

美術表現

— 「画の六法及び十法」から考察する —

Expression of Art

— Painting Techniques considering from Ten or Six Law Codes —

薬本武則

Takenori YAKUMOTO

概要

明治以降の日本での美術教育は、西欧の教育に準じた方法を採用してきたが、いつの間にか行われた西欧の精神性を軽視した技術論重視の教育方法への転換が、やがて、日本人特有の精神性までも失わせてしまうのではないかという不安を生み出し、再び日本の伝統文化に根ざした方法への強い関心を持つようになってきた。

その時、私は、日本での伝統教育には「守・破・離」の方法があることに気づかされ、それを美術教育にも転用して、まず「守」としての基本的意識構築のための方法として、中国の謝赫が著わした「画の六法及び十法」に強い関心を抱いた。

そこで、これらの言葉を、西洋画の言葉に慣れ親しんでいる学生たちにも判りやすい言葉で説明することから、新たな美術教育の道が開けるのではないかとの考えに至り、謝赫の美術表現について考察することにした。

そして、次に、自由教育方法としての「破」と、創造教育方法である「離」が求められるのであるが、ここでは、「守」についてのみ考察する。

キーワード：美・術・表現

Summary

The art education in Japan after the Meiji era have adopted the method that followed education of Europe, but uneasiness to say that may can make you lose the switch to the education method that made light of a spirituality of Europe performed all too soon to a spirituality of the Japanese characteristic before long finding out birth, the method that came from Japan traditional culture again is strong ; came to be interested.

At that time, I noticed that tradition education of Japan included the method of 「守 (shu) ・ 破 (ha) ・ 離 (ri)」 and converted it into art education and I forced 「ten or six law codes」 that at first Chinese SHAKAKU wrote as a method for basic consciousness

construction as「守 (shu)」 and was interested then.

Therefore I decided to consider art expression of SHAKAKU to a thought that a way of new art education might open by explaining these words by the words that were plain for student who got used to a Western painting.

And this「離 (ri)」 which is「破 (ha)」 and the creation education method as the liberal education method next is demanded, but considers only「守 (shu)」 here.

目次

序論

本論

1. 「気韻生動」・美的感性力について
2. 「骨法用筆」・デッサン力について
 - 2.1 線画について
 - 2.2 空間表現のデッサンについて
3. 「随類賦彩」・彩色力について
 - 3.1 明度について
 - 3.2 彩度について
 - 3.3 色相について
 - 3.4 類似色について
 - 3.5 補色について
4. 「応物象形」・描写力について
 - 4.1 自然描写について
 - 4.2 個性的描写について
5. 「経営位置」・構成力について
6. 「伝移模写」・調和力について
7. 「真物臨写」・如実力について
8. 「図画編述」・記述力について
9. 「写形純熟」・持続力について
10. 「画龍点睛」・完成力について
11. その他
 - 11.1 遠近法とグリッド図法について
 - 11.2 三遠について
 - 11.3 形と色の組み合わせによる心理について

結論

序論

現代の美術教育は、新たな転換期にさしかかっていると思われる。今までに創り出された多様な作品群や書物群を見ると、人間の可能な限りの表現を尽くしたかのような感じさえ受ける。このような時、新しい表現の糸口を見つけ出してくれるのが過去の歴史的な作品や書物であろう。長い歴史の中で培われてきたそれらの中には、多人数の努力の結晶が積み上げられているので、謙虚に心を傾ければ、今までに気づけなかった新しい表現意識や方法を発見する事ができるはずである。そこで、ここでは、中国の美学の祖と言われる謝赫の「画の六法及び十法」について述べ、新たな美術教育の可能性について考察する。

本論

中国の美学の祖といわれる謝赫は「古画品録」の序において述べた「画の六法である、1、気韻生動、2、骨法用筆、3、随類賦彩、4、応物象形、5、経営位置、6、伝移模写」（順不同）を表現の基本において作品を評論しているが、「気韻生動」は、生命論から説明し、「骨法用筆」「随類賦彩」「応物象形」「経営位置」「伝移模写」は、技術論として説明している。これらは、現代の美術表現・美術鑑賞・美術批評にも十分役立つ内容を含んでいるが、ここでは、美術表現に限って考察してみよう。1、「気韻生動」とは、自然に潜む気が自分の中の気に響き生動が生まれ、それに支えられて表現された作品が周囲に強い気を発する事を意味するから、「美的感性力」に置き換える事ができる。2、「骨法用筆」の「骨法」とは、骨組み、礼儀、作法の事だから、「用筆」を加えると形の基本を筆で描く事になるから、「デッサン力」に置き換える事ができる。3、「随類賦彩」の「賦彩」とは、天から与えられた生まれつきの彩りを感じるまま対象に従って描く力の事だから、「彩色力」に置き換える事ができる。4、「応物象形」の「象形」とは、形や姿の事で美学上では対象を想像して心の中に浮かび上がる対象の姿の事だから、それに合わせて形状や材質感などを的確に表現する「描写力」に置き換える事ができる。5、「経営位置」の「経営」とは、規模を定めて工夫を凝らして行う事だから「構成力」に置き換えることができる。6、「伝移模写」の「模写」とは、ある物にまねて心の中に浮かび上がる対象の姿の事だから、それに合わせて、形状や材質感などを的確に表現する「調和力」に置き換える事ができる。

この解釈に基づいて、1.「気韻生動・美的感性力」2.「骨法用筆・デッサン力」3. 随類賦彩・彩色力」4.「応物象形・描写力」5.「経営位置・構成力」6.「伝移模写・調和力」について説明する。

1. 「気韻生動」・美的感性力について

まず、画の六法の中で、なぜ、この項目が最初に来ているのだろうか。本来ならば、様々な表現力を身につけた人が最終的に必要だと思われる感性を、最初の項目にした事に驚かされると共に、その卓越した意識にも驚かされる。なぜなら、私の尊敬する元東京芸術大学美術学部・教授の桑原実先生も、「絵を学ばんとするものはまず絵心を学ばなくてはならない」と言っておられた事と共通する意識だからである。同じように謝赫も絵を描く為には技術力や表現力に先立って感性力が大切だと実感していたに他ならない。絵を描くためには、まず、感動に裏付けられた感性が大切であり、それが弱い人には、技術を伝えて職人（手仕事）を育てる事はできても、芸術家（創造）には育てられない事を体得したからこそ、この項目を最初に置いたのだと思う。

謝赫の「気韻生動」を美術教育的立場で薬本流に説明すると、「対象とするものを、人間の六根を通じて、生命に宿る感性に直接的に働きかけて感動を生み出し、その感動を精神における知識によって合理的に分析判断して、技術に支えられた身体を通じて表現する螺旋的運動である」と説明する事ができる。このプロセスが向上してゆくほど、より人間的な生きた表現が生まれるのだと思う。だから、まず、絵を描こうとする人は、豊かな感性を身につけると共に、豊かな知識や技術を学ぶように努力しなくてはならない。

