

相互作用を目的とした Creative Work の試み

葵 妖 子

1. 総合芸術 Origination の概要

1978年の初頭より、私見の総合芸術を“Origination”と名付けて、これを検証するために種々の実験を行って来た。

それは命題“場の理論の導入によって諸々の芸術の総合化を図る、即ち参加作家各人の表現を要素としそれ等の場を介した有機的相互作用によって芸術現象を生み出すことが可能か”に基づいて、照明・美術・音響・舞踊等のジャンルから参加を得、同一場・同一水準で相互にWorkを行いながら、一つの作品を作り公開することを繰り返し試行して来た。

メンバー構成は実働するCreator、必要な知識を得るためのAdviser、観察結果を得るためのObserverから成っている。

実験方法は出来る限り従来の公演過程に準じながら、各CreatorのWork（創作・討論・上演等）を繰り返し累積し、結果たる現象をObserverに提示、その観察結果を参考として実験を重ね行う形をとっている。

2. Origination II の実験手順

前回の実験より観察結果を検討した結果、下記の問題が提起された。

芸術という前提に立つと、場の構成（個々の要素の統一を含むところの）を現象場に於ける相互作用だけに限って要求しても実現困難である。即ち従来の総合芸術の多くは一つの思考形式を役割分担に従って個々のジャンルの現象に転化し、それを演出という手段で統一しているが、私共のOriginationでは現象場に参加しているCreator（個々の思考形式に基づくところの表現者）が場を把握し、それと作用することによって現象場を構成して行くという瞬時作用で、しかもCreatorには統一性と芸術性双方の選択が要求されるために困難を伴った。

したがってこの体験から得られた問題提起により、Origination IIに於いては図1に例示するような創作段階での“思考場”に於ける相互作用、及び初期の目標であるところの実質的な“個の関係を”プログラム化する必然を得た。

3. 実験結果と考察

今回は先の実験手順の内、Work第一段階（全体指標の設定からDemonstrationまで）について実施した。表1・2、図2はその経過で以下に報告する。

実験の結果はCreative Workに於ける構造・構成面でCreatorとObserverとの一致をみたものの、内容面では一致しなかった。尚Observer側での把握度は当然ながら一般の方よりも参加Creatorが高く、

図1. 実験手順

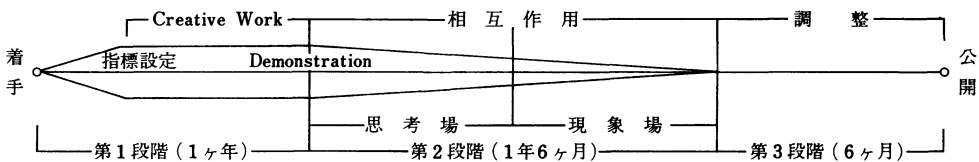


図2. Demonstrationの時間配分

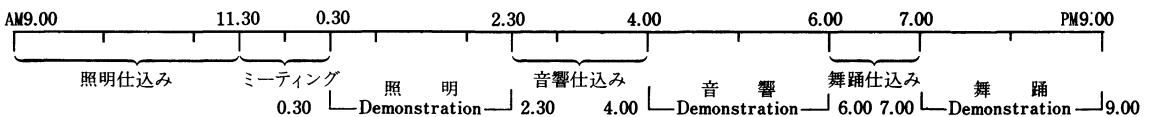


表1. Creative Workと第1段階のWork経過

項目	内容	備考
目標条件	芸術としての相互作用 1. 全体指標に基づくこと 2. 作品を凝縮化すること 3. 作品の説明書類を提出。(表現目標をFlowに従って言語による説明を附記) 4. 期間 8ヶ月 5. 場所 額縁舞台 6. 時間 10分程度	1979 3/7 第1回会議(目標設定) 4/23 第2回会議(凝縮化について) 8/16 ステージでのWork 11/21 ステージでのWork 1980 2/4 ステージでのWork中止 ミーティング(作品の説明について) 4/24 Demonstration
方法	任意	

また美術・舞踊ジャンルよりも照明・音響ジャンルの方々が高かった。加えてFlowによる部分表現になるとその目標を予測することはほとんど不可能に近く、提出された用紙は白紙または完全に的是はづれなものであった。

以上の結果を考察すると、現象こそが観者とCreatorとの接点であり、いかなる相互作用を行うにも何等かの現象を仲介しなければ成立しないことは明らかである。

しかしこの現象は所詮Creatorの思考の一部であり、作る過程では全く異質な対象となるだろう。なぜなら現象自体は一個の生命体の如きもので、構造化の過程では別個の語りを有するが故である。当然現象の種差は機能上に違いを生ずるが。

依って思考場での相互作用に於いては、今しばらく現象として言語を使用し、個の系の基準としては附記された説明書を起用することが望ましいと判断された。但しこの時点では各自分析が十分とはいえず、また芸術上の特殊な思考形態を個人差・ジャンル差を越えて解決し、説明するためには時間的に無理であった。

上記の如き現象自体の性格から、また説明という言葉による二重の表現での困難さを緩和させる意味で、創作の過程を思考・転化・現象の三過程に分断

する必要があると考察された。

尚実験結果からも判明する通り、Creatorの個の系の全貌を捉えるには各現象自体の方が言語説明よりもはるかに適しているので、今回Creative Workは今後のWorkの方向性の基準として合致すると判断された。

4. 結 言

誠に非科学的な実験ではあったけれども今後、相互作用を基軸として統一化する総合芸術への手懸かりとして、以下の可能性を得た。

- (1) 現象とそれに至る思考領域の係りから、思考領域の拡大化。
 - (2) 現象の分断化。
 - (3) 現象場を重ね刷りと見なした場合の色彩認識。
- 上記の内、(2),(3)は既存の総合芸術の中で長い間下部構造に位置した方々が、今回新たな創作方法を開拓してCreative Workに参加され、彼等のWork主張及び現象把握方法等が重要なヒントとなったのである。

尚これ等は作品としても感動の対象と成り得たというObserverの報告を附記したい。

表2. Demonstration プログラム

Creator	Observer	備 考
① 全体表現 Creator は自分の Work を通して2回上演する。		研究目標 1. 現象とCreatorの思考領域との関係。 2. 直感認識と概念認識の機能性。 3. 上部・下部に位置するCreatorの創作方法の比較検討。
③ 説明書類の内、概要と表現目標を記載した紙をObserverに配布。 口頭での説明を開始。	② Creatorの表現目標(全体)を予測して、指定の用紙に記入提出する。	
④ 部分表現 Flowに従って個別に演ずる。	⑤ 現象の把握したままを任意の方法で用紙に記載、それに予測される表現の目標を附記する。 Workの終了は、挙手によりCreatorに報せる。 説明を予測結果に附記。	
⑥ 演じた箇所の目標を説明。	⑦ 質 疑	
⑧ 再度演じ説明する。		
⑨ 次のFlowに移る。		
以下同様にして続ける。		
⑩ Creator各自の方法で、概要の説明をする。		
⑪ Observerの要請があれば、部分・全体を繰り返して演じ説明する。		
	⑫ Observerの了解でWork終了。	