

地域発信のアートイベントの美術教育運動としての可能性

－ DBAE セオリーを活用したガイドブックの作成と 現代美術クオリティーの教育的普及－

Educational possibility of the Local Community based Art Event

－ Educational Development of Understanding the Qualities of Modern through DBAE Theory －

佐原 理
Osamu SAHARA

要旨：

地域活性のためのアートイベント第2回「東海道中てらしまつり」は平成20年4月に豊川市にある東三河ふるさと公園及び園内の修景庭園で開催され、筆者は企画メンバー、アーティストの1人として参加した。このイベントが地域の活性化につながり、さらには生涯教育の観点から地域文化振興につながるべく在りたい。「かえられないもの、かえていくこと」というキャッチコピーの基、社会生活の営みと自然破壊の関係を肯定し、その中で我々が大切にすべき事をアートによって形にするという趣旨がある。このイベントを地域交流の活性化の中心及び生涯教育の視点からの美術教育と捉え、市民に新しいかたちの美術を鑑賞する機会とするとともに、地域からメッセージを発信し、地域の中で育まれる文化としての現代美術としてこのイベントを位置づけた。こうした学芸員不在の活動の中で、作品を鑑賞する際のガイドブックの作成や、新しい美術の概念を伝える作業を実験的に行なった、それによって鑑賞者がより深く美術作品を鑑賞し愛好する心情を育む事につながる。また、東海道中てらしまつりの広域への認知のためにアンケートを行い、その結果から紙媒体での積極的な情報提供が必要である事がわかった。今後の課題として教育現場との更なる連携と、広域への情報発信、来場者への作品を含めたイベントのガイドが上げられる。

Abstract:

The contemporary art event, Toukaidoucyu-Terashi-matsuri the 2nd which was held at Higashimikawa Furusato Park in April 2008 was held to inspire a community in Higashi Mikawa Area. The author attended to this event as director and artist. It was our hope that it would be effective in developing cultural awareness from the viewpoint of Life Long Education. Therefore, Toukaidoucyu-Terashi-matsuri was set up to be an effective event for cultural development in this area. This event was held under the Copy as “changing things which can’t be changed” with an idea of visualizing important topics through art such as affirmative socializing and destruction of nature. This event is settled as new cultural exchange of modern art, through sending message from local community by understanding this event

as art education program by means of life-long education and inspire of local community communication, and it also settled to open some chance to see modern art as new expression for local community. In the situation of lack of curator, due to cultivate an attitude to become familiar and deeply understand modern art works, guide book and challenging new way of expression of modern art was held experimentally. Also, questionnaire was held to research how to publish this event to wide area and from the result, it is necessary to use paper media for effective publicity. As further subject, it will be lined up such as clear guide of this event including art works, wide area publicity of this event, and stronger connection with actual education organizations.

キーワード：イベント，DBAE，生涯教育，現代美術，美術教育

Event, DBAE, Life Long Education, Contemporary Art, Art Education

はじめに

近年、様々な自治体で美術を核とした町おこし企画が遂行され、地域活性化の潤滑剤として美術が活用される事例が多く見受けられる。新潟の「大地の芸術祭」や直島の「ベネッセアートサイト直島」など継続的に活動がなされ、大きな成功を収めているものもある。愛知県、特に東三河地区では豊橋駅南地区再開発推進プロジェクト「Sebone」、豊川河川敷流域で10年間行なわれた「江島橋野外美術展」、豊川市音羽町で行なわれた「宮路山野外美術展」など東海道中てらしまつりを含めても、同一地区でも多くの美術イベント、展覧会の企画・発信が行われてきた。そういった環境の中で、筆者の所属する豊川市御油町のNPO団体であるTYCでは、地域発展と若者からの視点で考察される街のあり方をアートというメディアを通じて提示していく事を実践してきた。そして、同世代、同時代の作家が創り出す空間や芸術作品を市民の方々に理解して楽しんで頂けるように、作品分析と批評を基に作品ガイドを作成し、地域発展の一助となるよう東海道中てらしまつりというイベントを立ち上げるに至った。今回の東海道中てらしまつりでは第2回目の企画であり、前回のイベント¹⁾では達成できなかった、アートイベントにおいてガイドブックを作成することにより、現代美術の理解、市民の美術を愛好する姿勢を育みたい。また、直島の「ベネッセアートサイト直島」や新潟の「大地の芸術祭」のように市民参加型のイベント運営方法を重要視し、コンテンポラリー芸術を文化の一環として市民の美術を愛好する姿勢を育みたい。こうしたイベントを遂行することにより、特に美術館では収蔵が難しい、市民には新しいスタイルの美術を発表することは、多様化する美の感性と方法論を

