

パターン構成に見る造形心理 (2)

— 美術作品の多様性はいかにして保たれるか —

北原靖子

1. 問題

「美術作品は、誰が見ても同じような単なるデモンストレーションとは違う」

「美術作品の価値を定めることは、決して単純ではない」

上に記したのは、筆者が美術大学生を通して、始終耳にする言葉である。確かに、心理学でよく挙げられる錯視図形といったデモンストレーションは、多少の量的な差異こそあれ、受ける効果は斉一である。そうであるように、知覚心理学で使われるデモンストレーションは、現実から本質的な要素を洗練させてモデル化しているのである。一方、美術作品も、もちろん現実から何らかの本質を抽出しているのだが、それは誰が見ても同じような効果を生じるべき抽出ではない。もっと豊かな、「味気のある」ものでなければならない。人間が一人一人かけがえのない個性を持つというときと同質の、「ヒトらしさ」を備えているべきなのである⁽¹⁾。それゆえ、「個人の価値を簡単に決めるべきではない」といういい方と平行に、「作品の価値は単純には決められない」という意見が出てくるのだろう。

しかし、そうなると、次のような素朴な疑問が生じてこざるを得ない。

「普遍的な美とか、好ましさとかは、果たしてあるのだろうか」

この問いも、実は冒頭の意見と同じくらい、しばしば耳にするものである。「よい人間というものはあるのだろうか」という問いに答えるのが簡単ではないように、この問いに答えるのも非常に難しい。先の論法をそのまま押し進めれば「普遍性などない」ことになるが、しかし、そうとばかりもいいたくない

という直感も、誰もが抱くのではあるまいか。

この問いに具体的にアプローチするために、筆者は絵画における「右重点」説を取り上げて、パターン構成における好ましさの普遍性と多義性について検討を行ってきた⁽²⁾。本稿は、いわばその続編であり、学生が作った幾何学的パターンを用いた昨年と異なり、よりパターンを単純化した「いかにも」心理学実験的な素材と、より複雑な本学学生の卒業製作(生身の素材)を用いて、美術作品の持つ多義性について検討を行ったものである。

2. 右重点説の示唆するもの

右重点説とは、「画面の右側に重点が置かれる方が好ましい(良い)」とする説である。従来は美学者が提唱したものだが、その後、心理学領域において、主としてラテラルリティとの関連から、現象の確認とその原因について実証的な検討が行われている。それによると、「そうである仕組みとしての解明」については未だに決定打がないが、「右側に重点がある方が好ましい(良い)とされる現象の確認」については、明確とはいえないものでも、ほぼ承認されている。

こうした現象は、美的な好ましき(良さ)に普遍性が存在することを実証するものであり、他にも黄金分割などが該当するであろう。しかしながら、実際に美術作品の正像と鏡像を見せて、「どちらが好ましいか」と聞いてみると、通常どうなるだろうか。作者と鑑賞者の間はもちろんのこと、鑑賞者間でも必ずしも意見が一致せず、それこそ「普遍性のない」バラバラな評価になってしまう。なぜそのような結果が出てしまうのであろうか。

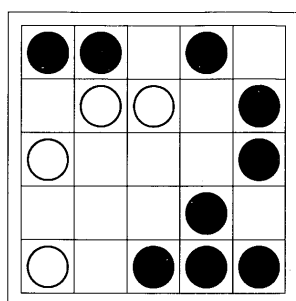
それを検討するために、前稿では、美術大学生の製作した幾何学パターンを材料とし、その正像と鏡像を用いて、「どちらが好ましいか」を選択させると共に、「作品のポイントは何か」を記述させる小実験を行った。その結果、確かにポイントは右とされやすい傾向があるものの、そもそも何をポイントとして見なすかには多義性があり、そのため選択行動としてはバラバラになってしまう可能性が示された（FIG.1）。つまり、「右重点」そのものは否定されないが、それはストレートに選択結果に反映されるものでなく、「ポイントを決めると」結果的に右になっているという、一段階仲介が必要な形で現れることになる。心理学実験の場合は、あらかじめ「ポイントとなるべきもの」が明確な形で用意されるので、こうした「仲介」過程が存在するのが見えにくかったことになろう。

