

レイアウトの境界を超えて

Beyond the Boundaries of Layout

則武 輝彦 NORITAKE Teruhiko

(デザイン領域)

デザインの造形基盤がどのように形成されてきたのかを振り返ると、その出発点には「人はどのように視覚情報を知覚し、認知するのか」という問いへの心理学的な探究があった。初期の段階では、芸術家や教育者が自らの制作や教育を通して、こうした知覚・認知の理解を造形理論としてまとめていった。バウハウスに代表される教育機関では、視覚認知の普遍的な原理をもとに造形の基礎を築こうとする試みが行われ、美術とデザインがまだ未分化であった時代に、その共通の理論的土台が形づくられた。

やがて、こうした理論を社会の中で実践していく過程で、美術とデザインは少しずつ異なる方向へ進んでいった。モダンデザインの起点となった産業革命（18世紀後半）以降、デザインの造形性は機械生産に適した形態へと変換されていく。そこでは、手仕事による有機的造形が合理的な機能美へと置き換えられ、幾何学的で論理的な造形として体系化されていった。このような背景を一因として、デザインは「応用芸術」として社会や産業の要請に応える領域へと発展していく。そこでは「用の美」といった理念が生まれるとともに、造形面でも機能性や合理性が重視されるようになった。主観的な感覚や精神性などの要素は、次第に整理されていったと考えられる。

また、1900年初頭に起こったキュビズムも、造形概念に大きな影響を与えた。セザンヌ、ピカソ、ブラックらは、それまで「具象」が中心だった絵画の世界に「抽象」という新たな視点を切り拓いた。一般に具象とは個別の事物の具体的な姿を捉えることであり、抽象とはそこから本質や概念を引き抜き、不要な要素を省くことを指す。セザンヌはキュビズムに先駆け、「自然のあらゆる事物は円柱・球・円錐で構成されている」¹⁾と述べ、ピカソやブラックは対象を幾何学的形態へと還元する作品を発表した。

デザインにおける抽象化は、主に形状を具体的・有機的な形から幾何学的形態に整理する「簡略化」あるいは「記号化」という考えと結びついたように思われる。一方で、美術における抽象はより多様である。ピカソの《アヴィニヨンの娘たち》(1907年)を例にとると、彼は制作の過程でアフリカやオセアニアのプリミティヴ・アートに触発され、パリの民族誌博物館を訪れたことが知られている。彼が民族誌博物館で目にしたグレボ族の仮面と《女性の胸像》(1907年)を比較すると、女性の顔を単に幾何形に置き換えたのではなく、内面や精神性を造形として表そうとした意図が見えてくる。つまり、美術の抽象とは「形を超えて本質を捉える」行為であり、デザインの抽象が「形を整理する」行為であ

るのとは方向性が異なる。

今日、急激な社会構造の変化にともない、デザインの概念は再び大きく変容している。その変化は、モノからコトへ、問題解決から問題発見へと関心が移りつつある。1990年代以降に登場したクリティカルデザインやスペキュラティヴデザインは、現実の課題を直接的に解決するものではなく、「なぜそのような問題が生じるのか」をデザインの手法で明らかにし、社会の構造や価値観を批評的に捉え直す試みである。そのアウトプットだけを見ると、手法の多様さゆえに、それがデザインなのかアートなのかを判別するのが難しい実践も増えている。また、かつて美術とデザインの造形的分岐を生んだ機械生産の技術も進歩し、制作のプロセスの中で多様な形を扱える可能性も広がっている。

本研究では、そうした状況を踏まえ、人間の知覚や心理に根ざした基礎造形の理論、そしてかつて美術とデザインが共有していた造形の原点とその分岐の過程を基点とし、現代的な文脈の中でその解釈を拡張していくことを目的とする。そこから導かれるささやかな視点をもとに、現代の実践の中で造形の理論を再思考するものである。

平面の限界を超える——グラフィックデザインにおける空間的拡張

前章で述べたように、美術とデザインは、かつて共通していた造形の原点から分岐したが、知覚や構成の問題を通して互いに影響を与え続けてきた。本章では、そうした理論的背景を踏まえ、グラフィックデザインにおける「平面性」の問題を起点に、そこからどのように空間的な拡張が生まれうるのかを探っていく。

