

油彩

(テンペラ併用)

ランプの光を描く②

三浦明範の静物画講座

みづらあきのり 1953秋田 東京学芸大学卒 文化庁主催現代美術展、セントラル美術館
 油絵大賞展、昭和会展、安井賞展、具象絵画ビエンナーレ、日本の絵画新世代展、両洋の眼現
 代の絵画展、21世紀の旗手展などに出品 文化庁芸術家在外研修員としてベルギーに滞在'96
 (97) 春陽会会員

■絵の中の仮想空間

絵は異次元空間への「窓」のよ
 うなものです。私達は、この窓か
 ら時間と空間の異なる世界を垣間
 見ることになるのです。

長い間、ヴァーチャル・イメージ
 としての、この「窓」の中の奥行
 きをいかに実現するかという問題
 が、最大の関心事でした。そのた
 めに、明暗による立体感の表現法
 を編み出し、遠近法というものを
 発明したのです。もちろん先に述

べたように、これが絶対的なもの
 であるという考えは、過去のもの
 になってはいますが、基本的なも
 のの見方は変化していません。
 たとえば、絵の中が鏡の中を覗
 くように、現実と同じ空間を持つ
 と仮定し、その絵を1m離れた所

から見ることにします。さらに
 「窓」(＝絵の表面)からモチーフ
 までの奥行き(仮想の距離)が1
 mならば、合計2m離れた距離に
 モチーフがあることとなります。
 この場合、現実の世界の2m離れ
 たものを見るのと、同じように見
 えるはずなのです。

原寸よりやや小さく表現されます。
 これは個人的な趣向であって必然
 的なものではありません。特に静
 物画の場合、0m地点をこれより
 奥に取り過ぎると、何かおもちや
 のような軽薄さを感じたり、また
 画面の手前に設定し過ぎると、空
 気感が表し難い気がしたりするの
 です。

■視角について

これは、絵の表面が仮想の空間
 の0m地点(物の大きさが実寸と
 して表現される位置)になってい
 るからなのです。トロンブ・ルイ
 ユ(騙し絵、図1)はこの方法を
 使って表現しているのです。

実際には、この仮想空間の0m
 地点は、「窓」の奥にあたり手前
 にあたりすることの方が一般的
 です。奥にあれば、すべてのもの
 は小さく表現され、手前にあれば、
 実寸より大きなものも描かれるこ
 とになります(図2)。

今回の作例を含め、私の場合、
 「窓」からほんの少しだけ奥まっ
 た所に0m地点を設定してありま
 すので、最も近くにあるものでも

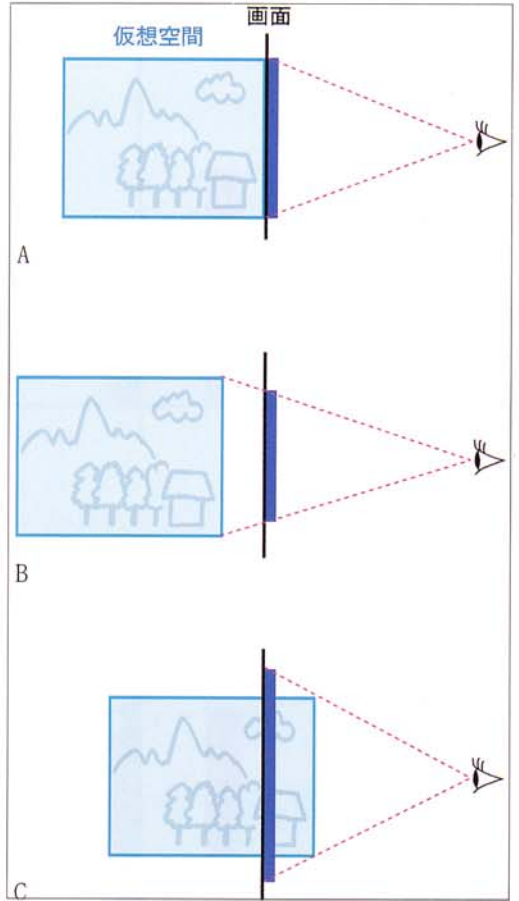
ところで皆さんは、風景画を描
 こうとする時、構図を決めるため
 に、両手の親指と人差指で矩形を
 作って、眼から遠ざけたり近づけ
 たりしたことはありませんか。眼
 から遠ざけた時には、遠くの風景
 のみの狭い範囲を描くことになり、
 近づけた時には、足元までの広い
 範囲を表現することになりますね
 これは視野の範囲、すなわち「視
 角」の大きさを決定しているのだ
 す。ちょうど、カメラの望遠レン
 ズが視角を小さくし、広角レンズ
 が大きくしていることと同じです