前回のこの小実験では、ポイントとなるものを自由に描かせる形式をとったので、結果の処理が難しくなった。また、中途半端に限定がある製作状況であったので、刺激としては「美術作品」というにはおこがましく、さりとて「心理学実験刺激」というにも複雑すぎるという、いささか中途半端なきらいがあった。今回はその反省を踏まえて、二種の刺激を考える。その一つ（実験1）は、より単純な要素からなる刺激を用い、配置も単純化した上で検討を行うものである。さらにもう一つ（実験2）では、以前の結果と今回の実験1の結果を活かしつつ、直

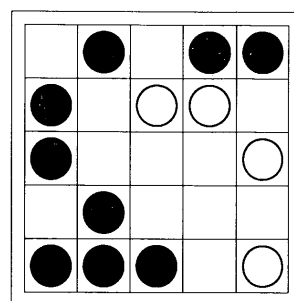
接「美術作品」そのものを取り上げて検討する。いずれも右重点説を踏まえた「左右問題」を扱っているわけだが、主眼はその問題自体にあるのではなく、それを通して美術作品の持つ本質的な特徴としての「多様性」が、「普遍性」を踏まえつつ、いかに展開されるかを具体的にながめてみようとするものである。

3. 実験1：単純化されたパターン刺激を用いて

前回と比べ、今回は三つの点でより単純化した実験条件を設定した。第一に刺激材料であるが、構成要素が大・中・小の円3個のみという、極めて単純なパターンとなっている。第二に好ましさの選択肢であるが、以前では上下反転も加えていたのを削除し、正像と鏡像の2つからどちらかを選択させる。第三にポイント選択方法だが、自由に記述するのではなく、3つの構成要素のいずれかから1つを選ぶものとする。これだけ整理しておけば、右重点説の現象としての確認も実証されやすいのではないかと予測される（実は、後で述べる通り、そうは問屋がおろさないのだが^(注)。話が単純化されて負担が減ったので、今回はそれに加え、被験者には作品自体の評価と左右選択に対する確信度評定もお願いすることにする。極めて簡略な小実験だが、具体的方法は以下の通りである。



黒をポイントとした率：64%
(n=56)



黒をポイントとした率：24%
(n=22)

FIG.1 幾何学パターンにおけるポイント評価（1994, 北原より）

被験者 造形心理学を受講した本学の学生（美術大学生）80名。

材料 B5版の上下にパターン対（左右が逆になっている）を提示する。パターン対の種類はA、Bの2つである。（FIG.2）。

Aでは中円のみが中央位置にあり、大・小の2つの円はそれぞれ外枠の左右に分かれている。Bでは逆に中の円のみが、右か左かに配置される。大・小の2つの円は中央位置にあるので、左右を逆にしてもそれらの配置は変わらない。

一つの対に関する上下配置は被験者によってカウンターバランスを取り、またAから始めるかBから始めるか（2枚の質問紙のどちらが1頁目になるか）の順序も同様に統制する。

質問事項 次の4項目（全て強制選択）からなる。

1. そこで提示されたパターンにおいて、上下のどちらが良いか（上または下）。
2. 1の選択に関して、どれくらい確信があるか（全くないを1、とてもあるを7とする7段階評定）。
3. 選択したパターンに関して、ポイントとなる要素とはどれか（小・中・大の円の内1つ）。
4. （以上を決定した後）A、B各々の作品としての良さはどうか（良くないを1、とても良いを4とする4段階評定）。

