The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	「消滅したデジタルと手書きの溝」
Author(s)	井上, 直久
Citation	デザイン理論. 2005, 46, p. 198-198
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53241
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

── デジタル時代における手描き表現の意義 ──

成安造形大学開学2年目の第36回意匠学会大会において「造形とコンピュータ・デザインにおける今後の可能性をめぐって」という題でシンポジウムを開いた。アップルコンピュータを中心にデザインやアートに係わる人たちがこぞってコンピュータを使いだした頃であり，インターネットが日本に上陸した年でもあった。高度な平面図形処理，アウトラインの文字，三次元の取り扱い，そして動画などがいともたやすく処理できる夢の世界でもあった。そして積極的にコンピュータを使った表現に取り組み，時代の流れに自然と付き合う形となっていた。

しかし今デザイン教育の現場にいて，造形教育の原点とは何かと考えるとき，様々な問題点もあると感じられる。それは自ら観察し，自らの手を通して表現する大切さがあまり重要視されなくなっているのではないかという危惧であった。成安造形大学のイラストレーションクラスに所属する4名が今回のパネル発表懇談会で，それぞれの思いを発表させて頂いた。

それは大学教育の場で何を原点にするかという課題である。パソコンという素晴らしい道具に出会い，想像力をかき立てる便利な道具に出会いながらも，人の感性をどう導きだすか，その原点を再確認しようとしたものである。

「消滅したデジタルと手書きの溝」

井上直久／成安造形大学

プリンタ出力について話がしたいと，国産大手メーカーE社のかたから打診があった1996年のこと。そのとき私は，ゲームソフトの開発に関わっていた。といっても，原作として私の絵の世界を提供しただけなのだが，絵の具で描いた自分の絵が，デジタル化されて，立体画像になって動くことに新鮮な興味を感じていた。

デジタルに取り込んだ画像は，モニターの画面上で見ると，光点の輝きとして表現され非常に美しい。後期印象派，特にスーラなどの目指した色彩の視覚混合が，まさに文字通りに実現されているわけである。しかしこれを紙などの基材の上に出力すると，そのころの機器では，色面の密度，精度ともにとても鑑賞に堪えるようなものではなかった。

しかしそのときサンプルとして示されたプリンタ出力には，まるでガッシュをじかに塗りつけたような存在感があった。以来いくつかの試行を経て，インクは耐侯性・耐光性に格段の進歩をとげた。画像取り込みの方法も精度があがり，基材も多様に供給され，出力は充分作品として鑑賞できる品質に達したと実感できる。

さらに混合技法から派生した画溶液の研究で，この出力の上に水性，油性いずれの絵の具で加筆することも可能になった。このことにより，デジタルと手書きの間にあった溝は消滅し，現在，両者はいずれからでも他方の表現に移行できる。

作品制作でも教育の上でも，このことが開く可能性は少なくない。ハードウェアの進歩

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