

線画演習

建築学生のための美術入門

小沢剛+塚本由晴

OZAWA Tsuyoshi

TSUKAMOTO Yoshiharu



はじめに

塚本由晴

東京工業大学の2年生前期の授業に建築造形演習があります。私が学生だった30年前には彫刻家の堀豊之先生が非常勤講師をされていました。身のまわりにあるもの、例えば友達の顔、草花、スニーカーなどを、授業中につけペンで描くのが課題で、描きかけの絵に先生が「もっと大胆に！」と自ら線を入れて背中を押してくれました。背景にたくさん波線を書き込んで、モノのまわりに自分が感じる空気感を表現したりするのも新鮮でした。東工大では初年度は一般教養の授業だけで、学科所属をする2年次に初めて建築の専門教育が始まるのですが、この授業は建築学科だけにある東工大で唯一の美術の授業でした。当然学生達の期待は高く、それに応える堀先生の厳しいけれども温かい指導がうまくかみ合って、とても印象に残る楽しい授業でした。

その後、堀先生は高齢のため非常勤講師を辞され、私は東工大の教員になり、3年前には同じ授業の窓口教員として、新しい非常勤の先生を呼ぶ役割を任されました。あの授業の楽しさが忘れられない私は、今の学生達にも同じような楽しさを味わってもらえたらと思い、無理を承知で美術家の小沢剛さん（現在は東京藝術大学准教授）に相談したところ、快く引き受けてくれました。

同年代の小沢さんとは2000年ごろから海外の展覧会で一緒になることが多く、段取りの悪い海外の展覧会の設営チームにイライラし、町を歩き酒を飲み歌う時間を共有してきました。小沢作品はどれも、あふれるユーモアや優しさと社会に対する高い批評精神が不思議なバランスを保っています。同じ感覚が本人の普段の会話や何気ない行動にも貫かれていて感動的です。自分がそうだったように、小沢さんに会うだけでも、どんなに学生の目が開かれるかわかりません。さっそく授業の方針について2人で相談しました。お酒も入っていたのでうろ覚えなのですが、たしか私は美術との違いとして、建築の図面は輪郭線でできていることを小沢さんに伝えたいと思います。そして、学生が美

術のことあまり知らないんだよねーとぼやいたと思います。それを受け取った小沢さんは、見事な授業を考えてくれました。「線だけでいくことにした」と聞いたときは少々不安でしたが、最初の授業でサザエさんの顔を、まずは記憶だけで、次にしばらく眺めたあとに、さらに目をつぶって学生が描き、それを集めて小沢さんと見比べている姿を見て、これはすごい授業だと直感しました。学生達は誰にも教えられないことなく、自然と線の多様性を学び取っているのです。すぐに彰国社の神中さんに連絡して、次の授業を見に来ていただいたのが、この本をつくることになったきっかけです*。

どの建築学科のカリキュラムのなかにも、たとえ工学系であってもひとつぐらいは、造形感覚や構成を純粋に学ぶ授業があるはず。そんな授業の教科書にもなるようにこの本は章立てされています。ぜひ教科書として採用してください！あるいは建築の人間が、美術史や現代美術にどんなにインスパイアされているか、美術家に向けて告白する話として読んでいただくのも良いかと思えます。

私はこの授業を受けた学生達が本当にうらやましい。本当は私が授業を受けたかった。でもこの本があれば何度も追体験できるので、それはそれで悪くないと思っています。

(つかもと・よしはる / 建築家)

*東京工業大学で行われた実技「サザエさんを描こう」は、「サザエさん」の著作権者より許可が得られず、本書には収録していません。

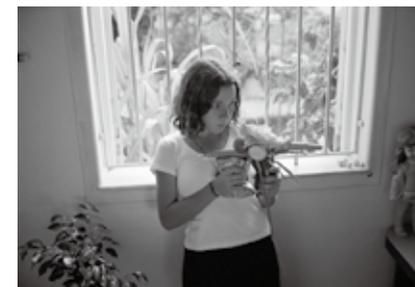


小沢 剛 (おざわ・つよし) 美術家

1965年、東京都生まれ。1989年、東京藝術大学絵画科油画専攻卒業。1991年、東京藝術大学大学院美術研究科壁画専攻修了。2002～03年、文化庁在外研修員としてニューヨーク滞在。現在、東京藝術大学准教授。作品＝《地藏建立》(1992年～)、《なすび画廊》(1993年～)、《醤油画資料館》(1999年～)、《ベジタブル・ウェボン》(2001年～)ほか。展覧会＝「同時に答える Yes と No!」(森美術館、2004年)、「透明ランナーは走りつづける」(広島市現代美術館、2009年)ほか。



