

## No.4

デザイン・芸術の気づきを  
生む人の認知基  
般

永井由佳里 (JAIST)

## 探索プロセス

好きこそものの上手なれというが、創造的な活動を行う人々は「好きでやっていることだから」と、よく口にする。表現技法の修熟や、表現する内容（主題）の追究に夢中になることが幸福感をもたらすことは、社会心理学者のチクセントミハイ (Mihaly Csikszentmihalyi) が「フロー体験」だと説いている<sup>1)</sup>。自分の仕事に没頭できることは、それを経験した者を取りこにする「楽しみ」であり、生きることの意味としてあらゆる仕事に共通するものだとして説明し、その喜びを味わうと、人は満足してしまうのではなく、より高度な目標にむけて自らを駆り立てるといって、創造性と内発的動機の連続構造を指摘している。確かに、美術家になぜ絵を描くことが好きになったのかと尋ねると、何かしら具体的な「きっかけ」があったり、「なんとなく」であったりと不確かな答えが返ってくるが、夢中になった経験が動因になっていることがうかがえることが少なくない。仕事への情熱やコミットメントはどのような分野でも見いだせることで、スポーツ選手や研究者、経営者にも共通することかもしれない。一生懸命に仕事をするのが「生きることの意味」を感じさせる、普遍的な「創造性」なのだ気づかせてくれる。

創造性は、このように人生を通じた長期なものだけでなく、瞬時の「探索プロセス」としても説明されている。『創造的認知』は、アイデアの生成過程とその意味の探索過程の2つのフェーズが作用しあう普遍的な認知プロセスであることを

示す「ジェネプロアモデル」が、フィンク (Finke) らによって示されている<sup>2)</sup>。このモデルは発明や芸術など、何にでも当てはまる一般的な認知プロセスの構造であるが、たとえば、シュールレアリスム絵画のフロッターージュ（葉っぱや板の上に薄い紙をおき鉛筆等でこすりだして模様を生じさせる技法）やスプラッターリング（絵具やインクを画面に飛び散らせる技法）など、偶然性に頼って生じた色や形を何かに見立てて造形していく実験的な手法が、実は想像力を駆り立てる巧みな方法として理に合っていることを示している。壁のシミや雲のかたちなど目にしたものに対し、「まるで顔だ」「ウサギのようだ」と気づいては、「今日は良いことが起こる」など何かしら意味づけすることも、人のこころの働きで行われる情報処理であり、創造的な探索プロセスだといえるだろう。

デザインや芸術は、長期と短期の探索プロセスが多重に複合された創造的な活動の典型である。デザインや芸術に出会って生じる「洞察」を取り上げ、その体験は、世界という全体（分割不可能な全体の情報が内蔵されていること）を直観的に知ることだと、物理学者のボーム (Bohm) は説明している。人は秩序の美しさを感じとることができるとし、デザインや芸術の創造活動を通し、作品は、世界に内蔵されている秩序に感能して生まれてきたものであること、それ故に作品を通じて、見る人に伝わり、心的に再構成される（抽象）と考えられる。

## クリエイター

このごろは、オリジナリティを伴う創造的な活動を行う人々は分野を超えて「クリエイター」と呼ばれている。そうすると、当然ゲームやアニメ、コミック、イラストレーションも含まれるし、料理やお菓子、さらには、イベント企画など、対象は広がる。それらは、私たちの生活や文化を豊かにするものであり、また、広く産業にも貢献している。それぞれ、面白さや感動でたくみに他者のこころを捉える。同時に、「時代を映す鏡」といわれるように、クリエイターの表現には意識されずとも社会が抱える矛盾が表象されていることが多く、我々は作品を通じて「問題」に気づかされる。こうした社会の凝縮は大規模な情報処理に等しく、人の創造活動を通じた効率の高い圧縮ともいえるだろう。

