

透明油彩画の技法

人

油繪山水訣

英国美術協会々員
アルフレッド・クリント 著

本多錦吉郎 訳

油繪山水訣

はしがき

本書の主旨は、油絵で風景画を描くため実地に臨んだときの描き方を示すことにある。しかも、特に実景をありのままに描写することを中心に置いている。また、本書で説明することはすべて筆者が経験から得たものであるから、なるべく簡潔に述べようと思う。また、本書は油絵の心得がなく、初めて油絵具を使用する初学者のために著わしたものであるから、些細な事柄にまで言及することがある。従って、既に実地に臨んで絵の経験がある者には無用と思われることも詳しく説明するつもりである。

絵画において重要である色彩の理論や明暗法、また構図などは、既に広く解説されている。そこで、私は主に色材の品質、および私が経験から学び得た色材の使い方と、さらに自然のオブリジェを描写できるようにするための重要な事柄を選び出し、その一つ一つの画法を教授しようと思う。

本書の中で説明することになる実地での練習法は、主に自然のオブリジェや風景を詳細に模写することを第一の狙いとしている。ところで、自然のスケッチという用語があるが、これは風

景の概要を写生するという意味であり、本画の習作とも言えるものである。そういうわけで、初学者はしばらくの間スケッチはしないでほしい。要するに、スケッチというものは、たくさんの経験を積んだ者だけが、初めて必要とするものである。熟練した者なら、様々な実景を十分に記憶しているので、仮にスケッチに欠点があっても修正できるが、初学者はそうは行かないのである。従って、初歩の段階ではスケッチというものは必要がないということである。そして、初学者が絵を学ぶ中で、実景を詳細にかつ厳密に描き表す力がついてくれば、スケッチも自ずとできるようになる。従って、初歩の段階からスケッチばかりしていると、結局完全なまでに風景を描き表すことができる段階には至らないであろう。

私には、それ以外に切望する点がある。それは素描の力をつけることと、遠近法の概要を知ることの二点である。素描はオブジェを描写するにあたり、その形象を正確に模倣する力を必要とする。遠近法は遠くにあるのか近くにあるのか、前にあるのか後ろにあるのかを平面に表す法則であるから、その簡単な法則を知っておけばそれで十分である。このことは、後に絵に彩色を施すつもりのある人なら誰であつても、絵を始める前に必ず学んでおかねばならない要点である。

色材

色材に関しては、画家の好みによって様々である。例えば、ある色を最上のものと見なし、それなくしては描くことができないという画家もいれば、その同じ色をパレット上にのせることとすらない画家もいる。そこで、色材の選び方はなるべく簡単にする必要がある。ここでは、昔から広く用いられている色材をとり上げ、初学者用の標準にしようと思う。また、この中でも数種類の色材は風景画においては特に必要とされるものである。

絵具の一覧

不透明質 フレークホワイト(白)、ネープルスイエロー(淡茶白) 一、二、三号、クロムイエロー(黄) 一、二、三号、カドミウム(黄)、イエローオーカー(黄茶)、ローマンオーカー(暗茶色)、ベネチアンレッド(暗紅色)、ライトレッド(同上淡色)、インディアンレッド(深暗紅色)、ローアンバー(淡茶褐色)、バントアンバー(深茶褐色)、ブルーブラック(含藍黑色)、アイボリーブラック(含黄黑色)、バーミリオン(朱)、フレンチウルトラマリ(仏蘭西群青)、コバルト(白群)、パーマネントブルー(空青藍色)、以上を不透明色とする。

半透明質 ローシエナ（淡茶黄色）、バートシエナ（赭石色）、カップブラウン（黄茶褐色）、テラベルト（暗緑色）。

透明質 カーマイン（洋紅）、クリムゾンレーキ（同上のやや淡き色）、パープルレーキ（紫色）、アントワープブルー（藍色）、プルシャンブルー（ベロ藍）、ビチューメン（暗黒茶褐色）、ブラウンピンク（茶褐色の黄色）、イエローレーキ（黄色）、マダーブラウン（含紫茶褐色）。

この種の絵具の中には、めつたに使用しないものもあるので、常にパレット上のにせておく必要はない。

油絵で使用するオイルとバニスには、ドライングオイル（乾燥油）、ポピーオイル（ケシ油）、マスチックバニス（強質）（マスチックは樹脂）、コーパルバニス（コーパルも樹脂）、テレピン油などがある。

色材を乾かしたり薄めたりする媒材には、前述のオイルを使用する。ブラウンメギルプと呼ぶビークルは、ドライングオイルと強質のマスチックバニスを同じ割合で混ぜ合わせたものである。少量を必要とするときは、この二種のビークルを数滴ずつパレット上にたらし、ナイフで混ぜ合わせるとすぐに体質の強い透明な粘液状になる。これは昔から広く使用されているバ

ニスではあるが、私も良品だと思う。また、メギルプには他に一種類がある。これはマスチック、コーパル、ドライングオイルを同じ割合で混ぜ合わせたものである。流動質のビークルが必要なきにこれを使用する。コーパルバニスが油絵用に製造され、広く使用されるようになったのは、近年のことである。このバニスはテレピン油かケシ油、または亜麻仁油のそれぞれを混合して希釈しなければならない。また、日光に晒せば乾燥が速やかになる。乾燥の速度を調節する場合には、クルミ油か、ケシ油か、それとも亜麻仁油のうちのいずれか一品を混ぜると、乾燥に緩急を自在につけることができる。ただし、このバニスは描画用として別に調製する必要がある。通常のバニスであれば他のビークルと混ぜ合わせた途端に樹脂が沈殿し、油分と分離してしまう。一般的に、バニスとオイル、それにテレピン油を混合するときには、混合する前に低温で加熱するのがよい。これは、分離しないようにする処置である。

一般的に、戸外で写生しようとする、気候や季節に左右されることが非常に多い。従って、用いるバニスも気候に応じて選ぶことが必ず必要となる。いずれのバニスを選ぶかは、画家の経験則によるものである。テレピン油は、バニスを薄めるために必要とされるものである。そのほか、ビークルと速やかに混ざり合って乾燥に補助的な働きをする。また、不透明色を光部に厚く塗りつけるとき、このテレピン油を絵具に混ぜ合わせると、これほど効果的なものはな

い。厚く固まった絵具の上に、すぐさま他の絵具を塗り重ねることができる。これこそテレピン油の効能である。

筆の選択は、絵の大きさによって決まる。大きな筆は初学者には不要である。筆の種類は、豚毛の平筆、フィッチの平筆および丸筆四、五本、それにセーブルの平筆および丸筆とする。筆の穂先は、丸筆なら尖ったもの、平筆なら両角にやや丸味を帯びたものがよい。毛の質は硬くて、しかも弾力性があり、試しに手のひらに押しつけてみて、放すとすぐ元の形に戻るものが最上である。

筆の洗浄 豚毛筆は、石鹼と水で洗い、それから筆をぬるま湯に浸して石鹼を洗い流す。または、あらかじめ筆に石鹼をぬり込んでおき、翌朝筆をぬるま湯に浸して石鹼を洗い流してもよい。フィッチ筆とセーブル筆は、その日の制作が終了した後、まずテレピン油で洗い、次に乾燥しにくいオイルを含ませておく。ただし、必要なことは、翌日筆を使用する前に、必ず油を拭き取ることである。そうしなかった場合には、付着したオイルの性質が影響して、絵全体の絵具が全く乾かなくなってしまう。そこで、最も無害なオイルは、なんといつてもクルミ油である。筆は、洗い終わったらその筆の持つ本来の形に戻しておかねばならない。筆の穂先が

乱れた状態で放置してはならない。筆は熱湯で洗ってはならない。熱を与えると毛と筆軸を固定する樹脂が溶けたり、また毛の弾力性が失われたりする。

これ以外に、スチールナイフ（色材を練って調合するへら状のナイフである）、ポルトクレヨン（木炭やチョークを挟むもの）、錫製の小さな油壺二、三個、これはパレットに挟めるようになっており、バニスやテレピン油を入れる容器である。

錫製の絵具箱が必要である。この箱は、前述した絵具やその他の用具を収納できる適当な大きさの品を選ばねばならない。パレットは、気候による乾燥と湿気で屈曲しないような材質でできたものがよく、そして軽くて持ちやすいものがよい。また、箱の蓋は、開けるとイーゼル代わりに使えるようになっているので、箱を膝の上に乗せて絵をその蓋に立て掛けて作画することができる。さらに、この蓋にはまだ乾燥していない絵を運ぶことのできる余地を備えていなければならない。概して、このような各種の目的を満たす絵具箱は、画材屋ですべて販売されている。

