

他者作品模倣が初心者の写真創作に及ぼす影響

Influence on beginners' photography of imitation of artistic photographs by others

石黒千晶[†], 岡田猛^{†‡}, 石橋健太郎[‡]

Chiaki Ishiguro, Takeshi Okada, Kentaro Ishibashi

[†] 東京大学大学院情報学環, [‡] 教育学研究科

Interfaculty Initiative in Information Studies/Graduate School of Education, The University of Tokyo

qq116201@iii.u-tokyo.ac.jp, okadatak@p.u-tokyo.ac.jp, kentaro@p.u-tokyo.ac.jp

Abstract

This study examines how the imitation of professional photographers' pictures affects a beginner's photographic process. One subject, a female undergraduate, participated in a three-month experiment, which included four sessions taking her own individual photographs and three sessions imitating professionals' photographs. The two types of sessions were conducted alternatively, and after each session the subject was interviewed by one of the authors about her experience of photography. A professional photographer evaluated the creativity of the student's pictures. The results indicate that her creativity did not significantly improve. However, the results of the interviews show that she gradually started to use ways of expression used in the professionals' photographs.

Keywords — imitation, creativity, expertise, photograph

1. はじめに

創造的な活動は、多くの場合、個人の中で閉じた形ではなく、他者から様々な影響を受けながら進行していく。創造に及ぼす他者からの影響に関する認知科学的研究としては、これまでは、主として他者との対面状況での言語コミュニケーションを前提にした研究が行われてきた[10など]。しかし、絵を描いたり、写真を撮ったりといった芸術的な創造活動では、対面状況だけではなく、例えば作品を介して、その作者から影響を受けるといったこともよく見られる。例えば、江戸時代の琳派絵師は、先人の画業の模倣作

業を重要視した。その際の模倣は、画法研究や学習のみではなく、先人の絵画に自分の解釈を挿入し、作品の変化を加えながら新たな作品を創造することであった[9]。このような他者作品との関わりと創造活動との関係に関しては、石橋・岡田が心理実験を行い、他者作品の模写が描画創造を促進する効果を持つことを示している[7]。この研究では、日頃なじみの薄い描画スタイルの絵一種類を模写することによって、初心者の大学生が持っている認知的制約が緩和し、新たな着眼点が獲得され、描画が創造的になることが明らかにされている。

しかし、これまでの研究では、複数の他者作品がどのように作品創造に影響するかは十分に検討されていない。本来、創造活動は長期間かけて、複数の他者、あるいはその他の外的要因の影響によって変化すると考えられる。すなわち、既有知識に加えて、複数の異なるスタイルを持つ他者の作品に関わることによって、新たな着眼点が生成・相対化され、独自の観点や表現方法が形成されていくのである。以上から、長期に渡って、複数の他者作品と関わるのが創造活動にどのような影響を与えるのかについて検討することは創作活動プロセスを捉えるにあたって重要な観点である。

加えて、これまで他者作品と関わるものの影響についての先行研究は、絵画という芸術ジャンルのみで行われてきたが、他の芸術ジャンルにおける影響についても検討しなければならない。石橋・岡田は、他者作品と関わる方法の中でも、より自然な状況で創造を促すプロセスとして模写を挙げており[7]、写真学習場面においても、著名な写真と同じような視点で写真を撮ることはプロが推奨する方法の一つである[6]。以上の事実から、複数の写真の模倣が創作活

動にどのように影響するかを検討することで、描画以外の芸術ジャンルとしての写真の模倣が、作品創造に与える影響についての洞察を得ることができる。

以上から、本研究の主たる目的は(1) 複数の異なるスタイルを持つ他者作品と関わるのが中長期的な創作活動に与える影響を検討することである。加えて、(2) 描画以外の芸術ジャンルにおける模倣が、作品創造に与える影響についても検討する。また、本研究を進めるにあたって、現段階では多数の研究協力者を対象とする実験室実験より、現実的な場면을長期間に渡って丁寧に観察するケーススタディの方法が望まれる。なぜなら、複数の他者作品の模倣は、一度きりの作品の模倣よりも、より長期間に渡って複雑な影響をもたらすため、その詳細なプロセスの記述から研究を始めることが重要であると考えられるからである。

