

## アートプロジェクトの構築Ⅱ ～アートとしての“場”～

根津知佳子・安部 剛・圓道 衣舞・榊 眸  
下垣 温子・松本 金矢・大池真智子

Construction of an art project “matree”  
— “TOPOS” regarded as an art —

Chikako NEZU, Takeshi ABE, Eve ENDO, Hitomi SAKAKI,  
Atsuko SHMOGAKI, Kin'ya MATSUMOTO and Machiko OOIKE

### 要 旨

アートとしてのモノ（楽器“matree”）を製作した過程は、アートプロジェクトの構築Ⅰで報告した通りである。本稿では、「72時間」のアートプロジェクトの最後に実施した、楽器“matree”を介したセッションをアートとしての“場”という視点で捉え、その時間・空間を構築する過程を追うことにより、教育学部で培うべき実践的な力量、および教員による支援の在り方を明らかにしようとするものである。

### 1. 音楽的場

筆者らは、melody・rhythm・tempo・timbre・dynamics・form・textureなど音を知覚する多様性を楽しみながら、アイディアの一貫性や普遍性を発見するという「知」が働く「場」を「音楽的場」として捉えて実践を重ねている<sup>\*1</sup>。本稿のキーワードともいえるべき「場（トポス）」という概念は、「自然な場所」としての性格、「ものをそのうちに含む容器」としての性格をもつが、最も重視しているのは、「相互主体的かつ相互作用的にコミットし、物事と自分との間に生き生きとした関係を持つ場」という点である<sup>\*2</sup>。

三重大学教育学部に、このような「場（トポス）」を設定し、実践を展開している目的は、中村雄二郎の言及する「総合的・直感的であり、表層の現実だけでなく、深層の現実にも目を向ける場」と対峙することが教員としての力量形成の基盤となると考えるからである。

また、学生と教員が協働するという形態をとりながら、現場と協働する目的として、実践的な場においては、「対象との循環的・力動的関わりの中での実践的な実証性が求められること」を理解しあうことも強調したい。

とりわけ、身体を通して体験したコト・モノを、どのように形式知に変換するかという感性の問題、あるいは、その判断を司る科学性・客観性について、従来から美術・音楽などの表現領域では曖昧にされてきた<sup>\*3</sup>。

- ① 実践者（研究者）には、「場」で得たデータに基づき、仮説生成—検証を進める「知」が求められている。
- ② 音楽活動の独自性は言語でなく音楽を媒体とするため、「データ収集の場」としての実証性については、他領域よりも細かい検討が必要である。

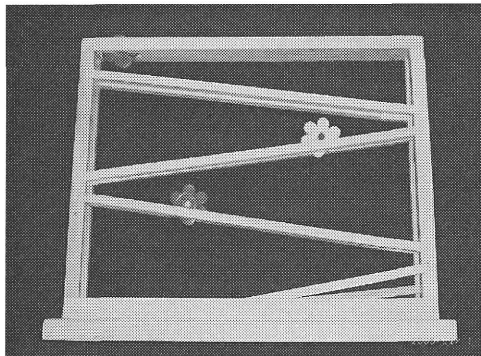
①②を組上に載せることにより、アートプロジェクトを、単なる「体験の場」ではなく、「アートとしての場」として位置づけることが本稿の目的である。なぜならば、その場に臨んでいる参加者が創出した世界は、主観だけに基づいている訳ではなく、理論的な枠組みに支えられているからである。そこで、本稿では、「場」の構築を支える理論を概観し、その実践について報告した上で、臨床的判断力<sup>\*\*</sup>や実践的判断力を培うための教員の支援のあり方についてまとめたい。

## 2. 音楽的場 “matree” の構築プロセス

### 2.1 「音楽的場」の基本構想

Kugelbahnとは、Kugel（玉）のbahn（道）という意味である。「小さな玉を坂道に転がして遊ぶ」というシンプルな遊びの構造に支えられている遊具であるが、例えば、「新版K式発達検査」の0歳5ヶ月～0歳8ヶ月の「認知・適応＝領域」の「追視」の項目に出現するなど、発達検査にも使用される重要な検査具でもある。ここで重要なのは、落ちていく玉を追いつけるという力だけではなく、予期する力、見えないモノの存在を理解する力（物の永続性）、他者とモノを共有する力など、様々な力がこの遊びを支えていることである。

