

絵画の成り立ちと表現についての考察

A Study on the Formation and Expression of Painting

造形表現学科 佐藤 孝志

私は、今年で57歳になる。19歳から本格的に絵を描き始めた。38年目になる。きっかけは、美術系の大学に進学したいという思いから美術研究所に通い始めた。それ以前は、美術とは無縁の生活を送っていて、将来の展望を具体的に思い描くことも出来ずに悶々としていたが、18歳の時に高校の教室に置いてあった「全国大学案内」のような分厚い本をみて、美術の大学があるということを知る。小学校の図画工作、中学校と高等学校の美術の授業はとても好きだったので、美術の大学という所は、そういうことをずっとやる学校なのだろうと思ったのである。

高校を卒業後、美術の大学への進学を目指してデッサンと油彩を中心に制作が始まった。今もさほど変わりはないようだが、当時の美術の大学の入学試験は、実技が重視されていたので学科の勉強はやらずに毎日制作する日々が始まったのである。それまで美術と無縁だった私は、分からない事だらけのスタートだったが、絵画の魅力に引き込まれて行くのであった。

そんな中で「ものの見方」「考え方」「材料、技法」「自分なりの表現」について理解したり、考えたりすることが始まる。この受験時代に自分の基本が形成されたと行っても過言では無い濃密な時間を過ごした。

1. 絵画の成り立ちを材料から考える

(1) 洞窟の壁画から現在に至るまで

ラスコーの洞窟壁画は、20000年前の人びとが描いた壁画である事はよく知られている。洞窟の壁面や天井面に描かれているのは、数百の馬・山羊・野牛・鹿・カモシカ・人間・幾何学模様の彩色画、刻線画、手形などがあるという。材料として、赤土・木炭を獣脂・血液・樹液で溶き「絵の具」にしていたようである。

材料という視点から絵画の成り立ちを考えると、絵画は「支持体」と「描画材料」で出来ているという事が言える。分かりやすい例としては、絵画の中の「油絵」でいうとキャンバスが支持体で、油絵の具が描画材料である。

ラスコーの洞窟壁画では、洞窟の中の壁面や天井面が支持体で土・木炭を獣脂・血液・樹液で溶かしたものが描画材料という事になる。

長い年月を経て絵画は様々な形態に変化して来たが、この最古の壁画も現在の絵も「支持体」と「描画材料」で出来ているという事は、変わっていない。

(2) 支持体と描画材料の解釈

漆喰の壁に描かれたフレスコ画、板やキャンバスに描かれたテンペラ画や油絵、紙に描かれた水彩画、水墨画、日本画、浮世絵、版画、看板、ポスター、コンピューターで描かれたCG、大地に描かれたナスカの地上絵、青空に浮かぶ白い雲、夜空に打ち上げられた花火、月や星なども支持体と描画材料のような関係がある。解釈の幅を広げると、支持体が地球で人々の営みが描画材料という事も間違っていないような気になる。

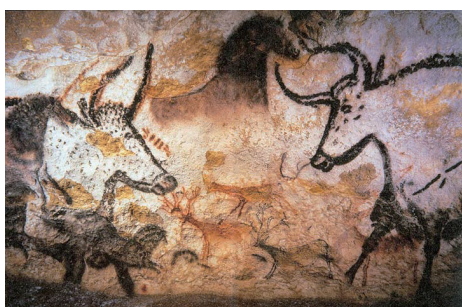
少々飛躍し過ぎたので話を戻す。太古の壁画から現代になって支持体も描画材料も多様化してきた。支持体は、洞窟の岩肌だったのが、漆喰壁や板に、紙やキャンバスに、その種類も多くのものである。描画

材料は、木炭や土だったのが、いろいろな顔料や染料が作られて、色々なメディウムが開発されて、今や画材屋さんやホームセンターなどに支持体や描画材料になる材料がたくさん並んでいるわけである。

また、近年注目するところでは、コンピューターやタブレットを使って描くデジタルグラフィックである。そこで作られた画像データは、液晶のディスプレイで美しく見る事ができる。この場合は、支持体が液晶画面で描画材料がデータなのか、または、画像をつくるシステムが支持体で液晶が描画材料とも言える。また、プリンターなどに出力すれば、それは版画の一種とも解釈できる。