(図1) トロンブ・ルイユ
 コルレージオ サン・パオロロニ僧院天井画 1519

(図2) 仮想空間と現実の関係

- A. 仮想空間の0m地点が絵画の表面と同一であるため、同じ大きさに表現される。トロンプ・ルイユは、この方法で表現されている。
- B. 画面の奥に0m地点がある場合は、縮小されたものになる。
- C. 画面の手前にある場合、実物より大きく表現される。



(図3) 被写体に近寄って広角レンズで撮った写真
後ろの温度計が小さく写り、手前の犬は大きく見える。



(図4) 被写体から遠ざかって望遠レンズで撮った写真
犬はかなり小さく写って、逆に温度計は大きく見える。

ね。
そこで、(図3、4)をご覧ください。この二枚の写真は、全く同じ情景を撮ったものですが、違う大きさに見えますね。
実は、これは、撮影した位置が違うのです。(図3)の方は、被写体に近い位置から広角レンズで、

(図4)の方は少し離れて望遠レンズで撮ったものなのです(図5)。すなわち、「視角」の大きさの違いなのです。そして、視角の大きさと見る対象からの距離は、反比例することがわかります。

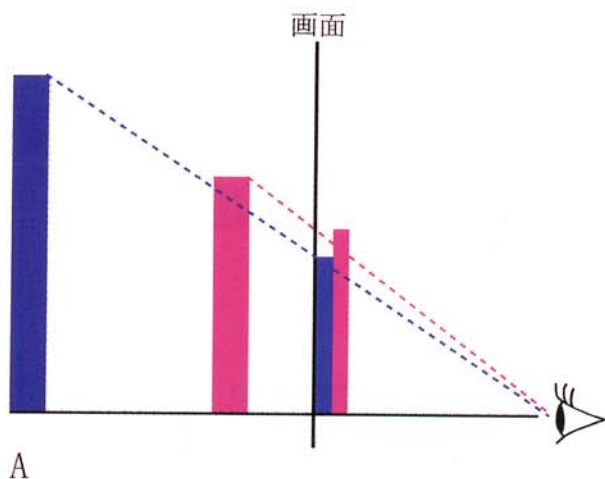
■ 視角の大きさと 画面の大きさ

一見、小品には視角を小さくして狭い範囲、大作には大きな視角で広い範囲を描くことが、適しているように思えるかもしれませんが、しかし私の場合、逆に、小品の場合は視角を広く、大作の場合は狭くしています。

これは、次のような理由によります。

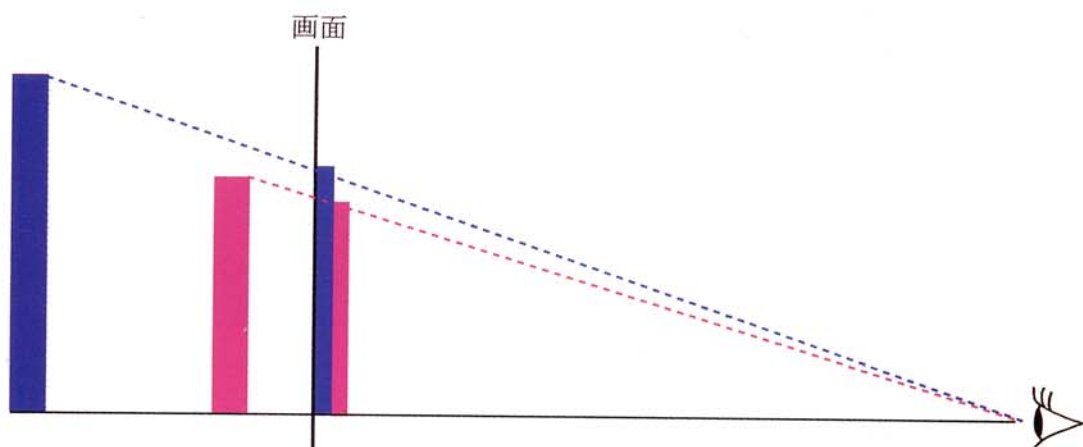
私にとって、最も良く見える距離は、大体50cm〜2m位までです。小品では、より良く見るために、この範囲のできるだけ近くにイーゼルを立てます。そうすると、近づけば近づくほど、視角は大きくなっていくことになるのです。

ところが大作の場合、描く時のままでは、画面全体を見渡すことが出来ません。度々、パネルからある程度さがって見なければならぬのです。そうすると、モチーフまでの距離は、当然遠くなってしまいますね。たとえば、描く時



A

(図5) 視角の大きさによる見え方の違い
Aは視角が大きい場合。Bは小さい場合。
赤と青の見え方が逆転していることに注意。
視角の大きさは、対象からの距離に反比例している。



B

に2m先にモチーフがあったとしても、パネルから3mさがって眺めれば、モチーフは5m先になってしまいうわけです。すなわち、視角は狭くなるわけです。
これらのことは、あくまでも私の絵のスタイルに拠るところが大きいので、一般論ではありません。