2. 方法

2.1 実験

写真について専門的な知識を持たない一名の大学生を対象に、時期（プレ、ポスト①②③の4水準研究協力者内要因）の一要因配置の実験を行った。

研究協力者 M は写真撮影に関する専門的な知識・技術を持たないが、芸術に関心を持っている理系の女子大学生（22歳）である。一眼レフカメラの使用経験はないが、写真撮影に興味を持っており、本研究に対して自発的な協力が得られた。

手続き 本実験は2010年10月28日から2011年1月21日までの86日間に渡って実施した。

まず、実験開始前日に【準備期間】として、研究協力者に「一眼レフカメラの仕組み」と、「絞り・シャッタースピード・露出・ISO感度」といった一眼レフカメラの基本的な使用方法を説明した。説明後、研究協力者は実際に説明した機能を利用してテスト撮影を行い、使用方法が理解できているか確認が行われた。テスト撮影の写真は今回の研究の分析として利用していない。

次に、【プレセッション】（一週間）において、研究協力者は自由な表現で写真作品を制作した。続く【介入セッション①】（3日間）で、プロの写真

家の作品を一枚模倣して写真を撮影し、その後【ポストセッション①】（一週間）として再度自由な表現で写真撮影を行った。このような介入とポストテストをそれぞれ3回繰り返し、計7回のセッションを行った。全ての写真は、Canon EOS Kiss X3（EF-S18-55mm F3.5-5.6IS レンズ）で撮影した。また、一眼レフによる表現を意識させるために、「マニュアルモード」・「シャッター速度優先モード」・「絞り優先モード」の3つのモードのみで撮影し、写真は消去せず全て残すことを教示した。各セッションの後には第一著者がインタビュー（約一時間）を行い、インタビュー内容はICレコーダーとビデオによって記録した。インタビューでは、当該セッションで撮影したすべての写真の中から、出来がいいと思う作品を【プレ・ポストセッション】では10枚、【介入セッション】では5枚、研究協力者に選ばせた。そして、選択した写真について、またそれらの写真以外にも研究協力者が評価している写真があれば、それについても内省報告を求めた。

模倣課題 3回の介入で模倣課題として利用した写真は、研究協力者への【プレセッション】におけるインタビューから、本人にとって馴染みが薄い3つの異なるスタイルのものを利用した。これは、先行研究から、本人の既有知識構造と合致しにくい作品の模倣が創造に効果をもつことが示されているためである[7]。具体的には、アンリ・カルティエ＝ブレッソン（以下、HCBとする）【介入セッション①】、梅佳代【介入セッション②】、橋口譲二【介入セッション③】を利用した。これらの1写真集の中から、各介入セッションに付き研究協力者本人が一番いいと思う作品を選び（表1参照）それを模倣し、撮影した。【プレセッション】のインタビューで研究協力者は写真を見る時に気をつけることとして「色彩」と「陰影」を挙げた。また、そのような特質のある写真として蜷川実花の写真や『陰影礼讃展』²で見た写真を挙げ（付録参

¹ 使用した写真集は[12][13][5]。

² 2010年9月8日から10月18日まで、国立新美術館で開催された展覧会。写真のみでなく、絵画、版画、映像も展示された。

表 1 模倣課題

介入①：HCB	介入②：梅佳代	介入③：橋口譲二
		

注：介入②模倣課題のみカラー

照),これら以外に研究協力者が特に関心を持つ特定の写真家や写真はなかった。また,研究協力者の【プレセッション】における写真には,人を被写体にしたものは存在しなかった。そのため,模倣課題には,人を被写体を含み,「色彩」や「陰影」以外の点で特徴を持つ写真家を選んだ。

また,本研究で扱った3人の写真家の作品スタイルは「被写体となる人との関わり方」が互いに異なる。アンリ・カルティエ=ブレッソンの写真集では,被写体となる人と関わることなく撮影された作品が多かった。一方,梅佳代の写真集は被写体となる人とコミュニケーションをとりながら撮影されたと考えられる作品が中心で,さらに,橋口譲二の写真集は被写体となる人一人一人とインタビュー等を通して深く関わりながら撮影された作品が中心である。

