

コラージュ表現についての考察

—コラージュの制作の仕方に見る対象とのかかわり方—

畑 中 千 紘

Ⅰ 問題

1. 表現という場 —世界とのかかわり方が表れる場—

我々は、常に自身の外界および内界と"かかわり"ながら生きている。何かを表現する、創作するときも例外ではない。そこにはその人がいかに他者や自己、対象を認識しているかが関与してくる。このような特性は、個人内である程度の永続性をもつ態度であると考えられる。山本(1992)は個人のもつこれらの特性を「かかわり方」と名づけ、TAT物語をそれらの「かかわり方」が表れる場であると考えている。この「かかわり方」は、TATにのみ限局されて表れるものではなく、外界と何らかの形でかかわる際に表れるものであると考えられる。本論では、コラージュ作品制作過程でどのような体験がなされているか検討することを通じて、そこに表れる制作者の世界との「かかわり方」について考察していく。

2. コラージュについて

(1) コラージュとは

collage (仏) とは、糊づけする、思想や現実に着するという意味をもち、画面に布や紙など、雑多な素材を貼り付ける技法であり、芸術のみならず、広告など日常でも広く用いられている。美術史において、コラージュには大きく二つの流れがあると言われている。一つはドイツの画家エルンストに代表される流れである。ここでは「異質なものととの出会い」が強調され、本来相応関係のない別々の映像を最初の目的とまったく別のやり方で結びつけることによって、異なった質感のものが一個の構成に参加することになる。これによって「自然の現実感に匹敵する、絵画のなかの現実感をつくり出す」ことができる(池田,1987)。これは多義的で複雑な現実世界やイメージの世界を、我々に認識可能なかたちで表現したいという人間の永遠の希求に深くかかわっていると思われる。もう一つは、ピカソやブラックに代表されるキュビズム(立体派)の流れであり、「立体のものをいかに平面に移せるか」という問題への回答として提出された技法である(入江,2000)。これも混沌としたイメージ世界のものを我々の認識可能な次元に落としたいという思いと関わるものと考えられる。心理臨床領域では、森谷(1990)、杉浦ら(1990)が心理療法に導入している。「言語表現の乏しい場合の」(森谷,1990)表現・伝達手段のひとつとなったり、「偶然の効果で予想外なイメージが生まれ」たり(杉浦ら,1990)と、心理療法の中での表現手法として大きな力を発揮している。

(2) レディメイドの組み合わせ

コラージュの特性として、森谷(1990)は「レディメイド」のものを組み合わせるという特徴

をあげている。コラージュにおいて、芸術家は絵を描く代わりに日常的な生産品を選ぶ。置き方と置く場所を選び、芸術だと主張する。それだけで物体は質的に変化し、“芸術作品”になるのである。表現、創作、芸術といったとき、一般には無から有を生ずることをイメージしがちである。コラージュはその意味で生産性がなく、表現として不純であるともいえるが、ここには芸術へのアイロニーが秘められていると同時に、表現に対する新しい認識への道が暗示されている。つまり、芸術、表現とは、全くの新しいものを創出する活動のみならず、既成のものの範囲内で行われる活動でもあり、むしろそこに独創的なものが見いだされることが多い。このレディメイドを用いてただ一つの組合せを作り出すという発想こそが、コラージュを心理療法に用いる際に森谷がもっとも強調したことであった。

ところで、このレディメイドの組み合わせという性質は言葉による表現にも共通している。多木(2000)は「思考があって言語が出てくるのではなく、言語があって初めて自分の中に思考が生まれる」と述べている。我々は言語を駆使して自分の考えを自由に表現しているつもりであるが、「むしろ、言語の方がわれわれの考え方を規定している」(池上,1982)。我々が生きているのは、あくまでも既成の文化、言語に規定される既成概念で了解できる範囲内であり、その内側を自らの世界として認識しているのである。この言葉という共通認識の枠組みの中において、その人のその人らしさ uniqueness とは、やはりレディメイドの言葉をどう組み合わせるかにある。このことを哲学者の中村雄二郎は「われわれが世界をイメージとして作り上げるのは結局組み合わせの問題」と表現している(中村,1984)。この意味で、コラージュは、視覚的要素を用いてはいるが、言語表現と類似するところがある。

(3) 投影と構成

中井(1982)はすでに存在するものから形象をよみとってゆく方法を「(狭義の)投影法」、何もない空間に造形するものを「構成法」として、「投影法にはその宗祖であるロールシャハの、構成法には箱庭療法の読み方が参考になる」と述べている。

