

[実践報告]

アートと言葉のワークショップ実践 ーオンライン・ワークショップを通じた 可能性の探求ー

笠原 広一(東京学芸大学 教育学部 准教授)

和久井 智洋(東京学芸大学大学院教育学研究科)

池田 晴介(東京学芸大学大学院教育学研究科)

小島 菜緒子(東京学芸大学大学院教育学研究科)

齊藤 諒(東京学芸大学大学院教育学研究科)

井上 扇里(東京学芸大学大学院教育学研究科)

抄録

本実践報告は大学院で実践した、アートと言葉が相互に表現や探求の可能性を深めていくあり方をオンライン・ワークショップを通して考察したものである。

近年の学校教育ではプログラミング教育などの論理的思考力の育成が求められている。しかし、感性的な論理の外側にある言葉にならないものを表現し語る取り組みも重要である。アートと言葉が往還的に統合するワークショップを通してアートと言葉の可能性を探求するために5つのオンライン・ワークショップを実施した。

一枚の写真を凝視し写っているものを言葉にして物語を作る活動、3分間行動した過程を言葉で語り、それに他の参加者からタイトルをつけてもらい、そのイメージを絵にする活動、詩の言葉をもとに粘土で彫刻を作る活動、慣用句を改変し、その言葉が意味するものを逆に想像する活動、嫌いなものを言葉で分解して視覚化することによって印象変化を生み出す活動である。これらを通して語りを聞くことで、違いの視点や感覚を共有することができる。

言葉によるコミュニケーションにアートが入ることで他者との三項関係的なコミュニケーションが生まれ、オンラインで初めて会った人たちとも気持ちがつながる体験が生まれる。アートの活動においてじっくりと語りを聞き合うことがワークショップ体験の可能性を生み出すことが示唆された。

Key word

アートと言葉、オンライン・ワークショップ、語り

1. 研究の公開・社会化としてのオンライン・ワークショップ

本実践報告は東京学芸大学大学院教育学研究科での取り組みに基づくもので、美術表現などのアートと言葉をクロスさせながら行なうオンライン・ワークショップの実践を通して、アートと言葉が相互に表現や探求の可能性を深めていくようなあり方を考察したものである。

2019年末から始まった新型コロナウイルスの感染拡大によってオンライン・ワークショップの取り組みが急速に拡大した。大学では当初、一部に実技を含む演習をさしあたってオンライン授業に移行する代替的対応が進められたが、同時にオンラインの特性を生かした取り組みの開発も進められた。筆者(笠原)も2020年度には大学院博士課程の授業で大学院生2名とともに、各自の博士研究に基づいたオンライン・ワークショップを実施した[笠原・細野・古徳,2021]。笠原はオンラインでのアート・ワークショップの可能性の模索、細野は特別支援教育の経験と知見を活かした実践の開発、古徳はマリンバ奏者として自宅で出来る音の活動のデザインに取り組んだ。それは研究が生み出す知の社会実装の試みであり、研究過程の公開とパフォーマンスな共有であった。実施してみると、直接的に表現素材を扱うことができない制約や、音が技術的問題で時間的に遅れてしまうことや音質に限界があった。対面で行なうような場の臨場感を共有することにも難しさがあった。一方、そうした制約の中にも場所や時間を超えて各地の参加者と取り組める良さや、少人数だったがゆえに一人ひとりの語りを丁寧に聞き合うことができた。トム・バロンとエリオット・W・アイズナー[Barone & Eisner, 2012]は Arts-based Research(ABR)の議論を通して、研究が生み出した知は誰がその恩恵を受けるのかを問い、研究を公開して知を社会化する必要性を説いた。論文という形式以外にもワークショップ等の形をとることで、より多くの人々が知の活用や創造過程に参加できるものとなる。もちろん公開がしにくい研究もあることは確かであるが、とりわけ教育やケアなどの対人支援の研究においては、芸術家や実践者や研究者だけを知の産出者として固定的に捉えるのではなく、多様な関係性の中で知の創出と具体化、実装を媒介する可能性を検討していく必要があるだろう。また、いまだ新型コロナウイルスの感染収束の兆しも見えない中、オンライン・ワークショップを通して人々を支えていくことや、ともに支え合っていく取り組みの能性を広げていくことも、困難な状況の中で重要な課題であるとも考える。

そこで本年度は大学院修士課程で学術研究の取り組みに根ざしたオンライン・ワークショップの実践を試みた。現在進行形で研究に取り組み、研究テーマを明確にしていきたいと考えている大学院生と共に日頃ゼミで進めている研究と関連した視点から、以下のとおりワークショップを企画、実施し、その取り組みを振り返った。

2. アートと言葉の関係に関する研究テーマ

今回実施する大学院生は、大学院教育学研究科教育実践専門職高度化専攻・教科領域指導プログラム・美術・工芸教育サブプログラムに在学中の5人である。現職の学校教員1名を含め、他の大学院生も学校で実習や非常勤講師を行なっている。いずれも共通してアートと言葉の関係性に関する視点を含む研究を進めている。井上は人が連想の中で行う「物語る」という行為に潜む価値観について関心を持って研究に取り組んでいる。齊藤は答えのない時代における美術教育の在り方に関心を

持って研究に取り組んでいる。小島は彫刻制作と美術教育における生徒の学びの可視化、それに見合った評価について関心を持って研究に取り組んでいる。池田は図画工作科における言葉の表現に関心を持ち、自身の詩の制作と関連づけながら身体感覚と連動した言葉について研究に取り組んでいる。和久井は図画工作科におけるナラティブ(物語り・語り)を生かした学習評価に関心を持ち、ビジュアル・ナラティブの観点から子どもと教師による協働的で探究的な学習評価の可能性について研究に取り組んでいる。そして笠原はこうしたアートと言葉の関係を、人々がアートの活動に取り組むことを通して自分を再発見し、自分を支えるものを見出していくための重要な視点と捉え、教育やケアといったアートによる対人支援の基盤的な営みとして彼らと研究の歩みをともにしている。

今回、2021年度前半のゼミでの議論からアートの表現活動と言葉の関係に焦点を当て、ビジュアル・イメージによる表現か、言葉による表現かという二者択一ではない、ビジュアル・イメージが言葉を生み出し、言葉がまたビジュアル・イメージを豊かにし、その絡み合いや往還、反響を通して、いずれかのみではなし得ないような体験や活動を、ワークショップを通して探っていきたいと考えた。ワークショップは短時間ではあるが、様々な角度や深度からアートと言葉が関係し合う可能性の立ち現れを見出していくことを念頭に企画を進めた。

