

500色のパステル

最近思い立って昔の油絵の道具を取り出して来て絵を描いています。父親が画家でしたから幼少の頃から見よう見まねで油絵の描き方は知っていましたし、今までに描いた絵を貰ってくださった方も何人かありましたがもちろん素人の域を出た物ではありません。

絵を描くときその対象をまず眺めます。限られたキャンパスの中にどう収めるか(構図)が決まれば視点に沿った遠近法でデッサンをします。テーマとなる対象をどう描くかが決まればその周辺の物を軽く描き中心となるものとのバランスやコントラストを調整しながら仕上げていきます。

色を付ける時に「色相」「彩度」「明度」と言う色の性質を熟知していないとおかしくなります。色相は三原色からの距離で決まりますし、彩度は色の純度、明度は「白」「黒」の混ぜ具合で決まります。

質感や重さ、温度などを感じさせる表現には筆の選択が重要になってきます。

さて、音楽の表現にもこのような技法が存在し、音色と呼ばれる彩度のような性質、高調波の成分で決まる明度のような性質。そしてスタッカートやマルカート、レガートのような筆遣いが必要です。

油絵では光の当たっている面の横の背景は必ず暗く描きます。逆に影になっている部分の背景はやや明るく描きます。同様に演奏でもフォルテの前後はピアノにしますし、主旋律が明るい音色ならバックの楽器は暗くて柔らかい音色のものが使われます。

構図では画面に存在する直線やそれに近い線が右上がりなら安定やバランスをとるようにそれと反行する線がバランス良く配置されます。コントラポイント即ち対位法と呼ばれる音の配置は正しく図形的にも美しいものになっています。囲碁の配石も正しく対位法です。

規則性のある明暗や色使いを絵画の世界でもリズムという言葉で表現します。

マネ、モネ等の印象派の画家達がそれまでの画家と違うのは「すべての物には色が存在する」という仮説に基づきアトリエから飛び出して陽光の下で「黒」という無彩色を使わず物の輪郭線を描かないで表現するという試みを極端な場合は「点描」という色の点だけで表現するという事までして始めた事でした。

同じ時期に活躍したドビッシューやラベルのような印象派の作曲家達も調性や音階、機能と声というものに基づかない旋律線で音楽の輪郭線をぼかすのに成功しました。あたかも色の点のような音の配置という新しい色彩的和声もこの時期におこりました。

結果的には美術がこの後具象から抽象画へと変わって行ったのは逆に音楽からの影響であったと言われていています。

20世紀にはあらゆる伝統的な技法が破壊されるアバンギャルド(前衛)が起こりましたが、今までの芸術では表現しなかった花鳥風月以外の、時には恐ろしい物や醜いものをも目を背けずに描こうとした結果、音楽の世界でも調性の破壊や非楽器の利用や不協和音の多用などでホラー映画やスリラー映画の背景音楽を表現できるようにはなりましたが、ゲテモノ趣味なキワモノもたくさん生まれました。

ハイテク楽器の頂点であるシンセサイザーも音の三原色である原音波形とそれを明度加工するフィルターを備え、筆に相当するエンベロープジェネレータを備えた原始的な楽器だったので。

色を混ぜられないマジックインキで描ける世界と油絵の違いのように、シンセサイザーにもプリセット音だけのものと自分で音を創れるものがあります。自分で音を創れない人のために考案されたのがPCM(サンプリング)によるシンセサイザーですが、現状では殆どのミュージシャンがこのタイプのシンセサイザーで演奏活動をしています。

勿論絵描きも500色以上のものもあるパステルや色鉛筆というプリセット色の絵の具を使うこともありますが、仕上がりは油絵や水彩画とは同じにはなりません。ましてカラーペンやマジックインキではアニメ画のようなシンプルなものになってしまいます。

例えばMooogのようなシンセサイザーがこの世に登場した時にものすごい可能性を感じましたが、結局「音創り」まで手作りやれる人が2000人に一人とも言われるほど少なかったのと同じで、デジカメやPhotoshopの編集までやる人口に比べれば油絵を12色の絵の具で描く人は少ないのです。

プリセット音によるパート毎の塗り絵の世界では音楽の質感やニュアンスは表現したくてもできないのです。それでも500色のパステルを買いいますか?