文化として定着させ、それらの求心力を基に街を活性化させる重要なファクターであると考え、また、アートによる街の活性化では、近隣地域はもちろん、近隣の市町村からの参加の導線をつくりたい。そこで、観客動員数を増やすためにも、新たな視点から特殊な形での企画・展示が必要である。

さらに、美術の生涯教育の観点から「東海道中てらしまつり」を Discipline Based Art Education（以下 DBAE と表記する）の一部を基にイベントの教育的価値の可能性を実践し考察したい。

1. キュレーター不在と実験的美術運動

近年のアートイベントなどでは、その地域の中で野外や都市空間を会場とし様々な新しいアートシーンをつくりあげている。それらのイベントは町おこしと関連付けられ、地域の活性化の目的で開催されていることが多い。しかし、美術館からはなれたサイトスเปシフィックな活動はそこに市民とアートを結ぶキュレーターがいない。アートマネジメント、及び美術教育の視点からこれらイベントを捉える事で、地域におけるアートイベントをより価値のあるものにしたい。

現代美術に置けるニューメディアの台頭は、その形態の違いから、その鑑賞の仕方、楽しみ方が20世紀半ば以前の美術の「みる」という行為から発展させた。作家が提示するコンテンツに対し、視覚というインタフェースから身体インタフェースへと拡張し、様々な感覚器で「体験」という行為へと発展した。さらにはアイデアを楽しむといったコンセプトを理解する仕組みが必要であろう。純粋芸術に置ける美の追求は様々な実験的思考、取り組みの上に淘汰され成り立っている、それらの過程こそコンテンポラリーアー

トの魅力の一つであり、こうしたアートイベントにおける一つの醍醐味となり得る。そこでそれらの実験的なアートがサポートされなければ、新たな美の表現や考察は育まれない。そこでこうしたアートイベントを芸術の実験的考察と生産の場と捉え、地域がサポートすることで新たな時代のアートを生み出す、文化を創造する場として定義することが肝要である。

2. ガイドブックの作成

第1回東海道中てらしまつりでは、初回という事もあり、観客動員数が予測不能であった。作品群から伝えられる世界観や意図をよりわかりやすく伝える為、作家に作品付近に常駐して頂くようお願いした。しかし、2時間半のイベントで3500人以上の動員数が得られたため、作品をゆっくりと鑑賞し意図を理解するのは困難な状態であった。そこで第2回目に当たる「第2回東海道中てらしまつり—かえられないもの、かえていくこと—」では作家の方々にご協力をいただき、事前に作品のみかたを記載したリーフレット（資料1）を作成することとした。

リーフレットは表面にアーティスト紹介、裏面に作品紹介を掲載した。アーティスト紹介にはそれぞれ出品者の顔写真、経歴、作品の写真、東海道中てらしまつりに対する想いを掲載している。裏面にはそれぞれの作品に対する理解を深めて頂くため、作品のクオリティー＝良さをDBAE美術教育のセオリーに基づいて分析しその結果をグラフにし、作品の良さを提示することとした。

DBAEセオリーをベースにし以下のようなクオリティーを選出した。

- A literal quality ----- 写実性の良さ
- B Formal quality ----- 様式性の良さ
- C Technical quality ----- 技術性の良さ
- D Expressional quality ----- 表現性の良さ
- E Functional quality ----- 機能性の良さ
- F Contextual quality ----- 歴史・背景の良さ

今回はこれらのクオリティーに加えGとしてコンセプチュアルクオリティーを加え、マルセル・デュシャン以降の20世紀美術におけるコンセプチュアルなクオリティー付け加える事とする。さらに、出品者に出品作品に対するコンセプトを文章によって表記して頂き、コンセプチュアルクオリティーの理解の補助とする。鑑賞者がよりわかりやすく上記のクオリティーを理解できるように、以下のようにクオリティーをまと

