

企画展『家族の肖像』における芸術家の制作プロセスの展示と その効果の検討

The effect of information concerning artist's creative process in the art exhibition "Conversation Piece"

縣 拓充 (AGATA Takumitsu)¹⁾・岡田 猛 (OKADA Takeshi)²⁾

- 1) 名古屋大学大学院教育発達科学研究科 〒464-8601 愛知県名古屋市千種区不老町
Nagoya University, Nagoya 464-8601, Japan
- 2) 東京大学大学院教育学研究科 〒113-0033 東京都文京区本郷7丁目3番1号
The University of Tokyo, Tokyo 113-0033, Japan

Abstract

The present study proposed a new exhibition style of art which shows visitors not only the artwork itself but also information about its creative process. In the 5th NUM Special Display entitled "Conversation Piece", we engaged in this exhibition style and examined the effect of information concerning creative process on visitors' aesthetic and learning experiences. Thirteen pairs participated in the field experiment. Their conversations during appreciation, and their responses to questionnaires were analyzed. The results showed that information about the artist's creative process deepened visitors' understanding about the artwork, and facilitated active interaction with exhibits. The process exhibit also facilitated the audience's connection of the exhibit to their actual life experiences.

1. はじめに

アート作品、とりわけ現代アートについて、「理解できない」とか「どう鑑賞したらよいか分からない」という声をしばしば耳にする。近年、このような状況の打破を目的として、様々な教育プログラムが積極的に開発・実践されている。しかし、それらのほとんどは子どもを対象としたものであり (e.g., アレナス, 1998; Housen, 1992; 佐藤, 2005), 大人の来館者をターゲットとした試みはあまり見られない。それでも、学芸員等が展示作品についてのガイドを行うギャラリー・ツアーを実施する美術館は増えてきているが、この方法には、ごく一部の人にしかサポートを供給できないという問題が指摘される。では、作品の鑑賞の仕方が分からないという大人に対して、どのような支援が可能だろうか。我々は今回、「作品の展示様式」に注目した。

美術館の作品の展示様式に関しては、キュレーター等による作品の解説情報を来館者に提示すべきか否かという問題が長く論争となってきた (McLean, 1993)。現代アートの作品は、しばしばその主眼が形態ではなくコンセプトや意味にあったり、また時代や文化と密接に関わりながら作られたりする (Godfrey 1998; 岡田, 2004)。そのため、背景知識を持たない鑑賞者が何らの情報も与えられることなく作品を楽しむことはなかなか難しい (Leder et al., 2004)。しかし、キュレーターによる解説情報は、作品そのものの体験や、active な学習の指標として考えられる自由な作品の解釈、すなわち meaning-making を阻害してしまう傾向があることもまた事実である (Temme, 1992)。

このように、現状では、解説情報を展示する場合でもしない場合でも、展示方法に何らかの改善の

余地が残されているが、多くの美術館はこのどちらかの方法で作品を展示している。この状況が、美術に関する専門的知識を持たない多くの人に、「現代アートは難しい」と考えさせる一つの要因となっている可能性がある。よって、美術館における大人の作品鑑賞や学習を支援するための新しい展示様式を開発する意義は大きいと言えよう。本研究ではその一つとして、「作品とともにアーティストの制作プロセスに関する情報を提示する」というスタイルを提案したい。

作品制作プロセスに関する情報とは、「アーティストはどのように作品の様々なアイデアを生み出したのか」「作品の完成に至るまでに、どのようなことがあったのか」という情報である。近年、認知心理学の領域では、芸術的領域における創造性を検討した研究が増えてきており、有用な知見も蓄積されてきている（Weisberg, 1986; Yokochi & Okada, 2005; 2006）。これらの情報は、アーティストの創造的な思考プロセスを探る上でも、また当該の作品についてのより深い理解のためにも非常に有用だと考えられるが、これまで美術館の場で提示されることはほとんどなかった。

2. 芸術家の制作プロセスに関する情報の展示デザイン

2.1 『家族の肖像』展について

本研究で対象とした展示は、2005年1月19日から2月18日までの期間、名古屋大学博物館で開催された『家族の肖像—分岐する世界と統合する意識』展である。我々はこの企画展示の中で、「アーティストの作品制作プロセスに関する情報を、作品と同時に提示する」という試みを行った。

本作品は、名古屋在住のコンテンポラリー・アーティスト小川信治が、大学生11名に対して行ったワークショップに基づいている。このワークショップは、岡田猛が担当する1年生対象の「基礎セミナー」という授業の中で行われた。ワークショップの概略は以下の通りである。

- (1) 小川は、ヨーロッパやアメリカ等で集めた古い60枚の写真を学生に提示する。
- (2) 3グループに分かれた学生は、写真に基づいて、架空の家族の話をそれぞれ制作する。
- (3) 小川から与えられた古い服、鞆、ポストカードなど、古いアンティークの品々を用いて、(2)で制作した物語の真実性を高めるための「証拠品」を捏造する。

ワークショップは、2002年10月から2003年3月までの期間に実施された。ただし、構想を練る段階から展示準備までを含めると、小川は実に2年以上をこのプロジェクトに費やしたことになる。

