

## 絵画表現と CG 表現の関連研究 (3)

水越 洋<sup>1)</sup>・小林 令明<sup>2)</sup>

### Research into the Relationship between Pictorial and C.G. Expression (3)

Hiroshi Mizukoshi and Noriaki Kobayashi

#### ABSTRACT

This is the third report of comparisons of student projects in color planning and computer graphics (C.G.), particularly related to the relations between pictorial presentation and C.G. expression. This report views this issue from the previously considered parameters and finds new aspects of the projects and discusses these in terms of how to set goals to develop more developed sensitivity in the execution of the projects.

#### 1. はじめに

カラープランニングとコンピュータ・グラフィックス (以下 CG) の作品を比較して、絵画表現と CG 表現の関連を考察するという研究も今回で3回目となった。本稿では、今までのすでに挙げられている問題点を通して (本稿3を参照)、作品から見えてくる新たな問題を見つけ、それに対してどのような目標を立て、より豊かな感性を育てるかということに重点が置かれている。(参考文献 1、2)

#### 2. 作品の課題と制作

##### カラープランニング

この授業は絵画表現を主としている授業である。使用している用具はアクリル絵の具と

B3ボードに水貼りしたケント紙である。関連研究の対象とした課題は、以下の(1)(2)である。このテーマを与え、学生が自分自身の思いを表現するのである。

- (1)「私の悲しい思い」
- (2)「私のエキサイティングな思い」

##### CG

以下の3課題を関連研究の比較対象としたが、なかでも特に自由な表現方法で制作した(3)に着目した。

- (1)「春」というテーマで自由な表現方法で色彩表現する。
- (2)四角、円、三角などの形を一つ選び、それを繰り返し使って「流れる」というイメージで色彩表現する。

1) 北星短大非常勤講師

2) 北星短大助教

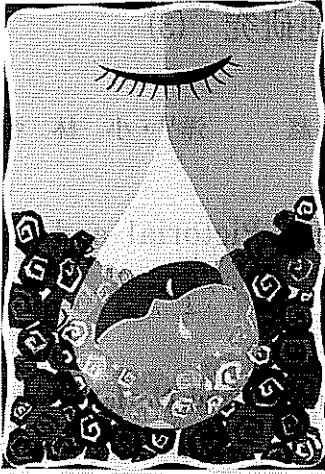


図1 カラープランニング  
「私の悲しい思い」

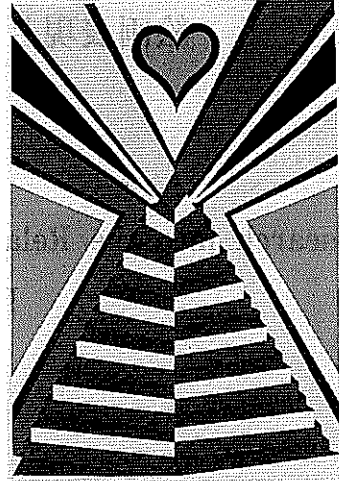


図2 カラープランニング  
「私のエキサイティングな思い」

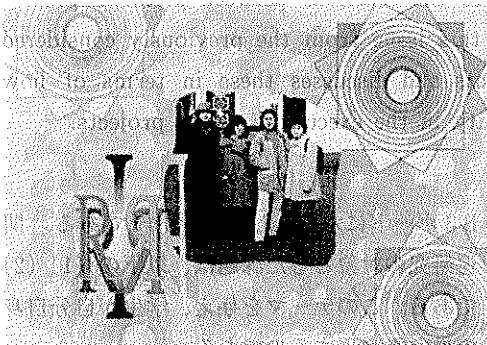


図3 コンピューター・グラフィックス  
「コラージュ1」



図4 コンピューター・グラフィックス  
「コラージュ2」

(3)「コラージュ」という技法を使って自由に表現をする。写真を使ってもよい。CGにおいて使用したハード・ウェアおよびソフト・ウェアの使用環境は以下のとおりである。

ハード・ウェア：

Macintosh

Centris650, CPU68040 25MHz

内臓メモリ16MB、ハードディスク230MB

14inchモニタ (640x480pixel、32000色同時表示)

スキャナ EPSON GT8000

マウス

ソフト・ウェア：

課題 (1)、(2) Aldus SuperPaint3.5j

課題 (3) Aldus SuperPaint3.5j, Adobe

Photoshop3.0j, Adobe

Illustrator5.0j

### 3. CG 表現の利点と欠点

絵画表現と CG 表現の関連研究 (1)、(2)



