

# 教育の視点から捉えた「アート・プロジェクト」の可能性(1)

## －「灯キャラバン・プロジェクト」初年度実践から－

吉 澤 俊  
YOSHIZAWA Shun

キーワード：アート・プロジェクト、自ら学び自ら考える力、デザイン(アート)思考、プロジェクト学習

本研究は、以下の「灯(ともしび)キャラバン・プロジェクト」の実践を通して「教育の視点から捉えた「アート・プロジェクト」の可能性」を明らかにすることを目指している。

本論では、将来の地域の担い手となる若者や子ども達が異校種連携プロジェクト・チームを作り、「創造性」「自分なりの発想」「発信力」というアートの持つ様々な特性を活用し、複数の地域で協働して地域の未来に向けた500人余の願いを「灯」に託すプロジェクトを自分達自身で企画・運営する経験を重ねる。そうした中で得た学びや達成感、「あらかじめ決められた正解ではなく、自分なりの答えを見つける」といった経験を通して、地域での社会参画に向けての「ファシリテーションスキル」「自己肯定感」や「シビックプライド」(地域への貢献を通して得られる自分が住む街への誇り)を持つことを目指すものである。

今年度は新型コロナウイルス感染症のため、当初予定されたプロジェクトができなかった。そのため本論は、複数年度にわたる継続研究の初年度として位置づけている。

なお、本「灯キャラバン・プロジェクト」実施にあたっては、「長野県地域発元気づくり支援金」の助成を受けており、ここにあらためて感謝の意を表したい。

### 1. はじめに

ニコラ・ブリオー(Nicolas Bourriaud)により書かれた「関係性の美学」(1998)以降、アートにおいて「関係性」は重要な意味を持つようになった。

この「関係性」を鍵に、2000年の「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ」を嚆矢として各地で「アート・プロジェクト」が開催され、地域住民による「参加型アート」の一つの「様式」が形成されることとなる。

そのような中、2011年に長野県塩尻市で26の展示・ワークショップからなる小規模な「アート・プロジェクト」が開催された<sup>1</sup>。この「アート・プロジェクト」では、そうした運営を全く経験したことがない行政職員・教員・大学生・高校生らが実行委員となり、参加した行政(市)・

大学等との調整を含めた企画・運営を全て行なっている、実質的な「リーダー」を作らず、一つひとつの展示・ワークショップの企画、さらにはアーティストとの連絡調整から招聘まで、全ての責任をいわば「セルフ・キュレーション」という形で実行委員各自が責任をもって取りくむこととなった。

筆者は同プロジェクトに実行委員長として携わることになるが、全体を統括しプロデュースする「アート・ディレクター」として指導力を持って取り組むのではなく、個々の企画の緩やかな連携に向けた取り組みをするだけであった。

この「Shiojiring」は、予算確保の問題、様々な連絡調整にあたる実行委員の負担感、「現代アート」というテーマが、鑑賞者である多数の市民からの興味関心を得ることが難しく、さらに実行委員長である筆者自身の事情もあり、残念ながら2回で継続を断念することとなった。そうした意味で「プロジェクト」全体としては成功とは言い難い。

しかしながら、「Shiojiring」から10年経ち、この極めて小さな「アート・プロジェクト」の持つ意味も変化してきた。

それぞれの専門分野としての行政職員・大学生のその後の地域創生・美術教育等の分野での活躍だけでなく<sup>2</sup>、開催後の「今までの人生で一番楽しかった」という実行委員の高校生の参加後の言葉を裏付けるように、中心なって活躍した当時の高校生は、他の卒業学年と比較しアート・美術教育に関わる卒業生が多く、その言葉からは本アート・プロジェクトがその後の進路決定において何らかの影響をもたらしたことが伺える。

このように、参加者である地域住民に視点をあて本アート・プロジェクトを考察するだけでなく、運営者側に視点を当て、「教育の視点から捉えたアート・プロジェクト」について考察した場合、「Shiojiring」の持つ「もう一つの可能性」が見えてくるのではないと思われる。

