

令和3年度 東京藝術大学
大学院美術研究科 博士後期課程学位論文

鑑賞者と作者が共に生み出す体験鑑賞の研究

－交歓と共創の実践と<PLAY GROUND>という概念の構築－

A Study of Experiential Appreciation Created by the Viewer and the Artist Together
-The practice of intimate relationship and co-creation and the construction of "PLAY GROUND"-

東京藝術大学大学院 美術研究科
美術専攻 先端芸術表現領域
1317923 今井さつき

主査：日比野克彦 教授
論文第一副査：伊藤俊治 名誉教授
作品第一副査：小沢 剛 教授
論文第二副査：古川 聖 教授

<目次>

序章 はじめに -----	01
研究背景-----	01
研究目的-----	01
研究方法と内容-----	02
論文の構成-----	02
第1章 体験とは -----	03
1.1 体験と経験-----	03
1.1.1 体験とは-----	03
1.1.2 経験とは-----	03
1.1.3 自己を生成すること-----	04
1.1.4 体験と経験-----	04
1.1.5 芸術鑑賞における経験-----	05
1.1.5.1 デューイによる<一つの>経験-----	05
1.1.5.2 経験における失敗-----	05
1.1.5.3 芸術制作という経験-----	06
1.1.5.4 鑑賞という経験-----	06
1.1.6 デュシャンにおける芸術係数-----	08
1.2 体験と経験と芸術鑑賞-----	08
1.2.1 体験鑑賞-----	08
第2章 作者と鑑賞者が共有する共創的な体験<PLAY GROUND> -----	10
2.1 鑑賞者参加型作品における鑑賞の体験と経験-----	10
2.2 交歓と共創の場<PLAY GROUND>-----	10
2.2.1 <PLAY GROUND>と共創-----	10
2.3 <PLAY GROUND>の仮定-----	11
2.4 他作品における<PLAY GROUND>-----	12
2.4.1 リクリット・ティラバーニャ 《untitled(free/still)》-----	13
2.4.2 リー・ミンウェイ 《プロジェクト ともに食す》-----	15
2.4.3 キム・スージャ 《Archive of mind》-----	17
2.4.4 西尾美也 《セルフ・セレクト》-----	18
2.4.5 レアンドロ・エルリッヒ 《建物》-----	20
2.4.6 小沢剛 《あなたが誰かを好きなように、誰もが誰かを好き》-----	21
2.4.7 八谷和彦 《視聴覚交換マシン》-----	23
2.4.8 タノタイガ 《タノニマス》-----	24
2.4.9 オノ・ヨーコ 《色を加えるペインティング (難民船)》-----	25
2.4.10 日比野克彦 《HIBINO HOSPITALvol.69 つの会議》-----	27
2.4.11 田中優菜 《愛おもう屋台》-----	28

2.4.12 Port B 《新・東京修学旅行プロジェクト》	29
2.5 既存の作品における考察	30
第3章 《人間ノリ巻き》に見る研究分解	33
3.1 《人間ノリ巻き》とは	33
3.2 《人間ノリ巻き》の主要要素	34
3.2.1 ノリ巻きという<オブジェクト>	34
3.2.2 具材という<鑑賞者>	34
3.2.3 板前職人という<作者>	34
3.3 《人間ノリ巻き》における体験の時間軸	35
3.4 《人間ノリ巻き》における<PLAY GROUND>	36
3.4.1 【鑑賞者×作者】	36
3.4.2 【鑑賞者×ノリ巻き】	37
3.4.3 【ノリ巻き×作者】	38
3.4.4 【ノリ巻き×鑑賞者×作者】	39
3.4.5 周囲への影響	39
3.4.6 《人間ノリ巻き》における関係性のまとめ	40
第4章 <PLAY GROUND>の概念構築	42
4.1 <PLAY GROUND>における3つの要素	42
4.1.1 オブジェクト	42
4.1.1.1 日常と遊び/行為の融合	42
4.1.1.2 世界観の構築と、ミミクリ(模擬)と役割	44
4.1.2 鑑賞者	44
4.1.2.1 作品内の役割と決定権	44
4.1.2.2 創造する	45
4.1.3 作者	45
4.1.3.1 打ち解けあう関係性の構築	45
4.1.3.2 挑戦者	46
4.2 体験の時間軸における3つの要素の作用	46
4.2.1 ①鑑賞者が参加する	47
4.2.1.1 【オブジェクト×作者】で構築する世界観	47
4.2.1.2 【オブジェクト×鑑賞者】で構築する体験の想起	48
4.2.1.3 【鑑賞者×作者】で構築する関係性	48
4.2.1.4 【オブジェクト×鑑賞者×作者】	49
4.2.2 ②鑑賞者と作者が共に体験する	49
4.2.2.1 【オブジェクト×鑑賞者】	49
4.2.2.2 【鑑賞者×作者】	49

4.2.2.3 【オブジェクト×鑑賞者×作者】 -----	51
4.2.3 ③体験を結実させる-----	51
4.2.3.1 【オブジェクト×鑑賞者】 -----	51
4.2.3.2 【鑑賞者×作者】 -----	52
4.2.3.3 【オブジェクト×鑑賞者×作者】 -----	52
4.3 PLAY GROUNDの構築のまとめ-----	53
4.3.1 3つの要素-----	53
4.3.2 3つの体験の時間軸と3つの要素の組み合わせ-----	54
4.3.3 <PLAY GROUND>とは-----	56
第5章 博士修了作品《ひと包み》 -----	57
5.1 作品解説-----	57
5.1.1 3つの要素-----	59
5.1.2 3つの体験の時間軸と3つの要素の組み合わせ-----	60
5.1.3 《ひと包み》における<PLAY GROUND>-----	65
5.1.4. 体験者の声から紐解く<PLAY GROUND>-----	65
5.1.5. 共創的な体験の創作の実践と検証-----	80
第6章 新しい<体験鑑賞>の提案 -----	82
6.1 本論のまとめ -----	82
6.2 本論の活用方法と留意点-----	83
6.3 本論の今後について-----	83
6.3.1 21世紀における「芸術係数」への試み -----	83
6.3.2 今後の展望 -----	85
終章 おわりに -----	86
参考文献-----	87
謝辞-----	90

序章 はじめに

本研究は自作品と既存の現代美術作品を解体しながら、新たな制作概念の構築を通して<鑑賞者と作者が共に生み出す体験鑑賞>の提案を行う実践的研究である。筆者はこれまで鑑賞者が作品に参加し、作者と共に体験する作品の制作・発表を行ってきた。それは鑑賞者自身が作品の一部となり、作品を変化させるといった、鑑賞者がいることで作品がより豊かになるものである。そしてその体験は、鑑賞者だけでなく作者である筆者自身の成長の助けとなってきた。他者である鑑賞者と自作品を通して関係を持ち、一時ではあるが同じ目的を持って共に体験するという鑑賞は、筆者自身が他者を信じることで新しい世界が開けることを実感することでもあった。筆者が作る体験鑑賞は、作者である筆者と訪れる鑑賞者という他者が共に体験することで作り出す唯一無二のものであり、それは互いを知り親しみを持つための遊戯場を目指している。

研究背景

鑑賞者が参加することができる作品を作る中で、芸術鑑賞とはどのような体験となるのかという興味が発端である。そして自身の展覧会期間中に在廊する中で、鑑賞者と体験を共有する中で起こる「作品が変化すること」や「作品が生まれる」などの共創的な相互関係に着目した。作者と作品と鑑賞者の相互的な関係性によってより豊かな体験や経験、自己形成の手助けになることは、アメリカの哲学者のジョン・デューイの「芸術という鑑賞」や、マルセル・デュシャンの「芸術係数」などからも窺うことができる。そのような共創的な相互関係を既存の美術作品や自作品を通して検証し、新しい制作概念を構築することで、鑑賞者参加型の新しい鑑賞体験が創出できるのではないかと考え、研究に至った。

研究目的

本研究の目的は、鑑賞者が作者と共に作る<体験鑑賞>の提案と、それに伴う制作概念<PLAY GROUND>の構築と共有である。<PLAY GROUND>とは、鑑賞者と作者が共有する鑑賞体験における交歓と共創の場であり、それを構築する概念である。鑑賞者と作者が互いに役割を持ちながら参加し共同することで鑑賞者と作者、周りの人を巻き込んだ交歓¹が生まれ、その体験を内省する機会を設ける中で単なる体験を経験に変えていくことを目指す。そしてそれを実現するために、本研究では以下を明らかにする。

- ・ 本研究における体験と経験とは何か
- ・ 鑑賞者と作者が共につくる<体験鑑賞>における交歓と共創の場<PLAY GROUND>の制作概念の構築
- ・ 本研究の特徴の抽出
- ・ <PLAY GROUND>の活用方法による新しい体験鑑賞の提案

¹ 交歓：あまり交際のない人たちが打ち解けた雰囲気ですぐに親しく交わること

研究方法と内容

研究を進めていく上で、以下のような流れで研究を行っていく。

- (1)体験、経験の意味の整理
- (2)＜体験鑑賞＞の提案
- (3)＜PLAY GROUND＞の仮説構築
- (4)他作品と自作品を比較しながら特徴と構成要素を構築
- (5)制作概念＜PLAY GROUND＞を構築
- (6)博士修了作品を制作し、実践と検証
- (7)作家と共に作る共創的な場＜PLAY GROUND＞の提案

論文の構成

第1章では体験と経験とは何かについて、哲学や文化人類学、教育学の分野から明らかにする。私たちが生まれ、流れていく生の中で常に絶え間なく続いている実体験を体験、その中で内省の機会を得て自身を形成するものになる体験を経験と定義する。その中で鑑賞における体験と経験がいかなるものかを、アメリカの哲学者であるジョン・デューイから明らかにする。第2章では、現代美術における鑑賞者が参加し、体験することで共創的な体験を得られていると考えられる既存の11の美術作品を比較・検証し、どのような作品や仕組みが共創的な体験や交歓を生んでいるのかを考察し、本研究の特徴を明らかにする。第3章では作者と鑑賞者と作品が相互に作用し、共創的な体験を生んでいる自作品《人間ノリ巻き》を取り上げ、その体験の中で起きる交歓と共創の場について分析する。鑑賞者が参加し役割を持ちながら作者と共に体験鑑賞を行う中で、どのような交歓と共創の場を作り体験と経験を得るのかを考察し、＜PLAY GROUND＞の構築において必要な要素を抽出する。第4章では、第3章で抽出した要素である＜オブジェクト＞、＜鑑賞者＞、＜作者＞が既存の美術作品や遊びと比較し、どのような役割や仕組みを持つことが効果的なのかを考察していく。そして体験の時間軸である①鑑賞者が参加する、②作者とともに体験する、③体験を結実させる、という流れの中で、3つの要素が組み合わさることで＜PLAY GROUND＞が生まれ出されていく過程を考察し、その概念を構築していく。第5章では、構築した＜PLAY GROUND＞をもとに博士修了作品を展開し、作品の中にあるオブジェクト、鑑賞者、作者がどのように関わりあうことで＜PLAY GROUND＞を生み出していくのか仮定し、発表後の体験した鑑賞者からのアンケート回答から検証を行う。第6章では、本論自体をまとめ今後の展開を論じ、終章でまとめる。

第1章 体験とは

1.1 体験と経験

鑑賞とは、鑑賞者が芸術作品に出会いそれを見ることで作品を楽しむ体験のことである。ここでは鑑賞体験の話をする前に、まず「体験」と「経験」とはどのようなものであるかをここでは整理し、筆者が目指す鑑賞体験がどのような「体験」と「経験」を目指しているのかを明らかにする。そして本研究で重要な「体験鑑賞」がどのような体験であり、特に作者と共有する鑑賞体験がどのような可能性があるのかに繋げていく。

1.1.1 体験とは

体験とはいかなるものだろうか。ここではこれまで体験に言及してきた哲学者や教育者からその意味を探る。体験と経験という言葉は、英語ではexperienceで統一されているが、ドイツ語ではErfahrung(経験)とErlebnis(体験)とに分けられている。ドイツ語で初期にこのErlebnis(体験)が使用したヴィルヘルム・ディルタイ(Wilhelm Dilthey)は、体験について個々を理解するために重要なものであり²、体験と心情が常に結びつき、つながりを持つ連関の中にあると述べている。オーストリアの哲学者であるエドムント・フッサール(Edmund Gustav Albrecht Husserl)は、体験は一つの流れであり、過ぎた体験を取り戻すことはできないが、その体験を振り返り意識を持つことができるという。オーストリアの哲学者アルフレッド・シュッツ(Alfred Schütz)は、体験の流れという純粹持続流から意識的に体験を際立たせ、過ぎ去った体験に対する反省的な眼差しによって<有意味的な体験>となることを述べている。これらの論を合わせると、体験とは、私達の生が流れる中で<私達が自らが実感していること>であり、それは絶えず起こり続けている。そしてそれは一過性であり、遡って全く同じ体験を行うことは難しいが、その体験に注意を向けることによって、有意味なものに変えられる。その為には、その純粹持続からその体験を一度外に出し把握し、区別し、際立たせ、反省する眼差しを持つことで、その体験を有意味的なものにできるのである。

1.1.2 経験とは

体験に対し、経験とはなんであろうか。経験を辞書で確認すると、「出来事や活動に対して積極的に参加して、知識や技能を得ること。」とある³。経験は、実際に体験する流れゆくものというよりもむしろ体験したことを認識し自分のものとするところが、体験で述べたシュッツの<有意味的な体験>に似ている。

² ヴィルヘルム・ディルタイ 丸山高司訳「記述的分析的心理学」/大野篤一郎・丸山高司編集：ディルタイ全集第3巻『論理学・心理学論集』p637-756. 法政大学出版会(2003年)

³ The American Heritage Dictionary 「experience」 <https://www.ahdictionary.com/word/search.html?q=experience&submit.x=0&submit.y=0>(参照2021年8月17日)

⁴ Oxford Learner's Dictionaries における「experience」 https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/experience_1(参照2021年8月17日)

シュッツの<有意味な体験>は、持続の中にある体験の一部を際立たせることでそれを意識している。そしてそこから知識や技能を得ることは、それを得る以前と比べて学びを得ている状態であり、それを経験と呼ぶと考えられる。アメリカの文化人類学者であり学習レベルの定義した、グレゴリー・ベイトソン(Gregory Bateson)は、学習レベルを0から4まで設定し、0が学習の土台であり、漢字を覚えるなどの一つ一つ覚えていくことを一次学習、学ぶ上でのコツを理解し効率的に学んでいくこと、文脈化、構造化していくことを二次学習と呼んだ。そして二次学習が集まってできたものを「自己」の根本であると述べている。⁵、二次学習で成り立つ自己が私達の行動パターンや、心さえもパターン化してしまう。そしてその固定化したプログラムを超えたところにあるものが三次学習なのである⁶。このように人間は、常に体験する中でそれを抽出し意識的に経験として知識を得ながら自己を形成していく中で、自己を固定化していく。そしてその固定化を壊していく中で、また新たな自己に出会うにはベイトソンのいう三次学習のような自己を変革する経験が必要になる。

1.1.3 自己を生成すること

文化人類学者のティム・インゴルド(Tim Ingold)は、スペインの哲学者であるオルテガ・イ・ガセット(José Ortega y Gasset)の、人間の生は常に作られつつあるのであり、「faciendum(作られるべきもの)であって、factum(作られたもの)ではない」⁷という言葉に対し、実のところ人間の生が存在するところには、起りつつあること以外のものは決して存在しないと述べている。⁸ インゴルドはこのオルテガの言葉から、生は存在するのではなく存在しつつあるといい、この存在という言葉で「生成」に置き換える。そして自分自身を人間生成と呼ぶべきではないかと問う。インゴルドのこの言葉は、私達の体験にも通じる。私達人間は絶えず流れている生の中で様々な選択の中で体験をしている。そして体験から得る経験を繰り返し経験を積むことで、自身を作り続けている。自己を作り続け、人間でいることに体験と経験は不可欠なものである。

1.1.4 体験と経験

今一度体験と経験の関係を整理する。体験とは、私達の生が流れる中で<私達が世界と連関する中で自ら実感していること>であり、それは絶えず続いている。そしてその出来事は一過性であり、遡って全く同じ体験を行うことは難しい。その中でその体験に注意を向けることによって、その純粹持続からその体験を外に出し把握、区別し、際立たせ、反省する眼差しを持つことでその体験を意識的なものに、<有意味的なもの>にできる。そしてその<有意味的な体験>こそが経験であり、人間は経験を積み重ねることで自己を

⁵ グレゴリー・ベイトソン 佐藤良明訳『精神の生態学(改訂第2版)』p430 新思泉社(2000年)

⁶ 四次学習は、「地球上に生きる(成体の)有機体が、このレベルの変化に行きつくことはないと思われる。ただ、進化の過程は、個体発生のみならずIIIのレベルに到達するような有機体を生み出しているわけであるから、そのような個体発生上の変化をシステム発生上の変化は、事実IVのレベルに踏み込んでいると言える。」とされており、現状では人間が行う学習レベルは3までとなっている。

⁷ オルテガ・イ・ガセット「体系としての歴史」前田 敬作/山下 謙蔵/井上 正訳『オルテガ著作集4』p321 白水社(1970年)

⁸ ティム・インゴルド 寛葉奈子/島村幸忠/宇佐美達朗訳『ライフ・オブ・ラインズ 線の生態人類学』p226 フィルムアート社(2018年)

固定化していく。しかしその固定化に変革を起こすべく、時に自己を変革する体験を得る。それによって流れていく体験の中で一度立ち止まり、自問という内省を持って経験へと変え、自身を変革させていく。このように、私達人間は絶えず流れている生の中で様々な体験と経験を繰り返すことで、自己を作り続けているのだ。

1.1.5 芸術鑑賞における経験

アメリカの哲学者であり教育思想家であったジョン・デューイ(John Dewey)は、自著である『経験としての芸術』において「経験」について、そして「芸術という経験」、「鑑賞という経験」について述べている。ここではデューイによる芸術鑑賞がもたらすものを考察する。

1.1.5.1 デューイによる〈一つの〉経験

デューイのいう経験は「絶え間なく起こるものであり相互作用の過程そのものである」とし、その経験が経験全体の流れのなかで他の諸経験から区別され完了する時に《〈一つの〉経験》となるとしている⁹。デューイのいう経験は、本論でこれまでの話の中で出てきた「体験」に近いものであり、《〈一つの〉経験》はシュッツの述べてきた〈有意味な体験〉や、これまで述べてきた経験と同義語になると考えられる。そして体験(デューイのいう経験)は、受動の要素があり、それを被り外界から苦痛や損失を受けること¹⁰であり、体験を「取り入れる」行為は苦しみを伴いながら既知である自己からの改造を行う。

デューイは、単に経験(本論でいう体験)を交互に行うだけでは経験にならず、能動と受動の関連付けることが経験であると述べている。そしてなすことと結果とか統合され、その結合が知覚されることで意味が付与され、把握することができる。そしてこの関連の範囲と内容が体験の重要性を決める尺度となる。

1.1.5.2 経験における失敗

能動と受動が関連づけられないことで経験の失敗が起きる。それは能動と受動の行為のバランスによって起こるとされ、そのバランスが崩れることで経験へと繋がらない単なる体験となってしまう¹¹。そのバランスの崩れの原因は、私達の日常の忙しさを指摘する。何かを考える間もなくやってくる新しい情報によってデューイのいう《〈一つの〉経験》となる前に体験が過ぎ去る、散乱、混在することで反省や内省への誘いとみなされないのだ¹²。デューイの批判は、現代人である私達にも大いに当てはまる。私達は日々の仕事や作業に追われ、能動面の過剰をおこしている。常にマルチタスクをこなし、新しい体験が間髪いれずに登場することでデューイのいう《〈一つの〉経験》の機会は確実に減少している。またデューイは能動面と同

⁹ ジョン・デューイ 栗田修訳『経験としての芸術』p39 見洋書房(2010年)

¹⁰ 同書p46

¹¹ ジョン・デューイ 栗田修訳『経験としての芸術』p50 見洋書房(2010年)

¹² ジョン・デューイ 栗田修訳『経験としての芸術』p50 見洋書房(2010年)

様に私達の生活において次々にやってくる過剰な体験の受容によって、成熟しないうちに終わってしまうことを指摘しながら、現代人が成熟よりもより多くの印象を寄せ集めることが「生きること」だと考えていることを危惧している。そしてそれを瞬時に消えてしまう＜無意味な体験＞であると述べており、このような経験にならない体験を受容する中で、一体何によって経験を得る機会を獲得できるのか。それはデューイの芸術の経験から手がかりを見つけられそうである。

1.1.5.3 芸術制作という経験

芸術という経験は、単なる体験から内省の機会を作り、経験へと変え、自己形成の力になると考える。芸術における経験は、大きく分けて「創作」と「鑑賞」に分けられる。この2つは「創作」を能動的、「鑑賞」を客観的のようにはしばしば扱われるが、それらは作品を創作する作者にも、作品を鑑賞する鑑賞者にも、どちらにも重要な要素である。デューイは、制作する作者にも「芸術的」で「美的」な行為はどちらにも必要だと考えていた。制作活動に言及する英単語「artistic(芸術的)」、知覚と享受である鑑賞に言及する英単語「esthetic(美的)」と単語として分けられてはいるものの、《＜一つの＞経験》を行う上で能動と受動が切り離せないのと同じように、「artistic(芸術的)」と「esthetic(美的)」は分けることができないと論じた。それは作品の制作が完璧であるかどうかは、作者だけでは判定できないことにも繋がる。判定には知覚する鑑賞者の参加が必要であり、もし鑑賞から切り離された制作を完璧に達成することは、機械で行うことと同じになってしまう。デューイは、技能が発揮された作品に対しては、鑑賞者の「愛おしむ心」といった深い愛情が必要だと述べた¹³。芸術制作には、「artistic(芸術的)」な部分だけでなく、客観的な「esthetic(美的)」も必要であり、それは能動と受動が合わさったものだ。そこには知覚や《＜一つ＞の経験》に繋がる体験と経験が含まれていると考えられる。

1.1.5.4 鑑賞という経験

デューイは、創作を行う作者だけでなく、鑑賞者にも能動と受動が結合した体験と経験をしていることを指摘する。鑑賞は、作者が作った作品を受動するだけだと考えられがちだが、作品を鑑賞し自身に取り入れていくことが、制作活動と同じ活動を含んでいるという。そして鑑賞者と作品の反応活動の過程によってその受容は客観的完成、デューイのいう完了をもつ《＜一つ＞の経験》へ向かう。その時に重要なのは、受容する側の鑑賞者自身の受容態度である。デューイは知覚(perception)と再認(recognition)という大きな異なる知覚を挙げ、その違いを述べながら、芸術鑑賞に対する関わり方について述べている。

再認(recognition)

再認(recognition)は、知覚の始まりである。しかしこの知覚活動は、《＜一つの＞経験》にならずに受容していく体験を＜確認すること＞に留まってしまうがために新たな発見がない。経験を得る前にラベリング

¹³ ジョン・デューイ 栗田修訳『経験としての芸術』p53 見洋書房(2010年)

によって、満足してしまうというその状況をしっかりと知覚するための活動ではない¹⁴。それはあるお店の店員が陳列された商品を確認するようなものであり、そこには生き物の動きや内的な興奮はないのである¹⁵。芸術の鑑賞に置き換えてみる。ある「見られている」絵画と「見つめる」人間との間に、能動と受動の不断の相互作用が行わなければ知覚され、経験になることはない。それはガイドによって作品を案内される鑑賞者が流すように絵画を見ていく時のような、楽しく鑑賞できているかもしれないがそれは確認するだけの行為となり、経験にはなっていないのである¹⁶。

知覚(perception)

それに対して知覚(perception)は、今まで単に再認していた他者に対して新しい気づきを得ることである。私たちが誰かに出会った時、それまでに気がつかなかったその人の特徴に驚いたり、知っていたと思っていた対象が将来どのように発展するかという観点において見ていなかったことに気がつく。それは知覚活動を発展させることで得られている知覚であり、それによって私達は「受容れる」ことを始める。

知覚は「受動的(receptive)」な行為であると同時に、「感服(surrender)」な行為である。しかしそれに対して適切に身を任せるためには、自己を制御する強い働きが必要である。私たちは何か圧倒したもの、例えば自然環境と交流するとき、その圧倒さに尻込みすることがある。時には自身で蓄えたエネルギーを消耗することを恐れたり、再認の時のように別の物事に心を奪われたりする。しかし知覚を受け入れるという行為はエネルギーを消費する活動であって、エネルギーを温存する活動ではない。一つのことに没頭するためには、その中に私達が飛び込む必要がある。そしてその活動がなければ、ひたすら受け身で圧倒されてしまい、知覚することはできない。知覚のための<受容>には、自身のエネルギーを結集させ、事態に適した調整を行う必要がある¹⁷。

やってくる知覚を再認にさせず知覚(perception)するためには、自身での<創造>が必要である。そしてその創造の際に、作品を制作する作者が経験した主客観の相互作用の関係と同じような関係がなければならぬ。鑑賞者も作者が作る場合と同じように、全体を構成する諸要素の<能動的な>秩序づけが必要である。

知覚(perception)と再認(recognition)と芸術鑑賞

私達の芸術鑑賞は、デューイのいう再認になってしまう可能性を拭いきれない。鑑賞はできていても、それはラベリングをした再認であるかもしれない。それは先にも述べた鑑賞における相互作用がない場合に起こる。そういった再認ではなく、知覚(perception)を行い経験に変えていくためには自身の経験を「芸術的」

¹⁴ ジョン・デューイ 栗田修訳『経験としての芸術』 p59 晃洋書房(2010年)

¹⁵ 同書 p60

¹⁶ 同書 p61

¹⁷ 同書 p60

と「美的」によって創造する必要がある。能動と受動の相互作用によって、自身の体験を経験に変える知覚(perception)を伴った鑑賞に繋がるのである。

ではどのような鑑賞が知覚(perception)を行い、単なる体験を経験に変え、「芸術的」と「美的」の能動と受容の相互作用をもった創造体験をいかにして作ることができるのか。

1.1.6 デュシャンにおける芸術係数

マルセル・デュシャンは今日の現代美術の礎を作った人物だが、彼は芸術創造の重要な要として「作家」と作品を後世に伝える「鑑賞者」を挙げている。デュシャンは、創造的行為は鑑賞者が変位の現象を経験するとき、別の様相を見せており、不活性な素材から芸術作品への変容によって、物質の実体が変化し、鑑賞者は作品の美的価値を決定する役割を担うという。それは創造的行為はアーティストだけで完遂されるものではなく、鑑賞者が作品を解釈する中で作品と外部世界とのつながりを生じさせながら創造的行為に加わることで為されてるものだという。このデュシャンの言葉を借りるなら、作品における創造的行為において、作品を制作する作者、それによって作られているが完遂していない物質という名の作品、それを鑑賞する鑑賞者がいることによって成立することになる。そしてそれを行うためには、デューイの言っていた再認という態度ではなく、知覚を得る時の能動的態度が求められると考える。

1.2 体験と経験と芸術鑑賞

デュシャンの話から、芸術鑑賞における共創的な行為は、作者と鑑賞者と作品の関係を紐解いていくことに解決策があると考えられる。体験を経験にすることは、その体験に対して一度立ち止まり内省することで経験にしていくと論じた。そして鑑賞体験においてその経験に繋がる<知覚>を得るためには、ただ受容するだけでなく、自らのエネルギーを持って能動的に取り組むことの相互関係によって、新しい視点を得ることができる。そしてそれは、現存の芸術鑑賞でも得られていると考える。ある体験に対して、一度立ち止まりそれについて考えること、自身について考えること、自らが一步踏み出し新しい体験に挑戦する機会を現代美術は与えてくれている。

1.2.1 体験鑑賞

芸術鑑賞において、作者と鑑賞者の関係性、鑑賞者の体験によって作品自体が深まり共創的な行為が行われるという鑑賞自体を<体験鑑賞>として仮定することを試みる。<作品を鑑賞すること>を芸術鑑賞、<鑑賞するという体験をする>ことを鑑賞体験だとすると、体験鑑賞は<体験自体が主軸となる鑑賞>である。鑑賞者が能動と受容を行い、知覚を行い、体験を経験に変え自己形成を行うという《<一つの>経験》を得ていく中で、鑑賞者が鑑賞する能動受動のやりとりを本人に任せるのではなく、作品や作者自身がその後押しをする仕組みを作品に盛り込むことで、<体験鑑賞>という体験が作られてるのではないか。<体験

鑑賞>という鑑賞方法の中で、鑑賞者が誰かと共に考え、新しい何かを生み出す<共創的な体験>を作る上での基盤となると考える。

次章では既存の美術作品を比較しながら、鑑賞者の能動受動の有無、共創的な体験が行えるかなどの検証を行いながら、作者と鑑賞者が共に作る<体験鑑賞>の実現に向けての条件を考察していく。

第2章 作者と鑑賞者が共有する共創的な体験<PLAY GROUND>

2.1 鑑賞者参加型作品における鑑賞の体験と経験

第1章では現代の情報過多の社会において、私たちの得る経験はどのような意味をもち、芸術鑑賞という体験はどのような可能性があるのかを考察してきた。アメリカの哲学者であり教育思想家であったジョン・デューイは、芸術における経験において<知覚>と<再認>という言葉を提示した。<知覚>は今まで見たことがあったものに発見を見出すような知覚活動であり、<再認>は<知覚>へのきっかけがありながらも何かによって阻止され、視たというラベリングがされただけの知覚活動のことをいう。そして<再認>は、私達の生活に多く見られる知覚活動でもある。次に次にと現れては消える溢れ返った情報の中で私達は生活し、今まで見たことがあったものに発見を見出すことの連続というよりは、<再認>の連続であるのが現実である。しかし、私達は<知覚>という知覚活動を得る中で、経験を得て、ひいては自己を形成していく。そういった時に、いかにして<知覚>という活動が可能になるのか。<知覚>において必要なことは、鑑賞者が行う受動・能動両方に対してエネルギーを持って飛び込む中での相互作用だとデューイはいう。そしてそれは鑑賞者参加型の作品における鑑賞者の行為と重なる部分があるのではないかと考えた。そしてそれはデュシャンのいう創造的行為とも繋がっている。

2.2 交歓と共創の場<PLAY GROUND>

作者と鑑賞者の間で生まれる共創的な体験鑑賞を、本論では<PLAY GROUND>と呼ぶ。<PLAY GROUND>は、作者と鑑賞者が共有する中で交歓と共創の場を生み出す場であり、概念である。それは作者と鑑賞者が作品の中で、共に鑑賞体験を行う中でコミュニケーションを取りながら作品を作り上げていくものである。

2.2.1<PLAY GROUND>と共創

共創とは、一般の人々が価値を創造すること、一人で抱え込むのではなく共有していくことであり、多様な立場の人たちと対話しながら、新しい価値を「共」に「創」り上げていくことである。共創は、一人で行うことはできない。誰かと新しいものを作り出すことで得る楽しさや戸惑いは、今までにない感覚を得ることができる。他者と共に行うことは、自身に異物が入ってくることに似ている。そしてそれは一部では安らぎもあり、動揺でもある。それを社会のどこでも行うことは、精神的に苦痛を伴うこともあるだろう。特に、物理的接触が減少している現代なら尚更である。本論の<PLAY GROUND>では、アートの中でその共創的体験と交歓を試みる。アートの中には確実な正解がないため、作者や鑑賞者が他者と共に何かを作り上げる体験に挑む中で、これ以上の遊戯場はないと考えている。

また本研究の<PLAY GROUND>で得られる経験は、前述しているデューイの<知覚>に似たものとなることを目指している。単に体験したのではなく、鑑賞者自身が能動的に関わる中で相互作用が起き、新しい物が生まれ、新しい視点を生む。<PLAY GROUND>は、他者との新しい価値を作る共創への試みであると共に<知覚>を得る交歓体験である。

