
六本木アートナイト2024 大学連携プログラム
六本木アートナイト2024 × 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

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 2024 × 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・commons共同企画「アートナイトを語る」

〈共同開催〉

六本木アートナイト 2024

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・commons

〈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・commons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、慶應義塾大学の学生を対象に全10回のワークショップを実施した。

2024年度は、慶應義塾大学の美術史特殊（担当教員：本間友先生）、総合教育セミナー（担当教員：市川佳世子先生）の2つの授業の授業時間を活用し、「都市」と「アート」をキーワードに、学生が能動的に各自の関心を深める学習機会を提供した。

参加学生は、六本木アートナイト 2024のメインイベントや六本木アートナイト 2024の延長展示をしている作品に触れ、親しみにくいと思われがちな現代アートへ近づく手法を探るほか、自身の関心や専門という立場からの問いを広げ、都市とアートの関係を深掘りすることを目指した。

また、メインイベントの振り返りやグループワークでのディスカッションに加え、美術史特殊の授業ではレクチャーから得た内容をZINE（小冊子）の形式でまとめ、自分の考えを表現として発表した。実際に六本木エリアを訪れるフィールドワークを行ったり、イラストレーターを用いた冊子を作ったり、講義に留まらない自己の表現を伴うアクティブラーニングの手法を活用した。参加学生は、都市文化や街づくり、アートの役割を考えるとといった観点から、多角的な視点で都市を捉え、各々の視座を広げる機会とした。

〈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（2023年度より慶應義塾ミュージアム・commonsが参画）。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」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。
- ・港区内の現役大学生を対象とした、地域の文化資源の発掘と現代アートの鑑賞機会の提供。
- ・港区内の学生、港区内の若年層が、現代アートに対する親しみや関心を高め、理解を深める。
- ・港区内の学生、港区内の若年層が、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。

〈開催期間〉

- ・ワークショップ実施期間：2024年9月～2025年1月

〈主な会場〉

- ・オンライン(Zoom使用)
- ・慶應義塾大学講義室(三田キャンパス・日吉キャンパス)
- ・六本木アートナイト2024各会場

〈対象〉

- ・美術史特殊Ⅱ受講生(担当教員：本間友先生)
- ・総合教育セミナーDab(Ⅱ類)受講生(担当教員：市川佳世子先生)

〈参加人数〉

- ・慶應義塾大学の参加学生：22名
- ・慶應義塾中等部生：12名(六本木アートナイト2024フィールドワークのみ参加)

2. 実施内容詳細

ワークショップ全10回(個別ワークや制作・レポート執筆時間を除く)

活動時間：秋学期、木曜日5限(16時30分～18時)

#1 フィールドワーク：六本木アートナイト2024に参加する

①9月28日(土)14時～15時30分 ②9月29日(日)11時～12時30分

講師：田中・ジョン・直人

会場：六本木アートナイト2024作品展示会場、六本木街中

参加学生は、講師の案内のもと、六本木アートナイト2024メインイベントを鑑賞・体験した。参加学生に加え、2023年度の大学連携プログラムに参加し、六本木アートナイトの体験を深めた中等部生徒や教員等も参加した。作品鑑賞にとどまらず、六本木エリアがもつ地域固有の文化や歴史といった基礎知識を共有し、都市型芸術祭の舞台となる地域がどのような歴史的背景があるかを知る機会とした。多世代の意見交換の場とし、参加学生は、中等部生と感想を伝え合い、対話を通じて鑑賞を深めることを目指した。(参加学生は授業時間外のため、任意の参加とした。#3のフィールドワークで改めて六本木の街の体験を深める機会を設けた。)

#2 イン트로ダクション：六本木アートナイト 2024参加振り返り

10月3日(木) 会場：慶應義塾大学キャンパス

六本木アートナイト 2024の体験を振り返り、参加学生同士で意見交換を行った。六本木アートナイト 2024に参加した体験を記述・記録し、今後のアウトプットの材料とした。

#3 フィールドワーク：見学・調査@六本木

10月10日(木) 会場：六本木ヒルズウエストウォーク、東京ミッドタウンガレリア 1 F、六本木街中

六本木アートナイト 2024の展示作品(《あおぎつね》久保寛子：東京ミッドタウンガレリア 1 F、《平山プロダクション》平山亮・平山匠：六本木ヒルズウエストウォーク)を鑑賞。六本木アートナイト 2024のメインイベントを追体験するように、六本木を回遊しながら延長展示をしている作品をめぐった。参加学生は、現代アートの鑑賞のみならず、六本木を訪れることも初めての学生も散見され、座学だけではない実践を伴う学びの機会の創出を目指した。

