

平成 26 年度課程博士論文

**造形表現と思考**

—制作者のための現代美術をめぐる一考察—

東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程

芸術学専攻美術教育 1310931

原 美湖

## 目次

序章	……4
第一章 現代美術と思考	……7
第一節 現代美術におけるコンセプトの位置づけ	
第一項 人の思考が伴う美術表現	
第二項 コンセプチュアル・アートにおけるコンセプト	
第三項 コンセプチュアル・アート以降のコンセプト	
第四項 混在するコンセプトの位置づけと今日の現代美術	
第二節 コンセプトと造形表現	
第一項 1980年代以降のコンセプトと造形表現との関係—レイチェル・ホワイトリードの作品を事例として—	
第二項 現代において作品を<つくる>ということ	
第三節 鑑賞における思考	
第一項 対話型鑑賞にみる現代美術の鑑賞—他者と交流する思考—	
第二項 アートプロジェクトにみる日本の現代美術—他者と共創する思考—	
第三項 現代美術の今日的な位置づけと課題	
第二章 制作者の内的思考と造形表現	……44
第一節 制作過程における活動段階—作品制作記録からの考察—	
第二節 制作過程における制作者の内的思考	
第一項 <制作者—外的事物—もの・行為Ⅰ>の関係における原初的思考	
第二項 <制作者—もの・行為Ⅱ>の関係における実験的思考	
第三項 <制作者—もの・行為Ⅲ>の関係における建設的思考	
第四項 <制作者—もの・行為Ⅳ—場所—鑑賞者>の関係における関係的思考	
第五項 思考の柱としてのコンセプトと作品の生成過程	

第三節 作品の完成から生まれる新たな思考

第一項 過去への回想的思考

第二項 未来への想像的思考

第三項 社会に自己を位置づける思考

第三章 作品の完成後における思考

……72

第一節 プレゼンテーションにおける作品の〈再作品化〉

第一項 ポートフォリオにおける「資料化」と「言語化」

第二項 パフォーマンスとしての「発話」

第三項 ウェブサイトにおける「情報化」

第二節 〈再作品化〉における自己評価—ポートフォリオ評価法からの考察—

第一項 ポートフォリオ評価法におけるポートフォリオ

第二項 ポートフォリオ評価法にみる自己評価につながる思考

第三節 自己評価と他者評価—共感と批判から生まれる思考—

第一項 ハーバード・プロジェクト・ゼロの活動とポートフォリオの中心的概念

第二項 制作者の反省的思考と自己評価

第三項 自己評価と自己表示

第四項 他者との相互関係によって深める思考

結章

……101

参考資料

……108

参考文献一覧

……112

## 序章

今日の美術表現では、現代美術<sup>1</sup>と呼ばれる、絵画、彫刻といった形式にとらわれない多様な表現がみられる。インスタレーションやサウンド・アート、パフォーマンスなど、作品は視覚的な造形物をつくることに限られない。ではなぜこのような多様な表現がみられるようになったのか。それは現代美術制作者<sup>2</sup>が、それぞれの思考内容を作品として表わすようにして創作行為を行なうようになったことが一つの要因にある。

水戸芸術館現代美術センターの芸術監督である浅井俊裕は、「現代美術の関心は、美術作品という物そのものではなく、作品を支える『コンセプト』に向かっている」とし、現代美術は「思考の実験として発展してきた」という<sup>3</sup>。コンセプトとは概念であり、制作者たちが考え、作品にこめる包括的な意味内容である。つまり現代美術において多くの制作者たちは、彫刻や絵画といった枠の中で形態としての造形美を追求することに限らず、自身の思考内容をどのような手法で表わすか、まるで実験をするようにして表現手法を思案してきたのである。このように制作者たちは自身の思考をもとに各々の表現手法、および美術表現のありかたを追求してきたのであり、それゆえに現代美術として多様な美術表現が発展したのである。

特に 1960 年代後半にコンセプチュアル・アートが現れたことから、コンセプトがあって作品をつくるというコンセプチュアリズムが浸透し、その後の美術表現に影響を与えた。コンセプチュアル・アートは概念芸術と和訳されるように、概念、すなわちコンセプトが作品の主眼であり、作品形態として非物質的なものも多くみられた。一方で、80 年代以降はコンセプチュアリズムを受け継いだ上で造形作品をつくる制作者は少なくなく、筆者もその一人である。

しかしながら制作者の思考内容を表わしたいのであれば、造形作品をつくるのではなく言葉で表わす方が直接的である。それにも拘らずわざわざ造形作品をつくるのであるから、制作者にとっては作品をつくるにあたってコンセプトをもち、造形作品を通して思考内容を表わすことに何かしらの意義があると考えられる。そしておそらくその意義は、制作者の思考と創作行為との関係、およびその内実を言及することで明らかになると予想される<sup>4</sup>。

---

<sup>1</sup> 現代美術は、現代アート、コンテンポラリーアートといった呼び方をされるが、本論文ではそれらを総称して現代美術と呼ぶ。

<sup>2</sup> 本論文で扱う現代美術制作者とは、コンセプチュアリズムを受け継いだうえで本人の意思のもと自主的に作品を制作し、作品発表を行なう美術活動者全てを指す。以下、制作者と表記する。

<sup>3</sup> 浅井俊裕『拡散する美術』求龍堂 2013 p. 44

<sup>4</sup> 『広辞苑』第六版によると、思考とは「思いめぐらすこと、考え、人間の知的作用の総称、思惟。」であ

このような推測から、本論文は特に「思考の実験として発達してきた」とされる現代美術のなかでも造形表現に着目し、制作者の創作行為における思考について明らかにすることを目的とする。

第一章では、本論文で扱う現代美術という言葉の範囲を、人の思考を伴う美術表現と定義づけた上で、特に思考を伴う美術表現として代表的なコンセプチュアル・アートとそれ以降の美術表現について論ずる。コンセプチュアル・アート以降、今日に至るまでの美術表現におけるコンセプトとはどのようなものであるかを欧米の美術史を参考に整理した上で、今日の造形表現におけるコンセプトと作品との関係についてレイチェル・ホワイトリードの作品から論ずる。

現代美術は鑑賞においても人が思考する媒体として捉えられる傾向にある。そのため近年盛んに行なわれるようになった対話型鑑賞や、アートプロジェクトといった美術活動の動向からも、現代美術による鑑賞者や社会に対する発展的可能性が期待されていることがわかる。しかしながら現代美術の発展的可能性は、現状では鑑賞者の立場から語られることに留まっており、制作者にとっての現代美術の存在意義が客観的に述べられたものは少ない。制作者は、他者の発注によるものでない限り自身の意思で作品をつくるのであり、制作者自身にとって何かしらの意義があるから作品をつくるはずである。それ故に制作者にとっての創作行為の内実こそ、現代美術の存在意義があると思われる。そこで第二章からは、本論文の中心的内容である創作行為における制作者の内的思考について論を進める。

第二章では筆者<sup>5</sup>の制作過程<sup>6</sup>における活動記録を分析し、作品の生成過程にある制作者の内的思考について論ずる。客観的考察を進めるために、制作者の制作過程について研究している高木紀久子、岡田猛、横地佐和子の論文<sup>7</sup>と、画家である立場から絵画の創作行為について研究する小澤基弘の文献<sup>8</sup>とを筆者の制作過程と照らし合わせて論を進める。そして完成し、展示した作品を前にした制作者の内的思考についても言及する。

第三章では作品完成後に制作者が行なうプレゼンテーションを、制作者自らが作品をく

---

り「考えている時の心的過程」である。本論文で扱う美術表現における思考とは制作者および鑑賞者が「美術表現をとおして思いめぐらすこと、考えている心的過程」を意味する。

<sup>5</sup> 筆者は作品のコンセプトをもとに素材や表現手法を思案し、主に立体作品、インスタレーション作品といった造形作品をつくる制作者である。

<sup>6</sup> 制作前から作品展示までを一つの制作過程とする。

<sup>7</sup> 高木紀久子、岡田猛、横地早和子「現代美術家の作品コンセプトの生成過程」日本認知科学会『認知科学』Vol.20 No.1 2013

<sup>8</sup> 小澤基弘『実現への制作学—作品と理論の相関から—』三元社 2001

再作品化>する過程として捉える。そしてポートフォリオの作成や、口頭による作品および活動の「言語化」やウェブサイトの作成にある、実制作とは異なる制作者の内的思考について論ずる。特にポートフォリオは、近年、新たな評価方法の一つとして教育分野で用いられている。このことは、ポートフォリオを作成することが作品説明のための資料作成に留まるものではなく、一人の人間として成長することや今を生きる自己を認識するといったかたちで、制作者が生きることに関与されるような過程であると予想される。そこで教育分野で用いられるポートフォリオの形式<sup>9</sup>とその役割と制作者のポートフォリオ<sup>10</sup>を比較検討することで、<再作品化>の過程にある自己評価を強化する思考について論ずる。

最後に、完成作品およびプレゼンテーションを介した制作者と鑑賞者との相互関係にある互いの思考の交流について論ずる。以上、本論文は現代美術において思考しながら造形作品をつくる制作者の思考について言及することで、制作者としての一人の人間がいかに生きるか、その内実の一端を明らかにするものである。

---

<sup>9</sup> 教育分野では学び手の学習過程を評価することを目的とした「ポートフォリオ評価法」がある。この評価法において学び手が自身の学習過程に関する資料をまとめて作成するポートフォリオに着目する。

<sup>10</sup> 辛美沙『アート・インダストリー ―究極のコモディティ―を求めて―』美学出版 2008 参照。

## 第一章 現代美術と思考

### 第一節 現代美術におけるコンセプトの位置づけ

#### 第一項 人の思考が伴う美術表現

現代美術といっても、どの時代、どの範囲の美術作品を指すかについては諸説ある。一般的には 19 世紀の終わりから 20 世紀初頭以降の美術表現とその動向が指されることが多く、20 世紀初頭のフォービズム、キュビズム以降、または 1945 年、第二次世界大戦以降の美術表現が現代美術として語られる場合もある。美術評論家である松井みどりによれば、現代美術という言葉自体は 1980 年代以降に使われるようになった比較的新しいものであり、現代美術としての姿勢や表現は 19 世紀の終わりから始まった、前衛の歴史に根ざした美術の複雑な発達のなかから出てきたものであるとされる<sup>11</sup>。

このように広義には 20 世紀以降に発展した美術表現を現代美術と呼ぶ一定の認識があるものの、その定義は厳密に定まったものではない。これは現代美術表現が多様であるために、その捉え方も多様であることを意味している。しかし現代美術について論を進めるためには、本論文で扱う現代美術という言葉についてその範囲を示しておく必要がある。そのため、まずは今日において現代美術とは社会的にどのようなものとして捉えられているのかを概観しておきたい。

現在日本で出版されている現代美術に関する書籍は、長谷川祐子の『「なぜ？」から始める現代アート』<sup>12</sup>や、倉林靖の『現代アートの遊歩術』<sup>13</sup>、建畠哲、小林康夫編集による『現代アート入門』<sup>14</sup>、美術手帳編『現代アート辞典 モダンからコンテンポラリーまで—世界と日本の現代美術用語集—』<sup>15</sup>、藤田令伊の『現代アート超！入門』<sup>16</sup>、江東光紀の『現代芸術をみる技術』<sup>17</sup>など、ここでは挙げきれないほど存在する。これらは特に 90 年代以降多く出版されており、現代美術とはどのような美術史の流れのなかで生まれた表現であるか、またはどのような表現および作品があり、どのように鑑賞し捉えることができるかといった現代美術を理解するための入門書や解説書としてのものである。

---

<sup>11</sup> 松井みどり『“芸術”が終わった後の“アート”』朝日出版社 2002 p.28

<sup>12</sup> 長谷川『「なぜ？」から始める現代アート』NHK 出版 2011

<sup>13</sup> 倉林靖『現代アートの遊歩術』洋泉社 1998

<sup>14</sup> 建畠哲、小林康夫編集『現代アート入門』平凡社 1998

<sup>15</sup> 美術手帳編『現代アート辞典 モダンからコンテンポラリーまで—世界と日本の現代美術用語集—』2009

<sup>16</sup> 藤田令伊『現代アート超！入門』集英社 2009

<sup>17</sup> 江東光紀『現代芸術をみる技術』東洋書店 2010

このような書籍から、共通して読みとれることが2つある。1つは、現代美術は鑑賞者にとって難しいもの、という認識である。そして2つめは、現代美術は鑑賞者が作品を通して思考する美術表現である、ということである。

現代美術は難しいという認識は、各著書でキャッチコピーのように現代美術の難解さが取りあげられることから伺える。例えば、「多くの方から『現代アートはわからない』という言葉を知った時に、私の中の『なぜ?』は膨らんできました。(中略)現代アートとなると、いきなりバリアができてしまう感じがあって、音楽や小説ほど簡単ではないと、思っていたらむしろではないのでしょうか<sup>18</sup>といったものや、『現代アートはむずかしい』—そんなふうに思ったことはありませんか?」<sup>19</sup>といった鑑賞者に語りかけるような冒頭の記述である。難しいというのは、人がある物事に対してよくわからないという感想を抱いている状況であり、わかる、わからないという感想は、人がある物事について考え、理解しようとした結果にある。このように人は現代美術を理解しようとした結果、難しいと思うことが多いようである。

それに対して、『現代アート辞典 モダンからコンテンポラリーまで—世界と日本の現代美術用語集—』では「基本のコンセプトと流れを、頭のなかで整理しながら理解すれば、本当はとてもシンプル&明快なのです<sup>20</sup>という解が示されている。つまり現代美術は、作品のコンセプトと流れを認識することが鑑賞する際に必要とされる美術表現なのである。

コンセプトとは概念であり、言い換えるならば作品にこめられた概括的な意味内容である。流れというのは美術史の文脈である。つまり現代美術作品は多様であるといっても、美術史の文脈に沿って現れたものであり、どのような経緯の中である作品および動向が生まれているかを認識することで理解できるのである。なにより鑑賞においてコンセプトを理解するということから、現代美術作品は鑑賞者が作品を体感的<sup>21</sup>に鑑賞するとともに、作品にこめられた意味内容を頭の中で認識する美術表現であることが分かる。

また東京都現代美術館のチーフキュレーターである長谷川祐子は、『なぜ』の発生をうながす存在として立ちのびてきたのがアート<sup>22</sup>であると言う。鑑賞者が抱く「なぜ」

---

<sup>18</sup> 長谷川前掲書 p.15

<sup>19</sup> 美術手帳編『現代アート辞典 モダンからコンテンポラリーまで—世界と日本の現代美術用語集—』美術出版社 2009 p.8

<sup>20</sup> 同上

<sup>21</sup> 現代美術作品には視覚的に見ることのできる作品だけでなく、音を聞く、身体で感じるといった聴覚や触覚をつかって鑑賞するものもある。そこで視覚的、ということに限らず体感的と表記する。

<sup>22</sup> 長谷川前掲書 p.13



という疑問の例として長谷川が挙げるのは、「なぜアーティストはこれをつくったんだろう」<sup>23</sup>という制作者や作品に向けた問いと、「なぜこの作品が気になるんだろう」<sup>24</sup>といった鑑賞者が作品を通して何を考えるのかといった鑑賞する自分自身についての問いである。制作者や作品に向けた問いは、作品のコンセプトについての問いである。また鑑賞者自身についての問いとは、作品のコンセプトおよびそれが表わす意味に対して鑑賞者自身が何を考えるかという自問自答である。つまり現代美術は、鑑賞者が作品のコンセプトを巡って作品やそれをつくった制作者、そして鑑賞者自身について問い、探究するような思考をするものである、ということが分かる。

人は疑問をもつことから、その疑問に対する推測や想像によって、その答えを自分なりに考える。「なぜ」という疑問は、人の思考の出発点である。長谷川が言うように現代美術が鑑賞者に『なぜ』の発生をうながす存在であるとすれば、現代美術は鑑賞者が「なぜ」といった疑問を出発点として思考する媒体なのであろう。

しかし視覚的に明快な作品であれば、鑑賞者は「なぜ」と思う暇もなく「これはあるものに見える」と思うかもしれない。ここで留意しておくべきことは、鑑賞者が作品を前にした時に「よくわからない作品」や「何かに見える」という結論を即座に出すのではなく、さらに一歩踏み込んで「なぜ」と自主的に思考していくところに現代美術の面白みがある、ということである。これは長谷川の著書『なぜ？』から始める現代アート」というタイトルからも明らかであり、現代美術は作品、制作者、および鑑賞者自身について鑑賞者が主体的に考え始め、考え続けるといったかたちで思考を深めることができるものなのである。

ところで鑑賞者が作品のコンセプトを巡って思考するとしても、制作者は鑑賞者に何かを考えさせること主目的として啓蒙的な立場から作品をつくっているわけではない。もしそうであれば、作品ではなく抗議活動を行なう方が合理的である。また鑑賞者を困惑させることを目的として作品をつくっているのでもないはずである。そうではなく、制作者は自らの意思で作品をつくる。そしてコンセプト、すなわち作品に貫かれた制作者の発想や観点といった思考をもとに創作行為をする。つまり現代美術作品は、制作者が思考をもとにつくるものであり、鑑賞者にとっては思考する媒体なのである。この意味で現代美術は制作者・鑑賞者といった人の思考が伴う美術表現なのである。

制作者がものをつくる、また鑑賞者がものを見る行為においては、どのような美術表現

---

<sup>23</sup> 同上 p.15

<sup>24</sup> 同上

でも思考を伴うはずである。では現代美術は何が異なるかという、作品のコンセプトを「頭の中で理解する」ことが鑑賞の一要素であるとされていることから分かるように、表わされた作品と、作品のコンセプトとの両者があわさって一つの現代美術作品なのである。つまり現代美術において、コンセプトは目前にある作品と同等に鑑賞すべき美的要素である。このことから、表わされた作品と美的要素としてのコンセプトの両方を併せ持ち、それに対して人の思考が伴う美術表現を、ひとまず現代美術として捉えたい。

では、作品のコンセプトがとりわけ作品の美的要素として扱われ、さらには作品のコンセプトを巡って人の思考が伴う現代美術表現とは、美術史においていつ登場したのだろうか。その発端となった美術表現は作品の主眼を「かたちや素材ではなく、思想や意味」<sup>25</sup>においたコンセプチュアル・アートが代表的であると言える。その理由については後に述べるとして、現代美術を先導してきたのは欧米である<sup>26</sup>。そこでコンセプチュアル・アートが現れた第二次世界大戦以降の欧米の美術史を簡略して辿り、コンセプチュアル・アートについて記した上で、本論文で扱う現代美術という言葉を定義づけたい。

現代美術の歴史を辿れば、特に第二次世界大戦以降、アメリカでポップ・アートやミニマル・アート、ランド・アートなどといった制作者各々の主義主張による表現が「アート」として同時多発的に展開した時代があった。このような動向においては、作品に大衆性を取り込み、作品の物質性を追求し、また作品を展開する場の在り方について追求するなどといった動きがあった。作品は制作者の手によって制作される必然性はなくなり、美術作品は一つしかないオリジナルの作品、といった従来の美術作品としての固有性も必要条件ではなくなった。つまり、それまでの近代的な美術様式自体を脱するような表現が現れるようになったのである。

近代的な美術様式を脱するというのは、制作者が何の考えも無しに自由に表現するようになったということではない。作品とはいかなるものかを制作者たちが追求し、作品そのものの形式自体を各々の主義主張をもって展開するようになったということである。このような流れのなかで、1967年から72年にかけてコンセプチュアル・アートが現れた<sup>27</sup>。コ

---

<sup>25</sup> トニー・ゴドフリー著 木幡和枝訳「コンセプチュアル・アート」『岩波 世界の美術』岩波書店 2001 p.6 参照。

<sup>26</sup> 現代美術という考え方、その枠組みは欧米が築き上げてきたものであるが、現代美術は今日、世界的現象である。グローバル化が進み、国際間の交流が容易である現代において、国に分けて現代美術の歴史を辿ることは本論文では意味を成さないと思われる。そこで本論文ではあくまで現代美術を国際的な現象として捉える。日本において現代美術がどのようなものとして捉えられているかについては、第一章第三節のなかで触れることとする。

<sup>27</sup> ゴドフリー前掲書 p.6 参照。

コンセプチュアル・アートという言葉自体が一般的に使われるようになったのは、1967年にアメリカのアーティスト、ソル・ルウィットが美術誌『アートフォーラム』に寄稿したエッセイ「コンセプチュアル・アートに関するパラグラフ」以降であるとされる。本エッセイのなかでルウィットは、「コンセプチュアル・アートにおいては、観念あるいは概念が作品のもっとも重要な側面だ。作家がアートの概念的なかたちを扱う場合、すべてのプラン作りや決定はあらかじめなし終えており、実行はおさなりの行為にすぎないということだ。観念がアートをつくる機会になる。」と述べた<sup>28</sup>。このルウィットの言葉が象徴するように、コンセプチュアル・アートでは観念あるいは概念といったコンセプト、すなわち制作者の思考内容を基に作品がつけられるといった表現手法が生まれたのである。

ではコンセプチュアル・アートの作品形態はどうであったかという点、厳密に言えば決まったものはなかった。ただしゴドフリーによれば「レディメイド」、「介入（インターヴェンション）」、「ドキュメンテーション（記録）」、「言葉」の4つがコンセプチュアル・アートの作品形態として一般的にあったとされる<sup>29</sup>。

まず1つめの「レディメイド」は、既製品を提示することで美術作品であると主張するものである。コンセプチュアル・アートが現れるはるか前に、マルセル・デュシャンが男性用便器を《泉》(1917年)と題し美術作品としたことはあまりに有名である。既製品を作品とみなすことは、美術作品である〈もの〉の固有性、制作者の手によってつくられる造形性、両者の必然性をともに否定することである。すなわちコンセプチュアル・アートで用いられた「レディメイド」という作品形態は、従来の美術制度における〈もの〉のありかたに反するものであり、それは同時に従来の美術制度に疑問を呈する意味合いを成した。「レディメイド」という言葉はデュシャンが作り出した言葉ではあるが、既製品を意図的に作品として用いることで、当時の大量生産が繰り返される同時代的な日常性や社会性を提示することを制作者たちは試みたのである。

次に「介入（インターヴェンション）」は、なんらかの画像、文、あるいはものが予想外の脈絡や環境のなかに配置される作品形態を指す。例えば路上で美術作品を展示する路上美術館が該当する。日常の場に意図的に介入することで、それまであった日常的な場、および公共空間は作品の一要素として改めて注目すべき場となる。ごく日常の事物や場の人々を注目させることで、日常生活や、その時点にある社会のありさまについて考えさせ

---

<sup>28</sup> 同上 p.12

<sup>29</sup> 同上 p.7 参照。

る起点となるのである。このようにある環境に介入すること自体を作品と捉えて実行することで、作品が展開される〈場〉自体が作品の一要素とみなされるようになった。「介入」は、作品としての〈場〉のありかたを問い、〈場〉に作品としての意味を見いだす方法であったのである。

そして「ドキュメンテーション（記録）」は、制作者の概念なり行為なりを記録したノート、地図や配置図、チャート、映像、そしてもっとも多いものとして写真といったかたちで作品の概念および制作プロセスを提示するものである。例えばドイツの芸術家であるヨーゼフ・ボイスは、作品《私はアメリカが好き、私もアメリカが好き》（1974）において、アメリカのニューヨークにある画廊のなかで一週間コヨーテと暮らした。この作品はかつてアメリカの先住民に神聖視されていたが、後に白人によって迫害されたコヨーテをアメリカの姿として捉え、先住民やその文化を排除し発展したアメリカに疑問を呈する作品である。ボイスはコヨーテと暮らした一週間の様子を映像に記録し、その記録を作品として展示している。このように記録を作品として提示する「ドキュメンテーション（記録）」という手法は、制作者の概念や、行為を証拠品として残し、その記録を作品とみなすことで、作品の概念や行為のプロセスをも提示するものである。これにより作品は制作者の手によってつくられた後の造形物ではなく、それ以前の概念やプロセス自体が作品とみなされるようになった。この意味で「ドキュメンテーション」は「レディメイド」とは異なるかたちで作品の〈もの〉の固有性、物質性という必然性を否定する作品形態であった。

最後に「言葉」は、概念、提言、調査といったものを、言語を使って提示する作品形態である。「言葉」はコンセプチュアル・アートのもっとも象徴的な形態であり、60年代末には多くの作品の主要素として、あるいは唯一の要素として扱われた。例えば、テリー・アトキンソン、ディヴィッド・ベインブリッジ、マイケル・ボールドウィン、ハロルド・ハレルという4人のコンセプチュアル・アーティストが1968年にイギリスで結成したアート&ランゲージ(Art & Language)というグループがある。彼らは66年頃から共同作業や会話形式の表現行為をはじめ、69年5月には機関誌『アート＝ランゲージ』を創刊した。『アート＝ランゲージ』において、彼らは美術作品の形式的側面、視覚的側面を重視する従来の美術観、および芸術観に疑問を投げかけるような理論をもとに、その理論をテキストで表わしたものを作品として発表した。このように「言葉」が作品として使われるようになった背景としては、作品を売買する美術市場への嫌悪感から美術品を脱物質化するというねらいと、当時の制作者たちは、「より広範囲の人々と交信したい」、「人の頭に入り込みたい」

という欲求があったという見解がある<sup>30</sup>。またコンセプチュアル・アートは芸術および美術の意味を理論化する性質があったことから、意味を理論化する方法として「言葉」を作品として扱うことが多くの作品でみられた<sup>31</sup>。

以上4つの作品形態は、〈もの〉として何をどの〈場〉に、どのように存在させるとコンセプトを表わす事ができるかといったかたちで行なわれる制作者たちの実験のようなものである。そして〈ひと〉である鑑賞者が作品のコンセプトを含めて表された作品を認識することで、実験は作品として成り立つ。作品としての〈もの〉の固有性や造形性が否定され、そして〈場〉も作品の一要素として扱われたことをふまえると、コンセプチュアル・アートにおけるこの4つの作品形態は美術表現における〈もの・ひと・場〉のありかたを変容させる動きであったと言える<sup>32</sup>。そして〈もの・ひと・場〉のありかたの変容によって、それ以降インスタレーションやランドアート、パフォーマンスといったかたちで美術表現のありかたはますます多様化したのである。

このように制作者があるコンセプトをもって〈もの〉や〈場〉のありかたを扱い、思想や意味を鑑賞者である〈ひと〉に認識させる手法は、鑑賞者がそれまでもっている概念を揺さぶるようなきっかけをもたらす。例えば社会にある制度や事柄に対するアンチテーゼを含むコンセプトの作品であれば、鑑賞者はその作品およびコンセプトを通してこれまで生きてきた社会のありかたに改めて目を向け、考える起点を与えられる。このように社会のありかたや、それにまつわる常識として人々が受け入れている概念に新たな視点を与え、考えるきっかけをもたらすというこの鑑賞者の思考への揺さぶりを成すのであるから、コンセプチュアル・アートによって主眼となった「思想や意味」としてのコンセプトは美的な価値のあるものなのである。そして人の思考を揺さぶり、新たな視点をもたらし、考える起点をもたらすという点で、新たな表現を追求する現代美術にはコンセプチュアリズムが浸透し、その後の美術表現に影響を与えたことは想像に難くない。

コンセプチュアル・アートの出現前後や同時期にあった他の様々な美術表現および動向でも、制作者各々の作品に対する主義主張があったという意味で制作者の思考が必ず裏付けとしてあったと言える。ただし前述したように、とりわけ概念、すなわちコンセプトを、

---

<sup>30</sup> 同上 p.164 参照。

<sup>31</sup> 同上 p.163 参照。

<sup>32</sup> コンセプチュアル・アートの4つの表現形態は各々の手法ではっきりと分かれて使われているというよりも、パフォーマンスや路上美術館といった「介入」の形態をもつ作品を「ドキュメンテーション」としてその「介入」した記録を展示するなど、いずれかを組み合わせて一つの作品の形態となっている場合がある。

作品の最も重要な美的要素として扱ったコンセプチュアル・アートは、人の思考が伴う美術表現という観点からすれば代表的である。また松井みどりによれば、60年代末くらいから「作品に哲学的な内容を持ち、社会の状況を反映する『思考』中心の芸術」<sup>33</sup>が主流になったとされる。松井の見解と、1960年代末から現れたコンセプチュアル・アートのありかたを併せて考えてみても、特にコンセプチュアル・アートの登場が、美術表現において思考することが作品としての美的価値あるものとなった発端であると捉えられる。

哲学者アーサー・C ダントーの定義によれば、現代美術というのは多かれ少なかれ、このコンセプチュアルな傾向の影響を受けている80年代以降の作品を指す<sup>34</sup>。ダントーの言葉からも、やはりコンセプチュアル・アートの登場はその後の現代美術表現に影響を与えた一つであったことが分かる。ただし冒頭で述べたように、現代美術の定義は諸説あり、定かなものではない。ダントーは80年代以降の美術表現を現代美術として定義づけるが、人の思考を伴う美術表現として現代美術を捉えるにあたっては、コンセプチュアル・アートと、その影響下にあるコンセプチュアル・アート以降の美術表現について注目する必要がある。そこで本論文では、多様にある現代美術表現の中でも特に60年代末のコンセプチュアル・アート以降、今日に至るまでのコンセプチュアリズムの影響下にある表現に焦点をあて、現代美術として扱うこととする<sup>35</sup>。

## 第二項 コンセプチュアル・アートにおける作品のコンセプト

作品の主軸である概念、すなわち作品の意味を成すコンセプトは、作品で表わそうとする制作者の思考内容であり、鑑賞者にとっては思考対象である。人の思考内容・思考対象として作品に内在するコンセプトは、コンセプチュアル・アートの出現によって作品の主軸にあるものとして認識され、コンセプトという言葉自体も現代美術表現では一般的に使われるようになった。しかしながら美術表現のありかたが多様化するなかで、コンセプトという言葉が指す意味合いと表現におけるその位置づけは今日までに変化しているようである。そこで人の思考を伴う美術表現として現代美術を捉えるにあたり、コンセプチュアル・アート以降の美術表現における思考内容・思考対象であるコンセプトの意味合いと位

---

<sup>33</sup> 同上 p.28

<sup>34</sup> cf. Arthur C. Danto, *After the End of Art*, 1984 p.15

<sup>35</sup> 国外の情報や文化を容易に知ることのできる今日においては、現代美術は特定の国の美術表現という括りはなく、世界的に展開される美術表現である。そのため世界的にある美術表現として現代美術を捉えることとする。

置づけを整理しておきたい。

前述したように、1960年代後半、当時のコンセプチュアル・アートにおいてルウィットは「コンセプチュアル・アートにおいては、観念あるいは概念が作品のもっとも重要な側面」とし、作品制作という「実行はおごなりの行為にすぎない」とした。つまり草創期のコンセプチュアル・アートでは最終的に提示する作品としての〈もの〉よりも、コンセプト自体が作品であったのである。

例えばアメリカの美術家であるジョゼフ・コーススは、コンセプチュアル・アートの初期の作品として代表的な《1つと3つの椅子》(1965年)という作品を発表した。本作品は「椅子」の現物、「椅子」の写真、辞書から引いた「椅子」の説明文を並べて展示したものである。コーススの作品を前にして鑑賞者が視覚的に見ることができるのは、ごく普通の椅子と文字、写真が並んでいる状態であって、造形的な作品が置かれているのではない。しかし「椅子」を視覚的、概念的な記号としてわざわざ作品として並べることで、コーススは人が「物質を認識する」上で視覚と概念の関係があることを提示した。つまりコーススの作品においては、視覚的に見られる造形物ではなく、視覚と概念の関係を提示するというコンセプト自体が作品なのである。

一方でコーススの作品の場合、提示された3つの記号としての「椅子」を視覚的に、概念的に認識するのは鑑賞者であり、鑑賞者が認識して初めてコーススの試みが実現される。すなわち鑑賞者が存在し、作品およびコンセプトを認識して初めて作品が成立するのである。このようにコンセプトが作品の主軸であるコンセプチュアル・アートの性質から、作品は「見る人の意識が関与してはじめてコンセプチュアルな芸術作品は本当の意味で存在しうる」<sup>36</sup>ものとして認識されるようになった。

このように60年代末から70年代当時のコンセプチュアル・アートでは、コンセプトは作品の主軸であり、コンセプトがなければ作品は生成されない。すなわちコンセプトが作品そのものであった。またコンセプトは、それを認識する鑑賞者の存在が考慮された上で提示される。このことからコンセプチュアル・アートにおけるコンセプトは鑑賞者が認識することを前提とした〈作品としての概念〉であったと言える。

ところで、〈作品としての概念〉が作品となり得たのは、そもそもコンセプチュアル・アートは「芸術とは何か」を問うものであったことに起因する。1969年にコーススは雑誌『ステュディオ・インターナショナル』に発表した論文「哲学の後の芸術」において、「コ

---

<sup>36</sup> ゴドフリー前掲書 p.4

ンセプチュアル・アートのもっとも『純粹』な定義は、これまでの経緯で現在『アート』がもつにいたった意味、その概念の基盤の探究ということではないだろうか」と述べている<sup>37</sup>。「アートの意味、その概念の基盤の探究」とは、そもそも「芸術とは何か」という問いである。そして制作者たちが「芸術とは何か」を掘り下げて問うた結果、それまでの美術作品に継承されてきた作品の固有性や、収集・販売の対象といったそれまでの美術制度に疑問を呈することとなった。そして美術表現は形状、色、素材ではなく「意味」を扱うものであると制作者たちは認識したのである。

