

学生の企画、実施による美術館等での教育普及活動 2018 (平成30) 年度博物館実習の報告

Report of Educational Activities at Art Museums etc. Planned and Carried out by Students of the Museum Practice Course in 2018

キーワード：

博物館実習
美術館
ギャラリートーク
ワークショップ
学生企画

抄録

2018 (平成 30) 年度の博物館実習での取り組みを報告する。特徴は、美術館等の施設で、学生が自ら企画、実施するイベントを行ったことである。その内容は、ギャラリートーク、ワークシート作成、工作ワークショップ、さらには展覧会コンセプトの立案、ポスター等のデザイン、独自の企画展示コーナー設営などである。学生が自ら企画し、実施まで行うことにより、単なる知識、技術の習得のみならず、対人的、対組織的なコミュニケーション能力や実務能力の育成に成果があった。一方で受け入れ側の美術館等の施設による多大な協力が必要であることも、課題として明らかになった。

はじめに (博物館実習の目的)

常葉大学にて開講されている科目、博物館実習について、2018 (平成 30) 年度の活動を報告する。博物館実習は、学芸員資格習得のための必修科目の一つとして、本学においては教育学部生涯学習学科と造形学部で開講されている。本報告者は、この科目を2012(平成 24) 年度より教育学部生涯学習学科を、また2015 (平成 27) 年度よりは造形学部も担当し、両学部合同で授業を行っている。実質的な受講者数 (つまり履修登録者数ではなく、実際に実習に参加した学生数) は、年により多寡あるが、2018 (平成 30) 年度は教育学部生涯学習学科が 24 名、造形学部が 15 名であった。

博物館実習の目的は、「博物館実習ガイドライン」(文部科学省 2009 年 4 月)によると、「学芸員養成教育において学んだ知識・技術や理論を生かして、学内及び館園での実体験や実技を通して、学芸員として必要とされる知識・技術等の基礎・基本を修得すること」とされており、そのために学内実習と館園実習が奨励されている。館園実習は一般的には、大学が博物館へ学生の受け入れを依頼し、博物館が学生を実習生として5日間程度館務に従事させる方法で実施されている。本学では、常葉学園関連施設である常葉美術館(本報告者が館長を兼務している)を実習先とし、実際の展示室を用いての展示作業や、掛け軸や絵画作品などの資料取り扱いの実習を行っている。

しかしながら、短期間の実習では、実務の真実事をするにすぎない。また資料の取り扱いや展示作業も重要であるが、学芸員の実務の大半を占めるのは、多種多様な人々との交渉である。そこで上記のガイドラインでは、「学芸員の仕事は対人関係が多く、信頼性やコミュニケーション能力が求められることから、学生に対して知識・技術の習得のみならず、優れた識見と人格を有する全人的な向上に努める必要があることを指導すること」としている。

これを受けて本科目では、常葉美術館および他の様々な施設、機関等において、学生がその業務に従事するばかりではなく、その場所で自ら企画、立案した教育普及活動を行うことに取り組んでいる。これを実現するあたり、学生は企画力、行動力はもちろん、

施設の人たち等との折衝能力も求められることとなる。そのことは、ガイドラインのいう「優れた識見と人格を有する全人的な向上」のための貴重な実地経験の機会となるだろう。

2018 (平成 30) 年度は、このような他施設との連携による学生企画イベントとして、以下4つを実施した。

- 1 『夢を描いた青年 石田徹也展』(藤枝市郷土博物館・文学館) 関連イベント
- 2 『常葉美術館収蔵名品展』(常葉美術館) 関連イベント
- 3 東静岡アート&スポーツ/ヒロバでのイベント
- 4 「起点としての80年代」展(静岡市美術館) 関連イベント

それぞれの詳細を以下に報告し、成果と課題を検討したい。

1 『夢を描いた青年 石田徹也展』(藤枝市郷土博物館・文学館) 関連イベント

名称：「石田ワールドにとびこもう」

内容：来館者参加型のディスプレイ、ワークシート作成、ワークショップ、ワークショップ用チラシ作成(資料1)

開催日時：8/11(土)、12(日) 各日 10:30～11:30、14:00～15:00 の4回開催

ワークショップの一般参加者数：のべ37名

担当学生：造形学部4年生(小澤風花、川上真由、工藤涼、和田真子、宇田花音、片山渚、増田朱莉)

本報告者が監修を務めた『夢を描いた青年 石田徹也展』(藤枝市郷土博物館・文学館)の関連イベントとして企画、実施された。

まず来館者参加型のディスプレイとして、顔出しパネルを用いた企画を学生たちに案出させた。焼津市出身の夭折の画家、石田徹也の代表作である《飛べなくなった人》を等身大の自立式パネルにし、その顔の部分ほかをくり抜いたものを、展覧会場入り口に設置す

る。来館者は自由にパネル裏側から自身の顔を出し、「飛べなくなった人」になって写真を撮影することができる。

それだけなら、観光地などによく見られるものであるが、それを来館者が参加することによって次第に出来上がっていくディスプレイにすることを目指した。具体的な方法は、顔出しパネルを撮影したのち、希望者にはその場でその写真をプリントし、顔出しパネルの周囲に張り付けてもらう。多くの人に参加することによって、様々な人の顔をした「飛べなくなった人」が増殖していく光景を作り上げるというものである。これは、石田徹也の作品を身近に感じてもらうとともに、現代人の匿名性という作品テーマを具現化するねらいもあった。

プリントする際に工夫したのは、タカラトミー社製の玩具「プリントス」を利用したことである。これは写真撮影したスマートフォンのディスプレイ画面を、インスタクスマニフィルム（チェキ用フィルム）に直接転写する玩具で、利点は、参加者自身の手によって簡単にプリントができる簡便性ととも、画像データをパソコンやプリンターに取り込む必要がない、すなわち参加者の顔という個人情報を含むデータをたとえ一時といえども保持する必要がないという点である。

実施結果は、展覧会会期中、多くの来館者に参加していただき、写真1に見られるようなディスプレイが完成した（写真1）。

反省点としては、一つには、顔出しパネルの作り方についてである。作品《飛べなくなった人》は人物が両手を広げている図像である。顔出しパネルにおいては、顔部分とその両手部分を削除し、参加者がそれを自身の体で補うことによって、成りきってもらうことを意図した。だが実際には、参加者は顔を出すだけで、両手を広げない人が多かった。

これを改善するには、両手部分をすべて削除するのではなく、肩口あるいは上腕部まで残しておくことが望ましかったのかもしれない。学生たちにとっては、参加者の行動を見越した細かいディスプレイデザインの必要性を学ぶ機会となった。

反省点の二つ目として、プリントした写真を貼り付ける場所についてである。当初は顔出しパネルを取り囲むように背後の壁などに貼ってもらうことを想定したが、実際には、顔出しパネルの左脇にボードを立てて、貼り付け場所とした。その変更理由は、設置場所の壁や位置関係から困難であったことと、もうひとつは参加者の肖像権が懸念されたことである。つまり、顔出しパネルの周囲にプリント写真を貼ると、顔出しパネルを撮影した人の写真に、他の人の顔が写ったプリント写真が写り込むことになる。そのことが心理的、法的な障害として懸念されたのである。