「クリエイター」と呼ばれる人たちの自己の作品に対する意識と、作品との付き合い方には興味深いものがある。しかし、他者はどうやって作品とかかわっていきけるのだろうか。

デザインや芸術は、いったい何を生み出しているのか、という問いに対し、「対話」、あるいはその機会だと答えない。人間は、自分自身が何であるかを知りたがっている生き物ではないだろうか。作品との対話は、人が自分を知らうとする過程に通じる、深い気づきをもたらすのかもしれない。歴史学を基盤とする教育学者のスローン (Douglas Sloan) は、芸術についてもしばしば言及している。現代社会が抱える問題として、科学も芸術も、想像力 (こころ) ではなく、創造力の産物 (もの) に関心を集める傾向が強すぎることを看破し、こころと知識を切り離してしまうことが問題だと指摘している。「知る」という行為それ自体が、人間的な参加的性質であると述べ、想像力の重要さと、それが洞察の原動力となることを主張し、芸術作品はまさにそれを駆動する最たるものと位置付けている。

「クリエイター」が、自らが生み出した「作品」について自ら語ることは珍しくない。いかなる分

野であっても、作品のコンセプトやきっかけ、あるいは制作に関する苦労話や裏話などといった経緯は説明される。最近では、リテラシー向上のために、作品展示とともにクリエイターを交えたトークショーが開催されることも増えているし、手記やSNSなど、クリエイターの方から進んで発信することも珍しくない。しかし、当事者として、創造過程の中身で得られる洞察に言及することはあまりない。だが、これらはいずれも作品を補完・反芻するものであり、創造過程で作品と対峙する自己を深掘りしていく様をあからさまにするものではない。いわば、のっぴきならぬ真剣勝負の中にある当事者にその記述を求めるのは無理筋であろう。

一方で、クリエイターを観察できる立場の者による報告には、興味深いものが多い。創造過程の片鱗を伝える奥深さがある。たとえば、独特の細長い彫刻作品で有名なアルベルト・ジャコメッティ (Alberto Giacometti) について、何が彼の興味の対象であり、何に心を動かされて表現したかは、詩人で民族学者でもあるレリス (Michel Leiris) によって「語られ」、一般に知れるに至った。これがなければ作家の探索過程はリアルに伝わらなかつただろう。また、ジャコメッティが執拗にモデルを正面に据えようとして、どれほど悪戦苦闘したのかは、当のモデルであった矢内原伊作が伝えている。ジャコメッティのアトリエで過ごした時間は、矢内原の記憶により、交わされた対話に再現されている。朝から晩まで、面と向かって、モデルを凝視し、紙の上に線を引いては消す、粘土をつけては削り取ることを黙々と繰り返すだけの単調な作業であるが、その真剣さは、とうてい通常の生活には見られない類のものであり、その場の緊張感と切迫感を想像することができる。勝利と絶望を繰り返すと表現されたジャコメッティの「闘い」が、いかに執拗なものであつたかが報告されている。さらに、モデルとして見つめられながらただじっとしている姿勢を続けることで、矢内原氏自身が、芸術が不条理にほかならないと気づき、確信するに至った

という過程がうかがわれる。

レリスや矢内原のように、クリエイターを直接知る者の、同じ空間で時間を共にした経験の記述は、大変生々しい証言である。現場にいた目撃者故に、創造の当事者が気づかないことにまで踏み込んでいる可能性もある。矢内原はジャコメッティが、〈もう少しの勇気、50グラムの勇気、あと一滴の勇気さえあれば！〉と嘆くことを受け止め、抽象的な表現になかなか踏み込めない迷いを見抜いていたと思われる。しかし、美術の体系を重視する美術史家からは、こうした証言は事実関係の根拠にはなるものの、本人に近いが故の恣意性を含んだ情報と見なされるケースも少なくない。

