

デッサンにおける一考察

One of considerations for Drawing

川原 文

Aya Kawahara

美術にかかわる仕事に就くようになり、多くの方から、美術に関する疑問や、質問を受けることが多くなった。

美術は苦手なんです。その理由は、どうしても上手に描けないから、もっぱら見る方専門です、といったものが多い。

カルチャー教室など、習いに来ている方でも、絵を描くことは好きだけど、中でもデッサンは、苦手なんです、とか、どうしたら、上手に描けますか?ということ、よく聞かれる。

義務教育の美術の授業でも、デッサンの上手・下手が原因し、授業としての美術自体が苦手、苦痛を感じることは、よくあること。

このような言葉を聞くたびに、一体『下手』とは、何か?と、考えてしまう。

では、デッサンとは何か?を考えてみたい。

ピクシブ百科事典では「日本語では「素描(そびょう)」とも言い習わせる。美術教育や画業を志す人間にとっての基礎技術である「デッサン力」を養う、最も基本的な練習方法の一つ。基本的には対象物のありのままの姿を忠実に写し取る。」(注1)

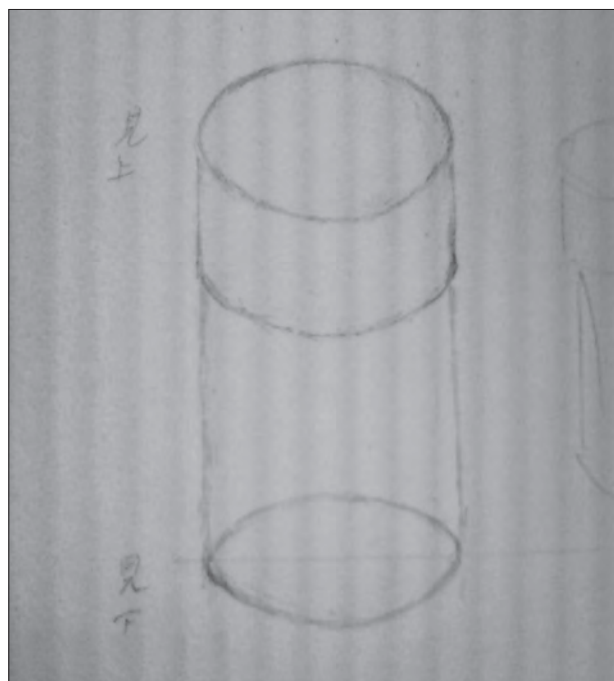
ウィキペディアでは「一般に、ペン、鉛筆、木炭、パステル、コンテなどが用いられ、輪郭線によって対象の視覚的特徴をつかむことが目的となる。したがって、輪郭線そのものの強弱や太さなどが、主題的となる。対象に見える陰影や固有色、質感、などをハッチングによって描き出すこともある。(中略)デッサンは、簡便な絵画の試作・下絵であるだけでなく、絵画の基本的な習熟の手續きとして今日でも尊重される。(中略)素描技能 通常の人体を描いたときに、右手と左手の長さが極端に違っているようにしか描き出せないとき、それはしばしば不適切とされ、「デッサンが狂っている」などと言われる。描き手が思った通りに描き出せているか視覚的に検証、判断できる能力はデッサンの能力である。」(注2)と、ある。

これは、絵画制作とは、異にすることだと思う。絵画制作は、対象の形態を正確に写し取るのではなく、主題を作家自身のフィルターを通して、形態も線描も作家自身の形態として意図的に変化させ、画面に描いていくものである。このことから、絵画制作とデッサンとは、一致しない点も多々ある。

しかし多くの方が、デッサンが苦手なことで、美術から、遠ざかってしまっていることは、悲しいことだと思う。

なぜ、このデッサンが苦手になってしまうのか、見たままを、見たままに描けないかを私なりに探してみたいと思う。

教育の現場である学校、又は、生涯教育と目されるカルチャーセンターなどの美術教室の場で、デッサンの指導をしていると、多くの方が、同じような形の狂い方をすることに、気付いた。



(写真1)

