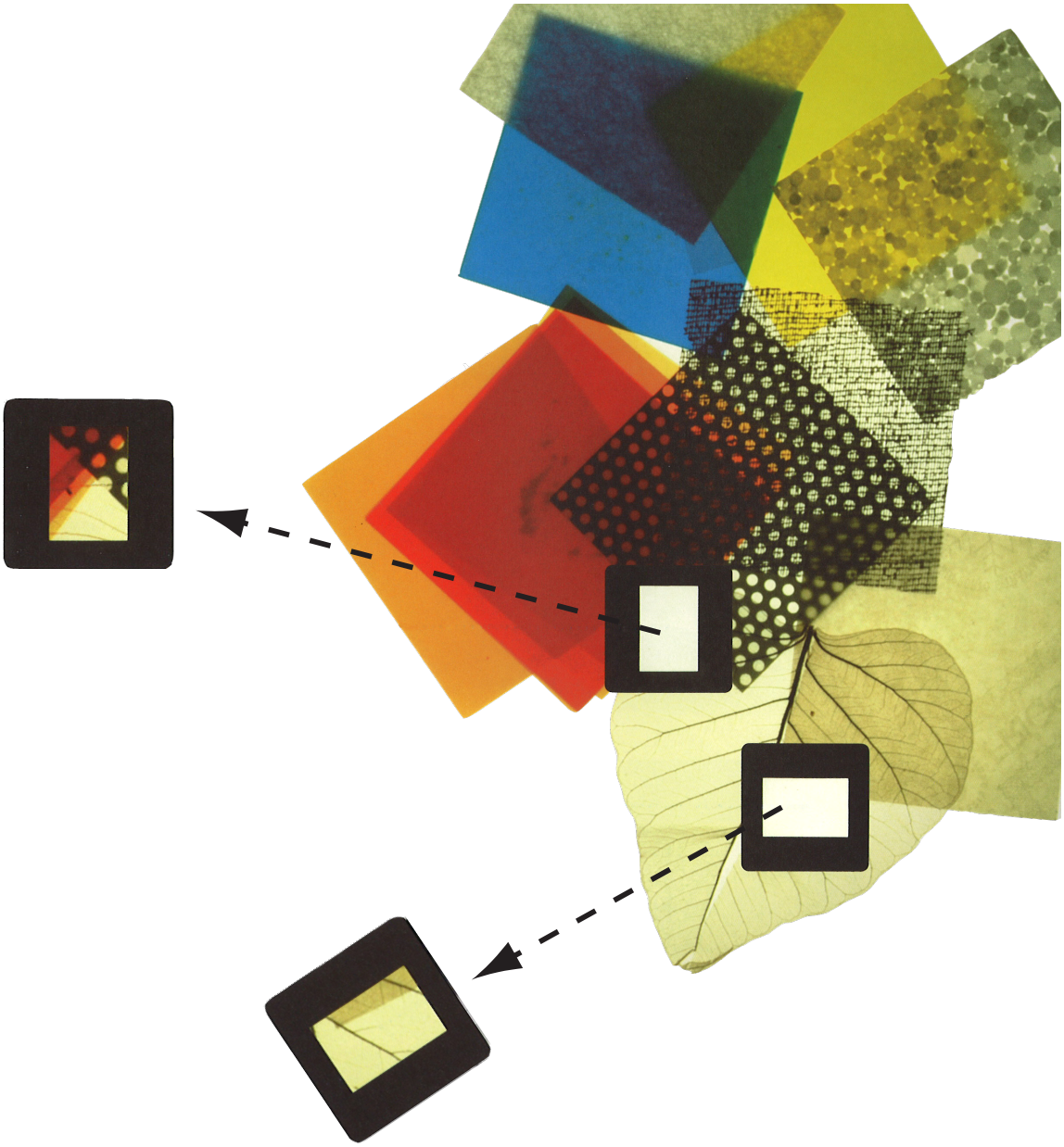


《ファンタジア》

ー偶然性と規則性・ムナーリに学ぶ造形ワークショップー

Workshop in DANESE Exhibition
2007.12.15.(sat)

