

第2回横浜トリエンナーレ2011トリエンナーレ学校
「アートプロジェクトを学ぼう！」

木村：私は横浜美術館の学芸員で、横浜トリエンナーレ 2005 の時にはキュレーターチームとして私も参加していました。2005 年に高嶺さんが開催 1 週間前にしか横浜に来られなかったのは、その時直前に、初めての舞台作品の発表を控えられていて、それに集中された後、横浜にやって来られたんですね。プランは数ヶ月前に出ていましたが、高嶺さんはその場で即興的に作品を作られる方で、漠然としたイメージはあるけれども、具体的に形にしていく過程はその場その場で作っていく方だとその時に実感しました。

高嶺：このインスタレーションの中には扇風機のモーターをいくつか使ったりして、それを 2 ヶ月を通して動かす仕組みでした。これに使えるようなものは家からも持って来たんですが、木材やバケツは手持ちがなかったので、回りを歩きまわって、奈良美智さんに「この木もらえないですか？」と言ってもらって来たりしましたね。

木村：この時はサポーターの方にお手伝い頂く事はなかったですか？

高嶺：アナウンスをして人を集めることはしてなかったですね。技術的に 3 人ぐらいついてやって来ていたんですが、中に文字が掘られているんですけど、一番最後にこんな作業が出て来たので、最終的には何人かの人に来てもらったりしてました。そんな感じで作った作品なので完成した時には自分でもびっくりしたんです。こんなものが出来たのか、という様な感じで。自分の作品と言われてるけど自分が作った作品じゃない感じがしました。

木村：最終的に一番最後の段階でいろいろな人の手が入ってきたから、自分のものじゃないと感じたんですかね？

高嶺：自分でプランして作ったものではないというか、頭より作業の方が先行するというおかしな、逆転したようなプロセスがあったからでしょうね。だから完成した時に自分の知らないものを見ているような感覚がありました。自分の頭の中にはない風景があったんでしょうね。

木村：自分自身がおもしろいと思えるものじゃないと作品を作りたくないとおっしゃっていましたが、即興性で作品を作っていくスタイルというのも、自分の頭の中に思い描けるものはあまり作りたくないという事なのでしょうかね。

高嶺：作家は多かれ少なかれ思うんでしょうけど、見た事のないものを作りたいと思うわけですね。普通は頭で考えていたりとか、イメージがあったりしますが、一回も描いていない風景が突然現れる感覚は少ないですから、この時は嬉しかったです。自分でも「おっ」という様な感覚がありました。

木村：この時、会期は 3 ヶ月あったんですが、すべてパソコンで制御されていて、途中不具合があったら来て頂くこともありました。そうするとしばらく何時間か作業されて、次の日はまた別の作品になっているような、途中でどんどん進化していった作品だった風に覚えています。

スケール感で言えば、2008 年に山口情報芸術センター (YCAM) で発表された大友良英さんとのコラボレーション〈オーケストラズ〉という巨大なインスタレーションがありますが、この作品の風景を教えてください。

高嶺：YCAM の空間は劇場でしたので、1 階の空間の一段下に奈落にあたる部分があるんですね。1 階部分には廃材をいっぱいぶらさげて下さいとお願いして、情報を流してもらって、600 点くらいの廃材が集まりました。それを上から吊るすという事をやっているんですが、その廃材が吊るされている中で、下のところにミラーを置いて、それがコンピューター制御でくるくる回転したり色んな方向に向いたりするんですが、その上からスポットライトを照らすと、光がミラーに反射して上の廃材を照らすというシステムです。そして大友良英さんが作った音が中心となって、僕のシステムと大友さんの音との効果で思ってもいない空間になりました。

木村:もう少し補足させて頂くと、こちらの劇場は客席が固定されているものではなく、1階は真っ平らで自由に使えるような空間でした。回りにはキャットウォークの様なものがあったり、上にはスタジオの黒いバーが走っていて、照明が吊るせる様になっているので、それを使っていろんな廃材が吊るされていました。写真で見るとなかなかスケール感が伝わりにくいですが、トリエンナーレの時よりも数倍大きかったですね。そこに600点に近い廃材が吊るされているんですが、廃材と言っても、学校や一般家庭からのもの、それこそ古いオルガンや家具、トラックのドアもあったりしました。その中には68個のスピーカーも吊るされていて、それも小学校にあった校内放送用のスピーカーやメガホンなど様々なスピーカーがたくさん吊るされていました。それぞれのスピーカーから違う音が出てくるんですね。それで大友さんのオーケストラを奏でるんですが、音そのものも空間を感じさせる効果があるんです。別の場所で違う音がしているという感じですね。

