

# 造形表現に関する概念規定について

## A Study on the Definition of the Concept about the Creative Expression

—“Image, Idea, Concrete and Abstract” —

- I. イメージ (Image)
- II. アイデア (Idea)
- III. 具象と抽象 (Concrete and Abstract)

河野 公 記

Masanori Kawano

Art is originally the projection which is reflected by fermenting and subliming the immanent value's view of personality on the creative opportunity. In addition to this, the area of design requires the functional quality based on the logic of lawful object. Finally it can be said that the design is the fact. It synthesizes the relation between the function and the sensuous and immanent beauty. The concept of 'Image', 'Idea' and 'Concrete and Abstract' is considered in this thesis. Judging from the designing point of view, they have the high frequency in use in the daily term. And this thesis aims at clearing up the concept which was vaguely used hitherto.

### 序

芸術における人間本来の叫びが fine art であるとするなら, design は人間生活の喜びの形を計画してゆくものであろう。

現在, デザインは人間社会を快適に維持するための手段であり, 社会に機能するところの創造的な領域として幅広く社会に滲透している。

その分野は社会の諸要件を communicate するための visual design, 生産的, 物質的欲求に応じるところの product design, さらに個別的居住空間を含む総合的, 共有的な都市空間, あるいは, 自然環境と社会との関係を計画する environmental design まで発展している。

このような広範, 多岐にわたる種々のデザインの夥しい氾濫, 膨張の中には, その本来の使命から逸脱して非人間的形骸を露呈するものも指摘できるが, デザインの本質的な命題は常に人間生活の向上をめざすところにあ

り, 社会に密着した善なるファクトでなければならない。したがってデザインは一面, 善と悪を止揚して行くものともいえ, ある意味では先見的創造行為として, 非人間的存在をも内在しつつ, 超越的理想観を実践するという最高の場において, それを形成してゆこうとするものである。

われわれは今もってなお, デザイン学の確立を見たとはいえないが, しかしながらデザインの実践的領域を最早見失うことはないであろう。既に上述したような実践的「場」は形成されているし, 社会の組織と不可分な関係を有していることはまぎれもない事実である。

ある組織的研究や教育が発生する要因は, 社会における実践的な場の必然的な存在要求に起因するものであるが, わが国では1890年東京美術学校に図案科が創設されて以来, そのデザイン教育という言葉の定着性という観点からみた場は, 種々の形態で拡大され現代に至っているわけである。

現代のデザイン教育の一つは技術的学習であるが、これは知的生産に応じ得ようとするものである。いま一つ知的人間のための学習である。この両者が繫辞するものは、いまやデザインに関する研究は弁証法的に考察すると学際的關係において帰納させてゆかねばならぬということを、明らかに示唆するものである。芸術は本来、人の内在的な人格的価値観を創造的な契機により、発酵昇華せしめた projection ということができるが、デザインはさらにこれに加えて、合目的な論理性に基づく機能が求められ、最終的には感覚的で内在的な美と機能との關係を総合するところのファクトであるといえよう。

本論においては、デザイン学的観点からみた、日常的な用語の中で使用頻度の高い「イメージ」「アイデア」「具象と抽象」の概念について考察を加え、従来、漠として用いられた概念をいさゝかでも明確化しようところみたものである。

## I. イメージ (Image)

### 1. 「純粋イメージ」

われわれは通常一つの造形行動を起す際には、何らかの合目的な予測を立てる。それは非常に抽象的で不安定なものであるといえるが、これは思考的作業の第一歩であり、自己の能力に基づくもので、純粋に思い巡らすイメージという〈仮想前提〉を常に有している。この〈仮想前提〉を〈純粋イメージ〉とこゝでは規定しておこう。

イメージとは、一般的な概念からみて頭の中で描くところの像<sup>(1)</sup>、あるいは、対象から受けるある種の個別的判断による〈あるものの姿〉である。こゝで論述しようとするのは前者であり、後者は次項の経験イメージで論述する。

純粋イメージには、偶発的要因によるものと、観念的要因によるものの二つの形式をあげることができる。前者は〈ひらめき〉(才能のような内在的で感覚的なもの)として現われるイメージであり、一方後者は観念的要因、つまり、〈経験的知識の蓄積〉の中から抽出的に発想するものであるといえる。こゝで注意しなければならぬことは、両者は、いずれの場合もある目的を開発創造するための能動的なイメージに限定して論じようとするのである。もちろん、空想的、遊戯的な思考というようなイメージがこの問題とまったく関係のないものであるというのではない。

さて、純粋イメージは先天的要因を含むものであるとはいえ、多分に観念的要因から多くの場合影響され得るものであり、これは一種の類推的な思考による〈仮想前

提〉であるといえる。しかし、イメージする動機というものは常に純粋(経験や比較といったような反射作用による)ところの発想ではないという意味での純粋)であり、理想化を前提として〈オリジナル〉なものをめざして想起されるものである。

