

「内なる画家の眼」における創造性の定義と課題

— 素描による創造性の活性化理論の研究(1) —

古賀和博

The Definition of the Creativity and Subject in “Drawing on the Artist Within”

— A Study of the Theory of the Activated Creativity by Drawing, part 1 —

Kazuhiro Koga

(2002年11月26日受理)

I. はじめに

これまでB.エドワーズの理論を基に、より効率的な素描指導の方法論を研究してきた。それは主に米国のみならず日本においてもロングセラーとなっている「脳の右側で描け¹」という素描の指導書を中心とした研究であり、授業実践であった²。

この書籍は、脳の機能と認識作用の二重性を前提にして絵を描くことを分析する、他の技法書には類を見ない科学的な視点からのアプローチが一つの大きな魅力になっているのだが、さらにそれだけにとどまらず、絵を描くことと創造性という、素描指導書の範疇を越えた大きなテーマに一步踏み出して論述していることが最大の特徴ともなっている。

この書籍をテキストとして取り入れた授業での実践結果では、まさにB.エドワーズの示す事例と遜色のない成果を上げ、この理論の有効性を裏付けることとなった³。そこで、実践において基本技能の修得のためにどういった項目を演習として取り入れるのが効率的なのかを、他の書籍の演習と照らして体系化した(表1⁴)。その結果、この書籍ほど絵を見たままに描くメカニズムを明確に体系化しているものはなく、デッサンに関する技法書としての高い評価は揺るぎようのないものである。

しかし、B.エドワーズが著書の中で明らかにしようとしている最も重要な部分、すなわち「描くこ

とは手段に過ぎず、目的ではありません。絵を描くことはあなたの脳の右側(right side=正しい側)の独特の能力に道を開いてくれます。描き方を学ぶことによって、あなたは別のものの見方を学ぶことになり、—(中略)—新鮮な目でものを全体として知覚し、潜在的なパターンや新しい組み合わせの可能性を見出す能力が発達するのです。個人的なものであれ職業上のものであれ、問題の創造的な解決は新しい思考モードによって、あなたの脳全体の能力を使うまったく新しい方法によって達成されることでしょう。』⁵とする、応用的に発揮されるいわゆる“創造性”の活性化については、同書の中では結局具体例にも乏しく、可能性を示唆するのみにとどまっているのである。もちろん演習の結果写実的な描画能力を身につけた人は、以前の自分に比べて美術的に創造する力がついたと自覚するであろう。しかし、上述のようにこの著書の本当の目的は根元的な創造性の活性化にあるのだとすれば、どのようにしてそれを検証すればいいのだろうか…。残念なことにこれは人生における教育の効果を判断することと同様に、調査は不可能であり、簡単には結論の出ない問題である。そこまで論究できなかったとしても、なんとかがめられるものではないのであるが、B.エドワーズは果敢にも「視覚による知覚と描くこと、および創造性の関連性が見いだせた」として執筆したのが次の著書、「内なる画家の眼」⁶である。

表1 素描指導書における「演習項目」の比較

書籍記号	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
書籍名	デッサン基礎	デッサンの道しるべ	初めてのデッサン教室	脳の右側で描け	デッサン55の秘訣	内なる画家の眼	デッサンの眼(上)と(下)	基礎からのデッサン	デッサン上達法	造形の基礎を学ぶ	超デッサン教室	デッサンアート	ドローイング
演習テーマ(章)数	6	25	30	7	8	3	5	5	5	7	5	3	8
演習項目数	36	57	30	27	55	20	104	39	51	38	54	37	68
課題数	5~6	600	30	73	43	24	-	4	25	22	6	11	48
題材・準備	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
比例測定	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
透視図・遠近法	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
測定・比例	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
矩形・グリッド	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
形体構造	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
基本的形態	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
構造・マツ・面取り	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
構造・構成	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
明暗陰影	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
光と影(陰)	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
パリュートーン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
タッチ・ハッチング	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
テクスチュア	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
固有色の調剤	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ドラペリー(布)	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
色彩	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
包絡・封筒	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
リズム線・ムーヴマン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ジェスチャー・隠れたカーブ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
輪廓面・シルエット	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ネガのスペース・図と地	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
触覚的描画・ヴォリューム	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ゲシュタルト	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
観察演習	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
静物描写	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
人体描写	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
風景描写	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
その他の特徴的項目	原の目	毎日のコンポジション練習	毎朝ウォーキング	Rモード(逆光)で描く	課題の自己批評	アノログ調剤法	「対象対面法」	写真を用いた制作・展示・印刷法	墨線・鉛筆・水彩	造形の基礎(線・面・塊)	新しい表現	明確な分布・下塗り	絵画表現の道具・材料・技法多量

