

博士論文（要約）

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

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。

第一部序論 第1章 創造活動の研究背景

1.1 はじめに

芸術活動に対する社会の注目は近年目覚ましい。これはアートフェスティバルやアートプロジェクトといった新たな芸術をめぐる場が年々増加し世界各地で展開されていることから示されている。中でも芸術創作に関わる熟達者の活動は、作品のもたらす多彩なインパクトとともに、作品コンセプトに導かれる知的側面を通じて鑑賞者を触発する。これは芸術活動が社会の注目を集めている理由の一つとなっているのではないであろうか。芸術の中でも現代美術は、目の前のものをただリアルに表すといった再現的なものではなく、これまでに無い新しいものを探索する創造的な仕事を求められてきた。そこには与えられた問いに対して既に決まっている答えを探すのではなく、オープンエンドの問いの探索、すなわち刻々と変わる新しい領域の課題に対して柔軟に対処するという、人間の知的活動における重要な面を備えていると考えられる。このような問題探索活動が人間の知的活動の本質的な部分を構成しているのであれば、熟達した現代美術家の実際の創造時のプロセスを明らかにすることは、人の知的創造活動の本質を理解するためには必須と言えよう。

このような理由から、本論文では芸術領域における現代美術の創作を研究対象として扱う。美術史家の Gombrich (2006)によると、美術は表現者あるいは表現物と鑑賞者とが相互に作用しあうことで、精神的・感覚的な変動を得ようとするコミュニケーション活動のひとつであり、芸術の中でも視覚芸術に限定して使用されるものと規定している。視覚芸術を始めとした芸術の領域は、近代以降より新しい視点や価値を求める性格を強めた。その理由の一つに19世紀初頭の写真の誕生以来、肖像画や風景をリアルに再現することが絵画から写真に取って代わられたことが挙げられる。その結果、視覚芸術は写真が入ることができない領域に問題空間を広げざるを得なくなり、それまでにない新しいものを生み出すことにその役割を拡張した。言い換えれば、近代以前の美術はリアルな表現を基礎とした視覚的な美しさを旨としてきたが、その後知的性格を強め、思想を具体的に展開する場となり、さらに現代ではそれが何であるのか、いかなる思想に立って創られているのか、という問いを鑑賞者に迫る傾向が強くなった(佐々木, 1995; Danto, 1964, 1997)。これに従い、現代美術は作品の創造を通じて新しい視点や価値を生み出す、一口に言うと「アートとは何か」という、対象をアートそのものに据える自己言及的な問いを導いた。その問いをめぐる試みはモダンアートから

現在までのアート歴史そのものと言え、芸術領域にとって新しいものを生み出し、それをリードする概念の創造はこれまで大きなテーマとなってきた (e.g., Arnason & Prather, 1998; Godfrey, 1998;). これらから、現代美術は社会の中に存在する新しい問題を見つけ、それに光を当て、なんらかのかたちで新しい視点を提供するという、社会において創造的な役割をもつと言える (e.g., 西村, 1995; Jameson, 1991).

このような芸術の創作活動が行われるプロセスは、既存にないものの創出であり、答えが一つに限られない、予測できないような問題解決を伴うため、創作の要素の変更や類推といった創造活動における重要な認知活動が複雑に関わっている (e.g., 岡田・横地・難波・石橋・植田, 2007; Okada, Yokochi, Ishibashi & Ueda, 2009; Gentner, 1983). それに加え、芸術家の中で起きるこのような内的なプロセスは外側からは見えにくい。そのため、芸術の問題解決プロセスで起こる現象を説明するものとして、芸術や科学における発見は、天才による創造力の大きな飛翔から生み出される、すなわち神々が創造的アイデアを一部の人にだけ与えるというロマン主義的な創造性神話からの見方が広く浸透してきた (Sawyer, 2006; Weisberg, 1986, 1999, 2006). これは多くの芸術家や科学者らのエピソードから生まれた、「神が答えを教えてくれた」、「天からメロディが降りて来た」といった、創造的熟達者に突然の啓示的なできごとが起きて創作の問題が解決されるといったイメージのことを指す (Weisberg, 1999, 2006). このような創造性神話は、その真否が実証的に説明されることなく、広く一般に信じられていることにこそ、その「神話」性があると言えよう。しかし、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、これまでも心理学の多様な領域で検討されてきている (Weisberg, 1986).