写生用の用具にはいろいろと便利なものがある。イーゼルと椅子が一体となって持ち運びが

簡単なものがある。最も重要なことは、絵をしつかりと支え、風が吹いても容易には倒れないことである。

油絵で実景を写生する時に基底材とするのは、厚紙の油画用紙である。これは軽い材質のもので、絵が完成して乾いたら都合よく画挟みの間に挟んでおける。また、この画用紙は数十枚を重ね、強く圧縮して一冊の厚い品になっていて、一番上の画用紙に絵を描き終えたら都合よく一枚ごとに切り離すことができる。これをスケッチングブロックと呼んでいる。この画用紙を使用するには他に薄型の箱状のものを作って、作画した後まだ乾いていない絵を持ち運べるようにしておかねばならない。

戸外で大作を描くときには、同じ大きさのキャンバスを二枚用意する。その一枚は四辺に厚さ五、六分の幅が細くて厚さの薄い板を釘でとめて縁のようなものを作り、絵はこの一枚のキャンバスに描く。描いた後持ち運ぶときは、このキャンバスの縁の上にもう一枚のキャンバスを載せて絵全体を覆い、紐などで結び留める。もしくは、留め環のような便利なものをあらかじめ用意し、二枚のキャンバスを堅く結び合わせることもできる。また、絵の作画中にはこの予備のキャンバスは、本画の裏側に重ねておき、風でキャンバスがぐらつくのを防ぐ。實際上、風がキャンバスの裏側に当たっていると、筆で細かく描き込むときには非常に大きな妨げとなる。また、この

予備のカンバスは、雨が降ったとき絵がぬれるのを防ぐ用途もある。絵に施したビークルがまだ乾かないうちに、雨にぬれてしまうと、乾燥が著しく遅くなり、結果として絵の制作を先へ進めることができなくなる。

戸外の写生には傘が必要である。傘は、描き手を保護し、絵の画面に直射日光が当たるのを防いでくれる。また、風を防いだり塵を避けることもできる。その品は軽くて持ち運びやすいものがよい。この傘には、他に補助用の棒が付属しており、上の端に傘を取り付け下の端は鉄の尖った先端を地面に突き刺して立てるのに都合がよい。さらに、小さな鑲を傘の上の端に挟み、ここから三本の紐を伸ばして三方向へ引っ張って張る。それぞれの紐の端に釘を取りつけ、風向きを考えて地面に刺し込み、傘が倒れないようにする。傘は、必要かつ不可欠なものではないが、描き手にとっては大いに満足をうる用具である。

以上は、用具の概要を示したものである。要するに、写生用に適したものをだけを挙げたのである。さらに、詳細を知りたいのであれば画材屋に直接尋ねてみるとよい。

絵具をパレット上に用意するときには、絵の題材に合ったものだけを置かねばならない。まず白を置き、次に黄色の明るい色から順に、暗い色へと配列し、最後に黒を置く。白は親指の側に置く。どの絵具もパレット上では、描き手から見て外側の縁に沿って配列する。ただし、

縁の間際に置くのではなく少し内側に配列する。パレットと筆とレストスティック（腕鎮）は、左手でひとまじめに握る。戸外で作画すると絵具の乾きが速いので、時々パレットを拭って清潔にしておくこと。この作業は、ナイフでパレット上の絵具を取り除き、その後テレピン油を含ませた布で擦る。

絵具の使用が終わって筆を置くときには、ナイフでパレット上の絵具を取り除き、この絵具を皿の中に入れて水を注いでおく。再び使用するときには、水を捨て絵具をパレット上に移す。

私は以下において、学習の手順を少しばかり説明しよう。ところで、この目的とするところは本来初学者のためのものであり、しかも絵画を学びたいと思つても、現実に教課指導を受ける方法をもたない人々に便宜をはかるためのものである。

初学者は、学習の初期段階において良質の習作を取り寄せて、これを模写するのがよい。実景は変化に富み、初学者には簡単に模倣することができない。しかし、習作には画家が用いた様々な手法が使用されており、筆技法や彩色法などを一つ一つ観察できる。

概して、絵画の制作に関する諸方法を説明することは極めて困難であるし、また非常に煩雑なものである。私がここで、説明によって明らかにしようとしていることは、主として実景を

いかにして模写するかの方法であるから、模写の精細を重視すべきものではない。世に知られた絵画は、美術の原理を探究しようという意欲をもって、じっくりと鑑賞し、絵の主題を味わう必要がある。また、絵に彩色を施す技巧については、自然のオブジェを模写するうちに簡単に身につけることができる。そのときの心構えは、やはり完成した絵を模写するのと同じ注意力と誠実さで臨めばよいのである。そこで、絵を学ぶ者は、たくさんの絵をじっくりと観察し、とりわけその制作技法の違いを比較することが非常に重要である。博物館や展覧会、その他ギヤラリーなどは、みな初学者にとって研究するのに役立つものである。

一般的に、実景をもとに風景画を描く力をつけたいと思うなら、実景の一部であるオブジェの描き方を学ぶ以外にはない。これこそ、初学者が取組まなければならない点である。このことから、私の説明もこの点を中心に述べることにする。そこで、説明が時々瑣末で些細な事柄に及ぶかも知れないが、読者にはその繁雑さを非難しないでもらいたい。また、そうした煩瑣な事柄を省略したことによって、誤りがあつてはならないことを知ってもらいたい。この説明は、ひとえにこれまで彩色をしたり、その作画過程を目のあたりにしたことのない人に対して示すためのものである。

初学者は、あらかじめ素描の概要を学び、遠近法の規則を理解しなければならない。また前述した画材の用意ができたなら、絵を描き始めるにあたって、まずは晴天の日を選ばねばならない。初めて絵を描き始める人は、風景の中でも前景にあるオブジェで、その中でもとくに形状や色彩が単純で、しかも急に変化したり動いたりしないものを選ぶ必要がある。大きな石や岩石、土手の一部、枯れ木、欄干、門戸、石垣などは、形状が単純で動きがなく、日光による明暗の変化があっても全体の色彩は一定なので、初学者の練習には最適な手本である。それらを描写するには、まずオブジェの輪郭を描き、次にローアンバーの薄い透明色で陰影をつける。オブジェの表面は多種多様であって、その濃淡は一樣ではないので、絵を描くときには、必ず濃淡に様々な変化をつけなければならない。その色の濃さは、絵具とテレピン油の分量を適切に混合して求める色合いを作り出す。そして、基底材（カンバスや油画用紙など）の地塗りは、色の深さに変化をもたせる働きをする。しかしながら、この下塗り段階では、濃淡の度合いは、やや弱くした方がよい。これは、徐々にその色を深く塗り重ねていくためである。ここで、岩石を描写すると仮定すれば、前述したように、まず大まかな形を描いて、次に日光が当たっている箇所には色彩をつけること。また、実物の色を模倣することに専念しなければならない。油絵で光部の色を表すには、白を他の色に混ぜる。ここで、岩石の色がグレーであれば、黒と白

を用いて岩石の光部の寒色を模倣する。また、このグレーに少量のアンバーなどの赤色や褐色を混ぜると暖色になり、色調に変化をつけることができる。ざらついた表面の光部は、絵具を厚く塗りつけて凹凸が入り乱れた画面にすること。陰影は色合いを深くする必要があるために、バーストシエナやビチューメンなどを用いて、より一層色深く光沢のある色にする。陰影部の彩色は、この段階では実物に近い色合いに模倣すること。その中にグレーがあれば、白を混ぜる。赤色を帯びた部分には、ライトレッドやバーストシエナを用い、緑色の部分は黄と青、または黒を混ぜて用いる。これらは不透明色であり、色合いに変化をつける働きをする。そこで、陰影は、部分によっては基底材の下地塗りを利用して色の深さに変化をつける必要があるが、これには透明色を用いて行うものである。要するに、陰影は、不透明色と透明色によって様々な変化をつけるものである。

光部の色にも陰影部と同様に、多種多様な変化があるが、注意しなければならない点がある。一般的に、色は日光があたり輝きが増し、まばゆいほど鮮やかになる。つまり、陰影には色艶をなくす力があるが、日光には色の強度を強める働きがある。この特性は、あらかじめ知っておく必要のあることである。岩石の角の尖った部分は、その輪郭も険しく突き出ているように描かねばならない。そして、その一部の表面は平塗りにすること。

以上の方法で描くならば、晴天であれば速やかに乾くことができる。既に乾いた画面には、再び他の彩色を施して一層の変化をもたせることができる。凹凸でざらついた表面の質感を表すには、ある部分では固く濃厚な絵具を筆につけて、穂先を軽くドラッキングしたり、またある部分ではビークルで溶いて薄めた透明色を塗ったりして、全体が乾いたらグレーズを施さねばならない。(グレーズとは下記の通りである)

