

油彩

(テンペラ併用)

鳥のある静物を描く①

三浦明範の静物画講座

みづらあきのり 1953秋田 東京造大卒 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
 ~97) 春陽会会員

■構図について(一)

さて、私達がキャンヴァスを前にして、さあ描き始めようと思うと、最初に、どこに何を入れようかと考えます。これが構図です。

絵を描くことには、どんな場合でもマニュアルと言うものはありません。絵を観て感銘を受けると言うことは、その作者のものの方、感じ方、表現に、これまで経験しなかった「何か」を受け取るからなのです。マニュアル通りのものには、それが欠落しているのです。

構図法というの、いわば一種のマニュアルで、過去の作品を解析したものでしかありません。しかもその基本的なものは、美や調和の感覚を数式や図解で表したもので、もともと人間が本能として持っているものなのです。

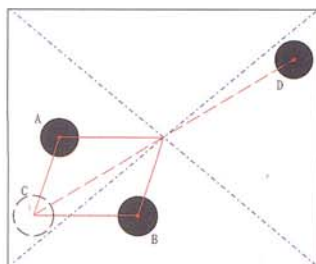
しかし、一般的には、意識して

それを感じることは稀で、日常では無意識のうちに判断してしまっています。それを職業画家は、意識的に表現効果として応用しているのです。そして、それを「構図法」と言っているのです。

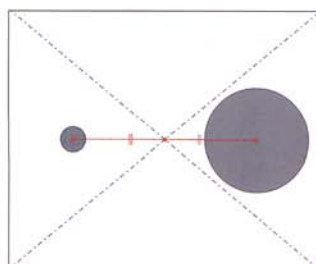
たとえば、図のように、同じ質感を持った大きさの違う二つの物体は、当然「重さ」の違いを感じます。この二つを画面に配置する時、対称の位置に置くと居心地の悪さを感じてしまいます。

そこで私達は、重い方をやや中心寄り、軽い方を外れの方に配置します。これで安定感が得られますね。ちょうど、大人と子供がシソーラで遊ぶのに似ています。これがバランスです。

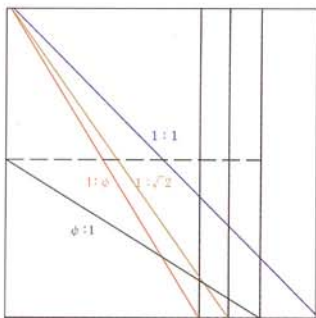
実際の絵画では、こんなに単純ではありませんが、基本的にはまったく同じことを、平面状にあるすべての色・形で判断しているのです。



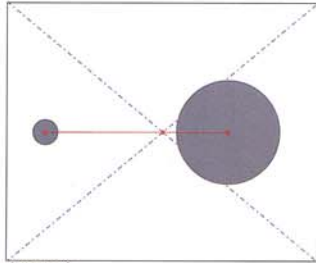
(構図4)
 3つ以上の配置は、数学的にはベクトルの合成を応用する。色面の重さを中心から画面の外へ引く強さと考えると、A B 2つの重さは、Cの位置に1つあるものと同じことになる。したがって、A B につきあう位置はDということになる。



(構図1)
 質感の同じ物体は、大きさによって異なる重さを感じる。中心から等距離(対称)に配置すると、画面右が重く感じる。



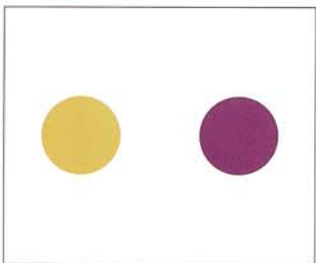
(構図5)
 キャンヴァスのサイズ。
 $(\phi = \frac{1 + \sqrt{5}}{2})$



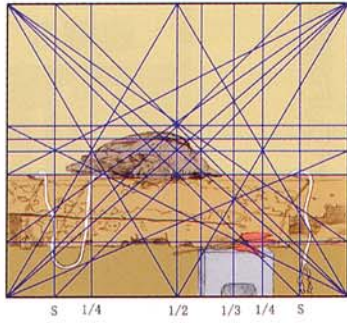
(構図2)
 重い物体はより中心に近く、軽い物体は遠ざかる位置に配置することにより、バランスが取れる。



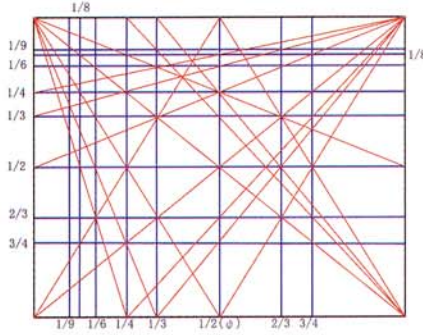
(構図6)
 1本の水平線によって、2つの矩形に分割される。各々の矩形が美しい比率で出来ている時、全体の構成を美しいと感じる。



(構図3)
 同じ大きさでも、色彩によって重さが異なる。



(作品の構図)
この絵の場合、 $\sqrt{4}$ (= 2) 矩形と $\sqrt{2}$ 矩形に鳥、正方形(= $\sqrt{1}$ 矩形)と $\sqrt{4}$ の位置にロープ、 $\sqrt{4}$ と $\sqrt{2}$ に唐辛子を入れることにより、各々の矩形を生じさせている。また、鳥の嘴と唐辛子によって生じる斜線が、大きな正方形の対角線を暗示させている。



(構図7)
Fサイズの基本的な分割線。対角線の交点を通る線分で分割すると、各分数比が出来る。これらの線分から成る矩形は、すべてどの黄金比や $\sqrt{}$ 比と同じ比率になる。

