

人間の表現力の可能性と CG 教育

江口響子

ZOU STUDIO, Inc.



パーソナルコンピュータ (PC) は、自分の力でより遠くへ行ける道具という意味でよく『自転車』に例えられる。ZOU STUDIO は、CG ワークショップにおいて PC を自分の内面を視覚的に表現するツールとして活用し、人間のもつ表現力の可能性を年齢や障害に関わりなく拓いてきた。

10 年間にわたる CG ワークショップの現場は、人間が表現することの意味と重要性を多様な形で示唆している。

「対話」「継続」「反復」がキーワードである。

CG Education improves human's power of expression

KYOKO EGUCHI

ZOU STUDIO, Inc.

PC is like to the bicycle. Using both, we can go to the distance for ourselves. ZOU STUDIO's CG workshop uses PC to improve human's power of expression. And, exceeding the disability and the age, the workshop has developed a new field.

The workshop keeps opening for ten years. It suggests us much meaning and importance of human's expression. "Communication" "Continuance" and "Repetition" These are key words.

A

CG ワークショップの体制

1 = 3 の少人数制

受講生 3-4 名につき講師 1 名の少人数制をとっており、受講生それぞれの要望にきめ細かく答えている。

クリエイター = 講師

講師は ZOUSTUDIO のアーティストやクリエイターが主で、実務経験を生かしてのアドバイスをを行う。美術大学の学生がインターンシップで参加することもある。

ノート PC + ペンタブレット

設置や運搬に容易との理由で Windows および Apple のノートパソコンを用いている。また描画しやすいので、入力デバイスは Wacom ペンタブレットを導入している。

3 次元 + 2 次元 CG ソフト + α

3 次元 CG は主にイーフロンティア Shade で、2 次元 CG はアドビ Photoshop/Illustrator、NTT データ水彩、コーレル Painter を使用している。動画制作に、アドビ After Effects やアップル iMovie を用いることもある。

10 年間 = 現実の空間 = リアルタイム

1998-2007 年の 10 年間で実施回数は 500 回余、延べ時間 1000 時間 (1 回 2 時間) 受講人数延べ 2500 名余となった。すべては現実の空間でリアルタイムに行われている。

B

CG ワークショップが示唆する 3 つのキーワード

対話 Communication

講師と受講生との対話

受講生が自身のイメージをどのように持っているか、講師と楽しく会話しながらお互いに見出していく。浮かび上がったイメージに基づき、適切な表現技術を講師がアドバイスする。

受講生間の対話

同じ場にいる受講生同士が、それぞれの作品について感想や表現技術についての情報を自由に交換する。相乗効果でより質の高い作品制作に結びついている。

受講生と自身の作品との対話

完成した作品について受講生自身が客観的に眺めることで、自分自身の内面や技術レベルを知り次回作につなげていく。PC により質の高い表現が素早くできるので、おおむね自身への満足度は高く、自己肯定のよいプロセスとなっている。

継続 Continuance

場の継続

受講できる場所を、現実の空間に常に用意していることが重要である。受講生がその場に出かけることで気持ちが切り替わり、制作に集中できるようになる。

制作意欲の継続

細々でも続けていれば必ず先が見えてくる。「継続は力なり」の言葉どおりである。

反復 Repetition

表現技術は、2 次元と 3 次元の CG ソフトを用いた複雑な内容である。反復して覚えるためのテキストや小さな作例を多数用意している。反復により高度な技術の習得も可能となる。