実際にはチェキ用フィルムの小さいサイズを考えると、他者の顔はごく小さくしか写り込まないのであるが、近年のスマートフォン等のカメラ機能の向上も考慮すると、配慮が必要であることは間違いないことであった。



（写真1）顔出しパネルの設置状況

次に、ワークショップについて。まず参加者にはA5サイズ（A4二つ折り）の簡単なワークシート（資料2）を手渡し、それをもとに10分ほど展覧会場を見学してもらう。その後、ワークシートの答え合わせを兼ねながらギャリートークを行う。またこれらの時間内に、印象に残った作品1点を写真撮影しておいてもらう。



（写真2）ギャリートークの実施状況

ギャリートーク終了後、別室に移動し、簡単な工作を行う。まず各自撮影した作品写真をプリントスでプリントアウトし、好きな色の台紙に貼り、そのまわりに感想を書いてもらう（これらは回収し会期中、展示室出口に掲示した）。また、ワークシートの最後の問題に取り組んでもらう。石田徹也の作品は、何かの物と人が合体したような作風に特徴があるので、それを自分なりに模倣し、合体人間を想像してみようという内容であった。



(写真3) プリントスによる写真の転写作業



(写真4) 参加者作品。左はカメラと合体した人の図

来館者参加型のディスプレイと、ワークショップの両方を通してのねらいは、石田徹也の作品世界を身近に感じてもらうことであった。参加者の様子を見ると、その目的はおおむね達成されたと思われる。作品鑑賞の深度は決して深くはなかっただろうが、現代美術作品に親しみきっかけづくりとしては十分に機能したとみてよいだろう。一方、学生たちにとっては、ディスプレイの活用、ワークシートの作成、ギャラリートークとワークショップの実施と、多くのことを学べる機会となった。

2 『常葉美術館収蔵名品展』(常葉美術館) 関連イベント

内容：学生企画の展示コーナー設営、展覧会ポスター等のデザイン、展覧会キャッチコピー創作、ワークショップ

ワークショップ名称：「渡辺華山の『掛け軸風しおり』を作ろう」

開催日時：11/10(土)、11(日) 開館時間中随時開催

ワークショップの一般参加者数：69名

担当学生：造形学部4年生(軍地詩織、原田強、清水舞子、大村勇貴、内山範晃)

この活動は、本報告者が館長を務める常葉美術館を会場として行うものであったことから、自身の裁量でかなりの程度、学生に会場と館所蔵品を自由に使用してもらうことができた。その前提で、このイベント企画と実施を担当したい学生を募った。その結果、学生たちは単にひとつのワークショップを行うだけにとどまらず、展覧会全般の企画、実施にまでかかわるといふ、たいへん充実した実習活動が行われた。

まず展覧会コンセプトについて。『常葉美術館収蔵名品展』は常葉美術館が開館40周年を迎えることを記念して、その館蔵品を一堂に展覧するものであるが、ただ作品を羅列するだけでは平凡である。そこで学生たちが考案したのは、名品を「タカラモノ」と読み替えて、多層的に解釈することであった。

すなわち、常葉美術館の所蔵品の中でも珠玉の名品とされる渡辺華山《西王母図》は、仙女の西王母が従者に不老長寿の桃を持たしている図である。仙桃という画題、《西王母図》という名品、そしてそれを観覧する来館者一人ひとりのタカラモノ、この三つを重ね合わせて展示することにより、展覧会の鑑賞が、自身の心のうちにしまわれて、忘れられているタカラモノの再発見へとつながる、そういうコンセプトを立案した。

またそれにともない、展覧会のサブタイトルとキャッチコピーも考案され、検討を経て、それぞれ「タカラモノを探す旅」「大人になるにつれて／何かを忘れて 何かを捨てていくのだろう／時間に置き去られた／大切な宝物を探す旅」が決定した。

このコンセプトをどう展示するかが、次に検討され、企画書にまとめられた。学生たちは自身の力量を踏まえ、展示室全体ではなく、1/3程度のスペースを自分たちの企画コーナーとして使うことを申し出た。そしてそのスペースを、人生の5段階に見立てた5つの区画に分け、それぞれに常葉美術館の館蔵品のなかから選んだ作品1,2点と、その区画を象徴する小物、そしてイメージカラーの壁紙とで展示構成することとした。

館蔵品は、それぞれの区画の主旨や小物に関連する視点で選ばれた。たとえば第1区画は青年期を表すが、そこにはピカソや曾宮一念が20歳前後に描いた作品が展示されて、第4区画は壮年期を表し、懐古的な雰囲気を持つ静物画が選ばれるといった具合である。学生はそれぞれの作品に主観的な解説を付け、一緒に掲示した(資料4)。また5つのうちのひとつ(第3区画)は、一般人からタカラモノを提供してもらって飾る、参加型の展示が提案された。

この企画案は、いくつかの修正を加えて(たとえば壁紙は、学生自身でデザインしたデジタルデータをプリントアウトするものから、予算と時間の都合で、既成の単色の壁紙使用に変更した)、おおむね実施された。



(写真5) 学生企画コーナー「タカラモノ展」展示風景 左から「クレイジーポップ」「ブラックアウト」「コーストブルー」「ノスタルジーメモリー」「アースフォレスト」



(写真6) 「クレイジーポップ」展示風景



(写真7) 「ブラックアウト」展示風景



(写真 8)「コーストブルー」展示風景 (会期終了時)



(写真 9)「ノスタルジメモリー」展示風景



(写真 10)「アースフォレスト」展示風景

各区画の展示物の詳細は以下である。区画名と、その主旨文(資料3)は学生が考案したもので、実際にパネルにして掲示された。主旨文に対しても、本報告者は基本的に手を入れなかった。たとえこねない文章表現であっても、大学生ならではの若い感性を大切にしたいと思ったことと、それは来館者にも伝わるだろうと考えたからである。

⑩「タカラモノ展」

小物：学生5人を象徴する鉛筆、シャープペンシル、ボールペンなど5本



(写真11)

①「クレイジーポップ」(写真6)

展示作品：パブロ・ピカソ《サーカス》1905年、リトグラフ

曾宮一念《桑畑》1912年、油彩

小物：ゴミ箱と、色鮮やかに汚されたゴミ。絵の具と刷毛

②「ブラックアウト」(写真7)

展示作品：白隠《墨跡「常念観世音菩薩」》江戸中期
柴田泰山《龍虎図》昭和年間

小物：古いブラウン管式テレビ、テレビのリモコン、古いゲーム機

③「コーストブルー」(写真8)

