

メディアとしての絵画を通した美術教育と 抽象表現の可能性

Possibility of art education and abstract expression
through painting as media.

造形表現学科 萩原 宏典

メディア (media) とは一般的に情報の記録、伝達、保管などに用いられる物や装置のことを指すが、作者の思想を記録し次世代へと保管し伝えるメディアとして見た場合の絵画を通した美術教育の重要性と、どのような導入と展開で授業を実践しているかを纏めると共に、今後の美術教育における『絵画における抽象表現』の理解の重要性と新たな展開の可能性について考察したいと思う。

1. 授業のはじめに

- (1) 人間と芸術 (文学と音楽と美術の誕生)
- (2) 芸術の中の美術
- (3) ファインアート (純粋美術) とデザイン (商業美術)
- (4) 絵画とは?
- (5) デッサンとは?
- (6) 審美眼について
- (7) 実技授業における基本と基礎

2. 年間を通した各課題内容

- (1) 人体クロッキー
- (2) 樹を描く 風景ドローイング
- (3) 人体ドローイング
- (4) 人体木炭デッサン
- (5) 人物ムービング
- (6) 映像メディアを使用した表現

3. 抽象表現の意味とその価値

- (1) 日本の伝統美の中の抽象性
- (2) 絵画における具象表現と抽象表現の境界
- (3) 美術作品を構成する造形要素とコンテンツ
- (4) 美術教育における抽象表現の理解の重要性

1. 授業のはじめに

- (1) 人間と芸術 (文学と音楽と美術の誕生)

言葉を発見した人類はその言葉を伝達機能だけで終わらせずに文字を発明して言葉はやがて詩となり、リズムを与えられた詩は歌となった。土を水で練って焼くと固まることを発見すれば、器を作るだけでは満足せず、そこに紋様を描かずにはいられない時代が来た。無用の用を感じる心があることが獣では無く

人間の証明だとシェイクスピアがハムレットやリヤ王に言わせているように、縄文時代に作られた火焰型土器の華やかな装飾から時を超えてその時代に生きた人間の精神的な豊かさが伝わって来るのは、誰もが感じる事なのではないだろうか。火焰型土器(かえんがたどき)は、約1万6000年前から約2300年前とされる縄文時代中期を代表する、燃え上がる炎を象ったかのような形状の土器を指す。装飾的な縄文土器の中でも特に装飾性豊かな土器で国宝に指定されている物もある。

(2) 芸術の中の美術

芸術とは美を表現する人間の活動とその産物を指すので、美術・音楽・文学・演劇・バレエ・舞踏・映画など様々な分野がある。芸術は私達人間にこの世界と私達自身を深く理解するための鍵を与えてくれるが、その中でも美術は(文学や音楽に対して)大きさや形態と色彩と質感により美を表現する芸術なので視覚芸術と呼ぶ。この大きさ・形態・色彩・質感は大切な造形要素である。

(3) ファインアート(純粋美術)とデザイン(商業美術)

美術の中にも様々なジャンルがあるが、ファインアート(純粋美術)とデザイン(商業美術)に大きくわけることが出来る。ファインアートは、純粋な造形活動を通して社会の深層に働きかけると同時に自己の内面を見つめる自己追求的な世界であり、対してデザインは商業美術と言われるように作品を制作する動機に商業的・経済的目的がある。

(4) 絵画とは

そもそも絵とはなんだろうか?古代の人類が地面や岩に棒や石や骨で描いたが風化して消えたもっと古い絵はあったかもしれないが、現時点では1994年に発見された約3万2000年前のショーヴェ洞窟壁画が最古だと言われている。その後3万年以上の長い時間が過ぎた1021年に、まだ写真の無かった時代のカメラオブスキュラが発明され、画家たちの間で景色が本物そっくりに描けると重宝されていたが、カメラの祖先とは言え手書きで写すしかない時代の長い間、絵画が現在の写真の代わりに事実を伝える媒体(メディア)であったことは間違いないことであろう。まるでその場に立ち合い観てきたかのように、様々な場面を画家は描いている。その後さらに800年ほど時が流れた1826年に、それまで手書きで写していたものを銀板に自動露光で写真として残す技術が発明された時に、画家から写真家になる人がたくさんいても絵画は無くならなかった。それはカメラのレンズには脳はついていないが、カメラのレンズに当たる人間の目には未だ解明されない脳という素晴らしい器官があることが決定的な違いであろう。カメラには再現出来ない人間ならではの想像力が脳には備わっていて、抽象化して対象の本質を捉えたり新たなものを創造することがカメラには出来ないからである。