Guilford (1950)は、芸術家のような創造的な人が持つパーソナリティ特性を知能のモデルの因子のひとつとして組み込み、その中心に拡散的思考があることを主張した。さらに Torrance (1974)は、Guilford のモデルをもとに心理測定のように創造性を捉え「創造性テスト」を開発して「創造的なパフォーマンスの測定」を試みた。しかし、これらはエキスパートの芸術家のテスト結果が必ずしも芳しくはないという指摘を受け、その妥当性の問題が指摘されている (Sternberg & Lubart, 1999). また、Simonton (1997, 2009)は「創造的熟達者が生まれる背景」について、Campbell (1960)の提唱する創造的思考の盲目的変異と選択的保持モデル (blind-variation and selective-retention model of creative thought, BVSR model) を発展させた。Campbell の方法論はダーウィンの進化論に触発されたもので、知識の拡張には数多くの出発点を必要とし、その多くは失敗に終わるが、機能するアイデアだけは生き残って普及しうると論じている。Simonton は、このモデルを精緻化して、ピカソ、ダ・ヴィンチ、ゲーテなど歴史上多くのクリエイターの成功に関わる諸要因や、幼少期の環境について過去の記録から計量的に検討し、創造性との関連を指摘した。しかし、視覚芸術から音楽、文学、上演芸術といった芸術の多様な創造の営みを検討するには、過去の文献情報に残された情報だけで語るには限界がある。この様に、実験や記録物による芸術の創造性研究が進

む中、実際に美術創作が行われているプロセスそのものや方法についての多くは明らかにされておらず、さらにはその価値や意義が認識されていないのも事実である (Sternberg & Lubert, 1996; Weisberg, 2006)。

他方、創造活動を対象とした認知心理学の従来の研究では、問題解決や問題発見と領域専門性との関係がこれまで広く検討されてきた (e.g., Newell, Shaw, & Simon, 1962)。問題解決については、初期の研究では、パズルを解くというような答えの定まった極めて限定的な領域の問題 (良定義問題) が洞察問題解決の文脈で扱われていた (e.g., Newell & Simon, 1972)。しかし、問題解決の対象となる問題には答えの定まらない悪定義問題と言われるものも含まれ、中でも絵画制作や交響曲の作曲という解が複数ある芸術創作という悪定義問題解決は、「充分相応しい答」や「正しい唯一の答」を求めるパズル解きのような問題解決と比較し、より創造的であると指摘されている (Kozbelt, Beghetto & Runco, 2010)。美術の創作活動は、答えがひとつではないという意味において、この悪定義問題における問題解決として捉えられると言える (e.g., 石橋・岡田, 2010; 佐藤, 2001)。

創造性に関わるもう一つ重要な視点である問題発見は、問題解決という概念に対する批判と捉えることができる (Runco, 1994)。従来の問題解決の観点では、問題は予め設定されているため絵画制作のような活動を説明できない。すなわち創作者の自らの問題の発見と、主体的な経験を持って積極的にその問題を理解することへの動機付けを説明するには不十分である。すなわち、ヒューリスティックな探索は、問題空間を構成するものが事前に設定されない芸術の創造のような場面には適用されない (e.g., Kozbelt, Beghetto, Runco, 2010)。

