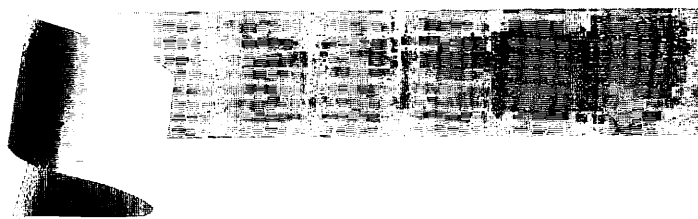


美と造形の 心理学

仲谷洋平・藤本浩一 編著



北大路書房

1 章 造形のための知覚論(I)



上部図版▶公園を散歩するダルマシアン



視覚芸術である造形美術は、視知覚があつて初めて成立する。作者は視知覚と手によって作品を作り、見る者は視知覚によってそれを鑑賞する。いずれも知覚が主役である。見方によっては、造形美術とは作品を媒体にして、作者の知覚のありようを鑑賞者の知覚に移し伝えることかもしれない。いずれにしても、知覚論は造形美術の理解に不可欠で有力な武器になるはずである。人は宇宙や無重力についてはよく知つていても、人間のこと、とりわけ知覚のことを知らない。それは、ものがものとして見えるのは、自明のこととして、なんら疑問を感じないからであろう。しかし、ものがものとして見えるためには、さまざまな知覚のしくみが働いているのである。まずは“もの”が周囲から区別されなければならない。この区別ができなければ“もの”は見えないのである。

さて、読者は左の図の斑点模様の中に何か“もの”が見えるだろうか。地面を慎みながら歩いているダルマシアン犬が周囲の斑点から区別される時、初めて“もの”が見えたことになる。これは「図と地」の分化という知覚のしくみによるものである。また、そこに犬を見ることができるのは、画面全体の斑点模様の中のある部分を1つの形にまとめるという働きがあるからである。これは「群化」という知覚のしくみによる。ではなぜダルマシアン犬は見えにくいのか。これも他ならぬこの「群化」の働きによるのである。このような知覚のさまざまなしくみについて、主としてゲシュタルト心理学の理論に沿って、次の2章にもまたがって述べていきたい。

読者はこの知覚論を武器に、造形美術の理解に、制作にと果敢に挑んでほしい。ここではその1つの例として「図と地」というメスで近・現代美術を解剖することも試みた。読者の挑戦の勇気づけになれば幸いである。

1 図と地

●見える形と見えない形

まっくらな暗室では何も見えないが、濃い霧に包まれた時のように視野全体が等質な光で満たされている時も、漠然とした明るさと広がりだけが知覚され、遠近や“もの”の知覚は成立しない。色もすぐに消えてしまう。こんな等質な視野の中に何か異質な部分ができると視野は2つに分かれる。その際、“もの”や“かたち”として見られる部分を「図」、それ以外の背景の部分を「地」という。図と地は常に主と従の関係にあり、ある部分を図として見ている時は地の部分はほとんど見えていないことが多い。

さて、図1-1はいったいなんだろう。読者はそこに何を見るだろうか。まず6個の角ばった意味ありげな、しかし意味不明な形を見るだろう。しかしこれ



図1-1 これは何が？ (Miller, G. A., 1962)

はちゃんと意味のある“言葉”なのである。それは黒い部分ではなく白い部分に文字があるという見方をすれば、読者はたちまちそこに「THE」の3文字を見るに違いない。このように図と地の見方を逆転させる知覚は日常まれにしか起こらないが、この逆転の体験によって図と地の主従関係を容易に理解できよう。

●図と地の違い

もう一つ、図と地の逆転する図1-2の左図を試みよう。まん中の白い部分を図として見ると、それは盃である。今度は黒い部分を図として注目すると両側から向かい合った横顔が見える。このような図形を反転図形というが、図と地が反転することに



図1-2 ルビンの盃

によって、同じ場所（たとえば白の部分）でも図（盃）になった時と地（横顔の背景）になった時とで、どんなに見え方が変わるかを体験することができる。このことは、図1-2の右図でも同様である。

それでは、図と地では見え方にどんな違いと特徴があるのだろうか。これを心理学では図と地の現象的差異と呼んでいるが、そのそれぞれをあげてみよう。

- ① 図には形があるが、地には形がない。
- ② 図と地の境界（線）は図の輪郭（線）となり、輪郭をもたない地は境界を越えて広がる。
- ③ 図は手前に浮き出て、地はその背後で広がる。
- ④ 図は「もの」として実在的な性質をもち、地は等質の素材のような漠然とした性質をもつ。
- ⑤ 図は固くひきしまった感じであり、地は空虚でやわらかい感じである。
- ⑥ 図は表面色的で鮮やかさが高く、地は面色的である。

