

廻る音プロジェクトを廻って

～集団制作の実践記録と考察～

Look back on The Running Sound Project

— A Report & Study of the Collaborate Work Practice on a Project —

内藤 隆*, 鈴木久人*

(キーワード: 造形プロジェクト, 協働, 集団制作)

I はじめに

『プロジェクトとは何か。字義通りに考えると、「投げかける」ことを意味する。誰が何を誰に向かって投げかけるのか。いきなり本質的な問題に直面する。

とりあえず「投げかける」という語感からはかなり一方的な印象を受ける。ある意味、無責任な印象も受ける。「とりあえず、やってみよう」ということである。どちらかという、事業 (enterprise) というニュアンスで使われることが多い。

何かを投げかけると、人間の集団は問題解決へ向けて協調的な行動をとろうとする。ここに集中的な金融資本と集約的な労働資本が投入される。これはきわめてモダンな社会構想に由来している。この「投げかけること」がアートの文脈に入ると、その協調的な行動が「表現する」という行為に集約されていく。ここに、アートの展望が内蔵されていることを多くの人々が直感し始めている。』

情報学者の桂英史は「先端芸術宣言」¹⁾の中で、プロジェクトという言葉の定義を上のように述べている。

本稿で取り上げる造形プロジェクトは2003年7月20日から9月7日まで新潟県越後妻有地域6市町村を舞台に開催された「第2回大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ2003」の中の1イベントとして行われた「松代町商店街活性化プロジェクト」に「鳴門教育大学/鈴木久人+内藤隆ゼミ」として参加し、発表した作品を指す(以下、本プロジェクトと記述)。「松代町商店街活性化プロジェクト」は全国の教員養成系大学13大学23グループが参加して行われた。「第2回大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ2003」の総合ディレクター北川フラム氏は「松代町商店街活性化プロジェクト」の開催趣旨書の中で以下のように述べている。

「日本の美術教育の将来を担う大学生と地域住民や子供達との協働により、地域に根ざした作品群を展開することによって、松代ステージへの来客を松代商店街まで導き、地盤沈下の著しい商店街に活気を呼び戻すとともに、より実践的な新しい美術教育の地平を開こうという試みです。」

また「平成14年度鳴門教育大学教育改善推進経費研究成果報告書教科内容学を基盤とした教員養成コアカリキュラム開発」の中での図画工作科内容を分析した結果、その柱となる言葉5つの中に「くらし・文化」、美術科内容を分析した結果では「伝える・交流」「自然・生活・文化」というキーワードがあげられている²⁾。このように教員養成の観点からも地域連携、交流を含む造形プロジェクトへの参加、実践経験は意義深いものとする。そこで本稿では本プロジェクトへの教員養成系大学としての参加の過程を通して、参加の意義、その得られた成果、問題点を検証、考察することで今後の地域交流を通じた造形プロジェクトの可能性を探る。

なお以下に本プロジェクトの作品概要を記す。

〈プロジェクト名〉『廻る音プロジェクト』

〈参加グループ名〉鈴木久人+内藤隆ゼミ(鳴門教育大学)

〈参加学生数〉11人

〈作品の概要〉松代町商店街の一部(約30m)を使い、道路の両側にほぼ等間隔に白い木箱に入った小型CDプレーヤーを10台設置し、そこから子供達の遊ぶ声やほくほく線の走行音、生き物の鳴声などを流した。その音は流れるシグナルのように次から次へ隣接するスピーカーへと移動し、あたかも音が商店街を廻り、走り回るようにした。子供達の遊ぶ声などが商店街全体に溢れることで、各世代の記憶、地域の過去の思い出、未来の地域への思いを引き出し、ひいては全商店街、松代町の一体感

*鳴門教育大学芸術系(美術)教育講座

と地域の再認識をはかった。

II プロジェクトの方向決定まで

1. 現地調査

計画の発表は入学ガイダンス当日、4月9日の夕刻に行われた(写真1)。企画事務局からのコンセプトシートが配布され、開催日程、開催場所、現地地元と協働的プロジェクトであること、などの条件が発表された。同時にプロジェクトへの参加は基本的に自由参加で強要されるものではないことを周知した。そして、その日の内に3日後に行われる現場調査のメンバーを募集した。