(3) 参考画像

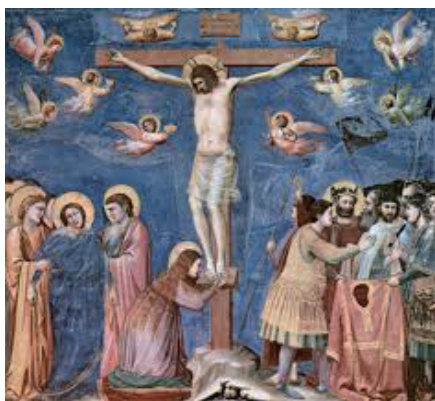
上記の参考画像をインターネットより抜粋して添付した。



ラスコーの洞窟壁画(※1)



ナスカの地上絵(※2)



フレスコ画(※3)
(ジョット・ディ・ボンドーネ)



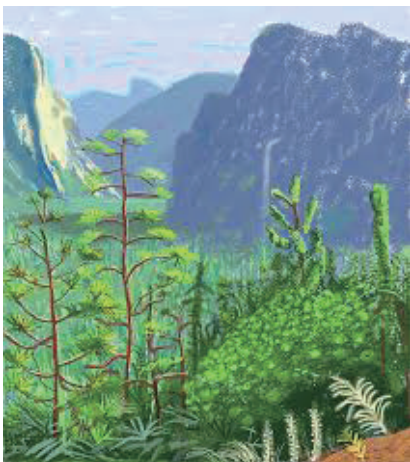
テンペラ画(※4)
(サロンド・ボッティチェリ)



油彩画 (※5)
(ヤン・ファン・エイク)



油彩画 (※6)
(ポール・セザンヌ)



iPad (※6)
(デビット・ホックニー)



地球 (※7)

2. 自分の作品を材料から考える

(1) 紙の仕事

洋紙・和紙・様々な紙に様々な描画材料で描いていく。当たり前のことだが支持体の紙と描画材料によって色々な表現が生まれる。当たり前すぎてあまり意識されない事があるが、支持体と描画材料の出会いこそが大切である。特に水彩のような材料は、支持体の紙の影響は大きい。

自分の作品のうちのいくつかの作例を並べてみた。



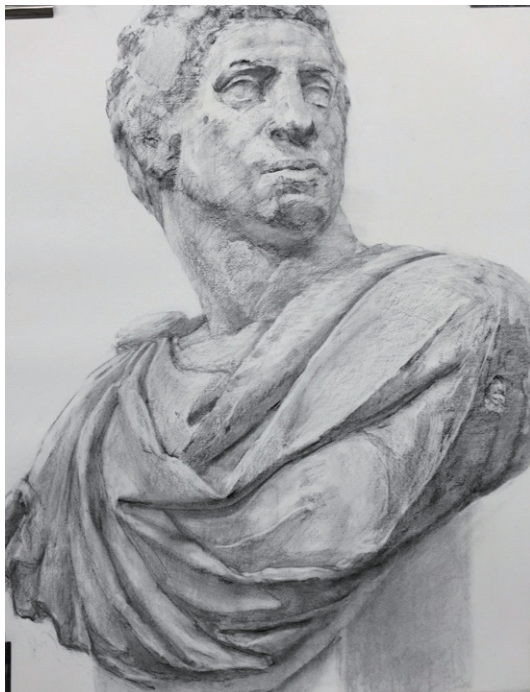
「釣をする人」

支持体：アルシュ紙・描画材料：透明水彩



「卒業アルバム表紙」

支持体：紙・描画材料：アクリル絵の具



「石膏」

支持体：木炭紙・描画材料：木炭



「うさぎ」

支持体：アルシュ紙・描画材料：黒の顔料インクのペン



「妹の入学式」支持体：TMKポスター紙・描画材料：アクリル絵の具

紙の仕事は、支持体である紙そのものを活かした表現が多いが、作品「妹の入学式」では、ジェットという下地用アクリル絵具で全面を覆ってしまった。それでも紙の風合いは表面に現れる。支持体が紙であってもアクリル系の下地剤などを工夫する事で多様な表現が可能である。

(2) キャンバスの仕事(布の仕事)

