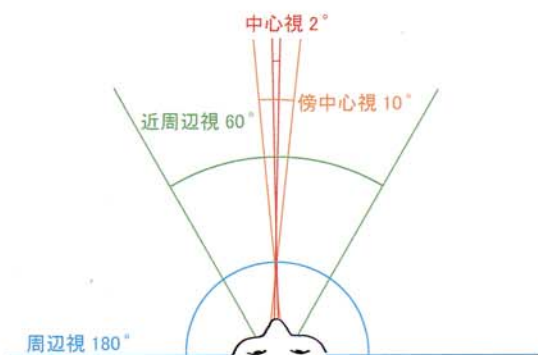


(図1) 眼の構造

レンズから入った光の情報は、網膜上の桿体細胞と錐体細胞という、二種類の光受容細胞で感受される。



(図2) 両眼視の視野の範囲

絵を描く時の視野は、ごく狭い範囲で見ていることになる。

■ 眼の構造と働き

私達がモノを見る時、眼球のレンズを通った光は、網膜上に像が倒置した状態で結ばれます。その網膜上には光のエネルギーを感じる「光受容細胞」があり、この情報はその前方にある「双極細胞」が受け取り、「神経節細胞」に伝達されます。そこから視神経を伝わって、脳に届くのです(図1)。

この光受容細胞には二種類あり、ひとつは「桿体細胞」、他は「錐体細胞」と呼ばれています。これらは、その形状から名付けられたものですが、各々の役割も異なっています。

桿体細胞は、光の少ない状態で働き、グレーの調子の中で形を見分けることに専門化しています。

そして錐体細胞は明るい光の中で色彩を分類する働きがあるので、これらは網膜上に均一に分布しているのではなく、錐体細胞は中心部に密集し、桿体細胞の方は中

心にはほとんどなく、周辺部に多く分布しています。このことは、夜道を歩く時に、視界の中心ではなく、少し外れた所が良く見えることで経験できます。

すなわち、私達がモノを見るということは、グレー調子の「明るさの情報」と、「色の情報」という二種類の情報を得ているということなのです。

また、錐体細胞が中心部に集中して存在するということは、私達の視野の中で、中心のごく狭い範囲のみ、よく見えるということなのです。

ぼんやりと見える部分も含めると、両眼で大体180度の範囲が見えますね。識別できる範囲となると、60度ぐらい、はつきりと見える範囲は高々10度程度の範囲でしかありません。さらに、いわゆる凝視できる範囲となると、せいぜい2度程度になってしまいます。絵を描く時、私達はこの、針の穴ほどの視野で、モノを見つめ、筆先を

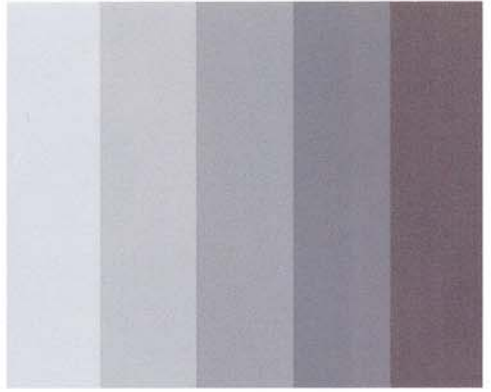
油彩

(テンペラ併用)

ランプの光を描く③

三浦明範の静物画講座

みうらあきのり 1953秋田 東京学芸大学卒 文化庁主審現代美術展、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



(図3) マッハの帯
各々の長方形の、左右の端の部分が見えたり暗く見えたりする。マッハの名称は、音の速さを測定した、エルンスト・マッハに由来する。



(図4) パブロ・ピカソ ポラールの肖像 1910
カンバスに油彩 93×66(cm)

見つけているのです(図2)。

絵を習い初めの頃、大抵の人は「全体をよく見なさい」と言われたことがあるでしょう。このことは、眼の構造上では、絶対に出来ないことなのです。しかし、モノを認識するということは、視点をめまぐるしく動かし、各部を記憶しながら全体を把握しているわけで、「全体を見る」というのは、より意識的に、その記憶を蓄積させるということなのです。

今回のモチーフの場合、明るい

ランプを見つめる時と暗いコンポ
ートを見つめる時では、この光受
容細胞の働きで見え方がまるで異
なっているのです。

明るいランプを見つめている時
は、瞳孔は、暗い所で働く桿体細
胞が多い周辺部に相当することに
なりますから、明暗の調子を判断
しています。逆に、瞳孔を見つめ
ている時にはランプの方は、その
明るさで桿体細胞は機能せず、単
に強烈な光とだけ認識してしま
います。

