

絵画制作と鑑賞者の視線情報に関する基礎的調査

— 絵画学生を対象として —

鳥宮尚道 川口 浩 松村 繁 佐々木剛

要旨

絵画作品の制作者が意図した作品中の特に見てもらいたい箇所と、作品を鑑賞する人たちが実際に作品の中のどこを見ていたのかという視線移動の情報を比べ、視線の情報が作品制作者にどのように受け入れられるかを学生を対象として調査した。その結果、両者の間は必ずしも一致しない場合があることがわかり、制作者の意図通りに鑑賞者の視線が推移していないことがわかった。しかしながら制作者は制作を進めるにあたり鑑賞者の視線移動の情報を知ることが積極的に活用したいと考えていることから、視線移動の情報をもとに自らの作品を深く思考する材料になることが示唆された。

キーワード：視線、絵画、鑑賞

はじめに

美術作品を制作する際、制作者は作品を通じて感じたもらいたいことや理解してもらいたいことなどなんらかの意図を作品に込め制作に向かっている。

しかし鑑賞する人たちがその作品から受ける印象は様々で、それは鑑賞者の感性、性格や経験など様々な要因が関係しているものと思われる。絵画作品から受け取る印象は鑑賞者の視覚から得られる情報を通じて発生するものであるが、そもそも鑑賞者全てが同じ見方をするとはありえない。それ故、鑑賞者の多様な価値観が背景にあるという前提に立ちながらも、作品をどのように見ているのかという鑑賞の仕方、どのような目線で作品を見ているのかを知ることは、鑑賞者が作品から受け取る印象を知ろうとする時に重要な手がかりの一つとなる。

どのような目線で対象を捉えているのかという人の視線情報に関する研究は、人の感性を把握しようとする研究において注目されて久しい。美術・絵画分野においては、作品制作する際に鑑賞者の視線がどのように動くかについて、制作者は作品の中でどのように導くかをある程度意識しながら制作を進めることから、実際の視線情報を把握することは意義あることと考えられる。

これまでの絵画作品を対象とした視線情報の研究には、作品の構図に関するものであったり、鑑賞者の視線の動きから思考を測定しようと試みたり、視線の動きによって対象となる絵画を「好き嫌い」など何かしらの評価をしようとするものがある^{[1][2]}。さらに視線情報から鑑賞者と作品の共感性について測定を試みようとする研究もある^[3]。

本研究では、絵画の評価や印象把握以前に、アーティストが作品を制作する際に、作品を鑑賞する人の視線の移動情報が有益なものになる可能性があるのかどうかを調べるため、視線検出装置を用いた実験を行うものである。絵画表現について学ぼうとする学生たちが、作品に込める意図を理解してもらいたいと考えた時、鑑賞者にどのように見てもらいたいのかを考える必要があり、ある程度、視線を誘導するような仕掛けが作品の中に必要となってくる。このような観点から、他者がどのように視線を動かして自身の作品を鑑賞しているかという視線情報を知ることが表現する上で重要な情報になるものと考え、作品制作にどう影響するかを把握しようとするものである。

調査方法

視線の動きを把握するための調査を、本学美術学科4年生の卒業制作の中から作品6点を選定し行った。

作品6点の写真画像を各々モニターに表示し、モニター下部に取り付けた Tobii 社製の視線検出装置および記録ソフト Gaze Viewer によって測定、記録した。これらは視線の位置、視線の移動した順、視線滞留時間の大きさを記録することができる。被験者は美術学科メディア表現領域2年生5名とし、一人ずつモニター前に座し目のキャリブレーション後、各作品画像を画面表示したものを15秒間ずつ鑑賞してもらい、この時の被験者の作品画像鑑賞時の視線を動画、静止画として記録した。

図1 調査に使用した学生作品

作品A	作品B	作品C
		
作品D	作品E	作品F
		

一方、作品制作者には以下のアンケートに回答してもらった。

アンケート項目

- 問1：自身の作品について、どのようなことを表現したいと思ったかなど、制作の意図を教えてください。
- 問2：制作において特にこだわったことを教えてください。
- 問3：作品のどの部分を見て欲しいと思いますか？作品モノクロ画像に○をつけてください。
- 問4：鑑賞者の視線は予想通りでしたか？5段階で評価してください。
- 問5：鑑賞者の視線を見て、どのように感じましたか。
- 問6：今後、鑑賞者の視線を知りたいと思いますか？
- 問7：作品制作に視線が参考になると感じますか？