3. アートと言葉の関係

それでは、アートと言葉については現在どのような議論がなされているだろうか。アートの制作活動において言語による思考は不可欠だが、作品について語ることは作品のauraを喪失してしまうとして美術家が言葉を用いることを避ける風潮は今でもある。それは言葉にできないから描くのだという言葉のように、アートによる対人支援においても語り難いものとして、長らくアートは言葉と距離のある関係におかれてきた。このアートの活動や体験における言語化しにくいものや、語り難い感性的で詩的なものをアートが扱うということは重要ではあるが、それは決して言葉がネガティブに関わるというわけではないはずだと考える。

たとえば美術と詩の関係について江尻[2021]は、西洋では詩は言葉で、美術はモノで「本源的なもの」を目指す姉妹関係にあるが、東洋では文人画のように言葉と絵の双方を同一人物が手がける文化に厚みがあり、理知というよりも「体験」がその主客未分の場をつくるという。現代アートの分野でも言語による詩とアートは近い関係として捉えられ、その境界は曖昧で多様な表現手段が並列化・多様化している状況にある。¹⁾ 言葉とアートは相反するものではなく、むしろ補完的な関係にあり、語ることも見ることもできない何かを、異なる方法を用いることで複数の角度から照らし出すとする。作品あるいはワークショップを通して双方が不可分の「場」を生み出すことに、アートと言葉の関係を考える手がかりがあるだろう。

また、言葉とアートをつなぐ教育思想について研究する渡辺[2019]は、近年の学校教育ではプログラミング教育が導入されているが、その背景には論理的な思考力の育成があると述べる。理由としてはAIの進化といったテクノロジーへの対応や、感情的な言葉が氾濫するSNSなど、社会や人間の状況変化がある。しかし、論理的でわかりやすい説明を過剰に意識すれば私たちが使う言葉はシンプルになり、裏を返せば、それは私たちの経験が貧困になることだと渡辺は言う。論理的思考

は重要だが、同時に『論理』の外側にある要素、たとえば、言葉にならないもの、あるいは、言葉にならないものが言葉になっていく、つまりは言葉がそれとして起ち上がる過程、さらには断片的な言葉から次の断片が生み出されるあいだ、などといったもの」[p.8]、つまり「詩的な言葉」への着眼と、その両者の統合が必要だと言う。

先述のバロンとアイスナーは、Arts based Research (ABR) の考え方において、アートが担う体験や表現の感性的な質と言葉による省察が絡みあうことで、いずれかのみではなしえなかった理解や可能性の出現が可能になることを指摘している。同様に Arts-based Educational Research (ABER) の一つであるアートグラフィイー (a/r/tography) [Irwin & De cosson, 2004; Springgay, Irwin, Leggo, & Gouzouasis at al, 2008; 笠原 & アーウィン, 2019] もアートと記述(言葉)のハイブリッドな探求が、その人の生きる探求 (living inquiry) を支える取り組みになるとする。こうした近年の動向を見ると、アートと言葉の関係は、相互説明的あるいは排他的なものではなく、それぞれの特性に根ざしながら人々の表現や探求とその過程を豊かにする契機を互いに提供する関係にあると言えるのではないだろうか。

また、5名の大学院生たちも、それぞれがアートと言葉にまつわる様々な論者の言葉や理論を基に、アートと言葉の関係について検討を進めている。井上は言葉とはどのようなものでも「……したあの時」[ロダリー, 1978, p.12]を思い出させ、過ぎ去っていく時間の中に自分を発見させ、今日と昨日の距離を測らせることが出来る「追憶のあそび」だというロダリーを基に研究を進めている。アートもまた自分自身がそこにいることを確かめたり、世界とはどのようなものであるかを、自分が触れることができるものにするものであるとする。そのことはこのロダリーの言葉についての考えと重なり、言葉とアートのいずれもがこうした「追憶の遊び」を可能にするところに、共通点があることを指摘している。

斎藤はドゥルーズ＝ガタリ[1994]に基づき、表現のスタイルとは連続変化のプロセスであり、そのスタイルは「個人的、心理的な創造ではなく、言表行為のアレンジメント」[p.117]であることに関心を寄せる。このことから、スタイルは個人的で心理的に内在するものというよりも、外的な環境をどのような言葉や表現で紡ぐのかによって定義されるのではないかと考える。また、身の周りの環境は常に移り変わるものであり、アートそして言葉は、言表行為のアレンジメントの変化のプロセスの中で生成されるのではないかと考える。

小島は「色・シンボル・画像」において、読んだものを色やシンボル、画像に置き換えることで子どもの理解を深め、比喩的な思考を向上させることができるという、リチャート、チャーチ、モリソン [2015] を引く。それによって隠喩や直喩といった形式的な単語を教えることなく活動全体を通して学ぶのである。この活動は対象からエッセンスを引き抜き要約するという思考の可視化に挑戦するものである。言葉から得たイメージを色やカタチに転換し、置き換えることで、言葉とアートの相互関係を構築し、双方の理解をより深めていくことができるのではないかと考える。

池田は、近年の学校教育において「言語活動の充実」が新学習指導要領の重要概念として掲げられ、話し合い活動や作文を書く活動といった発表活動がいつそう重要視されるようになったが、それらが目的化され、形骸化が生じていると指摘する渡辺 [2017] の論を挙げる。言葉を扱う活動が「まとめること」や「効率性」を求める活動になり「冗長性」や「非効率性」、「わかりづらさ」が排除されていき、言葉があたらしい認識をひらくものではなくなるという [渡辺, 2017]。このことから、言葉で表現し伝達することを目的にするだけでなく、言葉という表現の素材について「造形遊び」的に扱ってみるものの可能性について言及している。これらは言葉による表現を取って「アート」と区別して考えることなく、意味の余白や柔軟性を持ちながら捉えてみる試みである。

和久井はナラティブを軸に研究を展開している。やまだようこによると、「視覚イメージによるもの語り」であるビジュアル・ナラティブは関係性、時間概念、身体感覚、自己とアイデンティティ概念、情報処理、コミュニケーションにおいて見方と表現の変革をもたらすと述べる。²⁾ 作品を媒介に作者と他者が三項関係によって言葉を紡ぎ合うことで、言葉だけでは語られなかった新たな物語が生まれ、生成的で省察的な行為となり、豊かなコミュニケーションを可能とする[やまだ, 2018]。つまり、参加者の視覚イメージと言葉をつなぐことで、新たな意味が生み出され、表現の広がりや参加者同士の豊かなつながりがオンライン上においても形成されるのではないだろうか。