例としては、自画像など、人物の顔を描くと、実物より、目が大きくなりがちなこと。

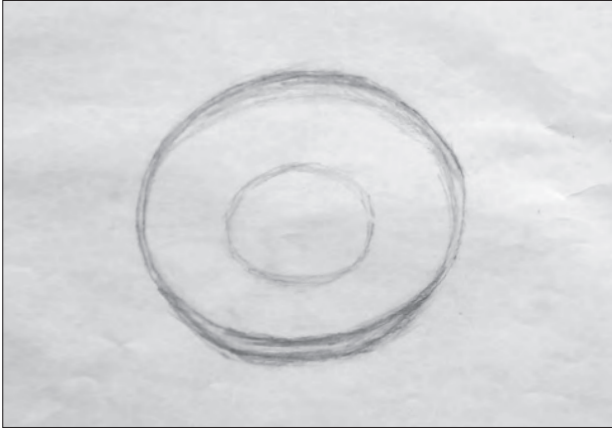
形状の構成要素として、円形を含む皿・缶・ビンなどの描写では、円形を斜め上方から見ると、実際は円形であっても視覚的には楕円状に見える。その楕円状に見える視覚的な角度が、上方の円形を見た時と下方の底面を見る角度が、一致しないことが多い。(写真1)

(対象物の円形を見る位置や角度の違いによって、楕円状のつぶれ方が変わる。対象物の円形が、視点と水平の位置にあれば、形状は一線に見える。対象物の円形が、水平の位置より下があれば、円形に近くなる。写真1の場合は、上方の円形より、下方の円形のほうが、より、円形に近くなるはずだが、逆転している。)

また、実際に置かれた対象物よりも視覚的角度が、より上方から覗き込んだようになってしまうこと。(写真2・3)

上記のようなことは、年齢、環境性別にかかわらず、よく見受けられる。

ここに、見えるもの(目の前にある対象物)と、描き手が見ているもの間に「デッサンが上手く描けない」何かがあるのではないかと推察した。



(写真2:対象物を描いたデッサン)



(写真3:実際の対象物)

デッサンが上手く描けないといわれる方から聞くのは、「不器用だから」ということだ。美術を生業にしている私は、「器用で羨ましい」と言われることもある。手先の器用・不器用が全く関係ないとは言えないが、私自身は不器用な部類の人間で、デッサンなどほかの人の倍以上の時間がかかり、上手なクラスメイトを羨ましいと思った経験が何度もある。

今、デッサンに明け暮れていた受験生時代から離れてみると、デッサンは特別な能力や才能ではない…?のではないかと考えている。

デッサンの中では、実際の対象物;見えるもの(これをAとする。)、描き手が見る;見ているもの(これをBとする。)、描かれたデッサン;紙の上の結果(これをCとする。))が、介在する。AとCは実際に描き手以外にも見ることが出来るものだが、Bの描き手の見ているものは、描き手以外、誰も見ることが出来ない。Bは描き手の脳内にあるからだ。

A:見えるもの(対象物)と、B:見ているもの(描き手の脳内を通過)の間にあるもの(AからBに移行する際に起こること)があるからこそ、正確に紙に写し取れないC;(紙の上の結果)につながるのではないかと考えた。

例えば、顔を描くと目が大きくなりやすいことは、人にとって『目』そのものの重要性に起因するのではないかと考えた。目は口ほどに、という言葉があるように、人と人が、表情を読み取ったりするときに一番に頼るのが、『目』だ。それを示すように、目を基にした言葉は多くある。(目が笑っていない目は心の鏡など)

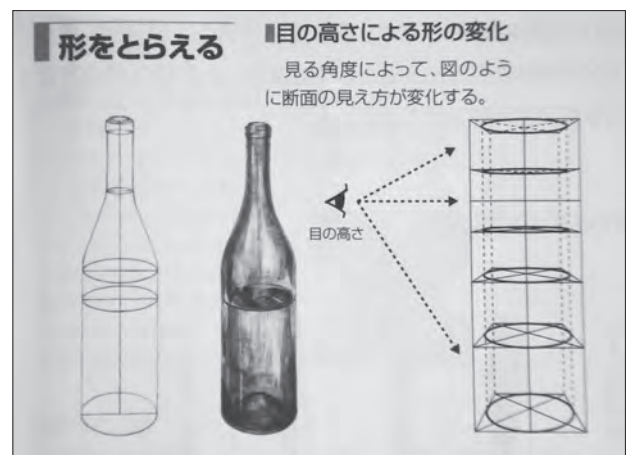
また、にこちゃんマークのように、三点あったら人の顔だと認識できるくらいに、目というものが、人にとって、識別するのに重要な役割を果たしているのだ。

このことから、目を重視するあまりに、実際より大きく表現してしまうのではないだろうか?

