

身体感覚の観点による美的形式原理の理解

— 抽象絵画の普遍的心理構造の検討 —

新井 義史

はじめに

20世紀初頭にカンディンスキーVassily Kandinsky やモンドリアン Piet Mondrian により始められた抽象絵画は、誕生後百年を経た現在でも「理解し難い」表現として敬遠されがちである。抽象絵画は、気まぐれな絵具遊びゆえに分かりにくいのではない。具体物の描写をもたない抽象絵画における「内容」は、造形行為そのものに内在する造形原理、すなわち視覚法則や造形法則をベースに生まれる感覚の探求といえる。造形原理が備える視覚上の感覚的な特徴を知識として持っていないことが鑑賞を妨げていると考えられる。

造形原理とはすなわち、統一の原理や体制化そしてバランスやリズムなどの「美的形式原理」を指す。人が「こころ」で感じる感覚は、そのままでは眼で見ることはできない。通常では不可視の心理構造を素材を通じて直接眼に見える状態で示すものが「美的形式原理」である。それは人間の生理的メカニズムにおける視覚的力動性や心理バランスから生じるものであるが、原理生成の由来までは一般に理解されていない。

知覚心理学をはじめ、視覚・芸術・造形・ゲシュタルト等の諸心理学における研究の成果には、造形や絵画表現の基底に共通する構造理解に有効な多くの知見が蓄積されている。しかしながら、それらは様々に分化した心理学や生理学および造形芸術論の中に分散して論じられており、まとまった形で把握し難い状況にある。したがって本稿では、「美的形式原理」に関する内容を文献から抽出・整理し、それらを「身体感覚」の観点から検討した。

第1節では、(1) 脳における視覚認知のプロセス (2) 重力による身体感覚 (3) ゲシュタルト心理学の概要。第2節では、(1) 美的形式原理の分類 (2) 統一・調和・バランス (3) シンメトリー・コントラスト・リズムについて、その生成理由を中心に述べた。これにより、具象から抽象に至るまで、あらゆる絵

画表現の背後に共通して存在する「心理的構造」を理解するための一助にしたい。

第1節 造形性と身体感覚

(1) 脳における視覚認知のプロセス

私たちはふだん物が視えることを意識することはない。視えることは呼吸と同様にあたりまえでありそのメカニズムに注意をはらうこともない。人間が眼を通じて得るさまざまな画像は、脳において非常に巧妙な仕組みで処理されており、その視覚認知の過程の中に造形表現に関連するさまざまな要素が含まれていることを見ておきたい。

外光は眼球内部の網膜に到達すると、光受容細胞によって電気的エネルギーに変換される。変換された電気信号は神経節細胞においてデジタル(感覚信号)に変換され中枢へ送られる(図1-①)。信号は最初に第一次視覚野(V1)にて輪郭線の部分抽出がおこなわれ垂直線、水平性、曲線、角度といった分析がおこなわれる。「視覚野」はV8まで階層的に分かれ、第一次の処理ののち奥行きや色(V3、V4)動きの処理(V5)等がおこなわれる(図1-②)。

こうして後頭葉で知覚処理された視覚情報は、それぞれ側頭葉と頭頂葉で認知、記憶される。「色や形」あるいは「顔や模様」といった情報は側頭葉連合野に送られ、これとは別に「物の位置や配置、動き」などは背側視覚路から頭頂葉連合野に入力される。頭頂葉には身体全域から「体性感覚情報」が入力されており、ここでは常に自分の身体や姿勢などを基準とした「三次

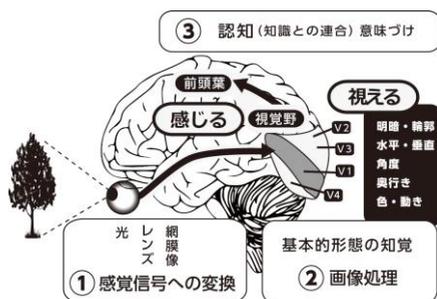


図1 脳における視覚認知のプロセス

元空間座標」が作られている。この頭頂葉の三次元座標を使って物の位置や配置を把握することを「空間認知」と言う。ところで「認知」とは、知覚を包括する認識機能全般と考え「思考・記憶・知識・経験などの心理機能を働かせて外部環境を知ること(図1-③)」と定義できる。

