

リアリズムに関する一考察

——洋画研究室の実践をととして——

金子 亨*・児玉 沙矢華**・佐藤 みちる***・松山 美生****・當間 菜奈子****・
伊藤 晋吾***・飯田 奈津美****・鎌田 沙耶****・小松 侑季****・
下野 雅史****・高橋 美穂****・野村 紀子****・林 美希****・
小島 遼****・橋本 大輔****・藤本 美紗子****・山本 優里****

美術

(2013年6月28日受理)

KANEKO, T., KODAMA, S., SATOU, M., MATSUYAMA, M., TOUMA, N., ITOU, S., IIDA, N., KAMATA, S., KOMATSU, Y., SHIMONO, M., TAKAHASHI, M., NOMURA, N., HAYASHI, M., KOJIMA, H., HASHIMOTO, D., FUJIMOTO, M. and YAMAMOTO, Y.: A consideration on the realism—based on the practice of Prof. Kaneko's seminar. Bull. Tokyo Gakugei Univ. Division of Arts and Sports Sciences., 65: 53-86. (2013) ISSN 1880-4349

Abstract

In recent years students of our seminar tend to work on representational painting, especially realistic one, which is to be researched in the present study. At first the Japanese translation of the word “realism” is defined to understand the meaning of visual perception. Then the lineal perspective is to be considered which is not regarded to be important by painters today, further the contribution of optic instruments to the innovation of Quattrocento European painting. The second half of this essay is allotted to each student, both undergraduate and graduate school, belonging to the seminar who analyzes her/his own works, presenting the concept and the individual interpretation of realism, involving the photographs of the works. Through this process the educational system and present state of the seminar are sketched.

Key words: Art Education, realism

Department of Arts, Tokyo Gakugei University, 4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan

要旨: 洋画研究室の学生が制作する作品は近年具象的傾向の作品が多くなってきている。特にリアリズムを意識した傾向が顕著である。そのような状況を考慮しリアリズムについて考察を試みた。前半、リアリズムの日本語訳の意味、見るとはどういうことか、視覚と知覚について考えながら絵画の制作者があまり重要視しなくなった遠近法について考察し、15世紀以降絵画を大きく変えたといわれている光学機械と絵画の関係について検証した。後半は研究室の制作の現状と指導システムにふれ、現在洋画研究室に所属している学生、3年生、4年生、大学院生に作品写真と伴に作者の制作コンセプト、作者にとってリアリズムとはどういうことなのか、各自が考察を加えた。

* 東京学芸大学 (184-8501 小金井市貫井北町 4-1-1)

** 東京学芸大学附属国際中等教育学校非常勤講師 (178-0063 東京都練馬区東大泉 5-22-1)

*** 東京学芸大学大学院教育学研究科

**** 東京学芸大学教育学部

1. はじめに

近年、大学でも携帯型コンピューターの必携化が義務づけられて以来、文章が中心であった各種報告書等の作成に、デジタル画像が組み合わされ、表現が広がってきている。携帯電話、スマートホンにデジタル・カメラ搭載により、デジタル画像のやり取りが扱いやすくなり、画像の使用が増えてきている。さまざまな情報がネットを通して閲覧できるようになり、演習を中心とした実技のなかにも入り込んできている。個々人が果物を持参で細密画を描く実技でも、果物をネットで探し、スマートホンの画面を見ながら描いている学生もいる状態が起こっている。学生の現状は、日々、大学の講義ではパワーポイントの画面の中の画像、テレビ、コンピューターの画面、街に出れば写真を駆使したポスター、家での生活は写真、映像に取り囲まれ生活しているといえる。

ここ10年近く洋画研究室は大学院生の興味を持っている学生とともに「絵画と写真・映像」の歴史をたどりながら、光学機器と絵画の関係を有志で学習してきた。特にホックニーの著作「秘密の知識」の日本語版の発行は衝撃的であり、日本ではあまり語られることのない光学機器と絵画の関心に興味が高まった。内容に書かれている15世紀に、絵画が大幅に変化したこと、画家たちが光学機器を使用したことに着目し、説を検証すべく、鏡・ガラス、凹面鏡、凸面鏡、カメラ・ルシーダ、カメラ・オブスキュラと機材を集め試作品作りをすすめてきた。時代を追って検証する過程でフィルム・カメラ特に現像・プリント法に時間を費やし、機材収集では学生とともども苦戦した。フィルム・カメラに画像の精密さで追いつけなかったデジタル・カメラの進歩の速度は速く、現在はデジタル・カメラの画像のデータとしての扱いやすさと専門的な知識を必要としない撮影術の利便性によって、フィルム・カメラをカメラ屋の店頭で見ることも少ない状況になってきている。デジタル画像の時代に入ると、様相は大きく変わってきた。画像の修正・加工が瞬時にでき、白黒、セピア調、輪郭線の描出、色彩の調整、歪み等がデジタル・カメラ上で簡単にでき、フィルムを使用した時代とは違う大きな転換を迎えている。

現代の状況を踏まえ、学生と共に行ってきた学習、研究は歴史の中に埋没している一時期画家たちに愛用された描画補助機材を使い、「ものの見方」を理解させるための通過点としての描画法を写真機発明前の写真鏡などの光学機器に求めた。理科との教科間の連動が進められると考えられた研究内容である。カメラの

画像につながる人工的、光学的リアリズムと、映像の理解を深めることを目標として進めた。

また、学習・研究の成果を踏まえての実践活動は平成21年から23年まで本学で開催された「科学の祭典」に参加し、ブースで子どもたちにスケッチ画制作で実際にカメラ・オブスキュラ、カメラ・ルシーダを使用しスケッチ画制作で行った。静物をモチーフにカメラ・ルシーダを使用しての描画、大学講義室の窓の外の現実の風景に対峙しながら、カメラ・オブスキュラを使用しての描画体験である。

ピネー式知能検査の基準では一般的に7歳にならないと菱形の図形を比べ合わせて写すことはできないとされているが、それよりもやさしい重ね合わせて写すことに近い、ガラス面、画用紙に映し出される像を線でなぞることは児童・生徒たちにとっては可能であり、興味を持つことができ集中してなかなか画面から離れない光景が目撃された。

光学機械の学習の目的は小学校高学年から起きる「図画嫌い」の原因を教科内容を変えることにより克服するのではなく、他の方法で図画に興味を持たせることはできないかという、絵画領域の関わる教員としてのささやかな動機によっている。「思ったように描けない、見えているものが見えているように描けない」、自己の意識と表現能力との差や「何を表現したらよいかかわからない」等が大きな要因となっていると考えられる。その多くが絵画に関わる題材で展開されているという見方が大方の意見である¹⁾。児童・生徒に「本物みたいに描きたい」というリアリズムへの芽生えの気持ちがあると考えられる。前述したホックニーの「秘密の知識」を読み解いていくと15世紀に作品が大きく映像的な表現を獲得するまで、様々な取り組みの中で制作がされてきている。その後、写真機の発明に至るまでの過程も興味深いものがある。写真機の発明により、絵画表現も大きく変化の過程をたどることになったのは周知の事実である。特に写実的な表現を目指す作品は写真と対峙しなければならなくなることは写真登場の時代でも現在でも状況は変わっていない。お互いに影響されながら現在まで来たといえる。

視覚でとらえている像の再現にて、自我が確立してくる過程にある児童・生徒にとって現実を描きたくなくなるのは自然な欲求のように考える。3次元の空間を二次元に置き換える方法を論理的に解りやすく説明を加えることは難しく、ある程度の時間を必要とする。しかし、自分という主体と自分以外のものや生き物を客体化する過程においては、風景なり静物等と向き合い

描くことは十分意味のあることで必要なことである。昔は盛んであった自然に対峙し、足で描く場所を探し回り、風を感じ、日焼けしながら、風景を描く写生大会などの行事は年々消滅している。

本稿はリアリズムと遠近法、画家が写真機登場前に使用した光学機械について簡潔にたどり、洋画研究室で実際に描いている学生の作品と制作コンセプトとリアリズムに関する考察で構成されている。

2. リアリズムについて

2. 1 リアリズムとは

日常生活の中でリアルという言葉は美術関連の仕事をしていなくとも一般的な日常の会話の中で自然に使われている。しかしリアリズムとは何か、と問われたときに写実主義と回答することはできても何か言い足りないものを感じる。欧米ではリアリズム一言で足りるものが写実主義では足りない感じがする。美術ではリアリズムで通していることが多いようだ。具象絵画と抽象絵画の線引きも難しい。写実的な絵画は具象絵画に含まれているが、厳密には具象絵画と写実的な絵画は違うようだ。描かれた作品で判断するか画家の制作コンセプトで判断するという選択肢もあるがこれも作品がある限り、作者の意図とは離れて作品が一人歩きすることもある。どう言葉で理論づけを行っても作品がものをいう。どちらの作品がよりリアルに迫ってくるかなどと、相対的な使い方をする。

レアリスムを世界美術百科美術辞典（第一法規版）で見ると以下の様に記載されている。

一般的な意味では理想化しない客観的な表現を指すのにつかわれるが、特別の場合（頭文字大文字 R にする・Realisum）には、19世紀の芸術運動、とくにフランスにおけるそれを指す。フランスのレアリスムの画家は神話や歴史画の理想化された主題に反応して、生きている時代の主題に目を向けた。ドーミエのような風刺画家、ボンバン、リボなどの風俗画家が1830年代先導したが、レアリスムのリーダーとなったのはクールベであった。がっしりとした構図〈オルナンの埋葬〉1850、パリ、ルーブル美術館〉で、理路整然とした革命的な運動を起こした。クールベ自身が述べている「絵画は本質的に具体的であり、真実の实在物に向けられなければならぬ」という金言は19世紀のフランスのレアリスムを要約しているⁱⁱ⁾。

絵画自体が主観的な感性で描かれるものであるが、一般的な意味では理想化しない客観的な表現を指すのにつかわれると記載がある。

美術の分野関連の研究者・学生の書棚にある新潮世界美術辞典には一部抜粋し以下に引用する。

ふつう、写実主義の訳語が当てられるが、近年は外来語としてそのまま使用される傾向にある。これは訳語より原語の方がニュアンスに富んだ幅広い意味合いを有しているためである。即ち写実というと客観的現実をあるがままに写しとる意が強いが、言語には「写す」の意は含まれず、むしろ現実主義とか实在主義といった訳語の方が適切な場合も多いからである。しかし、リアリズムの意味内容は美術上の用例に限定しても時代と人によって変動し一般的でない。これを描写対象と描写方法に分けてみると、①描写対象に関しては、もっとも一般的には慣習的に美しいとされるものや好奇心なものを選んで描くのではなく、醜いものや庶民の生活の平凡な場面をえがくことをいう。②描写方法に関しては、抽象化、歪曲化、(デフォルマション)様式化、理想化などの方法をとらないものをいう。しかし、これらはそれぞれ排他的かつ相対的であるⁱⁱⁱ⁾。

2. 2 ギリシャ

ギリシャの絵画はほとんど残っていない。壁画が盛んに描かれた記録はあるが、ツボに描かれた絵画や彫刻（薄浮彫）を基に、後のポンペイの壁画類から推定する方はない。プリニウスの博物誌の中の記載から画家を見ていく。BC420～417年にはアグラオボン、ケフィソドロス、エリルス、エウエノル（パラシオスの父）の名前が出てくるがどのような絵を描いていたかは不明である。

第93オリンピア紀（BC408年～BC405年）アポロドスは事物の写実的描写を与えた最初の人であった。当然のこととして絵筆に名誉を与えた最初の人であった。《中略》アポロドスより古い筆になる絵で今日見られるものに注目に値するものはない^{iv)}。

アポロドスは明暗法で描いたとされ、白で単色画を描いたとの記載があるが、どのような単色画なのか正確にはわからない点が多い。

次に述べる画家はゼウクシスで彼と同時代人の画家はティマンテス、アンドロキデス、エイボンボス、パラシオスである。ゼウクシスとパラシオスの技比べはよく取り上げられる。

ゼウクシスはブドウの絵を描いて、それを巧みに表現したので、鳥どもが舞台の建物のところまで飛んできた。一方パラシオス自身は、大変写実的にカーテンを描いたので、鳥どもの評決でいい気になっていたゼウクシスは、さあカーテンを引いて絵を見せよと要求した。そして、自分の誤りに気が付いたとき、その謙

虚さが賞揚されたのだが、自分は鳥どもを瞞したのだが、パラシオスは画家である自分を瞞したという賞を譲った、という話がある^{v)}。

また、パラシオスについては以下の様な記載もある。

パラシオスはエフェソス生まれだが、彼も絵画に寄与することが大きかった。彼は絵に均整を与えた最初の人、顔に生々しい表情を与え、優雅な髪、美しい口を描いた最初の人であった。彼が輪郭を描くことにかけては第一人者だということは芸術家たちの認めるところである。このことは、絵における洗練の最高水準である。輪郭の内部に厚みと面を描き現わすということは、それはたしかに偉大な業績だが、多くの人々がそれで名声を博した。しかしものの形に輪郭をつけるということ、内部の塗りが仕上がったところに満足のゆく輪郭をつけるということは、めったに功を奏し得ない芸術的技法である。というのは輪郭は完結していなければならない。そしてその背後に他の部分があることを暗示し、かくれているものまで示すふうにならねばならないから^{vi)}。

引用が長くなったが、この記載にはその時代の絵画の描法が記載されていて、これには現在の描画法に通ずる作画過程が見られる。輪郭の内部に厚みと面を描き現わすことの記載があり、多くの画家がその方法で名声を博したということは、量感の表現はなされていたということを示している。これはアポロドスが明暗法で描いていたということで、明暗法は描画のための技法として普及していたことが見て取れる。また、背後に他のものがあることを暗示したという文言からは、前後の空間の意識も見られる。線で描く技量に関してはパラシオスは抜きん出たが輪郭の内部の身体の面を表現すると、水準以下に落ちるとの記載もある。

この時代の絵画の面による表現の作例は残っていないが、線による表現を生かした作例は、陶器の名品の中に多く見出すことができる。

2. 3 ルネサンスとリアリズム

ホイジンガは「ルネサンスとリアリズム」の冒頭でブルクハルトの公式を頭に置きながら「かりに、リアリズムとは言葉や絵姿で事物のありのままの実相に出来るかぎり近づこうとする要求と技能であると理解するならば」とリアリズムの一般的な概念を以下のように述べている。

