

# 写真は無意味である

－実写表現における意味の読み取りと意識の変化の関係－

Photography Has No Meaning : Relationship between Transition of  
the Mind and Meaning that is Read in Photographic Images

片 山 一 葉  
Kazuha Katayama

## はじめに

本稿は、筆者がカメラを使って美術作品の制作を行うための研究として考察・実験したものの記録である。したがって、本稿の内容は作品制作の過程で発生した疑問や課題に基づいており、実験のプロセスについても作品制作の過程の一部として行ったものとなっている。その中から、作品そのものとは別に、考察・実験の結果を研究報告として構成した。

本研究では、写真やビデオといったカメラを使った実写表現における、意味の読み取りの多様性と、読み取る人間の意識の在り方の関係に着目している。実写表現は、様々な映像表現の中でも最もリアリティを感じさせるものの一つとして成立しているが、表現そのものに対して読み取られる意味は、非常に幅が広いものと言える。本稿では、その意味の多様性の基礎となっている、特定の意味を持たない在り方を、「無意味」という言葉で定義した。

また、その「無意味」である事の要因には、写真やビデオと言った実写メディアが持つ特性と、人間の意識が持つ特性の両方が関係している。したがって、ここでは、実写メディアが特性として持つ無意味性と、人間の意識における無意味な在り方の二つの視点から研究を進めた。

## 1. 写真を繰り返し見つめるという体験から

まず、本研究の動機となった、筆者自身の写真作品制作における体験について述べ、実写表現における意味の読み取りに関する考察と「無意味」という概念の定義を展開する。

### 1.1 作品「知らない 知らないもの」において読み取られた意味の変化

本作品は、筆者が2006年に制作した人物ポートレートと風景写真を組み合わせた作品である(図1)。撮影地は海岸や空き地等、社会から切り離された状況の場所を選び、その場所の無人の風景と、その場に居合わせた人が無表情に佇む姿を撮影した。このような方法で、個人に付随する社会的な情報を遮断した状態での人間の在り方を見つめる事を目的として制作した。

その結果、この一連の作品に対する反応において、被写体の人物に対して独自の想像を膨らませ



図 1

様な意見や感想がよく見られた。具体的には、若者が写った写真に対して、自信とその裏にある不安定さを読み取る意見や、作品全体に対しては、「この人達はどこか幸福そうだ」との意見もあれば、「皆死んでいるようだ」といった意見もあり、予想以上に意味の読み取りに個人差を感じた。

また、筆者自身も、プリント作業を行い何度も写真を見る中で、上述のそれぞれの解釈を読み取る事があった。その他にも、安心感、恐怖感、罪悪感、苛立ち、悲しさ、微笑ましさ等、写真を見る度に多くの感覚を覚えた。

ここでは、他者の反応における個人差に加えて、撮影者である筆者自身が写真から読み取る意味にも幅の広い変化が見られる。写真を見る回数や時間に比例して、様々な意味が見出されるが、それは写真から誘発されたものでもあり、その時の自身の精神状態によるものでもあると言える。また、それと同時に、時が経つにつれて撮影当時の記憶は薄れていくため、実際に被写体を撮影した状況と写真から読み取る意味の因果関係は曖昧になる。その結果、筆者が写真から感じ取った要素は、撮影した当時の記憶や意図と直結した形から離れ、由来の分からない抽象的な感覚だけが残った。それは、具体的な感情が削ぎ落とされた、匂い、日差しの強さ、肌で感じた気温など、もはや「意味」とは呼べないような感覚である。だが、それは強い実感を伴っており、より自身の意識の本質に近いものではないかと感じられた。

また、このような抽象的な感覚を覚えた後に、再び別の具体的な意味を見出し、しかしその意味もいつの間にか忘れていたと言った、繰り返されるサイクルの様な変化が見られた。

## 1.2 意味の変化のサイクルと「無意味」の存在

上述の体験において、「写真を見つめる」という行為は様々な思考や感覚を引き起こし、写真から読み取る意味は常に変化する事を実感した。また、その変化の中で、罪悪感や微笑ましさといった意味のはっきりと感じられる状態と、ほとんど意味が消失した抽象的な感覚の状態があり、それらの状態はサイクル状に繰り返される事に気付いた。

そのサイクルの中でも、抽象的な感覚だけが残り「特に何も意味を感じていない」状態は、情報を認知しているが、それに付随して行われることの多い意味付けがなされていないという点で、特

異な状態である。このような「特に何も意味を感じない、意味付けされていない状態」を、本研究では「無意味」と定義した。これは、漢字を見続けた際にその文字を判別出来なくなるような、認知心理学における意味飽和の状態に近い感覚であるとも考えられる。

また、この「無意味な状態」は、文字の識別の様な意味付けが発生する以前の本質的な状態であると考えられ、上述した「意味が変化するサイクル」そのものの基礎となっている。

また、この経験から、実写表現そのものは、編集される以前の素材としては、本質的には限りなく「無意味」に近いものなのではないかといった疑問も生まれた。なお、実写メディアと無意味の関係については、第3章において考察を展開する。

