

身体を積極的に利用した創造的鑑賞とその効果

Art appreciation through creative physical expression and its educational effects

中野 優子[†], 岡田 猛[‡]
Yuko Nakano, Takeshi Okada

[†] 東京大学大学院学際情報学府, [‡] 東京大学大学院教育学研究科
Graduate School of Interdisciplinary Information Studies/Graduate School of Education, The University of Tokyo
nakanoyuko89@gmail.com, okadatak@p.u-tokyo.ac.jp,

Abstract

In this study, based on our previous practice (Nakano & Okada, 2012), and in collaboration with a professional dancer, we designed an educational program to encourage people's creative appreciation for artwork that is difficult to interpret. The first author and a professional dancer conducted a workshop in which participants were encouraged to create physical expression while appreciating a piece of artwork. We analyzed the educational effects of the workshop in terms of whether it succeeded in helping participants to appreciate the artwork more fully through the process of inspiration. Based on Okada (2013), we define the process of inspiration as one of the inner processes that occurs when one interacts with and is stimulated by one's surroundings (such as another person's artwork). The process of inspiration evokes new images, ideas and emotions, increases motivation to express oneself, and increases self-reflection. We analyzed the educational effects using two types of data: five-point scale questionnaires administered before and after the workshop and participants' written responses to open-ended questions in the post questionnaire. The results show that our educational program awakens participants' inspiration processes and that creating physical expression while observing a piece of art improves one's appreciation of the artwork. This indicates that it is important to connect appreciation and expression in order to awaken people's inspiration processes.

Keywords — Physical expression, Inspiration, Artistic creation, Art appreciation, Artistic expressive education

1. はじめに

現代美術は分からないという声がよく聞かれる。このような見方がよくわからない芸術作品と、人はどのように出合えば良いだろうか。本研究では、身体表現の創作を通して芸術作品を鑑賞するワークショップを、芸術家と協働でデザイン・実施し、その教育効果を測定することで、新たな鑑賞の在り方を提案する。

1.1 自分の外側との出会い

見方がよく分からない作品とは、即ち自分のこれまでに築いてきた既存の価値観では捉えられないような

「異質な」他者の仕事である。そのような「異質な」他者の仕事との出会いは、「触発」を引き起こす可能性がある[1][2]。ここでいう触発とは、「表現者が外的世界と触れ合う際に起こる内的プロセスの一つであり、他者の作品などの外界の事物に刺激されて、表現者の中に新しいイメージやアイデアが喚起されたり、感情が動いたり動機づけが高まったり、省察等の活動が引き起こされたりするようなプロセス」である[3]。「触発」は、表現・創作や鑑賞において重要な役割を果たすことが示唆されている[4][5]。

「触発」の生起には、他者作品の模写をするなど、時間をかけてじっくり対象と関わることが有効であると指摘されてきた[1][2][6]。つまり、実際に手を動かしながら他者の痕跡をたどるとか、長い時間をかけてじっくりと観察するといったように、他者の仕事と深く関わることが、自分のこれまでに築いてきた既存の価値観による制約を緩和し、表現の際の新たな着眼点を得ることにつながるのである[1][2]。

そこで本研究では、他者の作品と深く関わるための手段の一つとして、身体行為を積極的に利用して表現を創ることを通して作品を鑑賞する方法を提案する。作品との様々な関わり方が考えられる中で、身体表現を選択した理由は、自分自身の身体という媒体を積極的に利用することで、触発の構成要素である自分自身のイメージやアイディアの生起が促進されたり、自分についての省察が深まったりすると考えたからである。さらに、日常生活でも常に共にある自分自身の身体を積極的に利用し表現を創作することで、参加者のその後の生活にも応用しやすいことが考えられる。

1.2 教育プログラムのデザインの指針

我々は、身体を積極的に利用した表現を創作する教育プログラム(創作に着目したダンス教育プログラム)のデザインのために図1の指針を提案した[7]。本研究では、「異質な」他者の仕事(見方がよく分からない作品)とじっくり関わるということを促すため、この指

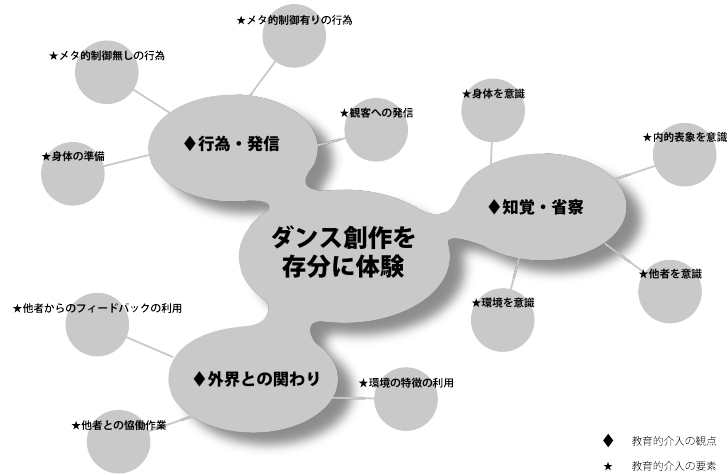


図 1 創作に着目したダンス教育プログラムのデザインの指針

針における教育的介入の要素の中でも、特に「環境を意識」や「環境の特徴の利用」に焦点を当てプログラムをデザインし、参加者の触発が引き起こされたのかどうかを測定する。