図5 カラープランニング  
「私の悲しい思い」



図6 カラープランニング  
「私のエキサイティングな思い」



図7 コンピューター・グラフィックス  
「コラージュ1」

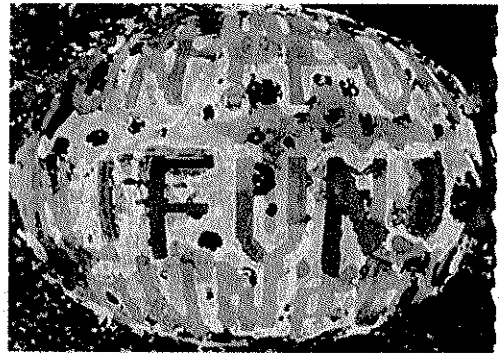


図8 コンピューター・グラフィックス  
「コラージュ2」

から出てきた結果から、描く道具としてCGを利用する利点には次のようなことがすでに取り上げられている。(参考文献 1、2)

- (a) 色や形に関するさまざまな組み合わせを短時間に容易にできる。
- (b) 手では描けないCG独自の表現ができる。
- (c) ライブラリ化された画像はさまざまに2次利用し、新たな作品を生み出すことができる。

さらに、

- (d) 写真等のさまざまな素材(平面的、立

体的)を画像として取り込むことができる。ということが付け加えられ、逆に欠点としては、

- (e) 色を安易に決めてしまいがちである。
- (f) 色や形において画一的な表現に陥りがちである。
- (g) 短時間でさまざまなシミュレーションをしても、それが結果として良い作品を生み出すとは限らない。

さらに、写真やその他の素材を使用することによって派生する新たな問題として、



図9 カラープランニング  
「私の悲しい思い」

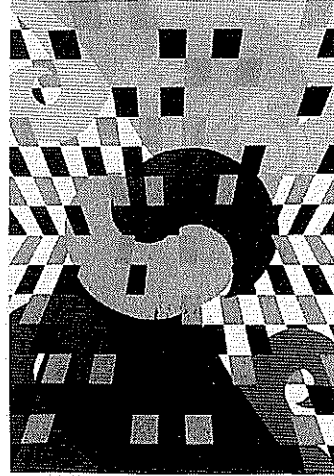


図10 カラープランニング  
「私のエキサイティングな思い」

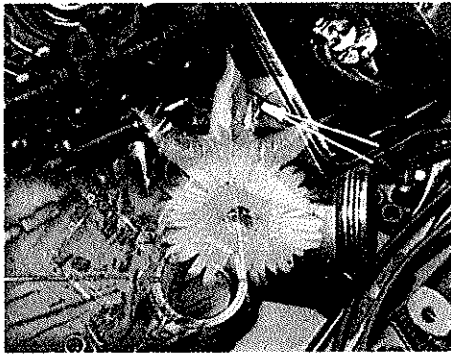


図11 コンピューター・グラフィックス  
「コラージュ1」

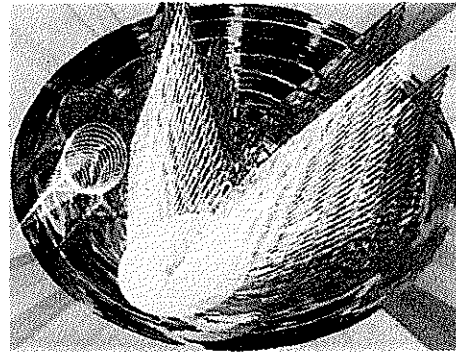


図12 コンピューター・グラフィックス  
「コラージュ2」

(h) 著作権の問題も、十分考慮にいれなくてはならないだろう。雑誌などの写真を簡単にスキャナーなどで入力し、自分の作品の中に持ち込んでしまうことがいとも簡単であるため、最近特に注意しなければならない表現上の問題である。

#### 4. 作品分析

以上の問題点をさらに検討するために、今回は表現方法や制作の進め方について学生

のタイプを分けて比較してみた。

今回特に注目したのは次のような学生たちであった。

(1) 自分の考え、イメージ、表現方法などがある程度決めてから作品制作にとりかかる、いわば優等生タイプである。

(2) 実際の作品制作を進めていきながら、作る上での方法やイメージが固まっていく、いわば、走りながら考えるというタイプである。

このような例として上げられるのは (1)