## 2. 意識における「無意味」と「意味の変化」

先述した体験の後に、そこで感じた「意味の発生」と「無意味（意味の消失）」を繰り返す変化のサイクルは、写真を見つめている時以外にも存在していることに気付いた。身近な人間に対する感情や音楽の嗜好の変化等、その変化は人間の身体の代謝のように、日常の意識においても常に行っているように感じられる。本章では、その意識の変化について、特に「無意味」に注目して考察を述べる。

### 2.1 子供の視点と「無意味」の関連

意識の中での「無意味」な時間は、その性質により、ほとんど記憶に残ることは無いが、稀に思い出せるほど記憶に残るものもある。例えば、筆者がそのような「無意味」を思い出せる感覚に、生まれて最初の記憶がある。筆者の最初の記憶は、母親の実家で布団に入り寝転がって、真上にある電球に群がる蛾を見ているというものである。このような、意味を見出せないにも関わらず自身の中に残る風景の記憶は、誰もが密かに持っているのではないかと考えている。そしてそれは例え明確に自覚できる意味は一生解らなくても、その風景が記憶されている限り、所謂「原風景」として自身のアイデンティティを支える何かで在り続けていると言える。また、そのような風景の記憶は、意味が解らない事により、これから重大な意味が現れてくる予感のように感じられる性質がある。

映画「ミツバチのささやき」(El espíritu de la colmena)<sup>1)</sup>は、その「無意味性」を持つ子供の視点を思い出させるものであった。この映画は、1940年のスペインの小さな村に住む、幼い姉妹の日常の物語である。6歳の妹アナはまだ自分なりの物事の判断が出来ず、姉のイザベルの言うことを何でも鵜呑みにしてしまう。そのために、フランケンシュタインは本当に存在していると思ひ込む等、イザベルに教えられた嘘が、そのまま彼女の現実観の一部となっている。そのようなエピソードの中で、光の中で動き回るミツバチや授業で使った人体模型の姿等の光景が、アナの視点から見つめる様にやや望遠で映されるショットが挟まれる。このような、物語の脈絡から多少距離を置いたショットが作中の要所に配置されることで、個人的でもあり普遍的でもある様な、最初の

記憶の持つ無意味さに近い感覚で作中の出来事が伝わってくる。

また、この作中の出来事には、姉妹の両親の暮らし振りやアナと脱走兵との交流と別れ等、スペイン内戦の影響が色濃く現れているが、それらは、アナの視点と大人の視点では、全く違った受け取り方がなされている。先に挙げた「無意味さ」を感じられる映像は、アナの視点から撮られているものであった。幼い子供は内戦の影響を受けていても、その脈絡を認識できない。それに対して、内戦と自分の身に起きている出来事を関連づけることが出来るのは、大人の視点である。作中の大人達は、独白や過去を振り返るシーンの中で、起こったことを内戦の傷跡として、あるいは個人対個人の出来事として、それぞれに意味を付けて捉えている。

このような映像体験から、この幼い頃に多い「意味はいつまで経ってもはっきりしないが、強烈に印象に残っているビジョン」に感じる魅力の要因は、それが常に「意味に成り切ることのない予感」であり続け、いつまでも無限の可能性を感じさせる事にあるのではないかと考えるに至った。物事を判断出来ない子供の持つ、どのような意味付けも掴みきれない可能性は、常に想像力を刺激する「予感」である。これは大人の視点からすれば貴重な感覚である。

## 2.2 人間の成長や意識の変化と視覚情報の関連

このアナとそれ以外の年長者との出来事に対する認識の相違は、脈絡が無く「無意味」であった子供の意識が、他者との共通性を持ちながら、次第に物事の意味を形成していく成長過程と対応している。また、この認識の相違は、作中では台詞等の言葉として表現されてもいるが、ショットのカメラアングルや前後のシーケンスとの関係等、映像そのもので表現されている面も大きい。このような表現が成り立つ要因は、視覚情報の受け取り方や意味付けの方法そのものが、大人と子供では違う事にあると言える。つまり、人間が成長し社会的な共通認識を獲得していくプロセスに対応する形で、物事の「見え方」も変化すると考えられる。

また、第1章で述べた様に、人間の成長よりも短いサイクルにおいても視覚情報に対する意味付けの変化が見られる事から、成長のみならず、より幅広い意識の変化が視覚に影響を与えていると言える。

以上の事から、実写映像を見た際の意味と無意味を繰り返すサイクルは、人間の「成長」を含む「意識の変化」そのものを反映しているのではないかという考えを抱くに至った。そして、そのサイクルの中の「無意味」な時間は、個人の成長やアイデンティティ形成の基礎となっており、人間の意識にとって必要不可欠な要素であると考えられる。

