

美術大学におけるアートベースドリサーチとその課題

荒川 歩 (武蔵野美術大学 造形構想学部)

北村 凪・小森 愛未・越永 璃音・宮澤 果歩・森 菜々子・並河 美月・
坂谷内 咲里・下村 歩・滝沢 侑花・田邊 麻鈴・谷本 かれん・山口 彩乃・
和田 旺子 (武蔵野美術大学 *研究時)

連絡先: 荒川 歩 (E-mail: arakawa@musabi.ac.jp)

Practice report

Art-based Research Practices and Issues in an Art University

Ayumu Arakawa (Institute of Innovation, Musashino Art University)

Nagi Kitamura, Manami Komori, Rion Koshinaga, Kaho Miyazawa,
Nanako Mori, Mizuki Namikawa, Sari Sakayauchi, Ayumu Shimomura,
Yuka Takizawa, Marin Tanabe, Karen Tanimoto, Ayano Yamaguchi,
Okō Wada (Musashino Art University *Former affiliation)

Abstract

So-called “art-based research” and “research through design” are flourishing in several fields. Most of this kind of research in Japan is conducted in social science departments, and there are few reports about it being conducted in art universities, although it might be different in cases where it is conducted in art universities because the preference and skills are different between art students and social science students. Therefore, in this paper, we report on graduation works based on art-based research in a seminar at an art university. The results show that (1) art students tend to use a familiar expression method and theme for the research; (2) sometimes students prefer self-expression to research, and they try to exhibit as an art exhibition even though what they learn in the research process is more important, etc.

Keywords

Art-based research, Art university, research through design

Correspondence concerning this article should be sent to: Ayumu Arakawa (E-mail: arakawa@musabi.ac.jp).

1 美大における ABR と本研究の目的

近年、デザイン思考やアート思考といった、自らの感性を手掛かりにした思考プロセスを、ビジネスにおいて利用しようとする流れがある。

これと平行して、「デザインの民主化」や「アートの民主化」といった、これまで一部の才能に恵まれた人の行為であるとされてきたデザインやアートの制作活動が一般の人でも実施可能な活動として主張されたり、デザインプロセス、アートプロセスを研究手段ととらえる、リサーチ・スルー・デザイン (Fraying, 1993) やアートベースドリサーチといわれる研究の意義が強調されたりするようになってきている。つまり、デザインやアートの経験から得る果実は、ごく一部の人のしかその価値が分からないような特殊なものではなく、デザインやアートという方法は、法学、経済学、文学の学問的方法論と並列のジェネラルスキルであり、それはさまざまな領域に活用可能で、また、その果実を得るのは、一部の特別な才能あふれる人だけではなく、デザインやアートを一定程度経験した人すべてであると期待されるようになってきている。

このうち、本論が扱うアートベースドリサーチ (Art-based Research、以後、ABR) とは、「創造的なアートの考え方を研究文脈に用いる、知識構築のための領域横断的アプローチ」であり (Leavy, 2018/2024)、「研究のいずれの段階 (研究プログラム生成段階、データおよび内容の生成段階、分析段階、解釈段階、発表段階) でも利用可能な方法論的工具」 (Leavy, 2023, p. ix) とされている。この定義に基づけば、データ収集においてのみアートを用いることや、成果の発表段階においてのみアートを用いることも ABR の範疇に入ることになる。データ収集や発表も探究の一部であり、データとの遭遇や、発表の準備段階や発表時/後の他者とのインタラクションにも探究の契機があると考えたときには、そのような定義は適切であるし、実際に、データとしてアートに触れる時や、オーソドックスな社会科学の技法で探究された結果をなんらかのアート作品として具現化する際に学びがあることは少なくない。しかし、いわゆる分析対象としてのデータとしてのアート (子供の絵の分析など) や、アウトリーチ活動、サイエンスコミュニケーションの文脈で従来用いられてきた知識伝達方法としてだけのアート活用は狭義の ABR から外し、ABR を、従来科学的な方法で行うことが主張されがちであった研究プログラムの生成段階、データおよび内容の生成段階、分析段階、解釈段階、すなわち思考方法としてのアート活用を含むものに限定して理解したほうが、近年の ABR の本質が際立つだろう。そこで、本論では、データとしてのアート活用、および知識伝達方法としてだけアート活用を含む場合を広義の ABR、伝達方法としてのアート利用を含むか否かは問わず思考方法としてのアート活用を含んだものを狭義の ABR として扱う。

前述したようなリサーチ・スルー・デザインや ABR の興隆が見られるようになった背景には、正しい手続きを用いて解を得ようとするこれまでの「科学的方法」の限界が見えてきたことがあげられる。科学的方法では問題に対し、既存の知識体系に基づいて妥当な解を取り出すことができるが、これは、必ずしも他に解がある可能性を否定するものではない場面がある。デザイン思考の代表であるダブルダイヤモンドモデル（Design Council, 2007）が提唱しているように、実際の場面では、いったんはできるだけ多様な解をあげたうえでそれらを検討し、課題解決に最適な解を選んだ方が有効である場合が多くある。そのような場面は殊更、純粋科学の領域よりも、ビジネスや社会実装の領域に多く、それらの領域で、リサーチ・スルー・デザインや ABR の研究が活発に行われている。リサーチ・スルー・デザインと ABR は、共通した目的・方法で用いられることがあるが、リサーチ・スルー・デザインが、客観的な探究手法として強調されることが少なくないのに対し（たとえば、Prochner & Godin, 2022）、ABR は、探究者本人の解を本人なりの方法で掘り下げる、主観的な方法によって、新しい境地に立つことを目指されることが本意であるという違いがある。

他方、通常のアート制作と狭義の ABR の違いは、アート制作は行為であり、その目的は限定されないのに対して、狭義の ABR は、何らかのリサーチを行う手段としてアートを用いるという目的を含むことにある。そのために、ABR では、暫定的なものであれ、何らかの「洗練可能な、座標軸となるリサーチクエスチョン」をいずれかの段階でもつことが必要となるだろう。この設定を行うことで、制作者はこのリサーチクエスチョンに照らした方向で探究を深めていくことができ、また支援者は、それができるように支援していくことになる。この際に、「洗練可能な」ということが重要である。たとえば「小平市の CM を作る」のようにカテゴリ（名詞）の制作を目標にするのは好ましくない。このような目標は、小平市の CM であればどのようなものでも（誰にも何も伝わらないものでも）目標を達成したことになってしまうので、探究の余地が狭い。たとえば「視聴者が小平市に行きたいと思うような小平市の CM を作る」のようにすることで、「どのようにしたら行きたいと思うのか」「より小平市に行きたいと思うにはどうしたらよいか」など作品を媒介として思考を深めることが可能となる。ただし、制作構想の当初は制作者本人が言語化しておらず、のちにそれらが意識的に検討されるようになることもあるし、言明されていないだけで心の中には当初からあり、制作物にそれが表れていることもあるだろう。

前述のようなビジネスとアート／デザインの接近を背景として、アート／デザインで社会科学的問題の解決を目指す高等教育機関も出現しつつある。著者が属する武蔵野美術大学の造形構想学部クリエイティブイノベーション学科はその一つであり、入学時に実技試験は課していないが、1、2年次に受けるアートやデザインの基礎教育に基づき、3、4年次では、社会課題の探究が卒業研究（そのうち一部が卒業制作として行われる）として行われる。そのため、多くの社会科学系の大学研究機関や美術教育系の大学で行われる ABR

では、社会科学的问题の解決や、美術教育の方法に軸足を置いてアートの方法として使うのに対して、この学科の多くの学生は、アートの方に軸足を置いたうえで社会科学的问题に取り組む。そこでそのような場面での有効な利用方法や、起こりうる問題を明らかにするために、本論では、美術大学に属する第1著者(荒川)ゼミの2期生による2023年度卒業研究をもとに、美術大学におけるアートに軸足を置いたABRの実例とその支援上の課題について事例として分析することで、美術大学でのABRの有り様と支援方法について、検討する。

このようなアートを用いた研究は、たとえば、アーティスト自身の抱える問題や社会問題(社会正義やフェミニズムなど)をアートの形で表現することを通して理解しようとしたものから、物理学の法則をアート作品にして物理法則について新たな観点で思考して見せたKamen(2018/2024)の研究(作品)などさまざまな研究がある(Leavy, 2018/2024)。このような研究の多くは、独立したアーティストによって遂行されているため、支援者がどのようにかかわるかについてはこれまで検討されていないと思われる。

