

8 基礎平面

9 美的形式原理

抽象絵画の構造理解

層構造による理解

- ① 基礎平面とは？
- ② 美的形式原理とは？
- ③ 視的要素とは？

7 抽象絵画とは

意味不明のM 抽象とは？ 非対象絵画
日常的な抽象 装飾／模様とのちがい
フランク・ステラを理解する

8 基礎平面

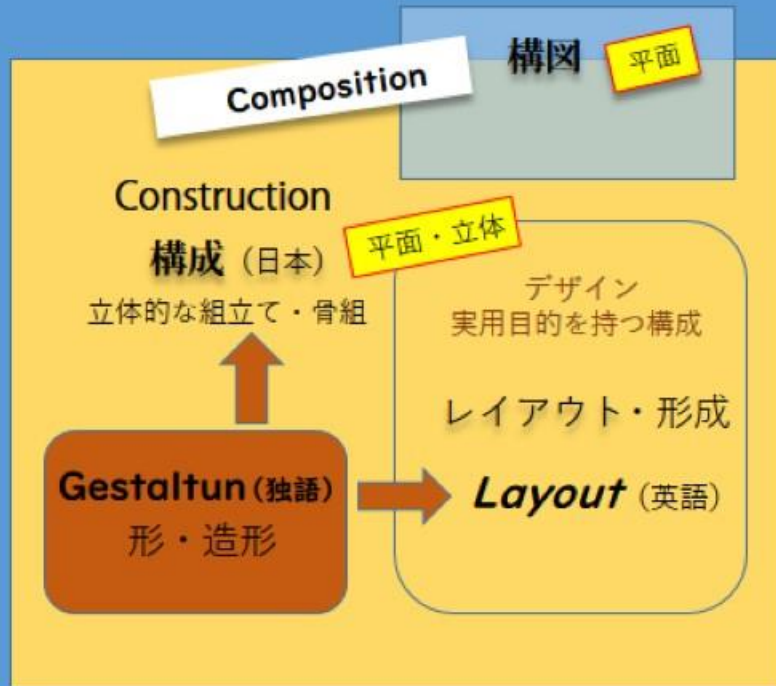
基礎平面 中心の力 上下の重さ
左・右 音色 対角線 辺と隅

9 美的形式原理

統一 調和 バランス
シンメトリ コントラスト リズム
地と図の心理

10 視的要素

構成・構図・レイアウト の 類似と相違



● 構成の原理と要素

美的形式原理は、**通常はデザイン分野**で扱われます



美的形式原理



楽典とは

「音名・譜表・リズム・拍子・音程・音階・和音」などの音楽理論が説明してある本のこと。

楽器を演奏したり譜面を読み書きする最低限の知識です。

五線譜、音符の種類、拍子・音楽記号、音階、音程、和音



美的形式原理



大分類：上位形式 <統一・調和・バランス>

その中で、総称した意味になるのは「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）」です。

中分類：下位形式 <シンメトリー・コントラスト・リズム>

その下の分類が、シンメトリー・コントラスト・リズムです。

美的形式原理

美的

+

形式

+

原理

美的とは「快の感情」

形式＝見えるもの



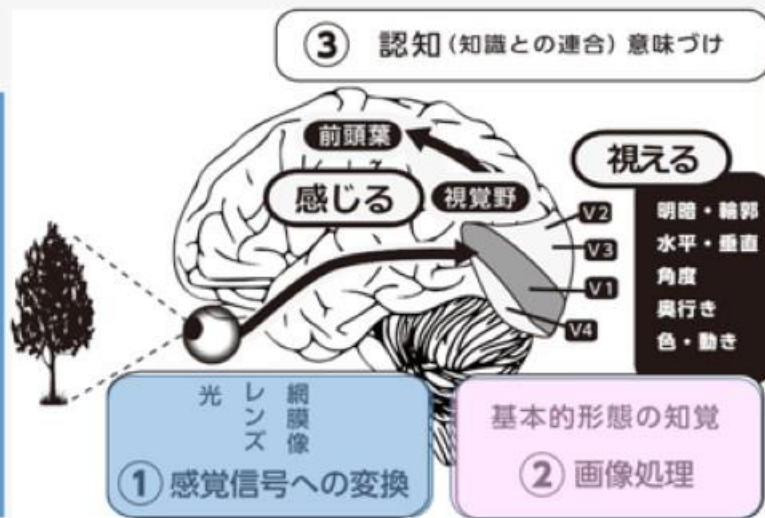
美的は小学館から発売されている月刊美容雑誌

形式

表面現象

直接的知覚

形 線・色 音・声
(形態)



原理

構成要素の関係

心理

シンメトリ
ハーモニー
リズム
対照
Etc

人間の生理的メカニズム

一般的な意味の「統一」



多くのものを一定の組織あるものに
まとめあげること

アートの場合＝多様における統一



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ます。美的形式原理の中で最
高の形式原理たるのが「**多様における統一**」とされます。「多
様における統一」は、「完全性」を意味します。すなわち多様
なものどもが「共通の理由をもつ (一致)」とき、その一致が「完
全性」と呼ばれます。

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
これが**美感の前提条件**といわれます。



多様における統一

複雑多様でありながら全体として統一

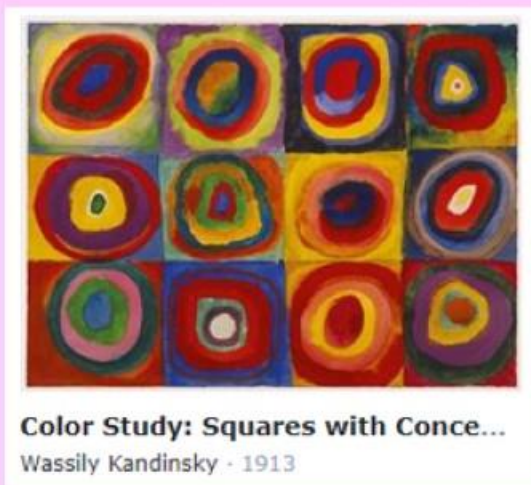


ジャクソンポロック



多様における統一

複雑多様でありながら全体として統一



The Snail
Henri Matisse · 1953



Chess Players III
Willi Baumeister · 1924



Excerpt (Suprematist Evasion)
Julie Mehretu · 2003

美的形式原理



音楽の三要素

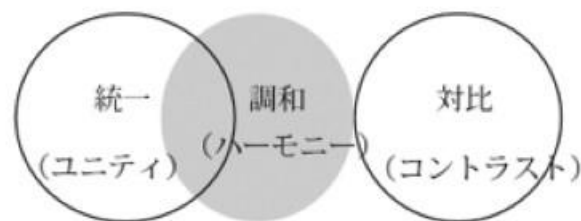
メロディ	音の高さの変化
ハーモニー	複数の音の重なり・変化
リズム	時間的長さ・規則性

調和（ハーモニー）とは

「相互関係についての統一された感覚内容」

同時に鳴らした二つ以上の音が心地よく響く状態

造形においては、統一（ユニティ）と
対比（コントラスト）との中間相のこと

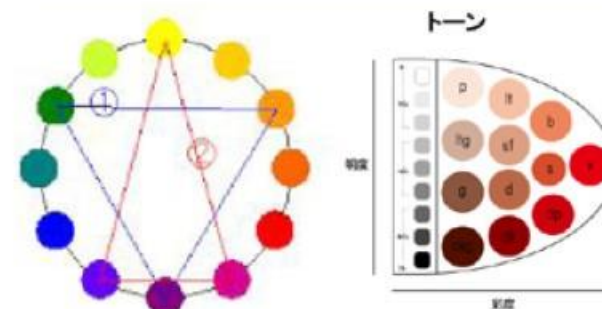


色彩調和とゲシュタルト

調和に関しては、とりわけ色彩面の検討が知られています。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右の4つに要約しました。

これらの原理はゲシュタルト心理学が明らかにした内容（原理）と共通しているものが多くあります。

- 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）
：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：差が大きく明瞭な配色は調和しやすい
（明度や色相など）





重力による身体感覚の基軸



重力感覚



バランスは、
重力に対応して安定が保たれるかどうか
ということ

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で、それにより
心の平静や安心感を生むのだと考えられます

バランス感覚は、人間の知覚における
もっとも速く・もっとも正しく反応する
強い**無意識的基準**です。

地球の重力を受けて生活する動物がもつ生物的な
要因から、見るという行為における見えないけれど
も支配的な重力による**垂直軸が存在**します。さらに
そこから**水平**の二次的基準が生まれます。

私たちが通常シンメトリー-symmetry、
ハーモニー-harmony、コントラスト-contrast
などと呼ぶ造形的な感情効果の用語は、
原理的に「平衡＝バランス」を元に検討することができます。



統一
Unity

調和
Harmony

バランス
Balance

中分類

均斉 隠喩
Symmetry
平衡 対称 相称

対比 緊張
Contrast
対照 比較

リズム 流動性
Rhythm



Symmetrical balance

シンメトリーによるバランス



Balance Using Colours

色相対比によるバランス



Proximity



Contrast

Balance Using Shapes

繰り返しのリズムによるバランス

アンバランスのバランス



バランスとテンション tension

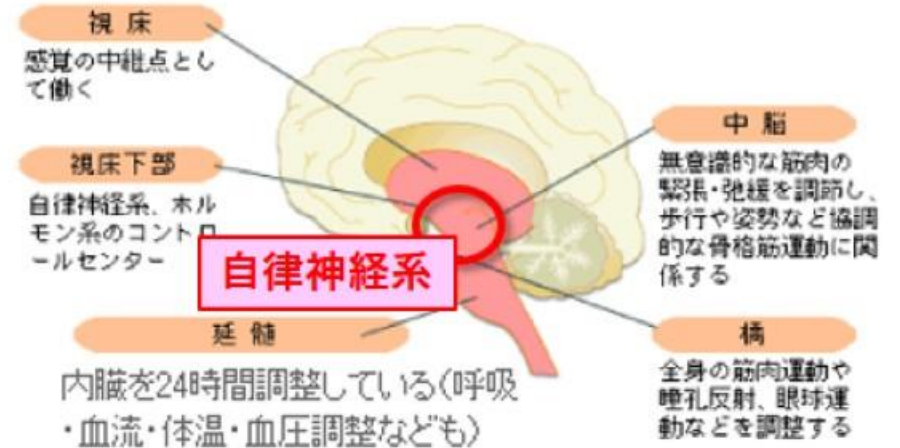


均衡状態の復帰の原理 <垂直への復帰>



画面に**テンション**が
生まれている

脳内では、**快感物質**
ドーパミン や **ノルアドレナリン** が
分泌されている



変化は、快感の発生メカニズム

全く変化がない状態では、**神経の興奮が生じにくく、快感も生じがたい。**

逆に変化の全くない状況にあると、**苦痛神経が興奮**だし、苦痛を感じることもありえる

◆**差異の隣接化** 安定をわずかにズラすこと

美的形式原理



シンメトリー



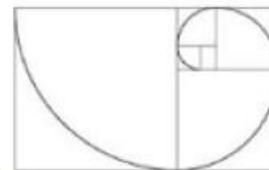
生物や結晶の構造
自然界の動植物や人間の身体



西洋・東洋を問わずにシンメトリーは**安定した精神性**を表現する手法として用いられています。曼荼羅の図柄が放射対称で描かれているのはよく知られています。

ダイナミックシンメトリーとは

「黄金比」・「ルート矩形」巻き貝や植物の葉・ひまわりの種などに存在するような比例をさします。



アシンメトリー（非対称）の美学



対称性による模様づくり



「狭義のシンメトリー」

垂直軸を基準→左右鏡像
(向き合った類似の関係)

「広義のシンメトリー」

釣合や調和をもつ全体の意味
広く釣合い・調和した状態

強弱・変化をつけること

同じ視野内での
色、明るさ、輝度、形
質感、テクスチャ
の差違のこと



対比の生理的役割

人は生理的には平穏な状態を求めます。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いわれます。しかしその一方では刺激と驚きも求めています。

人間の知覚体系は「刺激の軽減」「絶対的バランス」「視的まとまり」を求めるものです。それに対して、対比は「アンバランス」を起こし「刺激」や「ショック」を与えることで意味を強めます。

あるモノを大きく見せようとするのなら反対の要素を付き合

わせるために傍に小さなモノを置きます。スポットライトをあてることは、その部分だけを明るくすることで視る者に注意を喚起することができます。

コントラスト=対比は、「統一」や「調和」とは対立的な要素ですが、視覚造形にとって最重要で強力な手段だといわれます。それは、コントラストが絶対的な安息の状態を求める人間精神の要求に対する拮抗的な力になるからです。



明暗・色彩の対比

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」でしょう。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す。白い服を着れば顔の色は黒く感じられます。また、クリスマス色である赤と緑を対比させるとこの二色は単独のときよりも彩度が高く感じられます。これらの対比現象は、明度・彩度・色相などで単独に起こることはなく、合成されて知覚されます。



明度対比



明度・彩度・色相が混合した対比

さまざまな対比

対比は、造形手法の中でもっとも重要であるとしてドンディスは次のように語っています。

「すべて意味は対立の文脈の中に存在します。寒冷なくして温暖が、低なくして高が、酸なくして甘があるでしょうか。実在の対比と、それに対する感覚的反応は、反対形式の中で意味を強化します。」

対比される相互の特質には、明暗・色・形・大きさなどがあります。また、線・方向・運動など、対比に用いられる要素にはさまざまあります。

規則—不規則
簡潔—複雑
統一—分離
活動—受動

繊細—大胆
透明—不透明
平坦—奥行き
単独—並列

異質性の併置

異質性の併置はあらゆる対比的構成の基本的技法です。直線的・曲線的、規則的な形、単純な形、不規則、意外性、あるいは異なるテクスチャーなど、二つの異なる形やサイズ（大きさ）を併置すれば互いの独自性がより強調、意図がいつそう強められます。



美的形式原理



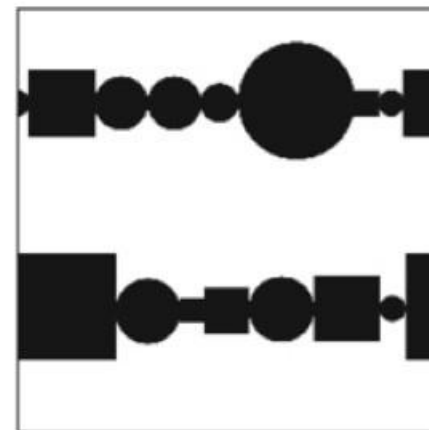
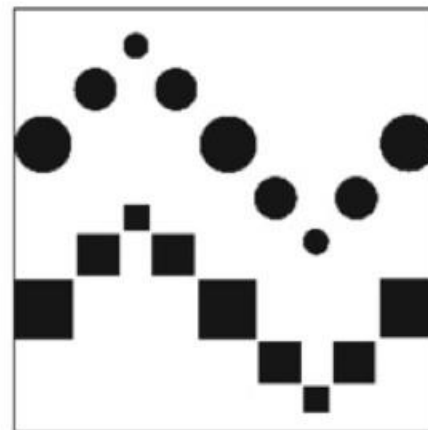
生体リズム 体内時計24時間

自然現象とリズム

サーカリズム：潮汐、月

リズム

Rhythm By Transition 移り変わり





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つを挙げています。

- ・リピテーション (くり返し: Repetition)
- ・オルタネーション (Alternation) 交代
- ・グラデーション (Gradation)
- ・プログレッション (Progression) 数列

絵画におけるリズムの諸例

ウィリアム・ブレイク

幻視の詩人とも呼ばれるブレイクには、神話のなかの象徴たちが自己分裂や相互融合をくりかえしているような幻想的な画面を描きました。「分裂と統合」「対立と衝突」「拡大と収縮」「円環と渦動」などのコントラスト＝対比の要素を自在に組み合わせることでダイナミックな夢幻の世界をつくりあげています。図●の画面上部では4人の天使を同じポーズで繰り返しています。これはいわばパルスの表現といえます。



ホドラー

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作家でした。青木繁にも同様なリズム感ある表現があります。



青木繁「海の幸」

クレー

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した。



シュヴィッターズ

シュヴィッターズ K.Schwitters は、伝統的な芸術の範疇を超えた「メルツ芸術」を作りました。彼の構成原理には、一貫してリズムという概念が用いられています。ただし、彼の作品の「リズム」とは、素材の差異性に基づき、「対比して」価値づけること、すなわち、対位法 (contra) の音楽的リズムを生み出すことでもあるとされます。

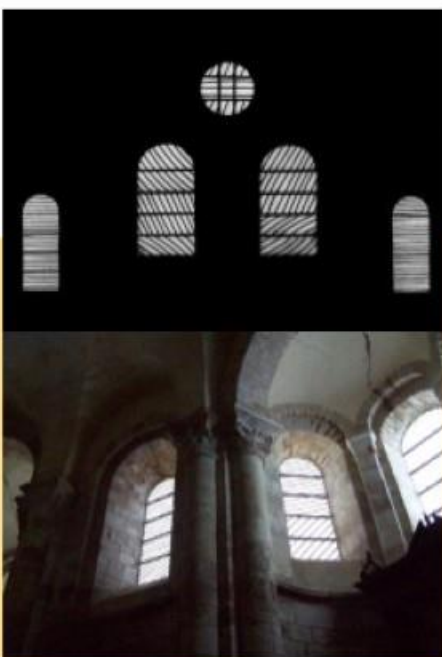
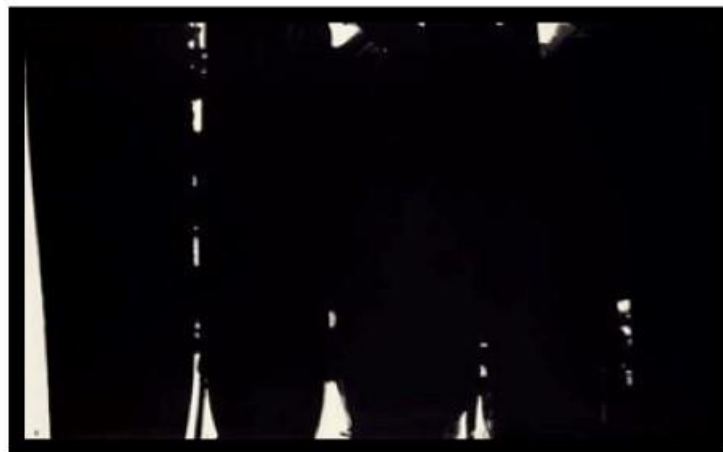


地と図の心理

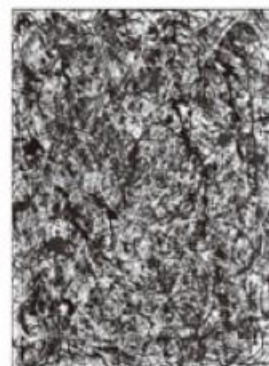
＜心理学＞ ある物が他の物を背景として全体の中から浮き上がって明瞭に知覚されるとき、前者を**図**といい、**背景に退く物を地**という。



「ベルヴェデーレの聖母」
1506



SOULAGES



■ボロック

ドリップングによる画面を覆い尽くした表現は、地と図の区別が判然としない代表的な事例である。オールオーバーと呼ばれるこうした表現は、焦点の意識を感じさせず中心を持たない



■マチュー

マチューの画面には明らかな「地」が存在し、そのことによってタッチが瞬時に鑑賞者の眼に捉えられ、ダイナミックな律動感を感じさせている。



■マザウエル

通常は、分量が広い方が「地」として感じられ、明るい面の方が「図」として意識される。



■スティル

地と図の関係を曖昧に提示した事例である。もともと黒色が持つ象徴性は鑑賞者の心理に不安を生じさせる。色彩の排除と地と図の不安定な関係性による効果を活用した画面であるといえる。

現代美術としての書



井上有一「仏」
昭和33年ブリュッセル万国博〈近代美術の50年展〉出品



井上有一「不思議」(京都国立近代美術館蔵)
昭和32年第4回サンパウロ・ビエンナーレ展出品

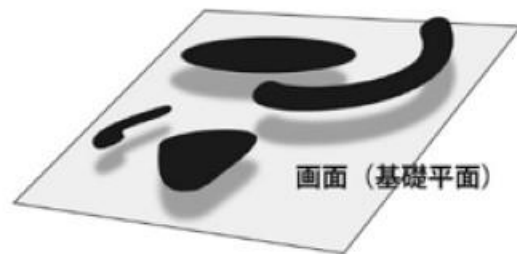
地と図の心理

■ 画面に描かれるものには、主体となるものと、サブ的な背景になるものがある。一般的に主体になるものが知覚され、背景はそれほど意識されない。「主体と背景」の関係は、ルビン E. Rubin によって提出されたゲシュタルト心理学の「地と図」にあたる。ルビンは、図形に相当する領域が「図」となり、それ以外の領域が「地」となっていると定義した。



ルビンの壺

図は	地は
②輪郭を持つ	輪郭をこえて広がる
③手前に浮き出る	背景で広がる
④モノとして感じる	漠然と感じる
⑤圍く引き締まった	空虚でやわらかい感じ



「黒地背景」と「余白」

何も描かれなくて白く残っている部分は「余白」と呼ばれます。英語では blank で白紙・空白の意味をもちます。西洋絵画は20世紀の初めまでは画面に白い余白を残すことを嫌いました。それは「余白は空っぽ」と考えられていたからです。

レンブラントに代表されるバロック絵画は、黒地背景とも呼ばれます。この時代の絵画の画面には初めに「暗闇」を設定し、そこに光をあてることで物体を浮かび上がらせる手法を用いました。

西洋画における「黒地背景」



レンブラント「夜警」



長谷川等伯「松林図屏風」

東洋画における「余白」

このような黒地背景に対して、東洋画では正反対に余白を白地のままだに残す方法をとりました。

東洋画では余白や空白は「空間」の一種として意味をもったものでした。残された隙間や空間がそう感じさせてくれるのでしょうか。未完成の美や余韻や解放感の印象をうけます。

「松林図屏風」は、長谷川等伯の至高の傑作といわれます。ここでの余白の取り方は、永遠に続いていくかのような空間的奥行きと広がりを感じさせます。禅世界をも超越したスケールの大きさは、まさに日本の美そのものの、奥深さと静謐な詩情性と精神性満ち溢れています。

余白と時間感覚

空間的な「余白」は、落語や漫才などの話談の「間（ま）」にも似ています。間は、セリフとセリフの間の時間のことをいい、間の取り方が熟練していると、より面白さが増えると言われます。音楽の場合も同様に、演奏の最中に音のない空白の時間があると、音自体の存在がより意識化されることになります。視覚的な「余白」は、「ゆったりとした時間の流れ」を感じさせます。

抽象絵画と余白

日本の絵画がもつ余白に対する意識に気づいたのは抽象表現主義の作家たちでした。

モーリス・ルイスは、純粋な色を重ね流したフォルムによる作品で知られます。それら色彩の帯は小川のように交互に広がっていますが、しかし、横長の画面の中央部には大きな白地空間がポツカリと空いています。これは俵屋宗達の「風神雷神図」から影響をうけたものといわれます。サム・フランシスも日本美術の空間感から強い影響を受けています。白地を活かし、にじみ・ぼかしを活用した水性系表現は、それまでの西洋画にはほとんど見られなかった作風です。



俵屋宗達の「風神雷神図」



学生によるフランシス風作品

<造形用語>



① (図) 視的要素	フォーム	具体的形象 (人・物)、記号的、抽象的 幾何学的形態、点・線 テクスチャー、タッチ、ぼかし・滲み 方向、緊張、力動性
	色彩効果	明暗、陰影、調子 (トーン) 色、透明
	空間設定	線遠近法、奥行 浅い空間、平面化 平面、平坦 地平面
② 美的形式原理	シンメトリ	対称、相称、中心軸、重力的な均衡
	コントラスト	対比、大小、強弱、鮮明
	リズム	規則、連続、繰り返し、変化
	統一	融合、合体、全体、部分、分離
③ (地) 画面心理	調和・バランス	秩序、均衡
	基礎平面 心理バランス	水平・垂直、上下左右、対角線 重力、軽重、遠近、集中、拡散 中心の力、ブリッド 安定、動的、静的

