

Watch as it is

2003.Autumn
箕原辰夫

■ デザイン言語 B の領域

総合的に平面であれ、立体であれ、何かをデザインして作品を作っていることは、他者への自己表現になっているし、それは一種のコミュニケーションでもある。それ以外にも、社会的なコミュニケーションに目的を置かない表現もある。しかも、社会学的に定義されるコミュニケーションとは、甚だあいまいなものである。

我々がまず立たなければならないのは、コミュニケーションの為と偽った自分自身の勝手な抽象表現ではなく、曲線や陰影による、目に見える自然物からの造形である。たとえば、直線や正方形などは、数学的に定義され、建築などにも使われているが、いたずらに、そのような数学的（人工的）なものに走ってしまっても、今のコンピュータグラフィックスでは、すぐに実現でき（どこまでも厳密に実現するという訳ではないが）、逆に意味論的、社会的に解釈されてしまい、陳腐なものとして捉えられる可能性が高い。もちろん、シンプルな機能美も必要であるが、まず、目にしている造形を記号ではなく、形（Shape）あるいは余白（Space）として認識し、それらを学んでいくところから、始めるべきである。

デザイン言語 B は、そのような意味で、造形の美しさを学ぶことに主眼がある。もちろん、形ということを通して情報デザインのような意味論的な部分にも、踏み込むところもある。あるいは、形がもたらす機能的な部分に注目して、社会やユーザのためのデザインを扱うこともある。しかし、社会学を取りこんだ総合的な視野を学ぶことに主眼は置いていないし、それは別のワークショップで体験すべきであろう。そのような意味で、自然形態論や社会、そして建築、都市設計との融合である社会論的なデザイン分野とは、まったく違う場所にいる。それらのデザインは、個々の作品による形が、形自体は無視され、むしろ実体を示す点とそれらの間の関係性として意味論的に議論される傾向にある。デザイン言語 B では、意味論ではなく、形そのものに関心があり、それを中心領域としている。

■ 2 次元画像と心象

デッサンなどで、ほとんど実物に近いものを描く技巧力を持つ人もいる。あるいは、写実派と言われるような、写真でも撮ったような絵を描ける人もいる。もちろん、写真家だっている。これらの人々はデザインをしていないのだろうか？そこに置いてある、果物を正確に描くことに意味があるのだろうかと問う人もいる。

しかし、写真家が撮った写真にせよ、写実派の絵画にせよ、それらの作品は、2 次元に写し取られたものである。対象として何を、どのような構図で写し取るか、という点に、その作品を作った人の意図が込められている。それは、デッサンでも同じことが言える。デッサンは、単なる対象を描くという技術を修練するだけではなく、どの角度から、何を輪郭、あるいは陰影として捉えていくのかの意図が入る。

どのような風景画も、あるいは人物画、静物画、3 次元的なものを描いた絵、もちろん写真も、写し取られた時点、あるいは描かれた時点において、人の意図を経由する。そのような意味において、すべての絵というものは、現実の対象と区別されるべきである。心象と呼びたい。東山魁夷の絵のような日本画も、心象風景と作者自身が考えている。

我々は、以下にデッサンを通して、対象をよく観察することを学ぶが、しかし、その観察を通して描かれたものは、どんなに写実的であっても、心象であるということをまず心に留めて置かれたい。

■デッサンをなぜやるか？

デッサンの最初の目的は、「描くこと」にある訳でない。「対象をよく観察すること」にある。しかし、この観察の仕方にも技法や考え方が必要である。観察の方法には、次の5つのPをサブの目的とする。

- ・プロポーション（比率：Proportion）、3次元におけるサイズの比率
- ・配置（Placement）、空間のなかの位置
- ・遠近法（Perspective）、主題と視点の関係
- ・面（Planes）、明暗によって規定される表面の外観
- ・パターン（Pattern）、主題のトーンの意識的なアレンジ

このようなことを意識化させる目的で、デッサンを導入する。コンピュータ上であれ、通常の鉛筆などを使ってアナログ的に描くにせよ、造形の基本的な部分を意識することになる。これを5つのCにまとめると

- ・構想（Conception）、思いついたものの大まかな提示
- ・構成（Construction）、実物または基本知識を基にフォルムを確定する試み
- ・輪郭（Contour）、空間のなかで視点によって変わるフォルムの境界
- ・個性（Character）、描く（造形する）対象の個々の特徴
- ・一貫性（Consistency）、構成・明暗・パターンの本質的要素を有機的に1つにまとめるもの

このような部分に焦点を当てると、デッサンそのものはやはり一つのデザイン活動を行なっていると考えることができる。SFCにデッサンの基礎をやる科目がなぜないのか知らないが、注意して欲しいのは、ここで試みるのは、あくまでもデッサンの初歩の初歩で、造形のための意識化であり、就職などに通用するもの（デザイン系の会社に就職面接のときに持っていくデッサン）ではないということだ。

