

# “COLOR” 理論と方法

松嶋励路

## 0 方法／反復

私は単純さを指向する。単純なことは、簡単なこととは違う。円は最も単純な幾何形体であるが、それをフリーハンドで正確に描くことは難しい。指向する到達点は単一であっても、そこへ至る道筋に困難があるゆえ反復が促され、差異を孕んだ複数の作品が産出される。私は絵を描きつづけることができる。

私は制作のためにその拠所となる理論を必要としているが、それは単純なものである。理論は実践のための方法であり、反復のための起点であって、反復される行為はつねに理論との差異を生む。行為の結果である作品が、理論と別物であるのは当然である。むしろ、理論との差異、産出される複数の作品相互の差異にこそ、私の注意は向けられる。

理論を言語化する目的は、自己に対しては制作の起点を確認するためであり、他者に対しては作品理解の一助となることを意図している。表現が個人の特権に属するのに対して、理論及び言語は万人の普遍に属している。以下に私の絵画理論の二本の柱である、1 色彩 2 画面型について記述する。その大半は一般的かつ基礎的な造形理論にすぎない。

## 1 色彩

### 1-1 絵画の本質としての色彩

物理的、化学的、生理的、心理的等、色彩にはさまざまな観点があるが、画家が扱うのは自然とともにある色彩、また材料とともにある色彩である。しかし絵画の色彩は、自然の色とも違うし材料の色とも異なる。自然または視覚によって開かれた世界を対象とし、色のついた材料を扱いながら、それらとは違った色を表すのが画家の仕事である。

絵画の色彩は絵具という材料の色であると同時に、イリュージョンとしての色である。絵画は、物質とイリュージョンの両極を行き来しているだけであるともいえる。

しかしその両方で「ある」と同時にそのどちらでも「ない」ということの中に、絵画固有の領域が現出する。このように、「絵画にとって色彩とは何か」という命題は「絵画とは何か」という命題とほぼ同義である点で、色彩は絵画にとって本質的なものである。

### 1-2 色相環と補色の原理

色彩は単独のものとしてあるのではなく、複数の色彩相互の関係である。これを合理的に体系づけたのが、色相環や色立体などのシステムである。

色相環上の正対する2色を補色とよぶ。補色関係にある2色は、並置すれば同時対比によって互いの色を引き立たせ合い、混色すれば互いの色を打ち消し合って灰色に近づく。補色による灰色は有彩色の灰色として、白黒混合による無彩色の灰色と区別される。

色相環においては、有彩色の灰色は円の中心に位置している。それは最も非表出的な色彩でありながらすべての純色を含むという、両義的な属性を備えている。(Fig. 1-1)

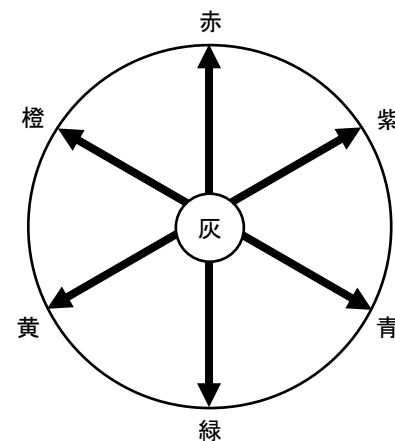


Fig. 1-1

### 1-3 絵画における色彩表現の技法

絵画における色彩表現を技法の面から見れば、混色、並置、重層という3通りの方法がある。混色は最も普通の技法で、パレット上で意図した色を混ぜて作る、またはキャンバス上で直接これを行う。並置は点描画のように画面に小さな色班を置き、距離を置いて見たとき網膜の中でこれを混合させる。視覚混合ではないが、カラー・フィールド・ペインティングのような抽象画における、純色の色相対比もこれに加えられようか。重層は透明水彩絵具やアクリル絵具、油絵具の持つ透明性を発揮させ、下層の色を活かしながら中層、上層へと絵具層を重ねていく技法である。

### 1-4 “COLOR” における色彩重層の方法

連作“COLOR”は、色相環上で補色関係にある2色を、下層が透けて見えるほどに薄層に被覆していくことで成立する。色は相互の色を打ち消し合い、暗い灰色に近づく。これを、絵画技法用語ではオプティカル・グレイ (Optical Gray) とよぶ。

塗り重ねる色の順序を替えて複数のパターンを作ると、色相の異なる有彩色の灰色が生まれる。色相環上で補色関係にある2色の組合せは全部で3通り、順列は6通りである。私はつねに6点の作品を並行して制作するが、その各々はこの順列にしたがって色が塗り重ねられる。最下層の純色を a=赤とすれば、他は色相環上を左回りに順次、b=橙、c=黄、d=緑、e=青、f=紫となる。(Fig. 1-2)

各色相の間には、白色を塗り重ねる。白色を使用するのは明度を調整するため、また画面に霧のかかったような質感と奥行きをあたえるためである。

以下に、並行して制作される6点の作品を a-f とし、画面に塗り重ねる絵具層の色を下層から上層の順序で示す。最下層の白色は地塗り、前半最上層の白色は下層の色をほとんど消すほどの厚さに、後半の、純色を重ねるごとに塗られる白色は、下層の色を活かしながら極めて薄層に塗る。また後に詳述する分割線によって区切られた面の色差は、制作の後半において、白色を全面にではなく分割面に施すことによって視覚的に表出される。(Fig. 1-3)

