

人と社会の活性化を促すアート・デザインについて¹

「偶然性の造形」～創造性を開く造形プログラムについての実践的研究報告

下 山 肇

1. はじめに

常日頃から美術に親しみ、関心ごとの上位に美術がある人々や、美術大学を卒業し、作品制作に関わっている人々は実社会のほんの一握りの人たちであろう。その一方で昨今は美術館に訪れる人は多く、人気の展覧会は入場制限がかかることもあり、筆者もそういった場面を何度も経験している。しかし一般の人たちに「美術は好きですか?」という質問をすると、「あまり興味はありません」「作品を見ることは好きですが、自分でつくるのは下手で苦手です」「センスがありません」などと否定的な意見が多く聞こえてくる。

作品を「鑑賞」することと「制作」することとはその思考や行動の方向性に幾分違いがあるが、ものをつくることによる喜びを得たい人々やその喜びによる効果に期待する人々²、特別な訓練がなくても満足いく作品制作の体験がしたい人たちは少なからず存在する。にもかかわらず、筆者は様々な造形ワークショップの現場や、美術実技系でない大学で学生たちを指導する立場から、このような否定的な意見を数多く聞いた。なぜこのような意見が多く出てくるのかその理由について深めてみると、いくつかの要因が浮かび上がる。

本報告は、どうすればそのような要因を克服し表現を楽しむことができるのか、またどうすればより多くの人々が創造性を開くことができるのか、ということを目指してデザインした造形プログラムについての実践的な研究報告である。環境芸術学会第18回大会(2017年)にて同内容のテーマについて具体的なプロセスと実践成果を示して口頭発表した、『偶然性の造形—創造性をひらくデザインの研究2』に修正、加筆し、まとめたものである。

2. 創造性について

創造する力は人間が生きていく上で必要不可欠な力として議論の余地はないが、今一度一般的なその定義を調べてみると、「そうぞう さうぞう 0【創造】(名)スル ①それまでなかったものを初

めてつくり出すこと³。」「新しいアイデアまたはものをつくりだす能力及びそれを基礎づける人格特性⁴。」「人が問題を異質な情報群を組み合わせ統合して解決し社会あるいは個人レベルで新しい価値を生むこと⁵」とある。またイタリアのデザイナー、ブルーノ・ムナリはその著書『ファンタジア⁶』のなかで「創造力」について、①ファンタジア、②発明、③想像力と区別した上で、「これまでに存在しないものすべて。ただし、本質的且つ世界共通の方法で実現可能なもの。」さらに、「ファンタジアと発明を利用する方法である」と述べている⁷。筆者もこれらのことにならいつつ、特に「新しい価値をつくり出す」「具体化（現実化）する」ということについて留意しながらプログラムのデザインを進め、実践した。

また、創造性について、教育心理学、発達心理学からの先駆的研究者、恩田彰の『創造性の研究（1971年）』によれば、発達的特徴から多くの人が幼児期には想像力が発達し、日々の生活に新しさを感じることから「創造性の発現」を多く見ることができ、例えば遊びの発明や見立て遊びなどにこれらがあたるという。人は新たに創造性を獲得しなくても元々それを持っているということであり、このことは筆者自身も身近な幼児の活動から実感するところである（Fig.1）。しかしこの創造性は一時的に減退する潜伏期があるという。5歳～12歳ごろまで一時、本能的欲求が抑圧され外的世界に興味を持ち始め、そのなかに秩序や法則を認めるようになることが原因であるという⁸。

成長過程のある一時期一旦閉じられる創造性が、その後経験する様々な表現環境のなかで再び開かれなければ、多くの人々が先の否定的な意見を発してしまうことは想像に難くないことである。

3. 「負の記憶」その理由と要因

創造性が潜伏する時期やその後にこれをうまく開けず、周りから強制的に促されてものづくりをおこなったり、たとえ自主的な制作であっても満足感が得られなかったりすると、「1. はじめに」で記述したような、多くの人々の「下手、向いてない、センスがない」という否定的な考えに行き着き、それらは「負の記憶」としてあとあとまで残ってしまう。

ではどのような理由からそのように感じてしまうのかというその具体的な要因を探ることから、本造形プログラムをデザインするための手がかりとした。筆者は約25年にわたる様々な現場経験からその原因は概ね以下四つに要約されると考える。

1) 「どうすれば」良いかわからない → 原初的創造性の忘却

「2. 創造性について」にて記述したように、幼い頃に元々持っていた、ものをつくる欲求が閉じられたままその楽しさを忘れてしまっている状態。「感じるままに、自由につくりなさい」などと促されるが、自発的には動けず、周りの作品を見たりして結果的に多くの似たようなものができる。

2) 「見本」のとおりにはできない → 過去や他者の価値観への盲信

「このようにつくりなさい」と参考作品などを提示され、このあらかじめ定められている正解に対して、ふさわしい答えを出す必要があると考えてしまう。さらにどうすればその答えが得られるかその方法論がわからないという状態。

3) 「イメージ」どおりにできない → 価値発見の放棄

創造は新たな価値を生み出す行為だが、作品制作当初の時点で自身が想像した完成形と、制作中の今まさに生まれている現象が合わない状態。制作過程で生じている自身の想像外の現象に対して、そこに面白さや価値を認めず無視してしまい、あくまでも当初の完成形イメージに合わせようとしてしまうためギャップが起こる。

4) 時間が足りず「完成」しない → 技術的な訓練の不足

基本的な制作の技術、素材や道具の扱いなどを学ぶ機会がなかった、または必要としなかったため実際の制作時に時間配分ができず、自身の力量と完成までの時間的な距離感が図れないと感じてしまう状態。しかし何を以って作品の完成とするのかはプロの作家でさえ難しい問題である。

4. 「表現の四つの方向性」との関わり

この「負の記憶」の要因について、2016年、筆者が『円と方による造形の研究1⁹』のなかで、「表現の四つの方向性」として提示した図に当てはめて考えてみる (Fig.2)。まずは改めてこの図について少し説明する。様々な表現には元となる方向性があり、それは四つに集約されるという考え方である。実際、表現の現場での制作はこの四つの方向性のなかで様々なバランスをとっておこなわれるが、表現についての理解をしやすくするため定めたものである。