美術評論家の滝口修造氏は以前、「映造人間の言葉」<sup>(2)</sup>の中で次のように述べている。「言葉に先だつものがイメージである」「言葉に先だったもの」、これが正に純粋イメージであり、上掲したところの〈ある仮想前提〉であるといえる。

こゝで、イメージを取って〈純粋イメージ〉とした理由は、純粋イメージにおいては〈ひらめき〉とか、ある形而上学的要因により想定されるところの感性(sensibility)とみるわけである。一方悟性(understanding)によるところの〈経験イメージ〉あるいは、〈比較イメージ〉には、イメージを想起するための対象(object)が存在し、対象から受けるところの反作用として、このイメージは想起されるものである。したがって、イメージというものは、人間の思考機能の内部で形成されるものであるという点においては、〈純粋イメージ〉と〈経験イメージ・比較イメージ〉の両者は同一の場にあるわけであるが、前者の純粋イメージが能動的であるのに対して、後者の経験・比較イメージは受動的であるといえる。以上のような観点から、前者と後者を二つに分類したことによる。

純粋イメージのあるものは、偶発的であると既に論じたが、この点について援用を加え考察してみよう。

バートランド・ラッセル(Bertrand Russell 1872~1970)が「哲学上の発見をした時、それはタバコを買いに行った途中であったという」<sup>(3)</sup>(板坂元著「考える技術・書く技術」)この場合、長い研究の積み上げが哲学上の発見の背後に潜在していたものと推察できるが、イメージの起想状況は純粋に偶発的であり、その原因を理論的に解明することはできないが、人間には、このような未知の可能性が存在することを物語っている。

いまひとつ、ラッセルは「無意識心理の意識的利用」<sup>(4)</sup>という問題解決法を用いていた。それは『何かむずかしい問題について書かねばならぬばあ、数時間もしくは数日間それについて全力をこめて考えつづけたのちに、「その後のしごとを地下ですすめるように、自分に対して、いわば指命する」のがよい、ということを学んだ。何ヶ月も後になって意識的にその問題をふたゝびとりあげると、もう解決はいつの間にかできていた、ということがよくあった』と述べている。これと同様の仕方による発想を論者自身もデザインの制作において、その発想

に行き詰りをきたした場合、しばしばこの仕方の問題を解決してきた。つまり、この仕方は無意識の中では発想に束縛がなく、事前に思考したものを抵抗なく発酵することができるからであろう。

すぐれた芸術家の場合も、体内で発酵させた心象を爆発的に画面に投影する。つまり、現実には存在しない画像<sup>(6)</sup>を精神的所産として、具現化するわけである。この場合の発想も〈純粹イメージ〉とみてよいであろう。

さて、これをデザインにおけるイメージの問題として考察してみよう。上掲した発想に加えて、突然の〈ひらめき〉がアイデアとして成長し、具体的な形となるケースは少ない。特にデザインは常にある合目的なものを基盤として出発するものであるから、イメージは目的に合致し得るものとして、〈理想と願望〉を共有するところの〈仮想前提〉として想起される。したがって、創造的契機である〈イメージ〉にあらゆる可能性をゆだねて、一種の「賭」をこゝろみることになる。

註②において滝口修造氏は、イメージが賭であることを次のように述べている。「生命、このたえず新しくなる未知のものの存在なしに、この賭はありえない。このたえず矛盾し、否定し、愛し、殺し、限りなく欲望するものの秘密の前に立たずには、この賭はおこりえない」というように述べているのである。

このように創造的契機としてのイメージは、生きた人間個有のものであり、創造的エネルギーを能動的に意識してゆこうとする実践的な無限の可能性ではなかるか。さらにイメージの特性は、未知なるものを対象として展開するものであるとはいえ、なお、先きに滝口氏が述べているように、人間そのものの存在と関連して明らかに個別的なもので有るから、ある時は善なるものとして現れ、ある時は悪なるものとしても現れ得るのである。

さて、美術評論家の中原佑介氏は、イメージについて次のように述べている。「イメージは人間がある対象と関連をもち、それを生存のために何らかの形で改造しようという働きかけが生まれるときに、はじめて成立するものである」<sup>(6)</sup> (傍点論者) この場合、「ある対象と関連をもつ」のであるから、イメージを発動させる何らかの契機が存在するとみてよい。つまり、そこに存在しなければならないという必然的欲求による、理想的要因を引きだすことにあり、さらに論じれば、イメージを発動せしめる何らかの情報や資料を事前に用意しているとみる。