他方、教育場面でアートベースドリサーチを用いた研究も多くあるが、それらは、特に成人を対象にした場合には、制作よりも鑑賞を中心にしたものが多い。たとえば、医学部生にアート鑑賞体験をすることで、医学に必要な観察力の向上を目指す一連の実践(Rana, Pop, & Burgin, 2020 参照)、作品を経験した時の心の変化の記録をとることで、見ること、感じることなどの向上を目指した研究(Bresler, 2018/2024)などがその例として挙げられる。

子供を対象にした場合には、制作を用いたものがあるが(たとえば、Stoll, Sørmo, & Gårdvik, 2018/2024)、最終成果のみを掲出しているのみで細かい変化や指導の進め方について検討したものはみあたらず、ABRで探究するというをどのように支援するかは明らかになっていないといえる。

ただし、アーティストによるABR探究を整理した研究は存在する。その一つである、Rolling Jr. (2018/2024)は、パースの対象—記号—解釈項をもとに、データ、探究の道具、理論(妥当性を形成する)の三角形で、アーティスト(研究者)が可視化によって意味形成をする仕組みを説明している(翻訳書 p. 589, 図 26.5)。つまり、研究対象であるデータを探究の道具で見ること、データを意味づけ、探究の道具で可視化して理論を構築する。可視化されたものとデータとのずれがあれば、アーティストが意味づけを補正することができることを意味している。これは、ABRによる探究をある面で図式化したものといえるだろう。

2 個別の探究とそこから得られる ABR に対する示唆

2023年度の第1著者のゼミでは、表1にあるような卒業研究が行われた。このうち、森の研究は、インタビューを中心とした社会科学的研究であるが、他の研究は、ABRと呼べるものである。ここでは、個々の研究の経緯とその過程において気づいた支援上の課題を紹介する。

表1 2023年度 武蔵野美術大学荒川ゼミ卒業研究

制作者	研究テーマ(制作ノート名)	卒業制作展作品名
越永 璃音	花を通じた美と個性の探究	B ALIEN
谷本 かほりん	「平和」を伝える	「平和」を伝える
坂谷内 咲里	空間から推測する生物の本質	空間から推測する生き物の本質
山口 彩乃	土地が持つ歴史と今を繋げ、新たな楽しみや発見を提供する手法の研究	土方歳三ファンのための旅行ガイドブック
和田 旺子	探究と表現から捉えるやるべきことがある日常から離れ、時間を無駄にすることの価値	時間を無駄にするってなんだろう？
下村 歩	名無辞典	名無辞典
小森 愛未	絵画表現「つぶつぶ」の価値について	絵画表現「つぶつぶ」の価値について
田邊麻鈴	VOICE	VOICE -What does PERIOD mean to you?-
宮澤 果歩	変わっていく和菓子の文脈の中で和菓子と人が接点を持ち続けるには	和菓子に重ねる「人」の魅力
滝沢 侑花	左利きの人が普段行っている無意識な工夫について	左利き技あり展—日常生活における左利きの工夫—
北村 風	わたしに揺らぎを与える	わたしに揺らぎを与える
並河 美月	「コンプレックス」をメイクする	「コンプレックス」をメイクする
森 葉々子	三世代共生における家庭内役割を意識化するまでのプロセス	論文：三世代共生における家庭内役割を意識化するまでのプロセス

2.1 越永 璃音の《花を通じた美と個性の探究》と他の表現方法で表現することを通しての理解

生花店や舞台美術で花に関わる仕事をしたことがあった越永の当初の目標は「花が一番美しく見える空間を作る」というものであったが、花を扱う技術をさらに上達させる目的で訪れたタイで出会った強烈な個性の人たちが共存する世界の豊かさに感銘を受け、越永は目標をそのような世界を花で表現することに変更した。

当初の「花が一番美しく見える空間を作る」というのはABRとして十分探究の余地のあるテーマの設定であるが、「花を飾った、それっぽい空間」を作ることで満足することになれば、ABRの成果としては不十分である。越永は自分自身でそのことに気づき、一度目のプロトタイプ作成後の制作ノートに、「花をただ美しく魅せる作品に限界を感じた。(←自己満足で終わってしまう気がして納得がいかなかった。)」と記している。

越永の作品のように、ある対象を別のモノで表現することは、ABRでよく使われる方法の一つである。普段は用いないモノで表現することを通して、対象に対する理解——

越永の場合は自分の感動した個性豊かな世界とはどのようなものだったのかについての理解——を深めることができる。実際、越永は、何度も試作を繰り返し、他のゼミ生からフィードバックを得る中で、その試作品から受ける印象と、「自分の感動した個性豊かな世界」とを照らし合わせて、生花の扱いとともに、「自分の感動した個性豊かな世界」とは何かについても理解を深め、荒川にはやや不自然に見えた初期の試作品から、一つの世界としての新奇性と親しみの共存が実現されているようにみえた卒業制作へと探究を深化させた。

越永の場合、たとえば、『個性』をモチーフとして捉え、奇抜な、美しい花の表現を作る」といったように、空間的な見栄えだけを追求することもできたであろう。しかし、越永が探究したい問いは、「美しく個性豊かでありつつ、愛おしくてたまらない存在とはどのようなものか」であったと思われる。これは後述する田邊や宮澤の研究で詳しくふれるように、展示における空間としての見栄えと ABR としての探究のトレードオフが起こる可能性があることを示す例でもある。

2.2 谷本 かれんの《「平和」を伝える》と ABR の宛先問題

自身の体験・感覚に根ざしてテーマ設定をするという点、他の媒体で表現することで対象への理解を深めるという点では、谷本の探究も越永と同様である。広島に住んでいた当時は平和教育にそれほど関心があった方ではなかったという谷本は、上京して周囲の人の「平和への意識」に違和感を覚え、初めて平和教育の意味を考え直したという。谷本は、卒業研究では、その体験をもとに、「自分が受けた平和教育の意味はどのような絵画によって表現されうるか」をテーマとして探究した。

具体的には、谷本は、折り鶴をモチーフとして平和を表現することに決め、平和教育が代々受け継がれていることに注目して、循環する4つの連作、「継」→「教」→「作」→「祈」を作り上げた。この制作を通して谷本は、最初に感じた周囲の人との意識の違い——受け継いだものがある人となない人との違い——をさらに明確にし、受け継いだものを次に伝えているということが平和教育で重要であったと理解した。

この谷本の探究は、ABR における、展示のための探究なのか探究の成果発表の展示かという問題を考えるうえで重要である。多くのアート制作は一般に、展示のための探究であり、展示にピークがきて、展示だけ見れば理解できる。しかし、ABR が思考方法であるという狭義の ABR では、方法として用いたアートは、伝達の要素を要件としないので、それを展示しても、鑑賞者に適切に伝わるとは限らない。実際、作品制作を通して平和教育を捉え直した谷本の探究は優れた ABR であるが、受け継いだことのない人には体験のないことを表現した谷本の作品は、体験のない人には、理解が難しいと考えられる。

もし自身の探究の深化だけを目的とするのではなく、受け継いでいない人に変化を起こ

すことを主たる目的とするのであれば、「どのような絵画にすれば、平和教育の意味を理解していない人にそれが重要だと感じさせることができるのか」という問いを立てることも可能であったかもしれない。しかし、それはまったく別の ABR である。ABR としてどれが正解であるということはないが、ABR の中には、自己に効果を期待したものと、他者へ効果を期待したものの、その両方に向けたものがあるということを理解しておくことが必要であり、もし探究の成果を伝えることを目標とするのであれば、思考方法として用いた絵画作品の展示だけではなく、思考の深化がわかるような展示を別途構想するように支援者としては支援する必要がある。

2.3 坂谷内 咲里の《空間から推測する生物の本質》と展示と探究の関係の問題

ABR として探究の深化をどう伝えるかという支援の問題は、坂谷内の研究にもみることができ。4年生になった当初、パーソナルスペースや他者のぬくもりを感じる空間を作ることを目指していた坂谷内は、卒業制作の最終的なテーマを「空間から推測する生物の本質」とし、具体的には、宇宙人の住む一部屋の空間を作り上げた。そのリサーチクエスションは ABR 風に言えば、「生物の本質とは何か、それはどのような空間によってより感じ取られるか」であった。

坂谷内の作品にはテレビのような映像視聴媒体を模したものが設置されており、それらはそもそも紙で作られていて機能はもたない。それらは、SF 映画の精巧なセットというよりも、舞台の書き割りのようになっている。坂谷内は、これらのものの制作を通して「生物の気配」とは何か、どのような空間をつくることでその生物の生物感やパーソナリティが感じられるか、ということを探究した。

