

中間報告書

補助事業名	クロスリアリティ時代に求められる「リアル」「バーチャル」往還型アートコミュニケーション人材育成事業							
事業期間	令和5年4月1日～令和6年2月29日			大学名	奈良女子大学			
実施概要	<p>リアルとバーチャルが併存するクロスリアリティ社会の到来に伴い、奈良では、地域の豊かな文化資源を観光産業に結び付ける観点から、先端デジタル技術を活用し、文化芸術の価値を社会に発信する「アートコミュニケーター」の育成を課題としている。</p> <p>大学では、デジタル技術の応用に関し、令和4年度に、奈良女子大学が工学部を新設し、奈良教育大学も同工学部と連携してSTEAM教育を進めている。一方、奈良市写真美術館は、奈良大和路の姿を記録した著名な写真家・入江泰吉の作品をデジタル化し、メタバース上に展示する試みを進めており、その一環として、児童・生徒を対象に、リアルの美術館への興味や、写真から派生する文学・音楽等への関心につなげる「美術館ならではの総合的教育」を進めている。こうした大学と美術館の活動を結び付け、さらに情報技術産業とも連携し、次代の「アートコミュニケーター」を育成し、文化芸術の振興に寄与することを目指す。</p> <p>そのため、以下3つの観点から、各種の事業を企画する。</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 知識の修得(デジタル技術を基盤とした芸術表現や文化資源の保存に関する知識の修得) ② 実践知の獲得(デジタルアート展の企画運営の実務経験) ③ 社会への発信(「アートコミュニケーター」によるアートの社会への発信) <p>以上の3つの観点から、必要な知識技能を修得し、様々な分野で活躍する人材を育成することで、文化芸術の振興とともに、教育や関連産業の振興の両立を目指す。あわせて、アーティストによる創造活動も取り入れ、リアルとバーチャルの架け橋的存在としていく。</p>							
※ 詳細(講座名, 講師名, コマ数, 公演名, 会場名, 公演回数等)は下部の各活動欄に記入してください。								
共催者名・後援者名・協賛者名等とその役割	奈良市写真美術館: 美術館施設を提供し、2【ワークショップ】、3【アーティスト・イン・レジデンス】、4【展覧会】の多くの部分を担当する。 奈良教育大学: 育成対象者である教員・学芸員志望学生、現職教員・現職学芸員への広報等の運営参画、教育学的見地からの助言							
全活動合計	計画	実績	差	計画と実績の差異理由				
来場者	162	99	-63	第1回公開講座については、講師の所属先からの要請等もあり、対面限定で実施することとなり、来場者が予定より少なくなった。また、第2回公開講座については、講師よりディスカッション等もできるような少人数で開催したい旨要望があり、参加者としては30名程度となった。				
育成対象者	162	99	-63					
育成対象者属性	属性	学生	実演家	文化施設職員	公共機関職員	民間団体職員	民間企業職員	その他
	人数	57	5	5	16	0	16	0
育成対象者具体的な職業	奈良女子大学・奈良教育大学学生、奈良県内自治体・美術館・文化施設等職員、現役アーティスト、等							
アートマネジメント人材育成目標	申請時				達成状況			
	<p>本事業の主たる育成対象者は、奈良女子大学・奈良教育大学の学生である。美術の世界ではデジタルアートが隆盛を続けており、教育現場では、GIGAスクール構想や学校DXを通じ、学校にデジタル技術を導入する取組が進んでいる。両大学の卒業生は、教員や学芸員になる者も多く、そうした者が、最新のデジタルアートやデジタル技術に習熟することは、進捗著しいアートの担い手の育成に当たる指導者を育成することにつながる。</p> <p>「写真」は、長い歴史を有し、万人に馴染みの深い芸術分野であり、それを活かしてデジタルアート作品を創造する機会を得ることで、教居が高いと思われがちな「デジタル技術」を修得し、美術館運営の実務にも活用できるスキルを修得し、今後の文化芸術を支える「アートコミュニケーター」に成長させることを目標とする。人材育成の成果は、展覧会における展示作品や、展覧会鑑賞者へのアンケート調査を通じ、可視化する。</p>				<p>9月までの間には本事業のキーワードである「デジタルアート/デジタル技術」、「アートマネジメント」の基礎を育成対象者に修得させる講座プログラムを実施した。また、育成対象者にアートマネジメントを実践させる場を確保すべく「アーティスト・イン・レジデンス」企画に参加するアーティストと協議し、レジデンス事業の成果発表の場として実施する展覧会における展示企画においてアーティストと育成対象者とが協働で企画を検討することとした。