麻布や綿布などの布を支持体にする事が多い。イレギュラーな物だとTシャツや布製のバッグなどに版画のモノタイプという技法で描くこともある。ここでも作品を紹介しておく。



「姉の意志」支持体：F40号キャンバス・描画材料：アクリル絵の具と油絵の具

この作品も支持体であるキャンバスの上にアクリルの下地用絵具ジェッソを塗っている。大きめの刷毛で縦・横・右斜め・左斜め方向に一方ずつ乾かしながら意図的に刷毛目を残していく。ジェッソが乾いたらアクリル絵の具の透明色の黄色を丁寧に塗り乾いたら、次は赤色を水で希釈して塗る。ここまでの作業は、下地作りである。

支持体のキャンバスには、既にメーカーの方で一般的なクリームがかった白色の下地剤が塗られている

のだが、自分の描こうとしている世界感を醸し出すためにもう一度下地を作り直すのである。ジェツソを一方向ずつ乾かして塗るのは、縦・横・右斜め・左斜め方向の刷毛目をしっかりと残す事が目的だ。乾く前に次の方向で刷毛を動かすとそれに吸収されてしまい前の刷毛目は消えてしまう。そしてこの刷毛目は、次の黄色と赤色の絵具を重ねて塗った時に効果が現れるのだ。

次の透明色の黄色と赤色もしっかり乾かしてから塗り重ねてオレンジ色にするのには、やはり理由がある。この透明色というのは、塗り重ねたときに下の色を透かしてくれる性質の絵具である。下の絵の具がしっかり乾いてから塗らないと色が混ざってしまって美しい発色を得られなくなるのである。しかし、この透明色というのは無色透明では無いので厚く塗れば透け方は弱くなっていく。つまり、塗りムラがしやすい絵具と言える。

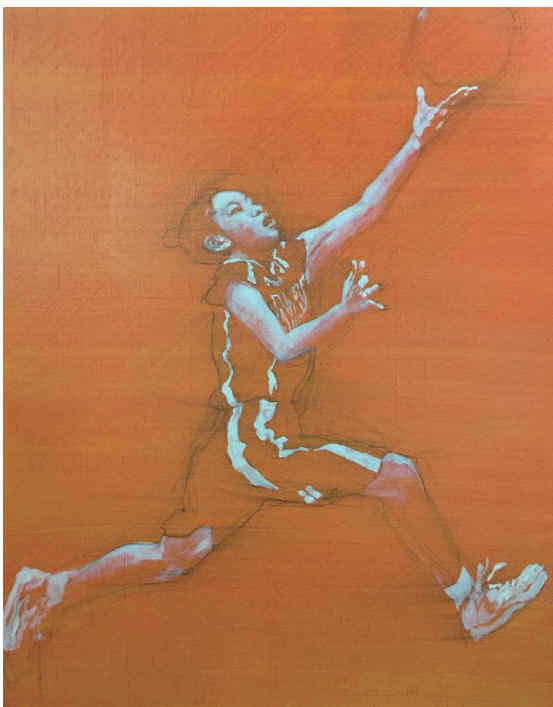
この作品の場合は、白いジェツソの下地に黄色を重ねて下の白が透けることで輝くような黄色を作りしっかりと乾かし、その上に赤色を塗り重ねて黄色を透けさせオレンジを作るために、透明色が厚塗りにならないように水で希釈して薄く延ばして重ねる事が必要だったわけである。この時に塗りむらができやすい透明色が下地のジェツソの刷毛目に溜まる事により、その刷毛目は浮かび上がってくるのである。

このようにして出来たオレンジ色の面は、オレンジ色を単色でベタ塗りした物とは微妙な違いを醸し出してくれる。その微妙さに空間をイメージし易くなるのである。

このオレンジ色の空間に私の作品テーマとなっている「家族」である長女が、バスケットでシュートする瞬間を描いていく。

はじめは、鉛筆による素描で構図と形を決めていく。次にアクリル絵の具のチタニウムホワイトで白色浮出していくが、これは西洋の古典技法であるテンペラ画の方法を模しているところがある。白色である程度描いてから重ね塗りによって色が付いてくる。この白色浮出と着色を繰り返して画面の中の空間感を強くしていく。

また、この作品の黒色は、油絵の具を使用している。油絵の具は、水で希釈するアクリル絵の具よりも（溶き油にもよるが、）光沢を伴い適度な透明感があり黒色に関しては綺麗にしっかりと発色するのであえて油絵の具を使用している。



