

美術教育の内容としての 絵画からデザインへ

福田隆真* 足立直之** 足立道子***

A Study on the Learning Materials of Painting and Design in Art Education

FUKUDA Takamasa* ADACHI Naoyuki** and ADACHI Michiko***

(Received November 20, 1995)

キーワード：絵画 デザイン 表現技法

はじめに

学校教育の美術教育では表現の領域に具体的な題材として、造形遊び、絵画、版画、彫刻、伝達デザイン、工作、工芸の分野がある。小学校の図画工作科の表現では、こうした表現分野に制約されないよう、造形遊び、絵で表す、立体で表す、デザインしてつくる、使うものをつくる、などのように造形活動の行為を重視して、多様な表現方法を主体的に学ばすことを促している。中学校美術科においても、基本的には学習内容や指導理念は同様であるが、学校教育での美術と一般社会での美術の世界に関連性をもたせて、絵画、版画、彫刻、伝達デザイン、工芸といった表現分野の枠組みを意識させながら学習をすすめている。しかし、美術教育では個性の伸長や創造的表現を促すうえで、既成の表現にとられない表現方法を発見させたり、平面や立体といった大きな枠組みで教材を工夫することも必要である。

美術教育での伝達デザインの学習ということを考えてみると、その表現の特性として、同じ平面の表現である。絵画との関連性が強いと思われる。特に20世紀以降、絵画の様々な表現はデザインの分野に多大な影響を与えて来たように見受けられる。印象派以降、絵画のもつ意味は写実的な記録という使命から離れて、個人の表現や特定のコンセプトをもった主張の表現のように自由に拡大してきている。また、20世紀以降に起こった伝達のためのデザインはイラストレーション、映像、印刷などを駆使して、広範囲に拡がり、表現技法も絵画表現の技法と関連しながら発展してきたと考えられる。そこで、本稿では、20世

* 美術教育講座 ** 山口県宇部養護学校 *** 無所属

紀の絵画表現の流れを概観し、それぞれのイズムの表現技法を抽出しながら、デザインと表現との関わりを述べる。また、そうしたデザインの表現技法の紹介をし、美術教育における役割について述べる。

1 20世紀における絵画の特徴

絵画の歴史は長く、様々な様式で時代に応じた作品を生み出してきたが、大きく捉えると20世紀（正確に言えば19世紀末の印象派以降）を境いに急変を遂げている。20世紀までの絵画は、リアリズムの追求という大きな目的をかかげ、ひとつの文化のうえにさらに次の文化が成立していくというようにつながりをもった変化をしてきた。また、表現内容に関しても、社会的・宗教的制約も多く、様々な表現の枠が存在していた。それが印象派以降様々な概念が築かれ、イズム（主義）という「視覚的思考の新しい方法の提示、提唱」⁽¹⁾により表現の様式が拡大化されていったのである。これは芸術が時代に応じて科学の発展の影響を受け、その手段と方法に少なからず共鳴したことの表れであるといえる。また、これらの新しい方法は抽象的な操作の方法とも言え、抽象化の問題とも深く結びついているといえる。こうして20世紀の絵画はそれまでの様式とは異なり、新たな芸術の方向性と価値を追求するようになっていくのである。そこでここでは20世紀の絵画について特徴を捉え、抽象化の流れと関連させて考察をしてみる。

(1) 造形要素の分解と再構成

14世紀以降絵画は遠近法に基づき、ものを写實的に表し続けてきた。それが19世紀後半の印象派の出現により、新しい絵画の表現法が見いだされるようになっていった。印象派はモネの“色彩が光によって変化していくことに気付き、その光を表現する”という考えのもと、「印象一日の出」という作品により初めて表現された。つまり、描かれる色彩を固有色として使用するのではなく、光の産物として捉えようというのである。そこで、描写に関しては、ひとつに原色主義、もうひとつに視覚混合の原則に基づいており、自然に見える対象の色をそのまま画面のうえに置くのではなく、視覚混合といった色彩の抽出によって光という見えないものを表したのである。しかも、これは後に科学的な裏付けが与えられ、色彩理論としても重要な役割を果たし、補色関係にある色の点描によって色彩の純度を高めようとした新印象派によって実現化された。こうした表現は明らかにそれまでの表現とは異なり、画面に表される色彩という要素についての新しい表現法を確立したのである。

