

「無知の知」からはじめる形態認識

ブログサービスを活用したデッサン教育の試み

RECOGNITION BEGINS TO FORM FROM THE "KNOWLEDGE OF IGNORANCE"

Attempt of Dessin Education That Uses Blog Service

志茂 浩和 先端芸術学部映像表現学科 教授

Hiroyasu SHIMO Department of Image Arts, School of Progressive Arts, Professor

要旨

3次元コンピュータグラフィックス（以下3DCG）は、ハードとソフトの進歩により、画材としての成熟期を迎えつつある。少なくとも理屈の上では、形作れないものはないと言わねばならない。円錐や球体を胴体や頭部に見立てることがアイデアとして許容された時代は、はるかかなたに過ぎ去り、人間をリアルに作るものが当たり前になった現在。CGクリエイターは、細密な肖像画を描く画家と同じくらいの描写力を要求されてもおかしくはない。ゲーム制作に代表されるCG業界は、社会人になろうとする学生に、この要求を突きつける。一方、高校までの美術教育は、寛容な放任主義であるか、教員任せの個人主義的な教育に終始している場合が多い。自由であれ、と教えられてきた学生は、大学受験の段階になって初めて、技術が必要だと打ち明けられる。従来であれば、この歪みは美術予備校が引き受けてきた。しかし、大学全入時代に入り、この役割は大学の初等教育として扱わねばならなくなった。しかし、CGコースにおける本来のカリキュラムに加えて、継続性が必要なデッサン教育を扱うことは容易ではない。また、格差が大きいことが、問題を複雑化させている。本稿では、この問題に対応するために行ったブログサービスを活用したデッサン教育のあり方とその成果について報告する。

Summary

With the improvement of 3DCG hardware and software, the 3DCG tools have reached its maturity stage. Thinking logically, every model can be made with 3DCG. Nowadays, 3DCG creators are capable of creating a model so realistic that they are able to provide the same quality of art as the professional artists. So, the CG based Industry making games expects these qualities of the graduating students. But the process of fine art education till high school is without any interference policy from the teacher allowing the student to practice the art by themselves which will result in lack of basic art knowledge that must be practiced before going to the university. They finally realize the lack of basic art knowledge when they appear in the entrance exam of the university. That's why the university should bear the responsibility of teaching them the basic art which was being taught by the art preparation school so far. In the CG course curriculum it is not easy to teach every student the knowledge of art due to the disparity between students. To overcome these difficulties and get the progressive result from a student this blog design education system is thought.

1) 背景 1

日本の美術教育には、大きな問題がある。義務教育において、ないがしろにされていたはずの、あるいは否定すらされかねない基本技術が、大学受験の段階で突如として取りざたされる。デッサンだ。この状況に対応するためには、専門コースを持つ高校に進学するだけでは足りないようだ。御茶ノ水にある東京都立工芸高校の先生に直接聞いた話だが、学生は、放課後、美術予備校に通い受験対策にいそむとのことだ。少なくとも東京では、～美術学院などと呼ばれる美術予備校に通わなくては、実質的に太刀打ち出来ない。低学年から一貫して正確であることを求められる数学や、徐々に読解力を高めていこうとする国語などの教科と比較すると差は歴然としていて、学生が戸惑うのも無理はない。つまり、ここで言う美術教育の問題とは、諸外国との比較などではなく、一貫性の欠如に由来する歪を指している。かつて美術大学進学を決意した私も大いに戸惑った。自由に描けば良かったはずなのに、突然正解を要求されるように感じたものだ。その最前線ともいえる東京藝術大学受験という現場に数年間身を置き、疑問を感じながらも格闘し、乗り越えたという経験を振り返っても、高校時代とは明らかに隔絶した世界であった。それから、4半世紀を経て図らずも教育者という立場に立っている。少子化が進み、かつて35～40倍だった東京藝術大学油画専攻の倍率は、20倍程度になったが、東京の受験産業界は、生き残りをかけ以前にも増して受験技術に磨きをかけているように見える。しかし、私はこれらの受験予備校のあり方に対して決して否定的ではない。実質的に美術教育の歪を一手に引き受けているようにさえ見えるからである。一方、かつては一極集中といっても差し支えなかった大学美術教育も分散化が進み、本学も関西圏における美術大学のひとつとして、そのあり方を模索し続けている。関西圏における私立大学では、大学全入時代の到来とともに、ほとんど競争率のない入試倍率で推移している。端的に言えば、以前は不合格レベルだったデッサンも今では合格する。ゆえに、美術予備校に通わなければならない必要性は極めて希薄になっている。入試形態が多様化した関係もあり、問うてさえいない。つまり、デッサン教育に代表される美

術の基礎訓練は大学が引き受けなくてはならない状況にある。

2) 背景 2

私が担当している3次元コンピューターグラフィックス(以下、3DCG)の分野は、最先端のデジタルテクノロジーと伝統的な技術が同居する分野である。少し以前であれば、不可能にさえ思われた表現がデジタルテクノロジーによって可能になった。皮肉なことに現実の大災害を目の当たりにしても「これは、CGじゃないんだよね」などという念押しをしなくてはならないほどだ。難しいとされてきた人間表現も克服しつつある。つまり、少なくとも理論上は、描けないものはなくなってきている。逆の言い方をすれば、クリエイターに対する要求も年々高まる。CGクリエイターは現実を、あるいは、心の中を、デジタルテクノロジーを用いて映像世界へ翻訳しなくてはならない。その基本になる力は、現実から必要な情報を取り出す力。観察力、洞察力、理解力などという言葉で表される力。自然を真摯に学ぶことができる態度。これらを総称したものを、デッサン力という言葉に集約できると理解している。もちろん、これは個人的な主張などではなく、CGに携わる人のほとんどが意識している。例えば、3DCG分野の主な進路のひとつであるゲームメーカーでは非常に厳しい入社試験が課せられる。実例を示す。

■ゲームメーカーの入社試験例

●A社/問題A: キャラクターポーズ (与えられたキャラクターに次のような指定ポーズをつけて描画する。)

- 1: 「銃を撃っている」
- 2: 「歩く・殴る・蹴る・投げる・ハンマーを振り下ろす」の中から2ポーズ選択。
- 3: 1と2で選んだポーズの中から1つを別アングルで描く。

