

サマー・スクール2 芸術祭と教育現場をつなぐ会議

レポート

2022年8月27日(土)・28日(日) 両日とも10時30分~16時

会場 | 愛知芸術文化センター 8階 ラーニングルーム内「オープンスペース」

参加者数 | 10名

愛知県内に勤務する教職員及び美術教育従事者・関係者、美術教育に興味・関心のある方を対象として、「芸術祭」や「アート」を「教育」「学び」といかにつなぐことができるのかを考えるための「サマー・スクール」の第2弾として、芸術祭の会場で実施しました。

1日目に実践的なワークショップを行い「芸術祭」についてそのでき方や考え方を体感し、2日目にラーニング・プログラム協働アーティストや、美術教育の専門家のレクチャーを受けました。

【1日目】

愛知芸術文化センター会場(以下、芸文会場)を、堤拓也キュレーター(現代美術)によるガイドで巡りました。まず、どのようにテーマが決まり、それにあわせていかに作家や作品を選出し、会場での作家の配置を決めていくのかといった話や、作品の順番によって印象やメッセージ性が変わってくるといったキュレーションについて話を聞いたのち、10階から順番にまわっていきました。今回の芸術祭のテーマである「STILL ALIVE」をどのように体感してもらおうかといったことや、作品の順番に対してのキュレーターの考えなどが参加者には特に興味深く感じられたようでした。1時間程度の鑑賞のあと、自由鑑賞をはさみ、午後からはワークショップを実施しました。

ワークショップでは「芸術祭出品作品から展覧会をつくってみる」と題し、ラーニングルームを会場に、芸文会場に展示されている作品を5作品程度、出品されていない作品も1つ追加してもいいという条件で、自分でテーマを決めて展覧会を1つ組み上げることにチャレンジしました。100分の1に縮小した会場図面に選んだ作品をレイアウトし、テーマやコンセプトなどとあわせて発表しま

した。「日常」「境界線」「生命」「身体」などをテーマにした、文字通り十人十色の展覧会のアイデアが生まれました。キュレーションを擬似体験するように、作品を選出しテーマや目的を決めレイアウトまで考えるのはどの参加者も初めての体験となりましたが、この体験をとおして、全体を俯瞰して作品や展覧会と向き合う、という新しい視点を獲得できたのではないのでしょうか。キュレーターによるガイドツアーとワークショップでの体験をふまえて、2日目のレクチャーにのぞみました。

【2日目】

前半は、ラーニング・プログラム協働アーティストである眞島竜男さん、うらあやかさん、小山友也さんをゲストに迎え、ラーニング・プログラム「愛知と世界を知るためのリサーチ」と、「社会とアートと自分をつなぐプラクティス」でそれぞれどんな活動をした(している)のか、そのプロセスやアーティストとしての態度などを伺いました。後半は、神野真吾さんをゲストに、1日目のワークショップや前半のアーティストトークを踏まえて、改めてアートと学びをいかにつなぐことができるのか、ということを考えるためのレクチャーをしていただきました。

アーティストトークは眞島さんからスタートしました。眞島さんがリーダーを務める『MA・RU・GO・TO あいち feat. 三英傑』では、織田信長・豊臣秀吉・徳川家康の「三英傑」をキーワードに、プロジェクトメンバーで話し合いやフィールドワークを積み重ね、巨大な壁画としてプロジェクトの成果をアウトプットしました。そのプロセスで眞島さんが立てたポリシーは、自由に意見を交換することと、テーマに矛盾しない限り全てのアイデアを取り入れること。参加者はそれぞれ背景も違えば興味関心も違い、芸術祭やアートに関わってきた経験値も全く違いま

す。それぞれのやりたいこと、興味があること、得意なこと苦手なことをシェアし、その上で「あいち」の「まるごと」を表現する方法を考え、そこから出てきたさまざまなアイデアを眞島さんがリーダー／アーティストとしての責任で「壁画」の形に落とし込んでいきました。現代アートの言葉＝技術をもって、現代アートと異なる言葉＝感覚を取り入れ、全体を一つの形にまとめていくことは、アーティストとしての眞島さんの課題であり、学びでもあったと言えます。