そもそも近代以降の美術作品には、制作者が意図して作品をつくり、鑑賞者が作品を鑑賞するといった基本的な鑑賞における制作者と作品、鑑賞者との関係がある。そのためコンセプチュアル・アートは造形物をつくることそのものよりも、「作品を通して鑑賞者にある概念を提示する」「鑑賞者は作品からある概念を認識する」といった美術表現の根本的な構造を優先して取り入れたと言える。

また、ゴドフリーはコンセプチュアル・アートについて、作品の主眼を「思想や意味」<sup>38</sup>においたものであるとしている。思想とは、人生や社会についての一つのまとまった考えや意見、特に政治的、社会的な見解を指す言葉である。つまり草創期のコンセプチュアル・アートにおいては、社会に向けたまとまった考えや意見のような制作者の思想がコンセプトに含まれていたのである。また制作者たちは何を芸術とするかを探究し、従来の美術制度への否定といった姿勢もコンセプトとしてもっていた。このように草創期コンセプチュアル・アートにおけるコンセプトとは、制作者による社会制度や美術制度へ向けた問題提起といった思想をはらむ<作品としての概念>であったのである。

### 第三項 コンセプチュアル・アート以降の作品のコンセプト

コンセプチュアル・アートによって強く印象づけられたコンセプチュアリズムは、後の制作者たちに受け継がれた。特に80年代以降の大半の美術表現はコンセプトをもとに作品をつくるといったコンセプチュアリズムを前提として成長し、90年代に入るとコンセプチュアリズムを受け継いだ作品群が美術表現の主流となった。コンセプチュアル・アートにおいて従来の美術表現としての固有性や造形性が否定され、芸術と非芸術の境界さえ曖昧になったのではあるが、80年代以降はコンセプチュアリズムを受け継ぐかたちで作品のコ

---

<sup>37</sup> 同上 p.13 参照。

<sup>38</sup> 同上 p.6 参照。



ンセプトを作品の主軸としつつも、絵画とも彫刻ともつかない造形作品も多くみられるようになった。そのような造形作品を峯村敏明が「鬼っ子的な作品」および「類彫刻」と言い表すように、絵画的要素をもちつつも立体的な構造をもつ作品などもある<sup>39</sup>。このような80年代以降の美術表現やその傾向は、ネオ・コンセプチュアル・アートと呼ばれる<sup>40</sup>。

ネオ・コンセプチュアル・アートとは、美術手帳編集『現代アート辞典』によると「コンセプトを作品の基盤としつつ、感覚的要素も併合する美術表現」<sup>41</sup>である。コンセプチュアル・アートでは、コンセプトが明快に作品として表わされるようなものが多い傾向であったのに対して、作品に感覚的要素が含まれるというネオ・コンセプチュアル・アートはコンセプトの意味する内容とその位置づけ、それに伴う作品のありかたがコンセプチュアル・アートのそれとは変化しているということである。

ではネオ・コンセプチュアル・アートにおける感覚的要素とは何か、また、なぜ感覚的要素が併合されるようになったのであろうか。これについては、コンセプチュアル・アートにおける「芸術とは何か」という問いが、次第に「自分は何を芸術として表わすか」といった制作者自身の自己言及へとつながっていったことにその一因があると考えられる。

「芸術とは何か」と問いながら作品をつくることは、制作者自身が「自分は何を芸術とするか」と問いながら作品をつくることになる。その問いは、「自分は何をどう表現するのか」という問いへとつながり、さらには「では自分とは何か」と制作者を自己言及へと向かわせる。制作者の問いが自己言及へと向かうということは、今を生きる制作者自身がいかに芸術を捉えるか、といったかたちで自己言及を基にしてコンセプトを設定し作品をつくることになる。このようにしてネオ・コンセプチュアル・アートでは個人の内にある感覚的要素がコンセプトおよび作品に反映されていくことになったと考えられる。

---

<sup>39</sup> 峯村敏明『彫刻の呼び声』水声社 2005 参照。峯村のいう「類彫刻」の発生を先導して生みだしてきたのは、そのほとんどが画家であった。1789年のフランス革命を皮切りに、19世紀以降、近代という新しい時代を迎え、新古典主義をはじめとしてロマン主義、写実主義、印象主義など多くの美術運動や、その後も様々な美術活動を中心的に生みだしていたのは絵画であり、ルネサンス期から引き継がれていた古典様式に根ざした公共注文彫刻や記念碑としての人物彫刻を制作の中心としていた彫刻の展開は絵画と比較すると立ち遅れていた。その後フォービズム、キュビズムの新しい美術運動の出現により、20世紀の美術は大きく変化し、ダダ、ロシア構成主義、シュルレアリスム、50年代のネオ・ダダ、60年代のポップ・アート、ミニマル・アート、その他現代に至るまでの多くの美術運動において、旧来の絵画からの脱却と新たな展開を目指した画家たちが新たな表現を模索するなかで立体作品を含めさまざまな表現を生みだしてきた側面があるからである。このように考えると、彫刻は絵画を中心とした美術運動の影響を受け現代に到ると言える。

<sup>40</sup> 美術手帳編『現代アート辞典モダンからコンテンポラリーまで—世界と日本の現代美術用語集—』美術出版社 2009 p.108参照。

<sup>41</sup> 同上

先に述べた自己言及、というのは浅井が現代美術における制作者および作品の傾向を指して用いた言葉である。浅井も、前の世代を批判、超克することで次の時代を開いてきた近代以降の美術に比べて、「美術という手段を使いながら自分（美術）とは何かをつきつめてきたのが現代美術であった」<sup>42</sup>と述べる。そして「現代美術は自分探しである、ということもできる」<sup>43</sup>とし、「自分探しであるがゆえに、個々の作家のテーマは、彼らの生きる社会や彼らの今現在の関心を反映して、多彩なバリエーションを見せている」<sup>44</sup>とする。すなわち現代美術においては、制作者たちの自己言及の結果、作品のコンセプトには制作者が生きる現在の社会に対する制作者自身の私的な経験や思いといった感覚的要素が投影されるようになったのである。このようにネオ・コンセプチュアル・アートでは各々の自己言及の結果が作品として表わされるのであるから、現代美術では浅井が『アートの拡大』とか『進歩』というより『アートの拡散』<sup>45</sup>の状況にあるというほどの美術表現の多様化が起こったのである。

その一方で、表現が多様化するに至った背景には、哲学・思想、社会学、文学、音楽、建築・デザインなど広範な文化上の領域にわたってモダンを批判し、80年代に確立したポストモダンの状況およびそれに伴う思想が影響していることは留意しておくべきである。ポストモダンの状況および思想については松井が簡潔にまとめているため、それを援用し以下に記しておきたい。

第二次世界大戦後、機能主義が発達し消費社会やマスメディアが拡張するとともに、社会の関心が生産から消費、流通に移るなかで、個人が自分の世界を完全にコントロールすることのできる存在とは考えられなくなった。個人はシステム維持に有利なように単純化され、合理化された思考モデルによって、人格や自分についての意識や価値観までもが決められているという状況があることを当時の社会学者たちは指摘した。このような状況がポストモダンである。これは個人が世界に対して首尾一貫した視点やコントロールを維持できず、思考や行動が外界のシステムによって方向づけられ、意味を与えられるということが一般化した状況である<sup>46</sup>。このような状況下において生まれた美術表現を、松井は「社会に頼らずそれ自体の存在感をもつ『自立的』な作品の形態や、それを作る作家の意思や

---

<sup>42</sup> 浅井俊裕『拡散する美術』求龍堂 2013 p.119

<sup>43</sup> 同上 p.119

<sup>44</sup> 同上 p.122

<sup>45</sup> 同上 p.134

<sup>46</sup> 松井前掲書 pp.35, 37 参照。

創造性を強調する」モダンに対し、「自分の外に存在する世界が自分の意識や制作過程に与える影響について考察する」ものとなったと捉える<sup>47</sup>。これに依拠すると、自分の外の世界および鑑賞者との関係において成り立つコンセプチュアル・アート、それ以降のネオ・コンセプチュアル・アートはその傾向が反映されたものであったと言える。

一方で、コンセプチュアル・アートを理念とし、それ以降に多様化した美術表現には「人間の生への新しいアプローチが見られる」と新井知生は指摘する<sup>48</sup>。それはモダンからポストモダンへの移行のなかで制作者が「主体と客体の境目をなくし開かれた自我を受け入れる生き方」へと転換したという新井の考えによるものである<sup>49</sup>。このように制作者の生き方が転換し、自分自身が強固な存在ではなく自分の外の世界との関係によって存在していると制作者が捉えるようになったとき、制作者は自分の外の世界との関係に自分自身の生き方をみつめることとなる。自分自身が強固な存在であるならば、「自分」を「探す」といった自己言及はなされないであろう。すなわち現代美術における「自分探し」および自己言及とは、制作者の強固な自我、自意識による自立的な意識によるものではなく、ポストモダン以降の社会状況やそれに伴う制作者の思想の変容によってなされるようになったものなのである。このように社会状況に伴って人々の思想が変わるなかで、制作者たちは自分の外の世界、つまり社会と自己とのほざまで生き、作品を通して社会と自己とを見つめることを行なうようになったと言えよう。

ここまでの記述をふまえて、80年代以降の作品のコンセプトについてまとめると、80年代以降のネオ・コンセプチュアル・アートではコンセプチュアル・アートと同様にコンセプトが作品の主軸にあり、鑑賞者が認識する事を前提とするありかたを受け継いでいる。ただし「自分は何をどう表現するか」といった各制作者の自己言及や、ポストモダンによる社会状況や人々の思想の変容によって、コンセプトには社会に対する制作者自身の私的な経験や思いといった感覚的要素が投影されるようになった。また、アートマーケットといった美術界の仕組みが展開すると共に、ネオ・コンセプチュアル・アートにおいてコンセプトは鑑賞者に向けた作品説明のような意味を持ちはじめたとされる<sup>50</sup>。すなわち80年代以降の現代美術において、作品のコンセプトは作品の骨格となる発想や観念として作品

---

<sup>47</sup> 同上 p.37 参照。

<sup>48</sup> 新井知生「コミュニケーションの媒体としての現代美術—近代の超克をめざす現代美術の在り方について—」『島根大学教育学部紀要』第42巻別冊 2009 p.39 参照。

<sup>49</sup> 同上

<sup>50</sup> DMP Museum Information Japan, *artscape*, <http://artscape.jp/artword/index.php/> 2014年5月1日最終アクセス参照。

の主要素でありつつも、〈作品としての概念〉から、制作者たちの自己言及の結果、作品をつくりあげ、意味づけ、説明づけるための〈作品のための概念〉へと、その位置づけと意味合いがゆるやかに変容しているのである。

#### 第四項 混在する作品のコンセプトのありかたと今日の現代美術

美術手帳編『現代アート辞典 モダンからコンテンポラリーまで—世界と日本の現代美術用語集—』によれば、「21世紀は、存在が先行してテーマ（コンセプト）が追いかける広義の意味でのネオ・コンセプチュアル・アートや、概念が主導して資本主義に対峙する狭義のネオ・コンセプチュアル・アート、あるいはもう一度物自体に回帰し、そこから新たなコンセプトを立て直そうと試みる新手の表現が入り乱れて、アートの世界を構築している」<sup>51</sup>とされる。この記述からは、80年代以降展開し続ける今日の現代美術表現においてコンセプトが作品制作前にある場合や、作品制作後にコンセプトができ上がる場合など、表現におけるコンセプトのありかたは制作者によって異なり、様々なスタイルが混在していることがわかる。今日の現代美術表現における作品のコンセプトは作品の主軸でありつつも、必ずしも作品制作に先立つものではないのであり、表現が多様化すると共に、コンセプト自体の内容や位置づけも多様化しているのである。

コンセプトが作品制作前に確立してあり、作品そのものであった60年代後半と比べると、今日の現代美術表現におけるコンセプトは制作者や作品によってそれぞれ位置づけがなされるような、ゆるやかな範囲に広がっている。それゆえにコンセプトは今日、概念、観念、観点、発想、制作動機、作品のテーマなど、様々な言い方がされる。ただし多様な表現やコンセプトの捉え方が混在する中であっても、多かれ少なかれ今日の美術作品にはコンセプトが作品に内在していると捉えられることが通常のようなものである。そして今日の美術表現においても〈作品のための概念〉としてコンセプトは作品の意味内容を表わし、制作者の思考内容、鑑賞者が作品を鑑賞するときの思考対象として作品に内在するのである。

では作品の形態はどうかというと、コンセプチュアル・アートではコンセプト自体が作品であって作品の固有性や造形性がますます削ぎ落とされていき、70年代以降に衰退していく運命にあった。それに対して、ネオ・コンセプチュアル・アート以降はコンセプトがありながら視覚的な造形作品がつくられることは少なくない。このようなネオ・コンセプチュアル・アート以降の造形表現において、作品のコンセプトは鑑賞者への作品説明のよ

---

<sup>51</sup> 同上

うに位置づけられるようになったとされるが、制作者が表わすのはあくまで造形作品であって、説明ではない。ではコンセプトが作品の主軸にありながら造形作品として表わされる今日の造形表現では、コンセプトと造形作品はどのような関係をもって成り立っているのであろうか。

このコンセプトと造形作品との関係について、東京藝術大学修了作品展を見た浅井が、その感想を著書において次のように述べている。「『おもしろい』と思った作品は、技能の高い、上手な絵画、彫刻という『物』ではなかった。かといって『現代美術はアイデア勝負だ』とばかりに、『物』を蔑ろにしてナマのコンセプトをさらしている作品も辛かった。どんな素晴らしいアイデアもかたちが魅力的でなければ訴求力がないからだ。」<sup>52</sup>

浅井が技能の高い、上手な絵画、彫刻を「おもしろい」と思わなかったというのは、現代美術の観点からすれば、作品の「物」<sup>53</sup>自体がいかに技能的に高い表現であっても、作品に内在するコンセプトが希薄な上に作品の物質性、造形性のみが際立っていても面白みがないという意味であろう。一方で、コンセプトが「ナマ」のまま、すなわちコンセプトが最終的にでき上がった作品に昇華されていない場合も「訴求力」がない。何が「おもしろい」作品で、何が「おもしろくない」作品であるかについて、その判断や定義は人それぞれではあるが、浅井は「魅力的な作品は、いわば物と意識のはざまを往環するような作品なのだ」<sup>54</sup>と述べる。つまり作品のコンセプトをもちつつも多様なかたちで作品をつくることが可能になった今日において、コンセプトと作品の形態との両方が作品に必要不可欠なのである。そして両者が相俟って初めて「訴求力」のある作品とみなされるのであろう。

日常生活において他者の意図がわかりやすいことは良いことではあるが、今日の造形表現においては、作品が説明的であることは必ずしも良いことではない。作品を他者に講評される場面では「説明的な作品だ」という評価は作品の批判に値する意見として使われることが多いように思う。説明的であるというのは制作者の意図、および「作品のコンセプト」が分かりやすいということであるが、作品のコンセプトが理論的に分かりやすいだけでは必ずしも作品とはならないのである。反対に、コンセプトが全くない、もしくは鑑賞者に伝わらなければ、それもまた「よくわからない」作品と評される。すなわち造形性のみが優先されて、作品のコンセプトが全くないものも、作品としての面白みがないのであ

---

<sup>52</sup> 浅井前掲書 pp.46, 47

<sup>53</sup> 「物」は作品を指す浅井の言葉である。以下、作品を指す広義の意味で「もの」と記す。後述する作品としての「もの」の要素のなかでも〈もの・ひと・場〉についての論述では、〈もの〉と表記する。

<sup>54</sup> 同上 p.47

る。

コンセプチュアル・アート以降の美術表現は、コンセプトを作品制作の上で蔑ろにすることができなくなった。かといって、コンセプトだけでは作品として成立しなくなっている。かつてのコンセプチュアル・アートにおいて、70年代以降衰退し、80年代以降に再び作品のコンセプトに伴った造形表現が現れるようになった傾向があったことをふまえると、現代美術における今日の造形表現は、作品としての〈もの〉のありかたがコンセプトと同様に重要なのである<sup>55</sup>。言い換えるならば、制作者の思考と〈もの〉の魅力、その両方が今日の造形作品に必要とされているのである。

では80年代以降の現代美術作品において、具体的にコンセプトと造形作品とはどのような関係にあるのか。この疑問について実際の作品に基づいて考察したい。そこで次節では、80年代以降に活躍するイギリスの彫刻家であり、ネオ・コンセプチュアル・アーティストとしても位置づけられるレイチェル・ホワイトリード(Rachel Whiteread 1963-)の作品からコンセプトと造形作品との関係について論ずることとする。

---

<sup>55</sup> 〈もの〉というのは必ずしも視覚的な造形作品に限らず、非視覚的な表現も含めて、最終的な「作品としての表わされ方」を意味する。

## 第二節 コンセプトと造形表現

### 第一項 1980年代以降のコンセプトと造形表現との関係ーレイチェル・ホワイトリードの作品を事例としてー

椅子や机の下などの凹凸空間を石膏やコンクリート、樹脂、ゴムで型取ってつくった立体物や、家の内側を石膏で型取りした立体物。このような立体作品を、ホワイトリードは1980年代から発表している。ホワイトリードは家の内側を石膏で型取りした作品《Ghost》(1990年)で話題となり、その後ロンドンのイーストエンドに残されていたヴィクトリア期の家の内部にコンクリートを吹き付けて固め、吹き付け固めたコンクリート部分、すなわち家の内部空間の形を現存させた作品《house》(1993年)を制作した。そして同年に1993年にターナー賞を受賞している。ターナー賞を提供するイギリスの国立美術館のテート(TATE)は、ホワイトリードを彫刻家(Sculptor)、製図家(draughtsman)、版画家(printmaker)に位置づけ、同世代の美術家のなかでも、数少ない記念碑としての彫刻を制作した一人であると紹介する<sup>56</sup>。このことからホワイトリードのつくりだす立体物は彫刻作品として位置づけられていることがわかる。

ホワイトリードは1982年から85年までブライトン・ポリテクニク(Brighton Polytechnic)で絵画を学び、その後87年まではスレイド美術学校(Slade School of Fine Art)で彫刻を学んでいる。ホワイトリードの作品は彫刻の技法であるキャストイング(型取り casting)によって制作されているところに特徴があり、その技法は彫刻を学んだ大学での経験が裏付けにあった。それというのも、ホワイトリードは彫刻を学ぶ過程で、キャストイングのレクチャーを受けてその技法に興味をもち、作品に使用しはじめたのからである<sup>57</sup>。そしてホワイトリードはキャストイングによる初期の作品《Closet》(1985年)(写真1-1)を制作した。

《Closet》はクローゼットの内部空間を石膏で型取りし、そうしてできた立体物の表面を、黒いフェルトで包んだ作品である。この作品はホワイトリードが子どもの頃にクローゼットの中に入っていた記憶をもとにして、クローゼットの中の暗闇の空間を固体化するというコンセプトによりつくったとされる<sup>58</sup>。《Closet》でオブジェクトの内包する空間を固体化

---

<sup>56</sup> TATE ホームページ <http://www.tate.org.uk/art/artists/rachel-whiteread-2319> 2014年6月29日最終アクセス参照。

<sup>57</sup> *ART NOW, interviews with modern artists*, Continuum, 2002 p.49 参照。

<sup>58</sup> Lisa G Corrin, Patrick Elliott and Andrea Schlieker, *Rachel Whiteread*, Scottish National Gallery of Modern Art, Edinburgh, Serpentine Gallery London, house, 2001 p.10 参照。

し、空間を可視化するという方法を得て、その後つくられたのが作品《Ghost》であった。

《Closet》はキャストイングによる初期の作品であるのに対し、《Ghost》は前作で扱ったキャストイングの技法を応用して制作したものである。前作と同様の技法を用いるということは、ホワイトリードは技法としてのキャストイングを初期作品よりも意図的に使用していることが伺える。そこで本節ではホワイトリードの作品《Ghost》（1990年）（写真1-2）を例として、コンセプトと造形作品との関係について考察を進める。

まず、作品《Ghost》は、ホワイトリードが子どもの頃に住んでいた地域の空き家をモチーフとし、室内の壁や床、天井に石膏を直接吹き付けて型をとる方法で制作された作品である。それ故に本作品は、一つの部屋の内部空間を固体化した作品とみなされる。

《Ghost》のコンセプトは、「部屋の静寂と空間をミイラ化する」というものである。そしてこのコンセプトは実制作に取りかかる前からホワイトリードの内であったと考えられる。なぜならホワイトリードは、《Ghost》を制作する前から、自分の家族について考えながら、家や家具から家族との関係について表わす方法を探していたとし、<sup>59</sup>「部屋の静寂と空間をミイラ化したい」という思いが制作前にあったことを語っているからである<sup>60</sup>。すなわちホワイトリードには作品を制作する前にコンセプトにつながる構想があったと言える。

また《Ghost》のモチーフとなる空き家を見つけたとき、ホワイトリードは喜びを感じたと語る<sup>61</sup>。おそらくそれまでホワイトリードが実現したいと考えてきた、家や家具から家族との関係について表わす方法を得た喜びであろう。このような経緯からも、「部屋の静寂と空間をミイラ化する」というコンセプトは制作前に考えられたものであると判断できる。ただし、実制作に入る前、コンセプトはホワイトリードの内にある思いであったに過ぎない。具体的にコンセプトを作品として実現する方法を見つけたとき、すなわちホワイトリードの作品においてはモチーフとなる家を見つけた時に、それまでホワイトリードの内であった思いとしてのコンセプトは、作品制作につながる〈作品のためのコンセプト〉として確立したと言ったほうが厳密である。

では、なぜホワイトリードは家や家具から家族との関係について考え、「部屋の静寂と空間をミイラ化する」というコンセプトをもつに至ったのであろうかという、そこにはホワイトリードの観念が土台となっていると考えられる。

---

<sup>59</sup> *ibid.*,

<sup>60</sup> ホワイトリードは《Ghost》をつくらうと思ったときについて以下のように語る。‘I wanted to mummify the silence in a room, the air in a room. *ART NOW*, *op.cit.*, p.52

<sup>61</sup> cf. *ibid.*, p.52



一般的にホワイトリードの作品を紹介する画集などでは、ホワイトリードは「死」を作品のテーマとしているという見解が多くある。確かに「部屋の静寂と空間をミイラ化する」というコンセプトからは「死」を思わせるが、ホワイトリードは、「死はけして不吉なものではない」と語る。なぜなら、人が亡くなっても彼らが生きた人生、もの、記憶はそこに残されているとホワイトリードは考えるからである。実際にホワイトリードは自身の父を亡くしたときから父の人生、もの、記憶がずっと自身のそばにあり、それらに守られてきたと語っている。このことから「死」というテーマが作品およびコンセプトに内在しているとしても、それはホワイトリード自身の父親や家族との関係、その関係にあった記憶による「死」に対する観念が裏付けにあるのである<sup>62</sup>。また父親を子どもの頃に亡くしていることや、家族と過ごした子どもの頃の記憶について語るインタビューからは、父親の死や子どもの頃の記憶がホワイトリードにとって作品を制作する動機となっていることが伺える。このことから「部屋の静寂と空間をミイラ化する」というコンセプトは、自身の経験に基づいてホワイトリードが物事に対してもつ考え方、という意味での観念が土台となって生みだされたものであると捉えられるのである。

結果としてホワイトリードは、家、および家具などに残された記憶や空間から、家族との関係について考え、それらを目に見える形に残す方法として、部屋の内部空間を固体化する《Ghost》を制作した。このように父親の死、死のイメージ、家の空間に対する思いといったホワイトリード個人の思いや経験をもとに、家族の過ごした記憶が残る「部屋の空間」をモチーフとして、死したものを永遠に残すように、または「部屋の空間」が亡霊のように存在するようなイメージとして「ミイラ化する」という言葉で表わされたのがコンセプトなのである。

では「部屋の静寂と空間をミイラ化する」というコンセプトはどのようにして造形作品として表わされているのか。このコンセプトと造形作品との関係について、造形作品を構成する〈素材・技法・かたち〉とコンセプトとを照らし合せて考えたい。

《Ghost》を構成する〈素材〉〈技法〉〈かたち〉に着目すると、コンセプトはそれらへ置き換えがなされている。まず〈素材〉には石膏が使用されており、ホワイトリードは石膏を「死んだ素材」と捉えている。しかしながら彫刻の分野において、石膏は原型を型取りする、もしくは塑像を置き換えて彫像するための一素材であり、一般的に「死んだ素材」というイメージがあるものではない。よって、ホワイトリードは素材に「死んだ素材」と

---

<sup>62</sup> cf. *ibid.*, p.51 参照。

いう意味を見出して用いていることがわかる。

ホワイトリード自身がなぜ石膏を「死んだ素材」と捉えているかは定かではないが、「部屋の静寂と空間をミイラ化する」というコンセプトがあってホワイトリードが作品を制作していることをふまえると、石膏を一素材として扱うのではなく、「死」といった意味ある素材として扱っていることは明らかである。私見ではあるが、石膏を「死んだ素材」として見ると、その白さから骨のイメージや、デスマスクのイメージ、死んだ鉱物としての石膏、という石膏にまつわる「死」のイメージを連想することができる。さらに言えば、ホワイトリードは石膏のなかでも歯科用石膏を用いる。ホワイトリードは他の作品でも素材の発色に関して身体に関わるイメージの色を投影する傾向にあり、身体に関わるイメージの色ということから白い石膏の中でも薄いピンク色を発色する特徴がある歯科用石膏を使用している<sup>63</sup>。このことから推測すると、ホワイトリードは歯科用石膏を用いることで、人の生々しさ、皮膚感のようなものを投影していると考えられる。家族との関係やその記憶にある人間の存在のようなイメージを視覚的に取り入れるために、素材に対して意味のある選択をしていることが伺えるのである。

次に<技法>では、先に述べたようにキャストイングの技法を用いている。キャストイングは、原型のかたちをコピーし、再現することのできる技法である。本作では家の内部空間を原型としており、厳密に言えば空間を囲う室内の床、壁、天井全てを型取りすることで、それらが内包する空間を石膏で捕えようとしている。すなわち、空間という目に見えないものを石膏によって視覚化し、個体化することで、空間を留める、ということに成功しているのである。

ホワイトリードは、キャストイングの技法を知った当初、原型がなくなってもかたちが写しとられるというプロセスに興味を抱いたという。そのプロセス自体に興味を持ったホワイトリードは、その時点で技法自体に意味を見いだしていたわけではなかった。しかし、その後キャストイングを使用し作品をつくっていく中で、その技法に対する自身のボキャブラリーが増えていったと語る<sup>64</sup>。つまりホワイトリードはキャストイングの「原型がなく

---

<sup>63</sup> Cg.Lisa G Corrin, Patrick Elliott and Andrea Schlieker, *Rachel Whiteread, op.cit.*, Scottish National Gallery of Modern Art, Edinburgh, Serpentine Gallery London, 2001

<sup>64</sup> 'I've always worked in a way that's been taking it step by step. It's essentially been a linear thought process that has been illustrated by sculpture. I think as my language developed, and as my thought have developed, that has changed. And obviously now I have a much larger vocabulary that I can work with, which is actually more daunting in a way. You get many more choices so you initially it was very much a process of enjoying new materials, working out how to work with color, form, and how to make something sit on the floor or learn against a wall. Now I have all this information. *ART NOW, op.cit.*, p.49

なってもかたちが写しとられる」という技法自体に「かたちを留める」といった意味を、作業を通して見出していったのであろう。その結果、ホワイトリードは家の空間をミイラ化するように留めるための方法としてその技法を用いていると考えられる。

最後に<かたち>である家の空間は、家族、人々が過ごした記憶が残るものとして使用している。家族、人々が過ごした記憶が残るもの、というのは、目に見えない部屋の空間に対するホワイトリードの想像上の意味づけであり、観念である。このように本作品における<素材><技法><かたち>に着目すると、<素材><技法><かたち>、各々の選択と扱い方には、過去の経験によるホワイトリードなりの解釈や思いといった観念が反映されていることがわかる。経験というのは、ホワイトリード自身の子どもの頃の記憶がコンセプトおよび作品の土台となっていること、ホワイトリードはキャストイングのプロセスを本作品に至るまでに経験してきた中で、その技法そのものに「かたちを留める方法」といった意味を見出していることなどがあったからである。この意味でコンセプトは、<素材><技法><かたち>として制作者なりの経験に基づく解釈、思いといった観念による置き換えがなされているのである。

ところで石膏とキャストイング、それぞれは客観的にみれば単なる物質や技法である。部屋の空間も、客観的にみれば「家族の記憶」などが目に見える対象物ではない。しかしホワイトリードは<素材><技法><かたち>を通して、実際には何かが見えるわけではない空間に「家族の記憶」を想い、石膏と身体のイメージとを重ね合わせて「死」を想い、「記憶」や「死」といった捕らえようのない対象をキャストイングの技法を用いて現存させている。このような一見飛躍したコンセプトからの<素材・技法・かたち>への置き換えは、ホワイトリードの単なる空想や思い込みとして捉えるべきではない。そうではなく、物質や技法、空間といった日常的に身のまわりにあるものごとに対して「記憶」や「死」を想うことができているのである。現存する造形作品を制作することで「記憶」や「死」といった捕らえようのない、しかしながら私たち人間が概念として知っている事象を体感し、また実感できているというところが重要なのである。

人はみな記憶をもち、いつかは死ぬのであって、「記憶」や「死」を概念として知っている。しかしながら「記憶」や「死」は捕らえようのない概念である。しかしホワイトリードは現実にある<素材><技法><かたち>に置き換えて目前にある造形作品を制作することで体感し、実感することができている。すなわちコンセプトから<素材><技法><かたち>への置き換えは、目に見えない概念さえも体感、実感する方法としての置き換えなのである。

また制作者なりの置き換えといっても、ネオ・コンセプチュアル・アートにおいては、その置き換えは制作者の理解にとどまらず、鑑賞者にも理解可能な置き換えであることはつけ加えておく必要がある。コンセプトを<素材><技法><かたち>に置き換える過程には「このコンセプトを表わすために A の素材をつかって、B の技法を扱い、C のかたちをつかった」という関係がある。素材 A、技法 B、かたち C を決定づけるのはまさに作品のコンセプトである。つまりコンセプトは<素材><技法><かたち>といった作品そのもののありかたを決定づけ、また理由づけるものなのである。よって鑑賞者はコンセプトと作品の<素材><技法><かたち>との相互関係に着目することで、コンセプトと素材 A、技法 B、かたち C との関連を理解することができる。すなわちコンセプトと<素材><技法><かたち>とは、その関係性によって作品自体を深く理解できる窓口が開かれているのである。

またホワイトリードが自身のコンセプトを鑑賞者に理解させることを主目的として<素材><技法><かたち>各手法を選んでいるとは考えられない。しかしコンセプトをもとにして選ばれた「死んだ素材」として石膏を扱うことは、さきに述べたように「死」を連想させるものとしてホワイトリードと全く同じではなくとも鑑賞者も共有する可能性に開かれている。キャストイングも、原型と同じかたちが残るその技法の性質からかたちを留める方法として理解することができる。家の内部空間のかたちに関しては、多くの人が過ごしたことがある「部屋」がモチーフであるために鑑賞者は個人的な記憶や経験を介して、家の空間には家族の過ごした記憶がある、という見解を理解することが可能である。たとえ鑑賞者が石膏という素材を見たことがない、もしくはキャストイングの技法について知らなかったとしても、石膏がこれまでデスマスクに使われていたことに関する知識や、その白さから「死」のイメージを関連づけて理解することができ、キャストイングという技法のかたちを留める特性を認識すればホワイトリードがキャストイングを選択した理由を理解することができるのである。

このようにして<素材><技法><かたち>が扱われた理由を手だてにしてコンセプトを認識すれば、鑑賞者は作品のコンセプト、およびその作品について自身の体験とも照らし合せてより深く理解することができる。また作品が目前にあるのであるから、鑑賞者はコンセプトと共に視覚を通して「死」や「家族との記憶」を追体験できる。つまりネオ・コンセプチュアル・アートにおける作品のコンセプトは、普遍的概念の範囲における<素材—技法—かたち>のそれぞれが扱われた所以について鑑賞者の認識を促し、作品それ自体の認識を深めることができる関係にあるのである。

コンセプチュアル・アートでは鑑賞者が作品のコンセプトを認識することが作品成立の前提にあったため、言葉や行為を用いて意図を直接的に鑑賞者に伝える方法が作品として用いられた。それに比べてネオ・コンセプチュアル・アートは、前述したように、扱う<素材><技法><かたち>に鑑賞者が深く作品を認識するための手だてが含まれている美術表現なのである。

また、作品のコンセプトが<素材><技法><かたち>へと置き換えられており、その置き換えには鑑賞者が理解し得る関連性があるとしても、コンセプトが各々へと別々に置き換えられて作品が成立しているわけではない。そうではなく、各々は<素材—技法—かたち>として常に相互関係にある。例えば<素材>を石膏と決定した場合、「では石膏をどのように扱うか」といったように<技法>が関係し、「石膏で何をつくるか」と<かたち>も関係する。<技法>をキャストイングと決定した場合、「どの素材で」「何をキャストイングするのか」と<素材>、<かたち>が関係する。<かたち>を先に決定したとしても<素材><技法>に關係することは同様である。すなわちコンセプトは<素材><技法><かたち>へと置き換えられながらも、<素材—技法—かたち>という相互関係において結びつき、均衡を保つなかで作品は成立しているのである。均衡というのは、何の素材をどのような技法で扱うのか、そしてどのようなかたちをつくっているのかという<素材—技法—かたち>の関係が相互にバランスをとっているという意味である。<素材・技法・かたち>というのは造形作品の要素であるため、1つでも理由なく欠如すれば造形作品として成立しない。<素材—技法—かたち>の均衡において各々を扱う上での意味づけが互いの意味を深め、視覚的にも概念的にも複雑に関係したうえで存在するのが作品なのである。

