

第4回東大阪市文化芸術審議会（第6期）＜視察＞

視察日時	令和5年8月31日（木）11時30分～12時
会場	東大阪市民美術センター
内容	特別展視察
出席委員 7名	辻副会長、奥田委員、高岸委員、時岡委員、中島委員、弘本委員、由井委員
欠席委員 5名	中川会長、森委員（第2部（視察）のみ欠席） 呉委員、藤野委員、森口委員（審議会欠席）
資料	・チラシ（星の王子さまをさがして～ARで楽しむ体験型美術展～） ・評価シート

【視察事業の詳細】

①事業名	星の王子さまをさがして～ARで楽しむ体験型美術展～
②実施主体	東大阪市民美術センター
③開催日	令和5年7月21日(金)～9月3日(日)
④会場	東大阪市民美術センター
⑤内容	ARを活用したアート作品をスマートフォンやiPadによって楽しみながら、『星の王子さま』の物語を巡る。「本当に大切なものは目では見えない」という物語のメッセージを、作品がないように見える空間に、ARによって作品が現れることを通して伝える。
⑥ターゲット	20～50歳代の男性・女性、小学生・中学生とその家族
⑦施策の柱	(1)文化芸術に親しむ環境づくり (2)文化施設の公共的役割の徹底 (5)誰もが文化芸術に親しむ環境づくり

【委員の所見】

評価する点	<p><展示の内容・展示の仕方></p> <ul style="list-style-type: none"> ●詳しい鑑賞ガイドブックが用意されていて大人から子どもまで楽しめる企画であり、特に子ども達はタブレットの世界には慣れているため入りやすいと思った。 ●ARを使った表現や体験型・参加型の内容・手法を積極的に展開し、幅広い表現で「星の王子さま」の世界が紹介されていた。 ●鑑賞するだけでなく、主体的に観覧することにより、見方が変化するという。 ●空間を広く活用できるため、車いすの方などでも観覧しやすい。 <p><新たな技術（AR）の活用></p> <ul style="list-style-type: none"> ●新しい試みによって子どもたちの興味をもたせ、創造力につながっていくと思われる。
-------	---

<p>評価する点</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●日進月歩のデジタル技術を駆使し、世界でもまだ発展途上にあるといってもいいARアート展を、市民美術センターで開催するのは先駆的な取り組みである。 ●関西を拠点に活躍するアーティストを起用し、新たな技術を活用し、展覧会を開催されたことは、意味のあることだと思う。 <p><その他></p> <ul style="list-style-type: none"> ●入場者280人(7/31)をどう評価するかは、難しいところ。会期中に「自分もデジタルアートにチャレンジしてみたい」と触発される小中学生が何人かでもいてくれることを願う。 ●担当学芸員の方の熱心なご説明など、来館者とのコミュニケーションに力を注がれていると感じた。 ●中学校の体験学習と連携された取り組みは評価できる。今回の企画の一枚で終わらず、今後より多くの学校と連携し、生徒たちがアートの最前線に触れることができるよう取り組んでほしい。
<p>留意すべき点</p>	<p><展示の内容・展示の仕方></p> <ul style="list-style-type: none"> ●体験型美術という表現に、初めての者にとっては「分からない」ものだった。タブレット操作に気を取られて楽しむ余裕がなく、やりにくさを感じることもあるのでは。 ●多くの来館者があった場合にどれだけ問題なく体験や対応ができ、丁寧な説明が受けられるかが気になる。 ●星の王子さまの世界観や、ストーリーがわからないと見ていても意味がわからない。導入部分で、星の王子さまの物語や世界観が視覚的に確認できる、イラスト入りなどのわかりやすい導入展示があれば良いと感じた。 ●映像としては面白いが、説明を聞かなければ何のことかわかりにくい。視察ではスタッフの解説を受けたため内容がよくわかったが、一般の入場者は、解説なしなのが気になる。「星の王子さま」は、「とてもファンタジーな本」という通説に対して、「ヨーロッパで第二次世界大戦に巻き込まれてつらい思いをしている人々への勇気づけの書」という異説もある。一般入場者に解説の機会があれば、異説も含めて紹介すると一層面白いのではないか。 ●美術展として捉えた場合、いったい何が観覧者の魂を揺さぶるのか、「星の王子さま」のストーリーとAR技術の活用が、うまくかみ合っているとは思えず、感動を覚えることができなかった。

【本審議会から今後の事業への提言等】

<事業内容>

- 作者の筆致が伝わってくる様な作品にも出会いたいと思った。
- 今回の「星の王子さま」のように、入場者は少なくとも、実験的な事業によって、スタッフの意欲を高める姿勢も文化施設には必要と考える。
- これまでとは違う展示の新しい形だと思う。今後も進めていただき、幅広い世代に興味を持ってもらえればと思う。
- いろいろと変化に富んだ企画をされていることを評価する。今後に期待している。

<課題の分析>

- 夏休み期間中の親子の来場を期待された企画であるにもかかわらず、来館者が大いに伸び悩んでいる点には、多くの教訓が潜在しているものと思われる。会場での来場者とスタッフの方々のコミュニケーションを通して拾われた声やアンケートで寄せられた声などを、十分に分析して今後に活かしていきたい。

<事業目的・実施方法の検討>

- 単純なAR技術の活用は、もはやそれほど珍しいものでもなく、それだけで人を呼んだり感動させたりできるものではない。アートの拠点として何を提供するのか、展覧会の目的を明確にする必要があり、技術を活用するとしても、技術の位置づけや目的に応じた体験のあり方、サポートのあり方を、企画段階で十分に検討する必要があるのではないかと。

<その他>

- 慣例にとらわれず、幅広い層（美術に関心の薄い層、市民美術センターの存在を知らない層など含む）に関心が持たれるように企画および発信するなどの工夫をより一層していただければと思う。
- 保護者への導入プログラムを丁寧におこない、親の子どもたちへの教育の一つの方法として定着させていく。
- ドリーム21やラグビー場には多くの集客があるようなので、そこから市民美術センターにも来ていただける工夫があれば、認知度も高まりさらに良いのではないかと。
- 公立図書館やまちライブラリー、学校図書館（図書室）等との連携や、アートやものづくりやICT技術の普及に取り組む公益団体等と連携し、子どもたちの興味を次のステップへつないでいけるような工夫があるとよい。