

アートの曖昧さをめぐる理論的展望： アクターネットワーク理論と非一貫性の視座から

Theoretical Perspectives on the Ambiguity of Art:
From the Viewpoints of Actor Network Theory and Non-coherence

大門 貴之^{†1} 香川 秀太^{†2}

Daimon Takayuki^{†1} Kagawa Shuta^{†2}

^{†1} 青山学院大学大学院社会情報学研究科

^{†1} Graduate School of Social informatics, Aoyama Gakuin University

^{†2} 青山学院大学社会情報学部

^{†2} School of Social Informatics, Aoyama Gakuin University

Abstract: This paper proposes a theoretical framework for how ambiguity is generated in art, challenging conventional views that treat it as a static property. It critiques internalist approaches that locate ambiguity either within the completed artwork (as "sensory" and "semantic" ambiguity) or within the creator's internal state (including "incomplete" ambiguity). To overcome the limitations of these approaches, the paper introduces Actor Network Theory (ANT), reframing ambiguity as a dynamic effect emerging from networks of human and non-human actors. Furthermore, drawing on John Law's concept of "non-coherence" to adapt ANT for artistic practices that actively design ambiguity, the paper proposes a new theoretical concept: "non-coherent ambiguity." This is defined as a state where multiple, contradictory orders and logics coexist without integration, serving as the generative basis for other forms of ambiguity. This framework thus reconceptualizes the ambiguity of art not as a fixed attribute of an object or a subject, but as a phenomenon continuously generated through the ongoing, non-coherent, and heterogeneous interactions of multiple actors.

キーワード：曖昧さ，アート制作，アクターネットワーク理論，非一貫性

Keywords: Ambiguity, Art-making, Actor Network Theory, Non-coherence

1. はじめに

現代アートでは、従来の表現や形態、感覚や意味を問い直す多様な試みが行われている。印象派、フォーヴィスム、キュビズムといった芸術運動が次々と生まれ、それぞれが時代を象徴する共通の表現形式や技法を有していたモダンアートに対して、現代アートは形式や技法のあり方自体が問い直されている。モダンアートの一例として、印象派は19世紀後半のフラン

スで生まれた運動で、光や色彩がもたらす印象を表現しようとした一派である（たとえば、モネの『印象、日の出』）。一方、20世紀後半以降に展開した現代アートの源流の一つとされるデュシャンの『泉』は、男性用小便器にタイトルと署名を付して展示した作品である。既製品を使ったこの作品は、形式や技法を用いて制作することからかけ離れた表現方法を提示し、「アート」であることの問いかけを行ったことで知られている（美学会編、2020）。

「作品」という対象自体、現代アートでは必ずしも明確で固定的なものとは限らない。たとえば、リクリッ

ト・ティラヴァーニャの『Pad Thai』は、鑑賞者にパッタイを振る舞う作品である。この作品が表現するのは料理そのものや食器自体ではなく、参加者たちが共有する食事体験や対話という一時的な出来事である。このように、現代アートはモダンアートに比べると、多様な表現が用いられ流動的である。たとえば、複数の異なる素材・技法・ジャンルを組み合わせたり（ミクストメディア）、物体ではなくアイデアや概念の表現を重視したり（コンセプチュアル・アート）、キャンバスではなく展示空間全体を作品としたりと（インスタレーション）、特定の素材や形式に縛られない。

こうした現代アートでは、作品の解釈も一義的ではない。現代アート作品は鑑賞者に関われており、制作者の意図が作品の意味を確定させるわけではなく、鑑賞者の自由な解釈により、作品は多様な意味を帯びる存在としてみなされる（奥本、2006）。

以上を踏まえると、現代アートとは、アートのあり方、作品のあり方、解釈のあり方と、従来のモダンアートの前提（美や形式的完成度といった美的価値など）を問い直す実践である。このような実践は、アートの新たな価値や意味を生成すると同時に、その境界や定義を揺るがす可能性を有している。

こうした二重性に着目し、研究の文脈では、現代アートに対して当てられてきた焦点は、大きく次の二つに分けられる。一つ目が、アートがいかに新しいものを作り出してきたかという「新しさ」への注目である。二つ目が、アートがいかに曖昧なものを作り出してきたかという「曖昧さ」への注目である。

このうち、従来の芸術学・美学、あるいは心理学・認知科学では、とりわけアートの「新しさ」の分析に力点が置かれてきた。芸術学・美学では、表現形式の変遷や革新的な技法の観点から「新しさ」が中心に論じられてきた（高橋、2017）。たとえば、デュシャンの『泉』など既製品をそのまま作品として提示するように、作家が手で「作る」という従来の制作概念そのものを問い直す試みが現れた。そこでは、技術的な革新だけでなく、何をアートと見なすかという概念の転換こそが「新しさ」として分析される（山本、2019）。作品から「新しさ」を分析する芸術学・美学に対して、心理学・認知科学は作品制作から「新しさ」を分析する。特に創造性研究において、アートの創造性に関して新奇性の観点からしばしば議論され、ア

ト制作過程において、どのように新奇性が立ち現れるかが明らかにされてきた（Sternberg, 1999）。

一方、「曖昧さ」については、現代アートを流動的なものとして捉える議論が、芸術学・美学において展開されてきた。加えて心理学・認知科学では、アートの曖昧さは多様な感覚や意味の受容や、対話や創造性、新たな視点獲得につながることを示されてきた（Shipe, 2017）。

しかしながら、従来研究では作品の性質としての曖昧さや、その曖昧さがもたらしうる効果に分析の焦点が置かれてきた。すなわち、作品の曖昧さがいかにして生じるのかというプロセスに関する検討は限定的であった。その背景には、アートの「新しさ」に関しては、新奇性の問題をいかに解決するのかという問題解決モデルから説明されてきたことが多い一方で（たとえば、横地、2020）、「曖昧さ」に関しては、それに対応する明瞭な理論枠組みが十分に検討されてこなかったことがあると考えられる。

そこで、本稿では、実践プロセスの分析に学問的蓄積がある心理学・認知科学の方法論を採用して、作品の曖昧さの生成過程の解明にはいかなる理論枠組みが必要か論じる。まず、アート作品の曖昧さに関する先行研究を概観し、曖昧さがどのような概念や理論で論じられてきたかを整理する。次に、従来の研究の課題を整理し、その前提に内在説が組み込まれていることを指摘する。最後に、課題を乗り越えるのに必要な理論的概念としてアクター・ネットワーク理論の特にJohn Lawの「非一貫性（non-coherence）」（Law, 2004）の議論を示し、アート作品の曖昧さを捉えるための新たな概念を提示する。

2. 完成したアート作品の曖昧さ

本章では、心理学および認知科学の領域でアート作品の曖昧さがいかに捉えられてきたかを概観する。心理学・認知科学では従来、アート作品における曖昧さは、鑑賞者が作品をどう見るか（どう解釈するか）という観点から論じられてきた。たとえば、曖昧なアート作品は、錯視の心理学実験の中で、協力者に作品の印象や関心を評価してもらう対象（刺激）として導入

されてきた (Mari et al., 2021)。こうした研究では、曖昧な作品がどのように評価されるかという点が主要な関心対象であった。

アート作品の曖昧さを取り上げた先行研究では、曖昧さは大きく「感覚的曖昧さ」と「意味的曖昧さ」の二つとして扱ってきた (Jakesch et al., 2013)。前者は作品の形態や構成の不確定さを指し、後者は作品の意味や解釈の多義性を指す。以下では、アート作品の曖昧さを「感覚的曖昧さ」と「意味的曖昧さ」に分け、先行研究においてその曖昧さを体現する刺激としてどのような作品が扱われてきたかを整理する。