2.2 展示された作品の詳細

作品の展示は、大きく分け、3つのパートから構成されていた。

a) イントロダクション

博物館入口から入ってすぐのところに、プロジェクトの概要や関係者の挨拶が印刷されたパネル、及び、上述した60枚の写真が陳列された。

b) 学生によって制作された3つの架空の家族の物語

このセクションでは、学生と小川のコラボレーションの中で作り上げられた作品が、グループごとに展示された(図1)。各グループの展示物は、架空の家族のアルバム、物語、人間関係図、証拠品によって構成された。

c) 小川によって制作された架空の画家の作品

小川は学生とのワークショップ終了後、捏造された3つの家族すべてに関わった架空の画家、レイモンド・チョーサーを作り上げた。アートの展示の中ではチョーサーを実在する画家であるかのように扱い、自身の名前を意図的に消した(そのため、自身が制作した複数の絵画作品にも、チョーサー



図1 3つの架空の家族の世界の展示

が描いたものであるように、“R. C.”とサインした)。ここでは、チャーサーの略歴、絵画作品、彼がどのように架空の家族と関わったかというエピソードなどが展示された(図2)。



図2 レイモンド・チャーサーの作品展示

なお、展示物の詳細は『家族の肖像—レイモンド・チョーサーと3つの家族』（家族の肖像プロジェクト実行委員会, 2006）を参照されたい。

2.3 制作プロセスに関する情報の作成

我々は、小川の作品制作の過程を把握するため、継続的に『家族の肖像』の制作プロセスに関するデータを集めてきた。ワークショップが行われた各授業、及びその前後に行われたスタッフ・ミーティングの様子をビデオに撮り、小川が授業毎に用意した資料については全てコピーをとった。さらに、小川のスタジオで2、3ヶ月に一度、インタビューを行った。インタビューでは、制作を進めながらどのようなことを考えていたかを思い出してもらった。インタビューは各回4時間程度かけ、計6度行われた。我々はこれらのデータを用い、小川による『家族の肖像』の制作プロセスの分析を行い、展示のために記述した。

2.4 展示されたプロセス情報の詳細

作品展示から少し離れたところに、間に常設展示を挟むかたちで、作品制作プロセスに関する情報を展示した。先行研究によって、キャプション等のテキストは、鑑賞者の作品そのものとのインタラクションや、自由な meaning-making を阻害するという可能性が指摘されている (Temme, 1992)。そのため我々は、来館者が、作品を十分鑑賞した後で制作プロセスを見るという順でこの企画展示を体験できるようにレイアウトした。また、来館者がプロセスの展示を見た後、再び作品を鑑賞することができるようにも配慮した。

プロセスの展示の中で提示された情報は以下の4つである。

a) 小川の略歴と過去の作品

作品展示の中で、小川は架空の画家を演じ、自身の名前を極力出さないようにしていたため、我々はここで小川の略歴を提示した。なおその際、この作品の制作プロセスを説明する前に、『家族の肖像』が生まれる源泉となった過去の代表作についての紹介も行った。なぜなら、『家族の肖像』を制作する過程で小川が自身の他の作品をヒントにし、またそのコンセプトを発展させようとしていたため、来館者によるプロセス情報の理解を促進するために必要な情報であると考えたからである。

b) 『家族の肖像』のフレームワーク

このセクションでは、小川による、『家族の肖像』の中で表現したかったことについての説明文が展示された。以下はそれをまとめたものである。

- このアートプロジェクトは“分岐と統合”を表現している。
- 縦糸: 同じ60枚一組の写真が、アーティストと学生とのコラボレーションの中で、3つの架空の世界に“分岐”。
- 横糸: 101歳の架空の画家、レイモンド・チョーサーがこれら3つの世界を“統合”。

c) 『家族の肖像』制作過程の記述

我々は、小川がどのようにこの作品のコンセプトを固めていったかに焦点を当て、『家族の肖像』の制作プロセスを記述した。プロセスは1つの図と8つのエピソードという形で提示した(図3)。以下は最初のエピソードの例である。

2002年10月、小川はプロジェクトに関する最初のアイデアを思いつく。この頃のアイデアの多くは、自身の過去の作品から生まれたものであり、必ずしも小川にとって新しいと言えるものではなかった。しかし、小川は次第に、このプロジェクトを今までの枠組みを越えた新たなスタイルの作品にしようと思い始める。そのためにはこのプロジェクトから過去の作品の要素を取り除く必要があった。だが、小川はなかなかその踏ん切りをつけることができず、躊躇していた。2003年3月、そんな小川に、別の作品の制作に携わって

いたスタッフが、「もう『干渉世界』とこのプロジェクトは分けなきゃ駄目でしょ小川先生」と、意見を述べる。この頃から小川は徐々に決心を固めていき、半年ほどかけてプロジェクトから『干渉世界』的な要素を取り除いていった。



