

絵画とグラフィックデザインの発想の根源と 具現化に関する考察

坂本 禎 智*・大 島 雅 子**・関 川 浩 志***

Considerations on the Source and Embodiment of an Idea in Picture and Graphic Design

Yoshinori SAKAMOTO*, Masako OSHIMA** and Hiroshi SEKIKAWA***

Abstract

Presently, art and design have familiarly permeated our daily life and have been getting to influence to a lifestyle and a way of life. And those are also playing important roles of enriching human's life and making a good living. In these circumstances, from the standpoint of a teacher who trains the expression ability in art and design, it is very important to make clear the point of difference and similarity between art and design, and to consider the educational method based on the considerations. In this paper, the source and embodiment of an idea in picture and graphic design are studied in order to find the training method of the expression ability in the field.

Keywords: Art and design, Source of an idea, Embodiment of an idea, Education

1. はじめに

現在、アートやデザインは、私達の身近に浸透し、物質的な物に留まらず、ライフスタイルや生き方にまで影響を及ぼすようになってきた。アートやデザインが飛躍的に進歩した20世紀が終わりを告げ、物質的な物から精神的な物へと移行しつつある現代社会において、日々の生活にアートやデザインが重要な役割を占めている。アートは、作者の内から沸きあがるエネルギーの出力という見方がある一方で、デザインは、外部からの影響や制限があって成立するものであるという見方がある。また、デザインとアートの境界領域に該当する表現分野もある。

このような状況の中で、アートやデザインにおける種々の表現能力を養成する教育的立場から言えば、アートとデザインとの相違点、類似点を明確にし、教育の姿勢や視点の置き方について考察する事は、極めて意義が大きいと考えられる。特に本論文では、主としてアート分野では「絵画」、デザイン分野では「グラフィックデザイン」を取り上げ、絵画、デザインの発想の根源を探り、その発想や思いをいかに具現化しているかについて考察することとした。

既に発想やイメージの具現化の仕組み、機構、並びに教育手法については、種々議論され^{1)~7)}、明らかにされているが、個人の生き様や精神に関わる問題でもあり、その仕組みは多様である。そこで本論文では、筆者らの作品を例に取り上げ、具体的に発想の根源と表現の具現化について考察を行うものである。この考察結果を、今後のアートやデザイン教育に役立たせることを目的としている。つまり、制作指導において、漠

平成20年12月15日受理

* 感性デザイン学科・教授

** 画家

*** 感性デザイン学科・講師

然と作品を制作させるのではなく、その理論を伝え、表現することの意味を理解させ、表現の仕方を自ら考える姿勢を身につけさせるために本考察は有用と考えられる。

本論文ではこれらの検討結果について報告するものである。

2. アートとデザインの相違

デザインとアートの相違については、多くの書籍、文献等で議論されている^{8),9)}が、明確に定義されていないし、個々の活動領域や精神によるものであり、定義づけるべきものでもないと考える。例えば、グラフィックデザイナーの原研哉氏によると、デザインとは「人が共感できる、人と共有できる問題を発見し、それを解決していくプロセス」を言い、「第三者はデザイナーと同じ視点でそれを辿り、共感できる価値観の共有に感動を得る」ものであるとしている。またアートは、「個人が社会に向き合い個人的にする意思表示であり、アーティスト本人しかその発生の根源を把握できないし、第三者はそれを知的資源として解釈、鑑賞、論評する」ものであるとしている⁹⁾。

言うまでも無く、筆者らも同様の認識を有しており、デザインは、用途や目的があって始まるものであり、社会に対して責任を負い、人々の共感無くして成立しないものである。一方アートは、自分自身の内から沸きあがるものであり、制約の無いところから出発し、用途にも無関係な芸術活動である。

従って、絵画とデザインの発想の根源は、出発点が異なることから、基本的に別のところにあるように見受けられるが、イメージの具現化をする場合の脳の活動の類似性から、心の中の思いとして訴えるものがあるとするれば、そこが共通点の一つであると考えられる。次節以降では絵画とデザインの根源と具現化についてそれぞれ考察する。

