

## 2. 学生グループ共同研究報告

# 境界線をほどくアートプロジェクト — 現代アート展の実践を通して —

研究代表者：中山亜姫

共同研究者：内田わか葉・佐藤利香・鈴木千尋

竹中寧音・原佳音・宮川莉奈

吉田珠世麗・神園悦乃・小林良駿

鈴木智萌奈・中尾ねね・原田龍之介

### 目次

第1章 先行研究／研究目的

第2章 「わたす展」の実施

第3章 考察

### 第1章 先行研究／研究目的

風間ゼミでは、『アート・ライフ・社会学 エンパワーするアートベース・リサーチ』の文献講読を行った。この本では、「アートベース・リサーチ(ABR)」について紹介されている。ABRとは、「学術的な研究作業のプロセス全体で、とくに最終的なアウトプットにおいて文字媒体を主とするテキストだけではなく、写真、映像、パフォーマンス、ダンス、演劇、あるいは平面、立体、インスタレーション、アートプロジェクトなどの美術、サウンドや音楽、さらに文字や文章を使うとしても小説や詩や戯曲などの文学を媒体として公開される研究スタイル」とここでは定義されている。

近代社会において、宗教、政治、経済などと同じように、学問やアートもそれぞれ独立する社会空間として成立していった。この潮流の中でアートを対象に社会学をする「芸術社会学」が成立した。しかし近代以降、芸術社会学が依拠する実証主義的な近代社会学が揺らいだ結果、新たな学問実践のムーブメントとしてABRが登場した。ABRという研究スタイルでは、専門家が特権的に真理を主張するのではなく、専門家ではない人も鑑賞者として意味形成の対話に加わることができるため、参加することで人々は対等な立場になる。アートであることは、その需要において、理性的な批判意識だけではなく、共感的なかわりをもたらし、今までの狭義の学問分野にとらわれないことの豊かさも生まれる。

風間ゼミの学生は、アートを通じて社会問題を考えることに関心を持っている。そこで今回のグループ研究では、文献で学んだABRを実践してみることにした。これに伴い、具体的に3つの目的を設定した。

第一の目的は、学生の問題関心を自己表現の場として提示することである。ABRが目指すとおり、論文という形式を含む従来の学問分野にとらわれない「表現」に挑戦し、参加者や鑑賞者から様々な解釈や反応を得ることで、個人の問題意識を多角的な視点から捉え直すことができると考える。

第二の目的は、表現を通して実際に他者と関わってみることである。表現は誰かに何かを伝えようとする行為であり、制作の過程も含めて他者との関わりなしには成立しない。他者と関わることにより発生する共感や軋轢を体感し、自己表現と他者理解について考察をしていく。

第三の目的は、表現を通して他者を理解するとは何かについて考えることである。ABRが従来の学問分野に捉われないとしても、自分とは異なる他者を理解しようと探究する姿勢は変わらないものだろう。実際、学生のそれぞれの研究関心には必ず他者との出会いや、他者とかかわった経験が胚胎している。例えば筆者は、マレーシアでの植林ボランティアの経験から、支援する側とされる側の関係性に関心を持った。両者の間にはしばしば上下関係が生じてしまうが、アーティストと参加者がともに作品を作り上げていくアートプロジェクトにおいては、両者がお互いを理解しあい、対等な関係性を築いていく方法を探ることができると考えている。

## 第2章 「わたす展」の実施

文献で学んだABRを実践するため、2023年11月26日から12月3日にかけて、本学を舞台に現代アート展「わたす展 線をほどいて『みる』」を開催した。本展は、毎年西尾ゼミの学生が本学で「船／橋わたす」というタイトルで開催してきた展覧会を継承する形で行われた。

これまで開催されてきた「船／橋わたす」では、それぞれの問題意識に基づいて作品制作・展示を行ってきた。今年度の「わたす展」では、これまでの企画をABRの視点で捉え直し、学生の研究成果の発表の場としての新たな形を提示することを目標として、本展の在り方を問い直した。それに先立って、9月に瀬戸内の直島でゼミ合宿を行った。様々なアート作品に触れ、作品の展示の仕方などを調査することで、学生がそれぞれの問題意識と向き合い、作品制作のインスピレーションを得ることができた。展覧会の実施後はゼミ生同士でそれぞれの作品やワークショップについてフィードバックを行った。