1.3 教育効果の測定と分析

ワークショップ冒頭とワークショップ後の質問紙調査の数量的分析によって、参加者に触発が起こったか否かを検討し、その後、触発の詳細を捉えるために、質問紙の自由記述部分についても分析を行う。

1.4 本研究の目的

以上の議論をふまえ、本研究では自分のこれまでの価値観では捉えられないような「異質な」作品と、身体を積極的に利用して表現を創ることを通して関わるという教育プログラムを、芸術家と著者らが協働でデザイン・実施し、それによりもたらされる教育効果を触発という観点から詳細に検討することを目的とする。

このことは、鑑賞者の態度を、従来のように作品を見るという、より受動的なものから、表現を創作するという、より能動的なものに変化させる取り組みである。そして、表現や創作と鑑賞を「触発」に着目して結びつけることにより、触発による芸術コミュニケーション[3]の活性化にも繋がると思われる。

2. 方法

2.1 対象とした芸術作品

今回の教育実践では、駒場美術博物館所蔵の作品『花嫁は彼女の独身者たちによって裸にされて、さえも』（図 2、以下通称の『大ガラス』と記述）に関わる対象の芸術作品として取り上げた。この『大ガラス』は、現代アートの父と呼ばれ、アートの概念を様々に拡張したマルセル・デュシャンの代表作である。『大ガラス』

を選んだ理由は以下の通りである。『大ガラス』は、デュシャンの作品の中でも、高い評価を有する一方で、「最も難解な作品 (p.32)」と言われ[8]、抽象度が非常に高く、一見しても内容が明確には理解しにくい作品であるといえる。したがって、本研究における教育実践において身体表現の創作を通して関わり合う「異質な」他者の仕事（見方がよく分からない芸術作品）としてふさわしいと考えた。

2.2 実践の概要とデザイン

教育実践は、東京大学駒場キャンパス駒場博物館にて「博物館で踊ろう！からだで鑑賞？」というタイトルで、2013 年 1 月 24、25 日（木、金曜日：それぞれ 18 時から 20 時）にワークショップとして行われた。



図 2 『大ガラス』（駒場博物館所蔵）

表 1 ワークショップの概要（1 日目）

時間	重視する教育的介入の要素	具体的な内容
2分	導入	『大ガラス』を鑑賞
5分		駒場博物館についての話（駒場博物館の折茂克哉先生）
17分		質問紙記入（事前調査）
2分	身体を準備 身体を意識	お互いの自己紹介
12分		簡単なストレッチ・呼吸
3分		音楽に合わせて、様々なリズムで博物館を自由に歩きまわる
4分半	身体を準備 身体を意識	リズムにのりながら、指、手首、ひじ、肩、首、胸、腰、ひざ、足先というように関節を順番に動かして自分の身体と向き合う
2分半		音楽によって、擬態語をつぶやきながら、身体を動かす
3分		音楽なしで自分のリズムで、同様に擬態語をつぶやきながら、身体を動かす
4分	環境を意識	身体で『大ガラス』をなぞる
7分		2チームにわかれて、参加者それぞれが身体でなぞることで、自分の『大ガラス』を完成させる
10分		荷物の中のもの（例えばタオル、ペットボトル等）と視点を変えながら遊ぶ（“機能の解体と再構築”）
1分	メタ的制御有りの行為	上の感覚をもって『大ガラス』を眺めてみる
2分		親指はこうするなど、自分の身体の動きを自分で決めて動いてみる（“身体デザインング”）
5分		空間のどの位置で動きたいかを決めて動いてみる（“空間のデザインング”）
10分	身体を意識	自由な姿勢で呼吸をする（假想的に、自分の身体との対話）
1分半		関節の動きと連動させて強い呼吸をする
7分		『大ガラス』と向き合って、自分の呼吸が変わるところ（どきっとするところ）をさぐる
18分	観客への発信	3グループにわかれて感じて動くことを大切に『大ガラス』と5分間自由に過ごす（パフォーマンス）
20分		質問紙記入（事後調査）
※帰り際に、デュシャンと『大ガラス』についての資料配布		

ワークショップには、1 日目は 16 名、2 日目は 12 名が参加した。両日ともに参加した参加者は 8 名（男性：5 名、女性：3 名）であった。参加者は、東京大学の大学生を中心に、他大学の大学生、ダンサー、会社員、小学校教諭など多様な背景を有していた。教育実践の目的は上述の問題意識をふまえて、「マルセル・デュシャンの『大ガラス』を身体で鑑賞すること、即ち身体を動かし自由に身体表現を創作することで『大ガラス』を鑑賞するという体験をすること」と設定した。このことにより、参加者に触発を引き起こすことを試みた。

教育実践の進行はダンスアーティストの美木マサオ氏が担当した。またデザインに関しては、美木氏と第一著者が上述したデザインの指針（図 1）に基づいて議論を重ねることで決定した。

