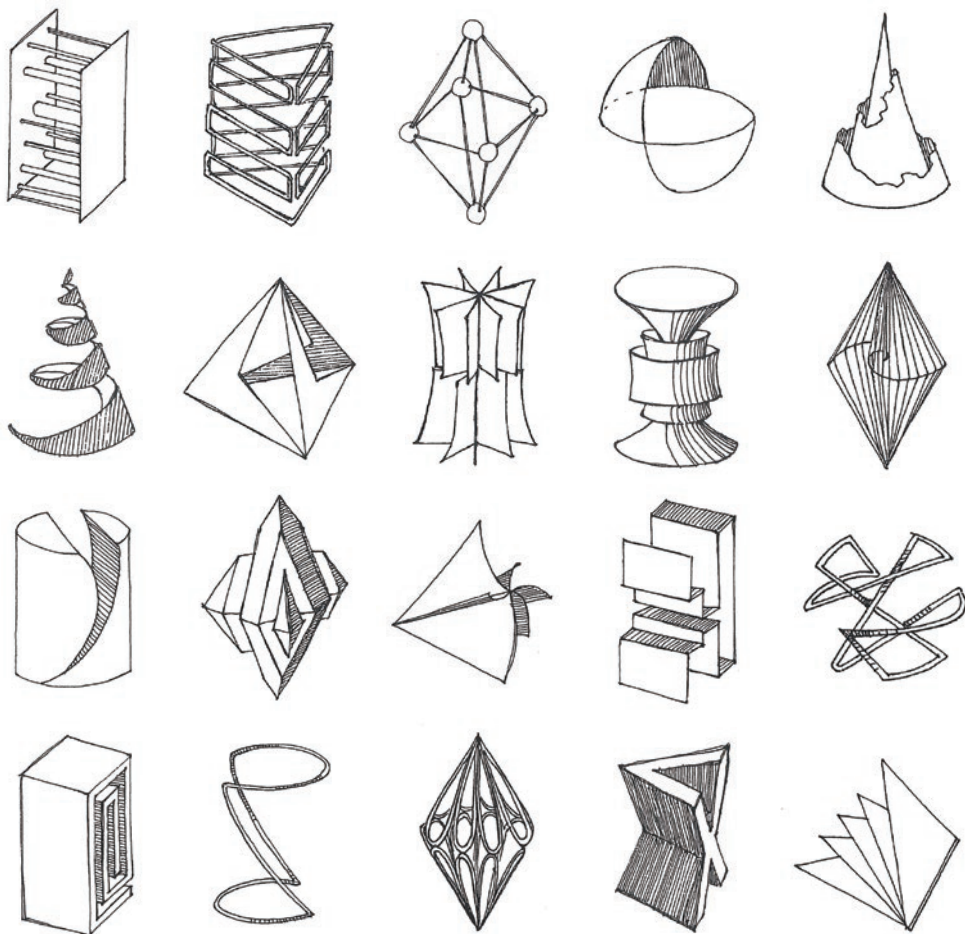




KUWASAWA DESIGN SCHOOL

基礎造形ガイド





基礎造形とは何だろう？

デザインをおこなうには、柔軟な好奇心と豊かな感性とともに観察力や発想力、構成力などの基礎能力が必要とされます。

桑沢デザイン研究所の「基礎造形」の授業では、さまざまなアプローチから課題が設定され、手を動かしながら考えることで、デザイナーとしての心と体、思考を養う造形教育がおこなわれています。



1954年 バウハウスの初代校長ヴァルター・グロピウスが桑沢デザイン研究所を訪問

バウハウスと基礎造形

現代デザインの基礎を築いたドイツの造形学校バウハウスは「芸術と生活の融合」と「伝統的な手工業と革新的な近代技術の融合」という命題を掲げ、建築家ヴァルター・グロピウスによって1919年に設立されました。

バウハウスの教育システムの特徴が、入学後6ヶ月間おこなわれる「予備(基礎)課程」です。この「予備課程」を担当したのは、カンディンスキーやクレーといった気鋭の芸術家たちでした。彼らの指導のもと、学生たちは「芸術と生活」、「伝統と革新」を切り分けてしまう既存の価値観から解放され、両者を行き来するのに必要な造形原理を探求しました。こうした探求を基礎として、学生はそれぞれの専門分野を学び、多くの新しいデザインを生み出していきました。

バウハウスは、設立後わずか14年で閉鎖されましたが、その精神は世界中に波及し、アメリカのハーバード大学建築科やニュー・バウハウス(イリノイ工科大学インスティテュート・オブ・デザイン)、ドイツのウルム造形大学などで継承されました。桑沢デザイン研究所もそのひとつです。

桑沢デザイン研究所は、すべてのデザイン分野に共通する能力を育成するために、基礎造形教育の研究と実践に長年にわたり取り組んできました。今日でもそれが本研究所の特徴となっています。

彫塑・デッサン



確かな観察力で デザインの基礎を支える

観察によって物事を生き生きと把握するには、近づいて詳細に観察するのはもちろん、離れて全体を眺めたり、力・運動・重さ・固さなど直に見ることのできないものを感じとったりしなければなりません。また、時には知識や想像力の助けを借りて、対象への関心や共感を高めることも必要になるでしょう。