図3 作品制作プロセスに関する情報の展示

全体として、小川がどのように新しいアイデアを思いつき、破棄することを繰り返したかを記述した。ワークショップ開始後も、小川は自分がプロジェクトの中で何を表現すればよいか、何を制作すればよいかを悩み続けた。“分岐と統合”というコンセプトはワークショップ終了後に思いついたもので、レイモンド・チャーサーのアイデアはそれからさらに半年後に生まれたものであった。

d) 小川の制作過程を検討して導かれた結論

最後に、小川の制作プロセスを分析した結果を以下のようにまとめた。

- 1) アーティストは過去の作品から新しいアイデアを適用したり破棄したりしながら、新しいコンセプトを作り上げる。このプロセスの中で、何を破棄すべきで何を残すべきかが徐々に明らかになってくる。
- 2) 何を破棄する必要がある、何を適用すべきか、その判断には他者が重要な役割を果たしている。
- 3) アーティストは自信の“表現のテーマ”と結びつけながら、作品のコンセプトを作り上げていく。

企画展『家族の肖像』では、以上4つのセクションから構成される展示物を、「アーティストの制作プロセスに関する情報」として展示した。それでは、このような制作プロセスに関する情報は、鑑賞者の作品体験・学習にどのような効果を及ぼしたのであろうか。次のセクションでは、この問いについて検討したい。

3. 制作プロセスに関する情報が鑑賞者に及ぼす効果

3.1 目的

新たな実践を行った際は、その実践の有効性を問い、またその後に向けての改善を行うために、その実践自体の評価をする必要がある。しかしながら、大多数の美術館は、展示を評価するための調査をほとんど行っておらず、専ら入場者数に依拠して展示の成否を判断してきた (Dean, 1994)。Dean (1994) は、「展示の有効性は、本来、それが知覚できる学習体験がどの程度うまく提供されたかという観点から判断されなければならない」と述べている。おそらく、多くの美術館関係者もそのことを十分理解していることであろう。それでも満足な展示評価を行ってこなかった背景には、「評価を行うための方法を持ち合わせていなかった」ということが一つの理由としてあったと思われる。筆者らが専門としている心理学や学習科学の分野では、デザイン・実践・評価のサイクルを繰り返す中で、新しく開発した実践をより効果的なものにしていくというスタイルの研究が数多く行われてきた (e.g., Brown, 1992)。その中には、美術館における実践を評価する上でも極めて有効に機能すると考えられるツールも数多く存在する。本章では、それらの手法を用いることによって、「制作プロセスを提示する」という展示様式の評価を行いたい。

新しい展示様式の有効性を検証するためには、その展示の中で来館者がどのようなことを体験・学習したかを精査する必要がある。しかし、とりわけミュージアムというインフォーマルな場では、学習を一意に捉えることが難しい。インフォーマルな学習環境では、フォーマルな場とは大きく異なり、人々は特定の情報を直接的に教えられるのではなく、自発的に選択したものに対して、個人的なつながりを作りながら学習していく (Falk & Dierking, 1992; 2000; Leinhardt & Knutson, 2004; Silverman, 1995)。つまり、ミュージアムにおいては、体験をするトピックや展示物の選択がそれぞれの来館者に委ねられており、また同一の展示物を見ても、そこから何を感じ、学習するかが来館者によって異なるのである。例えば、Falk & Dierking (2000) は、学習を個人的、社会文化的、及び物理的文脈間の相互作用のプロセス及びプロダクトとする、“学習の contextual model” を提案している。Hein (1995) ら構成主義者もまた学習者の active な役割を重視し、学習には鑑賞者自身による意味づけや解釈、つまり meaning-making が重要であるとした。これらのことから、ミュージアム体

験・学習は、単純に「知識を問うテスト」などによって狭く制限して捉えるのではなく、出来る限り open-ended なかたちで扱う必要があると考えられる。

そこで我々は、制作プロセスに関する情報が、来館者の鑑賞・学習に及ぼす効果を検討するにあたり、二つのメソッドロジーを用いる。まず一つは、心理学において古くから用いられてきた、プレ・ポストデザインのテストである。これは、何らかの介入を行う前後に同種のテストを実施し、それらを比較することによって、その介入の効果を検証するという方法である。しかしこの方法は、制作プロセスに関する情報が作品鑑賞に及ぼす効果を同定する上では極めて有用であるが、一方で「来館者がどのように体験したか」という学習のプロセスを把握することが出来ないという問題がある。そこで我々は、展示物を見ながら来館者同士が生成する会話にも焦点を当てる。近年、多くのミュージアム研究者が、ミュージアムにおける学習を社会的な活動と捉え、展示物と学習を“mediate”するものとして来館者の会話を分析している (e.g., Crowley, Callanan, Tenenbaum, & Allen, 2001; Eberbach & Crowley, 2005; Falk & Dierking, 2000; Leinhardt, Crowley, & Knutson, 2002; Leinhardt & Knutson, 2004; Paris, 2002)。特に本研究のように、新たな実践を評価する上で「鑑賞プロセス」の評価は不可欠であるため、この来館者同士の会話を分析するというフレームワークはとりわけ有効だと言えよう。

