

久保田厚子

1 はじめに

人は自分が見ている世界を他の人も等しく見ていると思っている。しかし私には自分が見ている世界と、人が見ている世界が同じでない事がわかる。その事は同じモチーフをデッサンする事で大変よく見えてくる。十人十色と言うが、同じモチーフでも10人のデッサンは全て異なっている。見たものをその通りに描くことがデッサンであるという共通した認識はある。それなのに同じモチーフが描く人によって違った形に表現されるのは、見え方が違うのではないだろうか。デッサンが異なる理由の一つはモチーフへの感動から導かれる表現の違いがある。そしてもう一つの理由は、描かれた形がモチーフの形と異なっていることである。この事を「形が狂う」と呼んでいる。

2 立体認識の瞬間

私は記憶にある最も小さい時から絵を描いて遊んでいた。母によると2歳からである。アルタミラの動物壁画を描いた人間はシャーマンだといわれている。子供の社会では、古代人のように絵が描けることは特別な力として認められた。私は絵を描いてみせると特別な共感を友人から得る事が出来た。

私が高校1年の時、2歳年上の姉が彫刻を志して芸術大学に進んだ。その頃私は漫画家志望であり、幼稚園から大学院まで無試験で進学できる私学に在籍していた。私は姉を見習って自分も美校を受験しようと思った。

それまでは好き勝手に絵で遊んでいたが、その時からデッサンを学ぶ為に受験用のデッサン教室、いわゆる研究所に通い始めた。高校3年生のある日、研究所でボルケーゼのマルス石膏像を鉛筆デッサンしていた。マルスの顔がなかなか似なかった。その時後にも先にも一回だけ研究所の先生が私の席に替わって座り、しばらくマルスの顔斜め左反面を描いてくれた。瞬く間にマルスはそっくりに変貌していった。それを見て立体を描く事が理解できた。40年前のその時を今でも鮮明に記憶している。以後デッサンではほとんど困ることはなくなった。

3 デッサンの指導

現在までに数百人の学生にデッサン実技の指導を行ってきた。私の記憶では、当初から完全に正確なデッサンを描ける学生は2人だけである。一般の人では何千人に1人もいないかもしれない。

基礎デッサンの授業はギリシャやルネサンス彫刻の

石膏像をモチーフに、180分を15回、合計45時間で一枚を描く内容である。始めに学生にはデスケールやスポークを使って、形態を正しく計測して描く方法を入念に指導している。しかしデッサンを開始してみると、ほとんど全員の形が狂っている。

私はカルトン（画板）の前の学生と同じ視点に座り、モチーフを見てから描かれたデッサンを見る。大きく形が狂っている場合は一瞬で違いが見える。わずかな狂いの場合是一種の違和感として認識できる。しばらく見続けると違っている場所が見えてくる。

デッサンは私にとって最も楽な芸術的作業である。なぜならデッサンは解答が先に提示された問題だからだ。問題に答えるのは、提示された解答を描き写すだけでよい。このように簡単明瞭な行為が、なぜ多くの学生を悩ませるかそれが私の抱えた問題だった。

言葉だけで指導は難しく、実際に描いてみせるしか方法は無い。順番に一人一人の学生の椅子に腰掛けて、同じ視点からモチーフを見つめ、最も大きく違っている箇所を正確に学生に示しながら修正してみせる。学生が正しくデッサンが変わったと理解しなくてはならない。1人に15分以上必要で、180分の授業時間で休む暇無く続けても1日に10人程しか進まない。学生は50人以上の為、前期15回の授業で1人につき2回から多くて3回である。

形を正しく修正するデッサンを体験すると大体の学生は納得し、形の狂いを発見して直したいと思うようになる。しかし中には自身が描いた形が正しいと譲らない学生が存在する。絵に描いて順序正しく見せても認識できないのは、その学生が描くデッサンと同じ世界が、実際に本人に見えていると考える他ない。