展示作品：渡辺華山《西王母図》1816(文化13)年

小物：学生5人の個人的な思い出の品と、それらの簡単な説明文

さらに、展覧会会期中、常葉大付属菊川高校の高校生らに依頼し、彼らのタカラモノを持ちよってきてもらい、その説明文とともに展示を追加していった。子供のころのおもちゃ、絵本、幼稚園の友達にもらった絵、部活動のユニフォームなど。

④「ノスタルジーメモリー」(写真9)

展示作品：耳野卯三郎《薔薇と牛骨》1964年、油彩

曾宮一念《妹の像》1923年、油彩

小物：美術教室の箱椅子、フリーズフラワー、手紙

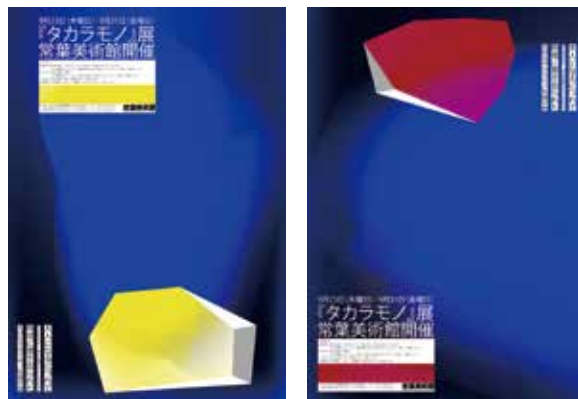
⑤「アースフォレスト」(写真10)

展示作品：椿華谷《花卉図》江戸後期

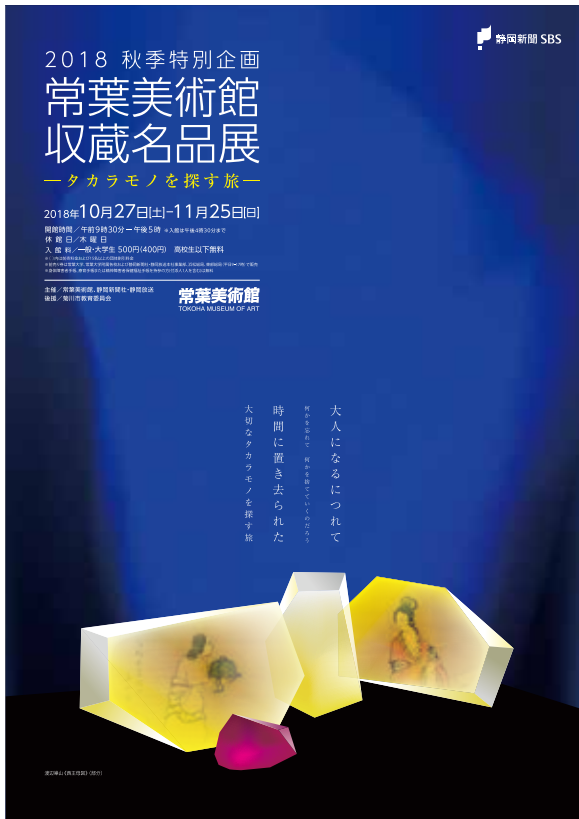
曾宮一念《けし》1952年、油彩

小物：植木鉢、写真

ポスター、チラシなどのデザインも学生に7案ほど出してもらった(写真12、13、14)。その素案をもとに、常葉美術館学芸員および印刷・広報業務を委託したSBSプロモーションによってデザイン化し、印刷した(写真15、16)。



(写真12、13、14) 学生によるポスター、チラシのデザイン案のいくつか



(写真 15) 展覧会チラシ 表面



(写真 16) 展覧会チラシ 裏面

ワークショップ「渡辺崋山の『掛け軸風しおり』を作ろう」は、展示室入り口付近にブースを設け、来館者に自由に参加してもらう方法で実施した。あらかじめ渡辺崋山の作品図版の一部を短冊状に切り抜いた紙と、様々な色紙、紐を用意しておく。参加者にそれらを自由に選んでもらい、組み合わせて、ラミネート加工して葉にし、参加者にプレゼントするというものであった。



(写真 17) ワークショップ完成品



(写真 18) ワークショップの様子

これら活動全般について総括すると、学生企画としては水準の高い展示、活動ができたものと思われる。最初の構想段階では、たいへん意欲的に展示室全体を用い、壁紙も自身で模様をデザインしたものを出力し、展示する小物も様々に制作してと、大規模に立案したが、現場の調査を重ね、予算やスケジュールなども勘案して、実現可能なものに落とし込んでいった。そうした現実的な判断が、現場では絶えず求められることであるが、それを経験できたのは、学生にとって収穫であっただろう。また、そのことが逆に展覧会コンセプトを明瞭なものにし、展示の質を高めたとも言える。

3 東静岡アート&スポーツ／ヒロバでのイベント

内容：広い芝地にラインカーを使って地上絵を描き、大きなシャボン玉を飛ばすという、一般参加型の野外イベント

名称：「みんな de あーと しぞーか ～ヒロバに線を引きましょう。シャボン玉も飛ばしましょう～」

場所：東静岡アート&スポーツ／ヒロバ

開催日時：12/8（土）13：00～14：00

一般参加者数：73名

担当学生：教育学部生涯学習学科3年生(石切山愛莉、大須賀彩音、岡田紗和、澳塩優里、小野田瑞生、角田裕太郎、勝見花帆、草ヶ谷愛海、久保田玲可、小関克幸、小林隆央、佐野日菜、鈴木なつ美、鈴木遼、住吉将浩、高井瑞生、田中美帆、西桃佳、星野かほり、水野結衣子、宮原ほの香、村越若葉、山村優太、渡部瑛)

造形学部4年生(江崙琴美、大石実央)

助成：常葉大学、平成30年度地域交流・連携事業

静岡市は、JR東静岡駅北口に所有している24,000㎡の市有地の利活用を模索している。2017年、この地は東静岡アート&スポーツ／ヒロバとして整備され、ローラースポーツパーク（民間業務委託）や駐車場などが開業した。しかし、5,000㎡の芝地は十分活用されているとは言い難い。そこで、静岡市、静岡市文化振興財団などと連携し、学生の力でこの地に賑わいをもたらそうと試みたのが、この活動である。

6月、学生たちにイベントの企画案を提出させた。そのさい留意することとして、次の3点を指示した。一つは、賑わいの創出が目的であるため、できるだけ多くの人々が自由に参加できるものとする。そのためには、申込不要、参加料無料、参加年齢の制約なし、開催時間内の自由参加といった開催形態が有効であること。二つ目には、芝地の広さを利用したもの、広いからこそできるものであることが望ましいこと。三つ目には、この場所の歴史的な特性（東海道という交通路に位置することや、近年まで国鉄／JRの貨物駅であったことなど）を勘案できると、なお相応しいということであった。

学生からは様々なアイデアが出された。風船畑を作るとか、巨大クリスマススリー制作、巨大トランプゲームなどの案があった中で、ラインカー（ライン引き）とラインパウダーによる、富士山の地上絵制作と、巨大シャボン玉遊びが選定された。また両者を関連づけるために、シャボン玉は富士にたなびく霞の表現と位置付けた。イベント名も学生に案出させたが、抽象的で具体的に何を行うのかははっきりわからないものだったため、補足するためにサブタイトルを追加した。

