

造形基礎…イメージの展開

足立 眞 三

1. 造型基礎

a. 多様な造型美術の世界

視覚造型芸術の分野は、アニメーションや具象、抽象アクションペインティング、非形象、構想画、写真を含めた平面・立体造形。映画・TV・ビデオなどの映像空間やCGなどのほか、山、谷、砂漠などの自然、街、村、建造物、環境そのものを活用するメディアなど、造型領域の拡大は今後も予想される。

一方、教育の現場で学生の嗜好を概観すると、幾何学的な原理的エレメントに関心のある者、有機的形態に関心のある者、抽象表現に興味を持つ者、リアルな現実に固執する者、流行に敏感な若者は時の流行を追い求めるなど多種多様だ。

モバイルの他、インスタレーションやパフォーマンス、コンピューター・グラフィックなど、限定空間からはみ出して時間を巻き込む表現もある。現代造型芸術が抱える多様な表現状況は、科学のように真実の一つという訳ではない。答が人の数ほどあって当たり前の世界である。

表現技術は、デッサンでも分かるように、反復訓練が造形系大学の受験勉強ですでに証明されているように、あるレベルまでは到達する。特に描写力がそうだ。

一方、色彩を含む構想画となると、評価は審査員の判断が評価基準となり、作品評価の物差しが無いに等しい。評価が極端に分かれる例がしばしば出るのは、芸術全般に言える現象で、現代美術が意図する、宗教、人間、生活を包含した全方位の表現……その中でも造形の分野に

絞ってここでは考えたい。

b. 何でも有りの造型の基礎

ここで言う基礎とは、いわゆる basic…造形上の造形要素・造形原理…ではない。

周知のように、現代の学生達は『より大きな自由を…』と言うわりに『好きなように何でもやりなさい』と言えば、たちまち立ち往生する。自分の判断で好きな事を選び実行する訓練や教育体験が無いからではないか。⁽¹⁾

幼稚園から高校に至るまで、こと授業に関しては目標があり、それからずれると落ち零れとなる。自由だと言われる美術教育もそのラチ外で無い。先生がテーマ（モチーフ）を設定、表現材料も指定する。その範囲で学生は一斉にそのテーマにとりかかる。

この利点は、目的を与えられた結果、表現技術の習得と、全体の最低レベルを引き上げる効果がある。問題は、そのテーマに合わない学生が本当におちこぼれか？……

疑問の原点は、与えられたモチーフや指定された表現材料に合わない学生はどうなるのか？多様な人間性を肯定した上で現代造型芸術の基礎とは何だろうか？。

これら疑問を解消し、より客観的な造型の基礎とは何か…を求め、個々の学生がモチーフも表現材料も自由に選定する造型基礎教育のシステムを考えてみた。

この考えは、二十数年前、京都芸術大学美術教育研究会で、アメリカでの中学交換教育に関する研究発表でそのヒントを得た。

アメリカでは日本式の美術の授業をすれば子供は勿論親からもクレームがでると言われる。小学校から美術の

時間に、子供達は絵具・粘土・紙等を勝手に選び好きなように制作する。好きなようにする事を当然とするアメリカと、共通テーマ、共通表現材料で進む日本の教育事情は、文化の違い以前に教育の考え方の違いがあるようだ。小学校六年生の時、画家の林 武は好きな物を自由に描かせてもらえたというのが例外中の例外だろう。(2)

自分の責任で好きな事を選ぶ訓練は、自立を促す。他人との比較を気にし、人並みを標準化する日本の習慣とまったく異なる。表現技術が下手でも、好きな事なら気にならないし、道に、下手の横好き、好きこそ物の上手なれと言われるように、好きな事ならいくらでもひつこく追及出来る利点がある。

美術教育の場で『態度をやしなう』という言葉は、戦前戦後を通して一貫して言われてきた。この言葉の中には、観察・発見・表現・追及し、自問自答を含め、作家としての心構えのほか専門家としての自立の意味も当然ふくまれている。

十五～六歳で専門の方向を見極め、それに邁進した明治期の作家と異なり、大学に入ってから方向を探す人の多い現代の学生は、前項に述べた如く自立(independent)の訓練や教育をホトンド受けずに来ている。それを前提として…基礎とは何か…を考えた場合、学生の自立を促しながら、作家としての基本的態度も併せて修得出来る教育方法を創出する必要を痛感した。

造形系専門大学では表現技術の修得や訓練は、伝統的に表現材料別の学科、専攻の制度が整備され、お互いに神域であって不可侵である。その一方、欧米の大学教育システムに遅れ馳せながら日本も大学答申以後、事態は大きく動きだした。学科どころか京都の場合、学生は大学や学部の領域を越えた受講の可能性さえ生じているのだ。

流動的的社会の中で、造形美術も聖域ではない。前項で述べた如く、インスタレーションやパフォーマンスを含む視覚造型芸術の基礎が、約百年前に起こった近代モダニズムの流れを汲むエレメントを、現代の多様な現代造型芸術の基礎に据えるのに無理がある。前項で述べたごとく、すでにダダイズムでは、伝統の否定と無秩序な表現が、今日の何でもありの多様な表現の芽生えとしてと

