
大学連携プログラム
六本木アートナイト2023 × 慶應義塾大学アート・センター
「都市のカルチュラル・ナラティブ」
慶應義塾ミュージアム・commons共同プログラム
「Art In-Between」

実施報告書



六本木アートナイト実行委員会



1. 本事業の概要

〈企画タイトル〉

六本木アートナイト2023×慶應義塾大学アート・センター

「都市のカルチュラル・ナラティブ」慶應義塾ミュージアム・コモنز共同プログラム

「アートナイトを語る：Art In-Between」

〈共同開催〉

六本木アートナイト2023(六本木アートナイト実行委員会)

慶應義塾大学アート・センター「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクト

慶應義塾ミュージアム・コモنز(KeMCo)

〈企画概要〉

六本木アートナイトと慶應義塾大学アート・センター「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクトおよび慶應義塾ミュージアム・コモنزの共同企画として、六本木アートナイトのフィールドを活用し、主に慶應義塾大学の学生を対象者とした全6回のワークショップを実施した。

今年度の新たな取り組みとして、慶應義塾大学中等部の生徒の参加を設けたプログラム構成とし、六本木アートナイト2023のテーマである「都市のいきもの図鑑」を切り口とした多世代のエデュケーションプログラムを実施した。ワークショップの参加対象を大学生から中学生まで拡張し、学びの担い手を広げる枠組みを設けた。中等部の参加者は本ワークショップの参加大学生とともに六本木アートナイト2023のメインイベントを訪れ、作品鑑賞を行った。また、メインイベントの振り返りやワークショップの実施を通じて、六本木アートナイト2023のテーマとの連関から都市の環境を考察していく機会とした。都市環境／街づくり／生物多様性といったキーワードをもとに、異なる世代の学生・生徒が共同して学びの場を開いていくエデュケーションプログラムとなった。

〈事業の背景〉

六本木アートナイトは、官民一体の事業として幅広い関わりとともに成長してきたが、「産学官」の「学」との連携を一層強化すべく、地域の教育・研究機関である慶應義塾大学アート・センター「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクトとの共同企画を2019年度より開始している。(今年度より慶應義塾ミュージアム・コモنزが加わった。)六本木アートナイトを通じて、港区の六本木エリアが将来にわたり、芸術文化の街となる基盤の確立や、アートを利用したエリアブランディングの効果的な発信方法を模索するため、慶應義塾大学アート・センターの専門分野である「アート」や「アーカイブ」を切り口とするワークショップにフィールド提供を行うこととした。また、地域の若年層とともに、六本木アートナイトのように街中で展開するアートの役割を再考することで、長期的な観点からアートを用いた活動的で豊かな地域社会を実現していく可能性を模索するねらいがある。

〈目的〉

- 六本木アートナイトへの学生参加を増やし、長期的な視点で六本木エリアにある美術館等の施設へ若年層が足を運ぶことを促す契機の創出。

-
- ・区内の現役大学生を対象に、地域の文化資源の発掘と現代アートの鑑賞機会の提供。
 - ・現代アートに対する親しみや関心を高め、理解を深める。
 - ・六本木アートナイトに参加し、その体験を掘り下げて語り合うことで、現代アートと日常・社会の結びつきを学ぶ。
 - ・都市を舞台に展開する現代アートフェスティバルをフィールドに、異なる世代の学生が共同して活動し、人新世の時代と都市のあり方を考える。

〈開催期間〉

- ・ワークショップ実施期間：2023年5月～7月

〈主な会場〉

- ・オンライン(Zoom使用)
- ・慶應義塾ミュージアム・commons (KeMCo)
- ・六本木アートナイト2023各会場

〈対象〉

- ・慶應義塾大学学生の希望者
- ・慶應義塾中等部生徒の希望者

〈参加人数〉

- ・参加大学生：17名、中等部生徒：延べ46名

2. 実施内容詳細

ワークショップ全6回(個別ワークや作品制作を除く)