◎: 多く記載 ○: 記載あり -: 記載なし

ここでは「内なる画家の眼」において、創造性の活性化についてどのように論じられているかを、前著「脳の右側で描け」と比較し、明確な定義付けを行い、その中で理論や演習方法についての疑問や矛盾点があれば、合わせて提起していきたい。

II. 内容の分析

Part 1 ものの見方を見直す

まず、B.エドワーズは「内なる画家の眼」では第1章の冒頭から創造性についての定義を試みている。それはすなわち、前著において中心的な理念にもかかわらず踏み込んで論述できなかった絵を描くことと創造性との関連というテーマを、もう一度中心に捉え直して書くという意欲の表れであろうし、前著との中心テーマの差別化を図ったものだろう。そもそも、この「内なる画家の眼」という本のタイトルも、前著の最終章の「おわりに」の中での結びとして使われている言葉でもあり、次の著書に繋がる視点がすでにあっただとも言える。

ともあれ、創造性という概念そのものに関して著

者自身「とらえどころのない」「カメレオンのような概念」として最終的な定義を放棄しているあたりは、やはりこのテーマそのものが非常に複雑であり、いままでのことを物語る。しかし、一般的にその全体像は了解されており、現代社会における創造性への関心の高さと明確な定義付けとの間に生じるギャップの解消を念頭に、B.エドワーズは創造性に関する膨大な資料から、そのアウトラインを明らかにしようと試みている。その結果、19世紀に入ってから学者らによって分析・分類された創造的過程の5段階からなる構造を前提とした。(図1)

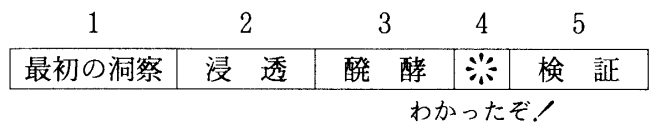


図1 ゲツェルズの創造性*1

これは19世紀に入りドイツの生理学者でもあり物理学者でもあったハーマン・ヘルムホルツが自身の科学的発見の過程を記述した「浸透・醗酵 (Incubation: 抱卵)・啓示」の3段階説に、フランスの数学者、アンリ・ポアンカレが4番目の段階「検証」を加え、1960年代初期にアメリカの心理学者、ジェイコブ・ゲツェルズが、さらにホルムヘルツの浸透に先立つ重要な段階として問題を発見または明確化する準備段階を加え、それをアメリカの心理学者ジョージ・ネラーが「最初の洞察」と名付けたことにより成立した5段階である。⁸ B.エドワーズはそれぞれの段階の所要時間は場合によってさまざまであるが、啓示については通常はごく短い時間である、としている。

