

# 現代美術家の作品コンセプトの生成過程

## A field study on a contemporary artist's formation process of an art concept

高木紀久子<sup>†</sup>, 岡田猛<sup>‡</sup>, 横地早和子<sup>§</sup>  
Kikuko Takagi, Takeshi Okada, Sawako Yokochi

<sup>†</sup> 東京大学大学院学際情報学府, <sup>‡</sup> 東京大学大学院教育学研究科, <sup>§</sup> 東京未来大学こども心理学部  
Graduate School of Interdisciplinary Information Studies/Graduate School of Education, The University of Tokyo,  
Department of Child Psychology, Tokyo Future University  
qq116213@iii.u-tokyo.ac.jp, okadatak@p.u-tokyo.ac.jp, yokochi-sawako@tokyomirai.ac.jp

### Abstract

When producing a new series of artworks, how does the artist form an art concept? In order to capture this formation process, we conducted a case study of a contemporary artist. We interviewed the artist about his creation process once a month for about ten months. During that period, in order to develop his art concept, the artist first drew his ideas on paper and then took photographs to collect visual information. After these two phases, he began the hands-on creation of the artworks. As he discovered the core part of his new art concept during the photography phase, we analyzed the photographs and interview data collected during this phase. The results show that during the photography phase, the artist sought new visual information by actively using analogical modification and deviation from his own point of view. When he found unexpected features in the photographs that he took, he used analogical mapping to understand them. Through the various processes of analogical modification, deviation and analogical mapping, he gradually developed the core components of his art concept.

**Keywords** — Concept formation, Contemporary artist, Analogical modification, Visual information, Case study

## 1. はじめに

### 1.1 創造活動における概念生成

新しいコンセプトの生成を伴う美術創作は、創

造的問題解決活動の一種として捉えることができる。その場合、新しいコンセプトを発見し作品を生成するためには、新しい問題空間の設定が重要な役割を果たすと思われる。本研究では、熟達した現代美術家が作品コンセプトを生み出す場合に、どのようにして自分の既存の枠組みを乗り越えて、新しい問題空間への飛躍を行い、新しい作品コンセプトを生成していくのかを検討する。

### 1.2 ずらし、ずれ、予期せぬ発見

美術創作や科学的発見等の創造活動において、作品コンセプトの生成に焦点を当てた研究からは、コンセプト発見過程には「ずらし」、「ずれ」、「予期せぬ発見」といったプロセスが関与していることが示唆されている。

「ずらし」とは、自分の既存事例の枠組みの大枠を当てはめながら、その中の何らかの特徴を変更しながら新しい作品を制作する過程を指している[7][8]。

ずらしが創作者による制約条件の意図的な変更であるのに対し、「ずれ」は、外側（特に他者）からの何らかの働きかけにより、創作者が意図しない状況に出会うことによって、既存の問題空間の制約が外れて新たな問題空間が発見されることを意味している [5]。

3つ目の視点である「予想外の結果」の利用は、科学的発見や建築家によるデザイン過程の研究で取り上げられてきた[9]。これらの研究は、新しい問題空間の発見のための制約条件の変更に関わる上述の2つの過程とは異なり、新しい問題空間探索のフィードバック情報の利用の過程と関わって

いる。

以上をまとめると、現代美術における作品コンセプトは、類推的ずらしや触発によって制約条件が変更され、その結果従来の制約条件の中では予想できないような驚きの結果が得られたときに、それを有効に利用することによって新しい問題空間の探索が進行するといった過程を経て生成されると考えられる。そこで本研究では、上記3つの観点をを用いて、美術創作過程における作品コンセプトの構築過程について検討する。

### 1.3 マルチ・プロセスの認知操作による作品コンセプトの生成過程

現実の美術創作場面においては、上述の意図的なずらしや触発によるずれ、予期せぬ結果の利用などの過程は、それぞれが個別の過程として生起しているのではなく、相互に関わり合うマルチ・プロセスの過程として展開している可能性がある。[3]は、創造過程を生成と解釈の2つの処理コンポーネントのサイクルから成るジェネプロア・モデルを提唱している。この枠組みを援用して作品コンセプトの生成過程を捉えると、意図的な「ずらし」や意図せぬ「ずれ」によって制約条件が変更されることにより、予期せぬ新しい知覚が生じたり、新しい事物が生成され、既有知識の中の類似した事例を想起して当てはめる「類推」によってその意味を解釈するといった過程が存在する。この点について、例えば従来の類推研究の多くは、理解や問題解決場面を対象にして心理実験を行い、ターゲットの表象、ソースの探索、ソースからターゲットへのマッピング、マッピングの正当化、結果からの学習のサイクルから成る類推過程のモデルを構成している[4]。しかし、現実の創造活動におけるずらしやずれの実際を捉えるためには、上述のように様々なタイプのずらしやずれ、予期せぬ発見、類推等の過程が関わり合いながら起こるマルチ・プロセスとして記述する必要があるだろう。

### 1.4 本研究の目的

以上のような論点を踏まえて、本研究では、熟達した現代美術家を対象にした創作活動のフィー

ルドワークの中で、現在進行中の創作活動に関する定期的なインタビューという比較的オンラインに近いデータ収集を行い、ずらしや類推などから成るマルチ・プロセスの認知操作という観点から、美術創作過程における作品コンセプトの生成過程を記述することを目的とする。