今までデッサンの授業で学生達に指導してきた内容を、この論文のために文章化しようと試みた。いままでも授業の中で学生に対して様々な努力して来たが、言語で私の伝えたい内容を伝えるのは困難だった。私自身も言語によってデッサンを教えてもらった経験がない。

我国の美術教育ではデッサンの指導が全くない。構図の原則も教えない。美術を志す生徒はすべて自力で学ぶしか方法がない現状である。

図1から図5は私自身のデッサンの過程を見せることで、デッサンの描き方を示そうと試みたものである。人体鉛筆デッサンにおいて1日に10分間のポーズを11回

合わせて 110 分間のデッサンを 6 日間、延べ 11 時間の過程を、毎回撮影し 5 枚の写真で並べてみた。しかし 5 枚の写真を並べると大きく描き直した修正はない。一日目の構図を決めて大まかに形を画面に薄く描く段階から、全体的プロポーションはとれている。6 日間のデッサンを通して単に鉛筆の色が濃くなるのではなく、形を直し続けているのは、モデルの表情が変化して行く過程からよくわかる。デッサンは形が正しい事が当たり前である。なぜならデッサンでは狂った形を常に修正し、少しでも形が異なると直す。修正し続ける事が描く行為そのものである。デッサンの終了は単に時間が終わったからで、実は完成は無く、果てしなく描き続ける事ができる。図 5 のデッサンも完成しているわけではない。

図 6 は私の 2008 年の少女鉛筆デッサンである。逆光の陰の中に顔の大半がある。多くの人は、顔が陰の中に在って暗くても、顔が一番明るいと感じているので暗く描けない。

図 7 の青年像鉛筆デッサンは 2009 年の私のデッサンで、岡山県代表の大学水泳部主将である。鍛えられた体躯の厚みが右胸から右肘、背中にかけて空間の中に表現されている。人は人間を見る時、正面性を重視するので全く厚みを意識しない。そのため人体デッサンはレリーフのようになりやすい。この青年像の厚みのある表現は、人体の奥行きを正しくとらえている。図 8 の 2010 年制作の婦人像鉛筆デッサンは、淡く柔らかな調子で豊かな量感を描いている。

図 6、図 7、図 8 のデッサンはそれぞれ異なった感動を表現している。しかし共通しているのは、あるがままにひたすら見つめて描いている事である。

個別指導において、はっきりと目で見てわかるように修正してみせると、直後から劇的にデッサンが変化する学生がいる。この変化を私は開眼と呼んでいる。しかし開眼するのは極めてまれで、ほとんどの学生は開眼に至らない。

あるがままにものを見ないと形が違う事が認識できない。すると形が狂ったままで疑問なく仕事を進める事が可能で、これ以上描く所が無いとして仕上げてしまう。ものの形をあるがままに見ないデッサンは、ある共通した表現になる。その典型としては斜めから彫刻の顔を見て描いていても、キュービズムの絵画のように正面向きの眼を顔に描くことがある。見えていない所まで描いてしまう。他にも彫刻の彫りの深い目鼻の陰影において、暗闇で猫の眼が光る様に白く描いたり、また反対に黒い霞が膨らんでかかり、あたかも黒いゴーグルをかけているように描いたりする。

私は形が見えない理由として、1 錯視が起こる事、2 立体視が出来ない事、3 眼のオートフォーカス機能の 3 つの仮説を立てた。

4 錯視

我々は人間の錯視がなにか特別な事と思いがちである。

人間の視覚は網膜に投影された映像をもう一つの目で見つめているのではない。光で網膜に受けた信号を経験を積んだ脳が判読し、あたかも現実のように脳内で感じている。生まれつきの全盲者が成人した後に、角膜移植手術で開眼した場合、手術によって網膜に投影される機能が回復しても見えてこない。視覚は出生してから成長過程の中で、経験と訓練によって脳が獲得して来たものだからである。我々の眼に見える世界は、我々の脳が理解した世界である。錯視は誰にも避けがたく起き、見えるものは全て錯覚を伴っている。その中の甚だしい錯覚を錯視と呼んでいるに過ぎない。視覚や錯視の文献の理論は、人の視覚はいかなるものでなぜ錯視が起こるか述べている。文献には美術家は巧みに錯視を理解し作品に応用していると書かれている。しかしなぜ美術家は錯視があっても自在に絵が描けるのかかわかっていない。私自身にも錯視は起こるが計測して描くので問題は起きない。学生に錯視について詳しく図示し、錯視を乗り越え正しく測って描くことが必要と指導してきた。この当たり前のことがなぜか難問題で、測って描かせても正しい形にならない。

