

Title	美術初心者のための美術鑑賞支援システム
Sub Title	Support system for appreciation of art
Author	大高, 真由(Ōtaka, Mayu) 加藤, 朗(Katō, Akira)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2020
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2020年度メディアデザイン学 第833号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002020-0833

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

修士論文 2020 年度

美術初心者のための美術鑑賞支援システム



慶應義塾大学
大学院メディアデザイン研究科

大高 真由

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に
修士(メディアデザイン学)授与の要件として提出した修士論文である。

大高 真由

研究指導委員会：

加藤 朗 教授 (主指導教員)

山岡 潤一 専任講師 (副指導教員)

論文審査委員会：

加藤 朗 教授 (主査)

山岡 潤一 専任講師 (副査)

佐藤 千尋 専任講師 (副査)

修士論文 2020 年度

美術初心者のための美術鑑賞支援システム

カテゴリ：デザイン

論文要旨

美術館ではキャプションや音声ガイド、説明書きなどが設置され作品への理解を促す鑑賞支援が行われている。しかし、鑑賞者の鑑賞時間を目視したところキャプションに気をとられ、作品の鑑賞が疎かになっているといった問題点があった。また、美術に関する情報は一般的に能動的に手に入れないと入ってこないため美術との接点を持ちにくい、美術に対する抵抗感を下げることがないという問題点がある。

美術作品への抵抗感を下げ、美術に触れるきっかけを生むには日めくりカレンダーの形態が有効ではないかという仮説をもとに実験を行った。葉書サイズの用紙に美術作品の画像、タイトル、作者、日付をプリントした。毎日、異なる美術作品を 15 日間鑑賞した。作品の選定は美術館のパブリックドメインの画像から選び、時代、作品ジャンル、平面、立体作品に偏りがないように選んだ。その結果、美術作品を見慣れることがわかった。美術初心者と美術熟練者での鑑賞の違いについて実験を行った。その結果、作品について気づく点が多くなることや気づく点の数が異なることがわかった。

本研究では作品を鑑賞することを促すことのでき、美術作品に触れるきっかけを生み出すため「面白ポイントへのアシスト付き日めくりカレンダー」を提案した。めくったカレンダーに対するフィードバックを分析し、使用者が好みそうな作品の日めくりカレンダーを届けた。また、面白ポイントレコメンド解説により作品の見所を使用者が見つかることができた。

美術に触れるきっかけと美術の見所を見つけてもらうということの 2 点から美術初心者の人が美術を楽しみ始める経験を提供できたのではないかと考える。

キーワード：

美術, 鑑賞支援, 面白ポイント, 日めくりカレンダー

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

大高 真由

Abstract of Master's Thesis of Academic Year 2020

Support System for Appreciation of Art

Category: Design

Summary

In many art museums, there are number of tools are provided to help the visitors to understand the art works, such as short descriptions and audio guidance equipment. However, these tools may disturb the visitors in some cases. It was observed that some visitors pay more attention on the tools than the art works themselves.

In general, the information on art is obtainable only the people seeks it actively. This yields that general people who may not have contact to art do not reduce the resistance to enjoy art works.

In order to make people familiar to art, it is assumed that facing art works in daily basis may be effective. An experiment was conducted by using daily calendars. In the calendar, an art work with its tile, name of its artist, and date of the day is printed out in a postcard size paper. By stacking 15 pages, the participants can enjoy a set of art in 15 days. The art works used are all in public domain, and chosen from various eras and genres. The result of the experiment showed that experienced participants found more “interesting points” compared with novice participants.

In this research, it is assumed that a guidance to encourage novice people to find “interesting points” may help them to feel familiar with the art works. Another daily calendar with guidance to “interesting points” is proposed to see if a novice participant can enjoy the art works on the calendar. The guide does not include

explanation of the artist, nor any background story behind the art, but include suggestions to allow the novice participant to some of the “interesting points”.

It is considered the proposed method may offer experience that the novice participants can enjoy the art works introduced and art in general.

Keywords:

art, appreciation support, interesting points, daily calendar

Keio University Graduate School of Media Design

Mayu Otaka

目 次

第1章 序論	1
1.1. 研究背景	1
1.2. 研究課題	2
1.3. 本論文の構成	2
第2章 先行事例	3
2.1. 既存サービス	3
2.1.1 美術関連書籍	3
2.1.2 美術検定	4
2.1.3 キャンパスメンバーズ	4
2.1.4 Google Arts&Culture	5
2.1.5 あつまれどうぶつの森	6
2.1.6 あつまれどうぶつの森に対応したメトロポリタン美術館のサービス	6
2.1.7 刀剣乱舞	6
2.2. 先行研究	7
2.2.1 美術鑑賞支援教材「アートゲーム・ボックス」の制作とその成果	7
2.2.2 「西洋絵画のイメージ」普及と日本のカレンダー	8
2.2.3 美術作品の素材要素検索による興味喚起と鑑賞を支援するパーツミュージアムの開発と評価	9
2.3. まとめ	10

第3章 予備調査	11
3.1. 鑑賞時間と印象の関連性に関する調査	11
3.1.1 調査目的	11
3.1.2 調査背景	11
3.1.3 調査概要	12
3.1.4 調査方法	12
3.1.5 調査結果	12
3.1.6 考察	13
3.2. 鑑賞の際の着目点に関する調査	14
3.2.1 調査目的	14
3.2.2 調査背景	14
3.2.3 調査概要	15
3.2.4 調査方法	15
3.2.5 質問事項	16
3.2.6 インタビュー結果	17
3.2.7 考察	24
3.3. 絵画作品を見慣れるということに関する調査	24
3.3.1 調査目的	24
3.3.2 調査概要	24
3.3.3 使用した作品について	25
3.3.4 調査方法	27
3.3.5 インタビューで聞いた事項について	27
3.3.6 調査結果	28
3.3.7 考察	33
3.4. 予備調査のまとめ	34
第4章 美術初心者に対する鑑賞支援の提案	36
4.1. 研究の対象者について	36
4.2. コンセプトの背景	36
4.3. 本研究における着目点	37

4.4.	本研究における面白ポイントの定義	37
4.5.	コンセプト概要	37
4.6.	設計	38
4.6.1	鑑賞時間に関する設計	38
4.6.2	着目点解説に関する設計	38
4.6.3	カレンダーに使用する作品に関する設計	39
4.6.4	カレンダーの形状に関する設計	39
第5章	評価	40
5.1.	実験概要	40
5.2.	実験内容	40
5.2.1	実験目的	40
5.2.2	実験背景	40
5.2.3	実験概要	41
5.2.4	使用した作品について	41
5.2.5	記載した解説・美術館解説	46
5.2.6	記載した解説・着目点解説	50
5.2.7	実験手順	53
5.3.	実験結果	54
5.3.1	真珠の耳飾りの少女	54
5.3.2	化粧をする後ろ向きの若い娘	56
5.3.3	『諸国瀧廻り』より 相州大山ろうべんの瀧	56
5.3.4	ピアノに寄る少女たち	57
5.3.5	夢	57
5.3.6	ブロードウェイブギウギ	58
5.3.7	グランド・ジャット島の日曜日の午後	58
5.3.8	キリストの洗礼	59
5.3.9	ナイトホークス	60
5.3.10	相馬の古内裏	60
5.3.11	叫び	61

5.3.12	花咲くアーモンドの木の枝	61
5.3.13	我が子を食らうサトゥルヌス	62
5.3.14	オフィーリア	62
5.3.15	プリマヴェーラ	63
5.4.	美術初心者の美術への苦手意識について	63
5.4.1	真珠の耳飾りの少女	63
5.4.2	化粧をする後ろ向きの若い娘	63
5.4.3	ピアノに寄る少女たち	64
5.4.4	夢	64
5.4.5	叫び	64
5.4.6	プリマヴェーラ	64
5.5.	本実験の考察	64
5.5.1	鑑賞時間について	64
5.5.2	解説について	65
5.5.3	作品の選定について	66
5.5.4	美術初心者について	66
5.5.5	まとめ	67
第 6 章	考察	68
6.1.	研究全体の考察	68
第 7 章	結論	70
	謝辞	71
	参考文献	72
	付録	78
付録 A	評価実験のフィードバック	79
A.1.	真珠の耳飾りの少女	79
A.2.	化粧をする後ろ向きの若い娘	81

A.3. 『諸国瀧廻り』より 相州大山ろうべんの瀧	83
A.4. ピアノに寄る少女たち	86
A.5. 夢	88
A.6. ブロードウェイブギウギ	90
A.7. グランド・ジャット島の日曜日の午後	92
A.8. キリストの洗礼	94
A.9. ナイトホークス	97
A.10.相馬の古内裏	99
A.11.叫び	101
A.12.花咲くアーモンドの木の枝	103
A.13.我が子を食らうサトゥルヌス	106
A.14.オフィーリア	107
A.15.プリマヴェーラ	109

目 次

2.1	Google Arts&Culture	5
2.2	あつまれどうぶつの森	7
2.3	あつまれどうぶつの森用の QR コード作成法	8
3.1	各作品に対する鑑賞時間と印象に残った作品を赤で示したグラフ	13
3.2	日めくりカレンダー	25
3.3	作品の人気ランキング	32
5.1	美術館解説（左）と着目点解説（右）の例	55

表 目 次

3.1	鑑賞時間	13
3.2	被験者 A の鑑賞記録	22
3.3	被験者 C の鑑賞記録	23
3.4	作品に対する評価一覧	32
5.1	評価に用いた作品	42

第 1 章

序 論

1.1. 研究背景

今まで美術に積極的に触れて来なかった人が、美術を学びたいと興味関心を持つ場合は増えている。東京国立近代美術館では社会人向けの対話鑑賞プログラムが行われているように、教養としての観点やビジネスとの関わりといった文脈から美術を学ぶことへの興味関心が高まっている [1]。そのため、子供に美術を学ばせたいというニーズが高まっているのではないかと考えられる。

既存の美術鑑賞支援としては、美術館で貸し出しされる音声ガイドや学芸員によるガイドツアー、キャプション、書籍などがあげられる。近年、インターネット上で美術館に行かずともアクセスできる、鑑賞支援サービスが数多く展開されている。スマートフォンアプリケーションでも気軽に美術を楽しむことができる。例えば、武蔵野美術大学では近代の椅子のコレクションを 3D で閲覧できるアプリケーションがリリースされている [2]。その他にも、同大学では博物図鑑ややきもののデジタルアーカイブを公開している。テクノロジーを使用した鑑賞支援には、バーチャル美術館や AR 機能を使ったサービスなど現実と仮想空間連動したようなものが登場している [3]。

また、大学生向けにキャンパスメンバーズという仕組みがあり、大学が加入している場合、指定の美術館の展覧会が無料または割引で鑑賞することができる [4]。予備調査の際、キャンパスメンバーズを利用し国立西洋美術館常設展に入館したが、5人の調査対象者うち4人はこの仕組みに関して知らなかった。

1.2. 研究課題

美術鑑賞支援の需要は世代や美術熟練度に関わらず高いと言える。鑑賞支援の選択肢が増えたことにより、美術初心者は自分にあった鑑賞支援を選ぶことが難しくなっている。また、既存の美術鑑賞支援の中には美術初心者にとって理解することが難しいものもある。美術史や画材の知識があることが前提である場合も多い。また、美術初心者が継続的に美術に触れることを目指した鑑賞支援は少ない。

つまり、美術初心者にとって手に取りやすく、美術を理解できたと実感しやすい鑑賞支援が行われていないのではないかと考えられる。

1.3. 本論文の構成

本論文は第1章で述べた課題を元に研究を進める。第2章では美術の鑑賞支援に関する先行研究および既存サービスについて取り上げる。第3章で美術鑑賞の実態を客観的に知ることや、美術初心者が抱える問題を明らかにするため行った、予備調査について述べる。第4章で美術初心者に対する鑑賞支援の提案を行う。第5章で実装したプロトタイプの評価を行った。第6章で第5章で実装したプロトタイプの考察に加え、研究全体の考察を行った。第7章で本研究の結論を述べる。

第 2 章

先 行 事 例

本章では、美術に関する鑑賞支援の既存サービスと先行研究の2つの観点から、美術初心者の鑑賞支援としては最適ではない部分について検討し、本研究の方針を示す。

2.1. 既存サービス

2.1.1 美術関連書籍

美術に関心の高い層向けでは、美術出版社が隔月刊で刊行している雑誌、「美術手帖」があげられる。日本国内だけでなく海外のアートシーンが紹介されている。Web 媒体も持ち、最新の美術情報を確認することができる [5]。

美術好き～ライト層向けに発売されているものでは、中野京子著の「怖い絵」 [6] シリーズがあげられる。美術作品の中でも、知ると怖い絵にフォーカスをあて解説されている。本シリーズで取り上げられた作品を中心に2017年、怖い絵展が開催されている [7]。

ビジネス書のジャンルで美術を取り上げられたものとして山口周著の「世界のエリートはなぜ「美意識」を鍛えるのか? 経営における「アート」と「サイエンス」」 [8] があげられる。紙・電子合計で17万部を突破しており [9]、ビジネスの文脈で美術が注目されたきっかけと言えるだろう。

美術初心者から熟練者まで、また目的に応じた美術関連書籍が販売されている。しかし、初心者向けと明確に謳っている書籍も見受けられるが、美術に対する嗜

好のわからない初心者が、自身にとって最適な本を選ぶことが難しい状況になっている。そのため、自らの嗜好に気づく機会が必要なのではないかと考える。

2.1.2 美術検定

美術検定 [10] は一般社団法人美術検定協会が提供する、主に美術愛好者や進学・就職で必要な人、美術の教養を身に付けたい人に向けた検定試験である。主に美術史の知識の定着度をはかる試験だ。4級は通年で受験をすることができ、美術の基礎知識について出題される。3,2,1級は年1回、指定の試験日に受験することができる。3級は美術の基礎知識に加え、美術史の流れに関して、2級は美術史に関して、美術鑑賞の現状について、1級は美術の知識を元に自分の解釈を持てるかそれぞれ出題される。

株式会社美術出版社 [11] が運営しており、「成熟した美術鑑賞者」を社会へというキャッチコピーを掲げ、美術の魅力を伝え、美術作品と鑑賞者を繋ぐ人を増やすことを目的に運営されている。試験対策テキストや美術の知識を深める関連書籍が出版されている。試験対策テキストや関連書籍を使って学習していくことができ、美術の学習を専門的に行ったことのない人でも段階を踏んで理解を深めていくことができる。また、合格者は指定の美術館・施設で合格証を提示することで入場料が割引になる。美術史の知識を身に付けたいと思っている人の学習のモチベーションになっていると考えられる。体系的に独学で学ぶことのハードルの高かった美術を学ぶ機会になっている。

しかし、4級でも受験料が3,970円かかることに加え、美術を勉強することが必要なため、美術に触れるきっかけとしてはハードルの高いものになる。

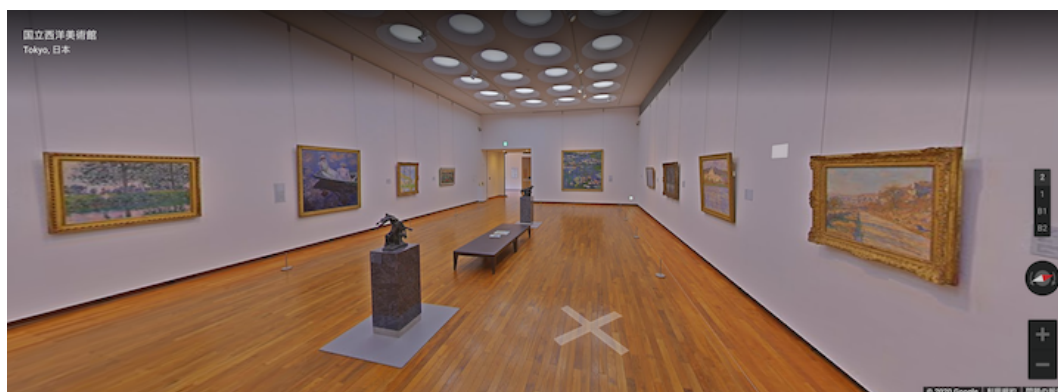
2.1.3 キャンパスメンバーズ

キャンパスメンバーズは独立行政法人 国立美術館が提案する大学・短期大学・高等専門学校等を対象とした会員制度である。2020年8月1日で103校が加盟している。学生自身が登録を行う必要はなく、通っている学校が加盟している場合は東京国立近代美術館、国立西洋美術館、国立新美術館、国立映画アーカイブ、京

都国立近代美術館、国立国際美術館で所蔵作品展は無料、企画展は団体料金で入館できる。ただし、加盟している学校のメンバー区分によって適用される美術館数が異なる。学校側が学生に美術館に行くことを推進する制度と言えるが、学生の認知度が高いとは言えない。

2.1.4 Google Arts&Culture

Google Arts&Culture [3] は Google が提供する、世界の美術品をオンラインで閲覧できるサービスだ。主な機能として美術作品を拡大して鑑賞できると共に、詳細な解説を読むことができる機能や Google ストリートビューと同様の操作感で美術館の中を散策しているような視点移動ができる機能がある。その他にはセルフイーを撮影する際に、AR で美術作品の一部を重ねることができたり、作品の色で検索できるなどがある。オンライン上で世界中の美術にアクセスできる反面、機能数・トピックは多く複雑な印象になっている。予備調査では美術館の中を散策しているような視点移動ができる機能を使用し、国立西洋美術館の館内を閲覧してもらった。その中で、被験者からは画質の低さに関してや移動のしづらさに関する言及がみられた。このように、使用感にはまだ問題が残る部分が見受けられた。



(Google Arts&Culture [3] 中のスクリーンショットから引用)

図 2.1 Google Arts&Culture

2.1.5 あつまれどうぶつの森

あつまれどうぶつの森 [12] は株式会社任天堂が発売する、Nintendo Switch 用ゲームソフトである。ゲーム内で実際の作品をモチーフにした美術品を展示することができる。プレイヤーは美術品を購入することができるが、本物の美術品・偽物の美術品が混ざって販売されている。そのため、美術品の真贋を見極めるため拡大して見ることができる。ゲームをプレイする中で自然に美術に触れることができる。

2.1.6 あつまれどうぶつの森に対応したメトロポリタン美術館のサービス

メトロポリタン美術館 [13] で公開されている作品をあつまれどうぶつの森のゲーム内に反映することができる。メトロポリタン美術館ではオープンアクセスの美術品のデジタルアーカイブを公開している。

そのデジタルアーカイブで、あつまれどうぶつの森に使用したい作品を選び、図 2.3 の右下に示す葉の黒いシルエット (あつまれどうぶつの森を象徴するアイコン) の部分をクリックすることで、あつまれどうぶつの森にダウンロードするための QR コードを表示できる。

美術館のデジタルアーカイブを使用したことのない人たちが使用するきっかけになった。また、あつまれどうぶつの森に使用したい作品を選ぶ過程で様々な作品を鑑賞する可能性がある。しかし、ゲーム内でインテリアとして使用するためダウンロードされる場合が多く、予備調査の絵画作品を見慣れるということに関する調査の結果から、インテリアとしての美術は彩りとしては良いが美術館に行ってみる、作品について調べるなどの行動には繋がりにくかった。

2.1.7 刀剣乱舞

美術品のひとつである、日本刀に興味関心を持つ人が増え、実際に鑑賞する機会が増えたきっかけとしてオンラインゲームの刀剣乱舞 [14] が挙げられる。ゲー



(メトロポリタン美術館 [13] より引用)

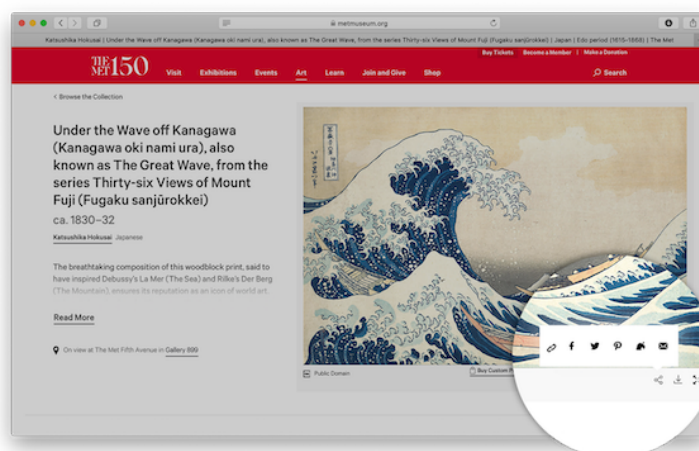
図 2.2 あつまれどうぶつの森

ム上で実際の日本刀を擬人化したキャラクターが戦闘を行う。PC ブラウザ版登録者数 200 万人、スマホアプリ版累計 550 万ダウンロードされ [15] 若年層を中心にヒットした。その影響で美術館や博物館ではコラボレーション企画が行われ、ゲームのキャラクターの元となった日本刀が展示された。しかし、ゲームユーザーの関心は日本刀のみに注がれることが多く、日本美術への興味関心には繋がらなかった。また、ゲームには流行り廃りがあり、継続的に美術や元の文化に興味関心を持つには至らない場合も多いと考えられる。

2.2. 先行研究

2.2.1 美術鑑賞支援教材「アートゲーム・ボックス」の制作とその成果

アートゲームとは『アート・ゲーム Artgame』は 1980 年代にアメリカで考案された教育プログラムで、美術作品の複製図版などを使ってプレイすることにより、知らず知らずのうちに「作品鑑賞のテクニック」を身につけさせることを目的とするものである [16] とされ、主に教育機関で複製図版を使用し行う教育プログラムのことを指す。この研究 [17] では、アート・ゲームを応用したアートゲーム・



(メトロポリタン美術館 [13] より引用)

図 2.3 あつまれどうぶつの森用の QR コード作成法

ボックスを制作し、教育現場で使用された結果をまとめたものだ。美術作品の複製図版をラミネート加工された葉書サイズカードに加工し、かるたやカードゲームとして遊べるようにしている。

カードのセットは貸し出し性であり、教員が授業に導入する際に貸し出しのプロセスを踏む必要があり、アートゲーム・ボックスの使用方法を理解する必要があるなど、導入の際に負荷があったことがわかっている。また、アートゲーム・ボックスの必要性がプレイしてもらわないと伝わり辛かったとの問題点があがっている。このことから、鑑賞支援ツールの導入はなるべく簡単かつ、利用者へのメリットの提示が必要だと考えられる。