4月11日～14日、内藤が4名の学生と共に新潟県松代町へ赴き、現地調査を行った。松代町は標高150m～600mで東頸城丘陵の中に在り、町の中央を国道253号線とほくほく線が東西に走る山間の中継地である。面積は90.47km²、東西15km、南北12.2km、人口は平成15年4月1日現在で4,245人、世帯数は1,485の小さな町である。松代町商店街は現在ある国道253号バイパスから北に平行に分岐した旧道沿いにある。この時、まだ町のあちこちに残雪があった。

現場は松代町の旧道沿いの商店街で、21カ所の候補場所を一つ一つビデオに撮り、およその幅と奥行きをメジャーで測って記録した。幾つかの場所は店舗の中にあリ、企画事務局の受付担当者と廻った際にも、外側からしか見ることができない場所もあった。しかし、どういふ内容を実施するかもここから決める必要があったため、できる限りの記録を撮り、更に松代駅で地域を紹介するパンフレット等の資料を手に入れ帰路についた。



写真1

2. 発案

徳島に戻った翌日の夕刻、松代町の地図を見ながらこの企画会議への参加学生全員に現地の記録を見せ、各候補地点の規模を紹介した。その後、アイデア出しに移っ

た。

まずはCI(コーポレート・アイデンティティー:企業の社会に置ける存在価値等を再考し、行動とイメージの統一を図るデザイン戦略)や広告デザインでよく使われる発想法を応用し、できるだけ多くのアイデアを出してもらった。ここで応用したのが、ブレインライティング法と呼ばれる方法である。これは図1のような用紙に「6人の参加者で、3つずつのアイデアを各自が考え、5分以内で用紙に記入し、隣に回す」という方法³⁾である。この時点での参加学生は、大学院修士課程1年生が12名、修士課程2年生が4名、学部生1名の計17名であった(後に、本校の他プロジェクトへの参加等の為、最終的には大学院修士課程1年が6人、大学院修士課程2年が3人、学部生2人の計11名となりこれが実行メンバーとなっている)。これを発想作業がしやすいように3つに分けた。

ブレインライティング法トレーニングシート

テーマ: 松代町での計画実施内容のアイデアを考えなさい。

1			
2			
3			

図1 発案に使用したカード

この結果、アイデアの元として300以上の原案が出てきた。出てきた内容としては「人の居ない新しい町を作る」「田圃にトランポリンを設置する」「マネキンに服を着せてペイント」「色々な動物の足跡をつける」など状況がイメージできるものから「大きなメガホン」「品種改良」のような主語や述語が欠けて使いようの無いものまであった。

これらのアイデアを、3つに分けた班ごとに一つに絞り、次回のミーティングで選出させることとした。ミーティングを終了するに当たり、「できる限り現場でのイメージがしやすく、実行可能な物を選ぶように」と指示した。しかしまた同時に、一番最初の現地説明会において企画者からスポンサーによる提供もあり得るという情報を得ていたため、「スポンサーによる協力が得られる可能性があることから、若干技術的に難しくても面白い物があればそれを選んで構わない」と説明し、解散した。