このような一見、造形性とは無関係と思われる生理学的・解剖学的な身体の器

官の構造や仕組みの中に、形・色彩・水平性・空間性等の造形表現における基本的な要素が関係していることがわかる。

(2) 重力による身体感覚の基軸

バランスやリズムなどのいわゆる造形性は、人間の心理に生ずる感覚であるゆえにそれらの「生成の由来」を人間の生理的メカニズムに求めることができる。我々の生活空間において最も支配的な力すなわち重力を身体の基軸と位置づけ、「垂直軸」ならびに「水平軸」を日常の実生活以外にも絵画をはじめとする造形作品の「骨格」にあたるものと考えがさまざまな芸術論・芸術心理学にみられる。

芸術学の開拓者のひとりシュマルゾーAugust Schmarsow は、私たちの空間表象の設立資本は、事物との交わりの中で身体運動から生まれてくる。芸術活動を規制するのは外界と創造的にかかわる人間の身体構造であるとみて、身体の高さ、幅、奥行きから比例、対称、律動という創作上の主要形式原理を導きだした。その身体が触覚や視覚により周囲を把握し、また前後に移動することから奥行きの概念を重視し、「建築の空間性」の理論的根拠を明らかにした¹

絵画や映画などの視覚的芸術における知覚構造を分析したアルンハイム Rudolph Arnheim は『中心の力：美術における構図の研究』(1983)において、重力をもとに絵画・彫刻・建築の形をつくり上げる原理を述べた。「物理的に、私たちの日常活動の世界には、一つの優越した力、重力が行きわたっている。あらゆるものは常に地球の中心に向かって引っ張られている。²」したがって、壁に架けられた絵画もまた垂直的世界に所属し、画面に配置された諸要素が重力の感覚とのバランスの中で相互に結びつけられ、全体的な調和・均衡がもたらされるとした。

身体から生み出された知覚を手がかりに、身体そのものと世界を考察したとされるメルロー＝ポンティ Merleau-Ponty は、知覚の分析に基づいて、主体とは意識や精神であるよりも前にまず身体であり、この意味において、身体は知覚の真の主体であると論じた。『知覚の現象学』(1982)では、まず「私の身体」は私によって意識されるとされないとかかわらず、ある種の「身体図式 Schema corporal」のようなものをもって、これがいろいろな知覚や体験の変換や翻訳をおこなっているとみなした³。金田(1984)は、見る者を画家に見えるものを画面に対応させ、メルロー＝ポンティの言を次のように要約した。

画家の身体は見えるものの一部であり、したがって、画面の奥底まで身体の生地で織り込まれているということになる。だからこそ身体の基軸としての垂直－水平軸が

画面の骨格にもなるのだし、見える他者への関係軸として前後軸も発生してくるのである。画面とは投影された身体であり、見えるものたちの地積図ということになる。

4

アルンハイムの芸術心理学そしてメルロー＝ポンティの現象学のいずれにおいても、ゲシュタルト心理学は大きな影響を与えた。ゲシュタルト心理学は、生体というものは刺激の個々の要素の内容に対応しているのではなく、個々の要素的な刺激がかたちづくる“形態的で全体的な特性”に対応しているという仮説をたて、被験者の人間が感じることを整理分類して研究した。図形による印象などの研究が中心であることから、造形表現に関する人間の感覚構造の仕組みとその原理を心理学的に伺い知ることができる。

(3) 身体性が求める体制化（ゲシュタルト）

ゲシュタルト Gestalt は、「形づくられたもの」とか「形態」とか「形態素」といった意味のドイツ語で、もともとはエーレンフェルス C.V.Ehrenfels らのグラーツ学派が名づけた「ゲシュタルト質」（形態質）という言い方に端を発した。ゲシュタルトを成立させる一般的な原理・法則はプレグナンツの法則 (Principle of Pregnanz) と呼ばれている。プレグナンツは「意味をもった」という意味であるが、ものを見たときに最もよいまとまりをなすように体制化する傾向のことで、知覚された世界は個々の要素の特性からではなく、全体の形態特性からのみ理解されるという。この原理に従って物事がまとまって知覚される現象を「群化」という。狭義のプレグナンツの法則は、仮現運動の研究で知られるウェルトハイマー Max Wertheimer が提案した知覚特性の法則を指すことが多く、「よい形態の法則・群化の法則（群化の要因）・知覚の体制化」とも呼ばれる。