■制作

今回の作品で言うと、手前のコンポートと後ろのランプの関係は、(図3、4)で見たように、視角が小さい時と大きい時では、その見え方が異なってきます。この場合は、モチーフからの距離を1.5m

ほど取って見えています。これ以上近づくと、ランプの高さに実感をもたせられなくなります。逆に、離れるとランプの高さは表現できませんが、こんどは葡萄の微妙な色彩の変化が把握できません。その妥協地点が、1.5mということなのです。

1 先月までの制作は、テンペラ白での浮き出しの途中で終了しました(制作過程6)が、引き続き、テンペラ白で浮き出します。

の混合白(油彩とテンペラの捏ね物)を塗布します(制作過程7)。この絵具は油絵具よりはるかに乾きが早いのですが、テンペラよりは遅いので、この上の油彩は少し後回しにします。

3 その間に、各部の固有色を塗っておきます(制作過程8)。この段階では、各々の暗部の色彩を基準に考えて塗っていきます。さらに、テンペラ(制作過程9)、油彩(制作過程11)テンペラ(制作過程12)と、繰り返していき、次第に明るい部分の表現に移行していきます。

4 壁は油彩シルバー・ホワイトを塗布します(制作過程10)が、これはこの後で行う、油彩グレイジング(制作過程12)の準備で、混合白の吸収性を止めるためです。

5 ようやく完成のイメージが出てきました。私の場合、デッサンの段階で、ある程度の完成予想図を頭の中に描いてはいるのですが、実際には、この段階にきてはじめて完全なイメージが出来上がるのです。後は、その目標に向かって進めるだけです。

2 背景にはシルバー・ホワイト



(制作過程10)
壁に油彩シルバー・ホワイト。混合白の絶縁とともに、下の層との対比を弱くする効果を狙う。



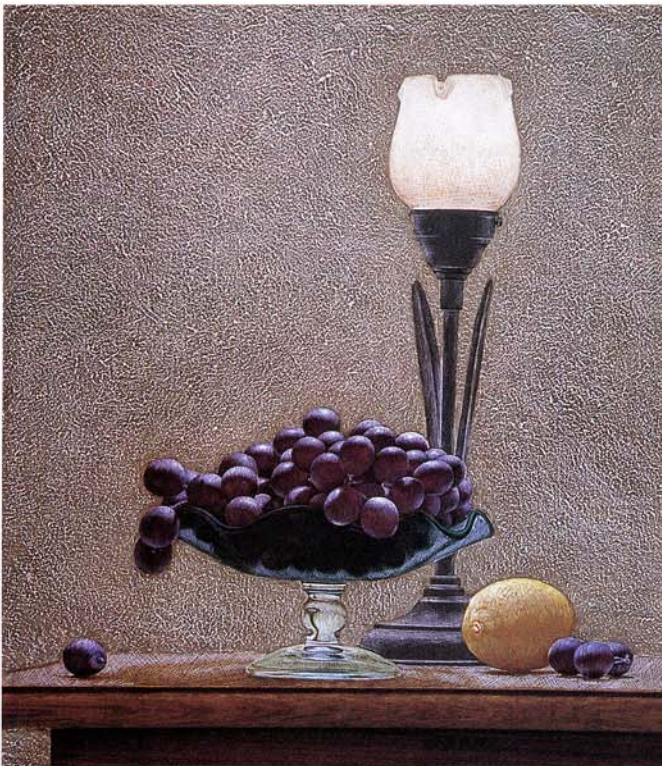
(制作過程6)
前回までの制作。テンペラ浮き出しで終了。



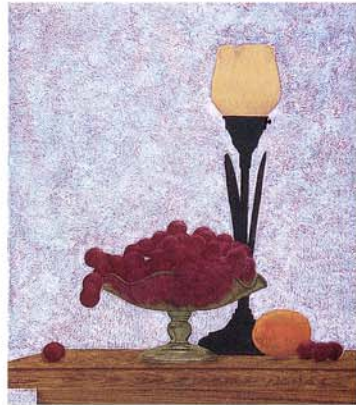
(制作過程11)
二度目の油彩固有色。ここでは中間の色彩。葡萄は青、レモンは黄を強めに入れる。



(制作過程7)
背景にシルバー・ホワイトの混合白(油彩とテンペラの捏ね物)を塗布。マチエールの変化を強調する。



(制作過程12)
壁にグレーの色調の油彩を塗布し、すぐに布でふき取る。微かな凹部に絵具が溜まるように残り、マチエール感が強調される。さらにテンペラ白での浮き出し。



(制作過程8)
この段階では、各々の暗部の色彩を基準する。葡萄、レモンともにランプの赤味を帯びた光の乱反射を考え、赤味を強めに入れておく。



(制作過程9)
テンペラ白で三度目の浮き出し。