このように、アートと言葉は、自己の存在を確かめることを可能にしたり、わかりやすさと物事の本質との間、私たちの意識や行動の目的性と余白性、アート作品を媒介にしたコミュニケーションと意味生成などにおいて、重要な役割を担う関係にあることを示唆している。しかし、私たちはこうした研究を踏まえ、より人々とともにアートと言葉を考え、その可能性から意義ある体験を得ていきたいと考えている。

4.「語りと私と時々美術」オンライン・ワークショップの企画

そこで筆者らは、こうした各自の研究をベースに、各自約60分のオンライン・ワークショップを考案した。ワークショップは2021年8月4日(水)18:00-20:00に井上と齋藤が実施し、8月5日(木)18:00-21:00に小島、池田、和久井が実施した。参加者はウェブやSNS等を通じて募集し、申し込み時と開始時に研究目的への協力依頼を説明し、了承を得て実施した。以下に5つのワークショップをそれぞれ紹介する。

5.ワークショップ① 抜け道のある迷路(井上扇里)

5-1. 企画の趣旨

今回のワークショップの出発点は、「作り出した物語の中に潜むその人自身」とはどのように表れてくるのかという筆者の問いである。ロダーリは『ファンタジーの文法』[1978]の中で、レッチョ・エミリアで行われた子どもたちの「お話あそび」を取り上げ、子どもたちの語る物語の中にその子ども自身の価値観やイデオロギーが含まれていると述べている。更に、物語のメッセージ性とは、そこから始めるものではなく、語っていく中で自然と現れてくるものだと述べている。そこで本企画では、写真の中から、その切り取られたフレーム内で物語を紡いでいくという活動を設定した。ものどものとを関連付けて語っていく中で見えてくる「何か」が一体どのようなものなのか、企画者も着地点を探しながらのワークショップとなった。

5-2. ワークショップの展開と様子

まず参加者に今回使用する写真を提示した。そして参加者全員で声をだして写真の中に写っているものを列挙していく。オンラインではあったが、お互いに声を出し合うことで緊張感がほぐれた。その後時間をとり、一人ずつその筆者が例示した写真にタイトルをつけていった。複数回答をした参加者もあり、様々な着眼点からのタイトルが集まった。以下は参加者が注目した視点とタイトルである。

- 看板のピクトグラムを天使に、電線を五線譜に見立てた：「天使が空の五線紙を買いに」
- 電線が便箋にも見えるという点から：「空の手紙へ」
- 靴が一足であることに注目：「消えたスニーカーの行方」「自転車に乗ったシンデレラは」
- 何らかのキャラクターを見出した：「俺の中の空の色、何色だろ?」「落とし物を見つけたけど忙しいから吊り下げておいたよ。(意外に難しいですね)」

この時点で参加者は自分のつけたタイトルや由来を発表することを楽しんでいただいていたようだった。全員のタイトルを見たのち、今度は10分以内最大400字で物語を綴っていく。この際の条件として、主人公を設定することを提示した。どこから、誰からの視点から見た物語なのかを意識することで、世界観のみでなく、キャラクター性も含むことがねらいである。書き上がったものを一人ずつ読み上げてもらい、加えて、書いてみた感想やエピソードなども合わせて発表してもらった。一人ひとりが語る内容に、他の参加者からも頷きや笑いが漏れていたのが印象的だった。同じ写真を見ているにもかかわらず、個性的な物語が出来上がった(図1)。



天使が空の五線紙を買いに

天使の仕事人間は知らない。
 実は音楽家に、芸術家に、写真家に夢を見させることなのです。
 天使が見せる夢は
 目が覚めると「忘れて」しまいます。
 そうです。私が見せる夢は
 「忘れる夢なのです」
 絶対に思い出せないそんな夢を、音楽家に、芸術家に、写真家に、
 でも、時々見た夢の痕跡を残します。
 それを見た詩人と小説家は写真を撮り
 音楽家は絵をかき
 芸術家は鼻歌を歌います。
 そうです。これは今朝あなたが見た夢の名残です。
 あんな大恋愛の末、こうなるなんて・・・笑ってしまいますよね
 天使の見せる夢は「忘れる」夢です
 忘れるから現実をひっかきまわして、脳の奥底の秘密の箱にしまいます。
 いつものヒントに貴方は気づきますか?
 大恋愛にあの靴ならば・・・

図1 タイトルを2つ挙げた参加者がそれを組み合わせて作り上げた物語と例示した写真

5-3. 参加者のコメントとアンケートから

ワークショップ後の感想のなかで度々話題にあげられたのは、他の参加者の物語に対するコメントだった。「参加者の皆さんのお人柄を垣間見ることができ、自分にはない感性に刺激を受けました。(中略)途中で中抜けしたのが残念。もっと皆さんのお話を聞いてみたかったです」といったものや、「自分なりのストーリーを作っていくことも楽しいし、他者が作ったストーリーをシェアできたのもすごく面白かった。(中略)ワーク1(当ワークショップ)は、同じ迷路で参加者がそれぞれの『抜け道』を見つけていく共同作業だと思いました」。やはり人が語る物語というものは面白く、私たちが惹きつけるようだ。また、語っていく中で個性というものは顕著に表れていくのだと感じた。それは文体であり、着眼点であり、発想の飛躍であり、日常・人生の反映である。参加者の一人に「自分の書いたものはあまり面白くないですね。皆さんののはとても面白いけれど、もっと日常的にこういうことを考えていないと…」と発言している方がいた。その方が考えているアートと、筆者が考えるアートは恐らく前提が少し異なるために生じた言葉だと思われる。しかし、重要なのはその人が等身大で物語を語ることである。「自分の書いたものはあまり面白くない」と言ったその方の物語は本人にはそうは思えずとも、他者から見ればその物語はその人らしい方向で面白いものであったと思う。

今回、当ワークショップの参加者から、他者の物語についてのコメントが多かったのは当然のことかもしれない。私たちは他者と違うから楽しい。大胆な発想も、一瞬の非日常も、他者が綴った語りの上に乗ってみることが楽しい。それは自分だけでは見ることの出来ないものであるから。ワークショップを行い参加者の方からのコメントを聞きながら、そこにあるものを人を通して見ることが、私たちにとって重要で、大切なものではないか。これは日常会話でも、私たちは他者を通じた世界を見ているのではないだろうか。