#### 【前半・下層】

- a 白, 赤, 白, 黄, 白, 青, 白, 緑
- b 白, 赤, 白, 青, 白, 黄, 白, 緑
- c 白, 黄, 白, 青, 白, 赤, 白, 紫
- d 白, 黄, 白, 赤, 白, 青, 白, 紫
- e 白, 青, 白, 赤, 白, 黄, 白, 橙
- f 白, 青, 白, 黄, 白, 赤, 白, 橙

#### 【後半・上層】

- a 白—黄—白—紫, 白—橙—白—青
- b 白—紫—白—黄, 白—青—白—橙
- c 白—青—白—橙, 白—緑—白—赤
- d 白—橙—白—青, 白—赤—白—緑
- e 白—赤—白—緑, 白—紫—白—黄
- f 白—緑—白—赤, 白—黄—白—紫

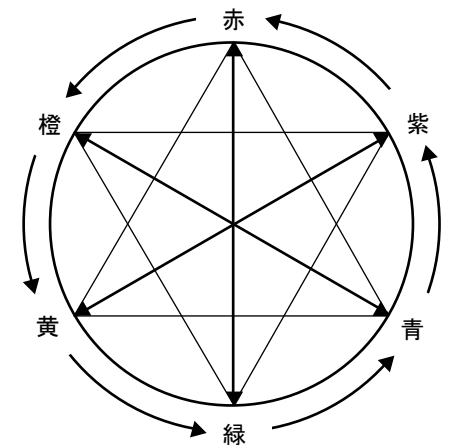


Fig. 1-2

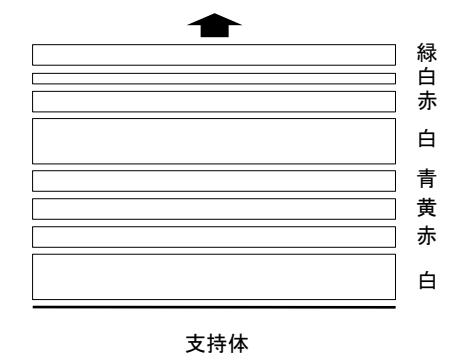


Fig. 1-3

## 2 画面型

### 2-1 画枠と画面

地面に棒で線を引き、何らかの形象を描くとき、画枠というものも存在していない。また、ノートの隅にいたずらがきをするときなどの場合は、画枠は存在していても描く主体に多くは意識されていない。それは半ば無意識的な造形活動であり、画枠及び画面の存在は忘却されている。

しかし人が画用紙やカンヴァスに向かってこれから絵を描こうとするとき、四辺によって限界づけられ平らに均された面は、それへの意識の有無にかかわらず、制作における所与の条件として存在している。その始源について想像すれば、画枠＝四辺によって限界づけられた画面＝平面は、無秩序な自然から截断された田畑や耕地であろう。そしてその水平面が垂直に立ち上がる時それは壁となり、外界から身を守る人工物になるとともに、二本脚で立つ人間の身体と対峙する存在として立ち現れるであろう。それは無機質な人工でありながら、イメージを発生させる場ともなりうる。

しかしここでは、画枠を構成する1対の辺の長さとの対角線の長さとの関係＝比に着目して、その基本的な性質と変化について考察する。ここで画面型というのは、以下に示される複数の画面のタイプの総称である。

### 2-2 正方形とルート矩形

四辺によって構成される図形のうち、最も単純で安定した形は正方形である。

正方形の1辺の長さを1とすれば、その対角線の長さは $\sqrt{2}$ となる。

コンパスを用いて、正方形の対角線を下辺の延長線上に下すと、長・短辺の比が $\sqrt{2}:1$ の長方形を得る。同様の操作を繰り返すと、 $\sqrt{3}:1$ 、 $\sqrt{4}:1$ 、 $\sqrt{5}:1$ …等のルート矩形を得る。(Fig.2-1) ちなみに、 $\sqrt{5}$ 矩形から正方形を取り除いた残余の矩形を $\sqrt{5}-1$ ( $\approx 1.236$ )矩形とよぶ。この矩形は、後述の黄金矩形を2つないだ矩形である( $0.618 \times 2 = 1.236$ )。

### 2-3 正方形と黄金矩形

黄金矩形は、正方形の1辺を短辺として、1辺の1/2と正方形の二等分長方形の対角線とを加算した長さを長辺とする長方形である。黄金矩形の長辺上に正方形をとれば、残余は相似の黄金矩形となる。(Fig.2-2)

ちなみに線分を二等分して、大きい方の部分線分と小さい方の部分線分の比が、線分全体と大きい方の部分線分の比に等しくなるような分割の仕方を黄金分割といい、その大きさの比のことを黄金比という。黄金比を数値化すると、近似値で1.618:1となる。

