

肖像画における合成に関する研究

松本 昭彦

美術教育講座

Study of Synthesis in Portraiture

Akihiko MATSUMOTO

Department of Fine Arts Education, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

1. はじめに

肖像画と、いわゆる「人物画」の違いは、画中のモデルが誰であるのかを特定できるか否かに係っている。そのため肖像画では、通常モデルの顔の2分の1以上を描く必要がある。また、顔がよく似ているだけでなく、モデルの社会的地位や職業、あるいは生活や性格等、その人となりが見えらるような表現が求められる。

他方、人物画はモデルを写実的に描くことよりも、画面全体に与えるイメージが優先されるため、表現の様式が写実的でないこともあり得る。20世紀の美術においては種々の絵画様式が台頭したが、キュビズム、フォービズム、シュルレアリスム、アンフォルメルの画家たちの作品にも『〇〇の肖像』などの題名で実験的な人物画をしばしば見ることが出来る(図1参照)。

写実的な肖像画の制作では、モデルを長時間、眼前に立たせたり座らせたりすることが難しいのが現代社会の実情であり、そのため写真を活用せざるを得ないという点に関しては、拙稿『キミ子方式と油彩肖像画－方式の応用に関する考察－』(Kimiko Method and Oil Portrait Paintings — Research for Application of the Method —)で既に述べた¹⁾。

しかしながら、必ずしもプロの写真家が撮影するような良質の写真資料が用意できるとは限らないのもまた事実で、制作上重要な部分がよく見えなかったり、不要なものが写り込んでいたりすることがある。このため肖像画家は、作品をより上質なものにするために、手持ちの写真資料を加工することになるが、画面上での足し算(ものを描き足す行為)や引き算(余分なものを描かない行為)以外にも、形の大きさや傾き具合の調整、色調の変換など、様々な合成作業を行わざるを得ないことがしばしばある。

レオナルド＝ダ＝ヴィンチの「モナリザ」(図2)に描かれた背景は4つの風景をもとに合成されたもので

あると言われているが、本稿では、こうした事例や拙作の例をもとに肖像画における合成の効果について考察を行うことにする。

2. 肖像画における小道具と大道具の役割

本章で言う小道具と大道具とは、演劇のそれとは厳密には異なるであろうが、絵画を舞台芸術と比較してみると案外理解しやすい点が多いようにも思われる。絵のモデルにどのような光源を用いるかは、舞台上の役者にどのような照明を当てるかに該当するし、また衣装については両者に共通の課題である。

肖像画でも演劇でも、小道具とはモデルが手に持つもの、衣装とは別に身につける小物のことであり、大道具とは一言で言えば、登場人物以外の背景のことと言えらるであろう。

2. 1 小道具の役割

ヨーロッパの肖像画においては、男性が手袋を持つのは上流階級に属する人間であることの象徴であり、また、女性が果物のオレンジを持つのは幸福な生活の象徴とされた²⁾(図3)。ボストン美術館ヨーロッパ美術部絵画課長ロニー・ベアや、同館同部絵画リサーチアシスタントのクリストファー・D・M・アトキンスは、

このような装身具は特定の社会的地位を示す役割を果たしたが、肖像画家にとってもモデルの手元に注意を向けさせたり、手に仕草を与えたりするという役に立つ小道具であった³⁾

と述べている。この他、楽器や書籍などがよく肖像画には描かれるが、効果的な小道具の活用はきわめて重要なことである。浮世絵(その一部は当時の我が国における肖像画と呼ぶことができるであろう)などにおいても、煙管やビードロなどの小道具を効果的に用いた作例を見ることが出来る(図4)。



図1 パブロ=ピカソ
『ヴォラルールの肖像』



図2 レオナルド=ダ=ヴィンチ
『モナ=リザ』



図3 バルトロメウス=プロイン (父)
『ヨハン・フォン・アイヒ, マルガレーテ・フォン・アイヒ』

現代の我が国における一般的な肖像画においても、叙勲者であれば勲章を身につけさせたり(図5)、議員であれば議員バッジを描くことで、モデルの社会的な地位を表すことがある。また楽器は実際の演奏家は勿論のこと、画面の演出としてモデルに持たせることもある。草花や鳥、小動物、筆記用具なども代表的な小道具と言える。