基本的感覚

水平
垂直
斜め

大きさ
奥行
方向

強・弱
硬・軟
緊張感
立体感

造形 要素

形 (点・線・面)
明暗 (トーン)

色彩 色相
明度
彩度

地と図
アクセント
デフォルメ

構成方法

配置 重なる・接する・離れる
集中・拡散

平衡感覚

バランス
コントラスト
ユニティ (統一感)
安定・不安定

比例 プロポーション

対比

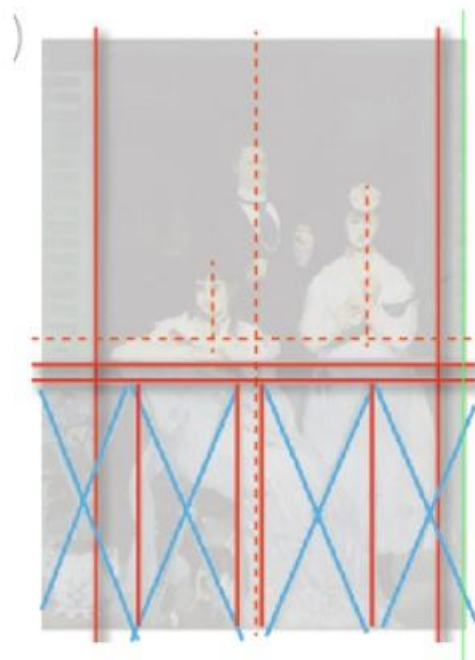
動き リズム
ムーブメント
リピート

印象語 (頻出順)

明るい
美しい
繊細な
鮮やかな
素朴な
大胆な
新鮮な
鋭い
強い
生き生きした
静かな
力強い
豊かな
新しい
暗い
充実した
叙情的な
明快な
幻想的な
重厚な
装飾的な
こまやかな
自由な
洗練された
楽しい
堅実な
個性的な
深い
強烈な
大きな
甘美な
ずばらしい
たくましい
魅力ある
若々しい
重い
単純な
激しい
華麗な
独特な
やさしい
地味な
淡い

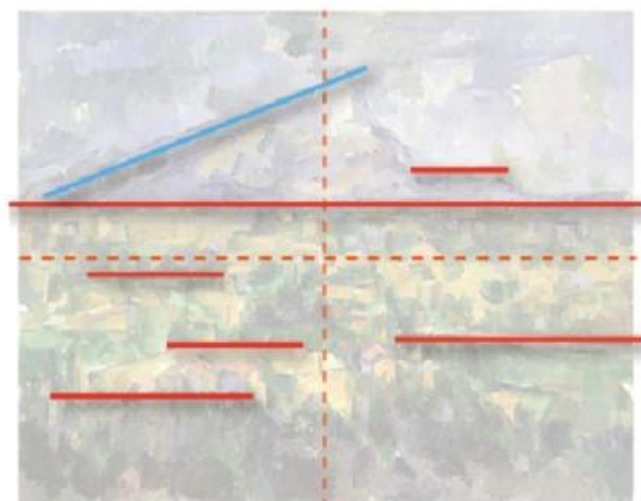
色彩関連用語

主役色
引き立て色
支配色
融合色 (なじませ色)
アクセント色
セパレーション (分離)
反対色
ソフト・ハード



マネによるこの絵は、垂直と水平の線によって極めてはっきりと構成されています。掃き出し窓も、バルコニーの鉄柵もキャンバスの水平・垂直線を再現しており、この絵全体が水平線と垂直線に囲まれており、しかも水平・垂直性をより強調していることが分かります。

① (図) 視的要素	フォルム	具体的形象、記号的、線
	色彩効果	明暗、陰影
	空間設定	浅い空間 平坦
② 美的形式原理	シンメトリ	対称、相称
	コントラスト	対比、鮮明
	リズム	規則、連続、繰り返し
	統一	
	調和・バランス	
③ 画面心理	基礎平面	水平垂直
	心理バランス	グリッド



ザンヌは、広大な空間の奥行きを比較的浅くしつつも、面が空間中を後退してゆく動的な効果を失っていない。全面的な色面の斑点、水平・垂直・斜めに感じられる強い構造線は、更に二次元性を増している

浅い奥行きの中でタッチが重なっている様子は、キュビズムと同じ原理といえる。絵画史の大きな流れは、ルネサンスの透視図法以降の三次元的表現の精緻化を経て、再び古代・中世の二次元性へと回帰したようにも感じられる。

① (図) 視的要素	フォルム	記号的、 線 タッチ 方向
	色彩効果	調子 (トーン) 透明
	空間設定	浅い空間、平面化 平坦
② 美的形式原理	シンメトリ	
	コントラスト	
	リズム	規則、連続、繰り返し
	統一	
	調和・バランス	
③ 画面心理	基礎平面 心理バランス	水平
		拡散

美的形式原理

造形用語による理解(例)

① (図) 視的要素	フォルム	具体的形象 (人・物)、記号的、抽象的
		幾何学的形態、点・線
		テクスチャー、タッチ、ぼかし・滲み
		方向、緊張、力動性
	色彩効果	明暗、陰影、調子 (トーン)
		色、透明
	空間設定	線遠近法、奥行
		浅い空間、平面化
		平面、平坦
		地と図
② 美的形式原理	シンメトリ	対称、相称、中心軸、重力的な均衡
	コントラスト	対比、大小、強調、鮮明
	リズム	規則、連続、繰り返し、変化
	統一	融合、合体、全体、部分、分離
	調和・バランス	秩序、均衡
③ (地) 画面心理	基礎平面 心理バランス	水平垂直、上下左右、対角線
		重力、軽重、遠近、集中、拡散
		中心の力、グリッド
		安定、動的、静的



抽象絵画の構造理解

層構造による理解

- ① 基礎平面とは？
- ② 美的形式原理とは？
- ③ 視的要素とは？

7 抽象絵画とは

意味不明のM 抽象とは？ 非対象絵画
日常的な抽象 装飾／模様とのちがい
フランク・ステラを理解する

8 基礎平面

基礎平面 中心の力 上下の重さ
左・右 音色 対角線 辺と隅

9 美的形式原理

統一 調和 バランス
シンメトリ コントラスト リズム
地と図の心理

10 視的要素

抽象絵画の構造理解

層構造による理解

- ① 基礎平面とは？
- ② 美的形式原理とは？
- ③ 視的要素とは？

7 抽象絵画とは

意味不明のM 抽象とは？ 非対象絵画
日常的な抽象 装飾／模様とのちがい
フランク・ステラを理解する

8 基礎平面

基礎平面 中心の力 上下の重さ
左・右 音色 対角線 辺と隅

9 美的形式原理

統一 調和 バランス
シンメトリ コントラスト リズム
地と図の心理

10 視的要素

生活の中の抽象絵画



6202 星川史香



6228 櫻井瑞希



6235 煤田



6225 栗原杏夏

生活の中の抽象絵画



6233 佐野茉貴子



6247 桑田真帆



6209 高橋歩



6250 岡本彩音

初めての抽象絵画

大学入学時まで、多くの学生は抽象絵画を鑑賞したり制作する機会がほとんどありません。ここでは、水性系絵の具を用いた「初めての抽象絵画実習」の例を紹介します。

「色や形を感じて 楽しむ気持ちで描きましょう」

このテーマの下に、いずれも味のあるステキな抽象作品を作り上げました【図1】。

試作を経て描いた作品をごらんください。初めて抽象表現を行った人ばかりですが、この程度まで表現することができました。しかし、

「どうしてこんな表現ができたのか？ 私わからない・・・」

皆さん、このように言います。いろいろ試行錯誤しているうちに、このようなものが<出来てしまった>ということなのです。



この実習では、水彩・アクリル絵の具・画用紙、そしてスポンジ、ワリバシなどの身近な用具を用いて行いました。3時間を3日連続の計8時間、初日は10センチ角の画用紙を用いた試作＝「できるだけ他人と違う表現」です。



2・3日目は、試作品をもとに、四つ切画用紙を使った本制作を3点制作しました。

水性絵具による表現研究

アイデアを出し合う

<持参>

水彩用具一式 ゴうきん

チェック → オリジナル性あり → OK 黒板掲示 OK 5枚で終了

?? → ポツ

ポスト
イトに、
学生番号・
氏名



12センチ角
画用紙を使用

抽象画制作

(3枚制作する)

①イメージサイズ

ニードルで穴あけ、鉛筆で枠線を描く



30×30センチ角
四つ切サイズ
2種類の
画用紙を使用

②余白をマスクする

- (1) 4辺にマスキングテープ
- (2) 塗装用マスクシートを貼る

③テープをはがす時の注意

- (1) ドライヤー+軍手
- (2) 二人がかりで

制作のポイント

マット替わりの
イメージライン
をつくる

白地



地色

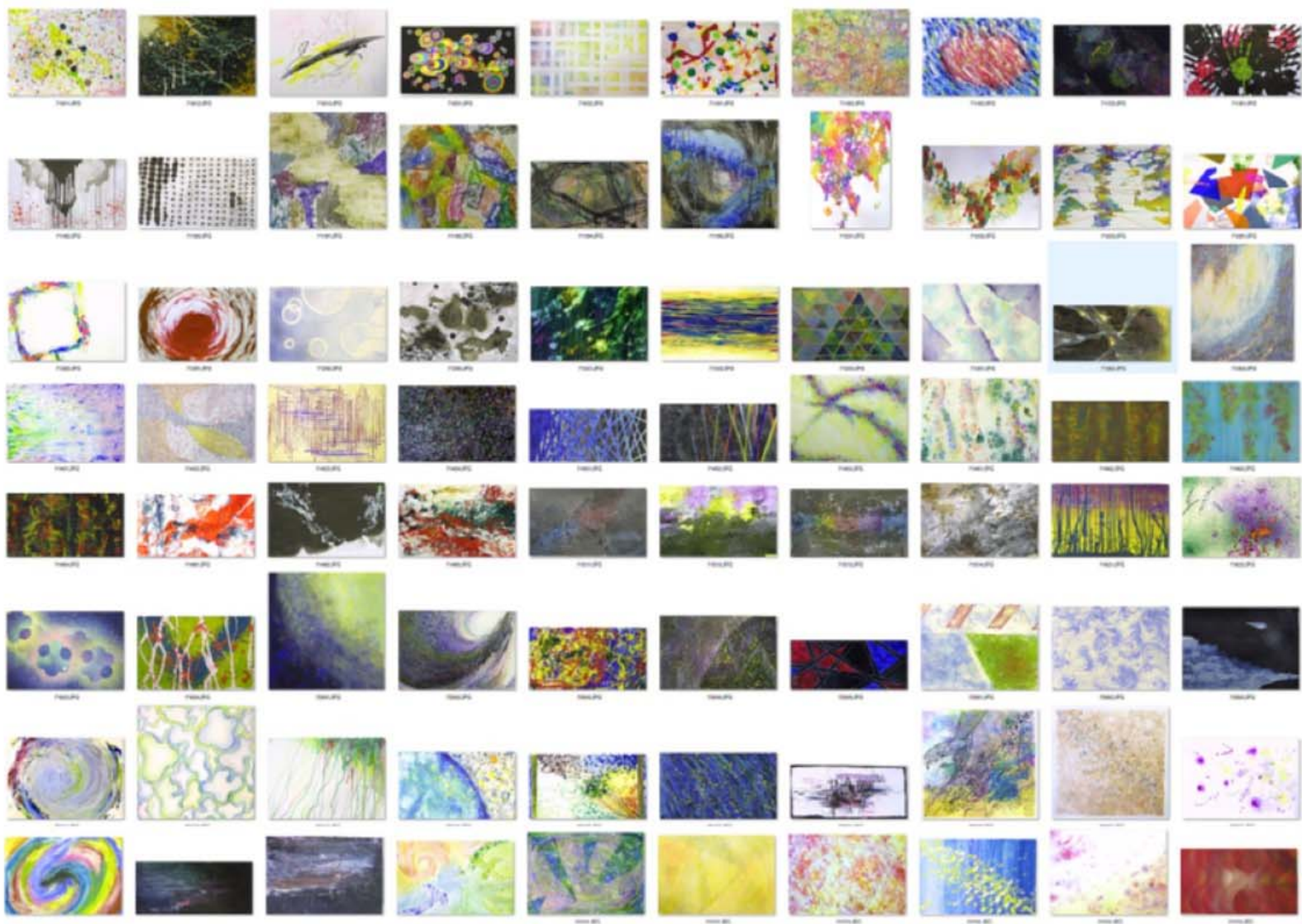


角と辺



初めての抽象絵画 → 描けるけれども描かない





初めての抽象絵画

描けるけれども

↓ **（なんなのかわからない！）**

描かない **（描けない）**

材料用具によるアプローチ
・ドローイングとは？
・抽象絵画とは？

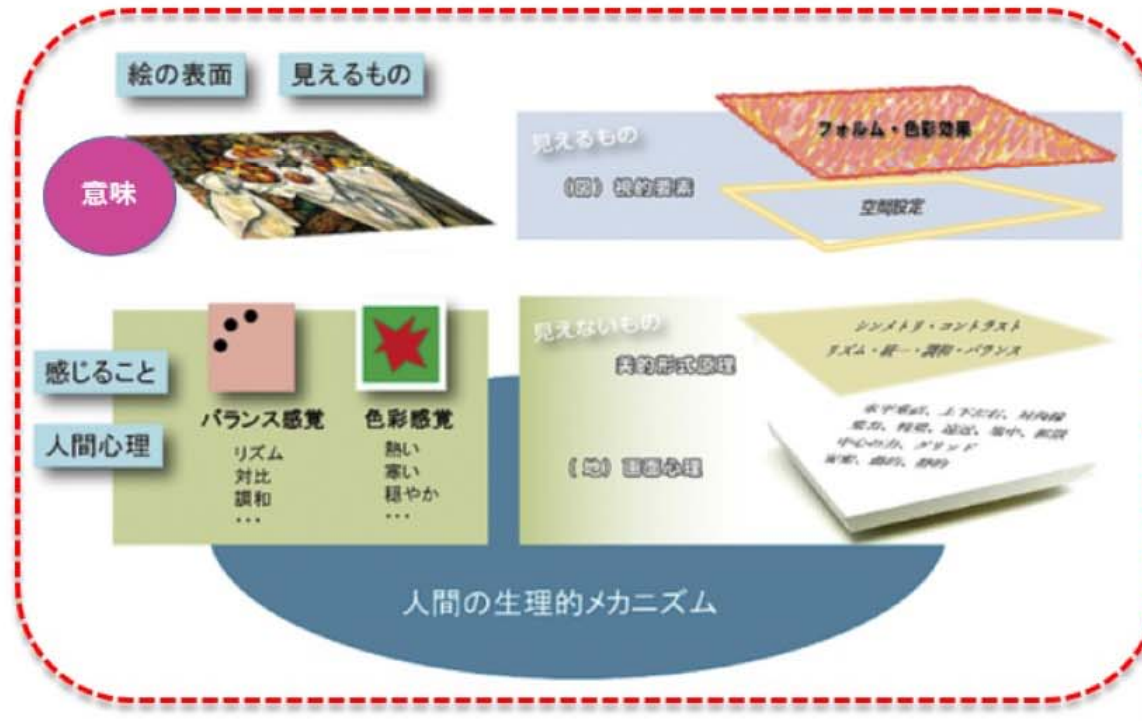
色や形を感じて楽しむ

背後には何があるのか？

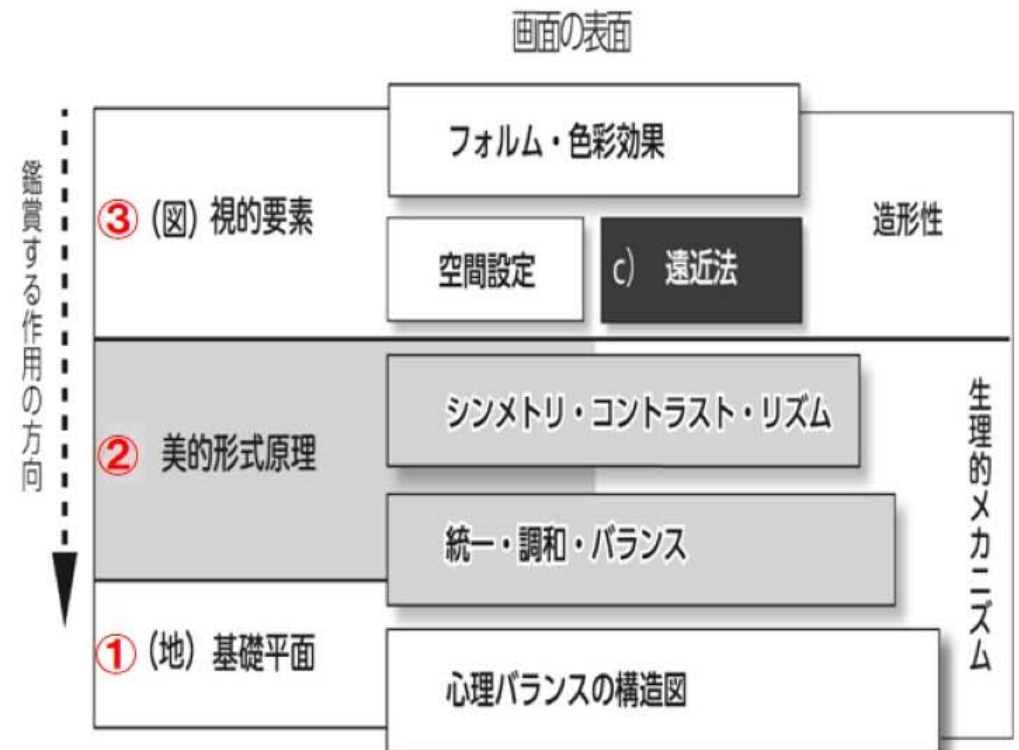
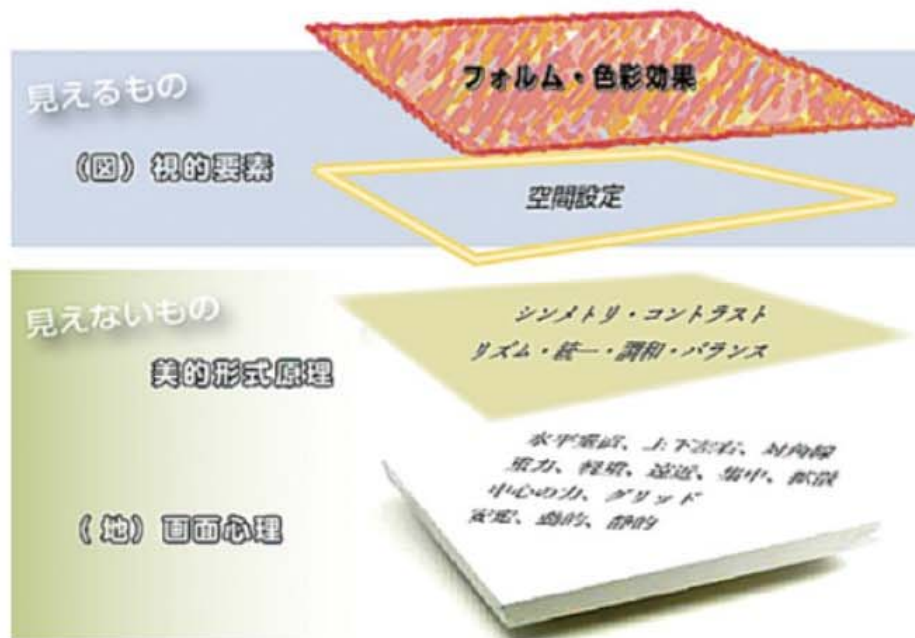
「なんなのかわからない！」

<分ける=解る> 絵画を分解する

層構造による画面理解



層構造による画面理解



層構造による画面理解



意味

伝統的。具象絵画の理解

鑑賞する作用の方向



抽象絵画の理解

③ (図) 視的要素	フォルム	具体的形象 (人・物)、記号的、抽象的 幾何学的形態、点・線 テクスチャー、タッチ、ぼかし・滲み 方向、緊張、力動性
	色彩効果	明暗、陰影、調子 (トーン) 色、透明
	空間設定	線遠近法、奥行 浅い空間、平面化 平面、平坦 地と図
② 美的形式原理	シンメトリ	対称
	コントラスト	大小、対比、強調、鮮明
	リズム	規則、連続、繰り返し、変化
	統一	融合、合体、全体、部分、分離
	調和・バランス	秩序、均衡
① 基礎平面		水平垂直、上下左右、対角線
		重力、軽重、遠近、集中、拡散
		中心の力、グリッド
		安定、動的、静的

とりあえずの概要
ノート不要ページ

① 基礎平面とは？



見えない視覚的な力を理解する

心理バランスの構造

- ① 中心の力 画面の中央には強い磁力がある
- ② 上下の相違 画面の上下は、重さの感覚が異なる
- ③ 左右問題 画面の左右は異なる性質をもつ
- ④ 対角線の心理 動きと安定の磁力をもつ
- ⑤ 辺と隅の緊張感 枠による力をもつ



中心の力



上下



+ / -

左右



対角線



辺と隅

② 美的形式原理とは？

大分類

中分類

統一
Unity

調和
Harmony

バランス
Balance

均斉 隠喩
Symmetry
平衡 対称 相称

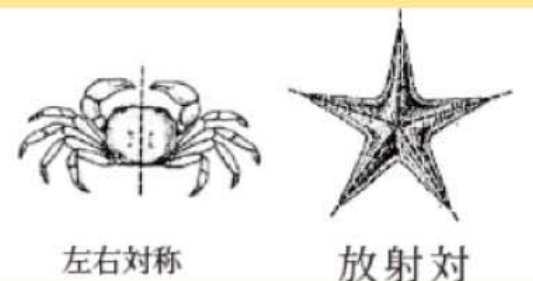
対比 緊張
Contrast
対照 比較

リズム 流動性
Rhythm

幾何学的な規則性をもつ諸形式

幾何学的な規則性をもつ諸形式

比例	非対称
比率	平行
分割	回転
反復	強調
交替	透明・不透明
アクセント	簡潔・複雑
グラデーション	
連続	繊細・大胆
繰り返し	正確
規則	



パルス ○ ○ ○
まったく同じ位置が定期的に等間隔で再訪するものを、パルスとよぶ

拍 ● ○ ● ● ○ ●
パルスとパルスの間に区別があるものを、拍という

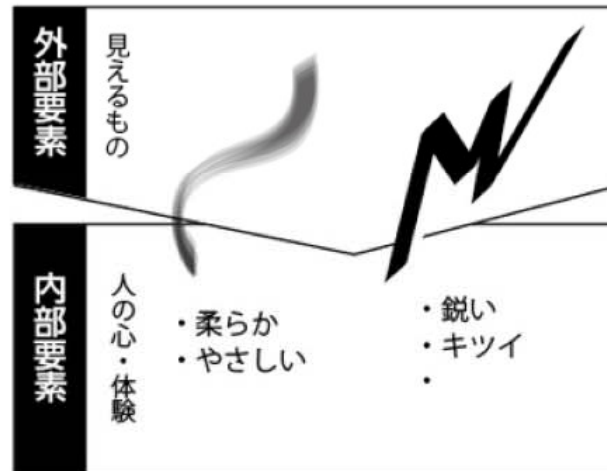
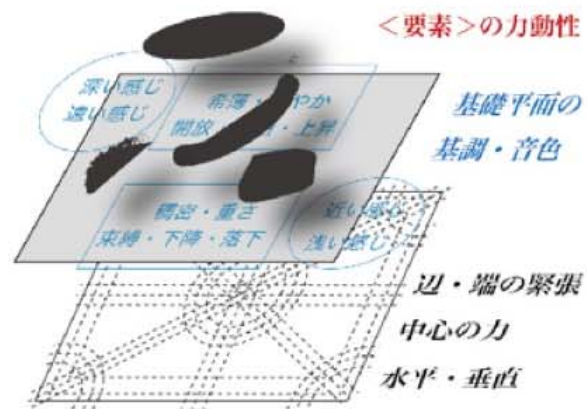
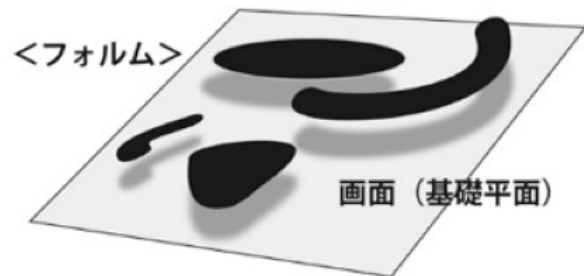
拍子 ● ○ ● ○ ● ○ ● ○ ● ○ ● ○ ●
アクセントのある拍が規則的に繰り返されると拍子が生まれる

