

Title	生のシュプール : Malspiel, Malort und die Formulation — Arno Stern (アルノ・シュテルン)の活動紹介
Author(s)	服部, 佐和子
Citation	臨床哲学. 2018, 19, p. 146-155
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/68169
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

Osaka University

生のシュプール : Malspiel, Malort und die Formulation —Arno Stern (アルノ・シュテルン) の活動紹介

服部 佐和子

はじめに

2017年2月。筆者はパリの Arno Stern (アルノ・シュテルン) 氏を訪ね、彼のセミナーに参加した。本稿は、彼の活動紹介と筆者の体験の報告である。

パリ、モンパルナス。“Malort” (マールオルト) と呼ばれるシュテルン氏のアトリエがある。そこには子どもから大人まで様々な人が絵を描きに来る。しかし、人々はここで絵の描き方を習うわけでも、何の制限もなく自由に描くわけでもない。“Malspiel” (マールシュピール) というゲームをするのである。

「絵」と聞くと、私たちは「作品」として、他者や自分自身に鑑賞されることを即座に連想しはしないだろうか。芸術作品においては、芸術家がいかに自らのメッセージを表現し得ているか、その作品が何を意味しているか、が評価され、ほとんどの場合、芸術家自身を含めた「鑑賞者」を前提として創作される。描くことと鑑賞することとの関係はドイツ語やフランス語の単語を見ると分かりやすい。「描く」というドイツ語の動詞に“zeichnen”があるが、これは「示す・見せる」を意味する“zeigen”に関連する。フランス語の“dessiner” (描く) と“designer” (示す・見せる) の場合も同様である。描くということと見せるということとは、分かち難く結びついているようである。

しかし、Malspiel で描かれる「絵」は、見せるためのものではない。つまり、いかなる評価からも自由なのである。言葉で表現すれば、そこには確かに「絵」が描かれているのだが、それは決して「作品」ではない。その代わりに、シュテルン氏はここで描かれたものを“Spur” (シュプール) と呼ぶ。これはドイツ語で「足跡」、「道」を意味する。そこに描かれるものは、描き手自身の内的欲求から流れ出る生の現れ、生の足跡なのである。Malort と Malspiel とは、シュプールを溢れ出させるための装置の役割を果たす。

アルノ・シュテルン氏は 1924 年カッセル (ドイツ) のユダヤ人の家庭に生

まれた。9歳の時、両親と共にフランスに亡命し、以後スイスの収容所で子ども時代を過ごした。20歳の時、フランスの戦争孤児院で子どもたちの世話役の職を得、子どもたちが絵を描いて遊ぶためのサポートを始めた。当時、戦時下で物が不足していたため、紙くずと古い鉛筆など、粗末な材料を利用していたという。氏自身も「こんなものから奇跡が生まれるなんて当時は思ってもみませんでした」¹と語っているが、まさにこの時の経験が、氏の現在に至るまでの活動の原点となっている。彼はいかに子どもたちが描くことに集中できるのかを研究し、孤児院を退職後は、**Malspiel**を行うための**Académie de Jeudi**（木曜アカデミー）²を設立した。氏の活動は社会的にも注目を集め、大成功を収めた。彼一流の「教育観」に批判的な意見も出されたそうだが、共感者も多く、今やフランス、ドイツを中心に、欧州各地に**Malort**が存在する。現在、氏はセミナーや、欧州各地での講演やワークショップなどに精力的に取り組んでおり、彼の活動には教育学、心理学、哲学、脳科学など、多くの分野の専門家も注目している。

以下に、**Malort**や**Malspiel**の詳細を紹介する。本稿では、両者の特徴を出来るだけ際立たせるため、和訳ではなくドイツ語の名称をそのまま用いることにする。また**Malspiel**で描かれる絵のことを「シュプール」と表記する。

1. **Malort**（マールオルト：お絵描き場）

ドイツ語の**Malort**は、直訳すれば「お絵描き場」である。フランス語名は「閉じられた空間」、「囲まれた場所」を意味する“*closlieu*”である。また、**Malspiel**は「お絵描き遊び（ゲーム）」の意である。

