

《温故知新プロジェクト》

手の感覚を養う工芸ワークショップに関する教育的意味

—アートキャンプの実践報告—

押元 信幸*¹ 荒川 朋子*¹ 木下 哲人*² 平田 淳*³
斉藤 繭子*³ 新田 麻紀*³ 中沢 知枝*³ 永井 理明*⁴

On the Educational Meaning of a Crafts Workshop
Developing “A Sense of the Hand”

— A Report of the Art Camp —

Nobuyuki OSHIMOTO, Tomoko ARAKAWA, Tetuhito KINOSHITA, Jun HIRATA,
Mayuko SAITO, Maki NITTA, Tomoe NAKAZAWA, and Tosiaki NAGAI

1. はじめに

近年、我々を取り巻く世界は複雑になり、不確実性に満ちた状況にある。こうした近年の社会の変容は、芸術表現においても新しい潮流を生むこととなった。それまでの表現主体のビジュアルアートから、他者との関係性に注目した「行為としてのアート」への変換、すなわちモノからコトへの方向性が重視されたといえる。そして、その中心を担っているのがアートプロジェクトであり、例えば「越後妻有アートトリエンナーレ」は観客動員数から見ても今や重要なアートシーンの一角を担っていることがわかる^{注1}。

今日、デジタルコンテンツの強化が進み、すべてのものがその恩恵を得ていると言って良いだろう。多くのことがボタン一つで様々なことができるようになった現在において、反面で人間教育の発達段階に応じた「手の感覚」がなおざりになっていくことを危惧している。一方で、工芸制作はもともと電動器機などに頼らない手作業が中心であり、自然素材に直接的に関わる制作過程の中から多くを学ぶことに特徴がある。「手」と「芸術」の関係性について教育者シラーは、「手というのは実は芸術なのです」とまで述べ、人間の進化に欠かせない存在としている¹⁾。

高度に発達したマニファクチャーによるプロダクトに

囲まれて過ごす我々にとって、もはや人の介在した痕跡、つまり「手の感覚」を感じることは難しくなりつつある。こうした感覚を重視する工芸は、超絶技法と装飾性が強調された嗜好品としての価値が一部の愛好家に支持されてはいても、日常の暮らしからは距離を置かれる傾向にある。

人間は、鉄と出会い火を駆使することによって多くを学び、鉄による様々な利器を手に入れることで自然や外敵から身を守り、現代まで人類を進化させてきたのである。筆者は原初的な工芸制作のプロセスの中に、我々が抱えている現代的な諸問題の解決の糸口があると考えている。

本研究「手の感覚を養う工芸ワークショップに関する教育的意味」は本学の温故知新プロジェクトの一つに位置している。そして本研究の実践活動として行われたアートプロジェクトが「板橋アートキャンプ 2013」である。

本報告では主に「板橋アートキャンプ 2013」の中での鍛冶プログラムとファイバープログラムの2年目の実践と学生のアンケート調査結果の考察を報告する。

2. 研究目的

「温故知新」についての考察の主題は、すなわち本研究の目的でもある。温故の故とは、〈自然の中の暮らしに根付いていた手仕事や創作行為における、基礎的な人間力の育成に学ぶ〉ことであり、知新の新は、〈工芸をきっかけに、現代稀薄になっている手の感覚やものづくりを再考察する〉ことが主題である。期待される成果として〈経験とプロセスを通して、社会の多様な場面での生き抜く知恵、工夫のための考える力を習得する〉を掲げた。

3. 25年度の研究成果

25年度は『温故知新プロジェクト』の研究計画に沿って、以下の通り研究を実施した。

*¹⁾ 東京家政大学 (Tokyo Kasei University)

*²⁾ 日本大学 (Nihon University)

*³⁾ 鍛冶 fuigo (Kaji Fuigo)

*⁴⁾ studio OZU (Studio Ozu)

注1 1位は マウリッツハイス美術館展—オランダ・フランドル 絵画の至宝— (12年6月30日～12年9月17日) 東京都立美術館 758,266人

2位は ボストン美術館 日本美術の至宝 (12年3月20日～12年6月10日) 東京国立博物館 540,382人

3位は 大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ 2012 (12年7月29日～12年9月17日) 新潟県越後妻有地域 (新潟県十日町市・津南町) の里山 488,848人

