

造形心理学から考察した壁面構成の分析

岡 谷 崇 史*

The ideal way of wall composition considered from the modeling psychology

Takafumi OKATANI

要約

本研究は、保育学科の学生が製作した壁面構成を、造形心理学の観点から分析したものである。特に造形表現の基礎である「構図」について取り上げ、中でも構図を形成する諸要素の一つである画面の「均衡（バランス、釣り合い）」に着目した。均衡は、作品を鑑賞する上でも、造形秩序をもたらす非常に重要な要素である。

まず、基本的な構図の型や分析方法について述べ、次に美術史上の著名な作品が、画面の均衡を保つために、どのような心理的な動きがあり、構図を構築したのかを分析した。

さらに、学生が製作した作品を分割法などで分析することによって、著名な作品との共通点や、相違点(差異)を見出し、学生の壁面構成の質を高めるための要点を導き出した。

「キーワード」 壁面構成、造形心理学、均衡（バランス）

[Abstract]

This study analyzes the wall surface composition made by the students of the childcare department from the viewpoint of modeling psychology. In particular, I took up the "composition" that is the basis of modeling expression, and paid particular attention to the "balance" of the screen, which is one of the elements that form the composition. Equilibrium is one of the very important things that bring about a modeling order in appreciation.

First, I described the basic composition type and analysis method, and then analyzed what kind of psychological movements and composition were constructed by famous works in the history of art in order to keep the screen balanced.

Furthermore, by analyzing the constituent works produced by the students by the division method, etc., we found the commonalities, differences and differences with the famous works, and derived the points to improve the quality of the student's wall composition.

[Keywords] Wall Composition, Modeling Psychology, equilibrium(balance)

はじめに

保育施設で製作されている「壁面構成」は、「環境構成」の一部として扱われている。子どもたちが1日の大半を過ごす保育室や玄関、廊下などに配されているため、視覚的に否応なく目に入ってくる。したがって、子どもたちの心身の発達・成長に少なからぬ影響を与えられる。

なお、壁面構成製作の賛否については、長年にわたって、保育現場で論じられているが、本稿では、その賛否、定義等については論述しない。このことについては、著者が執筆した（高松大学研究紀要第75号）『保育施設における壁面構成の現状と今後の役割及び方向性』において言及している。

そもそも壁面構成は、市井で見かけるポスターや標識、看板などと同様、瞬時に内容が見る側に伝わるのが重要だと考える。また、子どもの発達に応じた内容を、明快な目的を持って製作するべきである。

保育施設における保育室や階段の踊り場や部屋の隅など壁の形は、矩形だけでなく、三角形や不定形の壁もあるが、どのような壁であっても、構成する際は形や色彩、材料、テクスチュアに注意しながら製作する必要がある。構成の主題が決まると、次に、その壁の大きさや、色などを考慮しながら、効果的で合理的な「構図」を考える。構図は、視覚表現の文法であると言われる。確かな文法によって製作された構成は、見る者に確実に伝わるのである。

壁面構成などの平面作品は、構図の基本型の上に、様々な諸要素の形、色彩、陰影などで成り立っている。均衡（バランス、釣り合い）のとれたレイアウトであっても、色彩を変えると、色彩の均衡が崩れる場合が生じる。色には重く見える色や軽やかな色があるように、色彩の感情効果という色彩心理が働くためである。

本稿では、特に、構図の均衡（バランス、釣り合い）に注目するために、色彩や陰影の構成にはほとんど言及しない。

造形表現の中においては、重力の法則が物理的ではなく感覚的に画面を支配する。すなわち、一定の比率で区画された画面の中で、物体と物体、形と形が互いに存在し合うための感覚的な重力の法則が均衡なのである。

均衡とは本来、物理学の用語であり、天秤ばかりのように両端に大きさの異なるものをのせ、水平になるよう支点の位置をずらし均衡をとる力学的な釣り合いを意味する。

これに対し、構図における軽重のバランス、つまり美術におけるバランスという概念は、力学的なバランスに対し、知覚上のバランスを指す。これは単純な力学的なバランスと異なり、形の大きさ、色彩、材料、テクスチュアが総合的に均衡のとれた、釣り合いの感覚に基づく造形秩序である。

本稿においては、これ以後「均衡」を、イメージしやすい「バランス」にする。

人はある画面をイメージしたとき、絵画が四角い額縁の中に収まっているように自分が描きたい画面が思い浮かんでくる。つまり、その画面に形や物などの対象を配置する。そこで形や物などの対象を画面のどの位置に置くかによって、全体のイメージは変わる。対象が複数の場合、対象と対象の大きさ、互いの位置のバランスによって表現は変化してくる。このように表現におけるバランスの意味は大きい。

こうしたことを踏まえ本稿では、学生たちが製作した壁面構成の構図とバランスがどのように考えられて製作したのか、造形心理学の観点から分析した。また、分析にあたっては、著名な作品の構図との

共通点や相違点（差異）を見出し、今後、学生への製作指導の一助にする。

1 構図の型について

シンメトリーやリズムなど、ある種の数理性をもつ造形表現は、それぞれ完結した造形秩序として捉えられているため、構図という造形上の概念は、これまでシンメトリーやリズムなどの表現を除いた秩序として捉えられてきた経緯がある。

つまり、造形としてそれぞれの形や色の位置、大きさ、方向などの関係が構図であるとするならば、シンメトリーやリズム、また、リピテーションやグラデーションも広義の構図の概念の中に含まれる。

それぞれの造形要素の適切な配置によってバランスが得られると、画面全体に心地よい緊張感が生じ、人を惹きつける造形となる。我々は、構図を学ぶことによって、造形要素やその性質を知ることができ、表現しようとする造形のイメージを的確に作り上げることができる。発想から具体的な製作に入る際、人は一定の視野の中で、全体の構図や各造形要素の形やパーツの配置を練って、表現したいことを最も効果的に表す構図を考える。矩形画面の縦・横を選び、主題を配置する位置と大きさを決めていく。構図の如何によって、鑑賞する側の見え方が変わってくるため、構図のセンスが問われるのである。