#4 アーティストトーク

10月17日(木) 講師：久保寛子氏 会場：オンライン

六本木アートナイト 2024の参加アーティスト、久保寛子氏によるアーティスト・トークを実施した。作品制作の背景・作品に込めた想いを共有し、アーティストに至る過程や、人生観など、アーティストを取り巻く環境にも話題が及んだ。同時代を生きるアーティストと対話を行うことが初めてだという参加学生も多かった中で、参加学生にとって新鮮な体験となった。

#5 レクチャー：六本木アートナイトとは？六本木アートナイトから見る街とアートの関わり

10月24日(木) 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) 会場：オンライン

六本木アートナイト実行委員会事務局長による、アートと街、エリアマネジメントをテーマとしたトークを実施した。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。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 レクチャー：アートフェスティバル概論

10月31日(木) 講師：山本浩貴氏(文化研究者) 会場：オンライン

現代アート基礎講義を実施。国内外の芸術祭と都市の関係を掘り下げ、現代アートの基本となる作品を事例としてあげながら、現代アート固有の定義の難しさや、鑑賞のポイントを学ぶ機会とした。「どのように見たらいいのかわからない」という意見が多い中、現代アートとはそもそも何か、といった基本的な情報を共有する会とした。

#7 レクチャーまとめ・振り返り

11月7日(木) 会場：慶應義塾大学キャンパス

これまでの講義内容を各自で振り返り、参加者同士で意見交換を行ったほか、アウトプットへ向けた準備として、まとめを行った。成果物の制作に向けた基礎知識の共有を行い、具体的に成果発表までの作業工程を確認し、アウトプットのイメージを構築していった。

#8 ワークショップ:システム×デザイン思考ワークショップ

11月14日(木) 会場：慶應義塾大学キャンパス

六本木アートナイト2024を題材に「システム×デザイン思考」の手法を学び「問い」を立てるための思考アプローチを学んだ。これまでのレクチャーから、六本木アートナイトのステークホルダーを可視化させる作業を行い、都市において現代アートやアート・フェスティバルが生み出す有形無形の価値循環について考える機会とした。

#9 学生による中間発表・アウトプットの制作、発表準備

12月5日(木)・12日(木) 会場：慶應義塾大学キャンパス

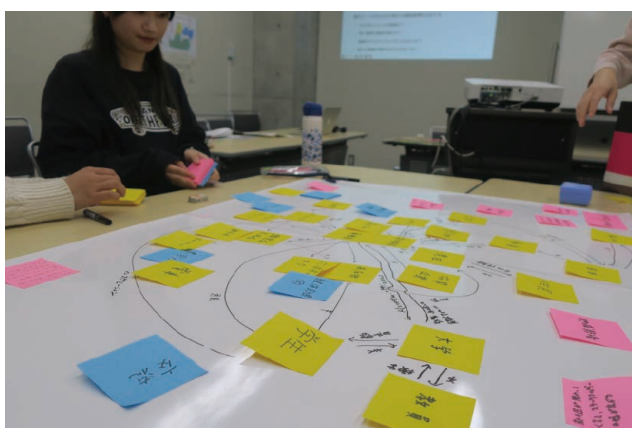
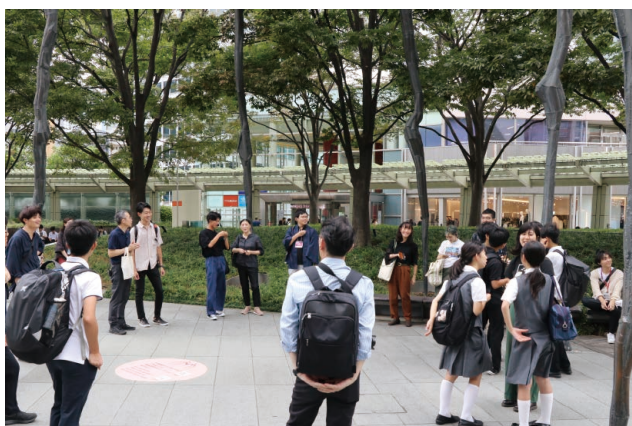
参加学生の発表準備、慶應義塾大学教員によるフィードバックを行った。美術史特殊の授業では、最終成果物として一連の講義で学んだことをZINE（小冊子）としてまとめるべく、イラストレーター等のツールを実際に使い、DTPを学びながら制作を進めた。総合教育セミナーの授業では、参加学生の資料集めの時間を設け、最終発表に向けた準備を進めた。

