

## 油彩

(テンペラ併用)

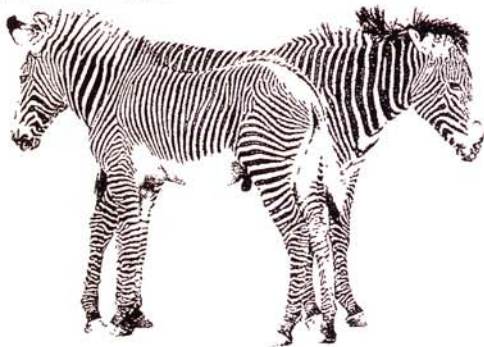
絵を描くということ①  
— 平面化について —

## 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 文化庁五権現代美術展、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1) ラスコウの洞窟画



(図2) 黒のストライプだけで描かれているが、シマウマが二頭いることがわかる。これは、それぞれのシマウマの輪郭線を、意識することなく作り上げていることによる。



(図3) 歌撰戀の部 深く忍恋 喜多川歌磨

現代人には平面的にしか見えない浮世絵であるが、当時の人々の眼には、今日のピンナップ写真のように、かなり生々しいリアリティを持ったものとして写ったに相違ない。

### ■ 絵の事始め 人類が最初に描いた絵

人類が絵を描き始めたのは、いつたい何時からのことなのでしょう。

ラスコーやアルタミラの洞窟画は約1万6千年〜1万3千年前の旧石器時代人によって描かれたと言います。

また、1994年には、これより1万数千年もさかのぼると言われる、約3万年前に描かれたシヨ1ヴエの洞窟画が発見されました(図1)。

この事実は、ホモ・サピエンスを5万年の歴史とすると、少なくとも60%以上の期間中、絵を描き続けているということを証明しています。しかも、これらはクロマニヨン人が描いたものとされ、現代人と同じ人類(ホモ・サピエンス・サピエンスと分類される)に

限って言えば、初めから絵があったということになります。言い換えれば、「絵を描く」ということは、人類の本能とも言える行為なのです。

それでは、人類が最初に描いた絵はどんなものだったのでしょうか。おそらく、仲間に情報を伝達するために、地面に木の枝などを使って、モノの形を描いたのではないのでしょうか。そして、それは確実に生きるための情報、すなわち食べ物や動物の姿形であったに違いありません。

今日、私達が絵を描くということとは、このような生命の存続に関わるような、重大な情報伝達手段ということではなくなっています。ましてや、現代美術の中では、抽象表現であったり、描くこと自体を否定したりして、物の形を写すという意味での絵画は、過去のものとしての様相を呈しています。



(図7)風景と太陽の合成写真。高い位置の太陽の方が、小さく、遠くにあるように感じられないだろうか。高さによって遠近感が異なって感じられる例。

今日私たちにとって、陰影による立体感や奥行き表現というのが、絵を学ぶ上で最も基本的なことのようになっています。そのため、石膏やモデルを前に木炭や鉛筆を使ってデッサンをすることで訓練をしています。

しかし、このような訓練というものには、本当に必要不可欠なものなのでしょうか。もちろん、これに充分な意味があることを否定するものではなく、表現という問題において、必ずしも必要な要素ではないのでは、ということなのです。

絵は平面なのです。先の旧石器

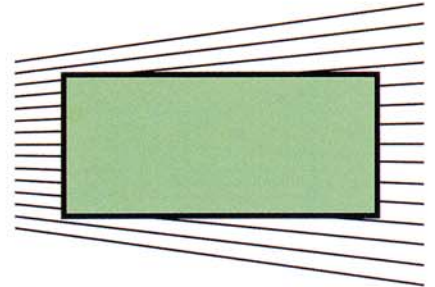
時代の絵も、小さな子供達が描く絵も、基本的には線描です。もっとも根源的な絵画とは、平面的なものなのです。

たとえば私たちは、漫画などの線だけで表したものに、人や動物、建物や山河など、あらゆるものを読み取ることが出来ます。これはなぜでしょう。

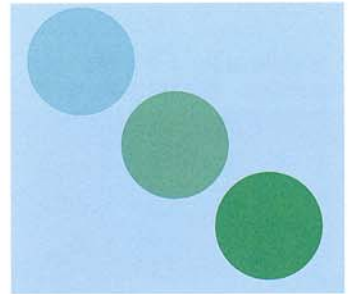
実は、このことが本能のなせる技なのです。

ある疾患で脳の一部をレーザーで焼き切った患者に、視覚の一部に漫画のような線と色だけの映像が見えてしまうという、不思議な症例があるのです。これは、この患者だけが持っている、特殊な能力(?)などではありません。すべての人が持つ、「見て、認識する」という複雑なシステムのなかで、立体認識を司る機能が失われたために起きた現象なのです。

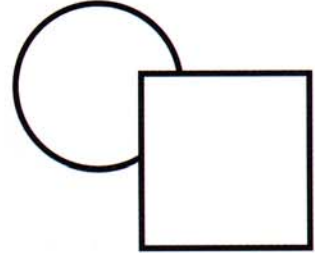
つまり、私たちがモノを見る時のシステムには、モノを輪郭や色だけのコンパクトな情報として置き換える機能と、それを立体として再構築するという、二つの機能があるのです。これは、コンピュータを扱っている人なら経験する