第一の「感覚的曖昧さ」とは、作品の視覚的要素によって鑑賞者の知覚が一義的に定まらず、複数の見え方が生じるという知覚的な曖昧さの概念を指す。特にそうした特徴を含む作品として錯視芸術がある。代表例は、エッシャーの可逆的な錯視作品である (Fisher, 1967 ; Jakesch et al., 2013; Nicki et al., 1979)。エッシャーの作品は図と地が反転することで別の解釈が生じる (Jakesch et al., 2013)。たとえば、エッシャーの作品『Day and Night』は左側が昼、右側が夜という対照的な風景が一枚の作品の中に同時に描かれる。この作品では、作品の左側には白い鳥、右側には黒い鳥が、互いに入れ替わるよう配置され、白い鳥が飛んでいる部分は昼の空、黒い鳥が飛んでいる部分は夜の空となっており、どちらが図でどちらが地なのかが不確定になっている。

こうした感覚的曖昧さを内包するエッシャー作品は、心理学の実験刺激として用いられてきた。たとえば、作品の複雑さと曖昧さが実験協力者の好みや認知処理にどのような影響を及ぼすかを明らかにする実験で刺激材料としてエッシャー作品が用いられる (Nicki et al., 1979)。

エッシャー作品は、日常的な知覚との間でズレを生じさせる。彼の作品『Convex and Concave』は、同一の線画でありながら、見る人の視点や照明方向によって凸形 (convex) や凹形 (concave) といった異なる三次元構造として知覚される点が特徴である (Mamassian, 2008)。Mamassian (2008) によれば、人の日常的な知覚は「光は上から来る」「物体は矩形である」などの事前知識を用いて形状を推定するものであり、『Convex and Concave』は、その制約を意図的に揺さぶるという。

オブアートもまた感覚的曖昧さを伴う作品である。オブアートとは錯視を利用した抽象芸術の一分野で、静止している平面的な作品が、まるで動いているように見えたり、立体的に浮き上がって見えたり、点滅したり、振動して見えたりする効果を鑑賞者に与える。オブアートの代表作家ヴィクトル・ヴァザルリの作品『Zebra』は、白黒の曲線から成るシマウマのような抽象画である。オブアート作品はそのまま実験刺激として用いられるというよりも、オブアートのストライプや波形パターンを参考にした刺激が実験用にアレンジされて用いられてきた (O'Hare et al., 2015)。

以上においては、作品そのものに、「感覚的曖昧さを引き起こす特性」が内在しており、それを鑑賞者が受け取る、という、内在説的な前提に依拠していることがうかがえる。エッシャー作品における図と地の反転可能な構成や、オブアートにおける錯視を引き起こすパターンには、鑑賞者に読み取られるべき感覚的曖昧さが備わっているとみなされているのである。

第二の「意味的曖昧さ」とは、視覚的には一つの見え方に限定されているにもかかわらず、複数の意味や解釈を引き起こすことを指す。たとえば、Muth et al. (2015) は、意味的曖昧さのある作品として、ルネ・マグリットやメレ・オッペンハイムなど 20 世紀から 21 世紀のモダンアート・コンテンポラリーアート 17 点を取り上げている。いずれの作品も、具象的要素と抽象的構成が混在し、象徴的・比喩的な意味が多義的であることを特徴としている。特に、マグリットやオッペンハイムはシュルレアリスムを代表する芸術家であり、シュルレアリスム作品は他の研究でも意味的に曖昧さを有するものとして引用される。

意味的曖昧さは作品内のどの部分に注目するかによって解釈が異なる。Boccia et al. (2014, 2015) は、ジュゼッペ・アルチンボルド (Giuseppe Arcimboldo) の肖像画を曖昧な実験刺激として使用した。アルチンボルドの作品は、果物や書物などの物体 (部分) を組み合わせて人間の顔 (全体) を構成している。彼らはその作品の曖昧さの特徴として、部分と全体の間を生じる曖昧さ (部分・全体の曖昧さ part-whole ambiguity) を論じた。鑑賞者は物体の集合としての解釈と顔としての解釈の間で揺れ動く。Boccia らは、アルチンボルド作品が単一の対象を表現するのではなく、複数の対象を同時に提示する点に特徴があると論

じる。

曖昧な作品はオリジナルから改変される場合もある。Jakesch et al. (2013) は曖昧さの有無を比較する実験をデザインするため、マグリットの作品を曖昧さを除くように修正して実験刺激として用いた。たとえば、マグリットの作品『La main heureuse』に描かれているグランドピアノの周りの婚約指輪は「通常とは異なる方法で配置された物体」であるが、彼らはその配置要素を削除し、物体が現実的な位置関係で描かれるように修正することで、曖昧さを取り除いた対照刺激（曖昧でない絵画）を作成した。別の作品として、『Le Modele rouge』では靴のつま先部分が人間の足の指と融合した曖昧な表現を、曖昧さを除去するために、足の部分を靴に修正し「完全な靴」にすることで現実的で一義的な構成に置き換えて対照刺激として設定した。

作品が意味的に曖昧である根拠として、研究者自身がその作品を多義的に解釈しただけでなく、作者自身が曖昧な作品であると説明することもある。Wallraven et al. (2007) はロバート・ペッペレル (Robert Pepperell) の不定的絵画を取り上げ、形や色が明確な意味を持たず、抽象と具象の中間領域に位置すると説明した。その作品説明の中で、作者であるペッペレル自身による「観る者が意味のあるものと意味のないものの間で揺らぐ状態を体験すること」という作品の意図を引用している。

以上の研究で扱われてきた感覚的・意味的曖昧さは、いずれも「作品内に描かれる」物理的刺激が引き起こす曖昧さであったが、「物理的に描かれていない“余白”」もまた、曖昧さを引き起こす。

余白も、感覚的曖昧さ、意味的曖昧さを有しており、実験刺激として用いられてきた。たとえば、長谷川等伯の『松林図屏風』は、水墨の濃淡で表現された松林と、何も描かれていない余白で構成されている。墨の濃淡のみで描かれた松は、遠近感や奥行きが感覚的な曖昧さをもたらす。また、この作品の余白は単なる「描かれていない空間」ではなく、空や霧、あるいは静寂や悲しみなど多様に解釈され、意味的曖昧さを有する（島尾, 2022）。加えて、「余白」を含む作品が実験刺激として用いられる場合、余白の範囲が量的に操作される対象として扱われる（三浦, 2023）。

なお、感覚的曖昧さと意味的曖昧さは厳密に分けら

れない側面もある。長谷川等伯の『松林図屏風』の余白は、霧や大気として松の輪郭や空間の奥行きを不確定にする感覚的曖昧さを生み出すと同時に、その知覚的な不確かさが、鑑賞者に静寂、悲しみといった多様な解釈を促す意味的曖昧さへとつながっている。

以上より、アート作品の曖昧さに関する既存研究は、次の3つの特徴を持つ。

第一に、曖昧さはアート作品の性質として扱われてきた。作品に内在する感覚的・意味的性質としてみなされ、作品が「曖昧なもの」であること自体が所与の前提となっている。たとえば、Boccia et al. (2014, 2015) の研究では、アルチンボルドの肖像画には、果物や書物などの物体として解釈され、人間の顔としても解釈されるような多義的な性質があるものとして実験刺激として用いられた。このように、作品の曖昧さは所与の性質として固定化されていた。