このように問題発見は主に主体的な側面から創造的プロセスを説明する主張と言える。また問題発見において、興味深い問題を特定するという傾向が創造的な人格変数を表すと捉える見方もある (Perkins, 1981)。問題発見の観点から熟達者の創造的発見の事例を概観すれば、通常 10 年以上の経験によって蓄積された領域固有の熟達した知識の適用や、極めて集中的な取り組みによって初めて重要な問題の発見が出現することがわかる。例えば、フロイトやピカソ、アインシュタインといった早期から天才と称される人物でも、その領域の学習を始めて 8 年から 10 年の間は、傑作といえるものを生み出していないことが指摘されている (e.g., Chase & Simon)。また、専門家は領域に関連するパターンをよりよく記憶し、効果的な問題の再現をより巧みに行い、問題解決において効率的な推論を行う (Ericsson and Charness, 1994)。このような熟達者に見られる特徴は美術創作といった、より自由で創造的な領域においてもパフォーマンスを促進することができると主張されており (Ericsson, 1999; Kozbelt, 2008)、集中的な取り組みによる問題解決と熟達との強い関係は、多くの研究から支持されている。

総じて、問題解決と問題発見の枠組みの違いは、各理論における強調すべき点やゴール、研究者の個人的な方向性の差に依拠するものが多く、本質的な枠組みの相違はそれほど大きくはない (Kozbelt, Beghetto, Runco, 2010)。そのため本論文では双

方を含めて創作における問題解決として扱う。

心理学領域から検討してきたこれまでの議論から、熟達者による美術創作はそのプロセスを通じて新しい知を探索する悪定義問題の解決活動であり、パターン認識や推論などを効果的に利用して創作をオーガナイズし、予測できないことと対峙しながら新奇なものを生み出すという、人の創造性の本質が含まれると示唆される。特に、写真の発明以降の美術は再現性の問題から解き放たれ、それ以前とは異なり新しいものを生み出すことに重点がおかれ、現在益々その意味は大きくなっている。すなわち、熟達した現代美術家の実際の創作時のプロセスを明らかにすることは、創造活動の中核に迫ることになると言えよう。その中でも特に美術家が生み出す新しい作品コンセプトは、新たな概念やイメージを生成するための、創造的思考をリードする主要な要素である (e.g., 佐々木, 1995; Godfrey)。そのため作品コンセプトは、創造的思考の基礎となる認知的メカニズムの結果、あるいはその産物と言える。このことから、現代美術の作品コンセプトがどのようなプロセスでもたらされるか、およびそのプロセスにはどのような認知処理が働いているのかを検討することは、芸術創作を認知心理学における創造性研究 (創造的思考) のアプローチから解明することであり、芸術創作の現場を扱う制作学と認知心理学との学際的な領域の可能性を探索する上でも有益であると期待される。

本論文では、現代美術家の約 10 ヶ月に渡る創作活動を扱い、インタビュー発話と制作物としての作品を質的、量的に検討し、作品コンセプトがいかに生成されるかについて実証的に迫る。それにより、①作品コンセプト生成の時間軸におけるプロセスの理解と、②そこで起こる認知処理の現象を解明することを目的とする。その上で、現代美術を基軸に、創造活動に対する理解を促す理論的・実践的知見を得ることで、人の知的創造活動のダイナミックな本質に深く迫ることを目指す。

1.5 本論文で採用するフレームワークモデル

創造の営みに関わる認知の活動について、これまで様々なかたちで取り組まれてきたことが先行研究で示されている。本論文では、そのような理論やモデルを統合して芸術の枠組みで認知活動を見てみる。

ここまでの議論で、熟達した現代美術家が作品コンセプトを生み出す場合には、外界の視覚情報の収集でアイデアを検討することや、専門的な領域知識を利用した意図的な創作行為の変更を行うことが先行研究で示されてきた。すなわち、「ずらし・ずれ」という認知処理により創作行為の何らかの構成要素に「意図的に・無意図的に」変更を加えた結果、「予期せぬできごとによる驚き」が生じることや、驚きの理由または新しく生成された事物を「類推」によって解釈するといったプロセスが存在する可能性を先行研究から示した。また、このようなプロセスの中で、美術家が、いまずぐ何かを生み出したいといった「触発 (inspiration)」に駆られることも多々想定される。「触発」の現

象は、様々な創造領域の熟達者の言説や事例で語られてきており (Chemi, Jensen, & Hersted, 2015; Harding, 1948), 心理学の領域では触発が起きるきっかけや結果ではなく, 心的体験に着目することで概念化されている (Thrash & Elliot, 2003, 2004).