2. 2 大道具の役割

肖像画を含めて人物画は、先の拙稿⁴⁾で述べたように、モデルをどこまで描くかによって、頭像画・胸像画・半身像・七部身像・全身像に区分できる。分類そのものにはあまり重要な意味はないが、作品データを大雑把に整理するには具合が良い。

頭像画や胸像画の場合、大道具、つまり背景には通常「雲形又はベタバック」と呼ばれる手法が用いられることが多い⁵⁾。すなわち背景には具体的なものが描かれることは殆どないと言える。理由はいたって単純なことで、標準的(スタンダード)な頭像画や胸像画では背景を描こうと思ってもモデルの周囲にそれだけのスペースが存在しないからである。強引に何か具体的な背景を描こうと思えばできなくもないが、アンドリュウ=ワイエスの『KARL』(図6)のように頭上に大きな空間を設けるとか、左右に広い空間を設けた構図でしか実現できないであろう。それで上手くいけば注目されるであろうが、うまく行かないときは奇妙で不自然な構図の絵としか観衆の目には映らないのではあるまいか。スタンダードであることの意義は、野球に喩えるならアウトにならないということである。

大道具が効果を発揮するようになるのは、モデルを腰位置よりも大きく描く半身像以上の制作においてである。この場合、画中のモデルの日常の生活現場、仕事場、趣味や地位などに関係のある大きなモノを描くことが基本となる。例えば自宅や職場の壁面であるとか、地元の風景であるとか、海外旅行が趣味の人なら外国の風景などが挙げられよう。

演劇における大道具と小道具の明確な定義についてはよく知らないが、文字の違いは「大」と「小」であり、その部分だけで推測すると、何と比べて大きいのか、または小さいのかという基準が存在しているかのようでもある。本稿では主役の人物や装身具以外の背景の部分を全て大道具という言葉で扱う。そうしたモデル以外の部分がモノに属するものなのか、風景に属するものなのかという分類もできようが、厳密には風景もモノの集まりだと言える⁶⁾。複数のモデル(夫婦像であるとか、家族像、主人と愛犬、主人と愛馬等)の場合にも、人であれ、動物であれ肖像部分以外のモノが背景(バック)であると本稿では考える。

とにかく大道具の役割について述べる時に忘れてならないことは、肖像部分(絵の主役)より目立ってはいけないということである。つまり背景は脇役に徹しなくてはならない。その上で主役に対して働きかけ、同時に画面全体を効果的に見せるという役割が要求されるのである。それゆえ画面が大きくなるほど、大道具(背景)を描くことは難しくなると言える。

3. 肖像画における合成の実際

3. 1 拙作『K・T氏の肖像』(2000)

筆者よるこの肖像画(図7)は地塗りから画肌作りまでのプロセスをアクリル絵具とモデリングペーストとの混合物を用いて厚めに描いている⁷⁾。

主役の人物とアップライトピアノ本体以外は合成である。画中の額入りの絵画も、ピアノカバーも、書籍も皆、モデルとなった人物宅で取材したもので、別の写真資料を元に合成した。通常、室内風景と呼んでいるものが大道具(背景)になった。

モデルのK氏の職業は神主であるが、その一方で文学に造詣が深く、絵画作品の収集や、自らピアノを弾くなど芸術を愛する人でもある。寧ろそちらのイメージを作品に出して欲しいとの要望があり、普段着のまま日常の姿を描くことになった。



図4 喜多川歌麿
『ビードロを吹く女』



図5 室井秀光
(叙勲者肖像の例)



図6 アンドリュウ=ワイエス
『KARL』

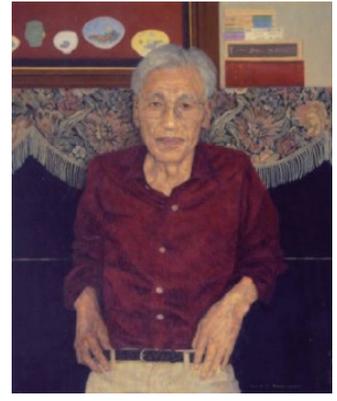


図7 拙作『K・T氏の肖像』

主役のK氏を前面に配置し、ピアノにもたれかかるようなポーズで取材をしたのは正解だったと思う。ピアノを弾く場面を描くと、肖像画としてのスタンダード性が損なわれ、単に状況説明のような画面にしかならなかったであろう。黒いピアノにモデルの細身の体型を強調する役目を持たせた。合成したピアノカバーは、実際にはもっと模様が細かかったが、画面で垂直方向の人物に対して、水平方向の力を画面に設置することが目的なので、模様を拡大して省略化した。