一つ目の方向性は、いわゆる一般的に「表現」と言われてわかりやすい、体を元にした「技」を駆使した表現である。いわゆる芸術家や工匠などの超絶技巧から生まれる作品がこれにあたるだろう (Fig.3)。そしてその対極の方向性は、マルセル・デュシャン¹⁰から始まるとされる、技は使わず、頭を使った今までなかった新しい思いや考えによる「コンセプト」としての表現である (Fig.4)。これは成果物が生まれにくいこともあり、モノからコトへと表現形態が移行する現代の価値観にも通じている。もう一方の軸にある方向性の一つは、歴史以前の洞窟壁画や民族芸術、社会性を持たない人たちが子供の表現など、原初的な感性から生じる情熱や衝動による「プリミティブ」な表現である (Fig.5)。これは現代社会に適合して生きる我々がどんなにのぞみ目指しても到底たどり着けない力強い表現である。かのパブロ・ピカソも晩年「私は子供のように描くために一生懸命生きてきました。¹¹」と語ったと伝えられ、一般人にはほとんど落書きのように感じられるような作品を数多く残している (Fig.6)。そしてその対極に位置付けられる方向性が筆者の追求している、理性による「理」の表現である (Fig.7)。「理」の表現は感情や自然から得られるものではなく、独自の手段と法則というある必然性から生まれる表現である。制作者の個性やオリジナリティ、訓練による技術の賜物は必要なく、また全く新たな概念を生み出さずとも誰もが一定のレベルを持った表現を生み出すことができるものである。

「負の記憶」として先に記した要因は、このうちの「技」が習得できていない、新たな「コンセプト」を生み出す視点がない、「プリミティブ」な創造性が閉じられてしまっているという三つの方向性が否定されている状態である (Fig.8)。

そこで残された一つの方向性として「理」の表現、必然的な仕組みを使った造形プログラムのデザインを進めていくこととした。

5. 造形プログラム化のための条件

プログラムは一見遊びのような手軽な方法で進み、その体験をすることでワクワクしながら、もっとこうしたいという気持ちを刺激することによって、自然に創造性を開くことにつながっていくことを目指した。実際のプログラムをデザインするにあたり、以下三つの条件をつけて進めていった。

条件1. 誰でも参加できること

個人の技術力は問わないということを打ち出すことで、「技」がないことへの不安感をなくす。そのためにはごく身近にある素材と道具を使用する。具体的には素材として「ケント紙」などの紙類、道具としては「ハサミ」「ステープラ」「サイコロ」を使用する。これらの使用方法については後述する。さらに制作するための行為を単純にし、遊びのように手軽にできることに限定することで、制作行為に対するハードルを下げた。表現が苦手な人々だけでなく、子供や肢体不自由者でもできるだけ表現しやすいよう工夫した。

条件2. 喜びや感動を分かち合えること

多くの人たちに囲まれてそれぞれが個人制作をしていくと、どうしても行き詰まったり、誰かのものを見て真似てしまったり、他者の成果物と自分のそれを比べて嘆いたりしてしまう。こうなると表現の喜びは生まれにくく創造性は発揮されない。そこで最初から最後まで一人が一つの作品をつくるのではなく、それぞれの対象物を交換しながら一つひとつの作品に参加者全員の手が入るようにする。これにより参加者個人の技術力の差や個性は相殺される。また協働して作品を制作することで得られる共有感覚は作品完成の喜びとともに代え難いものとなる。

条件3. アイデンティティを感じられること

一方で協働制作のデメリットとしては、個人の達成感が得にくいところにある。そこで一旦出来上がった成果物をもう一度個人へと戻し、それに対してある場面や物語を見立てていく。さらに成果物になるべく手を加えないように見立てたシーンに必要なパーツを付加し、それぞれの価値づけをおこなっていく。協働によって得られた成果物を手がかりに見立てをおこなうことによって、完成までのハードルが下がり、さらに自身の成果物としての満足感も得ることができる。

6. 具体的な造形プログラムについて

6. 1. 偶然性の造形

6. 1. 1. 準備

作業用机と参加者の人数分の椅子、素材となる「ケント紙」などの紙 (Fig.9)、道具となる「ハサミ」、「ステープラ」、「サイコロ」 (Fig.10) を用意しておく。4名～15名程度で一つのグループをつくり、輪になって座る (Fig.11)。人数の制限は「ケント紙」に対する造形行為の回数に関係するが、少なければ一人が同じ対象物に対して何回かおこない、多ければ一回で終わらせるなど、柔軟に対応することができる。

「ケント紙」をそれぞれに配布したら自分のものとわかるように端に小さく名前を書いてもらう。

またこの時点では何をおこなうか知らせないことが、その後の造形行為への先入観を待たせず有効である。

6. 1. 2. 造形行為の限定とサイコロの偶然性

誰もがおこないやすい単純な造形行為として「切る」、「折る」、「合わせる」の三つに限定する。またそれぞれは「切る」＝「解放・分割」、「折る」＝「触媒・補強」、「合わせる」＝「集約・連結」という作品制作に必要な基本的な造形行為に通じていく。道具は「切る」の行為にはハサミを (Fig.12)、「折る」の行為には直接、手を (Fig.13)、「合わせる」の行為にはステープラを使用する (Fig.14)。

さらにその造形行為をいつ施すのかという選択と決定をサイコロの出目にゆだねる。例えば3、6が出たら「切る」、1、4が出たら「折る」、2、5が出たら「合わせる」である (Fig.15)。サイコロの目と造形行為との対応は均等に割り振られていればどのような関係になっていても成果には影響しない。使う道具と造形行為は決まってもサイコロの偶然性は誰にもコントロールができないので、ゲーム的な要素となって参加者をワクワクさせ意欲をかきたてる¹²。必然的な仕組みを使っても本造形プログラムを「偶然性の造形」と名付けた所以でもある。

参加者の誰かがまずサイコロを振り、全員がその出目によって対応した造形を同じようにおこなう。何度かプログラムを実施できる場合には、各回の造形行為に条件を与えて新鮮さを持たせることもできる。例えば1回目は何も条件なしでおこない、2回目は行為をする際「美しく」という条件で、切る、折る、合わせる、また3回目には「空間的に」切る、折る、合わせるなどである。

6. 1. 3. 対象物の交換

一つの造形行為が終了したら、その対象物をとなりの参加者へゆだねる。自分には反対となりからの対象物がゆだねられることになる (Fig.16)。そしてまた参加者の誰かがサイコロを振り、出た目に対応した造形をそれぞれがおこなう。これを複数回繰り返す。回数が進むごとに参加者からは「次はこの目が出て欲しい」や「私がサイコロ振ります」など積極的な態度が生じてくる。最終的に自分の名前を書いた成果物が手元に戻ってくるように造形行為の回数は調整する必要がある。

対象物を交換することによって、参加者が自分で考えて一つの作品を完成させていくという個人作品ではなくなるが、代わりにすべての作品に対して参加者全員が造形行為を及ぼし、なおかつ参加者の人数分の個別成果物が出来上がることになる。

サイコロを振ると行為が決まるという「必然性」と、どんな行為が出るかわからないという「偶然性」、対象物を交換しなければならない「必然性」と、手元にどんなものが来るかわからない「偶然性」、これらのバランスによって本プログラムはより魅力を発揮する。

また交換するということについてさらに一步踏み込んで進めると、自ら決定できない環境についての気づきを与え、またそこからその都度最良の調和を生み出す行為を促す。このことは実社会でのデザイン行為における「背景」や「条件」の再現ともなり、デザイン系授業の導入時や、具体的な実習の場面で大いに活用できる。