坂谷内は、アートを思考の手段として用いたが、伝達の手段としてアートを考えていなかったわけではない。実際、個々の制作も、当初から卒業制作展を念頭に置いて準備を進めていた。しかし、そもそも坂谷内の研究のタイトルは、「宇宙人の住む部屋」ではなく、「空間から推測する生物の本質」であり、坂谷内が試みたのは、卒業制作展で目を引くリアルな造形物を作るのではなく、「生物の本質とは何か、それはどのような空間によって感じ取られるか」という問いを、空間を構想することを通して探究することであった。そのため、本物らしいリアルな作品を期待した場合、坂谷内の作品は不十分に見えるかもしれない。逆に、作品の展示場面では、制作者自身も支援者も鑑賞者も、思考方法としてのアートという目的を失念し、展示としての完成度やリアリティを求めてしまいやすいこともあるだろう。支援者はそちらに流れないようにも配慮しながら、制作者の探究の深化が伝わる展示にする支援を行う必要があるだろう。

このほかにも、坂谷内の探究からは、いろいろなことを考えることができる。たとえば、生物の本質を感じ取る方法として坂谷内は基本的には人の持つ共感の力を使っている

が、これのメリット、デメリットはどうだったのか。

坂谷内の想定した「宇宙人」は、スケールや形状は違うとはいえ、地球の女子大学生が部屋に置くようなものに取り囲まれて生活しているように見受けられる。生物である制作者自身の身の回りの空間をベースに、そのコアを残して表面だけを変えているのであるから、それは生物の本質を失っているものではないが、けれどもそれは、既存の『生物の本質』の範疇に含まれるものをそのまま維持しているだけであり、ABRとして新たな気づきをもたらすことを狙うのであれば、できるだけ『生物の本質』の境界線ぎりぎりを狙って具現化するほうが多様な発見を得やすい可能性もあった。今回の事例では、坂谷内は共感を生じさせることに注力したが、共感はステレオタイプな「あるある」の表現に依存しがちでもあるので、洗練可能な要素（How）をもっと深く探究する別の表現（たとえば、靴一つに絞るなど）の可能性についても提案すべきだったかもしれない。

2.4 山口 彩乃の《土地が持つ歴史と今を繋げ、新たな楽しみや発見を提供する手法の研究》と ABR における探究と展示の関係

プレゼミのころから、自身が好きな土方歳三に関する作品の制作を行ってきた山口が卒業制作展で展示したのは、土方歳三の生涯の聖地を巡るガイドブックである。しかし、山口自身が「土地が持つ歴史と今をつなげ、新たな楽しみや発見を提供する手法の研究」とその研究を題していることが示すように、この探究で山口が目指したのは、単に好きな土方歳三の冊子を作るのではなく、「どのような媒体をつくれば、土地の持つ歴史が、そこに訪ねたいという気持ちを駆り立てる契機になるか、また実際にその場を訪れたときに、その体験を豊かなものにできるか」を探究することである。

山口はこの目的を達成するために、さまざまな旅行ガイドブックや土方に関する類似書の特徴を調べ、「テーマがレイアウト・デザインに反映されていない」「地点ごとを紹介しているものが多く物語性がない」などの課題に気づき、それらに基づいて、どのようにすれば土方の生きた時間と空間的移動の流れと、今を生きる我々の生きている時間と空間的移動とが有機的に結びつきうるかを探究した。また、現地に赴いて写真を撮るとともに、その土地の魅力を理解して伝える方法を考え、デザインの試作を繰り返した。さらに、試作を進める中で、写真を客観的な事実を伝える道具ではなく、自分独自の見方を伝える道具として用いる可能性に気づき、それを有効に使った。

山口の卒業制作展での展示は、ガイドブックを置いただけのシンプルなものであった。ガイドブックは山口の探究の成果であるのは確かだが、制作ノートから誰でも見て取ることのできる探究の大きさを観覧者がガイドブックを見ただけで気づくのは難しいかもしれない。繰り返し指摘しているように、ABRの探究の成果を展示する際には、今回の探究での気づきやデザイン上の工夫そのものを前景化して観覧者にわかりやすく伝えるこ

とも必要であろう。

2.5 和田 旺子の《探究と表現から捉えるやるべきことがある日常から離れ、時間を無駄にすることの価値》と ABR の宛先問題

和田の研究は、自身の子供のころの入院生活に根ざし、一見遠回りで非効率的であり、生産的ではない「無駄」な時間とされるものが実は豊かな時間だったのではないかという仮説に焦点を当てている。

和田は、その「無駄」をその場で求められている役割からの一時的な離脱と捉え、非制作的アプローチとして様々な文献調査やインタビュー調査を行ったうえで、卒業制作展では「豊かな、無駄な時間」が表現／体感される場として、鑑賞者が腰掛けることのできる直径1メートルを超える円形のベッドのような巨大なクッションと付属物からなる、ゆる～い空間を作りだした。

和田はその制作ノートに、表現方法の探索について詳細に描いている。それによると、1つ目の案は表現方法を構想する中で自分が目指すものとは違うと気づいて変更し、2つ目の案はゼミでの議論の中で本質的な意味での「時間を無駄にすることの豊かさ」は展示という枠組みでは伝わりにくいのではないかと指摘をうけて考え直し、3つ目の案は作品だけでは趣旨が伝わらないのではないかという思いに至り、最終的に、自分が伝えたい時間を無駄にするという感覚を編み物を用いて空間制作し、鑑賞者と共有するという方法に落ち着いた。この和田の作品も谷本と同様、普段和田自身が「豊かな、無駄な時間」のお供として慣れ親しんだ編み物で「豊かな、無駄な時間」を表現するというを通して、それをより深く理解しようとしているものと言える。1回目や3回目の変更にみられるように、自分の主観的感覚を手掛かりにしてそれを表現するために試行錯誤を重ねることは、美大における ABR の一つの特徴といえるだろう。

ただし、和田の場合は、前述の三人と異なり、目的としたもの（「豊かな、無駄な時間」）をどのように表現すれば伝わるかについて試行錯誤を重ねており、思考方法としてアートを使うということだけではなく、卒業制作展で他者に理解できる形にすること、伝達方法としてのアートについてもその重点を置いている。これは2回目の変更に端的にみることができる。

和田は、構想・制作を具体化するなかでも探究を深めている。例えば形状に関して言えば、和田の制作ノートによれば、初期のアイデアスケッチとメモでは、中央に普通のベッドが置かれた異世界を感じさせる空間が構想されているが、それがどのように受け取られるかを考慮した結果「病院のイメージが強すぎる」とベッド案を却下したり、無駄から連想されるモチーフを付け加えるなど、こちらも4段階で変化し、最終的に自身が考える適度な異世界観を作り出すことに成功している。

和田が感じている「豊かな、無駄な時間」という感覚は、伝えるのが難しい感覚だと思われる。しかし、卒業制作展では、老若男女を問わず多くの人が和田の作品ににこにこしながら座っている様子がみられた。和田は、自分の作品の伝えたい方向が明確になったきっかけとして、「編み物も結局無駄じゃないじゃん」という他者からの言葉をあげている。それは和田にとって違和感のある言葉であったが、他者と自身の視点のずれを踏まえることで、和田の作品は、自身の感覚の探究の深化にとどまらず、他者——たとえば「編み物も結局無駄じゃないじゃん」と言っている人——の視点も取り込み、そのような人にも伝わるように、作品を洗練させていった。伝達を含む ABR の場合には、第三者の視点をうまく取り込む契機を生み出しやすい場の創出が鍵となるのだろう。

2.6 下村 歩の《名無辞典》と探究の実際

お笑いの好きな下村が選んだ卒業制作のテーマは「名無辞典」という、下村が収集した名前のついていない現象が辞典のようにイラストとともに収録されている本の制作である。「名無辞典」はそれらの現象を、本物の高級な辞典さながらに製本することで辞典の項目として枠付けし、大真面目に対象化することで笑いを誘う構造になっている。下村は、3年次までに別課題で辞書を制作した経験があり、そこで自分なりに満足できるレベルに到達しなかったという感覚と、まだ探究の可能性を感じていたことが、今回のテーマ設定に繋がっている。

下村は、制作ノートの中で当初の動機として「最終的な成果物として、『美大に関係のない誰が見ても〈面白い!〉となるようなもの』を作りたい」と書いている。このことから、下村もまた、越永同様、思考方法としてのアートということだけではなく、伝達方法としてのアートにも焦点を当てていることが読み取れる。

下村はまた、最も早期に検討可能なプロトタイプが完成した学生であり、自身の考え方の変化を制作ノートで客観的に言語化し記録として残している。その意味で、ABR による探究のプロセスの一事例として見て取ることができる。