手続き 質問紙を配布して各自が記入する集団実験。

結果と考察 各対別に、どちらを選択したかと何をポイントにしたかのクロス集計をとって整理したところ、FIG.3の結果を得た。

まずAであるが、対のどちらを選ぶかは完全に均等であり、選択上からはどちらが良いかは決められない。しかし、ポイント選択との関係で見れば、大を選んだ場合はそれが右に配置されている方を「良い」とし、逆に小を選んだ場合はそれが右に配置されている方を「良い」とする傾向があることがわかる（小の場合も同様）。これは前回の実験結果とほぼ等しいといえよう。

一方Bであるが、こちらも選択上からは偏りが認められない。さらに、ポイント選択の関係から見ても、Bの方が材料としてははるかに単純である（ように思える）にも関わらず、明瞭な関係は認められなかった。ただし、中の円が左に配置されているもの（A-1）を選択した場合、大または小をポイントと見なす割合が増えている可能性がある。統計的には有意ではないが、そのことから、新たにもう一つの多義性の候補が浮かんでこよう。すなわち、何をポイントとするかだけでなく、何を右とするかも多義的であり得るという可能性である。

今回のパターンは長方形の外枠で囲んであり、その外枠との関係から左右を客観的に決定することができる。しかし、被験者の主観世界において、外枠に照らして右・左が決定されている保証はないし、

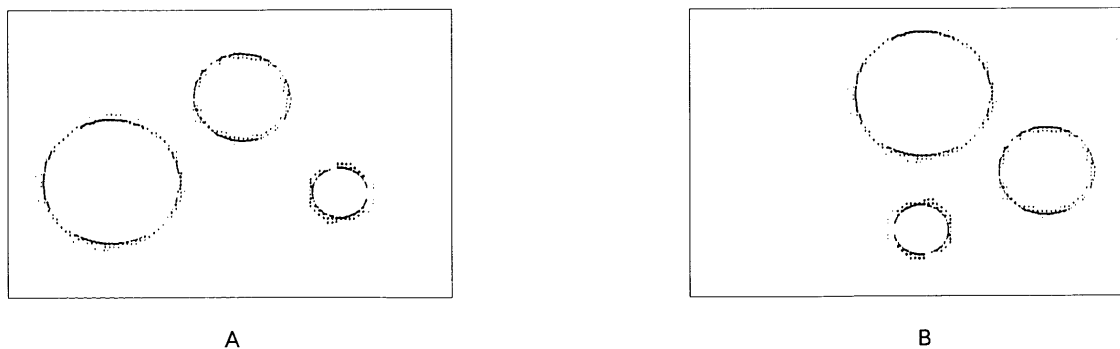
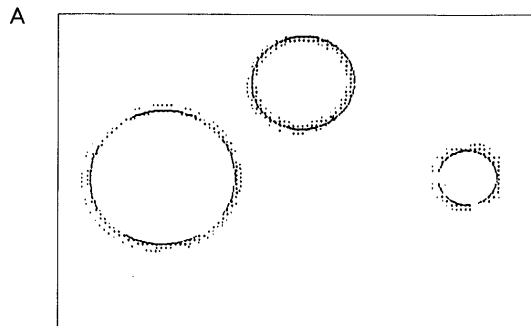
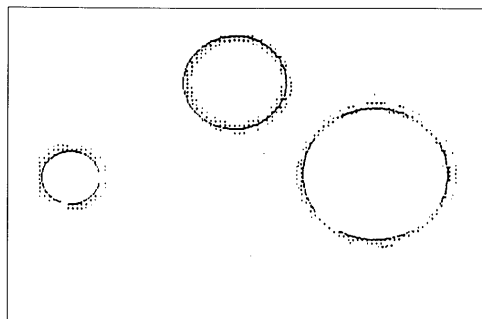