また、「気韻生動」については、「骨法用筆」「随類賦彩」「応物象形」「経営位置」「伝移模写」との関係で様々な解釈があり、その代表的なものに謝赫の画論を唐末の論画家、張彦遠が「歴代名画記」で紹介し、その中でも特に「気韻生動」について説明して、「気韻生動」とは、描くべき対象の生命・精神・形が画面に生き生きと表現されていることを求めている。そうして、その具体的表現方法として「骨法用筆」「随類賦彩」「応物象形」「経営位置」「伝移模写」（以下「画の五法」と略記）を説明しているので、「気韻生動」と「画の五法」とは車の両輪のように対をなすものであり、現代的な説明によれば、「気韻生動」を感性論として捉え「画の五法」は知性に支えられた技術論として捉えることができる。それに対して、日本の江戸時代中期の丸山応挙は、「気韻生動」を、「画の五法」が表現できれば、おのずと「気韻生動」も表現できるとして、「画の五法」の大切さを述べているが、これも「画の五法」と「気韻生動」を感性と知性（技術）に置き換えて考えれば理解できる。つまり、感性と知性は、対比して説明されることが多いので別々の認識を持ちがちであるが、人間を基軸に考えれば、人間の感情を優先させれば感性となり、人間の理性を優先させれば知性になるから、「気韻生動」の表現を求めれば、必然的に、その具体的表現活動として「画の五法」が必要になり、反対に「画の五法」を求めれば必然的に「気韻生動」を求めるようになると捉えるのが一般的な考え方と思われる。

ところで、長彦遠と丸山応挙の逆転した説明は、人間の感性を優先させた表現を求める

のか、それとも知性を優先させた表現を求めるのかの違いになって現れる。ここで「気韻生動」が感性に支えられた存在で生命に内在するものであり、「画の五法」は知性に支えられた存在で精神に内在するものだとすれば、長彦遠の説明は感性優先の表現方法であり、丸山応挙の説明は知性優先の表現方法であると考えられる。そうであれば、長彦遠の説明は創造活動を啓蒙し、丸山応挙の説明は模写活動を啓蒙していることになる。そうして、この両者の表現上の違いは、必然的に迫力の違いとなって現れるのが一般的である。

今までの感性と知性の関係について、薬本の美においては、プラトンが美について「身体・精神・神の美（仏法では仏の美であり、仏とは生命の事）」と分けて説明しているのと同様に仏教心理学でも人間の基本的存在を「身体・精神・生命」に分けていて、その中を「身体→生命→精神→身体」の螺旋的運動を薬本の美的意識と言い、「身体→精神→生命→身体」の螺旋的運動を薬本の知的意識であると言っているのであるから、長彦遠の説明は美的表現プロセスであり、丸山応挙の説明は知的表現プロセスになる。（このことについての詳しい説明は、薬本武則著「美術心理学」を参照）

元に戻って、「気韻生動」について整理して説明しておこう。「気韻」とは、天地や人間の体内に宿るエネルギーが自他間の中で響き渡ることであり、それによって、生まれ動く作用を「生動」と言うのであるから、たとえば、誠実に生活している人が誠実に生活している人に会うと、その体内にある「気」がぶつかり合って響き合い、そこに「生動」が起こり、感動が生まれると言うことなのだと思う。また、青い空に浮かぶ白い雲に感動した作家が、そこに宿る生命力を描こうとする懸命な行為と言えるだろうか。また、描かれた作品の表現力の素晴らしさに鑑賞者が心打たれることなのだろうか。ともかく、人間や自然界の持つ不思議と言えれば不思議、あたり前と言えればあたり前の生命力（気・秘密神通之力）が、対象物と触れ合って描く行為が生まれ、描かれた作品によって、それを観る人が、そこに宿る生命力を感じるのだと思われる。

このように東洋でも「美」についての悟達があるが、西洋においても、この「美」を理性に支えられて説明しているので、「気韻生動」についての理解を深めるための参考として簡単に説明する。

西洋に美学では、まず、ソクラテスの「本源の美」をプラトンが「肉体の美→精神の美→神の美への深化」として説明し、それをアリストテレスが「人間の中に存在する理想美としての形」として説明したものを、カントが「感性美」に置き換えて説明した歴史があり、その「感性美」について、彼は、「質・量・関係・様態」の4つに分けて説明した後、「美とは、生命力を促進させる感情である」と結論づけた。そうして、この結論こそが、謝赫の「気韻生動」という言葉で説明した内容と同じであることに気づかされるのである。つまり、お互いに出会うことのなかった謝赫とカントが、「美」の本源的存在を見つめると同じ結論に達したことは驚くべき事実として記憶しなくてはならない。だから、普遍

的意識としての「美」とは「気韻生動」であり「生命を促進させる感情である」であり、「対象→六根→生命→精神→身体の螺旋的運動である」と結論づけることができる。だから、結局は「生き生きとした生命力を湧き立たせる」ことが普遍的で絶対的な感動を生み出し、これこそが「本源的美としての気韻生動である」と説明できるのである。

2. 「骨法用筆」・デッサン力について

作品制作の方法には、2つの方法があり、1つは線画であり、もう1つは明暗によって描く空間表現である。今日では、この両方がデッサンという言葉で一般的に用いられている。ここでは、まず、線画としてのデッサンについて説明し、その後、空間表現としてのデッサンについて説明する。

「2.1」線画について

線画はデッサンの基本で、美術作品を作ろうとすれば、誰もが学ばなくてはならない事柄だと思う。今から、15,000年前のラスコーの壁画も線画である事を思えば、知的人間の発祥の支えには線画があったと言っても過言ではない。それほど、美術表現の基礎的学習のために線画を学ぶ事は、重要なことなのである。そこで線画とは何かを見つめ、そこから描かれる作品について述べよう。

線画とは、紙や布などの平面上に線だけで描いた絵の事で、技術的には、材料として、鉛筆、木炭、クレヨン、ペン・色鉛筆、などを用いて線を描いた作品で、描くべき対象としては、人物画、静物画、風景画、イメージ画などに用いられ、表現技術力を通じて美的感性向上のために用いられる。