つまり、今回の作品では、ラン
プでは「色と形」と「強い光」、他
のモチーフでは「グレー調子」と
「色と形」、という、二通りの見え
方を記憶した上で、同一画面上で
表現することになるのです。

■エッジの検出

(図3)をご覧下さい。これは
マッハの帯と呼ばれているもので、
一つ一つの長方形を見ると、左の
明るい長方形に接している部分は
暗く、逆に右に接している部分は
明るく感じませんか。もちろんそ
う見えるだけで、実際には同じ明
度なのです。

これは、私達の眼が、モノのエッ
ジを検出するのに、優れた仕組み
になっているからなのです。すな

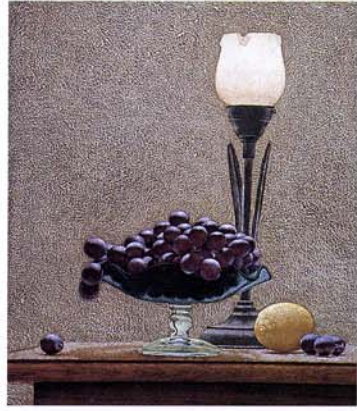
わち、明度差のあるエッジの部分
では、より強くその差を覚覚し、同
一の色面上では、その反応は鈍く
なるのです。その結果、隣り合う
端の部分が、明るく見えたり暗く
見えたりする現象が起こるのです。

このことを、絵画造形の中で重
要な要素として取り入れたのが、
ピカソやブラックのキュビズムだ
ったのです。面同士が隣り合う部
分の表現が、「片ばかり」という表
現で強調されています(図4)。

モチーフのランプでも、この現
象は起こっています。ランプとそ
の周辺は大変明るく、その明度差
は、全体の中では些細なものでし
かありません。しかし、眼で感受
するエッジは非常に明瞭なのです。
実際の表現では、その差を感じ
たまま大きく表現すると、壁はか
なり暗く表現されることになりま
す。その壁の明るさに対して、他
のモチーフを描くと、真っ黒なシ
ルエットになってしまいます。し
かし、葡萄などは微妙な変化を感
じていますので、このままの壁で
はそれを表現できなくなっていま
います。

従ってここでは、一度輪郭をは
つきり表現した上で、全体の調子
を見てから少し鈍くしていきます。
それでも絵を見る時の眼は、やは

(制作過程12)
前号までの制作。



(制作過程13)
壁に混合白。



(制作過程14)
コンボート、葡萄、レモン、ランプの台に油彩固有色。



(制作過程15)
ハイライトをテンペラ白で浮き出し。



(制作過程16)
ランプのガラスの色を油彩で着色。他のモチーフにも、赤みを帯びたランプの光の効果として、ごく薄く油彩赤を塗布。



(制作過程17)
もつ一度、ランプの明るさを戻し、壁のマチエール感を強調。
この後、各部の暗部の強調を油彩で行い、ハイライトにテンペラで起こした部分にも、ごく薄い油彩シルバークを塗布して完成。



