

円形が捉える対象物と表現について

大阪芸術大学 美術学科 教授 日下部 一司

平面作品の多くは矩形を成している。絵画や写真、モニターに映る画像など様々である。こうした四角い造形世界を構造的に分析する方法として「コンポジション」がある。

矩形の場合と同じように、円形というフォーマットにもそれがあるのだろうか、という素朴な疑問がこの研究を行うきっかけとなった。

円い形状の平面作品は、矩形に比べると事例は少ないが例を挙げることができる。近い時代ではフランスのステラ (1936-) のシェイプトキャンパスがあるし、エッシャー (1898-1972) にも円い絵がある。エッシャーの版画作品 [円の極限・I / 1958] は白と黒のユーモラスな基本形が円周に向かって規則正しく縮小されていくもので、円の輪郭線に向けて無限に続く縮小の継続を感じさせる。同じような手法で作られた矩形の作品もあるが、円形の持つ膨張感・完全性という点でコンセプトが際立っている。

また、ボッティチェリ・ミケランジェロ・ラッファエロなど、ルネッサンスの巨匠もトンド (tondo) と呼ばれる円い絵の形式で作品を残している。多くは聖母子をモチーフに描かれたもので、円い形を十分に意識し活かしながら制作されている。これらは円形写真を考える上で大きなヒントとなった。

ボッティチェリ (1445-1510) の「若いキリストを抱く聖母」は、テンペラによる直径1200mmほどの板絵である。この作品では、聖母の頭上に小さな太陽が描かれており、それは円周のラインと重なる場所に配置され、そこから直線上の光が放たれている。この太陽へ向かう人々の視線や人物の動きが円形という支持体を強調し、円い形の発展形態でもある球体をもイメージさせる。円形という形の特性が絵の主題と密接に関わっている例であろう。こうした太陽を円周上に描く例は他にも見受けられるが、円形を意識させる手法として意外にも役立っているように思う。

マンフレート＝ルルカー (1928-) は著書 [象徴としての円] の中で「円においてあらゆる対立は止揚され、同時に力も包容される。しかも求心力と遠心力が相拮抗する。だから円は万物を整序する神聖な秘儀の場所となる」と円形について述べている。曼荼羅など東洋絵画にも見られるように宗教絵画の造形要素として円形は格好の形であったはずだ。

また、水の波紋や、太陽・満月・天体の運行など、自然界の円形は根源的に人間の意識に大きな影響をもたらす。それは矩形が生まれるずっと以前から存在している形だからだろう。

現代の我々の身の周りでも、コインやマンホール・印章や銅鏡・紋章や円形絵付け皿・建築物における丸窓など、円形と図柄の関係を持つ多くの事例を発見することができる。特に絵皿については丸い画布に描く絵画のようでもあり、この研究において円形と図像との関わりを楽しむことができる飽きることのない資料でもあった。

このような背景に照らし合わせると、写真表現としての丸い形 (写真の外形) の例は希少である。それはカメラのフォーマットが元来矩形であったことに起因している。写真は四角いものであり、だからこそ同じ四角い形式の絵画を意識しながら今日まで発展してきた。

絵画と写真の制作工程の違いは、絵画は自由にデフォルメしたり、省略・加筆・構成ができるのに対し、写真の場合はそれができない。常にレンズとカメラ・時間と場所の「決定的瞬間」が画像を作るのである。

丸い形の写真として、焦点距離の短い円周魚眼レンズによる映像が一般的に思い起こされる。しかし、魚眼レンズにおいては画像を歪ませて広い範囲を描写するため被写体にある直線のほとんどは曲線として描かれる。いわば非現実的な被写体の再現が行われるため、純粋に円形で対象をとらえる目的には向いていない。指で円形を作り対象を覗き眺める時のように、もっと自然な方法で円形という容れ物を考えたかった。

私が撮影に用いた機材はミラーレスカメラに取り付けた焦点距離の短い監視用カメラのレンズである。この実験は数年前から始めていて、何本ものレンズと写り方についての実制作を行っている。できるだけ湾曲収差の少ないレンズを選び、矩形フォーマットでファインダーをのぞくように円形で対象を切り取った。

これまでの実写作品と諸資料をもとに円形写真の造形要素を下記9項目にまとめることができた。

- 1/円周と中心の存在
- 2/上方・下方のない充たされた面のイメージ
- 3/縁の存在と遠近感による球体イメージへの展開
- 4/中心点を通る水平・垂直方向への直線の存在
- 5/放射線状の線構造 (求心力と遠心力)
- 6/螺旋形による求心性
- 7/同心円の重なりと円形の強調
- 8/円周に重なる主要な被写体 (例: トンドにおける太陽の扱い)
- 9/円周との接点

矩形は縦横4本の直線でできており、通常のカメラ (矩形のファインダー) を覗くと水平垂直を意識する。つまり矩形の持つ要素としての「直線」を対象の中に探そうとするが、円形の場合は円周に沿う曲線を見つけようとする。あるいは円の中心を意識することになるようだ。曲線のフォーマットは曲線と交わることで安定感を求めるのかもしれない。

今回の研究で制作した作品は印刷物として構成し W[DOUBLE] と題する簡単な冊子にまとめた。