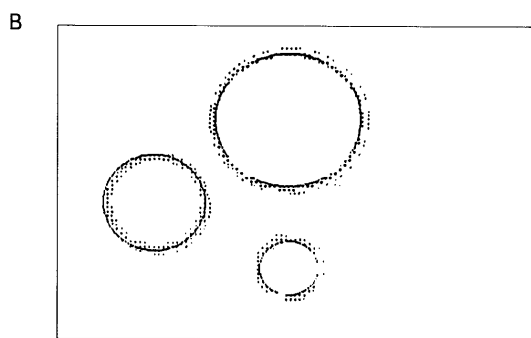
FIG.2 実験1における刺激



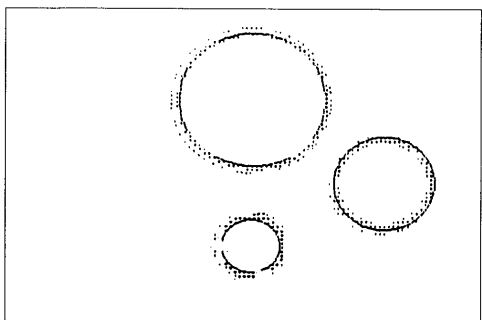
A-1



A-2



B-1



B-2

大・中・小の3つの構成要素からなる単純パターン
(中のみ中央に配置)
における好ましさ選択とポイント要素

好ましさ選択	ポイント要素			小計
	小	中	大	
A-1	15	13	12	40
A-2	9	14	17	40
小計	24	27	29	80

左右判断に対する確信 (7段階評定) 4.66
(SD 1.38)

作品の良さへの評価 (4段階評定) 2.15
(SD 0.90)

大・中・小の3つの構成要素からなる単純パターン
(中のみ左右に配置)
における好ましさ選択とポイント要素

好ましさ選択	ポイント要素			小計
	小	中	大	
B-1	6	22	15	43
B-2	4	26	7	37
小計	10	48	22	80

左右判断に対する確信 (7段階評定) 4.05
(SD 1.44)

作品の良さへの評価 (4段階評定) 1.00
(SD 0.89)

FIG. 3 好ましさ選択とポイント要素のクロス集計結果

そう「しなければならない」理由もない。たとえば要素間の相対的位置という発想も考えられる。B-1において、大や小の円は外枠に照らせば中央であるが、中円から見れば右にある。

ふだん美術作品を鑑賞するときの、ナイーブな事態を考えてみるとよい。鑑賞者は、自由に場所や距離を選んでながめるものである。3つの構成要素があれば、それらが固まっているあたり（B-1ならば左側より）に首を傾けて目をやれば、その人にとっての基準（アイポイント）は、すでに左側に傾いて位置していることになる。何が右かは、それによって変わり得るのである。観察時間によって同一人物でも評価が変わってくることは報告されているが、今回の検討から、観察距離や位置によっても評価が変わることが予想されよう。実際、美術館で作品を鑑賞した時を思い出してみれば、誰しもそのことを了承するのではあるまいか。

したがって、以上の点をかながみるならば、右重点説を現象として確認するためには、おそらく次のような点の厳密な統制が必要となると考えられる。

1. 何がポイントであるかが、あらかじめ約束済みであること。
2. どの距離からどの大きさのものをどう見るかが、厳密に統制されていること。

（注視点なども、あらかじめ制約を与えておく）

これまで筆者が行ってきたような素朴な小実験ではこうした制御を行うのは不可能であったから、現象としての確認も困難だったと考えられよう。また、逆にいえば、そのような統制が必要な状況は、およそ美術鑑賞にふさわしいとはいえない、ということでもあろう。

4. 実験2：美術作品を用いて

日常場面ではなかなか一致が認められない理由は以上である程度了解できたとして、次に、実際の美術作品を用いて、作品に内在する複雑性を具体的に確認してゆくことにしよう。