展覧会のプロジェクト内容は以下の通りである。

### 内田わか葉

#### 展示「展覧会の回遊を促す仕掛け」

私は、「つい」したくなるような仕掛けと見るだけで完結しないような参加・介入を求めた作品について研究をしている。昨年行った展示では、様々な場所に点在している作品を「線」を用いた仕掛けで鑑賞を促した。今年は「点」をモチーフとし、参加型の仕掛けとして、鑑賞の足跡を残すと同時に回遊も促すことのできるような作品を制作した。

### 佐藤利香

#### 展示、WS「言葉から表現をさがす」

アートマネジメントやアートプロジェクトに興味をもち研究してきたなかで、アートと言葉の関わりを考えたいと思うようになった。アートを伝える際に何をどういった言葉で示すか。日常的に行われる「何かを伝える」という行為は、どこからがアートと言えるのか。アートの中から生まれる言葉のやり取りから、人が生きるための知恵のようなものが見つ

けられるのではないだろうか。

アーティストや鑑賞者や企画者などのような立場にとらわれず、表現すること、言葉を編み出していくことについて考え、アートと言葉についてのあれこれ確かめていく。

言葉を伝える媒体が様々にあるなかで、今回は「書く」と「話す」を取り上げ、それぞれで表現にまつわる問いと向き合った。

#### 鈴木千尋

##### 展示「一切の表現の自由#2—見えない制度」

「表現」とは、目に見えないモノを可視化させる行為であると考えている。目に見えないモノとは何か考えたとき、複雑な人間の感情や、人々の潜在にある慣習儀礼、社会制度、文化などが浮かんだ。

物事の複雑さを単純化せず、自分が認識できるカタチで提示する「アート」を手法に、人々の潜在意識にあるモノへの可視化を促す。また、天皇制をテーマとした作品「菊の皇子様」を手掛けた、木村了子さんとの対話を交えながら、人々に根付いた文化である皇室制度や、芸術表現の可能性について考えた。

#### 竹中寧音

##### 展示「セイヨウビジュツ感show!!—キャプションどこどこ—」

美術館で作品を観る際、作品よりもキャプションを長い時間見ているという人や、作品から感じ取るイメージよりも、キャプションから確かな答えを得ようとする人が多い傾向にあると感じる。美術作品において、キャプションに記されていることが答えの全てではないと私は考える。人それぞれの感じ方がその人の作品に対する答えであり、その全てが正しいのである。今回の展示では既存の“キャプションには確かな答えがある”という概念にとらわれず、“人それぞれの鑑賞の正解”を感じられる作品である。

ひとつの作品に対して複数のキャプションを用意し、作品の情報を表すキャプションや、個人が作品から得たイメージなどをキャプションとする。キャプションは作品の横に固定するのではなく、空間の様々なところに配置した。より美術館らしくない展示を目指し、キャプションは鑑賞者が後から足すこともできるようにした。

##### WS「もっとじっくりセイヨウビジュツ感show!!」

キャプションどこどこの空間にある作品をつかったワークショップ。昨年のセイヨウビジュツ感show!!では展示のみを行ったが、今回はもっと深く鑑賞するために作成したプログラムを行った。そして参加者と共に作品をじっくり観て、対話をしながら鑑賞をし、最後には絵画のオリジナルストーリーをつくった。

##### WS「おいでよ快樂の園」

ヒエロニムス・ボス「快樂の園」をつかったワークショップ。欲望や快樂に耽る様子を描いたこの作品の人々は、ちょっと怖いけど楽しそう。この人々は一体何をしているのだろうか？もしも私が快樂の園に住むならどんな姿？快樂の園の住民をじっくり観察し、自分の理想の姿を絵や写真で表現し、快樂の園に組み込んだ。

## 原佳音

### 展示「ドラグクイーンへさらに歩む」

私は初めて画面越しで見た時から、その見た目や振る舞いに惹きつけられ、昨年からドラグクイーンについて研究している。個人研究を続ける中で、さらにドラグクイーンに迫りたいと考え、今回は衣装に焦点を当てた。本作では体を半分に分け、女性性と男性性を誇張し、男女の境界線を曖昧にすることを意識した。

