

新しい視点の発見： グループ展における美術制作を題材として How do artists discover novel perspectives? Observations of concept generation processes in contemporary artists

新垣 紀子
Noriko Shingaki

成城大学 社会イノベーション学部
Seijo University
shingaki@Qomo.org

Abstract

The purpose of this study is to reveal how artists discover novel perspectives for their artworks. We conducted interviews with two different types of contemporary artists for creating their new artworks for the same theme in an art exhibition. The result shows that the creation processes of two artists were very different. The big gap between an artist's artwork style and the theme of the exhibition produced novel art concepts.

**Keywords – Creativity, Contemporary Arts,
Concept Generation**

よりも、新たな問題を発見するときに生まれるアイデアの方が、創造性の高いものが生まれやすい (Finke, 1990)。アインシュタインも、科学における真に重要な発見は、既存の問題を解決することでもたらされるのではなく、過去の問題の再構築やあたらしい問題の発見の結果として生じると信じていたという (チクセントミハイ, 2016)。

このような個人の創造的思考の研究の経緯を踏まえると、既存の問題ではない新たな問題の発見が創造性のためには重要な課題であると考えられる。では新たな問題の発見や新たな視点はどのように見出されるのであろうか。

1. はじめに

近年、これまでにないアイデアを導入することによって、問題を解決して新たな価値を生み出すイノベーションが重要視されている。イノベーションとは、既存の枠組みにおける問題を発見し、従来とは異なる解決法やアイデアを考え出し、アイデアを評価してくれる人と手を組み、アイデアを普及し、実用化してその原型を作り出すプロセスである (Scott and Bruce, 1994)。

従来とは異なる新たなアイデアを生成するためには、創造的思考が重要となるであろう。これまで創造的なアイデアを生み出す思考の特徴については、様々な研究がなされてきた (Sawyer, 2007)。創造的なアイデアを生み出すためには、アイデアの元となる「概念」に同種の別の問題の類推を適用したり、無関係なものを結び付けて新たな発想を得たり、既存の概念に注目しそれを精緻化する方法など様々な手法が見出されている。これらは、命題的な思考による創造性であるが、視覚イメージを組み合わせることにより、予想し得ない成果物を得ることができることも知られている (Finke, 1990)。また、既知の問題を解決するためのアイデア

2. 現代美術における創造性の研究

本研究では、新しい視点を見出すこと過程の一事例として、芸術家が作品制作過程において、どのように作品コンセプトを生成していくのかに焦点を当て、検討を行う。芸術の分野においても、独自の視点から描こうとすることと作品の質の高さが関連することが知られている (Runco, 1994)。現代美術における、特にインスタレーションの展示では、新しい気づきを表現することが展示の一つのタイプと言われている。現代アートの作家は、どのように、作品のアイデアを創造していくのだろうか。

岡田・横地・難波・石橋・植田 (2007) は、現代美術作家の長期的な作品の制作活動のケーススタディを行うことにより、作家独自の新しい表現が生成されていく様子を記述した。その中で表現を展開していくには、差異をつくりながら、ソースからターゲットへのマッピングを行う「ずらし」のプロセスが、独自の新しい表現方法を創造していく過程に重要な役割をしていることを明らかにした。

具体的には、有名な映画や風景写真の人物や事物の意味を消すという抽象度の高い上位概念に基づいて、

人物や事物の数をマイナス（減らす）からプラス（増やす）へ変えるという「ずらし」の事例や、視点という上位概念に基づいて、内と外や、様々な立場からの視点への「ずらし」の事例があげられている。

現代芸術家の作品に表現される新しい視点は、岡田らの研究においては、創作ビジョンに関連すると考えられるが、それは、一つひとつの作品の制作からのみ生まれるものではなく、作品を生み出しながら、長期的に形成される創作のための上位概念や、そこから次の段階にいく新しい表現技法の獲得が複雑に絡み合って生まれることを示している。

これらの研究では、さまざまな作家の長期的な活動の中で、それぞれのスパンでの新たな視点の提示に関するものであったため、一般化が難しいという問題があった。本研究では、作風の異なる作家が一つのテーマに対してどのようにアプローチすることで、独自の新たな視点を提示していくのかを事例に基づき検討する。

3. 方法

本研究では、作風の異なる 2 名の作家がグループ展に向けて作品を制作する過程を対象とした。グループ展とは、複数人のグループで行う展覧会であり、共同で一つの作品を作るものや、複数人で場を共有するだけの展示がある。今回対象としたグループ展では、一つのテーマを設定し、異なる作家がそれぞれのアプローチでそのテーマに対して、作品を制作していくものであった。