Malortは、**Malspiel**において非常に重要な要素であり、**Malspiel**のためだけに、参加者がただただ描くことに専念するために整えられた、日常から隔絶された空間である。実際に一歩足を踏み入れると、その独特の雰囲気息を呑む方も多いのではないだろうか。自分自身の生を率直に表出させるためには、他者および自分自身によって一切の評価を下されない、安全な場所が必要である。**Malort**は生の現われを保護する場所なのである。

この部屋は、最高15人の参加者を収容可能で、天井までの高さは3メートル

ルほどあるのが望ましい。画用紙を継ぎ足して、梯子を使いながら床から天井にまで届く大きなシュプールを描く参加者もいるためである。描くスペースが制限されるため部屋に窓は無く、照明は室内のどこでも作業が出来るよう配慮されている。シュテルン氏の **Malort** の壁紙は、四方、色とりどりの絵具で格子状に塗りつくされている。一見、そのような模様の壁紙のようだが、元は何の変哲もない茶色の包装紙である。**Malspiel** の参加者はこの包装紙の上に画用紙を貼り、その前に立って描くのだが、作業中、画用紙の端から絵具がはみ出ることがある。この壁紙は **Malort** 設立当初からのもので、はみ出た絵具が実に 50 年に渡って積み重なり、この模様を作ったのだという。

部屋の中央には、シュテルン氏考案の **Palettentisch** (パレット机) が一脚置いてある。その名の通り、机自体がパレットになっており、その上には 18 色が準備されている。各色の隣には大小 3 本ずつ筆が重ねて置かれており、使う色を変える度に、各色専用の筆を使わなければならない。パレット机の上に無い色を自分で作りたい場合は、シュテルン氏に相談しながら、必要な色を作る。専用の絵具は延びや乾燥時間などに配慮して作られている。果物や野菜を原料とする絵具はとても香りが良く、筆が **Malort** に滞在中、子どもたちが絵具の入った瓶を氏に嗅がせてもらうのをしばしば目にしたものである。この他、作業中に使う梯子や踏み台が用意されている。

2. **Malspiel** (マールシュピール：お絵描き遊び (ゲーム))

Malspiel とは、簡単に言えば、年齢も性別も関係なく、複数の参加者たちが各自絵を描いて遊ぶものである。ただし、前述の通り、モデルのデッサンをするのでも、絵の描き方の指導を受けるのでもない。自由奔放に描くのでもない。このゲームには厳格なルールがあり、参加者はそれに従いながら、自分自身の絵を描いていくのである。例を挙げよう。**Malspiel** を始める時、参加者は画用紙を手に取り、**Malort** の壁に押し当てシュテルン氏を待つ。画用紙の四角のうち上の二か所に画鋏を留めるのは氏の役目である。これが **Malspiel** 開始の合図である。その後、参加者は画用紙の残りの二つの角と両側の辺の中心に自分で画鋏を挿して、パレット机から色を選んで描き始める。筆の置き方や絵具の

付け方、持ち方も決まっており、氏がその都度指導する。また、色を塗る途中で、初めに挿した画鋸が邪魔になったとしても、参加者はそれを自分で外すのではなく、必ずシュテルン氏に頼まなければならない。シュプールが画用紙一枚に収まらない時には、何枚でも画用紙を継ぎ足すことが出来、紙を替えて別のものを新しく描き始めても良い。しかし、このような時もシュテルン氏に画用紙の設置を頼まなければならない。これらのルールは飽くまで「作法」であり、何をどのように描くのかは完全に参加者自身に委ねられる。描くことにおいて参加者は自由であり、ただ自分の内的な欲求に突き動かされて、描くことに没頭していく。シュテルン氏によれば、このゲームの厳格なルールによる制限は、参加者が自由を得るために必要なものであるという。

Malspiel では、一人だけで描くのではなく、複数の参加者が一緒に、それぞれ自分自身のシュプールを描くことは重要であるという。厳格なルールに従って作業する中で、パレット机で絵具を付ける順番待ちや、踏み台の交換などを通じて、言葉を交わさなくてもコミュニケーションが生まれる。参加者同士の会話も自由であり、もしも他の参加者の描いているモチーフが気に入れば、それを自分も取り入れて描いても良い。たとえモチーフが同じであっても、シュプールはそれぞれの描き手独特のものであるという。筆者が生徒の頃は、「自分の絵」を描くことが求められ、他の生徒の真似をすることは禁じられることが多かったように記憶している。しかし、シュテルン氏によれば、他者のモチーフを自分のシュプールとして描くことで、両者間にコミュニケーションが生まれ、親密さが深まるのだという。