「2.1.1」材料について

「2.1.1.1」鉛筆について

鉛筆デッサンとは、濃淡の様々な鉛筆で線画をする時に用いる言葉である。鉛筆デッサンには、2つの方法があり、鉛筆デッサンを体得する方法と、それを的確に使えるようにする方法とがある。鉛筆デッサンを体得するためには、普通紙の上にHB程度の鉛筆を用いた筆圧の加減だけで複雑な表現を描き分ける技術と精神性を体得する方法を目的にする。このことを日本の伝統的文化意識では、「目が開く」と言う。それに対して、4H～6B程度の濃さの鉛筆を用いて、明るい場所の表現には4H～2H程度の鉛筆を画用紙の凸部につけて影を表現するようにし、暗い部分は2B～4B程度の鉛筆を用いて画用紙の凹部につけて表現するなど、鉛筆の濃さの程度を的確に使えるようにすることで表現しようとする方法がある。このことを日本では、一般的に「目を使う」と言う。

このどちらを用いるかは、表現者の性格や表現対象によって違ってくると思われるが、

できれば、まず「目が開く」ように努力して、やがて「目を使う」ようにすることが理想的だと思われる。

「2.1.1.2」木炭について

木炭デッサンとは、木の枝などを炭化させたものを紙などの表面に描く時に使われる言葉である。木炭は大抵の基底材の上に描くことができるが、一般的に用いられる画用紙と木炭紙に線画をする場合には、描かれた表現にかなりの違いが見られる。木炭紙の場合には、均等の力で描いても濃淡のある表現が作れるが、画用紙の上では単純な線になってしまうから描き方に工夫が必要である。ここでの描写は、今まで見えなかった形や調子が見えるようになる目的で用いられるもので、このことを「目が開く」と言う。

ともかく、対象の全体や複雑な調子を表現しようとする時には最適の材料だから工夫・研究しながら描くようする。

「2.1.1.3」クレヨンについて

クレヨンは、顔料とロウを混ぜ合わせて作ったもので、線画には最適な材料だと思う。だから、幼児期や初期児童期の絵画表現に用いられることが多い。また、大人になり、デッサンの基本である線画を使って作品を描く時には、他の材料よりもクレヨンの方が躍動感のある生き生きとした作品を描くことができるので、工夫次第で優れた作品が生まれる。具体的な表現方法としては、まず、白・黒のクレヨンで線画するのが基本的だが、その中に、赤・黄・緑・青などの色を加えると彩色豊かな表現が生まれる。また、最初から褐色のクレヨンで描いて、その上に様々な色のクレヨンを用いれば、線の重なりによる豊かな表現が生まれるので工夫次第である。

「2.1.1.4」ペンと色鉛筆について

ペンは、西欧の中世期頃から線画を中心とした表現に盛んに用いられてきたもので、インクをつけた金属ペンを用いて紙の上に描くことにより生き生きとした多くの作品が創りだされてきた。

今日では、それに代わりプラスチックペンが用いられて優れた作品が創られている。このペンは、プラスチック棒の中にある無数の穴からインクが染みだしてくることを利用して描くものだが、紙との摩擦によるプラスチック棒の消耗によって、インク残量があってもペンが使用できなくなる欠点があるが、金属ペンやボールペンなどよりも絵画表現向きだと思う。

色鉛筆は、顔料を油性分で練り込んで作ったものだから、つやのある色彩を作ることができるので、ペンとの組み合わせによって、さらに豊かな表現ができると思う。

「2.1.2」描く対象について

「2.1.2.1」人物画について

人物画には、クロッキー、スケッチなどがよく用いられる。クロッキーは短時間でコス

チュームモデルやヌードモデルの全体のプロポーションを、紙面全体を利用して描くもので、一般的には5分から10分で描くようにする。そのようにすると、初め細部にこだわっていた意識も、次第に調和体としての全体を見る意識が芽生え、その中で、着衣などの調和を意識しながら描けるようになり、線も次第に意識的な連続した表現になる。ただし、ここにおける線画は、どうしても細部の表現が疎かになりやすいから、全体像が無意識に描けるようになれば、全体と細部の調和を的確に表現できる能力を身につけるための学習が必要になる。それが次に行うスケッチである。

スケッチは、人体の全体像を描くと共に、細部を描くために用いられる方法で、一般的には、1時間程度の表現活動を意味する場合が多いが、クロッキーも含めてスケッチと言う場合もある。ともかく、線画を、より正確に描いた作品がスケッチだと思えば良い。

具体的な方法としては、まず、人体の全体を描いて、首や腰や肘や膝の関節部分の変化を線の濃淡で表すと共に、光と影の中の陰影の部分強い線で描く。また、重力の影響を受けている箇所などを強い線で描くようにする。たとえば、立像の足下は、全体重を受けている個所だから強い線で描く。また、坐像であれば、腰の下の椅子に接している部分を強く描く。さらに、横臥ポーズの場合には、体が床に接する部分を強く描く。そのように描くことにより、より現実に近い表現になるように工夫する。

「2.1.2.2」 静物画について

静物には、花瓶、茶碗、石膏像、金工作品、七宝作品、果物、生花、布、衣服、また、それ以外の生活用品などがある。これらを適当に組み合わせてモチーフを作る。そうして、それをスケッチする。(ここではクロッキーという言葉は、あまり使われない。このことから、この言葉は人体描写の時に使われる言葉であることが分かる。) その時、大切な事は、物と物との間に横たわる空間描写が描けるかどうか最も重要な要素になる。そのためには、縦と横の意識と共に、奥行きに対する意識が求められる。そうなれば、線画だけでも空間表現ができるようになる。

「2.1.2.3」 風景画について

風景画は、静物画で求められた空間表現が、さらに重要視されるようになる。それは、空間表現こそが風景画の基本だからである。線で形だけを描いても絵画にはならない。そこに空間意識「遠近法(透視図)・空気遠近法・高遠・平遠・深遠など」があるかどうか風景画の良し悪しをきめる。たとえば、遠くには空が広がり、その下には山があり、山の麓には家があり、その手前には田園風景と川があり、川の手前の方には橋があり、その周囲には樹木がある風景を描くとすると、描かれた風景の中を歩けるような気持ちにさせる表現が大切なのである。そのためには、前景の線は強くはっきりと描き、遠景の線は弱く曖昧に描く必要があり、その中間は近景と遠景の中間的な線を描く事になる。

「2.1.2.4」イメージ画について

イメージを描く時、最初に行う線画は、ラフスケッチが一般的である。作家の心の中で無秩序に浮かぶ想像をスケッチブックなどに描く事から始まり、蓄積されたスケッチの中から、さらに描くと良くなるのではないかと思われる作品を、もう一度スケッチブックに描く事をエスキースと言う。さらに、同じテーマのエスキースを何枚か描いて、その中から良いと思われる絵を選び出す時に用いられる一般的描法が線画である。線画だけで描き切れない時には、その上から色鉛筆などの彩色をする時もあるが、これも含めて線画として扱う事もある。ここで大切な事は、作家の中に浮かび上がった曖昧なイメージを、どこまで明確な表現に置き換える事が出来るかにかかっていると思う。どうしても描かなくてはならないものは強くはっきりと描き、どうすれば良いのか解らないようなものは弱く不正確に描くようにする。そうして、それが斬新的で創造的な独創作品の基本的表現になれば良いのである。