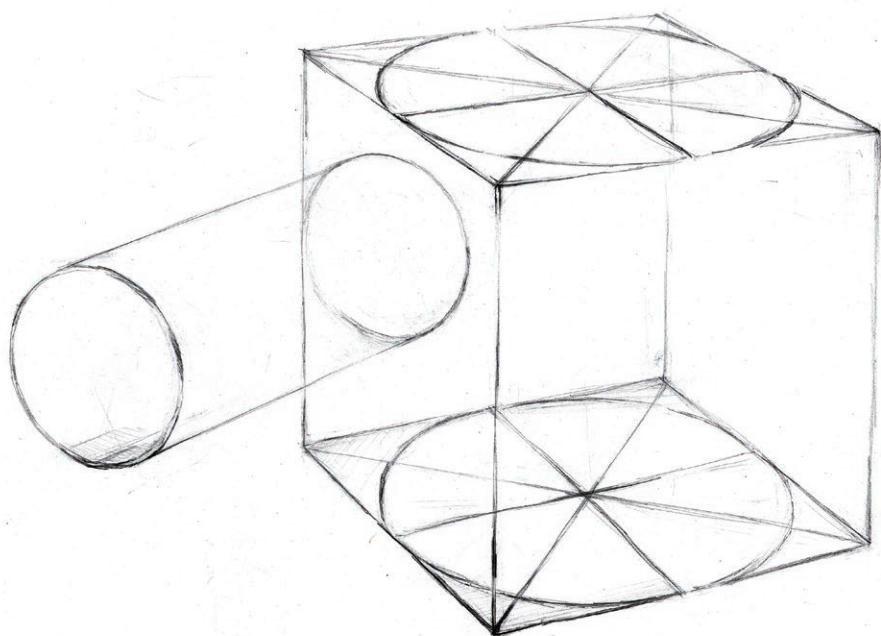
このように対象を多面的にとらえる観察力が、デザインの確かな基礎を作ってゆきます。



靴の機能的なデザインと 古靴の履歴を形で表現する

靴は紐やロゴなどよりも、本体のフォルムを捉えることが重要です。本体の形ができれば、細部も的確に作れます。靴は、足にとってどのようなデザインが適切なのかを考えて作らなければ、その機能性を満たすことにはなりません。

また、新品の靴は工業製品の形態を維持しています。しかし、人の足が入ることで、その形は変形し固有の性格が刻まれていきます。モチーフを「靴」ではなく「古靴」としているのは、形態だけの靴ではなく、変形した中に刻まれた履歴を感じながら作ってもらいたいからです。



カタチを測る「ものさし」を使って モチーフをしっかりと把握する

幾何形体を線だけで描き、正確に形をとるために必要な作業の流れと物の見方を学びます。

とりわけ大切なのは、ストラクチャー(構造)、プロポーション(比)、パースペクティブ(透視図法)など、カタチを測る「ものさし」を使えるようになることです。たとえば、回転体を描くための補助線が適切に使われているか、モチーフの見えない部分まで意識して正しい形が描けているか、デッサンから視点の位置が推測できるかなど、ひとつひとつ確認しながら作業を進めます。



色を作る「だんどり」を学び 画材や表現の幅を広げる

鉛筆を使ってデッサンの基礎を習得できたら、次に画材の幅を広げることに挑戦します。画材の特性を理解し、適切な「だんどり」にそって作業を進めることで、さまざまな画材を使いこなせるようになります。

透明水彩によるデッサンでは、タッチの重なりや絵具のにじみによる混色効果を活かしながら、ねらった色を段階的に作ってゆく技術を学びます。



生きた人間の姿から 力や重さの均衡を学ぶ

デザインを学ぶうえで、人体についての理解を深めることは特別な意味をもっています。たとえば衣服や道具をデザインするならば、人の体がどんな仕組みで自分の重さを支え、動き、さまざまな物と関係するのかを知っておくべきでしょう。

実際に人体を観察するデッサンは、重さを支える複雑な構造を運動感や量感とともに理解する、格好の機会となります。



既存のルールから離れ 自分自身の感覚に従って描く

「自由に描く」ことは、必ずしも容易ではありません。そこで、20世紀の音楽家ジョン・ケージが考案した「プリペアド・ピアノ」の発想を応用した課題に挑戦します。

楽器や画材に意図的な仕掛けを施し、その影響を受けながらも、あくまで正確な描写を目指します。予測不能な状況や思い通りにいかない状況に直面することで、既存のルールに頼るのではなく、自身の感覚に従って描くという姿勢が生まれます。そのような姿勢こそ、真の自由の表れのひとつと言えるでしょう。

平面構成



基本的な色彩理論と 図法のもとに平面表現を学ぶ

私たちの身のまわりにはさまざまな素材や道具、表現方法があふれています。それらをうまく組み合わせて、魅力的な作品を制作することができます。しかし作品にどのようなイメージや意味を反映させたいかと考えたとき、基本的な造形力が必要になってきます。そしてその造形力は「色彩理論」や「基本的図法」を修得した上に養われていきます。

