

美術の創作・表現を身近にする実践

—創造活動の過程・方法に関する知識の役割—

A New Type of Practice to Make People Familiar with Artistic Creation

縣 拓充^{†‡}, 岡田 猛[†]
Takumitsu Agata, Takeshi Okada

[†]東京大学, [‡]日本学術振興会
The University of Tokyo, JSPS Research Fellow
aagt@p.u-tokyo.ac.jp, okadatak@p.u-tokyo.ac.jp

Abstract

This article presents a new practice that gives people knowledge about the artistic creative process and facilitates their creative activities. Specifically, we held: 1) a museum exhibition based on cognitive science research into artists' creative process, and 2) workshops in which students experienced a variety of artistic methods. Through questionnaires, we evaluated the educational effects of these practices. The results show that the art exhibition was effective in reducing the students' stereotypes of creativity and in generating their interest in art. The workshop encouraged the students to feel familiar with artistic creation.

Keyword—Creativity, Art Education, Museum

1. 問題と目的

創造的な社会を作るには、創造的領域のエキスパートである創造的熟達者のみならず、一般の人の中にも創造活動について知り、またそれと日常的に関わっていくことができる、「創造的教養」を持った人を育成することが必要である[1]。しかし現状において、創造や表現は一部の専門家のみが行う「仕事」となっており、日常生活の中でそれらの活動と親しむことができている人は多くない。

それは美術においても例外ではない。多くの人は、成長するにつれて絵を描くことや創作をすることから遠ざかっていき、美術とは専ら「鑑賞」というかたちで受身的に接するのみになっていく。このように、多くの大人が美術の創作や表現を敬遠する背景には様々な要因が混在していると考えられるが、本研究では、「創造や表現の過程や方法に関する知識の欠如」という問題に注目する。すなわち、現在の教育では、社会の中で創造活動がどのように行われており、また自分たちは創造活動に携わる際にどうすれば良いのかを知る機会が

ないという問題である。

また、このような問題が故に、「創造活動は一部の非凡な閃きの才を持った人のみが可能なもの」と捉える「天才神話」など、創造に関する誤った認識が根付き、それが創造や表現を行う上での認知的制約として機能している可能性も報告されている[2,3,4]。

そこで本研究では、創造や表現の過程・方法に関する知識や経験を与えることで、これらの認識を変え、美術創作への動機づけを高めることを狙った実践を大学の授業の中で行った。具体的には、1) アーティストの創作過程に関する情報、及び、創造に関する認知科学的な知見を教授する、2) アーティストが行なうワークショップの中で、表現の多様な方法を体験させる、という二つの方法を組み合わせた授業をデザインした。

なお、1)に関しては、筆者らが企画し、東京大学駒場博物館で開催した「behind the seen アート創作の舞台裏」展を活用して行った。この展覧会は、筆者らが現代美術作家を対象に進めてきた芸術創造に関する認知科学の研究知見[5,6,7]を美術展示という形態で見せたものである。

2. 方法

授業の概要

授業は東京大学教養学部の1, 2年生を対象に、2008年11月27日から2009年1月22日まで、全6回行なわれた。また実践の評価は、計4度の質問紙調査によって行なった。授業と質問紙調査のタイムテーブルをTable 1に示す。

美術展示の詳細

「behind the seen アート創作の舞台裏」展は、小

Table 1 各回の授業と質問紙調査の内容

名称	内容
質問紙1 (プレテスト) ……	学生がそもそも持っているアートや創造表現に対するイメージや経験などを把握.
○第1回授業 ……	駒場博物館に来訪し, 筆者らの解説を交え, 「behind the seen アート創作の舞台裏」展を体験.
質問紙2 ……	展覧会を鑑賞した効果を検討.
○第2回授業 ……	芸術創作過程に関する認知科学的知見を講義形式で教授.
○第4回授業 ……	ブレインストーミング, KJ 法等, アイデア生成・精緻化のためのテクニックを体験.
○第3回・第5回授業 ……	現代美術作家によるワークショップ. 美術創作・表現を実際に体験.
質問紙3 ……	ワークショップを体験した効果を検討.
○第6回授業 ……	まとめと質疑応答.
質問紙4 (ポストテスト) ……	全6回の授業の効果を検討. 授業を通じて考えたこと等を自己報告する項目と, プレテストと同一の項目とで構成.