2.2.2 「西洋絵画のイメージ」普及と日本のカレンダー

この研究 [18] では、元々西洋絵画を部屋に飾ろうという風習のなかった日本では複製という形で、室内装飾の中に取り入れられていき、その主な媒体はカレンダーであったことが述べられている。西洋絵画のイメージを日本中に広めるにあたり、カレンダーの中でも特に企業カレンダーが担ったことが述べられている。主に金融機関や保険会社のカレンダーに採用され、「家庭にもオフィスにも掲げて

違和感がなく、大人でも子供でも又男性女性問わず愛され親しまれるものとして美術作品が選ばれている。しかし、掲載される作品は非常に保守的と言わざるを得ない。どちらの作品も、描かれた女性が過度な露出をしているとは言えないにも関わらず、マネの「ベルト・モリゾの肖像」やゴッホの「タヒチの女たち」が選ばれた際の評判は著しくなかった。

それらを踏まえると企業カレンダーは大衆への西洋絵画の普及へは一役買ったものの、大衆が保守的な絵画を好む傾向を加速させているのではないかと考える。美術作品は残酷なものが多く含まれ、ヌードが扱われることが当たり前であるがそれらを覆い隠してしまっているとも言える。

2.2.3 美術作品の素材要素検索による興味喚起と鑑賞を支援する パーツミュージアムの開発と評価

この研究 [19] は美術作品の素材要素を切り出し展示し、素材要素から元の作品を検索・閲覧することで作者や作品に対する興味を喚起している。パーツの切り出しは「着物」は柄を矩形で切り出し、「猫」はパーツ以外を白で塗り潰す。そして「手」と「眼」はパーツ以外のモノクロにし、モザイク処理を施している

作品のパーツは3D 仮想空間をウォークスルーすることで閲覧でき、パーツのリンクから作品全体を閲覧できる仕組みになっている。

利用者にとってパーツミュージアムは目新しく、操作も簡単であるという評価を得ることができた。また、パーツと作品を行き来することにより今まで気付かなかった新しい発見も観察された。という結果であり、作品のパーツにフォーカスを当てて鑑賞することで、新しい発見ができる可能性があることがわかった。しかし、パーツの切り出しにより制作者の意図しない見方が生まれる可能性もあり、慎重に行う必要があると考える。

2.3. まとめ

既存サービス、先行研究では美術の面白さを感じてもらうため媒体の工夫や美術作品を使用した展開が行われている。鑑賞支援媒体に関しては紙媒体のものからインターネットを経由するものに変わりつつある。アプローチの方向性としては様々でインターネットで手軽に鑑賞できることを目的とする方向性や、より深く美術を知りたい人に知るきっかけを提供する、美術を使用したコンテンツから美術への導入を行うなどのアプローチがある。

一方で美術作品の見所を鑑賞者自身が見つけることを直接サポートしている研究は見受けられない。また、鑑賞支援を継続的に行っていく仕組みはなく、一回限りになってしまい継続的に興味関心を持ってもらうことが難しいと言える。

そこで本研究は、美術初心者が日常生活の中で当たり前日々美術に触れ、美術を面白いと思えるポイントを鑑賞者自身が得られ、継続的に美術に興味関心を持てる鑑賞支援について検討を行う。

第 3 章

予 備 調 査

プロトタイプ実装にあたり、美術鑑賞者を目視での観察やアンケート、インタビューを用い予備調査を行った。本予備調査の目的は美術鑑賞の実態を客観的に知ることや、美術初心者が抱える問題を明らかにすることにある。

3.1. 鑑賞時間と印象の関連性に関する調査

3.1.1 調査目的

調査目的は1作品あたりの鑑賞時間と印象に残った絵画の関連性について知ることである。美術初心者が、作品に対し興味関心を持ちやすくするためのアプローチとして、鑑賞時間を長くすることが最適なのか知るため本調査を行った。

鑑賞後、印象に残った絵画は作品あたりの鑑賞時間が長いのではないかという仮説を元に調査を行った。

3.1.2 調査背景

美術作品を鑑賞するポピュラーな方法のひとつとして、美術館で鑑賞するということが挙げられる。大型の企画展では難しいが、実物の作品を開館時間内であれば好きなだけ鑑賞できる。そのような鑑賞で人はどのような作品に出会った時立ち止まるだろうか、どのような作品を見た記憶を持ち帰るのだろうか知りたいと考えた。

3.1.3 調査概要

2019年11月15日から11月26日にかけて国立西洋美術館において、予備調査を行った。1作品あたりの鑑賞時間と鑑賞者が印象に残った絵画の関連性について調査を行った。鑑賞者の鑑賞時間と鑑賞中の行動を目視で観察した。また、鑑賞後アンケートを行い印象に残った作品について解答をお願いした。

3.1.4 調査方法

調査は慶應義塾大学大学院に在籍する20代男性、女性、5名で行った。

被験者一人ずつに対して、日時は異なるが同じ環境で同じ作品の鑑賞を依頼した。国立西洋美術館の常設展31作品を鑑賞した。

1. 被験者の各作品ごとの鑑賞時間を計測する。計測方法は被験者の鑑賞している様子を後ろから実験者が目視で観察し、ストップウォッチで計測した。
2. 鑑賞後、被験者に対し作品に対する印象や美術に関するアンケートを行った。アンケートの内容は印象に残った作品を記述式で挙げてもらった。また、アンケートに加え図録を参照しながら、印象に残った作品を付箋で貼ってもらう方法も行なった。

3.1.5 調査結果

被験者、作品、時間の要素に分けて計測した。被検者をA \tilde{E} とし、各作品には1 $\tilde{31}$ までの番号を振った。被験者Aは作品1を18秒鑑賞した、という計測を行った。被検者毎に、鑑賞時間の短い順に作品を並び替えた。被検者毎で鑑賞時間が異なるため、最も鑑賞時間が長いもので正規化し、グラフにプロットした。グラフは水色でプロットしたが、アンケートで印象に残ったと回答した作品に対応する鑑賞時間は赤で表示した。印象に残った作品として7番の作品は3人、1,24,25,31番の作品に対してはそれぞれ2人の被験者が印象に残ったと挙げていた。

被験者 E のデータに関しては絵画を見ている時間以外にも、スマートフォンを使用し検索等を行っている時間が含まれるため、鑑賞時間のデータとしては相応しくないとも考えられる。

表 3.1 鑑賞時間

被検者	最長 (秒)	平均 (秒)
A	29	13.6
B	56	19.6
C	107	31.3
D	73	17.7
E	160	41.2

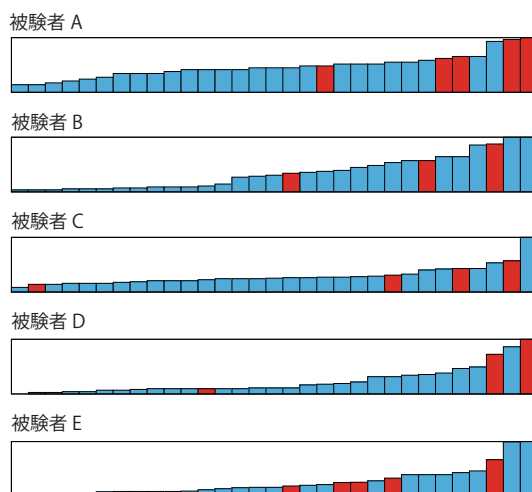


図 3.1 各作品に対する鑑賞時間と印象に残った作品を赤で示したグラフ

3.1.6 考察

例外は幾つかあるものの、印象に残ったと回答した作品の鑑賞時間は、比較的長い傾向が観察された。しかし、鑑賞時間が長いからといって、必ずしも印象に

残っているとは言えないことも分かった。また、鑑賞時間が短いからといって、印象に残っていないということも言えない場合もあった。

例えば、被験者Cは観賞時間が2番目に短い作品に対して、印象に残ったと回答している。この作品に関しては少ない鑑賞時間であっても印象に残るインパクトがあったと被験者が感じた可能性がある。なお、この作品に対して、印象に残っていると回答した被験者は被験者Cのみであった。

また、印象に残った作品として1番と31番の作品が挙げられることが多かった。作品を鑑賞する順番や作品のサイズに関係性があるかもしれない。7番の作品に対しては3人の被験者が印象に残ったとしており、7番の作品には印象に残りやすい要素があるのではないかと考えられる。

3.2. 鑑賞の際の着目点に関する調査

3.2.1 調査目的

鑑賞者は良いと感じた作品に対し、何となく良いということだけではなく着目点を見つけているのではないかと仮説を立てた。その仮説を確認するとともに、美術初心者は作品に対しどのような着目点を持つのか知るため調査を行った。美術初心者に対するアプローチとして、着目点を見つけやすくすることが有効か知る。

3.2.2 調査背景

美術に興味関心をもたれない原因のひとつとして、美術は理解できなくて、難しいというイメージがあるからではないかと考える。そのため、美術館では作品解説が設置されている。また、音声ガイドなどを用意しより深く知ってもらう工夫がされている。しかし、解説を読むためには美術史の知識であったり、美術の基本的用語を知っている必要がある。そのことが、美術初心者にとって美術への継続的な興味関心を抱くことへの障壁になっているのではないかと考える。

3.2.3 調査概要

2020年4月にオンラインで、鑑賞の際の着目点に関するインタビュー調査を行った。調査対象は美術大学や芸術学部等で学習したことのない人かつアート系スクールに通っていた経験のある人は除外した。なお、この調査に関しては、DICOMO2020 シンポジウムで発表している [20]。

3.2.4 調査方法

調査は23~31歳までの男性、女性、6人を対象に、国立西洋美術館 Google Arts & Culture 常設展エリア [21]、国立西洋美術館データベースを使用して実施した。

国立西洋美術館 Google Arts&Culture 常設展エリアは実際の国立西洋美術館常設展 [22] と同じ配列だ。また、Google ストリートビューと同様の操作感で館内の様子を確認でき、作品の大きさを感じることがある程度可能だ。しかし、作品を拡大縮小して鑑賞できるが、拡大すると解像度が足りず作品がややぼやけて見える。

国立西洋美術館データベースは国立西洋美術館 Google Arts&Culture 常設展エリアよりも高解像度の画像を見ることができる。画像一覧形式で1枚ずつ参照でき、拡大・縮小した際でも筆跡など細部まで確認できる。作品の配列と作品が実際の国立西洋美術館常設展と一部異なる。

1. 調査の前に被験者候補者に対し調査アンケートを行った。美術を専門的に勉強したことがない人で美術に興味がない人と興味がある人を主観的評価結果をもとに被験者の選定を行った。被験者の美術に対する日頃の接点や美術に対する嗜好についての調査も行った。
2. 実験はオンラインビデオ会議ツールを使用し、実験者と被験者の1対1で行った。被験者には鑑賞中、画面共有をしてもらうことで鑑賞画面を確認した。被験者は国立西洋美術館 Google Arts&Culture 常設展エリア 38点、国立西洋美術館データベース 33点の作品を鑑賞した。

3. 作品の鑑賞順は指定した上で鑑賞してもらい、キャプションや作品説明を見ないように伝えた。実験者は被験者の鑑賞の様子を目視で観察した。鑑賞中、被験者には作品についてのメモを取ってもらった。メモの項目は興味のある・なしと簡易的な感想を記入欄を設けた。このメモは作品数が多いため、被験者の記憶の補助として行った。
4. 鑑賞後、被験者に対しインタビューを行い、作品に関する感想を中心にインタビューを行った。インタビューは対話形式で行い、被験者によっては回答に対し、より深く伺った。

3.2.5 質問事項

今回インタビューでは下記の質問を行った。他の質問も行ったが今回の実験に直接関係のない質問は省略する。

- A) 今回鑑賞した作品で惹かれた作品はあったか。また、ある場合は理由も合わせて。
- B) 今回鑑賞した作品で惹かれなかった作品はあったか。また、ある場合は理由も合わせて。
- C) 作品を鑑賞しているときの感情は
- D) 作品ジャンルに対する、印象・感想は
- E) 外出自粛期間終了後、実際の国立西洋美術館に行ってみたいか
- F) 美術を見た感じはどの程度あったか
- G) 今回の鑑賞はどれくらい楽しいものであったか
- H) 使用ツールに対する感想
- I) 実際に作品を鑑賞することとオンラインのツールで鑑賞することの違いについて

3.2.6 インタビュー結果

被験者 A 24 歳男性 美術に関心がとてもある

- 「「ウォータールー橋、ロンドン」は、これが一番モネの中で好きな青の出し方だと思った。青、白、青紫、黒の微妙なバランスが上手い人だと思った。普段青という色には冷たい感じがするけど、モネには落ち着いた感じや、あたたかさを感じた。」
- 「「グイド・カヴァルカンティの亡霊に会うテオドーレ」は馬の顔だけ惹かれた。」
- 「宗教画はそんなに惹かれなかった。宗教画はストーリーがわからないから楽しめなかった。「聖母の教育」「墓に選ばれるキリスト」のこの2つはストーリーを知らないとピンとこない。宗教画はストーリーを楽しむものと思ってるから、他に何を楽しむのかわからない。何を見ればいいかわからない。」
- 「全体として国立西洋美術館 Google Arts & Culture 常設展エリアの移動が大変だった。もう一度見ようと気にはならなかった。大すると作品が潰れてしまうのが気になる。自分が好きな絵は、綺麗に見える見方をいろいろ調整していた。ここまでの拡大ならちょうどいい感じで見えるかなとか。拡大しすぎると粗くて楽しめないから、試行錯誤した。」
- 「モネは筆のタッチが見えるから好き。風景画は、タッチが細かすぎるのはピンとこなかった。タッチによって好き嫌いがあることに気づいた。写実に近い作品はあんまり好きじゃなかった。宗教画はよくわからなかった。抵抗はないけど、サイゼリアを思い出す。天使とかサイゼリアのイメージ。宗教画をじっくり見るのに慣れていない。宗教に関して詳しければ楽しめるかも。」

被験者 B 31 歳男性 美術に関心がある

- 「「ナポリの浜の思い出」は子供の頃、森っぽい道を寄り道することが多くて、その情景を思い出す。森の近くだったので、この絵と近い風景が実際にあって懐かしいと思った。」
- 「「ガイド・カヴァルカンティの亡霊に会うテオドーレ」はドラマチックだなと思った。昔の政治のドロドロを感じた。昔の政治の争いで殺された人が亡霊として現れる状況は生々しいと思った。馬の目も怖い。こんな馬がもし目の前にきたら、死ぬかもと思った。緊張感があると思った。」
- 「「アルジェリア風のパリの女たち(ハーレム)」は怪しい美女感があってよかった。鼻の描き方が好きで鼻の描き方が今風だなと思った。世界史的にいうとオスマントルコが生き残ってた時代で、イスラムとヨーロッパの交流があったのかなって思った。歴史的背景も面白いなって。」
- 「「睡蓮、柳の反映」は心配になった。柳感を感じられなかった。一部の視覚が途切れたように見えて怖いと思った。」
- 「宗教画はキャラの設定を楽しむものでよくわからないと思った。印象画は絵の描き方を楽しもうとしていた。遠くのもののははっきり書かない。人が目で見て感じる感じを反映している感じがした。自然の中にポツンと人がいる感じが好き。自分はそういう絵の方が好きだなって思った。」
- 「実際に美術館で見る時は早く行かなければという緊張感があった。今回は何時間かけても良くて気が楽だった。国立西洋美術館 Google Arts& Culture 常設展エリアは目線が実際と近かったけど、これ以上拡大できない時にイラッとした。国立西洋美術館データベースで見た時は、細かく見られ、色が鮮やかに見える時もあったって、印象が変わるとときもあった。」

被験者 C 25 歳男性 美術に関心がない

- 「「木かげ」色合いが好き。青と黄色が良いと思った。」
- 「「エプト河の釣り人たち」色合いが好き。緑と青がいい。今回の展示は茶とか赤が嫌いだった。」

- 「「花」一番写真のように感じた。一番上手。技術的にうまく技術に感動した。」
- 「「花の中の子供」は小学生の夏休みの絵日記感があって自分でもこれくらいなら描けそう。絵の子供が可愛くない。」
- 「「睡蓮」はよく見かけるから、ハードルが上がっている。みんながすごいと取り上げているから、ギャップがある。」
- 「実際の美術館でみた方がいいと思った。国立西洋美術館 Google Arts&Culture 常設展エリアは扱い辛い。遠目で見たり、いろんな角度で見たかった。物足りなさを感じた。国立西洋美術館 Google Arts&Culture 常設展エリアと国立西洋美術館データベースで見え方が違って美術館の壁の色、額縁によって見え方が影響すると思った。」
- 「楽しくない。パソコンで画像検索しているような感じ。安っぽさを感じた。ネット上で見るならネットならでは別の価値が提供されたら嬉しい。」

被験者 D 20代女性 美術に関心がある

- 「黄色い花の作品。最近、明るい花を見ることが好きなので黄色い花の作品が好きだと思った。活発な感じがして力をもらった。他の作品は良いまではない。本物を見てないからかも。」
- 「川、曇りの絵、好きじゃなかった。困っている感じや、はっきり見えない感じがした。」
- 「学生のととき美術の勉強したことがあるが、知識を忘れてしまっており感動は薄かった。インフォメーションがあったら、もっと感動できたかも。今回はただ画像を見てると言う感じ。」
- 「美術の基礎を知ることができるなら行きたいと思った。美術館に美術について簡単に理解できるものがあつたらいいと思った。」

被験者 E 23歳女性 美術に関心がある

- 「国立西洋美術館データベースの「波」がよかった。一番最初に掲載されているアドバンテージはあったと思うけど綺麗だと思った。国立西洋美術館 Google Arts&Culture 常設展エリアにも同じ作品があったけど色味が綺麗に見えて、繊細な色使いだったんだと思った。」
- 「雪のアルジャントウイユ」かな。雪の感じがリアルで、冬を思い出した。」
- 「国立西洋美術館データベースで見たとき、印象派の作品が綺麗に見えなかった。デジタルは印象派の良さを殺すと思った。国立西洋美術館データベースだと細部まで見られるから、こんな雑な絵だったか思った。」
- 「ジャンルによる抵抗感はなかった。宗教画はストーリーがあるし、人の表情とか、色の意味とか見る。風景画は全体的な色の方が気になる。色に注目した見方になると思った。美術館で実際に見るのと違うのは、美術館に行くとなんで描かれたかとか気にしちゃうところがある。キャプションを見ないでという指定になると絵しか見られないから、色とかしか見るところがないと思った。」
- 「美術を見た感を実際を10だとすると、7~8割。絵の一個一個はちゃんと見るから、満足度自体はそんなに減らない。減った、2~3割はなんだったかという、実験だから順番に見るけど、ひとりなら順番に見ないと思った。没入感はあるけど、美術作品見た感はあるけど、美術館行った感はない。」

被験者 F 24歳男性 美術に関心がある

- 「昔のヨーロッパの風景が多いなと感じて、行ってみたいと思った。「聖母の教育」がこどもときに読んだ童話のように感じた。」
- 「モネの作品で黄色い花の作品。見て何が書かれているかよくわからない作品は飛ばしてしまった。」
- 「抽象的な絵が多いからか、感情の動きは少ない。写実的なものなるほどという感じ。」

- 「モネはよくわからなかった。説明を読みたくなった。「ガイド・カヴァルカンティの亡霊に会うテオドーレ」あたりは宗教感を感じた。人々の考え方を表しているのかなと思った。風景画はありのままの感じがした。印象画は作者の心情が反映されているのかなと思った。」

被験者 A と被験者 C の、各作品に対する鑑賞時間と鑑賞時の印象は、それぞれ表 3.2 および表 3.3 に示すとおりであった。

表 3.2 被験者 A の鑑賞記録

Google Arts & Culture 版			データベース版			
作品 番号	鑑賞 時間 (秒)	コメント	作品 番号	Google Arts & Culture の作品 番号	鑑賞 時間 (秒)	コメント
1	51	笑顔になる ○惹かれた	1	9	54	少し笑顔 波のしぶきをじっくり見る
2	38	よく見ようと顔を近づける	2		13	
3	13		3	14	21	○惹かれない
4	38	仏像をズームする	4	15	9	惹かれない
5	45	人物にズームする	5	6	21	
6	42		6	1	20	惹かれた
7	35	○惹かれない	7		20	
8	21	目をズームしていた	8		—	飛ばす
9	42	手を口に当てる仕草	9	4	29	
10	27		10		16	
11	5	ただし斜めからしか見えない	11	7	30	惹かれない
12	14		12	5	17	
13	—		13	20	14	
14	23	○惹かれない	14		18	
15	11	○惹かれない	15	23	10	
16	37	狐の顔ズーム, 特に離れて見ていた	16		9	首を傾げる
17	47	女性の顔にズームする	17	3	11	
18	19	○惹かれない	18		18	
19	22		19	1	13	
20	24		20		17	
21	2	ただし斜めからしか見えない	21		25	
22	7	ただし斜めからしか見えない	22	17	7	
23	20		23	21	30	
24	22		24	25	11	
25	27		25	36	36	○惹かれた
26	21		26	34	24	○白のモネとして名前が上がる
27	36	何度も拡大・縮小を行う	27	30	21	○惹かれた
28	31		28	37	20	
29	39	少し笑顔、本人が後ろに下がってみる	29		14	
		○惹かれた	30	29	38	笑顔になる ○惹かれた
30	31	○惹かれた	31	33	6	
31	—		32		26	
32	—		33	35	—	No Image
33	25					
34	11	○白のモネとして名前が上がる				
35	32					
36	24	○惹かれた				
37	17					
38	21					

