

〈報告〉

江別ににあってアート・デザイン作品展の開催報告

坂本牧葉* 伊藤マーティ† 福沢康弘‡

Art and Design in and for Ebetsu City

Makiba SAKAMOTO* Marty M. ITO† Yasuhiro FUKUZAWA‡

要旨

北海道情報大学の11名の有志学生が、江別市の魅力を題材としたアート作品を制作した。江別市は小麦やレンガが有名な北海道の都市である。江別市は自然が豊かであるため、植物などの自然から発想した作品が数多く作られた。作品はレンガ工場をリノベーションした商業施設であるEBRI（エブリ）で7日間、展示した。会場ではチョークアート制作や未就学児向けのワークショップを行い、来場者との交流を図った。

Abstract

Eleven volunteer students from Hokkaido Information University created art pieces based on the attractions of Ebetsu City. Ebetsu is a city in Hokkaido famous for its production of wheat and bricks. As Ebetsu City is abundant in nature, many of the art pieces were inspired by plants. The works were exhibited for seven days at EBRI, a renovated commercial facility that was formerly a brick factory. The venue featured chalk art and workshops for preschool children, and participants interacted with the visitors.

キーワード

アート（Art） 展示（Exhibition） サステイナブル（Sustainable） 地域連携
（Collaboration with local communities）

* 北海道情報大学情報メディア学部情報メディア学科准教授, Associate Professor, Dept. of IM, HIU

† 北海道情報大学情報メディア学部情報メディア学科講師, Lecturer, Dept. of IM, HIU

‡ 北海道情報大学経営情報学部先端経営学科教授, Professor, Dept. of BIS., HIU

1. はじめに

全国的な都市部への人口集中が課題とされて久しい。そのため多くの地方都市では地域の魅力をさまざまな手段でアピールし、交流人口・関係人口の増加に繋げようとしている。2019年から青森県庁水産振興課担当者によって制作されている『漁師カード』（日本財団 2020）は話題を呼んだ事例の1つである。実在の漁師がトレーディングゲームのキャラクターとなり、カードバトルが可能である。新潟県長岡市の任意団体「山古志住民会議」は、2023年に長岡市公認のNFTアート「Colored Carp」（石平 2022）を発行した。いずれもアートやデザインの切り口から地域の特色の価値を創造し、再評価された事例であると言える。また近年は多くの芸術系大学が地域との協働プロジェクトを通して製品開発やアート制作などの成果を生んでおり、本田（2016）によって事例が報告されている。

江別市は人口約11.8万人（2025年5月1日時点）の都市だが、市内に大学を4つ有している。しかしながら一方で、学生が卒業後に就職などにより定着がみられないという課題がある。本学ではデザインの専門科目を展開しており、ものづくりに関心がある学生が多い。そこで江別を題材として制作に取り組んでもらうことによって、普段は気がつきにくい江別市の魅力を能動的に探して再発見してもらいたいと考えた。本稿では参加学生の制作と展示の取り組みについて報告する。

2. 江別市について

江別市は札幌市に隣接しており、道央圏では札幌市につぐ規模である。開拓の歴史

は明治4年（1871年）からであり、昭和29年（1954年）に市政が施行された。品質の良い小麦（ハルユタカなど）が有名である。パン、麺などの小麦製品も生産されている。またブロッコリーやレタスといった野菜の生産も盛んである。市内には牧場や農場が点在しており、ソフトクリームや農産品、加工品が知られる。札幌市、北広島市にもまたがる広大な道立自然公園野幌森林公園があり、自然の豊かさと暮らしやすさが両立している。焼き物に適した土が産出され、レンガの産地として知られる。縄文時代の土器や石器も多数、出土している。しかしながら、住みやすさと自然の豊かさが両立した環境だと言える一方で、若者世代への訴求は強いとは言えない。そこで、大学生の視点から制作の題材に選びたいかなるような江別の特徴はどのようなものかを制作指導を通じて観察した。また、制作の過程で市内の企業や団体に協力を得て、学外との接点を作り、江別に対する理解が深まるよう工夫した。

3. 参加学生

江別を題材にしたアートもしくはデザイン分野の制作・展示に取り組む有志学生を本学内で募集した。その結果、情報メディア学科の学生11名（4年生2名、3年生4名、2年生5名）が参加を表明した。参加学生の多くはデザイン科目の履修経験はあるものの、ほとんどはアート作品制作や展示の経験はなかった。参加学生には、制作開始前にアンケートを実施し、「自身が好きな江別市内の場所」について回答してもらった。その結果、蔦屋書店や市内の喫茶店が多く挙げられた。また「友人に案