作品を《Ghost》名づけたのは完成した立体物を目前にした時であるとホワイトリードは語る<sup>65</sup>。本作品の制作は、もともと「部屋の空間をミイラ化する」というコンセプトから始まったものであったことは前述したが、厳密に言えば作品が完成するまでホワイトリードにとってそれがどのようなものになるのか分かっていたわけではなかった。とにかく「部屋の空間をミイラ化する」ように制作した上で、何が起こるか見てみようという気持ちから制作を始めたホワイトリードは、<素材—技法—かたち>を通して完成した作品から、本来の家の空間と壁面が反転した状態に驚いたと語る<sup>66</sup>。改めて亡霊のように立ち現れた作

---

<sup>65</sup> *ibid.*, p.52

<sup>66</sup> *ibid.*,

品としての家の空間に、ホワイトリード自身が驚かされたのである。このような経緯から、コンセプトは実際に作品となった造形作品を目前にすることで、改めて総体的な作品のコンセプトとして確立するということが分かる。

ホワイトリードの作品では、コンセプトが制作前にありつつも、実制作は60年代後半当時のコンセプチュアル・アートのように「おざなりの行為」ではない。そうではなく、コンセプトを発端として〈素材—技法—かたち〉を関連づけて扱い、作品を生成すると共にコンセプトを深化させる体系を成しているのである。すなわちコンセプトと造形作品とは、コンセプトから〈素材—技法—かたち〉へ、〈素材—技法—かたち〉のありようからコンセプトへと、互いの意味を深化させる関係にある。ホワイトリードの作品を80年代以降の現代美術における造形表現の一例として捉えると、現代美術における造形表現には、制作者の観念によるコンセプトがあって造形作品がつくられる、そして造形作品をつくることでコンセプトに深みが増すといった相互関係があると言える。

## 第二項 現代において作品を〈つくる〉ということ

ホワイトリードの作品はミニマル・アートや、コンセプチュアル・アートの知的アプローチを継承しているとされる<sup>67</sup>。ミニマル・アートは1960年代に登場した、形態や色彩を純粹化・還元化する美術の一動向である。ミニマル・アートの思想によってつくられた立体作品では、形態や色彩を最小限に切り詰め、幾何学的な構造や反復などによって、それまでの美術作品にあったかたちや色を物質にまで還元し、立体作品では物質が空間に現存するということが強調された。提示された立体物は作られたことは実感できないほど物質的であったため、物質そのものとしての立体物を見ていることを意識させられるものであった。すなわちミニマル・アートにおいて、立体作品は制作者の手によって「つくる」という造形性よりも、現存する〈もの〉そのものを「見る」ことが優位にたったのである。そして形態や色彩を最小限に切り詰めた結果、作品は形をもたない概念だけの存在へと追いやられることとなる。このように「つくる」ことより「見る」ことといったミニマル・アートの知覚上の側面から、作品の概念を表現の主軸とし、「見る」、すなわち鑑賞者が作品を認識することで作品が成立するコンセプチュアル・アートが発展した。ミニマル・アートによって強調された「つくる」ことから「見る」ことへの移行は、コンセプチュアル・アートによって「見る」ことからさらに鑑賞者が認識して「考えること」へと移行し、作

---

<sup>67</sup> 森美術館『英国美術の現在史—ターナー賞の歩み—』淡交社 2008 p.92 参照。

品を成立させる要因としての「考えること」、すなわち作品における「思考」が強調されたと見えよう。

とりわけネオ・コンセプチュアル・アート以降の現代美術においては、前節でも述べたように「自分は何をどう表現するか」といった自己言及<sup>68</sup>がなされるようになった。制作において自己言及が伴うゆえに、制作者たちは、〈もの・ひと・場〉をそれぞれどう扱うか自体も作品のコンセプトに伴って選択する。なかでも〈もの〉において造形作品をつくることを選んだ制作者たちは、自己言及の精神をもとに「何をどう扱うか」と〈素材—技法—かたち〉それぞれに意味を見出すようになった。すなわちコンセプトから置き換えられた〈素材—技法—かたち〉の各々は、自己言及の結果考案され、選択されたものなのである。

ホワイトリードの作品においても、制作者自らが何を作品とするか、それに伴った〈素材—技法—かたち〉の選択がなされている。そこには制作者が何をどう考え、どう見るか、といった制作者の主体的な思考が先立っている。制作者の主体的な思考が伴うなかで、表現手法を選択し、行為を起こし、提示することで作品は成立しているのである。つまり今日における造形表現は、まさに制作者の思考が作品を〈つくる〉ことと強固な関係をなしているのである。

最後に、ホワイトリードの作品《house》（1993年）（写真1-3）について触れておきたい。先に紹介したように、《house》はロンドンのイーストエンドに残されていたヴィクトリア期の家内部にコンクリートを吹き付け固め、家自体を取り壊すことで、コンクリート部分、すなわち家の内部空間の形を現存させた作品である。《house》はもともと家が立っていた場所で制作され展示された。つまり野外の公共空間に、家のかたちをしたコンクリートの物体が現存する状況を生み出したのである。このことから、《house》は作品完成後、地元住民の抗議によって撤去される運命となった。

ホワイトリード自身、本作品がこのようなかたちで地域住民やメディアに注目されることとなることは予想していなかったと語る。地元住民から反感を買い、人々を不快にさせたことは決して良いとはいえないのかもしれない。ただし作品が撤去されたことの善悪は別として、かつては家が建っていた場所に、同じ大きさ、同じ形のものが再現された作品が現れたことで、その場所、空間に人々の意識が向き、その空間のありかたについて人々

---

<sup>68</sup> 浅井の「美術という手段を使いながら自分（美術）とは何かをつきつめてきたのが現代美術であった」という見解に依拠すると、ネオ・コンセプチュアル・アートにおける美術表現には「自分は何をどう表現するか」という制作者の自己言及が作品の土台にあると考えられる。浅井前掲書 p.119 参照。

が思考した。この作品がその起点となったこと自体も、作品が引き起こした一つの価値として語り継がれている。ホワイトリード自身も、「作品によって人が動いたこと」それ自体が予想外であり、また重要なことであったと解釈している。この事実は、この作品が芸術とは何か、美的なものとは何かがそれ以降も問われ続ける起点ともなったことを示している。このように鑑賞者と作品との関係をつくりだし、作品完成後の新たな展開をつくりだす可能性を孕んでいることが作品《house》のその後の展開にみてとれる。《house》は作品それ自体が取り壊されてもなお、写真の記録から私たちは作品を見て、その作品があったことを知ることができる。それゆえに、取り壊された事実も語り継がれているのである。

ホワイトリードの作品に限らず、一時的に現存した作品が写真によって残され、作品として提示されることは少なくない。写真記録のみ存在する作品は「ドキュメンテーション（記録）」としてコンセプチュアル・アートで扱われるようになった手法でもある。このようにたとえ作品が現存しなくとも、鑑賞者は、写真によって作品を鑑賞することが可能になった。これに関して、中原祐介はフランスのアンドレ・マルローの「芸術の歴史とは、芸術が百年前に専門家の手をはなれて以来、写真にとられうるものすべての歴史となった」という思想に依拠し、マルローの思想は「われわれが直接、つくられたものを眼にしなくとも、写真とか複製であらゆる時代、すべての地域の作品を観ることができるようになったという現状を根底にしてうまれたものであることはまちがいない」<sup>69</sup>と述べる。中原はこのマルローの考えほど現代の「芸術」の性格を端的に反映しているものはないとし、「写真に撮られうるもの一というものは、ただそれを『見る』ということの意味するもの」であり、「『芸術』とは現代ただ『見る』というだけのものであり、『見る』という行為だけを独立させ価値づけることによって、『芸術』が存在している」ということを物語っていると言う<sup>70</sup>。

中原の言うように、ホワイトリードのような造形作品は造形性としての魅力もあるが、それよりも「部屋の静寂と空間をミイラ化する」というコンセプトのもと、部屋の空間を型取りしたという事実が作品の最大の魅力であり、鑑賞すべき対象である。よって、その事実とコンセプトを知ることができれば、〈もの〉としての作品は写真を見ることで事足りるのかもしれない。しかしながら、マルローが「写真に撮られうる」ものとなった芸術の歴史を「想像の美術館」というのは、作品のコンセプトやその作品が存在した事実、そ

---

<sup>69</sup> 中原佑介「現代彫刻論—物質文明との対峙」『中原佑介美術批評 選集』第六巻 現代企画室+Bank ART 出版 2012 p.210 参照。

<sup>70</sup> 同上



のものが引き起こした出来事自体が作品であるという意味を含んでいると考えられる。その意味で、今日の造形表現では、現物ではなく作品写真を見ることだけでも鑑賞者は作品を想像し、鑑賞することができるのである。〈もの・ひと・場〉を考慮し、さらには〈素材—技法—かたち〉にいたっても作品のコンセプトが反映される造形作品は、写真や資料からでもその作品の成り立ちや作品にまつわるストーリーを想像し、作品について鑑賞者は思考することができる。それゆえに「写真に撮られうる」ものとしても作品は存在することができる。鑑賞者が作品を「見る」行為は作品に含まれるコンセプトやそれに伴った表現行為について認識し、コンセプトとつくられた作品について「考える」行為と直結している。この「考える」行為と直結しているという点で、現代の作品がただ「見る」ものとしてだけ存在しているとするのは語弊があるのであり、ある作品がなぜ、どのようにしてつくられたものであるかを「考えるながら見る」ことで今日の造形作品は存在していると言えよう。ただし写真によって作品を「考えながら見る」ことができるとしても、〈もの・ひと・場〉を考慮し、〈素材—技法—かたち〉を扱う造形作品は、その時、その場で表わされるものである。よって、「写真にとられうる」ものであるとしても、造形作品はその時、その場で鑑賞されるべきものであることは留意しておきたい。

今日の現代美術表現において、制作者はかたちとしての〈もの〉をつくるのか、またはつくらないのかさえコンセプトによって選ぶことができるようになった。「つくらない」という選択肢さえ何かしらの意味をつくることだからである。つまり現代において作品をくつくる>ことは、作品にまつわる意味、そして作品にまつわる出来事<sup>71</sup>といった非視覚的、非物質的事物をふくめて作品をくつくる>のが今日の造形表現なのである。

---

<sup>71</sup> 筆者は修士論文「〈できごと〉としての美術表現—インスタレーションとアートプロジェクトから考える—」において、特定の場所で展示をするといったインスタレーション作品の性質から、「いま」、「ここで」展開する作品の今日性、場所性について論じた。「出来事」という言葉は一般的に不意に起こった事件や事故といったようなニュアンスを含むが、「今」、「ここで」という今日性と場所性に特化する作品は、気にとめなければ過ぎ去ってしまうような「今」という時間を刻み込むような表現である。また「今」に表わされた作品は、過去の記憶や経験を回想し、未来を想起するような美術表現である。このような考えから、今日性と場所性に特化した美術表現は過去の記憶や経験を回想し、未来を想起するようなくできごと>としての美術表現であり、それが起点となって鑑賞者の視点にも影響する可能性について言及した。修士論文の内容に即したかたちで、本論文で扱う「出来事」という言葉は、作品が「今」を意識し、過去と未来を想起・想像するようなストーリーを起こすこと自体を指す。つまり現代美術における造形作品が生みだす作品にまつわるストーリーは非視覚的、非物質的であっても鑑賞者が過去と未来を想起、想像するものであり、作品の生みだす要素のひとつなのである。制作者と鑑賞者が作品を介して相互関係にある現代美術表現において、作品によって出来事が起こることもまた作品なのである。筆者修士論文「〈できごと〉としての美術表現—インスタレーションとアートプロジェクトから考える—」2010、及び拙稿「〈できごと〉としての美術表現」東京藝術大学美術教育研究室編『美術と教育のあいだ』東京藝術大学出版会 2011

### 第三節 鑑賞における思考

#### 第一項 対話型鑑賞にみる現代美術の鑑賞—他者と交流する思考—

第一節ですでに述べたことではあるが、現代美術に関する書籍において現代美術作品は鑑賞者が思考する媒体として捉えられる傾向にある。そこで本節では鑑賞における「思考」について記しておきたい。

現代美術の鑑賞においては作品の見方、すなわち鑑賞者が作品を「見る」という行為の再考が議論される。例えば建畠哲は「現代美術はまだ時間の篩にかけられておらず、またあらかじめ定められた解釈というものがなく、鑑賞者が自分の手で篩にかけ自らの目で判断しなければならない、それが面白さでもある」<sup>72</sup>といい、倉林靖は「アートを見る目として大事なのは、評価のまだ定まっていない現代アートに対して、一人一人が周囲の人々の見方に振り回されずに、自分が所有するという意識をもって、自分にとってその作品がどのような価値をもつか、また自分なりの判断を下していくことである」<sup>73</sup>という。両者からは現代美術において鑑賞者が自主的な姿勢で作品を「見る」ということが重要であるという主張がみとれる。

また江東光紀によれば、現代美術において鑑賞者は『モノの見え方』を『モノの見方』へと変化させることによって、自らの生きる世界と主体的に関わって行く回路が豊かになっていく<sup>74</sup>という。これは一つの作品が例えば「明るく楽しい」ものとして楽しめるものであったとしても、「明るく楽しい」の中に潜む何かを読みとることにより深い鑑賞体験になるという主張である。すなわち現代美術作品を「見る」ことは、「見える」ものを受動的に受け取る姿勢ではなく、どのように「見る」か、といった鑑賞者の主体性を求めるのである。このように今日において現代美術は鑑賞者が主体的に「見る」ことによって思考する媒体として捉えられているのである。

このように現代美術は鑑賞者の思考を働かせる媒体であり、鑑賞者が主体的に作品を「見る」ことによって鑑賞体験が深められるという観点から、現代美術作品の鑑賞に力を入れる活動として対話型鑑賞（dialogical appreciation）<sup>75</sup>がある。対話型鑑賞は、ニューヨーク

---

<sup>72</sup> 建畠前掲書 p.7

<sup>73</sup> 倉林前掲書 p.10

<sup>74</sup> 江東前掲書 p.2

<sup>75</sup> 対話型鑑賞はアメリカ・アレナスが始めた後の1988年からニューヨーク近代美術館で美術鑑賞法として開発されたVTC(The Visual Thinking Curriculum)を当時の教育部長フィリップ・ヤノウィンと認知心理学者のアビゲイル・ハウゼンが学校教育を意識して深化させた。アメリカでは約300の学校および約100の美

近代美術館で1984年から96年までギャラリー・トークなどの教育プログラムを担当し、「視覚を用いて考えるためのカリキュラム (The Visual Thinking Curriculum)」の制作をしたアメリカ・アレナスがつくったとされる。対話型鑑賞において、主催者は作品の解釈のしかたや作品についての知識を鑑賞者に一方的に解説しない。なぜなら鑑賞者同士で作品を介して対話や交流がなされることを目的としているからである。そのため対話型鑑賞では、鑑賞者が作品を見た時の感想を重視し、想像力を喚起しながら他者と感想を述べ合い意見交換をするといった交流がなされる。日本では98年にアレナスの著書『なぜ、これがアートなの?』<sup>76</sup>が出版されたと同時に、98年から99年にかけて豊田市美術館、川村記念美術館、水戸芸術館現代芸術センターとの共同企画により著書と同名の展覧会が開催された。その後対話型鑑賞は、鑑賞者の思考力や対話能力の向上の手だてとなる鑑賞方法として注目されるようになった<sup>77</sup>。日本の教育分野では、2002年4月の学習指導要領の改訂によって美術・図画工作の授業内容に鑑賞の充実と、美術館・博物館等の積極的な活用が明示されるようになった。このように教育の分野でも作品の鑑賞が重視されるようになったことも背景となり、作品を見て思考し、他者と交流する対話型鑑賞は注目されている。作品を介して思考する、という観点は、前述したように現代美術作品が鑑賞者に思考を促す媒体であるという位置づけによるものである。このように今日の日本において、現代美術は子どもや鑑賞者の思考能力、対話能力の向上に資するものとして期待されていると言える。

## 第二項 アートプロジェクトにみる日本の現代美術—他者と共創する思考—

近年、現代美術作品は美術館やギャラリーといった施設内での展示に限られず、特定の地域の空き家や土地などの野外施設や公共空間を利用した展覧会および活動が多く行なわれるようになった。制作者は現地で滞在制作、または展示を行う。さらに鑑賞者に向けたトークショーやワークショップ、討論会なども行う。地域住民やボランティアの人びとが、制作者と共に作品をつくる場合もある。このような体系の美術活動は、総じてアートプロジェクトと呼ばれる。例えば大地の芸術祭—越後妻有アートトリエンナーレ、

---

美術館・博物館で導入されているだけでなく、企業や病院のスタッフ研修にも取り入れられているとされる。DMP Museum Information Japan, *artscape*, <http://artscape.jp/artword/index.php/> 2014年5月1日最終アクセス参照。ARDA「美術鑑賞教育」<http://www.arda.jp/Bklectures VTSF2013.html> 2014年8月26日最終アクセス参照。

<sup>76</sup> アメリア・アレナス著 川村記念美術館監修 福のりこ訳『なぜ、これがアートなの?』淡交社 1998

<sup>77</sup> 前掲ウェブサイト DMP Museum Information Japan 2014年4月15日最終アクセス参照。

IZUMIWAKU Project、「時の蘇生」柿の木プロジェクト<sup>78</sup>などここでは挙げきれないほどのプロジェクトが日本で行われている<sup>79</sup>。

アートプロジェクトとしての芸術活動を先駆的に進めてきたのは日本ではなくヨーロッパ<sup>80</sup>であり、その経緯は、西洋における17世紀半ばから現在までの美術作品の展覧会の変容にみてとれる。そもそも受注制作により、教会の壁画や特権階級の者だけが所有していた17世紀以前の美術作品は、17世紀半ばにフランスに王立絵画彫刻アカデミーが設立されたことにより芸術家の自由な創造活動によってつくられるようになる。そのころ特権階級の者がもつコレクションとしての美術作品を一般に公開する「美術館」が現れたのち、1737年に王立芸術アカデミーがサロンを確立する。サロンをきっかけとしてあらゆる階層の人々、公衆に開かれた芸術作品の鑑賞が可能となり、公衆と美術作品が出会える場が広がっていった。1874年には印象派展、1884年にはアンデパンダン展と次々に展覧会が公共に向けて展開され、画廊の活動が活発になっていった。美術における展覧会の形態の変化によって、美術作品は個人のコレクションのための創造物から、だれでも見ることができる創造物として「公共性」を伴うようになる。その一方で、八田典子によれば「本来、芸術表現と『場』の関わりは密接なものであったが、近代以降、美術館の成立と相俟って、その関係は濃密さを失ってきた」<sup>81</sup>。そこで「その不自然さを解消するかのようになり1960年代以降はアースワークなど『場』との結びつきを重視する芸術活動が、1995年にはアートプロジェクトの発端である国際展、ヴェネチアビエンナーレがイタリアで開催された。」<sup>82</sup>このような経緯は「場」に密着した美術活動を行なうアートプロジェクトの源泉であり、首都大学東京システムデザイン学部教授である長田謙一によれば、アートプロジェクトはヨーロッパでは先鋭な社会性を強く持ち、例えば戦争の記憶に関わったり、あるいは資本主

---

<sup>78</sup> 八田典子「『アートプロジェクト』が提起する芸術表現の今日的意義—近年の日本各地における事例に注目して—」『総合政策論叢』第7号 2004 p.137

<sup>79</sup> 筆者は2005年、2008年に鹿児島県の離島である甬島でのアートプロジェクト、KOSHIKI ART PROJECT「甬島で、つくる。」に参加してきた。アートプロジェクトに関しては修士論文「〈できごと〉としての美術表現—インスタレーションとアートプロジェクトから考える—」において考察した。本論文では筆者自身がアートプロジェクトに参加した経験をもとに論ずる。

<sup>80</sup> 70年代前半、ベルリンの美術史家、美術家、美術教育家などがつくった NGBK という団体が始まりであるとされる。熊倉純子監修 菊池拓児、長津結一郎企画・編集+アートプロジェクト研究会「日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990年→2012年」『日本文化発信プロジェクト』第一章 pp.1-25 参照。<http://www.tarl.jp/wp-content/uploads/2013/05/2014年6月29日最終アクセス>

<sup>81</sup> 八田典子「芸術受容の『場』の変容—『大地の芸術祭』に見る『展覧会』の新しいかたち—」『総合政策論叢』第7号 2004 p.17

<sup>82</sup> 同上参照。

義の現代的な問題が設定されているとされる<sup>83</sup>。

社会的先鋭さのあるヨーロッパのアートプロジェクトに比べて、作品や活動自体の社会的先鋭さは日本のアートプロジェクトには見られないと長田は述べる<sup>84</sup>。また広島市立大学芸術学部准教授の加治屋健司も「これだけ多くのアートプロジェクトが行われている国は、日本以外には少ないのではないのでしょうか」<sup>85</sup>と指摘する。つまり、ヨーロッパの動向に対して90年代以降の日本のアートプロジェクトは日本特有の進化をしているのである。このことから、アートプロジェクトの動向によって日本において現代美術の社会的位置づけがどのようなものかを捉えることが可能であると思われる。そこで熊倉純子がコーディネーターとして実施した日本のアートプロジェクトに関する公開講座の成果物「日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990年→2012年」<sup>86</sup>を参照し、日本のアートプロジェクトの成り立ちと、そのねらいから日本における現代美術の位置づけについて記すこととする。

熊倉によれば、アートプロジェクトは「現代美術を中心に、1990年代以降日本各地で展開されている共創造芸術活動」<sup>87</sup>である。日本のアートプロジェクトの成り立ちについては、1950～1980年代にアートプロジェクトの「前史」としての活動がみられたとされ、1990年代以降に各地域で起こったさまざまな試みがアートプロジェクトと呼ばれている。「前史」としての1950年代から1980年代にかけて、日本では制作者によって結成されたグループによる団体・野外美術展が行なわれた。浅井俊裕によると、50年代には<実験工房>や<具体美術教会>というグループが存在し、60年代に入る頃からは前衛美術のグループ<sup>88</sup>が全国各地に多く誕生し、展覧会や宣言文、あるいは「ハプニング」などの活動を通して活発に自己主張を展開した<sup>89</sup>。特に60年代以降はパブリックアートやアースワークの色彩が強い彫刻作品が中心としてみられるようになり、前述したようにこのような動向を浅井は「各美術家たちが自分の生活の拠点から芸術自体を問い直そうとする自己言及の試みだった」<sup>90</sup>

---

<sup>83</sup> 加治屋健治、長田謙一 熊倉監修前掲論文 pp.1-25 参照。

<sup>84</sup> 同上

<sup>85</sup> 同上 p.24

<sup>86</sup> 同上

<sup>87</sup> 同上第0章 pp.0-2 参照。

<sup>88</sup> 浅井は札幌市の<組織>、水戸市の<ROZO 群>、前橋氏の<群馬 NOMO グループ>、浦和氏の<埼玉前衛>、東京の<ネオダダ>、<ハイレッドセンター>、関市の<VAVA>、武生市の<北美文化協会>、名古屋市の<ゼロ次元>、高知市の<前衛土佐派>、福岡の<九州派>などを前衛美術集団として例に挙げる。浅井前掲書 p.15

<sup>89</sup> 浅井同上 p.15 参照。

<sup>90</sup> 同上

と解釈する。その後 70 年代には野外美術展が急増し、作品を公共の場で発表することで制作者自身が芸術の在り方それ自体を問う活動がみられるようになり<sup>91</sup>、80 年代後半には同時代の人々を巻き込んだ、「場」という概念を含んだ表現やプロジェクトが登場し<sup>92</sup>、90 年代以降、野外彫刻展の展開を背景とした現在のアートプロジェクトに近い事例が登場する<sup>93</sup>。その中で、制作者たちは芸術の新しい環境を目指し、同時代の社会的公共の場に入ってその地域性や人びとという社会と関わりながら展開するといった、「共創的芸術活動」がみられるようになった<sup>94</sup>。そして 94 年から 2003 年まで、ワークショップや討議に住民を巻き込みながら、まちの過去・現在・未来に関わるような社会的文脈としてのサイト・スペシフィックな表現がなされたこともあり、2000 年以降は芸術を芸術としてのみ考えるのではなく、「まちづくりなど他分野と結びつき、社会の仕組みへ働きかける」ものとしてアートプロジェクトが生まれ展開した<sup>95</sup>。このような流れから、今日アートプロジェクトは現代美術を社会に介入させる「社会システム」となっているのである<sup>96</sup>。

アートプロジェクトは制作者が主体となるもの、自治体が主体となるもの、民間の人びとが主体となるものなど企画の体系や内容、規模は様々である。アートプロジェクトは現在進行形のものであり、確立した概念はないが、熊倉監修の成果物によれば共通した特徴としては次の 4 つが活動内容としてある。

まず 1 つめは、「制作過程を重視する姿勢と、その過程の積極的な開示」である。特定の地域で制作者が滞在制作する場合、その制作過程を鑑賞者は見ることができる。また地域住民が参加して制作者とともに作品を制作する場合もある。すなわち作品は制作者の手によって完成されたものが展示されることに限らず、つくられていく過程が鑑賞者に開示されることによって制作過程自体が美術活動として捉えられているという特徴がある。

次に 2 つめは、「実施される場やその社会的状況に応じた活動」である。ある特定の地域で作品が制作、または展示される以上、その地域の文化や営みなどといった社会的状況などを作品に反映させ、その「場」で作品が展開されることに意味が見出される傾向にある。

そして 3 つめは「さまざまな波及効果を期待する、継続的な展開。さまざまな属性の人

---

<sup>91</sup> 1977 年にドイツで開催された「ミュンスター彫刻プロジェクト」は日本におけるアートプロジェクトに大きな影響を与えた。熊倉監修前掲論文 第 0 章 pp.3,4 参照。

<sup>92</sup> 同上 p.4 参照。

<sup>93</sup> 同上

<sup>94</sup> 同上

<sup>95</sup> 越後妻有アートトリエンナーレが一例として挙げられる。同上

<sup>96</sup> 同上 p.5

びとが関わるコラボレーションと、それを誘発するコミュニケーション」である。前述したように、作品によっては制作者以外の人びとが参加する。それに加えてアートプロジェクトでは、美術表現を通して人びとが交流し、プロジェクトに携わることで、身分や分野を超え、それ以前には関わりをもたなかった人同士の新たなコミュニケーションが生まれることを期待する。

最後に4つめは、芸術、美術に限らず他の分野、人びととの交流をなし、関心を向けることを可能にする試みである。「芸術以外の社会的分野への関心や働きかけ」であるアートプロジェクトは芸術、美術表現を中心に展開されるものではあるが、その活動内容には地域の場所性を反映したものや人びとの交流を反映する<sup>97</sup>。以上の4つの特徴をもって、1990年代以降からアートプロジェクトは美術表現を特定の地域という社会的な場に介入させ、その地域に生きる人びとと共に、その「場」で、前述した4つを「共創造」する仕組みなのである。

ここまで日本におけるアートプロジェクトの成り立ちとその特徴について記した。90年代以降の日本のアートプロジェクトでは現代美術を通じた市民参加、地域おこしというねらいをもって展開する傾向にあり、美術の非専門家が運営しているものが大半であるという現状もある<sup>98</sup>。そして2000年代から圧倒的にプロジェクトの数が増える傾向にある。アートプロジェクトを通して他者と交流する、制作者と共に作品をつくりあげる、制作者の作品制作にボランティアで協力する、鑑賞者ではなく主体的な企画者、創造者となるといった様々なかたちで、人びとはプロジェクトに加わる。すなわち鑑賞者は作品を見ることに限らず、創造活動の「参加者」なのであり、日本の現代美術において鑑賞者は創造者ともなる可能性が開かれている。まちのなかで、多様な人びとと美術活動をすることに根ざしているという点で、日本のアートプロジェクトは日本独特のかたちで展開しているのである。

以上のことから、日本において現代美術は地域おこしとして特定の地域の「場」に意味を見だし、他者との多様な価値観の交流を促す起点となるものとして期待されていることが分かる。制作者、作品、まち、人の間で起こるプロセスすべてを美術表現とし、鑑賞者が「参加者」として関わって共に考え創造するという点で、でき上がった作品を鑑賞する従来のものとは鑑賞のスタイルが異なる。すなわち今日の日本において、現代美術の鑑

---

<sup>97</sup> 同上 p.2 参照。

<sup>98</sup> 熊倉監修前掲論文 pp.1-26 参照。

賞は鑑賞者が参加することも創造活動の一環として捉えられており、制作者、鑑賞者という枠組みを越えて人同士が共に思考する場をつくるものとして機能しているのである。

### 第三項 現代美術の今日的位置づけと課題

対話型鑑賞やアートプロジェクトの動向は、現代美術作品は鑑賞者が主体的に思考しながら「見る」ものであり、さらには現代美術を通して他者と交流し、思考し合う媒体であることに現代美術の良さがあることを示唆する。特に作品が特定の地域に展示され、鑑賞者や社会との交流をもつことを目的としたアートプロジェクトは、制作者と鑑賞者、美術と社会といった枠組みを越えて、人どうしに関わり交流するなかで多様な価値観を認め合う「コミュニケーション」を生み、ひと・まち・社会を活性化する起点として期待されている。60年代以降、「社会の状況を反映する『思考』中心の芸術」が発展して以来、今日の日本では鑑賞においても思考を促すものとして期待されている。すなわち現代美術は制作者にとっても、また鑑賞者にとっても思考がキーワードとしてある美術表現なのである。

ただし、現代美術に関する先行研究や事例においては、思考する媒体としての現代美術の意義や教育的可能性は鑑賞者に委ねられる傾向にある。反対に、制作者がなぜ現代美術作品をつくるのか、思考を伴う創作行為をするのか、その意義が客観的に語られる事は少ない<sup>99</sup>。

例えば先に挙げたアートプロジェクトの成果物には、「日本におけるアートプロジェクトでは、制作者はコミュニティ内に『異物』として介入し、コミュニティ内の媒介者となる。そうすることで既存のコミュニティとは異なる人間関係が形成される」<sup>100</sup>という一文がある。「異物」という言葉が現すように、制作者は特定の地域に介入し、創作行為をすることでひと・まち・社会に新たな動きをつくるキーパーソンのような役割を担っていることがわかる。しかし「異物」のようにまるで地域住民とは違う存在として、あるいは創造的な能力を携えた人物として制作者が一般的に理解されることに留まっているとも捉えられる。このように制作者が「異物」として社会に介入することが善いことであるとされても、それはただ作品をつくる人として制作者の存在を捉えているだけに過ぎず、制作者が創作行為をすること自体の意義に言及されることは少ないのである。

このような状況のなかで、制作者にとっての創作行為の意義を示唆する事例として大学

---

<sup>99</sup> 制作者が自己の作品について述べる文献はあるが、制作行為そのものを客観的に論考したものは少ない。

<sup>100</sup> 同上



の授業でアートプロジェクトを学生が企画し、実行する実践は興味深い。例えば首都大学東京の教授である長田謙一は、前任の千葉大学、教育学部において2000年から授業の一形態としてアートプロジェクトを行なった。授業の一環としてアートプロジェクトを行うにあたって、長田はアートプロジェクトを通して学生自らが課題を切り拓いていくことをねらいのひとつとしている。長田によれば、プロジェクトとは「未来に向けて何かを投げかけること」を意味する。これはプロジェクトという言葉がラテン語で「前方へ投げる」という意味が語源にあるからである。この観点から長田は、教員が設計図を持って指示するのではなく、「投げるコンテンツそのものを自らつくり出し、前へと投げ、それを実現していく」という「学生主導」のスタイルでアートプロジェクトを進めている。「投げるコンテンツそのものを自らつくり出し、前へと投げ、それを実現していく」という過程は、制作者の創作行為そのものである。長田の授業実践のなかでは、学生たちは毎週10時間以上の討論をしてプロジェクトを実行する。また加治屋は思考することを技術として捉え、思考を伴う創造活動のプロセス自体を意義のあるものとして大学の授業で実践している<sup>101</sup>。このように学生主導で「毎週10時間以上の討論」をするということや、技術として学生たちが思考することをねらいとした両者の実践は、まさに学生たちを制作者の立場に立たせるようなものである。つまりこの事例は、制作者が思考しながら創作活動を行うこと自体に意義があることを示唆するのである。

ただし、制作者という立場の人間が創作行為をする意義について、一般的にその理解がなされているかということ、やはりそうではないと思われる。浅井俊裕は「美術家は、現実世界に対する特権者ではなくなり、現実を『強調』したり『体験』させたりする存在となったが、それと同時に作品には彼らの思考や観念が色濃く反映するようになった。ところがこうした歴史のなかで、いつしか美術家は人間と物との関係を離れて、人間がつくった社会に対して特権的な発言者である（べきだ）と勘違いするようになったのではないか」<sup>102</sup>と言う。しかし本来、制作者は特権的発言者となるために創作行為をしているのではないはずである。特権的発言者として活動したいのであれば、作品制作ではなく布教活動や政