表 3.3 被験者 C の鑑賞記録

Google Arts & Culture 版			データベース版			
作品 番号	鑑賞 時間 (秒)	コメント	作品 番号	Google Arts & Culture の作品 番号	鑑賞 時間 (秒)	コメント
	1			11		
2	23	○惹かれた	2		13	
3	17		3	14	8	
4	7		4	15	14	
5	10		5	6	12	
6	19		6	1	3	
7	13		7		26	
8	5		8		17	
9	13		9	4	7	
10	5		10		11	
11	3		11	7	15	
12	13		12	5	11	
13	8		13	20	19	
14	4		14		20	
15	16		15	23	13	
16	9		16		15	
17	10		17	3	9	
18	7		18		2	
19	8	○惹かれない	19	19	8	○惹かれない
20	7		20		8	
21	10	○惹かれた	21		14	
22	8		22	17	8	
23	6		23	21	3	○惹かれた
24	5		24	25	10	
25	10		25	36	8	
26	11		26	34	5	
27	9		27	30	13	○惹かれない
28	14		28	37	6	
29	17		29		4	
30	6	○惹かれない	30	29	6	
31	—		31	33	10	
32	—		32		17	
33	22		33	35	—	No Image ○惹かれた
34	4					
35	19	○惹かれた				
36	5					
37	12					
38	16					

3.2.7 考察

実験結果から被験者は解説がなくても、自分なりの着眼点を設定して美術作品を鑑賞していると言えるだろう。主に色、絵画からの着想、思い出との結びつけ、歴史的観点等の着目点が見られた。見るポイントを見つけづらく、作品説明を読みたいという感想もでた。

歴史的観点からの着目点を被験者Bは持っていたが、それは被験者のバックグラウンドからの影響も大きいと考えられ、歴史の学習を専門的に行っていない人にとって難しい着目点なのではないかと言える。また、着目点のバリエーションに乏しく、例えば作者の背景、構図、絵の中のモチーフに関する発言が少なかったと言える。これらから、美術初心者にとって鑑賞するだけでは見つけることの難しい着目点があるのではないかと言える。

3.3. 絵画作品を見慣れるということに関する調査

3.3.1 調査目的

美術作品を見慣れることによって、美術を好きになるのか知るため調査を行った。例えば、CMでよく流れている音楽をいつの間にか好きになっていることがあったり、よく見かけるキャラクターに自然に愛着が湧いていることがある。そのように美術も日常生活の中で自分の選択ではない形で何度も目にするような機会があったらどうだろうかと考えた。また、多くの人にとって身近ではない美術が日常生活に存在することが当たり前になるとどんな影響があるか知る。

3.3.2 調査概要

2020年8月に各被験者15日間、美術作品が印刷された日めくりカレンダーを使用した調査を行った。20代の男性、女性、計5人に行った。カレンダーは日常生活で目にするものであり、1日に何度も見る可能性がある。日めくりにすることによって1日1作品、異なる作品を鑑賞することができる。これらを加味し日め

くりカレンダーで調査を行うこととした。また、企業から提供されるカレンダーの題材としても美術はしばしば選ばれており馴染みのある方法と言える。

被験者宅に下記の調査セットを郵送し、調査を行った。

- 葉書サイズの日めくりカレンダー 15枚
- 好みに応じた鑑賞後分類用ケース: 気に入ったケース、どちらでもないケース、気に入らないケースの3種
- 日めくりカレンダー設置用スタンド ※必ず使用しなくても良い
- 被験者が行う手順を記載した調査の説明用紙
- 図版 (インタビュー時参照用)



図 3.2 日めくりカレンダー

3.3.3 使用した作品について

日めくりカレンダーに使用した作品は知名度の高いであろう作品、知名度の低いであろう作品も両方扱った。美術館のパブリックドメインの画像を使用した。

日本の作品と日本以外の作品を両方扱い、作品の年代が大幅に偏らないよう配慮した。今回は縦長の作品のみ使用し、同じ作者の作品が被らないようにした。

1. 「Adoration of the Magi」 Defendente Ferrari J・ポール・ゲティ美術館 [23]
2. 「Ferdinando de' Medici (1663–1713), Grand Prince of Tuscany」 Giovanni Battista Foggini メトロポリタン美術館 [24]
3. 「The Toilette of Venus」 François Boucher メトロポリタン美術館 [25]
4. 「Ike Bana (Flower Arrangement) in the Ike-no-bo Style」 Suzuki Harunobu メトロポリタン美術館 [26]
5. Vincent van Gogh, Self-Portrait as a Painter ゴッホ美術館 [27]
6. 「The Screw」 Franciska Clausen コペンハーゲン国立美術館 [28]
7. 「Allegory of the Catholic Faith」 Johannes Vermeer メトロポリタン美術館 [29]
8. 「Fire-flame Cooking Vessel (Ka'en Doki)」 Unknown クリーブランド美術館 [30]
9. 「“Minowa, Kanasugi at Mikawashima,” from the series One Hundred Famous Views of Edo (Meisho Edo hyakkei, Minowa Kanasugi, Mikawashima)」 Utagawa Hiroshige メトロポリタン美術館 [31]
10. 「An Old Man with a Dog」 Giacomo Ceruti メトロポリタン美術館 [32]
11. 「Ia Orana Maria (Hail Mary)」 Paul Gauguin メトロポリタン美術館 [33]
12. 「Anamorphoser」 Albert Mertz コペンハーゲン国立美術館 [34]
13. 「Silver Wine Jug, Ham, and Fruit」 Abraham van Beyeren クリーブランド美術館 [35]
14. 「Red」 Utagawa Kunisada ロサンゼルス・カウンティ美術館 [36]

15. 「Circassian Cavalry Awaiting their Commanding Officer at the Door of a Byzantine Monument; Memory of the Orient」Alberto Pasini シカゴ美術館 [37]

3.3.4 調査方法

1. 被験者には美術に対する意識の調査と被験者の属性を知るため、調査前アンケートに回答してもらった。
2. 被験者は届いた調査セットを開封し同封されている調査の説明用紙を読んだ。
3. 被験者は日めくりカレンダーを部屋の日頃目にするところに設置してもらった。机などに設置する場合はスタンドを使用してもらった。
4. 被験者には毎朝カレンダーをめくってもらう共に、めくった時間とめくった状況を記録してもらった。しかし、めくる前に先の日程の作品を見てはいけないと伝えた。
5. めくったカレンダーは気に入ったならば気に入ったケースに、気に入らないなら気に入らないケースにそれ以外ならどちらでもないケースに入れて保管してもらった。(ケースに入れた後も鑑賞しても良い。)
6. 2週間経過後、実験後アンケートに回答してもらった。
7. 被験者に対し30分程度オンラインでインタビューを行った。回答を深掘ることもあった。

3.3.5 インタビューで聞いた事項について

インタビュー対話形式を進めたため、質問の順番が前後することもあったが、下記の事項について話を引き出していった。

1. 日めくりカレンダーの設置場所について
2. 日めくりカレンダーに印刷された作品で元々知っていた作品について
3. 気に入った、気に入らない、どちらでもないに入れた理由について
4. 作品のどんなところを鑑賞したか
5. 今回特別、好きになった作品はあったか
6. 今回見た作品について、見る以外のアクションを起こす可能性があるか
7. この日めくりカレンダーを置いてみての生活の変化について
8. どんなものなら、美術を取り入れたいか

3.3.6 調査結果

インタビューで得られた発言の一部を記載する。

被験者 A 29 歳、女性、美大受験の検討の経験あり、美術に対しての興味関心度:7 段階中 6、美術館に行くのは 2~3 ヶ月に 1 回程、自室机横の本棚に設置

- ほぼほぼ気に入ったに入れている。カレンダーを部屋に置くというシチュエーションだったので、部屋にあっているなと思ったら気に入っているに入れましたね。1 日部屋の上に飾ってあっていい感じがしたか、してないかという感じですね。1 枚目は絵が部屋に飾ってあるということに慣れなくて厳しめの評価で気に入らないになっていたような気がする。後半はだんだん慣れてきた。違和感がなくなってきて、楽しんでいる確率が上がっていたのではないかと思います。
- 部屋に置いてたまに見かけるくらいだったので一生懸命見て観察するってより立ち上がった時とかに、目に入って感じるくらいでした。

- 置物みたいなやつは美術館で実際見たらいいなって思うかもしれないけど、今回のシチュエーションではあまりいいなと思えなかった。部屋に置くにはどちらかという後半にあった近現代の絵、絵っぽい絵の方が好感を持ちやすかったです。
- カレンダーではないのですが、アナログでも絵とか壁に掛けたいなと思っていて、部屋の彩りとして楽しめる体験ができると嬉しいかもしれないです。

被験者 B 26 歳、男性、美大受験の検討の経験なし、美術に対するの興味関心度：7 段階中 2、美術館に行くのは半年に 1 回以下、パソコンに隣に設置

- 美術は理解できないし、当時、美術のテストの点も低かった。周りの美術好きな人たちの「なんでこの絵の良さがわからないかな」という態度が嫌だった。
- 4 番はおしゃれさを感じた。インテリアっぽさを感じた。カレンダーがかっこいいと映える。6 番は幾何学的な感じが好き。8 番は上野でみたことある気がした。12 番も幾何学的な感じが好き。図形っぽいのが好きなのかも。15 番はインテリア系。絵が上手だなと思ったから選んだ。
- 気に入らないのはなかった。あんまり興味がない作品をどちらでもないに入れたけど。11 番とか 5 番とかはいまいち上手だと思えなかった。5 番とか 11 番って平面的で塗り絵みたいだから。
- 家族の会話の話題は増えた。絵について話すことが増えた。例えば、テレビで美術についての番組をやっていたら、「カレンダーで美術の実験をやっているんだよねー」とか。
- 意識してかはわからないけど、最近誰かの絵画展に行った。無料で入れる誰かの絵画展をやっていてじゃあ入って見ようかなと思った。行って見て、わかんないと思いながら見ていた。

被験者 C 24 歳、男性、美大受験の検討の経験なし、美術に対するの興味関心度：7 段階中 6、美術館に行くのは 2~3 ヶ月に 1 回程度、普段使う机に設置

- 見ていると落ち着くものが気に入りました。2番は像の緻密さがすごいと感じて、じっとみていると他のことを忘れて気持ちが落ち着く感じがある。6番は色彩と構造が変わっているなどと思って、構造の不思議さでずっとみえられた。11番は純粹に色彩が気に入ったかな。9番も色がいいなど思った。赤と青の対比が。
- 見ていると暗くなったりとか、あまり興味がそそられないものを気に入らないに入れました。どちらでもないは絵の意味がわからないものを入れました。
- 普段の生活の中でちょっとした気分の変化はあった。それこそ決まった時間に日めくりカレンダーをめくろうってのが習慣になった。
- 4は枯れたような感じがすごく落ち着いた。ポストカードの下に所蔵が書いてあれば、行ってみようというきっかけになるかもしれない気になった作品を調べたりはしてない。作品の写真一枚で満足していて、情報を知りたい気持ちはあまりない。

被験者 D 23 歳、男性、美大受験の検討の経験なし、美術に対する興味関心度：7 段階中 5、美術館に行くのは半年に 1 回以下、縦に長いゴミ箱の上に設置

- 1 番好きなのが 15 番だった。中世のヨーロッパの雰囲気が好き。古い建物と色の組み合わせが好き。古めかしい中に鮮やかな色が好き。この絵を置いている日はいいなって思った。
- 女の人が描かれた絵よりは男の人の描かれた絵の方がいいなど思った。歌川広重の絵も好き。グラデーションに関心。だけど、先入観で判断しているかも。
- 4 番は色味が統一されていて、背景、土台含めて調和している感じがした。
- 6,12,2 の近代的な感じは興味を持てなかった。技術 (作品の見せ方) を見せつけられているような感じがした。

- 2番は怖い、家に帰ってきてみたらぞくっとする。11番は理解ができない。上手い絵なのか疑問だった。好みと違った。
- 14番は色が多くごちゃごちゃしている感じがした。部屋に置いてて浮いてしまう感じがした。
- 部屋に彩りができたことで心が豊かになったかもしれない。殺風景だったので。
- 美術に対するハードルは少し下がったかもしれない。今までは美術を見ると反射的にうわっとなっていたのがなくなった。美術に慣れてきた。

被験者 E 24歳、女性、美大受験の検討の経験なし、美術に対しての興味関心度：7段階中5、美術館に行くのは半年に1回以下、部屋の端の棚の上に設置

- ぱっと見の色が綺麗だなと思った作品を気に入ったに入れた。かわいい色が好き。ピンクとか綺麗な青とか好き。
- 2番は顔が怖いと思って気に入らないに入れた。どちらでもないはめくってないか、ちゃんと見ていない作品。印象に残っていないから。
- 日めくりカレンダーは置いておいて何かをしてくれる訳ではないけど、綺麗だなんて思う。ちょっと気持ちが安らぐ効果はあったかも。
- 日めくりカレンダーが全部可愛い作品だったら置くかもしれない。怖い絵が混ざっていたら別にいいかなって思うけど。じっくり観察したり知りたいて思うよりはインテリア的扱いだった。

気に入ったを3点、どちらでもないを2点、気に入らないを1点とし、各作品の平均点を出した。その平均点の得点順に作品を並びた結果を下記に示す。

1位 4作品 平均2.8点

- 4. 「Ike Bana (Flower Arrangement) in the Ike-no-bo Style」 Suzuki Harunobu

表 3.4 作品に対する評価一覧

気に入った
どちらでもない
気に入らない

被験者	作品															コメント
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A																最初はばらつきがあった
B																まばらな評価だが嫌いはない
C																全色あり好き嫌いがはっきり
D																少ないものの好きな絵はある
E																好きは少なく絵の雰囲気重視

人 気
人 気
人 気
人 気

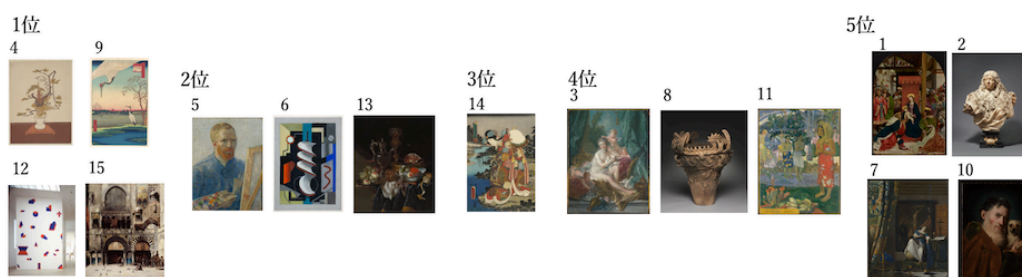


図 3.3 作品の人気ランキング

- 9. 「“Minowa, Kanasugi at Mikawashima,” from the series One Hundred Famous Views of Edo (Meisho Edo hyakkei, Minowa Kanasugi, Mikawashima)」 Utagawa Hiroshige
- 12. 「Anamorphoser」 Albert Mertz
- 15. 「Circassian Cavalry Awaiting their Commanding Officer at the Door of a Byzantine Monument;Memory of the Orient」 Alberto Pasini

2位 3作品 平均2.6点

- 5.Vincent van Gogh, Self-Portrait as a Painter
- 6. 「The Screw」 Franciska Clausen
- 13. 「Silver Wine Jug, Ham, and Fruit」 Abraham van Beyeren

3位 1作品 平均2.4点

- 14. 「Red」 Utagawa Kunisada

4位 3作品 平均2.2点

- 3. 「The Toilette of Venus」 François Boucher
- 8. 「Fire-flame Cooking Vessel (Ka'en Doki)」 Unknown
- 11. 「Ia Orana Maria (Hail Mary)」 Paul Gauguin

5位 4作品 平均2点

- 1. 「Adoration of the Magi」 Defendente Ferrari
- 2. 「Ferdinando de' Medici (1663–1713), Grand Prince of Tuscany」 Giovanni Battista Foggini
- 7. 「Allegory of the Catholic Faith」 Johannes Vermeer
- 10. 「An Old Man with a Dog」 Giacomo Ceruti

3.3.7 考察

美術作品を見慣れることによって、美術を好きになるのかということに関しては、どの被験者も新たに気に入る作品を見つけることができたと言える。また、気になった作品の中でも特別好感を持った作品があった被験者もいた。しかし、各作品への興味関心を促すことはある程度できたものの、美術全体への興味関心に繋げ、今後美術館に行く、美術について調べるのなどのアクションに繋がったとまでは言い切れない。

日めくりカレンダーという形式で日常生活に美術が存在することによって、どのような変化があったかということに関しては、インテリアとしての評価が目立った。インテリアとして、美術があるのは部屋の彩として良いということだった。しかし、じっくり観察するというよりは日常のふとした瞬間に鑑賞にするに止まりぱっと見の印象で作品への評価が決まっていた。そのことには、選定した

美術作品の実際のサイズよりも小さい、葉書サイズを選んだをことにもあるのではないかと考えられる。葉書サイズのため、細部のディテールの鑑賞には不向きであったと考えられる。また、人気の作品に偏りがあったが、ぱっと見の印象重視の評価であったように思われる。1位の作品は比較的明度の高い作品が多く、5位の作品は比較的明度の低い作品が多い。インテリアとして明るい雰囲気の商品が好まれたことと、明度の低い絵は細部が潰れやすく見にくかったことが影響しているのではないかと考えられる。

3.4. 予備調査のまとめ

本予備調査の目的は美術鑑賞の実態を客観的に知ることや、美術初心者が抱える問題を明らかにすることであった。3つの予備調査を行った結果をまとめた。鑑賞時間と印象の関連性に関しては次のことが確認された。

- 例外はあるが、印象に残ったと回答した作品の鑑賞時間は、比較的長い傾向が観察された。しかし、鑑賞時間が長いからといって、必ずしも印象に残っているとは言えない。また、鑑賞時間が短いからといって、印象に残っていないということも言えない。
- つまり、作品を長い時間鑑賞するようにアプローチをするのではなく、作品の見所を見つけられるようにして、結果的鑑賞時間が伸びるようにアプローチを取らなければならない。
- 各作品の鑑賞時間の平均は13.6秒～41.2秒の間である。1作品に対し60秒以上かけて鑑賞するということはあまりない。時間にゆとりがあり、混雑していない場合でもじっくりとは鑑賞されていない。

鑑賞の際の着目点に関しては次のことが確認された。

- 解説を読まず、作品を鑑賞するだけでも着目点は見つかる。しかし、着目点のバリエーションは少なく、美術初心者には作品を鑑賞するだけは見つけることの難しい着目点がある。

- 主に色、絵画からの着想、思い出との結びつけに関する着目点は鑑賞者の経験から得られ、美術の知識が少なくても見つけやすい着目点である。

絵画作品を見慣れるということに関しては次のことが確認された。

- 日めくりカレンダーという形で1日1作品、美術作品を見ることによって新たに気に入る作品を見つけるきっかけになった。
- しかし、美術全体への興味関心を喚起することはできず、美術作品見慣れるだけでは具体的な次のアクションに繋がりにくい。
- そのため、雰囲気好みの作品を見つけてもらうことだけでなく、作品を鑑賞する喜びを感じてもらうには作品の面白いポイントを見つけてもらうことが必要なのではないか。
- インテリアとして、美術が部屋にあることにはポジティブな意見が多く見受けられた。

第 4 章

美術初心者に対する鑑賞支援の提案

4.1. 研究の対象者について

本研究の対象は美術初心者である。美術大学やアート系スクールに通ったことがなく、美術に対する知識が十分とは言えない人を対象とする。また、美術に興味はあるものの美術に対する敷居の高さを感じている人や美術に対し難しい、何が言いたいのかよく分からないと感じている人にとって導入となる鑑賞支援を行う。

4.2. コンセプトの背景

本研究の目的は美術初心者に対し美術に触れる機会を作り、美術初心者が作品に対し面白ポイントを見つけられるようになることである。そして、美術対し継続的に興味関心を持ってもらうことである。

現在、美術にアクセスする方法は数多く存在する。日本各地に美術館があり、書店には数多くの美術関連書籍が並ぶ。美術館では子供向けから大人向けまで、アートワークショップや学芸員による解説ツアーが行われている [1] また、Google Arts&Culture [3] では世界各地の美術作品の詳細なアーカイブ画像を鑑賞することや AR を用いた鑑賞体験を楽しむことができる。しかし、これらに参加したり、サービスに辿りつくのは美術初心者にとってはハードルの高いものである。また、美術館に設置された解説や音声ガイドの内容は美術史の流れを理解していないとわからないものも多く、解説の内容を美術初心者が理解し、内容を持って帰ることはかなり難しいと考える。

近年では美術作品を初めて知るきっかけや特定の文化に興味を持つきっかけの

ひとつとして、ゲームが挙げられる。例えば、あつまれどうぶつの森 [12] ではゲーム内で実際の作品をモチーフにした美術品を展示することができる。また、メトロポリタン美術館のアーカイブ画像 [13] をダウンロードすることでゲーム内に展示することができる。このように、ゲームで遊びながら、美術に触れることができる。

しかし、ゲームには流行り廃りがあり、継続的に美術や元の文化に興味関心を持つには至らない場合も多いと考えられる。

4.3. 本研究における着目点

着目点は専門家なら、概ね同じようなポイントを指摘でき、ある程度の客観性があるポイント。しかし、初心者はその着目点に気づくことはできない可能性もある。また、気づいた着目点を好きになれるかわからない。

4.4. 本研究における面白ポイントの定義

定義：面白ポイント

ある絵を見たとき、好きになった着目点を発見した場合、それを面白ポイントと呼ぶ。面白ポイントは作品によって異なり、鑑賞者によっても異なる。

4.5. コンセプト概要

これまでの予備調査で、美術初心者には作品を鑑賞するだけでは見つけることの難しい着目点があるということがわかった。また、雰囲気好みの作品を見つけてもらうだけでは美術への興味関心を促すのにはまだ足りないと言える。そのため、作品を鑑賞する喜びを感じてもらい、継続的な興味関心には作品の面白いと思えるポイントを見つけてもらうことが必要なのではないか。

面白ポイントを見つけられれば、初心者はその絵の鑑賞が楽しくなるのではないかと仮説を元に設計を行っていく。

4.6. 設計

コンセプトの提案より、プロトタイプには着目点解説を実装した、日めくりカレンダーを提案する。

4.6.1 鑑賞時間に関する設計

日めくりカレンダーの導入の際に、鑑賞時間をとることを促さない場合、日めくりカレンダーをじっくりと見るという行為をしない場合が多くみられた。ある程度、鑑賞時間をとることで、美術初心者の発見は増加する。そのため、目安としては10分程度落ち着いて時間を取れるタイミングで、満足するまで鑑賞すること、また、心に浮かんだことを素直に述べることを、被験者には実験前に説明する。その際に質問がないか、指示でわからないことがないか確認する。あくまで10分は目安であり、鑑賞時間に強制力はない。

