

油彩

(テンペラ併用)

彫像のある静物を描く①

三浦明範の静物画講座

みうらあきのり 1953秋田 東京芸大卒業 文化庁主催現代美術展、セントラル美術館
油絵大賞展、昭和会展、安井賞展、具象絵画ビエンナーレ、日本の絵画新世代展、両洋の眼・現
代の絵画展、21世紀の旗手展などに出品 文化庁芸術家在外研修員として、ベルギーに滞在(96
5.97) 春慶芸会委員

■構図について(2)

8月号では、画面上でのバランスや比率について書きました。もちろん、これだけで絵画が成り立っているわけではありません。たとえば、サイコロの目などは、バランス的にも比的にも理想的に配置されているわけですが、これを絵画的に美しく感じる人は稀でしょう。そこで、もうひとつの重要な要素が、「動き(ムーブメント)」ということになります。

この「動き」とは、簡単に言うと、「絵を見る人の眼の動き」ということです。たいていの人は矢印(→)を見るとその方向に眼を動かします。同様に絵の中でも、ものの形や配置によって、見る人の眼を画面上のあちこちに動かすことができるのです(図版1)。

この動きは、サイコロの目では生じませんが、優れた絵では、何も描かれていない部分にまで眼が移動していきます。たとえば水景



図版1：レオナルド・ダ・ヴィンチ、岩窟の聖母；大きくは三角形の構図になっているが、腕・足の流れがアンナ、マリア、キリストの視線と共に鑑賞者の眼の動きを誘う。また、樹木や岩山の垂直線が空へ向かうと共に、奥行きとしての動きを作る。また、マリアの右足先が画面右下角へ向かい、全体の矩形構造を強調しているが、そのままでは画面外へ抜けてしまうため、大きな岩を左斜め下に向けて描き、流れを止めている。



図版2：宮本二天(武蔵)；上部余白の何も描かれていない空間にも鑑賞者の眼が動く。



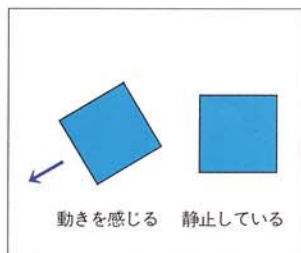
図版3：ジャクソン・ポロック、ラヴェンダー・ミストの花；一見、構図とは無縁のアクション・ペインティングであるが、縦横無尽に垂らし込まれた絵具の軌跡が動きを誘う。さらに、何層にもスプラッターリングされた絵具の重なりが立体的な動きを作っていると同時に、その時間的な経過が第四次元目の動きにさえ感じられる。

画の余白、すなわち、紙の白がそのまま残っている絵でも、何も描かれていないからといって、その部分が必要ないわけではありませぬ。その余白の個所にまで、眼が行き届くからです(図版2)。

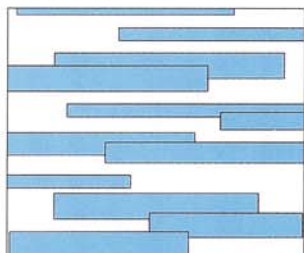
逆に、ちゃんと描いているのに、その部分に眼が動かなければ、その空間は死んでいるということになります。これは、洋の東西や抽象・具象を問わず、絵画と呼ばれるものはすべて同じことなのです。では、どうしたらその「動き」を作ることができるのでしょうか。

それには、絵画とは、「二次元の中に三次元あるいは多次元を表現している」ものであるという認識が必要です。つまり、最低限、上下・左右・前後という動きがあるということなのです。もちろん、アカデミックな意味での立体感ということではありません。抽象表現においても、立体的な動きはあります(図版3)。

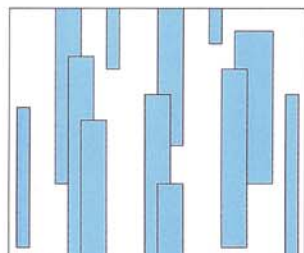
まず、線の性格をみてみます。



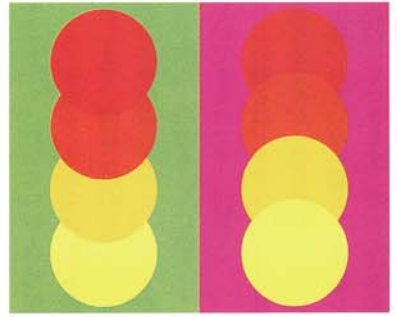
構図1：水平・垂直に対し、斜線は動きを感じさせる。



構図2：水平線の連続は、広がりを感じる。



構図3：垂直線の連続は、奥行きを感じる。



構図4・・・
面の重なりが動きの方向を作る。また、背景の色彩と、明度・彩度・色相の差異が、遠近感を生む。



構図5・・・
三つの次元(上下・左右・前後)の動きを使った配置。

前にも書いたように、人間は重力の支配を基本的な判断基準にしています。これから外れたものは、

「動き」を感じさせます(構図1)。また、水平・垂直線の繰り返しは、広がりや奥行きを感じさせます(構図2、3)。

また、面は、その重なり方で動きの方向が決定します。さらに色彩の効果で、前後の動きが生じます(構図4、5)。この色彩効果による奥行きは、いわゆる「空気遠近法」(※注)と呼ばれていることと同じ現象です。