廻る音計画

The Running Sounds Project

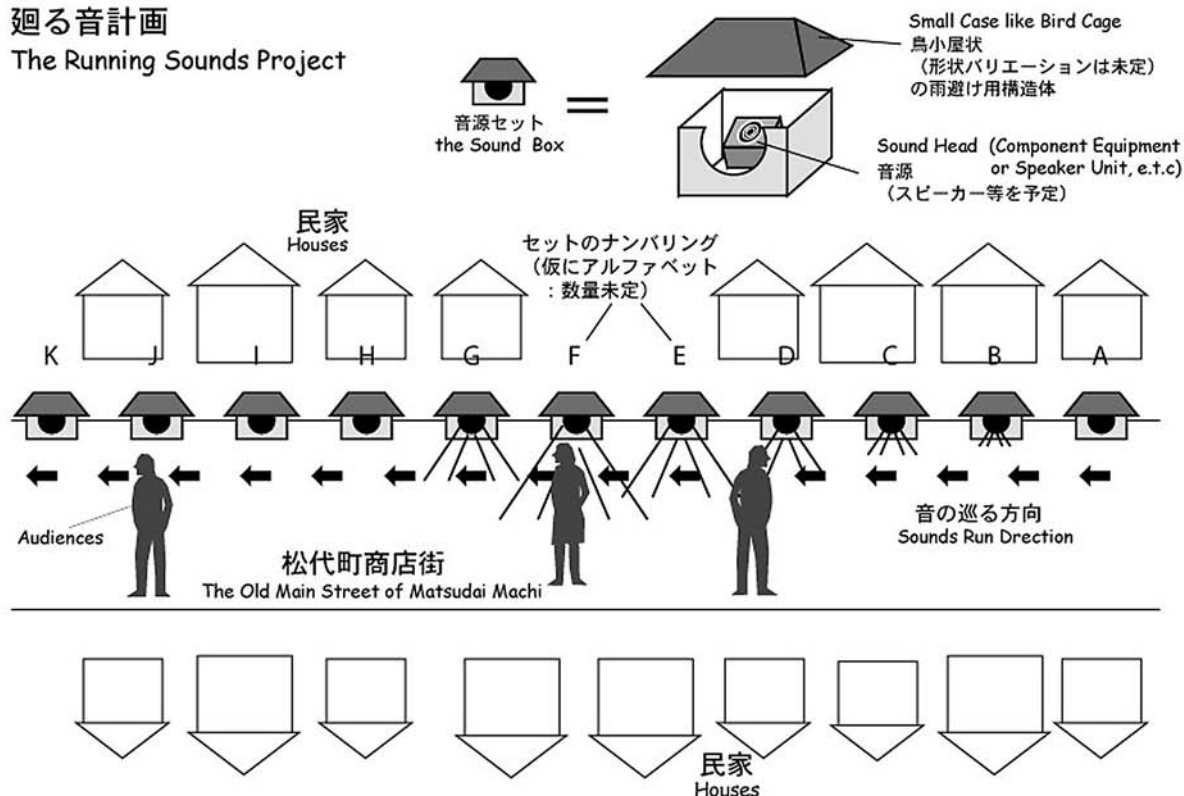


図2 計画図

3. アイデア決定

数日後、アイデア決定のためのミーティングを再び行った。3つの班から出されたアイデアは以下の通りである。

まずは「アートと遊びを融合させた公園」。妙なデザインシーソーや、人形が座っているベンチなどを手作りし、それを広場のような候補地に設置しようというアイデア。

次に、「お昼寝プロジェクト」。川や棚田、木の間に、地域の特産物などを編んで作ったハンモックを設置し、来訪者に昼寝して楽しんでもらおうというもの。

そして3番目が、5m以下の間隔で商店街全体にスピーカーを隠して設置し、地域で採取した音を連なっているように流すというもの。

これらの3案を紹介した後、全員で挙手による投票を行い1案に絞った。ここで絞られ、残されたアイデアが3番目の「商店街に一定距離ごとにスピーカーを配置し音が走るように流れる」というものだった。教員2名もともにこの案に投票した。技術的な側面さえフォローされれば、設置された時のイメージを思い浮かべたときにこの案が一番興味深く感じられたためであった。

4. 事務局スタッフとの連絡

「第2回大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナー

レ2003」事務局の決めたスケジュールでは参加内容、作品プランの提案は2003年1月中となっていたが、我が大学の場合、大学院生中心に企画立案から参加学生全員に関わせるためには大学院1年が入学してくる4月から、参加内容・作品プランの提案を始めるほかない事情があった。単に作品を設置する形式の作品発表と違い、本プロジェクトの様に地域との交流、協働を含み、また生活の場に近い設置場所である作品制作には事務局スタッフ、設置地域代表者との対話が大変重要なものとなる。その内容はプランの提出、その問題点、予算の決定、設置場所のための地域住民との折衝、開催期間中の管理、作品撤収方法という流れとなった。ちなみに、図2は事務局側に提出された計画図である（この時点では、スピーカーの数など詳細が決定していない）。本プロジェクトの場合、プランの問題点としては技術的問題、電源、設置場所の確保、開催期間中の管理があげられた。このような問題点はなるべく学生と共有するように努め、その都度プランの練り直しを参加学生と行った。このように問題点の共有は、参加学生達全員が本プロジェクトを我がものとするために重要な役割となった。