#10 成果発表会・振り返り・まとめ

1月16日(木) 会場：慶應義塾大学キャンパス

美術史特殊の参加学生は、一連の講義をもとにZINE（小冊子）を制作し、成果物の発表とした。DTPツールの使い方が難しかったという意見があったものの、それぞれに関心のあるテーマをもとに、クリエイティブな方法で他者に研究・調査結果を伝える試みとなった。総合教育セミナーの参加学生は、レポートの提出を最終的な課題とし、「アートは街を変え得るか」というテーマで、グループ内でディスカッションやリサーチをした内容を発表した。担当教員や六本木アートナイト実行委員会事務局長、東京都生活文化スポーツ局文化振興部担当者らのフィードバックを含めて、まとめを行った。

記録写真



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

- いつもの授業では出会うことのない方々のお話を聞くことができ、とても学びの多い時間となりました。最初は、現代アートをどう捉えていくのがいいのかわからなかったのですが、アーティストの方の話を聞いて、作品ができるまでの過程がとても重要なのだと感ずることができました。
- 課題は非常に骨が折れるが、さまざまなことを調べるうちにアートが街の雰囲気を与える影響の大きさが実感でき、価値ある時間だったと思う。
- この授業を通じて、現代アートや六本木アートナイトなど、今まであまり触れる機会のなかったものに出会うことができ、大変勉強になりました。また、アートに関心を持つ方々のレクチャーを通じて、彼らがどのような経緯で自分の事業や活動を進めているのかを知り、アートについてより深く理解することができました。例えば、私自身が文化人類学に興味を持っていることもあり、久保さんの作品やレクチャーを通じて、芸術の中で文化人類学を学ぶ視点があることを知りました。作品に込められた民俗性や文化的要素に感銘を受け、芸術が単に「美」を追求するものではなく、私たちの生活や文化と深く結びついていることを改めて実感しました。
- 芸術の創作だけでなく、芸術に関連するイベントを開催することの大変さにも気づかされました。膨大な準備や資金の確保、そして細やかな調整が必要であり、それは私たちが想像するよりもはるかに複雑で労力を要するものだとして理解しました。こうした裏側の現実を知ること、アートイベントを支える方々の努力と情熱に対する敬意がさらに深まりました。自分自身でZINEを制作する機会を得られたことは、とても貴重な体験でした。一から手を動かして形にする過程は楽しく、完成した作品を目にしたときは大きな達成感を得ることができました。この体験を通じて、クリエイティブな活動の魅力や可能性を実感するとともに、アートに対する興味や理解がさらに深まったと感じています。
- 六本木アートナイトの企画や実際にそれに携わっている方々のお話を聞くことが出来て今までの自分の中でのアートの概念が大きく変わりました。また、イラストレーターに触れることが出来て非常に面白かったです。個人としては、イラストレーターを使う際に右も左もわからない中、自分の手で作品を一から作り上げていくことが面白かったですし、他にこういった授業はなかったので、新鮮な体験でした。
- 六本木アートナイト2024のメインイベントを観に行く最初の授業から、途中の三つのレクチャー、そして最後に作ったZINEまで、首尾一貫して主旨の明確な講義になっていると思います。六本木アートナイト2024そのものも貴重な経験になっています。色々勉強できたこともあったし、自分で実践できる作業もあり、バランスが良いと思いました。なお、最後に皆さんの発表を見て、今度こそZINEらしくDream core的なZINEも作ることができそうな気もしました。最後に、長い期間に渡り、お世話になり、ありがとうございました！
- これまで存在も知らなかった六本木アートナイトのお話を聞き、知見が広まったと感じた。来年も開催したら行ってみたいと思った。イラレやフォトショなどの使い方を学びたいと思い、この授業を履修したので、思ったよりもそれ以外の講義を聴く時間が多かったと感じた。
- 六本木まで行ってアートナイトの展示品を見学し、Photoshop・Illustratorを使ったデザインの実践など、一人では挑戦できないようなアクティブなワークが多かったので飽きなかったです。レクチャーパートではいろいろな立場からの視点を知ることができ、面白かったです。ありがとうございました。