6月～11月にかけては、企画案を静岡市側に説明、承諾を得え、開催日時を決定し、場所の予約をした。また、学生たちの作業体制を6班（総括、企画、広報、記録、会場、シャボン玉）に編成した。シャボン玉班を主に造形学部学生が、それ以外を生涯学習学科の学生が担当した。同時に各班それぞれ具体的な実施方法の検討と、用具、材料の調達方法と経費見積を指示し、予算とすり合わせて発注した。あわせて東静岡町内会長に挨拶と説明を行った。

実施日当日は天候にも恵まれ、73名の参加者を数え、12月の閑散期に多少なりともぎわいを創出できた。参加者たちにとっては、簡単で、楽しい作業ができ、満足いただけただけであり、学生たちにとっては、地域貢献や生涯学習の実践の場として学ぶ機会となった。

一方、反省点としては、ひとつには富士山が想定どおりにうまく描けなかったことである。ラインパウダーの量が想定以上に足りなかったことや、描画方法が散漫であったこと、また芝地に描かれたラインは踏まれるなどすると容易に拡散して消えてしまうことなどによる。事前の試行実験をより綿密に行う必要性が反省された。また今回は天気にも恵まれたが、仮に雨天であっても、代替の活動ができるような準備も検討すべきであろう。

この活動は、令和元年度も地域交流・連携事業の助成を得ることができたので、反省点を踏まえて、さらに継続、発展させていきたい。

なおこの活動は、『静岡新聞』2018年12月11日朝刊にも記事として取り上げられた。



(写真19) 会場と実施状況



(写真20) ライン引き



(写真 21) シャボン玉づくり

4 「起点としての 80 年代」展（静岡市美術館）関連イベント

内容：ギャラリートーク

名称：大学生によるギャラリートーク

開催日時：1/12(土)、13(日)各日 13:30～14:00、
15:00～15:30 の 4 回開催

一般参加者数：のべ 56 名

担当学生：教育学部生涯学習学科 3 年生(角田裕太郎)、
造形学部 4 年生(太田初音)

本活動は、一般来館者に展示品の解説をするという本来のギャラリートークの目的を踏まえつつ、学生企画ならではの視点を盛り込むことを意図したものである。

「起点としての 80 年代」展は、日本の現代美術史の中で、特に 80 年代に焦点を当てて検証する展覧会であった。本博物館実習の履修者は全員 90 年代末の生まれである。自分たちが生まれる前（と言っても少し前）の時代の美術が、彼らの目にどのように映るのか、その感想を発言してもらうのも、一般来館者にとって新鮮な作品鑑賞のきっかけとなるであろう。

そのような目的を念頭に、まず学生には取り上げたい作家、作品を選ばせて、それについて各自調べることから始めた。その後、学生と討議を繰り返し、ギャラリートークの台本（資料 5）を作成していったが、極力こちらからは指導せずに、学生の自由な視点や感想を重視するよう心掛けた。

進行方法は、学生と本報告者とが対話する形にした。それは本報告者は 60 年代生まれで、80 年代の美術をリアルタイムで知っているためである。知らない者と知っている者との対話により、世代間による見方の違いが明らかになるだろうと考えた。実際のギャラリートークでは、台本を踏まえつつも、臨機応変に対話は変化した。

実施結果としては、次のような感想が参加者から聞くことができた。例えば、80 年代当時、宮島達男作

品はデジタル技術を用いた最先端の美術表現と受け止められていたが、今の若い世代の目には、その作品は実にアナログに見えるという。確かに 30 年間の技術の進展を考えると、宮島作品のむき出しのガジェットやデジタルカウンターは古い技術に見えるのは当然である。その当たり前のことを再認識させられるとともに、そのような感覚の変化があってさえ、決して古びない魅力があること、それが作品の本質なのであろう。そして優れた作品とは、時代ごとに様々に感じられ、読み替えられたりしながらも、絶えず新しい意味や感動を生み出し続けるのであろう。

学校教育に比べて社会教育（そして、その中に位置づけられる博物館教育）は、その手法の自由度が比較的高いと言えるかもしれない。誰が先生役、講師役を務めるか、例えば今回のようなギャラリートークにおいて、誰が作品について語るのかは、様々な選択と、それによる可能性があるだろう。本活動は、大学生ならではの博物館活動の可能性について、ひとつの示唆を得たものになったと思われる。



(写真 22) ギャラリートークの様子

おわりに（課題と謝辞）

以上、2018（平成 30）年度に行った博物館実習の 4 つの事例を紹介した。それぞれ、学生にとっては多くの学びの場となったとともに、学生による企画、実施であるからこそその可能性の一端も垣間見ることができたと思う。それをさらに精査、検討して、博物館実習の内容充実と、博物館における教育普及活動の進展を図っていきたい。

一方で、4 つの事例に共通した課題を二つ最後に述べておきたい。一つは、学生たちのグループワークの練度の低さである。日頃の仲良しグループでの活動なら上手く動けるが、異なるグループとの合同班にするとならどこに協調性がなくなるという場面がときどき見られた。また個人行動が基本で、グループワークそのものが苦手な学生も少なからずいる。こうした傾向は、近年の学生に一般的に見られることかもしれないが、自分たちで企画、実施する活動において、まし

てや一般の参加者や施設を相手にする活動において、仲違いから支障をきたすようなことは、あってはならない。そうした責任感に基づき、意見や感情の相違を乗り越えようとするスキルは、まだまだ十分とは言えないと感じた。

対策としては、いきなり学生たちに企画、実施を課すのではなく、1年間の授業カリキュラムのなかで、徐々にグループワークに慣れるよう、段階を踏んで、計画的に実習内容を組むことが求められると感じた。

二つ目の課題は、今回学生の企画、実施を受け入れていただいた施設の方々の多大な協力なしには、これらのイベントは形にならなかったということである。学生たちのアイデアは、若者ならではの魅力に満ちたものであるだろう。だが、それを実際の形に仕立てていく能力は、当然ながら絶対的に不足している。そこを施設の皆さんが、うまく補ってくださったのである。

「石田ワールドにとびこもう」では、藤枝市郷土博物館の職員の皆さんが、隣接する公園の放送設備で広報し、参加を呼び掛けたり、ギャラリートーク時には参加者やお客さんの誘導をしていただいたりと、学生たちを陰から様々なサポートいただいた。また活動後も、参加者の作品をうまく掲示、活かしていただいた。学芸員の海野一徳氏と及川智美氏は、学生の企画段階から相談に乗っていただき、様々な助言を頂戴した。活動終了時には、学生たちに講評までお聞かせいただいた。