公開ワークショップ
「DANESE: プロダクトの編集者　日用品・アートエディション・知育玩具」開催記念

ファンタジア

ー偶然性と規則性・ムナーリに学ぶ造形ワークショップー

講師：今井良朗（芸術文化学科教授）
日時：2007 年 12 月 15 日（土）
　　午前 10 時ー 12 時
会場：武蔵野美術大学美術資料図書館
　　1 階石膏陳列室
定員：15 名（本学学生優先）
主催：武蔵野美術大学美術資料図書館
協力：武蔵野美術大学芸術文化学科

THEME

「想像の植物ー規則と自由ー」

偶然の線からどんな植物ができるのか。

自然の構造を学ぶことは、私たちの住んでいる世界を学ぶことにつながる。小さな単位は大きな構造へ、部分から全体へ、すべてはつながり秩序立てられている。
自然を観察することは、基本の法則を発見することであり、そしてそれをつなげていくことによって形が生み出される。

一方で、予期せぬ出来事や突然そこに立ち現れることにも重要な意味を見いだすことができる。偶然性は、ムナーリにとって重要な考え方である。
理論的には規則正しく構成されるものも、風、雨、陽射しなど自然の条件によって多様に変化する。
その微妙な関係こそ現実、規則は一つ、しかしすべて同じではない。

それが固有性であり、個性でもある。

GOAL

「ムナーリを理解する」

「ムナーリが考えていることを応用して , いろいろなことができるということを知る」　**→教職／学芸員を目指す人たちにも応用してもらいたい**

「自分自身が想像し、ものを作ったり、最終的に組み立てるとはどういうことなのか知る」　**→ムナーリの考え方からいろいろなヒントを発見する。**

「木をかこう」
ー規則を知っていれば誰でも木はかけるー

『木をかこう』（至光社　ブルーノ・ムナーリ / 作 須賀敦子 / 訳　1982 年 1 月出版）は、ムナーリが 70 歳になってからの絵本で、子供たちのための造形ワークショップに熱心だったころに出版されています。
それだけにワークショップとの結びつきが強く感じられ、その方法論や考え方が根底にあることがよくわかります。
造形を学び、創造性を刺激する試みとして制作された、ムナーリの実体験を伴う絵本となっています。『木をかこう』は、まず表紙に木が 6 つに分割された絵があり、何やら規則性やら幹から枝の先端、そこに付いている葉っぱまでの違いを示しているようです。最初の画面には、小さな芽から 1 本の木に成長する過程の絵があり、右下にレオナルド・ダ・ヴィンチの木の規則に関するスケッチが紹介されています。ダ・ヴィンチは、自然の一定の法則に支配されていると考えたが、ムナーリも同様の自然観、世界観を持っていました。自然を観察する方法として、まずわかりやすく子供たちに伝えようとしていたのでしょう。
「幹から遠くなるほど、枝は細くなります。これが規則です。木の枝には、また、2 本にわかれるもの、3 本にわかれるものなど、いろいろな種類があります。ここでは、2 本にわかれる木をかいてみましょう。幹が、まず 2 本にわかれ、その枝が、また 2 本にわかれ、わかれる度に細くなります。この規則は、かんたんだから、これさえ覚えておけば、だれにでも、木はかけます」

規則を知っていれば誰でも木はかける

この絵本は、淡々と語りかけてくれます。
「1 本の線から始まった木は、さまざまな木の形、枝ぶりや木の種類へと発展していく。造形行為は、特別なことではない、絵をかくことは技術ではないし、うまい下手でもない。無限に広がる想像力と創造力なのだ」
ということを教えてくれます。