---

<sup>101</sup> 熊倉前掲監修論文第1章 p.1-9 参照。

<sup>102</sup> 浅井の指摘は制作者が社会に対して特権的な発言者ようになる傾向の是非を巡るものではないが、制作者の非存在的かつ孤高の立場から鑑賞者に現実を「強調」したり「体験」させるという態度が制作者のアイデンティティを支えていることを主張するものである。浅井前掲書 p.10

治活動を行う方が直接的である。制作者の立場からすれば、作品をつくる動機や意図は様々であるとしても、まずは自分自身のために作品を制作しているのではなかろうか。ポストモダン以降、自分自身が強固な存在ではなく自分の外の世界との関係によって存在していると制作者が捉えるようになってから、制作者は自分の外の世界との関係に自分自身の生き方をみつめ、自己言及を行なうようにして現代美術が発展してきた。すなわち本来制作者たちは社会について言及するのではなく、あるいは社会に対して発言をするのではなく、それ以前に社会を通して自己に言及してきたはずである。社会を通して自己のありようを捉え、自己を通して社会のありよう捉える。このような創作行為の結果、制作者という一人の人間が社会を捉えたものとして、作品がつくられてきたはずである。それがいつしか、現代美術は鑑賞者に思考を促す良いものとして捉えられる一方で、制作者は社会というコミュニティに介入する「異物」として、社会に対する「特権的な発言者」として捉えられることに留まっている。制作者が「異物」や「特権的な発言者」として一般的に捉えられることに留まるのであれば、現代美術が社会に浸透するのと反対に、制作者はますます社会から離れた存在になるという事態が起こり得る。

たしかに現代美術は、鑑賞者に思考することを促し、新たな人同士の交流や社会のコミュニティを形成するかたちで、ひと・まち・社会に良い影響をもたらす可能性がある。しかしながら鑑賞者に現代美術のひと・まち・社会への影響というのはあくまで現代美術のもたらす二次的要素である。制作者は、鑑賞者に思考を促し、新たな人同士の交流や社会のコミュニティを形成するために作品をつくっているのではなく、制作者自らの動機と意思によってつくっているのである。現代美術作品をつくることは制作者という一人の人間にとっていかなる意義があるのかという観点が抜け落ちたまま、いかにも現代美術が鑑賞者、および社会にとって良いものであるという観点が先行するのであれば、現代美術は啓蒙的なもの、あるいは人間関係やまちづくりを活性させることに役立てられる道具といった漠然とした印象が社会に浸透するだけであって、実に説得力に欠けるのである。

人の思考を伴う美術表現として現代美術を捉える場合、現代美術について語るにはまず制作者にとっての現代美術表現をする意義を明らかにする必要がある。それは制作者の思考と創作行為との関係、その内実を明らかにすることで成すことができると予想される。特に作品をつくる当事者、つまり制作者が、その知見と経験を基に創作行為における制作者の思考についてその内実を論ずることが有効であると考えられる。制作者は作品をつくることが本業であり、自身の創作活動の内実について語る事は客観性に欠けることとなるのかもしれない。しかし生きた知見と経験に基づいて論ずることで、制作者がなぜ現代美

術作品をつくるのか、そこにどのような意義があるのかを生きた言葉で指し示すことができる。そこで第二章からは、造形作品の制作者である筆者の制作過程を分析し、コンセプチュアリズムを受け継いだ今日の造形表現における制作者の内的思考について考察する。

## 第二章 制作者の内的思考と造形表現

### 第一節 制作過程における活動段階—作品制作記録からの考察—

筆者は自身の作品のコンセプトをもとに素材や表現手法、作品形態を思案し、造形作品をつくる制作者である<sup>103</sup>。1980年代に生まれ、2000年以降に美術を学びはじめた筆者にとっては、制作活動を始めた当時すでにネオ・コンセプチュアル・アートのありかたは当然のことのように浸透していた。「作品のコンセプトがあって作品はつくられる」、または「つくられた作品には作品のコンセプトがある」というコンセプチュアリズムが根底にある美術表現はもはや新しいものではなく、通常のものであった<sup>104</sup>。このように美術表現にコンセプチュアリズムが浸透している時代に美術表現を始めた経緯から、筆者はコンセプチュアル・アート、およびネオ・コンセプチュアル・アートの影響下にある制作者として位置づけられる。そこで現代に生きる制作者の事例として筆者の制作過程を分析対象とし、筆者のシリーズ作品《portrait》（写真2-1）の制作前から展示までの活動内容を記す。そして活動記録をもとに、制作過程にある制作者の内的思考について分析する<sup>105</sup>。

《portrait》は、「人々の存在の儚さとその美しさを表現する」という作品のコンセプトのもと2013年に制作した壁掛けの半立体作品である。「人々の存在」をコンセプトのなかで

---

<sup>103</sup> 筆者は多摩美術大学の彫刻学科において粘土、石、金属、木といった素材を通して彫刻の基礎を学び、その後は自身のコンセプトをもとに扱う素材や作品形態を自由に扱う制作活動をしている。特に立体作品やインスタレーション作品を制作する。多摩美術大学彫刻学科は塑像専攻、石彫専攻、金属専攻、木彫専攻、諸材料専攻の5つの専攻で工房が分かれており、学部1、2年次では基礎課程として各専攻の教授の指導により一通りの素材に触れ、課題を与えられるなかで実習および作品制作を行なう。学部3年次から4年次にかけては各学生の選択により各専攻に分かれ、学生個人のテーマのもと作品制作を行なう。そのなかで筆者はコンセプトをもとに素材や表現手法を選び作品制作を行なう諸材料専攻を選択し学んだ経緯がある。

<sup>104</sup> 大学学部の実技実習で筆者は作品をつくる前に、これからつくろうとする作品のコンセプトを文章化し、授業内で他の学生にプレゼンテーションを行なってから作品をつくるといったカリキュラムのもと、多様な素材を使った立体造形表現を学んだ。このようなカリキュラムのありかたからしても、コンセプチュアリズムが造形表現の根底に浸透していることがわかる。

<sup>105</sup> 筆者自身の作品および制作過程について論ずることは、分析する対象が当事者の活動であるために客観性をもって分析することは難しく、主観的な感想文となる危険性もある。しかしながら本論文は制作者の観点から、思考を伴う創作行為の意義を見出すことを主目的としている。制作過程について分析することには、制作をする当事者であるからこそ語りうる経験と知見が、実際の考察を進める手がかりとなる。そこで筆者自身の制作過程を扱う際には、できる限り客観的な分析をすることに留意しつつ、制作過程に関する先行研究を参照しながら論ずる。また当然ながら、作品の制作過程は制作者によって異なる。本論文で扱う筆者の制作過程は、あくまで80年代以降に生きる制作者の一例に過ぎない。ただし美術表現が多様化した今日、全ての制作者の制作過程を分析するのは極めて困難である。そこで本論文では筆者の制作過程を分析することで、現代を生きる制作者がどのような思考を経て作品をつくっているのか、その一例を明らかにする。

も主題としていることから、本作品は「人々の存在」を証明するである「肖像写真」をモチーフとしている。また「儂さと美しさ」を表現するために、作品の形態と素材は、水滴を模した透過性のあるかたちを接着剤でつくっている。そしてガラス面につく結露のようなイメージで水滴を模したかたちをフォトフレームに配置し、配置した水滴状のかたち、その全体から人物像がみえるような作品である。

《portrait》の制作過程を大きく分けると、つぎの5つの活動段階がみられた。それは制作前の段階（0）、外的事物に着目し、考えたことを記録する段階（1）、素材・行為の実験から表現手法を思案する段階（2）、実制作をする段階（3）、展示をする段階（4）である。

段階（0）は筆者が生まれてから作品制作を始めるまで、日常生活を生活している段階であり、作品制作につながる制作以前である<sup>106</sup>。この段階（0）で筆者がある外的事物に注目したとき、段階（1）に移る。

段階（1）では、筆者はある外的事物に意識的に注目する。そして注目した外的事物について筆者が考えたことを言葉・ドローイング・写真を用いて記録する活動を行う<sup>107</sup>。本作品をつくる前に筆者が注目し、記録を始めた外的事物とは、公共の場に書かれた落書きであった<sup>108</sup>（写真2-2）。落書きに注目し始めたのは、公園や公衆トイレなど、公共の場に人の名前やメッセージなどが書かれた落書きをふと気にしたことが始まりであった。もともと筆者は様々な場所に落書きがあることは知っており、ひとつの落書きを見て影響を受けるような大きなきっかけはなかったが、一度落書きを気にしはじめると筆者は観光地などあらゆる公共の場で多くの落書きがあることに気がつき、それらを意識的に見るようになった。

意識的に見るというのは、日常にある外的事物にあえて注目し、それについて考えている状態である。意識的に落書きを見ることによって、筆者は落書きの急いで書いたような塗料の様子や筆跡、メッセージや名前といった落書きの様子から、それらを「人々が残した痕跡」<sup>109</sup>として捉えるようになった。なかでも特に名前を記す落書きが多いことから「な

---

<sup>106</sup> 制作過程を考察するにあたり、筆者が作品制作を始める前の段階であることを示すために、制作の前段階を（0）段階とした。

<sup>107</sup> 言葉によって記録する場合は、短い文章や単語と併せて簡単な図やドローイングを描く。写真は、気になった外的事物を視覚的に記録するために使用する。

<sup>108</sup> 筆者は2008年から人々が観光名所や公園などに残した名前やメッセージといった落書きに注目しはじめ、2011年から日本の公園で、2012年からはヨーロッパ諸国の観光地等で目にした落書きの写真撮影を行なう。

<sup>109</sup> 「人々が残した痕跡」というのは、本作品以前に制作した作品においても考えていた観点である。この

ぜ人は自分の名前を公共の場に残すのだろう」という疑問を抱き、結果として「人の存在」は痕跡として残すしか表わせないような、「不確かなもの」であるという印象を抱く。

落書きに注目するのと同様に、次に筆者は観光者が記念撮影をする姿に注目し、記録を始める<sup>110</sup>（写真2-3）。観光者も意識的に見ると、人々がポーズをとりながら記念撮影をする姿が「この場所に来た」という自分の存在の証明を残すような姿として筆者には感じられた。そして落書きと同様に、観光者の姿からも筆者は「人の存在」は「不確かなものである」という印象を抱く。

このように外的事物に意識的に注目することで得た「人の存在」は「不確かなものである」という考えは、筆者個人の物事に対する考え方という意味での観念である。人によって落書きも観光者も、日常的にある事物であり、特別注目に値するものではない。全ての人々が落書きや観光者から「人の存在」について考え、またそれを「不確かなもの」として捉えることは一般的ではないはずである。しかしながら筆者にとっては目に留まる事物であり、そこから筆者は「人の存在」について考え、さらにそれは「不確かなもの」と捉えている。このように段階（1）では制作者個人にとって注目に値する外的事物を、意識的に見ること自分なりの観念をもとに思考を働かせている。観念とは一個人の物事に対する考え方であり、観念は一個人が自分自身に問いかけることで明らかになるものではない。外的事物、および自分のまわりにある物事に対峙した時に初めて人は自分なりの観念で物事を考えるのであって、その時に初めて個人の観念が明らかになるのである。この意味で、段階（1）は外的事物と対峙することで制作者個人の観念を見出す段階なのである。

また段階（1）は、新たな作品のアイデア、およびコンセプトを設定するきっかけを模索している段階である。模索するといっても闇雲に考えているのではなく、ある外的事物について言葉、ドローイング、写真を使って記録しながら考えることを通して少しずつ明らかになる制作者自身の観念を、いかに作品のコンセプトとして設定し、作品をつくっていくかを考える。例えば「人の存在」は「不確かなもの」であるという観念が見出されたとき、これを作品のコンセプトとした場合にどのような手法で造形作品にすることができるかを筆者は想像する。ただし実際の制作過程では「人の存在」は「不確かなものである」という観念が見出されただけでは、それをコンセプトとして実制作に入ることはなかった。

---

ことについては第二章第三節で詳しく述べる。

<sup>110</sup> 当時筆者は、チェコ共和国のプラハに滞在していた。プラハは観光地であるため、毎日各国から多くの観光者が集まり、また帰って行く様子が見られる。そのような人々の様子を見るなかで、観光者に着目するようになった。

なぜなら「人の存在」は「不確かなもの」であるというのは、単なる「人」に対する個人的な感想であり、「不確かなもの」というイメージを造形作品としてどのように表わすことができるのか、具体的な構想が思いつかなかったためである。このように外的事物を通して自身の観念を見出し、コンセプトと作品のアイデアを考える段階は混沌としている。それゆえに自問自答しながら作品のアイデアやコンセプトを見出そうとするような状況である。

ではどのようにしてこの状況からコンセプトを設定し、実制作に移るのか。それは制作者が見出しはじめた観念はどのようなイメージのものであるかといったかたちで観念に深みをもたせることがきっかけとなる。

例えば本作品では、夜に観光者のカメラのフラッシュの光を見たことがそのきっかけとなった。このとき、筆者は驚かされるような気持ちになった。なぜなら、それまで昼間の観光者にしか注目していなかった筆者にとって、夜に観光者を見ることはそれまでとは違う側面を見ているような状況であったからである<sup>111</sup>。筆者にとって、フラッシュの光は人々の「今」の姿を写真として残すサインのように思われた。一つひとつのフラッシュの光が、「今」という儂くも美しい一瞬の光であるように筆者には感じられたのである。このとき「人の存在」は「不確かなもの」という観点に「儂く美しい一瞬のようなもの」という筆者にとってのイメージが加わり、「人の存在の儂さと美しさ」を「目に見えるかたちで表わしたい」という思いを抱いた。つまり「人の存在」は「不確かなもの」であるという観念に「儂く美しい一瞬のようなもの」というイメージが付加したとき、「人の存在の儂さと美しさ」をコンセプトとしてかたちに表わしたいという動機を得ることとなったのである。

コンセプトと、それをかたちとして表わしたいという動機を得たことで、次に具体的な造形方法考える段階（2）に移る。段階（2）では、段階（1）で抱いたコンセプトを実験的に造形表現の要素である〈素材—技法—かたち〉に置き換える作業をおこなった。この置き換えは、ホワイトリードの作品について述べたことと同じように、制作者なりの経験に基づく解釈、思いといった観念による置き換えである。そうすることで、コンセプトに即した表現手法を思案するのである。実際には10種類以上の実験を行なったが、なかでも本作品につながるものとなった実験は以下の3つである。

まず1つめは、観光者のフラッシュの光を撮影するというものであった（写真2-4）。これは段階（1）で観光者のフラッシュに注目したことから発想を得た実験である。筆者

---

<sup>111</sup> プラハでは夜間も観光者が絶えず写真撮影をしており、遠くから中心地を見るときらきらとしたフラッシュの光を絶えず見ることができる。

は夜間に観光名所に出向き、観光者と互いに向き合いフラッシュを焚いて撮影し合うという方法で、何枚もの写真を撮影した。その結果、筆者はこの方法が作品として成立するためには、継続して多くの写真を撮影することが必要であると判断した。そこで撮影は継続することとし、1つめの実験は保留とした。

2つめは、アルミフレームで観光者の型枠をつくるという実験であった（写真2-5）。段階（1）において筆者が撮影してきた観光者のポーズのかたちをアルミ板でなぞって型枠をつくり、中の空いた形状の人型の枠をつくることを試みた。アルミ板は光を反射するため「一瞬の光」のような効果が得られると考えたことと、アルミ板で枠をつくることで中身のない人型ができることが「存在感のなさ」を表わすことができるのではないかと考え実行したのである。しかし実際につくってみると、モチーフが観光者でなくてもいいと筆者には感じられた。そこで2つめの実験は中断し、保留とした。

最後に3つめは、「人の存在の儚さと美しさ」というコンセプトのもと、扱うモチーフを「人」とした。そしてコンセプトにある「儚さ」や「美しさ」といったキーワードから「実体のないようなもの」という視覚的イメージを連想し、「実態のないようなもの」を表す為に透過性のある素材を扱うという発想に至った。そして透過性のある素材として、筆者は透明な接着剤を使用することとした。実際に接着剤を平面状に垂らすと、水滴のような形状になった（写真2-6）。この「水滴」のような接着剤の形状を見たとき、筆者には「儚さ」「美しさ」といった表現したい思いのキーワードが繋がったように感じられた。そして「透明感のある素材と、水滴のような形状を使って、作品をつくる」という表現手法が今回の作品に使えるといった手応えを得たのである。作品の最終形態としては、水滴のような形状のなかにモチーフである人の像が見えるような作品にするという構想をもった。

このようにコンセプトに沿って＜素材—技法—かたち＞に置き換えることを実験的に行なうことで、扱う素材や技法、かたちがコンセプトに即した視覚的イメージを表わすものであるかを判断することができるようになる。また、＜素材—技法—かたち＞の組み合わせを変えることで、表現手法の可能性が広がる。それと同時に、＜素材—技法—かたち＞に置き換えられた結果を目前にすることで、筆者が抱くコンセプトのイメージはどのようなものであるか、コンセプトの視覚的イメージを吟味し、深めていくことになる。コンセプトと造形作品とが相互関係にあり、制作過程において互いが深みを増していくと先に述べたとおりである。このように段階（2）は、実験的な制作を通して表現手法の可能性を広げ、また吟味する。そしてコンセプトと＜素材—技法—かたち＞とのはざままで試行錯誤をすることでコンセプトとこれからつくろうとする造形作品の視覚的イメージとを擦り合



わせ、コンセプトにあるイメージを<もの>として具現化する方法を探る段階なのである。そして一つの表現手法に絞られたとき、具体的に作品をつくる段階（3）に移る。

段階（3）では、段階（2）で得た表現手法をつかって具体的に扱う素材の選別や、作品の形状や大きさ、展示方法などを具体的に決めながら実制作を行なった。素材、技法、かたち、最終的な展示方法について、常に作品のコンセプトに照らし合わせて選択と判断、決定を行なう。例えば作品のモチーフは、「人の存在」というコンセプトにある主題から、扱うモチーフを「人」と決定する、といったように先に設定したコンセプトから決定をする。この場合、「人」をモチーフとして設定したとしてもその「人」は誰にするのか、どのような「人」を扱うかを決定しなければならない。なぜなら有名な人物をモチーフとして扱った場合、それが作品化したときにその人物特有の歴史的背景や意味性が作品に関わるからである。筆者の作品では、特にそういった意味を含ませた人物ではなく、「現在生きている人」を扱うことが適していると判断した。そのために扱うモチーフの普遍性と匿名性が必要であることから、まわりの知人を作品のモチーフとして扱うこととした。また実験で得た水滴のような粒状の中に人物像が浮かび上がるようにみせる表現方法をできるだけ理想のかたちにするために、あらゆる接着剤を試してより良いものを選び出し、形状についても何度も試して理想の形状を考案した。そうしてつくられた粒状の形を、どのような最終形態とするかという点で、作品の形態は肖像写真を模した形にすることを決め、フォトフレームのガラス面に水滴状の粒を配置することとした。また一人の人物をモチーフとして扱うよりも多くの人々をモチーフとして扱うことが制作意図である「人々の存在」を表わすには適していると考え、シリーズ作品として制作することとした。作品のサイズはおおよそ人物像が見やすいと思われるサイズに設定し、展示するための形状を保ちつつ制作を進めた。

このように、コンセプトをもとに素材や形状などの具体的な決定をしながら実制作を進めるなかで、「人の存在の儂さと美しさ」とはどのような「人」で、どのような「儂さ」で、さらにそれはどのように「美しい」のか、といったようにコンセプトと照らし合せて視覚的イメージを明確化させていく。つまり段階（3）では、作品完成までの制作の段取りを想定しながらコンセプトに即した視覚的イメージを<素材—技法—かたち>の関係に具体的に置き換えて決定していく段階である。

実制作を経て作品を作り上げた後、段階（4）の作品展示に移る。本作品はチェコ共和

国プラハにある Studio BUBEC<sup>112</sup>というスペースで作品展示をした（写真2-7）。この展示場所は普段は共同アトリエであるため、筆者はこの展示空間に特別な意味を持たせず、作品は壁にかけて展示することとした。筆者はどこの壁に、どのような高さ、間隔で展示するかを考慮に入れて、一番作品に見合う個室のスペースの壁面を使用することに決めた。作品には透過性の素材を使用したため、その透明性をより引き出す為には作品への光の当たり方が重要であった。作品の性質から、大きな窓と天窗があり、両方から自然光を取り入れられる個室が展示場所として最も適していると判断した。光源が自然光、というのが筆者にとっては重要で、できれば蛍光灯やスポットライトではなく、自然光の柔らかな光の中で、作品の「水滴」のイメージがより引き立たせられるようにしたいという思いがあった。壁に作品を掛けるにはまずその壁の状態を確認する必要があるため壁面を白い塗装で整えた後、海外での鑑賞者の視点を考慮して少々高めに設置し、客観的に作品の状態と展示室の状態を最終確認して搬入完了とした（写真2-8）。このように段階（4）では再度コンセプトを確認しながら、コンセプトと作品、そして展示場所との関係から考えたうえで作品を設置する段階である。

ここまでシリーズ作品《portrait》の制作過程における活動内容を段階に分けて記してきた。作品は（0）から（4）の各段階を経て作品が完成する。ただし各段階は必ずしも前から順番に進むというわけではない。段階（1）、（2）は同時に行なう場合もあり、段階（2）の実験過程で制作意図がかたちにならない場合は段階（1）で記録したことばや写真の記録をながめ、筆者自身が何に注目し何を考えていたかを思い出すために前の段階に戻ることもある。段階（3）においても、いつも順調に実制作が進むわけではなく、素材や作品形態の選択に迷ったときや思い通りに形がつかれず失敗したとき、実制作が進まなくなったときに制作者はいつでも段階（1）、（2）に戻って考え直す。展示段階（4）に至るまでに、いつでも他の段階に戻ってやり直すのである。このように、各段階を戻ったり進んだりしながらも作品制作が行なわれるのである。

各活動段階の内容をみると、筆者は各段階で異なる＜制作に関するものごと＞との関わりのなかで作品をつくっている。それは段階（1）では注目した外的事物や考えを記録するための言葉・ドローイング・写真といった媒体、段階（2）、（3）では作品をつくる前の実験段階や実制作では作品に使う素材、展示する段階（4）では展示場所である。それ

---

<sup>112</sup> Studio BUBEC は彫刻家の共同アトリエである。年に二回、Art Safari というグループ展示の機会を設けて週末の2日間を展覧会期間とし、一般公開している。

ゆえに、おそらく異なる<制作に関するものごと>との関係のなかで、制作者は各段階で異なる内的思考を働かせていると思われる。そこで次節では各段階における<制作に関するものごと>を明記した上で、各段階で制作者の内的思考について考察する。

## 第二節 制作過程における制作者の内的思考

### 第一項 <制作者—外的事物—もの・行為 I>の関係における原初的思考

段階（1）では、筆者が記録を残しながら外的事物について考える。そのなかで徐々に「人の存在」は「不確かなもの」という観念が見出される。「人の存在」は「不確かなもの」であるという観念に、「儂いもの」、「一瞬のような美しいもの」といったイメージが付加し、イメージを伴う観念が見出される。それをかたちあるものとして表したいという動機として、「人の存在の儂さと美しさ」がコンセプトとなり実制作につながっている。つまり段階（1）では<制作者—外的事物>の関係があり、その関係において制作者は自身の観念およびそれに基づくコンセプトを見出しているのである。

コンセプトの生成過程について書かれた先行研究として、高木紀久子、岡田猛、横地早和子の論文「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ー—写真情報の利用と概念形成との関係に着目して—」<sup>113</sup>がある。そのなかで高木らは一人の美術制作者が実制作前に外的事物を写真に撮って作品のコンセプトを探る段階の分析を行なう。

高木らは美術家が「コンセプトを探る段階」、すなわち筆者の制作過程では（1）の段階に着目し、制作者が撮影した写真の内容と、写真のアングル、その写真を撮った時に何を考えたかについての美術家の発話を照らし合せ、コンセプトの生成経過を分析する。そして制作者が対象とアングルを変えながら外的事物を撮影することに着目し、そのなかでコンセプトを生成していく過程に着目する。

撮影の対象とアングルが変わるとき、新たに撮影された対象は制作者にとって「未知の現象」と高木らは言う。そして「未知の現象が生起したとき、その現象を解釈・理解する」ために「既知のものの中にも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」を行うという。そして高木らはこの一連の思考の操作を<類推>とよぶ<sup>114</sup>。

これに依拠し筆者の制作過程を照らし合わせると、筆者は落書きから観光者へと注目する対象を変更している。高木らの言葉をかりて言えば、このとき筆者にとって落書きは既知の現象であり観光者が未知の現象である。厳密に言えば、筆者は観光者を過去に見たことがあるはずではあるが、制作過程において思考対象として意識的に見ている、という意

---

<sup>113</sup> 高木紀久子、岡田猛、横地早和子「現代美術家の作品コンセプトの生成過程」日本認知科学会『認知科学』Vol.20 No.1 2013 東京大学大学院教育学研究科情報学環の博士過程に在籍する高木紀久子、同研究室教授の岡田猛、東京未来大学こども心理学部専任講師の横地早和子は美術制作者の作品コンセプトの生成過程に注目している。

<sup>114</sup> 同上 p.65 参照。

味で未知なのである。それはなぜ自身が注目しているのか、その理由は分からなくとも最初は注目してしまっている状態に近い。その後、落書きと観光者から「人が残した痕跡」や「人が今という時間を刻み込むようなもの」といった「ある程度抽象的な構造」を筆者はマッピングし、両方の事物を筆者にとっての「人の存在」を表わすものとして「解釈・理解」しているのである。

次に落書きや観光者から観光者のカメラのフラッシュに注目する対象が移行したとき、ここでも未知の現象であるフラッシュの光と既知のものである落書き、観光者との〈類推〉が行なわれていると言えよう。「人の存在」を「今という時間を刻み込むようなもの」、「一瞬のもの」として〈類推〉して考えることで「人の存在」は「儂く美しいもの」と解釈しているのである。このように〈制作者—外的事物〉の関係において、制作者は未知なるものとしての外的事物に触発され、注目し、〈類推〉することで解釈をしながら、少しずつ明らかになる制作者個人の観念にイメージを伴う深みをもたせ、また作品のコンセプトとして見出しているのである。

ところで筆者が観光者のカメラのフラッシュを見たときに、とりわけ新たなものを発見したような驚きがあった。フラッシュの光を見たことが、それまでとは違う視点で観光者を見る起点となり、本作品を制作するときかけとなった。この新たなものを発見したような驚きは、作品制作を始めるきっかけとしてのインスピレーションであろう。

インスピレーションとは「創作、思考の過程で瞬間的に浮かぶ考え、ひらめき、靈感」であり、何かが直感的に認知されるような心的状態である。日本語ではしばしば「インスピレーションを受ける」、「インスピレーションが湧く」と言うが、インスピレーションは本来「吹き込まれたもの」の意である。インスピレーションの語源をみると、*spire*は「息をする」、*in*は「中に」であり、個人の外側から息が吹き込まれるような状態を指す。すなわちインスピレーションは外的事物から影響を受けるような受動的な意味を表す言葉なのである。

しかし、インスピレーションは外的事物に触発されて制作者が受けるものだとしても、制作者は普段からあらゆる外的事物を目の当たりにしているはずである。外的事物の全てが制作者にとって「インスピレーションを受ける」対象となるならば、それは突出したひらめきにはならない。また、異なる制作者が同じ外的事物から同じようにインスピレーションを受けられるとも考え難い。すなわちインスピレーションとは、意識的・無意識的に、制作者独自の観念によって選んだ外的事物から受けることができるものなのである。

制作者独自の観念とは、それまでの制作者の生き方、考え方、経験、その人となりを反映した物事の見方、考え方である。すなわち「インスピレーションを受けた」と感じるような外的事物との出会いは、制作者個人の潜在的な観念が裏付けとしてあるからこそ得られるものである。そして能動的に自身が影響を受ける事物を選び、注目している状態であると言える。その意味で、制作者は「インスピレーションを受ける」ようにしてある外的事物に注目する事ができるのである。そしてある外的事物に注目すると同時に、制作者には「瞬間的に浮かぶ考え」といった能動的な思考をする。つまりインスピレーションとは、制作者が意識的・無意識的に、しかしながら能動的に制作者独自の内なる観念によって注目すべき外的事物を選び、それについて制作者が能動的に思考しはじめる起点なのである。外的事物は制作者の観点を制作者の意識上に表出させるきっかけとなり、外的事物に対して能動的に制作者が思考することで内なる観念を意識上に表出させることができるのである。このように段階（1）では、制作者の観念が見出され、そこからコンセプトが生まれ、制作者は実制作に向かう動機を得るのである。

高木らによれば、制作者がアイデアや コンセプト、仮説などを作品やことば、スケッチ、実験等の具体的な形にすることを「外化」と呼び、この「外化」によって「予期せぬ発見」があるという<sup>115</sup>。「予期せぬ発見」というのは、インスピレーションを得ることによって作品制作につながる制作者自身の観念が明らかになる状態であろう。

確かに、外的事物に対してただ考えるだけでは、いつかはその内容を忘れてしまう可能性がある。そこで制作者の思考の過程を目に見えるかたちで残すことに記録としての言葉やドローイング、写真などを役立てているのである。また言葉やドローイング、写真は制作者が考えた内容や対象を表出することに役立てられる。このように表出され、記録された内容を概観すると、制作者が考えている内容に共通点がみえてくる。このようにして制作者独自の観念が見出されるのである。つまり記録を残す行為自体に制作者の思考内容を表出し、記録し、整理し、そのなかで観念を明確化するという役割があるのである。思考の過程が記録されていることによって、制作者は後に自身の思考の内容と過程を遡って確認することができる。そうすることで制作者は自分自身が何に注目したのか、何を考えたのか、なぜ自分がその外的事物に注目しているのかということについて自問自答し、自身の観点を少しずつ明らかにすることができる。このような過程が高木らの言う「外化」であるとすれば、「外化」は制作者の内なる観念を見出す方法なのである。「外化」を伴って

---

<sup>115</sup> 同上 p.61 参照。

思考内容を記録する過程があるからこそ、筆者は「予期せぬ発見」をするように自身の観念を見出すことができるのである。

筆者の制作過程においては、「不確かなもの」であり「儂く美しい一瞬のようなもの」という「人」に対する筆者なりの考え方、すなわち観念を見出していくことに「外化」が記録として役立てられている。こうして少しずつ明らかになる観念に、制作したいという想いが重なったとき、「人の存在の儂さと美しさ」というコンセプトが生まれるのである。

記録としてのことば、ドローイング、写真をくもの・行為Ⅰ>とすると、段階（1）は、<制作者—外的事物—もの・行為Ⅰ>の関係において制作者が自身の独自の観念を見出す段階である。そしてコンセプトが生成されていくといった原初的思考がなされているのである。

## 第二項 <制作者—もの・行為Ⅱ>の関係における実験的思考

段階（2）において筆者は、「人の存在の儂さと美しさ」というコンセプトを<素材—技法—かたち>に置き換えてみるといった方法で作品の表現手法を思案する。実験的に用いる<素材—技法—かたち>をくもの・行為Ⅱ>とすると、段階（2）では<制作者—もの・行為Ⅱ>の関係がある<sup>116</sup>。

実験的な制作では、頭のなかで考えていたコンセプトを、一度<素材—技法—かたち>に置き換えて目に見えるかたちすることで、実験的につくったものの視覚的イメージが制作者自身の考えるコンセプトに即したものであるかを判断する段階であった。しかしながらこのとき、制作者とくもの・行為Ⅱ>の関係からは実制作につながらない実験的制作と、実制作に繋がる実験的制作がある。

例えば1つめの観光者を撮影する実験と、2つめの観光者の型枠をつくる実験では、どちらもコンセプトを<素材—技法—かたち>に置き換える際に、<素材—技法—かたち>のいずれかがコンセプトに沿わず、完成に向けた実制作がなされていない。他にも10種類以上の実験を行なったことはすでに述べたが、1つめ、2つめの実験と同様の理由で実制作に移行せず中断し、保留とした。

一方で、3つめの実験は、その後作品制作へとつながっている。それはコンセプトと<素材—技法—かたち>とが関連した上での置き換えがなされていることが実制作につながる

---

<sup>116</sup> 段階（2）では実際に素材を用いて行動するなかでコンセプトを視覚的に具現化する。紙面上やデータ上でコンセプトを考える段階（1）とは扱うくもの・行為>の内容が異なるため、<もの・行為Ⅱ>と表記する。

る実験として成功した要因となっている。すなわち<もの・行為Ⅱ>と、制作につながる<もの・行為Ⅱ>との違いは、作品のコンセプトが<素材—技法—かたち>が関連づいた上ですべてに置き換えることができるかどうかであると言える。しかしながら作品のコンセプトが<素材—技法—かたち>として置き換えられているか否かの判断は、制作者独自の判断によるものであり、必ずしも正解としての置き換えはない。

では何を基準としてコンセプトが<素材—技法（行為）—かたち>に置き換えられていると判断するかというと、制作者が思うコンセプトのイメージと、実験的に現した<素材—技法—かたち>がもたらす視覚的、意味的印象とが噛み合っているかどうかを判断基準となる。例えば「人の存在の儂さとその美しさ」というコンセプトにある「人」や「儂さ」、「美しさ」に対するイメージの持ち方は、人それぞれである。このように言語では様々なイメージに捉えられる作品のコンセプトを、<素材—技法—かたち>に具体的に置き換えるのであるから、制作者にとっての「人の存在の儂さとその美しさ」とは、具体的にどのようなイメージのものであるのかを視覚的、意味的に具現化していくが必要になるのである。そして<素材—技法—かたち>として具現化したとき、その視覚的、意味的印象が、制作者にとって作品のコンセプトのイメージと噛み合っているかどうかを照合することができる。このコンセプトを目に見えるかたちに具現化し、具現化したかたちから自らのもつコンセプトのイメージと照合するといったことがなされるために、制作者抱くコンセプトのイメージと、実験的に現した<素材—技法—かたち>がもたらす視覚的、意味的印象とが噛み合っているかどうか判断できるのである。