純審美的要素としてのリアリズムについてそれには多種多様な種類があり、しかもその達成手段がまたいろいろあるとし、それは個々の形象の著しい特徴で焼

き付けられたそれぞれの強烈な印象に基づくことも可能だし、あるいは、鮮明な現実感の完全無欠、正確無比な再現という錯覚に基づくこともできる。制作者はリアリズムを効果として考えることもできるし、意識的な技巧手段として利用することもできる。あるいはまた、それは制作者の造形的才能から何の意図もなく無意識のうちに生まれるものでもありうる。現実の実感を呼び起こさせる手段は個々の対象の含蓄豊かな諸特性をまんべんなく描きつくすか、あるいは暗示的に強調するかのいずれかだ^{vii)}。

としている。

また、リアリズムはルネサンス準備段階であり、通らねばならぬ過程であって、その結果でも目的でもないとしている。ルネサンスの精神が最高に達した16世紀はリアリズムを克服し、克服しなければルネサンスは独自のもの、高貴な形式、偉大な様式、叙事詩的・劇的な振る舞い、完全な調和、などには到達しなかった^{viii)}。

ホイジンガは、ルネサンスはリアリズムを克服することによって最高に達したとしている。個々人の制作に結び付けて考えるならリアリズムとは作家個々人が一度は通過しなければならない過程であり、克服されることによって、独自の形式を持った作品に生かすことはできないかと考えられる。美術の分野での基礎学習は美術学校、大学においても基礎的な制作をリアリズムにおいてきたことはたしかなことである。

2. 4 現在のリアリズムの諸相

対象をそのまま移し替えるという西洋のリアリズムの軌跡は1970年代以降精密な視覚再現の絵画を生んできた。リアリズムという言葉であっても意味は違っている。

ニュー・リアリズム、スーパー・リアリズム、フォト・リアリズム、ハイパーリアリズム、シャープホークス・リアリズム、となづけられたリアリズムである。アメリカとスペインのリアリズムの動きを見ていく。

2. 4. 1 アメリカンリアリズム

ジョン・アーサーは「スーパーリアリズム展」のカタログの中で、リアリズムは植民地時代から今日に至るまでアメリカの伝統の中で、絶えず過去と現在をつなぐものとして存在してきたただ一つの視覚的表現様式であったと述べている。「北米鳥類図鑑」を出したジョン・ジェームズ・オーデュボン、トーマス・モランが描いた西部の叙事詩的風景画の雄大さ、ウィンスロー・ホーマーの描いた市井風俗やメイン州のごつごつとした海岸、エドワード・ホッパー、チャールズ・

シーラー, ジョージ・オキーフら巨匠たちの長年にわたるきわめて影響力のある制作等, アメリカのリアリズムの伝統はずっと休むことなく前進してきた。

アメリカの学者リンダ・ノクリンによればリアリズムとは、「現代生活の厳密な観察に基づいて, 現実の世界を忠実に, 公平に表現することである」。現代のリアリズム作家にとってリアリズムとは, 著しい多様性の時代の中で選択した一つの美的立場なのである。それから, これらのリアリズム作家が育った美的風土を理解することが大切である。

アメリカで最初に現代の系譜につながるリアリズム作家が出現したのは1950年代から60年代の初期にかけてで, その頃は権威のある美術学校, 美術館美術史家, 美術評論家が具象絵画を軽視し全面的に低く評価していた時代であった。美術学校ではギリシャやルネサンスの石膏コピーを打ちこわし, 解剖学の講義, 生体模写, 具象絵画の授業は廃止された。現在のグッゲンハイム美術館はその当時はグッゲンハイム非具象美術館が公式名であった。しかし, その時代は抽象表現主義の作家, デ・クーニング, ポロック, にもしばしば具象的, 象徴的な表現があらわれており, アルフレッド・レスリー, ラリー・リバーズ, ジャスパー・ジョーンズ等に衝撃を与えた。このような具象的要素は当時ニュー・リアリズムといわれた。同時期に, ハンス・ホフマンの空間に関する抽象的な概念は, ジャック・ビルヤリチャード・エステスの芸術を予告するものであった^{ix)}。

アメリカで70年代に起こった新しいリアリズムはラディカルリアリズム, スーパーリアリズム, フォトリアリズムと従来のリアリズムと区別して呼ばれている。表現法は多様であるが, アメリカン・リアリズムの作家はさまざまな経歴を持っているが, 抽象画の教育を受け, 抽象画, 抽象表現主義からの出発した人が大半のようである。その為, 従来のリアリズム作家とは区別される。抽象のアルフレッド・レスリー, 多くの油彩画, 水彩画, ドローイング, 版画を残した表現主義的傾向だったフィリップ・バールスタイン, 油彩によってハードエッジでの手法で描くリチャード・エステス, 油彩でオートバイの機械の部分を描くデイビット・パリッシュ, 人物画や自画像を長い時間かけて描くウィリアム・ベックマン, 写真を基に制作するチャック・クローズ, 等多くの作家がいる。

表現方法も写真を使って描く, スライドを使って描く, 観察によって描く, 描く対象は何か, また, 絵の具は水彩絵の具, アクリル絵の具, 油彩絵の具を使って制作するのか, 作家によって違ってくる。絵肌も写

真のようにフラットに筆跡を残さない表現から, エアブラシによる表現, 筆跡を残す表現と幅がある。

まとめるとアメリカのリアリズム作家は以下の四つの制作方法によっている。

- 1, 直接的観察によって, 或いは直接的観察を基にした下絵に従って描く方法。
- 2, 下絵や他の資料を基に, イメージを作り出して描く方法。
- 3, 写真をプロジェクターその他の機械的手段を用いてキャンバスに転写し, 模写する方法。
- 4, 色々な写真の寄せ集めから描いていくが, ある特定の写真の正確な模写は目指さない方法^{x)}。

2. 4. 2 マドリードリアリズム

西洋の伝統を踏まえながら, スペインという特殊な美術風土を視座に成り立ってきたリアリズムである。カメラの目を視座として成り立ってきたリアリズムである。これらはブラド美術館収蔵の作品から学び, 他方で20世紀抽象美術をリードしてきたバロセロナ, カタルーニャを根拠地としたピカソ, ミロ, ダリ, タピエス等に対抗し独自の活動をしてきたことは知られている。

主な作家は, ビクトル・エリセ監督の「マルメロの陽光」で知られ, 独特の制作態度, 作風で知られるアントニオ・ロペス・ガルシア (1936年, シウダド・レアル県トメリョーソに生まれる, マドリードのサンフェルナンド美術卒業) を筆頭に, 確実な表現力の上に幻想性を加えた作風で知られるエドワード・ナランホ (1944年バダホス県モナステリオに生まれる, セビリャ美術工芸学校, サンタイサベル美術学校, マドリード, サンフェルナンド美術学校), 1年に1枚ぐらいの作品制作速度, 寡作で知られる厳密な描写独特な間をとる奥行きのある空間を持ち, 水墨画に通ずる表現をするマヌエル・フランケロ (1953年マラガ生まれ, マドリードサンフェルナンド美術学校絵画科を卒業), 無気力な光景を人間像的に描写するクリストバル・トラル (1940年マラガ島アンテナラに生まれる, セビリャの美術学校で学ぶ), ホセ・マヌエル・バリェステル (1960年マドリード生まれ・マドリード大学卒), フランシスコ・ロア・サンチュス (1963年グアダラハラ生まれ, マドリードのコンプルテンセ大学美術学部卒業), フェルナンド・ロドリゴ (1944年セゴビアに生まれる,) 等で, 1930年代から1960年代生まれの作家である。日本の若手作家にも大きな影響を与えている。

彼らの表現を上記の画家に続く若い世代も含めて「再現から表現」の流れに即してみると, 現代では①

神（一般人で見えない現実）の真実②それを再現，模倣する技術③最後にそれを人間の知る形に翻訳する技術に至っている^{xi)}。

3. 遠近法について

3. 1 遠近法

遠近法にはリアリズム，カメラや光学装置との関わりがある。遠近法とは狭義に言えばルネサンス期に見・成立された，「絵画に奥行きをイリュージョンを出現させる技術」のことである^{xii)}。特にアルベルティが確立させた線遠近法の理論はよく知られ，風景制作の基礎の理論として学ぶことが多い。この遠近法の理論を用いれば，カメラで撮影した写真のように対象を捉えることができ，建築物や室内風景をリアルに描く助けとなる。

ただし，奥行き表現は風景に限るわけでもなく，物と物が並べられた静物画や，より狭い範囲で見た時の人物の顔の目や鼻といったパーツにも奥行きは存在する。それと同様に，遠近法の成立以前の時代にも奥行きが見られる表現はあった。広義に捉えれば遠近法は，風景だけでなく，「もの」単体にも奥行きを存在させる技術であるともいえる。

また，遠近法をレオナルド・ダ・ヴィンチが彼の手稿で提唱した「線遠近法」，「色彩遠近法」というように細かく分類していけば，奥行きを表現する技術は多岐にわたる。したがってこれより述べていく遠近法を時代によって区切る。遠近法以前の遠近法，遠近法の知識・技術が成立したルネサンス期，東洋の遠近法，といった絵画技法としてのもの，そして脳の認識や視覚に関わる科学によって変容と追求がなされていった近現代の遠近法と4つに分ける。

この遠近法の流れを辿っていくことは人間の眼が空間をどのように捉えてきたか，リアリズムを得るためにどのように絵画理論を習得していったかを把握することができる。

3. 2 遠近法以前の奥行き表現

線遠近法以前にどのような奥行き表現が考えられるだろうか。線遠近法成立以前の表現は原始的と扱われて，遠近法と呼ばれない場合が多い。線遠近法成立以前の表現を佐藤康邦の分類^{xiii)}を参考に次にまとめる。

(1) 図と地の関係に基づく絵画表現。

図と地の関係に基づく絵画表現とは，ゲシュタルト心理学に見られるように，鑑賞者が地として見たものが背景になる。そのため場合によっては図と地が反転

する。

(2) 「もの」と「もの」の重なりによって遠近感を表す表現。

図1のように重なりの手前にある方が前に見えるように見える。

(3) 陰影や隈，凹凸感をつける表現。

早いものでは図4のようなエジプトのエンコスティックで描かれた絵画やレリーフも挙げられる。図2のように凸面を明るく彩色し，凹面を陰影づける。凹んでいるもの，陰のある方が奥へ後退して見えるという原理を利用したものである。

(4) 地平線より上方に描いたものは下方に描いたものより遠くにあると認識される視覚の性質を利用したものの。

図3にあるように，絵の中に地平線を設定した絵画に見られる表現である。俯瞰の遠近法とも呼ばれ，東洋の絵画に多く見られる。中国で図5のように三遠とも呼ばれる技法へと発展している。

(5) 大小のみで表す，また一つの立体の手前と後方の寸法をそれぞれ違えて描く「短縮法」の表現(図6)。

(6) 斜投像と呼ばれる，いわゆる設計図のための投影図のような表現(図7)。

ルネサンス以前の絵画，後の線遠近法の前段階にあるような絵画に多く見られる。日本の倭絵に描かれる建物にも見られる。

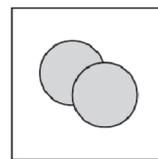


図1

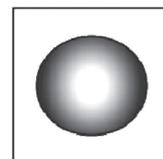


図2

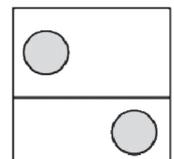


図3



図4



図5 石橋図_曾我蕭白

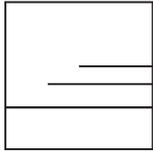


図6 大小で表す

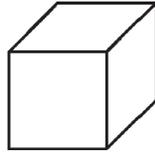


図7 斜投影

以上の分類に見られる絵画は、「もの」だけを描こうとしているもの、「もの」と「もの」の間に前後関係が見いだされているもの、「もの」と空間を同時に扱いはじめているものが見られる。

3. 2. 1 遠近法成立への移行が見られる表現

15世紀イタリアで線遠近法が発見されるまでに登場した絵画が全くリアリティのないものであったわけではない。先に述べた(3)で挙げた図4のような陰影表現は写実的に感じさせる。この作例は人物単体に焦点があたっており、背景の空間はどのようなものか分かりづらく、空間に対する意識は希薄である。このような人物や静物といった「もの」単体だけでなく、「もの」と「もの」の関係性を持たせ、「もの」と一緒に空間を表すようになった絵画では、ポンペイの壁画がある。壁画には当時の人たちの風俗画や建築物が描かれている。背景は黒一色、または余白というものもあるが、描かれた絵に登場する静物や台などに注目すると、透視図に近い三次元的な表現がなされている。

秘儀荘にある大きく描かれた建築物の絵(図8)は、柱や建物の上には線遠近法の萌芽が見られる。ここでモチーフにリアリティを持たせた目的は、壁に描いてあることで現実世界の延長であるかのように見せかける騙し絵のような効果であると考えられている。

しかし、中世になると「もの」と空間の扱いは二次元的で装飾的なものへと変化する。認識のしやすさを重視した絵画となる。その彼らの認識の仕方は子どもの絵に似ている。テーブルの足は横から見ているのに真上から見たテーブルの上の物が描かれている。これは上に何が乗っているか、という説明をするために複数の視点から見たものを組み合わせたと考えられる。例えば、ロベール・カンピンの「メローデ祭壇画」(図9)に描かれた机は部屋の角度に対して、起き上がりそうな傾きに見える。



図8 ポンペイ壁画



図9 カンピン

このように、線遠近法理論が成立するまでの画家たちは、個々の「もの」の表現を追求し、または現実の延長、装飾、知識の普及といった目的を達成することを重視していた。画家にとってリアリティがあると思うものはそれぞれ異なっていたとはいえ、線遠近法理論成立後の画面全体の空間にリアリズムを求める考えとは異なるのである。

さらに、先に述べた遠近法の分類(5)「短縮法」の表現は、ウッチェロの「サン・ロマーノの戦い」(図10)において見られる。胴体の長さが実際の長さから縮小されて仮象的に描かれている。今まで二次元平面として見られた絵画に、3次元としての奥への軸線が見られ始めるようになり、鑑賞者側に描かれた対象が飛び出してくるような効果が表現されている。



図10 短縮法の作例

全く線遠近法を知らない者に建築物を描かせると建物の梁と床の斜行する線は平行に描こうとしてしまう。図学でも斜投影と呼ばれる、いわゆる設計図のための投影図のようである。建築する際の測量と同じように、そのように作られているという知識から物事を把握しているためである。ドゥッチオなどの建物の表現にしばしば見られる。

ところが14世紀のジョットは線遠近法の知られる以前から、線遠近法に移行するかのような表現を見ている。

ジョットは、建物の線の描き方において正確に消失点へ吸い込まれるように斜行する線の方向を見定めている。(図11) このことは、頭の中にある像を描くのではなく、現実にあるものを正確に測ろうとし、観察しようという科学探求的な意識の現れでもあったと考えられる。