らえる事すら出来る(3)。

この様な状況を前提に、目的をもって造形活動を起こす時、直感にしろ論理的思考にしろ、必ず行為の手段方法を想定する。オートマティックや非形象の表現でも、表現材料の準備を脳裏に描かなければ制作行動に移れない。無意識といえども経験の反映である。

その道に、表現材料を目的も無くいじくっているうちにイメージが湧き、やがてハッキリ見えて来る場合もある(4)。この事は、作家なら誰しも経験があるはずだ。また、ぼんやり無目的で物を見ていると、急にひらめいて着想する場合もある。その場合もイメージ(虚像)を脳裏に描かなければ作品に結び付かない。

訓練された学生なら直観的に虚像を脳裏に映像化することができる。しかし作家として目的意識を持たない情報時代の学生の多くが、考える、閃くことが、かつて見た情報…体験やテレビ・写真などの疑似体験…を連想するか、置き換えるのが通例だ。造型教育という創造とは、連想や置き換え(あてはめ)ではない。類推し結合し飛躍的発想によって新たな表現が要求される。言葉をかえれば知覚的発見である。

ここで問題になるのが発見する喜びを磨く教育=訓練である。才能のある者は苦もなく出来るが、訓練されていない者でも隠された才能を引き出すのが教育現場の使命である。前述のように技術のトレーニングは反復訓練で、あるレベルまで目に見える形で到達出来るが、発想や態度を養う方法は雑多で、システムとして確立されていない。

特に今日では、デッサンや描写力の無くとも、写真やビデオ、CGのように感性だけで造型表現の可能な環境がすでに準備されている現実がある。

これらを包括した基礎を考察した場合、創造活動の根底に『自由な発想ができる態度の養成』を、教育システムの根として考えなければならない。

C. イメージ力の強化

『初めにイメージありき』で、芸術が創造の産物といえ、人はまったく知らない物、知らない事を作り出す事は不可能だ。見る事、知る事による知覚体験を通じ

て認識し、そのうえに立って創作する。天才といえども、その例外で無い。

固定的な見方や感じ方はずすと、自由に発想が展開できる。表現上のムチャは誰にも迷惑を掛けない。極論だが、現実ばなれすればするほど褒められる世界でもある。ただし、この現実ばなれを第三者に納得させなければ意味がない。ダダイズムやウオホールのように日常的な事柄や物を昇華させるのも芸術である。新たな発想が重要視され、それに伴う表現力が問われるのはそのためだ。

美術教育の現場で、学生に『頭をからっぽにしろ』また『概念を崩す』とよく先生方は言われる。これは『考えるのではなく、感じなさい』と言う意味で、言葉としては簡単だが、日常的にそのような習慣の無い学生にとって実行はかなり難しい。

イメージ付けの場合、自分の体験をかぶせて類推する。これは自分の脳裏にインプットされた記憶因子を引き出しているだけで、日常感覚で捕らえた記憶を日常感覚で表現したところで感動に結び付くはずもない。創造を目的とする造型教育の場で、あっては困る状態だ。スケッチをする場合でも、日常感覚で観察しては何の感動も無い。知っている事を記録しているに過ぎない。

右脳を使って書くシステムを考案したB・エドワードの、肖像画を描く場合、画用紙にモデルを上下逆に描くのは、普通頭から下へ描き進める常識を捨て、用紙の上から手前に向かって胸・首・顔と一般とは道の進め方で観察して道に描く。これだとホトンド絵が描けないと言われる人でも、かなり正確に描く事が出来ると言う。

つまり、モデルを観察し脳裏にイメージを蓄え、それを画面に再現する一連の行為が、従来から蓄えられた日常の見方（思い込みー概念）を捨てなければ出来ない。『頭をからっぽにする→常識をはずし感覚的に形を捕らえる』方法として有効な手段である。ただし、これは描くことに自信の無い初心者に対し、眠っている右脳を活かす方法であることを著者も付記している。造型専門の場では別な手段を選ばなければならない。

視覚芸術の基本は当たり前の話だが鑑察である。身近な物でも、芸術作品に昇華した例では、わが国の花鳥画

や、西欧の静物画などがそれだ。またウオホールのスープレットやマリリンモンローはアメリカでは極めて日常的な物である。これら日常的な物を日常的に捕らえただけでは作品にならない。同じ事が前述の花鳥画や静物画にもあてはまる。作品化しようという着想と意思が根底にある。着想・意思も論理的思考では無く、直感…閃き…である点が重要だ。

直感…閃き…イメージの飛躍を進める便法として、思い付きや連想から推論するのは極めて有効な方法だ⁶⁾。トレーニングされていない学生にとって、これが意外とやっかいで、色彩や形からくる連想を当て嵌める事で思考がストップするが多い。

例えば、立方体を自由にイメージ付けした表現を試みる課題を与えると、ホトンドの学生は立方体の形に固執し、そこから得る連想で得た状況をあてはめるだけで満足してしまう。