2004（平成16）年度の「芸術プログラム」では、どのような発達段階の対象者にも、失敗感を与えない楽器製作を試み、その実践を行った。本年度の「芸術プログラム」で、そのタイトルに「クーゲルバーン」を標榜したのは、最もシンプルな活動（遊び）の構造と理論を学び、実践の創出と連動させるためであった。また、「72時間」の実践の展開の中で生じる問題を解決する実践的な判断力や、そこでの「ドラマ性」を振り返り、事象を記述する力量を形成するためには、たとえ即興的な場面であっても、その構造自体を、事前に参加者全員が共有する必要があると考えたからである。



【写真1. クーゲルバーンの一種】

大学院の授業では、子どもの発達段階に即した遊びの構造について学び、具体的なクーゲルバーンの製作を試みた。そのひとつが、アートプロジェクトの構築Iで報告した“matree”である<sup>\*5</sup>。理論と体験的な学びを通して、著者の一人（安部）は次のように考察している。

子どもは、自分からのアクションに対して反応が返ってくることに面白さを感じる。例えば「楽器を叩く→音が鳴る」「ボールを押す→転がる」これが面白い。これをクーゲルバーンで考えると、「上のレールに玉を置く→転がる」ということになるが、特徴は、反応までに時間があるということである。アクションに対しての反応は、予想外のものが面白いと思いがちだが、子ども達は予想

通りの反応が起こることも面白いと感じ、さらにそれは安心感を与える。仕掛けの理解ができない予想外の反応よりも、予想通りの反応は何度やっても同じことが起こるといふ面白さが繰り返しにつながるのだろうと思う。そしてこれは、「いないないばあの原理」と似た効果であると考えられる。それは「反応までに時間がある」ことで、次に起こる反応に期待を寄せ、それが期待通りに起こることで安心感と面白さを得ることができるのではないかと考える。

この記述は、後述する Bruner の「フォーマットの原理」を、体験を通して発見したものである。この構造は、4年にわたる「芸術プログラム」だけではなく、筆者らの展開する「音楽的場」の理論的背景となっているものといっても過言ではない。

## 2.2 音楽的場の基本構造

2002（平成 14）年度から始まった「芸術プログラム」は、プレ・プログラムも含めると 5 回目となる。Williams Syndrome の患児と家族を対象としているものの、本プログラムが目指すのは、子ども・きょうだい・家族・学生・教員など世代や地域、領域を越境する活動の展開である。表 1 に「芸術プログラム」の参加者数を示す。

表 1 「芸術プログラム」の参加者数

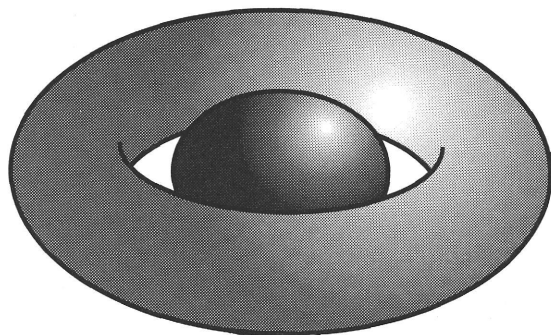
年度	患児	きょうだい	保護者	学生	スタッフ	教員
2002 春	8	3	10	10	3	1
2002 夏	8	2	10	17	5	1
2003	5	2	7	27	7	1
2004	10	5	14	31	7	7
2005	12	4	16	28	6	4

例えば、2002（平成 14）年度の最終セッションの場面構造を図 1 に示す。外側の楕円は、家族（きょうだいも含む）やスタッフを表し、その「枠」の中で、Williams Syndrome の子ども達と音楽スタッフが即興的な音楽心理劇を行った時の構造を表している。図 1 は、単に Williams Syndrome の子ども達の活動の様子をギャラリーとして観る、というだけではなく、その「枠」が存在するからこそ、即興的・非日常的な音楽活動を行うことが可能であることを表している\*6。