C

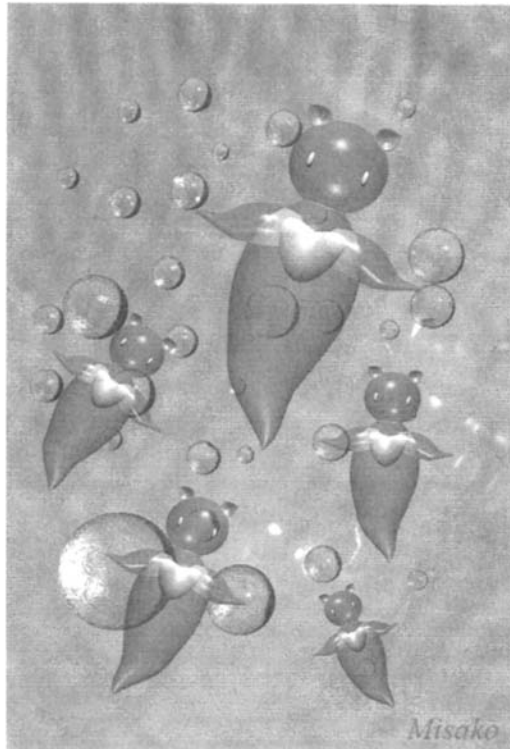
受講生ケーススタディ

自身の表現を追求できるようになった受講生のうち、本研究報告では4人の方々を紹介する。

平澤操子さん

80歳でイメージする3次元キャラクタ

74歳からCG制作を始め、現在では3次元でキャラクタを制作し、2次元画像と合成している。三面図による立体の把握は、反復学習により習得した。



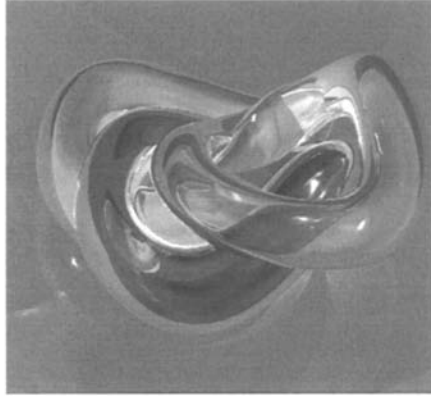
平澤操子さんのコメント

わからないことが論理的にわかるようになる... その喜びでしょうか。3次元CGの場合は、特にきちんと段階を踏んで理解する必要があります。むずかしいのですが、繰り返し復習すれば必ずできるのです。そのことが達成され作品として結実する..『学ぶこと』の喜びは大きいですね。

池上侶子さん

抽象的なモチーフを10年間継続して表現

退職後始めたCG制作が10年を迎えた。当初からこだわっていた抽象表現に加え、自身で撮影した異境の地を組み合わせ、幻想的に表現することに成功している。



池上侶子さんのコメント

3次元の球の半透明は、マテリアルの数値を色々変えて、試行錯誤しました。数値の変更は何十回では納まらないほどで、レンダリングしては変更、そしてまたレンダリング気に入れば保存...のように繰り返しています。すぐに確認、修正できるというのはCGの便利なところで、時としてイメージした以上のものが出来上がった時はとてもうれしいです。

平林寿涼香さん

障害を克服し意識を集中して温かな作品を制作

実物や写真を集中して観察し、頭の中で作品を色と線で完成まで組み立て、1点の作品を短時間で仕上げるのが可能となった。



平林寿涼香さんのコメント

PCで制作することで作品の仕上がりが早くなりました。ふだんは仕事をしているので、日曜日が制作の日なのですが、電源を入れるだけで環境が整うのも制作が進む理由のひとつだと思います。

谷合清佳さん 谷合あき子さん

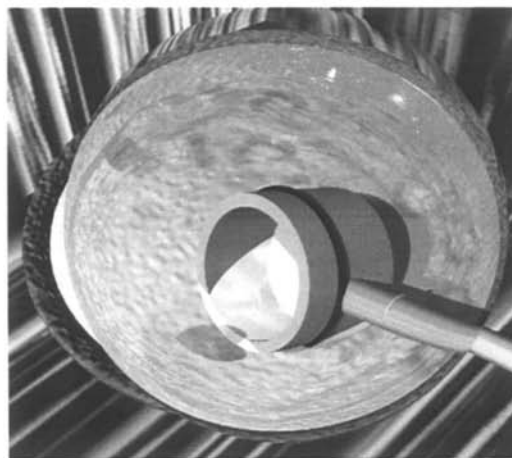
親子で参加..表現を共有する楽しみ

清佳さんは公務員、あき子さんは主婦でありながら CG 歴は 6 年目で、3 次元 CG を自由に扱うことができるようになった。お互いのモチーフを共有した作品も制作している。



谷合清佳さんのコメント

今まで特に美術の勉強をしてこなかった私ですが、質の高い表現ができるようになり、今では仕事の時のちらし作りなどにもアドバイスを求められるようになりました。母と共通の話題ができたのもうれしい点です。



谷合あき子さんのコメント

全く絵の描けなかった私が、CG を始めてから発想と表現が結びつくようになりました。作品を家の中に飾って家族と楽しむなど、生活の中でささやかな喜びを見つけることができたのです。

協力 (敬称略、順不同): 平澤操子、池上侶子、平林寿涼香、谷合清佳、谷合あき子、黒部配位恵、近藤倫代、星野光一、藤川朋子、嵯峨由果梨、仲原万里子、藤田由紀子、鷲塚昌子、石原恵子、村上フミ、南野俊江、森田由紀子、岩淵晴美、清水英子、清水久美子、金子昌美、土岐賢康、鳥澤奈保美、小川知子、斉藤堯子、斉藤洋子、興石かずみ (ZOU STUDIO)