小沢剛《なすび画廊》1993年～



小沢剛《ベジタブル・ウェボン》2001年～



塚本 由晴 (つかもと・よしはる) 建築家

1965年、神奈川県生まれ。1987年、東京工業大学工学部建築学科卒業。1987～88年、ハリ建築大学ベルビル校 (UPB)。1992年、貝島桃代とアトリエ・ワン設立。1994年、東京工業大学大学院博士課程修了。博士(工学)。Harvard GSD 客員教員、UCLA 客員准教授、デンマーク王立美術アカデミー客員教授を歴任。現在、東京工業大学大学院准教授、京都精華大学客員教授、コーネル大学客員教授。建築作品＝《ハウス&アトリエ・ワン》(2006年)、《みやしたこうえん》(2011年)、《BMW Guggenheim Lab》(2011年)ほか。著書＝『メイド・イン・トーキョー』(2001年、鹿島出版会)、『図解アトリエ・ワン』(2007年、TOTO 出版)、『Behaviorology』(2010年、Rizzoli)ほか。



アトリエ・ワン《ハウス&アトリエ・ワン》2006年



アトリエ・ワン+東京工業大学塚本研究室《みやしたこうえん》2011年

もくじ

はじめに 塚本由晴	3	第6限 模写する	86
		【実技その1】できるだけ忠実に模写しよう。	88
		【実技その2】印象的な部分にアレンジを加えてみよう。	90
		美術が知りたい6：「真似ぶ」は学ぶ？ 小沢剛×塚本由晴	92
第1限 線を知る	10	第7限 チームでパノラマをつくる	98
【実技その1】『ドラえもん』のキャラクターを描こう。	12	【実技その1】4人でパノラマを描こう。	100
【実技その2】キャラクターを見て描いてみよう。	14	【実技その2】8人でパノラマを描こう。	104
【実技その3】目をつぶって描いてみよう。	15	【実技その3】クラス全員でパノラマを描こう。	106
【実技その4】点で描いてみよう。	16	美術が知りたい7：風景は誰のもの？ 小沢剛×塚本由晴	110
【実技その5】直線を描こう。	18	第8限 私の人形、あなたの人形	118
【実技その6】面を描こう。	19	【実技その1】人形を描こう。	120
【実技その7】立体を描こう。	20	【実技その2】人形の絵をトレースしよう。	122
美術が知りたい1：点と線はどう生まれたか？ 小沢剛×塚本由晴	22	美術が知りたい8：人は人形とどうつきあってきたか？ 小沢剛×塚本由晴	124
第2限 触覚を研ぎ澄ます	28	第9限 ストーリーを組み立てる	132
【実技その1】耳を描こう。	30	【実技】4コマ漫画を描こう。	134
【実技その2】自画像を描こう。	32	美術が知りたい9：物語は絵画や建築にどうよりそってきたか？ 小沢剛×塚本由晴	136
美術が知りたい2：見えない線をつかめるか？ 小沢剛×塚本由晴	34	第10限 直観をみがく	144
第3限 身にまとう作品を考える	40	【実技】ダーツが当たった言葉を絵に描こう。	146
【実技その1】意外性のある機能の服をデザインしよう。	42	美術が知りたい10：即興は美術になるか？ 小沢剛×塚本由晴	148
【実技その2】自分の服を描こう。	43	第11限 音で描く	156
美術が知りたい3：まとえる美術はあるか？ 小沢剛×塚本由晴	46	【実技】風景を声で表現しよう。（ゲスト講師：安野太郎）	158
第4限 植物の構造をとらえる	54	美術が知りたい11：道具を変えると何が描ける？ 小沢剛×塚本由晴	162
【実技その1】10種類の植物を1枚の紙に描こう。	56	おわりに 小沢剛	170
【実技その2】ひとつの植物を1枚の紙に丁寧に描こう。	59	プロフィール	5
美術が知りたい4：人は植物の何を見てきたか？ 小沢剛×塚本由晴	62	クレジット	172
第5限 美術鑑賞	68		
【実技】所蔵作品展を見よう。	70		
美術が知りたい5：美術館には何がある？ 小沢剛×塚本由晴	76		