## 2. 方法

### 2.1 事例の概要

本研究では、2008年10月に東京大学駒場美術博物館で実施された展覧会「behind the seen アート創作の舞台裏」<sup>1</sup>で取り上げられた現代美術家の篠原猛史氏が、この展覧会のために作品を創作する過程を対象とした。

この展覧会で、篠原氏に、駒場美術博物館所蔵のマルセル・デュシャンの作品「彼女の独身者達によって裸にされた花嫁、さえも」(以下、通称の「大ガラス」と表記)とコラボレーションする意識で作品を制作してもらうよう依頼した。そして、篠原氏は様々なアイデアの探索を通して、自身の新しい作品シリーズの軸となる作品コンセプト「White Noise」(後述)を生成し、それに基づいて数多くの作品シリーズを生み出していった。

### 2.2 対象者

本研究の対象者の篠原猛史氏は、日本と米国で美術教育を受け、国内外で活躍する現代美術家である。これまでに制作した作品は、絵画などの平面作品、彫刻などの立体作品、映像作品など多岐にわたり、その作品は世界各国の美術館に所蔵されるなど高い評価を得ている。

### 2.3 手続き

インタビューは、2007年12月から2008年9月までの間に全部で11回、平均3週間に1度のペースで行われた(1回平均約3時間)。インタビューに先立ち、氏には創作途上のメモをできる限り残し、発想のヒントになったものを写真等で記録すること、を依頼した。インタビューでは、前回のインタビューから今までの期間に考えたことや

<sup>1</sup> この展覧会の詳細と鑑賞者の鑑賞過程については[1][2]を参照。

制作した作品について説明を求めた。主な質問内容は、「状況の把握」「ドローイング、スケッチ、メモ、写真についての説明」「完成した作品の説明」「制作中の作品の説明」「頭の中で考えられているアイデアの確認」「今後の予定」であった。

## 2.4 篠原氏の作品制作の概要

篠原氏が新しい作品コンセプトを生成する過程は、おおよそ次のように進行した。まず始めにドローイングによるアイデア・スケッチを行いながらコンセプトを探る時期(ドローイングフェイズ)があり、続いて写真を情報収集の道具として、身の回りの気になる場面を写真に撮ることでコンセプトを探る時期(写真フェイズ)となり、その終盤で新しい作品シリーズの中核的な作品コンセプトとなる「White Noise」(次節参照)が生成された。「White Noise」生成以降は、そのコンセプトに従って数多くの作品を実際に制作しながら、作品コンセプトを精緻化する時期(制作フェイズ)に移行した。本論文では、3つのフェイズの中でも、「White Noise」発見にいたる特にダイナミックな概念の変遷が見られた写真フェイズを扱い、撮影された写真と、それについての内省報告(全11回の内、3回目と4回目にあたる2008年2月1・2日と2月25・26日のインタビュー・データ)を中心に分析を行う。

## 2.5 作品コンセプト「White Noise」の概要

作品コンセプト「White Noise」とは、当初すべての人や物を隔てる「壁やボーダー」のメタファーを出発点として考え出されたコンセプトであり、のちに「壁やボーダーの向こう側はもともと微かに見えているが、意識しなければはっきりとは認識できない」「壁を意識することで互いを隔てる障壁を乗り越えることができる」といったことを、一連の作品シリーズとして表現する際の中核に位置するコンセプトとなる。特に、「ボーダー」はデュシャンの「大ガラス」を上下に分ける鉄製の枠に対する篠原氏の解釈から生まれたアイデアである。当初それは、「ものともを隔てるボーダー」という意識が強かったが、「ボーダーを乗り越える」「隔てられた物同士が引き合い、ボーダーを

通過する」といった新たな下位コンセプトを見いだすことで、最終的には「White Noise」という上位コンセプトの生成に結びついて行った。

## 2.6 データの整理と分析の枠組み

発話データの分類に際しては、ずらしやずれ、驚き、類推、作品コンセプト等に関する発言があるユニットを抽出し、KJ法を用いて「視覚のずらし」と「White Noiseの下位コンセプト」のカテゴリーを生成し、そのカテゴリーに「驚き」と「類推」を加え、インタビュー・データや写真の分析を行った。

### 2.6.1 「視覚のずらし」のカテゴリー

「視覚のずらし」として、大きく分けて「撮影対象のずらし」「撮影方法のずらし」の2タイプを設定した。撮影対象のずらしは、写真に写されているモチーフ(対象)の変更のことであり、例えば、対象が「壁」から「フェンス」になったときなどにずらしがあったとみなす。また、撮影方法のずらしは、写真の中にみられるアングル(水平、俯瞰、あおりなど)から推察される、撮り方の変更を意味する。これも写された画像の特徴から抽出可能であり、例えば、「水平」から「俯瞰」的な視点に移動していれば、ずらしとみなす。

### 2.6.2 「White Noiseの下位コンセプト」のカテゴリー

「White Noiseの下位コンセプト」とは、大きく「ボーダー」と「対象物」というカテゴリーからなる(表1)。「ボーダー」は、モノとモノとを隔てることに関連する項目を示し、さらにその下位には、「境界(モノとモノとの間に存在し、互いを隔てるもの)」「ネット(格子状のボーダー)」などがある。「対象物」は、モノとモノとの関係性に関する項目を表し、「媒介物」「引き合い」などの下位項目から構成される。このカテゴリーは、「White Noise」の最終コンセプトに関わる発話と最終的にできあがった作品シリーズが持っていた視覚的・物理的特徴に基づいて作成し、具体的な発話の中にある概念を丁寧に読み解く中で作成された。