図11 ジョット「衣服を返す聖フランチェスコ」

他にもジョットは、人像の背景を暗くし、凹みを表そうとしたグリザイユ的表現も見だしている。

14世紀までは個々のモチーフを並列に並べるといいう絵画で、個々のものの明暗を表現することを重視していたが、ルネサンスからは複数のものの関係性、空間を表現することに関心が向けられていった。

3.3 ルネサンスの遠近法

ルネサンスは科学的に自然を理解しようとした時代でもある。奥行き感のある絵画空間を描くために線遠近法が見出され、研究された。それまで拙いとされた中世の絵に比べ、人体もより写実的な描写がなされるようになる。人体の描写だけでなく、遠近法によって空間の描写も劇的に変化した。

ルネサンスの遠近法といえば線遠近法を指すことがほとんどである。さらにレオナルド・ダ・ヴィンチはこの遠近法を追求し、線遠近法以外の遠近法も発見した。空気遠近法や色彩遠近法といった今日で代表的な遠近法である。これらルネサンスに登場した遠近法は科学的観点から追求されたものであり、鑑賞者にも客観的に空間を説明するものである。そして、ルネサンスの遠近法は、カメラ・写真によって得られる視覚に

大変似ている。

3.3.1 線遠近法について

線遠近法とは、透視図法とも呼ばれ、画面の前の固定した位置に立つひとりの人物が見たようにものを正確に描くための原理である。その人物が道の中心に立っていれば、両側から伸びる平行線は遠くへいくほど狭まり収束して見える。理論上では、この平行線は無限遠の地点で交わり、交点を消失点と呼ぶ。消失点を通る画面からの水平線は地平線とも呼ばれ、固定位置に立つ者の目線の高さであり、消失点はこの人物の真正面にあるとされる。

遠近法を最も早く実現したのは消失点の発見をしたブルネレスキといわれ、ジャン・バティスタ・アルベルティは絵画論によってこの理論を普及させた。ブルネレスキは2つの実験をしており、サンタ・マリア・デル・フィオーレの実験で正面の入り口からそれに正対して建つサン・ジョバンニ洗礼堂を写生した。このことは伝記作者アントニオ・マネッティが伝えているが、後世の研究者たちに様々な解釈がなされている。

辻茂は『遠近法の誕生』において、線遠近法とカメラといった光学装置の関連性を示唆している。「この透視装置の中心をなしているブルネレスキの板絵は、暗室を用いて得た〈小穴投影像〉を定着したものではなかったかというものである」「目的は投影現象にかかわる光学装置の実験であり、板絵はそのための手段であったとしか考えられない。」「遠近法理論を発見し確認するにいたる前段階の道具——実験装置だったのでなかったか」^{xiv)}

ホックニーも『秘密の知識』の中でブルネレスキの実験再現を紹介し、光学装置(カメラ・オブスキュラ)がもたらした投影像が線遠近法の起源となったのではないかと述べているが、その可能性は多に考えられる。

このようにブルネレスキの実験は絵画史において、ピンホールや鏡を使った投影像、光学と絵画の関わりの最初の記録であるとされている。

ジャン・バティスタ・アルベルティの絵画論ではこの線遠近法の基本原理と作図法基本が述べられている。アルベルティは遠近法理論を著述に残した最初の人物である。

画家は地上の一点に立って、視線を水平に保ち前方に視線を向けるとする(図12)。その際に視線を頂点とし、視線を軸とする視角を頂角として形成したものが視角ピラミッド、視錐であるとする光学の考えが活かされている。この視錐を視線に対して直角の関係となるように切断した平面を絵画の「画面」とするとす

る考えが、絵画遠近法で基本となった。レオナルド・ダ・ヴィンチもこの考えを継承して説明した図を描いたり、画面を升目のようにして位置を把握するという装置をデューラーが木版画の挿絵で表したりしている。

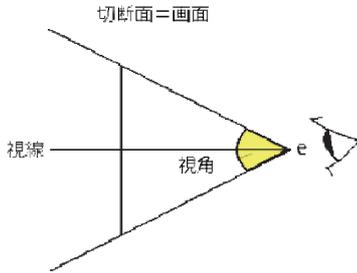


図 12

実際に、図 13 のデューラーの木版画のように、画面という窓を平面上に設定して描くことができる。窓、もしくは透明な下敷きに透明のフィルムを画用紙と同じようにのせて固定し、そこから見える風景（碁盤の目のような敷石ならば線遠近法の原理も理解できる）を油性ペンでなぞる。そうすると、写真と同じような原理で風景を写しとることができるのだが、描いている者が途中で視点をずらしてしまうとなぞっている形と合わなくなってしまう。このことは、遠近法がそもそも視点を固定しなければならないということを証明する体験となるだろう。

そして、図 14 のマザッチオのような線遠近法の理論が体現された建築物の絵画が見られるようになっていった。



図 13



図 14

3. 3. 2 空気遠近法, 色彩遠近法について

ダヴィンチの手稿の中に、遠近法について書かれたものがあり、彼が絵画論としてまとめられたものの中では3種類あるとし、「線遠近法」「色彩遠近法」「省略遠近法」についても言及した。「色彩遠近法」は眼から遠ざかるほど色彩が変化して見える。「省略遠近法」は、遠ざかるほど細部は粗く省略される見え方である。消失遠近法ともいう。ダヴィンチはこの2つを後に、「空気遠近法」として、遠ざかるほど青みがかかって、ぼやけて見えるという2つの意味を複合させて改めて述べている。

「色彩遠近法」についていえば、ダヴィンチは言及していないが、暖色と寒色を並べた際、暖色が前進し、寒色の方が後退して見えるという性質のことも指し示すようになり、人間の知覚を利用した遠近法であるとも言える。ヴィクトリア朝時代(1837-1901)に科学者は光と色と視知覚の関係を解明しはじめ、光と影を紙に定着させる写真術も広まっていった頃、色彩遠近法はクロード・モネのような光に興味を持った画家、後の時代の20世紀の抽象画にもこの性質は応用された。

その科学知識の深まりにより、「空気遠近法」はダヴィンチの「モナ・リザ」の背景にも見られるだけでなく、ターナーや印象派の画家たちが、手前は光の対照性(コントラスト)が強く、奥は対照性を弱くするという原理もつけ加えた。現代のビルの上から山の方を向いて撮った写真でも確認できる。

クロード・ロランの絵画では、現実にはない風景を描くことに空気遠近法を誇張し表現し、幻想的な風景を写実的に表現した。ただし、空気遠近法を強調しすぎることは逆に幻想的になりすぎ、または整理し過ぎて

絵画であることを強調してしまう。

ルネサンスで遠近法が成立したのも、科学の発展やユークリッドの幾何学が元になっているといわれているがそれだけが源の全てというわけではなく、線遠近法にはブルネレスキの使った投影装置、つまり光学機器との関連がある。そして、空気遠近法、色彩遠近法も写真的な視覚を有した技法といえる。以上のことから、ルネサンスの遠近法は客観的で科学的な見え方、写真的視覚に近いものでもあったと考えられる。

3. 4 東洋の遠近法について

東洋にもいくつか遠近法といえる表現が見られる。水墨画で言えば、遠くのものが霞んでいくという山水の表現に空気遠近法を見ることができる。他にも近景の方は隈取りが強く遠景は弱くするもの、大小の差をつけるもの、遠景に行くに従い省略するものとある。西洋と異なるのは、線遠近法のように、一つの視点に固定しない画面づくりと、光の方向を設定しないことである。西洋の場合は、画面全体の辻褃をあわせようと光のくる方向を明確にするはっきりとした陰影が好まれる。

また、先に述べた「(4) 地平線より上方に描いたものは下方に描いたものより遠くにあると納得される視覚の性質を利用したもの」に加えて、遠近法表現として伝えられているものがある。

下方にあるほど見下ろすように描き、上方にあるほど見上げるように描く表現がある。二つ、あるいは三つの異なった視点からの光景が合成されたものという形をとっており、線遠近法でいう消失点がいくつかずれた状態、複数ある状態を示す。その視点の移動による奥行き見え方を分類したものが高遠（仰角視）、平遠（水平視）、深遠（鳥瞰視）の三類型である^{xv)}。

写真で言えば、ホックニーのフォトコラージュのように、いくつか視点を交えて撮影したものを組み合わせている描き方となっている。線遠近法で描かれた絵画は遠く離れて一望することでしか全体像を把握できないが、水墨画は間近で見ても、画面の上方の遠景と画面の下方の近景へと視線を走らせることによって遠近の関係を把握できるのである。これは鑑賞者の立ち位置が見る場所によって変わっているといってもよい。線遠近法が一場面を切り取るかのような空間であるのに対し、絵の中を動きまわっているかのように変動する視点となっている東洋の遠近法は、時間の流れも一つの画面の中に感じさせる。

倭絵には、図15のような斜投像の表現が見られる。この表現は西洋の表現でも見られた。奥の登場人物が

手前の人物に比べ若干大きく感じられるのも、人物の重要性を説明するためのものだろうか。屋根を透視した見下ろし型であるが、中世の表現にも通じる。これを逆遠近法と見ることもできる。

江戸時代中期になれば西洋の知識と共にカメラ・オブスキュラが日本にもたらされて、円山応挙の浮世絵にも線遠近法的な表現が持ち込まれ、日本人の感覚と西洋の遠近法が混ざり合っていくこととなる。



図15 『慕婦絵 第一巻第一段』部分 藤原隆章、藤原隆昌

3. 5 遠近法とリアリズム

ルネサンスの遠近法を使っていない絵画はリアリズム、写実的な絵画から外れてしまうかといえば、決してそうではない。線遠近法以外の遠近法は多数あり、それらを使った表現からでも、我々は奥行きを錯覚することができる。これらは無意識のうちに自分のものとしていることが多く、ジョットのよう観察から自然に気づく者もいるだろう。

特に現代の我々は写真を通して遠近法に慣れ親しんでおり、「もの」単体だけでなく、「もの」と「もの」の関係性や空間を科学的に、客観的に捉えようと自然と行ってしまう。写真と同じように視点を固定して切り取られた情景をリアルだと感じやすい。

しかし、あくまで線遠近法は幾何学に基づくものであり、恒常的に形、色、大きさの影響を受け続けているわれわれの視覚認識とはかけ離れている。空気遠近法が過剰に使われると幻想的で現実とかけ離れてしまうのと同様である。

カメラのレンズには画面端に収差による歪曲が現れるが、我々自身が建築物を眺めると、空に向かって伸びる線を垂直に伸びる線へと矯正して見てしまう。線遠近法も画面がパノラマのように広がっていくと、視野60度を越えた端の大きさは人間の視覚にとって不自然なものとなる。

線遠近法が眼、画面、表現の対象の位置を固定しな

なければならないことは、後の画家たちが新しい表現を追求しようとした際に否定されていった。それこそ、東洋の遠近法のように視点を固定しない方法や時間という概念を絵画平面に導入しようとした。

絵画の見方を真正面から見ないものを提案したアナモルフォーズは16世紀に登場している。この絵画表現は、線遠近法のグリッドを使う理論を応用して作図し、正面から見ると何が描かれているか一見わからないが、絵画平面の横から眺めると描かれたものの正体がわかるというものである。

図16の Hogarth は遠近法の知識を逆手にとり、遠近法に対して無知なものが描いた絵を想定している。我々に知識を使用した見方を問いかけると同時に間違い探しのような面白さもある。だまし絵なども遠近法の使用法の発展と考えると興味深い。

遠近法はあくまで写実的絵画にとって奥行きを錯覚させる技法であるが、習得することによって写実の認識や絵画の見方を広げることができる。そして、カメラで得られた画面が人間の眼で見た世界と異なることや、表現者の視覚認識、我々がリアルだと感じている思い込みを解く手がかりともなる。



図16 ホガース

3. 6 遠近法の13のヴァリエッティ

写真の普及以来、画家は遠近法から遠ざかり、画家から数学者の世界に映ったと考えてあまり話題にシなくなってきた。対象を目の前にして描くときの知識は幾何遠近法、空気遠近法くらいである。絵を描くときには、やはり場所を決め、対象の位置を決めるのにはやはり従来の視点を決め、片目をつぶりながら効き目で対象の比例を画面に移し替え、やはり画面を窓に見立てて描いていることに変わりはない。

近年、ジェムス・ギブソンの空間の視知覚の問題に取り組み、視覚のシステムの研究が気になってきている。

ジェムス・ギブソンは連続した背景表面がなければ空間の知覚はありえず、知覚は記憶または刺激によって左右され、知覚というものは記憶または過去の刺激によって左右され、知覚というものは今ここでどのように知覚するかを基盤をなす過去を持っているとみている。彼は13種類にのぼる「遠近の感覚的推移」連続した表面に沿う遠近感と「輪郭の深さ」の知覚ともなう感覚的印象を確認している。ギブソンの感覚推移と各種の遠近法は4つの項目に分けられる。位置遠近法、視差遠近法、位置や動きに依存しない遠近法、そして輪郭の深さである、としている。いかに記載するが、これは「かくれた次元」エドワード・ホール、日高敏隆、佐藤信行訳の付録からの引用をもとにジェームズ・J・ギブソンの「視覚ワールドの知覚」を参照した。

A 位置遠近法

1 質遠近法 ある表面の肌面の密度が遠くのものほど増す。視覚フィールドの一部あるいは全体に於いて、微細構造の密度、斑点と切れ目の密度、あるいは広範囲のパターンの密度が穏やかに増大することである。

2 大小遠近法 部隊が遠くに行くにしたがって大きさが減少する。これは輪郭があること、即ち背景の上に図があることを前提、それぞれの輪郭(図)はそれ自体の決め遠近をもつ。

3 線遠近法 ルネサンス期に成立した遠近法で一般的な遠近法(別章で説明)。

B 視差遠近法

4 双眼視遠近法 双眼視による遠近法は、大部分が意識の外で作用する。これが感じられるのは、両眼が離れているために、それぞれ異なった像を投影するからである。視覚フィールドの中の二重像による遠近であり、輪郭のところを除けば、ほとんど観察は不可能である。両眼像差の勾配で、観察者が片目を閉じると見えなくなる。

5 動きの遠近法 空間の中を前方に移動していくと、静止した物体に近づくにつれて、それがよけい早く動くように見えるようになる。同様にまた、一樣な速さで動いている物体は距離がますますつれて、よりゆっくり動くように見える(電車、車の車窓からの風景を見ることで体験されている)。

C 観察者の位置や動きに依存しない遠近法

6 空気遠近法 土地や、天候によって変わるので、大気の状態によって距離感が違って感じられる。大気遠近は、距離の印象の指標にはなるかもしれないが、

常に距離の印象の刺激になるとはいえそうもない。

7 ぼやけの遠近法 この形の視覚空間の知覚は、顔の前におかれた物体を注視すると、背景がぼやけることで明らかである。目の焦点が合っていない平面にある物体は不明瞭に見える