また会場内で写真撮影することが、このワークショップでは必要であった。美術展示会場での写真撮影の是非には議論があるが、認める方向が強くなってきている。その際、著作権等の権利関係を整理することが問題となる。本展においては、石田徹也の著作権者に理解をいただけことが、開催実現につながった。

常葉美術館の学芸員、大村智基氏も学生たちの相談に乗りつつ、印刷やディスプレイ業者との間を取り持ちながら、学生のアイデアをうまく形にいただいた。高校生からタカラモノを募ることや、それらをきれいに展示できたのは、現場を知り尽くした人がいたからこそ実現できたことである。

またポスター、チラシのデザインに関しては、学生のアイデア（写真12、13、14に見られるように、海底のような意識の底に、人知れず沈む一人ひとりのタカラモノといったイメージ）は秀逸であった。だが、それを核にしながらも、そこに細かい文字情報や展示作品のイメージを重ね、それらを総合的に塩梅する実務的なデザイン能力までを、学生に求めるのはやはり酷なのかもしれない。それを担ってくれたのが、業務を委託したSBSプロモーションのデザイナーであり、そのお陰で、ポスターやチラシは館として人に見せて恥ずかしくない水準のものになったのである。

デザイナーからすれば、最初から自分でデザイン

するほうがはるかに楽であったろう。他人が（ましてや学生が）作った未完成なものを、それを活かしながら形にしていくのは、より面倒な作業だったに違いない。それを丁寧に取り持っていただいたのがSBSプロモーションの早津静香氏であり、そのコーディネートがなければポスターやチラシは出来上がらなかった。

東静岡アート&スポーツ/ヒロバの活動では、静岡市の担当部署の職員や、毎年このヒロバで展示会を開催している「めぐりアート静岡」展の企画委員の方々にも、この場所の使用許可や様々な助言をいただいた。常葉大学の同僚教員はイベント開催時にヒロバに足を運び、学生を叱咤激励してくれた。

静岡市美術館の学芸員、以倉新氏、伊藤鮎氏にも、多くの指導をいただいた。大学生の素朴な感想を好意的に評価していただき、学生のやる気を引き出していただいた。実務のみならず、このような気持ちの面でのサポートもたいへん重要であることを、強く認識させていただいた。

これらの皆さんとの触れ合いは、学生たちにとって何よりの学びとなったであろう。ここに名前を挙げきれない多くの方々へとともに、あらためて謝意を表する次第である。

（資料1）「石田ワールドにとびこもう」チラシ

＜「夢を届いた青年 石田徹也展」関連イベント＞
常葉大学造形学部生によるワークショップ

石田ワールドにとびこもう！

学生主催のギャラリートーク
ワークショップを使いながらの参加型ギャラリートーク！
作品を見ながら私たちと一緒に夢回千恵蔵な石田ワールドを覗いてみませんか？

写真撮影OK！
お気に入りの見つけよう
ギャラリートーク後に開催のワークショップを行います！
好きな作品を見つけて写真を持ち帰ろう！

「飛べなくなった人」になれる？！
石田徹也の代表作「飛べなくなった人」の等身大顔出しパネルで写真撮影！

8月11日(土)・8月12日(日)

●時間：各日 10:30-11:30 / 14:00-15:00
●対象：子供から大人まで
●持ち物：スマートフォン(貸出もあります)
●定員：各回 10名程度(先着順)
●申込不要・直接会場へ
●参加費不要(入場料は必須)

入場料 大人300円 中学生以下無料

藤枝市郷土博物館・文学館
〒456-0014 静岡県藤枝市大字下500 (藤枝市立公園内)
TEL 054-645-1100 FAX 054-644-8614
E-mail: muse@city.fujieda.lg.jp

いしだてつや さくひん
石田徹也の作品を見ていただいた中で1番自分が共感した、
いんしょうさか さくひん
印象深かった作品を1枚選んで写真で撮ってください。

感想

摩訶不思議な石田ワールドは楽しめましたでしょうか？

ご参加いただきありがとうございました！



常葉大学造形学部

博物館実習クラス 石田徹也展グループ同



<夢を描いた青年 石田徹也展> 関連イベント>

石田ワールドにとびこもう！

いしだてつや しずおかけん なにしゅうしん
1. 石田徹也は静岡県の何市出身でしょうか？

答え.

いしだてつや さくひん もっと えが
2. 石田徹也の作品で最も多く描かれているものはなんですか？
(なぜそれが多いのかについても考えてみましょう。)

答え.

いしだてつや さくひん がったい そんざい
3. 石田徹也の作品にはものと人間が合体するモチーフが多く存在します。
それらの作品を書き出して何と合体しているか考えてみよう！

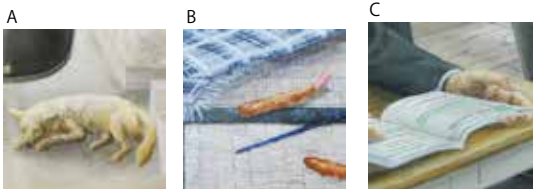
作品名①: 合体してるもの:

作品名②: 合体してるもの:

作品名③: 合体してるもの:

作品名④: 合体してるもの:

4. 下の図はある3つの作品の一部を拡大したものです。
それぞれ描かれているのはどの作品なのか探してみましょう！



A _____

B _____

C _____

5. 「飛べなくなった人」のスケッチと完成品の違いは何でしょうか？
2つを見比べて考えてみましょう。

スケッチ

- ・
- ・
- ・
- ・

完成品

- ・
- ・
- ・
- ・

6. もし自分が石田徹也のように人とものを組み合わせる作品を作るとしたらどのようなものと組み合わせてみるか考えてみましょう！
(文章または絵で書いてみてください！)

(資料3) 常葉美術館収蔵名品展における学生企画コーナー「タカラモノ展」主旨文

「タカラモノ展」

タカラモノ展とは「渡辺華山の代表作の西王母子に描かれた宝物」「常葉美術館収蔵品の宝物」「一般の方々宝物」を重ねた展覧会です。古びたぬいぐるみ、初めてのラブレター、蟬の抜け殻、宝物は個人により形が異なりますが、どのような宝物にも物語があり、美術品と等しく価値があります。しかし、誰しもが大人になるにつれて、見えていた筈の宝物を忘れてしまう。タカラモノ展では、宝物に関わる人生の物語と収蔵品の物語と重ね合わせて、人の一生に見立てた5つのテーマブースを設定しました。収蔵品を観賞すると同時に、絵画の物語、作者の物語、あなた自身の物語に胸を馳せ、忘れ去られた何かを追体験していただきたく思います。それでは、ちょっぴり切なくて、愛おしいタカラモノを探す旅をお楽しみください。