グレージングは彩色法の一つであり、透明色にメギルプやコーパルなどのビークルを多量に混ぜ合わせ、ほとんど流動質にして必要な部分に上塗りするものである。グレージングの目的は、陶工が釉薬を塗るように透明色を絵の表面に上塗りして、下層の色が上層のグレージングを透して美しく見えるようにする方法である。この方法は、水彩画と比較してみると、不透明色の着色では得ることができない美しい光沢の色を生む方法なのである。ここでグレージングの実際上の効果のほどを試したいと思うのであれば、絵の一部の光部にネーブルスイエローと白を混合させるか、あるいは白か黄のいずれかを適度に固く塗ってから乾かし、次にバートシエナをビークルで溶いて、そこに上塗りする。このような彩色法に変えて、単にネーブルスイエローとバートシエナの混合させたものをその一部へ塗り、先ほどと同じ効果を見極めようとしたらどうなるであろうか。その違いは一目瞭然であり、これによってグレージングの

効力が実感できるであろう。この他にもレーキやローシエナのような透明色で試してみるとよい（参照、透明質の色材六頁）。また、グレージングは陰影部に施す方法であり、これによって光沢の色が深まり、多少なりとも鮮やかな色合いになる。仮に暗色を塗れば、暗くすることができるが、透明で鮮やかな色合いにはならない。また、グレーズは色調に変化を生じさせるものであり、一般に仕上げ段階で用いる手段である。

土手や地面が崩れた様子を描写するときにも、前述した描法を用いる。まず、注意しなければならないことは、日光の明暗を正しく捉え、オブジェの大きさと凹凸を確定することである。また、オブジェの形状をいったん描いたら変更してはならない。光部には不透明色で盛上げて塗り、陰影には薄塗りをを用いる。この下塗りが乾いたら、前述のようにグレーズを施す。そのよい効果をあげるためには、施された絵具のざらついた表面に透明色を上塗りし、次に指先か海綿の欠片で突き出た部分の色を拭き取って、凹部にグレーズを残すのがよい。これはオブジェの粗い表面を表現する一つの方法である。

樹木の幹のようなものも、まずアンバーで様々に形状を描き、樹皮のざらついている箇所には絵具を厚く塗り、樹皮が剥がれている部分はやや滑らかに着色する。一般的に、この種のオブジェは色の変化が一定していないものである。幹のグレーを作るには黒と白を混ぜるが、こ

ここに暖色を含ませるには少量の茶褐色かインディアンレッドを加えること。湿り気のある幹についた苔は実に鮮やかで、美しいものである。クロムイエローと青を混ぜて苔の色になぞらえる。ただし、苔の色にグレーを含むものがあるので、実物を十分に観察する必要がある。着色を表現するとき、清浄とか、美麗とか、光彩という言葉がある。この言葉は一定の色を表しているのではない。一定の色とは絵具のことであつて、絵具製造者による製造にかかわる事柄である。清浄で、美麗で、光彩の色を表すには、それぞれの色の強度を対照^{注1}させたり、または、他の色を混ぜて本来の色の性質を伏せたり弱めたりすることにより、鑑賞者がどんな色を見ませたのか、全く識別できないようにする。概して、絵の経験が乏しい者は、海や空などを見て単に青色だと思ひ込み、野原や草木は緑色で、壁や瓦などは赤色であると思ひ込むようである。しかしながら、こうしたオブジェの色合ひはそのように一定したものではなく、必ず濃淡というものがある。その上、大気の密度や、日光に向き合っているのか背にしているのかによつても色合ひは極端に異なる。自然に関しては実地経験を積み、また優れた画家の筆蹟をしつかりと観察すれば、大いに納得がいくだろう。

概して、陰影部には、鮮明なブラウン系（バーストシエナ、カッパーブラウン、ビチューメン、ブラウンピンク）を用いる。一般的に、丸い形をしたオブジェの陰影において、最も暗い

部分はオブジェの外形線よりもやや内側にある。その外形部は他からの反射を受けるので、暗色を少し減らさねばならない。また、光部も特に明るく輝いている一部分は、外形線よりも内側にある。これは丸い固まりをしたオブジェを描く上で重要なことである。石壁やその他粗い表面を持つオブジェの陰影には、不透明色を平らで滑らかな表面を彩色するときよりも一層濃厚に着色する。絵具が乾いた後には、グレーズが施されるのが一般的である。注²

注¹ 対照とは各色が相互に接近したとき、各色を強烈な印象にすること。これを色対比ともいう。

注² 石壁やその他の粗い表面をもつオブジェの陰影には、不透明色を厚くかつ固く着色し、平らで滑らかな表面を彩色するときよりも一層多量の絵具を用いる。要するに、一つにはオブジェの粗い表面の様子を表し、二つにはグレーズを施すためである。

初学者が、前述したオブジェの描法を習得したら、次に雑草や野の花などを学習することに。この学習には、大きな形状のオブジェを選ぶことである。露や大黃などがよい。初めにその輪郭を描き、アンバーで光部と暗部を分け、葉と葉の間や葉の下に広がる深い陰影には、濃いブラウンを用いる。葉は、その色に応じて青と黄を混ぜて作った緑色を厚く塗る。ややく

すんだ緑色には青に代えて黒を用いる。また、グレーの緑色には前述した二種類の色に少量の白を加える。暖色を含ませるにはブラウンを加える。枯れ葉には青を抜いて黄とブラウンを混ぜる。葉の間から日光が射し込んで明るく輝いている部分は、まず明るい緑色で彩色した後、グレーズを施すことによつてその部分の特有の色を表現するとよい。グレーズにはイエローレキを用いる。ワラビやシダ類なども前述と同じやり方で描く。概して野草を描くには、暗色系の下塗りに明るい色を着色するのが基本的なやり方である。下塗りに濃く光沢のある透明のブラウンを用い、ところどころに透明の緑色を描き加えて色調に変化を与え、その着色がいくらか整つてきたら、その上に草の葉を程よく散らばせて描き込む。また、群葉の中でも遠く離れた部分においては、下塗りの着色は少し混ぜ合わせて複雑にし、色艶を抑えて距離感を描き表す。

野の花を描くときには、光部には白と紅を混ぜて用い、暗い背景にはブラウンを用いる。野の花が紫色であれば、フレンチウルトラマリンとレーキと白を混ぜて用いる。また、花の一部に照り輝いているところがあれば、光はほとんど純白に描いて、レーキ一色か、またはレーキと青を混ぜて透明なグレーズを施す。また、黄色の細かい花を点々と描く場合には、クロムイエローにバーントシエナかネーブルスイエローを混ぜればその濃淡の度合いを表すことができ

る。以上の説明した方法に従えば、単純なオブジェを描くことは容易になる。単一のオブジェを描けるようになったら、オブジェを組み合わせて前景を作るのも、もはや難しいことではないであろう。以下において、樹木の描法を説明しよう。

樹木の描き方を学ぶには、初めに落葉した木を写生するとよい。つまり、形状と陰影の区別が明確であり、樹々の持つ固有の形状や幹、枝の長短、前後、遠近を模倣するのに便利だからである。彩色の手始めとして、前述したように、アンバーで幹や枝の形と陰影を定め、次にそれぞれの固有色を施す。前述した岩石の描き方を参考にするとよい。樹皮が銀色の輝きを帯びている部分には白と黒を用い、あるいは少量の紅色か茶褐色を加えて色調に変化をつける。幹が豊かな茶褐色の場合には、バーントシエナとレーキ、あるいはローシエナを調色する。樹木の性質によって、外皮が滑らかになっていたり、粗くざらついたりしているのを描き分けるところが重要である。

樹木の背景が空に接している場合は、まず空の色を塗ってから、樹木に取りかかる。あるいは、樹木の周囲にある空の色だけ塗っておいてもよい。空の部分がまだ乾いていない塗面に、直ちに枝葉の細い線を描き入れるのは、初学者の段階では非常に難しいことであるが、次第に習熟し容易にできるようになる。このように、絵具がまだ乾いていない塗面に樹木を描き入れ

ると、樹木の各部分が空の色と混ざり合って樹木の尖った外形が抑えられ色合いがなじみ、それによって板刻のような印象にならずにすむのである。一般的に、光と陰の状態は二、三時間で著しく変化してしまうので、最初に全体の有様を写生しておいて、その後各部分を描くには、毎日同じ時刻に同じ場所に行つて、一回の着座で一部を仕上げるようにするのがよい。日光が樹木の右か左の上方から斜めに射し込む時刻を選ばねばならない。日光がオブジェの背後から当たっていると、光で描き手の目が幻惑されオブジェ全体が影絵となつて平板に見えてしまう。しかも、色合いを見分けることが非常に難しくなり、とりわけ空と接している部分などは、実際よりはるかに暗い色に見えてしまうのである。一方、曇りの日にはオブジェの形状を詳細に観察するのが容易であり、彩色に明暗を描き分ける煩わしさもない。ただし、曇りの日に描いた作品は、後の晴れた日に明るく輝く部分は強調し、陰影はグレースを施して深みをつけねばならない。グレースについては、前述したように絵具に擦り描きして幹の粗いざらざらした表面と、苔が繁茂している趣を描写すること。以上は、前景の樹木を描くための方法である。さらに、以下において同様の方法を挙げてみよう。初春のころは、樹木の葉がまだ生えていないので写生に適した季節である。樹葉を描くことはたいへん難しいので、学習の順序として幹や枝から始めるのがよい。幹や枝の描き方は前述の通りである。次に葉を点々と描くには、初め