- ① 25年8月9、10日 本学板橋キャンパス
〈板橋アートキャンプ2013〉にて工芸ワークショップを
実践した。
- ② 25年9月14日～10月27日 うらわ美術館
〈えっ！「授業」の展覧会〉にて、大学でのアートプロ
ジェクトの研究成果をパネルと作品で出品。
- ③ 25年9月30日 東京家政大学
〈ワークショップ研究会〉にて、鍛冶グループが行った
プログラムについて、検証する研究会を実施。
- ④ 25年12月 東京家政大学
〈91号緑窓会報〉の学園ニュースに、「つながるアート
—板橋キャンパスを塗りかえよう—造形表現学科アート
キャンプ2013から」を寄稿。
- ⑤ 26年1月 東京家政大学
〈後援会情報誌グリーンリーフス〉のコラムに「板橋
アートキャンプ2013 つながるアート」を寄稿。
- ⑥ 26年2月12日～2月28日 東京家政大学
〈リサーチウィークスのポスターセッション〉に「板橋
アートキャンプ2013」の研究成果を発表。
- ⑦ 26年2月28日 東京家政大学
〈教員研究成果発表会〉で「手の感覚を養う工芸ワーク
ショップに関する教育的意味」の口頭発表を行った。
- ⑧ 26年3月31日 東京家政大学
〈緑育会通信〉の教材紹介にて、「板橋アートキャンプ
2013」についての事例を寄稿。

4. 板橋アートキャンプ2013の概要

1) プロジェクトの概要

参加募集は、三年生の「総合表現」と1、2年生の「美術研究A・B」の時間割外に選択できる授業の単位化またはポイント化出来る活動として、学生に呼びかけた。

まず本プログラムの主旨を学生に伝えるための説明会を2012年5月におこなった。本プロジェクトの意図は、①他学科生、他学年生、外部講師（アーティスト）、教員との双方向的な交流を通して、他者との関係性について理解を深めること、②自然との関わりや火を直接扱う経験が乏しい学生にとって、自然環境や造形技術を駆使して創造的な活動を行うこと、③プロジェクト学習を主とするアートキャンプを企画・参加することで、新しいアートの動向に対する認識を深めること、の三つであった。

“つながるアート—板橋キャンパスを塗りかえよう—”

このタイトルはアートキャンプ2013のために、学生によって考えられたテーマである。

●日時／場所 平成25年8月9日～10日／東京家政大学
板橋キャンパス

●主催 造形表現学科

●協力 児童教育学科、環境教育学科、緑窓会（緑窓会館2階を調理室として提供）

●スタッフ

学生

	スタッフ	宿泊	ボランティア
造形表現学科1年生	1	1	14
造形表現学科2年生	19	14	3
造形表現学科3年生	70	42	2
造形表現学科4年生	25	4	0
児童教育学科2年生	1	1	0
児童教育学科3年生	5	2	0
環境教育学科4年生	5	0	0
計	150	64	19

教員・その他

	スタッフ	宿泊	ボランティア
造形表現学科教職員	21	13	0
児童教育学科教員	1	1	0
外部講師	8	0	0
外部補助員	7	0	0
計	37	14	0
合計	187	78	19

●来場者（総合受付記入者のみ）

所属	9日	10日
造形表現学科1年生	19	2
2年生	15	5
3年生	4	1
4年生	21	0
院生	0	1
教員助手	1	0
学科外	17	6
合計	77	15

2) プロジェクトのアンケート結果

プロジェクト学習では、学生自身が何を学んだかに留意する必要がある。そのため、学生に自己を振り返らせる機会を積極的に設けるように努めた。具体的には、①アートキャンプ前後の自己評価アンケートの実施、②アートキャンプ終了後の報告会の実施、③報告書の作成である。

①については、4月25日のスタッフ募集時と、8月10日のアートキャンプ終了直後に実施した。経済産業省の推奨する「社会人基礎力」を指標とした12の項目について、

3段階の自己評価で回答させ、自由記述欄も設けた。2回の自己評価アンケートを分析結果については、「大学におけるアートプロジェクト—板橋アートキャンプ2013」が詳しい²⁾。ここでは、「物事に進んで取り組む」主体性や、「自分の意見をわかりやすく伝える」発信力について、学生の意識が向上していたこと、またアートキャンプが、主体的に活動することが苦手な学生にとっても、参加できる機会として作用していたことが明らかにされている。学外に活動を広げていく前の始めのステップとして、大学内でのアートキャンプの意義があることが示唆される。