「クレイジーポップ」

色鮮やかに輝く少年少女は、見た目のポップさとは裏腹に、不安定な自我を抱えています。純白な無垢さも、奥ゆかしい個性も持たない彼らに心の拠り所は存在しない。それでも、生きる為には苦しみ、考え、行動して自身を知らなくてはいけない。過酷な運命に晒される彼らにとっての宝物とは、混沌とした情報の氾濫そのものかも知れない。彼らに蓄積された大量のアイデア、経験、知識は決して無駄にはならない。色鮮やかに着彩されたゴミ紙も、やがては大きなものになります。素晴らしい表現に辿り着くまでに、曾宮一念とパブロ・ピカソさえ同じ道を辿りました。これは小汚いゴミ箱ではありません。悩み苦しむ若者の器であり、眩い輝きを放ち、未来をカタチつくる希望です。

「ブラックアウト」

少年少女はやがて大人になり、希望を追い求めて、僅かな光も見えない暗闇に迷い込みます。答えのない旅路を歩み続けた先には、何もないのかも知れない。不安に駆られて、絶望して、挫折して、それでもまたやり直せばいい。遠回りでもいい、失敗してもいい。泣いてもいい、怒りを覚えてもいい。悲しいときは、振り返ればいい。いつしか歩み続けた暗闇の道が、光に満ちた足跡に変わり、大人は大人になる。決して消えることのない歩みの証は、一生の宝物です。テレビに映る理想の未来を望むのなら、あなただけのリモコンの電源ボタンを押せばいい。たとえ、それが叶わない夢だとしても、希望の予感こそがあなたの宝物であり、このテレビはあなたの紡ぐ物語を映します。

「コーストブルー」- 宝物展示場所

青に広がる感覚、波の遠音が響く心地よさ、揺らいで、懂れて、私達はより大きなものに抱かれながら眠り、夢を見ます。夢とは、過去の欠片を繋げたカタチのない冒険であり、ときに恐ろしく、ときに美しい姿をしています。限りなく広大な夢の海に漂う数々の記憶、そのひとつひとつに物語があります。ここでは、夢の海の底に、心の奥深くに忘れ去っていた筈の宝物達を展示しています。願わくば、あなたが荒れ狂う大波に吞まれてしまいそうなときは、あなたの夢をかたちつくる宝物を思い出してみてください。あなたの人生は海であり、あなたの宝物は深海に沈む財宝の数々だということを忘れないで下さい。それでは、つかの間の夢を見ているような、どこか懐かしくも、暖かみのある宝物の物語をお楽しみ下さい。

「ノスタルジーメモリー」

大人の身体が古びて、いつの間にか歳をとります。大人の心が枯れて、いつの間にか夢を忘れます。大人は過ぎ去る時間に思いを馳せ、恋しさを抱く。大人はあの場所、あの人、あの瞬間の色褪せた記憶に縋ります。大人は老いに抗い、老いに敗北します。大人は壮年となり、時間の非情さを悟ります。壮年はときに目を閉じて、感傷に浸ります。壮年は記憶の宝物を抱えて、やがては新しい一步を踏み出します。フリーズフラワーにより飾り立てられた、どこか懐かしい箱椅子は静止した時間を比喻し、美しい思い出を意味します。側には、壮年の少年少女時代からの手紙を添えました。過去のあなたがあなたに手紙を送るとしたどう綴るのだろうか。ここは少しだけ悲しい、少しだけ前向きな気持ちになる時間の狭間です。

「アースフォレスト」

人は旅をします。やがて、疲れ果て歩み続けた先には、穏やかに力強く私たちを包み込む、木漏れ日が差し込む場所に辿り着きます。その場所には見えない何かが、忘れ去られていた何かが、失われた何かがあります。何かがとは、あなたのかけがえのない人生の種であり、誰かがあなたの為に託した宝物です。ここにある鉢植えという空っぽの器は未来を育む器です。何を植えるかはあなた次第であり、あなたの自由です。もし、あなたの宝物をここに植えてくれるのなら、ひとつの種が芽生え、やがては花を咲かせ、風に運ばれ、どこかで緑の生茂る森となり、見知らぬ時間の旅人の為の安らぎの場所に変わるでしょう。人と、旅と、時間と、胸に染み込む命の喜びがあなたの最高の宝物です。

(資料4) 学生による館蔵品の解説キャプション原稿
《サーカス》

当時のピカソは20代。まだスタイルに悩む思いや葛藤が見て取れる。ピカソといえば、完成された近代美術を想起するが、もちろん、彼にも下描きや捨てられたアイデアが大量にある。不安定の部分や未完成の美の魅力は、私たちにも存在するのではないか。

《桑畑》

曾宮が10代後半に描いた作品。タッチの荒さや速さからも、若さや情熱を感じる。現代とは違った価値観や青春であっても、静かで力強いエネルギーが溢れている。色鮮やかに描かれた夕暮れの桑畑を描きながら、彼はこれからの自分の人生について、進む先について想っていたのではないかと想像してしまう。

《墨跡「常念観世音菩薩」》

作者は15歳で出家して42歳で仏法の悟りを完成するまで、修行をし、苦勞を重ねてきた。その人生には、もしかしたら進む先々で暗闇が待っていたかもしれない。しかし通らねばならない険しい道があり、そこには必ず意味があると教えてくれる。

《龍虎図》

龍虎として描く理由は力量が優劣つけられない強者の例えとして描く。手ごわい相手とぶつかり合うことで、弱り果てて自分自身を見失い、目の前が何も見えなくなってしまう闇と、それでも打ちひしがれることなく挑み続ける強さの両方をこの絵から感じる。(そしてお互い高め合う崇高な姿に惹かれる。)

《西王母図》

この絵は長寿を願った漢の武帝に、西王母図が“仙桃”を捧げたという中国の故事に基づいて描かれたものである。貴重なものを前にした時に流れる緊張感や繊細な表情から、その場の引き締まった空気を感じる。渡された“仙桃”はどれほど特別なものなのだろうか。人生が長く続くことを願い、人生の終着点は自分が決めていく。この絵は人の望みや憧れも表現されているのではないかと想像させられる。

《薔薇と牛骨》

私はこの絵を見たとき、不思議なことに“この場面を知っている”と感じた。しんと静まりかえった外の光だけの薄暗い部屋で時が刻々と過ぎていく、そのような時間を過ごしているようだ。テーブルに置かれた薔薇や牛骨はわずかに色づいていて、古い記憶でも色まで覚えている感覚と似ている。

《妹の像》

肌に当たる光や全体の色味から、あたたかいけれど切ない夕方の光を窓辺で浴びているような哀愁がある。女性の表情は、何かに想いを馳せているように見える。このモデルは作者の妹であるため、素の感情が滲み出ているのかもしれない。

《花卉図》

椿華谷の細密な描写が、紅白と黄色の牡丹や枝などに見られる。葉や花びらの一枚一枚にも動きがあり、優美な命を感じる。弱り果てた私たちをそっと迎えてくれる優しさと寛大さがある。

《けし》

曾宮自身が好きだったケシの花が、粘りのある筆触でしっかりと描かれていて、作者らしい色使いである。真上に伸びた姿は、見ていて気持ちがよく、力強さが伝わってくる。葉に埋もれることのない鮮やかな花は、私たちの大切な何かを象徴しているようである。