表 1: White Noise の下位コンセプトのカテゴリ

大	中	小カテゴリー	記号	定義
ボーダー	ボーダーの構成要素	1 境界		すべてのモノとモノの間に存在する仕切り・ボーダー。事物・空間・時間などを区切り、モノを通さない 例) 壁
		2 ネット		格子や編み目などの形状をした仕切り・ボーダー。隙間からモノが通り抜けることができる 例) フェンス, かご
		3 隙間・鍵穴		隙間や鍵穴などを有する仕切り・ボーダー。隙間から向こうのモノをのぞき見ることができる 例) 壁と壁の隙間, 扉の鍵穴
	ボーダーの通過性	4 通過		向こうのモノがボーダーを通過する状態 例) 食器かごから滴り落ちる水
		5 突き出し		向こうのモノがボーダーから飛び出している状態 例) フェンスから飛び出した木, 地面からのぞく木の根
		6 ノイズ・シグナル		向こうのモノをかるうじて感じさせるが、形をゆがませたり色を変化させたりするため、ありのままを見えにくくなる 例) 磨りガラス, テレビのスノーノイズ
		7 光		向こうのモノを光の反射によって見えたり見えなかったりさせる 例) 川面の反射
対象物	対象物同士の関係性	8 媒介物		向こうとこちらのモノの間にあり、2つのモノの関係性を作るもの 例) 内面と外面など相反するモノを結びつけるもの
		9 引き合い		媒介物を挟んで、向こうのモノとこちらのモノが互いに引きつけ合うこと 例) 重力, 引力, 表面張力
		10 ホワイトホール・ブラックホール		向こうとこちらを行き来する穴, ホール, 出入り口 例) 排水口, 向こうの世界とこちらの世界の出入り口
	対象物の不安定性	11 曖昧性		媒介物を挟んで、虚像と実像の区別が曖昧になったり、3次元のモノと2次元のモノの区別が難しくなったりすること 例) 鏡に映る像, 影と実物
		12 浮遊		対象物が重力に反して、浮いたりすること 例) 飛ぶ人, 浮く言葉 (吹き出し・ワードバールン)
		13 時間的変遷		対象物が時間とともに消えたり, 崩壊したりすること 例) 残像現象, 滅びの美学

### 2.6.3 驚き (surprise)

ここで扱う驚きとは、ずらしやずれの結果、何らかの予想外の結果が生じ、それに伴って生起する驚きなどの感情体験である。驚きの有無は、発話から「どうしたら良いのか混乱してきた」や「あれ、どうしたらよいだろう?」といった戸惑いや驚きを示す発言によって判断した。

### 2.6.4 類推

類推とは、未知のものを理解するために、既知のものの中に含まれるある程度抽象的な構造などをマッピングする操作のことを意味する。本研究

の場合の類推は、ずらしやずれなどで未知の現象が生じたとき、その現象を解釈・理解するために使われると考えられるため、前に撮った写真をソースに用いて、ある写真の説明をする場合に、類推が行われていると判断した。

## 3. 結果と考察

### 3.1 写真フェイズにおける作品コンセプト生成過程の概要

インタビュー・データを詳細に見ると、作品コンセプトは一気に生まれたのではなく、一つひと

つの下位コンセプトを構築するという漸進的な過程を経ていったことが分かった。より具体的には、当初、篠原氏は「大ガラス」を上下に分ける枠、すなわち「ボーダー」に注目した。この「ボーダー」は「フェンス」や「壁」という具体的な対象に置き換えられ、壁そのものや壁によって分割された個々の空間、壁の内と外の関係といったことさらに着目してアイデアの探索が進められた。その探索は、主に写真フェイズで顕著であり、フェンスや壁などをモチーフとした写真が多数撮られている。またこのフェイズでは、「White Noise」に結びつくような2枚のクリティカルな写真が撮られた(図1)。1つは、フェンスから飛び出した樹木の写真(写真17)で、この写真をきっかけに、篠原氏はそれまでに考えていたボーダーに対するアイデアの再解釈を行っていった。2枚目は室内で撮られた食器かごのマス目から滴る水とカップの写真(写真41)であり、このときも新たな視点からボーダーを考え直す契機となっていた。この2枚の写真を撮ったときには、彼は驚き(予期せぬ発見)を経験したと語っている。これは、今までのアイデアや考え方の枠組みでは簡単には理解できない事物に遭遇したという点で、観察した外界の事物から触発されて意図しない変化(ずれ)が生じたことを示唆している。つまり、この2枚の写真を撮ることによって、「モノとモノとを隔てるボーダー」というアイデアから、新たに「ボーダーを乗り越える・通過する」という着眼点が生まれた。

その他にも、「大ガラス」に対する解釈から、関連するアイデアが複数生み出されており、最終的に、それぞれのアイデアの特徴を総合的に表すものとして、テレビのスノーノイズ(砂嵐)が最適であることに気づく。それを篠原氏は「White Noise」と命名し、作品シリーズの中心となるコンセプトとした。

