

研究プロジェクト「抽象のしくみ」2022 年度活動報告

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 京都市立芸術大学美術学部 公開日: 2023-03-31 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 深谷, 訓子, 児玉, 靖枝 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.15014/0002000041

This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International License.



研究プロジェクト「抽象のしくみ」2022 年度活動報告

Research Project “Mechanisms of Abstraction”

—Activity Report of the 2022 Academic Year

研究代表者：小島徳朗

研究分担者：児玉靖枝、重松あゆみ、竹浪遠、玉井尚彦、深谷訓子

報告執筆：深谷訓子、児玉靖枝

Principal Investigator: Tokuro Kojima

Co-Investigators: Yasue Kodama, Ayumi Shigematsu, Haruka Takenami, Naohiko Tamai, Michiko Fukaya

Author of this report: Michiko Fukaya, Yasue Kodama

はじめに

——プロジェクトの目的と今年度のテーマ

本研究は、創造行為全般に深く関わる抽象能力・抽象作用を対象とし、その根源的な仕組みを、①これまでに制作されてきた作品の分析や考察、②その考察に基づく仮説の設定、③仮説検証のための課題制作、④合評等による検討というサイクルの繰り返しを通じて探っていくとするものである。2020 年度はデフォルメ、2021 年度は文字やオノマトペといった切り口を出発点に考察を行った。それぞれに理解できたこと、積み残した疑問点なども多くあったが、今年度は人間の創造行為にかかわる「抽象のしくみ」を、「装飾」という切り口から考えていくことにした。一口に装飾と言ってもその包含する範囲は広く、また装飾という語自体も、その都度設定される観点や基準次第で、その指示対象が大きく変化しうるものである。例えば、独立した絵画として見た場合に、とくに「装飾的」とは形容されない絵画（例えばミケランジェロの《最後の審判》）などでも、建築の側から見れば、礼拝堂の「装飾」をその目的のひとつとしている。

また、美しい、華やかである、快いといった結果としての視覚的効果としての装飾の側面もあれば、機能的側面への期待から派生した装飾もある。こうした「装飾」という語の範囲の広さは、振り返ってみれば今回のテーマを考えていく上での困難を引き起こしもしたが、一方で、装飾という広がり複雑さと豊かさを垣間見ることに繋かった。

以下では、例年通りテーマ演習を主たる場として行った本研究の記録をまとめ、活動報告としたい。

2. 2023 年度・前期テーマ演習

——「装飾」をテーマに

【ガイダンス&ディスカッション】4月14日

今年度のテーマである「装飾」という切り口について、参加者の全員が、このテーマに即して考えてみたいこと、あるいは「装飾」というものをどう理解しているかということなどを話し合った。

具体的な事例としては、イスラムのアラベスク、ケルトの装飾文様、蒔絵や陶磁器の文様としての装飾、絵画における金の使用（西洋中世の祭壇画や日本の障壁画の金地、あるいはクリムトなど）、ウィリアム・モリスに代表されるようなデザインなどが挙げられ、また、英語や中国語における語源に遡っての考察なども行われた。そもそも、ある表現が「装飾」と見なされるかどうかは場合によって判断が難しい場合があることも指摘されたが、全体として定義の問題に終始するのは避けたいという合意がなされてもいった。一方で、装飾性と機能性がしばしば対比させられることや、特に狭義の「美術」の分野においては「装飾的」という語がしばしば否定的に用いられていることも複数の参加者から指摘された。文様に見られる抽象性がシンプルさと近づく傾向を持つ一方で、装飾全体からみると、時として装飾は要素の過剰性から生み出されていることもあり、この簡素さと過剰さのバランスをどう考えることができるかという投げかけもあった。何らかの法則性や秩序の存在を指摘する声もあり、また装飾の由来や根拠として、人間の審美的な欲求を挙げて他の動物との比較から論じるものもいた。

このように多岐にわたる切り口が考えられることから、関心の方向性によって班分けを行い、幾つかの観点

からの検討を進めていくことにした。

【班分けと課題の考案】4月21日-5月12日

前回の授業で提出された具体例などから、検証のための論点を抽出するべくディスカッションを行った。もちろん個人で微妙に力点の置き方や関心の範囲は異なるものの、大別すると、装飾における造形性の側面に着目する傾向と、吉祥文様や呪術性、あるいは機能性との関連など、装飾の根底にある意味にフォーカスする傾向に二分できるように思われた。そのため、受講者の関心に応じて、装飾を成立させている法則性や成立ちのプロセス、美的効果の分析など、造形的側面の理解を深めたいと考える「造形班」と、装飾に込められた意味や、その解釈のされ方などからアプローチしようとする「意味・受容班」とに分かれて、具体的な検証課題を考案することとした。

その結果、造形班においては、①具体的なモチーフから文様等の装飾が成立する過程に興味があるもの、②装飾（とくに文様）に認められるパターンを敢えて崩してみるなどして、パターンの性質を探りたいと考えるもの、③形と機能との関連の中に、どのような側面があるか考えてみたいもの、と3方向の意見が見られた。

一方で、意味・受容班においては、①感情などの概念を抽象的に装飾化するという作業を行ってみたいもの、②既存の文様・模様を変形させることで、そうしたものとして成立するかしないかの境界を探るもの、③既存の造形物において、とくに装飾とはみなされないもの（独立した絵画など）を様々な操作で変化させ装飾に見えるようにできるか探ることで、我々の装飾に対する認識そのものを問い直したいと考えるものなど、やはりおよそ3つ程度の方向性に関心が分散した。

話し合いの結果を反省したところ、各班内のグルーピングを再編成してより関心が近い者同士にまとめられるのではないかということになった。結果として3班に分かれることになったが、その分類は以下の通りである。「意味班」：具体的なモチーフから装飾が成立する過程と、その際の「意味」という側面の関与を探る。