●A社/問題B: 一枚絵

- 1: 現代…商店街で探偵が聞き込みをしている場面(探偵が乗ってきた自動車を必ず描くこと)
- 2: 戦国時代…未来から来た忍者が、城に忍び込もうとしている場

面（異形の妖怪2匹と天守閣を必ず描く）

3:近未来…巨大なモンスターと戦う人型ロボット（ロボットのサイズはモンスターの5分の1。

4:中世ヨーロッパ…2体のモンスターが守る巨大な城門を開くチャンスがうかがっている少年少女（モンスターはそれぞれ氷と炎の属性を持っている）

●B 社説明会持参課題

A:「笑う・泣く・怒る」の3つの表情を「リアル・ディフォルメ・メカニクタッチ」のいずれかと組み合わせる自画像を制作し、自分自身を表現する。表情・タッチはすべて使用すること。

（例）「笑う+ディフォルメタッチ」「泣く+メカニクタッチ」

B:静物デッサン2点（鉛筆または木炭）

これとポートフォリオ（作品集）

かなり高度な技術を要求される試験であることがわかる。まさに落とすための試験といってよい。しかし、いずれにしても3DCGのスキルより先に、広く絵を描く力を求めていることがわかる。その最も根幹にあるもののひとつに人間表現があることも読み取れる。

3) 目的と方法

ゲームメーカーに進まずとも広い意味でのデッサン力の欠如は、生物をモデリングする場合に大いに支障をきたす。本学CGコースでは、現場の状況を踏まえてZBrushというスカルプト系のソフトウェアを推奨し、授業に取り入れている。



図1) ZBrushのインターフェイスと作例

粘土で造形する感覚でモデリングできる。それゆえにCG的な技術というよりも、デッサン力そのもののほうが求められる。

スカルプト系ソフトウェアは以前のようにポリゴンの構成を気にすることなく、発想に応じて柔軟に形態を追い込むことができる。毛穴や、小さなしわといった微細な表情を現実的な時間で描くことができる。しかし、それゆえに、これらを使いこなすには詳細な描写力が要求される。人間の頭部を作ろうという場合に、立体的な構造物として理解できていなければ、あるいは、理解するための術を知らなければ、いくらソフトウェアの使い方を知っていても何の役にも立たない。これらの理由から大学におけるデッサン教育のあり方について以前から取り組んできた。一時は、学生側からの希望でサークル活動として立ち上げたこともあったが、旧来型のデッサン教育、すなわち、アトリエにモチーフを設置し、それを取り囲んで描くといった時間と場所を限定するやり方では、一過性のイベントとして終わり、継続できなかつた。他にスケッチブックのやり取りで課題を提出させる方法を試みたこともあったが、教員と個々のやりとりに終始し、広がりがなく継続できなかつた。そこで、2010年の夏頃からTumblrというインターネットのブログサービスを用いた通信教育を実施した。学生全員がブログを持ち、自分のブログにデッサンをアップすると、その情報が私が運営するブログに届く。私が、講評をつけてリブログすると、フォローしている学生全員にその情報が届く。学生が参加しやすい環境と、評価を共有できる公開性を確保できる最適な方法だと考えた。それまでの方法とは異なり、若干ではあっても成果が上がったので、ここに、その具体的なプロセスについて報告したい。

4) デッサンの定義

美術の基本的訓練として重視されているにもかかわらず、受け止め方に多様性があるため、デッサンという言葉は曖昧に理解されていることが多い。このことは、デッサンの目的が多様であるにもかかわらず、一まとめに語られてしまうことから生じていると考えられる。例えば、絵画において、基礎訓練のための階調表現の描写を主体としたデッサンと、絵画の中で人物をどのように位置づけるべきかを検討するためのデッサンとは目的が違っている（ドローイングなどといって区別する場合もある）。また、彫

刻においては、完成予想図として空間に配置したときの効果を計ろうとする目的で描いているように見える。彫刻と同様に立体物を目的としていても、工業製品を念頭においている場合は、材質の違いによる見栄えに主眼がおかれることもあるだろう。材質の描き分けをするとすると、相当に描き込まねばならないが、これが、多くの学生がイメージするデッサンの基準になっていて「あのようには描けない」と敷居を高くしているひとつの要因だ。そこで、CG コースの学生にとって重要な要素を整理し、目標を明確にすることとした。

■目標：人間をそらんじて描くことができる

眼、鼻、口、耳などの各器官の成り立ちと立体的な構造を把握し、記憶すること。また、全体の基本的なプロポーション、比率を把握し、記憶すること。

この目標は、直接的にはゲームメーカーの入社試験に対応するものでもあるが、人間形態の把握という作業を通して、現実世界から情報を引き出す方法を身につけさせるのが、真の目標である。

描く目的によって、デッサンという言葉の意味が曖昧になってしまうのであれば、描画を伴った情報抽出の方法や態度とこれを実践する行為。これらを総称してデッサンと定義づけるべきだと考える。

5) 記憶スケッチ

デッサンに関する授業のはじめに「記憶スケッチ」なる遊びを実施している。これは、かつて「通販生活」において連載された読者投稿型のコラムの名称である「記憶スケッチ・アカデミー」に由来する。イラストレーターのナンシー関氏が「ランドセル」「えび」「亀」などのように誰もが言葉上では知っているものを課題として出題し、それに対して読者が記憶のみに頼って描いた絵を投稿するというコーナーだった。作品がユニークであったことに輪をかけて楽しいのはナンシー関氏のコメントであったが、残念ながら若くして亡くなられたので、その連載はなくなってしまった。しかし、今でも Web 上に残されているので、

ぜひともご確認いただきたい。

<http://www.bonken.co.jp/kioku.html>

人間の形態に関する記憶が、いかに曖昧であるかを実感するには最適な課題なので、活用させていただいている。まずは「無知の知」、知らないことを知ってもらうのが狙いである。「描けない」のは、「知らない」からだということを明瞭に意識させたい。