リズム ● ○ ● ○ ● ○ ● ○ ● ○ ● ○ ● 2拍子
● ○ ● ○ ● ○ ● ○ ● ○ ● ○ ● 3拍子
拍子の中に、グループができることがリズムとある



とりあえずの概要
ノート不要ページ

③ 視的要素とは？



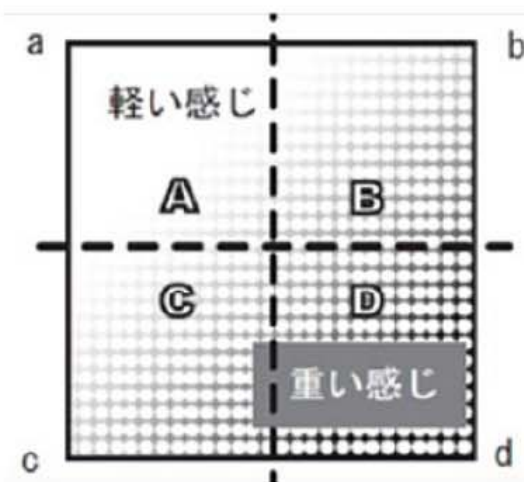
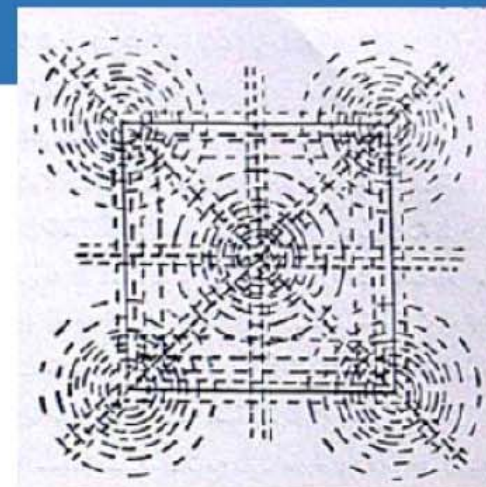


① 基礎平面とは？

見えない視覚的な力を理解する

心理バランスの構造

- ① 中心の力 画面の中央には強い磁力がある
- ② 上下の相違 画面の上下は、重さの感覚が異なる
- ③ 左右問題 画面の左右は異なる性質をもつ
- ④ 対角線の心理 動きと安定の磁力をもつ
- ⑤ 辺と隅の緊張感 枠による力をもつ





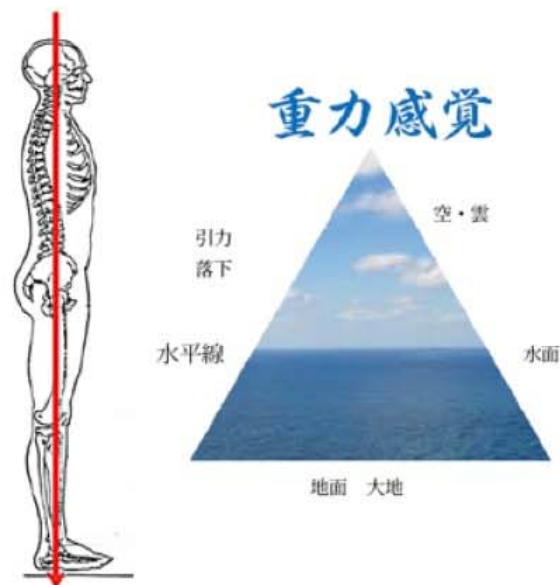
① 基礎平面とは？

見えない視覚的な力を理解する

心理バランスの構造

- ① 中心の力 画面の中央には強い磁力がある
- ② 上下の相違 画面の上下は、重さの感覚が異なる
- ③ 左右問題 画面の左右は異なる性質をもつ
- ④ 対角線の心理 動きと安定の磁力をもつ
- ⑤ 辺と隅の緊張感 枠による力をもつ

造形性と身体感覚



重力による感覚

私たちの生活空間において、最も支配的な力は「重力」と言うてよいでしょう。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」にあたるとの考えがさまざまな芸術論・芸術心理学にみられます。

バランスやリズムなど、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ます。



壁に架けられた絵画もまた垂直の世界に所属し、画面に配置された諸要素が重力の感覚とバランスの中で相互に結びつけられ、全体的な調和・均衡がもたされされる。

①基礎平面

画面に働く心理的な力

アルンハイムは、配置された「図形」に働く力を、バランスと関連させて次のような特徴をあげています。

- ・ 枠の中心に配置された図形を見る場合は安定した印象をうける。
- ・ 中心を外れた図形を見る場合は不安定な印象を受ける。中心にひきよせられる緊張感を感じる。
- ・ 水平・垂直の4つの辺には図形を惹きつける力を感じる。
- ・ 枠の四つの頂点が枠内の図形を引き寄せるように見える。

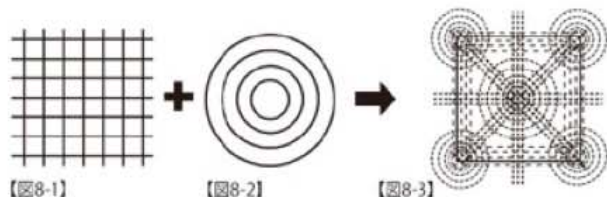
中心の力（心理的な力）

なにかを視るということは、それに空間上の位置を与えるということです。絵画は、水平・垂直の「枠」に囲まれた限定された平面空間＝基礎平面に配置されたイメージです。

アルンハイムは、「中心性」が視覚芸術の構成に欠くことのできない構造特性である点に注目しました。彼によれば、造形の基本的な軸には2種類あるとされます。

- (1) 「水平・垂直」による感覚的な軸（地球の重力による生態学的軸）
- (2) 「中心の力」による宇宙的な系（地球の引力の及ばない領域）

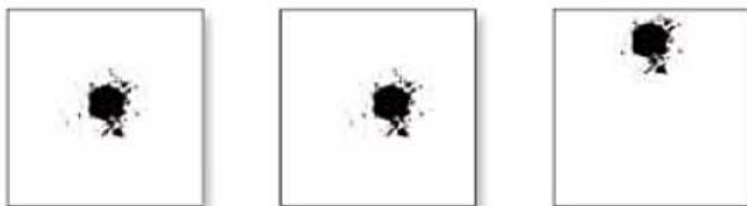
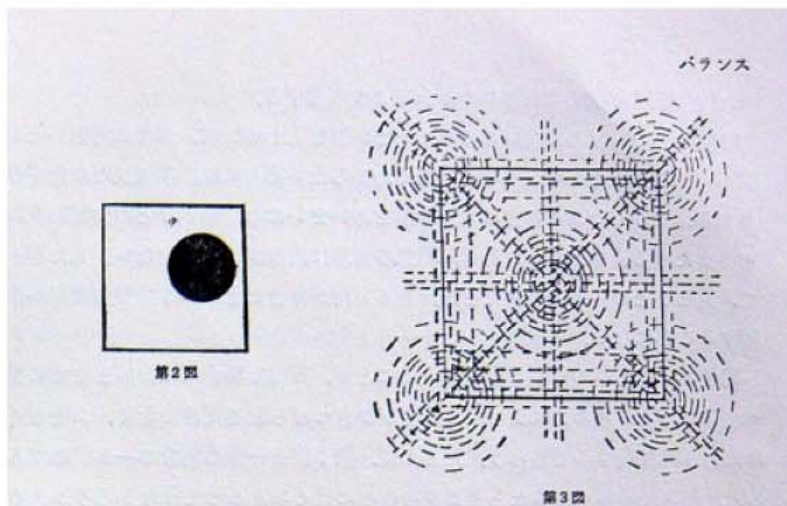
アルンハイムは、この両者を重ね合わせて図●のような、画面にはたらく見えない視覚的な力の構造図を構想しました。



中心の力₁

アルンハイム 「中心の力」

中心は隠れた構造の一部である。



Rudolf Arnheim

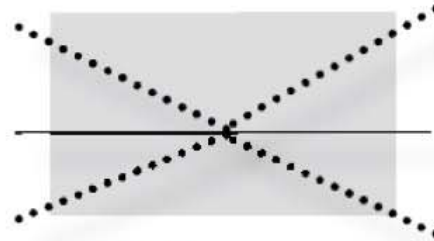
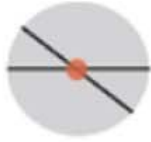
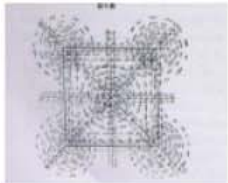
1904 - 2007年



①基礎平面

中心の力₂

③ (地) 画面心理	基礎平面 心理バランス	水平垂直、上下左右、対角線
		重力、軽重、遠近、集中、拡散
		中心の力、グリッド
		安定、動的、静的



線遠近法は、
空間的に中心を設定する方法



遠近法は、
焦点（奥行きを中心）
に引き寄せられる力
を感じさせる



平面的作品
（奥行き空間なし）は、
意識が画面の中心
におかれる

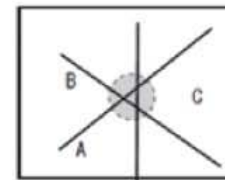
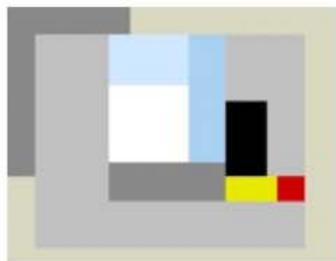
①基礎平面

中心の力₂

中心部は安定しやすい

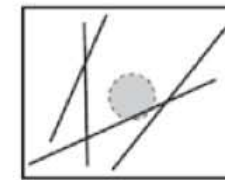


これは 20 世紀で最も優れた広告のひとつと評価されたポスターです。元絵（左図）の車は、正方形の画面の中央に向かってわずかに動き出しそうに感じます。これは画面の中心の力をうまく活用した事例です。



抒情的な響き

A・B：中心に位置する



ドラマチックな響き

いずれの線も非中心的



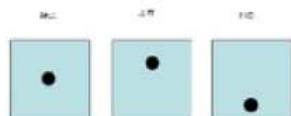
①基礎平面

上下・左右₁

上・下の重さ

『重さ』の概念は、具体的な重さとは一致せず、むしろ内部の力の表現、…内部の緊張の表現である

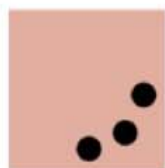
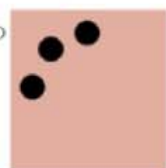
<上>、希薄、軽やかさ、解放、自由、上昇の感じを呼び覚ます
<下>は、稠密、重さ、束縛、下降、落下の感じを呼び覚ます



フォルムの感じ方の変化

そういうわけで、上図の黒円のフォルム（要素）は、上昇するときは軽い感じに、下降するときだいに重たい感じになるわけです。同じ正方形の枠に配置された黒円でありながら、右下に置かれた円の方が「重く」感じられるでしょう。

左すみへの移動感

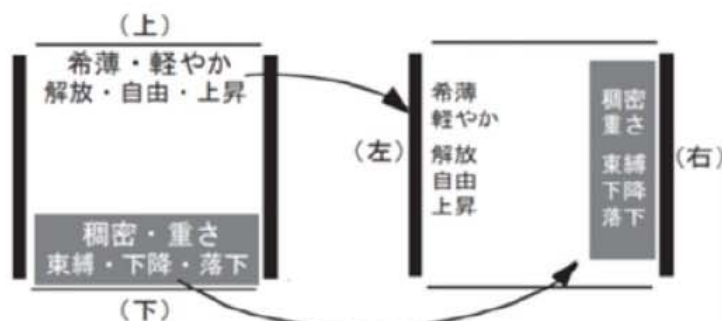


重さを感じる
右下へ移動感

視空間の異方性

基礎平面の領域的特性として、画面の上部には、軽さ・上昇・解放・自由が、画面の下部には逆に重さ・濃密さ、束縛・重力といった一般的な感覚が生じます。

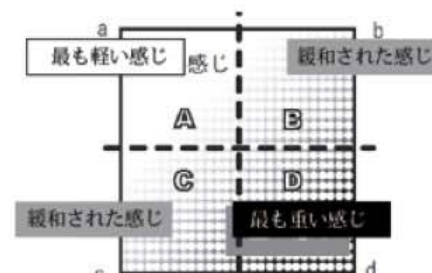
そして、左・右に関しては、それを反時計回りに 90 度回転させた感覚が生じます。したがって、上・下・左・右のそれぞれがもつ感覚を相乗させると【図 5-1】のように、画面左上部 (A) は軽い感じ、画面右下部 (B) は重い感じとなります。



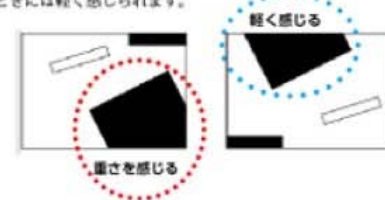
写真は、上を左にしませんか？



重さの配分



黒いベタ塗りの図形が、右下にあるときは重く感じられ、左上にあるときには軽く感じられます。



左上は、最も遠く感じる

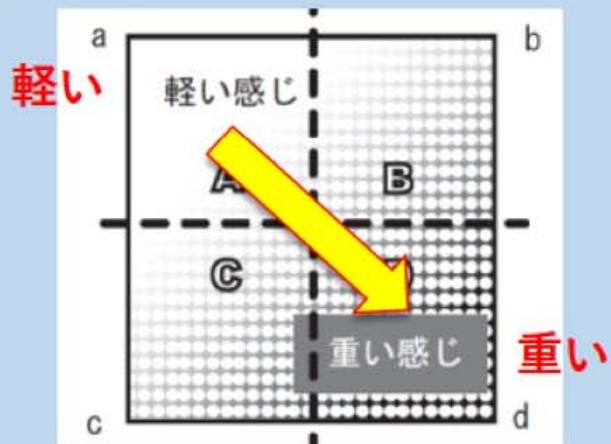


重さを感じる
近く感じる

①基礎平面

- ・ 基礎平面の軽・重
- ・ 視線が動く傾向

遠い・深い



近い・浅い

上下・左右 2

画面は、均質では無い、上下・左右で異なる



元絵



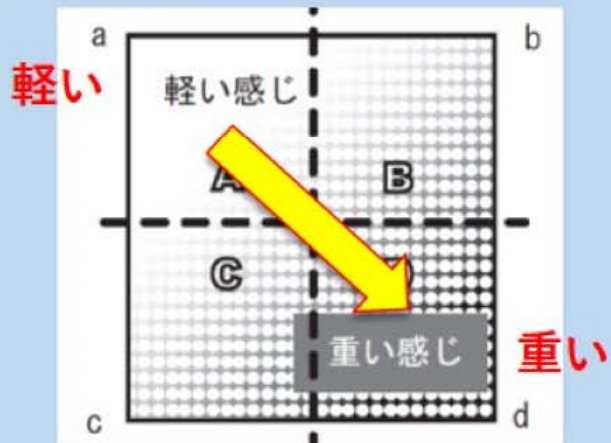
元絵



①基礎平面

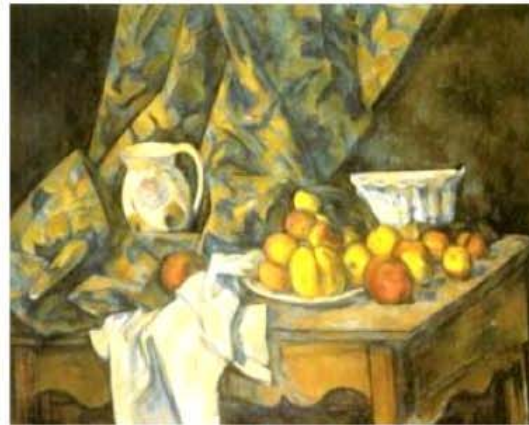
- ・ 基礎平面の軽・重
- ・ 視線が動く傾向

遠い・深い



近い・浅い

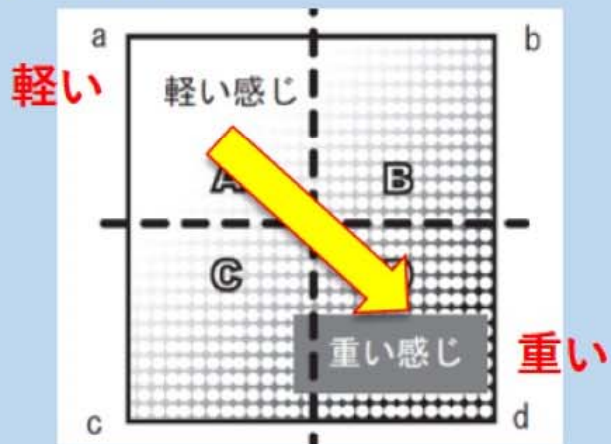
上下・左右₃ 画面は、均質では無い、上下・左右で異なる



①基礎平面

- ・ 基礎平面の軽・重
- ・ 視線が動く傾向

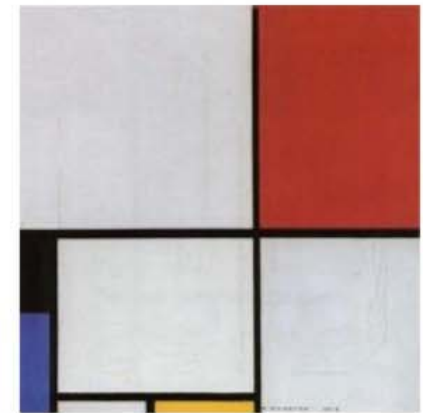
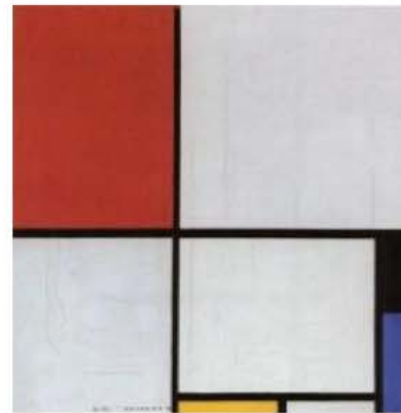
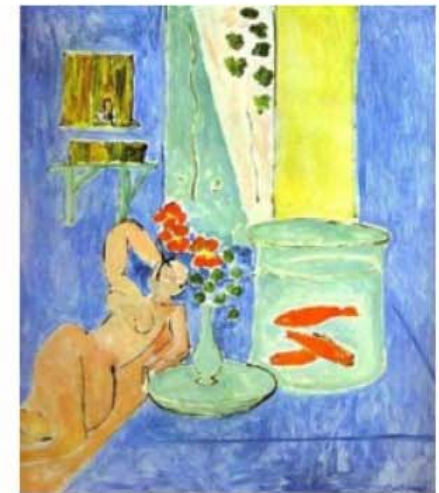
遠い・深い



近い・浅い

上下・左右₄

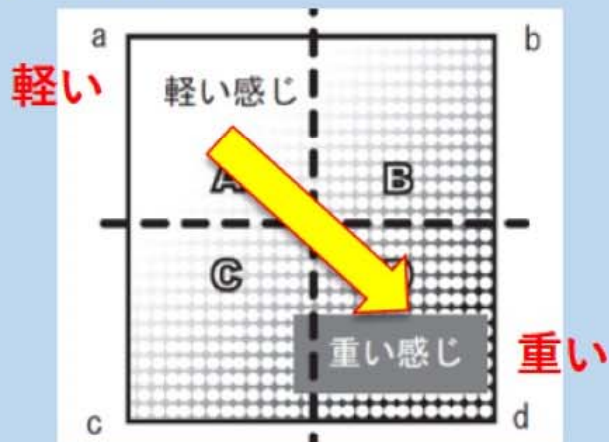
画面は、均質では無い、上下・左右で異なる



①基礎平面

- ・基礎平面の軽・重
- ・視線が動く傾向

遠い・深い



近い・浅い

左・右

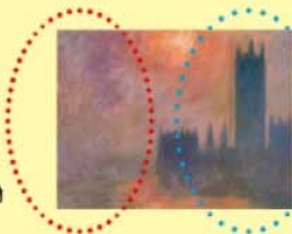
画面は、均質では無い、上下・左右で異なる

左・右は異なる性格をもつ

上・下において、重さの感覚が違って感じられるように、人間には左右に関しても違いがあるとされます。そのため、絵画の構図における左右の役割や性質の違いが指摘されています。

左の特性

希薄、
軽やかさ、
解放される
自由の感じ
遠方をめざす運動



右の特性

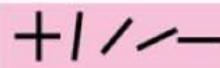
はっきりする
目立つ
重く感じる
束縛を求める
疲労が伴う
生気を失う



フラ・アンジェリコ

アンジェリコの絵のように、西洋絵画では、左から右へ読ませる構図が多いのは、こうした左右の感覚的特性によるものでしょう。

視線は「左」から「右」へ方向をもつ



A



B

A図、B図ともに、ほとんどの人は左から右へと視ることでしょう。人間の視線は左から右へ方向をもっているとされます。西洋絵画では古くからそうした心理を構図やモチーフ配置に活用してきました。

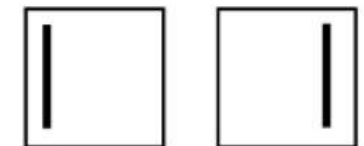
多くの場合、視線は「左上から右下」へ方向をもつ



Thirteen rectangles
Wassily Kandinsky - 1930



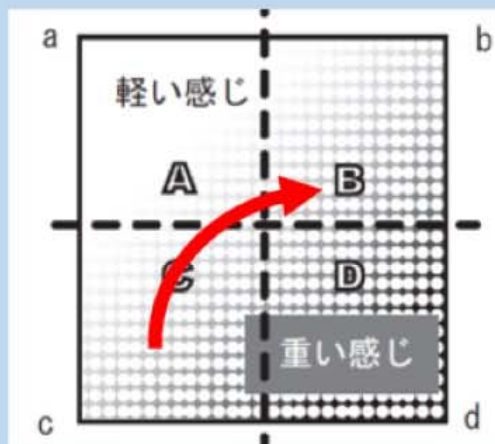
Harmony in Red
Henri Matisse - 1908



左辺に近いモノは右側へ動く感じがし、右辺あたりの置かれたモノは固定して見えます。アンジェリコの画面で確認してください。

①基礎平面

- ・ 基礎平面の軽・重
- ・ 視線が動く傾向



グランスカーブ

左下手前から右上奥へ
弧を描く運動
美感・力動感を高める

左・右₂

画面は、均質では無い、上下・左右で異なる

反転図は、画面右側が重すぎる



「左 → 右」へのモーメント



反転図は、左辺の朱帯が目立ちすぎる



①基礎平面

基礎平面の音色

基礎平面の感じ方

私たちは、みずからの身体を通じて、上と下を次のように経験しています。

- ・上と下は身体の直立・横臥に対応する。
- ・上は上半身で下は下半身。
- ・上は身体が自然に成長してゆく方向。
- ・上には天が開けており、下には大地が広がる。