一方、自由記述からは、リアリティのあるそれぞれの学生の学びを読み取る事が出来た。そこでは学生は普通の学習では得られない「気づき」「発見」「自発性」「柔軟性」「自律性」など実に多くを学ぶ活動になったことがわかる。工芸プログラムの自由記述の「鍛冶」と「楽焼」では、自分たちが他者と接する中で、協働したことがうかがえ、自分たちの立ち位置を明確に出来るようになった様子が読み取れる。「楽焼」と「ファイバー」では不安でいっぱいだった準備期間が報われた成功体験が読み取れる。いずれも苦難を乗り越えて自身が成長出来たことを示している。

②の報告会については、10月9日に実施した。周知活動としての意味はもちろん大きいですが、参加した学生が活動内容について、良かった点や改善点を省察し、わかりやすく他者に発信するための機会となった。5月の準備から当日までの活動を振り返り、来年度の実施に必要な改善策を提示するものも多く、アートキャンプ直後の感想よりも、現実的で客観性のある報告となった。一方、報告の仕方については、単なる口頭説明ではなく、授業で修得した技術を活かして、画像や動画、音楽を多用し、工夫された表現が組み込まれていた。参加していない人にも、自分たちの体験が伝わるように、それぞれが試行錯誤がみられた。

③の報告書については、造形表現学科3年生7名の報告書編集スタッフによって作成された。一過性のイベントになりがちなアートプロジェクトを、継続して実施していくためには、その内容や意義を記録し発信していくことが重要である。昨年度は本学科助手を中心に作成されたが、学生に報告書の意義を実感させるために、今回は全ての作業を学生に任せた。教員や助手は印刷所などの学外関係者との中継ぎや、内容や構成の確認やアドバイスをこなすまでにとどめた。インデザインやイラストレーションなどのソフトを駆使し、ビジュアルにも魅力を持たせる努力がなされた。また表紙のデザインを学生に公募したり、教職員にコメントを依頼するなど、協力者と連携していくためのコミュニケーション力も十分に鍛えられていた。

3) プログラムの概要

まず、学生の中で希望を募り、本部、鍛冶体験、織物体験、窯づくり、映像など考えられるプロジェクトに参加できるかの希望調査を行った。その中で学生のリーダーを決定し、アドバイスする教員も自分たちで交渉して参加頂いた。プログラムは結果的に11のプログラムになった^{注2)}。

以降、それぞれのグループごとに現地調査やディスカッションを重ねていった。ディスカッションはアートキャンプの前日まで続けられ、特にアートキャンプ運営の本部を任されていた学生にとっては説明会、スケジュール管理、打ち合わせ、報告、各種配布プリント、ポスター制作、報告会、報告書の作成など緊張した時間が長く続いた。

5. 工芸ワークショップの実施内容

1) 鍛冶プログラム

鍛冶プログラムは外部講師（アーティスト）や他大学生との関わりが特色である。昨年は学生スタッフが11名も集まったが、今年5月のオリエンテーションの時点で集まったのはたったの1名であった。学年を問わず声を掛けた結果、最終的には3年生3名、2年生2名、4年生8名、日本大学生産工学部の3年生7名と逆に大所帯になった。また、昨年と同様に事前に鍛冶プロジェクトのメンバー全員で「鍛冶 fuigo」の工房を訪ね鍛冶の指導を受けた。

鍛冶グループのプロジェクトは、ワークショップとパフォーマンスとモニュメント制作の三つで構成された。

(1) ワークショップ

外部講師、四年生のファシリテータ、一、二年生の参加者の三者で行うものである。鍛冶体験の取りかかりとして、「S字フックを作るワークショップ」を両日で行った（写真7、8）。鍛冶体験の参加者には、希望を聞いた上でS字フックを制作後に麒麟のたてがみにの一部になるものとして制作してもらった。

(2) パフォーマンス

初日の夕方6時から、鍛冶スタッフと希望者による「相鉗」のパフォーマンスを行った。溶ける寸前になるまで熱せられた太い鉄材を、「元打ち」の打つ鉗の間合に合わせて相鉗を打つ。鍛冶仕事の「打ち延べ」のプロセスを切り取ったパフォーマンスは、暗くなければ出来ないプロセスである。「向こう鉗」を担当する参加者は、単純に、強く、早く、多く、打つことだけを目指した。また手回しでフィゴを回す人も全体の作業に息を合わせて、石炭炉で鉄を加