以上をまとめると、写真フェイズは3つの下位フェイズから成り立っていた。

第1下位フェイズ 間を隔てるものとしてのボーダー(写真1-16まで)

第2下位フェイズ ボーダーの通過性の特徴の発見(写真17-40まで)

第3下位フェイズ ボーダーとその両側にある対象物との関係性への焦点化(写真41-56まで)

### 3.2 第2下位フェイズのケーススタディ

#### 3.2.1 ボーダー概念の変遷

##### ① 「ボーダー」を撮る(積極的な視覚のずらし)

篠原氏は、室内で身近にある対象の写真を撮った後、今度は外に出て写真を撮り始める(写真12-28)。このとき、「散歩道」「電信柱と空」「川」等、多様な対象を様々な撮影方法で撮っていく。特に、撮影対象の変化からは、「ボーダー」をいろいろなものに当てはめて考えを進めていく様子が見ええる。例えば、

「橋の上から川を見たときに、見えるのは川の表面だけで、川底には藻があったり、魚がいたりするのかもしれないのに見えない。だから、川の表面というのは、最初に考えてた壁とかバリアーとかと同じようなもので、それがものすごく大事で、面白い」

と語っており、「川面」も「バリアーやボーダー」と見なしたりして、「ボーダー」が適用できる範囲の拡張を図っていた。

##### ② 意外なボーダーの出現(予期せぬ驚きの結果)

このようにして、向こうとこちらを隔てる「ボーダー」としてのフェンスを探索していたが、途中でフェンスから飛び出る木に気づき、大きな戸惑いを感じる(写真17)。

「今まで、そこに(向こうと自分の間に)ものがあるという関係で考えてたのに、(フェンスから)樹が出てきたのに直面して、『さあ、どうしよう』と。これは見過ごすべきか、撮って考えるべきか。やっぱり出会ったんだし撮っておこうと」

ここでは、今まで予期しなかったような新しい対象の発見が行われることによって、それまで考えてきた「ボーダー」に対する見直しを迫られる。しかし、すぐには「ボーダー」の考え方は変更されず、とりあえず予期しなかった対象を写真に撮

写真	視覚のずらし		驚き	類推	White Noiseの低位コンセプト	抽出された発話
	対象	撮影方法 (アングル)				
写真11 	1磨りガラス 建物	1水平アングル 0°	なし			<ul style="list-style-type: none"> <li>・こちらは磨りガラスで(下半分が)見えない見えないにもかかわらず、下が想像できる電柱が下まであるんだらうとか、見えないのに想像できるそれが、全然こういう建物を見たこともなくて、電柱もみえないような、草原とかで生きてきた人が見たら、ここから下は海なのかとか(想像するものが全く異なる)</li> <li>・それで、同じものを見ても、環境やシチュエーションや考え方が、いろいろなものによって、見え方が違うものを撮ってみようと思って</li> <li>・それで半分見えないものを撮ろうと思って、自分の生活している中で一番それに近いものと思って、これ(磨りガラス越しの風景)を撮ったんです</li> </ul>
写真12 	2レンガ敷きの 道と街路樹	1水平アングル 0°	なし			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ここに何かを介させたら向こうが変貌するんじゃないとか、見え方が変わるんじゃないとか、意識が変わるんじゃないとか、ここに自分の、この場に立ったときに、自分の頭の中でそういういろいろなものを想像してたんです。</li> </ul>
写真13 	3電柱と電線 (空)	2あおり 45°	なし			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ここは見えているものというのは、立っているものとか作ってあるものとか、雲以外全部人工のものなんです。それで、全て人工であるのに木が立っているような感じであったり、草が生えているような感じであったり、人工であるのに自然のようにも見えてしまってる。何か麻痺してるんじゃないかなど。完全に人工的なものに、それが自然だと思こんでいる、自分ではあまり好きじゃないなど。</li> </ul>
写真14 	3電柱と電線 (空)	2あおり 45°	なし			<ul style="list-style-type: none"> <li>・人工物(電柱と電線)の後ろに自然(空)があることによって、(人工物も)自然なものに見えてしまっている。それで電線が(画面一杯に)写るアングルで撮ったんです</li> <li>・電柱と電線も美しいと思える気持ちを持って、よくないように思うものでも、よく見えてくる。(そういう風に)自分自身の気持ちの持ちようを変えていくために、アングルとかをかかえて、いろいろな側面から見ていくのが大事だなと思って撮りました</li> </ul>
写真15 	4水面	3俯瞰 -90°	なし			<ul style="list-style-type: none"> <li>・橋の上から川を見たときに、見えるのは川の表面だけで、川底には草があったり、魚がいたりするのかもしれないのに見えない。</li> <li>・だから、川の表面というのは、最初に考えてた壁とかバリアーとかと同じようなもので、それがものすごく大事で、面白いと思うように</li> </ul>
写真16 	5フェンス (向こうにある風景)	1水平アングル 0°	なし			<ul style="list-style-type: none"> <li>・手前に何かを置くことによって、(ものとのもの)関係性が変貌していく、ということ考えながら、フェンスの向こうのものこちら側の関係を撮ってみたいと思って</li> <li>・フェンスもある意味で壁で、向こうにある風景と自分との間にある世界というか、それを撮ろうと</li> <li>・このあたりから、向こうのものとか、被写体と自分の間にあるものに関連して撮っていくと思って、それでこれを撮ったんです</li> <li>・間にあるものが(向こう側を)全部覆い隠してしまう、イメージを規定してしまうので、それは注意しなくちゃならないながら、これを撮ったんです</li> </ul>
写真17 	5フェンス (木)	1水平アングル 0°	あり			<ul style="list-style-type: none"> <li>・フェンスやバリアーから出てきてしまっているものに出会ってしまって、「どうしよう」と</li> <li>・今までは、(向こうにある)ものとの自分の真ん中にあるものを撮ろうとしていたのに、向こうにあるものが出てきたら、「どうしたらいいんやろう」とフェンスからもの(樹)が出てくる場合、どうしたらいいのかと混乱してきて</li> <li>・今まで、そこに(向こうと自分の間に)ものがあるという関係で考えてたのに、樹が出てきたのに直面して、「さあ、どうしよう」と、これは見過ごすべきか、撮って考えるべきか、やっぱり出会ったんだし、撮っておこうと</li> </ul>
写真18 	5フェンス (向こうにあるもの)	1水平アングル 0°	なし			<ul style="list-style-type: none"> <li>・家の扉で、向こうにあるものとの自分の間のもの、こういうものを撮ろうとしてるんやと思って、これ(を見て)でちょっと安心して</li> <li>・先ほど撮ったもの(写真17)との関係を考えてようと思って、それで撮った</li> <li>・さっきのフェンス(写真17)が引っ掛かって、壁があって、間にもものがあった、こっちに自分があるという、こういう(家の扉)をずっと考えてたのに、壁を乗り越えて向こうのものがこっちに来ているものに落差を感じてきて、どういふふうに解釈して、表現していけばいいのか、撮って考えようと思って</li> </ul>
写真19 	5フェンス	1水平アングル 0°	なし			<ul style="list-style-type: none"> <li>・これはほとんど向こうが見えない状態で、でも見えなくても向こうに何かある。そういう状況だと、間にあるものがすごく強くなって(強調されて)、安心というか、「そうそう、こういうものをイメージしながら考えてやっつたんだ」と</li> <li>・このとき、半透明のもので(遮られて)見えない写真(写真11)のことを思い出して</li> <li>・その写真(写真11)とこれのことを考えながらずっと歩いていったんです</li> </ul>
写真20 	5フェンス	1水平アングル 0°	なし			<ul style="list-style-type: none"> <li>・この扉は下が石で作られていて、石の部分は完全に向こうが見えないですね、この(木でできた)部分は少し見えるこの辺で、間にあるものの素材のこともすごく考え出して</li> <li>・前の写真(写真18)はものすごく重厚な横線があって、(この写真で)縦と横の関係のことも考えなくちゃと</li> <li>・縦の線、横の線で考え方が見え方が変わってくる、同じように立体と平面の関係とかも、もう少し考えていかないと</li> </ul>
