多くのサンプルを得て、比較するために「ドラえもん」「キリン」「エレキギター」「人間の耳」という4つの課題は、ここ何年か継続しているが、結果には明瞭な傾向がある。まず、「ドラえもん」に関しては、留学生を除けば、学生の正解率は、ほぼ 100 パーセントとあって良い。



図2) 記憶スケッチ「ドラえもん」例1

ネパールの留学生の例。カタカナとひらがなの使い分けは的確であっても、丸顔であるとの印象以外は記憶にない。



図3) 記憶スケッチ「ドラえもん」例2

デンマークの留学生。タケコブターや、4次元ポケットの記述があるので、見たことがあることはわかる。

これが、「キリン」ではすでに相当怪しい。首が長いことと、特徴的な体表のパターンは多くの者が認識しているが、それより先はほとんど情報を持っていない。

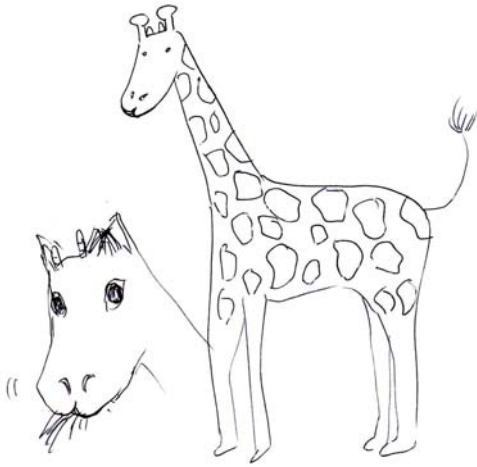


図4) 記憶スケッチ「キリン」例1

首が長いこと、独特な体表のパターンに関しては多くの人が言及するが、角と耳の関係や、鼻や口などの作り、体の構造などは把握していない。その為に形状が擬人化される場合が多い。

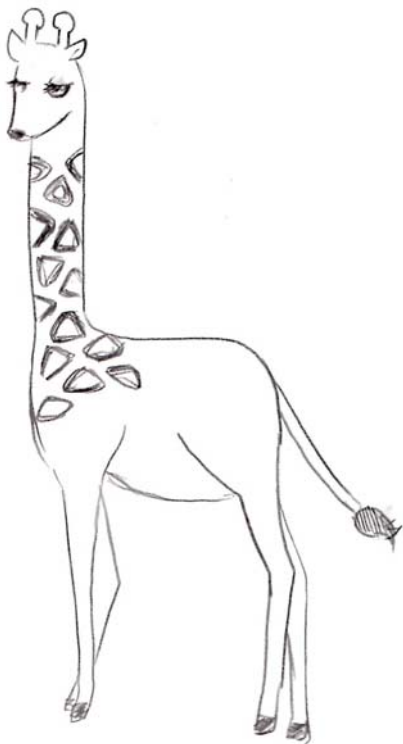


図5) 記憶スケッチ「キリン」例2

比較的的確な作例である。鼻先の形態や、体表のパターンは、把握していないが、その他に関しては、作者が感じるキリンに対する印象も含めて表現されているように見える。

「エレキギター」はキリンよりも日常的な存在だが、演奏体験の有無が大きく影響することがわかる課題である。弦楽器であり、シルエットが曲線的であることが多いことは記憶しているものの弦の本数はもとより、それがどのように張られているのかは、一般的にはまったく理解されていないことがわかる。特徴的な点として、アコースティックギターに見られる円形の共鳴ホールを描く者が多いことである。円形そのものが象徴的な図形として記憶に残りやすいことと関係しているのだろう。



図6) 記憶スケッチ「エレキギター」例1

かなり、的確な描写であることから、本人に演奏経験があることが想像できる。

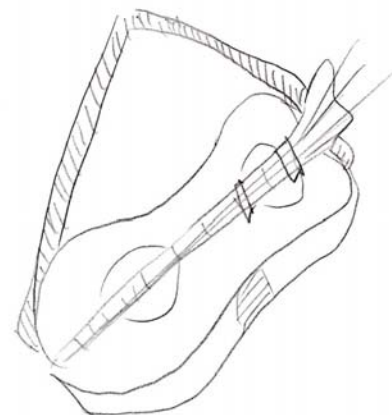


図7) 記憶スケッチ「エレキギター」例2

存在について認知はしているが、実態にはまるで触れていないことが良くわかる例。

「人間の耳」に関しては、外周の曲線については描けても、内側となると、これまでに正しく描けた例はない。100%描けないといっても差し支えないくらいだ。鏡で観察できないとは言っても自らの肉体の一部であり、聴覚という大変重要な感覚を司っている器官であるにもかかわらず、その形態にはほとんど関心が払われていないことがわかる。ある程度以上の複雑さを持つものは、情報として遮断されるのかもしれない。美醜を問われることが少ないこととも関連するのだろう。



図8) 記憶スケッチ「人間の耳」例1

関心を持って観察したことがないことが良く分かる例。



図9) 記憶スケッチ「人間の耳」例2

比較的、良く捉えられている例だが、構造が理解されているわけではないので正しく把握されているとは言い難い。

ここで紹介しているのはほんの一例だが、多くを紹介する必要はない。驚くほど多様性がないからだ。つまり、数回テストを繰り返せば、どういう結果が得られるかは大方予想がつく。このことから、ほとんどの場合、形態を単純化し、象徴的な形態のいくつかを記憶にとどめるのみであることがわかる。「象」と「キリン」が違い、「ギター」と「ピアノ」が違うことがわかればいい。例外として、一般よりも一歩踏み込んだ関心を持った場合に、記憶がより詳細になる。形態を「図像として再現できるほどの精度」で知っているということと「言葉として知っている」ということには大きな隔りがあるということである。一般的には、単なるお遊びで笑って済まされることだが、美術を学び、CGクリエイターを目指すものが放置しておける問題ではない。まずは「描けない」とはどういうことかを明確に認知することが「描ける」ようになるための第一歩だ。記憶スケッチの作例からもわかるように「描けない」のは「（描けるほどには）知らない」からであり、描けるということと形態を把握する＝知るということは、ほぼ同義であること、また、無知であることを認知するためには、実際に描いて確認することが確実であることである。逆に言えば、妙な開き直りではなく「描けないのではなく、知らないだけだ。」と考えられれば、自分の能力を疑わずに、穏やかな態度で、真摯に事物を観察することができるようになるだろう。一方で、「では、どのくらい描ければよいか？」と質問を受けることも多い。これに関しては「楽譜として機能するくらい」と答えている。楽譜は、音楽の構成を間違いなく伝えている。いわば設計図であり、シナリオのようなものだ。オーケストラのように大人数で複雑な構成の楽曲を演奏する場合には不可欠のものであることは、多くの人が視覚的にも理解しているだろう。CG制作の多くの現場も共同作業である。とりわけゲームのプロジェクトとなると多くの人材が関わる。それは、まさにオーケストラのようなものであり、楽譜がコミュニケーションの礎となるのと同じように、デザイン画や絵コンテが流通する。まずは、これが読めなくてはならない。しかし、読めるということは描けるということでもある。名曲を書かねばならないとなると躊躇もしようが、聞いた音を書き写

