

Title	「大航海時代から,東西交易の時代に」
Author(s)	田中, 真一郎
Citation	デザイン理論. 2005, 46, p. 199-200
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/52935
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ない。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、砂場いっぱいのだ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

易なものとし、自分の意図だけを反映した「清潔な表現」、新しい表現が次々と生まれた。が、今日、デジタル成熟期に入り、既にそこには新鮮さはない。デジタル慣れした我々にとって、その多くは新鮮さとは縁遠い「デジタル臭さ」を感じるばかりである。厳密に1ピクセルに至るまで意図しないものを排除した「清潔な表現」が「デジタル臭さ」の由縁である。また、自由な発想を放棄しパリエーションの範疇からのセレクションを、創造と呼び違えているケースも散見される。

元来、人は人らしさを本能的に求めているように思われる。ハンドドローイングがもたらす「ニュアンス」は、「人らしさ」を醸し出す。人はそのニュアンスの中に深みや心地

よさを見いだす。計算ずくのデジタルが最も苦手とする偶然要素が、そのニュアンスを生んでいるのである。ハンドドローイング回帰は、昨今社会的にも注目される人間回帰の潮流に合致した自然な流れと考えられる。

とは言え、デジタルの便利さやデジタルにしか出来ないビジュアル処理を捨て、全てを懐古的にアナログ時代に戻すことは出来ない。双方の持ち味を生かし、使い分け、融合させて作品にとって一番大切にすべき「ニュアンス」を盛り込んでゆきたい。つまり、ハンドシンキングしながらハンドドローイングし、デジタルで処理することで、より進化した表現方法を得ることが出来るのである。

「一本の線にも味わいと個性がある」

大原雄寛／成安造形大学

1993年、開学と同時にコンピュータを使った造形教育を取り入れた。シンボルマークやイラストレーション、ポスターなど、可能な限りの課題をさせてみた。何しろ珍しい作業なので喜んで挑戦する学生も多かった。しかしフロッピーディスクに保存できるデータの取り扱いが精一杯で不十分な表現のまま我慢しなければならなかった。

そのころ一本の線すらまっすぐに引けない学生がいて、それがパソコンにえらく熱心で、きちっとした作業ができる事を非常に喜んでいた。しかしその学生は3年になった時、僕はこれから一年間パソコンはさわらないと宣言した。何か考える事があったのだ。また最

近、ある女子学生が言った、パソコンに向かっている時私の顔の表情が無くなっている、と言う言葉が非常に気にかかった。もちろんパソコンのとりこになっている学生も多いのだが。

パソコンは今後もますます必要とされる道具である。しかし表現者を育てる場から考えると、人物クロッキーにおける線は作者が何を観察し何を表現しようとしているのか、とても大切な線である。描画材料を選び、用紙を選び、美しい器物や風景を発見するこのような表現行為こそもっと重視されなければならないと、近年つくづく感じている。