ワークショップの内容は表 1、表 2 の通りであった。今回の実践のデザインで強調する教育的介入の要素は問題と目的で述べた通り、「環境（芸術作品）を意識」と「環境（芸術作品）の特徴の利用」であった。そこで、実践ではデザインの指針に基づきながらも、様々なアプローチで『大ガラス』との関わり（すなわち「環境を意識」と「環境の特徴の利用」）を促進するように工夫した。以下詳述する。

まず 1 日目には、マルセル・デュシャンや『大ガラス』について、参加者があまり背景知識を持たない状態で作品と関わり合うことで、参加者はどのように感じ、それが身体表現としてどのように立ち現れるのかということに焦点をあてた実践を行った。その理由は、ワークショップの目的が『大ガラス』を身体で鑑賞す

ること」であったので、まずは背景知識がない状態で、純粹に身体がどう『大ガラス』を受け止め、それに対してどのように反応するのかということを体験することを強調したデザインとした。したがって、普段は作品のそばに立て掛けられている解説も、取り外してもらった。

詳述すると、まずは『大ガラス』と関わり合うための、「身体の準備」を行った。具体的な内容としては、ストレッチや、音楽のリズムにのりながら博物館を自由に歩き回るといった活動を行った。次に、指や手首、肩や腰、ひざなどの関節を動かすワーク（“Joints Control” [9]）を経て、参加者は自分自身の身体に意識を向けた（教育的介入の観点『知覚・省察』を促す要素である「身体を意識」）。次に、今回関わる環境である『大ガラス』を知覚・省察するために、『大ガラス』と向き合って立ち、『大ガラス』に描かれている線を自分の身体を使ってなぞるというワークを行った。これは、先行研究で模写の有効性が示されていたためである[1]。このことでまず参加者は『大ガラス』と身体を介して出合った（『知覚・省察』を実現するための要素「環境を意識」）。更に、「環境（今回は『大ガラス』）を意識」するための観点を増やすために、まず、参加者は機能が明確であるという点で対象として扱いやすいモノ（例えばペットボトルなどの自分の持ち物）を何か 1 つ持ち出して、本来の使い方ではない使い方をして遊んでみるというワークを行った。その後、物事を異なる視点から捉えるときに生じる感覚をダンス表現として具体化する（教育的介入の観点『行為・発信』）ということを感じ取るために、参加者は“身体デザ

表 2 ワークショップの概要（2 日目）

時間	重視する教育的介入の要素	具体的な内容
2分半		お互いの自己紹介
3分		『大ガラス』を鑑賞
11分半	導入	デュシャンと『大ガラス』についての説明（東京大学大学院博士過程の瀧上華さん）
13分		質問紙記入（事前調査）
4分	身体の準備	ストレッチ
4分半	環境を意識	身体で『大ガラス』をなぞる
3分	内的表象を意識	『大ガラス』を観たときの印象を、『大ガラス』を直接見ずに動く
	メタ的制御無しの行為	
5分	環境の特徴の利用	創作のためのグループ分けと説明
6分	他者との協働作業	美木氏と第一著者によるデュオパフォーマンス
45分	メタ的制御有りの行為	参加者は、グループごとに美木氏らのデュオパフォーマンスを織り交ぜつつ、作品を創作する
24分	観客への発信	グループごとにパフォーマンス
12分		全員で振り返り
20分		質問紙記入（事後調査）

イニング”というワーク（自分自身の身体をどう動かすかを意識的に考えて動いてみるというワーク）を体験した。例えば、「親指をこのように動かそう」、「首はこのように動かそう」といった具合に自分で決めて動くのである。加えて、そういった動きを今自分がいる空間のどこで行うのかを、『大ガラス』との関係で決めてみるというワークを行った（『行為・発信』を実現し、促す要素の中の「メタ的制御有りの行為」）。

次に呼吸を行うことで、もう一度自分の身体を意識するということを行った。その理由を述べる。ワーク中盤では、環境を知覚・省察するための様々な観点をさぐったり、その知覚・省察したことを、具体的な行為として表していくというワークを行ったりして、様々なアプローチを経験し、いわばワークショップの最終目標である『大ガラス』と関わるための準備をしてきたといえよう。これらの経験を踏まえて、参加者が表現する主体として、これから『大ガラス』と更に深く関わることをできるように、もう一度呼吸を通して、自分自身の身体を意識するということに立ち返った（『知覚・省察』を実現し促す要素「身体を意識」）。

その後、1日目のワークショップの後半部分では、『大ガラス』との関係の中において、自分の身体感覚が変化する距離をさぐり、そのポイントで知覚・省察したことに基づき身体を動かすという活動を行った（『外界との関わり』を促す「環境の特徴の利用」）。具体的には参加者は『大ガラス』に各自の好きな場所で向かい合って、自分の呼吸が変わるような距離感（美木氏はこれを「ドキッとする」距離感と呼んでいた）を近くから遠くから、あるいは正面から横からと探り、その呼吸が変化すると感じる場所で身体を動かしながら『大ガラス』と自由に過ごすという活動を行った。このように、『外界（『大ガラス』）と身体を介して関わる』ことを行うために、『知覚・省察』（主に身体や環境を