耳を描こう。

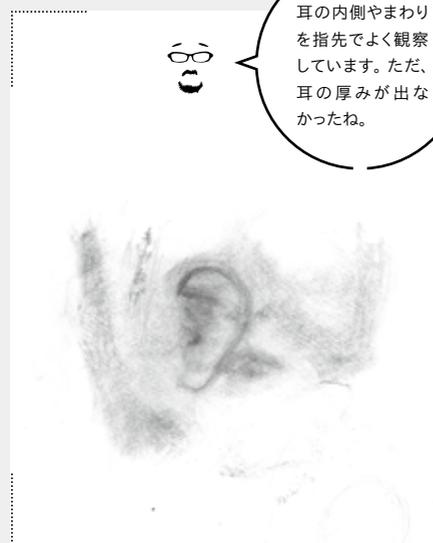
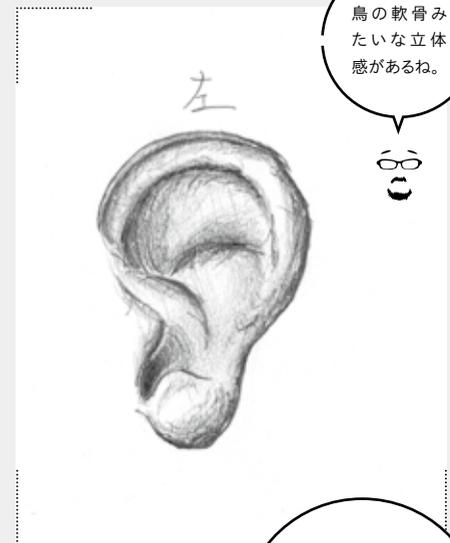
鏡を見ず、触覚だけを頼りに、自分の耳を描いてください。
輪郭だけでは、耳の表現はできません。立体的に描けるように工夫してみてください。



小沢 自分の耳を見る機会なんて、普段ないでしょう。CTスキャンみたいに、自分の耳をスライスすると想定して、補助線を描いていくと、ねじれた形、出っ張った形も立体的に描けるんじゃないかな。

⌚ 20分後

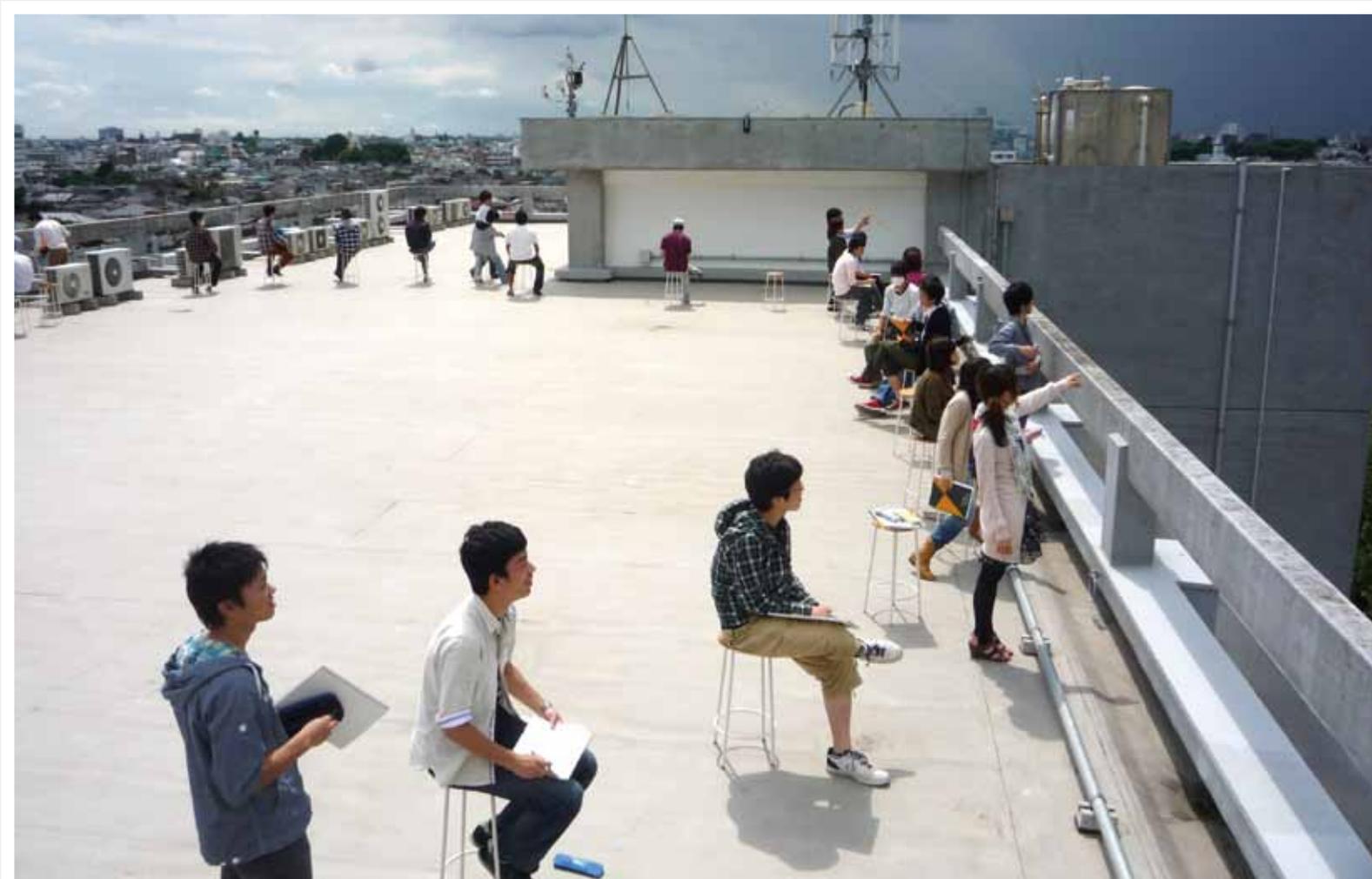
小沢 形を突き出そうという姿勢が表れている絵もあるね。描きながら悩んでいる痕跡が残っている。このスピリッツを僕は買うぞ(笑)。目を使わないで観察した、その成果がみんな出てますよ。