ここで注目すべきことは、図と地の分化はそれが平面で描かれたものであっても二次元の分化ではなく、奥行きをもった三次元的分化であるということである。このことは、絵画の変遷を考えるのに重要な意味をもってくるであろう。

上記⑥の表面色と面色についてはもう少しふれておこう。色の性質は色調・明度・彩度で表わすことができるが、同じ色調・明度・彩度の色でも、具体的には違った現われ方をする。カツツ (Katz, D., 1935) は主な色の現われ方として表面色と面色と空間色をあげた。表面色は物の表面に見られる色で、距離感や空間定位が明確であり、硬さと不透明感が強い。面色は澄みきった青空のように実体感がなく、純粹に色だけの感じである。平面的ではあるが明確な距離感や定位性がなく、どこまでも入りこめそうである。空間色はコップの中の着色液体のように、ある程度の容積のある透明体の色である。これで表面色と面色の特徴が、実体感や硬さ等、多くの点で、図と地の性質と実によく対応していることがわかる。

● 図になりやすい条件

次に、どんな部分が図になりやすいかについて考えてみよう。図1-2の左図では白い部分と黒い部分とどちらも図にすることができるが、盃の方がやや図になりやすい性質をもっている。図1-1の場合は明らかに黒い部分が図になりやすく、そのために白い部分の文字がなかなか読めないのである。このようにどこが図になるかは見る側の意図や経験などといった主体的条件だけでなく図形や対象の側の客観的条件に強く影響されるのである。では、図になりやすい客観的条件とはどんなものか、具体的に次のページの図1-3の各図と合わせて次にあげよう。

- ① 面積が小さい：広い部分よりせまい部分が図になりやすい (A)。
- ② 囲まれて閉じている：上の①では地であった広い部分が図となっている

(B)。また、図1-1で黒い部分が図になりやすいのは周囲を白に取り囲まれているからである。反対に白は上下が開いているので図になりにくい。

③ 水平垂直：ななめの部分よりも水平垂直の部分の方が図になりやすい (C)。

④ 対称性：左右対称の部分の方が図になりやすい (D)。

⑤ 平行性：同じ幅をもった部分が図になりやすい (E)。

⑥ 下部：上の部分よりも、下の部分の方が図になりやすい (F)。

⑦ 凸形：凹形よりも凸形の部分が図になりやすく、最近この条件が特に重要視されるようになってきた。対称性を持った凹形(白)よりも非対称的な凸形(黒)が優先する (G)。

凹形は穴に見えやすい(H)。

⑧ 肌理描出：肌理描出された部分が図になりやすく、肌理描出のない円はうつろな穴に見える (I)。

⑨ 暖色：色彩では青系統より赤系統が図になりやすい。

これら①～⑨の条件はいわば図になりやすきの原理であって、日常私たちが目にする文字や図形や絵などはすべてこの原理に従って特定の部分が図として見られるのである。もしこれらの原理に反すると、作者の意図とは違った意外な部分が図として見られることになる。

さて、図1-4は2つとも企業が使っているよく知られたマークであるが、上の原理の具体例としてあげておこう。Aのマークは太陽か日の丸をかたどったものと思われるが、それが「上部」で「大きな面積」を占めているにもかかわらずちゃ

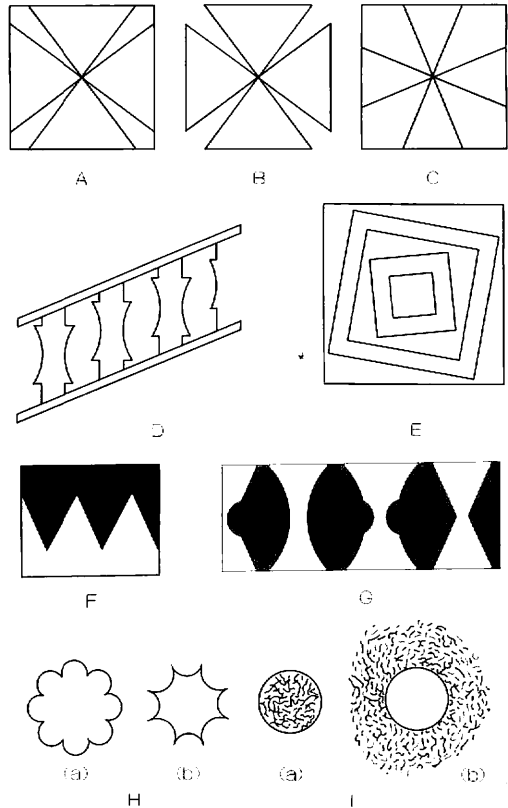


図1-3 図になりやすい条件

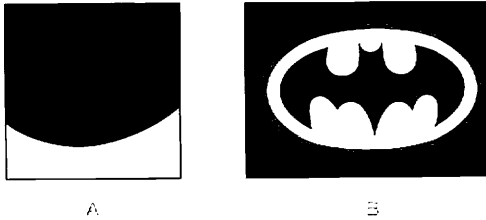


図1-4 図になりやすいマーク

んと図に見えるのは、「凸形」と「赤」の条件が優勢に働いているからである。Bのマークはこうもりをかたどったものであるが、時としてこうもりが消え、外側の部分が図になって大きく開いた口のようなものが見える