本稿は、こうした「Shiojiring」の実践をふまえ、「教育の視点から捉えた効果と課題」を教育および地域の今日的課題と関連づけながら、「アート・プロジェクト」の方法論を援用した『教育の視点から捉えたアート・プロジェクト』の可能性について、特に運営側参加者(以後、実行委員とする)としての若者(中学生・高校生・大学生)に視点を当てた実際のプロジェクトの運営を通して、検証・提案しようとするものである。

なお、本研究が実際に実践研究を行う予定である2021年は、新型コロナウイルス感染症の状況が不透明であり、感染予防の観点から、実践研究が困難になることも予想された。そのため、本研究は複数年度にわたる研究とし、感染状況の推移により実施状況に変化が予想されるものとしている。

## 2 教育の視点から捉えた「アート・プロジェクト」の効果と課題

### 2-1 「プロジェクト学習」の一形態として捉えるアート・プロジェクト運営

前述の「大地の芸術祭 越後妻有アート・トリエンナーレ」において「ボランティア」として活躍した「こへび隊」は、従来のボランティアの枠にとらわれることなく、プロジェクト全体において極めて重要な位置を占めていた。また「こへび隊」参加者一人ひとりのその後は、

その活動の意義を伝えている<sup>3</sup>。

一般的に「アート・プロジェクト」は、企画の中心となり全体の方向性を決定する「アート・ディレクター」<sup>4</sup>が存在する。高校生や大学生などは、前述の「こへび隊」のようにアート運営側のボランティアとして活動していく。「こへび隊」においても、それぞれの活動の場で様々な意思決定の場が設けられ、それぞれの課題解決に向けての議論を経て実際の活動が行われている。

この「意思決定の場」は、「Shiojiring」の実践が示すように、小規模なアート・プロジェクトにおいては全体の企画段階において設定することが可能となり、実行委員は特定のテーマに沿って合議を通して自分たち自身でコンセプトを企画し、運営に向けた方向付けをする。

またこの一連の流れは、「自分達自身が課題を見つけながら協働して新たな価値を創造する」という「長期的プロジェクト型学習」のひとつとして捉えることができる。

## 2-2 自ら課題を考え新しい価値を創造する

こうした小規模のアート・プロジェクトにおける実行委員自身による「意思決定」においては、アートの持つ「決められた答えではなく、自ら課題を考え新しい価値を創造する」という特性を活用した取り組みも期待できる。

若者・子どもが直面するとされる「将来の変化を予測することが困難な時代」(VUCA の時代)を「生きる力」としての「自ら学び自ら考える力」を育成することは、教育の今日的課題として広く認識されている。「自ら学び自ら考える力」は、前述のようにアートのあり方と親和性があり、実際にイタリア、レッジョ・エミリア市の幼児教育におけるアトリエリスタの存在、ビジネス分野において従来の思考プロセスとは異なる「デザイン・アート思考」が実際に導入されていることはそれを裏付けている。

## 2-3 「美術は苦手」からの脱却

先行研究によれば、「美術が苦手」と感じている専門科目以外の教員<sup>5</sup>・学生<sup>6</sup>等は少なくない。本学においても同様の傾向が見られ、その理由の一つとして挙げられる「うまく描けない」の背景には「うまく描く」という「正解」(対象を解答として似たように描く)を求めるあり方を、学生自身が「美術」として捉えてしまっている点が挙げられる。

しかし、そうした「美術は苦手」意識を持つ学生に対して、授業の中で「素材」「地域」「人」といった様々な関係性に着目し、「正解」ではなく「自分なりの答え」を求める探求型題材の経験を重ねる中で、ほとんどの学生は「苦手」意識から脱却することができ、卒業後は保育者として自身の経験をもとに楽しみながら自信を持って子どもに接することができるようになっていく例も多く見られる。