慶應中等部の生徒の参加に関しては、学校行事や部活動の活動時間を考慮した参加の枠組みとした。

#1 オリエンテーション 5月24日(水)18時30分～20時 慶應義塾大学(KeMCo)／オンライン

参加学生の自己紹介のほか、オリエンテーションとして参加大学生へプログラムの概要を共有。

- ・プログラム・アウトプットイメージの説明
- ・六本木アートナイト2023の概要説明・資料共有
- ・六本木アートナイト2023に参加するグループ分け
- ・六本木アートナイトをめぐる際のキーワード、六本木アートナイト2023参加時の注意事項を共有



#2 六本木アートナイト 2023 フィールドワーク: 六本木アートナイトメインイベントへの来場

5月27日(土)~28日(日)六本木アートナイト 2023 各会場

参加した中等部生は、参加大学生とともに街を巡り、各会場の作品鑑賞を行った。六本木アートナイト 2023のメインプログラムアーティストのひとりである栗林隆氏や出展作家である岩崎貴宏氏から直接、出展作品に関する話を伺った。その他、田中・ジョン・直人氏(六本木アートナイト 2023 外国語対応企画ファシリテーター) から、六本木の街の歴史や地形的背景に関する話を伺った。参加した中等部生は現代アートに初めて触れる生徒も多く、作品に対するわからなさ自体が新鮮な鑑賞体験となったようだった。会場を移動する中で街の様子も観察し、アート作品の鑑賞とともに、都市の環境にも目を向けた。



中等部生の参加人数: 合計 35名

5/27(土): 14時~17時

- ・ 中等部生: 22名
- ・ 引率/中等部教員: 5名

5/28(日): 14時30分~17時

- ・ 中等部生: 13名
- ・ 引率/中等部教職員: 2名

#3 フィールドワーク振り返り

6月8(木)・9日(金)6限 18時30分~20時 慶應義塾大学 (KeMCo)

六本木アートナイト 2023に来場した際の体験や感想をグループ間で共有し、中等部生に向けたヒアリングのためのキーワードを抽出した。自らの体験を言語化し、共有していく時間とした。

- ・ 印象に残った作品や、イベントの体験といった六本木アートナイト 2023での感想をグループで振り返り、一番注目が集まった作品をグループごとに発表。
- ・ 六本木アートナイト 2023メインイベントや六本木の街のイメージを介して最終アウトプットに向けたキーワードの抽出を行った。



#4 中等部生ヒアリング

6月13日(火)4限 14時45分～16時15分 慶應義塾中等部

参加大学生がファシリテーターとなり、メインイベントに参加した中等部生に向けて六本木アートナイト2023の作品鑑賞に対する感想をヒアリングした。作品鑑賞とともに六本木の街や都市の環境に対する印象を探っていった。



4.5 ①美術館鑑賞 森美術館「ワールド・クラスルーム」展鑑賞

6月16日(金)15時～17時 森美術館

4.5 ②美術館鑑賞 森美術館「ワールド・クラスルーム」展鑑賞〈スクールプログラムの一環で実施〉

6月20日(火)13時～15時 森美術館

中等部生と参加大学生が森美術館「ワールド・クラスルーム展」を鑑賞した。六本木アートナイト2023の体験を現代アートの入り口とし、学校で習う教科という親しみのある展示で現代アートの鑑賞体験を深化させていった。

②6月20日(火)の実施では、森美術館のスクールプログラムの一環として森美術館の担当者からの解説を伴った鑑賞となった。

#5 六本木アートナイト プログラムについて知る

6月21日(火)6限 18時30分～20時 慶應義塾大学(KeMCo)／オンライン

講師：三戸和仁氏[六本木アートナイト実行委員会事務局長]

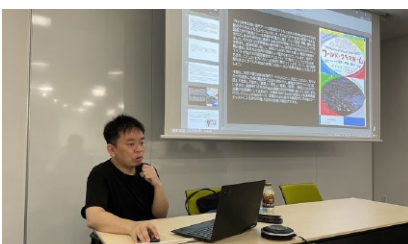
これまでの六本木アートナイトの取り組みをエリアマネジメントと芸術文化の視点で紹介した。六本木エリアにおける文化芸術を活用した街づくりの背景を共有し、官民一体となって街への関わりを広げてきた六本木アートナイトの活動をより深く探る機会とした。