## 宮川莉奈

### 展示「私のびじゅつかん」

昨年コロガル公園テラスの調査を行い、子どもたちの鑑賞体験がただ作品を眺めて終わるような受動的なものではなく、作品を感じ、考え、行動を起こすといった能動的なものであることに気づいた。また、美術館の定義についても見つめなおし、建物（ハコモノ）でなくとも、そこに作品があれば美術館といえるのかどうかを考えたいと思っている。そこで、屋内と屋外の両方で鑑賞者が思う「びじゅつかん」をつくってもらった作品とした。

## 吉田珠世麗

### 展示「いつかの停留所」

果てしなく続いていく日常をかたちにしたとき、同じ大きさなのにこんなにも違うとわかる。日常を、そのときの感覚のまま覚えておくということは難しいことではないだろうか。忘れられ過ぎ去ってゆくものを「残したい」という思いから、それを見ればその時に戻れるような情景を色とりどりの布で表現した。いつか見た景色をいつか思い出す、そんな停留所を作った。

## 神園悦乃

### 展示「みんなでつくるインクルージョンタウン」

架空の街を舞台に来場者に1人一体「住人」を自由に作ってもらい、街の好きなところに配置してもらった。（この際一から描いてもらえるようにする一方で、絵を描くのが苦手といった人のためにカスタムパーツも用意する。）一緒に「住人」の自己紹介カードを作ってもらい一緒に貼り、来場者は付箋を通して「住人」にコメントを残すことができるようにした。来場者の一人一人のイマジネーションがから生まれる街を通して、多様性を表現した作品を目指した。

## 小林良駿

### WS「親演—「演じる」を親しむワークショップ」

演劇に関わっていく中で特に大きく感じたのが「ハードルの高さ」だった。一度の公演で収容できる人数に限られる為、莫大な経費を回収するには必然的にチケット・グッズの料金を高く設定する必要がある。また観劇可能な人数が少ない分、新たに興味を持ってもらう機会が他のコンテンツよりも圧倒的に低い。日本芸術文化振興会による観劇動機のアンケートでは、出演団体もしくは出演者のファン＝既存層の割合が7割近くに達しており、新規で観劇した人の多くは「誘われて」という受動的なものに過ぎない。また別の研究では、

大学生の観劇経験の有無について多くの人があるとしたものの、学校での取組の一環として観劇したといった、こちらも受動的な経験が多かった。自発的に観劇する新規層は少なく、興味をもってもらうには何らかの手段で対象の目に公演の旨を留めさせる必要があると考える。このことから、「本校の大学生の目に入りやすい公演・ワークショップの開催」・「舞台装置を極力使わない構成」で企画を進めた。

#### 鈴木智萌奈

##### 展示「シンギュラリティ」

近代、生成系AIなどの技術の発展が著しく、ネットニュースなどに取り上げられる程にその話題は広まっている。しかし、現在AIの悪用が増えているので、多くの人々は生成系AIに対してあまり良い感触を示していない。そこで、今回は生成系AIを利用して作られたイメージを、写真展覧会という人々に親しまれている企画の中に取り入れて、生成系AIに触れ、その付き合い方を考えるきっかけの場を作った。

#### 中尾ねね

##### 展示「魔法少女\_\_虚構と現実の交差」

私は魔法少女をテーマに研究をしています。彼女たちを考察するうち、インターネットの普及によって私たちが虚構にアクセスできるようになった結果、魔法少女の世界にリアリティが存在し始めたことに気がついた。この作品では、魔法少女という虚構とリアリティが交わった存在を表現するために、オリジナルの魔法少女コスチュームを制作した。フィクションや虚構を表現するために、通常の布ではなく紙をコスチュームの土台として選び、その上にリアリティを表現するための本物のフリルやリボンなどの装飾アイテムを取り付けた。

#### 中山亜姫

##### 展示「触れて『みる』聴いて『みる』」

私は個人研究を進める中で、アートを通じて支援する人と支援される人が対等な関係性を築いていく方法を模索してきた。今回は目の見える人・見えない人の関係性に着目し、彼らが共にアートに親しむ場を提供するアーティスト、光島貴之氏との対話をもとに作品を制作した。「ケアする/される」といった福祉の視点とは少し違った視点から、見える人・見えない人の新たな関係性を探った。