そして多くの実験の失敗があることから分かるように、<素材—技法—かたち>に置き換えることでコンセプトに即したイメージを明確化させるには制作者の試行錯誤がある。あらゆる素材や技法を駆使し、あれこれと<素材—技法—かたち>の組み合わせをコンセプトと照らし合せて試行錯誤、取捨選択するために、制作者は自身のもつコンセプトについてより深く考えることとなる。そしてこの試行錯誤や取捨選択によって制作者自身が思うコンセプトの視覚的イメージを明確化することができるのである。

ところで、実制作につながらなかった実験は保留としたものの失敗した実験で得られた経験は他の作品を制作する時に役立つ可能性を秘めている。本作品においても、接着剤を用いた実験は過去に何度も行っており、接着剤の使用法やその特性を事前に筆者は知っていた。このような経験があったからこそ筆者は実験3を行ない、それが本作品の制作につながっている。つまり段階（2）にある実験結果に得られる成功・失敗といった経験は、一つの作品をつくりあげるための過程であると同時に、いずれつくることになるかも



しれない新たな作品につながる経験として、制作者の内に保留されるのである。素材や行為を通して実験しながら考えるという意味で、段階（２）における制作者の内的思考は＜制作者—もの・行為Ⅱ＞の関係における実験的的思考がなされているのである。

### 第三項 ＜制作者—もの・行為Ⅲ＞の関係における建設的思考

段階（３）の実制作では、段階（２）と同様に実際に用いる＜素材—技法—かたち＞との関係が制作者にはある。ここで用いる＜素材—技法—かたち＞を＜もの・行為Ⅲ＞とすると、段階（３）では＜制作者—もの・行為Ⅲ＞の関係がある。段階（３）では段階（２）で明確になった作品のコンセプトと＜素材—技法—かたち＞との関係をもとに、＜素材＞技法＞＜かたち＞のそれぞれを関連づけながらも具体的に決め、かたちづくる活動が行われる。

具体的にというのは、作品として扱うモチーフや素材の種類、作品の形態など細部にいたるまでの諸要素を具体的に決めるということである。例えば筆者の制作過程では、「人の存在」という作品のコンセプトにある主題から具体的にどのような「人」をモチーフとするのかを具体的に考えている。この場合、有名な人物をモチーフとして作品をつくるとしたらその人物特有の歴史的背景や意味が作品に加わるであろうことなどを考える。このようにモチーフの決定が完成した作品にどのように作用するかを予想しながら、モチーフを選択するのである。結果として、筆者は「意味を含ませた人物ではなく、『現在生きている人』を扱うことが適している」と判断し、知人をモチーフとした。この決定は、筆者が自身の作品のコンセプトを見つめ直し、「人の存在の儂さと美しさ」を表わすためには「今を生きる人」というシンプルなモチーフを扱うことが適しているという判断によるものである。このようにコンセプトを基準として、あるモチーフや素材、形態を扱うと、最終的にどのような作品になるかといった作品の完成像とその効果を予想しながらその都度具体的な選択と実行を行なうのである。

実験段階である段階（２）では表現方法の可能性を探る意味で選択の幅を広げるような＜もの・行為Ⅱ＞との関係であったのに対し、段階（３）での＜もの・行為Ⅲ＞は作品の完成を予想しながら具体的な取捨選択していく点で異なる。例えば扱う素材を決めるとき、段階（２）では思いつく素材を使ってみて作品のコンセプトと照らし合わせ、作品に使用できるかその選択の幅を広げていく。一方、段階（３）では、作品に使用すると決めた素材、具体的には接着剤はどの種類のものをどのように扱えばコンセプトに即した視覚的イメージを維持しつつ形状を維持できるかといったように素材とその扱い方を厳選する。こ

のように〈もの・行為Ⅲ〉を取捨選択するなかで、制作者は作品をつくりあげるために作品の完成を見通した具体的な選択と決定、実行を行う。そのためには作品完成までを見越して、制作の段取りを考えながら制作するような建設的な考えかたをする必要がある。すなわち段階（３）の実制作における〈制作者—もの・行為Ⅲ〉の関係には、コンセプトと〈もの・行為〉とを主観的・客観的に照らし合わせる思考に加え、作品の完成を見越した建設的思考がなされているのである。

#### 第四項 〈制作者—もの・行為Ⅳ—場所—鑑賞者〉の関係における関係的思考

段階（４）の作品展示では、まず制作者と、つくりあげられた作品との関係がある。作品とそれを展示する行為を〈もの・行為Ⅳ〉とすると、展示段階では〈制作者—もの・行為Ⅳ〉の関係がある。また作品展示では作品を設置する場所との関係が生じる。さらに展示をすることは作品を鑑賞者にみせることが前提にある。このため、鑑賞者と作品の関係も考慮することから、展示段階（４）では、〈制作者—もの・行為Ⅳ—場所—鑑賞者〉の関係があると言える。

展示方法を決定するにあたり、〈制作者—もの・行為Ⅳ—場所—鑑賞者〉の関係において制作者は作品を、それが何を表わすどのような作品なのかをできる限り客観的な視点でとらえて設置をする。筆者の展示段階では、展示場所が共同アトリエとしての建物であったことから、その場所に特別な意味を見出さず、あくまで作品で扱われている素材の透明性を効果的に見せる方法をとることを優先して作品を設置している。もし展示場所が他の場所であったら、その展示方法は変わっている可能性がある。例えば作品のモチーフとなった人物の自宅に作品を設置するのであれば、《portrait》はシリーズ作品として何作品も並べて展示するのではなく、モチーフとなった人物の作品だけをその人物の自室に展示するほうが効果的であるかもしれない。または作品が設置される場所が歴史的な建造物などであって、その場所のもつ意味を利用することを優先していたのであれば、かつてその場所に住んでいた人をモチーフにして作品を制作するなど、作品自体の構造が変わっていたかもしれない。このように展示をする場所と作品とは、互いに関係して両者が成立しているのである。シリーズ作品《portrait》を制作するにあたっては、共同アトリエとしての場所で展示することが決まっていた。作品をつくる段階から、あらかじめ現場に足を運び、どのような作品を展示するのが良いのか、作品と展示場所の関係を予想した上で本作品をシリーズ作品としてつくった経緯がある。このように、つくられた作品は作品のみで成立する

ばかりでなく、ある場所に設置をすることで、制作者の手を離れ、場所との関係性のなかで存在するものとなるのである。

作品は制作者がつくりあげた段階で完成した造形物ではあるが、鑑賞者がその造形物を作品として認識することで、初めてつくられた造形作品として認識される。すなわち作品展示までが作品制作過程なのであり、作品展示が作品を作品とする最終段階であるといえよう。このように段階（４）において、＜制作者—もの・行為Ⅳ—場所—鑑賞者＞の関係のなかで、作品の展示方法とコンセプトとの関係を展示する場所の性質なども含めてできる限り客観的な視点でとらえて決定、実行するような関係的な思考がなされているのである<sup>117</sup>。

#### 第五項 思考の柱としてのコンセプトと作品の生成過程

制作過程における活動段階を内的思考という観点からみると、各活動段階の内容に伴って制作者の内的思考は変容していることがわかる。各活動段階は必ずしも制作前の段階から段階（４）に至るまで順番に進むというわけではなく、いつでも他の段階に立ち戻ってやり直すことができる段階であることについては先に述べたとおりである。これと同様に、作品が完成に向けて進まない場合はいつでも他の段階に戻って考え直すことができる。このように、制作過程は活動段階であるとともに、他の段階に戻ったり進んだりして考え直すことのできる制作者の内的思考の動きがある。

いつでも考え直し、また完成に向けて制作を進めるなかで、制作者は作品の軸にあるコンセプトと生成過程にある作品とを照らし合せて現行の段階が順当に進んでいるかを判断する。特に段階（２）から段階（４）にかけて、制作者はつくられつつある作品・制作行為とコンセプトとを常に照らし合せて各活動を行なうのである。この意味で、コンセプトは作品制作を遂行するための内的思考の軸なのである。しかしながらコンセプトが内的思考の軸にあるとしても、それを表す方法としてなぜ造形作品をつくるのであろうか。その解は、制作者が制作過程にある＜制作に関するものごと＞との関わりの中で作品をつくっていることにある。

制作を始める段階から作品の完成までの間に、制作者が外的事物や、もの・行為、場所や鑑賞者といった様々な＜制作に関するものごと＞との関係があることはすでに述べたとおりである。制作者の内的思考は、制作者と制作者が関係するさまざまなものごととの関

---

<sup>117</sup> 展示後には鑑賞者と作品、制作者との関わりがあるが、鑑賞者との関わりについては次節で考察する。

わりにおいて働く。段階によって関係する内容や対象が変わるのにもなって、制作者の内的思考は変容し、作品制作を進める過程がある。作品というと一個人の自己表現という側面や、制作者個人の情動や衝動、感覚といったものでつくられるものといった側面もあるかもしれないが、実際には、作品は一個人の主観的な内的思考のみで完成されるものではなく、制作者と様々なく制作に関するものごと>との相互関係において生成されている。

<制作に関するものごと>のその内容は制作段階によって異なるが、すべて制作者にとっては外的事物である。外的事物とは制作者の身のまわりの事物であるから、制作者にとっては視覚的に見て、また身体を通して触ることのできる対象である。視覚的に見て、また身体を通して触ることのできる外的事物と関わる制作過程を通して、制作者は思考し、自身の観念を見出し、試行錯誤の末に観念のイメージを深化、および明確化し、作品として具現化する。すなわち制作者は外的事物と関わることで思考し、見て、触るといった実感を伴うことができるのである。

このように実感を伴いながら思考の軸にあるコンセプトを具現化していくことができるために、制作者は造形作品をつくるのである。言い換えるならば、造形作品をつくることは制作者の思考を実感しながら具現化することのできる方法なのである。

制作者の観念といっても、その観念は必ずそれまで社会の中で生きてきた経験が影響して築きあげられた、一人の人間の物事に対する考え方である。すなわち観念は制作者の独りよがりな物事に対する考え方ではなく、社会に生きる個人が、自己を介してみた社会に対する考え方である。観念とコンセプトは同義語であるが、美術表現においてはとりわけ作品の軸となる概念を指してコンセプトと言い表される。このため観念とコンセプトとの違いを挙げるとすれば、観念は制作者個人の頭の中にある考えであり、コンセプトは作品として具現化するソースとしての<作品のための概念>である。よってコンセプトは制作者個人の観念と造形作品との間にあり、観念を土台として作品として置き換えられ得るような、具体的なイメージが付加された制作者の思考内容である。またネオ・コンセプチュアル・アートにおいてコンセプトは鑑賞者も共有し得る概念であることもふまえると、コンセプトは鑑賞者も理解し得る範囲の言葉で表され得る考えである。ホワイトリードの作品で言えば、「父親の死」が個人的な経験であり、この経験に基づく「死」や「家族」に対する「死は不吉なものではない」「記憶はずっとそばに残っているもの」といった考え方が観念である。そして観念に視覚的、あるいは感覚的イメージが付加された「部屋の静寂と空間をミイラ化する」という言葉で表わされるのがコンセプトである。この意味で観念とコンセプトは異なるのではあるが、コンセプトは制作者の観念が土台にある。それゆえ

にコンセプトもまた社会に生きる個人が、個人を介してみた社会に対する考え方なのである。

すなわち作品をつくることによってコンセプトを具現化することは、個人が社会に対してもつ考え方を具現化していくということである。それは今ある社会のありさまを制作者なりに確かめ、実感できる過程である。それと同時に、社会に生き、社会に対する考えをもつ自己の存在を、実感をもって確かめることのできる過程でもある。つまり思考を伴う創作行為は、制作者にとって今を生きる自己と、今ある社会とを実感をもって確かめ、また捉えるための一つの方法なのである。このように創作行為において制作者は、思考と外的事物とのはざまを実感を伴う思考を働かせているのである。

### 第三節 作品の完成から生まれる新たな思考

展示した作品を前にして、制作者は客観的な視点をもつ一人の鑑賞者になる。つまり展示を含めた作品の完成後に、制作者は鑑賞者として作品を見るような、制作過程とは異なる新たな思考をすると考えられる。

前節までに記した制作過程における内的思考については、作品完成後に制作中の記録を遡って分析した論である。つまり作品が完成したとき、制作者は改めて制作過程からそれ以前の経験を遡って思い出すことができるのである。このように作品完成後には、段階(0)までの自身の経験を遡って思い出し、一連の繋がりある思考や創作行為の結果つくられたものとして作品を捉えるような新たな内的思考が生まれる。一方で制作者は、作品の達成した点や失敗点をふまえて、次作の展開を想像する。このように作品完成後には、過去を回想し、また未来を想像するといった制作者の新たな内的思考段階(5)がある。内的思考段階(5)について以下に論ずる。

#### 第一項 過去への回想的思考

完成作品はそれまでの思考と創作行為の総体である。言い換えるならば、制作過程のなかで制作者が考え、素材・技法・かたちなど細部にわたって制作者が判断をし、実行してきたこと、その全てである。それゆえに、制作者は作品を目前にすることで一連の制作過程にあった経験を思い起こすことができるのである。

制作過程にあった経験を思い起こすことは、過去の思い出に浸るのではなく、制作過程での経験を振り返り、何をどう考え、判断、実行をしてきたか、その理由を制作者自身が改めて明確に認識、自覚するような思考である。このような思考の結果、現れている作品の存在理由を制作者自身が自覚することにつながる。つまり、一連の制作過程における経験を回想する思考によって、制作者にとって作品の存在が意味のあるものとして強固に存在することとなるのである。

また、制作過程における制作者自身の考え、判断、実行の理由を自問自答すると、実制作段階では気づいていなかった制作者個人のもつ価値観や観念がさらに裏付けとしてあることに気づく場合がある。例えば《portrait》を制作するなかでは「人の存在」といった中心的な思考対象および作品の主題があり、「不確かなもの」、「儂いもの」、「一瞬のような美しいもの」、と考えを深化させ、コンセプトである「人の存在の儂さと美しさ」を見出す過程があった。この過程から、筆者は「不確かなもの」や「儂いもの」を「一瞬のような」も

のとして「美しい」と感じるような価値観や観念をもっていることがわかる。このことから、作品の完成に伴う回想的思考は、制作者が自身のもつ独自の価値観や観念に気づきをもたらす思考なのである。

さらに言えば、制作者のもつ価値観や観念は作品を制作し始める以前に制作者の内に形成されてきたものである。これは制作以前の段階（0）で制作者が経験してきたことが関係している。すなわち回想的思考は、制作過程のみならず制作以前の段階（0）まで遡って過去の経験を思い起こすような思考であり、作品制作前の制作者自身が経験してきたこと、それらの経験によって形成されてきた自分自身のありかたについて考えるような思考なのである。

ところで、《portrait》をつくる前までに筆者はいくつかの作品を制作してきている。回想的思考の範囲は一つの作品の制作過程に限らず、過去の作品およびそれらがつくられた経緯にまで及ぶ。例えば筆者は修士課程修了作品において、《黒を辿る》（2010年）という作品を制作した。（写真2-9）《黒を辿る》は「道」をテーマとし、日本の道路のアスファルトを作品のモチーフとした作品である。日本ではアスファルトを使用した道路が多くみられる。黒くて固いアスファルトは、人が自然の中で生きるために構築する建造物であり、筆者にとってそのアスファルトは人々が生きるための営みとして感じられた。しかし一方で、頑丈であるはずのアスファルトはところどころに欠けて道端に落ちていることも多い。筆者はそのアスファルトの破片を、人々の営みによって残された「痕跡」として捉え、アスファルトの欠片の表面の色形を、接着剤を用いて転写し、それらを針と糸で繋ぎ合わせていくことで人々の生きた象徴としての「道」を制作した。

このように前作に遡って回想し、《portrait》と照らし合せると、作品制作の動機や作品のコンセプトに共通した点がみられる。《portrait》と同様に《黒を辿る》においても「人々の存在」について筆者は考えており、また注目する外的事物を「人々」が残した「痕跡」と感じているのである。すなわち《portrait》の作品コンセプトにあった「人々の存在」という作品の主題は本作品の制作において初めて抱いたものではなく、筆者にとっては以前から考えていた内容であることがわかる。

さらに前の作品《解体記念》（2008年）<sup>118</sup>（写真2-10）も同様である。《解体記念》でモ

---

<sup>118</sup> 《解体記念》（2008年）は、筆者の老家であった古い日本家屋を取り壊したことをきっかけとして、制作したものである。家を解体する現場では、100年以上前から使用されていた日本家屋の柱がむき出しになり、なぎ倒される様子が見られ、筆者にとっては非常に印象的な光景であった。筆者は家を取り壊される

チーフとしているのは取り壊される家の柱であり、そのような柱を「人々」が生きた営みの「痕跡」と捉え、作品制作を通して「存在の儚さ」とその「美しさ」について考えていた。つまりこの時点でも、すでに筆者は「人々」について考えているのである。

《portrait》、《黒を辿る》、《解体記念》といった代表作品として3つを挙げたが、作品を制作した時期、そして最終的な視覚的形態はそれぞれ異なる。しかし、各作品を遡るかたちで振り返ると、筆者は一貫して「人々」について考え、「痕跡」のようなものをモチーフに選んでいることがわかる。また、自然に壊れてしまうような、また取り壊されてなくなってしまうようなものをモチーフとして選ぶことで「存在の儚さ」やそれに対する「美しさ」を感じている。つまり、筆者の注目する外的事物やそれに対する考え方は各作品で共通しているのである。筆者が注目する外的事物やそれに対する考え方とは、筆者自身の観念である。すなわち表現手法や形態が変化したとしても、何作品もつくり続けるなかでは共通した観念が軸にあるのであり、これまでつくってきた作品の連なりを振り返ってみることで一貫した観念があることが明らかになるのである。このように作品の完成後には、一つの作品をつくりあげるまでの経緯について回想することに限らず、これまで制作してきた作品の連なりから制作者自身の観念を見出すような思考があると言える。

制作者の観念、すなわち外的事物に対する考え方は作品を作る前から確かにあるのかというと、定かではない。もともと持っている筆者なりの視点や観念が潜在的にあるのかもしれないし、作品を制作することによって形成されているのかもしれない。明らかなことは、完成した作品の一連の流れや、過去の作品を比べて見ると、共通する観念がみられる、ということである。そして視覚的に全く違う作品をつくったとしても、作品を継続してつくり、制作してきた作品を振り返ることで「私はこのことについて考えている」という自分自身の観念を改めて自覚することができるということである。

このことについて画家の立場から自身の作品制作を分析する小澤基弘は、小澤自身が日記のように毎日描くドローイングを写真に残し、それらを振り返り概観することで「自身が絵画制作で一体何を志向しているのかを明確に知ることができる」<sup>119</sup>と言う。そして 10

---

様子を見ながら、むき出しになった柱について考えていた。柱は頑丈にして家を支えるものであり、それは人が生き、生活するためにつくりあげたものである。よって、筆者は《黒を辿る》のアスファルトと同様に、柱を「人々」が生きる営みのなかで残した「痕跡」として捉えた。そこで役目を終えた柱をモチーフとし、方法としては柱の表面の色と形を接着剤で転写し、抜け殻のようなオブジェを制作した。また家を取り壊した際に集めた柱や梁、敷居を街の写真館に持ち込み、家族写真のようにして撮影してくれるよう依頼した。

<sup>119</sup> 同上 p.22



年以上の制作時期の隔たりがあり、そのなかで時間とともに表現手法が発展しているとしても、「結局同様のモチーフや表現の有り様に至る」ことを作品の事例から証明している<sup>120</sup>。小澤が描くドローイングの内容は日々変化していく様子が明らかであることから、「結局同様のモチーフや表現の有り様に至る」というのは、何度も同じ作品を繰り返しているという意味ではないことは明らかである。そうではなく、小澤は「表現の『核』」および「自己の『核』」が不動なのであり、それは制作してきた作品および作品の写真記録を概観することで「発見」することができると言う<sup>121</sup>。「表現の『核』」および「自己の『核』」とは、作品制作に一貫してある制作者の観念としての思考である。観念は作品制作以前に制作者の内に潜在的にあるか、もしくは作品をつくることよって制作者の内に形成されているのかもしれないといった定かなものではないが、作品をつくることよって制作者は自己の観念を「発見」するようにして自覚できるのである。

作品制作は、制作者自身の観念を形成する過程であると同時に、潜在的にある制作者独自の観念を作品として表現することで、明らかにする過程であると言える。その意味で、作品を完成した後に、「自分が何を考え、何をつくったのか」といったように過去の作品も含め振り返ることで、制作者自身の観念を見出し、認識するような思考があると言えよう。

これまでの作品で用いてきた素材や表現手法を振り返ることにおいても、過去作品や過去の個人的経験が新たな作品に扱う素材や表現手法に影響していることがわかる。例えば筆者の作品におけるモチーフの色と形を接着剤で写し取るという技法は、何作品にもわたって使用している。ただし厳密に言えば、使用する接着剤の種類や使用方法は作品毎に改良を重ねている。それは過去作で接着剤を使用した際に、理想通りにモチーフを写し取ることができずに幾度となく失敗を重ねているためである。失敗もふまえて、扱う素材の改良をしながら作品を制作しているという点で、扱う素材やその表現手法は過去からの経験に支えられているのである。更に言えば、原型のかたちを写し取るという技法は、ホワイトリードと同様に彫刻を学ぶ過程で知ったものである。あくまで予想ではあるが、彫刻科において型取りの技法を学んでいた経験が、何かしらのモチーフの色と形を写し取るという技法を扱うに至った土台となっているとも考えられる。さらに遡れば、幼少期に接着材で遊んでいた経験も思い起こすことができる。工作をしている際に偶然手に接着剤が付き、

---

<sup>120</sup> 同上

<sup>121</sup> 同上

乾いた接着剤を剥がしとると皮膚の形がそのまま写し取られた接着剤の皮のようなものが取れる。このような接着剤の性質や、皮膚のような形がきれいにとれたことに興味をもった経験を思い起こすのである。どこまでの経験が現行の作品の素材や表現手法につながっているのかということは、定かではない。なぜなら接着剤に関してこのような知識や経験があったためにそれらの経験を糧として作品に使用する場合と、実際に作品をつくってみてから、過去の経験を思い起こす場合があるからである。しかしここで重要なのは、作品をつくり、その過程で自身が何を考え、何をつくったのかを考えると、「そういえば幼少期にこのような経験があった」といったように直接作品には関係のないような、また忘れていたような過去の経験を思い出すことができるという点である。一つの作品、または制作して来た作品群の連なりから、筆者自身の過去の経験、すなわち筆者の人となりを確認することができる。このように作品を完成した後に過去を思い起こす回想的思考とは、制作者自身の人となり、および自分自身の存在のありさまを自分自身で「発見」するようにして知ることのできる思考なのである。

## 第二項 未来への想像的思考

制作者がこれまでつくってきた作品を振り返ることによって、小澤は作品の記録は「今現在の私の精神的・肉体的状態、そしてそれがどのような流れの中でそうなったのかという過去との関係、そしてこれからそれがどうなるのかという未来への展望」<sup>122</sup>など様々なことを教えてくれると述べる。完成した作品は制作者自身がつくりあげたものであるにも拘らず、制作者自身に制作者の現状や過去、未来との関係を認識させるといったことが起こるのである。過去の作品が「教えてくれる」という小澤の表現からは、過去から現在に至るまでの作品が制作者に「気づき」をもたらすという意味が汲み取れる。そしてこの「気づき」が、制作者に未来へ向けた思考をもたらすと考えられる。

作品が完成したことで明らかになる「気づき」には、現時点の自己の有り様についてと、実質的な表現手法についての2つがある。現時点での自己の有り様への「気づき」とは、先に述べた回想的思考によって得られる自己の発見である。前述したことの繰り返しにはなるが、作品の完成に伴う回想的思考では、一つの作品がつくり上げられた経緯や、それまでつくってきた作品の一連の流れを概観することで、自己の「核」、すなわち制作者自身

---

<sup>122</sup> 同上 p.23

の潜在的な観念が明らかになるような、また過去の経験を思い起こすような思考がある。すなわち回想的思考によって制作者は自身のもつ独自の価値観や観念に改めて気づくのであり、自己の発見をするような経験がもたらされるのである。このような回想的思考によって、過去の経験や作品群から制作者自身の観念が明らかになることは、現時点での制作者の人となりや自分自身で認識することでもある。過去を含めた現時点での自身のありかた、すなわち人となりの認識は、これから先をどのように生きるかといった展望をもつことの足がかりとなる。すなわち、完成した作品自体の善し悪しに限らず、過去の経験をふまえたうえで、この先自分がどのように生きるのかを想像するような思考につながるのである。この意味で、回想的思考と想像的思考は互いに関連するのであり、回想的思考が想像的思考を引き起こすのである。

次に、実質的な表現手法についての「気づき」とは、素材や技法を含めて作品としての「もの」自体の有り様を目前にすることによって得られる次作への課題と展望である。当然ながら作品を完成させると、その時点での表現手法に関する成果が現れる。すなわち現時点で作品において成した結果と、成し得なかったことが明らかになるのである。

作品において成した結果は、次作をどのように発展させるかを考えるヒントとなる。筆者の作品においては《portrait》では、接着剤で水滴のようなかたちをつくることができる、といった素材の扱い方や表現手法の発見があった。第一章で挙げたホワイトリードの作品においても、型取りの技法に意味を見いだすような発見や、実際に作品をつくってみて改めて自身が成し得たことに対して意味を見いだすような発見があったからこそ、その後も同様の表現手法で作品を展開している。このように制作過程、および作品を完成することによって、その成果としての「気づき」が次作の実質的な表現手法のヒントとなり、次作の発展および展望をもつことにつながるのである。

一方で、実質的な表現手法における失敗の経験や、作品において成し得なかった改善点といった諸問題は、次の作品ではどのようにすれば成すことができるのかについて考える糧となる。このように諸問題の原因を掘り下げて考えることは、次作をよりよいものにするための制作者自身に課す問題提起であり、この問題提起を成すべき新たな課題として抱えたうえで、制作者は次作の制作に挑むのである。

しかしこの新たな課題は次作ですぐに達成できないこともある。筆者が制作過程で素材の実験をしていた段階（3）で数々の失敗を保留としたように、制作過程や作品における失敗点や改善点といった諸問題は、保留というかたちでしばらく制作者の内におくことが

ある。そうした諸問題は、作品をつくるなかである時に解決することがあり、それは必ずしも次作でというわけではなく、解決する時期はわからない。ただしここで重要なのは、多かれ少なかれ解決したい諸問題および成すべき課題が、常に制作者の内に置かれているということである。制作者は意識的にこのような課題を抱え、それに向き合うというかたちで考え続けるのである。筆者の作品においては《解体記念》や《黒を辿る》の制作経験があり、そのなかで素材の種類や扱い方、モチーフの選定などといった改善すべき個人的な課題があった。筆者は前作で残された課題を抱えていたからこそ、表現手法の改良を重ねて《portrait》を制作したのである。そして今後も《portrait》で残された課題を次の作品で解決すべく新たな作品をつくるのであろう。

このように、作品を完成することによって制作者は次作に向けた課題と、次作への展望を得る。しかし、これらの次作に向けた課題と展望は、頭で考えているだけでは達成されないこともある。作品は制作者がものや行為を通してつくりあげるものであり、残された課題を意識的に、また無意識的に達成するのは、実際に素材や行為を通して作品をつくることによるのである。次作への展望もやはり作品をつくることで実現される。本論文では《解体記念》《黒を辿る》《portrait》を筆者の代表作として挙げてはいるが、各作品の前後には表現手法の移行期としての習作がいくつもある。このように作品を完成させたことによって残される諸問題および次作への課題は、常に制作者の内なる問題提起をもたらし、いつ解決するかわからない諸問題を抱えている制作者の次作をつくる原動力となるのである。

ここまで述べてきたように、未来を想像する思考があるとしても、やはり作品をつくってみなければ現時点での課題や展望が達成、実現されるかは定かではない。それゆえに制作者は作品完成時に得られる回想的思考と想像的思考を糧に、次作をつくる。つまり、作品完成時に得られる想像的思考は、次作の制作動機ともなる思考である。また、新たな課題や展望を次作で発展させるには、課題と展望をいかに達成するかを掘り下げて考える必要がある。この掘り下げて考える過程は、実際的な作業や表現手法をどのようにするかを考えることに限らず、制作者自身が、何をどのように表現するかを考えることでもある。それは制作者が自身の内なる観念と、実際的な表現手法とを照らし合せて素材を用い、また行動しながら考えることである。次なる課題と展望は制作をする上では実際的な作業内容に向かうものであるとしても、その内実では現時点の自己の有り様についてと、実質的な表現手法についての「気づき」の双方が相俟って制作者は次作への課題と展望を抱き、

未来を想像する思考をするのである。さらには制作者の内にある課題が次作で解決しない場合もあることをふまえると、想像的思考は、過去と未来に向けて未だ解決しない課題を掘り下げて考え続けるような思考である。言い換えるならば、過去をふまえた現在の自分自身と向き合い、今後も自己を追求し続ける発端となる内的思考なのである。

回想的・想像的思考によって、制作者は一連の制作過程から制作以前の経験まで遡るようにして過去を思い起こし、一方で現時点までの作品から得た新たな「気づき」を糧に未来を想像するような思考をする。制作者が定期的に新たな作品をつくっていくことを考えると、制作者は作品をつくる度にこの回想的・想像的思考を、その内容を更新しながら繰り返していることになる。作品をつくる度に回想的・想像的思考をするということは、作品をつくる度に過去と未来の自分自身のありさまを回想・想像し、現在を生きる制作者自身の人となりの認識に厚みをもたせることになる。それはこれから先を生きることにつながるような思考を押し進めていくということにつながる。すなわち作品を完成させ、新たな作品を作り続けるなかにある回想的・想像的思考は、過去、現在、未来を生きる制作者自身のありかたの認識に厚みをもたせ、また制作者自身の生き方を更新していく起点となる思考なのである。

### 第三項 社会に自己を位置づける思考

作品制作を始める以前から作品の完成にかけて、制作者は外的事物との関わりの中で生きている。外的事物との関わりの中で生きる制作者が作品をつくるのであるから、作品には制作者の外的事物との関わりの中で得た経験や、外的事物に対する考え方などが作品に反映されている。実際に筆者の制作過程における活動段階（1）でも、外的事物との関係のなかで思考し、作品を制作する起点を得ていた。このことからわかるように、外的事物は制作者が何かしらを考えて作品を制作に向かう起点となっている。

外的事物は、身のまわりに起こる事柄全般であり、制作者の生きる現代の社会状況である。すなわち制作者は、作品制作を通して自己に向き合うと同時に、そのときの社会状況と向き合い、自己と社会について作品をつくりながら考えているのである。このような制作者の思考によってつくられる作品は、今を生きる人間として制作者が社会状況を捉え、それを反映したかたちで表わされたものである。完成した作品を目前にすることで制作者自身の人となりを認識することができるのであれば、完成した作品によって現代の社会状況に対する自己の視点を制作者が認識することも同時に起こる。すなわち完成した作品に

ついて制作者が考えることは、自身を社会に生きる一人として認識することなのである。

一方で、作品を完成し展示した場合には、作品を見る鑑賞者の存在がある。作品を見た鑑賞者は、作品から受ける印象や感想を制作者に言葉で伝えることがある。また、鑑賞者が制作者である場合、制作者としての見地から作品でなし得ていることと成し得ていないこと、具体的には問題点の指摘や、「もっとこうの方がいいのではないか」といったような具体的な意見交換をする場合もある。このように鑑賞者が述べる作品に対する意見は、客観的な感想や意見であり、また制作者自身が予想もしていなかった感想や意見を述べられることもあるために制作者にとって貴重である。鑑賞者の意見もまた、制作者にとって新たな「気づき」をもたらし、鑑賞者の意見から改めて作品について考えることにつながる。また鑑賞者が意見を述べる場合、その意見に返答するなかで自分自身の観念や思考が明らかになることもある。その意味で完成作品を介した鑑賞者との関わりは、制作者に新たな「気づき」を促し、過去、未来への新たな思考に深みと客観性をもたせる契機となるのである。

そして作品を介した鑑賞者との交流は、作品および制作者自身を公の場で共有することである。かつてアメリカの哲学者であるジョン・デューイは、芸術によって人と人との間にある「障壁」を超え、人と人とが経験を共有するようなコミュニケーションを作用させることから、芸術および美術の公共性が構成されることに注目していた<sup>123</sup>。これに依拠して述べるならば、作品を介して制作者と鑑賞者は、作品について考える場、時間、それ自体を経験するのであり、またその経験を共有するのである。そもそも完成作品を展示すること自体、個人のアトリエを出て社会という公の場に制作者自身を組み込む行為である。そして制作者という一人の人間を通して社会状況を映し出す作品、そして鑑賞者がそれと出会う場は、制作者および鑑賞者とが作品を介して自分自身および社会について考える場である。その意味で、展示の場において自分自身を社会に位置づけるような思考がなされると言えよう。

最後に、創作行為を社会に生きる一人の人間が行なうものとして捉えたうえで、ここまで述べてきた制作過程の活動段階をもう一度捉え直しておきたい。制作者は段階（0）において社会の中に生きている。そこで社会の一員としての立場を脱し、一個人として外的