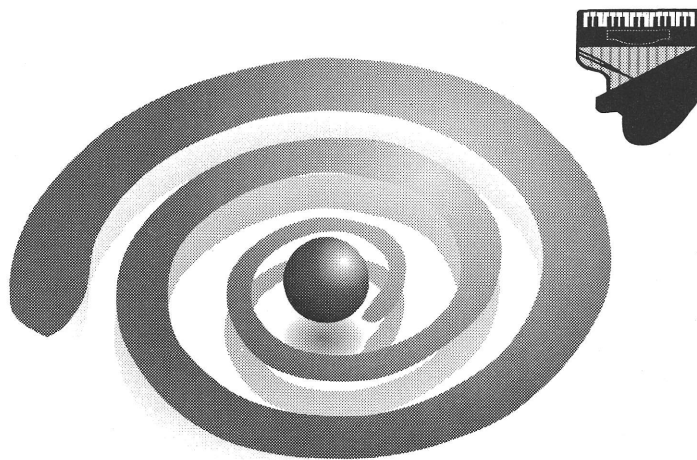
4 年を経た本年度の「芸術プログラム」では、Williams Syndrome だけではなく、家族もスタッフも教員も含めたすべてのメンバーが、この最後の「音楽的場」に参加することを目指していた。換言するならば、「相互主体的かつ相互作用的にコミットし、物事と自分との間に生き生きとした関係を持つ場」を創出することを目指していたことになる。その核となるものが、楽器“matree”であり、それはこの音楽的場の象徴的な存在であった。

図 2 で示すように、“matree”を中心として、参加者全員が音楽活動に参加することがアートプロジェクトの基本構想であるが、プログラムの流れは 3 種類のパフォーマンスが柱となって支えているため、事前の授業や検討会における討論のみならず、実践に臨みながらも、学生も教員も実践的な判断力を問われ続けた。

第一のパフォーマンス群は、全員が何らかの音楽的表現行為をするというものである。Williams Syndrome の子ども達は、「72 時間」の中で個別やグループの音楽的活動を体験している。しかし昨年度までのプログラムでは、保護者やきょうだいは、間接的な参観はしても、積極的に音楽的表現行為をする場面はほとんどなかった。それだけに、本年度のプログラムにおける保護者のパフォーマンス（合



【図1. 第1回の音楽劇の構造\*7】



【図2. アートプロジェクト最終セッションの構造】

奏)に関する音の選択と演奏者の配列には、プログラム全体に関わるスタッフと家族との信頼関係が反映されることになる。一方で、発達段階の異なる一人一人の子ども達の音楽表現行為を理解し、それぞれの自尊感情を高めるための体験の場を設定するためには、子どもの発達段階に即した音楽的な意味づけをする音楽的な技量もスタッフに要求される。

第二のパフォーマンス群は、音楽表現行為を成し遂げた後に、自分の製作した手型を幹に挿入する、という行為である。この「手型を一人一人が持つ」という判断は、アートプロジェクトの構築Iでも触れた通り、セッションの直前まで検討を重ね、最終的には、「手型をランダムに参加者に手渡し、お互いの手型を探し合うという方法」に決定した。ここで重視したかったことは、相互の作品の鑑賞と「手型の交換」という交流であった\*8。

第三のパフォーマンス群は、前述の2種のパフォーマンスを連結する音楽の存在であった。数十名が入り乱れる「音楽的場」に秩序を持たせることができるのは、テーマとなる音楽の存在である。最終的には、2002（平成14）年度のプレ・プログラムからエレキギターの演奏に憧れていたKくん（高校1年）と、今年高校を卒業するO君のトロンボーンを含むバンドを結成し、場面の転換に『Stand by me』を演奏することになった\*9。演奏が始まったら、リーダー（根津）を中心に“matree”の周りを手をつないでまわり、音楽が終わったらそれぞれのパフォーマンスを聴く場に（Performance 1とする）する。そして、そのパフォーマンスが終了したら、表現した者は、手型を幹に差す（Performance 2とする）、そして『Stand by me』が演奏され（Performance 3とする）、次の場面に転換されるという構造を、最終セッションの直前に決定した。



## 2.3 音楽的場“matree”の構築プロセス

### (a) 物理的空間の構造

2.2で述べた通り、4年間の「芸術プログラム」の変容は、物理的空間の構造の変化に顕著に表れている。誰もが音楽的場“matree”にコミットするためには、参加者一人一人にその場の状況を感じあう力が求められるだけでなく、限られた時間内に、参加者一人一人に即した表現内容を考え、プログラムを組み立てる構築力が要求される。さらには、楽器の設定、舞台セッティング、演出などの実践力・実働力も必要である。リーダーが『Stand by me』に合わせて動いている短い間に、スタッフが、すべての準備・セッティングを行うことは、決して容易なことではない。