画面左上の画中画は筆者作品ではなく、モデルのK氏のコレクションの一つであり、右上に積まれた本もK氏の愛蔵書である。表現の際に留意したことは、色彩の面（色面）を活かすために陰影をなるべく付けないようにしたことである。

新古典主義を代表する画家アングルの作品には、師のダヴィッドに比べて陰影の変化を少なく押さえ気味にして、色彩の美しさを維持しているという指摘がある⁸⁾。それでいながら離れて作品を見たときにはリアルな量感が見て取れる。これをテンペラ画家の田口安男は「神聖な平面」と呼び、以下のように述べている⁹⁾。

絵画における神聖な平面という言葉を知ったのは、A・マルローの本であったと思います。ジョルジュ・ド・ラ・トゥールの作品をひきあいにしていました。

私は思うのです。フェルメールやヴェラスケスの空間の凄みというものも、その平面性によるものだ。画面に近寄ってみると、平板な色の平面にしかみえなくて、離れてみたときに、ふくらみも空間も見事にたちあらわれてくるのが天才の仕事です。二流三流の画家のものほど近づいたときに、やたらにころがりでる丸みがあるものです。

3. 2 拙作『草地学者Y・H氏の肖像』(2005)

この肖像画(図8)の小道具はモデルのY氏が持つ燕麦である。実際の取材時点ではススキを持ってもらったが、後に燕麦をY氏から受け取り、加筆した。

大道具としての背景は牧草地であるが、上方にはフェンスとサフォーク種の羊がいる遠景の牧草地を描き、さらにその奥にはY氏がかつて住んだ研究者用のゲストハウスや周辺の森を描いた。主役の人物部分は筆者が写真を撮ったが、ゲストハウスや森などはY氏が滞英中に撮影された資料をもとにしている。

制作過程では、Y氏をまず初めに描き、次に別所で収集したサフォークの写真資料を見ながら、それらをY氏にまとりつくように合成して描いたが、出品の時期が近づくにつれて気に入らなくなり、全部消して、ただの牧草地にしてしまった。牧草地自体にも大きな陰影の変化をつけることは避け、あくまで主役を引き立たせるための脇役に留めさせた。上部にあるサフォークのいる牧草地やゲストハウスの合成部分も、すべてY氏を引き立たせるための大道具の一部であるから、目立ち過ぎないように簡略化して描くことに留意しながら制作を行った。

3. 3 拙作『H夫妻の肖像』(2007)

この肖像画(図9)の小道具はスコップである。実は取材する以前から筆者の脳裏にはグラント=ウツの『アメリカン・ゴシック』(図10)の作品イメージが重なるように強くあったため、主役のH夫妻には並んで立ってもらい、敢えて主人にはスコップを持たせて取材撮影をした。

背景用には夫妻が営む養豚場の畜舎や、事務所として使用しているログハウス、その屋根にある風見鶏ならぬ風見豚、広大な敷地内にある手入れの行き届いた林なども後から合成するつもりで取材をしておいた。

夫妻像は左にいる夫人をまず描いてから、取材時に撮影した資料写真とは位置と高さを若干変更して、合成しながら右側の主人を描いた。こうして主役のH夫妻を一通り描き終えたところで、いざ畜舎やログハウスを描き入れようとしても、なかなか上手く事が進展せず、背景を黒色のベタバックにしてみたが¹⁰⁾、それでもまだもう一つの感があった。そのため画面上部に



図8 拙作『草地学者Y・H氏の肖像』



図9 拙作『H夫妻の肖像』

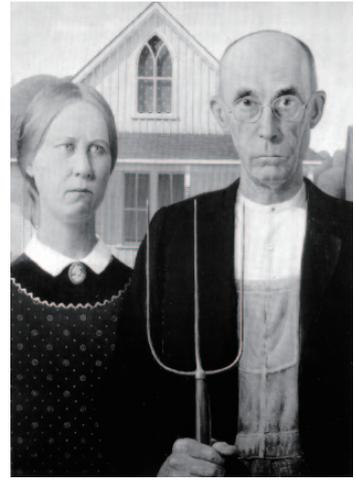


図10 ウッド『アメリカン・ゴシック』

林だけを描いた。

実はこの林は同じ場面を繰り返し描いているのだが、そのヒントになったのは尾形光琳が描いた『燕子花図』の合成手法である。そのことを考えると、合成という絵の描き方は決して新しいものではないことがあらためて理解できる。