## 2.3 無意味を観測するための実験に向けて

ここまでの考察は、筆者自身の体験に基づいて得られたものである。この「無意味」及びそこから発生する「意味」に関する考察を追求するためには、他者における「無意味な意識状態」がどのようなものであるかを観測し、検証する必要性を感じた。そこで、次の段階として、無意味な状態を観測するための実験的ワークショップと、そこからの作品化を兼ねたプロジェクト「Private

park」を企画した。次節からは、「Private park」の概要を述べながら、他者や社会にとっての「無意味」の在り方に関する考察や、実験手法に関する検討の記録を展開する。

## 2.4 プロジェクト「Private park」の概要

「Private park」は、屋外の空間における、人間の「無意味な状態」に関するプロジェクトである。広場や公園などで人が時間を持て余した時に現れる、目的の無い「無意味な在り方」を入り口に、その人の持っている性質、他者の中での在り方、そして人間が無意味な状態に意味を見つけていく様を観測することを目的としている。具体的な内容は、まず、参加者に屋外の空間で「ぼんやりとして下さい」と依頼し、「無意味」と思えるような時間を敢えて過すというワークショップを行う。そしてその記録写真とビデオを見て、参加者本人が「無意味な時間」を解釈、再構成し、後日それを「演じて」もらう。また、その様子をふたたび写真とビデオを撮影し、映像作品化するというプログラムである。

## 2.5 無意味を認識するために－「Private park」のコンセプト

このプロジェクトのコンセプトは、「無意味＝特に何も意味を感じない状態」という人間の在り方を、周囲との様々な関係性から見つめることである。そのためには、外から働きかける「他者」が必要であるが、他者の存在するような場所で「無意味な状態」になるような状況として、駅や広場等で手持ち無沙汰にしている人々の様子がヒントとなった。

そのような理由から、この作品におけるワークショップや撮影の実施場所は、公園、広場、海岸、空き地などの「屋外の誰でも入る事の出来る、無目的あるいは多目的のスペース」とした。一般に「公共空間」と呼ばれている空間に近い。このような空間での人間の在り方について述べながら、この作品のコンセプトを明らかにする。

### 2.5.1 屋外での「無意味な状態」における人間の在り方

公園などで休憩している人々や、駅や広場で手持ち無沙汰に何かを待っている人々等、屋外の誰でも訪れることの出来る空間では、時間を持て余した何をする訳でもない人間が集まることがある。そしてそこには必ず、明確なコミュニケーションが行われていなくても、そこにいる人間と空間の様々な要素が作り出す場の空気がある。

このような場では、人々は「無意味さ」に晒されているように見える。そしてその状況の中では、居心地の良さを感じる場合と、逆に居心地の悪さを感じる場合があるように見受けられる。例えば、駅や街中で目的を持たずに居なければならぬ場合は、場違いな気がして居心地が悪くなる事や、自分が居ても居なくても変わらないような自身の存在の弱々しさを感じる瞬間がある。しかし、公園や海で過ごす時は、自分が楽しむ、あるいは休むと言った「他者への目的を持たないこと、無意味であること」が目的になっている場合がある。このような場所では、周囲と自分が調和した居心地のよさや、解放感を感じることができる。

### 2.5.2 無意味な状態の社会的位置付け

この意識の違いには、人間の存在価値に関する問題意識が潜んでいるように見受けられる。人間は他者の中で、「特に理由や目的も無くそこに居る」だけで受け入れられるのかどうかといった問題、社会の中での存在意義に関する問題である。「ただ意味も無く存在している＝無意味」という状態になった時、人は自分の存在自体に不安を覚える事がある。

本章第2節でも述べたように、自身の社会的な存在価値の定義は、人間の成長過程で自身の存在の意味付けしていく行為であるとも言える。それに対して「無意味な状態」は、個人にとっては人格形成のベースと成り得る必要不可欠な要素であると考え、それは社会や他者の中ではどのような位置付けにあるのかといった疑問、またその無意味性の社会的位置付けを観測するためにはどのような方法をとる事が出来るのかといった疑問が生じた。

以上の疑問から、無意味な状態の存在と他者や社会との関係を捉えることを目的として、このプロジェクトを考案した。なお、その具体的なプロセスと実験結果については、第IV章で述べる事とする。

## 3. 実写メディアにおける「無意味」

「Private park」では、実験の記録として、また作品化のために、写真とビデオを使用している。先に意識における「無意味」について、意識の成長という観点や、他者との関係という観点から考察を述べたが、それは筆者が今まで制作の中で体験してきた「カメラで撮影された映像を見る」という行為によって生まれたものである。この経験やカメラに関する考察から、意識における「無意味」を観測するためには、カメラを使うことが適していると考え、「Private park」において実写表現を採用した。

本章では、実写メディアが持つ特性と「無意味」の関係という観点から、その理由を述べる。

### 3.1 カメラに対する信用－「かつて＝そこに＝あった」と思わせる力

写真やビデオの用途で最も多いものは「記録」である。カメラで撮影した映像が残っている事で、忘れていた記憶を思い出す事や、その場に居合わせなかった他者に当時の様子を伝える事が出来る。カメラを用いた映像表現が持つ、そこに写っているものが「事実」であると人々に納得させる力は非常に強力なものである。以下ではその力に関する考察を、より根源的な実写表現である写真に絞り展開する。