第二に、曖昧さは、研究者の感覚や解釈、あるいは作者の意図に帰属されてきた。実験刺激が曖昧であるとみなされるのは、実験者による作品選定に依存しており、そこには実験者が当該作品にどの程度の感覚的・意味的曖昧さを見出しているかという判断が関わっている。さらに、実験者が作品を修正することで曖昧さを操作する場合もあり、その曖昧さの程度も実験者の感覚や解釈に依存する。また、作品の意味的曖昧さの根拠として、「解釈のゆらぎを促すことを意図した」という作者の発言が引用されることもあった。この事例からは、曖昧さを研究者や作者に還元する視点が暗黙裡に採用されている。つまり、曖昧さを決定するのは、研究者や作者という特権の立場である。

第三に、曖昧さが、明確な対象として論じられていた。アルチンボルドの肖像画、ペッペレルの不定的絵画、クレーの抽象作品、マグリットやオッペンハイムのモダンアートなど、いずれも「曖昧な作品」として一度決まったカテゴリーに置かれると、次にはそのようなカテゴリー内の作品が実験刺激として用いられ、曖昧さという対象が盤石なものとなる。

本章で見たように、従来の研究は、曖昧さを作品内部に固定された属性として捉える傾向があり（ゆえに「実験刺激」として用いられる）、曖昧さの動態が捨象されがちである。しかし、曖昧さとは本来、明示・表現・決定を免れ、複数の可能性がせめぎ合う過程に他ならない。例えば、「霧」は「曖昧なもの」の代表例だが、

霧の境界は不定で移ろい、現れては消える。また、カメレオンはその身体の色を環境に応じて連続的に変容させ、単一の色名に還元しえない。曖昧さとは「不在」と異なり、何かが確かにあると同時に何かが欠けているという感覚、把握欲求を喚起しつつもすり抜ける滑脱性を伴う、生成的、運動的な性質を指すはずである。

したがって、曖昧さを静的な内在的属性に還元する内在説は、その動態的本性を取りこぼす。他方で、掴み難い曖昧さを、明確な記述を要請する科学的実践の俎上に載せることは一種の緊張と困難を伴う。本稿は、この困難を受け止めつつ、曖昧さを動態として描き直すための視点を模索する。

そのために本稿は、「アート作品において曖昧さがいかにデザインされ発生していくのか」を問う発生的視点を採用する。結論から言えば、その問いに答えるのに、人間・非人間を含む多様なアクターが関係性を結び、変容していくネットワークの生成過程を記述するアクター・ネットワーク理論 (Actor Network Theory; 以下 ANT) を拡張した John Law (2004) の非一貫性の議論が有効な枠組みであることを示す。

3. 制作中のアート作品の曖昧さ

内在説的研究から発生論的研究へと転回していくにあたり、まず、アート作品制作の中でどのように曖昧さが生じるかを論じた研究（制作研究）を概観する。その際、前章で論じた「感覚的曖昧さ」と「意味的曖昧さ」をアートの「制作過程」の分析へと応用し、再定位することを試みる。これは、制作過程を論じる先行研究においてどのように扱われ、そこにどのような限界があるのかを検討するためである。

ANT を採用した研究ではないものの、アートの創造性や制作実践に関する従来の研究でも、アート作品の曖昧さの生成過程が論じられてきた。そこでは、制作のゆらぎ（偶発性など）やずれ（表現の変化など）といった観点から議論されてきた。このような研究は、作品の曖昧さを動的に捉えようとしてきた点で評価できるが、依然限界も見られる。そこで以下では、従来の創造性研究・制作実践研究を概観したうえで、その課題を示す。

制作・展示の過程においては、従来の感覚的・意味的曖昧さに加えて、未完の状態が維持される場合がある。これをここでは「未完的曖昧さ」と呼びたい。感覚的曖昧さは制作者の感覚やイメージが定まらないまま制作されていく状態を、意味的曖昧さは制作物の意味やテーマが制作中に変化していく状態を指すのに対して、未完的曖昧さは作品が変化し続ける状態を指す。たとえば、現代アートの例として本稿冒頭であげたりクリット・ティラヴァーニャの『Pad Thai』は参加者に料理を振る舞う作品であり、参加者にとって五感で料理を楽しむものになっている。どう料理を感じたり、何を解釈したりするのは参加者によって異なるという意味で、感覚的曖昧さや意味的曖昧さがある。一方で、展示のたびに、調理の仕方・食材・参加者・空間構成が変化し、毎回異なる作品が生成されることから、未完的曖昧さも有している。

結論を先に述べると、制作過程を分析した先行研究を検討すると、感覚的曖昧さと意味的曖昧さは制作者の内的状態に還元される傾向があり、前章で指摘した「作品」への内在説とは形を変えた、「制作者」への内在説という限界を抱えていた。それに対して、未完的曖昧さは動的な概念である。感覚的曖昧さと意味的曖昧さは、制作者がどのように感じ、意味づけを行うかに焦点が当たる、あるいは収束するのに対して、未完的曖昧さは制作者や作品にも限定されず、制作プロセスの中で動的に生じる。以下では、実際の作品制作過程を分析した先行研究の成果をもとに、この3つの曖昧さ概念が作品の制作の中でどのように生じるかを検討していく。

まず、感覚的曖昧さは、制作初期において特に顕在化する。制作初期は「漠然とした感覚やイメージ」から出発し、スケッチやメモを通じて仮の構造へと落とし込む (Mace & Ward, 2002)。この段階では、感覚がまだ言語化されず、形態も定まらないため、制作の出発点そのものが曖昧な知覚の状態にある。特に、試行錯誤の中で生まれる表現は事前に予測できないため、偶発的に生じた表現が受容される (Hickman & Kiss, 2013)。

制作を経て、ある程度作品の形が決まってきたからも感覚的なゆらぎはみられる。たとえば、映像作家・小川信治の『Chain World』では、画面の中の対象にズームインしていくと、ドットのレベルまで拡大さ

れ、再びズームアウトすると別の対象に変化していたり、別の作品「ピルエット」では、画面中の人物や形が回転しながら別の形に変わったりと、一つの映像やイメージが途切れずに別のイメージへと視覚的に変化していく（岡田ら、2007）。別の作品『Without You』では、「あるものを消す」ことで、逆に「ないこと」が意味を持つようになるようにするため、映画作品から中心人物を消すという技法を用いている。このように、感覚的曖昧さは制作の初期段階に限らず、作品の構成や視覚的効果の中にも持続的にあらわれる。

次に、意味的曖昧さに移ると、作品の意味は単一、明瞭に定まらず、制作過程の中で多義的に生成されていく。作家は作品制作の過程で比喩や類推を用いてアイデアを拡張したり、再構成したりしながら、複数の連想や解釈を可能にする構造を生み出す（Mace & Ward, 2002）。特に、個別の表現技法を超えて上位概念（作品の抽象的なテーマ）や創作ビジョン（長期的な創作活動を方向づける中心的テーマ。例：「世界とは何か」）を形成することと言われており、上位概念をずらしながら創作ビジョンを深化させていく（岡田ら、2007）。たとえば、小川信治の『Perfect World』では、風景や人物を二つに増やして描くという技法が用いられている。これにより、「人物や事物の意味を消し、他の世界の存在可能性を示唆する」ことが可能になるという。