---

<sup>123</sup> 上野正道「デューイにおける美的経験の再構成：公共性の基礎としての芸術」『東京大学大学院教育研究科紀要』第42号 pp.285, 286 参照。

事物のある側面に注目し思考するのが段階（１）である。つまり一個人として、外的事物である社会と対峙し、社会の状況について個人なりの観念をもとに考えているのである。社会に対する一個人の観念とは、制作者が頭のなかで考えているだけの実体のない流動的な思考である。そこでその観念に実態を与えるべく行なうのが段階（２）、（３）にかけての＜素材—技法—かたち＞への置き換えである。

この置き換えの過程で試行錯誤することによって自己の考え方を掘り下げるように、また確かめるように、一個人の社会に対するかたちなき観念をかたちあるものにしていく。このとき制作者は身体を使ったものづくりをするのであるから、目で見て、身体を動かし、ものに触れ、考えながら作品をつくることによって制作者が今生きる社会のありさまと、それに対する自己の観念のありさまを、身体を通して実感できるのである。

完成した作品は、社会を通して自己の観念を見つめ、自己の観念をもって社会を見つめるといったなかでつくられたものであり、社会と自己、その両方のありさまを、創作行為によって確かめた末の産物である。このようにつくられた作品を、制作者は段階（４）で、展示場所という公共空間、すなわち社会のなかに作品を介入させる。社会のなかに介入させる、といっても社会の一部として作品を溶け込ませてしまうのではない。つくられた作品はそれまで社会に存在しなかったものである。そのために、社会的公共空間に作品が現れることによって、社会を生きる人々（鑑賞者）にとっては新たな外的事物が現れることになるのである。

ここで制作者である一個人の人間の社会に対する観念によってつくられた新たな外的事物（作品）に対して、鑑賞者は思考するのである。このときの鑑賞者の状況は、制作者が段階（１）で外的事物に対峙したときと同じ状況であり、未知なる外的事物（作品）を既知なる事物と照らし合せ、外的事物（作品）を解釈・理解しようとする。そうすることで、鑑賞者自身の観念を見出すような思考のプロセスの連鎖が生じるのである。この思考のプロセスの連鎖が生まれる作品であるとするれば、それが、鑑賞者が思考する媒体としての現代美術なのである。そしてそれがひと・まち・社会に発展的可能性をもたらす現代美術作品であると言えよう。

### 第三章 作品の完成後における思考

#### 第一節 プレゼンテーションにおける作品の〈再作品化〉

美術制作者が美術活動が続ける場合、他者<sup>124</sup>に自身の作品や活動内容を伝え、理解してもらおうといったプレゼンテーションを行なう場面がある<sup>125</sup>。制作者はプレゼンテーションによって他者の理解やその後の制作活動が続けるための協力を得なくとも、意思があれば作品をつくり活動が続けることはできるかもしれない。しかし辛美沙は、プレゼンテーションとは「まったくあなたを知らない人に、どうやってあなた自身の活動を伝え、理解してもらおうか」<sup>126</sup>という手段であり、「作品だけが勝負だ。そういうならば、誰かがあなたの才能を『発見』してくれるまで永遠に待ち続けることになるでしょう。」<sup>127</sup>と言う。つまり制作者が世の中で認知されるためには、作品および活動を他者にアピールする必要があるものであり、現代においてプレゼンテーションは制作者に必要な活動の一つなのである。

プレゼンテーションを行なう場合、作品の現物を他者に見てもらおうことが一番良い方法ではあるが、いつどのような場所においても現物の作品を提示することが可能であるわけではない。そこで特定の他者に向けては作品や活動を伝えるためには写真や資料をまとめたポートフォリオ<sup>128</sup>や、口頭や文面による伝達、不特定多数の他者に向けてはウェブサイトなどを使うことが一般的である。このようにプレゼンテーションをするにあたっては、現存する作品や活動を資料や言語への置き換えが行なわれる。この置き換えが行なわれるという点で、実制作とは異なる思考が制作者には働くと思われ。

そこで作品および活動内容を写真と言語に置き換えるという意味での「資料化」と「言語化」をするポートフォリオ、口頭や文面によるプレゼンテーションにおける「発話」、そ

---

<sup>124</sup> 本論文では作品の現物を鑑賞する人を鑑賞者と記述する。プレゼンテーションでは制作者が多数の他者に自身の作品および活動について伝える。そこでプレゼンテーションを受ける人に関しては鑑賞者ではなく他者と記述する。

<sup>125</sup> 制作者が行なうプレゼンテーションの場面は様々である。例えば作品をつくり公共の場で展示をするために、作品制作のための制作費の援助を受ける、展示場所を提供してもらおうといった、制作者の活動に対する他者の理解と協力を求めることがある。作品を展示すれば、制作者は鑑賞者に作品について語る。また公募展や各賞、奨学金などに応募する場合もある。このように制作者は作品完成後の様々な場面で、自身の作品活動全般について、そしてこれからの活動の展望について他者に伝えるためにプレゼンテーションを行なう。

<sup>126</sup> 辛美沙『アート・インダストリー 究極のコモディティを求めて』美学出版 2008 p.163

<sup>127</sup> 同上

<sup>128</sup> ポートフォリオとは、もともと金融の世界における有価証券運用表や、紙ばさみ、折りかばん、書類入れ等を指す言葉であるが、美術制作者のポートフォリオは制作してきた作品や関連記事をファイル形式にまとめたものを指す。同上参照。



してウェブサイトにおける制作者の作業内容を記すことを出発点として、第三章を通してプレゼンテーションにおける制作者の思考について論を進めることとする<sup>129</sup>。

## 第一項 ポートフォリオにおける「資料化」と「言語化」

本来、ポートフォリオは制作者の作品および活動を他者に伝えるために作成するものである。つまりポートフォリオの内容は他者に見せることを前提にしてつくられるのであり、ポートフォリオでは他者に「何をどう見せるか」<sup>130</sup>という視点を基準として作成される。またポートフォリオは制作者の「過去の栄光より、現在の活動が重視」<sup>131</sup>される。そのため、作品など全ての内容は現在から過去に遡る順で作成する形式が一般的である。

ポートフォリオの中心的内容は、制作者の活動経歴を記したカリキュラム・バイティー（以下 CV）<sup>132</sup>と作品資料として作品写真とキャプション（作品タイトル、制作年、素材、作品サイズを順で記した資料）<sup>133</sup>である。この二つを作成するにあたり、制作者は作品および活動を「資料化」する。では「資料化」をすることは制作者にとってどのような作業であるかという、それは制作者自らの「社会的立場の明確化」と「作品および活動の再解釈・再表現」をする過程であると考えられる。

まず「社会的立場の明確化」は、CVを作成することによってなされる。なぜなら CV は、制作者がこれまで行なってきた活動履歴を書面で記し、明らかにするものだからである。このような活動履歴は、制作者の「身を置く環境、機関、人間関係や文脈についての情報を読みとることができる」<sup>134</sup>ものであり、制作者として『『どう仕事し、生きているのか』

---

<sup>129</sup> 制作者のポートフォリオについては、辛美沙の同上書『アート・インダストリー 究極のコメディティナーを求めて』を参照し、考察する。

<sup>130</sup> 「ポートフォリオ活用の極意とは？（アーティストになる基礎知識）(PROFESSIONAL INTERVIEWS 実録！アーティストのセルフ・プロデュース術)」美術出版社『美術手帖』第 61 号 2009 年 10 月号 pp.38-39 p.38 参照。

<sup>131</sup> 辛前掲書 p.168

<sup>132</sup> カリキュラム・バイティーとは、ラテン語で履歴書を指す。英語ではレジюме (resume) あるいはバイオグラフィー(biography)であるが本論文では辛の著書を参考に CV と記すこととする。CV にはまず制作者の名前、住所、電話、e-mail アドレスといった個人情報を入力する。次に活動経歴を大きく分けて個展、グループ展、出版物に掲載された文章や記事の参考文献、レクチャーとプレゼンテーション、賞（助成金、奨学金を含む）、最終学歴を記載する。辛前掲書 pp.166-175 参照。「ポートフォリオの世界共通ルールとは？ SPECIAL FREATURE アーティストになる基礎知識 PROFESSIONAL INTERVIEWS その未知のプロに聞く実践術」『美術手帖』第 63 巻 美術出版社 2011 年 10 月号 pp.76-79 参照。

<sup>133</sup> 前掲『美術手帖』第 63 号 p.41 参照。

<sup>134</sup> 前掲『美術手帳』第 63 号 p.78

を、よりあらわすもの」<sup>135</sup>でもある。ポートフォリオの内容は全て最新の活動から順に遡る順で記すことをふまえると、CVの作成は制作者が自らの現在の「社会的立場の明確化」をする作業なのである。

次に「作品および活動の再解釈・再表現」は、写真と言語をつかって紙面上で構成し、ファイル形式でまとめる過程で行なわれる。写真に関しては、当然ながら作品の色やかたちを正しく写真で再現することが基本である。例えば立体作品の場合は、撮影する角度や照明の当てかたによって作品の見え方が変わる。そのために作品を最も魅力的に、かつ正確に伝えられるような撮影をするなど、作品の形状によって撮影方法を工夫する必要がある。また作品の正面から撮影した写真のみならず、作品の詳細（ディテール）が分かるような部分撮影を加えることも効果的である。あるいは作品がどのように展示されていたのかが分かる写真を撮影することもある。

このように作品を写真撮影した上でさらに重要なのは、どの写真をいかに紙面上に配置してポートフォリオに収めるかといった写真の選択と構成である。写真の選択と構成はアートプロデューサーである後藤繁雄が「見る人に共有してほしい情報を正しく伝えることを念頭に置いて作成」<sup>136</sup>することが大切であると言うように、他者の立場に立って構成する必要がある。例えば扱う写真は作品の正面写真に限らず、詳細写真、展示状況の写真を使うといった構成である。これは鑑賞者が作品を前にして正面から見る、近寄って見る、作品の周りを歩きながら展示空間の中で作品全体や作品が展示されている状況を見る鑑賞の視点の動きと同じである。つまり制作者は制作者としての目と同時に鑑賞者の目となって写真の選択と構成をするのである。

また、扱うファイルの形状や紙質、文字は他者が見やすいもの、または手にとりやすいものを使うことが基本にはあるが、ポートフォリオは制作者の意向によって作品および活動内容に沿うかたちのファイルや紙を選び使用してつくることができる。例えば日常生活において標識や看板の文字の色やサイズ、フォント、文字間隔によって私たちは注意を促され、情報を得たりしている。これと同様に、キャプションは、文字の色、サイズ、フォント、文字間隔によって視覚的な印象が変わる。また色や厚みを含めた紙質や、ファイルの形状は、その選びによってポートフォリオを手にとった他者の触覚的な印象を変える。このように資料の要素である視覚的な、または触覚的な印象を、制作者は作品や活動内容

---

<sup>135</sup> 同上

<sup>136</sup> 同上 p.40 参照。

に合わせて操作することができるのである。

さらに写真と文字の構成によってつくり出す紙面上の「間」も、ポートフォリオの印象を変える要素の一つである。美術館で作品が並ぶ場合、作品と次に並ぶ作品には必ず間隔としての「間」がある。「間」が鑑賞者の視覚と心的状況に、次の作品を見るまでの準備期間としての時間を与えている。これと同様に、紙面上における「間」も、写真や文字を効果的に見せる作用がある。例えば「間」を一切入れずに作品写真を全面印刷すれば、短時間で作品が視界に入り、作品を大きく見せる作用がある。「間」を一定の間隔で入れながら写真と文字を構成すれば、一定間隔の時間をもって写真や文字が視界に入る。つまり「間」は写真と文字との隙間ではなく、時間である。そしてポートフォリオにおいて「間」をつくることは視覚的な印象に加えて感覚的な印象を変えようといえよう。

このように制作者は他者の視点に立ち、視覚的、触覚的、そして感覚的な効果を用いながらポートフォリオ全体の構成を行なう。そのなかで写真や文字など諸要素の選択と構成をするためには、制作者自身が作品や活動の最も他者に伝えるべき魅力を把握している、または考える必要がある。よって「資料化」は、制作者自身が作品および活動を今一度振り返り、その魅力や最も明確に他者に伝えるべき点を把握し、できる限り正確にポートフォリオとして表わす作業である。この意味で「資料化」は「作品および活動の再解釈・再表現」の作業なのである。

ポートフォリオには CV や作品写真、キャプションの他に、雑誌または新聞記事のコピー、ステートメント、展覧会の案内状や広告、カバーレターなどを見てもらう相手や状況によって追加する場合がある<sup>137</sup>。なかでも特に、ステートメントを書き入れることは作品および活動について他者の理解を得るのに効果的である。

ステートメントとは、なぜこの作品をつくったのか、制作しながらなにを考えたのかといった制作の動機、テーマ、コンセプト、素材・モチーフを選択した理由等、作品および活動の背景にある制作者の考え方を整理して「言語化」するものである<sup>138</sup>。「言語化」する場合、辛によれば「長々と書くことや難解な言葉を使うことを避け、分かりやすい文章を

---

<sup>137</sup> 任意で追加する資料とは、例えば近日中に開催を予定する展覧会に受け手を招待したい場合には、ポートフォリオに展覧会の招待状や広告を追加する。ポートフォリオを美術館やギャラリーに郵送する場合は、カバーレターを入れる。カバーレターとは、そのポートフォリオが何のためにつくられたものであるかを受け手に説明した手紙である。

<sup>138</sup> 辛前掲書 p.181 参照。

簡潔に書くこと」<sup>139</sup>が基本であり、「人生を延々と語ったり、詩的になったり、感情が入りすぎるのは禁物」<sup>140</sup>であるとされる。

しかしながら、作品や活動の意味内容を「言語化」することは、必ずしも制作者にとっては容易なことではない。なぜなら作品の制作過程について前述したように、コンセプトの成り立ちや、コンセプトと造形作品の〈素材—技法—かたち〉との関係には、制作者の私的な思いや考え、経験による観念が少なからず反映しているからである。そのため、作品のコンセプトや作品が完成するまでの経緯が明快であるとしても、作品や活動について「人生を延々と語ったり、詩的になったり、感情が入りすぎるのは禁物」とされる「言語化」は、制作者にとってなかなか難しい作業なのである。

また、造形表現には制作者の感情や感覚、衝動など「言葉にあらわせないもの」を作品にするという側面もあり、作品について語る必要はないと言う制作者もいるかもしれない。一方で、作品について言語で伝えること、すなわち作品を「言語化」することは、辛の言葉をかりて言えば「見る人にとって作品を理解する手助けになる役割」<sup>141</sup>を担うものである。そのため作品の「言語化」について論ずべきことは、造形作品を言語で表す必要があるかどうかではなく、制作者は言語を通して「何をどのようにして伝えるべきか」を捉えることであろう。

「人生を延々と語ったり、詩的になったり、感情が入りすぎるのは禁物」であるということは、「言語化」においては作品および活動について制作者の内的感情を主観的に語るのではなく、どのような作品、また活動であるのかを客観的に整理して言い表す必要があるということであろう。客観的に整理して言い表すというのは、作品および活動が総体的に何を意味するものであるのかを捉えるということである。

例えばホワイトリードの作品に関して語られる説明が一つの好例である。第一章で述べたように、父親の死や、子どもの頃の記憶といったホワイトリードの個人的な経験やそれに対する想いがコンセプトや作品の基にある。一方で、ホワイトリードの作品に関して語られる場合は、ホワイトリードは「死」をテーマにしていると捉えられることが多い。「ホワイトリードは父親を亡くした経験をもとに作品をつくっている」という制作者の私的な立場からの言い表し方ではなく、「ホワイトリードは『死』をテーマとした作品をつくって

---

<sup>139</sup> 前掲『美術手帖』第63号 p.76

<sup>140</sup> 辛前掲書 p.181

<sup>141</sup> 辛前掲書 P.181

いる。(そのテーマにはホワイトリードが父を亡くした経験が影響している。)」という順なのである。また、「ホワイトリードの個人的な子どもの頃の記憶や家族との事細かな記憶」を作品として表現しているのではなく、「家族との記憶」について表現しているのである。ホワイトリードの父親の死や子どもの頃の家族との記憶は、ホワイトリード自身の経験でしかない。しかし「死」や「家族」は人間がみな共有し得る概念である。つまり「言語化」は、コンセプトや作品、活動を総体的な概念で捉えて言い表す作業なのである。そうすることで他者にとっても作品の意味が共有されるのである。

辛は「作品について、抽象的、観念的でしかなかったものが、言葉に置き換えられるのは、自分の考えを整理する訓練」<sup>142</sup>であるという。辛が「訓練」と呼ぶように、作品や活動を「言語化」する力は、数をこなすほど制作者自身の考えが整理され、磨きあげられていくということであろう。そして総体的な観点で自身の作品および活動を「言語化」することは、個人の作品、活動、およびそれにまつわる個人的な考えを、他者が理解し得る普遍的な枠組みに位置づけることでもある。言い換えるならば、「言語化」は作品および活動といった個人的なものを社会的な枠組みの中に位置づける作業なのである。

## 第二項 パフォーマンスとしての「発話」

ポートフォリオ以外でも、展覧会場で作品を発表する場合など作品を公開する場面において、制作者は他者に口頭で語り、文章で記述するといったかたちでこれまでの作品や活動を「言語化」する。特に「言語化」するなかでも制作者と他者との対話において「発話」することは、制作者と鑑賞者が作品を介して対峙するその時、その場で繰り広げられる。この場合、制作者は話す相手や状況を判断して言葉選びを行い、他者に伝える内容の順序立てをする必要がある。「発話」における言葉選びとは、先に述べたことと同様に、制作者の主観的な抽象的、観念的な言葉ではなく、他者との共通理解が生まれるような言葉を選ぶことである。言語で語る内容の順序立てとは、作品や活動について伝えるべき内容を正しく効果的に伝えるための順序である。例えば作品や活動を伝えるのであれば、コンセプトと作品が完成するまでの経緯などを、家を建てるようにして順序立てて語れば良いと思われる。作品を家に喩えると、作品を制作した動機やコンセプトは作品の土台と柱であり、素材・モチーフを選択した理由等は家の壁や屋根であると言えよう。土台があり、柱があ

---

<sup>142</sup> 同上 p.181

り、壁や屋根を配置して装飾を施して家が完成するように、作品を制作した動機や、コンセプトとしての作品の土台と柱を明確化し、その土台と柱においてどのような壁や屋根、装飾がほどこされたのかというようにして表現手法や素材・モチーフを選択した理由等を語ることもできる。このように順序立てて他者に伝えることができれば、安定した家が構築されるように作品や活動の全体像を詳しく伝えることができるであろう。

ただし、作品について伝えたい要点を効果的に伝えるためには、必ずしもコンセプトから順に語らなければいけないということはない。制作者は伝える内容を吟味し、伝える順序を組み換えることができる。また制作者は作品の真意を伝えるために、あえて語らない部分をつくることもできる。言葉選びは作品の印象を決定づける効果があるため、「言語化」には話の順序から内容、言葉選びに作品のコンセプトが反映される。つまり制作者が作品を言語で表すこと自体も、作品であり、表現の一つなのである。

言語は他者に開かれた作品の意味世界への理解<sup>143</sup>の入り口となり、作品の意味世界について思考する過程へとエスコートする役割をもつ。制作者は言語によっていかようにも作品の意味世界へと他者をエスコートすることができるのである。その時、その場で繰り広げられる「発話」は、制作者自身と他者が作品の概要をとらえ、作品に対する理解に深みを与え、思考を深め、また思考を広げることにつながるパフォーマンスとしての表現なのである<sup>144</sup>。

このように作品や活動を「言語化」し、また口頭で「発話」するなかでは、作品について言い表す必要があるといっても、作品そのものに表わされた意味世界を限定し、縮小するためのものではない。ホワイトリードの作品において、鑑賞者がホワイトリードの私的な経験から「死」という大きなテーマに飛躍して考えられるように、言葉選びによって、制作者は他者と共に作品や活動について広く思考することができる。すなわち口頭による「発話」は制作者が自身の作品および活動について深く考えた上で総体的に意味づけ、他者との関わりのなかで作品についての理解を深め、また広げていくような作業なのである。

---

<sup>143</sup> 「理解」とは「①物事の道理をさとり知ること。意味をのみこむこと。物事がわかること。了解。②人の気持ちや立場がよくわかること。」である（『広辞苑』第六版）。これを造形表現にあてはめると、①作品のつくられた動機や理由、その道理としてのコンセプトを知り、その意味をのみこむことと言い換えられる。そして②制作者の気持ちや立場を知ること、作品がつくられた背景を知ること、である。つまり造形表現において制作者が他者に求める「理解」とは、作品が制作された道理や制作者の立場に立つてもらふことであると定義づけておきたい。

<sup>144</sup> 必ずしも全ての制作者が作品について話すことが必要ではない。制作者によっては、作品の前に姿を表わさずに作品だけを見てほしいという意向がある場合もある。本論文では、あくまで制作者が作品および活動について他者に語る場合について論ずる。

### 第三項 ウェブサイトにおける「情報化」

インターネットが普及し、場所や時間に制限されず情報が得られる現代においては、作品や制作者の活動はインターネット上で広く他者に公開できる。その方法の一つとして、美術制作者の作品や活動内容をインターネット上で公開するウェブサイトの構築、運営がある<sup>145</sup>。制作者のウェブサイトで公開する内容は、ポートフォリオの項目と同じものに加え、各種メディアの掲載や展覧会への参加など今後の活動予定の公開をする。また最近の活動の様子を綴ったブログや、他の関連サイトのリンクをウェブサイト上にはりつけて他者が関連サイトを閲覧できるようにする場合もある。このように常に最新の予定や業績、作品、活動内容を公開できるウェブサイトは、ポートフォリオよりも広範な他者へ向けて、時と場所を越えて制作者自身の活動を「情報」として発信する方法である<sup>146</sup>。

このように広範な他者へ向けて作品や活動を情報として発信できる反面、特に実際に会っていない他者に作品や活動内容を伝えられるウェブサイトでは、作品や活動内容の真意をできる限り正確に捉えて「正しい情報」として構築することが重要となる。そして作品や活動を「情報化」することは、作品や活動が実際に存在し行なわれたものであるという情報を、ウェブサイトを見た他者の認識の内に存在させる作業であると言える。

ここまでポートフォリオ、口頭による「発話」、そしてウェブサイトにおける制作者の作業について述べてきた。完成した作品は、他者の目に触れなくとも造形物として存在することはできる。制作者も、個人で活動を続けることはできる。しかしながら他者の目にふれたとき、造形物は初めて造形作品として他者に認識されることとなる。たとえ現物の作品が他者の目にふれなくとも、写真技術や印刷技術、インターネットが普及した現代においては、情報として他者に伝える事で他者の認識の内に作品および活動を存在させることができる。また制作者も同様に、他者に認識されることで制作者として存在することとなる。つまり作品完成後に制作者が行なうポートフォリオの作成、発話、そしてウェブサイトの構築を含めたプレゼンテーションは、人と社会との関係のなかで作品を作品として存在させ、一個人を美術制作者として存在させる方法なのである。

---

<sup>145</sup> 美術制作者が制作者自身でウェブサイトを構築する場合や、美術制作者が第三者に依頼してウェブサイトをデザイン、運営してもらう場合、また制作者が所属するギャラリーがウェブサイトを構築し制作者の活動や作品を扱い管理する等、制作者によってウェブサイトのあり方は様々である。本論文では誰がどのようにウェブサイトを構築し管理するかといったスタイルに限定するのではなく「美術制作者の作品や活動をインターネット上で公開する」ということについて論考を進める。

<sup>146</sup> 不特定多数の他者に公開されるウェブサイトは、インターネット上で公開できるからこそ作品や活動内容をより制作者の意図したかたちで構築する必要がある。

またポートフォリオ、口頭による「発話」、そしてウェブサイトを用いたプレゼンテーションは、すべての他者に「何をどう見せるか」と考えながら行なわれる。「何をどう見せるか」と考えることは、制作者自身が作品および活動の「何をどう見せたいのか」、その要点を考えることである。「何をどう見せたいのか」を考えるには、制作者自身がこれまで「何をつくりどう活動してきたのか」を客観的に把握しなければならない。つまりプレゼンテーションは、制作者自身が作品および活動を今一度振り返り、その魅力や他者に伝えるべき視覚的・意味的要素を把握し、できる限り正確に表わす過程なのである。そして他者にできる限り正確に伝えるために、ポートフォリオでは諸要素を視覚的、触覚的、または感覚的な効果を、「言語化」では言葉選びと順序立てを、ウェブサイトでは情報として発信することを操作する。このように制作者が諸要素を操作して今一度作品および活動をかたちとして表わすという点で、プレゼンテーションは作品説明や制作者として行なわなければならない過程という役割を越えた、現物の作品とは異なる、＜再作品化＞としてもう一つの作品をつくるような過程なのである。

前述したように、ポートフォリオでは自らの現在の「社会的立場の明確化」や「作品および活動の再解釈・再表現」といった作業をする。口頭による「発話」では他者との関わりの中で作品についての理解を深め、また広げていくような作業をする。ウェブサイトでは情報として作品や活動を他者の認識の内に存在させるような作業をする。これらの作業は制作者自身の作品および活動を社会的な枠組みの中に発信し、位置づける作業である。そして制作者自身が作品および活動を今一度振り返り、現在の制作者そのものの在り方を把握することによって初めてできる作業でもある。つまり＜再作品化＞を通して、制作者は客観的な視点で現在の自らの在り方を見つめ、社会的な枠組みの中に制作者自身の活動を位置づけるような思考をすると考えられる。この意味で、＜再作品化＞は制作者が社会に生きる糧となるような過程であると考えられる。

近年、教育分野においてはポートフォリオ評価法が注目され、「ペーパーテストでは評価しにくい、子どもの学習意欲や文章表現力、ボランティアの精神や行動力、作品制作の力量と実績などを評価するために開発された評価方法」<sup>147</sup>として扱われている。美術制作者のポートフォリオとポートフォリオ評価法は、ある個人の活動の経過をファイル形式で記録し、可視化するという点で共通する。教育分野でポートフォリオが使用されるというこ

---

<sup>147</sup> 田中博之「新しい評価 Q&A」[http://ir.lib.osaka-kyoiku.ac.jp/dspace/bitstream/123456789/1850/3/CSreport\\_51\\_p36-41.pdf](http://ir.lib.osaka-kyoiku.ac.jp/dspace/bitstream/123456789/1850/3/CSreport_51_p36-41.pdf) 2014年1月28日最終アクセス



とは、ポートフォリオを作成することは人が学び成長することに役立てられる、言い換えるならば人が生きるうえで役立てられるものであることを示唆する。そこで再度ポートフォリオに着目し、ポートフォリオ評価法を手がかりにして<再作品化>における思考が、制作者にとってこれから生きる糧となる可能性について考察する。

## 第二節 <再作品化>における自己評価—ポートフォリオ評価法からの考察—

### 第一項 ポートフォリオ評価法におけるポートフォリオ

ポートフォリオ評価法に関する先行研究は多くあるが、本論文ではポートフォリオの開発を進めてきたハーバード・プロジェクト・ゼロの教育実践活動を研究する池内慈朗の論文「美術科ポートフォリオ評価における認知的基礎理論—ハーバード・プロジェクト・ゼロによるポートフォリオの開発—」<sup>148</sup>と、アメリカにおけるポートフォリオ評価法の理論的な特徴と教育実践の過程や実践における重要点について書かれたB.Dシャクリーらの著書『ポートフォリオをデザインする—教育評価への新しい挑戦—』を参考に整理する<sup>149</sup>。

ポートフォリオ評価法では、容器（ファイル、ボックス、棚など）に学習過程における成果物や学びの記録を収集するかたちでポートフォリオを作成する。ポートフォリオは学び手が中心となって教師と協力し、学び手が各自作成するものである<sup>150</sup>。そしてつくられたポートフォリオを基に学び手を評価する評価法がポートフォリオ評価法である。この評価法は、1980年代からアメリカ合衆国で広く使われるようになったものであり、近年日本でも総合的な学習の時間で活用されるようになっている<sup>151</sup>。

実際に教育分野で作成されるポートフォリオの内容は、日記、ビデオテープ等も含む創造した作品や、教師の観察記録、子どもの読書目録など、さまざまな評価記録である。このように内容物には定められた形式はないが、学びの過程において（1）「完成品だけでなく、そのプロセスで生みだされたもの」<sup>152</sup>と、（2）「先生や保護者たちからの、また子ど

---

<sup>148</sup> 池内慈朗「美術科ポートフォリオ評価における認知的基礎理論—ハーバード・プロジェクト・ゼロにおけるポートフォリオの開発」『美術教育学』第33号 2000 pp.31-38 p.31

<sup>149</sup> 池内の論文は美術・音楽・創作文での芸術の領域において研究が進められたハーバード・プロジェクト・ゼロの芸術系ポートフォリオの開発の理念をもとに研究が進められた論文である。一方、シャクリーらの著書は美術・音楽・創作文に限らずその他の教科教育も含めたアメリカでの児童教育実践におけるポートフォリオ評価法について書かれた文献である。後者は前者に比べると評価をする対象をより広範囲にとらえたものであるが、ポートフォリオ評価法の基本的概念として記すところは共通する。ポートフォリオ評価法は決まった形式やフォーマットのようなものはないため、本論文では両者を横断して参照し、ポートフォリオ評価法の基本概念を整理して考察を進める。

<sup>150</sup> シャクリー他著 田中耕治訳『ポートフォリオをデザインする—教育評価への新しい挑戦—』ミネルヴァ書房 2001 p.137 参照。

<sup>151</sup> 田中博之「新しい評価 Q&A」<http://ir.lib.osaka-kyoiku.ac.jp> 2014年1月28日最終アクセス参照。

<sup>152</sup> 同上 p.138

もたち自身の評価記録」<sup>153</sup>、そして（3）「さまざまな媒体による記録」<sup>154</sup>を収集するものとされる。

（1）「完成品だけでなく、そのプロセスで生みだされたもの」<sup>155</sup>とは、学習場面でのメモ書きや小テスト、先生への質問カードやワークシートといった学習の過程にある成果物を指す。それらを収集する目的は、学び手自身が学習してきたプロセスと記録を見つめ直し、そのプロセス自体を評価につなげることである<sup>156</sup>。ただし収集する成果物は、良い結果のものに限られない。池内は、学びの過程で失敗した成果も含めて記録すべきであるとし、初等教育における造形美術の実践では「実践変化や成長の記録、意思決定の証拠や、失敗の記録」<sup>157</sup>を収集するように子どもたちに指導している。なぜなら失敗の記録が学習の場面における学び手の葛藤のプロセスを映し出すものとして捉えられるべき過程であると池内は考えるからである。学び手の葛藤のプロセスを蓄積することは学習の足跡を具体的に残すこととなる。そうすることで、形成されつつある学力の質と克服課題を明らかにするねらいがあるのである。

また池内の実践では、作品や資料全てではなく、ある目的に向かってどれだけ成長しているか、あるいはどれだけ認識しているかが分かる作品や資料を選んで収集する<sup>158</sup>。つまり、特定の学習の次元における成長や、達成を証明するための代表的なものを収集するのである。このように代表的なものを収集する方法は、シャクリーらがアセスメント・ポートフォリオ（assessment portfolio）と呼ぶ収集方法と同じである。

シャクリーらの報告によれば、学習過程のすべての作品や資料を収集するものをワーキング・ポートフォリオ（working portfolio）、ある期間収集したワーキング・ポートフォリオから「最もよい」と判断した作品や資料を移して収集するものをアセスメント・ポートフォリオ（assessment portfolio）と呼ぶ。ワーキング・ポートフォリオから、アセスメント・ポートフォリオに移行するときの「最もよい」という判断は、池内の実践と同様に、成功、失敗も含めてある目的にそって実践された記録であるかどうかを基準としている。実践の結果からは、アセスメント・ポートフォリオに移す作品や資料を選択・決定する作業を学

---

<sup>153</sup> 同上 p.139

<sup>154</sup> 同上 p.138

<sup>155</sup> 同上 p.138

<sup>156</sup> 同上 p.138

<sup>157</sup> 池内 前掲論文 p.32

<sup>158</sup> 同上 参照。

び手にゆだねることで、学び手が自らの成果を評価できる様子が伺える<sup>159</sup>。ワーキング・ポートフォリオは学びの過程やその成果全てを記録することに役立てられ、そこから内容を厳選してアセスメント・ポートフォリオをつくるなかで、学び手の自主的な自己評価が促されることが期待されているのである。

次に（２）「先生や保護者たちからの、また子どもたち自身の評価記録」<sup>160</sup>も（１）と同様に収集する。先生や保護者が評価に参加するのは、ポートフォリオ評価法が学び手と学び手に関わる人々とも共有されるなかで評価するねらいがあるからである。

最後に（３）「さまざまな媒体による記録」とは、文字による記録類だけでなく図示や描画によって示された記録、映像や音声による記録などといった媒体による記録も収集されるという意味である。多様な媒体による記録を用い、「学習内容を多面的に表現（パフォーマンス）させることによって（または表現方法を子どもたちに選択させることを通じて）、学力の質を高めかつ評価する配慮」<sup>161</sup>がなされているのである。

