

初めての油絵・・・静物画を描く——苦手な君でも納得できる作品を——

千葉県立長生高等学校 美術科 稲邑嘉裕



自分の目で見たいものを上手に描きたい。そんな希望はどんな生徒の心にもあるだろう。しかもそれを油絵で描いたら・・・そんな願いに応えたいと思いながら、ずっと油絵静物画を実施してきた。特別にアートしなくていい。誰でも丁寧に形をとって、自分なりの色調で立体感を現すことができれば、それだけで素敵な作品になる。

【水可溶性油絵具について】 水可溶性油絵具を使用することで、筆洗いや片付けの時間を短縮し、冬季でも室内空間をクリーンに保つことができています。後発の絵具のため、色の立ち上がりはよいが、深みには欠ける。安価な習作用の絵の具による、鈍くて色のない油絵よりメリットが多いと判断している。しかし、使用の最大の理由は、絵の具使用の初期段階では水彩と同様に水のみで描き、ある程度画面に色が乗ってからオイルを使用した本格的な油絵とすることで、初心者にとって最も大切な導入段階で油絵具の使用法に時間と神経を割く必要がなく、生徒も指導者も形の把握や立体感の表出に集中できるからである。

【モチーフ】 ビン（大・小）各種、果物模型（リンゴ、洋ナシ、レモン等）、貝、ピッチャー、グラス、布等・・・どれも特別なものではないが、大きいサイズのビン是一般的なワインボトルのような円筒形の部分が多いものを用意する。

◇絵は苦手、作るほうがいい ホントかな？作るのが好きなら、いくつかのポイントに気を付けるだけで、十分に素敵な絵を描くことができる。一部分だけなら、大抵の人は結構上手に描けるものだ。全体を意識することができないから、バランスが悪く見栄えがしないだけ。それをみんな下手と感じてしまう。そこを補う。ポイントは大きく分けて4つ。

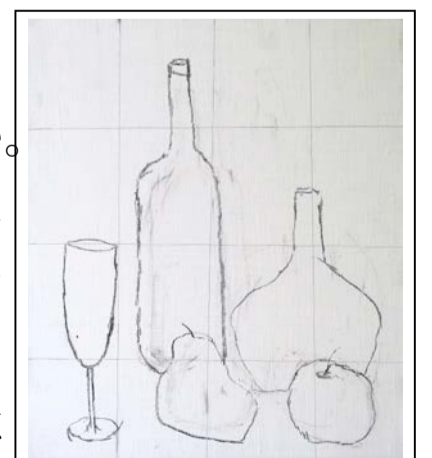
1：なにより画面のバランス。 2：とにかくビンを頑張る。

3：最後まで形を崩さない。 4：色より立体感にこだわる。

バランスが良くて、形がとれていて、ある程度の立体感（または、濃淡の変化）があれば、十分に見栄えのする作品になるものだ。

〈準備〉 キャンバスを配り、縦・横それぞれに4等分の分割線を入れる。画面のサイズを意識させるとともに、描画の際の水平・垂直・直線の比較、確認に使う。

◇まずはバランス 木炭で大まかに形を描く。初心者は関心のあるところにしか意識がいかないから、構図が悪くても自分では気にならない。だから画面全体として見た時に、余白を持って余したバランスの悪い作品になってしまう。ここは指導者が積極的に関わって、客観的によい構図となるまでアドバイス。絶対に外せないところ。



バランスよく入った！

〈〇と口のお絵描き〉・・・描き始めは細かいことは何も言わない。まずは極めて大まかに全部のモチーフを描かせる。「単純に」など と言っても感覚的に理解できないので、「リンゴは丸、ビンは長方形、貝は三角、ブドウはまとめて」などと簡単な言葉を繰り返して。

〈消すのは直してから〉・・・形やバランスが狂った時、ほとんどの人が全部を消してから描き直そうとする。これではせつかくの失敗が無駄になってしまう。形を取り直してから不要な部分を消す。これを習慣づける。そうすれば体験を積み重ねることができる。

◇**ビンに拘る** ここが重要。ある程度バランスよく収めることができたなら、あとは物を捉える視点さえ与えれば、かなりの部分まで自力で描ける場合が多い。幾何学的に捉えられる形態の狂いは分かりやすいから、ビンやグラスなど、誤りがはっきりわかるモチーフの形の捉え方のポイントを伝え、確実に描かせる。果物や貝などは、形が実際とは違っていても見る者には分らないから、ビンが確実に描ければ全体が上手に見えてしまう。だから、描画はしばらくビンの形だけに集中。キーワードは「直線はまっすぐに、垂直は垂直に」「左右対称は対称に」「楕円を描く」。

〈まっすぐに、そして垂直に〉・・・ビンなど人工物の直線部分が直線にならず、何となく描いた線である場合、それだけで下手に見えてしまう。直線はまっすぐに。また、垂直になるべき線がどちらかに傾く傾向のある生徒も多い。本人は意識していないので、事前にキャンバスに書いた分割線と比較して気付かせる。垂直は必ず垂直に。まずこの2点を押える。「水平な台におかれた垂直な物は、画面の中でも必ず垂直だよ。」

〈左右対称のはずだけど〉・・・左右対称な物は形の狂いがはっきりわかるため、この間違いは目につきやすい。なんとなく対称なのと、確実に対称なのは全く異なる。ビンの肩の部分のカーブを含め、確実に対称にさせる。「ポットやピッチャーは取っ手や注ぎ口を隠すと左右対称だね。対称に描いてから取っ手と注ぎ口を付ければいいんだ。」