り「エッジの検出」を行いますから、ほぼ、私の感じた明度差が再現されることとなります。

■制作

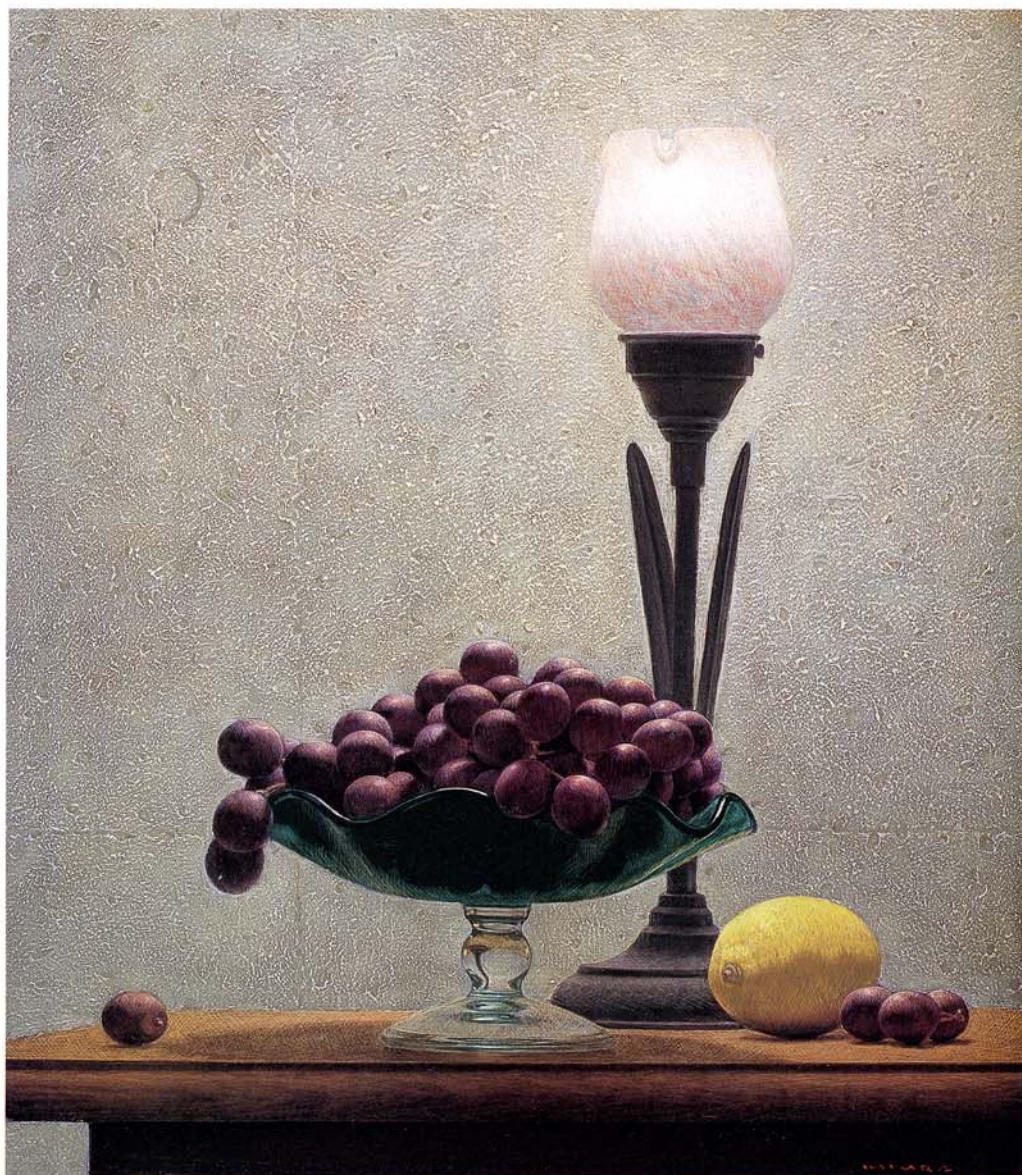
前号では、壁の固有色と、四度目のテンペラ白の浮き出しで終了しました(制作過程12)。

1 壁の明るさを、混合白(テンペラと油の捏ね物)で戻します。テンペラでマチエール作りをしていますから、微かな凹凸しかありません。かすれるように、そつと乗せていきます(制作過程13)。

2 三度目の油彩固有色。この段階で着色する色は、明るい部分の色です。すなわち、一般的な意味での、個々の色味が出来上がります(制作過程14)。

3 葡萄やレモンなどのハイライトを、テンペラ白で起こします。明るい部分はこれで最後になります(制作過程15)。

4 一番面白さを感じていた、ランプの色ガラスを着色します。明るさを無視して、そのものの色を出してみます。この画面上では最も明るい場所ですから、あくまで気持ちの問題として着色したものです。他のモチーフにも、赤みを帯びた光の影響を



完成作品

「花のランプ」F10号

木質繊維合板にカオリン地。油彩・テンペラ。

与えます。壁は、剃刀の刃で盛り上げた絵具を削り落としてから、同様に赤みを油彩でグレーズします(制作過程16)。

5 最明部として、ランプの光源をもう一度テンペラ白で起こします。一見無駄なことを繰り返しているようにも思えますが、単純に薄くランプの色を着彩するより、白で消すことの方が光そのものを表現出来るような気がするのです。壁の細部を描きます(制作過程17)。

6 最後に、暗部の強調をします。眼に見えるほどの変化はありませんが、暗部に含まれる補色と黒を補うことで、より色彩の深さを狙います。サインを入れて完成です。

今回使用した絵具

○テンペラ：チタニウム・ホワイト
○混合白：シルバー・ホワイト
○油彩：シルバー・ホワイト、アイボリー、ブラック、カドミウム・レッド、同・イエロー、同・レモン、クリムソン・レーキ、ヴィリジアン、セルリアン、コバルト・ブルー、ウルトラマリン、イエロー・オーカー、ライト・レッド、ロー・シエンナ、バーント・シエンナ、バーント・アンバー。