皿や缶などを描写する場合、まず、写真1を参考に考えてみよう。写真1では、上方の円形は、丸い形状を描くことに注意が向き、視覚的には、より上から覗き込んだ角度で描き、下方の本来は隠れて見えない底辺の円は、先の上方の円を描いた角度より低い位置に視点をずらして見てしまい、丸い形状がよりつぶれた形に描いてしまう傾向がはっきりと見て取れる。また、下方の円に関しては、円の形状が隠れていることもあるが、「置いてある」という状況を重く見ていることも、一因としてあると思われる。

このことから、AとBの間に、自分の脳の中にある情報が織り込まれてしまうのではないかと考えた。

このような視点の逆転現象は、視点、もしくは視覚の無意識な移動によって生じることを、図解と共に説明すれば、比較的容易に理解が得られる。(資料1参照)



(資料1) (注3)

こうした円形状のものを描く際、先に述べた視点の移動や固定を、円を楕円状に描き表すことを、実際の現場で、もし指導や指摘がなければ、描写の間違いに気づかないことが多い。何故、このような間違いに気付かないのか？見えるもの(A)と結果(C)は、かなりの差異があるのに…。

丸い皿、丸い缶が、「丸い」と、思っていることが、意識的に行われているのではなく、無意識に入り込んでいるということなのではないか。

「無意識:自分のしていることに気づいていないこと。また、そのさま。(GOO辞書)」(注4)

生活の中で皿や、缶など、手に持ったりするときに、「これは丸いものだぞ。このような手の形で、この丸いものを持つ。」とは、意識しない。赤ちゃんから、成長するまでに、丸いものを、何度も何度も持つ経験を繰り返すことで、丸いものを、意識せずに、持つことができるようになる。この、意識しない(無意識)ことが、結果(C)の間違いに気づかなくさせているのではないかと思う。

目:視覚(A)から得られた情報が、脳にインプットされ(B)、手から得られた情報がアウトプットされる(C)間に、何らかの情報の変化が生じるのではないかと思われる。

(A)⇒(B)+感知しないままの情報⇒(C)
という構造が考えられないだろうか。

この感知しない情報を捉えられないと、より良い結果(C)にたどり着けないのではないか。

脳内の「意識・無意識」と現実の肉体との関連を、研究している分野として、スポーツのメンタルトレーナーという分野がある。トップアスリートが、いかに最高のパフォーマンスを行うことができるようになるための専門的な分野だ。

思い通りに動く肉体を得るためには、どのようなことをすれば良いかを、肉体面からだけでなく、メンタル面からも、サポートすること、「意識・無意識」から体へとは、上記の構造から考えると、デッサンを描くことに近いものがあるように思われる。

プロボクシングやオリンピック選手のメンタルトレーナーであった高畑好秀氏の著書には「レモンをかじっている自分の姿をイメージすると、多量の唾液が分泌されるでしょう。要は、人間はイメージした通りの生体反応が表れるということなのです。」(注5)と、書かれている。これは、誰もが経験したことではないかと思うが、過去の経験から体が無意識に、反応を起こす例だと思う。

プロゴルファーなどのメンタルを支えた、佐藤雅幸氏の書かれた本にも、「床に貼った幅20センチのテープを、踏み外さないよう

に歩く。いともカンタンだ。ところが、同じ20センチの幅の角材を、高さ5メートルに渡したらどうか。運動それ自体は、床の場合と何も変わらない。しかし、あなたに、床の場合と同じように歩く自信はあるだろうか。ロボットならできる。ロボットは考えないからだ。」(注6)この記述も、人間が、ロボットとは違い、自分の脳内にある情報が行動に反映される例ではないか。この文に続けて、「人間の運動は、心に支配されるのだ。」(注7)と、著者は書いている。