(筆者自身長い間そのように見ていた)。こうもりは「囲まれた」「対称形」という条件を備えているのになぜ図にならないことがあるのか。それは輪郭の中に凹形を多く含んでいるからであろう。

図になりやすさは図形の側の条件だけでなく、見る側の経験などにもある程度影響される。一度このこうもりを図として見ると、それ以後はその部分が図になりやすくなる。親しみのあるものは見つけやすいということであるが、一方、見なれぬ新奇なものが目につく傾向もある。

2 図 - 地と造形

●近・現代美術の台頭

近・現代美術の特質は、物質的固体性の破壊であるといわれる。ルネッサンスから近世までの美術は深い奥行きのある三次元空間の中に、そこに実在するかのように人や物を表わそうとしてきた。この三次元的実在感が物質的固体性といわれるものである。

しかしその努力は教会の高い天井の絵とか、舞台装置の背景などの一部例外を除いて本当に成功したとはいえない。どんなによく描けた絵でも、人は間違っってその空間の中に足を踏み入れようとはしないし、その中のリングを取って食べようとはしない。また絵の中の肖像に話しかける人もいないのである。しょせんそれは不完全な錯覚にすぎず、絵は依然として平面でしかない。

このことに気づいた近代の画家たちは無駄な努力をやめて大きく方向転換し、それまでとはまったく違った方向へ歩み始めたのである。それは描く対象の三次元的実在感や物質的固体性をむしろできるだけ少なくして“もの”を非物質化するとともに、空間の深さも極少にしようという方向であった。そのような近・現代美術の歩みを、「図と地」の視点から跡づけてみよう。

● 図と地の同化・融合

印象派、フォービズム、キュビズムの場合で検討してみる。

人物と壁面、木と空、舟と海、つまり図と地の違いを強調して両者を対比・異化することが、図である人物、木、舟の物質的固体性や三次元的実在性を強めることになる。なぜなら、先に述べたように“もの”としての実在性が図の現象的特徴だからである。また図と地の対比・異化は図（人物や木）が浮き出るという奥行き効果を強める。これも図の現象的特徴であった。

近世までの絵画は図と地の対比・異化を強める方向で進んできた。それが近代からは図と地を同化・融合する方向に変わったのである。同化・融合によって“もの”と背景の現象的差異を小さくし、三次元的にも接近させることで、平面のキャンバスの中に画面全体を統合しようとしたのである。

図と地の同化・融合にはさまざまな手法がとられた。その1つは、先にあげた図になりやすい条件を地（背景）に与え、地になりやすい条件を図（モチーフ）に与えるという逆転の手法である。



図1-5 ゴッホ「男の肖像」(1883年)



図1-6 ゴッホ「糸衫」(1889年)



図1-7 マティス「装飾模様の中の人物」(1927年頃)



図1-8 ピカソ「ヴァイオリンを持つ男」(1911年)

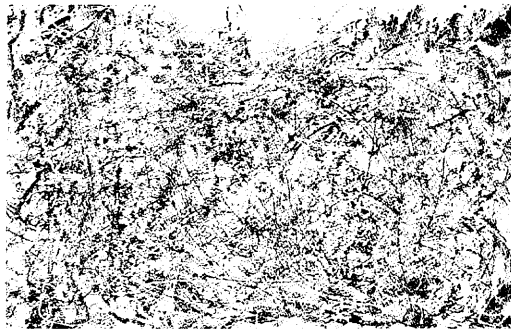


図1-9 ポロック「No.1」(1948年)

パターンを図にも地にも配置することで、人物と背景が不分明なまでに全体を一様化し、けっきょく画面の平面化をもたらしている。この画面全体の一様化の傾向はやがてポロック(図1-9)のアクションペインティングに到達する。



図1-10 「図と地」
(Witler, G. A., 1967)

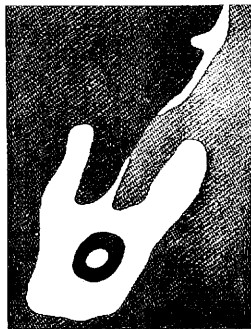


図1-11 アルプ「形状」(1928年)