「表現することは、絵をかくことだけでなく、自分自身を表すこと、そのために自然を含め回りを観察し、自分と周りとの関係性を知ることである。」

それぞれのページには、ムナーリのそんなメッセージが込められています。
ムナーリの作品は、自然から影響を受けているものが多いです。自然は、ムナーリにとって重要な素材です。自然界が持つ法則や秩序がそのまま私たちの世界を構成する法則や秩序だと考えるからなのです。自然の構造を学ぶことは、私たちの住んでいる世界を学ぶことにつながります。小さな単位は大きな構造へ、部分から全体へ、すべてはつながり秩序立てられています。自然を観察することは、基本の法則を発見することであり、そしてそれをつなげていくことによって形が生み出されます。ムナーリにとって、基本の法則は、物事の出発点、ことの成り立ち、基本的なことを知ることは次につながっていくことだと考えています。
一方でムナーリは、自然界の秩序を追求する反面、予期せぬ出来事や突然っそこに立ち現れることにも重要な意味を見いだそうとします。また、理論的には規則正しく構成される自然も、風／雨／日差しなどの自然条件によって多様に変化する。その偶然性との微妙な関係性こそが現実なのだと語りかけます。
規則は 1 つ、しかしすべて同じではない、自然の条件によって変化する木は、周りにあるさまざまなものに置き換えてみることもできるのです。
（今井良朗教授　「創造力を引き出す絵本『木をかこう』」「絵本をひらくー現代絵本の研究」人文書院 2006 年より抜粋）

Bruno Munari　ブルーノ・ムナーリ（1907ー1998）

イタリアのミラノに生まれる。1927 年未来は第 2 世代グループの一人として、展覧会に参加する。70 年にわたった彼の活動の幅は広く、造形作家、彫刻家、インダストリアルデザイナー、グラフィクデザイナー、映像作家、詩人、美術評論家、美術教育かど実に様々な分野に及んだ。1945 年に発表した絵本 10 種は、最初の子供のための作業となり、その後ムナーリと子供の関係は密接なものになっていった。日本とも縁が深く、1952 年東京国立近代美術館で「偏光」を用いた映写作品展を開催、1960 年には、イデアと独創性が話題を集めた。これをきっかけに日本でもムナーリの仕事が紹介されるようになり、影響を受けたデザイナーも多い。ムナーリは、常に造形の本質を見すえ、人間や自然にまなざしが向けられた。見る側、触れる側との心の対話を大切にした。規制の様式や観念にとらわれない造形観は、自らのイメージや空想的な世界を膨らませると同時に、見る側をも夢想の世界に引き込んでくれる。

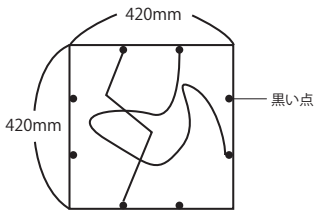
STAGE 1

スライドをもとに、それぞれの想像の植物を描く

●ワークショップの手順
約２時間の体験的なワークショップの中で作業を通して偶然性と規則性から生まれる想像力を体験する。
一人一枚白いデザインボードに植物を描いていき、
最終的に 15 人の絵をつなげ合わせると 1 つの絵が完成するという仕組みだ。

※1 スライドの画像を書き写す

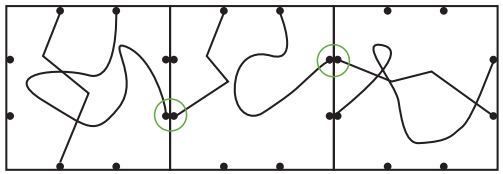
1. 用意していたスライドをプロジェクターで壁に投影し、映し出された画像にデザインボードをあて、その模様や線を鉛筆でなぞる。(※1)



※図2 デザインボード

2. 白いデザインボード(420mm×420mm)の各辺には３等分する点があり、必ず描く絵の始点と終点をボードの点にあわせて描く。(※2)
その時、ただ線をなぞるのではなく、想像しながら周りを気にせず自分の世界観を持って描くことが大事である。

3. 最終的には並べる絵の線と線が黒い点によって全てつながるようになっている。(規則性表れ)(※3)