成果発表の場となる展覧会については12月2日(土)から令和6年1月28日(日)に入江泰吉記念奈良市写真美術館、メタバース奈良市写真美術館で開催することに決定した。育成対象者を実践を通じて「アートコミュニケーター」に成長させるワークショップ等の実践的な取り組みについては10月以降に本格化することを計画している。申請時の目標・計画を基に順調に取組が進んでいると考えている。</p> <p>本事業については奈良女子大学工学部が主体となった取組であるが、講座プログラム第1回の講師は工学部と女性エンジニア養成で協働するSONY株式会社より招へいた現役のエンジニアであり、奈良女子大学の有する工学部の資源があればこそ実現した講座であった。こうした工学部が有する強みを最大限活かし、「デジタル技術」を身に付けた「アートコミュニケーター」育成に繋げていきたいと考えている。</p> <p>また、アーティストインレジデンス企画に参加する藤岡亜弥氏、SHIMURABros.が工学部の保有機器、保有設備等を見学し、工作機器も活用した創作活動に意欲を示している。この点は申請時には想定していなかった前向きな化学反応であった。企画を通じ、アーティストの視野拡張や新たな作品制作の支援にも繋がっているものと考えている。</p>			
事業の社会的な役割、効果	申請時				達成状況			
	<p>奈良女子大学は、奈良市写真美術館を設置する奈良市と「地域の産業振興に関する連携協定」を締結し、産業政策の推進と地域の課題解決に協力している。文化都市・観光都市である奈良市は、文化芸術を通じた産業活性化・地域活性化を重要なテーマとしている。奈良は、明治5年の文化財調査(壬午検査)以来、我が国の写真文化発祥の地のひとつであり、国内外から多くの写真愛好家が集う。本事業を通じ奈良に「写真の街」のイメージを強く定着させることは、文化芸術の振興にとどまらず、産業振興・地域活性化に資する。また、本事業は、ArtとTechnologyを融合するSTEAM教育の新たな展開にも有意義である。文化芸術においてリアルとデジタル双方の良さを踏まえ、Web3時代に向けて、教育分野におけるデジタル化の進展は目覚ましく、双方を併存させることが重要である。</p>				<p>文化芸術を通じた産業活性化・地域活性化という点については、SONY株式会社より講師を招へいた第1回講座の様子が読売新聞やSONY株式会社のWEBサイトで「ソニーのエンジニアが理工系学生に伝える」大学での学びの意義 @奈良女子大学」の題でSTEAM教育とも関連付けながら紹介される等、事業成果の情報発信が着実に実施できており、今後期待できるものと考えている。また、地元奈良との連携強化の観点では9月5日に奈良経済倶楽部定例講演会(第1例会)において奈良市写真美術館長 大西洋が「写真芸術とAI」の題で講演を行い、事業についても紹介を行った他、奈良県内事業主に対し、事業への協力の呼びかけを行ったところである。奈良市以外の県内市町村に対する事業広報も広く展開していきたいと考えているところである。</p> <p>事業実施にあたっては、奈良発スタートアップベンチャー企業である株式会社dateとも協働し、人と人、仮想と現実を繋げる活動を推進し、新たな技術が可能にする文化芸術を通じた新たな産業活性化・地域活性化について検討を進めている。</p>			
事業に関して学芸発表、メディアでの掲載実績や予定	<p>・事業探採の報については2023年3月17日付けNHK奈良放送局にて紹介がなされた。(参考: https://www3.nhk.or.jp/news/nara/20230317/2050013023.html)</p> <p>・6月24日に開催した第1回講座について2023年7月26日付けで読売新聞に紹介記事が掲載された。また、講師の所属先であるSONY株式会社のWEBサイトに講座の様態を紹介する記事が掲載された。(参考: https://www.sony.co.jp/corporate/sustainability/eco/global/20230915.html)</p> <p>・9月5日に奈良経済倶楽部定例講演会(第1例会)において奈良市写真美術館長 大西洋が「写真芸術とAI」の題で講演を行い、事業についても紹介を行った他、奈良県内事業主に対し、事業への協力の呼びかけを行った。</p> <p>(参考: http://narakenc.sakura.ne.jp/topics/1/images/2310_E7%81%AB%E6%9B%9C%E5%8D%88%E9%A4%90%E4%BC%9A01.pdf)</p> <p>・9月に実施した藤岡亜弥氏のアーティストインレジデンス企画に関連し、「美術評論」に記事が掲載され、藤岡亜弥氏が企画内で撮影した写真作品が使用された。(参考: https://critique.aicajapan.com/1692、掲載日は10月7日)</p>							