4.6.2 着目点解説に関する設計

その作品に応じた着目点かつ、初心者が見つけることの難しい着目点を提示する。着目点解説として解説に組み込む事項※絵によって異なり、24つの事項について扱う

- 作者の背景：作者の人物像がうかがえるエピソード、作者のバックボーン、作者の時代・生まれ育った国
- 作品の背景：作品が生まれた意図、作品中の時代感
- 作品のシーンについて
- 絵の中のモチーフ：一部分をクローズアップしての解説、絵画の主題ではないモチーフについて
- 対比、見比べる：作者の過去作、新しい作品との比較、現実のモチーフとの比較

- 技法、色の知識、画材について
- 調べるための手がかり：所蔵美術館、関連作品

また、検索し被験者自身で調べることを誘導するため、作品の関連情報を加えた。鑑賞することで答えを導くクイズ形式の文章を盛り込んだ。このクイズに関しては、答えは記載しておらず、鑑賞を行い推測してもらうことを重視した。

4.6.3 カレンダーに使用する作品に関する設計

美術の価値観を狭めてしまう恐れがあるため、作品の選定は幅広く行った。時代は12世紀始めのゴシック美術から21世紀の現代美術までの時代から選ぶ。それ以前の美術は立体的作品が主流だったことや、キリスト教による美術の規制の影響が最も色濃く反映されていたことを加味し今回の日めくりカレンダーでは除外した。

また、西洋東洋どちらの作品も扱う。作品または作者の知名度が高い、低いは関係なく選ぶ。しかし、美術館、博物館に所蔵される作品からのみから引用した。また、美術にはデザインも含まれると考えるため、デザインの意味合いを多く含む作品に関しても視覚に最も関与する作品であれば、今回の選定対象とした。

ただし、立体的な作品は画像では正しく伝わらない可能性があるため、除外した。

4.6.4 カレンダーの形状に関する設計

A4サイズで作品の画像と、作品の題名、作者名、所蔵美術館、解説を印刷した。

第 5 章

評 価

5.1. 実験概要

本章では、第4章で実装したプロトタイプを使用した際の被験者の評価について述べる。本実験の目的は面白ポイント解説によって、美術初心者が美術は難しくないと感じることにある。そして、美術が少しわかるというところから次の美術への好奇心に繋がっているか実験を行う。

5.2. 実験内容

5.2.1 実験目的

実験目的は美術館解説の場合と面白ポイント解説の場合の面白ポイントの量を比較することと、解説によって誘導された面白ポイントについて知ることである。美術初心者が見つけることが難しいジャンルの着目点、絵の一部にフォーカスした面白ポイント解説を導入すると美術対し継続的に興味関心を持つことができるのではないかという仮説を元に実験を行った。既存美術館の解説と面白ポイント解説を記載した日めくりカレンダーで、作品に対する感想・鑑賞時間が違うのか比較を行った。

5.2.2 実験背景

既存美術館の解説は美術初心者にとって適切ではないと考える。鑑賞時間と印象の関連性に関する調査を美術館で行った際、被験者によっては解説に気をとら

れ絵を鑑賞する時間より解説を読む時間の方が長いといったことがあった。また、既存の美術館の解説は難しく面白ポイントを見つけにくいのではと考えている。実際に美術館の解説と面白ポイント解説を比較していくことでその違いを知ると共に既存の美術館の解説の問題点を明らかにする。

5.2.3 実験概要

2020年12月に各被験者15日間、美術作品と解説が印刷された日めくりカレンダーを使用した実験を行った。美術大学やアート系スクールに通ったことがなく、美術に対する知識が十分とは言えない人を対象とした。実験は20代～60代の男性、女性、計10人に行った。被験者を5人ずつ、AとBのグループに分けた。Aのグループの日めくりカレンダーは美術館の解説が印刷され、Bのグループの日めくりカレンダーは面白ポイント解説が印刷されている。

日めくりカレンダーは4枚解説あり、1枚解説なしの3セット、計15枚で構成されている。解説なしと解説ありを比較するため、「夢」アンリ・ルソー、「相馬の古内裏」歌川国芳、「プリマヴェーラ」サンドロ・ボッティチェッリの3作品については解説がない。




被験者宅に下記の調査セットを郵送し、調査を行った。

- A4サイズの日めくりカレンダー15枚(4枚解説あり、1枚解説なしの3セット)
- 日めくりカレンダー設置用バインダー
- 被験者が行う手順を記載した調査の説明用紙

5.2.4 使用した作品について



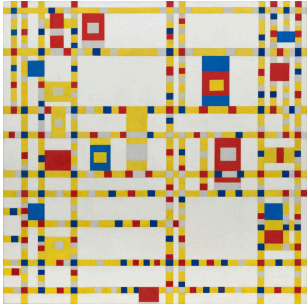
日めくりカレンダーに使用した作品は平面的な作品に限定した。立体的な作品は画像の撮影に環境により印象が変わる場合もあり、別の議論が必要な可能性もあるためなくした。日本の作品と日本以外の作品を両方扱う。同じ作者の作品が被らないようにした。

表 5.1: 評価に用いた作品

番号	作品	画像
1	「真珠の耳飾りの少女」 ヨハネス・フェルメール マウリッツハイス美術館 [38]	
2	「化粧をする後向きの若い娘」 ベルト・モリゾ シカゴ美術館 [39]	
3	『諸国瀧廻り』より 「相州大山ろうべんの瀧」 葛飾北斎 ロスアンゼルス・カウンティ美術館 [40]	


続く

続き

4	<p>「ピアノに寄る少女たち」 ピエール＝オーギュスト・ルノワール メトロポリタン美術館 [41]</p>	
5	<p>「夢」 アンリ・ルソー ニューヨーク近代美術館 [42]</p>	
6	<p>「ブロードウェイブギウギ」 ピエト・モンドリアン ニューヨーク近代美術館 [43]</p>	
7	<p>「グラント・ジャット島の日曜日の午後」 ジョルジュ・スーラ シカゴ美術館 [44]</p>	



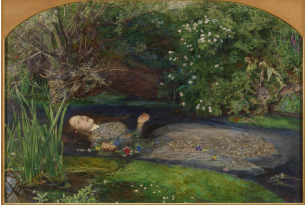
続く

続き

8	「キリストの洗礼」 アンドレア・デル・ヴェロッキオ、 レオナルド・ダヴィンチ ウフィツィ美術館 [45]	
9	「ナイトホークス」 エドワード・ホッパー シカゴ美術館 [46]	
10	「相馬の古内裏」 歌川国芳 ロサンゼルス・カウンティ美術館 [47]	
11	「叫び」 エドヴァルド・ムンク オスロ国立美術館 [48]	


続く

続き

12	「花咲くアーモンドの木の枝」 フィンセント・ファン・ゴッホ ゴッホ美術館 [49]	
13	「我が子を食らうサトゥルヌス」 フランシスコ・デ・ゴヤ プラド美術館 [50]	
14	「オフィーリア」 ジョン・エヴァレット・ミレー テート・ブリテン [51]	

続く

続き

15	<p>「プリマヴェーラ」 サンドロ・ボッティチェッリ ウフィツィ美術館 [52]</p>	
----	--	---

(表中の絵はそれぞれの美術館の Web ページから引用)

5.2.5 記載した解説・美術館解説

美術館の解説に関しては、作品が所蔵されている美術館の解説を引用している。また、ヨーロッパ、アメリカの美術館を中心に引用しているため、解説文は翻訳している。解説が長い作品に関しては抜粋している。『諸国瀧廻り』より「相州大山ろうべんの瀧」葛飾北斎のみ、図の引用美術館と解説引用美術館が異なる。

1. 真珠の耳飾りの少女はフェルメールの最も有名な絵です。それは肖像画ではなく、「トロニー」架空の人物の絵です。トロニーは特定の印象やキャラクターを描写します。この絵の場合、エキゾチックなドレスを着た女の子が、オリエンタルターバンと信じられないほど大きな真珠を耳に着けています。ヨハネスフェルメールは光の達人でした。これは、女の子の顔の柔らかさと、しっとりとした唇の光のきらめきと輝く真珠に表れています。(マウリッツハイス美術館 [38] の英文解説を和訳)
2. ラベンダー、ピンク、ブルー、ホワイト、グレーの色合いの柔らかく羽毛のようなブラシストロークで描かれています。ブラシをかけたブロンドの髪、サテン、パウダーパフ、花びらなどのモチーフで調整されています。モリゾは、8つの印象派の展覧会のうち7つに出展しました。この絵は1880年の第5回展に出品され、高い評価を得ました。彼女はマネの特に親しい友人であり、頻繁にモデルを務めていました。彼女はこの絵を完成させる1年前にマネの弟のウジェーヌ・マネと結婚しました。このような国内のインテリアに

加えて、モリゾの絵画の領域には、女性と子供、庭、野原、海辺の別荘の研究が含まれていました。(シカゴ美術館 [39] の英文解説を一部和訳)

3. 勢い良く流れ落ちる滝が、鮮やかな青色によって爽やかに表現されています。ごつごつとした山の間から勢い良く流れ落ちるのは、神奈川県伊勢原市の大山にあるろうべん（良弁）の滝です。滝水にはベロ藍と呼ばれる鮮やかな青色がふんだんに用いられ、緩やかに弧を描きながら落ちる滝は板ぼかしの技法によって立体的に表されています。ふんどし姿の男たちは、身を縮めながら滝にあたっているところ。動きや表情にはどこか親しみやすさがただよいます。大山の石尊権現へ参詣する大山詣は江戸中期頃から流行し、参詣者は頂上の本社参詣の前に水垢離をとり、身を清める必要がありました。本図に描かれているのは、その水垢離の場面です。(町田市立国際版画美術館 [53] の解説を引用)
4. 1891 年後半または 1892 年初頭、ルノワールはフランス政府から招待され、パリの新しい美術館、リュクサンブール美術館の絵画を制作しました。彼は主題としてピアノに寄る少女 2 人を選びました。ルノワールは提出した作品を厳しく審査されることを認識していました。そのため、5 つのキャンバスで構成を開発および改良しました。以前、ルノワールの仲間の印象派のギュスターヴ・カイユボットのコレクションにあったほぼ同一のバージョンは、ブルジョアの家庭生活のこの親密で魅力的なシーンの最も完成度の高い変種と長い間見なされてきました。(メトロポリタン美術館 [41] の英文解説を一部和訳)
5. 解説なし
6. モンドリアンは 1940 年にニューヨークに到着しました。第二次世界大戦から逃れるためにアメリカに移住した多くのヨーロッパの芸術家の 1 人です。彼はすぐに街とブギ・ウギの音楽に恋をしました。モンドリアンの新造形主義の美的教義は、画家を最も基本的な種類の線、つまりまっすぐな水平と垂直に制限し、同様に制限された色の範囲、赤、黄、青の主要なトライアドに白、黒、とその間の灰色に限定しました。しかし、ブロードウェイブギウギは黒を省略し、モンドリアンのかつて均一だった色の棒を多色のセグメント

に分割します。互いに跳ね返るこれらの小さな点滅する色のブロックは、活気に満ちた脈打つリズム、ニューヨークの街路の交通のように交差点から交差点へとジャンプする光の振動を生み出します。同時に、画面は慎重に調整され、灰色と白のブロックが点在しています。(ニューヨーク近代美術館 [43] の英文解説の一部を和訳)

7. 「騒々しい」、「スキャンダル」、「陽気さ」は、ジョルジュスーラの作品に使用される形容詞であり、パリで最初に展示され、19世紀の最も注目すべき絵画の1つです。スーラは、1884年にグランド・ジャット島で長期間制作しました。何度も作り直し、多数の予備図面とオイルスケッチを制作しました。光学理論と色理論の研究に触発されて、彼は、光学的混合によって単一の色を形成し、より鮮やかに明るい色相を形成する色の点描を行いました。絵画の体験をさらに強烈にするために、彼はキャンバスをドットで描いたフレームで囲み、それを今日の絵画と同じように真っ白な木製のフレームで囲みました。人物の不動性と彼らが投げかける影は、彼らを永遠に沈黙させ、謎めいたものにします。(シカゴ美術館 [44] の英文解説を一部和訳)
8. パレスチナのヨルダン川のほとりで、イエスは聖ヨハネから洗礼の聖餐を受けます。2人のひざまずく天使がおり、そのうちの1人はイエスのローブを持っています。15世紀の工房では、職長が作品を考案し、二次的な部分の実行を学生と共同作業者に任せるのが普通でした。ヴェロッキオとレオナルドに加えて、キリストのバプテスマのパネルでは、おそらく父なる神の手や上の聖霊の鳩など、細部の発達が遅れている様子が示唆するように、年上の別の画家も働いていました。一方、レオナルドの天使は、肩と柔らかな若々しい顔が一緒に回転しているかのように見える、関節のある体のポーズと、青いマントルのドレープの並外れた自然さで際立っています。(ウフィツィ美術館 [45] のイタリア語解説を一部和訳)
9. 20世紀の芸術の最も有名なイメージの1つであるこの絵は、自分の考えに迷い込んだ3人の客が集まった食堂を描いています。単純化された形での光の表現の可能性についての解釈は、絵画に美しさを与えます。蛍光灯は1940

年代初頭に使用されたばかりで、終夜の食堂は暗い街角のビーコンのように不気味な輝きを放ちます。ホッパーは入り口への言及を排除し、光に引き寄せられた視聴者は、シームレスなガラスのくさびによってシーンから締め出されます。ホッパーは、彼が意図的に人間の孤立と都市の空虚の象徴を描いたことを否定しましたが、彼はそれを認めました。「無意識のうちに、大都市の孤独を描いていたのだろう」と語りました。(シカゴ美術館 [46] の英文解説を一部和訳)

10. 解説なし

11. 叫びは芸術史上最も有名な絵画の1つであり、現代では人気のある文化的アイコンになっています。叫びはさまざまな状況で使用されており、政治ポスターからホラー映画まであらゆるものに登場します。130年前にエドヴァルド・ムンクが開発したモチーフは、今日、私たちが感情を表現するために使用するシンボルになっています。(オスロ国立美術館 [48] のノルウェー語解説を一部和訳)

12. 青い空を背景にした、大きな花の枝はゴッホのお気に入りの主題の1つでした。アーモンドの木は春の初めに開花し、新しい生命の象徴になります。ゴッホは、日本の版画から主題、大胆な輪郭、そして画面上の木の位置を借りました。この絵は弟のテオとテオの妻ヨーと、2人の息子ヴィンセント・ウィレムの誕生を祝い贈ったものでした。(ゴッホ美術館 [49] の英文解説を一部和訳)

13. この作品は14点から構成される、黒く、暗い顔料を使用していることと、被写体の陰気さから黒い絵と呼ばれる作品の1つです。1819年、マドリッド郊外にゴヤに購入される前から聾者の家として知られている家を購入しました。フレスコ画ではなく、乾いた壁に直接塗られ、オイルが顔料の混合に使用されました。以前は、一部の壁パネルに、1983年にプラド博物館で撮影された放射線画像によって明らかにされた、解釈が難しい他のシーン、おそらく小さな数字のある明るい色の風景が描かれていました。(プラド美術館 [50] のスペイン語解説を一部和訳)

14. この作品は、シェイクスピアの戯曲「ハムレット」のシーンであるオフィーリアの死を示しています。ミレーのような多くのビクトリア朝の画家は、シェイクスピアの戯曲をインスピレーションとして使用しました。ハムレットはオフィーリアの父親を殺害し、彼女はとても怒って小川に落ちて倒れます。彼女が持っている花はその意味のために選ばれました。ポピーは死を象徴しています。アーティスト、詩人、モデルのエリザベスシダールは、ミレーのスタジオの水浴でオフィーリアのポーズをとりました。水は下のランプで保温するつもりだったのですが、ランプが消えて、冷水で長時間過ごした後、病気になりました。(テート・ブリテン [51] の英文解説を一部和訳)

15. 解説なし

5.2.6 記載した解説・着目点解説

作品によって美術初心者が見つけにくいであろう着目点を着目点解説として記載した。

1. 真珠の耳飾りの少女

- 瞳を見つめてみてください。吸い込まれるような大きく美しい瞳です。また、唇には潤いを感じられる艶があります。この女性にはモデルはなく、オリエンタルな女性をイメージした架空の人物とされています。
- 真珠は現実の真珠よりかなり大きく描かれています。実際につけたら、重そうな大きさです [54]。

2. 化粧をする後向きの若い娘

- ベルト・モリゾは美術の歴史には少ない女性画家です。マネの友人でもあったモリゾは、マネが描いた肖像画の方が有名かもしれません。肖像画からは彼女がどんな人だったかがえるでしょう。
- 柔らかなタッチの中に、輝きを放つ鏡が異彩を放っています。

- ピアスや化粧品、チョーカー、ドレスなど衣服や小物が愛らしさを際立てています。

3. 『諸国瀧廻り』より相州大山ろうべんの瀧

- このふんどし姿の男たちはお参りをする前に身を清めています。どこか親しみやすさを感じる表情や動き出しそうなポーズが印象的です。
- 葛飾北斎は波と富士山を描いた、「神奈川沖浪裏」が有名ですが、こちら水表現が秀逸です。流れ落ちる滝はボーダーのように、流れ落ちた水はドットや波模様になっている様子が美しく表現されています。

4. ピアノに寄る少女たち

- よく見ると一つのパーツであっても多くの色が重なっているのが見えます。例えば、手間の少女の髪は金髪ですが、赤みを帯びた色や青みを帯びた色が見えます。他にも不思議な色の重なりを見つけてみてください。
- ピアノを持てるのは当時裕福な家庭だけでした。なので、裕福な家庭の調度品がとても鮮やかに散りばめられています。

5. 解説なし

6. ブロードウェイブギウギ

- 一見ただの四角形の集まりに見えるかもしれませんが、この作品には彼の心情が大きく反映されていると言えます。モンドリアンは第二次世界大戦から逃れるためアメリカに移住しました。彼は訪れたニューヨークの街の様子やブギ・ウギ(ジャズ)に恋をし、また影響を受けこの作品ができました。
- 有名なコンポジションのシリーズと見比べて見ると、この作品は色使いが大きく変わっていることがわかります。

7. グランド・ジャット島の日曜日の午後

- 色は混ぜるほど、暗くなっていきます。なので、鮮やかで明るい画面を作るため混色を避け、点描で表現しています。例えば、右手前の女性の服の黒っぽくみえる部分をよく見てみてください。よく見ると、赤と青の点で構成されていることがわかります。
- よく見ると縁に点描で枠があります。絵画を印象に残るものにするためにこの縁はあるそうです。一見大雑把な絵に見えるかもしれませんが、すごく研究された、繊細な絵とも言えるかもしれません [55]。

8. キリストの洗礼

- 当時の工房では工房の長と弟子が分業で絵を制作することが普通でした。なので、この絵は多くの人の手が入っています。絵のパーツごとに見ていくとタッチが全然違うのがわかります。
- ダヴィンチは絵の一部分を担当しています。それは、どの部分でしょうか？ 長であるヴェロッキオはダヴィンチが描いた部分を見て、筆を折ってしまったという逸話があります [54]。

9. ナイトホークス

- 光が印象的な作品です。蛍光灯は1940年代初頭に使用されたばかりで、今のような明るさではありません。また、客たちやバーの店主の表情ははっきりとは見えません。それ故に不気味な印象を与えます。
- 都会の孤独を描いていると、この絵は言われますが、今日の都会の冷たいイメージとも一致するかもしれません。

10. 解説なし

11. 叫び

- この中央にいる人物はムンク自身とされています。彼がパリの万国博覧会で見たミイラをモチーフにしていると考えられています。
- 橋の向こうの奥に2人の男性がいます。この2人はムンクの友人です。この友人と歩いている時に着想を得たと言われています。

- 背景の大きくうねった空と海と、直線的な橋の対比を見てみてください。この対比を見るとどんな気持ちになってきますか？

12. 花咲くアーモンドの木の枝

- アーモンドの木は春のはじめに開花することから、新しい生命の象徴とされています。彼は彼の弟夫妻に息子が誕生したことを祝ってこの絵を贈りました。
- この絵が飾られ、赤ちゃんが眠る様子を想像してみてください [56]。

13. 我が子を食らうサトゥルヌス

- 我が子に地位を奪われるのではないかと恐れを感じた父が子を喰らう瞬間です。この表情からは狂気を感じます。
- 荒々しく、動きを感じる父と、ひんやりと動かない子の対比が印象的なシーンです。ぜひ、2人の肌を見比べてみてください [54] [6]。

14. オフィーリア

- シェイクスピアの戯曲「ハムレット」の1シーンです。父を殺された、悲劇の女性が溺死する寸前の様子が描かれています。よく見ると彼女は手に花を持っているのが見えます。この花はポピーで死を象徴しています。
- 植物はかなり正確に描かれているとされています。青々と生茂る植物と青白く死にかけの女性の対比は、悲劇をより印象付けているようです。

15. 解説なし

5.2.7 実験手順

1. 実験者は被験者自宅に、実験セットを送った。
2. 被験者は届いた実験セットを開封し実験の手順書を読む。

3. 被験者は郵送された日めくりカレンダーを部屋の日頃、目にするところに設置する。設置場所の写真を初回のみ送ってもらう。
4. 被験者には毎日カレンダーをめくってもらう。めくって鑑賞している間、感想を呟きながら音声を録音してもらった。しかし、めくる前に先に日程の絵柄を見てはいけないと伝えた。
5. 録音した音声を毎日メールしてもらった。

5.3. 実験結果

被験者から送られてきた音声記録から、特徴的なものを一部抜粋した。なお、より詳細な音声記録に関しては、付録 A に記す。

5.3.1 真珠の耳飾りの少女

美術館解説グループ

主に少女の顔のパーツ、真珠の耳飾り、少女のポーズ、布の質感に関する言及が多い。

着目点解説グループ

解説に対しての意見を述べる被験者が2名。

被験者 V 解説のオリエンタルな女性というのは意味がわからない。短い解説はいいなと思った。普段、美術館の絵画の横にある長い解説は読む気にならない。

被験者 Z 私は解説に同意できない。たまに美術館に行くのですが、一つ一つの作品を10分間ぐらい見ると言ったことをしないので、作品が綺麗なのはわかるが、思うことや心が洗われるとか元気が出るとか、そういう気持ちは特に湧かない。



