

「クリエイターの話 ～ 私のイメージの源泉」

スペースデザイン部会員 佐伯 和子

『果報は寝て待つ』

創作の原点を書くにあたって、以前書いたコラムのある章を引用させていただきます。私の創作態度をご想像いただけるかと思えます。

—果報は寝て待つ—

質問「いつ作品のアイデアが 浮かびますか？」

答え「う～ん。机の前に座っている時でないことは確かです」

そして 思い出して補足する

「朝起きる10分くらい前の布団の中かしら」

私は紙もしくはパソコンの前では新しいアイデアは浮かばない。そこは情報を整理しプレゼン作業をするところである。個展などで好みに作って良い場合は新しいことをと思うが、イメージがはっきりあるわけではない。ここでスケッチブックに向かう人もいるが、私は違う。

手順としてはまず手を動かす。そこらの材料をひっくり返したり並べたり切ったり貼ったり巻いたりする。元々大好きな糸や布であるので、触っているだけでも楽しい。何ができるかなーと待っている自分と、手を無心に動かす自分。二つの人格はバトンタッチを繰り返し、頭の中であちこちの引き出しを開けたり閉めたりする音が聞こえそうである。

ここは当然独りで進めたい。私がデザイン科を卒業したのに企業デザイナーとしての就職を考えなかったのはこの理由からである。

人と机を並べてデザインするなんて、まして会議で他人と一緒に考えるなんて・・・無理！

何を創るか考えるということは、自分の脳内を見せることで恥ずかしい。できたらそんなことははしょって何事もなかったように出来上がった作品の横に立ちたい。

3日くらいジタバタしても特段新しいことを思いつかず。そのうち飽きてくる。ここで未完成のアイデアを無理に作品に仕上げると。大抵つまらないものができる。そこで作業した机も片付けず寝てしまうのである。翌朝起きる直前、半覚醒状態の時、頭の中で解決方法を探り、それに答えている自分があることに気がつく。

「縦のものを横にすればよい」「金属線を使ってみよう」「逆から織ったらどうなる？」

文字にするとそれほど画期的とは思えないが、混乱した頭には目からウロコのキーワードである。

新しいことを始めるには自分をその気にさせる起爆剤が要るのだが、それは3日間の格闘の間に熟成され、プレゼントのように現れる。ただしこのプレゼント、起きて顔を洗い歩き回っているうちに忘れる。そこですぐメモすることが肝要だ。枕元の本に書き留めたこともある。アルキメデスのお風呂、ニュートンのりんごの木の下、そして 私の布団の中。「果報は寝て待つ」とはこのことか。

大脳生理学的に言えば、脳が試行錯誤した結果を分析し、結論を遅れて出ただけかもしれないが、これを天からのプレゼントと喜ぶノータンキさこそが、創り続ける元気の源と思う。 — 愛媛新聞コラム道標より引用

というわけで創造の源となる画像をここに載せることができません。それを産み出す手助けになるのが — 手持ちの素材を整理して常に持っていること — かと思うのでその風景を見ていただきます。

これらは目的なくても随時補充してすぐ使えるように心がけています。道具の紛失、材料の不足、他人の存在 この3つが揃うと創作意欲はゼロになりますから。





<佐伯 和子 プロフィール>

色と質感にこだわったファイバーアートを、ホテルや病院などの公共空間に制作している。

1951年 愛媛県生まれ

1973年 武蔵野美術大学工芸工業デザイン科卒業

1982年 ストライプハウス美術館

2016年 武蔵野市立吉祥寺美術館

現在まで個展 14回開催

<受賞歴>

新制作展新作家賞

日本クラフト展優秀賞

清州ビエンナーレ（韓国）ベストアーティスト賞

<作品収蔵>

岡田茂吉研究所美術館