「2.2」空間表現のデッサンについて

ここでのデッサンは、紙の表面に様々な材料を用いて立体感を描くことであるが、そのためには、光と影を利用して表現するのが一般的である。これには、画用紙に鉛筆で描く鉛筆デッサンや、木炭紙に木炭を用いて描く木炭デッサンや、クレヨンで描く方法や、紙にペンで明暗を描いた上から色鉛筆でデッサンする方法などがある。

また、描く対象としては、人物画、静物画、風景画、イメージ画などがある。ここでは、そのそれぞれについて説明する。

「2.2.1」材料について

「2.2.1.1」鉛筆デッサンについて

鉛筆デッサンは、画用紙の上に鉛筆で線や明暗をつけて描くのだが、ここで使う紙は、柔らかい表面仕上げの物より硬めに仕上げた物の方が良い。また、鉛筆は黒鉛で作られていて、鉛筆として用いるためには、ごく細かい粘土と混ぜて押し固めた物で出来ているから、固めな表面仕上げの物を用いると、どうしても紙を傷つけるので、それを避けるために筆圧を紙に加えないようにすると、正確なデッサンが出来ないばかりか、精神的にも弱々しい表現しか出来ず、特に技術を身につけようとする人には、曖昧な意識を築きかねないから、多少強い筆圧で描いても、紙の表面をあまり傷つけない柔らか目の物が良いと思う。だから、鉛筆は、2H ぐらいから 4B ぐらいの物を用いて、最初は 2～4B を用いて筆圧を紙にかけないようにして表面をなぞるような気持ちで、全体の調和を考えながら描き始め、影になっている部分を集中的に描くようにして、その上をティシュペーパーなどの紙で軽くなぞり色彩的には灰色状態を作り、湿った感じの表現効果を作り出し、又同じ様な効果を求めて描くと言う作業を数回繰り返して、沈んだ影の変化を描く。影の変化

が60パーセントくらい出来ると、影の部分と明るい部分の変化する部分をHB程度の鉛筆で描くようにする。影に移行する部分は紙で擦って調子を和らげ、明るい部分は、その上からH～2Hで描き加えるようにする。つまり、明るい面の処理は2Hを中心とした鉛筆で描き加え、出来るだけ擦らないで、乾いた表現になるように工夫する。そうすると、明るい部分の飛び出して行く表現と、影の部分の沈んで行く表現の調和で立体感のある作品が創りだされる。また、鉛筆デッサンの場合は、どうしても鉛筆の筆跡が残るから、その効果も考慮しながら描くと良いと思う。

「2.2.1.2」木炭デッサンについて

木炭デッサンは、木炭紙と木炭を用いて描くのであるが、木炭紙は一般的に、木綿、麻、桑、こうぞ、パピルスなどの植物の繊維を水に浸して繊維をほぐし、粥状にしてこれを薄くて緻密な状態の膜にして、一枚ずつ乾燥させた上、木炭紙用のプレスをかけて面を平滑にすることで製造した物で、次に木炭は、おそらく絵を描くために原始時代から用いられているもので、現代では一般的には柳の小枝を良く乾かし手のひらの長さくらいに切り、マッチ棒くらいの大きさを小割りにして束ねたものを焼皿に乗せてパン焼釜の中で一昼夜入れておいて出来た真っ黒な墨棒を用いるのだが、この表現方法の特徴は、手軽に描けて修正が簡単に出来るので、美術を学ぼうとする人たちの初期的な指導として用いられて来た。描く手順は、まず、木炭紙の上に木炭で全体の形を線描きする。それが終わると、明暗をつける作業に入るが、まず、暗い部分に木炭をつけて、ガーゼなどで擦って影をしっとりとした調子にする。その過程で、少し明るくしたい場所は紙を傷めないパンなどで木炭を取って描く。この繰り返しで調子を整えて行く。次に明るい部分は木炭を着けた状態のままにするようにして、明るさを損なう所は、パンで木炭を取り除いて、効果的な表現になるまで繰り返す。そして、完成すれば、定着剤を吹き付けて木炭が簡単に取りれないようにして保管する。

「2.2.1.3」クレヨンによるデッサンについて

クレヨンは、コンテやパステルと同じように用いることができるが、この材料は、ロウと顔料を混ぜて作られているので、紙への固着力も良く、クレヨンを立てて使うと強い線が描けて、横にして使うと柔らかい面が描けるので、それらを複雑に使うと微妙な立体表現ができる。特に、立体が直線で区切られた部分は、クレヨンを立てて描き、立体の曲面は、クレヨンを横にして描くと柔らかい表現ができるので、工夫次第で空間感のある表現ができる。また、描き損じた時には、ペン修正液の白色を使って点描風に塗りつぶし、その上からクレヨンを使うと、失敗したところの修正も可能である。

「2.2.1.4」ペンと色鉛筆によるデッサンについて

ここでの表現は、ペンが中心的な役割をするのだから、どの様なペンを使用するかによって表現効果も違って来る。つまり、最近になって使用されている一般的なボールペン

を用いると、滑らかではあるが単一的な線になってしまい、繊維やプラスチックの軸心からインクを染み出させて用いるペンの場合には、インクの濃淡や紙への引っ掛かりによって微妙な調子が作れるのであるが、そのどちらが良いかは、人により描きやすいものを用いれば良い。ペンで描いていて間違っただ線ができた時には、ペン修正液を用いて描き直すとは簡単に修正できる。そうして、線画が出来ると、次に、明暗の調子を紙の白とペンの黒との視覚的混合によって作り、全体と細部の調和が描ければ、その上から、色鉛筆で対象に合わせた色で塗る。その時、下書きが鉛筆の場合には、色鉛筆が濁ってしまうが、ペンで描いた場合は、ペンの黒色が少し柔らかくなる程度で、色鉛筆の色は綺麗に描ける。また、色鉛筆は、全体に軽く塗るようにすることが大切で、筆圧を強くして紙の白さが無くなるまで塗り込んではいけない。なぜなら、味わいのない作品になってしまうからである。