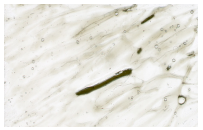
※3 つなげあわせた時のイメージ

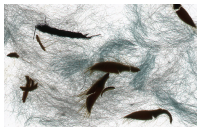
→ムナーリの考え
自然を観察すると、自然には規則があり、色々と組み立てていくことで全体が構成されていくことが理解できる。

slide

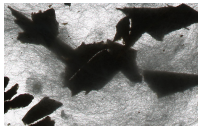
綿、葉っぱ、青のり、エアパッキン、ビニール、包帯など
様々な素材をはさみこむために用意されたのが両面ガラス仕様のスライドケース。
ボリュームある素材を挟み込めるだけでなく、スライドプロジェクターで鮮明に見えるという利点がある。
スライドの中身は誰でも見たことがあるような身近な素材であり、投影したときの面白さを考えて選ばれた。
ワークショップ前日、合計約80枚のスライドが準備された。

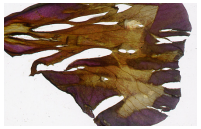
《凡例》
画像
使用した素材

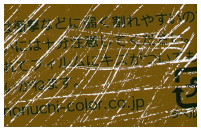

ヴァセリン

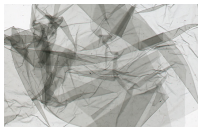

毛糸・草の実

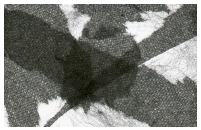
毛糸・糸


木の葉・綿


花びら


ビニール

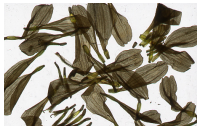

ポリ袋

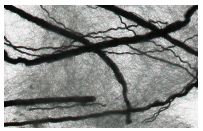

ティッシュ・綿

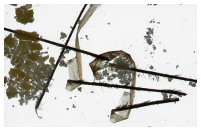
糸・綿

糸・すずらんテープ

糸・綿

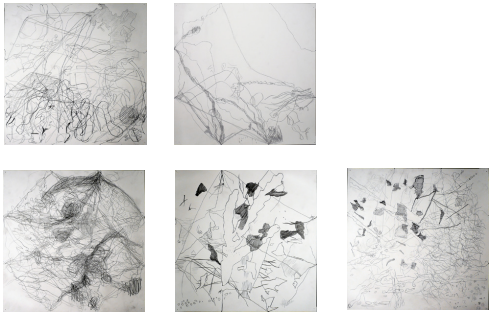

花びら


毛糸・糸・綿

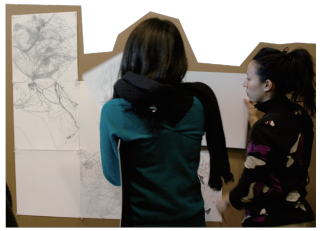

お菓子・羽

STAGE 2

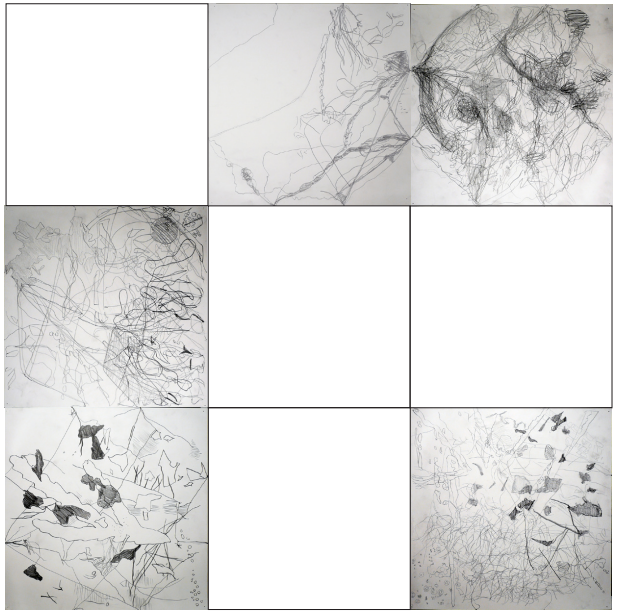
仲間と一緒に想像の植物を創造する



1. 参加者15 人は、5人1 組のグループに分かれる。STAGE1でそれぞれが描き込んだボードの上下左右を一度リセットし、今度は5人で一つの作品をつくるために会話をしながら再構築していく。ここで重要なことは全員が同じイメージを共有すること。