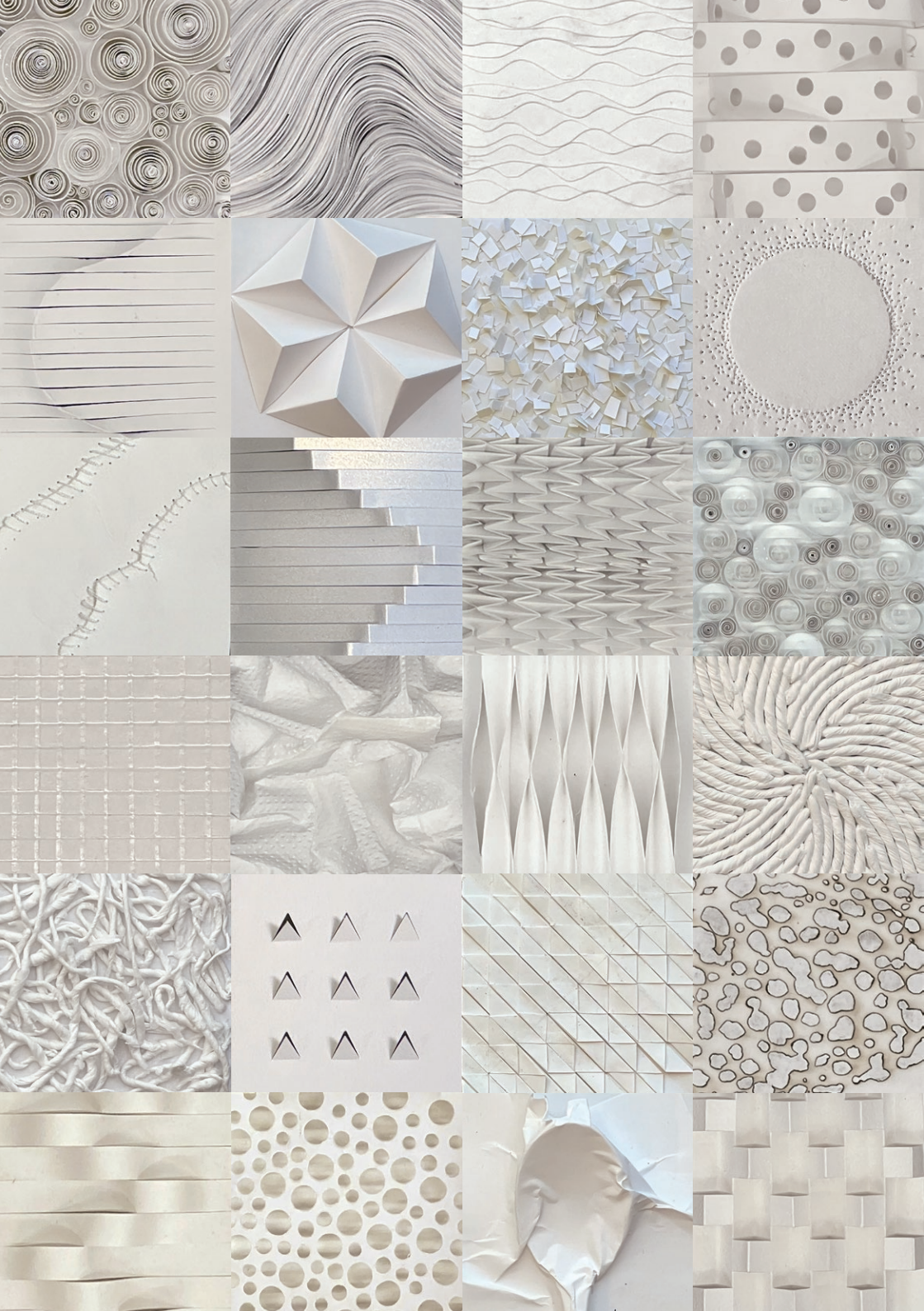
平面構成では、造形的なルールや基本的な技法を学びながら多様な表現体験をしていきます。



模様やパターンをつくらない、 絵を描かない

私たちの身のまわりには、「色」をつけられる材料がたくさんあふれています。見方を変えれば、口紅、マニキュア、砂、ビーズ、毛糸、写真など何でも画材の代わりになります。それらを使って、「模様やパターンをつくらない、絵を描かない」という約束で「たらず・染める・流す・押す・こする・削る・貼る」などさまざまな表現を使い、何十種類も実験して表現します。