東京都美術館で 2015 年 12 月に開催された「JIS is it—みえない規格—」というテーマのグループ展（繪畑・折戸・町田・弓削, 2015）に作品を出品した 4 人の作家のうち、2 名を対象として継続的にインタビューを行っている（新垣, 2016）。

本展覧会は、インスタレーションの展示で、展示期間中には、6000 名を超える来場者があった。このグループ展は同じ美術大学に所属していた 4 人のグループによる展示である。グループ展のテーマである「JIS is it—みえない規格—」は、JIS（日本工業規格）を入口に、毎日触れている環境の中の「規格」を意識し、表現へつなげるというものであった。

調査対象者：「JIS is it—みえない規格—」への出品作家である繪畑彩子氏と折戸朗子氏を対象とした。二人とも美術大学を卒業して、5 年間、展覧会への出品や個展などの活動を行っている作家である。

繪畑氏は、消しゴムハンコを用いて水墨画のような作品を多く制作している作家である。全体的に見ると水墨画であるが、細かく見ると、少し奇妙な生物がいるという多様な見方ができる作品を制作している。代表作に「おぼけ山」「人面花」「小親父」などがある。主に、魚や花や人面魚、小さい親父などの生物をモチーフとしており、JIS と関連する工業製品には、あまり接点がない作風であった。

折戸氏は、仲間には研究系、発明系、ネタ系と呼ばれるインスタレーション作家である。代表作に「盆栽リーゼントー頭上緑化のすすめ」「歌え！自転車」「かいわれジャケット」などがあり、植物化した帽子、楽器がついていて漕ぐと音の出る自転車など突飛な組み合わせでインパクトのある作品を制作している。モチーフは多様なものを題材としているが、繪畑氏と比較してこれまでの作品は工業製品とも接点のある作風であった。

展示作品の制作過程では、共通の作品を展示するために、数ヶ月に 1 回の頻度でグループ展の参加メンバーで会議を行っていた。その会議では、それぞれの展示の進捗状況の近況報告を行っていた。

調査期間：2015 年 4 月から継続して、2～3 か月に 1 回の頻度で、インタビューを行った。インタビュー時間は、1 回あたり 2 時間～4 時間であった。インタビューはビデオカメラと IC レコーダーに記録され、発話内容を書き起こし、ユニットごとにまとめて分析された。

インタビュー内容：インタビュー項目は、作品のコンセプト、どのように作品の検討を進めているか、作品の制作状況、制作中の作品の説明や検討資料の説明、今後の予定などであった。作品コンセプトの変化を見るために、過去にアイデアとして出したコンセプトについても説明をしてもらった。

4. 結果

本報告では、それぞれの作家が「JIS is it—みえない規格—」という統一テーマに対して、作品コンセプトをどのように生成していくかという過程を詳細に見ることにより、作品における視点をどのように作っていたかということについてまとめる。

4-1 作品コンセプトの経過

表 1、表 2 に繪畑氏と折戸氏が時系列で作品コンセプトをどのように表現していたかの経過を示す。

繪畑氏は、作品コンセプトが固まるまでに時間がかかった。有機的なものを作品の素材として扱っていた

ため、工業規格というテーマは遠すぎて、最初はなかなかコンセプトを思いつかなかったという。一方で、自分の作品に違うエキスを入れたら面白いかもしれないと考えていた。違うエキスの一つとしてこれまでの消しゴムハンコを用いた水墨画のような作品に今回映像技術を取り入れた。

- (1) 表1の第一段階では、工業規格を「虫かご」という自分の昔の作品に当てはめている。規制の中の生物の個性に注目している。
- (2) 第2段階では、JISで規定されたモノだけでできる、小さいおじさんの世界を作った。人間の生活すべてを規制しようと考えている。
規制された世界は、多様で複雑な世界よりも暮らし易くなる。「ウォーリーを探せ」のように、たくさんのおじさんの中に個性を発見するのが面白いと考えた。
自分の作品を寄せていく作業だった。
- (3) 第3段階では、EIS 繪畑工業規格：生き物自体も効率化を図った体のパーツが交換可能な世界をつくった。服だけでなく、顔自体とり変えることができる世界を考えた。美人だとか足の太さとかそういったコンプレックスを排除したら個性とか人格はどうなるのかという問いかけである。

第2段階から、第3段階のコンセプトができるまで、人間そのものをどうしたら規制できるのかということを常々考えて、人間を「人としてみる」のではなく、「モノとして捉えれば良い」と気づくことによって EIS という作品コンセプトが生まれた。最終的なコンセプトが生まれたのは、「規制されたモノに囲まれる世界」に対する着目から、「人」を規制する対象と捉えた点である。