作品制作者にはまず問3までを回答してもらい、問4以降については各自の視線記録を見てもらった後に回答してもらった。

図2～図7に各作品に対して作者が「特に見て欲しい箇所」として指示したエリア画像、被験者5名の視線記録画像を示す。

考察

視線記録を見てもらった後に回答してもらった、「鑑賞者の視線は予想通りでしたか？」に対する5段階評定への回答については、「やや予想通り」と回答したのが4名、「やや予想に反した」が2名であった。予想に反したと回答した作者の作品は作品C、作品E。問5の「鑑賞者の視線を見てどう感じたか？」への回答を見ると、作品Cについては制作者は左から右への流れを意識して制作していたものの、右から左へと逆の流れの視線移動が

図2 作品A

見て欲しい箇所	被験者 1 視線	被験者 2 視線
		
被験者 3 視線	被験者 4 視線	被験者 5 視線
		

図3 作品B

見て欲しい箇所	被験者 1 視線	被験者 2 視線
		
被験者 3 視線	被験者 4 視線	被験者 5 視線
		

図4 作品C

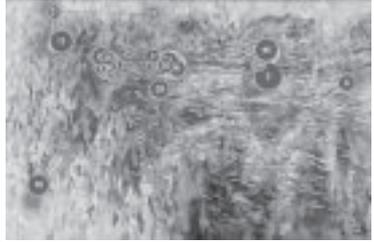
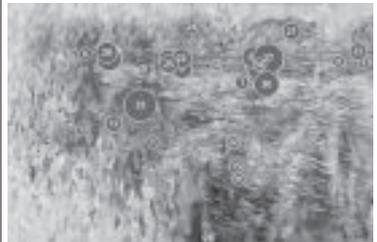
見て欲しい箇所	被験者 1 視線	被験者 2 視線
		
被験者 3 視線	被験者 4 視線	被験者 5 視線
		

図5 作品D

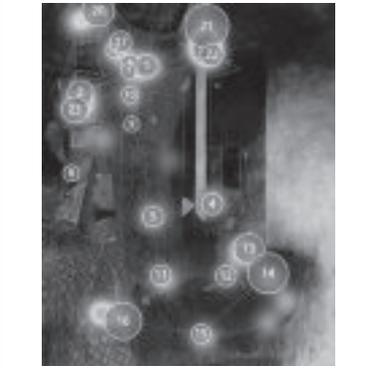
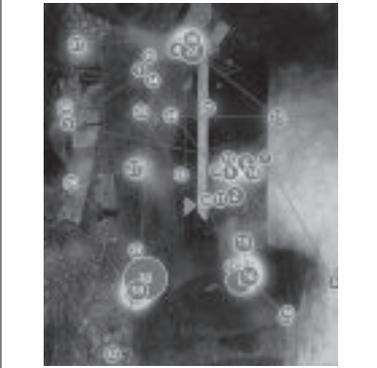
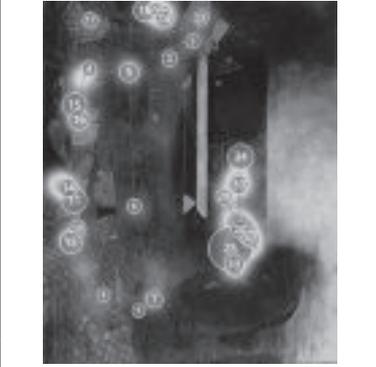
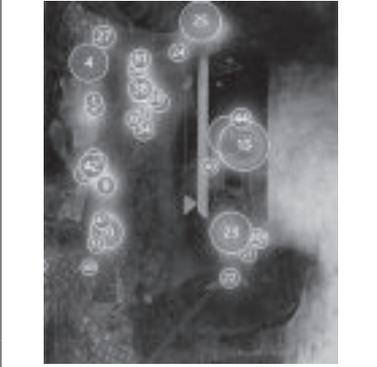
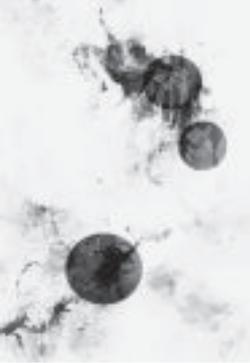
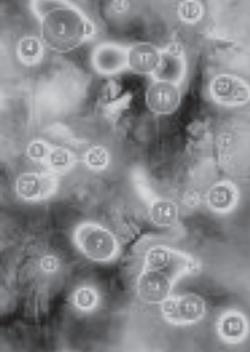
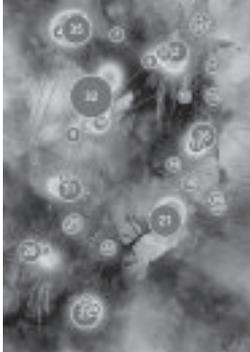
見て欲しい箇所	被験者 1 視線	被験者 2 視線
		