コラージュはアイテムを選択し、切り取ってそれらの素材を加工するという手続きを含む。すなわちどの素材を選択するか(その素材をどう見るか)というところに投影的要素を持つと同時に、選択された素材をどのように加工し、統合するかというところに構成的要素を持っているのである。ここには、人間の思考や意志、行動のもつ『まとまろう』とする統一方向性(風景構成法、空間分割法のもつ性質)と『ちらばろう』とする分散的方向性(ロ・テスト、自由連想)という二つの異なる方向性がある。コラージュではこの統一と分散の統合・展開が可能であり、中井(1993)はこれが治癒力になるとしている。この投影と構成の中にコラージュ制作者のかかわり方が反映されてくると考えられる。

(4) ロールシャハ法(投影法)との比較

ロールシャハ・テストは、10枚の曖昧な図版を提示し、それが何に見えるかを問うものである。これは一種の投影反応であり、その人が「どのように」世界を体験しているかを、意識的な層も無意識的な層も含め様々な角度から総合的に理解しようとするものである(片口,1974)。図版は見慣れない曖昧な構造であり、日常見られるものと全く同一であることはない。そのため、紋切り型の認知の殻を破って、被検者は素材に対して「自分にとってより意味のある仕方に関係する」ことになる。素材に対し、その人の世界とのかかわり方の枠組みを用いる(すなわち投影)

という、基本的なところはコラージュと共通である。しかし、ロールシャッハでは、対象を"見る"というより、"見えてしまう"というような受動的な体験になったり、何らかのものを"見なければならぬ"という圧力がある。一方、コラージュではそれらの"見る"、"見える"といった機序に遊びの要素が含まれるため、抵抗感も少なく、比較的能動的に行われる（受動的であるとしてもポジティブに受け入れられる）ことが多い。また、認識の際にある領域を切り取る場合、ロールシャッハでは合理化したり、視野にそれを含んだまま強引に無視したりしつつ、一部分だけを見るというプロセスがふまれる。一方コラージュでは実際にはさみを入れて切り取ってしまう。ある意味では暴力的でもあり、またある意味では不安を喚起する部分を排除してしまえる安全な部分でもあるが、コラージュにはイメージに合う部分だけを文字通り切り取ってしまうという性質がある。このように、ロールシャッハ法で見られるようなその人個人の世界への投影の仕方、かかわり方が、コラージュには直接的に反映されていると考えられる。この投影という契機は、一つ一つのアイテムをどのように選ぶか、すなわちアイテムの決定因と共通するところが大きいといえよう。

（5）箱庭（構成法）との比較

箱庭は3次元、コラージュは2次元であり、コラージュはより低次元である。現実と同じ3次元で具体物の多い箱庭の方がリアリティがあるともいえるが、コラージュはリアルな現実とは次元が異なる分だけ純粋に色みの紙片などを使うことも容易であり、より抽象度、自由度が高いともいえる。一方で、コラージュは箱庭療法にアイディアを得て心理療法に取り入れられたこともあり（森谷,1990）。枠の中でレディメイドのアイテムを選び、構成するという基本的な構造は類似している。臨床場面における箱庭では、象徴の解釈を知っていることと、置かれたアイテムに意味を付与することの区別は重要である。象徴解的に制作された箱庭や、各アイテムに固定的な意味を与えるのではなく、さまざまなイメージを膨らませながら制作者とともに作品を味わうことが大切である。すなわち箱庭は両者の関係の中で表現されるものであるということが重要なのである（河合,1969）。その点ではコラージュも同様であり、まとめ、バランス、全体の印象、空間配置などの構成を含めたさまざまなものをその人の生きる世界のあらわれとして、固定的なものにしてしまうのではなく味わう態度が重要といえるだろう。また、制作者とそれを見守る人との関係の中で作られたものという側面も重要である。

3. 認知科学的視点からの制作過程に関する研究

コラージュは認知科学的視点からも研究されている。佐藤（2001）は、コラージュの制作過程を「初期状態（素材）から最終的な目標状態（作品）に至る一連の情報操作としての創造的問題解決過程」と捉え、制作行動には人によってどのような差異があるか、それらの差は何に起因するかを段階的に研究している。その中で、制作行動には大きく二つのパターンがあることが示されている。一つは「切り抜き素材を探索・収集し、画面上で配置・構成しながら作品プランを生成し、それがあがる程度確定した段階で素材を貼り付けて完成へ向かう」「トップダウン」方略、もう一つは「逐次的に思いついたプランをボトムアップ式に完成させて」ゆき、部分的作業過程を順次生成、変更しながら完成に向かう「ボトムアップ」方略である。そしてこれらの制作行動のパターンは、その背後にある思考のあり方と深く関わっていることが示唆されている。