意識する）、『行為・発信』のサイクルをテンポよく繰り返したことが1日目の教育実践のポイントであった。

2日目は、参加者が1日目よりも多層的に『大ガラス』と身体を通して関わることをできるように、『大ガラス』の背景知識を提供することを通して、内的表象を形成することを促したり、他者との協働作業という要素を増やしたりするといった工夫をした。以下詳述する。今述べたように、2日目では、『大ガラス』についての背景知識を持った上で作品を「身体で鑑賞」し、更に参加者が『大ガラス』から発想を得たダンス作品を創作・パフォーマンスするという実践を行った（表2）。背景知識については、ワークショップの冒頭部分で駒場美術博物館にて『大ガラス』の資料整理に携わっていた東京大学大学院博士課程（当時）の大学院生に、デュシャンという人物と『大ガラス』に描かれている内容について10分程度の説明をしてもらった。その後、1日目の復習として『大ガラス』の視覚的・外的特徴を身体でなぞるワークを行い（『知覚・省察』を実現し促すための要素「環境を意識」）、更にそれを発展させて『大ガラス』を直接観ることなく、その印象（背景知識も含めた上での印象）を身体で表現してもらった（『知覚・省察』を実現し促すための要素「内的表象を意識」と、『行為・発信』を実現し促すための要素「メタ的制御無しの行為」の組み合わせ）。ワークショップ中盤では、美木氏と第一著者によるデュオパフォーマンスを、後半に行う作品創作のための具体例として参加者に提示した。最後にワークショップ後半では、参加者は5人程度のグループを形成し、グループ毎に美木氏らによるデュオパフォーマンスを織り交ぜながら、『大ガラス』から発想を得たダンス作品を創作し、グループごとに発表した（『外界との関わり』を促す要素「他者との協働作業」、「環境の特徴の利用」と、『行為・発信』を促す要素「メタ的制御有りの行為」、

表3 1日目のプレの質問紙と2日目ポストの質問紙の平均値(標準偏差)の比較

	項目内容	プレ平均(SD)	ポスト平均(SD)	t値	p値
1	この作品を観て, 新しいイメージがわいた	2.88(.835)	4.13(.835)	-3.416	.011 有意
2	この作品を観て, 新しいアイデアが生まれた	3.25(1.035)	4.25(.886)	-2	.086 有意傾向
3	この作品をもっと観てみたいと思う	3.75(.463)	4.00(.535)	-1.528	.170
4	この作品について更に詳しく知りたいと思う	4.25(.707)	3.63(.744)	1.67	.140
5	他の作品も観てみたいと思う	4.13(.991)	4.88(.354)	-2.049	.080 有意傾向
6	この作品に刺激を受けて, 何か表現がしたくなった	3.13(.835)	4.00(.926)	-2.497	.041 有意
7	この作品を観て, 自分の感情は動いた	3.13(.641)	4.38(.744)	-3.035	.019 有意

「観客への発信」の組み合わせ)。このように1日目の内容に基づきながらも, 更に内的表象を意識して, 行ったり, 他者との協働作業を行うという要素を加えて, 最終的には観客へ向けて発信するという発表会を行った。

なお, これらの実践のデザインは, 講師と第一著者の2名でワークショップが開始される半年前からミーティングを実施し, 議論を行った上で決定された。また, 参加者の様子を考慮した上で, 美木氏と第一著者との話し合いにより細部は修正, 変更された。

2.3 教育効果についての検討方法

本研究では実践の教育効果(参加者の変化)を検討するために, ワークショップ冒頭とワークショップ後に行う質問紙をそれぞれ作成した。質問紙への記入は, それぞれのワークショップ各日の冒頭と最後に行ってもらった(表1, 表2参照)。ワークショップ冒頭の質問紙では, 先述した岡田[3]の述べる触発の概念を基に, 表3(項目内容部分)に示すような触発に関する7項目を作成した。他にも「作品を観て感じたこと」について自由に記述してもらい, 最後にアートやダンスに対するイメージを尋ねる文章完成の質問も行った。

ワークショップ後の質問紙では, まずワークショップによって生じた変化を検討するためにワークショップ冒頭の質問紙においても尋ねた触発に関する7項目を用いた。これにより, 参加者のワークショップに参加したことによる認識の変化を把握する。またワークショップ後の質問紙では上述の触発に関する7項目に加えて, 「ワークショップは楽しかったか」という1項目, ダンス観(12項目), 表現活動観(11項目), 日常生活観(23項目)に関する項目を追加し, 更に, 「最初に作品を観たとき, ダンス創作を通して観たときの違い」と「ワークショップ全体を通しての感想」を自由に記述してもらった。またワークショップ前の質問紙と同じアートやダンスに対するイメージを尋ねる文章完成の質問も行った。

分析では, 本研究が強調する教育的介入の観点に直

接関わる触発の項目のみを分析の対象とした。加えて, その触発の詳細を捉えるために, ワークショップ後の質問紙における自由記述部分(「最初に作品を観たとき, ダンス創作を通して観たときの違い」と「ワークショップ全体を通しての感想」)も分析の対象とした。