立方体＝正六面体…似た形→サイコロ、箱、角砂糖。

正六面体の面に模様を描く。顔を描く。

正六面体を胴にし、顔手足を付けて擬人化。

この段階は飛躍でなく、単に知っている知識を移行させただけある。梅棹忠夫著『知的生産の技術』現代人の実践素養の項に記されている知的生産にたずさわる人たちの素養として下記の技術を基礎的素養として提案されている⁶⁾。これに対応し、造形を進める一般的方法を

文章と造形進め方の比較

	知的生産の技術・文章	造形処理
1	情報の収集	スケッチ／着想
2	情報の検索	記憶を思い起こす→連想
3	処理	展開／構想
4	生産	追及／表現
5	展開	発表

対比し比較してみた。

学生の多くが、**1 着想→2 連想**から**連想をあてはめ 5 発表**へ飛んでしまう。これでは本当の意味での創造的表現にならない。表現には新しい発見や創造的要因がなければ表現とは言えない。知っている知識を記録しているにすぎない。

デッサン教育でも形や明暗の調子、質感など自分の目で発見し感じとる事が目的で、『態度を養う』とは発見を知覚する態度である。決して表現技術を目的にしている訳ではない。技術はその結果である。これと同じ事が造形上の表現処理についても言える。選んだモチーフから発見し、新たな可能性を迫及する態度が無ければ表現に昇華しない。したがって、**2 連想**から**3 展開／構想**の段階で飛躍したイメージ付けや構想が要求される。優れた素質の人は連想抜きでいきなり**展開／構想、迫及表現**へ進む事が出来る。

多くの学生に欠落している**展開／構想力、迫及力**を補強する手段として、イメージ力の強化を目的とした情報カード方式に、ブレンライティング（以下 B・W 法）を加味したシステムを考案した。

- 1、モチーフは、身じかな物の一つ自分で選ぶ
（※この段階で、すでに困惑する学生が多い）
- 2、その表現方法を 1 モチーフに対して 10 点以上アイデアを考案しカードに描く
- 3、隣近所の人々の作品を見ても良い（カンニング OK）
- 4、参考資料を使っても良い
- 5、表現材料は腐る物、変色する物以外自由

身体を含めた日常的身近の物を造形の対象として捕らえる。カンニングの奨励は情報（アイデア）の交換であり、着想の記録は B・W 法とカードを用いる演習で、カンニングによるアイデア借用の場合、必ず自分の発想を加味するのが条件である。最終的には、様々な発想法を加味し作品化する。

新入生の場合、従来からの教育システムで慣らされた惰性から、目的を与えないとホトンドが立ち往生する。そこでイメージを発展させる大まかな目的を設定することにした。

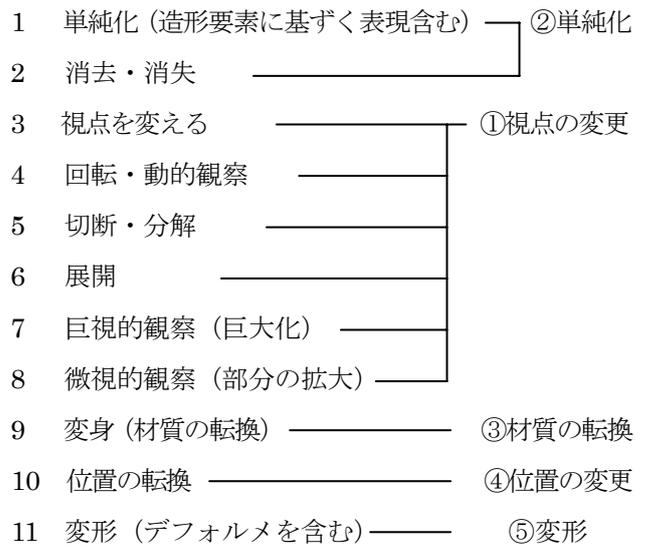
2 イメージの展開

a. 基本パターン

デッサンヲ含む基礎造形の授業で、1980 年頃からカー

ドシステムのアイデア表現を試みてきたが、表現形式や様式による従来からの分類では、修まり切れない内容が続出して来た。というより様式による分類では、項目が多すぎて收拾がつかなくなったと言うほうが正確だ。そこで気づいたのが、観察に基づく分類方法である。いずれも観察を基盤に発想をうながす。これを基に造形作品に展開する。当初の分類では

上記 11 項目に分類していた。その後、序々に丸数字のごとく統合し、観察と着想・発想を含めた指針としてきた。



造型的にイメージの展開を分類すると上記丸数字①～④の四つの基本パターンがある。いずれもイメージの援用がなければ出来ない。

①視点の変更→常識的な観点を捨て、別な視点を見付ける。すなわち、視点（観点）を変更することで自分流のおもしろい視点を発見する。

②単純化→余分な物をできるだけ排除し、必要な部分を強調する。もしくは暗示や見る者に意識させる。

③材質の転換→質感を変えるおもしろさ迫及する。

④位置の変更→決まった場所、位置を変え、常識では考えられない状況を作る

⑤変形→モチーフの形を変えるおもしろさを迫及する。①～④の複合。

①観察…視点の変更

一般に、モチーフを観察する場合、自分の視点を設定して観察する。スケッチをする場合、立つ、座る、床にしゃがむなど、おまかにいって三つのパターンがある。これも厳密に考えるとおかしな話で、本来どんな見方をしようと見る方の勝手のハズだ。おもしろいと思う見方で見れば良い。