ここでB.エドワーズは前述の仮説を立てている。つまり前著ではもう一つはっきりとは打ち出せなかった、知覚能力が創造性の五つの段階に深く関わっているのではないかと、ということであり、さらに進めて、「人間の脳には言語と視覚による複雑な二重の機能があり、—(中略)—読み方を学ぶことによって、言葉による知識を身につけ、論理的分析的思考の戦略を学んだように、知覚した事物または人を描くことを学ぶことによって、創造的思考と問題解決の戦略のガイドとなる新しいもの見方を学ぶことができるのです。二つのモードを両方とも使うことによって、あなたの創造的な目標が何であれ、これまでよりも生産的な考え方を学ぶことができます。—(中略)—あなたは現代的頭脳に向かって大きな一歩を踏み出すこととなります。近い将来、知覚的能力と言語的能力を合わせ持つことが創造的思考の

基本的必要条件になる」⁹ というものである。

B. エドワーズが前著でも1章分を使って解説しているこの「二つのモード」とは、言うまでもなく全体を貫く基本的な前提になっている「Lモード・Rモード」のことである。これは1968年に分割脳患者の研究により脳の機能と認識作用の二重性を発見し、後にノーベル賞を受賞したロジャー・W・スペリー教授の先駆的研究に由来するもので、今日の過剰なまでの右脳ブームともいえる、脳の左右差に関する通説の基礎となっているものである。

B. エドワーズは第1章の最後の項で仮説の構造を定義しようとしており、おおよそ次のようなものである。

1. 研究の領域が決められ、問題が浮かび上がってくるが、この最初の洞察では直感的な飛躍が必要とされ、これは多くの情報—“全体像”—を“見る”ことと、欠けている部分や適合しない部分、ある意味で“目につく”部分を探ることによってうまくいくものである。Lモードはこうした広範な漠然としたものには向いていないので、最初の洞察は主としてRモードの機能だと思われる。

2. 次に、浸透の段階ではLモードが前面に出てきて、関心のある領域の情報を集め、選別し、分類する。この段階は主として意識的なもので、言語による分析的かつ直線的な“正常の”モードである。

3. 醗酵段階では、集められた情報の断片は論理的な分析に委ねられることを拒否し、全体像を明らかにするパターン、組織原則あるいは鍵がわからず、Lモードの前進は阻止される。問題はしばしば棚上げされることとなり、この時点で脳のもう一つのモード、つまり、視覚により知覚的、全体的、直感的かつパターンを探求するRモードにいわば“引き渡され”意識の外で処理していく。Rモードは、その非時間的、非言語的、総合的な流儀で、集まった情報を想像上の視覚的空間の中で操作し、細片や塊の位置を繰り返し入れ換えていって、“いちばんよく合う”ものを求め、たとえ一部がなくても全体として一貫したパターンを形成するように、全体像が見えるように、空白のスペースを“埋める”ように、すべての部分が互いに、また全体に対しても“正しい関係”になって、視覚的に合理的な構造となるようにすることを試みている。この構造は、論理的な分析のルール—直線的な言語の統語法—ではなく、“ヒューリスティック”（発見的手法）、つまり、視覚的論理のルールによって形成される。

4. 醗酵の潜在意識の段階は、数日または数週間、数ヶ月続く。そしてある日、問題を解決する人はついに“啓示を受ける”ことになるのだが、この瞬間

まで、Rモードは依然として意識の外にあり、独自のルールとヒューリスティックに従って、パズルの鍵となるものを探し続けている。それが突然、各部分がそれぞれの位置に納まり、外形が正しいものに見え、スペースと形が噛み合って、問題の条件がすべて満たされる。すべて焦点が合い、最後に光明が訪れるという訳である。

5. ある意味で、RモードはLモードと矛盾しない形でどうにか解決法を提示し、事態が落ち着いてくると、意識的で言語に依拠する左脳は、答えは“幸運の賜物”あるいは“どこからともなく”やってきたとして過程全体を何でもないと片づける。その後次の段階へ進み、“閃いた”解決法の証明を一步一步実行していくのであるが、この検証の段階は主にLモードによって行われる。¹⁰