(図中の絵はマウリッツハイス美術館 [38] からの引用)

図 5.1 美術館解説（左）と着目点解説（右）の例

5.3.2 化粧をする後ろ向きの若い娘

美術館解説グループ

服装、小物、女性作家としての表現に関する言及。

着目点解説グループ

服装、小物への言及。女性作家としての表現に関する言及。これらに加え、解説に対する被験者の意見がみられた。

被験者 V 鏡に関する解説に関して、同意できないと感じた。

被験者 W 解説で記述されているイメージより、ネガティブに感じる。

5.3.3 『諸国瀧廻り』より 相州大山ろうべんの瀧

美術館解説グループ

パーツ、作者、建造物、表現の特徴など被験者個人個人が特に気になった着目点について言及している。

着目点解説グループ

葛飾北斎は波と富士山を描いた、「神奈川沖浪裏」が有名ですが、こちら水も水の表現が秀逸です。流れ落ちる滝はボーダーのように、流れ落ちた水はドットや波模様になっている様子が美しく表現されています。

このような水の表現にフォーカスを当てた、解説を入れたところ水の表現に関する言及を4人している。しかし、「神奈川沖浪裏」という同一作者の他の作品のワードを入れたが検索に誘導はできなかった。

また、解説に対し意見や実験開始後の心境の変化について言及があった。

被験者 Y 水の飛沫、水面のグラデーションが面白い。記号化された表現に感じる。滝とわかる範囲での、省略の仕方がすごい。

被験者 V 解説の具体的な表現に納得感を感じる。今までの解説にある抽象的でよくわからない表現の解説は納得感がない。美しいと解説には書いてあるが同意できないものの、こういう表現もありだとは思う。解説の親しみやすさを感じる、という表現は嫌いだ。解説を書いた人との感覚の違いに不快感。

被験者 Z 美術に興味関心を持ってきている感じがあって、楽しくなってきた。

5.3.4 ピアノに寄る少女たち

美術館解説グループ

パーツに関する言及や絵の印象としてあたたかさを感じたという言及が多い。

着目点解説グループ

パーツに関する言及や絵の印象としてあたたかさを感じたという言及に加え、解説から興味を持ったという言及がある。

被験者 W 解説を見て、歴史を表している部分には少し興味が湧く。

5.3.5 夢

夢は美術館解説グループ、着目点解説グループどちらも解説なし。解説がないと困ってしまうという意見があった。パーツに関する言及、作品から感じたことに関して言及。

被験者 V 解説がない上に、目に見えて素人の自分にわかる点がないと、困ってしまう。

被験者 W 解説がないので、絵からメッセージ性を感じたりできない。

5.3.6 ブロードウェイブギウギ

美術館解説グループ

解説を読んでもわからないという言及があった。

被験者 A 解説を読んでもすぐには理解できないと感じる。

着目点解説グループ

有名なコンポジションのシリーズと見比べて見ると、この作品は色使いが大きく変わっていることがわかります。

このように、同一作者の他の作品と見比べることを誘導した。実際に検索を行い見比べた被験者が2名、コンポジションのシリーズがわからないと言及したが検索を行わなかった被験者が1名。

被験者 V 解説にある、有名なコンポジションシリーズがわからないため、検索をする。コンポジションシリーズはステンドグラスのようだと思う。

被験者 W 解説にある、コンポジションシリーズがわからない。

被験者 X 解説にある、有名なコンポジションシリーズがわからない。コンポジションシリーズを調べると、知っていた。違いを感じ、なぜ作風が変化したのか疑問に思う。

5.3.7 グランド・ジャット島の日曜日の午後

美術館解説グループ

点描で描かれていることに関する言及が多い。

着目点解説グループ

美術館解説では使用されている、光学理論、色理論、光学的混合などの言葉の使用をさけた。しかし、色や点描に関し説明不足な部分があり解説に根拠がないように感じる被験者がいた。

被験者 V 混色を避ける理由はわかるが、点描で描くと鮮やかで明るい画面になる理由がわからない。わざわざ点描で描く理由がわからないと思う。解説の根拠に疑問を抱く。作品を制作する芸術家は色彩心理学や数学的なことを勉強しておらず、直感で描いていると思っている。解説を書く研究者は絵の意味を後付けしているのではないかと思う。解説の根拠がわからない部分が好きじゃない。解説にあるが、枠をつけただけで、作者がすごく研究したと言えるのか疑問。

5.3.8 キリストの洗礼

美術館解説グループ

パーツに関する言及が多い。タッチの違いについて言及しているのは2名。

着目点解説グループ

・当時の工房では工房の長と弟子が分業で絵を制作することが普通でした。なので、この絵は多くの人の手が入っています。絵のパーツごとに見ていくとタッチが全然違うのがわかります。・ダヴィンチは絵の一部分を担当しています。それは、どの部分でしょうか？ 長であるヴェロッキオはダヴィンチが描いた部分を見て、筆を折ってしまったという逸話があります。

このように、複数の画家の手が入っておりタッチが異なることについて解説で言及。また、ダヴィンチの描いた部分を探すように誘導を行っています。

その結果、ダヴィンチの描いた部分を探すような言及がみられたのは4名、タッチの違いについて言及したのは3名であった。

被験者 V ダヴィンチが描いた部分を予想する。目について、いいなと思うのは水の波紋、左側の天使の服の影。好きじゃないのは、ヤシの木の葉の部分。検索し答え合わせをする。師匠と弟子が2人で描いた絵で、どの部分を師匠が描いて、どの部分を弟子が当てるゲームだと考えると楽しい。

被験者 Y 解説のヴェロッキオがダヴィンチの絵を見て筆を折ったエピソードに驚く。キリストと天使で立体感が違うかもしれない。上から手が出ているところが面白い。木、水、背景に言及。ダヴィンチが描いたところを考える。

5.3.9 ナイトホークス

美術館解説グループ

光、ガラス、店内の小物、人物に関する言及が多かった。

着目点解説グループ

光、ガラス、店内の小物、人物に関する言及が多かった。

5.3.10 相馬の古内裏

「相馬の古内裏」は美術館解説グループ、着目点解説グループどちらも解説なし。解説がないことに対する言及や作者・シーンの意図、モチーフが何かということがわからないという言及がみられた。

被験者 C どんなシーンかわからない、難しい。

被験者 W 何を表しているのかわからない。

被験者 Z 解説がないことが寂しい。

5.3.11 叫び

美術館解説グループ

叫びのパロディ作品でみたことがあるという言及が多い。

着目点解説グループ

背景の大きいうねった空と海と、直線的な橋の対比を見てみてください。この対比を見るとどんな 気持ちになってきますか？

このような解説から、直線と曲線の対比について言及する被験者が2人。

被験者 W 橋の直線とうねった線の対比は特に何も感じないけど、全体的に歪んでいる感じがする。

被験者 Y 直線の橋と後ろのごちゃごちゃした世界との対比が混乱を表しているのではないかと思った。

5.3.12 花咲くアーモンドの木の枝

美術館解説グループ

ゴッホと日本画の関係性についての言及が多い。アーモンドの花が桜に見えるという発言が2名。

着目点解説グループ

ゴッホと日本画の関係性について解説していないが、作品を鑑賞して作品に日本らしさを感じる被験者が4人。解説に対し、肯定的な意見と否定的な意見が出た。

被験者 V 解説にある、赤ちゃんが眠る様子を想像してみてもと言われても、作品サイズがわからずピンとこない。解説が提案してくるところが嫌い。指図されているように思う。自分にとって、解説がわかりやすく、提案がないことが重要。

被験者 Z 解説を読んで、作品の背景に対して素敵だと感じる。

5.3.13 我が子を食らうサトゥルヌス

美術館解説グループ

目を背けたいなどの抵抗感をあらわす被験者2人。

被験者 D ショッキングな絵。あまり見たくない。

着目点解説グループ

目を背けたいなどの抵抗感をあらわす被験者2人。

被験者 W グロい絵が好きじゃないので、抵抗感を感じた。

5.3.14 オフィーリア

美術館解説グループ

パーツ、花についての言及が多い。

着目点解説グループ

パーツ、花についての言及が多い。被験者 V に関しては、この作品はお気に入りの作品になるかもしれないと述べ、この作品を飾る場所をこの絵にあった場所に移動させている。

被験者 V 第一印象はすごく綺麗な絵だなと思った。今回のカレンダーで1番か2番目くらいに好き。この絵は部屋に飾りたい。寝室とか、ドア開けてすぐこの絵があるのが良い。実際に移動させ、感嘆の声をあげる。この作品は新しいお気に入りの作品となるかもしれない。

5.3.15 プリマヴェーラ

「プリマヴェーラ」は美術館解説グループ、着目点解説グループどちらも解説なし。解説がないことに対する言及や登場人物のモチーフが何か疑問という言及がみられた。

被験者 E 解説がなく、感想に何を言えばいいか困る。

被験者 Y 登場人物がどんな人なのか疑問に思う。もう少し大きい画面で見たい。解説がほしいと思う。

5.4. 美術初心者の美術への苦手意識について

被験者のなかで、特に美術初心者であるものからの感想をともに、それぞれの作品に関して、自分が美術初心者であったり、絵心がないなどの否定的なコメントがあった場合に抜き出してみた。

5.4.1 真珠の耳飾りの少女

被験者 X 絵を描けない私からしたら、影の入れ方、立体感がすごい。

被験者 Z 中学生の時に初めて見た時に、自分でも描けそうって言ってみんなに笑われたのを今思い出した。

5.4.2 化粧をする後ろ向きの若い娘

被験者 B 服の色使いに関し、絵をあまり描かない自分からしたらすごいという言及。

被験者 V 絵の価値がわからないと感じる。自分の感覚と他人の感覚を比べて、他人の感覚が理解できないと感じる。

5.4.3 ピアノに寄る少女たち

被験者 W 絵の価値を見ただけではわからない。世の中の人々がどこに価値を見出しているのか疑問。

5.4.4 夢

被験者 Z 私は知識がないので、絵のジャンルはわからないけど、描き方が気になった。

5.4.5 叫び

被験者 X 美術素人の私はこの色は使わないからすごい。

キリスト教や神話を扱った作品について

section キリストの洗礼

被験者 A キリスト教がわからないため、絵を理解できないと感じる。

5.4.6 プリマヴェーラ

被験者 A 神話がわかれば、もっとシーンの内容がわかるのだろうけど。

被験者 Y 宗教画ってやっぱりわからない。

5.5. 本実験の考察

5.5.1 鑑賞時間について

鑑賞時間は、被験者に感想を口ずさむことと、鑑賞する時間を10分程度を目安につくってほしいと指示をすることで以前の調査よりものびた。また、被験者へ

の実験説明は説明書を日めくりカレンダーに同封した。実験の注意事項が複雑なため、説明分の表現は慎重に検討した。美術館解説 A と着目点解説 V の被験者に関しては郵送ではなく、手渡しをしており、その際に口頭でも説明をしている。初めはどの被験者もこの鑑賞に慣れておらず、戸惑いや感想の呟き方がわからない感じがあった。しかし、徐々に慣れ、発見だけでなく、被験者が素直に思ったことが呟かれている。

鑑賞時間が長くなり、ほとんどの鑑賞時間が4分以上になったことで、着目点の発見は多くなった。どの被験者も全体のイメージに対する発言だけでなく、細部のパーツへの発言がみられる。鑑賞時間が伸びた結果、解説と作品を見比べる、作品のモチーフを観察する、疑問点について考える時間が増えた。

今回の実験は被験者への鑑賞する時間への縛りがある程度設けたことにより、鑑賞時間がのびた。なんとなく鑑賞するのではなく、鑑賞の目的があることで鑑賞時間は伸びるのではないかと考える。しかし、鑑賞に強制力を持たせるのではなく、自主的に鑑賞時間を長くする工夫が必要だと考える。

5.5.2 解説について

美術館解説と着目点解説では、面白ポイントの数に差があったとは言えない。解説がない作品を5日目、10日目、15日目に入れた。解説のない日には絵の疑問点、推測する発言が多かった。また、解説がない作品に関して解説がないことで戸惑いを感じる被験者もいたものの、自ら絵の着目点を発見していく被験者もいた。

また、印刷した日めくりカレンダーでは、実物の作品を鑑賞したり、デジタルアーカイブを拡大して鑑賞するよりも筆跡に関する言及は減っていた。A4サイズ程度の印刷した日めくりカレンダーでは、細かい筆跡や絵具の盛り上がりまでは観察できないかった。

着目点解説では、解説に主観を含めたが押しつけに感じる人もいた。あくまで一意見として主観を解説に入れたものの、見方、感じ方の強制と捉えられる場合もあることがわかった。

また、着目点解説では実験者の主観である感想は入れたが、モチーフや歴史など事実と異なることは入れないことを心がけたため、美術初心者が持つ、この作

品は何を意図するのか、モチーフ何なのかという疑問にはあまり応えられていない。そのため、わからないというワードがしばしば見られた。美術館解説の多くは抜粋を行っているという面はあるが、美術館解説でもわからないという言及はいくつか見られた。

着目点解説では、芸術家と解説者への美術以外のことは学習していないのではないかという不信感を持つ発言があった。美術の前提知識や周辺知識が必要な情報を端折って書くと解説の意図伝わらない場合がある。

検索へ誘導する解説を盛り込み「有名なコンポジションのシリーズと見比べて見ると、この作品は色使いが大きく変わっていることがわかります。」とあえて、掲載していない作品を出すことで調べる被験者がいた。

5.5.3 作品の選定について

作品の選定に関しては概ね古典的な美術かつ、有名な作者または有名作品も多く選んでいたため、みんなが良いという作品は良いと思わないといけないといけないと気持ちを働かせてしまった可能性がある。そのため、現代美術、知名度の低い作者、デザインに分類されるような作品など、作品の選定に、より幅を持たせる必要があると考える。

また、抵抗感を表す被験者が複数いた作品があった。作品の選定を好みに応じて行うことや、刺激の強い作品に関してはワンクッションおく必要があるのではないかと考えられる。

5.5.4 美術初心者について

美術に関して、有名な作品、有名な画家の作品は良いと思わないといけず、良いと思えないということをネガティブに考えている人がいた。また、美術は美しいものが評価されるという考えや他者が決めた価値観に頼る人がいた。

被験者自身が自らを素人、絵を描けない私、と称したことがあった。この発言には周囲にいる美術熟練者と比較したニュアンスが含まれおり、美術に対するコ

ンプレックスがみられる。また、過去の経験から美術に対しコンプレックスを抱いている場合もあった。

美術は美という文字がついていることから、美しいものであると誤解されている可能性がある。

5.5.5 まとめ

鑑賞時間を10分を目安にとることを被験者に依頼し実験した場合、概ねどの被験者も4分以上鑑賞していた。実験開始当初は鑑賞が義務的であり鑑賞ではなく、観察に近い発言が多くみられた。しかし、徐々に慣れてゆき素直な想いが吐かれるようになった。

美術館の解説と着目点解説では面白ポイントの数に差があったとは言えなかった。鑑賞時間がのびたことにより、着目点の発見は多くなった。どの被験者も全体のイメージに対する発言だけでなく、細部のパーツへの発言がみられた。着目点解説では、解説に主観や提案を盛り込んだ押しつけに感じる人もおり、あくまで一意見ではあったが見方、感じ方の強制と捉えられる場合もある。そのため、主観は控え、提案はあくまで関連情報を調べることを促す程度に留める必要がある。

また、美術をわからないと感ずること、絵を描くことが苦手である、美術熟練者による知識のマウントなどから、美術初心者には美術に対し、ネガティブイメージが付き纏っている場合がある。それらを踏まえ、美術初心者に対する鑑賞支援には、美術の美しさ以外の価値観の提示や美術初心者のコンプレックスに対するフォローが必要と考える。

第 6 章

考 察

6.1. 研究全体の考察

調査や実験を行ってきた結果、美術初心者は美術を理解できない・わからないと感じており、美術を理解できない自身にコンプレックスがあることがわかった。しかし、その一方でわからないので知りたいという欲求があることもわかった。そのため、美術初心者の作品への疑問に応える解説が必要であった。また、美術初心者へ伝える工夫としてより噛み砕いた表現や、図などを使用しわかりやすく伝える必要があった。

美術初心者自身のオリジナルの解釈をもったり、わからないことを逆にとり、想像し楽しむ様子が見られた。また、美術初心者では美術館に行く頻度が半年に1回以下の場合もあり、教科書に載っている難しい美術のイメージ止まっているような場合もあった。そのようなほとんど鑑賞経験ないような人であっても、美術を継続的に鑑賞することで自分の好みの把握に繋がったり、好感を持つ作品に出会っていた。

また、調査や実験を実際の美術館、オンライン、紙ベースの媒体と変えていった。実際の美術館では筆跡が克明に見えること、作品自体の大きさを感じる、画材の匂いを感じられることが特徴であり、その点に関する発言が多かった。オンラインでは実物では見えないことを見えるくらいズームして鑑賞をできたり、自宅で自分のペースで鑑賞できることが好評であった。紙ベースの媒体では、部屋に美術が存在しても大きな違和感はなく、日常生活に美術を取り入れるハードルは低かった。それぞれの長所・短所があり、最終的には複数の媒体で鑑賞することが望ましいと考える。

日めくりカレンダーという媒体を使用することで、継続して美術鑑賞をすることが無理なく行えた。また、美術作品を毎日鑑賞することで、美術を見慣れ、抵抗感を減らすことができた。

解説は初心者が知りたかった疑問にある程度応え、その結果美術はわからないという、段階から少しステップアップできた。

第 7 章

結 論

現在、幅広い層の人が美術を知りたいと思っており、それに伴い鑑賞支援も数多く生まれた。オンラインでアクセスできる美術の情報も増え、オンラインならではの利点を生かしたサービスも登場している。

しかし、これらの解説は美術熟練者が制作しているため、美術初心者に知りたい情報にアクセスできない場合や、解説に美術熟練者の美術に対する当たり前が盛り込まれていたため、美術初心者がさらにわからないということがあった。

そのため、美術熟練者の美術に対する当たり前について検討を行い、美術初心者が一から知ることのできる鑑賞支援が必要であった。その点において本研究では美術初心者に寄り添ったアプローチができたのではないかと考える。また、継続して鑑賞することで美術初心者が抱えていた美術は苦手、美術は自分には理解できないという思い込みから、美術を見慣れることでわからないこともあるけれど、それほど抵抗感のない状態になった。

美術作品の面白いところを見つけるには、初心者が見つけることの難しい着目点の提示と作品細部まで鑑賞した上で、鑑賞時間が増加するが必要だと言える。

美術への抵抗感を減らすには、美術作品を継続的に鑑賞することで見慣れることと、初心者でも理解しやすい解説が必要だと言える。

今後の展開として解説のジャンルを分類し、読むことのできる範囲を調節できるようにするということが考えられる。また、作品にタグ付けを行い、好みに応じた AI による作品選定で、個人の嗜好に寄り添うといったことが考えられる。文章では意図が伝わりにくい面もあり関連画像や関連情報の提示を行っていく必要がある。

謝 辞

本論文の執筆にあたり、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の加藤朗教授、副査の山岡潤一専任講師、佐藤千尋専任講師から様々な助言、ご指導をいただきました。心から感謝申し上げます。

中でも、加藤朗教授からは研究を行う上での心構えから、研究の方向性について様々な助言やご指導をいただきました。教授の言葉にいつも励まされ、助けられました。心から感謝申し上げます。

また、研究の方向性について共に考え、多くの提案やコメントを下された慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 Network Media Project の、砂原秀樹教授、山内正人特任講師（現 iU 情報経営イノベーション専門職大学講師）およびその他のメンバーに感謝申し上げます。

本研究において、多くの被験者の方には実験に参加して頂き、データを提供して頂きました。これがなければ、この論文は成立しなかったわけで、深く感謝致します。

そして、大学院進学にあたり、多大な支援をしてくださった母に感謝申し上げます。

この研究に関わってくださった皆様、ありがとうございました。微力ながら、この研究が私が愛する美術の普及の一助になれば幸いです。

参 考 文 献

- [1] 橋爪 勇介. 「アートに正解はない」東京国立近代美術館がビジネスパーソン向けの対話鑑賞プログラムを行う理由. 美術手帖 <https://bijutsutecho.com/magazine/interview/19984>, 2019. 2021 年 1 月閲覧.
- [2] 武蔵野美術大学 美術館 図書館. 近代椅子コレクション ムサビのイス 3D. <https://mauml.musabi.ac.jp/news/6271/>, 2018. 2021 年 1 月閲覧.
- [3] Google. Google Arts & Culture. <https://artsandculture.google.com/>.
- [4] 独立行政法人 国立美術館. キャンパスメンバーズ. <https://www.campusmembers.jp/>, 2020. 2021 年 1 月閲覧.
- [5] 美術出版社. 美術手帖. <https://bijutsutecho.com/>, 2018. 2021 年 1 月閲覧.
- [6] 中野 京子. 怖い絵. 朝日出版社, 2007. ISBN 978-4255003993.
- [7] 古川 幹夫. 特別展「怖い絵」展. <https://www.museum.or.jp/report/978>, 2016. 2021 年 1 月閲覧.
- [8] 山口 周. 世界のエリートはなぜ「美意識」を鍛えるのか? 光文社, 2017. ISBN 978-4334039967.
- [9] PR TIMES. 17万部突破のベストセラーが待望の漫画化! 『マンガと図解でわかる世界のエリートはなぜ「美意識」を鍛えるのか?』が6月17日(水)発売. <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000421.000021468.html>, 2020. 2021 年 1 月閲覧.

