

### キーワード：

コンセプチュアルアート  
ワークショップ  
カリキュラム  
造形教育

本学の造形教育の中でコンセプトに重点を置いた授業のカリキュラム配置とワークショップを通じて行われる体験的な授業内容が、学生の造形表現にどのような影響を与えているかを考察したものを。

## 1. はじめに

コンセプチュアルアート（概念芸術）はマルセル・デュシャン（1887～1968）が男性用便器を「泉」（1917）と題して展覧会に出品した、レディメイドのオブジェ（日常の事物をその機能を切り離し、美の対象物として扱ったもの）がその起源とされる。そしてそれは、視覚的表現（網膜による認識）から観念的表現（脳による思考・認識）への始まりとされている。しかしそれは、それまでの表現形式と大きく異なるため、まだその時代にあっては突然変異のような現象であった。コンセプチュアルアートが表現として定着するのは、1960年代に入ってからアメリカでソル・ルーイット、ジョゼフ・コスース等による芸術の定義および作品の発表を待たなければならなかった。

コスースの作品「一つの、そして3つの椅子」（1965）が最もよくコンセプチュアルアートの概念を表している。作品は木製の実物の椅子、その椅子の写真、辞書から引用された椅子の定義が文字として印刷されたものの3点からなり、展覧会場に同時並列的に展示されている。木製の実物の椅子は作品として展示されているため、本来の座ることができるという機能は封印されオブジェと化している。写真のそれは、写っているものは椅子であることは明白であるが、座ることはできない象表としての椅子である。辞書から抜き出された文字による椅子の定義には実体はないが、椅子とは何かということをもっとも端的に表している。私たちは、この3つのそれぞれを見るとき、特にそれを疑うことはないのだが、3つが同時に並べられた時、椅子とは何かをもう一度考えさせられる。視覚あるいは知覚の制度にゆさぶりをかけるこのような表現こそが、概念芸術の醍醐味であろう。

私達の大学でもこのような表現を立体・空間表現の授業に導入したいと考え、15年前の大学開学当初より実施している。その間コース編成、カリキュラムの名称は変わったが、コンセプチュアルアートを取り入れた授業は継続して実施されている。それは日本の美術教育の視覚や手業への偏重を感じての取り組みでも

あった。

## 2. カリキュラムの変遷

2002年常葉学園大学（現常葉大学）造形学部は1学部1学科で開学した時、平面造形、立体造形、メディアアート、メディアデザイン、視覚伝達デザイン、プロダクトデザイン、建築デザインの各領域のカリキュラムを準備した。学生は自分の目的に向かって領域を飛び越えて自由にカリキュラムを履修することができた。現在は、アート表現コース、ビジュアルデザインコース、デジタルデザイン表現コース、環境デザインコースの4コース制を取り、原則的にはコースの壁を越えての履修は認められていない。そしてアート表現コースの中には、絵画、平面メディア表現、立体メディア表現の領域があり、カリキュラム的には自由に履修することができる。

### 2.1. アート表現コースにおける立体メディア関連のカリキュラムの組み立て

1年）現在本学の入学試験はデッサンが自由選択となっており、美術の実技試験なしに入学してくる学生の方が多くなっている。そしてそのような学生の中には、高校時代に美術の授業を受けていない学生もいる。このような状況の中にあって、授業はまず見ることを主眼においたカリキュラムから始めている。

<立体造形表現>立体メディア表現領域での最初の授業は、人物モデルを使った粘土による頭部のモデリングを課している。彫刻的、立体的なものの捉え方に慣れていない学生のため、自分のライフマスクを型取りさせ、それを触りながら制作することから始めている。<アート表現基礎C>近代から現代までの作家の作品の模刻と作家研究である。レプリカ制作を通して、使用素材の性質や加工技術、作家の考え方を把握することが目的である。

2年）この学年は素材を生かした表現ができることを課題としている。多くの学生は、自分のイメージから作品を作ることが独自の表現であると考え、その出自に関してはあまり言及しない。そのため自己中心的

で空回りしたような表現が散見される。そこで、自分のイメージよりも素材の面白さを引き出すことから作品化するよう課題を設定している。

＜立体メディア A・B・C＞これらの授業で扱う素材は、木、金属、ガラスの3種類でそれぞれ独立したカリキュラムで実習する。カリキュラムが並行して進行するケースにおいては、ミクストメディア的な表現が出てくるのも興味深い。