5 立体視

最近は 3D 映画の流行で、立体視については一般的な共通理解が行き渡っている。両眼立体視は単眼より距離の感覚が良く見えるので、生き延びるために進化してきた。もともと人間は立体視しているのに、何故 3D 映画にそれほど夢中になるのだろうか。おそらく物心ついた時からずっと見ていた立体視に慣れていて、実際に立体視している事実に気付いていないのである。

ギリシャ彫刻の顔が描けない理由として、立体に見えないからと考え、立体視に気付けば開眼できると考えた。ところが立体的な形をいくら説明しても、高い鼻梁に阻まれて見えない向こう側の眼の半分を、見えるがごとく描くのである。両眼立体視は両眼の間の距離によって可能で、近くの対象しか立体視出来ない。人間は単眼でも「単眼奥行き手がかり」を使って広い世界を三次元に見ている。単眼で脳が距離を知覚していることは描かれた絵画からわかる。単眼奥行き手がかりとは直線遠近図法、大気遠近法、陰影、マスキング（近くのもの遠くものを覆っていること）、テクスチャの勾配、視野の中の位置（遠くを画面の上に描く）などである。離れているデッサンモチーフにはもともと両眼立体視はあまり影響していない。

6 オートフォーカス

人間の視覚はオートフォーカスである。デッサンする時モチーフの右端の位置を描き、つぎに左端に視点を移すと、眼が新たな左端に自動的に焦点を合わす。常

に一点だけを見てそれ以外はなんとなく見えているだけで意識の外にあって無いも同然である。その為に2点を同時に見る事ができない。モチーフ全体のなかで二カ所を見比べることができず、常に転々と視点は移動し、その場所その場所を単独で見つめることになる。このような視力の機能が形を見えなくしているかもしれない。しかし私の眼も常に焦点を一瞬で合わすが、そのことで形がわからなくなる。

7 右脳と左脳

視覚心理学の錯視や立体視から考えて、美術家がなぜ絵を正確に描けるのか解決できなかった。

ベティ・エドワーズの「脳の右側で描け」は衝撃であった。彼女は脳の研究を元に次の様に述べている。「我々の左脳は分析的、言語的、計算的、系列的、象徴的、直線的、客観的なモードである。左脳は目に見えるもの全てに言語で名前をつけ分類し象徴化するので、あるがままではなく象徴として見て知る。右脳は言語を持たず、心の眼にあたかも空間の中に存在するように想像し、本物のように思い出す事が可能で、その空間全体も見ることができる。右脳は夢をみたり、アイデアを組み合わせる。左脳がことばで説明できない複雑な事を、右脳は身振りで伝える事ができる。

ものの形を先入観や既成概念なくそのまま見て描くデッサンは、右脳によって描かれる。私がデッサンする時も右脳モードになっている。私の右脳は左脳から支配や干渉されないで、あるがままに物を見る為錯視を乗り越えている。この事は生まれつきかもしれないが育ち方の影響も大きい。日本社会が貧しかった当時に画材を十分に与えられ、「勉強しなさい」と言われた記憶は全くない。

ベティ・エドワーズは著書のあとがきで、デイビット・ホックニーが名付けて警鐘をならした「美術家としての罫」について書いている。

「美術家としての罫」とは「現代美術家の写實的に描く事を学ばずに、独自のサインのように繰り返されるスタイルをまねて、概念的なスタイルに腰を落ち着けようとする事」である。その上でベティ・エドワーズは「創造性の源泉はデッサン技術を学んでも少しも損なわれない。デッサンがさらに深くものを見る事を可能にし、視覚的なセンスを磨くものである。」と語っている。