(資料5) 「起点としての80年代」展(静岡市美術館)における「大学生によるギャラリートーク」台本

台本1

皆さん初めまして、常葉大学から来ました三年の〇〇です。～四年の〇〇です。これから80年代展のギャラリートークを始めていきたいと思います。本日はよろしくお祈りします。

80年代のイメージ

質問者：突然ですけども、90年代生まれの学生の皆さんにとって、80年代はどんなイメージですか？

学生1：えーと、スマホやパソコンがまだ無くて、ゲーセンにはたくさん不良の学生がいて・・・。

学生2：うーん、私はバブルが凄かったってよく聞きますね、イケイケで日本全体に活気が満ちていたとか。

質問者：人によってイメージが違うみたいですね、他には何かありますか？

学生2：ディズニーランドが開園したのが80年代前半(1983年)なんですよ、もっと最近かと思ってました。

学生1：そう考えると1980年代はそんなに昔って感じがしないよね。60年代、70年代よりもイメージがしやすいし。

質問者：じゃあ皆さんにとっては割と親近感がある時代って感じですかね。

学生2：そうですね。80年代に流行していたファッションなんかも、また流行していたり。

学生1：スタジャンや MA-1 は今も定番アイテムだったりするもんね。(その時も着ている。もしくは、日比野作品のところで話す。)

質問者：80年代は私が学生だった時代ですが、コムデギャルソンというブランドが流行っていましたね。今でもあるんでしょうか？

学生2：ありますね。でも高いし、おしゃれな人が来ているってイメージです。

質問者：話はそれでしたが、80年代は全体的に明るくて華やか(活気があった)だったイメージで、90年代～00年代のバブルがはじめて少し暗かったところに比べると、また少し活気が出てきた今の時代に近いかもしれないですね

～～～

質問者：ここまででは世間一般のイメージの話でしたが、これから見ていく80年代の美術については、どうですか？

学生1：世間一般と同じイメージですかね。

質問者：どういうことでしょうか？

学生1：なんとなくですけど、60年代～70年代の美術はイメージしにくい。けれど80年代の美術はイメージしやすい気がします。

学生2：私も、80年代美術の方が知っていることが多いです。

質問者：例えば？

学生2：60年代や70年代のアートは、作品に思想をぶつけるものだったり、作家さんの美術的概念そのものにフォーカスした内容だったり、一般の人には理解しきれない部分もあると思います。

学生1：それに比べると80年代の作品は、観る人にわかりやすく制作されているんじゃないかな。作品のテーマや素材にもそれが反映されていると思うし。

質問者：そうですね。その流れは現在のアートにも引き継がれています。

学生1：あと、日比野さんの作品のジャンパーや、吉澤さんの茶だんすのように日常に関連したものを作品に取り入れているのも一因かもしれないですね。

質問者：確かに80年代の美術は、厳かで思想的だったそれまでの美術の印象をガラッと変える、ポップでとっつきやすい作品が多い気がします。

では、これからそういった作品たちの紹介に移りたいと思います。

学生1：吉澤美香作品の解説

こちらの作品たちを作った吉澤美香さんは、1980年代に芸術の世界で活躍した女性作家のうちの一人です。そのほかの女性作家とともに「超少女」なんて呼ばれ(まるでアイドル?)、それまでの美術に新風を巻き起こした存在でした。

で、作品を見てもらうと分かるんですけど、もとも

とはこれは掃除機なんですよ。こっちは筆筒です。でもただの筆筒や掃除機ではなくて、ものすごくポップに可愛く仕上がっています。

今時の女子が、日常的に使うもの(携帯など)をデコっている(飾り付け)のを見たことがあるかも知れないですが、デコったりするのって、より日常をカラフルに楽しくするためにやってると思うんですよ。そう考えると、そういう行為の先駆者だった吉澤さんも、凄く楽しんで作品を作っていたのかもしれないですね。

それから「無題(三脚)」のこのびよーんと飛び出した部分や、「無題(テーブル)」についてるミラーの部分も、1990年代に流行したシノラーファッション(縄跳びで作った腕輪や、羽のついたランドセル等)や、今現在の原宿系ファッション(カラフルなペイントが施された靴下やレギンス等)にも結構共通点があって、僕らからすると、あんまり意味がないんだけどなんとなく「かわいい」と思えるんですよ。これらは女性作家さんならではの感性なのかなと思います。

そういった小学生の夏休みの工作のような愛らしく、楽しい感じであつ、ブリコラージュ的手法(もともとある既成の商品を使った手法)は、発表当時、1970年代の禁欲的な美術潮流へのカウンターとして鮮烈な印象だったんです。

《ろ-9》→シールのような質感を質疑応答で話す？

学生1：日比野克彦作品の解説

(イラストレーションはあくまでも印刷のための原画(=フラットな画面)という意識が強かった当時、段ボールや、わら半紙を切り貼したマチュエル(素材・材質によって作り出される美術的效果)、豊かなレイヤー構造を持つ日比野の作品は、新鮮な感覚をもって受け入れられた。ポップで軽やかさを求める80年代の気分とも合致し、日比野は時代の代弁者となった。)

日比野さんの作品は、観てわかるように石造や鉄の彫刻のような堅い物質ではなく、やわらかい段ボールなんかで作られています。それとこの子供の書いたような文字が、うまい具合に肩の力の抜けた感じや、アマチュアリズム(作ることの純粹さ)を表現していると思います。

最初は段ボールで作られた作品たちを見て、段ボールで作られたようなものが飾られているのか?と感じる人もいないんじゃないでしょうか。僕もその一人なんですけど、普段美術館に行かない(美術を知らない)若い人たちはみんな「新鮮」に感じるかもしれません。でも実際間近で見ると、結構大きいし、かなり作りこまれていてなんとなくのバランスも整っている。やっぱり迫力とか、美的なデザインは素晴らしいなと思います。

日比野さんの作品は、段ボールを一から工作して
 いて既成のものに近づける、そういう意味では、プ
 ラモデル（ミニ四駆）やペーパークラフトに似ている
 と思うんですが、吉澤さんの作品（ブリコラージュ
 の手法）とはある意味真逆？だだと思います。でも、
 夏休みの工作のような愛らしさ、かわいらしさという
 点では近いものに感じます。

さっきも話したミニ四駆やガンプラって、僕らは世
 代的にドンぴしゃだし、静岡は有名なプラモデルの産
 地ですから、こういった手作り感がある作品は親近感
 を感じますよね。

それから段ボールと、手作り感満載の作品たちには、
 どこか温かみがあり、手間のかかった工作感に、現代
 社会にはびこる「ファスト○○」に対するカウンター
 のような主張を僕なりに感じました。

学生1：宮島達男作品の解説

今回出品される『Monism/Dualism』（一元論／多
 元論の意）は長さ約3メートル、幅11センチの作品
 （皆さんはこの作品を見てどんなことを思いますか？）
 宮島さんは、仏教思想などをヒントに「変化し続ける」
 「関係を結ぶ」「永遠に続く」という3つの基本コンセ
 プトを、デジタルカウンターに投影しています。これ
 によって観るものに命の営みや時間の連続性、永遠性、
 関連性など様々なことを想起させます。