(5) デッサンとは

デッサンという言葉はフランス語で、日本語では素描、英語ではドローイングと呼ばれる。デッサンとは様々な解釈で説明することが出来るが、筆者のこれまでの経験では『自分の存在するこの世界の見つめ方』であり、対象を見て感じ理解して認識することが、結果的に描写力と表現力につながると思っている。『みる、ミル、見る、観る、視る、看る、覧る、診る、鑑みる』など様々な角度から対象を見つめることが重要である。対象モチーフの形態は暗闇でも見えないだけで変わらない。光の流れを理解し利用して描くことは大切であるが、光のニュアンスが強すぎると現象的で造形性の希薄な表現になりがちであり、結果的に作品の強度が落ちてしまう。光が当たることにより生まれる陰はあくまで光の当たりが少なくという現象であり、影の部分の実体の形態を描くことを意識した造形力の養成に力を入れている。実際には見ようとしていないか見ても理解していない事に気づかず描いたデッサンには、様々な視点で見て感じ理解

して認識することが不足するので、質の良いものにはならない。描写力は様々な視線で対象を見つめた結果として身につく能力であり、目的と結果を混同すると遠回りであったり到達するレベルが低くなる。基本的に人間は自分の見たい事しか目に入らず、自分の望む情報しか脳は理解しない。しかしそこから一步進まなければ物事の本質は見えてこない。本質論を説いた話は100年経っても変わらない。長い時間を越えてふるいに掛けられて残る作品のように、古くても質の良い作品もあれば、新しくても質の低い作品もある。表現方法の幅が益々広がる現代の美術の世界でも、イメージやアイデアを紙やモニターに描くというスタートは変わらないのでデッサン能力は重要である。

(6) 審美眼について

美の基準は時代によっても様々であり、学び育った環境でも変化は発生するものであるが、芸術作品を観察すればその時代がおおよそどの様な時代であったかが推察することができる。時間の流れをくぐり抜けて残る優れた作品とはどういったものかを判断できる、時代性を伴う審美眼を養う為に本学の学生へは、東京は世界有数の質の良い美術作品が観れる都市であるので、休日には本物の作品を直接見る機会をたくさん持つように伝えている。公的美術館のコレクションは税金を使って作品を購入して、最高の状態で保存・保管し続けるコストを考えると、キュレーターやその道の専門家の目をくぐり抜けた本物が揃っていると考えて問題ない。ただその価値を測る基準は客観的には確立されていない。唯一の規準が「時間」と言えるかも知れない。数百年愛されたらば、千年愛されたらば、その価値は疑いようもなくなってくる。表現者として大切なことは、優れた芸術は鑑賞するとその作者が生きた時代を感じられることを常に意識し、先人達が積み重ねて来た次の時代性ある表現を求めることであり、今後も新たな深い表現を探して試行錯誤を続けて行くことであろう。そう言う意味でも学生自身の純粋で知的な好奇心から生まれる「美とは何かを知りたい」という気持ちを大切にしたいと思う。根本的にこの知的欲求が無ければ人はただ生きているだけに等しい。これは知的生命体としての必要条件に近いもののはずである。絵画を鑑賞する人間の眼が水平に2つある限り、永遠に変わらないことを大切にしつつ、表現の手段と幅が広がる現代においても『新しく質の良い作品とは何か?』を理解し認識出来る審美眼を研ぎ澄ませるよう意識することが重要だと考えている。その為には単なる印象批評にならないように、作品の視覚的強度の根拠となる造形要素とコンテンツの理解と活用の経験が必要不可欠である。活用の経験とはすなわち理解した上で作品を描くことであるが、初心者にはまず授業に臨む学生としての基本と基礎の違いについて説明している。造形要素とコンテンツの説明は別記する。

(7) 実技授業における基本と基礎

授業における基本とは、筆者の場合は教員も学生も共に学ぶ人間としての心がまえだと考えている。具体的には文科省が昨今求めている学力の3要素である、十分な知識と技能、思考力・判断力・表現力、主体性を持ち共同して学ぶ態度を踏まえた上で、人として当たり前のことであるが挨拶、返事、責任感、協調性、探究心、向上心等を高いレベルで維持することである。そういう意味では大学の授業と言え名前を呼んで出席を取ることの意味は大きいと感じる。学生証のタッチで電子的に出席を管理する大学も増えて来ているが、そのことにより抜け落ちる情報の重要性は計り知れないものを感じるのは、実際の実技授業の現場にいる教員と助手だけではないと思う。返事の声ひとつでも、多感な年代の学生のその日の気持ちが周囲に伝わり受け止められることがあるということは、実技や実習の現場では大切なことだと言って間違いないと筆者は感じる。