本セクションでは、制作プロセスの展示が来館者にもたらす効果を明らかにするという目的の下、二つの問いを設定する。第一の問いは、「制作プロセスの展示は、来館者のどのような体験・活動を誘発するか」である。一般に、多数の被験者を対象にデータを取り、量的な比較を行って一般的な知見を導く研究と、少ないケースを扱って質的に細かく検討するタイプの研究には、それぞれメリット・デメリットがある (岡田・横地・石橋, 2004)。この問いに対しては、被験者のリアリティの高い体験過程を詳細に調べることが要求されるため、少数のペアに注目し、彼らがプロセスの展示において生成した会話を細かく記述・検討したい。第二の問いは「制作プロセスに関する情報によって、鑑賞者にどのような変化が生じるか」である。こちらの問いに対しては、より一般的な意味で、制作プロセスに関する情報が来館者に与える影響を明らかにすることが有意義であると考えられるため、プレ・ポストの質問紙及びインタビューのデータを用いることによって、量的な比較を行う。

3.2 方法

被験者

13組のペア (主に人文・社会科学専攻の大学生・大学院生) が実験に参加した。この13組は自発的に本企画展を見に訪れたわけではないが、被験者の募集をした際、この企画展示に興味を示した人々である。本研究は、naïve visitor に対する支援を目的とした研究であるため、この被験者選択は妥当なものであると考えられる。被験者の平均年齢は23.2歳であり、26名のうち女性は12名であった。事前アンケートによると、13名は日常生活の中でほとんどアート鑑賞には行かず (年に0~1回)、残りは時々行くという程度であった (年に2~3回)。ほぼ全ての被験者が「アート鑑賞は好き」と回答したが、小川の作品を知っているという者はいなかった。

手続き

まず学生に、友人と一緒に博物館に来てもらうよう依頼した。簡単な質問紙を実施した後、自由に鑑賞しながら、作品について話し合ってもらおうよう教示した (会話をICレコーダーで録音)。また、(1) アート作品を見終わった後、(2) プロセスの展示を見終わった後と、二度質問紙に回答してもらった。

さらに、研究の展示を見終わった後、簡単なインタビューを実施した。被験者の会話、及びインタビューに対する回答は、テープ起こしをした後、分析に用いた。

アートの展示の平均鑑賞時間は48.3分 (SD=11.37)、プロセスの展示の平均鑑賞時間は26.8分 (SD=7.43)であった。鑑賞、質問紙の回答、インタビュー全てを含めると、実験に要した時間は平均2時間程度であった。

3.3 結果と考察

制作プロセスに関する情報が作品鑑賞に及ぼす効果について考える前に、被験者が作品の展示をどのように見たのかについて少しだけ触れておきたい。被験者は、全体として『家族の肖像』をかなり好意的に鑑賞していた。評価も高く、プレテストでは、26名全員が「見に来て良かった」と答え、18名(69%)が「感動した部分があった」と回答している。しかし、どの被験者も、物語や証拠品、絵画作品など、具体的な“展示物”についての会話は積極的にする一方で、なかなか作品全体のコンセプト的な部分まで考慮した鑑賞ができないことも示唆された(縣・岡田, 2006)。実際に、作品展示の中で「分岐と統合」について議論したペアは、3組(27%)のみにとどまった。

それでは、このように作品展示を鑑賞した後、被験者はどのように制作プロセスの展示を体験したであろうか。そして、アーティストの制作プロセスを知ることによって、作品の見方はどのように変わったであろうか。

被験者はどのように制作プロセスの展示を見たか？

ここでは、2組のペアが、制作プロセスの展示をどのように見たのかについて記述する。一組目は、大学3、4年生の男性ペアである。彼らは26分間を制作プロセスの鑑賞に費やした。最初に検討する会話例は、『家族の肖像』の制作過程の記述を読み始めた際のものである。

A：絵葉書を合わせるやつが『Chain World』で…、

B：うん。

A：で、物語(を統合する作品が『家族の肖像』)…か。

B：そっか。始めっから「これっ」って感じでやり始めたわけじゃないんだね。

A：(中略)何か、新しいものじゃないとダメだもんね。新しさ、オリジナリティを追求する…。

B：でも、初めは『干渉世界』、さっきの「写真が分かれていく」っていうやつが自分の中のイメージで、

A：うん、(それを)もとに。

B：その一つの進化形みたいなものになったけど、何かもう別のものみたいな。

A：うん。

このペアはこの会話の中で、『Chain World』や『干渉世界』といった小川の過去の作品と『家族の肖像』とのつながりを考えている。ここで留意しておきたいのは、展示された情報の中では、具体的に『Chain World』や『干渉世界』がどのように『家族の肖像』に影響を与えたかは記述されていないということである。つまり、彼らは自ら作品間の関連性を考え、自らの解釈によって理解したとすることができる。このような積極的な活動が、この作品や小川の世界観についてのより深い理解をもたらすことは容易に推測できるであろう。

続いて、以下の会話を考えてみたい。

A：『分岐する世界と統合する意識』というフレーズを考えたが、名称だけで具体的に統合が何なのか分からなかった」(笑)、うーん。だから… (パネルを読む)。

B：何かさあ、ちょっと「前世」みたいな感じのさ、感じせんかった？ あの、さっきの作品でさ、物語のひと今の学生が並んで書いてあったじゃん。

A：あー。

B：すごいよね、小川さん。自分と学生のやり取りを自分の中で作って、チャージャーが統合してんだよね。

A：うん。なるほどねー。

ここでは、『家族の肖像』をコンセプトの側面まで考慮に入れて再考している。特にBが発した「前世」という言葉は、展示されたテキストの中にはなく、また小川がそのように意味づけをしたこともない。つまり、この例からは、被験者は制作プロセスについてのテキストを読み、コンセプトについて考察したが、その際、自分なりの解釈を生成したということが示唆されるのである。換言すると、制作プロセスに関する情報は、被験者の meaning-making を尊重するかたちで鑑賞を深めたと言うことができよう。