4. かかわり方が表れる場としてのコラージュ制作方略

先に、TATという場に表れる「かかわり方」は個人内である程度の永続性をもつ態度である(山本,1992)と述べたが、コラージュ制作におけるトップダウン、ボトムアップという二つの制作プランニング方略は、与えられた素材の物理的な量の多少に影響を受けず、ある程度の永続性をもつものであることが確認されている(佐藤,2001)。制作の際に観察されるこれらの方略は、個人の中にある対象とのかかわり方、態度と密接に関係していると考えられる。ロールシャッハ・テストでは、その人が図版をどのように見ているかによって、すなわち図版のどこにそれを見たのか(領域)、どのような要素からそう見たのか(決定因)、何を見たのか(内容)、などからその人がどのように世界を見ているか、体験しているかを知らうとする。コラージュでもそれと同様に、どのような方略によって作ったのかという視点から、どのように制作を体験していたかということに接近することができるのではないかと。また、制作方略は制作した作品ひとつをどのように体験したかのみならず、より普遍的に制作者が世界を体験する仕方が表れている場といえるのではないだろうか。一人一人の意識世界におけるある対象についての意識のもち方、意味づけ方、その対象との関係の仕方、取り組み方の違いは、個人の現象世界を理解するための手がかりとなると考えられる。

本論では、自己をテーマにしたコラージュを作る際に、制作の際にとる方略(トップダウンあるいはボトムアップ)により、コラージュ制作がどのように体験されているかを探索的に検討する。そのことにより、それらの方略をとる人々がどのように制作、広くは世界を体験しているかを考察していく。また、それぞれの方略がどのような世界とのかかわり方をしているかを考える手がかりとして、一つ一つのアイテムをどのように選んだかという決定因を手がかりとして用いることとした。これは、コラージュ制作全体とのかかわり方の基本は、まずアイテム一つ一つをどのように体験しているかと密接に関連していると考えられるためである。

テーマに設定した"自己"という概念は誰にも深く関わっているテーマであると同時に、簡単には捉えきれない性質をもっている。「自己像、身体像、世界像などは、通常必ずしもイメージ的に認知されているとは限らず、むしろ自己概念や世界観のような形で概念的に述べられることが多く(水島,1984)、部分的に体験する実存的時間の記憶が積み重ねられ、その集合を自己として認識している。このような自己の性質は、既成のもの断片を組み合わせて表現していくコラージュのあり方と重なる部分があり、コラージュという表現形式に適していると考えられた。

II 目的

コラージュの制作過程には制作者個人のかかわり方の特性が深く関わっていると考えられる。本論では、コラージュ制作過程において観察された制作プランニング方略と、質問紙により得られた制作者のコラージュ制作体験の性質がどのように関連するのかを検討する。また、アイテムをどのように選んだかという決定因を質問紙により尋ねることによって、その方略には個人の世界とのかかわり方がどのように表れているかを探索的に検討する。

III 方法

1. 被験者：大学生40名（男21名、女19名 平均年齢22.2歳（19～28歳））
2. 調査時期：2001年10月23日～11月22日
3. 材料：コラージュアイテムは、筆者が、色合い、内容、大きさの偏りが無いよう配慮し、雑誌などから39アイテムを選択した。その一例を図1に示す。カラーコピーし、おおよそその形に切り取ったものを箱（20cm×30cm×4cm）に入れて呈示した。その他の材料は、はさみ、スティック糊、B4版ケント紙を用いた。

4. 質問紙作成

（1）制作体験質問紙

コラージュの制作過程でどのような体験がなされたかについて尋ねる質問紙。制作体験に関わると思われた20項目から成る質問紙を秦（1997）の箱庭制作体験についての質問紙を参考に作成した（5件法）。（項目は表1を参照）。

（2）アイテム決定因質問紙

それぞれのアイテムをどのように選んだかについて尋ねる質問紙である。本論ではユングが想定した二つの心理的機能の考え方をもとに考えた。その心理的機能とは、非合理機能と呼ばれる知覚機能（直観—感覚）と、合理機能と呼ばれる判断機能（思考—感情）である。前者は、外界の情報を受け身的に取り入れるのに対し、後者は、知覚機能を通して取り入れられた内容に対して一定の観点から評価したり、意味を与えようとする能動的な方向性を持っている。コラージュアイテムの決定因として、表現者に属する内的なものとしては、前者が自分の感覚にぴったり、じっくりくるといったような感覚を基にする場合、後者はアイテムが好きか嫌いかで選ぶ場合が考えられるだろう。また、要因が表現者ではなくアイテムに属する外的決定因として、前者は色、雰囲気といった要素、後者は内容（写真・絵の意味）をそれぞれ基にして選ぶ場合が考えられるだろう。