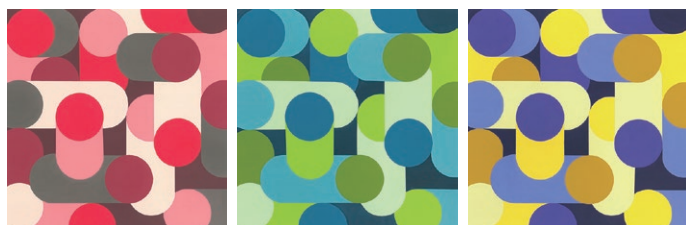
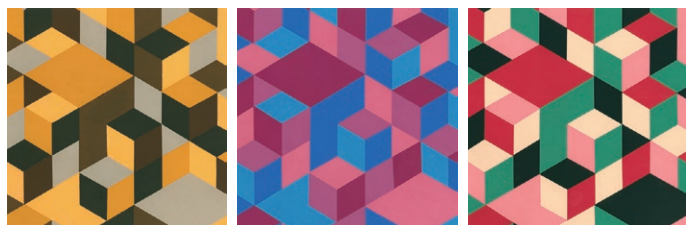
それぞれの色材の個性やおもしろさをうまくひっぱりだすことで、自分では思いつかなかった魅力ある表現が生まれます。これらの色材表現をさらに進めれば、「絵本」、「ラッピングデザイン」、「テキスタイルパターン」、「CDジャケット」などさまざまなデザインに応用されます。



身近な紙が多く豊かな表情を見せてくれる

私たちの身の回りには多くの紙が存在します。この身近な紙に折る・切る・曲げる・くしゃくしゃにする・ひっかく・穴をあける・丸める・破く・重ねる・ねじる……などさまざまな加工をすることで、多様で豊かな表情を見せてくれます。出来上がった紙の魅力的な肌触りを実感し、「テクスチャ」の意味を学びます。

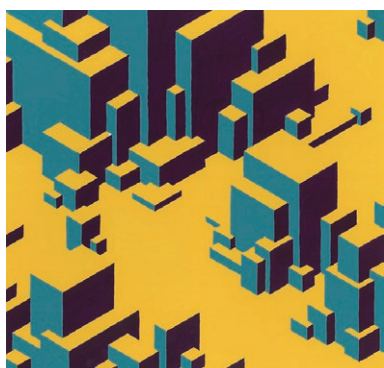
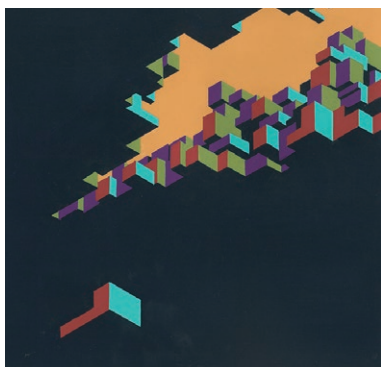
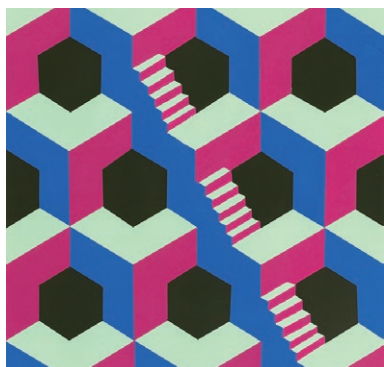
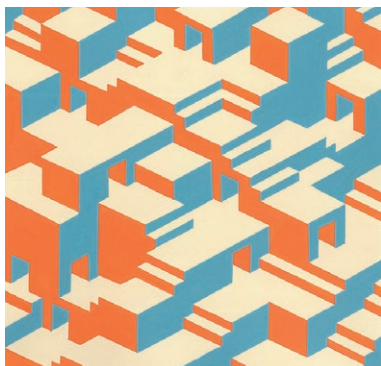
デザインでは「眼で見るデザイン」と同じように「手や肌で感じるデザイン」も多く存在します。このような身体性を伴うデザインの感覚はこれからのデザインにより重要になっていくでしょう。実際、テクスチャの感覚は多くの仕事に生かされています。



調和する色の使い方を養う

配色を考える方法はいくつかありますが、その一つに色相差を手掛かりにして色彩調和をさせる配色方法があります。

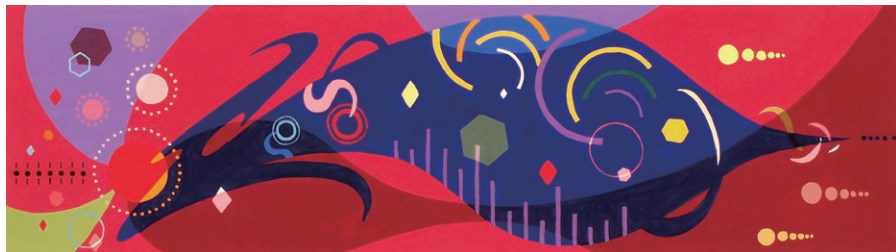
同系色でまとまりやすい色の組み合わせである同一色相配色、色相に対照性があり変化の大きい対照色相配色などさまざまな配色方法を学び、またそれらを用いて配色していくことによって色彩の造形力を養います。



平面上に立体空間を 色彩豊かに作り出す

正投影図、透視投影図、キャビネット図、等角投影図(アイソメトリック図)など、基本的図法を用いて作画します。次に画面に光の位置を設定し、それぞれの面に明暗をつけ立体感のある彩色をしていきます。

色彩によって立体を表現することで、明度と彩度・色相の関係を学び、色彩を豊かに演出することを学びます。



曲:レイブサーカス [ムック]



曲:Theme Of Departures [久石譲]