3年) この学年においては今まで学んだ経験をもとに、思考を形にすることをテーマとしている。

＜空間メディア表現 A＞複製課題の授業においては、シリコンによる複製技術の習得を通して作成した複製品、または既製品による作品制作を行っている。手業による出来栄の良さだけが作品を決定するのではなく使用されるモチーフや素材の選択、その数、配置、組み合わせ、展示される環境等も重要な表現要素となることを学ぶ。

＜空間メディア表現 C＞コンセプチュアルアートの考え方をカリキュラムに取り入れたのがこの授業である。日常生活の中でステレオタイプになりがちなものの見方考え方に再考を促し、ニュートラルな視点から表現ができることを目的としている。

＜空間メディア表現 B＞就職活動を目前に控え今までの制作記録を整理しポートフォリオの制作と学外展のための空間シミュレーションを実施する。

＜空間メディア表現 D＞3年最後には学外ギャラリーまたは野外での作品展示を行う。DM制作、作品配置、広報活動、会場管理等を体験する中で美術と社会の関係について学ぶ。

4年)

＜表現課題演習＞プレ卒制は卒業制作のための思考と実験の場であり、様々な試作品の制作を行う。

＜卒業制作＞これまでの学習の成果を展覧会において発表する。

以上が4年間の中に配置された立体メディア表現領域のカリキュラムである。アート表現コースの学生は、立体メディア領域のカリキュラムだけでなく絵画、平面メディア領域のカリキュラムを2年までは自由に履修しており、3年からは卒業制作の方向性を見定め専門領域に必要な内容を履修することになっている。

コンセプチュアルアートを活用した授業は、1年次から2年次にかけて積み上げてきた表現に対して、もう一度疑問を投げかけることで手業や技術を単に積み上げるだけでなく表現の多様性に目を向けさせ、卒業制作に際して学生がより広く深く表現を捉えることができることを目標としている。

と、制作者本人の思い込みが強い説明的なものになり、つまらない作品になってしまうケースが多い。毎回テーマを設けたワークショップを開催し、その中で繰り返し研究・実践するプロセスから、視覚情報として体験的に納得しながら学習していけることを心掛けている。

出来上がった作品は、最後にギャラリーにおいて展示し、お互いに鑑賞、講評する中で、さらに考察を深めることを大切にしている。また、インスタレーション作品等は、必ずしも実物作品として残せるとは限らない。そのため出来上がった作品を記録として残し、必要時に公開できるための方法として製本づくりを体験する。出版という大掛かりな手続きを踏まなくてもパーソナルな形で十分自らをアピールする手段があることを確認する。

### 3. ワークショップ

作品におけるコンセプトを頭だけで考えて言葉にす

「何でも手本」

テーマを「何でも手本」とし、普段見慣れている身の回りの事物を、書道の手本のように扱い、再制作（コピーワーク）する。これらを二つ並べることで、実態を再検証する。

<凡例>

- 図1 偶然にできた"水たまり"を手本に再度"水たまり"を水と筆を使い描いてみる。
- 図2 虫食いの落ち葉を手本に緑の葉に虫食いの穴をあける。
- 図3 プリッツの箱のイメージを実際の中身を使って再現する。
- 図4 穴空きオタマを手本に普通のオタマに穴を空ける。



図1



図2



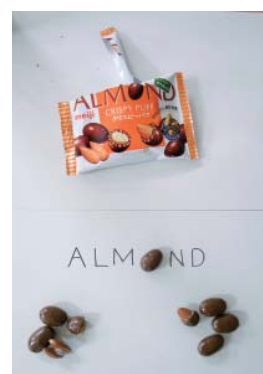
図3



図4

<実践例>

ワークショップでは、お菓子のパッケージの表面を手本に実際に再現してみた。その結果、手本のイメージとお菓子の中身で再現したものの差異が奇妙な感覚を呼び覚ました。視覚的イメージは実物によって記号言語を剥ぎ取られた形になり、普段視覚的イメージがステレオタイプとして働いていることを実感として体験できた。