### (b) 時間的構造

以下のプログラミングは、Bruner (1983) の「フォーマット」の概念をグループ活動に援用し<sup>\*10</sup>、前言語期を含む様々な発達段階からなる数十名のグループダイナミクスを想定して組み立てたものである。

Performance 3	オープニング『Stand by me』
Performance 1	①母親の演奏 ハンドベル+トーンチャイム演奏『勇気を出して』 編曲・指揮：北村、倉田
Performance 2	
Performance 3	『Stand by me』
Performance 1	②きょうだいの音遊び『東西対抗野球ゲーム』 発案・進行：圓道、榊 音楽：荒木、馬淵
Performance 2	
Performance 3	『Stand by me』
Performance 1	③父親の演奏 ハンドベル+トーンチャイム演奏『勇気を出して～胸キュン編～』 編曲・指揮：北村、倉田
Performance 2	
Performance 3	『stand by me』
Performance 1	④前言語段階～小学校低学年のグループの発表『アラビアの踊り』 ピアノ：馬淵 歌：荒木 踊り：榊、下垣
Performance 2	
Performance 3	『Stand by me』
Performance 1	⑤高校1年女子ソロによるマリimba演奏『Jupiter』 ピアノ伴奏：北村
Performance 2	
Performance 3	『Stand by me』
Performance 1	⑥小学校高学年以上のグループの発表『キャンプへの思い』
Performance 2	学生、スタッフ、教員が手型を差す
Performance 1	⑦風笛 演奏：日下、小室、阪倉
	“matree”の調整
	“matree”の完成
Performance 1	⑧スタッフと教員による演奏『勇気を出して～いつの日か編～』 ヴァイオリン：荒木 ピアノ：根津



【写真2. セッション“matree”の風景（プログラム④）】

### 3. アートプロジェクト“matree”の実践過程

#### 3.1 「Performance 1群」をめぐる協働

表2に示す通り、「芸術プログラム」は、いくつかの会場に分かれて進行し、様々な発達段階の対象児・者との活動が繰り広げられていた。今年度は、11歳以上の子ども達が1泊2日で松阪市の宿泊施設『堀坂山の家』に宿泊し、独自のパフォーマンスに取り組み、その年齢に達しない子ども達は三重大学教育学部の音楽棟を中心に活動を展開した<sup>\*1</sup>。スタッフそれぞれが責任を持って活動を展開したものの、お互いの活動の流れを確認する余裕のない状況の中で、最終セッションを迎えた。

①「母親の合奏」と③「父親の合奏」を担当したスタッフは、前日にペットボトルを人に見立ててハンドサインの練習をし、本番を迎えた。あらかじめ予告していなかった演奏を成功させるためには、配置や正確なハンドサインの提示が求められる。結果的に、子ども達は、自分の家族の真剣な演奏の姿を

表2 アートプロジェクト“matree”の実践過程（音楽的場を中心に）

時	28日	29日	30日	31日
10		音楽プログラム	音楽プログラム	matreeセッション matree完成 玉を転がし音を鳴らす
11		(個別・グループ)	音楽プログラム(個別グループ)	
12			パフォーマンスの練習	
13	家族到着	移動		家族解散
14		音楽プログラム	音楽プログラム	
15	合板に手型を写取る	手型のペインティング		移動
16		ワークショップ	手型のドローイング	
17	ヒミツキチ	ワークショップ	ワークショップ	
		キャンプファイアー	スタッフ用手型の製作	
18	手型を切り抜く	移動		
19	音楽会		パフォーマンスの練習	コンサート
20	手型を切り抜く			
21				
22				
23	手型の面取り matreeシンボル作り			

観て、静かに音楽に耳を傾けていた。

②「音遊び（東西対抗野球ゲーム）」は、「芸術プログラム」のコンセプト“参加者みんなで作る”の要となった活動である。「家族との話し合い」で挙げられた子ども達の学校や地域での悩み、きょうだいの苦悩などを受容した上で、それらを分かち合い、発散する活動として、play wood 製のギター型パーカッションに野球のボールを当てる、という音遊びをスタッフが考案した。また、場面を読み取り、音楽スタッフが即興で応援歌を演奏した。その結果、Williams Syndrome の子ども達がきょうだいを応援するという「日常と逆の家族の関係性」が誕生した。