すということであれば、難しいことではないはずだ。（この点に関しても、多くの学生には「うまく描かねばならない」という強迫観念があるようで、描くことを億劫にさせる原因でもあるようだ）つまり、ここでいうデッサンとは、芸術性を問うているわけではなく、コミュニケーションの手段として通用する程度の技術を身につけることであり、そのためには、正確さを重んじる。ここは、はっきりと切り分けておかないと混乱の元になる。おそらく本学教員の中でも見解が統一されてはいないだろうが、CG分野においては、まずは、正確に形態を理解する必要があるのだ。

しかし、ここに述べたような理屈が、頭では理解できてもデッサンにおける成功体験がなければ実感することはできない。次のステップでは、実物を観察して描き、理解するプロセスを体験させたい。

6) 訓練の場

これまで述べたように、デッサンにおいて学生が陥る問題点は把握できている。当面の目標も設定した。次に具体的な訓練の方法と場所が問題である。3DCGという分野は、まだまだ特殊性があるので1年生は全員横並びの初心者と言って差し支えない。しかし、紙に鉛筆で描画するという行為に対する親しみ、習熟度についてはすでに相当の格差があり、一括の授業形式にはそぐわない。各種実習授業も多い中、デッサンに特化した授業時間を組み込むことは実質的に難しい。そこで、ブログを用いた通信教育的な方法を検討した。ここでは、Tumblrというメディアミックスブログサービスを用いることにした。

(<http://ja.wikipedia.org/wiki/Tumblr> 参照) このサービスは、Twitterのように他のユーザーをフォローできる。私が学生個々のブログをフォローしていると、その学生が自分のブログに作品をアップしたことが知らされる。私は、その作品にコメントをつけて自分で管理しているブログにリブログ（転載する）のである。Shimozemi Dessin Laboratory <http://shimozemi.tumblr.com/> が2010年度生向けのブログである。2011年度からは略してSZDL11 <http://szdl11.tumblr.com/> として運用を始めている。

Tumblrを利用することで、学生と教員が一对一の関係で閉じることなく、同じ課題に他の学生がどのような作品を描き、どのように評価されたかが共有できる。各学生は自分のペースで作品を描き、私もスケジュールに合わせて評価することができる。もちろん、完全な通信教育ではないので、実際に顔をあわせたときには、直接話し合うこともできる。場合によっては、実際に描かれたデッサンを見ることも容易だ。方法論としては間違っていないし、今のところ大きな問題点も感じていないので、しばらくは年度ごとのブログを準備して成果を観察することにしている。

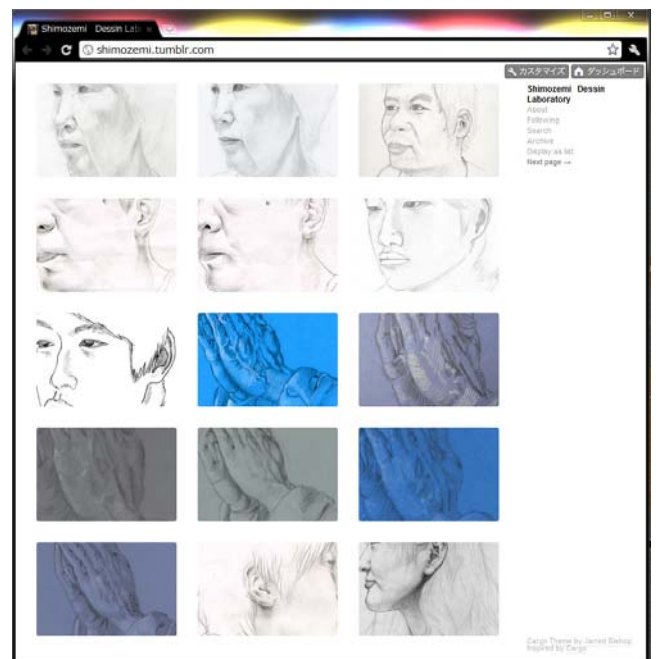


図10) Shimozemi Dessin Laboratory トップページ

学生が各自のブログに作品をアップすると、私が運営するブログのダッシュボード（管理ページ）に報告される。それを、リブログ（転載）すれば、図のようにリブログした順にサムネイルとして掲載される（そういうブログデザインを選択している）。サムネイルをクリックすると、拡大画像と本人のコメント、それに対する私の評価を見ることができる。

7) 第一課題: 耳

記憶スケッチで描けないもの＝知っているつもりで知らないものの代表である「耳」を、はじめの課題とした。ここに、いくつかの回答例を挙げることにする。線描を主体として観察に基づき描くように指示している。また、

OKを得るまで描き続けねばならないルールである。提出されたもののうち、ここに掲載したのはわずかだが、全員が真剣に取り組んでいることはわかる。しかし、目の前の実物を観察してもなお、形態情報を適切に判断することが難しいことがわかる。初校として提出されたもののほとんどは通用はしない。しかし、1年生の早い時期に問題を把握できることに意義がある。学生に確認したところ、他の提出者の存在が励みになるようなので、Tumblrを用いて、公開することには意義があるようだ。この段階では、指導はブログ上の文章でしか行っていない。文章のみでどの程度の効果があるのかを検証しようと試みたかったからだ。予想以上に逸脱した回答例もあるが、ポイントを指摘することで解決可能な範囲であることも多い。