(画像1)



(画像2)

(画像1)からは、下地材のジェッソの刷毛目がアクリルの透明色の黄色と赤色の重ね塗りにより刷毛目が浮かび上がっているのが確認できる。鉛筆の素描で構図と形を探っている時にヒットしなかった線も消さずに残している。動きを感じるからである。明るくなっているところを中心に白色浮出したところである。

(画像2)は、白色浮出したあとで、色を重ねて着色している途中の状態。赤色の透明色を塗り重ねて再び白色不を出をしていく。これを数回くり返ししながら色味を増やしていく。

その他に布製バッグやTシャツに版画の技法であるモノタイプで擦ったものや麻布が貼ってあるアルバムの表紙に直接描いたものなどを参考に紹介しておく。これらも支持体に布を使った作品である。



布製バッグ



Tシャツ (部分)



アルバムの表紙

(3) 板の仕事

板を支持体にするこの効果は、紙や布よりも硬く伸縮も少ないので描画材料を激しく使用しても安定感があるところである。また板ならではの風合いを生かした作品も考えられる。ここでは、私の作品を2～3点紹介するに留めておくことにする。



(画像3)



(画像4)



(画像5)

(画像3)と(画像4)は、板にアクリル絵の具のモデリングペーストなどを厚く塗り重ねて乾かしてからサンドペーパーで画面を平滑に磨き上げてから、カッターナイフで細かい溝を彫って線描している。彫った線にアクリル絵の具を詰め込んでさらにサンドペーパーで磨き上げてゆく。(画像5)は、アクリル系のモデリングペーストやテクスチャーゲルメディウム、寒冷紗や風糸などのコラージュもしている。

それによって画面上にできる様々な凹凸を生かしながら着色していく。これは、版画の技法である「コラグラフ」の版を応用した表現である。

3. 授業へのフィードバック

(1) 「風と遊ぶ」という課題（1年生の基礎造形にて）

この課題は、入学したばかりの4月～6月の課題で、屋外に展示する自分よりも大きい立体作品を制作する。

この作品は、大学敷地内の指定された場所に設置した時点で完成となる。設置して1日間は展示するが、当日の天候は晴れていい風が吹くとは限らない。雨が降ったとしても作品が成立するように制作する必要がある。そもそも「風」という目に見えないものをテーマにどんなイメージを思い浮かべ、それを具体的な形にするのにどんな材料を使うのか。耐久性や構造に危険は無いのか。材料にかかる費用はどれくらいなのか。様々な難題が湧き出してくる。学生たちは、この課題を乗り越えて一回り成長する。



「風と遊ぶ」作品展示風景

この課題は、立体作品だが、前に述べた絵画の成り立ちとの関わりは深い。材料という側面から考えた時の「支持体」と「描画材料」によって絵画は成り立っているという事と類似したことが随所に見られる。立体作品を屋外に展示する場合、規制はあるにしてもその中で自分の作品をどこに設置するかという事は、非常に重要な要素である。これは、「支持体」が屋外で、作品が「描画材料」という関係として解釈できるし、設置する場所は、絵画という構図そのものである。作品の形、材料の撰択、構造、耐久性などにも絵画的思考が役に立つ。絵画は三次元を二次元にしていくことが多いが、この作品では、アイデアスケッチからはじまるので二次元を三次元に作り直していく作業だ。

作品には、正解があるわけでは無いので、自分が発想したことに対して、しっかりと向き合って、作品になるまで信じて制作する事が重要である。

(2) 「等身大の自分」という課題

1年次後期の課題であるが、これは絵画要素が多い課題である。およそ180×90cmの段ボール板に今の自分を表現する課題である。支持体の大きさも材質も決められている。多少の出っ張りは認められるが基本的には平面作品である。そして作品の向きは縦使いと決められている。あとは、どんな描画材料で今の自分を描くかだが、絵の具を使う学生は多いが、いろいろな素材や画像的な物などをコラージュする学生も多い。一人一人の発想もユニークである。