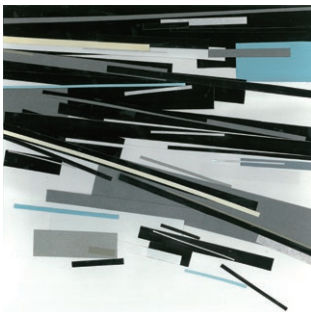
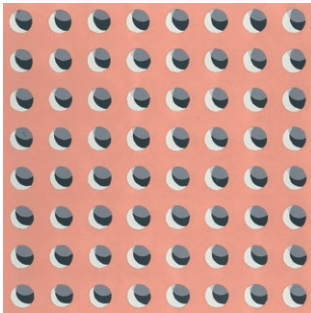
曲:Love Will Bring You Back [Free TEMPO]

音楽を形、色彩、 テクスチャで表現する

音楽は、主に耳によって楽しむ時間の芸術です。この音楽を造形にする課題が「色彩と音楽」です。これは学生が自由に選んだ音楽(曲)を元につくっていきます。

はじめは、曲からイメージされる色とその配色によって音楽を表現します。また表現として同じ色でも、にじみやかすれをつけたり、絵の具を筆以外の道具を使って紙の上に描くことによりさまざまな表情(テクスチャ／質感)がつかれることを体験します。

そして、色彩、形態表現研究の課題を通して身に付けた造形の感覚を生かしながら音楽全体の形、色彩、テクスチャを横長の画面の中にまとめていきます。



多くの表現を試してみる

新しく試みる表現は失敗も成功もありますが、やってみなければ始まりません。多くの失敗や成功を重ねることで、自分の表現の引き出しを増やしていきます。

例えば、描く方法は絵の具で描くだけではありません。紙を貼ってでもいいですし、パステルで描くこともできます。また、切手などのデザインでは、アウトプットされるデザインの大きさを念頭においてバランスを考える必要があることを体感できるでしょう。多くの課題を通して、さまざまな表現方法を学び、また多くの経験を得ることができます。同時に自分独自の新たな表現というものも積極的に行ってみましょう。

立体構成



複雑な構成要素を統合する力

立体造形を構成する要素には「素材」や「加工・技術」、「構造」、「機能」、「表現・イメージ」などさまざまなものがあります。

基礎造形では、それら構成要素を解体し、それぞれの特性や造形表現の可能性を実習を通して体験します。同時に形態理論や表現技法、発想法などを学ぶことで、複雑な構成要素を統合し、表現展開をおこなうデザインの基礎力を養います。



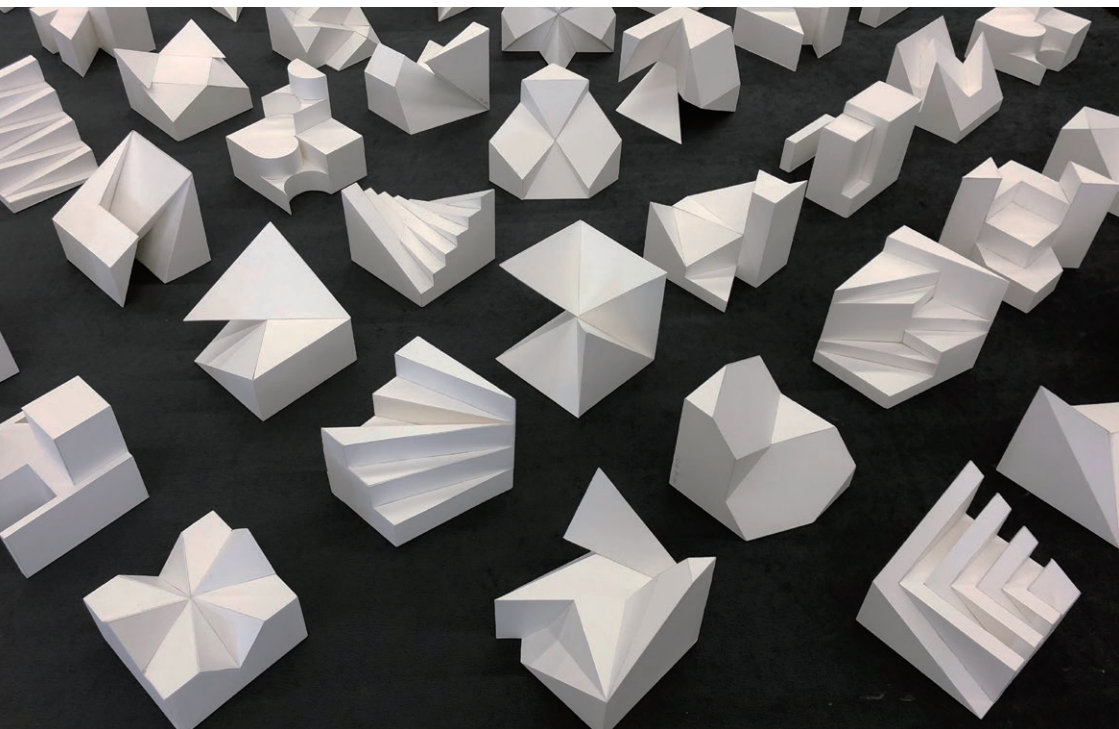
「手に調和する形」や 「手が楽しめる形」

視覚的な美しさではなく、手の触覚だけを判断基準にして「手に調和する形」や「手が楽しめる形」を探求します。

ノコギリやノミ、ナイフ、ヤスリなどを使って「削っては触る」ことを繰り返します。作り手の感性と素材の特性や手加工の偶発性が形に変化を与え、個性豊かな作品が生み出されます。