被験者 3 視線	被験者 4 視線	被験者 5 視線
		

図6 作品E

見て欲しい箇所	被験者 1 視線	被験者 2 視線
		
被験者 3 視線	被験者 4 視線	被験者 5 視線
		

図7 作品F

見て欲しい箇所	被験者 1 視線	被験者 2 視線
		
被験者 3 視線	被験者 4 視線	被験者 5 視線
		

あったため予想と反したと思われる。

やや予想通りと回答した学生の中にも視線情報を見ての感想についてみていくと、「何もないところ(具体的なものを何も書き込んでいないところ)をすごくみている人がいてびっくりした」という感想があり、自ら気付くことができなかった発見があったことがわかる。

「作品のどの部分を特に見て欲しいと思いますか?」という問いへの回答は、自身の作品画像をプリントした紙に見てもらいたいエリアを書き込んでもらった。図2～7にそのエリアを示してあるが、エリアと被験者の視線移動記録を併せて見てみると、鑑賞者の視線が必ずしも作者の見てもらいたいエリアに滞留していないことがわかる。

作品Cを見てみると、制作者は中央の人の顔を見て欲しいとしているが、鑑賞者の視点では隣の顔の方が滞留時間の長い見方をしている人たちがいることがわかる。作品Dの場合では、制作者は中央部分を見て欲しいとしているが画面の上部や左側に多くの視点移動が見られる鑑賞の仕方をしている人たちがいることがわかる。さらに作品Eの場合では、鑑賞者は画面全体に満遍なく視線を移動している様子がかがえる。

このことは制作者が作品中の特に見て欲しいと考えたエリアに鑑賞者の視線をうまく誘導できていないことを示している。

絵画においては鑑賞者の視線を誘導すると考えられる要因がある。その中で絵画作品に対する鑑賞者の〈視線が留まりやすい箇所の要因〉としては、以下のようなことが考えられる。

コントラストが強いところ	はっきりした色のところ	発光しているところ
窓からの光など	空間が表現されているところ	テクスチャを感じさせるような箇所
描き込みがなされているところ	何かありそうだと錯覚させるところ	ものとして認識可能なところ
ベクトルとして方向を意識させられるところなど		
(一本の線の場合、その端点の先に点を超えて伸びていこうとする方向性) など		

このようなことを踏まえて、さらに各作品の特徴とともに作品中の〈視線の移動を誘導する要因〉を整理すると以下のように考えられる。

「作品A」「作品B」

外光の眩しさと室内の薄暗さのコントラスト対比が一番強く、このコントラストを感じながら、室内空間を同時に感じ取る作品。眩しい外の光を感じながら、室内の空間を味わいつつ、室内に存在する大小様々なモチーフや様々な固有色に視線を移動し、表情の違いを感じ取って楽しむことができる。それゆえどの様に視点が動いても作品全体の狙いを感じることができる。

「作品C」

人物が振り返るという一連の動きをテーマにして描かれており、「小→大」「大→小」といった順序立てた動きの変化によって視点が動きやすい作品。ただし、「振り返る動き」にあまりに固執し過ぎてしまったため、顔以外の部分をどの様に絵画的に作り上げるか、といった部分で行き詰っている感がある。順当に変化していく動きに沿って視点は動かされやすいが、それだけでは作品としてつまらなくなりがち。