その後、色彩については、オルフィスムに見られるような色彩の本質的な美しさの表現や表現主義のような感情と結びついた表現、構成主義に見られるような色彩同士の組み合わせによる調和など様々な形で重要な意味をもっていく。つまり、印象派のような理論的な色彩表現から自由な表現として感覚的に用いられ、画面におけるバランスやアクセント、さらには色彩自体の持つ感情的な効果として構成上の一要素として重要視されるのである。

印象派が絵画における色彩について解釈を拡げたのを契機に、形態においても様々な意味を追求する動きが起こった。フォービズムは大胆な筆触や感情的な線によって形態の単純化をし、キュビズムはセザンヌの自然解釈“自然は球と円錐と円筒から成る”に基づき対象物を基本的幾何学的な単純形態に還元しようとした。さらに、構成主義においては色彩と同様形態の織り成す調和を求め、構図との関連を分析と再構成によって見いだそう

とした。中でもキュビズムは、伝統的な遠近法を排除し、視点の移動により多視的な形態把握をすることで形態の単純化、省略、そして分解、その再構成までをおこなったという点でひとつの主義において様々な試みと解釈をもたらしたのである。

造形要素の捉え方は様々であるが、前述した色彩、形態のほか、キュビズムによって用いられたコラージュ、シュールレアリズムのフロタージュなどに見られるようなテクスチャ、未来派の追求した運動や方向なども含まれることがある。このような造形要素の分解、再構成は大体においてひとつの要素に着目することが多かったが、殊にピュリスム、デ・スティル、構成主義においてはその体系化を図っている。

ピュリスムにおいては表現する上で「形、線、色彩は文化の違いによる変化が起こらない言語の要素」⁽²⁾としてそれらを絵画における感覚の文法と構造として造形要素を捉え、デ・スティルにおいては理念的な運動といえるが、色彩や形態のコンポジションを公式化しようとした。また、構成主義については工業技術と密接に結びつき、社会的な効用を基本的な概念のもとに内容に応じた色彩と形態を考慮し、適切なテクスチャーを用いた。その過程においては特にマッス、平面、空間、均整、リズムといった要素を重要視し、さらに色彩や形態自体の表す意味までも追求し、表現していったのである。

このように、印象派による新しい色彩の概念から他の要素への急速に要素の分析と分解が行われ、内容を深めていくことになった。さらに、そうした要素の重要性を絵画という表現の上で構造化させることでより美しい画面を追求するようになった。それは言い換えれば抽象的な表現を容認し、ひとつの価値として確立させるものであったといえる。

(2) コンセプトと表現方法

前述のとおり20世紀の絵画は造形要素の分解と再構成によって、即主義という理念に結びついていった。そして、その理念はひとつあるいは複数の画面を構成する要素をいかに操作し、構築していくかという表現する方法を問題とし、多くの表現法を生み出された。

こうした問題をまず最初に取り上げたのがキュビズムである。キュビズムにおける“自然は球と円錐と円筒から成る”という自然解釈は形態の分解と再構成をもたらしたと同時に、3次元という空間把握を絵画という2次元においていかに表現していくかといった課題への挑戦でもあった。その課題には分析的な時期と総合的な時期の全く異なった2つの表現方法によって答えた。分析的な時期においては対象物を基本的な形態に分解したり単純化したりして、円形や矩形による組み合わせで画面を構成していった。そのため、分析的な時期も初期は形態の分析のため、抽象的な傾向の作品となったが、後期には抽象的なものを統合させていくことで再度現実を意識せざるを得なくなっていった。それが総合的な時期への移行である。そこでコラージュという技法を用いることにより抽象的な表現に現実感を与えようとした。このコラージュの用い方についてもキュビストひとりひとりによって異なり、ひとつのコンセプトに応じた表現は様々に生じていった。