6. 1. 4. 成果物に対する価値づけ

本プログラムではこの「価値づけ」の段階がもっとも重要である。今までの自分の価値観の外にある成果に対して新たな価値を見出す必要があり、これが困難であるためである。偶然性によって生まれた成果物は不思議な形体の紙立体となりそれぞれの手元に戻ってくる。この段階ではもはや自分がどこにどう造形行為を加えたのか誰も判断することはできない。一見すると理解できない(既知ではない)形体のためゴミのようにも見える紙立体であるが、参加者それぞれが造形物に対して、自分なりにより良くしようとした結果の集約であるので、よく観察すると予想外の美しさが現れていることに気づく。さらに参加者は様々な角度や置き方から紙立体を観察しその特徴を見つける。見つけた特徴がもっとも活きるように机の上に配置し、関わった参加者全員で他者の成果物を鑑賞し、価値を共有する (Fig.17)。定期的におこなっている実際の実習授業では、「造形行為を施す際どんなことを考えたか」「条件付けされたことが、造形行為にどう反映したか」「美しいとは、また空間的とはどういうことか」などの質問を投げかけ、ディスカッションをおこなうことで表現に対する理解を深めている。ここまでで基本的な造形表現は一旦終了する (Fig.18)。

6. 2. 「見立て」～物語の想像

このあと想像力をめぐらしさらなる価値づけをおこなう。このプロセスは制作者のアイデンティティをつくり満足感を高めるためにおこない、参加者のレベルなどから様々な深めることができる。詳しくは「7. 事例の紹介」で記すが、複数回の機会が与えられている場合やテーマがある企画の場合には、具体的な価値づけである「見立て」をおこなう。ここではさらに想像力が必要になってくるがその助けとなるように、ヒントとなるいくつかの「スケール (尺度)」を与える。スケールとともに紙立体をよく観察することで、ある場面や物語をイメージしやすくする。スケールは人型がもっともわかりやすく、スケール自体を制作する場合には撮影した制作者自身のシルエット画像を使って、現実感の乏しい紙立体の形体との親和性を高める。例えば 1/5、1/10、1/25、1/50、1/100 の五つの分身 (スケール) を紙立体に添えると、それぞれのスケールに対して、家具、インテリア、建築、ランドスケープと、そのスケールに見合った場面や物語をつくる助けとなる。

紙立体はデリケートなバランスから成り立っているため、少しの働きかけで形体が変化してしまう。そのため紙立体自体にはなるべく手を加えず、その周辺をつくることでどのような場面や物語をイメージしたのか他者に伝達できるようにデザインする。

6. 3. 作品の鑑賞と共有

作品が完成したのち、本プログラム体験のまとめ行為として、鑑賞、共有をおこなう。この深め方にも様々なレベルがある。例えば実習授業などのなかでは、制作者は「紙立体の特徴をどのように生かしたのか」、「どのような場面や物語を見立てたのか」、「工夫したポイントはどこか」などについて発表する。また鑑賞者はその発表に基づき、内容や作品自体について「質問」や「良い点」「もし自分であればこのようにする」といった切り口から具体的なポイントを提示して、制作者やその他の鑑賞者とディスカッションし体験を共有する。

7. 事例の紹介

本章では過去におこなったプログラムについての事例を実施した時系列に沿って紹介する。

7. 1. 『高齢者サロン』での実践 (Fig.19)

本プログラムは神奈川県川崎市の高齢者サロンにおいて試験的に実施された。このサロンでは「作品制作や表現による喜びを高齢者に」というコンセプトのもと、月一、二回程度のペースで造形ワークショップの企画「つくる時間」が実施され、そのなかの一プログラムとして当時の実践チームで共同開発、実践した。この時には制作時間約30分で完結する必要があるため、参加者へなるべく負担をかけずに楽しめることが念頭におかれた。このことが「誰でも参加できること」につながった。素材には参加者の感覚を刺激するため、「両面カラー紙」を使用し、見立てのパートでは想像しやすいように企画者が持参したミニチュアや造花、木材などを活用した。

参加者は一様にあつという間に出来上がる不思議な造形体験を楽しんだ。さらに「ミニチュアを置くことで実際に見ていた紙立体が別のものに見えてきた」といった感想が得られた。このことはその後の実習系授業でのスケールの使用につながった。

- 実施年月日：2005年11月5日
- 実施場所：神奈川県川崎市 高齢者施設『停車場』
- 参加者：10名

7. 2. 『美術大学デザイン系学科』での実践1 (Fig.20)

先の高齢者サロンでの実施に手応えを感じ、すでに表現について様々な訓練を受けている美術大学の学生たちに対しておこなった場合どうなるかという観点で実施した事例である。素材としてA3サイズ(420×297mm)の「ケント紙」、価値づけの段階では同サイズの「黒画用紙」を使用し、コントラストをつけた表現を試した。A3サイズの紙を使用したのは作業スペースの関係からであるが、A3サイズのケント紙は使い勝手が良く、このあとのプログラムの実践でも踏襲することになった。また見立ての際、スケールや条件を与えずおこなった結果、抽象的な形体である紙立体に対して約半数の参加者が動物やキャラクターなど既存のものに寄せた見立てをおこなった。

参加者からは、「理解しにくい形体を見せられると、そこに理解できる(既に知っている)形を求めてしまう」、「何かのジャンルのものへの見立てという条件があっても良い」などの意見が得られた。

- 実施年月日：2006年5月10日
- 実施場所：東京造形大学 サステナブルプロジェクト専攻領域 益田ゼミ特別講義
- 参加者：34名

7. 3. 『美術大学デザイン系学科』での実践2 (Fig.21)

空間系デザインを学ぶ美術大学生に対し実施した例である。1年次の専攻コース分けの後、学生

が最初に受講する授業にて本プログラムを取り入れた課題をおこなった。基本素材はA3サイズ「ケント紙」である。紙立体制作後、物語の見立てに対するその他の素材は限定せず、制作者が必要と考える素材を自由に選択することとした。初年度は素材同様、見立てに際しても条件を与えなかったが、成果の表現が自由に広がりすぎた。そのためより空間デザイン的な要素を強めるため、紙立体を配置するベースをB3サイズ(364×515mm)という共通のフォーマットに限定した。ベースをB3としたのはプログラムに使用するA3サイズよりひとまわり大きいサイズなので、出来上がった紙立体を配置した際、空間的に収まりが良いということからである。同一フォーマットになったことにより、制作者が空間的表現としての価値づけに対してどのように考えデザインしたのかがより際立つようになった。また空間表現にとって重要な任意のスケールを与えることを条件づけた。