下村は、「美大に関係のない誰が見ても〈面白い!〉となる辞書」とはどのようなものかについて、具体的に4種のアイデアを構想して、実現した場合の新規性や、作業としての面白さ、自分のやりたいこととのずれがないか等の観点で吟味し、最終的に、見出し語が空白でその現象の意味だけが記載・羅列されているという形式が表現として面白いと考え、まだ記号が与えられていない現象を集めた辞書を作るという発想にたどり着いた。

下村は、フォントや、紙面デザイン、イラストのスタイル、判型などだけではなく何をこの辞書に掲載するに値する「名無し現象」と考えるかについても考えを深め、目的に照らして、自分が「その名無し現象に名前がついたときに発展性があると感じるか」を基準として洗練していった。研究開始当初下村は「名前のなかった『中年の独特の臭い』に

『加齢臭』という名前がついたことで価値観や市場が変わったという話から、名前のついていないものに目を向けることは同様に市場やマーケティングに活かせるのではないかと考えていたことの影響をここに見て取ることができる。所属する学科では社会に役立つ発想が求められるため、それに合った主張がよいと考えたのかもしれない。多くの研究同様、ABRにおいても良くも悪くも、期待されている（と本人が誤解している場合も含め）方向に流される可能性がある。しかし、中間講評で下村は、「価値観を変えることを目的とするのなら、名前をつけることに意味があるのではないか」というコメントを得たことで、目標を「見落としていた世界を認識する機会を作る」「言語の脆弱性を伝えたい」「楽しく読んでもらう」というものに微修正し、どのようにすればそれらが最大化するかについて試作をしながら探究を深めていった。ここで、ABRにおいて、自分のやりたいことが何かと鋭敏に感じ取りつつ、それがもたらす効果として望ましいものとをすり合わせている様子が見て取れる。

とはいえ、制作ノートの記事によれば、5月ごろにはすでにスタイルはできあがり、その後は、項目数を500個に増やすことに注力していた。荒川は、ABRの問いを「見落としていた世界を認識する機会を作る」とした場合、その解はかなり早期に決着しているの、後述する小森の研究と同様、数を重ねることで新たな発見がなさそうなのであれば、数にこだわらずに目的に立ちもどって、他のアプローチで目的に達成する可能性について検討すべきではないかと思っていた。しかし、下村自身はぴんと来なかったようである。最終的に、この数へのこだわりは、どのような場面を切り取ることが「見落としていた世界を認識する機会を作る」ことになるのかという探究を深めることに繋がり、量を増やすことで辞書という形式によるリフレームの効果を最大化することに貢献した。

2.7 小森 愛未の《絵画表現「つぶつぶ」の価値について》と探究の飽和の評価者の問題

学部の1年生のときに発見した「つぶつぶ」表現の価値を4年間探究し続けてきた小森は、卒業研究でも「ある表現（つぶつぶ）の価値を考える」というテーマに取り組み、4年生のあいだに、「発信」、「分析」（当初は「研究」と呼んでいた）も並行して行った。そのリサーチクエストは、「どのようにすれば『つぶつぶ』という表現の価値をより理解し、それをより伝えることができるか」というものであったと思われる。

小森は最も積極的な学生の一人であることもあって、荒川は、簡単に成果が出るだろうと楽観視していたが実はこれが難しいテーマであったと後で知ることになる。小森は、卒業研究の制作ノートのなかで、つぶつぶの価値として、①誰にでもできる絵画表現であること、②つぶつぶを通して自身と向き合うことができること、をあげているが、これらの知見は3年生までに小森が気づいていたことである。下村の場合と同様、支援者の想像の限界から、荒川には、小森の期待する結果が期間内に得られるか十分予測することができ

なかった。

しかし、小森はこの状況に手をこまねているわけではなかった。小森は、3年生のプレゼミと呼ばれる期間に、これまで作ったことがない大きな作品に挑戦することで、つぶつぶ表現の新たな価値を発見しようとした。しかし、そこで新しい発見はなかったという。それは言い換えれば、つぶつぶ表現の本質的価値は、作品の大きさに関係がないものであることに気づいたということである。またこのほかに、「せんせん」と小森が呼ぶ表現を行うなど実験や考察を繰り返した。このように表現をいろいろずらして試行錯誤するのは、新たな発見の糸口を得るための良い方法だと思われる。そのため、結果として小森の期待するものは得られなかったが、方法としては適切に探究を深めていたといえる。

今の時点から ABR 的に突破口を考えるなら、つぶつぶに感じている価値を他の媒体（つぶつぶ自身によってでも良い）で表現するように試すように促すことで、別角度からつぶつぶ表現の価値を考える視点を提供したかもしれない。

荒川にとって、ABR における主観的評価と客観的評価の関係を考える出来事が小森の研究の中で2つあった。小森は、「発信」としてワークショップを開催し、いろいろな人につぶつぶ表現を体験する機会を提供しており、そこで参加者が感じた価値について、さまざまなフィードバックを得ていた。当時の荒川から見れば、ここで得たさまざまな価値についてのフィードバックこそが、つぶつぶの価値そのものではないかと思われたが、小森は、ここで行ったのはあくまで「発信」であって「調査」ではないと言い、そのフィードバックで得たアイデアに探索の軸足を置くことはほとんどなかった。小森にとって、価値とは自身がリアリティをもって感じられる価値であり、第三者にとって感じられる価値は、探究したいことを中心ではなかったようである。今から思えば、このとき小森の目指すところを荒川がつかみ損ねていることがわかる。小森の探究の進め方は、ABR の基本からすればまったく正しい。（特に美大的な）ABR にとって重要なのは、自分の中での腑に落ちた感覚であり、他者の視点を優先してばかりでは、制作者の繊細な感覚を失うことになりかねない。

もう一つは、そもそも小森がつぶつぶ表現をテーマに選んだことである。客観的にみてもう十分に成果が出ている課題を、卒業研究でも取り上げると小森が選んだのは、本人にまだ探究し尽せていないという思いがあったからだと思われる。このことは、ABR の価値は誰が決めるのかという問題を提示する。いわゆる学術研究では、主観的達成感は全く重要ではなく、客観的達成度だけが意味を持つ。ABR でも、主観的達成感だけでは自己満足にとどまってしまうため客観的達成度によってもある程度評価されるとはいえ、主観的達成感も探究を進めるうえで最も重要な手掛かりである。まだ探究しつくせていないと本人が感じ、本人にとっての価値を十分追求したのであるから、小森の4年生の探究は価値あるものである。しかし支援者の荒川としては、小森が努力家であっただけに、どのような納得感を小森が期待しているのかを前もって聞き取って共有することで、小森が見通

しを立てやすくなったかもしれないと後になって考えた。

ただ、小森は卒業制作展で、これまでの作品の展示を行うと共に、ワークショップを開催した。このワークショップは好評だったようで、展示によっていろいろな可能性を提示すると共に、自身で体験する機会を提供することで、客観的基準という意味でも目標である「つぶつぶの価値」が参加者に伝わったように見受けられた。

いずれにせよ、探究の期間によって、起こりうる困難が異なることに気をつける必要がある。質的研究でも言われていることであるが、慣れ親しんだものを調査することにはメリットとデメリットがあり、アプローチしやすかったり、より深く理解できたりするメリットがある反面、慣れ親しんでいることであるために、他者からは驚くべきことがあっても本人にとっては当然のこととして気づかないということはよくあることである。美大でのABRの場合、前述のように、テーマや表現媒体がその人のそれまでの経験に根ざしているがために自由に選べるわけではないことが多いし、長く続けたABRには価値があるが、その方法を始めた当初感じた新鮮な驚きなどが探究のなかで重要な意味を持つ場合には、あらかじめ困難の可能性を踏まえておくことが必要であろう。

2.8 田邊 麻鈴の《VOICE》と表現方法の設定の問題、表現と探究のトレードオフの問題

小森同様、田邊も最も活動的な学生の一人で、1年生のころから学内外で映像等の作品発表を行っていた。田邊が卒業研究のテーマに選んだのは、女性の生理の語りにくさである。田邊の卒業制作は4月当初から、①いろいろな人に依頼してナプキンの形をしたボードに生理についてのその人の考えを書いてもらい、そのボードを持った人の写真を撮るという調査兼素材集めをして、その後、②それに合わせた衣服・メイク等を制作してファッションショーを行い、③それを映像作品にする、と決まっていた。社会科学においては、目的に合わせて方法が選択されるが、美大のABRにおいて、表現媒体はテーマよりも先に決まる傾向が強いことを示す一つの例である。