次に基礎であるが、そもそも基礎とは建築用語であり、様々な学ぶ道でも見事な比喻として用いられているように手抜きの出来ない大切な部分であり、基礎問題等が解きやすいからと基礎は簡単だと思えるのは大きな間違いである。どれだけ基礎を深く強く広く作るかによって、建築物が高く建てられ堅固になるか

と同じように、研究する分野を広く深く理解するには簡単に考えてはいけなし、基礎をしっかり学ばなければ応用も効かない。応用とは潰しが効くか効かないかにも通じることである。現代では仕事の細分化が進んでいるが、同時に様々なことに対応できる能力も必要であり、応用が効く幅広い基礎能力の習得は、人生を豊かに過ごす為にも大切な能力であると伝えている。

2. 年間を通した各課題説明

(1) 人体クロッキー

短時間に対象の特徴を捉えて目に見える絵として残せる能力は、絵画のみならずデザインの分野や美術以外の分野でも観察力を高める為には大切な能力である。数分毎にポーズが変化し、20分毎に休憩のある人体クロッキーは、初心者が質の高いレベルで知的好奇心を保ち集中力を養うには、モデル費用のコストを考えなければ最高のモチーフ(対象)の1つである。学習効果を高められるよう人体に対する多角的な眼差しを深めるため、下記の項目を導入で説明しているが、人体については、生命、骨格、ポーズ全体のバランス、動き、重心の位置、二本足で直立する人間の美しさ、描く自分自身も人間であることなど様々な視点と切り口には事欠かない。90分の授業で、5分ポーズを2回、10分ポーズを3回、20分ポーズを1回の6ポーズを各週それぞれ鉛筆、ペン、絵具で3週間描き、5回目の授業で講評会を行なっている。

(2) 樹を描く

本学は都内では珍しい大きな樹木に囲まれたキャンパスであるので、学生本人達が生まれる前からそこに立ち風雪に耐えている樹木と言う自然への畏怖と、その生命力に描かしてもらおう気持ちで『樹を描く』という課題を取り入れている。雨天時には自己分析のマインドマップを作成している。

(3) 人体ドローイング

立ちポーズ固定で20分ポーズを3回の合計60分で、木炭紙サイズの画用紙に鉛筆、ペン、絵の具と描材を変えて三週続けて立ちポーズの人体をドローイングしている。クロッキーの経験を活かしながら、画面の大きさに対応した構図への配慮を特に意識して制作するよう伝えている。

(4) 人体木炭デッサン

本学のデッサンIは90分授業なので五週間をかけて人体を木炭で表現している。木炭の種類の説明と木炭の芯の抜き方、消し具としてのパンの使い方と練りゴム、ガーゼ、擦筆、ブラシ等の使用方法の説明とともに、様々な人体の捉え方の中で計り棒の使い方を説明している。計り棒の使い方は実際にモデル台に人間が立ったり、モチーフ台に大きな石膏像などをセットして説明するのが良い。利き腕を真っ直ぐに伸ばし、視線に対して直角に構える。利き目で見ると。デスクル等も便利ではあるが、頼り過ぎは初心者の方のデッサン力の養成にはマイナスであるので使わないように指導している。最終的には計り棒を使用しないでも、より良い構図がとれ、なおかつ確に形態把握が出来るようになるのが目標であることも伝えている。生まれたままの姿で二本足で立つ人間の美しさと、それを見つめて描く自分自身も同じ人間であるからこそ、人体は人間が描く永遠のテーマのひとつでもあるのかも知れない。

(5) 人物ムービング

前課題の人体木炭デッサンでの静的な表現に留まらず、動的な表現力とダブルイメージ・トリプルイメージ等の多重表現に加え、音楽を色彩や形態に変換する共感覚能力の養成にも繋げるため、ムービングの人物クロッキーを導入している。担当モデルの能力によって学習効果に大きな違いが現れるので、流す音楽や音量、動きなどは事前の入念な打ち合わせと準備が必要である。本学では毎年2週の授業で担当モ

デルの提案による下記のテーマで実施している。

1 週目：黒い猫、緑の女、赤いリンゴ、 2 週目：橙の女、白い雲、紫の女、虹色の死体

この課題をきっかけとしてそれまで気づかなかった自身の感性と能力の長所と短所を発見し、表現力を高める学生も多い。

(6) 映像メディアを使用した表現

卒業後に教員になる学生は様々なメディアと最新の情報機器を扱えないと現実の現場で対応出来ないの、表現手段においても絵を描くアナログな行為の中にどのように現代的手法を混ぜて落とし込み、新たな表現へ繋げるのかを経験して理解しておかなければならない。この課題では、コラージュの概念を説明し理解した上でデジタルカメラ、コピー機、PCなどを駆使しつつ、アナログなコラージュ作品を制作する。2017年に日本の東京にいる自分にしか作れない時代性を意識した作品テーマを学生各自が自由に設定する。