### 3.2 「Performance 2 群」をめぐる協働

手型は4日間の「芸術プログラム」の時間・空間を象徴するものであるため、参加者は自分の作品だけではなく、他者の作品も覚えている様子であった。さらに、ランダムに手型を配り、その中から自分の「手」を見つける、という活動展開により、予想以上に相互の作品を鑑賞する時間を保証することができた。

「Performance 1 群」が終了した参加者から手型を木に差し込み始めたが、きょうだいの一人が、その行為を「ブリッチョ」を呼んだことから、以降「Performance 1 群」が終了すると「ブリッチョ」コールが発生し、その繰り返し自体を楽しむという新たな構造が生まれていった。これこそが、音楽的場で、脱構築され、再構築された自然発生的な「フォーマット」である。

### 3.3 「Performance 3 群」をめぐる協働

『Stand by me』は父親や母親、そして学生にも馴染みの曲であり、「ずっとそばにいて」というフレーズは、2003（平成15）年度の「芸術プログラム」で誕生した『勇気を出して』と共通する感情である。また、完璧な演奏はできなかったギターのKくん、トロンボーンのOくんも、6回の演奏の繰り返しによって、徐々に上達し、アンコールでは、支援なしで演奏できるようになった<sup>\*12</sup>。

## 4. アートプロジェクト“matree”の本質

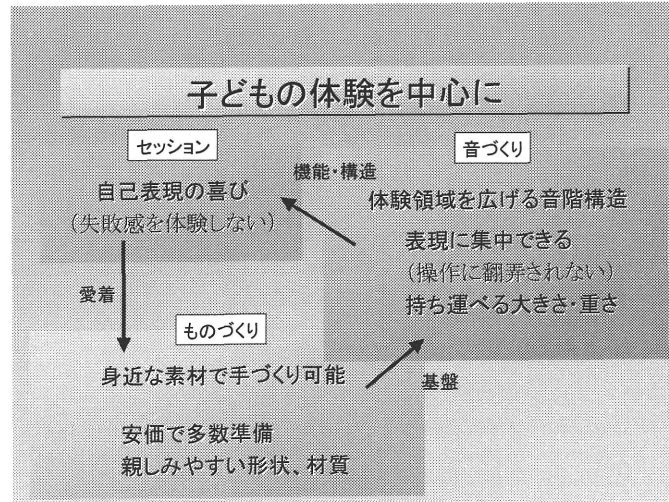
2004（平成16）年度の「芸術プログラム」では、“かぐや”という楽器を製作し、実践を行った。「常に同じ製品価値（普遍性）」を追究する設計者に対して、実践者は、「三重大学にしかない楽器の固有性、楽器以上の意味をもつ象徴性」を求め、むしろ「楽器としての目的や論理性という役割や、客観性を重視するための製作者の匿名性」を主張する設計者に、「設計者自身がセッションに参加し、実践者自身が開発過程に参加すること」を要求した。それは、子どもの体験を中心にした「モノの開発」として新しい試みであった。

しかし、本年度の「アートプロジェクト」は、“かぐや”の協働を含みつつ、さらに発展したものであると考える。以下、その特徴を挙げる。

- ①72時間をかけて、「一つの音」を全員で生み出す。
- ②誰のものでもない（持ち帰ることができない）。
- ③「注視」と「鑑賞」を重視する。
- ④「静寂」と「傾聴」の場を創出する。

①から④の特徴を内包したモノ・コトを創出することが可能となったのは、2004（平成16）年度の“かぐや”における協働が基盤となっていることは言うまでもないことである。

とりわけ、③と④は、クーゲルバーンの遊びの構造や、フォーマット概念と共通する重要な要因で



【図3. 子どもの体験を中心としたモノづくり】



【写真3. アートプロジェクトで最も重要な協働】

ある。換言するならば、これらの要因は、「ヒトとヒト」「ヒトとモノ」という二項関係を、「ヒト＝モノ＝ヒト」に変換するための必須条件であると考えられる。

したがって、アートプロジェクト“matree”において、実践的な判断力が要求された最も重要な場面は、“matree”が誕生する瞬間の直前の準備と演出であった。誰も見聞したことのないモノ（楽器）ができあがって行く過程で、根津と安部は、“matree”を回転させる行動を続けた。これは、Performance 2群により、即興的にできあがっていく作品“matree”が、観る位置、高さによって異なる様相を呈していたからである。