ゴッホ(図1-5)は人物の頭部に凹形を使って、人物と背景との遊離を避けているようにみえる。マティス(図1-7)は人物ではなく、背景の壁や床に派手でめだつ肌理描出をして画面を平面化している。

図 - 地同化・融合のもう1つの手法は、同じパターンを図にも地にも配置するというやり方である。点描派(図2-4)は画面全体を点という1つのパターンで埋める。ゴッホ(図1-6)は糸杉だけでなく、かん木も山もそして空も、画面全体を独特の巻きストロークで描いている。ピカソ(図1-8)はキューブ(立方体)の断片のようなほぼ一定の

● 図 - 地三次元体系の流動化

さて、今度は抽象画の場合で検討してみたい。

伝統的な具象絵画では手前から奥まで図と地がいくえにも重なって1つの三次元体系ができている。そしてその体系はいくら複雑であっても固定していて、前後が入れかわるようなことは起こらない。ところが図1-10のような抽象図形では図と地の反

転や変化に伴って前後関係（層）がさまざまに変化する。層の断面は a b c d の 4 通りになる。図1-11のような抽象絵画の場合も同様のことが起こる。この流動的変化が単純な抽象画に動きと変化を与え、見る者を長くひきつける効果をもたらしている。

● 図 - 地分節の多義化

これについてはシュールリアリズムの場合で検討してみよう。

図1-12AとBで何が見えるだろうか。たぶんAでは簡単に右向きのうさぎと左向きの鴨が見えたに違いない。しかしBで若い女性と老婆と2つの顔を見るのはちょっとむずかしいかもしれない。老婆が見えない人のためにヒントを1つ出しておこう。若い女性のおごが老婆の大きな鼻である。このような図形を多義図形といい、ルビンの壺とは一味違う図 - 地分節の多義性を知ることができる。また、多義図形がどのように見えるのかは、見る者の知識や経験だけでなく、もっと深層にある欲求や感情やコンプレックスなど無意識の心理が関わっているのである。フロイト (Freud, S.) の精神分析に強い影響を受けて、意識の世界の論理や通念や合理性を打ち破り、非合理的な夢や幻想など無意識の世界を自由に表現しようとするシュールリアリズムの画家ダリは好んで多義図形の手法を使っている。彼は多義図形によって現実にはない夢や無意識に特有の多義性を表わそうとしたのである。図1-13はそのダリの最も複雑な作品である。そこには6つのものが隠されている。海辺、哲学者、犬、静物、野獣、一つ日の顔である。読者はそれぞれの隠されている



A ジャストロー「兎と鴨」(1900年) B マーロン「娘と姑」(1930年)

図1-12 何が見えるか?

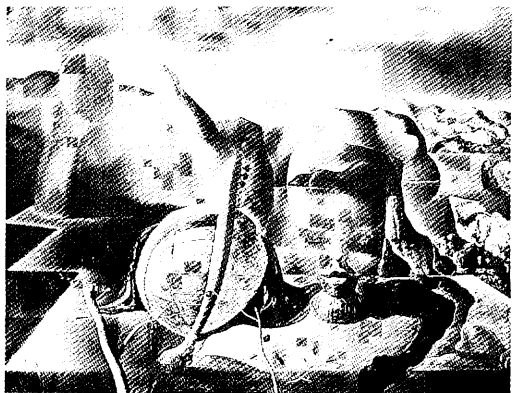


図1-13 ダリ「果てしなき謎」(1938年)



図1-14 ダリ「影像が消える」(1930年)

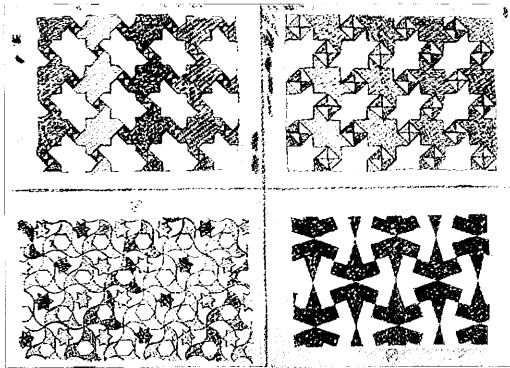


図1-15 エッシャー「マジョリカタイル」(1936年)

ものを見つけ出すことができるだろうか。同じダリのもでも最も単純明瞭な例(図1-14)もあわせて示しておこう。

● 図 - 地反転と変容の造形

これについてはエッシャーの場合で検討してみよう。

図と地の反転を最も積極的に利用したのはオランダのエッシャーであろう。彼の作品のほとんどに図地反転が使われている。この独特の様式はどうして生まれたのだろうか。その源泉は2つある。1つは心理学である。彼がまだ画学生の頃、当時発表されたばかりの「ルビンの壺」とその理論に大きな刺激を受けた。その後も次々と発表されたゲシュタルト心理学での図と地の研究成果から強い影響を受けたのである。そしてもう1つの源泉は、2度にわたって訪れたスペインのアルハンブラ宮殿で見たマジョリカタイルの幾何学的パターン(図1-15)であった。