8 視野における相対的な上昇 船の甲板上、平原に立つと水平線、または地平線が目の高さに見える。いわば、地球の表面が目の高さまでせりあがってきたことになる。地上から離れるほど、この効果は著しい。日常の体験でいうならば、近いものは見おろし遠くのものを見上げている。

9 質又は線の感覚の推移 断崖のふちから見た谷底は深く見える。きめの密度が不連続ないし急速に増すからである。

10 二重像の量の変化 遠くの一点を見つめていると、監査者とその点との間のすべてのものが二重に見える。近いものほど重複の仕方が大きく、その点が遠いほど重複は少ない。この推移の勾配が距離の手がかりとなる。勾配が急なら近いと読まれ、ゆるやかなら遠いと読まれる。

11 動きの速さの推移 遠近を感じる最も信頼できる一貫した方法の一つは、視野の中でいろいろな物体の運動の差である。これは観察者の頭が動いている間に生じるもので、輪郭の一方の側のきめの要素よりも、他方の側のきめの要素の変位が急速であることを指す。輪郭が閉じられていると、そのかたちは背景を横切っているように見える。

12 輪郭の完全さあるいは連続性 もし物が規則的な外郭をもつ傾向があるなら、完結性、閉合性、連続性が共通する輪郭の近い側と連合し、不完結性がその遠い側と連合すると仮定することは合理的であろう。さえぎる物とさえぎられる物との間にある視覚的な輪郭のところでは、完結した外郭に属する側は、たいてい粗いきめ、大きな相対的運動、大きな交差像差をもつ。

13 光と影の移行 視野の中にある一つの物体の肌面の急激な変化は、断崖やふちの信号となるが、それと同じく明るさの急激な変化もふちと解釈される。明るさが徐々に変わってゆくのは、なだらかな変化ないし丸さを知覚する主要な方法である。^{xvi)}

13 種類の遠近法についてジェームズ・J・ギブソンの説を見ていたが、彼は奥行き伝統的手がかりは、網膜上の変数として、言い換えることができる。それらはまた、自身の視覚フィールドを観察するときに見えるがままに記述したものであり、それらが刺激作用の視覚的な兆候に過ぎず、知覚の原因や要素でない

いうことを忘れないように注意している限り、感覚とさえ呼ぶことができると述べている。また、前記した13種類のうちの8種類は空間知覚の刺激であり、残りはサインとなりそうなもので、二次的なものとしている。^{xvii)}

4. 光学機器の変遷

15世紀以降、芸術家が正確無比の透視図を作るための補助として、様々な光学機器が発明された。写真機の発明に直結しているカメラ・オブスキュラやウィリアム・ハイド・ウラストンが発明したカメラ（部屋・箱）と呼べる覆いがなく、映像を投射する機能がないカメラ・ルシーダ、ヴァーリーによって発明されたグラフィック望遠鏡などである。今挙げた機器以外にも発明過程または、応用過程で様々な種類の光学機器が生み出された。これらの光学機器の発明は、当時の画家にその都度多大なる影響を与えていたことが解明されている。特に写真の発明は、絵画の存在意義を問うものであり、職業画家から写真家への転身を余儀なくされる者までいた。今回は限られた範囲ではあるが、光学機器を使用していたと考えられる画家と共に光学機器の変遷を辿っていく。

4. 1 鏡

4. 1. 1 凹面鏡



図 17

凹面鏡にはレンズと同じ光学的な特性があり、平面に映像を投射できる。

約 16 cm × 16 cm の大きさの凹面鏡を使用する。焦点を結び、像を投影する。強い光の反射を利用して映

像を投影し、凹面鏡の焦点距離があった場所に白紙を設置して画像を写し取る（鏡は大きい方が良い）。

4. 1. 2 クロード・グラス

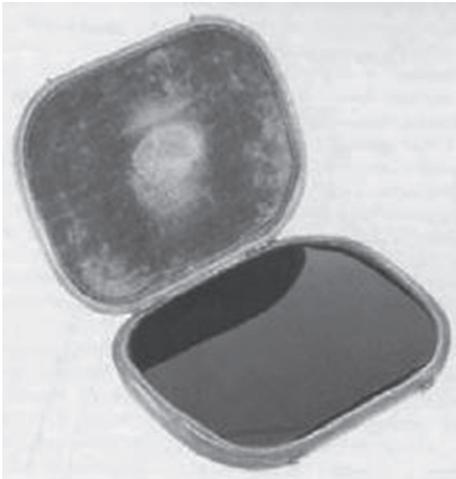


図 18

画家クロード・ロランにちなんで名づけられたといわれている。クロードの詩情あふれる風景画の調和的効果を模倣しようとする。小さな凸面鏡で、黒か銀色で裏打ちされ、映し出された情景の色調を単純化して見せるのである。銀色にメッキ仕上げた鏡ではないため、景色の細部は一かたまりになってかなりぼんやりした像になるが、凸面であるため広大な場面を非常に小さな面積の中へまとめることができる。このガラスに映ったものを見てスケッチやデッサンを行った。17・18世紀に多く用いられたが、今でも画家や版画家のアトリエで時々見受けられる。メリフィールドは、19世紀のさる有名なイタリアの画家がかつてパンボッチオの所有になったという黒い鏡を持っており、ここにはフランドル派の風景画そっくりに対象物が写ると語っていた、と報じている。

4. 2 光学機器

4. 2. 1 カメラ・オブスキュラ

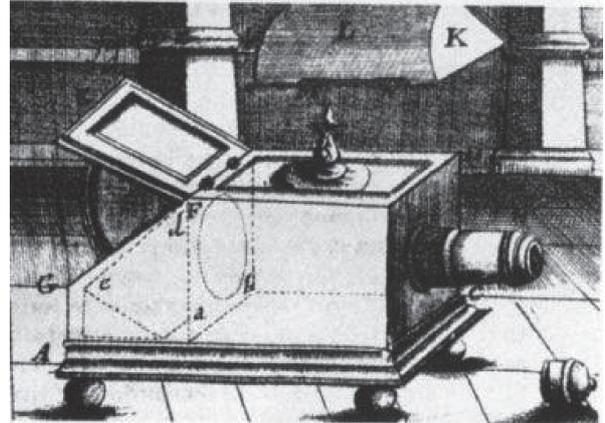


図 19

カメラ・オブスキュラは、今日のカメラの原型に当たる装置である。画家のスケッチのための補助器具として用いられた。カメラ・オブスキュラの技術の原点は、暗くした部屋の小さな穴、ピンホール（針穴）を通過した光線が、反対側の壁に外の光景が上下逆に投影したものである。このことから、「カメラ・オブスキュラ（暗い部屋）」と呼ばれた。このピンホールによる倒立像の発見は紀元前5世紀の中国、紀元前4世紀のアリストテレスに発見されたといわれている。14、15世紀には、科学者や、レオナルド・ダ・ヴィンチなどの画家が、ピンホールの映像に関与し、活用しようとした手稿が見られる。

実際に箱の形でカメラ・オブスキュラとして普及し始めたのは16世紀頃である。16世紀頃、ピンホールの穴の代わりに凸レンズを使用され始めた。レンズを使用すると、上下、左右が反転されて投影される。17世紀中期にはレンズを円筒にはめ込み、反射鏡をつけて像の上下左右の逆さまをなおす小型のものが考えられた（図19）。日本には、写真鏡として17世紀半頃には伝わっている。そして、カメラ・オブスキュラは画家たちにスケッチの描画補助用具として使われてきた。

カメラ・オブスキュラを使用していたと考えられる画家としてフェルメールが挙げられる。

フェルメールがカメラ・オブスキュラを使った証拠として注目になるのは、彼の6点の絵がすべて同一の室内を示しているというフィリップ・ステッドマンの研究である。絵の中の透視図法の手掛かりから、ステッドマンは《音楽のレッスン》の家具と人物を含むフェルメールの部屋（おそらくアトリエ）の復元模型を作製した^{xviii)}。

またフェルメールの絵に見られる、暈けみやはっきりした輪郭、強い光の焦点がずれて生じる効果も、レンズの特徴である。

4. 2. 2 カメラ・ルシーダ



図20 カメラルシーダ, 1835年, イギリス

カメラ・ルシーダは、画家のスケッチや顕微鏡のスケッチの補助器具として用いられた。カメラ・オブスキュラとの違いは、カメラ（部屋、箱）と呼べる覆いがないこと、映像を投射する機能がなく、のぞき穴やレンズの代わりにプリズムによる反射像を利用することである。カメラ・ルシーダは視点の固定に慣れがいたため、すばやい時間でスケッチすることが求められる。図22に見られるように、単純に像の輪郭を捉えるだけではなく、像のどの要素を選択し表現するかは制作者にゆだねられる。また持ち歩け、どんな照明状況でも使用できる利点があった。写真史における有名なカメラ・ルシーダはウィリアム・ハイド・ウラストンが1806年に特許を取得したプリズムを用いたタイプである（図20）。カメラ・ルシーダは各国で改良が行われ、様々な種類が生み出された。改良の過程ではアレクサンダーによって考案されたグラフィックミラーと呼ばれる、プリズムの代わりに鏡とガラスを用いたタイプも登場した（図21）。

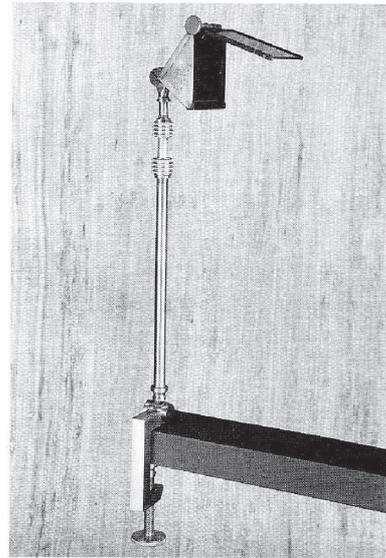


図21

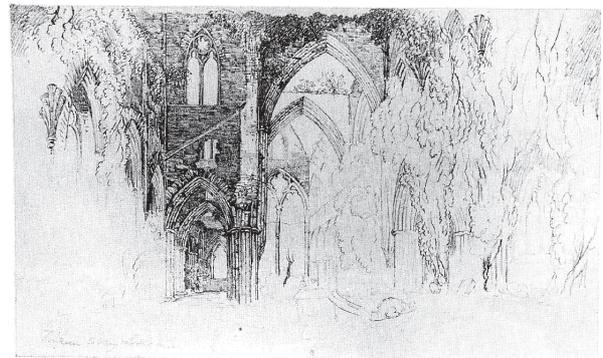


図22 ジョン・ハーシェル卿「東から見たティンタン・アビー」、1829

4. 2. 3 グラフィック望遠鏡



図23 ヴァーリーのグラフィック望遠鏡

1809年、カメラ・ルシーダに対抗する形で、イギリスのコーネリアス・ヴァーリーによって発明された。実景を詳細に描こうとする風景画家や建築画家の補助用具として考案された。複数のレンズを用いて普通の

望遠鏡と同じように働く。仕組みはカメラ・ルシーダと大差ない^{xix)}。

4. 3 写真



図 24

1839年, 世界で初めてのもっとも実用的な写真術として, ダゲールによってダゲレオタイプが発明された。前身はカメラ・オブスキュラである。素材は銅板に銀メッキが使われている。いわゆるネガティブは存在せず, 感光面から鑑賞するため, 像は左右反転である。多くの職業画家が写真家に転職し, ダゲレオタイプを用いてポートレイトを写した。また, 画家の人物描写における手本として用いられた。

表 ダゲレオタイプの写真の大きさ

フルサイズ	16.5 × 21.5 cm
1 / 2	11 × 14 cm
1 / 4	8 × 11 cm
1 / 6	7 × 8 cm
1 / 9	5 × 6 cm
1 / 16	3.5 × 4 cm

ドミニク・アングルは, 肖像画制作のためにダゲレオタイプを活用した最初の画家のひとりではないかと推測されている。ローマから帰国した1841年以降の肖像画は, それ以前の作品の色彩が冷たいのに対し, 色彩は暖かく, 着彩されたダゲレオタイプの色合いに近いものを持っている。また, 手の指が軽く顔に添えられているポーズは, 初期肖像写真に典型的にみられるものであった。当時の技術では露光時間が長く, モデルは顔を固定しておくためにこのポーズをとっていたのではないかと考えられる^{xx)}。アングルはデッサンの名手であり, 写真を使用していたとしても, 芸術作品の価値を損ねるものではない。



図 25



図 26



図 27

左上 (図 25): 「ドーソンヴィル夫人」のための習作 7 × 11 cm, 鉛筆, 黒チョーク, ペン, インク

右上 (図 26): 「ドーソンヴィル夫人」のための習作 23.4 × 17.2 cm

左下 (図 27): 「ドーソンヴィル夫人」1845年

5. 洋画研究室の作品制作の実践

教育大学の美術は全学共通科目, 教職関連科目, 教科専門科目の美術領域の絵画, 彫刻, デザイン, 工芸, 造形芸術学, 美術教育学と身に着けなければならない事が多い。そのうえで専門の卒業制作, 修了研究につながる洋画を制作することになる。卒業後の学校現場は忙しい。よほど, 大学時代に描く習慣を身に付けていなければ, 美術の教員になってからも制作研究を持続することは困難である。小学校, 中学校の教育現場は教科内容の専門性など求めている。万能型の教育現場対処能力であり教科の専門性は塾に移っている。では, なぜ洋画の専門性を高めようとするのか, それは学生の主体性の形成のためである。リアリズム系の絵画は対象を二次元に置き換える総合的な能力が要求される。100号以上の絵画作品の完成させる事は視覚と経験を積みつつある知覚のフル動員が原点で, 分析力, 判断力, 企画力, 構成力, 実行力, 持続力, 集中力等と美術理論・美術史, 関連知識として光学, 心理学, 解剖学, 色彩学, 画材の材料学等が求められる。また, 描く対象の選択には自己の哲学が必要になってくる。描くことで総合的な能力が育成され, 強固な主

体性の確立と自己の深化につながると考えている。

洋画研究室所属の学生の作品は常に時代の流行の波を受けている。20年前、10年前と比較すると学生の描く作品は大きく変化して来ている。10年前には抽象、半具象、構成的な作品も多く見られたが、近年は具象的作品が多くなっている状況にある。学生の数だけ表現はあり、多種多様であることには変わりはない。

