

京都造形芸術大学におけるワークショップ型実技講義

銅金裕司

京都造形芸術大学

京都造形芸術大学の銅金と申します。私は、〈造形〉の事例を担当します。

最初に、本学で初年次教育として行っているマンデープロジェクトの成果の一つ、「白い部屋」の写真をご紹介します。ご覧いただいているような表現活動にクラス全体で取り組んでいます。

マンデープロジェクトとは、全15回のワークショップによる実技プログラムで、学科、コースを問わず1年生全員が参加し、前期に週1回、月曜日の1時限目から4時限目にわたって行います。2014年度は、学生約850人を23クラスに編成しました。ワークショップ全体をマネジメントし、企画するファシリテーターと、学生を支援するティーチング・アシスタントの二人で1クラスを指導します。ティーチング・アシスタントは、2年生にお願いしています。

このワークショップを通して学生につけさせたい力は、6系統に大別できます。1)サイエンス系、2)ソーシャル系、3)身体系、4)ことば系、5)ドローイング系、6)発展系です。半年間で全系統をまんべんなく伸ばせるように、ワークショップの内容は毎回変えています。本日は、半年間で200以上行われるワークショップのうち、特徴的なワークショップをいくつかご紹介します。

マンデープロジェクトを行う目的は、創作における達成感を学生に得させることです。映画や演劇、絵画、彫刻といった表現のジャンルにかかわらず、あらゆる芸術的資質を高めることにつながると考えています。私は大学教員のほかにアーティストとしても活動しており、自分で納得できる作品を作った経験が一度でもあると、美意識や創作意欲といった芸術活動の源が大きく成長することを、身をもって知っています。だからこそ、学生が芸術活動を成し遂げる機会を持ってから、各自の専攻分野の学習を本格化させられるように、1年次前期の必修科目としてマンデープロジェクトを設けたのです。

もっとも、高額な材料を用いたり、高度な技術が求められたりするようなワークショップではありません。本学は芸術大学であり、アーティストやデザイナーを育成していますが、入学前には芸術的な訓練を受けていない学生が多くいます。芸術的な経験が少ない学生でも取り組みやすいように、後でお話するような簡単な作業ばかりで構成しています。創造的行為に主体的にかかわる喜びを、どの学生にも1年次に味わってほしいと考えているためです。2年次以降、学生は、映画、演劇、日本画、彫刻などさまざまな専攻分野で表現を行うこととなります。1年次に芸術活動を成し遂げた経験をしておくことは、その後の大きな支えとなるはずですが。

マンデープロジェクトでのワークショップの内容を具体的にご紹介しましょう。最初に写真をお目にかけた「白い部屋」は、一つの教室を真っ白にする取り組みです。学生全員

が白い服を着るのはもちろん、白布を敷いたり掛けたりして、床も壁も窓も白くします。あたり一面が真っ白な部屋ができあがると、神々しさに打たれます。壁や家具などを白で統一した部屋を用意し、観覧者がそこに好きな色のシールを貼って完成するインスタレーションを、前衛芸術家の草間彌生さんが行っていますが、私たちの「白い部屋」もこれに通じるものがあると考えています。

「パターン」というワークショップでは、学生各自が一種類のものをとことん集め、それを画用紙に貼ります。缶コーヒーのプルトップやフライドチキンの骨、スーパーマーケットやコンビニエンスストアのレシートなど、収集・貼付するものには学生の個性が表れます。同じ種類のものが数え切れないほど多く集まると、なかなか壮観です。アメリカの芸術家アンディ・ウォーホルによる、スープの缶を並べ、積み重ねた作品に似ていると、私は考えています。

「岩」というワークショップでは、ショッピングセンターなどでもらってきたダンボールを用い、直径3~4メートルほどの岩を作ります。学生は大きなものを作ったという達成感、感動が得られるはずです。美術家の川俣正さんが行っている、椅子をいくつも積み上げたインスタレーションと、共通するものがあるワークショップだと考えています。

このように、マンデープロジェクトのワークショップは、ありふれた素材を用いた単純な作業の繰り返しによって構成されています。先ほど私が、特別なワークショップではないとお話しした意味がおわかりいただけたと思います。