モチーフを実際に目の前にした場合も、イメージによる観点も、しょせん自分の体験の延長線上で観察し推考するわけだが、日常性を離れた視点が造型上の発見につながるわけである。どの視点の切り口（着想）で観察し表現するかは個人の好み…好き嫌い…による。この好き嫌いこそ理屈を越えた感覚の世界だ。

一般に着想した場合、いくつかのアイデアスケッチを描く。アイデアがまとまると、画面上の構成、構想を練る。表現材料の選定も同時に進める。表現方法も、鉛筆画か水彩・アクリル絵具・インク・写真・CDなどの選択と同時に、フリーハンドか製図器やコンピューター処理を含む技法の選定によりはじめて制作の緒につく。

表現技法を最初から決めると、技術的安定や向上があっても表現上の制約があり、好ましい結果ができにくい。またおもしろいと思った視点を固定すると、その視点が常識となり、技法上の上達は望めても発見の感動が薄れ視点のマンネリ化が起こる。

柔軟な発想と、創造する態度の養成を目的とはあい反する行為となる。ここでは出来るだけ多くの切り口で見る事を勧めている。以下は視点を変更した観察法の一部である。

- 1、 真上・真下・真横／図面化（作品 1）
- 2、 広げる・展開
- 3、 切る・分解・破壊
- 4、 裏返す
- 5、 走りながら見る
- 6、 巨大化・拡大化（作品 2）
…ミクロの世界／部分を拡大（作品 3）
- 7、 縮小／遠視的観察
- 8、 中から見る・のぞく（作品 4）

9、 光の方向を変える／逆光

10、 動的観察（作品 5）

実際に以上列記した以外にも、切って、部分を拡大すれば又違った展開が可能だ。このように一つの観点だけでなく、重ね合わせてイメージを増幅し、その確認作業がイメージの展開につながる。

②単純化

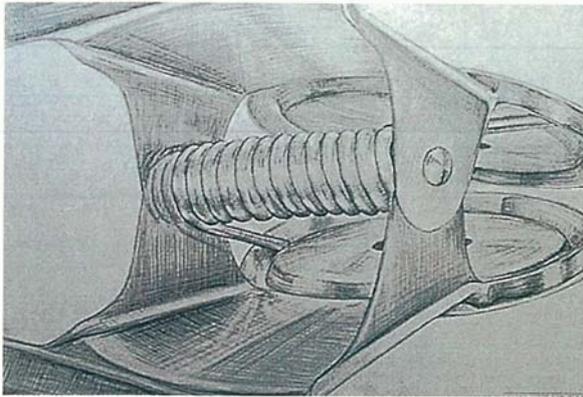
単純化と言えば、マチスやその源流となった日本の浮世絵が思い出される。日本の紋章もそれにあたる。また、バウハウスのエレメントもその範疇に入るだろう。さらに部分的に消す、もしくはぼかす事も、省略・部分消去によってイメージを強調する単純化としてとらえる。したがって、単純化は略画の手法だけでなく、逆に書き込んで消したり、モンドリアンの抽象化初期作品のように整理追及する場合もある。

- 1、 略画（作品 6）
- 2、 シンボル化
- 3、 構成の要因を点・線・面に分解（作品 7・8・9・10）
- 4、 立体の平面化（作品 11）
- 5、 一部を消し暗示的表現（作品 12）
- 6、 全体をぼかし、観者に印象を強制する etc.

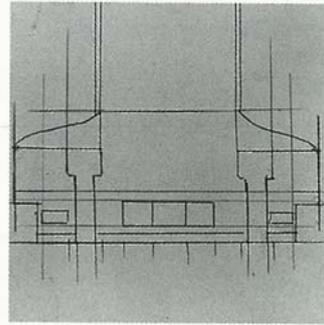
③材質の転換

色彩を変えることで受ける印象が異なる事はだれにでも判る。また、石と金属では受ける印象が異なる。石の地藏さんや、金銅仏、木彫りの仏像を見ても、当たり前すぎてそれが当然と思うのが普通だ。もしも仏像が水やトマトで出来たら……実現不可能でもイメージとしては可能であるし、絵にできる。

本来もっている材質を変えることで起こるおもしろさを追及するのがこの課題である。この場合、例えばエンピツをモチーフに決め、その形を固定し、スポンジ、木、粘土、金網、ティッシュペーパーなどの実物を張りつけても、素材の見本を作っただけで材質の転換による表現とは言えない。ぬりえ絵と同じ原理で、極めて貧弱な発想だ。学生たちをほっておくとこの段階でホトンド止ま