「パターン班」：既存の模様／文様に内在しているパターンのような原理を探る。

「機能班」：装飾なのか、機能を担保しているのかということの境界、あるいは機能性と装飾性の関係性を探る。

その後、各自の興味関心に応じて新たにこの3班に分かれ直し、具体的な課題案を作るべく話し合いを継続した。

ゴールデン・ウィークを挟み、5月12日にも引き続き課題プランの策定に向けて班ごとに議論を行い、可能な限り細部まで具体的な案を練る。中間報告を経て、翌週

からパターン班の課題を皮切りに、制作と検証に入っていくこととなった。

【パターン班課題①】5月19日

パターン班第1課題を実施した。

タイトル：「既存のパターンの最小単位と装飾性」

課題内容：まず既存の文様を見ずに描く。下調べができないよう事前に告知はしないが、今回は「唐草文様」を例題にする。認知度の高さと、同一名称の文様における表現の幅の広さが選定の理由である。記憶に基づいて唐草文様を描いたら、今度はそれを実際に使われている唐草文様と見比べ、表現方法やイメージにおける相違点・共通点を見出す。そのうえで、自分の描いた唐草文様を分割して「最小単位」を発見する。見出した最小単位は、紙に描き、ひとつずつ切り抜いておく。このように最小単位化をすることで、その文様のベースにある配列のパターンに意識を向ける。そのうえで最終段階としては、配列のパターンを排除し、なおかつ平面装飾に見えるものを、最小単位を10個ほど使って制作する。前段階で切り抜いておいたものを別の紙に貼り付けるという手段で制作。

タイムテーブル

手順	開始時間	内容	備考
1	14:30	既成の模様（今回は唐草文様）を、何も見ずに描く。イメージを描いたときに、パターンとして気を付けたいことなどをメモしておく。	
2	14:45	ネットなどを活用し、実際の既存の唐草文様を見る。それを見て、違いや共通点を書き出しておく。	
3	14:55	文様の最小単位を抽出し、別の紙に黒い線で描き出す。	
4	15:25	抽出した最小単位を10個使って、パターン性をなるべく排除して描く。装飾に付きもののパターン性からの解放を目指す。一方で、あくまでも平面装飾に見えるように。	大きさ、角度、線の太さなどは自由。
5		鑑賞・考察・発表 見返しの時間で、残さざるを得なかったパターン性や、排除したつもりでもパターンに見えるものなどについて検討	



図1 作業中の様子

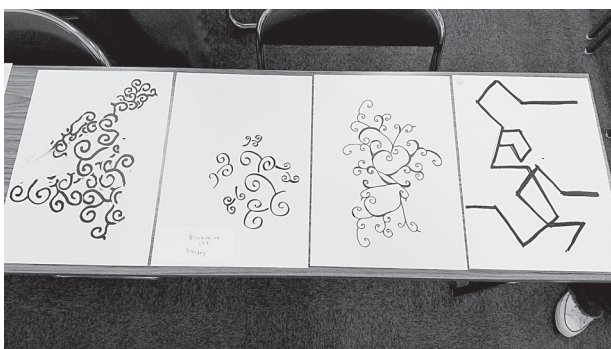


図2 再構成された唐草文様

検証結果：唐草文様の選定は良いチョイスだった。あまりにも的外れにならず、かつ記憶に頼って描かれたものに一定のヴァリエーションも見られ、その後の考察に活かしやすい特徴を備えていた。課題作品の検討の結果、装飾をなす配列のパターンにはタイプがあることが見えてきた。例えば、並行置き、複数で大きな流れを作る配置、または複数のものを合わせてひとつの大きな模様を作る、四方に散らばらせる、左右対称にするなど、画面を意識した配置をするなどである。一方で、そうしたパターンを崩すために採用された方法としては、大きな流れを作ることで一つに見せる、大小の大きさを組み合わせる（ユニット感を崩す）、目で追いやす流れを作らない、変則的な並びにする、重ねて奥行きを作るといったものなどがあつた。とはいえ、完全にパターンの感覚を脱することは難しくもあり、同一の形態のものが複数あるだけでもパターン性のある装飾に見えてしまう傾向にも気づかされる。最小単位そのものを複数使用して、大きなひとつの単位にしていく方法を見ると、装飾からパターンを排除しようとする、最小単位が大きくなり複雑化して、それ自体としてひとつのオーナメント的なものになるということも感じられた。

【意味班課題①】5月26日

意味班第1課題を実施した。

タイトル：「感情を付与された模様」

課題内容：（第1段階）参加者はグループに分かれる。くじ引きにより、各グループに形のある具体的なモチーフが割り当てられる（用意されたモチーフは、マスク、しめじ、めがね、石鹸など）。それらのモチーフを文様にするために変形、簡略化や抽象化を加えて線で描く。実際にモチーフのかたちを尊重して描くため、見て描くための実物も配付する。

（第2段階）次に、「形のない要素」をくじ引きで割り当てる。これらは、意味内容を付与する修飾語的な言葉である（懐かしい、眠い、めまいのする、勇ましい、焦るなど）。ここまでのくじ引きの結果、今回各班が引き当てた要素の組み合わせは、「懐かしい柑橘」「めまいのするマスク」「眠いしめじ」「勇ましいメガネ」「焦る石鹸」となった。

第1段階で描いていた線画に、これらの要素を加味して加飾を施す。このとき、形のない第2の条件は他のグループには口外しない。これは後ほど結果を見て、どの程度意味的な側面が伝わるか検証するためである。加飾には色彩の他、テクスチャーを付与できる素材から選択して使用してもよい。

（中間鑑賞）他のグループのここまでの制作物をお互いに鑑賞し、何を表現していると思うか置かれた紙に書き込んでいく。

（第3段階）最初の線画を「形のない要素」（修飾語句）の意味内容に寄せてさらに変化させ、それに加飾を施して最終的な装飾を完成させる。

使用素材：線描で使用する黒色の描画材、乾燥時間を必要としない、水を使わない彩色材（色鉛筆、クレヨン、パステル、マーカー、etc）、綿、フェイクファー、風糸などの白色素材

タイムテーブル

手順	開始時間	内容	備考
1	14:30	課題説明、形のあるものをくじ引き	
2	14:35	黒い線でモチーフを描く（後々模様にするつもりで描く）共同で使える黒マジック、鉛筆あり、それ以外を使用したい場合は各自で用意	
3	14:50	形のないものをくじ引き → 段階2で作った線画に形のないものを加飾することで表現する	

4	15:10	各班の成果物を見て、成果物の前に置かれた紙にそれぞれ感じた事を書いていく	
5	15:20	最初に描いた線画も変化させて、色と形で形のないものを表現する	
6	15:50	各班で発表、種明かし（1班2分半程度）	
7	16:00	終了	