このような写真表現の説得力を、ロラン・バルト (Roland Barthes) は著書「明るい部屋」で、自身の実感を基に「かつて＝そこに＝あった」という言葉で表現している。<sup>2)</sup> しかし、現代では技術の発展により、写真を自在にレタッチする事が可能になっている。そのため、写真と写真でないイメージ表現の境界は曖昧であり、写真(のように見える)表現が客観的な事実を反映している可能性は、時代が進む毎に低くなっている。それにも関わらず、写真表現は未だ多くの場面で「事実

らしく見える」リアリティを保持し続けており、その映像をきっかけに、人は様々な記憶や感覚を再生させる。だが先述したように、写真表現の可塑性が大幅に向上している現状を鑑みると、それは、写真に写っている事象と事実との客観的な因果関係とは別の、主観的な根拠から起こる現象であると言える。

### 3.2 実写表現にリアリティを感じる理由—意図と、意図しないものが共存する写真

この「事実らしく見える」ことの理由であると考えられる要因が、「意図するものと意図しないものの共存」である。

人間は共通認識を持ちそれを基に複雑なコミュニケーションを取る動物であるため、他者の認識との整合性によって事実の在り方を決めている傾向がある。他者の視点によって、「事実」というある種の共通認識を作り上げているとも言える。

カメラによる映像には、「意図するもの」と「意図しないもの」が必ず共存するという特徴がある。カメラを用いた撮影行為において、構図や露出の設定等は撮影者の意志で選択された「意図された要素」として成立するが、その中に描かれるものは光学的・化学的な反応の結果であり、そこには撮影者の意図とは関係なく形作られる「意図しない要素」が確実に含まれる事になる。この「意図しないもの」は、撮影者の意志、見る者の意志、また被写体が人間である場合は被写体の意志からも捉え切れないものである事から、実写表現において、擬似的に「他者」の役割を果たしている要素である。このカメラの特徴により必ず現れる他者性が、写真のリアリティを保証している要素であると言える。客観的事実と主観と言うよりは、意図するものと意図しないものと言った、主観とカメラの機能による擬似的な客観がその中に現れる現象により、カメラによる映像はリアルに感じられるのではないかと考えている。

### 3.3 「意図しないもの」の無意味性

先に述べたが、このカメラによる「意図しないもの」は、リアリティのある他者性を常に帯びている。それは、不意打ちのように、見る者の意図からは常に捉え切れないものである事から、見る者にとって意味付けされていない要素であるとも言える。この点で、「意図しないもの」は、本研究で定義している「無意味」に近いものであるとも考えられる。

例えば、自分の姿が写った写真を見る時に、予想しなかった様な姿を見て戸惑う現象は多くの人が体験していると思われるが、それは、よく理解（意味付け）出来ていると思いがちな自身の姿の中に、意味付けされていない「意図しないもの」を見た瞬間の戸惑いであると言える。

### 3.4 カメラによる観察と精神分析の共通性

カメラによる映像の特徴には、「事実らしく見える力」に加えて、どれだけでも見つめることが出来るといったものがある。カメラの発明により、事物を観察するための時間や回数が望むだけ与えられることが可能になった。さらには、撮影の際にシャッタースピードや画角を操作することで、

カメラは肉眼とは違う視覚情報をもたらす事が出来る。

このような時間を操作出来る性質を使って人間の在り方を見つめることで、さまざまな解釈や感覚が生まれる。それは精神分析の在り方と共通しているとマーシャル・マクルーハンは『メディア論』で指摘している。「事実、写真がとらえる静止した人間のスナップは、肉体および精神的姿勢というものに従来以上の注意を向けることになった。写真の時代は、身振りとマイムと舞踏の時代であって、それまでに先例のないものとなった。フロイトやユングが考察の基盤にしたのは、夢や日常生活の通常の行為に関する個人および集合体の姿勢や身振りの言語をいかに解釈するかであった。彼らが研究の対象とした精神的形態（ゲシュタルト）、言い換えれば静止したスチールは、写真によって浮かび上がって来た姿勢ないしは姿態の世界に負うところが大きい。」<sup>3)</sup>

精神分析は、意識の在り方を観測する手段があることで成立する。その観測の条件として、マクルーハンは「観測出来る時間の操作（時間の静止）」を挙げている。第I章で述べた写真から読み取る意味の変化も、時間を置いて何度も写真を見ることで成立する現象である。

また、観測という行為の性質として、観察者は必ず観察対象にとっては他者として存在するものとなる。この「他者性」も先述したように、実写表現が特性として持つ要素である。さらには、その「他者性」は、本章第3節で無意味性を帯びたものであることも述べた。以上の「他者性」「時間の操作」という二点の要因から、カメラを使った実写表現は、「無意味な意識状態とその意味付け」を目に見える形で捉えやすい表現であると考えている。