5-4. 物語という言葉

ワークショップを進行しながら感じていたのは物語の中に潜むその人の人柄である。当ワークショップはオンライン形式のものであり、参加者も運営のメンバー以外は初対面である。しかし、そのような状況でも物語を綴ると自然とその人の性格や人生などを読者に感じさせるものとなる。ワークショップが始まる前に行った自己紹介の内容と照らしてみると、何か納得にも似た感覚も覚えた。それはまさに、その人を「物語っている」からなのだろう。綴る内容は写真から連想したファンタジーであるのに、どうしようもなくその人がにじみ出ている。もう大人であるその人や、毎日毎日を生活しているその人。「天使」というキャラクターを持ち出した人からは「天使」についてどんなイメージを持っているのかを伺い知ることが出来た。物語とはただその内容だけではない。その人の綴り方、語り方の中にさえ、その人の人生の経験や価値観が含まれる。その人を「物語っている」ものだと考える。

6. ワークショップ② 宇宙的超越日記(齊藤 諒)

6-1. 企画の趣旨

フェリックス・ガタリ[2014]による『リトルネロ』は死の直前に書き上げられた詩的な自伝である。そこではガタリが体験したこと、見たもの、感じたこと、そこから想起される過去の記憶など、無意識と呼んでも良いような感情の機微までが鮮明にテキスト化されている。タイトルとなっている「リトルネロ」(繰り返される旋律のこと。ドゥルーズ＝ガタリはこれについて、カオスから自分の領土を確立する性質と、その領土から外に出ようとする性質があると述べる。また、この営みが芸術だと主張する)について、ドゥルーズ＝ガタリ[1994]は「カオスからは<環境>と<リズム>が生まれる。これは古代の宇宙開闢説があつた問題である」[p.361]と述べている。カオスを意識の届かない世界と仮定すると、それを言葉によって記号化することで「環境」となり、それを口に出すことで「リズム」が生じるのではないか。そこで今回は「書く」「読む」という行為を通じて宇宙に領土をつくることを試みようと考えた。更に、全く違う環境の他者が関わることで領土からの逸脱を目指す。

6-2. ワークショップの展開と様子

最初に「3分間で行動を起こし、それについて視たもの、聞いたこと、感じたこと、考えたことなど、とにかく自分の意識を全て言葉で書く」というワークを実施した。席を外して歩きまわる人もいれば、パソコン画面から離れず記録をしている人もいた。その後、3分で書いたテキスト(ワークでは「日記」と呼んだ)を一人ずつ音読し、聞いている人がその文章に相応しいタイトルをつけた。タイトルは読後一分でチャットに送ってもらった。恥ずかしがるそぶりを見せる人もいたが、それぞれのペースで淡々と読み上げていた。聞き手は展開の読めない文の羅列に笑ったり、些細な本音について頷いたりしている様子だった。そして他者がつけたタイトルから連想して3分の日記に絵を描いた(図2)。「ウルトラマンネコ」など印象に残った言葉を具現化したり、複数のタイトルの中にあるモチーフを組み合わせたり、幾つかのタイトルから共通項を抽出して絵にしたりと、着想の仕方から作風まで全く違う仕上がりととなった。最後にファシリテーターの筆者から簡単にコンセプトの説明をして終了した。



図2 参加者4名の他者がつけたタイトルから連想して描いた絵

6-3. 参加者のコメントとアンケートから

様々なコメントを頂いたが「自分の脳内に意識を向ける作業と感じた」「行動に伴う思想の変化を自分で検証してみる作業は(中略:筆者)様々な感覚が刺激を受けてるかわかりました」という感想から、3分間で日記を書くワークは意識から思考に至るまでのプロセスを具現化したものであると気づいた。ある参加者の日記は、エアコンの温度を意識したことで、28度では寒く、29度に設定すると暑く感じる事に気づく。そして28度と29度の差について思考するという内容だった。普段は意識しない身近な環境について問いを見出したのである。また、3分という僅かな時間の中にも、拡張してみることで普段は潜在化している様々な思考や意識を観察できたのは興味深かった。

また、「即興で考えたものの中に、潜在的な自分の表現が見えたように思えた。」というコメントもあった。3分の意識をテキスト化して、1分で他者のテキストに題をつけて3分で絵を描く。これを事前に流れの説明をせずに行ったことは即興的と言ってもいいかもしれない。ドゥルーズ＝ガタリ[1994]は「即興することは、世界に合流し、世界と渾然一体となることなのだ」[p.360]と述べる。論理は世界の在り方を整理するものだとすると、即興は世界の在り方に委ねる活動といえる。他にも「他の参加者からタイトルをつけてもらうのも新鮮」「人に題名をつけてもらう行為は、自分の想像を超える」というように、他者がタイトルをつける活動に着目した感想もあった。作品のタイトルは制作者の意図や思いを込めるものなら、そもそも身の回りや自分の意識を全て言語化しただけのテキストに自身が題をつける必然性はないはずだ。制作者の意図を越えた表現にタイトルをつけるということは、ある意味で通りすがりの野良猫に名前をつけるようだ。元の飼い主が想定しなかったストーリーが始まるように、テキストは本来のコードを逸脱していく。そこにドラマを感じた。

6-4. 経験と状況がもたらす表現について(ワークショップから見えてきたもの)

ドゥルーズ＝ガタリ[1994]は「リトルネロは、本質的に、〈生まれ故郷〉や〈生来のもの〉に関係しているのだ」[p.361]と述べる。例えば、中世～ルネサンス期の宗教画には当時のキリスト教徒だけが理解できるようなモチーフやコードが存在する。しかし、グローバル化や情報化が進む中で、固有の時代や場所が必ずしも本人の特性を形成する上で大切になるとは限らない。今回のワークの中でリトルネロは、〈生まれ故郷〉や〈生来のもの〉だけでなく、〈経験〉や〈状況〉に関わると考えた。「アニメやゲームが好き」と自己紹介した参加者の日記の中には、「ウルトラマンならできないのだ」という言葉があった。3分間の制限から思いついたと述べていた(ウルトラマンは3分間しか地球にいられない)。これは彼のアニメ好きゆえの発想であり、ウルトラマンが彼の人生において何らかの影響を与えた経験があるのかもしれない。

またある参加者の日記には「割と散らかっている。(中略:筆者)うわっ、紫色の液体。商品名「投げ消すパット」すごいネーミング」とあった。散らかった部屋をうろうろしていたら偶然、身に覚えのない消火器具を見つけたということだろう。これも消火器具を何らかの形で手に入れたという経験に基づいているが、面白いのは著者自身そのことに覚えがないことだ。「歌はカオスから飛び出して、カオスの中に秩序を作り始める」[p.359]とあるが、この日記の著者は散らかった部屋をうろうろして、「自分何してるんだろう」とカオスに取り込まれそうになった。そこで消火器具という歌の主題を見つけたのである。それを観察して想像を膨らませることでカオスから脱却したのではないか。なによりこの日記は「散らかる部屋」「困惑する私」という状況があったからこそ生み出されたものだとと言える。