- [10] 一般社団法人美術検定協会. 美術検定. <https://www.bijutsukentei.com/>. 2021 年 1 月閲覧.
- [11] 美術出版社.
- [12] 任天堂. あつまれ動物の森. <https://www.nintendo.co.jp/switch/acbaa/>.
- [13] The Metropolitan Museum of Art. Own a Van Gogh – in Animal Crossing, with The Met’s New Share Tool. <https://www.metmuseum.org/blogs/collection-insights/2020/animal-crossing-new-horizons-qr-code>.
- [14] DMM. 刀剣乱舞. <https://www.dmm.com/netgame/feature/tohken.html>, 2015. 2021 年 1 月閲覧.
- [15] DMM. 刀剣乱舞 本丸博 2020. <https://honmaruhaku2020.jp/summary/>, 2020. 2021 年 1 月閲覧.
- [16] 滋賀県立近代美術館. アートゲームとは何か. https://www.shiga-kinbi.jp/?page_id=146.
- [17] 平田健生. 美術鑑賞支援教材「アートゲーム・ボックス」の制作とその成果. Technical report, 滋賀県立近代美術館研究紀要, 2006.
- [18] 阿部明日香. 「西洋絵画のイメージ」普及と日本のカレンダー. フランス文化研究, 獨協大学, 2016.
- [19] 岡本辰夫, 小山嘉紀, 松田敏之, 池田隼, 古川文子, 横田一正. 美術作品の素材要素検索による興味喚起と鑑賞を支援するパーツミュージアムの開発と評価. 日本データベース学会論文誌, Vol. 7, No. 4, 2009.
- [20] 大高 真由 and 加藤 朗 and 山内 正人 and 砂原 秀樹. 美術初心者のための美術鑑賞補助システム. マルチメディア, 分散, 協調とモバイル (DICOMO2020) シンポジウム 予稿集, pp. pp.1172–1177. 情報処理学会, 2020.
- [21] Google. 国立西洋美術館. <https://artsandculture.google.com/partner/the-national-museum-of-western-art>.

- [22] 国立西洋美術館. 常設展. https://collection.nmwa.go.jp/artizeweb/search_6_areaart.php?area.location=9. 2020年9月アクセス.
- [23] Defendente Ferrari. Adoration of the Magi. <http://www.getty.edu/art/collection/objects/639/defendente-ferrari-adoration-of-the-magi-italian-about-1520/>, 1520. The Getty Center and Villa.
- [24] Ferdinando de' Medici. Grand prince of tuscany. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/208149>, 1680–1682. The Metropolitan Museum of Art.
- [25] The Toilette of Venus.
- [26] Suzuki Harunobu. Ike Bana (Flower Arrangement) in the Ike-no-bo Style. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/54542>, 1765. The Metropolitan Museum of Art.
- [27] Vincent van Gogh. Self-Portrait as a Painter. <https://www.vangoghmuseum.nl/en/collection/s0022V1962>, 1887–1888. Van Gogh Museum Amsterdam.
- [28] Franciska Clausen. The Screw. <https://www.smk.dk/en/highlight/the-screw-1926-28/>, 1926–1928. Statens Museum for Kunst.
- [29] Johannes Vermeer. Allegory of the Catholic Faith. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437877>, 1670-1672. The Metropolitan Museum of Art.
- [30] unknown. Fire-flame Cooking Vessel (Ka'en Doki). <https://www.clevelandart.org/art/1984.68>, Japan, Jōmon period. The Cleveland Museum of Art.
- [31] Utagawa Hiroshige. “Minowa, Kanasugi at Mikawashima,” from the series One Hundred Famous Views of Edo. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/36542>, 1857. The Metropolitan Museum of Art.

- [32] Giacomo Ceruti. An Old Man with a Dog. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/828497>, 1740s. The Metropolitan Museum of Art.
- [33] Paul Gauguin. Ia Orana Maria. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/438821>, 1891. The Metropolitan Museum of Art.
- [34] Albert Mertz. Anamorphoser. <https://www.smk.dk/en/highlight/anamorphoser-1979-84/>, 1979–84. Statens Museum for Kunst.
- [35] Abraham van Beyeren. Silver Wine Jug, Ham, and Fruit. <https://www.clevelandart.org/art/1960.80>, 1660–1666. The Cleveland Museum of Art.
- [36] Utagawa Kunisada. Red. <https://collections.lacma.org/node/191960>, 1847–1852. Los Angeles County Museum of Art.
- [37] Alberto Pasini.
- [38] Johannes Vermeer. Girl with a pearl earring. <https://www.mauritshuis.nl/en/explore/the-collection/artworks/girl-with-a-pearl-earring-670/>, 1665. Mauritshuis.
- [39] Berthe Morisot. Woman at her toilette. <https://www.artic.edu/artworks/11723/woman-at-her-toilette>, 1880. Art Institute Chicago.
- [40] Los Angeles County Museum of Art. Rōben falls at mt. Ōyama. <https://collections.lacma.org/node/211007>. Los Angeles County Museum of Art.
- [41] Auguste Renoir. Two young girls at the piano. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/459112>, 1892. The Metropolitan Museum of Art.
- [42] Henri Rousseau. The dream. <https://www.moma.org/collection/works/79277>, 1910. The Museum of Modern Art.

- [43] Piet Mondrian. Broadway boogie woogie. <https://www.moma.org/collection/works/78682>, 1942–1943. The Museum of Modern Art.
- [44] Georges Seurat. A sunday on la grande jatte. <https://www.artic.edu/artworks/27992>, 1884. Art Institute Chicago.
- [45] Andrea del Verrocchio and Leonardo da Vinci. Battesimo di cristo. <https://www.uffizi.it/opere/verrocchio-leonardo-battesimo-di-cristo>, 1470–1475. The Uffizi Galleries.
- [46] Edward Hopper. Nighthawks. <https://www.artic.edu/artworks/111628/>, 1942. Art Institute Chicago.
- [47] 歌川国芳. 相馬の古内裏. https://www.fujibi.or.jp/our-collection/profile-of-works.html?work_id=9164, 1845–1846. 東京富士美術館.
- [48] Edvard Munch. Skrik. <https://www.nasjonalmuseet.no/samlingen/objekt/NG.M.00939>, 1893. The National Museum.
- [49] Almond Blossom. Vincent van gogh. <https://www.vangoghmuseum.nl/en/collection/s0176V1962>, 1890. Van Gogh Museum.
- [50] Francisco de Goya y Lucientes. Saturno. <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/saturno/18110a75-b0e7-430c-bc73-2a4d55893bd6>, 1820–1823. Museo Nacional Del Prado.
- [51] Bt Sir John Everett Millais. Ophelia. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/millais-ophelia-n01506>, 1851–1852. Tate gallery.
- [52] Sandro Botticelli. La primavera. <https://www.uffizi.it/opere/botticelli-primavera>, 1480. The Uffizi Galleries.
- [53] 葛飾北斎. 『諸国瀧廻り』より 相州大山ろうべんの瀧. <http://hanga-museum.jp/collectionimage/list030>, 1833. 町田市立国際版画美術館.

- [54] 滝澤 秀保 監修. 1日1ページで世界の名画がわかる 366日の西洋美術. 三才ブックス, 2019. ISBN 978-4866731353.
- [55] 川瀬 佑介 監修、にしうら染 イラスト. まんがで教養 はじめての西洋絵画. 朝日新聞出版, 2019. ISBN 978-4023332966.
- [56] 原田 マハ. たゆたえども沈まず. 幻冬舎, 2017. ISBN 978-4344031944.

付 録

付録 A

評価実験のフィードバック

ここでは、第5章で示した日めくりカレンダーを用いた評価実験に関する、被験者からのフィードバックを掲載する。

A.1. 真珠の耳飾りの少女

美術館解説グループ

被験者 A 12月1日 10時40分 鑑賞時間 6:30

ターバン、目、真珠、口と言ったパーツへの感想。ターバン、真珠を印象的に感じた。目を綺麗だと感じる。口が開いているところに惹かれる。青色を美しく感じた。

被験者 B 12月4日 10時50分 鑑賞時間 8:43

作者フェルメールの他の作品への言及。言及から察するにレースを編む女について述べており、その絵との比較し、この真珠の耳飾りの少女は自分から見ようとする絵ではないと述べる。題名の真珠はあまり印象的ではないと感じる。目、鼻、唇、布を印象的に感じる。布、唇、陰影、コントラスト、光の当て方に関する言及。作者の理想の絵ではないかと考える。現代アートとの繋がりをを感じる。緻密さを感じる。

被験者 C 12月7日 6時30分 鑑賞時間 5:58

背景は黒だったかなという違和感。背景は部屋の中だと思っていた。描かれた時代、少女の顔、人種について、振り返る動作に対して言及。

被験者 D 12月3日 4時28分 鑑賞時間 6:44

女性のポーズへの疑問。色の境目がはっきりした印象。布、肌の影の付け方比較。ターバンの青は好き。ピアス、唇、目、口の感想。服に対し、チマチョゴリっぽさを感じる。女性はどんな人物かについて言及。描き方、絵具の種類について想像する。作者の人の顔に対する情熱に関心する。絵の見せ方に対する言及。幻想的だが、リアルな感じもする。

被験者 E 12月17日 9時42分 鑑賞時間 9:57

黒い背景なので、少女が際立つ。原色ではないのが良い。架空の人物にしてはリアル。作者はなぜ、この少女を描いたのか考える。少女の属性について言及。眉毛がないのが疑問。光の当たり方、服のしわ、真珠、首、顔の向きについて言及。普段、美術館で10分で留まるってことないよな。

着目点解説グループ

被験者 V 12月2日 11時00分 鑑賞時間 4:32

解説のオリエンタルな女性というのは意味がわからない。背景が真っ暗だと白い肌が映えていいのかもしれないと感じる。真珠大きいと耳が取れそうを感じる。顔は上手だが、ターバンは雑に感じた。思っていたより、背景が黒く感じた。短い解説はいいなと思った。普段、美術館の絵画の横にある長い解説は読む気にならない。

被験者 W 12月3日 12時15分 鑑賞時間 3:18

絵の中の女性が見ているものが気になる。眉毛がない、ターバンについて言及。女性がどういう人か疑問。女性のいる空間に疑問。

被験者 X 12月4日 16時49分 鑑賞時間 6:17

美術作品と言われたら、一番最初に思い浮かぶ。友人がフェルメールには特徴的な絵のタッチがあると言っていたのを思い出す。黄色と青の組み合わせが好き。絵を描けない私からしたら、影の入れ方、立体感がすごい。この絵が有名な理由って何か疑問。唇、眉毛がない顔についての言及。背景がシンプルなことにより、印象的で鮮明に覚えられる。

被験者 Y 12月14日 11時05分 鑑賞時間 7:41

目の立体感に目が行く。全体としては青と黄土色に目が行く。描かれた真珠に真珠らしさをあまり感じない。人種を考察する。作者の好みの女性なのかもしれないと想像。服の質感が紙に見えてくる。目、真珠、唇の三角形の構図。名画というのは惹きつけるものがあって、ずっといろいろ考えてしまうのだろうと思う。モナリザもそうだけど、研究されて作られてるのだろうか。眉毛、背景、陰影、服の質感、真珠の写り込み、表情についての言及。美術館に行った時に感じたのは、自分の気分によって、美術品の感じ方は大きく変わるとのこと。怒ってるとか、泣いている顔に見えるとか、自分を映す鏡みたいな感じなのかもしれない。

被験者 Z 12月6日 11時40分 鑑賞時間 7:00

中学生の時に初めて見た時に、自分でも描けそうって言ってみんなに笑われたのを今思い出した。私は解説に同意できない。確かに、普段の生活でこのピアスをつけていたらすぐ片耳なくしそうだなどという印象。たまに美術館に行くのですが、一つ一つの作品を10分間ぐらい見ると言ったことをしないので、作品が綺麗なのはわかるが、思うことや心が洗われるとか元気が出るとか、そういう気持ちは特に湧かない。ターバン、唇、髪に関する言及。初めて一人暮らしをしているので、家にいると孤独なシーンも多いので、起きて家に少女がいる、人を感じられるって思ったら、寂しさは和らぐかもしれない。時代背景、作者の意図が気になる。

A.2. 化粧をする後ろ向きの若い娘

美術館解説グループ

被験者 A 12月2日 14時40分 鑑賞時間 5:36

絵のモデルの女性への想像。絵に対し落ち着きを感じ、部屋の壁にかけても邪魔にならないと感じる。衣装のレース、ガラスのポット、薔薇の花、肌、髪の毛を綺麗と感じる。作者のベルトモリゾを知らなかったが、女性らしさを感じる。

被験者 B 12月5日 15時08分 鑑賞時間 6:43

印象派全体のイメージはぼやけている絵のイメージ。この絵は印象派と写実の中間のよ
うに感じる。服の色使いに関し、絵をあまり描かない自分からしたらすごいと言及。
モネと比較しキラキラさ、鮮やかさを感じない。実物と印刷で印象で異なるため、実際
に見たい。色使いは好みではない。雨の日に合いそうと感じる。晴れの日には別の絵を置き
たい。

被験者 C 12月8日 9時02分 鑑賞時間 4:25

初めて見る絵。初めてきく作家。バレリーナに見える。シーンの想像。ドレス、チョー
カー、鏡、パウダーパフ、顔の色、構図への言及。壁の模様、余白が気になる。

被験者 D 12月4日 2時22分 鑑賞時間 5:35

曖昧な表現を感じる。曖昧だが、ある程度モチーフがわかる。右上のモチーフに目がい
く。色合いへの言及。鏡と柱の境界線の曖昧さが気になる。

被験者 E 12月18日 13時56分 鑑賞時間 9:59

肌の感じが綺麗。ラフなタッチな感じがする。シーンについて考察。印象派の絵らしさ
を感じる。人の目に映る様子が絵に反映されているように感じる。女性画家だから綺麗に
見えるのだろうか。描かれた女性は誰なのか考察。セクシーな絵だと思う。

着目点解説グループ

被験者 V 12月4日 11時30分 鑑賞時間 5:48

鏡に関する解説に関して、同意できないと感じた。絵具のタッチが雑を感じる絵に関し
て、良さがわからない。部屋の壁の色の使い方に疑問を感じると共に汚いと感じる。筆の
太さ、肩幅への言及。絵が正確なのかが気になる。絵の価値がわからないと感じる。自分
の感覚と他人の感覚を比べて、他人の感覚が理解できないと感じる。

被験者 W 12月5日 21時10分 鑑賞時間 3:22

色合いが暗めで、悲しい感じがした。解説で記述されているイメージより、ネガティブに

感じる。女性の右側のタッチの意味合いが疑問。

被験者 X 12月6日 11時12分 鑑賞時間 4:01

色の色の入れ方、筆の感じが面白い。一見、シンプルに見えるがいろんな色を使っていて計算されているように見える。はっきりした感じよりかはぼやぼやした、柔らかい感じがする。色の使い方も、くすみカラーみたいな色が入っていておしゃれな感じ。お花と花瓶の描き方もすごく綺麗に感じた。こだわりを感じた。

被験者 Y 12月16日 鑑賞時間 5:18

女性画家って珍しいのかな。油絵は実際に見た方が良いけど、こうやって1枚の絵をじっくり見るのもいい。迫力がある。動きを感じる。生々しさを感じる。化粧品、貴金属の色について言及。服の透明感が面白い。構図、壁のパーズが不思議。壁の様子が主張している。

被験者 Z 12月8日 8時52分 鑑賞時間 3:15

顔が気になる。この状態で化粧するのは難しそう。嫌味を感じる。ドレスとか背景にある水色が好き。座っている位置が不思議。この絵と共に一日過ごしたら違うのかもしれない。

A.3. 『諸国瀧廻り』より 相州大山ろうべんの瀧

美術館解説グループ

被験者 A 12月3日 13時56分 鑑賞時間 6:52

滝、水しぶき、松、雲、小屋、提灯に関しての感想を持つ。人物の動きを面白いと感じる。人物の動きに対する言及。描かれた場所に対し意外性を持つ。

被験者 B 12月7日 15時15分 鑑賞時間 8:19

作者、葛飾北斎について、絵の描かれた年代について検索をする。葛飾北斎は色を多様しないイメージ、模様パターンが特徴的なイメージを持つ。波の表現は葛飾北斎らしさを感じ

じるものの、若さを感じる。この作品はパターンがなく、変わった作品と感じる。色、波に葛飾北斎らしさを感じる。水が目に入る。人が幅広と感じる。

被験者 C 12月9日 6時28分 鑑賞時間 4:11

初めて見る絵。白の使い方、余白の作り方が印象に残る。人工物の直線と自然物にコントラストを感じる。岩の光の捉え方が特徴的。人物はコミカライズされていて、チャーミングな印象。シリーズは何枚あるのか知りたい。

被験者 D 12月5日 鑑賞時間 7:10

日本人の描く絵には水色とか深い青が使われているイメージ。日本と言えば松の木のイメージなのだろうか。家の塀や柵の正確で規則性のある感じが好き。人物の持ち物、建物、へのへのもへじのへの、建造物への言及。人の肌色と岩の色がほぼ同じ色ということに気づく。自然と構造物の差が気になる。細かな装飾が施されているところに目がいく。断層の表現の仕方につっこむ。水しぶきのポツポツが適当に感じた。人物がおじさんのように神秘性を感じない。モチーフの場所に和やかさを感じた。

被験者 E 12月20日 20時02分 鑑賞時間 10:39

漫画のような表現だと感じる。遠近法的には間違っているのに、迫力があるように見える。写実的ではないけど、モチーフがわかる。兼六園で見た建造物を思い出す。この絵の建物の構造が特殊なのではないかと考える。浮世絵は以前は裏紙のような扱いだっただので、捨てられてしまった作品がたくさんあるのだと思う。人の骨格が変わっているが、上手に見える。何の画材で描かれたのだろうか疑問。

着目点解説グループ

被験者 V 12月4日 11時30分 鑑賞時間 5:48

解説の具体的な表現に納得感を感じる。今までの解説にある抽象的でよくわからない表現の解説は納得感がない。美しいと解説には書いてあるが同意できないものの、こういう表現もありだとは思っている。解説の親しみやすさを感じる、という表現は嫌いだ。解説を書いた人との感覚の違いに不快感。雲の描き方は日本昔話風の感じでどこか見たことがあり、良

いと感じる気もする。絵の価値観、良い絵とは何かということの疑問。ふんどし姿の男、記名に関する言及。

被験者 W 12月6日 22時24分 鑑賞時間 4:41

雲、人、滝、山が現実より近く描かれていて、最近のイラストに通じるものを感じた。人の服装が消防の人の服装に見えた。描かれた人がどういう身分の人か気になる。

被験者 X 12月7日 12時56分 鑑賞時間 5:15

美術作品は見慣れていないから、どこに注目すればいいかわからない。西洋の絵と日本の絵の雰囲気は全然違うと感じる。描き方、雰囲気から日本っぽさを感じる。葛飾北斎は水や、青のイメージがある。水飛沫、藁、人に関する言及。人はひょうきんで可愛いと感じる。日本の絵らしさを知っているから、親近感を感じる。海外作品の方が普段鑑賞することが多いが日本の絵は落ち着く。華やかさはないものの、質感の表現が綺麗。

被験者 Y 12月17日 鑑賞時間 6:35

パースが気になる。水の飛沫、水面のグラデーションが面白い。記号化された表現を感じる。技術力を感じる。表情、人の持ち物に関心。滝とわかる範囲での、省略の仕方がすごい。なぜ、この題材を描いたのか気になる。

被験者 Z 12月9日 8時52分 鑑賞時間 3:26

1,2日目より好きかも。綺麗な絵より、こういう日本の絵を見る方が朝の気分にあっていると思った。リアルな感じはないけど、ポップで好き。表情が面白い。絵を見る時の気持ちが幸せなので、絵もよく見えているかもしれない。水の表現がいいなど思った。時代背景が気になってしまう。美術に興味関心を持ってきている感じがあって、楽しくなってきた。

A.4. ピアノに寄る少女たち

美術館解説グループ

被験者 A 12月4日 13時15分 鑑賞時間 4:12

髪の毛、手、服、調度品に関しての感想を持つ。柔らかさを感じる。手前の女の子の髪の毛を特に綺麗と感じる。白いドレスとブルーのリボンの組み合わせを可愛いと感じる。上流階級の雰囲気を感じる。調度品をいい感じだと思う。あたたかさと柔らかさを感じる。

被験者 B 12月8日 17時35分 鑑賞時間 8:51

昨年、横浜美術館で見た覚えがある。実際見た時に癒された記憶がある。横浜美術館の展覧会について思い出す。モネとの比較で、ピアノに寄る少女たちは油絵具の擦った感じと柔らかい輪郭を感じる。展示会場の光の使い方について。実際に見たことがある作品だから、このカレンダーから思い出すことが多い。

被験者 C 12月11日 6時25分 鑑賞時間 4:55

構図、タッチのせいか見たことがあるような感じがする。どのバージョンを見たことがあるのか、確認したい。ピアノを弾く女性のリボンに目がいく。リボンのブルーの色に違和感。ピアノは地味な印象。

被験者 D 12月6日 21時27分 鑑賞時間 7:20

柔らかさを感じた。2人の少女の関係性について考える。楽譜、木の質感、服の質感、影の付け方、ゴム紐、髪の毛、手、ピアノの台のディテール、椅子のディテール、カーテン、ソファに対する感想。右のカーテンの青は好きだが、左のカーテンは理解できない。絵の主役に関する考察。手前と奥のディテールの差について言及。明るさの違いへの言及。ピアノの構造への疑問。

被験者 E 12月27日 12時14分 鑑賞時間 9:07

線が柔らかいので、ふわっとした印象。原色が多いように感じ、他の印象派の作品と違う感じ。時代背景と絵の描かれた背景について言及。カーテンの後ろにある花瓶、登場人物

の家庭、肌の色合いに言及。ルノワールのイメージは紅茶飲んでいますが、みたいなイメージで華やかな印象。

着目点解説グループ

被験者 V 12月6日 9時45分 鑑賞時間 5:57

カーテン、服、ピアノなどほとんどが毛糸で描かれているような質感で毛糸細工みたいな印象。いい感じがする。描き方にユニークさを感じ、自分では描けない絵だと思う。絵の描き方が気になる。解説の髪の色の記事はわかりやすい。しかし、絵の家庭環境に関する記事はよくわからない。頬の赤さが殴られているように思う。花瓶とか楽譜に雑さを感じる。1日目から4日目までで一番好きな絵。