高嶺:歩き回りながら見てると、突然耳の近くで話しかけられる様に音が聞こえたりしてましたね。

木村:この時は制作の過程では廃材を提供して頂くという形のみでサポーターとの関わりがあったんですか？

高嶺:こちらは即興的に作った作品で、階段を下りると一方通行で、全部で50メートルくらいの迷路みたいになっていて、そこをずっと歩いていくと変なオブジェが出てくるといった感じですね。これはYCAMに1ヶ月の滞在していた時に最初に作り始めたんですけど、お手伝いの方には数人来て頂きましたね。

木村:それはどういった方に来て頂いたんですか？

高嶺:それは一般で呼びかけてもらった人だとか、大友さんのワークショップの参加者で遠く仙台から来てくれる人もいたりしました。

木村:作業のお願いの仕方としてはどういった感じなんですか？

高嶺:廃材がたくさん集まったので、上と下とで使うものを分けて、配置を考えて決めて、これを使うにはどうしたら良いか、音を出すにはどうしたら良いかとか、相談してみたりしました。

木村:現場の作業って言うのはどれくらいかかったんですか。

高嶺:ちょうど1ヶ月ですね、下の奈落での作業が2週間くらいですね。大友さんの音があがるのが遅くて大友さん待ちだったりもしましたね。

木村:こちらもう一度見たいなと思うんですが、同じ年2008年、せんだいメディアテークで「大きな休息」という個展もありました。こちら廃材を使われたインスタレーションでしたが、これはまたぜんぜん違う異質なものでしたよね。

高嶺:これはYCAMから3ヶ月後の展覧会でした。せんだいメディアテークというのは伊東豊雄さんが設計された変わった空間で、壁が部屋の中に1つもなくて、建築物の中に13本の太いチューブみたいな太いものが入っていてそれがすべての重さを支えているという構造です。構造上の問題で空間のあちらこちらに巨大な白い異様な柱があります。何もない状態だと柱がすごくきれいなんですが、ここに作品を存在させると、空間のバランスが崩れ出すというか、ものを置く事がものすごく難しい空間でした。柱の存在に打ち勝つには何かを大量に持ち込んで、空間を埋めないといけないと思いました。個展を開くのは僕が始めてだったみたいで、今までだと柱の存在が難しいと言われたことはなかったみたいなんですが、僕にとっては何を置いても成立しない難しい空間で、悩んでいるうちに建築自体が憎たらしくなってきて、「なんでこんなものを作るんや」みたいな感じでしたね。なので空間を埋める事で空間に打ち勝とうとしている発想自体が間違っているのではないかと気づいたところから始まったという感じですね。

木村:このインスタレーションは雑多なものが置かれているという空間なんですが、実際には作品としてどう成立したかという、目の見えないガイドの方がいらっちゃって、その方のガイドに伴われて来場者が作

品を鑑賞するということでした。展示されているものはすべて実際に触れるようになっていて、このような感じで床にワイヤーが敷いてあって、これが順路の表示の様になっていて、どう会場を回るかガイドの方が確認しながら後ろからついてくるお客様を案内して、それぞれのポイントごとに触ってみたり、会話をしながら作品を見ていく、という体験だったんですね。この時にはまずインスタレーションを作るプロセスと、作品を鑑賞するためのガイドの方たちとのプロセス、2つの作業があったんじゃないかと思うんですが、この辺りの順番というのは、作品を構想する段階でどちらが先に出て来たんですか？