・上：希薄・軽やか・解放・自由・上昇

・下：稠密・重さ・束縛・下降・落下

【垂直=生、水平=死】

画面枠による空間の方向は絵の構造に影響を与えます。縦長のフォーマット（基礎平面）は絵の中の垂直を強めます。風景や群衆のシーンは通常水平に広がるようにします。

水平と垂直は、本来的に「死・生」を連想させています。それは人間が横たわった状態と直立した姿との連想にもよるのでしょう。



水平線

「地面」に該当し、さまざまな方向へ平坦に広がってゆく、物を載せ、無限の冷たい運動性を表す基線。

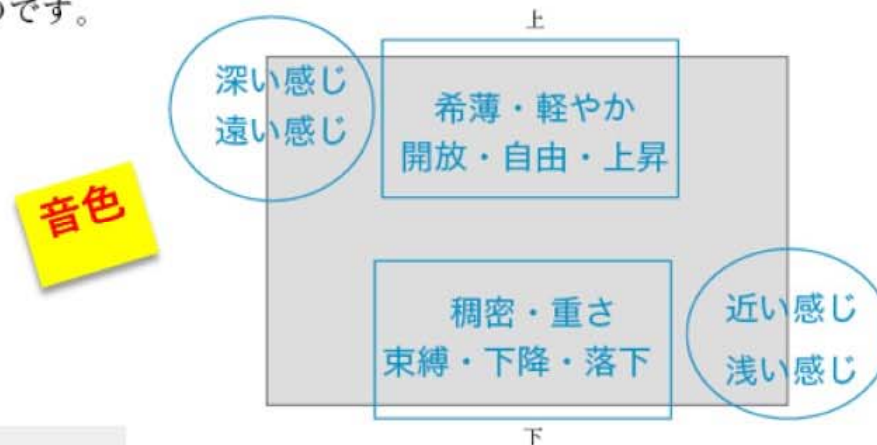
垂直線

水平線に対立し、無限の暖かい運動性を表すもっとも完結なフォルム

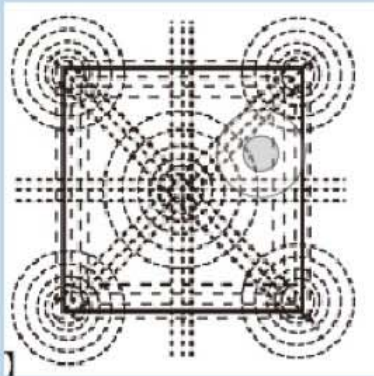


基礎平面の領域特性

基礎平面がもつ軽・重の感覚は空間的には遠・近の感覚の相違となります。こうした人間の非等質な視空間把握は、心理学の、視空間の**非等方向性**あるいは**異方性**と呼ばれる知覚と類似したものです。



①基礎平面



対角線 1

動きの感じ

基礎平面には、水平・垂直の主たる心理的軸があります。対角線はその主軸に対して二次的な軸で、そこにも心理的磁力が存在します。それは、水平・垂直軸の「静」に対して「動」の感じを与えます。

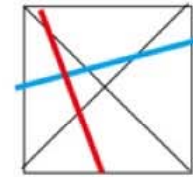
対角線に沿って配置されたフォルムは、基礎平面の対角線が持っている「動的」基調を受けて「動き」の印象を強めることになります。対角線は、風景画や写真の構図において、さまざまに活用されています。



対角線の安定感



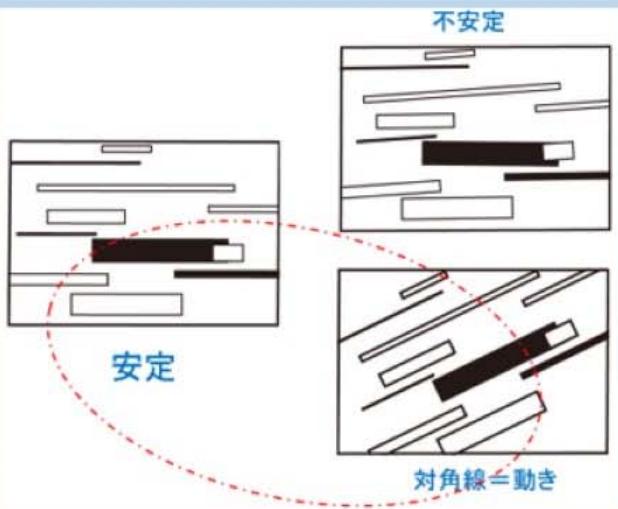
「対角線」は画面の中心を通る45度の斜線で、水平・垂直に次いで、とても安定感があります。



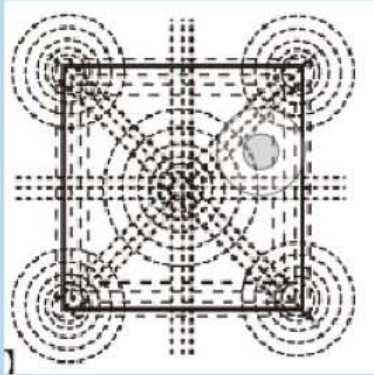
非対角線に配置された要素には不安定な感じが漂います。

ただし放射状構図では焦点によりまとまり感が生じます。

カンディンスキーの対角線活用



①基礎平面



対角線 2



写真の対角線構図

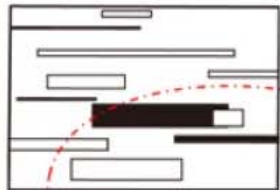


対角線構図は動きがあると同時に安定感があります。

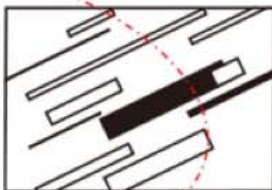
写真の放射状構図



不安定



安定

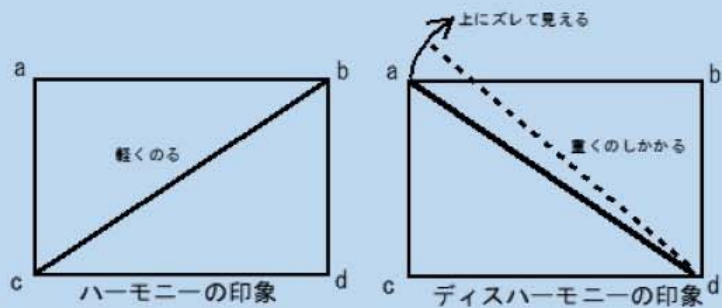
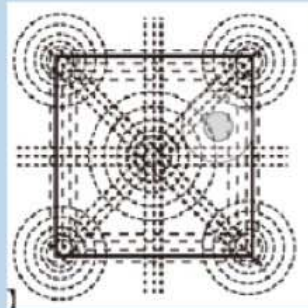
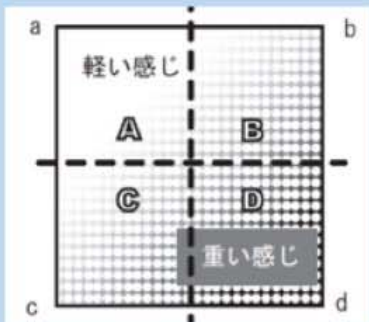


対角線＝動き

①基礎平面

対角線 3

向きによる感じ方の違い

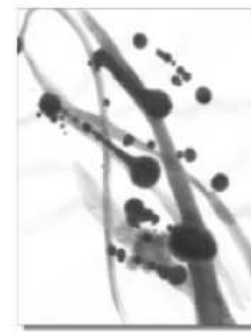


軽く上昇
叙情的な緊張

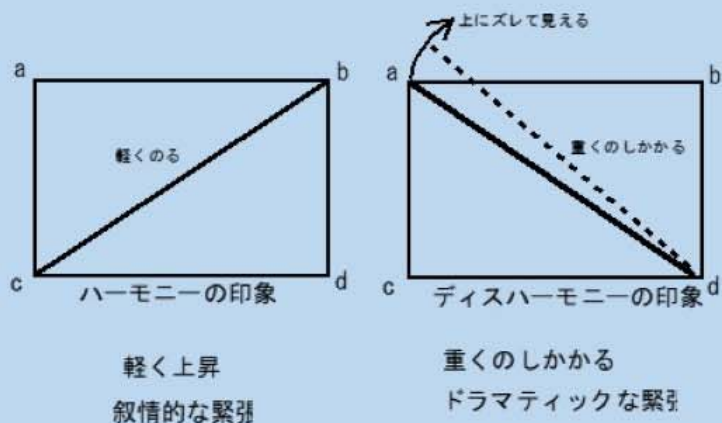
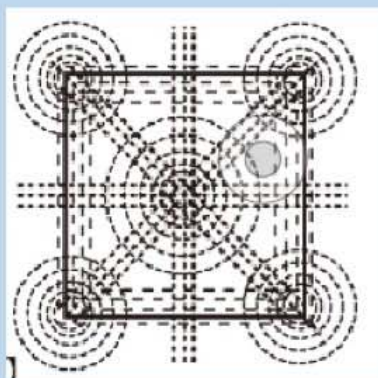
重くの上昇
ドラマティックな緊張



「キリスト昇架」 (1610-1611年)



①基礎平面

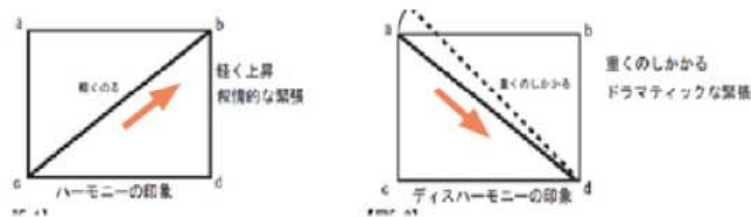


対角線 4

対角線の向きによる相違

視線の動きが「左」から「右」へ方向をもつことから、対角線を視る際には、「右上がりの場合は上昇」「右下がりの場合は下降」と、動きの違いが生じます。カンディンスキーは、この場合の心理的印象を「ハーモニー」と「ディスハーモニー」と名付けて区別しました。

左図●は、右上がり＝穏やかな緊張、右図●は、のしかかるようなドラマティックな緊張感が生まれるとされます。



左下→右上＝上昇的

左上→右下＝下降的



ドラマティックなナポレオン

アルプス超えの勇ましいナポレオン像は、じつはロバに跨った地味な行軍だったことが知られています。ナポレオンの構図に関して、対角線の観点から考えてみましょう。



ダビッドによる原図●は、前脚を上げた馬の姿の、右下がりの対角線構図といえます。作品を視る人の視線は、ナポレオンの顔と馬の頭部から右下へとおりてゆくでしょう。

左右反転図を見て下さい。ナポレオンが重すぎて、馬が左側へずり落ちてしまそうです。画面の奥行き空間も浅く感じられます。



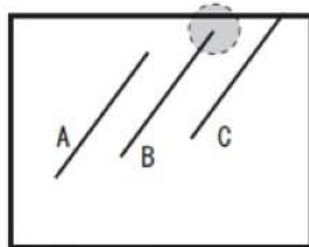
①基礎平面

辺と隅 1

辺との関係

- ・「基礎平面の辺に接近することにより、形体は緊張を獲得する」
- ・「辺と接触する瞬間、緊張はたちまち無くなってしまう」

6. 辺への接近による緊張



A : 抒情的

B : 上辺への緊張が加わる

C : 接触により緊張解除

【図6】



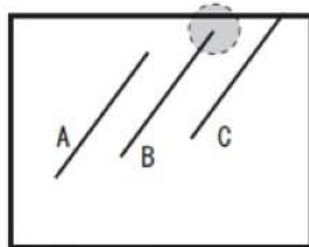
①基礎平面

辺と隅 2

辺との関係

- ・「基礎平面の辺に接近することにより、形体は緊張を獲得する」
- ・「辺と接触する瞬間、緊張はたちまち無くなってしまう」

6. 辺への接近による緊張

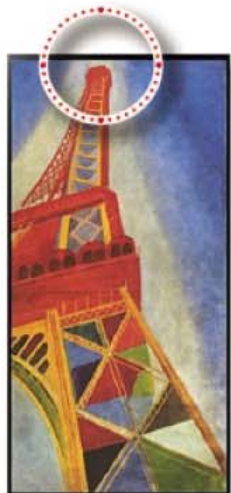
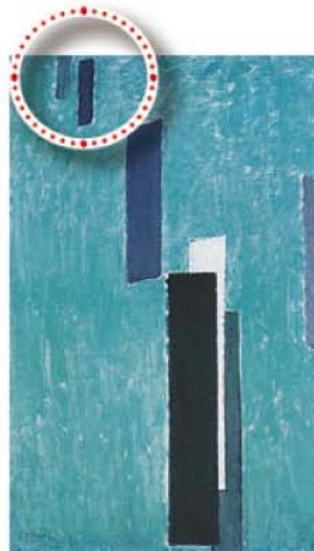


A: 抒情的

B: 上辺への緊張が加わる

C: 接触により緊張解除

【図6】



絵画における緊張とは？

●日常生活でいう「緊張」

何らかの「不安」や「恐れ」

心臓がどきどき
呼吸が苦しく

●精神生理学的

刺激により引き起こされた
バランスの崩れ＝不安定感

人間が垂直の状態
傾きを経験する場合
不安定

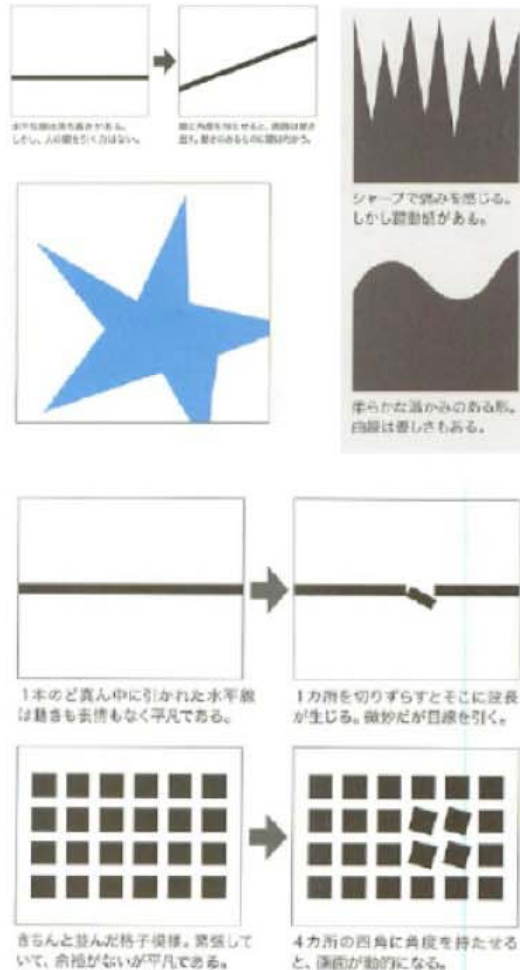
◆ 絵画を見る場合の緊張

人が「内面的に感じる性質」一般

さらに幅広く

垂直軸からの傾斜、
画面の辺や隅への接近、
形同士が接近した場合、
尖った形や鋭角に対する感覚

さまざまな視覚的刺激をさす



辺と隅の緊張感

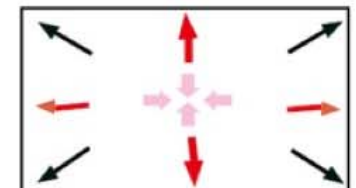
画面枠による場の力

絵画の画面は、日常の景色を見るよりかはるかに狭い視野で、さらに平面（二次元）に限られています。そこでは4つの辺に囲まれた新しい「関係づけの枠」がつくり出されています。それはさまざまな法則をもった、ひとつの世界が形成されていると見るすることができます。

・4つの辺（縁）には、「辺」特有の力が生じる。

・タテ・ヨコ辺の力がぶつかる「隅」にも力が生じる。

「枠の力」は、「4つの辺」と「4つの隅（角）」とで組み立てられています。クレーによる左図は「辺」を、右図は「隅（角）」の力を活用しています。



枠の力



クレー「金魚」

①基礎平面

辺と隅 1

●日常生活でいう「緊張」

何らかの「不安」や「恐れ」

心臓がドキドキ
呼吸が苦しく

●精神生理学的

刺激により引き起こされた
バランスの崩れ＝不安定感

人間が垂直の状態
傾きを経験する場合
不安定

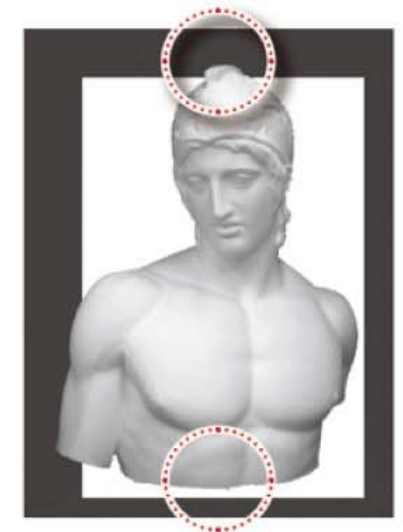
◆ 絵画を見る場合の緊張

人が「内面的に感じる性質」一般

さらに幅広く

垂直軸からの傾斜、
画面の辺や隅への接近、
形同士が接近した場合、
尖った形や鋭角に対する感覚

さまざまな視覚的刺激をさす



① 基礎平面とは？



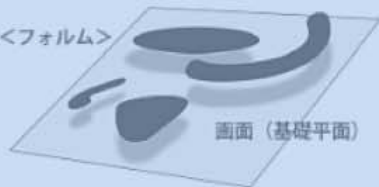
見えない視覚的な力を理解する

心理バランスの構造

完了

- ① 中心の力 画面の中心に磁力がある
- ② 上下の相違 画面の上下は、重さの感覚が異なる
- ③ 左右問題 画面の左右は異なる性質をもつ
- ④ 対角線の心理 動きと安定の磁力をもつ
- ⑤ 辺と隅の緊張感 枠による力をもつ

<フォルム>



画面 (基礎平面)

中心の力

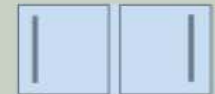


上下



+ / -

左右



対角線



辺と隅

9 美的形式原理

抽象絵画の構造理解

層構造による理解

- ① 基礎平面とは？
- ② 美的形式原理とは？
- ③ 視的要素とは？

7 抽象絵画とは

意味不明のM 抽象とは？ 非対象絵画
日常的な抽象 装飾／模様とのちがい
フランク・ステラを理解する

8 基礎平面

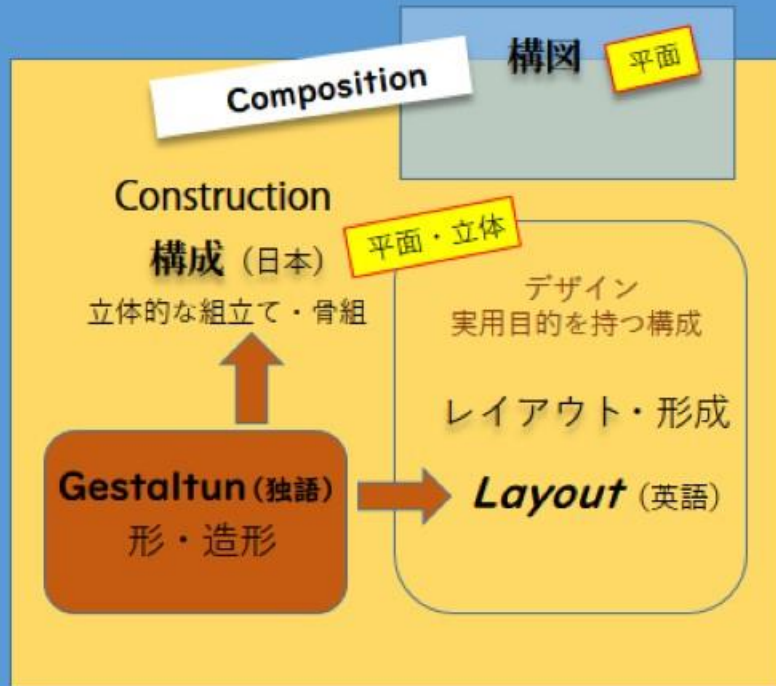
基礎平面 中心の力 上下の重さ
左・右 音色 対角線 辺と隅

9 美的形式原理

統一 調和 バランス
シンメトリ コントラスト リズム
地と図の心理

10 視的要素

構成・構図・レイアウト の 類似と相違



● 構成の原理と要素

美的形式原理は、**通常はデザイン分野**で扱われます



美的形式原理



楽典とは

「音名・譜表・リズム・拍子・音程・音階・和音」などの音楽理論が説明してある本のこと。

楽器を演奏したり譜面を読み書きする最低限の知識です。

五線譜、音符の種類、拍子・音楽記号、音階、音程、和音



美的形式原理



大分類：上位形式 <統一・調和・バランス>

その中で、総称した意味になるのは「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）」です。

中分類：下位形式 <シンメトリー・コントラスト・リズム>

その下の分類が、シンメトリー・コントラスト・リズムです。

美的形式原理

美的

+

形式

+

原理

美的とは「快の感情」

形式＝見えるもの



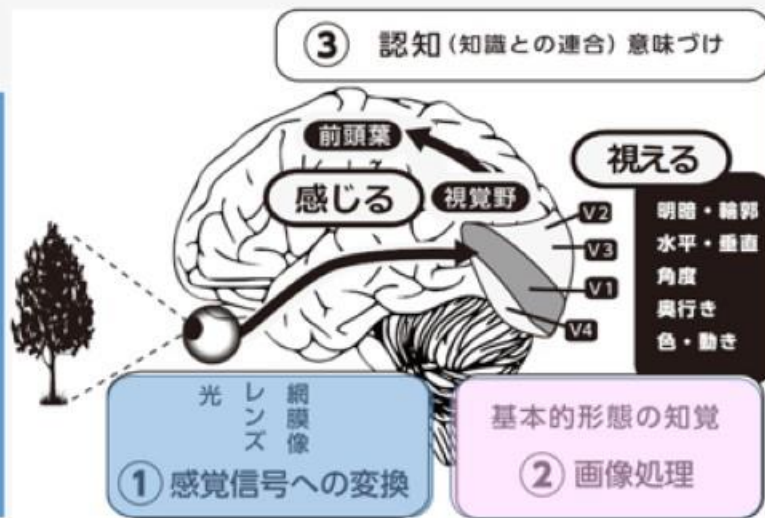
美的は小学館から発売されている月刊美容雑誌

形式

表面現象

直接的知覚

形 線・色 音・声
(形態)



原理

構成要素の関係

心理

シンメトリ
ハーモニー
リズム
対照
Etc

人間の生理的メカニズム

一般的な意味の「統一」



多くのものを一定の組織あるものに
まとめあげること

アートの場合＝多様における統一



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ます。美的形式原理の中で最
高の形式原理たるのが「多様における統一」とされます。「多
様における統一」は、「完全性」を意味します。すなわち多様
なものどもが「共通の理由をもつ (一致)」とき、その一致が「完
全性」と呼ばれます。

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
これが美感の前提条件といわれます。



多様における統一

複雑多様でありながら全体として統一



ジャクソンポロック



多様における統一

複雑多様でありながら全体として統一



Color Study: Squares with Conce...