Ⅲ 技術及び内容の検討

1. 技術検討

事務局スタッフとの打ち合わせを通じて4月末には技術的な問題を自分たちで解決すべき状況が明確になった。そこでまず最低限のアイデアとして、「定間隔に並べられたカセットテープデッキを現地に滞在している担当者が次々にスイッチを押して再生させていく」という案などが出された。この案をテストするため休日の早朝に構内の道路に電源コードを引きラジカセを配置しカセットテープの音を流してみたが、サンプル音が学生持参のミュージックテープであった為もあり、上手くシンクロして響いている印象が薄かった。そこで暫くの期間はコンピューターを使って音声をシンクロさせる方法も探ってみようと言うことになり、学内外の専門家に当たろうと言うことになった。

5月の前半の2週間で学内の技術講座の教員、またアマチュアとしてシンセサイザーを扱う修了生などにあたり、方法案のアドバイスを貰ったり、オーディオカードをはじめとするハードやソフトを借用することができた。こうして6月初旬にはこれらの装置を大学の教室内に設置し、取材した音声をトラック別に整理し音量などを含め編集できるようになり、7つのスピーカーから編集された音声のサラウンド（廻る音）がとりあえず体感できるようになった。

しかし、このセットは実際の展示には使用できなかった。コンピューターの起動とソフトの起動、またトラブル時の対処など、簡単な操作ながら対象ソフトの操作などが判る人の手が必要になってしまうためだ。本学は学期運営上7月一杯まで授業が継続しているため、会期初日の7月20日から7月末まで現地に滞在できる人手の配置が不可能なのだ。

結局、展示音源はCDデッキとした。カセットデッキは同じ機種でも再生スピードに差が出る可能性がありシンクロには不向きであるのが理由である。また、この台数も10台に削減した。そしてこれらにセットする各CDの音声内容がシンクロするように制作しておき、タイマー起動（いわゆるおはようタイマー）でシンクロを図ることとなった。このセットなら連日1秒程度の誤差で音がシンクロしてくれるはずであった。装置の削減に伴い、設置エリアも商店街の一部に限定することとした。その音源CD制作に、教室にセットした装置にもう1台の出力用コンピューターを繋ぎ、編集された各トラックの音声のシンクロを確認しながら録音できるようにした（図3）。

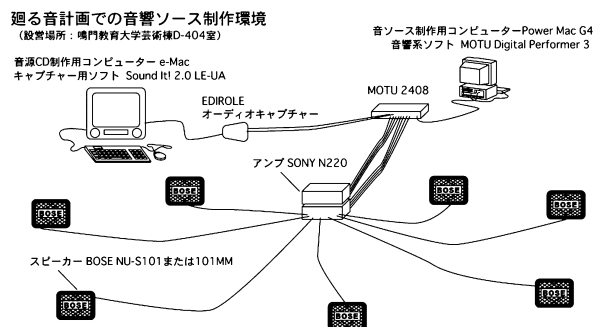


図 3

2. 音声内容の検討

どのような音声を使用し構成するかを決定するに当たり、地域の音を使うこと、交流・協働より生み出されたものであること、ポジティブなものであること、多くの者が音による公害とは考えないものであることなどを前提として参加学生によるディスカッションにより音声内容は決められた。地域の音を使うこと、交流・協働より生み出されたものであることはこの「松代町商店街活性化プロジェクト」の趣旨書にも述べられていることである。ポジティブなものであることは本プロジェクトの制作意図として商店街の一体感、明るい未来や活気を吹き込むというものがあるからであった。多くの者が音による公害とは考えないものであることは実際の生活の場に入り込み、一月半という長期間、毎日聞くこととなる地域住民のことを考えれば当然の前提と言えた。

決定の具体的方法としては、教員を含めて全員に、どのような音声素材でどのように表現したいかを簡単なメモ書きに書き、そのメモを叩き台として話し合った。どのように表現したいかも求めたのは音声の編集に関わるためこの時点で明確化をはかる必要を感じたためである。

具体的に当初、「ホワイトノイズ」「海の音」「列車の音」「家禽（鶏）の走る声」「野鳥の声」「子供の声」「足音」「トタン屋根を打つ雨の音」「方言などを各国語で」「水の流れる音」「暴風の音」「都会の街の群衆のざわめき」など多様なアイデアが出た。なかには「トムという架空の妖精を設定し、あちこちでカサカサと音を立てる。掲示物などもこの設定に合わせる。」などという案も出されてきた。また一方、音声の流れる時間についても「2分間で怒濤のように流れ去る」という案も出された。