さらにもう一つこの絵の背景にはヒントになった作品があるのだが、これについては次章に譲る。ともあれ、脇役の背景が人物取材時の写真そのままの再現ではなく、現実には見ることでできない、仮想の絵画空間を効果的に表現できたとき、初めてスタンダードを超えることの意義が生まれてくると考えられる。

3. 4 拙作『午後』(2008)

図11のモデルは愛知県内の某小学校長であったW氏である。W氏を描くために、W氏宅と勤務先の小学校の両方で取材をした。最終的には校長室で取材した写真資料をそのまま生かすことにしたが、机の上に置かれたパソコンプリンタによってW氏の腹部周辺が写っていなかった。また観葉植物に遮られて右手が不明確な状態であった。このため、チェック柄のカバーがかかったプリンタは右へずらし、腹部は屋外で撮影したW氏の別の資料を見ながら想像で描くことになった。また、右手は筆者の右手を同様な光位置で改めて撮影した写真資料を参考にしながら描いた。

小道具に当たるプリンタの位置の移動はともかく、主人公である人物モデルの合成は甚だ難しいものであり、光と影の関係、ものの量感・質感や奥行き、プロポーション、色彩の調和等、経験や様々な知識が必要となる。顔つきだけでなく、体全体の骨格の構造、指の関節の表情、筋肉や脂肪のつき方、皮膚にまで個性は存在するので、部分的にモデルとは別人のパーツを使って絵を仕上げることは至難の技である。そのためモデル取材時には可能な限り、たとえ絵で使わないであろうと思われるような写真であっても、たくさん

撮っておく方が良いであろう。

大道具にあたる背景はほとんど写真資料のままであるが、プリンタを移動させた後の机上の様子は、別資料から想像して描いた。また資料では、左上側の保管庫のガラスにはラベルが貼られていたが、画の品格上、なかったことにしてガラス扉を空想で描いている。ここでも経験や知恵が必要となる。普段から、ものをよく観察することが大切であると言える。

3. 5 拙作『随所作主立処皆真』(2009)

モデルはT病院の創立者T氏である。M30号の細長い半身像であるため、雲形の背景にしてシンプルにまとめた。取材前の構想では、解剖図や骨格標本など外科医にふさわしい背景をイメージしており、取材時には机上にいろいろな物をならべて写真を撮らせてもらったが、結局、小道具も大道具もないような肖像作品に仕上げた(図12)。

本作品における合成作業で最も苦労したのは、高齢なモデルの姿勢の補正である。前傾した身体を画の中では起こすために首から肩にかけてのラインはイメージで修正している。資料写真の撮影時は「引き」の取れない小さな診察室であったため、モデルのT氏に対して斜め右位置から広角で撮影せざるを得ず、奥行きが強調されてしまい、手前の左腕の長さ、向こう側の右腕の長さが著しく異なる写真しか撮影できなかった。この補正のために、左腕を縮ませ、右腕を伸ばすという作業を、勘を頼りに行った。

一口に勘と言ってもしまえばそれまでだが、制作上の方針として、この画の場合、画面下方に僅かに設けた机上には奥行きをつくらないというのがまず筆者にあり、机の上端のラインが斜めにならないようにしたかったため、机についた両方の掌がほぼ同じ大きさになるよう合成した。このため手首から肘、肘から肩、肩から鎖骨を組み立て直すように修正を加え、その上で背骨と骨盤、頭蓋骨に至るまでの骨格をイメージし



図11 拙作『午後』



図12 拙作『随所作主立処皆真』

ながらの勘による補正作業であった。また、それに伴って白衣の襷も構成し直した。肖像画を描く者にとって、骨格や筋肉のつき方を理解しておくことはきわめて重要な基礎的教養であるが、レオナルド＝ダ＝ヴィンチは人体の構造以外にも、衣装の襷のつき方について研究していたことを忘れてはならない。

3. 6 拙作『早春の風』(2010)