また、「何らかの形で改造しようという働きかけ」というのは、デザイン行為そのものであり、願望するところ

のイメージそのものである。それは、既に準備された手懸りにイメージが左右されるというのではなく、人それぞれの仕方により、オリジナルな創造に向う姿勢とみてよい。

つまり、〈純粹イメージ〉とは、未知なるものであり、創造者の誰れしものが理想として念願するところの個別的で〈オリジナル〉な形式であると結論しておこう。

## 2. 「経験イメージ」「比較イメージ」

純粹イメージは、能動的に自らが発想する創造的なイメージを考察したものであった。

これに対して、〈経験イメージ〉あるいは〈比較イメージ〉は、ある対象を感知する反作用として想起されるものである。つまり、対象が語りかけてくるころの心理的印象であり、受容的な立場から思い描く認識でもある。しかし、それはある対象に対しては受容的といえるが、イメージする行為そのものは積極的でなければならない。

例えば、ある対象を見ただけではイメージというものと直接関係が成立しない。つまり、見たものを認識するという過程を経なければ対象は確定し得ない。すなわち、〈経験イメージ〉の成立を規定すれば、認識に伴う意志決定を契機として、対象に対して能動的にイメージしようとするのである。

〈比較イメージ〉は経験したあるものという、既に事実となった二つ以上の〈実体〉を対象として、経験イメージと同様の仕方でも個別的なイメージを作り上げ、それを比較する仕方でも新たなイメージを想起するものである。

例えば、科学は幾つかの検証的事例を帰納させる仕方でも、一つの普遍的で妥当な形式を用いて理論づけるものであるが、この場合に重要なものは「比較」検討することにある。もちろん、比較判断することによるだけでは成立しないことはいうまでもない。しかし、比較判断により、正当となったものは動機に不純なものが無ければ、普遍妥当な形式として、一般に人は容認する傾向にあることができるのである。

ところで、比較イメージの最大の特徴は、イメージする際に比較する実体が存在することにある。

G・ケペッシュ(Gyorgy Kepes 1906-)のいわゆる“Language of Vision”は、視覚イメージに焦点を合わせたところの造形理論そのものであるといえるが、Language of Vision<sup>(7)</sup>つまり、「視覚言語」とは、造形表現をもって、視覚的に意志を疎通させることを意味している。これについて彼は次のように規定している。

「造形作品となったもの、即、イメージの投影である」と、こゝでいうイメージとは、造形表現されたものを意味している。つまり、造形行為は〈内在的な造形イメージを何らかの物質的媒体を通じて形ち造る行為〉にほかならない。この観点からみると造形された作品もまた、視覚化されたイメージであり、投影であるというのである。

また、「視覚言語」の中でイメージについて、次のように述べる。「あるイメージの活動する性質は、空間的なさまざまな力の間に存在する緊張、つまり、これらの力が作り出す場における引力と反発作用の争いによって生ずる」という。さらに、「造形的イメージは、全体への統合化のもつさまざまなレベル、つまり、平衡、リズム、調和の力で力動的な統一性をもつにいたるところの、囲われた一つの体系である」<sup>9)</sup>という。以上のような援用からみると、G・ケベッシュが解明しようとしたものは、明らかに既に形成された対象（造形物）から受けるところのイメージであり、こゝで論述しようとするところの〈経験イメージ〉と同種のものであるとみてよい。

また、彼は「創造されたイメージの究極的範囲は、注意がどれほどのエネルギーをもっているかによって限定される」<sup>10)</sup>という。こゝでいう「注意」とは、ある事象に心を集中させる行為とみてよい。心を集中させる仕方には、ストレートに対象から受ける結果イメージを抱く場合と、特殊な既成の概念とを比較する仕方がある。つまり、〈比較イメージ〉というものが存在することになる。

例えば、次々と登場する新車のデザインに対して、われわれ使用者は、デザインの判断者として、既に経験したデザインのイメージと新車の有する新たなイメージを〈比較イメージ〉として起想することになる。つまり、既成のイメージと新たなイメージをオーバーラップさせ、両者の比較による総括的判断が可能である。これは、一種の思考径路における〈捨象〉であり、この結果、新車に対して新たなイメージを形成するわけである。すなわち、創造的なイメージというものは、上掲したような再構成の形成を持つのである。

〈経験イメージ〉と〈比較イメージ〉は共に、イメージという概念を周延するために設けたものであるが、比較するといふことは経験を通したものである。この経験イメージと比較イメージの両者は、対象がもたらす視覚的なものの反作用として発想するという意味においては同種のものである。

ところで、〈経験イメージ〉は複数の人間に、同時的なイメージを想起させ得る性質を有している。前項の純粹

イメージは全く個有の仕方で発想するものであった。また、人の「感性」や「理性」は、それぞれ個別であることはいふまでもない。しかし、ある種のパターンがイメージの前提に存在する場合、つまり、〈経験、比較イメージ〉の形式は、対象の反作用として想起するものであるから、ある既成の対象に同次元的な要因が存在する場合、受ける側のイメージには必然的に何らかの影響が与えられることになる。この場合には複数の人間に、ある共通の、類似的なイメージを発生せしめることが可能であろう。とはいえ、イメージとは、本来、人間の思考径路に存在するものであるから、実体を有するものではない。したがって、いかに対象を共有的条件で受容したとしても、複数の受容者に全く同種のイメージを想定させることはありえないといえる。