各課題中プログラムは続けて3回おこなった。それぞれ1回目は条件なし、2回目は造形行為の前に「美しく」をつけておこない、3回目は「空間的に」をつけておこなった。鑑賞、共有のディスカッション後、各自一つの紙立体に絞って見立てのデザインをしていくが、毎年課題をおこなうたびに、それぞれが作品化のために選ぶ紙立体は必ずしも最後の「空間的に」の造形行為でできたものになるとは限らなかった。経験値が上がればより良いものが生み出されるわけではないということは、先の「表現の四つの方向性」での「技」の観点から興味深い点である。

受講者からは、「最初は子供っぽい遊びのようだとバカにしていたが、意外と自身の創造力と想像力を試される課題で面白かった」、「前半の造形と後半の見立てが連続しておこなわれることで紙立体と空間表現のイメージをつなげて考えやすかった」などの意見が得られた。

- 実施年：2004年～2010年
- 実施場所：多摩美術大学 造形表現学部 デザイン学科 スペースコミュニケーション分野
「素材とスケール」、「空間基礎演習」など
- 参加者：20名～30名程度（一授業につき）

7. 4. 『女子大学美学美術史学科』での実践1 (Fig.22)

実技系でない大学生に対してCGを使用し空間デザインについて学ぶ授業にて、やはり導入部の課題として現在も実施している。素材はA3サイズの「ケント紙」を使用し、ベースもB3サイズの本パネルを使用した。CGの授業内ということもあり、まず自身の姿をカメラで撮影し、そのシルエットを元にして画像処理ソフト¹³、ベクターイメージ編集ソフト¹⁴などを使用し、スケールを制作するというプロセスを加えている。見立ての段階で自分の分身であるスケールを使用することによって、表現についての訓練を経験していなくてもより場面や物語がイメージしやすいようになった。受講者からは「いきなりコンピュータを扱う課題ではなく、実際の素材を扱うことで空間について考察しやすかった」、「より限定された行為からシーンを想像することは面白かった（「合わせる」が出ずに「切る」と「折る」のみで終わった回があった。これは大変珍しく今までに一回しか起こったことはない (Fig.23)）」などの意見が得られた。

- 実施年：2007年～

- 実施場所：群馬県立女子大学 文学部 美学美術史学科「デザイン10 (CG 上級)」など
- 参加者：3名～10名程度 (一授業につき)

7. 5. 『女子大学美学美術史学科』での実践2 (Fig.24)

前節での実技系でない大学の大学生に対してと同じように、美術科教職課程におけるデザイン実技のうち「空間」に関わる分野を学ぶ授業にて実施している。特に過去の実施において有効であった「三回連続のプログラム実施」「空間作品としての見立て」「A3サイズゼント紙」「自分の分身スケール」「B3パネルのベース」という点を踏襲している。さらに教職課程内の授業ということもあり基本的に使用する素材について、実際の中学・高校の授業で活用しやすいものを選んでいく。特に後半の見立ての際に使用する素材は、線材として木角棒 (1, 2, 3, 5mm)、面材として色紙、スチレンボード (厚 1, 2, 3, 5, 7mm これは重ねると塊材ともなる) と教材業者から実際仕入れやすいものを指定している。またこの素材の限定は、素材の特性やそれを扱うための道具の使用法を詳しく知ることになり、限られた時間と設備のなかで一定の質を保った成果が得られやすくなっている。受講者からは、「次はこの目が出て欲しいと願うとピシャリと出ることが多々ありとても盛り上がった」、「普段のなにげない風景も様々な発見があるのだと考えるようになった」などの意見が得られた。

- 実施年：2011年～
- 実施場所：実践女子大学 文学部 美学美術史学科「デザイン実習 b 空間デザイン」
- 参加者：3名～25名程度 (一授業につき)

7. 6. 『公募団体展』での発表 (Fig.25)

これまで述べたように本造形プログラムについて様々な可能性を試みてきたが、本報告を作成するにあたり、純粋な造形行為として後半の物語の見立てをおこなわずとどめた場合どのようなか、という観点から実践した。

参加者は本プログラムを実践女子大学での授業内ですでに経験し、さらに追求してみたいと名乗り出た4名の学生であった。基本素材はそのまま「紙」としたが美術館の広い空間での展示を前提としているため、成果物を授業でのサイズより大きくする必要があった。造形行為のしやすさと形状維持の観点で様々な質と大きさを試した結果、B1サイズ (1030×728mm) とした。実験を含め合計6回プログラムをおこない、24個の紙立体が出来上がった。

プログラム自体を体験することが二度目の参加者からは、授業時とは目的が違うため、「単純な行為ではあったが、それらを大きな紙にどう生かせれば良いか考えながら制作をおこなった」、「前の人の行為をどうすれば生かせるか、また今後どうなっていくかも考えた」、「みんな同時に同じ行為をしているのに、完成時に全く違う形になっていて、驚きと楽しさがあり、鑑賞するのが楽しかった」、「行き詰まってしまう場面もあったが、仲間の行為をサポートしたり、相談をしたりすることにより一人の制作ではなく共同での制作に変化する場面があった」など、より深い観察と思考からの意見が得られた。素材の紙を大きくしたことによって、造形行為自体にも自然に協働制作が生まれたことは特記すべきことであった。

最終的な展示物として参加者の人数に対応した四つの紙立体を選んだ。物語の見立てをおこなわなかったため、純粹に形体のみでその優劣が判断できるかということが問題であったが、参加者それぞれの意見が分かれることはなく、「明らかにこちらよりこちらの紙立体の方が良い」という価値観共有の元を選び出された。その理由は偶然性の造形行為に対して、それぞれが知らず知らずのうちに素材である紙の特性がもっとも活きるように心がけていたからである。そしてその行為の集積から、張力による曲線やヴォリューム感が生み出され、それが造形の調和の美しさとなって具体化されたのである。

美術館会場での展示中は来場者や出展者から、「紙とは思えない、彫刻作品のようだ」や「素材を紙ではなく粘土板でもできるのではないか」「造形行為を自分でコントロールしない点がとても面白い」などの意見が得られた。

■ 展示年月日：2016年9月14日～26日

■ 発表場所：新制作展 SD 部出展作品「骰子の造形 2016」 国立新美術館

■ 参加者：4名

8. まとめ

2005年の高齢者サロンでの実施以来、本プログラムは約30回、述べ400名以上の参加者に対しておこなってきた。本プログラムによって参加者たちの創造性が開かれたかどうかを正確に判断することは困難であるが、偶然から生まれる遊び的な造形行為とそこから制作される意外性のある造形物は常に好評で皆楽しんで参加し、素晴らしい成果がいくつも生まれてきた。また現在まで誰一人としてつくれなかった者や、物語の見立てができなかった者は出たことはないということも事実である。

物語の見立て後の作品からわかることは、技術の訓練を受けた美大生と訓練を受けていない大学生で「それほど差がない」ということである。よく見ていくと細かな部分の処理やデフォルメの仕方などで違いが認められるものの、全体の印象は似たり寄ったりである。さらに見立て前の紙立体に至っては、全く差はないと言える。