3. 絵画における発想の根源と具現化

まず、絵画における発想の根源と具現化について考察する。絵画には、まず描きたくなるきっかけや動機があり、それに伴う意欲、発想があり、思い（イメージ）の具現化という描画プロセスがあると考えられる。

この絵画の動機や発想の根源を考えると、注目したい画家がいる。オーストラリア中央砂漠に広がる赤い大地が生んだ世界的な抽象画家の一人、エミリー・ウングワレー（1910～1996）である。彼女は、先住民アボリジニとして生まれ、79歳のとき初めてキャンバスとアクリル絵具で絵を描いた。その作品で世界の注目を集め、亡くなるまでの8年間足らずで3,000～4,000点ともいわれる作品を描いた。アボリジニのアートに関心が集まるようになったのは30年ほど前で、アボリジニが儀礼として描いていた砂絵



図1 「ピック・ヤム」(1996年): エミリー・ウングワレー, 出典: エミリー・ウングワレー展/国立国際美術館, yahoo Japan ブログ http://blogs.yahoo.co.jp/under_the_shiny_sky/54400251.html



図2 「ピック・ヤム・ドリーミング」(1995年): エミリー・ウングワレー, 出典: エミリー・ウングワレー展/国立国際美術館, yahoo Japan ブログ http://blogs.yahoo.co.jp/under_the_shiny_sky/54400251.html

に興味を抱いた外国の美術教師がアボリジニに壁画を描かせたことが発端となっている。アボリジニアートの特徴は点描画であるが、エミリーはこの型にはとらわれず、点描、曲線、色彩、線の使い方など多様に変化させながら、革新的な作品を生み出し続けた(図1, 図2)。注目したいのは、彼女は大地に座り、まるで目の前の風景を見ながら描いているかの様に、地面に置かれたキャンパスに絵筆を走らせるのである。その絵は抽象画のように見えるが、数々のアボリジニ伝統の世界観であるオーシャン・ドリーミング(虹の蛇)を描いたもので、それぞれの模様には、太陽、大地、命、水などの、生命の源を象徴する生き物として重要な意味があり、解読可能な儀礼的メッセージを表現したものである。エミリーにとっての発想の根源はまさにアボリジニ伝統の世界観であったと言える。大地に座り、絵筆を持ったとき、その日の太陽を感じ、温度、光を感じ、風の音を聞き、生まれ故郷の大地への思いを、また白人による植民化政策におかれた部族の辛い歴史から生まれる思いを、外の世界に伝えるかのように絵筆を動かして表現していった。

著者の一人、坂本の絵画の動機は、あるものを見た瞬間に心に沸き上がる思いや、その視覚画像と心の中の原風景との共鳴、懐かしい思いや回顧である。また、何かを思い浮かべたとき、そこから連想される強いイメージの形状、曲線、色彩などと視覚情報との共鳴である。曲線や色のイメージとこれまでの人生で得た体験に伴う