ただし作家自身が制作物に対して明確に意味を見出しながら制作を進めるわけではない。むしろ、制作中の判断が言語化できない直感に頼る場合もある。実際に、制作過程の思考プロセスを制作者に尋ねてみると、「意味が通じない」「本当に説明するのが難しい」と答えた研究もあった（Hickman & Kiss, 2013）。他の研究でも同様に、イメージや感情を無意識的に結びつけ、作品のアイデアが「浮かび上がる」経験を得るような制作者が報告されており、理路整然とした側面と直感的な側面を往復しながら制作が進行することが指摘されている（Mace & Ward, 2002）。このように、作品の意味は制作における非言語的・暗黙的な側面を伴いながら流動的に変化していき、その中で作品を方向づける概念やビジョンが形成されていく。

最後に、未完的曖昧さとして、感覚的曖昧さにおける偶発的に生じた表現や、意味的曖昧さの直感的な制作のように、制作のコントロール不可能性がよく指摘

されている。そのため、制作は必ずしも線形に進むとは限らない。Mace & Ward (2002) は制作は構想、展開、制作、完成というプロセスをたどることと指摘しているが、同時に、これらが段階的に進行するわけではないとも述べている。作品は一度「完成」に至っても、評価や再考を経て再び構想段階に戻ることがあり、制作は循環的・往復的なプロセスであると強調される。その中で、制作者は作品を一時的に棚上げて一次中断した後、制作を再開する場合もある。他の研究でも、「失敗しても後で直せる」というように、制作の改編可能性が論じられている（Hickman & Kiss, 2013）。

加えて、未完的曖昧さは制作者の創作ビジョンにもあらわれている。小川信治氏の創作ビジョンは「世界とは何か」であるが、初期の作品『Without You』シリーズの制作を通して徐々に明確化していった。当初は「重要なものが消えることで別の価値が生まれる」という発想から始まったが、次第に「世界が複数存在する」「現実と虚構が連続している」という方向へと深化していった。このような創作ビジョンの変遷に対して、小川氏自身「今のところこんな感じで……この先これがどう関連しあって繋がっているのかとか……わからないですよ、だけど、ここちゃんと、蟻の巣のように機能的なものを作っておくことによって、全体が活性化して動くと思ってる」と語っている。このように、個別の作品に限らず、これまでの作品歴にわたって未完的曖昧さはみられる。

以上より、制作対象である作品の3つの曖昧さとそれらの曖昧さを生む制作要素を概観した。本章で議論した感覚的曖昧さと意味的曖昧さは、作品の制作過程においてどのように立ち現れるかが明らかになった。そこでは、前章で取り上げた心理学実験で使われる作品の曖昧さとは異なる様相を呈していた。前章では感覚的曖昧さ・意味的曖昧さは作品に内在するものとして扱われたが、本章で論じた感覚的曖昧さ・意味的曖昧さは、制作者が感覚・意味づけを行うために、様々なモノや素材、技法を用いて制作していく様相を呈していた。また、感覚的曖昧さ・意味的曖昧さ自体が制作過程の中で変化していく可能性もみられ、未完的曖昧さは両者を内包する関係性をなしていた。

しかし、本章で議論した曖昧さは制作者に内在するものとして論じられていた。感覚的曖昧さの事例で取

り上げた Mace & Ward (2002) の研究では、「漠然とした感覚やイメージ」から出発し、スケッチやメモを通じて仮の構造へと落とし込むといったプロセスがみられた。これは、制作者の知覚・感覚の未分化状態から生じており、スケッチやメモなどの道具はその外在化の要素としてみなされている。また、意味的曖昧さの事例で引用した Hickman & Kiss (2013) は、「本当に説明するのが難しい」という説明困難さを制作者の思考プロセスに帰属させていた。加えて、制作者の作品歴の全体像に関する語りを制作者の創作ビジョンに帰属させる動きがみられたように、未完成的曖昧さも部分的に制作者に内在する視点がとられていた。

このように曖昧さを制作者に帰属する視点は前章の内在説と同形である。すなわち、前章では感覚的曖昧さと意味的曖昧さが作品に内在するものと論じたが、本章の整理では、それが制作者に内在するものとして論じられる。ただし、未完成的曖昧さは『Pad Thai』の例でも述べたように、作品の成立過程や作品内の出来事の未完成さが強調される一方で、部分的に制作者に帰属する可能性も有している。

そこで、「アート作品において曖昧さがいかにデザインされ発生していくのか」という問いに答えるために、感覚的曖昧さ、意味的曖昧さ、未完成的曖昧さ以外の曖昧さに注目する必要がある。結論から述べると、アクターネットワーク理論および John Law の非一貫性の議論をもとに「非一貫的曖昧さ」を提示して、アート制作が特定のアクターに還元されないことを議論する。

作業として、上述の3つの曖昧さにどのような課題があるか整理した後、その課題に答えるために、ANT や John Law の議論の有効性を述べていく。

4. 従来の曖昧さ研究の課題

これまで、完成した作品の性質としての曖昧さ（2章）と、作品制作において生成される曖昧さ（3章）について整理してきた。両者の間で、「感覚的曖昧さ」「意味的曖昧さ」と同じ用語を用いて曖昧さについて議論していたが、前者は曖昧さを作品に、後者は制作者に帰属させていた。このような差異がみられたが、

両者は共通して特定の対象に曖昧さを還元していた。また、「未完成的曖昧さ」も制作者に還元される傾向があった。そこで、本章では、従来の曖昧さ研究に潜む内在説が生じる構造を明らかにし、内在説には向かわない曖昧さとして、発生・動態から曖昧さを捉える視点を議論する。

まず、2章で議論した2つの曖昧さはともに、完成した作品の性質としてみなされた。エッシャー作品の図と地の反転パターンや、アルチンボルド作品の部分と全体の構成は、鑑賞者に特定の感覚的・意味的揺らぎを引き起こすものとして、実験ではこれらの作品が用いられた。そこでは、感覚的曖昧さ、意味的曖昧さは作品に静的に埋め込まれた性質として扱われた。

このような作品への内在説が生じる背景は2点あると思われる。第一に、科学的実証性の要請である。心理学実験は現象を客観的に測定し、再現可能な形で検証することが求められる。そのために曖昧さは、実験室で繰り返し測定可能な刺激として安定化され、作品の内部性質に固定化されていった。第二に、作品の性質として曖昧さを感じ取る主体の設定である。曖昧さを作品の性質とする場合、それを知覚・認知する主体もまた設定される。特に実験では、作品が入力情報、曖昧さ解釈が出力情報とした情報処理系として主体は扱われる (Jakesch et al., 2013)。作品を人間の知覚・認知を測定するための安定した客体として切り出し、固定化する視点そのものが、世界を認識する主体として人間を特権的な位置に置く人間中心主義の現れである。

続いて、3章で議論した3つの曖昧さは、程度の差はあるが、制作者の属性としてみなされる傾向にあった。上述した例では、制作初期の「漠然とした感覚やイメージ」(Mace & Ward, 2002) や、制作中の「説明困難さ」(Hickman & Kiss, 2013) は、いずれも制作者の内的状態として記述された。確かに、スケッチや素材などのモノを用いて制作が行われたが、あくまで制作者の内的世界を外在化したり、変化を促したりするためのモノとしての位置づけにとどまっていた。