絵にする活動においても「経験」と「状況」が強く影響していることがわかった。特に図2の左下の作品はそれが顕著に表れている。「30:00」と書かれているのは、30分という意味らしい。これは夕食の支度をしている妻に「8時で終わる」と伝えたものの、プログラムの時間が押していて「本当に

あと30分で終わるのか」と危惧している心情だそうだ。早く食べてくれと言わんばかりに迫ってくる餃子からもその心情がうかがえる。一見シュールレアリスムのようにも感じるが、これは間違いなく本人の「状況」である。また、ここまで時間を意識しているということは過去にも似たような「経験」があり、後ろめたさがあるのかもしれない。

今回のワークショップで見えてきた「経験」と「状況」、ドウルーズ＝ガタリの提唱するリトルネロがどのように関係しているのか、それが個人の表現にどのように影響しているのかを考察していきたい。まず、日記を書く活動では、体験者の経験に基づく思いや、体験者が置かれている状況やそれに対するリファレンスを、それぞれの言葉で起こした。これは意識の届かない(また、意識していなかった)世界＝カオスを、自分の「経験」と「状況」から成る言葉で領土化したのである。また、環境や内面など、様々な要素が混じった言葉の羅列から他者がタイトルをつけることで、本人の意識を越えた表現が生み出された。「ウルトラマンNECO」というタイトルからウルトラマン顔の猫が生み出され、「ボクを投げないでください」という言葉から火に囲まれて笑顔を浮かべている人物(図2右上)が描かれた。これらは「経験」と「状況」が個人のコードから逸脱したゆえに生まれた表現であり、領土を脱する運動と言える。

また、ドウルーズ＝ガタリは表現のスタイルとは「個人的、心理的な創造ではなく、言表行為のアレンジメント」[p.117]であると定義している。筆者は、自己表現とは自己の内面と意識的に向き合って獲得するものだと思っていた。しかし、今回のワークショップは即興性に重きを置いた活動であり、多くは自分の置かれた環境に対してのリファレンスだった。少なくとも自己と向き合おうという意識は参加者からあまり感じられなかった。しかし、その人でしか成し得ない表現が生み出されていた。このことから、表現とは環境に対するリファレンスであり、(それを「経験」や「状況」に基づく)言表でアレンジすることで、自己の表現のスタイルが成り立つのだと言えるかもしれない。

7.ワークショップ ③イメージをこねる(小島菜緒子)

7-1. 企画の趣旨

筆者は現在中学校で美術講師として働いており、粘土を使った作品制作において様々な方法でのアプローチを行うことに関心がある。今回のワークショップのテーマである言葉とアートは、立体造形活動とどのように関わり、どのような効果をもたらすのか。言葉を介することで生まれる想像や思考はどのようなものなのか。さらにその言葉が抽象的なものであった場合、作品や活動プロセスにどのような特色が現れるのかということをも明らかにすることが本ワークショップのねらいである。

7-2. ワークショップの展開と様子

ワークショップでは、まず参加者に谷川俊太郎[1988]の詩を読んでもらった。タイトルは詩がもつエッセンスを吟味した後、参加者に考えて欲しかったため示さなかった。最初は企画者に続いて参加者が音読し、その後詩についての考えを共有するグループワークを行った。2グループに別れ、各グループにおいて、自由に感じ取ったことと詩のタイトルについて話し合いをしてもらった。当初はこの話し合いを5分程度で行う予定だったが、前日に行ったワークショップにおいて参加者から参加者

同士での交流がもっと欲しいという声があったため、予定より長めに時間をとった。そのため当初は簡単な感想の共有を予定していたが、詩のタイトルや言葉の響きから受ける印象や感覚、詩が暗示している概念的なテーマについてまで話し合いが及んだ。その後、詩を色や形に置き換えた際にどのようなイメージが浮き上がるかについて触れ、参加者に事前に用意してもらった粘土を使って立体作品の制作を6分程度で行った(図3)。最後に作品を鑑賞し、まとめを行うという展開であった。作品鑑賞の際は、オンライン上ではあったが参加者の反応が大きかった。



図3 言葉の印象やイメージを粘土で具体化した。

7-3. 参加者のコメントとアンケートから

まず、話し合いの段階で参加者が詩の響きや言葉の並びから感じる身体的な感覚について話し合っている事が興味深かった。言葉は聞く話す以外にも五感の全てに繋がっており、それらを揺さぶり刺激するのは詩が持つ特徴の一つだ。そういった意味で、詩から粘土を使って作品を作るという活動は、文章から五感へ、五感から身体を使った制作という流れを掴んでいたのかもしれない。

アンケートの感想にあった「分からないものに対して想いを馳せながら粘土で具体物に仕上げていく過程が、面白かった」という言葉から、粘土に触れることで初めて想像が膨らむことの可能性について考えさせられた。この場合、粘土という素材を扱うことが想像を膨らませていく行為のトリガーとなっている。詩から得たエッセンスを統合し、言語として要約したり、アイデアスケッチとして視覚的に表現したりする行為の過程で想像力を発揮させるといった活動プロセスがある一方、素材の力を借りる事によって考えを深めていく、自分だけではまとめきれない思考の流れを粘土を使うことによってまとめ上げていくといったプロセスも存在する。人々が多様に思考し、多様に想像することを援助するツールとして粘土という素材は有効ではないだろうか。また、「自分のイメージとできたもののズレと、作品を見ての感想を他者と共有し、みんなが共感するものに言葉の意味は強化されていく感覚が面白かった」という感想から、自分の頭に思い描いたものを粘土で表現しようとしたときに起こるズレは確かに存在するが、そういったズレは他者に評価され、解釈され、意味づけされていくことで新たな気付きや可能性をもたらしてくれるということに気付かされた。

7-4. 言葉とアートを紹介して自分、他者と向き合うこと

今回のワークショップにおいて詩の内容は抽象度の高いものであった。しかし、そのような具体性と規則性においてははっきりとしない言葉から様々なイメージを生み出し、それを言葉と作品によって表現する参加者の姿はエネルギーに満ちていった。すぐに理解し難いような言葉や対象を捉え観察し、鑑賞し、それらと対話することは容易なことではない。参加者のポジティブかつ粘り強く対象と向き合う姿勢、彼らの持つ多様な経験の蓄積が言葉とアートの間に繋がりを築いたのではないだろうか。