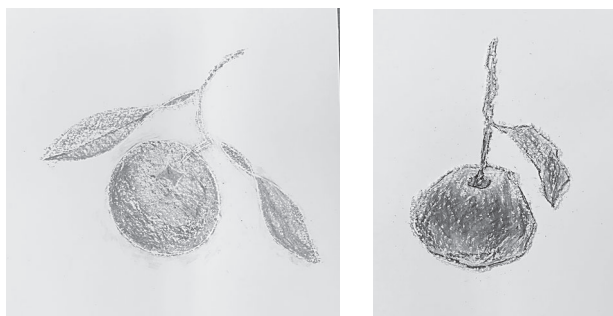


図3、4 懐かしい柑橘

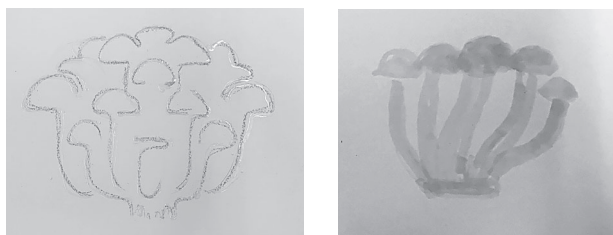


図5、6 眠いしめじ

検証結果：文様のように装飾として使えるものという課題の要件が伝わった／守られた作品がそもそも少ないという問題があった。二度と同じようには描けないような「絵画的表現」が多く見られ、表現のヴァリエーションを見るという関心からは面白くはあったが、本課題で検証したかったことの検討が効果的に行えないという憾みは否めない。比較的要件が守られている範囲の作品に即して述べると、第1段階の線画のところまでは比較的順調に形の抽象化が行われていた一方で、形容を加味して意味性を伴った文様に変える時点で、引き当てた語句により成否が分かれた点があった。ちなみに、線画の段階で、コントロールされた線や、輪郭線が閉じた形の採用は比較的的文様に見える結果に繋がっており、筆勢がある、あるいは開放的な形は装飾ではない「表現」に見えてしまう傾向があった。また、「焦る」、「勇ましい」、「めまいのする」という、ある種の激しさや身体的不快と結びついた語を割り当てられたグループに、より表現主義的で（再度同じ表現ができるという意味での）反復可能性に乏し

い表し方が目立った。また、「懐かしさ」には、色彩を淡くしたり茶色味を加えたりなど淡くする傾向があり、「眠い」の表現には、ふわふわしていたり柔らかさを感じさせる（色は白っぽい）素材の援用が目立つなど、グループ内で比較的共通した手段が採用される傾向も観察された。このように、形のない要素（修飾語句）を形にする際、色彩の視覚的効果や心理的作用、色材や筆致、さらにテクスチャー素材を用いることで身体感覚、触知性に働きかける傾向が顕著であった。

その後一時間弱、意味班とパターン班は課題の結果の検証を、機能班は次週の課題の詳細の打ち合わせを行った。

【機能班課題①】6月2日

この日は、機能班第1課題を実施した。

タイトル：「あるテーマに沿って紙のボウルに装飾を施す」

課題内容：参加者はグループに分かれる（今回は5つ）。5つのグループそれぞれに、①仕返しのための器、②外出したくなる器、③長生きするための器、④愚痴をこぼす器、⑤気分を上げるための器というテーマを割り当てる。そのテーマに沿い、各人が、紙のボウルに装飾を施す。器（ボウル）自体に変形を加えても構わないが、すべて立体素材を用いた装飾であることと、器であると意識することを制作条件とする。

使用素材：直径18cmの紙のボウル（必須）、針金、綿、毛糸、タコ糸、画鋏、ケント紙、羽、フェイクファー、フェルトなどの白い素材多種

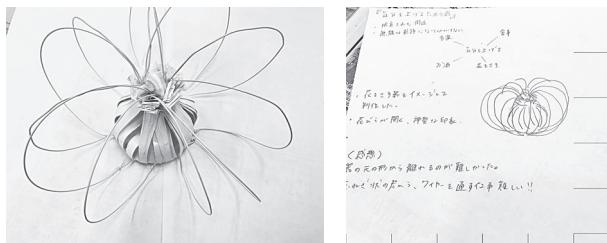


図7、8 気分を上げるための器と制作メモ

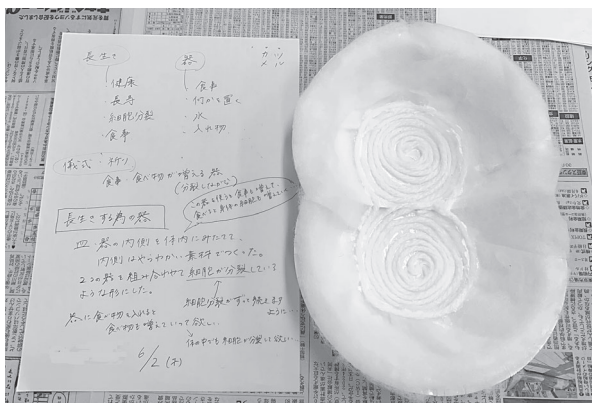


図9 長生きするための器と制作メモ

課題意図: この課題の背景には、ひとくちに機能と言っても、本来的で外的な機能、例えば器であれば物を入れるといった機能に加えて、付加的、意味的な機能（例えば儀式に相応しい神聖性を伝える機能など）もあるということへの問題意識があった。そこで、「器」に期待される外的な機能性を意識しながら、そこに保存や食事などといった一次的な機能を越えた、より象徴的、意味的な側面が強い機能を加味してそれに適った装飾をしてもらうことで、内的な機能と外的な機能の転換点を探すことを試みる。