表現媒体とは異なり、その内容は、調査段階での意見聴取によって変化したと田邊は言う。当初は、語られにくい生理をポップに表現することで、作品を見た人が自分の考える生理の不快さを他の人と共有しやすくすることを目指していたが、①の調査の段階で、生理が来ることの意味を、今月も妊娠できなかったという残念な事実として意味づけて語る人の存在や、その他田邊が想定していなかった、人それぞれの生理の意味づけを知り、田邊の作品の内容はそれら「千差万別な意見があることを伝え」る方向に変化した。この変化は、制作以前の、ある意味社会科学的調査に基づいている。そのため、それは本質的には本論冒頭で狭義のABRから除外した伝達方法としてのABRであるとも考えられる。ただしこの点については後に検討する。

当初荒川からは、最終的にファッションショーを映像作品にするという田邊の研究は、

ABRとしての目標と作家としての目標がずれているように見えていた。初期の探究目標である「生理をポップに表現することで、生理の不快さを他の人と共有できるようにする」にせよ、「生理に千差万別な意見があることを伝える」にせよ、うがった見方をすれば、「要するに自分のアイデアの伝達場面で若い人にうけるポップな表現をすればいい」というレベルの話で終わるのではないか、そのどこに創造的な探究、思考手段としてのアートがあるのか」と考えていた。

前述のように、田邊はファッションも制作している。生理という体験をファッションの形でどのように表現できるかを考えることで生理についての理解を深めるというのは、まさに ABR 的な探究であり、この点で田邊の探究は ABR として素晴らしい。他方、田邊の「ポップなセンスある映像を作る」という映像制作というパートの目標も、ABR としては、「生理について人びとがより自由に話せるようにする」という目標との関係をもう少し検討することが望ましいとは言え、探究の余地のある問いといえる。また、田邊の話を聞くなかで荒川が理解したのは、「生理という一般的に語りづらいテーマについて、調査結果に基づいて、またファッション制作を通して考えたうえで、人々がよりこの問題について話しやすくなるような映像とはどのような映像かを探究する」というのが田邊が実際に行っていた探究であるということであり、これは十分 ABR 的な問いであるといえる。

ただし、田邊の研究タイトルが VOICE であることから読み取れるように、そもそも田邊本人としては、狭義の ABR 的な探究よりも自身の表現（伝達方法としてのアート）の追及の方に重きがあったと思われる。このように、制作者が ABR の枠組みで探究を進めるよりもアートの表現を追及することを優先したいと感ずることがあり、無理に ABR にこだわるよりも、表現することに徹した方が結果的に多くの学びが得られるとも考えられ、荒川としては軌道修正をすることが躊躇された。最終的な成果物に基づいて田邊に関して言えば、実際に田邊は表現を追及する過程で十分に ABR 的な探究も行っており、表現を徹底したがゆえに結果的に ABR の探究も深まったといえる。

このようにうまく ABR 的な探究としても深まるケースもあるが、一般的に言って、個人の表現の追求と ABR 的な探究とはトレードオフの関係にならざるを得ないこともある（たとえば自分としてはこういう表現にチャレンジしたいのに、ABR として考えるとそれとは別のアプローチをした方が目的に合致すると考えられる場合）。田邊の例でいえば「生理についてのいろいろな考え」をあくまで「素材」「モチーフ」と考え、作品として興味深いものを目指すことで、ABR としての探究が犠牲になることもある。

2.9 宮澤 果歩の《変わっていく和菓子の文脈の中で和菓子と人が接点を持ち続けるには》と表現方法の設定の問題、展示と探究の問題

同様の問題は、宮澤の探究にも見受けられる。実家が和菓子店である宮澤の研究の目標

は、和菓子の現代的価値を検討することであった。当初の宮澤の問題意識は、「クリスマスや誕生日にはなぜ和菓子ではなく、必ず洋菓子なのだろうか。どうすれば和菓子が特別な日に食べられるような社会になるのか」というものであった。この問いを探究するために、4年前半に宮澤は、和菓子について研究し、映画などの作品を和菓子で表現することで人々の和菓子に対する親しみを高める可能性を検討していた。また、和菓子を作るワークショップを繰り返し開催して、糸口を探った。

これまでの節でみたように、伝達方法としてのアートにも重きをおいた ABR か、伝達方法としてのアートには着目しない ABR かの 2 項対立で考えるなら、宮澤の関心は、前者であったといえる。そのため宮澤は、「受け手の視点で和菓子を考えないことには始まらない」と考える一方で、「菓子の由来やメッセージについて知ること」、そして和菓子は「見立ての芸術」なのだから、「抽象から何を読み取れるかによって和菓子の味わいが変わってくる」ことが重要であり、自分は「和菓子がもともと持つ意匠の魅力をわざわざ変えるのは無粋だ」と思っていること、だから和菓子をその意味も含めて大幅に改変することは本意ではないことに気づいた。つまり、宮澤にとって大事だったのは、とりあえず和菓子が売ればそれでいいのではなく、和菓子がもつ人の温もりを伝えることであった。このように、制作について考え、ワークショップを行うなか自己のなかの思いが変化し、具体化していくのは、ABR の特徴といえ、制作やワークショップ活動を通して、宮澤の問いは、「和菓子に関心を持たない人が興味を持つ和菓子はどのようなものであるのか」から「和菓子として自分が大事に思うものをより残しつつ、和菓子に関心を持たない人が興味を持つ和菓子はどのようなものであるのか」という問いへと変化し、試作品の構想や制作のなかで「和菓子として自分が大事に思うもの」の探究を深めていった。

他方で、宮澤はもともと人の表情や所作をイラストとして描くことに強い関心をもっていった。だから、卒業研究の方向性に悩んでいた宮澤に、イラストとともに和菓子を制作してはどうかという越永の提案は、宮澤にとって好機となった。菓名には由来があることから、イラストで描く所作を新たな由来として和菓子を生み出すことを目標にし、最終的に宮澤は、12 の月に合わせた 12 のイラストとそれに合わせた和菓子を制作した。また、目的も、「敷居を下げることなく多くの人が和菓子に親しむ機会を作り出すこと」と修正した。

ここでも注目すべきは、イラストは、和菓子を広めるという目的から必然的に導き出されたものではなく、作者のもともとの趣味嗜好である側面が強いという点である（これは田邊がファッション作品、映像作品を選んだのと同様である）。この特徴が、合理性を目指す科学的解決と ABR が目指す創造的な解決との違い、および創造的解決のもつ 2 つの特徴をよく表している。両者の違いとは、必然性の高い方法で最善の答えを出すことを目指すか、多様な答えをできるだけ高いレベルで提示することを目指すかであり、創造的解決の 2 つの特徴とは、(1) その人のこれまでの経験や嗜好、その人生が個性となって、多

様な解を生み出すこと、(2) 解は一つではなく、一つでないことに利益があり、さまざまな方向での洗練した解を提示してみせればいいこと、である。正直に言えば、支援者としての荒川は、このうちの(2)についてまだ迷いがあり、イラストと和菓子の組み合わせはうまくいかないのではないかとかなり長い間思っていた。つまり、イラストと和菓子の組み合わせは、目的に照らして十分望ましい方法とは言えず、好きなことと好きなことの組み合わせで探究することに重きを置いているように見え、うまくいく様子が想像できなかった。イラストを大きく展示することで、和菓子の提案という側面が後退して見えてしまうのではないかと荒川の目には見えた。

しかし実際の宮澤の展示をみて、それは杞憂であることが分かった。この想像の難しさは、ABR 研究の支援の難しさの一つである。アートは、構想段階でその成否を評価するのがきわめて困難である。一見必然性のないイラストと和菓子のコラボレーションにある程度説得力を持たせられたのは、荒川の想像を超えた、宮澤の創造力による。

また、荒川には、宮澤の探究を ABR と見た場合、宮澤の探究が目指しているものが最後までつかみきれていなかった（ことに後で気づいた）。先述の通り、卒業制作展で宮澤は「敷居を下げることなく多くの人が和菓子に親しむ機会を作り出すこと」を目標としてイラストと和菓子、イラストを製本した冊子を展示することに決めたが、「なぜ冊子なのか」「これは何の探究なのか」が荒川には十分想像できていなかった。「和菓子の意匠の新奇性ではなく、人物の所作の物語性と絡めて和菓子を作ったとき、どのようになるか」という問いは、カテゴリの制作を目標としたものではあるが、そのカテゴリ自体にある程度新奇性があるため、問いとして十分価値がある。しかし、前述の洗練可能な要素(How)には欠けているように見えた。荒川は、洗練可能な要素(How)として、和菓子店を訪れた顧客に和菓子の背後にあるイラストをどのように展開するかという観点がありうるのではないかと考え宮澤に提起した。これに対する応答として宮澤は、イラストを和菓子のパッケージとして提示することを考え、すぐに試作品を作成した。

