

## 論文の内容の要旨

### 論文題目

現代美術家による作品コンセプトの生成プロセスの解明

氏名 高木紀久子

本論文は、芸術創作のプロセスを認知心理学の観点から捉えるものである。芸術領域の中でも、現代美術の創作プロセスは、これまでにないものの創出であり、創作の要素の変更や類推といった認知活動が複雑に関わっている。本論文では現代美術の創作活動において複数の認知処理が相互作用をもって進行するプロセスの解明を主題とする。

現代を称して「知識基盤社会」と説明されることがあるが、それは新しい知識や創造性がこれまでに増して重要性をもち、社会に対して少なからず恩恵を与える時代であることを示している。このような背景のもと、心理学や認知科学の領域でも創造性に関する研究が進み、芸術領域への注目が増加してきた。芸術の実践者の創作活動の背後には、何らかの客観的に捉えられるプロセスが存在するとして、これまでも心理学や認知科学の領域で多様な検討がなされている。しかし、その多くは実験法を用いた研究や過去の記録物の分析であり、視覚芸術のみならず、音楽、文学等も含む複雑な芸術創造の営みを検討するには、統制された条件下での実験や過去の文献情報だけで語るには限界がある。しかし、これまで、美術創作の現場での実証研究の方法はまだ練られておらず、その価値や意義も十分に認識されていない。

芸術創造を扱う心理学や認知科学の先行研究からは、制約に対してのずらし・ずれ

や、予期せぬ結果による驚きの利用、類似性思考や触発といったプロセスが関与していることが示唆されている。創作における制約は、創造的な問題を形作る情報の提供機能を持ち、問題の発見や明確化のための役割を果たしうる。Stokes によれば、創作における制約は、抑制と推進という二つの認知的側面がペアとなって働くことが指摘されている。しかしこれは美術史の文献資料に基づく粗い研究であり、実際の作品創作の詳細なデータを扱ったものではない。美術創作活動における制約の利用としては、作品コンセプトの生成に焦点を当てた岡田らの類推的ずらしの研究が挙げられる。ずらしとは、既有知識の中の事例の構造の大枠を利用し、その一部の特徴を変更しながら当てはめて、新しいものごとを創造する過程を指している。ずらしは創作行為の構成要素に「無意図的・偶発的」なずれを生じさせる。美術家の創作活動においては、ずらしとその結果としてのずれが活用されている。予期せぬ結果による驚きの利用は、科学的発見や建築家によるデザイン過程の研究で指摘されてきた。さらに、類似性思考の一つである類推は、未知の事柄について既知の事柄を参考にして物事を理解する推論のことであり、芸術創作プロセスにも関与していることが指摘されている。加えて、創作者がアイデアを探索する際、外界の何かに触発されるという現象も、創作においては重要である。触発とは芸術活動を含む問題解決の場面や社会的比較において生起する現象として、近年心理学の研究対象になっている。創作活動は上述のような多様な認知処理に関わるダイナミックなプロセスと捉えることができる。本論文では作品コンセプト生成という創作活動における、驚きの感情の生起や、ずらし・ずれ、触発、類推等の活動の相互の関わりについて検討する。その際、創作プロセスのフレームワークモデルを構築し、それを用いて実証的に詳細に検討する。作品コンセプトの生成のような混沌としたプロセスをとらえるためには、先行研究の知見をもとに理論的に構築したモデルを採用し、それを枠組みとして利用し認知処理間の関係性を見る必要があるからである。

創造活動に関わる心理学的・認知科学的研究には、ケーススタディによる検討もこれまで行われて来た。美術家が主体となって現場を動かし、創作をオーガナイズする現実の創作活動の様相を把握するためには、創作の現場を詳細に知る必要があるため、一つのケースを高密度で検討するケーススタディ法が有効だろう。このような理由から、本論文では、現代美術家の約 10 ヶ月に渡る創作活動のケーススタディにより、インタビュー発話のプロトコルと制作物としての作品を分析し、作品コンセプトの生成プロセスに実証的に迫る。