3. 抽象表現の意味とその価値

(1) 日本の伝統美の中の抽象性

日本の伝統美の特徴は、偶然性の礼賛と濃縮化と省略化そして抽象化と言われている。例えば、完璧なものに偶然の要素を加えることで美しいと感じたり、侘び寂びの美意識であったり、白い砂を抽象化して海に見立てる枯山水庭園などである。『抽象化することは要約すること。』逆に言えば、『要約することは抽象化すること。』となる。結果的に情報を保存し易くなり、それは鮮烈な印象の記憶へと繋がる。対象の何を重要と判断するかを選択と重み付けにより抽象化の度合いが変わる。日本人が様々な物をコンパクトにするのが得意な民族であるのは、そういった古代からの抽象化する美意識もかなり影響していると思われる。高校で音楽や美術が選択科目の場合、美術を履修出来ずに大学へ入学してから、美術の教職免許の取得を希望する学生も稀に存在する。そのような学生にどのような美術の教員になって欲しいか常に腐心しているが、芸術を蔑ろにした国が豊かになることは無いことを前提として、今後の美術の裾野を広げる為には、教員の助言はとても重要で難しいことだと伝えている。工業立国として成り立つ現在の日本からアートやデザインの力が失われたら、日本製品の価値は戦前同様になるであろう。陳腐なデザインでもメイドインジャパンというイメージが醸し出す誠実な製造過程への信頼と安心感でしばらくは保たれるかもしれないが、建築物や工業製品だけでなく、ゲームデザインやキャラクターデザイン、アニメーションや映画の質が日本製品のイメージを高めているように、様々な芸術の質は思った以上に日本の国力に比例しているのではないだろうか。日本に生まれ育ち美術を専門に学ぶ大学生になっても、抽象というのはわからないと表明する学生に出逢うことは毎年のことである。そもそも中学生や高校生に美術を伝える教員が抽象表現を理解していないと、学生が自分で調べ実際に作品を観て知る以外方法が無い。しかしある程度の知識を持って観察すれば巷には抽象化された表現やコミュニケーションは満ち溢れている。要はそれを受け止める側のそれまでの学習で得た知識と、受け入れ感じ取る感性の問題なのだと思う。こう言う筆者も美大に入るために様々なモチーフを何度も何枚も具体的にデッサンし、油彩でも描いてから入学した当時には、抽象や抽象化と言う意味の本質を理解せず、抽象絵画などまだ実験的に数枚を描いただけであったのだが。その後の学生時代に美術館やギャラリーで、様々な優れた抽象作品を目の当たりにして、無駄を削ぎ落としたシンプルさ故に深く強いテーマやメッセージを作品に込める事が出来ると知った時、私の興味は具象表現から離れた。とはいえ旅先での風景スケッチや、写真よりも絵で描いた方が良いと感じた時には具体的な表現を試み、花や実や貝殻などが進化の過程で作り出した形態の美しさに時間を忘れて、細密に描写する楽しみは今も変わらない。

さて、『抽象はわからないです!』という学生に対してどのようなアプローチでその隠された豊かな世

界を伝えるかであるが、そもそも物事を「抽象化」して捉える能力は人間を人間たらしめる知的生産活動を行う上で必須の能力と言われている。現代は何でも具体になり過ぎて、抽象的な表現から発展する論理的思考が展開できない傾向にあると思う。日常生活では何事にも分かりやすさが求められる昨今、抽象的なものはとかく避けられ嫌われがちである。しかしそれでは1 + 1が絶対的に2となり3や4へと膨らむ思考が出来なくなると思われる。日常的には具体と抽象は絶対的な尺度ではなく、相対的な尺度であるからこそ単に抽象度の高い思考をすれば良いと言っているのではない。表現とコミュニケーションにおいても「具体」と「抽象」を往復する思考で状況に応じた適切な抽象度を選択することが重要であり、私の今までの経験では王道的な抽象絵画の歴史から入るよりも、まずは学生が身近に感じる絵画以外の日常生活での抽象化や具体と抽象との関係を自分の体験と経験をもとに丁寧に分かりやすく話すこと。その後で自分が感銘を受けた抽象作品を紹介すること。その際その作品の出来るだけ質の良い画像を用意し印刷して配付すること。そして可能であれば作品の大きさが伝わるように、作品を鑑賞する人間が写った写真も添えることが望ましいと考えている。