「2.2.2」描く対象について

空間を描くためのデッサンでは、描く対象によって表現方法が変わるので、ここでは、人物画、静物画、風景画、イメージ画について説明する。

「2.2.2.1」人物画について

人物を表現する場合に気をつけることは、人物の有機的な動きを引き出すような空間を表現しなくてはならないことである。そのためには、人体の頭・首・両腕・胴・腰・両足などの各部分の形を大切にしながらも、体全体としての有機的空間表現に心がける必要がある。また、そのために必要とあれば、各部分の形を変えてまでも人間としての有機的な表現に心がけなくてはならないが、現実離れた形にまで変形してはいけない。なぜなら、人間は、誰でも人間に対して関心を持って観て、自然らしさのない変形に対しては、本能的に拒絶反応を示すように出来ているからである。だから、どのような変形をにしても、印象として自然な人体表現に心がけなくてはならない。だから、ここでは、人間の形と人間を取り巻く空間意識が融合するような表現をすることが求められる。

「2.2.2.2」静物画について

静物を表現する場合に気をつけなくてはならないことは、静物と静物の関係を的確に表現できる空間意識が求められることである。静物画は、努力により静物そのものの表現は、誰にでもできるようになるが、物と物との関係を描くことが難しいのである。たとえば、テーブルの上に白い布が置かれて、その中に、籐で編んだバスケットがあり、その中に、山茶花の花が横に置かれていて、そのそばに、みかんと暗い色をしたワインの瓶が置かれている静物を描こうとした時、努力次第で、それぞれの形は描けるようになるが、表現の中で最も大切な、それぞれの置かれた位置関係を的確に空間表現できるようになるのは大変なのである。しかし、それを表現できるようになってこそ、絵が自然になるのだから、それぞれの形と共に、それぞれの位置関係を表現できる空間意識を身につけるように

しなくてはならない。だから、ここでは、形の正確な描写よりも空間表現を優先させるために、形を変形させるくらいの気持ちが必要になる。もちろん、前文でも述べたが、感覚的に不自然な形の変形をしてはいけないから、自然のイメージを壊さない程度の変形表現をすることで空間表現ができるようになることが望まれる。

「2.2.2.3」風景画について

風景を表現する場合には、さまざまな形を持つ存在を突き抜けた空間表現ができるかどうかが重要なのである。たとえば、前景に白い帆のあるヨットが浮かぶ青い湖があり、中景には、オレンジの屋根に白い壁の建物の周囲を囲むようにバラの花と樹木が植えてあり、その裏には緑色の小高い丘があり、その上には青い空の中に白い雲がぼっかりと浮かんでいる風景を描く場合には、当然、池もヨットも家もバラの花も樹木も丘も空も雲も的確に表現しなくてはならないが、風景画において最も必要なことは、それらの物体の構成により創り出される独特の雰囲気や空間意識を大切に表現に心がけることである。ところが、多くの制作者は、画面を構成する個々の物質の表現に心が奪われてしまい、全体の雰囲気や空間意識を描くことを忘れてしまう場合がある。それでは、いつまで経っても、その場の雰囲気や空間意識を支える空間表現ができないので、自然の持つ力を感じることができず、結局のところ何処を描いても同じ表現になってしまう危険性がある。

「2.2.2.4」イメージ画について

イメージ画は、どのような表現をしようとも、画面を支える空間意識がなくてはならない。たとえば、シャガールの絵を見ると、様々な対象物が描かれているが、どの絵にも共通していることは、それらの物体を包み込む空間が的確に表現されていて、観る人の心に独特のイメージを与えるだけの表現力がある。また、平面構成画的で空間表現などが無いようなクレアの絵ですら、観る人の心の中に画面全体を支える不思議な空間意識があることに気づかされる。このように、たとえイメージ画でも作者の空間意識を共有できるだけの表現が大切であることに気付いてほしい。

3. 「随類賦彩」・彩色力について

彩色の基本は、明度・彩度・色相に類似色と補色を加えて説明するのが一般的である。

「3.1」明度について

明度とは、明るい、暗いと言うことで、一般的にはデッサンの基本意識に基づく感性の育成に用いられる。明るい色の極限は白であり、暗い色の極限は黒である。その間には、たくさんの灰色があり、それらを、対象に準じて的確に使えるように訓練しなくてはならない。

「3.1.1」加算混合について

加算混合の代表的なものは光である。光は、赤色、橙色、黄色、黄緑色、緑色、青緑色、青色の7色を持つと言われるが、その3原色は、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）である。その色の組み合わせによって様々な色ができるが、3つ以上の色が加わると白色になるので加算混合と言われる。ここでは、この白色以上の白色は存在しない。また、白色の対極にある黒色は、光の全く届かない状態だから、この黒色以上の黒色は存在しない。この白色と黒色の間には無数の灰色があり、この色をどのように使用するかが、その人の彩色の基礎力になる。

「3.1.2」減算混合について

減算混合の代表的なものは、絵の具である。絵の具は、赤色、橙色、黄色、黄緑色、緑色、青緑色、青色、紫色などがあるが、その三原色は、赤色（マゼンタ）、黄色（イエロー）、青色（シアン）である。その色の組み合わせによって様々な色が出るが、3つ以上の色が加わると暗灰色になるので減算混合と言う。これら色を、どのように使用すれば美しい表現が出来るようになるのかが、その人の彩色力の基礎になる。

「3.2」彩度について

彩度とは彩りの度合の事で、一般的には鮮やかさを意味する。どの色も、高彩度の物が原色で、それに、白や黒を加えると低彩度になる。たとえば、赤色であるカドミウムレッドは、硫酸カドミウムを硫化ナトリウムとセレンと共に沈殿させて作った物で、もっとも彩度が高いのであるが、これに、白色を加えると明るい彩度の低い彩りになり、黒色を加えると、暗いが彩度の低い色になり、灰色を加えると落ち着いた彩度になる。このことは、有彩色の場合も同じで、たとえば、カドミウムレッドとコバルトブルーを混色すれば、そこで作られる紫色は、彩度の低い色になる。それは、彩色力のところで説明したように、絵の具が減算混合によって成り立っているからである。つまり、絵の具は、混色数が増えれば増えるほど暗灰色になる。

「3.3」色相について

色相とは、色合いの事で、赤色は赤色、黄色は黄色をしていることで、つまり、色の相のことである。この色が単独で存在している時には、灰色は灰色として認識されるが、周囲に別な色、たとえば、青色とか、赤色とかが来ると色合いが違って見える。一般的に青色に囲まれた灰色は赤味を帯びて見え、赤色に囲まれた灰色は青みを帯びて見える。このような色合いが、現実の中ではお互いに絡み合い視覚的に複雑な効果を生み出すから、これらをどの様に整理して表現するかは、作家の力量による。理想的表現を言えば、単純に塗られた色の中に複雑な色合いが感じられるようになる事が求められるのである。

「3.4」類似色について

類似色の類似とは、似通う事、似ていると言う意味である。たとえば、例として青色で説明すれば、水色、灰青色、緑青、群青色、紺色、などの色相が似ている色を言う。このような色調で表現すれば、激しさや強さはないが静かで落ち着いた作品ができる。