5月一杯を使って学生達によって、できる限りの音声サンプルが集められ、その度に試聴が繰り返された。また、時として各自の持つイメージに若干のずれがあることが判ると、再びコンセプトの整合を図った。採取した音声を松代商店街にとって非日常的なものや日常的なものに分類してみるなどしながらイメージの統一を図っ

た。6月には本番用の音声の収集と編集を予定したためだった。

その結果、決められた音声は子供の笑い声、子供の遊ぶ声を中心に、鳥の泣き声、ほくほく線の走行音などを構成することとなった。このような音声が商店街を廻ることで、商店街の再活性化、子供達と商店街の明るい未来を表現することを目指した。

Ⅳ 音声の取材と編集

1. 音声取材

6月6日～8日、設置現場の状況確認を兼ね音声の取材を目的に松代町へ赴いた。7日午後には、町内にある松代小学校の許可を得て、昼休みを使って子供たちの遊ぶ声を収録させてもらうこととなった。ビデオカメラやデジタルレコーダー等の録音器具を手に子供たちの中を歩き回っての取材は、意外と難しかった。校庭で子供たちについて回る大きな学生の姿は児童にとっては物珍しかったのか、特に高学年の子供の中には囁し立てながらついて回るやんちゃな者もいた。またこの時間以外に、ほくほく線の通過音、山間部にいる野鳥の声、などを採り貯めることができた。

その他の音声素材については徳島で取材した部分もある。不足した子供の声の一部は本校の児童図書館などの協力を得て採り増しを行った。

2. CDの編集

6月中旬から最終的な作品となる各CDの編集作業を行った。前述の録音セッティングでミュージクス社のデジタルパーフォーマー3というソフトを使用しデスクトップに10本の音声トラックを作り、そこに音声素材を配置してボリュームの調節を施した。このソフトの扱いについては本学音楽教育講座の教員及び機材を貸与してくれた修了生に手ほどきを受けた。音声は教室内にセットしたスピーカーでシンクロを確認し、それぞれのトラックごとに録音用パソコンを使ってCDに書き出す。この作業は思いのほか手間取り、最終的な全CDの焼き上がりは作品搬入へ出発する日の早朝となった。

Ⅴ 格納ボックスの制作

格納ボックス制作に当たり、そのデザインについて参加学生とディスカッションをおこない決定した。下にあげるものをその前提とした。

- ① この格納ボックスも作品の一部である。
- ② 機能的であること、すなわち長期間の風雨に耐えることや収納されるCDプレーヤーを防護できること。
- ③ 商店街に設置した時のその景観に配慮すること。