またダダイズムは、第一次世界大戦という戦争がもたらした精神的な表出としての芸術であった。人間の破壊行為そのものがダダイズムの根本理念となり、伝統の否定、理性を蔑視する完全な虚無主義、社会に対する悪魔的とも言える反抗・風刺を武器とする反合理的、反美的、反道徳的態度を特徴とした芸術運動を行なった。そこで表現方法として全く無関係なものを単一に、もしくは寄せ集めた構成的なオブジェやコラージュ、オートマチックな発想に基づくものが多く現れた。しかし、ダダイズムの表現が既成概念の打破ということのみであったため、その表現方法について全く内容のない無秩序な理念であるとの批

判を受けた。そこでシュールレアリズムは「理性の支配をしりぞけ、非合理的なもの、意識下の世界を表現すること」⁽³⁾を目的とし、ダダイズムによって生み出された表現方法に、必要性を与えた。

このような同一のコンセプトから生じた様々な表現方法は数知れないほど存在する。なぜなら、イズムは大体がコンセプトに基づいており、それを表現するために技法が副次的に生じていったからである。しかし、20世紀半ば頃からコンセプトが急速に多数生じていくにしたがって、徐々に表現技法が行き詰まっていくのである。それによって技法は錯綜し、同じような表現でコンセプトが異なる作品が多く見受けられるようになる。そして現在においては表現技法の統合によってコンセプトを導きだそうとしている傾向が強くなっている。

このように、20世紀までの絵画が、宗教画、肖像画、風景画など、対象物自体がいかに表現されるかという内容や技術を問題にしていたのに対し、20世紀以降は、様々な造形要素の分解と統合を基盤として、対象をいかに表現していくかというコンセプトと表現手段の追究であったといえる。そしてそれは結果的に現実と非現実、具象と抽象といった大局的な概念を重視せざるをえない状況をつくってしまったのである。

2 具象と抽象

絵画はどの文化においても初期の段階で具象という形をとる。対象物を持ち、何らかの意味付けがなされるのである。しかし、何をもって具象と決めるか、その判断は難しい。なぜならひとつの絵画を全てにわたって説明することは困難で、常に不明確な部分をもち、そこにはすでに抽象的な何かが存在しているからである。具象といっても完全ではなく、あくまでも具象的でしかないのである。このような具象と抽象の問題は、そうした抽象的な何かによって左右されるものではないだろうか。

かつてH. リードはその著『芸術の意味』の中で「すべての芸術は本来は抽象的である。」⁽⁴⁾と述べた。ただし、H. リードはその著の中で「抽象的」な芸術と対象なものとして肖像画をあげている。これは肖像画というものを「最もヒューマニスティックな現われ」という立場にたって用いたものであるが、それは絵画を人間性と非人間性という表現内容として対時的に用いているにすぎない。絵画の歴史を振り返ってみても、その表現対象については必ずしも人間性が基準とはなっていない。時として、人間性であったり、形態であったり、色彩であったり、あるいはその他の画面を構成する要素であったり、または、それらが重複していたりする。つまり、絵画はすべて、人間性や色彩や形態等の要素から成り、それらの要素は単独、もしくは、相互の関連性により成り立っているのである。そのように考えると、単にリードの考えに賛同するのではなく、それらの要素こそが抽象を形成させるといった新たな解釈の下、“絵画はすべて「抽象的」である”ことを基準にして具象と抽象を理解していくべきではないかと考える。

(1) 虚と実

作品が具象的であるか抽象的であるかを最初に判断する要因となるのが虚と実の問題であろう。それは、具象と抽象が画面上に描きだされるもの（対象）によって判断されるからであり、対象が何であるかを見極めようとするからである。それは理解する際、常に実（存在するもの自体）を基準として捉えようとしているということである。しかしながら、

絵画において表現するという行為がはたらくことから完全な実は表せない。表現する以上は常に虚の部分が存在するのである。

虚には実なるものから発するイメージ、意図的に操作や変形をさせ創り出されたもの、あるいは偶然に創り出されたものなどがあるが、いずれも理解する上で困難をもたらす。その部分が多ければ多い程、抽象的な作品となる。