2.3 <PLAY GROUND>の仮定

<PLAY GROUND>とは、作者が制作した作品を鑑賞者が鑑賞するだけでなく、作者と鑑賞者が共に作品を鑑賞する中でのコミュニケーションを通して、作品を変容させていく<共創的体験>のことをさす。そしてその体験には作者と鑑賞者、作者と作品、作品と鑑賞者のそれぞれの関係性と、全体の関係性によって成り立っている。それは鑑賞者によって異なる体験を生み、その体験自体、行為から生まれた変容した作品を含めて作品となる。

例えば、第3章で詳しく論じる自作品《人間ノリ巻き》では<作品>である巨大な海苔巻きの具材に<鑑賞者>がなり、それを板前職人姿をした<作者>が巻くことによって、<人間ノリ巻き>という作品を作り上げる。そしてその作品の形は、鑑賞者の身体サイズや寝転がり方、作者の巻き方によって異なっている。鑑賞者と作者が協力する中で交歓が生まれ、一つの<人間ノリ巻き>という鑑賞者が具材となった作品が完成させているが、それは作者と作品の世界観に鑑賞者が入り込み、作者と共有する鑑賞体験の中で作品を変容させているようでもある。

そのような作者、鑑賞者、作品がいるからこそ起きる、体験の中で互いに親しむことで生まれる交歓と共創の場を<PLAY GROUND>と呼ぶこととする。そして<PLAY GROUND>を構築する中で必要不可欠なものは、<作者>、<鑑賞者>、<作品>であると考察し、3つの相互作用から共創的体験<PLAY GROUND>を生み出す方法を検証する。そして作者と鑑賞者が共に生み出す鑑賞体験において、新しい体験を生み出し、その経験を自己形成へと繋げていく機会を作ることを試みる。

<PLAY GROUND>における構成要素

- ・ **作者**…作品のベースを作る。鑑賞者とコミュニケーションを取りながら作品を完成させる。
- ・ **鑑賞者**…作品に何らかのかたちで関わる中で、作者と共に鑑賞体験を行う。
- ・ **作品**…作者と鑑賞者の関わりによって変容又は増加する。

<PLAY GROUND>において作品が生み出す体験

- ・ 作者と鑑賞者が共に鑑賞体験をすることで**共創的体験**が得られる。
- ・ 作者と鑑賞者の共同から**交歓**が生まれる。
- ・ 作者と鑑賞者によって作品が**変容する、又は増加する**。

これらは、3つの関係性でもあり、作者と鑑賞者、鑑賞者と作者、作者と作品という2つの関係性でもある。これらが組み合わさることで、交歓があり共創的な場となると考える。

2.4 他作品における〈PLAY GROUND〉

ここでは、既存の鑑賞者が参加する作品の中で〈PLAY GROUND〉を探りながら、〈PLAY GROUND〉構築に必要な、作者、鑑賞者、作品の関係性について幾つかの作品を比較し、それぞれの特徴や問題点を考察する。そして〈PLAY GROUND〉が目指す交歓や共創的な体験が、**作者が必要なのか、共創的な体験には何が重要なのか**を検証していくために、鑑賞者参加型の既存作品を見ながらその関係性について考察していく。ここからは、鑑賞者が創造的行為を行うことができると筆者が考える既存の現代美術作品を見ていく。

考察する構成要素

- ・ 鑑賞者…作品にどのような作品の関わるのか。
- ・ 作者…作者の立場が誰なのか。
- ・ 作品…どんなものが作品となるのか。作者と鑑賞者の関わりによって変容又は増加するのか。

比較する要素

・ 作者、鑑賞者の作品への参加

→ 展覧会開催中、またはパフォーマンス中に作者が参加しているか。鑑賞者が参加しているか。

本研究では、作者が鑑賞者と共に鑑賞体験を行うため作者の有無は重要である。作品の解説、作品展示の様子、展覧会の記録等から作者や鑑賞者の作品への参加の有無を判断する。

・ 作品の有形無形の有無

→ 本研究では作品が有形の時の変容や増加が共創に関係しているかを知ることによって共創があり得るのかを知りたいため。作品が物質的に存在するものを有形、関係性やコミュニケーションなど物質として見えないものは無形とする。

・ 作者と鑑賞者の関わりの有無

→ 本研究は、作者と鑑賞者の鑑賞体験の中で共創や交歓を生み出そうとしているため、関わりの有無を確認し因果関係を考察する。作者が作品に参加し、鑑賞者と会話やコミュニケーションを行うことを関わりが有るとし、作品に作者がいないなど作者と直接的に関わりが無い場合は無しとする。

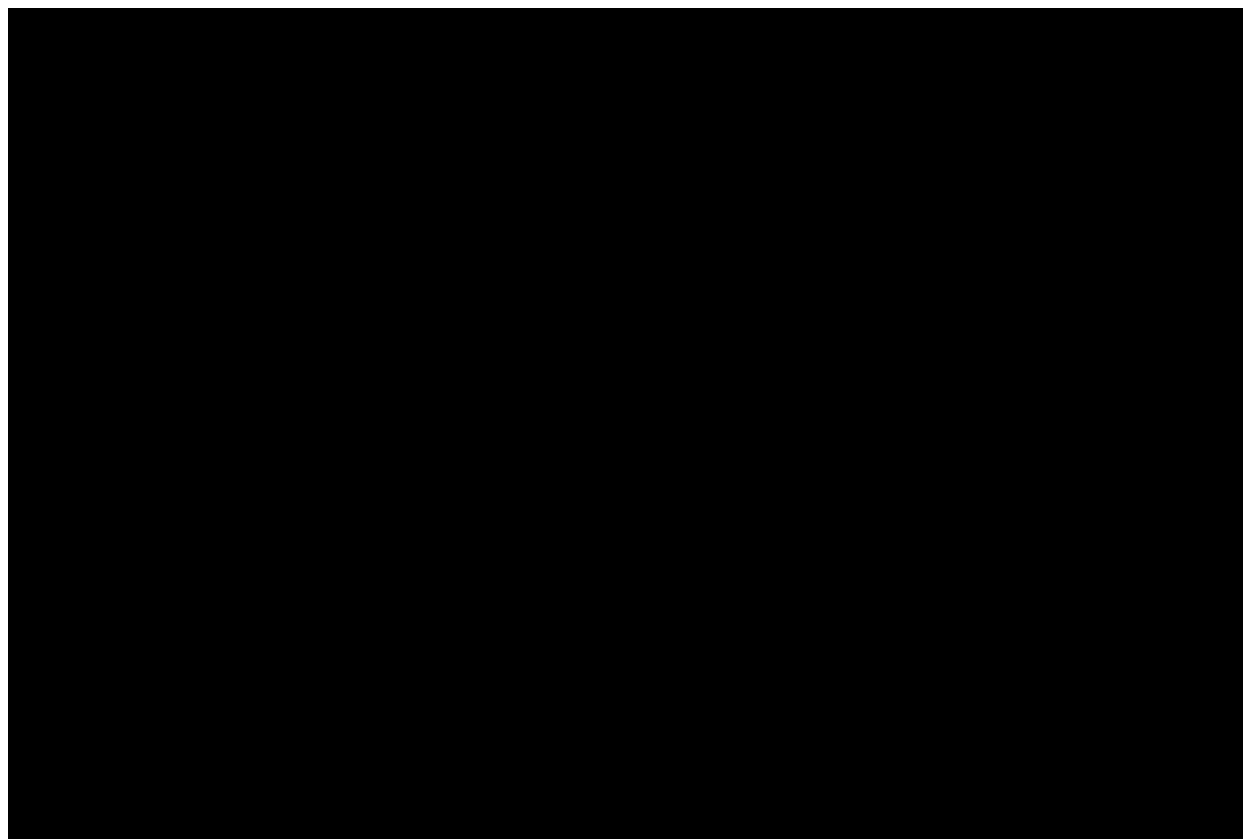
・鑑賞者の参加によって作品の変容があるか

→本研究は共創の中で作品の変容があると考えているため、他の作品にもその有無を確認したいため。作品が物質的に内容が変化したり物が入れ替わったり、他の鑑賞者から見ても変化が起きているものを変容しているとする。鑑賞者自身の心境が変化していても、作品自体の物質的な変容がない場合は、無しとする。

・交歓、共創的な体験が生まれているか、それが何によって生まれているのか

→作品自体が何が原因で誰との交歓や共創が生まれているのかで<PLAY GROUND>構築のための鍵になると考えている。作者と鑑賞者、または鑑賞者と鑑賞者の間で作品を体験する以前よりもコミュニケーションが良好になったり、作品を通して会話が生まれることを交歓が生まれる、交流によって新しいものが生まれたり、新しい価値観やアイデアが生まれることを共創的な体験が生まれているとする。

2.4.1 リクリット・ティラバーニャ 《untitled(free/still)》



リクリット・ティラバーニャ 《untitled(free/still)》 1992/1995/2007/2011-

リクリット・ティラバーニャの《untitled(free/still)》は、美術館の中にカレーを食べるプラットフォームを作ることによって鑑賞者が作品を創造する一員にする作品だ。この作品によって鑑賞者は「作品を創造する体験」を得る。リクリットはそのギャラリーをラウンジ空間に変え、タイ・カレーを作り、無料で来場者に振る舞った。《untitled(free/still)》の目的は、現代美術の鑑賞を文字通り社会的な体験へと解放することだった。参加者は作品として記録されるパフォーマンスの観客ではなく、作品であり、カレーを食べたり会話をしながら、リアルタイムに、作品の創造に加わっている。リクリットは、この作品の参加を通して鑑賞者がただ作品を眺めるだけでなく、意識を持って作品に関与することを求めた。MoMAのキュレーターであるローラ・ホプトマンは、この作品で参加者達から驚きと共に大きな喜びを得たと語っている¹⁸。参加者は食事をとるという体験を通して、友人との会話を楽しみながら、新しい友人を得るという関係性を構築することで「作品を創造する体験」を得たのだ。

- ・鑑賞者：任意で作品に参加しカレーを食べることで友人や他者と交流をする。
- ・作者(又はスタッフ)：カレーを振る舞う。
- ・作品：鑑賞者の参加。アートの文脈に食事をするという日常を組み込むことで鑑賞者にも創造者の一員とさせながらその空間自体が絶えず変化していくものとなっている。

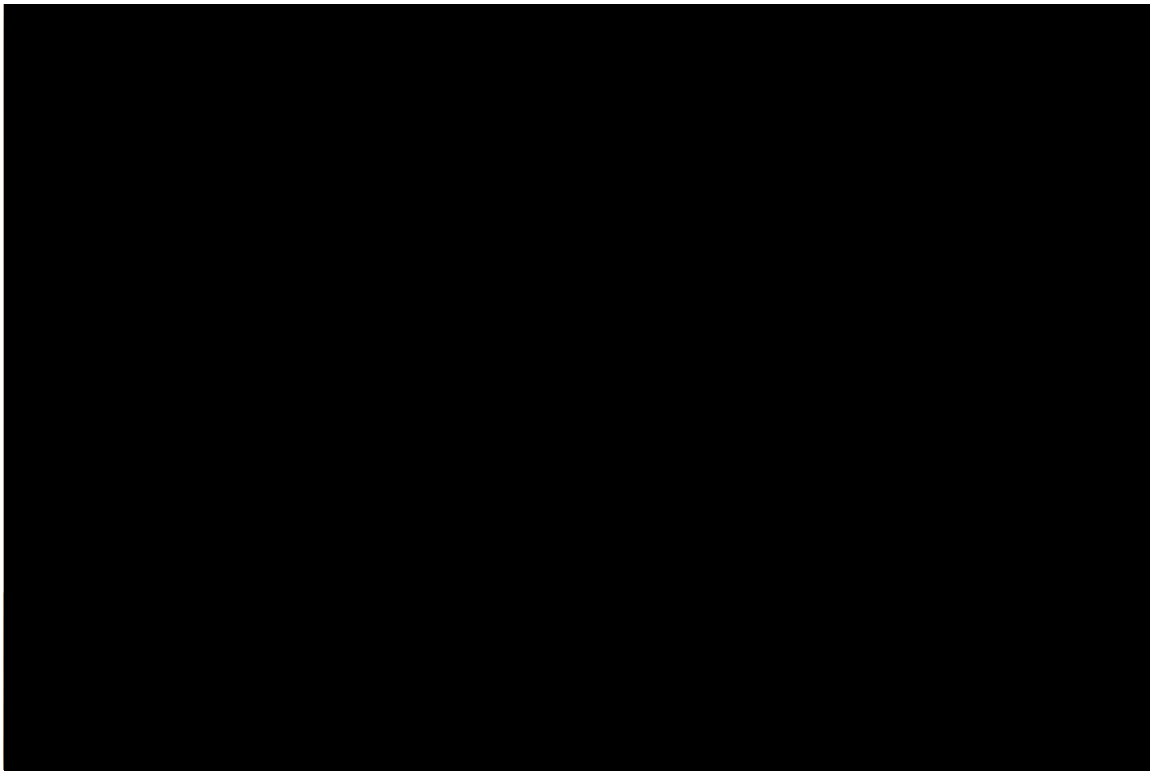
この作品においては、作者がリクリット又は美術館スタッフ、鑑賞者は鑑賞者、作品はカレーやカレーを食べるインスタレーション空間のことをさす。この作品は、作品自体が鑑賞者の関与によって常に変容するかたちになっており、その点では創造的な空間である。そして鑑賞者は参加することで、作品の創造者となる体験は鑑賞者自身にとって新しい体験を生み出している。それは鑑賞者自身がカレーを食べる中で他者で行うコミュニケーションから成り立っている。

比較要素

- ・作者、鑑賞者の作品への参加：作者の参加は限定的、鑑賞者の参加は会期中行われる。
- ・作品の有形無形の有無：カレーは有形、鑑賞者同士の交流によって生まれる関係性は無形。
- ・作者と鑑賞者の関わりの有無：カレーを渡される時。代わりに鑑賞者同士の関わりがある。
- ・鑑賞者の参加によって作品の変容があるか：参加者が増えるごとに作品の体験者が増え、それに伴い、展示会場に食べた後のカップが残っていく。
- ・交歓、共創的な体験が生まれているか、それが何によって生まれているのか：あり。鑑賞者が参加し、カレーを食しながら他者と関わる中で創造的で共創的な体験が生まれている。

¹⁸ Rirkrit Tiravanija | untitled (free/still) | The Museum of Modern Art公式YouTube：ローラ・ホプトマン(MoMA絵画/彫刻部門キュレーター)
<https://youtu.be/QxRx2s3FpSg>(参照2021年8月17日)

2.4.2 リー・ミンウェイ 《プロジェクト ともに食す》



リー・ミンウェイ 《プロジェクト・ともに食す》 1997/2014年

リーの《プロジェクト ともに食す》は、展覧会期間中に美術館の閉館後に抽選で選ばれた参加者と作者又は美術館スタッフという見知らぬ人同士のプライベートな食事を行う中で<日常を再認識し、他者と関わることで自身も他者も変化する経験>を作り出す作品だ。この作品は、1997年にリーがイェール大学の修士課程の1年生だったときに始まった。大学院に入学したばかりのリーは大学のキャンパスの中に何百枚ものポスターを貼り、「食べ物を分かち合い、内省的な会話をしたい人は連絡してください。」¹⁹ と呼びかけ、そして45通の反応があった。結果リーは、1年間ほぼ1日おきに反応のあった初対面の人々を自身のスタジオに招待し、食事を共にした。²⁰ リーはインタビューでこの行為を「はじめて顔を合わせる人同士が「食事」という、ごくごく日常的ではあるけど親密な行為をともにすることで自分たちの内面に起こる変化を楽しむ企て」だと話す。²¹ それは鑑賞者自身だけでなく、作者であるリー自身にも変化を期待しているようにも聞こえる。「自分自身のことについてしか語れませんが私の作品にとって「参加」とは、「来場者の内面を変化させるもの」であり、同時に作品を「より豊かにしてくれるもの」²² だといい、「参加した鑑賞者

¹⁹ "LEE. MINGWEI THE DINING PROJECT, 1997", PERROTIN ,https://www.perrotin.com/artists/lee_mingwei/550/the-dining-project/48700(参照2021年8月17日)を筆者が翻訳

²⁰ "Lee Mingwei: The Dining Project" ,The University of Chicago公式YouTube <https://youtu.be/l3-bJsMY7Fo> (参照2021年8月17日)

²¹「リー・ミンウェイさんのアートのかたち 第1回 誰でもアートに「参加」できる。」,ほぼ日イトイ新聞, https://www.1101.com/lee_mingwei/2014-11-13.html,2014年11月13日(参照2021年8月17日)

²² 同サイト

にとって何かの始まりであり、人生の始まりであり、会話の始まりであり、関係の始まりである」とも話す。²³ リーの「もてなし」を鑑賞者が受容する中で行われる二人の内省的な会話が、この作品を形づくる。そして互いの内面の変化を楽しむ企てが成立するには、リーが参加者を思い、食器や料理のメニュー、部屋の設えを考え鑑賞者自身が「もてなされている」と感じることで、それによって生じる鑑賞者の能動的な態度が不可欠である。食事という作品の中で作者も鑑賞者も互いに渡し、渡される関係を構築することで作品を変容させていく行為はデュシャンのいう創造的な行為に繋がる。彼が作る体験は、＜日常を再認識し、他者と関わることで自身も他者も変化する経験＞を作り出している。

- ・鑑賞者：任意で作品に参加しリーと共に食事をしながら内省的な会話をする。
- ・作者(又はスタッフ)：参加する鑑賞者に対してもてなしのある食事を振る舞い、共に内省的な会話をする。
- ・作品：2人における関係性。それによって内容が作られ、変容していく。

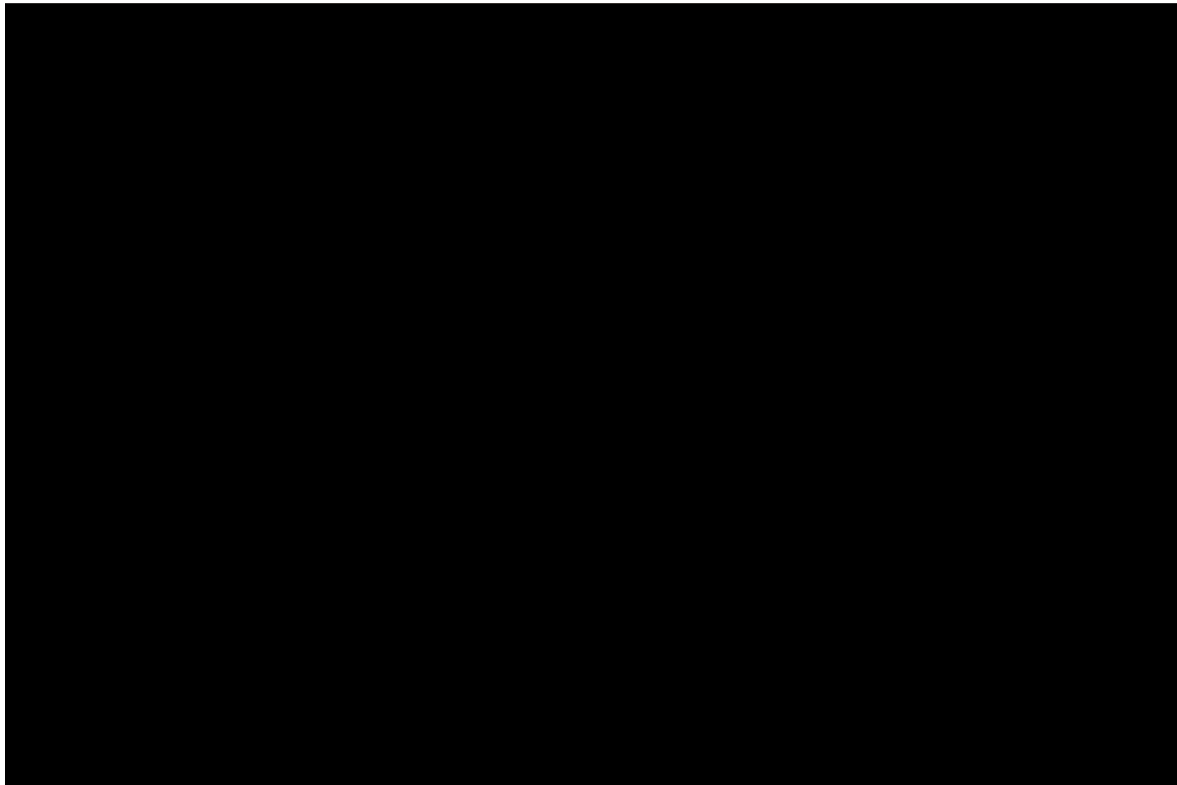
この作品においては、作者がリー又は美術館スタッフ、鑑賞者は鑑賞者、作品は作者と鑑賞者が共有する時間や関係性であると考えられる。この作品は、作品自体が鑑賞者の関与によって常に異なるコミュニケーションを作者の立場の人は取ることになる。作者と鑑賞者との相互関係によって生まれる、毎回異なる内省的な会話は共創的である。作者⇄鑑賞者という部分で鑑賞者がコミュニケーションという行為によって作品自体が変容している。

比較要素

- ・作者、鑑賞者の作品への参加：リー自体が参加し、鑑賞者も参加する。
- ・作品の有形無形の有無：食事を空間、料理、食器などは有形の作品の一部である。また作者と鑑賞者のやりとりも作品であり無形な部分もある。また記録として食事中を無音で撮影した映像がある。
- ・作者と鑑賞者の関わりの有無：あり。リーと鑑賞者がリーのもてなしの食事を食しながら内省的な会話を行う。
- ・鑑賞者の参加によって作品の変容があるか：リーと鑑賞者の会話によってお互いの心情に変化があることは考えられる。また鑑賞者によってビデオの違いは出てくる。
- ・交歓、共創的な体験が生まれているか、それが何によって生まれているのか：あり。リーと鑑賞者によって行われる内省的な会話は、後の20年以上経った人の記憶にも残っていることから新しい価値を生み出す共創的な体験だったと考えられる。そしてその体験は、リーが意識した「もてなし」という作者が鑑賞者に対する態度によって生まれている。

²³ “Lee Mingwei: The Dining Project”, The University of Chicago公式YouTube <https://youtu.be/I3-bJsMY7Fo> (参照2021年8月17日)

2.4.3 キム・スージャ 《Archive of mind》



キム・スージャ 《Archive of Mind》 2016年

キム・スージャの《Archive of mind》は、幅が19m程の大きな木のテーブルに参加者が作った粘土の球体が置かれている作品だ。参加者は、作品空間で異なる色の粘土4種類の中から好きなものを好きな量、任意で自分の手で掴み、中央にあるテーブルの席につく。そして好きな時間、手にある粘土を捏ねて球体を作り、出来上がったその球体をテーブルの上に置いていく。²⁴ インタビューで、キムはこの作品における体験について<心の不在、空虚>²⁵という言葉を用いており、このことからキムはこの作品による体験から<瞑想の経験>を促していることがわかる。参加者は作者が用意した小声のサウンドの中で、粘土に触れてその感触を受信しながら徐々にその感触や意識を無へと向けていくのだ。自分の手の動作が徐々に一定のリズムへと移行し瞑想していく。鑑賞者各々が、自身の手の中にある粘土によって精神の宇宙に飛び込むことを許される。そしてそこで得る感触、内省の時間、無の時間、意識が戻り、精神の宇宙を手放す時、それは参加した鑑賞者達によって作られる宇宙の生態系の星のようになる。そのような体験によって、この作品は<瞑想の経験>と<鑑賞者自身のアウトプットの経験>を作っている。この作品を鑑賞者が体験する時、前述したリーのように作者が必ずいるわけではないが²⁶、作者の瞑想の経験を生み出そうとする試みとキムの小

²⁴ Bansie Vasvani 「An Artist Invites Viewers to Attain Stillness of Mind Together」,Hyperallergic, <https://hyperallergic.com/341419/an-artist-invites-viewers-to-attain-stillness-of-mind-together/>,2016年11月30日(参照2021年8月17日)

²⁵ "KIMSOOJA Explores the Notion of Being Human | Brilliant Ideas Ep. 45",Bloomberg Quicktake, <https://youtu.be/P3Dq9dNmE-I>, 2017年01月18日(参照2021年8月17日)

²⁶ リーの《プロジェクト ともに食す》もリーではなく、美術館スタッフやリー以外の人がホストを行う場合もある。

声のサウンド、粘土を提供するスタッフ、他の参加した鑑賞者が作り出した球体たちが、鑑賞者を能動的な態度へと導いている。そして鑑賞者は自身の手と粘土との相互作用を通して創造的な行為を行い、それが作品の質を変容させていくのである。

- ・鑑賞者：任意で作品に参加し、鑑賞者個々で瞑想しながら粘土を捏ねて球体を制作する。
- ・作者(又はスタッフ)：参加する鑑賞者に対して粘土の案内をする。
- ・作品：鑑賞者が制作した球体たちがインスタレーションになる。参加者が増えるごとに多数の球体が成す作品となる。また鑑賞者自身が瞑想する体験。

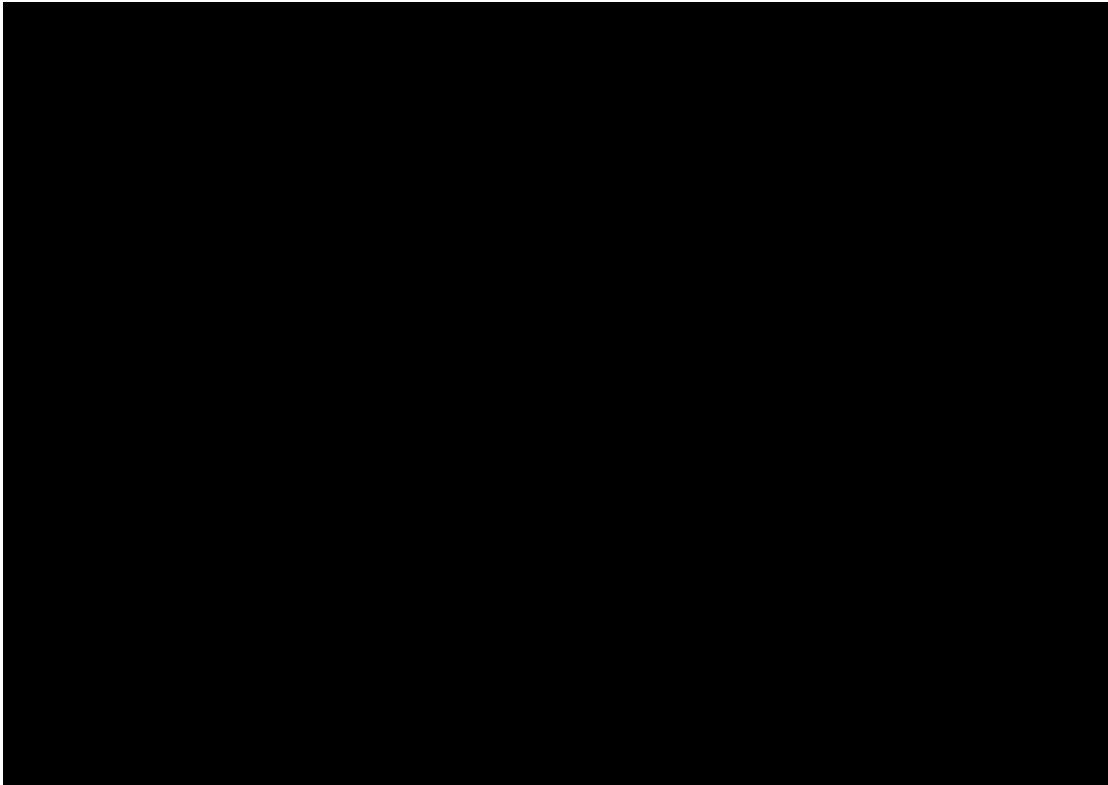
この作品においては、作者は主に美術館スタッフ、鑑賞者は鑑賞者、作品はインスタレーション空間と、鑑賞者が制作した球体、鑑賞者が体験する瞑想の時間だと考えられる。この作品は鑑賞者の関与によって粘土の球体が増え、常に変容するかたちになっている。その点では創造的な空間であり、鑑賞者はこの作品に参加することで、自身の瞑想の形を作品の一部として制作する新しい体験をする。そこには鑑賞者自身が粘土で球体を作る中で自身の瞑想や内省によって成り立っている。そしてその体験を生み出すために、作者(又はスタッフ)⇔作品はインスタレーションを始め、プラットフォームを作っている。鑑賞者が粘土を選択する、好きな時間その場で瞑想することができる、その中で球体が作られるという点で、鑑賞者に作品内での自由さを作ることで鑑賞者のアウトプットする余白が生まれていると考えられる。

比較要素

- ・作者、鑑賞者の作品への参加：キム自身は基本は参加していない、鑑賞者は参加する。
- ・作品の有形無形の有無：あり。インスタレーション、鑑賞者が制作する粘土。
- ・作者と鑑賞者の関わりの有無：なし。鑑賞者は瞑想を行いながら自身の粘土の球体を作る。
- ・鑑賞者の参加によって作品の変容があるか：あり。粘土の塊から鑑賞者が制作した球体が生まれ、それが会場に残っていくため、変容が起きていると考えられる。
- ・交歓、共創的な体験が生まれているか、それが何によって生まれているのか：あり。それが作者や他の鑑賞者との直接的な共同によって行われているわけではないが、キムが作った空間の中で鑑賞者は創造的な行為は行うことで間接的に共創体験にある。

2.4.4 西尾美也 《セルフ・セレクト》

西尾美也は「装う」という行為を主軸として多くの作品を展開している。《セルフ・セレクト》は、実施する街ですれ違った人の着ている衣服と西尾自身の衣服をその場で交換し、互いに着用する。そしてその姿を撮影し、ポートレートする作品だ。これまでフランス、ケニヤ、ベナン、ニュージーランドで実施されている。他人の服を着ることで、自身のきていた服との違和感から装うことを見直すきっかけを与えている。



西尾美也《セルフ・セレクト #4 (パリ)》2007

この作品は、作者である西尾自身が街中の人に声を掛けて衣服を交換し装い、その姿を写真におさめることで完成する。それは互いに持っているものを差し出し、受け取る中で生まれる「見知らぬ人の衣服を身に纏う」という新しい体験だ。それは西尾だけでも街の人だけでもできない、西尾がいて、それを了承する人がいることで成立する。それはデュシャンのいう作者と作品に参加する鑑賞者と作品という関係性だといえるのではないか。西尾と参加者が衣服を交換する中で得られる感触や違和感、ポートレートに映る今までと異なる自己、そして再び自身の服を着た時の安心感はポートレートに表れる以上に多いことだろう。それは全てを作品として他の鑑賞者に完全に共有できるわけではないが、＜作者と鑑賞者との唯一無二の身体的な感覚＞となる。そしてそれこそが、作者と鑑賞者と作品の共創的な行為であり、創造的行為と考えられる。

- ・鑑賞者：任意で作品に参加し西尾と服を交換し、ポートレイトの撮影を行う。
- ・作者(又はスタッフ)：街ゆく人を参加者に変える。服を交換し、ポートレイトを撮影する。
- ・作品：服の交換という行為。ポートレイト。

この作品においては、作者が西尾、鑑賞者は西尾に声をかけられた街の中での道ゆく人、作品は西尾と参加者の服の行為、ポートレイトをさす。この作品は、作品自体が参加者の関与によって常に内容が変化するかたちになっており、その点では創造的な空間である。そして鑑賞者は作品に参加することで、作品の創造者となる体験は鑑賞者自身にとって新しい体験を生み出している。そこには西尾と参加者が行うコミュニ