創造を通してクリエイター自身は何に気づくのだろうか。上述のジャコメッティは、態度の揺るぎが少なかったことから、比較的分かりやすい部類の芸術家といえるので、例として取り上げてみたい。ジャコメッティは、人間を主題にしている。同じ人間（モデル）を何回も描くが、「スケール」の問題にぶつかる。人物の大きさは、あるようでないことに気づく。通常の絵画のセンスと異なるのは、彼が粘土で立像をつくるクリエイターであったからだろう。絵画の世界は、本質的に虚像であり、全体と部分の関係も虚構で完結できる。絵画は想像の世界と同じで、イメージの中には、重力も空間も光もなく、ただあたかもそれがあるかのように描かれるだけであるが、実体が立たなければならぬ彫塑では、ごまかしが効かない。彫塑と同じセンスで絵を描く場合、どうやってもどこかにごまかしが残る。それをひたすらなくそうとして、やっとモデルと大きさが一致するに至り、確かなスケールの作品ができたと信じて、翌朝にはもうモデルの大きさとかけ離れて見える。ジャコメッティはスケール感を頼りに人間の大きさを追究し、挙句にイメージには大きさが無いことに気づいたと伝えられている。

レリスや矢内原のような目撃者も多くは存在しない。では、それ以外の、芸術作品を見る多くの人々にとってはどのような対話をもたらされるの

だろうか。一般に美術館では鑑賞者と呼ばれ、画廊等では美術愛好者と呼ばれる。いずれもお客様の位置づけで、サービスの受給者になりかねない。ここでは、芸術との対話によって何を得るのかを主題にしているので、より主体的な意味で対話者と呼ぶことにする。

行為による芸術の気づきを体現するクリエイターとして、アメリカ現代美術を代表するジャクソン・ポロック（Jackson Pollock）が挙げられる。アメリカ現代美術はアンドリュー・ワイエス（Andrew Wyeth）のリアリズム、アンディ・ウォーホル（Andy Warhol）のポップアート、そしてポロックのアクション・ペインティングの、3つの方向で展開したといえる。これらは、ヨーロッパの伝統から離脱し、アートの新しい意味を探索するものだが、特に、ポロックは絵画空間を異質のものに変えたといわれている。絵は垂直に立てて描画すべきものという常識を覆したところは、ジャコメッティに通じるものである。ポロックは、インディアン人の砂絵を見てキャンバスを水平に置けば、自分自身が絵画の中に入り込むことができることに気づいたといわれている。砂絵が撒かれて生成されることから、彼は絵の具を滴らせ「重力」に任せた表現方法で、インタラクティブにイメージを探した。しかし、残念ながら作品が活着しているのは、自らのアクション（創造行為）が続いているときだけで、出来上がった作品は創造行為の痕跡にすぎないモノだと気づくことになる。作家自身がそう感じたのだから、ポロックの作品＝行為の痕跡と対話するとき、多くの人はい体これは何なのか？という疑問を持つのは当たり前かもしれない。しかし、今まで信じてきた芸術とはまったく違うが、これこそが芸術であり美しい世界（ボームのいう内蔵秩序を知る）だと、直観的に「洞察」に至る場合もある。

自分が持っている何かしらの「常識」が少しだけ揺らぐこと、それが芸術との対話の第一歩だとしたら、クリエイターが探しているものを共有することは、それほど難しくはないのかもしれない。ジャコメッティに代表されるように、クリエイターは類似



した主題（問題）を共有していることがしばしばある。「矛盾」「不条理」「無」が追究される心的なイメージとして形を変えながら時代を超えてリピートされ、存在し続けている。

図-1, 図-2 に、意味を問いかけることで、常識の枠が揺らぐことを感じさせる作品の例を示す<sup>☆1</sup>。モノと概念が一致しないことで違和感が生じるが、やがて両者の関係が相互作用的に変化することに気づかされる。こうした気づきを見る人がものの意味を探索する過程で生じる。