各アイテムにつき1枚の質問紙である。すなわち10個のアイテムを使用した被験者は10枚の質問紙に回答することとなる。色、内容（火、空など）、雰囲気（きれい、暗い感じなど）について、ぴったりあるいは好きという二つの決定因をどの程度用いたかについて回答するものである。例えば色については、（そのアイテムを）「色が貼りたいイメージにぴったりしたから」、「色が好きだから」と二つの項目に5件法で回答する。色、内容、雰囲気についてそれぞれぴったり感と好き嫌いを5件法で尋ねる〔外的（色・内容・雰囲気）×内的（ぴったり・好き-嫌い）〕の6つの質問項目による質問紙を作成した。

表1 制作体験質問紙の因子構造：回帰後の因子負荷量（直交回帰・バリマックス法）

項目内容	因子1	因子2	因子3	共通性
1) 作品を見て満足だ	0.8578	-0.0096	0.0749	0.741
2) 作品が好きだ	0.7577	-0.1391	0.0989	0.603
3) 作り終えてスッキリした感じがする	0.6773	0.0555	-0.1480	0.484
4) 楽しかった	0.6708	0.0033	0.1580	0.475
5) 作品を見て癒しを感じる	-0.4197	-0.0865	0.3494	0.306
6) 癒れた	-0.6836	-0.1334	0.0056	0.485
7) 作品が嫌いだ	-0.7304	0.0495	0.3071	0.630
8) 難しかった	-0.7606	-0.0943	-0.0543	0.590
9) テーマを意識した	-0.0891	0.7483	-0.0792	0.574
10) 自分を表していると思う	0.2698	0.6158	-0.1909	0.488
11) 頭で考えたから作った	-0.3238	0.5823	0.1737	0.474
12) コンセプトやストーリーが頭にあった	0.3271	0.4890	0.2677	0.418
13) 感性の赴くままに作った	0.2058	-0.4821	-0.1662	0.302
14) いきあたりまったりで作った	-0.3642	-0.4993	-0.3471	0.502
15) 集中した	0.0299	0.1367	0.4812	0.251
16) 作っている間、時間の流れが非日常的（いつものとは違った世界にいるような感覚がした）	0.0072	-0.1461	0.4184	0.196
17) 作品を作る前と比べ自分のイメージが変わった	-0.1285	-0.0672	0.4610	0.234
18) 作品を作る前と比べ自分のイメージが深まったり広がったりした	0.1333	0.1222	0.4189	0.208
19) 何かしら「じっくりくる」「びったりする」感じを求めた	0.3808	0.0781	0.3011	0.242
20) 内容のおもしろさを感じた	0.3723	0.0891	0.2901	0.231
因子負荷量の2乗和	4.7988	2.1653	1.5691	
因子の寄与率 (%)	22.8512	10.3108	7.4719	
累積寄与率 (%)	22.8512	33.1620	40.6339	

5. 実施手順

(1) コラージュ作品制作：「"自己"をテーマにコラージュを作ってください。ハサミと糊を自由に使って、箱の中から好きな物を選んで作品を作ってください。上手下手を見るものではないので、気楽な気持ちで思うままに作ってください。」と教示し、終了は被験者にまかせ、制作時間を測定した。また、制作の様子を観察し、制作プランニング方略がトップダウンかボトムアップかを判定した。判定基準は、アイテムの探索→抽出→確定（貼り付け）、という部分的作業過程を順次生成、変更しながら完成に向かうものをボトムアップ方略とみなし、「切り抜き素材を探索・収集し、画面上で配置・構成しながら作品プランを生成し、それがある程度確定した段階」で素材を貼り付けて完成へ向かうものをトップダウン方略とみなした。

- (2) 制作体験質問紙を施行した。
- (3) アイテム決定因質問紙を、使用したアイテムの数だけ施行した。
- (4) 感想をたずね、「先ほどこの作品を作って頂きましたが、作るときにどのようなことを考えながら作られましたか?」と質問し、観察した制作方略についての確認を行った。