繪畑氏の作品コンセプトは、以上のように変化した。またコンセプトの変更のきっかけは、虫かごに関するコンセプトが「JIS とは離れているのではないか」というグループ展の他の参加メンバーとの議論が影響をあたえた。繪畑氏は、参加メンバーはそれぞれ非常に感受性が高く、JIS というテーマに対して自分が全く考えないようなところからアイデアを持ってくるため、メンバー同士の議論は、非常に刺激的だと報告した。
繪畑氏によれば、自分の作品は「生物」をモチーフにしているのに対して「JIS」というテーマは限定されすぎていたという。しかし、最終的に展覧会を終えてみて、JIS という限定的でありかつ自分のモチーフとかけ離れたテーマでなければ、「工業製品のように、体をパーツ化して交換する世界」という作品コンセプトは生まれなかっただろうと報告している。

表 1 作品コンセプトの経過（繪畑氏）

時期	2014/7 展示1年半前	2014/9 1年3ヶ月前	2015/4 半年前
	虫かご	JIS 国	EIS：繪畑工業規格
作品コンセプト	知らず知らずのうちに決められた規格の中で生活している。虫や人間も牢屋に閉じ込めることで各々の個性が際立って発見できるのではないか。	JISで規定されたものだけで構成する世界、"JIS 国"と称した架空の国を作る。 詳細な規格のなかでこそ、他人との違い（外見だけではない）が見えてくるのではないか。	JISに代表される共通の基準のように、"生き物"自体も、効率化を図った方が生きやすくなるのではないか。 (1)理想の体：顔はお面、手足の取り外し、全身タイツの洋服など心臓・脳以外のパーツを交換できるシステム (2)公正性・秩序のある社会：人間の質に一定の水準を与え生まれつき平等 (3)性別、人種、生体も替えられる。
着目点 (規制のあてはめ)	世界	世界	人間

表2 作品コンセプトの経過（折戸氏）

時期	2014/7 展示1年半前	2014/9 1年3ヶ月前	2015/4 半年前
	紙の規格	思考の規格	思考の規格・生活の規格
作品コンセプト	日常の規格の中で、思考にダイレクトに影響を与える紙のサイズの成立について考え新しい紙の規格を提案したい。また衣服のサイズ規格についても取り組みたい。	思考に影響する紙の規格について、紙の大きさ、厚さ、形、重さなどについて考えたい。普段意識には登らないがそれらの影響力は馬鹿にできない。	JISのように明示的でなくても日常は規格の上に成り立っている。衣服や料理も同様。日常の規格のありがたみと限界を知ることができるような規格外の展示をしたい。
着眼点 (規格外)	大きさ	大きさ、厚さ、形、重さ	大きさ、質感、張り、形、重さ、使い勝手 一人用、二人用

繪畑氏と比較して折戸氏は、表2に示すように比較的、早い段階から、作品のコンセプトが一貫していた。紙のサイズなど、外界が人の思考などに制約を与えているという興味を展示の1年半前からJISという規格のテーマに見いだしている。折戸氏は、1年3ヶ月前には、規格が人に与える影響を、紙などのサイズだけでなく、形、重さというように、さまざまな軸に着目することにより検討を進めた。このとき、「三角本」や「六角本」など、最終的な作品に繋がった幾つかのアイデアはすでにでていた。

またJISに網羅的にアプローチするために、JISの総目録、1万件程度の項目を全て確認して、アイデア出しを行い、そこからイメージを膨らませて、具体的な作品になりそうなアイデアを数十個に絞り制作を進めた。このように折戸氏は、「規格外」を検討するための「対象」や「具体的な規格」に触れることにより、作品アイデアを生成した。規格外について折戸氏は以下のように述べている。

- (1) 「紙の作品の事例として極端な規格は、すごく細長いものとか、すごくおおきいもの。それによって『水平線のためのスケッチブック』『滝のためのスケッチブック』という作品がうまれた。ネーミングは後からつけたものである。」
- (2) 「歯ブラシはJISでは面積とか生えている毛の硬さなどの規格がある。規格外の歯ブラシといえば例えば二人用の歯ブラシ、両側についていてカップルが使用できるもの。世の中の多くのものは一人で使うことが前提になっている。それを二人用と考えると見え方が変わってくる。」

このように折戸氏の作品の検討過程は、「規格外のモノ」というコンセプトのもとで、大きさや形を極端に変形したり、一人用の生活用品を二人用として考えるなど、日頃意識しない制約となっている規格に焦点をあて、それぞれの規格におけるイメージを膨らませることにより、そのコンセプトを具現化していくという過程であった。