めた。

- A 現実味がある（模倣性見た目の良さ）
- B 型にはまったよさ（形式性のよさ、モノそのものの良さ）
- Cすごい技術だ（技術性の良さ）
- D 感情が入っている（感情表現、表現性の良さ）
- Eすごい技術だ（技術性の良さ）
- F 裏事情の歴史や背景が面白い（歴史、内包する背景状況の良さ）
- G 考えが面白い（アイディアのよさおもしろさ）

これらの分析結果を作品の理解の参考に出来るものとして提示をする。これらのクオリティーを6段階に分解、数値化し表1のように提示した。これにより作品のクオリティーの傾向を図式化し理解ができる。

作品の説明としてアーティストそれぞれの言葉で作品の説明をお願いし、それぞれのグラフとともに提示する事でアーティストがどのようなクオリティーを重んじているかを把握することができる。（図1参照）

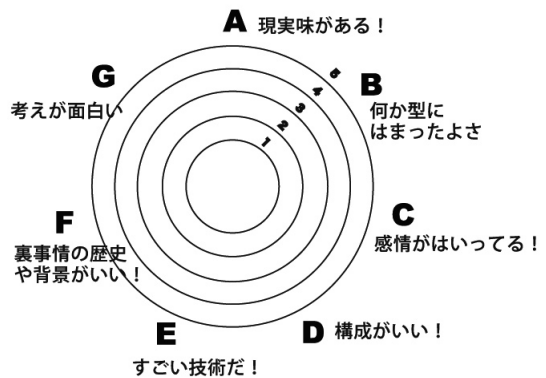


図1 クオリティーグラフ

これらの情報をもとにリーフレットを作成し配布する事で来場者の美術作品に対する理解を深め、作品に歩み寄る為の敷居を低くしたい。

3.1. 第2回「東海道中てらしまつり」

平成20年4月19日に愛知県豊川市御油町にある東三河ふるさと公園及び園内の修景庭園にて第2回「東海道中てらしまつり」を開催した。時間は午後6時～9時30までの3時間30分。企画運営はトヨカワヤングクラブ（以下 TYC と表記）が担当した。筆者は TYC に所

属し、このイベントの企画を担当した・TYC は主に豊川市の御油町に在住する若者によって構成された町づくりを主な活動とする NPO 団体である。

会場となる東三河ふるさと公園は2006年3月25日に設立され、修景庭園は三河湾を模した池、豊川を模した水路、竹島をイメージした小島により東三河の地形のイメージに構成されている。

「東海道中てらしまつり」の目的は、愛知県東海道の宿場町である豊川市御油町、その意義や歴史の大切さを光やアートワークを通じて、様々な人とふれあい、街の良さを新たな形で再認識して頂く事である。

第2回となる今回は、テーマを「自然」とした。「かえられないもの・かえていくこと」というキャッチコピーのもと、消費と自然の調和をはかり、消費を肯定し、消費物から構成される美しさを、三河湾をかたどった修景庭園で展開するものである。この背景には TYC において、修景庭園そのものが御油の町で親しまれてきた遠見山を一部切り開いて造園された公園であり、自然をそのまま残すのか、それとも様々な形で人が関わり共存していく事が大切なのかといった論点があった事に端を発している。

自然というテーマから、消費文化と自然環境破壊を題材とし、我々の住む町から消費文化の肯定と自然保護の大切さをメッセージとしてアートというメディアを通して配信していく事を主の目標とした。我々の生活を見直し、大量消費文化から生み出されるモノの生産から廃棄の過程に視点をおく事で、その美しさや意義を認め、消費文化を肯定し、自然に囲まれた環境に生き、消費をする我々の文化を認め、そこから調和を考えることの大切さをコンセプトとして立ち上げた。自然を自然のままに残すのではなく、人間が積極的に関わる事で人と自然がより良い関係で存在し合えるという理念のもと、そのイメージの具現化とコンセプト・メッセージ発信をこの第2回「東海道中てらしまつり」で行った。

3.2 アートワークの展開

てらしまつりにおけるアートの意義は理想の世界観を形にし、その意図を共有し癒しの空間を提供する事である。ここではアートは人と人をつなぐメディアとして、もしくは人とコトをつなぐメディアとして捉え、アートをベースとした情報発信のイベントとして、てらしまつりを位置づけたい.. てらしまつりでは地域の再活性化とともに若者の地域貢献へ活動への積極的参