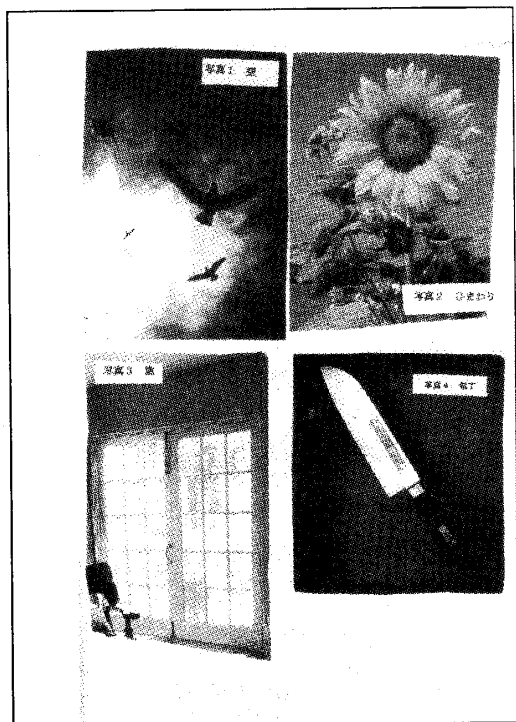


図1 アイテムの一例
(図中の文字は制作時には入っていない)

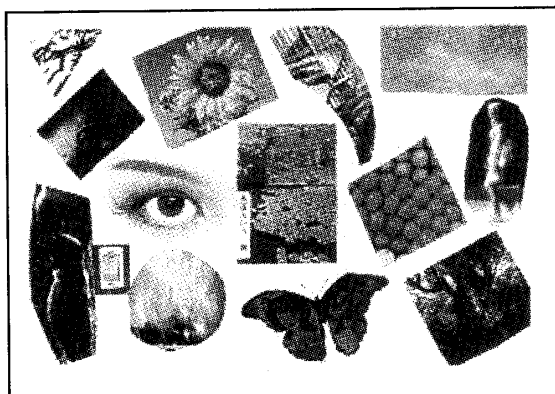


図2 作品例1

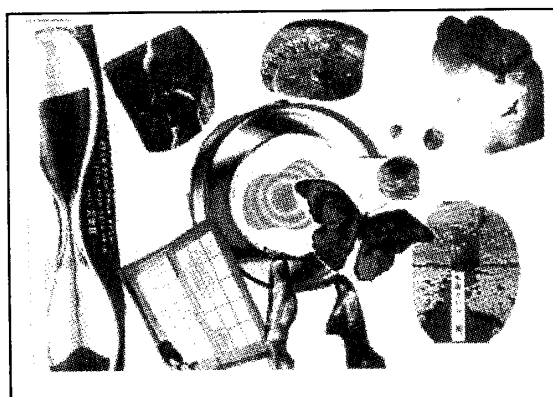


図3 作品例2

IV 結果の整理

1. 作品制作

今回作成された作品の一例を図2, 3に示した。制作にかかった時間は平均10分36秒 (SD=29.7)、使用されたアイテム数は平均8.9個 (SD=3.2)、アイテム加工数 (アイテムの形状を切り取るなどで変えて用いた数) は平均4.0個 (SD=4.9) であった。

2. 制作体験質問紙の分析

各被験者の得点を因子分析し、(主因子法、Varimax回転) 3因子を抽出した。(表1) 第1因子は「満足だ」「スッキリした」などカタルシス的な充実感に関する項目がプラスに負荷しており、<充実感>因子と命名した。第二因子は「頭で考えた」「コンセプトをもった」など目的意識をもって制作を進める項目がプラスに負荷しており、<意識性>因子と命名した。第三因子は「集中した」「イメージが変化した」などがプラスに負荷しており、<非日常感>因子と命名した。各因子に属する項目の素点を被験者ごとに合計したものをそれぞれ充実感得点、意識性得点、非日常感得点とし、それらをまとめて《制作体験得点》と呼ぶ。各得点の高群・低群の平均値を表2

に示す。

表2 制作体験得点—高群・低群の平均

制作体験得点	低群平均(SD)	高群平均(SD)
充実感	25.70(3.64)	34.05(2.52)
意識性	18.45(1.54)	22.55(1.76)
非日常感	8.90(1.12)	12.90(1.45)

3. コラージュ制作プランニング方略

逐次的に思いついたプランをボトムアップ式に完成させてゆくボトムアップ方略をとった者が24名（ボトムアップ群とする）、あらかじめアイテムを探索、収集し、画面上で配置・構成しながらある程度確定した段階で貼り付けて完成に向かうトップダウン方略をとった者が16名であった（トップダウン群とする）。尚、確認をとった際に、観察された方略と異なる方略で制作したと語った被験者はいなかった。

V 結果の分析と考察

1. コラージュ制作プランニング方略とコラージュ制作体験得点の関係

制作体験得点の各得点（充実感得点・意識性得点・非日常感得点）について制作プランニング方略による一要因分散分析を行った（表3）。その結果、ボトムアップ群は有意に充実感得点が高かった（ $F=4.81, p<0.05$ ）。また、トップダウン群は意識性得点（ $F=14.68, p<0.01$ ）非日常感得点（ $F=10.41, p<0.01$ ）が有意に高いという結果が示された。