並び替えの作業



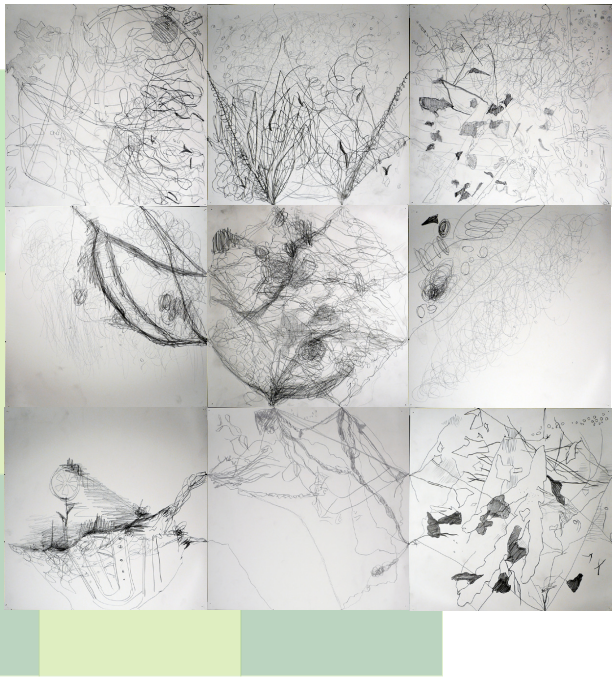
2. 新しく白地のデザインボード4枚を加え合計9枚、正方形になるように並べる。最初の5枚については鉛筆を使用せず、消しゴムでの描く作業のみ。白地のデザインボードにはグループ全員で話しあいながら、新しい線を描き、より植物らしくしていく。

会話をしながら一つの絵をつくりあげていく

消しゴムを使って描く

イメージの共有

3. 5人グループの最終形の一例。小さな単位から大きな構造へ部分から全体へ。偶然と必然の微妙な関係の中で5人による一つの作品が出来上がった。



STAGE 3

15 人による想像の植物を完成させる

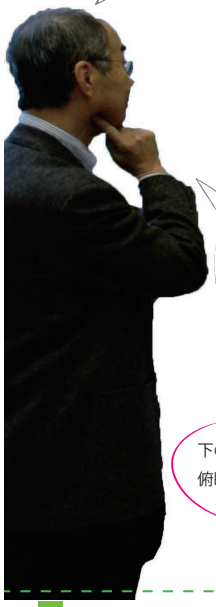
1. 各グループごとにそれぞれどんな植物なのか説明する。

2. 15 人の絵を合わせるとどんな植物になったかディスカッションをする。

1　2　3

水の中です。
スライドにあった気泡のようなもので水泡を表しています。

グループ 1 とグループ 2 は水の中という点で共通している。



グループ 3 は消しゴムをあまり使ってないけれど、グループ 1 は消しゴムによってディテールが消えているのが面白い。

下の段が幹です。
俯瞰から木を見下ろしているかんじ。

あるいは鳥と同化した植物。
二段目の左が頭、その上がとさかみたい。

海の植物です。
下の段が根っこ、二段目からは海中です。

右から見ると鳥がバラバラになっていく様子に見える。

下の段は根っこ、二段目からは葉っぱ。

生息地は？

もののけの国です。

子供たちとの対話

ムナーリの作品が面白いのは、必ずしも完結した物語が提示されているのではなく、最終的には読者に問題を投げかけ、読者がある世界の物語をつくり出していくための場が与えられる事です。読者に参加することを求めるのです。
『木をかこう』はムナーリの創作であると同時に様々な読者と共同でつくる作品でもあります。晩年は、子供たちと直接対話できるワークショップを楽しみました。『木をかこう』は、そこで体験を多くの子供たちと共有するためのメディアです。70 年にわたってムナーリが問い続けてきたこと、絵本というメディアにできる本質的で原初的な問題の 1 つの答えのようにも思います。