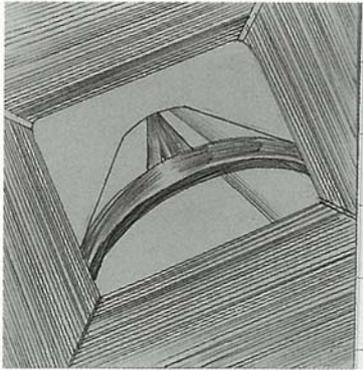
1



2



3

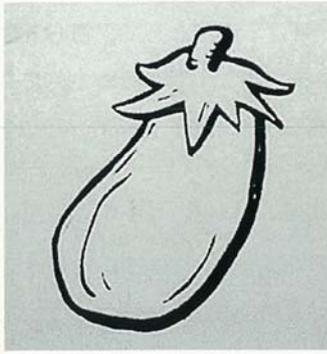


4

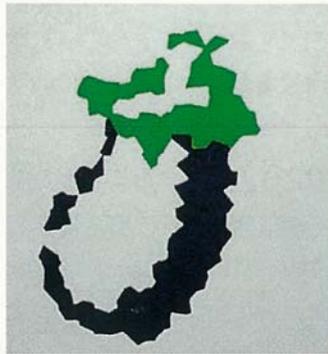


5

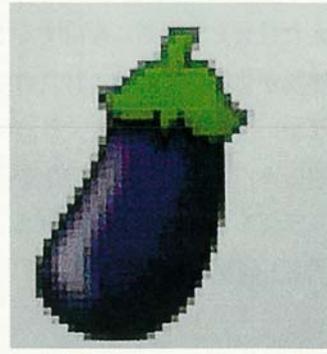
- 1 視点の変更：クリップ/B3画面一杯に拡大
；エンピツデッサン
デザイン学科 1回生, 1999年
- 2 視点の変更：カミソリ/エンピツデッサン
；デザイン学科 1回生, 年代不肖
- 3 視点の変更：青ペラの目/全体とその部分
；写真・カラーコピー拡大
写真学科 1回生, 1988年
- 4 視点の変更：カミソリ/柄の穴から覗く
；エンピツデッサン
デザイン学科 1回生, 年代不肖
- 5 視点の変更：コーラの缶を水面に落とした瞬間
写真
；写真学科 1回生, 1988年



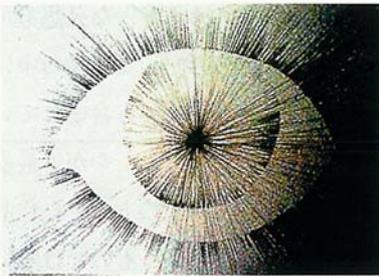
6



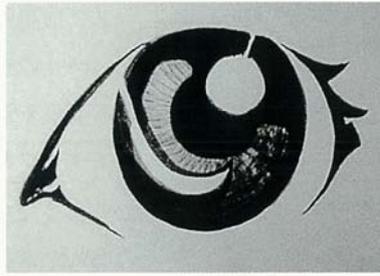
7



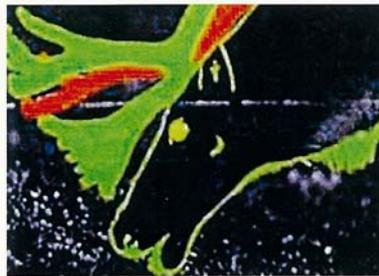
8



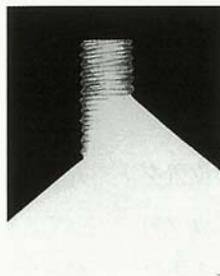
9



10



11



12



13



14

6・7・8：単純化の 카테고리 / なすび；CD
デザイン学科 1 回生，1999年

9・10：単純化 / 目；エンビツ・水彩
美術学科 2 回生，1999年

11：単純化 / へら鹿；ポスターカラー
写真学科 1 回生，1999年

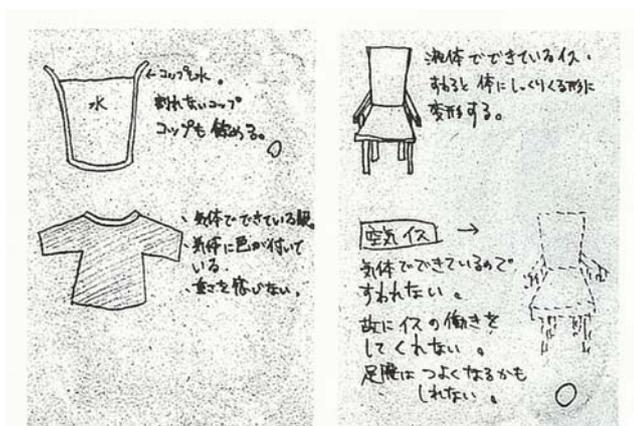
12：単純化 / ボルトの一部を消去
；エンビツ・水彩
デザイン学科 1 回生，年代不肖