に一本の枝葉をとり上げ、その形や様子、色彩に十分注意を払って学習しなければならない。これを試みるには風のない晴天を選び、野外に出て空と接している一本の枝葉をとり上げて描くことである。これは群葉の形状と空との境界を明確にするのに適しているからである。枝葉の輪郭や群葉の外形は鉛筆で輪郭をとり、まず空を彩色し、その色を枝葉の輪郭内に少し侵入させること。空の描き方は、後の章で解説する。

群葉を描くには豚毛の平筆を用いる。絵具は、主としてブラウンピンクとビチューメンを使用し、プルシャンブルーかカッパーブラウンで変化をつけるが、すべて透明に着色しなければならない。前述した絵具は、樹葉を描くときの下塗りに最適な色である。これらの色は、樹葉の輪郭の端まで塗ってはならない。枝先に近づくに従って色合いを薄くしていくのである。濃厚な陰影は葉が繁茂している部分にある。前述のように下塗りを終えたら、パレット上で上塗りの色を調色する。葉が日光を受けて冴えた緑色になっている部分には、カドミウムかクロムイエローにプルシャンブルーか黒を混ぜる。あるいは、ネーブルスイエローと青か黒を混ぜる。または、イエローオーカーと青を混ぜし、さらにローシエナに青とネーブルスイエローを混ぜる。光の反射によって生ずるグレーの緑色は、前述した色に、少量の白を混ぜ合わせる。葉が茶褐色をしているときは、イエローオーカーとバートシエナを用いる。また、ネーブル

スイエローとテラベルトは寒色系の緑色を作るのに役に立つ。

前述した各絵具は、使用する箇所 の 広さに応じて適切に分量を整える。豚毛の平筆を手にとつて、葉の最も遠い部分を模倣するために準備した調色を穂先に十分つけたら、一枚一枚の葉に目を向けないで、ただ群葉のマツスとして描いていく。次に、少々淡い色を点々と着色し、徐々に群葉が繁茂している趣を描写する。葉の間から幹や枝が垣間見える箇所と各群葉の形や様子には、十分に注意を払うこと。次に、セーブルの平筆か丸筆を手にとつて、葉の先端が空に接している部分を描く。枝先についている葉は、近くの葉よりもやや薄く細くて小さく、また一枚葉であるため、その葉の色彩や形状、そして明暗の対照に十分注意しなければならない。群葉の光部は、繁茂している状態を表すために絵具を厚く、そして粗い筆触で塗らねばならない。

前述のように着色し、絵具が固くなるまで乾いたら、ピーフラワー（豌豆の粉）と水でその部分を湿らせ、再度きれいな水で洗淨する。（総じて、第二段階での着色は、このように処置しなければならない）。^注 そのようにした後、透明色でグレーズを施すことによつて、美しい光沢のある色が生まれ、全体がやや深い色調になる。光部は再び不透明色で補筆したり、一番手前にある部分では葉を一枚ごとに丁寧を描き込んだりする。そして、このようにして補筆し

た部分は、再び薄いグレースを施す。そうしないと、色の強度において全体的に均衡がとれなくなる。暖かい日に下塗りを終えて、しばらくしてグレースを施すことができるかどうか、何度も試してみるとよい。前で述べた方法に少し上達してきたら、一本の樹木を描写することなど容易になるだろう。それに、その背後にある他の樹木を同時に描きこむこともできるようになる。ただし、遠近に応じて樹木の形状の精粗や色合いの濃淡、また色彩の強弱を考慮することとがとくに大切である。樹木を描写する場合に、風で揺れ動く様子を表すのは一層難しい。つまり、静止しているときのように、精細にして詳細にその場で写し取ることはできないからである。それを模倣するには、まずそのような動勢を描写した習作を見て学習し、樹木が変化する有様と複雑に入り乱れる趣を研究し、揺らぎの本質を掴むことが必要である。このような学習を終えた後、自然の状態をありのままに観察し、心で感じ取った印象に従って直ちに描写すること。そのようにすれば、ようやくにして記憶したものに從って容易に描き出すことができるようになる。実際、動きのあるオブジェについては、その一部分を取り上げて、時間の経過に合わせて模倣することはできない。以上で説明した樹木の描法は、主として前景に適用されるものである。

注3 つまり、乾いた塗面に直ちに上描きすると絵具が弾かれて定着しないので、少し油分を取り去るための

処方なのである。私は、常に水を含ませた海綿で塗面をこすり水分が乾くのを待つて、第二段階の着色を施すことにしている。簡単で害がない。

初学者が各種の樹木や雑草、土手や岩石などを正確に模写できる力をつけた後は、道や野原、および海辺などの平面を描写してみるべきである。オブジェの位置は、前景と中景にあるものを選ぶこと。

道は、形状や色彩、そして路面の質感において多種多様であり、そしてその多様さは道の構成物と土地の模様から生じているので、その描法の明瞭な法則を示すことができない。低地や湿地でめつたに日光が射さない場所は、暗い色合いをしている。このような湿地は、家畜や小車などが泥を踏み荒らし、地面にたくさん凸凹ができています。着色はざらざらした粗い質感にする。空の色を受けて明るく反射している道では、前景から遠ざかるにつれて色の強度を減らし、路面の凸凹を不明瞭にする。陰影にはアンバーを用い、その時刻において彩色を決定すること。ただし、仕上げにグレージングを施すので、予め下層の着色は粗い筆触にして、固くなるまで乾かす必要がある。陰影の色は光部の色よりも強度において弱い、手前の部分

は暗く着色し形状を鋭くする必要がある。陰影部が樹木や雲や煙などによって生じたのであれば、はつきりとした輪郭線をつけないで、必ず弱めて描くこと。光が強く当たっていない箇所のおブジェの陰影も、これと同じように描くこと。道を描くには、必ずグレーディングによって路面の質感を表現する。ちようど、土崩れを描くのと同じ手法である。色材はインディアンレッドと他の色を混ぜ合わせたものにアンバーとレーキで変化をつけたものや、イエローオークーに赤と白をまぜるかネーブルスイエローを混ぜ合わせたものや、白とバーントシエナを混ぜ合わせアンバーで変化をつけたものや、赤と白を混合させたものや、インディアンレッドと黒と白を混ぜ合わせシエナで変化をつけたものなど、あらゆる種類の色材を使用するが、どの色材を使用するにしても、総じて土質の色調を考慮して必ず白を混ぜ合わせなければならない。

野原を描くには主として不透明色を用いる。草の生えた緑の野原を描くには、緑色を過度に使用することはできるだけ避けけること。遠く隔たるにつれ色の強度を徐々に減らしていくこと。また、寒色の緑と暖色の緑が必要である。暖色は黄色に近く、寒色はグレーと青色に近い色合いである。また、雲や霧の通過や季節、および晴天や曇りによって、色合いの変化は種々多様である。野草は成熟すると葉先が暖色系の紅黄色を帯びるので、ネーブルスイエロー、白、紅を用いて彩色する。スイバ（東京では、俗にスカンポと呼んでいる種類であろうか）が繁茂

している趣には、ライトレッドと白、あるいはバーントシエナなどを用いる。エンコウ草が生い茂る有様には、クロムイエローやネーブルスイエローを用いる。猛暑か雨不足で枯れている場合は、緑色にも黄色にもブラウンや赤色系を加えて色合いを変化させる。ただし、このような調色には必ず白を混ぜ合わせなければならない。耕作地には土質によって違いがある。麦畑のような土地は、近くで見ると地面の凸凹が粗くなっている。麦が成長期にあるときはグレーの寒色系の緑であるから、ブルーブラックとネーブルスイエローに少量の青を混ぜる。成熟期にあるときは、白とネーブルスイエローを用い、あるいはそこにイエローオーカーを加えて少し色合いに変化をもたせる。小麦が豊かに実った黄金色を表すには、ネーブルスイエローとローシエナおよびバーントシエナを用いる。麦の穂がギザギザしている有様は不透明色を濃厚に付着するが、筆は連続的に縦方向へ使い、絵具が乾いたら今度は筆を横方向にドラッシングさせて、無数の実った穂が密集している有様を描写する。また、ケシの花畑などが手前にあればバーミリオンド点々と描き、やや遠くになればレーキと白で描く。ケシの花が輝いている部分には、絵具を厚く塗り、やや遠くにある部分でもやはり同じように厚塗りする。ただ着色を抑えて、平板に塗らねばならない。田畑の境界にある垣根を描くには、垣根の直線を所々隠して、厳密に描くのではなく洒落た趣にする。特に、遠く隔たるにつれ、大気の密度が増すこと