今回は素材として、本学学生の卒業製作作品を使用することにする。本学では、いわゆる純粋美術とデザインのような産業美術とが併存している。この両者は同じ美術であるが、立脚するパラダイムが多少異なる。デザインの方は、使い手に「受け入れられる」点を強調する必要がある、それだけ普遍性の高さが直接的に要求される分野であるといえる。たとえば、道路標識をデザインする場合、誰もが容易に共通して読み取れるようなものであることが必要不可欠になるだろう。

したがって、心理学デモンストレーションと比べれば複雑ではあろうが、デザイン作品は純粋美術の作品と比べれば、よりストレートに右重点の傾向が読み取れるだろうと予想されるのである。今回は被験者に聞くのではなく、こちら側で以前の実験から予想される「ポイントとなりそうな候補」を取り出して、機械的に適用してみることにしよう。はたして予想通り、差があるだろうか。

材料 1990年から1994年まで、過去5年分の本学卒業製作写真集を用いる。その中で、純粋美術に属するものとして油絵、産業美術に属するものとして商業デザインの平面製作を取り上げる。

油絵の場合、人物画のように具体的な対象が描かれたものは除く。そうしたモチーフがある場合、重要性は単に画面上の色や大きさといった単純な要因だけを適用するには無理があるためである。たとえば、小さく淡い色で描かれていても、人物があればそれだけで人は注目することになるだろう。そのような「意味として」の重要性が直接には適用されにくい素材として、ここでは抽象系の絵画に絞って、19点を選び出した。

一方商業デザインであるが、油絵と同様の配慮をする以外に、さらに制限が加わる。まず平面に絞り、その中でも複数展示となっているいわゆるシリーズ作品は、実験1のような「相対位置」問題が絡むことを考え、排除する。とはいえ、1点ものは極めて少ないので、次善の策として写真集では「単独」掲載のものも許した。また、文字などのロゴはパターンとは異質な重要性を持っているので、それらが画

面のどちらかに偏って配置してあるものは排除する。そうしないと、油絵と共通した基準を適用しがたいためである。その結果選び出された作品は、油より必然的に少なくなり、12点となった。

判定基準 次の2つの客観的な判定基準を用意する。

1. 最も大きな構成要素（閉じた面）が、画面の中央からみて右側、左側のどちらにあるか。

2. 最も視認性の高い色アクセント（画面において目立つ色）が、画面の中央から見て右側、左側のどちらにあるか。

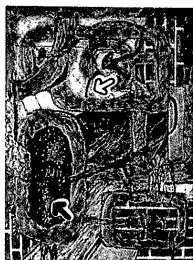
1と2は独立であり、たとえば大きくて目立つ色が構成要素とされている場合もあるし、大きいが目

立たない鈍い色が使われている場合があってもよい。もちろん、それらが画面の左右にまたがって配置されている例もあってよいのだが、その場合は極めて機械的に、その要素がより多くの面積を占めている方に振り分けてしまう。たいへん大ざっぱな基準なのだが、具体的な個々の事例への適用例はFIG. 4に示す。これに基づいて、各作品ごとに2つの観点からの判定をしてゆくことになる。

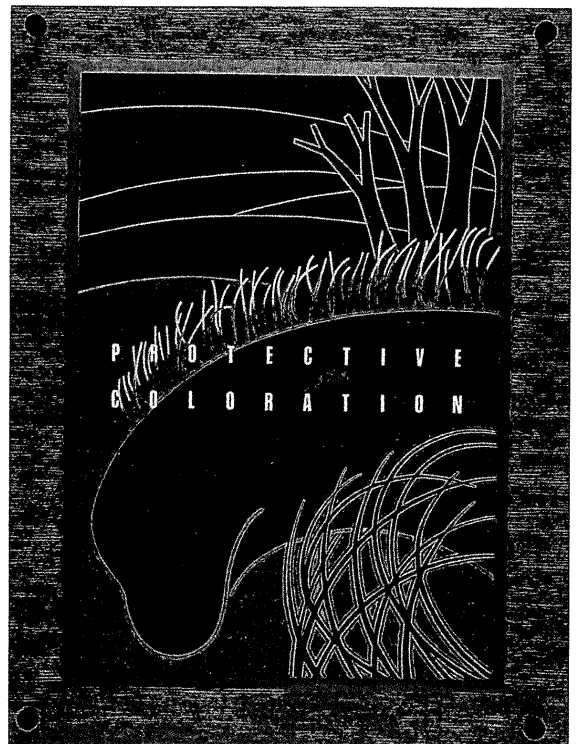
結果と考察 油絵・商業デザイン別に、先の2要因に関するクロス集計をとってまとめた結果は、FIG. 5に示す通りとなった。規準にかなうものが大きさについても色についても右側にある作品が多いのは商業デザインであり、油絵よりその比率が高