またこのペアは、一通りプロセスを見終わった後、この新しい作品の味方の「面白さ」についても言及している。

B：ふーん、こんなふうには俺見たことねえや。

A：うーん。「どうしてこんなの描いたんだろう」とか、「何でこんなやつたんだろう」って視点が今までなかったからね。そういう視点で見ると面白いね。(中略)「へー、こういう見方もあるんだなあ」っていう感じ。

B：ね。

このような新しい見方の獲得、アートの楽しみ方の発見は、その後の芸術文化との関わりに対する動機付けを高めていく上でも有用だと考えられる。

続いて注目したいのは、友人同士である大学4年生の男女のペアの会話である。このペアは、41分間という長い時間を制作プロセスの鑑賞に費やし、特にその後半部において活発に議論を展開した。最初に以下の会話例を考えてみよう。

B：すごいね。

A：うん。

B：音楽に当てはめると、自分は分かりそうな気がする。

A：何か、あの、違うことについて考えているんだけど、そこには結局一貫して自分らしさが貫かれているみたいなの、ことなんだよね。

B：うん、そうだよ。

A：うん。

B：何か核みたいなのはやっぱり、このプロセスを経て、この人自身もきっと自分の核が絵というものにあるんだっていうことを、理解したのかな…。「小川ワールドみたいな構造」か。

A：うーん…。何か、アイデンティティの形成みたいな感じだよね。

B：あー、そうだよ。

この二人は、追体験しながら小川の制作プロセスを眺め、作品制作途上の心境を積極的に読み取ろうとしている。その際、Bは自らが持っている音楽の知識を、Aはアイデンティティの形成過程に関する知識を当てはめている。つまり、ここで被験者は、自分の持っていた既有知識や経験と関連付け

ながら、アーティストの制作プロセスを理解しようとしていたのである。

鑑賞終盤の次の会話では、それがより顕著である。

B：でも何か、アーティストとかすげえ距離があるのかと思っていただけさ、こう考えるとさあ、近い部分があるというか。

A：うんうんうんうん。

B：生きることそのものに、似た部分がある。

A：何か私みたいなのと似てるとか言ったらすごい失礼のような気がするけどさ、何か…でも何か、特殊な人だと思うじゃん、アーティストって。

B：うんうんうん、そうだよ。普通に悩んどるよね。

A：うん。

B：何かこれ（コンセプトの構築過程にある小川のメモ）を見たときにね、何かすげえ普通だなと思った。（中略）何かさ、うちらがその、就活でもそうだしちょっとした卒論とかでもそうだしさ、何か、考える時に考えるのと同じような考え方で考えている。身近に感じるようになった（笑）。

A：なったねー。

この被験者は、小川の制作プロセスを読みながら、就職活動や卒業論文という自らの重要な人生経験を想起し、またそれを小川の制作過程と結びつけた。そして、アーティストは自分たちと同じような思考の積み重ねの結果、創造的な作品を作り上げているのだという発見をするに至ったのである。

以上、二組のペアの体験過程を検討してきたが、これらの会話の中には、制作プロセスに関する情報によって導かれた二つの特徴的な活動があったように思われる。一つは、「『家族の肖像』と小川の過去の作品のコンセプトとの関連を考え、自分なりの解釈によって結び付ける」という活動である。

これは、特に一組目のペアの会話の中に顕著に表れていた。既存の美術の展示様式では、「来館者の meaning-making を尊重しながら鑑賞を深める」ことが困難とされてきた。しかし、このような活動が見られたことから、制作プロセスに関する情報は、それをある程度可能にしたと言えるかも知れない。もう一つは、「小川の制作プロセスを追体験し、アーティストの作品制作の過程を自分自身と重ね合わせて考える」という活動である。おそらくこれは、制作プロセスの中でも、特に心理的な側面を中心に記述したためにもたらされたものと思われる。Leinhardt & Knutson (2004) は、展示内容と個人的な結びつきを持つことができた来館者は、より強力な学習を示唆するような会話を生成しやすいことを見出している。つまり、ここで見られた現象は、美術館でのアート鑑賞を含めたインフォーマルの学習にとってとりわけ有意義なものだと言うことができよう。

では、このような活動は、被験者に何をもたらしたのであろうか。このようなプロセスの中で、被験者にはどのような変化が生じていたのであろうか。次のセクションでは、量的なアプローチを取ることによってこれらの問いを検討したい。

制作プロセスに関する情報によって、被験者にどのような変化が生じたか？

質問紙の量的なプレ・ポスト比較、及びインタビューを分析した結果、三つのクリティカルな結果が得られた。以下から、それぞれについて説明する。なお、ここでは、被験者一般に生じた変化の検討のみに終始した。より詳細な分析結果については、Agata & Okada (2006) を参照されたい。