また、絵画では黄金比(φ) 1+ $\sqrt{5}$ を2で割った数、1・618が近似値)や $\sqrt{1}$ 比(=1)、 $\sqrt{2}$ 、 $\sqrt{3}$ 、 $\sqrt{4}$ 、 $\sqrt{5}$ など)というものをよく使います。この比率は古来より、造形的にも数学的にも、美しく神秘的と言うことで、建築から絵画まで盛んに使われてきたものです。普段目にするノートや本のサイズも、 $\sqrt{2}$ 比で出来ています。キャンヴァスのサイズもこの比率で出来ていて、Mサイズは縦横の比が黄金比(1:φ)、Pサイズは $\sqrt{2}$ (1:√2)、FサイズはMを2つ合わせたもの(2:φ)で出来ています(厳密には、生産合理性から若干異なった比率になっています)。

この美しい比率のキャンヴァスに、一本の水平線を引いて、空と海に分割するとしましょう。つまり、二つの別の比率の矩形ができてしまいます。この二つの矩形は、果たして元の矩形と同じように、美しさを追求したものであったでしょうか。

私は以前、1本の線分を「美しい」と思える所で2つの線分に分割してもらおうということを、多くの学生に試みてもらいました。

その結果、何の先入知識を与えなかったにもかかわらず、ほとんどの学生は黄金比や $\sqrt{}$ 比の部分に集中したのです。つまり、1本の線を引くにも、細心の注意を払うことで、いわゆる「美しい形」を作ることができるとです。

また私達は、耳の奥にある三半規管で重力の方向を感じます。そのため、すべての形を垂直あるいは水平に対応させて判断しています。絵画も基本的には、垂直・水平の構成に置き換えて感じ取ります。

この絵の中のいくつかの垂直・水平線で分割された各々の矩形を、それぞれ美しいものにするので、私達はそこに美や調和を作り出すことが出来るのです。

鳥のある静物

今回は、10号のパネルに鳥を描きます。この鳥は、何かに衝突して死んでしまったのでしょうか、たまたま路上に落ちていたものを、アーティストの冷蔵庫に保存しておいたのです。このあたりは、開発に取り残さ

れたエアークケットのような場所で、近隣から行き場を失ったたくさんの野鳥達が集まってきました。しかし、とても不思議なことですが、彼らの最後を目にすることはありません。稀に、このような事故にでも遭った時を除いて...

この鳥を、これも拾ってきた、ペンキの剥げ落ちた木材に乗せてみました。共に、その使命を終えたもので取り合わせてみたのです。構図的には、図のように、正方形及び $\sqrt{}$ 比と分数比による矩形を基本にしてあります。

制作
石膏地を施したパネルに、墨でアンダー・ドロウイングをします(制作過程1)。

その上から、有色下地(インプライミトウラ)にするためと、絶縁層(アイソレーション)を施すために、油絵具と油メディアウムを混ぜて塗ります(制作過程2)。

今回は背景に壁を作るために、冷たくならないようにロー・シェンナにします。この時、刷毛塗りするためにテレピンで希釈しますが、この上に乗せる油彩にはテレピンは加えません。これは、テン

ペラに含まれる樹脂分がテレピンで溶解してしまいうからです。さらに強調のため、油彩とテンペラ白を塗ります(制作過程3)。

壁のマチエールの変化をつけるため、クシヤクシヤにした紙を使ってスタンピングをし(制作過程4)、その上から、テンペラの吸収性を遮断するため、油彩シルバ1・ホワイトを薄く塗ります。

また、木材と鳥の部分には、油彩ヴィリジアンで寒色を与えておきます(制作過程5)。

テンペラ白での浮き出し(制作過程6)と、油彩でのグラッシーを交互に施します(制作過程7)。

続きは次回に。

ペラに含まれる樹脂分がテレピンで溶解してしまいうからです。さらに強調のため、油彩とテンペラ白を塗ります(制作過程3)。

壁のマチエールの変化をつけるため、クシヤクシヤにした紙を使ってスタンピングをし(制作過程4)、その上から、テンペラの吸収性を遮断するため、油彩シルバ1・ホワイトを薄く塗ります。

また、木材と鳥の部分には、油彩ヴィリジアンで寒色を与えておきます(制作過程5)。

テンペラ白での浮き出し(制作過程6)と、油彩でのグラッシーを交互に施します(制作過程7)。

(制作過程4)
背景部にはマチエールの変化をねらうため、クシヤクシヤにした紙を使い、テンペラ白でスタンピングする。



(制作過程5)
背景部に油彩シルバー・ホワイト、木材・鳥には油彩ワイリシアンを塗る。



(制作過程6)
テンペラ白による浮き出し。

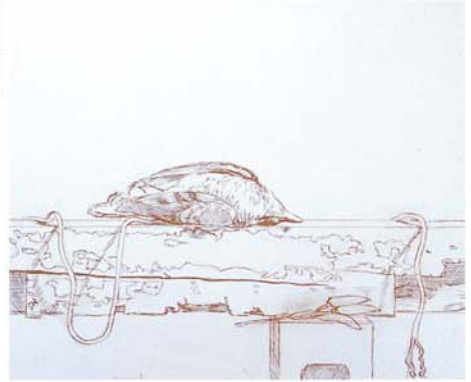


(制作過程7)
テンペラ白の浮き出しの続きと、背景部に油彩アイボリー、シルバー、コバルト・ブルーでのグラッシー。



● 作品の制作 ●

(制作過程1)
石膏地を施したパネルを使用。アンダー・ドロウイングを墨で行う。



(制作過程2)
全体に油絵具ロー・シェンナを油メディウムで溶き、テレピンで倍に希釈した絵具を塗布。アイソレーション(食い込み止め)とインプリミトゥーラ(有色下地)にする。



(制作過程3)
暗部を油彩バーント・シェンナで、明部をテンペラ白でモデリング。