- ・今まで知らなかったアートイベントの存在や運営の裏側を知ることができて非常に有意義だった。また、アート界の最前線で活動されている方から現代アートについて聞くことができてよかった。
- ・六本木に行くのも今回が初めてだったので、良い経験になったと思う。最後の成果発表は反省点もあったが、はじめてZINEの制作を通して作ることがこんなにも難しいことなんだなと思った。
- ・これまで現代アートとどう向き合っていたのかかわらなかったが、さまざまな側面からアートを捉えていくことが大切だと思った。アーティストの方の話を聞き、制作のストーリーや作者の想いを知ること、作品にはいろんな感情があるのだと感じた。これからアート作品を見るときも、背景を知るとより一層面白く見ることができると思う。
- ・自分のアイディアをかたちにすることの難しさを感じました。様々なアートに触れることができ、とても楽しかったです。さらに自分の技術を高めていきたいです。

4. 慶應義塾大学アート・センターおよび慶應義塾ミュージアム・コモンズからのフィードバック

本間友(慶應義塾ミュージアム・コモンズ、慶應義塾大学アート・センター)

市川佳世子(慶應義塾大学 商学部、慶應義塾大学アート・センター)

はじめに

慶應義塾大学アート・センター(以下KUAC)の「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクトでは、2018年度より「カルチュラル・コミュニケーター」を育てる、すなわち自らの文化的体験に基づき、その魅力を広く発信できる人を社会に送り出すことを目的とした学生向けのラーニング・ワークショップ(「カルチュラル・コミュニケーター・ワークショップ」)を展開してきた。この活動を下敷として、2019年度から六本木アートナイト(以下RAN)と共同で連携プログラムを実施している。開始から6年を数えるこのプログラムでは、年度ごとに社会の状況やRANのプログラムに合わせ、また学生のニーズも取り入れながら、さまざまなアプローチで学びのプログラム作りを行ってきた。

2024年度の新たな試みは、大学の授業の一部にプログラムを組み込んだことである。これまでいわば「課外活動」として行っていたプログラムを授業として実施することは、アートにまだ親しんでいない学生たちにアプローチする機会であり、また挑戦でもあった。

なぜ文化を発信することが大事なのかを考え、実際に身近な都市の文化を体験して、文章にまとめてアウトプットするというスリー・ステップから成る「カルチュラル・コミュニケーター・ワークショップ」を、授業という形で実施できないか、というアイディアは当初からあったが、RAN 2024 の開催の決定を受けて、慶應義塾大学日吉キャンパス開講授業(総合教育セミナー:市川担当)と、三田キャンパス開講授業(美術史特殊:本間担当)の中で、RAN 2024 をフィールドとした連携プログラムを展開することとなった。

「総合教育セミナー」は、主に商学部の1・2年生を対象に、教員と学生、あるいは学生同士が活発に交流を行うための少人数授業で、学生が自分の考えを論理的にまとめた的確に表現し、有益な議論を展開できる力を養うことを目的とした授業である。身近な都市の文化を体験し、それが社会においてどのような役

割を果たしているのかについて考えを深めることを通年の目標としている。RANを組み込んだ秋学期授業では、RANを実際に体験し、様々な角度から関わる人たちの話を聞いて、自分が最も関心をもった事柄について調べて発表し、レポートにまとめるという学習活動を計画した。

「美術史特殊」は、三田キャンパスの全学部に開かれた授業で、日吉の教養課程で身につけたアカデミック・スキルズをベースに、専門性を活かしながら、調査・研究した成果を他者に伝えるクリエイティブな方法を学ぶ講義である。秋学期授業では、RANの体験とその後のレクチャー・トークを通じた自らの学びを、同年代の大学生に伝えるZINEを制作する学習活動を計画した。

プログラムの成果

RAN事務局と複数の教員が共同でプログラムを企画・運営することで、見学やレクチャーのみならずディスカッションや発表の機会にも、大学で教員だけが担当する授業にはない強度の、アート・カルチャーに関する学習体験を学生に提供することができた。RANへの参加を通じて、キャンパスの外に出て実際にモノと一緒に見ながら話を聞いたり、意見を交わしたりする中で、モノの見方には色々あるという気づきを、実体験を通じて得ることができた。また、RANに関わる様々な方を講師として迎えることができ、インプットの面では一つのテーマに様々な観点からアプローチすることができた。また、アウトプットの面では、レクチャーの中での質問から始まり、最終的な成果物の発表に至るまで、相手によって発信する内容や仕方に工夫が必要なことを、身をもって学べた。授業内で個別に発表するだけでなく、最終合同発表会では他の授業の学生や外部の講師に対して発表し、担当教員以外からも様々な観点からのフィードバックを得る貴重な機会となった。