2.2 分析の指針

対象としたデータは,インタビューにおける研究協力者の内省報告,写真の被写体,研究協力者の作品の創造性評価である。以下では,【プレセッション】を【A プレ】、【介入セッション】において,模倣課題をとなる作品を選ぶ鑑賞を【B-1 介入】、対象の模倣を【B-2 介入】、さらに,【ポストセッション】を【C ポスト】とする。

2.2.1 作品の分析

写真の被写体 被験者の撮影した全ての写真の被写体の種類を KJ 法によって分類した。

創造性評価 評価は写真家(美術学校の教員兼務)一名によって行われた。40 枚を評価対象とし,作品の創造性評価を行う Consensual Assessment Technique [1]の方法に則った,「創造性」「技術」「美的魅力」の三つの評価観点に,「表現の自覚」を新たに加え,7 件法によって評定した。評定においては,それぞれの観点について 40 枚の写真を逐一提示した。評定者は,まず,全体の写真を 2 分程度見,次に個々の作品について,全ての作品の中での相対的な評価を行うことを教示された。評定者には実験の条件についての情報は一切与えられず,写真はランダムな順序で提示された。

2.2.2 内省報告

模倣の実践 研究協力者が模倣課題からどのような着眼点³を獲得したか,また,その着眼点がどのセッションで実践され,その際,どの程度模倣対象が意識されていたかを示す。さらに,研究協力者が述べた模倣の失敗や,模倣が困難だと感じた着眼点を整理した。

着眼点の推移 研究協力者が選択した写真およ

³ 石橋・岡田(2010)によれば,「着眼点」とは,主体が情報を選別して組織化するために構築する新たな認知的制約のことである。彼らの研究では,絵というものに対する見方そのものについての制約を扱っていたため,抽象度の高い着眼点が想定されていた。一方で,本研究では,作品の表現内容・表現方法を捉えるためのより具体的な枠組として着眼点を考える。なぜなら,写真初学者の創作では,技術を通じた作品の捉え方が行われやすく,表現方法・内容についての枠組みを検討することが求められるからである。

び失敗した写真についての内省報告の中で、特に表現方法に関わる発言に関して検討した。分析に際しては音声データを書き起こし、セグメンテーションを行った。発話の対象となっている写真が切り変わった時点で分割し、その中で表現方法について明らかに異なる内容を発言している場合は、その発話をさらに分割してセグメントとした。そのうえで、これらのセグメントを KJ 法によって分類した。

3. 結果と考察

写真の模倣は絵の模写とは異なり、対象と全く同じ作品を作ることではなく、写真家が対象を作り出すために意識している方法を推測し、真似ることである。そこで、まず撮影された作品の変化について、写真の被写体の変化について示す。これは、模倣課題の選定に被写体の種類が関係しているからである。次に、研究協力者の作品についての創造性評価の分析結果を示す。さらに、写真の模倣がどのように行われたかを研究協力者の内省報告の分析から明らかにする。

3.1 作品の分析

写真の被写体の変化 研究協力者の撮影した写真の被写体は「風景写真」「人物のいる風景写真」「人物写真」「オブジェクト写真」に分類された。

その結果、研究協力者の被写体は【A プレ】では「風景写真」が主だったのに対して、【B-2 介入①】以降、人物を含む写真が増えた。また、出来がよいとして選択する写真も「人物のいる風景写真」が増えた（図 1 参照）。

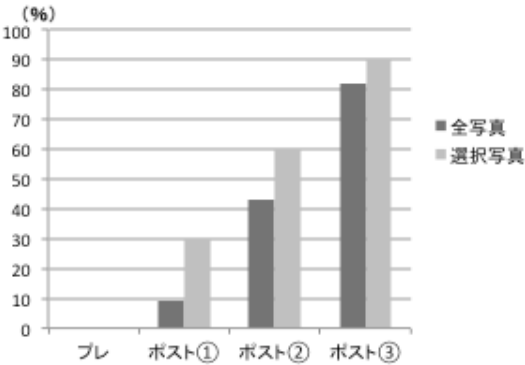


図 1 人物のいる風景写真の割合の増加

表 2 創造性評価の平均値(SD)