以上の結果から、改めて「表現の四つの方向性 (Fig.2)」に戻り、本プログラムの成果を検証する。

プログラム開発前の問題点は、「負の記憶」の原因として「技」が習得できていない、新たな「コンセプト」を生み出す視点がない、「プリミティブ」な創造性が閉じられてしまっているという三つの方向性が否定されている状態であった (Fig.8)。そこから筆者は「理」の造形プログラムとして「偶然」の遊びと「見立て」に基づいた造形プログラムを開発し実施した。実施後の様々な感想や成果としての各作品からは本プログラムは十分機能し、参加者は閉じられた創造性を開くことができたと言えよう。

一方、当初表現へのハードルを下げるために用いたサイコロや物語づくりだったが、その「偶然性」と「見立て」という遊び的な造形行為は、単に成果物を生み出しやすくするだけではなく、閉じられていた子供の創造性である「プリミティブ」な表現を刺激し、参加者個人の予測を超えた体験と成果を生み出した。このことは得られた意見や各作品、特に「7.6.『公募団体展』での発表」

で紹介した作品に如実に現れている。また忘れてならないことは個人では開きにくいこの表現が集団での協働制作によって得られたことである。昨今よく取りざたされている、アクティブラーニングや協働制作、ワークショップなど集団での学びや表現の重要性は、個人では困難な閉じられた力を開くことができることにある。さらにこれらをうまく機能していくためには、プリミティブな創造性を促す「遊び」的な要素が不可欠であろう。結果的に「理」の表現の追求によってデザインした造形プログラムが参加者の創造性を開き、協働によって、個人では到達できない対極に位置する「プリミティブ」な表現をも抽出することにつながった (Fig.26)。

今後の展望として、授業では、引き続き本プログラムの有効性を検証しつつさらなる修正を加え実践していく。また、「表現の四つの方向性」における「技」の位置付けをより明確化するため、技術の訓練を受けたアーティストを対象に本プログラムをおこない、実技系ではない学生との成果にどのような差があるか検証する。一方、公募展出展者の意見から得られた紙以外の素材や、三つの造形行為と道具の種類など変更可能な要素を探り、本プログラムの可能性を広げることで「創造性を開く」ことによって得られるであろうさらなる「人と社会の活性化」を目指す。

[注]

- 1 「人と社会の活性化を促すアート・デザイン」というテーマでの筆者の一連の研究成果を整理、また事例によって判別しやすくするため、本研究報告より過去のものについて以下のようにナンバリングして位置づける。『アートと地域活性化～伊香保アートプロジェクト 2011』実践女子大学美学美術史学 26 号 p.45～56, 2012 年を「1」、『人と社会の活性化を促すアートについて～幼児教育現場での一事例』実践女子大学美学美術史学 27 号 p.43～60, 2013 年を「2」、『人と社会の活性化を促すアート・デザインについて～シンプルな形体生成システムによる神輿デザイン』実践女子大学美学美術史学 28 号 p.39～52, 2014 年を「3」、『人と社会の活性化を促すアート・デザインについて—モスクワ「Polytech Festival 2017」での実践報告(第一報)—』群馬県立女子大学 教職研究 2 号 p.284～300, 2017 年を「4」とし、以降、本テーマについての研究成果はタイトルを「人と社会の活性化を促すアート・デザインについて(ナンバー)」とし、副題をつけていく。
- 2 その一例として、筆者は実際に群馬県「角田病院」で大学生と共に肢体不自由や認知症を持った高齢者向けアートワークショップを実践している。企画立案した当時の院長の「どんなに良い薬があっても気持ちが前向きになっていない患者さんにはよく効かない。その前向きな気持ちをつくるのが芸術にはできると考える。」というコンセプトからワークショップが始まり、2007 年より開催され継続中である。
- 3 三省堂『スーパー大辞林』Mac OS 10.13.6 標準装備アプリケーション版
- 4 恩田 昭 著『創造性の研究』恒星社厚生閣 1971 年 p.393
- 5 日本創造学会 HP『創造の定義』<http://www.japancreativity.jp/definition.html>
- 6 翻訳者、萱野有美によれば「ファンタジア」とは、「身近にあるモノに向き合い観察し、その上で分析し解明された、「創造行為」を人間の本能的な能力」としている。ブルーノ・ムナー

- り著『ファンタジア』みすず書房 2006年 p.220
- 7 ブルーノ・ムナーリ著『ファンタジア』みすず書房 2006年 p.14、p.121
- 8 恩田 昭 著『創造性の研究』恒星社厚生閣 1971年 p.170～171
- 9 下山 肇 著『円と方による造形の研究1』実践女子大学美学美術史学 30号 2016年
- 10 デュシャン, マルセル (Duchanp, Marcel, 1887-1968年) フランスのアーティスト。兄も妹もアーティストだった。今世紀初頭パリの前衛派に連なっていたが、1913年には絵画をやめ、レディメイドの制作を始める。1915年ニューヨークにわたり、名声を博す。23年までには対外的には美術を放棄し、チェスに興じ、フランス語を教え、画商や美術のコンサルタントとして活躍した。その知性と皮肉に満ちたスタンスはシュルレアリストたちの憧憬の的となり、50年代にはネオ=ダダによって再評価された。
- トニー・ゴドフリー 著『岩波 世界の美術 コンセプチュアル・アート』岩波書店 2001年 主要人物・グループ紹介 p.429
- 11 ピカソ, パブロ (Pablo Ruiz Picasso 1881-1973年) “J’ai mis toute ma vie à savoir dessiner comme un enfant.” CITATION AVEC DICO-CITATION 2018年10月閲覧
- 12 偶然の遊びについて、ロジェ・カイヨワ によって分類された四つの遊び、アゴン (競争)、アレア (運)、イリンクス (眩暈)、ミミクリ (模擬) の一つアレアに含まれ、その特徴は以下のように述べられている。「アレア (Alea) —これはラテン語でさいころの遊びを意味する。(中略) アレアは勤勉、忍耐、器用、資格を否定する。それは専門的能力、規則性、訓練を排除する。」ロジェ・カイヨワ 著『遊びと人間』講談社 1990年 p.50～51
- 13 Adobe Photoshop を使用して撮影した自身のシルエットのみを切り抜く。
- 14 Adobe Illustrator を使用して切り抜かれたシルエットから各スケールを作成する。

[参考文献・URL]