また、この制作を通して、握る、なでる、つまむなど人の手の動きや機能、素材や加工の特性を学ぶことができます。

このような「ものづくり」の体験はデザインやアートを目指す学生にとって大切な経験となります。

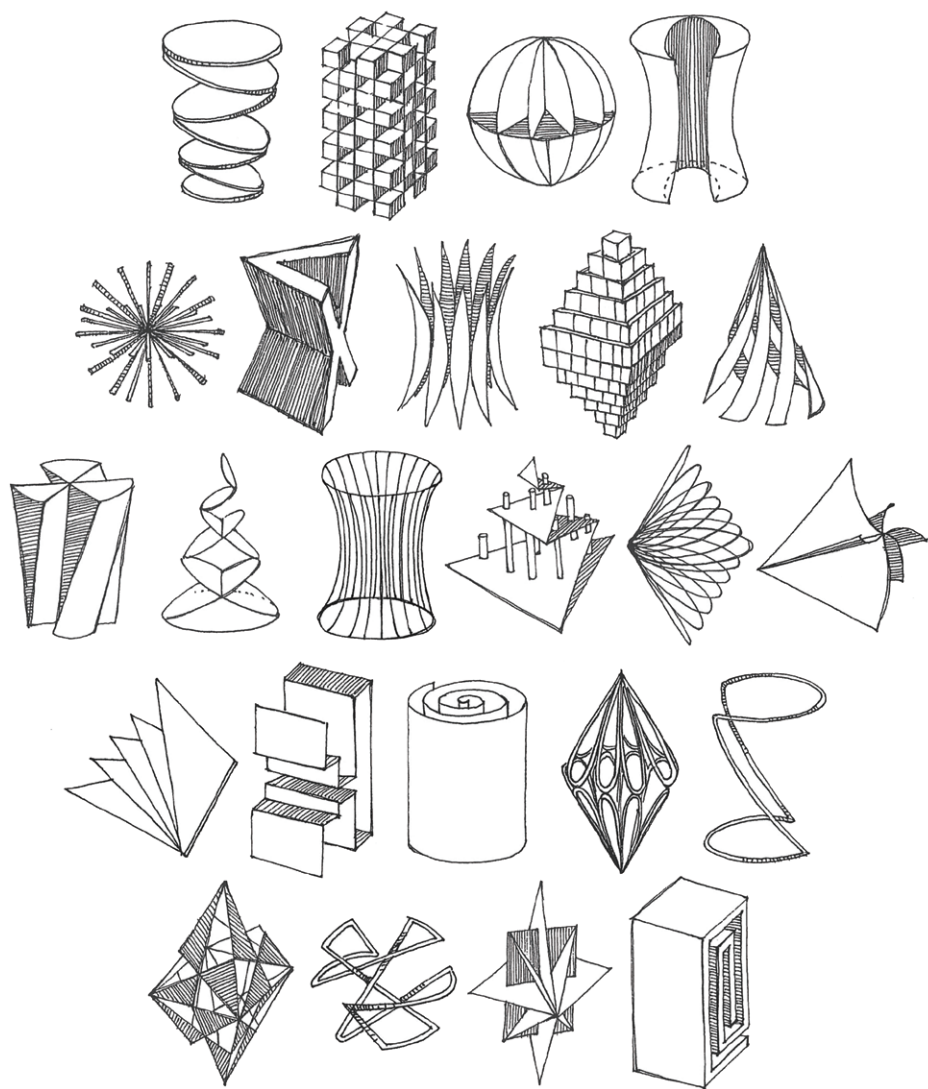


感覚だけで考えるのではなく 分割の法則を見つけ出す

立方体を同じ形で2つに分割することを条件に、さまざまな形を考案します。多くのアイデアを出すためには、立方体を三次元の空間で把握する必要があります。

また、感覚だけで考えるのではなく、分割の法則を見つけ出すことが大切です。スケッチやモデルをつくりながら法則を見つけ出し、それを応用することで複雑な形や独創的な形が生み出されていきます。