このように、虚と実の問題は具象と抽象を判断する上で認識をともなう最初の段階であるといえる。

(2) 抽象的な要素

このように考えると「具象画とは何か」ということが問題となるが、あくまでも絵画は抽象的な要素からなると考えると、画面の中に含まれる抽象的な要素が多ければ多いほど具象ということになるし、また、抽象的な要素が少なければ少ないほど抽象になる。言い換えれば、かつての絵画は具象的傾向にあり、その具象はすべて解体可能な抽象的な要素（構成要素）から成り、抽象画はその具象的な絵画にある抽象的な要素から生まれたということになる。

そこで、ここではその抽象的な要素を整理してみることにするが、実際には、視覚的に捉えられ、画面を成立させる要素（一次的抽象要素）とそれを構成する要素（二次的抽象要素）の二段階に分けられよう。

①一次的抽象要素

この一次的抽象要素は、形態と色彩の二つの柱から成るが、それぞれ互いに切り離せない関係にあり、色のある形、形のある色として画面に表れる。そして、この二つの要素がそれぞれに意味を持ち、作品となり得るのである。また、形態や色彩には感情があるといわれるように、それ自体によって既に主張が行なわれているという点で、最初に思考を通過する要素であるといえる。

a) 形態

形態はその構成要素として、点、線、面を有している。また、形態は形而上学的な性質をもっており、プラトンは、その形態を相対的な形と絶対的な形とに区別した。⁽⁵⁾相対的な形とは、具体的なものを知覚させたり、具体物に関するイメージを喚起させたりするもので、絶対的な形とは具対物とは結びつかない幾何学的な形態のことである。その判断は、創造者と鑑賞者の立場によって変わりうる問題である。

b) 色彩

色彩は、明度、彩度、色相の三要素から成る。形態のように具体物を認識させるよりも、むしろ直接的で、感覚的な訴えを強いるものである。⁽⁶⁾よって、対象物と結びついた場合のみ、知覚できるが、本質的に捉えにくいものである。

②二次的抽象要素

この二次的抽象要素は一次的抽象要素である色彩と形態に副次的に備わるものであり、さらに表現の意識を与えるものとして、美の構成要素や美の深さを示すものである。

a) 主題

b) 視点

c) 構成

d) 質感・量感

e) 動き（ムーヴマン）

f) マチエール

これらの抽象的要素は、形態や色彩が“虚”であれば、どれひとつとして画面に表わしたとしても抽象画として成立するであろうし、また具象画たるにはこれらの抽象的要素が、“実”であり、それらをできるだけ多く含まねばならないということになる。

(3) 抽象的な操作

しかし、抽象を成立させるには表面的な要素だけでは足りない。そもそも絵画は二次元の世界に展開される芸術である。つまり、そうした抽象的要素に様々な操作が加えられることにより、平面化は意識され、抽象性は強調される。

- a) 歪曲
- b) 単純化
- c) 省略
- d) オートマチック
- e) デペイズマン

この抽象的な操作は、絵画における表現領域を拡大させるものであると同時に、抽象化をさらに進めるものであるといえる。つまり、こうした操作は作家の表現のコンセプトによって様々な用いられるという点でこの抽象的な操作こそが、“実”から“虚”への意識化であり、個性的、感覚的表現といった個の主観的美意識とつながっていくのである。

このような観点から絵画における具象と抽象を述べると“すべての絵画は抽象的要素から成り、さらに抽象的操作により抽象性は強化される”ということになる。つまり、抽象的な表現は、様々な表現意図が加味されていくということであり、それが認識されにくいだけに難解になるのである。そのように考えると、“抽象化”は人間の美に対する意識の深さであり、また意図的表現であるということがいえる。ただしこれは、具象と抽象の特徴的な観点にすぎず、これによって具象と抽象を区別できるわけではないし、またそれを区別する必要もない。それは、具象と抽象が個人の絵画の要素に対する意識によって生じるものだからである。