「3.5」補色について

補色とは、マンセル色表系などで説明されているように、赤系の対比色は緑系であり、黄色系の対比色は青色系であるが、その2つの色が隣合わせに置くと最も強くて激しいイメージ表現になるので、見る人に強い印象を与えようとする時などに用いられる。

4. 「応物象形」・描写力について

描写とは、あるがままの姿を浮かび上がらせるように描く事だから、ここでは、物の持つ特殊描写と共に材質感を伴った自然表現に作家の感性を融合させた表現が求められる。

「4.1」自然描写について

自然描写の基本的意識は、対象を正確に描くための技術力を身に付けるところにある。

つまり、写真のように対象を描こうとしても描くことはできないから、それらしく見せるための技術力が必要になる。その具体的方法は、たとえば、樹木も幹は幹としての材質感を持ち、枝には枝の材質感があり、葉に葉の材質感があり、その他、岩にも雲にも水にも、それぞれ材質感があり、また、土、草、花、果実、などにも、それぞれ材質感があり、さらに人工的な花瓶、鉄、家、橋やコンクリートの道路にも材質感がある。それらを、そのものらしく的確に描き分けられる描写力を身につけるように努力しなければならない。

「4.2」個性的描写について

基礎的技術表現としてのデッサンが終われば、それらに基づいて様々なものを自由に伸び伸びと描くようにする時に必要な力で、応用表現のようなものだと思えば良い。具体的には、対象を感じるままに描くことが理想であるが、その基礎意識となる自然描写を無視することはできない。例えば、樹木は太い幹から上に向かって細く描き、枝はしなやかに描き、葉は生き生きと表現するようにする。また、岩はごつごつと、空の雲は軽やかに、水は滑らかに、家は死物のように硬く単調な形で描く。そのように描いて、物体の持つ性質と作家の感性を融合させた表現になるように努力する。

5. 「経営位置」・構成力について

構成とは、各部分が集まって全体を組み立てる事であるから、絵画の場合は、描かれる様々な形や色を調和の取れた表現にする事になるが、ここにも基本的な構成意識がある。それは、正方形、黄金矩形（ $1 \div 1.6$ ）、白銀矩形（ $\sqrt{2}$ 矩形）などである。

日本での画面構成の基準は正方形で、これを二つ組み合わせたものが一畳で、日常製品の基準になっている。また、西欧での生活基準も正方形であるが、それよりも重宝されているのが黄金矩形である。この矩形の $1 \div 1.6$ の比率は、神授比例法とまで言われて絵画だけではなく、彫刻、工芸、建築にも利用されている。また、今日では、2倍にしても2分の1にしても、縦横の比率が変わらない白銀矩形が用いられている。

これらの比率を複雑に利用して画面を作るための的確な配置をしながら調和の取れた作品が描けるように努力しなければならない。

6. 「伝移模写」・調和力について

調和には、形と心がある。形は、技術力によって表現され、心は、美的感性力によって表現される。技術は、理性に支えられた合理的精神によって、より良い物へと向上するし、心は、感性に支えられた総合的意識によって昇華される。その中でも、特に、感性は、実体のない実在であるから、理性で理解しようとしてもラッキョの皮むきのように、努力すればするほど、ますます、本質から遠くに離れた所に向かうような気持ちになってしまうが、それでも理解したいと思う心が、努力の末に、悟達と言う言葉で説明される境地にたどり着く人もいる。妙なる感性の深化と拡大に基づく法なる技術によって、精神的イメージを的確に描く事が出来る力を調和力と言う。

(その他)

これで、一応、画の六法を説明したが、これ以外にも、精神論的立場から述べた、次のようなものがあるので説明しよう。それは、7、真物臨写、8、画図編述、9、写形純熟、10、画龍点睛である。

7. 「真物臨写」・如実力について

「真」とは、嘘、偽り、飾り気が無い、本当の所の事で、「物」とは、何らかの事柄、対象を漠然と捉えて言う言葉で、「臨写」とは、手本を見て写す事で、転じて対象物を正確に描く事を意味するのであるから、如実力に置き換えることができる。如実力とは、対象を正確に描くことだから、視覚的に捉えられた物を概念的意識による変更をしないで、見た

まますを描写しなくてはならない。この事は、簡単な様で、実は大変に難しい。なぜなら、人間が対象を認識する時、その時代の社会常識から来る教育や風習によって築かれた制約的意識を通じて理解しようとしてしまうからである。

このような人間の持つ概念的意識は、美術表現上にも大きな影響を与える。たとえば、まず、形から説明すると、学校で、空の雲は楕円形で、木の幹は長方形で、枝は三角形で、水には鋭角や曲線の波形が何本も並ぶように描くのだと教えられると、現実の雲や木の幹や枝の形が、それとは違った形をしていても、又、水の形も気候や風の影響を受けて、鏡のようになっている時もあれば、うねっている時があっても気づかず、感じる気持ちよりも概念的意識を優先させて描くのである。また、色についても、学校で、空の色は青色で、木の幹の色は茶色で、葉の色は緑で、土の色は黄土色で、水の色は水色と教えられると、たとえ、現実の空が晴れて青色であっても、曇りの日が灰色であっても、雨の日の空が黒々としていても、又、幹の色が、松は赤味を帯びていても、もみじの幹が緑色であっても、栗の木の色が緋色であっても、また、葉の色が、春の黄緑色から夏には深緑になり秋には黄色や赤色に変化し、冬には灰色になっても、概念的意識を優先させて描き、又、大地の色も乾燥した時には黄土色をしていて、雨が降るとこげ茶色に変わるが、それらを見捨て概念的に描く。また、水の色も、本来は無色透明で周囲の色が映っているのだから、空が青色の時は、水も青色で、灰色の時は灰色で、黄金色の夕焼けの時は、水も黄金色なるが、概念的意識の中では、青色にしか見えないだろう。この様な意識では、絶対に如実表現ができないのだから、まず、概念的意識を促進させる保守的で閉鎖的な心を捨てて、自由で開放的な意識を身につけ、視覚的に見えるままに表現できる意識に変えなくてはならない。つまり、ここでは、眼に見える物が、概念的感情によって動かされる事のない理性に基づく表現技術を徹底的に育成する必要がある。

8. 「画図編述」・記述力について

「画図」とは、絵の事で、「編」とは、文章を集め綴って書物にする事で、「述」とは、事実に従って言う事であり、転じて作品解説をする事だから記述力に置き換えることができる。このことは、感想・記録や文章が書ける年齢になれば、自分の描いた作品を的確に説明できる能力を育てなくてはならない。また、記述力の記述とは、「物事を書きしるす事。特に、対象とする物事の特徴がはっきりと分かるように、秩序立てて書きしるす事」であるが、記述にも、その基本となる良心が大切で、誠実な心に基づく記述で、作家の問題点を的確に把握できることが望まれるが、邪悪な意識で記述すれば、未来をより悪い方向へと誘う事もある。つまり、社会的権威や個人的嫉妬や傲慢さから出る的外れな意識で書けば書くほど、その人や読者を悪い方向へと誘ってしまうだろう。だから、記述は、誠実な