グラフィックデザインは一般に「平面（2次元）の芸術」として理解されてきた。しかし歴史をたどれば、多くのデザイナーやアーティストが、この平面という制約の中で奥行きや空間性を探り続けてきたことがわかる。構図の中に生まれる立体感、余白を「空間」として捉える美意識、さらには紙そのものが持つ質感や手触りといった物質的な経験までも取り込みながら、彼らは“平面を超える”表現を模索してきたのである。

印刷という技術は、もともと「手の痕跡」を複製するものとして始まった。手描きの線や筆致には、描く身体と紙の物質が一体化した感覚が宿っていた。しかし今日では、コンピュータを媒介とする制作が主流となり、デジタル画面上でのデザインが紙や素材との直接的な関係を希薄にしている。描かれるヴィジュアルと、出力される物質としての印刷物が分離しつつある。この制作環境の変化は、デザインの平面性をより強固なものにし、フラットで均質なグラフィックの増加を促してきたとも言える。そこで本章では、グラフィックデザインの「平面性」を再考し、その“拡張の可能性”を見出していくことを目的とする。

まず、レイアウトや画面構成という視覚的秩序がどのように形成されてきたのかを見てみたい。多くの画家やデザイナーは、与えられた「枠（フレーム）」の中にいかに要素を構成するかという課題を通して、造形理論を発展させてきた。点・線・面の組み合わせが

もたらず印象、コンポジションが生み出すリズムと緊張、そしてそれらを成立させる“目に見えない秩序”が探求されてきたのである。

ワシリー・カンディンスキー (Wassily Kandinsky) の「基礎平面」やルドルフ・アルンハイム (Rudolf Arnheim) の「中心の力」は、画面内に働く知覚的な重力や引力を理論化したものであった。彼らは、何も描かれていない画面にも垂直・水平の力が潜在しており、人間は無意識のうちにそれを感じ取ると述べている。パウル・クレー (Paul Klee) も『造形理論』の中で、四角い画面の枠がもたらず緊張関係に注目し、形がフレームの端に近づくほど高まる心理的圧力を分析している。さらに E. H. ゴンブリッチ (E. H. Gombrich) は『芸術と幻影』において、画面の端そのものが人の注意を方向づける「視覚的な力場」として働くことを指摘した。これらの研究は、フレームが単なる物理的境界ではなく、視覚的・心理的な“場”の構造をも形成していることを示している。

美術の領域において、ピート・モンドリアン (Piet Mondrian) は新造形主義の実践を通して、こうした構成理論を極限まで純化した。水平と垂直、三原色という最小限の要素によって構成される彼の作品群では、線や色面が画面の端で途切れるのではなく、むしろ“画面外へと続いていく”ように描かれている。そこには、閉じた秩序ではなく「無限に広がる秩序」への志向がある。モンドリアンにとってフレームは、内側を閉じ込めるためのものではなく、外へとつながる契機であった。

デザインの領域では、こうした構成原理が「グリッド」という形式へと体系化される。スイスのグラフィックデザイナー、ヨゼフ・ミュラー＝ブロックマン (Josef Müller-Brockmann) が提唱したグリッド・システムは、レイアウトを水平・垂直の線によって分割し、要素間に秩序をもたらず方法である。今日では単なる“レイアウト整列のためのツール”として理解されることもあるが、その背景には、紙面の比率と分割の関係、文字の大きさと行間、図版との比率などを厳密に検討し、動的なリズムを生み出す「造形の律」としての意図があった。

ブロックマンは著書『遊びある真剣、真剣な遊び、私の人生 解題：美学としてのグリッド・システム』の中で、「感情というものは、人間は十分にもっています。ことにデザイナーになろうという人で、感情をもたないものはいないでしょう。だから、グラフィックデザイナーに必要なのは、インテリジェンスです²⁾と語っている。ここには、モンドリアンが「新造形主義」で示した主観と客観の均衡状態、いわば「中和的対立 (Neutralized Opposition)」の思想と響き合うものがある。ブロックマンにとってグリッドは、感情と理性、直感と秩序の均衡を保つための「フレーム (枠組み)」であり、自由な造形を支える知的な構造そのものであった。

美術批評家ロザリンド・E・クラウス (Rosalind E. Krauss) が著書『アヴァンギャルドのオリジナリティ』で指摘するように、グリッドは「純粹形式」の象徴でありながら、反復ゆえに独創性との緊張を内包している。つまり、美術において、この反復を作家の

「独創性」と呼んでよいのだろうか、という問いである。

では、デザインにおいてはどうかだろうか。ブロックマンが説く「知性による制御」は、今日の視点から見れば、反復構造そのものを創意の契機と捉え直す可能性を示唆している。グリッドの再構成を通じて、平面の枠組みを拡張する試みが可能なのではないかと考えた。

