

“Still Life” 理論と方法 松嶋励路

0 基点としての静物画 (Still Life)

静物画は、ナチュラルモルト (仏: nature morte 死せる自然), スティルライフ (英: still life 動かぬ生命) といわれるように、死への親近性を示す。髑髏、砂時計、腐敗し枯渇していく果実や花などをモチーフとしたヴァニタス (羅: vanitas 生命のはかなさ) 静物画はその典型であり、メメント・モリ (羅: memento mori 死を忘るなかれ) という警句とともに、死の想起そのものを主題としている。近代に移行するにつれて、そのような寓意は影をひそめたが、それでもなお、閉ざされた室内で動かぬ事物を対象に描かれる静物画は、生の躍動や激情といったものとは対蹠的な表現形式といえるだろう。画家は自己の美的嗜好に応じてモチーフを選択し、納得のいくまで時間をかけて事物を配置しなおし、それから徐に筆を握るのである。

私の絵画制作は静物画に始まる。制作の初期において、私が選択したのが風景や人物ではなく静物であったということは、意味のあることのように思われる。連作 “Still Life” は、その 30 年後の基点回帰である。

1 構図(Composition)

画家の関心や意図が宗教的な寓意や物語性から離れ、形態や色彩、構成などの造形的次元に移行していく中で、静物は、風景や人物にくらべ対象を意のままに操ることができるという理由で、画家たちにとって好個の題材となった。近代絵画のそのような流れの中で、構図という潜在的原理が顕在化し、表現の中心的課題とも絵画の方法論ともなっていくのである。

絵画の基礎である一方、構図(Composition)は、組み立てる、構成する意であり、作詩や作曲にも用いられる。それは構成要素の空間的布置にかかわる、ジャンルや素材に限定されない原理(Principle)であり、創造行為の礎をなすものである。

未だ自己の進むべき道を決めかねていた私が求めたのは、特定の技術ではなく、創造に通底する構成原理であったようだ。それは物質を離れた抽象思考であり、純粋な幾何学でなければならなかった。私が静物画を描き、コンポジションに特別な関心をいだくようになったのは、そのような理由からであったと思われる。

2 黄金矩形 (Golden Rectangle) と黄金螺旋(Golden Spiral) , 格子(Grid)

黄金矩形(長・短辺の比が 1.618:1 となる矩形。以下 ϕ 矩形と表記) からその短辺の長さを 1 辺の長さとする正方形をとると、残余もまた ϕ 矩形となる。この操作は無限に繰り返すことができる。

漸次縮小する正方形に内接する 1/4 円をかいてつなぐと、渦巻きのような線ができる。これを黄金螺旋とよぶ。(Fig.1-1)

2 個の ϕ 矩形を長辺でつなぐと、 $\sqrt{5}-1$ 矩形 (1.236 矩形) となる。 $\sqrt{5}-1$ 矩形に内在する ϕ 矩形の正方形分割を上下左右に行い重ね合わせると、黄金比(Golden Ratio)の格子(Grid)ができる。これが、構図を組み立てる上での形式(Format)として機能する。(Fig.1-2)

画面型である $\sqrt{5}-1$ 矩形、内在する ϕ 矩形、正方形それぞれの対角線(Diagonal)と格子(Grid)との交点(Intersection)が、新たな分割線を生む。これは、画面分割を無限生成する体系(System)である。(Fig.1-3)

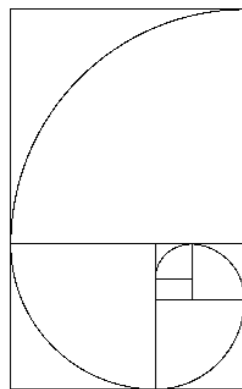


Fig.1-1

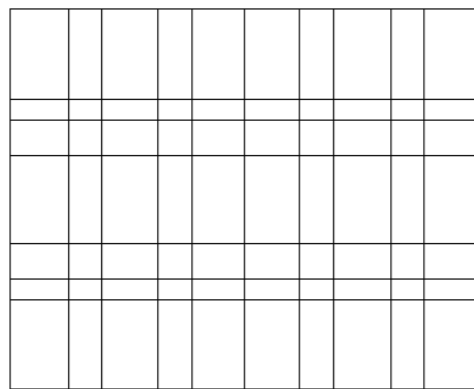


Fig.1-2

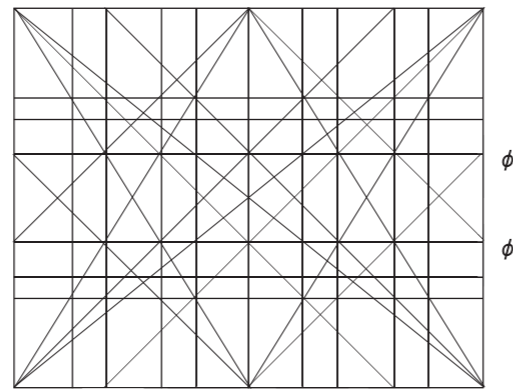


Fig.1-3

3 構図(Composition)と絵具層(Layer)