#### 原田龍之介

##### 展示「M1でウケるボケとは？」

「コーンフレークはね 朝から楽しんで腹を満たしたいという煩惱の塊やねん」「YouTuberは警察に捕まり始めている。若いうちに大金を得ているからまともではない」これらは過去のM1グランプリ優勝ネタの一部である。どこか共感できるようなボケが多くないか。そんな疑問から、漫才のボケをほどいて「みる」ことにした。

### 第3章 考察

ABRの実践として取り組んだ「わたす展」から、各学生が制作やその展示、参加者や鑑賞者とのコミュニケーションを通して得た考察を述べる。

#### 3-1 問題関心を自己表現として提示すること

「わたす展」は、芸術大学ではない場所で、学生がそれぞれの研究成果を論文以外の形式で「表現」することに挑戦した。作品制作やワークショップの企画を行うことで、それぞれの問題意識が何かを改めて見つめ直すこととなった。

例えば、参加者に架空の住人（キャラクター）を作ってもらうことを仕掛けた神園は、自身の制作を振り返り「人形劇」という表現形式がもつ役割に関心を向けた。他にも制作を試みたことで、自身の問題関心がどこにあるのかを捉え直した学生が複数いた。

研究において文献調査も重要ではありながら、自身の問題関心を他者へと伝えるために、制作や表現という実践に移したことで、自身の問題関心がどこにあったのかを改めて気づくきっかけを得られた意義は大きい。文献調査などで行き詰まった際に、制作してみてカタチにする（外在化する）ことで、得られる気づきがあるのではないか。

#### 3-2 他者と関わること

他方で、自分たちの意図が相手に上手く伝わらないこともあり、他者と関わることの難しさも実感した。特に学外からの来場者への展示会の回り方の説明が足りず、作品を見逃されてしまうことがあった。自分たちには見慣れ歩き慣れた大学のキャンパスを、他者の視点に立ってガイドする必要があった。

しかし、このような学外からの視点をもつことができたのは、本展の実践があったからこそでもある。学生同士では、互いの問題関心を理解し合いながら作品を見ていたが、学外の人からは異なる視点からコメントが寄せられた。例えば、魔法少女とは何かを文献で調べながらコスチュームを制作した中尾は、鑑賞者からのピンク色に対するコメントを複数得たことや制作を振り返り、ピンク色が感覚的にもつ魅力や、この社会における「ピンク色」がもつ働きへの関心に改めて気づかされたという。

また、本展を通して初めて会う人や上下関係がある人とも対等性を作り出すことができるという発見があった。来年度は来場者との関わりをもっと密にし、アートを通じて自分たちの問題意識を他者と共有することで、他者理解をさらに深めていきたい。

#### 3-3 他者を理解すること

演劇ワークショップを行った小林は、自分が思っている演劇の面白さを、ある種ひとりよがりな考えとして伝えようとしてしまっていたことに気づいたという。来場者の反応や感想を得ながら、他者の視点に立ってより身近な存在としての演劇のあり方、参加を促しやすいワークショップのあり方を再考することとなった。

また、参加型作品を作った学生の多くは、作品を通して他者と対話し、様々な見方を知ることができた。筆者は今回アーティストへのインタビューをもとに、視覚障害のある人に焦点を当てた参加型作品を制作した。その中で自分が目の見えない人を特別視していたことがわかり、障害の有無で関わり方を変えるのではなく、個人個人と対話しながら心地

よい関係性を築いていくことが他者理解につながるという気づきを得た。

ABRの実践を通して、制作の過程における自己との対話の中で、文献調査だけでは気づき得なかった自身の問題関心に改めて向き合い直し、さらに展示やワークショップの場で他者との関わりを持つことにより、他者の視点に立って自身の問題関心をより深めることにつながった。

#### 参考文献

- ・野田邦弘・小泉元宏・竹内潔・家中茂 編著『アートがひらく地域のこれから クリエイティビティを生かす社会へ』(ミネルヴァ書房、2020年)
- ・岡原正幸 編著『アート・ライフ・社会学 エンパワーするアートベース・リサーチ』(晃洋書房、2020年)