(図4) 背景の線が左に向かって狭まっているので、奥行きを感じる。遠くのもののが小さくなるはずという概念のため、長方形の左が広がって見える。



(図5) 緑の円に薄いブルーのフィルターをかけているが、その枚数に応じて遠近感をもって見える。



(図6) 重なりによる遠近感。

## ■平面化

しかし、基本的な意味での絵を描く欲求が消えたわけではないことも、何かを相手に伝えるという手段であることも、変わっていないのには言うまでもありません。

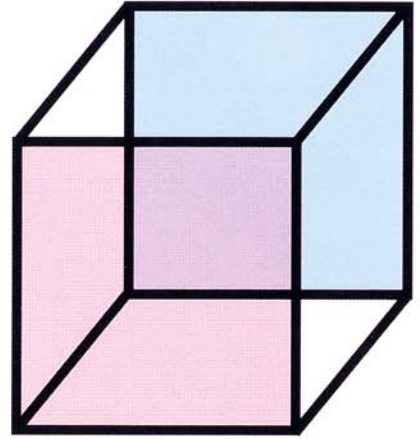
この絵を描くこと、すなわち見たものを平面に置き換えるということと、それを伝達することという、もっとも重大かつ根本的な二つのことについて、これから考えてみたいと思います。まず今回は、平面化という問題です。

ある疾患で脳の一部をレーザーで焼き切った患者に、視覚の一部に漫画のような線と色だけの映像が見えてしまうという、不思議な症例があるのです。これは、この患者だけが持っている、特殊な能力(?)などではありません。すべての人が持つ、「見て、認識する」という複雑なシステムのなかで、立体認識を司る機能が失われたために起きた現象なのです。

つまり、私たちがモノを見る時のシステムには、モノを輪郭や色だけのコンパクトな情報として置き換える機能と、それを立体として再構築するという、二つの機能があるのです。これは、コンピュータを扱っている人なら経験する



(図8) 一見すると、ピンクの面が手前にある立方体として見えるはずである。しかし、しばらくすると、ブルーが手前にも見えてくる。これは、下方が手前、上方に向かって遠くなるという概念のため。



(図9) 源氏物語絵巻柏木(一)(12世紀ころ)  
日本の伝統的遠近法。鳥瞰図として表され、画面の上部が遠方になる。



ことですが、画像処理には文字情報の何百倍もの時間がかかりますね。これと同じことで、画像という膨大な情報量を、瞬時に脳が処理していくための、大変優れた構造なのです(図2)。

ちなみに今日、西洋の見方や、写真などのレンズを通した映像に慣らされた私達には、東洋の線と色で表現された伝統的絵画は、あまり写実的には見えないでしょう。が、おそらく当時の画家たちは、このような平面化の能力をより強く働かせて見たのです。そしてその絵を見る人々も、これらの絵から立体を再構築することが出来たのであろうと思われまます。したがって、現代の私たちが感じるよりはるかにリアリティを持っていたはずなのです。

例えば、江戸時代の浮世絵版画などは、人々がその役者絵や美人画などに、相当な生々しさを感じていたからこそ、民衆に支持されていたのです(図3)。

このような、いわゆる平面的な絵が、最も良いと言いつもりはありません。何より、私自身が陰影による立体感を表現しているの

すから。

ここで言いたいのは、石膏デッサンのような表現を絶対視するのは、もう一度考え直しても良いのではないかということなのです。私たちの脳には、それ以上の能力があるのです。

### ■立体感、遠近感について

さて、このように平面上に置き換えられたものは、見る者の側では、元の立体や遠近感を再構築されることとなります。たとえば抽象絵画であっても、多次元の動きが必要なことは依然述べましたが、どのような表現が多次元のイメージを再構築させるのでしょうか。そのためにはまず、私たちがどのような仕組みで立体や遠近を感じ取っているのか、知る必要があります。

まず筆頭上げられるのは、眼球が二つあることによる立体視です。これは、左右の視点のズレによる遠近の認識ということなのです。昨今のホログラフィーや3D映像などの技術は、この両眼視による遠近感を応用したものです。

二つ目は、遠くのものほど小さ



〔図10〕三浦明範「祭壇のガラス器」P20号  
 視点の位置が低いいため、パースペクティブでの奥行きが作り難い。そのため、遠近法は以下のものを用いている。①ガラス器などの重なりを作る。②画面の上部ほど、遠くのものにする。卓上のピン、ビル群等が、後方ほど高い。③遠景は空気フィルターの通過。室内は多くの色彩、窓の外はモノクロームに近い表現。

く見えるという現象です。これを応用したものが、パースペクティブということになります。この問題については、先の7月号で書きましたが、あくまで絵を描くための約束事であるということですので〔図4〕。

三番目は、空気の影響による見え方の変化です。いわゆる空気遠近法のことですが、近くと遠くでは、その色やコントラストが違って見えるのです。これは、空気がフィルターの役割をしているために起こる現象なのです〔図5〕。

四番目は重なりによるもの。あたりまえのことですが、重なって隠れているものは遠くのものですね〔図6〕。

第五は、高さによるものです。例えば、夕日が大きく近づいて感じたことはありませんか。同じ太陽が高くにある時と、地平線近くにある時で違って見えるのはなぜでしょうか。

このように見えるのは、高い所にあるものは遠くに、低い所のは近くに感じるからなのです。さらに夕日は、その傍に山や木や建物など、比較する対象がありま

す。その対象物に対して太陽は大きく感じるわけで、比較するものがない空の上では小さく感じてしまうのです〔図7、8〕。

このような遠近の感じ方を利用したのが、東洋の絵画です。画面の下に描かれているのは近景、上方に行くに従い遠景になります〔図9〕。

最後に六番目としては、あまり絵画とは関係ありませんが、動く速度によるものです。近いものは速く、遠くのは遅く動く、という遠近の認知です。

これらのような見え方を利用して、私たちは平面上に立体感・遠近感を表現することになります。ただし、第一に挙げた両眼視は、絵画という単純な平面上では除外視してよいでしょう。その他の四つ（速度以外）は、平面上でも表せるものであることが判るはずですが、このような表現と、脳の立体認識能力があることによって、平面にリアリティのある現実世界を感じることになるのです。