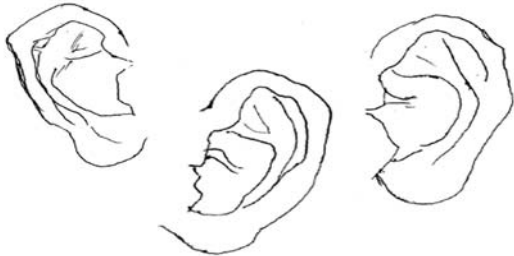


図 11) 耳の回答例 1: 全体像は、捉えられてはいるし、目に見えていることは伝わってくる。周辺部に不要な癖がついている。

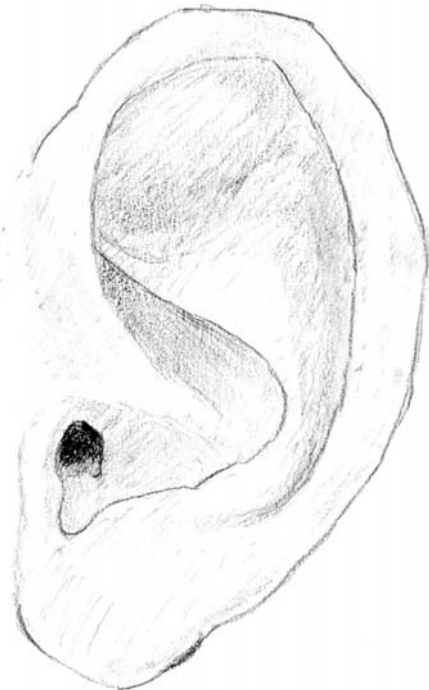


図 12) 耳の回答例 2: 構造としては間違っていない。観察はできているが、上部内側の構造は、陰影でごまかしている。

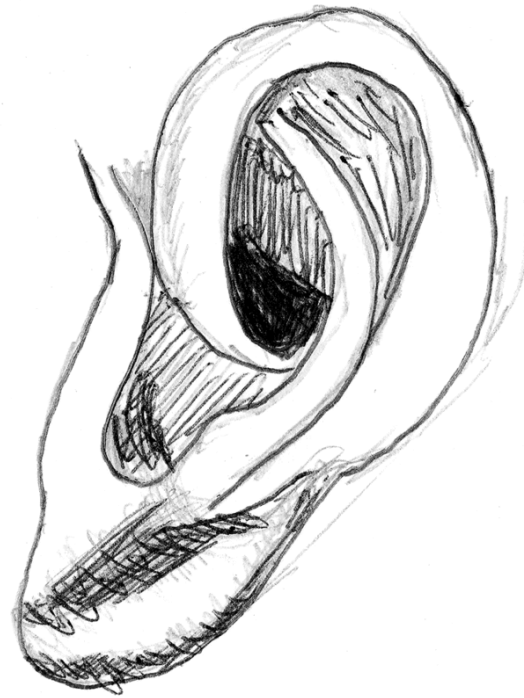


図 13) 耳の回答例 3: 本人に確認したが、観察の上での描写である。個性的な表現だが、非常に不正確な印象を与える。しかし、よく見ると陰影の描き方に問題があり、構造は追えている。

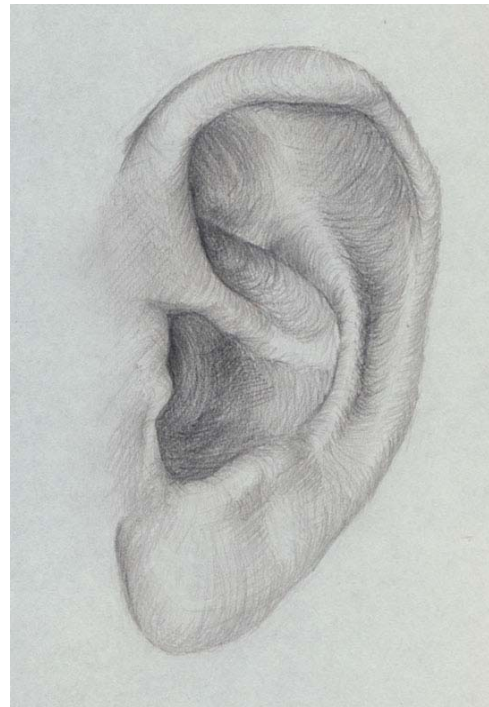


図 14) 耳の回答例 4: 観察により構造は理解できている。しかし、面の刻み方（タッチ）が一樣であるので、全体が同じような柔らかさを持っているように見える。軟骨などで、硬く張りのある部分とそうでないところの差が、描き込むことで失われている。タッチの意味が理解できれば、著しく向上するだろう。

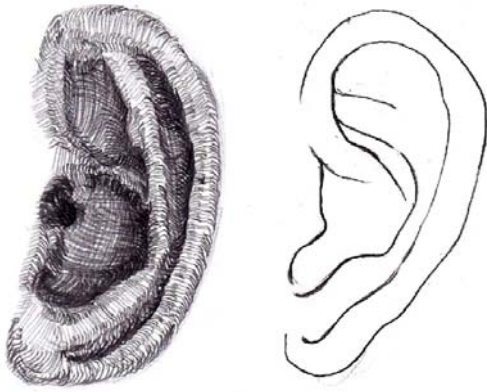


図15) 耳の回答例5: 同一人物のデッサン。指導によって大きく変化することがわかる。左図はデッサンを書き方だと思い込んでいるパターン。悪しきデッサン訓練を受けた場合に多く見られる。右図は、線描を主体にするように文章のみで指導した結果。まだ不十分ではあるが、耳らしい曲線を発見している。3DCGにとっては右図のような情報のほうが重要。左図は、何の役にも立たない。本人にも責任はあるが、誤った指導によって本来持っているはずの感受性が損なわれる場合があることが良くわかる。



図16) 耳の回答例6: 比較的優秀といえる例である。左の図は、外周最上部にはありえない揺らぎがあり癖っぼさの度が過ぎる。右の図は、指導後、線的には的確に捉えられているが、起伏を表現しようとした刻み方が適切ではないため、かえって意味不明な形になっている。