	表現の 自覚性	創造性	技術	美的魅力
プレ	4.4(1.1)	3.3(1.6)	4.2(2.0)	3.1(2.2)
ポスト①	4.6(1.0)	3.4(1.1)	4.5(2.3)	3.4(2.2)
ポスト②	4.1(1.4)	3.4(1.4)	4.5(2.0)	2.6(1.9)
ポスト③	4(1.3)	3.5(1.1)	3.8(1.5)	3.4(1.8)

創造性評価 時期【A プレ・C ポスト①②③】

を独立変数として一要因の分散分析を行った（表 2 を参照）。その結果、全ての観点において有意な効果は得られなかった ($F(3,36)<1$, $ns.$)。以上から、本研究で行った模倣では、作品の創造性を高めるほどの影響は生まれないことが示された。

3.2 模倣の影響・結果

模倣実践に関する研究協力者の内省分析の結果を示す。

着眼点の模倣に関する自己評価 研究協力者は、【B-1 介入①②③】で写真集を鑑賞し、選択した写真について「写真家はどのようなことに気をつけて撮影したか」、また「選択した写真と、自分の写真の違いは何か」を述べ、模倣課題を撮影した写真家の思考や撮影状況を考えながら模倣を実践することを教示された。

研究協力者が【B-1 介入①②③】で模倣課題から得た着眼点とその実践（発言があったものに○を付け、ない場合は×とした）、模倣に関する内省を表 3 に示した（ただし、介入セッションで実践した着眼点の判断については、作品についての発話を参照し、「模倣対象を想起した」という内容の発言から判断したものは◎を付けた）。

この結果、研究協力者は鑑賞時に言及したほとんどの着眼点を実践しているが、【B-2 介入②】【B-2 介入③】においては、「被写体の動きを捉えること」「被写体（人）に視線を合わせること」「被写体に撮影許可をとること」「違和感の表現」といった点で、思い通りに撮影できなかったと報告している。特に、「被写体（人）に視線を合わせること」に関しては、【B-2 介入②】で実践するはずが、【B-2 介入③】で実践されていた。

表 3 模倣課題から得た着眼点と、その着眼点模倣に関する自己評価

模倣課題	【B-1 介入】の鑑賞時に出した着眼点	【B-2 介入】で実践した着眼点 ^{注2}	模倣に関する内省	
HCB	人を被写体にすること ^{注1}	○	・ 動く被写体（特に人）を撮影するのが難しい。	
	人の一瞬の動きを捉えること	◎		
	遠景・中景・近景などの捉え方	○		
	視線を誘導する構図			◎
	遠近感	近くと遠く 深さ		◎
梅佳代	面白い瞬間を捉えていること	×	・ 被写体（人）に視線を合わせられない。 ・ 撮りたかった瞬間をのがしてしまう。 ・ 被写体は何をしているかをうまく表現できない。	
	被写体の向きに注意すること	○		
	被写体に目線を合わせること	○（【B-2 介入③】において）		
橋口譲二	メインの被写体が人であること ^{注1}	○	・ 被写体に撮影許可をとることができなかった。 ・ 日常風景の中に非日常的な人がいるという違和感が表現できなかった。	
	被写体（人）が撮影者を見ていること	○		
	職業紹介をテーマにすること	◎		
	非日常的なシーンを捉えること	◎		

注1：写真の被写体から判断した項目、注がついていない項目は内省から判断した。

注2：◎-模倣課題の名前を挙げながら発言しているもの。○-名前は挙げていないが、鑑賞時に挙げた特徴と同じ特徴を実践しているもの。×-発言が見られなかったもの。

3.3 着眼点の変化 内省報告で得られた作品に関する発話⁴を、表3の結果を踏まえて、内容に基づき分類したところ表4に示すカテゴリが見出された。その際、【A プレ】実践後のインタビューで撮影の内省を行う前に尋ねた「写真を撮るとき、もしくは鑑賞するときに気をつけること」に対する回答を、介入前の時点でもっていた着眼点とみなして、1 既有知識に分類した。従って、既有知識は、カメラで実際に作品創作を行ったうえで得た知識で