このシンメトリーなイスラム文様とルビンの反転図形が彼の中で共鳴し合ったに違いない。彼が結晶学や数学からも影響を受けたことはよく知られているが、それはこの後のことである。

図地反転を使った彼の様式は2つの要素を含んでいる。1つは図の「等価」で、反転する2つの部分の図になりやすさが均等であることである。画面全体が等価の作品は少ないが、どの作品にも等価の部分は必ずある。もう1つは「変容」で、形のない地から、はっきりとした図へと変わることである。もちろん、その逆の

過程も含まれている。

図1-16では、水から変容した鳥は空へ飛翔し、空から変容した魚は水の深みへと沈む。そのまん中に両者が等価の所がある。等価の地点から逆に魚は空に消え、鳥は水に溶けていく。

図1-17を下から見ていくと、畑が変容して雁になる。左右に見ると、地から図に変容した白と黒の雁が等価となり、それぞれ昼と夜の世界へ飛んでいく。

図1-18では、等価の平面模様から抜け出した爬虫類がまたもとの平面へ戻るというシュールリアリズムに近い表現でもあるが、違った形の変容である。

図1-19では、“天使”と“悪魔”という対立するモチーフをすべて等価におき、中心から周辺に向けて、極限まで収束させていくことで無限を表わそうとしている。

●地と空間の造形

絵画では画面の中に図と地があった。しかし、一般に彫刻の場合は、彫刻全体が図で、地はまわりの空間であると考えられる。

そこで彫刻の場合の図-地関係と近・現代美術の特質について考えてみよう。

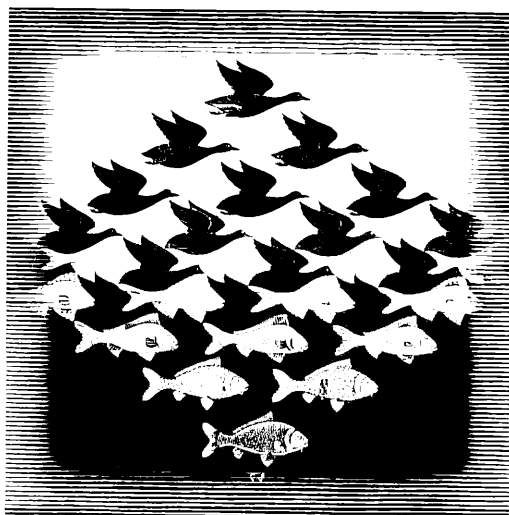


図1-16 エッシャー「空と水1」(1938年)



図1-17 エッシャー「昼と夜」(1938年)

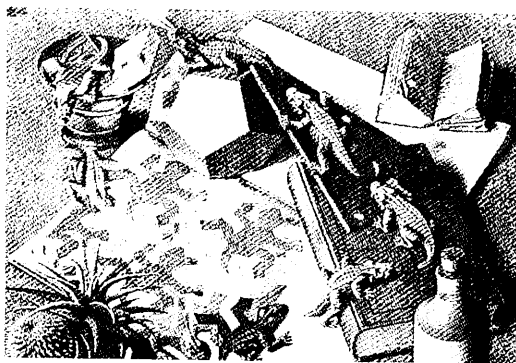


図1-18 エッシャー「爬虫類」(部分)(1943年)

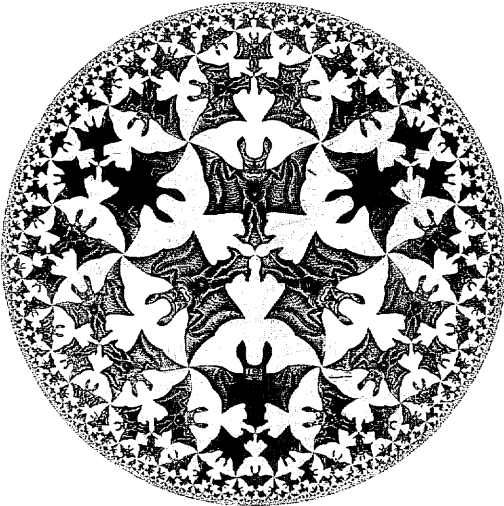


図1-19 エッシャー「天国と地獄」(1960年)