なお, ワークショップは4台のビデオカメラにより記録した。更に講師の美木氏にはICレコーダーを装着し, 彼のワークショップ中の発言についても記録した。

3. 結果と考察

3.1 質問紙の結果

実践の評価(質問紙)にはワークショップに両日も参加した8名のデータを用いた。まず「ワークショップは楽しかったですか」という質問項目(1:全くそう思わない-5:そう思う)の回答の平均値は, 5件法で, 1日目が4.53(0.80), 2日目が4.90(0.29)と非常に高い数値であった。このことから今回のワークショップが参加者にとって楽しい経験であったことが示唆された。

次に詳細な結果(身体表現を創作することで『大ガラス』を鑑賞するというワークショップの事前と事後で参加者に触発が起こったか)について述べる。なお質問紙はワークショップ全体の効果を検討するために, 1日目プレの質問紙と2日目のポストの質問紙を分析の対象とした。項目ごとに対応のあるt検定を行い, ワークショップ前(プレ)と後(ポスト)の平均点の比較を行った。分析の結果, 項目1, 6, 7においてワークショップの前と後の平均点の間に統計的に有意な差が, 項目2, 5においては有意な傾向を示す差がみられた(表3)。サンプル数が8と少ないため, 以下ではこの統計的に有意な差が観られた項目1, 6, 7と有意な傾向を示す差がみられた項目2, 5を合わせて変化が生じた項目として考察する。これらの変化が生じた項目から, 参加者は『大ガラス』と積極的に関わり合うという体験を通して, 『大ガラス』を観て新しいイメージやアイデアが生まれるようになったり, 感情が動

くという体験をしたり、デュシャンの他の作品を観てみたいと思うようになったり、『大ガラス』に刺激を受けて、参加者自身が何か表現をしてみたいと思うようになったりしたということが分かった。一方で差が生じなかった項目は「『大ガラス』を更に観たいと思う」という項目と、「『大ガラス』について更に詳しく知りたいと思う」という項目であった。ではなぜ変化が生じる項目と、生じない項目があったのであろうか。変化が生じた項目については、なぜその変化が生じたのだろうか。このことについてワークショップのデザインと対応させながら考察する。

まず変化が生じなかった項目 3, 4 であるが、プレの質問紙における平均値を見てみると、表 3 より項目 3 が 3.75(0.463), 項目 4 が 4.25(0.707)と、もともと高い値を示しており、ワークショップを通して『大ガラス』への興味は維持されたために変化が生じなかったと考えられる。加えて、2 日間のワークショップを通じて、『大ガラス』を十分に観たり、知ったりしたという満足感があるのかもしれない。これらのことから、項目 3, 4 に関しては変化が生じなかったと考えられる。

次に変化が生じた項目の内、項目 1, 2 の「『大ガラス』を観て、新しいイメージやアイディアがわいた」に関しては、以下の可能性が考えられる。美木氏は、「身体で『大ガラス』をなぞる」、それを発展させた「『大ガラス』を直接見ずに印象を思い浮かべて動く」というワークや、「自分の荷物（例えばタオル、ペットボトル等）を本来の機能とは違うものとして捉え直す」というワークを通して、『大ガラス』と関わるための「様々な捉え方」を、また「親指はこう動かすなど、自分の身体の動きを自分で決める」というワーク等を通して、「捉えた結果を行為（ダンス）として具体的に表す方法」を次々に提案した。このことにより、参加者は作品を漠然と観るだけではなく、『大ガラス』をどのように捉えたらよいのか、また捉えた結果どのように表現として動けばよいのかということに関する複数の観点が持てるようになり、積極的に『大ガラス』と身体を介して関わり合うことができ、その結果新しいイメージやアイディアがわくようになったことが推測される。

また、今回のワークショップで美木氏は、『大ガラス』と向き合って自分の呼吸が変わる距離感（ドキッとするとところ）を探るというワークを行ったり、それを発展させてその呼吸が変わる距離において「『大ガラス』と関わり合って身体を動かすこと」というワークを行ったりしていた。その際美木氏は、必ず自分の内側で

感情がわきあがってから動くように、感情がわきあがったと感じるまで待つようにとしきりに参加者に伝えていた。このことにより参加者は『大ガラス』に対して自分の感情が動くということに注意を向けるようになったことが考えられる。その結果として「この作品を観て、自分の感情は動いた」という項目（項目 7）の平均点が上がったと推察される。

「他の作品も観てみたいと思う」という項目（項目 5）の平均点が上昇したことに関しては、上述したようにそもそも参加者の『大ガラス』へ興味は終始高く、その興味が向いている『大ガラス』とワークショップを通して深く関ることにより、『大ガラス』の作者であるマルセル・デュシャンにも親しみを感じ、その結果デュシャンの他の作品にも興味がわいたものと思われる。このように、身体を通して作品と関わり合うという体験は、参加者の目の前にある作品だけではなく、それを生み出した制作者にも興味が向くという深い鑑賞に至る可能性があることが示唆された。