8) 第2課題: 横顔

はじめの課題である耳を中心として広がる横顔が課題である。描くべき要素が多くなるため、各器官の大きさや

位置のバランスを取らねばならないので難しくはなるが、絵になる楽しみがあるだろう。図17は、女性の横顔の例である。顔面は、良く把握できているが、あごや後頭部の形状から、骨格に関する意識が希薄であることがわかる。



図17) 女性の横顔の例。

顔面は、良く捉えられている。全体的な印象は悪くない。訓練

を積み重ねて確実に上達する。赤く示した線は、単純過ぎて、実際の形に沿っているのか疑わしい線だ。手首を中心とした手の動きは円運動なので、曲線を描く場合にうっかり円弧に近い形を描いてしまう。しかし、生き物の形態の中に単純な円弧が現れることはそう多くはないので、都合よく見える。直線もまた然り。わかっているならば、チェックは簡単なことなので、制作途中に確認し、改めて観察すれば、形態に関する理解は深まるだろう。この作例に限らず、ほとんどの場合、良いところと悪いところが混在している。指導する立場の者は、この点に留意して、問題を切り分ける必要がある。

図18～23は、様々な横顔の例である。良心的な見方をすれば、それぞれの絵にそれなりに魅力を見つけることができる。第一課題で耳を描いた経験がどれだけ活かされているのかは明確にはわからないが、仮に私が高校の美術教員であれば、これらの横顔が耳を描いた程度の訓練を経て出てきたものであれば、賞賛するだろう。それぞれの絵は、少なくとも人柄を捉えているように見える。作者が対象に向き合おうとしている姿勢がいい加減でないことも判る。解剖学におかしかりうが、一人の人間が、対象を捉え、それを表現として記そうとしたときに、おのずと生じる重みはある。その行為そのものが尊く、否定し得ない。しかし、これでは、頭部を3次元的に再現しえない。ゆえに、ここに掲載した絵をデッサンとして認めるわけにはいかないのである。おそらく、このあたりに美術教育の難しさがある。実際に小・中学生と接している絵画教室の先生方にメールでアンケートをとったこともある。確実な検証は難しいが、小学生の高学年になると、意識の高い子供は、自分の描いているものと目に見えているもののギャップに気づき葛藤が生じるようだ。おそらく、中学生ともなると、それは完全に意識化され「うまく描きたい」と思うようになる。しかし、この段階において適切な教育が受けられない場合、ある一群は、美術離れを起こし、別な一群は、アニメなどの身近な美術を手本にし、自信を担保する。そんな構図が想像できる。はじめに述べた、美術教育の歪はここに由来するので、義務教育終盤における美術教育には、専門性を持った教員を配置すべきなのだろう。