注2) アートキャンプ 11のプログラム ①鍛冶(写真7~9) ②ファイバー(写真10~12) ③野外映像(写真6) ④楽焼 ⑤もてなし空間づくり ⑥窯づくり(写真3) ⑦しろくま工削所(写真2) ⑧ライブペイント(写真4) ⑨音楽隊(写真5) ⑩エコツアー(写真6) ⑪スタッフ支援

熱する元打ちの意志を感じ取らなければならなかった。相手の話に合わせての意味の「相づち」は、ここから転じている。まさに「相づち」という、言葉ではない意思疎通のコミュニケーションである。

(3) モニュメントの制作

鍛冶ワークショップと平行し、「モニュメント制作」を行った。昨年度は、日時計になる数字をモチーフに各学生が1文字ずつを制作した。今年は、3年生、2年生を中心に、2メートルの「キリン」を作る企画になった。電気を一切使わずに火と鉄のプリミティブな出会いを目指してきた『鍛冶 fuigo』のワークショップであったが、学生の要望に応えバッテリー溶接機を導入した(写真9)。

鍛冶グループのふり返りとなる研究会は9月30日に外部講師を本学に招き、成果や改善点などについて話し合った。研究会では、様々な興味深い協働の様子が報告された。また、女性鍛冶の外部講師からは学生たちの卒業後のアドバイスなど興味深い話し合いになった。

鍛冶プログラムには色々な人を引きつける仕掛けがある。多くの人を動かすので、3人の3年生のスタッフは大変だったに違いない。しかしこのプログラムは、温かく見守る人の環境こそが最大の魅力である。鍛冶のスタッフは少ない人数で、全体をまとめ上げることに悪戦苦闘していたが、初めての鉄に躊躇する余裕もなくモニュメントを作りきった。2メートルのキリンはスケールアップして、4メートル6センチの実寸大のキリンになってしまった。おそらくもう二度と出来ないくらいに集中した2日間を過ごしたことだろう。

鍛冶ワークショップに参加した学生は、しばらく興奮状態が続き、話が止まらなくなる参加者が多かった。実施したアンケートの一部だが、ゲストとしての参加者の主な意見を紹介する。(下線は筆者が加筆した)

- Q1 体験する前は鍛冶をどう思っていましたか？
「プロじゃないと出来ないこと・難しい仕事」4年生。「ものすごく力のいるもの、THE 男の仕事っていうイメージでした。」3年生、「なんかあついやつだとおもっていた！」3年生、「ひたすら耐える…みたいな」2年生、「センスがないとできなそう」2年生。
- Q2 鍛冶を体験してからどう変わりましたか？
「教えてもらいながらやったので、楽しくできた」4年生、「普段経験しないことをしました。鉄を打つことの難しさを実体験できてよかったです」4年生、「ものすごい汗と体力が必要そしてよく見極めるんだと思いました」卒業生、「むずかしかったけど、鉄の素材が好きになった！！」1年生、「やっぱり結構力のいる仕事でした。だけど熱で変わって

いく形がおもしろかったです。そして何よりおしゃれな空間でした」3年生、あついだけだと思っていたけど、「あついだけじゃないってわかった！すてき！」3年生、「じっくり焦らずやるものでした」2年生、「熱してはたたき、を繰り返して少しずつ形が変わっていく、ごうかいけど少しのさじかげんで成功したり失敗したりする難しい」3年生、「難しかったけど、やりがいがあってすごかったのです」2年生。「実際、大変でしたが、楽しかったです」2年生。

free! (自由記述)

「一部分でもパーツ作りに参加できて良かったです。ありがとうございました」4年生、「とてもよかったです。すごく手が震えて力が入らないです。本当にありがとうございました」卒業生、「いろいろな人に教えてもらい、とてもよい仕事ことができました。」1年生「はじめての体験でしたが、丁寧に教えて頂いたので、楽しくできました。ありがとうございました」3年生、「先生がいてねいに教えてくれて体験して良かったと思いました！！」2年生、「昨年も参加したのですが、昨年よりも上手にできたと思います。汗がとにかくすごかったので大変でした」2年生。

体験した時のビデオ映像をからも参加者はある種の興奮状態にある人が多いことが解る。「アアー」や「モー」とか意味不明ではあるが、楽しそうである。やっと言葉に出来るようになって書いてもらったアンケートでも支離滅裂な部分が多いのがこのアンケートの特徴である。

2) ファイバープログラム

ファイバーは、当日に一般の来場者の参加を多く募り、グループワークで屋外の空間演出を試みた。(写真10)