「作品D」「作品F」

視点を動かすと同時に並行して、見ている側の心の中で様々なイメージが現れては消えるという感じで見られる部分の強い作品。見る側の感性によってそれぞれ異なったイメージが心の中に広がりやすい作品。その感じ取られたイメージが、作者の狙いと重なる部分があれば、ズレて作者の意図とは異なる感じ方をされてしまう事も多く含んだ作品。視点が流れて行く順番が変わる事によって、同時に感じられるイメージも異なってくる作品。

「作品E」

モチーフを具体的に描いてあるタイプの作品は、パースによって視点が誘導されたり、明暗の強弱、彩度の高

低、描きこみ密度の粗密によって視点が引きつけられる。伝わるイメージは視点の順番に関わらず、常に「桜」「青空」「葉」の様に固有名詞で割り切れるイメージの範囲からあまり外れない。見る側のイメージが喚起されるというよりは、作者が描いた固有名詞に該当する記号のイメージを受けた状態からイメージを喚起させられる事の多い作品。

「動的イメージの強い作品」「静的なイメージの強い作品」といった様な、絵の持っている躍動や構成からくるダイナミックさ、構築された重厚感、安定などの静けさ、そこに表されている空間など絵画における様々な要因が作品に対する視線の移動を生み出すと考えられ、それによって鑑賞の仕方は異なり、もちろん想起されるイメージも異なってくるものと考えられる。

問6の「今後、鑑賞者の視線を知りたいと思いますか?」については全員が知りたいと回答し、問7の「作品制作に視線が参考になると思いますか?」に対しては5名が「思う」、1名が「やや思う」と回答していたことから、作品制作において制作者側も鑑賞者の視線について高い関心があることがわかった。普段、言葉や図解を通じて説明されることが、今回のように見る人の視点がどの様に動くのかをライブ感覚に近いかたちで知られることは新鮮に受け止められたと言える。

まとめ

最初に述べたように、作品鑑賞は鑑賞する人の感性などにより左右されるため、全ての人が同じ見方をするとはありえない。その前提に立ちながらも、視線の移動情報を見た学生たちからは、「視線の集まる場所を知ることができると、その場所をさらに描き込むことができる。自分の作品の魅力を上げることになると思う。」「全く見えてもらえてない場所があることがわかったので、手を加えるべきところを知ることができた。」などの意見を聞くことができ、視線の情報を知ることによってその後の作品制作をどのように進めるべきかを自ら考えるきっかけを生むことに繋がった。特に、制作者が見てもらいたいと思った箇所と、鑑賞者が実際に見ていた箇所に差異が生まれていたと確認できたことは、制作者が作品に込める制作意図を鑑賞者に深く理解してもらいたいと考えた時、制作者の考える視線移動へと導くために、見て欲しい箇所へ視線を誘導する工夫がより必要であることが確認できる。

以上のような観点から、視線の記録情報は制作者にとって鑑賞の客観的事実として把握することができ、これらを知ることは制作を進める上で有益な情報となることが確認できた。特に、絵画について学ぶ教育の場で、学生たちが自主的に思考を深めようとする上でよい効果が生まれるものと考えられる。

今回は15秒間という最初の短時間での視点移動を記録し調査を行ったが、作品に興味湧きじつくりと見始める鑑賞とでは視線移動も変化があるかもしれない。今後は長い時間の鑑賞時に起こる視線移動と作品に対して抱くイメージも併せて考察することで、制作者が作品制作により深く向き合うきっかけ作りを行っていく必要があると考える。

参考文献

- [1] 高橋英之, 西村望, 大森隆司, “絵画鑑賞時の視線の動きから嗜好を読み取る”, 日本認知科学会大会発表論文集 (CD-ROM) vol.27, NO.O 4-2, 2010
- [2] 寺朱美, 安藤裕, 藤波努, 永井由佳里, “視線追従装置を用いた絵画の感性的評価手法の開発”, 日本認知科学会第34回大会, 2017
- [3] 山田航平, 中平勝子, 北島宗雄, “視線計測を用いた芸術作品の鑑賞におけるスキャンパスと共感の関係性の評価”, FIT 2015, 第14回情報科学技術フォーラム