13：材質の転換 / ローソク
；発泡スチロールにスプレー塗装，アクリル絵
具仕上げ

14：材質の転換 / 缶入りコココーラ；ガッシュ
工芸学科 1 回生，1988年

る場合が多い。

材質転換によって起こるドラマを表現することが大切で、変えた材質を起爆剤に推論する事がイメージを豊にする。彩色が化粧とすれば、材質の転換は変身である。日常的な思い付きや直感でも、推論の武器として動員すれば創造の糸口は掴めるはずである。下図はアイデアだけのラフスケッチだが、発想がユニークな一例。表現にまで高めればおもしろい。



材質の転換：アイデアスケッチ 美術学科2回生、1999年

④位置の変更

①～③のテーマを一步進め、元来あるべき物の位置を代える事によるおもしろさを想定し表現する。ピカソの立体派やボッシュの作品にその例がある。この考え方には、分解して組み立てる。違う物を持って来るなど、常識として知っている物でも、異質の物を組み合わせる造形は、常識を越えた情景や状況を造り出すことができる。デュシャンの展覧会場に置かれた便器『泉』は伝説的作品だが、この発想の先駆とも言えるだろう。

テレビコマーシャルで驚かされた摩天楼に滝のような水や、空飛ぶ鯨。アニメ映画の宇宙戦艦大和や、銀河鉄道も原点は同じ発想法、位置の変更である。

作品例にある作品15はコラージュで良く知られた技法だが、出来合いの印刷物を使った物でも発想のユニークさは表現できる。作品16はサイコロの目だけ取り出し、稜線をひも状にし組み合わせ構成している発想がおもしろい。

本来の形状や用途から離れるほど造形の面白さが加速される。この点は前項の材質の転換にも同じ事がいえる。

⑤変形

形を変形するのは、デフォルメによる単純化もあてはまるが、変形をイメージ付ける方法として、初心者には文章列記からラフスケッチを起こす事を勧めている。

前項の位置の変更も変形の一つだが、それ以外に変形をまとめて考える。

引っ張る、ふくれる、振じる、突っ込む、落とす、曲げる、分解する、垂れる、増殖など物理的変形と、気化、炎焼、消失、混合、化合、など化学的变化をイメージする方法もある。

又、前項の組み合わせによりさらに豊かな発想も可能だ。ダリの垂れ下がる時計は有名だが、この絵の中に位置の変更や透視法の強調など視点の変更も含まれている。

モチーフの形を少しずつ崩してゆくと、やがて最初の形とまったく違った形になる。作品21のトマトや作品23の膨れた本など、急にイメージ化出来るものではない。段階的に変化させてゆけば誰でも到達できる。

まとめ

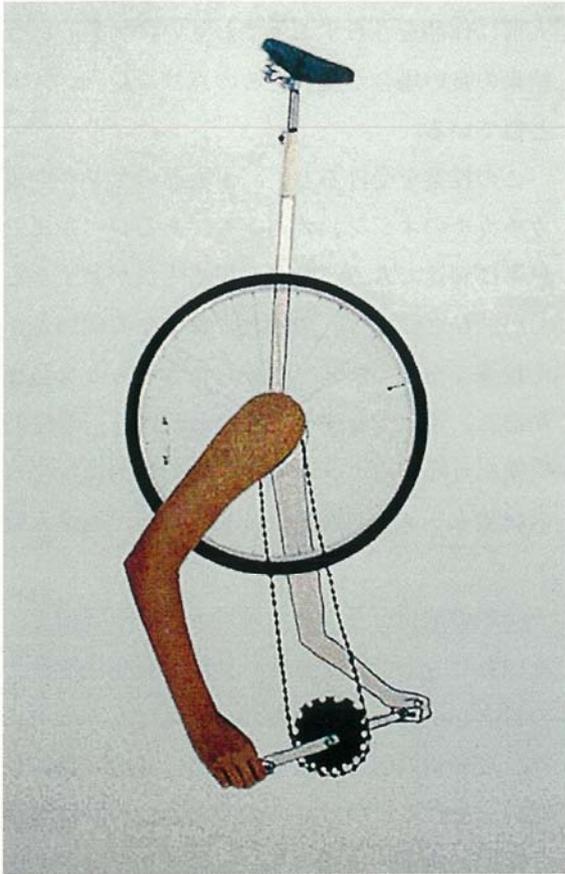
いずれも学生のイメージ力強化を目的として考案した方法だが、ここでは発想のおもしろさを評価する場であって、絵の上手下手は第二義的問題である。しかし表現が充分であればそれに越したことはない。人によっては描写力が要求される場合もある。特に質感を必要とする③項の材質の転換がそれだ。

くりかえし記すが、ここでは表現力より発想の柔軟性や展開飛躍を重視する。固定概念で凝り固まった人間ではどうにもならない。これを突き崩し、頭を柔構造に代えるアタマの体操でもある。