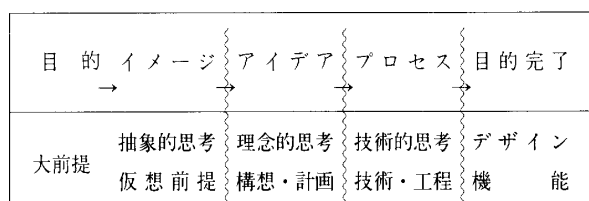
〈経験イメージ〉と〈比較イメージ〉の形式は、以上のように既に事実となった〈あるもの〉からの反作用としての刺激を受けて、個別的な思考で形成されるところの印象、あるいは、対象と関連を持つことによって生じた〈新たなイメージ〉ということができる。

デザインにおけるイメージの究極的な命題は、理想的欲求を満たそうとするものであり、したがって、合目的な形態の中にオリジナリティを有することにあるといえるのである。

## II. アイデア (Idea)

デザイン小事典によると、「idea, idée 仏, idee 独, 語原はギリシャ語の idein(見る)の名詞 idea で、見られるもの自体、形の意である。中略、(2)芸術においては、一つの作品を支配する不可感的な中心をなし、作品の構成過程をおし選める直接的原動力と解される。訳語としては、想、構想、意想などがある」とあるが、前章のイメージとの関係もあり、以下、若干の止揚的考察を含めて論述してみよう。

ある目的のために、イメージという〈仮想前提〉により想定されたものの中に、創造的実現性が存在している場合、これは、イメージの範疇を離れてある種の現実的な表示をおこなうことができる。つまり、表示という具体的様相をおびてくると、これは〈あるアイデア〉とみることができる。



図のように、デザインでは〈ある目的〉のために、一つの大前提を設定する。この設定した問題に合致するような〈イメージ〉を発動することになる。これは非常に多様性をもつ抽象的思考であるといえるが、合目的性を前提するために、理想的欲求を満たそうという〈仮想前提〉といってよい。この仮想前提で抽出された〈あるイメージ〉を契機として、それをより確実な理想的思考に高めてゆくことになる。その結果、ある表示でき得るところの〈アイデア〉という認識に到達する。つまり、現実的な構想、計画が形成されるわけである。

アイデアは制作〈プロセス〉に移行していくが、こゝでは技術的思考をたえず加えながら、合理的な工程を基にして、技術を最高に駆使してゆくものである。

この結果、〈目的完了〉をみて、デザインとして目的に依るところの、いわゆる〈機能〉を発揮するわけである。

上掲した図式により、アイデアの存在する位置的なものが明確化されたと考えられるが、現実的なデザインの制作過程からみても、十全に符合し得るものである。つまり、イメージという抽象的思考から合目的で論理的な思考への推移を契機として、アイデアの確実性が生じる。したがってこの段階でアイデアという〈デザイン理念〉が形成されるわけである。

また、制作工程という技術的なプロセスに立ち至っても、常に観念連合（印象、受容、保存）的な知覚的経験を通じて、理念と技術を競合せながら〈あるもの〉を高めつつ、合目的統一体を形成して行くものであるといえる。

さて、冒頭に掲げた註10の中に、アイデアとは「見られるもの自体、形の意である」というように、アイデアとは〈構想・計画〉であり、具体的に何らかの形で表示でき得る状態であることをいう。

例えば、「アイデア倒れ」という言葉は、行為を押し進める意欲の欠如に起因する面があるといえるが、この場合には、アイデアそのものに実践的契機や、あるいは、創造的〈オリジナル〉な要因にのみ因われ過ぎたものと推察され、アイデアとして重要な要因、つまり、具体的な契機が抽象的位置に止まっている場合をいうのではあるまいか。もし、アイデアとして明確な理念や、上掲したような具体的に表示でき得る〈可視的なアイデア〉として確実性があれば、何らかの理由で実践的な行為へと進展しえない事情が生じても、「アイデア倒れ」とはいえない。何となれば、真のアイデアというものは〈知的エネルギー〉として蓄積でき得るからである。

こゝにおいて、〈可視的なアイデア〉と敢えて論述した

ことは、実践的観点より考察してゆくこと、思考の所産であるところの〈ある造形理念〉は、何らかの可視的な表示へと推移、移行させなければ、具体的なプロセスとして発展させることが不可能であるという論拠から提示したものである。

例えば、〈描くという現実的状況に立至った時、われわれは、はじめて、それをアイデアとして確認できる〉のである。

この概念は、心理的にも技術的にも、非常に重要なものを内在している。つまり、造形行為で用いられるところのアイデアは、可視的な表示により、より確実性が補強されて行くものである。さらに論及すれば、可視化されたものに対して、こゝではじめて検討や判断が現実のものとして生じ得るわけである。