ある。その後の【B-1 介入】の中で言及されたものは、模倣課題から得た着眼点とみなして、2 介入で得た知識とした。それらの知識以外にプレからポストまでの内省報告で自発的に出てきた着眼点は3 その他の知識として分類した。その結果、【A プレ】時点では「写真を撮るときに気をつけること」は存在せず、1 既有知識は、「写真を撮鑑賞するときに気をつけること」として、「色彩」「陰影」に分類された。また、2 介入から得た知識は、3つの介入セッションに別れ、【B-2 介入①】は、「動き」「遠近感」「構図」に分類された。「構図」については、【A プレ】で既に実践されている着眼点であるが、「遠景・中景・近景などの景観の捉え方」は【B-1 介入①】で着眼点として挙げられ、【B-2 介入①】

⁴研究協力者は全てのセッションで、同じ手順で写真の選択を行った。すなわち、単純な失敗（例えば、ピンぼけやブレ、適正露出になっていない）写真は除き、その他の写真から本人の出来がいいと思う写真を自ら選択した。

表 4 写真作品に関する発言のカテゴリと、プレ・ポストセッションごとの発言の推移

着眼点のもとになった知識(最初に着眼点が発言されたタイミング)		着眼点	表現方法の定義	例	プレ	ポスト①	ポスト②	ポスト③
1 既 有 知 識 (プ レ)	色 彩		被写体の色の表現	信号がこれは好きやったんやけど、その後頑張っても綺麗な色に写らんかった。				
			被写体の色の表現	(被写体の)黒が綺麗。				
			作品全体の色合いの表現	(被写体の)赤と(背景の)黒の対比が綺麗				
	陰 影		明暗のニュアンスの表現	カフェの明るい雰囲気がかやんかったから設定あげたけど最後まで納得いかんかった				
			陰影によるコントラストの表現	大きい建物に出来てる影を際立たせたくて暗くしてみた				
			画面上の明暗の対比	木の影と後ろの明るさを対比させたかった				
			明暗のニュアンスの表現	午前 of 明るい光の中の雑貨屋さんの店先が穏やかで楽しい感じ。				
			陰影によるコントラストの表現	暗いのと光が当たってカエルが浮き立ってるのが好きかも				
			画面上の明暗の対比	真っ暗なんやけど(明るい部分が)一緒に写ってるほうが好き				
			被写体の色彩や質感の表現	真っ暗な中で明るくて、きらきらメタリックで近未来的な印象				
2 介 入 で 得 た 知 識 (介 入 ① ② ③)	動 き		被写体の動きを捉えること	本体より影がメインでもって影が人型してるときに撮ろうとした				
			被写体の動きを捉えること	これも好き。自転車がちょうど走り去って行く。				
	遠 近 感		遠近感のある画面の表現	これは奥行きがあるから好きなんやなって思う。				
	構 図	遠景・中景・近景などの景観の捉え方	撮影位置(被写体との距離)の調整	もっと接写したかったんやけど、花の迫りじゃないけど綺麗な感じがあるまじ出なかった				
			ズームイン/アウトによる調整	やっぱり引いてるほうが好きやなと思って、もう一回撮って見た				
		画面構成要素の調整	画面構成要素の比率の調整	構図を気にしてる。どこをどう入れよう。				
			被写体同士の関係の表現	動いて行く人と止まっている人が一緒に写っているのを撮りたかった。				
			画面構成要素の比率の調整	(被写体と風景の)バランスがこっちのほうがいい気がする				
	関 係 性	被 写 体 と 撮 影 者 の	撮影者に対する被写体の向き	真っ正面、横からどこから撮ったのがいいかなーと思って密かにくる回ってた				
			撮影者に対する被写体の向き	こっちの方が体がこっち向いている(のを評価する)				
			カメラと被写体(人)の視線を合わせること	ポーズじゃなくていいから視線を下さうって言えばよかった。				
3 そ の 他 の 知 識	構 図		カメラ自体の向き(縦・横)の調整	両方の人を撮るには縦では入らんかったんよね。横のほうが人いっぱい撮れるかなと思って横で撮った。				
			カメラ自体の向き(縦・横)の調整	縦(で撮った写真)と横(で撮った写真)どっちがいいか悩んだ。				
			アングルの調整	階段登る感じを撮りたかったから、下にかがみ込んで下から上を見上げる感じで撮った				
			アングルの調整	(この作品の)アングルとかも好きやった。				
			撮影位置(高さ)の調整	ちょっと高いところに上がったけど、上から撮ってる感が出なかった				
			フレーミング・トリミングによる画面上の被写体の調整	自転車禁止の札を入れたくなかったからもう一枚撮った。				
	ビ ン ト		遠近感を出すための絞りの調整	自分の足下手前だけ(ビントを)合わせ、今から降りて行く遠いところはボケた感じで高いなって感じとか上から下見下ろして怖いなってのを撮りたかった				
			被写体を強調するための絞りの調整	全体をバツと撮っても面白くないなと思ったから、一つに焦点を当ててみようと思った。				
			ビントのぼかしによるコンセプトの表現	ボケてるようにした。非現実的なものという感じの象徴的に撮ったから。				