ここで、グリッドに潜む秩序と変化の関係を、より一般的な造形原理から捉え直してみたい。美術やデザインの構成において、普遍的な秩序を示す概念として「美的形式原理」がある。美的形式原理とは、モノの見方や意味、内容などと切り離された造形要素のみの秩序を示すもので、最上位に「統一（Unity）」があり、その下位に「ハーモニー（調和）」「コントラスト（対比）」「バラエティ（多様性）」の三原理が置かれる。「統一の中の多様」「多様の中の統一」という構造的な美の原理は、グリッドにおける秩序と変化、静と動の関係と深く響き合う。

したがって、グリッド・デザインに美的形式原理の概念を応用し、さらに展開していくことで、グリッドは単なる整列の技術ではなく、造形の内に潜む律動的な美を導き出すルール＝律（りつ）として、平面の枠を拡張する可能性を秘めているのではないか。

この考察を踏まえ、次章では実際の制作を通して、こうした理論的枠組みがどのように視覚的な構成へと転化しうるのかを、実践として検証していく。

フレームの拡張、その実践へ

これまで述べてきたように、グリッドは造形の「律」であり、その根底には、比率や空間分割の合理性とともに、動的な均衡や視覚的リズムの生成がある。ここでは、この「律」を音楽的なリズム構造と重ね合わせることで、グリッドの拡張的な解釈を試みた。試作を通して、実践的なデザイン展開への可能性を模索したい。

発想の起点となったのは、ディアンジェロ（D'Angelo）の音楽に見られるリズムの構築法である。彼の代表作『Voodoo』（2000）では、ドラム、ベース、ボーカルがわずかに拍をずらして演奏され、全体として独特の「ゆらぎ」を生み出している。重要なのは、これが単なる感覚的なノリではなく、黒人音楽に根ざした身体的リズムを意識的に再構築したシステムとして機能している点である。つまり、身体感覚を理論的に整理し構造へと還元することが可能であることを示唆してくれた。その姿勢——感覚の構造化——に共鳴し、紙面における構成リズムを数理的に再考する契機となった。

こうした「ずれ」の構造を理論的に探る中で思い立ったのが、「ポリメーター（polymer）」というリズム理論である。ポリメーターとは、複数の拍子が異なる周期で進行しながらも、一定の時間で同期する構造を指す。アフリカ音楽やミニマル・ミュージック（たとえばスティーヴ・ライヒの《Drumming》など）に典型的に見られ、異なるリズム体系が共存しつつ全体として一つの「呼吸」を形成する点に特徴がある。ポリリズム

ム (polyrhythm) が同一小節内での異なる拍分割 (例: 3対2) であるのに対し、ポリメーターは拍子単位そのものが異なる (例: 3/4と4/4)。理論的には複雑でありながら、身体に自然に訴えかけるといった特性をもつ。アフリカやラテンの民族音楽においては、3拍系と4拍系を同時に演奏するドラムアンサンブルが多く見られる。これらは理論から生まれたものではなく、舞踊や身体運動と深く結びついたリズムとして存在している。

たとえば、以下の5組のポリメーターはいずれも異なる周期を持ちながら、一定の拍数後に同期する例である。

2/4拍子×3小節 | 3/4拍子×2小節 (6拍で同時終了)
 3/4拍子×4小節 | 4/4拍子×3小節 (12拍で同時終了)
 3/4拍子×5小節 | 5/4拍子×3小節 (15拍で同時終了)
 4/4拍子×3小節 | 6/4拍子×2小節 (12拍で同時終了)
 4/4拍子×7小節 | 7/4拍子×4小節 (28拍で同時終了)

(図1)

これらの例はいずれも、周期の異なる二つのリズムが「一時的に一致する」点を持つことを示している。レイアウトにおいても、段組や余白、文字密度といった異なるリズムが重なり合い、特定の位置で視覚的な均衡点が立ち現れるような現象が起こりうる。紙面のリズムとは、単なる均等配置ではなく、むしろ「ずれの中の整合」として再定義できるのではないだろうか。

上記の例をもとに、具体的なレイアウトの試作を行った。ここでは拍を段落、小節を1ページに対応させ、基本の拍子を物理的な1ページ、並走する拍子を概念上の「もう一つのページ」として、スペース (小口+段落アキ1/2) によって分離した (図2)。