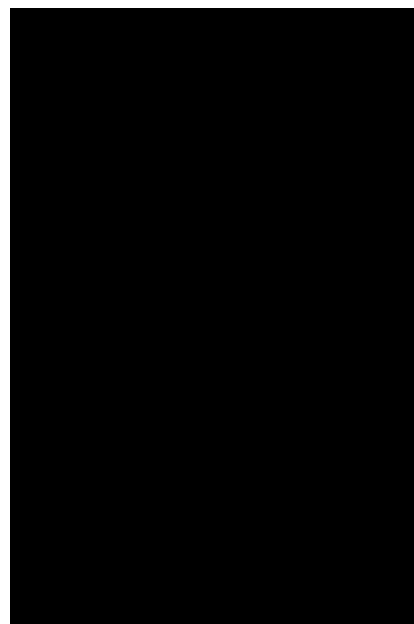
ケーションから成り立っており、それは”作者と共に”する共創的な場といえる。ただこの作品は、展覧会を行っている時にはポートレートで展示されるため会場にいる人を毎日行われているわけではない。その点で、共創的な部分では参考になりつつも展開の時間に本研究との差異がある。

比較要素

- ・ **作者、鑑賞者の作品への参加**：西尾自身が参加している。鑑賞者ではないが他者が参加する。
- ・ **作品の有形無形の有無**：あり。ポートレート。
- ・ **作者と鑑賞者の関わりの有無**：あり。作者と鑑賞者は互いの服を交換する。
- ・ **鑑賞者の参加によって作品の変容があるか**：あり。参加者によって西尾が着る服が変化している。西尾と参加者自身の外見が変容している。プロジェクト中に変容はあるが、展示期間中に変容はしない。
- ・ **交歓、共創的な体験が生まれているか、それが何によって生まれているのか**：衣類の交換によって直接的な共創体験が生まれている。

2.4.5 レアンドロ・エルリッヒ 《建物》

この作品は、床に設置されている建物のファサードに寝転がってポーズを取ると、本来なら垂直に立っている建物に人がくっついたりバルコニーからぶら下がっているようなアクロバティックな姿を鏡越しに映し出してくれる参加型の作品だ。この作品は、鑑賞者が作者が制作したインスタレーションに身を投じることで成立する。非日常的なシチュエーションに参加し、普段見ている日常ではない視点から物事を認識することができる。作者の直接的な展示期間中の関与はなく、鑑賞者同士に交流が生まれる。また鑑賞者は自身や友人の姿を撮影して記録として残すことはできるが、それがエルリッヒ自体の作品の一部になるわけではなく、作品自体は変容なく、体験者の移り変わりによって状況の変化が起きている。



レアンドロ・エルリッヒ 《建物》 2004/2017

- ・ **鑑賞者**：任意で作品に参加し様々なポーズをとる。
- ・ **作者(又はスタッフ)**：展覧会までに作品を制作。
- ・ **作品**：鑑賞者が参加できる巨大なインスタレーション。

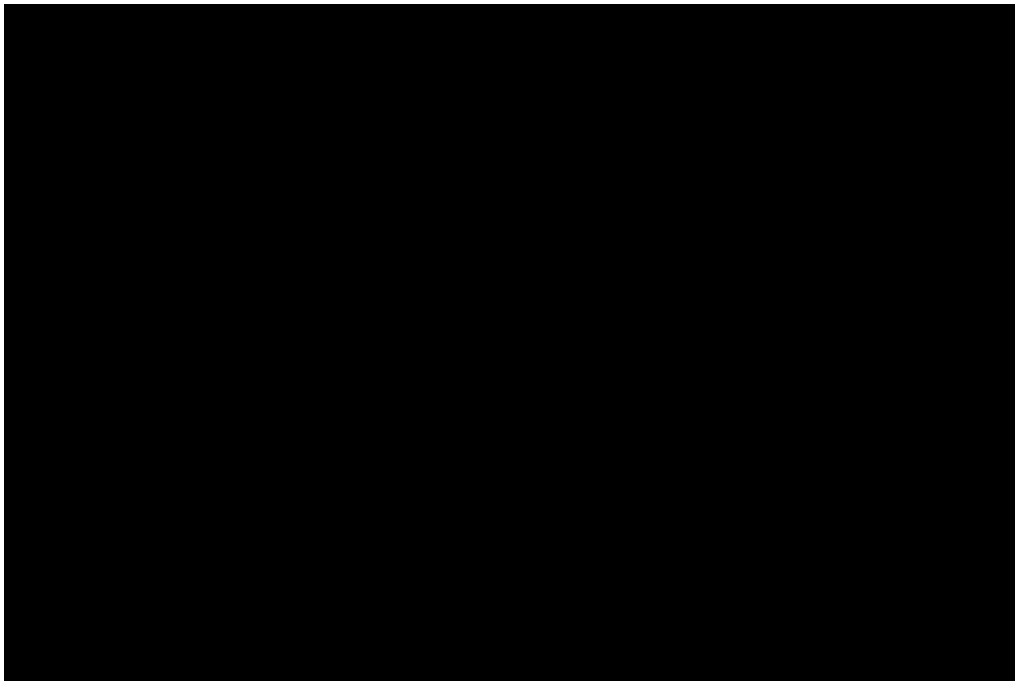
この作品においては、作者がエルリッヒ、鑑賞者は鑑賞者、作品は鑑賞者が参加できる巨大な家の形をしたインスタレーションである。その点でそれぞれの役割や関係性を見ていく。この作品は、作品自体が鑑賞者の関与によって鑑賞者を含んだ作品になり、写真を撮影することで楽しむことができる。鑑賞者が参加することで変化するかたちになっており、その点では創造的な空間である。しかしそれは他の作品で見てきた

ような創造ではなく、一時的に参加するような体験である。作品に対してどのようなポーズを取るかを考えることはあるが、作品自体を変容させてはいない。だがこの作品は、他の鑑賞者と共に楽しみながら交歓を生み出している。それは非日常的な作品に鑑賞者自身が自由にポーズを取る中で自分も作品の一部になり、それを他者と共有することで生まれていると考えられる。

比較要素

- ・ **作者、鑑賞者の作品への参加**：作者の参加はなし。
鑑賞者は参加する。
- ・ **作品の有形無形の有無**：あり。立体のインスタレーション。
- ・ **作者と鑑賞者の関わりの有無**：なし。鑑賞者自身が作品を体験することはあるが、作者と直接的な関わりはない。
- ・ **鑑賞者の参加によって作品の変容があるか**：なし。鑑賞者は参加によって非現実的な体験を得たり、それを写真に残すことができるが、作品自体に変容はない。
- ・ **交歓、共創的な体験が生まれているか、それが何によって生まれているのか**：生まれている。作者との直接的な交歓や共創的な体験はないが、非現実的な鑑賞体験を楽しむことはできる中で他の鑑賞者との交歓が生まれている。

2.4.6 小沢剛 《あなたが誰かを好きなように、誰もが誰かを好き》



小沢剛 《あなたが誰かを好きなように、誰もが誰かを好き》 2012

この作品は、鑑賞者が自分の好きなひとの似顔絵を描いて、布団ができた巨大な山の上にあるポストに投函することで世界の見知らぬ誰かに届き、またその代わりに世界の誰かが描いた好きなひとの似顔絵のポストカードがプレゼントされるというものだ。これまでにオーストラリア、バンコク、東京、広島、愛知、福島、香川、福島県いわき市、千葉、埼玉でも開催されている。鑑賞者は布団でできた巨大な山というインスタレーションの近くで好きな人の似顔絵をスタッフの説明を受けて描く。そして描き終わったら、布団山を駆け上って頂上のポストに投函する。布団山を滑り降りたら、世界の誰かが描いたポストカードを受け取る。この作品は、基本的にはスタッフとの交流し、決まった日程で、ワークショップ形式で作者である小沢と関わるができるため、普段の展示期間中に常に作者との関わりはない。作品自体は、鑑賞者が参加し絵が描かれ、渡されるなかで展示される絵や渡される絵が変化する中で変容していると考えられる。また描き、渡される中で間接的ではあるが共創的な体験が生まれていると考える。

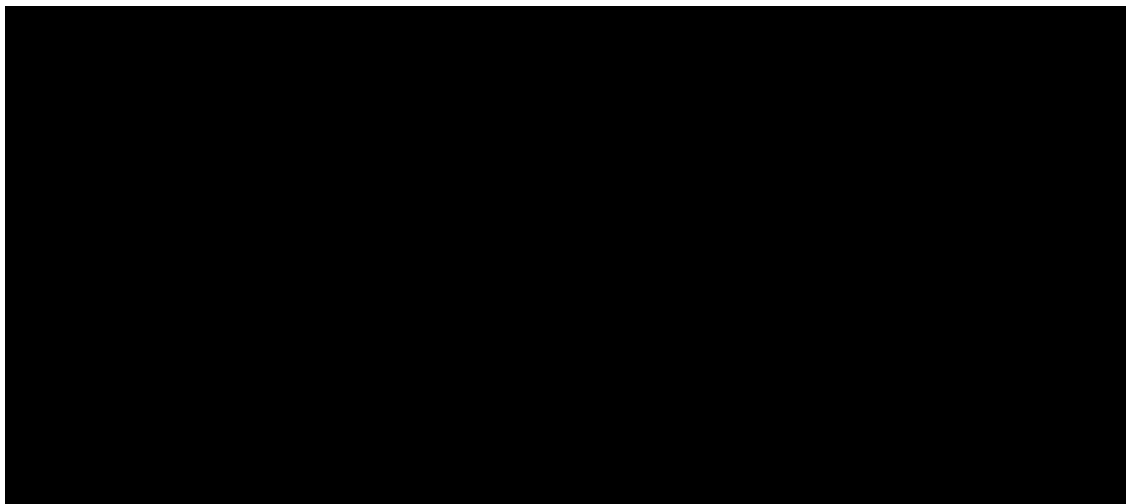
- ・鑑賞者：任意で作品に参加し、自分の好きな人の絵を描き、作品頂上にあるポストに投函する。代わりに他の誰かの好きな人のポストカードをもらうことができる。
- ・作者(又はスタッフ)：スタッフが作品の説明を行う。
- ・作品：布団でできた山のインスタレーション、鑑賞者が描いた好きな人の絵

この作品においては、作者が小沢又は美術館スタッフ、鑑賞者は鑑賞者、作品は布団でできたインスタレーションと鑑賞者の絵である。この作品は、作品自体が鑑賞者の関与によって絵が増えていく形で常に変容するかたちになっており、創造的な空間である。そして鑑賞者は参加し好きな人の絵を描きポストに投函することで、世界の誰かの好きな人の似顔絵のポストカードをもらえる。鑑賞者自身の行動で、作品や鑑賞者自身の体験が循環するような体験は共創的であり、鑑賞者自身にとって新しい体験を生み出している。作者の小沢は、イベントなどで参加する鑑賞者と共に体験を行うが、常にはいない。しかしそこには共創的な体験が生まれている。それは「好きな人の似顔絵を描く」というシンプルな問いに対して、鑑賞者自身が参加しアウトプットする機会があるからではないかと考えられる。

比較要素

- ・作者、鑑賞者の作品への参加：作者の参加はなし。鑑賞者は参加する。
- ・作品の有形無形の有無：あり。立体のインスタレーション。
- ・作者と鑑賞者の関わりの有無：なし。鑑賞者自身が作品を体験することはあるが、作者と直接的な関わりはない。
- ・鑑賞者の参加によって作品の変容があるか：あり。鑑賞者は参加によって、鑑賞者の大切なひとの絵が増えたり誰かに渡ったりする。作品の中で循環が起きている。
- ・交歓、共創的な体験が生まれているか、それが何によって生まれているのか：作者との直接的な交歓や共創的な体験はないが、他の鑑賞者と共に間接的ではあるが交歓と共創的な体験が生まれている。

2.4.7 八谷和彦 《視聴覚交換マシン》



八谷和彦《視聴覚交換マシン》1993

この作品は、体験する鑑賞者2人の視聴覚を交換する機能を持った視聴覚交換マシンという装置を用いて、互いの視聴覚を交換するものである。体験者が背中に背負ったアンテナ装置と、頭に装着しているヘッドマウントディスプレイとヘッドフォンによって体験者は強制的に互いの立場に強制的に立たされる。アイデンティティの境界を曖昧にすることを目的として制作されている²⁷ この作品は、体験が始まると一緒に体験している相手の視覚を自分の視覚で見て、相手の聴覚を自分の聴覚で聴くことになる。自分の向いている視点は相手の視点になってしまうため、自分が下を向いていても相手が上を向いていれば自分に見える視点は上方向になる。自分の姿が相手の視点を通して時折視えることで、自分の位置を確認する。相手と手を取り合った時が体験の一つの完了の仕方であるが、中々手を取り合うことができないため声を掛けたりしながら協力することになる。次第に自分の姿が眼前に現れ、手を取り合った時の達成感は安堵に近いものがある。この体験には、専門のスタッフか時に作者の八谷自身が参加することもあるが、八谷自身が大きく関与することはなく、あまりに鑑賞者同士がかけ離れてしまった時に少し引き合わせてくれる程度であり、この作品の共創相手は主に体験している2人の鑑賞者である。鑑賞者の参加によって視点が常に変化するため変化はあるが、装置自体が変容しているわけではない。

- ・鑑賞者：任意で参加した2人。作品の装置を装着し、体験する。
- ・作者(又はスタッフ)：参加する鑑賞者に対して作品の説明や装置の設置。
- ・作品：装置。視聴覚を交換して行われる鑑賞者の体験。

この作品においては、作者が八谷又は美術館スタッフ、鑑賞者は参加する鑑賞者、作品は鑑賞者が頭と背中に設置する装置と、視聴覚を交換して行う体験自体である。ヘッドマウントディスプレイに映る景色は参

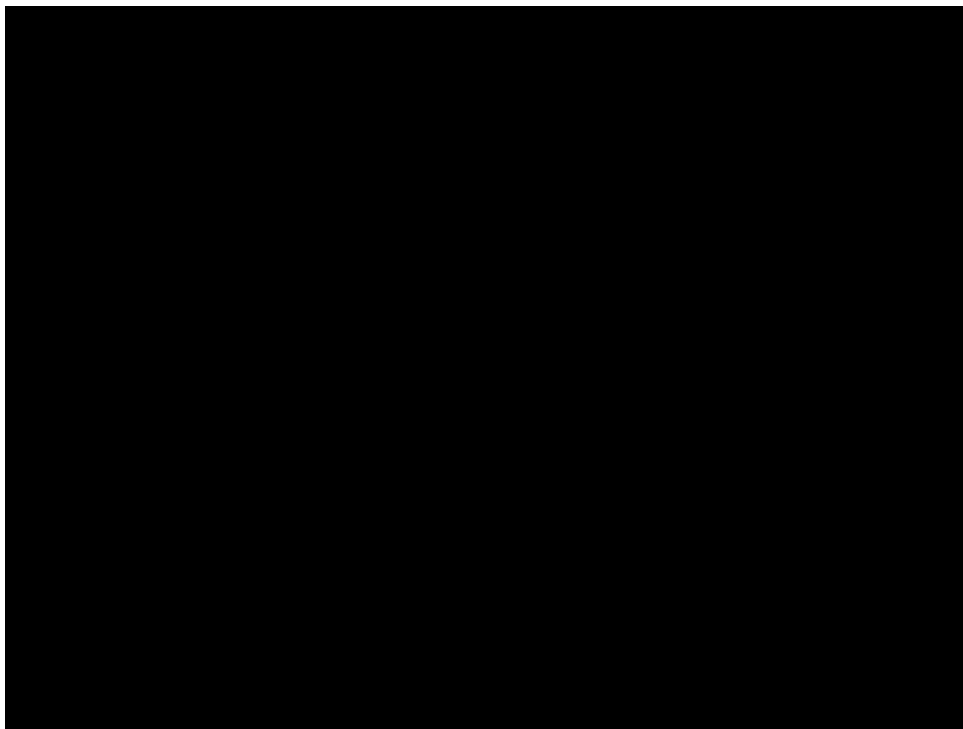
²⁷ 八谷和彦氏の公式webサイトより https://www.petworks.co.jp/~hachiyu/works/shi_ting_jue_jiao_huanmashin.html

加する鑑賞者によって異なるため、常に変容するかたちになっている。また2人の参加者が右往左往しながら、声を掛けながら相手の視点で自分自身を見つける模索や試行は、協力でもあり共創的な体験である。それは作品を媒介として、鑑賞者同士で行われているのであり、そこには作者は介入していない。その部分では作者と鑑賞者という関係ではないが、2人の鑑賞者を作品が仲介して共創的な体験が生まれている。鑑賞者の行動によって結果が変わってくるため、それぞれにとって唯一無二で再演不可能な貴重な体験である。

比較要素

- ・作者、鑑賞者の作品への参加：作者の参加はなし。鑑賞者は参加する。
- ・作品の有形無形の有無：あり。視聴覚交換マシンと、鑑賞者自身。
- ・作者と鑑賞者の関わりの有無：なし。作者との関わりはないが、作品に参加する二人の鑑賞者同士の関わりがある。
- ・鑑賞者の参加によって作品の変容があるか：なし。ただし、鑑賞者二人のそれぞれの動きによって、互いの見る視点は常に変化する。
- ・交歓、共創的な体験が生まれているか、それが何によって生まれているのか：作者との直接的な交歓や共創的な体験はないが、参加している鑑賞者同士で直接的な交歓が生まれている。

2.4.8 タノタイガ 《タノニマス》



タノタイガ《タノニマス》2007年(2019年再制作)

この作品は、タノタイガと匿名性のanonymousを合わせた造語で、作者であるタノタイガ自身の顔を型取りしたお面に鑑賞者が自由にデコレーションし、デコレーションされたお面が展覧会会場に増えていくというもので、統一性を求められる社会に対しての風刺的な意味が込められている。

- ・鑑賞者：任意で作品に参加した鑑賞者。作者の顔を型取りしたお面を使ってデコレーションを行う。
- ・作者(又はスタッフ)：タノタイガ又は美術館・展示スタッフ。体験の案内をする。
- ・作品：鑑賞者がデコレーションするお面。

この作品においては、作者がタノタイガ又は美術館・展示スタッフ、鑑賞者は鑑賞者、作品は鑑賞者が制作するデコレーションされたお面である。この作品は、鑑賞者が参加しお面をデコレーションすることによって常に作品自体が増加し、変容するかたちになっており、その点では創造的である。そしてデコレーションするお面自体は同じものであるところを、鑑賞者のデコレーションによって無数の異なる顔に生まれ変わっていくのは共創的である。この作品も常に作者のタノタイガが展示期間中に在廊しているわけではないが、美術館スタッフが案内をし体験できる形となっている。

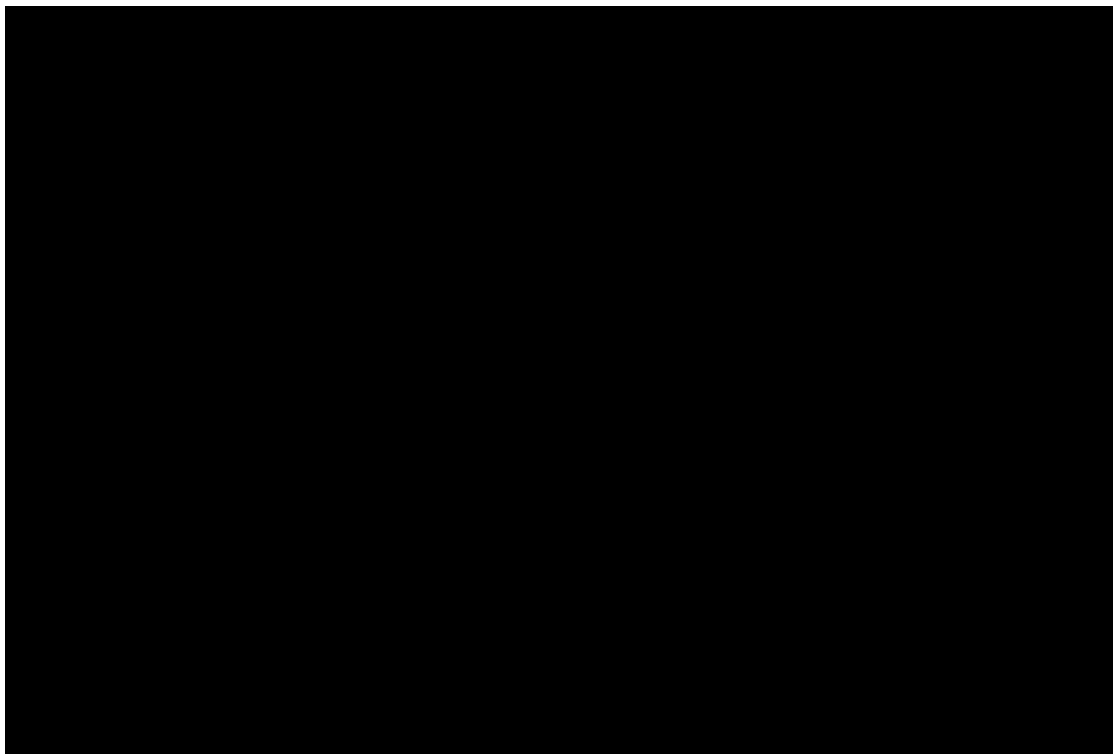
比較要素

- ・作者、鑑賞者の作品への参加：作者の参加はなし。鑑賞者は参加する。
- ・作品の有形無形の有無：あり。タノタイガの顔を型取りしたお面。
- ・作者と鑑賞者の関わりの有無：なし。作者との関わりはないが、同じ時間に制作する他の鑑賞者間での交流はあり。
- ・鑑賞者の参加によって作品の変容があるか：あり。鑑賞者がお面にデコレーションすることで変容し、それを展示していくことで増えていく。
- ・交歓、共創的な体験が生まれているか、それが何によって生まれているのか：作者との直接的な交歓や共創的な体験はないが、参加している鑑賞者同士で直接的な交歓が生まれている。

2.4.9 オノ・ヨーコ 《色を加えるペインティング（難民船）》

この作品は、展示されている難民船を模した立体作品と白い壁に、鑑賞者が平和への祈りを書き込んでいく参加型の作品である。展示の始めには白い壁と難民船のインスタレーションだが、参加者それぞれに平和へのメッセージを描くことで作品自体が色づいていく。

- ・鑑賞者：任意で作品に参加し白い壁や難民船に平和のメッセージを描く。
- ・作者(又はスタッフ)：参加する鑑賞者に対して作品の説明をする。
- ・作品：展示されているインスタレーション、鑑賞者が描いたメッセージ。



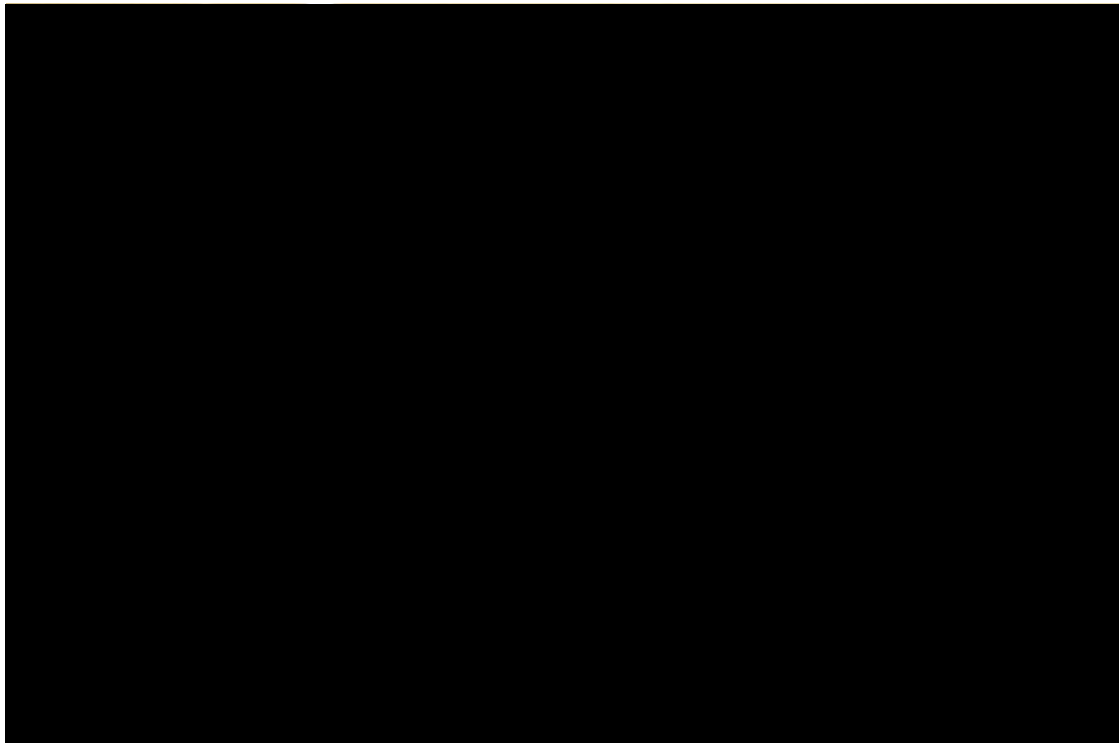
オノ・ヨーコ《色を加えるペインティング（難民船）》1960/2016-2018

この作品においては、作者がオノ・ヨーコ又は美術館スタッフ、鑑賞者は鑑賞者、作品は展示されているインスタレーションとオノ・ヨーコや鑑賞者が描いた平和のメッセージである。この作品は、鑑賞者の参加によって少しずつ描かれ作品自体が常に変容するかたちになっており、その点では創造的な空間である。そしてそれが一人の参加ではなく、多くの人の関与によって白かった作品や空間が変容していくと言う点で共創的である。オノ・ヨーコは展示期間中に常に在廊していない為、直接オノ・ヨーコと鑑賞者が出会うわけではないが、作品にはオノ・ヨーコ自体が描いた平和のメッセージがあるため間接的に共創的な関係になっていると考えられる。

比較要素

- ・ **作者、鑑賞者の作品への参加**：会場に常にはいない。鑑賞者は参加する。
- ・ **作品の有形無形の有無**：あり。難民船と、白い壁面。
- ・ **作者と鑑賞者の関わりの有無**：なし。作者との関わりはないが、作品に参加する鑑賞者同士の関わりがある可能性はある。
- ・ **鑑賞者の参加によって作品の変容があるか**：あり。鑑賞者が壁や船に書き込むことで変容する。
- ・ **交歓、共創的な体験が生まれているか、それが何によって生まれているのか**：作者との直接的な交歓や共創的な体験はないが、参加している鑑賞者同士で直接的な交歓が生まれている。

2.4.10 日比野克彦 《HIBINO HOSPITAL vol.69 つの会議》



日比野克彦《HIBINO HOSPITAL vol.68 つの会議》2017

この作品は、日比野克彦が行っているワークショップである。事前に内容が知らされないまま集まった参加者で行われるワークショップ《HIBINO HOSPITAL》の69番目である《つの会議》は、参加者が普段の生活で得た怒りを書き出して共有し、つのを工作して被り、怒りを退散させるといった内容となっている。

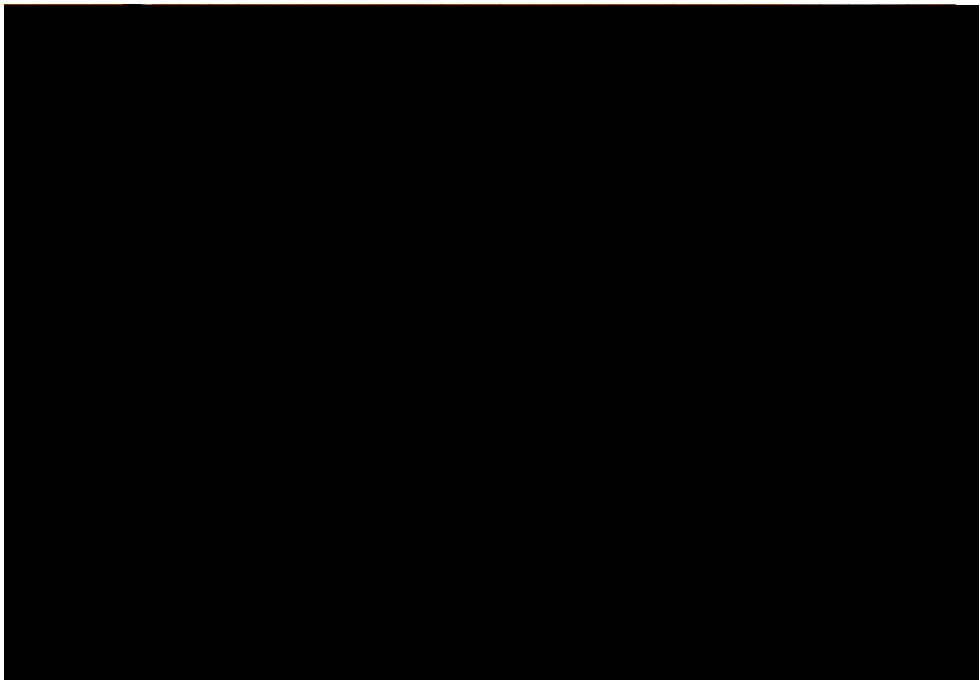
- ・鑑賞者：任意で作品ワークショップに参加した参加者。日比野が考案したワークショップに参加する。
- ・作者(又はスタッフ)：日比野。ワークショップの進行を行う。
- ・作品：ワークショップでできる制作物や、そこで交わされるコミュニケーション。

この作品においては、作者が日比野、鑑賞者はワークショップの参加者、作品はワークショップで参加者それぞれが作る制作物や参加者同士、日比野との交わすコミュニケーションであると考えられる。この作品は、日比野が当日に出すお題に鑑賞者が考え、制作するという点で創造的な空間である。そして鑑賞者は参加することで、作品の創造者という新しい体験を生み出している。そこには作者である日比野と鑑賞者の交流があり、その相互作用によって鑑賞者の作るものも変化する。又日比野が司会をしながら途中経過を他の参加者に共有したり、共感する時間があり、作者や他の参加者との相互作用によって更に最終の制作物も変わってくるという、自分以外の人達の関わりで共創的な体験を得ている。またこの作品は、ワークショップとして1日のみ行われたものである。

比較要素

- ・作者、鑑賞者の作品への参加：作者の参加はあり。鑑賞者も参加する。
- ・作品の有形無形の有無：事前にはなし。作っていく途中で鑑賞者によって作られる。
- ・作者と鑑賞者の関わりの有無：あり。作者との直接的な関わり以外にも、参加している他の参加者や運営スタッフとの交流もある。
- ・鑑賞者の参加によって作品の変容があるか：なし。作品自体が出来上がる過程があるが、事前に作品がないため変容はない。
- ・交歓、共創的な体験が生まれているか、それが何によって生まれているのか：作者との直接的な交流や交歓、共創的がある。また、参加している鑑賞者同士で直接的な交歓が生まれている。

2.4.11 田中優菜 《愛おもう屋台》



田中優菜《愛おもう屋台》 2018

この作品は、作者である田中が会期中に作品に身を置き、「あなたにとって愛とは何ですか？」という問いの答えを屋台に展示し、無料で配るキャンディを舐める鑑賞者と共に自分の根底にある愛というものを見つめる時間を生み出す体験を作る。鑑賞者は屋台の中から他者の愛への回答を受け取り、自身も書いて屋台に置いていくことで多くの人の愛への回答が集まる。