ポートフォリオに収集する内容の基準（１）から（３）でわかるように、ポートフォリオ評価法は学び手の学びのプロセスを重視し、学び手が自らの手で作品や資料を収集してポートフォリオをつくることで、子どもの自発的な「自己評価」を促すところに特徴がある。子どもはポートフォリオに収める品目を選び、またなぜそれを選んだのかという理由をはっきりと言えるようになることが期待されている<sup>162</sup>。ポートフォリオに入れる中身としてなぜそれを選んだのかという意味が生じるために、理由をもってポートフォリオに何を入れるかを検討しながらポートフォリオをつくる。そうすることで、子どもたちが自分の学びを振り返り、「自己評価」し、次なる目標を立てることができるのである<sup>163</sup>。

ポートフォリオ評価法は学び手が資料を収集するだけに留まらず、ポートフォリオを他者に紹介する「検討会(confERENCE)」を行なうところにもう一つの大きな特徴がある。「検討会」は実践が開始される前、実践の過程、そして実践のまとめの際に実施され、何をポートフォリオに入れるのかを学び手と教師で検討する時間である<sup>164</sup>。また、学校によって保

---

<sup>159</sup> 同上 p.69 参照。

<sup>160</sup> 同上 p.139

<sup>161</sup> 同上 p.139

<sup>162</sup> 同上 p.39

<sup>163</sup> 同上 p.42 参照。

<sup>164</sup> 同上

護者や地域の人たちの前でポートフォリオを披露する「検討会」が催されることもある<sup>165</sup>。ポートフォリオの作成は子どもだけが行なうものではなく、「検討会」を行うことで教師と、同級生や友人、そして保護者など、学び手と関わる人々が評価に参加する体制をもつ。このように学び手自身の学習過程を他者に紹介することによって、他者理解の上での「自己評価」を促す目的がある。このような方法を通して行なわれるポートフォリオ評価法は、評価するためのものといっても評価と学びとを関連づけて評価する、「学びのための評価法」<sup>166</sup>なのである。

ポートフォリオ評価法が創成された理論的背景には「真正の評価 (authentic assessment)」論と「構成主義 (constructivism)」という二つの原理がある<sup>167</sup>。「真正の評価」論とは、子どもたちのなかに生きて働く学力が形成される、その学力形成のプロセスを評価すべきであるという論である。この論が現れた背景には、1983年にアメリカで「危機に立つ国家(Nation at Risk)」という学力向上を強調したレポートが発表されたことがある。これを契機として、州政府による「標準テスト (standardized testing)」がアメリカの各学区、学校における各々の教育成果を点検するために多用され、「説明責任 (accountability)」の要請にも応えるものとして実施されたのである。

しかしここで、「標準テスト」による評価では子どもたちの本当の学力は評価できないのではないか、また、学校の中でしか通用しない特殊な能力を評価したに過ぎず、生きて働く学力を形成したという保証にはならないのではないかという疑念や批判が起こった。それは「標準テスト」は作為的な問題を子どもたちに課すものであり、「標準テスト」のみでは日常の授業場面とは断絶した結果しか評価され得ない可能性があったからである。そこで主張されたのが「真正の評価」論であり、子どもたちのなかに生きて働く学力が形成されるとともに、その学力形成のプロセスを評価することができるという考えであった。この「真正の評価」論を可能にし、子どもたちの学力形成のプロセス自体を評価する方法として提唱されたのがポートフォリオ評価法なのである<sup>168</sup>。

---

<sup>165</sup> 同上 pp.139-141 参照。

<sup>166</sup> 池内前掲論文 p.31

<sup>167</sup> D.B シャクリー他前掲書 pp.133, 134 参照。

<sup>168</sup> 同上 pp.134, 135 参照。

また「構成主義」とは「子どもたちは自分の経験に関する個人的な理解を作り、構成する能動的な行為者として、環境とのなかで相互作用することによって学ぶ」<sup>169</sup>ことを提案するものである。「構成主義」の考え方によれば、子どもたちはすでに学習経験や生活経験を背負って授業に参加している。そして子どもたちにとっての「既知なるもの」は、大人からみれば未熟で不安定なものであるように思えたとしても、子どもたちにとっては彼ら自身の経験に裏打ちされ、確信をともなって強固に形成される「既知なるもの」である<sup>170</sup>。子どもたちが学習の過程のなかで、新たに未知なるものと出会ったとき、既知なるもので対応できないと判断した場合には、深い納得の上で既知なるものを組み換える。しかし納得できない場合には未知なるものを無視したり、既知なるものの枠組みのなかでそれを解釈しようとする。「構成主義」は、このような子どもたちにおける既知なるものと未知なるものとの葛藤を含むダイナミックなプロセスが学習であるとみなしている<sup>171</sup>。そして、まずそれぞれの子供がすでに持っている学習経験や生活経験を確かめ、次に既知なるものと未知なるものが子どものなかでどのような葛藤を引き起こしているのかを知り、どのような納得の仕方での組み替えを行なったのか、すべてのプロセスから評価をすることを提起するのである<sup>172</sup>。この「構成主義」の提起を満たすものとして考案されたのも、ポートフォリオ評価法の一つの側面である。

## 第二項 ポートフォリオ評価法にみる自己評価につながる思考

教育分野におけるポートフォリオと制作者とのポートフォリオは、成果物を自主的に選んで収集する点で共通している。特に代表的な成果物を選んで収集するアセスメント・ポートフォリオは、制作者のポートフォリオと同じである。ただし教育分野におけるポートフォリオでは、失敗した成果でもそれが葛藤のプロセスとして重要な学びの成果であればポートフォリオに収集する点と、収集する成果物の順は特に最新のものが重要なのではなく、学びのプロセスがよく分かるように収集されるという点で制作者のポートフォリオとは異なる。これは教育分野のポートフォリオが学びのプロセスを評価するためにつくられ

---

<sup>169</sup> シャクリーは「構成主義」の提唱者としてジョン・デューイ(John Dewey)、ジャン・ピアジェ(Jean Piaget)、レフ・ヴィゴツキー(Lev Vygotsky)、ローレンス・コールバーグ(Lawrence Kohlberg)を挙げている。同上 p.11 参照。

<sup>170</sup> 同上 p.136 参照。

<sup>171</sup> 同上 p.136 参照。

<sup>172</sup> 同上 p.136 参照。

るものであって、作品や活動といった成果物や制作者の現在の活動を他者に伝えることを目的とした制作者のポートフォリオとは異なるからである。しかしながらポートフォリオ評価法において、学び手が自主的に成果物を選んで収集することで学び手の自己評価が促されることを目的としている点は興味深い。

ポートフォリオをつくることによって学び手の自己評価が促されるという可能性については、池内の実践が参考になる。池内はポートフォリオを作成するにあたって、学び手が「自発的に作品を集め、自発的に『振り返り』を行い、自発的に『反省』が行なわれることによって、次の制作にそれを生かすことが出来る」<sup>173</sup>という。ポートフォリオ評価法の観点と実績に関する先行研究においても同様に、ポートフォリオは学び手の活動過程を学び手本人が振り返ることができるために「自分で自分の人となりや学習の状態を評価し、それによって得た情報によって自己を確認し今後の学習や行動を調整する行為」<sup>174</sup>としての自己評価をする手がかりとして活用される。

このことから、前節で述べた制作者のポートフォリオ作成時における「主体的な態度でかつ客観的な視点に立って制作者そのものを見つめ直す思考」とは、制作者自身が活動を自発的に振り返ることで自己評価をする思考であると言える。制作者のポートフォリオは失敗した作品や活動は入れないが、作品完成後には回想的思考があることはすでに述べた。過去の作品をみつめなおすことは過去を振り返り今後の活動の糧にする思考となる。この意味で、制作者はポートフォリオをつくることによって自発的に「反省」し、「今後の学習や行動」、すなわち制作者にとっては今後制作する作品や、考え方を調整することができる。これに加えて制作者のポートフォリオは現在の活動が重視されるような構成がなされることをふまえると、制作者のポートフォリオの作成における制作者の思考は、現在の制作者そのものを自覚できるような自己評価につながるものであると言える。

ポートフォリオ評価法においても一つ興味深い特徴は、「検討会」によって他者との関わりから学び手の自己評価が促されることを目的としているところである。ポートフォリオ評価法においてポートフォリオは学び手がつくるだけでなく、学び手と教師、保護者、クラスメートなど学び手に関わる他者との相互作用が重要であるとされる。なぜなら「検

---

<sup>173</sup> 同上 p.32

<sup>174</sup> 「自己評価」の概念には、メタ認知も含まれる。メタ認知とは「自己の学習過程をコントロールし結果を自己反省する」思考であり「メタ認知能力をもつものは、解決しようとしている問題に関連する情報を呼び出し利用する能力を備え、自己の学習上の課題を自ら発見し、問題点を解決していく。」とする。同上 p.35 参照。

討会」によって「外的な評価との緊張関係のなかで自己評価能力を鍛えていく」<sup>175</sup>ことが可能になり、「自己評価能力の形成」<sup>176</sup>を意図的に促すとされるからである。これは制作者がポートフォリオを他者に見せ、口頭による言語化を伴ってプレゼンテーションをする場面と同じである。制作者のウェブサイトは他者が不特定多数であり、同時間で対面し、対話するなかでのプレゼンテーションではない。しかし、ウェブサイトによって不特定多数の他者世界に作品および活動を公開することは、「外的な評価との緊張関係」のなかに制作者が身を置き続ける行為である。それゆえに、ポートフォリオ、口頭によるプレゼンテーション、そしてウェブサイトといった全ての<再作品化>の過程は、「外的な評価との緊張関係」のなかで自己評価能力を高める可能性をもつものであると言える。

ここまで述べてきたように、<再作品化>において制作者自身の作品および活動を振り返るような制作者の思考には、現在の制作者そのものを自覚できるような自己評価を促し、「外的な評価との緊張関係」のなかで自己評価能力を高める可能性がある。そして制作者は自分自身の作品および活動に対して真摯に向き合う事で「正確な自己評価者」となると考えられる。また他者との間で「正確な自己評価者」となることは、自己満足に陥るのではなく客観的な観点から自己のありさまを、自覚をもって位置づけることを可能にする。つまり作品の<再作品化>は、評価の定まりにくい美術作品に対して、制作者自身が「真正な評価」という意味での自己評価を行い、現在の制作者の在り方を自覚し、今後の発展につなげるような、制作者が生きる糧として機能し得る媒体なのである。

プレゼンテーションをするためにポートフォリオを作成し、作品を言語化し、そしてウェブサイトを構築することで、制作者は作品や、作品がつくられた経緯を俯瞰して振り返る。このように<再作品化>は制作者を「真正な自己評価者」とする可能性のある過程なのである。

ところで、制作者の<再作品化>、すなわちプレゼンテーションを行い、ポートフォリオの作成や「言語化」、そしてウェブサイトを構築することにおいては、「何をどう見せるか」といった他者に向けた構成をするところに特徴がある。そのために制作者のポートフォリオおよび<再作品化>は、作品の視覚的・意味的に重要な要素が抽出され、整理され、再構成されることに特化している。この作品の視覚的・意味的要素の再構成によって、それぞれの最も中核的な要素が厳選されることから、制作者のポートフォリオおよび<再作

---

<sup>175</sup> 同上 p.143

<sup>176</sup> 同上



品化>にはこれまでの作品や活動を振り返る思考がより強化される可能性があると言える。

また、制作者のポートフォリオは現在の作品および活動から遡って構成されるため、先行する学びの成果物から順に収めていく教育分野のポートフォリオとは構造が異なる。制作者のポートフォリオには過去の作品および活動を土台とした現在の制作者そのものを強調して捉えられる構造になっていることから、<再作品化>の過程では現在の制作者そのものを制作者自身が自己評価につなげる思考があると考えられる。一方で、教育分野におけるポートフォリオは、過去から現在の活動における成果物を順に収める構造である。このことから、学び手や教師、その他学び手に関わる人々が、学び手の学びの過程および成長する過程を認識し、その過程にそった上での現在の学び手を捉えるような思考をもたらす構造となっているのである。

また作品や活動内容を視覚的資料、言語的資料に残すことは、作品および活動を資料として保存することを可能にする。この資料を保存するという行為は、制作者が作品を制作した過程とその事実を記憶に組み込むことも可能にする。教育分野のポートフォリオにおいても、資料を保存するという行為によって学びの過程そのものを忘れずに、その過程で得た経験を学び手の内に残し、次なる学びへの糧とする。また作品および活動の資料は、これまでに制作者や学び手が辿ってきた道程を、現実にあったこととして残すことに役立つ。それは制作者にとって、作品および活動だけでなく、制作者自身が存在していることの証明のようなものである。この観点から教育分野のポートフォリオをみれば、教育分野におけるポートフォリオもまた成長過程にある学び手の存在を肯定し、証明するものである。自分自身の存在の証明を目に見えるかたちで残すことは、自分自身の成してきたこと、そして自分自身の存在自体に確信をもつことにつながる。その意味で教育分野におけるポートフォリオは、学び手を評価するためのものという役割を越えて、学び手自身がいかに存在しているかといった、自分自身の存在に対する確信と自信をあたえ、生きる糧として機能していると言えよう。

ここまで述べてきたように、<再作品化>の過程では、過去を含めた「現在の制作者そのもの」を「自己評価」し、他者との緊張関係のなかで「自己評価」が強化される。これは作品完成後の発展につながる起点となる。作品の完成後には制作者がこれまでの過程を振り返り、これからの活動を想像する過去と未来に向けた思考をする。それは「正確な自己評価者」となって過去と未来を含めた現在の自分自身そのものを捉える過程なのである。

ところで、「正確な」「自己評価」とはただ自身の作品および活動に対して振り返り、確

認し、認めることで成り立つとは考えられない。全ての成功と失敗を振り返り、ただ認めることに留まるのであれば、それは思い出にひたるのと同じである。では「正確な」「自己評価」をするのに必要なものは何であるかについて、教育分野において先陣をきってポートフォリオを開発してきたアメリカの研究機関、ハーバード・プロジェクト・ゼロのポートフォリオに関する中心的概念をふまえてさらに考察を進めることとする。

### 第三節 自己評価と他者評価—共感と批判から生まれる思考—

#### 第一項 ハーバード・プロジェクト・ゼロの活動とポートフォリオの中心的概念

ハーバード・プロジェクト・ゼロは、ハワード・ガードナー (Howard Gardner) の多元的知能理論 (MI 理論)<sup>177</sup>を中核とした多様なプロジェクトを実施し、学習・思考・評価・創造性の研究を行なうアメリカの研究機関である<sup>178</sup>。芸術教育に関する基礎的研究として認知的アプローチを行なうプロジェクト・ゼロが哲学者のネルソン・グッドマンによってハーバード大学教育学大学院に創設されたのは1967年であった。当初は「芸術発達心理研究所」といった大学付属機関としての意味合いが強いものであった。そして1972年から89年までにはガードナーとデビット・パーキンス (David Perkins)、ジェシカ・ディビス (Jessica Davis) が中心となり、創造性、芸術的能力の発達に関する基礎的研究を行うようになった。この間に彼らが研究した理論をもとに、90年から97年まで行なわれた17種類の一連のプロジェクトでは、ガードナーのMI理論を中核として、知能を広くとらえた「新しい学習観」を反映できるような学習方法や評価方法を模索している<sup>179</sup>。

第二次世界大戦以降のアメリカにおける美術教育研究の展開は、「現代美術のそれと同じく『新しいものの伝統』にはかならない」<sup>180</sup>と教科教育学研究者の岡崎昭夫がいうように、戦後アメリカでは美術表現と同様に美術教育においてもヨーロッパから移入された理論および実践を離れ、独自の美術教育学を確立した。戦後アメリカで展開した現代美術と時期を同じくして美術教育においても、美術教育と知性との問題に関心が向けられるようになる。1931年にジョン・デューイ (John Dewey) が提起した芸術における「質的思考」(qualitative

---

<sup>177</sup> 多元的知能理論 (MI 理論) とは、IQ テストのように「言語的知能」と「論理および数学的知能」を中心にして単一的に人間の知能を計るのではなく、人間の知能は広い範囲に多数存在するという概念を唱えたガードナーの理論である。MI 理論は脳損傷の研究、最新の神経科学の研究成果によるトップ・ダウン的な細部の分析、及び認知的アプローチから導かれた。ガードナーは、人間の知能 (human Intelligence) は<多重>または<複合的 (Multiple)>であり、言語的知能 (linguistic)、数論理的知能 (logical-mathematical)、音楽的知能 (musical)、空間認識知能 (spatial)、身体運動知能 (bodily-kinesthetic)、対人的知能 (interpersonal: knowledge about other persons)、内省的知能 (intrapersonal: knowledge about oneself)、博物的知能: ナチュラリスト・インテリジェンス (Natural intelligence) の8つのドメイン (domain: 領域) と、実存的知能 (Existential intelligence) に分け、人が生まれながらにして持つ、それぞれ独立した知能能力 (Intellectual competences) の組み合わせによって思考や行動をすると捉える。この理論は1975年 *The scattered mind* において公にされた。同上 pp.34-46 参照。

<sup>178</sup> 池内慈朗「芸術教育における認知的研究の成果と『理解のための教授法』の関連性—ハーバード・プロジェクト・ゼロによる『思考と理解への新しいアプローチ』における教育実践の諸相—」『福井大学教育実践研究』第25号 2010 p.1 参照。

<sup>179</sup> 同上 p.84 参照。

<sup>180</sup> 岡崎昭夫「デューイの質的思考と戦後アメリカの美術教育研究」大阪教育大学『美術科研究』第1号 1983 p.16

thought) とその種の思考をコントロールする「浸透的質」が 60 年代から 70 年代にかけてアイスナーやバイテルといった後継の研究者たちによって言及されたことや、プロジェクト・ゼロが創設された 1967 年は、コンセプチュアル・アートの草創期であり、両者の時期が重なることからわかるように、教育分野においても特に 1960 年以降は思考が美術表現の中核をなすものと捉えられるような社会的な流れがあったと言える。

戦後のアメリカの美術教育史においては、1950 年代、美術表現を一つ的手段として子どもたちの人格的成長の度合いを見定めることが美術教育の役割となった<sup>181</sup>。このような美術教育の役割としての基盤は『美術による人間形成』（初版 1947 年）を出版したローウェンフェルドの貢献が大きく影響しているものであり、彼は 1960 年に死去するまでに多くの美術教育における研究者を養成した<sup>182</sup>。美術教育をより客観的なものにする傾向を推進し、固有の価値をもつ発達活動として美術を規定して人格の成長を強調したローウェンフェルドの考え方は特に初等教育段階で主流を占めたが、それは美術を学習すべき内容をもつ教科としてみなしているものではなかった。そこでこれを克服することが、1960 年代から今日までのアメリカ美術教育の課題となったのである<sup>183</sup>。

1960 年代からは美術教育をより構造化しようとする傾向が多く、多くの美術教育の研究者や学者によって提起されるようになるなかで、ローウェンフェルドの美術教育理論を批判した美術教育研究者のバーカン (M. Barkan) は、美術制作中心のカリキュラムでは美術教育の知識を生徒たちに伝える責任を果たしえないことを主張し、美術制作に加えて、美術に関する検証や読解や考察という知識レベルの学習を含むような、より広い美術教育のカリキュラムを提唱した。バーカンは子どもたちが他の人々との出会いを通しての相互関係から社会的存在へと成長する場としてデューイ流の社会的環境を解釈し、自己表現を他の人々との相互作用を促す一つ的手段とみなした。そして現在のアメリカ美術教育界を代表するアイスナーもまたバーカンと同様に、美術教育が発達段階の理論にのみ依存することを否定し、教材や教具によって裏打ちされたカリキュラム構造という考え方を積極的に展開した<sup>184</sup>。バーカンとアイスナーは、1960 年代後期に始まるアメリカの美術教育分野におけるカリキュラム開発運動に大きな影響を与え、このような流れの中で美術教育の目的は、美

---

<sup>181</sup> 岡崎昭夫「戦後におけるアメリカ美術教育の展開」『宇都宮大学教育学部紀要第一部』pp.133-155 1996 p.134 参照。

<sup>182</sup> 同上 p.135 参照。

<sup>183</sup> 同上 p.136 参照。

<sup>184</sup> 同上 pp.137, 138 参照。

術それ自体の学習をすることとなり、制作中心から鑑賞や批評へと美術内容を広げる方向転換がなされた<sup>185</sup>。

そして 1950 年代中期から 1960 年代中期にかけて、アメリカの教育界は教育評価の時代となる。客観的に観察可能な生徒の行動の変容を教育目標とするような、行動目標に基づく評価法が、1968 年から 1969 年にかけて全米美術教育協会が開催したセミナーで美術教育者に示されたのである<sup>186</sup>。その後 1970 年代は、美術教育への運動として生徒の感受性や感覚や経験の質を向上させようとする傾向が生まれる<sup>187</sup>。以上のように、特に 1960 年代からアメリカ美術教育におけるカリキュラム開発がなされる中で現れたひとつの研究機関として、プロジェクト・ゼロは位置づいている。

プロジェクト・ゼロの活動の中でも特に 97 年教育現場での実践として、「思考と理解への新しいアプローチ (New Approaches to Thinking and Understanding)」を展開していることは興味深い。「思考と理解への新しいアプローチ」では、①理解のための教授法 (Tfu: Teaching for Understanding)、②MI スクール (Multiple Intelligences School : MI 理論の応用、実践校)、③アーツ (Arts: 芸術を中核としたプログラム)、④ポートフォリオ評価法 (Portfolio Assessment) の四つの枠組み (frame work) を設定している。この中の一つの枠組みとして研究、開発されてきたのがポートフォリオ(portfolios)である<sup>188</sup>。

プロジェクト・ゼロのポートフォリオの中心的概念として、池内は「制作の過程 (学習の過程)」、「振り返り (reflection)」、「反省的な自問自答」、「目標設定」、そして「学習の質」という 5 つの枠組みを動かし難いものとして挙げる<sup>189</sup>。ポートフォリオによって「制作の過程 (学習の過程)」を評価に取り入れ、学び手の「振り返り (reflection)」が促されることは前節までに述べてきたとおりである。「反省的な自問自答」とは、学び手が自分自身の活動に対して問い、そこから答えを導き出すような反省的思考である。「目標設定」と「学習の質」とは、学び手自らが能動的に自身の目標 (何をポートフォリオに入れるかという基準) を設定してポートフォリオを作成することであり、そうすることで自身の活動を理解し、考えることによって得た知識を組み立てて統合し、今後の活動につなげるといったかたちで「学習の質」を向上させるという意味である。

---

<sup>185</sup> 同上 p.138 参照。

<sup>186</sup> 同上 p.139 参照。

<sup>187</sup> 同上 p.141 参照。

<sup>188</sup> 池内前掲論文 第 25 号 2000 pp. 83-86 参照。

<sup>189</sup> 池内前掲書 pp.330, 331

これをふまえて制作者のポートフォリオを振り返ると、制作者のポートフォリオでは特にこれまでの作品および活動の要点を抽出する構成であった。このような構成をするためには、制作者自身が何をどのように考えて活動してきたのか、その要点を振り返って自問自答する必要がある。すなわちポートフォリオを含め〈再作品化〉において、制作者が「正確な自己評価者」となるには、「反省的な自問自答」としての反省的思考をすることが重要なのである。そしてこの反省的思考が、制作者にとって意義ある〈再作品化〉を行なう起点となる。

池内は先に述べた5つをポートフォリオの中心的概念としてそれぞれを並行して記述するが、「制作の過程」と「振り返り」、そして「目標設定」と「学習の質」は、特に「反省的な自問自答」を行なうことによって強化されるはずである。このことから、ポートフォリオは反省的思考を伴うことで、「制作の過程」に対する「振り返り」と、「目標設定」をもち「学習の質」を向上させるという意味で、意義あるものとなると予想できる。そこでプロジェクト・ゼロが開発するポートフォリオの中心的理念および「反省的な自問自答」という理念に依拠し、〈再作品化〉にある制作者の反省的思考について以下に論ずることとする。

## 第二項 制作者の反省的思考と自己評価

「反省的な自問自答」とは、自分自身を振り返るなかで何が成長だったのか、どのように成長したか、問題はどこにあるか<sup>190</sup>といったことを問う自己認識であり、このような自己認識は池内によれば「一步下がって自らのしたことを反省する能力の重要な要素」<sup>191</sup>であるとされる。

自らのしたことを反省するという事は、自分は「何を」「なぜ」「どのように」したのかという自分自身の活動に対して掘り下げて考えるような認知能力である。この認知能力は、「メタ認知 (meta-cognition)」に相当する。「メタ」とは「高次」という意味であり、「メタ認知」もまたプロジェクト・ゼロが実践するポートフォリオにおいて重要な事項として挙げられている。

池内によれば、「メタ認知」は「自己の学習過程をコントロールし、結果を自己反省する

---

<sup>190</sup> 同上 p.331

<sup>191</sup> 同上

能力」<sup>192</sup>である。このことから、「メタ認知」を伴う「反省的な自問自答」によって、学び手自身が深い理解を土台とした自己の作品および活動、そして現時点での「自分そのもの」に深く向き合うことができると考えられる。その意味で、＜再作品化＞で制作者が「自己評価」する思考は、反省的思考が中核を成していると言える。つまり、反省的思考をすることによって、制作者は「正確な自己評価者」となり得るのである。

さらにプロジェクト・ゼロでは、自分の作品に対する「反省・検討 (reflection)」によって客観的な批判能力も養うようにしている<sup>193</sup>。批判能力とは、批判的思考 (critical thinking) を伴う能力である。批判とは、ある誤りや欠点を指摘し、その誤解や欠点について検討を加えて判断することである。学び手が自身の作品および活動に対して「反省・検討」することで、自分自身の活動を振り返り、誤りや欠点を指摘するような、極めて客観的で、冷静な批判的思考を養うということであろう。

ただし反省・検討・批判といっても、それは結果としてある作品や活動自体が良いか悪いかのどちらかに二分するような姿勢ではない。「反省・検討」が熟考することの意味を含む“reflection”と表記されるように、「反省・検討」はある結果について再考や熟考して次なる策を得ようとする姿勢である。例えば自身の作品や活動に誤りや欠点があるのであれば、次はどのように改善すべきなのかを考える。もし良い結果が得られた作品や活動があれば、それはどの点で良かったのか、今後どのようにその良かった点を活用していくのかと考える。このように反省的・批判的思考とは、現状に対して良し悪しを決めて思考を停止するのではなく、現段階の問題点を掘り下げることで今後の活動の発展を生み出すような、次の活動へ向けた「始まりとしての思考」である。この意味で、反省的・批判的思考とは、創造的な思考なのである。

制作者にとって作品および活動は、制作者自身の思いや考え、そして経験といった人となり土台となつて行なわれるものである。それ故に、作品および活動をまとめる＜再作品化＞によって表されたポートフォリオなどは、「制作者そのもの」を表わす産物である。このような産物を反省的・批判的に自己評価する、ということは、制作者自身が人としての自己そのものを冷静な目で評価する行為である。ただし、反省的・批判的にする自己評価といっても、制作者自身の善し悪しを決定するような評価ではない。そうではなく、現時点での「制作者そのもの」、そのありさまがどのような経緯で存在し、何をどう考え、こ

---

<sup>192</sup> 同上 p.337

<sup>193</sup> 同上 p.333

れからどのような活動をしようとしている人間であるのか、制作者自身が客観的に認識するという意味での評価なのである。このように今後の活動に向けた上でなされる反省的・批判的な思考が、制作者を「正確な自己評価者」にするのであり、その結果得られるのが〈再作品化〉における意義のある自己評価としての思考なのである。

教育分野においては、学習の面で達成すべき課題や目標があつて、ポートフォリオにおいてはそれがどれほど達成できたか、または次に達成すべき課題は何かを自分で見つけるところに現在の「自己」を「評価」する意義がある。一方で、美術表現においては作品として表わしたいコンセプトが制作者にとっての課題であり、それをあらゆる方法と過程を経て達成したのが作品である。それ故に、〈再作品化〉の過程は教育分野におけるポートフォリオと同様に、過去の成果を振り返り、現時点での自己のありようを捉えることで今後の活動の発展へとつなげていく発展的要素があると言える。

### 第三項 自己評価と自己表示

ここまで教育分野におけるポートフォリオを手がかりに制作者のポートフォリオ、および〈再作品化〉をみなおすことで、制作者自身が自己を振り返り、今後に発展するような思考があることについて論じた。制作者のそれまでの経緯が示されるポートフォリオ、および〈再作品化〉は現物の作品がなぜつくられたのか、その経緯についてのより深い理解を他者から得られる可能性を孕んでいる。このことに関して池内は、大学の卒業制作などでは「並べられた数点の作品のみ」批評されるのではなく、ポートフォリオもふまえて講評がなされることで、これまでの学生の制作プロセスをふまえたより深い批評がなされる可能性について述べている。池内の言うように、作品発表の場でポートフォリオを取り入れれば、現在の作品を制作するまでの経緯を理解したうえでの評価が得られるように思われる。年に2、3回行なわれる学生の講評会であれば、それまでの制作に関する資料や途中経過の作品を提出することも有効であろう。このように、他者から理解を得るための媒体としてポートフォリオおよび〈再作品化〉は機能する可能性を孕んでいると言える。

しかしここで留意しておきたいのは、「並べられた数点のみ」の作品で評価されることは決して問題ではないということである。卒業制作品や展覧会といったこれまでの経過の集大成を見せる場では、現時点での作品を他者に見てもらふことが第一に優先されるべきことである。それまでの成長の経緯や過程を理解してもらふことはあくまで二次的作用として有効なのであつて、発表の場では第一優先事項ではない。



ポートフォリオ、および<再作品化>についても、本来制作者にとっての美術表現であり学校教育のように学習内容としてあらかじめ達成すべき課題や目標があり、それを達成したか否かを表わすために<再作品化>があるのではない。<再作品化>はあくまで完成した作品および活動を他者に見せる、伝えるためのものであるため、「何をどうみせるか」という姿勢で行なうのが<再作品化>であることはさきに述べた通りである。すなわち、過去の成果を振り返り、現時点での自己のありようを捉えることで今後の活動の発展へとつなげていくといった自己評価と同時に、他者に見せる・伝えるといった確固たる自己表示<sup>194</sup>をする思考が制作者の<再作品化>には重要事項としてあると言える。

他者に見せる・伝えるためには、制作者自身が「何を」「どのように」伝えたいのかを整理する必要がある。そのため制作者は制作者自身の作品や活動、考えを客観的にかつ正確にとらえ、できる限り意図通りに伝わるような努力をする。努力とは、<再作品化>における現物の作品から写真や文章といった媒体への変換と、クオリティー、字体、紙質、構成など視覚的要素と意味的要素による構成について細部に至るまでの正確な決定をすることであり、できあがったポートフォリオが総合的に制作者の意図する構成となるための努力である。それは今の自分自身をより良く見せるための偽りではなく、等身大の結果をより明らかに伝えようとする制作者の真摯な姿勢である。言い換えるならば、<再作品化>は、等身大の結果を明らかに伝えるという真摯な姿勢で自己表示をすることである。このような「自己表示」をするためには、自己への反省的・批判的思考が必要となる。すなわち<再作品化>における批判的思考に裏づけられた自己表示によってより正確な「自己評価」をすることが強化されるのである。

同様に、制作者が自己評価をした上で表わす自己表示は、自己に対して反省・批判的思考をもって十分に理解した上での自己表示であるために、確信がある。このように、制作者の<再作品化>は、自己評価と自己表示を互いに強化しつつ行なう過程なのである。

---

<sup>194</sup> <再作品化>は、完成した作品を再構成して現存する作品とは違うかたちで表すという意味で、一つの表現である。ただし<再作品化>は制作者の作品および活動内容の要点をまとめて再構成する過程である。それはすでに完成した作品および活動に脚色を加えて再び表現するというよりも、作品および活動について他者に「はっきりと表し示す」過程である。その意味で、<再作品化>にある思考は「自己表現」ではなく「自己表示」と表記する。

#### 第四項 他者との相互関係によって深める思考

他者に見せる・伝えるということを前提とした〈再作品化〉では、他者は制作者にとって「自己評価」および「自己表示」の強化を促す存在である。なぜなら制作者と他者との相互関係があるからこそ、他者は制作者に対峙する鏡となり、制作者は他者に対して「自己評価」および「自己表示」する思考を強化せざるを得ないからである。すなわち他者は、制作者が自分自身の作品および活動に対して熟考することの起点となる重要な存在なのである。

他者の存在によって制作者の作品および活動についての熟考が促されることは、ポートフォリオなど資料を作成する時に限らず、作品や資料を介して制作者と他者とが関わる場面においても同じである。例えば制作者が自身の作品および活動について他者に見せ、また伝えたとき、鑑賞者が作品および制作者の考えに同調する意味で「共感」する場合と、共感できないために「批判」される場合とがある。他者から「共感」されることは、それまでの制作者自身の思う作品および活動で何をどのように成してきたのかという「自己評価」が同意されることである。他者からの同意を得られたことで、制作者自身の思う「自己評価」は強化される。また制作者は「自己評価」が自己の思い込みではなく他者、そして社会のなかに組み込まれる経験を得られるであろう。言い換えるならば、他者からの作品および活動に対する「共感」によって、制作者自身の内にあった「自己評価」は自分自身だけのものではなくなり、より確からしい「自己評価」となるのである。