写真21	4水面	3俯瞰 -90°	なし				 	<p>・また川に出てきて、先ほどの川(写真16)と同じように、影の部分はクリアーに見えて、光ってる部分はあまり見えなくて、サーフェイス(表面)だけ(が見えている)</p> <p>・半透明の場合(写真11)と同じように、見えない部分とはっきり見える部分があって、この写真(11)と同じようなものだなと思って</p> <p>・この辺(川の表面)のことだけに注目したら、フェンスから出てきている木(写真17)と一緒にじゃないかと思いついて、フェンスから出てきているものだけを意識してしまったのかなと思って</p> <p>・さっき(写真17)は境界だけを見てしまったんだと思って、前にあるものと向こうを意識しすぎて、囚われてしまったんだとだからあれは混乱じゃなくて、自分はここ(境界)しか見えてなかったんだということに気がついて、もっと大きく捉えようと思って</p>
写真22	6砂利	3俯瞰 -90°	なし				 	<p>・パッと足元を見たら砂利があって、捨って手のひらにのせて見ていると、一個ずつ(の砂粒)がものすごく面白いです、興味のある形で、一握りつかんだだけでも同じものがないそれが地面に広がっているのに、その美しさを意識しないで歩いてたような気がして</p> <p>・足元にある物、微小な物を見過ごしているというか、行き過ぎてしまっているということに気がついた</p> <p>・そんな風に、地面の奥側にあるものと自分の関係ということを考えていったら、これもひとつの壁じゃないかと思いついて、これを撮ろうと、これは地面なのに壁なんだと、そういうつもりで撮ったんです</p>
写真23	7木と空	2あおり 90°	なし				 	<p>・モトーンで撮ってるわけじゃないのに、(写真の画像に)白と黒の世界が突然存在したんですカメラの画面で見たら、絵のように見えたり、いろいろな色があるのに、屈折とか、反射とか、気温とか、気圧のいろいろな関係で、白黒に見えるのがものすごく不思議で、左側を撮る、右側を撮るだけじゃなくて、真上を撮ってみよう</p> <p>・空と自分の間に木があるというのは、ある意味でまた、向こうにあるものとこっちの間にものが入るといって、面白さがある</p>
写真24	7木と空	2あおり 90°	なし					<p>・これも自分の思っているコンセプトのものだなと思って</p> <p>・吸収する色、発散する色、屈折する色、透過していく色、光、そういったものをずっと考えながら、上を見て考えてたんです</p>
写真25	7木と空	2あおり 90°	なし					<p>・もう一枚撮るところと思って、これ絶対面白いと思って</p>
写真26	7木と空	2あおり 90°	なし					<p>・曇ってたのに、突然青空が見えてきたんですさっきまではモトーンだけだったのに、薄いブルーが入ってきたんで、「あれっ？」と思って、モトーンの写真とこれを後でじっくり見比べてみようと思って撮ったんです</p> <p>・モトーンの中に一色だけ、スカイブルーが入ってくると、向こうにある世界の色の意識と手前の意識が出来上がってくるので、色のことも少し練習していかないといけないなと思って</p>
写真27	5フェンス	1水平アングル 0°	なし					<p>・(またフェンスに)出会ったので、「あつた、あつた」と思って(撮ったんです)</p> <p>・以前までは、フェンスがフラットや線(で出来ていた)だったのに、これは三角形(の格子で出来ている)</p> <p>・先ほどまでは、どちらかという平面的なもの、線的なものが多かったりして、これも平面的に見えるのに、(三角形などの)角度が入ることによって、立体的要素として存在してくる</p>
写真28	6砂利 (木の根)	3俯瞰 -90°	★ あり				 	<p>・(撮った写真を見ながら歩いていて)先ほどの砂利の写真(写真22)が出てきて、ふと足元を見たら地面から根っこが出てくるんです</p> <p>・フェンスから出てきた木(写真17)と同じように、地面の向こうからこっちに向かってくる。「こういうのもありだったんだ」と思って、</p> <p>・(向こうの)ものが(こちらに)出てくるのが、割と普通に考えられるように</p>
写真29から写真40は、作品コンセプトの視覚的・物理的特徴以外に関する写真が中心となるので表から削除した								
写真41	8食器カゴと水滴	3俯瞰 -45°	★ あり				  	<p>・これは、日常よく見る風景なんですけども、ここ(食器かご)にカップがあって、下に網があって、また下に受け皿がある</p> <p>・先ほどのフェンス(写真17)と同じ状況で、「あ、日常的にこういうものも目にしてんだ」と初めて気がついて、最初撮っていた写真と同じ要素があって、見方とか物が違うだけだと思って</p> <p>・(コップについた)水が重力で下に全部落ちていって、受け皿に溜まっている、これを見た時にすごく重力を意識して</p> <p>・何気なく(食器かごに)カップを置いた時に、この升目を見て、「あれ、この間のフェンスと同じ升目だ」と気が付いた</p> <p>・普段、(食器かごの升目は)意識されていないんですそれが、「あ、(フェンスと)同じフォルムを持っている」「あ、これは形式は違うけど、ここにも(フェンス)あるんだ」と思って、それでこれも撮ろうと</p> <p>・この時に重力とか、色んなことを考えて、つながってきて、ふと思いついた。「あ、そうなんだ」と</p>