「アイデア・スケッチ」(idea sketch)というものは、アイデアの可視的な多面的思考の表出であるといえるが、一つには、イメージを視覚化することにあり、イメージに存在するところの「不確実性」を補う場でもある。いま一つは、ある造形理念の可視化でもあり、この作業によって、アイデアに内在するところの合目的性、機能性、審美性について、その妥当性を検討する場が明確化されてくるわけである。

例えば、われわれは、多くのイメージをそれぞれの思考経路に想起、浮遊させることができるが、それらのイメージのすべてをアイデアとしてみたり、表示することはできない。何となれば、たびたび述べるように、イメージは思考の内部にある〈かたち〉であり、アイデアは思考の外部にも表出でき得る造形理念であるからである。

上掲したような考察は、本論は造形表現という、特殊な立場から論じたことによる。したがって、アイデアの訳語に、着想、構想、理念、意想、計画、等がみられるが、特に「計画」<sup>(11)</sup>は、先に上掲したように、構想の可視化であり、理念の計画化でもあって、アイデアの訳語として広義な意味からみて妥当性が認められ、むしろ省略することはアイデアという概念規定において勝義性を欠くものといえるのである。

前章で論述したイメージの究極的な命題は理想的欲求を満たそうとするものであり、オリジナリティをめざすものであったように、アイデアにおいてもこの命題に悖るものでないことを付け加えておこう。

### III. 具象と抽象

#### 1. 具象 (concrete)

造形表現の様相を大別すれば、自然物的認識を契機と

する具象的表現があり、一方、主観的構成認識を契機とするところの抽象的表現の二つの形式を上げることができる。

デザインにおける諸種の様相を、上掲したように分類すると、作家的である種の表現形式を確立している場合には、その作風は具象的表現か抽象的表現のいずれかに偏る傾向を示すものである。

しかし、デザインにおいては、本来、命題に合目的な理想観を満たすものであるということを設定している以上、具象的表現であるとか、抽象的表現であるというような、一定の様式に基づいて問題に対応すべきではないといえる。

さて、自然物的認識の発生する要因を考察して、具象的な概念を探ってみよう。

人間は物心がつくと同時に、自然的形象や人為的形象と関係を持ち、知覚し、経験して成長する。つまり、限りなく膨大な自然物や事象と関係をもつわけである。

例えば、遠近法(perspective)という原理に疎い年令であっても、空は高く、山は遠くに行くにしたがって省略されて見えることを、経験によって視覚的に感知するものである。さらに、審美的な認識においても、花が咲いている状態を見れば、何人も「美しい」と感じる時をもつであろう。さらに加えて、花びらを維持するところの幹や葉は、生命力という、動かし難い自然の条理によって、構造的法則性を有しているものであることを感知する。人間はこのような自然との出会いを知識として、それぞれの認識域に侵透させて行くものである。

このようにして、自然物から知覚的に吸収した経験的知識は、〈具象的認識〉として蓄積されていく。また、美に対する認識においても、上掲げたような自然物とのかゝわり合いにおいて、内在的な美的感覚に作用し、これもまた、具体的認識として蓄積されることになるわけである。(「a priori」な問題については、この場合ふれないでおく)

蓄積された美に対する認識は、人それぞれの〈美のスケール〉となり、自然美としての概念を形成するものであるといえよう。

この観点からみると、人間が自らの手で創造してゆこうとする造形表現には、〈自然模倣的発想〉が存在しても不思議ではない。むしろ、具象的造形表現はきわめて当然のなりゆきであるといつてよい。

具象的認識による芸術観、あるいは、具象的表現というものは、上掲したような経験的要因により産出されるものと一応考察しておく。

さて、こゝでいう「具象」(concrete)とは、〈形あるものの意〉であり、上述したような自然形態である。つまり、具象概念における「対象」である。

この場合の「対象」とは、外的な事物(自然物)の形象を意味して、〈形と色〉=〈物と光〉の関係から知覚するところの形象である。

美学者竹内敏雄氏は次のように述べている、「外界の可視的現象をみると、色は物に附着し、その表面にあらわれており、形も物に附属してその輪郭を画し、その内部の区分や曲折をしめしている。一般に視覚的形像は、物がそれを通じて自己を呈示するところの現象形態として、自然界の対象と不可分である」<sup>(12)</sup>という。

「具象」そのものの概念は、こうして論ずるまでもなく普遍的に認識されているわけであるが、芸術的、創造的行為における対象の場合にも、しばしば、これに原発して用いられる。つまり、自然物の雑然たる象形の中から、意識的に取り上げたものを、創造者は、それぞれの感覚と技術を加えて、直下的に作家個有の対象として表象化してゆくものである。木村重信氏も「美術の始原」P.21~p.22の中で、次のように述べている「具体的な芸術体験をよそにして芸術対象は存在しない」という。