加という側面がある。地域の若者が NPO を立ち上げ、集まり、その一環としてアートによって町の再興への想いを形にするということにこの東海道中てらしまつりの大きな意義がある。また、今回の東海道中てらしまつりでは、豊川市立御油小学校、御油保育園にご協力いただき、児童・生徒のペットボトルのランタンの作品を通路に設置した。その他に来場者に参加してもらい一緒にイベントを創り上げるよう、ペットボトルによる光の塔を参加型のアート企画として、展示した。

TYC の若者の地域貢献へ活動への積極的参加という趣旨から20代30代の作家を起用した。アーティストは映像、インスタレーション、立体、メディアアートと幅広く野外での活動に発展できる可能性のある領域を扱う作家を選定した。以下に実際に行われた活動を表記する。

a. カワムラ ユヨウ (図2参照)

おぼけは時間を超越する意識体であると捉え、それらを形而下の存在として比喩的に表現する事で未来と過去が繋がる現在のこの瞬間に必然として考えるべき考察を深めることを表現した作品である。紙をおぼけ型に切り抜き修景庭園の池のほとりに設置した。

b. 佐原 理 (図3参照)

作家が三河湾でみた夜光虫の様子を光ファイバーを用いて再現した作品である。プロジェクターを基点とし光ファイバーを発行させる。光は OSX 上で動作するビジュアルプログラミング環境 EDO を用いて操作している。三河湾に生息する夜光虫の光の再現に徹した作品である。



図2 カワムラ ユヨウ

「Speaking of the 22nd century is heard from obake.」
—22世紀の話をおぼけに聞く—

c. 都築 美咲 (図4参照)

大量消費社会の中でモノに対する意識は希薄し、モノは粗悪に扱われる。現代社会に置けるモノの消費問題は人の精神的な問題である。新しいモノを買う、つまりは消費をするという事はゴミを生産する事であるという意識をもってもらふこと。その意識を如雨露や傘などそれぞれのモノに光を入れる事で、モノに焦点をあて、それと関わる人間の行動を再考察する意図がある。新しいモノを買うとはどういう事なのか、人間とモノの関わりのあり方を提示する作品である。

d. 新實 広記 (図5参照)

発光性のリングを用い、会場の傾斜面に蛍光色の光を展開した。この地に生活する人の営みを表現し、

遠景に見える実際の夜景と対比し、抽象化された光は時間を越え我々の生活における消費文化の豊かさと危惧性をイメージした作品である。この配置されたリングを来場者に持ち帰りいただく事で次第に消えていく光はインスタレーション作品に時間の概念を入れ込み、一つの映像としての側面も持ち合わせる作品である。

e. 福間 紘子 (図6参照)

五角形の幾何学模様で構成されるテラコッタによるランタン、光はそれぞれの枠に仕切られ、自然の光エネルギーを遮光分割し拡散している。その遮光された空間を一つ一つの環境に例えた作品である。

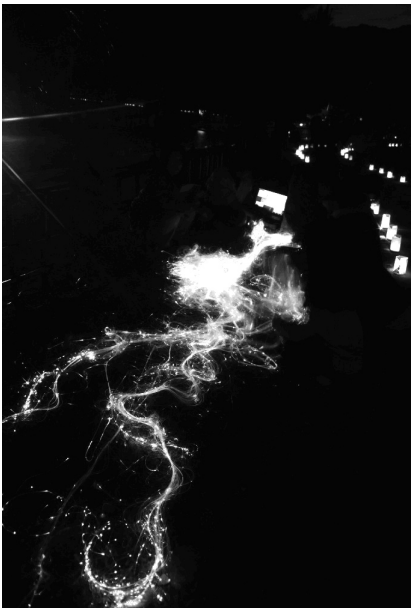


図3 佐原 理「The pseudo- organic system' sperformace as media 一夜光虫 phosphorecence」



図5 新實 広記「メッセージ」



図4 都築 美咲「THROW AWAY」



図6 福間 紘子「Non title」



図7 伊藤 寿・平岩 毅雄「パラパラ」

f. 伊藤寿・平岩毅雄 (図7参照)