プレグナンツの心理学的意味は、私たちの心が環境の中に安定した規則的な図形を求めがちであり、そのような対象をみつけないと、落ち着かなく感じることがある（その不快さの原因がなにかは意識できないことが多い）ということである（ソルソ R.L.1997）。⁵

ゲシュタルトを作りやすい性質には、近接の要因・類同の要因・共通運命の要因・客観的調整の要因・よい連続や形の要因・閉合の要因等がある（図2）。これらの要因は人間にとって、ごくあたりまえだと思われる視覚体験を指しており、あらゆる人間が生まれながらに所有している感覚システムでもある。視覚対象や形を、誰もが同じ方法で自然に処理しているという考え方は、当初はアカデミックな心理学者からは理解され難かったのであるが、その後、情報理論の

研究者であるアトニーヴ Attneave, F(1968)により、プレグナンツが情報量の少ない冗長なパターンと再定義された⁶。

ゲシュタルト心理学では、もっとも簡潔でエネルギーの低いものを「よい」と考えた。

ゲシュタルトにおける「よい形」とは、知覚においてより簡潔な、バランスのとれたまとまりが優位になることを意味する。したがって必ずしも規則的であったり、左右対称であったりせず、不規則な図形であってもまとまりのある「よい形」となりうる。また、偶発的なものを「捨象」したり、知覚によって

得られたさまざまなデータから規則性として目につくものを引き出したりするのはゲシュタルト知覚に特有の機能である。人間の感覚システムにおける「簡潔」とは「刺激の軽減」を意味する。すべての入力情報を同じように処理するのはエネルギーの浪費となる。「バランスのとれたまとまり」とは整然とした秩序が保たれた状態のことである。

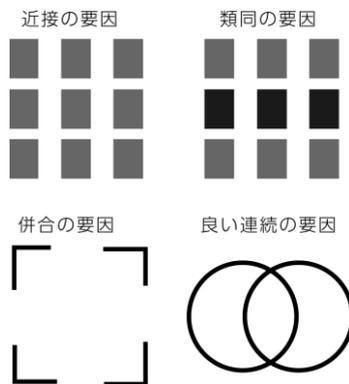


図 2 プレグナンツの法則

第 2 節 美的形式原理の心理

(1) 美的形式原理とは

芸術は、形式 (Form) と実体 (Substance) から成立する。実体は芸術の内容 (Matter) であり、形式はその内容を形づくるものである。芸術表現においては、素材 (Material) によって感覚的性質の意味が凝集され一つの美的表現となったときにその素材は形式となり、またそこに備わる性質が内容となる。「形式原理 (Principles of form)」という用語は、対象が目に見える状態で、そのものが美しいかどうかの基準のことであり、内容とか目的は除外している。

「美」は主として視覚や聴覚における快感情からもたらされると述べたのはソクラテスである。対象の知覚特性について感じる「美」を問題とした場合には、私達は一般的に、統一 (Unity) しているものを「美」に感じ、不統一からは心が乱されると感じる。リード Read, H. は「芸術の意味」(1958) で美感について次のように語った。

美感は、われわれの五官の知覚が形式上の統一とか調和を認識するときに満足させられるのである。・・・形と面と量塊がある一定の比例をもって配列されているときは快感を感じるが、一方、このような配列が欠けていると、人は無関心であるか、あるいは積極的に不快の念と反発をさえおこすものだというのである。快適な諸関係を知覚することが美感であり、その反対を知覚することが不快感である。⁷