により、垣根の線が隠れたり現れたりするといった不安定な趣になることに注意すること。大気は遠く隔たるにつれ密度が増すことから、オブジェの形状を曖昧にするのである。昼間は日差しが強く大気に反映するために、空の色がグレーになり、明瞭として人の目を幻惑させるような趣がある。夕日は太陽が低くなり空の色には黄色が含まれ、しばらくするとオレンジ色に変わり、今にも地平線に沈む頃には赤色を帯びることが多い。前述した野原やその他のオブジェの描法は、すべて日中の有様を説明したものであることを知っておく必要がある。朝において、草原は露が降りているので緑色がグレーになる。夕方になると、黄色かオレンジ色になる。黄昏どきになると、黄色が減少してアンバーと黒、白などを混ぜた色合いになる。そして、黄昏どきには、日差しが大幅に弱まるのでオブジェはその固有色を失うのである。

草むらなどを描くときにも、前述した諸々の描法を使って、着色には厚薄と濃淡を考慮に入れること。色材は、ブラウン、レーキ、レッド、パープル、および黄色を用いる。また、これらの色に変化をつけるにはグレーを用いる。遠く隔たったところには一層濃厚な質にして堅い絵具を用い、近景にはより透明な諸々の絵具を用いる。以上の描法は、大方にして近景の樹木の描法やその他の風景にも関係するものである。以下において、中景の樹木を模倣する方法を

述べよう。

中景にある樹葉は他の風景と同じく距離に応じて、形状や着色においてともにやや簡略にする傾向がある。つまり、輪郭は単一なものとして捉え、一枚一枚の葉を描くことはせず、幹はたいてい下方に表すか、あるいは空が葉の合間から見える部分に少しのぞかせる程度にする。樹葉は平塗りにして、透明なブラウンで下塗りした上に、不透明色で群葉を描き、そして色の強弱を少しつけて濃淡や立体感を示す。距離が隔たるにつれ、グレーの色調を増やしていく。テラベルト、黒、ネープルスイエローなどを用いる。暗部には黒とネープルスイエローにローシエナを混ぜたものを用いること。中景にある森林は、平塗りのマッスによつて鬱蒼と茂る趣を描写し、遠ざかるにつれて透明色を減らし大半を不透明色のみで着色し、さらに樹々の形状が入り乱れたように描かねばならない。筆は豚毛を用いる。空と接している輪郭部は、空がまだ湿っているうちに描き込むこと。これは、空と樹葉をなじませるためである。

一〜二里隔たった所にある林は、快晴の日にはその形状や色彩を詳細に見ることができ。ここでは緑、黄、ブラウンを適度に使用する。また、林が三〜六里程度遠方に隔たつていれば、明暗の濃淡と色彩は全く識別できず、ただ群葉の輪郭がわずかに見て取れるだけである。とりわけ、空と接している部分には際立つた境界がある。色はすべて同色の濃淡にし、ぼんやりと

霞んだ中に樹林が見える趣にする。ここで使用するグレーは、黒と白との調色に少量の紅を加えて作り出すこと。距離がさらに遠く二十〜三十里に及ぶ場合には、わずかに目で見える範囲であれば、単に平板に着色し空の色になじませる。ウルトラマリンなどを混ぜて、大気の濃密な趣を表す。すべてのオブジェの形状を曖昧にし、かろうじて雲との見分けがつく程度にしておく。

空の描法 空を描くには、白が重要な色材となる。白は色合いに変化をつけやすい性質のものであるから、ビークルを混入するときにはできるだけ少量にすることが望まれる。ドライングオイル、コーパルバニス、およびメギルプなどを少量ほど混合する。絵具を薄めるには少量のテレピン油を用いる。また、煮亜麻仁油とテレピン油を同量に混ぜ合わせれば良質のビークルになる。筆は豚毛を用いる。

空を描く色材は白、ウルトラマリン、青、黒、インディアンレッド、ライトレッド、マースオレンジ、ネープルスイエロー、バーミリオーン、カーマインである。

初歩の段階では、美しく晴れた空を描くようにすること。その時刻が昼間であれば、絵を光が右方向から射し込む位置に置き、左上隅から着色を始める。この上隅は青色をやや濃くして

右の方へ塗り進めるにつれ、白を多目に混ぜ合わせ、徐々に青色を薄くするが、場合によっては極少量のインディアンレッドを混ぜる。また、地平線に近づくにつれ青色を薄くして、少量のインディアンレッドかネーブルスイエローを混ぜる。空には、絵具をかなり厚く塗らねばならない。筆は豚毛の平筆を用い、水平や垂直の方向に運ぶのではなく、筆跡は必ず（×××）印を描くように交差させ、そして空の全体を厚く塗ること。次に、ぼかし筆を使って豚毛筆で生じた不均等な塗面をならし、濃淡を徐々にぼかしていく。もし、不完全な部分があれば再度豚毛筆で修正し、前述のようにぼかし筆でぼかす。空を一回の着色で仕上げる場合は、カンバス（画布をいう）の地塗りが上塗りをわずかに透かして見えるようにすることで、大気の麗しい趣が生まれる。この方法を用いないとすれば、空や雲霧の趣が欠け、また色合いの変化もなく、単に平滑に塗りつぶした板面のようになってしまう。

一般的に、青空を描くときに、純粹な青と白を用いただけではその色合いを模倣することはできない。必ず少量の紅色や黄色を加えて青色を抑える必要がある。ただし、これらの色をとさら青と混ぜ合わせるというのではなく、青色を塗った上から塗り加え、画面上で混ぜ合わせる必要がある。雨天の趣には、純粹な青色ではなく少量のブルーブラックを混ぜる。一般的に、空は風景を描く際には最初に着色する必要のある部分であり、しかも極めて変化に富んで

いるので、風景全体の趣に深く関わっていることを知っておかねばならない。

平滑な灰色の空を描くには、青色と白色にブルーブラックを混ぜ、少量のローアンバーか、あるいはインディアンレッドを加える。雲の合間から青空がのぞいている趣を描くには、まず青空の色を塗り、その塗面上に雲を描き加える。ちぎれ雲が浮かんでいる趣は、雲の上部の際を白く描き、徐々に隔たるにつれてインディアンレッドを加えていく。また、空との境界線は、堅さを和らげるため、必ず空の青色と少し混ぜ合わせなければならぬ。

雲が幾重にも折り重なった塊に、強い日差しが当たっている趣を描写するには、まず青空の色を塗り、雲の輪郭内へその青色を少し侵入させ、それから雲が日光を受け青空と接している光部を着色し、次に中間の色調のグレーを着色する。ただし、紅色またはアンバーでグレーに変化をつけることがある。このグレーを着色したら、陰影部には暗いグレーを施す。雲の形はなんとか一つの塊になつてはいるが、その形状は無数である。これを描くには、形状が鋭く堅い感じにならないことが大切である。また、形状があまりに丸い固まりになることは良くない。つまり、煙のような印象を与えるからである。塊となった雲を描くには、日光を受けて照り輝いている部分は、雲の輪郭線よりもやや内側に位置づけることである。暗い陰になった部分も同様にする。ただし、日光が雲の背後から射し込んでいるときには、そのように描くので

はない。というのは、雲の形は一般的に丸い固まりをしているから、日光がその固まりの中央部に射し込むことは少なく、末端に至ると光が強くなる。それゆえに、このようなときには雲の末端の部分に光を強く表さなければならぬ。塊となった雲は、まず全体的な固まりを描き、それが湿っているうちに細小部を描き加えることによつて雲の形状を確定し、堅い印象を与えないようにする。雲が折り重なっているものは、地平線に近づくにつれ形を細く小さく描き、日光の明暗や色彩などをすべてを弱めていく必要がある。従つて、全体の趣は平板にして、着色するときには、まず鋭く描いた後適宜ぼかすようにする。

初学者が雲を模倣するときには、最初の段階では、一塊になつた雲を取り上げてこれを模倣すること。このような雲の塊は、数分間静止することがある。このときに、十分注意してなるべく細部に至るまで描写するように心がけることである。しかし、風が吹いている時には、雲の形状や位置、および明暗が絶えず移り変わるもので、しばらくその変化に注意して一瞬の形を捉えたら、大きな筆で手早く全体を描き、細部は他の変化した形状から選んで用いるとよい。

一般的に、空は変化が一定していないので、様々な変化を描くための適切な方法を一つ一つ示すことはできない。雲霧が浮かんでいる形状と色彩には無数の変化があり、遠近によつても違いがある。また、ちぎれ雲が互いにすれ違つたり、雲間に数多くの隙間ができたり、ある雲