個の映像を中心にその世界が変化していく様子を、舞台上でスクリーンにプロジェクションで表現している。作家は様々な場所を回り、自己を常に写真の中心に納め、それをつなげて映像化した作品。みるものはその世界がめまぐるしく変化する様を疑似体験し、我々の環境の世界観、スピード、そして変化のめまぐるしさを表現した作品。

3.3 てらしまつりにおける参加型のアート作品

第2回東海市中てらしまつりでは、豊川市立御油小学校、御油保育園の児童、生徒にペットボトルによるランタンを作成して頂き、会場の修景庭園の散策道の両脇に設置した。参加者の散策のガイドと、児童生徒の作品鑑賞をこの光の道をつくる事で両立した。また、来場者に参加して楽しんでいただく為に、直径約1300mm高さ2000mmのペットボトルの塔を作成した。塔の内部に光源を入れ、それぞれペットボトルを原色で着色しその上から綿布をかぶせる事で光による極彩装飾をおこなった。参加者に型紙を貼ってもらい、装飾してもらう事で地域の住民と参加者による1つのものを作成する共同体としての意識を持ってもらう意図で設置をした。

4. アンケート調査結果からの考察

第2回「東海市中てらしまつり」では3500以上の参加者に対して回答数273人のアンケートにご協力いただいた。アンケートの質問事項は、年代別の興味の調査。さらにはイベントに対する楽しみ方、どのような作品が人気であるのか、今後のイベントでの注意点の意識調査をした。アンケートの質問事項を以下に記載

する。

(1) 男性/女性

(2) 世代

0-10代 20代 30代 40-50代 60代以降

(3) このイベントをどこでお知りになりましたか？

複数回答可

新聞、ポスター、DM、通りがかり、知り合いから、小学校保育園

(4) どこからお越しになりましたか？

(5) てらしまつりにきてどのような事を感じましたか？

すごく良い、良い、普通、つまらない

(6) てらしまつりで印象に残ったものはありますか？

(7) 心に残ったアーティスト、作品はありますか？

(8) その他何かありましたら

アンケート調査をした結果年代別に集計をした結果を以下に表記する。

4-1. 年代別イベント満足度 (表1参照)

表1の集計結果から、女性の参加者が多い事がわかる。男女問わず0-10代と60代以降の参加が多い。集計年齢の幅が広い事もあるが、小学生の参加と前回の繋がりがあり、多くの60代以降の参加が見受けられたと推察できる。

10代ではすごく良いという答えが顕著に多い、これは、10代の参加者の中に自身が作成した作品を本イベントに設置している割合が多い事から、このような結果になっていると推察できる。総じて全体的に満足いくイベントになっている。アンケート結果にはないが、前回の第1回東海市中てらしまつりと比較しつまらないと答えた割合が増加している。

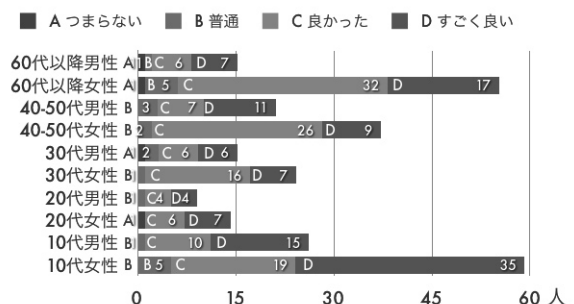


表1 年代別イベント満足度

4-2. 年代別イベント認知事由（表2参照）

表4の集計結果から10代では圧倒的に保育園・小学校からの情報入手が顕著である。20代は知り合いからが1番多い。30代女性はポスターから、30代男性は保育園・小学校から。40-50代男性では知り合いから、そして女性ではポスターからが多い。60代以降女性ではポスター、男性では知り合いからが多い。相対的な情報入手経路は保育園・小学校が多く、次いでポスターである。

4-3. 来場地別イベント満足度（表4参照）

イベントの参加者の多くが町内からの参加者である。イベントの参加者のうち、今回のイベントに対する満足度はおおむね同じ比率で、「良かった」が一番多く、「すごく良い」、「良かった」を合わせればほとんどの参加者が満足するイベント内容であった事がわかる。