図3 「ベルン・時計塔」(2007) (鉛筆 A4 判): 坂本 禎智

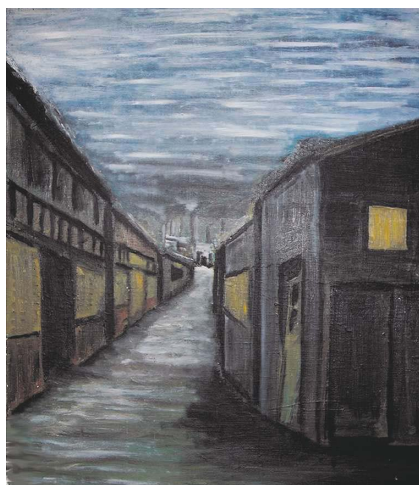


図4 「美術室での悪戯」(1975) (油彩 F10 号): 坂本 禎智

モノや精神との共鳴でもある。その感動のイメージは、脳の中で更に形を変えて、生まれては消え、消えては生まれ、それらが様々に交錯してキャンバスに出力されていく。

図3は、坂本がスイス・ベルンに立ち寄ったときに思わず心動かされた風景の鉛筆デッサンであり、これまでに訪れた国々の記憶に焼きついた建造物と目に飛び込んできた画像との共鳴を動機として描いたものである。建築物の左右不平行な曲線、時計塔の屋根の質感と曲線、静けさの中の旗の皺などに心の動揺があり、描き

たい衝動に駆られて描いたものである。図4は、坂本が高校時代に美術室で初めて油絵の具を目前にしたときに悪戯で描いた空想の絵である。心の中にある原風景の一つとも言える。図3の構図と比較すると良く類似しており、知らず知らずのうちに、ベルンの風景と心の原風景とが一致していたことが分かる。このように動機付けがしっかりしている場合は、構図の取り方は素早く、鉛筆の走りも良い。描きながら、自分の納得のできる筆すすみ、タッチが叶ったとき、筆は更に走る。

このようなイメージの具現化を行うにあたり、日常行っていることがある。それは無意識の中で、視覚画像を頭の中で線画に置き換えたり、視覚画像の影の構成、色彩の働きなどを捉えようとしたりして観察し続けていることである。このような姿勢を維持することは、制作活動におけるイメージの表出に大きく役立つと考えている。

次いで、大島の絵画・アートの動機は、外界と接したときに自分自身の受ける感覚と大きく関わる。ある場所において、例えば空気などの温度や湿度を感じ、風の気持ちよさを感じ、色彩と自然の持っているエネルギーを感じたとき、目に入る視覚情報と重ねてそれらを表現したい衝動に駆られる。自然との感覚的な共鳴が最初の動機となっており、この場合の作品は人生経験ではなく感覚的経験を呼び覚ますものとなる。インスピレーションの一滴が降りてきたとき、その場所は自身の内面と強い感覚的交流を持ち、何度も目にしている風景が日常の流れの中から切り離されて周囲から独立した一つの空間として見える。どのようなときにそのインスピレーションを受けるかと言うと、創造しようとする意志があり、心にそのインスピレーションという種を受け入れるスペースがあるときに、自分自身の感受性と外界との波長が合う。

図5は、「貝殻のプロムナード—感覚と意識に向けた空間構成—」というインスタレーション作品の例である。この作品は、波打ち際を歩い



図5 「貝殻のプロムナード・インスタレーション」
(2008): 大島雅子

たときの印象や思いを表現したもので、日々いろんな思いで集めた貝殻から湧き上がるイメージを具現化したものである。この作品は400個ほどの貝殻で構成され、アルミ製の骨組みに吊るされ、渦巻状の通路になっている。貝殻の配置に関しては、単純に並べたものではなく、大島の音楽芸術活動で培った感性に基づいて、楽譜上におけるその旋律のイメージを導入したものとなっている。この作品の場合、発想の根源となっているのは、砂浜で実際に受けた感覚の蓄積と、その時々様々な感情や思考を想起させる貝殻という実際の物質に絡む思いである。この感覚と物質の両方に絡んだ思いを作品として具現化しようとしたときに、その両方を取り込むために平面作品では表しきれず、空間的立体の形をとり、更に作品を「鑑賞する」のではなく、実際に人がその空間の中を歩くことで作品の意図が成立するような形となった。

また、大島の絵画作品に八甲田山の睡蓮沼を描いた油彩画のシリーズがある。それまでに何度も訪れたことのある睡蓮沼に、あるときふと立ち寄った瞬間、外的な視覚的、感覚的情報と内的な自分自身の感覚との強い交流を感じ、それらを表現したい衝動に駆られた。約2年間、四季を通して何枚も制作を重ね、連作という形で最初の動機は満たされた。図6は、その数年後に制作された「睡蓮沼の四季」という作品で、1