図18) 横顔回答例

妹を描いたという。人のぬくもりを捉えている。

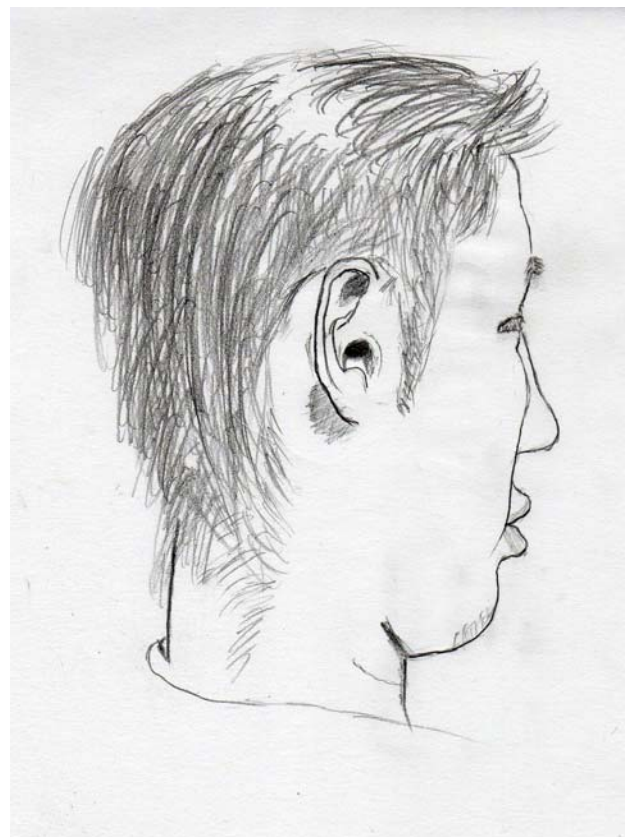


図19) 横顔回答例

誰だかはわかる。人柄を捕らえている証拠ではある。



図 20) 横顔回答例

単純な円弧が目立つコンパスを使ったような描画。しかし、力強いという言い方もできる。

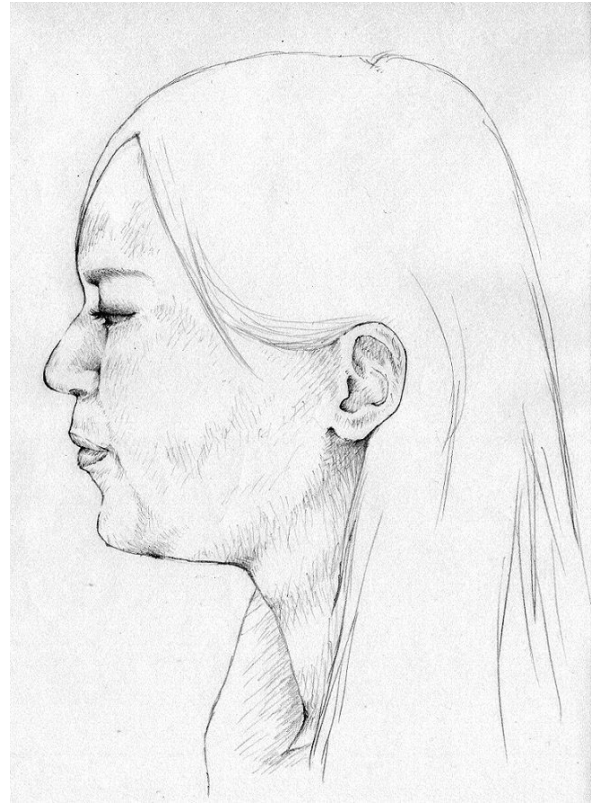


図 22) 横顔回答例

決して下手ではない。だが、信用しきれない。どちらを先に描いたかわからないが、耳と首が後方すぎるせいだろう。



図 21) 横顔回答例

線の探り方、描き方はとても良い。しっとりとした雰囲気がある。プロポーションは明らかに誤っている。



図 23) 横顔回答例

人柄は捉えられているように見える。ただ、様式化しすぎているようにも見える。首からは、何を描いているのか全く判らないので、大きく信頼を損ねている。



図 24) Nさん横顔回答例 1回目

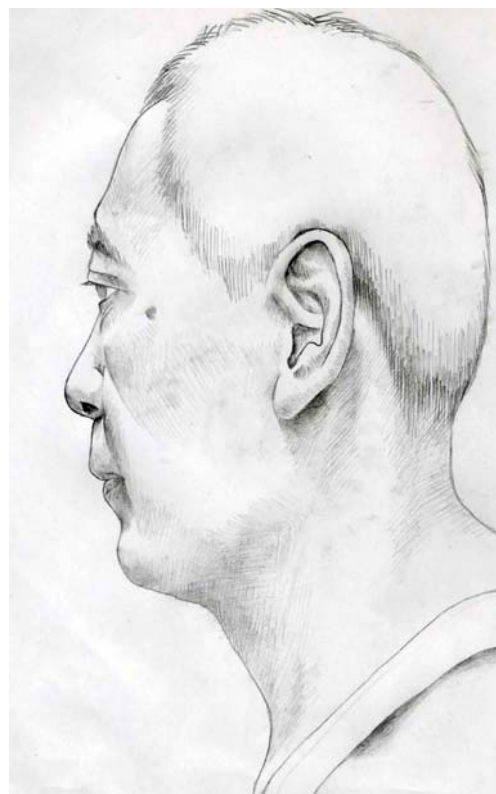


図 26) Nさん横顔回答例 3回目



図 25) Nさん横顔回答例 2回目

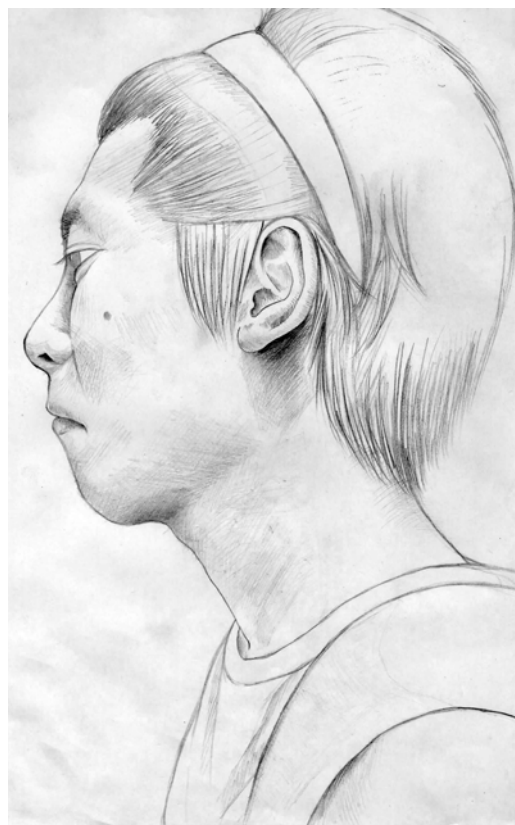


図 27) Nさん横顔回答例 4回目 1

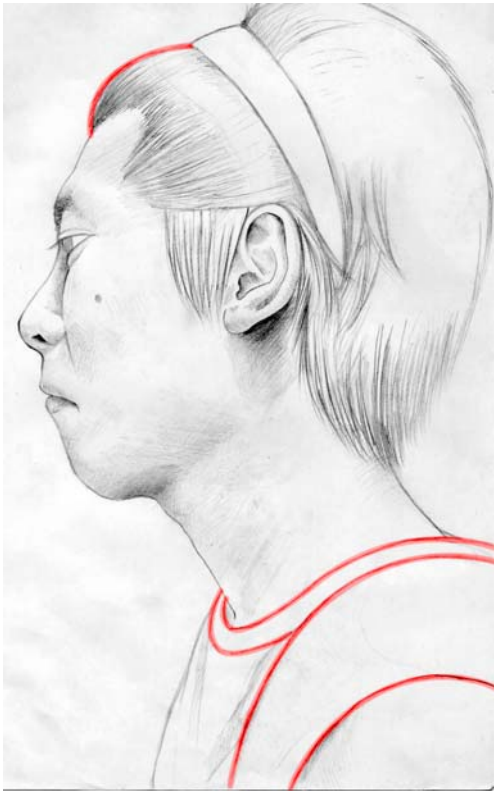


図 28) N さん横顔回答例 4 回目 2

図 24～27 は、同じ作者である。当初は非常に癖っぽかった描写が自然になってゆく様子が見てとれるだろう。短い期間に飛躍的に向上している。意識の持ち方一つで大きく絵が変化する証だ。一方で、図 27 では若干の後退が見られる。図 28 の赤線で示したような場所で、単純な放物線を画くなどしている。後頭部の髪なども怪しい。喉のラインも信用できない。図 26 にもそういった箇所がないわけではないが、図 27 くらいになると第一印象として単純さが前面に出てきてしまう。全体として、おおらかな人柄が想像できるのだが、ここで求めているものは人柄ではない。「うっかりすると単純化してしまう」ことを認識することが次の段階へ進む手がかりだろう。しかし、最も重要なことは、ここに見られるような成功体験である。もちろん本人が放棄さえしなければの話だが、努力を続ける限り、一旦確立した意識が崩れ去ることはないだろう。今となつては、図 24 のようなデッサンを描くことはできない。何故、このように描いたのか不思議に思えるくらいだろう。そして、これを個性の喪失などと悲観することは全くない。もともと図 24 のように見えてはいないのだ。

