Osaka University Knowledge Archive

Title	「感覚を呼び覚ます手描き表現」
Author(s)	永江, 弘之
Citation	デザイン理論. 2005, 46, p. 199-199
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/52790
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

Osaka University

が加速する今，むしろ試されるのは試用する側の，心と手わざの容量ではないだろうか。

「感覚を呼び覚ます手描き表現」

永江弘之／成安造形大学

クレヨンで描く，木を削る，粘土をこねる，はさみで切る，そういった行為はごく単純に「楽しい」と感じ，夢中になれる。そのことがとても大事だ。幼い子どもは，身体全体でその喜びや楽しさを味わう。ガリガリ，ざらざら，にゅるにゅる，ゴツゴツ……五感の中でもまず皮膚感覚的な喜びにあふれる。幼児のそうした遊びの中には造形表現の始まりが見られる。が，まだ表現が目的ではい。例えば砂をうず高く積み上げる行為が楽しく，その行為がトンネルを掘るという行為を生み，次々と砂の感触や変化を楽しんでいるうちに，砂場いっぱいの壮大な造形ができあがる。また，クレヨンと紙の接触感やそれが動くときのおもしろさに夢中になってぐるぐるやった結果として，線が生まれる。

幼児の成長過程（発達段階）には，「感覚」→「模倣」→「象徴」という段階があるという。感覚は皮膚感覚で親子のスキンシップや触覚的刺激を味わう（楽しむ）段階，模倣はごっこ遊びを通して多くを身につけ徐々に意味を知る段階，象徴は言語的な伝達（表現）の段階。そうした話を聞きながら，私の中で造形表現の成長過程と重なった。しかし，「象徴」という到達点がどうも腑に落ちない。表現者（クリエイター）としての成長過程で獲得するものは，言語的・概念的表現にとどまらない。「感覚や感性は……？」と自問していて気が付いた。「感覚」→「感覚＋模倣」→「感覚＋模倣＋象徴」なのだ。

クリエイターは，根っこのところで「身体性」や「体感する」といったことと切り離せないものだと思う。前述した「感覚」の楽しみに通じる。これは「手描き」「手作り」の表現そのものである。造形表現を学ぶ学生にとっても，「感覚」→「感覚＋模倣」→「感覚＋模倣＋象徴」という過程がとても重要だと思える。

テクノロジーの進歩がコンピュータというツールを生み出し，世の中はデジタル化へと急速に進んできた。ＣＧは「手描き表現」を模倣し，それを凌駕したかにも見える。しかしＣＧは，ともすれば「象徴」のみを際立たせ，記号的な表現，定型処理による画一的な表現になりやすいことも否定できない。

何とも言いようのない触感的な手応えや偶然生まれる目新しい形，直感的な認識のおもしろさを実感できる「手描き表現」は，デジタル時代においても変わらぬ魅力を発揮し，造形表現の根幹を担っている。そしてやはり，単純に楽しいのである。

「大航海時代から，東西交易の時代に」

田中真一郎／成安造形大学

10数年前，クリエイターたちはデジタルという道具を手に入れた。トライ＆エラーを容