美的形式原理は造形秩序とも言え、人間の個人的な感情や環境における諸条件を一切排除し客観化された美的概念であり、普遍的かつ抽象的な概念である。形式美に関しては、その主なものとしては、調和(ハーモニー Harmony)、平衡=釣合(バランス Balance)、均斉(シンメトリ Symmetry)、プロポーシオン(Proportion)、律動(リズム Rhythm)などを挙げるができる。このほかに、対比=対照(コントラスト Contrast)、反復(Repetition)、累積(Accumulation)などの諸法則がある。その中で、総称した意味(上位形式:大分類)になるのは「統一(ユニティ)」と「調和(ハーモニー)」そして「平衡・釣合(バランス)」である。これら美的形式原理の最高の形式原理たるのが「多様における統一」である(図3)。



図3 美的形式原理の分類ならびに造形手法

(2) 上位形式としての統一・調和・バランス

1) 統一

統一(ユニティ)をわかりやすく言えば「まとまりの感覚」である。「多様における統一の原理は美的対象が構成要素に関して可能なかぎり複雑多様でありながら全体として統一されていることを要求するものであり、この点で他のあ

らゆる形式法則の根柢をなすものである（『美学事典』⁸）デザインの文法書とも呼ばれる『デザイン宣言＝美と秩序の法則』（1967）を著したティエグ Teague, W. D. は、生命の本質はそれ自身の生命の目的のために統一を要求し、芸術も同じように、統一をその作品における生命力と同一性の条件として求めるとして次のように述べた。

花びらが裂けていたり、鳥の羽が変なふうにくっついていたり、ある部分が無かったり、損傷していたり、不恰好だったりすると、即座にそれらは首尾一貫したデザインとして欠陥があると感じられる。そして、そのように見える段階から顕微鏡の構造にいたるまで、生物の組織を追及してゆくと、そこには、同じ統一がわれわれの知覚のおよぶかぎり敷衍しているのが分かる。生命の本質は、それ自身の生命の目的のために統一を要求する⁹。

幼児について、美的基礎能力の発達過程を調べた研究によると、3～5歳児においてもバランスが取れている状態を好み、年齢の増加に伴い視覚的なリズム反応も増大する。ただし、シンメトリーを感知・把握する能力の発達は遅い。また、低年齢では統一感受性はきわめて稀である。ウオーリー Whorley, K.S. (1933) は、これらの結果から統一という概念を検討し、バランス・シンメトリー・リズム・反復など、他の美的原理が同時に実現するところに統一という状態が成立する。したがって統一とはこれらの個々の美的原理以上のものと考えられると述べた¹⁰。

2) 調和・バランス

調和（ハーモニー）は主に音楽用語として用いられる。「ともに音を出す、ともに響く」という意味のラテン語 *consono*（コーンソノー）に由来し、「音」を意味するラテン語 *sonus*（ソナス）とつながりを持つ。狭義では音楽上のいわゆる和声において、水平的・時間的に連結されたときの音響現象を意味する。同時に鳴らした二つ以上の音が心地よく響く状態を調和がとれているという。通常（広義）には二つ以上の部分または要素が、互に相違し対立しながら、しかも相まって統一的印象をあたえる場合をいい、「相互関係についての統一された感覚内容」となって現れるときを指す。造形においては、ユニティとコントラストとの中間相のことをいい、またコントラストの対語として、ハーモニーの中に狭義のユニティを含めることがある¹¹。色彩に関しては、シュブルーール Chevreul M. E. をはじめとし、これまでに幾つかの調和理論が考案されてきた。アメリカの色彩学者ジャッド Judd D. B. は、さまざまな色彩調和論の中で述べられている調和の原理を次の4つに要約した。ここにはゲシュタルトの諸要因をみること

ができる。

- 1) 秩序の原理：規則的に選ばれた色同士は調和する
- 2) なじみの原理：いつも見慣れている色の配列は調和している
- 3) 類似性の原理（共通性の原理）：色の感じに何らかの共通性がある色同士は調和する

4) 明瞭性の原理：明度や色相などの差が大きく明瞭な配色は調和しやすい
バランスは、物理学的に言えば物体に働く力が相互に補い合っている状態ということである。「人間の知覚に対するもっとも重要な心理的および物理的影響はバランスの追求です。¹²⁾」視覚言語の基本的な分析を試み『視覚リテラシー』(1979)を著したドンディス Dondis D.A.は、バランスは人間のもっとも確固とした強い視的基準であり、しかもそれは無意識の基準であると述べた。ドンディスのいうバランスには、垂直と水平の見えないけれども支配的な視的座標軸による人間と環境との関係がある。すなわち重力に対応して安定が保たれるかどうかということである。