#6 ラーニング・プログラムについて学ぶ 森美術館：白木栄世氏トーク

7月13日(木)6限 18時30分～20時 慶應義塾大学(KeMCo)／オンライン

講師：白木栄世氏[森美術館アソシエイト・ラーニング・キュレーター]

森美術館アソシエイト・ラーニング・キュレーターの白木氏をゲストに、ラーニングプログラムの実践に関する話を伺った。多世代や異なる属性の人を巻き込むための施策や、インクルーシブな考え方など、最終アウトプットに向けたレクチャーを実施した。



#6.5 ワークショップ・リハーサル

7月18日(火)6限 18時30分～20時 慶應義塾大学(KeMCo)

最終アウトプットに向けた造形ワークショップのリハーサルを実施。参加学生の進行で、実際に作品を制作していく準備を行った。

#7 最終アウトプット／参加学生による中等部生に向けたワークショップの実践

第一回目：7月26日(水) 14時～16時 慶應義塾大学(KeMCo)

第二回目：7月31日(月) 13時～15時 慶應義塾大学(KeMCo)

中等部生の参加者数：

第一回目：5名

第二回目：6名

六本木アートナイト2023メインイベントの体験から「都市のいきもの」、「共生」というキーワードをもとに、参加大学生が中等部の有志の参加者へ向けたワークショップの企画・運営を行った。大学生と中等部生がグループとなり、「共生」というテーマでディスカッションを行った上で、実際に手を動かし粘土や折り紙などを使い、一人一人が作品制作を行う造形ワークショップとなった。参加大学生は、当日の司会やファシリテーションを担い、多世代の学びの場をどのように設定し、遂行していくかという企画から実施まで一連のプログラムを体験した。



3. 参加大学生からのフィードバック

◎ワークショップに参加した感想

- いきものについて自分も忘れかけている自然の恩恵に対しての意識を六本木アートナイトに参加することで考え直す機会をいただけたこと、またそうした抽象的で対峙の難しい問題について普段生活していて関わることの少ない中学生の方達と美術館を回り、一緒に作品を制作する中で一緒になって向き合う時間を作れたことがありがたい経験だと感じました。また、ワークショップを企画する中でアートに興味を持つ学生さんと知り合えたことも嬉しかったです。
- 以前からアートに興味のあった私にとって、六本木アートナイトは大変興味深いイベントでした。今回のプログラムを通して、現代アートを誰かに紹介すること、街の活力にしていくことの意義を知ることができました。同時に、それらを展開していく難しさも実感しました。また、中等部生に向けたワークショップで、共生をテーマに皆でアートと向き合った時間は宝物です。こんなにも、世代を問わず話し合い、それぞれで形にして共有することが、楽しく、得るものが多くあることに驚きました。今回、私の大好きなアートを通じて、自ら学び取り、それを与え活かすことで誰かのためになっていれば嬉しいです。
- 今回のワークショップの形態からか、単に自分たちが企画する側に落ち着かず参加者側としても共にワークショップを作っている感覚があった。大人と中学生の間にいる大学生といういわば中間管理職的な立ち位置ながら、それぞれの層がそれぞれの提案をしたことにより「共生」という、それぞれの層の思いを共有しながらのプログラムになったように感じる。
- まず「Art In-Between」に興味を持ち、学内の同じ志や問題意識を有する学生や教員の方々、そして関係者の方々と対話する機会があったこと、そうした出会いが私の中で大きな財産となったと考えています。
- プログラム全体を通して、中高生向けのラーニングプログラムを企画するという事は簡単ではなく、むしろ私自身に学ぶことが多かったように思います。普段の鑑賞体験では、パンフレットに目を通して、好きなように鑑賞して、帰りの電車などで振り返るくらいで、ここまで一つの展示に向き合った経験は初めてでした。運営側の意図や思い、そして鑑賞者や参加者側の視点、それらを踏まえてのワークショップ主催者側としての自分の視点と、意識的に多角的な視点をもって物事を考える訓練にもなりました。その結果として、様々な眼差しに触れることができました。
- 「都市のいきもの」、「共生」というワードで進めていくと決まったとき、どのようになるのだろう？と不安な気持ちも多少ありましたが、最後のワークショップでは中等部生の笑顔を見ることができ、参加できてとてもよかったと思いました。
- 日程が合わず、全てのプログラム(特に最後のラーニング・プログラムの企画時)には参加できませんでしたが、リアルな現場の意見なども聞くことができ、良い経験となりました。ありがとうございました！