更に「この作品に刺激を受けて、何か表現がしたくなった」という項目（項目 6）に関して検討する。今回のワークショップでは 2 日目に、参加者はグループに分かれて『大ガラス』について他者と協働で作品創作を行った。このように参加者が表現者として主体的に作品創作に関わる経験が、更なる表現活動への意欲の高まりにつながったものと考えられる。

このように、今回のワークショップを通して、参加者は「『大ガラス』と自分の身体で関わり合うこと」を体験し、それにより新しいアイディアやイメージがわきあがったり、感情が動いたり、自分でも何か表現がしたくなったりした。更に作品だけでなく、それを生み出した制作者にも興味がわくようになり、他の作品を観てみたいと思うようにもなった。つまり、参加者は身体を活発に使うことで、『大ガラス』に触発されたといえよう。では、実際に参加者はワークショップを通して具体的にどのようなことを感じとったり、考えたりしたのか。次節では参加者の自由記述（「最初に作品を観たときと、ダンス創作を通して観たときの違い」と「ワークショップ全体を通しての感想」）を分析することで、今回のワークショップにおいて参加者が体験した触発の詳細について検討する。

3.2 自由記述

今回のワークショップを体験することで、参加者はどのようなことを感じ、どのような気づきを得たのだろうか。参加者が体験した触発の詳細を捉えるために、

表 4 自由記述の分析結果

カテゴリ	定義	言及した人(人)	
		1日目	2日目
作品への親しみ	作品を身近に感じ、興味・愛着がわくこと	3	2
細部への気づき	作品のより細部にまで目がいくようになること	5	3
作品の生命感の感受	作品に動きやリズムを感じるようになること	1	6
自分自身に対する気づき	自分が様々な発見をしていることに自分で気づくこと	2	1
作品との関係性の変化の実感	作品と自分の関係性が変化すること	1	1
新たなイメージの生起	身体表現による鑑賞を通して新たなイメージがうまれること	2	1
その他	どこにもあてはまらない	4	2

ワークショップに両日とも参加した 8 名の質問紙の自由記述部分（「最初に作品を観たときと、ダンス創作を通して観たときとの違い」と「ワークショップ全体を通しての感想」）を KJ 法により分類し、類似した項目を集めてボトムアップにカテゴリを作成し検討した（表 4）。その結果、自由記述は、＜作品への親しみ＞、＜細部への気づき＞、＜作品の生命感の感受＞、＜自分自身に対する気づき＞、＜作品との関係性の変化の実感＞、＜新たなイメージの生起＞、＜その他＞の 7 つのカテゴリに分類された。このうち特に、＜作品への親しみ＞、＜細部への気づき＞、＜作品の生命感の感受＞といったカテゴリが多く言及された。

このことから、今回のワークショップにおいて身体表現を創作することで『大ガラス』と積極的に関わった体験を通して、参加者はより＜作品への親しみ＞を感じ、作品の＜細部への気づき＞や＜作品の生命感の感受＞といった作品の様々な側面に気づいたり、＜自分に対する気づき＞や、＜新たなイメージの生起＞といった自分自身の様々な側面に気づいたり、更には＜作品との関係性の変化の実感＞といった自分と作品の関係に対する気づきを認識していたことが明らかになった。

4. 総合考察

本研究では、自分のこれまでの価値観では捉えられないような「異質な」芸術作品と、身体を積極的に利用して表現を創るという方法で関わる、という教育プログラムを現役の芸術家と著者らが協働でデザインし、その実施によりもたらされた教育効果を、触発という観点から詳細に検討した。

質問紙の結果からは、「環境（『大ガラス』作品）を意識」、「環境（『大ガラス』作品）の特徴の利用」という教育的介入の要素を強調したワークショップを通して、新しいアイディアやイメージがわきあがったり、感情が動いたり、他の作品も観てみたい、自分でも何か表現がしたくなったといったように、『大ガラス』作

品に触発されていた参加者の様子がうかがえた。更に自由記述の結果からは、その触発の詳細として、参加者は視覚的な印象から一歩踏み込んで、作品の細部や生命感といった深いレベルの特徴にまで気づくようになったり、自分自身に対する気づきを得ていたり、作品と自分の関係性の変化を実感したりというように、実に豊かな体験をしていたことが明らかになった。これらのことから、自分のこれまでに築いてきた価値観では捉えられないような「異質な」作品と出合う際に、身体を積極的に利用して表現を創るという方法は、その人の触発を引き起こすという意味で有効であることが示唆された。以下、教育プログラムのデザインと教育効果の関連について考察する。