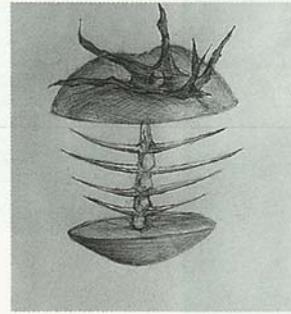
円形から連想して太陽や月を思い浮かべても、太陽が水になったり、ガラスにイメージ化するのは困難だ。逆にそれが出来れば、水滴型や正方形の太陽もイメージ化できる。

また、日常的な事からも、観点を変えることで意外な発見が出来る事が分かってくれば良い。

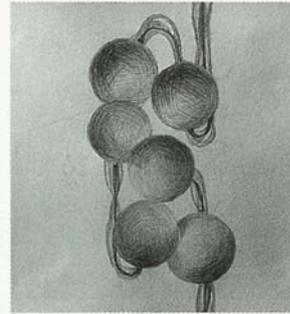
この授業に関しては、出来たアイデアや作品について複数の友人や知人に見せる事を勧めている。自分でおもしろくない作品やアイデアは、他人が見ればもっとおも



15



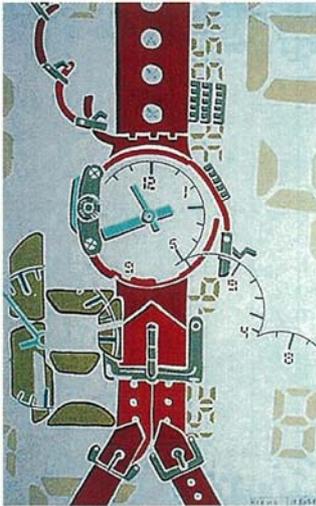
16



17

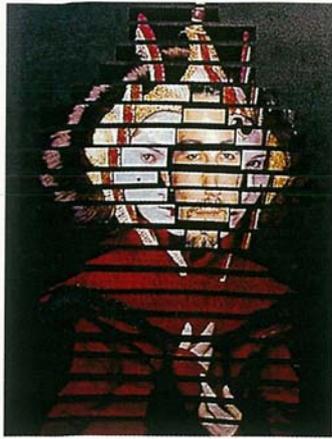


18

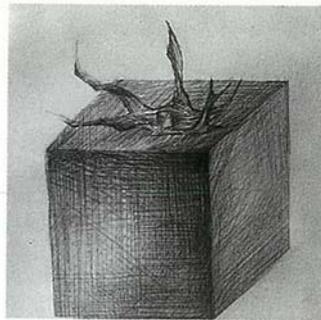


19

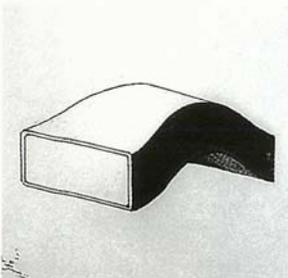
- 15 位置の変更：自転車／コラージュ；ペン画
デザイン学科 1 回生，1999年
- 16 位置の変更：トマトと魚の骨；エンピツデッサン
学科・年代不肖
- 17 位置の変更：サイコロの目と稜線；エンピツデッサン
学科 年代不肖
- 18 位置の変更：靴；スニーカー・布・ビニール板・アクリル絵具
工芸学科 1 回生，1989年
- 19 位置の変更：腕時計／分解・再構成；ポスターカラー，
デザイン学科 1 回生，1999年



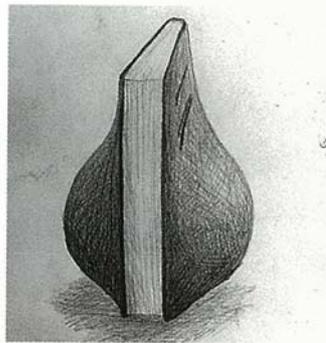
20



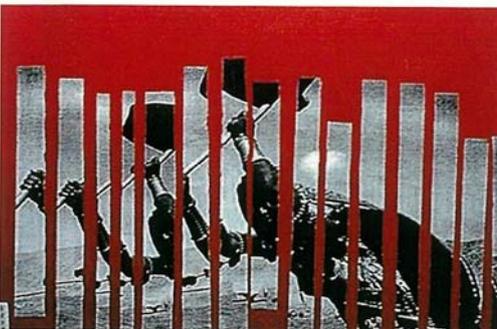
21



22



23



24

- 20 変形：頭部位置の変更と増殖による変形で荘重さを強調；写真切抜きによるコラージュ
写真学科 1 回生，1999年
- 21 変形：角張ったトマト；エンピツデッサン
所属学科不肖 1 回生 制作年代不肖
- 22 変形：マッチ箱を曲げる；ガッシュ
デザイン学科 1 回生，年代不肖
- 23 変形：膨れた本；エンピツデッサン
デザイン学科 1 回生，制作年代不肖
- 24 変形：分割と増殖（繰り返し）による動的表現の強調；写真切抜きによるコラージュ
写真学科 1 回生，1999年