このように、本著の性格を形作る大胆な仮説を、B. エドワーズは創造性の段階に脳の二重の認知作用を重ね合わせることで創出している。これらは創造的過程に関する多くの資料（文献・逸話等）に照らしてもじっくり収まり、本人曰く「正しい方向に踏み出した」としている。

Part 2 思考の視覚化

第2章では、思考の視覚化をテーマに本書のオリジナルな課題が展開される。その基本となるのが線の言語（P60-62）やアナログ画（P66-123）の課題で扱われる「視覚言語」であり、これは脳の視覚的情報処理のモードで使われる、言葉によらない、しかし、言葉による言語と同等で、各人の心の中のある程度意識的なレベルに存在しているものである。

はじめは「線を読む」練習から理解を進めていき、次に「絵を読む」課題へと進む。ここで制作する課題は「アナログ画」、「アナログ人物画」、「アナログ問題画」というもので、各人の深層心理にあるイメージを目に見えるように描き出すのである。導入部の「アナログ画」は記号やシンボルのイメージを一切使わずに“線”の持つ表情（感情）だけで、示されたテーマ「1. 怒り, 2. 喜び, 3. 平穩（静寂）, 4. 憂うつ, 5. 人間のエネルギー, 6. 女らしさ, 7. 病気, 8. _____（自由選択）」を表すものであるが、その中でテーマごとに集めた作品例として「2. 喜び」と「3. 平穩（静寂）」について収録されている作品を図2, 図3に示した。

その特徴について分析してみると、それぞれの絵は全く同じものはないという点で、いずれもユニークなものであることが分かると同時に、「さらに重要なことは、広い意味での共通性が浮かび上がり、どちらも視覚言語の“語彙”の一部だとわかるこ