3 絵画表現とデザイン技法

20世紀に入り絵画は様々な表現をしてきたが、それは表現の可能性をコンセプトや技法で一層広げたことによるところが大きい。さらに絵画の抽象化は造形要素に意味を見だし、美しさに対しての法則性を与えていった。その後、法則性に基づきデザインという領域が生まれた。この絵画から派生したデザインにおけるコンセプトは言うならば視覚伝達であり、大衆に受け入れられなければならないという目的をもっていた。そこでデザインは造形要素に対する法則性や表現方法を深く追究し、さらに産業と結びついていった。

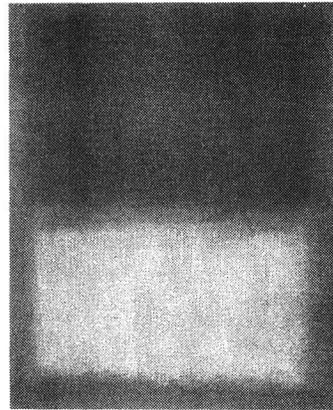
絵画とデザインは表現される場や用途によって別の領域として捉えられるが、このような経緯をみると全く無関係だとは言えないであろう。特に現代のように価値が多様化し、混沌とした表現においてはそうした領域にとらわれること自体が無意味であるといえる。もともとデザインは絵画から発生したものである。デザインの技法や法則性は絵画表現においても数多く用いられている。もう一度、絵画というものを見なおすためにもデザインで追究された技法や法則性を根本から見なおし、その接点を再確認する必要がある。

(1) デザイン技法

①基本的な技法

(a) ぼかし

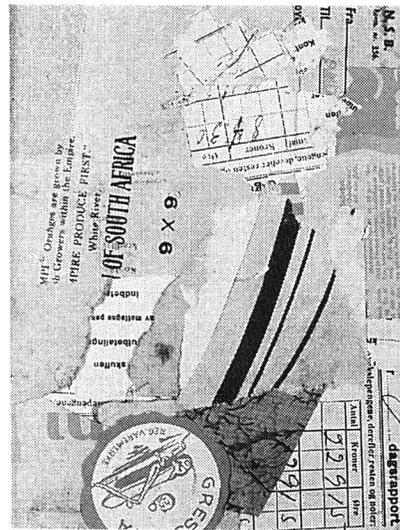
ぼかし技法は大きく分けて3つの方法がある。ひとつは絵の具と筆を使う方法で、穂先を切った筆に水気の少ない絵の具をつけ、画面に叩きつける様にして塗り付けていくもの。もうひとつはスパッタリングと呼ばれるもので、絵の具のついたぼかし刷毛で金網をこすり、霧状の粒子をつくるものである。もうひとつはエアブラシを使う方法で、圧縮空気をつくるエアコンプレッサーとハンドピースを使うものもある。霧状の粒子をつくるのはスパッタリングと同じだが、スパッタリングよりも細かい粒子をつくるのでグラデーションを美しく表現することができる。



マーク・ロスコ 『無題』

(b) プリンティング

かた押し技法や押捺技法と呼ばれるもので、筆の代わりに様々なものに濃い目の絵の具やインクを突けて、紙に押しつける技法である。印刷や版画と原理は同じだが、押しつけるものの素材感に留意したり、押しつける力加減を工夫することによってテクスチャを活かした表現ができる。



シュヴィッタース 『南アフリカの』

(c) ウォッシング (水流し)

ポスターカラーがインクより水溶性であることを利用するものである。白い紙に白いポスターカラーで描く。その上に製図用のインクか墨を満遍無く塗る。墨が乾いたらウォッシング (水流し) を行なう。

(d) レリーフ

壁面公告や、展示デザインにおいて、フラットなパネルに、厚さのある作品を貼ったり、逆にパネルのなかに、作品だけ一段凹ませるなど、凹凸の変化をだす方法と、印刷デザインにおいて凹凸のあるパターンを写真に写して使う方法があり、後者がより一般的である。

(e) エンボッシング (から押し)

ものの形を切り抜いて穴にした型紙を使って、形が浮き出してあらわれる効果を出

すものとももの形を残しまわりを切り取った型紙を使って形が凹んであらわれる効果をだすものの二通りがある。

(f) ペーパー・フォールディング (折紙)