学生スタッフが7名集まり、話し合いの結果、昨年に引き続いて「メイポール」を展開し、樹をドレスアップすることに決定した。また、モチーフ編みのオーナメントを樹に飾って空間を彩ることも計画した(写真12)。キャンパス内で、メイポールに適した環境を検討し、昨年のデータをもとに、色の組み合わせや、リボンの幅、設置角度、長さを再度計算しリボンの加工を進めていった。昨年と違う点は、樹を傷つけずにしっかり幹に取り付ける工夫を加えたことである。(写真11)。当日は、最初に黄色系リボンの樹からグループワークが始まった。最初はたどたどしく巻かれていったが、徐々にリズム良く出来るようになった。次は紫系リボンの樹を巻こうとみんなでリボンを持った瞬間、幹に取り付けていた部分が外れて落ちるというハプニングがあった。学生スタッフは臨機応変に対応して、

赤色系リボンの樹と紫色系リボンの樹との順番を入れ替え無事にグループワークを実施できた。

メイポールをアレンジしたファイバープログラムからは、いつもの作品制作と違う一面を見いだせた。企画側の3年生は、当日までリボンを配色し、ミシンで制作するなど大変な時間と労力を費やしたうえで、最後の織りを参加者に託した。また、当日の参加者は鑑賞者というスタンスを超えて、制作の最後の工程を共有するのである。従来の作品制作は発表した瞬間に作り手を離れ、観客の手へ渡り、評価も他者に委ねられるものである。ファイバープログラムは最後の「織り」の部分を作り手と観客がシェアすることになり、鑑賞者と制作者というかんけいせいを揺さぶる造形体験として興味深い。最後に巻き終えドレスアップされた樹を見上げた瞬間は、それぞれ、どんな思いだったのだろうか。

6. 考 察

鍛冶ワークショップの直後にとったアンケート結果は前述したように支離滅裂な文章が多かった。しかし、その現場にたずさわった者としては、体験を通して熱く込み上げる思いのほどを感じずにはいられない。それでは鍛冶に参加した学生たちは、いったい何を体験し何を感じたのだろうか。

体験は経験とは違って、言葉になりにくいような感動や感性を引き出すことが重要だと言われている。例えば、レイチェルカーソンのいう溶解感覚とは、自然と関わる瞬間や遊びに熱中している時に自己と自己以外の境界線が溶けて無くなるような瞬間であり、自然体験から得られる生命とダイレクトに交換した瞬間の感覚である³⁾。彼女は、子どもが自然と直接関わる原初的体験の感情の動きを通して、「子どもにとっても、どのようにして子どもを教育すべきか頭を悩ませている親にとっても、『知る』ことは『感じる』ことの半分も重要ではないと固く信じています」と述べて、子ども期以降の学習や生活の基盤である好奇心が形成されることを示している。またイディス・コップは、言葉を習得する以前の自然とまだ未分化な子ども時代に、自然との交感を体感することをエコロジカルな感覚と言っている。そして子どもの頃の自然とつながっているというエコロジカルな感覚は、大人になって創造的な考えをする時に役立つと述べている⁴⁾。

このワークショップで学生たちが味わった言葉にできない経験は、レイチェルカーソンの溶解感覚やイディス・コップのいうエコロジカルな感覚と同じような体験といえるだろう。まだ完全に大人になりきれない本学生たちは、子どもの時期に味わうこのような感覚を未だに体験できる状態であり、また感動体験ができるプロジェクトやワーク

ショップのプログラムを自ら企画して実施できる大人の状態でもあるのである。

本研究の表題にある「手の感覚」ということを考えると、手は人間が自然に触れるための身体の一部であり、手の延長である道具は人間と自然との合理的な交わりを実現するメディアの形態のひとつである。道具の使用によって、自然は恐れるべきものから、加工可能な素材へとかわる。道具によって人間は自らの世界を理解し技術を生みだしてきたのだらう。

いいかえれば人間の世界理解は眺めることによってではなく、手で掴むことによって可能になり、手に持って制作し表現することで、自然界の中での自分の位置を知ることになったともいえるのである。このように道具の使用は道具の関連によって形づくられた世界構築と自己構築のメディアを意味するのである。