ティーグ Teague, W. D. (1967)は、「われわれはあらゆるものを擬人化して考えやすい」との立場からバランスを説明した。人間が二本足で立つようになるとバランスの保持は重大事となる。デザインの構成は常に人間の身体活動のポキョブラリーに翻訳されるもので、意図したものがバランスのとれた静けさを持っていないと心の静寂が乱される。すなわちバランスは、心の平和や安心感を生むのだと述べた¹³⁾。

しかしながら、「美」の基準は統一にあるとし、調和やバランスが保たれたとしても、あまりに整然としたものばかり見せられていると人間は満足しない。息詰まりあるいは飽きて、違うものや変化を求めることが常である。盛期ルネサンスがわずか数十年の後に終焉を向かえ、バロックのアンバランスで動的な様式に移り変わったのも、あまりに完全なバランス感覚への息苦しさゆえであったと言われる。

(3) シンメトリー・コントラスト・リズム

「統一・調和・バランス」のいわば「下位形式：中分類」にあたるのが、シンメトリー・コントラスト・リズムそしてプロポーションである。これらの美的形式は諸造形を形づくる公分母であるわけだが、作品においては、それぞれを明確には区別し難く、どれか一つの形式だけが孤立して現れることはめったに無い。何か一つの形式が支配的である場合もあれば複合からなる場合もあり、複雑な

関係に置かれている。

1) シンメトリー

シンメトリーは、生物や結晶の構造の例から、自然界の動植物や人間の身体にも頻繁に見られる特性である。古代ギリシャ語を語源とし、Sym-(一緒に)とmetron(測定)、つまり一つのを他のものによって測定することを原意とする¹⁴。古代にはプロポーションと同義で部分相互間の配置が調和していることを意味した。シンメトリーは、ホメオスタシス=平衡状態を求める人間の生物的感觉活動に由来する。狭義のシンメトリーは垂直軸あるいは点を基準にして左右または互いに鏡像のような向き合った類似の関係あるときに成立する。いわば「左右相称」と理解されている(図4・図5)。ところが広義の意味では、シンメトリーはアナロジー(類似、類推)に近い概念だともいわれる。アナロジーは、似ているけれども厳密には同一ではない。また、原意=広義のシンメトリーは、釣合や調和をもつ全体の意味となり、広く釣合いがとれ調和を維持した状態をさし、上位にある美の概念に近いものである。加藤(2008)は、美的形式としてのリズムやシンメトリーが感性に快い理由を次のように述べた。

人間には安定や統一への根深くやみ難い憧憬がある。・・・自己の秩序と調和へ向かって開かれた自己の窓が、シンメトリーではないだろうか・・・われわれによるおのれの身体の構造や律動の、外部への無意識的な投影に始まり、あわせて周囲の諸事物の類似現象の観察によって裏付けられた原形式が、造形家によっていっそう洗練・純化されて美的形式になり、その美的形式がこんどは、われわれが自我の物理的拠点たる身体のココ・いまを超越して自己を実現するための一つの扉を開くのである¹⁵。

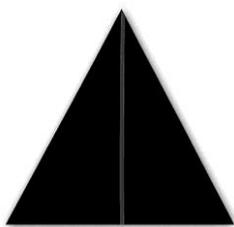


図4 ニューマン



図5 オキーフ



図6 柱頭(回転対称軸)

左右相称のシンメトリーに対して、平行移動の対象および回転対称がある。く

り返しだけの平行移動もシンメトリーと呼ぶ。また、壺の周囲を取り囲む帯状文様や円柱の周りのくりかえし模様は、円柱状の中心を回転軸とした空間的シンメトリーである（図 6）。絵画や彫刻に装飾のための手法として積極的に取り入れられたのは中世の時代においてであったが、建築やそれに付随した柱や窓枠などの設計原理としては古代から多様なシンメトリーが考案されてきた¹⁶。