このように、人は、意識しない領域で、メンタル面からの影響を受けている。

スポーツの分野では、どのようなアプローチで、これらを改善しているのか。愛工大名電高校でメンタルトレーナーをしていた、豊田一成氏の本では、「人間の行動というものは、観念によって左右されるということ、言葉を変えるならば、心で思った方向の行動が起こるということである。(中略)良い攻撃、良い守備をイメージできるようになれば、おのずとその方向に行動が起きるということになる。」(注8)ここでは、自分の中にある、イメージの形を変換して、自分の求める形(行動)に、近づけていくという方法だ。人の行動には、アウトプットの際に、自分の中にある情報の影響を受けることは、確かにあるということだ。

前記の佐藤雅幸氏の本の中では、なぜ、負けパターンにはまってしまうのか、負けパターンから脱出するには、という章で、「まず、自分自身に気付くことがなければ、いつまでも泥沼にはまったまま、(中略)気付くとは自分を客観視し、論理的に自己分析すること。裏返すと、自分を冷静に見つめれば、もう半分は、泥沼から抜け出す足場ができたようなものだ。」(注9)と、客観的に、見つめることで、自分の中にあるマイナス要因をゼロ地点、もしくはプラスに転じていくという方法を示している。

私たちの脳は、知らずのうちに様々な情報をインプットしていて、その情報が、特定の行動に影響を与えるということがあるのだ。

このほかにも、脳と体の反応や、行動を科学的な実験によって、証明している分野もある。人間は、ただ、簡単に、動いている、描いているというだけではなく、複雑に絡み合って、その行動を、表現を、行っていることがわかる。

デッサンに話を戻そう。

正確に対象物を紙の上に写し取る、この行動を自分の思った通りに行うには、

(A)⇒(B)+感知しない情報⇒(C)の「+感知しない情報」というものが自分の中にある、という気付きが一番の入り口ではないだろうか。そして、つぎに、論理的に自分の脳内にアプローチをする。このところは、前記の資料1を利用すると良いと考える。理屈がわかって描くことができれば、間違いに気づきやすくなる。また、

自分の視点を意識的に固定することにも、注意が向くようになるだろう。(論理的な説得)

また、皿などの高さがあまりない円形を描くときなどは、皿を皿と思わない方法が向いているのではないだろうか。

皿が皿でないとは、どうゆうことか?

「皿」という道具なのではなく、「図形」としての円形(描くときには、真上から見る場合を除き、円形は楕円に似た形状になる。正確には楕円ではないが、便宜上、この後は楕円と記す。)にだけ、注意を向けるという方法だ。皿だと思っからこそ丸いという情報が入り込んでしまう。

(皿=丸い)

では、皿を皿ではなく、シンプルな図形として見る事が出来れば、丸いという情報も入らずに、楕円を素直にインプットできる。

(皿≠皿→ただの楕円状の形)

そうはいつでも目の前の皿を見たら、それは、無意識に皿と思ってしまう。それで、皿に一手間を加えて、皿≠皿になるよう試みをした。

それを使って描いてみる、という実験を試みた。

実験参加者は、カルチャーセンターの生徒さん、30人だ。年齢層は、20代から89歳までの方々だ。キャリアは、まったくの初心者の方から、20年以上の方もあり、まちまちである。ただ、学校や塾などで、専門的なデッサン技術を習った方は、いなかった。

今回は、白い絵の具皿を2回デッサンする。

1枚目は、指導無しで、いつものように自由に描いてもらう。この時、生徒さん方は、デッサンということで、嫌だなー、上手く描けないからなーという声が多く聞かれた。

1枚にかける時間は、45分くらい。

1枚目が描き終わったら、用紙は机の中など、見えないところにし



(写真5)

まっておく。お互いの感想なども、言い合わないようにする。

2枚目は、対象物である皿に一工夫を加えて、指導もしながら描いていく。

では、まず、写真4のように、皿の上に紐で、4等分されるように十字を渡し、側面にテープで固定した。(簡単に竹ひごのようなものを置いてよい。)

この、十字が円の水平・垂直線になる。このような状態で(十字が自分にとって、水平垂直になるように気を付けて設置する。)対象物として置き、(写真5)

紙の上にあたりをとる。(あたりをとる:紙上に対象物の大体の大きさなどを簡単に描き、物の大きさや構図などを確認する、デッサンの始りの制作手法)