「アート・プロジェクト」は、前述のように「正解」ではなく「自分なりの答え」を求める探求型題材としての役割も持ち得る。また、イベントのもつ祝祭的な要素も持ち、社会への発信力もある点から、企画・運営の成果を「達成感」として認識しやすい。「美術は苦手」と捉え

てきた生徒・学生にとって「苦手」から脱却する上で効果的であろう。

一方、「アート・プロジェクト」の「アート」について考えた場合、いわゆるアーティストの「質」が「アート・プロジェクト」自体の「質」に関わることも予想される。アーティストが参加しない「アート・プロジェクト」が成立するのか、参加しない場合、それは「アート」「プロジェクト」と捉えることが可能かという問題が残る。次項では、「アート・プロジェクト」における「アート」の意味について詳細に検討していく。

### 3 「アート・プロジェクト」における「アート」の意味

「アート・プロジェクト」の意義の一つに、それまでアートと直接関わる経験がなかった地域住民に対してのアートに親しむ機会の創出、さらにアートを通じた地域の価値の再定義という点がある。また、地域住民が制作に参加する場合も、ファシリテーターとしてのアーティストは不可欠である。こうした場合、いわゆるアーティストの「質」如何により「アート・プロジェクト」自体の「質」が左右される現状は否めない。

アーティストが参加しない「アート・プロジェクト」が成立するのか、参加しない場合、それは「アート」「プロジェクト」と捉えることが可能かという問題が残る。

ここでは、そうした「アート・プロジェクト」における「アート」「アーティスト」の意味を再考する。

#### 3-1 SNSの時代におけるアート

Instagram, Twitter等SNSが一般化している中で、発信することの意味も大きく変わってきている。

誰もが自分の考えを「生活の一部」のような気軽さで発信し、それが社会に大きな影響を与える例も少なくない。

表現の方法も大きく変化し、かつて専門家しか発信し得なかった分野でも誰もが簡単に表現し発信することが可能になった。Vimeo, YouTube等の動画投稿サイトでは、全世界の「アート」作品も数多く見られ、その中で評価された作品がマーケットに繋がっていくという現象もみられる。そこでは「素人」「専門家」の区別自体が意味を持たなくなっており、そうした中で「アート」の概念は曖昧になり、「アーティスト」の定義も変化している。

「アート」「アーティスト」は、語源的にも「美術」「美術家」に比べ広い概念を網羅している。特に日本の現状では「アート」の概念は従来以上に広義に解釈され、その定義は曖昧になっている<sup>7</sup>。

#### 3-2 「レッジョ・ナラ(Reggio-narra)」が示す「アート・プロジェクト」の可能性

こうした変化の中で、現実の表現の場のあり方も変化している。幼児教育の分野で世界的に有名なイタリア・レッジョエミリア(Reggio-Emilia)市で毎年開催される「レッジョ・ナラ(Reggio-narra)」はその言葉が示すように街をあげての「語り」「演劇」「アート」等様々な分

野を含む中心市街全域を使う大きな「祭典」である。

開催当初は市民数名から始まったといわれる「レッジョ・ナラ」は、市民による表現・発信の一つのあり方を示している。多くのワークショップ・語り・演劇等が市内全域の各所で開催され、参加者はそれぞれの場所を訪れながら楽しむ。

実際に現地を訪れてみると、その「質」には差があり、全てが大きな感動を与えるものではない。しかし、この「祭典」が子どもだけでなく多くの市民から愛され、市民により支えられるイベントとして定着している点は重要である。市民が工夫を重ね「自分なりの答え」を出そうとする姿は、ネット上に発信される様々な表現活動に通ずるものがあり、個々の表現・発信の可能性を示唆しているように感じられた。