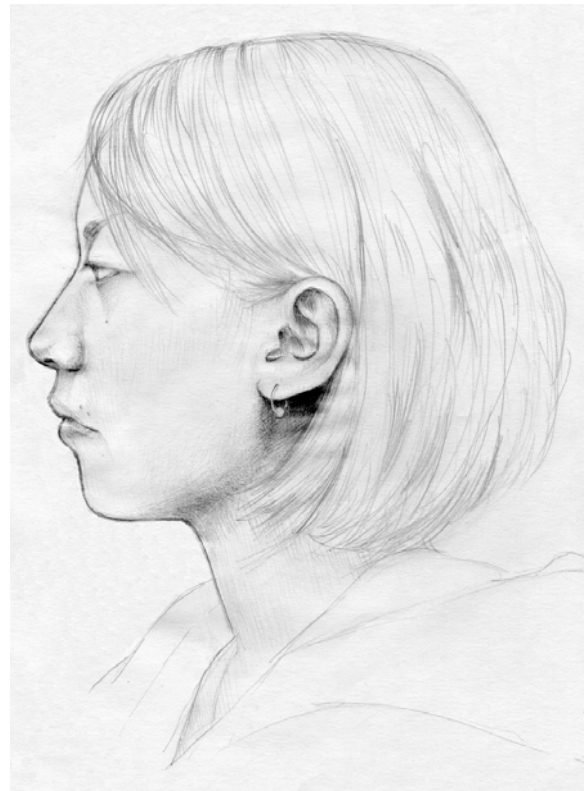


図 29) H さん横顔回答例 1

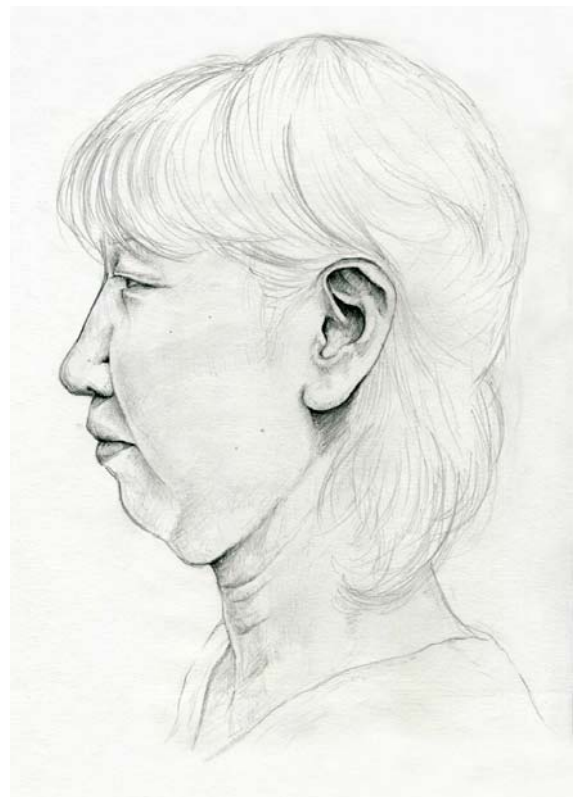


図 30) H さん横顔回答例 2



図 31) H さん横顔回答例 3



図 32) H さん横顔回答例 4

図 29～32 は同じ作者のデッサンである。一見して判るとおり、高レベルで安定している。的確な描写でほとんど問題を感じない。では、彼女がはじめから描けていたのかといえば、そういうわけではない。図 33 は、耳に対するはじめの回答である。コメントには、初めて実物を観察した驚きが記されている。さかのぼるが、図 4 と図 7 の記憶スケッチの例も彼女である。

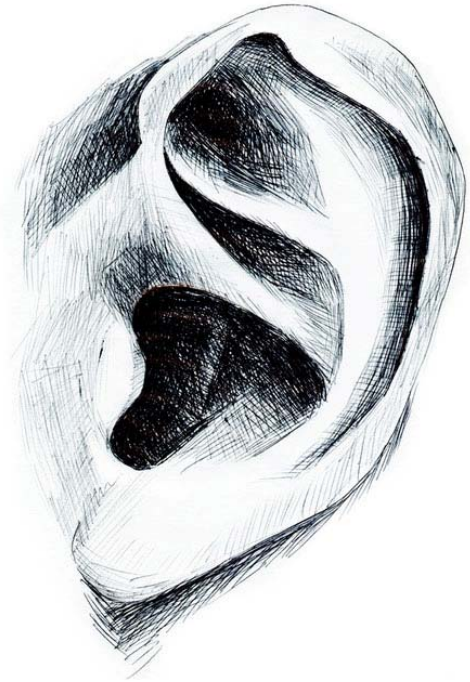


図 33) 耳の回答例

驚きのせいだろうか？力が入りすぎているように見えるが、強いのは悪いことではない。

ただ、横顔に対する回答ははじめから高レベルであった。もちろん、本人の素養と努力が最大の要因である。しかし、いずれにしても、これまで本学で私が試みた様々なデッサンに関わる取り組みの中で、最も納得のゆく成果であることは確かだ。できるだけ、多くの人に追随してもらいたいと思う。あえて強調すれば、ここに描かれているものは、作者の個性ではなく、対象の個性である。そこから人間の共通点と相違点を把握することが目的であることを忘れてはならない。この意味において、誰が描いた絵であるかわからない方が良くと思ったほうがいいくらいだ。個性を競うのであれば、この土台に立った上での、高いレベルでの話にしたい。

9) まとめ

教育において最も重要かつ効果的なことは、学びの風土、気風などといったようなものを育てることだろう。それを目指して、CG分野におけるデッサン教育に関する試みを繰り返し試みてきた。本稿で報告したHさんの事例は、最も成功した成果である。したがって、意欲的に取り組めば、成果が上がる方法であることは立証されたとみている。しかし、この成果は、少数の意欲ある学生が偶々いたからに過ぎず、風土を育てられたとはいえない。ほとんどの学生の意欲はしだいに低下し、自然消滅的にしぼんでゆく。しかし、あきらめたわけではない。本稿執筆中の2012年夏現在、新たな取り組みとして、本稿で紹介した取り組みよりももっと根源的な「線を描く」方法を訓練するところからやり直すことにした。その成果については、次の機会に報告したいと思う。