構図にも形式があり、画面を支える構成の基準はバランスである。バランスが成り立つためには、いろいろな条件を満たさなければいけない。それらの条件の中から、客観的な要素を取り上げて体系付けたものを、「構成原理」と言う。

画面の法則は、主としていろいろな比例による分割（位置の決定）と、それによってなされるスペースの区画（面積の配分）とが基になる。ここでは、画面の法則性から構図の諸形式へと進め、さらに比例分割、ルート比分割などを取り上げる。

画面の法則性には、次の図1から図4に見られるように大きく4つの型に分類できる。構図は、この基本の型から派生し、様々な分割や、併用などによって成り立っている。

図1の水平・垂直では、長方形の画面に、細かく等間隔に縦・横の直線を引き、作図していけば、画面全体に格子のような網目ができる。これを「調和の網目」と呼び、これが画面を構成するときの秩序の基本になる。

次に、図2の対角線の型では、我々の視線は、何も描かれていない白い画面を見ていると、自然に中心に注がれるようになっている。と同時に、中心から四方八方へ放射していく拡がりも感じることができる。集中（求心）と放射（遠心）という相反する力関係の中で、

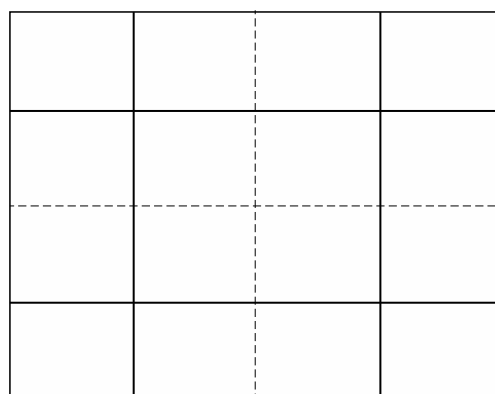


図 1

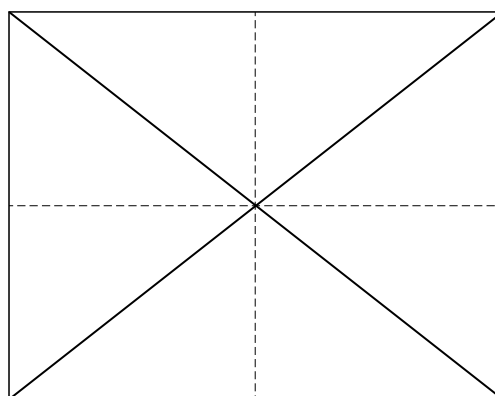


図 2

我々は心理的なバランスを求めようとする。放射し拡がる力は、画面の四隅へ向かう性格が強く、対角線の存在を暗示する。そして、対角線は、線的遠近法（透視図法）と結びついて、空間（奥行き）の表現に役立つのである。

図3は、円形の基本的な型である。我々は、画面を見る時に、視線を左から右へと移していく生理的な傾向があり、その視線は、さらに回転し循環して、渦巻状に動く。このような生理的な傾向があるために、我々は円形を見た時に、視覚的に強い左回転と弱い右回転を同時に感じる。この相反する力関係のバランスを保つことによって画面を構成する場合を、円構成という。

円の回転感覚は、対角線の集中放射の感覚と同様に、人の視覚により生じる。図2の対角線が三次元的な立体空間の表現に役立つのに対し、円は二次元の平面空間を表すのに役立つ。

図4は、三角形を基にした基本的な型である。物体の存在感と安定感を表す場合に、よく用いられる。これまでの水平・垂直や、対角線、円形と比べると、画面の中の三角形は、物理的な量や重力との関連が深い。頂角を上にして置いたときの三角形は安定感が最も強く、その反対の逆三角形は不安定な感じを受ける。構図としては、この両者の相反する存在感のバランスを求めるのである。

この4つの型は、単独で扱われることは稀で、色々な型を複合したり、派生させたりして扱われ、画面の変化と統一されて、構図として成り立っている。

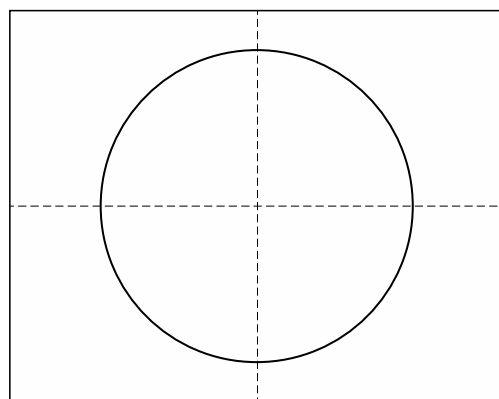


図 3

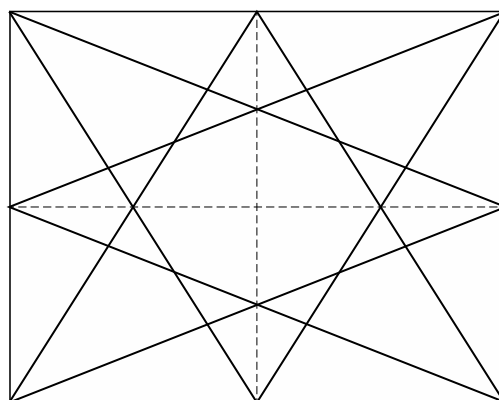


図 4

2 基本的な分割方法

基本的な長さや面積の比率と分割については、「等分割」、「ルート比分割」、「黄金分割」など、長方形や正方形を基に分割していく方法がよく用いられている。

まず等分割は、画面を等間隔に分割する方法で、最もよく利用される。基本は2等分割で、画面を縦横に垂直線と水平線との交点は、画面の中心点であり、対角線の交点でもある。この中心点は、画面の中で、視点が集中する点である。構図を考える上で、この中心点に形を配置することは避ける。なぜなら、変化が乏しく単調になり、ムーブマンが生まれないからである。