レクチャー参加者からは、「どのように“作品化”していくのか」という質問もあがりました。それに対して出てきたキーワードは「イリュージョン」。どのようなジャンルであろうと、イリュージョンが生じることが作品の条件であると言えます。現代アートはむしろ、そのイリュージョンを生じさせないために作家の痕跡を消したり、モノを排除したりといった反作品、あるいは非作品的な姿勢を示しましたが、それは逆にイリュージョンが生じれば作品であるということも示します。今回のプロジェクトのコンセプトは「MA・RU・GO・TO あいち」。さまざまなモノで構成された壁画が「あいち」のあらゆるものと接続し、それらを「まるごと」内包するようなイリュージョンを生み出すように、プロジェクト全体をデザインしていくことに拘りました。現代アートの言葉＝技術をもって一つの形にまとめていくことは、そうしたイリュージョンが生じるように整えていくことでもあります。この「作品はイリュージョンを与えるもの」という眞島さんの言葉は、参加者の多くに印象として残ったようでした。

つづいて、「社会とアートと自分をつなぐプラクティス」として『勝手に測る、挟まる、抜け出す』を展開中のうらあやかさん、小山友也さんの話をお聞きしました。会場をプロジェクトを実施中の現場（芸文会場 10 階プラスキューブ）に移し、臨場感あるなかでのトークとなりました。

芸術祭会期中毎週土曜日に「勝手に RADIO」を実施していますが、それにたどりつくまでのプロセスを中心に紹介していただきました。参加者は 10 代から 20 代の若者たち。うらさん、小山さんとさほど年齢の変わらない人たちです。週 1 回のペースで集まり、ワークショップ

やディスカッションを重ねていきました。自分たちの現状や、環境、身体のことなどを自覚し、その枠から抜け出すための「プラクティス」として毎回体をつかったリフィールドワークをしたりといった様々な活動を展開してきました。そうした行為や、うらさん、小山さんと参加者との関わり方について、作品を作り上げる存在として一般に考えられているアーティスト像とは違ったアートとの向き合い方、眞島さんのいう「イリュージョン」未満の状態でのプロジェクト展開は、レクチャー参加者にとっても共感したり新鮮に感じられたりした面があったようです。

最後のレクチャーとして、神野さんからは「アートとは何か？」アートでなければいけない理由とは何なのか、そして「協働性とは何か？」共に制作するとはどういうことかという大きな二つのテーマが提案され、ヨーゼフ・ボイス、そしてラーニングキュレーターでもある山本高之さんとのアートプロジェクトを中心に話が展開していきました。

「アートとは何か？」というテーマについては、フランスの哲学者ドゥルーズとヨーゼフ・ボイスの彫刻作品、彫刻理論を紹介しながら岡本太郎の言葉である「なんだこれは！」をキーワードに、「概念の枠に収まりきらない強い感性的体験＝ショックを受けて思考を始めること」という、人間の思考と再創造のサイクルについて詳しく紹介されました。

また、そこからつづく「協働性について」の話では、山本さんが「WICAN2013」(<https://cocp.chiba-u.jp/coc/static/wican2013/>) で実施した陸前高田の奇跡の一本松をテーマにしたアートプロジェクトが紹介されました。参加者である千葉大学の学生たちは、一本松に関するリサーチを経ていくなかで自身の予想や思い込み、捉え方が揺らぎ、認識が変化していき「本当のことが何んなのかわからなくなる」ことを体験的に学ぶことになりました。この体験をすること自体がアートと教育の接点として重要なポイントであると説明されました。日本の教育システムは細部まで決められていてそこを崩していく、ということは難しいものです。レクチャー参加者の中には美術の現役教員が多くいましたが、現場では他の教員に美術の理解を得られない、まるで付属物のように思われていると

言った苦悩も聞かれました。そうした現場を理解した上で、教育システムの中でアートの理論だけですすんでも通用しない、と神野さんは言います。システムの中で求められている学びのなかに位置付けられるように説得する必要がある、それは例えばメディア・リテラシーや主体性、自己決定の学びの授業として提案することもできます。授業とアートの違いを把握した上で、教育的な方便を使えるようにしていくことの重要性が伝わりました。

また、「感性的な刺激を出発点にし、そこから考え、自分の中に意味づけをおこなっていく」サイクルが各自に起きることが最も大事だとし、そのためにもリサーチをすること、そしてそれを共有していくことがポイントになる、という話で締め括られました。

レクチャー後、参加者からは積極的な質疑があり、具体的に自分の現場でどのように動いたらいいのかといったことや、「感性的な刺激」「ショック」を生徒たちにどのように伝えられるのか、といったことなど様々な意見や質問、感想が話されました。

プログラム終了後も、ゲストを囲んだり、あるいは参加者同士で、情報交換や2日間でのプログラムでの大量のインプット情報についての意見交換などで盛り上がりました。

(レポート松村淳子)