

芸術分野における内省ツール

- *ThinkingSketch* -

美馬 義亮・木村 健一

公立はこだて未来大学 システム情報科学部

はじめに

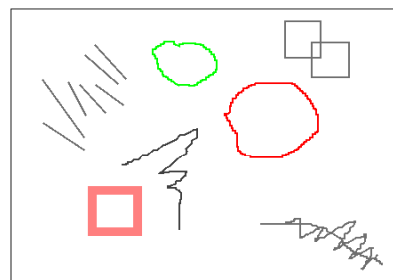
パブロ・ピカソやピエト・モンドリアンのような画家は、生涯をかけて、次から次へと新しい表現スタイルを求める活動を行った[1]。彼らは、芸術活動を単なる作品づくりではなく、作品に対する視点を発見するためのプロセスとして捉え、絶えず新たなビジョンを生み出すことを望んでいた。また、現代美術史の流れ自体が、新たな視点の追求でもあった。

このような芸術家の作芸活動においては、継続的な芸術活動で絶えず新しいものを作り続け、新しい作品を吟味することにより、さらに高い評価を得る作品を作ろうとする、という継続的な内省的プロセスの存在が本質的である。こういった見地から、作品制作過程を観察すると、このプロセスは一般的な塑像の制作や絵画の描出において、絶えず繰り返されているものであると考えられる。

しかし、芸術の初学者に対して、このような芸術観を持って作品作りを行うようにガイドを与えることは次の二点で難しい。まず、表現のためには基礎表現技術を身に付けることが必要で、まずそのために多くの時間を費してしまいがちである。また紙やキャンパスを表現手段として用いたときは、構図として成立する為にオブジェクト同士の関係を探る前に、画材に与えられた種々の限界も問題になる。

ツールの提供する機能

我々は以上のような背景をもとに、絵画を素材にした内省活性化のためのツール *ThinkingSketch* を制作した。これは、1) 既存の絵画で行われた表現を下敷きにし、その形状をトレースする機能をもつ。トレースした図形は、形態的なプリミティブとして利用して、既存の絵画の中のモチーフの影響力についての感覚を身に付ける。2) プリミティブの再配置によって新たな構図を再構築、再評価することを可能にする。3) 描画行為は、新たなモチーフの追加や変更を終了することによって完成する。どの段階で描画を中止するのかによって最終作品の様相が変化することが評価できる。4) 色彩構成を既存の絵画に求め、その色彩を自己の作品の中で再配分すること(色彩的なトレース)により、色彩感覚での内省を行う。5) 特定の表現スタイルに対しては、作画工程を自動化することにより、表現知識の外化による内省が可能になる。などの特徴をもつ。



教育実践 *Trace & Trace*

Trace & Trace は公立はこだて未来大学における木村による教育実践であり、芸術作品を見る眼、味わえる目を育てていくことを目標としている。料理の味がわかるためには自分で作ってみることは有効である。たとえば、平板になりがちな料理にアクセントのついた風味を出すための苦勞をして初めて、他人の作った料理が微妙なニュアンスを伴ったものとして経験できるようになることも多い。芸術作品も同様に、自分で構成し表現する経験を通じて、他者の表現しようとするものを理解することが容易になると考えられる。



この実践では、「巨匠達があみだした画面上のオブジェと色彩パレットを道具として使って」デッサン力、色彩感覚、構成力などの表現への要求・学習負荷をなるべく軽くしながら、他者の作品を味わうための作品制作体験を行うことを目的とする。ここで行われた作品制作では、過去の作品中に現れる部品を再利用することを可能にすることにより、学習者の表現能力に対する「ゲタ」をはかせて、「Toy レベル」を超えた抽象絵画の生成を可能にしている。

2000年度の *Trace & Trace* においては、ピカソなどの既存の作品を「下敷き」に用いて構成部品を抽出し、画面上の再配置を行った。1) 初期段階では、構成部品を手でトレースし、紙の上で再構築を行った。対象となった作品が完成度の高いものであったため、構成部品を作成する段階で部品に独自の加工を行うことにより再構成におけるオリジナリティを追求しようとした学生が構成の難しさに気づくなどの発見がなされた。2) さらに、*ThinkingSketch* に共通する機能をもつ Adobe 社の Illustrator、Photoshop というツール、フリーウェアの色立体をベースにした色彩分析ツールを利用して、構成部品のトレースならびに、自己の作品への着色や分析を行なわせてみた。これらの作品はコメントをつけるという内省作業の後、そのコメントとともに学内展示をおこなった。

これらの実践の結果からは、「部品やノウハウを借り入れること」により、従来の「美術」の時間に「絵を描く事が苦手」だった者が過半を占める学習者の全員が高度な絵画制作をすることができた。作成された絵画においては、完成度の高い構図と配色が実現されていた。ことさらに重要なこととしては作品を評価する価値判断が客観的で妥当なものが多く見受けられたことである。

今後の予定

ThinkingSketch は、内省のツールであるとともに制作のためのツールでもある。これらの二つの視点を互いに強化していくことにより Artistic Taste Accelerator として広く利用できるものとして完成度を上げてゆくことを考えている。