の一部が別の雲の影によって見えなくなるように、雲が見え隠れする様は実際に一定したものは何もない。このような趣を描写したいと思えば、たくさんの実地経験を積まないとしには付かないのである。一般的に確定している法則は、目的を容易に達成させるといふよりも、むしろ妨げてしまうものである。従つて、確定した法則よりも実地経験の方を重視すべきである。様々な描法は実地経験から生まれるものであり、それゆゑに既成の法則よりも役立つものである。

夏の晴天の夕日を描くには、前述のように絵具を厚く塗つてからぼかすが、青色は極めて弱くして、しかも暖色にしなければならない。ネープルスかカドミウムなどの黄色を用いる。地平線に近づくにつれ、この黄色にライトレッドを混ぜてオレンジ色にし、さらに近づくにつれ赤色を強めていく。カドミウムイエローやマースオレンジなどの色は、このような箇所では使われる専用の色材である。前述のように着色した後、斜陽の暖色が不十分であれば、まずいったん乾かしてから以前に使用した同じ絵具で、薄くグレースを施し、まだ湿っているうちに少量の白を混ぜ合わせ淡く塗り込む。これは大氣の趣を醸し出す手法であり、グレースを施すだけに留めるときは、近くのオブジェを描くのに適しているが、遠く隔たっている趣を表すことはできない。また、空全体の色が十分に調和するように、着色の方法をすべて隠し、画面上に

現れていないのが望ましい。

夕暮れの空に浮かぶちぎれ雲を描くには、一般的にその色合いは一部暖色を帯びるようにする。雲の光部は、黄色かオレンジ色で淡く塗り込み、暗部には赤色を混ぜる。

夕日が沈む寸前の変化を表現するには、空に浮かぶ雲霧の輪郭を描き、その輪郭内に直ちに各色名を書き込み、さらに全景の趣を文字で書き記しておくことが重要である。これは、瞬間的に見て取ったある種の趣を記憶に留めておくための方法である。その翌朝になって、上記した輪郭素描に従って制作した方が、現場で絵具を用いてその趣を描写するよりも、ありのままの風景を表すことができるのである。仮に、現場にいて絵具を用いて描写しようとしても、無限の変化によって筆を下ろす余地がないのである。これは、多少実地体験しただけで自ずと分かることである。

空を描くときに粗い筆跡を残したり、雲の輪郭部に粘りの強い絵具を厚塗りしたり、パレットナイフの跡を残したりすることは、すべて避けねばならない。グレージングは、空の色彩が濃淡による豊かで美しい趣をもたらす手段として、適宜使用すべき方法である。

スカンプリングは、遠景がおぼろに霞んでいる趣を表す方法であり、不透明色を用いたり、

また白を混ぜて不透明にした色を使用したりするが、それに極少量のビークルを加え、いったん絵具を厚く塗ってから、別の絵具が付着していない筆で擦り描きしてぼかし、その趣を表現する。空の色があまりに暖色が強ければ寒色でぼかし、あまりに寒色が強ければ白に黄色や紅色を混ぜ合わせてぼかす必要がある。

スカンブリングは、オブジェに様々な変化を与え、その形状の曖昧な趣を生じさせるので、遠景を描写するのに適しており、濃厚に塗った絵具の持つ外形部の鋭さを保ちながらも、色合いを和らげて深く沈んだ趣を表す。空の茫洋とした趣を表現するのに適している。一般的に、遠景では、多かれ少なかれ、この方法を使用する。雲や煙、また波や滝の水煙を描写するには、この技法を用いる必要がある。

山や峰を描く方法も、雲を描く方法とほぼ同じである。山や峰は、日光や大気の状態によって、同じ山や峰であっても明瞭に見えるときもあれば、平板なグレーの青色に見えることもある。濃い青色や紫色、ブラウン、緑色やオレンジ色などを帯びたり、時には黒色を表して、色合いの変化が実に多様であると言える。山や峰は、遠く隔たるにつれて、平板で単純な形をしている。また、色調にも変化がなく、輪郭がはっきりとしない。一般的に、遠景を描く方法と同じように、空の着色がまだ湿っているうちに、山や峰を描き入れることである。絵具は、濃

厚な質のものが適している。まず、大きな筆を取り、平塗りで全体の形を描き、まだ湿っている塗面に、日光の当たっている所と当たっていない所の明暗を描き入れる。山頂に雪が積もっているときには、雪が日光を反射するので、光部は暖色にし、陰影は寒色にする。一般的に、色材は空と同じものを用いること。山頂が空と混ざり合っている場合は、境界部分を十分にぼかすこと。さらに、煙霧の趣を表したのであれば、スカンプリングを施さねばならない。

いくつかの峰が重なり合っているときは、最も遠方にある峰から描き始め、徐々に手前の峰へと描き進める。

本書の冒頭で、前景の描き方を述べた。なぜなら、前景のオブジェは、初学者が学ぶのに役立つからである。しかし、実景を前にして風景を描くには、まず空から着手して遠景を描き、次に中景を描写して、最後に前景を作画することを心得ておかねばならない。空は、風景全体に影響を及ぼすものであるから、着色は最初に施すのが適切である。

水

水は、水底の地質と流れ、また水辺のオブジェが水面に映し出されることによって、その趣は一樣ではない。従って、それに適した彩色法を示すことは、実に難しい。そこで、水辺の一般的な趣と、しばしば発生する変化を模倣する仕方を示すだけにとどめておく。

海 晴天の時海面を描くには、パーマネントブルーと白を用い、またはそれにインジゴを混ぜる。青色を弱めるには、緑色のテラベルト、マラカイト、エメラルド緑を加えること。紫色を表すには、インディアンレッドを加える。遠景には少量のブルーブラックを混ぜる。筆は穂先が長いものを用いること。晴れていて、風の弱いときには、水平線がはっきり見える。真夏になると、この水平線がぼんやりと見えてくる。このような趣を表すには、空の色を海面にぼかして描き込むとよい。

海面を描くには、大きなぼかし筆で水平線の少し下方から描き始め、水平線に近づくにつれて絵具を少なくして、空の色と海の色とを互いにぼかすことによつて、遠景の趣を表す。筆は横に動かし、水面全体を十分に塗り込んで、色の変化と陰影を適度に表す。水面の変化は、浅瀬に多く見られ、浜や海岸に近づくにつれて海面の色の変化が多くなり、水深の深い所よりも色合いが弱く暖色になる。そよ風でさざ波が立っている趣を描写するには、白色を過度に使用してはならない。また、遠景では、波頭の白色を細かく点々と描く必要はない。風の凪いだ海面が、光を受けてきらめいているときには、初めに下層の色を仕上げて、乾いた上に白色できらめく趣を表現し、前景の海岸に近づくにつれて、そのきらめいている部分を少しばかり明瞭にする。海辺にあたって砕け散る波は、その形状において明暗と日光の反射をはっきりと表す

必要がある。というのは、海水が海辺の土砂を巻き込んでるので、海水の動きに従って、日光の当たる明るい部分と当たらない暗い部分の様子がはっきりとしてくるからである。一般的に、海上の風景を描写するに当たって、初日で仕上げる事ができず、二日を必要とするときには、初日に描写した時刻と天気を同一に合わせる必要がある。そうでないと、初日に抱いた趣と同じ風景を見ることができないからである。そして、第二段階での彩色は、グレースを施すことによつて色合いに深みをつけ、空をグレースするのと同じやり方で、体質の弱い不透明色を各所に点々と塗つていく。また、スカンプリングを施すと、遠景の趣をうまく表すことができる。ちぎれ雲が空に浮かんでいるときは、海面に雲の影や光の反映が生まれるので、緑色、黄色、ブラウン、紫色など様々な色の変化を海面にもたらす。このような色は、既に着色した塗面に点々と描くが、空のちぎれ雲と必ず対応していなければならぬ。暴風雨によつて波が逆巻き、雨雲が空を覆う光景は、オブジェの形や有様の細部に着目することなく、まずオブジェ全体の形状を描写するが、その際、空の形状や色彩と海面の趣とは必ず一致していなければならぬ。荒天時の風雨や波浪の趣には、黒、白、ローアンバーを主として使用し、少量の黄色を加えて多少色調を強め、すべて半透明色で諸々のマッスを作り、その後で光を描き加える。また、光には白色を多量に使つてはならない。白波が飛び散る様子は、乾いた筆で軽く擦るよ