検証結果: まず、器に本来的に期待される「物を入れる」という一次的機能が保持されているかどうかで作品群を分類した。その結果、与えられたテーマにより、一次的機能が保持される傾向が高いもの（長生きするための、外出したくなるための）と、付加的な象徴的側面の方が重視され、物を入れる機能は保持されない傾向が強いもの（仕返しのための、愚痴をこぼすための）があることが浮かび上がってきた。器の機能を保持している作例には、装飾自体に付加的な要素を満たすための実際的な機能が与えられているものも多かった（例えば仕返しのために尖った装飾が痛い思いをさせる、あるいは携帯品が入れるので出かける気持ちを促進するなど）。一方で、物を入れるという機能をほぼ失った作例では、装飾についても気持ちや感情に働きかける象徴的な要素を重視したものが多かった。制作時のメモなども参照すると、テーマの文章の解釈によって、作られるものの方向性に大きな影響があることも見えてきた。その解釈の幅がやや大きかったこともあり、機能性と意味性（あるいは実際の機能と象徴的機能）の境やバランスを探るという目的が検証しづらいという結果になってしまった部分もある。

「器」としての機能を意識するというやや曖昧な指示だと、本当に何かが入るべきなのか、それとも自分が（例えば気持ちなどが）入ると思えばよいのかという点で既



図10、11 第1段階の制作結果

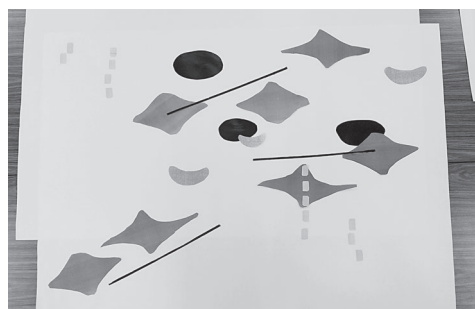


図12 しまなみ海道のパターン化

に分岐があり、かつ与えられたテーマ次第で何が入るかということ自体を各自が自由に設定するため、さらに出発点自体が拡散していくという傾向が見られた。そのため、改善案としては、具体的に入れるものを指定するなど、さらに条件を足して厳密化することも検討すべきかもしれない。

【課題の検証と第2課題の考案】6月9日

上記でまとめてきたような課題の検証を各班で行い、かつ、反省点を踏まえた第2課題の考案も班ごとに進めた。中間報告も行い、すぐに課題として実施できそうなパターン班と意味班の第2課題を翌週に行うことにした。

【パターン班課題②、意味班課題②の実施】6月16日

パターン班の第2課題から行った。

タイトル: 「風景のパターン化」

課題内容: 事前に用意した風景写真をもとに、その写真内の要素を抽出し、パターン化を行うことで装飾を作り上げる。グループ制作とし、1グループが共通で1枚の写真を用いる。

(第1段階) まず写真からカットアウトで1人ひとつの要素を抽出する。また、ひとつの要素の中では単色のワントーンしか用いないこととする（今回は白から黒までの4トーンのみで制作）。そのようにして抽出した要素を配置し、グループで1枚、風景をパターン化したものを制作する。完成したら写真を撮っておく。

(第2段階) 前段階で作った要素をいったんもとの写真から離して分解し、グループで大きな紙1枚に装飾的なものとして再構成する。紙のサイズ拡大に伴い、同じ形の

要素を増やしてもよい。

検証結果：第1段階では、どの班も写真の要素を的確に捉えて抽象化できていた。第2段階では、より広い平面を装飾するために、様々な工夫が見られた。とくに要素の数を増やし、配置にリズムを付ける手法がよく採用されていた。配置自体にベースのかたちを想定するもの（例えば三角形構図を取るように配置）や、サイズ等を変化させながらの反復など、一定の手法も明確に見てとることができた。かつ、いずれの作品も元の写真が特定できるものとなっており、要素の抽出、抽象化とパターンに基づく構成という方法の汎用性を確認することができた。

続いて同日に、意味班の第2課題も行った。

タイトル：「ドアの装飾（表と裏）」

課題内容：ドアの「表」と「裏」という概念に基づいて、1つないしは2つの「形」を考える。それを基本形として、線描あるいはベタ塗りのみの色面でドアの両面に装飾を施す。画用紙の中央を実際に扉状に切り開き、開閉できる設定にして、装飾を行う。

課題意図：班ごとの課題が来週までとなり、最終課題は部屋（大会議室）全体を装飾するという方向が定まりつつあったため、その前準備も兼ねて、扉という建築要素

を装飾するという課題にした。ドアには「表と裏」「内と外」などがあり、その意味を解釈し発展させやすいと考えた。ここでは装飾の意味性を考えるという目的があるため、課題に際しても各自がモチーフに何らかの意味を持たせて制作するよう要請した。また、大会議室の装飾は色紙によるカットアウトで行うことも決まっていたので、その方向性に沿わせて今回も線描あるいはベタ塗りに表現手段を絞り、色と形の選択を比較しやすくする。

検証結果：裏表を利用して、扉の開閉に伴って形が繋がる作品や色の反転を取り入れるなど、形状を生かした作品が多く見られた。制作者が解釈した意味（プライベートとオフィシャル、といったような「裏と表、内と外」に対するイメージ）を取り入れた作品は意外と少なかった。第1課題のように出題側から加味したい要素を指定してしまうのではなく、扉の裏と表という出発点は固定しつつ、解釈は自由にしたため、その点でやりやすさや自然な広がりは見られたと思う一方で、構想に時間がかかってしまい、制作時間が十分に確保できないという難点があった。また、線描とベタ塗り以外の表現を取り入れた作品もかなり含まれてしまった。条件が統一されないと（作品としては面白くとも）その後の考察が進まないため、この点は本テーマ演習の反省課題である。