さて、美術教育では、描画力を養うために、一般的にみて、その素材は具象形態を対象として出発するケースが多いといえるが、「描画力」は、対象を十分に観察して、それを正確に描き現わす能力であり、〈観察・描写〉という表示技術を意味する。つまり、具象表現の場合、このプロセスが重要なものとなる。一方、表示技術に対して、〈精神的技術〉がある。

精神的技術とは、「計画力、推理力、才能」というような思考的な処理能力である。

例えば、自然物を対象として、一つのある様式に至らしめようとする場合に、対象であるところの混沌とした自然界の複雑なものを「捨象」してゆかねばならない。つまり、捨象するということは、頭脳の創造力によるものであり、これを精神的な技術とみるわけである。

したがって、表示的技術と精神的技術の二本立において、造形行為は成立するものであるといえる。

## 2. 抽象 (abstract)

抽象とは何か。哲学では、ある事実を証明する要素に関係のないものを捨象し、一つの認識を構成することを抽象的という。

デザインにおいても具象形態から、ある造形要素を抽出したり、対象を解体して必要な形態をとりだし、さらに再構成する場合がある。これも一種の捨象であるが、

この場合には、必ずしも抽象的表現になるとはいへない。しかし、概念的には抽象化がなされたことになるとみてよい。デザインにおいて、「抽象」というものが問題になるとすれば、「抽象形」あるいは、「抽象形態」についてであろう。

「抽象形態」は「具象形」、「具象形態」に相對して、〈自然物、あるいは、事物を再現したところの形でない〉という意味において、これを区別する。

つまり、円、正方形、三角形などの幾何学的形態を幾何学的抽象形態（形態記号）とみたり、純粹形態というのは、円、正方形、三角形は自然形態でなく、理念的に形成されたところの造形記号であるとみることによる。

したがって、純粹形態とは、本論の目的とする限りにおいて論述すれば、円、正方形、三角形等の幾何学形態は、抽象形態とみなしてよい。また、これらの造形記号を、立体的な形態記号に発展させることにより、きわめて、明確な形態概念の規定となり得る。

例えば、周知のごとく、円を回転させることにより、球となり、球体の概念が明確になるというがごときである。

このように単純で、基本的な造形記号の概念は人為的な高度の構成、あるいは、構造的デザインの創造において重要な記号概念となるわけである。

「デザインの基礎」<sup>(13)</sup>山口、塚田共著 p,99では、これを次のように規定している。「理念的形態は直接知覚し得ないものだから、これを造形要素とするためには、可視的形態に表示しなければならない。このように可視的にされた形態は理念形態そのものでないが、その記号と見なすことができ、また、自然形態や人為形態でないという意味において、これを抽象形態、または、純粹形態という」という。

さて、自然物の中にも、狭義な意味で抽象形とよぶ場合がある。

例えば、空に現われた「雲」の形状、「貝」や「昆虫」等に見ることができる模様など、物の部分的なものを取り上げると無数に存在する。これらの「抽象形」あるいは「抽象的」な模様などとよぶ場合、これは、ある一面的観点からみて、抽象形態に類似したところがあり、そのようによぶことが無難であるからであろう。しかし、物の存在が明確であるのであるから、形容的にみすぎてはならないわけで、この場合の「抽象形」とか「抽象的」といういゝ方は、美術用語として慣用的なものともみなければならないことはいうまでもない。

造形芸術における抽象表現の形式をみると、才1には、

非幾何学的形態によるものがあり、才2には、幾何学的形態による二つの抽象的表現形式が認められる。

前者は(object)そのものか、ある経験的イメージ等により俱発するところの創造的契機を、抽象的な形式へと捨象した、主観的表現形式であるといえる。

例えば、ある対象から受けるところの刺激を捨象しつつ、内在的な造形感覚の中で醗酵、昇華せしめるところの表出であり、具体的フォルムがタブローの中に認められない形式のものである。

一方、後者では、構成的論理性を有し、ある記号的幾何学的形態をもって、すべての具象的要素を捨去ることにより成立するものである。したがって、色彩そのものに意味を生じさせるものであったり、幾何学的な造形記号と空間との関係から成立する。つまり、解説的な具象的要素を持ち込まなかつたために純構成的観点から創造しようとするものである。

例えば、その一例として、「Optical Art」を上げておこう。

visual design では、幾何学的抽象形態による作品<sup>(14)</sup>をしばしばみることができる。

抽象形態を用いるところのデザインは、具体的な形象で解説的に visualization するものでないから、具象的なもののようなストレートな表現と異り、間接的表現というか人それぞれの感覚をもって受容させるものであろう。