4-4. 来場地別イベント認知事由（表5参照）

ローカル地域である御油町内では2極化し保育園・小学校からの情報提供とポスターからの情報提供の2つが大きな宣伝媒体として見受けられた。豊川市内からの来場書では新聞と知り合いからという結果が見て

とれる。これに続いてポスターとあるが、表からは読み取れないが資料を参照すると、近接する国府町からの来場者にこの回答がみられた。豊川市外からの来場者では新聞と知り合いからという結果であり、その他にDMがある、御油近郊以外の来場者のほとんどは新聞を大きな接点とし、その他は人的アプローチにより情報が伝達している。ローカルエリアでは新聞が最も効果的である事がわかる。その他にも朝行われた町内放送で知ったという意見も2件程見受けられた。

4-5. てらしまつりの印象・作品

てらしまつりに出品されていた作品に対し、来場者の最も感心が高かったのは光の道である。地域の参加型のイベントにしたことで、関わりをもった方々の関心と興味を引いた、芸術を使用したイベントでの地域貢献では教育現場とタイアップする事で、多くの参加者を得ることができる、規模を拡大し多くの来場者を得る重要な結びつきである。

今回のイベントでは極力来場者へ「作品の見方」のリーフレットを配布したが、すべての来場者がそれらを基に作品を鑑賞したとは限らない。作品の鑑賞した感想から、どの程度リーフレットを読み活用したかを

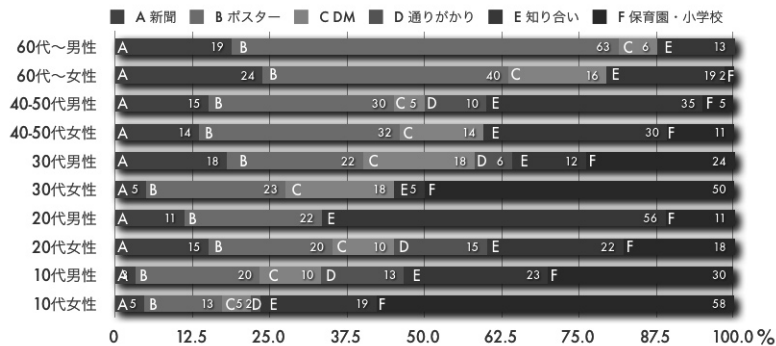


表2 年代別イベント認知事由

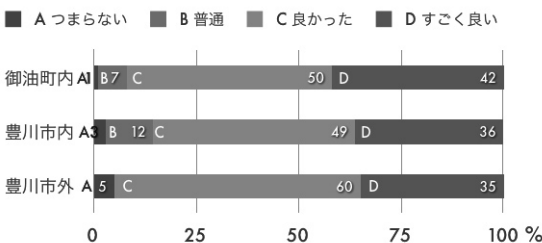


表3 来場地別イベント満足度

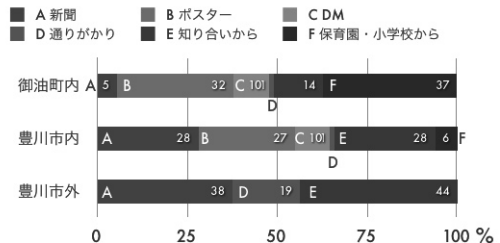


表4 来場地別イベント認知事由

推察したい。以下にそれぞれの作品で得られた意見を
列挙する。

a. カワムラ ユヨウ

特になし

b. 佐原理

蒼い光が良い

c. 都築美咲

アイディアが良い、かわいい、神秘的

d. 新實 広記

作家から話を聞いた。コンセプトを理解でき、
よくわかった

e. 福岡紘子

特になし

f. 伊藤寿・平岩毅雄

特になし

g. 参加型の作品

特になし

質問事項が「印象に残ったものがありますか？」
心に残った作品はありますか？という事項であったた
め、圧倒的に作者の名前もしくは、作品の見た目で記
載してあった。そのほとんどがリーフレットを読んで
得られた感想ではなかった。その中でもいくらかは上
記のような意見が見受けられた。4000人の来場者があ
る中で、作品の説明をする事は大変に難しい。また暗
い中リーフレットを読むのには何らかの工夫が必要で
ある。全体としてそれぞれの作品への理解の上でコメ
ントは少ないが、きれいな、神秘的など審美的な印象を
受けた来場者が多かった。