高嶺：空間を埋めるという発想でやってた時には、仙台で大量に手に入るものは何があるだろうと相談していて、牡蠣の殻があるとなり、大きな山になっているのを見に行ったんですが美術館には持ち込めなかったです。そういうプロセスがあって、埋めることをやめて何も展示しないでおこうかな、とも思いました。たとえばえんぴつやメモ帳が置いてあるだけとか、そういう展示でなんとかならんかなという事を真剣に考えてたんですが、入場料が800円だったんですね。それを払ってちよろちよろしたものだけだとお客様は納得しないだろうなと思って、どうやったら納得させれるかと考えたときにパフォーマンス的な何か要素があったら展示として成立するんじゃないかと考え始めました。作品を用意して、どんな人が作品を解説してくれたら一番適役かを考えて、それで目の見えない人になったんですね。それは動物的な感覚というか、普通の人がやっても、例えばうまい演技が出来たところで演技でしかなくて、納得はしてくれないだろうなというのがありました。本当の会話が生まれないと駄目だろうなという感じがしてました。目の見えない人は作品に対して手触りだったり、こんな感じかなとか、想像するわけですよ。想像で話をして、それが何かきっかけになって、作品を見るお客様との会話が成立していく。柱を無視するとても良い方法だと思いました。

木村：実際私も体験したんですが、とても奇妙な体験でした。空間自体は薄暗い状態で、様々な映像が写っていたり、太鼓や笛の音が聞こえてきたりと様々な仕掛けがあって、ただそれはすべて目に見える状態にあるということなんですね。

高嶺：いろんな物が置いてあるように見えますが、実は空間自体はすかすかなんですね。これも実際に始まってみないとわからなかったんですが、おもしろかったのは美術展ってつい全体を把握しようとする力が働くんですね。まさに僕が建築物の中に入った時には、なにも置かれていない全体を見渡した時に、きれいだとか何を置こうかと思ったわけです。それで全体を把握したんですが、柱が気になったりして、何も置けなくなる。それが目の見えない人は、細部をじっくり感じようとしてくれて、全体を見ようとする気持ちが阻害されるような感じで時間が進んでいく。それがとても奇妙な感じでしたね。

木村：しかも知らない人同士がグループになって一緒に回っていく。作品に触ったり、感想を言ってみたり。それには最初は非常に違和感がありましたね。美術館ではあまり体験できない感覚がやってくる。見えているものをわざわざ説明されて、触らされて、会話を求められるという不思議な体験の場でしたね。

高嶺：廃材については、サポーターの一人の実家が空き家になっているから、つぶしても良いと言ってくれて、その家を取り壊したのが2ヶ月前くらいでしたね。

木村：展覧会が始まる2ヶ月前の段階で、廃材を使用したインスタレーションをしたいとの考えがあったんですか。

高嶺：材料をどうしようか考えていて、廃材は便利でものを勝手に語ってくれるんですね。

木村：いろんな布が貼られているんですが、家にあった毛布やシーツをパネルにはって、壁の色に連結していています。触感自体は分かっているつもりなんですが、それがこう何とも言えない生々しい空気を出していて、不思議な体験でしたね。鶴の模様のもとかは、おそらく婚礼用のものでしたよね。さまざまな生活をしたであろう人の痕跡みたいなものが同時に見えてくるというおもしろいものでした。実際に組み立てる作業はサポーターさんで行ったんですか？

高嶺：東北工業大学の建築学科の10数人の4年生が中心となって、ゼミの一環でやってくれていました。建築の学生はみんなまじめで、プロジェクトを実現させる為に学生がお互いに話してやってくれたのでチームワークがよかったですね。建築をテーマにしたような作品になっていますが、プロセスが建築とまったく違うんですよ。つまりスタディ（模型を作ったりすること）ってありますけど、それとはまったく逆で、

ぶっつけ本番でした。そんなプロセスだったので最初はみんな戸惑ってましたね。学生達は最終的にどうなるのか知らされないままでした。設計図がないのに家を建てろと言われていたようなものですね。僕の中で構想があって、ただ言わないということだったら良かったんですが、それもなかったですからね。風呂場の壁にあった石も、なんでもいいから掘ってくれ、何かに使うからと言ってお願いしたりしましたね。

木村：高嶺さんの中で家というのが登場するようになってくるんですが、タイのプロジェクトで土囊の家を造るというものです。これはどういうプロセスで決まったんですか？

高嶺：これは前段階があって、舞台作品を作る過程で出演者を捜して、タイ人の女性に声を掛けてやってもらったんです。その時にタイまで会いに行って、人づてにおもしろい人を何人か紹介してもらった中でたまたま出会ったのがオング君という方でした。彼はチェンマイのはずれでアーティストインレジデンスを作っている方でした。その時、敷地に土囊で家をどんどん造っていて、作家を呼んで来て、中に住まわしながら作品を作ってもらおうというプロジェクトを数年やっていました。何も無いところから作っていったにもかかわらず今はもう5、6棟建て、アーティストインレジデンスを運営しているんです。それはすごいと思って、何か一緒にやりたいなと思ったのが前段階でありましたね。