例えば、色彩の機能は抽象的な観点でのみ概念づけられるものである。具体的な色彩の機能を実験により抽出したとしても、それは一つのデータにしかすぎない。とはいえ、適切なデータを科学的に検証して、ある種の結果を導きだせば一般的に通用する了解概念が生じるであろうことは否定しない。

しかし、この抽象的でシンプルな形式は、歴史的にみても原始時代から人間に受容されてきたわけで、純感覚的な伝達様式とみてよかろう。

一方、非幾何学的抽象形態としては、多くの立体的造形表現の中にこれを見ることができる。

例えば、ガラス、プラスチック、金属、木材等の素材を基に生みだされるところの product design、建造物、あるいは、craft design の形態においてもそれを見ることができる。

これらの人為的形態は、道具としての機能がきわめて明確であり、その形態は人間社会に不可欠なものとして存在しているために、ある様式を形成して推移してきた。現代、抽象的な表現でシンプルにデザインされたものを、

いかにも新鮮で近代的な表現物であるかのように認識される傾向にあるが、これは誤りである。つまり、抽象的表現であるから新しい感覚をよびおこすのではなく、真に創造的であるが故に新鮮な認識をもつのである。

本論にかえろう。上掲したような人為的な形態は、本質的な形態概念からみると抽象形態であるといえるが、しかし、われわれの社会で通常的に使用している「道具」を取って抽象形態と規定する必要はなからう。

永井潔氏は「芸術論ノート」<sup>(16)</sup>の中において、具象と抽象を次のように述べている。「象(五官による表象)とは具体的存在物のかたちであって、いわゆる「具象」的なかたちである。これに対して形は道具のかたちであり、「抽象」的なかたちである。形による象の把握であるところの形象は、抽象的であると同時に具象的であるところの高次なかたちである」。「人間はさまざまな物質を道具に変え、中略、この過程から、また次々とさまざまな抽象形を発見し、それを表現の道具に変えていった。色、線、面等の形も道具の形としてのみ人間の内部に獲得されることができたであろう」というように、ユニークな論述をしている。この限りにおいて、論者もこの援用を受け入れるものであるが、いま暫く、デザインの形体の中で、この問題を考察してみよう。

表徴的なデザインであるところのアイソタイプ(isotype)<sup>(17)</sup>は、一種の伝達記号であり、具象的な形で表出されている場合がみうけられるが、それは抽象化されたデザインであるといえる。

さらに、シンボル・マーク(symbol mark)のデザインにおいても、一般的にみて、具象形と抽象形の両者をもってデザインされた様相がみられる。このような形式のデザインでは、複雑な事象をきわめてシンプルに、あるいは、象徴的に表現したものであり、事象を合目的に捨象した結果において生みだしたものとみたい。

また、このような諸種の形態を受容してきた、われわれ人類は、この限りで論ずれば、このような抽象的デザインに対して感覚的に了解して、ある種の機能的な蓋然性までも存在させているように論者は考察するものである。

では、デザインにおける諸種の表現様式の中で、いかなる目的から抽象的な様式が形成されるのであろうか。

具象的な様式は、事物の精密なる描写であるか、あるいは、ある種の簡略化した表現により、その造形感覚やある理念的主題に合致させようとするものであるといえる。

これに対して、描象的な造形表現は、ある種の自然的

事物とか、具体的形象を排除したかたちで形成されるものである。

対象物を主観の形式で自己のものとして表現するところの具象的表現の形式と異り、抽象的表現は全く主観的構想の中で創造してゆく形式といってよい。したがって、感覚化された主観的な創造的契機により、幾何学的、あるいは、非幾何学的形態という、人為的な造形様式が形成されて、これを幾何学的抽象、あるいは、非幾何学的抽象というような概念に形成してゆくわけである。

例えば、複雑なアスペクトを集約した形式であるデザインを表現する場合に、一つの形を表現するだけで多くの具体的事象をすべて表現することは不可能である。したがって、目的とするデザインの総合的印象をある形式で代表させる仕方をしばしば取り入れる。この場合、抽象的表現は具体的形象をことさら強調するものでないから、説明的要素は抽象化される。したがって、具象的な表現のように一方的なある偏った印象を第3者に呈示するものではないという柔軟な表現となり得る。

一方では、抽象的表現というものは、上掲したように、具体的説明的要素に欠けるため、第3者にわかりにくいとか、人間味がないといったような問題をしばしば引起こす傾向を有することはたしかである。

上掲したように種々の観点から抽象をみてきたが、いま一度、その諸形式をまとめてみよう。

第1には、具象表現の形式にあっても、その表現が単なる自然物の写実ではないという場合、つまり、ある種の主観的意図を土台にして、超現実的な世界を展開しようとする形式においては、これを〈思想的抽象〉あるいは、〈精神的抽象〉の表現形式とみてよいのではなかろうか。

一方、自然物、あるいは、具体的形象を作家個有の仕方では捨象して、十分な様式化の成立をみた形式においては、〈再現的抽象〉あるいは、〈具体的抽象〉の表現形式とみたい。