- ブルーノ・ムナーリ 著『ファンタジア』みすず書房 2006年
- 恩田 昭 著『創造性の研究』恒星社厚生閣 1971年
- トニー・ゴドフリー 著『岩波 世界の美術 コンセプチュアル・アート』岩波書店 2001年
- 阿部 公正 著『諸芸術の総合』美学 13巻2号 1962年
- ロジェ・カイヨワ 著『遊びと人間』講談社 1990年
- 下山 肇 著『円と方による造形の研究1』実践女子大学美学美術史学 30号 2016年
- 下山 肇 著『直角のセロシヤ』環境芸術学会第16回大会概要集 2015年
- 下山 肇 著『偶然性の造形—創造性をひらくデザインの研究2』環境芸術学会第18回大会概要集 2017年
- 下山 肇 著『「多元宇宙」の空間造形について 鏡面による四次元超立方体の作品「ヴォイドキューブ」と「コスモスキー-Kobeの多元宇宙—』実践女子大学美学美術史学 32号 2018年
- 三省堂『スーパー大辞林』Mac OS 10.13.6 標準装備アプリケーション版
- 日本創造学会 HP『創造の定義』 <http://www.japancreativity.jp/definition.html> 2018年9月閲覧

- 『The Athenaeum』 <https://www.the-athenaeum.org/> 2018年9月閲覧
神奈川県立図書館 HP <https://www.klnet.pref.kanagawa.jp/> 2018年9月閲覧
『Cave of Altamira』 https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_of_Altamira 2018年9月閲覧
『Adolf Wölfli』 [https://en.wikipedia.org/wiki/Adolf_W%C3%B6lfl](https://en.wikipedia.org/wiki/Adolf_W%C3%B6lfl%C3%BC)i 2018年9月閲覧
『Out sider Art』 https://en.wikipedia.org/wiki/Outsider_art 2018年9月閲覧
『National Geographic』 <https://www.nationalgeographic.com/> 2018年9月閲覧
『CITATION AVEC DICO-CITATION』 <http://dicocitations.lemonde.fr/citations/citation-9869.php> 2018年10月閲覧

[図版]

- Fig.1、2、8～26 撮影・作成 下山 肇
Fig.3 『The Athenaeum』 <https://www.the-athenaeum.org/art/detail.php?ID=156708>
Fig.4 トニー・ゴドフリー 著 『岩波 世界の美術 コンセプチュアル・アート』
岩波書店 2001年 図版.5
Fig.5 『Cave of Altamira』
[https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_of_Altamira#/media/File:9_Bisonte_Magdalenienne_
pol%C3%ADcromo.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_of_Altamira#/media/File:9_Bisonte_Magdalenienne_pol%C3%ADcromo.jpg)
Fig.6 『National Geographic』
[https://www.nationalgeographic.com/magazine/2018/05/genius-picasso-creativity-greatness-
prodigy-legacy/#/genius-2-picasso-self-portrait-facing-death-1972A.jpg](https://www.nationalgeographic.com/magazine/2018/05/genius-picasso-creativity-greatness-prodigy-legacy/#/genius-2-picasso-self-portrait-facing-death-1972A.jpg)
Fig.7 撮影：長谷川 智紀

[協力（敬称略）]

椎原 伸博



Fig.1 幼児の創造性の例（3歳～5歳）

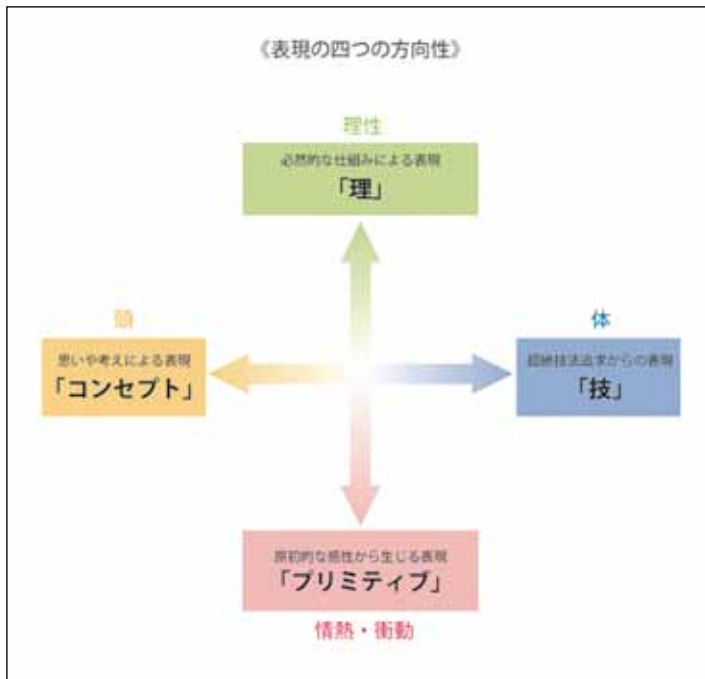


Fig.2 表現の四つの方向性



左 Fig.3 「技」の例：Gian Lorenzo Bernini『Apollo and Daphne』1622年－1623年
右 Fig.4 「コンセプト」の例：マルセル・デュシャン『泉』1917年