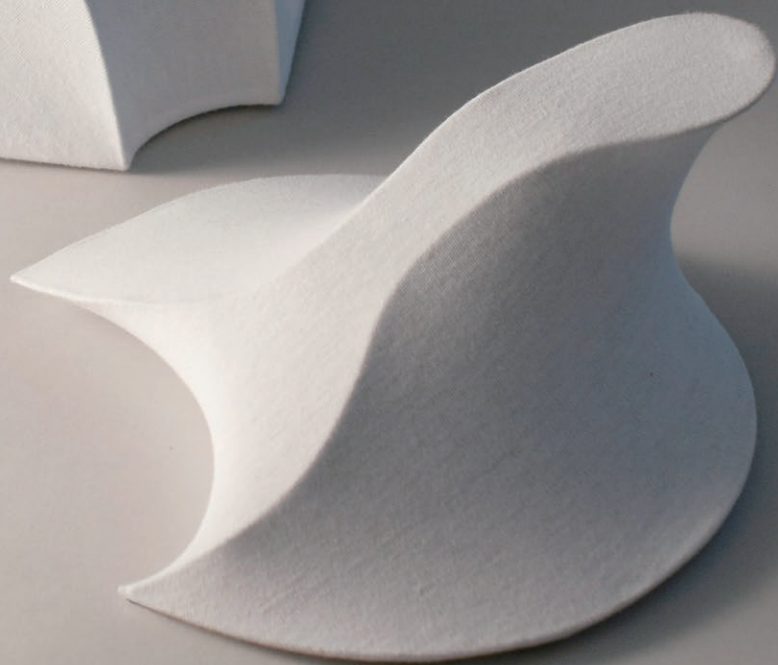
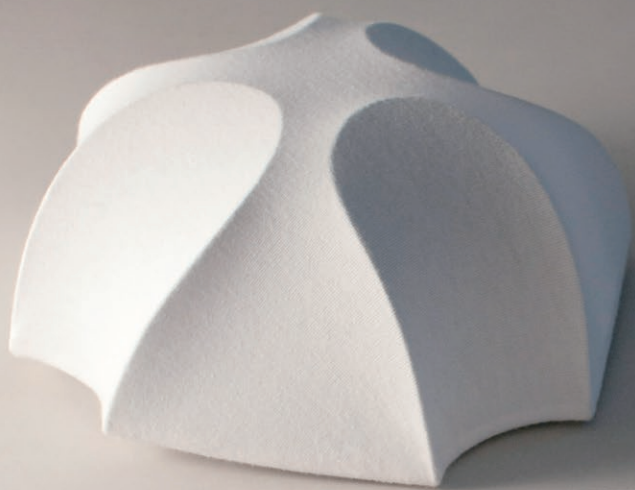
こうして生まれたアイデアを作図、切断、組み立てることで、作品が完成します。



形の表現力や発想力を養う

立方体や球、円柱など基本的な形をさまざまな表現で描く演習です。

点・線・面・立体といった造形要素を使って描いたり、素材やテクスチャーから形を発想してみる。基本形を分割したり、変形させることで形に表情をつけていく。また、形の特徴をもとに自由にイメージを膨らますなど、数多く描き続けていくことで、形の表現力や柔軟な発想力を養っていきます。



素材の特性を理解し 表現に活かす

いろいろな素材に力を加えると、折れ曲がったり・砕けたり・伸び縮みしたりします。これらは素材の特性の違いや力の加え方の強弱から起こる現象です。立体物を制作するには、使用する素材の性質をさまざまな視点から研究し、理解を深めて、それを表現に活かす必要があります。

この課題では、布を引っ張ることにより、皺がない状態の造形物を制作します。そのプロセスにおいて、布が醸し出す表情や特徴から魅力を感じとり、作品として成立させるための骨組みを検討し、布にかかる力と構造とのバランスがとれた美しいフォルムを創造します。



心地よいリズム感や動き 時間の流れを表現する

服の生地や包装紙の規則正しい連続した模様に、私たちは美しさを感じます。そのような連続の効果を棒材によって学びます。

棒の特徴は「長さ」と「方向」です。その長さや角度を規則にしたがって変化させながら連続させることで、心地よいリズム感や動き、時間の流れを表現することができます。美しい曲面や量感をもつ塊を表現すること、また、棒を組み合わせて三角形などのユニットをつくり、それを連続させることで知的で精巧なイメージをもつ立体をつくることもできます。



素材を発見する そして、「ハコ」を作る

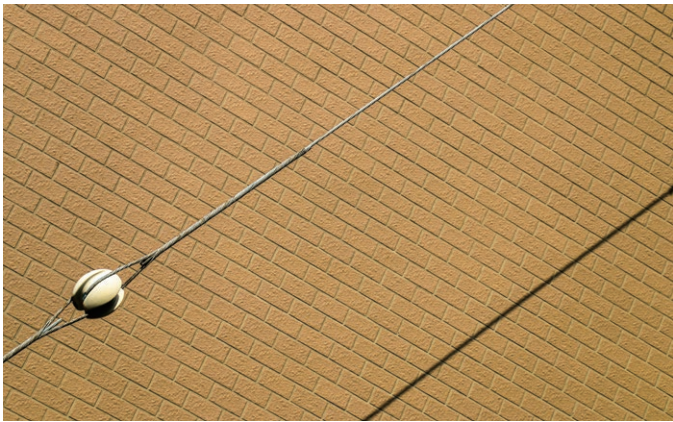
基礎造形の立体を考える中で最も重要なことは素材を知ることです。1年間、授業で紙、木、棒、布、粘土、石膏といった課題素材を使った習作を繰り返すことによって、素材ならではの造形に辿り着いていきます。

その集大成として最後に与えられる課題は「ハコ」、素材は「自由」。

造形に加え、素材の選択、さらに機能性が求められます。「何を作ってもよい」、「何を使ってもよい」という自由を与えられると、人は突然不自由になるもの。実力が試され、本当の自分が見えてきます。

