

# 現代アートの人物写真における「人間らしさ」の度合いの分析 —擬物化に着目した分類—

## Analysis of counter personification in contemporary art using portrait photographs

中里 周子<sup>†</sup>, 矢野 史朗<sup>‡</sup>, 宇野 良子<sup>‡</sup>  
Noriko Nakazato, Shiro Yano, Ryoko Uno

<sup>†</sup>東京藝術大学, <sup>‡</sup>東京農工大学,  
Tokyo University of the Arts, Tokyo University of Agriculture and Technology  
ryokouno@cc.tuat.ac.jp

### Abstract

This paper aims to reveal how contemporary artists conceptualize human by analyzing counter personification in photography that focuses on human. In our experiment, participants were asked to rate the subjects in the art photos from the following four perspectives: humanness, pleasantness, functionality, and fakeness. We mainly observed two types of counter personification. The first type had relatively low humanness, low pleasantness, low functionality and high fakeness. The second type had relatively low humanness, high pleasantness, high functionality and high fakeness.

**Keywords** — visual metaphor, counter personification, contemporary art, photography, human image

### 1. はじめに

人間とは何かという問いは様々な分野で見られるが、果たしてその答えとなる人間像は同じものなのだろうか。人間にとっての、あり得る人間像のバリエーションを探索する第一歩として、本研究では現代アートにおける人間像を探索する。1990年代以降の現代アートにおける人物写真を、認知言語学における概念メタファー論の観点から研究する。写真の中でも「人間らしさ」の度合いが低くなっているものを、人の擬物化(モノとして喩えること)の例として分析することで、現代アートにおいてどのように人間が捉えられているかを明らかにすることを目指す。

### 2. 背景

#### 2.1 擬物化の研究

メタファーとは、「あの先生は鬼だ。」のように、あるもの(「先生」)を類似している点(「厳しさ」)がある別のもの(「鬼」)で表わす、レトリックの一種である。認知言語

学初期の Lakoff & Johnson (1980)の研究以来、メタファーは、言語表現にとどまらず、概念のレベルで起きる現象であるとされている。つまり、すでに理解している物事の経験を通じて、物事を新しく理解する認知的仕組みが概念メタファーである。概念レベルの対応関係なので、当然その現れは言語に限らない。現在では、概念メタファー理論の分析対象は、広告・映画・漫画などの視覚的イメージの分析にも広く応用されている (Forceville, 2016)。アートやデザインにおいてメタファーが見られることは、デザイン研究の側からも指摘され、分析されている (山根・佐藤 2016)。

メタファーの例としては、人で無い物をヒトに喩える擬人化がある。例えば、擬人化は、コンピューターをヒトとしてみなす言説の分析などで注目される (Nass, 1996)。また一方で、擬物化というメタファーもある。これはモノでないものをモノとして表現するメタファーである。瀬戸 (1998) は擬人化には段階があるとし、それに基づき、宮内 (1992) は擬物化を、擬人化とは逆向きにその段階を進むものとして論じた。本稿では擬物化が写真の被写体に見られる場合を分析する。

#### 2.2 現代アートにおける人物写真

現代アートの始まりは、19世紀以降から1920年代までの前衛と呼ばれた表現形式にあるとされる。また、現代アートという呼び方そのものは、1980年代以降に使われるようになったとされる (松井 2002)。その中でも写真という表現形態は、現代アートとの関わりで、大きく変容してきた。写真は、元々は記録媒体として用いられてきたが、現代ではアート作品そのものとなった。コットン (2016) は、写真と現代アートの接点は、1960年代から1970年代のコンセプチュアルアートやパフォーマンスアートを記録するための手段として位置付けられたこと

にあるとする。中でも、人物写真は1980年代のセルフ・ポートレートを始めとして、現代アートの中で数多く生み出されている。(倉石 2004)。本稿では、現代アートの作品としての人物写真を研究対象とする。

### 3. 方法

本研究では、アンケートと実験を行なった。アンケートの調査項目を設定した方針、アンケート項目、アンケートで参加者が評価したデータ、アンケート調査の手順を順に説明する。

#### 3.1 アンケートの方針

現代アートの写真を検討する中で、写真の被写体を擬物化のタイプとして、人形的なもの、死体的なもの、ロボット的なものがあると考えた。そしてこれらの分類には、「作り物らしさ」と「機能の増減」という二つの軸が有効である。人形やロボットなどは作り物らしさが高く、死体はその逆で作り物らしさが低く生々しい。一方で、人形とロボットの違いは、人形は通常の人間より機能が減っているのに対して、ロボットは増えている点である。更に、この2軸から、作り物らしさが低く、機能が増えているカテゴリーが考えられる。

#### 3.2 アンケート項目

アンケートでは、4つの質問項目を立てた。実験参加者は、写真に対してこの4項目について回答した。

最初の問いは、擬物化がどのように受け取られるかを調査するものである。被写体に対して快・不快を感じるかを聞いた。回答は「非常に快と感じる(1)」から「非常に不快と感じる(6)」の6段階からの選択とした。