本章では写実的な作品を中心に取り上げリアリズムについて制作者である学生各自が考察する。研究室の基本方針が、美術理論・美術史の理解と高度の実技力の育成を掲げている。洋画研究室は美術系の大学と違い実習室の関係上平面絵画に限定している、特に洋画を描く上での基礎として、写実的な表現能力の育成を基本に据えている。様々な批判はあるが、1950年代のアメリカの状況を反面教師ととらえ、大学入学試験前後の制作である石膏デッサン、静物デッサン、人体デッサンで培ってきたデッサン力を原点として入学後個人差はあるが今まで培ってきた基礎の延長線上で制作している。又、絵画と光学機器の関連の研究にも力を注いでいる。写実的な作品制作における指導は以下のことを念頭に置いて制作に臨むように助言している。①描く対象は現代的であること。自分が興味のある身近な物、情景。問題意識を持ち、人が見過ごしてしまうような対象や場所の選択、先人の取り上げなかったような主題を求め、特に風景においては光線の方向や光の当たる位置。自分が現在生きている時代精神を意識すること。自己の制作コンセプトを確立し、深化させていくこと。②選んだ対象の綿密な観察・分析。構図の策定。③確かな技術力の獲得、100号以上の大作を連続して描くことで、手と脳の連動が密になり、無意識のうちに作画順序、混色等の作業等の制作に伴う工程でなされる運動、感覚、記憶による脳の複雑な描画システムを構築し深化させる。④写真を使用する制作に関しては、カメラの映像も取り込み、それ以上に画像の中に深く入り込む姿勢を堅持し、様々な観点より対象の理解を深めるとともに自己の知覚を進化させる気持ちで描き、表層的な表現に終わらない事。⑤長期的に制作できる環境の整備等である。

5. 1 学生の制作コンセプトと、リアリズムについて

洋画研究室に所属する学生で写実系作品を主に描いている学生の普段描いている作品例を掲載のうえ、制作コンセプト、画材・技法について、私にとってのリアリズムとは、の主に3項目について自分の考えを執筆した。

5. 1. 1 當間菜奈子



『星の淵を歩く』(130号)



『ノスタルジア／夕風』(100号)

1) 制作コンセプト

学部1年のころから出身地である沖縄をテーマに、室内と屋外の二通りの風景画を中心に描いている。実家の寝室をモチーフにした『星の淵を歩く』では、島の独特の時間感覚や湿度を感じる一瞬を描いた。島の湿度は人肌に近く、それが間延びした時間を作るのだと考える。始まりや終わりがある時間の間の境界線をずっと歩いている感じがするので、このようなタイトルにした。

また『ノスタルジア／夕風』は地元の海辺の風景を切り取ったもので、政治的な意図より島の光や海辺の空気を描こうとした。有刺鉄線は小さいころから身近にあり、上京して偶然見かけたときに郷愁を覚えたことから、帰省時に目に留まるモチーフとなった。

どちらのモチーフも私にとって身近なもので、私自身の体や精神と密着している。いち沖縄人として主張するのではなく、そこでしか感じられないものを大事にし、あくまでも主観的に私個人がただきれいだと思ったものを描きたい。

2) 画材・技法について

基底材はパネルに細目のキャンバスを張り、つやの無い市販の下地材をゴムベラで塗り重ねる。溶き油は揮発性のものだけを使い、油絵具の物質感が前面に出ないように、薄塗りを心がけている。

写真を用いた写実表現ではあるが、絵画としての主題を明確にするため、写真に写る全てを写し取るのではなく空間の再構成を意識する。例えば室内では窓、壁、布団という大まかな空間、野外の風景では逆光になる海岸、鉄線と、その向こうの空という見方に基づいて描く。

カマイユ技法で描く事もあるが、特に明るい陰の色みが重要となる場合には白地にそのまま色を重ねる。室内風景の窓と、毛布の光の部分は下地の白を残す。

絵の具は主に透明色を混ぜて使う。光の白が映えるよう、また陰にも光が感じられるように、色の使い方には特に注意する。様々な色みのグレーをつくり、その中から主題に合うものを使った。また、対象の肌触りを残すため、適度な硬さの馬毛の筆を使用した。

3) 私にとってのリアリズム

リアリズム絵画について、私は大学に入るまで全く知らなかった。それまでわざわざ目に見えている現実を絵にするという考えはなく、絵を描くことの意義は見えないものを可視化することにあると思っていた。

自分で写真を撮り、描くという課題に取り組むようになって意外だと思ったことは、写真に即して描いても自分の描きたいことは変わらないということである。感覚・感情・想いなど、なぜ自分がそれを描きたいのか、どのように見て、どのように描けばいいのか、むしろ制作の過程を大事にするようになった。

また、対象に迫る・理解するということへの興味の持ち方も変わった。個人の気持ち一つでもものを見るのではなく、物質的に、構造的に、思想的に、さまざまな見方で対象を知っていきたいと思うようになった。

私にとってのリアリズムとは、制作を自分のために行うようになったきっかけであり、表現する対象と自分との関係をより深くつなげるための一つの方法である。

5. 1. 2 伊藤晋吾



『雲光』(100号)



『静寂』(10号)

1) 制作コンセプト

私はよく日本全国に旅行に出かけます。北海道から沖縄まで、印象的な風景との出会い。海だったり山だったり、時には雑踏だったり古い町並みだったり。普段と違う場面一つ一つに私自身の「きれい」「不思議だ」と躍動する気持ちを加えます。それら記憶の一つ一つが私の絵画制作の種であります。

記憶というものはそれ単体では存在せず、それを取り巻く環境——音だったり、香りだったり、気分だったり——に支配され続けています。それらを克明に呼び起こし、むしろ記憶を色付ける作業で絵画は楽しそうだったから選びました。そして、見ていただく方々に分かりやすい表現の一つが写実であった。

作品は、ただ作るだけではなく、人に見てもらって価値が生まれます。故に、鑑賞者の記憶に残すためにはどうするかを考えながら制作しております。少しで

も皆さんに旅先での非現実さと日本の風土を感じてもらおうこと。これを念頭に制作を行っております。

2) 画材・技法について

支持体は木製パネル・目の細かい木綿布を使用しております。手軽に描く際はキャンバスを使用します。写実もしっかりした支持体のほうがたわみも表面のざらざらもなく描けるのでこのスタイルを好んでいます。下地にはジェッソ（石膏）の細かめを使用し、金属ベラで凹凸なく塗り、やすりで表面をなめらかにしてから描き始めます。

描画は市販の絵の具（主にクサカベ）を使用しております。特に青系の色は多用するので、数多くの種類を所有しております。好きな色はセルリアンブルー。筆はナイロンとコリンスキーが使用しやすい。描画は基本パソコン画面にデジタル・カメラで撮影した風景を映しながら制作しております。

一応リアリズムを目指してはおり、グレージング(もどき)を行うことがあります。しかし、日本画の岩絵の具を油に溶かしたり、画面をメディウムで盛り上げたり、細かい絵の具の粒子を飛ばすスパッタリングをしたりして、自分の記憶と対峙して制作しております。結局のところ、リアリズムが私の表現の全てだと考えずに、様々な試みをしようと努力しております。

3) 私にとってのリアリズム

絵画におけるリアリズムとは、『現実を超えた世界』だと思います。普段の生活の一場面からインスピレーションを受け、それを絵の具と筆で表そうとする。加え写実であればあるほど、描かれている主役の存在感が浮かび上がってくる。きっと制作者はその再現に苦悩と快感を覚えるのだと、己の体験から学びました。

しかし、絵画において一番の制約は、パネルサイズに制限があること。その中でモチーフを写し出すから、リアリズムといいながらそれは真のリアルになれない。それは場面だけでなく、時間も同じ。あくまで絵画は現在の世界であり、一方別の世界でもあります。その違和感や歪さがリアリズムと呼ばれる表現のよさである。同時に現実という認識の危うさも潜んでいると考えられます。リアリズムは結局「非現実」だと。

今日、リアリズム作品が美術館でよく見られます。人気の理由は描画の丁寧さのみならず、画面内のリアルが自分の生活圏とリンクし、追体験しやすいからではないか。それと作者の苦悩と快感がミックスされ、共鳴するその瞬間がリアリズム絵画の骨頂だ、と私は考えます。

5. 1. 3 佐藤みちる



油彩・パネル 『光舞』(S50)



油彩・パネル 『光跡』(S60)

本作品は、水、ガラス、鏡などの透明な物体を構成して立体を作り、それを参考に制作している。太陽光が強くなる時間帯（主に正午、夕暮れ時）に、太陽光をガラス・水などの透明な媒体に通し、反射・屈折させると、強烈な光が目飛び込んでくる。また、作品の大部分の色は鏡や水鏡に反射した空の色だが、ガラスの厚みや組み合わせの違いにより、見る方向によっては濃い色が現れたり、サイケデリックな光が現れることもある。モチーフとして透明な物体や反射する物体を選んでいる事には理由がある。まず、主役のモチーフとしている「光」を引き立たせる為に最適だと考えた。また、どのように光が現れるのか簡単に予想できない事も挙げられる。凹凸が適度にあるガラスは、太陽の光を造形するのに他のガラス製品に比べて適している。しかし今のところは、モチーフがガラスであることに意味づけをしていない。むしろ、このガラスの形が鑑賞者に日常を連想させてしまい、作者の表現したい世界を蝕んでいると考えている。この問題は今後、モチーフ自体を再検討し、試行錯誤する過程で解決していく。

2) 私にとってのリアリズム

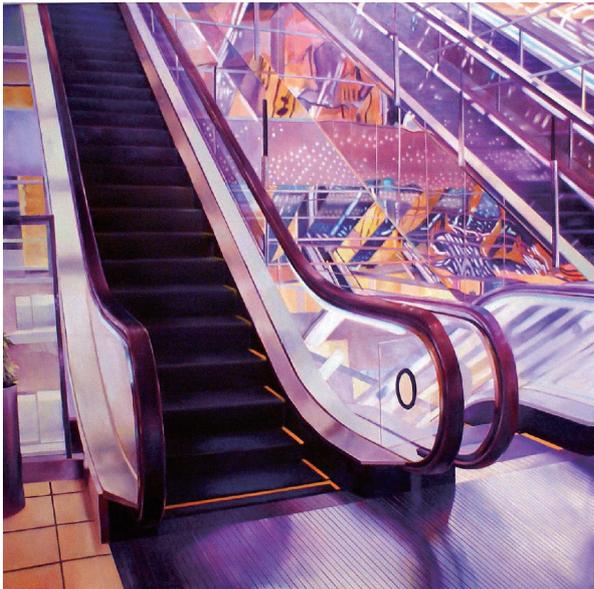
私は、非現実的でありながら確かに存在する世界に「リアル」を感じる。現実とは思えないようなものが現実のものであって目の前に迫ってくる時、感情が昂揚し様々な欲求が起きる。この本能からくる欲求こそ「リアル」であり、また鑑賞者にそれを実感させる表現を目指すことが、私にとってのリアリズムである。しかし、まだ本作品はそこまで到達していない。

また、ただ表現がリアルであっても、人間の共通感覚に訴えるものがなければ実感できないため、鑑賞者にとって実際に「リアル」たり得ない。そういった点も踏まえて、私の作品を制作する上での方向性と展開を考えていきたい。

1) 制作コンセプト

私は、光の見え方を変える事によって新たな世界を表現したいと考え制作している。太陽光を造形することによって新たな「未知」の世界に出会い、その「未知」から次の「未知」を見付け出すことは、果てしなく探求することである。古来より太陽は、信仰の対象であり、観察の対象であり、探究の対象であり、常に人間の好奇の的であった。「未知」のものを見たい、知りたい、理解したい、手に入れたいといった欲求は、この世への期待であり、この世に生きる希望であると思う。

5. 1. 4 飯田奈津美



『きらめきのなかで』(100号)



『静穏』(60号)

1) 制作コンセプト

私は生活の中で見られる窓から降り注ぐやわらかな自然の光や、都会の建物の中で見られる電球や電飾の煌びやかな人工的な光に魅力を感じる。

多くの人が賑わう建物で、あえて人は描かずに人工物を中心に描き、無人の中でも動き続ける機械と光の温かみ、そして鈍い色と明るい光の色で画面に変化をつけ、都会と人との関係性を表している。また、エスカレーターの実際の長さを分からないように描き、限りなく続いてゆく道のように、先の見えない空間を表したかった。

エスカレーターの階段部分に映る伸びた光と、ガラ

スの部分に映り込む光に変化をつけ、奥行を表現し、鏡張りの壁に映り込む物や光にも注目を置き、細かく形を追求し、あくまでも広い建物の中の一部であり、今生きている世界を表現したかった。

2) 画材・技法について

主にパネルに膠で天竺木綿を張り、下地にはマツダキャンゾールを使用している。キャンゾールというのは地塗り用絵具であり、キャンパスの地塗りに適しておりキャンパス以外でも画用紙や板にも地塗りをすれば、耐油性になり描画が可能となる。キャンゾールはペトロールで薄めながら5～6層塗り、乾燥後には120～180番の紙やすりを用いて表面を磨く。

大まかに色をのせる場合には豚毛やナイロンの筆を使用するが、リアリズムに近づけるためには細かい描写が必要であるため、徐々にセーブル毛の柔らかく尚且つコシがある筆を中心に使用しファン筆やたたき筆を使用しぼかし筆跡を消していく。

私は主に人工物を描いているので機械的で直線的な描写が多々ある。その際に作品描く上で注意していることは線が強すぎて絵全体が固く見えさせないようにすることである。直線が多いため時間短縮のためにマスキングテープを使用することがある。マスキングテープを使用するとはみ出さずに塗ることができるが、端のほうに絵具が溜まって直線が浮いて見えてしまう。そのためファン筆やたたき筆を使って線を絵になじませていく。

3) 私にとってのリアリズム

リアリズムには現実世界と作者の世界を身近に感じさせ、結びつけることができる要素がある。私たちが普段過ごしている日常生活の中では目に見えにくい時間の流れでも、その一瞬を切り取るにより何気なく過ぎてゆく時間の存在と永遠性を感じることが出来る。私がリアリズムを追求するのは体験した時間・記憶をより近くに感じたいと思うからである。

見た一瞬の世界を、時間をかけて描くことでその一瞬に意味を持たせることが出来る。

また、身近すぎてなかなか注目しない日常の光景に目を置くことで、新たな発見があり、発見の中でさらに追求していくことで、世界を切り取り再構築し、現実の世界と自分の世界を交え、結びつけることがリアリズム絵画の制作を通して可能になってゆく。

5. 1. 5 鎌田沙耶



『drown1』(30号)



『drown2』(30号)

1) 制作コンセプト

時間の経つのは本当にあっという間である。大学に入って3年間は、瞬く間に過ぎてしまった。

共に『drown』とタイトルを付けた二つの作品はどちらも、テーマとしているのは時間には限りがある、ということだ。時間は確実に過ぎていくし、その中でどんなものも早い遅いはあれども形をなくしていく。自分もいつかは必ず生きている時間が終わる。しかしそのことを意識する瞬間というのはとても少ない。自分の「酔生夢死」と言えるような今の状態に鞭打つ意味でも、このようなテーマを感じられるモチーフと向き合い、描いてみようと思ったのである。