ただ今になって考えれば宮澤にとっての、少なくとも展示場面でのリサーチクエストンは、「卒業制作展の会場において、イラストと和菓子によって、どれくらい豊かな和菓子空間を作り出すことができるか」だったのではないかとと思われる。これまで繰り返し、思考方法としてのアートと伝達方法としてのアートの関係について論じてきたが、宮澤は、展示場面では、伝達方法としてのアートとして、思考方法としてのアートの成果を配置したと解釈することができる。支援者としての荒川自身、当時には十分理解できていなかったし、複数のリサーチクエストンがあることは一貫性の問題を引き起こす可能性があるとはいえ、このように二重のリサーチクエストンを設定することは、展示を行うためには有効かもしれない。

宮澤の意図と荒川の意図は、十分に共有されておらず、宮澤の意図からすれば荒川の支援は的はずしたものであったと言わざるを得ない。不幸中の幸いだったのは、無理強い

せず、他のゼミ生の意見も聞いて、宮澤の感覚に任せたことであった。この事例は、ABRの支援において社会科学者の助言者は、制作者の感覚に助言者の理解できていない価値があるのではないかという前提で助言する必要があること、前提や目標を共有することの重要性を示唆するものである。

2.10 滝沢 侑花の《左利き技あり展—日常生活における左利きの工夫—》とテーマのリフレーミング

自身が左利きである滝沢は、4年生へ進級当初、「左利きの人々が不便に感じる要素の解明と利き手を問わず不便なく利用できる物の提案」を志していたが、このテーマはこれまで多くの人々が取り組んできたものであり、さまざまな着眼点の製品がすでに市販されていることがすぐに明らかになった。そこで滝沢は発想を転換させ、「左利きにとって使いにくい物を使いこなすための工夫方法とその多様性のおもしろさ」「同じ左利きでも人によって様々な工夫の仕方がある点」そしてそれらを見ることは利き手の問題に関わらず「ユーザビリティを考えるうえでヒントになるのではないか」という観点から探究を行うことに決めた。

この目標の変更に関しては ABR を考える際に注目すべき2点の論点がある。第1に、この発想の転換は、丹念なりサーチのなかで、右利き用のキーボードを左利きの人々は不便に感じながらも「独自の方法で無意識に順応している」ことに気づいたことが契機となったという点である。制作の中で何かを発見し、その発見したものの価値を評価し、その価値を最大化するものは何なのかを考えて再評価し、場合によっては目標そのものをリフレーミングするといったことがなされている。これは、ABRの基本プロセスといえるものである。

第2は、ABRと研究の新奇性の問題である。滝沢も、すでに左利きの人にとっての使いにくさの問題に対応したプロダクトがたくさんある領域においても、自分の感覚をもとに（結果的に同じような物になったとしても）「左利きの人々がより使いやすいプロダクトを探究する」ということは可能であっただろう。ABRの目的を、自分の理解を深めたり、ABRを汎用能力と捉えてそれを身につける学習過程なのだと考えるのであれば、たとえ結果として同じような製品を提案することになったとしても、自分の力で考えることは意味があっただろう。しかし、成果物にまったく新規性がなければ、展示場面では多くの人にとって価値のない物に見えるかもしれないし、人類の新規な価値の蓄積という意味でも物足りなかったかもしれない。

滝沢はプロダクトの制作という目標から工夫を伝えるという目標に探究の方向を変更したが、伝えるにもいろいろな方法が考えられる。滝沢が考えたのは科学館風の展示であり、まず触って、それから考えてもらうという体験コーナー風の展示にすることであっ

た。そこで、どうすれば科学館的なフレームに観覧者をうまく誘導できるのか、左利きの工夫のおもしろさはどうすれば伝わるか、そもそも左利きの工夫のおもしろさとはどのようなものなのかを探究することになった。展示名も「左利き技あり展」にして、自分でプロダクトを作るというこだわりを抑えて既存のプロダクトを使うことに決め、事前に模型を作成して試行錯誤するなど展示方法の研究にエネルギーを割いた。最終的に、物差しを使う、服をハンガーにかける、キッチンで作業する等のさまざまなミッションを体験できる場とその場面での左利きの工夫についての解説からなる展示を行った。当初の自分の関心から異なったとしても、社会的に意味のある、自分の力が発揮できるテーマにリフレームできたのは、滝沢の柔軟性やそれを実現する基礎的な力があったからであろう。

しかし、滝沢は、「左利きの人の工夫をより深く理解する」という思考方法としてアートを用いたのではなく、「左利きの人の工夫をどのようにフレームすることでその魅力を伝えることができるか」という伝達方法としてアートを用いた。制作を進める中で、自分が伝えたい、左利きの工夫のおもしろさとは何なのかと丁寧に向き合う作業は狭義のABR的な作業であるとはいえ、制作場面としては、自分の感覚よりも、それを見る人の感覚に重きをおいた探究であり、冒頭の定義でいえば狭義のABRには当てはまらない広義のABRの探究であったと考えられる。

2.11 北村 凧の《わたしに揺らぎを与える》と体験の再現の問題

展示において体験をデザインすることを目指した点では、北村も滝沢と同じであった。北村は以前から「日記や文通を書く」という体験のおもしろさに興味をもっており、書くことで「未知の自己」の側面が明らかになると感じていた。北村が、書くことで「未知の自己」の側面が明らかになるという細かなことに気づいたのは、1、2年時でのアートの制作経験によって、自分が何を感じているかに鋭敏になったことが基盤となっていると思われる。

構想を深めるなかで、「未知の自己」というよりもそもそも自己そのものが不確かなものであり、それが文通で現れているのではないかと考えた北村は、「文通を通して、わたしに揺らぎを与える」ということをテーマに設定し、実際に26通の手紙を書くことで、自分が感じている「揺らぎ」はいつどのように起こるのかを、自分をセンサーにして感じ取り、その体験がどのような展示によって再現できるかを探究した。たとえば、北村は文通で特徴的な瞬間として「書き始めようと便せんを出すとき」「書き終えたとき」「封をするとき」「手紙を持ち運んでいると意識するとき」など10の場面を特定し、「相手の人柄や属性／相手からの期待／取りたい関係性による内容の大きな変化は見られず、代わりに自分自身の心境や環境の変化によって書く内容や分量が変化し」ていることなどさまざまな気づきを得ている。

このように理解を深めたうえで、北村は、それを観覧者が体感するためにどのようなモノが必要かについていろいろな実験を行い、最終的に、半個室のような空間に手紙の入った封筒30通を展示し、その前に便箋と封筒、郵便ポストが置かれた机とイスを設置し、観覧者にその手紙の一つを手にとって読んでもらい、その手紙に返事を書いて設置されたポストに出してもらおう、という体験型の展示を行った。その意味で、北村の探究は、「文通の際におこるわたしの揺らぎとはどのようなものか、どのようにすればそれを鑑賞者により伝えることができるか」という探究であったと考えられる。

このために、北村は、必要なもの以外存在しないシンプルでかっちりした真っ白な部屋を作った。正直に言えば荒川は、展示空間を見てはじめて北村の感じている感覚が少し理解できたように思った。それは、観覧者が入りやすいように工夫がなされていたが、北村の意図する揺らぎの可能性を秘めた真空の空間を伝えているように見えた。

一般的に言って、気づいた興味深い点（文通での揺らぎの感覚）をそれを感じた場面（文通）で再現する方向で探究するのは、坂谷内の探究と同様、典型例の再現でとどまりがちなので非常に難しい。北村は自分が文通で感じた揺らぎによく似た感覚が生じる文通以外の場面についても分析を行ったとはいえ、同じ場면을再現するというのは別の角度から見ることを困難にするからである。荒川としては、文通にこだわりたいという北村の気持ちを尊重しつつ、文通での体験を文通で再現することを探究するという難しい課題をそのままにして良かったのかという点がずっと気にかかっていた。しかし、坂谷内と同様、空間を作るということを通して、気がかりであった別角度からの探究も一定程度実現しているように思われた。同じ場面で再現せざるを得ないケースでは、その場面の文脈をデザインすることが有効な場合があることを示唆している。

文通の際に自身の心に起こる変化を鑑賞者に引き起こすことを目的とするという点から見れば、前節の滝沢の研究同様、北村の研究も、自分が感じた揺らぎの感覚というのをより深く理解しようとしているとはいえ、伝達方法としてのアートに重きがあり、狭義のABRには入らない、広義のABR実践であったといえるかもしれない。