8 イメージの泉

ハイブリットの自動車は運転者の意思に関わらず、ガソリンエンジンと電力モーターが運転中に入れ替わったり、同時に作動したりめまぐるしく変化する。

人間の右脳と左脳もハイブリットカーと同様に、常に左脳が働いたり右脳が働いたり無意識で行われている。

ほとんどの人は言語機能を持ち象徴的で論理的な左脳が勝っていて、無言語で空間的・相關的な思考をする右脳はあまり目立たない。

学生にデザインの課題として様々な花を写生させ、その写生から構図を創案して組み立て、陶磁器プレートでのデザイン試作をさせている。するとじっと考え込んだまま進まなくなってしまう。私がアイデアを何種類か描いてみせ、本人が気に入った一つのデザインを選択してきっかけをつくり、さらに様々なデザインが現れるのを期待している。ところがひと月経っても最初のアイデアからどこにも展開しないこともある。

学外者から地域活性化のアイデアを大学の地域貢献として求められた。そこで学生を集めて依頼者からのプレゼンテーションと意見交換会を開催した。依頼者の説明の後で「なにかアイデアはありませんか？」と問いかけた。すると「まだ何も決まってもいない事なので、それに対して言うことはありません。」と全員が答えた。すでに決定した事を実行することは出来ても、新たな企画を発案することが困難な様子である。

私の頭の中に一種のスクリーンが存在する。そこにイメージが不鮮明に写っている。それをさらにじっと見つめると漠然とした完成後の画像がグラフィックイメージとして出現する。それは集中すると次々と限りなく現れ時間を忘れてしまう。私はこれをイメージの泉と呼んでいる。

ひらめきが右脳で起こることは文献で述べられている。イメージの泉はものを描くために必要な見方を行う右脳に存在している。右脳からは次々と新しいアイデアが現れ作品のイメージとして展開する。

右脳のひらめきを実際に作品にする時、左脳が協力して実現させる。左脳で創造的なひらめきは至難であるし、右脳だけで制作現場を動かすことも出来ない。

右脳が左脳の支配下にある時、右脳はその能力を発揮できない。右脳の究極な能力はひらめきで、これこそデザイナーを含む芸術家にとって不可欠な力である。あるがままにものを見るデッサンは、右脳が左脳に干渉されていない証である。

9 写真撮影

図1、5、6、7、8 スタジオ DaDa 中村光孝

図2、3、4 筆者

10 参考文献

- 1 R.L. グレゴリー「見るしくみ 目と脳の生理学」平凡社 1970
- 2 ベティ・エドワーズ「脳の右側で描け」マール社、1981
- 3 下條信輔「視覚の冒険」産業図書株式会社、1995
- 4 今井省吾「視覚図形」サイエンス社、1984
- 5 後藤倬男・田中平八「視覚の化学ハンドブック」東京大学、2005
- 6 R.L. グレゴリー「脳と視覚」ブレイン出版、2001
- 7 ジョン・P・フリスビー「シーイング」誠信書房、1982



図1 1日終了、1時間50分



図3 4日終了、7時間20分



図2 3日終了、3時間40分



図4 5日終了、9時間10分

*デッサン論考 —あるがままにものを見る— 久保田厚子



2011.12.14. ATUKO

図5 婦人像鉛筆デッサン 2011年 11時間



2008. 2. 18. 久保田 厚子

図6 少女鉛筆デッサン 2008年 9時間10分

*デッサン論考 ―あるがままにものを見る― 久保田厚子



青年像鉛筆デッサン

図7 青年像鉛筆デッサン 2009年 9時間10分



2011. 2. 16. ATIS 文庫 2011-06

図8 婦人像鉛筆デッサン 2010年 11時間

*デッサン論考 ーあるがままにものを見るー 久保田厚子