形を書き込むときは、まず、上下の半月の形に着目する。写真6参照。

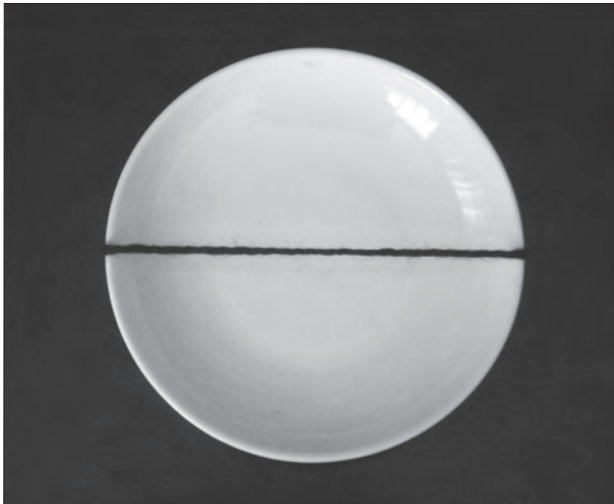
上の半月と下の半月の大きさの差や形の違いに注意を向ける。



(写真4)



(写真6)



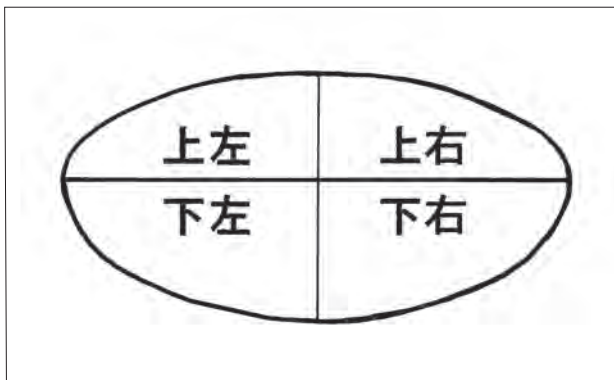
(写真7)

真上から見ると、張られた紐は、ほぼ、2等分された位置にあるのだが(写真7)、机の上に設置して描くために、皿と描き手の距離が開き、パース(遠近法)がついて、上下の半月の大きさや面積の広さに差が出てくる。(写真6)手前の半月のほうが大きく見えるのだ。

それが確認できたら、写真5に戻って4つのパーツの大きさの差や形の違いに注意を向ける。画面の中の楕円にも、同じような4つのパーツ差異が出ているか、上下の半月だけでなく、この半月を垂直に2等分したのが左右の形になるので、(写真5)(図1参照)上部の半月の左右はシメトリーになるはずなのだが、曲線がずれると、シメトリーにならない。下部の半月の左右も同じだ。

(図1:上左と上右は左右対称・下左と下右は左右対称)

この、パーツごとの確認は、楕円の曲線が左右でずれるのを、発見しやすくする。(客観視と気付き)左右のずれは、利き手の問



(図1)

題があり、右利きの人は、左側の曲線が描きやすいのだが、右側の曲線が描きにくい。左利きの人はこの反対がみられる。この時は、画面を逆さまにして描いても良い。左右のパーツが同じ形になるように描く。

大きさの差や形の違いに注意を向けて欲しいときに、私がよく声掛けすることは、「クリスマスや誕生日で、切られていないホールケーキを切って食べるときに、どれが一番大きいか、を、目を凝らして、真剣に見ましたね。それくらい真剣に見てくださいね。」だ。こんな声掛けで、ますます皿だという意識から遠ざかって、面として、形として、客観的に見やすくなる。また、身近な例を提示することで、対象物の画面の中に描かれた楕円の狂いにも気付きやすくなってゆく。画面と対象物の形の見比べ確認の時は、新聞や雑誌などのクイズによくある、「7つの間違い探し」を、例に出すときもある。「7つの間違い探し」をするときに、2つの画面のどこが違うのかを、個々を細かく見比べるのではなく、全体でとらえて見比べると、形の違いが見つかりやすくなることを経験したことはないだろうか。個々に意味を持ったものを見比べるより、全体を図としてとらえた方が、見えるもの(A)と描かれたもの(C)の違いが見比べやすくなる。経験を、違う形で、利用するのだ。