どんな構造になれば強度が増すのかを探求する練習として始められたもので、もともとは直接目的はもたないものである。

(g) ペーパー・カッティング (切り紙)

ペーパー・フォールディングと同様に、紙を使うあらゆることの基礎となるものである。

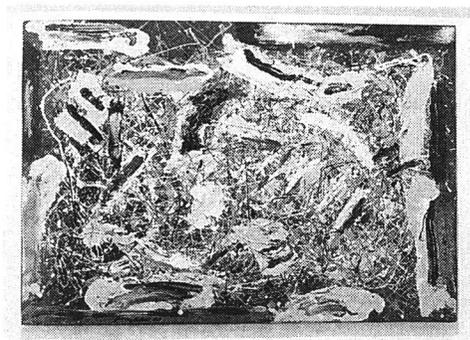
②オートマチックな技法

(a) バチック

クレヨンや蝋などの油性の材料が水をはじく性質を利用するものではじき技法と呼ばれる。クレヨンや溶かした蝋を筆や棒の先につけて紙に描き、その上から水彩絵の具等で着色する。作品は更紙等にはさみ、アイロンで熱を加え、蝋を抜き取って仕上げる。テクスチュアのある紙を使用したり、蝋にひび割れを入れたり、蝋と絵の具を交互に塗り重ねることなどにより、偶然的なパターンをつくることができる。

(b) ドリッピング

滴り技法などと呼ばれるもので、絵の具やカラーインク、墨などを紙のうに落とす(ドロップさせる)ことからこの名前がついた。着色材料の濃さを変化させて、紙を立てて流したり、息を直接、またはストロー等で吹きかけたり、着色材料を落とす高さを変化させたりすることの他、紙の質を変化させる、湿らせておく、揉みじわをつくる、引っ掻き傷をつけておくなどの工夫ができる。



ジャクソン・ポロック 『ナンバー9』

(c) マーブルリング

できた模様が大理石の模様に似ていることから、この名称がついている。他に墨流しとも呼ばれる。水と油が分離する性質を利用して水面に油性の絵の具やインク、墨汁等を流し、吸水性のある紙に写し取る。

(d) デカルコマニー

紙の上に絵の具やカラーインク、墨汁等の着色材料を置き、それに紙を押しつけて左右対象の形をつくる。一枚の紙を二つ折りにする方法と別の一枚の紙に写し取る方法がある。濃度やこする方法・強さに変化をつけたり、手や指だけではなく、鉛筆などを利用したり数度に分けて紙を剥がしたり、の工夫ができる。

(e) フロッタージュ

凹凸のあるものの上に紙に乗せ、鉛筆やコンテ・クレヨン等でものの材質感のこすり出す技法。魚拓や拓本などと原理は同じで、形は単純化、抽象化されることに特徴がある。

③既成画材を利用する技法

(a) スクリーントーン

裏面に接着剤がついている透明フィルムやセロファンに文字やパターンを印刷したり着色したりしたものを圧着したり転写したりして貼りつける方法。文字やシンボルが印刷されているものを転写レタリング、模様や網点のパターンが印刷された印刷されたシートをスクリーントーンを呼ぶ。

(b) スクラッチボード

引っ搔いて描く厚紙の意味で、厚紙に白い陶土を厚く塗り、その上に黒いインクを塗ったもの。ナイフ等で、引っ搔いて、白黒の線画のように描いていく。市販されているが、クレヨンやクレパス、ポスターカラー等を単純あるいは組み合わせて、応用ができる。

(c) コラージュ

画面に直接実材を貼りつけて材質による、触感的感覚を与える技法。材料は平面に近いものであれば何でもよい。紙だけを貼りつけるものはパピエ・コレと呼ばれ、写真を使うものはフォト・モンタージュと呼ぶ。