一方、同じくイタリアのヴェネツィア市内の二カ所を中心として開催される「ヴェネツィア・ビエンナーレ」は、各国代表の作品がパビリオンのような形で国の威信をかけて展示される。全体を統括するアート・ディレクターのもと、各国で選任されたキュレーターがキュレーションした展示の質は、当然のことながら極めて高い。アートワールドの文脈に沿った、歴史と伝統を感じさせる展示が続く。ここでは発信者はアーティストであり、鑑賞者である市民は作品に参加することはあっても表現の主体とはならない。

双方の指向する方向は全く別であり、どちらが良いというものではない。レッジョ・ナラ自身が「アート」的な内容を内包しており、さらに「アート・プロジェクト」的な指向を強めていったとしても、「アート」のもたらす感動の意味が、ヴェネツィア・ビエンナーレとは大きく異なっている。しかし、レッジョ・ナラには「アート」「アーティスト」を巡る様々な概念が変化している中で「アート・プロジェクト」の可能性が示されていると捉えることは可能であろう。

### 3-3 「ソーシャリー・エンゲイジド・アート」(ソーシャル・プラクティス)

同様に、「ソーシャリー・エンゲイジド・アート」(ソーシャル・プラクティス)は、その表面上の形態がいわゆるアートとは大きく乖離したように見えるものであってもアートの様々な要素を内包しているとされる<sup>8</sup>。

本論では詳細を論じることはできないが、「ソーシャリー・エンゲイジド・アート」のあり方にも、「アート・プロジェクト」に関わる「アート」の問題への方向が示されていると考える。

## 4 「灯キャラバン・プロジェクト」

ここまでの論考をもとに、教育の視点から捉えた「アート・プロジェクト」の可能性の検証の為に、実際に「アート・プロジェクト」を企画している。前述の「Shiojiring」での効果と課題をもとに、可能な限り、参加者・実行委員双方に分かりやすいプロジェクト企画・運営の起点としての「プラットフォーム」を意識して選定した。

#### 4-1 「Notte di luce(光の夜)」

そうした中で、前述のイタリア・レッジョ・エミリア市で開催される「Notte di luce(光の夜)」<sup>9</sup>の事例を知ることができた。

イタリアはインクルーシブ教育の先進地であり、以前から閉鎖型精神病棟を廃止しているように、「障がい」のある人への理解や共生に対しての意識が高い。レッジョ・エミリア市も「共生」を重要視しており、12月3日の「国際障がい者デー」の前後に開催されるのが「Notte di luce」である。

12月3日の夜、市の中心部にある広場(Piazza)に子どもから大人まで多くの市民が集まる。広場正面のステージ上で演奏する障がいのある人たちを含めたパーカッション・チームとともに参加者全員がリズムを取り、そこにいる全員でひとつの場を作り上げるという大きなプロジェクトとなる。

ここで象徴的に用いられ、全員の心をひとつにするために活用されるのが「灯」であり、「感動」「美しさ」そして社会的なメッセージを込めた発信力等の様々な要素を「灯」が内包することを示していた。

以上の経緯があり、この「Notte di luce」を参考として「灯」を活用したプロジェクトを「プラットフォーム」として活用することを決定している。

以下、このように背景をもとに成立した「灯キャラバンプロジェクト」について運営方法を含めた詳細を述べていく。

#### 4-2 「灯」をプラットフォームとして設定した理由

灯籠からキャンドルまで、世界では人々が「灯」に願いを載せ、様々な祈りを捧げている。また、「キャンドルナイト」「灯籠祭り」といったイベントが各地で開催されていることから分かるように「灯」を集めたものを鑑賞する経験はごく一般的なものである。

ある面では、様々な場面で「使い古された」ものであり、「アート・ワールド」の範疇での「アート」の一つとして捉えられることはあまり無く、アーティストが表現のひとつとして使うといったこともほとんど見られない。反面、美術に対して「苦手」と感じている学生・生徒、あるいは地域住民にとっても分かりやすく、拒否反応を示しにくい。また、アーティストの介在が無くとも既に様々な場所で完成された形式であり、運営にあたる若者だけでなく参加者や鑑賞者にとっても全体像をイメージしやすく、前述のようにその幻想的な光景は、誰もが感動し美しさを感じる力を持つ。