心から必然的に湧き出す率直な気持ちに基づいて書かなくてはならない。その時にのみ、自己成長を図ることができる。

たとえば、作品表現の方法には、様式化した理性を重んじる方法と、現実的感性を優先させた方法と、それらを融合させた調和方法がある。まず、理性的方法は、計画を立てて、準備（地塗りなど）をして、作画して、全体的調和のための整理として文章を完成させることだろうし、感性的方法は、現実に基づく感動を即座に描き、瞬間の感情を表現するもので、ここでは方法も手段もない。そこでは、作家のむき出しの感情が主流を占める文章となる。調和方法は、対象から受けた感動を大切にしながらも、その感動をより良く表現するために精神活動を整理して、そこで必要な方法を見つけ出し的確に描こうとする過程を文章化することになる。つまり、それらに共通した、眼で見て感じるものを手で描き、描かれた作品を再度見て、又、感じる所に従って描く事の繰り返しによって、作品の完成度が高くなるという過程を文章化できるようになる事が大切である。実際に絵を描いている時は、感情を優先させて描かなければ優れた作品は生まれない事は誰もが知っている事だが、それらの過程を意識化して問題点の発見と、その解決を図る事は、より良い作品作りのためには必要なことなのである。

9. 「写形純熟」・持続力について

「写」とは、原図通りに描く、まねて描く事で、「形」とは、表に現れた姿の事で、「純」とは、混じりけがない、ありのまま、偽りや飾りが無い事で、「熟」とは、十分に作る、よくよく慣れる事だから、転じて、同じよう絵でも繰り返し描いていけば、自分らしい作品が描けるようになるという事で、持続力に置き換えることができる。このことは、年齢には関係なく持続する事の大切さを述べている。また、持続力の持続とは、長く続ける事であるから、日常的に湧きあがる喜・怒・哀・楽の感情を乗り越えて、雨の日も風の日も嵐の日も晴れの日も自分らしく絵を描き続ける事が大切である。人間は、往々にして楽しい時や晴れの日には絵を描こうとするが、苦しい時や雨の日には描こうとしないから、「冬来たりなば、春遠からじ」と言う気持ちで、苦しい時にこそ絵を描いて、自分の限界を乗り越えようとする気持ちが大切である。なぜなら、このような状況の時にこそ、精神的に成長できる起因に気付くことができるからである。制作の成長過程を一般的に捉えれば、まず、我が儘で自分勝手な気まぐれ制作活動から、次第に心が落ち着いて来て、誠実な心で制作が出来るようになるが、最初は、すぐに疲れて休む。しかし、疲れが無くなれば、また、制作に励むと言う繰り返しを続けていると、やがて、迫力心→理想心→澄んだ心で制作できるようになり、苦しい時や雨の日にも描けるようになるが、雑念が妨げになり本気になる事はできない。しかし、この状態を続けていると、やがて、冴えた制作が出来る

ようになり、持続力が身につく。さらに、この状態を続けていると、最後には、何事にも捉われない自由な制作が出来るようになり、自然と一体化した本気の絵が描けるようになる。この状態を外観的に見ると、最初の我が儘で気まぐれな制作活動と同じ様に見えるが、描く人の精神状態が違う。最初の方は、自我意識が優先しているが、後者の方は、自然との融合の中での内発性が優先して、描きたいとか描きたくないとかと言う気持ちではなく、生命からの表現欲求によって自然に描ける状態を身につけている。たとえば、旅行中の飛行機の中で、乗務員に感動した画家が、社会常識も周囲の状況を忘れて、直ちにスケッチブックを出して制作に没頭している状況を冴えた制作活動と言う。このような心を持てるようになれば、必然的に心も技術も豊かになってゆくはずである。

10. 「画龍点睛」・完成力について

「画龍点睛」の「睛」とは瞳の事で、「龍を描いて、最後に瞳を書き加えたら、画龍が天に昇った」と言う事から、絵を完成するために最後に加える大切な仕上げの意味で、完成力に置き換えることができる。この事を判り易く説明すると、「絵は形だけではなく心を込めて描きなさい」と言う戒めの言葉だと思う。このことが判るようになるためには、制作者と描かれた作品との「常（永遠）・楽（感動）・我（自我）・浄（清浄）」に支えられた直接的生命交流のできる状態が必要である。また、完成力の完成とは、完全に仕上げることだから、美的感性力に基づいて、デッサン力、彩色力、描写力、構成力、調和力、のある作品を描いたとしても、もう1つ必要なものがあり、それが、「完成力」なのである。

これは、具体的に「何をする」事なのだろうか。ある例え話に「有名な画家が描いた龍の絵を床の間に飾っていたが、夜中に起きてトイレに行くついでに、そこを見ると龍がいなくなっているので驚いていると、庭の池が音を立てているので見ると、その龍が水浴びをしていた」と言う話に代表されるように、生命力のある表現を指していると思われる。つまり、最後の仕上げは、作品に生命を吹き込む事なのである。

これで、「画の十法」を説明した。これらを支えとして作品制作を続けていけば、いつの日か優れた作品を創れるようになれるだろうし、表現に行き詰まった時には、足りない所や欠けている所を見つけ出して、それを補いながら成長して行けば、必ず優れた作品を生み出す原動力になるだろう。

11. その他について

これらの他に、西洋画技法の遠近法（錯視を含む）やグリット図法、また、東洋画技法の三遠と言われる高遠、深遠、平遠などがあり、又、形と色の組み合わせによる心理など

がある。

「11.1」遠近法とグリッド図法について

小学校高学年になると理解ができるようになる遠近法は、15世紀頃、ルネッサンス期のイタリアで作られた表現技法で、同じ大きさの物が見る位置によって違って見える事が考えの中心にある。たとえば、目の前に立つ身長1メートル80センチの人が、遠くに行くにつれて小さく見えるようになり、やがて、ゼロメートルになる。このゼロメートルになるところを「消点」と言う。そうして、その消点が水平に動いてできた線が「消線」である。では、どのくらいの移動距離で、どの位小さくなって行くのかを図で説明するのがグリッド図法である。