2.12 並河 美月の《「コンプレックス」をメイクする》と探究の多層性

もともとメイクの可能性を追求したいと考えていた並河は、卒業制作展では、3人の対象者の内面的なコンプレックスをメイクで表現し、その3人の写真を展示した。

花の美しさをメイクで表現するという並河のもともとのアイデアが、その最終テーマに至るまでには、人をキャンバスにすることで人そのものを見る必要性を感じたことや、自分の顔を例にプロトタイピングすることでメイクが内面にあたる影響に気づいたなどさまざまな変遷を経た（ここでは詳細は割愛する）。

ABRとして見た並河の探究は、並河がメイクの心理的効果を期待したこともあり、き

わめて多層的である。それが並河の作品のおもしろさでもあり、評価が難しいところであった。並河の探究は、まず1つ目に、どうすればコンプレックスをメイクでより表現することができるか、2つ目に、コンプレックスをメイクで表現することでどのような新しいメイクの可能性が提案できるか、3つ目に、どのようなメイクをすればよりよい心理的効果を与えることができるのか、4つ目に、その心理的効果はどのような理由によるものか、5つ目に、内面的なコンプレックスをメイクで表現した顔をどのように撮れば、写真としての新しい表現の可能性を追求できるか、6つ目に、それらはどのような展示方法で最大の効果をあげることができるか、などであったといえる。このような複数の探究が行われているという意味でも、並河の探究は豊かで優れた研究であった。

これらは、一つ一つが別のABRのテーマになりうるものである。だからこそこれらの成果をどうまとめるのかは難しい。コンプレックスをメイクで表現することに絞れば、さまざまなコンプレックスの表現方法との比較のうえで、それがどれくらい表現できているかが一つの評価軸、展示の力点の置き所になるであろうし、その心理的効果に焦点を絞れば、他の様々な心理療法を参照したうえで、メイク前後及びメイク中の会話やそのとき感じたことこそが評価軸、展示の力点の置き所になるだろう。メイクの新しい表現を目指すのであれば、心理的効果を与えることよりも、表現としての新しさに焦点を当てるべきであり、さまざまなアートメイクを参照したうえでの新奇性が求められるであろう。

並河の制作ノートでは、メイクの可能性として①メイクを通じた表現は言葉にできない感情を可視化できる、②メイクは内面の複雑な感情（コンプレックス）を整理し、自分自身と向き合える一つの手段となる、③メイクは日々の変化を反映するためのキャンバスになり得る、④メイクは創造的なプロセスを通じて自己を再発見する手段となる、の4つをあげている。言語化できるものしか書けないという理由もあるが、この制作ノートの記述に基づけば、並河の関心はどちらかということと心理的効果に重きがあるように見える。しかし並河の展示そのものから荒川が受けた印象に基づけば、並河の関心は、1つ目「どうすればコンプレックスをメイクでより表現することができるか」、5つ目「内面的なコンプレックスをメイクで表現した顔をどのように撮れば、写真としての新しい表現の可能性を追求できるか」、6つ目「それらはどのような展示方法で最大の効果をあげることができるか」に重きがあるように思われる。ただし、写真を撮ったのは並河ではなく並河の依頼したカメラマンである。並河が発注し、写真を選定しているとはいえ、カメラマンとしては、5つ目に重きを置くであろうし、展示という場面を考えれば、1つ目、5つ目、6つ目を前景化するほうが見栄えがするであろう。並河は選択しなかったが、ほかにも、2つ目、3つ目、4つ目の探究を伝えることに重きを置くことも可能であっただろう。

また、テーマ設定についても示唆深い。並河自身は、「本来メイクは外面のコンプレックスをケアするための手段であるので、それで内面のコンプレックスを見せれば何かの解決につながるのではないか」と考えたが、「内面のコンプレックスを見せれば何かの解決

につながる」というのは必然的に導き出されるものではないだろう。ある種意外な組み合わせであったからこそ豊かな探究になったと考えられる。その思考過程に必ずしも必然性を必要とせず、結果的に興味深い一つの観点を見いだせばよいというのは、ABRの一つの特徴であり、並河は、その特徴をうまく利用したといえるだろう。

3 美大における ABR に関する論点の整理

本論では、美術大学に属する第1著者のゼミの2期生の2023年度卒業研究をもとに、美術大学におけるアートに軸足を置いたABRの事例を紹介し、その事例から支援上の問題について分析することで、美術大学でのABRの有り様と支援方法について検討することを目的とした。美術大学のABRは、社会科学的な問題の解決や、美術教育の方法に軸足を置いた、社会科学系の大学研究機関や美術教育系の大学で行われるABRとは異なるABRの有り様が明らかになった。

ここでは、前節から導き出された特徴とそれぞれの探究支援過程での気づきをもとに、論点の整理を行う。

3.1 ABR における制作者と支援者の関係

ABRは、制作者が自らの感性を手掛かりにして探究を行う方法である。そのため、支援者に求められるのは、制作者が（場合によっては本人も意識していないが）目指しているものを予測し、さまざまな探究の言葉で返すことによって、制作者が自らの目標を意識しやすくすること、そして制作段階では、その制作物が第三者にどのように見えるかを鏡のように返し、制作者が他者の視点を取り込めるようにすることである。

しかし、これには二重の困難が伴う。1つに、特に宮澤や小森の研究で顕著にみられたように、ABRはそれを行う個人の性質・嗜好に大きく依存することがある。制作者本人にとって必然性のある手法で、本人の感覚をもとに進める必要がある。そのため、その探究が制作者本人の期待するような結果に至るのかを支援者が正確に予測するのが難しい。2つ目は、1つ目とも関わるが、価値の支援者側の評価力の限界であり、支援者から見れば意味のないように見える探究にこそ、新しい意味が発見される可能性がある。これらの困難と向き合うにあたって、支援者はそのテーマが一見して先行研究の文脈や既知の社会問題に関するものとして解釈可能であったとしても、構想または制作が進められる中で、制作者の感覚や問題意識がそこに完全に収まらないのであれば、否、収まるように見えたとしても、その既知の問題意識との微妙な違いにこそ新しい展開が生まれる可能性があることを念頭に置いて、既存の価値観で収めてしまわないように注意する必要がある。この

ようなテーマの揺らぎとその豊かさは、社会科学的問題を扱うのに不慣れな美術大学の学生において、一般大学よりも顕著にみられることかもしれない。

他方で、制作者自身の探索範囲が狭くなってしまっているために有効に探究が進められない場合もある。ABRにおいてこの問題は、外部から指摘したとしても本人の実感を伴わなければ効果がないので、本人自身が気づくように、あくまで本人主体で、さまざまな可能性に気づけるような場を創出し、急かさず待つのが望ましい。ただし、卒業制作のように時期が決まっている場合、そのような場を提供したり制作者が行っていることの意味づけを再考するように支援者が促すタイミングには注意を払う必要がある。遅すぎると、制作者は、研究の目標を修正してもその新しい目標の探究が不十分になってしまうし、早すぎると、自分の感覚を手掛かりとして、自由な発想を行う余地が狭められることになったり、無意識的に行われている探究の社会的意味について第三者がその方向を見誤った提案をしてしまうことがあるからである。

ABRとしての達成度合いについての評価も、小森の探究に関して検討したように、まずは制作者の主観的感覚を優先しないと、支援者が気づいていない価値を見逃してしまう可能性がある。しかし、客観的評価を副次的に用いることで独りよがりな探究になることを避けることができる場合もあるだろう。

3.2 研究テーマの設定

ABRにおいて制作者は、どうすればより興味深い、より美しいものができそうかという自身の好奇心や感覚を手がかりに探究を行っている。今回の事例に多くあったように、特に美大の学生では、これまでの制作活動の経験から、自分に探究する能力があり、かつまだ発展の余地があると感じられる制作媒体が選ばれやすい。また、制作テーマには、その個人の人生において重要な体験が主題として選ばれやすく、それが場合によっては、その本人の探究の個性になりえる。その際、その制作活動には、社会科学のABRが想定するような「研究」目的は意識されていないことも多いが、第三者からみて、それらは十分に「研究活動」として位置づけられるものであることが少なくない。制作者本人のやりたいことを「研究活動」として位置づけられるリサーチクエストを制作者本人とともに探るのが支援者の一つの役割である。

また、とくに並河の研究で見たように、その探究において、目的と方法は必然的に結びついている必要はなく、逆に必然性がない組み合わせを徹底的に探究して、結果として価値あるものになるのであればそのほうが良いことも多い。一般に研究では、方法が望ましいものであるか、結果が望ましいものであるか、少なくともそのどちらかが求められる。多くの量的研究は、方法が望ましければ、結果が期待したものと違うものであったりネガティブデータであったりしても価値があるし、質的研究では、正しい手続きを踏んでいて