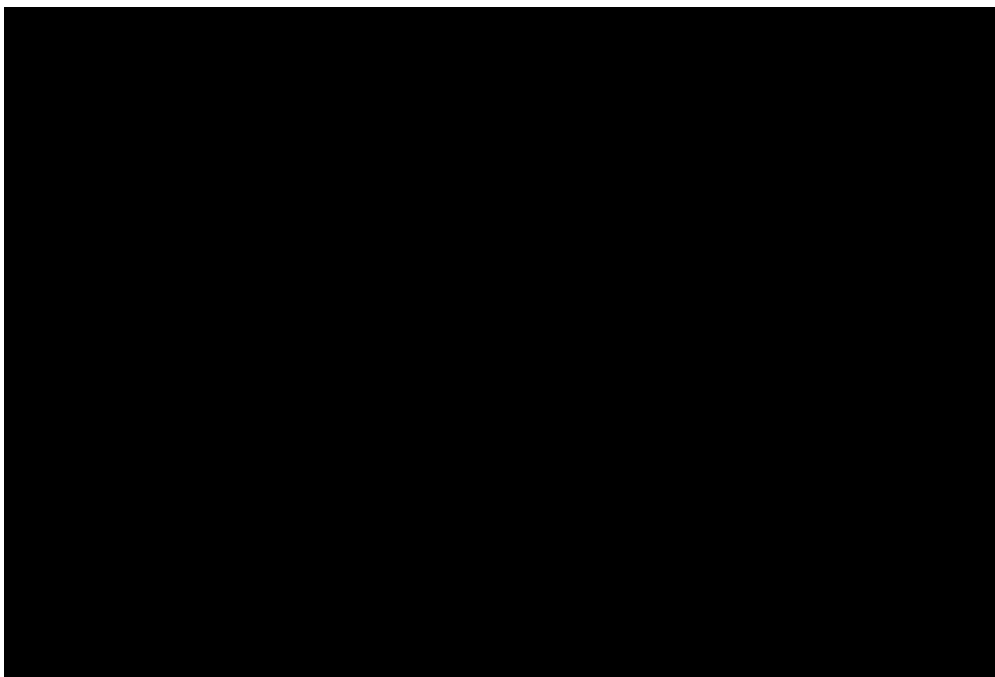
- ・鑑賞者：任意で作品に参加し田中とキャンディを舐めながら、愛について考える。
- ・作者(又はスタッフ)：田中。参加した鑑賞者にキャンディを渡し、一緒に愛について考える。
- ・作品：愛についての回答が書かれた紙を展示している屋台、田中と鑑賞者との交流。

この作品においては、作者が田中、鑑賞者は鑑賞者、作品は屋台と田中と鑑賞者との愛について考える交流であると考えられる。この作品は、鑑賞者が屋台の中にある6つの箱の中から一つ他者の「自分にとっての愛」を読み、その後「自分にとっての愛」を考え、紙に書いて屋台内に作者に吊るしてもらう。作品自体が鑑賞者の関与によって常に変容し、参加が増えることで多くの人の愛についての回答が集まっていく。これまで見てきた作品の中で常に在廊している作者は少なかったが、田中は作品の中に自身が入り、参加する鑑賞者との対話が重要であると考え出来る限り在廊していた。それによって多くの参加者によって、増殖する愛への回答、他者の愛の回答を受け取るという体験、作者である田中と愛について考えるという行為も共創的な体験が生まれた。

比較要素

- ・ **作者、鑑賞者の作品への参加**：作者の参加はあり。鑑賞者も参加する。
- ・ **作品の有形無形の有無**：あり。屋台。愛の問いに答えた用紙が展示されている。
- ・ **作者と鑑賞者の関わりの有無**：あり。作者との直接的な関わり以外にも、参加している他の参加者や運営スタッフとの交流もある。
- ・ **鑑賞者の参加によって作品の変容があるか**：鑑賞者によって飴が消費されるが、屋台自体が変容することはない。
- ・ **交歓、共創的な体験が生まれているか、それが何によって生まれているのか**：作者との直接的な交流や交歓、共創的がある。また、参加している鑑賞者同士で直接的な交歓が生まれている。

2.4.12 Port B 《新・東京修学旅行プロジェクト》



Port B 《新・東京修学旅行プロジェクト》 2017-

この作品は、実在する修学旅行をベースに、ありうるかも知れない訪問地をコースに加え、国ごとに東京観光ツアーをつくってシリーズ化していくプロジェクトであり、同時に演劇プロジェクトでもある。舞台や台詞を言うわけではないが、①プランをつくる（リサーチ・ツアープランを考える）、②ツアーを上演する（ツアーの実施・参加）、③ツアーをふりかえる（批評・ドキュメント制作）ことを、すべてプロジェクト・メンバーが行うという決まりがある。参加者はプロジェクトの全プロセスを能動的に体験し、演劇を通して社会や自分達について考える機会を得る。この態度はドイツの演出家、バルトルト・ブレヒトの「教育劇（learning play）」の理念を引き継いだものでもある。

- ・鑑賞者：任意で作品に参加しツアーを作る。
- ・作者(又はスタッフ)：Port B。
- ・作品：ツアーのコースを作り、コースを実施し、振り返る一連の体験。

比較要素

- ・作者、鑑賞者の作品への参加：作者の参加はあり。鑑賞者も参加する。
- ・作品の有形無形の有無：修学旅行のプランは有形。
- ・作者と鑑賞者の関わりの有無：あり。一緒に街を巡る。
- ・鑑賞者の参加によって作品の変容があるか：参加者のリサーチによってツアーの内容が変化する。
- ・交歓、共創的な体験が生まれているか、それが何によって生まれているのか：作者との直接的な交流や交歓、共創的がある。また、参加者同士で直接的な交歓が生まれている。

2.5 既存の作品における考察

これまで11の既存の鑑賞者参加型作品において、鑑賞者が参加する中でどのように交歓や共創的な体験が生まれるのかを見てきた。ここではそれをまとめ、＜PLAY GROUND＞構築のための足掛かりとする。

構成要素

- ・鑑賞者…参加することで、作品を変容させることができる。
- ・作者…鑑賞者と関わりを持つことで共創的な体験を作る可能性を持つ。
- ・作品…物質的な意味に関わらず、鑑賞者と作者や鑑賞者自身の共創的な体験の媒体となる。

比較要素

- ・作者、鑑賞者の作品への参加

→これまで見てきた既存作品は鑑賞者が参加できるものを選んできたため全ての作品で鑑賞者が参加している。作者は、常駐しているものは少なく、ワークショップやイベント等一時的なものが多く、展覧会

会期中に常時いる作品は少なかった。

・作品の有形無形の有無

→有形・無形の有無に関わらず、共創的な体験を作ることができることがわかった。共創的な体験は作品の有形・無形の有無が直接的な関係があるわけではないが、小沢の作品やタノタイガのように可視化することでその共創的な体験を鑑賞者が認識できると考えられる。

・作者と鑑賞者の関わりの有無

→鑑賞者が作者と直接関わりがなくとも、共創的な体験を生んでいる作品も存在した。その場合は、作者が制作した作品に鑑賞者のアウトプットの余白はあり、間接的に共創的な関係性を築いていることが条件だと考えられる。

・鑑賞者の参加によって作品の変容があるか

→鑑賞者の参加によって作品の変容は認められた。それは作品のインスタレーションが流動的になっているものや、会話等無形なもの、鑑賞者の創作物によって作品の要素が増加することなどがあった。他にも参加するのみで作品自体は変容しないもの、鑑賞者の参加時点では作品はなく参加し創作、共創する中で作品が出来上がっている形式も見受けられた。

・交歓、共創的な体験が生まれているか、それが何によって生まれているのか

→作品の中での鑑賞者を取り巻く交歓や共創的な体験は、①作者が制作した作品に鑑賞者が応える形で創作する中で生まれる共創的な体験、②鑑賞者が作品を体験する中で出会う他の鑑賞者との交流の中で生まれる交歓、③作者が主導で体験を作りそれに参加する人との協働作業によって生まれる交歓や共創体験、④鑑賞者が作者と共に体験する中での相互作用によって生まれる交歓と共創的な体験、があったと考える。

既存の作品を見てきて、共創的な体験が生まれる際に作者が必ずしも参加しているわけではないことがわかった。それによって作者がいない場合でも、制作した作者と間接的に共創的な体験は作ることができると考えられる。しかしその場合は鑑賞者に創作などのアウトプットや、作品内で自由に関わることで作品を変容させる余白があることが多かったため、鑑賞者へのアウトプットの機会を作ることが重要だと考えられる。キム、小沢やオノ、タノなどの作品は、常に作者自身がいるわけではないが、鑑賞者のアウトプットの機会によって、間接的に作者と鑑賞者の共創的な体験を生んでいる。

また、作者と共に体験する際は、互いの相互作用によって作品が変容したり増加しながら共創的な体験が生まれているため、作者がいない場合よりもより鑑賞者によって異なる応答を作者自身ができるため体験の幅が広がると考えられる。リーの作品や、日比野のワークショップ、田中は作者本人がいることでその場にきた人の境遇や状況、思考に対応し内容を変更したり寄り添うことができる。そういった直接的な応答をする中に、交歓や共創的な体験を生むことが出来ると考える。

<共創体験を作る上で重要なもの>

- ・作者がいなくても、鑑賞者自身が参加してアウトプットする機会がある作品は共創的な体験ができる。作者が作品を作って、それに鑑賞者が応える中で間接的に共創的な体験が生まれている。
- ・しかし、作者と鑑賞者が共に鑑賞することで作品と鑑賞者の間接的な共創ではなく、直接的な共創による体験中にいくつもの相互作用が起きることが考えられる。

本研究の特徴

これらを踏まえて本研究の特徴を以下だと考える。

- ・会期中に作者が、作品に常にいる作品であること。
- ・鑑賞者と一緒に体験する中に、創作の機会を作る。
- ・作品を変容や増加を行う中で、共創体験を作る。

これまで見てきた作品の中で、共創的な体験を作る機会はそれぞれの作品に存在していた。しかし鑑賞者が作者と直接展覧会の会期中に直接的な関わりを持って交歓や共創的な体験を行う事例は少なかった。このことから、本研究での<作者と鑑賞者が共有する体験鑑賞において、交歓と共創的体験の創造のための研究と概念構築>は、新しい鑑賞体験に繋がると考えられる。

次章では、自作品の中で最も<PLAY GROUND>を論じていく中で適切な自作品《人間ノリ巻き》から、<PLAY GROUND>がどのようなものを論じながら、必要な構成要素や時間軸、関係性の組み合わせについて考察していく。

第3章 《人間ノリ巻き》に見る研究分解

第3章では、作者と鑑賞者の共創的な体験である〈PLAY GROUND〉の概念構築に必要な要素を導き出す。自作品《人間ノリ巻き》は、自作の中でも第1章で述べていた作品と鑑賞者、作者と鑑賞者の共創的な行為が一番行われている作品だと考えているからだ。本作は、鑑賞者と作者が共に共同しながら、ノリ巻きというオブジェクトを用いて”人間ノリ巻き”という作品を作る体験を作る。そしてその共同作業を通して、鑑賞者と作者の間で交歓²⁸が生まれている。またそれを見ている他の鑑賞者達にも影響を与えていることや既に2000名以上の体験者がいることから、鑑賞者と作者が共有する新しい鑑賞体験である〈PLAY GROUND〉を構築する上での助けとなる。具体的には《人間ノリ巻き》の一連の体験を考察しながら、〈PLAY GROUND〉の構築において必要不可欠な要素を取り出していく。



今井さつき《人間ノリ巻き》2013/2018年
撮影：はじまりの美術館
展示風景：「無意味、のようなもの」はじまりの美術館

3.1 《人間ノリ巻き》とは

自作品《人間ノリ巻き》は、縦2000mm×横3000mm×厚さ50mm程の大きさの海苔巻きをを模した立体作品に、具材になるかたちで参加し、人間ノリ巻きを作者とすることができる鑑賞者参加型作品である。鑑賞者は自身と一緒に巻かれる具材(まぐろ、卵、でんぷ、干瓢)からいくつかを選択し、具材を抱いて、巨大な米粒のマットに寝転がる。そして板前姿の作者に勢いよく巻かれて、巨大な”人間ノリ巻き(体験者が具材

²⁸ 交歓：あまり交際のない人たちが打ち解けた雰囲気ですぐに親しく交わること

となって入った状態のノリ巻き)”になる。鑑賞者は”人間ノリ巻き”になった後は、その場で撮影し印刷した写真を、メニュー表になる木板に貼る。そして体験者自身が”～巻き”などとメニューを書き、メニュー表を完成させ、展示会場に飾られていくことで蓄積されていく。鑑賞者が作品に参加し、ノリ巻きというオブジェクトを作者と共に”人間ノリ巻き(体験者が具材となって入った状態のノリ巻き)”を作ることによって完成する。

3.2 《人間ノリ巻き》の主要要素

この節では、《人間ノリ巻き》の体験の中から見えてくる主要要素であるノリ巻きというオブジェクト、鑑賞者、作者をそれぞれの特徴と役割について論じる。

3.2.1 ノリ巻きという<オブジェクト>

本作品の中でノリ巻きは、オブジェクトとして機能する。それは作品の寿司屋という世界観を作る役割を担う。またモチーフである海苔巻きを150倍のサイズにして人が入れるように設計している。鑑賞者が寝転がり、鑑賞者と作者を繋ぐ媒体となる。



3.2.2 具材という<鑑賞者>

本作品での鑑賞者は、”ノリ巻き”の不足となっている「具材」となることで、作者とともに”人間ノリ巻き”を完成させる。具材を選び、米に寝転がり、巻かれる中で具材をしっかり持つ、足を伸ばすなど、巻く側の板前職人である作者と協力しながらオブジェクトである”ノリ巻き”と合体して”人間ノリ巻き”という作品になる。写真が貼られたメニュー表としてまた作品となり、その姿が展示会場に残っていく。



今井さつき《人間ノリ巻き》2013/2018年
撮影：はじまりの美術館

3.2.3 板前職人という<作者>

本作品での作者は、板前職人に扮してノリ巻きと共に寿司屋という世界観を作ることで鑑賞者を迎える。そして鑑賞者が参加を希望すれば、共同で”人間ノリ巻き”(鑑賞者が具材となって入った状態のノリ巻き)を作る。作者が一方向的に巻くのではなく、鑑賞者と協力しながら具材と鑑賞者が入った巨大な”人間ノリ巻き”を完成させる。完成した後は”人間ノリ巻き”の写真を撮影・印刷し、メニュー表にして鑑賞者に渡す。鑑賞者自身がノリ巻きの名前を書いている間、体験の感想を聞く。



今井さつき《人間ノリ巻き》2013/2018年
撮影：はじまりの美術館

このような変容可能な作品という<オブジェクト>と、オブジェクトと繋がりを持つことができる、<鑑賞者>と、それを繋げる<作者>がいることで、この作品は成り立っている。

3.3 《人間ノリ巻き》における体験の時間軸

主要な3つの要素に加え、鑑賞者が作品に出会い作者と共に体験する中で、以下のような体験の時間の流れを持っている。

体験の時間軸

①鑑賞者が板前職人の作者とオブジェクトであるノリ巻き²⁹に出会う

→鑑賞者は、作者とノリ巻きで作られた寿司屋という世界観に出会う。

②鑑賞者が作品に参加する

→鑑賞者の任意によって参加を選択することができる。

③鑑賞者が具材になり、板前である作者と協力して”人間ノリ巻き”³⁰を作る

→板前である作者が一方向的に巻くのではなく、そこには鑑賞者の協力がある。

④鑑賞者が”人間ノリ巻き”になる

→オブジェクトであったノリ巻きが、鑑賞者が具材になり2人で巻くことで”人間ノリ巻き”という作品になる。

⑤”人間ノリ巻き”を撮影する

→”人間ノリ巻き”になった鑑賞者と、板前職人と一緒に写真を撮る。

⑥写真を印刷し、鑑賞者がメニュー表を作る

→その場で写真を印刷し、木板の上部に貼る。下部には鑑賞者が自身の体験を経てメニュー名³¹を決め、記入する。メニュー表自体も作品となる。

⑦出来上がったメニュー表を飾る

→参加した鑑賞者の人数が増えるごとに、メニュー表が蓄積されていく。

このような過程の中には、巨大な海苔巻きというノリ巻き、海苔巻きの具材となる鑑賞者、板前職人という作者が3つの体験の時間軸の中で様々な関わりを持って、作品が作られているのがわかる。

²⁹ 海苔巻きのサイズを150倍にした、海苔巻きを模した立体オブジェクト

³⁰ “人間ノリ巻き”は、鑑賞者が参加する前のノリ巻きから、鑑賞者と作者で巻いたことによってできる人間(鑑賞者)入りのノリ巻きのことである。

³¹ ~巻きなど鑑賞者ごとに自由に書くことができる。

3.4 《人間ノリ巻き》における〈PLAY GROUND〉

本作品にどのような交歓と共創の場である〈PLAY GROUND〉が起きているのか。この作品の主要な要素である「ノリ巻き」、「鑑賞者」、「作者」がそれぞれ「ノリ巻き」と「鑑賞者」といったような、2つずつの相互作用と、全体に対する相互作用、周囲の鑑賞者に対しての影響がどのように行われているのかを整理する。



今井さつき《人間ノリ巻き》2013/2018年
撮影：はじまりの美術館
展示風景：「無意味、のようなもの」はじまりの美術館

3.4.1 【鑑賞者×作者】

具材となった鑑賞者と板前職人となった作者は、協力しながら”人間ノリ巻き”を作る関係性を持つ。それは鑑賞者が他の具材を両手で持ち、足を真っ直ぐ伸ばすことで板前職人である作者が巻きやすくなるといったような、お互いが助け合うような行動から交歓が生まれる。

そしてその結果、綺麗な丸い形の”人間ノリ巻き”が完成することで達成感が生まれる。その共同作業によってできた”人間ノリ巻き”は、単なるオブジェクトではなく作品となる。鑑賞者と作者は共通の鑑賞体験を通して交歓を生み、オブジェクトを作品へと変容させているのだ。

また、“人間ノリ巻き”が完成した後は、鑑賞者と作者が写った写真が貼られた木板のメニュー表に鑑賞者自身がメニューを書く。それは鑑賞者自身の名前もあれば、感じた感想を書く人など様々だが、その時に感じていることに作者は耳を傾ける。ある鑑賞者は、それまでこの作品が展示されている美術館のことを近所にも関わらず知らなかったが、偶然その日は仕事でうまくいかないことがあった。そのような中で美術館を見つけ、ふと巻かれたのだという³²。「巻かれるために来たのかもしれないな。」と言って、その鑑賞者は自身のメニュー表に「感動巻き」と書いた。この展示を企画したはじまりの美術館の小林氏は、その体験者からもらった感想について以下のように述べている。³³

本当に考え方の転換というか衝撃を受けたみたいで、お品書きに「感動巻き」って書かれて、
すごく気持ちが楽になったとおっしゃった方がいました。

この言葉から、自身の境遇の中で当然ノリ巻きと作者に出会い、“人間ノリ巻き”を共に作る体験を通して鑑賞者自身に変化があったことが窺える。作者と共に“人間ノリ巻き”を作る中で得た衝撃を、その後のメニュー表を作るという内省の時間で自身の変化に気づき、それを「感動」と書いた。このことから、鑑賞者が作者と協力し“人間ノリ巻き”という作品を作った後、メニュー表を作るという一種のクールダウンの時間に改めてその体験を内省し、自分が身を以て体験したことを認識していると考えられる。そしてメニューにしたためることでそれを確信し、体験から経験へと変化しているのではないか。そしてそのメニュー表が、鑑賞者と作者の交歓と共同の証として会場に蓄積されていく。

この鑑賞体験は、作者自身としても一つとして同じ体験にはならない。鑑賞者の身長・体重などのサイズや選んだ具材の量によってそれは千差万別であり、常に新しい体験である。うまく巻ける時もあれば巻けない時もあり、それは自身の体調や鑑賞者の協力によっても異なる。特に一人でうまく巻こうとする時が一番うまくいかない。これは筆者の個人的な体験から得る経験であるため一概にはいえないが、鑑賞者と作者との相互関係によって、常に結果が変わっていくものであることは間違いない。

3.4.2 【鑑賞者×ノリ巻き】

具材となる鑑賞者とノリ巻きは、合体することで作品になるという関係性を持つ。鑑賞者は、“人間ノリ巻き”という料理を作るために不可欠な存在である。鑑賞者がいなければ、ノリ巻きはただの巨大な海苔巻きを模したオブジェクトであるだけだが、不足している具材を鑑賞者が担うことで補うことができる。また、鑑賞者はこの作品に参加する際に自分と一緒に巻かれる具材を選んで巻かれるが、その具材が増えれば増えるほど、鑑賞者自身が持つのが難しくなり“人間ノリ巻き”を綺麗に巻くことが難しくなる。それでも鑑

³² はじまりの美術館、企画展『無意味、のようなもの』展における作者と鑑賞者の会話(2018年)

³³ “無意味、のようなもの【プレイバック！はじまりの美術館16】”, はじまりの美術館公式note 無意味、https://note.com/hajimari_ac/n/nee3fe39c5d79?magazine_key=mc0d0b3112a5a, 2020年6月22日(参照2021年8月17日)

賞者は具材を最適な2本³⁴よりも多く持つことが多い。時には鑑賞者の友人や恋人、子供と一緒に巻かれないと言われることもある。このように具材を選び、巻く難易度を変更することは鑑賞者に任されている。これはこの作品体験が決して作者によって難易度設定されているのではなく、鑑賞者自身がそれを担うことで鑑賞者自身にも作者にもリスクと緊張感が生じる。しかし鑑賞者と作者が予測し得ない体験を生み出すことで、互いに新しい体験へと繋がり、そこで得られるものが経験へと繋がる。

またアウトサイダー・キュレーターである櫛野展正は、本作が出展した展覧会のカタログに寄稿した文にノリ巻きに巻かれる体験について、こうも述べている。³⁵

最も身体性を感じることができるのが、～中略～《人間ノリ巻き》だろう。巨大な寿司下駄に並べられた海苔の上で寝転び、美術館スタッフ³⁶の手によって「ノリ巻き」にされたとき、はじめは身動きが取れず窮屈だったが、次第に快くなっていくのを感じた。それは、まるで乳児期に母親の胸に抱きしめられた感覚のよう

これは鑑賞者とノリ巻きが合体することで得られる感覚の一つであり、想起するものは鑑賞者それぞれだろう。それでも鑑賞者と作者だけでなく、鑑賞者とノリ巻きの間でもこのような何かしらの感覚を得る相互関係が窺える。

3.4.3 【ノリ巻き×作者】

ノリ巻きと作者は、鑑賞者が”人間ノリ巻き”体験を味わってもらうための世界観を構築する関係性を持ち、巨大なノリ巻き、板前職人の作者、そしてメニュー表と寿司下駄で寿司屋という世界観を作り上げる。これは、ヨハン・ホイジンガの遊びの定義にあるミミクリ(模倣)が組み込まれている。日常では人前で巻かれるという体験をしたことがある人は稀だが、そのような体験を抵抗なく行うためには日常から少しばかり距離を置いた、遊びの空間として設ることで重要だ。その為に寿司下駄の上に巨大なノリ巻きを置き、壁に既に体験した鑑賞者のメニュー表を掲げ、作者は板前姿となって鑑賞者を迎える。

鑑賞者は大きなノリ巻きと板前姿の作者に驚きながら、積極的に作者に話しかけにくる人もいれば、メニュー表を眺めながら体験を想像する人もいる。商品を眺めるだけ、店員に質問するといったような、様々な距離感を持って関わるような店構えとした。

³⁴ はじまりの美術館、企画展『無意味、のようなもの』展において、作者自身が100人巻いた頃に気づき、最適な数とした。それ以降2本が最適だと鑑賞者に伝えている。(2018年)

³⁵ 櫛野展正「無駄の中に宝がある」,はじまりの美術館編『無意味、のようなもの』展 公式カタログ,社会福祉法人安積愛育園 はじまりの美術館(2019年)

³⁶ 通常は作者が行うが、この日は作者不在のため事前に巻き方を伝えていたスタッフに行ってもらった。

3.4.4 【ノリ巻き×鑑賞者×作者】

ノリ巻きと作者で世界観を作り、そこに鑑賞者が参加し具材となり作者と共同することで“人間ノリ巻き”が完成する。その過程には共同する中での交歓が生まれ、それによってノリ巻きを“人間ノリ巻き”という作品に変え、体験後にはそれを考える時間を設けることで、体験を経験に変えていく機会の創作を試みる。

この体験は、デューイが言っているような《〈一つ〉の経験》に似ているのではないか。デューイのいう創作者が作品を作る中で能動的な行動と受動的な応答が混在した中で制作するように、本作は鑑賞者も受動的に鑑賞しながら能動的に体験する。そしてそれぞれの受動と能動がかけ合わさることで作品が完成する。それは具材としての鑑賞者と板前職人としての作者の、片方だけでは成り立たない関係性が作品にあることで生まれており、受動能動が成立し《〈一つ〉の経験》を生み出していると考えられる。また、鑑賞者と作者が互いの“人間ノリ巻き”を作るという共通体験を振り返り、メニュー表に落とし込むことで体験について再認識し、アウトプットする中で体験を経験に変えていると考えられる。

3.4.5 周囲への影響

鑑賞者と作者がノリ巻きと共有する“人間ノリ巻き”体験は、鑑賞者と作者とノリ巻きだけでなくそれを観ている周囲の鑑賞者たちにも影響を与えていた。それは、“人間ノリ巻き”が完成したときに歓声や拍手が起こったり、既に巻かれた鑑賞者が作者の横で巻く真似をしてみたり、鑑賞者と作者の共同作業を見て体験を促される鑑賞者がいたり、既に巻かれた鑑賞者がまだ巻かれていない他の鑑賞者に体験を勧めたり、展示されているメニュー表を見て初対面同士の会話が始まるなどがあり、“人間ノリ巻き”を作る周辺で、様々な新しい交流が生まれていた。

中でも、20代前半の女性が既に巻かれた中年の夫婦によって体験を薦められることによって巻かれ、新しい交流が生まれるということがあった。その20代前半の女性は、一人で来たためか少し恥ずかしそうに作品の周辺にあるメニュー表を眺めていた。その姿を見た中年夫婦の夫人が「あなたが100人目よ！ぜひ！」と体験を薦めた。夫人の薦めもあってか女性は巻かれ、展示での100人目の“人間ノリ巻き”となった。メニュー表を書き終わると、自然と3人で記念撮影を撮影することになった。初対面同士が、自身の体験から他者に薦め、共通の体験をすることによって交流が生まれていた。³⁷

他にも体験した鑑賞者のSNS投稿を見て体験にくる人や、Instagramで#猪苗代湖で検索した際に人間ノリ巻きの写真が出てきたことで美術館に訪れた人もいた。³⁸ このように鑑賞者と作者、ノリ巻きだけでなく周囲にも参加へ促される、会話が生まれる、体験後のSNS発信などによって新しい鑑賞者が訪れるといったような影響が起きている。また展覧会スタッフのインタビューによると、展覧会が終わったあとも、「ノリ巻

³⁷ 筆者の日記より、はじまりの美術館『無意味、のよなもの』展の会期中(2018年)

³⁸ 体験の際に美術館に来たきっかけを聞いたときに20代の女性から作者自信が聞いた、はじまりの美術館『無意味、のよなもの』展の会期中(2018年)

きはどこにあるんですか？」とお客様に何度か聞かれたという。³⁹ 2018年に展覧会を企画したはじまりの美術館の岡部館長は、《人間ノリ巻き》について以下のように述べている。

美術館の展示作品ではあるんだけど、身構えなくてよいというか。むしろ、自分自身がその作品になって、ものごとの見方を転換させるような作品でした。そして、はじまりの美術館が体験を重視しているっていうところでは、美術館のイメージをなお広げてくれるような、誰でも気軽に体感してもらえる作品だった⁴⁰

この作品はノリ巻きと作者によって美術館の中に寿司屋を作り上げ、日常とは少し異なる空間で鑑賞者を迎え入れた。また日常的に見たことのある海苔巻きをモチーフとし、そこに布団遊びという子供の頃に体験したことのある動作を加えることで、行為を想像できるようにした。それによって巨大なノリ巻きという驚きと、親しみのある行為を掛け合わせて想像することによって好奇心を湧かせようとした。

そして鑑賞者の選んだ具材を板前職人である作者が巻くことで、ただのオブジェクトであるノリ巻きを、“人間ノリ巻き”へと変容させていく。その共同体験の中で作者と鑑賞者との間に交歓が生まれ、完成させることで達成感が生まれる。そしてそれを見ている周囲の人たちは自身も巻かれないと感じたり、他者に参加を薦めたり、自身の巻かれた姿を他者に見せることで“人間ノリ巻き”を作る以上の広がりを見せる。そのような体験を短い時間ながらも内省し、メニュー表にしたためることで自身の体験を振り返り、物事の見方を転換させるような経験を生む。こうした鑑賞者と作者が共同する中で交歓を生み、作品を作り上げ、その雰囲気が周りに派生していくような場を<PLAY GROUND>と呼ぶこととしたい。

3.4.6 《人間ノリ巻き》における関係性のまとめ

これまでの《人間ノリ巻き》での<PLAY GROUND>に必要な要素をまとめると、以下のようになる。

- ・ノリ巻き⇔鑑賞者：合体することで作品になる
- ・鑑賞者⇔作者：ノリ巻きというオブジェクトをおもちゃに変え、人間ノリ巻き体験を作る共同関係
- ・ノリ巻き⇔作者：鑑賞者に人間ノリ巻き体験を味わってもらうための世界観を構築する

もしノリ巻き、鑑賞者、作者のどれかが不足した場合、どのようなことが起きるのか。ノリ巻き⇔鑑賞者のみだと観る・触るなどの鑑賞になり、作者がいいためオブジェクトが作品に変化しない。鑑賞者⇔作者のみだと、鑑賞者と作者が共同するためのオブジェクトが存在せず、両者の単純なコミュニケーションとなる。ノリ巻き⇔作者のみだと、作者と、作者によって作られた造形物によって起こるパフォーマンスとなる

³⁹ “無意味、のようなもの【プレイバック！はじまりの美術館16】”, はじまりの美術館公式note 無意味、https://note.com/hajimari_ac/n/nee3fe39c5d79?magazine_key=mc0d0b3112a5a, 2020年6月22日(参照2021年8月17日)

ため、それぞれの関係性が混ざり合うことで生まれる<PLAY GROUND>が発生しない。このことから<PLAY GROUND>は、ノリ巻きという<オブジェクト>⁴¹、<鑑賞者>、<作者>の3つの要素で成り立っているといえる。そして先に述べていた7つの体験の時間軸の中から、<鑑賞者が参加する>、<鑑賞者と作者が共に体験する>、<体験を結実させる>という3つの体験の時間軸に絞り込む。なぜなら、他の4つはこの3つの体験に付随するものだからだ。そして3つの要素が3つ体験の時間軸の中で作用することで、<PLAY GROUND>を生み出すことができると仮定する。

3つの要素

- ・ **オブジェクト**…作者と作品の世界観を作る。作者と鑑賞者の共同を生みそれによって作品が変わる。
- ・ **鑑賞者**…オブジェクトと合体して、作品を完成させる存在。作者と共同する。
- ・ **作者**…作品の世界観を作る。<PLAY GROUND>が起こるための調整役。鑑賞者と共同する。

3つの体験の時間軸

- ・ **鑑賞者が参加する**→鑑賞者が参加することで、初めて鑑賞体験が実現する。
- ・ **鑑賞者と作者が共に体験する**→鑑賞者と作者が共に体験するの中でオブジェクトを作品に変える。
- ・ **体験を結実させる**→鑑賞者と作者の体験を内省する時間を設け、体験を経験へと結実させる。

これら3つの要素を体験の時間軸の中で展開していく中で、”鑑賞者と作者が互いに役割を持ちながら参加し、共同することでオブジェクトを作品に変え、体験者と作者、周りの人を巻き込み交歓を生む共創的な体験と場<PLAY GROUND>の定義を構築していく。

⁴¹ 今後の概念構築のためにノリ巻きをより汎用性の高いオブジェクトという言葉に変換した。

第4章 <PLAY GROUND>の概念構築

前章の《人間ノリ巻き》における分析から、3つの要素である<オブジェクト>、<鑑賞者>、<作者>、と、3つ体験の時間軸である①鑑賞者が参加する、②鑑賞者と作者が共に体験する、③体験を結実させるを掛け合わせて<PLAY GROUND>を構築していく。体験の時間軸に沿って<オブジェクト>、<鑑賞者>、<作者>がどのような働きや関わり方があるのかを見ていく。体験の時間軸に沿って検証する理由は、3つの要素の働きが変わるためである。鑑賞者が参加を促す時、鑑賞者と作者が共に体験する時、体験を結実させ経験へと変える時にそれぞれの<オブジェクト>、<鑑賞者>、<作者>がどのような働きをすることで<PLAY GROUND>が生まれるのかを考察する。