このような経緯から、本研究において、様々な人の意識の無意味性を観測するためにカメラを使用する事とした。

#### 4. プロジェクト「Private park」における実験

以上の体験や考察を経て、プロジェクト「Private park」を考案し、その一環のワークショップや制作行為として、カメラを使って「無意味な状態」を観測するための実験を行った。本章では、その実験の方法と結果、考察を述べる。

##### 4.1 プロジェクト全体のプロセス

プロジェクト「Private park」において、全体では以下の4段階のプロセスがある。

- ①「立ち止まるためのワークショップ」…これは、参加者が屋外の空間で「無意味」な時間を30分間過ごすというものである。その際に、記録の為に写真とビデオを撮影する。また、その後、30分の中で感じた事を参加者と筆者で話し合う。
- ②自分の姿を見てシナリオ化する…次に、後日そのワークショップの記録映像を参加者本人に見てもらい、そこから気になる行動や印象に残っている記憶を抽出し「その時その場所での自分」の簡単な数行のシナリオを、参加者本人と筆者で作成する（図3）。
- ③自分を演じる…②で制作した台本を基に「その時その場所での自分」を参加者本人が演じ、それ





図 2

状態 status  
立って、ゆっくり歩き回る。  
その後、辺りを見回す。

行動 action  
しばらくその場を観察する。  
歩きながら前とどう変わったか観察し、楽しむ。  
気になった場所で立ち止まる。  
まわりの風景も見渡す。

意識 mind  
子供の頃を回想してみる。  
匂いの記憶をたどる。  
土や草花の匂い。

図 3

をビデオと写真で撮影する (図 2)。

④作品化…他者が見ることの出来る「作品」として、①～③の映像とシナリオを構成する。

以上のプロセスの中から、本稿では、プロセス①と②において行った実験について、以下で詳細を述べる。

## 4.2 「立ち止まるためのワークショップ」

### 4.2.1 概要

このワークショップは 18 歳以上を対象に 2008 年 4 月 29 日から 2009 年 5 月 4 日まで計 24 回行い、延べ 50 人が参加した。複数回の参加者は 3 人、一番多い参加者で 3 回である。時刻は午前 10 時～日没までの間で行った。場所は、「屋外の原則的に誰でも入る事の出来る、無目的あるいは多目的のスペース」という基準で選び、公園、街中の広場、海辺、畑沿いの道などで行った。自然の多い場所から都市の中まで、なるべく幅を持たせるようにした。

その空間で、参加者には「ぼんやりとしていて下さい」と依頼し、30 分間を過ごしてもらう。その時の条件は、 a. 一度決めた地点から動けるのは半径 5 メートル以内 b. 他の参加者との距離は、会話が通じない程度の距離を置く c. 道具は使わない d. 無言で過ごす

といったもので、それ以外は自由に過ごす事が出来る。またその際、写真とビデオで記録映像を撮影する。その後、感じた事や考えていた事をアンケート形式で書き、参加者同士で話し合う (筆者自身も毎回参加した)。なお、アンケートの設問内容は、以下の通りである。

a. 感じたり考えたりした事の内容 b. 他者の存在をどう感じたか c. 一番気になったことは何か d. 30 分を長く感じたかどうか e. 窮屈に感じたかどうか

### 4.2.2 目的

このワークショップは、以下の二つの要素を参加者が体験する事を目的に行った。

①あえて「何もしない」、目的を持たないという目的を持つことによって、「無意味な状態」を意識出来る形で体験する

②それによって、普段は見過ごしがちな「無意味な状態」における環境や自分自身の情報を意識す

る。またそれを言語化し他者と共有する事で、「無意味な状態」の在り方を感じ取る

なお、ここでは、記録のビデオは補助的に使う事もあるが、参加者が主観的に自身の状態を感じることに重点を置いており、本稿第1章・第2章の考察に対応した、無意味な意識状態の在り方を探るための実験として位置付けている。

#### 4.2.3 結果と考察

ワークショップを行った際の対話とアンケートの結果からは、非常に多様な意見や感想が挙った。個人によって、さらに場所によっても挙る感想はまったく違うものとなった。筆者の予想以上に参加者の主観の世界の出来事がクローズアップされて感じられたようで、本人だけにしか分からないような個人的な思いが言及される事も多かった。これは統計や一般化がほとんど出来ないものである。従ってここでは、本人あるいは筆者がアンケートや会話において印象深く感じた事例をいくつかの項目に分け、取り上げる事とする。

##### ①他者の認識に関して

[参加者の意見]

- ・気になる…自分がどう見られているのか気になって緊張する、撮られていることが気になる、人間観察をする
- ・気にならない…人が居ない時、人がかなり多い時。また、同じようにぼんやりしている人は気にならない
- ・中間の感じ方…「ああ、いるな」と感じる、外側から見ている感じ、別空間にいるように感じる、人としてではなく動きが止まらない時間の一部として感じる、虫の群れのように感じる

[考察]