これら, 美術家の内部で起きている複雑な認知処理は, 実際どのような相互関係を持っているのであろうか. これまでレビューしてきた様々な理論からの知見の可能性を受け, 本章では熟達者による複雑な創作プロセスを捉えていくが, 現実場面の複雑な認知活動を探るためには何らかの手がかりが必要と考える. そのため本論文では芸術創作における認知処理のフレームワークモデルを構築して検討する. 芸術創作に関わるモデルの先行研究のひとつに, 岡田(2013)による内的小および外的な認知プロセスの流れの関わりを示す二重過程モデルの提言があり示唆深い. しかしこれは一般人を含んだ表現についての考え方を整理するために概念的に構築されたものであり, 熟達した美術家の創作のプロセスに主眼を置いてはいない. 本論文では, メタ認知を出発点にして芸術創作のフレームワークモデルを理論的に構築し, 熟達した美術家による現場の創作のデータから実証的にプロセスを捉えていく. その上で, 本論文の研究を通したのちに, この研究で扱うずらし・ずれ, 類似性思考, 触発, 驚きの結果の利用といった認知処理の相互作用についてフレームワークを参照して検討する.

1.6. 本論文の目的と方法

ここまで芸術や創造性の認知心理学的領域の先行研究を概観してきた結果, 現代美術の作品コンセプトが実際どのようなプロセスを経て生成されるのか, という創作をリードする中心的な事柄がまだ解明されていないことが明らかとなった. 現代美術家が1つの展覧会の企画から制作, 発表までを行う一連の活動において, 作品コンセプトの生成プロセスを心的プロセスや行為から解明することは, 現代美術のエキスパートの思考や創造活動を導くものを理解するために不可欠と考えられる. そこで本研究では, 現代美術の熟達した美術家の創造活動に焦点を置き, 以下の課題について検討する.

- (1) 作品コンセプト生成全体のプロセスの現象を時間軸から検討する.
- (2) フレームワークモデルを用いて, 四つの認知処理 (ずらし・ずれ, 予期せぬできごとによる驚きの利用, 類似性思考, 触発)の相互作用を検討する.

これらの課題の検討から, 他者や外界に触発され, ずらしを利用し, それが驚きをもたらすずれを生じさせ, その驚きの結果を考えるために類似性思考を利用するといったプロセスを通じて, いかに美術家が制約を乗り越えて, 新しい発見に至るのかを明らかにしていく.

なお, 本論文では創造領域の対象として「現代美術」を扱うが, 今日現代美術で扱

われる表現の種類は、絵画や立体だけではなく、パフォーマンスや言葉、プログラムといった非物質的な領域も含む極めて幅広いメディアに渡っている。そのため作品コンセプトの創造性は、どのような表現においても関与してくると言える。本研究ではエキスパートによる創作活動に対する研究の一つのケースとして、視覚表現による現代美術を取り上げる。

また、本研究では個人を対象として作品コンセプトをめぐる創作プロセスの解明を目的とするため、完成した作品や作品コンセプトが現代美術の領域のどこに位置するかといった社会的観点からの美術史や美学の問題は扱わない。

1.6.1 本論文の方法論的枠組み

本論文では、現代美術家による作品コンセプトの生成プロセスを創造的問題解決プロセスとして捉え、その全プロセスを明らかにすることで作品コンセプト生成の理論的・実証的知見を得ることを目的とする。そのためには、前章で議論したフレームワークモデルを採用し、それぞれの認知処理の関係性を見る必要がある。なぜなら、複数の認知操作の関わりを見ること無しには、創造のプロセスの全容が捉えられないと考えるからである。