このように誰もが分かりやすい形式を用いることで、プロジェクト全体の汎用性がある「プラットフォーム」をつくることを意図している。こうした「プラットフォーム」をもとに、「Notte di luce」(光の夜)のように発展的な様々なイベントを企画していくことも可能であり、地域住民の理解も得やすいと考えられる。

「灯キャラバン・プロジェクト」は、そうした「灯」の特徴を用いたプロジェクトとなる。

#### 4-3 「灯」と「アート」との関連性

一方、こうした「灯」を用いたプロジェクトが前述のように「アート」であるかといった問いも生ずる。

すなわち、単なる「イベント」としてアーティストが介在せず、ある面では「陳腐」とも言える「灯」を用いることで、他の様々な「イベント」との差異はどのような点にあるのかという点が問題となる。

この点について、前述の「表現・発信の多様性」についてから考えていくことが必要となる。前述のように、表現・発信の主体はアーティストといういわば「特権階級的存在」から、ごく普通の中学生・高校生も含む段階に移行している<sup>10</sup>。そうした中で、本プロジェクトの活動を「アート」のひとつと捉えるのは、アート・ディレクターでもアーティストでもない実行委員である若者一人ひとりが、「決められた答えではなく、自ら課題を考え新しい価値を創造する」ためのプラットフォームとして「灯」のプロジェクトを活用する点にある。その思考過程には前述の「アート(デザイン)思考」と呼ばれるアートの特性を活かした思考方法が介在する<sup>11</sup>。

#### 4-4 運営の概要

初年度にあたる今年度は、500名の幼児から大人までの地域の多様な参加者が、①自分自身の思いを込めたテラコッタによるキャンドルスタンドを作り、②地域の様々な課題に関わる「願い」を書き、③それを一つの作品として展示する、という一連の活動が一つのプロジェクトとして設定し、こうした「プロジェクト」が場所を変えながら複数回実施されるという形式を設定した。

制作されたキャンドルスタンドの利用は一度だけでなく、①大学生・高校生を中心とする実行委員による「灯キャラバンチーム」が完成したキャンドルスタンドとともに各地域を訪問する。②その地域の児童・生徒あるいは地域住民と協働して地域の課題に関わるテーマを設定し、プロジェクトを企画・制作する。

このようにして様々な地域で協働しながら、それぞれの「祈り」「願い」を届けることとなる。参加者が作ったキャンドルスタンドは、「祈り」「願い」を届けるための大切なツールとなり、様々なプロジェクトで活用されていく。最終的に、一人ひとりの思いが込められたキャンドルスタンドは廃棄されるのではなく、単年度のイベント終了後に制作者のもとに戻り、各家庭の中でそれぞれの「願い」や「祈り」を届けるツールとなることが期待される。

#### 4-5 運営手順

大きく分けて「キャラバンチームの編成」「各プロジェクト実施団体の決定」「実施内容の企画」「キャンドルスタンドの制作」「願いを書く」「展示」「キャラバン」「終了後」とプロジェクトの流れを分けることができる。

##### ① キャラバンチームの編成

教員(筆者)が様々な灯に関わる先行事例を示し、プロジェクトの主旨を説明する。興味を示した生徒・学生に呼びかけ、ボランティアにより「灯キャラバンチーム」を編成する。

## ② 各プロジェクト実施団体の決定

プロジェクト初年度にあたる本年度は、実施相手先を訪問し、プロジェクト趣旨説明および参加の呼びかけを行う。実施希望団体がいる場合、後述する「テラコッタ制作」「願いに向けた学習+制作」「展示」の三段階に分け、どの段階に参加するのか希望をとる。全ての段階において、運営にあたり実行委員会の学生と企画運営を協働して行うことへの同意を得る。