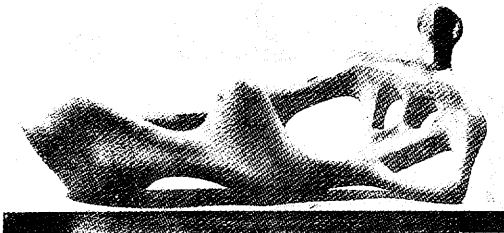


図1-20 ムア「横たわる人体」

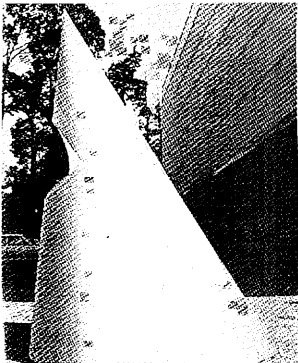


図1-21 堀内正和「ななめの円錐をななめに通る円筒」(1971年)



図1-22 飯田善国「作品No.5」(1969年)

伝統的彫刻はそのほとんどが人体像であった。人の体の形態はもともと球、円筒、円錐という凸形であるので、その彫刻はすべて図的性格の強い凸形ということであった。ところが、今世紀になると彫刻に凹形をとり入れたものが数多く出てきたのである。

その中の1つ、ヘンリー・ムアの彫刻(図1-20)を検討してみよう。

この作品では人体の随所にくぼみや穴が使われ、凹形のその部分は地的性格をもつようになる。一方、くぼみや穴に囲まれた凸形の空間は図的性格を与えられる。凸形の空間はもはやたんなる空虚な地ではなく、形と量感と実在感を備えた密度の高い「図的空間」なのである。だとすると、彫刻はそれ自体が造形されるだけでなく、彫刻によってまわりの空間が造形されることになる。つまり、彫刻はまわりの空間と一体となって、多義的な図-地関係をつくり出すことになったのである。

「空間の造形」は抽象彫刻ではもっと明確なものとなる。図1-21では円筒は円錐によって空間に造形されている。造形され

た空間はもはや地ではなく、円筒という形をもった図なのである。図1-23では形態は完全に空間の側にだけあり、彫刻は限りなく地に近くなっている。このように彫刻が空間を造形するための輪郭線（または面）の役割をもつようになると、その素材は塊である必要はなく、金属板でも透明な亚克力板でもよいし、針金でも紐でもよいことになる。

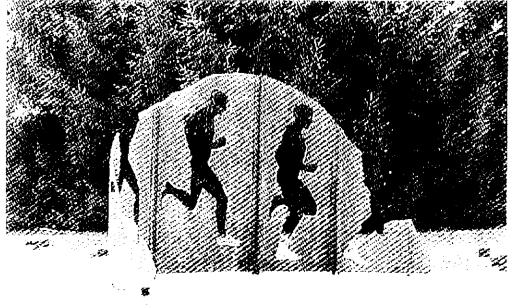


図1-23 沢田美保「ホモサピエンス」(1988年)

そして彫刻と空間との関係はさらに広がって、図1-22のように周囲の風景や空を映すことで彫刻と環境空間との一体化をはかるものもある。ここでも図-地関係はいつそう多義的なものになっている。

③ 形のまとめ

● 群化の法則

まず、図1-24(a)を見ていただきたい。これはいったいなんだろう。すぐに答えられる人はいないと思うが、解答をしばらく保留して次へ進もう。

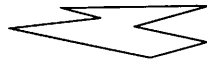


図1-24(a) これは何か？

視野の中いくつかの図がある時、それらをばらばらのものとしてではなく、まとまりのある形態（ゲシュタルト）として見ようとする知覚の働きがある。ゲシュタルト心理学の草分けであるウェルトハイマー（Wertheimer, M., 1923）はこのまとまりには一定の法則性があると考え、次のような群化の法則を提唱した。

① 近接の要因：近いものどうしがまとまる(図1-25A)。夜空の星は、まとまって星座になる。上の図1-24(a)は北斗七星だったのである。7つの星を通常とは違った線で結んだものであるが、誰もこのように見えないのは、結び方が群化の法則に反しているからである。

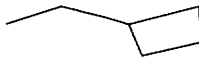


図1-24(b) これは何か？

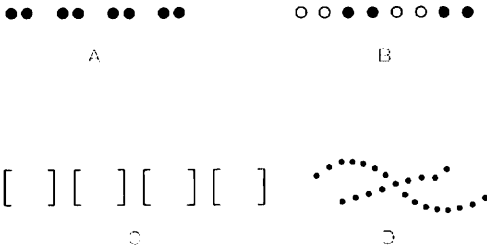


図1-25 群化の法則

- ② 類同の要因：似ているものどうしがまとまる (図1-25 B)。球場の応援席での人文字は色のまとまりを利用したものである。
- ③ 閉合の要因：閉じたもの、あるいは閉じ合う傾向にあるものがまとまる (図1-25 C)。