以上のようなことを意識して「具体的モチーフ」と「抽象作品」の表面的な類似性だけでなく、関係性や作品の構成、構造レベルでの共通点と相違点に目を向け、作者は要するに何を重要視したかという本質レベルでの共通点や相違点に目を向ける「具体」と「抽象」を往復する思考を意識してあらためて抽象作品を鑑賞すると、それまでは気づかなかった作者が作品で表したかった本質部分が、前より深く理解出来るようになるのではないだろうか。

(2) 絵画における具象表現と抽象表現の境界

抽象絵画は、抽象芸術・抽象美術のうちのひとつであるがそもそも広義な意味での抽象画と狭義な意味での抽象画を『より抽象的』と『完全な抽象』の抽象度の違いについて抽象絵画の出発点とともに考えてみたいと思う。狭義では、非対象絵画、無対象絵画、絶対象絵画のように、具体的な対象をかきうつすということのない絵画を意味する。広義な意味での抽象画家ピカソは狭義な意味での抽象絵画の存在と可能性を信じていなかったと言われる。ピカソのキュビズムの作品もピカソの意図と眼差しを理解して見れば、何を描いた絵か探せば元の人物やモチーフはまだ具体的な存在として画面の中に見つけることができる。絵画にも音楽や文学の歴史のように文脈があるので、ピカソやブラックがキュビズムと言われる作品を描いたその時代の流れや空気を理解しないと、昔の人の美しく崩した文字が今の日本人にすら読めないように、ものすごく抽象なものに見えてしまうのかも知れないので説明が必要である。キュビズムはピカソとブラックによって創始され、多くの追随者を生んだ現代美術の大きな動向であり、出発点はピカソが1907年秋に描き上げた『アビニヨンの娘たち』であり、「分析的・総合的キュビズム」といった本来のキュビズムは、絵画を成り立たせている色や線や形などの視覚的要素に関して探求するのがテーマで、いわゆる「感情」を表現する事は主要目的ではない。立体感や遠近感を利用した複雑な絵画空間によって視覚を心地よく翻弄させてくれる。(これは従来 of 遠近法ではない空間表現を追求するため、視線誘導を駆使した結果の副産物と言える。) キュビズムの歴史的評価の高さは、キュビズムが同時代や後世の芸術家に与えた影響の巨大さによる。キュビズムが出現することで、絵画における遠近法や視覚的要素の分析・探求、つまりは絵画空間の組み立て方の捉え直しや、色や線や形の持つ効果そのものに画家達の関心が向くようになり、これによって絵画は「対象の描写」の束縛から完全に解き放たれ、後に数多くの抽象表現が生まれることになる。ピカソもブラックも、その後キュビズムから狭義な意味での抽象に向かうことはなく具象表現の枠にとどまったが、キュビズム的作品をピカソに評価されなかったモンドリアンが後に独自の純粋な抽象表現に到達する。このように以降の美術の動向を決定づけた「分析的・総合的キュビズム」の本質と成果の意味は深く影響は大きい。ピカソが『アビニヨンの娘たち』を描き上げた1907年に対して美術史での狭義の抽象絵画は、1910年代頃にはじまったとされている。20歳からモスクワ大学で法律

と政治経済学を学んでいて、そもそも画家を目指していたわけではなかった24歳のカンディンスキーは、1896年にモネの「積みわら」見て衝撃を受けミュンヘンに出て絵の勉強をはじめた。写実的ではなく輪郭も明確には描かれていないその当時としては『やや抽象的』な作品とも言えるモネの「積みわら」をモスクワで観て衝撃を受けてから約15年後、当時全く新しい分野の抽象画にまで発展させたカンディンスキーの成果は輝かしい。モネの積みわらを観たカンディンスキーは、そもそもモネが何を描いたかなど知らず、ただ純粋に絵の具の色彩と画面の中の構成に感動したからこそ、まだ誰も描いたことの無い抽象絵画の可能性を信じられたと言われてるように、具体的な対象モチーフをわかりやすく説明的に描きたい欲望よりも、自分のアイデアやイメージの本質を強く表現したくなるとカンディンスキーのように自然と抽象的な見つけ方や表現になってくるのであろう。新たな分野を確立するのは難しい事だがそのインスピレーションをモネから得たというのは、芸術作品はその時代とアーティストの才能の融合という点でも、二度と同じものが作れないという意味で価値があることを実感させられる。その当時までの常識であった明確に対象物を描く事が唯一正しいのではなく、ほんやりと色を重ねて描く事でも見る人間の心を震わせる作品を描けるのだとカンディンスキーに気づかせたという意味では、当初は印象派と揶揄されたモネの積みわらは抽象画のはじまりの種だったのかもしれない。そのように始まった抽象絵画はのちにジャクソン・ポロックが始めた絵の具を垂らしたり飛ばしたりしたポーリングやドリッピングによる、規則的に視線を誘導させず中心の無いオールオーバーな作品にいたっては、具体的な物は何も描いていなくとも、深淵な宇宙を見つめる視点や顕微鏡で覗くミクロな視点まで想起させてくれるようであるし、ラインハートの5ftの正方形作品の大きさと画面構成や、バーネット・ニューマンのジップと呼ばれる線からは垂直に立つ人間の存在を感じられるように、視覚的に質の良い表現であれば、たとえ具体的な要素が全く無くても人間の想像力というものは心地よく掻き立てられるものようである。