それは、制作行為を制作者の「認知」や「行動」から捉える説明枠組みを採用していることからわかる。たとえば Mace & Ward (2002) は、制作者のアイデアは、継続的な制作活動、日常の経験、外部からの

影響から生じると述べている一方で、アイデアを発想する活動は「認知的・行動的基盤の観点から説明することができる」とも論じている。アイデア発想の活動に関して、具体的な活動内容は明記されていないものの、非意図的なアイデア発想も含めて、様々な文脈でアイデアが生じる可能性が指摘されている。しかしながら、アイデア発想の文脈性や非意図性は制作者の「認知」や「行動」の範囲内に集約されるように結論づけられている。

制作者への内在説にはこのような人間中心主義的な視点が含まれると思われる。制作プロセスにおいて曖昧さの行為主体はしばしば制作者に求められる。「絵の具が予期せぬ混ざり方をした」という偶発的な出来事も、「制作者がその偶発性を受け入れた」という制作者の判断に還元される。実際、創造性研究においても制作者を比較的安定的で統一された人間主体を前提としていると批判されている（Pope, 2005）。

以上より、作品・制作者に還元される内在説の課題は、「曖昧さがいかに生じるか」という動的な生成のプロセスそのものを見失わせる点にある。その背景には人間中心主義的視点と方法論的要請がみられた。しかし、曖昧さとは、制作者、素材、道具、技法、展示空間、言説といった異質で不確かな存在が集合して発生し続ける現象として捉えるべきではないか。実際に、作品自体の境界はそれほど明確ではなく（Law & Benschop, 1998）、断片的な要素が統合されずに並存する構造をなしていることが指摘されている（Kwa, 2002）。そこでは、作品を「明確な境界を持つ、自己完結した物理的存在」として捉える従来の見方を批判し、実際には作品の境界が曖昧であり、出来事や関係性によって作品の意味や存在が揺らぐ可能性が示されている。

したがって、本稿が目指す「アート作品の曖昧さの生成過程の解明」のためには、曖昧さを特定の単一要素に還元せず、その複雑な関係性の網の目から捉える必要がある。次章以降では、そのための理論的道具立てとしてアクターネットワーク理論、とりわけ John Law が展開する非一貫性の議論を援用し、アート作品の曖昧さを捉え直すための新たな理論的展望を検討する。

5. アクターネットワーク理論からみるアートの曖昧さ

従来の曖昧さ研究において、曖昧さは人間中心主義およびそれを実現する方法から、作品および制作者に内在するものとして捉えられてきた。それに対して、本章では、人間以外のモノなどにも主体を認め、人間と対称的にみていくアクターネットワーク理論を参照する。本章では、ANT を用いて、曖昧さが特定の主体や客体に内在するのではなく、人間と非人間からなる異質なアクターたちの関係性の中で動的に生成される効果であることを論じる。

ANT は、人間だけでなく、モノなど非人間も等しくアクターとして捉え、それらが相互に作用し、翻訳し合うネットワークの中で現実が生成され则认为（Latour, 1999 川崎・平川訳 2007）。翻訳とは、「転置、偏移、考案、仲裁など、元からある二つをある程度修正する、それまでになかった連結の創造」を意味するもので、異なる記号や物質がつながることを指す。Latour によると翻訳は、フランス語から英語へと独立した言語間で、ある語彙が別の語彙へと推移するようなものではない。彼は翻訳の例としてパストゥールの実践をあげる（Latour, 1987, 川崎・高田訳 1999）。パストゥールは、家畜の病気に悩む農民の関心や公衆衛生の危機を懸念する衛生学者の関心を、自身の研究対象である細菌の制御という科学的課題へと転置した。彼は、農場の細菌を実験室へ移動させ、操作可能なワクチンへと変質させることで、人間（農民、衛生学者）と非人間（細菌）の双方を、自身の実験室を介して強固なネットワークへと組み込んだのである。このように翻訳とは、異質なアクター同士を結びつけ、アクター間の関係を再編成し、新たな意味や秩序を生成する実践である。

実際に、ANT の視点を取り入れたアート制作実践では様々な翻訳が試みられている。ANT や関連理論の系譜の中で生まれたアート実践として、水田における微生物や鳥類、人間や犬といった複数種の生き物の生命の交錯状況をとらえた映像作品があげられている（石倉, 2018）。また、ANT の提唱者の一人である Latour 自身が、これまで「聖像衝突」展や「モノをパブリックにすること」展でキュレーターとして参加

しており、ANT の考え方をアート分野で実践している。彼自身、展覧会は「さまざまな物、インスタレーション、人々、議論」が「他の場では考えられないような組み合わせで集められ」、「普通の決まりごとから解放されて」おり、「非現実的なもの」であると述べている (Weibel & Latour, 2007 鈴木訳 2022)。

ANT の視点に立つと、曖昧さは作品・制作者の内的性質ではなく、諸アクターの関係性の中で生成される効果とみなせる。以下では、作品・制作者の感覚的曖昧さについて考える。まず、作品への内在説に関しては、たとえば、エッシャー作品は図と地が反転するパターンそのものが、感覚的曖昧さという性質を持っているとされる (Jakesch et al., 2013)。しかし、エッシャー作品を用いた心理学実験において、感覚的曖昧さを構成する要素は、作品内のパターンに加えて、作品をみる環境 (PC 画面など) や、実験協力者の身体、美術文脈 (錯視芸術やエッシャー作品に関する知識) など様々なアクターが動員される。そのネットワークの中で、初めて「図と地が反転する」という知覚的な揺らぎが効果として立ち現れる。

続いて、制作者への内在説については、たとえば、制作初期の「漠然とした感覚」は、制作者の頭の中にある未分化な知覚やイメージという内的性質とされ、スケッチは、その性質を紙の上に外在化させるための道具と位置づけられる (Mace & Ward, 2002)。しかし、「漠然とした感覚」は、制作者の身体、紙の質感、紙の上で試しに表現したものなど複数のアクターが結びついた、安定していないネットワークの状態である。スケッチを描くという人間と非人間のハイブリッドな実践の中で「漠然とした感覚」は効果として生じる。

この ANT の視点は、3 章で提示した、未完成的曖昧さも先鋭化する。これまで、作品は形としてまとまっても「完成」とはみなされず、再び構想や制作に戻りうるものとして論じてきた。ANT の視点では、「完成」とはネットワークが一時的に安定化した状態にすぎない。たとえば、完成した絵画を作家自身が数日後に見たとき、その日の気分や新たに入手した素材や技法によって、昨日まで安定していたネットワークが不安定に見えることもある。ANT においては、強固に見えるアクターも含め、いかなるアクターであっても常に他のアクターへの翻訳可能性に開かれているとみなさ

れるが、未完成的曖昧さは、そもそも特定の状態に固定されないよう、非決定的なものとしてネットワークが編成される状態である。

ただし、とりわけ ANT の提唱者である Latour や Callon は、科学実践を分析対象としてきたことには注意が必要である。例えば、Latour (1987, 川崎・高田訳 1999) は『科学が作られているとき』において、ローマ神話の二つの顔を持つ神ヤヌスのメタファーを用い、一方に「作られている途中の科学 (作製段階の科学)」の顔を、他方に「既に出来上がった科学 (既成段階の科学)」があることを示した。「既成段階の科学」とは、日の目を見た論文や科学的知識であり、明白な客観的事実や原理の記述として提示されるものだが、それは、モノ・技術・生物といった非人間と、科学者・技術者・企業などとの間で展開される競合・抵抗・同盟といった曖昧で複雑な社会的過程を経て、つまり「作製段階の科学」によって生み出される。しかしながら、「既成科学」の完成時点で、この製作過程はブラックボックス化される。Latour はこの製作過程も追跡し、両者のあいだの移行を記述すべきと主張した。つまり、Latour もまた、曖昧で不確実な (科学的知識の) 製作過程を研究してきたのである。