4.1 <PLAY GROUND>における3つの要素

《人間ノリ巻き》における<PLAY GROUND>から、<オブジェクト>、<鑑賞者>、<作者>という3つの要素を抽出した。これは3つが相互作用する中で、オブジェクト⇄体験者が合体することで作品になるという関係性を持ち、体験者⇄作者が作品を作る共同者という関係性を持ち、オブジェクト⇄作者が作品空間の世界観を構築する関係性を持つ。そしてそれらが合わさることで、鑑賞者と作者が共同することでオブジェクトを作品に変え、体験者と作者、周りの人を巻き込んだ交歓と共創の場である<PLAY GROUND>が生まれると考えられる。ここからは、<オブジェクト>、<鑑賞者>、<作者>がどのような特徴を持っているのかを考察する。

4.1.1 オブジェクト

オブジェクトは、作者と共に世界観を作り、鑑賞者の参加を促し、鑑賞者と作者を繋げる媒体となる。この節では、そのような機能を持つためには何が必要かについて論じる。《人間ノリ巻き》でのオブジェクトは、日常にあるものに布団遊びを融合させ鑑賞者に体験を想起させることで親しみを得ていた。そのため日常と遊びや日常の動作をどのように組み合わせることで鑑賞者を参加に促すことができるのかを考察する。また、《人間ノリ巻き》では寿司屋という設えを作ることで鑑賞者を迎えたが、日常と異なるごっこ遊びのようなミミクリ(模倣)の世界観を作り出すことで、どのような効果があるのかを考察する。そして、オブジェクト自体で完成するのではなく、不足部分を作ることで鑑賞者との関わりにどのような効果を生むのかも考察する。総じて、オブジェクトによって鑑賞者がどのように参加を決め、作品内でどのような関わりを持つことができるかの方法について考察する。

4.1.1.1 日常と遊び/行為の融合

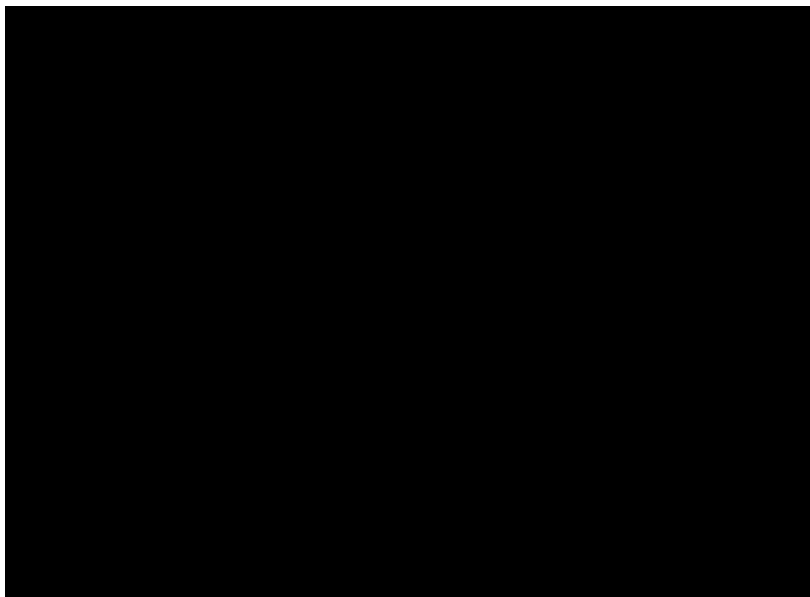
オブジェクトは、鑑賞者を参加へと促す世界観を作る。《人間ノリ巻き》のノリ巻きは、日常的に見るものと子供の頃に体験した遊びが組み合わせられていた。日常的なものが日常と異なるかたちで現れる驚きと、

親しみのある懐かしい遊びや動作が掛け合わせることで、鑑賞者の参加を促すことができるのではないか。それを考察する例として、遊びや行為と組み合わせさせた既存の現代美術作品を見ていく。

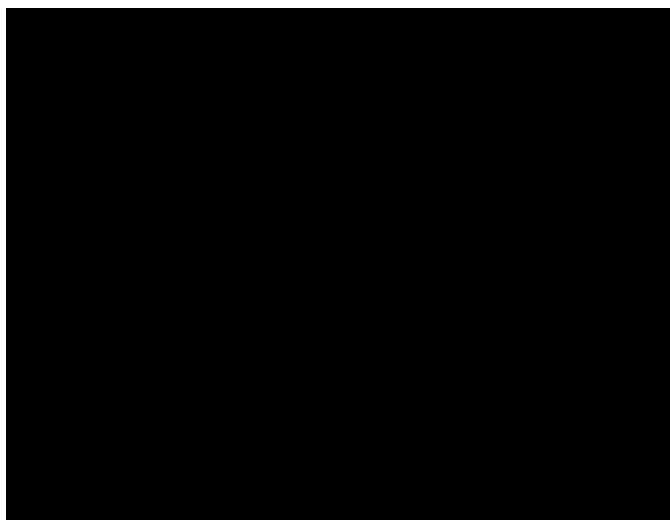
フロリアン・クラールの《アリーナのためのクランクフェルト・ナンバー3》は、屋外に設置された12個のチューバ状に開いた筒の作品で、地中を通る管が2個ずつペアでつながっており、伝声管の役割を果たしている。⁴² 鑑賞者は作品に向かって声を発すると、他の11個のどれかに繋がる。逆に耳を傾けると、他の11個のどれかから発せられた声が届けられる。〈楽器〉の形をしているが、誰かの声に耳を傾けてどんな言葉が来るかをワクワクしながら期待して待つ体験はまるで〈糸電話〉のようである。このようにこの作品は、〈楽器〉という日常的なものと、〈糸電話〉という子供の頃に行った遊びや日常的な行為が掛け合わされた作品であると考えられる。

開発好明の《受験の壁》は〈筆筒〉をいくつにも繋げた高い壁に無数のカラフルなホールドがついて、鑑賞者が登ることができる。タイトル通り受験戦争のプレッシャーを表現しているこの作品は、日常的な〈筆筒〉という家具に〈クライミング〉を掛け合わせている。それはまるで子供の頃にどこに手や足を掛けるかを考えながら登ったジャングルジムのような感覚を想起させ、実際の体験に繋がりやすくなる。

筆者の自作品《人間ノリ巻き》は、食卓にも出てくる〈海苔巻き〉を人が入れるほどの大きさにして参加できるようにしている。鑑賞者は具材となり、柔らかい米粒に寝転がって板前姿の作者に巻かれ”人間ノリ巻き”になる。この作品は日常的な料理である〈海苔巻き〉と、巻くという〈布団遊び〉が掛け合わさって、巻かれる楽しい記憶を想起させ、親しみやすさを与えている。また第2章で比較した作品では小沢剛の



フロリアン・クラール《アリーナのためのクランクフェルト・ナンバー3》2004年



開発好明《受験の壁》2016年再制作

⁴² “アリーナのためのクランクフェルト・ナンバー3”, 金沢21世紀美術館 公式ホームページ, [https://www.kanazawa21.jp/data_list.php?g=30&d=2.2014年\(参照2021年8月17日\)](https://www.kanazawa21.jp/data_list.php?g=30&d=2.2014年(参照2021年8月17日))

《あなたが誰かを好きなように、誰もが誰かを好き》も日常的な<寝具>と<山>が掛け合わされた<ふとん山>によって、布団の肌触りと、山や坂を駆け上っていく楽しさを想起させ、好奇心を誘発している。

このように、身近な遊びや動作を作品の中の鑑賞者の行為に取り入れることで、体験する過程が想像できる。それは鑑賞者それぞれの子供時代や日常的に親しみのある行為を入れることで、初めてでも懐かしく、親しみを感じることができる。しかしそのシチュエーションを巨大な楽器や食べ物、大量の筆筒という日常とは異なる掛け合わせによって驚きをもたらしつつ、想像できる遊びや行為を掛け合わせることによって好奇心を誘発する。

4.1.1.2 世界観の構築と、ミミクリ(模擬)と役割

オブジェクトは体験への親しみやすさを作り参加を促すことに加えて、作者と共に世界観を作る存在でもある。《人間ノリ巻き》ではノリ巻きと板前職人によって寿司屋を美術館に出現させるなど、鑑賞者の日常から離れた世界観を作ることで非日常を認識することができる。その際に、ロジェ・カイヨワが定義した遊びの4つの要素の中のミミクリ(模範)を用いて、鑑賞者を誘い込む。これは作者が扮する板前職人も同じであるが、遊びの要素であるミミクリという日常生活とは一旦切り離された状態をオブジェクトと作者で作ることで、鑑賞者自身が安心して人前で人に巻かれるような体験を可能にする。第2章で比較した既存作品の《愛おもう屋台》も、屋台という世界観を用いることで普段考えない<愛>について考える機会を創出している。また、オブジェクト自体に不足の部分を生じさせることも重要である。《人間ノリ巻き》での具材のように、鑑賞者が担う部分を作り、鑑賞者が参加することでオブジェクトが完成するような作りにする。そうすることで、鑑賞者に参加への必要性が生じて参加することが自然になる。

このようにオブジェクトは、日常と既存の遊びを掛け合わせることでより親しみと体験の想像を容易にし、参加しやすい状況を作り出す。そして鑑賞者自身が参加することで完成する設定にすることで、自然な参加の導入を作る。

4.1.2 鑑賞者

鑑賞者は、自作品において特になくはならない存在だ。鑑賞者がいなければオブジェクトは何の変化もないものになり、作者とオブジェクトの関わりのみになってしまう。鑑賞者と共に<PLAY GROUND>を作る上で、鑑賞者自身が役割を持ち、決定権を持ち、作者に全てをコントロールされるわけではない状況を作り出すことが《人間ノリ巻き》の中で重要だと考察した。このことから、鑑賞者に役割、作品としての不足部分を作ること、作品内でいくばくかの決定権を持つこと、作品と合体したり作者との共同によって作品を創造することについて考察することで、<PLAY GROUND>を作る上での鑑賞者の定義を構築する。

4.1.2.1 作品内の役割と決定権

鑑賞者は作者に指示されるまま体験するのではなく、一定の役割と決定権を持っている。それは鑑賞者と作者が共に共同する上で重要である。それは作品自体をよく知る作者に予測不可能な要素を取り入れること

に繋がるからだ。鑑賞者にオブジェクトと作者と行うことができる体験の中で数や量を選択できることで、その体験の難易度が変わる。それは《人間ノリ巻き》でいう具材の量や人数である。それによって作者は今まで経験したことのない体験のパターンを突きつけられることになる。それは初めて体験する鑑賞者と経験者である作者との経験の差を近づけることになり、作者にとっても常に新しい体験となって緊張感が起きる。そしてそれは作者の体験を変化させ、相互作用する鑑賞者にも影響を与える。このことから、鑑賞者と作者が常に新しい体験から経験を得るために、鑑賞者に一定の作品内での決定権を持たせることが重要である。しかしそれは作品の体験が破綻しない範囲に限られる。

4.1.2.2 創作の機会を得る

鑑賞者は、体験鑑賞の中で創作する機会があることが望ましいと考える。それは第1章でも述べたように、体験を経験に変える際に一度立ち止まり内省の機会があることが有効だからだ。《人間ノリ巻き》では、“人間ノリ巻き”体験をした後にその体験からメニュー表を作成する。キム・スージャの《Archive of mind》では自身の手で粘土を捏ね鑑賞者自身の球体を作るが、こうした何かを受け取るだけでなく鑑賞者自身が創作する体験が経験に繋がっている。なぜなら、鑑賞者がどのようなノリ巻きの名前にするのか、自分は何を感じたのかを内省し、その場でメニュー表に書き起こすことで自身が感動したことを認識することができるからだ。それと同時に、それが展示されて少し時間を空けて観ることで更に客観的に観ることに繋がる。そのような内省と客観的に自身の体験を経験へと移行させる機会を創造し視覚化することによって作り出している。

このように鑑賞者は、鑑賞体験における一定の決定権や選択権を持ち、それが鑑賞者と作者の経験の差を縮め、一定の緊張感を生むことで鑑賞者と作者ごとの体験を作り上げる。また鑑賞者自身が創作する部分を作ることで鑑賞者自身の内省を得ることができ、それが単なる体験から経験に変わるきっかけを作る。

4.1.3 作者

作者は、<PLAY GROUND>を作る上で作品の世界観をオブジェクトと共に構築し、鑑賞者の参加を促し、鑑賞者と共に体験する。それは全てをコントロールするのではなく鑑賞者との相互作用の中で体験が作られていく。その中で作者は、鑑賞者との関係性を構築し、鑑賞者にいくばくかの権利を譲渡し、自身も挑戦者として体験に臨む。それは<PLAY GROUND>という鑑賞者と作者が交歓を行う中で達成感を得る体験を経験へと変えていく時に必要となる予定調和でない体験のためである。この節では、鑑賞者との関係性を構築すること、予定調和でない中での挑戦を持ち合わせながら体験に臨む作者の定義について論じる。

4.1.3.1 打ち解けあう関係性の構築

鑑賞者が不安なく体験するには、共に体験する作者との関係構築は重要である。しかし初対面で出会って数分の他人同士がどのように友好的な関係を築くことができるのか。リー・ミンウェイは、彼の《プロジェクトともに食す》のプロジェクトの初期に自分の電話番号を学内に貼り、作品の参加者を募った。そしてそれ

はリーが大学院に入学したばかりであった状況から、参加者のほとんどが初対面だったと考えられる。ベルリンのグロピウス・バウで行われた2020年のリーの個展『Lee Mingwei: 禮 Li, Gifts and Rituals』のカタログに寄稿された『HOSPITALITY AND TIME』に、その初期の体験者の様子が記されている⁴³。その体験者であったメアリーは、大学3年生のときに寮のエレベーターを待っているときに壁に貼られたポスターを見て興味を持ち、その番号に電話をかけ申し込んだ。メアリーの友人達は彼女の身の案じて止めようとしたが、うまくいかなかった。参加当日、彼女は慎重にリーのスタジオに入った。彼の部屋がとてもきれいに飾られていたことを覚えているという。そしてリーは非の打ち所のないエレガントな服装で、食事を提供していたという。このときのディナーは、いくつかのコースがあり、お椀やカトラリーもきちんとしたものが用意されていた。そしてリーによる細部に渡るもてなしによって、鑑賞者自身が自分が大切に扱われることを知ることで彼を信用することになる⁴⁴。

作者と鑑賞者との間に、安心して体験することができる心的環境を作るためには、このもてなしが必要だと考える。リーとの一対一の食事がメアリーにとって20年以上近くたっても物語るができるということは、それ自体が彼女にとって忘れ得ない経験だったといえる。そしてその要因は、一対一でリーのスタジオで行われたことから、リー自身のもてなしに依るところが大きいはずである。作者は鑑賞者に安心して共に体験してもらう中に、こうしたリーの行ったような相手に対しての敬意とそれが可視化できるようなもてなしを行うことが有効だと考える。

4.1.3.2 挑戦者

鑑賞者の役割と決定権の部分でも述べたように、作者は常に体験を提供する立場でありながら全てを掌握する立場にはない。ノリ巻きと共に世界観を作り、もてなしの態度や心で鑑賞者を迎え入れるが、鑑賞者の選択によって挑戦者にもなり得る存在となる。そしてそれは先述したように鑑賞者と作者との経験の差を小さくする体験であり、その相互作用を伴う共通体験から交歓が生まれるのである。

4.2 体験の時間軸における3つの要素の作用

ここからはオブジェクト、鑑賞者、作者が体験の時間軸において、どのように重なり作用しているのかを考察していく。体験における過程は、鑑賞者が参加する作品においては少なからず存在する。その過程というのは、前述したリクリットの《untitled(free/still)》であれば鑑賞者が作品空間に入り、カレーを受け取り、食し、友人や初対面の人達と語り合いながら場を創造していくことであり、リーの《プロジェクトともに食す》では鑑賞者が参加を決定して申し込み、リーの空間へ足を踏み入れ、リーのもてなしによって食事をとりながら内省的な対話をするということであり、キムの《Archive of mind》では鑑賞者が任意の色と粘土をとり、テーブルの席に座り、自身の手で捏ねながら瞑想を行うというようなことだ。その過程の中には必ず、①鑑賞者が参加する、②鑑賞者と作者が共に参加する、③体験を結実させるの3つが備わっている

⁴³ Irina Aristarkhova 「HOSPITALITY AND TIME」, 『Lee Mingwei: 禮 Li, Gifts and Rituals』 p54-62, Silvana(2020年)

⁴⁴ 同書 p54-62

と考える。《untitled(free/still)》では鑑賞者が参加を選択し、カレーを受け取って食べて会話するような体験を得て、その関係性を作り出す。《プロジェクト ともに食す》では参加を決めて連絡し、もてなしを受け、共に食事をしながら対話をする。《Archive of mind》では参加を決めて任意の粘土を取り、席に座り捏ねながら瞑想し、出来上がった粘土の球体をテーブルに置いていく。このような鑑賞者自身が参加を決め、作品空間で体験し、それを関係性の構築や創造によって結実させる。このような過程をふむことで、自身が参加し体験したことを経験として結実させていくための必要な過程であると考えられる。

その3つの過程に3つの要素であるオブジェクト、鑑賞者、作者がどのように関わり、要素が重なり合うことで<PLAY GROUND>という交歓を生む経験を作り出せるのかを検証する。

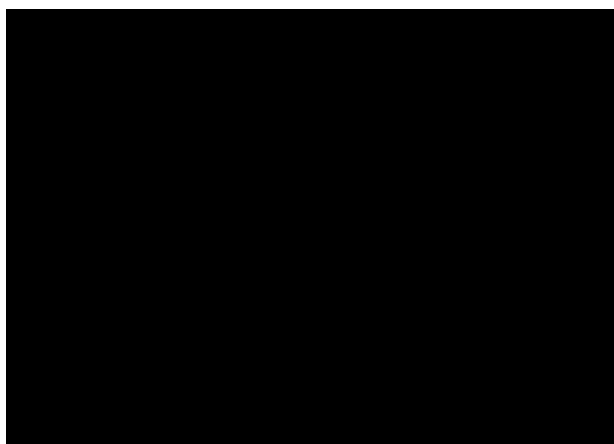
4.2.1 ①鑑賞者が参加する

鑑賞者が参加するという過程は、それ自体が成立しなければ体験自体が生まれ得ない。鑑賞者が参加するには、何かしらのフックが必要である。その時にオブジェクトと作者によって作る世界観、作者による鑑賞者とのコミュニケーション、オブジェクト自体に体験を想起や想像させるフックが必要になる。

4.2.1.1 【オブジェクト×作者】で構築する世界観

《人間ノリ巻き》のノリ巻きと板前職人のように、オブジェクトと作者は作品空間の世界観を作ることができる。作品空間を日常から一時離れた遊びや空想の空間や、見慣れたものとの普段とは異なる関係性を作ることで非日常を作り出す。

この手法を使っていると考えられるのは、開発好明の《モグラTV》だ。開発は畑やラジオなどの日常的なものとモグラと地下を掛け合わせて、絶妙な非日常空間を生み出している。開発は、2014年自身がモグラに扮し屋外の空き地を畑に変え、その地下に空間を作り地元住民や芸術祭⁴⁵に参加している作家との会話をラジオで放送する《モグラTV》を発表した。《モグラTV》が行われている間、開発は終始モグラに扮している。開発は自身が地下に住むモグラという役に徹しながら、訪れる人たちとコミュニケーションをとる。そこには畑、地下、放送室という設えにラジオというオブジェクトと、モグラに扮した開発という作者がいる。開発が作るこの世界観によって、人々がそれぞれに持つものを一度地上に置いて参加することを促している。この作品について北川フラムは「多種多様な人々が裸になって出会う考え方」⁴⁶だといい、BankARTの池田修は、「放送局というパブリックな空間をモグラという動物の姿をかり、ユーモアやボトムアップ性を全面的に打ち出すことで、メディア



開発好明《モグラTV》2014年

⁴⁵ 新潟県 大地の芸術祭 越後妻有トリエンナーレ

⁴⁶ 開発好明『新世界ピクニック』p101

のもつ権威性をはぎ取り、原点の姿に引き戻す作業を行っているともいえよう。ユーモア(=民主主義)は開発さんのひとり民主主義作品に通底する財産だ。」⁴⁷ 開発は作者自身が作品の一部となり、世界観を作り出すモグラに扮することでオブジェクトである畑や地下室などと共に世界観を作り出しており、それが観客にとって<モグラと話す>、<モグラのいる地下に招待される>といった新しい出会い方や体験への好奇心を生んでいる。そういった意味でオブジェクトと作者が世界観を作り、鑑賞者を参加へ誘うことは有効な手立てだと考える。またオブジェクトと作者が作る世界観は、<安心できる遊びの場所>を作ることもある。イギリスの心理学者ミシェル・アプター(Michael J. Apter)は遊びの領域について、危害を加えられることがない安心できる場であり、それは目に見える形で知覚できるという。それは例えば劇場の入り口のアーチや、公園の柵、クリケット場の境界線などを指し⁴⁸、それによって体験する人はそこが遊びの場所だと知覚するのだ。アプターのいう遊びの空間は、鑑賞者が参加する作品空間でも同じことがいえるのではないか。鑑賞者に安心して安全な空間だと伝え、日常から少し離れた空間であるということを伝えるためにも、オブジェクトと作者で世界観を作り体験のゾーンを作ることが重要である。

4.2.1.2 【オブジェクト×鑑賞者】で構築する体験の想起

安心して体験することができるという点では、オブジェクトが鑑賞者に与える体験のヒントを作ることも重要である。オブジェクト自体は体験を語りはしないが、その体験を想起させることはできる。フロリアン・クラールの《アリーナのためのクランクフェルト・ナンバー3》は、ラッパ形の作品に耳をすませる糸電話のような体験を想起させる。開発好明の《受験の壁》のような登るホールドなど、筆筒を登ることを予測する。自作品《人間ノリ巻き》では、広げた状態の米に寝転がって巻かれることを予感させている。このようにオブジェクト自体に体験を想起させること、そしてその体験が耳をすませたり、登ったり、寝転がるといったような馴染みのあるものであることを予測させることで安心感を生む。

また、オブジェクトは安心以外にも驚きと好奇心を鑑賞者に与える役割を担っている。開発の《受験の壁》では家には到底置いていないような数の筆筒が積み上げられており、それに登ることができる。《人間ノリ巻き》では人が入ることができる通常の150倍⁴⁹のサイズとなっている。筆筒や海苔巻きという馴染みのあるものがサイズや量が著しく変わることでその意外性によって驚く。そしてそれらが普段遊ぶような関わり方ではないからこそ、想起する体験と相まって好奇心を生む。

4.2.1.3 【鑑賞者×作者】で構築する関係性

鑑賞者は初対面の作品空間の世界観と関連のある姿をした作者に出会うことになる。関連のある姿とは、開発の《モグラTV》のモグラのような、人でない生き物であったり、板前職人のような職業を想起する衣

⁴⁷ 池田修「ひとり民主主義」、『開発好明』p11, BankART1929(2014年) http://bankart1929.com/contents/pdf/2014_kaihatsu.pdf(参照2021年8月17日)

⁴⁸ Michael J. Apter 「A Structural-Phenomenology of Play」, J. H. Kerr and Michael J. Apter編『Adult Play:A Reversal Theory Approach』p.15

⁴⁹ 太巻きに使われる海苔の全形サイズ21cm×19cmから計算

装を着ていたりすることもあり、作品の世界観によって異なる。どのような姿であっても、作者は鑑賞者を歓迎することで迎え入れる。それはリーのホスピタリティにも通じているが、その世界を知らない鑑賞者を安心して迎え入れるには、もてなす心が必要だ。それはリーであれば丁寧な食事や部屋の家具や、リー自体の所作であり、《モグラTV》でいえばモグラという害を加えないキャラクターという姿になることや、《人間ノリ巻き》のようにお店の店員というサービスも往々にして入ってきてしまうが、もてなすことが前提の存在を用いることでも実現できると考える。このような作者が歓迎を持って鑑賞者を迎え入れ、体験へと導いていく。

4.2.1.4 【オブジェクト×鑑賞者×作者】

このように①鑑賞者が参加する、という体験の時間軸では、オブジェクトと作者が作品空間の世界観を作り、オブジェクトが鑑賞者が驚き好奇心が湧くような日常からの量やサイズの変換を行い、オブジェクト自体での可能になる体験を既存の遊びや動作を取り入れることで想起や予測をしやすい環境を作る。そして作者が歓迎を持って迎え入れることで、鑑賞者の参加が実現する。

4.2.2 ②鑑賞者と作者が共に体験する

②鑑賞者と作者が共に参加する、という過程は、鑑賞者が参加を決めて実際に体験する部分である。そこにはオブジェクトと鑑賞者の不足を埋め合う合体と、鑑賞者と作者による共同、オブジェクトと鑑賞者と作者が合わさることで周囲を巻き込む<PLAY GROUND>を発生させる。

4.2.2.1 【オブジェクト×鑑賞者】

オブジェクトには鑑賞者によって完成するような不足要素を盛り込む。キムの《Archive of mind》では粘土の塊が鑑賞者が参加し捏ねることで形をなしていく。自作品《人間ノリ巻き》では人間がいないと成立しない海苔巻きを作るなど、オブジェクトにその不足を作る。そして鑑賞者が参加することで完成する。それは例えば何かの具材になることや、何かを埋める部分を鑑賞者が担う設定を作ることで、鑑賞者の参加の意味を作る。

またオブジェクトと鑑賞者は、身体的な相互作用も生み出す。キムの《Archive of mind》での粘土に触れる一定のリズムによって瞑想する感覚となったり、自作《人間ノリ巻き》の巻かれた時の榎野がというような母親に抱きしめられた時の感覚など、オブジェクトとの身体的な関わりが瞑想の世界や、昔の感覚へとトリップさせる効果があると考えられる。そういった意味でオブジェクトに鑑賞者との視覚的だけではない、身体的な関わりを加えることによってより本人にしか体験し得ないものに繋がると考えられる。

4.2.2.2 【鑑賞者×作者】

鑑賞者と作者は、オブジェクトを通して共に体験する。鑑賞者は作品を完成させる役を担い、作者は作品空間の世界観を構成する役を持つ。鑑賞者と作者は、作品での目的を確認し体験に臨む。それはリクリット

《untitled(free/still)》では「カレーを食し会話する中で作品を創造していくこと」であるし、リーの《プロジェクト ともに食す》では「食べ物を分かち合い、内省的な会話すること」⁵⁰ であり、自作《人間ノリ巻き》では「”人間ノリ巻き”を作る」である。特に《人間ノリ巻き》では目的を共有することで、その難しさによって楽しさを生み出すことができる。心理学者のミハイ・チクセントミハイ(Mihaly Csikszentmihalyi)は、人間が集中している状態について「フロー状態」という創作的な心理状態を定義する中で、フローに入る条件を以下のように挙げている。⁵¹

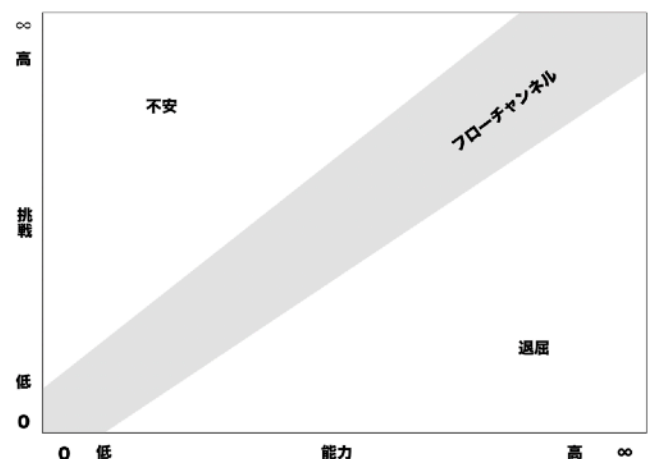


今井さつき《人間ノリ巻き》2013/2018年
 撮影：はじまりの美術館
 展示風景：「TURNフェス4」東京都美術館

- 1.目標の明確さ（何をすべきか、どうやってすべきか理解している）
- 2.どれくらいうまくいっているかを知ること（ただちにフィードバックが得られる）
- 3.挑戦と能力の釣り合いを保つこと（活動が易しすぎず、難しすぎない）
- 4.行為と意識の融合（自分はまだ大きな何かの一部であると感じる）
- 5.注意の散漫を避ける（活動に深く集中し探求する機会を持つ）
- 6.自己、時間、周囲の状況を忘れること（日頃の現実から離れたような、忘我を感じている）
- 7.自己目的的な経験としての創造性（活動に本質的な価値がある、だから活動が苦にならない）

これらを鑑賞者は作者と共有することによって、より集中する中で達成感を味わえると考えられる。何をするかを互いに理解し、互いにフィードバックしながら、集中し、日常を忘れる中でフロー状態になる。チクセントミハイはフローが、彼が作成したフローモデルの挑戦レベルとスキルレベルを適切にすることで作り出すことができるという。

しかしその際、鑑賞者と作者の経験値について考える必要が出てくる。鑑賞者と作者の作品での経験の差は初回の除けば作者の方が経験値が高くなってしまふ。そのため、作者の側がむしろフロー状態に入ることが難しくなり退屈な感情が出てきてしまう。しかしそこ



チクセントミハイのフローの図
 (M・チクセントミハイ 今村浩明訳《フロー体験 喜びの現象学》p95の図より筆者が作成)

⁵⁰ “LEE. MINGWEI THE DINING PROJECT, 1997”, PERROTIN ,https://www.perrotin.com/artists/lee_mingwei/550/the-dining-project/48700(参照2021年8月17日)を筆者が翻訳

⁵¹ M・チクセントミハイ 浅川希洋志監訳『クリエイティヴィティーフロー体験と創造性の心理学』,世界思想社(2016年)

で鑑賞者に作品の一部を＜選択できる余地＞を作ることで、その経験値の差を縮めることができる。例えば自作《人間ノリ巻き》では、具材の量を鑑賞者が選ぶことができる。具材の量が増えるほどに、巻く際に必要な身体の長さが必要になるためその難易度は上がる。またそれは鑑賞者の体格や重さによっても変わってくる。鑑賞者の選択と鑑賞者自身の体型によって、千差万別の挑戦が作者自身にも起こる。ノリ巻きが”人間ノリ巻き”になるには鑑賞者と作者が予測不可能な未来に対しての挑戦となり、協力しなければ達成できないものとなる。《人間ノリ巻き》の場合だと、そうした体験の中で鑑賞者は具材を離さないように強く抱きしめ、少しの恐怖がある中で上手く巻けるように足をピンと伸ばす。作者は鑑賞者と具材を海苔に巻き込みながら飛び込むように一巻きし、上手く入ればそのまま2周3周と巻いていく。上手くいけば綺麗に巻けるし、鑑賞者が足を曲げてしまったり、作者の初めの巻きが上手くいかないと、手巻き寿司のように斜めに巻かれた海苔巻きになる。このように鑑賞者と作者の協力によって”人間ノリ巻き”は出来上がる。体験の中で鑑賞者と作者は互いにできることを協力しながら行い、その中で交歓が生まれ、完成することによって達成感が生まれている。



今井さつき《人間ノリ巻き》2013/2018年
撮影：はじまりの美術館
展示風景：「TURNフェス4」東京都美術館

4.2.2.3 【オブジェクト×鑑賞者×作者】

オブジェクトは、鑑賞者と作者に共通の目的を繋ぐ媒介する存在として機能すると同時に、鑑賞者と身体的な相互作用を生むことで視覚的だけではない鑑賞者本人しか感じ得ない体験を作る。鑑賞者と作者は、互いに役割を持ち、作者と共通の目的を共有し体験する。目的に対して互いにできることを協力しながら行う中で交歓が生まれ、それを実現させることで達成感を得る体験を得ることができる。