このように、形、配置、色彩で動きが決定してきますが、この「見る人の眼の動き」をいかに画面上に留めさせるか、ということが、構図上の問題となります。

よく取り上げられる構図として、放射状、円形、渦巻き、三角形などというものがありますが、これらは皆、画面に眼を留めておく形なのです。画面から外れてしまう動きを作った場合、観客は次の絵の方に足を動かしてしまおうでしょう。良い絵の前でじっと見入ってしまうのは、この「画面上に眼を留める動き」の構図が、ひとつの要因でもあるのです。

■ 彫像のある静物

これまで、長、短期を含めて何度か海外に滞在したことがありますが、その時のお土産をインテリアとして飾ってあります。この夏も、個展会場の下見にニューヨークへ行ってききましたが、メトロポリタン美術館で頭像のレプリカを手に入れました。今回は、これを中心に、幾つか並べて描いてみたいと思います。

この絵の構図は、大きな三角形と小さな三角形をいくつか組み合わせています。瓶やレリーフなどの垂直線で奥行き、テーブルやアングル台や瓶の口などの水平線で広がりを作ります。また、各々の色は、互いに奥行きを強調する関係に配置します。

■ 制作

今回の支持体は、F10号のシナベニヤ・パネルに和紙を貼ったものです。これに、石膏下地を施します(処方は2月号、7月号参照)。

①今回は、木炭で直接画面に当たりを取り、その上から墨で下描きをし、最後に木炭を払い落とします(制作過程1)。

②アイソレーション(絶縁層)とインブリミトウラ(有色下地)

は、油絵具ライトレッドに油メディアウムを加えて、テレビンで倍に希釈したもので行います(制作過程2)。

何度か書いていますが、この下地は吸収性が高いため、食い込み止めをする必要があります。また、有色の地にもします。そこで、上記の混合物を塗布することで、同時に二つの処理ができるのです。

また、油分を染み込ませることで耐水性になり、次に乗せる水性絵具であるテンペラの描き直し(水で洗う)が可能になります。

③テンペラ白での浮き出しを行います(制作過程3)。

基本的にはデッサンするような調子で描きますが、全体のバルールで捉えるのではなく、それぞれの物体の中での明暗の調子で見えていきます。つまり、黒い物体と白い物体の明るい部分は、まったく同じ白になるということです。

④油絵具ヴィリジアンに油メディアウムを加えて塗布します(制作過程4)。これは、ライトレッドの強い赤味を寒色で中和させるためです。これによって、すべての色彩に、暖色と寒色を感じさせることができます。また、赤と緑の補色混色効果でかなり暗い色彩が得られます。

⑤再び、テンペラ白での浮き出しを行います(制作過程5、6)。

ここでの浮き出しは、見かけ上は③と同じことの繰り返しなのですが、次に来る固有色を考え、下の色が影響を与えてはいけない部分を、白で消すという意味があります。

⑥油彩で固有色を塗ります(制作過程7)。一度塗った絵具を叩き筆で伸ばすか、余分な絵具を布で軽く叩くようにして取るなどして、薄く均一にし、下の層が透けて見えるようにします。

⑦さらに、テンペラ白での浮き出しです(制作過程8)。

今月は途中までしか出来ませんでしたが、この浮き出しは、本能的には明部を広げていくためのものです。同時に、⑤での浮き出しをさらに細部描写する意味も含んでいます。

(※注)レオナルド・ダ・ヴィンチが発明したとされている遠近法。空気には色があり、遠くのものほどその色に染まって見える。遠くの色は青く霞んで見えるのは、この空気の色のせいである。ちなみに、晴天の空が青いのも、実は空気に反射する光を見ているため。アポロの撮った月面での写真では、空気が無いため空は漆黒である。

モチーフ写真



(制作過程1)
墨でのアンダー・ドローイング。



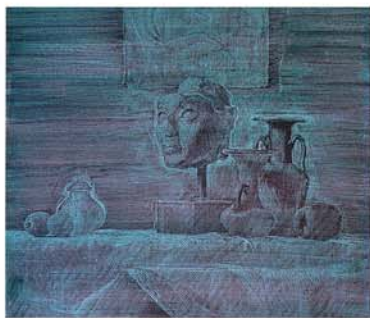
(制作過程2)
油彩ライトレッドでアイソレーション及
ヒインプリミトゥーラ。



(制作過程3)
テンペラ白での浮き出し。



(制作過程4)
油彩ワイリジアン。



(制作過程5)
テンペラ白での浮き出し。



(制作過程6)
背景は紙をくしゃくしゃにしたものでス
タンピング。



(制作過程7)
油彩固有色。壁…シルバー・ホワイト。レ
リーフ…ロー・シエンナ、ピーチ・ブラ
ック。頭像…ロー・シエンナ、ライトレ
ッド。瓶…ウルトラマリン、イエロー・オ
ード、ワイリジアン、ピーチ・ブラック、
カドミウム・イエロー。果実…カドミウ
ム・ブルー、同・レッド、同・イエロ
ー、コバルト・ブルー。各々少量のシルバ
ー・ホワイトを添加。



(制作過程8)
テンペラ白での浮き出し。