(3) 美術作品を構成する造形要素とコンテンツ

通常の生活での人間は基本的には言葉で思考しているので、どのような言語で自分の住むこの世界を認識するかによって人生の味わい方のレベルが変わって来ると考えられる。それが長く続けば人間性にも変化が訪れるのは当たり前のことなのかもしれない。語彙力の豊かさは世界の見つけ方の深さに繋がる。もし日本語が表音文字である『ひらがな』か『カタカナ』のどちらかだけしか無かったら、この世界はどんなに味気なく思えるのだろうか？しかしどんなに美しい言葉や文字を羅列しても直接本物の美術作品を観ることでしか伝えられない豊かな世界がある。もしそうでなければこの世から美術作品は無くなってしまふ。抽象画を描く画家の場合は言葉や具象的な対象だけでなく視覚言語で思考を深めながら表現するので、造形エレメントと作品を構成するコンテンツの理解は重要である。絵画における造形エレメント(要素)としては、大きさ、形態、色彩、質感の四項目があげられる。

大きさには相対的大きさと絶対的大きさがある。例えば空に浮かぶ地球の衛星である月は、楕円軌道で地球の周りを公転しているので多少の誤差はあるが、地上から見た視直径は約5ミリである。しかし空に浮かぶ月を見て視直径約5ミリに感じる人は少ないのではないだろうか？視直径約5ミリとは伸ばした腕の指先に持った五円玉の穴にちょうど入る大きさだという。同時にビルや木や飛行機や雲が見えたりすると相対的に月の大きさの印象は視直径約5ミリより大きく感じる人が多いように思う。反対に月の絶対的大きさは直径で表すと約3,474.8kmである。このような相対的、絶対的大きさの違いの理解は絵画を描く場合にはとても重要である。どのような大きさの画面にどのような相対的・絶対的大きさの形態をどの位置に配置すれば、自分の求めるイメージに近いものになるかを意識せずには、質の高い作品は作れないはずである。絶対的大きさについては、地球の大きさに合わせて私達人間の生物学的大きさも進化したように、太陽からの距離と地球の重さにもなう重力、酸素濃度等の環境に密接に関係している。月は木星と

同じ大きさになったら3時間で地球に落ちてくるような例えのように様々な観点があるが、大きさは森羅万象すべてのものの本質に関わっていて、自然の作り出した大きさはバランスある秩序を持っているので、全ての大きさには深い意味が発生する。

形(形態)は点・線・面・立体と定形と不定形、不定形はアクシデント形態やオーガニック形態に分類することができる。点が移動した時、軌跡は線になり、線が移動すると面へ、面が移動して立体となる。定形とは数学的に表せる形を指し、数学的に表せない形は不定形に分類される。不定形には木の実や結晶や細胞などのオーガニック形態と呼ばれる数学的規則がなく自然界に存在するような有機的な形態と、シミや汚れ・欠けた形などの不規則(イレギュラー irregular)形態、偶然的(アクシデント accident)形態や自動的(オートマティック automatic)形態などがある。その他には、一見すると不定形に見える自己相似によるフラクタル構造やトポロジー(位相幾何学)形態への理解も重要である。

色彩は色相・明度・彩度の理解でとらえることが出来るが、色の本質は光と言え。光が屈折し吸収され色が生まれる。光が無ければ何も観る事が出来ない。人間が肉眼で見分けられる色は750万から1000万色と言われている。色彩について良く知るという事は現実世界の深い理解に繋がるばかりか現実世界では見えにくい何か隠された物まで解釈する事につながる。とはいえ色の解釈はきわめて個人的なものであり、同時に科学的なものでもある。同じ色でも別の人にはそれぞれ違って見えているはずである。画家はさまざまな色を観て、2つの段階の解釈を試みる。つまり現実世界のままたの色を写し出そうとし、さらに自分の感性的な世界を創り出そうとする。色を観察し使用する時には、色彩についてのある程度の基本的な知識が役に立つ。しかし、色についての議論は、各人各様であり、定説は無い。絵の具や印刷物は反射光で色彩が見え、テレビやパソコンなどのモニターやステンドグラスは透過光によって色彩が見える。光を描きたくても光には直接見える色は無いので、反射やコントラストを利用する表現を考えて光を描くしかない。そのようなことを踏まえて、『自分自身で色を解釈し体験して行くことはある意味で新しい発見に満ちた航海の旅路とも言える』と言ったのは「イアン・ハットン・ジェイムスン」である。