も、価値ある結果を見いだせなければ意味をもたない。ABR も、後者であることが多い。

話をテーマ設定に戻すと、田邊、宮澤、坂谷内、北村の研究で見てきたように、探究を深めるためにもその評価をするうえでも、いずれかの段階で、目標は、カテゴリ的なもの（〇〇を制作する）ではなく、洗練可能な要素（How）を含むものにすることが望ましい。うまくアプローチできないときには、越永、谷本、並河、北村、坂谷内らの研究で見たように、テーマを他の媒体で表現してみるのも一つの方法であるだろう。

目標の設定時には、なじみのあるテーマでも良いが、小森の探究で見たように、なじみのあるテーマを探究するのはメリットとデメリットがある。また、滝沢の研究で見たように、新奇性についてどう考えるかも検討する必要がある。

特に谷本、和田、滝沢らの探究で触れたように、思考方法としてアートを使う ABR か、伝達方法としてアートを使う ABR か、その比重はそれぞれどれくらいかという ABR の宛先問題については、いずれも価値のある探究になりうるものではあるが、誰に向けた研究であるのかを、制作者自身、支援者、展示の観覧者が理解しておく方が、探究の価値を正しく理解しやすい。

3.3 作家性と ABR の関係、および探究と展示の関係

ABR は、リサーチの手段としてアートの手を借りるものであるが、美大では、アートは通常自己の表現として使われることが多い。そのため美大で ABR を行うと、美大生は、ABR の探究として望ましいこととアート表現として望ましいことの板挟みになることがある。どちらが正解というわけではないが、意図しない評価がなされるのを避けるために、特に田邊、坂谷内、滝沢らの探究で見たように、制作者自身が目指しているのはどちらの方向なのかについて意識し、共有することが重要である。

この問題は、展示のための探究なのか探究の結果としての展示かという問題とも関わる。宮澤、滝沢、山口の探究で見受けられたように、ABR の探究であっても、ある効果をもつ展示を目指すことが目標の場合と、探究の結果を報告することが目標である場合とがある。前者の方がいわゆる美大的な卒業制作展のフレームとして理解しやすいが、ABR としては後者であることも少なくない。制作者自身 ABR の学びの方向がずれてしまったり、支援者が誤った方向に導いてしまったり、観覧者が学びを理解することができなくなってしまうのをさけるために、探究と展示の関係についても、自身、支援者で共有し、展示の観覧者が理解しやすい展示にしておくことは重要である。

本研究では、卒業研究において、探究・支援の方法として ABR を用いた場合の実際と課題について検討し、制作者が ABR 型の探究よりも、表現のほうに比重を置く例があることを示した。教育プロセスと考えた場合、ABR 型探究から逸脱して表現に比重を置いた場合に、それを補正するよう指導することが必要だと考えることも可能であろう。その

場合、支援者が行うべきことの一つは、先述した通り、制作者が表現したいことと平仄があったリサーチクエスチョンの探索を行うことである。

しかし、まさに田邊の事例でみたように、制作者である学生が必ずしもそのような座標軸での探究を求めているとは限らない。評価軸と、それを高める可能性について制作者と支援者が共有した上で、ABR型探究に囚われない表現をすることを容認することを選択するほうが、リサーチクエスチョンさえ上手く設定できていれば、表現の色合いが強くなっても、結果的にABRとして深まることもありえるし、深まらなかったとしても、その自由は制作者である学生側にあると考えることもできるだろう。

3.4 制作段階以外での学び、変容を ABR としてどう考えるか

田邊、和田、滝沢の探究でみたように、新たな気づきは、制作過程以外で起こっていることも少なくなかった。思考方法としてアートを使うものと ABR を定義したとしても、実際に制作しているときだけが ABR かという問いもあり得る。たしかに制作段階での気づきは重要である。しかし、田邊がインタビューしているときも、和田が「非制作的アプローチ」をしているときも常に最終的な制作を頭の片隅においていただろうし、どのような制作がありえるのか、それはどのような意味を持ちうるのかを構想していることも少なくないだろう。その意味では、制作を想定しているのであれば、着想段階や事前調査段階、そして伝達方法としてアートを使おうとしている場合も狭義の ABR 的な要素がないわけではないと考えられる。

3.5 本研究の成果と限界

本研究の目的は、美術大学におけるアートベースドリサーチの実際を紹介し、その ABR の有り様と支援方法について特徴と問題を記述することであった。Rolling Jr (2018/2024) は、主には独立したアーティスト（または研究者）を前提に、データ-探究の道具-理論の三角形、そして理論を可視化することの意味を想定していたと思われるが、美術大学の ABR の支援場面においては、その三角形には、指導に当たる支援者も巻き込まれることになることを本研究は示している。支援者は、可視化された理論をもとに、そもそも「データ」が何かを探り、「探究の道具」の使い方が十分適切かについて制作者に確認することで、制作者の探究を支援することになる。本研究は一般大学での実践と比較した研究ではないため、ここで認められた特徴や問題の相対的多寡を厳密に論じるのは難しいと思われるし、そもそも厳密に論じることにここでは重きを置いていない。しかし、ここで紹介された特徴をどのように一般化して捉えるかについては注意が必要である。また、教育プログラムと考えた場合、このようなアートベースドリサーチがどのような教育効果をもたら

し、学生の変化を引き起こしたかを検討することは重要な点である。しかし、この点は本論の目的外であったため、検討していない。この点は、今後検討が必要であろう。

引用文献

- Bresler, L. (2018). Aesthetic-based Research as Pedagogy: The Interplay of Knowing and Unknowing Toward Expanded Seeing. In P. Leavy (Ed.), *Handbook of Arts-based Research* (pp. 649–672). Guilford Press (蔡豊盛訳「教育方法としての美に基づく研究——「知っていること」と「未知であること」の相互作用で「見ること」を拡張する」岸磨貴子ほか（監訳）『アートベース・リサーチ・ハンドブック』（pp. 726–753）。福村出版，2024年）。
- Design Council (2007). Eleven Lessons: Managing Design in Eleven Global Brands. <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/archive/reports-resources/11-lessons-managing-design-global-brands/>, accessed on 3. 25, 2024.
- Frayling, C. (1993). Research in Art and Design. *Royal College of Art Research Papers*, 1, 1–5.
- Kamen, R. (2018). Arts-based Research in the Natural Sciences. In P. Leavy (Ed.), *Handbook of Arts-based Research* (pp. 546–558). Guilford Press (荒川歩訳「自然科学におけるアートベース・リサーチ」岸磨貴子ほか（監訳）『アートベース・リサーチ・ハンドブック』（pp. 615–629）。福村出版，2024年）。
- Leavy, P. (Ed.) (2018). *Handbook of Arts-based Research*. Guilford Press (岸磨貴子・川島裕子・荒川歩・三代純平監訳『アートベースリサーチ・ハンドブック』。福村出版，2024年）。
- Leavy, P. (2023). *Method Meets Art: Arts-based Research practice* 3rd Ed. Guilford Press.
- Prochner, I., & Godin, D. (2022). Quality in Research Through Design Projects: Recommendations for Evaluation and Enhancement. *Design Studies*, 78, 101061. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2021.101061>
- Rana, J., Pop, S., & Burgin, S. (2020). Using Art to Improve Visual Diagnosis: A Review. *The Clinical Teacher*, 17 (2), 136–143. <https://doi.org/10.1111/tct.13130>
- Rolling Jr., J. H. (2018). Arts-based Research in Education. In P. Leavy (Ed.), *Handbook of Arts-Based Research* (pp. 493–510). Guilford Press (久保田賢一訳「教育におけるアートベース・リサーチ」岸磨貴子ほか（監訳）『アートベース・リサーチ・ハンドブック』（pp. 562–578）。福村出版，2024年）。
- Stoll, K., Sørmo, W., & Gårdvik, M. (2018). Sea monsters conquer the beaches: Com-

munity art as an educational resource. A marine debris project. In P. Leavy (Ed.), *Handbook of Arts-based Research* (pp. 455–476). Guilford Press (楊榛訳「海のモンスターたちがビーチを征服する——教育資源としてのコミュニティアート：ある「海洋ゴミ」プロジェクト」岸磨貴子ほか（監訳）『アートベース・リサーチ・ハンドブック』（pp. 520–542）. 福村出版, 2024年）.

発行：武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所

編集・制作協力：特定非営利活動法人 ratic

<https://ratic.org>