事業で得た課題や経験、今後の活用方法	講座プログラムの参加者が計画よりも低調となつてしまっているため、事業広報により注力したいと考えている。一方、アーティストインレジデンス企画については「工学部×アーティスト」のコラボレーションがアーティストにとっても刺激的で創作意欲を湧き立てる可能性を有していることが判明し、今後もアーティストインレジデンス企画を継続することでアーティスト支援にも繋げていきたいと考えているところである。							
担当者所属・氏名	電話	0742-20-3568						
	E-mail	nagatani@cc.nara-wu.ac.jp						

活動①

講座名 企画名	講座プログラム①:「XR技術と応用例の紹介」、講義②: アーティストとの協働を軸にしたアートマネジメント							
講師名 出演者名	①武田 優生氏(ソニー株式会社)、②野田智子氏(アートマネージャー/Nadegata Instant Party/Twelve Inc.取締役)							
日時	①2023年6月24日(土) ②2023年7月1日(日)				コマ数	①1コマ 2.5時間 ②1コマ 2時間		
会場・教室	①奈良女子大学N棟101教室 ②オンライン					計画	実績	差
					来場者	160	96	-64
					育成対象者	160	96	-64
育成対象者属性	属性	学生	実演家	文化施設職員	公共機関職員	民間団体職員	民間企業社員	その他
	人数	57	2	5	16	0	16	0
実施概要	<p>①本事業全体の導入として、VR(Virtual Reality)やAR(Augmented Reality)を含めたXR(Cross Reality)技術の研究を進めるSONY株式会社のエンジニアより、各技術の先端研究や今後想定される応用先について、実際のユースケースやビジネス展開についての例を挙げながら、わかりやすく解説していただいた。その後、参加者を含めたディスカッションを行った。参加者からは「XRで普段入れない歴史的建造物の中に入る体験ができると面白そう」「医療現場や歴史の復元でもXRが活躍している」と知り、これからは社会に普及していくと感じた等の感想があった。</p> <p>○参加した育成対象者の内訳(人):学生32、実演家1、文化施設職員3、公共機関職員12、民間企業11</p> <p>②2010年頃より全国各地の芸術祭やアートプロジェクトでアートマネジメントの実践を行うかたわら、Nadegata Instant Partyとしてアーティストと共に地域を巻き込んだプロジェクト型の作品を発表してきた野田智子氏を迎え、実例を交えつつ、アーティストとの協働を通じて現代アートの現場で何が行われているのかを紹介して頂いた。その後、参加者を含めたディスカッションを行った。講師からは「アートマネジメント」はアーティストのマネジメントとはイコールではなく、アーティストを含めたプロジェクトのマネジメントを意味するとの指摘があった他、プロジェクト遂行の上ではアーティストのほか、行政や住民などのコミュニケーションも重要との指摘があり、育成対象者に「アートマネジメント」を理解させることに繋がった。</p> <p>○参加した育成対象者の内訳(人):学生25、実演家1、文化施設職員2、公共機関職員4、民間企業5</p>							
アートマネジメント人材育成目標	申請時				達成状況			
	<p>「写真」は、長い歴史を有し、万人に馴染みの深い芸術分野であり、それを活かしてデジタルアート作品を創造する機会を得ることで、敷居が高いと思われがちな「デジタル技術」を修得し、美術館運営の実務にも活用できるスキルを修得し、今後の文化芸術を支える「アートコミュニケーター」に成長させることを目標とする。</p>				<p>①では事業全体の導入として日本を代表する企業であるSONY株式会社のエンジニアにより最先端のXR技術について紹介頂き、事業名にも掲げるクロスリアリティの現状について育成対象者に理解させることができた。若手エンジニアによる簡潔な解説が育成対象者に好評で、育成対象者に「デジタル技術」を身近なものとして感じさせることができたものと考えている。</p> <p>②ではアートマネジメントの実践を行う講師よりアートマネジメントの本質についてご説明頂き、美術館運営にも転用可能な知識・スキルを育成対象者に享受することができた。また、芸術祭やアートプロジェクト等、「アート」の裾野の広さを事例をもとに育成対象者に理解させることができた。</p>			