質感には二種類ある。視覚的質感と触覚的質感である。写真やブラウン管や液晶モニターに映る石や水や木に感じるそれぞれの質感が視覚的質感で、触れたとしたら物理的に凹凸のあるのが触覚的質感である。触覚的質感は感情と直結していて、様々なものに触る行為が発生させる触感心は心の発達につながることはあきらかであり、美術作品だけでなく医療・介護や自動車など人間の触れるあらゆる分野での効果的な利用にも、質感の特性と重要性を理解することは大切である。

上記に述べた造形要素の理解と共に作品を構成するコンテンツ(内容)の理解は質の良い作品を制作する為には必須である。以下に作品を構成するコンテンツ(内容)について述べる。

【コンセプト】(理念・概念・思想)

作品を制作するにあたっての理念・概念・思想であるので、明確さや強さが求められる。

【テーマ】(主題・題目・意図)

デザインの場合はテーマの判りやすさや明確さが必要であるが、ファインアートにおける抽象表現では質の良い奥深さや広がりのあるテーマが望ましい。

【タイトル】(題名・表題)

作品をより豊かに鑑賞するためにも作品に適した名称であるべきだが、美術作品ではタイトルが作品ナンバーだけの場合や、あえてタイトルを拒否した無題の場合もある。最初からタイトルを決めて作品を作ろうとする場合もあれば、制作途中にタイトルが浮かぶことや作品完成後にタイトルをつける場合もある。

【インスピレーション】(ひらめき・気づき)

インスピレーションが無ければ何も始まらないと言ったのはドストエフスキーである。突然アイデアが閃く瞬間はマジックタイムやマジックプロセスと呼ばれる。ひらめきのメカニズムは右脳と左脳が一見遠くかけ離れているものから新たに利用可能な共通性を探し出し、組み合わせ結びつけることではないかと推察されている。

【イメージ】(印象・心象)

豊かさや可能性の大きさが求められる。想像力は知識よりも重要であると言ったのはアインシュタインである。

【アイデア】(発想・着想・思いつき)

斬新さ、面白さ、興味深さなどの視点が求められる。メモをしないと忘れてしまうような閃きやアイデアこそ重要なことが多く、人間の記憶は24時間で約25%を、1週間では約85%を忘れてしまうといわれている。場合にもよるが良いアイデアやイメージは短い時間で消えて無くなる時があるので、突然イメージやアイデアが閃いた時は後で思い出せるようにすぐにメモやスケッチを残す。言葉の場合はキーワードで、イメージの場合はサムネールスケッチ等で出来れば色を着けて残すと良い。明確なイメージを呼び起こすのが良いキーワードであり良いスケッチである。

【メソッド】(方法・方式)

ありとあらゆる手段と方法を思考し、常識・非常識な表現が試行されている現代における美術表現は、ある角度から見るとそれまでの表現の否定の歴史であったとも言えるであろう。絵の具等の画材の進化も新たな表現に繋がっているし、プロジェクションマッピングのように、新たな技術の発明により今までなかった建築物や風景と一体となるような美術作品も次々と生まれている。

【テクニック】(技術・技巧)

基本を踏まえた技術、高度な技術、独自の技術という視点で意識する。

【マテリアル】(素材)

現代美術での表現では、光や時間、重力も含めありとあらゆるものが芸術の素材となる。ただし危険物は除く。例外として火薬を利用した作品を展開する蔡國強や化学薬品を使う作家もいるが、使用には必ず安全性が担保されなければならない。

【プラン】(計画)

デザインとは計画することと言うデザイナーもいるが、例え緻密な計画を立てても全て計画通りに上手く行くことは稀である。制作期間が長くなればなるほど突発的なアクシデントや計画変更を余儀無くされる可能性は高くなる。リミットから逆算して余裕ある計画が望ましい。計画を立てないことは失敗する計画を立てることに近くなる。計画の重要性の理解と臨機応変な柔軟な対応が必要である。

【アクション】(作品制作・動作・活動)

描き出しは慎重過ぎても不用意過ぎてもいけない。制作中に新たな作品へつながるテーマやアイデアが浮かんでくることもあり、集中力とある程度の余裕とのバランスの取り方も重要である。