素材、造形、機能性。どのアプローチから入ってもかまいません。最も重要なことは、自分で「発見する」ということ。キャンパスの周りにあるすべてのの中から素材を選択し、自由に自分だけの立体造形を制作します。

フォトグラフ

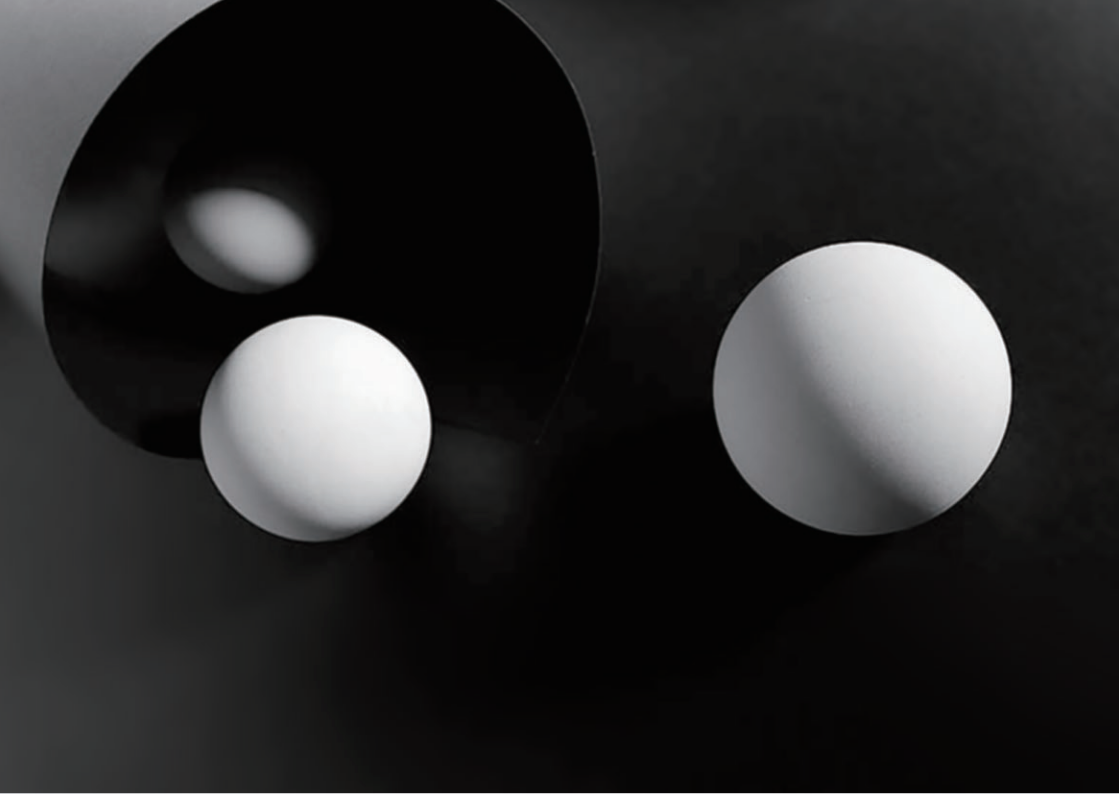


特定の概念に囚われない 観察力、構成力、表現力を養う

フォトグラフの授業では、写真を撮ることを通して基礎的な造形力を養います。

身の回りのありふれた物から魅力な被写体になる物を見つける、身の回りの物を撮影対象として再構築するなどし、繰り返し撮影という行為を経験する過程で、特定の概念に囚われない観察力、構成力、表現力などを養います。

また、課題制作を通して、カメラの基本操作やライティングといった撮影の基礎知識および初歩的な技術を習得します。



新たな視点でとらえて 別の表現に転換する

見慣れた物を新たな視点でとらえ、全く別の表現に転換するというプロセスを学びます。

基礎的な図形や幾何形態を素材として、新しい視点で立体空間を構築し、ライティングを工夫して撮影します。同じモチーフでも、構図／照明の効果によって見え方がさまざまに変化します。



変化とバランスを考え 魅力的な写真に仕上げる

身の回りにある物の中から、魅力的な質感の物を見つけ撮影します。
質感の魅力を細部まで表現するためには、画面全体にしっかりとピントを合わせる技術が重要です。

写真に写る対象の色や形のバランスに注意を払い、均一な質感だけで単調にならないよう変化を入れた構図を考え撮影することで、魅力的な写真に仕上げます。



発行 専門学校 桑沢デザイン研究所
 発行年月 2025年4月
 編集・デザイン 株式会社スタイルメント・桑沢デザイン研究所
 編集協力 徳井直人(している株式会社)

© 専門学校 桑沢デザイン研究所 基礎造形ガイド
 本書からの無断転載、コピー複写を禁じます。

KUWASAWA

KUWASAWA DESIGN SCHOOL

専門学校 桑沢デザイン研究所

〒150-0041 東京都渋谷区神南1-4-17

Tel:03-3463-2431 Fax:03-3463-2435

URL: <https://www.kds.ac.jp/>