【機能班課題②実施】6月23日

機能班の第2課題を実施した。

タイトル：「『1000年の眠りを覚ます』というテーマに沿ってパイプ椅子に装飾を施す」

課題内容：作業はグループで行う。一般的なパイプ椅子に、植物を見て作った切り紙（カットアウト）を用いて装飾する。椅子自体は変形させないこと、また、座ると



図13 意味班第2課題制作中



図14 意味班第2課題制作中



図15 機能班第2課題制作中

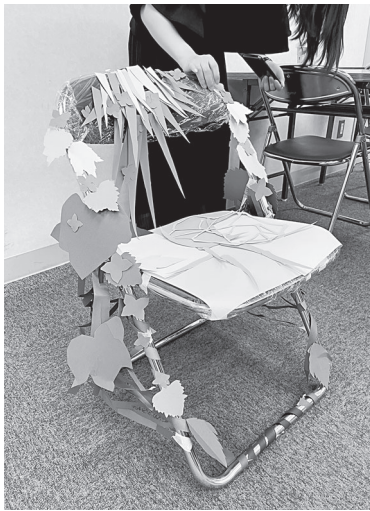


図 16-18 「1000 年の眠りを覚ます」椅子

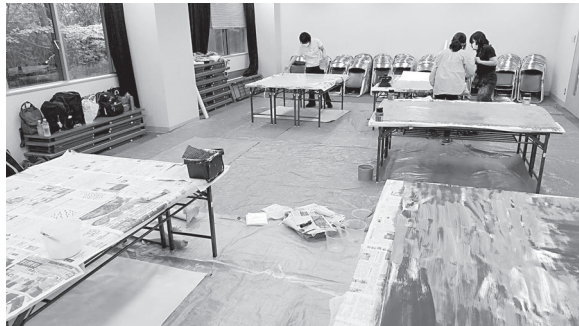


図 19、20 最終課題の支持体と色紙の準備

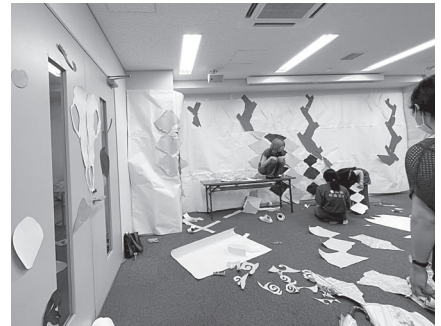


図 21 作業中

いう機能は保持するため、座れないような状態にすることも禁止する。参照するための植物は出題者が準備しており、その実際の植物を見て得た形を使って装飾することが条件である。その場にはない葉などを想像して形を作ることとは禁止とする。

課題意図：第1課題において、テーマの設定を分けたことにより方向性が分散してしまったため、完全にテーマを統一し、モチーフにも制限をかけた。同時に、次週から行う教室装飾で用いる切り紙（カットアウト）に対する理解を深めておくため、実物のモチーフに即してカットアウトを作るというプロセスを組み込んだ。椅子の座るという機能性を、設定した「1000年の眠りを覚ます」というイメージの方向性とどう調停させて実現するかを見ることが目的である。

検証結果：全ての班のテーマを統一したため、第1課題と比べてそれぞれの班の装飾に、下から上へ眠りから覚めていくようにするなどの共通点が存在した。用途が明確な椅子を使い、かつ条件を細かく設定したため、装飾の方法は同じ（カットアウト）だが、パターン性の強いものとそうでないもの（絵に見えるもの）の差が顕著に見えた。換言すると、「眠りを覚ます」という要素を尖っ

た直線的な形状や鮮やかな色彩もしくはコントラストで表現しようとする傾向と、植物の有機的なフォルムをそれぞれで美しい形として切り出し、十全に見せていくことをむしろ主眼に置いた作例とに分かれたように思われる。カットアウトのピースづくりに意外と時間がかかり、制作時間がもう少し必要だったかもしれない。

【前期最終課題】6月30日～7月21日

大会議室全体の装飾「反転の森」

ここまで、パターン、意味、機能と便宜上3つの観点に分けて、長くとも2、3時間で終わる課題を積み重ねてきた。その過程で、それぞれの要素がやはり不可分であることなども浮き彫りになり、また比較的小規模の作業が続いたことによる若干の鬱屈感も感じられたため、最終課題として、普段使用させてもらっている大会議室全体の装飾に取り組むことにした。使用する技法は色紙のカットアウトで、前もってクラスルームのストリーム等で意見を募集しておき、最終的に装飾のためのテーマは「反転の森」と決定した。ある程度モチーフやイメージが共有されつつも「反転」という言葉に解釈の余地があり、取り組みやすいテーマだと思われた。時間外には取り外

せるよう、模造紙をつないだ支持体を作り、その上にカットアウトを配置して装飾することにした。そのため、事前準備として、①色紙の準備と、②支持体代わりにする模造紙の準備（部屋寸法の測定と模造紙の切り貼り）から開始した。色紙は、かなりの量が必要になるため、模造紙を塗って準備する。色は構想に合わせて準備するのではなく、事前に数色を準備し、限られた選択肢の中から手に入ったものを用いるということにした。4グループに分かれ、装飾箇所を、①前の壁、②後ろの壁、③廊下側の壁、そして④窓側の壁ならびに梁や扉、と分担した。テーマの解釈についてはグループごとに話し合い、装飾の方向性を決める。

作業時間が限られているため、各班急ピッチで制作を進める。これまでとは異なり、特定の場所を飾るという行為に当たって、その場所の特性や周囲の環境なども考慮に入れながら制作が行われた。養生テープで支持体となる大きな模造紙を壁に固定して作業を行うなどしたが、重さによりはがれてきてしまう、机に乗っても身長によっては壁の上の方に手が届かないなどの現実的な難点も多くあった。そのため、支持体を寝かせた状態で作業を進めるなどの対応をしたグループもあった。

(1) 前側の壁 (図 22)

カーブを描く地面の線は、画面右に延長すると、窓から覗く現実の土手と繋がるように構想した。また、上に向かって生える樹木と、下方に延びる樹影とが色調とし

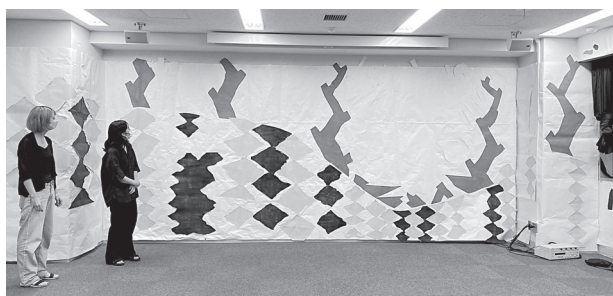


図 22 前の壁



図 23 廊下側の壁

て反転的になるように考えた。木の幹のジグザグの隙間のかたち（ひし形）を、樹影のかたちとして取り入れ、無彩色のグレーを含めた寒色系の色で地面に配置した。

はっきりとした色が多く入った色紙セットが割り当てられたため、とくにひし形の部分は敢えて鋏を用いず手で大胆にちぎり、大らかで素朴な印象を全体に取り入れることを試みた。

(2) 廊下側の壁 (図 23)