次頁図13-1が完成作品(13-6)の基盤になった資料写真である。制作の始めの段階(荒描きのカマイユの状態)では、背景にいろいろなものを描いた(図13-2参照)。しかし明度による画面全体の組み立てが今一つ上手く行かず、一旦主役のモデル以外のものを全て消し、雲形のバックを描いた。その後、黒い色面を下方に設け、赤いリングと鳩笛を合成してモデルの嗜好やモデルの持つ雰囲気表現することにした。

ベースになった写真資料13-1では、右手に何も持っていないが、モデルの着ている赤系のカーディガンとは補色関係にあって目立つ小道具として青リングを描き加えることにしたので、別資料13-3により合成をした。右肘の付け根位置から寸法に配慮しながら描き換え作業を行った。

さらにモデルの左腕も別資料13-4から合成した。理由は13-1では手首より先が審美的に見て不自然に思われたこと、髪と手に画の中心テーマである風との関係が感じられなかったためである。もともと風自体は目に見える存在ではないが、絵画における詩的なものとしてもきわめて重要な意味があり、なびく髪を描くことで風を表現するため、髪の一部も別資料13-5から合成した。

元写真13-1を見ると、コンクリート製のベンチが存在するが、作品の品格上取って描かないことにした。そのかわり座っている姿勢が不自然に見えないよう、ベンチの奥のラインの高さまでを黒の色面にする

ことで、その意味合いを持たせたつもりである。また、黒という色合いは、図9の拙作にも用いたように象徴的な絵画空間をつくるのに向いていると思われる。

単なる説明的な写実表現ではなく、なんらかの意味合いの象徴空間としての背景について、日本画家の上村淳之は、徳岡神泉の作品について触れ、次のように語っている。

具体性に頼るな、具体的な物はすべて取り払ってしまえ。物の表面にとらわれているかぎり、決して象徴空間を理解することも、生み出すこともできない。空間は、自己もなく対象もない、“気配”であり、“空気”なのだ¹¹⁾。

鳩笛には顔があり、赤いリングは自然物であるため、黒い象徴的な空間にも柔らかく溶け込ませることができたと考えている。制作の途中で作品が無機質で硬い表情をしているときには、こうした顔のあるものや自然物を入れると良いというアイデアは、筆者が以前に静物画を主に制作していたときに得た知恵でもある。本作(図13-6)は茨城県つくば美術館で開催された第57回全日肖展に出品した。

4. 肖像画における合成についての考察

4. 1 主役部分の合成

主役部分の合成には経験に基づく知識や解剖学的な知識さえも必要であるため、初学者には合成は難しいと言わざるを得ない。それゆえ、取材段階で完全な写真を撮りきってしまえば良いのであろうが、そのことが一番難しいのかも知れない。いっそのこと取材時にはプロの写真家に撮影を依頼するのも一つの手であろう。現在、我が国を代表する写実画家の野田弘志でさえも時としてそうしていると述べている¹²⁾。

主役部分というのを改めて言えば、モデル固有の顔



図13-1 制作の基盤になった写真資料



図13-2 拙作（カマイユに僅かに彩色を始めた段階）



図13-3 リンゴを持つ右手の写真資料



図13-4 左手の別写真



図13-5 なびく髪の写真資料



図13-6 拙作『早春の風』



図14 三尾公三『女の川』

と身体、さらにそれらを包む衣装等のことである。性別や身長・年齢、目や皮膚の色などの身体的な特徴こそが養老孟司の言う個性そのものなのであろうが¹³⁾、肖像画家はモデル独自のカノン¹⁴⁾というものをよく把握した上で合成作業を行うことが肝要であろう。その他にも、モデルの職業や社会的地位、趣味やモデルの放つ雰囲気などについて多角的な観察と配慮が要求される。

また、ほくろやイボ、肌のシワなど、モデル本人が気にしていると思われるものは控えめに描くか、全く描かないこともあり得る。もしもモデルに尋ねられる状況であれば尋ねる方がよいであろう。

頭髮については逆の状況がある。髪の本数や長さを増やして描くことも、毛の色を換えて描くことも決して容易なことではない。頭髮も立派な個性ではあるものの、モデルが現実の髪型の再現を望まない場合には、カツラの使用も考えられるが、何より描く側と描かれる側との良好な人間関係づくりが大切である。取材時点で尋ねるのではなく、取材を終えたのち写真資料をモデルに見せて意見を求めることも時として大切であろう。必要があれば再取材すれば良い。