# コンセプチュアルアート Conceptual Art Work shop No. 2

## 「条件を与える」

日常の中の様々な物に一定の条件を与え、今まで認識していた事物の様態を変化させる。

1. 「積む」という条件で、いろいろな物を積んでみる。
2. 「好きな物」+「積む」、条件を複雑にする。



図 5



図 6



図 7



図 8

図 5 好きな旅行雑誌とぬいぐるみ。

図 6 酢酸ビニル風船を膨らませ天井にとどくまで積む。自身の見えない息を積んでいるとも言える。

図 7 ジェンガのパーツを使い柱のように積む。ジェンガゲームを巨大化し危うさも一層大きくなる。

図 8 日用品をスーパーマーケットのワゴンに積み上げることで、どこかコミック化した視覚像を得られる。



図 9



図 10



図 11



図 12

図 9 図 10 「前向き行進」日用品の形態が前向きを意識できるものを並べ、行進しているように見せている。

図 11 「色を集める」青色の日用品を集め矩形に並べる。

図 12 「学内にある様々な物を集める、ただし小さいものから大きなものに順次並べる。

これらの実行例はいずれも身の回りにあるものを使って試された。椅子、机、消火器、筆箱など 有用性が重視される定番の日用品ばかりである。それらが用途と無関係な置き方や組み合わせ方などの条件を与えられることで別の表情を見せ始める。一義的な見方、固定化された認識を解体する作業である。

「名づける / Naming」

様々な物に別な名前を付け、今までのイメージがもつ意味を変える。



図 13

「バケットボール」 図 13

バケツにボールが入っている状態に類似した名前バケツとボールを付けることで実際の物とタイトルの関係を概念として試行する。

言語とももの関係を学ぶ。



図 14

「CATCH」 図 14

キャッチャーのマスクにボールが二つ突き刺さっている状況を言語化する。

確かにボールを捕獲 (CATCH) しているが、言語の持つイメージの拡散を指摘する。



図 15

「エクボ」 図 15

スタイロホームのかけらに凹んだ部分を見つけ、それを人の顔のエクボと重ねる。

「凹み」を含む別な言い方に置き換えている。言葉の持つ複数のイメージ



図 16

「ねずみ取り」 図 16

マスコット「ミッキー」は、ネズミと読み替えられ、テープに捕らえられている。

物の持つ名前が複数の意味をもっていることに注意を向ける思考方法を学んでいる。



図 17

「紙飛行機」 図 17

新聞に掲載された飛行機の記事内容から切り離し、新聞写真が紙であることから

「紙飛行機」と呼ぶことで事物のもつもう一つの事実が浮かび上がってくる。



図 18

「タオル生地」 図 18

箸と橋のような同音異義語である生地とキジを展示することで、実際の展示物との言語的ギャップを示している。

言語とももの関係を学ぶ。



図 19

「本」 図 19

初心者マークの形が、本を開いた形に見えてくる。

誰もが知っているマークを別なものに読み替える力がついている。



図 20

「ハイタッチ」 図 20

概念の持つ意味を、類似概念として読み替え実際に展示物にする。

物と名前の関係を柔軟に捕らえることを学んでいる。



図 21

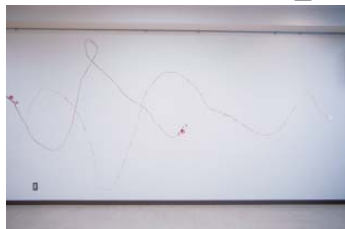


図 22



図 22 部分



図 23



図 24



図 25



図 26

## 「三次元を二次元に」

立体物を平面に解体することで、元々の形態が全く別な形として展開される。一つの視覚的言語が指し示す、一つの事物が解体され、全く違った様態を持つ実態として現れる。例えば折り紙の鶴を折り、再度紙を開くとそこに折り込まれた山線谷線ができる。展開された鶴はその折られた線からでは鶴を想像できないがその紙を「鶴」と呼ぶことができる。こうした試みにより、既存の立体物を別な見え方で再認識することができる。

図 21 では、ゴムボールに切れ目を入れ、できるだけ平面になるように手で裂き、展開することで、同じ球体が様々な様相に展開されている。

図 22 では、ポテトチップスの空き箱を 5mm 幅で切り込みを入れ壁一面に展開されている。一見するとボール紙の帯が連なっているように見えるがその端にある、空き箱の底の部分がかろうじてポテトチップスの箱であることを伺わせている。