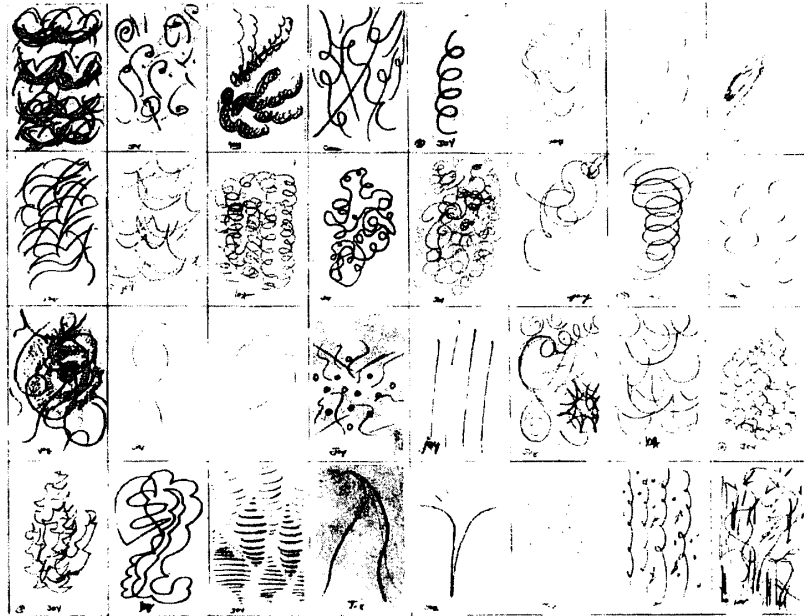


図2 学生たちの描いた「喜び」のアナログ画*2

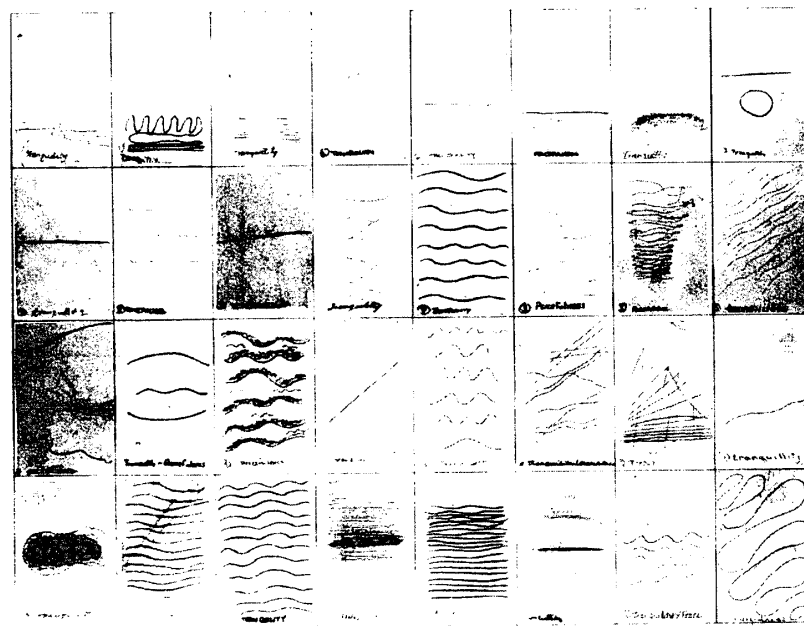


図3 学生たちの描いた「平穏」のアナログ画*3

と」¹¹である。例えば“怒り”を描いたセクションは、多くの場合、線が暗く、重く、ギザギザしており、“喜び”を描いたセクションは、線がたいてい軽く、カーブしていて、上がっている。“平穏”または“静寂”のところは、多くは線が水平か、緩やかにカーブして下降している、などである。

ここでの課題は、私たちがすでに日常的に、しかも無意識のうちに「視覚言語」を使っていたことに気づかせてくれる。これは知らなかったことではなく、すでに知っていたことなのに、それとは意識で

きず、従って意識に上ることのなかった「何か」が、各個人の中に存在することの可能性を示唆している。

さらにB.エドワーズは「アナログ画は、意識的な思考や行動に決定的な影響を与える潜在意識のなかから具体的なイメージを引き出し—行きあたりばったりの思考や行動を有機的に組織し、可能な解決を思い描くことのできるメタファー（隠喩）あるいはアナログ（相似）を提供してくれる」¹²と述べている。そして「アナログ問題画」で絵の形になった個人の現実を見て、さまざまな疑問をもとに観察した

結果、目につくような素晴らしい疑問があったとして、その疑問に対する答えが容易に出なく、しかもその答えを出すことがとても重要だと思われたら、おそらく、創造的過程の最初の段階である「最初の洞察」に入ったと思われる、としている。

Part 3 思考のための新しい戦略

この第3章ではB.エドワーズは創造性の第2段階である「浸透」について、主としてLモードの機能であることを挙げながらも、単に情報を集めるだけでは、おそらく問題の創造的解決をもたらすことにはつながらず、少なくとも問題解決にある程度貢献する可能性のある情報を選択する方法が必要になるとし、次の「浸透の基本戦略」を立てている。

1. 問題の端部を知覚すること
2. 問題のネガのスペースを知覚すること
3. 問題の相互関係とプロポジションを知覚すること
4. 問題の明部と暗部を知覚すること
5. 問題のゲシュタルトを知覚すること

この5項は言うまでもなくB.エドワーズの素描における5つの基本技能と同じものである。そして第3章のほとんど最後までを使って、これらの技能修得の為の課題を組んでいるのだが、一般に言うクローッキーに似た「ジュスチャー画」を除いて、他の課題は前著の内容とほぼ同じであると言って良い。ただし、全く同じではなく、その都度、創造性の過程の中でどのように機能するかを解説している。

このことは仮説においてすでに示されている、視覚的な知覚能力が創造性の過程に大きく影響しているとする理論の、本著における核心の部分であり、「新しい方法による脳への情報導入に着手することになり—(中略)—視覚的戦略によって情報を整理し、操作していく」¹³のである。