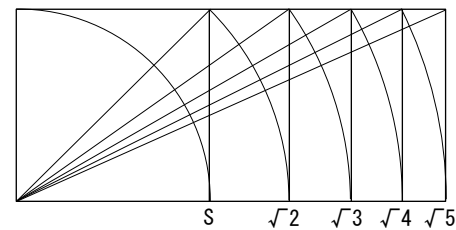


Fig. 2-1  
S=Square 正方形の略 S=1  
 $\sqrt{2} \approx 1.414$   $\sqrt{3} \approx 1.732$   $\sqrt{4} = 2$   $\sqrt{5} \approx 2.236$

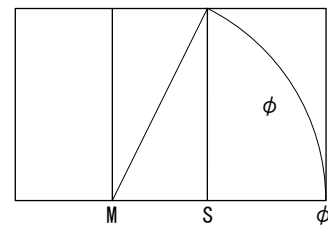


Fig. 2-2  
 $\phi$ =ファイ 黄金比の略  $\phi \approx 1.618$

### 2-4 “COLOR 19-20 a-f”における画面分割の方法

6点の連作より成る“COLOR 19-20 a-f”は、すべて $\sqrt{3}$ の画面型を使用している。画面内に導入された分割線の位置は3パターンあり、ab, cd, ef はそれぞれ、同一の分割パターンによる。以下に、それぞれの分割方法と、それによってできる分割面の構造を記述する。

【分割1】原矩形の上下に、原矩形の短辺の長さを1辺の長さとする正方形をとると、上下の残余に、正方形の1辺と、正方形の1辺と $\sqrt{3}$ 矩形の短辺を上下につないだ矩形とを、左右につないだ矩形を得る。中央に、正方形2個と、 $\sqrt{3}$ 矩形の短辺を左右につないだ矩形を得る。(Fig.2-3-1)

【分割2】原矩形の上下に正方形をとり、それぞれの対角線の交点を水平に分割すると、上下の残余に、正方形2個を左右につないだ矩形を得る。中央に、正方形の1辺と、正方形の1辺と $\sqrt{3}$ 矩形の短辺を上下につないだ矩形とを、左右につないだ矩形を得る。(Fig.2-3-2)

【分割3】原矩形の中央に原矩形の短辺の長さを1辺の長さとする正方形をとると、上下の残余に、正方形の1辺と $\sqrt{3}$ 矩形の短辺を左右につないだ矩形を得る。(Fig.2-3-3)

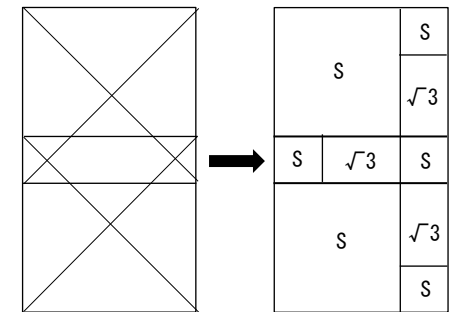


Fig. 2-3-1

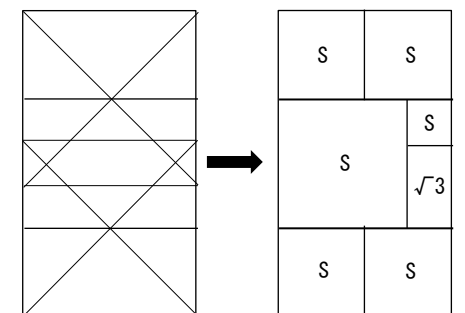


Fig. 2-3-2

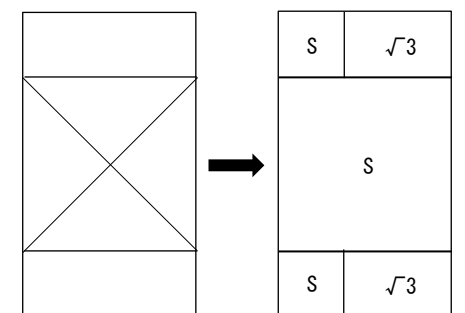


Fig. 2-3-3

## 3 結語

2-4 に示した方法によって得られた分割面は、1-4 で述べたように絵具層の中間に施された薄層の白色によって、色差として視覚的に表出される。分割面が図と地の関係を生じさせ突出することを避けるため、色差の隔たりはできるだけ小さいものにする。近似させながらなお色差として認識できるような画面内の関係を創り出そうと意図することによって、制作の焦点は絞られていく。

作品の画面内に求心的に意識を集中させるとともに、複数の作品を並行して制作すること、また連作として持続させることが、同じ意識を遠心的に画面外へと促す。連作においては、1点の作品の自立性よりも複数の作品の関係性が重要になる。近似した色彩の中にも微妙な差異があることに眼を凝らせば、単一の方法にしたがった行為の結果にも完全な同一はないことに気づかされ、反復を促す契機となる。産出される作品の数は有限である。しかしこれまで産出された、またこれから産出されるであろう有数の作品の背後には、作品として産出されることのないであろう無数の作品が横たわっている。そのように想像してみることは、制作という行為に拡がりを与え、自己という有限を無限に向かって開くことではないだろうか。

(2020/10 藍画廊個展)