まず、他者が気になっている場合、自分が見られていることが気になる場合と、人間観察のように自分の方が周りの人に興味を持つ場合に分かれた。これらは自分と違う立場や状態の人（撮影者や、目的地に向かって通り過ぎて行く人など）に対して感じるが多かった。動かずに居る等、自分たちと同じような状態の人は、あまり気にならない場合が多かった。また、3つ目の項目の「中間の感じ方」であるが、これらの意見は、人の多い場所で多く見られた。周りの人間のことをまったく忘れることはできないが、同じ立場でもない。通常他者の感じ方とは若干違う、この行為独特の感じ方のようなものである。

##### ②自分の意識の中での出来事

###### a. 自分の癖、性質

[参加者の意見]

すぐ手遊びをすることに気がついた、自分自身の身体感覚に気付く、人の目を気にしている、昔からの考え方のパターンに気付く、主婦の目での人間観察、普段のもの見方が自分の仕事に直結している、等

[考察]

体調や身体感覚など生物としての感覚、物心ついた頃からの癖、社会的な立場でのもの見方が

個人の中で混ざり合いながら感想として出てくる事が多かった。それぞれの要素が個人の中でグラデーションのように繋がっている事が感じられた。

b. 原風景を思い出す

[参加者の意見]

- ・「森」の原風景（20代）…ゲームやテレビで見た風景と、現実の体験が混ざって出来上がった独自の風景
- ・小さい頃に遊んだ風景（60代）…自然が多くテレビもなかった頃の自分が遊んでいた場所の匂いや風景

[考察]

この意見が出た場所は両方とも自然の多い場所であり、草の匂いや目に入った景色など小さなきっかけから、過去の記憶や子供の頃の自身の原風景を思い出したようである。他にも周りのものから過去について連想する事例はいくつもあったが、ここまで深い記憶を思い出したのは自然物がきっかけの時であった。

③行動について—遊び、子供のような仕草（意見の他にも、記録の映像を見て抽出）

仕草や行動については、時間を持て余している上に道具を使わないという条件もあるため、草花を触る事や空想等、自分なりの小さな遊びをする参加者が多かった。このような環境との遊びの中にも、動き回る遊び方、じっとしている遊び方など、本人の個性が不思議な形で現れていた。また遊びでなくても、手持ち無沙汰になるとどこか子供のような仕草がよく見受けられた。目的を持たないで居ると人は子供のような行動をとりはじめるようである。

④場所による感じ方の違いに関する考察

①②で挙げた意見について、それぞれ場所による傾向が見られた。

- ・自然の多い環境では、居心地の良さや自分の世界の事に意識が向き、プライベートな時間を過ごすという傾向が強かった。また過ごす時間が経つにつれ、考え事が過去の事に遡り、あるいはより自分の世界に入っていくという傾向も見られた。ストレスとなる要素には気温と虫の存在があったが、それ以外はほとんど無かった。
- ・街中では、目に入る人やビル、聞こえてくる様々な音にまつわる考え事など、外の要素に興味を持つ傾向がある。また、人間が多いと自身の存在が目立つことがないため、かえって気楽に過ごせる場合が多いようである。音に関して、騒音に疲れを感じる場合も数例見られた。
- ・自然と都会の中間のような場所、或る程度人の居る公園のような状況では、落ち着かないとの感想が出ることが多かった。自然の中でリラックスする状況と、すぐ近くを人が通り過ぎ、我に戻るような状況が交互に訪れるからではないかと推察する。
- ・複数回参加した参加者からは、場所によって感じ方や時間の過ごし方がまったく変わることを実感したという意見も出た。

⑤全体の考察

30分の間に考えていた事で最も多かった内容は、自身の持つ癖や環境音など、普段からあるにも

関わらず気付かなかった事に気付くといったものであった。普段は気付かない「無意味な状態」に意識的になるという行為により、様々な事に敏感になるようである。

その結果、自然の多い環境ではより内向きに、人工物の多い環境ではより外向きな意識になる事等、環境の違いが意識の在り方に影響を与える非常に大きな要素であることが実感出来た。

また、意識にせよ行動にせよ、このワークショップでは、参加者が物心ついた頃から持っている考え方や記憶、癖など、本人のより根源的な部分が意識に上る場合が多かった。「無意味」な状態になるという事は、成長過程で獲得した社会的な態度を使わないという事でもある。その結果、長年の癖や子供の様な態度が見られたのではないかと考えている。また、生物としての感覚と社会的な人間としての感覚、そしてその中間の「子供時代から持つ要素」が、一人一人独特の形で繋がっているということも垣間見え、予想以上に参加者の個性が表れる結果となった。以上の事から、「無意味」と「子供の意識」はある程度の関連性がある事が確認出来た。また、具体的にその関連が現れる現象の在り方には、幅広い個人差がある事が分かった。

### 4.3 自分の姿を見てシナリオ化する

#### 4.3.1 概要

次の段階では、「立ち止まるためのワークショップ」から1週間～半年後に、ワークショップを実施した現地において、参加者に記録の写真とビデオを見てもらい、そこから気になった要素を抽出し、「その時その場所の自分」の短いシナリオを筆者と参加者で作成する。2009年10月の時点でこの段階までの参加者は14人である。