この壁の向かいには窓が並び、そこから実際の森＝樹木が見えている。その現実の木をモチーフに、1人が1本を担当する形で、森を制作した。「反転」については、このように現実の森が映しこまれるかのように取り入れられている点と、カットアウトによって同時に生成されるポジとネガを室内と窓の外に見立てて表現した。配色にも一定の規則性を感じ取れるようにアレンジし、1つの樹種に2色が使われる構成になっている。面積の広い壁面だが、分担と統一のバランスが上手く取れている。

(3) 後ろ側の壁 (図 24)

この班では、色別に担当を分け、樹木や反射などを抽象化して壁面装飾に取り入れた。写真では見づらい可能性もあるが、白い模造紙の上に曲線的な白いパーツが張り込まれている部分があり、それが一定の涼やかさや空間の抜けの効果をもたらしている。一方で、同班の参加者からは、ウォールアートとは言えるかもしれないが装飾と言えるのかという疑問も呈された。



図 24 後ろの壁



図 25 窓側の壁、梁、扉

(4) 窓側の壁、梁、扉（図 25）

この班では、窓の外に見える森との対比も考え、「反転」を森の地面の下として解釈し、生命力に満ちて瑞々しい森を支える地中の要素がモチーフとして採用された。そのため、地中に埋まる骨や虫、キノコや菌類などの地表に生息する生き物、腐食のイメージなどがカットアウトで表現されている。また、他の班とは異なり広い面というよりも、細長い複数の空間を担当したため、構図を作るという感覚ではなく、よりパターンの散らして配置するという方法が取られている。その際、色彩や形が偏り過ぎないように全体のバランスの調整が行われている。（担当箇所については、図 23 に写る扉や梁も参照）。

このように、前期は抽象のしくみを考えるにあたって、「装飾」という切り口から実践的な考察を重ねた。その過程で、我々が既に成立している装飾の事例や、装飾という概念からの規定を非常に強く受けているということが明らかになってきた。議論はしばしば「装飾」と「表現」の境界をどう捉えるかということに及び、また参加者各人の専門領域によっても異なるとはいえ、応用芸術や工芸分野の作例に取り入れづらいところがある再現可能性の低い（一回性の強い）表現技法が用いられると、直ちに装飾ではないと断じる傾向も散見された。人により、装飾という語をほぼ文様や模様の範囲に限定して捉えているかと思えば、独立したタブローとして成立する絵画でもそれに期待される機能によっては装飾となりうると考えるなど、装飾という語の理解にそもそも非常に幅があることが、時として噛み合った議論を困難にするところもあった。とはいえ、そうした意見交換や議論を通じて、各々が自身の装飾観やその前提に気づくとともに、装飾という着眼点から考えることの範囲について理解を深めたように思われる。こうした認識や反省は、後期の課題設定にも生かされることとなった。

3. 2023 年度後期 ——装飾概念以前の「装飾」

【ガイダンス&ディスカッション】10月6日

前期の取り組みに「平面」に関する装飾が多かったこともあり、後期には、まず主として立体における装飾の問題を考えること、またその際、装飾概念成立以前の「装飾」を取り上げることとした。装飾概念以前の事例を取り上げる理由は、上述のように、観念があることによってその定義や期待に添わせてしまう諸条件を一度白紙化したいという理由や、「紙」や平らな壁など平面の支持体がそもそもほぼ存在していなかった時代の作例を検討することで、より立体的な感覚というものに近づきうるのではないかと考えたためである。

初回は、こうした設定を事前に簡単にアナウンスしたうえで、参加者各自で考察の材料とする事例をもって集まり、その紹介とディスカッションを行った。衣類や道具、土器など、何らかの用途を持つものに施された「装飾」や、ボディペインティング（化粧、染髪、入れ墨なども）あるいはアクセサリーなど、身体装飾に関わるものなどが挙げられ、こうした今の目には装飾的と映る事例の全てが、最初から装飾それ自体を目的としたかどうかなどをめぐって様々な意見が出された。また、インカ帝国のキープなどのように、結び目や彩色で数を記録したものなども、その当初の機能の知識が失われた場合、装飾品に見えるのではないかという示唆に富む指摘もあった。今の我々の目からは装飾のように見えるものが当初備えていたと想定しうる機能や役割としては、個人や集団を識別したり同定したりするための記号（シンボル）だった、宗教的な要素、例えば魔除けのような力が期待されていた、構造の強化など機能上の役割を果たしていたなどの可能性が挙げられた。一方で、仮にそうした別の用途や目的があったにせよ、何らかの審美的な判断は働いているように見えるという指摘もあった。とはいえ、先史時代の事例となると知識が限られることもあり、国立民族学博物館での見学を行い、多くの作例を実見することから改めて課題の出発点を探ることとした。

【国立民族学博物館見学とそれに基づく課題案】10月13日

国立民族学博物館には、大学での教育目的の見学ということで無料の入館を手配して頂き、14時から16名にて見学を行った。展示物の数量も多く、地域や時代も多岐にわたったが、参加者の多くが同じものを眼にしたことにより、今回の考察にとって重要な共通の経験の基盤を確保することができたように思われる。

見学を踏まえて、次のミーティングまでに各自が「出発点となった／考えてみたいと思った「切り口」」、「それを考察するための課題案」、「課題のねらい」を事前にスプレッドシートに書き込んで共有しておくことになった。

【班分けと課題考案】10月20日

スプレッドシートに記入された観点や課題案をプリントアウトして切り分け、ホワイトボードに貼って、関心や観点が近いものをグループ化させながら議論を行った。もちろん両者にまたがる関心もあるものの、(1) 装飾の基本形、素材や制作のプロセス、形を発展させていく上での法則性に興味を向けたものと、(2) 宗教性や呪術性、意味や物語といった要素への関心を強く表明しているものと大別されたため、ひとまず(1)に関する課題を考案する「形班」と、(2)の側面を検討する「物語