表現内容を踏まえて表現方法が実践されている着眼点

作品鑑賞の際に評価基準として意識されている着眼点

介入で得た知識が、発言されないことが想定されるセッション。

初めて着眼点を発見したタイミングを示す

注：【B-1 介入①】で着眼点として挙げられ、【B-2 介入①】で実践されているため、介入による影響として扱った

着眼点が獲得されてから、作品創作で発言されるまでの期間。

で実践されているため、介入による影響として扱った(表 3 を参照)。また、「画面構成要素の調整」も、「視線を誘導する構図」という具体的な表現方法を模倣したことによって再認識された着眼点と考える。次に、【B-2 介入②・介入③】はいずれも「被写体と撮影者の関係」に関連するとして、「撮影者に対する被写体の向き」および「カメラと被写体(人)の視線を合わせること」に分類された。さらに、3 その他の知識は、「構図」と「ピント」に関するものに分類された。

これらの観点は全て、「表現内容を踏まえて表現方法が実践されている着眼点」と、「作品鑑賞の際に意識されている着眼点」に分類された(表 4 では、前者は灰色で示されている)。これらを分類したのは、両者において着眼点の利用の仕方が異なるからである。前者の着眼点が表現したい内容を表現するための表現方法として利用されるのに対して、後者の着眼点は、既に撮影した写真の鑑賞時に、評価基準として利用される。このような着眼点の利用の仕方の違いは、模倣の影響をより詳細に検討するのに有用である。また、各カテゴリの着眼点が【A プレ・C ポスト①②③】のどのセッションの作品で発言されているかを検討した。

以下、それぞれの知識における着眼点についての発言の推移について詳述する。

既有知識 既有知識は【A プレ】で写真創作を行うことで得た知識であるが、【A プレ】における作品についての内省では、既有知識の着眼点についてはほとんど発言されず、【B 介入①】実践後の【C ポスト①】の作品で評価基準として用いられると同時に、表現方法としても発言されるようになった。

具体的には、「色彩」に関する発言は、【C ポスト①】以降のセッションで発言しており、全てのセッションで鑑賞時の評価基準となった。一方、「陰影」に関しては、【A プレ】で評価基準となっていたが、【C ポスト①】で表現内容を表現する方法として利用された。【C ポスト②】以降では評価基準として再び発言が見られるようになった。

以上の結果から、既有知識は、自分の作品につい

ての内省、あるいは他者の写真の影響を受けてより具体的な方法として意識され、評価基準としてのみならず、表現内容を表現する方法としても利用されるようになったことが示唆される。

介入で得た知識 介入で得た知識の中で、最も多くの着眼点が見いだされ、表現内容を表現する方法としても、評価基準としても最も多く発言され、【B 介入】後も発言されたのは【B 介入①】(HCB の作品の模倣)で得た着眼点であった。一方、【B 介入②③】で得た着眼点は、研究協力者にとって実践が困難であり(表 2 の内省報告参照)、【C ポスト】で発言がない、または、発言されるまでに時間がかかったものであった。以下、詳細を記述する。

まず、【B-2 介入①】で出てきた着眼点をみると、「動き」は【C ポスト①②③】で表現内容を表現する方法として、【C ポスト②③】では評価基準としても発言された。一方、「遠近感」は撮影後の評価基準としてのみ発言された。さらに、「構図」については、【A プレ・C ポスト①②③】で表現内容を表現する方法として利用されており、【B 介入①】セッションを経験した後は、表現内容を表現する方法として【B 介入①】の着眼点を利用した写真で、「出来がいい」と評価するものが多くなった(【A プレ】では、2 枚、【C ポスト①】では 3 枚、【C ポスト②】でも 4 枚、【C ポスト③】では、9 枚を「出来がいい」として選択した)。特に「遠景・中景・近景などの景観の捉え方」については【B-2 介入①】で HCB の特徴として発言されていなかった(表 2 を参照)にも関わらず、ほとんどのセッションで発言され、セッションが進むにつれ、カメラのズーム機能だけでなく、自らの足で被写体との距離感をつかもうとしている様子が発言から伺えた。