図1 写真フェイズの変遷過程

っておき、それを見ながらしばらく考えてみるという形で対処している。この過程の中で、「ボーダーに引っかかる・突き出す」という考え方が作品コンセプトの中に新たに付け加えられていく。

③ 「ボーダー」コンセプトのさらなる探索(統

制された視覚のずらし)

次の写真では、再び「ボーダー」を表すフェンスを対象に撮影している(写真18-20)。ここでは、篠原氏は大きな視覚のずらしは行わず、フェンスを対象にして同じアングルの写真を撮りながら、

フェンスのタイプという変数のみを変更していくという科学実験のような方法で探索を進めている。

「さっきのフェンス（写真 17）が引っ掛かっていて、（もともと）壁があって、こっちに自分がいるという、こういうの（写真 16 や 18）をずっと考えてるのに、壁を乗り越えて向こうのものがこっちに来ているものに落差を感じてきて、どういうふうに解釈して、表現していけばいいのか、撮って考えようと思って」

この発話には、最初に考えていた「ボーダー」の探索を続けつつも、写真 17 の「引っかかり・突き出し」の意味合いを考えようとしている様子がかがえる。また、写真 19 では、写真 11 を類推のソースにしながらか、「ボーダー」に対する理解を深めようとしていることも分かる。

#### ④ 「White Noise」の下位コンセプトの発見

その後、写真を撮るうちに夕方になり、外が暗くなってしまったため、篠原氏は自宅に帰り、翌日は室内で撮影した。室内では「ボーダー」に直接関係しない写真が 13 枚撮られており、14 枚目で「ボーダー」に関連するものとして食器かごを対象とした写真が撮られる（写真 41）。

「何気なく（食器かごに）カップを置いた時に、この升目を見て、『あれ、この間のフェンス（写真 17）と同じ升目だ』と気が付いて。普段、（食器かごの升目は）意識されていないんです。それが、『あ、（フェンスと）同じフォルムを持っている』『あ、これは形式は違うけど、ここにも（フェンス）あるんだ』と」

また、食器かごの下に落ちた水滴を見て、フェンスを通り抜ける力としての重力にも気づき、これも新たな発見となる。

「（コップについた）水が重力で下に全部落ちていって、受け皿に溜まっている、これを見た時にすごく重力を意識して。この時に重力とか、色んなことを考えて、つながってきて、ふと思いついた、『あ、そうなんだ』と」