(油絵の作例)



大きさポイント：左(←)
色ポイント：左(⇐)



(商業デザインの作例)



大きさポイント：右(←)
色ポイント：右(⇐)

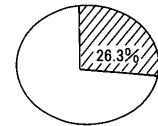
FIG. 4 実験2に用いる作品と判定基準の適用例

		大きさ		小計
		左	右	
色	左	7	2	9
	右	5	5	10
小計		12	7	19

純粋美術の作品 (n=19)

		大きさ		小計
		左	右	
色	左	0	3	3
	右	1	8	9
小計		1	11	12

産業美術の作品 (n=12)



純粋美術



産業美術

色・大きさ共に配置した作品の比率 (斜線)

FIG. 5 専攻別に見た右重点適用の割合

い ($\chi^2=4.92$, $df=1$, $p<0.05$)。したがって、デザインの方が、より「ストレート」に右側重点を採用しているということになろう。実験前に想定していた仮説は大むね承認されたといえる。

ただし、注意しておかねばならないが、この事実は、必ずしも右側重点の「現象としての妥当性」を承認することにはならない。画面の右にポイントがあった方がよいといった説は、黄金分割と同様、美術大学生ともなれば知識として獲得されている可能性が高い。したがって、それを採用し計算に入れて作品を作ったことは、十分考えられる。その場合、採用したことは事実として承認してよいが、採用された内容自体は確かな真実かどうかはわからない。商業デザインの学生達は「右側重点という話があるのなら、それを積極的に採用しよう」という動機をもっていたと解釈しておく方がよいだろう。そして、それを採用する際には、多くの人々がポイントとして着目しそうな一般的な部分（大きくて目立つ色あいのもの）を右に配置するように計算した、ということであろう。

一方純粋美術の油絵の学生達も、そうした知識については同程度獲得されていると考えられる。しかし、実際の結果を見ると、単純に「大きくて目立つ色を右」といった配置ではなく、「大きいものは左にあるが、目立つ色は右にある」といった複雑なバランスをとっていることがうかがえる。結果的に、

こちらの方が、見る側の主体的な関与や解釈の余地が大きくなっているわけである。

なお、大きさと色のどちらをとっても左という場合でも、完全に左側に重点が置かれているとは限らない。たとえばある油絵作品では、先の2つの規準を機械的に当てはめれば「どちらも左」となるのだが、大きな構成要素のエッジがかなり際だって描かれており、それは画面の右側に配置されているものがあつた。ここでは取り上げなかった他の多くの形態要因が、作品中には豊かに存在しているのである。さらに具象画では人物といった特定の意味を持つ構成要素が入り、タイトルもつけられる。画家は作品にこめたテーマに応じて画面の構図を決定するのだが、タイトルにはそうしたテーマ性が込められていることが多く、純粋美術の場合、見る側はタイトルを配慮に入れつつ作品を鑑賞するものであろう。その点も、いわゆる「タイトル」をつけず、それ自体が街角に置かれて「まず何より、人目を引きつける」必要性を持った商業美術の広告などと、大きく異なっている点である。