次に、【B-2 介入②③】では「被写体と撮影者の関係」についての着眼点が得られた。しかし、「撮影者に対する被写体の向き」は、【B-2 介入②】直後の【C ポスト②】で発言されず、【C ポスト③】で表現内容を表現する方法として利用されるようになった。また、「カメラと被写体(人)の視線を合わせること」については、【C ポスト③】で発話

が見られなかったため、この撮影の時点では実用されなかったと思われる。この着眼点は、実験後に実用される可能性がある。

以上の結果から、介入から得た知識には、すぐに実用されるものと、実用されるのに時間がかかるものがあり、撮影者にとっての着眼点実践の難易度や、その時の被写体や撮影環境次第では、より多くの時間をかけて理解・実践される場合があることが示唆される。

その他の知識 (1)既有知識と(2)介入で得た知識以外の知識は、おおむね不規則に意識・実践された。

その他の知識は、「構図」と「ピント」に分かれた。「構図」において、「カメラの向きの調整」と「撮影位置の調整」は、【C ポスト③】で表現内容を表現する方法として利用された。また、「アングルの調整」については、【A プレ・C ポスト①②③】の全てのセッションで、表現内容を表現する方法と評価基準の両方において発言された。「フレーミング・トリミングによる画面上の被写体の調整」は【A プレ・C ポスト③】で表現内容を表現する方法として利用された。

「ピント」に関しては、いずれの着眼点も【A プレ】から表現内容を表現する方法として利用され、その後、「遠近感を出すための絞りの調整」は【C ポスト①・③】、「被写体を強調するための絞りの調整」は【C ポスト②】のみ表現内容を表現する方法として発言され、「ピントのぼかしによるコンセプトの表現」は発言されなくなった。

以上の結果から、その他の知識はおおむね不規則に意識・実践されることがわかる。現時点では、その他の知識が獲得された理由として、撮影状況などの外的要因が考えられるが、既有知識や介入で得た知識がこの知識の獲得に影響していることも考えられる。

4. 総合考察

以上に述べてきた結果から、(1) 複数の異なるスタイルを持つ他者作品と関わることが中長期的な創作活動に及ぼす影響、及び (2) 描画以外の芸術ジャンルにおける模倣が、創造性に与える影響に

ついて述べる。

まず、複数の異なるスタイルを持つ他者作品と関わるものが中長期的な創作活動に与える影響の特徴は以下の3点にまとめることができる。

第一に、写真初学者の既有知識が表現内容を表現する方法として実用化される点である。着眼点として知っていることであっても、すぐに実用できるわけではないが、他者作品を鑑賞し、模倣することによって、表現したい内容とそれを表現するための具体的な方法が理解されるのである。

第二に、他者作品から得た知識が、写真初学者にとっての難易度やその時の被写体や撮影環境等に応じて、より多くの時間をかけて理解・実践される点である。すなわち、模倣がどの程度達成できるかによって、他者作品の影響は変化する。模倣する着眼点が「構図」や「動きの表現」といった比較的实践しやすいものであれば、その影響は撮影者の作品に現れやすいが、「コミュニケーション等による被写体との関係構築」は、実践が難しく模倣が達成されにくい。その結果、そのような着眼点は理解に時間がかかり、影響もすぐには現れにくい。また、本研究では模倣を3日で行い、その後一週間の創作期間を与えたが、複数作品の模倣を行う場合は、それぞれの模倣の間にもっと長い咀嚼期間が必要なのかもしれない。なお、一度見られた着眼点について、発言が見られなくなったとしても、それは撮影者の着眼点が消失したことを意味しない。というのも、その着眼点が撮影者にとって当たり前となって意識されなくなった可能性もあるからである。このような問題に関しては今後さらに検討する必要がある。