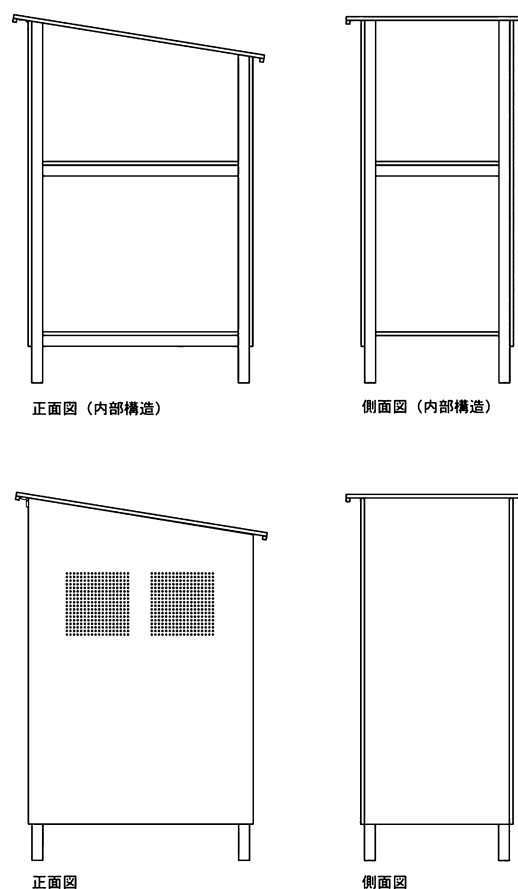


図4 格納ボックス

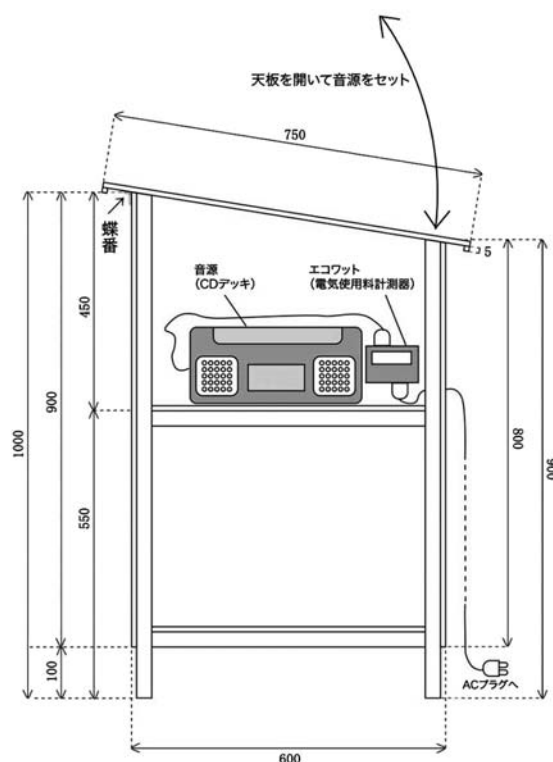


図5 格納状況

デザイン決定の具体的方法としては音声内容の検討時と同じように各自がアイデアスケッチを書き、それをもとに話し合いにより決定した。制作意図との関係や機能性など多岐に渡って検討が行われた。鳥の巣箱のようなもの、バス停に模したもの、農産物の出荷用段ボール箱に模したものなど具体物に模したものなども含まれていた。その結果、なかでも最もシンプルなデザインに決定した(図4)。具体物に模したものを選択しなかったのは作品の制作意図すなわち一体感、明るい未来や活気を吹き込むというものからいずれも外れてしまうと考えたためである。また白いシンプルな箱が同じ距離において並ぶ方が商店街の一体感をより図れると考えた。着色に関しては他の色も検討されたが、ベニヤ自体の色や商店街に多い古びた木の色ではあまりに埋没してしまい視覚的表現として成立しないと考えた。また逆に彩度の強い色相群による着色では、山間にたたくこの商店街の景観にあわないため、採用しなかった。その素材は12ミリメートル厚のベニヤ板と角材とした。ベニヤ板としたのは、加工しやすく、12ミリメートル厚であれば十分に長期間の風雨に耐えることや収納されるCDプレーヤーを防護できると判断したためである。格納ボックスの大きさは幅60cm、奥行き40cm、高さ1メートルとした(図5)。また各脚には高さ調整器具を内蔵した。格納ボックスの制作は大学の実習室にて行った。現場での制作の方が合理的とも思われたが、その保管場所の確保、制作担当学生の移動、滞在費のこと、事前の音響状態のテストもあり完成品を開催直前に現地の持ち込むこととした。

VI 設置場所の決定と作品の設置

1. 設置場所の決定

設置場所の選定にはそれぞれ数名の学生と共に合計3回現地入りし、事務局スタッフ、商店街の代表者と話し合う必要があった。事務局スタッフ、商店街の代表者に作品の意図と本プロジェクトの特性、つまり「通り沿いに並べられたボックスから毎日ある一定の時間に音声流れること」を説明した。この折衝の中でクリアしなければならない問題は、希望する格納ボックスの設置場所の位置決定と土地所有者の了解、CDプレーヤーの為の電源の確保、また音声を流すことの商店街住民の了解であった。格納ボックスの設置場所の位置決定については本プロジェクト側としては4m程の間隔で商店街の片側に5台、両側で計10台を希望した。位置の選定には実際に商店街に行き、事務局スタッフ、商店街の代表者、商店街住民、学生と教員で話し合いながらの決定となった。実際に商店街で設置場所を探してみると、看板や商品が置かれていたり、駐車スペースであったり、生活の