ルート比分割は、短辺を1として長辺を $\sqrt{2}$ 、 $\sqrt{3}$ 、 $\sqrt{4}$ (2)、 $\sqrt{5}$ の割合とした長方形の辺の比の美しさを画面構成に応用するのである。 $\sqrt{2}:1$ は、1.414:1で、“調和の門”と呼ばれ、美しい比率の一つである。作図法は、正方形の一边を短辺、対角線を長辺として長方形を描けばよく、正方形を基にして作る長方形である。

図5は、正方形から対角線を長辺として、順次 $\sqrt{2}$ 、 $\sqrt{3}$ 、 $\sqrt{4}$ (2)の長方形を作図している。

$\sqrt{3}$ 長方形は、 $1.732 : 1$ の比をもち、正三角形の一辺の $1/2$ を短辺にして、その高さを長辺とした長方形である。

図 6 は、黄金分割を表した作図である。

黄金分割は、古代から理想的な美の比率とされてきた。この比率を幾何学の命題として取り上げ、その解法を確立したのがユークリッドである。正方形を縦に 2 等分し、右側の $1/2$ の対角線 M 、 D を半径とし、 M を中心として描いた弧が底辺の延長上で交わる点 C_1 を求め、 ϕ 長方形 A 、 B 、 C_1 、 D_1 を作図する。その長辺 : 短辺の比は、 $1.618 : 1$ であって、作図法から考えて $\sqrt{2}$ との関連が強い。

西洋の黄金比・黄金分割に対し、日本では古くから独自の比例法、等量分割が用いられてきた。等量分割は、 $1 : 1$ や $3 : 5$ のようなきわめて単純な整数比による分割法であり、現在も黄金比にならぶ基本的な比例法となっている。等量分割の比率の美しさは、一瞬にして判別できる単純・

明快さが原点にある。紙を二つ折りにした等量分割が端正で美しいのは、二つに折ったとき、端と端が一致することが誰にも明快だからである。その限界は、 $1 : 5$ ぐらいの整数比に帰する。したがって日本の等量分割は、人が識別できる知覚能力の限界点を応用したすぐれた分割法とも言える。

次に、名画から構図を分析し、いかにして画面のバランスが保たれているのかを紹介する。

3 名画の分析

歴史上の著名な画家で、構図が巧みに構成された秀逸な作品を 2 点取りあげる。描画材料や表現方法、作品のスタイルこそ違おうが、冷静で緻密な計算によって、構図が成り立ち、画面のバランスが保たれている好例である。

図 7 は、江戸時代後期の画家葛飾北斎の浮世絵版画『富嶽三十六景・東都浅草本願寺』である。葛飾北斎は、『富嶽三十六景』や『北斎漫画』に代表されるように、卓抜な描写力と個性的で独創的な構図に特徴がある。18 世

紀末、特に構図の巧みさが、西洋の画家たちにセンセーショナルな衝撃とその画風への影響を与えた。

遠方に見える富士山と、相似形に本願寺の大屋根を描き、近景を極端に拡大している。また大屋根が画面の右側に大きく配されている。この絵の構図は、基本型の一つである三角形が基になっている。それに、水平線や垂直線を組合せて安定感と画面の広がりを出している。

図 8 は、画面の縦横中心線を波線で、縦横を 7 等分（緑）や他の分割線（赤）で表している。注目される画面の中心点に、主題である富士山が目につくように効果的に配されている。

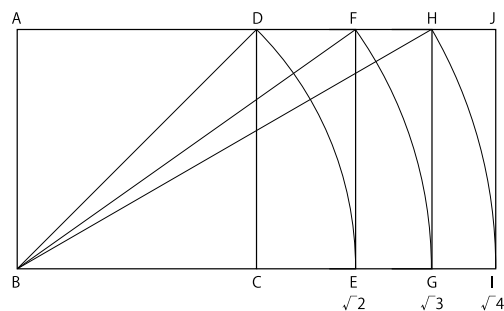


図 5

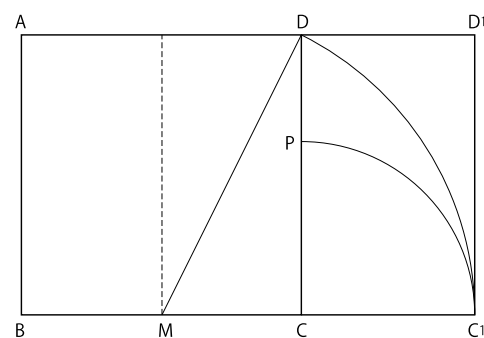


図 6



図 7

正方形 S 、 S_1 、 C 、 D の範囲内に大屋根と主題の富士山、
 舳が配されて、まとまりのある構図といえる。 $G \sim G_7$ は、
 黄金分割 ($1:1.618$) である。黄金分割 G_4 、 G_5 、 B 、 C に、
 ほぼ全てのものが構成されている。縦3等分 L 、 M 上に、
 瓦職人が配され、また N 、 O の水平線上と横分割線 $1/7$ の
 交点に櫓を配したりしている。

縦分割線 $2/7$ と横中心線の交点に、高くのぼる舳を効
 果的に配したりしている。

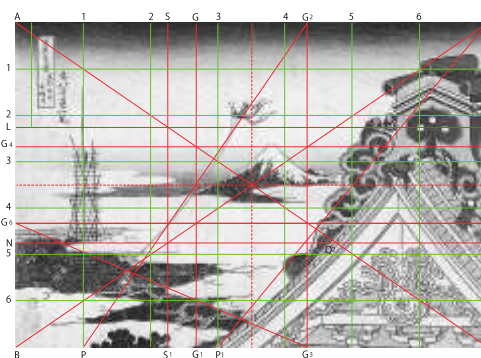


図 8

大きな屋根によって右半分に着心が傾いているのに、本質は水平なのである。絵の背後に、水平線
 が、明確な存在として暗示されている。

また、黄金比 G_3 、 G_6 を結んだ直線では、雲間から俯瞰できる江戸の街並みが、鑑賞者を左奥へと誘導
 するとともに、大屋根の勾配 D 、 P_1 と舳の張り詰めた糸 G_2 、 P を結ぶ直線が、心地よい律動と左奥に向か
 う遠近感を生んでいる。さらに、下辺 P から S_1 にある樹木は、画面手前にも空間と量があることを示
 唆している。樹木は、一部しか見えていないが、画面の中での役割は大きい。