表1 自由作品の手法やモチーフ

タイトル	画材/手法	モチーフなど（キャプションより抜粋）
江別のブロッコリー	アクリル絵具, 油性マーカー	ブロッコリー, レンガ
紅葉のささやき	アクリル絵具, レンガ, Adobe Firefly	レンガ, 江別の風景（自然）
アルパカと江別観光	コピックマーカー	アースドリーム江別角山牧場, アルパカ, 小麦, レンガなど
帰り道	鉛筆, 画用紙	自然, 木々
江別ランチセット	CLIP STUDIO PAINT	えべチュン, 小麦（ハルユタカ）, レタス, 乳製品, パン, カフェなど
のすたるじっくな畑	CLIP STUDIO PAINT	小麦畑, 自動販売機, 農場
気ままに江別旅行	Procreate, Adobe Photoshop	レンガ, ナナカマド, 小麦（ハルユタカ）えべチュン, 町村牧場など
れんがのありがたみ	アクリル絵具, ibis Paint, Adobe Illustrator	風の強さ, レンガ
江別の一枚	生成 AI, ibis Paint	公園, ナナカマド
えべチュン	木, 紙, プリンター	えべチュン, 自然（紅葉）, レンガ

内したいと思う場所」についても尋ねたところ、蔦屋書店を挙げた学生が多く（7名中4名）、それ以外の店や施設はほとんど具体的に挙げられなかった。多くの学生たちにとって、市内の個人商店や Web 上で目に触れにくい施設・店舗は普段はあまり意識されていない状況が推測された。

4. 作品制作

4-1 制作テーマ

制作テーマは「江別ににあうアート・デザイン」とした。これは、江別の景観や雰囲気など自身の身の回りをよく観察して面白さや美しさを再発見し、作品を発想してほしいという意図であり、参加者にはその旨を伝えた。一方、今回はアート制作には不慣れな学生も多かったため、自由な発想・手法で制作する作品（以下、自由制作）以外にワークショップ形式での制作とチョークアート制作の機会を設け、展示作品のボリュームを増やすこととした。したが

って、下記の3種類の作品を展示することとした。

(1) 自由制作

江別に関連したものごとを題材にしたり、発想に基づいたりした自由な作品。形式やサイズについても事前に制限はしなかった。

(2) ワークショップ作品

大学周辺で採取した植物を用いて作ったアート作品。植物の質感や色、形状を生かして「虫」を制作してもらった。展示会場でも未就学児向けに工作ワークショップを行うこととし、その作例として制作してもらった。

(3) チョークアート

展示会場の EBRI は黒板の壁面を有しており、さまざまなチョークアートが制作されている。今回は江別をテーマとしたチョークアートを制作することとした。

次の章では3つの制作についてより詳細に述べる。

4-2 自由制作

自由作品は10点、制作された。タイトルと手法、モチーフなどを表1に示す。参加学生それぞれが習熟して、かつ個別に制作がしやすい方法を選択したためデジタルを併用した平面作品が多くみられた。一方で、米澤煉瓦株式会社より提供された規格外品のレンガを素材として使った作品も制作された。これはレンガの表面に彫刻加工や彩色を施して江別をイメージした風景を表現している。この作品は下絵検討の過程で生成AIを活用した。

また、他にも生成AIを活用して「江別に実際にありそうな風景」画像を作り、さらに加工や加筆をして仕上げた作品も制作された。アートの分野ではオーソドックスな手法である、鉛筆画やアクリル画、マーカーを用いたイラストなども制作された。

モチーフとしてとくに多く選ばれたのは、レンガ、自然（植物などの木々）、麦、江別市のキャラクターである「えべチュン」などであった。これは「江別らしさ」を表現して他者に伝える際、多くの人に江別らしさとして共通認識されているモチーフが多く選択されたためだと考えられる。

4-3 ワークショップ

サステイナブルな視点から作品制作を経験してほしいという意図から、江別のイメージと強く結びついている植物を使用したアート作品をワークショップ形式で制作してもらった。

10月に北海道情報大学の敷地内や周辺で採取可能な枝、葉、種子などを集めた。大学の敷地内は木々や草花が豊富である。小さな草花のほか、倒木からは枝やツルなどを採取することができた。秋の終わり



図1 材料採取の様子(上)と素材の一部(下)



図2 WSの様子(上)とWS作品(下)

だったため、どんぐり、ナナカマド、ツルウメモドキなどの実も多く採取できた。またエゾノコンギク、ネコジャラシ、オオハナウドなど、ドライフラワーのように枯れた色合いと造形が美しい素材も多数、得られた。採取の様子を図1に示す。

採取後1週間程度、素材を乾燥させた。その後、学内でワークショップを開催し、採取した植物をカットしたり、穴を開けたりして組み合わせながら「変な虫」を造形してもらった。接着にはホットボンドなどを使用した。ワークショップの様子と完成した作品を図2に示す。完成した「変な虫」は、倒木を輪切りにし、皮を剥いて制作した台座に固定して展示した。

4-4 チョークアート

展示会場となるEBRIの壁面の一部に、江別観光協会からの承諾を得てチョークアートを制作した。原画を教員が制作し、学生3名に描画してもらった。描画の際は、原画と同じ構図で描くために水糸でグリ