表3 コラージュ制作方略と制作体験得点の関係（一要因分散分析）

充実感	BU 群平均 (SD)	TD 群平均 (SD)	+ <0.1 * <0.05 ** <0.01		
			F	p	
充実感	31.52(3.75)	28.05(5.88)	4.81	0.03	*
意識性	19.19(2.22)	21.95(2.21)	14.68	0.0005	**
非日常感	9.86(2.06)	12.05(2.14)	10.41	0.003	**

※表中のBUはボトムアップ、TDはトップダウンを示す。

(1) 充実感との関連

ボトムアップ方略でのコラージュ制作をした被験者は、トップダウン群よりも制作に伴って充実感をより感じていた。認知におけるボトムアップおよびトップダウン処理を参考にみると、ボトムアップ式の情報処理はデータ推進型処理とも呼ばれている。順次低次のものから高次の情報へというように解析・総合されて認知され、また同時に、それが記憶的知識ともなるというものである。一方、トップダウン式の情報処理は、概念推進型処理とも呼ばれ、まず「概念」が先行し、それに基づいた「期待」によって仮説が立てられ、その仮説に合ったデータがあるかどうかを検索するという過程をたどる。初めの入力処理に伴って、その刺激データに関連する記憶ス

キーマが活性化し、そのスキーマという文脈の中でデータが解釈されたり、それ以外の関連スキーマが検索されデータが再照合されたりし、スキーマの再構造化をも経過しつつ、最後に記憶的知識として定着するにいたる（牟田,2005）。

コラージュにおけるトップダウン方略は、比較的明確な既存の作品イメージが先行する主体優位の態度といえる。つまり、基本的には、「内界→外界」という一方向的図式にのって表現がなされる。が、そこでは常にズレや異和が生じることとなる。なぜなら、このような直線的な表現のメカニズムには次のような機序が内包されているからである。北山（1984）は言語表現の比喩の機能について、心の「外界と内界に橋をかけるもの」であり、「内的体験を外に向けて言葉により表現しながら、同時に内外を分離するものである」と述べている。これは言語表現のみならず、媒体にかかわらず表現行為全体がはらんでいる逆説性である。表現することによって、何らかの形で内界が表出される。しかし、表出されたものは、内界と全く同一ではないため、そこでは同時に外界とのズレ、区切りが生まれる。そこで、内界のイメージは表出されると同時に、表出前のものとは同一のものではなくなるので表出されなかったことになる。このように表現を内界→外界と考えると、常に内と外のあいだは異和をはらんだ場となるのである。したがって、制作者は自らのイメージとのズレの修正、異和の調和という比較的消極的な行為を行うことになり、充実感の低さにつながるとも考えられる。

一方、ボトムアップ方略ではアイテムひとつひとつや、制作途中の時点での作品が優位に立ち、そのとき、その場で感じられる感覚的要素に頼る傾向を持つ。日記や子供のお絵描き遊びによく見られるような、刺激との対峙に伴う感覚を全面的に感じていこうとする対象重視の制作態度である。表現療法、芸術療法などについて言われる「イメージをイメージをもって語る態度」（杉浦,1994）、「箱庭に語らしめる」（河合,1984）という態度も対象の側から受け身的に感じられるイメージに身を任せるという意味でボトムアップ的な態度と言える。この意味でボトムアップ的態度と高い充実感とのかかわりが示されたことは興味深い。

ところで、今回の作品のテーマとして呈示した、自己という複雑な概念は、何らかの統合されたイメージや実体として把握することが難しく、そのため、断片的なイメージにコミットすることを重ねていくボトムアップ方略的な表現に適しているともいえるだろう。刻一刻と変化する刺激と向かい合い、そこで生ずる感覚に焦点を当てて作品を作っていくボトムアップ的態度は、イメージの自律的、象徴的役割を直接的に感じとろうとするものといえるかもしれない。さらに言えば、明確な意識はなくとも、ボトムアップな表現こそ本質的な意味での自己の表現であり、表現することによって自己を探索しているとも言えるかもしれない。

（2）意識性、非日常感との関連

トップダウン群では、制作段階において意識性、非日常感が共に有意に高く感じられていたという結果はどう考えられるだろうか。まず、意識性の高さとのかかわりが示されたことで、トップダウン方略とはまさに先行する何らかのイメージに照準を合わせ、それに基づいて表現を進めていくあり方であることがわかる。

では、非日常感との関連はどうだろうか。先にも述べた、トップダウン方略の特徴である「内→外」という、内界イメージを外界へ表出という図式があるが、実際の表現過程全体を見ると、