2) コントラスト

コントラストとは、正反対か著しく異なる関係にある 2 つの要素が、同時または継的に配列される際の対比・対照の形式と定義される。明暗・色・形・大きさなどにおいて対比される相互の特質をいっそう際立たせて、見る者の注意を喚起するだけでなく、差異や特徴を際立たせることによって、緊張させたり美意識を刺激する。ドンディス(1979)は、視的表現のあらゆる媒体において、対比の技法と概念がきわめて重要だとしてその役割を強調している。

人間は調和を求めています。それは開放と解決の状態であり、禪におけるいわゆる<絶対的安息の瞑想>です。そこにはゲシュタルト心理学が主張するような合理的全体にすべての刺激を体制化しようとする要求があります。・・・人間の精神がその思考過程の中で強く求めているもの、もしそれに達してしまっただうでしょう。それは無重力な固定的な、不動のバランス、絶対的バランスです。対比はこの要求に対する拮抗的な力です。対比はアンバランスを起し、ショックを与え、刺激的かつ誘意的です¹⁷。

私たちが日常生活でコントラストを最も意識するのは「明度対比」である（図 7）。明度対比とは明るい部分と暗い部分との関係を示す用語である。もともと「かたち」が見えるということは、ものが周囲から区別して眼に映ずることであるが、それはかたち（図）と背景（地）の間に明暗の差があることによる。視覚は薄暗い中では色よりも明度に依存し、色彩の 3 要素の色相・明度・彩度のうちでは明度が色相に優先する。人は生理的には平穏な状態を求める。コントラストが微弱になると、脳に安らかな刺激が流れ、睡眠を誘うホルモンが分泌されると

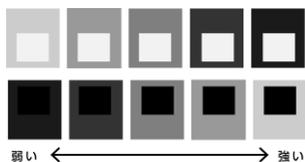


図 7 明度対比

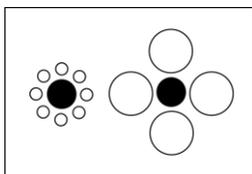


図 8 大きさ感覚の対比



図 9 スティール

いう¹⁸。しかしその一方では刺激と驚きも求めている。見る人の目はまずコントラストの強いところにひかれる。コントラストが強いものは対立が激化し意味をシャープにする。コントラストが強いものは近く、弱いものは遠くにあるように見える。これは遠方の景色がかすんでみえることからの心理的・経験的連想による。対比的な視覚情報の形成にはいろいろな可能性がある。グラデーションは明度差や彩度差を段階的に推移させ、対比による刺激を弱める方法であり、類似の手法には「ぼかし」や濃淡法がある。コントラストには、性質や状態の対比だけではなく、分析／総合、細分化／統一化、微分化／積分化、求心化／遠心化など、反対の度合いのそれも含まれる（図8・図9）。

3) リズム

リズムとは、「流れる」という意味を語源とするギリシヤ語 *rhythmos* に由来し、律・律動などと訳す。同様な現象が周期的に反復されることによって生じるもので形式原理の中で唯一時間感覚の要素を持つ。もともと天体・生物界などの自然界には、さまざまなリズムが存在し、身体にも脈拍・呼吸をはじめ多様なリズムが備わっている。「自然がわれわれにとってその常ならざる変化のうちにも秩序をもち、単なる流転以上のものである限り、また混乱の渦巻き以上のものであるかぎり、自然はリズムによって特徴づけられている（デュイ、J 1969）¹⁹」

リズムは運動において顕著に現れるので音楽・詩・舞踏・映画などの時間芸術における基本的な形式原理であるが、空間的連続にも転用されすべての芸術の形式原理でもある。村上は『音楽表現の心理』（1972）において、リズムに関して次のように述べている。

音楽におけるリズムは音の経過における時間的秩序である。リズムとは力感のバランスのことをさすとみてよいだろう。さらにリズムが拍子感と結合する時、一定の力感・形態の反復性ということが生じてくる。リズムが異なりつつも同じ拍子を形づくるということは、力感のバランスの形態の相違にかかわらず、力感がバランスを保持、回復する周期性の中に、同等性が見出されうるということである。・・・拍子は安定性、基底となるべき土台の役割を果たし、リズムは変化と動揺をあらわす。このリズムと拍子のコントラストの中に力感の美感があるといえる²⁰。