また、「共感」しながらも他者は作品および活動について制作者が予想していない感想を述べることも少なくない。制作者が表わそうとした作品のコンセプトをAとすると、他者の視点からはコンセプトAのなかでも「私にはこの作品からA'を感じる」といったようにコンセプトAに付加した視点、またはコンセプトAを違う言い方で表すような感想を述べることもある。制作者にとってコンセプトAのもとつくられた作品であっても、自分の中だけでは得られないA'という感想を受けた場合は、「そのようにこの作品を見ることもできるのか」といったように新たな作品の見方を知る。そして他者の感想に則して作品および活動を見直すことで、「そういえばA'のような要素がこの作品にあるのかもしれない」または「A'というようなことを考えている自分がいるのかもしれない」といったように制作者自身では意識していなかった自己を発見することもある。例えば第二章で挙げた筆者の過去作品〈解体記念〉については、彫刻家の石井厚生から以下のように評されている。「被写体は、記念写真の伝統的空間の中で、永遠の生を宿すことが出来る。ハラミコ君は、最近解体した

実家の柱、梁に生を与えた。床に置いたオブジェたちは、柱・梁の四面の表面のテクスチャーを型取りしたものを巻いてある。そこでは本来の機能性を消失(死)させた不可思議な造形となっている。美の中に生と死がみてとれる知の彫刻表現である」<sup>195</sup>。石井の言う「生」と「死」という言葉は筆者にとってA'、すなわち新たな作品の見方であった。そしてこの新たな作品の見方を受けて、また自分の作品および作品を通して行なったことや、自分自身の意識上になかった「生」と「死」について自分自身がどのように捉えているのか、振り返って考える起点となった。このように他者の評価を含めて自分自身を振り返ることで、自己の反省を自分自身のなかだけで繰り返すことに限られない、新たな作品の見方を与えられることにより「自己評価」は深化するのである。その意味でも始まりの思考なのである。

一方で、他者から「批判」される場合があるように、全ての他者が制作者の立場や気持ちに共感し、同じ視点に立つとは限らない。作品や制作者の考えに全く「共感」できないことも少なくないだろう。その場合、他者は制作者に対して疑問や反論を投げかけることはよくあることである。

ただし、疑問や反論が作品および活動に対する「否定」や「無視」ではなく「批判」であるならば、他者が作品および活動に対して無関心であるという状態ではない。他者の疑問や反論は、他者自身の考え方の現れであって作品をより理解しようとする姿勢である。そして他者に「批判」されることによって、制作者はそれまでに思いもよらなかった他者からの意見を一度受け入れてから、その意見に返答する内容を頭の中で吟味することとなる。その上で再び制作者は自身の考えを述べるといったように、他者による「批判」は言語で自分自身の考えについて述べるきっかけをもたらす。このように他者の「批判」は制作者に作品や活動について自己の作品および活動を振り返って考えることを促す。いわば制作者と他者との相互関係は、制作者に他者の意見とその意見をふまえたうえでの「自己評価」を促す関係なのである。「共感」と「批判」とは相反するものではあるが、両者はどちらも作品や活動について制作者と他者とが共に考え、思考を深める姿勢であるという点で同じである。どちらにしても他者の意見は制作者の「自己評価」を何度も起こさせる起点になるのであり、作品を通じた制作者と他者との相互関係は互いの思考の始まりとしての意義のある交流を生む可能性を孕んでいるのである。

---

<sup>195</sup> 多摩美術大学 石井厚生『卒業制作優秀作品集 2008』p.27

他者による反応のなかでも、特に「批判」は、制作者の作品および活動に対する他者の批判的思考によるものである。制作者自身による自己の作品や活動に向けた批判的思考は制作者を「正確な自己評価者」にするものであった。一方で他者から制作者に向けた批判的思考は、他者が制作者に対して「正確な他者評価者」になる思考であると言えよう。自分とは異なる他者の作品や活動を批判するということは、他者を評価することで自己の評価基準が構築され、「評価をした」その内容を通して自己を振り返る視点に戻す。このように自己評価を個人に留まるものではなく相互関係のうちに構築できるものとして扱うことで、各個人の自己評価の連鎖が生まれるのである。

美術表現において、制作者が他者に自身の作品や活動を伝えることの主目的は、作品がなぜつくられたのか、何を表したものであるかといった作品の存在理由を「共感」してもらうことに限らず、「批判」も含めて、思考の中で制作者の作品および活動を「共有」することにある。そうすることによって、思考は制作者と他者との相互関係において深められる。全てのプロセスが作品を「共有する」という意味での「他者理解」のもとにあるのである。制作者と鑑賞者が造形表現を通して対峙し、批判や共感も含めて互いの思考を深める時間が共有され、そこから導き出される新たな思考の連鎖が生まれるとすれば、それが現代美術の生み出すことのできる人同士の新たな交流であり、思考の交流であると言えよう。

## 結章

「現代美術は難しい」。このような観点から現代美術はよく語られる。しかし鑑賞者にとって現代美術は何が難しいのか、本当に多くの鑑賞者に難しいと思われているのかは疑問である。たしかに作品を発表すると、鑑賞者に「現代美術はよく分からない」と言われることもある。その場合は、残念ながら筆者の作品が鑑賞者にとって「よく分からない」のかもしれない。しかし筆者の作品自体ではなく「現代美術」自体が、「よく分からない」という意味であれば、欧米の美術史を辿れば現代美術についての知識を取り入れることができる。たしかに多様な表現を全て理解しようとするれば難しいのかもしれないが、現在は現代美術に関する文献は多くあり、多くの知識が得られる時代である。もし、このような状況があってもなお「現代美術は難しい」のであれば、何を指して難しいとされているのであろうか。それはおそらく、現代美術において制作者という人間は何者で、なぜ作品をつくっているのか、その理由について一般的に理解し難いことが一つの要因にあると思われる。

学生、教師、会社員、主婦など、私たちが社会で生きる上ではそれぞれに肩書きがある。肩書きのある多くの職業には、その活動のなす目的と、それに伴う活動内容、得られる結果がある。そのため肩書きを知れば、その人が何者で、何をしている人なのかをある程度理解することができる。一方で、芸術家、美術家、アーティストという肩書きになると、とたんに「自己表現をする、特別な才能をもった人」や、「何のために何をやっているのかよく分からない人」といった、一般的には理解し難い人物として捉えられることが少くない。

かつて発注や依頼によって絵を描き、彫刻をつくっていた近代以前の制作者たちは、社会や人々に貢献する職人であった。そのため当時の制作者たちは職人としての社会的地位を保持していたことが想像できる。しかし近代以降、制作者が表現者として作品をつくるようになってからは、作品の多くは制作者自身の動機によってつくられるもの、または美術の世界において展開されるものとなった。それ故に、制作者は社会と切り離されたなかで存在しがちになり、一般的には理解し難い人物として捉えられるようになった側面もある。このように制作者が一般的に理解され難い人物だとすれば、そのような人物たちがつくる多様な現代美術表現もまた理解し難いとされるのは当然のことである。

このような状況を払拭するように、今日では現代美術をもって社会と繋がるような活動をする制作者が多くみられるようになった。例えば制作者が公共の場に出て、鑑賞者や日常生活の場と近いなかで作品をつくる。そして制作者は自身の作品や活動について鑑賞者

に積極的に語り、各々の活動について理解を得ようとする場合もある。特に日本のアートプロジェクトはこのような活動の好例である。結果として、制作者、および現代美術への一般的な見方は寛容になりつつあると思われる。

その反面、アートプロジェクトのような美術活動が単なる町おこしのためのイベントになると現代美術は町おこしのための道具として扱われかねない。そもそも近代以降、美術作品は制作者それぞれの意思や意義によってつくられてきたはずである。それにも拘らず、現代美術が社会に浸透するにつれてひと・まち・社会に良い影響を与えるものという印象だけが先行するのであれば、「ひと・まち・社会に影響を与えることのできる」制作者は特別な存在となり、理解し難いとされる現代美術もそれをつくる制作者も、ますます疑わしいものとなりかねない。そして少なくとも日本において、制作者に対する「特別な才能をもつ人」もしくは「よく分からない人」という観点の壁があるうちは、「現代美術はよくわからない」という言説がくり返され、理解へ向けてなかなか門戸が開かないのである。

では現代美術作品とはなぜつくられるのかということ、それは制作者の衝動や情動、感情の赴くままに自由に表現されたものという捉え方もあるかもしれない。しかしながら衝動や情動に任せた感情のままにさらけ出すようにつくられたものが即、作品になるわけではない。もしそうだとすれば、生産性の無い事故か、赤子がお腹をすかせて泣いているのと同じであって、芸術および美術ではない。では何が現代美術作品であるのかということ、それを決定づける要因には制作者の深い思考がある。人として制作者が、何をどう考え、何をどう表わしたいのかといった思考によって、制作者は意義のある創作行為をする。思考しながら創作行為をすること、この積み重ねによって、制作者は作品としての意義のある、またこれまでにはなかった新たなものを提示するという意味での現代美術表現を行なうのである。

では具体的に、制作者は創作行為のなかでどのような思考をするのか。この制作者の思考について明らかにすることが、本論文の初発の問題関心であった。創作行為における制作者の思考の質を明らかにすることは、現代美術表現が制作者にとってどのような意義のある活動であるかを考察することである。そして制作者という人間は何者で、なぜ現代美術作品をつくっているのかに言及することでもある。この理由から、現代美術のなかでも特に思考を伴う美術表現が発達した 60 年代後半のコンセプチュアル・アート以降から今日までの造形表現に焦点をあて、制作者の思考について論ずることを本論文の目的とした。本論文における目的がどれほど達成されたかについて、以下に要旨をまとめ、確認することとする。

第一章は、人の思考が伴う美術表現という観点から 60 年代後半のコンセプチュアル・アート以降の現代美術を概観した。コンセプチュアル・アート以降から今日に至るまでの美術表現におけるコンセプトの位置づけとその変容を整理すると、80 年代以降のコンセプトには制作者の自己言及や、ポストモダン以降の人々の生き方の変容によって、社会に対する制作者自身の私的な経験や思いといった感覚的要素が投影されるようになっていることがわかる。また 80 年代以降にみられるようになった造形作品は、コンセプトと〈もの〉の魅力、その両方があって求心力のある作品とみなされる傾向にある。そのコンセプトと造形作品との関係は、コンセプトが造形作品の要素である〈素材—技法—かたち〉へ置き換えられ、〈素材—技法—かたち〉の関係からコンセプトの意味が深められるといったかたちで相互関係にあることから、80 年代以降の造形表現には、制作者の観念によるコンセプトがあって造形作品がつくられる、そして造形作品をつくることでコンセプトに深みが増すといった相互関係がある創作活動であるとした。

一方で、現代美術は鑑賞においても思考する媒体として捉えられている。対話型鑑賞やアートプロジェクトの事例をみると、子どもや鑑賞者の思考能力、対話能力の向上に資するものとして現代美術作品は期待されており、鑑賞者も思考する媒体として現代美術は捉えられている。このように第一章を通して 60 年代後半以降の現代美術は、制作者、鑑賞者といった人の思考が中核をなす美術表現であることが明らかになった。

第二章では実際の制作過程における制作者の内的思考を明らかにするために、筆者の制作過程を分析した。制作前から展示までの活動内容の記録から、筆者は身のまわりにある外的事物、作品の素材や生成段階にある作品、展示場所など制作段階によって異なる〈制作に関するものごと〉と関わりながら作品をつくる。その過程では、筆者は原初的思考、実験的思考、建設的思考、関係的思考といった内的思考を働かせて作品をつくっている。このとき、制作者はコンセプトを思考の軸として、コンセプトと〈制作に関するものごと〉とを照らし合わせながら作品を生成していく。

ではなぜ思考内容およびコンセプトを表す方法として造形作品をつくるのかというと、その解は〈制作に関するものごと〉と関わりながら制作者が作品を生成しているところにある。〈制作に関するものごと〉は、制作者にとってはすべて外的事物である。それらは制作者にとって視覚的に見る、または身体を通して触ることのできる対象であり、外的事物と関わるがゆえに制作者は身体的実感を伴いながら思考できるのである。そうすることで制作者は自身の観念を見出し、観念からコンセプトを抽出し、コンセプトを〈素材—技法—かたち〉に置き換える。その過程で制作者は試行錯誤しながら多角的に作品とコンセ

プトとを深化・明確化する。そして最終的に作品として具現化することができる。すなわち思考しながら造形作品をつくることは、制作者の観念を試行錯誤の末に身体的実感を伴いながら具現化することなのである。

また観念は、制作者個人を介して見た周りの物事、言い換えるならば社会に対する考え方である。よって制作者自身の観念を実感しながら具現化する創作行為は、現代の社会に生きる自己の存在を、実感をもって確かめることのできる過程なのである。それは同時に、今ある社会のありさまを、制作者なりの実感をもって捉えることができる過程でもある。すなわち思考しながら行なう創作行為は、制作者にとって今を生きる自己と、今ある社会とを実感をもって捉える方法の一つなのである。

そして完成作品と対峙したとき、制作者には完成した作品から過去を遡って回想するような回想的思考と、作品完成後の未来を想像するような想像的思考が生まれる。回想的・想像的思考は、完成した作品を通して過去・現在・未来の制作者の「人となり」を考えるような思考である。作品を完成するごとにこの思考があるとすれば、回想的・想像的思考は過去・現在・未来を生きる制作者自身のありかたに厚みをもたせ、また生き方を更新していく起点となる思考である。このことから、現代美術における造形表現を通じた制作者の思考は、今を生きる自己の存在を確かめ、現在の社会のありさまを自分なりに捉えるような思考であることが明らかになった。

最後に第三章では、作品完成後に制作者が他者に向けて行なうプレゼンテーションを<再作品化>の過程として捉え、ポートフォリオ、口頭による作品の言語化、そしてウェブサイトの内容と役割から実制作とは異なる制作者の思考について論じた。<再作品化>は作品および活動を資料や言語として再構成する過程であることから、制作者自身が現時点の制作者そのものを見つめ直す思考がある。教育分野におけるポートフォリオを参照すると、<再作品化>は反省的・批判的思考を伴った上で制作者が正確な自己評価者となることを可能にし、他者との「外的な評価との緊張関係」のなかで自己評価能力が高められる可能性があることがわかる。

また、<再作品化>には他者に見せる・伝えるといった自己表示をする思考がある。それに対する他者からの共感と批判は、制作者の自己評価を何度も起こさせる起点となる。このように制作者と他者との相互関係において深められる思考は、互いの自己評価・他者評価の思考の連鎖を生む可能性があり、このような思考の連鎖があるとすれば、それが現代美術の生み出すことができる人同士の思考の交流であるとした。



以上が本論文の要旨と達成された内容である。現代美術における造形表現の制作者といっても、表現手法は多様であり、本論文で述べた制作者の思考がどの制作者にも必ずあてはまるものではない。しかしながら、素材や技法を用いて作品として新たなものをつくる以上、制作過程には必ず制作者の思考が伴う。また、「芸術とは何か」が問われた 60 年代以降、作品をつくりだす根源にあるのは制作者の思考である。作品として「新たなもの」をつくる以上、偶然「新たなもの」が生みだされたとしても、それはどのような点で、なぜ新しいのかといった思考によってその価値が見出される。それゆえに、作品や表現手法が多様であっても、制作者にある思考こそが創作物を美術作品として存在させ、社会に位置づけるための基準となるのである。

人は、どのような肩書きをもつ人物であるか、どのような人物であるかということ以前に、今を生きる一人の人間である。人は自らの意思で目的をもって生まれてきたのではなく、なぜ自らが人間として存在するのか、そこにあらかじめ決められた目的と結果はない。生後、世界を見て、知り、考え、ものをつくりだすことをしてきたのが人間であり、それは人間が「生きる」うえでの営みであるということに他ならない。現代美術表現も同様に、あらかじめ決められた目的と結果はない。そのなかでも世界を見て、知り、考え、ものをつくりだす活動をしているのが制作者である。これは本論文において、制作者の思考を伴う創作行為は、制作者にとって今を生きる自己と、今ある社会とを実感をもって捉える一つの方法であるとしたとおりである。すなわち制作者は何者であるか、という以前に今を生きる一人の人間である。そして世界および社会と対峙するなかで考えながらものをつくるという一連の動作を伴う制作者の思考は、今を生きる人間としての一つの思考なのである。その思考は、制作者が生きる以上に終わりはない。社会に生きる一人の人間による、自分自身と社会に対する終わりなき思考であり、終わりなき問いなのである。

制作者による終わりなき思考、終わりなき問いに対して、唯一対等な立場から反応できるのが、鑑賞者である。鑑賞者が存在しなければ、制作者がつくり出したものは作品として存在し得ない。制作者の提示する思考、そして問いに対して、一人の人間としての鑑賞者の反応が互いの思考は深みを増すものとなる。それゆえに、制作者の思考が伴う現代美術表現においては、鑑賞者の思考もまた重要な位置づけにあるのである。

全ての鑑賞者が、全ての制作者および作品を理解することは難しく、それは皆異なる価値観の上に生きている以上、理解し得ない人間関係があるのと同じである。そのなかでも、異なる思考に出会ったとき、個人の思考に影響を与え、思考の幅を広げることも少なからずあるだろう。またごくまれに、同じような思考をもつ人間に出会うことで、個人の思考

が深まることもあるだろう。このような多種多様の出会いの可能性があるのでこそ、世界には一人ではなく多くの制作者が存在するのであり、鑑賞者もそれ以上に存在するのである。

多様な価値観、多様な思考をする人々が、作品という一つの場所で出会う。それはスクランブル交差点の中間地点に作品があるようなものである。興味をもった人は足を止めて作品を見るかもしれない。人によっては障害物となるかもしれない。素通りする人もいるだろう。しかしその作品が制作者の意義ある思考のもとにつくられた作品であるのであれば、人々が作品の横を通り過ぎた後に、新たな人の流れや足並みの方向を生む可能性がある。制作者の思考の末の産物が、多様な思考の流れをつくる可能性もある。この可能性に向けて現代美術作品は、制作者、および鑑賞者の思考の交差点に位置するものなのである。またそれ以上に、制作者にとっては自身の思考をもって多様な価値観をもつ他者、多様な思考に出会うための作品なのである。

制作者は作品をつくることで、社会の一員として生きる立場ではなく、一人の人間として社会と対峙する。制作過程をとおして外的事物をみて、身体を動かし、ものに触れ、目に見えるかたちで作りあげるその過程で社会のありようと、社会に生きる自己を確かめるようにして作品をつくる。そうしてつくった作品を、展示というかたちで社会に介入させることで社会の一員として生きる人々にとっての新たな外的事物を出現させる。新たな外的事物である作品に対峙した人々は、制作者と同様に社会の一員として生きる立場ではなく、一個人として、鑑賞者としての立場に立つ。そして作品を介して社会や、鑑賞者自身のもつ観念、そして社会に生きる自己のありようについて考える。このような思考は、それまでの社会や自己のありさまに対する認識の枠を外し、それまで見てきた、また知っていた社会や自己に対して今一度考え始めるような思考である。このようにして、これまでになかった作品を制作者はつくることによって、また鑑賞者は見ることによって自己や社会に対する新たな思考を始める。時に語り、対話することで制作者と鑑賞者は思考の交流をする。このような思考の交流は、制作者、鑑賞者が共にそれまで見てきた、また知っていた社会や自己のありさまに対して今一度考え始めるような思考である。もし、このようにして現代美術作品をきっかけにした人々の思考が生まれるのだとすれば、それが現代美術の生みだすことのできる創造的思考であると筆者は呼びたい。

本論文では制作者の思考として分析した対象を筆者の作品に留めた。それゆえに現代に生きる制作者の思考について、その一例を挙げたに過ぎず、他の制作者の思考についても言及することにさらなる研究の余地がある。この点をふまえた上で、多様化しつづける現

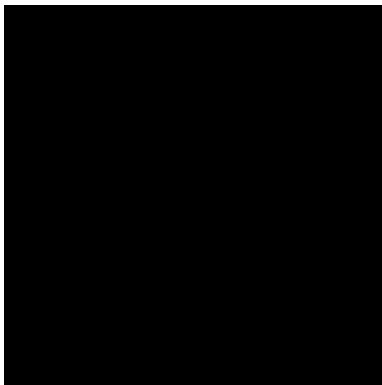
代美術の動向を追いながら、今後も研究を続ける必要がある。本論文は制作者の思考が現代美術においていかなるものであるか、今後の研究の足がかりとなる一例を分析したものとして位置づくることを確認した上で、ここで結とする。

<写真資料>

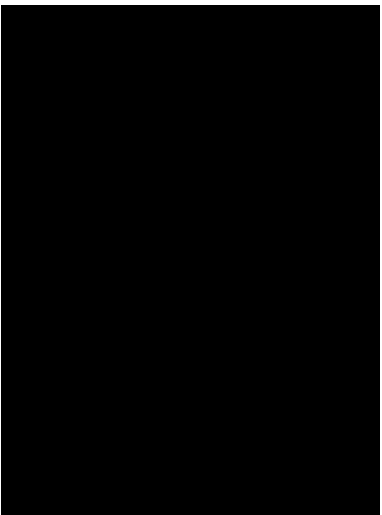
1-1 レイチェル・ホワイトリード 《Closet》 (1985年)



1-2 レイチェル・ホワイトリード 《Ghost》 (1990年)



1-3 レイチェル・ホワイトリード 《house》 (1993年)



2-1 «portrait-Tomas-»(2013)



«portrait-Michaela-»(2013)



2-2



2-3



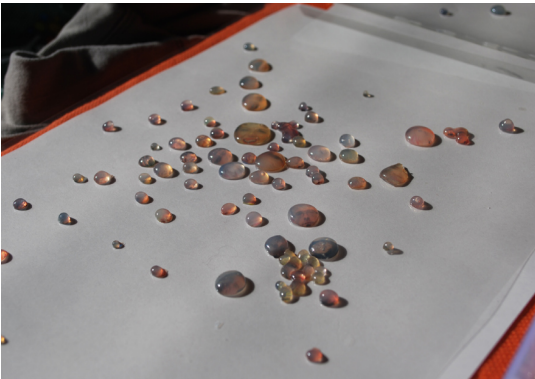
2-4



2-5 観光者の下半身部分までの型枠をアルミ板で制作。



2-6



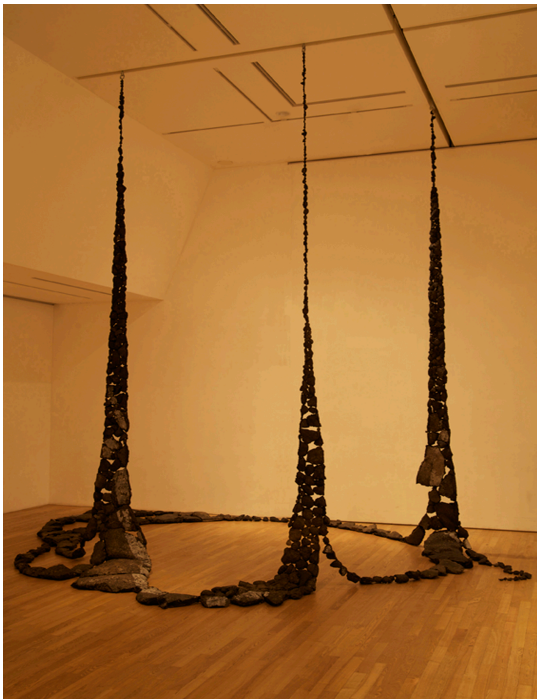
2-7 Studio BUBEC 外観



2-8



2-9 《黒を辿る》 (2010)



2-10 《解体記念》 (2008)



<参考文献>

浅井俊裕『拡散する美術』求龍堂 2013

ロバート・アトキンス著 杉山悦子、及部奈津、水谷みつる訳『現代美術のキーワード—アート・スピ  
ーカー—』美術出版社 1993

阿部潔 MINERVA 社会学叢書5『公共圏とコミュニケーション—批判的研究の新たな地平—』1998

新井知生「コミュニケーションの媒体としての現代美術—近代の超克をめざす現代美術の在り方について  
—」『島根大学教育学部紀要』第42巻別冊 2009

ルドルフ・アルンハイム著 波多野完治、関計夫訳『美術と視覚—美と創造の心理学—<上>』美術出版  
社 1963

ルドルフ・アルンハイム著 波多野完治、関計夫訳『美術と視覚—美と創造の心理学—<下>』美術出版  
社 1963

ルドルフ・アルンハイム著 関計夫訳『視覚的思考—創造心理学の世界』美術出版社 1974

安藤輝次「ポートフォリオによる評価と学びの連動」新潟大学大学教育機能開発センター『大学教育研究  
年報』第16号 2010

池内慈朗「芸術における認知的熟達と転移を促進させる評価基準—美術科ポートフォリオにおける評価基  
準の獲得の重要性—」『美術教育学：美術科教育学会誌』第24号 2003

池内慈朗「芸術教育における認知的研究の成果と『理解のための教授法』の関連性—ハーバード・プロジ  
ェクト・ゼロによる『思考と理解への新しいアプローチ』における教育実践の諸相—」『福井大学教育  
実践研究』第25号 2000

池内慈朗「美術科ポートフォリオ評価における認知的基礎理論—ハーバード・プロジェクト・ゼロにおけ  
るポートフォリオの開発—」『美術教育学』第33号 2000

池内慈朗「芸術的思考におけるシンボル点システム理論とアフォーダンス理論からの『感性』の解釈の試  
み—イメージスキーマからみたメタファー概念とプロジェクト・ゼロの美術教育における視座—」『美  
術教育学：美術科教育学会誌』第30号 2009

池内慈朗『ハーバード・プロジェクト・ゼロの芸術認知理論とその実践—内なる知性とクリエイティビテ  
ィを育むハワード・ガードナーの教育戦略—』東信堂 2014



- 井上俊、上野千鶴子、大沢真幸、見田宗介、吉見俊哉『岩波講座 現代社会学 第3巻 他者・関係・コミュニケーション』岩波書店 1995
- 今井むつみ『ことばと思考』岩波書店 2010
- 岩城見一『感性論—エスティククス 開かれた経験の理論のために』昭和堂 2001
- 上野正道「デューイにおける美的経験の再構成—公共性の基礎としての芸術」『東京大学大学院教育学研究科紀要』第42号 2003
- 鳥賀陽梨紗「思想を伝える視覚メディアとしての現代美術 教育的アプローチ：龍谷大学・滋賀県立近代美術館連帯事業『福岡道夫プロジェクト』についての一考察」『美術教育学：美術科教育学会誌』第31号 2010
- 江東光紀『現代芸術をみる技術—アート・思想・音楽をめぐる十八章—』東洋書店 2010
- 太田喬夫 三木順子 編『芸術展示の現象学』晃洋書房 2007
- 岡崎昭夫「戦後におけるアメリカ美術教育の展開」『宇都宮大学教育学部紀要 第一部』 1996
- 岡崎昭夫「デューイの質的思考と戦後アメリカの美術教育研究」大阪教育大学『美術科研究』第1号 1983
- 岡本夏木、浜田寿美男「発達心理学入門」『子どもと教育』岩波書店 1995
- 京都造形大学「立体造形を学ぶ 彫刻からの展開 発見・素材・技法・空間」『美と創造シリーズ』1998
- 加藤周一『日本文化における時間と空間』岩波書店 2007
- 鯨岡峻『関係発達論の構築』ミネルヴァ書房 1999
- 熊倉敬聡「美学特講C—『芸術』をひらく、『教育』をひらく」慶応義塾大学出版会 2003
- 小澤基弘『絵画の制作学—自己発見の旅—』花伝者 2001
- 小澤基弘『実現への制作学—作品と理論の相関から—』三元社 2001
- 小林康夫、建畠哲『現代アート入門—「今」に出会う喜び—』平凡社 1998
- ジャン・コース 小倉正史訳『コミュニケーションの美学』白水社 2004
- 清水博『場の思想』東京大学出版会 2003
- 辛美沙『アート・インダストリー—究極のコモディティを求めて—』美学出版 2008
- 高木紀久子、岡田猛、横地早和子「現代美術家の作品コンセプトの生成過程」日本認知科学会『認知科学』Vol.20 No.1 2013
- トニー・ゴドフリー著 木幡和枝訳「コンセプチュアル・アート」『岩波 世界の美術』岩波書店 2001

- 鳥光美緒子「ネルソン・グッドマンとハーバード・プロジェクト・ゼロ（1967-1971）—芸術・教育・研究に関するグッドマンの概念をめぐって—」中央大学教育学研究会編『教育学論集』第52号 2010
- ジョン・デューイ著 栗田修訳『経験としての芸術』晃洋書房 2010
- 中原佑介「現代彫刻論—物質文明との対峙」『中原佑介美術批評 選集』第六巻 現代企画室+Bank ART  
出版 2012
- 西村清「現代アートの哲学」『哲学教科書シリーズ』産業図書 1995
- 橋本敏子『地域の力とアートエネルギー』学陽書房 1997
- 橋本泰幸「視覚の再考」『美術教育学：美術科教育学会誌』第29号 2008
- 原美湖「＜できごと＞としての美術表現」東京藝術大学美術教育研究室編『美術と教育のあいだ』東京藝術大学出版会 2011
- 長谷川祐子『「なぜ？」から始まる現代アート』NHK出版 2011
- 八田典子「芸術作品の成立と受容における『場』の関与」『総合政策論叢』第8号 2004
- 八田典子「芸術受容の『場』の変容—『大地の芸術祭』に見る『展覧会』の新しいかたち—」島根県立  
大学総合政策学会 『総合政策論叢』第13号 2007
- 林容子 湖山泰成 『進化するアートコミュニケーション』レイライン 2006
- 藤枝晃雄、谷川渥、小澤基弘『絵画の制作学』三晃書房 2007
- 藤田令伊『現代アート、超入門！』集英社 2009
- 松井みどり『“芸術”が終わった後の“アート”』朝日出版社 2002
- 峯村敏明『彫刻の呼び声』水声社 2005
- 村上隆『芸術起業論』幻冬舎 2006
- 森美術館『英国美術の現在史—ターナー賞の歩み—』淡交社 2008
- 山川肖美「生涯学習者にとっての自己評価の意義—自己志向のポートフォリオを手がかりとして—」広島  
修道大学『広島修大論集.人文編』第43号 2003
- 吉川昌宏「図画工作科におけるポートフォリオの実践状況に関する研究」『美術教育学：美術教育学会誌』  
第27号 2006
- 吉野秀幸「『感情の教育』から『ヴィジョンの教育』へ：S.K.ランガーが言い残したこと」大阪教育大学

『大阪教育大学紀要. I 人文科学』 第52号 2003

S.K.ランガー著 矢野萬里、池上保太、貴志謙二訳『シンボルの哲学』岩波書店 1960

S.K.ランガー著 池上保太、矢野萬里訳『芸術とはなにか』岩波書店 1967

ハーバート・リード著 周郷 博訳『美術と社会』牧書店 1955

ハーバート・リード著 滝口修造訳『芸術の意味』みすず書房 1966

和田咲子、山田芳明「美術作品鑑賞における対話と作品理解の関係についての一考察」『美術教育学：美術教育学会誌』 第29号 2008

美術手帳編『現代アート辞典 モダンからコンテンポラリーまで—世界と日本の現代美術用語集—』美術出版社 2009

美術手帳編集部編『現代美術の教科書』美術出版社 2005

*ART NOW, interviews with modern artists*, Continuum, 2002

Arthur C. Danto, *After the end of Art, contemporary art and the pale of history*, The A.W Mellin lectures in the fine arts, 1995

David N. Perkins, *The Intelligent Eye, Learning to Think by Looking at Art*, J Paul Getty Museum Pubns, 1994

< 図録 >

多摩美術大学『卒業制作優秀作品集 2008』 2008

Lisa G Corrin, Patrick Elliott and Andrea Schlieker, *Rachel Whiteread*, Scottish National Gallery of Modern Art, Edinburgh, Serpentine Gallery London, 2001

*Rachel Whiteread, house*, Phaidon Press, 1995

< 雑誌 >

「ポートフォリオの世界共通ルールとは？ SPECIAL FEATURE アーティストになる基礎知識  
PROFESSIONAL INTERVIEWS その未知のプロに聞く実践術」『美術手帖』 第 63 巻 美術出版社  
2011 年 10 月号 pp.76-79

「ポートフォリオ活用の極意とは？アーティストになる基礎知識 PROFESSIONAL INTERVIEWS 実

録！アーティストのセルフ・プロデュース術』『美術手帖』第 61 巻 美術出版社 2009 年 10 月号 pp.38-39

<ウェブサイト>

加治屋建司「日本のアートプロジェクト その歴史と近年の展開」[http://www.art.hiroshima-cu.ac.jp/~](http://www.art.hiroshima-cu.ac.jp/~kajiya/kajiya2009.artproject.pdf)

[kajiya/kajiya2009.artproject.pdf](http://www.art.hiroshima-cu.ac.jp/~kajiya/kajiya2009.artproject.pdf) 2014年5月1日最終アクセス

熊倉純子監修 菊池拓児、長津結一郎企画・編集+アートプロジェクト研究会「日本型アートプロジェクト

の歴史と現在 1990年→2012年』『日本文化発信プロジェクト』[http://www.tarl.jp/wp-content/uploads/2013/0](http://www.tarl.jp/wp-content/uploads/2013/05/2014年6月29日最終アクセス)

[5/2014年6月29日最終アクセス](http://www.tarl.jp/wp-content/uploads/2013/05/2014年6月29日最終アクセス)

田中博之「新しい評価 Q&A」<http://ir.lib.osaka-kyoiku.ac.jp> 2014年1月28日最終アクセス

ARDA「美術鑑賞教育」[http://www.arda.jp/Bk\\_lectures\\_VTSF2013.html](http://www.arda.jp/Bk_lectures_VTSF2013.html) 2014年8月26日最終アクセス

DMP Museum Information Japan, *artscape*, <http://artscape.jp/artword/index.php/> 2014年5月1日最終アクセス