図-1, 図-2 意味を問いかける芸術作品の例

## 対話

クリエイターが生み出す「作品」とは何か、という問いについて、これまで、さまざまな視点から答えが求められてきた。意識せずともそれらが「時代を映す鏡」であることは上に述べたが、より明確なメッセージが作品に内包されていることも無視できない。それを読み解く芸術学や美学は作品の解析・解釈にかかる体系的な知識を形成している。また、批評家にとって作品は、自らの問いと知の再構成への刺激である。作品、あるいは芸術について思惟することは、批評家に限らず、人が自分への問いや気づきを重ねることにほかならない。だからこそ、美術館は収蔵だけを目的とするのではなく、作品を公開する場としての機能を発展させ、作品との対話のメディアとなっている。

「金沢 21 世紀美術館」は、ソーシャルメディアともいえる開かれた美術館として有名である。2004 年 10 月の開館以来、日本有数の集客数を誇っており、2015 年度には入館者数が 237 万人を超え、全国のミュージアムで最多と報道された（第 2 位が国立新美術館で約 229 万人）。北陸新幹線の効果も働き、市街地全体がアートをテーマに観光化している傾向がある中、新しい企画を盛り込み、広く現代

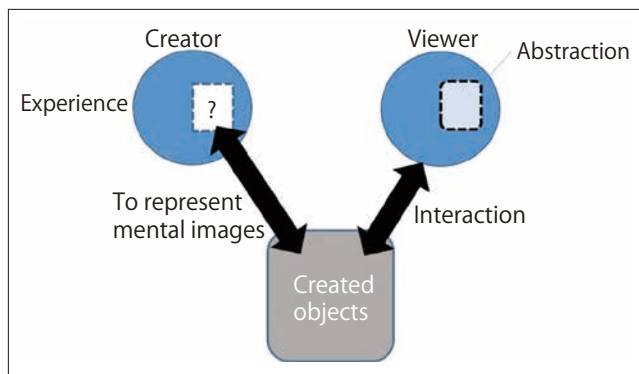


図-3 対話の構造（クリエイターと鑑賞者）

美術との対話の場を提供しようとしている。

昨今の社会の風潮は、STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics)<sup>☆2</sup> 重視であり、教育内容の偏りも加速していると思われる。しかし、STEM では発明ならともかくビジネスにつながらない、イノベーションを目指すなら社会のニーズに敏感であるべし、つまりは人の心を知れ、との指摘もある。そうした状況下で、アートの重要性が目目されている。創造的な行為を通じての本質追求や、作品との対話によって常識の枠を外した多面的なものの見方ができるようになることで、社会の表層的な情報にとらわれず、深く浸透している潜在的なイメージを探ることにつながるからだろう。金沢 21 世紀美術館の例などから推しても、芸術やデザインのもつ潜在力が、今後大いに社会に影響を与えると予測される。

図-3 に作品を通じて、鑑賞者が自分の心に潜在するイメージに気づく過程と作品との関係を構造で示す。クリエイターは創造活動に没頭する経験を通じ何らかの心的なイメージを表出する。こ

<sup>☆1</sup> 作品：NagaiSolaya (<http://www.solayanagai.com/>)

<sup>☆2</sup> STEM to STEAM (<http://map.stemtosteam.org/>)

のイメージには無意識に社会の問題が反映されていると仮定する。鑑賞者は作品を知ること、自己に内在する主題（潜在イメージ）に気づく。主題は作品との出会いとインタラクションにより探索プロセス中に心的に生成された抽象的なイメージである。これは、作品を介したエンコード、デコードの関係ではない。双方が主題に気づく対話のプロセスである。個々の生産物の理解より、探索過程の構造に気づくことのほうが重要だとすれば、過去の芸術形式がその技術的習熟に途方もない時間がかかったことに比し、最近のメディア形式を例にするとアツという間に何かを作って発信できる情報環境になっていることから、おそらくその役割の本質は変わらなくても、その効果はとてつもなく大きくなっているのではないかと推測できる。