Malspiel で描かれるシュプールは、作品として完成させるという目的は一切無く、描き手自身が終了だと納得するまで描き続けられる。参加者によっては、画用紙を継ぎ足しながら、何年にも渡って描き続け、全体の長さが百メートルを超えるシュプールもある。

また、**Malspiel** は芸術療法のような治療を目的としたものでもない。しかし、意図したわけではないが、治療的に作用することがあるという。

最近では、シュテルン氏の元には発達障がいの子どもの持つ親が訪ねて来て、**Malspiel** が子どもの障がいに有効かどうか尋ねるらしい。しかし、氏にとっては「障がい」の有無は **Malspiel** には無関係であり、その子どもと、その子ども

についての両親の説明とを結びつけることはないという³。Malspiel は、個人の「不足部分」の改善のために行うものではなく、その人のままで遊べば良いのである。もっとも、生産、改善、向上...何であれ、特定の目的があるならば、それは最早「遊び」とは呼べないものになってしまうのかかもしれない。

Malspiel は、最低でも 1 年間継続して定期的に行うよう求められる。始めたばかりの頃は、評価されることに対する恐れや気構えから、すぐにはシュプールを引き出せない人もいる。実は絵を描くことが好きであるにも拘わらず、「下手だから」と言って描くことを躊躇う人もいるだろう。そのような人であっても、週に一回、一年間通うことで本来の自分らしさを取り戻し自由に描くことが出来るようになるという。

3. Der/Die Dienende (Malspiel の世話人)

シュテルン氏の Malort での立場について、読者の方ほどどのように想像されるだろうか。彼の立場は指導者とは全く異なるものである。彼は自らを、「世話人」、「奉仕者」を意味する“Dienende”とする。「世話人」は参加者に対して、ゲームのルールに従って作法の指導はするが、描かれたものの評価や感想を述べることは一切ない。描かれたものには全く無関心であるようにさえ見える。その役割はただ Malspiel の参加者が描くことに没頭できるようサポートすることである。

Malspiel の最中、参加者たちからは絶え間なく「Reißnagel! (画鋏!）」と声上がる。シュテルン氏に作業の邪魔になってきた画鋏の位置をずらしてくれるように要求しているのである。Malspiel の初心者は遠慮して、声を上げることを躊躇するそうだが、回を重ねるごとに、シュテルン氏に依頼出来るようになるという。もちろん、参加者数が多い場合は、氏を呼んでもすぐに対応できなかったり、声が届かなかったりすることもある。しかし、いかなる状況でも画鋏を外すのは氏の役目である。「そういう時は私を引っ張ってでも連れて行けば良いのです」とシュテルン氏。そして、世話人は常に気を配り、出来るだけ呼ばれる前に気付いて画鋏を移動させてやり、参加者が滞り無く描けるよう支援することが望ましいという。描かれたもの自体には一切関与しないが、こ

の世話人と参加者との関係性は *Malspiel* にとって不可欠な要素である。

4. Formulation (フォーミュレーション)

読者の方には、子どもが描く風景の絵の中に太陽をご覧になったことがおありではないだろうか。中には笑顔の太陽や、画用紙上の角に四分の一だけのぞいているものもあり、紙面の空間に光の筋を投げかけている。ちなみに、ドイツからのセミナー参加者に尋ねてみたところ、太陽は、ドイツの子どもたちの絵にもお馴染みのようだ。それにしても、これは単なる偶然なのだろうか。

シュテルン氏は、活動の中で、子どもたちが描く形のいくつかの共通するパターンに気づいた。このパターンには約 70 種類⁴あり、氏はこれをフォーミュレーション (**Formulation**) と名付けた。実は、上記の「太陽」の形 (円形を中心に複数の線が放射線状に伸びる) もこの一つである。