第2には、純抽象的表現の形式である。これは一般的に概念づけられているところの「幾何学的抽象」である。つまり、形態理念から生じた形態要素(造形記号)そのもので構成される形式である。

さらには、形象の捨象により抽象化してゆく仕方ではないところの「非具象」という形式をあげることができる。つまり、本論では、これを非幾何学的抽象としてみたいわけである。

さて、20世紀の初頭にイズムとして台頭した抽象芸術は、現代までに各種の造形思想を産出して、例えば、



「cubism<sup>1908~</sup>」, 「abstract art<sup>1910~</sup>」, 「constructionism<sup>1913~</sup>」, 「non figuratif<sup>1932</sup>」, 「abstract expressionism<sup>1946~</sup>」, 「hard edge<sup>1959~</sup>」, 「optical art<sup>1965</sup>」, 「computer art<sup>現在</sup>」 「radar art<sup>現在</sup>」等を上げることができる。

以上のような芸術思潮に加えて、その他の具象的表現による芸術思潮も合わせ合せて、それらがデザインの分野に大きく影響を及ぼしたものであることは紛れもない事実であるといえるであろう。

しかし、多くの文化遺産にみられるように、抽象的な表現の形式は、原始時代より具象的な表現の形式と同居して、われわれ人類は脈々とこれを行使認容してきたものである。このような歴史的な考察は美術史家に譲るとして、抽象的な概念や抽象的表現の形式はデザイン的な観点からみると不可欠のものであり、「具象」と「抽象」という二元の概念をもって、デザインは合目的な理想的欲求に対応して行くものであるといえるのである。

## 結 語

本論の参考文献の一つであるところの、ヴィルヘルム・ピンダー著「芸術学入門」において、彼は次のように述べている。「本書は成立の途中で姿を変えた、中略、われわれはみな、いまなお初心者である」という。この言葉は論者に非常に深い感銘をあたえてくれた。

本論においても、はじめは学生のためにという意図ではじめたものであるが、こゝに識者の叱責を受けることを覚悟で、敢えて、このような一般化された概念にふれたものである。

この時点でみると、論者自身を問い直すべきものであり、更に研究を重ねて、より精到な考察へと継起してゆかねばならないと痛感している。

## 参考文献および註解説

- 1) image とは、「心理学辞典」誠信書房(1971)によると、「像、表象、心象などの訳語があり、中略、記憶しているもの、あるいは、刺激対象が目の前にないときに、思い出し、ふたたび表現する(re - present)以下略、という。
- 2) 「現代のイメージ」美術手帖、臨時増刊、第203号、美術出版社(1962)  
滝口修造著「映像人間の言葉」参照。
- 3) 「考える技術・書く技術」板坂元著、講談社現代新書(1973) P,116参照
- 4) 「バートランド・ラッセル」アラン・ウッド著、碧海純一訳、木鐸社(1978)

P,71参照

- 5) 同上, P,346では、実在しない事物を描く画家について述べているが、それは「主観のヴィジョン」であるという。
- 6) 註2と同書「現代のイメージ」P,73参照。
- 7) 「視覚言語」Gyogy Kepes 著,グラフィック社(1973) P,34「空間の緊張」「力動的平衡」参照。
- 8) 同上, P,18「創造されたイメージ」参照。
- 9) 同上, P,47「造形的イメージの範囲」参照。
- 10) 「デザイン小辞典」山口,山崎,塚田,福井,共著,ダヴィッド社  
「デザイン小辞典」福井晃一編集,ダヴィッド社 P,2(1978)
- 11) 「現代用語の基礎知識」自由国民社(1978) アイデアの項参照。
- 12) 「現代芸術の美学」竹内敏雄著,東京大学出版会 P,119参照。(1976)
- 13) 「デザインの基礎」山口正城,塚田敢共著,光生館 P,99参照。(1964)
- 14) Optical Art=Vasarely - Victor  
DE. French Paintre.  
「Dictionary of 20 th Century Art」  
Mc, Graw - Hill Book Co.
- 15) グラフィック・デザイナー、亀倉雄策のデザインをみると、一貫して幾何学的抽象形態による作品である。
- 16) 「芸術論ノート」永井潔著,新日本出版社(1970)
- 17) Isotype (International system of typographic picture education)  
オットー・ノイラート(オーストリア)創案。

## 参考文献

- 「芸術学入門」ヴィルヘルム・ピンダー著  
浅井真男訳,白水叢書30(1978)  
「アイコンとアイデア」ハーバート・リード著  
宇佐見英治著,みすず書房(1976)  
「ジェオ・メトリック・アート入門」朝倉直己著,  
理工学社(1975)  
「芸術としてのデザイン」ブルーノ・ムナーリ著  
小山清男訳,ダヴィッド社(1973)  
「美術の始源」木村重信著,新潮社(1971)