1) アート作品『家族の肖像』のコンセプチュアルな側面を考慮に入れ、より active に鑑賞するようになった。

作品展示を見た際は、具体的な“展示物”についての議論しか出来なかった被験者が、プロセスに関する情報を知ることによって、コンセプチュアルな部分についても目を向けて考えるようになった。このことは次に記すいくつかの指標から示唆される。

まずポストテストの中で、作品制作プロセスを見たことによって、アート作品に対する見方が変化したか否かを質問した。回答の形式は、1（：変化していない）から5（：変化した）のいずれか一つを選択する5件法である。その結果、回答の平均値は3.81で、21名（81%）の被験者が多かれ少なかれ変化したと答えた。さらに、どのように変化したかを、自由記述、及びインタビューで尋ねた。回答をカテゴリー化したところ、14名が「コンセプトを意識して作品を見るようになった」と認識していることが明らかになった。

また、プレ・ポスト両質問紙の中で、『家族の肖像』全体のコンセプトや枠組みを理解できたかを5件法で尋ねたところ、ポストテストの得点の方が有意に高かった（3.58 vs. 4.00, $t(25) = 2.28$, $p < .05$ ）。つまり、制作プロセスに関する情報を見たことによって、「アート・コンセプトを理解できた」という認識が高まったとすることができる。

2) 小川信治の世界観や表現のテーマを考え、理解するようになった。

二点目に、小川の世界観や表現のテーマに目を向けるようになり、またその部分に関して積極的に考えるようになった。

プレテスト、ポストテストに双方において、「小川信治に対する印象」を自由記述のかたちで尋ねた。全ての記述回答をカテゴリー化した結果、表1に示すように、5つのカテゴリーが抽出された。制作プロセス情報を鑑賞する前、最も多かった反応は「新しさの探求」（10例）であり、次いで「なし」（9例）であった。これらのことより、被験者は単にアート作品を見ただけの段階で、小川作品について表面的にしか考察できなかったと言える。逆にポストテストでは、「作品制作プロセスについての評価・印象」（14例）が最も多く、続いて「制作のテーマ、世界観に対する評価・印象」（12例）という回答が多く見られた。つまり、被験者は制作プロセスに関する情報を得たことによって、アーティストの制作プロセスやテーマといった、作品の表面的な部分から一歩深く踏み込んだコンセプチュアルな側面について、より積極的に考えることができるようになったと言える。

また、「小川信治の世界観や、彼が追及している表現について理解できたと思うか」という質問（5件法）に対して、プロセス鑑賞前に「はい」と答えた被験者は2名（8%）であったのに対し、プロセス鑑賞後は17名（65%）が「はい」と答えた（2.65 vs. 3.54, $t(25) = 5.53$, $p < .01$ ）。このことから、小川が追い求めているテーマについて「理解できている」という感覚も、格段に高められたとできよう。

この結果は、『家族の肖像』そのもののコンセプトの理解が促進されたことと密接に関連していると考えられる。アーティストの世界観やテーマを把握することは、ある一つの作品を、その作家の長期的な創作活動の中に位置づけて深く鑑賞することを可能にする。また逆に、個々の作品の深い理解なくしてアーティストの創作テーマの理解はない。つまり、これら二つは相補的な関係にあると言える。そしてこの両者ともが、会話例を検討する中で見られた一つ目の活動、すなわち、過去の小川の作品と結びつけながら『家族の肖像』について考察するという事を通じて精緻化されたと考えられる。これらは、制作プロセスを展示するという方法が、「理解できない」として作品との深いインタ

ラクションを敬遠してしまう多くの人々をサポートする、強力なツールとなり得ることを示すものだと見えよう。

表1 小川に対する印象の変化

Category	Definition	pre	post	χ^2	
新しさの追求	何か新しいことをしようとしている, 面白いことをしようとしているといったことのみ記述.	10	5	2.34	
描画の技術・作風に対する印象・評価	絵についての描写, 描画技術・作風(具象・抽象)についての記述.	5	0	5.53	*
制作のテーマ, 世界観に対する印象・評価	小川の世界観や, 追求するテーマなどについての記述.	3	12	7.59	**
作品制作プロセスについての印象・評価	制作過程についての印象や評価についての記述.	0	14	19.16	**
なし	小川に対する印象は特になし.	9	1	7.92	**

※ pre 及び post の数字は回答者数. また, * は 5% 水準で, ** は 1% 水準で有意であったことを示す.