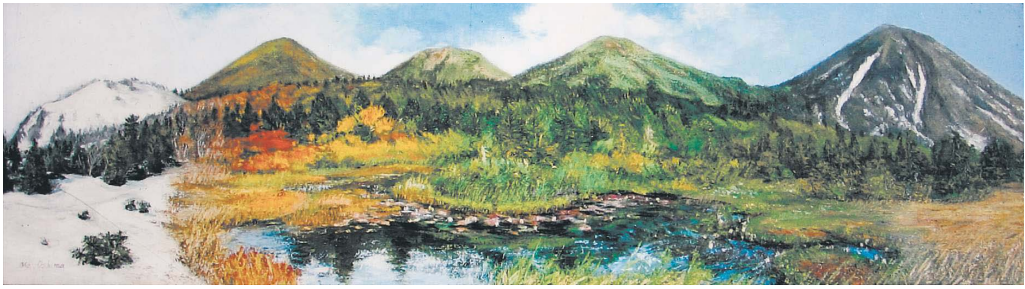


図6 「睡蓮沼の四季」(2007) (油彩 25 cm×90 cm) : 大島雅子

枚のキャンバスに四季を同時に表現したものである。この作品のアイディアは、連作を観た第三者からもたらされたものである。もらった種を育てた作品と言える。他人からももらったアイディアを自分の種として内面に埋め込み育てるに当たっては、制作者の役割は具現化に重点が置かれる。過去に描かれた類似作品を参考にし、自身の感性と技術をベースにして具現化の方向を考えながら、改めて着想し直すようにして種を自分のものに同化させていく。結果として出来上がった作品には、通常描く風景画とは異なり、全ての色彩スペクトルが網羅され、「うつろい」という流動感や躍動感が表現されている。ここで風景画の新たな色彩表現法を見出したことは、発展的製作の新たな動機となっている。このように一つのアイディアを具現化することで新たな発想へと循環していくこともある。

いずれの場合においても、発想の中に具現化の方向は含まれており、具現化していく手段は、制作者の経験・知識と他者の作品や思想など過去の中からもたらされる。それらを意識的、無意識的、感覚的に用いて進めていく途上で新しい表現法が生じることもあるし、外で目にした何かから新たな表現方法が思い浮かぶこともある。一般に知的障害者のアート作品が大胆で、斬新で、個性的であるのは、作品を具現化する際に、外的な知識に頼らず、自身で積み重ねてきた経験から生まれた独自の技法や感覚で制作活動に没頭するためだと思われる。

発想は、制作者の感受性の成熟度に応じても

たらされ、その技術や知識のレベルに応じて具現化されていく。その反復の中で、作品の意図が深まり、色彩が高まり、より個性的な表現へと発展していくものである。アート作品の場合、人に伝わるかどうかという事よりも、作者自身の感覚や意図が作品の上に表しきれているかどうか重要で、その中に普遍的なものが含まれているなら人の共感と呼ぶものとなるし、驚きや感動を与えるものとなる。発想の源は人により「感覚的なもの」、「社会的なもの」、「思想的なもの」などと様々であるが、作者の個人性と強い結びつきを持ち、深まっていくほど作者個人へと回帰していくのがアートの本質と言える。

4. デザインにおける発想の根源と具現化

デザイナーにおける発想の根源を限られた視点で探るのは極めて困難である。それは、いずれのデザイナーもそれぞれのスタイル、方法があり、定式化した方法論などはないからである。本論文では、グラフィックデザイン分野に焦点を当てる。

図7は、関川の地球環境問題に一石を投じるイラストレーション作品の一つである。地球温暖化により、北極の氷が溶け、口に体温計をくわえて苦しんでいる地球の姿が描かれている。その表題は、「しょうがない」と「ヒョウガ（氷河）ない」を掛けて「ヒョウガない？ 地球温暖化」とした。関川の発想の原点は、これまでに、