4.2.3 ③体験を結実させる

③体験を結実させる、は鑑賞者が体験したことが何であったのかを内省する過程である。自身の体験を客観的なものにし、鑑賞者自身がアウトプットを行うことで内省の機会を作る。そしてそれを作品化することで更に客観視させ、自身の体験を経験へと繋げていく。

4.2.3.1 【オブジェクト×鑑賞者】

鑑賞者は作者とオブジェクトと共有する体験を、何かしらのモノに落とし込無ことで客観視することができる。リーの《プロジェクト ともに食す》では、食事をした際に撮影されていた映像が展示会場で映像作品として映ることで鑑賞者自身がその体験を客観的に見ることができる。自作《人間ノリ巻き》では”人間ノリ巻き”になった際に撮影した写真を縦長の木板の上部に貼り、下部に鑑賞者自身でノリ巻きのお品書き

を書く。それは自身の体験が写真として落とし込められた姿を客観的に見て、その体験を思い出しながらメニュー名を考えるというアウトプットの行為となる。体験を経験に変える際に第1章では、一度立ち止まり内省する機会が必要だと述べた。体験をした後に内省する時間を作ることで単なる体験ではなく、鑑賞者自身が何を感じたのかを認識することで、それが<有意味的な体験> = 経験となる。

4.2.3.2 【鑑賞者×作者】

作者は鑑賞者が自身の体験をアウトプットする際に、その言葉を聞く。驚いた、緊張した、しかし楽しかったというような感情の変化を聞くことで作品を体験することで何が起きたのかを検証していくためだ。自作《人間ノリ巻き》では、初めは巻かれるのが恥ずかしかった鑑賞者も他の体験している鑑賞者が笑いながら巻かれているのを見て、我慢できずに体験を申し込むこともある。また、「巻かれる前は、海苔巻きに巻かれることを考えたこともなかったが、体験した今度からはもっと海苔巻きを優しく巻きます⁵²。」という言葉を受け取ったりと、誰に発するか分からないような小さな感情の変化も体験直後だからこそ受け取ることができる。こうした鑑賞者の心の機微を受け止めることによって、鑑賞者自身もその感情を認識する機会を得る。声に出したり書き出すことで気づく認識が体験を経験に変え、鑑賞者にとっての小さな変化を生み出すと考えている。

4.2.3.3 【オブジェクト×鑑賞者×作者】

体験を結実させるという過程では、主に鑑賞者にとって単なる体験になるものを内省の機会を作ることで経験へ変化させようという試みだ。そのために《人間ノリ巻き》ではメニュー表を作ることで、鑑賞者が自身の体験を客観的に見ることができる機会を作り出した。鑑賞者は“人間ノリ巻き”になった自身の写真を客観的に見ることや、鑑賞者自身が感じたことをメニュー名という形で落とし込む。そのメニュー表が他の鑑賞者のメニュー表とともに並べられ、飾られる中でまた作品の一部として鑑賞者からより客観的な状態となる。それを見ることで鑑賞者は自身の体験を想起させることができ、内省の機会を得ることで体験を経験として昇華することができる。経験に昇華するというのは、自身の体験で得たものを誰かに物語ることであり、ベンヤミンは述べている⁵³。鑑賞者自身が他の誰かに伝えその体験を人に薦めることで新たな鑑賞者が美術館を訪れる様子を見る⁵⁴と、物語ることは行われているようである。

このように体験を結実させるという過程の中で、鑑賞者自身の体験を



今井さつき《人間ノリ巻き》2013/2018年
撮影：筆者
展示風景：「TURNフェス4」東京都美術館

⁵² はじまりの美術館 『無意味、のようなもの』展における筆者自身が鑑賞者とのやり取りで得たフィードバック

⁵³ ヴァルター・ベンヤミン 「経験の貧困」 高原宏平訳 『暴力批判論』 p98 晶文社(1969年)

⁵⁴ “無意味、のようなもの【プレイバック！はじまりの美術館16】”, はじまりの美術館公式note 無意味、 https://note.com/hajimari_ac/n/nee3fe39c5d79?magazine_key=mc0d0b3112a5a, 2020年6月22日(参照2021年8月17日)

客観視とアウトプットをする機会を作品内に作ることで、体験を体験で終わらせない経験へと移行する過程を作る可能性を持っているといえる。

4.3 PLAY GROUNDの構築のまとめ

<PLAY GROUND>は、鑑賞者と作者が共に参加し、共同することでオブジェクトを作品に変え、鑑賞者と作者、周りの人々を巻き込んだ交歓と共創の場である。これまで<PLAY GROUND>の不可欠な要素である<オブジェクト>、<鑑賞者>、<作者>のそれぞれの特徴と、それらが①鑑賞者が参加する、②鑑賞者と作者が共に体験する、③体験を結実させる、という体験の時間軸の中でどのような相互作用が起きるのかを述べた。そして<PLAY GROUND>は、3つの要素と、3つの体験の時間軸を組み合わせることで作られる。この節ではそれを今一度まとめる。

4.3.1 3つの要素

<PLAY GROUND>にはオブジェクト、鑑賞者、作者が必要不可欠である。それは、鑑賞者と作者が共有する体験において必須な鑑賞者と作者、そして2人が共同するときの媒介として作用するのがオブジェクトだからである。

オブジェクト

オブジェクトは、作者と共に作品の世界観を作る。遊びの要素であるミミクリ(模擬)のごっこ遊びを用いて、日常生活とは一旦切り離された空間を作者と作ることで、鑑賞者自身が安心して体験することができる空間を作る。また、オブジェクトに日常的に見慣れたものの量やサイズを変え、日常とは異なる掛け合わせや出会い方によって驚きをもたらす。そこに身近な遊びや動作などを融合させ、鑑賞者に体験を想起させることで親しみや安心感を生む。そしてオブジェクト自体に不足部分を作り、それを鑑賞者と作者が担うことで両者を繋げる媒体となる。

鑑賞者

鑑賞者は、オブジェクトと合体して作品を完成させる存在であり、作者と共に体験することで作品を作る。鑑賞者は作品内での一定の選択権や決定権を持ち、それによって多くの体験をしている作者の経験値の差を縮め、互いにとって新しい体験を作る。また鑑賞者自身が作品空間での体験を内省し、アウトプットする機会があることが望ましい。それは、内省と客観的な機会が体験を経験へと移行させるきっかけになるからである。

作者

作者は、オブジェクトと共に作品の世界観を作り、作品体験の調整を行う。鑑賞者と共に体験することで作品を作るが、作者が体験の全てをコントロールするのではなく、鑑賞者との相互作用の中で体験が作られ

ていく。鑑賞者に一定の選択権を譲渡し、自身も挑戦者として体験に臨む。予定調和でない体験によって、鑑賞者と作者が交歓を行う中で達成感を得る体験を作る。

4.3.2 3つの体験の時間軸と3つの要素の組み合わせ

鑑賞者が参加する過程の中には必ず、①鑑賞者が参加する、②鑑賞者が作者と共に体験する、③体験を結実させる、の3つが備わっていると3.3で述べた。鑑賞者自身が参加を決め、作品空間で作者と体験し、その体験を作品を作りアウトプットすることで結実させる。このような過程をふむことで、自身が参加し体験したことを経験として結実させていくのではないか。＜PLAY GROUND＞ではこのような3つの体験の時間軸を採用し、その中で3つの要素がどのように相互作用することで共創的な体験が生まれているかを考察する。

①鑑賞者が参加する

鑑賞者が参加するという過程は、鑑賞者が参加する以前に重要なことである。なぜなら参加自体が成立しなければ体験自体が生まれ得ないからだ。鑑賞者が作品空間に参加しようと思うには、何かしらのフックが必要である。その時にオブジェクトと作者によって作る世界観と、作者による鑑賞者とのコミュニケーションと、オブジェクト自体に体験を想起するフックを作る。

【オブジェクト×作者】で構築する世界観

お店や日常とは異なる世界観をオブジェクトと作者で作ることで鑑賞者に安全な空間を作る。日常から少し離れた空間であるということを鑑賞者に視覚的に伝えることで参加を促す。

【オブジェクト×鑑賞者】で構築する体験の想起

オブジェクト自体に体験を想起させること、そしてその体験が馴染みのあるものであることを予測させることで鑑賞者に対して安心感を作る。また馴染みのあるものがサイズや量が著しく変わることで、そしてそれらが普段と異なる掛け合わせや出会い方による意外性によって驚きと好奇心を作る。

【鑑賞者×作者】で構築する関係性

作者が歓迎を持って鑑賞者を迎え入れ、体験へと導くことで参加につなげる。

【オブジェクト×鑑賞者×作者】

鑑賞者が参加するという体験の時間軸では、オブジェクトと作者が作品空間の世界観を作り、オブジェクトが鑑賞者が驚きや好奇心が湧くような日常からの量やサイズの変換を行い、オブジェクト自体での可能になる体験を既存の遊びや動作を取り入れることで想起や予測をしやすい環境を作る。そして作者が歓迎を持って迎え入れることで、鑑賞者の参加が実現する。

②鑑賞者と作者が共に体験する

鑑賞者と作者が共に参加するという過程は、鑑賞者が参加を決めて実際に体験する部分である。そこにはオブジェクトと鑑賞者の不足を埋め合う合体と、鑑賞者と作者による共同、オブジェクトと鑑賞者と作者が合わさることで交歓と共創の場である<PLAY GROUND>を作る。

【オブジェクト×鑑賞者】

オブジェクトと鑑賞者は、合体することで一つの作品になることで身体的な相互作用を生み出す。オブジェクトとの身体的な関わりは瞑想の世界や、昔の感覚へとトリップさせる効果があると考えられる。オブジェクトを用いることで鑑賞者との視覚的だけではない、身体的な関わりを加えることによってより本人にしか体験し得ないものを得る。

【鑑賞者×作者】

鑑賞者と作者は、オブジェクトを通して共に体験する。鑑賞者は作品を完成させる役を持ち、作者は作品空間の世界観を構成する役を持つ。鑑賞者と作者は、作品での目的を確認し体験に臨む。そして経験者である作者と鑑賞者との経験値の差を縮めるために、鑑賞者に作品内の体験において量などの<選択の余地>を作り、難易度の変化や予測不可能部分を作ることで作者にとっても初めての体験を作り出す。互いにとって容易ではない目的を共有し、それを達成することでその過程に交歓や達成感を生み出す。

【オブジェクト×鑑賞者×作者】

オブジェクトは、体験者と作者に共通の目的を繋ぐ媒介する存在として機能すると同時に、鑑賞者と身体的な相互作用を生むことで視覚的だけではない鑑賞者本人にしか感じ得ない身体的な体験を作る。鑑賞者と作者は、互いに役割を持ち、作者と共通の目的を共有し体験する。目的に対して互いにできることを協力しながら行う中で交歓が生まれ、それを実現させることで達成感を得る体験を得ることができる。

③体験を結実させる

体験を結実させるという過程は、鑑賞者が体験したことが何であったのかを内省する過程である。自身の体験を客観的なものにし、鑑賞者自身がアウトプットを行うことで内省の機会を作る。そしてそれを作品化することで更に客観視させ、自身の体験を経験へと繋げていく。

【オブジェクト×鑑賞者】

鑑賞者は作者とオブジェクトとともにした体験を何かしらのモノに落とし込むことでその体験を客観視することができる。また、体験をした後に内省する時間を作ることで単なる体験ではなく、鑑賞者自身が何を感じたのかを認識することでそれが<有意味的な体験>=経験となる。

【鑑賞者×作者】

作者は鑑賞者が自身の体験をアウトプットする際に、その言葉を聞く。鑑賞者の心の機微を受け止めることによって、鑑賞者自身もその感情を認識する機会を得る。声に出したり書き出すことで気づく認識が体験を経験に変え、鑑賞者にとっての小さな変化を生み出す。

【オブジェクト×鑑賞者×作者】

体験を結実させるという過程では、主に鑑賞者にとって単なる体験になるものを内省の機会を作ることで経験へ変化させようという試みである。鑑賞者はアウトプットする中で自身の体験を内省する機会を得て、自身で作ったものを見ることで自身の体験を客観視することができる。それらは体験を経験として昇華するきっかけを作ることになる。経験に昇華するというのは、自身の体験で得たものを誰かに物語ることであり、ベンヤミンは述べている⁵⁵。体験を結実させるという過程の中で、鑑賞者自身の体験を客観視とアウトプットをする機会を作ることで、体験を体験で終わらせない経験へと移行する過程を作る可能性を持つことになる。

4.3.3 <PLAY GROUND>とは

<PLAY GROUND>とは、3つの要素である<オブジェクト>、<鑑賞者>、<作者>が、①鑑賞者が参加する、②鑑賞者と作者が共に体験する、③体験を結実させる、の3つの体験の時間軸の中でそれぞれが相互作用することで生まれる鑑賞者と作者の交歓と共創の場である。それらは3つの要素それぞれの目安に則りながら、3つの体験の時間軸の中でそれぞれの関係性を構築しながら作られる。そしてそれは鑑賞者にとって、受け取るだけではない選択権と創造の機会を持ち、作者との共同の中で生まれる交歓と達成感と共創があり、それを経て完了する体験を創造と内省を持って経験へと変えていく「交歓の経験」である。

<PLAY GROUND>の3つの要素と3つの体験の時間軸を考慮しながら、モチーフ、コンセプト、馴染みのある遊びや動作を制作者自身が決め制作することで、鑑賞者と作者が交歓を生む体験と経験を作ることができる。と考える。

55 ヴァルター・ベンヤミン「経験の貧困」高原宏平訳『暴力批判論』p98 晶文社(1969年)

第5章 博士修了作品 《ひと包み》

第4章では3つの要素である<オブジェクト>、<鑑賞者>、<作者>が、3つの体験の時間軸の中で相互作用を生むことで<PLAY GROUND>を作ることを考察してきた。第5章では、第4章で構築した定義をもとに博士修了作品で実施、検証していく。



今井さつき《ひと包み》2021年
撮影：杉山淳史

5.1 作品解説

《ひと包み》は、巨大な風呂敷が並ぶ和装小物屋という作品空間に訪れた鑑賞者が、店の女将である作者から風呂敷で全身を包まれる参加型の作品だ。

鑑賞者は、和装小物屋を営む女将を装う作者と出会い、「ここでは訪れた人を、話を聞きながら風呂敷で包んでいく場であること」、「希望があればその体験ができること」を聞く。参加を希望した鑑賞者は、空間に並べられた大判の風呂敷の中から好きな柄を2枚選ぶ。そして畳の上に上がり、作者と共に風呂敷を2枚広げて2つの風呂敷を手で結びながら繋げる。そして、結んだことで縦横3m四方のサイズになった風呂敷の上に乗る、包まれたい体勢をとる。体勢は座っても立っても、寝転がっても構わない。女将である作者は鑑賞者の体勢や体格、会話によって、風呂敷の基本の結び方に則りながら、鑑賞者を包んでいく。ここまでの過程には作者と鑑賞者のコミュニケーションが、風呂敷を介して行われる。そしてその協働と交歓から、単なる風呂敷を<ひと包み>という作品に変容させていく。包み終わったら、作者はその場で写真を撮ってアイロンプリント用紙に印刷して鑑賞者に渡す、鑑賞者はそれをハサミで切り暖簾に貼り付け、包みの名前をつける。体験者が増えるごとに鑑賞者の包み姿が増えていくが、その一つ一つの包みが、鑑賞者と作者によるコミュニケーションでできた唯一無二のものとなっている。



今井さつき《ひと包み》2021年
撮影：王憶冰



5.1.1 3つの要素

オブジェクト

本作のオブジェクトは風呂敷だ。大判の風呂敷が並べられた和装小物屋という世界観を作者と作ることで、日常から一旦切り離された空間を作り、鑑賞者自身が安心して体験できる空間を作る。また風呂敷や布は見慣れたものだが、通常の風呂敷サイズを超えたサイズを用いることで、モノを包むモノであった風呂敷が鑑賞者自身を包むという驚きをもたらす。しかし動作自体は包む、包まれるという身近なものであるため、体験する過程自体が想像しやすくなっていることで安心感を作る。そして



今井さつき《ひと包み》2021年
撮影：王憶氷

風呂敷で何かを包む上で不足している「包まれる存在」を鑑賞者、「包む存在」を作者が担うことで補いながら、両者のコミュニケーションから生まれる交歓によって風呂敷が単なるオブジェクトではなく、両者のコミュニケーションと共創された風呂敷包みを合わせた〈ひと包み〉という作品に変容する。

鑑賞者

本作の鑑賞者は、風呂敷に包まれる存在である。そして作者とともに体験し、単なる風呂敷を〈ひと包み〉という作品に変える。鑑賞者は作品空間にある風呂敷の柄や、包まれる体勢を選ぶ選択権を持つ。それによって作者との経験値の差を縮め、作者にとっても唯一無二の新しい体験を生む。また包まれた後には、包まれた体験から鑑賞者自身の包みの名前をつけるという内省とアウトプットの機会を持ち、その中で得る内省と客観視する機会が、体験を経験へと移行させるきっかけを作る。



今井さつき《ひと包み》2021年
撮影：王憶氷

作者

本作の作者は、和装小物屋の女将である。作者は女将となってオブジェクトの風呂敷と共に作品空間の世界観を作り、体験の調整を行う。鑑賞者と共に体験することで共同しながら風呂敷というオブジェクトを〈ひと包み〉という作品へと変える。鑑賞者の風呂敷の選択や、体型や体勢によって作者が体験の全てをコントロールすることはできない。鑑賞者に対して風呂敷の柄や体勢の選択権を譲渡し、自身も挑戦者として体験に臨む。



今井さつき《ひと包み》2021年
撮影：王憶氷

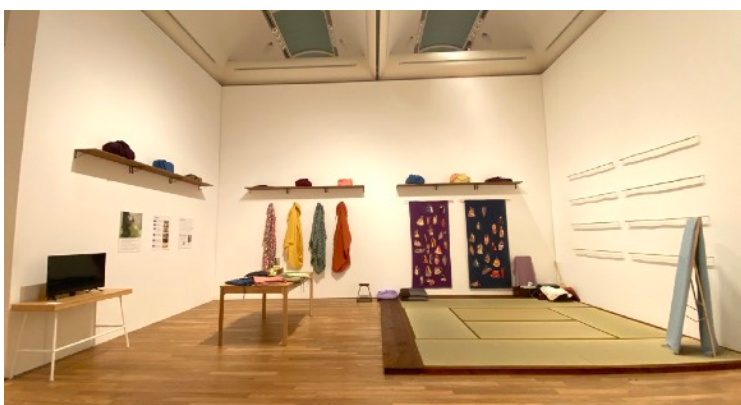
5.1.2 3つの体験の時間軸と3つの要素の組み合わせ

本作の3つの要素である<オブジェクト>、<鑑賞者>、<作者>を3つの体験の時間軸に沿ってみていく。3つの体験の時間軸である①鑑賞者が参加する、②鑑賞者と作者が共に体験する、③体験を結実させる、と3つの要素がどのように相互作用することで<PLAY GROUND>という交歓と共創の場を作り出せるのかを実証する。

①鑑賞者が参加する

【オブジェクト×作者】で構築する世界観

巨大な風呂敷というオブジェクトと、和装小物屋の女将という作者と、鑑賞者が体験したときにできる包みの一覧表によって和装小物屋という世界観を作る。和装小物屋は畳が敷かれており、巨大な風呂敷が何枚も壁や天井から吊るされている着物の試着室のような設えである。美術館には本来存在しない和装小物屋を出現させ、オブジェクトである風呂敷は一般的なサイズの二巾(一辺が約68~70cm角)と比べて約4倍の一辺が300cmの風呂敷を独自に制作したものを用いている。このサイズは人が容易に包めるサイズとなっており、それによって普段は物を包む風呂敷が人間を包むという日常とのズレを感じさせる。その空間の中で、作者はこの和装小物屋の女将として着物を着て、訪れる鑑賞者を歓迎する。



今井さつき《ひと包み》2021年 撮影：筆者



【オブジェクト×鑑賞者】で構築する体験の想起

本作品では他の鑑賞者の風呂敷に包まれる体験を見て、子供の頃に産着やタオルで包まれた感覚を想起させる。人を包めるほどの風呂敷という驚きの中に、包まれるという動作が組み合わさることで、知っているようで知らない体験を想起させ、好奇心を誘発させる。また風呂敷には様々な肌触りのものを用意し、鑑賞者はそれに触れながら体験を想像することができる。



今井さつき《ひと包み》2021年 撮影：筆者

【鑑賞者×作者】で構築する関係性

作者は和装小物屋の女将として鑑賞者とコミュニケーションをとりながら、ここでは鑑賞者自身が包まれる存在になることを伝える。体験に対して鑑賞者が少し恥ずかしいようなら、既に体験した鑑賞者の一覧表を見せたりしながら、鑑賞者が本当に体験したいと思うようになるまで静かに待つ。このように鑑賞者に体験を想起させつつも、好奇心を受け取りながら体験へと繋げていく。



今井さつき《ひと包み》2021年 撮影：筆者

【オブジェクト×鑑賞者×作者】

巨大な風呂敷と他の体験者によってできた包みの一覧が掛けられた和装小物屋という世界観によって、日常と異なる空間を作る。それによって鑑賞者は、巨大な風呂敷によって包まれるという行為を想起することができる。作品空間内にいる女将である作者が鑑賞者に、「人が包めるほどの大判の風呂敷を使って、大切な鑑賞者を包むこと」、「包み方にはそれぞれ異なる包みの名前がつくこと」を説明することで、鑑賞者に更に体験を想像する機会を作り体験への道筋を作る。しかし参加自体は強制的には行わず、鑑賞者の心の準備ができるまでは静かに見守り、時には背中を押す。そして鑑賞者自身が声を掛けてきたら、鑑賞者と作者が共に体験するという次の体験へと移行する。

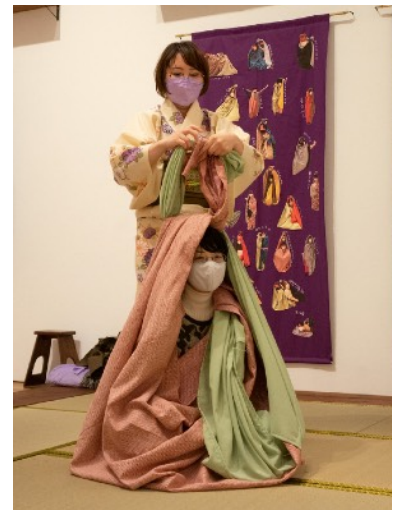
②鑑賞者と作者が共に体験する

鑑賞者が参加を決めたら、次は風呂敷を選び、畳に上がって体験する。鑑賞者は好きな体勢をとり、女将である作者が鑑賞者と会話しながら体型や体勢を活かしてゆっくりと包んでいく。その間にも選んだ体勢の理由や包まれることで想起される記憶の話などを聞く。

【オブジェクト×鑑賞者】

鑑賞者は風呂敷を選ぶことができる。そして風呂敷はそれぞれが肌触りが異なるため、自分で包まれた時のことを想像しながら選んでいく。包まれた後には、鑑賞者とオブジェクトである風呂敷が合体することで鑑賞者自身が<ひと包み>という作品になる。

オブジェクトと鑑賞者は、合体することで一つの作品になると同時に、身体的な作用を生み出す。《人間ノリ巻き》のノリ巻きに巻かれた体験について榎野は、「乳児期に母親の胸に抱きしめられた感覚のよう」だと表した。「包む」という字の語源は人を横から見た「勺」と胎児の「巳」からできており、母親の胎内にいる赤ん坊からできた言葉



今井さつき《ひと包み》2021年
撮影：王憶氷

だ。そして現代の「包む」は「勺」から生まれ出て「己」となる。日本のデザイナーであり日本の伝統パッケージを蒐集を行った岡秀行は、デザインの本質としての「包むところ」についてこう話す。

安藤鶴夫がいみじくもいわれたように「ものをつつむということは、ところをつつむということ」ではあるまいか。一つ一つ、心をこめて包まれた伝統パッケージは、私たちに日頃忘れていたなにかを思い起こさせるのである....。⁵⁶

それは包む側の想いと包まれるものへの敬意によって行われる行為だと考える。鑑賞者が大切な存在として風呂敷に包まれるという行為によって、その身体感覚が胎児となったような包まれるような、日頃忘れていた何かを思い起こさせる感覚を味わうことができるのではないか。

【鑑賞者×作者】

包まれる存在である鑑賞者と包む和装小物屋の女将である作者は、共同しながら風呂敷で鑑賞者を包んでいく。そして両者はオブジェクトである風呂敷を、鑑賞者を包むことによって作品に変えていく関係性を持つ。風呂敷と鑑賞者の体型や体勢は毎回異なるため、鑑賞者と作者は互いに初めての体験を共有しながら、話し、譲歩しながら、試行錯誤しながら包んでいく。そしてそのコミュニケーションを通して、2人の交歓を生んでいく。それは唯一無二の体験であるが、岡の世界の包むパッケージについて普遍性と個別性の両立としてこう述べているものが興味深い。



今井さつき《ひと包み》2021年
撮影：王憶氷

究極的にパッケージの追究は人間の追究である。

しかし、それは風土や民族や歴史の違いだけを知ることではない。むしろその逆に、どれほど風土や言語や文化の質が異なろうとも、人間は等しくみな人間なのだと知ることである。⁵⁷

岡のこの言葉は、鑑賞者によって体型や体勢の違いはありそれが唯一無二の体験を生み出しているとしても、その誰もが人間であり、敬意を払うべき存在なのだと思う。作者側はリーの《プロジェクト ともに食す》のように、体験する鑑賞者に対して心からの敬意を持ちながら一つ一つ結んでいくことで、鑑賞者が風呂敷に包まれた大切な存在へと変化していく。その過程には鑑賞者と作者の対話があり、鑑賞者自身が包まれる感覚の中で感じていることや思い出すことを話していく。そのようなコミュニケーションの中で交

⁵⁶ 岡秀行「生活の中のグッドデザイン〈包〉日本の伝統パッケージ」デザイン教育研究会編『デザイン教育』第十八号、p16-17 日本色彩社(1965年)

⁵⁷ 岡秀行編『世界のグラフィックデザイン5 パッケージ』p20 講談社(1977年)

歓が生まれ、その相互作用によって風呂敷は鑑賞者という包まれる存在と、作者という包む存在との関わりによって単なるモノとしての存在から、作品という存在へと変化していくのである。

【オブジェクト×鑑賞者×作者】

鑑賞者は畳という舞台上上がり、選んだ風呂敷の上に乗り作者に包まれる。そして風呂敷と鑑賞者の体勢と体型という組み合わせによって、唯一無二の体験となる。全身で包まれるその感覚は、幼少期の抱かれた記憶を想起させる。それを行うには作者自身が、体験する鑑賞者に敬意を払い一つ一つの所作に心を込めることで生まれる。包む作者と風呂敷



今井さつき《ひと包み》2021年
撮影：王憶水



今井さつき《ひと包み》2021年
撮影：王憶水

と包まれる鑑賞者が、会話と身体感覚を通して相互に作用しながら交歓を生む。そしてただのオブジェクトである風呂敷を、鑑賞者への敬意を含めた鑑賞者自身を含んだ作品へと変えていく。

③体験を結実させる

体験を結実させる、という体験の時間軸では、鑑賞者と作者が包みを完成させた後に、その場で写真を撮り、包みの一覧として貼っていく。そして鑑賞者は、その一覧に自身の包みの名前を書く。鑑賞者自身の体験を内省する機会としてこの行為は機能する。

【オブジェクト×鑑賞者】

ここでのオブジェクトは包みの一覧表になる。鑑賞者は包まれた姿の写真が印刷されたアイロンプリント用紙を作者から渡され、その用紙をハサミで包みの姿に合わせて切り抜く。そして切り抜いた用紙を壁にかかっている暖簾に貼り、自身の包みの名前を書く。それは、鑑賞者が体験したことが何であったのかを内省する過程である。自身が作者によって包まれた体験を、自身の写真を少し客観的な視点から見て書くことで、今起きた不思議な体験を振り返る機会となる。



今井さつき《ひと包み》2021年
撮影：王憶水

【鑑賞者×作者】

作者は、包まれた鑑賞者の写真を撮影し、アイロンプリント用紙に印刷して鑑賞者に渡す。そしてそれをハサミで切って、大判の暖簾に定着させる。その中で作者は鑑賞者から体験の感想を聞く。それは体験で感じたことを言葉に出すことで、鑑賞者自身が今起きて身に感じた体験とは何であったのかを気づく機会を作るためである。鑑賞者の心の機微を受け止めることによって、鑑賞者自身もその感情を認識する機会を得る。その言葉は同時に作者によってアーカイブされる。声に出すことで気づく認識が体験を経験に変え、鑑賞者にとっての単なる体験から経験に変える機会を作る。そしてそれは、鑑賞者が作者と話すことで起きるアウトプットが作用している。



今井さつき《ひと包み》2021年
撮影：王憶氷

【オブジェクト×鑑賞者×作者】

体験を結実させるという体験の時間軸では、この体験の時間軸でのオブジェクトである体験した鑑賞者の包みが貼られた暖簾を用いる。鑑賞者は作者と共に会話しながら包みの名前を書くことを通して、アウトプットを行いながら内省を行う機会を得て、単なる体験を経験へと変える機会を作った。

作者が鑑賞者の包まれた姿を撮影し、印刷したアイロンプリント用紙を鑑賞者に渡す。鑑賞者は写真を見ながら、自身の体験を振り返りながらハサミで自身を切り抜いて暖簾に貼り、包みの名前を書く。その内省の時間は、鑑賞者自身が体験を通して動かした身体から得る感覚や、作者との協力を振り返り鑑賞者自身に落とし込む可能性を持つ。それによって、単なる体験で終わらず経験へとつながる機会を作る。



今井さつき《ひと包み》2021年
撮影：王憶氷

5.1.3 《ひと包み》における＜PLAY GROUND＞

本作における共創的な体験を既存の作品との比較の際に使用した基準でまとめる。

構成要素

- ・ **作者**…和装小物屋を営む女将。鑑賞者を風呂敷で包む。
- ・ **鑑賞者**…参加することで、風呂敷に包まれる。
- ・ **作品**…風呂敷。包む・包まれることで作者と鑑賞者をつなぐ。

比較要素

- ・ **作者、鑑賞者の作品への参加**：作者、鑑賞者の参加あり。
- ・ **作品の有形無形の有無**：あり。風呂敷に包まれた鑑賞者を含んだ＜ひと包み＞。
- ・ **作者と鑑賞者の関わりの有無**：あり。風呂敷を通して包み、包まれる。
- ・ **鑑賞者の参加によって作品の変容があるか**：布という風呂敷が、鑑賞者が包まれることで＜ひと包み＞という新しい包みが生まれる。またその包みの姿を用紙に印刷して暖簾に貼ることで作品空間も変化する。
- ・ **交歓、共創的な体験が生まれているか、それが何によって生まれているのか**：どう包んでいくかを作者と鑑賞者で話しながらか作り上げていく中での直接的な交流によって交歓が生まれ、共創的な関係と体験が生まれる。

このことから、《ひと包み》は作者と鑑賞者が風呂敷を包む・包まれるという関係性の中で単なる風呂敷を＜ひと包み＞という贈り物に変える中で、作者と鑑賞者間のコミュニケーションから交歓が生まれ、共創的な体験となっていると考えられる。そしてそれは風呂敷というオブジェクトが作者と鑑賞者を繋げ、作者の歓迎というもてなしを持って受け入れた鑑賞者が能動的に参加することで得られていると考えられる。

5.1.4 体験者の声から紐解く＜PLAY GROUND＞

2021年12月10日～19日に東京藝術大学大学美術館にて開催された「東京藝術大学 大学院 美術研究科 博士審査展2021」において、《ひと包み》を発表した。新型コロナウイルス感染症の影響もあり、事前予約制での体験となったが、のべ約50名が作品体験を行った。ここでは3つの体験の時間軸である①鑑賞者が参加する、②鑑賞者と作者が共に体験する、③体験を結実させる、と、3つの要素である＜オブジェクト＞、＜作者＞、＜鑑賞者＞の組み合わせによる相互作用によってどのようなことが起きたのか、作者と鑑賞者と作品の間で＜交歓＞や＜共創的な体験＞が生まれているかについて確認、検証していく⁵⁸。

⁵⁸ アンケート自体は、別途資料として添付する。

アンケートについて

参加方法

事前予約で体験した鑑賞者へ作者からアンケートを送信し、回答。

集計対象

「東京藝術大学 大学院 美術研究科 博士審査展2021」の会期中(2021年12月10日～19日)に体験した鑑賞者

集計期間

体験展覧会終了後の2021年12月22日～2022年1月4日

集計数

体験者 約50人中、41人

設問

設問は18問

問1) 氏名(任意)

問2) 『ひと包み』ではどのような体験をしたのか?(包まれる体験、包まれる人を見る体験)

問3) これまで人に包まれる体験をしたことはありましたか?