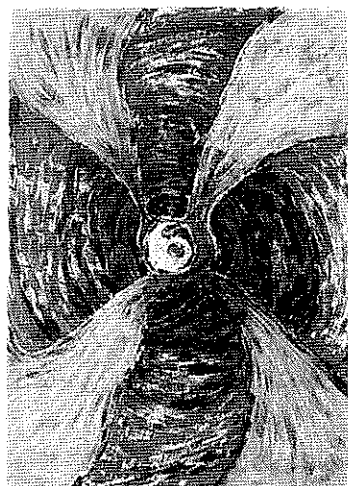


図13 カラープランニング  
「私の悲しい思い」

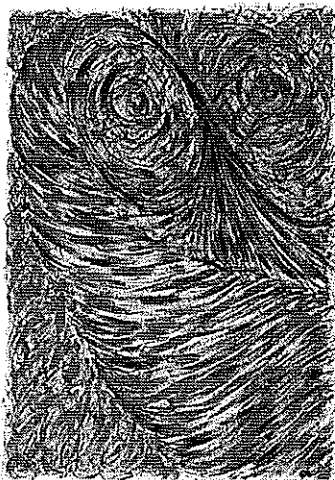


図14 カラープランニング  
「私のエキサイティングな思い」



図15 コンピューター・グラフィックス  
「コラージュ1」



図16 カラープランニング  
「私の悲しい思い」

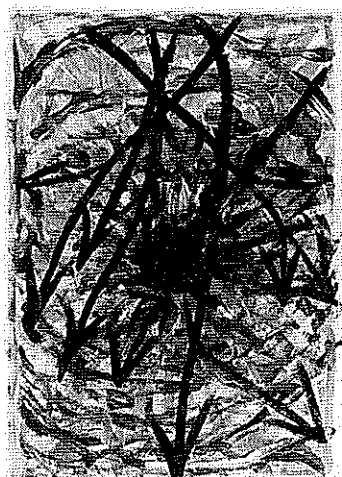


図17 カラープランニング  
「私のエキサイティングな思い」



図18 コンピューター・グラフィックス  
「コラージュ1」

については図 1、2、5、6、9、10で、(2)では図13、14、16、17、である。(1)のタイプの学生たちは各々がカラープランニングでは優れた表現を作品のなかに実現している。イメージの持ち方やそれを実現させるための計画性、ねばり強さが感じられる。しかし、CGでは必ずしもカラープランニングと同様

に良い作品とはいいきれない。(図 3、7、11)破綻のない表現でうまくまとめられているようだが、概してこじんまりとした、のびやかさのない作品としてできあがっているように感じられる。カラープランニングの作品と比較すると、CG作品においても、もっと表現できるのではないか、まだ制作としてやり足

りない部分があるのではないかと感じさせるものになっている。特にこの学生たちの作品から制作の方法や思考のしかたを想像すると、「作る」というプラスの作業が中心で、「壊す」というマイナスの作業がほとんど感じられない。

(2) のタイプの学生はカラープランニングでも(1)と同様にある魅力を持っており、さらに、CGにおいても作品にのびやかさがあり、作る楽しさが伝わってくるような作品を作っている。(図15、18)

このタイプの学生たちは制作のなかにマイナスの作業をうまく取り入れている。時には作品を破壊しながら制作を進めているように感じられる。そのような作業の途中で思いがけない面白さが出たのではないかと、CGでなければできなかった表現に突き当たったのではないかとされる。

## 5. 考察

初めてCGを使って描いてみる時は、なかなか思うようにマウスを動かせなかったり、コンピュータそのものを適切に操作することができず、CG独自のツールがうまく使えないものである。

そして、使い方の難しさを克服することに終始してしまい、でき上がった作品の中身の評価まではなかなか至らないものである。そこで、自分自身の感性や表現に冷静に立ち戻れるかが大切と考える。

何ができるのかということを経験時には作品を破壊しながら、積極的に実験してみるという試みがないとうまく自分の感性にひびく表現にならないのではないかと考える。

(1) のタイプのCG作品に欠けるのはまさにこのような制作の過程であり、ツールをどのように使うべきか、CGのどんな表現が

面白いと感じるのか、などといった道具を使う時の基本的な感性が十分に自分自身のなかできあがらずに制作を進めているように思われる。

逆に(2)のタイプの学生のCGが成功しているのは、制作を通して実験的な試みを繰り返し、そのなかで自分の感性にあった表現を選びながら制作を進めているように思われる。CGが勝手に作ってくれるイメージを旨く自分の感性のなかに取り入れて伸びやかな表現をしている。