マンデープロジェクトの集大成として、夏休み中に行う12日間の集中講義では、「京造ねぶた」作りに取り組みます。京造とは京都造形芸術大学の略称、ねぶたとは青森県のねぶた祭に登場するような造形物です。マンデープロジェクトと同じクラス編成で、幅6メートル、高さ8メートルほどのねぶたを1クラス1基制作します。集中講義の最後には完成したねぶたを点灯させますが、そのときは学生のほぼ全員に、感動している様子が見取れます。これは、没頭して作り上げたからこそだと考えられます。

この感動のメカニズムについて考察してみましょう。ねぶたの素材は、木材や針金、紙、たこ糸、ボンドなど、とても素朴なものです。用いる工具も特別なものはありません。鋏、ペンチ、のこぎりといった具合です。つまり、ねぶた作りは、ペンチで針金を曲げる、のこぎりで木材を切るといった、いわば誰でもできる作業の繰り返しによるものです。学生は制作の過程で、自分と同じ作業を行う友だちの姿を、間近に、そしてしばしば見るようになりますから、他者が自分の分身のように感じられるはずです。

ねぶた作りには、毎年テーマを設けています。1年生全員が一つのテーマを共有し、それを制作物に反映させようとするわけです。2014年度のテーマは、おもちゃでした。おもちゃとは何かということを生徒一人ひとりが考え、クラスで話し合いながら制作しました。

マンデープロジェクトのワークショップでも、集中講義におけるねぶた作でも、単純な作業の反復、イテレーションが作品に収斂されていきます。別の言い方をすれば、イテレーションの繰り返しによって美的作品を生むということであり、それは、学生全員の自己実現、あるいは自己達成を具現化する行為であると言えるでしょう。

私は学生時代に物理学を学んでおり、コンピュータを用いた反復計算をよく行いまし

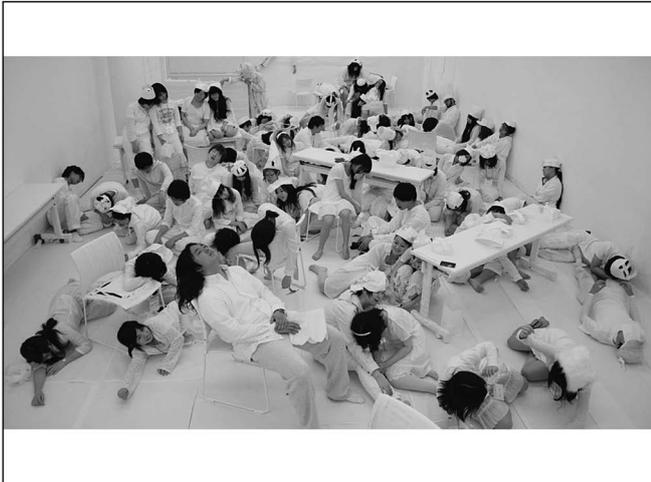
た。正解を得るためには、何度もイテレーションを繰り返さなければなりませんでしたが、イテレーションの度に、正解に少しずつ近づいていくという実感は得られました。そして、ようやく正解にたどり着いたとき、言いやのない感動が押し寄せてきたことをよく覚えています。「京造ねぶた」作りにおける感動のプロセスはこれに近いと、私は考えています。つまり、イテレーションを通して美的なものを作り上げる、そこから感動が生まれるのです。1年生全員という大きな集団に、一斉に、しかも大きな造形物を制作させたら、さらに深い感動を生み出せるのではないか。こう考えたことが、「京造ねぶた」作りをはじめたきっかけです。

正直に言えば、各クラスのねぶた全てが、必ずしも優れているわけではありません。とても良いものもあれば、さほどでもないものもあります。ところが、全部のねぶたが同時に点灯した瞬間、どの学生にも大きな感動がもたらされるのです。集団によるイテレーションが結実した姿を見ているからではないでしょうか。こうした集団によるイテレーションは、美的な表現や創造を行うための方法として有効だと、私は考えています。

本日は、マンデープロジェクトを中心に、反復が重要な意味を担ういくつかのワークショップをご紹介します。マンデープロジェクトには、まだまだ魅力的なワークショップがたくさんあります。たとえば、「京タンパク」というワークショップでは、野原で生き物を捕まえ、それを調理して食べます。食べるという行為とは何かを考えさせようという狙いがあります。