しかしながら、科学実践は「曖昧なものを明確化していく」実践であり、曖昧さがそぎ落とされ、「事実」や「技術」として安定化していく過程である。これに対し、アート制作の実践はむしろ「曖昧さ」それ自体を積極的にデザインする実践である。ヤヌスのメタファーに重ねれば、特に現代アートは、曖昧な製作段階から曖昧な既成の作品へと進む過程であり、さらには「既成段階」とすら言えない「未完成的曖昧さ」、すなわち、永遠に未完成な作品としての在り方を美として志向するものともいえる。要するに、アートの美学的曖昧さを捉えるには、Latour や Callon の科学実践分析とは異なる視点が必要であることが示唆される。

このような従来の ANT の限界を補完するために参照しうるのが、Law の「非一貫性」の概念である。これは、複数の秩序の並存・衝突を無理に一つの物語に統合するのではなく、その緊張関係を保ったまま記述しようとする方法でもある。アートの曖昧さの核心には、まさにこの非一貫性が横たわっていると考えられる。

6. 非一貫的曖昧さの可能性

前章では、アート作品の曖昧さを作品や制作者に内在させてしまう従来研究の限界を乗り越えるため、ANTの視点を導入した。ANTは、曖昧さを諸アクターが織りなすネットワークの動的な効果として分析する有効な視座を提供する。他方で、曖昧さそのものがデザインされていく過程を捉える視点がより求められる。

アート制作の実践は、複数の秩序が矛盾や緊張をはらんだまま共存する、いわば「厄介な」現実である。このような実践の複雑性を捉えるためには、ANTの提唱者の一人である John Law が展開した、複数の秩序の並存・衝突を統合せず、その緊張関係のまま記述しようとする「非一貫性」の視座が有効だろう。本章では、この議論を理論的支柱とし、アートの曖昧さを捉え直す新たな概念を提示する。

Law は、現実の様々な実践はしばしば一貫性や整合性が達成されず、むしろ矛盾や曖昧さ、多様性などの非一貫性が日常的に現れ、「混沌」としていることを強調する (Law, 2004)。たとえば、医療の現場や鉄道の安全システムにおいて問題が生じた場合、非一貫性や曖昧さは公式の調査報告書では失敗や間違いとして扱われてしまうが、現場の実践者たちが公式のルールや理論的な一貫性を超えて、矛盾や曖昧さをうまくやりくりすることで、実際の運用や安全が保たれていると述べる。Law は従来の社会科学の方法論が一貫性や整合性を過度に重視することで、こうした混沌とした現実の側面を排除してしまうと批判し、むしろ、非一貫性を受け入れる必要性を説く。

Law は非一貫性の事例として、英国の子宮頸がん検診プログラムに関する Vicky Singleton の研究を取り上げている。このプログラムは公的には、明確な政策目標に基づき、女性の子宮頸がんによる死亡率を減少させたという、明確で、単一で、確定的な成功物語として語られる。しかし、Singleton が明らかにしたのは、その内実において、プログラムが不確かで、一貫性がない複数の物語と実践によって成り立っているという現実である。例えば、開業医は女性に対して子宮頸がん検診を推奨しつつも、その有効性に対して懐疑的な見解を同時に抱えながら実践を行ってい

た。また、検査の科学的根拠をなす細胞診も、一方では信頼できる技術とされながら、他方では不確実で見落としのリスクがあるものとして扱われた。このように、常識的には、「一貫していないこと」はネガティブに捉えられるだろうが、むしろ Law は、明確にまとまることなく動き合う状態（非一貫性）こそが、根源的であると捉えるのである。

本稿では、この Law の議論に基づき、複数の秩序が衝突する際に生じ、特定の感覚・意味・形態に固定されることを免れ続ける根源的な様相を「非一貫的曖昧さ」と呼ぶ。この概念は、これまで論じてきた3つの曖昧さとは異なる。2章・3章でみた感覚的曖昧さや意味的曖昧さは、単一の秩序（作品・制作者の知覚・解釈の論理）の内部で生じる属性であった。これに対し、非一貫的曖昧さは、それらの曖昧さが立ち現れるための基盤として位置づけられる。すると、「未完了の曖昧さ」は、諸アクターの関係が常に変化し、決して安定しないことが露わになる状態、すなわち非一貫的曖昧さの一つの現れと捉え直すことができる。このように、「非一貫的曖昧さ」は、既存の曖昧さ概念を包含し、その生成基盤を説明する理論的射程を持つ。

では、この捉えどころのない「非一貫的曖昧さ」の生成過程を、いかにして分析することができるのか、具体的な事例に基づいて分析を試みる。

著者は以前、展示会のギャラリーを設計した建築家 O 氏に対して、制作プロセスを尋ねるインタビューを行った。彼の制作実践は、コロナ禍を契機に、オンライン上に「架空のギャラリー」を設計・構築し、そこで実在のアーティストの作品を展示・販売するというものであった。この実践は、リアルとアンリアル、全体と断片などの複数の要素が混在・衝突するもので、Law の言う「混沌」に満ちているように見受けられる。

本稿が目指すのは、この混沌が決して無秩序なまま放置されるのではなく、むしろ一連の主体的な実践を通じて、複数の現実が並存する「非一貫的曖昧さ」として積極的に生成・維持されている点である。

この生成プロセスを解明するため、ANT の「翻訳」概念を用いて、翻訳の遅延・分散・重層の三つの位相として整理する。

第一に、O 氏の実践の出発点には、制作者から鑑賞者へ一方的に作品の意味が伝達されるようなタイプの制作（翻訳）を避け、むしろ、その完結を停止ある

いは遅延させる動きがみられた。この「翻訳の遅延」は、彼がプロジェクトをVRのような没入型の体験にすることをあえて回避した点に、端的に現れている。彼は、オンラインギャラリーをデザインする際、3D空間を緻密に設計しつつも、鑑賞者には「あえて全部は見せない」というアプローチを採用した。なぜならば、ウェブサイトに掲載された断片的な挿絵や映像を手がかりに、「お客さんがそれを見ながら、その全体の空間っていうのを頭の中で挿絵として補完してくれるような、なんかそういう仕組み」を創出したかったからである。

このような方法は、制作者の意図を一方的に伝えるような翻訳のあり方を回避し、鑑賞者自身の想像力によって鑑賞者自身の能動的な翻訳行為が誘発されるよう、翻訳のタイミングをずらすこと、すなわち、「翻訳の遅延」といえるだろう。制作者→作品→鑑賞者という線形的な意味伝達の連鎖が断ち切れ、鑑賞者の解釈が介入するための「余白」が意図的に作り出されているのである。ここには、彼が語る「オンラインの方がいいとかリアルなほうがいいみたいな立場を取らない」という、二項対立的な判断を回避する考えにも通底している。