ここまで議論して来たように、創造活動に関わる心理学的研究の理論を背景として、創作における認知活動の分析を試みたケーススタディによる研究が各種行われている。ケースが扱われるに理由として、実験室実験では研究者が主体となって条件を統制し、要因のコントロールなどをするため、創作プロセスに関する研究がまだ十分に進んでいない状況においては、何が生まれてくるかわからないような創造の本質を捉えるには実験法は必ずしも得策ではないと言える。それに対しケーススタディの場合、アーティストが主体となって現場を動かし、創作をオーガナイズする。予測できない創造の様相を見るためには、創作の現場を扱うこと無しに、その本質に迫ることは困難であろう。さらに、展覧会に向けての複数作品の制作を扱うには、制作時間が長くかかるという理由から実験室研究は現実的では無いと言える。一方で、リアリティのある創造活動の認知プロセスを検討するには、創作の現場を詳細に知る必要があるため、一つのケースを密度高く検討するケーススタディという手法が有効である。このような、展覧会に向けたリアルな創作活動を扱うには、実際に社会の中で活動している美術家（熟達者）を対象とすることが必要であり、大学生を対象にした課題や実験室の人工的な課題では不可能と考えられる。また、過去の作品などについてのインタビューといったレトロスペクティブなデータは、データとしての信頼性は創作活動が起こっている最中に得られたオンタイムのデータに比べ低い (Ericsson & Simon, 1993)。このようなインタビューの弱点を補うために、二つの基準が植田 (2000) によって提示されている。1つは研究プロジェクトがインタビュー直前に終了したか、あるいはインタビューの時点でプロジェクトが継続中であること、もう一つは研究プロジェクトに関する詳しい記録 (研究者の研究メモや資料) が十分残っていることである。

このような理由から、本論文ではエキスパートの創作現場を扱い、現代美術家による1つの展覧会の企画時から制作、発表までの一連の創作活動について、オンタイム(あるいはその直後)のインタビューの発話データと成果物に密着し、作品コンセプト生成における内的な認知活動と外的な身体行為を質的、量的に詳細に分析する。それにより、作品コンセプト生成プロセスの理解と、そのメカニズムの解明に迫ること、さらには、現代美術のエキスパートの創造活動に関する理解や、創作者が新しいものを生み出し、表現を行うことへの志向や動機づけを促すための理論的示唆を得ることを目指す。

1.7 事例の概要

1.7.1 「behind the seen アート創作の舞台裏」展 2008 年 10 月東京大学駒場博物館

本研究では、2008 年 10 月に東京大学駒場美術博物館で実施された展覧会「behind the seen アート創作の舞台裏」で取り上げられた現代美術家の篠原猛史氏が、この展覧会のために作品を創作するプロセスを対象とした。主なデータは、作品のアイデア探索・構想段階から展覧会終了までの約 10 ヶ月間で実施された全 13 回のインタビュー・データと、美術家がアイデア探索プロセスにおいて撮影した写真やスケッチである。

この展覧会の契機は、篠原氏が、駒場美術博物館所蔵のマルセル・デュシャンの作品「花嫁は彼女の独身者達によって裸にされて、さえも」(通称「大ガラス」東京ヴァージョン。以下、「大ガラス」と表記)を見たいという希望を、共同研究者に伝えたことが始まりである。その依頼を受けて、共同研究者は篠原氏に「大ガラス」とコラボレーションする意識で作品を制作してもらおうよう依頼し、その作品を駒場美術博物館で展示する計画を伝えた。そして、篠原氏は様々なアイデアの探索を通して、自身の新しい作品シリーズの軸となる作品コンセプト「White Noise」(後述)を生成し、それに基づいて数多くの作品シリーズを生み出していった。