3) アートやアーティストに対して親近感を強く感じるようになった。

制作プロセスに関する情報によって, 被験者はアートやアーティストに対するイメージを変えた。特に, それまで自分たちとは全く異なると考えていたアーティストを, 「自分たちに近い」と思うようになり, 親近感を抱くようになった。

プレ・ポスト両質問紙の中で5件法の強制選択式及び自由記述式の質問紙を用い, 「この企画展示を見たことによってアーティストに対するイメージは変化したか, またどのように変化したか」を尋ねた。最初に, 作品制作プロセスを見たことにより, アーティストに対するイメージが変化したか否かを調べるため, 二つの得点を比較した。t検定の結果, 両者の間には有意な差が見られた(2.96 vs. 3.38, $t(25)=2.28, p<.05$)。つまり, 約半数は作品展示を見たことによってアートのイメージが変化していたが, プロセスを見たことにより, またさらに何人かこのイメージを変化させたと言える。

この変化を質的に捉えるため, 自由記述のデータを比較した。回答は表2に示すように5つのカテゴリーにコーディングされた。プレテストの記述は, 単に作品を見たことによる変化であるため, ここでは詳しく検討しない。ただ全体として, プレテストで見られた変化は, 『家族の肖像』が様々な架空の物から構成される一風変わったインスタレーションであり, またアーティストと学生とのコラボレーションという特徴を有していたため, 多くの被験者にとって新しい体験となったことに起因するものだと考えられる。一方, ポストテストで最も多かった回答は“プロセスイメージの変化に伴う親近感”であり, これが唯一プレ・ポスト間で有意な偏りの見られたカテゴリーであった($\chi^2(1)=19.16, p<.01$)。つまり, 制作プロセスに関する情報は, アーティストに対する親近感をもたらしたのである。

言うまでもなくこの結果は, 「小川の制作プロセスを追体験し, アーティストの作品制作の過程を自分自身と重ね合わせて考える」という活動によってもたらされたものであろう。Weisberg (1986) が指摘するように, 人々は未だアーティストの天才説を信じていると考えられる。すなわち, アーティストは神秘的なかたちでアイデアを着想し, 一瞬のひらめきやフローによって作品を作り上げるというイメージを多くの人が持っているのである。また同時に, アーティストは特殊で, 理解し難い人々

とも捉えているようである。このようなイメージは、多くの人を作品鑑賞から遠ざける一つの要因となっている可能性がある。本研究の被験者は、小川の試行錯誤のプロセスを知ったことによってアーティストに対するイメージが変わり、それが特別なものではなく、自分たちの思考プロセスと似た普遍的なものだと気付くに至った。これは、逆に考えると、「多くの人がアーティストの天才説を抱き続けている背景には、人々がアーティストの制作プロセスに触れる機会を持たず、創造的な作品がどのように作られたかということが神秘のベールに包まれ続けていることが大きな要因としてある」ということなのかも知れない。逆に言えば、アーティストの制作プロセスについて知るということは、人々がアートに興味を抱くための、一つの大きなきっかけになるものだと考えられる。

表2 アーティストに対するイメージの変化

Category	Definition	pre	post	χ^2
コラボレーションに伴う親近感	学生とのコラボレーションによって作り上げられた作品を見たことに伴って、孤独で独りよがりなアーティストのイメージが変化し、親近感を感じるようになった、という記述	5	1	3.01
才能の再認識	アーティストは才能にあふれた人だというイメージの再認識。	2	1	0.35
アーティストの定義の改変	それまでに見たことのないスタイルの作品を創作するアーティストの存在を知ったことによる、アーティストの定義の広がり。	3	1	1.08
プロセスイメージの変化に伴う親近感	アーティストの制作プロセスについてのイメージの変化が示唆される記述、もしくはそれに伴い、アーティストに対して親近感や人間性を感じるようになったという記述。	0	14	19.16 **
その他	上記4つのカテゴリーのいずれにも該当しないような変化。	2	1	0.35

※ pre 及び post の数字は回答者数。また、* は 5% 水準で、** は 1% 水準で有意であったことを示す。

4. 総合考察

本研究では、アート作品の展示において、制作プロセスに関する情報の展示を併設するという方法を試み、それが鑑賞者の体験・学習に及ぼす効果を検討した。その結果、この展示様式がもたらす様々な有効性が明らかになった。まず、これまでの展示様式では困難であった、「来館者の meaning-making を阻害せずに、作品鑑賞を深める」ことに成功したことが示唆された。また、それはアーティストの世界観や創作のテーマの理解にもつながった。さらに、アーティストの制作活動を自分たちの経験に重ねて考えるという活動が誘発され、その結果、多くの被験者がアーティストに対して親近感を抱くに至った。もちろんまだこの方法は一つの展示における実践しかしておらず、また、より重要だと考えられる「来館者の長期的な学習や meaning-making にどのように影響するのか」については検討していない。そのため、今後更なる研究、そしてそれに基づく展示法の改良が必要だということとは言うまでもない。

なお、本研究中で展示を評価する際に用いた方法は、極めて有効であったと考えられる。この方法

によって、鑑賞者が制作プロセスの展示の中で何をどのように体験したのかというリアリティの高い学習プロセスを明らかにすることができたとともに、この展示が鑑賞者にもたらした変化を明確な私たちで示すことに成功した。このことから、心理学や学習科学の領域で発展してきた「学習を測定するためのメソドロジー」は、ミュージアムの実践を評価する上でも、強力な道具となり得ると言えよう。