二つの作品のタイトルの『drown』というのは、「溺れ死ぬ」という意味だ。『drown1』は、水を張ったガラスの器に入れられたサクランボの絵である。もう一方の『drown2』では、枝についたままの砕かれた石榴が横たわり、そこからもがれた、まだ熟していない

白い石榴の実がコップに沈んでいる。どちらも地面に落ちて新たに芽吹くことも無く、ただこれから器の中で腐っていくだけである。

2) 画材・技法について

支持体は既製の張りキャンバスだが、どちらの絵もクリアな印象を持たせたかったのと、画面に多少厚みが欲しかったため、明るいグレーの有色下地剤を最初に塗布した。描き始めや途中で置いた色の雰囲気の良いと感じると、最初に考えていた絵の印象とどんどん変わっていく、という事が起こりがちなのだが、これらの絵に関しては最初の印象を最後まで通したかった。そのためこの二つの絵では普段行っているような、下塗りの際に様々な色を用いる、陰影をイエローオーカーで付ける、だとかいう事をせず、なるべく初めから見えたそのままの色をのせていくことにした。

『drown1』については、鮮やかな色の印象をそのまま写したかったため、グレーの下地の上に鉛筆で下書きをした後、直接見たままの色をのせていった。『drown2』の場合は、光の強い明るい部分と暗い部分との差を大事にするため、一層目にモノクロで大体の明暗を付け、描き進めていった。

3) 私にとってのリアリズム

私にとってのリアリズムとは、描くことを通して今現在の自分と向き合うことである。描く絵のモチーフとして特に惹かれるのは、自分が普段想像し得ない、しかし現実である「限り」や「終わり」というものを意識させてくれるようなものだ。確かにあるのに中々意識できない現実を、面と向かって見ようとするための手段なのだろうと思う。

それともうひとつ、そのものの実在した一瞬を、自分の視点、思考と共に残すということ。「もの」というのは「物」に限らず、例えばその時の社会の常識であるとか何でもよく、とにかく形があろうとなかろうと、その時存在した何かを、感じたことと共に画面に書き写すこと。リアリズムは現実をただ単に画像として切り取るだけのものではなく、描き手が現実を見通そうとする、現実に向き合う事をする姿勢そのものなのではないだろうか。

5. 1. 6 小松侑季



『たくましく』(F130号)



『りりしく』(S100号)

1) 制作コンセプト

日常のものの見方を変え、そのもののもつ美しさや面白さを表現したいと思い描き始めました。

モチーフは、自然の豊かなところで育ったこともあり、自分にとって身近なものであった花に決めました。私が花を見る際に強く感じているものは「ぬくもり」と「強さ」であり、この2つを表現しようと考えました。多くの種類の花を見ましたが、「ぬくもり」と「強さ」を最も強く感じたトルコキキョウをモチーフに選びました。

トルコキキョウは多くの花びらが重なってひとつの大きな花になっています。花びら1枚1枚の重なり方は繊細ですが、その重なりでできた花には大きな生命力を感じます。正反対の2つを併せ持つこの花の魅力を、最大限引き出すことだけを考えて制作しました。どの角度でどのように光を捉えたら花が美人にうつるのかを、ひたすら追求しました。

モチーフの観察に多くの時間を割いたため、今まで描いてきたものの中で、最も強く愛情をもって制作することができました。

2) 画材・技法について

画材は油絵具のみを使用しました。下地はブルー系の絵具を何度か重ね、そのあとに白と黒のみを使って描き進めました。最後にピンク系の色を入れて全体を調節しました。

白や黒と一言で言っても、絵具ごとで微妙な違いがあり、その微妙な違いを上手に使いこなす難しさを実感しました。

また、グレーの表現に最も苦勞しました。グレーをどのように表現するかで全体の重みやリアルさが変化してしまうため、少しの色を混ぜながらグレーを作ることに時間をかけました。

技法については、スーパーリアリズムという方法で描きました。これは、モチーフを本物に負けないくらいにリアルに描く方法です。どの部分を描けば、そのモチーフがよりリアルに見えるのかを意識しながら描いてゆきました。この技法で描くのは私にとってもこの作品が初めてでした。モチーフをよく見る観察力と、誰が見てもそのものであるようにする客観性を鍛える良い機会になりました。

3) 私にとってのリアリズム

私が感じているリアリズムの魅力は、モチーフのもつ力が現れた一瞬を、ひたすら追いかけることであると感じています。

モチーフそのものがもつ力が出るのはほんの一瞬です。その一瞬を捉え、多くの時間をかけてその一瞬を画面に表現します。その課程で、自分なりのモチーフに対する解釈が生まれ、さらに愛情が生まれます。そのような思考や感情を形として残すことができるのが、リアリズムの醍醐味であると感じています。

この技法に出会うまで、私にとって絵画は自分の感情だけを表すものであると感じていました。モチーフがあったとしても、それをそっくりそのまま写し取ることにとっても苦手意識がありました。しかし、この技法を学び、モチーフに向き合う楽しさを実感することができました。そのモチーフをよく見ることで、モチーフの違った面を見ることができ、その発見を表現する面白さを知ることができました。

私の中になかった「観察力」を身につけることができ、さらに自分の表現の幅を広げることができたと感じています。

5. 1. 7 下野雅史



『a sweet frame』(F130)



『unhealthy』(F100)

1) 制作コンセプト

私は題材選びに時間と労力をかけるようにしている。それは、1, 2ヶ月かかる大作を描いていく上で題材を変更することは困難を要するからである。そのため、自分が描きたいと思う題材を選びぬくことは、大作を描きぬくための原動力になっているのではないかと感じている。

私はその中で描いてみたいと強く感じるものや、構成に試行錯誤した題材を選んで制作している。

私が描いた『a sweet frame』と『unhealthy』の作品は静物を散らばし、真上から見た一部分を切り抜いたような作品である。静物に陰影を付けることによって生まれる空間と、一部分を切り抜くことによってパネルのサイズを超えた広がりを感じさせることが題材構成のねらいだ。

題材の主役であるゼリーやピザのようなドロドロしたものを描くことによって、現代社会のグロテスクな

部分表現することができないかという思いがあった。今の現代社会を生きる自分の感情を、表現に反映させることを、作品作りを通じて常に心がけている。

2) 画材・技法について

画材はクサカベの油絵の具を使い、題材をパネルに描いている。キャンバスではなく、パネルを支持体を選んでるのは画面が板で安定しており、細かい部分も描きやすいからである。そして、ミューグランドという柔らかな下地材を、木綿を張ったパネルに塗り、紙やすりで削っている。そうすることによって、凹凸の無い平坦な描きやすい画面が生まれる。

ムラの無い表現を好んでいるため、ムラの少ない柔らかいナイロンの筆を使っている。

3) 私にとってのリアリズム

私にとってのリアリズムは、絵を描くことにおいての『原点回帰』なのではないかと思う。それは自分が絵を描き始めた幼稚園の頃から、人や動物、建物や乗り物、時には何かのキャラクターまでも、それらを見て描き、表現を膨らませたり、実物に似せるなどの行為をしてきたからである。

これらは人間の本能であるかは定かではない。けれど、自画像や静物画、風景画のように、対象物を見つめ、自分の意図した表現を行うことができるという行為には、誰しもが描くことへの共通の喜びを抱いているのではないかと感じている。

私はリアリズムを通じて、その喜びを再確認することができた。自分の中で表現が上手いきき、筆運びが軽やかになるにつれて、止めどない嬉しさと創作意欲が湧いてくる。それは、知らず知らずの間に絵を描くことが好きになっていった感情と変わらないのではないかと感じる。

リアリズムは、対象を見つめて描き出すだけでなく、自分が制作を行う理由を肌で感じ取ることができる原点であると、私は考えている。

5. 1. 8 高橋美穂



『止まってはならない』(F130号)



『遅れてはならない』(S100号)

1) 制作コンセプト

世界有数の乗降者数を誇る交通機関を舞台に、流れ過ぎ去っていく時間と空間を描いた。空間を構成する要素には、人間だった形、その残像と影、淡々と横たわる床がある。

都市とは交通だ。都市の優れた交通（流通）機能によって、何もかも揃っている都市に向かって人々は集まる。けれど、多くの人にとって都市とは「来た」場所であり、「とどまる」・「かえる」対象として考えられていないのではないか。

こういった都市に、私の心の原風景はある。都市に生まれ育ち、幼少より交通機関を乗りこなして過ごしてきた。ふと慣れ親しんだ街で足元を眺めると、今日も絶え間なく踏み刻まれている。人々は急いだり、お

しゃれをしたり、思い思い考え事をしながら、誰もがどこかへ向かう。同じ場所にいる者同士、お互いどこの誰で何を考えているのか気かけたりしない。力強く、儚く、刹那的であり、でも続くのが当たり前のように感じる都市の日常は、不思議と魅力的である。

2) 画材・技法について

木枠ではなく、パネルを用いている。床は淡々としていなければならぬので、画面が柔らかくしなると描きにくいし、堅い感じが出しにくいと思う。

パネルの上に目の細かいキャンバスを張って、油絵具用の下地剤を薄く塗っている。厚く重ねて目を潰しツルツルにすれば描きやすくなるが、完全に潰さなくてもザラツとした風合いがでて良い場合もある。私の場合は、あまり絵具が吸われない画面の方が描きやすいということもあり、あまり下地をしっかりと塗らない。写真ではわからないが、床にはほんの少し暖色が出るようにしている。都市は冷たいものだ、とはあまり思っていない。

色をあまり使わないのは抽象化されていく形の面白さに集中するためである。余分なものは取り除いていく。画面全体で大切なことは時間的に前後している存在と、床、影との関係性である。淡々と踏み刻まれていく様子がテーマでもあるので、足元と接地の緊張感にはとても気を使う。

3) 私にとってのリアリズム

写実主義（リアリズム）的であることは見る者にインパクトや共感性を与えるために大変優れている。

画面そのものよりも、コンセプト・解釈・説明が重要視されることも多い現代の芸術は、ともすれば作家の独りよがりになりがちである。多くの人の目に触れるためには、視覚的に惹きつけ、共感してもらうことがとても大切だと思う。その点、誰もが把握できる画面、視覚的な経験がある写実的な画面は達成しやすい。

共感性といっても、見ている人すべてが同じように感じるわけもなく、またその必要性もない。共に何かを認識して、何かを感じてくれればそれで良いと思っている。発信と受信の心の自由こそ、芸術に求められているものである。

正直なところ、作家は誰もが心の中のなにかを写実しているのだと思う。私は日常に感じることが多いから、それを描く、それだけだ。写実主義的であろうとなかろうと、大きな問題ではない。

作家が真実を写し取った画面は、その時点では誰にとっても真実ではない。作品は、より多くの人にとっての真実になるべく、常に鑑賞者を待っている。

5. 1. 9 野村紀子



『おおう恵』F50号



『すくう思』F50号

1) 制作コンセプト

「食べること」は重要だ。なぜならば、食べなければ死ぬからだ。生きるため、食べることは不可欠なのだ。

だが、実際のところは、そうではない。経験上、生死の危機を察知した理由と云えば、けが・病気などであり、「食べていなかったから」ではなかった。つまり、わたしの生きる環境において食べることは、生命維持のための行為ではなく、文化的な生活習慣だと言える。生きるために食べるのではなく、食べるために生きている。食べるものより、食べることを重視している。

わたしは、危機意識をもった。生きるためではなく、食べるために殺生をしていることに対して、そこに生命を感じにくくなっているということに。

わたしの作品には、ある期を境に全てにカトラリーが登場する。始めこそ画面構成の手段であったが、今はカトラリーそのものがある危機意識をとどめてくれる。

生命に鈍感な習慣となってしまった食事を見つめた。

2) 画材・技法について

1) 支持体

まず、制作にあたって支持体がなければなにも始められない。支持体は、木材をコワリサイズの発注から行い、切断、組み立てまでを手作業で行う。接着の際には主にボンドとガンタッカーを使用する。

以前は天竺木綿とウサギ膠を用いていたが、現在はコットンキャンバスを使用している。同時に、地塗りでは白垂地でなく、キャンゾールを用いるようにした。

最後の有色下地には、扱いやすいとされているイエローオーカーを用いている。

2) 画材

現在の制作にあたっての色材は、油絵具のみを使用している。絵具メーカーは主にクサカベだが、最初に手にとったのがクサカベであっただけなので、他のメーカーも試みてみたい。

筆は、ナイロン毛の平筆を用いている。

3) 私にとってのリアリズム

わたしは今、カトラリーとヨーグルトの作品をいくつか制作している。きっかけをあえて考えるとすれば、毎日食べているヨーグルトに、ふと目がいっただけだ。

描けば描くほど、ヨーグルトには多くの事を裏切られた。描く前のヨーグルトは、もったりとした白いものだった。しかし、描いてみると、白いところなんてなかった。ヨーグルトは白ではなく、まさに「もったりとした白」だった。この「もったりとした白」は、あらゆる他の物体の色を反射したものなのだ。

紫の白、青の白、緑の白…がヨーグルトには隠されている。これら全てをわたしの脳は白とひとくくりにする。わたしは、ヨーグルトと向き合ううちに、脳によって隠されたたくさんの色に魅了され、美しい色彩の幅を見つけることにしたのだ。

わたしにとってリアリズムとは、目の前にあるものを再現することではなく、対象のもつ、隠された美しさや力強さを感じながら表現することである。

5. 1. 10 林美希



『誘惑』(F130)



『rubies in plastics』(F130)

1) 制作コンセプト

<赤い果物の集合シリーズ>

私は苺やアメリカンチェリーなど、赤い果物がたくさん集まっているところを画面いっぱいに描いている。コンセプトは大きく2つある。1つは「日常で見かける果物の意外性」、もう1つが「果物と女性性」である。

果物はスーパーマーケット、果物屋、デパートなど、日常でよく見かけるものである。私は普段から果物売り場のコーナーによく行く。しかしそれは食べるためというより、それぞれ個性的な果物のかたちや色、質感やにおいを楽しみ、元気をもらうためである。そんな果物を大きく、画面いっぱいに描くことで普段なら見過ごしてしまう果物の意外な面を表現したいと思った。