ジュリアン・シュナーベル 『無題』

(2) 画面構成上の操作

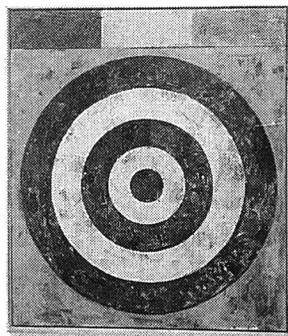
①ハーモニー（調和）

(a) シミラリティー（類似的調和）

色彩や形態などの性質が類似しているもの同士を配置することで調和的でまとまりのある統一感が得られる。よって画面はおとなしく静的なものとなる。

(b) コントラスト（対比、対立）

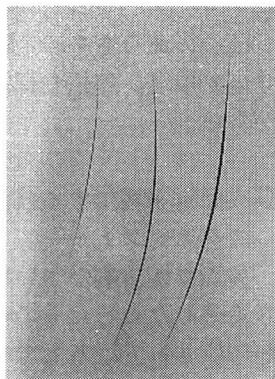
相反する性格の色彩や形態などが同時に存在することによって生じるもので、異なった性格のものが刺激しあい画面に変化や動きを与えることができる。そのためには単なる破調にならずお互いの特性を生かし合う調和的關係をもたなければならない。



ジャスパー・ジョーンズ 『標的』

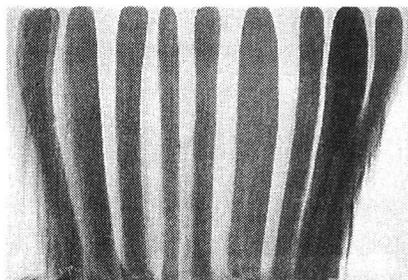
(c) アクセント (強調)

対照的な性格の色彩や形態などを同時に存在させ、かつその分量を部分的に用いることで画面に緊張感と変化を与える。



② バランス (均衡)

(a) シンメトリー (対象)



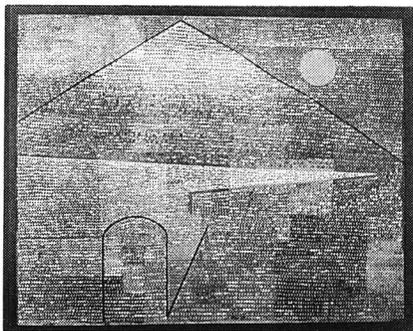
モーリス・ルイス 『重なり』

シンメトリーは一般的に左右対称の配置をいうが、ルチオ・フォンタナ『空間概念、MT364』広い意味で点対称や鏡映などの対称性をさす。これは色彩や形態などの重力的な均衡が保たれた状態で静的な安定感が得られる。

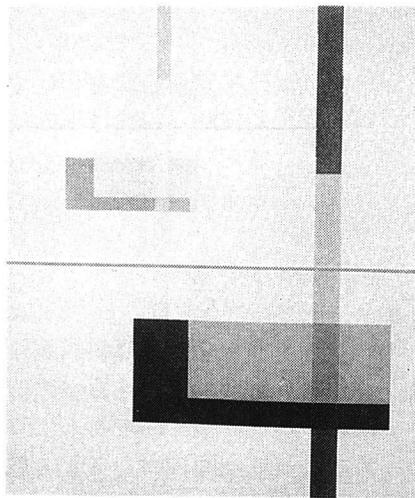
(b) プロポーション (比例、比率、割合)

形態において部分と部分、部分と全体を数値によって秩序だて、その関係を比例や比率、割合で構成することである。よって客観的で

実利的な表現となる。しかし数値的なものだけでなく直感的な分割や配置もあり得る。



パウル・クレー 『パルナッソス』



モホリ・ナギ 『K VII』

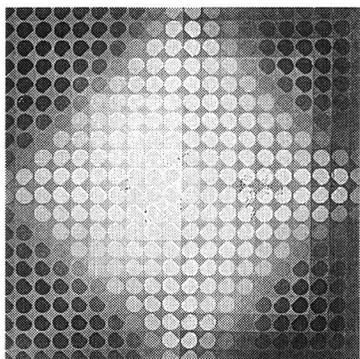
③ リズム (律動)

(a) グラデーション (階調)