図7 「ヒョウがこない? 地球温暖化」(1997): 関川浩志



図8 「飛び出すカード・えんぶり」(2008): 関川浩志

種々のモノに対して多角的な視点で変化を与える実験や試行を繰り返してきた姿勢にある。例えば、言葉の読みの音の類似点「しょうが」と「氷河」などである。同時に、社会問題、国際問題など、いろいろな分野に興味や問題意識を持って知識や情報を吸収する姿勢も発想の原点の一つである。

図8は、地域の文化を伝える作品の一つである「飛び出すカード・えんぶり」である。えんぶりは、青森県八戸地方を代表する民俗芸能で

あり、国の重要無形民俗文化財に指定されている。えんぶりの舞は、その年の豊作を祈願するための舞で、太夫と呼ばれる舞手が馬の頭を象った華やかな烏帽子を被り、頭を大きく振る独特の舞が大きな特徴である。図8の舞手には表情が描かれていないが、えんぶりで表現される稲作の一連の動作や舞手の息吹が伝わってくるように全体が表現されている。舞手に顔を描かないのは、えんぶりの舞の仕草から、表情を想像してもらう意図がある。この作品の発想の根源には、地域の文化に抱く深い愛着と誇りがあり、心の中に広がるイメージのエネルギーがデザインとして出力されていく。

以上は関川の場合であるが、世の中で活躍する他の多くのグラフィックデザイナーも同様に、様々な視点でものごとを捉え、貪欲に情報を吸収しようとする姿勢があり、自身の中に内在するイメージを表出させることに情熱を持っていたことに共通のものがある¹⁾。デザイン能力の育成のためには、デザインの発想訓練はもちろんのこと、発想を絶え間なく出し続ける姿勢、あらゆるものに問題意識を持って臨む姿勢を身につけさせる教育が必要である。

5. おわりに

本論文では、絵画とデザインにおける発想の根源と具現化に関する考察を行った。

2節において「絵画とデザインの発想の根源は、出発点が異なることから、基本的に別のところにあるように見受けられる。」という推論のもとに考察を始めた。しかしその両者を比較してみると、「これまでどのように考え、どのように生きてきたか」などの人生的経験や「人や自然に対する純粋な思いや感銘、並びに色彩、形状などに抱く共感や美意識」などの感覚的経験に基づくイメージ、また社会、経済、文化、科学などの個人を取り巻く様々なものへの興味と関心など、絵画とデザインいずれの場合でもその発想の根源は類似しており、どのタイプの