なお、本研究の著者はこのインタビューには参加しておらず、第三者の立場を維持して全 13 回のインタビュー・データについての分析を行っている。

1.7.2 東京大学駒場博物館所蔵 マルセル・デュシャン作品「大ガラス」

デュシャンは、レディ・メイドという芸術上の概念を生み出し、20 世紀の美術に多大なる影響を与えた作家の一人と言われる(e.g., Arnason & Prather, 1998; Godfrey, 1998; 西村, 1995)。レディ・メイドは英語で既製品を意味するが、これは当初の目的とは異なった使われ方をされた既製品、すなわち芸術作品として展示された既製品をさす。レディ・メイドは、概念そのものが作品の中心となることで、コンセプチュアル・アートなど現代美術の先駆けとも見なされる。東京大学駒場美術博物館が所蔵するデュシャンの作品の「大ガラス」は、1915 年から 1923 年にかけて制作されたオリジナル作品

のレプリカである。「大ガラス」は、デュシャン作品の中でも最も重要とされる作品の一つであり、高さ約 2.7 メートルの二枚の透明ガラスの間に、油彩、鉛の箔、場所によっては「ほこり」で色付けをした作品である。ガラスは鉄製の枠によって上部の「花嫁」と下部の「独身者達」の領域に分けられる(角田, 2001)。この作品のオリジナルはフィラデルフィア美術館に所蔵されているが、公式のレプリカは東京を含めストックホルムとロンドンの三箇所には存在していない。

1.7.3 本論文で扱うケース

(1) 対象

本研究の対象者である篠原猛史氏は、日本と米国で美術を学び、国内外で活躍する現代美術家である。年に 3, 4 回程度の個展を開いたり、美術館でのワークショップに招かれたり、海外でも数多くの制作・発表を行うなど豊富な経験を有している。こうした篠原氏の活動は『Sculpture』(The International Sculpture Center から 2007 年 5 月発行)や『美術手帖』(美術出版社から 1995 年 8 月発行)、NHK の美術番組『新日曜美術館』(2004 年 11 月 28 日放送・番組タイトル『描かれた風』)などでも紹介されており、高い評価を得ている。篠原氏がこれまでに制作した作品は、絵画などの平面作品、彫刻などの立体作品、映像作品など多岐にわたるが、作品制作に関する独自の創作ビジョンに基づいて作品コンセプトを考えだし、そのコンセプトにしたがって作品制作を行っている。今回のような他者の作品とのコラボレーションはこれまでに組み込んだことはなく、篠原氏にとっては新たな挑戦であったと思われるが、このコラボレーションによって新しい作品コンセプトが生み出される機会となることが予想された。篠原氏は現代美術の先駆者として知られるデュシャンに対する思い入れも強く、作品から受ける刺激と自身のこれまでの創作活動との関わりから新しいコンセプトや作品を生み出す活動を楽しみ、精力的に取り組んでいることがインタビューから窺われた。

(2) 手続き

インタビューは、2007 年 12 月から 2008 年 9 月までの間に全部で 11 回、平均 3 週間に 1 度のペースで行われた(1 回平均約 3 時間)。インタビューは、主として認知心理学を専門とする大学教員および芸術の心理学を専門とする研究者の 2 名と教育心理学を専攻する大学院生 1 名によって美術家の自宅兼アトリエと研究室にて行われた。インタビューは、IC レコーダーとビデオによって記録された。

インタビューに先立って、氏には、①デュシャン作品の「大ガラス」から何らかの発想を得た新しい作品を創作すること、②創作途上のメモをできる限り残し、発想のヒントになったものを写真等で記録すること、を依頼し承諾を得た。インタビューでは、前回のインタビューから今までの期間に考えたことや制作した作品について説明を求めた。主な質問内容は、「状況の把握」「ドローイング、スケッチ、メモ、写真についての説明」「完成した作品の説明」「制作中の作品の説明」「頭の中で考えられているアイデアの

