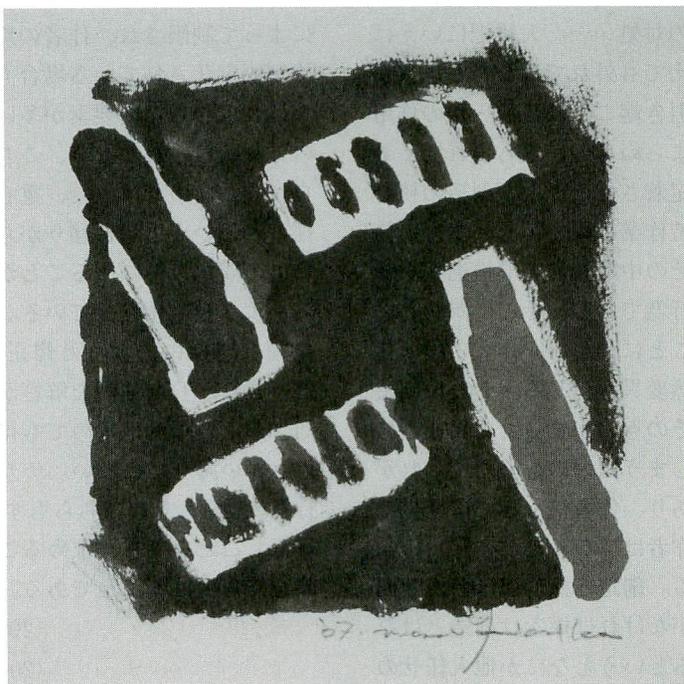


「合点が行く」瞬間

高須賀昌志*



* 埼玉大学教育学部美術教育講座

一般的に芸術作品を創造するという事は、あたかも作者の感性や才能が作用し作者という人間そのものが創造の根源として作品が産み出されていくような理解をされている。しかし実はそうしたことは極々些細なことであって、作者の埒外にある「その他の要素」を排除したところで新鮮な創出は成されない。作者の思想や経験、あるいは技量といったことだけでは真の創造は成し得ない。「その他の要素」とは何かと問われれば、作者以外と答えるしか無いのだが、言い換えれば作者が制御できる外にあることといってもよい。作者の制御できる範囲で成されることは創造の仮面を被った惰性である。未知なるものとの出会い、異なるものとの共存、予想できないことへの対処……。大雑把にいえば「偶然」と置き換えても外れではないと思うが、その偶然によって引き起こされる何らかの作用によって、思いもよらぬものが立ち現れてくる。その瞬間を逃さず定着させることが創造の核心とさえ思える。創造作業は果てしない試行と修正の連続である。その中で無数の取捨選択を繰り返すことが基底行為である。そこに偶然という作用がはたらくことによって、作者の中で化学反応が生じ、突然変異が生じる。それは創造行為のフィールドそのものがまったく異なるステージに変化してしまうほどのものだ。これが飛躍というものであり、作者にとっては発見である。この瞬間に作者は「なるほど」「これだ」と合点するのである。創造と探索はほとんど同義であるが、飛躍がなければ探索は創造とはならない。偶然に頼るといふとなにか他人任せのように思えるが、この場合の偶然とは、その多くは作者自らが起こす偶然である。それでは偶然とはいえないと言われそうであるが、結果の分からない作用を主体的に引き起こすことを含

めて偶然といっているのであって、たとえば風景画を描くという行為は、目の前にある風景を写し取るということ以上に、その場に佇むという行為そのものが、作者自身の身体を外界に晒すことを通じて、自らに沸き起こる作用を期待していることに他ならない。そもそも観察するという行為が表現の基本のように捉えられているのは、表現技術の熟達ということ以上に、未知なるものを発見するため、つまりは探索と飛躍を結びつける常套手段であるからである。

デザイン行為において様々な与件を踏まえながら、数ある可能性の中から正当と思われる形に定着させることがその行為者の目的となる。デザインの場合「その他の要素」の多くが与件によって制限され、作者の埒外にあることの多くが固定化されている場合も少なくない。紡がなければならぬ要素が多ければ多いほど、その方程式は複雑となり、こちらを立てればあちらが立たないと言った、重心位置をどのように採るかという思考に移りがちとなる。要素が造形上の問題以外に渡ることが、解をもとめることをより複雑化させている。しかしこの場合も飛躍と同様に、試行と修正の連続の中から、はっきりとした強固な解答が舞い降りてくる瞬間がある。それは求めても得られないが求めないと舞い降りてこない。デザインをするという行為は、あちらもこちらもすべて立つ、「合点が行く」ことを探し、求めることであり、その瞬間を待ち続けることである。

(2007年9月28日提出)

(2007年10月19日受理)



「SANJIN やまのかみさま」 H3100×W8000×D6500 mm 東京ミッドタウン港区檜町公園 2007年
(Photo by Hirofumi Tani)