このように、食器かごの写真 41 では、「ボーダー」とともに、「引っかかり・突き出し」や「通過

性」、「重力による引き合い」など、多様な側面についての言及がなされており、この辺りから「ボーダー」が、「ボーダーを通過する」や「ボーダーによって隔てられたもの同士が引き合う」という考え方に变化したと語っている。このようにして、「ボーダー」を中心にしたコンセプトの探索が、「通過性」という「White Noise」の重要な下位コンセプトの発見に結びついていった。

#### 3.2.2 下位コンセプトの変化をもたらした認知作用

上述のように、予期せぬ驚きの結果をもたらした写真（写真 17 と 41）がきっかけとなって、作品コンセプトの新しい下位カテゴリー（写真 17 で引っかかり・突き出しと、写真 41 で通過性と引き合い）が生成されていったことが明らかになった。これは先行研究と同様に予期せぬ発見が概念変化や創造に大きな影響を与えていることを示唆している[6][9]。また、美術家は、写真を用いた視覚の情報探索において、撮影対象や撮影方法を頻繁に変更しており、視覚のずらしを多用していることが明らかになった。また、実際の写真には撮らずに、頭の中だけで環境を変更してイメージ化する思考実験も頻繁に使用されていた。

ここで興味深いのは、篠原氏が状況に応じて視覚のずらしのやり方を変えていたことである（図 2）。初めて大きな予期せぬ発見があった写真 17 の前では、篠原氏は撮影対象やアングルを多様に変更していた。このことは、積極的な視覚のずらしによって制約条件が改変され、新しい環境での探索が行われていたことが、予期せぬ発見に貢献した可能性を示唆している。しかし、写真 17 で驚きの結果を得た後には、写真 18, 19, 20 とフェンスを水平アングルで撮りながら、フェンスのタイプをネットから、横の線、縦の線へと変更しながら写真を撮っていった。これは、[11]の言う VOTAT (vary one thing at a time: 一度に 1 つの変数を動かすこと) のような形で、統制された視覚のずらしを行っていたことを示唆している。VOTAT は、いわゆる他の変数を統制して対象となる変数の値のみを変更するという、科学的実験の本質的



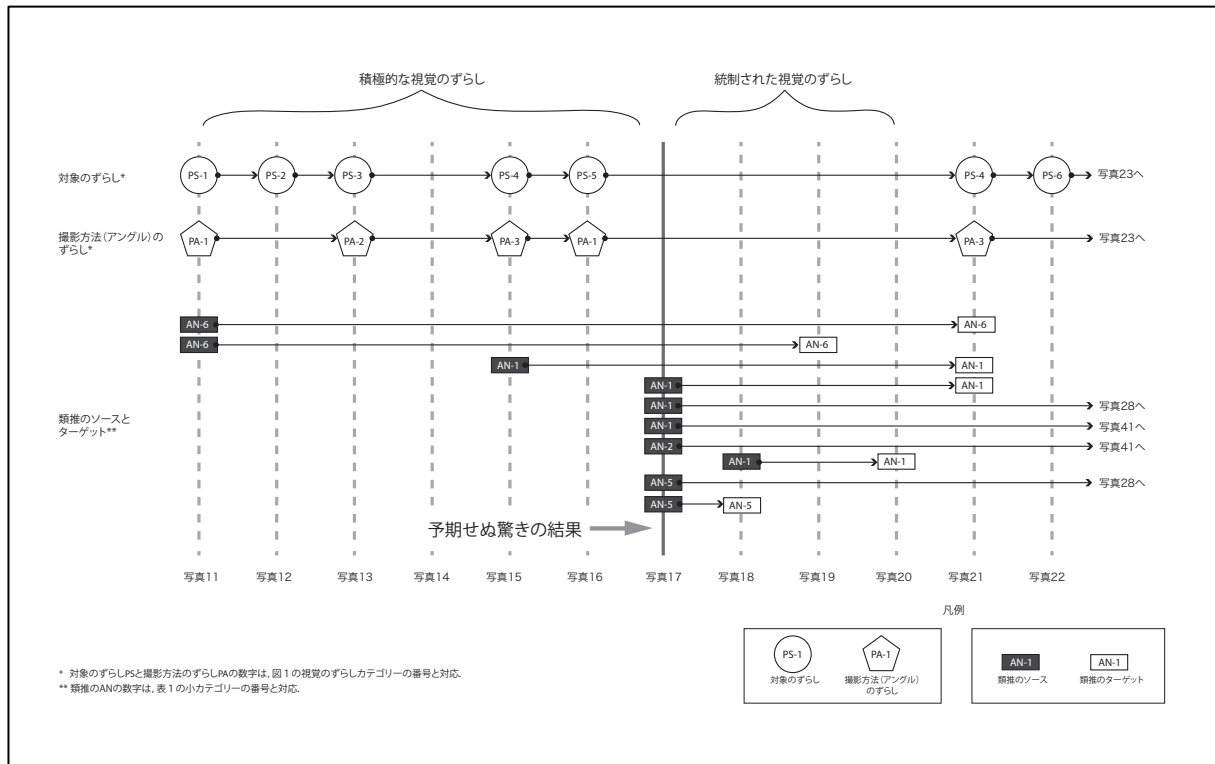


図2 マルチプロセスによる作品コンセプトの生成過程

特徴と関わっている.同様の科学実験のような, 統制された視覚のずらしは, 写真 23 から 26 にかけても行われ, あおりのアングルに固定し, 木と空を撮影対象にして, 空と自分の間にある木をボーダーとして捉え, ボーダーの向こうに見える空の色について考察をしていた.ここでも, 撮影している対象の中にある要素の意味を考えながら写真を撮っている.このような科学的な方法が, 美術の作品コンセプトの生成過程においても使われていたことは, 創造領域を代表する科学と芸術の間の共通性を考える上で興味深い事象と言えるだろう.