問4) 体験する上で、ハードルや抵抗はありましたか?もしあればどんなハードルがありましたか?。

問5) 作品空間について、何か感想等あれば教えてください。

問6) 体験の中で楽しかったことがあれば教えてください。

問7) 自分で選択できる場所があることについて、何か思ったことがあれば教えてください。

問8) 包まれる体験の中で、身体的な感覚や、何かを思い出したり等の、心身について感じたり思ったことがあれば、ご自由にお書きください。

問9) 作者の今井と一緒に体験について、感じたこと・思ったことがあれば教えてください。

問10) 《ひと包み》を撮影して、ハサミを切って、暖簾につける体験について、何かあれば教えてください。

問11) ご自身が作品になることについて、何か感想があれば教えてください。

問12) 体験を終えて、もし少なからず心境の変化等がありましたら教えてください。

問13) 今井の作品をまた体験したいと思いますか?もし理由があれば合わせて教えてください。

問14) 他の参加型の作品との違い等感じるものがあれば、教えていただけたら幸いです。

問15) ささやかなお礼をお送りしたいと思っております。もし可能でしたら、お届け先を教えてくださいましたら幸いです。

問16) 今回の体験の、普段の日常生活にはない点や違う点などがあれば教えてください。

問17) 今後インタビュー等したい場合、どのような形態だったら可能か教えてください。

問18) 今回のことについて、書き足りないこと、些細なことでも良いので何かありましたら、自由にお書きください!

ここからは、①鑑賞者が参加する、②鑑賞者と作者が共に体験する、③体験を結実させる、の3つの体験の時間軸に沿って、＜オブジェクト＞、＜作者＞、＜鑑賞者＞の要素の相互関係が何を生み出していったのかを検証を行う。

検証 ①鑑賞者が参加する

鑑賞者が参加する、という体験の時間軸では、作品に出会った鑑賞者が、作品空間やオブジェクト、作者に対してどのような印象をもち、参加へと繋げていったのかを検証する。

【オブジェクト×作者】で構築する世界観

巨大な風呂敷というオブジェクト、和装小物屋の女将という作者、鑑賞者が体験したときにできる包みの一覧表によって和装小物屋という世界観を作ることを目指した。鑑賞者はオブジェクトと作者が作り出す空間をどのように捉えていたのか。

回答抜粋

- ・素晴らしい設えで驚いた
- ・外から展示会場を見るより、畳に上がった方がよりその空間に没入出来、更に考えられた空間だなあと
- ・居心地が良かったです
- ・来客には誰でも構わずウエルカムな空間でとても良かった
- ・畳や風呂敷が、緊張感ある展示空間の中に温もりを持たせているように感じて面白かった
- ・呉服屋さんのようなだなと思いました
- ・茶室みたいで畳が素敵でした。入口が開けていて入りやすく、体験のしやすさにつながっていました
- ・美術館にある他の方の作品群を見ていく流れのなかで、開放的なスペースに畳が敷いてある様が印象的だった

このような回答からは、和装小物屋に感じてもらうことができたことが窺える。作品空間、特に畳が美術館の中に異質な空間が生んでいたという回答も多かった。異質な空間でありながらも、誰にも開かれていることや温もりを感じてもらうことができ、その結果、体験がし易かったという意見もみられた。中には、靴を脱いで上がることで作品に没入できた、舞台に上がるような感覚だったとの意見もあった。このことから、和装小物屋として空間を設えたことで美術館の中に他の作品とは異質な空間を作ることができたこと、その空間に温もりや癒しという親しみを感じ、体験していったことが考えられる。

【オブジェクト×鑑賞者】で構築する体験の想起

本作品では他の鑑賞者の風呂敷に包まれる体験を見て、子供の頃に産着やタオルで包まれた感覚を想起できること、人を包めるほどの風呂敷という驚きの中に、包まれるという動作が組み合わさることで、知っているようで知らない体験を想起させることで好奇心を誘発させること、様々な肌触りの風呂敷を用意し、鑑

賞者がそれに触れながら体験を想像することができることを試みた。オブジェクトである風呂敷との関わりを鑑賞者はどのように捉えていたのか。

回答抜粋

- ・ 彩りが華やかで、落ち着きもあり、和洋折衷で、素敵な空間だと感じた
- ・ 色合いが素敵でした。呉服屋さんにいるような気分になりました
- ・ これから選ぶ風呂敷、既に選ばれた風呂敷の並べ方が素敵でした
- ・ 体験者により選ばれ、包み終わったあとの役を終えた布が、剥がれた皮か抜け殻のようにずらりと並べられ飾られている壁面に最も心を動かされました
- ・ 鑑賞者が居合わせなかった時間にどんなコミュニケーションが生まれていたのか、時間の蓄積とともに視覚的に伝わってきます

このような回答から、畳の空間だけでなく、お店として設え、そこに風呂敷をディスプレイすることでその色合いが空間に華やかさを加え鑑賞者に好意的に受け止められたことが窺える。風呂敷自体も鑑賞者にとって興味を持つ存在になっていたといえるのではないだろうか。

【鑑賞者×作者】で構築する関係性

作者は和装小物屋の女将として鑑賞者とコミュニケーションをとる。体験に対して少し抵抗があるようであれば、既に体験した鑑賞者の一覧表を見せたり、鑑賞者が本当に体験したいと思うまで静かに待つなど、鑑賞者の好奇心に配慮して行うことを試みた。作者のこの関わり方によって、鑑賞者の体験のハードルは下がったのだろうか。

回答抜粋

- ・ もともと作者と知り合いだった
- ・ 作者が友人
- ・ ハードルは全くありませんでした
- ・ “包まれる”という言葉に惹かれ、中身になってみたくなりました。作者が笑顔で声をかけてくださったことにも惹かれました。
- ・ 友人の作品ということで抵抗等はなかったが、全く知らないアーティストだったら積極的にはいけないかもしれない。

アンケート結果から、誰であっても抵抗を感じないと感じる人と、作者と元から知り合いであったため抵抗を感じないという意見が多かった。また一部では作者と知人ではなかったら、抵抗があったという意見もあった。しかし会期中に会場を訪れた予約をしていない鑑賞者から、参加を希望する声が1日に2回以上はあったことから、体験することへのハードルが万人にあるわけではないことも考えられる。初めて作品に出会った作者と初対面の鑑賞者の参加のハードルを作者が下げられたかどうかを検証することは、今回は難し

かった。今後、再度予約制なしで検証することが必要であるとともに、事前予約制でなくても体験に抵抗を感じないように空間づくりや導入部分を検討していくことが必要であるとする。

【オブジェクト×鑑賞者×作者】

鑑賞者が参加する、という体験の時間軸では3つの要素が合わさって、巨大な風呂敷や畳、参加した鑑賞者の包みの姿が貼られた暖簾が掛けられた和装小物屋という世界観によって、日常と異なる空間を作ることによって驚きと好奇心を誘発する。そして作品空間内にいる女将である作者が、鑑賞者とコミュニケーションをとることで、鑑賞者に体験を想像する機会を作り参加のハードルを下げ、体験への道筋を作ろうと試みた。

アンケートの回答から、空間は鑑賞者にとって魅力的なものとなっていたこと、風呂敷というオブジェクトもその一役を担っていたことが窺えた。鑑賞者が参加する、という体験の時間軸において、空間とオブジェクトについては想定通りの反応をもらうことができた。しかし、参加希望の鑑賞者のハードルを下げるための作者のコミュニケーションについては、新型コロナウイルス感染症の影響で知人間による事前予約制であったことから、初対面の人との検証をすることができなかつたため、その部分では検証不足となる。今後、他の場で予約制なしで初対面の鑑賞者という条件で再検証することで、この部分は明らかになると考えている。

検証 ②鑑賞者と作者が共に体験する

鑑賞者と作者が共に体験する、という体験の時間軸では、参加を決めた鑑賞者が実際に作者と共に風呂敷を選び、畳に上がって体験する部分である。オブジェクトと作者と鑑賞者という要素が組み合わさることにより、作者と鑑賞者の間で交歓が生まれ、共創的な体験となっているのかを検証する。

【オブジェクト×鑑賞者】

オブジェクトと鑑賞者は風呂敷と鑑賞者の関係性についてをさす。鑑賞者は風呂敷を選び、作者と風呂敷を広げ、座り、包まれ、包まれた後には、鑑賞者とオブジェクトである風呂敷が合体することで鑑賞者自身が作品となるが、このような体験を鑑賞者はどのように感じたのだろうか。

選択すること

鑑賞者自身が選択できることについては、鑑賞者自身の個性・オリジナリティが出せる、選ぶことで愛着が生まれる、会話が生まれる、鑑賞者自身が能動的になることができる、作品作りに関わっている思いが強くなり楽しかった、との意見があった。このことから作品の中に鑑賞者自身が選択することができる機会があることで、鑑賞者自身にも楽しさや愛着が生まれる可能性があること、より作品に関わっている意識を生み能動的になる可能性があることが考えられる。他にも普段自分が選ばない柄の布を選んで驚いた、新しい自分を発見したようで楽しかった、自分の今の状態と向き合うきっかけにもなるという意見もあり、日常と少し異なる状況での選択が鑑賞者自身の新しい一面や普段気づかない状態を再認識する可能性も考えられた。また新型コロナウイルス感染症の予防のため、基本的には1日で1つの柄を選ぶことができるのは1人

としていたこともあり、体験が遅い体験者にとっては「選ぶには布の柄の選択肢が少ない」という意見もあったため、今後発表の際は更に柄を増やしていきたいと考えている。

回答抜粋(自分で選択すること)

- 自分だけのオリジナリティを出せるので、選べるというアクションによる愛着が生まれる
- 鑑賞者自身が能動的になれる
- 鑑賞者の個性が出て広がりができる
- 自分が選んだ好みの柄で、自分が包まれていくことに幸福感を感じた
- 風呂敷もポーズも包み方も自分の思うまま、感じるままに選べるので楽しかった

布との身体的、思考的關係

包まれる体験の中では、身体的な感覚、思考的感覚、記憶を思い出す回答の大きく分けて3つに分けられた。身体的な感覚では、熱かった、心地よかった、柔らかかった、解いてもらうときの開放感や寂しさ、風呂敷の重さ、実際の身体的な感覚が多かった。思考的感覚では、母親の体内に戻って再び産み落とされたような感覚、祝福を受ける、ケアをされている、子供の頃に戻ったような感覚、安らぎ、ワクワク感、思考が飛んでいく感覚、死後のことを想像するなどの意見があった。記憶では、鑑賞者自身が幼少期の家族との思い出を包まれることで想起している回答が見られた。また他にも、包まれる前後で世界が変わって見えるなどもあった。このような回答から、風呂敷に包まれるという体験を通して鑑賞者自身が身体的・思考的・記憶など様々な感覚が刺激されていることが考えられる。そしてそれはどれかが単体のこともあれば、身体と思考、身体と記憶など重なって現れていることが回答からも見られることから、鑑賞者が直接的に作品と触れ合うことで、様々な感覚や記憶を想起させることができる可能性があることが考えられる。

回答抜粋(包まれる体験の中で、身体的な感覚や、心身について感じ思ったこと)

～身体的感覚～

- 熱かった
- 心地よかった
- 柔らかかった
- 解いてもらうときの開放感と少しの寂しさ
- 風呂敷の重さ

～思考的感覚～

- 母親の体の中に戻り再び産み落とされたような感覚
- 祝福されているような感覚
- ケアをされている感覚
- 日常の感覚から切り離されたような別の体験のように感じた
- 子供の頃に戻ったような感じ

- ・他の体験者の写真を見て、不思議な帰属感のような暖かい気持ちになった
- ・童心に帰るような気持ち
- ・死んだら骨壺をこうして包まれるのかなと想像
- ・子宮の中にいる胎児の安らかで穏やかで暖かいイメージが浮き上がった
- ・生まれてきたときの包まれている感覚

～記憶～

- ・子供の頃カーテンでくるくる巻いて遊んだ記憶を思い出した
- ・幼少期にバスタオルで髪を拭いてもらった記憶を思い出した
- ・亡き父との思い出
- ・胎児のときに母のお腹の中にいた時の太古の記憶のようなもの
- ・幼少期に母からバスタオルで覆われたことを思い出した

～考え～

- ・自分以外の人の包まれた人の感想を聞きたい
- ・包まれる前と後で、(ちょっと大袈裟に言うと)世界の見え方がここまで変わる

【鑑賞者×作者】

包まれる存在である鑑賞者と包む和装小物屋の女将である作者は、共に協働しながら風呂敷で鑑賞者を包んでいく。そして両者はオブジェクトである風呂敷を、鑑賞者を包むことによって作品に変えていく関係性を持つ。風呂敷と鑑賞者の体型や体勢は毎回異なるため、鑑賞者と作者は互いに初めての体験を共有しながら、話し、譲歩しながら、試行錯誤を行いながら包んでいく。そのコミュニケーションを通して2人の交歓を生むことを目指す。鑑賞者は作者と一緒に一つの作品を作っていくことについて、どう感じたのか。

回答抜粋(作者と一緒にを行う体験について、感じたこと・思ったこと)

- ・体験者をリラックスさせるのが上手
- ・周りの空気をゆるりとさせるゆったりしたパーソナリティが、作品にも反映されている
- ・作家のキャラあってこそその作品
- ・明るく楽しい方だったので、楽しんで包まれることができた
- ・心地よいコミュニケーション
- ・笑顔が感染した
- ・真っ白なマシュマロのように丁寧にやわらかく真摯に言葉を受け止めてくれた
- ・人の気持ちや話を引き出すのが上手。コミュニケーション能力の高い作者だからこそ出来る作品
- ・次の参加者が来ても全く焦らず急かさず最後までゆっくり体験させてくれた
- ・作者が鑑賞者の伴走者という感じでとてもよかった
- ・鑑賞者に関心を寄せてくれていることが伝わってくるのも、あたたかな雰囲気繋がっていた
- ・他の人を包んでいる様子を見たが、誰にも丁寧に、また楽しそうに接していたのが印象的だった

- ・鑑賞者にとっては、作者との会話込みで特別な体験、作品になった
- ・言葉が出てくるまで待ってくれたり、柔らかく受け止めてくれるという安心感があるので、リラックスでき、楽しい
- ・作者の人柄やアートを通じて伝えたい心を、自分なりの感覚だが感じた
- ・声を常にかけてもらえると、人に見られている感じが無くなり、集中して楽しめた
- ・利害関係がないからこそ素直な気持ちを吐露できてしまうこともあると思う

作者についての設問では、作者の鑑賞者に対するコミュニケーションについての回答が多く見られた。回答からは、作品空間とオブジェクトの風呂敷があるだけではなく、そこに作者がいることで鑑賞者にとっての安心感や楽しさを生んでいることが考えられる。特に作者自身が作品にも反映されていること、作者と作品の関係性について多くの回答が見られ、作者自身も作品の構成要素として重要であることが考えられる。

【オブジェクト×鑑賞者×作者】

鑑賞者と作者が共に体験する、という体験の時間軸では、鑑賞者はオブジェクトとの身体的、思考的な関わりを持ち、同時に作者ともコミュニケーションを取りながら、自身が作品の一部となっていく。その中でオブジェクトである風呂敷と鑑賞者の間では、身体的・思考的な感覚を得ており、作者と鑑賞者との間では友好的なコミュニケーションが構築されており、それによって交歓が生まれていることが窺えた。

鑑賞者は様々な感覚を受け取りながら、作者と共に一つの包みを作っていく過程でどのような楽しみを見出していたのだろうか。

回答抜粋(体験の中で楽しかったこと)

- ・作品に関与すること
- ・作家と一緒に布を選び、折り畳む作業。包まれるという体験。包まれた自分の姿を見ること、見られること。会話。作品の中に入れたこと
- ・身を任せる安心感、でも次に何が起こるかかわからないチョットの不安・刺激、包まれ不自由さは増していくのに、鏡の向こう側で華やかさが増していく感じが、変わっていく感じが楽しめました。
- ・作者とおしゃべりしながら、いつの間にか作品が出来上がっていく、そのプロセスが楽しかった
- ・包んでもらっているときの不思議な気持ちになったこと。
- ・布の組み合わせを決める、身体のポーズを決める、名前をつける、など能動的な部分が多くて、自分も作品に参加していると感じることができたのが楽しかった
- ・共通の目標(お題)に向かって、ともに向かう気持ちになれることがとても楽しかった
- ・生地を自分で選びつつも、作者とコミュニケーションを取りながら作品が出来上がっていく工程が楽しかった

体験の中で楽しかったことについては、作者との会話というコミュニケーション、鑑賞者自身が布を選ぶこと、布に包まれるという身体的感覚、自分が包まれている姿を見た時、作品に関わること、包みを解かれた時の開放感、一連の体験、自分以外の人が包まれている姿を見ることなど多岐に渡った。鑑賞者それぞれ

が一連の体験の中で楽しさを感じていることが窺える。このような回答からは、作品空間である店舗の設えや畳、作者とのコミュニケーション、風呂敷から得られる感触、包まれる行為、自分の包まれる姿を見ること、他の人の体験を見ること、その体験の一連の端々に楽しさを得ることができたと考えられる。それはどれか一つが鑑賞者の楽しさを生み出したのではなく、空間、作者、オブジェクト、鑑賞者が互いに組み合わせり引き立て合うことで生まれており、それを「交歓」と呼ぶことができるのではないだろうか。

そしてその体験のためには作者自身のコミュニケーションも非常に重要であることも指摘できる。そのコミュニケーションの中には、作者という包む側の想いと包まれるものへの敬意が含まれている。鑑賞者が大切な存在として風呂敷に包まれるという行為によって、胎児となって包まれているような、日頃忘れていた何かを思い起こさせる身体感覚を味わうことができるのではないか。

《ひと包み》は、リーの《プロジェクト ともに食す》のように体験する鑑賞者に対して心からの敬意を持ち、そして一つ一つ風呂敷を結んでいくごとに包みが形作られ、鑑賞者自身が作者の敬意と風呂敷に包んでいく。そしてその敬意は鑑賞者にも伝わっていることがアンケートの回答から見てとれる。

ゆっくりと流れる時間の中で、鑑賞者と作者の対話が行われる中に<交歓>が生まれる。包む側と包まれる側という関係ではあるが、決して片方がその空間を支配しているのではなく、その相互作用によって単なるオブジェクトである風呂敷を<ひと包み>というひとつの作品へと変化させていく。

このように作者が体験する鑑賞者一人一人に対して敬意を払い、一つ一つの所作に心を込めることで作品が生まれている。それを鑑賞者自身が感じて相互に作用しているからこそ、共創的な関係性を生み出し、交歓を生み出し、一つの作品を完成させることができると考える。そしてそのような共創的な関係性の構築が、今回のアンケートでそれが少なからず実現できているのではないかと考えている。

検証 ③体験を結実させる

体験を結実させるという体験の時間軸では、鑑賞者と作者が包みを完成させた後に、その場で写真を撮り、印刷した用紙をハサミで切り、暖簾に貼る。そして鑑賞者は、その一覧に自身の包みの名前を書く。鑑賞者自身の体験を内省する機会としてこの行為は機能すると考察した。実際に体験した鑑賞者にとって、このひとつの包みになった後に、印刷された用紙をハサミで切り、飾っていくことにどのような意味を感じたのだろうか。

【オブジェクト×鑑賞者】

ここでのオブジェクトは包みの一覧表になる。鑑賞者は包まれた姿の写真が貼られたアイロンプリント用紙をハサミで切り、作者とともに暖簾にはり、自身の包みの名前を暖簾に書くことで鑑賞者の体験を客観視し、内省する機会を作ることを目指した。

回答抜粋(ハサミを切って、暖簾につける体験について)

- あっという間に包まれた体験が記録になり一瞬にして過去になったような感覚
- 客観的に振り返る時間ができてよいと思った

- 完成させるという意味では感動的
- 俯瞰して観れるのが面白かった
- 自分の姿を客観的に見ることができるのは嬉しい。普段とは違う面白い姿でなおさら
- 切ってる間は自分の姿をしっかり見ることができた時間です。バカなことやってるな…とか、意外にいい色の組み合わせだな…とか、老けたな…とか、自分を客観的に見る機会
- 包まれた自分を眺めてみることでよかった
- 自らの体験を可視化し他者と共有するプロセスは良かった
- 客観的に包む体験を振り返ったり、のれんに貼られた作品を見て自分の包みと比べてみたりしてとても楽しかった
- ハサミで切ると言う作業もとても大事な行程だと思った。自身が丁寧に切っている中で、画像を見ながら色々なイメージが浮き上がった
- 写真を撮って終わりではなく、包んだ形に名前をつけて布に貼ってアウトプットしたことで完成した感じがした
- 自分自身がハサミで切ると言う作業もとても大事な行程だと思います。自身が丁寧に切っている中で、画像を見ながら色々なイメージが浮き上がりました。暖簾に貼り付け、最初の表題をつける際のイメージを考える為にはこの作業はとても有効だと思います。暖簾に貼り付ける事で、個と個が繋がり、和となって新たなものになるという変化を体験できる事もこの作品の魅力だと思います

アンケートの回答からは、完成させるという意味では感動的、客観的に振り返る時間ができてよかった、俯瞰して見れるのが面白かった、自分の姿を客観的に見ることができることが嬉しい、自分の姿をしっかり見ることができる時間だった、体験を可視化し他者との繋がりを感じたなどの回答が見られた。また他にも、表現の一部になったことも嬉しい、作品を作り出す体験ができた、作品に深く関わることができた、客観的に見るだけでなくより作品と深く関わることができたと考えられるような意見もあった。体験後に写真を用紙に印刷し、鑑賞者がハサミで切る、作者と共に振り返る、切り抜いたものを暖簾に貼り付けるという行為によって、鑑賞者が自身の体験を客観的・俯瞰的に見る機会になっていること、作品体験を完成、完了させる意味合いを感じていること、またこの行為によって作品とより深い関わりを作ることができる可能性があることが窺える。ただ、この体験をする前にその余韻に浸りたいという回答もいくつもあった。客観的に見ることも大切だが、まずは作品になる共創的な体験をゆっくりと鑑賞者ごとの時間に合わせて行うことが重要である。

【鑑賞者×作者】

作者は、包まれた鑑賞者の写真を撮影し、アイロンプリント用紙に印刷をして鑑賞者に渡す。そしてそれをハサミで切り、大判の暖簾に定着させる。その中で作者は鑑賞者から体験の感想を聞く。それは体験で感じたことを言葉に出すことで、鑑賞者自身が今起きて身に感じた体験とは何であったのかを気づく機会を作るためであり、鑑賞者の心の機微を受け止めることによって、鑑賞者自身もその感情を認識する機会を得ることを想定している。

回答抜粋(ハサミを切って、暖簾につける体験について)

- ご主人とともに自分の手で作品を締めくくったからこそ、その後の心の中の温度が続いていった
- 会話ができて楽しかった
- 作者と作品についてお話しできたのが楽しかった
- この時間にお話するのもとても楽しかったです。出来上がった作品について色々と話したり、自分でタイトルを付けて好きなところに貼れるというのも、とても記憶に残る素敵な体験になりました。
- 上手く切れるだろうか若干不安を持っていましたが、やはりこの間も作者との何気ない会話が、不安を解消してくれました。

作者と共に作品を締めくくったからこそその後の心の中の温度が続いていったなどの意見もあり、鑑賞者だけでアウトプットの行為を行うのではなく、そこに作者が伴走することでまた新しい発見を生み出す可能性が窺える。

【オブジェクト×鑑賞者×作者】

体験を結実させる、という体験の時間軸では、包みの暖簾というこの体験の時間軸でのオブジェクトを用いて、鑑賞者は作者と共に会話しながら話すことや書くことでアウトプットを行い、それを内省の機会とし単なる体験を経験へと変える機会を作ろうと試みた。そこで生まれる内省の時間は、鑑賞者自身が自身の包まれた姿を客観的に見ること機会を得ることができる。そしてそこで得た感覚や考えを作者に伝え、包みの体験後のコミュニケーションを行いながら、鑑賞者自身の姿を作品として暖簾に貼って残していく。このような内省の過程こそが、単なる体験で終わらず経験へとつなげる機会であり、重要な部分である。アンケートの回答から、この時間が自身の体験を見直すきっかけとなったこと、それを作者と共に行うことができたことによって体験の深さが増したこと、体験を完了させる行為としてよかったなどの意見をもらった。単なる体験だけにしないためには、このような体験を客観的に見ることができる機会、それを見つめる時間、話す時間を伴走者と共に行うことで、鑑賞者にとってより深い体験となっていくことが考えられる。

検証④：体験を終えて、心境の変化

検証④では、鑑賞者が体験を終えた後の心境の変化の有無についてだ。《ひと包み》という体験鑑賞を通して、どのようなことを感じ、変化が起きたのかをアンケートの回答から検証した。

体験後の心境の変化については、体験直後と考えられる心境の変化と、少し時間が経って意識的に感じる変化に分かれていたように見える。直後では、不思議な感じ、心が穏やかになった、等身大の心になれた、あたたかい気持ち、対峙してもらえた喜び、明るい気持ち、頭が柔軟になった感じという意見があり、意識的な変化として、人と話すこと・時間を共有することの幸せを再認識、風呂敷の使い方の発想の変化、意識と無意識の再確認、子供の頃に戻りたい欲が出た、もっと気楽に委ねられることは委ねてなるがままにしていこうと思った、遊びってなんだろう、笑顔でいることの大切さを再認識した、包むことは心を込めて丁寧

に扱われることなんだと再認識した、コロナ禍で少なくなっていた全身を使う作品に出会えてよかった、包むという行為は持ったり運んだりという機能としか捉えていなかったが、機能だけに留まらず包まれてみたら温かかったりワクワクだったり何か違う新しい感情が芽生えたなどの意見があった。

このような回答から、新型コロナウイルス感染症の中で一度断絶した関係性の中で、再び人と関わることで得られる共創的な感覚から得られるポジティブな心境の変化が窺えた。

回答抜粋(体験を終えて、もし少なからず心境の変化等)

- ・ 体験が作品になるのがとても面白い。人と人が関わりながら時間の経過そのものが作品になった様に感じる
- ・ 自分がめちゃくちゃ良い笑顔していた写真を見て、人とお話したり時間を共有することって幸せなんだなあと改めて気づく
- ・ 風呂敷の新しい使い方や発想が豊かになった
- ・ 久しぶりの体験型の作品で、楽しかったなと改めて思うことができた
- ・ 心が穏やかになった
- ・ 可愛く等身大の心になれた
- ・ 意識と無意識の再確認（距離において）目的を持って何かをすることが素敵だなあと自分の生活を振り返った
- ・ もっと気楽に委ねられることは委ねて成るがままにいいことと思った
- ・ 笑顔でいることの大切さを再認識
- ・ 対峙してもらえた喜び。
- ・ つつむ、というのは心を込めて、丁寧に扱われる、ということなのだと、扱っていただいて、体で理解できました
- ・ 包まれるクッキーの気持ちが分かった
- ・ 人と人が包み包まれる感覚が愛おしく感じた
- ・ プレゼントなど贈り物をあげる際、なにかしらで感謝などの気持ちも伝えたいと改めて思った。
- ・ コロナ禍で感じる家が上ること（量に上ること）、近づくこと、この場にともに存在することがこれほど幸せな気持ちになれることか、あらためて感じた。作品を体験する一瞬だけでもその幸福感を感じられて良かった。
- ・ 自分のこだわりに対してもう少し素直に反応してみようと思うようになった。

検証⑤：他の参加型の作品との違い

検証⑤では、鑑賞者がこれまで体験した又は知っている鑑賞者参加型の作品との違いについての検証を行う。本論では、既存の鑑賞者参加型作品をいくつか見てきたが、本作や本研究との差異を参加した鑑賞者の回答から考察する。

他の作品との相違についての質問に対する回答では、作者の鑑賞者との関わり方、作風、共創の3つに分けられると考える。作者が鑑賞者に対して一对一の関わりを持ちサロンにも似たようなコミュニケーションをとること、そこに温かみやホスピタリティを感じる鑑賞者もいたことが窺える。作風については、作者の

作品の特徴として日常の拡大、楽しむ場の創造を意図していること、鑑賞者の意図が作品に反映されることなどを特徴として感じてくれていることが窺える。そして共創では、鑑賞者自身が本作が受動的なものではなく鑑賞者自身によって結果が変わることを意識し、作者と鑑賞者の相互作用によって作品が生み出されていることを鑑賞者自身が感じていることが窺える。

このような相違点を回答としてあげられており、それは作者自身が目指していた作者自身のもてなしによって鑑賞者自身が作品に参加、体験してもらうこと、日常の延長線上の遊び場、受動的でなく鑑賞者自身も当事者として共に作者と作品を作りながら様々なものを受け取り、単なる体験を経験してほしいという考えが概ねかなっていると考えられる。

作者の鑑賞者との関わり方

作者の鑑賞者との関わりに対しては、作者と一対一、作者が個人と個人との向き合い、鑑賞者がどう包まれたいか、ということに作者が寄り添ってくれる、会話のキャッチボールをしながら少しずつ終わりに近づけていく丁寧さを感じた、十分なコミュニケーションのとれる時間的・距離的なコンパクトさが魅力、アーティストとの距離もとても近い、一人一人がじっくりと作品になることができた、サロンっほい（応接室、施術室のような）ところが個性的、プライベートな時間とも言える感じが他の作品と違うように思った、行為自体もシンプルであるため作者と共に行う中で温かさや感情が湧き上がってきたり鑑賞者自身の感情の変化に意識的になる、作品を体験する中で、鑑賞者に課されている労働はほとんどなく、誰にでもできそうな選択肢があるだけだが、体験自体は豊かなものだった、優しい作品だなと思った。ケアに近い感覚。コロナで感じる事が少なくなった、ホスピタリティを感じられた。触れ合いや共感がベースになっている作品のように思う、などの意見が見られた。

このような意見から、作者が作品内に常時いて鑑賞者とともに関わること、体験する鑑賞者と一対一のコミュニケーションの中で作品を共に作っていく、そしてその体験の中で暖かさやホスピタリティを感じる、ということが他の作品の違いの一つだと考える。

作風

作者と作品については、作者の作品は日常のささやかな楽しさや幸せを拡大し、ともにつくる時間や体験として爽やかに見せてくれるところが作者にしかない特徴だと感じる、作者の作品は体験しているその場・その時間を楽しんでいる人が多いように思うので、そこが魅力なんだと感じた、作者が用意してくれたルールに乗りながらも、鑑賞者が布を選ぶ、包まれ方を選ぶ、タイトルを付ける、好きな場所に貼り付けるという一連の行為において鑑賞者の意図が大きく反映されることが特徴だと思った、交換による作品制作でありながら、空間は開かれており、それを取り巻くギャラリーの視線との二重の輪があり、一枚の布の上で時間軸を超えた複数の参加者との共同にも落とし込み、作品を完成させることができた、という意見があった。