左 Fig.5 「プリミティブ」の例：『アルタミラ洞窟の壁画』18,000年－10,000年前
右 Fig.6 パブロ・ピカソ『自画像』1972年（90歳）

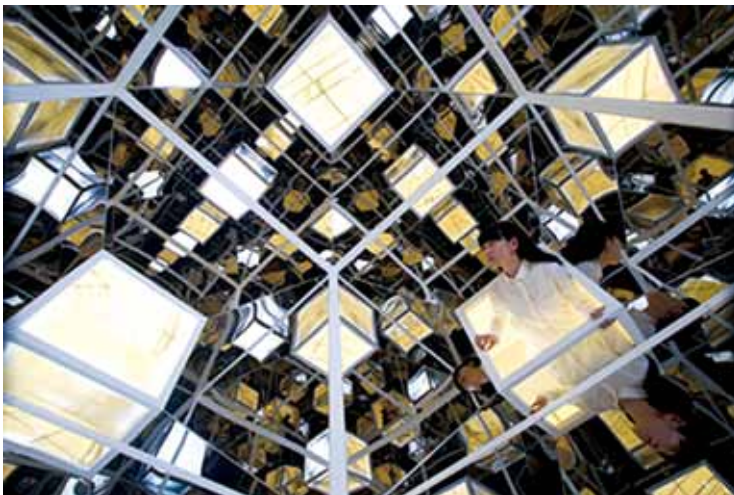


Fig.7 「理」の例：PioRyo『コスモスキーKobeの多元宇宙ー』2015年

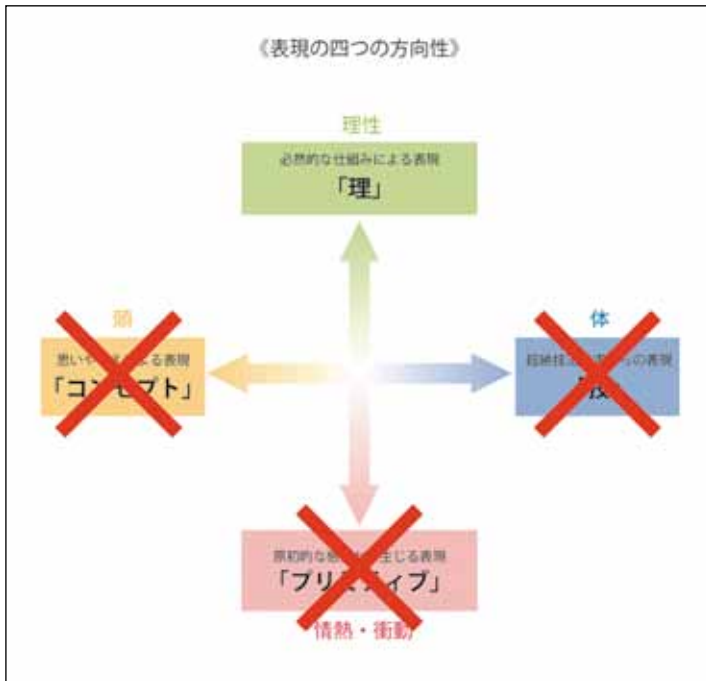


Fig.8 三つの方向性が否定されている状態



左 Fig.9 素材：「ケント紙」

右 Fig.10 道具：「ハサミ」「ステープラ」「サイコロ」



Fig.11 準備：参加者は輪になって座る



左 Fig.12 造形行為の限定：「切る」ハサミ



中 Fig.13 造形行為の限定：「折る」手



右 Fig.14 造形行為の限定：「合わせる」ステープラ

| 骰子の造形 | | | 2.10* | | |
|-------|---|---|-------|-------|-------|
| 1 | 4 | 折 | 1. 合 | 1. 切 | 1. 切 |
| 2 | 5 | 合 | 2. 折 | 2. 折 | 2. 合 |
| 3 | 6 | 切 | 3. 折 | 3. 切 | 3. 切 |
| | | | 4. 折 | 4. 合 | 4. 合 |
| | | | 5. 合 | 5. 折 | 5. 折 |
| | | | 6. 切 | 6. 合 | 6. 折 |
| | | | 7. 合 | 7. 折 | 7. 折 |
| | | | 8. 切 | 8. 切 | 8. 切 |
| | | | 9. 切 | 9. 切 | 9. 合 |
| | | | 10. 切 | 10. 切 | 10. 合 |
| | | | 11. 合 | 11. 折 | 11. 切 |
| | | | 12. 合 | 12. 合 | 12. 合 |
| | | | 折合切 | 折合切 | 折合切 |
| | | | 354 | 435 | 354 |