4. 慶應義塾大学からのフィードバック

六本木アートナイト×「半学半教」

2022年度大学連携プログラム「対話で紐解くアートの魔法 ARTLK Trekking」は、六本木アートナイトをフィールドに、現代アートを学ぶことに主眼を置いた企画だった。メインイベントへの参加体験をもとに、自らの関心を言語化し、関係者へのインタビューという形でリサーチを進めていくことによって、学生たちの主体的な学びを引き出すことができた。

今年度は、慶應義塾の理念である「半学半教」を参照し、この学生による主体的な学びをさらに展開させることを試みた。「半学半教」は、慶應義塾の草創期から伝わる理念で、「教える者と学ぶ者との師弟の分を定めず、先に学んだ者が後で学ぼうとする者を教える。教員と学生も半分は教えて、半分は学び続ける存在」という、現代で言えばピア・ラーニングに相当する学習方法である。今回のプログラムでは、大学だけではなく、一貫校を持つ慶應義塾の環境を活用して、現代アートや地域のアート・フェスティバルについて、大学生が主体的に学びながら、同時に、一貫校の生徒にその学びを共有するためのラーニング・プログラムを設計・実施し、大学生と生徒との学び合いの場を作ることを狙いとした。

慶應義塾中等部への働きかけ

慶應義塾にはいくつかの一貫校がある。都内に所在するのは、幼稚舎(小学校)、中等部(中学校)、女子高等学校(高校)だが、今年度は中等部に協力を依頼した。中等部と慶應義塾大学(KeMCo)は、2022年より、SDGs目標のうち「気候危機」をテーマにしたワークショップを共同で開催している。今年度の六本木アートナイトのテーマは、「都市のいきもの図鑑」。地球の環境に対する眼差しを背景に、六本木という都市において、人間を含むさまざまな命がどのように共生しているのか／いけるのかを考えるという切り口は、中等部と慶應義塾大学(KeMCo)が取り組むワークショップと重なりあうものだった。そのため、慶應義塾大学(KeMCo)の協力を得て中等部への働きかけを行い、中等部生の六本木アートナイトメインイベントおよびその後の学び合いの場——大学生が企画するラーニング・ワークショップへの参加が実現した。参加する中等部生の範疇について、クラス単位での参加なども当初検討されたが、生徒の学年の多様性を確保することも考慮にいれ、部活動単位(書道部、美術部、地理研究会)での参加とした。

六本木アートナイトへの参加と中等部生へのヒアリング

六本木アートナイトの開催は5月末で、大学も中等部も学期がはじまって間もない頃であることから、事前の学習はあえて行わず、まず六本木アートナイトに参加して、その後、六本木アートナイトでの体験や、そこで提示されたテーマを深めていくためのプログラムを実施するというタイムスケジュールを設定した。中等部生は、2日間に分かれ、27日(土)には22名、28日(日)には13名の生徒たちが参加し、六本木アートナイト事務局のみなさんに説明をうけながら六本木の街を歩いた。街中で作品に出合う体験は非常に新鮮だったようで、決して短くない見学時間の間中、興味を途切れさせることなく参加していた様子が印象的だった。また、見学の終着点は六本木西公園だったが、すでに夕暮れ時にもかかわらず、原倫太郎 + 原游《六本木双六》でカー杯遊ぶ生徒たちの姿に、アート・フェスティバルがプレイフルな学び、身体を使った学びと接続していく可能性を感じた。