4. 2 小道具部分の合成

小道具の部分の合成には、2つのパターンがあると考えられる。一つ目は主役たるモデル人物にふさわしい小物を描き加える手法である。このとき注意しなくてはならないことは、実際にはなかったものを、本当にそのときモデルが身につけていたかのようにパルル¹⁵⁾を合わせて描くことである。

二つ目は、取材時に存在した小物と置き換える手法である。拙作(図8参照)の例では、実際にモデルに持ってもらっていたのはススキだったが、制作の段階で燕麦に換えている。このように制作時に描き換えることを想定して、あらかじめ大体同じ大きさ・長さ・重さのものを身に付けさせて取材をすることが肝要であろう。

取材時点で全くなかったものを描く一つ目のやり方では、ものを持つ手を描こうとしたとき、例えば、拙作(図13-6参照)のようにリングを加筆しようすると、肘や肩、体の傾きなどあらゆる部位との関係を調整する必要さえ生じ、結局は実際にリングを持つ指や掌の資料が必要不可欠となる。手や指はモデルの体の重要な一部分であり、たとえ小さな部分であってもそこにはモデルの個性が現れているから、別人の資料を使うことは避ける方がよいであろう。

いずれにしても小道具を合成して描く際には、あくまで主役は人物であって、本来脇役であるはずの小物が目立ち過ぎないように構図と色彩のバランスをよく考えることが大切である。

4. 3 大道具部分の合成

大道具(背景)部分の合成は肖像画制作で最も難しいと言える。2章で述べた通り、とりわけ背景面積が大きくなる半身像以上の作品ほど難しくなる。そのためスタンダードにベタバックか雲形の背景で済めばよいが、ときとしては効果的な合成によって作品の価値を高めることが望ましいと考えられる。

拙作の過程(図13-2)で合成が上手くいかなかった原因は、明暗による画面の大きな組み立てがしっかり出来ていなかったためであろうと考えられる。思いつくままにものを描き並べるだけではなく、画面全体の明暗構成をきちんと組み立てていくことが望まれよう。そのためカマイユやグリザイユのような単色による底絵技法は有効なやり方だと言えるが、そのときコントラストの階調を増やすのではなく、シンプルに明と暗だけの2つの階調、若しくは中間トーンを一つのみ加えて3階調程度で留めることが良いであろう。アンドリュウ=ワイエスの風景画作品の下図にも明暗による作画プランを見ることが出来る(図15)。また、画家の佐々木豊も著作の中で、

デッサンでも、油絵でも描き始めの段階では、(略)3段階の割りふりを大まかにする。(略)描き進んでも、最初に割りふった大まかな明度段階がくずれない事が肝心¹⁶⁾

と述べている。

前頁図14は三尾公三のエアブラシによる作品で、肖像画ではないが、学ぶべき点がある。目を細めて見ると明と暗による2階調だけで画面の組み立てがしっかり出来ていること、風景の下部に人物が飲み込まれるように表現されていることなどである。前章3節で「ヒントになった作品」というのが図14であるが、拙作図9の夫妻像と見比べると、作品上部に具体性のある風景を描き、地面としての下部空間に人物を配置する構図法が同じである点に気付くであろう。風景との常識的な合成ではなく、現実には存在し得ない視覚はときに衝撃的ですからある。

アングルの肖像画作品では、胸像まではベタバックか雲形バックが殆どだが、半身像あたりからは大きくて豪華な調度品が描かれていることが多い。モデルの人物たちはいずれも社会的な地位が高いため、おそらく実際に存在する家具等を描いているのであって、決して画面上の合成ではないと考えられるが、それでも調度品以外は雲形バックのような象徴的な空間表現を採用した例がいくつも見られる。

しかし一方では、風景との合成をしている作品も存在する(図16・17参照)。これらの作品等からは、モデルの頭部周辺には細々とした複雑な変化を与えないようにして、顔を見えやすくしていることが分かる。おそらく肖像画の一つのスタンダードとして、作品の主役であるモデル全体の、さらに主役である顔の辺りに



図15 アンドリュウ＝ワイエス
『ブラウン・スイス』の下絵（インク）



図16 アンゲル
『リヴィエール嬢』



図17 アンゲル
『ニコラス・ド・グーリエフ伯爵』

は、それよりも目立つものは描かない法則が存在するものと考えられる。それゆえ比較的变化の小さい空が頭部周辺に来るようにして、建物や植物のように変化が大きいものは画面の下方に描かれたのではないだろうか。図14のように全身より上に風景を持って来るが、顔位置周辺には変化を設けないという構図法はスタンダードを踏まえた上での視覚的冒険であると同時に、現代的な合成の一手法と言えるであろう。