換言すると、翻訳の遅延とは、「意味を一義的に固定化する翻訳を可能な限り回避し、あえて未完結のままの状態にしておく実践」を意味する。これによって、作品の動態性を促し、曖昧さや解釈多様性を現出させようとする試みであることから、翻訳の遅延という実践自体が、翻訳の一種なのである。すなわち、非一貫状態を維持、あるいは新たな形で非一貫性を再編成するために完結しない状態を残す、という翻訳を行っているのである。

このような遅延は、秩序づけられる以前の混沌とし、未決定的で開放的な現実のあり方を許容する土台となる。リアルとアンリアルの境界の揺らぎといった、意味の拡散を可能にするのが「翻訳の遅延」である。これは制作初期からその後の工程で複数の翻訳プロセスが異なる方向に走ることを許容し、非一貫性が生成されるための決定的に重要な条件となっている。

第二に、翻訳の遅延という態度を基盤として制作が進むと、その手続きにおいて「翻訳の分散」がみられる。その典型例が、「全体を作るが、提示は断片」という逆説的な制作プロセスである。O氏は「資料が残っていて、作れそうなところは全部作る」という方針の

もと、築地市場の3Dモデルを過剰なまでに緻密に構築した。しかし、最終的には作り込まれた全体像が提示されるのではなく、その一部を切り出した静止画や映像として提示される。

つまり、O氏の作品制作の過程は、必ずしも「断片的で曖昧であった状態から、徐々にその詳細な全体像を作りこんで完成させる」という直線的な積み上げ方式ではなく、「作り込みはするが、最終的に見せるのは断片的」という方法である。制作における過剰な構築と鑑賞者への限定的な提示との間に生じるこの乖離には、例えば「空間全体を緻密に設計する」という建築家としての論理と、「鑑賞者の想像力を喚起するためにあえて断片的に見せる」という提示上の論理とといった、2つの論理が同時に存在していた。

この併存は、制作に関わる2つの翻訳プロセスが、それぞれ異なる方向を要求することによって生起する。O氏は建築家としての専門性から、建築の知見に基づき、空間全体の構造的整合性を担保するための作り込みを要請する。その一方で、当初の狙いである、鑑賞者の想像力を喚起するという目的から、「全部見せない」、「挿絵として見せる」という断片的な提示を試みる。

これは、制作を「完全な構築」「断片的な提示」という2つのベクトルに引っ張る。意味の確定が遅延されているために、これらのベクトルは互いに排除されず共存する一方で、その衝突点において制作プロセスは翻訳の分散をみせるのである。これにより、作品はO氏の意図を反映するだけ、あるいは鑑賞者の解釈が待たれるだけの静的存在ではなく、制作者と鑑賞者の間の緊張関係の中で新たな意味を生成し続ける動的アクターとして振る舞う可能性が開かれている。

第三に、前述の「全体を作るが、提示は断片」という翻訳の分散は、どちらか一方が棄却されるのではなく、それぞれが異なるリアリティを持つ、以下のような「舞台」を形作る。

舞台裏：資料や建築の知識をもとに作り込まれた3Dモデルの領域。

表舞台：断片的な挿絵や映像として提示され、鑑賞者が想像力で補完する美的体験の領域。

重要なのは、これら2つの舞台が部分的につなが

りながらも、相互に還元不可能な状態で共存している点である。舞台裏にある膨大な 3D モデルのデータは、表舞台における断片的な作品として一部が表出するものではあるが、そのすべてが表舞台で可視化されるわけではない。つまり、3D モデルの持つ構造的な整合性や技術的ディテールは、鑑賞者の体験とは等価なものとして扱われていないのである。しかし同時に、両者は断絶しているわけでもない。舞台裏の緻密な構築があるからこそ、表舞台の断片にリアリティが宿り、逆に表舞台での「見せない」という演出が、舞台裏の存在をより示唆する。

以上、「翻訳の遅延」によって時間的に、「翻訳の分散」によって空間的に引き離された制作のプロセス・成果物は、単一の秩序に統合されることなく、それぞれが固有の現実を保ったまま重なり合っている。遅延と分散という重層的な翻訳のプロセスは、舞台裏と表舞台のあいだに生じるズレとして現れる。すなわち、翻訳の遅延は舞台裏において意味の完結を回避し、未完結の余白を残すことで、表舞台における解釈の可能性を開く。一方、翻訳の分散はその表舞台で、舞台裏の全体像を断片的に可視化することで、鑑賞者の想像を誘発する。このように、二層の翻訳は作品の「動き」を鑑賞者との間に生み出そうとする試みといえる。この共存状態こそが、本稿の言う「非一貫的曖昧さ」なのである。それは、曖昧さを「欠如」や「未完成」としてではなく、複数の翻訳が生み出した、相互に還元不可能な現実の重なりとして捉える視点を我々に提供する。

7. 結論

本稿では、「アート作品の曖昧さはどのように生成されるか」という問いに対して、心理学・認知科学から ANT までを横断的に検討し、曖昧さを動的な生成過程として捉える理論的枠組みを提示した。まず、心理学・認知科学における既存研究が、完成作品の「感覚的曖昧さ」と「意味的曖昧さ」を、作品に埋め込まれた固定的な性質として扱う「作品への内在説」に立脚していることを指摘した。次に、制作研究では、制作過程における曖昧さ（「感覚的曖昧さ」「意味的曖昧

さ」に加え「未完成的曖昧さ」）が論じられてきたものの、それらは制作者の内的状態に還元されがちな「制作者への内在説」という、形を変えた内在説に留まっていたことを明らかにした。これら二つの内在説は、曖昧さの動的な生成過程を見失わせる人間中心主義的な視点に根差していると結論づけた。

これら内在説の限界を乗り越えるため、本稿は ANT の視点を導入し、曖昧さを作品や制作者の属性ではなく、人間と非人間からなる異質なアクターが織りなすネットワークの動的な効果として捉え直した。しかし、従来の ANT が主に「曖昧さを明確化する」科学実践を分析対象としてきたのに対し、アート実践はむしろ「曖昧さをデザインする」という特徴を持つ。

この固有性を捉えるため、本稿は John Law の「非一貫性」の議論を援用し、新たな理論的概念として「非一貫的曖昧さ」を提案した。これは、制作過程において複数の、そしてしばしば矛盾する秩序や論理が、統合されることなく並存する状態を指す。建築家 O 氏の事例分析を通じて、非一貫的曖昧さは、「翻訳の遅延・分散」といった実践を通じて積極的に生成・維持されるのが示された。

本稿の理論的貢献は、曖昧さを静的な属性ではなく、人間と非人間のアクターが織りなす非一貫的な生成過程として捉え直した点にある。非一貫的曖昧さは、従来の「感覚的」「意味的」「未完成的」曖昧さが立ち現れるための基盤を説明するものであり、曖昧さを単なる「欠如」や「未完成」ではなく、複数の現実が衝突し、新たな可能性を生み出す生成的な契機として再評価する視座を提供する。

特に、この理論的枠組みは、Latour が科学実践の分析において示した「翻訳」概念を、アート実践の固有性から捉え直すものである。Latour によれば、科学実践における翻訳とは、異質なアクターをネットワークに巻き込み、最終的に単一で安定した秩序（既成科学というブラックボックス）へと収束させる運動である。その過程（作製段階の科学）は曖昧さを含むが、翻訳のベクトルは曖昧さの解消とネットワークの一時的な安定化へと向かう。対して、本稿のアート実践から見出される翻訳概念は、異質な要素の矛盾やズレを解消して一つの物語に統合するのではなく、複数の秩序や論理を並存させる非一貫的な運動である。アート作品は一見、完成したモノとして安定した秩序を備え