$\frac{2}{4}$ ← 拍 = 段落
 ← 小節 = 1ページ

図2

たとえば「2/4拍子×3小節 | 3/4拍子×2小節」では、2/4拍子を基準として1ページに収まるようにレイアウトする。ページをめくる基本のリズムは2/4拍子=2段組で構成されるが、同時に3/4拍子=3段組のレイアウトが並走する。ページをめくる動作とレイアウトのリズムがずれながら進行し、4ページ目で両者が同期して一つの循環が完結する。(図3)(図4)(図5)

このような試作を通して、実践への展開の可能性も見えてきた。エディトリアルデザインに应用する場合、印刷や製本などの技術的な制約が现阶段でもいくつか想定される。また、基本的なデザインの機能面、すなわち「読む」という行為に関わる可読性についても、今後の検証が必要である。一方で、ブロックマンがグリッド・システムをエディトリアルのみならず、ポスターや空間的なレイアウトにも応用したように、多様なデザインへの応用は可能だと考えられる。今後は、本研究で得られた概念を実践に移し、理論的な拡張と実践的検証を往還させながら、造形におけるさらなる可能性を探っていきたい。

2/4 拍子・3小節 | 3/4 拍子・2小節 (6拍で同時終了)

2/4 (拍子) 3 (小節)	1	2	1	2	1	2
3/4 (拍子) 2 (小節)	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	4	5	6

3/4 拍子・4小節 | 4/4 拍子・3小節 (12拍で同時終了)

3/4 (拍子) 4 (小節)	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
4/4 (拍子) 3 (小節)	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

3/4 拍子・5小節 | 5/4 拍子・3小節 (15拍で同時終了)

3/4 (拍子) 5 (小節)	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
5/4 (拍子) 3 (小節)	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

4/4 拍子・3小節 | 5/4 拍子・2小節 (12拍で同時終了)

4/4 (拍子) 3 (小節)	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
5/4 (拍子) 2 (小節)	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

4/4 拍子・7小節 | 7/4 拍子・4小節 (28拍で同時終了)

4/4 (拍子) 7 (小節)	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
7/4 (拍子) 4 (小節)	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28

図 1

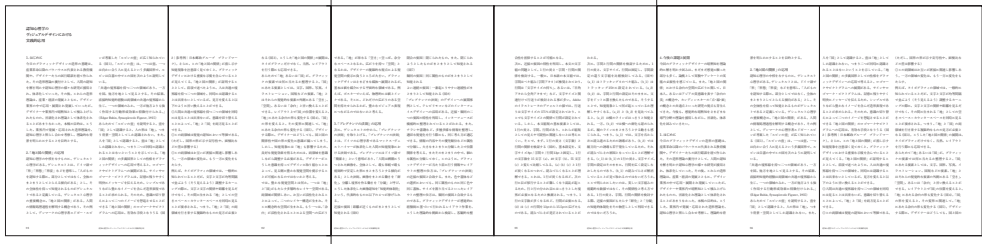


図3 2/4拍子×3小節 | 3/4拍子×2小節__レイアウト例

本来であれば冊子として見開きで構成すべきだが、譜面との対応を明確にするため、蛇腹折で試作している



図4 3/4拍子×4小節 | 4/4拍子×3小節__レイアウト例



図5 4/4拍子×3小節 | 6/4拍子×2小節__レイアウト例

引用文献

- 1) 新潮社編『新潮世界美術辞典』新潮社、1985年、p. 385
- 2) Josef Müller-Brockmann『遊びある真剣、真剣な遊び、私の人生 解題：美学としてのグリッド・システム』ビー・エヌ・エヌ新社、2018年、p. 226

参考文献

- 岡崎乾二郎『抽象の力』亜紀書房、2018年
- Wassily Kandinsky『点と線から面へ』ちくま学芸文庫、2017年
- Rudolf Arnheim『中心の力——美術における構図の研究』紀伊國屋書店、1983年
- Paul Klee『造形思考(上)(下)』ちくま学芸文庫、2016年
- E. H. Gombrich『芸術と幻影』岩崎美術社、1979年
- Josef Müller-Brockmann『グリッドシステム——グラフィックデザインのために』ポーンデジタル、2019年
- Rosalind E. Krauss『アヴァンギャルドのオリジナリティ——モダニズムの神話』月曜社、2021年
- 三井秀樹『形の美とは何か』NHK ブックス、2000年