Wassily Kandinsky · 1913



The Snail

Henri Matisse · 1953



Chess Players III

Willi Baumeister · 1924



Excerpt (Suprematist Evasion)

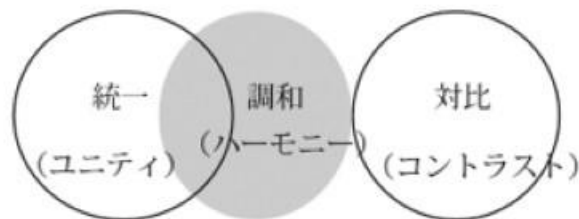
Julie Mehretu · 2003



「相互関係についての統一された感覚内容」

同時に鳴らした二つ以上の音が心地よく響く状態

造形においては、統一（ユニティ）と対比（コントラスト）との中間相のこと



音楽の三要素

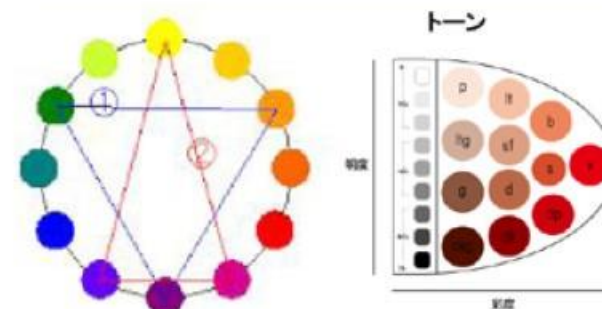
メロディ	音の高さの変化
ハーモニー	複数の音の重なり・変化
リズム	時間的長さ・規則性

色彩調和とゲシュタルト

調和に関しては、とりわけ色彩面の検討が知られています。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右の4つに要約しました。

これらの原理はゲシュタルト心理学が明らかにした内容（原理）と共通しているものが多くあります。

- 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）
：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：差が大きく明瞭な配色は調和しやすい
（明度や色相など）





重力による身体感覚の基軸



重力感覚



バランスは、
重力に対応して安定が保たれるかどうか
ということ

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で、それにより
心の平静や安心感を生むのだと考えられます

バランス感覚は、人間の知覚における
もっとも速く・もっとも正しく反応する
強い**無意識的基準**です。

地球の重力を受けて生活する動物がもつ生物的な
要因から、見るという行為における見えないけれど
も支配的な重力による**垂直軸が存在**します。さらに
そこから**水平**の二次的基準が生まれます。

私たちが通常シンメトリー-symmetry、
ハーモニー-harmony、コントラスト-contrast
などと呼ぶ造形的な感情効果の用語は、
原理的に「平衡＝バランス」を元に検討することができます。



統一
Unity

調和
Harmony

バランス
Balance

中分類

均斉 隠喩
Symmetry
平衡 対称 相称

対比 緊張
Contrast
対照 比較

リズム 流動性
Rhythm



Symmetrical balance

シンメトリーによるバランス



Balance Using Colours

色相対比によるバランス



Proximity



Contrast

Balance Using Shapes

繰り返しのリズムによるバランス



アンバランスのバランス



バランスとテンション tension

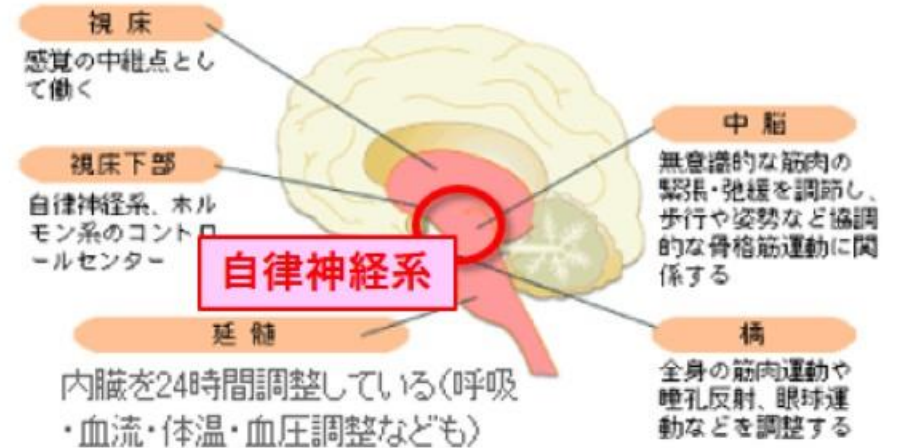


均衡状態の復帰の原理 <垂直への復帰>



画面に**テンション**が
生まれている

脳内では、**快感物質**
ドーパミン や **ノルアドレナリン** が
分泌されている



変化は、快感の発生メカニズム

全く変化がない状態では、**神経の興奮が生じにくく、快感も生じがたい。**

逆に変化の全くない状況にあると、**苦痛神経が興奮**だし、苦痛を感じることもありえる

◆**差異の隣接化** 安定をわずかにズラすこと

美的形式原理



シンメトリー



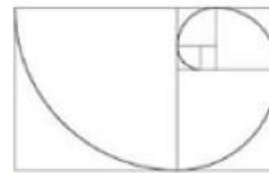
生物や結晶の構造
自然界の動植物や人間の身体



西洋・東洋を問わずにシンメトリーは**安定した精神性**を表現する手法として用いられています。曼荼羅の図柄が放射対称で描かれているのはよく知られています。

ダイナミックシンメトリーとは

「黄金比」・「ルート矩形」巻き貝や植物の葉・ひまわりの種などに存在するような比例をさします。



アシンメトリー（非対称）の美学



対称性による模様づくり



「狭義のシンメトリー」

垂直軸を基準→左右鏡像
(向き合った類似の関係)

「広義のシンメトリー」

釣合や調和をもつ全体の意味
広く釣合い・調和した状態

強弱・変化をつけること

同じ視野内での
色、明るさ、輝度、形
質感、テクスチャ
の差違のこと



対比の生理的役割

人は生理的には平穏な状態を求めます。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いわれます。しかしその一方では刺激と驚きも求めています。

人間の知覚体系は「刺激の軽減」「絶対的バランス」「視的まとまり」を求めるものです。それに対して、対比は「アンバランス」を起こし「刺激」や「ショック」を与えることで意味を強めます。

あるモノを大きく見せようとするのなら反対の要素を付き合

わせるために傍に小さなモノを置きます。スポットライトをあてることは、その部分だけを明るくすることで視る者に注意を喚起することができます。

コントラスト=対比は、「統一」や「調和」とは対立的な要素ですが、視覚造形にとって最重要で強力な手段だといわれます。それは、コントラストが絶対的な安息の状態を求める人間精神の要求に対する拮抗的な力になるからです。



明暗・色彩の対比

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」でしょう。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す。白い服を着れば顔の色は黒く感じられます。また、クリスマス色である赤と緑を対比させるとこの二色は単独のときよりも彩度が高く感じられます。これらの対比現象は、明度・彩度・色相などで単独に起こることはなく、合成されて知覚されます。



明度対比



明度・彩度・色相が混合した対比

さまざまな対比

対比は、造形手法の中でもっとも重要であるとしてドンディスは次のように語っています。

「すべて意味は対立の文脈の中に存在します。寒冷なくして温暖が、低なくして高が、酸なくして甘があるでしょうか。実在の対比と、それに対する感覚的反応は、反対形式の中で意味を強化します。」

対比される相互の特質には、明暗・色・形・大きさなどがあります。また、線・方向・運動など、対比に用いられる要素にはさまざまあります。

規則—不規則
簡潔—複雑
統一—分離
活動—受動

繊細—大胆
透明—不透明
平坦—奥行き
単独—並列

異質性の併置

異質性の併置はあらゆる対比的構成の基本的技法です。直線的・曲線的、規則的な形、単純な形、不規則、意外性、あるいは異なるテクスチャーなど、二つの異なる形やサイズ（大きさ）を併置すれば互いの独自性がより強調、意図がいつそう強められます。



美的形式原理



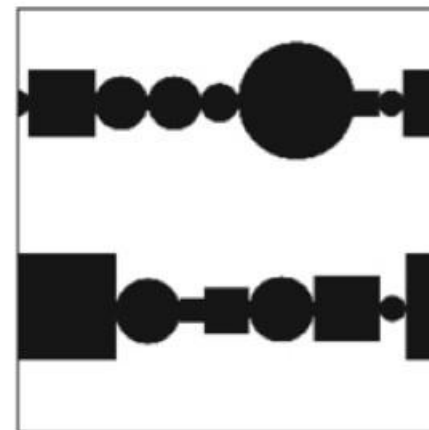
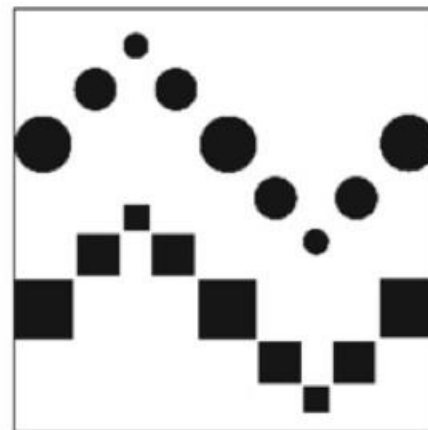
生体リズム 体内時計24時間

自然現象とリズム

サーカリズム：潮汐、月

リズム

Rhythm By Transition 移り変わり





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つを挙げています。

- ・リピテーション (くり返し: Repetition)
- ・オルタネーション (Alternation) 交代
- ・グラデーション (Gradation)
- ・プログレッション (Progression) 数列

絵画におけるリズムの諸例

ウィリアム・ブレイク

幻視の詩人とも呼ばれるブレイクには、神話のなかの象徴たちが自己分裂や相互融合をくりかえしているような幻想的な画面を描きました。「分裂と統合」「対立と衝突」「拡大と収縮」「円環と渦動」などのコントラスト＝対比の要素を自在に組み合わせることでダイナミックな夢幻の世界をつくりあげています。図●の画面上部では4人の天使を同じポーズで繰り返しています。これはいわばパルスの表現といえます。



ホドラー

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作家でした。青木繁にも同様なリズム感ある表現があります。



青木繁「海の幸」

クレー

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した。



シュヴィッターズ

シュヴィッターズ K.Schwitters は、伝統的な芸術の範疇を超えた「メルツ芸術」を作りました。彼の構成原理には、一貫してリズムという概念が用いられています。ただし、彼の作品の「リズム」とは、素材の差異性に基づき、「対比して」価値づけること、すなわち、対位法 (contra) の音楽的リズムを生み出すことでもあるとされます。

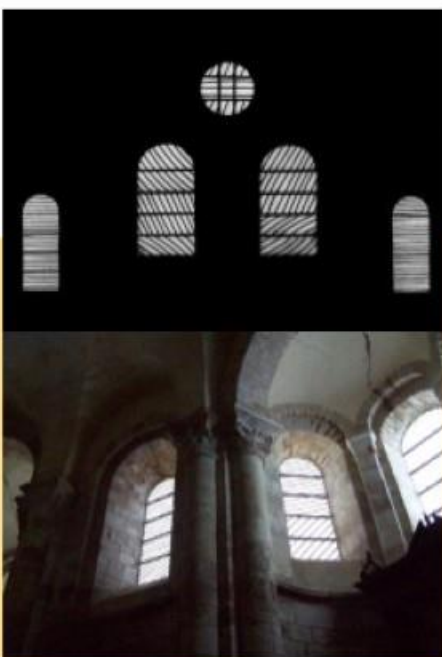
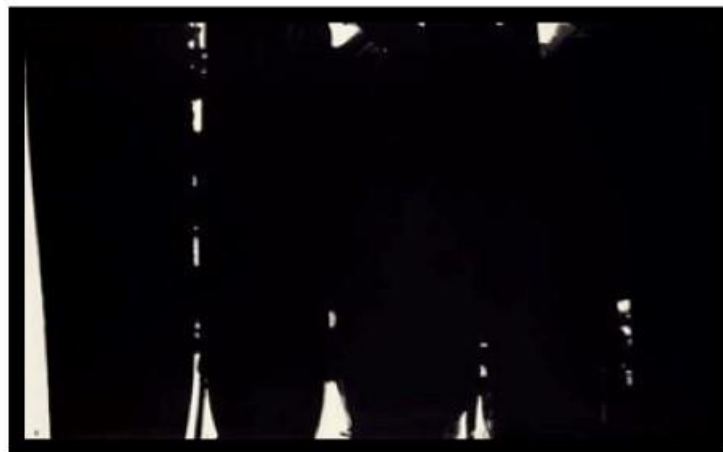


地と図の心理

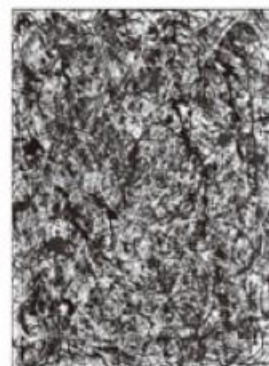
＜心理学＞ ある物が他の物を背景として全体の中から浮き上がって明瞭に知覚されるとき、前者を**図**といい、**背景に退く物を地**という。



「ベルヴェデーレの聖母」
1506



SOULAGES



■ボロック

ドリップングによる画面を覆い尽くした表現は、地と図の区別が判然としない代表的な事例である。オールオーバーと呼ばれるこうした表現は、焦点の意識を感じさせず中心を持たない



■マチュー

マチューの画面には明らかな「地」が存在し、そのことによってタッチが瞬時に鑑賞者の眼に捉えられ、ダイナミックな律動感を感じさせている。



■マザウエル

通常は、分量が広い方が「地」として感じられ、明るい面の方が「図」として意識される。



■スティル

地と図の関係を曖昧に提示した事例である。もともと黒色が持つ象徴性は鑑賞者の心理に不安を生じさせる。色彩の排除と地と図の不安定な関係性による効果を活用した画面であるといえる。

現代美術としての書



井上有一「仏」
昭和33年ブリュッセル万国博〈近代美術の50年展〉出品



井上有一「不思議」(京都国立近代美術館蔵)
昭和32年第4回サンパウロ・ビエンナーレ展出品

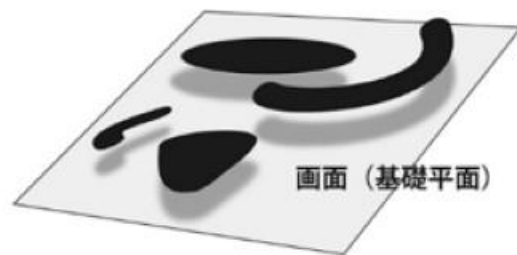
地と図の心理

■ 画面に描かれるものには、主体となるものと、サブ的な背景になるものがある。一般的に主体になるものが知覚され、背景はそれほど意識されない。「主体と背景」の関係は、ルビン E. Rubin によって提出されたゲシュタルト心理学の「地と図」にあたる。ルビンは、図形に相当する領域が「図」となり、それ以外の領域が「地」となっていると定義した。



ルビンの壺

図は	地は
②輪郭を持つ	輪郭をこえて広がる
③手前に浮き出る	背景で広がる
④モノとして感じる	漠然と感じる
⑤圍く引き締まった	空虚でやわらかい感じ



「黒地背景」と「余白」

何も描かれなくて白く残っている部分は「余白」と呼ばれます。英語では blank で白紙・空白の意味をもちます。西洋絵画は20世紀の初めまでは画面に白い余白を残すことを嫌いました。それは「余白は空っぽ」と考えられていたからです。

レンブラントに代表されるバロック絵画は、黒地背景とも呼ばれます。この時代の絵画の画面には初めに「暗闇」を設定し、そこに光をあてることで物体を浮かび上がらせる手法を用いました。

西洋画における「黒地背景」



レンブラント「夜警」



長谷川等伯「松林図屏風」

東洋画における「余白」

このような黒地背景に対して、東洋画では正反対に余白を白地のままだに残す方法をとりました。

東洋画では余白や空白は「空間」の一種として意味をもったものでした。残された隙間や空間がそう感じさせてくれるのでしょうか。未完成の美や余韻や解放感の印象をうけます。

「松林図屏風」は、長谷川等伯の至高の傑作といわれます。ここでの余白の取り方は、永遠に続いていくかのような空間的奥行きと広がりを感じさせます。禅世界をも超越したスケールの大きさは、まさに日本の美そのものの、奥深さと静謐な詩情性と精神性満ち溢れています。

余白と時間感覚

空間的な「余白」は、落語や漫才などの話談の「間（ま）」にも似ています。間は、セリフとセリフの間の時間のことをいい、間の取り方が熟練していると、より面白さが増えると言われます。音楽の場合も同様に、演奏の最中に音のない空白の時間があると、音自体の存在がより意識化されることになります。視覚的な「余白」は、「ゆったりとした時間の流れ」を感じさせます。

抽象絵画と余白

日本の絵画がもつ余白に対する意識に気づいたのは抽象表現主義の作家たちでした。

モーリス・ルイスは、純粋な色を重ね流したフォルムによる作品で知られます。それら色彩の帯は小川のように交互に広がっていますが、しかし、横長の画面の中央部には大きな白地空間がポツカリと空いています。これは俵屋宗達の「風神雷神図」から影響をうけたものといわれます。サム・フランシスも日本美術の空間感から強い影響を受けています。白地を活かし、にじみ・ぼかしを活用した水性系表現は、それまでの西洋画にはほとんど見られなかった作風です。



俵屋宗達の「風神雷神図」



俵屋宗達の「風神雷神図」



学生によるフランシス風の作品

<造形用語>



① (図) 視的要素	フォーム	具体的形象 (人・物)、記号的、抽象的 幾何学的形態、点・線 テクスチャー、タッチ、ぼかし・滲み 方向、緊張、力動性
	色彩効果	明暗、陰影、調子 (トーン) 色、透明
	空間設定	線遠近法、奥行 浅い空間、平面化 平面、平坦 地平面
② 美的形式原理	シンメトリ	対称、相称、中心軸、重力的な均衡
	コントラスト	対比、大小、強弱、鮮明
	リズム	規則、連続、繰り返し、変化
	統一	融合、合体、全体、部分、分離
③ (地) 画面心理	調和・バランス	秩序、均衡
	基礎平面 心理バランス	水平・垂直、上下左右、対角線 重力、軽重、遠近、集中、拡散 中心の力、ブリッド 安定、動的、静的

基本的感覚

水平
垂直
斜め

大きさ
奥行
方向

強・弱
硬・軟
緊張感
立体感

造形 要素

形 (点・線・面)
明暗 (トーン)

色彩 色相
明度
彩度

地と図
アクセント
デフォルメ

構成方法

配置 重なる・接する・離れる
集中・拡散

平衡感覚

バランス
コントラスト
ユニティ (統一感)
安定・不安定

比例 プロポーション

対比

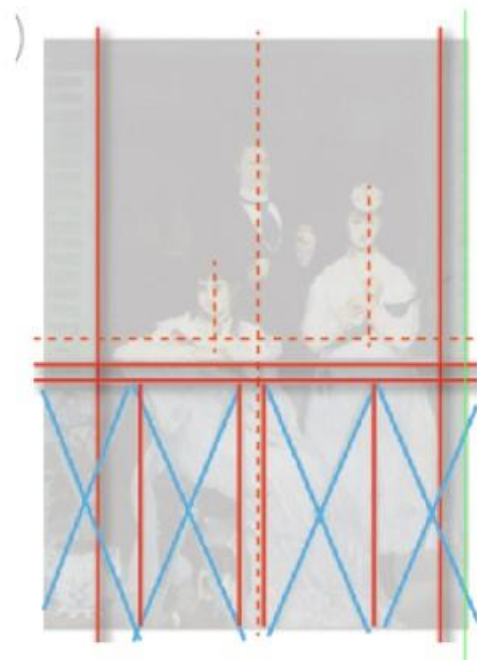
動き リズム
ムーブメント
リピート

印象語 (頻出順)

明るい
美しい
繊細な
鮮やかな
素朴な
大胆な
新鮮な
鋭い
強い
生き生きした
静かな
力強い
豊かな
新しい
暗い
充実した
叙情的な
明快な
幻想的な
重厚な
装飾的な
こまやかな
自由な
洗練された
楽しい
堅実な
個性的な
深い
強烈な
大きな
甘美な
ずばらしい
たくましい
魅力ある
若々しい
重い
単純な
激しい
華麗な
独特な
やさしい
地味な
淡い

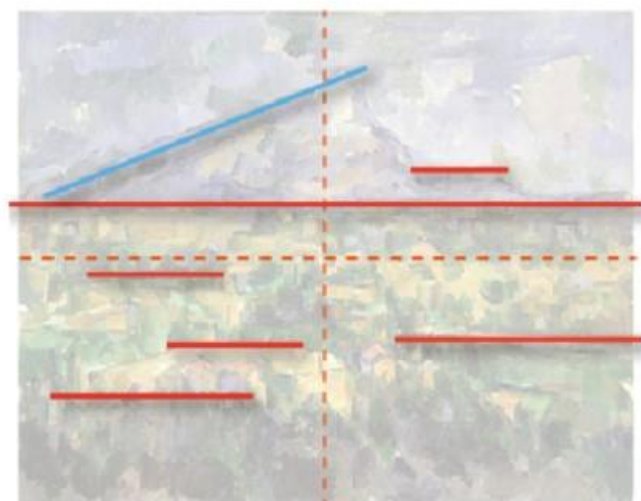
色彩関連用語

主役色
引き立て色
支配色
融合色 (なじませ色)
アクセント色
セパレーション (分離)
反対色
ソフト・ハード



マネによるこの絵は、垂直と水平の線によって極めてはっきりと構成されています。掃き出し窓も、バルコニーの鉄柵もキャンバスの水平・垂直線を再現しており、この絵全体が水平線と垂直線に囲まれており、しかも水平・垂直性をより強調していることが分かります。

① (図) 視的要素	フォルム	具体的形象、記号的、線
	色彩効果	明暗、陰影
	空間設定	浅い空間 平坦
② 美的形式原理	シンメトリ	対称、相称
	コントラスト	対比、鮮明
	リズム	規則、連続、繰り返し
	統一	
	調和・バランス	
③ 画面心理	基礎平面	水平垂直
	心理バランス	グリッド



ザンヌは、広大な空間の奥行きを比較的浅くしつつも、面が空間中を後退してゆく動的な効果を失っていない。全面的な色面の斑点、水平・垂直・斜めに感じられる強い構造線は、更に二次元性を増している

浅い奥行きの中でタッチが重なっている様子は、キュビズムと同じ原理といえる。絵画史の大きな流れは、ルネサンスの透視図法以降の三次元的表現の精緻化を経て、再び古代・中世の二次元性へと回帰したようにも感じられる。

① (図) 視的要素	フォルム	記号的、 線 タッチ 方向
	色彩効果	調子 (トーン) 透明
	空間設定	浅い空間、平面化 平坦
② 美的形式原理	シンメトリ	
	コントラスト	
	リズム	規則、連続、繰り返し
	統一	
	調和・バランス	
③ 画面心理	基礎平面 心理バランス	水平
		拡散

美的形式原理

造形用語による理解(例)

① (図) 視的要素	フォルム	具体的形象 (人・物)、記号的、抽象的
		幾何学的形態、点・線
		テクスチャー、タッチ、ぼかし・滲み
		方向、緊張、力動性
	色彩効果	明暗、陰影、調子 (トーン)
		色、透明
	空間設定	線遠近法、奥行
		浅い空間、平面化
		平面、平坦
		地と図
② 美的形式原理	シンメトリ	対称、相称、中心軸、重力的な均衡
	コントラスト	対比、大小、強調、鮮明
	リズム	規則、連続、繰り返し、変化
	統一	融合、合体、全体、部分、分離
	調和・バランス	秩序、均衡
③ (地) 画面心理	基礎平面 心理バランス	水平垂直、上下左右、対角線
		重力、軽重、遠近、集中、拡散
		中心の力、グリッド
		安定、動的、静的