確認」「今後の予定」であった。質問は、基本的にインタビュイーが考えていることを引き出す姿勢で行なっている。

(3) 現代美術家篠原氏の作品制作の概要

篠原氏が新しい作品コンセプトを生成するプロセスは、おおよそ次のように進行した。まず始めにドローイングによるアイデア・スケッチを行いながらコンセプトを探る時期（ドローイングフェイズ）があり、続いて写真を情報収集の道具として、身の回りの気になる場面を写真に撮ることでコンセプトを探る時期（写真フェイズ）となり、その終盤で新しい作品シリーズの中核的な作品コンセプトとなる「White Noise」（次節参照）が生成された。「White Noise」生成以降は、そのコンセプトに従って数多くの作品を実際に制作しながら、その作品コンセプトを精緻化する時期（制作フェイズ）に移行した。三つのフェイズの中でも、特に写真フェイズでは「White Noise」発見にいたるダイナミックな概念の変遷が見られた。

(4) 作品コンセプト「White Noise」の概要

作品コンセプト「White Noise」は、当初すべての人や物を隔てる「壁やボーダー」のメタファーを出発点として考え出されたコンセプトであり、「壁やボーダーの向こう側はもともと微かに見えているが、意識しなければはっきりとは認識できない」「壁を意識することで互いを隔てる障壁を乗り越えることができる」といったことを意味し、一連の作品シリーズとして表現する際の中核に位置するコンセプトとなる。特に、「ボーダー」はデュシャンの「大ガラス」を上下に分ける鉄製の枠に対する篠原氏の解釈から生まれたアイデアである（「behind the seen アート創作の舞台裏」展実行委員会、2008）。当初それは、「ものどもの隔てるボーダー」という意識が強かったが、「ボーダーを乗り越える」「隔てられた物同士が引き合い、ボーダーを通過する」といった新たな下位コンセプトを見いだすことで、最終的には「White Noise」という上位コンセプトの生成に結びついて行った。

1.8 本論文の目的

以上をふまえ、本論文は現代美術家の作品コンセプトの生成を創造的問題解決プロセスとして捉え、その時間軸から見た創作プロセスならびにそこで起きる認知処理のダイナミックな相互作用に迫る。本論文の立ち位置としては、創作プロセスに焦点を当て、作品コンセプト生成における①プロセス全体の特徴を時間軸から明らかにし、②内的な認知活動と外的な身体行為における複数の認知処理の相互の関係性の解明を試みる。創造性研究の領域では、認知心理学的なフィールド研究を背景として、各種の創作行為の外的な行動プロセスの分析とともに、内的な認知プロセスにまで踏み込んだ心理学的研究が行われている。本論文でも、方法的にはエキスパートの創作

現場というフィールドを扱い、これまで議論した枠組みから検討する。この時、質的な検討だけではなく、発話データの計量的な分析も行う。その上で、創造のプロセスの全容を捉えるにはフレームワークモデルが有効であることを確認し、作品コンセプト生成の理論的・実践的知見を得ることを目的とする。

1.9 本論文の意義

これまでの創造性研究においては創作プロセスの実際の現象はまだ十分明らかになってはいない。また、創作に関わる複数の認知処理の相互関係についても明示的にされていない。これらを明らかにすることは、本論文の知見は認知科学の領域における創造のメカニズム研究への学術的な貢献となるであろう。

また美術領域には、創造のメカニズムを明示的に取り出すことで、美術創作に関わるアーティストにリフレクションを促すという実践的な貢献が期待される。

さらに創造性教育への示唆としては、創作に関わる認知メカニズムの作用を切り出すことで、それらがアーティストだけに特別に起こるものではなく、一般化可能なものとして還元できる可能性がある。これは創造的な社会が求める人材育成に向けて、社会的にも意義深いと言える。

1.10 本論文の構成

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。

二部 創作全体における作品コンセプトの生成過程

第2章 研究1熟達した現代美術家の創作プロセスの特徴

第1章の問題提起を受け、第2章では、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。

三部 各フェイズにおける作品コンセプトの生成過程

第3章 研究2ドローイングフェイズ

－探索初期のドローイングの利用に注目した検討－

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。

第4章 研究3写真フェイズ

－作品コンセプト発見における写真の利用に注目した検討－

4章では、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。

四部 包括的討論

第5章 現代美術家の作品コンセプト生成

－芸術創作のモデルの提案－

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まとめている.

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.