数式や文章などでよく使われるカッコがその例である。

- ④ よい連続の要因：折れ目ができないで、できるだけなめらかな連続となるようなまとまり方をする (図1-25 D)。
- ⑤ 共通運命の要因：少し大きき言葉だが、共通の動きをするものがまとまりやすいということである。
- ⑥ よい形の要因：対称性、規則性のあるものはまとまりやすい。

●形の消失

群化の諸要因はものの形をまとめて浮かび上がらせるのとは反対に、ものの形を隠すカムフラージュの役割を演じることがある。動物の偽装や擬態は主に類同とよい連続の要因を巧妙に使っている。人間もこれにならって、敵の目をあざむき、ごまかすための迷彩にこれらの要因を利用している。



図1-26 何と読めるか? (Metzger, W., 1953)

私たちは群化の法則によって、外界を整理し、効率よく認識することができるのであるが、この同じ法則が、時には私たちの認識を誤らせるのである。図1-26はなんだろう。ナゾの墓碑銘だろうか。上半分を何かでおおってみよう。とたんにナゾは解けるはずである。文字の鏡像が上についているだけなのに、なぜ文字が見えないのか。それは各文字と鏡像が、近接、類同、閉合、よい連続などの諸要因に

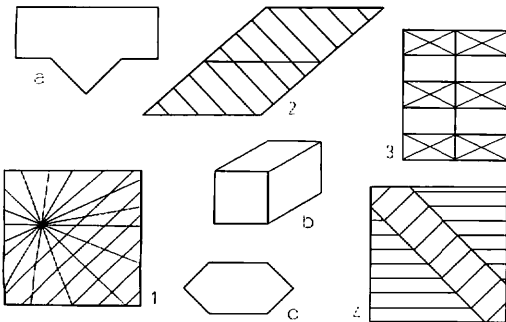


図1-27 埋没図形 (Gottshalc, K., 1926)

よって、「よい形」として強く1つにまとまっているからである。私たちは「よい形」にだまされやすいのである。

図1-27ではさらに手のこんだやり方で1つの図形が別の図形の中に吸収され埋没してしまっている。読者は1～4の図形の中からa b cの図形をいくつ発掘できるだろうか。

●プレグナンツの原理

ウェルトハイマーによれば、私たちがものを見る時、その時の条件の中で最も簡潔なよい形になるようにそれを知覚する特性をもっているという。これをプレグナンツ（簡潔性）の原理というが、群化の法則もこの原理の現われに他ならない。

図1-28は4つとも立方体の図であるが、立体感には大きな違いがある。Aはまったく立体感はなく、Bでわずかに感じられ、Cでははっきりとした立体感があり、Dは強い立体感をもって

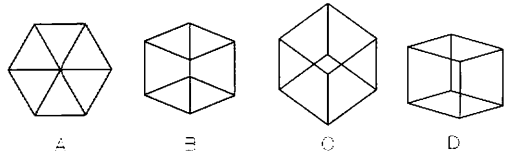


図1-28 図形の立体感 (Metzger, W., 1953)

いる。この見え方の違いはプレグナンツの原理によると考えられる。Aは平面として規則的で簡潔な形であるから平面に見え、Dは平面としては不規則な形で、立方体としての方がより規則的で簡潔になるから立体に見えるのである。B、Cはその中間の性質をもっているから中間の見え方になる。つまり図形の不規則性が大きいほど、プレグナンツの原理によって立体感は強くなる。プレグナンツの原理によって生み出される知覚現象は他にも多数あるが、ここでは主観的輪郭と透明視について述べよう。

●主観的輪郭

まず図1-29Aで何が見えるかよく観察してみよう。3つの黒い円と黒い線で描かれた逆三角形の上に“白い三角形”がのっているように見えるだろう。そして、その“白い三角形”は背景よりもいっそう白いので、背景との間に境界ができ、明瞭な

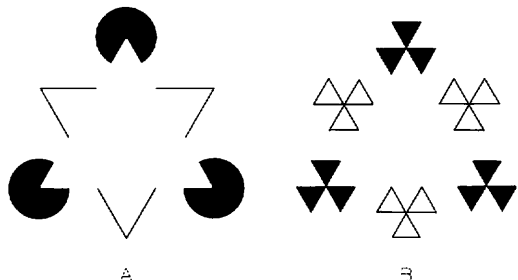


図1-29 主観的輪郭 (Kanizsa, G., 1979)