抽象絵画の構造理解

層構造による理解

- ① 基礎平面とは？
- ② 美的形式原理とは？
- ③ 視的要素とは？

7 抽象絵画とは

意味不明のM 抽象とは？ 非対象絵画
日常的な抽象 装飾／模様とのちがい
フランク・ステラを理解する

8 基礎平面

基礎平面 中心の力 上下の重さ
左・右 音色 対角線 辺と隅

9 美的形式原理

統一 調和 バランス
シンメトリ コントラスト リズム
地と図の心理

10 視的要素

10視的要素

抽象絵画の構造理解

層構造による理解

- ① 基礎平面とは？
- ② 美的形式原理とは？
- ③ 視的要素とは？

7 抽象絵画とは

意味不明のM 抽象とは？ 非対象絵画
日常的な抽象 装飾／模様とのちがい
フランク・ステラを理解する

8 基礎平面

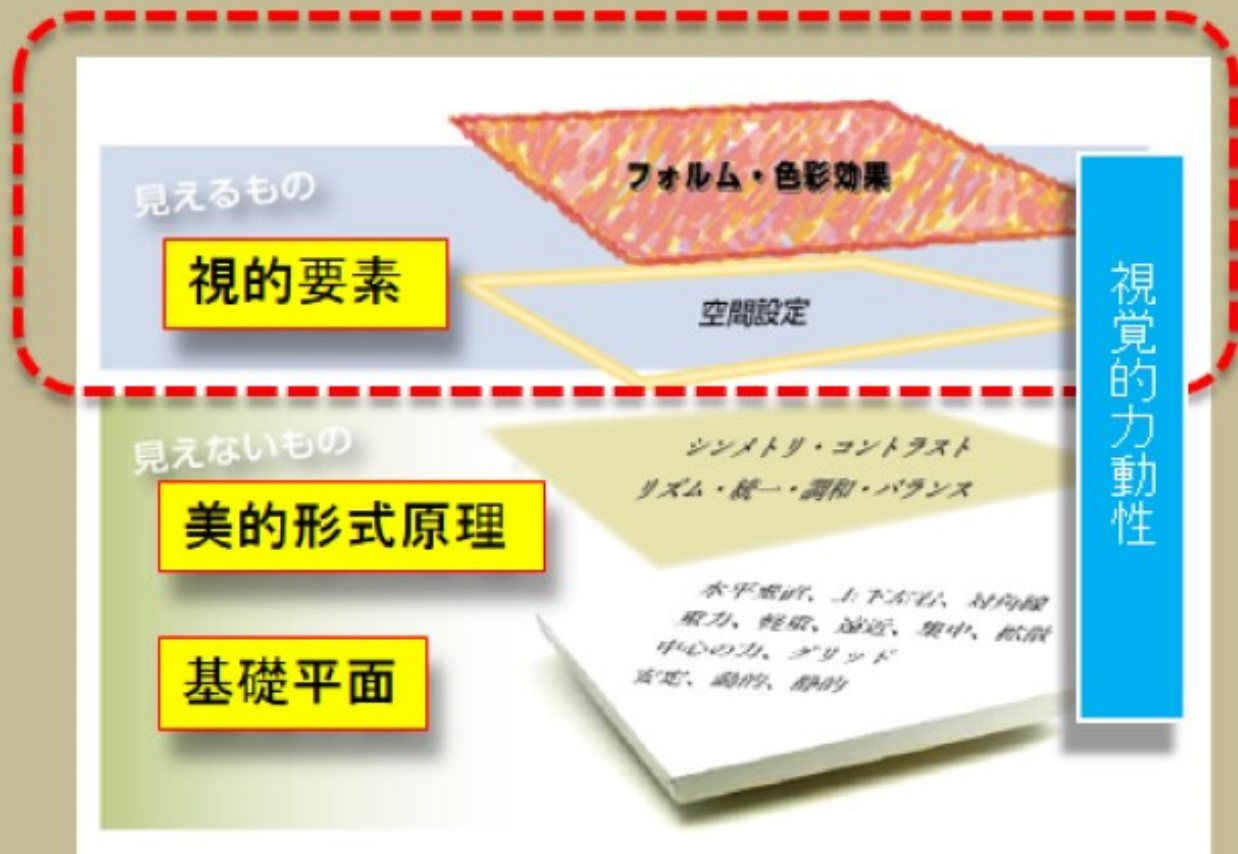
基礎平面 中心の力 上下の重さ
左・右 音色 対角線 辺と隅

9 美的形式原理

統一 調和 バランス
シンメトリ コントラスト リズム
地と図の心理

10 視的要素

点・線の性質
視覚的力動性
・動き・スピード、 滲み・ぼかし、 触感覚
感情
事例検証



◆ 視的要素

- ・ 外部要素と内部要素
- ・ 点・線 の性質

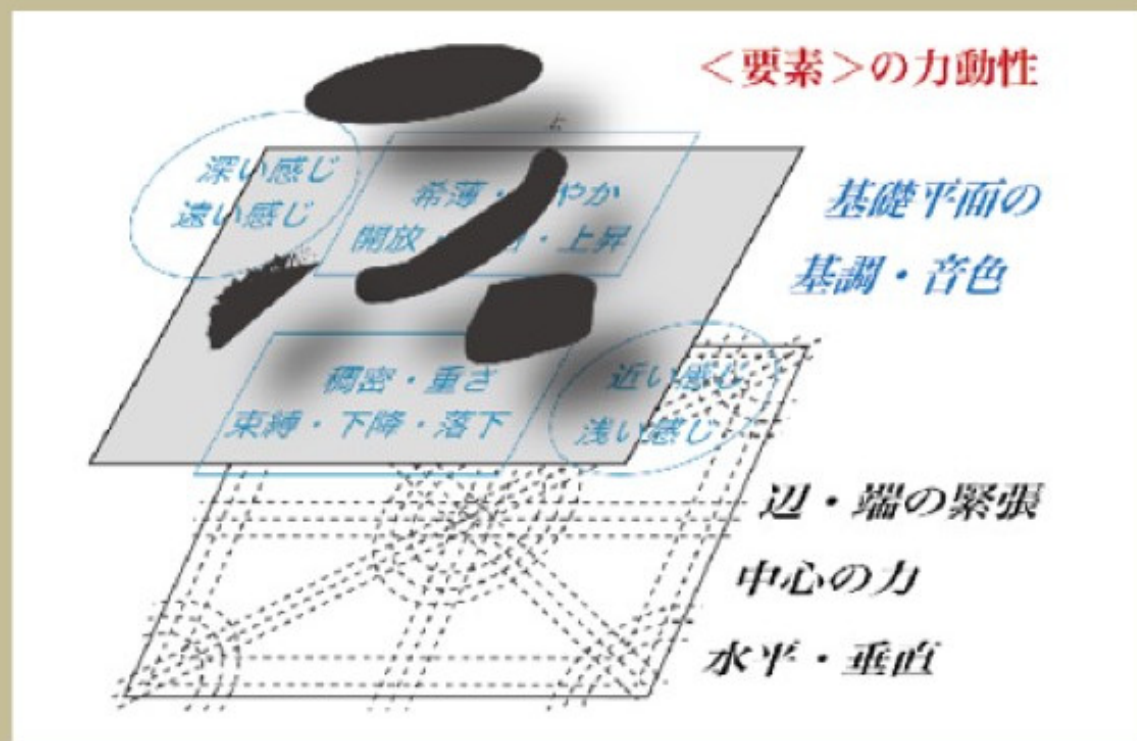
◆ 視覚的力動性

- ・ 動き・スピード、視線の動き
- ・ 滲み・ぼかし、触感覚

◆ 感情

- ・ 色彩感情
- ・ 感情のメカニズム

◆ 事例検証

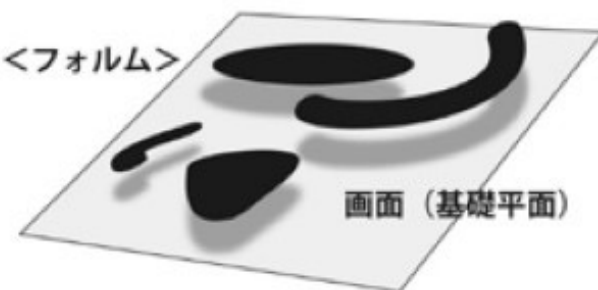


視的要素



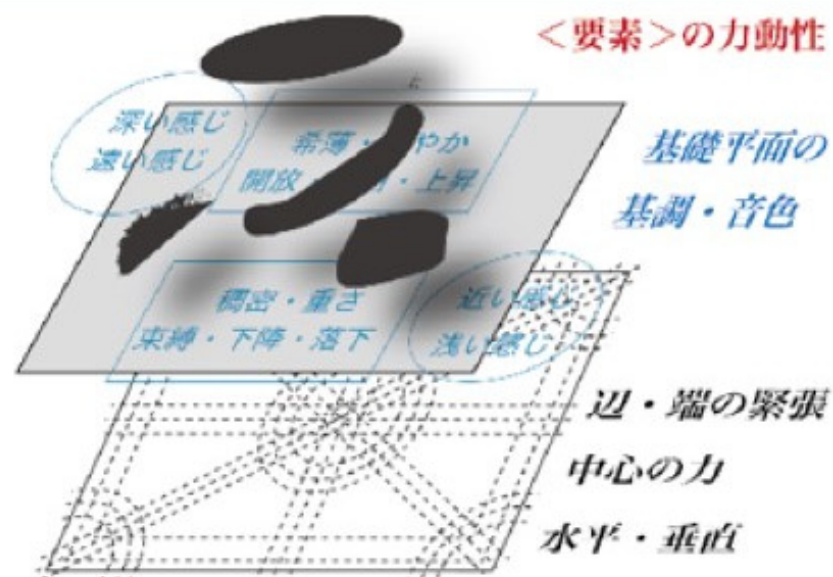
カンディンスキー

<フォルム>

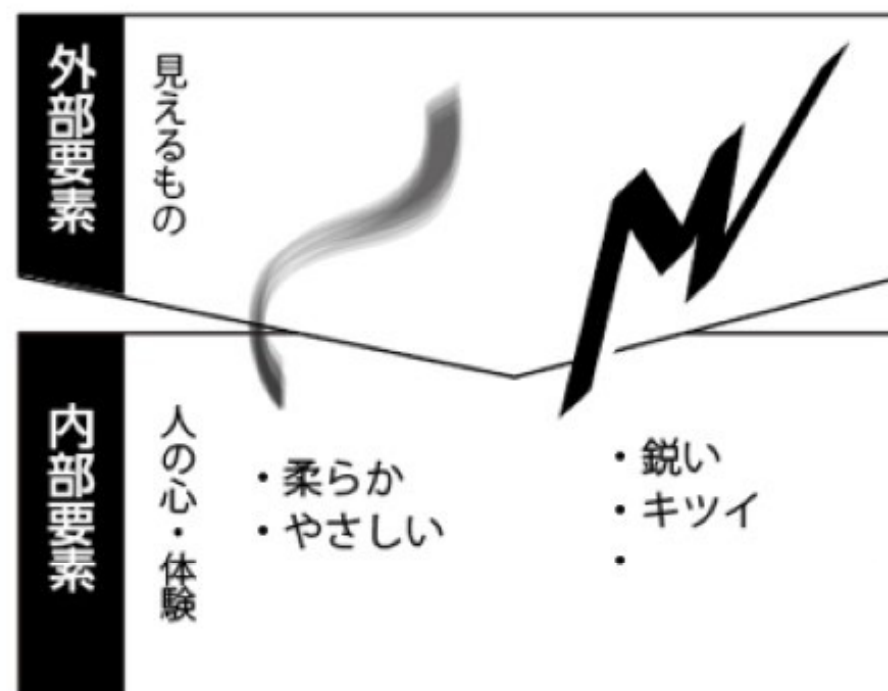


画面 (基礎平面)

<要素>の力動性



外部要素と内部要素



要素とは、色やフォルムのことである。

カンディンスキーの主張

それはすべての要素が**二重**になっている

外部的でも内部的でもあるということである。

要素は**眼にみえる**ものとして存在し、

同時に**内部的には情動的**なかたちで存在する。

情動：一時的で激しい身体的変化



スムーズ ザラザラ
勢い シュツ



カクカク 硬さ



点・線 の性質



カンディンスキー

点

視的要素

点は、無限の停止状態

- ① Heute gehe ich ins Kino.
(今日わたしは映画にゆく.)
- ② Heute gehe ich. Ins Kino
(今日わたしはゆく・映画へ,)

点は、書法においては言葉の一種であり、**沈黙**を意味する。

話の途中に点が現れるとき、その点は**中断**、すなわち橋渡しの役割を果たす。これが書法における点の内面的意味である。

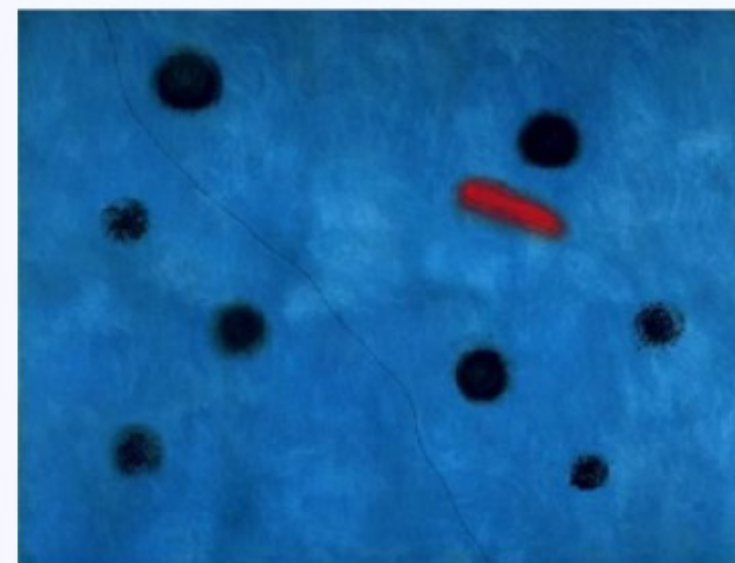


...

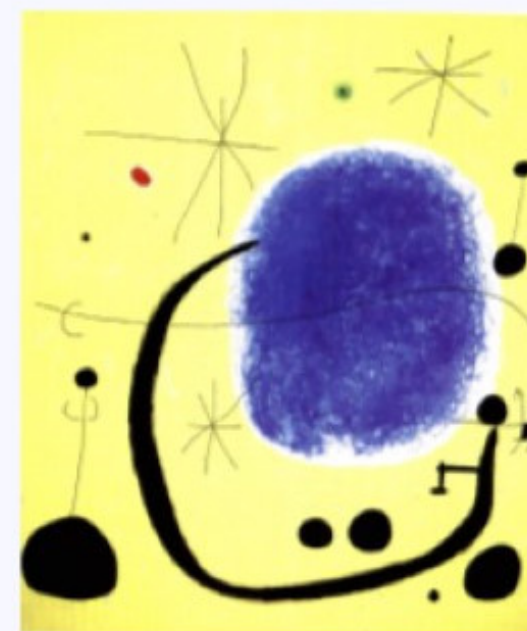


ベートーベン「第五シンフォニー」第一楽章

音楽における点は、ティンパニーやトライアングルなどの（打楽器）で作ることが出来るが、音の点を併置したり順次に配列するだけで、まとまった**作曲（コンポジション）**が可能なのは、ピアノである。



点による作曲



点・線 の性質

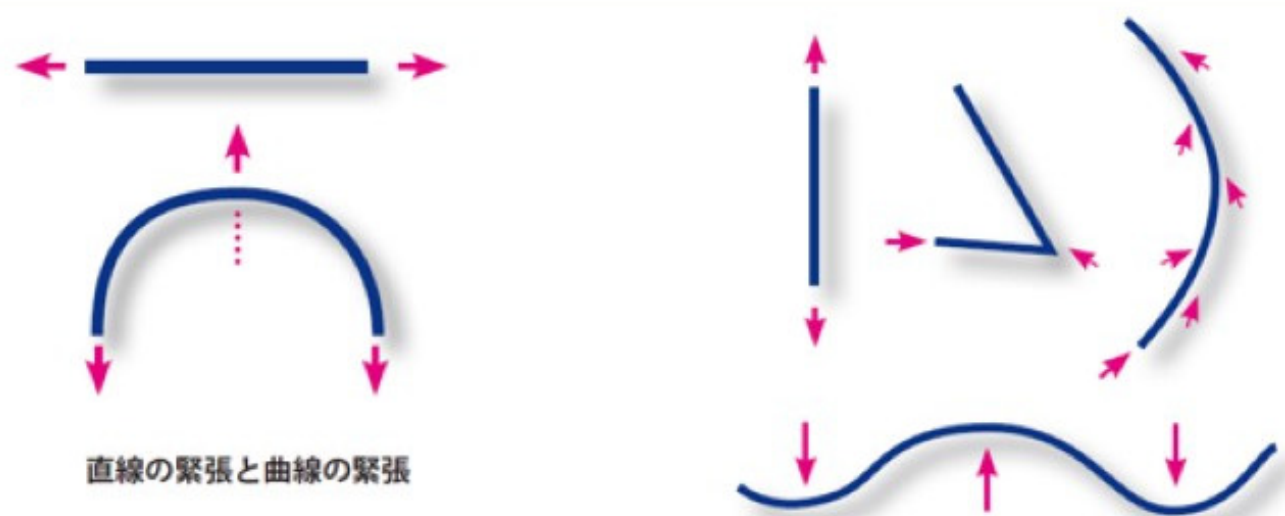


カンディンスキー

線

線は、動く点の軌跡。運動から生まれる。

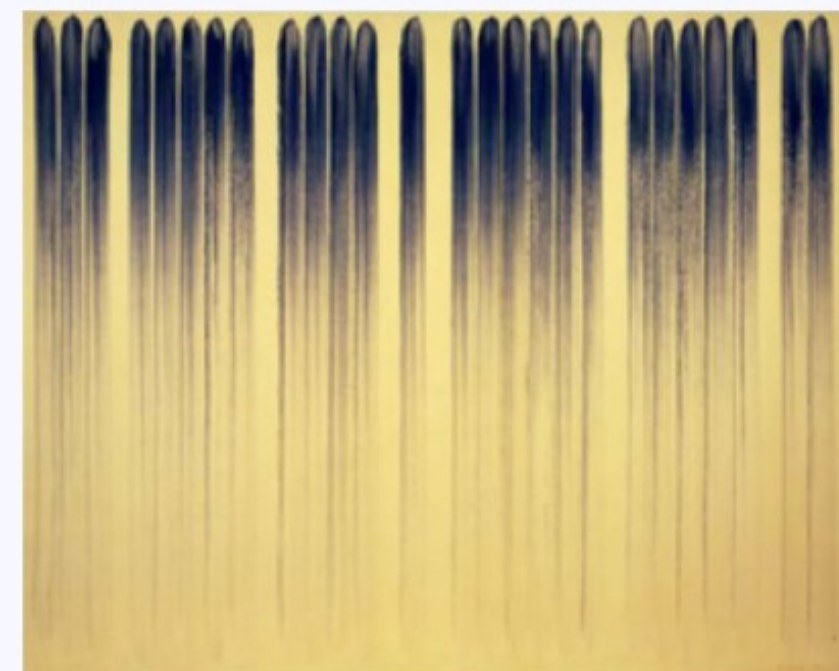
私は、運動の代わりに＜緊張＞という言葉を使いたい。



Lucio Fontana



ernando Lanhas



李禹煥

大原美術館の学芸員は、 どのように解説してるのか？

2009.12.01

高校教科書×美術館（高等学校 美術／工芸） <No.006>

「空間概念 期待」 ルチオ・フォンタナ作

高校美術教科書「美・創造へ1」P25掲載 大原美術館蔵

高校
教科書 × 美術館

イタリアを代表する前衛芸術家、ルチオ・フォンタナ
の作品です。題名は《空間概念 期待》。赤く塗り込め
たキャンヴァスに、軽やかな曲線をえがく三筋の切れ目
が入れられています。

フォンタナは、この作品のように、ひと色で塗り込め
たキャンヴァスに、ナイフで切れ目を入れた作品を
1000点近く制作しました。その多くには、この作品と
同じ《空間概念 期待》という題名がつけられていま
す。

この題名には、ある法則があります。日本語に訳する
とわからなくなってしまうですが、元の言語であるイタ
リア語では、切れ目がひとつの作品には、「期待」を意
味する「Attesa（アテッサ）」という単数形の単語が当
てられ、対して、切れ目が複数の作品には、同じく「期
待」を意味する「Attese（アテッセ）」という複数形の
単語が当てられています。



油彩／キャンヴァス／115.5×89cm／
1961／Concetto spaziale, 1961
(C) Lucio Fontana by SIAE 2009

切れ目がひとつの作品には、ひとつの期待、切れ目が複
数の作品には、複数の期待。つまり、この題名にある「期
待」とは、この切れ目そのものを指していると考えられる
のです。

フォンタナは、「画家として、キャンヴァスに穴を穿つ
時、私は絵画を制作しようと思っているのではない。私は、
それが絵画の閉鎖された空間を越えて無限に広がるよう、
空間をあけ、芸術に新しい次元を生みだし、宇宙に結びつ
くことを願っている。」(Jan van der Marck, "Lucio
Fontana: From Tradition to Utopia", op.cit. 「フォン
タナ展」図録 富山県立近代美術館他 1986年)と述べて
います。

時代が移り、人々の生活が変わっても、依然として絵画
や彫刻といった芸術の枠組みが変化しないことに強い疑問
を抱いたフォンタナは、絵画という芸術を支えてきたキャン
ヴァスに穴をあけ、絵画という枠組みを、文字通り突破
しようとしたのです。

(大原美術館 主任学芸員 吉川あゆみ)

線の感情効果・・・

点・線 の性質



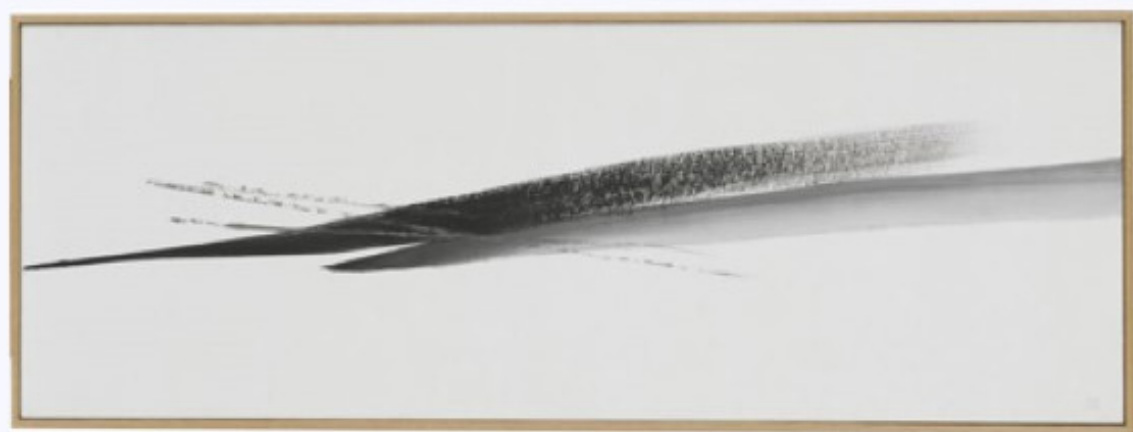
李禹煥 リ・うーふぁん

1936年大韓民国慶尚南道生まれ。1961年日本大学文学部哲学学科卒業。多摩美術大学名誉教授



点・線 の性質

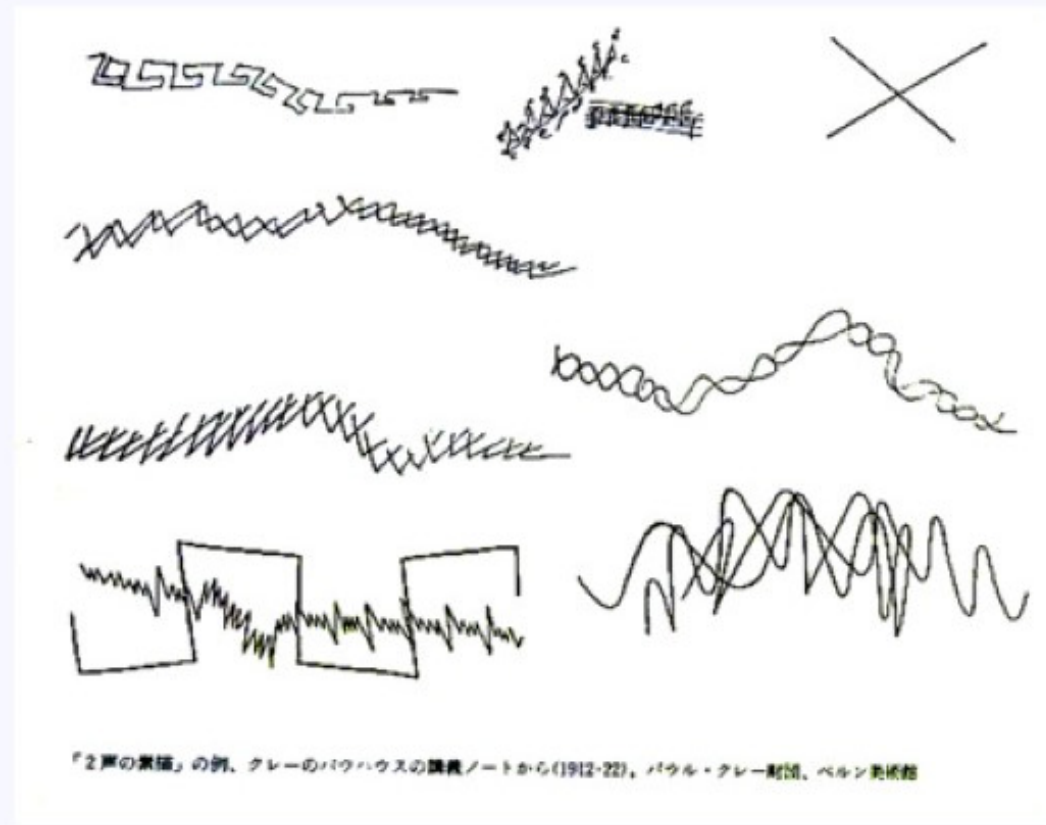
篠田桃紅



視的要素

点・線 の性質

カンディンスキー



番号	■リスト1 線に関する分析 (カンディンスキー『点・線・面』より)	ページ
L-1	水平線は無限の冷たい運動性を表す最も簡潔な形態 (基線) .	61
L-2	垂直線は無限の暖かい運動性を表す最も簡潔な形態.	61
L-3	対角線は、冷と暖とを含む、無限の運動性を表す最も簡潔な形態.	62
L-4	純公式的な直線以外の直線は、平面に融合密着していない感じを与える.	64
L-5	正方形の中心を通る水平線垂直線による構成は、力強い根源的な響きを発し、コンポジションの原型である.	69
L-6	直線は、明確で単純な2つの緊張を持つ (第一・二の緊張)	85
L-7	直線は平面の完全な否定 (方向のみをもち面的広がりをもたない)	86
L-8	曲線は、平面へと発展する核を包蔵している	86
L-9	螺旋は、線である. (円が平面であるのに対して)	87
L-10	曲線にとり主役となる緊張は、弧に潜んでいる (第三の緊張)	85
L-11	曲線は円の緊張を内蔵している	91
L-12	弧には円熟したエネルギーが潜んでいる	91
L-13	アクセントが減じてゆく曲線は緊張度が高められる	96
L-14	短い直線の肥大は、点が拡大する場合と類似の意味をもつ	95
L-15	滑らかな、ギザギザした、凸凹した等の性質は、必ず観念のうちに或る種の触感覚を呼び覚ます	97
L-16	直角は、最も冷たい感じの角、自制、, 冷静さと感情の抑制.	75
L-17	鋭角は、最も緊張感があり、最も暖かい感じの角でもある. 尖鋭さと極度の能動性.	75
L-18	鈍角は、当惑と優柔不断、受動、無力感	75
L-19	鈍角は、角度が増大してゆく場合、そこにできる形態は円に近づこうとする強い傾向がでてくる	85
L-20	時間の要素は、点より線にはるかに認められる (長さはすでに時間概念なのだから)	