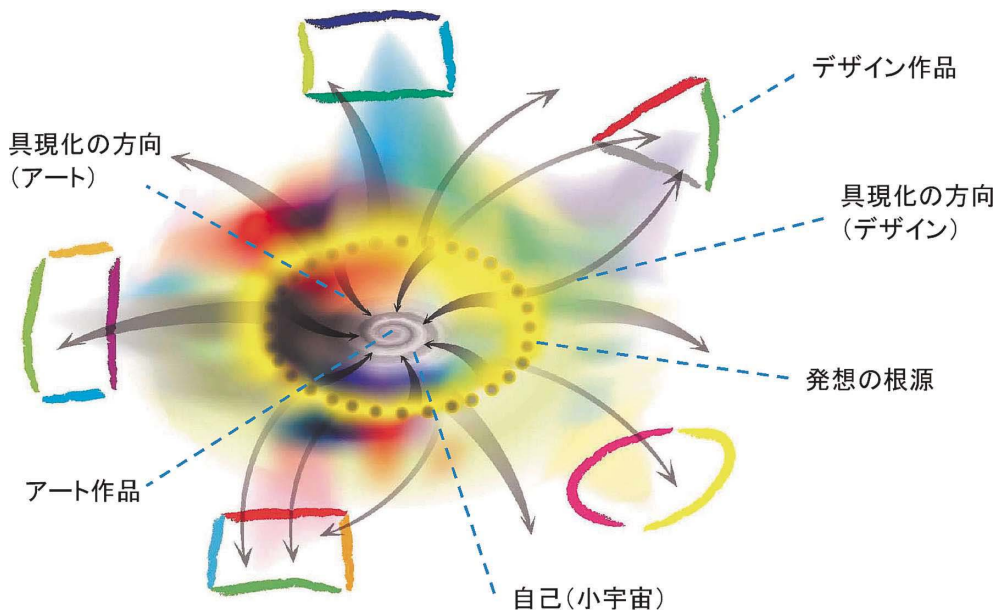


図9 アートとデザインの発想の根源と具現化イメージ(アイディアスケッチ: 大島雅子, イラストレーション: 関川浩志)

ルーツを持つかは表現分野の違いではなく個々の感受性の相違と言えるようである。

デザインの場合、用途や目的といった枠を持って出発し、その枠の中に発想を当てはめながら作品が完成する。絵画の場合、発想はどのように展開してどんな形になろうと、全ては制作者個人の自由領域において作品となる。つまり、同じような発想の源から向かっていく具現化の方向が両者では異なると考えられる。デザインは伝えるという役目を担って社会の中に存在するものであるため、発想というデザイナー個人の核から外へ向かって社会や用途に同調し、共有されていくものとなる。そのため、常に問題意識を持って知識や情報の収集に努める姿勢、自身の中に内在するイメージを表出させることに情熱を持ち続ける姿勢を持つことが大切である。絵画では、発想という個人の核から、更に深く個人性を探り、強めていくことによって、同じ「人間」としての魂の本質に触れる感動を社会の中の個々人と共有することができる。そのために大切なことは社会や人の動向や

意見より、自分自身がどう感じるか、どう考えるかという個人的な一つの強力な中心を持った小宇宙を形成することである。また、具現化の過程においても両者の方向の違いは明確で、デザインは人や社会とのやり取り、関わりの中で完成するし、絵画はほとんどの場合、内面的に孤独な作業の中から生み出される。

以上の発想の根源と具現化の関連を概念図として表したものが図9のイメージである。個人に付随して取り巻いている発想の根源から、外側へ、社会へと向かって広がり、ある形に収まっていくのがデザインの具現化の方向であり、より内部へ、自己へと凝縮し、小宇宙的広がりを持つものがアートと言える。

アートとデザインいずれの場合も、日常的な生活の積み重ねで得た体験に基づいた感覚が、あらゆる表現上の全ての価値の基準になり、この基準に沿ってイメージの具現化がそれぞれの方向に行われていくのである。

以上のことから、アートやデザインの表現能力育成のためには、日々の過ごし方、ものを見

つめる姿勢の指導に加えて、個々の学生の経験に基づく内的イメージと視覚情報などの外的イメージを再認識させ、イメージの融合をもたらす指導の実施が必要であると考えている。

参考文献

- 1) 石原義久編「12人のデザイン創造プロセス」毎日コミュニケーションズ (2008)
- 2) 深澤直人「デザインの輪郭」TOTO出版 (2005)
- 3) 松田行正「眼の冒険」紀伊国屋書店 (2005)
- 4) 松田行正「はじまりの物語」紀伊国屋書店 (2007)
- 5) 永井由佳里, 田浦俊春, 原川純一「創造的デザインプロセスをもたらす思考の広がり方の分析方法論の試行—デザインプロセスにおける主題的関連の役割—」日本デザイン学会研究論文集・デザイン学研究, Vol. 54, No. 4, pp. 39-46 (2007)
- 6) 安野光雅「絵の教室」中公新書 (2005)
- 7) 藤澤英昭監修「デザインの世界を目指す君へ」ダヴィッド社 (1989)
- 8) 「私の語るアートとデザイン」東北芸術工科大学からの48章・河北新報出版センター (2005)
- 9) 原研哉「リ・デザイン」岩波書店 (2003)