造形作品の場合には、点・線・面が反復された形態や連続したり断続的な線などに認められる。三井（2006）は、「構成の原理と要素」を分類した中で、リズムを生み出す要素として以下の4つを挙げた²¹。

- ・リピテーション（くり返し；Repetition）

- ・オルタネーション (Alternation)
- ・グラデーション (Gradation)
- ・プログレッション (Progression)

作品そのものは静止していても、形態の配列により視線の動きやそれらを時間の流れにおいて受け取ることによってリズムを感じるとることができる。音楽のリズムは時間軸により感じられる。それに対して、グラフィック表現では一度に全部が見えてしまうことが異なる (図 10)。しかしながらリズムカルな構成の面では、基本的に音楽のリズムと同様である。リズム感は動きの中でも小刻みな躍動感を指している。大きな動きというよりも、生き生きとした表現やほどよい変化を求めるときには考慮しなければならない手法である (図 11・図 12)。デューイは『経験としての芸術』(1969)において次のように書いた。

リズムとは変化の中の秩序ある変動であり、芸術家はリズムおよびバランスという形式で素材を選択し、強化し、凝集する。なぜなら、明確にし秩序だてる芸術的作用を素材が受けるとき、この素材のつねにおびる形式が、すなわちリズムであり、均整だからである²²。

ホドラーHodler.F は、写実的な再現と装飾的な配置とを結びつけたコンポジションを追及し、そこから発してリズムへの関心を強めた (図 11)。点と線のレベルからあらゆる造形的組立てを研究したクレーKlee.P は、芸術家にとってのリズムを極めて深く意識していた画家である (図 12)。

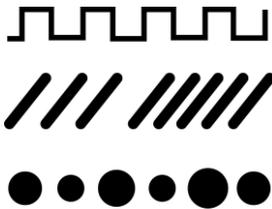


図 10 リズム例



図 11 ホドラー



図 12 クレー

おわりに

身体そして身体感覚こそが美的形式原理を生み出す要因である。造形の生命線である秩序や調和はもともと直立する身体のバランス感覚にもとづいている。バランスを規定する基本的構成要因となるものは水平・垂直の二軸であり、シンメトリーは身体の左右相称的な構造を反映し、リズムは身体の鼓動・脈動をそれぞれ定式化し洗練したものである。身体はあらゆる形式法則の根柢をなし、美的形式原理は安定化を志向する生命の本質そのものでもある。

しかしながら、秩序・比例・均衡・調和などの安定化志向によるバランス感覚は、そのままでは造形表現にはならない。安定や統一へのやみがかたい憧憬が人間にはあるとしても、平衡と安定に満ちただけの世界ではマンネリと退屈に陥る。「鏡のような水面に偶然できたさざ波が趣を沿え、海岸や湖畔の曲がりくねった松の幹や枝が背景の水平線にひときわ映えるように²³」むしろその合理的・規則的特徴の中に、それらと対立すると同時にそれらを補足する不規則的な諸要素を任意に散りばめることが求められる。加藤(2008)はそれを「差異の隣接化」と名付けた。差異の隣接化とは、形式原理を破壊するのではなく適度にずらすことである。それは造形の「文法」の意図的・計画的な攪乱・揺さぶりである。美的形式原理の諸形式の適度な変形や複合こそが、安定と同時にバラエティを求め人間の要望に応える美的造形である。

バランスに対するアンバランス、対称と非対称、規則と不規則、簡潔と複雑、統一と分離など、これら視的要素の操作のことをドンディス(1979)は「視的技法ーコミュニケーションの方略ー」と呼んだ²⁴。美的形式原理は、造形表現においてどのような要素や手法を考えなければならないか、その出発点である。そしてまた視的コミュニケーションのための基本的な意味を担った素材でもある。

ブリオン Brion. M (1968)は、あらゆる形態の根源的、調和的、普遍的な構造、宇宙自身の構成のうちに最初から刻みこまれていた調和の法則、種々の形態の違いを超えた、あらゆるフォルムの生命の本質を現代の抽象絵画から把握することができるという主張について述べている²⁵。すなわち、美的形式原理はいわゆる抽象化の精神に類似し、そして抽象絵画はそれらの心理構造を直接眼に見える状態で示している。それゆえに具体的な個々の抽象絵画についてその内容を検討することは、美的形式原理ならびに絵画空間を形成している心理的構造を理解するための合理的な方法にもなりうると言えよう。