4.1 教育プログラムのデザインと教育効果の関連

自分に対する気づき（特に、アイディアやイメージや感情に対する気づき）や、作品に対する気づきが生じたのは、教育プログラムのデザインの中でも、『大ガラス』と関わり合う上で、まず自分自身の身体や内的表象（感情やイメージやアイディア）を意識した上で作品と関わることを促すデザインが寄与していると思われる。美木氏はワークショップ後のインタビューにおいて「目で見えるものって脳に直結しちゃうと思うんですけど、目以外のところで観たりとか、目で見たまのを別のところに送るとか、なんかそういうのって脳に直結しないから、なんか考えるってということじゃなくなる気がしてて、ちょっと感じるって、僕の中でなんですけどそれは、考えるってことと感ずることの違いってなんかそういうことな気がしていて、脳に直結して何か答えを出そうとするのか、それともなんかこう心臓がどきっとしたとか、なんかぞわってしたとか、なんかその身体の脳じゃないところに何か送られた何かみたいなことに行ったらいいなみたいなことが一番あった。」と語り、呼吸をすることや、身体のような部位・関節を意識して動かすということや、『大ガラス』に対して自分の呼吸が変化する距離感（ドキッとする距離感）を探るという作業を行った。その体験に

基づいて、更に『大ガラス』と直接向かい合わなくても、その印象を思い浮かべて身体を動かすという行為に発展させた。その際に、先述したように、美木氏の参加者への言葉がけでも、「必ず自分の内側で感情がわきあがってから動いてください」というものが多くあった。このような結果として、参加者からも「呼吸ということを意識することで作品の濃淡や色彩について、より深く捉えられるようになった気がする。」という感想や、「観るのではなく、感じることでこんなにも面白いものだということが分かった。」という感想、更には「作品を通して自己発見しているような感覚があった」といった感想が得られた。作品を「感じる」ということを、呼吸や心臓の鼓動といった自分の「身体を意識」することや、わきあがる感情への注視といった「内的表象を意識」することなどと結びつけて、1つ1つワークにおいて丁寧に行っていたことが、参加者が「作品の特徴」と「自分の特徴」を強く意識することにつながり、自分に対する気づきや作品に対する気づきを促したと考えられる。これらのことを、ワークショップという1回2時間という時間をかけて繰り返し行ったことにより、作品と自分との関係性の変化に対する気づきをも促したと考えられる。実際に参加者の感想からは、「自分では見飽きて終わってしまう、その先まで感じに行けた（その先まで踏み込んで感じる事ができた）のはワークショップならではのことでした。」といった感想や、「作品を観るのではなく、作品に観させられている。作品が作品を作ろうとし、そこに飲みこまれ、作品の手足になっていく感覚」というような感想があげられた。このように、『大ガラス』と関わるにあたって、『大ガラス』との関係の中で自分の身体や内的表象を『知覚・省察』し、それに基づいて『行為・発信』するという教育的介入の観点が、自分や作品、自分と作品の関係性に対する気づきを促したと考えられる。

次に自分でも表現がしたくなったことや、他の作品もみてみたいと思うようになったといった、表現や鑑賞に対する動機付けが高まったことに対しては、協働作業を通して作品を創作し、それを観客に向けて発信するという発表場面をデザインに組み込んだことが寄与していると考えられる。つまり、これは参加者が一人の表現者としてワークショップに関わる必要があったことを意味する。美木氏はワークショップ後のインタビューにおいても、「自分が創るという視点が大切。ここだったらこうやって動きたいと思っちゃうとか、

この絵に自分今感化されてる、身体動かしたいって思えたら、なんかもう1つ美術館や博物館に行く楽しみが増えるんじゃないかなと思って。そういう意味で身体で観るっていうふうにしたい。みんなが美術館で楽しむ要素を増やす、もう1つ感覚的なものを開くというか、そういうのは重視していた。」と語っていた。このように参加者が表現・創作を行う主体として作品と関わるということを促すために、協働作業を通して参加者自身に実際に作品を創作し、発信することを行わせた。このことに対して参加者の感想からも、「アート、ダンスという言葉で、自分を主語にして考えられるようになったと思います。」という感想や、「踊りを通して自分がこれで何を表現しようかと考えたら、自分なりにではありますが、イメージがわかりました。」という感想、「踊ろうとすることで作品をととても強く見た。」という感想もみられた。『大ガラス』の鑑賞に基づいて、他者との協働作業を通して実際に作品化し、それを発信したという体験は、参加者に自分が表現を行う主体であるということを強く意識させ、その結果自分でも表現がしたくなったり、同じ表現者としての作者について思いを巡らせたり、他の作品もみてみたくなったというように、表現や鑑賞についての動機づけの高まりが促進されたと考えられる。

4.2 本研究の意義と応用可能性

本研究によって、鑑賞と表現との関わりについて、「触発」という観点から実践的なアプローチにより明らかにできたことは意義が高い。特に、近年徐々に行われつつある美術館での鑑賞実践（例えば世田谷美術館の「誰もいない美術館で」[10][11]や徳島県立近代美術館で行われている「体感的鑑賞法」[12]など）について、教育プログラムの具体的なデザインの指針とそれによってもたらされる教育効果という観点から実証的にサポートできたという点で、本研究は意味があるといえよう。

また触発を引き起こす体験として、模写だけではなく、身体表現を創作するという関わり方も有効であることを示した点も先行研究を発展させたといえよう。

4.3 本研究の限界と今後の展開

最後に、教育プログラムのデザインに関して、今回の実践の不十分であった点について述べる。身体表現を創作することがもたらす触発や鑑賞への効果に関してより一般的な知見を得るためには、今後、多様な対象作品を用いて検証する必要があるだろう。本研究では現代美術作品を対象としたが、音楽作品やダンス作