問2では、本研究の中心テーマである、人間らしさを被写体を感じるかを聞き、回答は、「非常に感じる(1)」から「全く感じない(6)」の6段階からの選択式とした。

問3と問4は前節で論じた擬物化の下位分類をするための2つの観点である。問3では、被写体に対して人間としての能力・機能の増減を感じるかを聞いた。そして、「非常に増えたと感じる(1)」から「非常に減ったと感じる(6)」の6段階での回答とした。

最後に問4では被写体に対して作り物らしさを感じるかを聞いた。「非常に感じる(1)」から「全く感じない(6)」の6段階からの選択式とした。

#### 3.3 データ

アンケートで用いる写真は、現代アートを扱う雑誌である『美術手帖』から抽出した。『美術手帖』は1948年よ

り美術出版社から月刊出版され、2018年6月号より隔月刊化されている、

まず、『美術手帖』1990年代、2000年代、2010年代の計336冊から、特集部分において人間が映っている写真を抽出した。なお、1990年代年代よりも前に発表された作品、コラージュ作品、映画のキャプチャー、インタビュー写真、特集本は除外した。

この時点で写真の枚数は約600あり、アンケートには多すぎるため、3名の作業者によって、擬物化が観察しやすい写真を選出した。作業者には、被写体の人間らしさが減じているもの、被写体がモノ的であるものを選ぶように指示した。そして、作業者のうち2名以上が選択した写真57枚をアンケート用に残した。

#### 3.4 アンケート調査の手順

アンケート調査の参加者は、アート及びファッションを専門とする20代から30代の16名である。アート系が男性2名・女性6名、ファッション系が男性3名・女性5名である。57枚の写真は参加者ごとにランダムに並べ替え、2回に分けて調査を行なった。

57枚のうち、本稿の分析に用いるのは、写真として発表されている作品、雑誌の紙面上のキャプションに写真と表記されている作品、スチル写真の24枚である。スチル写真は映像作品を別メディアに使用する際に用いるものなので今回は写真作品とみなす。

今回扱わない38枚は、パフォーマンスやインスタレーション写真、映像作品のキャプチャーなどであり、その分析結果は別の機会に述べる。

## 4. 結果

### 4.1 擬物化の下位分類

分析対象となる24枚の写真を、問3、4の結果を用いて4種類に分類した。その際に、「感じる」に分類できる回答の1から3までを「+」、「感じない」に分類できる回答の4から6までを「-」としてまとめた。結果を表1に示す。各タイプに該当する写真の枚数は、Aが8枚、Bが12枚、Cが2枚、タイプDが2枚となる。

表1 擬物化の下位分類

| タイプ       | 機能 | 作り物らしさ | 写真数 |
|-----------|----|--------|-----|
| A (人形的)   | -  | +      | 8   |
| B (ロボットの) | +  | +      | 12  |
| C (死体的)   | -  | -      | 2   |
| D         | +  | -      | 2   |

以下で、各タイプについて検討していく。まず、機能が増えており、作り物らしいタイプAである。該当する画像は全部で8枚ある。まず、複製のようにそっくりな人間が複数均一に並べられている例が2つある。やなぎみわの『案内嬢の部屋1F』(1997)は、デパートの受付嬢の制服を着た何人もの人がエレベータの左右のショーケースの中に並べられている。(作品は2枚組だが、本実験ではそのうちの1枚を使用している。) スペンサー・チューニクの『コートランド通り(一般のアート)』(2002)では、寝そべった裸体の男女が複数通りに敷き詰められている。次に、人間の身体が拘束されているような作品が4つ挙げられる。大きな布を頭から被り足だけが出ているセラ・チャールズワースの『聖母被昇天』(1991)、顔や目の部分にスライスした野菜を乗せている白塗りの人間が被写体のアーヴィング・ペンの『Vegetable Face(B)』(1995)、人間が大きな袋に入っており顔だけ出ているツァオ・フェイの『辿り着けない愛』(2003)、手足が拘束された女性が横たわっている荒木経惟の『東京墓情』(2016)がその例である。どちらの場合も、被写体に対しての扱いが物に対してのものである。このタイプを「人形的」として3.1節で述べた当初の想定はそれなりにあてはまると言える。

次に、機能が増えており・作り物らしいタイプBを見る。該当枚数が12枚で、最も作品数が多いタイプである。2例を除いて、他は全て人間の身体に何らの加工がされていると言える。3例が人間に人工物が組み合わさっているものであり、例えばイ・ヒョングの『顔の特徴をDevice-H5で変える』(2003)では人間の顔が透明の球体状の大きなヘルメットで全て覆われている。また、人間とその他の生き物が掛け合わされた例も5点ある。マシュー・バーニーの『クレマスター5』(1997)では、被写体の人間の足の付け根から指先にかけて別の生き物の足のようなものが結合している。最後の3例は肌や目の色が明らかに人間とは異なるものとなっている。例えば森万里子の『巫女の祈り』(1996)では被写体の目の色は人間離れした色をしている。当初このタイプは「ロボットの」としたが、ロボットやサイボーグのような機械的な部品と人間が結合したものばかりでなく、有機的なものとの結合もみられ、