被験者 W 12月7日 16時22分 鑑賞時間 4:39

絵の価値を見ただけではわからない。世の中の人がどこに価値を見出しているのか疑問。解説を見て、歴史を表している部分には少し興味が湧く。昔のヨーロッパの人の暮らしは見てみたい。今まで見た絵の中ではシンプルで親しみやすいと思った。

被験者 X 12月8日 12時33分 鑑賞時間 5:28

メトロポリタン美術館には今年行ったがこの作品は見えていないと思う。メトロポリタン美術館に行った時ルノワールの作品、たくさん写真に撮った記憶がある。色が好き。解説の色が重なっているのが見えますという部分に同意。色の使い方に驚く。カーテン、カーペット、椅子の背もたれ、背景、服、花、ピアノの材質への言及。普段はモノクロが好きだが、絵画はカラフルな方が楽しい。

被験者 Y 12月21日 鑑賞時間 6:21

一番最初に目に入るのは目の輝き。人間の丸みが強調されている感じがする。何層にも色が重なって不思議な立体感が出ているのが良い。手前の女性が引き立つ色を使っていると思う。調度品に時代感を感じる。服、髪柔らかい感じ。なぜ、頬が赤いのか疑問。質感が丁寧に描かれている印象。なぜ、女性の絵を描いたのだろうか疑問。

被験者 Z 12月10日 8時30分 鑑賞時間 4:50

小学生の頃、ピアノを習っていたので家にピアノがあり、そのピアノにこの絵が飾ってあったことを思い出した。フワッと感、艶感、あたたかみがある感じが好き。色の重なりが好き。2人の関係性を考える。自分と重なる部分もある。懐かしさを感じる。母も父もこの絵が好き。

A.5. 夢

美術館解説グループ

被験者 A 12月5日 14時25分 鑑賞 5:13

裸で横たわる人物、月、動物、ライオン、蛇、木の実、植物への感想。幻想的と感じる。静けさを感じる。この絵は以前、目にしたことがある。他にも同じ作者のルソーの眠るジプシー女でもライオンが出てきたことに触れる。

被験者 B 12月9日 20時45分 鑑賞 7:33

絵のシーンについて考える。エキゾチックさを感じる。アフリカの絵ではないかと考える。オリエンタルな感じ、大西洋よりの国のような感じがする。熱帯林、鳥、象、笛を吹く人、女性の髪・肌に関しての言及。作者の思考について考える。

被験者 C 12月13日 8時00分 鑑賞時間 3:56

筆遣いを感じない。今まで見てきた絵の印象と異なる。女性の指差すものがわからず、不思議。何の夢か謎。夢が雑多な感じ。作者の思考の考察。果物にヒントがあるのでは。

被験者 D 12月7日 23時37分 鑑賞時間 5:20

現実にはない絵のデザインと感じる。葉、ライオン、鳥、花、空への言及。暗く、物の判別がつかないと感じる。女性が何に座っているのか、なぜこの場所にソファがあるのか疑問。不気味さや奇妙さを感じた。

被験者 E 1月6日 14時01分 鑑賞時間 9:24

構図がよくありそうな構図だと思った。シダ植物のような植物が生えていて、原生林のようなどころにいるのかなと思った。夢から醒めたときのじとつとした感じ、起きたとき自分がどこにいるのかわからない感じが絵から感じた。画力が未熟な感じの、ルネサンスの絵という感じがした。白い月が森の影から見えているのが、いいなと思った。想像の森を描いているのではないかと思った。仮説として、東西の交流があったから異国風の絵になったのかなと考えた。じめつとした雰囲気を感じた。女性の手の上は何があるのだろうか疑問。自分が描く、イラストの参考にしたい。木の描き分けはきちんとされている印象。自分が散歩した時を思い出す。

着目点解説グループ

被験者 V 12月7日 13時40分 鑑賞時間 4:10

特徴的な絵だと思う。ミッケと言う絵本を連想する。動物を探せと言う感じの絵に感じる。空、ジャングル、象、ミミズ、ライオン、女の人の顔、椅子が置かれている状況に関する言及。思うことはあまりないが、不思議な絵だとは思う。解説がない上に、目に見えて素人の自分にわかる点がないと、困ってしまう。嫌いではないが、好きでもない。

被験者 W 12月8日 22時10分 鑑賞時間 4:41

以前より、現代っぽさを感じる。笛を吹く人に気づく。作者がつけたタイトルの由来が気になる。解説がないので、絵からメッセージ性を感じたりできない。自然と人間が溶け込んでいるのが、作者の理想なのかなと想像。

被験者 X ¹12月17日 19時08分 鑑賞時間 5:05

ニューヨーク近代美術館でこの絵は見てないかもしれない。ディズニーっぽさを感じる。夜だから、絵は暗めだけど、絵のイメージは暗くない。はっきりした感じの絵。動物、植物、人が共生している感じ。誰も傷つかない感じ。葉書にしたら可愛い感じがする。

1 音声データ破損のため、再度の鑑賞での記録を掲載している

被験者 Y 12月21日 鑑賞時間 6:21

一番最初に目に入るのは目の輝き。人間の丸みが強調されている感じがする。何層にも色が重なって不思議な立体感が出ているのが良い。手前の女性が引き立つ色を使っていると思う。調度品に時代感を感じる。服、髪柔らかい感じ。なぜ、頬が赤いのか疑問。質感が丁寧に描かれている印象。なぜ、女性の絵を描いたのだろうか疑問。

被験者 Z 12月11日 8時43分 鑑賞時間 4:18

イラストっぽさを感じる。顔を近づけて見ると、動物たちが見えて可愛い。女性が神秘的。絵の中の時間帯について言及。私は知識がないので、絵のジャンルはわからないけど、描き方が気になった。遠目で見ると暗い感じがする。この絵、部屋には飾りたくない。好きか嫌いかでいったら、嫌い。

A.6. ブロードウェイブギウギ

美術館解説グループ

被験者 A 12月6日 15時16分 鑑賞時間 4:06

電車の路線図に似ていると感じる。題名から、絵の情景を想像する。ジャズのリズムの軽快な感じを感じる。解説を読んでもすぐには理解できないと感じる。

被験者 B 12月10日 13時50分 鑑賞時間 4:35

戦争と芸術について。何を描いているかわからないけど、好き。区画図のような感じがする。色によってステップを感じる。共感覚がある人や音楽家の人に見せたい。

被験者 C 12月14日 6時52分 鑑賞時間 3:44

初めて見た作品。ファミコンのバグの画面のように感じる。直線と配色の感じ見たことがある。ブロックをずっと見ていると、赤とグレーが道路で黄色が網に見えるのが面白い。目線が散らばる。

被験者 D 12月9日 1時09分 鑑賞時間 4:46 (8日の分)

地図のように見える。QRコードのようにも見える。色、構図の規則性、ライン、ラインの分割に言及。カオスな印象。絵の意味、作者の意図への疑問。

被験者 E 1月7日 鑑賞時間 10:39

ニューヨークの交差点のように光がジャンプしている感じがする。街の風景を上から見た感じがする。インベーダーゲームとか、パックマンのようにも見える。原色を使って幾何学的な作品を制作するのが流行っていたのかなと思った。好きに絵を描くというイベントに参加したときのことを思い出した。色面の配置が良いバランスになっているのではないかと思った。東京は意外と自然があると思うのですが、それを踏まえるとニューヨークを描いたこの作品の白い部分は公園のように見えてきた。実際の地図と対応しているところがあると思うので、見比べてみたい。解説を読み、第二次世界大戦を踏まえて言及。黄色が中心なのが面白い。

着目点解説グループ

被験者 V 12月8日 10時40分 鑑賞時間 5:46

変わった絵だと思う。色、形への言及。解説を読む前に自分で想像し、後から解説を読んで答えあわせをする。テトリスみたいに感じる。直角な感じにより、地図のような感じがし、京都とか、アメリカのストリートのような感じがする。両端と真ん中の濃い部分に目がいく。解説にある、有名なコンポジションシリーズがわからないため、検索をする。コンポジションシリーズはステンドグラスのようだと思う。画質の問題かもしれないが、ブロードウェイギウギの方が色がくすんでみえる。ジャズに関してと作者が伝えたいことがわからない。地図上で見たニューヨークってこんな感じなのかなと想像。

被験者 W 12月9日 15時39分 鑑賞時間 3:47

CANVAS(法人)の色に似ている。上から見た街の様子みたいな感じ。作者の心情を想像。解説にある、コンポジションシリーズがわからない。

被験者 X 12月10日 12時49分 鑑賞時間 6:19

ニューヨーク近代美術館なので、もしかたら実物を見たかもしれない。解説にある、有名なコンポジションシリーズがわからない。コンポジションシリーズを調べると、知っていた。違いを感じ、なぜ作風が変化したのか疑問に思う。街並みを想像。ニューヨークもジャズもポップな色のイメージはなかったが、作者の明るい心情が反映されているのではないかと考察。ミッフィーの世界みたいな色使い。何を感じたか問われると難しい。抽象的な絵は詳細な解説がないと難しい。四角形の意味がわからない。知っている作品と同じ作者だと思うと記憶に残りやすいと思った。

被験者 Y 12月21日 鑑賞時間 6:21

一番最初に目に入るのは目の輝き。人間の丸みが強調されている感じがする。何層にも色が重なって不思議な立体感が出ているのが良い。手前の女性が引き立つ色を使っていると思う。調度品に時代感を感じる。服、髪柔らかい感じ。なぜ、頬が赤いのか疑問。質感が丁寧に描かれている印象。なぜ、女性の絵を描いたのだろうか疑問。

被験者 Z 12月14日 鑑賞時間 4:24

ポップな色が可愛い。四角形で心情を表現しているのが面白い。色の組み合わせが面白い。モールス信号っぽさを感じる。線が脈、四角がたくさんある部分は爆発する感じ。作者の心の興奮ではないかと考察。

A.7. グランド・ジャット島の日曜日の午後

美術館解説グループ

被験者 A 12月7日 15時17分 鑑賞時間 5:21

絵の中の人の服装、点描、表情、犬、芝生で寝る人、木、水の感想。題名は忘れていたが、見たことがあると思った。グランドジャット島という場所への疑問。独特な感じがした。

被験者 B 12月11日 22時05分 鑑賞時間 7:37

写真のような雰囲気を感じる。マスクングをしてブラッシングで描かれたように感じる。

不思議な絵と感じる。手作業であれば恐ろしい。テキスタイルっぽさを感じる。手触りを想像する。画材に関する考察。不気味ではないけど、不思議なエネルギーを感じる。あたたかさ、騒々しさは主役ではない。

被験者 C 12月15日 6時58分 鑑賞時間 4:45

この作者の絵は見たことがあるが、細部まで見たことがなかった。木、杵、人、影について言及。何のために絵のだろうか、疑問。表情が描かれていないのが面白い。静けさと圧を感じた。少し、調べて見ようと思う。

被験者 D 12月9日 23時20分 鑑賞時間 5:22

夢と似た感じ。タッチがノイズかかっていると感じる。岸辺の人数に疑問。動物がわかりにくい。色使いは好き。湖の色は空に近く好き。明暗がはっきりしていると感じる。木、人、手前の人への言及。ブラシで描いたような感じがする。作者の描いた状況について言及。表情があまり見えないことでの怖さ。

被験者 E 1月10日 15時12分 鑑賞時間 11:32

綺麗な感じ。写実ではなく記号的な描かれ方に感じた。ブラシで一髪で描いている感じがする。遠近感に違和感があるのが気になる。絵の中の人の服装で出歩くのは大変そう。実家の近くの大きな沼のほとりで休日を過ごす人々の光景を思い出す。昼下がりの雰囲気を感じる。芝生の色とか影の様子から季節感を感じる。おじさん、貴婦人、ラッパを吹く人、犬、木について言及。

着目点解説グループ

被験者 V 12月9日 11時16分 鑑賞時間 8:57

変わった絵が多いような気がする。点描に感心。混色を避ける理由はわかるが、点描で描くと鮮やかで明るい画面になる理由がわからない。わざわざ点描で描く理由がわからないと思う。解説の根拠に疑問を抱く。作品を制作する芸術家は色彩心理学や数学的なことを勉強しておらず、直感で描いていると思っている。解説を書く研究者は絵の意味を後付けしているのではないかと思う。解説の根拠がわからない部分が好きじゃない。解説にある

が、枠をつけただけで、作者がすごく研究したと言えるのか疑問。有名な絵には美術初心者である自分にはわからない、その絵を美しくみせるための要素がたくさん描かれていると思うが、その工夫されている部分を自分は理解できないと感じる。

被験者 W 12月10日 9時21分 鑑賞時間 5:32

木の葉の部分の描き方が面白く、印象的。グランド・ジャット島に行ってみたい。

被験者 X 12月11日 22時39分 鑑賞時間 4:45

点で描かれていることへの驚き。描く時間がかかりそうだと思う。木、葉先、色の使い方、人、船、水に浮いている草に感心。色がたくさん使われているが、白い部分が印象的でメリハリを与えている感じる。白があるから明るいと思う。枠も言われないと気づかないけれど、ちゃんと点で描かれているところに感心。シンプルに見えるが、細かい絵で描くのが大変そうだと思う。

被験者 Y 12月29日 鑑賞時間 6:53

画面が小さいので、点描感があまりわからない。光と影がわかりやすく描かれている。手前の婦人、男性、女の子、たたずむ人々、犬、猿、船、葉について言及。時代感に興味があった。立体感、奥行きを感じるのが良い。のんびりした感じが印象的。計算された美に近い。

被験者 Z 12月15日 8時30分 鑑賞時間 4:24

モザイクのようなぼかした感じが面白い。近くと遠くで見ると印象が違う。点の色に驚きを感じる。何で描かれているのか気になる。長閑だけどエレガントさを感じる。絵の中の子供の服が好き。

A.8. キリストの洗礼

美術館解説グループ

被験者 A 12月8日 17時39分 鑑賞時間 3:01

シーンについて想像。解説を読み複数人で描いていることに気づく。キリスト教がわから

ないため、絵を理解できないと感じる。左手の植物が変わった形をしていると感じる。

被験者 B 12月12日 23時25分 鑑賞時間 4:33

登場人物の確認。好みとしては普通。ダヴィンチは筋肉と水の表面を描くのがうまい。木とか岩はぼやけている感じがする。布のメッセージが気になる。師匠と弟子の共同制作は知っていたが、認識が異なっていた。宗教画をもっと知ってたわかると思う。

被験者 C 12月18日 6時58分 鑑賞時間 3:06 自宅外

使い古されたポーズなのだろうか。洗礼のシーンとしては印象に残っていないシーン。キリストの上の輪の模様に対し、疑問。洗礼の場面が想像しにくい、違和感。

被験者 D 12月11日 23時30分 鑑賞時間 7:16

天使、遠近法、人の肌、膝小僧、ふくらはぎ、ヨハネのマント、レンガの影へ、道の石、手の皮の筋の言及。繊細さを感じる。植物の成長の仕方に疑問を抱く。空の描き方、色の使い方に疑問。天使たちが他と違うということがわかる。天使のむいている方向がわからなく、何を見ているのか疑問。体の構造の描き方にリアルさを感じる。左の天使たちだけで一つの絵画になると感じた。

被験者 E 1月10日 21時24分 鑑賞時間 10:13

キリストがトランクスを履いているように見える。他の登場人物と比べてキリストの表情がしょぼくしてみえる。別の宗教画家の絵はスタイリッシュな感じだけど、この絵は人間らしさを感じる。写実的だけど、まだ平面にとらわれているようにみえる。空の色が、不思議にみえるけどくすんでいるからかもしれない。ダヴィンチだから骨格がきちんと描かれている感じがする。天使、水について言及。パレスチナの風景を想像で描いているならすごい。キリストがロックのボーカルにみえる。

着目点解説グループ

被験者 V 12月10日 10時14分 鑑賞時間 14:28

この作品は見たことがある。筆跡が感じられない。左側のヤシの木の葉は別の人が描い

たように見え、気に入らない部分。解説には誰がどの部分を描いたか答えは書いていないが、検索するとダヴィンチが描いた部分わかるのか疑問。ダヴィンチが描いた部分を予想する。目について、いいなと思うのは水の波紋、左側の天使の服の影。好きじゃないのは、ヤシの木の葉の部分。検索し答え合わせをする。イエスの体の陰影が上手い。素人が見えても少し上手いと思う。師匠と弟子が2人で描いた絵で、どの部分を師匠が描いて、どの部分を弟子が当てるゲームだと考えると楽しい。

被験者 W 12月11日 11時38分 鑑賞時間 5:24

ダヴィンチがどこを書いたのかわからない。絵に描かれた人の頭の上にあるものがわからない。鳥の意味は何だろう。キリスト教について知っていれば面白いような気がする。近くの岩のタッチと背景の絵のタッチ、左の天使が違うように見える。時代と描き方の関係は少し知りたいと思う。

被験者 X 12月12日 15時21分 鑑賞時間 8:20

服の質感、シワ、影、天使、男性のピンクの布、左にある植物、奥の風景、白い鳩、場所に関する言及。絵のシーンについて習った気がし、覚えているのは、人の上にある、金色の輪は聖人に描く円盤だというのは覚えている。みんな神聖な人なんだけど、金色の輪がついている人とか、ついていない人がいる絵を見たことがある。勉強したのに忘れてしまったので、もったいないと思う。聖人について検索し自分が覚えている知識と照らし合わせる。描いている人が違うから、ぼやけているところと、くっきりしているがあるのかと納得する。白い鳩をみると、キリスト教のイメージがある。見慣れた宗教の絵だなという感じ。

被験者 Y 12月30日 鑑賞時間 6:53

解説のヴェロッキオがダヴィンチの絵を見て筆を折ったエピソードに驚く。キリストと天使で立体感が違うかもしれない。上から手が出ているところが面白い。木、水、背景に言及。ダヴィンチが描いたところを考える。シーンについて想像。宗教画って興味なかったけどこうして見ると面白かったりする。

被験者 Z 12月16日 9時00分 鑑賞時間 2:39

美術の教科書で見たことがある。いろいろな人が描いているのに、一体感を感じた。ダヴィンチが描いたところを探す。この絵はあまり好きではない。毎日絵を見ていると絵の感じ方が変わってきた。

A.9. ナイトホークス

美術館解説グループ

被験者 A 12月9日 16時04分 鑑賞時間 3:22

描かれた店、時間への言及。深夜な感じがする。

被験者 B 12月15日 22時40分 鑑賞時間 8:25

店の入り口、人、ガラスについて言及。光源の方向、光の強さについて考える。バーのデザインに対し、異質さを感じる。表現する言葉があまりない、フィクションだと思った。感じた違和感に関して言及。現実的にはこの建物の構造は破綻しているのではないかと思う。宇宙船っぽさを感じた。

被験者 C 12月19日 4時53分 鑑賞時間 2:19

写実的な感じ。映画のワンシーンのような感じ。光が印象的。

被験者 D 12月12日 23時48分 鑑賞時間 6:01

ガラスの表現の仕方が綺麗だし違和感がないと感じた。暗い青から藍色の暗い感じが好き。スーツの青の寒色とガラスの背景の寒色の色分けに関心。店員が日本料理店の人みたいに感じた。少し寂しい感じが絵から伝わってくる。寒色が多く使われているせいもあり、暗いイメージが先行している。

被験者 E 1月11日 9時55分 鑑賞時間 10:09

海外の映画とかでよく出てきそう。色使い的に、室内は黄色みがかっていて、外は緑とか、水色みたいな感じになっていて海外映画でよく見る色使い。映画のワンシーンを切り

取ったみたい。バーカウンターのなのに店内が明るいので、牛丼屋さんスタイルにみえる。ガラス張だと、落ち着かなそう。日本だと深夜食堂みたいなものだろうか。中の空間を見せるために空想のお店を描いているのだろうかと思った。古い絵だけど、この絵は登場人物の様子や心情が想像できるので共感できる。ビールサーバー、カウンターの素材について言及。

着目点解説グループ

被験者 V 12月11日 13時00分 鑑賞時間 5:28

日めくりカレンダーで選定された絵はタイプの違う絵が多い気がする。解説読む前は作者がこの絵を描きたいと思った理由がわからなかった。絵の評価基準は何かわからないが、技術的な話だけじゃないということはわかる。客観的な価値をつけるから、絵の評価基準がわからなくなるかもしれない。全面ガラス張りになっていて、丸見えのところでも食事していることに疑問。題名の意味に疑問。

被験者 W 12月12日 17時02分 3:08

お洒落な感じ。解説からはネガティブな印象を受けるが、昔の都市の雰囲気が出ていて行ってみたいと思った。お店のマスターが日本人の寿司職人みたいでよくわからないと思った。

被験者 X 12月13日 12時21分 鑑賞時間 5:24

鮮やかさを感じる。女の人の表情が見えず、言われてみれば不気味かもしれないと思う。都会の孤独と解説にはあるが、それほど寂しい絵には見えなかった。人工的な明るさで、これまで見てきた絵とは全然違う印象を持った。色の使い方、人の帽子、店、ガラス、影と光の部分のコントラスト、床、人、左側のお店のものに対する言及。男の人の背中では寂しい感じがする。

被験者 Y 1月1日 鑑賞時間 4:11

今の街とあまり変わらない、今よりお洒落なイメージ。お店の内装に力が入っていない感じは流行りなのだろうか。丸い窓、ビールのタンク、店員さんの服装とかにこだわりを感じ

じる。構図がバランスがいい感じがする。絵にはいろんな感情があって面白い。作者の意図を考えると楽しい。

被験者 Z 12月17日 鑑賞時間 3:06

色合いがすごく好き。日本の屋台のようなカウンター席がたくさんある場所なのに、素敵な服装の人がいるのが不思議。店員が板前さんっぽいのが不思議。不気味さはあまり感じない。都会の冷たさは感じない。絵の意味はあまり好みではない。絵のタッチ、手法も気になるようになってきた。

A.10. 相馬の古内裏

美術館解説グループ

被験者 A 12月10日 15時02分 鑑賞時間 3:27

鬮、妖怪、人物、着物、動き、色彩に関する感想。この作品をすでに知っていた。同じ作者の他の絵の猫と金魚のモチーフについて言及する。見応えがある絵だと感じ、結構見入ってしまう。