(図 2)

なお, 新しい写真を撮ったときに, その写真の中にある構成要素の関係について, それ以前に撮った同様の写真の構造を言及していた.ここには類推的な過程が関わっている.例えば, 写真 19 を説明するとき写真 11 が類推のソースとして言及されている.また, 写真 20 では写真 18 が, 写真 21 では写真 11, 15, 17 が言及され, 特に写真 17 は, 他の写真の説明においても繰り返し参照されており, 写真 17 で得られた予期せぬ発見の意味

が探られていった.このような活動は, よく知らない新しい写真を理解するために, よく知っている写真の構造を抽出して当てはめるといった通常の類推過程とは少し異なり, 新しい写真と既知の写真の中にある共通要素を抽出して考察することによって, その要素の持つ意味を理解するという機能を持っていた.これは, [10]の指摘する「類似を用いた知識の拡張」として捉えることができるだろう.

#### 4. 総合考察

##### 4.1 ずらしとずれ, 類推, 予期せぬ発見に関する考察

1 人の美術家が実際に美術作品を創作する過程のケーススタディの結果, ずらしや類推などの活動が関わり合いながら作品コンセプトが展開して行く様子が見られ, 視覚情報探索活動と作品コンセプトの生成との間に密接な関係があることが明らかになった.従来のずらしや類推の研究が, 単一種類の活動の単一ステップの過程に焦点を当てていたことを考えると, このようなマルチ・プロセ

スの視点による記述は、現実に進行中の作品コンセプト生成の実態に迫る重要な切り口であったと言えよう.[7][8]の長期的スパンの回顧的インタビュー・データから得られたずらしの知見との違いも、1 つはこのマルチ・プロセスの特徴に起因すると思われる。すなわち、[7][8]の先行研究では、構造のずらしや概念のずらしがそれぞれ単独の過程として記述されていたが、現在進行形の創作活動のデータからは、ずらしやずれ、類推や予期せぬ発見といった多様な過程が複層的かつ双方向的に関わる、もっと複雑でダイナミックな創造過程が見られた。これは、本論文が芸術創造の研究領域にもたらす大きな貢献であると言えよう。

さらに本研究では、[9]で指摘された予期せぬ発見の利用に際して、類推が重要な役割を果たしている可能性を指摘した。これは、予期せぬ発見を契機に作品コンセプトの捉え直しが生じる過程をより詳細に明らかにした点で、新しい貢献と言えるだろう。さらに、そこで見られた類推は、表面的には新しい写真事例を説明するために、既知の写真事例の構造的特徴をマッピングするという形式を取っていたが、より深いレベルでは、驚きの結果をもたらした写真事例に含まれる本質的特徴の意味を理解するために、類似の新しい事例を探しながらマッピングを行い、その過程の中で両者に共通する特徴を探し出していくというものであった。

## 参考文献

- [1] 縣拓充・岡田猛 (2010) , “「創作の過程や方法を知る」美術展示及びワークショップの効果” , 美術教育学, Vol.31, pp.13-27.
- [2] 「behind the seen アート創作の舞台裏」展実行委員会 (2008) , “東京大学駒場博物館特別展 : behind the seen アート創作の舞台裏” 展示カタログ (非売品) .
- [3] Finke, R. A., Ward, T. B., & Smith, S. M. (1992), “Creative cognition: Theory, research, and applications”, Cambridge, MA: MIT Press,

(小橋康章 訳 (1999) , “創造的認知-実験で探るクリエイティブな発想のメカニズム” , 東京 : 森北出版.

- [4] Gentner, D. (1983), “Structure-mapping: A theoretical framework for analogy”, *Cognitive Science*, Vol.7, pp.155-170.
- [5] 石橋健太郎・岡田猛 (2010) , “他者作品の模写による描画創造の促進,” *認知科学* , Vol.17, No.1, pp.196-223.
- [6] Klahr, D., & Simon, H. A. (1999), “ Study of Scientific Discovery: Complementary Approaches and Convergent Findings ” , *Psychological Bulletin*, Vol.125, pp.524-543.
- [7] 岡田猛・横地早和子・難波久美子・石橋健太郎・植田一博 (2007) , “現代美術の創作における「ずらし」のプロセスと創作ビジョン” , *認知科学*, Vol.14, No.3, pp.303-321.
- [8] Okada, T., Yokochi, S., Ishibashi, K., & Ueda, K. (2009), “Analogical modification in the creation of contemporary art”, *Cognitive Systems Research*, Vol.10, pp.189-203.
- [9] Suwa, M. & Tversky, B. (1997), “ What do architects and students perceive in their design sketches? A protocol analysis”, *Design Studies*, Vol.18, pp.385-403.
- [10] 鈴木宏昭 (2001) , “思考のダイナミックな解明へ向けて” , *認知科学* , Vol.8, No.3, pp.1-13.
- [11] Tschirgi, J. E. (1980), “Sensible reasoning: A hypothesis about hypotheses, *Child development*”, Vol.51, pp.1-10.