“matree”誕生の瞬間は、根津＝松本＝安部の判断によって進められた。根津は、松本を中心としたスタッフが、バーンの調整を図っている「間」、参加者が音に注目するように、音楽スタッフに『風笛』を演奏するように指示をした。この場面は、モノが時間や場面によって異なり、設計者も音楽的場にコミットする必要があることを象徴する場面であると考えられる。

例えば、一般の製品開発においては、完成品を提供するための最善の方法を検討し設計される。しかし、“matree”では、完成に至るプロセスを提供することを前提として設計しなければならない。“matree”本体に手型を差し込むためには、本体に切り欠く溝の幅や絵の具による手型の板厚の変化を想定して設計する必要がある。溝の幅の変化量はその時の天候や気温、湿度に左右されるため、セッション

ンの前に調整しておくことは困難である。そこで、コピー用紙を小さく切ったものを用意し、手型の差し込み位置を調整する際に、ガタの大きい溝に手型とともにその紙片を挟み込むことでしっかりと固定した。このように、セッションと平行してリアルタイムで進められるモノづくりには、設計者自身が“場”を共有し、その変化に対応することが求められる。

材に松が使われた点、「芸術プログラム」という非日常的空間（ハレ）を象徴する点を含み入れて、楽器は“matree”と命名された。これは、参観者の「祭りの象徴のようでした」という感想を含み入れて後日命名したものである。

まさに、祭りのような活気のあるこのような音楽的場で生み出すことが最も難しいのは、コミュニケーションの基盤ともいえる「注視」「傾聴」の瞬間である。アートプロジェクト“matree”が目指していたのは、まさに「沈黙の創出」であった。その瞬間は、教員や学生の実践的な判断力によって生み出されていった。その瞬間に立ち会った者は、その瞬間を次のように振り返る。

#### 【根津】

「時間」ということに対して、最も美しいと感じたのは、この写真の前後である。私たちが取り囲んでいる間、安部が手型を調製し、松本がバーンのチェックをしていた。私は、“matree”を囲んでスタッフと揺れていた。それは、手品でいえば黒い幕のような役割である。そして、松本と安部のサインを受けて荒木と私が「勇気を出して」を演奏したのは、音に集中してもらいながらも、“matree”の全体像を観てほしかったからである。今までに体験したことのない時間の創出であった。

この瞬間の記述は、下記の松本のもものと重なる。

#### 【松本】

完成した瞬間、みんなが見つめる“matree”を、「美しい」と思った。主観的かも知れないが、自らそう思ったのであるから、それ以外の言い方が必要とは思わない。しかし、人に伝えるためにその気持ちを言い換えるとすれば、あの瞬間、意識が“matree”だけに集中し、まわりが見えなくなったような気がする。ちょうど、望遠レンズでポートレートを狙うときのように、被写界深度が極端に浅くなったような感じである。沈黙によってクーゲルの音に集中したことが、視覚的にそのような感覚をもたらせたのかも知れない。

そして、最も重要な場面となった「タオルからクーゲルを出す瞬間」について学生スタッフは次のように語っている。

#### 【安部】

まさか自分がクーゲルを転がす役になるとは思っていなかった。前日の夜私が転がす役に抜擢されて思ったのは、自分が転がすというところに意味を持たせたくないということだった。一番大事な場面で突然私が出て行く事に疑問もあったが、私がクーゲルをポケットから出したりしてしまえば、全部私によって導かれていたストーリーのように見えてしまう。『matreeが完成したから現れたクーゲル』というイメージを持っていたので、自分がクーゲルを取り出す事を避け、天井から降ってくるような演出にしたいと思った。