3-1 思考(Concept) と物質(Material)

構図が抽象的な構成原理であり、思考(Concept)であるのに対して、絵具は物質(Material)である。この思考と物質との関係は双方向的であり、制作の時間に持続している。絵画作品は、持続した時間の堆積であり痕跡である。

3-2 〈物〉(Object) 〈座〉(Base) 〈場〉(Field)

静物画の一般的な構成要素は、具体的な物、それらが置かれたテーブル、全体の空間である。ここではそれらを、存在としての〈物〉(Object)、支えとしての〈座〉(Base)、空間としての〈場〉(Field) の3つとする。〈座〉は、半ば〈物〉であり、半ば〈場〉であるという両義性をもつ。そしてすべてを現前させる根源としての光があるが、近代絵画においては、再現描写的な明暗法は色彩に置換される。

3-3 絵具層の基本構造

私の絵画制作では、支持体に地塗りとして白、茶、白の順で絵具を数層ずつ施す。その上に重層する絵具は混色せず、能う限り薄層に、半透明に被覆する。光の反射によって、下層と上層とが視覚的に混合された色彩として表出される。このように、絵具の色そのものではなく、光を孕んで眼にとどく色彩が、絵画の色彩である。

使用する色彩は、純色の補色対 (赤⇄緑, 黄⇄紫, 青⇄橙) 6色と白のみである。純色の順列を変化させることにより、6点連作を並行して制作する。

制作過程における基本的なルールは以下の3つである。

- A. 純色+白色+補色の半透明被覆が絵具層の基本構造であり、これにより有彩色の灰色が視覚的に表出される。
- B. 純色はつねに画面全体に薄層に塗る。白色は全体に塗る場合と部分に塗る場合とがあり、色面は部分に塗られた白色+全体に塗られた純色によって表出される。
- C. 〈物〉〈場〉は、色面として等価であり、反転可能である。色差を作る白色は〈物〉〈場〉の双方に、多くの場合交互に塗られる。

3-4 “Still Life 21-a-f” の方法

右図(Fig.2-1~5)は、制作のプロセスを簡明に図式化したものである。“Still Life 21 a-f” では、画面の相似矩形 ($\sqrt{5}-1$ 矩形) および、 ϕ 矩形に内在し漸次縮小する正方形を主題(Subject)とする。6点の中で、正方形は上下・左右反転の操作によってその位置を移動させ、色彩の順列の変化とともに同一主題における変奏を視覚化する。

地塗り+純色の上に、Oを除いた画面全体Fに白色+補色を塗る。これによりOが〈物〉として、Fが〈場〉として示される。(Fig.2-1)

水平分割(短辺の ϕ 分割)により、下方Bが〈座〉として示される。上下の色差は、水平分割線上方Fあるいは下方Bに塗った白色+純色によって表出される。(Fig.2-2)

S1に白色を塗る。S1は第2の〈物〉であり、Oとの位置のずれが、空間的な奥行を暗示する。(Fig.2-3)

S2を除いた画面全体に白色を塗る。これによりS2が第3の〈物〉として示される。(Fig.2-4)

S3に白色を塗る。これによりS3が第4の〈物〉として示される。(Fig.2-5)

(2021/10-11 iGallery DC 個展)

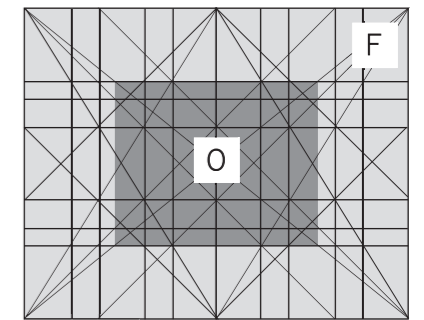


Fig.2-1

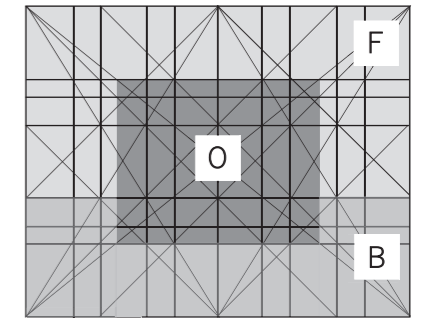


Fig.2-2

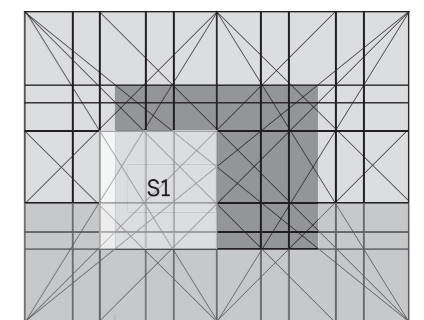


Fig.2-3

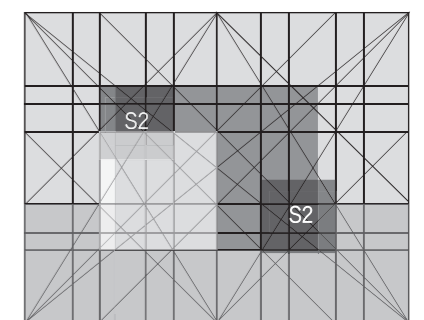


Fig.2-4

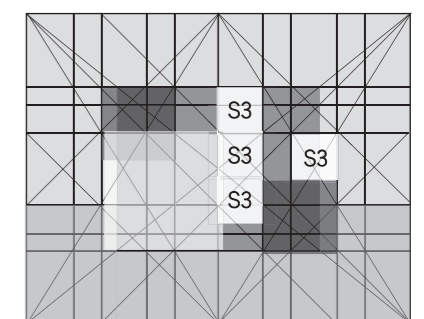


Fig.2-5

4 連作による変奏(Variation)