## ③ 実施内容の企画

実施希望団体を訪問し、話し合いながらプロジェクトを通して発信したい思いやプロジェクトに寄せた願いを聞き取り、プロジェクト全体の企画を作り上げて行く。その後、実施のロードマップを作成する。

以上までが完成した段階で実制作に移行する。

## ④ キャンドルスタンドの制作

各団体で、実行委員自身の支援のもとに参加者がテラコッタ粘土を用いて「キャンドルスタンド」を制作する。テラコッタ粘土自体が「自然素材」であり、子ども達にとって水粘土での活動が少なくなっている状況、さらには土遊びの経験の機会が減少している点を考えると、制作にあたる参加者にとって貴重な経験となることだけでなく、運営にあたる学生にとっても貴重な経験となることが予想される。

## ⑤ 願いを書く

キャンドルスタンドに載せるトレーシングペーパーに「願い」を書く。「願い」を書くにあたっては、各プロジェクトのテーマに沿った学習の場を設け、参加者が自分の問題として「願い」を持てるようにしていく。本年度は、初年度にあたることもあり、テーマ設定に際してそれぞれの参加者がテーマを決め出しやすい「共生」「人権」|多様性」等SDGsとも重なる内容を設定し、それぞれの日に関わる「国際記念日」を作品展示日に設定し、実際に学習の機会を設けながら「願い」を書く。

## ⑥ 展示

作品展示にあたっては、実施希望団体と実行委員会との話し合いにより、展示方法の詳細を決定する。灯の並べ方による表現の意味も考えながら、単に「場所を照らす」「道標」としての灯の設置ではなく、一人ひとりの「願い」が尊重される展示方法に配慮していく。ミニLEDを光源とするため、室内展示を含めて様々な展示方法が考えられる。

## ⑦ キャラバン

テラコッタの「キャンドルスタンド」の利用は一度だけでなく、大学生・高校生を中心とする「灯キャラバンチーム」かが完成したキャンドルスタンドとともに各地域を訪問し、その地域の住民、特に児童生徒を中心とする子ども・若者と協働してプロジェクトを企画・制作することを続けていく。そうして様々な機会に500人余の「祈り」「願い」を届けることとなる。つまり参加者が作ったキャンドルスタンドは、他の人の「祈り」「願い」を届けるための大切なツール



となり、同時に「誰か」とつながっていくためのツールともなる。

#### ⑧ プロジェクト終了後

1年間をキャラバンの単位とする。期間終了後、一人ひとりの思いが込められたキャンドルスタンドは廃棄されるのではなく、単年度のプロジェクト終了後に制作者のもとに戻り、各家庭の中で活用されることを企図する。

## 5 「灯キャラバンプロジェクト」の活動の現状と今後の方向

このようにしてプラットフォームとしての「灯キャラバン・プロジェクト」を設定した。ここでは、初年度の運用の状況を記述する。

本プロジェクトは、「長野県地域発元気づくり支援金」事業の助成を得ることができ、様々な面で支援体制が整った中でのスタートとなった。

しかしながら、スタート直後より「新型コロナウイルス」の近隣地域での感染拡大が続き、本学の位置する上田市周辺においても高い感染警戒レベルが長期間に渡り続いた。そのため学生の活動は著しく制限され、キャンドルスタンドの制作、実行委員会での企画立案・展示といった活動の中核となるものが実施できない状況が続く等プロジェクトの実施が困難な状況が現時点でも継続している。

そのため単年度における「教育の視点から捉えた『アート・プロジェクト』の可能性」の検証が困難であり、前述のように今後継続して実践研究を行うこととした。

そうした中で、現在予定されているプロジェクトおよび活動が制限されながらも、感染状況が好転したごくわずかな期間の中で実施先の多大なる協力のもとで辛うじて実施できたプロジェクトもある。しかしながら実施できたプロジェクトも当初の計画の部分実施となったものが多く、感染症の収束後に発展的な形での実施を目指している。