具体的な手順としては、ワークショップの記録ビデオ（無音でビジュアルのみの再生）と写真を見ながら、その時感じた事や考えたことをどの程度思い出せるか、自分の仕草や行動で気になる事、普段見ない自分の姿を見て気がついた事といった話題を中心に、思ったことを話してもらう。また、その会話から出てきた事柄の中で最も印象に残っていることを、自身が演じるための短いシナリオにする（図3）。シナリオは、以下の3項目で成り立っている（項目は筆者が設定）。

- ① 状態（座っている、歩いている等どのような状態にいるか）
- ② 行動（鳥を見る、音を聞く等何をしているか）
- ③ 意識（その時何を思っていたか）

#### 4.3.2 目的

この段階での目的は、「他者の目を取り入れる」事である。カメラを使う事で、無意味な状態をどのように客観視し、意味付けする事が出来るかを検証するための、本稿第3章の考察に対応した実験として位置付けている。具体的には、以下の目的を設定している。

- ①自身の写った映像を見る事により、自身を客観視する
- ②ワークショップの時の自身の行動から小さなストーリーを作る事により、無意味であった行動を意味付けする

### 4.3.3 シナリオ作成における会話の結果と考察

記録映像を見ながらの会話において、画面に映っている出来事に対する言及も頻繁に見られたが、予想に反して、それ以上に、画面には直接映っていない要素に対する言及が多かった。

また、会話の内容は、ワークショップの時に挙げた意見・感想と重なる言及がほとんどであった。だが、ワークショップの時に言及していた内容で、シナリオ作成の時にはまったく話題に挙らない要素（忘れられている要素）も多く見られた。

以下では、シナリオ作成の際の会話から挙げた意見や感想を4つの項目に分類し、考察する。

#### ①画面には映っていない当時の出来事を思い出す

画面に映っていない要素において、何も思い出せないという参加者は居らず、すべての参加者が何らかの当時のエピソードを思い出す事が出来た。また、通常では思い出せないような些細な出来事を思い出す事例が数多く見られた。

##### a. 周囲の状況を思い出す

- ・近くに居た人の状況…予想以上に多くの人がある場を行き来していた、近くで若者が寝ていた、目を閉じていたが周囲の人の気配を感じた
- ・近くにあった物や生物の状況…足下に落ちていたゴミの様子、周囲にいた虫や鳥の様子、身近にあった植物の様子、自分が手にしたもの
- ・その位置から見えたもの…東山公園のタワー、名古屋テレビ塔、向かいにあったビルの様子
- ・どのような音が聞こえていたか…高速道路の車の音、木の音や鳥の声、風の音
- ・当時の気温

##### b. 自分の考え事や精神状態、体調等を思い出す

- ・考えていた内容…小さい頃自然の中で遊んでいた事を思い出していた、海辺の貝のことを考えて貝になったつもりで動いていた、自分の体を使った実験をしようとしていた、退屈を感じていた、雀をずっと観察していた、人目が気になっていた、周りに居た家族に関する考察をしていた、天気の変化によって気分が変わっていた
- ・体調…意外と眠くならなかった、寒くてじっとしていらなかった

#### ②自分自身の姿をカメラを通して見る事で、自身の性格や在り方を意識する

映像に写った参加者自身の姿を見る事で、性格や癖について等、今まで気付かなかった自身の在り方に気付く事があった。また、それに対して気付くだけでなく、「こうしたい」「こう在りたい」といった意見を持つことが多かった。

- ・自分が腕を触る癖があることに気づいた、その癖を持っている自分が生々しく、「生きている」ように感じる
- ・自分が思ったよりせわしく動いていることに気付いた。もう少し静かにじっとしている時間を作ってみようと思った

#### ③ 撮影当時とシナリオ制作時の、環境の変化に気付く

- ・近隣の畑に生えている植物の変化、気温の変化

#### ④記憶そのものの曖昧さに気付く

映像をきっかけに様々な事が思い出せるが、それでも思い出せない出来事もあるという現象に意識が向いた参加者も居た。

- ・覚えているものは確かにあった出来事だと思えるが、覚えていない出来事はそのまま思い出される事もなく、それ自体が消えてしまうのではないかと感じた

#### ⑤全体の考察

##### a. 実写表現と人間の意識の関係

以上の結果から、実写表現と人間の意識の関係について、より深い考察に至ることが出来た。

まず、記録映像を見ながら会話をした際に、画面に映っていない要素が思い出されるケースが多かった事から、実写映像は記憶に直接結びつくと言うよりは、記憶再生の「トリガー」として働いている面が大きいのではないかと考えられる。これは、第3章第2節で述べた、実写表現のリアリティの要因とも関係している。しかし、撮影していなければ決して思い出せなかったと思われる些細な出来事を、すべてのシナリオ作成参加者が思い出していた事から、実写表現が持つ記憶を再生させる力は、間接的でありながら非常に強力なものであると言える。