この作品は、一年後に学園祭で展示されることになっている。学生たちの作品が一挙に並んだ展示は圧巻である。



「等身大の自分」展示風景

(3) イラストレーション

この授業は、絵画も目的によってはイラストレーションになるという事から、自分のテーマで平面作品を4点作る、前期で終わるものである。作品の制限は、支持体としてB3の画用紙を使う事、下地として3種類のアクリル系のテクスチャージェルメディウムを使用する事である。下地の重要性や描画材料についての意識を育てることが大まかな目標であった。描画材料は自由なので各自の個性が現れる。自由度の高い授業なので4年生対象になっている事が、良い形で作用していると思われる。



イラストレーションの授業作品例

(4) 実技授業で重要な事

造形表現学科の学生が基礎的な観察力や技術を学ぶ時、あるいは自分が発想したことを作品として形にしていく時に「どの様な材料で制作していけば良いのか」また「その素材をどの様に使って表現していけば良いのか」という事を試行錯誤しながら意識して身につけていくことが大切だと考えている。思う様に描けない時にどうしたら上手く描けるのかを考えて立ち止まるより、描けるまで思いつく事をどんどん試し観察に基づいて描けるまで手をとめない事、発想した事がどうしたら実現できるかを自分のできる範囲でまとめるよりも思い浮かべたイメージにより近づける事を諦めない事が重要だ。私の体験してきた事は、多かれ少なかれ、こうした学生達の役に立っていると確信している。

今後私も絵画を制作するにあたって支持体や描画材料の研究を進めて行きたい。色々な可能性を見つけ出し表現の幅に繋げていけるように失敗も必要だ。材料の無理な使い方とオーソドックスな基本と両輪で走って行こうと思っている。

3. 表現すること

(1) 意識とは違う感触

絵を描き始めて3年目のことだった。モチーフ台に敷かれた白い布をよく観察して描いていると布の下にあるモチーフ台の平らで水平な平面が見えてきた。これは、台の上にモチーフが置いてある状況を描くためには、当然意識する事であり基本中の基本ともいべき項目であり、それ以前からも当然意識していた。しかし、この時に見えてきた水平面は、それまでとは明らかに違った。何が違ったのかと言うと「画面の中に見えた水平な平面がそれまでとは違った感触で感じられた」という言い方しかできない。

その日の夜、自宅のテーブルを綺麗に片付けて眺めていると涙がほろほろと零れ落ちてくる。「え？何これ…」自分でも理解できない。悲しいわけでも嬉しいわけでもない。少し気持ちが良くて、テーブルの水平面が少し綺麗に見えた。とても静かだった。

(2) 潜在意識

「表に現れる」ということで「表現」というのなら、絵画表現は、画面の表面から見て取れる視覚情報により受け取る側の思考や感情が揺さぶられるという事だ。画面の表面下には、作者の思考や知識や感情や思いなどが積み重なっているであろう。物理的にも「支持体」の上に「描画材料」が重なっている。この「支持体」と「描画材料」の関係を意識して様々な技法を工夫することは、表現の幅を広げ深いものにするための重要事項である。しかし、技法はあくまでもツールであって目的ではない。「支持体」と「描画材料」によって絵画の見え方はできているが、それによって何が「表現」されたかということが最も大切なことである。物事の捉え方は、一人一人に独自性があり切り口も様々であるはずだ。その意識の中には、共感し合えるものや逆に全く理解出来ないものなど様々だが、自分自身が感じた事を自分なりに表に

表していく事が重要であろう。さらには、意識が届く範囲を超えて「潜在意識」が「表に現れる」ことが起こる。その感触・実感は、なんとも言葉や数値では言い表すことが難しい領域だ。

参考画像

- (※1) <https://ja.wikipedia.org/wiki/ラスコー洞窟>
- (※2) <https://matome.naver.jp/odai/2147145341842095901/2148188734819705503>
- (※3) <http://renaissance.jugem.jp/?eid=237&guid=ON&view=mobile&tid=7>
- (※4) <http://www.project-primavera.net/labyrinth01.html>
- (※5) https://www.weblio.jp/wkpja/content/ヤン・ファン・エイク_評価と後世への影響
- (※6) <http://t-jikkosan.jugem.jp/?eid=8>
- (※7) http://www.nishimura-gallery.com/exhibition/2016/1610_hockney/hockney2016.html
- (※8) <https://ja.wikipedia.org/wiki/地球>