活動で得た課題や経験、今後の活用予定	人材育成目標にも明示しているデジタルアート、デジタル技術の最先端について育成対象者に理解させることができた。また、美術館運営や展示企画にも転用可能なアートマネジメントに関する実践的な知識を修得させることができた。こうした知識は10月以降に開催するワークショップやアーティストインレジデンス参加アーティストとの協働、入江泰吉記念奈良市写真美術館における展覧会実施の場等で育成対象者に実際に発揮させ、定着を図る計画である。							

活動②

講座名 企画名	アーティスト・イン・レジデンス							
講師名 出演者名	①藤岡 亜弥(写真家)、②SHIMURABros(アーティスト・ユニット)							
日時	①2023年9月22日(金)～9月30日(土) ②オンライン相談実施				コマ数	①9日間、②不定期		
会場・教室	奈良女子大学NWU奈良会館 他					計画	実績	差
					来場者	2	3	1
					育成対象者	2	3	1
育成対象者属性	属性	学生	実演家	文化施設職員	公共機関職員	民間団体職員	民間企業社員	その他
	人数	0	3	0	0	0	0	0
実施概要	<p>国内外からアーティストを招へいし、奈良をフィールドに創作活動の実践を行う。奈良は自然や文化遺産に富む街であり、写真家・入江泰吉は奈良に関する風景・社寺仏閣等の写真を数多く残している。招へいアーティストが、これらの作品を活かしながら、現在の奈良に関し、最新技術を活用しながら、新しいアート作品を創造する。デジタル技術の黎明期まで活躍した入江泰吉の作品と、現代のアーティストの作品の比較を通じ、最先端アートとそれに至る歩みを提示することができる。9月には参加アーティストの一人である藤岡亜弥氏の第1回目の奈良滞在が実現した。第1回目の滞在においては作品制作の構想検討の機会と考え、モダン建築に精通する書籍編集者の協力も得たうえで、奈良の建築や町並み等についてリサーチを展開した。また、事業担当者との対面ミーティング等も行い、アーティスト・イン・レジデンス事業への学生参画の方向性や教職員・学生向けの啓発講座の実施等について検討を行った。また、SHIMURABros(アーティスト・ユニット)ともレジデンス企画実施に向け、調整を進め、11月以降に奈良を滞在して作品制作を行う点、合意し、準備に着手した。</p>							
アートマネジメント人材育成目標	申請時				達成状況			
	<p>一般の者が、アーティストの創作活動の様子を間近に見る貴重な経験となり、アート作品への興味関心を高めることに貢献する。学生のうちに、そうした経験を持つことで、その後の人生において文化芸術に積極的に関わり、アートコミュニケーションをとることが期待される。</p> <p>アーティストにとっても豊富な文化資源を持つ奈良で創作活動に励み、鑑賞者からコメントや評価を受ける経験は創作意欲の向上と新たな創作活動への熱意、表現力の向上に繋がる。</p>				<p>9月の奈良滞在時には藤岡氏と育成対象者との直接的な交流・協働の機会は持てなかったが、12月に開催するレジデンスの成果発表の場である展覧会の展示企画等に学生を参画させることについて合意を得、学生がアートマネジメントを実践する機会を確保することができた点大きな成果であった。また、教職員・学生向けの啓発講座の実施についても藤岡氏と合意し、育成対象者が文化芸術に積極的に関わるきっかけとなる場が設定できた。</p> <p>藤岡氏本人からも奈良での創作活動への期待のコメントが得られ、成果として結実頂くことに期待しているところである。また、SHIMURABrosも奈良女子大学を訪問し、制作に使用可能な奈良女子大学工学部の機器類の確認、レジデンス施設の下見等を実施し、企画の本実施に向け準備を進めている。</p>			
活動で得た課題や経験、今後の活用予定	藤岡氏もSHIMURABrosも奈良女子大学工学部が保有する工作機械に強い興味関心を持っており、そうした機械も活用しながら創作を行うことに強い意欲を持っている。その点は事業構想時に想定していなかった点であり、事業を通じて「アーティスト×工学部」がアートの新しい側面を開拓する可能性を秘めている点を理解することができた。一方、事業で制作されたアーティストの作品の権利等の取扱いをどうするのか、という点については今後の事業実施者側とアーティストとで調整を要する点であると考えている。							