ているように見えるが、その制作過程は、曖昧さが解消されることなく、複数の現実がせめぎあう「非一貫的曖昧さ」を生成・維持しているのである。

今後の課題としては、本稿で提示した非一貫的曖昧さという理論的枠組みの経験的妥当性を検証することにある。具体的には、制作過程において、どの要素を可視化し、どの要素を不可視化するかといった、「作り込み」と「断片化」がもたらす意味や効果をより詳細に検討する必要がある。また、本稿は新たな概念提示の端緒として、一人の作者の視点から分析を行った

が、別の制作事例やデータを用いて本概念を、素材・技法・言説・制度など多角的に検証・深化させていくことが不可欠である。さらに、非一貫的曖昧さの視点を創造性研究や芸術教育の分野に応用することで、曖昧さを創造的契機として捉える新たな教育的・実践的方法論の構築も期待される。

付記)

本研究の一部は、科学研究費補助金（基盤研究（C）、課題番号 24K15683）の助成を受けた。

引用文献

- [1] 美学会（編）. (2020). 美学の事典 丸善出版
- [2] Boccia, M., Barbetti, S., Margiotta, R., Guariglia, C., Ferlazzo, F., & Giannini, A. M. (2014). Why do you like Arcimboldo's portraits? Effect of perceptual style on aesthetic appreciation of ambiguous artworks. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 76 (6), 1516-1521.
- [3] Boccia, M., Nemmi, F., Tizzani, E., Guariglia, C., Ferlazzo, F., Galati, G., & Giannini, A. M. (2015). Do you like Arcimboldo's? Esthetic appreciation modulates brain activity in solving perceptual ambiguity. *Behavioural Brain Research*, 278, 147-154.
- [4] Fisher, G. H. (1967). Measuring ambiguity. *American Journal of Psychology*, 80 (4), 541-557.
- [5] 石倉敏明. (2018). アートと人類学の地殻変動. 美術手帖, 70 (1067), 100-107.
- [6] Jakesch, M., Leder, H., & Forster, M. (2013). Image ambiguity and fluency. *PLoS One*, 8 (9), e74084.
- [7] Kwa, C. (2002). Romantic and baroque conceptions of complex wholes in the sciences. In J. Law & A. Mol (Eds.), *Complexities: Social studies of knowledge practices* (pp. 23-52). Durham, NC: Duke University Press.
- [8] Law, J. (2004). *After method: Mess in social science research*. Routledge.
- [9] Law, J. (2011). Assembling the baroque. *Working Paper Series*, 109.
- [10] Law, J., & Benschop, R. (1997). Resisting pictures: Representation, distribution and ontological politics. In K. Hetherington & R. Munro (Eds.), *Ideas of difference: Social spaces and the labour of division* (pp. 158-182). Oxford, UK: Blackwell.
- [11] Latour, B. (1987). *Science in action: How to follow scientists and engineers through society*. Cambridge: Harvard University Press. (ラトゥール, B. 川崎勝・高田紀代志（訳）(1999). 科学が作られているとき—人類学的考察 産業図書)
- [12] Latour, B. (1999). *Pandora's hope: Essays on the reality of science studies*. Harvard University Press. (ラトゥール, B. 川崎勝・平川秀幸（訳）(2007). 科学論の実在—パンドラの希望 産業図書)
- [13] Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. UK: Oxford University Press. (ラトゥール, B. 伊藤嘉高（訳）(2019). 社会的なものを組み直す：アクターネットワーク理論入門 法政大学出版局)
- [14] Mace, M. A., & Ward, T. (2002). Modeling the creative process: A grounded theory analysis of creativity in the domain of art making. *Creativity Research Journal*, 14 (2), 179-192.

- [15] Mamassian, P. (2008). Ambiguities and conventions in the perception of visual art. *Vision Research*, 48 (20), 2143-2153.
- [16] Mari, E., Quaglieri, A., Lausi, G., Boccia, M., Pizzo, A., Baldi, M., ... & Giannini, A. M. (2021). Fostering the aesthetic pleasure: The effect of verbal description on aesthetic appreciation of ambiguous and unambiguous artworks. *Behavioral Sciences*, 11 (11), 144.
- [17] 三浦佳世. (2023). コメント論文：日本における「アートと心理学」の半世紀. 心理学評論, 66 (1), 114-129.
- [18] Muth, C., Hesslinger, V. M., & Carbon, C. C. (2015). The appeal of challenge in the perception of art: How ambiguity, solvability of ambiguity, and the opportunity for insight affect appreciation. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 9 (3), 206.
- [19] Nicki, R. M., Forestell, P. & Short, P. (1979). Uncertainty and preference for "ambiguous" figures, "impossible" figures and the drawings of M. C. Escher. *Scandinavian Journal of Psychology*, 20, 277-281.
- [20] 岡田猛, 横地早和子, 難波久美子, 石橋健太郎, & 植田一博. (2007). 現代美術の創作における「ずらし」のプロセスと創作ビジョン. 認知科学, 14 (3), 303-321.
- [21] 奥本素子. (2006). 協調的対話式美術鑑賞法：対話式美術鑑賞法の認知心理学分析を加えた新仮説. 美術教育学：美術科教育学会誌, 27, 93-105.
- [22] O'Hare, L., Clarke, A. D., & Pollux, P. M. (2015). VEP responses to op-art stimuli. *PLoS One*, 10 (9), e0139400.
- [23] Pope, R. (2005). *Creativity: Theory, history, practice*. Routledge.
- [24] 島尾新. (2022). 水墨画の余白 桐生眞輔, 塩見孝彦 (編) 余白論：書画 美への招待 (pp.9-33). 藝術学舎
- [25] Shipe, R. L. (2017). Productive ambiguity: Promoting cross-cultural understanding through art. In R. Shin (Ed.) *Convergence of contemporary art, visual culture, and global civic engagement* (pp. 63-79). IGI Global Scientific Publishing.
- [26] Sternberg, R. J. (Ed.). (1999). *Handbook of creativity*. Cambridge University Press.
- [27] 高橋百代. (2017). モダニズムの境界をめぐって：「新しさ」とは何か. 北星学園大学社会福祉学部北星論集, 54, 153-171.
- [28] Wallraven, C., Kaulard, K., Kürner, C., Pepperell, R., & Bülthoff, H. H. (2007). Psychophysics for perception of (in) determinate art. In *Proceedings of the 4th Symposium on Applied Perception in Graphics and Visualization* (pp. 115-122).
- [29] Weibel, P., & Latour, B. (2007). Experimenting with representation: Iconoclasm and making things public. In S. Macdonald & P. Basu (Eds.), *Exhibition experiments* (pp. 94-108). Malden, MA: Blackwell. (ヴァイベル, P., & ラトゥール, B. 鈴木葉二 (訳) (2022). 表象の実験——「聖像衝突」展, 「モノをパブリックにすること」展 新しいエコロジーとアート——「まごつき期」としての人新世 以文社)
- [30] 山本浩貴. (2019). 現代美術史 中公新書
- [31] 横地早和子. (2020). 創造するエキスパートたち：アーティストと創作ビジョン 日本認知科学会 (編) 越境する認知科学 6 共立出版