（今井良朗教授「想像力を引き出す絵本『木をかこう』」「絵本をひらく－現代絵本の研究」人文書院 2006 年より抜粋）

参加者の感想

❶個々でみると全く系統が違うものなのに、グループ作業になって集めてみると似たようなものに見えてきました。各グループによっても属性がきちんとあり、左右のグループは全画面において似たような雰囲気を持たせようとする意思が見えるのですが、真ん中は全く違う系統のものが集まって一つのものにしているのが面白いと思いました。
❷植物っていうのが結構難しかったです。どこをどうしたら植物に見えるんだろうっていうのを皆で話し合ったりするのがなんだか手探りな感じでした。「ここはこう見えるよね」という所を発見して一つにまとめていくっていうのが特に難しかったです。
❸個人作業も全体の作業も楽しめてバランスが良かったです。規則が決まっているのでそれに従ってさえいればあとは自由にできるし面白かったです。

FINAL STAGE

ワークショップを終えて（今井先生より）

1.ワークショップの楽しさ

ワークショップをやる時には楽しいという事もとても重要ですが、楽しいだけで終わってしまっては意味がないです。この作品が、なぜある程度の形に完成しているかというと、やはりこれは規則があるからです。ある一定の規則やルールがあってそれに基づいて作っていき、1人から5人、最終的には15人みんなになるから連なっていくんです。特に大事なのは途中の5人でやる作業です。会話がなければ絶対に成立しないし、無言で書いても全然おもしろくありません。「なるほどね。こんなふうに見えるんだ」とか、「こうやったらこんな風になるんだ」とか否応なしに会話をする、その関係こそがこのようなワークショップで一番楽しい部分だと思います。

2.応用の仕方

今日このワークショップを学生対象にやったのは、色んな形で自分に合わせることができるし、応用して色々なところでやれると面白いと思ったからです。
まず自分の表現に活かすこともできるし、小学校や中学校や高校で教員をやりたい人や美術館で働く人は、これを応用してワークショップでこういう技法を使うことも可能です。小さい５歳とか10歳の子供がやるとまた全く違う感想が出てくると思います。今日は縦3枚、横９枚でパネルを並べましたが、並べ方だってきちんと並べなくてもいいんです。例えば床において縦でも、あるいはランダムでも色んな並べ方ができるわけです。サイズを300×300㎜、150×150㎜で変えてもいいし、もう一日あったら色をつけてもいいです。そうすると２日や３日のワークショップにもなります。

3.偶然性について

一個一個はすごく偶然的な形ができるんだけれども、積み重なっていくと、段々段々一つの表現の形になっていく。その事を知って欲しかったのがこの ワークショップ です。
意外と偶然性というのはただの“なんとなくできる”と思いがちです。確かにスライドの画像をうつすのはただの偶然の線ですが、最終的に完成したものはもう偶然の線ではありません。自分の中で色々つなぎ合わせたら、植物にしていく段階では“自分の線”になっているのです。実は表現には色んな偶然を吸収しながら自分のものにしていくという面が多分にあるのです。そういう事がこのワークショップから見えてくるのではないでしょうか。

「DANESE: プロダクトの編集者　～ 日用品 | アートエディション | 知育玩具 ～」

会　期　：2007 年 11 月 12 日［月］—12 月 15 日［土］
休館日　：日曜日　祝日（11 月 18 日［日］、12 月 9 日［日］は開館）
時　間　：10：00-18：00 (土曜日、日曜開館日は 17：00 まで)
会　場　：武蔵野美術大学美術資料図書館 1 階展示室
入館料　：無　料
主　催　：武蔵野美術大学美術資料図書館
企画協力：有限会社クワノトレーディング
協　力　：Danese srl 、Maurizio Corraini srl
会場デザイン：深澤直人（武蔵野美術大学基礎デザイン学科教授）
監　修　：柏木博（武蔵野美術大学教授・デザイン史）