輪郭が見える。しかしこの輪郭は客観的には存在しないものなので、これを主観的輪郭と呼んでいる。主観的輪郭の内部は強い図的性格を備えている。地よりもより白く、手前に浮き出て見えるのもそのためである。では、なぜ主観的輪郭が現われるのであろうか。それは、この図形が3つの欠けた円と3つの鋭角の断片という不完全で不安定な形なので、プレグナンツの原理が働いて、より単純で安定した形として、3つの円と1つの三角形にしようとする。そのためにはどうしても、上に重なる“白い三角形”が必要なのである。“白い三角形”が上に重なることによって、3つの鋭角の断片は1つの三角形として見られ、3つの欠けた円は完全な円として見られるのである。一方、図1-29 BではAとよく似た形態要素が含まれているのに、主観的輪郭は現われない。それは、この中にある6つの図形がすでに簡潔で安定した図形であるため、プレグナンツの原理が働く必要がないからである。

●透明視

透明な物を通して別の物を見ることを透明視と呼んでいるが、ガラスやセロファンのような透明なものをいっさい使わずに、不透明な面の構成だけで透明視(透明感)をひき起こすことができる。図1-30 Aでは不透明な白と黒と灰色があるだけであるが、白い十字の上ののっている黒い帯は透明に見える。別の見方をすれば、黒い帯の上ののっている白い十字は透明である。そして灰色の部分は単純な灰色ではなく、“透明な黒の下の白”あるいは“透明な白の下の黒”というように2つの層に分かれて見える。この2つの層が白黒でなく有彩色であっても同じこ

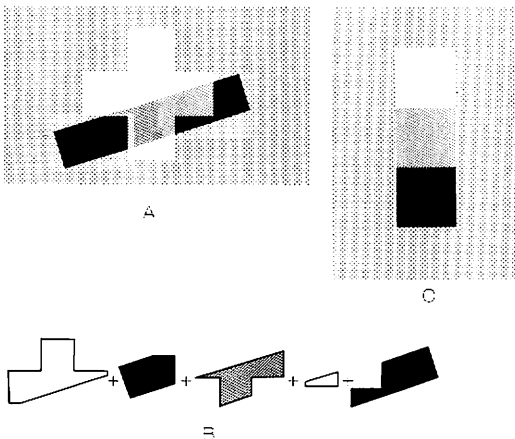


図1-30 透明視 (Metzger, W., 1953)

とが起こる。たとえば“透明な青の下の赤”というふうに。画家は不透明な絵具を使って透明を表わすのである。一方、図1-30 BもAと同じように白、黒、灰色の部分からできているが、透明視は起こらない。

それでは透明視を起こさせているものは何であろうか。ここでもプレグナンツの原理が大きな役割を果たしている。もし図1-30 Aの灰色の部分の不透明な

灰色に見え、そのまわりに白黒4つの部分に分かれて見えるとすると、それはたいへん不規則な形がばらばらにできることになる。そこでプレグナンツの原理が働いて、灰色の部分が上下2層に分かれ、それぞれ白い部分と黒い部分に所属することで、十字形と長方形という簡潔でよい形ができることになる。それに対して、図1-30Bでは黒、白、灰色の3つの部分はそれぞれ正方形に見え、透明視は起こらないのである。

●知覚現象とオップ・アート

オップ・アート（オプティカル・アート）は、さまざまな知覚現象に表現の根拠をもつ抽象絵画であるということが出来る。図1-31の作品では、ほぼ同量の黒と白を使って、図-地関係を多義的なものにすることによって、画面に緊張をもたらしている。全体は大きさの違う円と正方形だけで構成されているが、小さい円と正方形の多くは、主観的輪郭による「図」であるため、同色の「地」から分離して手前に浮き出し、複雑な三次元の層を形成している。また類同の要因による円どうし、正方形どうし、黒どうし、白どうし、などなど、さまざまな群化が見られる。主観的輪郭による形とそうでない形とが群化することによって、互いに図的性格を強め合っているように見える。

オップ・アートに見られる知覚現象には、この他にも2章で述べるさまざまな錯視現象が含まれる。

[仲谷洋平]

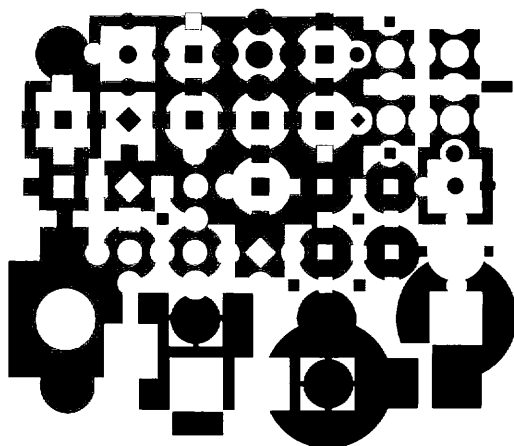


図1-31 バザルリー「ペリオン」(1960年)