純粋美術では、展覧会といった目的を共有するスペースの中で、ゆったりとタイトルを読み、中にどんなモチーフが描かれているかを関係づけながら読み取ってくれるであろう「主体」を想定できる。それを前提として「豊かな味わい」をねらうと、ストレートな効果を追う必要もないのである。

5. まとめ

快さ・美しさに限らず、全ての領域について、基本的な知覚システムはその種に固有のものである。たとえば色の場合、ヒトの色分析システムとミツバチのそれとは異なっており、したがって見る色の特性そのものの分類が異なる。そうした意味においては、ヒトは皆その種の一員として共通である。

しかし一方において、美しさや快さの規準をどこに適用するかは微妙な個体差がある。ある者はこれ、ある者はあれを重要だと解釈するし、それに照らして作品効果を評価する。重要なものが左にあるような作品は作品として「まずい」としても、ある人間（たとえば作者）は、重要なポイントはそもそもそれではない、自分は右に描いたはずだと反論するかもしれない。そうなってくれば、善し悪しの評価は平均値の回りに一定のちらばりがある正規分布（知覚実験で出されるような錯視効果の測定などはそれに当たる）といった量的な形では見えにくくなるのである。こちらの意味解釈世界を想定して（読み取られることを前提として）制作されるのが美術であり、その自由を保証するべく、作品には複雑な構成要素が配置され、また鑑賞する方法についても最大限の自由度がある。それが美術に接するときの「ヒトらしい」醍醐味となるのであろう。

実際の作品においてはその意味解釈も、複数のレベルが参与する。私たちが絵画を見るときは、どんな素材を用いているか、何を描いているか、そこで何が起きているか、訴えたいテーマとは何かといった複数のレベルを想定し、それぞれについて「良し悪し」を語ることができる。そして、そのそれぞれにおいて、何を重要なポイントとするかは切り替わるのである。心理学は、そうしたレベルの一つを切りとり、その中で最も根底にある共通の骨組みをクリアにさらけ出す形でモデル化を志す。一方美術の場合は、複数のレベルを仲介した結果、もはや質的な差異としか呼べなくなるような「かけがえのない個性」をもつヒトの体験世界の豊かさを、できるだけクリアにモノに託して伝える形で、作品を洗練さ

せる。そのことが今回の検討を通して、より具体的に見えてきたのではないだろうか。

現在はヴァーチャルリアリティ技術が進展し、ヒトらしさの本質をとらえてそのしくみを機械によって実現する試みが急速に進んでいる。ここで述べてきたような多様性に関する知識は、その方面でも必要になってくるだろう。絵画の領域では、実はすでに絵を描く「画家ロボット」（ヴァーチャルアーティスト）が模索されているのだが、現時点ではヴァーチャルアーティストともヴァーチャルデザイナーとも、ヴァーチャル心理学デモンストラータともつかない作品を製作しているのが現状である。今回のような比較を行ってみると、複雑性、多様性という観点からこれらを区別して組み込んでゆくことも可能になるのではないかと考えられる。もちろん、そうしたロボットが出来てゆくことがはたして「望ましいこと」なのかどうかは、全く別の話である。

（注）

昨年には顔刺激に1ポイントとしてホクロを描くという単純な実験で右重点説を確認したが、「描き込む」行為は利き手の問題をはらんでいる。右利きにとっては、右側に描く方が絵をおおわなくて済むので、純粋に描画行動のやりやすさで右重点が現れた可能性は排除できない。

引用文献

1. 北原靖子 1993 心理学の作品と科学の「作品」—なぜ、どこが違うのか— 金沢美術工芸大学紀要、第37号、41—50.
2. 北原靖子 1995 パターン構成に見る造形心理—制作と評価の個人差からながめた美術作品の特性— 金沢美術工芸大学紀要、第39号、35—44.

図版引用 (FIG. 4)

- 左. 浜本紀子 1992 「壁」 (182×140)
右. 島野陽子 1992 「保護色」 (1100×850)

(平成7年10月20日受理)