他にも、どこからともなく現れる方法としては、分からないように誰かに転がしてもらおうなども

あったのだが、それではインパクトが弱く、また、転がってきた先を子どもたちが探してしまうとクーゲルに注目させることが難しいと思った。本番も近づいてきた頃、圓道の言った「タオルの中から出したら?」という冗談のような意見を思い出した。もう時間もなく切羽詰まった中、藁をもつかむ思いで、この案にかけてみる事にした。その理由は、前日の夕飯の時に家族の人たちとしていた、「アベッカムくんはいつもタオルを巻いてるよね」や「なんで巻いてるの?」「うちの子が真似するんだよね」などという話にあった。自分ではそんなに意識していなかったのだが、私はキャンプに参加した頃からずっとキャンプ中はタオルをかぶっており、そのタオルをみんなが気にしてくれていた事を知った。そのとき、自分にとってのキャンプの象徴はこのタオルなのだと感じた。これならみんなの注目を集められ、しかも突然現れたクーゲルをキャンプのストーリーになじませる事が出来るのではないかと考えた。そして、自分が参加当初からずっとタオルをかぶっている訳は、このクーゲルがその中に入っているからなのだと説明することにした。クーゲルの登場にもっともらしい理由を付けるよりも、この冗談のような不思議な話と共に登場させた方が、クーゲルをファンタジックな存在にできると考えたのだった。

タオルを取るその瞬間、みんなが私の頭に注目しているのが分かった。そして頭からクーゲルが転げ出て、みんな「え?」という表情のあと、笑ったり、不思議そうな顔をしていた。そして、参加者はそのクーゲルが何なのか興味津々で見つめており、さらにクーゲルを matree の上に持っていった時には全員の緊張感のようなものが感じられた。

#### 【圓道】

クーゲルと子どもたちとの出会いの瞬間は一度しかないため、印象的にしたいと思っていた。ポケットや袋から出したり、ふつうに手に持っていては、現実感がありすぎておもしろくないため、どこからクーゲルが現れたら、非現実的でみんなの印象に残るかを考えた。最初から用意されたクーゲルではなく、「matree が完成したから現れたクーゲル」というストーリーを持たせたいと思っていた。結局、話し合いの時点で結論は出なかったため、その時がくるまで、タオルからでてくることは安部しか知らなかった。

「実は」と話し始めたとき、次にどんな言葉がでてくるのか、とドキドキしていた。正直、“わくわく”という期待感より、むしろどうすることにしたのか、うまくいけようか、と心配している気持ちのほうが大きかった。しかし、みんなが興味津々に注目しているタオルから、コットンとクーゲルが落ちたときは、「やったぁ」と心の中で叫んだ。何が成功で何が失敗かはわからないが、檜の丸い玉を、このキャンプでの特別なクーゲルとして登場させられたことに、私は満足した。

#### 【榊】

「実は僕がいつも頭にタオルをまいていたのは…」と安部が恥ずかしそうに話し出した時、みんながしーんと静まりかえったのが印象的だった。あの時、そこにいたみんなが安部の言葉に集中しているようで、実は本当に、ずっと安部の頭に秘密が隠れていたかのように思えてくるようだった。まるで安部がずっと隠していた玉は、今ここにある“matree”の音を生み出すものだったのだ、とでも言うように。“matree”が生まれることは、実はずっと前からのストーリーのような感覚を覚えた。安部が、タオルをとった時、聴こえたのは、玉がおちる音だけ。あの瞬間、小さな木の玉とそれがおちる小さな音だけが、あの場にあったようである。そして、“matree”の音をならすことのできるたったひとつの存在のように思えた。“matree”の音が聴こえた瞬間も同じ感覚を覚えた。



【下垣】

みんなはタオルに注目していた。あのクーゲルが“matree”に使われることも予想できない出来事なので、みんな次に何が起こるかドキドキしていたように思う。クーゲルが“matree”に置かれるとき、ものすごくしーんとしていたような気がする。

5. アートプロジェクトをめぐる協働が語るもの

「アート art」は、ラテン語の ars に由来し、ars はギリシャ語の「テクネー techne」に相当する言葉とされていることは周知の通りである。つまり、art、ars は「arma (道具)」を内包する語である。また、「テクネー techne」は、「tikto (生み出す)」から派生し、今日の「テクニック technic」として存在する。

「テクネー techne」には、製作技術としての意味と認識の意味から発展した理論的知識としての意味を含み、つくり出されるものの実用性・非実用性の如何を問わず、人間が何かをつくり出すこと全般が含まれている。芸術・技術ともに人間が何かをつくり出すことを可能ならしめる状態であり、そこには人間の手の働きや理論的知識、それらを用いる手段または「型」が存在している。したがって両者は、つくり出すものの実用的効用性という点で区別される。芸術においては芸術行為そのものに目的があり、実用的効用とは異なった価値（高い精神性など）をつくり出すのに対し、技術は何らかの目的を果たすための手段として意味を持ち、つくり出す行為自体が目的ではない。