1957 年にミラノに設立された DANESE は、家庭やオフィスで使われる日用品にはじまり、アートエディションや知育玩具まで幅広い分野の製品を製造し、様々な分野に一貫して見られるデザイン哲学によって、世界中の人々から支持を集めた。
DANESE 製品が多くの人々から支持された理由に、ブルーノ・ムナーリやエンツォ・マーリをはじめ、才能溢れる少数精鋭のアーティストがデザインを担ったことがあげられる。そしてこれらのアーティストたちによるデザインは、さらにアート・ディレクターであったブルーノ・ダネーゼとの綿密で厳格な協同作業により、ひとしく「DANESE らしさ」を含んで製品化された。このことは DANESE という企業が自社製品に極めて高い “ 編集意識 ” をもっていたことを意味する。
自らを「プロダクトの編集者」と位置づけた DANESE は、その編集方針として、多くの企業が回避しがちな課題に敢えて挑戦する姿勢を掲げていた。DANESE が 20 世紀のデザイン史上において異彩を放つ存在になりえたのも、こうした企業としての姿勢が深く関係しているのである。
本展はこの当館コレクションを中心に構成した約 300 点にのぼる DANESE 製品とその関連資料によって、同社設立からひとたびその幕を閉じる 1991 年までの企業活動を包括的に概観している。

DANESE展会場風景

ダネーゼ社製品

講師

今井良朗 / いまい よしろう

1946 年　大阪府生れ
武蔵野美術大学芸術文化学科主任教授
1976 年から武蔵野美術大学美術資料図書館のポスターコレクション、絵本コレクションの体系化に従事、1994 年同美術資料図書館副館長 (～2000) に就任し、1995 年に「ブルーノ・ムナーリ展」を企画する。
1997 年には絵本学会の設立に参加し、以後絵本の表現研究とともに講座やワークショップを通じて芸術・文化の普及に努める。

参加者

アイソハルカ	本学芸術文化学科 2 年
イマヤマノリコ	本学視覚伝達デザイン学科 2 年
イワカミエリコ	本学芸術文化学科 3 年
オオクボカズミ	本学芸術文化学科 4 年
オオモリサキコ	神奈川県立多摩高校 3 年
コマツケンタロウ	本学基礎デザイン学科 3 年
コンドウアミ	本学芸術文化学科 4 年
スギモトマサコ	本学基礎デザイン学科助手
ツチヤヨウ	本学芸術文化学科 3 年
トダアユミ	本学芸術文化学科 4 年
ナカノカナコ	本学芸術文化学科 3 年
ナカマキマドカ	本学芸術文化学科 3 年
フナビキユウヘイ	本学基礎デザイン学科 3 年
ヨコオチホ	本学芸術文化学科 3 年
ヨシカワクミコ	本学芸術文化学科 4 年

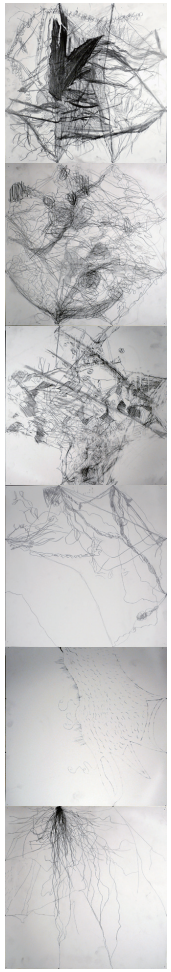
NEXT STAGE

いろいろな組み合わせに挑戦してみよう！！

▶木の型を形作ってみる

想像の木から創造の木へ，移り変わっていく様子が一番わかりやすい作品になった。夏にみる、若葉が青々しい木のそのままがここに見てとれる。

▶縦に並べてより植物らしい感じにしてみる



下はやはり、根っこのイメージ。上から３枚目まではまだ成長過程の若々しい低木をイメージさせる。

一番生命力溢れる作品に仕上がった。幹をイメージさせ、わずか８枚の絵をつなげただけだが、壮大なスケールの大木を彷彿とさせる。

空白が多く、細く長いイメージのある作品を選んだ。木というより、ひょろっと伸びている背の低い草を連想させる。

全体に線が散らばっている作品を選んだ。一番上と下は片方に偏っている作品を意図的に選ぶ。植物というより、流れる水のように清らかで繊細な感じを受ける。

▶他にも……

・絵に色をつけてみる　・屋外で展示してみる　・自分で自然の素材を集めてきて応用してみる