5. おわりに

近年はパソコンによるデジタル画像データの修整がかなり身近なものになってきている。トリミング¹⁷⁾をはじめ、コントラストや色調の変換以外にも、余分なものを消し取る作業やぼかしを入れる程度なら誰でも比較的容易にすることができる。しかし、複数の画像データを合成して、肖像画の下図作りをするためにはPhotoshopのようなソフトウェアの基本操作を習得する必要がある。ただしソフトの使い方に習熟するだけでは不十分で、何より制作に欠かせないのは描写力と美意識の向上である。不断に過去の偉大な作品を研究し、単純な明暗構成を心掛けつつ、人や物に即して絵を描き、絵画材料や道具の扱いについても学習を深めなくてはならない。

注

- 1) 拙稿「キミ子方式と油彩肖像画」2009, 愛知教育大学研究報告58 (芸術・保健体育・家政・技術科学) PP. 11-28
- 2) ロニー・ベア, クリストファー・D・M・アトキンス: ヨハン・フォン・アイヒ, マルガレーテ・フォン・アイヒ (作品解説): 「ヨーロッパ肖像画とまなざし16-20世紀の顔図録」, 名古屋ボストン美術館, 2006, pp. 22-23
- 3) 前掲書2) 栗田秀法 (日本語テキスト監修)・下倉久美 (翻訳・編集)
- 4) 拙稿「肖像画の構図に関する研究」2010, 愛知教育大学研

究報告59 (芸術・保健体育・家政・技術科学)

- 5) 全日本肖像美術協会「日本の先覚者肖像画事業規定」(「日肖美術」139号, 2004)によると, 第7条3項に「バックは雲形又はベタバックとする」とある。雲形とは, 雲のように柔らかい調子で若干の変化をつけたバックのことで, ベタバックとは一切の調子をつけない一色のみによるバックを指す。
- 6) 松本キミ子, 絵を描くって言うことは, 仮説社, 1989, p. 38には「風景って, モノがいっぱいあって, それらが関係していると思えばいい」とある。
- 7) 前掲1)「キミ子方式と油彩肖像画」4章2節までのプロセスに該当する。写実画家の青木敏郎氏による文献「静物」(京都造形芸術大学編『洋画を学ぶ』角川書店, 1998, pp. 104-117)における展開では, 中描きまでの過程にあたる。
- 8) 高階秀爾「ジャン＝オーギュスト＝ドミニク・アンゲル」『世界美術大全集 第19巻』小学館, 1993, pp. 152-154
- 9) 田口安男, 黄金背景テンペラ画の技法, 美術出版社, 1978, p.26
- 10) ベタバックで使用している黒は, ウルトラマリンブルーとローアンバーの混色による。ウルトラマリンは, このメーカーでも構わないが, ローアンバーに関してはメーカー毎に色身が全く異なり, ホルベイン社のものだけが黒をつくるのに向いている。この黒は乾燥性に優れており, 数時間で指触乾燥するほどである。筆で混ぜるのではなく, パレット上でペインティングナイフを用いて練ってから使用することを勧めたい。
- 11) 上村淳之, 日本画の行方, 美術年鑑社, 1992, p. 63
- 12) 野田弘志, 存在の確認作業, 絵画表現のしくみ 技法と画材の小百科, 美術出版社, 1999, p. 178
- 13) 養老孟司, 学問・経済・独創性, まともな人, 中央公論新社, 2007, pp. 18-25ほか
- 14) 美術用語のカノンは「基準」を意味するギリシャ語に由来する。比例(プロポーション)と同義で, 理想としてのカノンと実測に即した現実のカノンがあるが, 本文中では現実の比例を意味する。
- 15) バルール(value)は「色価」と訳すが, 写実絵画においては「距離感」と訳す方が分かりやすいであろう。
- 16) 佐々木豊, 美術雑誌アトリエ 591 構図と色彩, アトリエ出版社, 1976, pp. 10-11
- 17) トリム(切り取り)による構図法は写真では当然だが, キミ子方式の絵の描き方でもこの方法を採用。

(2010年9月7日受理)