視的要素

点・線 の性質



・ 視覚的力動性とは？

<復習>

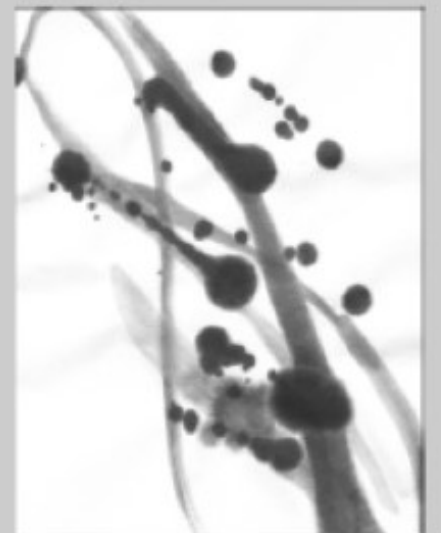
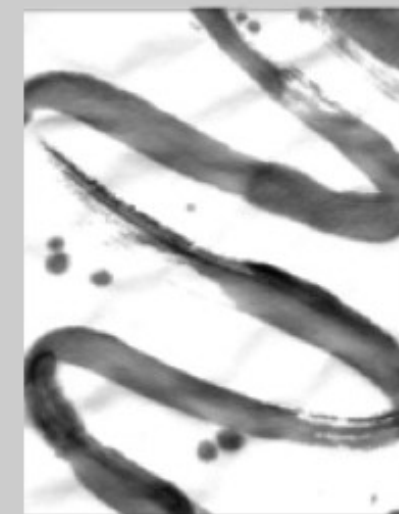
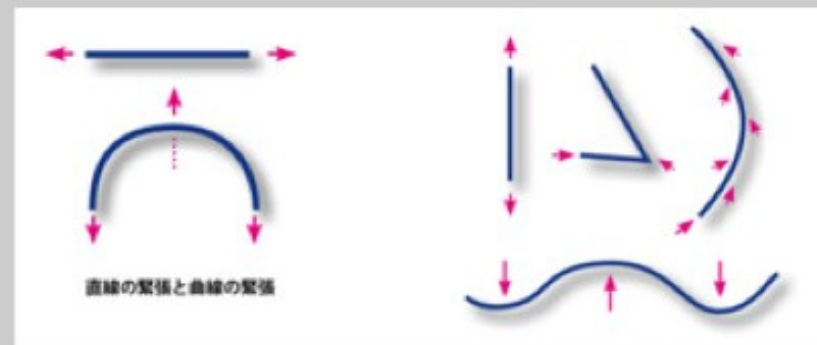
絵画を見る場合の緊張

人が「内面的に感じる性質」一般

さらに幅広く
垂直軸からの傾斜、
画面の辺や隅への接近、
形同士が接近した場合、
尖った形や鋭角に対する感覚
さまざまな視覚的刺激をさす

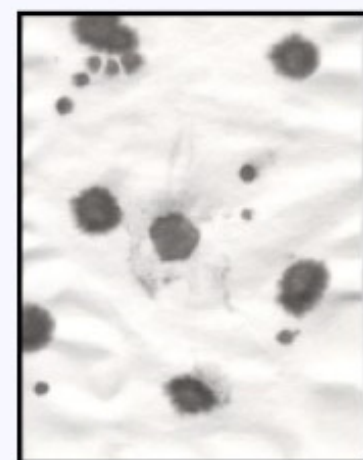
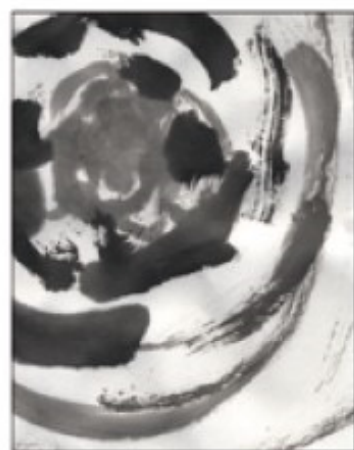
画面にテンションが
生まれている

視線の動き？
意識の動き？

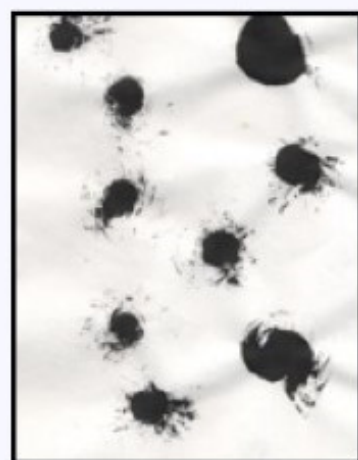


動き スピード

- ・ 薄暗い方が動き、明るい方は静止する
- ・ ぼやけて薄くなっているものは動きを感じさせる（車輪・旗・腕・脚）



個々に安定



個々の回転運動



収斂感



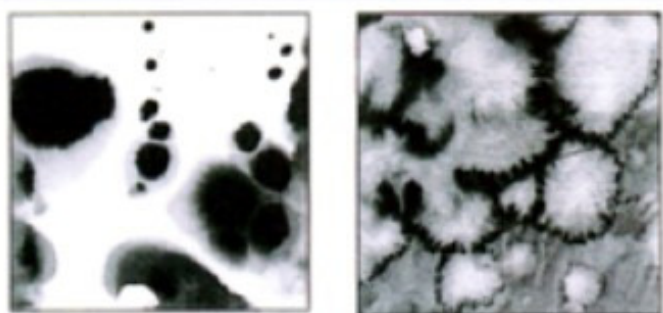
ロスコ



サーラ



滲み・ぼかし・かすれ



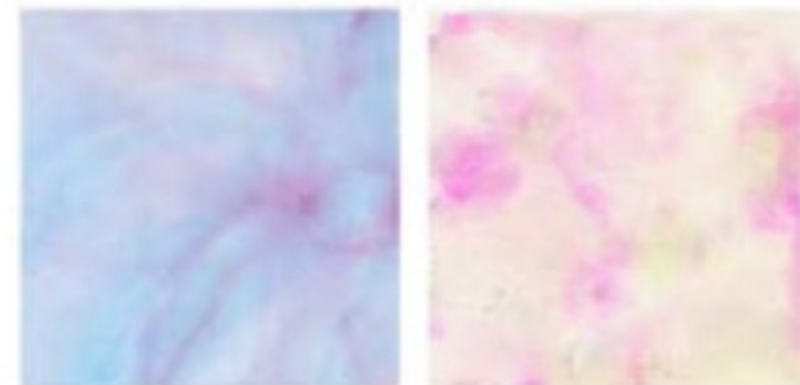
人間の視感覚の四要素
形・色・動き・奥行き



ロスコ



ロスコ



サム・フランシス



ルイス



視覚的力動性

絵画空間の力学

触感覚

■ フォートリエの、押しつぶされた絵具のマチエールからは、当時のヨーロッパの風土の状況や時代性が込められている。アルツングの軽快な筆さばきからは、鑑賞者自信が筆で描いているような疑似感覚が与えられる。



フォートリエ



デビュフェ



<まとめ>

絵画空間の力学 視覚的力動性＝緊張体験

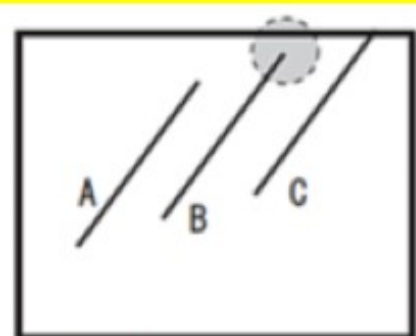
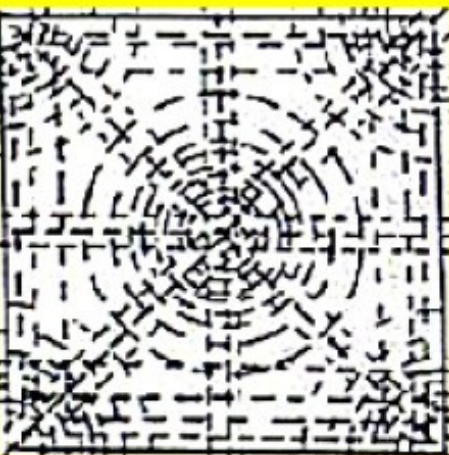
(心理学)

◆人が感受するエネルギーや変化 = 「刺激stimulus」

視覚的力動性＝緊張体験

- (A) 筋肉や関節をうごかす「物理的な力＝運動感覚」によるものではなく、
(B) 刺激によって**大脳**に起こされた「**感覚神経**による**知覚的な力**」による。

すべての人間に共通な基本的な視知覚系であり、
そのことによって「**普遍性**」を備えているといえる。



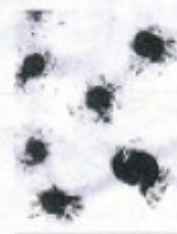
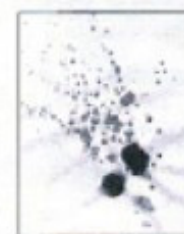
A: 抒情的
B: 上辺への緊張が加わる
C: 接触により緊張解除

「運動不在の力」＝「方向のある緊張」

(カンディンスキー)



軸 描かれた形には、**軸**ができる
軸には**方向のある力**ができる
視覚対象は主軸の方向に**動くことを好む**
形の軸はふたつの反対方向への運動を生ずる。
ひとつがいろいろの理由で遅れる



引力・動き
・モノとモノとの**距離は力動的**である
・小さい形（モノ）の方が動く
・そばに描かれたモノの方に引きずられる傾向がある



傾斜
・斜め位置は、強い力動的な効果を生み出す
・左下から**右上**への対角線は**上昇的**（ペルブリン）
・左上から**右下**への対角線は**下降的**（ペルブリン）
・斜線が方向のある緊張を生ずるのは正常な位置からズレたものと認められるから
・斜め方向位置は方向のある緊張をつくりだす最も有効な手段であろう



しみ・ボカシ 東洋的表現にみる律動性

■ 毛筆や水墨画に親しんだ日本人にとっては「しみ」がもたらす感覚を特殊なものとは感じない。ところが西洋画にあっては、その長い歴史の中でもしみを用いた表現はほとんど見られず、西洋人にとってのしみは汚れに近いものであった。しみやボカシの効果は西洋絵画の表現の手法として受け入れられるようになったのは、大抵後に水墨画の日本の絵画の影響を受けたサム・フランシスやルイスによるカラーフィールドペインティングからである。



フオートリエのマチエール

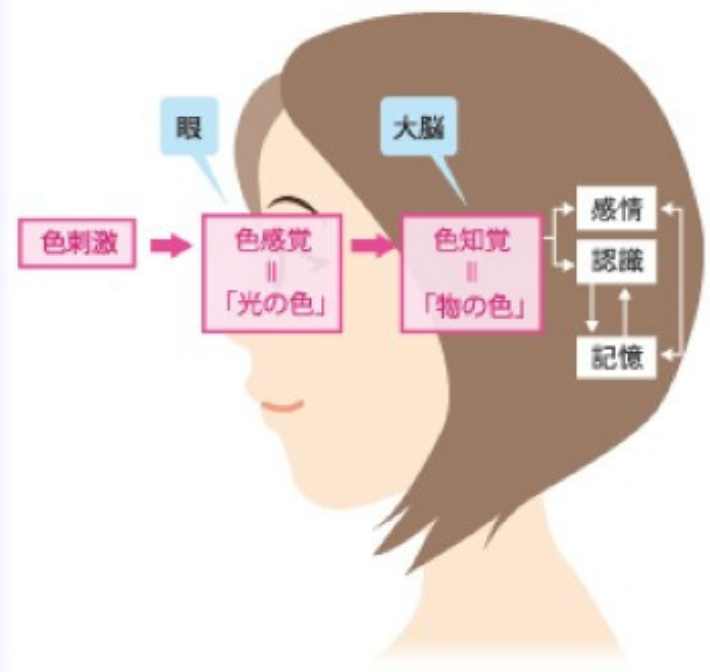


アルツング

触感覚
■ フォートリエの、押しつぶされた絵具の**マチエール**からは、当時のヨーロッパの風土や時代性が込められている。アルツングの軽快な筆さばきからは、鑑賞者自身が筆で描いているような疑似感覚が与えられる。

色彩感情

■ 色感覚・色知覚の心理モデル



「色彩感情」という言葉があります。

「赤いバラは情熱的」「紫色は高貴さ」など、

色そのもののひとつの性質として感じられるような気がします。

しかし、感情は本来私たちの内的な体験として感じ取られるものです。

したがって、実際には色彩に感情が属しているのではなく、

色彩が人間の内部に誘発する心的状況を、

知覚対象である色彩そのものの性質のように感じとっているのです。

紫	高貴な、大人っぽい、おしゃれ、上品 等
赤	熱い・派手・情熱的 等
ピンク	女性的、柔らかい、甘い、かわいい 等
オレンジ	暖かい、陽気、楽しい 等
茶	落ち着いた、渋い、大人っぽい 等
黄	明るい、派手、目立つ、注意 等
緑	若々しい、さわやか、安全、平和 等
青	さわやか、澄んだ、寒い、静か 等
灰色	大人っぽい、オシャレ、上品な、高貴 等
黒	シック、高級な、大人っぽい 等
白	純粋、清潔、綺麗 等

色彩感情

《色の温度》



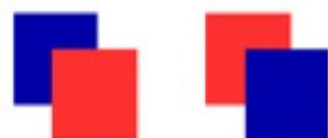
色には温度はありませんが、私たちは色をみて暖かさや寒さを感じる場合があります。赤やオレンジ色を中心とする赤系統の色を「暖色」、青や青紫などの青系統の色を「寒色」と言います。赤や橙は火や太陽などの熱いものを、青は水や海などの冷たいものを連想させるからだと考えられています。

《色の重さ》



色の重量感、色相やトーンに関係なく、明度の低い：暗い色ほど重く、明度の高い：明るい色ほど軽く感じられます。明度が下がるにつれて重量感が増して見えます。

《進出色・後退色》



色によって、見かけの距離は変化します。暖色系の色や明るい色は、寒色系の色・暗い色よりも、進出して見えます。図●では、左側の方が右側よりも、青と赤の距離が離れて見える。これは、青が後退色、赤が進出色であるからなのです。

《膨張色・収縮色》



同じ大きさの物体でも色によって大きく見えたり小さく見えたりします。暖色系の明るい色は実際よりも膨らんで見え、寒色系の暗い色は収縮して見える。膨張、収縮の見え方に最も影響するのが明度であり、明るい色ほど膨張して見えやすいのです。

《透明視》

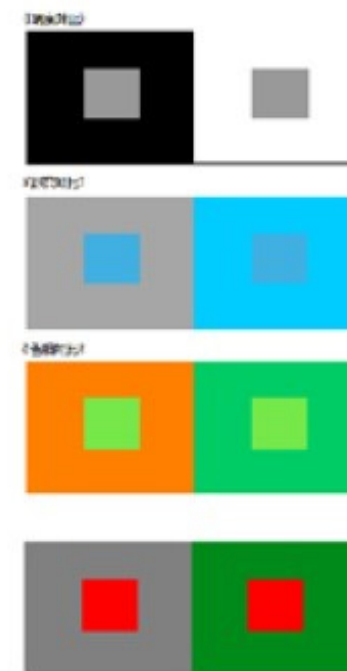
二つの図形の重なった領域に、最もふさわしい色を使うと、その部分が透けているように見える。

《色彩対比》

同



《色彩対比》



《負の残像》（陰性残像、補色残像）

ある色をしばらく見続けた後、すぐに白い背景に目を移すとその色と反対の色が見えてきます。負の残像はもとの色の心理補色です。この残像は、明度・彩度・色相のそれぞれについて確認することができます。

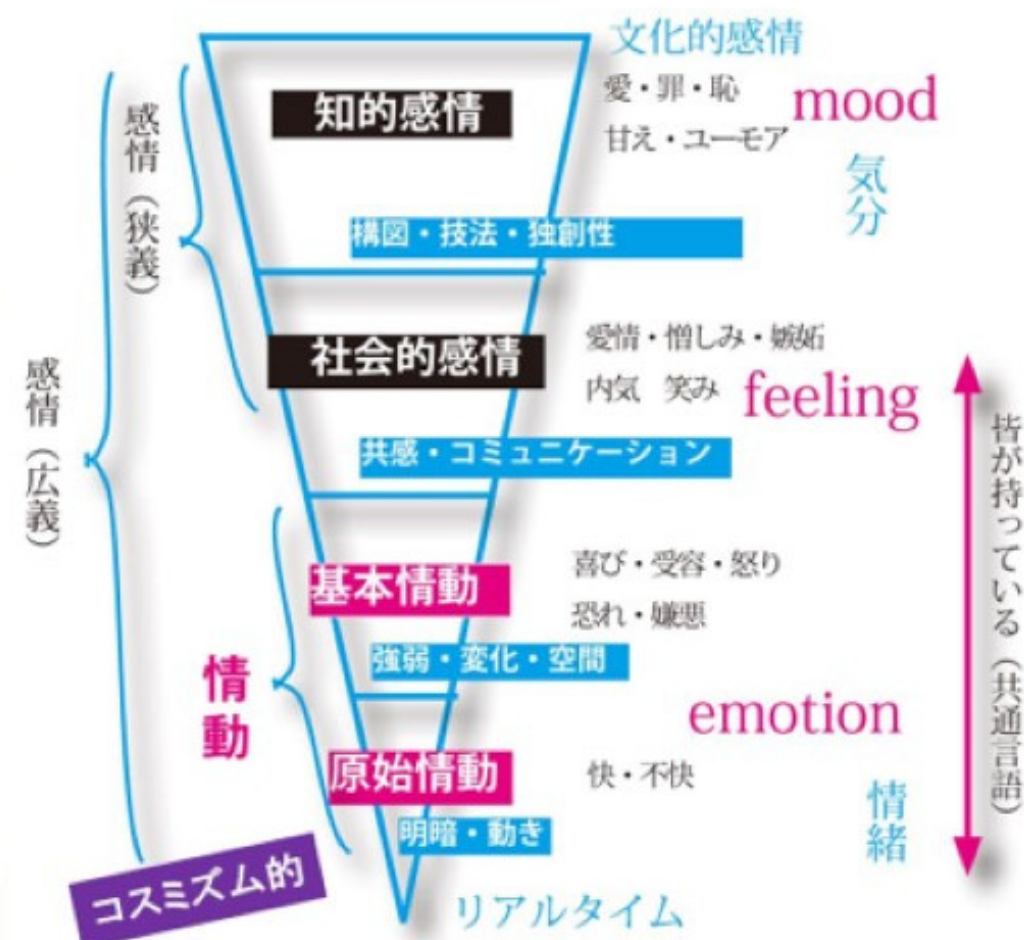
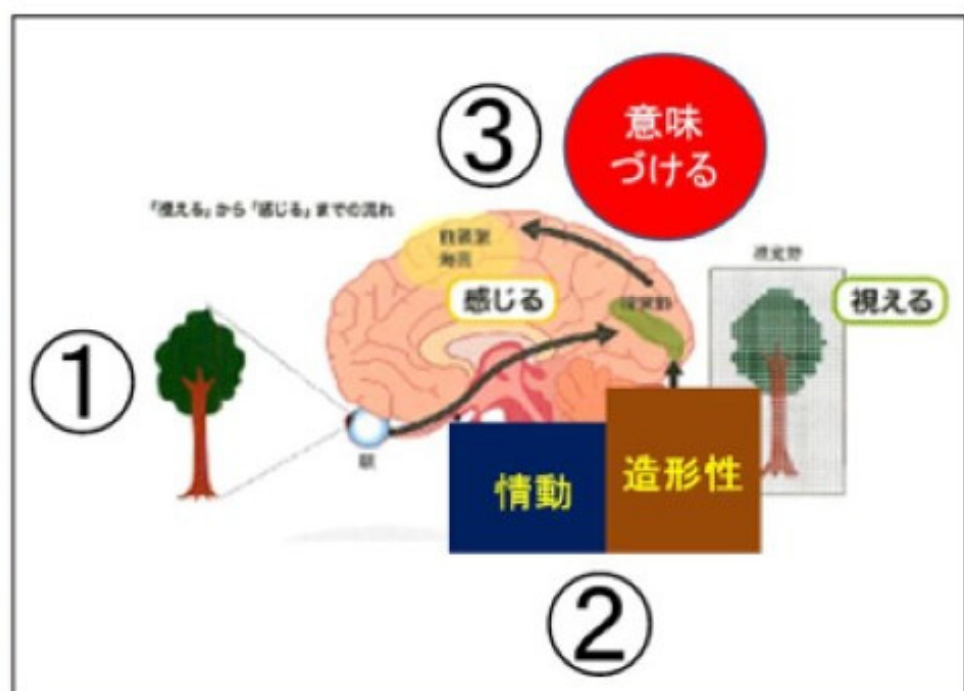
《面積効果》