図 23 はランドセル、図 24 は長靴を平面に展開したもの。どちらもかつての目的を剥ぎ取られ、見知らぬ生物のように見える。

図 25 は、子供用のプラスチック製バットを先端から六方に開き、バットの柄の部分のみをそのままにしたもの。

6本の足を持った彫刻にも見えてくる。プラスチック製バットがその使用法を変えることで、彫刻の一素材となって今までの彫刻素材の意識を刷新している。

図 26 は、「野球帽」を展開したもの。

平面に展開することで、思いもよらぬ形態になり、制作が予定調和ではなく実験的な試みを帯びてきている。「野球帽」→「奴胤」へと物の持つ名前をも交換できそうである。





図 27



図 28



図 29



図 30



図 31



図 32

## 「リミックス・ワーク (remix work)」

音楽用語で使われているリミックス (remix) は、様々な既存の曲を編集して新たな楽曲を生み出す手法の一つだが、この手法をアートワークに応用し、今までに作られた作品やデザイン、日用品を新たに読み替え再制作することでステレオタイプに信じていた一般概念を再度問い直す。

図 27 は、廃棄する空き箱に記されていた縞模様を、隣の箱と床に同色のビニールテープで反映させたもの。図像が周囲に延長され、最初にデノテーション (外示記号) として示された縞模様が反復されることで記号の意味を問い直している。

図 28 は、イタリアの作家マウリツィオ・カテラン (Maurizio Cattelan) のガムテープでギャラリストを張り付けにした作品があるが、その作品のもつ意味を考えるのではなく、「はたして、ガムテープで人が壁に止められるか?」という疑問に終始し、実験としてのリミックス・ワークを実行している。

図 29 は、リアルな杉の丸太を積んだ写真が使われているカメラ店の紙袋 (左側) を本物の杉の丸太を積んで再現したもの。まるで本物かと想う図像と、まるで絵に描いたかのような本物の丸太を並べることで、偽物と本物が鑑賞者の表象 (観念) を揺さぶり、ものの本質の有り様を見つめ直すメタワークになっている。

図 30 は、市販の亀の子タワシ (左側) を真似て、シュロ縄を素材に再現した物で、完成度が低い分、化けた狸が尻尾を隠しきれなかったような可笑しみとなっている。

図 31 は、ロールのトイレトペーパーが、ティッシュペーパーのように矩形に折り畳まれている。視覚言語として、トイレトペーパーは、一定の幅の紙が芯に巻かれている。ティッシュペーパーは、紙が矩形に積まれている。こうした差異を同じ素材で混在させることにより、ものの表象的意味を視覚化している。

図 32 は、グラウンド脇に生えた雑草の穂に絵具の緑を塗ったもの。草原のもつ自然色の緑に絵具 (非自然色) の緑色を重ねている。自然な風景が、ほんの一部物質的色彩を帯びたことで、視覚的感覚が違和感を増幅させる装置と化している。

## 4. まとめ

この授業では、当初からその内容に興味を持ち積極的にかかわる学生と、今までの課題と勝手が違い躊躇する学生とに大別される。前者はもちろん後者も、様々なワークショップを楽しく経験する中でコンセプチュアル・アートの勘所を少しずつ身につけていく。そして最後にはその表現スタイルに共感して、その勢いを卒業制作まで持ち込む学生が出てくる。一方でそれまでの形や素材を重視した表現に戻っていく学生もいるが、以前より確実にコンセプトを意識して作品に結び付けていく態度が芽生えていることが感じ取れる。

徹底したデッサンの訓練を経て本大学に入学してくる学生の少ない中、その実態を受け入れ個々の学生の特性を見極め、どのような視点から刺激を与えれば表現意欲を活性化できるのか分析し、指導に生かしていくことが重要である。この授業はそのような試みの一環である。

### 参考文献

- ・トニー・ゴドフリー 著 木幡和枝 訳「コンセプチュアル・アート」 岩波書店 2001年
- ・フランチェスコ・ボナーミ 著 小坂雅行 訳「マウリツィオ・カテラン (コンテンポラリーアーティストシリーズ)」 ファイドン社 2006年

### 図版出典

図1～図32 渡辺英司撮影