被写体である人間の体が素材や部品である点で物となっていると言える。

3つ目は、機能が減っており、作り物らしくない(すなわち生々しさのある)タイプCだが、該当するものが2作品のみだった。2枚とも被写体の顔が鮮明に映っていない、横たわっている写真だ。志賀理江子の『いまださめぬ』(2009)では、暗闇の中に横たわった人間が、まるで中に浮いているかのように幾人もの手に支えられている。どちらの被写体も生気が無く、まさに「死体的」と言える。

最後に、機能が増えており、作り物らしさがないタイプDだが、該当するものが2作品のみとなっている。スーツ姿の女性たちが天井高く積み上げられたベッドのようなものに座っていたり寝そべったりしている、やなぎみわの『Paradise Trespasser』(1998)と、人間ではない生き物の目がホログラム状に転写された眼鏡を着用している荒木経惟の『セルフ・ポートレート』(2006)が当てはまる。非日常感の強い2枚がここに分類された。

#### 4.2 各タイプの人間らしさと快・不快

次に、擬物化の各タイプと、問1、問2の回答である人間らしさと快・不快の平均値の関係を示す。

まず、各タイプの人間らしさの平均値を表2に示す。全体の平均値は、2.59となっている。

表2 人間らしさの平均値

| タイプ | 人間らしさ<br>1 (非常に感じる) - 6 (全く感じない) |
|-----|----------------------------------|
| A   | 2.98                             |
| B   | 3.11                             |
| C   | 2.13                             |
| D   | 2.13                             |

各タイプの平均値を比較すると、タイプAとBは人間らしさが相対的に低く、タイプCとDは高いことがわかる。AとBは作り物らしさがあり、CとDは作り物らしさがないタイプである。つまり、作り物らしさがあると人間らしさが低くなっている。

次に各タイプの快・不快の平均値を検討する。結果は表3にまとめた。

表3 快・不快の平均値

| タイプ | 快・不快<br>1 (非常に快と感じる) -<br>6 (非常に不快と感じる) |
|-----|-----------------------------------------|
| A   | 3.32                                    |
| B   | 3.18                                    |
| C   | 3.81                                    |
| D   | 3                                       |

タイプCが中では最も不快であり、次にAが不快であることがわかる。一方BとDは相対的に快よりである。AとCは機能が減っており、BとDは増えている。ここから、機能が減っているタイプでは不快感が相対的に高いと言える。

## 5. まとめ

本研究は人物写真における擬物化から、現代アートにおける人間観を明らかにすることを目指して、アンケート調査を行なった。結果として、人間の身体の扱い方が、物を扱っている時のようであり、鑑賞者が比較的不快感を感じる擬物化と、人間の身体が素材となり機能が増えるような加工が行われ、鑑賞者が快と感じる擬物化が主に観察された。今後はデータを増やし、各タイプの関係や、擬物化の度合いについて研究を進める予定である。

## 参考文献

- [1] コットン, シャーロット (2016). 『現代写真論 コンテンポラリーアートとしての写真のゆくえ』, 大橋悦子・大木美智子 (訳) 晶文社.
- [2] Forceville, Charles, "Pictorial and multimodal metaphor", Nina Maria Klug and Hartmut Stöckl, (eds.) *Handbuch Sprache im multimodalen Kontext [The Language in Multimodal Contexts Handbook]*. Berlin: Mouton de Gruyter. 2016.
- [3] 倉石信乃 (2004). 「写真の現在 1980年代-20世紀末」『世界写真史』 飯沢耕太郎 (監修) 鈴木一男 (編) (pp. 118-150). 美術出版社.
- [4] Lakoff, George and Mark Johnson. *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press, Chicago. 1980.
- [5] 松井みどり (2002). 『“芸術”が終わった後の“アート”』, 朝日出版社.
- [6] 宮内伸子 (1992), 『マルテの手記』を読む: 擬人・擬物の視点から, 『富山大学教養部紀要 (人文・社会学篇)』, 25, pp.183-201.
- [7] Nass, Clifford. *The Media Equation: How People Treat Computers, Television, and New Media like Real People and Places*. Cambridge: Cambridge University Press. 1996.
- [8] 瀬戸賢一 (1998). 『レトリックの知: 意味のあるケオロジーを求めて』 新曜社.

- [9] 山根生也・佐藤弘喜 (2016), 「デザインにおける擬人化表現に関する研究」『日本デザイン学会研究発表大会概要集』, 63, pp.96-97.