「アート鑑賞の仕方が分からない」という人をいかに支援し、その後の自発的な芸術文化との関わり、学習を広げることを促進できるか。我々が本研究で提示した「制作プロセスに関する情報を提示する」という方法は、その候補の一つに過ぎず、まだ他にも様々な有用な方法が考えられるであろう。現在の多くのミュージアムは、naïve visitorに十分なサポートを施していないと言われている (Knutson, 2002)。ミュージアムは、来館者がより多様な活動・学習ができるよう、積極的に新しい実践を開発し、より魅力的な場を作り上げていく必要があるだろう。

5. 謝 辞

足立守先生を始め、名古屋大学博物館のスタッフの皆様には、『家族の肖像』の展示、及び、博物館における現場実験に際し、多大なサポートをしていただきました。この場を借りて感謝の意を表します。また、データ収集にご協力いただいた、小川信治さん、プロジェクトに参加した学生の皆様、実験に参加していただいた皆様にも、厚く御礼申し上げたいと思います。

6. 引用文献

- Agata, T. & Okada, T. (2006) How does information about creative process affect audience appreciation of artwork? *Proceedings of the Twenty-eighth Annual Meeting of the Cognitive Science Society*, 949-954.
- 縣拓充・岡田猛 (2006) 『Conversation Piece』をめぐる Conversation 家族の肖像実行委員会 (編) 家族の肖像: レイモンド・チョーサーと3つの家族 エリプス・ガイド
- アレナス, A. (1998) なぜ、これがアートなの? 淡交社
- Brown, A. L. (1992) Design experiments: Theoretical and methodological challenges in creating complex interventions in classroom settings. *The Journal of the Learning Sciences*, **2**(2), 141-178.
- Crowley, K., Callanan, M. A., Tenenbaum H. R., & Allen, E. (2001) Parents explain more often to boys than to girls during shared schientific thinking. *Psychological Science*, **12**(3), 258-261.
- Dean, D. (1994) *Museum Education: Theory and Practice*. Oxford: Routledge. (北里桂一 監訳 (2004) 美術館・博物館の展示: 理論から実践まで)
- Eberbach, C. & Crowley, K. (2005) From living to virtual: Leaning from museum objects. *Curator*, **48**(3), 317-335.
- Falk, J. & Dierking, L. (1992) *The Museum Experience*. Washington, DC: Whalesback Books. (高橋順一 訳 (1996) 博物館体験: 学芸員のための視点 雄山閣出版)
- Falk, J. & Dierking, L. (2000) *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*. Walnut Creek, CA: Alta Mira Press.
- Godfey, T. (1998) *Conceptual Art*. London: Phaidon Press Limited.
- Hein, G. E. (1995) The constructivist museum. *Journal for Education in Museums*, **16**, 21-23.
- Housen, A. (1992) Validating a measure of aesthetic development for museums and schools. *IVLS Review*, **2**, 213-237.
- 家族の肖像実行委員会 (2006) 家族の肖像: レイモンド・チョーサーと3つの家族 エリプス・ガイド
- Knutson, K. (2002) Creating a space for learning: Curators, educators, and the implied audience. In Leinhardt, G., Crowley, K. & Knutson, K., eds. *Learning Conversations in Museums*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associations.
- Leder, H., Belke, B., Oeberst, A., & Augustin, D. (2004) A model of aesthetic appreciation and aesthetic

- judgments. *British Journal of Psychology*, **95**, 489-508.
- Leinhardt, G., Crowley, K., & Knutson, K. (2002) *Learning Conversations in Museums*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associations.
- Leinhardt, G. & Knutson, K. (2004) *Listening in on Museum Conversations*. Walnut Creek, CA: Altamira Press.
- McLean, K. (1993) *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington, DC: Association of Science Technology Centers. (井島真知・芦谷美奈子 訳 (2003) 博物館を見せる：人々のための展示プランニング 玉川大学出版部)
- 岡田猛 (2004) 芸術創作のプロセスを探る：創造性の心理学入門 「人間をつくってください」編集委員会 (編) 人間をつくってください 人間社
- 岡田猛・横地早和子・石橋健太郎 (2004) 創造制作プロセスの理解に向けて：認知心理学の視点 人口知能学会誌, **19**(2), 214-221.
- Paris, S. G. (2002) *Perspectives in object-centered learning in museums*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associations.
- 佐藤公治 (2005) 美術館における児童の協同的鑑賞活動の試み：作品・媒介者・鑑賞者の言語的表現活動の連関 日本発達心理学会第16回大会発表論文集, 625.
- Silverman, L. H. (1995) Visitor meaning-making in museums for a new age. *Curator*, **38**(3), 161-170.
- Temme, J. E. V. (1992) Amount and kind of information in museums: Its effects on visitors' satisfaction and appreciation of art. *Visual Arts Research*, **18**(2), 28-36.
- Weisberg, R. W. (1986) *Creativity: Genius and Other Myths*. New York: Freeman. (大浜幾久子 訳 (1991) 創造性の研究：つくられた天才神話 メディアファクトリー)
- Yokochi, S. & Okada, T. (2005) Creative cognitive process of art making: A field study of a traditional Chinese ink painter. *Creativity Research Journal*, **17**(2), 241-255.
- Yokochi, S. & Okada, T. (2006) Artists' long-term process of making art. *Proceedings of the Twenty-eighth Annual Meeting of the Cognitive Science Society*, 2635.

(2006年10月25日受付)