同じ色でも大きな面積と小さな面積とでは色の見え方が異なる。これを色の面積効果という。

<まとめ>

感情のメカニズム

用語理解のための知識



- 西洋哲学 = 情念
- 神経科学 = 情動

精神医学

感覚感情 = 原始感情
 情動 = 一時的で激しい身体的変化
 気分 = 対象のない長引く感情をさす (うつ病の不安)
 情熱 = 知的で長引く感情
 情操 = 人格活動による高等感情

内部に内在性、生に目に見えないもの、情念

事例検証

<造形用語>



① (図) 視的要素	フォーム	具体的形象 (人・物)、記号的、抽象的
		幾何学的形態、点・線
		テクスチャー、タッチ、ぼかし・滲み
	色彩効果	方向、緊張、力動性
		明暗、陰影、調子 (トーン)
	色、透明	
② 美的形式原理	空間設定	線遠近法、奥行
		浅い空間、平面化
		平面、平坦
	統一・調和・バランス	統一
		融合、合体、全体、部分、分離
		秩序、均整
③ (地) 画面心理	基礎平面 心理バランス	水平垂直、上下左右、対角線
		重力、軽重、遠近、集中、拡散
		中心の力、グリッド

基本的感覚

水平
垂直
斜め

大きさ
奥行
方向

強・弱
硬・軟
緊張感
立体感

造形 要素

形 (点・線・面)
明暗 (トーン)

色彩 色相
明度
彩度

地と図
アクセント
デフォルメ

構成方法

配置 重なる・接する・離れる
集中・拡散

平衡感覚

バランス
コントラスト
ユニティ (統一感)
安定・不安定

比例 プロポーション

対比

動き リズム
ムーブメント
リピート

印象語 (頻出順)

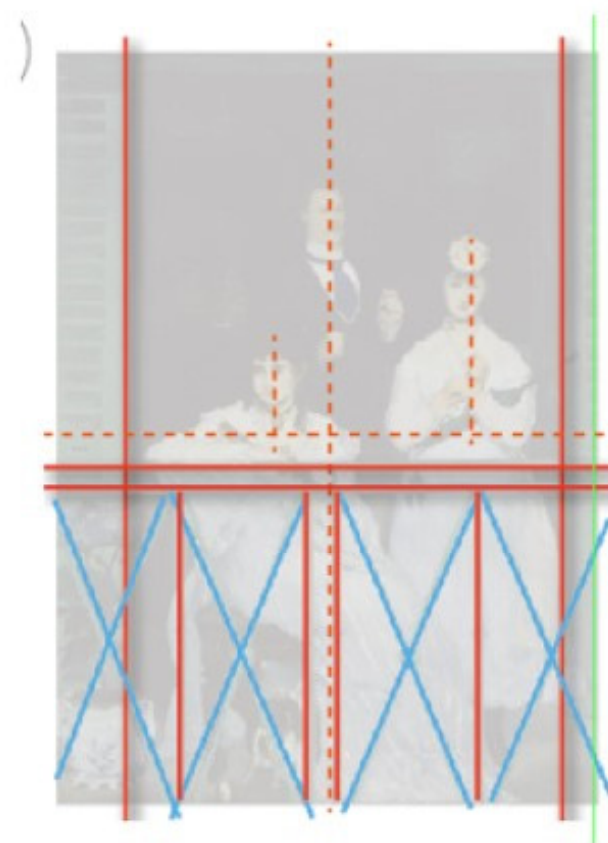
明るい
美しい
繊細な
鮮やかな
素朴な
大胆な
新鮮な
鋭い
強い
生き生きした
静かな
力強い
豊かな
新しい
暗い
充実した
叙情的な
明快な
幻想的な
重厚な
装飾的な
こまやかな
自由な
洗練された
楽しい
堅実な
個性的な
深い
強烈な
大きな
甘美な
すばらしい
たくましい
魅力ある
若々しい
重い
単純な
激しい
華麗な
独特な
やさしい
地味な
淡い

色彩関連用語

主役色
引き立て色
支配色
融合色 (なじませ色)
アクセント色
セパレーション (分離)
反対色
ソフト・ハード

事例検証

造形用語による理解(例)

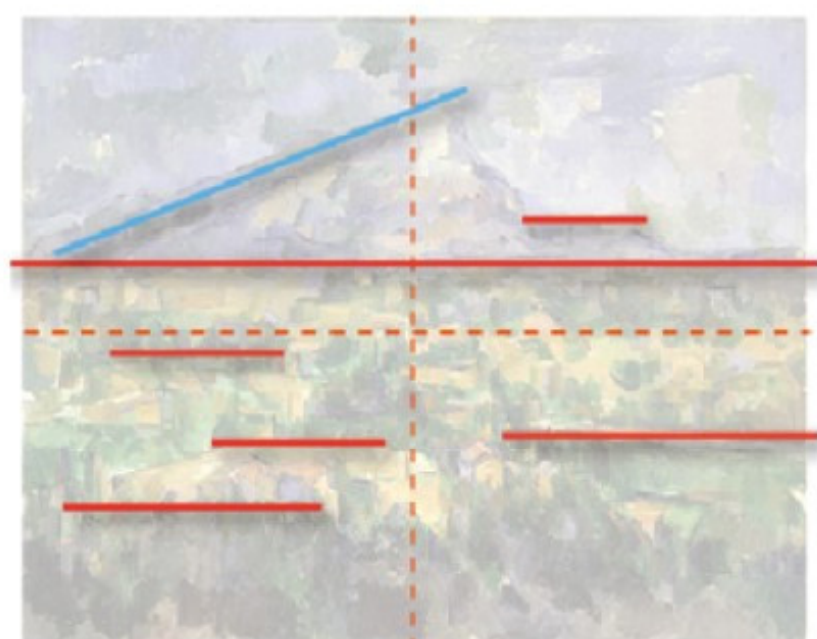


マネによるこの絵は、垂直と水平の線によって極めてはっきりと構成されています。掃き出し窓も、バルコニーの鉄柵もキャンバスの水平・垂直線を再現しており、この絵全体が水平線と垂直線に囲まれており、しかも水平・垂直性をより強調していることが分かります。

① (図) 視的要素	フォルム	具体的形象、記号的、線
	色彩効果	明暗、陰影
	空間設定	浅い空間 平坦
② 美的形式原理	シンメトリ	対称、相称
	コントラスト	対比、鮮明
	リズム	規則、連続、繰り返し
	統一	
	調和・バランス	
③ 画面心理	基礎平面 心理バランス	水平垂直
		グリッド

事例検証

造形用語による理解(例)



セザンヌは、広大な空間の奥行きを比較的浅くしつつも、面が空間中を後退してゆく動的な効果を失っていない。全面的な色面の斑点、水平・垂直・斜めに感じられる強い構造線は、更に二次元性を増している

浅い奥行きの中でタッチが重なっている様子は、キュービズムと同じ原理といえる。絵画史の大きな流れは、ルネサンスの透視図法以降の三次元的表現の精緻化を経て、再び古代・中世の二次元性へと回帰したようにも感じられる。

① (図) 視的要素	フォルム	記号的、
		線
		タッチ
		方向
	色彩効果	調子 (トーン)
		透明
	空間設定	浅い空間、平面化
		平坦
② 美的形式原理	シンメトリ	
	コントラスト	
	リズム	規則、連続、繰り返し
	統一	
	調和・バランス	
③ 画面心理	基礎平面 心理バランス	水平
		遮蔽

事例検証

造形用語による理解(例)

① (図) 視的要素	フォルム	具体的形象（人・物）、記号的、抽象的
		幾何学的形態、点・線
		テクスチャー、タッチ、ぼかし・滲み
		方向、緊張、力動性
	色彩効果	明暗、陰影、調子（トーン）
		色、透明
	空間設定	線遠近法、奥行
		浅い空間、平面化
平面、平坦		
地と図		
② 美的形式原理	シンメトリ	対称、相称、中心軸、重力的な均衡
	コントラスト	対比、大小、強調、鮮明
	リズム	規則、連続、繰り返し、変化
	統一	融合、合体、全体、部分、分離
	調和・バランス	秩序、均衡
③ (地) 画面心理	基礎平面 心理バランス	水平垂直、上下左右、対角線
		重力、軽重、遠近、集中、拡散
		中心の力、グリッド
		安定、動的、静的



事例検証

マーク・ロスコ

均衡状態＝水平・垂直

象徴性



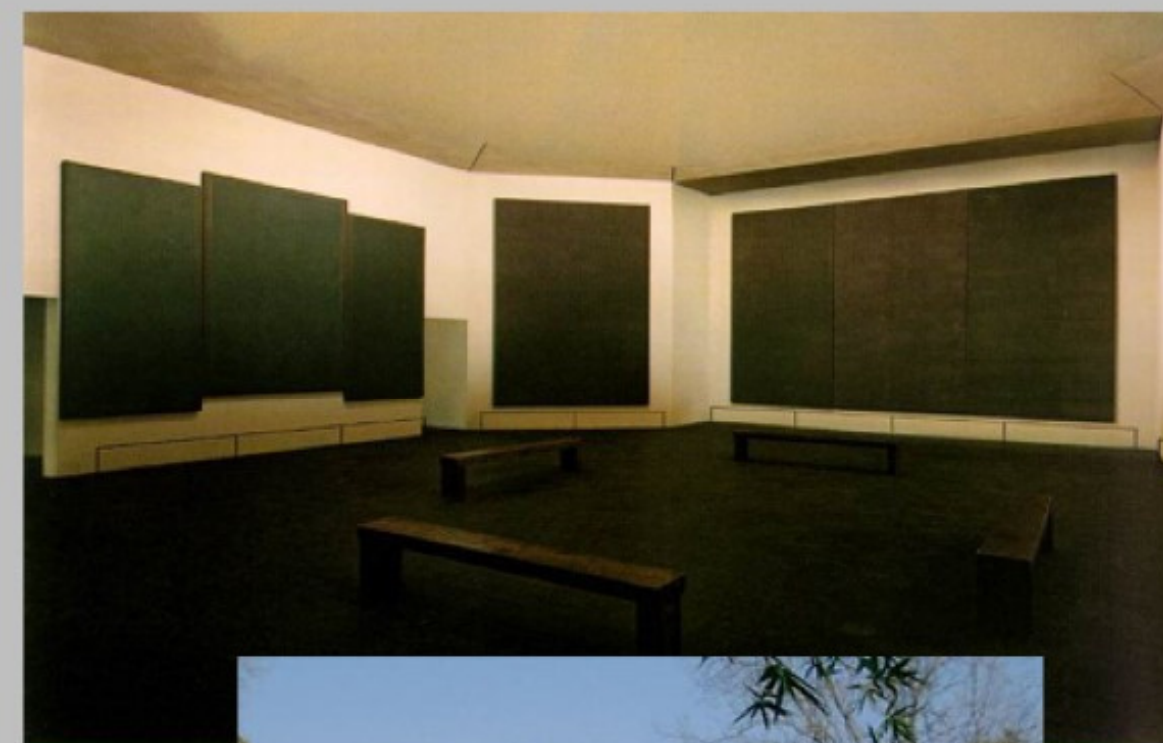
ニューヨークでのオークションで7284万ドルで落札された。およそ半世紀で7200倍以上に値上がりした計算になる。日本円で87億円。2007・5月



2012年 8690万ドル
(約69億5000万円)で落札された



ロスコチャペル



事例検証

「だれかが私の絵画について言ったことのうち最良のものは、私の絵画の前に立ったとき、自分自身のスケールを自覚するということだった。・・・つまり私の絵の前の観客は、彼(観客)がどこにいるかを知るのである。(ニューマン)」

絵画を経験するとは、既存の環境ではない絵によって、観客がまだ見慣れぬ世界のなかに自分自身を発見することだと主張しているのである。

多木浩二「神話なき世界の芸術家 ニューマンの研究」



事例検証

直線一本が44億円！？

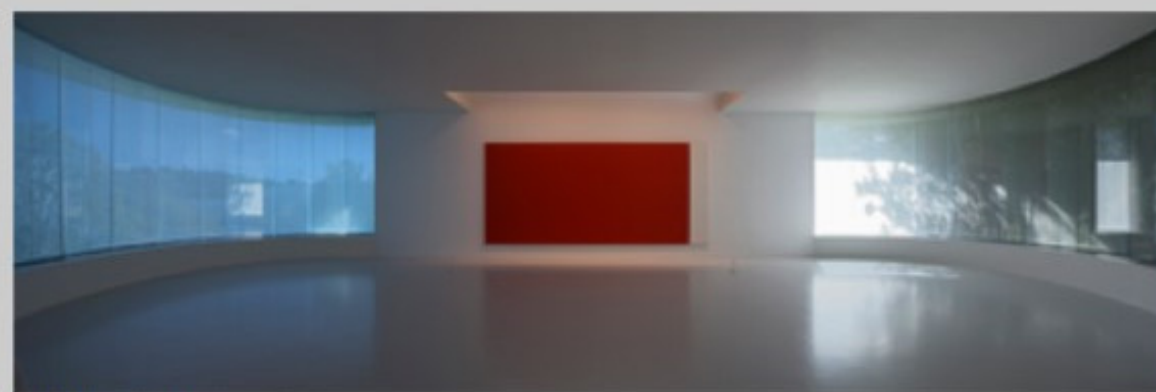


Onement VI

バーネット・ニューマンの1953年の作品が昨日行われた、サザビーズのオークションで4380万ドルで落札された。このおかげでサザビーズの株価も上昇したほど。(2013)

ニューマン

アンナの光が103億円！？



2013年10月売却



DIC川村美術館

分りにくさ No1

ニューマンからは「この絵は一体なんなのか」という感覚が消え去らなかった。

ポロックやロスコはそうではなかった。
「分かった」と思えだし、把握できだし、腑に落ちた。

しかし絵の前に立ってみても、何を見ればいいのかよくわからないんですよ。
他の絵みたいに絵の要素をわけて認識することができないんだから。

マーク・ロスコの絵だって、まだそういうことができるでしょう。
彼の絵は近くに寄ってみると、いろいろなことが絵から見つけれられるわけですから。
つまり具体的に作品から見つかるんだから。作品を見ることによって。

でも、ニューマンさんの絵はそういうものが全くないでしょ。
全体的な印象として、他では言い表せないある感じ、
みたいなものを受けとったとしても、絵、それじたいはああいう作風
なんだもの。
これがとても大事なことなんじゃないですか。

画面に線が一つだけしかない、
ふつうに考えたらそんな絵から崇高、とか、
言い表せない感じ、とかは絶対に感じないはずですよ。
もし感じてしまったら、世界はたいへんなことになる。

にもかかわらず、ニューマンさんの絵は……
というところが彼の作品が芸術として屹立しているポイントなんですよ。
うね。
つまり僕がこういうことを書く、というのはとりもなおさずそういうことを
感じたからです

授業は今回で終了
今後はレポート作成です！

■ レポートについて

下記の両方を提出したら評価「A・B」の可能性あり
どちらか一方の場合「C 以下」になります

- ・分量自由、必ず図版添付
- ・ワード、またはIllustratorでレイアウト

① 作品分析（具象作品）

調べ、ディスクリプ、感想、分析、解釈を記述する

② 構造分析（抽象作品）

造形用語ベースの分析をおこなう

- ・提出方法 araix3@gmail.com

(2-A) PDFをメール添付 araixpro@gmail.com

(2-B) 印刷して研究室前に提出

- ・切り
2018 年 1/21 (日) 20 時

14から変更

① 作品分析（具象絵画）

はじめに

調べ結果

画面描写(ディスクリプ)

感想

分析

全体的 形 空間

作家の目的

作家のこぼし 推測

解釈

調べ結果



セザンヌは、こういった水浴びの絵を数多く（たしか二点あまり）描いた。それも生涯を通じて、くり返りくり返し描いている。だから、これは一生彼の頭から離れない画題だったとみている。う。しかも、それは、女ばかり、あるいは男ばかりがグループをなしている絵であって、男女が入りまじっているものはごく少しかない。

セザンヌ
『水浴する女達』
1889 - 1904

セザンヌは何を描いたか（吉田幸紀）

もつとも、この女の浴の絵というのはセザンヌだけが描いたものではない。ヨーロッパ美術の画題としては古くからあったものだ。

画面描写（ディスクリプ）

ここには二人の裸の人間が描いてある。どうやら裸の女たちを描いたものらしい。その女たちはほぼ横一列に並べられ、両側に大きな木が一本かかれ（左側のもたぶん木だろ）、画面の外をつくっている。手前が緑、それから水の青、それから空といった具合に、色彩によって分割された空間。

感想

ここに描かれた女たちは、たしかに裸の女にちがいはないが、ルノワールの水浴図の女性に較べると、材木が何かのように見えてきしむ感じがする。それに女たちの各部分も、髪の毛から足の爪先に至るまで、その気配にその気になつてみれば、髪であり胴体であり乳房であり手であり足であるとかわかるけれども、それにしては、「何と下手だろう」と思わないわけにいかない。

分析（作家の目的）

この絵は、平面的でなく、手前から奥に向かつて深い奥行きを感じさせる点、奇跡のようだが、セザンヌは、ルノワールのように女の魅惑的な裸体を描くことが出来なかったのはなぜか？彼がヘタだからか？ いや、もしかしたら「絵」にはそれは必要ではないし、邪魔でさえあるとセザンヌは考えたのではないかと、私たちは考え直してみることがある。少なくとも、年が過ぎる「絵」が深まり成熟するに従って女の肉体の描き方はますます細部を描

分析（空間）

この絵は、平面的でなく、手前から奥に向かつて深い奥行きを感じさせる点、奇跡のようだが、セザンヌは、ルノワールのように女の魅惑的な裸体を描くことが出来なかったのはなぜか？彼がヘタだからか？ いや、もしかしたら「絵」にはそれは必要ではないし、邪魔でさえあるとセザンヌは考えたのではないかと、私たちは考え直してみることがある。少なくとも、年が過ぎる「絵」が深まり成熟するに従って女の肉体の描き方はますます細部を描

分析（形）

人物を際立たせる線は、形の輪郭を暗示しているだけではないと描けてないし、空や木の色もモザイクになってしまっている。（それにもかかわらず、この絵は、平面的でなく、手前から奥に向かつて深い奥行きを感じさせる点、奇跡のようだが、セザンヌは、ルノワールのように女の魅惑的な裸体を描くことが出来なかったのはなぜか？彼がヘタだからか？ いや、もしかしたら「絵」にはそれは必要ではないし、邪魔でさえあるとセザンヌは考えたのではないかと、私たちは考え直してみることがある。少なくとも、年が過ぎる「絵」が深まり成熟するに従って女の肉体の描き方はますます細部を描

構図分析（全体的）

全体のなかでは、画面の下の方の三分の一位に縮小され、人間のいない空と木と手前の草との面積のほうがずっと大きい。だが、そんなことよりこのなかのどの部分をとってみても、ほぼ垂直に平行に並べられた軽いタッチの筆遣いでうすく塗られた色がたとえようもなく美しい。

解釈

その「全体」は画家の頭のなかで組み立てられたものではなく、あくまで画家が「自然」のなかに発見した法則によつたものでなければならぬ。だが、まったく自然から離れた抽象であつてはならない。画家には、「目だけでなく、頭も必要なのだ」、あるいは「頭だけでなく、目が必要なのだ」。その頭と目で、画家は「全体」をつくり上げる。セザンヌとは、その過程を明確に意識しながら、創造していった画家にほかならないのだ。

分析（作家の目的）

くことから離れていった。では、セザンヌは何を描いたのか？彼は「全体」を絵にしたのである。セザンヌの考えでは、絵を描くとは、すでに存在している目の前の画面のなかに、女とか木とかリンゴとか山とかといった個々の形を描きこんでいく仕事をさすのではない。その画面つまり、一定の枠のなかの一つの限られた大きな空間を、色と形とでもって、一つの全体として意味をもった領域に転換してゆく作業をさす。

造形用語を活用した分析

<レポート 2> 構造分析(抽象絵画)

イメージを造形用語で分析する

絵画構図に関する用語例

遠近法
地と図
(背景)

遠い・近い
面的・線的

色に関する用語例

進出・後退
膨張・収縮
明るい・暗い
軽い・重い
柔かい・硬い

処理に関する用語例

切る 縮める 拡大・縮小
折る 丸める 回転
曲げる 歪める 移動
破る 細分化
断片化

配置に関する用語例

並べる
重ねる
(オーバーラップ)
接する
離す

造型に用いられる用語

大・小 上・下
水平・垂直・斜め
平行・角度・自由
規則的・不規則
均一・不均一
透明・不透明
集中・拡散

リズム
コントラスト
バランス・アンバランス
シンメトリー・亜シンメトリー
繰り返し(レピテーション)
対比
類似
相似
ユニット(単位)
増殖

Report Sample

構造分析レポート (学生による)

<分析事例1>【図1】

『On White II』カンディンスキー (1923)

一見どちゃどちゃとした色の塊に見えるが、少し冷静に見ると、線や色面で構成されていることがわかる。最初に目が行くのは、直角に重なる2本の黒い線だろう。ひとつは画面を上からだんだんとはねて右下へ下降し、もうひとつは画面左下から右上へずっと上昇していく。動きのある2つの線が、ちょうど画面を対角線状に分けているように見える。

しかし、ここで気になるのが、正対角線上に配置していないところだ。角をわずかに避けていることがわかる。この微妙な変化は、ホメオスタシスの効果が出ていると言って間違いないだろう。「対角線が垂直水平線からごくわずかもズレていることが、抽象芸術において極めて重要。基礎平面上の個々の形態が持つ全ての緊張は、そのズレに応じて、その都度変化と違った音色を帯びる」と彼自身が言っている。

次に色面のことについて書きたい。線の黒、原色の黄、赤、水色、橙、紫に目が行きやすいが、この絵を支えている土台は、少し透明な果の色面だ。画面の真ん中に配置していることで、重なる他の構成物をばらつかせないように下支えをしている。黒い線の対角線の交点が色面と重なっていることも大きいだろう。故にこまごまとした要素が自由な動きをしていますが、ちぐはぐな印象を持つことはなく、安心して視線を動かすことができる。

最後に再びカンディンスキーの言葉を併りたい。「基礎平面の中心近くに集まっている形態は、構成に抒情的な響きを与える」と言っている。抒情的、つまり感情的、有機的、ということになる。しかしこの絵の要素だけを見ると、無機的な線と色面だ。おそらくカンディンスキーは、線と色面という無機的な要素を、配置や構成によって、いかに有機的に見せるかを、画面の中で探求していたのかもしれない。



【図1】

<分析事例2>【図2】

『神酒』モーリス・ルイス M.Louis(1958)

ふわふわと浮かぶような、それでいて安定感のある不思議な感覚にさせられる絵画だ。重さが上にあることで、目線が上に引かれる。上に行くにつれて太くなる色帯が、キャンパスの端ぎりぎりまでピタッと止まっている。端に接する訳でなく、微妙な間隔をあけるとことで画面に緊張感が生まれている。

色帯は横長の画面に対し、縦に配置されており、垂直的要素があるが、下部の中央に向かっての緩やかな傾斜があるため、あまり重さを感じさせない。この作品をばっと見た際に、左右にあいた三角形の空間や中心の垂直に近い白い地の線から、一見左右対称の構成に見える。しかし細かい部分を見ていくと重心が微妙にずれていたり、左右の色帯の数や見える地の面積の違いなどが目に入り、均整状態への脅威がなされ、画面にテンションが生まれる。ホメオスタシスの効果によって、絵画が揺れ動くような心地よい動勢を感じる。また、下にいくにつれて細くなるという線の役割によっても動勢が生まれているのではないかな。なだらかなゆっくりとした動きを感じる。ルイスの絵の魅力の一つは傾斜なのだろう。人為的な雰囲気を感じさせず、どことかやさいい曲線を感じる。絵具を流すことによってできた自然の曲線によって、やわらかな暖かみを感じることができる。



【図2】