うにして描く。晴天であれ風雨であれ、海面にはグレージングを施し、所々に少量の半透明色を塗り込み色調の強さを和らげる。また、遠景の風景や煙霧がかかって朦朧とした趣には、スキャンリングを用いる。一般的に、海面はいきいきとのびやかに着色し、なるべく一筆で一気にその形状を整えるように努めなければならない。また、着色は、下層の固く乾いた塗面上に施すのではなく、まだ湿っている塗面上に施すのである。こうすれば、一つの波を別の波に流れ込ませたり、波の形状を鋭く描いたり、あるいは波の形状と色彩を一致させるのに便利である。一般的に、水面が揺れ動いている趣は、一つ一つの形状を見ようとしても視点が定まらず、識別することができないものである。従って、様々な波が立ち、波の形状や色彩が一定していない趣を模倣するには、前述した彩色法が適している。海面を描くときに、このような考え方に従わなければ、まるで凍った海かガラス板のような有様になってしまう。一般的に、揺れ動くオブジェの形状は、その瞬間に生じる趣を観察し記憶すれば、必ず心の中で思うところを描き表すことができる。潮霧が海面や海岸を覆っていれば、主としてスキャンリングを施す必要がある。潮霧の中に海面に白波が立っている趣は、まずその波の形状を描き、その後乾いた筆で擦り描きして、波の形状を曖昧にすることで、雲霧に包まれている状態を示さねばならない。

海上の船舶は、海面の彩色がまだ湿っているその上から描き入れ、乾いてから再び描き起こ

す必要がある。遠景か、あるいは風雨のときには、船舶の形状は水蒸気の濃さに応じて弱めに描くこと。一般的に、船舶などや、その他のオブジェを子細に描こうとするのであれば、常日頃から鉛筆やチョークで詳細にその形状を描写する練習をしておかねばならない。静止したオブジェから始め、その後動きのあるオブジェを素早く模倣できるようにする必要はある。海と空の境界が不明瞭な趣は、海の色と空の色がまだ湿っているうちに相互に混ぜ合わせてぼかす必要がある。

水面が穏やかで、しかも凪いでいる時には、まず諸々のオブジェの輪郭を描き、次に空を完全に仕上げた後、水面を描かねばならない。そして、このような場合の水面には、水辺や水上のオブジェが反映し、その形状、色彩、濃淡が詳細なまでに映し出され、まるで鏡を見ているような状態になる。また、空の色と同じ色で水面を描かねばならない。ただし、水に映ったオブジェや、その色彩と明暗は、実体よりもやや希薄なところがある。このような場合には、まず水の色と空の色を仕上げ、乾いた後に水辺や水上のオブジェと、水面に映ったオブジェの影を描くのが適切である。このようにすれば、色彩が入り乱れる心配がないのである。水面がわずかに揺れると、そこに映ったオブジェは揺れるたびにたちまち変化し色彩も明暗も乱れる。従って、このような場合の着色は、まず水面に映った影を十分に描き、次に軽くぼかすのがよ

い。こうすれば、揺らめく水面にオブジェが映し出されている趣を表すことができる。

前述のように、オブジェが水面に映っている趣の描き方を述べたが、その根拠を明らかにしようと思えば、直接実地体験をして知る以外にはない。また、水面にオブジェを映し出すのは、その水が透明であることを示すための手段であり、オブジェの陰影だけを映し出すのは、その水面が不透明であることを示すための手段であることを心得ておくべきである。

流れる川と滝　川の水は、川底の土質によって水の色が異なるものである。土地によっては、水が赤く見える所がある。また、泥炭地の場合は、水がポルト酒のような色になり、また堅い石質の地を流れる水は、清く汚れがなく、泡の色は白い。川底が岩石であれば、その暗い部分はパーントアンバーか、ビチューメンのような、光沢のある暗色であり、透明性のあるブラウン系で着色する。川底が透けて見える所には、前述した色などを薄塗りにする。空の反射から生じるグレーやその他の色は、上記で着色した上から施す。また、静止した水面に岩石や樹木が映っていれば、既に着色したブラウンが乾いていない上から描き入れる。また、水面に生じる揺らぎの趣は第二段階で描き加える。とりわけ、明るく輝いている光も、第二段階で描き加えるのが適切である。実際に描き加えるにあたっては、白色を下塗りの色と少し混ぜ合わせる必要がある。そうしないと、ブラウンの下塗りの上に、単に白色の絵具を置いただけになり、

水上の光彩を示すことができないのである。川が、滝となつてゐる所は、まず水が流れ落ちる状態を描写し、明暗の大まかな区別を決定する。着色は、たいがい白色を用いるが、白といつても様々な階調があり、白色全体の明るさを抑える必要がある。光輝点には純白を用いる。ただし、ここに着色する筆跡は、極小さく細かいものが適切である。こうする方が、きらめきを表現するのにかえつて効果的だからである。滝やその他の奔流を描くときは、描き始める前に水の勢いの状況をしっかりと観察することが極めて重要である。水の勢いをしっかりと観察し、その様子を理解し、思わぬ変化を見て取ることは、水の勢いを描写するときの秘訣である。

水が飛び散る有様は、前章の海上の描き方の中で説明した。岩石の着色も既に説明したのであるが、水辺の有様は当然のことながら異なつてゐる。すなわち、水辺の石は表面が湿つてゐるため、石の周囲にあるオブジェの色を映し出していることがある。もつとも、石の表面の精粗によつて映し出す有様に当然のことながら差異が生まれる。また、浅い川の流れて水底に岩石や砂礫がたまり、水質が清くて汚れない場合には、水中にある物がまるでガラス板を透して覗き込んでゐるかのようになつてはつきりと見える。しかし、水が徐々に深くなるとオブジェは曖昧になり、オブジェが深いところに沈んでゐるときには、一色だけの濃厚なブラウン色をしてゐるだけとなる。

ここで、前述の有様を描写しようとするれば、まずブラウンで水底の状態を浅瀬から水際に至るまで描き込む。浅瀬に近づくにつれ、水底のオブジェが徐々に明瞭に現れてくるので、オブジェの形状、色彩、明暗をはつきりと区別できるようにする。着色するにあたっては、浅瀬に近づくにつれ徐々に粗い筆跡にしていくこと。一般的に、水中にある物は、水の外にあるものに比べて、光部はより暗く描き、暗部はより明るく描く。また、オブジェの形や色も、その力強さにおいてやや鈍いところがある。前述のような考えに従って着色した後、全体を乾かしてから適量のビークルを少量の透明色に加え、そしてグレージングを施す。このグレージングの上層には、水面がゆらめく趣と水面に映っているオブジェとを極薄く直ちに描き出すこと。こうやって、水の表面を表し、しかも水面下にオブジェがあるような有様をもたらすのである。

実地に望んで川辺の風景を描写し、水上に船が浮かんでいる様子を描こうとするれば、初めに空を描き、次に水面に着手し、また遠景を模倣し、それから前景の岸の有様を描くのである。一般的に、このような風景の諸々の状態は、変化が一定していないので、この変化を表現することが最も重要である。水面の状態も変化し、オブジェの形状や色彩などにも常に変化が生まれ、その位置も移動する。よって、このような風景をその場に出向いて全て完成させようとする

るのは、そもそも難しいものである。このことから、より適切な描き方を示し、この種の風景を描くのに役立つ手段を説明しようと思う。

一般的に、この種の風景は、まず空と水面とを手早く着色すること。とはいえ、目前に現れる全体の有様は、模倣しておかねばならない。また、水上の船舶なども、ありのままに即座に写し取らねばならない。ただし、船舶を描写するには、第一にその位置に注意を払い、大きさや色合いは、大まかに描くにとどまるが、光の明暗を正確にするために、船の変化や動作には、必ず十分注意を払って模写しなければならない。このように現場で模写した習作を、後になつて本画を制作するときの基礎とする。しかし、まだ細部を描き込んでいないので、チョークや鉛筆で別の紙に各オブジェの形状を模写して、前景に位置しているか遠景に位置しているかの区別をつけたり、それらのオブジェの一致する箇所を細部に至るまで別々に写生したりして、後の備えとする必要がある。

以上の実地で制作した鉛筆画と、大まかに彩色を施した写生画を準備したら、これを習作とし、新たにカンバスを作製し、これに空の形状から様々な風景の有様や船舶などの形状に至るまで、精細に描き写し、絵全体の形状を完成させる。その後、アンバーで大まかな明暗をつけ遠近の関係を定める。いうなれば、単色の濃淡で、遠近や前後の状態を表すのである。この単

彩が完全に乾くのを待つてから着色を始めること。着色の順序は、空から水へ、遠景から前景の岸へと描き進める。このとき、特に注意すべき点は、遠景のオブジェをあまりにもはつきりと描いてはならないということである。前景の岸に繋いである小舟などは、各部分の細部を描写すること。しかし、この舟がおよそ百間も離れていれば、その細部はもう目には入らない。従つて、遠く隔たつているときには、前景の岸にあつた舟を写生した習作によつて描いてはならない。まさに、遠くに浮かんでゐる舟を写生した習作を基にして、遠近感を適合させる必要がある。また、色合いや大きさを正しく描いても、細部を過剰に描き込むと、遠景の雰囲氣が失われる。遠く隔たつてゐる雰囲氣を表すには、オブジェが前景から遠ざかるにつれ、徐々に曖昧にするものである。それゆゑ、写生するには、各オブジェの遠近に従つてその様子に差異が生まれるのを、必ず一つ一つありのままに模倣しなければならない。このような写生は、後に本画を制作するにあつて遠近に合わせて適用できるものとなる。