班」に分かれ、班ごとに課題案を練ることとした。

各班で話し合いを行い、おおよその課題案を取りまとめ、次週は、形班の課題を行うこととなった。

【形班の課題】10月27日

タイトルと課題：「自分に向かって吹く風」を油土で形にする。

条件：形は「反復可能」で、他人に伝わるものとなるようにする。機械化以後の道具は使用しない。

課題のねらい：そもそも装飾に用いられる「形」がどのように生まれるのかということを考えた際、幾つかの要素が挙がってきた。①素材、②身体性、③現象（例えば炎や水など、モチーフとなるもの）、④伝達可能性である。素材と身体性は基本だが、先史時代の人々は、調和を感じるもの（円形・球形など）や、畏怖の念を抱くような自然現象（落雷、炎、水など）を出発点とする形を用いているのではないかと、そしてそこに、ある種の抽象作用が働いているのではないかと考えたためである。さらに、その形がある種の「装飾」として繰り返し用いられるからには、表現されているものに関しても一定の共通認識が持たれていたのではないかと考えた。そのため、

古来より変わらずに存在している自然現象である「風」を取り上げて、出発点のモチーフとすることとした。ただ、風を形象化した文様は既に存在している。ただしそうした文様は、客観視した横向きの風を視覚化したものが多いため、この課題では敢えて「向かい風（の感覚）」をモチーフとした。

検証結果：提出された課題作品と、それに添えられたアイディアメモを見ると、「向かい風」の捉え方から出発しているものが多く見受けられた。向かい風の感覚を「圧」や「膜」と言い換えたり、流体の動きを「隙間」の感覚と捉えたりしたものが目立った。下記の2作品（図26, 27）は、そのように隙間に繋がる体感を表現したものである。また同時に、この2作品では多くの課題作品で無視されていた、文様として繰り返し使うことができるような「再現可能性」への意識も明確にあり、単純な基本形の組み合わせや変形で成り立っていること、偶然性や無造作さが排除されている点などが特徴的である。

また、体感としての向かい風の「圧」と風の軌跡とを組み合わせたような複合的な作品も提出された（図28）。

一方で、明らかに繰り返すことが困難な、偶然性や一回性を取り入れた表現や、向かい風ということを物語

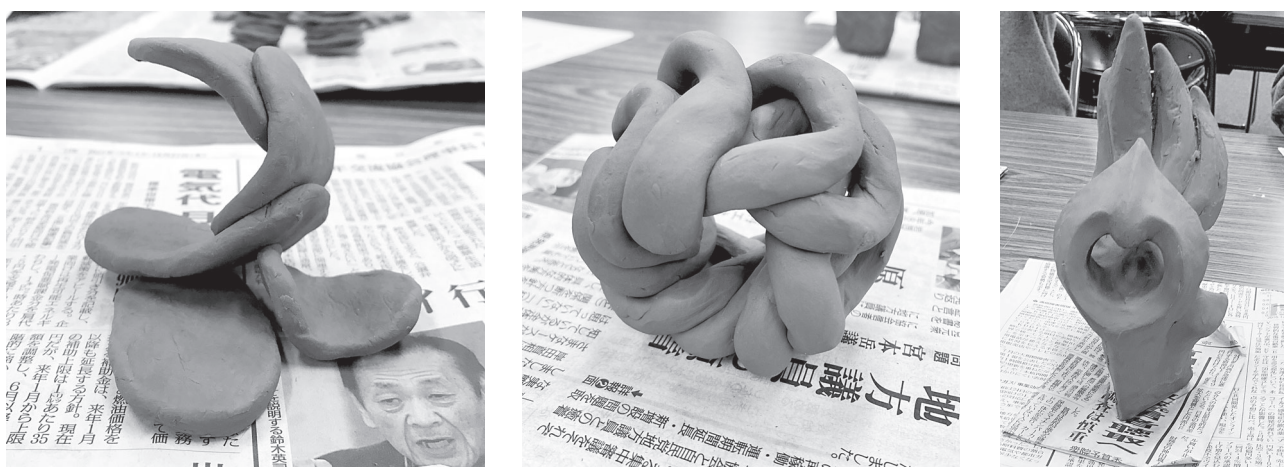


図 26-28 「自分に向かって吹く風」の文様の形象



図 29-30 コロナに打ち克つための仮面



図 31 着用して集合写真



図 32-33 芸術館における縄文土器見学の様子

に解釈して取り組んだ作品なども比較的多く見られた。課題の意図を汲んでいないと切り捨てることは容易だが、実際には同じ自然現象を前にしても人によってとらえ方が大きく異なりうること、また意味や物語に向かう人間の性質、あるいは「表現のための表現」ということを知ってしまった後にそれを払拭することの難しさにも思いを至らせられた。

【物語班の課題】 11 月 10 日

タイトル：「コロナに打ち克つための『仮面』」

課題内容：フェイスガードに装飾をすることで、コロナに打ち克つための仮面を作る。装飾に使う素材は自然物で、抽象ということを考えるため、点・線・面の要素としてそれらを用いることを条件とする。物理的に「感染しない」ということに留まらず、コロナによってもたらされた不安等への対抗措置となる仮面であってもよい。何にどう対抗し打ち克つのかは、各自が設定する。

課題のねらい：共通経験であるコロナ禍を出発点に、感染症がもたらした多岐にわたる不安に抗するための「仮面」を制作する。身近な経験を出発点とできること、先史時代の人々もおそらく感じ取っていたと思われる自然の力を借りる感覚がどのように装飾行為と結びついているか体験できることが、この課題の利点であろう。

検討結果：「不安」の解釈が自由であったこともあり、表現に幅のある仮面が見られた。表面を覆いつくすことで、外界の脅威から守られる感覚を表したものの、威嚇的な力強さを表現したものの、浄化作用を感じさせる植物のエネルギー

を取り入れたものなどがあつた。鮮やかな色彩を健康や強さと結び付けて捉えたアイディアメモも散見され、全体として、覆うことによって得られる保護感、形の勢いや色彩の鮮やかさから感じられる生命感を表現に取り入れたものが多かったと言えるだろう。こうした傾向は、国立民族学博物館で見学した作品群、とくに仮面などに見られる特徴だったと言える（色彩については、褪色も激しく判断が難しいが）。一方で、さほど加工を施さない自然物を直接的な素材としたため、表現における抽象作用ということについては考慮に入られていない課題作品が多かったようにも思われる。とはいえ、見る人の意識の向けようによって、たとえ自然物がそのまま並置されていても、色や形といった造形要素への還元は起こりうる。そして、それらが本来素材が持つ意味や力と相まって何らかのイメージを喚起させるとしたら、そこには作者の意図とは離れた抽象作用が介在するという見方もある。こうして作られた仮面を別の媒体に移して表現するなど、さらなるステップを踏むと、そうした作用の生成をより深く考察できるかもしれない。