木村：作品は現地の方との協同制作で作られたんですか？

高嶺：そうですね。そんな思いの中、まず舞台作品をタイ人5人と日本人7人で先にやって、その後にこのプロジェクトをやりたくてチェンマイに行くということで、みんなついて来てくれて、あまり時間はなかったんですが、5日くらいでこれを作って映像で記録して、モニターで流しながらインスタレーションを作りました。日本の住宅事情にすごくいかかわしさを感じているというのが僕にはそもそもあって、日本の家って自分の手で作ることも出来るのに家に何千万も払わされて、ローンを組んでっていう、そんな人生幸せなかな、というのがありました。映像は日本の建築家に日本の住宅についてどう思うかインタビューをしたものを載せています。

木村：その次に今実際に継続している、金沢21世紀美術館の作品がありますね。最後にこれを紹介したいと思います。タイでの土囊ハウス、つまりセルフビルドで作っていき、設計図がないところで作られていく作品ですが、これはある意味蓄積された技術だけで作ってらっしゃる。そういったものを日本の美術館の中で行い、しかもあらかじめプランを立てずに作品を作ることをスタイルにされている高嶺さんがボランティアの方との協同作業で出来た作品ですよ。さらにこれがまた別の形で横浜美術館での展覧会で展開していくことになるのかなと期待しているのですが、サポーターの方と一緒に作品を作る事の意味というのは高嶺さんにとってどういった意味を持っていますか？

高嶺：ちょっと焦らせてくれるというのが、一つ大きいかも知れません。最終的には自分で判断することがいっぱいありますが、こっちのアイデアとどっちが良いかなという話をサポーターさんとするんですよ。ちょっとこれはないでしょ、みたいな話があったりして。つまり最初の観客的な感じですね。舞台の作り方も似てきたんですけど、こんな感じのことはどうだろう、という話題を投げてイレギュラーな答えが返って来たりすると、それおもしろいじゃんってなって、そっちに流れていったりしますね。いろんなキャッチボールがそこで起こって、ずるずる流れながら作っていくのも好きなんで、パートナーみたいな感じですね。

木村：これから2011年1月21日から開催されます高嶺さんの個展「となくてよくみえない」に向けて、横浜に滞在して作品を作っていくことになるわけです。この展覧会で何をしようとしているのかということをお話したいと思います。と言っても前半にお話ししてきた通り、高嶺さんは直前に作品を完成まで高めていくというような制作スタイルをとられているので、今の段階では非常にざっくりとしたプランの状態になっています。この「となくてよくみえない」というタイトル自体、非常に意味深なタイトルになっているんです。前段階としてお話しさせていただくと、今回のいわゆる美術館的な場所での個展というのは、過去にはせんだいメディアテークや丸亀市猪熊玄一郎現代美術館、金沢21世紀美術館の大きなスペース2つを使ったものがあります。その中でも、横浜美術館というのは近現代の作品を扱っているという意味で、高嶺さんがこれまで作品を発表されてきた美術館のなかでもちょっと性質が違っているということもあって、タイトルを決めるのも二転三転いろいろありました。最初は「情報とうまくつきあう方法」とか、いくつかの過去の印刷物にはそれが仮のタイトルとして使われています。他にもありましたね。

高嶺：ネガティブなタイトルでしたね。

木村：この「とおくてよくみえない」もネガティブといえばネガティブですけども、ただこれについては別の側面があって、高嶺さんの前々回の横浜トリエンナーレの時の〈鹿児島エスペラント〉という作品は、ものすごく巨大な空間を見下ろしているにもかかわらず全体像を決して掴み取ることができないというのがひとつ大きな特徴だったと思います。その全体像を掴めないというところが、高嶺さんというアーティストの全体像を掴めないというところもあります。とても視覚的に限定されていて、少しづつ見えていってその連続する時間の中で、何かが見えてくるのだけれども決して全体が掴めないという体験が〈鹿児島エスペラント〉の時にはありました。実はそれには前段階として、現在は横浜美術館館長の逢坂が水戸美術館の芸術監督であった時に、高嶺さんが発表された〈ア・ビッグ・ブロー・ジョブ〉というタイトルの作品がありました。この時、私も実際の会場にいたんですが、とにかく会場が真っ暗で軽やかな音楽が流れているんですけども、プロジェクターの僅かな光で廃材を映し出していくというような作品だったんですね。こういった、ある種大きな全体像があるんだけどそれを見ようとしても見えない、そういった感覚の原点というものはどこにあったんですか。