クラス全員でパノラマを描こう。

最後に、クラス全員でパノラマを描きます。

今日は1、2、3……38人いますね。38人で1枚の絵を描くなんて、すごいことだと思わない？ でき上がったら、みんなの絵をつないでみましょう。



小沢 さっき説明した空気遠近法を意識しながら、隣の人と合わせることに注意してね。はい、じゃあ始めて。

生徒A あ、隣の絵とかぶっちゃった。

小沢 多少重なるのは仕方ないけれど、水平線が合っていないのは問題だね。

生徒B 水平線見えないからどうしよう。

小沢 都会で明らかな水平線を見つけるのは難しいけれど、だいたいわかるでしょう。隣の人と縮尺は揃えてね。あれ、この向きに富士山なんて見えないはずだけど。

生徒B はい。でも途中まではノンフィクションで描いています。

小沢 もう、勝手に風景つくらないでください(笑)。あれ、ここはつながっていないね。どうしたらいいかな。ストップ! みんな集まって! いろんなところで問題が勃発しているようです。みんなで話し合いながら、いまのうちに解決しよう。ええと、このあたりが一番ずれているみたいだね。君はここを水平線にして隣と合わせたらどうかな。君の場合は、この壁をちゃんと描けばいいね。このあたりの数人だけ、もう1回仕切り直そうか。もしくは、誰かひとりを基準にするか。

生徒C え、私を基準にしてほしい(笑)。

小沢 だめだめ。そういうのは、じゃんけんで決めよう。

生徒D じゃ、みんなでがんばって描き直そうぜ。

小沢 いいね。解決に向けてみんなで動こうとするこの協力体制(笑)。パノラマを描くには、連係プレーが何よりも大切です。こうやって複数の人数でひとつの絵を描くという行為は、相当高度な体験だと思うよ。

ダーツが当たった言葉を絵に描こう。

新聞紙にダーツを投げて、
当たった言葉やセンテンスから浮かんだビジョンを絵に描いてみましょう。



小沢 どんな言葉に当たるかわからない。当たったら、考える間もなく勢いだけで描いてください。失敗を恐れることはありません。

生徒 何枚描いてもいいのですか？

小沢 もちろん。どんどんやってみよう。鉛筆と紙以外の道具を使っても構いません。ドラフティングテープも使えるかもしれないよ。

⌚ 10分後

小沢 具体的な絵が多いけれど、みんなの頭

に浮かぶイメージは本当にそうなのかな。もっと抽象的だったり、ぼんやりしている場合もあるんじゃない？ 全体的に絵に味がないのも残念。みんなのビジョンはそんなに軽いものですか？