描いていて、私自身果物の新たな一面を発見した。苺の、私たちが誘惑する、とけるような赤と艶、その一方で強烈に迫ってくる、赤い実（偽果）とびっしり

とついた黄色の種（果実）とのコントラストの毒々しさ。その二面性が女性性と重なった。

2) 画材・技法について

写真を元にして描くフォトリアリズムという表現技法で制作をしている。写真を用いて描くことは、通常は立体から平面に変換するが、平面から平面への変換である。そのため脳内の変換が比較的スムーズに行われ、色や描写を性格に丁寧に追うことができる。

画材は、基底材として、木のパネルにコットンキャンバスを張り、キャンザールの白を塗った上に更にクイックベースのオーカー（黄土色のベース）を塗っている。初めは木のパネルに天竺木綿という布を張り、白亜地という、炭酸カルシウムの粉などと膠液を混ぜたものを塗ったものを使用していた。しかし、手間や時間がかかることから、自分ひとりでもつくれる基底材を工夫するようになった。

コットンキャンバスとは綿を使ってつくられたキャンバスである。油彩でよく使われる麻のキャンバスよりも目が細かく、細かい描写がしやすい。オーカーのクイックベースは、上から赤い絵の具を塗ると深みや重さが出るので使うようになった。

3) 私にとってのリアリズム

私にとってのリアリズムは、「個性の表現」である。主観を取り除き描くとされるフォトリアリズムは、一見個性がないと思われるかもしれない。しかし、そこには抑えても表出される作者の個性と、何を描くかという作者独自の視点が存在する。

たとえば、私の研究室では多くの学生が写真を用いて描いているが、一目で誰が描いたか皆わかる。それは題材が変わっていても同じである。個性は、特別表現しようとしなくても、自然と表れてしまうのである。むしろ、特別自分の個性を表現しようとしたときは既に誰かの真似になってしまうことがある。リアリズムはその点、真似ということはない。あるとすれば、本物・実物の真似である。

また、選ぶ題材には作者の等身大で独自の視点が見て取れる。私たちが選ぶ題材は日常のなかにある、ありふれたものである。しかし、その日常には実は驚きや感動、おもしろさや美しさが隠れている。各々の日常への独自の視点が見られるのである。

5. 1. 11 小島遼



『光と影』(F130号)



『赤い光』(S100号)

1) 制作コンセプト

今回の制作のコンセプトは「光と影の美しさ」である。制作に使われた写真は、大学内の講義室を撮影したものである。ある朝、講義を受けるために大学に訪れた際、朝日が美しく部屋の中に差し込み、普段の使い慣れている講義室とは全く異なった印象の空間が作り出されていた。この二つの作品は、同じ講義室を同じ時間に違う角度から撮影している。同じ講義室でも、角度によって光の加減や色の映り方が変化するのだ。

そこで私たちの身の周りにある「モノ」の形は、光によって様々に印象を変え、思いもよらぬ形状の美しさを見せてくれることに気が付く。私はこの事象に注目し、画面の中で光と影を如何に美しく、リアルに表現するかということを念頭に制作した。光の当たった部分は、単なる「白」ではない。光と影の境界には、必ず淡い「赤」や僅かな「黄」が存在している。これらをほんの少し入れることで、温かみのある光を表現し、影の部分は光が反射した部分を意識して色味を加えている。窓枠によって生じた影の形が、机の上や床

に落ち、自然と模様が作られているところも面白さの一つである。この作品を見る人には、日常的な風景の、ハッとする一瞬間の美しさを感じ取ってもらいたい。

2) 画材・技法について

これら二つの絵は、布と下地に異なる素材を用いている。F130の作品は、前作を塗りつぶした上に描かれた作品であるため、キャンバス地にキャンゾール(油性下地)を下地として用いている。一方、S100の作品は、パネルに麻布を膠で張った上にジェッソ(水性下地)を下地として用いている。布の質感が異なるため、描き味にも当然違いは現れる。何度も塗り重ねられているF130の画面に比べ、S100は下地の厚みが足りていないせいか、近くで画面を見ると、少し滲んだような表現になってしまっている。さらに、絵の具の吸い込みが良いために筆の滑りが悪く、制作中に描き辛さを感じた。おつゆ描きには、基本バートシェンナとテレピンを使用した。明るさの違いをつけるために、イエローオーカーを使用することもある。おつゆ描き後の描画は、ウルトラマリンとバートシェンナを使い暗い部分の色を作り、光の部分はチタニウムホワイトと微量のイエローディープ、光と影の境には微量のローズマダーを混ぜている。影の部分の色に、マルスバイオレットを隠し味程度に混ぜることで、影の色を単調にすることなく、微かに赤みがあった表現をすることができる。その他、色に深みを持たせるために、グレージングパニスやクリスタルメディウムを用いたグラッシという透明表現を行っている。

3) 私にとってのリアリズム

リアリズムを学ぶことは、絵画の基礎を学ぶことと等しい。リアリズムは、見たままを単に描くということではなく、頭の中で「物体や風景がどのような仕組みでそこに存在しているのか」ということを想像し、組み立てながら描くことが必要とされる。つまり、リアリズムを学ぶ本当の目的は、物体をよく観察し、理解することで真の描写力と創造力を手に入れることである。リアリズムとは反対の性質を持つ抽象画も、抜群の描写力を持ったエスキースを経て、写実から何度も崩れていった結果、抽象的な形となっているため、リアリズムが絵画の根底にあるということがわかる。

さらに発展的なことを言うと、私が目指しているリアリズムの有り方は、絵のモチーフに「生命」を与えることだ。物体を写真ではなく敢えて絵画にするという意味について考え、たどり着いた答えである。リアリズム絵画で重要なことは、作品を見る側が「写真みたいに見える。」という表面的なリアルを感じさせることではなく、「生きているみたいだ。」「その場に立っ

ているようだ。」「懐かしい気持ちになる。」というような内面的なリアルさを感じさせることなのだ。

5. 1. 12 橋本大輔



『集』(S100)



『いりぐち』(F130)

1) 制作コンセプト

私の制作コンセプトは単純にいい絵を描くということである。

2) 画材・技法について

支持体は共通して木材パネルに天竺木綿を膠で貼り付け、ジェッソで下塗りをし、サンドペーパーで削って表面を滑らかにしたものである。

制作工程は、イエローオーカー等の有色下地を施したあと彩色に入る。

描画材は油絵具で図1ではカマイユ技法、図2ではグリザイユ技法を用いて描いている。

図1では影に少し汚らしいような街の空気感を表現しようと、うす塗りで色を重ねていく方法をとったが、油の使い方に慣れていなかったため、効果が的確でなくなってしまった。また、鮮やかなネオンの光を全体でまとめることに苦心した。

図2では以上の反省も踏まえ、厚塗りでしっかりと絵の具を付け、全体の調子をモノトーンで抑え、しっかりとした画面作りを心がけた。

今後の課題は、より鑑賞者を惹きつける画面構成、構図の工夫と、的確に色彩を扱うことである。

3) 私にとってのリアリズム

私は今のところ感情的な衝動で描いている状態で、私にとってのリアリズムと呼べるものはない。まだまだ未熟なためこれから見つけていきたいと考えている。

5. 1. 13 藤本美紗子



『しのびよる』(100号)



『ほくそえむ』(100号)

1) 制作コンセプト

作品コンセプトとして一番に挙げられるのが、植物の威厳である。自然と触れ合う機会が比較的少ない現代では、自然の壮大さを感じづらく、その恵みの大きさや恐ろしさを忘れてしまいそうになる。しかし、私たちが自然の力を忘れていても、自然はそこにあり、私たちに確実に影響を与えている。人間の知識が増え、手の及ぶ範囲が拡大してゆくと、あたかも何もかもがいつでも自分たちの管理下におくことができるかのように思えてしまう。それは傲慢を生み、油断を生み、そして油断は致命的な失敗を生む。だからこそ、私たちは自然と積極的に関わり合い、その力を実感しながら生きていくことが必要である。

人が食べるため、もしくは売るために育てられ、収穫され、そのまま放られても、自身に蓄えられた養分を使って芽を出すジャガイモの姿に、植物の強靭さを感じ、今回このモチーフを用いて表現してみた。今後

は、見る人がはっと冷や汗をかくような感動を与えることのできる、説得力のある絵が描けるように精進してゆきたい。

2) 画材・技法について

パネルにキャンバスを張り、ジェットソで下地をつくり、油彩で着色した。手順としては、モチーフの参考となる写真などをもとに、鉛筆、イエローオーカーを用いて下描きをする。次に、使用する色を、全体におおまかな陰影をつけながらのせたのち、描き進めていった。

画材として主に使った絵の具は、暗色としてウルトラマリン(マツダ専門家用油絵具)とバーントアンバー(同上)を、芽の紫色はクリムソンレーキ(同上)とウルトラマリン(同上)を用いた。さらに、オーレオリン(同上)とセルリアンブルー(同上)で鮮やかな発色をねらった。

技法や表現のねらいとしては、主にはじめから固有の色を厚く塗るのではなく、絵の具を薄く重ねていくことによって、色や筆跡の重なりを活かした深みのある表現をねらった。また、ジャガイモの球体の部分は色味を抑え筆跡や色の濃淡を用いて、生きるために養分を蓄え活用していく様子をもとに、秘めたる力を表すことをねらった。対して芽の部分には前述のとおり鮮やかな色味を用いることで、精力的に伸びてゆく様子を表すことをねらった。

3) 私にとってのリアリズム

私にとってのリアリズムとは、説得力である。例えば、ニワトリが自由に昼寝をする姿を写実的に表現した作品からは、作者の鶏への深い愛情や執着を感じることができたり、屠殺されたニワトリの姿を同様に表現したものからは、私たちは生きているものを殺して食べて生きているという自覚が促されたりする。作者が現実にある具体的なものを執念深く、かつ冷静に描写することによって、作品に具体的に直接的な説得力を与えることができる。

ただし、見たものをまったくそのまま描く必要はない。場合に応じて省略したり、加えたりするなど、実物に近い姿でありながら絵として再構成することで、よりコンセプトを明確に伝わるようにすること、また絵として心地よく見ることができるようになることが必要である。例えば、作者がそのモチーフを構成する要素のうちの何を、どのように表現するかによって、作品の持つ意味が違ってくる。作品としての絵画を描くにあたって大切なことは、見たものの保存ではなくコンセプトが明確に伝わるようにすることであると、私は考える。

5. 1. 14 松山美生



『太陽の侵食』(130号)



『網膜の低温火傷』(130号)

1) 制作コンセプト

私の作品に共通しているのは、太陽の強力な発光がもたらすとても色彩的な真白な世界だ。

一枚目の『太陽の侵食』は8月のうだるような暑さの中で偶然とらえた写真を元にしてある。外界と室内の区別が溶けて混ざり合いぼんやりと発光する様は、真夏でありながらどこか冷たいイメージを覚える。

昨年夏にこの『太陽の侵食』を描きあげて後、私はこの作品の持つ冷たさに惹かれるようになった。真夏の日差しは攻撃的で生命力あふれるものに捉えられることが多い。だが、青い色彩のはなつ、滲み出し溶けていくような冷感の熱もまた美しいと思ったのだ。

そのような経験を経て、二枚目の『網膜の低温火傷』へと制作が進んでいった。冷感の熱とは何だろうかと思き詰めると、それは低温火傷をする感覚に近いと感じた。世界が低温火傷しているような色感で描けばこ

の冷感の熱の表現をできるのではないかと思ひ、このような作品に仕上げた。ただ季節の問題で資料が集まらず、人工的な加工で妥協してしまったことが何よりも心残りである。

2) 画材・技法について

画材・技法と区切って改めて描くほどに気を使っているものは特になく。気を付けていることといえば、絵具の種類を4~5色で限定し全体的にまとまりのある色調になるようしていることぐらいだ。

『太陽の侵食』では、白を混色で多用しすぎて、鈍い色合いになってしまったので、『網膜の低温火傷』では色の鮮やかさに意識を置いて制作を進めた。強い色感と鈍い色感にメリハリをつけ、画面の上で広がりがある世界を作れるように心がけた。徐々に白に溶けていく間にある細やかな変化を刻々と追い、ただのベタではない発光するような白を表現できるようにこれからも研究していきたい。

他には、これは私自身の問題なのだが、鑑賞中、制作中に問わず絵にぐっと近づいたときにキャンバスの目が見えると突然現実世界に引き戻されるように感じて冷めてしまう時がある。また、筆を進めるときにキャンバスの目が邪魔に感じるときが『太陽の侵食』の制作あたりから増えてきたので、『網膜の低温火傷』からはジェットを厚塗りした後にはやすりで磨き、目のないフラットな状態で絵を描き始めるようにしている。

3) 私にとってのリアリズム

リアリズムを辞書で引くと、単純明快に一言で「写実主義」だと変換してくれる。実は私が、写実主義と聞いて一番初めに浮かぶのはクールベでもミレーでもなくフランスの小説家のバルザックだ。フランス革命後の混乱期を舞台に、文化の中心地として華々しく輝くパリの影に住む人々を刻々と描いた『ゴリオ爺さん』の中で「作り話でもなければ小説でもない。全てが真実なのだ。」と彼は言う。当たり前そこにあるものを一から十まで克明に描写し、それによって浮かび上がる生々しい肉感。そこは目を背けたくなるような人々の息遣いに満ちている。彼が気の遠くなるような描写の末に叫んだ「全てが真実なのだ。」という言葉は美術の写実主義にも通じるところがある。

画家はどうしても自分の目が映す景色から逃れることは出来ない。それを知っているからこそ、かつての人々は主観を極限まで排して一心不乱に現実を描き出そうと躍起になったのではないだろうか。その中から見つかるハッとするような美しさや醜さは人為的な意思のないまっさらなものである。ただひたすらに事実を並べ観察しつくした世界から見えてきた生々しさ

は、真実にとっても近い。私はリアリズムほど真摯に世界と向き合っているものはないと信じている。

5. 1. 15 山本優里



『落ち葉と木漏れ日』(100号)



『落ち葉と倒木』(130号)

1) 制作コンセプト

世の中には美しいものがいくつもあるが、私が特に惹かれる美しさは、光と影が創り出す美しさである。上に挙げた二点の作品も、地面に落ちた木漏れ日を画面の主役として置いている。光の暖かさや、それが創り出す空間を表現しきることが、私の現在の目標であり、制作のテーマとなっている。今回挙げた二つの作品では木漏れ日の暖かさを際立たせるため、モチーフ自体は枯葉やコンクリートなど、冷たいイメージやマイナスのイメージの湧きやすいものに設定している。

また、私はこの頃足元に広がる世界に目を向け、それを制作のテーマにすることが多い。なんでもない地面から見えてくる面白さや美しさを発見することにとっても魅力を感じるし、そもそも全ての生命が生まれ還っていく場である地面そのものからとてつもない力を感じるのだ。地面と向き合う制作を続けていく中で、