芸術以上に素直な対話を実現してくれるものが、デザインではないだろうか。デザインは、すでに我々の日常のあらゆる局面に浸透しており、人間の生活に寄りそうものとして、あらゆる場に遍在している。たとえば、金閣寺やスカイツリーなどの建造物や自動車や飛行機からスマートフォンや服飾品などのプロダクトは、機能性の高い道具やメディアとしてデザインされているだけでなく、記号や象徴として通用しており、私たちが共有するイメージにもなっている。また、流通や金融の仕組みも、より便利なものとなるように工夫された結果であり、その効果はデザインによるところが大きい。たとえば、等価交換の仕組みも紙幣デザインによって強化され、さらには情報デザインでデジタル化している。もっとも重要なことは、それらがデザインによってどんどん形を変えながら存在していることだ。人は毎日の生活を過ごすだけで膨大な数の人工物や情報と接触している。いずれもデザインの結果であるが、これらは非常に多様だけれども、共通したパターンのようなメッセージがあることに気づくだろう。こうした人工物はまた完全ではないけれどもより良くなるとうとするという人間と似た性質をもっているの

は、人間が生み出すものであるから当然であろう。だんだんと人間とうまくつきあえるような仕組みになると、それは社会システムに埋もれて内在してしまい、徐々に透明化していく。あまり操作を意識しなくても使えるものが増えてきたのは、デザインがどんどん対象領域を増やしているからかもしれない。

私たちの周囲を見渡すと、まさしく人工環境の世界である。毎日の生活は人間がデザインし創造したそれらの仕組みに支えられている。デザインを研究することは人間の賢さを理解することにも通じる。人間の持つ感性や倫理には、他者への思いやりや優しさといった「原型」があり、さまざまなプロダクトやサービスに形を変えていきながらも類似したパターンとしての構造があることが分かってくる。同時に、それを歪めて使う人間ならではのズルさやごまかしも見えてくる（たとえば、錯視を利用した「あげぞこ弁当」や誇大広告のデザイン）。人間が決して完全ではないのと同じように、人間がデザインした人工物やシステムは完ぺきではないことにも気づかされる。

#### 参考文献

- 1) ミハイ・チクセントミハイ 著：フロー体験—喜びの現象学, (Csikszentmihalyi, M.: Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention, Harper Perennial, New York (1996)).
- 2) ロナルド・フィンク他 著, 小橋康章 訳：創造的認知—実験で探るクリエイティブな発想のメカニズム, 森北出版 (1999)(Ronald, A. F., Steven, M. S. and Thomas, B. W.: Creative Cognition: Theory, Research, and Applications, MIT Press (1995)).
- 3) デヴィッド・ボーム 著, 井上 忠, 伊藤効康, 佐野正博 訳：全体性と内蔵秩序, 青土社 (2005) (Bohm, D. B.: Wholeness and the Implicate Order, Routledge (1980)).
- 4) ダグラス・M・スローン 著, 市村尚久, 早川操監訳：洞察=想像力：知の解放とポストモダンの教育, 東信堂 (2000) (Douglas M. S.: Insight-Imagination: The Emancipation of Thought and the Modern World, Greenwood Press (1983)).
- 5) ミシェル・レリス 著, 岡谷公二 編訳：ピカソ ジャコモッティ ベイコン, 人文書院 (1999).
- 6) 矢内原伊作：ジャコモッティ, みすず書房 (1959).

(2017年1月19日受付)

永井由佳里 ■ ynagai@jaist.ac.jp

武蔵野美術大学大学院視覚伝達デザイン科卒業 (1986年), 同大修士 (1990年). 千葉大学大学院自然科学研究科博士後期課程修了 (2002年), 博士 (学術). シドニー工科大学より Ph.D. 授与 (2009年). 現職は北陸先端科学技術大学院大学知識科学系ヒューマンライフデザイン領域教授, 副学長, 学系長, イノベーションデザイン国際研究センター長 International Journal of Design Creativity and Innovation 編集長 (2013年~).