実際にこれらの学生の作品は概してCG特有の画一的な表現(注釈2)に安易に陥ることなくでき上がった、という感じを受ける。たとえ上手にまとまらなくても、こじんまりとでき上がるのではなく、少々破綻があるくらいのほうが魅力ある表現になるのである。

同じソフトさえ使えば、誰もが同じことができるという表現技法を使ったとしても、

「一体どうやってつくったのだろう。」と思われるくらいに自分なりのこねた使い方が必要なのではないかと。そのためにも、(1)のタイプの学生はCGでなければできない表現をもっと利用し、実験的な試みをする必要がある。同時に、それらのツールで自らの作品を壊す勇氣も必要とされる。やはり、CGでなければできない表現があってはじめて自分の感性も刺激されるというものである。

そこで、(1)のタイプの学生だけに次のような課題を与えた。

課題：「コラージュ」で作った自分の作品を指定する方法で一度壊し、再び作品を作る。もとのイメージにはこだわらず進めること。条件：フォトショップの「フィルタ」のなかの「ぼかし」「ノイズ」「ピクセレート」「変形」「表現技法」のなかの何れか3種類を元

の画像全体にかけて、元の画像を壊すこと。

このような条件をつけた課題は次のようになった。(図 4、8、12)

## 6. 結論

CG の実習授業を進める時にはとにかく使い方の説明で終始しがちである。コンピューターを操作するということが不可欠である以上、作品制作のうえで実質的に創造的な思考や感性を時間をかけて自分自身のなかで育て上げるには時間的に制限がある。

だからといって無味乾燥な CG 表現の領域に甘んじるようでは、豊かな感性を育てようとするデザイン教育には、逆にマイナスの要因でしかないと考える。このようなことを避けるためにもカラープランニングのような伝統的な手法によって表現された作品との比較や関連を調べるのが基礎的な造形教育には重要であると考えます。

今回の関連結果から CG の制作のなかで積極的に作品を壊してみるという方法は課題と作品を展開させるための一つの方法である。カオス (chaos) 理論 (注釈 1) を応用した画像処理ソフトでは CG 特有の表現を見せてくれる。一見混沌とした表現ではあるがそのなかにある規則性が備わっている。このような表現は人間には決してできないものであるが、この面白さや不思議さに価値をみつけるのは人間の感性である。

破壊するということも創造することの一部であり、その理論と実践は近代芸術の歴史のなかで脈々と行われているものである。これからの課題は (1)「壊す」というマイナス思考で、創造的になり得る CG 教育が可能かという確認をする。(2)「壊す」ことが感性を育てる教育に成りうるかを追求することにする。

## 注釈

### 1、カオス (chaos)

語源としてのカオスは万物が創造される以前の混沌とした状態を指す言葉であるが、現在、注目されているカオス理論は、単純な規則性をもとに複雑で混沌とした様子を示す振る舞いのことをいう。この現象は特別なものでなく、自然界や身近なところにも見られる。ある単純な形をとめどなく繰り返すことによって描画される CG の画面は一見ランダムな色や形の集まりに見えるがそこにはある規則性がある。フラクタル図形も一種のカオスとして扱われる。(朝日新聞社刊 1994 マルチメディア事典より)

## 参考文献

1. 水越 洋、小林令明 絵画表現と CG 表現の関連研究 (1) 北星学園女子短期大学紀要第29号1993年、P. 119-127
2. 水越 洋、小林令明 絵画表現と CG 表現の関連研究 (2) 北星学園女子短期大学紀要第30号1994年、P. 135-140
3. 芦沢 浩 フラクタル紀行、森北出版株式会社、1993年
4. ベンワー・B・マンデルブロ (Benoit B. Mandelbrot) 著 広中平祐監訳 フラクタル幾何学、日経サイエンス刊、1985年
5. ハンス・ゼーデルマイヤ著 石川公一訳 近代芸術の革命、美術出版社、1971年
6. ハンス・リヒター著 針生一郎訳 ダダ - 芸術と反芸術、美術出版社、1981年
7. リチャード・A・ボルト (Richard A. Bolt) 著 鶴岡雄二訳、マンマシーン・インターフェース進化論、パーソナルメディア株式会社刊、1986年