六本木アートナイト参加後、大学生が中等部生に六本木アートナイトに参加した体験をヒアリングする

セッションを設けた。慶應義塾大学 (KeMCo) で活動するラーニング・デザインの専門研究者のサポートを受けながら、中等部生の体験をヒアリングし、ラーニング・ワークショップ設計のための素地を作ることを試みた。ヒアリングは2回行われ、「1. 印象に残った作品、好きな作品は何か 2. 好きだった作品に対して好みではないと思うような作品はあったか 3. イベント全体に対する感想 4. イベントのテーマについてどう考察するか 5. イベントのテーマは何だと思うか 6. 展示されていた作品に共通していたことは何だったか」といった具体的な質問に加え、「六本木、現代アート、まち、いきもの、環境、共生、宇宙、美術」などのキーワードを使って感想を引き出すというアプローチも試みた。

加えて、中等部生に現代美術についてのインプットを行うべく、森美術館「ワールド・クラスルーム」展のスクールプログラムに参加した。中等部生からは、例えば「普段、美術館に行くときは表面的な美しさしか目に入っていなかったが、今回作品について考える楽しさを知った」「(解説を担当したキュレータの) 現代アートの見方は沢山あるという言葉が印象的だった。…普段勉強している一問一答の問題とは異なり、正解はないということがとても興味深かった」などのフィードバックが寄せられ、現代美術を学ぶ貴重な機会になったと感じている。

大学生によるラーニング・ワークショップ設計

次のステップは、中等部生へのヒアリングを踏まえ、ラーニング・ワークショップを設計することである。しかし、参加している大学生は、ワークショップに参加したことはあっても、自ら企画したことはない。そのため、ワークショップ設計のための学びのセッションとして、六本木アートナイトの成り立ちについてのトーク(六本木アートナイト実行委員会事務局長 三戸和仁氏)と、ラーニング・プログラムの実践についてのトーク(森美術館 アソシエイト・ラーニング・キュレーター 白木栄世氏)を行った。

六本木アートナイトというフェスティバルについての学びが深まる一方で、白木氏のトークからは、ラーニング・プログラムに関わることの責任や膨大な努力を実感した参加者が多く、その後何度もラーニング・プログラムの設計についてのディスカッションが行われ、また非常に緻密なりハーサルを行うなど、活動に対する真剣味が一段と増した。

最終的に、ラーニング・ワークショップは、以下のような目的と方法、そしてアウトプットで構成されることになった。

【目的】

六本木アートナイトでの体験に基づいて、自分の考えを表現する作品をつくり、他の人と共有することによって、社会にはひとつの正解があるのではなく、ひとりひとり異なる自分にとっての正解があり、それを認め合うことを学ぶ。この学びは、共生社会を実現するための一つのアプローチであり、重要な姿勢である。「正解はもとめない。でも、だれもが自分にとっての正解をどこかにもっている。」

【方法】

知る：六本木アートナイトのコンセプトや、作品の振り返りを通じて、アートによって自分の考えを表現したり、見えないものを見えるようにしたりする方法を知る

作る：それぞれが考える「都市におけるいきもの」を、作品をつくることによって可視化する

考える：ほかの参加者に作った作品のタイトルを考えてもらうことによって、一つの物にたいしてい

ろいろな解釈があってよいことを知る

【アウトプット】

- ・「都市におけるいきもの」を表現した個人作品
- ・作品のタイトル: 他の方がつけたもの、自分がつけたもの
- ・プログラム終了後に、このアウトプットを素材に「図鑑」を作る

ラーニング・ワークショップ「大学生と一緒に、見えない『都市のいきもの』の図鑑をつくろう」

ラーニング・ワークショップは「大学生と一緒に、見えない『都市のいきもの』の図鑑をつくろう」と名付けられ、7月26日(水)、7月31日(月)の2回開催された。プログラムは、以下のような4部構成をとった。