フォーミュレーションの最初のパターンには二種類あり、氏はそれぞれジルリ (**Giruli**)、プンクティリ (**Punktli**) と名付けた。前者の名称は、ラテン語の *gyro* (回転する) が元となっており、その名の通り、鉛筆やペンなどを手に握ってぐるぐると回しながら描かれる。後者は、ドイツ語の「点」を意味する **Punkt** からも連想されるが、紙の上に鉛筆を叩きつけるようにして描かれる複数の点である。これらは、未だ上も下も、右も左も無い空間に現れるという。そして、ジルリから円形やしずく形など「最初のかたち」と呼ばれる形が生まれ、直線、四角形などに発展し、複雑な形が生まれてゆく。

シュテルン氏が、初めにこのような形のパターンに注目したのは、子どもたちの多くが三角屋根の家を描くことを不思議に思ったためであったという。子どもたちは三角屋根の家に住んでいるわけでもなく、実際にこのような家をパリで目にする機会はほとんど無いにも関わらず、である。これはパリの文化や教育の影響によるものか、それとも他の土地に住む子どもたちにも共通のものなのか。氏は、その理由を探るべく、砂漠や森の奥にある学校教育が行われていない地域に度々赴き、そこで子どもたちに画材を貸し与えて絵を描かせてみた。すると、画材を見るのも、絵を描くのも初めての子どもたちの絵に現れたのは、まさに彼がそれまで見てきたパリの子どもたちの描く形であったという。

シュプールのモチーフは、文化的な影響を受ける。例えば、パリの子どもは船を描き、砂漠の子どもはラクダを描いた。しかし両者を構成していたのは、共通のフォーミュレーションの形であったという。この他にも、家や木や花など、意図的に描かれたものの中にフォーミュレーションが隠されている。

そして氏は、フォーミュレーションに現れる形は、人が生まれ育った環境、年齢や性別、障がいの有無などに関係なく、人類共通の記憶に蓄積された普遍的なものであると述べる。そして、これを臓器記憶 (*organische Erinnerung*)⁵と呼ぶ。

5. 解釈への依存を超えて——「これは何?」、「何を描きたかったの?」、「これは〇〇を描いたんだね、よく似ているよ」 etc.——

時に大人が悪気無く発するこの種の質問が子どもにとって非常に有害であるとシュテルン氏は言う。

ある日、旅から戻った氏が、持ち帰った絵を床に並べていたときのことである。ちょうど来客があり、その人はある絵に目をとめて言った。「太陽がたくさん描いてあるから、これを描いたのは暑い地域の子どもなんですね。」⁶

日常の中では、これは特に注目すべき感想とは思われないかもしれない。しかし、そこに描かれているものが太陽なのかどうか、そもそも「何」であるのか、本当のところは私たちには分からないのではないか。シュテルン氏は、子どもが描く絵は、これまで言われてきたような、空想の産物でもなければ、未熟な言葉に代わってメッセージを伝えているわけでもないという。これらは、大人が解釈したものに過ぎない。上記のジルリやプンクティリも、私たちは何気なくどちらが上で下なのか、右か左か、という規定された空間でそれらを眺めるかも知れない。しかし、そもそもこれらの形が、実は上下・左右などという概念から全く自由な空間に生まれ出ているのだとすればどうだろうか。

私たちはしばしば、絵の中に「何が描かれているか」、「何を意味しているか」ということに注目し、そこに描かれたものと意味とを同一化する。その意味とは、過去の経験に根拠を置いている。これは、現象そのものを受け入れ、そこに新たな可能性を見る代わりに、自分がすでに知っていると思っていることを

上塗りすることになる。そのため、眼前のものは概念として固まり、描かれた形そのものについては見落とされるのではないだろうか。加えて、子どもの描いたものに一方的に意味を与えたり、子どもが期待する評価をすることは、「未熟な子ども」という決めつけと軽視であり、子どもの自分自身の可能性への信頼を阻害すると同時に、評価者自身にはある種の優越感を抱かせることでもある⁷。