このことから、日常の繋がりながらもその一部を変換・拡大を行って作品として見立てること、そしてその場を遊び場のように楽しむ場とすること、それが作者のコントロールが一定ある中でも鑑賞者の意図が反映されることが、他の作品との違いの一つとされているのではないかと考える。

共創

アンケートの中には、共に作っているという感覚「共創」を受けた鑑賞者も見られた。回答の中には、人がそこに立つだけ、座るだけで参加できる参加型作品が多い気がするが、今回の包まれる作品では身体全体が布と触れ合い、自分が作品の一部となっていることをより強く意識させられた、身体的な関わりよりも、人間的な関わりが重視されているのはこれまでの作品と共通していると思った。レシピや構造があり、それを鑑賞者に任せるのではなく、作者の作者と1対1でともに作る営みが、他の作品との大きな違いで、特徴だと思う。(なので、個人的には参加型作品というより「関わり共創型作品」というイメージだった)、ただ見る・遊ぶにとどまらず、参加する人を当事者にするパワーが作者ならではのだと思った、作家さんご本人と一対一の相互作用できることが他の参加型の作品と違うと感じた。他の作品は受動的ですが、それとは違い一緒に組み立てていくことで出来上がるのが違いだと思った。共同作業と心の距離が縮まる時間が多いことも特徴、などの意見があった。

このような意見から、体験を通して、作者も鑑賞者に任せきりでもなく、鑑賞者自身が能動的にもなり、関わりながら共に作る体験だと感じてくれており、それが他の作品との違いだと考えてくれている人がいることが考えられる。

回答抜粋(他の参加型の作品との違い等感じる事があれば)

- ・ 作者と一対一
- ・ 生の身体を使う所
- ・ 作家本人がその場において、場を取り仕切るホストとなっていること
- ・ シンプルな行為を一緒にやる
- ・ 作者とのコミュニケーションの中で得られる温かさ
- ・ 共同作業と心の距離が縮まる時間が多いことも特徴
- ・ 言語がわからなくても出来る
- ・ パーソナルな対人関係にそくしている気がする
- ・ 作者と一緒に体験する参加型作品
- ・ 激しい動きはなく、動きが少ないが、全身を使う
- ・ 1作品の中で、心が、感情が複数湧き上がってくる
- ・ シンプルであるため自身の感情の変化に意識でき、かつ受動的であるが上に自分で心のコントロールができない…参加型なのに、鏡の向こうの自分を鑑賞している感覚
- ・ 個人と個人との向き合い、交換による作品制作でありながら、空間は開かれており、それを取り巻くギャラリーの視線との二重の輪があり、一枚の布の上で時間軸を超えた複数の参加者との共同にも落とし込み、作品を完成させることができた
- ・ 一人一人がじっくりと作品になれる
- ・ 作者と一対一で体験し、アーカイブで他の参加者の存在を感じることができるとというのが、他であまり体験したことない
- ・ サロンっぽい(応接室、施術室のような)ところが個性的

- 作者の作品の場合、日常のささやかな楽しさや幸せを拡大し、ともに作る時間や体験として爽やかに見せてくれるところが作者にしかない特徴だと感じる
- 参加型だと“映え”に意識が偏る来場者も多くなりがちだが、作者の作品は体験しているその場・その時間を楽しんでいる人が多いように思うので、そこが魅力なんだと感じた
- 作品を体験する中で、鑑賞者に課されている労働はほとんどなく、誰にでもできそうな選択肢があるだけですが、体験自体は豊かなものだった
- 作者が用意してくれたルールに乗りながらも、鑑賞者が布を選ぶ、包まれ方を選ぶ、タイトルを付ける、好きな場所に貼り付けるという一連の行為において鑑賞者の意図が大きく反映されることが特徴
- 鑑賞者がどう包まれたいか、ということに作者が寄り添ってくれる
- 一人一人に対して、会話のキャッチボールをしながら少しずつ終わりに近づけていく丁寧さを感じた
- プロジェクトは時間が来たら、とか素材がなくなったら、などの制約がどうしてもありますが、(アーカイブはこの場合置いておいて)今回上記のような条件はあまり感じません。十分なコミュニケーションのとれる時間的・距離的なコンパクトさが魅力だなと思う
- 優しい作品だなと思った。ケアに近い感覚。コロナで感じるものが少なくなった、ホスピタリティを感じられた。触れ合いや共感がベースになっている作品のように思います。
- 人がそこに立つだけ、座るだけで参加できる参加型作品が多い気がするが、今回の包まれる作品では身体全体が布と触れ合い、自分が作品の一部となっていることをより強く意識させられた。
- アーティストとの距離もとても近い
- 「ひと包み」はプライベートな時間とも言える感じが他の作品と違うように思った。
- 身体的な関わりよりも、人間的な関わりが重視されているのはこれまでの作品と共通していると思った。レシピや構造があり、それを鑑賞者に任せるのではなく、作者の作者と1対1でともに作る営みが、他の作品との大きな違いで、特徴だと思う。(なので、個人的には参加型作品というより「関わり共創型作品」というイメージでした)。今作は特に、演劇やダンスのワークショップに近い要素も含みつつ、間接的に色んなルーツと触れ合える仕掛けが興味深かったです。風呂敷の包み方、連想するポーズ、布や場にまつわるストーリーなどなど。今回は風呂敷が鍵になって、大きな文化の流れに接続する体験になっていたと感じた！「ただ見る・遊ぶにとどまらず、参加する人を当事者にするパワーが作者ならではのなと思った。」
- 押し付けがましくないところと、適度な強制力が、他の多くの体験型作品との相違点
- 作家さんご本人と一対一の相互作用できることが他の参加型の作品と違うと感じた。
- 他の作品は受動的ですが、それとは違い一緒に組み立てていくことで出来上がるのが違いだと思った。
- 作家がずっとそこにいて、ひとりひとりと対話すること。作家がずっとそこにいることってなかなかないと思うし、対話せずには体験できないということもないんじゃないでしょうか。作者の引き受けたものが大きすぎる。

5.1.5 共創的な体験の創作の実践と検証

本章では<PLAY GROUND>の制作概念を用いて制作・発表と、アンケートをとることで検証について論じてきた。ここで検証の中で得られた考察をまとめる。

第1章で共創的な体験を作るためには、必ずしも作者がいない状態でも鑑賞者自身が参加することで間接的に行うことができると述べた。それは作者が作品を作り、それに鑑賞者が応える中で間接的に共創的な関係性が生まれているからだ。本研究では、作者と鑑賞者が体験を主とした鑑賞である体験鑑賞を、直接的に行いながら、作品と鑑賞者のコミュニケーションの中で起きる<交歓>という相互作用によってオブジェクトを作品に変容させ、共創的な体験の創造を目指した。そしてその共創的な体験の創造のために、本論が提案する<PLAY GROUND>は、3つの要素である<オブジェクト>、<作者>、<鑑賞者>を、3つの体験の時間軸である①鑑賞者が参加する、②鑑賞者と作者が共に体験する、③体験を結実させる、の中で相互に作用しながら生み出す制作概念である。提案した<PLAY GROUND>の制作概念から博士修了作品である《ひと包み》を制作し、2021年12月10日(金)から12月19日(日)までの期間で、「東京藝術大学 美術研究科 博士審査展2021」にて発表した。事前予約制で約50名の方に参加いただき、体験後のアンケートを2022年1月4日締め切りで回収を行い整理を行った。

その結果、アンケートの回答から、①鑑賞者が参加する、では作者とのコミュニケーションによって参加しやすかったかどうかは、新型コロナウイルス感染症の感染対策のために知人間のみの体験だったため今後検討が必要だが、作品空間と風呂敷というオブジェクトと女将の姿をした作者が世界観を作り、美術館の中の展示空間の中で異様な空気、鑑賞者にとって興味を持つ空間を作ることで好奇心を誘発していたことは達成できていたのではないかと考えている。また②鑑賞者と作者が共に体験する、ではオブジェクトと鑑賞者との間では鑑賞者の体型や好みによってオブジェクト自体の外見が変化すること、オブジェクト自体が鑑賞者に身体的、思想的な影響をもたらしているという相互関係を構築していたこと、鑑賞者と作者との会話の中にオブジェクトが介し「包む」「包まれる」という役割の中で、「ひとつの包みを共に作る」という共創的な関係が作られること、そして鑑賞者と作者のコミュニケーションから<交歓>が生まれることで共創的な体験を生み出していたことが窺える。そして③体験を結実させる、では鑑賞者の体験を鑑賞者本人が自身の体験を客観的に見える形に落とし込み、内省する機会を作ることで、単なる体験からその人を形成する経験に変容させる可能性を作ることができたことも窺うことができた。

このように、博士修了作品《ひと包み》の中にも、3つの体験の時間軸の中で、3つの要素が相互作用し、鑑賞者と作者のコミュニケーションの中に<交歓>が生まれ、オブジェクトを作品へと変容させる共創的な体験を生むことができたと考察する。

<PLAY GROUND>の特徴

先に述べている<PLAY GROUND>の構成要素である3つの体験の時間軸と、3つの要素があるが、検証の結果見えてきた<PLAY GROUND>の特徴について、ここでまとめておく。

①会期中に作者が作品に常にいる作品であること

会期中在廊し、鑑賞者が体験する時は常に共にいた。鑑賞者は作者とのコミュニケーション自体も楽しさの一部であったという回答が多く見られた。作者と鑑賞者との共創的な作品には、作者の重要性が大いにあることが窺える。

②作者と共に体験する中で、鑑賞者に創作の機会を作る

鑑賞者自身が風呂敷の柄、体勢や包まれ方などを選ぶ選択権を作ったが、鑑賞者自身も自身の選択権として楽しんでいたことが窺えた。体験後には写真を印刷して風呂敷姿の鑑賞者自身を作品として作品空間に展示していったことも、体験を締め括り、作り終えた感覚を得た体験者もいた。

③作品を変容や増加を行う中で共創体験を作る

作者と鑑賞者がコミュニケーションをとる中で、そこに楽しさや共創的な感覚を得ていることがアンケートから窺うことができた。鑑賞者が作者と共に、選んだ風呂敷を広げ、結び、座り、鏡を見て話をしながら包まれていく、その中で鑑賞者自身の姿が変化していく、温かさや布の重さという身体的な感覚や、様々な記憶を思い出したり新しいイメージが創出される思考的な変化をもあった。一つの包みを作り上げていく中で作者と共に作っている・体験していると感じている体験者が多くいることが、アンケートの回答からも窺うことができた。作品の変容に鑑賞者自身が関わり、それも一人ではなく作者と共に行うからこそ生まれる感覚であるのではないか。

④作者が持つ「もてなし」

本研究を通していく中で、作者が鑑賞者と共に体験する中で「もてなし」を行うことが重要であると考えた。誰かと共創的な関係性を築こうと思うとき、それはどちらか片方が相手を信じていることが重要ではないか。お互いが憎み合っている状態では共創的な関係は生まれない。作者はそのもてなしの意味を理解した上で、作品の中で鑑賞者を行うことに対して、作者自身が喜びを持つことを行うことで共創体験を作ることができるのではないか。作者自身から生まれる他者に対して何かを為す喜びと、歓待と歓迎の精神が鑑賞者自身、参加する鑑賞者自身、そしてそれを見守る周囲の人々の伝染していく。その共創的な連鎖こそ<PLAY GROUND>の真の効果であると考えている。

第6章 新しい〈体験鑑賞〉の提案

本研究は、鑑賞者と作者が共有する新しい体験鑑賞の提案と実践、検証を行ってきた。本論をここできちんと、活用と制作方法、今後の発展について述べる。

6.1 本論のまとめ

〈PLAY GROUND〉とは体験という鑑賞の中で、作者、鑑賞者、作品の間で相互に関わりながら、共創と交歓を共に生んでいく共創的体験である。それは、作品を眺めて作品と鑑賞者との相互作用で得られるものとは異なる体験であるとする。それは作者と作品が設けた空間に鑑賞者が招き入れられつつも、そこには鑑賞者自身の選択権があり、鑑賞者ごとに異なる体験と創造を行っており、それは作品が育まれているような体験である。

本論ではそのような〈PLAY GROUND〉を、3つの体験の時間軸の中で、3つの要素を相互作用させることで作り上げることを試みた。〈オブジェクト〉という鑑賞者と作者を繋ぐ媒体、作品の中の不足を補いながら体験の一部の権限を持つ〈鑑賞者〉、作品空間の環境を整備し鑑賞者と共に体験する〈作者〉という3つの要素が、混ざり合いながら世界観を作り、鑑賞者の体験を促し、体験の難易度を決め、共同しながら交歓と共創を生む中で、単なるオブジェクトを作品に変えていく体験を作る。そしてその体験を内省する機会を作品内に作ることで、単なる体験を経験に変えていく。

そのような〈PLAY GROUND〉は先述したように〈オブジェクト〉、〈鑑賞者〉、〈作者〉の3つの要素が、①鑑賞者が参加する、②鑑賞者と作者が共に体験する、③体験を結実させる、という3つの体験の時間軸の中で作用することによって実現する。

①鑑賞者が参加する、という体験の時間軸では、オブジェクトと作者が世界観を作り、作者が鑑賞者とコミュニケーションを取る中で参加を容易にする。②鑑賞者と作者が共に体験する、という体験の時間軸では、鑑賞者がオブジェクトの中の選択を行うことで体験の内容や難易度を鑑賞者によって変化させる。そしてお互いが初めての体験を試行錯誤しながら行う中で生まれる交歓によって、より親しみと楽しみを共有することが可能になる。そして無事に体験の目的が完了することで達成感を得る。そしてその時、単なるオブジェクトが鑑賞者と作者によって作品となる。③体験を結実させる、という体験の時間軸では、達成した体験に対して内省を行うことで鑑賞者自身、作者自身が体験を経験へと変えていく。そして体験によって得た新しい感覚や考えを忘れる前に振り返ることで、自身を作り替える経験として蓄積する。

こうした方法論を構築した中で、制作した博士修了作品『ひと包み』の実践を通して、共創と交歓の場〈PLAY GROUND〉の実践を試みた。

6.2 本論の活用方法と留意点

<PLAY GROUND>は、体験によって鑑賞者や参加者と交歓を持って互いに経験を得る体験を考えるとときに有用性があると考えられる。それはワークショップや芸術祭のようなものだけでなく、誰かが参加し共に体験する中で、交歓と共創の場を作って他者と関わること、またそこでの体験を振り返り体験する人自身の経験となってほしいと望む制作者、企画者の一助になると考えている。

そして本論を用いて制作を行う場合、制作者の中で<オブジェクト>、<鑑賞者>の役割と選択権、<作者>の役割を決定し、3つの体験の時間軸の中で、3つの要素が作用するかを確かめながら制作することが望ましい。その際に、①鑑賞者が参加する、では鑑賞者が参加しやすい仕組みがあるか、日常的な物を取り入れつつ馴染みのある行為や動作が加えられているか、②鑑賞者と作者が共に体験する、では鑑賞者と作者が共同する要素があるか、鑑賞者に選択肢があるか、③体験を結実させる、では鑑賞者が体験を内省する機会があるかを重点的に確認しながら制作することで<PLAY GROUND>の実現に近づくことが予想される。

6.3 本論の今後について

本論は、鑑賞者と作者が共有する体験を主軸とした<体験鑑賞>という鑑賞体験において、歓待と交歓を得る共創の場の創造を目指してきた。そして<PLAY GROUND>という制作概念を通して、その実現を試みた。本論では、体験が経験を生み出すこと、そしてその経験が人間にとってはなくてはならない中で、芸術における経験が体験の一部を凝縮させることができるものであると考えた。そしてそのように体験を凝縮させた共創的な体験を生む作品として既存の作品達をあげ、芸術においてどのような経験の可能性のあるのかを考察を行った。ここでは、本研究が今後どのような展開の可能性のあるのかを論じていく。

6.3.1 21世紀における「芸術係数」への試み

本論では、作者が鑑賞者と共に生み出す体験鑑賞の研究を行ってきたが、この作者と鑑賞者と作品の関係性については既に20世紀にマルセル・デュシャンが「芸術係数」という概念を提示している。デュシャンは、作者は創作において全ての努力や決定の中の美的な面を完全に意識的に行うことはできないし、そうすべきではないとし、そうした上で意図とその実現との間で起こる差異を「芸術係数」と名づけた。「芸術係数」とは、表現されていないが意図されているものと、意図されていないが表現されているものとの算術的な関係のことであり、そうした差異によって創造的行為の円環が欠けてしまうという。デュシャンはこの芸術係数が“à l'état brut”、つまり“生の状態”であり、鑑賞者自身が糖蜜から純砂糖を作るように「精製」することで、それが不活性物質から芸術作品へとtransubstantiation(聖変化)し、美的尺度における作品と重さを決定するといった。⁵⁹ またデュシャンは、「芸術係数」を減少させる作業を、彼が「純粋な直観」に導かれた芸術家による闘争として考えてきた。デュシャンの「純粋な直観」とは、潜在的なコミュニケーションの道を

⁵⁹ マルセル・デュシャン“*The Creative Act*” Michel Sanouillet / Elmer Peterson編『*THE ESSENTIAL WRITING OF MARCEL DUCHAMP*』p138

開くことによって可能な限り外界での現実化との差異を埋めようとする行為であり、暗闇の中から出口を探し出すことでもあった。⁶⁰

本研究の<PLAY GROUND>はそうした作者が生み出す作品が鑑賞者の目に触れ、<芸術係数>という意図と現実との差異を作者と鑑賞者との直接的なコミュニケーションを持って、共に生み出す体験鑑賞の中に交歓を生み、差異を埋めながら新たな共創の場<PLAY GROUND>を生み出すことを試みた。「芸術係数」における作者と鑑賞者と作品の関係性は各々が関係を作り、開かれた対話と交渉の形式であり、それによって変容していく場、グラウンドなのである。筆者はこの考えに賛同しつつ、<PLAY GROUND>の中でオブジェクト、作者を用いて世界観を構築し、遊びの空間を作った。そしてそこでの鑑賞者に作者の「もてなし」という共に体験し交歓し共創する行為を加えることで、その関係をより豊かなものにしようと試みた。

英語でもてなしという意味を持つ”ホスピタリティー”という言葉は、サービス業にも多く使われている。サービス(service)の語源はラテン語で「奴隷」を意味するservitusという言葉であり、そこには金銭的な報酬を対価にサービスを受ける側とする側の間に主従関係が生まれることをいう⁶¹。それに対してホスピタリティー⁶²は、サービスのような主従関係や従属性から生まれるのではなく、対価や報酬を求めないのでない自発的な行為をさす。日本ではそのような行為を、「もてなし」という言葉で平安時代より使われてきた。もてなしの語源は「モノを持って成し遂げる」、「裏表なし」であり、「もてなし」の「もて」の意味は、「意識して・・・する」、「心で大切に・・・する」という、無意識ではない意識的な行為のことである。「なす」は「為す(する、行う)」「成す(仕上げる、作る)」「生ず(産む)」であり、行うことで作り上げ、生み出すことをいう。つまり「もてなし」とは、人為的に力を加え、積極的に働きかけることによって、これまでになかったものを存在させることを意味する。また、既に存在しているものに働きかけ、これまでとは別のものに変化させる意味も持つ。

もてなしやホスピタリティーは、他者をもてなすことの喜びが人々の豊かさをもたらす仕組みのことをいう。それは主人と客人の間で一方向的に行われるのではなく、主客は存在しつつも、主人が客人に対して行うことに対して客人が主人に深い感謝の気持ちを示し、客人の感動や満足が主人に伝わることで喜びを共有することである。このような「もてなし」という付加価値を持った、体験を主軸とした<体験鑑賞>は、「芸術係数」に対する新たな応答として、ひいては人々の直接的な交流が一度断たれ、再び人との関わりを持ち始めるポストコロナにおける新しい関係性の構築への試みになると筆者は考えている。ドイツの生の哲学者であるルートヴィヒ・クラゲス(Friedrich Konrad Eduard Wilhelm Ludwig Klages)は、タクト(拍子)は

⁶⁰ Miguel González Virgen 『Duchamp's Art Coefficient: The Dark Precursor at Work』 International Conference on Deleuze and Artistic Research 2015年11月11日のプレゼンテーションより <https://www.researchcatalogue.net/view/238011/238012> (参照2021年10月31日)

⁶¹ そしてその行為からは、サービスする側にとっては深い満足が生まれる場が得にくいものとなる。

⁶² ホスピタリティー(hospitality)という言葉は、語源をラテン語のhospesという。ホスピスという言葉は、元は中世の旅人や巡礼者を宿泊させた小さい宿や教会のことをさし、旅人や巡礼者が病気や怪我で出発できない時に宿泊させ看病する場所であった。その中で死を迎える人が現れて、ホスピスが病院を意味するようになった。その後、看護にあたる聖職者たち自身の、私心を捨てた献身と歓待がホスピタリティーという言葉によって収束されていった。

反復であり、リズムは更新であると論じた⁶³。私達人間は、演算のように均一には働いていない。大きな体験という絶え間ないリズムの中で、他者との体験というリズムと出会って互いに自己を更新していくのだ。

このような関係性が、芸術の世界のみならずこの世界中で無数に行われることで、世界は少しずつ変容していくのではないだろうか。分断や断絶が加速するこの現代においてそれは理想論だという指摘が予想されるが、本研究ではアートの世界であればその可能性があることを提案したい。なぜならアートとは人間の豊かさ、感受性、個性や生きていくことの意味を、思考し、志向し、試行することができる<PLAY GROUND(遊戯場)>だからである。それは相互関係が成立しなければ基盤が成り立たないと人々が感じている中で、<PLAY GROUND>という<体験鑑賞>における交歓や、私達自身の行動を通して、作品や自分自身、さらには世界が変容するということをその身を持って実感する<共創の精神が育まれる場>となるのではないだろうか。

6.3.2 今後の展望

本論には未だ未解決な部分や実践の数の少なさが課題ではあるが、今後もこのような鑑賞者と作者が共に作る体験鑑賞における作品の調査を国内外で続けるとともに、体験鑑賞や<PLAY GROUND>の発展を目指すための実践を行っていく。本論を進めていく中で、世界には本論で挙げたような作者が制作した作品と鑑賞者との直接的、間接的共創体験で溢れていると感じた。そしてそれらをより調査・分析し、見解を深め、そこに作者のいる意味を考察し、実践していくことが<PLAY GROUND>をより展開していく上で重要だと考えられる。

具体的には、<PLAY GROUND>のような共創体験を生む作品のさらなるリサーチを行い、そこに関連する作家へ直接インタビューすることで、マルセル・デュシャンの芸術係数の21世紀の応答としてどのような取り組みができるのかを考察していくことができると考えている。またそのようリサーチ等を通して、筆者自身がそれぞれの土地で行うことができる<PLAY GROUND>の制作・実践を行いながら、その結果をまとめていくことを予定している。

人と人が直接的に関わるのが阻まれてしまった中で、それでも他者と共に共創することで得る体験や経験が自己を形作っていく。その体験や経験を作り出すことを、芸術の世界から再び開いていく必要があると考えている。

63 ルートヴィヒ・クラークス著 杉浦 實訳『リズムの本質』p57 みすず書房(1971年)

終章 終わりに

本研究は自作品を解体しながら、新たな制作概念の構築を通して<鑑賞者と作者が共に生み出す体験鑑賞>の提案を行う実践的研究を行った。本研究で生まれた概念<PLAY GROUND>を用いて、今後より多くの実践を行っていくための種子のようなものが出来たと考えている。そしてこの概念は、筆者自身が作品という媒体を通して鑑賞者という他者と繋がる遊戯場を作り、彼らを招待しているようなものだ。

つまるところ、筆者は鑑賞者に対して「あなたと友達になりたい」という気持ちを作品に込め、自身が考えた共に創り出すことのできる遊戯場で、自身も緊張しながら鑑賞者を迎え入れているのだ。その度に羞恥心や後悔、楽しさや驚きを体験し、共有する中で筆者自身も新たな自己へと変容している。アートを紹介して行うこの試みは、分断や偏見が一層強まる現代に「自分以外の他者との相互関係によって、新しい体験や新しい世界が創造できる」ということを、作者も鑑賞者もその身を以て実感する正解のない遊戯場なのである。

参考文献

単行書

- ・ヴィルヘルム・デルタイ 丸山高司訳「記述的分析的心理学」/大野篤一郎・丸山高司編集：ディルタイ全集第3巻『論理学・心理学論集』法政大学出版会(2003年)
- ・エトムント・フッサール 渡辺二郎訳『イデーン』みすず書房(1979年)
- ・ハンス・ゲオルク・ガダマー『真理と方法』(1960/1986)
- ・アルフレッド・シュッツ 佐藤 嘉一訳『社会的世界の意味構成』木鐸社刊(1932b/1982年)
- ・グレゴリー・ベイトソン 佐藤良明訳『精神の生態学(改訂第2版)』新思索社(2000年)
- ・オルテガ・イ・ガセット 前田 敬作/山下 謙蔵/井上 正訳『オルテガ著作集4』白水社(1970年)
- ・ティム・インゴルド 筧菜奈子/島村幸忠/宇佐美達朗訳『ライフ・オブ・ラインズ 線の生態人類学』フィルムアート社(2018年)
- ・ジョン・デューイ 栗田修訳『経験としての芸術』晃洋書房(2010年)
- ・ヴァルター・ベンヤミン「経験の貧困」高原宏平訳『暴力批判論』晶文社(1969年)
- ・ロジェ・カイヨワ 多田道太郎/塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社学術文庫(1990年)
- ・開発好明『新世界ピクニック』リトルモア(2016年)
- ・Michael J. Apter「A Structural-Phenomenology of Play」, J. H. Kerr and Michael J. Apter編『Adult Play:A Reversal Theory Approach』 Journal of Phenomenological Psychology(1991年)
- ・M・チクセントミハイ 浅川希洋志監訳『クリエイティヴィティーフロー体験と創造性の心理学』,世界思想社(2016年)
- ・ケイティ・サレン/エリック・ジマーマン 山本貴光訳『ルールズ・オブ・プレイ ゲームデザインの基礎(上)』ソフトバンククリエイティブ株式会社(2011年)
- ・ケイティ・サレン/エリック・ジマーマン 山本貴光訳『ルールズ・オブ・プレイ ゲームデザインの基礎《ユニット3/4 遊び》』合同会社ニューゲームズオーダー(2019年)
- ・ケイティ・サレン/エリック・ジマーマン 山本貴光訳『ルールズ・オブ・プレイ ゲームデザインの基礎《ユニット4/4 文化》』合同会社ニューゲームズオーダー(2019年)
- ・ジャック・デリダ/アンヌ・デュフルマンテル 廣瀬浩司訳『歓待についてーパリ講義の記録』ちくま学芸文庫(2018年)
- ・ジャック・デリダ 林好雄・森本和夫・本間邦雄訳『言葉にのってー哲学的スナップショット』ちくま学芸文庫(2001年)
- ・デザイン教育研究会編『デザイン教育』第十八号 日本色彩社(1965年)
- ・岡秀行編『世界のグラフィックデザイン5 パッケージ』講談社(1977年)
- ・マルセル・デュシャン”The Creative Act” Michel Sanouillet /Elmer Peterson編『THE ESSENTIAL WRITING OF MARCEL DUCHAMP』
- ・ルートヴィヒ・クラークス 杉浦 實訳『リズムの本質』みすず書房(1971年)

展覧会カタログ

- ・『リー・ミンウェイとその関係展 参加するアートー見る、話す、贈る、書く、食べる、そして世界と繋がる』美術出版社
- ・『Lee Mingwei: 禮 Li, Gifts and Rituals』 Silvana Editoriale
- ・Irina Aristarkhova 「HOSPITALITY AND TIME」, 『Lee Mingwei: 禮 Li, Gifts and Rituals』 p54-62, Silvana(2020年)
- ・『無意味、のようなもの』社会法人安積愛育園 はじまりの美術館

ウェブ情報

- ・The American Heritage Dictionary 「experience」 <https://www.ahdictionary.com/word/search.html?q=experience&submit.x=0&submit.y=0>(参照2021年8月17日)
- ・Oxford Learner's Dictionaries における「experience」 https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/experience_1(参照2021年8月17日)
- ・感動創造研究所 感動ラボ PDF冊子『感動のハナシ』 p12 https://www.kandosoken.com/lab/pdf/kandou_no_hanashi.pdf (参照2021年8月17日)
- ・“Rirkrit Tiravanija | untitled(free/still)” The Museum of Modern Art公式YouTube : <https://youtu.be/0xRx2s3FpSg>(参照2021年8月17日)
- ・“LEE. MINGWEI THE DINING PROJECT, 1997”, PERROTIN ,https://www.perrotin.com/artists/lee_mingwei/550/the-dining-project/48700(参照2021年8月17日)
- ・“Lee Mingwei: The Dining Project” ,The University of Chicago公式YouTube <https://youtu.be/I3-bJsMY7Fo> (参照2021年8月17日)
- ・リー・ミンウェイさんのアートのかたち 第1回 誰でもアートに「参加」できる。”,ほぼ日イトイ新聞, https://www.1101.com/lee_mingwei/2014-11-13.html,2014年11月13日(参照2021年8月17日)
- ・Bansie Vasvani 「An Artist Invites Viewers to Attain Stillness of Mind Together」,Hyperallergic, <https://hyperallergic.com/341419/an-artist-invites-viewers-to-attain-stillness-of-mind-together/>,2016年11月30日(参照2021年8月17日)
- ・“KIMSOOJA Explores the Notion of Being Human | Brilliant Ideas Ep. 45”,Bloomberg Quicktake, <https://youtu.be/P3Dq9dNmE-I>, 2017年01月18日(参照2021年8月17日)
- ・「無意味、のようなもの 【プレイバック！はじまりの美術館 1 6】”,はじまりの美術館公式note 無意味、 https://note.com/hajimari_ac/n/nee3fe39c5d79?magazine_key=mc0d0b3112a5a, 2020年6月22日(参照2021年8月17日)
- ・池田修「ひとり民主主義」,『開発好明』 p11,BankART1929(2014年) http://bankart1929.com/contents/pdf/2014_kaihatsu.pdf(参照2021年8月17日)
- ・櫛野展正「無駄の中に宝がある」,はじまりの美術館編『無意味、のようなもの』展 公式カタログ,社会福祉法人安積愛育園 はじまりの美術館(2019年)

・“アリーナのための クランクフェルト・ ナンバー3”,金沢21世紀美術館 公式ホームページ, https://www.kanazawa21.jp/data_list.php?g=30&d=2,2014年(参照2021年8月17日)

・Miguel González Virgen 『Duchamp's Art Coefficient: The Dark Precursor at Wor』 International Conference on Deleuze and Artistic Research 2015年11月11日のプレゼンテーションより <https://www.researchcatalogue.net/view/238011/238012>(参照2021年10月31日)

謝辞

本論文の作成にあたり、七年間に渡ってご指導いただいた指導教授の日比野克彦先生に深謝いたします。先生の行う様々なプロジェクトに参加する中で研鑽を積み、研究を進めていくことができました。

また、論文第一副査を務めてくださった伊藤俊治先生は、退任後も関わらず副査をご快諾くださり、研究を進めていく上で多くの視座を持って本研究を導いてくださいました。論文第二副査を務めてくださった古川 聖先生からは、論文執筆の基礎から丁寧に教えていただくことで、本研究を論文の形式に落とし込むことができました。作品第一副査を務めてくださった小沢 剛先生は、修士課程の頃から長くご指導いただき、作品制作において多くのご助言を賜りました。ここに深謝いたします。

またこの研究に行き着くことができたのは、これまでの筆者の作品を経験してくださった世界中の鑑賞者の方々の参加があったからです。作品に関わってくださった鑑賞者の皆様にも深謝いたします。博士在籍中に展覧会に参加させてくださった、はじまりの美術館、水戸芸術館現代美術ギャラリーのご担当者様にも改めて感謝の意を表します。

最後になりますが、東京藝術大学に進学し七年間に渡り、作家活動や論文執筆を送る中で常に支援してくださった家族にも深謝いたします。