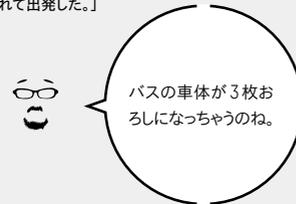
⌚ 30分後

小沢 では、そろそろいいかな。描いたものを壁に張って、みんなで見てみよう。

これは何？ 「拍手が湧き起こった。」だって。こういう発想、いいね。絵と言葉が思いもかけ



「3台のバスに分かれて出発した。」



バスの車体が3枚おろしになっちゃうのね。



「拍手が湧き起こった。」

ないビジョンで一致している。「る。ディスカッションが始まった。」もいい表現していますね。短い線だけでなく、のびのびした長い線があると、絵がもっと生きてくると思います。

さて、今日はみんなの中のいつの間にか溜め込まれた知識や経験を理屈抜きに、スイッチひとつでポンと出して形にする直観力を訓練してみました。無意識に描いた落書きがすごく素敵だったとか、気がついたら、即興で面白いことをやっていたとか、そういう経験、みんなもあるんじゃないかな。今日は、それを引き出す練習になったと思います。

建築を勉強しているみなさんも、将来、クライアントのさまざまなリクエストに応えねばならず、煮つまることもあるでしょう。そういうときは散歩をしたり、音楽を聞いたり、全く別のことをしているときに突然よいアイデアがひらめいたりするものです。迷わず書き留めておきましょう。そういう引き出しが大切なのです。



「る。ディスカッションが始まった。」

即興は美術になるか？

小沢剛 × 塚本由晴

直観的なビジョンを絵に描く

小沢 今回の実技では、ダーツに当たった言葉から連想した絵を描いてもらいました。簡単そうだけど、頭に浮かんだビジョンをそのまま形として引き出すというのは、相当な技量がないと難しいことです。

絵画における即興という、精神の解放に主眼を置いたり、幼児絵画やアウトサイダー・アートのようなイノセントさを引き合いに出すことが多いけれど、実は人間が生きていくなかで蓄積してきたいろんな経験も踏まえて出てくるものだと思うんですね。その人の持つ知的なものが、いつもとは違うかたちで整理整頓され、いつもとは違う神経回路から出てくるから、新鮮なものが生まれる可能性がある。

塚本 頭の中でバラバラにあったものごとが急に結びつくような回路ですね。

小沢 脳のトレーニングにもすごくいいと思う

(笑)。

塚本 今回学生が描いた、たとえば「拍手が湧き起こった。」というフレーズから描かれた絵 (p.147 上右) を見ると、本当に拍手が湧き起こっていますね。普段何げなく使っている言葉ですが、改めて文脈なしに向き合ってみると、とても不思議な表現だと思ったのでしょうか。湖から湧く拍手には、生命感がある。

小沢 非常に素直な絵ですね。

塚本 「拍」も描かれています。大きな手で「たんたん」という大きな拍、小さな手で「たんたんたんたん」という小さな拍。まるで交響曲のようにも見えてくる。

一方で、意図が強すぎて、そこから離れたものが転がり込んでくる可能性を狭めてしまったものもありましたね。それはちょっと残念かな。

小沢 考えすぎてしまったんだろうね (笑)。もっと直観的に取り組むと、理性を超えた次元から新しいアイデアが浮かぶことがあると思う。

絵画における即興という、精神の解放に主眼を置いたり、幼児絵画やアウトサイダー・アートのイノセントさを引き合いに出すことが多いけれど、実は人間が生きていくなかで蓄積してきたいろんな経験も踏まえて出てくるものだと思う。(小沢)



小沢剛《DEKIRUKANA 2004》2004年

少し調べてみたのだけど、美術の分野で即興的な作品というのは、意外と少ないですよ。

塚本 ジャクソン・ポロック (Jackson Pollock) のアクション・ペインティングは？

小沢 そうですね。ポロックはアクション・ペインティングの先駆けと言われてます。でも、ただめちやくちやにドリップングしているように見えて意外と計算しているところも多いとか。シュルレアリストたちのオートマティスム (自動記述) であったり、具体の白髪一雄の《泥に挑む》(p.145) や一連のペインティング、ネオダダのハブニングなどに即興性を見出すことができますけれど、音楽のほうが、より即興性に優れたジャンルかもしれないですね。ジャズはもちろんのこと、ジョン・ケージ (John Cage) が試みた偶然性によって変化していく作曲法などがありますから。