また、本ワークショップは中学校の美術科で抽象彫刻の授業を行う際、どのように活動を展開していくべきかということについて考えるきっかけとなった。生徒達は度々自身の思い描く理想と現実のギャップから美術に対する苦手意識を感じてしまうが、他者との作品を通じた関わりは上手い下手の次元を超えた、ある種の対話へと繋がる可能性を持っている。そういった対話を繰り返し行うことで美術科が担う重要な役割の1つである自己肯定感を育むことができるのではないだろうか。

8. ワークショップ ④ あたらしいことばの辞書 (池田晴介)

8-1. 企画の趣旨

本ワークショップでは、慣用句に含まれる単語を差し替える活動を通し、これまで存在していない新しい言葉を生み出し、意味を立ち上げていく。それによって言葉の意味の捉え直しを行い、自身が紡ぐ言葉と身体的な感覚とを結び付けていくことを体感する。ひいては自分自身でそのような体験を生み出すことができると知ることをねらいとしている。

森田[2019]は、国会で答弁する閣僚や官僚の言葉や、芸術学部の講評会で学生が「～を表現しました」と作品のコンセプトを語る言葉に、「言葉が粗末にされている」と感じるという。そこで語られるのは言葉の上でのつじつまが合っていれば良いというような言葉であり、当人が内側からそう思っているかに関係ないと指摘する。また、筆者は小学校での図画工作科の授業で子どもたちが書く授業の振り返りのワークシートの中にも同様の記述があると感じる。空白を埋めれば良いという考えが先行してやや乱雑に書かれた言葉や、「楽しかった」「面白かった」というような定型化した文章に、ある種の「そらぞらしさ」を覚えることがある。これらを踏まえ、参加者が言葉について今一度立ち止まり、本人の感覚に根差した言葉の表現を生み出す仕掛けとして本ワークを設定した。

8-2. ワークショップの展開と様子

まず初めに参加者に「ぬるま湯に浸かる」という慣用句を提示した。これは「刺激のない、緊張感の乏しい生活や環境の中でのんきに怠惰な時を過ごすこと」を指すが、この「ぬるま湯」の部分を変えて「サイダー」に変え「サイダーに浸かる」という言葉があるとするならどのような意味を持つのかを考え、互いに発表し合った。参加者からは、「いっけん挑戦しているようで、自分のコントロール可能な環境下で無難に活動している様」「骨抜きになること。恋をしている時、寝る前に相手のことを考えて体がふにゃふにゃになること」などが上がった。

次に「白い目で見ると(意味:冷淡な、悪意のこもった目で人を見る)」の「白い」を各々別の色に変えてあたらしい言葉をつくり、その意味を考える活動を行う。参加者からは「黄色い目で見ると(意味:人

を金儲けの道具として見ること)」や「水色の目で見ると(意味:人のことにまるで興味がない、また興味が薄いような様子。というか自分のことも興味ない)」などが上がった。

その後「手に汗にぎる(意味:見たり聞いたりしながら、興奮したり緊張したりする)」の「汗」の部分に別の単語に変えあたらしい言葉をつくり、その意味を考えるワークを行った。参加者からは「手にシャボン玉をにぎる(意味:繊細な人の気持ちを傷つけ心を壊してしまう事)」「手にプチプチにぎる(意味:気持ちだけが先行し、空回りしている様)」といったものが上がった。最後に自身で作ったあたらしい言葉の中から1つ選んで辞書の挿し絵としてイラストを描き、写真に撮って共有した(図4)。また本企画では参加者の作成したものを共有するためにGoogleスライドを用いている。



図4 自分たちが生み出した言葉をもとに描いたイラスト。

8-3. 企画の趣旨

まず「サイダーに浸かる」の意味を考えるワークでは、Aさんが「いっけん挑戦しているようで、自分のコントロール可能な環境下で無難に活動している様」ということを上げている。これを共有する際のAさんのコメントとして、炭酸のシュワシュワしている感じと甘さから着想を得ていることについて述べていた。シュワシュワしている泡の動きから「何かをやっている感じ」を連想させるという。しかしサイダーの甘くて心地の良い部分にも着目し、「実際は大したことない」感じがあり、そこから意味を考えたとする。

「白い目で見ると」のワークでBさんは黄色から受け取るお金のイメージから「黄色い目で見ると(意味:人を金儲けの道具として見ること)」を考えた。Cさんは水色が持つ薄さやさっぱりとした感じから「水色の目で見ると(意味:人のことにまるで興味がない、また興味が薄いような様子)」を考えた。

さらに「手に汗にぎる」のワークでDさんは、「手にプチプチにぎる(意味:気持ちだけが先行し、空回りしている様)」を考えていた。これは実際にプチプチ(気泡緩衝剤)をにぎった体験から意味をつくったという。プチプチは指で一つずつ押せば潰すことができるが、掌でにぎると思い切り力を込めても圧力が分散し、なかなか潰すことができないため、空回りしている様と重ねている。Eさんは

シャボン玉が持つ楽しさと儚さを心象と重ね「手にシャボン玉をにぎる(意味:繊細な人の気持ちを傷つけ心を壊してしまう事)」を上げた。

これらについて本人が語る際に、他の参加者からは深く頷きながら聞いている様子や頷きながら笑って話を聞いている様などの反応が顕著に見られた。このことから実際にサイダーから受け取る感覚やプチプチを潰す実体験が話を聞いている側にも共感するように過去の体験や記憶の想起が生じていることが伺える。以上のことから、従来の記号体系に存在していなかったある種の「わからなさ」や意味の不明瞭さを持つあたらしい言葉であっても、その言葉を生み出した本人の感覚に根差した言葉は他者にその意味が伝わり、言葉が実感として「わかる」という状況を生み出すことができていると考える。

8-4. 言葉と感覚を行き来する

本実践では初めに「サイダーに浸かる」という筆者が考えたあたらしい言葉を提示した。このことは渡辺[2017]が述べる、言葉によって「わからなくなる」体験[p.91]を生み出すことであったと言える。そしてこの「わからなさ」が参加者を新しい認識へと開く契機になっていたのではないかと考える。また、参加者の感想では、「言葉が感覚的なものであると普段思わないので、それを結びつけることは、脳の違うところを使うと言いますか、刺激を受けました」とのコメントがあった。このことから既存の言葉の意味をずらし、自分の言葉と身体感覚を結びつける体験が、普段意識しない言葉そのものの認識の変化につながったのではないかと考えられる。本ワークショップのように自身の言葉と身体感覚を行き来したところで表現を生み出すことによって、自身の実感と密着感のある言葉、他者にそらぞらしさではなく実感を伴って伝わる言葉を紡いでいくことができるのではないだろうか。それはワークショップの中だけでなく、広く日常的に言葉を扱う場においても同じように考えることができるのだと思う。