この直線的な過程のみで表現が行われているわけではない。トップダウン式に作品を作ろうとする過程にも、内界イメージの外界への表出→外界から内界への刺激→内界のイメージの変容といったような、内界と外界の間で幾度も"ズレと修正"、"ズレと変容"などの相互交流が繰り返される円環的図式がそこにはある。この円環的図式は、トップダウン、ボトムアップに関わらず表現という行為に共通するものと言えるだろう。トップダウン方略ではその円環的図式の中で、意図的に自らのあるイメージに意識を集中させるのである。アイテムの位置を動かしたり、アイテムから何か連想したりというコラージュ制作の過程で、その先行したイメージは変容をとげていくと考えられる。ここで生じるもとのイメージとのズレは単に修正されるべきネガティブなものではなく、はじめには意識されていなかった新たな一面を発現させるものになりうる。あるイメージに注意を集中しているからこそ、トップダウン群は様々な個々のイメージに身を任せるボトムアップ群に比べ、非日常感を高く感じていたと考えられるのではないか。

(3) 芸術的表現におけるボトムアップ的態度の意味

ここからは、得られた結果からさらに発展した考察を試みる。トップダウン的態度は、自らの中にあるイメージへの集中とそこに生じるズレからの新たな発見、変容可能性との関連が、ボトムアップ的態度は個々の刺激により身を任せたカタルシスの充実感との関連が考察された。このようにかかわり方が異なる群の間では、表現体験に違いが見られた。ところで日常生活においては、この二つの態度はどのように使い分けられているだろうか。

日常、全く見たことがないもの、想像もしなかった新奇のものに遭遇することは稀である。これは、既存の知識からトップダウン式に物事を見ているからである。自らの内で処理できる領域内のコンテキストや経験にかなりの程度依存して対象を認知することによって、世界を既存のもの、自らの認識の範囲内に収めている。これは、ある意味ではつかみきれないもの、わけがわからないものにさらされることから自分を守っているともいえる。コラージュのような芸術的表現の場面では、普段はしにくい対象に依存した認識態度が比較的安全にとれ、対象に身を委ねるといった、多少無防備な態度がとりやすくなると考えられる。

ただし、ここで注意しておかなければならないのは、我々は、この2つの見方の一方のみを使っていることは稀であり、ボトムアップ式に認知するときでも先行する記憶やイメージをもって対象に関わるわけであり、また、トップダウン式に認知するときもまず外界から刺激が「飛び込んでくる」という受身的な感覚がどこかにある。我々は、常にこの両方向の機序を柔軟に駆使しながら世界とかかわっている。ここに述べたのは、対象とのかかわりの中で、あくまでどちらに比重が置かれたかということの問題にしているにすぎない。

2. コラージュ制作プランニング特性とアイテム決定因の関連

アイテム決定因得点（3つの外的決定因得点、2つの内的決定因得点）について、コラージュの制作プランニング特性による一要因分散分析を行ったところ、ボトムアップ群では、「好き-嫌い」によるアイテム選択が有意に多い傾向が示された ($F=3.79, p<0.1$) (表4)。

ボトムアップ的態度とは、これまで何度も述べたように、個々の対象に対して身を委ねる中で全体の作品を作っていくという態度である。しかし、ひとつひとつのアイテムとのかかわりの中

でいえば、そのかかわり方は決して対象受動的ではないことが示された。しかし、逆に考えればトップダウンのように先行するイメージがあると、一つ一つの対象に対して好き-嫌いのような判断機能を使うのではなく、あくまでも全体のイメージに調和するかという観点から一つ一つのアイテムにかかわるのではないだろうか。そのように考えると、対象優位なかかわり方であるボトムアップ的態度の方が主体優位の判断機能を用いていることも、ひとつひとつのイメージに逆説的に身を任せているといえるのではないだろうか。

表4 コラージュ制作方略とアイテム決定因の関係(一要因分散分析)

内容	BU群平均(SD)	TD群平均(SD)			
			F	p	
好き・嫌い	15.3(2.84)	13.8(1.17)	3.79	0.06	+
びったり感	11.21(1.85)	11.33(1.28)	0.05	0.82	

3.まとめ

制作過程やひとつひとつのアイテムとのかかわり方は、コラージュの制作体験に大きく影響を及ぼしていた。「人間には体にくおさまりの悪いもの」を排除する構造があり、「腑に落ちるもの」を好むという(北山,1988)が、なかなかおさまりのつかない世界をなんとかおさめるために奮闘しているやり方が、ここでいう「かかわり方」であり、トップダウン-ボトムアップという見方といえるだろう。