しかし、この浸透の段階で起こるパラドックス、つまり、問題に対して可能な限り多くの調査をすること同時に、“虚心のアプローチ”、言うなれば、何も知らないような精神状態を保たなくては行けない。その為には二つのモードがバランスを取って働く、脳の複線化が必要である。この複線化に関して、左脳をトリックにかけて仕事から辞退するような課題の必要性について解説している。つまりそれはLモードの様式に合わないか、左脳では最後までやれないような種類の情報に目を向けることであり、創造性の過程でも同様に機能すると思われる。また、普段はあまりにも根強い影響を持ち続けている既得の知識や既成概念に対抗するための、効果的な“揺さぶり”をかけることや、脳の複雑な認知作用の説明の為に、両義的図形や反転図形を例として挙げている。

そして、前述の5項目についての実践と理解を深めた上で、浸透段階の全ての準備は終わることになる。

創造的過程における次の「醗酵」の段階—情報の探索の終わりから“わかった!”(啓示)というまでの間の時間—は長い場合もあれば短い場合もあり、まちまちであるが、B.エドワーズは「長さはともかく、醗酵段階そのものは、あなたの脳が“脇で考える”とき、つまり、あなたが自分の脳に対して、問題に取り組み、解決を見出すようにプログラムしたときに、始まる」とし、創造的な過程の中でも最も神秘的なこの段階とは、「視覚的に構造化された言葉及び視覚によるデータの主としてRモードによる処理であり、その大半は、脳がLモードに知覚できる“わかった!”と伝えるときまで、意識の外で行われる」¹⁴と推論している。この問題のRモードへの“引き渡し”は意識的な浸透段階の行き止まりまで行った思考が臨界点を迎えた後に故意におこなわれ、このことにより「問題は意識的なコントロールから離れ、きわめて複雑なものを処理することのできるRモードが“脇で考える”ことを可能にする」¹⁵のである。

第4段階では、突然の啓示によって創造的な解決が現れるのだが、問題のあらゆる部分に適合し、調和するので、それは直ちに“正しい”ものとわかる。B.エドワーズは啓示の瞬間を「創造的な人々はしばしば啓示の美しさ、優美さに一種恍惚とした美的歓喜を体験します。その問題と答えを統一する調和した全体性は、意識的な心に伝えられると、一つの芸術作品のように感じられます。この魔法のような時間に、意識と無意識は一瞬創造的に一体となり、啓示はその歓喜とともに長く記憶にとどまる」と表現している。

最後の「検証」段階は、啓示の有効性をチェックすることであるが、最終的な仕事の形態は個人によって多種多様であるため、ここではアウトラインだけが示されている。多くの場合、検証の過程はLモードによるのだが、この意識的な過程が一步一步結論へ近づくときに美を損なわない為のガイドとして、心の背後にあるRモードのヒューリスティックが必要になるとし、その道を照らすものとしてトマス・アクィナスの美の三条件—全体性、調和、輝き—に照らして、計画に形を与えることを勧めている。

III. まとめと考察

「内なる画家の眼」は前著同様の素描指導のテキストとしてのスタイルを取っているのだが、単純な数の比較から言うと表1に見られるように、前著

(D) に比べ章の数 (7→3), 演習項目数 (27→20) 課題数 (73→24) と, 全て減っている。特に課題数は大幅に減っているにもかかわらず, 筆跡やジェスチャー, アナログ画といった「視覚言語」に関する新たな課題が加わっている。これは執筆の目的が絵画技術の修得という内容から, 創造的な思考過程における視覚による知覚技能の働きを実感させる内容へと変化したことによるものであろう。そのため, 前著では欄外に多くあった補充課題はなくなり, 本著では全て創造性に関する引用になっている。

創造性の定義については前述の通り, 明確にはしていないものの, 創造性の過程について, 全般的に視覚的な知覚技能との連携によって活性化できるという仮説を展開していることはオリジナルな視点であり, しかも多くの事例を帰納的に説明できるものとして実に興味深い論述になっている。