さらに大屋根の三角形と、富士山の三角形も相似であり、画面が安定感を増す一因となっている。

図 9 は、諸要素の力関係を表したものである。浅草寺の
 屋根を大きく取り上げ、しかも画面からはみ出した構図は、
 非常に大胆である。しかし、この大きな屋根を配すること
 で、非常に不安定なバランスを生み出す危険を孕む。そ
 こで、北斎は櫓や舳を配置・構成することによって、図
 中の矢印 A と B が示すように力が下方に働き、画面のバ
 ランスを保たせているのである。また、画面の中央下か
 ら左上方へ向かう江戸の街並みを配し、重心を巧みに左

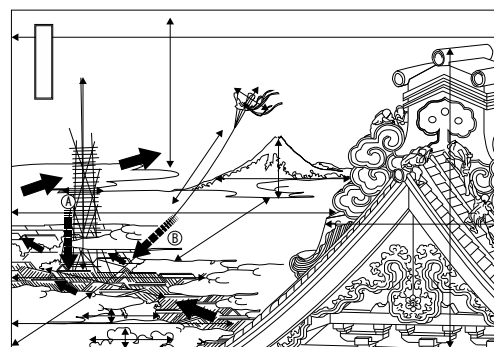


図 9

(太い矢印) に移すように鑑賞者を誘導している。ガフロン (Gaffron, M., 1950) は、こうした絵の
 中の三次元空間で、左下手前から右上へと知覚していく走査経路をグランスカブと呼んだ。[1]

さらに、北斎は、空を泳ぐ舳を正月らしいアクセントとして、富士山より高く配することで、江戸
 の空を広々と表現したり、屋根の上に気がつかないほど小さく瓦職人を描くことで、高さを強調し
 たりしている。

日本絵画は、余分な要素を取り除き、背景を無地にしたり、形をデフォルメしたりしながら対象を
 際立たせる抽象的で心理的描法なのである。また、構図の面においても、西洋絵画には見られないもの
 であり、そこに、葛飾北斎の熟達した構成術と明確な調整的感覚、エスプリが認められる。

次の図 10 は、後期印象派の画家ポール・セザンヌの『りんごとオレンジ』である。

この絵も一見テーブルが傾き、今にもりんごやオレンジが転げ落ちそうで、不安定に見える。しかし、
 セザンヌの巧みな構成術によって、画面のバランスを保っているのである。

幾何学的なジグザグの襲が、全体の構図に調和と安定感をもたらしている。画面の中には、さまざま
 な視覚的な「遊び」があり、現実の構図だけではなく、それを画面上にどう表現するかについても、セ

ザンヌは緻密な計算に基づいて行っている。一見すると不安定な構図にもかかわらず、見る物に不思議な安定感と調和を感じさせるのは、単に色彩の統一感によるものではなく、画面の中の幾何学的な要素が安定感のある配置で組み込まれているためである。

図 11 は、縦横 8 等分割したものである。画面の基線は、テーブルの上辺であり、黄金分割を目安にして、その幅を画面の約 1/3 に収めながら、テーブルの面を左へやや傾斜させている。

S、S1 と S2、S3 は、正方形で分割したものである。この範囲内に、りんごなど主題が収まり、画面が安定している。G~G5 は、黄金分割 (1.618 : 1) である。 $\phi 9$ は、線分 D、C 上の 1/2 を ϕ 分割した点である。G4、S2、 $\phi 9$ 、B は、テーブルの上の面を表し、その中にりんごなどが収まっている。E、F は横 1/3 の分割線であり、コンポートと水差しが収まり、安定している。R、T は、縦 1/3 の分割線であり、A、R、T、D を囲む上辺に、主要な題材が配されていることで、不安定に見える感覚を補償している。

図 12 は、この絵の諸要素を平面的に表現したものである。細い十字形の両頭矢印は、面の縦横の両軸を示している。これらの軸線は、画面全体と個々の面との相互関係を示している。太く短い矢印は、面の重なり合いによって生じた奥行の方向への後退的ムーブマンを示している。

右下部の斜上向の矢印 A は、机の表面が絵の底面に対して右上がりになっていることを示している。その結果、机の正面が右側面の方向に回転するムーブマンが生じている。このムーブマンは、机を画面から奥行の方向に押し

しやっている。この絵の動的性格は、奥行の方向に向かうこの微妙な後退的ムーブマンによって生じたものであろう。

色彩は、動的な形の白 (布・水差し・コンポート) に対して、果物の赤系を構成の基盤としている。この白い布とコンポートを、形の上でつながっているかのように扱い、身を捻る (台の形は右へ向かい、器の部分は左へと傾く) ようなムーブマンによって、デフォルメしているところが、構成の特色の一つである。これに対して水差しは、構成上の中心的な存在であるが、コンポートとは対称的に、果物によって区分され、左へのムーブマンが生じ、ここで水差しとコンポートが寄りそう関係になっている。しかし、全体としてみれば、基本となっている背景の装飾模様の布のムーブマンにより、水差しの方がコンポートを押しているように感じられる。