4-6. その他の意見から得られた結果

アンケートから得られた意見を集約し、ポジティ
ブ、ネガティブ、その他に分け列挙する。

ポジティブ意見

- ・とても感動した。次回も楽しみ
- ・またやって欲しいです
- ・想像より作品が多かった
- ・スタッフがかっこよかった
- ・切り絵がうまい
- ・ペットボトルの蝋燭がきれいだった
- ・風邪が強くて光が消えていた
- ・みたらし団子、チーズケーキ
- ・きれいだった
- ・ペットボトル、地域参加型がよかった。
- ・すべてよし、期待してます
- ・楽しかったよー、来年も宜しく！

- ・これからも色々なイベントを企画してください
- ・今後もいろいろ考えてください。楽しみ！
- ・こんな楽しいおまつり、毎年やってください！
- ・夜景がみられてよかった
- ・全体の企画が良い
- ・とっても暖かい気持ちになった。ありがとうございます
- ・春なので見やすい、定番の催しになってほしい
- ・子どもの作品を貼るなんてすごくいい案だと思った
必ず親はみにきますもんね。
- ・子どもたちの灯籠はよかった
- ・心が癒されました、ありがとう
- ・松並木のときより良かった。次回に期待する
- ・幻想的な感じが良かった
- ・ボランティアの一生懸命な姿が良かった

ネガティブ意見

- ・順路を一方通行にして欲しい
- ・ガムテープで止めてあったのが残念
- ・風がつよい
- ・足下が暗くつまずいた
- ・寒かった
- ・同じパターンのしつらえだったので少し
- ・ポスターが一カ所に6枚も貼られているのに、
その他の地域には貼られていない、費用のかかる事だ
から効果的に。
- ・ポスターの情報の部分の文字が小さい。
- ・寒い、季節を考えてください。
- ・灯籠全部に絵や文字を書いてください。
- ・作品がよくわからない、作家名やタイトルを書いて
ください。
- ・子どもが風邪をひきそうであつて来れなかった
- ・アーティストの作品がどこにあるのかわからなかつ
た、残念です。
- ・孫たちの作品が名前ついて無く、わからず残念。
- ・どこに行けばいいのかわからない。
- ・暗い。
- その他
- ・焼き鳥がほしい。
- ・夏にやってほしい。
- ・寒かったので暖かい飲み物があると良かった。
- ・一般の人も作品をだしたらいいのでは。
- ・毎年工夫してやってください。
- ・売店を増やして欲しい。
- ・風が強い中ボランティアの方、ご苦勞様でした。

- ・年4回ぐらいやっては？
- ・これからも全員参加でやってください。
- ・ペットボトルで出来るので家でもやってみたい。
- ・もう少し暖かくなってからのほうがよかった。
- ・野外コンサートでもやっていたらよかった。
- ・廃油でキャンドルをつくったらいいのに。

以上の意見をいただいた。第1回の東海道中てらしまつりに引き続いて、続けて欲しいという意見が多かった。感動的で審美的である反面、作品名、作家の作品案内、足下の明るさの確保、情報提示のわかりやすさなど、ガイドの部分での不満が多かった。開催時期による気候への不満も多く見受けられた。

5. 教育的意義の考察

様々な美術活動が美術館から抜け出しサイトスペシフィックな形で開催される中、コンテンポラリーな今日の芸術を文化の一部として位置づけ、地域振興の一助としたい。

様々なアートシーンが繰り広げられる中、実験的なアートが数多く繰り広げられ、淘汰される。そういった多種多様なアートシーンを教育現場とつなぎ、鑑賞と表現の活動へと結びつけ、今日的な情操を育む教育へとつなげたい。コンテンポラリーな芸術運動がイベントという形やサイトスペシフィックという形で発展する中、キュレーションという視点からこのようなアートシーンをディレクションするアートマネジメントが肝要である。芸術が文化の一部として保持されている部分がある以上そういった流れから、教育的視点を排除してはならない。