僕も《相談芸術》というシリーズで、僕自身の主観を排し、観客からの要望に従って作品を変化させていく試みを行ったことがあります。また以前、音楽家の大友良英さんとコンテンポラリーダンスの珍しいキノコ舞踊団と即興をテーマにしたイベントを行いました。音楽や体の瞬発力に比べると、美術はやや不利だったかな。ここで、僕のパフォーマンス《DEKIRUKANA 2004》の映像 (p.149) をちょっと見てみましょう。(映像を見ながら)

NHKで放送されていた子ども向け番組『でき

るかな』(1967～1990年)のノッポさんに扮した僕が新聞紙にダーツを投げる。するとダーツは「韓国政府は日米等に」に当たる。このとき、僕の頭には地図が浮かんだんです。そして、それをどんな段取りでどう描こうか考えて……。さあ、地図を描いていきます。韓国、日本、アメリカという3国の三角関係を見たオーストラリアがラブラブ光線を送って、四角関係になりました。そこにロシアや中国も混ざってきて世界はどんどん多角関係になっていく！(一同笑)

塚本 次にダーツが当たったのは「ミサイル防衛など重点」だって(笑)。面白いね。もう一度見よう。

(映像を2回見た後に)

小沢 小学校や中学校でも、ワークショップ形式で何度かやったときに、びっくりしたことがあるんです。「菅直人」にダーツが当たった小学生がいたんだけど、彼は菅直人を知らなかったみたいで、「缶の音ですか？」と言うから(笑)、それでいいよと描いてもらった。すると、彼はすごい勢いでかっこいい色使いの抽象画を描き始めたの。どうしてその色にしたのか聞いてみたら、彼は「缶の音と言えば、黄色じゃないですか」と言うからびっくりした。いろいろ質問してみると、どうやら音を色として認識できる共感覚を持っているようなんです。

塚本 本人は知っていたの？

小沢 知らなかった。先生も驚いていました。

においや光、色やリズムなど外からの刺激によって、忘れていた記憶が呼び起こされたり、全く脈絡のないひらめきが起こったり、人間には感覚を別の回路に置き換える能力があるように思います。(小沢)



ヴァシリー・カンディンスキー《即興9》1910年
油彩、カンヴァス シュトゥットガルト美術館蔵

共感覚は諸説あるけれど約2万人にひとりあるいは10万人にひとりしかない能力だと言われている、言葉や音楽に色を感じたり、色や味覚に形を感じるといった感覚が、別の感覚に結びついている知覚現象です。カンディンスキー (Wassily Kandinsky) や宮沢賢治も音楽が色彩や心象的な視覚に結びつくような共感覚を持っていたと言われています。

塚本 そういう能力には、再現性があるのかな？

小沢 この音にはこの色とか、ルール化されているみたいですね。でも共感覚を持つ人によって、そのルールは異なるので、万人に伝わるものでもないようです。味覚や触覚に反応する人もいるそうですね。キーボードをタッチしてる人を見て、その触覚が伝わってくるとか。

塚本 他人の感覚が自分に連動してきたら、大変でしょうね。

小沢 気持ちよく伝わってくるとは限らないからね。でも、共感覚のあるなしにかかわらず、においや光、色やリズムなど外からの刺激によって、忘れていた記憶が呼び起こされたり、

全く脈絡のないひらめきが起こったり、人間には感覚を別の回路に置き換える能力があるように思います。

即興から生まれる建築

塚本 即興から建築をつくる建築家もいますよ。

小沢 そうなんですか？

塚本 コープ・ヒンメルブラウ (COOP HIMMELB (L) AU) という建築家グループは、1980年代、目をつぶって描いたドローイング (p.152上) から建築をつくる試みをしています (The Open House)。輪郭が閉じられるのが建築の図面であると教わってきたので、これを知ったときは驚きました。スケッチや図面の描き方が図形として輪郭が閉じるようにしか建築を想像できないようにしているのに対して、輪郭が閉じない建築をつくるには目を閉じて、視覚的な統制を外してみたらどうかという試みだと思います。この場合、建築の建築性はむしろ、そのスケッチをもとに重力に抗って人が中に入り込める空間として成立させていく努力や意思のほうに現れるのだと思います。まさに1限目で議論した「線の制約」からの解放ですね。

小沢 自分の視覚を超越しようというわけですね。

塚本 目をつぶって描いたドローイングを建築にするなんて、一般的な建築とは全く逆の方向の価値観です。もちろん、建築にするための図面を後できちんと描きますが。

小沢 彼らはいつもその方法論で建築をつくるのですか？

塚本 いまはやっていないと思います。

小沢 どこの国の人？

塚本 オーストリアです。磯崎新さんが『建築