図 10

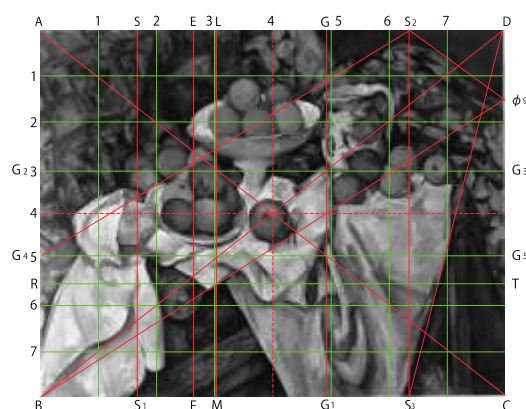


図 11

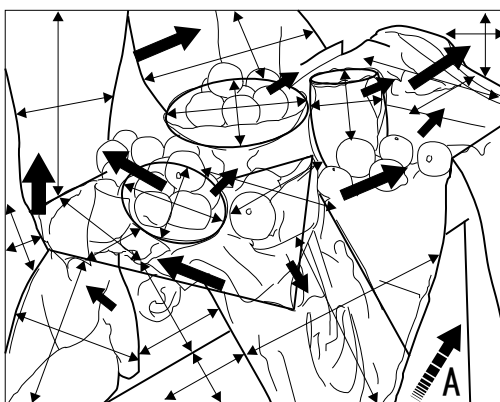


図 12

コンポートの上に盛られた果実のうち、全体が表されている（いちばん高い）形は、コンポートの動きを、その左側に密集する果実の集団へと導く力があり、その力は、さらに左へ流れていく。同じ色同士は、視覚的にお互いに結合していく性質があるが、この画面のなかでは、中心に位置するりんごが、この流れを一時停止させる働きがある。仮に、この位置がもう少しいずれかにずれた状態を想像してみると、バランスが崩れて、画面の締まりが削がれてしまうのである。[2]

このような構図は、セザンヌ以前の写実画家では考えられない実験的試行といえる。彼の天才的な三次元的空間構成法は、彼の構図の基本型であり、やがて訪れるキュビズムの到来を暗示している。

4 学生たちの壁面構成

学生たちが製作した壁面構成が、どのような心理的作用から組み立てられたのかを分析した。

製作は、1年生「保育職基礎演習Ⅱ」の授業で、研究室ごとに取り組んだ。本学科には8つの研究室（保育第1・保育第2・幼児教育・教育学・心理学・音楽第1・音楽第2・美術）がある。それぞれの研究室に、学生が6～8名在籍している。

今回、保育所の玄関に製作することを想定して、「季節感や行事を伝える」、「楽しい」、「明るい」の3つのキーワードを基に取り組んだ。研究室ごとに担当する月を割り振り、テーマを決めて製作に取り組んだ。基底材は、安価で加工し易いダンボール（白・タテ1,302mm×ヨコ1,696mm）のダブル（二重）を使用した。しかし、ダンボールは、湿気や乾燥によって反りが発生する。画面が反っていると、製作する上で支障があり、完成しても反っているため見栄えがよくない。そこで、反りを防ぐために、ダンボール2枚を貼り合わせた。

製作は、基本的に色画用紙などの素材を切ったり、貼ったりする方法で行われた。絵具などの水性の描画材料は、基底材が紙のため、湿気と乾燥によって反るために用いない。よって、ぼかしやにじみなどを使って、肉付けや漸次移色によって量を表すなどの三次元的な空気遠近法の表現はできない。平坦な面の重なり合い、工夫した配置をすることによって構成され、空間と奥行きとの感覚を作り出していくことになる。重なりあった面によって、徐々に後退してゆくように見せる、より構成的な造形的手法である。学生たちにとっては、絵具で製作するよりも紙などを切ったり、貼ったりする方が扱い易いのである。

用いた素材は、模造紙や色画用紙、和紙、色紙、葉っぱ、エアキャップ、端切れ、綿等を使っている。また、部分的に絵具等でマーブリングや、スタンピング、コラージュ、フロッタージュなど様々な表現を試みている。一般的に、保育施設で見られる壁面構成は、壁全体を構成することはなく、一部分に構成されることが多い。また、保育施設の壁の色は、中間色のベージュやグレーなどの落ち着いた色が多く使われている。こうした色を背景に、構成したり、色彩計画を行ったりする。

しかし、学生たちは、空などの背景も製作し、画面全体を一つのタブローのように製作した。著者にとって、余白部分はダンボールの白地と考えていただけに想定外であった。

造形経験の少ない学生たちに、イメージやアイデアのオリジナリティを求めるのは、甚だ酷である。そこで、インターネットや保育雑誌から引用・参考にすることを認めた。しかし、引用した原図を浅薄に模倣するのではなく、デフォルメやレイアウト、色彩調節などで換骨奪胎して製作するように指導し

た。完成した構成作品は、構図や色彩、技術的には拙劣であるが、若者らしい清新な息吹が感じられる。なお、構成作品は、2020年11月30日（月）から12月14日（月）まで、本学2号館1階に展示発表した。各研究室が、製作した構成作品は8点あり、分析する上で特筆すべき2点を選んだ。いずれも、典型的な構図の基本型から成り立っている。

図13は、音楽第1研究室がテーマ「夏だ！海だ！」を設定し、時間をかけて丁寧に製作された作品である。全体にまとまり、よく構成されて色彩も破綻することなく調和している。

また、部位によって紙質を変えたり、紙をちぎったりして肌理の表現に工夫の跡が見られる。学生たちのアイデア用紙を見ると、アイデアはインターネットか、保育雑誌から参考にしたものを読み取れる。

図14は、縦横9等分割を基に、黄金比や正方形の分割をした。構図の型は、基本的な水平・垂直線で構成されている。縦中央線から右半分に、主題となる子どもたちを配し、正方形S、S₁、C、Dの中に大体全てのものが収められていることは、画面に安定感をもたらしている。画面縦2/9に水平線、7/9に海岸線を設定していることも安定感に寄与している。

図中の点Pは、「極」と呼ばれて画面の中で重要な点である。Dから対角線A、Cに対して、下された垂直線と交わる点のことである。極を通る垂直・水平線によって行なう画面分割は、構図上の基本的な分割法の一つとされている。この作品では、点P付近に、こちらに視線を向ける少女の目があるのが、印象的である。

図15は、この作品の諸要素を平面的に表現したものである。形と空間との基礎的な関係を平坦な面で示した。細い十字形の両頭矢印は、面の縦横の両軸を示す。それぞれの軸が、二次元的ムーブマンを示唆している。これらの軸線は、画面全体と個々の面との相互関係を示している。

面相互間の緊張関係の大小は、面相互間の距離ないし空間の広さ如何によって左右される。図解の示すとおり、面の重なり合いによって、それらの面が空間中に占める位置が定められる場合には、平坦な面だけで空間ないし緊張関係を作り出すことができる。水平・垂直の構図に、イルカが左から右へ向かうムーブマンがあり、トリは画面奥から、こちらに向かうムーブマンがある。また、ビーチパラソルの中心軸となる矢印Rは、少し右傾化している。この右向きのムーブマンは、画面の四辺との間に強い