Lモード・Rモードという, 脳の認知作用における二つの意識状態の理解が前提となっていることおよび基本的知覚技能の修得が潜在的な創造的能力のカギを握るとする視点は前著から引き続き変わらない部分であるが, 創造的過程の中での神秘性を分析するための手がかりとして位置づけられ, 本著のもう一つの主題となっている「視覚言語」については, 課題による具体例を基に解説されてはいるのだが, 個人の感覚的なことや無意識の精神状態などが要素として入ることもあり, 課題や作業を成立させることの難しさを感じた。つまり, こうした作業についての意志の疎通には「言葉の限界」という問題がきまとう。今後は視覚言語に関するさらなる体系化・原理原則化が進むことを期待したいが, 体系化自体がLモードのシステムによるものと考えた時, 非言語的意識世界を言語化することの矛盾やリスクを考える必要があり, いずれにせよ難問には違いないだろう。しかし, この理論が今後も様々な分野で実践されていくには, 少なくとも「視覚言語」を指導する際の教材化について, さらに多くの研究が必要であらう。

全体を通して言えることは, 前著が創造的な自我への扉を開けるカギを示したとすれば, 本著では創造的な意識世界の全貌を(仮説ではあるが)明らかにし, その中で独自の方法論を示し, それを世に問うた形になっていることからすれば, 二歩, 三歩前進・発展している。創造性の活性化に関する大きな可能性を示唆した類い希な書籍だといえる。

IV. おわりに

創造性をテーマにした研究や書籍は今や数限りな

くあり, 空前の「右脳ブーム」といった感じさえ受ける。中にはかなりオカルトに近い, 怪しい内容のものもあるという。つまり, 科学的に確立されている分野とは違い, こうした人間の能力に関する未知なる可能性を探求する分野には, ややもすると, 願望や欲望といったことに利用される危険性がきまとう。科学は万能ではないが, B. エドワーズがいう“民間”理論を科学が将来的に解明することを期待しつつ, 現在の私たちにできることは, 「現に機能している」¹⁶ システムをいかに効率的に教育に応用していくかということであろう。今後はそうした他の書籍における創造性の定義についても比較・研究する必要性を感じた。B. エドワーズ理論のさらなる研究と合わせて今後の課題としたい。

註

- 1 B. エドワーズ, 北村孝一訳, 「脳の右側で描け」, エルテ出版, 1989
- 2 古賀和博 「右脳型素描指導 実践検証<前編>」, 岐阜市立女子短期大学研究紀要 第47輯, P 73-81, 1997, 「右脳型素描指導 実践検証<後編>」, 岐阜市立女子短期大学研究紀要 第48輯, P 107-114, 1998
- 3 古賀和博 「B. エドワーズ理論による素描指導の実践と検証—素描指導書における教授法の研究 I—」, 基礎造形学会論文集010, P 51-58, 2001
- 4 古賀和博 「素描指導書における演習項目の比較—素描指導書における教授法の研究 II—」, 基礎造形学会論文集011, P 37-40, 2002
- 5 上掲書 1, P 6
- 6 B. エドワーズ, 北村孝一訳, 「内なる画家の眼」, エルテ出版, 1986
- 7 上掲書 6, P 4
- 8 上掲書 6, P 3-4
- 9 上掲書 6, P 8
- 10 上掲書 6, P 42-47より要約
- 11 上掲書 6, P 68
- 12 上掲書 6, P 123
- 13 上掲書 6, P 132
- 14 上掲書 6, P 225
- 15 上掲書 6, P 224
- 16 B. エドワーズ, 北村孝一訳, 「脳の右側で描け」第3版, エルテ出版, はじめに P 22, 2002

図版出典

- ※1 上掲書 6, P 4
- ※2 上掲書 6, P 77
- ※3 上掲書 6, P 80