また、カメラに写った自身の姿への反応もよく見られた。その際、これまでの自身の性格や生活環境を振り返る、あるいは自身の在り方に対する意見を持つと言った自己分析的な思考を持つ傾向が見られた。そのような思考は、第3章第4節で述べたマクルーハンの指摘にあったように、実写メディアが持つ特性が、人間の意識に促すものであると考えられる。

##### b. 意識における無意味な状態とそれに対する意味付けの行為について

普段なら忘れてしまう様な記憶まで再生させることが出来た結果、限りなく無意味に近い些細な思考や出来事を意識的に扱う事が出来た。それにより、無意味であった事を意味付けする行為がどのような形をとるのか、貴重な事例を見ることが出来た。

各参加者に共通していた事は、記憶や意味付けがなされるプロセスの構造である。具体的な内容には個人差があるが、些細な事象の中でも記憶されるものとされないものがあり、さらにその記憶されたものの中から、詳細を思い出せる様な「印象に残る」事象が自然と出てくるといったプロセスを辿った。しかし、その「記憶の中で印象に残る事象」の選別の基準は、本人が自覚している場合は少なく、また、自覚している場合も、本人の性格や当時の状況によるごく個人的な由来のものであった。この基準に関しては、参加者複数に共通するものは見られず、非常にランダムな掴み切れない要素が働いている印象を受けた。

#### 4.4 一連の実験を終えての考察

以上のワークショップやシナリオ作成のプロセスを経て、カメラによって捉えられた「無意味」に対する様々な生の反応を得る事が出来た。人間の行動や感情の微妙さ、個人による違いなど、体験しなければ分からないことを私自身も参加者も感じる事が出来た。

また、この一連の実験は、自身の「無意味」な在り方から印象に残った事を抽出し、意図的に構

成するという「普段無意識に行っている事、意味を見いだしていないような事に意味を付ける」行為ではあるが、はっきりとした「脈絡のあるストーリー」になるまでには至っていない。しかし、このプロジェクトにより、通常なら忘れてしまうような些細な事象を参加者の記憶に残し、シナリオが作成出来たことにより、これから先に「意味や脈絡を成す予感」を感じさせる何かを引き出すことが出来たのではないかと考えている。この「予感」が参加者の意識の中でどのような変化を起こすのかは、今後も意見を聞くことで追跡していきたい。

しかし、無意味な状態を意図的に作り出すというこのワークショップやシナリオ作成の性質からして、ここで観測されたものは「無意味な状態」そのものではなく、「擬似的な無意味の状態」になってしまう事は避けられない。この点が、よりリアルな人間の意識を知る為に解決すべき課題になると考えられる。

また、無意味な状態と子供の意識の関連が、ワークショップにおいてある程度確認されたが、その子供の意識は、具体的な繋がり方は非常に個人差があるにせよ、現在の成人した参加者の性格や興味の在り方、さらにはそこから発展して職業等の社会的な在り方にまで繋がっている事が感じられた。このような結果から、人間の持つ無意味性は、個人の性格に内在する形で、社会と繋がっているのではないかと考えている。

## おわりに

本研究では、人間の持つ「無意味な状態」に目を向け、実写表現を使うことでそれがいかに意識されうるか、また意味を持ち変化する事が出来るかといった事を知るための実験と考察を行ってきた。

このプロジェクトの開始から約5年が経過しているが、数人の参加者からは、今でもその場所の持っていた空気や、当時考えていた事を思い出すことが出来るという意見を聞くことが出来た。また、時間が経過した事により、その場所や当時の自分自身の境遇への懐かしさという感覚が加わっており、参加者の人生の流れとのある種の関連付けがなされていることが確認出来た。これは、通常では忘れてしまうような無意味な状態でも、意識的になる事や撮影する事で記憶に残ることにより、人生の中で意味を持ち始める可能性があることを感じさせた。

人生の中には「無意味」と思われる様な瞬間が数え切れない程存在する。それはほとんどが取るに足らない、すぐに忘れてしまうようなものかもしれない。しかし、残るか残らないかの瀬戸際にある小さな記憶が積み重なり、人間の成長や意識の変化が起こっている。そのような、無意味であったものから意味が生まれる瞬間を見つめ、表現するために、今後も作品制作を軸に研究を継続していきたい。

＜参考作品＞

- 1) 「ミツバチのささやき」 ビクトル・エリセ監督 1973年 スペイン  
“El espíritu de la colmena” Víctor Erice

＜参考文献＞

- 2) 「明るい部屋」 ロラン・バルト著 花輪光訳 1985年 みすず書房  
“La chambre claire, Note sur la photographie” Roland Barthes
- 3) 「メディア論」 マーシャル・マクルーハン著 栗原 裕／河本 仲聖訳 1987年 みすず書房  
“Understanding Media : The Extensions of Man” Herbert Marshall McLuhan  
「白と黒で一写真と…」 清水穰著 2004年 現代思潮新社