マンデープロジェクトのワークショップには一つひとつテーマが設定されていますが、アーティストは自分のテーマを自分でつくり、芸術活動を行います。学生も、1年次後期から、あるいは2年次前期から、自身でテーマを決めて活動するようになります。どの学生にも、自分らしい、個性的なテーマを見つけてほしいと思います。ただ、私にも覚えがあります。これはと感じるテーマを見つけたと思っても、すぐに揺らいでしまうことがあります。アーティストにとって、芸術活動のテーマは一生をかけて探していくものなのかもしれません。しかし、先にもお話ししたように、一つのテーマについて探究し、自分なりに表現する経験を1年次にしておくことは、その後の芸術活動にとって重要な意味を持つはずです。ここに、マンデープロジェクトの役割があると考えています。

ご清聴ありがとうございました。



1

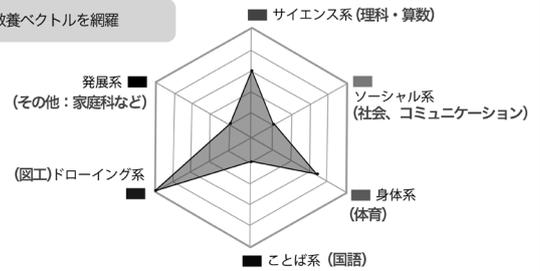
京都造形芸術大学におけるワークショップ型実技講座：
マンデープロジェクトとは

マンデープロジェクトの実施方法

一年生860人を22クラスにわけて、半年間、全14回、ワークショップによる実技講座のプログラムを実施

ワークショップ系統ダイアグラム
ワークショップを6つの教育系統に分化

▶あらゆる教養ベクトルを網羅



2

京都造形芸術大学マンデープロジェクトの目標
アーティストやデザイナーの資質に供する美術教育とは
造形経験の少ない者であっても！ 創造行為をとくに意図せずとも！
簡単な作業を繰り返し行うことで、美術的感興を体験する※ことを容易にする
ワークショップ型実技講座を意識的に構成

※芸術における達成感
自分が自分のことを認められること
「これはすごくいい作品ができたぞ」

↓

アートの普遍化（だれしものが創造行為に主体的に関わる喜びを享受する契機）

3

「白い部屋」
部屋を白くするだけ
いつもの部屋を白く覆い尽くす
それだけで、美術的な空間になる
なぜか？

草間彌生 The Obliteration Room, 2012年

4

「パターン」
集めて並べるだけ
一つでは意味をなさないものを集めて並べる
それだけで、美術的な表情が醸し出す
なぜか？

Andy Warhol
Campbell's soup cans, 1962年

5

「岩」
みんなで、ただ、大きくする
段ボールを組んで、ただ、おおきな塊を作る
岩に見立てて転がしてみる。
その大きさを感じるだけで、美術的な体験ができる
なぜか？

川俣正 GANDAMAISON, 2008年

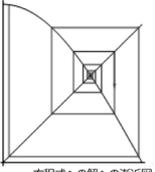
6

感興をもたらすメカニズムはなにか？

ワークショップの共通性→**反復性** 白い部屋：白の反復
 パターン：もの反復
 岩：スケールの反復

稠密に反復することで、なんらかの規模を超えるとある種の美術的かつ創造的な感興を覚える

「類型群」や「尽くし」などの古くから存在する謎めいた美術の技法



方程式への解への漸近図

数値計算における解法「イテレーション」
 無味乾燥な反復を繰り返すことで、「解」に漸近する
 美術では「美」、宗教では「神」、科学では「本質」といったもの



Wunderkammer
 (The Cabinet of Curiosities)
 アピワールブルグ
 Mnemosyne atlas

作家のスペシャリティといった有用性とはおよそ無縁=アンチセンスでも、創造的意思を忘却しても、**創造はもたらし得る？**
 →だれしもが容易に創造行為に主体的に関わる歓びを享受する手法として評価

「京造ねぶた」
 マンデープロジェクトの集大成

テーマに沿って、おおきなねぶたを、みんなで作る

単純な行為と物理要素の繰り返し
 そのイテレーションの集大成

22クラスのねぶたが集まった時、
 全体として美術的解が浮かび上がる



mathematic/数学, 2011年