■コンピュータ上で描く場合

コンピュータ上で描くときには、次のようなものがないと苦しい。

- ・タブレット（Wacomのもの：Intuosなど）、ペンで描ける周辺機器
- ・Painter（Corelから出ている）、筆致を出せるソフトウェア

よって、コンピュータ上ではなく、もっと使いやすい鉛筆と紙を使ってデッサンの初歩を学んでいく。

■知覚力の増大

全体的な知覚、イメージは右脳で意識される。そのためには、言語・論理的な左脳を黙らせる必要がある。左脳は黙りがたがらないので、黙ってもらうための訓練をする必要がある。

- ・左脳は、イメージそのものを見ていない、記号的にみる、イメージを見せなくするように働いてしまう
- ・左脳が対処不能となるようなことをやることによってはじめて右脳の出番となる

すなわち、ここでの訓練は、形を意味論として解釈しないための第一歩である。これは、単純な作業からも行なうことができる。たとえば、ひらがなの「す」を1000回ぐらい続けて書いたり、漢字の「大」などを続けて書き続けると、左脳が疲れて（左脳は繰返しなどの単純作業に弱い）、意味論の部分が飛んでしまい、ひらがなや漢字に見えなくなってくる。

我々は、まず右脳に登場して貰い、意味のある図ではなくて、形あるいは輪郭線そのものとして、対象物を見る訓練をしなければならない。

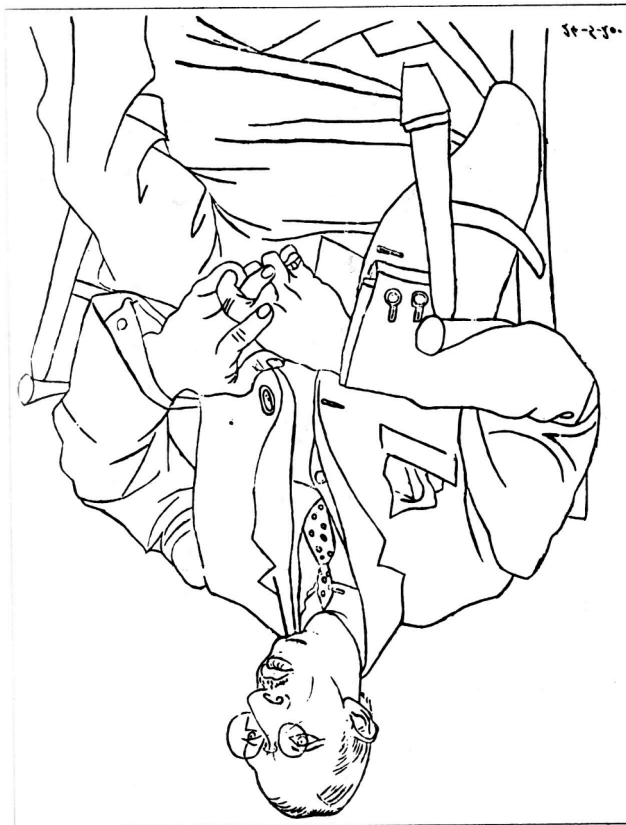
■知覚への移動の試み

1. はじめての試み

- ・花瓶を描く（講師の指示に従ってください：5分～10分程度）
- ・怪物を描く（同上）

2. 逆さまの絵による模写

- ・次のパブロ・ピカソの絵を描いてみてください（各20分程度）



■輪郭と端部への純粋な知覚と描画

1. 純粋輪郭画法

描く紙を机に貼ります。テープで留めてください。

鉛筆を持った手と紙が見えないように、身体をひねります。

画から顔を背けて見ないようにしてください。

もう一方の自分の手、指をみます。

目で端部を知覚していきます

目で観察した細かな変化を、描く方の手で鉛筆を通して記録していきます。

2. 修正輪郭画法

同じくテープで紙を留めます。

紙を向き合います。

描き始めたら、両方の手の位置も、頭の位置も動かないようにしてください。

1つの角度と水平線・垂直線の関係を観察します。

輪郭をみて、紙に投影するような形で描いていきます。

■比率の認識

頭部を示す、卵を描きます。

その中心に垂直線を引きます。

鉛筆で、目の位置を測ります（指示にしたがってください）

比率的に、目の高さという位置に、水平線を引いてください。

横から見た頭の外形を描きます。

目の位置に水平線を描きます。

耳の位置を測ります（指示にしたがってください）

耳の位置にチェックをいれます。

顔（正面でも、横顔でも、斜め横でも構いません）の目と、鼻、口を描きます。

それに見合う、頭部の外形を描きます。

■参考・引用文献

改訂新版、脳の右側で描け、B. エドワーズ、エルテ出版
初めてのイラスト教室、A. ルーミス、エルテ出版
デッサンの55の秘訣、B. ドッドソン、エルテ出版
他

■課題

復習的に以上のような内容を、もう一度自宅で自分でやってきてみてください。