そのため、本論では現時点での実施に向けた組織編成および実施できた内容、そして今後の展開予想について述べていく。

### 5-1 「組織づくり」の現状

当初の計画では、本学学生を中心とする大学生と高校生が中心となりプロジェクトの中核となる「灯キャラバンチーム」を編成することとした。しかし、前述の感染状況の悪化により学外での活動制限が生じたため発足当初は本学学生による「灯キャラバンチーム」が編成されている。

本学の「地域連携センター」の協力により学生へ呼びかけた結果、発足時で約35名のボランティア参加の申し出があり、その中から互選で「実行委員長」「副実行委員長」を選任し活動を開始した。

しかし、活動当初は学生自身が「灯」を用いた活動を企画することにイメージが持ちにくく、手探りの状況で活動が始まった為に、具体的な企画・運用には困難がみられた。そこで、「ブラッ

トフォーム」作りの段階では発案者である教員が具体的な企画・運用方法を示し、実際にプロジェクトを企画・運営し、プロジェクト自体の感動を味わい、プラットフォームとしての「灯キャラバン・プロジェクト」の概要を理解した後に実行委員自身がプロジェクトを企画する方法に変更している。

## 5-2 今後のプロジェクトの今後

このように実際に「灯キャラバン・プロジェクト」の実施経験をする中で、実行委員からは具体的なプロジェクトの案がでてきている。

「近隣の特別支援学校での行事中止に伴う思い出作りプロジェクト」「善光寺の灯明祭りへの参加」「自分の命を救っていただいた病院に入院する子どもたちに向けた『命の灯プロジェクト』」等具体的な提案も始まっている。今年度、プロジェクト全体が大きく進展することが難しかった点はあるものの、特に実際に現場に行き多くの鑑賞者の方々と感動を共有できた実行委員からは次のプロジェクトへの意欲の高まりが感じられ、今後に期待できる。

来年度以降、今年度末までに実施できたプロジェクトに関する報告・考察を含めて継続してプロジェクトによる検証を続け、今後機会を設け報告していきたい。

## 註

- 1) 「Shiojiring」。2011年8月に塩尻市「えんぱーく」において開催された。
- 2) 塩尻市職員として「Shiojiring」運営の中心となった山田崇氏は、その後「地域創世」の実践・研究分野において幅広く活躍している。(山田崇,「日本一おかしな公務員」,日本経済新聞出版,2019)
- 3) 大門忠志,2017,「里山ーアートが呼ぶ交流の輪ー」,『21世紀WAKAYAMA』,一般財団法人和歌山社会経済研究所 pp.23-39
- 4) 前述の「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ」は、アート・ディレクターの北川フラム氏の存在が無ければ成立し得なかった。その後、同氏は瀬戸内国際芸術祭,北アルプス国際芸術祭などのアート・ディレクターとして活躍する。
- 5) 三澤一実・増田毅・麻生敬子・田中俊一・宮島端子,2006,「所沢市における小学校教員の図画工作科指導意識」,『文教大学教育学部 紀要』,40, pp. 81-93
- 6) 降旗孝,2002,「図工・美術科教育における現実的な課題 体系的な教科カリキュラム構築の意義」,『美術教育』,284,日本美術教育学会, pp. 48-52
- 7) 大野佐和子,2012,「アートヒステリーー何でもかんでもアートな国・ニッポン」河出書房新社
- 8) 「ソーシャル・プラクティス」という言葉に「アート」と言う語が含まれないことが示すように,「アート」「アーティスト」とは何かという問題は完全には解決されていない。

- 9) 「Notte di luce」は、現時点で日本にその成立背景等の詳細の紹介があまりなされていない。
- 10) その変化は、かつて宮廷の専有物だったアートが市民階級、一般庶民に開かれた過程と同様の表現の受容方法・発信の主体の有り様に関わる大きな変化と捉えることも可能であろう。
- 11) 当然のことながら、参加者に向けた発信の際に美的感受性が活用される点もアートと捉えることにつながる。