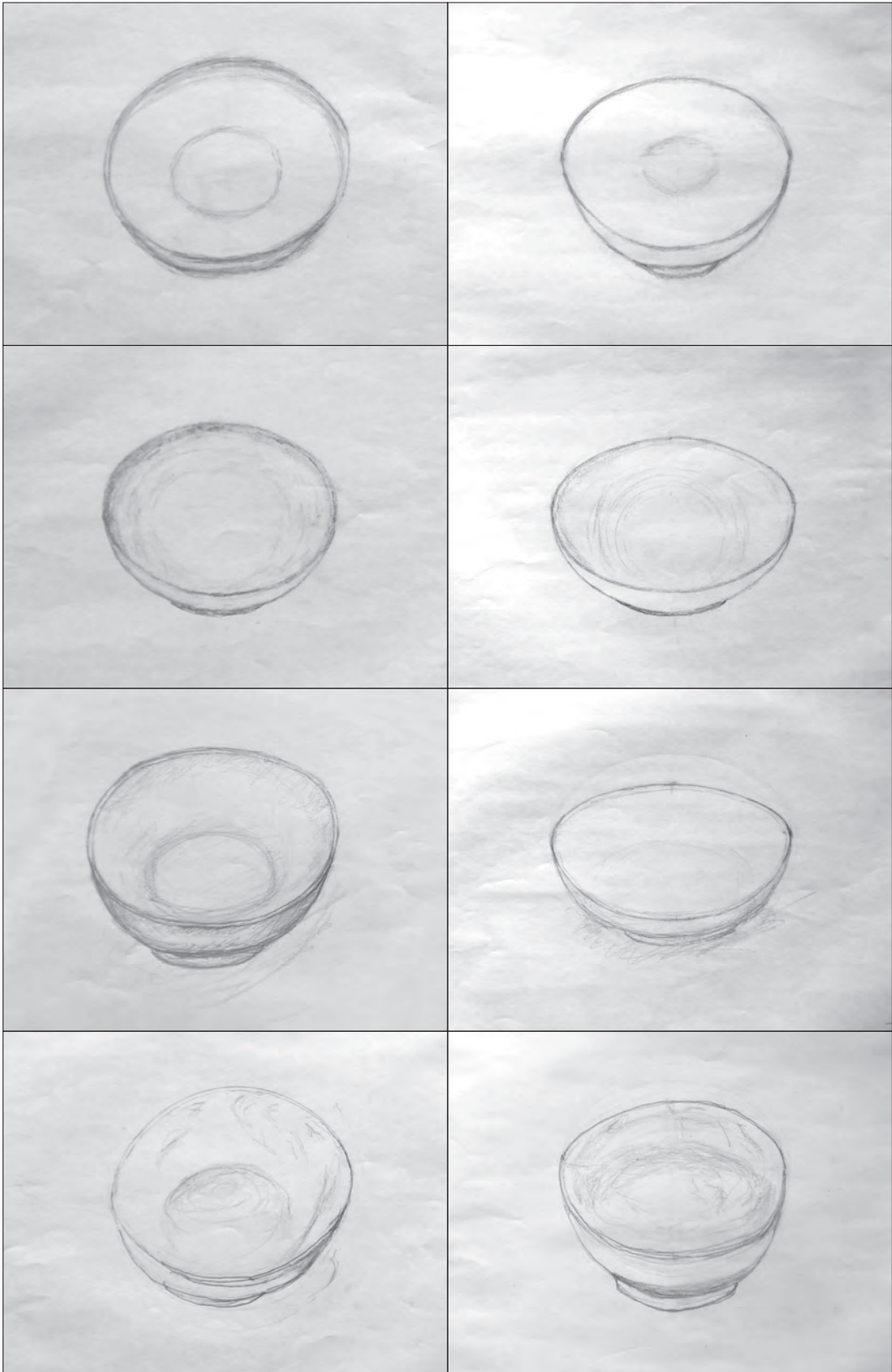
また、苦手意識で、硬くなっている気持ちも、ケーキというキーワードや「7つの間違い探し」になぞらえることで、描き手の肩の力がぐっと抜けるように思える。指導する側も、「形が狂っていますね。」という、ネガティブな声掛けではなく、「ケーキの大きさが左右で違いますね。兄弟喧嘩になっちゃいますよ」などと、和やかな雰囲気での指導ができる。緊張せずに苦手なことにチャレンジしてもらうことも、より良い結果を出すためには、とても大事なことだ。