川信治氏, 及び, 篠原猛史氏という二名の現代美術作家に対するケース・スタディによって構成されている。「ケース・スタディ 小川信治」のセクションでは, 「アーティストはどのように作品を展開させていくのか?」という問いが扱われている。そこでは, 約8年間に渡る作品の展開と, その背後に存在した思考のプロセスとを展示した。特にこのセクションにおける工夫として, 6つの作品シリーズがどのようなきっかけや認知操作によって展開してきたかという過程を, アーティストの立場に立たせるような「問い」を用いながら, 来館者に体験させることを試みた。

他方, 「ケース・スタディ 篠原猛史」のセクションは, より短期的な創作プロセスに焦点を当て, 「アーティストはどのように個々の作品を創作するのか?」という問いを検討するかたちがとられた。具体的には, 駒場博物館に常設されている M. Duchamp の代表作, 『大ガラス』のレプリカを目にしてから, 篠原氏がどのようなことを考え, また行ないながら新しい作品を生み出していったかという過程を, メモやスケッチ, 写真, インタビュー資料等を交えて提示した。さらに, ドローイング場面を3台のカメラを用いて撮影し, 大型の液晶ディスプレイを用いて展示した。

このように, 二つのケース・スタディでは異なる時間的スパンの創作プロセスを扱った。それぞ

れのセクションの最後には, 各々のケース・スタディを行なった結果として得られた認知科学的知見に関する説明も加えた。参加者は, 第一回の授業の中で駒場博物館を訪れ, 筆者らの解説を聞きながら約1時間かけてこの展覧会を体験した。

ワークショップの詳細

ワークショップは「behind the seen」展で扱った作家の一人, 篠原猛史氏によって, 第3回授業, 第5回授業の2回にわたって行われた。

我々は篠原氏に, 「多くの人が創造や表現を非常に狭く捉え, 天才的な発想や技術を持つものにしかできないもの, 自分とは縁のないものと感じてしまっているため, そのようなイメージを覆すようなワークショップを行なって欲しい」と依頼した。篠原氏は, 過去に自らがイメージを広げるために行っていた2つの方法を参加者に体験させることで, それを達成しようと試みた。いずれも, 偶然的要因や類推的操作が組み込まれ, 美術の高度な技術を必要とせず, かつ, 多様な形態の作品を生み出すことが可能な内容であったと言える。

参加者の特徴

授業には最大で43名の学生が出席したが, 実践の評価には, 展覧会鑑賞の回に出席し, かつワークショップに最低一度は参加した25名のデータを用いた。そのうち, プレテストには23名が回答した。プレテストの中で, 美術やアート作品を鑑

賞することは好きかを5件法(1:全く好きではない—5:とても好き)で尋ねたところ、回答の平均値(標準偏差)は3.4(1.04)であった。また過去3年間の美術館来訪回数は、11回以上が4名(17%)、3~10回が6名(26%)、1~2回が10名(43%)、0回が3名(13%)であった。

一方、表現の側面について、何か作品を作ったり、絵を描いたりすることは好きかを5件法で尋ねたところ、回答の平均値は2.6(1.16)であった。また、「絵や美術の表現をすることに対して苦手意識があるか」という質問に対して、「非常に/まあまあそう思う」と回答した学生は、20名(87%)に上った。これらのことから、鑑賞を好んでする習慣を持った学生はいくらかいた一方で、高い割合の学生が、表現や創作に対して少なからず抵抗感を抱いていたことが分かる。

3. 結果と考察

展覧会鑑賞の効果 (n = 25)

はじめに、展覧会鑑賞後に行った質問紙調査の結果から、創作プロセスの展示を体験することが、学生に及ぼす影響を検討する。まず全般的に展覧会を楽しむことができたかを5件法で尋ねたところ、回答の平均は4.4(0.76)であった。また3件法の質問で、22名(88%)の学生が「展示されていた創作プロセスは意外なものであった」と答え、うち18名(72%)は「展覧会を見てアートや表現活動に対するイメージや考え方が変化した」と回答した。

さらに変化の質的な内容を検討するため、18名の自由記述の回答を4つのカテゴリーに分類した。2名の評定者が別々にコーディングを行なったところ、評定者間一致率は88%であった。なお、これらは互いに排他的なカテゴリーではない。

コーディングの結果、「1) 試行錯誤をしていること」(11名, 44%)、「2) 言語化可能な思考を積み重ねていること」(9名, 36%)、「3) 体系だったかたちで作品を展開させていること」(4名, 16%)の順に回答が多く見られ、これらが、学生がアーティストの創作過程に対してもともと持っていた

認識とは特に異なる側面であったことが分かる。

このような変化を伴う美術展の鑑賞をきっかけに、23名(92%)の学生は、アートに対する興味が増したと答えている。しかしながら、「表現を促進する」という目的ではいくらか限界もあったと言える。実際、「展示を見て、自分でも何か制作したいと思った」と回答した学生は11名(44%)に留まった。

ワークショップの効果 (n = 23)

続いて、第2回のワークショップの直後に実施した質問紙の回答から、学生が表現方法の多様性について身をもって体験することからどのようなことを考えたかを検討する。まずワークショップを楽しめたか否かを5件法で尋ねたところ、回答の平均値は4.4(0.58)であった。先述の通り、もともとは表現に対して抵抗感を抱いていた学生も多かったが、ワークショップの中では、ほとんどの学生が創作の楽しさを実感していたと言える。