図 13

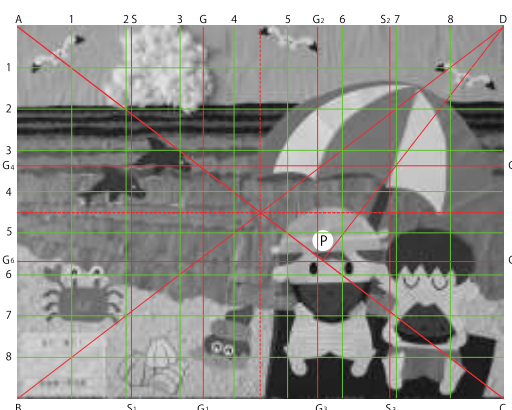


図 14

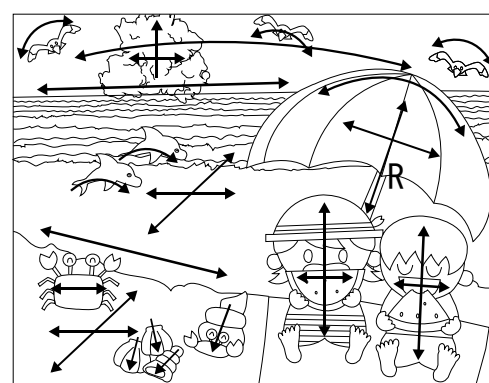


図 15

動的緊張関係を作り出すことと、子どもたちの周りの空間に右回りの回転の強い契機を与えることによって、空間ムーブマンを促進している。

さらに言えば、ビーチパラソルの白と黄色の柄が不自然に見えるため、図 16 に示しているように Q の部分に黄色の柄を追加することによって、画面全体の色彩バランスがよくなるのである。

図 17 は、三次元的奥行きであり、大気又は空白部分の広さであって、その中に量が構成されるのである。この図の奥行きを示す点線は、題材を斜め上から俯瞰した想像上の三次元的「絵箱」を示している。前景の子どもたちや、小動物の形の明瞭さと画面への平行性のために、遠くにある入道雲と前景の子どもたちの平坦な面との間には強い緊張関係が生じている。図中に見られる矢印は、ムーブマンを示している。

深い空間からの復帰は、空や雲の背後から前景の子どもたちに向かった上部の矢印によって示されている。前景の諸要素との間に均衡をとるために重要な役割を果たしている。復帰とは、画面奥に向かうムーブマンに対して、画面手前に押し返すようなムーブマンを指す。

空間の中にはっきりした後退 - 三次元的ムーブマンが作り出されている。奥行の方向へ後退するムーブマンもあれば画面の方向へ復帰するムーブマンもある。この想像上の大気のムーブマンないし回転は、右下部から左上部へ飛行する太い曲線矢印 X によって示されている。矢印 X は、北斎の『富嶽三十六景・東都浅草本願寺』（図 7）と同様に、グランスカーブである。

次に、図 18 を見ると、遠くにある水平線が、少し傾いていることが分かる。水平線が左に傾くことによって、重心が移り、槌子の原理で、左端に下降的ムーブマン A が生じる。このことによって、画面の右半分に矢印 B の力が作用するのである。これもまた、子どもたちの右傾的ムーブマン C とのバランスをとっている。C の方向にムーブマンが働き、槌子のように右半分が浮上しバランスを保っているのである。

右端に上昇的ムーブマンが生じ、子どもたちがいる画面の右半分の右傾的ムーブマンに対抗している。この原理は、画面の平坦性を少しも破壊しないで、激しい緊張関係と空間効果とを作り出すことに、主として工夫した



図 16

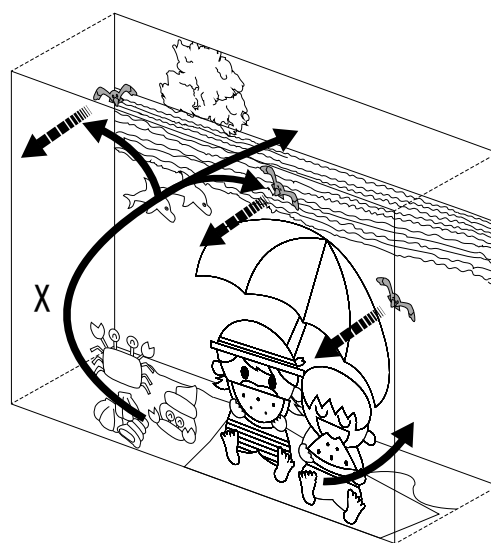


図 17

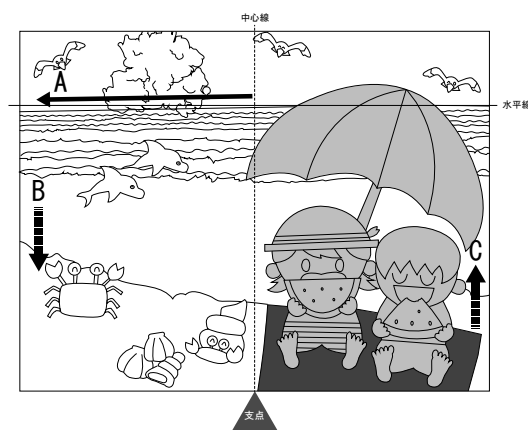


図 18

重要な要素となっている。ただ、画面全体からすると、子どもたちの位置が、少し画面右に寄り過ぎている感がある。左右のバランスが、若干崩れているようにも見える。少し左に配置すれば安定した構図を得られるが、敢えて試みたようにも見える。

図 19 は、保育第 2 研究室が 3 月の季節感を感じられるイメージで製作した作品である。テーマ「春ミツケ！」を設定し、丁寧に製作されている。構図は、円形を基本型としている。この作品は、幼児がよく表現する