図3 チョークアート制作

ットを作った。制作の様子を図3に示す。原画は初冬の江別に季節ににあう江別の小麦をモチーフとした。高所は梯子などを使用した。現場での描画は2時間ほどで完成した。

5. 展示とワークショップ

5-1 学外展示の会場と日程

江別の題材とした作品を、学外の市民の方たちに見てもらい、フィードバックを得るために学外で作品展示することとした。会場は野幌駅に近い商業施設のEBRIとした。EBRIは昭和16年(1941年)創業の肥田製陶の工場跡をリノベーションした商業施設で、2019年に国の登録有形文化財にも登録された。施設内にはコーヒーショップや、地元の食材を扱う生鮮食品店、江別市のアンテナショップなどがあり、地域の人々で賑わっている。展示期間は2024年11月11日(金)～11月17日(日)とした。展示会場となるスペースは間口の幅が4,200mm、奥行きが7,150mmだった。

5-2 展示に関する工夫

展示会場の様子を図4に示す。自由作品10点のうち、7点は平面作品であったため、壁面に鉤を打って吊り下げ展示をした。レンガを使用した作品と、ペーパークラフトの作品は展示台に展示した。

展示スペースの中央には、植物を使って造形した「変な虫」の作品群を展示した。展示台に段ボールなどを使用して高低差を作り、虫の造形や考えてもらった性質(例えば大きな羽を持つことや攻撃的であることなど)が伝わるようなディスプレイを試みた。展示会場には、江別市経済部農業振興課(江別麦の会事務局)から借り受けたハルユタカなどの麦の穂を配置し、江別らしさと制作テーマに含まれるサス



図4 展示準備の様子と会場風景

ティナブルなイメージとを演出した。またバックヤードを黒布で隠したり、展示台を黒布で覆ったりすることによって作品を際立たせる工夫も行なったが、いずれも多くの学生には初めての体験であった。

会場壁面にはプラスチックダンボールの板を設置し、来場者が自由に絵を描けるスペースを設けた。これには児童の来場者が楽しんで描いてくれた他、展示の感想やコメントが残され、メッセージボードのような役割を担った。

5-3 ワークショップ

会場で未就学児を対象に、会期中の土日のみ、植物で虫を造形する無料ワークショップを開催した。2日間で約20名が参加した。制作には本学学生もサポートにあたった。ワークショップ参加者から制作したい虫のイメージを会話で聞きながら、ホットボンドの接着や、材料の切断などを補助した。ワークショップスペースには学生がデ



図5 ワークショップの制作物(上)とぬりえ(下)

ザインしたオリジナルのぬりえも用意し、待ち時間が発生しても飽きずに楽しめるよう工夫した。

6. 成果と今後の課題

7 日間の展示で、200 名ほどの来場者を記録した。学生たちにとっては、江別を制作のテーマとして捉えたことによって、普段よりもさまざまな視点から江別の魅力を考える機会となったと言える。また参加学生はデジタルイラストの描画にはかなり習熟した学生もいる一方、実会場での展示に向けた額装や印刷の経験がない学生がほとんどであった。そのため、描画以外の指導（展示方法や印刷紙を選択）などをしたところ、その効果に驚く学生も多かった。

作品展示だけでなく、ワークショップを通して学外と学生との接点を創出することができた。さらに副次的な成果として、今回の取り組みを動画や写真で記録し、本学での取り組みを具体的に伝えられるコンテンツを蓄積することができた。

反省点としては、SNS などを活用した周知・集客に向けた工夫が挙げられる。教員も参加学生もそれぞれにタスクが多く、展示やワークショップに関する事前告知が十分にできなかった。SNS の活用など、情報技術を活かした工夫も今後は検討していきたいと考えている。また今回の取り組みでは、プロジェクトが参加学生たちの地域理解や愛着の向上に寄与したかどうかは検証できなかった。そのような教育効果についても今後、明らかにしていきたい。

謝辞

本プロジェクトは、令和 6 年度江別市大学連携地域活動支援事業に採択されました。ここに記して感謝の意を表します。制作と展示に際し、ご協力いただいた米澤煉瓦株式会社様、江別市経済部農業振興課（江別麦の会事務局）様、一般社団法人えべつ観光協会に深く感謝を申し上げます。

参考文献

本田洋一（2016）『アートの力と地域イノベーション ション 芸術系大学と市民の創造的協働』水曜社。

石平道典（2022）NFT アートが開く世界の扉 新しい地方創始の形を生み出すか

<https://www.asahi.com/articles/ASQ4H522GQ4COXIE00D.html>（2025 年 5 月 28 日アクセス）。

日本財団（2020）【インタビュー】話題沸騰中「青森の漁師カード」を生んだ「あおもりの肴」の活動内容とは！？

<https://aomori.uminohi.jp/report/aomorinosakana/>（2025 年 5 月 23 日アクセス）。