4-1 "Still Life 24-a-f" の方法

連作では、上下反転・左右反転等の数学的な規則性によって〈物〉(Object)の移動がなされ、同一主題による変奏が産出される。

4-1-1 S1の移動による変奏

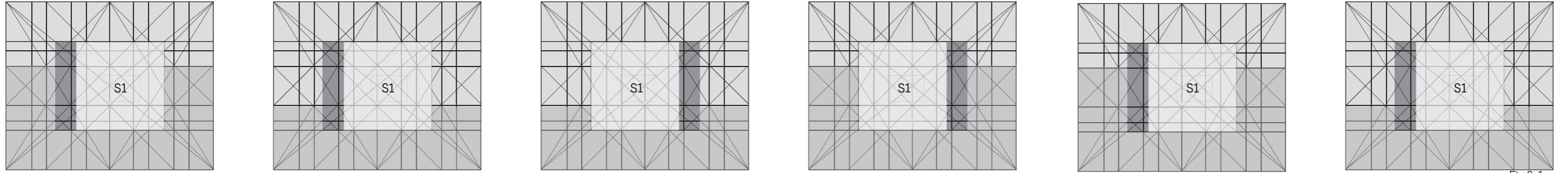


Fig.3-1

4-1-2 S2の移動による変奏

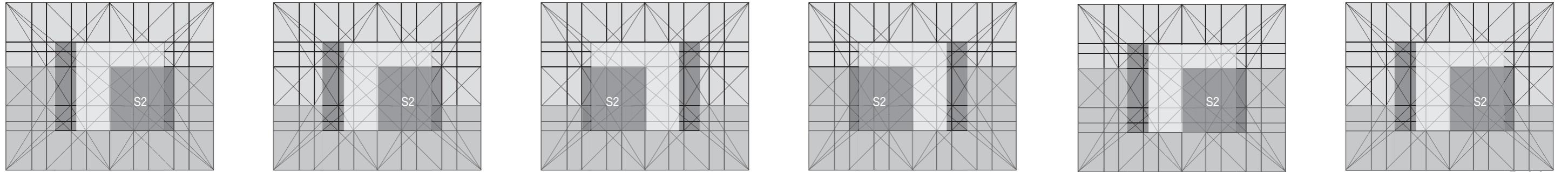


Fig.3-2

4-1-3 S3の移動による変奏

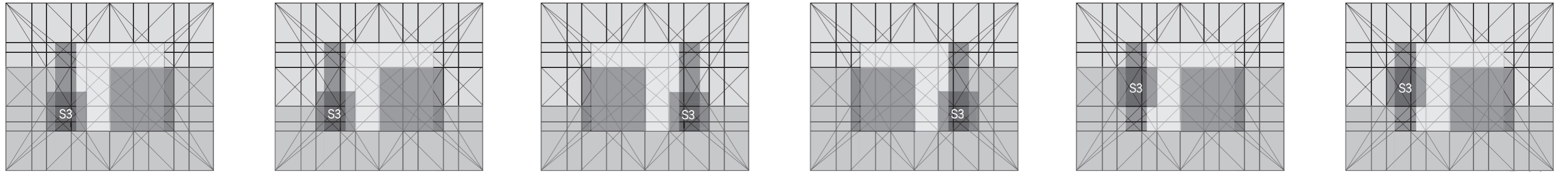


Fig.3-3

4-1-4 S4の移動による変奏

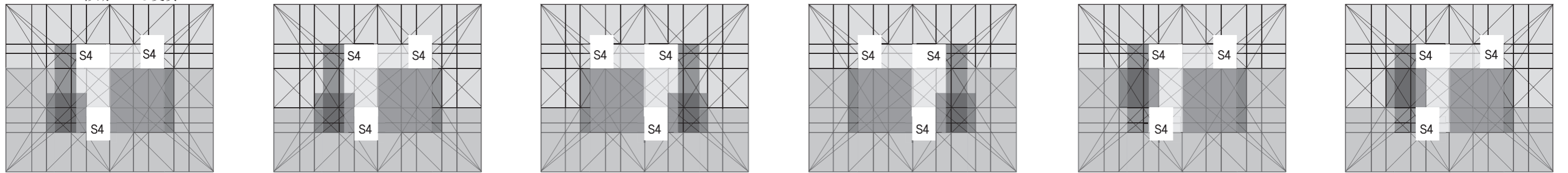


Fig.3-4