【導入解説】六本木アートナイトの解説、作品の解説

【作品制作】「都市の中にいる見えないいきもの」をテーマに作品を作る

近くにいる友達とまずアイデア出しをしてから、一人一人が作品を制作し、タイトルを付ける

【作品の展示・鑑賞】作品を展示し、鑑賞し合う

ポストイットを配布し、感想を描き込む

【総括】作品制作・鑑賞の感想を、大学生がまとめて発表する

ワークショップ全体に対するフィードバックをして終了

大学生は、白木氏のトークで学んだ、一般論やラベリングでひとくくりにするのではなく、参加した生徒たちのそれぞれ個人に合わせてプログラムを調整しながら進めていく、という姿勢を大事にしながらワークショップのオーガナイズに取り組んでいた。中等部の生徒の参加者数は、初回が5名、第2回目が6名と少人数だったが、初めてラーニング・ワークショップを開催する学生たちにとっては適切な規模感だったと思う。

生徒たちの作品、そしてリハーサルの際に大学生たちが作った作品は、後日「都市のいきもの図鑑」としてまとめるべく、写真によって記録された。非常に短い時間の中で作られた作品たちは、荒削りながらもそれぞれに个性的で、なによりも、物事について、自由に、自分で一から考えた痕跡を残すものたちだった。このワークショップは、中等部生にとって、普段、学校生活や社会生活の中で求められる、与えられた指示に従ったり、正解を探したりすることとは異なる思考を展開し、それを造形化していく体験であり、美術が社会に向き合う姿勢やプロセスの一端を共有することができた学びのプログラムとなったと感じている。また、ワークショップを企画した大学生にとっても、大学の通常のカリキュラムとは異なる、学びや思考、そしてその表現方法に挑戦する機会になったと考える。

〈共同開催〉

慶應義塾大学アート・センター「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクト

現代文化の発信地、国際都市として知られる港区は、同時に、多くの寺社仏閣や史跡、そして歴史ある企業が所在する歴史文化都市でもあります。このダイナミックな時間軸をもつ都市文化の眺望を、一層明らかにするためのプロジェクトが、「都市のカルチュラル・ナラティブ」です。文化を巡る学術的な成果を前景化し、今昔の文化資源を相互につなぎ、文化の物語(カルチュラル・ナラティブ)結像することによって、現代・将来の芸術文化活動を支え、文化観光の深化を図り、日本の文化に寄せられる国際的な関心に対応することを目指しています。

慶應義塾ミュージアム・コモنز

慶應義塾ミュージアム・コモنز(KeMCo)は、慶應義塾が長い歴史の中で蓄積してきた、美術、考古、文学、歴史、医学など多様な領域に渡る文化財コレクションと、その背後にある教育・研究活動をつなぐ「ハブ」となるミュージアムです。デジタルとアナログが融け合う環境のなかで、文化財(オブジェクト)を基点としてさまざまなコミュニティが交流し、新たな発見や発想を生み出す場となることを目指しています。

六本木アートナイト 2023

■開催日時：〈メインイベント〉令和5年5月27日(土)10:00～5月28日(日)18:00

※コアタイム：27日(土)18:00～28日(日)6:00

■開催場所：六本木ヒルズ、森美術館、東京ミッドタウン、サントリー美術館、21_21 DESIGN SIGHT、国立新美術館、六本木商店街、その他六本木地区の協力施設や公共スペース

公式YouTubeチャンネル【RAN TV】：https://www.youtube.com/c/rantv_roppongiartnight

■主催：東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京、港区、六本木アートナイト実行委員会【国立新美術館、サントリー美術館、東京ミッドタウン、21_21 DESIGN SIGHT、森美術館、森ビル、六本木商店街振興組合(五十音順)】

■助成：令和5年度 文化庁 文化芸術創造拠点形成事業

六本木アートナイト2023×慶應義塾大学アート・センター「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクト・慶應義塾ミュージアム・コモنز共同プログラム 「Art In-Between」報告書

発行：六本木アートナイト実行委員会

〒106-6150 東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒルズ森タワー

森ビル株式会社 森美術館内

<https://www.roppongiartnight.com/2023/>