【瓜生山学園京都芸術大学・芸術館における縄文土器見学】 11 月 17 日

2 課題を終え、最終課題を考案するにあたって、初回のディスカッションの時から関心を集めていた縄文土器の見学を行うことにした。幸い、京都市内の瓜生山学園京都芸術大学・芸術館に、縄文土器の資料が収蔵されていたため、事前に熟覧調査と資料借用の依頼をし、この日の見学を行った。資料借用については、確かに縄文土器ではあるものの、出土・修復の際に異なる土器を継いだ



図 34、35 借用土器 B



図 36-38 借用土器 A



図 39 手びねり指導



図 40 模刻に取り組む

ことから考古学的価値が失われ、教育用資料となっている2点をお借りできることになっていたが、この日の見学では、その他の完品を複数点、デッサン等を行いながら観察させて頂くことができた。

【縄文土器の観察と模刻の開始】11月24日

芸術館から借用した2点の縄文土器を芸術資料館の収蔵庫から教室に運び、転倒・振動対策を施したうえでテーブルの上に展示した。既に先週の芸術館での見学で、多様な縄文土器の装飾パターンに触れることはできたが、今回は360度の方向からじっくりと観察できるという利点がある。借用土器2点のうち、より小型のもの（借用土器B）（図34、35）は、口縁部の3カ所に突起状の装飾を持ち、そのうちの1つが特に大きく複雑な形状を呈している。口縁部上端には中央がくぼんだ流動的な曲線が縁取るように走り、それが両側から融合して渦を巻くように、立体的な装飾を形作っているのである。しかし、装飾部の塊そのものを見ると、それは小動物の頭蓋骨を思わせるような緊密で堅牢な曲面も有しており、しかもそのアウトラインが完璧に口縁部の曲線の延長線と調和を成すように作られている。少しでも角度を変えると、装

飾部に開いた穴のひとつ、もしくは幾つかが見えなくなり、構造の正確な把握が困難だが、小ぶりな装飾2つは基本的には同じ構造を有しており、穴が4つある。最も大きな装飾部は、その上にさらに複数の穴が開いた複雑な構造が乗る形を取り、土器内部から見ればS字状の縁取りが見え、装飾の正面から見ると真ん丸な開口部が見える。また頸部にも、口縁部から接続する流線型の装飾が施されている。胴部は恐らく別の土器を継いだものと思われる。

大ぶりな方の土器（借用土器A；図36-38）は、やはり口縁部の3カ所にアクセントとなるような装飾を持つが、その間の流れがより大胆に形作られており、腕骨文に似た、両端が上に巻き上がったような形が、あたかも水路のように突起の間を繋いでいる。やはり一カ所の突起装飾が他の2つより大きく、より複雑な構造をもつ。これらの観察に伴って、参加者からは、縄文土器の装飾がシンプルさと複雑さを兼ね備えていること、すっきりとして見える部分でも基本構造を捉えることが難しいこと、各部が高度な調和のもとに収まっており非常に行き届いた配慮のもと作られているように思われること、有機性や循環を感じることといった所見が表明された。連想す



図 41 土器 B の模刻



図 42 土器 B の模刻



図 43 土器 A の模刻



図 44 土器 B の模刻



図 45 土器 A の模刻

るものとしては、植物、動物（骨などの構造や、人間の耳もしくは性器など）、水の流れなどが挙げた。

こうした観察の後に、陶磁器の重松先生から、紐づくりによる土器の基本的な作り方の指導を受けた。よく練って球状にした粘土を叩きのばすように底部を作り、そこに紐づくりで重ねて胴部を積み上げていく。模刻にかけられる時間の制限もあったため、胴部については実際よりも短くするという選択を行ったものも多くいた。初日は、ほとんどが胴部の途中で作業を終えることになった。

【縄文土器の模刻】

これ以降は、基本的に縄文土器の模刻を継続させた。当初は、2、3回で模刻を終え、その成果を踏まえて最終課題を考案して実施する計画を想定していたが、模刻そのものから学ぶべきことが多いこと、かつ想定以上に時間がかかることもあり、多くの参加者が模刻の継続を望んだためである。作業の過程で、立体物の構造を立体として記憶することが非常に難しいこと、それどころか、写真を取ってもそれが思うように再現の手助けにならない

ことに気がつかされる。また形そのものの把握の難しさに加えて、扱い難い水粘土そのものや重力による影響など、予想外にてこずる場面もあった。

模刻に当たっては、頸部・口縁部以上の装飾の造形に集中して取り組むもの（図 41）、全体をほぼ完品として模刻するもの（図 42、43）、胴部を短くする／規模を小さくするなどして全体を模刻するもの（図 44、45）、さらには制作のプロセスや根底にある精神の方を重視して、敢えて外形的な模刻は行わないものなど、アプローチは多岐にわたった。制作後の感想においても、手指のサイズや感触にこそポイントがあるとする意見がある一方で、特定の道具を用いたときに非常にしっくりくる形の再現が可能だったとの所感もあり、制作プロセスの具体的な詳細については、全体として統一的な見解というものに至れたとは言い難い。しかし、縄文土器の造形感覚の優れた点、おおらかに見えて緊張感のある形をつじつまの合った形で実現させている装飾の高度さや、その洗練された有機性については、ほぼ共通した認識に至れたと言えるだろう。

上記のように、本年度は「装飾」という切り口から表現における抽象作用の働きについて実践的に探ってきた。昨年度のメンバーに加えて、油画の特任教授である児玉靖枝先生の参加もあり、議論や実作に更なる幅を得ることもできた。異なる専門領域の教員、学生が活発に意見を交換することによって、美術に関連する語の捉え方そのもの、あるいはそれにまつわる価値観に差があることにも気がつかされる。と同時に、広い意味での抽象

作用が、ありとある造形行為の根底で遍く働いているということを改めて認識し、その仕組みをよりよく理解したいという欲求は強まるばかりである。

*謝辞：後期の課題において、瓜生山学園京都芸術大学芸術館の前川志織先制、梶原誠太郎先生に見学・質問等で多大な便宜をはかって頂きました。ここに記して感謝申し上げます。