品などについても、更なる検討が必要であろう。

教育効果の測定に関しては、本研究では質問紙調査と、参加者の自由記述部分におけるコメントを分析することで、触発の心理的側面について検討した。今後は、参加者の身体的側面（例えばダンスパフォーマンスの質）の変化も捉える必要があるだろう。また、こういった教育プログラムでの体験が参加者のその後の生活にどのような影響をもたらすのかについても、長期的なスパンから教育効果を検討する必要があるだろう。

4.4 おわりに

今回のワークショップは、参加者だけでなくワークショップを行った講師である芸術家の美木氏にとっても自身の創作活動を進めていく上で、意味のある実践であったようだ。というのは、美木氏は今回のワークショップで自分の創作過程を、「ワークとして段階的に参加者に伝えながら開示していくことで、自分自身の創作過程を客観的に振り返ることができた」と語っていた。そのことにより、「機能の解体と再構築」という自分自身の創作活動のコンセプトを発見したという。この発見された創作コンセプトは、その後の創作活動においても、様々な形で意識されているようである。このように、創作に着目したダンス教育プログラムは、創作のメカニズムに注目しているために、そのメカニズムを講師として参加者に伝える芸術家にとっては、自身の創作についての説明活動として機能し[13]、プログラムをデザインする際に自分自身の創作過程自体を省察する機会となるようだ。その結果として、参加者の学習だけでなく、芸術家の創作活動をも促進するものになり得るという可能性がこのエピソードからは示唆された。

付記

本原稿は、中野優子・岡田猛（2016）. 駒場博物館ダンスワークショップ「博物館で踊ろう！からだで鑑賞？」の実践とその効果. 中小路久美代, 新藤浩伸, 山本恭弘, 岡田猛（編）『触発するミュージアム-文化的公共空間の新たな可能性を求めて-』.149-162. 京都：あいり出版. を、修正・加筆したものである。

謝辞

本研究を行うにあたって、ダンスアーティストの美木マサオさん、ワークショップ参加者の皆さん、駒場博物館の関係者の皆さん、岡田研究室の皆さんに多大

なご協力を賜りました。心より感謝いたします。また本研究は科学技術振興機構社会技術研究開発センター（RISTEX）の「文化的な空間における触発型サービスにおける価値創造」プロジェクト（代表中小路久美代）の助成を受けて行われました。

参考文献

- [1] 石橋健太郎・岡田猛, (2010) “他者作品の模写による描画創造の促進”, 認知科学, Vol. 17, No. 1, pp.196-223.
- [2] Okada, T. & Ishibashi, K. (2016). “Imitation, inspiration, and creation: Cognitive process of creative drawing by copying others’ artworks”, Cognitive Science, doi:10.1111/cogs.12442.
- [3] 岡田猛, (2013) “芸術表現の捉え方についての一考察:「芸術の認知科学」特集号の序に代えて”, 認知科学, Vol.20, No.1, pp.10-18.
- [4] 高木紀久子・岡田猛・横地早和子, (2013) “美術家の作品コンセプトの生成過程に関するケーススタディー-写真情報の利用と概念生成との関係に着目して-”, 認知科学, Vol.20, No.1, pp.59-78.
- [5] Ishiguro, C., & Okada, T. , (under review). How can inspiration be encouraged in art learning?
- [6] 岡田猛, (2016) “序：描くということ”，小澤基弘（編著）越境する表現 さまざまな場でのドローイング実践とその効果, pp.6-11. 京都：あいり出版.
- [7] Nakano, Y., Shimizu, D., & Okada, T. , (2017) “Designing a creative dance program for non-dance majors”, In A. Manning (Ed.), Art and Design Education: Perspectives, Challenges and Opportunities, New York : Nova Science Publishers, Inc. pp.71-102.
- [8] 平芳幸浩, (2009) “コラム…美術家の思想 マルセル・デュシャン”, 美術手帖（編）現代アート事典 モダンからコンテンポラリーまで… 世界と日本の現代美術用語集, pp.32-33. 東京：美術出版社.
- [9] 香瑠鼓, (2012) 脳とココロとカラダが変わる 瞬感動∞ワークショップ, 東京：高陵社書店.
- [10] 塚田美紀・小川智紀（編）, (2009) “うたっておどるびじゅつかんーワークショップ「誰もいない美術館で」の記録3”. 東京：世田谷美術館.
- [11] 塚田美紀・小川智紀（編）, (2010) “美術館と出会う，それから？ーワークショップ「誰もいない美術館で」の記録4”. 東京：世田谷美術館.
- [12] 森芳功, (2009) “鑑賞支援における分析的要素，表現的要素，コミュニケーション的要素とその連関について：徳島県立近代美術館における鑑賞教育の実践から”, 美術科教育学会誌, Vol.30, pp.411-423.
- [13] Chi, M. T., De Leeuw, N., Chiu, M. H., & LaVancher, C., (1994) “Eliciting self-explanations improves understanding”, Cognitive science, Vol.18, No. 3, pp.439-477.