また折戸氏も参加メンバーとの議論によって、作品の具体的な展示イメージが生まれた事例を報告した。『滝のためのスケッチブック』を大きな滝の写真の前に展示したのは、参加メンバーとの議論がきっかけであった。

5. 考察

本研究では、2名の作風スタイルの違う作家がJISというテーマに対して、どのように独自の新しい視点を作品に取り込んでいくのかという過程を詳しく分析した。今回はJISという統一テーマに於ける制作過程を扱ったが、それぞれの作家の作品や制作過程は、全く異なるものであったため、単純に比較をすることはできなかった。

5-1 作品コンセプトにおける新たな視点の発見

繪畑氏は、自分の作品のモチーフとグループ展のテーマが異質のものであったため、作品コンセプトが生み出されるまでに非常に苦勞をしていた。繪畑氏の今回の作品コンセプトが生まれるきっかけは、規制対象を規格化されたモノや世界として捉えることから、人を規格化される対象として捉え直したところにあるだろう。新たな見方をするきっかけになったのが何かに

については、今後さらなる詳細な分析が必要であるが、少なくとも参加メンバーとの議論が影響していると考えられる。また「クロッキーをするときには、人を中身でなく物体としてみる、それと同じように、人をモノとして捉えればよかった」と説明しているため、人をモノとして捉えるという何らかのコンセプトを持っていた可能性もあるが、繪畑氏にとっては、これが新たな視点となった。また生き物というモチーフと工業規格という限定的でかけ離れたテーマは、これまでにないコンセプトを生み出すきっかけにもなったと言える。

折戸氏は、JIS の 1 万件程度ある総目録という外的な情報をきっかけとして、様々な作品を生み出すという繪畑氏とは全く異なる過程で作品を生み出していた。特に「規格外」を検討する軸として、サイズや重さ形、複数人用というような、物理的な要素を用いていた。高木・岡田・横地（2013）では、外界からの働きかけによって創作者の意図しない状況に出会うことにより、作品コンセプトの生成において、既存の問題空間の制約からはずれて新たな問題空間が発見されることを「ずれ」と呼んでいる。そのずれは、外界や他者から創作者の意図しない状況に合うことが契機となって起こることが示唆されている。例えば、他人の模写をすることによる「外発契機」やイメージの外化、観察などにより、フィードバックがかかり、何らかの制約が外れ、新しい問題空間の探索がはじまる可能性があるとしている。折戸氏の多数の多様な作品は、このような外的な情報と物理的な検討軸の組み合わせによって生み出されたと言えるだろう。

5-2 グループにおける議論が作品に与える影響

本研究では、グループ展に参加した作家の作品制作過程を分析した。そこでは、参加メンバーによる会合がもち、近況報告を行い、グループによるお互いの作

品に関する感想を述べ合うことで、作品の次のイメージにつながる場面があった。また参加メンバーからの作品コンセプトに対するコメントが制約となり、作品に影響を与える場面も見られた。個展とグループ展では作品生成過程がどのように異なるのかも、今後検討すべきだろう。

5. 参考文献

- [1] Scott, S. G., & Bruce, R. A.(1994) Determinants of innovative behavior, *Academy of Management Journal*, 37, 560-607.
- [2] Sawyer, R. K. (2007) *Group Genius*, Basic Books.
- [3] Finke, R. (1990). *Creative imagery: Discoveries and inventions in visualization*, Hillsdale, NJ: Lawrence
- [4] チクセントミハイ, M. (2016) 浅川希洋志監訳、須藤祐二、石村郁夫訳『クリエイティヴィティ:フロー体験と創造の心理学』, 世界思想社.
- [5] Runco, M. A.(1996) *Problem Finding Solving Creativity*, Ablex Publishing Corporation.
- [6] 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*, 14, 303-321.
- [7] 繪畑彩子・折戸朗子・町田沙弥香・弓削真由子 (2015) JIS is it —みえない規格—
http://www.tobikan.jp/exhibition/h27_groupshow_3.html
東京都美術館ホームページ (2016 年 4 月 5 日参照).
- [8] 新垣紀子 (2016) 美術作品制作における作品コンセプトの生成, *日本デザイン学会研究発表大会概要集*, 63, 26-27.
- [9] 高木紀久子・岡田猛・横地早和子 (2013). 美術家の作品コンセプトの生成過程に関するケーススタディ — 写真情報の利用と概念生成との関係に着目して —, *認知科学*, 20, 59-78.

*本研究の一部は、科学研究費（課題番号 15K00698）および成城大学特別研究助成の支援を受けました。