日吉の学生にとっては少人数セミナーのよさと、三田の専門課程の学生といっしょに授業を受けるといったチャレンジの両方を体験できた。担当教員にとっても、単独で担当する授業では教員から学生への一方的な発信が多くなってしまいがちだが、連携プログラムでは講師が複数いることで、教員も学生と共にレクチャーを聴く側にまわって質問をしたり、講師同士が対話する中で議論を深めたりする機会があり、そこに学生が参加するという新たな局面も生じた。例えば、システム×デザイン思考の顧客価値連鎖分析 Customer Value Chain Analysis (CVCA) の手法を用いて、都市において現代アートやアート・フェスティバルが生み出す有形無形の価値循環について考えるワークショップを授業内で行ったが、RAN事務局の方がディスカッションに参加してくださり、学生からの質問にも直接答えてくださったことで、RANには様々な立場から関わるステークホルダーが多数存在すること、そして学生自身の活動が多様なオーディエンスに届きうるということが具体的に可視化された。

三田においては、現代アートに関わる講師のレクチャーやトークによって、専門課程で学ぶ中で、また就職活動などキャリア形成を行っていく中で、やや固定的になりつつある学生に対し、クリエイティブなアンラーニングの場を提供する機会となった。現代アートの多様な見方や答えを許容するあり方を初めて知り、魅力を感じた学生が数多くあった。また、バックグラウンドの異なる講師に対して、あらかじめ質問するために問いを立て、フィードバックを得ることは学生にとって非常に刺激的な学びとなった。

プログラムの運営

2023年度までは、有志の学生が授業時間外に参加するワークショップとして実施していたため、全員が参加できるスケジュールを設定することに多くのリソースを割いていた。2024年度は、曜日・時間を固定した授業として実施することで、プログラムの内容の充実により力を入れることができるようになった。また、これまでは修了証を出していた年度もあったが、学生にとっては学習活動の成果が授業の単位として認められることで、大学カリキュラムの中でより実質的な成果の形が残るようになった。

課外活動として行うワークショップには、現代アートやフィールドワーク、ラーニングの領域に元から興味を持ち、専門的な学びのスキルがある程度身につけている、また自分の関心軸が確立している高学年の学生が中心に参加していた。本年は、授業として実施することにより、大学での学びを始めたばかりで、必ずしもアートに深い関心や興味を持っているわけではないが、これから新しいスキルを身につけようとする学生層の参加を新たに得ることができ、RANへの参加の裾野を広げることに繋がった。

課題と今後の展望

RAN開催期間が大学の夏期休暇にあたっており、ガイド・ツアーを任意の参加とせざるを得なかった点は大きな課題である。また、現代アートに初めて触れる学生、美術史を専門としていない学生、まだ自分の関心がはっきり定まっていない学生に、現代アートについての専門的な内容を導入するには、毎回のレクチャーの後にディスカッションする機会を設けるなど、フォローアップの工夫が必要だと感じた。

総合教育セミナーでは、アウトプットとしてレポート執筆を課したが、美術史を専門としていない教養課程の学生が現代アートの調査を行う際には、追加のリソースの提示が必要ではないかと考える。例えば参考文献について、オンラインで検索して見つかりやすい情報が参照されがちであったので、あらかじめRAN事務局と協力して、現代アートやアート・フェスティバル、都市文化の入門にふさわしい参考文献リストを示せると良い。このようなリソースは、連携プログラムでの学びに資するだけでなく、広く社会において活用される可能性を持ち、大学と連携する意義の一つともなる。

美術史特殊においては、調査をし学びを深め、それを自らの言葉でアウトプットするための時間と、ZINE自体のデザインにかかる時間とのバランスに課題があった。また、最終発表会は、外部講師の方々からフィードバックをもらえる貴重な機会であり、プログラムの最終アウトプットの間でもあるので、リハーサル之机を設けるなど、より準備に時間を割くよう努めたい。

〈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）として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・commons

慶應義塾ミュージアム・コモンズ(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 2024

■開催日時： 〈メインイベント〉令和6年9月27日(金)～9月29日(日)
※コアタイム： 9月27日(金)17:30～23:00、9月28日(土)16:00～23:00、
9月29日(日)16:00～20:00

■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

■主催： 東京都、アーツカウンシル東京(公益財団法人東京都歴史文化財団)、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)】

■RAN Focus助成： 台湾文化部

■助成： 公益財団法人大林財団

六本木アートナイト2024×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・コモンス共同プログラム実施報告書

発行年月：2025年3月

発行者：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

URL : <https://www.roppongiartnight.com/2024/>