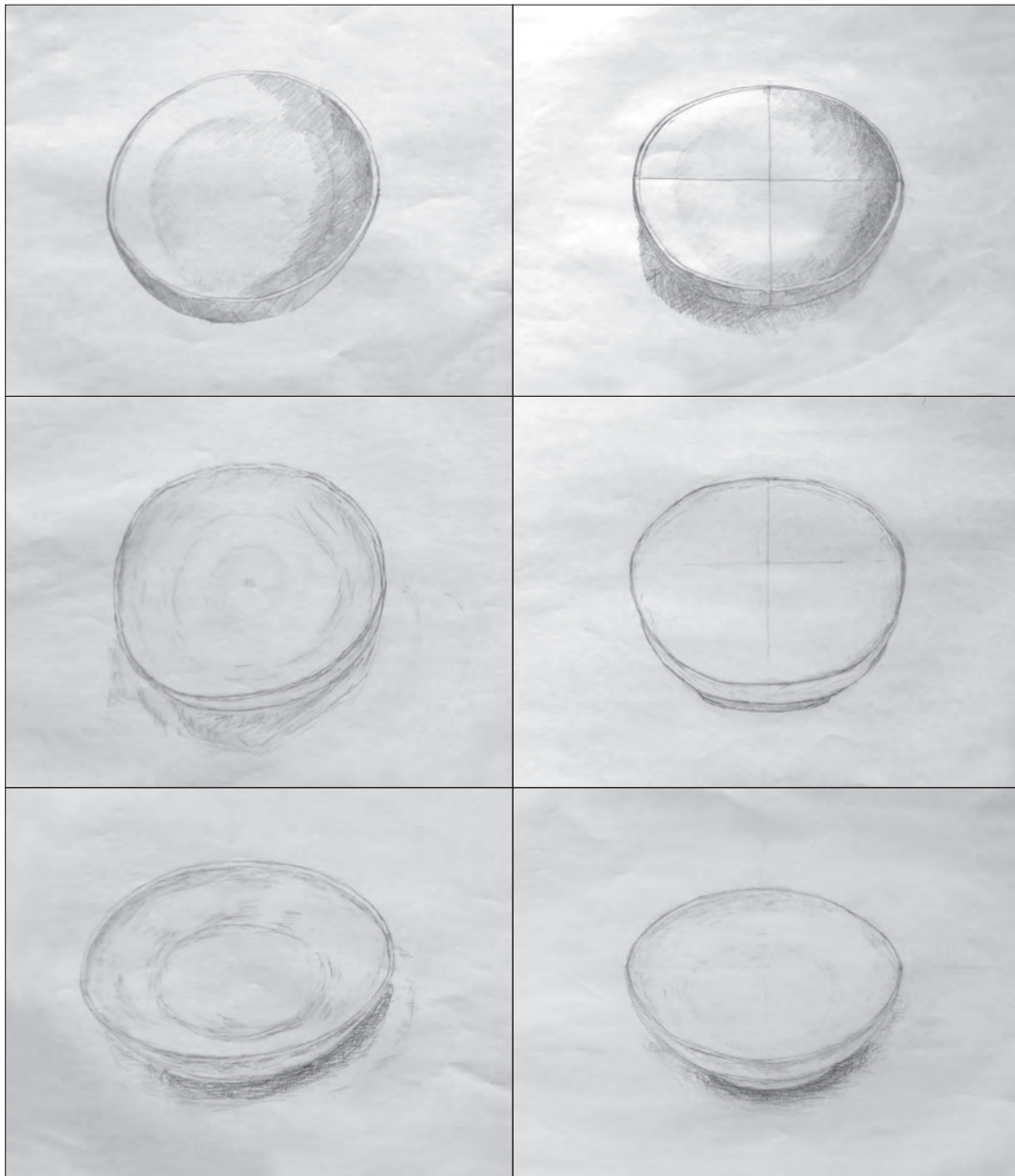
図形としての楕円がある程度描き込めたら、この上に皿の深み(この時も視点がずれないように、十字を貼った楕円の形に注意を向けるよう、指導することを忘れないように。ただの「図形」から「皿」に戻ることで、接地面を感じたいという、前の状態に戻ってしまうことがあるからだ。)厚み・質感を足していく。質感などは、五感・触感なので、今度は日頃の経験が、役に立つ。形・図形の把握には邪魔になった経験が、質感には、良いかわり方をしてくれるというわけだ。最後に、十字の紐の線を消して完成。