- 1 シュマルゾー A. (2003) 『芸術学の基礎概念』(井面信行訳)、p.23、中央公論出版社
- 2 アルンハイム.R (1983) 『中心の力：美術における構図の研究』(関計夫訳)、p.21、紀伊国屋書店
- 3 メルロー＝ポンティ Merleau-Ponty (1982) 『知覚の現象学』(中島盛夫訳)、法政大学出版局、
- 4 金田 晋 (1984) 『絵画美の構造』、p.82、勁草書房
- 5 ソルソ R.L. (1997) 『脳は絵をどのように理解するか—絵画の認知科学』(鈴木光太郎・小林哲生訳)、p.111、新曜社
- 6 アトニープ F. (1968) 『心理学と情報理論—基本概念、方法、結果』(小野茂・羽生義正訳)、丸善
- 7 リード.H (1958) 『芸術の意味』(滝口修造訳)、p.12、みすず書房
- 8 竹内 敏雄編 (1961) 『美学事典』、p.194、弘文堂
- 9 ティーグ,W.D. (1967) 『デザイン宣言＝美と秩序の法則』(G Kインダストリアル研究所訳)、美術出版社
- 10 Whorley,K.S. (1933) An experimental investigation of the sensitivity of children to compositional unity. Psychol Monogr. vol. 45.
- 11 山崎 幸雄 他 (1968) 『デザイン小辞典』、p 234 ダヴィッド社
- 12 ドンディス.D.A (1979) 『形は語る：視覚言語の構造と分析』(金子隆芳訳)、p28、サイエンス叢書
- 13 ティーグ,W.D (1967) 『デザイン宣言＝美と秩序の法則』(G Kインダストリアル研究所訳) p .222、美術出版社
- 14 ブーロー.C (1975) 『構図法 (名画に秘められた幾何学)』、p 49、小学館
- 15 加藤 茂 (2008) 『身体・空間・造形』、p 159、晃洋書房
- 16 ブーロー.C (1975) 『構図法 (名画に秘められた幾何学)』、p 51、小学館
- 17 ドンディス.D.A (1979) 『形は語る：視覚言語の構造と分析』(金子隆芳訳)、p 100、サイエンス叢書
- 18 南雲 治嘉 (2009) 『視覚デザイン』、p 121、ワークスコーポレーション
- 19 デューイ,J (1969) 『経験としての芸術』、p 163、晃洋書房
- 20 村上 嘉隆 (1972) 『音楽表現の心理』、p 29、新書館
- 21 三井 秀樹 (2006) 『新 構成学—21世紀の構成学と造形表現』、p 27、六耀社
- 22 デューイ,J (1969) 『経験としての芸術』、p 195、晃洋書房
- 23 加藤 茂 (2008) 『身体・空間・造形』、pp.125-6、晃洋書房
- 24 ドンディス.D.A (1979) 『形は語る：視覚言語の構造と分析』(金子隆芳訳)、p120、サイエンス叢書
- 25 ブリヨン.M (1968) 『抽象芸術』、(瀧口修造訳)、p. 22、紀伊国屋書店

挿入作品図版

- 図4 ニューマン Newman. B、《Jericho》、1968-1969、(269 x 285 cm) 、Pompidou, Paris.
- 図5 オキーフ O'Keeffe. G 《Cow's Skull with Calico Roses》1931、(91 x 61 cm) 、The Art Institute of Chicago
- 図9 スティール Still. C、《1957-DNo.1》、1957、(287 x 404 cm)、Albright-Knox Art Gallery
- 図11 ホドラー Hodler. F 《Eurhythmy》1895、(167 x 245 cm)、Kunstmuseum Bern
- 図12 クレー Klee. P 《Kamel in rhythmischer Baumlandschaft》、1920、(48 × 42 cm)、K20 de Dusseldorf

(本研究は JSPS 科研費 15K04392 の助成を受けたものです。)