高嶺：これは作ったのが2004年の1月なんですが、この直前に京都の山奥にある丹波マンガン記念館というところに3か月ほど山ごもりをしていました。そのマンガン鉱をずっと掘り続けていて、トンネルを使って展示をやったんです。そのトンネルは中に入ると本当に真っ暗で、目を開けても閉じても全く真っ暗で、目を閉じた時の方が明るく感じるくらいの真っ暗闇でした。そこで、ほんのり光る小さい懐中電灯だけを持って見る展覧会だったんですが、一度見たと思うものが2度目に見た時に全く違って見えたりとか、何かそういう時間の経過、穴に入っていくということは怖いことで、ずっと歩いて行くと穴の一番奥まで行くわけですよ。それで奥まで行ってまた帰ってくる、入り口の明かりが見えたらものすごい安心感がある、何かそういう気持ちの流れが、時間によってどんどん変わって行って、中に入っていきながら見たはずのものが帰ってくる時に全く違うように見えるという、ものって同じじゃないんだという体験が、当たり前なことなんですけど面白いなとその時思いました。

木村：水戸美術館も横浜美術館もそうですが、いわゆる美術館という場所は、言ってみればものを見るために来る場所ですよ。だけどそこで非常に限定された、抑制された視覚の体験しかできないということもまたひとつの面白さでもあるし、とは言え非常に心地よい体験でもあるといったような不思議なインスタレーションだったなと思います。今回の展覧会でも、これと同じものではないですけども、似たようなインスタレーションを今計画しています。

高嶺：このシステムを使ったのはこの時が初めてだったんですけども、この後アメリカのサンディエゴと、2005年の横浜トリエンナーレの時、それから少し違いますが中国の展覧会でも似たような発想のものをやっています。それで今回はどんなかたちでいこうかと。これまでのものはそれぞれ違うのですが、そのいいところ取りというか、いくつかの要素を混ぜていこうかなと思っています。このシリーズで問題なのは、暗すぎて写真が撮れないんですよ。明かりを入れて撮っているのですが、現場で見るとまた違うんですけどね。

木村：タイトルを決める話しに戻ると「とおくてよくみえない」という前に「くらくてよくみえない」というタイトルも候補にあがっていて、美術館で見えない状況って何だろうという話しをした時に、暗くてよく見えない、まぶしくてよく見えない、それから遠くてよく見えないという3部作を作ったらどうだろうという話しも持ち上がったりました。最終的に色々な意味を持った言葉として「とおくてよくみえない」という言葉が詩的なフレーズとして機能するんじゃないかなということで、採用されました。人と人との距離とか、あるいは人と物との距離、国と国との距離とか、色々な距離感みたいなものも含めて表現するような言葉になるんじゃないかなと。美術作品と鑑賞者との距離、その物理的な距離ではないようなものも含めて、何かを示唆するようなものになると面白いんじゃないかなと思っています。これから高嶺さんが滞在されるというところで、廃材ですとか、先程さんだメディアテークでの展示の時に出てきた毛布のパネルというのがありましたけれども、そういった物をみなさんに提供していただくことをお願いしたいなと思っています。これがその中で一番早い〈美しい前歯〉という不思議なタイトルの作品ですが、パフォーマンスですね。この時に毛布のパネルというのが舞台美術の一部として使用されています。こういった派手な模様の毛布のパネルなどを作って、それを美術館の中に展示しようというような案が今あがっています。

高嶺：毛布って、まず自分で作れないんですよね。普通に使っているものですけども、すごいテクノロジーだと思うんですね。すごい凝った絵とかもあって、僕には絶対描けないなというものとか。それを木枠に入れて光をきれいに当ててあげると、ものすごいきれいなんです。これは是非美術館の中で、毛布絵画として見てほしいです。こんなにきれいだったんだと、多くの再発見があると思います。

木村：この時は四角く切り取れる照明を当てられていますけれども、横浜美術館でもこういったかたちで劇的なまでに美しい毛布という展示をしようというようなことを計画しています。