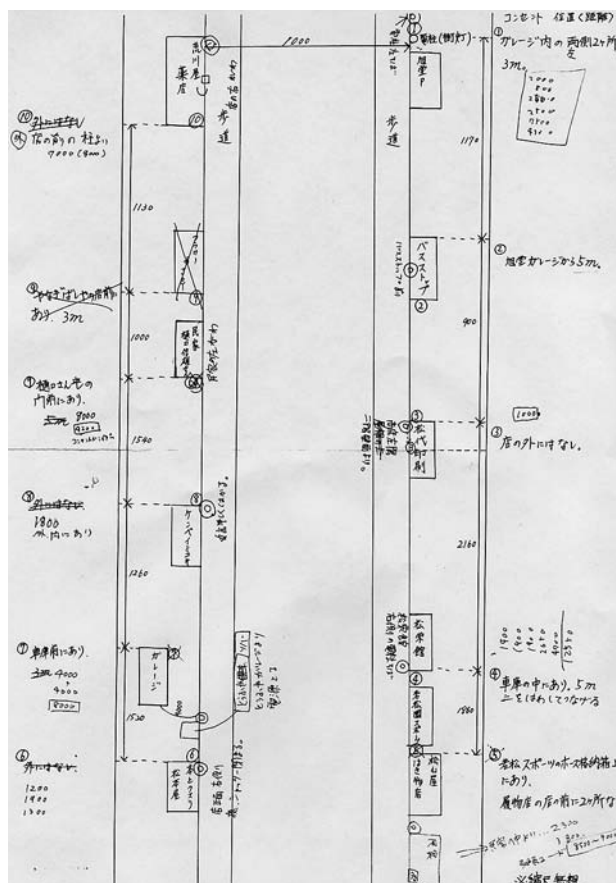


図6

さまたげとなるなどの理由で本プロジェクト側の希望通りとはならず、その間隔は5mから20mとなった。同時に電源の確保と作品に対する理解を得た。電源については土地所有者の野外コンセントからとり、格納ボックスの中に電力量測定器をつけ、会期終了後精算することで解決をはかった。設置場所を具体的に示したものが図6である。

この中で地域住民との交流はその後の作品の点検や学生の地域理解と造形プロジェクト理解につながったことは大きな収穫であった。設置場所決定後、それぞれの地形測定を行った。それぞれの設置場所は平坦ではなく傾斜していたり、中には過去の建造物の基礎をまたぐものもあった。

2. 作品の設置

作品の設置は7月19日に、格納ボックス設置グループと電源ケーブル設置グループとに分けて行った。格納ボックス設置には前述したようにその設置場所が平坦ではないため、各設置場所で慎重にボックスが垂直に立つよう進められた。ここでの成果は白い箱が商店街の景観を壊してしまわないかを危惧していたが設置してみると適度に作品であることを主張しながら、商店街を一つにまとめていたことである。電源ケーブル設置については最



写真2 設置状況

も配慮したことは地域住民や鑑賞者に危険がおよばないようにすること、又所有者のケーブルを這わせる通路の希望を聞くことである。そのため現地で事務局スタッフや所有者立ち会いの下、その長さを決め、配線を行った。電源ケーブルは全て、防水加工を施した。格納されたCDデッキは毎日1回、午後3時に起動し、45分間の演奏後停止するようセットされた。

Ⅶ 点検と搬出

1. 点検

常時、電源のはいった状態であり、タイマーでのスイッチのオンオフを行うというシステム上、器機の点検は欠かせない。特に恐れたのはスイッチが入らないという状況ではなく、逆にスイッチが入ったままになった状態や決められた時間以外に音声の流れたりする状態であった。この状態がもっとも地域住民に迷惑をかけることとなるためである。点検は本プロジェクトのメンバーが常駐し、毎日行うこと、あるいは毎日現地に入り行うことが最も良いことではあるが、滞在費や交通費など予算的面を考えると、また担当者の負担を考えると不可能であった。予算面や担当者の負担を考慮して1週間置きとした。緊急時を考え事務局スタッフに格納ボックスのカギの管理を依頼しておいた。この点検は必ず教員と複数名の学生で行った。勿論目的はあくまでも点検ではあるが、学生により他大学の学生との交流、地域住民との交流を深めるという大きな成果も得ることとなった。この点検時には、「子供の声がかわいい」等の感想を周囲の住民から聞くことができたし、毎回のようにお茶等を振る舞ってくれる住人もあった。また事務局からは演奏回数を増やしてはどうかという提案も出された。しかし時として、電源のコンセントが抜かれていることなどもあ

り、住民と相談をしなければならないこともあった。

2. 搬出

作品の搬出に関しては、格納ボックスをはじめ廃棄するものは数多くあったが、検討の結果、すべてのものを開催地では廃棄せず、経費はかかるものの、持ち帰ることとした。このような趣旨のイベントで多くの廃棄物を出すことは作品の制作意図に反すると判断した。格納ボックスで使用したベニヤ板や電源用ケーブルは再利用できると判断した。