船艦などを描くには、第一に船体を描き、次に帆柱に帆を描写する。これらの着色が乾いたら、ピーフラーかテレピン油で表面を軽く湿らせ、余分の精油を拭き取り、少し湿り氣を帯びた塗面に索具を描き入れる。筆はセーブルの細筆がよい。絵具はテレピン油で溶いたものを

用いる。このような細い線を引くには、必ず画面を湿らせなければならない。そうしないと、これらの細い線を引くことはできない。

船艦の煙や蒸気などは、その向きを考えて直ちに着色し、次に乾いた別の筆で擦り描きしてぼかすとよい。旗のような物はテレピン油を混ぜた絵具で薄く描き、遠近を考慮してそれに応じた色彩にする。

前述したようなオブジェは、描写を終えて乾かしたらスキャンブルする必要がある。これは、遠く隔たった印象を醸し出すために、オブジェを曖昧にする一つの方法である。

一般的に、実景を描写するにあたっては、彩色の他に鉛筆で描いた写生が重要なものである。これは、オブジェの細部を知り、それぞれの形状が互いに組み合わさっている様子を写し取る必要があるからである。実際に、諸々のオブジェが、一組、一群を成している有様は、当然のことながら自然に生じるものであり、再び同じ状態になることはない。自然のオブジェが互いに適切な位置関係を構成する様は、作家の到底創意の及ぶところではない。このようなときには、その場で手早くその全体の有様を写し取るのが、鉛筆画の目的であり、後日、本画を制作するときの模範とすることを知っておく必要がある。また、水面にオブジェの形が映ったり、影を落したりする有様や、遠近の差によって、オブジェの大きさが決まるという法則は、遠

近法を研究する必要がある。

建築物を描く方法 前章において、風景画を制作するには、遠近法を知る必要があることを説明した。ここで、家屋を描くにあたって、遠近法はとくにその必要がある。初学者は、初めて家屋を描こうとするとき、単純な形の物を選ぶこと。小屋や井戸、または家屋の一部分などがよい。最初は、鉛筆で形を正しく素描し、遠近法によってその誤りを修正する。次に、ピーフラワーと海綿で、画面を軽く湿らせ、乾いたら羽茎のペンか、または細筆で、アンバーをテレピン油で溶いたものを用いて、輪郭線を正しくなぞる。光部の描線は細く、暗部は太く引いて、明暗の区別を定めること。以上で線描した絵具が固く乾いたら、アンバーとテレピン油で、光部と暗部を大まかに描き分ける。ただし、光部はカンバスの地塗りを残しておくが、暗部の中でもより暗い部分は、さらに一つの層を塗り加える。そして、各輪郭線は、この着色の下層にあるが、それを透してはつきりと見て取れるようにするのがよい。この透明な単色を塗った上に、オブジェの固有色を着色する。絵具は、光部には厚く付着して、暗部には透明質をもたせる。崩れかけた壁面や石のざらざらした面には、濃厚に着色して粗い感じにするとよい。その固く乾いた上に、グレースを施し、前章の樹木と同じように描く。暗部にはブラウン色をさ

らに加えて色合いを深め、所によってはビチューメンなどでグレースを施して筆跡を強く浮かび上がらせる。これは透明質のある中に物質が含まれている有様を表す方法である。いにしえ人レンブラントの作品は、この描法を知るよい模範である。建築物に施された彫刻の一部を陰影の中に描く場合、その陰影は黒々としてはいるが、暗黒の一色ではなく、そこに深みと起伏のある状態を示して、彫刻物が見え隠れする状態を覗き見ている有様になっている。そこで、描き方を探ってみるが、とりわけ何らかの考えによっているような形跡はなく、実に単純な手段を用いているのである。また、レンガや屋根瓦などを描くときに、初学者はともするとレンガに過剰な赤色に塗り、屋根瓦には鮮明な青色を塗ることがある。しかし、このような色合いは、こうしたオブジェには、適していないのである。つまり、一定の色はないのであって、実に思いがけない色をもっているのである。それゆえ、レンガや瓦には、固定の色はなく、その時と場所によって異なっているのである。

風景画に人物や家畜を描き入れる方法

絵に人物や動物を描き込むには、絵の主たるものと従たるものの区別をつけることが特に大切である。一般的に、人物や動物が絵の主たる部分を占め、風景はその背景にすぎないときは、人物や動物は描き手の近くに置く。すなわち、風景の中でも前景に置くのである。このような

場合は、オブジェの形状と色彩は、ともに精細にして、そのうえ力強く描かねばならない。これとは反対に、従たるオブジェや遠景のオブジェは、より粗く、筆力を弱めて描くのがよい。一般的に、風景の中に人物を描き加えようと思うのであれば、まず前景に置く人物を精密に模写することに熟達しておかねばならない。人物の形は単純であつて、しかも動きの激しくないものを取りあげるのがよい。また、それを模写しようとするときには、常に戸外において日光の向きを判断し、風景の中で適した位置を考える必要がある。人物を描くには、まず正確に輪郭を描き、次にアンバーなどのブラウンで、陰影を描き加える。陰影は、その濃淡の度合いを考慮して、色調の強弱を判断すること。光部には、衣服などの色を模倣するが、とくに日光による反射の色に注意すること。戸外での色は、日光による反射が極めて強いため、室内で人物を描く場合とは当然のことだが異なっている。

陰影部は、常に透明質を保ち、一方色合いを鮮明にして筆遣いを示すのはまさに光部である。そして、グレージングで上塗りをする。動物などを描き入れるときにも、これと同じ考え方で行うこと。

以上のように前景のオブジェを模写したら、位置を変えて十間から十五間ほど離れたところから、再び先ほど描いたオブジェを模写すること。次に、その距離を二十間から二十五、六間

隔てた所から模写すること。このとき注意すべきことは、オブジェの形状が、遠近によって目にどの程度見えるか、また各オブジェとの距離によつて、その固有色と各部分の精粗が異なることを理解することは重要である。初学者が遠景の人物を描くとき、よくあることだが、人物を精細に描きすぎて風景画の趣を損ねてしまうことがある。これは、目に見える程度を考へていないからである。また、とくに気をつけねばならないことは、遠近に従つてオブジェの形状の大きさを適合させることである。もし、その程度を間違えると実景の趣を表すことができず、絵の効果を著しく害することになる。世間の絵画作品の中には、風景の人物は、他のオブジェと比較して大きさが異なっているように描いているが、これを遠近法の法則に照らすと、その人物が家に入ることができないというような比例をなした作品を目にすることがよくある。このような誤りは、つまり注意力の不足によるものと、遠近によつてオブジェの大きさを測定するという遠近法を理解していないことから生じるものである。このようなことは、家畜やその他の動物を描くに当たつても、特に大切な注意点である。

一般的に、初学者のうちは、戸外に出るとき常にスケッチブックを携帯すること。つまり、実景の中で偶然に出会つた珍しい光景を写生する必要があるからである。そして、偶然の景観は、再度遭遇しようと思つてもできない格好の素材を持っていて、時と状況と、さらに風景の

中でのオブジェの収まり加減は、画家の創意の及ぶところではないものを表している。従って、その機会を逃すと二度と遭遇できない場合が多い。

結びにあたって、ひとこと言っておきたいことがある。前章で述べた画法は、直接既成の油絵を詳しく調べるとより一層明瞭に理解できるだろう。そのようなときには、このささやかな小冊子に記したような説明は、不要なことになるかも知れない。しかし、自然のオブジェは、絵画において完璧なまでに描きつくせるものではないし、しかも初学者が十分に描くことのできるオブジェは多くはない。従って、既成の作品は、特に作画過程を研究する助けとし、しかもその描き方は、自然を模写するための言語のようなものと考えるべきである。初学者が、この言語を十分に習得し終えたら、その言語が表している作者の意図していることを深く調べるようにしなければならない。このようにして、努力を重ねて画法を習得した暁には、必ず自らの手で自然の美に合致した作品を描き出すであろう。

もうひとこと付け加えておくことがある。本書の中で説明した項目に、たびたび重複したものがあある。これらの諸項目は、とくに読者の注意を喚起しようとしたものであるが、初歩の段階からすぐさま注意を向けさせることはできないので、徐々に理解を深めてもらおうとしたこ

とによるものである。もう一つ、希望すべきことがある。油絵をものにするには、ペンの使い方よりも、むしろ筆の使い方にも熟練する必要がある。

油繪山水訣 終