さらに、シュテルン氏は、子どもの描いた絵をほめたり、感想を言ったりすることも、評価を期待する子どもの依存心を育てる結果に繋がるという。これは、すでに大人の評価を期待して自分の作品を見せに来る子どもに対して無言で応じるべき、という意味では決してない。その子はひどく落胆してしまうに違いない⁸。そうではなく、大人は事後に完成品だけを見るのではなく、評価や感想は述べず、子どもが描いているその場に共に居合わせることである。シュテルン氏の二人の子どもが幼い頃、絵を描く時には両親が付き添い、子どもたちは満足するまで描き、両親の評価を求めることは一切無かったという⁹。

Malspiel ではまさにこのことが行われている。

また、面白いことに、**Malort** を体験した人の中で、誰一人として、自分のシュプールを見たいとか、自分の手元に保管したいと言った人はおらず、自分の描いたものに全く執着が無いということであった。

改めて、上記の例をフォーミュレーションの観点から見れば、現れた形そのものと、後から与えられた「太陽」という意味とが分離し、同じものを見ても全く異なる世界が展開する。

おわりに

以上、シュテルン氏の活動について述べてきたが、ここで紹介出来ることはほんの一部でしかない。**Malspiel** は遊びであり、他に目的を持たないため、どのような切り口からも論じることが出来るだろう。そして何より、実際の体験を抜きにして、**Malspiel** について伝えることは困難を極める。しかし幸いなことに、筆者は短時間ではあるが、**Malspiel** を体験する機会に恵まれた。個人的な感想であるが、筆者の感じたことを紹介しよう。

Malort の壁に貼った画用紙の前に立って、最初は何を描くべきか迷ったが、手の動くままに絵筆を走らせてみたところ、徐々に手が自然に動くようになり、次にどの色を使うべきか、どんな線を描くべきか、などと考える必要がなくなった。他にも複数の参加者がおり、特に会話を交わすこともなかったが、その場にある種の一体感とリズムが生まれており、パレット机と自分の画用紙の間を行ったり来たりしながら、順番待ちをしたり、道を譲ったり、世話人のサポートを受けているうちに、他の参加者たちに対する尊敬とも愛情とも呼びうる独特の温かい気分を味わった。自らへの没入と他者の受容とが同時に成立するのだ。そして、90分後に自分のシュプールを見てみると、そこには自分では全く予想しなかったものが描かれていた。そして、Malspiel が上述した各要素によって、いかに巧みに構成されているかも実感した。なるほど、このゲームでは絵を描きはするが、それは完全に遊びであり、絵を描くこと自体を含め、決して遊ぶこと以外の目的を持たない。Malspiel を開始した筆者は、最初は自分の描くものに集中した。無論、終始それに集中するのだが、もしもそれだけにのみめり込むならば、自分自身を周囲の世界から切り離してしまう。しかし実際には画材の性質や Malspiel のルールによって作業が中断され、世話人や他の参加者との関係によって作業が進行する。そこで自分は完全に孤立しているのではなく、世界、他者との繋がっていることを思い出す。いわば、潜水と浮上を繰り返すようなリズムの中であの一体感が生まれていったように思われる。

信頼。シュテルン氏が度々口にされていた言葉である。Malort では、一人一人の参加者は、肩書、立場、その他の属性に関わりなく、そのままの存在として信頼される。日常において、人はしばしば他者と自分とを比較し、評価を恐れ、自らを圧迫する。そして、自分の中に深く根付く自分自身に対する不信感によって可能性を自ら制限する。「自分はこのままではいけない」という漠然とした恐怖は、国や文化を超えて蔓延しているように見える。この観念で世界を見るならば、他者に対しても「改善」を要求し、次々と問題を産出することに繋がる。自他の生に対する全き信頼。Malspiel を通じて、その可能性を垣間見たように思う。

引用文献

- Stern, Arno. *Wie man Kinderbilder nicht betrachten soll*, 3. Aufl, München, 2015

注

1. Stern, 2015, S. 9-29
2. 当時のフランスでは、学校の休日が木曜日であったため、子どもたちは Malort に通って来ることができた。
3. Stern, 2015, S. 85
4. Stern, 2015, S.43-83
5. Stern 氏はこの記憶の蓄積場所として特定の「臓器」は提示しないが、昨今の科学者たちの見解をもとに「細胞記憶ではないか」と推察していた。(2017年2月セミナーにて)
6. Stern, 2015, S.36
7. Stern, 2015, S.87
8. Stern, 2015, S.88
9. Ebd.