

絵画鑑賞を集めて交換する "Artbum" と "Artable"

鈴木俊輔*1 臼井旬*2 洲巻和也*2 三好浩和*2 亀山定宏*3 奥出直人*1*2

*1 慶応義塾大学 政策・メディア研究科 *2 環境情報学部 *3 総合政策学部

1. 純粋な視覚による絵画とのインタラクション

本稿では、色や筆のタッチなど絵画作品の視覚的な美しさを鑑賞することによって前提知識に制限されない自由で多くの人を楽しめる鑑賞行為を可能にするためのインタラクティブシステムを提案する。E・H・ゴンブリッチは「見える世界を新たな眼で見直すこと教えながら、巨匠は心の見えない領域をのぞき込むようなイリュージョンをしめしてくれるのである。ただし、フィロストラトゥスが述べているように、私たちが自分の眼の使い方を知っているのならばの話だが。」[1]と述べている。つまり、絵画鑑賞行為は人間の視覚と絵画で表現されているイリュージョンとのインタラクションであるとされる。"Artbum"と"Artable"は、こうした絵画鑑賞行為を支援するためのものである。

2. 絵画とのインタラクションを支援する"Artbum"

アルバム型デバイス"Artbum"(図 1)は壁にかかる実物の絵画を鑑賞しながら、手元に鑑賞プロセスを描きこめるようにすることで視覚による絵画鑑賞を支援するものである。神奈川県立近代美術館葉山館の「美術館ですぐす一日 あなただけの1枚をさがして...」というワークショップでは、参加者はポストカード大の用紙紙に彼らの目の前にある絵画のスケッチを短時間で行うよう指示された。その結果、スケッチするために集中的に絵画の細部を観察してそれを再現することによって、彼らは今まで注意を向けなかった表現の詳細まで注目するようになり、このスケッチを行わなかったときに比べて同じ絵画に対しても新しい発見をすることが可能になった。我々は絵画鑑賞におけるこの行為の有用性を参考に

"Artbum" and "Artable": collect and exchange appreciation of pictures.

Shunsuke Suzuki*1, Jun Usui*2, Kazuya Sumaki*2, Kazuhiro Miyoshi*2, Sadahiro Kameyama*3, and Naohito Okude*1*2

*1Graduate School of Media and Governance Keio University, *2Faculty of Environmental Information, *3Faculty of Policy Management

して、視覚的であり、かつ手を動かさず身体的な手元での再現行為を伴う絵画とのインタラクションを"Artbum"にデザインした。

"Artbum"上における鑑賞プロセスを描き込む行為では、ユーザが目の前にある絵画の写真を手元に置き、その写真上にペンで自由に描き込むようにデザインされた。その結果ユーザは鑑賞プロセスの表現や記録を行うことが容易になった。ユーザは壁にかかる絵画の前に立つと壁に埋め込まれた RFID によってどの絵の前に立ったかが認識され、"Artbum"はその絵画の写真を取得し、開かれているページにその写真を表示する。そして、その写真の上にユーザはペンで自由に鑑賞プロセスを描きこむことができる。タブレット PC による検証の結果、我々はユーザが丸を囲んで細部に注目したということを表現したり、線で輪郭をなぞったり、また文字で感じたことを書き込んだりしている行為を確認した。つまり、写真を使ってユーザの目の前の絵画を実物に近い形で再現してあることで、ユーザはその写真を上手に使って鑑賞プロセスを表現することが可能になった。



図1 タブレット PC による"Artbum"プロトタイプ

このようにしてユーザは"Artbum"によって美術館内の絵画に対する自分鑑賞行為プロセスを集めていくことで、鑑賞行為を様々な形で発展させることができる。例えば、自宅を持ち帰って見返したり、自分の基準で作品をソートしたりすることが可能となる。今回製作したプロトタイプシステムでは、収集した鑑賞行為を基にしたコミュニケーションを発生させグループによる鑑賞行為へと発展させた。

3. グループでのコミュニケーションによる鑑賞

美術鑑賞においてグループによる鑑賞が、様々な形で既に実践されており、その有効性が示されている。前述した神奈川県立近代美術館葉山館のワークショップでも、個人のスケッチが終了した後に参加者同士でディスカッションを行ってスケッチの交換を行った結果、彼らは美術作品や各人の鑑賞について様々な発見をすることができた。我々は、"Artbum"上の鑑賞行為を見せ合ったり、交換したりすることでグループによる鑑賞を行えるようなシステムもデザインした。

4. コミュニケーションによる鑑賞を支援する "Artable"

鑑賞行為をグループで共有するにあたって、複数のユーザの様々な鑑賞行為をユニット化することで、彼らは自分の鑑賞行為を容易に発信することを可能にした。"Artbum"上で鑑賞プロセスを記録する際に、ユーザが絵画の中で注目した箇所を絵画の写真上に丸で囲んで表現する行為を検証実験において我々は確認した。従って、"Artbum"上の絵画の写真を丸で囲むことで、ユーザがその箇所を注目していると判断し、囲まれた範囲を認識して、その範囲の拡大写真を自動生成するようにデザインした(図 2)。さらに、ユーザは写真上に描いた丸から線をひいて文字でコメントを書いていた。従って、丸から引いた線によってユーザの注目箇所の画像とコメントテキストをデータとしてカップリングし、我々はそれを鑑賞行為の1つのユニットとした。これによりユーザは匿名で容易に自分の鑑賞行為を発信することができる。



図 2 "Artbum"内の絵画写真

鑑賞行為をグループで共有するためのアーティファクトとしてテーブルを用いて、その上に複数のユーザの鑑賞行為ユニットを表示させることで、鑑賞行

為におけるグループのコミュニケーションを促進させた。美術館に散在するユーザの"Artbum"上で生成された鑑賞行為ユニットは、無線ネットワークを通して館内のいくつかのテーブル(テーブル内PC)に送信される。"Artable"の実験用プロトタイプとして、テーブルの天板上をくりぬき、そこにタッチパネルを置き、そのタッチパネルに向けてプロジェクタで映像を投影する形をとった。投影される映像は、様々なユーザの複数の鑑賞行為ユニットのうち注目箇所の画像がテーブル中心から端へ向けて動いているアニメーションである。そして、タッチパネルに向けて投影されている各鑑賞行為ユニットをユーザがタッチすると、その鑑賞行為ユニットの画像は動きを一時的に止め、注目箇所の画像とコメントテキストを表示する(図 3)。このコメントを確認して、この鑑賞行為を参考にしたいと感じたユーザは再度その鑑賞行為ユニットをタッチする。すると、その鑑賞行為ユニットは消滅する。ユーザは消滅を確認した後、自分の"Artbum"上のページをタッチすることでその鑑賞行為ユニットを"Artbum"に取り入れることが可能になる。"Artbum"上のページには、取り入れた鑑賞行為ユニットの画像が表示されている。このプロトタイプによって検証実験を行ったところ、複数のユーザがテーブル上の鑑賞行為ユニットをタッチしながら、自分の鑑賞行為と比較して、活発な議論を行っていた。したがって、"Artable"というテーブル型アーティファクト上に鑑賞行為ユニットを流すことで、ユーザ同士のコミュニケーションによる発展した鑑賞が支援されるのである。



図 3 "Artable"で鑑賞行為ユニットをタッチする

5. 参考文献

- [1] E.H. ゴンブリッチ著, 瀬戸慶久訳; 芸術と幻影 : 絵画的表現の心理学的研究 岩崎美術社 (1979) pp.522