その力強さも表現できるようになることを目指している。

2) 材料・技法について

私の制作は主に油彩での表現である。私の場合、一度目の塗りから色を決めていくやり方はあまり得意ではないので、テレピンなどの薄め液を多く使い、下の色が透けるくらいの薄さに溶いた絵具で描き進め、その層を重ねながら色を探っていくことが多い。なので、重ねて、重ねて、という表現に強い油絵具は私の制作のスタイルにとっても適した画材であると感じている。

また、技法についてだが、私が特に制作の中で多く用いる技法といえばグレージング技法である。今回挙げた2点は特にだが、光と影の表現に力を入れていきたいというのが念頭にあるので、影の部分の色のバラつきを抑えるのにもこのグレージングは有効である。さらに、私が題材にするのは風景であることがおおいので、その空気感や遠近感を表現することが画面に広がりを持たせるための重要なポイントになることが多い。このことから、グレージングを重ねることで生まれる効果が、私の制作においてはとても有効であるのだ。

3) 私にとってのリアリズム

リアリティを追求して試行錯誤し絵画を完成させていくのは、一種の修行的であると感じることがある。目の前にあるものを正確に描き出す力、いわゆる描写力は、絵画において基礎であるといわれることが多くある。リアリズム、写実主義と言われる作品にはもちろんこの描写力が伴う必要があり、制作の間にもまるで自分のこの描写力にあたる部分を鍛えているような感覚を覚えるのだ。

リアリズムから一見遠く離れているように見える抽象的な作品や、現実離れした作品も、根底にはこの写実的のものを見つめる力が必要である。それが作品に目に見える形で出ていようがそうで無かろうが、リアリティが根底に存在しないフィクションは、必然的に浮き足立ったものになってしまうはずだ。

私はまだ学生であり、今の自分の制作スタイルで今後一生勝負するのと言ったらそうは思っていない。現在の制作はあくまでトレーニングの一貫と考えている。自分が今後どんなスタイルで制作をしていくことになるかはわからないが、全ての基礎にこのリアリズムがあると考え、今はひたすらその習得に励んでいるのである。

5. 1. 16 児玉沙矢華



油彩・キャンバス F130号「空事の境目」2012年



油彩・キャンバス F130号「漂う嘘」2013年

1) 制作コンセプト

どこかで見たことがありそうでない世界や光景，そこから発せられる社会へのメッセージを描くこと，見る人に投げかけることそれが本作品のコンセプトである。

モチーフである壊れたガラクタと生きている人，というような矛盾した組み合わせも意図している。そして人間の記憶や手のあと，形跡，そういうものはガラクタや廃墟のように使われていないものほど溢れて出しているように思う。

筆者は色彩と空間構成にこだわりを持っている。色彩においては，油彩によるグリザイユを基本としている。素描のように白黒で陰影，肉づけをして描画層の下層をつくり，物質の立体感を優先して描く技法であ

る。

モノクロームの色彩，白黒による形態は，モノとモノが重なり集合する様子を強調し，色彩があるよりも造形性が目立つ。白黒写真もこれに似ているが，記憶の中の映像を見ているような感覚となる。

また，複数の視点から見たものを一つの絵画空間構成している。方法としては，モチーフの様々な場所，異なった角度で撮影した写真とスケッチを元に構成している。そのため，実際には写真に撮ることはできない絵画空間となる。この構成では俯瞰と仰視した光景を同時に見ることもでき，鏡もその役割を果たし，実像と虚像の世界，複数の視点が同居している状態となっている。絵の中の世界を巡るように鑑賞者は見ることになり，この複眼的視点は騙し絵を見ている感覚を引き起こす。

以上に述べた色彩と視点が，見たことがありそうでない世界をつくる，というコンセプトを支えている。

2) 私にとってのリアリズム

作品をみて写真のようにリアルだと，いう人は多いが，本当にリアルなものとはなにか。写真がリアルなものであったら，絵画として描く意味はないのではないか。写実的であっても，写真とは違う表現を追求してきた。

そこで，まず写真とは違うということ表現するには，カメラのレンズが見た一眼的世界と矛盾する光景を描く，騙し絵の要素を入れることを考えた。騙し絵は一瞬そこにあると錯覚させることを目的とし，カメラのように目の前の光景を表面的に切り取るものではない。

二つ目に絵画空間を見る視点を複眼的にした上で，描く対象を主観的に観察した表現を心がけている。写真は自分自身が見ている世界とは微妙な差異がある，極めて客観視された，固定された光景である。これに反する表現は東洋の遠近法を使ったもので，手前を見下ろし遠くを見上げるように描くものもあり，異時同図もある。この構成は作家の思い込みの認識，または説明や強調の意図によって描かれており，モチーフに対する精神性，内面性に忠実である。

したがって，私の実践するリアリズムは，モチーフに対して複眼的で，主観的な見方をし，絵画空間を写真とは異なった扱いとするものである。

6. まとめ

絵画と光学器械の関わり, 正確な空間を成立させようとした人工的な遠近法, 人間の視覚にそった様々な遠近法について記述してきた。人間も動物も環境に適応し, その中で生き抜くために進化してきたことは疑いない。

人間は自国の言語で考え, 文化を創り上げ, 視覚と知覚も形成されるといわれている。

1, 2, 6は金子が担当し, 3は児玉沙矢華, 4は佐藤みちる, 5は執筆した16人の院生・学生・1名の卒業生(氏名を本文中に記載)がリアリズムに関する考えを執筆した。個々人のリアリズムに対する考え方があり, 考えも多様で各自深く考えていることがうかがえる。敢えて全体のリアリズムの考え方をまとめて考察しないが, 大きく分けて, 対象(現実)を肯定し, 受け入れながら描いていく立場, 写実で現実を説明する立場と, 現実的に割り切れない自分の精神を写実の力で説明するしかないから写實的に描く立場。現実を疑い, 現実が説明しきれないからリアリズムの手法で描く。各人各様である。リアリズムについて論じても最後には作者の絵に戻ることになる。絵が全てを語っているといえる。

日本の都市風景は自然を除き建築物もどこも同じような工場で生産された建物に建て替えられつつある。視覚優先の時代の典型がそこにある。本物のように見える偽物。煉瓦のように見える壁, 石畳のように見えるコンクリートブロックの歩道。家具売り場にはハニカムボードにプリントされた木目のテーブル, 紙を貼り合わせたドア, 人間の錯覚を狙っているのか, それ自体で美しさを狙っているのか解らない。壁の裏側は断熱材と石膏ボード。再びリアリズムとは何か本質的な問いに戻ってしまう。リアルに見せるための代用品なのだろうか。そこにリアルさを感じることができるのだろうか。感じるとしたら表面の化粧が剥げた時なのかもしれない。

デジタル技術を駆使すれば, 実際に現物を撮影した画像の色や歪み, 質感を修正して“実物以上の見た目”を獲得できる。又, 人工的に作成された画像の組み合わせも自由にできるようになってきている。実際, 巻頭で記載したように, スマートホン等の画像は五感を通じた学びや手での感触, 視覚での実体験が薄れ, 利便さのために感性の自然な発展が阻害されるような気がする。

デジタル写真という大きな敵を迎えて, しかし, このような状況であるからこそ, 写真とは違う対象のあ

るがままを, あるがままに写し取ろうとするリアリズム絵画は人間の知覚によって純化され, 作品化されていくと考える。美術史の流れに組み込まれないリアリズム絵画が, 常に時代の流行とは関係なく生まれていくだろう。ガクゲイ・リアリズム, 美術教育の原点をリアリズムに問う教育大学から生まれた一つの実践である。

参考文献

- ・ホイジンガ著 里見元一郎訳『ルネサンスとリアリズム』ホイジンガ選集④ 河出書房新社 昭和46年
- ・佐藤康邦『絵画空間の哲学』三元社1992年
- ・エドワード・ホール著 日高敏隆, 佐藤信行訳『隠れた次元』みすず書房 1970年
- ・J.J. ギブソン著 古崎敬, 古崎愛子, 辻敬一郎, 村瀬晃訳『生態学的視覚論』サイエンス社1985
- ・中川邦昭, 『カメラ・オブスキュラの時代』, 筑摩書房, 2000年
- ・佐々木英也監修『オックスフォード西洋美術事典』講談社1989年
- ・デイヴィッド・ホックニー著 木下哲夫訳『Secret knowledge = 秘密の知識: 巨匠も用いた知られざる技術の解剖』青幻舎 2006年
- ・辻茂『遠近法の誕生』朝日新聞社1995年
- ・辻茂『遠近法の発見』現代企画室1996年
- ・セイラ・ケント著 西島憲生訳『絵に隠されたさ構図』同朋社出版1996年
- ・小山清男, 『遠近法—絵画の奥行きを読む』朝日選書 1998年
- ・中山公男『新古典・ロマン写実主義の魅力』同朋舎出版1997年
- ・安友志乃『写真のはじまりの物語』雷鳥社 2009年
- ・福岡伸一『フェルメール光の王国』木楽舎 2011年
- ・アリスン・コール『ビジュアル美術館 第4巻 遠近法の技法』同朋社 1993年
- ・米倉守『美しすぎる嘘』室町美術株式会社1992
- ・ジョン・アーサー『スーパーリアリズム展』朝日新聞社
- ・秋山光和 他38名「新潮世界美術辞典」新潮社版 昭和60年
- ・中野定雄, 中野里美, 中野美代訳『プリニウスの博物誌』雄山閣 昭和61年
- ・「科学的思考による図画嫌いを克服する光学措置に関する研究。」研究代表者金子亨, 東京学芸大学, 2012(東京学芸大学重点研究費報告書:平成23年度).
- ・「光学機器と絵画表現の関係についての一考察」金子亨 東

京学芸大学紀要出版委員会, 2008-10-31, 東京学芸大学
紀要. 芸術・スポーツ科学系 Vol. 60 p. 93-103 紀要論文

<図版引用文献>

- ・図4 女性のミイラ肖像画 2世紀頃 大英博物館: デイヴィッド・ホックニー著 木下哲夫訳『Secret knowledge = 秘密の知識: 巨匠も用いた知られざる技術の解明』青幻舎 2006年 p229
- ・図5 郭熙『早春図』(台北故宫博物院) 11世紀 佐藤康邦『絵画空間の哲学: 思想史の中の遠近法』三元社 1997年 p109
- ・図8 ポンペイ壁画 「第二様式」 「ファンニウス シュニストルの別荘」の壁面装飾 前50年頃 ニューヨークメトロポリタン美術館: 千足伸行監修 石鍋真澄 ほか執筆『新西洋美術史』西村書店 1999年 p23
- ・図9 「受胎告知」メロッド祭壇画 1420-25年頃 ニューヨークメトロポリタン美術館, 同上 p182
- ・図10 バオロ・ウッチェロ 「サン・ロマーノの戦い」 同上 p120
- ・図11 ジョット「衣服を返す聖フランチェスコ」(アッシジ, サンフランチェスコ聖堂): 小山清男『遠近法: 絵画の興行きを読む』朝日新聞社: 1998年 p44
- ・図13 デューラー「ヌードを描く図」: 同上 p63
- ・図14 マザッチョ『聖母子』(ピサ祭壇画) 1426年 ロンドン・ナショナル・ギャラリー: 同上 p146
- ・図15 『源氏物語絵巻』1120-30年 東京, 五島美術館, 同上 p112
- ・図16 ホガース『狂った遠近法』(郡山市立美術館): 同上 p259
- ・図17 執筆者蔵
- ・図18 Martin Kemp, *The Science of Art; Optical Themes in Western Art from Brunelleschi to Seurat* (1990, New Heaven, CT: Yale University Press, 1992) p199
- ・図19 中川邦昭, 『カメラ・オブスキュラの時代』, 筑摩書房, 2001
- ・図20 S. F. Spira et al., *The History of Photo as Seen Through The Spira Collection* (2001, Aperture,)
- ・図21 Martin Kemp, *The Science of Art; Optical Themes in Western Art from Brunelleschi to Seurat* (1990, New Heaven, CT: Yale University Press, 1992) p201
- ・図22 前掲書 p201
- ・図23 アリスン・コール, 『ビジュアル美術館 第4巻 遠近法の技法』, 同朋社, 1993年, p45
- ・図24 安友志乃『写真のはじまりの物語』雷鳥社 2009年, p139
- ・図25 ドミニク・アングル『ドーソンヴィル伯爵夫人の肖像のための習作』中山公男『新古典・ロマン写実主義の魅力』同朋舎出版 1997年 p138
- ・図26 ドミニク・アングル『ドーソンヴィル伯爵夫人の肖像のための習作』国立西洋美術館監修, 『アングル展』, 日本放送協会, 1981
- ・図27 ドミニク・アングル『ドーソンヴィル伯爵夫人の肖像』中山公男訳『INGLES』美術出版社 1970年 p148
 - i) 三井秀樹『メディアと芸術』集英社 集英社新書 2001年 pp133-142
 - ii) デヴィット・パイパー, 日本語版監修倉田三郎『世界美術百科IV』美術辞典 第一法規 p148
 - iii) 秋山光和 他38名『新潮世界美術辞典』新潮社版 昭和60年 p1557
 - iv) 中野定雄, 中野里美, 中野美代訳『プリニウスの博物誌』雄山閣 昭和61年 p1420
 - v) 前掲書
 - vi) 前掲書
 - vii) ホイジンガ著 里見元一郎訳『ルネサンスとリアリズム』ホイジンガ選集④ 河出書房新社 昭和46年 p7
 - viii) 前掲書 p27
 - ix) ジョン・アーサー『スーパーリアリズム展』朝日新聞社
 - x) 前掲書 pp15-16
 - xi) 米倉守『美しすぎる嘘』室町美術株式会社 1992
 - xii) 佐藤康邦『絵画空間の哲学: 思想史の中の遠近法』三元社 1997年
 - xiii) 佐藤康邦『絵画空間の哲学: 思想史の中の遠近法』三元社 1997年
 - xiv) 辻茂『遠近法の誕生: ルネサンスの芸術家と科学』朝日新聞社 1995年 p70-71
 - xv) 佐藤康邦『絵画空間の哲学: 思想史の中の遠近法』三元社 1997年 p110
 - xvi) エドワード・ホール著 日高敏隆, 佐藤信行訳『隠れた次元』みすず書房 1970年 p
 - xvii) J.J. ギブソン著 東山篤規, 竹澤智美, 村上嵩至訳『視覚ワールドの知覚』新曜社 2011年 pp161-168
 - xviii) アリスン・コール『ビジュアル美術館 第4巻 遠近法の技法』同朋社 1993年
 - xix) アリスン・コール『ビジュアル美術館 第4巻 遠近法の技法』同朋社 1993年
 - xx) 中山公男『新古典・ロマン写実主義の魅力』同朋舎出版 1997年 pp138-139