【プレゼンテーション】(表現、提示、提案)

制作過程で作者が学んだことは大切なことであるが、制作された作品は人に見せなければならぬ価値は発生しないので、その見せ方は重要である。プレゼンテーションにも様々な表現力が求められる。

物故作家の作品は当然作者本人の説明は聞けない。作家であれば死後の自身の作品の取り扱いについても無責任過ぎてはいけない。

【コミュニケーション】(意思や感情、思考を伝達し合うこと)

制作者が生きていれば理解ある鑑賞者や客観的意見を伝えてくれる評論家とのやりとりはとても有意義なものになるだろう。現代ではコミュニケーション能力の高さも表現者には必要である。

【コネクション】(接続、連結、つながり)

評論家や様々な鑑賞者との繋がりは、その後も高い意識で制作を継続して行く上でも大切な関係であり財産である。

これらの内容は常にコンセプトから順番に思考が始まるとは限らない。例えば新たなマテリアルに出会うことによりアイデアが浮かぶ場合や、新たなメソッドを知りイメージが膨らんで作品制作に繋がる場合もある。プレゼンテーション時のコミュニケーションからヒントを得ることも筆者には度々あった。以上のように作品制作を継続して行く過程には、作品を構成する様々な内容が複雑に絡み合うため、今一つ思うような作品が作れない時のチェックリストとして自分なりの一覧を作れば、各内容を項目ごとに確認し、どこに問題点があったか改善点を探すことにも利用出来る。

(4) 美術教育における抽象表現の理解の重要性

美術教育が私たちの生活にほとんど関係ないと思うのは大きな誤りである。それは人工物のほぼ全てに機能性と共にデザイン性と美的価値が関係しているからである。無限の可能性を秘めたモノを【無駄】と決めつけては未来の可能性は広がらない。一見無駄と思える事でも深く突き詰め、その中でそれまでなかった価値や有用性を探す人もいれば、他の出来事と関連する要素を見つけ、そして更に疑問や可能性を持つものを見つけたらまた追求する科学と同様に、新たな表現を探索する行為に失敗はつき物であり無駄ではない。最大の無駄と失敗は挑戦をしないことである。過去の美術や音楽などの芸術を見てもわかるとおり無駄はそのまま現在の文化につながっている。そういう意味での「真理の追究」は根底では、まさに哲学と共通する物である。自分事と目先の“利益”しか考えられない人には美術の重要性は理解できない事象かも知れないが、実社会の充足が大切と言うのは一理あるようでいて違うと思う。我々が日々の生活で享受している文明の数々は、実利のみを追って生まれた訳ではない。その時代では理解されずとも後世に偉大な一歩を残してくれた研究等は多々あったはずである。未知なるものへの探求心が原動力になって社会を進歩させ我々人間を豊かにしてくれた。実社会の充足も大切だがそれだけではより良い未来はできないのではないだろうか。AIの進化も著しい昨今、人間の知性とは何か？を追求すると人工知能に無い物は『心』であり、抽象化能力が高く転移学習出来るのが人間の脳の優位性だと言われている。人間が『考える』という行為には膨大な『感じる』という経験が必要だと言われ、膨大な経験を保存するには抽象化して要約する必要があると考えられているように、私達の住むこの世界は絵画以外のことでも、言葉を抽象化して取り込むことにより、理解をより深め知識を広げることができる。つまり具象と対となる抽象化・抽象表現の理解は、私達の住むこの世界と人生をより良くそして豊かなものにするためにも必要であり、その必要性は21世紀を迎え20年が過ぎ去ろうとしている現在に於いては、科学技術の進歩によりヒトのゲノム解析も進み、ナノレベルで人体の中の今まで見えなかったミクロの世界がリアルタイムで見えるようになり、反対にマクロの世界では宇宙の年齢は約138億年と判明し、観測可能な宇宙の広さは465億光年まで広がっているからこそ、今後も益々重要になることは誰も否定出来ないことなのではないだろうか。具象的表現も煌びやかであるが、どんなに写実的に高密度に描いていようと写真を真似れば写真の域を出ない物となるように、実写とリアリズムは似て非なる表現である。そもそも人間の心の中の想像上のイメージは写真では記録することはできない。カメラで撮影された写真では表わしきれない対象の本質を捉えることが人間の描く絵画には可能であり、さらに抽象化された表現を理解し楽しめるのは純粋な知的好奇心という『心』を持った知性溢れる人間だけなのだから。

参考文献

- ・抽象絵画の見かた 本江邦夫、感性の扉を開く秘密の法則 尾坂昇治、具体と抽象 細谷功