これで書いた作品を、何人か比較してみよう。

左側の絵が、指導なしで描いた皿。

右側の絵が、十字の糸を貼った皿で、描いたもの





個人差はあるが、全体的に、視角の固定化ができるようになり、上下の誤差が少なくなった。

左右の円形描写にもずれが少なくなり、より、対象物の設置状況が描写されたことが見える。

描いた当事者の感想は、「視点が、こんなにずれているなんて、気が付いていなかった。」「案外、きちんと物を見てなかったことに気が付いた」「同じように描いているつもりだったが、1枚目は楕円に描けず、丸い形になっていて驚いた。」などなど。

それぞれの方に無意識の情報が、デッサンを描くときに、(この

場合は) 邪魔をするということに、気付くきっかけにもなった。自分の中にある情報は、ある時は助けにもなるが、ある時は邪魔をする、ということもあるということだ。

メンタルトレーナーの本を探しているときに、禅ゴルフなどという本もあった。自分の脳内にある情報を無にして、良いパフォーマンスにつなげようというものだ。しかし、デッサンを描くときに座禅を組んでから、というのは、なかなか難しいので、このような方法で実験をしてみた。それなりの、成果も得られた。

絵画を制作する側の人間として、画面上に描かれる対象物の形状は、カメラのレンズを通して写した写真とは異なり、描き手が重ねてきた経験であったり、制作意図であったりする変形や、歪みであり、むしろ、作者の極めて個人的な発想や表現の結果としてみるべきであろう。

見たものを正確に描写すること自体、表現手段として極めて重要であるが、描かれた形が、仮に、無意識による誇張や歪みがあったとしても、それはその制作者自身の、言わば、生きざまの結果生じたものと考え、私は前向きに、形状の誇張や歪みを受け止めたいと思う。形状の歪みは、技術的な上手下手を通り越して、むしろ、そこから暖かな気持ちさえ感じる。歪みは、決して悪いものではない。

しかし、上手く描けない・正確に描けないことで、下手だから、と、落ち込んだり、難しいからと美術から遠ざかってしまったり、苦手だと嫌いになってしまうのは、悲しいことだ。

この方法は、一つの方法に過ぎず、様々な手段や方法による「上手く描く」方法はあると思う。今回は、円形の描写を取り上げて、論じたが、これは、円形状の対象物を描くということが、つまずきやすいポイントでもあるからだ。このような方法からのアプローチで、少しでも、絵を描くことを、身近に感じていただけたらと思っている。

芸術とは、心を豊かにしてくれるもの。美術を怖がらず、親しむ、多くあるうちの1つの道と考えてもらおうとありがたい。

参考文献

- 注1 ピクシブ百科事典 デッサン
<http://dic.pixiv.net/a/%E3%83%87%E3%83%83%E3%82%B5%E3%83%B3> (2015年12月26日 最終アクセス)
- 注2 ウィキペディア 素描
<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%B4%A0%E6%8F%8F> (2015年12月25日 最終アクセス)
- 注3 京都市立芸術大学美術教育研究会 日本文教出版編集部『美術資料』秀学社 2007年 P.5
- 注4 GOO辞書 無意識とは
<http://dictionary.goo.ne.jp/jn/214448/meaning/m0u/> (2016年1月7日 最終アクセス)
- 注5 高畑好秀『トップアスリートに学ぶ「身体の力」を引き出すメンタルトレーニング』株式会社青春出版社 2004年 P.55
- 注6-7 佐藤雅幸 編集協力 楊順行『人はなぜ、負けパターンにはまるのか?』ダイヤモンド社 2000年 P.35

注9 同書P.146・147

注8 豊田一成 『四十五日間でできる野球のメンタルトレーニング イチローのメンタル』(株)アイオーエム 2002年 P.124