

具象絵画における「効果的な構図」についての一考察

—マンガに見る絵画性を手掛かりに—

教科・領域教育学専攻

芸術系コース

M08204B

岡嶋 潔

1. 研究の目的と動機

直接的な動機は自分自身の制作活動において構図の研究の必要性を感じていたことである。現代の絵画は、画家の数だけ流派や主義が存在するかの如く多種多様であり、公募展では多くの作家が強烈な個性と技量を競い合っている。

審査会では多くの重厚で洗練された作品群の妥協なき自己主張が激しくぶつかり合う。その中で、審査員や鑑賞者の目にとまるには、作家の熱い思い、思想、哲学といった内面的問題も大切であろうが、それらをいかに見るものにアピールできるのかという絵画上の技術的問題も大いに関与してくる。更にはその技術的問題の中で構図がしめるウェイトはどれほどのものなのか。

「構図に失敗すると最後までうまくいかない。大きな作品の前には100枚ぐらいのドローイングをする。何も考えずに何とかなるだろうと思て描いていても、それではやはり何ともならない。作品に対しての思いや考えを構成の段階で構築していかなければ、思うような作品になるはずがない」と語る遠藤彰子をはじめ、大津英敏、智内兄助、田村能里子、斎藤研など安井賞展を経て現在活躍中の作家は、いずれも構図の重要性を説く。

30年ほど前、公募展に初出品した筆者自身の経験で言えば、いくら美しい色彩であっても、優れた技術であっても、魅力のない構図では見る者にアピールできないということが、初入選とならなかった代償に知り得た収穫であった。

そもそも絵画における魅力的な構図とはどういうものをいうのか。思わず目を奪われる、パッと目を引く、見ていて気持ちがいい、見る人の想像力を刺激する、など、論理的に証明できるものではないのは、物の見方、感じ方は人によって違うという前提が、その根本に存在するからであろう。だが、誰かが見て、気持ちがいいと感じるものに、あまりにもかけ離れた個人差があるだろうか。見る人が心地よいと感じる構図について考察し、同時に絵画制作者の観点を教育活動の中にどのように取り入れて行くべきかを論考した。

2. 論文の構成

はじめに

第一章 三角形の構図を辿る

第1節 ポップアートに見る三角形の構図

第2節 古代から三角形の構図が現れるまで

第二章 マンガに見る絵画性

第1節 兵庫教育大学学生に見るアンケート結果より

第2節 現代作家による作品とマンガとの構図上の共通性

第三章 現代作家の構図観

第四章 兵庫県立神戸甲北高校での授業実践を通じて

第1節 構図について考えるアンケート

第2節 実技 A

静物模型を配置し写真撮影

第3節 実技 B

マンガ制作

第五章 まとめ

おわりに

3. 研究の内容

第一章では手塚治虫の言葉をヒントに「三角形の構図」について考察した。手塚は自著『マンガの描き方』で「画面を構成するものが三角形をしていると美しくまとまって見える。三角形にこだわる必要はないが、三角形のある構図は読むものに安心感を与える」としている。そこで三角形の構図の一例として宇宙細密画家、岩崎一彰氏の《テチス衛星から見た土星》と80年代話題となったロックバンド「エイジア」のレコードジャケットのデザインを追いかけてみた。また三角形の構図の出現を探るため西洋の絵画史を大雑把ではあるが探ってみた。

第二章では兵庫教育大学の学生を対象にマンガやポップアートについてのアンケートを行い、それを元に、強く印象をもたらす構図について考察した。学生たちが答えたマンガのワンシーンは、調べてみれば、絵画としてもよくできているものばかりであることに驚かされた。そしてマンガに見る絵画性を検証するため、最も多くの学生たちが支持する「SLAMDUNK」の構図と、その作者、井上雄彦の高度な画力について論述した。読者は勿論、ストーリーに感動を覚えるのだが、構図にも無意識のうちに刺激されている。また「SLAMDUNK」も含め、学生たちが採りあげた多くのマンガと現代作家との構図上の共通性を比較、検証を試みた。

第3章は現代作家の構図観を論述しつつ、効果的な構図について考察した。

第4章では神戸甲北高校での授業実践を通じ、高校生の構図に対する感覚や嗜好を探り、今までのまた今後の絵画指導を見つめ直したいと考えた。

第5章では効果的な構図についての指針を導き出し、教育者としての立場から、絵画制作者の観点を教育活動の中にどう活かすべきかをまとめた。

4. 今後の展望

マンガが持つ絵画性から学ぶものは大きいのではないかと考えての本研究であった。主従の関係がはっきりとし、読者に瞬時にわかりやすく伝えなければならないマンガの構図とじっくり時間をかけて鑑賞する絵画の構図との間に共通性を見いだすことは難しいことではなかった。絵画にせよ、マンガにせよ、印象に残る構図とは力強い構図であると考えに至った。第二章の学生たちが答えたマンガのワンシーンは、感動とはストーリーだけではなく、構図が及ぼす力がいかに大きいのかを示してくれた。絵画指導においても、構図は重要なものであり、また楽しい教材となり得るものであった。今後の展望としては、構図が鑑賞者にもたらす視覚上の効果をより明確化し、絵画制作者の観点も活かしつつ、構図が果たす役割の重要性を土台にした絵画指導に取り組んでいきたいと思う。

5. 主要参考文献

- ・手塚治虫『マンガの描き方』光文社、1977年
- ・中谷洋平藤本浩一編著
『美と造形の心理学』北大路書房、1993年
- ・内田広由紀『構図の源泉 20』視覚デザイン研究所、1997
- ・辻惟雄『鳥獣人物戯画』小学館、2007年
- ・佐藤泰生 酒井信義 室越健康美
『アトリエ 画面構成の技法』アトリエ出版 1983年
- ・嘉門安雄『世界の美術』講談社、1963年

主任指導教員 初田 隆
指導教員 高木厚子