切-解放
合-集約
折-強度

Fig.15 サイコロの出目と造形行為の対応例 2016年



Fig.16 対象物の交換



Fig.17 成果物に対する価値づけと共有



Fig.18 出来上がった紙立体群

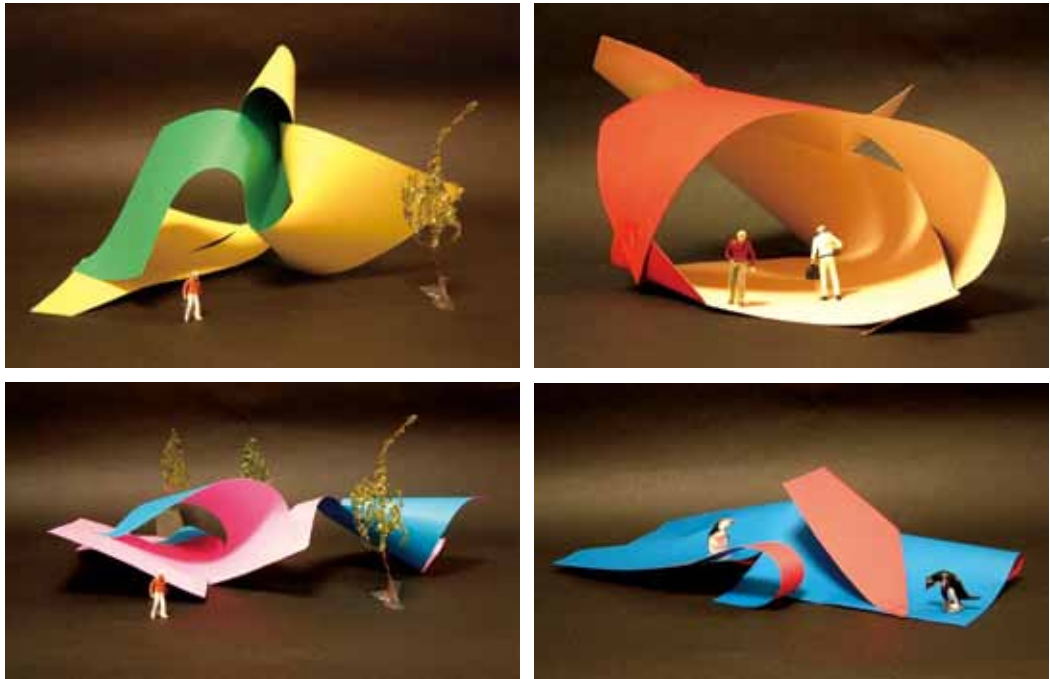


Fig.19 『高齢者サロン』での実践 作品例

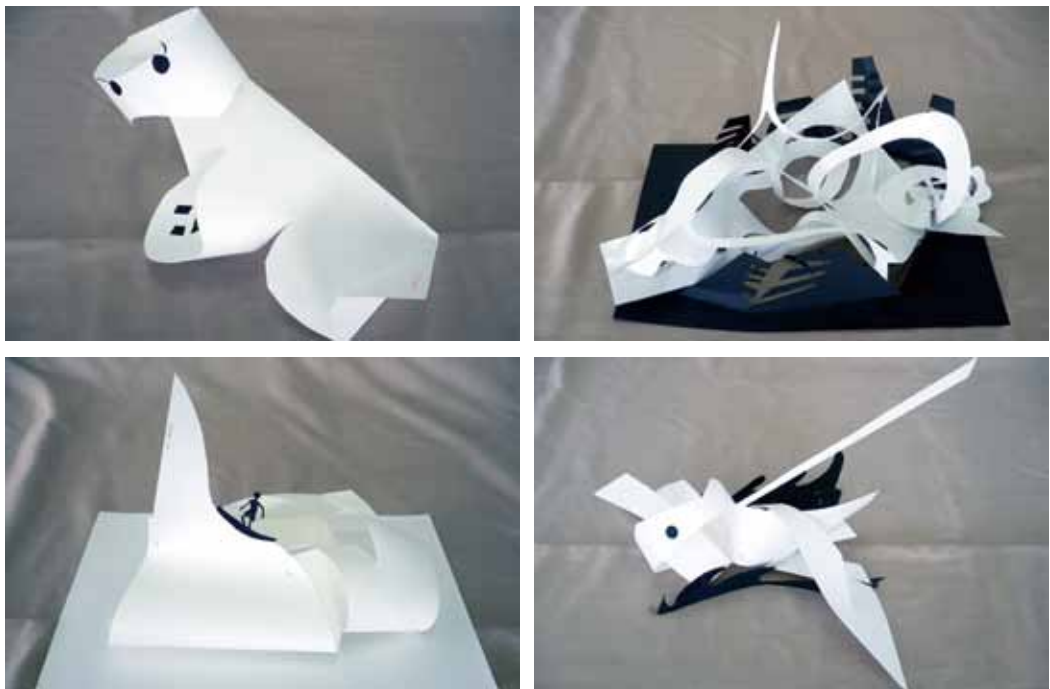


Fig.20 『美術大学デザイン系学科』での実践1 作品例

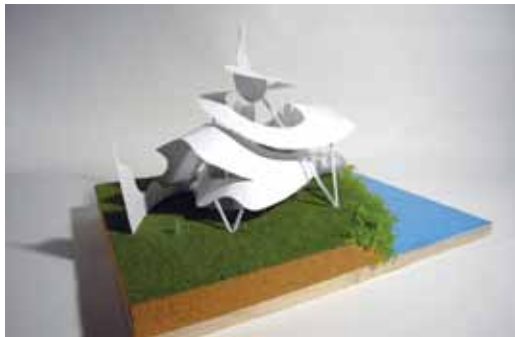


Fig.21 『美術大学デザイン系学科』での実践2 作品例

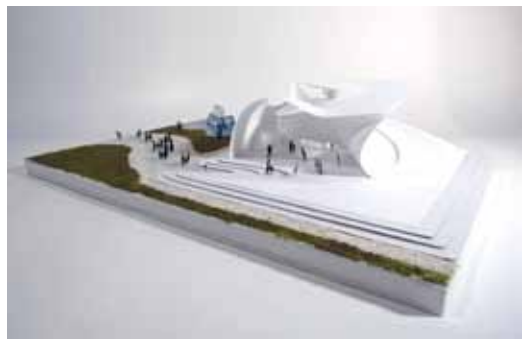
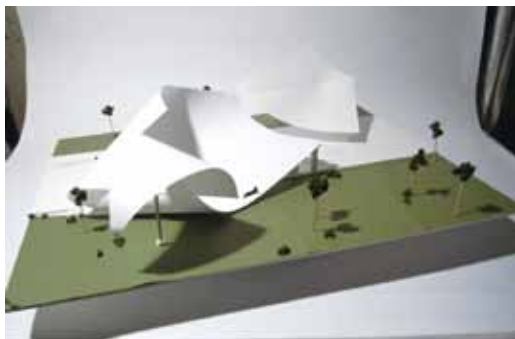


Fig.22 『女子大学美学美術史学科』での実践1 作品例



Fig.23 『女子大学美学美術史学科』での実践1 「切る」「折る」のみの紙立体とその見立て

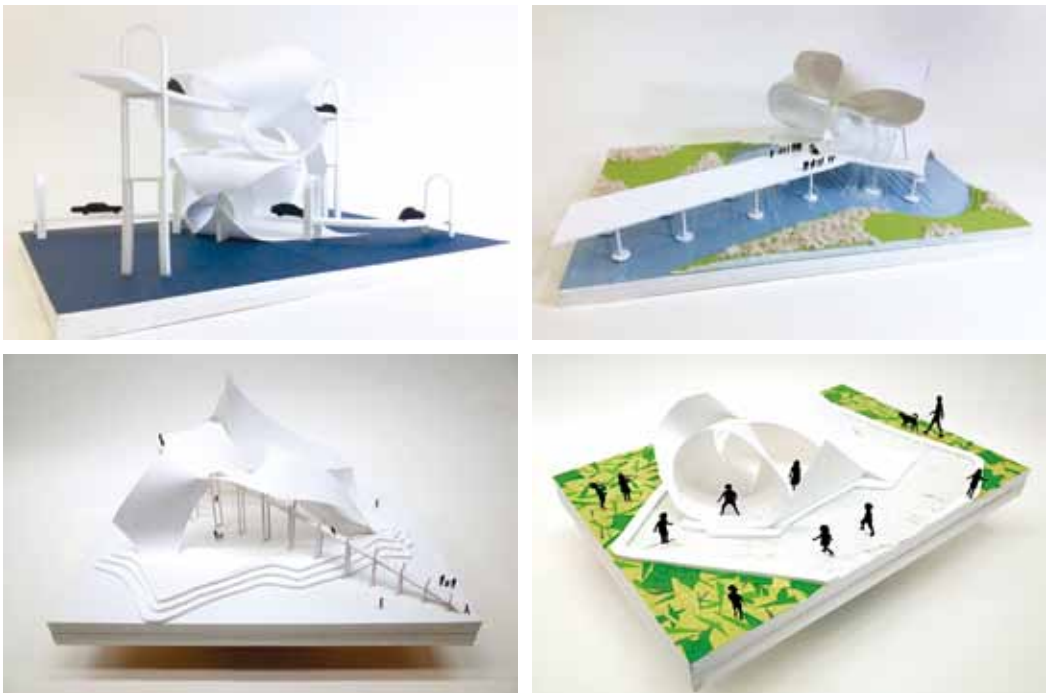


Fig.24 『女子大学美学美術史学科』での実践2 作品例



Fig.25 『公募団体展』での発表:新制作展 SD 部出展作品「骰子の造形 2016」 国立新美術館 2016 年

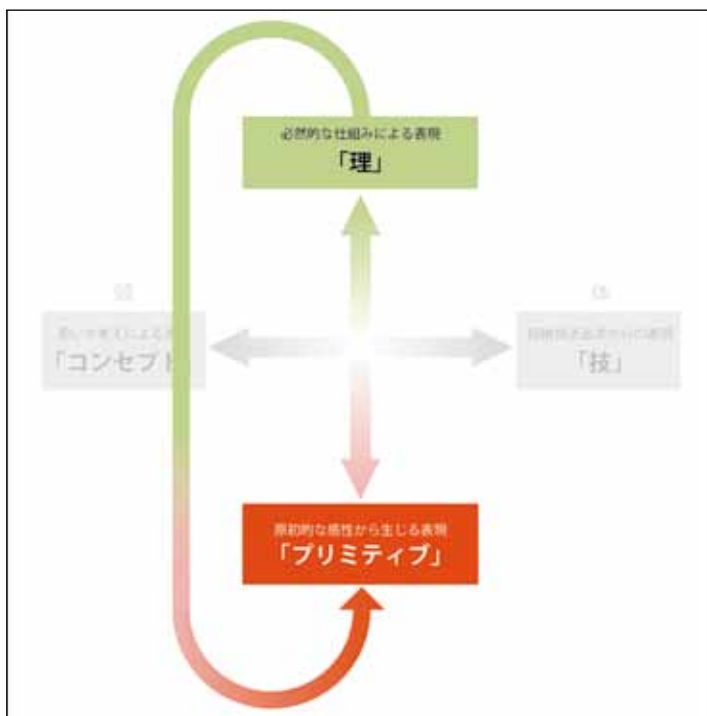


Fig.26 「理」の表現を追求することによって、対極の表現「プリミティブ」につながった