Ⅷ おわりに

教員養成の観点からも地域連携、交流を含む造形プロジェクトへの参加、実践経験は意義深いものと考え、造形プロジェクトに参加し、本稿ではその制作過程を追いながら、考察を試みた。

この参加過程で最も注意したことは参加の強要をしないことと問題点を共有することであった。この二つは作品を集団制作の中で我がものと個々の学生が取り組むためには大変重要なことであった。学生には本プロジェクトのもたらす意義や効果については本プロジェクト発足時に説明したが、実際、全ての学生が参加したわけではない。また問題点を安易に教員側で解決すると造形プロジェクトの過程理解のさまたげとなる。

本学の場合、前述したように大学院修士課程が中心となり、大学院修士課程1年が半数以上を締めると予想されたため、本プロジェクトでは学生全員が我がものと受け止めるためにも、その学生達が入学するまで本プロジェクトをスタートさせなかった。この点が大きな問題点として残った。この時間的制約は事務局スタッフにも大きな負担をかけたと思われる。前年度から絞り込まないまでもアイデア出しや地域理解の為の下調べなど行うことも考えても良かったかと思う。この時間的制約は大学院修士課程がこのような造形プロジェクトに参加する場合、あらかじめ考慮しなければならない重要な問題と考える。もう一つの大きな問題として大学と開催地の距離がある。作品内容とは関係無いように思われるがこのことが本プロジェクトでは大きな問題となった。本プロジェクトでも取材回数、点検回数など多くの制限を受けた。現地入りできる回数の上限は作品の内容によっては不可能ともなり得ない重要な問題を含むものと考えられる。また、協働的プロジェクトには現地住民たちとの人間関係の醸成が欠かせない。住民の全てが最初からこのような芸術活動に好意的であるとも限らないからだ。こういった点も含め、地元大学と遠距離にある大学ではこの点は大きな違いがあり、作品の内容決定までに考慮すべき点となっている。

このプロジェクトの実践の後、学生たちの行動にも大きく変化があった。大学の芸術棟内にあるギャラリースペースを次々に使用し始め、各自の作品展示を週代わりで行うようになった。学生同士の結束力も、従来の学生たちと比較して強力になっている。

記述して来たようにこのような造形プロジェクトへの教員養成課程の学生の参加は地域文化の理解、交流過程の理解、集団制作の実践過程の理解と問題点の把握など多くの意義あるものを学生にもたらしものとする。今後より集団で制作して行く過程の確立に努めたい。

最後に収納ボックスの設置と電源の提供を承諾していただいた商店街の方々や機器のメンテナンスにまで御協力いただいたの方々、私達に代わり交渉を引き受けていただいた地域代表の方、事務スタッフの方、音響システ

ムについてアドバイス及び貸与をしていただいた方々など関わったすべての方にこの場を借りて感謝の意を述べたい。

注釈及び引用文献

- 1) 桂英史「プロジェクト」、藤幡正樹他『先端芸術宣言』、岩波書店、2003年、P94
- 2) 平成14年度鳴門教育大学教育改善推進経費研究成果報告書『教科内容学を基盤とした教員養成コア・カリキュラム開発』、教員養成カリキュラム構築のための教科内容学研究会、2003年
- 3) 高橋誠、『うならせる企画術』、TBS ブリタニカ、1993年、P112

Look back on The Running Sound Project

— A Report & Study of the Collaborate Work Practice on a Project —

Takashi NAITO* and Hisato SUZUKI*

From the point of view on art teacher education, we made graduate students and university students in art education course take part in Echigo–Tsumari Art Triennial 2003. And students and us exhibited a work named “the running sound project”. The purpose of our participation was to gain new experience by a collaborative art working.

The project was led by students from planning to presentation. During the process, we experienced and solved a lot of issues—choosing ideas, search for technical equipments for the synchronization of sounds, and so on. Students and us found the importance of communication and collaboration with local people, and meta-cognition of the process on our group work. Also, we realized the importance to share the issues each other and to build the common image about the work.

Our attempts suggested participation in this kind of collaborative art working brought educational effect on students.

*Arts Education (Fine Arts), Naruto University of Education