図 19

レントゲン画法を用いている。実際には見えない場面を想像して、車や電車の中を表現するのである。この作品も地中を想定し、冬眠する小動物たちが春を待つ様子を表現している。空は、水性絵具でにじみを利用したマチエールを作り、学生の意図する空間表現が功を奏している。素材も端切れやフェルト、カラーセロファンなどの違いを効果的に使うなど、工夫がされている。

図 20 は、縦 8 分割、横 9 分割を基にしたものである。黄金分割 G_4 、 G_5 の位置で地面と空の境界を設け、また黄金比 G_5 、 G_6 、 B 、 C の中に、主題となる小動物たちが収められてまとまっている。

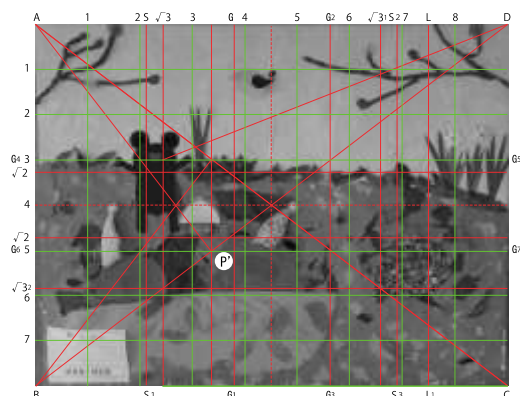


図 20

正方形 A 、 B 、 S_2 、 S_3 の中に主要な要素が収まり、重要な点 P' の位置にカエルが配され、見る側の視線が集まる。 $\sqrt{3}$ 、 G_4 、 G_5 、 D の対角線上に飛び上がる子どものカエルを配していることが分かる。仮に、この位置がもう少ししいずれかにずれた状態を想像してみると、バランスが崩れて、画面の締まりが削がれてしまうのである。

図中の L 、 L_1 は、横辺を 6 等分割した線で L 、 L_1 、 C 、 D の範囲に水仙が配されている。このように分割線は、必ずしも単一ではなく、ある基準線を境にして、分割の数値を変える場合もある。構図は、等分割と、それらの分割線を結ぶ対角線との関係を基としているが、ある形は分割線に沿わせ、またある形は、分割線からはずすことで、自由な変化を展開する。

図 21 は、諸要素の力関係を平面的に表現したものである。

構図が、基本型の円形であるために、二次元的な表現にとどまっている。

それぞれのカエルが中心軸の傾斜によって、動的緊張感が表現されている。円環的ムーブマンによって、この構成作品は遠近感が浅いため、背景に山などを配するとよいだろう。また、水仙や梅の花の数を増やすことによって、さらに春らしく華やかになるであろう。画

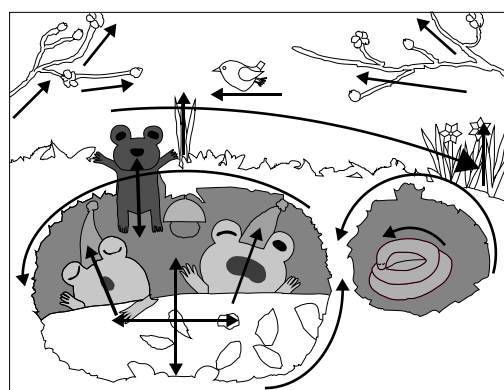


図 21

面の左右両端から伸びる梅の木は、画面のバランスをとろうとする心理が働き、両側に配置したものと思われる。しかし、画面が左右対称になっているため、空の空間が収斂している。片側に枝を配置してもバランスをとる方法は、構図やレイアウト、色彩などで補うなど様々な方法がある。安易に軽重のバランスを是正しようとする、と陥穽に落ちるのである。また、画面の中央にトリを配しているが、中央部分にあるために、焦点が散漫になる一つの要因となっている。トリを右側の横分割 6/8 辺りに配すると、均衡のバランスやムーブマンを生み出すであろう。

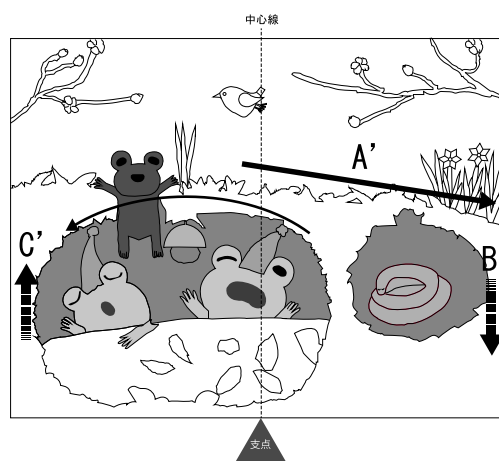


図 22

図 22 は、地面が右に傾いていることが分かる。図中の矢印 A' の方向に傾くことによって、B' の方向に重心が移り、槌子の原理で、右端に下降的ムーブマンが生じる。これもまた、カエルらの左傾的ムーブマン C' との均衡をとっている。左端に上昇的ムーブマンが生じ、カエルらがいる画面の左半分の左傾的ムーブマンに対抗している。右端に水仙の花を配したことも、重心の移動に加担している。このように、地面を傾けることによって、均衡のバランスを保とうとする心理が働いていることが分かる。

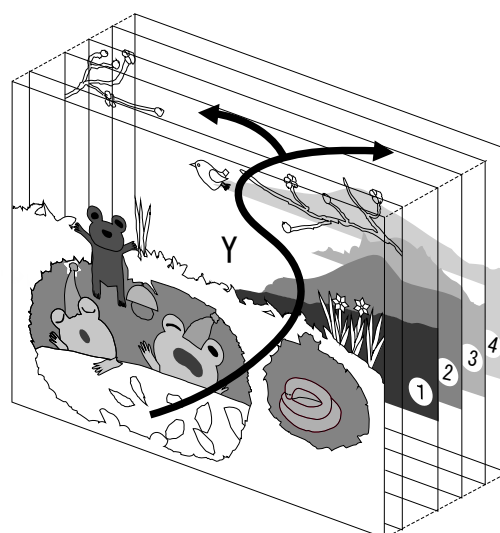


図 23

図 23 は、構成作品を斜め上から俯瞰した想像上の三次元的「絵箱」を示している。図中の 1~4 のように中景、遠景に山並みを配置すると、図中の矢印 Y のように後退的ムーブマンが生じ、画面に広がりができる。