それと、先程お見せした水戸芸術館の〈ア・ビッグ・ブロー・ジョブ〉というタイトルの作品は、土の上に文字が掘られています。サンディエゴの作品のように文字が貼ってあるとか、横浜トリエンナーレ2005の〈鹿児島エスぺラント〉の時にも文字が土の上にたくさん書かれていたり、布で切り抜いた文字が壁に貼ってあったりしましたが、そういった文字を粘土の上に書いていたりします。粘土も今回重要な素材になりそうです。

高嶺さんが、一番最初にボランティアの方と一緒に共同制作した作品というのが、2000年に作られた〈冬の海〉という作品だったということですが、これは札幌にあるアーティストインレジデンス施設のエスエアーで、滞在制作のプログラムに参加された時に制作をされたインスタレーションです。この時は、滞在制作に行く段階では、あまり厳密なプランは立てずに行かれたと思いますが、現地に行った時にこの粘土によるインスタレーションというのが生まれてきたのですか？

高嶺：そうですね。そもそも3か月滞在の予定でしたが、それが決まった後にイスラエルから招聘があって、そんなに長くは行けなくなってしまいました。キャンセルというのも悪いので、3週間にしようということになって、その3週間のうちの2週間で物を作ってオープンするというスケジュールにしようということになりました。最初下見に行った時は映像のインスタレーションにしようと思ったんですが、田んぼみたいな風景を作ろうと思って粘土をたくさん使ったのはこの時が初めてでした。大学生が7、8人手伝ってくれて、その中にデッサンが上手な人がいてその絵を使って、一つ書いたら次の絵が決まってまた次が決まっていくという感じで段々と出来ていったという感じでどんどん進んでいきましたね。

木村：今回の展覧会も粘土をたくさん使ったインスタレーションにしようと話しています。それと粘土に文字を掘っていこうと思っています。1月に入ったところで、美術館と一緒に作業してくれる方を募集しております。

高嶺：文字を掘る作業がありますが、これまでの経験上、字がきれいな人の方が字をきれいにほれるというか、当たり前ですけどね。ガイドとして文字の輪郭は打ってあるので、それに合わせて掘って頂きます。みんなだんだんとうまくなっていきますけどね。今回は中国語でやろうと思っているので、漢字が多いですかね。漢字や粘度が得意な方にサポーターをお願いしたいですね。僕は粘度って得意なんですよ、絵はぜんぜん描けないですけどね。

木村：最後に告知も兼ねて、この展覧会の期間中にタイで制作された舞台が横浜で開催されます。高嶺さんが演出された作品ですね。タイの土囊ハウスのプロジェクトの前段階で、タイと日本のコラボレーションの舞台の話があって、これは伊丹市にあるAI HALLで上演されたもので〈Melody・Cup〉というタイトルの舞台です。高嶺さんは舞台の演出もされていて、展覧会の会期中に横浜の赤レンガ倉庫で別バージョンとして新しく生まれ変わったものが再演されます。普通、舞台と言ったらシナリオがあって、それに基づいた配役があって、振り付けがあってという感じで作られていくのが一般的な解釈かと思いますが、高嶺さんの場合はぜんぜん違うということですね。

高嶺：いやあ、よくわからないですけど。

木村：この時にはタイ人と日本人のパフォーマーの混成でしたよね。

高嶺：人を選ぶのがすごく楽ですよ。タイの人達とはちょっと会ってしゃべるだけと言った感じでしたが。素人ばかりでやって、なんかおもしろそうだなとか、一緒にやっていたら幸せになりそうだなという感じでしたね。

木村：イメージが伝わりにくいのですが、見て頂くのが一番かとおもいます。非常におもしろい舞台で、コミカルでもあったりして楽しい舞台になっています。

天野：来年に向けての高嶺展ということでみなさんに声をおかけしたのですが、トリエンナーレ本体の方は3月くらいに少しずつアーティストが決まっていきます。いろんなタイプのアーティストがいますので、その都度こんな機会を作りたいと思います。トリエンナーレは現代美術と呼ばれて、非常に分かりにくいとされている分野なので、とにかく少しずつ慣れて頂くことが大事だと思っています。本日はありがとうございました。

以上

※本文中に募集している制作サポーターの応募は締め切りました。ご了承ください。