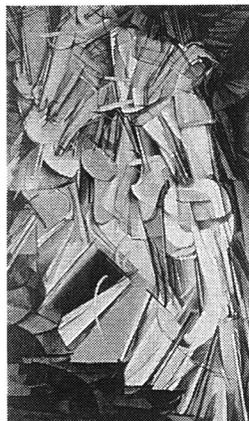
形態や色彩が一定の割合で規則的な系列によって徐々に変化させることである。重量的に差が生じるため画面に動きがでるが、変化が規則的であるために滑らかで緩和な動きとなる。

(b) リピテーション (繰り返し)

同じ形態 (ユニット) の規則的な繰り返しのことで、形態の性格や方向性によって画面を静的にしたり動的にしたりする。



ヴィクトル・ヴァザルリ 『TAVAS』



マルセル・デュシャン 『階段を下りる裸体No. 2』

4 美術教育としての絵画からデザインへ

前章までに20世紀の絵画表現の流れと、そこから抽出されたデザインの表現技法について概観してきた。デザインの表現技法は美術教育のなかでは、構成教育や基礎デザインという呼称で戦前戦後を通じて行われてきた学習内容である。こうした学習は、戦前の構成教育運動では、表現のための表層的な造形操作や感覚的で無目的な造形練習と受け取られる側面も有していたが、戦後になってデザイン教育の社会的振興にともなって実際的なデザイン学習の基礎、あるいは造形表現全般の基礎として位置づけられてきた経緯がある。

これらの学習内容はその源からすれば、バウハウスやヴフテマスといった1920年代の美術教育の専門教育の内容から由来している。当時の美術教育では、純粋に絵画の表現領域と新しく産業の発展から生じたデザインの表現領域に特別な区別はなく、むしろ様々な芸術の統合を目指して始められた教育であったと考えられる。したがって、絵画、デザインという明確な領域は結果的に生じたものであり、デザインはその目的を遂行するために様々な表現方法と関連をもちながら、現在に至っているといえる。

バウハウスやヴフテマスで行われた教育の成果として、視覚言語による造形活動あるいは造形教育ということがあげられる。視覚言語は造形要素を単に機械的、機能的に構成するものではなく、その基盤として絵画における様々な実験が存在しているのである。第3章でデザインの表現技法の代表的なものを取り上げたが、それらは単に機械的な造形操作を意味するものではなく、ケベッシュが指摘するように、絵画表現の有している人間と造形上の有機的関連を基盤として抽出された表現手段と解することができる。

現在、小学校図画工作科、中学校美術科において、視覚言語を直接的に取り扱う題材や教材は少ないが、表現領域の自由な拡大を促すためには個々の題材において、特に平面的な表現においては、既成の表現形式にとらわれず、視覚言語の有機的関連を考慮しながら表現の学習を促すことが望ましいと考えられる。

注

- (1) 竹内敏雄編集 1987 『美学事典 増補版』 弘文堂 p.293
- (2) ニコス・スタンゴス編 宝木範義訳 『20世紀美術』 PARCO出版 P82

- (3) 嘉門安雄監修 1988 『西洋美術史』 美術出版社 p.119
- (4) ハーバート・リード著 滝口修造訳 1966 『芸術の意味』 みすず書房 p.29
- (5) 前掲書(4) p.42
- (6) 前掲書(4) p.42

参考文献

- G. ケペッシュ グラフィック社編集部訳 『視覚言語』 グラフィック社 1973
- 高階秀爾著 1975 『近代絵画史(下)』 中公新書
- 大岡 信著 1990 『抽象絵画への招待』 岩波新書
- 美術出版社編集部編 1990 『現代美術入門』 美術出版社
- ヴォリンゲル著 草薙正夫訳 1953 『抽象と感情移入』 岩波書店
- フランク・ウイトフォード著 木下哲夫訳 1991 『抽象美術入門』 美術出版社
- 木村重信著 1991 『モダン・アートへの招待』 講談社現代新書
- 宇佐美圭司著 1994 『20世紀美術』 岩波新書
- エドワール・ルーシー＝スミス著 岡田隆彦、水沢勉訳 『現代美術の流れ』 PARCO出版
- 真鍋一男、宮脇理監修 『造形教育事典』 1991 建帛社

付記

本稿を作成するに当たり、全体の構成とはじめに、4を福田が担当し、1、2を足立直之、3を足立道子が担当した。