図 24 は、著者が原画を基に画像処理をして、背景に山並みを作成したものである。三次元的奥行きが生まれ、大気または空白部分に量が構成されるのである。右下側から奥行きに向かって、逆グランスカーブが生じていることを想像できるであろう。



図 24

5 分析結果

今回の分析は、形の構成を主として扱い、具体的な作例を基にして様々な分割を探りながら、主題と表現の意図との関係を考察した。北斎とセザンヌの作品も、一見不安定に見えるが、画面内の空間や形の力の方向によって安定を感じさせている。この見えない力を、シュパンヌンクとよび、カンディンスキーが提唱した概念である。リズムや、シンメトリー、グラデーションなどの造形要素の組み合

わせや、配置の方法を通して得られる均衡の造形秩序である。シュパヌクは、画面上の離れたいくつかの点と点の間に感じる見えない力やラインを意味している。形と形との関係において、見えない力の働く方向や線という視覚心理的な表現である。

どのような分割をするにしても、作品を一つの分割法だけで構成することはまれで、いくつかの方法を併用するのが一般的である。

これまでの分析から、次の4点が考察される。

- (1) 造形を専門的に学んだ経験がない学生たちの構成作品にも、北斎やセザンヌの絵に見られるように、バランスを保とうとする心理的な働きがあることが分かった。不安定でアンバランスな要素を、他の効果によって相殺することにより、画面を均衡させる「補償」が働いたのである。バランスをとろうとする、人としての本能である。
- (2) 学生たちの作品を分割すると、それらの分割線を結ぶ対角線との関係を基としているが、ある形は分割線に沿わせ、またある形は分割線からはずすことで、自由な変化を展開している。このことは、緻密な計算によって分割線上に形を配するということをしないことが、かえって、学生たちの自由で清心な感覚を感じさせる効果をもたらしている。
- (3) 学生たちの構成作品は、垂直・水平の基本型を基本として構成されることが多い。斜線を使った構成も考えると、必然的にムーブマンが生じる構図となるであろう。形を配する際には、微妙な僅かな移動をすることによって、より安定した構図が得られると考える。
- (4) 画面全体のバランスを保とうとして左右両側から、シンメトリーのように同じ形を配することは、避けたほうがよい。左右の形に集中してしまい、何を表現したいのかという焦点がぼやけるのである。

また、左右への空間の広がりやが遮蔽され、中央の空間が、収斂するのである。

画面の均衡を保つためには、形だけではなく、色彩や明暗も深く関係する。本稿では、色彩についてほとんど取り上げていないが、色彩もバランスをとる重要な要素である。形でアンバランスな場面があっても、色彩や明暗によって補償することもある。このように、様々な相関関係によって、絵は成り立つ。

6 おわりに

今回の壁面構成の作品はグループワークのため、学生個々のイメージは必ずしも反映されたものとはなっていない。学生がアイデアを持ち寄り、喧々諤々と検討しながら集合体として結実したものである。中には、個人的に優れていると思ったアイデアが埋没した例があった一方、グループでの話し合いの中で思いがけず浮かんだアイデアを採用する例があるなど、製作のプロセスの中で様々な出来事があった。学生の振り返りの記述では、個人製作とは異なる学びや、気づきがあったことも多く語られていた。

構図を追求することは、技法や構造を掘り下げるのではなく、共通した造形の仕組みや原理をひたすら追い求めることである。構図は、まさしくその根幹をなす造形の秩序といえる。我々は、構図を学ぶことによって、造形要素やその特徴や性質を知ることができ、表現しようとする造形のイメージを

的確に作り上げることができる。

しかし、黄金比を使って画面を数理的に分割し、それに合わせて形を配しても、必ずしもよい作品が生まれるわけではない。あくまでも、何を表したいのかが明快で、形、色彩など全体のバランスがとれていることが条件である。

なお、作品の分析・評価を行うに当たっては、独断に陥ることなく、できるだけ客観的なものとなるよう、比例関係がどのように当てはまるか、という尺度を中心に据えた。

アンリ・マチスは、混沌とした対象を“秩序づける”ことが創造であるが、創造には“本能が尺度となるような秩序が必要である”と述べている。さらに、“本能が尺度”となるには、“強い感動に支えられた感受性による体験”の蓄積こそが全てであるとも述べている。

構図という美学上の問題に関する様々な取り組みを学ぶ中で、心理学と視覚芸術に関する多くの有益な示唆が得られるのは間違いない。そのためには、今後も多面的に考察することが求められる。

引用文献

- [1] 仲谷洋平, 藤本浩一『美と造形の心理学』, (株) 北大路書房, 2017 年, p. 102.
- [2] 横山了平『絵画の構図』, 理工学社, 1985 年, p. 86.

参考文献

- 三井秀樹『新構成学』, 株式会社六耀社, 2015 年
- アール・ローラン, 内田園生 (訳)『セザンヌの構図』, 株式会社美術出版社, 1972 年

表 1

凡 例					
番号	記号・用語	説 明	番号	記号・用語	説 明
1	ϕ	黄金比の略記号 (ϕ 分割) 主に線分を分割する際に用いる	6	$\sqrt{3}$ 分割	長辺と短辺の比が $1.732:1$ の長方形と、ある長さを $\sqrt{3}:1$ に分割した点を指す
2	ϕ 長方形	長辺と短辺の比が $1.618:1$ の黄金比長方形	7	S	正方形の記号 画面の短辺を一边とした正方形を作図したときに、S1、S2・・・と順次番号を付す
3	G	黄金分割の位置を示す 主に面として、分割する際に用いる	8	等分割	等分割は画面の縦・横に 1、2、3・・・の目盛りを付す
4	G、G1	ϕ 分割 (画面の縦横)	9	対角線	画面の対角線を指す
5	$\sqrt{2}$ 分割	長辺と短辺の比が $1.414:1$ の長方形と、ある長さを $\sqrt{2}:1$ に分割した点を指す	10	破線	画面の水平・垂直 2 等分線