その中で20名(87%)の学生が、「ワークショップを通じてアートやアーティストに対するイメージや考え方が変化した」と回答した。自由記述の具体的な内容としては、13人(57%)の学生が、「美術表現は一部の才能を持った人に限らず、自分たちも行なうことができるものであることを知った」という内容の記述を残している。さらに、今後も何か表現したいと思うかを3件法で尋ねたところ、22名(96%)が「はい」と回答している。

これらのことから、表現を自分たちにも可能な身近にあるものとして捉えさせる上で、「実際に手を動かしてみる」ということが大きな役割を果たしていたことが分かる。単に創作の過程や方法に関する知識を与えるだけではなく、実際に創作を体験させることの重要性が、このような結果から示唆されたと言えよう。

授業全体の効果 (n = 25)

最後に、授業開始前、及び、全6回の授業終了後に実施した質問紙調査の比較から、授業全体の効果を検討する。授業開始前、及び終了後に実施した質問紙の中で、計6項目によってアートや創作に対するイメージを5件法で尋ね、両者の平均

値を比較したところ、2項目で有意差、2項目で有意な傾向が見られた(「絵や美術の表現をすることに苦手意識がある」(4.05→3.45, $t(21)=3.48$, $p<.01$), 「作品創作や表現は、一部の天才的な人が行うことだと思う」(2.91→2.45, $t(21)=2.21$, $p<.05$), 「アート作品を創作するためには、優れた技術が不可欠である」(3.09→2.73, $t(21)=1.79$, $p<.10$), 「アートや美術の鑑賞を、どのように楽しめばよいか分からない」(3.23→2.82, $t(21)=1.90$, $p<.10$)).

また別の項目で、「授業への参加を通じて、美術やアートを身近に感じられるようになったと思うか」「創造や表現をすることへの興味は増したと思うか」を同じく5件法で尋ねたところ、回答の平均はそれぞれ4.3(0.46), 3.9(0.81)であった。これらの結果は全て、本実践が、学生が持つ天才神話を緩和し、創作に対する苦手意識を低減させる上で有効であったことを示すものと言えよう。

また22名(88%)の学生が、「授業への参加をきっかけに鑑賞、表現を含めたアートとの関わり方は変化すると思う」と回答した。具体的には、id01:「時間さえあれば気軽に美術館へ行けそう。これまでは美術館は敷居の高い場所だったが、アートを身近に感じるようになったから。」

id02:「絵が描きたい。様々な表現方法を試してみたいと思うようになった。」

id11:「現代アートは今まで興味がありませんでしたが、現代アートの美術館に行きたいと思うようになりました。あと、今までよりも気軽に表現してみようと思えるようになった気がします。」

このような回答からは、この授業が、学生が鑑賞・表現を含めた美術との関わり方を考える契機となったことが分かるだろう。

4. 結論

創造や表現から遠ざかっていく人々が多い現状に対して、本研究では、創造や表現の過程・方法に関する知識や経験を与えることで、創造活動に対する認識を変え、また自らが創作を行うことへの動機づけを高めようと試みた。創作過程を提示した美術展示は、特に天才神話を緩和させ、創造

活動に関するイメージ変化を促す効果があった。また創作を体験させるワークショップは、表現や創造が自分でも可能なものとして捉えさせるための、強力なツールとなり得ることが示された。

これらの結果は、現状において多くの人が、創造や表現の過程や方法についての知識を持たず、時には事実とそぐわないステレオタイプを形成してしまっており、それらが故に、表現や創造を遠ざけてしまっている部分があることを確認するものであったとも言えよう。実践評価の方法としてはまだ精緻化していく必要があるが、創造を促す教育の新たな視点、及び、そこに認知科学の知見が活かされることが、本研究の結果から示されたと言える。

5. 引用

- [1] 縣拓充・岡田猛(印刷中). 教養教育における「創造活動に関する知」を提供する授業の提案: 創作プロセスに触れること」の教育的効果 『教育心理学研究』.
- [2] 縣拓充・岡田猛(2009). 美術創作へのイメージや態度を変える展示方法の提案とその効果の検討 『美術教育学』, **30**, 1-14.
- [3] Sawyer, R. K. (2006). *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation*. New York: Oxford University Press.
- [4] Weisberg, R. W. (1986). *Creativity: Genius and Other Myths*. New York: W. H. Freeman and Co.
- [5] 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**, 303-321.
- [6] Okada, T., Yokochi, S., Ishibashi, K., & Ueda, K. (2009). Analogical modification in the creation of contemporary art. *Cognitive Systems Research*, **10**, 189-203.
- [7] 横地早和子・岡田猛(2007). 現代芸術家の創造的熟達の過程 認知科学, **14**, 437-454.

付記: 本研究の遂行に際し、第二筆者が財団法人マツダ財団から助成を受けた。