手の延長である道具を駆使する工芸ワークショップは、自然ともう一つ踏み込んだ関係を持てるという大きな意味を持つはずである。ものをつくる体験的な学びは、自然素材の魅力とそれに惹きつけられる自己の意識に頼るところが大きい。子どもの頃は自然や遊びの中にいるだけで感じられた大きな体験を工芸ワークショップで主体的に熱中することによって、もう一度たぐり寄せられたのではないか。そして、大人になりかけた本学生にとっては、将来の豊かな創造活動に向かうための感覚を補強できる有意義な活動になるはずである。

今後の「多様化する不確定な未来の社会」に自らの意志をもって創造的に生き抜くために、自然界と一体化出来る工芸ワークショップの役割は決して小さくないと考えている。

謝 辞

最後に、本プロジェクト実施に当たり、板橋キャンパスの事務員をはじめ多くの方々に協力を頂くことができ、板橋アートキャンプ2013を無事に開催することができました。本プロジェクトに積極的に関わって頂いたすべての人達に感謝いたします。

文 献

- 1) J. シェーファー著、船尾日出志・船尾恭代監訳『教育者シラー 美と芸術による人間性の獲得』（学文社、2007年）
- 2) 田中千賀子「大学におけるアートプロジェクト」『大学造形美術教育研究』第12号、全国大学造形美術教育教員養成協議会、2014年9月刊行予定。
- 3) R. カーソン著、上遠恵子訳『センス・オブ・ワンダー』（新潮社、1996年）
- 4) E. コップ著、黒坂三和子・村上朝子訳『イメージーションの生態学—子ども時代の自然との詩的交感』改訂版（新思索社、2012年）



写真1 野外映像：食堂「ルーチェ」の外壁に参加者に描いてもらった絵をその日のうちに編集作業を行い、つなぎ合わせてプロジェクションマッピングを行った。



写真4 ライブペイント：参加自由で、一辺が1.8メートルの立方体のビニールに移動しながらペイントするプログラムであった。夜はライトアップを行った。



写真2 しろくま工削所：木工制作を行い、かき氷を提供するプログラムでは、休憩所も併設されて、涼しげにさせる工夫がたくさんあった。



写真5 音楽隊：アコースティックギター、ピアノカ、地声で移動しながら各プログラムを応援するプログラム。歌の他にも踊りで周りの人を巻き込んでいった。



写真3 窯づくり：ピザ窯を作り、ピザを提供した。窯作りは、基礎工事から行う本格的なものだった。今後は学生の憩いの場として活用されていく予定である。



写真6 エコツアー：絶滅危惧種のマヤランを紹介するなど、環境学科の学生が行ったツアー型プログラム。他学科交流として貴重なプログラムとなった。



写真7 鍛冶：ワークショップで制作したS字フックは、ほとんどが麒麟のたてがみやしっぽのパーツとして使用され、モニュメントの一部となった。



写真10 ファイバー：樹に布を巻くメイポールは何十人もの人が一斉に行う参加型プログラムであり、不思議な一体感が生まれるのが特徴である。



写真8 鍛冶：二人羽織で学生を教えられるのは、女性の鍛冶だけ。皮のエプロンと自前のテントやオブジェは、劇場空間として参加者をその気にさせる。



写真11 ファイバー：樹を傷つけずにしっかり固定する為にゴムチューブを使う配慮が加わった。高い場所での作業は、安全を配慮しながら長時間に及んだ。



写真9 鍛冶：麒麟のモニュメント制作は3年生と2年生が中心になるが、他大学大生が溶接をしてくれるなどの協働が自然に生まれてきた。

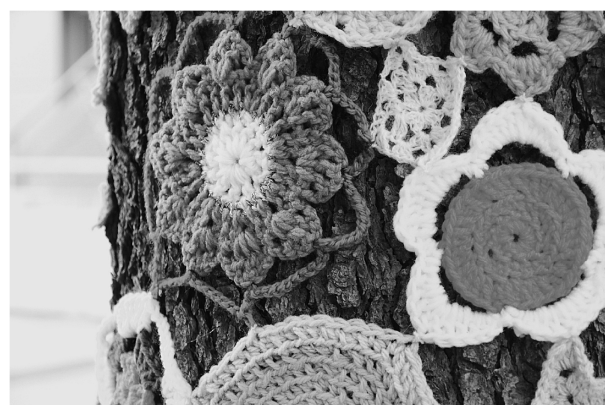


写真12 モチーフ編みのオーナメントを樹にひっかける様に飾って空間を彩った。芝の上に色々な形で展示され、最終的に参加者に配られた。