しろくないからだ。

一人部屋に閉じ籠って作品を考える学生より、教室や人前に作品をさらすことでお互いに刺激しあう人の方が結果の良い場合が多い。この点はブレインストーミングと似ている。

この授業を受けると、二十歳前のヤングで頭の中身はカチカチのオジン、オバンも、あるレベルまでは柔軟な思考に到達できる。ただし担当人数が多すぎるとむつかしい。ひとつには、造形教育は学生の個別差を前提にした授業であってマスプロ教育にもとまじまない性格がある。逆に少なすぎても刺激が弱く、学生同志の情報交換を意味するカンニング奨励の目的に反する。今までの経験上一クラス 20 名から 30 名前後が適性人数だろう。

発想の進化をうながす助言も重要な要素で、発想の切り口をヒントで助言する。具体的発想法を教えるは学生の自立心が失われるからだ。一人ひとりモチーフが異なり、造形化の切り口が違う学生には個人指導しか方法が無い。それには受け持ち人数の制約が絶対条件である。

造型に関する発想のトレーニングは、あくまでもクリエイターとしての基礎であって、どのように生かすかは本人の課題である事はいうまでもない。

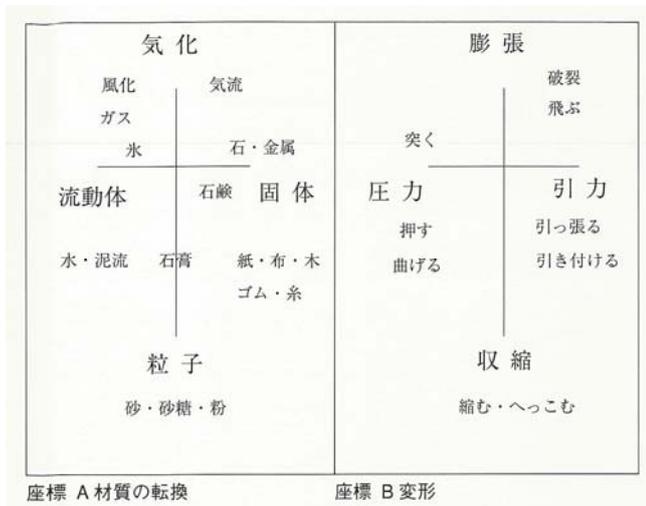
Ⅲ 今後の課題

コロンブスの卵と同じで、参考作品を見せると、行き詰まった学生でも簡単に発想が前へ進む。つまり参考作品から連想して、自分のモチーフに当て嵌める訳だ。

参考作品が固定概念となり、その範囲でしか思考が動かなくなるおそれがある。これでは連想・当て嵌めを否定している立場上、結果は良さそうでも、過程としてマズイ。

できるだけ学生自身が判断できる資料として、発想をうながす座標を考慮中である。前項の形態変形の要因を座標・A・Bのごとく置き、モチーフをこの座標上のいずれかに想定する。そこから座標に近い自分のイメージを引き出しモチーフと合体させる。もちろん、この座標は一例で、座標 A と座標 B を重ねることも可能だ。もちろん異なった座標も考えられる。連想から推論し、イ

メージを発展させる便法である。



たとえ日常感覚であっても、連想から連想を重ね、推論する事で特殊な能力が無くとも、ある程度イメージの飛躍は可能だ。

今後の問題点として、コンピューターの活用がある。感覚的にキャッチ出来るコンピューター・グラフィックは、シミレーション・ソフトの開発を含め、私にとっても大きな課題だ。

文献資料

- (注1) 筆者アンダーライン
- (注2) 林武：1955年，若き日の芸術家達；瀬沼茂樹編；絵の哲学，河出書房，小学校六年生で好きな物を自由に描かせてもらえた極めてマレな例
- (注3) 菅原教夫：1998年，レディメイド・デュシャン覚書；五柳書院
- (注4) 堀内正和：1978年，現代の美術教育；京都芸大美術教育研究会編；第2章、1. 発想についてかつて同僚であった辻晋堂先生の言葉を文中に引用
- (注5) 鈴木宏昭：1996年，類似と思考；共立出版
- (注6) 梅沢忠夫：1977年，知的生産の技術；岩波新書
- (注7) ジャンニ・ロダリー／窪田富男訳：1983年，ファンタジーの文法；ファンタジーの二項式 P24，築間書房，実際火花を散らすにはひとつの電極ではだめで二つ必要である。

参考文献

- 現代の美術教育：1978年，京都芸大美術教育研究会編
- イメージの王国：1978年，石崎浩一郎；講談社
- ウオホールの青春：1992年，歌田明弘；柏書房
- レディメイド・デュシャン覚書：1998年，菅原教夫；五柳書院
- 現代芸術辞典：1993年，美術出版社美術手帳編集部；美術出版社
- デザインハンドブック：1996年，宮下孝雄編，朝倉書店
- ファンタジーの文法：1983年，ジャンニ・ロダリー・窪田富男訳；築摩書房
- 知的発想の方法：1996年，後藤国彦；日本実業出版社
- 創造の工学：1992年，服部敏夫；(株)開発社
- 未来がみえる発想法：1995年，中山正和；PHP 研究所