表現とは、そのときその場での表現者のあり方が現れるものである。コラージュは、雑誌や印刷物など、それ自体社会に流通していたり、他の文脈で使用されていたものを使って作品を作る。何かを表現する際に、作品全体やそれを構成しているものが、文化や他者に共有されているということは我々を規定するが、同時に存在を保証してくれるものでもある。既成の概念をどのように見て、どのように組み合わせ、どのように見せる(語る)かの中に唯一その人は表れうるのだろう。

VI 今後の課題

トップダウン-ボトムアップという軸は、能動-受動、見る-見えるという軸ともいえるだろう。トップダウン方略とは、意識するかしないかは別として、コラージュ素材の中に何らかのイメージを主体的に"見"ようとする。対照的にボトムアップ方略では、アイテムの方からイメージや連想などが"見え"てくると感じられるのではないだろうか。先に、コラージュとロールシャッハ法の類似性を指摘したが、ロールシャッハ・テストにも、反応がボトムアップ式に"見えて"きたものなのか、トップダウン式に"見た"ものなのかという視点を導入して対象とのかかわり方について検討していくことができるだろう。また、今回はコラージュボックス方式を用いたが、雑誌などから自由にアイテムを洗濯するマガジン・ピクチャー方式にすることによって、より日常的な文脈での世界とのかかわり方に近づくと考えられる。これらは今後の課題として残された。

<付記>本研究は、京都大学教育学部卒業論文に加筆・修正したものである。研究を進めるにあたり、ご指導頂きました桑原知子先生、山中康裕先生に深く感謝致します。

VII 文献

- 秦真理子 (1997) 箱庭制作に関する研究. 京都大学修士論文 未公刊
- 池田満寿夫 (1987) コラージュ論 白水社.
- 池上嘉彦 (1982) ことばの詩学 岩波書店.
- 入江茂 (2000) コラージュ療法 ころの科学92,50-54.
- 片口安史 (1974) 新・心理診断法 : ロールシャッハ・テストの解説と研究 金子書房.
- 河合隼雄 (1969) 箱庭療法入門 誠信書房.
- 北山修 (1984) 両義的な言葉の橋渡し機能について 精神分析研究28(3),107-115.
- 北山修 (1988) 心の消化と排出 創元社.
- 水島恵一, 小川捷之編 (1984) イメージの臨床心理学 誠信書房.
- 牟田隆郎 (2005) 私一世界とロールシャッハ ブレーン出版.
- 森谷寛之 (1990) 心理療法におけるコラージュ (切り貼り遊び) の利用 芸術療法学会誌.vol21.,No.1,2
7-36.
- 中井久夫 (1982) 徳田良仁, 式場聡編 精神医療における芸術療法Ⅲ絵画療法の実際 牧野書店.
- 中井久夫 (1993) コラージュ私見, 森谷寛之・杉浦京子・入江茂・山中康裕編 コラージュ療法入門
創元社, 137-146.
- 中村雄二郎, 河合隼雄 (1984) トポスの知 TBSブリタニカ.
- 小此木啓吾, 馬場禮子 (1972) 精神力動論 ロールシャッハ解釈と自我心理学の統合 医学書院.
- 多木浩二, 河合隼雄 (2000) 芸術と心理療法のあいだ. 講座心理療法第3巻 心理療法とイメージ
岩波書店.
- 佐藤静 (2001) コラージュ制作過程の研究 風間書房.
- 杉浦京子・入江茂 (1990) コラージュ療法の試み 芸術療法学会誌.vol21.,No.1,38-45.
- 杉浦京子 (1994) コラージュ療法—基礎的研究と実際— 川島書店.
- 山本和郎 (1992) TATかかわり分析 東大出版会.

(心理臨床学講座 博士後期課程2回生)

(受稿2005年9月9日、改稿2005年11月28日、受理2005年12月8日)

A Study of Collage Expression : How to Commit with One's Inner and Outer World in Collage Work

HATANAKA Chihiro

Collage in art involves cutting pictures and putting them on a paper. With collage, we use the mechanism of projection and organization. This paper affirms that through one's artwork, we can see how a person commits to his/her inner or outer world. First, some meanings of collage expressions were stated. Second, an investigation was conducted on 40 university students. The results display the subjects' experience with collage work : catharsis, planning, unusualness and relation of their way of commitment to the world and their own experience. Particularly, it paid attention to their making and planning methods. "Bottom Up" method and "Top Down" methods were proposed. "Bottom Up" method is to feel more from the object and "Top Down" method is to feel more from subject. The difference between these two methods is the difference between the user's way of commitments to the world. And these methods are concerned with why they choose the items that they used. And bottom up method was concerned with how satisfied they have been in their artwork.