9. ワークショップ ⑤ KIRAI を構成するもの (和久井智洋)

9-1. 企画の趣旨

好き嫌いは非常に主観的な感情である。特に嫌いというネガティブな感情を作り上げた背景にはきっと人それぞれの物語があるだろう。ナラティブ(物語・語り)心理学の研究者であるやまだ[2000]は物語とは「2つ以上以上の出来事をむすびつけて筋立てる行為」[p.1]と定義し、結び合わせる行為によって個々の出来事が組織化・意味化されると述べる。そこで参加者の嫌いについて語り合い、嫌いの文字を分解し再構成された新たな「KIRAI」からビジュアルに表現することで、嫌いがもっていた意味が変容し、新たな物語が紡ぎ出されると考える。そして生み出された作品を通して語り合うことで嫌いという主観的な感情にも変化が起きるのではないかと考えた。

9-2. ワークショップの展開と様子

初めに参加者の嫌いについて話し合ったところ、ゴキブリ(Aさん)、銅という色(Bさん)、キンキン鳴る音(Cさん)、雨(Dさん)、芸能人の不倫(Eさん)など、様々な意見と共に「私も嫌い」という共感

があった。理由を尋ねると「おえっとなる」(Bさん)、「憂鬱になる」(Dさん)、「人をだますとかそういうこと」(Eさん)など、それぞれのネガティブな感情が語られた。次に思い浮かべた嫌いの言葉を分解することを提案した。参加者は言葉の色や大きさを書き換えたり、違う漢字やカタカナ、アルファベットに置き換えたり、新たな文字を付け加えたりすることで、言葉のもつ意味を分解し新たな意味を再構成した。次に出来上がった新たな言葉を鉛筆やペンを使ってビジュアル化することを提案した。そこでは再構成した言葉からイメージを広げたり、描く過程で色彩やフォルムを変化させたりし、新たなビジュアルをつくりあげていた(図5)。最後にそれぞれの作品を鑑賞し合い感想を述べ合った。そこではオンライン上でつい先程に知り合った参加者のあいだに、ビジュアル化された作品を媒介として、あたたかなつながりのようなものが形成されているように感じた。

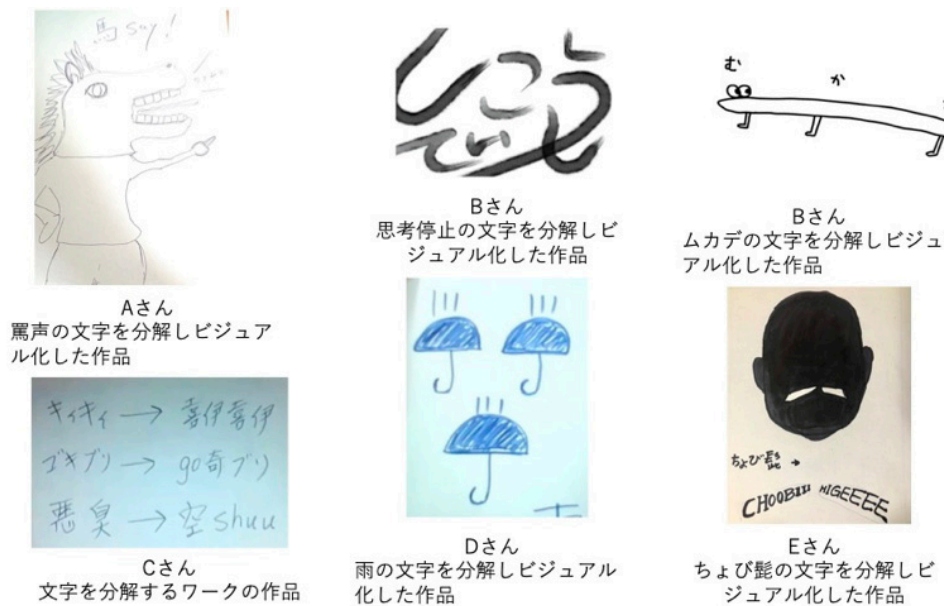


図5 ワークでのそれぞれの作品

9-3. 参加者のコメントとアンケートから

初めに嫌いについて尋ねた時、「どれくらい本気で答えればいいのか」というEさんの反応があった。嫌いという感情には語りたくない、共有したくないという側面があり、影として無意識化にあえて抑圧していることもある。そのような感情を安直に扱っていいのかという不安と、あえてネガティブな感情にアプローチすることで意識化され、見えてくる新たな何かもあるのではないかと感じた。また、雨を嫌いとしてビジュアル化したDさんが自分の作品を見て「泣いているようで、もっと雨が嫌になった」と発言した。しかし、Eさんが「一緒に仲良く傘をさしているように見える」という違った解釈を行ったことで、Dさんに「雨が少し好きになった」という気持ちの変化が起きた。また、Aさんの作品を見たBさんが「私も罵声は苦手だが、Aさんのような『馬 say!』なら大丈夫かもしれない」と述べた。ビジュアル化することで、多様な解釈が生まれ、その解釈が人の気持ちを変化させる可能性があることを実感することができた。

9-4. ワークショップから見えてきたもの

初めてのオンラインワークショップであったが、人と人がつながる大切さや可能性を感じた。そのつながりを生み出す方法として、嫌いという感情をテーマに語りやビジュアル化するという手法を用いた。言葉で語れること、ビジュアル作品だからこそ感じる事、その言葉とイメージとの即興的な重なりが予測不可能な新たな物語を紡ぎだし、私の物語が私たちの物語へと変容し新たな意味が創出された。ナラティブがもつこのような生成的な変容は、これからの生活や大袈裟に言えば人生における行動に少なからず変化を及ぼす実践性につながっていく。そのような可能性を感じたワークショップであった。今回の新たな出会いや学びに感謝し、今後も語りと美術表現の関係性、可能性について研究を続けていきたい。

10. 総合考察

10-1. アートと言葉について見えてきたこと

オンライン・ワークショップの中で話したり、誰かの語りを聞くことが、その人について、また、その人が見た世界を共有しているという体験を強く実感できるものであることがわかった。それは表現を自分だけで行うだけでなく、他の人も表現するからこそ面白さを感じられるところがある。また、思った以上に我々の共通認識にはずれがあり、そのずれが面白さを生み出す。それを言葉とアートの素材や表現でもって顕在化したり、さらにそのずれを発展させたりすることで、そのずれが生み出す面白さを参加者と共有することができた。そこに言葉とアートの間の行き来があった。

私たちは見えるもの、触れるものを信用することもあれば、言葉を信用することもある。状況によってどちらが信頼を自分たちに実感させてくれるのか、与えるものなのかも変わってくる。私たちは何を信頼しているのかということを経験的な方法で問うようなアートのワークショップも可能であろう。