第三に、以上に述べた以外の知識が獲得される点である。その理由は、現時点で断定することが困難であるが、被写体や撮影状況の変化といった要因の他に、既有知識や介入で得た知識を再構築する中で生まれるということが考えられる。ここには、自己説明[2]や行為の中の省察[3]やメタ認知[4,11]などの活動が関わっていると思われる。

次に、本研究では、描画以外の芸術ジャンルにおける模倣が作品創造に与える影響も併せて検討し

た。今回、模倣直後の作品の創造性に影響は見られなかった。しかし、被写体の関心が変化していることから、プロセスレベルでの影響は見られたと言える。このような違いが見られた一つの理由として、今回の写真の模倣が絵の模写のように対象をそのまま真似ることではなく、かつ、絵画の模写に比べてモチーフとなる被写体の選択の自由度が高かったことなどが挙げられるかもしれない。このような違いから、対象を咀嚼するための時間や度合いにばらつきが生じたという可能性が考えられる。他者作品の模倣を行うことと作品の創造性の関係についてはさらに詳細に検討する余地があるだろう。

4.1 本研究の限界と今後の展望

本研究では、インタビューにおける内省報告を中心に分析を行い、中長期的な研究協力者の創作の変化や回顧的な情報について具体的に検討することができた。この方法によって、中長期に渡る模倣の複雑な影響を丁寧に検討することができた。しかし、この方法はインタビューにおける質問によって内省にバイアスがかかるなど、データの信頼性に問題が残る。また、作品創作についての教示において、撮影場所や被写体を限定していないため、環境の変化や偶発的な要素を排除することができなかった。さらに、本研究はケーススタディであるため、個人差の影響についても問題が残る。これらの問題は、今後事例を増やすことや、統制条件を含む実験を行うことで改善していきたい。

また、本研究で議論できなかった写真のコンセプトや作品性に関する問題は、今後の研究で検討していく。

謝辞

長期間に渡り、実験に協力くださった研究協力者および評定者の皆様に心よりお礼申し上げます。

参考文献

- [1] Amabile, T. M. (1982) “Social psychology of creativity: A consensual assessment technique” *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 43, pp. 997–1013.
- [2] Chi, M. T. H., Bassok, M., Lewis, M., Reimann, P., & Glaser, R. (1989). “Self-explanations: How students study and use examples in learning to solve problems” *Cognitive Science*, Vol. 13, pp.145-182.
- [3] Donald A. Schön. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books. (柳沢 昌一・三輪 建二訳(2007). 『省察的实践とは何か: プロフェッショナルの行為と思考』. 東京: 鳳書房.)
- [4] Flavell, J. H. (1979). “Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive-developmental inquiry” *American Psychologist*, Vol. 34, pp. 906–911.
- [5] 橋口 譲二(1996). 『職』. 東京: メディアファクトリー.
- [6] ホンマタカシ(2009)たのしい写真—よい子のための写真教室
- [7] 石橋 健太郎・岡田 猛(2009)“他者作品は美術の創造をどうインスパイアするか: 作品の親近性および関与方法の効果”『日本認知科学会第26回大会発表論文集』, pp.45-51.
- [8] 石橋 健太郎・岡田 猛(2010)“他者作品の模写が描画の創造に及ぼす影響”*認知科学*, Vol17, No.1, pp.196-223.
- [9] 内藤 正人(2006)“雷神と風塵: 宗達・光琳, そして抱一をつなぐもの”出光美術館 (編)『国宝 風神雷神図屏風: 宗達・光琳・抱一琳派芸術の継承と創造』
- [10] Okada, T. & Simon, H. A. (1997). Collaborative discovery in a scientific domain. *Cognitive Science*, Vol. 21, pp.109–146.
- [11] 諏訪 正樹(2005)“身体知獲得のツールとしてのメタ認知的言語化”*人工知能学会誌*, Vol20, No.5, pp.525-532.
- [12] 東京国立近代美術館(2007)『アンリ・カルティエ=ブレッソン: 知られざる全貌: De qui s'agit-il? Rétrospective de Henri Cartier-Bresson』.

東京:日本経済新聞社.

[13] 梅佳代(2007). 『男子』. 東京:リトル・モア.

付録

蜷川実花の作品の一例	陰影礼讃展で研究協力者が見た写真
	
注：蜷川実花の写真はカラー	