宮島達男さんは作品には多くのLEDのデジタルカ
 ウンターを使っています。それを始めたのが1988年
 です。当時はLEDは時計や電卓の表示ディスプレイ
 用の照明に使われていたが、今ほど馴染みがなかった
 ので芸術品に使用するのは画期的だったと思われま
 す。つまりハイテクで斬新な美術作品を制作していま
 した。

まあでも現代を生きる私たちにとって、LED照明
 やLEDを使用したディスプレイはとても身近ですし、
 ハイテクというよりむしろ、カウントするたびに音が
 鳴るこの作品を見ると、アナログ時計を思い出してし
 まう。

今の人にはLEDのガジェット自体にそこまで新鮮
 味を感じないし、デジタルアートとして当時ハイテク
 だったといっても、今はよりハイテクなCGを使った
 アニメーションやVRがある。では、なぜこの作品（宮
 島達男の作品）はいまだに評価されるのか？

- LEDのカウンターが延々と数字を刻み明滅する様
 子が、変化し、あらゆるものと関係し、永遠に続く
 というコンセプトを的確に明瞭に表現し、観るもの
 の感性に訴えかける。CGやVRなどの複雑な表現
 にはない、「シンプルさゆえのメッセージ性の強さ」
 を存分に発揮しているからではないか？
- 宮島氏が言うように、本物のアートは時と世代を超
 え、どんな世代の人たちにも評価される。表面的な

ものではなく、人の魂のようなものまで捉える事が
 出来ているからこそ、この作品（宮島達男の作品）
 は今後も評価されるのではないだろうか

学生1：まとめ

いかがだったでしょうか？こうしてみると、なんと
 なく80年代の美術作品たちを身近に感じることが出
 来たんじゃないでしょうか？

私は80年代展を通して、今まで何気なく見ていた
 美術作品も、今の時代と当時を比較していろいろな視
 点を持ってみるというのはとても面白い事だと気がき
 きました。

その作品の意図や背景を知ること、美術鑑賞にも
 深みが出ると思いますし、今までにない気がきが出来
 るかもしれません。

展覧会のタイトルにもあるように、皆さんの美術鑑
 賞の起点になればうれしいです。

これで私たちのギャラリートークを終わりたいと思
 います。

皆さま、本日はご参加いただき誠にありがとうございます。

台本2 *前半は台本1と共通。

学生2：藤本由紀夫作品の解説

「NORMAL BRAIN / READY MADE」の前で作品
 解説始める

CDの視聴コーナーのように見えますが、これは
 アート作品です。このヘッドフォンで聴くと「M、U、
 S、I、C」という単語がリピートされます。ボーカ
 ルの正体は、英語学習機器による人工音声です。現代
 では、ボーカロイドという人工音声を使用したオリジ
 ナル音楽をインターネット上に公開する人がたくさん
 います。しかし80年代にこの作品は、新しく感じられ
 たでしょう。

「HERMETIC SCALE (DIAMETER)」へ移動

お皿の上に並べられたオルゴールを鑑賞者が手動
 で回すことで、音が鳴ります。オルゴールは5つありま
 す。お皿の大きさや下の台の隙間の大きさが右から左
 へ大きくなっています。音の段階のようにも見えます。
 作品と鑑賞者という1対1の関係でなく、他のお客
 さんや空間との関係性も生まれます。

「CUBE SUGAR」へ移動

現代では、「ポケモンGO」というスマホアプリを
 使って現実と仮想の世界を融合させるゲームが流行り
 ました。この作品もグラスを通して2つの砂糖を1つ
 のものとして見るものです。見ることをテーマとした
 この作品は、今も昔も変わらず視覚情報に騙されやす
 いことを示しています。

この展示室の出口を出ると、パイプの間に椅子が置かれた「EARS WITH CHAIR」という作品があります。この作品も藤本さんの作品です。ギャラリートークが終わったら、是非椅子に座って、パイプを耳に当ててみて下さい。

私は藤本さんの作品を見て、無印良品と共通点を感じました。調べてみたところ、無印良品は80年代に生まれたブランドだそうです。既存の商品から無駄なものを省き、使いやすさと手頃な値段を追求したそうです。藤本さんの作品も、聞くことや見るこの意味を問い直し、制作された作品です。両者ともシンプルで美しいデザインをしています。80年代の豪華絢爛なバブル期には、このデザインは地味に感じられたでしょう。しかしバブルという派手な時代だからこそ、対極のシンプルさを求めたのかもしれません。

聞くことや見るこの意味を問い直すこれらの作品は、シンプルな作り故に老若男女や時代を問わず、皆に体験する機会を与えることができます。それはとても素敵なことだと思います。

学生2：森村泰昌作品の解説

「肖像（ゴッホ）」の前で作品解説始める

森村さんは、自らゴッホの肖像に扮したこの作品で一躍注目を集めました。以降、名画の登場人物など有名な人物に扮する手法で作品制作を行っています。着色した石膏を使用し、顔や服が作られています。デジタル技術を使用せず、こんなにもリアルな作品が作れるのは驚きです。その反面デジタル技術が発達した今からすると、とても手間がかかる作業にも思えます。一見するとただの絵画ですが、よく見ると目は人間のものです、驚いてしまいます。手作りだからこそ、目のリアルさがより生きているのかもしれません。

「肖像（赤1）」・「肖像（黒）」の前へ移動

この作品は、「考える人」や「地獄の門」の彫刻で有名なロダンの彫刻を題材にしたものです。髪の毛や胴体部分は、彫刻のようになっており、顔から首にかけては人間らしさが残っています。しかし肌はペンキを塗りたくったようなマットな質感です。人間が段々と彫刻に変化しているようで、不気味さを感じます。大きく開いた口は、まるで叫んでいるようです。

「肖像（泉1、2、3）」の前へ移動

この作品は、アングルの「泉」という壺を持った裸婦像と森村さんが絵の中で共演した作品です。裸婦像が白、森村さんが赤、背景が黒という3色のコントラストが綺麗です。またコラージュのようで面白いです。

現代の私達は、SNSの普及により自撮りを撮る人が増加しています。また様々な加工アプリが登場し、顔を修正してより良く見せることができます。私達は

本当の自分以外にSNSの中の自分、修正された写真の自分と様々な自分をもっています。80年代において一般的ではないこの行動を、森村さんはアート作品としてやってのけました。森村さんも自分以外に様々な自分をもっています。それは現代の私達ととても近い感性です。

学生2：まとめ

80年代という時代だけみると昔のように感じますが、ここに展示されている作品はどれも古さを感じさせないものばかりでした。80年代美術が現代美術に引き継がれている大事な時代ということがよく分かりました。

ご清聴いただきありがとうございます。ありがとうございました。