また、表現のスタイルが個人の心理的な創造ではなく、言表行為のアレンジメントとして成り立つということは、自己表現のように内面ではなく外側とのあいだにおける交渉によって自分自身が浮き彫りになる可能性を示していた。そうした意味では、偶然や他者によって名付けるといったことが、今までの自分の枠を超えていくための興味深い方法となっていた。オンライン・ワークショップでもそうした活動が可能であり、それを通して新たな自己の気づきが得られた。

今回のワークショップでは言葉を通して、また、アートを通して自分を伝えるなかで、アートと言葉とが互いに補い合うものであることがわかった。言葉自体もある種のソナーのような触覚的に探索を可能にするような要素があり、言葉があることで知覚できるようになり、知覚しやすくなるものもあるなど、言葉と身体感覚にもそうした相互関係があることがわかった。言葉だけのやりとりと違って、今回はアートが入ることでものごとが立体的で予測不可能になった。アートが入ることで、やまだ[2000]がいう三項関係によって生み出されるものがより活性化したようにも感じた。言葉が言葉を生み出したり、作品が言葉を生み出していくといった循環が感じられた。それが意味となって、物語となって編み上げられていくことを実感として感じる事ができたワークショップであった。

10-2. オンライン・ワークショップの可能性について

今回のワークショップでは各自が自宅等から参加しているため、こちらが想定していた材料とは違うものを用意したり、各自の条件の違いの上で工夫して進めていくことが不可避となったため、条件を一律にできないために逆にワークショップが伸びやかになるところがあった。それがむしろ参加者が主体的に参加できるきっかけにもなっていた。自分の部屋という空間と、画面の中でみんなと会話している二つの空間の面白さもある。物語を考えるときなどは集中力が必要で、自分の内面を見るという活動などは、一人で部屋にいるという状況が適する場合もある。また、オンラインだとそれぞれの家庭の事情もあるため、過度に時間厳守になってしまうという感想もあったが、その点、本ワークショップではじっくりと参加者相互の語りを聞き合うことができていたという感想もあり、その点は可能性があるところである。確かにオンライン・ワークショップには対面での実施とは異なる制約も多いが、こうしたワークショップの試みによって、参加者の様々な体験が共有され、そこに新たなアートと言葉の可能性が立ち上がる「場」が生まれる可能性があると言えるだろう。

11. 今後の展望と課題

今回のワークショップを通して、アートと言葉の関係だけでなく、メンバー同士、普段あまり語られないような互いが考えていることや、取り組みたいと思っていることが具体的な活動を通して直感的、感覚的に共有・理解されたという感想があった。言葉で理解するだけでなく、活動や体験を共にすることを通して実感することもまた、相互理解の(を生み出す)重要なモード(様式)だと実感できた。それは研究のパフォーマティブな展開と実装がもたらす一つの効用かもしれない。また、ワークショップだけでなく研究をこうして共同で進めていくこともまた、一人では得られない楽しさがあった。こうした研究の公開と社会化は研究の新たな共有のされ方とあり方を少しずつ変化させていくかもしれない。今回の経験を基に次なる研究とワークショップを、折りを見て構想していきたい。

謝辞

ご協力いただいたワークショップの参加者の皆さまに御礼申し上げます。本研究はJSPS科研費(18H01010, 20KK0045, BP120218810)、令和3年度「広域科学教科教育学研究経費」の助成によるものです。

註

- 1)小田康之編『現代詩手帳(6月号「詩≒美術?美術と詩の新しい関係」)』思潮社.
- 2)やまだようこHP,ビジュアル・ナラティブ. <https://yoko-yamada.jimdosite.com/ビジュアル・ナラティブ/>(2021年8月18日アクセス)

参考文献

- Barone, T., Eisner, W. E. 2012. *Arts based research*. CA: Sage.
- ドゥルーズ・G, ガタリ・F 著, 宇野邦一, 小沢秋広, 田中敏彦, 豊崎光一, 宮林寛, 守中高明訳, 1994, 『千のプラトー —資本主義と分裂症』河出書房新社.
- 江尻潔, 2021, 「詩の詩」, 小田康之編『現代詩手帳(6月号「詩≒美術?美術と詩の新しい関係」)』思潮社, pp.66-70.
- ガタリ・F 著, 宇野邦一, 松本潤一訳, 2014, 『リトルネロ』みすず書房.
- Irwin, R. L., De Cosson, A. (Eds.). 2004. *A/r/tography: Rendering self through arts-based living inquiry*. Vancouver, BC: Pacific Educational Press.
- 笠原広一, リタ・L・アーウィン編, 2019, 『アートグラフィー —芸術家/研究者/教育者として生きる探求の技法』学術研究出版.
- 森田亜紀, 2019, 「「思える」の中動態と表現—体性感覚・自己受容[固有]感覚を足掛かりにして」渡辺哲男他編『言葉とアートをつなぐ教育思想』晃洋書房.
- リチャート・R, チャーチ・M, モリソン・K 著, 黒上晴夫, 小島亜華里訳, 2015, 『子どもの思考が見える21のルーチン』北大路書房.
- ロダーリ・G, 窪田富男訳, 1978, 『ファンタジーの文法』株式会社筑摩書房.
- Springgay, S., Irwin, R. L., Leggo, C. & Gouzouasis, P. (Eds.). 2008. *Being with A/r/tography*. Rotterdam, The Netherlands: Sense Publishers, xiii-xxvii.
- 谷川俊太郎, 1988, 『はだか —谷川俊太郎詩集』筑摩書房.
- 渡辺哲男, 2017, 「実験的思考を導くための「詩人的な言葉」によるダイアローグの可能性」立教大学教育学科研究年報, 60, pp.87-104.
- 渡辺哲男, 2019, 「言葉とアートを「つなぐ」ということ」, 渡辺哲男, 山名淳, 勢力尚雅, 柴山英樹編著, 2019, 『言葉とアートをつなぐ教育思想』晃洋書房, pp.1-21.
- 渡辺哲男, 山名淳, 勢力尚雅, 柴山英樹編著『言葉とアートをつなぐ教育思想』晃洋書房.
- やまだようこ, 2018, 「ビジュアル・ナラティブ —視覚イメージで語る」やまだようこ編, 『ナラティブとケア第9号』9, pp.6-9.
- やまだようこ, 2000, 「人生を物語ることの意味 —ライフストーリーの心理学」pp.1-38, やまだようこ編『人生を物語る —生成のライフストーリー』ミネルヴァ書房, p.11.