本論文は四部で構成される。一部第1章では芸術の創造性にまつわる研究背景と先行研究に触れ、二部第2章は「創作全体における作品コンセプトの生成過程」の実証研究を記述し、三部「各フェイズにおける作品コンセプトの生成過程」では第3章と第4章で2つの実証研究を提示し、第5章四部は論文全体に関わる総論を述べる。

まず第1章では、芸術創作を対象とした研究の背景と問題意識、それらに対する本論文の位置づけや枠組みを述べた。本論文が芸術創作における認知プロセスに、四つの認知処理という観点からアプローチする点について論じ、論文全体を貫いてガイドとして用いる芸術創作のフレームワークモデルを提示した。

第1章の問題提起を受け、第二部の「第2章研究1熟達した現代美術家の創造プロセスの特徴」では、創作プロセス全体を三つの時期に切り分け、インタビューの発話から抽出されたプロトコルと作品の写真などの成果物を対象として分析を行なった。結果からは、創作プロセス全体の時間軸において振り返りを伴い進行することと、初期のドローイングフェイズで二つに別れていたアイデアの探索の対象が、中盤の写真フェイズでは一つの構造となり、最後の実制作フェイズでは、その構造が精緻化されることが示された。さらに、触発の契機となったデュシャンについては、作品コンセプト発見のあった写真フェイズを境に、初期と後期ではその意味が変わったという点も示された。

2章で得た時間軸の特徴とフェイズの特徴を詳細に見るために、第三部の3章「研究2ドローイングフェイズ」では、探索初期のドローイングの利用について、4章「研究3写真フェイズ」では作品コンセプトの発見が起きた際の写真の利用について詳細に検討した。ドローイングフェイズの分析結果からは、思考のずらし・ずれ、身体行為のずらし・ずれがドローイングフェイズ内の時期によって、異なる用いられ方をしていたことが示された。また、創作の具現化プロセスのずらし・ずれは、意識には上がらない認知的・身体的制約に作用することが示唆された。さらに創作におけるずらし・ずれと、その結果に基づく新たな探索からのフィードバックの利用が対となって働き、外界との出会いから得る触発の積極的な利用が加わることで、認知処理同士が単発的に起きるのではなく、相互作用をもってダイナミックに進行するプロセスが示された。

4章「研究3写真フェイズ」では、コンセプト発見の際にも認知処理が相互に関連して進行していることを詳細に記述することができた。分析の結果からは、問題と目的で検討した漸進的かつ前に戻りながら進行する時間軸の特徴を実証的に指摘した。また、創作プロセスレベルにおけるずらし・ずれと、メタ認知レベルでのフィードバックに対するモニタリング・リフレクションおよびコントロールによるさらなる吟味の末、制約が段階的に緩和され、作品コンセプトの要となる下位概念が見出され、それを利用して

作品コンセプトの発見に至ったことが明らかとなった。これらの結果から、創作プロセスレベルとメタ認知レベルの双方からのルートを通じて認知的・身体的制約が緩和されたことを写真フェイズの創作プロセスの特徴として実証的に示した。

第5章では、本論文の研究の総合的な結果、そして2章、3章、4章で行なった三つの研究の分析もふまえて、実証研究の総括を行った。すなわち、本論文の目的である、作品コンセプト生成における認知処理の相互作用の内実、及びフレームワークモデルの有効性について、各章の成果を俯瞰しつつ、その可能性と限界について考察した。その上で、本論文の成果を振り返りつつ、課題と展望について論じている。

まとめると、本論文では、創造活動の実証的研究を通じて、熟達した美術家による芸術創作における認知的プロセスの有り様を詳細に検討した。その際、具体的かつ包括的なフレームワークを構築し、それをガイドとして分析を進めることによって、芸術の創造活動研究に新たな視座を提案した。認知プロセスの理論的なモデルを構築し、それに基づき、10 カ月という長期間にわたる美術家の創作過程に関する詳細なインタビューデータを真摯に分析し、多様な認知処理の相互の関わりを明らかにした本研究は、芸術創作プロセスに関する先行研究と比べて極めて独自性があり、この領域に新たな視点を提供したという点で、学術的な意義が高いと考える。