しかし、「芸術プログラム」においては、むしろ“matree”の製作過程は、ある目的に対する最上の手段を、熟慮し確定する理性「実践理性 nous praktikos」をもって、その場の状況にもっともふさわしい行為を選択するプロセスであったと考えられる。

本プロジェクトにおいて要求された知識は、物を改造し作品を完成させる芸術的・技術的制作にかかわる知識、すなわち生産志向的なテクニックに関する知識である「テクネー」だけではなかった。目的達成のための手段についての知識はあらかじめ存在せず、目的を達成するまでの推論や試行錯誤においては、思慮深い、自省的な選択が積み重ねられるプラクティスに関する知（プロネーシス）が働いていたことになる。プラクティスは自己の人格形成にかかわる行為で、複数の主観性が交流することによって成り立つという点で、人と人の関係にかかわる行為である。アートプロジェクト“matree”の構築は、まさにプラクティスの交差する過程であったといっても過言ではないだろう<sup>\*13</sup>。

アートプロジェクト“matree”において、設計・製作者は、モノ（楽器“matree”）に関わりながら、実践現場における知を働かせている場面が多くあった。例えば、それは、「人間の身体性を基盤とし、人々の個別性に働きかける技術であり、働きかけあう相互行為を通して、目的の発見と実現を発展的に展開していく創造的な過程」ともいえるべき臨床知の働く場面と類同している。

アートプロジェクト“matree”は、多くのプロセスを踏襲し、実践された。各活動を創出したのは学生たちの現場における実践的な判断力であり、それを支えたのは、大学で養成されたそれぞれの専門性である。しかし、プロジェクト全体を構築するためには、音楽、美術、技術といった専門領域を越えた協働と研究が必要であり、さらには教育・発達といった視点をもつ者によるスーパーバイズが欠かせないものと考えられる。



## 注

- \* 1 谷津裕子、看護のアートにおける「技術」概念の分権的考察、感性哲学3、2003
- \* 2 中村雄二郎、臨床の知とは何か、岩波新書、pp60-76、2003
- \* 3 下山晴彦、臨床現場と大学の狭間で、『現場心理学の発想』、新曜社、pp.51-62、1997 など
- \* 4 平成17年度の教員養成プロジェクトでは、三重大学教育学部で培う力を臨床的判断力、構築力、企画力と捉えている。
- \* 5 音楽科教育特論I（木曜日4コマ、根津担当）で、5月から8月にわたって5名の大学院生が、大学内において「クーゲルバーン」の創作と実験を行った。
- \* 6 芸術プログラムにおける日常と非日常の問題は、初回から常に論議されていたことであった。
- \* 7 河口湖“さんすい”音楽ホールにて行った実践である。
- \* 8 この決定は、リーダーである安部によるものである。
- \* 9 この決定は、根津によるものである。
- \* 10 フォーマットとは、大人と子どもとの間で交わされる相互作用のパターンである。規則的に厳密に制約されたやりとりの図式の中で、意図、コミュニケーションの方法、状況の理解などを促し、最終的には、子ども達が文脈を理解し、構造を学習する方法といえる。フォーマットを通して、順序付けられた全体への注目、やりとりのルール、共同注意、役割分担、伝達行動の使用などを学ぶことができる。
- \* 11 ホイサーと称するこの表現については、音楽心理学音楽療法年報に掲載予定である。
- \* 12 前述したフォーマットの特徴として挙げられるのは、以下の6点である。
  - ①連帯行為であり、共通話題である。
  - ②手順が決まっている。
  - ③予測がつく。
  - ④関わりそのものがゲームである。
  - ⑤役割交代が含まれる。
  - ⑥子どもが開始して、成功しやすい。
- \* 13 「技術は、主体あるいは自己の、他者や世界に対する関わり方において、経験・実践よりも特殊なものであり、さらには、実践の中で特に媒介的なものである。技術は制作活動そのものを目的としていない。技術は、アートである」とは、中村雄二郎の言葉である。