〈楕円をきれいに〉・・・ビンの口や底、胴に巻かれたラベルを描くときは、実際には見えない部分を含めた楕円を描かせる。こうすることで見える部分の形が正確になる。また、テーブルライン等に影響されて傾いた楕円を描いてしまう場合が多いので、水平面にある円は必ず左右の高さが同じ楕円になることを理解させる。こうして、ビンが確実に描けると画面全体が引き締まって見えるため、自ずと意欲がでて他のモチーフも頑張ることができる。だからまずはビンに集中。それができたら「手前は下に」「見えないところも描こう」。



ちょっと大変だけど、ここまでを確実に。

〈手前は下に〉・・・自分に近い物は必ず画面の下に、遠い物は画面の上に来る。これが間違っているとかなり変な画面になる。反対に、ここが確実に描かれていると、位置関係や空間がしっかりと見て見える。生徒はあまり意識していないので、ここも確実に押さえておく。

〈見えないところも〉・・・物が重なっていて見えない部分は、そこがどうなっているかを想像して、見えない形も描いてしまう。そうすることで、見えている部分の形がずっと正確になってくる。

◇**自分も描ける** 形が捉えられているのが、生徒自身ではっきり分かるから「こんなに上手く描けたの、はじめてだあ。」「自分でも描けた。」「集中しちゃった。」などというつぶやきがちらほら。こうなればしめたもの。他のモチーフも調子に乗ってずいぶん上手く描けるようになってしまう。



筆のエッジを意識して

◇**さあ絵の具！** ここまでで形は随分しっかり取れているし、生徒はやる気になっているから、この機を逃さず、茶系の絵の具で下塗りしながら立体感をつけてしまう。

〈**絵の具が苦手**〉・・・色になるとダメになると思い込んでいる生徒は多い。慣れた人なら、デッサンの段階ではある程度流動性を残した上で、絵筆で描き進めながら形を明確にしていくというのがベスト。でも、これができるのはごくわずかな生徒だけ。よくあるのが、どんどん形を崩してしまう場合と、立体感をなくしてしまう場合。そこで、立体感を表現することを最優先して茶色と白で画面構成する。

〈**外側にはみ出さない**〉・・・木炭の下書きの線に沿って、ゆるく溶いた茶色でなぞるように描く。筆で描く線は木炭や鉛筆よりずっと太いから、ただなぞってしまうとせつかく取った形が崩れて膨張してしまう。だから筆のエッジを意識して、形の外側にはみ出さないように注意することで不用意な変形を避ける。「形の内側にはいくらでもはみ出していいから、外側にはみ出さないように注意するんだ。木炭の粉が混ざるけど気にしなくていいよ。」

〈**暗い部分から**〉・・・一通り絵の具で形を取ったら、立体感を付けていく。まず、輪郭を描いた筆で暗い部分と濃い部分に茶色を塗っていく。全部塗る（必要に応じて黒をプラス）。次に、

ある程度ホワイトを混ぜて中間の部分すべて塗る（中間色を上手く作れない生徒にはイエロー・オーカーをそのまま使わせる）。さらにホワイトを多量に混ぜて明るい部分をすべて塗る。ひとつの色を作ったら、それを画面の使えるところすべてにぬる習慣をここでつける。何も指示しないと、ひとつのモチーフだけ全部塗ってから次のモチーフへと移っていく。結果として余り明暗（濃淡）の変化のない画面になってしまう。ここでは明暗の変化と立体感を出すことに集中。バックは何でもいいから（変化をつけて）どんどん塗らせる（ここで初めて太めの筆を一本プラス）。



暗部から塗っていく。ここで調子の変化をしっかりつける。

◇**混ぜて使うぞ、3原色** ここまでで茶色と白による画面構成がしっかりとできているから、少し色味を加えるだけで、なかなか見栄えのする作品なる。赤、青、黄に白、黒、茶を加えた6色で描いていく。最後の段階を除いて、ほとんどこの6色で描く。「黄色と青で様々な濃さの緑が、更に黒や茶色をまぜることでオリーブグリーンが作れるよね。」リンゴ等の大きめなモチーフからスタートして、ここからは一つ一つのモチーフごとに描いていく。



立体感が付いているから、少し色味を加えるだけで絵になる。

〈**色は何でもいいんだよ**〉・・・生徒は色の再現性ばかり気にする。それなのに明部と暗部の違いは気にならない。色を作ることばかりに気を取られていると、立体感や調子の変化がなく

なって、平板な、つまらない絵になってしまう。めりはりのある画面なら、色が再現できていなくても面白く見栄えがする。そこで、「無理に色を再現しようとしなくていいんだ。自分が心地よいと感じる色調を塗りなさい。でも、立体感はしっかり描こうね。」「立体感、立体感、立体感・・・」と呪文のように。

〈本当に白？赤？黄色？〉・・・ある程度制作が進むと、貝は白、リンゴは赤、レモンは黄色と、安易にチューブの色そのまま描こうとするものが出てくる。生徒にはそう見えている(感じている)のだから仕方がない。そんな時の為に、チューブから出した色をそのまま塗った小さなカードを用意しておく。モチーフのそばにそのカードを出して「貝は白かな?」「あっ」

〈毛先が大事〉・・・意外と大切なのがこれ。不得意な生徒ほど筆の金属部分にまで絵の具を付けて、しかも画面に根元までピタッと押し付けて塗っている。これではコントロールできず、塗れば塗るほどぐちゃぐちゃになっていく。筆を一度拭いて描きやすい状態を示し、「こうすれば手の感覚が筆に伝わるね。」

〈周りが大事〉・・・もう一つ大切なのが、形の外側。描く時、誰もが物の内側ばかり気にして描こうとする。結構頑張って上手く描けているのに、本人は不満顔。大抵はその物ではなく周りを描くことでずっと良くなる。「色より立体感、中より周り」と繰り返して。

——これから先は色彩や光、表現について書きたいけれど、今回はここまで。