ただ、この図法も、その元になる遠近法も、現実とは少し違った表現になり違和感が生まれるが、それは、現実が、より複雑な遠近を持っていると共に錯視を伴って認識されているからである。たとえば、実際よりは少し右に曲がった道の先が、さらに右に曲がっていると、最初の曲がった道を基準にして見るから、真っ直ぐに修正して認識し、また、傾いた家の横にそれより傾いた家があると、最初の家を垂直に立った家として認識するように意識が修正する。そのような条件が絡み合って現実には認識されるから、理論に基づく遠近法は、少しばかり非現実な違和感を覚えるのである。

「11.2」三遠について

小学校高学年になると理解ができるようになる三遠とは、空高く見上げたように表現する高遠と、平面に奥深い印象を与えるように表現する深遠と、大地を広々と見渡すように表現する平遠（鳥観図）がある。これは、東洋人独特の宇宙観から来ているもので、低い位置から見上げた山などを雄大に表現する高遠や、霧の中を奥に向かって進んで行ける様に表現する深遠や、高い位置から大地を見下ろすように表現する俯瞰図などが、これらに該当する。

「11.3」形と色の組み合わせによる心理について

客観的な比較のできる高校生くらいになると理解ができるようになる形や色の違いは、人間の心に違った印象を創る。これを造形心理と言ったり、色彩心理と言ったりする。まず、造形心理には、形の基本線である、水平線、垂直線、対角線がある。水平線は、理性的、冷静沈着、静か、孤独、寂しさなどを表し、垂直線は、感情的、情熱高揚、行動的、希望、夢、憧れなどを表し、対角線は、悟性的、安定、平和、豊かさ、などを表すと言われ、また、鋭角を持つ直線は、攻撃的、排他的、革新的な印象を持ち、曲線は、平和、寛容、調和、保守的な印象を持たせる。また、色彩心理では、赤は、情熱的、攻撃的、感情

的な印象を持ち、黄色は、希望、夢、理想、憧れなどの印象を持ち、緑色は、寛容、平和、安定などの印象を持ち、青色は、自由、開放、不安、などの印象を持つ。これらの造形心理と色彩心理を調整しながら、自分の目指す表現を創るように心がけることが大切である。

結論

現代美術教育の進むべき方向について考えれば、謝赫の「画の六法及び十法」が十分に利用できる事を説明したので、これを参考にしながら現代人の優れているところを総合的に考えると、デッサン力、彩色力、描写力、構成力、如実力、記述力、だと思う。それに対して、欠けているところは、美的感性力、調和力、持続力、完成力だと思う。

絵画表現を総合的に見れば、表現技術としてのデッサン力には、優れたものがあり、彩色力も豊富な色彩感覚があるように思う。又、繊細なところを丁寧に表現できる描写力に優れており、表現全体の良し悪しを決定する構成力にも優れている。さらに、正確に描く事の出来る如実力にも優れたものがあるように思う。しかし、知識を越えた人間と自然の冥合から生まれるリズム感を伴った美的感性力や、人間精神の本質的内面を的確に表現できる調和力や、自分の作品の完成度を高めるために飽くなき努力を続ける事の出来る持続力や、自己表現の限界に挑戦した結果、生まれる完成力などは弱いように思う。

それは、なぜなのかと言うと、恐らく、生活上の便利さから、何事も表面的な手段や方法で簡単に解決できると錯覚した延長線上に、美術活動もそのように考えて、本来、絶対に必要な人間存在の本質を見つめ、そこから湧き出す生命力に支えられた表現の大切さを考えなくなっている所にあるのではないかと思われる。つまり、欲しいものが簡単に手に入るようになると、人間は自己内省性を持たなくなる傾向がある延長線上に、それらが失われているのではないかと思う。

優れた美術作品が、徹底した自己内証の結果、誕生したものである事は、歴史的事実であるが、それを現代美術は傲慢にも否定して、短絡的方法で視覚的快楽だけを求める様になり、美術の本来的目的である人間讃歌の具体的行為である人間救済表現にまでたどり着けなくなってしまったのではないかと思われる。このままでは、美術が確実に人間精神から離れた世界を築くようになるかも知れないが、その事自体が美術の存在を危うくしてゆくのだと言うことに気づかなくてはならない。仮にも、その事に気づかないまま表現活動を続ければ「青い鳥」を求める空しい活動として、必然的に消滅してしまうのは美術の宿命なのである。なぜなら、美術は、人間の本質的存在に迫ろうとする飽くなき努力を実践する時にのみ人々からの惜しみない賛同が得られるからである。

これからは、西洋的な表現意識を大切にしながらも、それよりも優れている謝赫の「画

の六法及び十法」を基礎表現にしながら美術活動に励めば、必ず、理想的な美術教育ができるようになるはずである。

引用・参考文献

1. ルネ・ユイグ著 見えるものとの対話 中山公男・高階秀爾共訳 美術出版社 1967
2. ハインリヒ・リッツェラー著 芸術の道 川上実訳 美術出版社 1973
3. アルン・ハイム著 美術と視覚 上・下 波田野完治・関計夫共訳 美術出版社 1963
4. 利光功著 バウハウス 美術出版社 1970
5. W・ヴィオラ著 チェックの美術教育 久保貞次郎・深田尚彦共訳 黎明書房 1999
6. ドニ・ユイスマン著 美学 久保伊平治訳 白水社 2001
7. ハーバート・リード著 芸術による教育 植村鷹千代・水沢孝策共訳 美術出版社 2001
8. 晋唐・宋元篇 中国画論の展開 京都中山文華堂刊行 1965
9. 「謝赫、古画品録、画の六法」 世界大百科事典 平凡社 2007
10. 張彦遠著 歴代名画記 1・2 長広敏雄注 平凡社 東洋文庫 305・311 1977
11. 于安潤編 画品叢書 上海人民美術出版社 1982
12. 三諦について 仏教哲学大辞典 第三文明社 2000
13. B・ローランド著 東西の美術 八代修次・高橋巖・海津忠雄訳、筑摩書房 1963
14. 薬本武則著 美術の道 k's 工房 2008
15. 薬本武則著 美術教育 k's 工房 2010
16. カンディンスキー著 カンディンスキーの回想 西田秀穂訳 美術出版社 1979
17. カンディンスキー著 カンディンスキー抽象芸術論 西田秀穂訳 美術出版社 1958
18. 武者小路実篤著 青春と美 耕治人編 芳賀書店 1973
19. 金子隆芳著 色彩の科学 岩波書店 1988
20. 金子隆芳著 色彩の心理学 岩波新書 1990
21. 桑原実著 美術文化 美育文化協会 1963 3月
22. <http://www.nara-edu.ac.jp/lib/material/topic1-1.htm> 2009
23. <http://www.tabiken.com/history/doc> 2009
24. <http://www.home.owari.ne.jp/fukuzawa/nitiren.htm> 2009
25. <http://atres.jp/pagel/paget.htm> 2009