今回は豊川市立御油保育園、同御油小学校に協力いただき光をテーマとした作品を制作して頂いた。こうして教育現場をこのようなイベントと結びつける事で、現在の今を生きるアーティストの作品に触れる機会を増やしたい。また、同じテーマの基に作品をつくる事から、その理解を深め興味関心を高める事ができる。また、リーフレットだけでは作品解説としては不足であり、こちらから作品解説を投げかける工夫をしたい。美術館でギャラリートークが行なわれるように、このようなイベントでも鑑賞ツアーを行なうことや、ビデオなどでの解説を設けるなど、鑑賞者に対する更なるガイドが必要であろう。

6. 終わりに

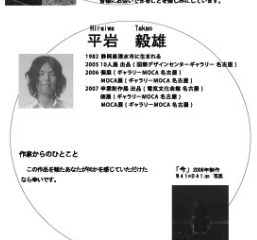
てらしまつりが地域の活性化につながり、さらには生涯教育的観点から地域の文化レベルの向上につながるべく在りたい。今回は第1回の東海道中てらしまつりの反省から、教育現場への積極的アプローチ、ガイドブックの作成に焦点をあて活動した。3時間半の開催時間で前回より500人増の約4000人の来場者を得られた。イベントの更なる発展を考えるならば、地域外への更なる認知が必要である。地域のイベントとして期待の多い中、ポスターやDMの広域への配布、積極的なメディアの活用が必要である。近接する地域には来場者の多くが60歳以上である事から新聞などの紙媒体での広報が効果的であると推察できる。20代以降の中間層へのアピールとして、Webでの展開や雑誌などの企画もの、映像メディアを活用した広報が必要である。また、美術教育的視点からさらなる教育機関との連携を深め、協同制作などアーティストと地域を交えた地域文化振興などに取り組む事も肝要である。コンテンポラリー芸術の理解と文化としての定着の為に、イベントを通じて地域と積極的に関わる事でよりサイトスペシフィックなコンテンツ制作を推進したい。地域と人が結びつき、一つの大きな事を成し遂げる事で、地域の連携を深めより新しい可能性を見いだしたい。

続けて TYC の持続可能な活動として地域からのメッセージの発信をこのようなイベントを通して行なう事で、地域住民と意識を共有しアートを通じた地域の文化振興と美術教育の一助としたい。

参考文献

- 1) 地域発信のアートイベントの美術教育運動としての可能性
- 2) 平成18年度版、中学校学習指導要領、第6節、美術、166-174 (2004)。
- 3) 鈴木敏春、野外美術展の系譜、名古屋造形芸術大学紀要、平成18年12号 抜刷 (2006)
- 4) The Language of Art, Jack A. Hobbs, Jean C Rush, Teaching Children Art, 228-255 (1997)

てらしまつり
アーティスト
のご紹介



Fukuma
フクマ

福間 結子

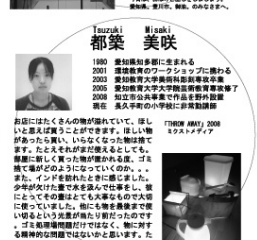
1976 愛知縣生まれ
 2002 東京大学文学部文化科学研究科卒業
 2003-04 自由研究員活動中
 2004 新田昌典「ゲーム理論」で博士号 知立市
 2005 グラブル賞「ゲーム理論」 愛知新聞社
 2005 グラブル賞「ゲーム理論」 大東文化新聞/名古屋
 2006 グラブル賞「ゲーム理論」 愛知新聞社
 現在 長久手市の小中学校に教員勤務

中国の作品について

サイズが大きいものが好きで、中国の「子ウツコ」が大好きです。しかし、中国の絵画はあまり見られていないです。

↑ photo
 サイズが大きいものが好きで、中国の「子ウツコ」が大好きです。

代表作
 「いのちの聲」 2004年制作



A circular radar chart with seven axes labeled A through G, each with a descriptive phrase in Japanese. The chart has four concentric circles representing a scale from 1 to 4. The data series is represented by a shaded area that peaks at axis C (感性がはいつてる) and is lowest at axis E (すごい技術だ!).

Axis	Label	Value (approximate)
A	現実味がある！	2.5
B	何かに型にはまったよさ	2.0
C	感性がはいつてる	3.5
D	構成がよい！	2.0
E	すごい技術だ！	1.0
F	裏事情の歴史や背景がよい！	2.0
G	考えが面白い	2.0

作品を楽しんで頂くガイドブック