被験者 B 12月16日 鑑賞時間 4:59

餓者鬮はサブカルチャーでも有名。日本画は西洋画より、色を重ねるのではなく、色を分けて表現されている。アニメーションみたいに感じる。西洋画は立体感を表現していて、日本画は境界線や色の違いで分けることで奥行きを表現している違いがある。自分では西洋画のような立体感は描けないから、西洋画を見たときの方が、すごいという感じがある。日本画を見たときには、線を描くだけなら自分にもできそう、模写できそうな感じがする。

被験者 C 12月22日 6時49分 鑑賞時間 5:03

歌川国芳でよく見る作品だと思う。登場人物の行動についての言及。黄色っぽい部分が何なのか疑問。夢の中のような感じだろうか。どんなシーンかわからない、難しい。

被験者 D 12月14日 23時30分 鑑賞時間 6:23

この絵が3枚でできていることに気づく。流れるようなタッチは好き。柵の規則性が気になる。花の模様、瓢箪、人についての言及。色味に明るさを感じる。構図に対し、シンプルさと複雑さを感じる。

被験者 E 1月12日 23時45分 鑑賞時間 10:13

この絵のモチーフはガシャ髑髏ではないだろうか。歌舞伎の舞台にみえる。平家物語がモチーフだろうか。骸骨がリアル。骨のパーツについて言及。肋骨の数を数える。画材は何だろうか気になる。版画の工程が気になる。怖さとかっこよさが同居している。骸骨に立ち向かう人という構図が迫力があって、見ていて楽しい。この時代の人の顔は大体縦長な感じがする。劇画の漫画を最近見ているので、劇画は浮世絵から影響を受けている。

着目点解説グループ

被験者 V 12月12日 11時11分 鑑賞時間 9:52

鬼太郎っぽさを感じる。妖怪が好きだからか、好きな絵だと感じる。現実ではできない、想像上のものを描いているところが好き。描き方に疑問。描き方の雰囲気が違うので、紙を切って貼っているのではないかと考える。年代を感じさせる色と絵の題材がマッチしている。ナイトホークスはわかりにくいと思ったがこれはわかりやすい絵だと思う。骸骨の骨、顔の描写、シーン、女の人への言及。

被験者 W 12月13日 19時22分 鑑賞時間 5:03

何を表しているのかわからない。女性の持ち物は何だろうか疑問。人物の横に名前があるから、舞台だと思う。海外の絵より、シャープな傾向を感じた。屏風のように何枚かの絵を組み合わせているようだ。

被験者 X 12月14日 12時45分 鑑賞時間 4:29

3枚の絵の繋がりに違和感。色が違うのに気づく。骸骨が印象的。骸骨、登場人物が何を意図しているのかわからない。女性の服が綺麗。幕、床の感じが擦っている、味がある感じ。簡単そうだけど、実際難しい。

被験者 Y 1月6日 鑑賞時間 6:18

歌舞伎絵だろうか。かなりリアル。骨ってこの時代、調べ挙げられていたのだろうか疑問。宣伝用の絵だったのだろうか。風景画とか、宗教画でない、エンターテインメント性を感じる。骨の立体感、良い。骨と比べて人間には影が入っていない。真ん中にあるものは何だろうか疑問。パターン化された模様が良い。

被験者 Z 12月18日 鑑賞時間 3:16

解説がないことが寂しい。日本の絵の顔の描き方に疑問。似たような絵を見たことを思い出した。海外の絵と日本の絵を比べると、日本の絵は古典的な印象。骸骨、床、背景、着物に言及。シーンについて言及。

A.11. 叫び

美術館解説グループ

被験者 A 12月11日 16時26分 鑑賞時間 4:11

絵に対し、不安、孤独を感じる。作品に対し、聞いたことのある情報について言及する。印象に残り、忘れられない、インパクトを感じる。

被験者 B 12月18日 20時45分 鑑賞時間 4:50

ムンクが不安症状状態で絵を描いていたことは知っている。アニメとコラボしたのは知っている。芸術としての文脈より、パロディで見ることの方が多い。わかりやすく叫びという感じで、見ていて不安にはならない。ムンクの心情を察する。背景、後ろの人、顔の輪郭に対して言及。不安だったときの絵の方が価値が高いというのは…芸術家とはそういうものだろうか。

被験者 C 12月23日 6時49分 鑑賞時間 5:12

よくパロディで見る。叫びは何に対して叫んでいるのか、見えない。悲鳴にも驚きにも見える。ムンクは他の作品が印象的で好き。ムンクは日常の中の違和感を表現するのか上手いと思う。ムンクの作品を実際に見たときのことを思い出す。

被験者 D 12月15日 11時45分 鑑賞時間 5:55

曲線が重視されているように思う。評価されている絵は完璧ではないと思う。後ろの人に疑問。何を思って描いたのだろうか。理解できそうにない。なぜ、有名なのか、理解できない。青は好き。橋、登場人物、色使いに言及。

被験者 E 1月14日 23時35分 鑑賞時間 10:56

よく見ると叫んでいる人の後ろに、2人組の人がいる。描き方は大胆に描かれていて、橋以外は輪郭がぼやけている印象。モチーフの境目がわかりにくい。遠近感もあるような感じで、色使いもダークで人を不安にさせる描き方だと思った。叫ぶ人は体をくねらせている。人が本当に叫ぶ時にどんな顔をするのだろうか想像する。この叫ぶ人は何かが絶望に変わったことと、目の前で見ることが信じられないという両方の感情があるのではないだろうか。叫ぶ人が見たものは描かれていないけど、夕暮れの環境だったからこそ、見る人を不安にさせるのではないだろうか。顔がアイコン、記号っぽさを感じる。顔のパーツが薄ら見えているのが、不安を誘う。

着目点解説グループ

被験者 V 12月13日 11時56分 鑑賞時間 10:36 解説を読む前に思ったのは、自分が嫌いなタイプの自分が描けると思える稚拙な絵。今までにも同じ理由で嫌いな絵があったなど以前の絵を確認する。叫びという題名と、真ん中の人、背景のうねうねした海、空は好き。タイトルが叫びなので、いろんな想像ができるのが良い。固有名詞がタイトルなら、嫌いだったかもしれない。暗いのか、明るい絵なのわからない。

被験者 W 12月14日 10時17分 鑑賞時間 5:28

題名、ムンクの叫びだと思っていた。クレヨンで同じような絵のタッチを描けそうと思った。奥に男性が描かれていることを初めて知った。橋の直線とうねった線の対比は特に何も感じないけど、全体的に歪んでいる感じがする。作者の目線は歪んでいるのかもしれないと想像。右の縁が気になる。

被験者 X² 12月17日 19時26分 鑑賞時間 7:56

有名だから、幼い頃から知っている。よく見ると怖い。なぜ、自分をミイラにしたのか疑問。体のライン、顔の描き方が怖い。曲線、後ろの男性に関して考察。ムンクの他の作品と比較。雑に見えるけど、緻密さを感じる。色の使い方、顔色に言及。美術素人の私はこの色は使わないからすごい。安心が遠くにある感じに不安感を感じる。いろんな人に浸透しているのはすごいと思う。

被験者 Y 1月16日 鑑賞時間 6:23

余裕がないとなかなかこの実験はできない。直線と曲線、インパクトある。象徴的な絵だけど意味をよくわかっていない。自分の感情に照らし合わせてみると、絵の感情がわかる気がする。今の感情は少し寂しい。最近、周りで病気になる人が多く、死を意識している。この絵を見ると混乱という感じがする。直線の橋と後ろのごちゃごちゃした世界との対比が混乱を表しているのではないかと思った。なぜ、枠があるのだろうか。人間とはどういうものか、考える。

被験者 Z 12月20日 鑑賞時間 3:01

上野のムンク展で見たから馴染みがある。叫びなのに、耳を塞いでいることが印象に残っている。解説が長めなので、絵を見る楽しみが増えた。気持ち悪さを感じる。このカレンダーの作品は自分の思い出がある作品が多いので、過去を思い出す。色の使い方が面白い。

A.12. 花咲くアーモンドの木の枝

美術館解説グループ

被験者 A 12月12日 11時49分 鑑賞時間 3:26

モチーフである、アーモンドの木に対し、桜か梅の花らしさを感じる。作者のゴッホが日本画が好きなことを知っており、影響を受けたのではないかと考える。解説を読み、絵の

2 音声データ破損のため、再度の鑑賞での記録を掲載している

背景を知ることでも明るさを感じる。ゴッホに弟がおり、ゴッホと弟が近い関係であったことを知っている。故人のゴッホに想いを馳せる。

被験者 B 12月19日 22時12分 鑑賞時間 9:38

ゴッホが日本画に興味があったのは知っている。はっきり輪郭線を描くのは日本画特有的なのか。梅の花からモチーフを持ってきた感じがする。ゴッホのひまわりとかと比べて、絵のタッチが違うような感じがする。この作品は水彩画っぽさを感じる。ゴッホの作品にしては大人しい感じ。今までの、自分のゴッホイメージとは対極にある絵。

被験者 C 12月25日 5時55分 鑑賞時間 3:51

ゴッホらしいタッチだと納得した。幹の陰影、枝の描写に表れているように思う。キャンバスのサイズを想定より小さくしたように見える。どういう視点の絵なのかわかりにくい。

被験者 D 12月19日 11時45分 鑑賞時間 5:38

構図が日本風だが、タッチは日本風ではない感じがする。全体的に細かい感じではない。背景色の使い方、花の色の使い方に疑問。

被験者 E 1月16日 12時7分 鑑賞時間 10:38

桜の絵かと思った。線の濃淡が影に見えていてすごい。よく見ると、西洋画っぽくない描き方だなと思った。確か、他のゴッホの作品で日本画を模写している作品があったな。空の色の濃淡について言及。木の枝ののび方の描き方が三次元的。写実的だけど、輪郭線がきちんと描いている。ゴッホの絵としては意外な印象の絵。

着目点解説グループ

被験者 V 12月14日 10時53分 鑑賞時間 8:52

鑑賞している時、いい天気だから、外にこんな木が咲いていたらいいなと思った。日本っぽさを感じた。輪郭の黒い線が強調されていて、実物を再現しようというより、実物の特徴的なところの特徴を出そうとしているのではないかと思う。美術館だと喋ってはなら

ないし、1人だと、逆に感想が言いやすい。解説にある、赤ちゃんが眠る様子を想像してみてもと言われても、作品サイズがわからずピンとこない。解説が提案してくるところが嫌い。指図されているように思う。花びらと木の描き方、花びら、背景の青に関する言及。自分にとって、解説がわかりやすく、提案がないことが重要。タイトルも重要でタイトルにモチーフマッチしているのかが大切だと思う。

被験者 W 12月15日 15時36分 鑑賞時間 4:43

日本人が描いた絵かと思った。日本でもアーモンドの花は咲くのだろうか。花と枝の描き方を比較。明るいイメージは絵から感じる。絵の視点について考える。

被験者 X 12月16日 13時34分 鑑賞時間 3:33

お祝いには落ち着く感じ。色とかが日本画っぽさを感じる。アーモンドの木はどんな木だろうか疑問。生きる、生命って確かに感じる。木、花卉、背景の色への言及。

被験者 Y 1月20日 鑑賞時間 4:46

ゴッホの絵は以前から、ついつい見てしまう作品。単一的な色のように、色が結構が変わっている感じがする。日本的な絵で、桜のよう。細かいところに何かあるのか知るため、より大きな画面で見たい。木の枝に生命力を感じた。花、空の色について言及。枝の感じから、絵の印象として安らかな感じはしない。

被験者 Z 12月23日 鑑賞時間 3:30

背景のブルーが綺麗で花が映える。解説を読んで、作品の背景に対して素敵だと感じる。平和だと思う。遠くから見ると色を楽しむ、近くから見ると花を楽しむ絵だなと思った。ゴッホは自画像のイメージが強かったので意外。こういう、色鮮やかな作品ならお部屋に飾ってあっても素敵だなと思った。

A.13. 我が子を食らうサトゥルヌス

美術館解説グループ

被験者 A 12月13日 16時20分 鑑賞時間 3:18

グロさを感じる。恐ろしさを感じる。目を背けたくなる。進撃の巨人を連想する。作者の精神を想像する。

被験者 B 12月20日 鑑賞時間 10:19

神話の登場人物の関係性について言及。どの子を食べているのかわからない。パロディで最初見たことがある。検索を行い、黒い絵について調べる。黒い絵は暗い、孤独、渴きを感じる。

被験者 C 12月26日 9時16分 鑑賞時間 4:50

狂気を感じる。人が人を食らう絵は珍しい。なぜ、子を食らったのか考察。体のバランスに違和感。絵の解釈が難しい。

被験者 D 12月22日 23時55分 鑑賞時間 1:27

ショッキングな絵。あまり見たくない。

被験者 E 1月21日 23時18分 鑑賞時間 10:15

不気味に感じるのは、腕のつき方とかが変な感じがするからだと思う。ゴヤの絵は巨人と暗い絵のイメージ。光のあたり方、表現にリアリティを感じる。顔の描き方が絵本っぽい感じがする。髪の毛がボサボサに大雑把な感じで描かれていることに言及。足が下見えないことに言及。背景は見えないけど、洞穴なのだろうか。神話の絵だろうか。

着目点解説グループ

被験者 V 12月15日 12時55分 鑑賞時間 12:58

マジックで口からトランプ出しているみたい。手首に違和感。頭から食べているのはな

ぜ？人間？(血の部分が)服に見えているようだ。登場人物の年齢の考察。サトゥルヌスについて調べる。嫌いでも、好きでもない。

被験者 W 12月16日 12時27分 鑑賞時間 2:49

グロい絵が好きじゃないので、抵抗感を感じた。親はサイコパスな感じがする。背景が真っ黒ではないのが不気味を演出をしているのだろうか。あまり見ていたくない。

被験者 X 12月17日 19時11分 鑑賞時間 4:58

怖すぎると思った。サトゥルヌスが獣のように感じた。サトゥルヌスのフォルム、目の瞳孔、皮膚、子供の噛み切られた部分、血の赤に言及。子供が可哀想。夢に出てきそう。今までの日程の絵と異なり印象に残る。なぜ、子供がいるのか疑問。

被験者 Y 1月21日 鑑賞時間 3:44

本当に怖い。作者はなぜこのような絵を描いたのだろうか。どこを喰っているのか。ずっと、見ていたくはない。狂気を描きたかったのだろうか。光の当て具合によって、筋肉の見え方が違うことが面白い。目、体毛について言及。気持ち悪さの要因は何だろうか。サトゥルヌスについて調べてみようと思う。この感じはやめてほしい、夢に出てきそう。

被験者 Z 12月24日 鑑賞時間 3:46

ぱっと見たとき、びっくりした。解説の読み、怖さを感じる。鶏を食べているのかと思った。題名や絵の背景を知らなかったら、コメディというか面白い要素もあると思った。目が好き。ハリーポッターのキャラクターのような姿に見えた。サトゥルヌスの人物像について考察。父と子の動きの違いを感じた。この絵が出てきてびっくりしたけど、普段見ないような絵に出会えて面白い。

A.14. オフィーリア

美術館解説グループ

被験者 A 12月14日 13時52分 鑑賞時間 5:48

以前に見たことがある。本作品はジョン・エヴァレット・ミレーであるが、ジャン＝フラ

ンソワ・ミレーと混同した発言。シーンについての考察。ポーズから歌っている様子を連想。川、水、草花についての想像。

被験者 B 12月22日 22時22分 鑑賞時間 9:29

解説の「彼女はとても怒って小川に落ちて倒れます。」の前のシーンが知りたい。花を見ただけじゃポピーとわからなかったのが、解説は助かる。低体温症とかでなくなりそうな雰囲気。オフィーリア繋がりของเกมのキャラクターについて思い出そうとした。作品のモデルの方のエピソードがくすっと笑えた。

被験者 C 12月27日 5時25分 鑑賞時間 2:42

この作品を見るとハチミツとクローバーのヒロインを思い出す。モデルの方が実際にポーズ取っていたことは初めて知った。画面が何かの形に合わせて作られていることも初めて知った。

被験者 D 12月26日 9時00分 鑑賞時間 5:16

緑と水の青が綺麗。女性の服装が特殊。精密さを感じる。悲壮感が漂っている。服の表現に寂しさを感じる。

被験者 E 1月22日 24時10分 鑑賞時間 11:15

自然の描き方が綺麗だと思った。草とか川とかが目で見えるイメージで描かれていると思った。亡くなっている人の顔つきが再現されているのがすごい。解説を読んで、モデルがいたのかと納得。想像で描ける訳ない。花の色使いが絵のアクセントになっていて良いと思った。イギリスが栄えている時代に描かれたと思うので、絵に鮮やかさが反映されているのではないか。

着目点解説グループ

被験者 V 12月16日 10時13分 鑑賞時間 13:39 第一印象はすごく綺麗な絵だなと思った。今回のカレンダーで1番か2番目くらいに好き。草木、木の枝、光のあたり方、色、花、服について言及。花が綺麗。この絵は部屋に飾りたい。寝室とか、ドア開け

てすぐこの絵があるのが良い。実際に移動させ、感嘆の声をあげる。解説を読んでガツカリしたくない。この作品の色の組み合わせが好き。女性の様子が不思議。解説を読んで納得する。この作品は新しいお気に入りの作品となるかもしれない。

被験者 W 12月17日 26時20分 鑑賞時間 4:46

パイレーツオブカリビアンに出てくる森を思い出した。絵の上の枠が謎。他の絵より繊細で写真に近い感じ。死ぬ寸前の表情かこういう感じなのだろうか。水が植物とかより黒くて、ネガティブな印象はある。元の戯曲を参照しながら見たい。

被験者 X 12月18日 10時47分 鑑賞時間 5:46

悲しい絵が多い。花の意味、水の反射、植物、女性について言及。今後の人生がある、女性が死んでしまう残酷さを感じる。寂しさを感じる。縁に疑問。実験で出てきた作品について、忘れてることが多いので、調べることが多かった。

被験者 Y 1月22日 鑑賞時間 5:28

ぱっと見たとき、女優さんがこの絵に扮した広告を思い出した。ハムレットを見たくなった。絵の美しさとか儚さを想像すると、ハムレットにも興味が湧いてきた。ポピーを見に行ったことがあるけど、ポピーって死の象徴だと初めて知った。解説を参照しながら、全体が緑の感じとか岩の感じがすごく綺麗。冷たさ、寂しさ、切なさをすごく感じる。人間ってこんな風に浮くのか試してみたいと思った。花について言及。

被験者 Z 12月29日 鑑賞時間 3:05

パロディの広告を見たことがある。近くで見たい絵だと思った。女性の肌の青白さ、花、ドレスに関して言及。遠くと近くで見るとき絵の印象が違う。枠が御伽噺っぽさを感じた。

A.15. プリマヴェーラ

美術館解説グループ

被験者 A 12月15日 11時16分 鑑賞時間 4:27

美しい絵だと思う。ボッティチェリはヴィーナスの誕生が有名。登場人物について言及。

神話がわかれば、もっとシーンの内容がわかるのだろうけど。女性の表現、周囲の植物、服装に関する言及。

被験者 B 12月24日 21時30分 鑑賞時間 12:49

サイゼリヤで見たのをよく覚えている。登場人物は誰か考える。一番右の黒い人は悪魔か墮天使だと思う。作品、作者について検索して調べる。神話はあまり詳しくない。

被験者 C 12月27日 5時25分 鑑賞時間 2:42

この作品を見るとハチミツとクローバーのヒロインを思い出す。モデルの方が実際にポーズ取っていたことは初めて知った。画面が何かの形に合わせて作られていることも初めて知った。

被験者 D 12月27日 18時27分 鑑賞時間 6:00

神なのか人なのか疑問。人物の描き込みの方が多く、人物が目立つようになっているように見える。右の触られている人は口に何がついているのか疑問。妊婦なのだろうか疑問。人の服の差が疑問。

被験者 E 1月23日 22時58分 鑑賞時間 10:28

想像していたより、暗い感じがする。神話っぽさもするし、キリスト教の絵にもみえる。ルネサンスの頃の絵は登場人物がキャラクターっぽさを感じる。描き込み量がすごい。足腰の周りが違和感を感じる。遠近感に違和感を感じる。解説がなくて、感想に何を言えばいいか困る。登場人物の動き、服装に言及。

着目点解説グループ

被験者 V 12月17日 23時26分 鑑賞時間 6:05 プリマヴェーラより、オフィーリアの方が良い。女性の登場人物はみんな妊娠しているのだろうか。プリマヴェーラの意味について検索する。登場人物の体のバランスに違和感。春の意味があるらしいが春っぽくないと感じる。服の柄、地面、草の描写、光について言及。色や表情が暗い。

被験者 W 12月18日 5時56分 鑑賞時間 3:58 サイゼリヤにありそう。右の人はなぜ拐われそうなのが疑問。左端の男性、天使について言及。絵の背景を想像する。作者の時代を知れば絵がわかるのかもしれない。

被験者 X 12月19日 22時16分 鑑賞時間 5:28

ポッティチェリは授業で勉強した。女性がたくさんいて、優雅な雰囲気。登場人物について考察。真ん中の女性は他の人と違う感じ画する。明るい、平和な感じがする。天使は他の絵でも、見るけど、どんな意味があるのか疑問。美術館によくある感じの絵だと思った。

被験者 Y 1月25日 鑑賞時間 6:18

宗教画はよくわかっていないのだけど、悪魔がいそう。着飾った人は妊婦さんなのだろうか。登場人物がどんな人なのか疑問に思う。もう少し大きい画面で見たい。解説がほしいなど思う。宗教画ってやっぱりわからない。立体感があって奥行きがある。女性の後ろの幾何学的な葉の模様が面白い。女性の透明な服にどんな意味があるのだろうか。何を象徴した絵なのだろうか。天使、表情について言及。登場人物のいる場所が気になる。色の影響で不気味にも見える。何なんだろうという疑問の言葉を複数発言。絵についてわかったら面白いのかもしれない。

被験者 Z 12月31日 鑑賞時間 3:54

美術の教科書で見た絵。美術のテストを思い出した。登場人物に関して言及。遠くで見たら綺麗な絵だけど、近くで見たら絵の仕掛けがわかって面白い。