

キーワード:

デッサン
視覚
認識
美術教育
造形基礎

抄録

我が国においては明治期以降、美術教育における基礎的な造形力を養う方法としてデッサンの習得が行われてきた。特に日本の美術系高等教育においては入学試験でデッサンを課すという場合が多く、受験のための訓練と認識されることも多いのが現状である。本稿ではデッサンを単に描画のための技術と捉えるのではなく、ものを見るという行為について知るとともに様々なものの見方を獲得するための訓練と位置づけ、あらゆる美術ジャンルに共通する問題である視覚ということについて考察を進めることで美術教育におけるデッサンの役割について明らかにしようとするものである。

はじめに

絵画の下絵、あるいは描画のための訓練としての「素描」について、英語ではドローイング (drawing)、フランス語ではデッサン (dessin) という。他に似たような言葉として以下のようなものが挙げられる。

スケッチ (sketch) = 英語で風景・建物などを大まかに写しとること。

クロッキー (croquis) = フランス語で速写 (速写画) といい、対象を素早く描くこと。

エスキース (esquisse) = フランス語でスケッチや下絵のこと。

デッサンという訓練は1枚の絵を完成させることだけが重要なのではない。上述の通りデッサンとは素描を指すが、描く能力、眼力を含めてデッサン力という言葉がある。描くことを通してデッサン力を鍛えるのである。ではデッサン力とは具体的にどのような能力を指すのだろうか。筆者のこれまでのデッサン指導経験の中で見聞してきたデッサン力という言葉の意味を列挙すると以下ようになる。

- 1、写實的に描く力=正しく見る力
- 2、構造、空間が「おかしくならない」こと
- 3、観察して理解する力
- 4、見えないところを見る力
- 5、上記の観点から派生する洞察力
- 6、見なくても描ける力

最初に挙げたのは写實的に、つまり見えたように描ける力のことだが、そのように描くためにはまず正しく見る力が求められる。りんごや薪のように個体差がある単体モチーフのような場合は比較的描きやすいが、幾何学的構造を持つものや、空間性が強いモチーフの場合には描く人の習熟度によって大きな違いが出る。そのような場合にはじっくり観察して理解し、見えないところを推し量る見方が必要になる。さらにそういった訓練を積むことによって自然界にある様々な法則性や現象を想像することができるようになり、目の前にない物でもそれがあるかのごとく描くことすらできるようになる。つまり、デッサン力とは「観察を通して世界を知る力」といえる。

1. デッサンをめぐる現状について

1-1 美大入試でなぜデッサン力が求められるのか

日本の多くの美術系大学では入学試験にデッサンを課す学科が多い。石膏デッサン、静物デッサン、人物デッサン、構成デッサン、想定デッサンなど、各専門領域で求められる能力に応じたデッサンがある。見たものを忠実に写し取るという精度を求めるものもあれば、構成デッサンのように作者のオリジナリティーを求めるものもある。入試でデッサンを課すことの理由としてまず挙げられるのは、その人の目の訓練がどの段階にあるかを判断しやすいということである。また、自分の描いたデッサンに対して、厳しく客観視できるかどうかということも重要な観点である。自分に厳しい人は描くデッサンも隙がなく、完成度の高いものとなる。どのようなジャンルであれ作品制作は自分との戦いでもあり、その質を高めていけるのは本人以外にない。デッサンによって自分に対する厳しさを見ているといってもよい。同じモチーフを描くことで一度に多くの枚数を比較でき、採点しやすいという利点もある。

しかし逆に弊害としてあげられるのが、ものを描いたり作ったりするときにデッサンのような写実性から離れられなくなるという点である。また、短時間で見栄えのよいものにするためのコツだけを教え込まれるということもある。アカデミズムの名家であるヨーロッパでは美術学校に入るために必ずしもデッサン力が要求されるわけではない。明治期に輸入された西洋式アカデミズムに立脚しているというのが現在の日本の美術教育の特徴なのだといえる。

1-2 人はなぜ描けなくなるのか

幼児の描く絵は個人差があるものの、おおよそ以下の発達段階を示すといわれている。

- 1～3歳頃 スクリブル期
- 2～4歳頃 命名期
- 3～6歳頃 前図式期 (カタログ期)
- 3～6歳頃 頭足人
- 4～8歳頃 図式期 基底線 展開図描法 レントゲ

ン描法 誇張表現 アニミズム 積み上げ遠近法¹

筆者が埼玉県さいたま市にあるさくらアート幼稚園でお絵描き授業を見学した際にも上記の発達段階が当てはまると強く感じた。その中で見えてきたことは、幼児にとって絵は写実性が重要なことではなく、クレヨンと紙で生まれる感触や、手の運動が色と形になることへの興味が強いということである。園児の一人が「もう描くとこなくなっちゃった」と言っていたのが印象に残っている。これはカタログ期あるいは図式期の積み上げ遠近法に見られる、画面をモチーフで埋め尽くす描画スタイルを顕著に示している。このことから彼らにとって描くというのは思いのままに「記号的な絵」を紙の上に並べていく行為であり、モチーフはそのお題を提供するきっかけでしかないということが見えてくる。

このような「記号的な絵」を描くことから、次第に見えたままの「リアル」な対象を描くことを求められるようになり、自らも描いてみたいという欲求が生まれるようになる。また発達の過程で認知能力が高くなるにつれて、自分の描いた絵が実物と違うこともわかるようになってくる。さらに自らを客観視することができるようになることで他者からどう見られているのかわかるようになり、うまく描けていないと恥ずかしいという思いも生まれてくる。そのため次第に絵を描くことが苦痛と感じるようになって考えられる。美術教育ではこの苦痛を和らげながらも美術的能力を高めていく訓練の工夫が必要となる。

1-3 デッサンに対する嫌悪感

デッサンの訓練の場合、本人が認知している像すなわち描かれた像、そして現実のモチーフとの違いについて厳しく見比べることが求められる。観念による影響が強い人であるほど目の前で起きている形の変化を受け入れられず、苦しむことが多い。人間の視覚が様々な要因で歪められていることについて1つずつ説明し、誰もがその影響を受けているということを理解することで「素直な目」を獲得することを促していくことができる。

見えたままに描くことを目指すデッサンに対して、画一的でオリジナリティーを阻害するという批判もあるが、ここで問題としているのは観念や複雑な空間認知システムによって視覚が歪められているという自覚についてであり、その結果として「正しく見る」ことができないという現状についてである。このことは自分のオリジナルな作品もまた正しく見るができないことを示しており、視覚に依存する表現領域においては最も根源的な問題なのである。

1-4 描く能力ではなく見る力をつけること

「このように描くと上手に描ける」といったテクニ

クはたくさんあるが、それだけを教えてしまうのは危険である。描き方ではなくものの見方を各自が追求していけるように導いていく必要がある。テクニックを教える際にもそれがどのようなものの見方に基づくのかについて解説すべきであろう。

2. 見る訓練としてのデッサン

筆者が指導している常葉大学造形学部のデッサン授業では、ものの見方に関する10枚のパネルを使ってデッサンで獲得すべき見る能力についてわかりやすく解説している。これらはアトリエの壁面に並べて貼り出し、デッサンの合間に学生が自由にみるることができる。

2-1 内省的に見る力



【自分に厳しい自分になる】

デッサンに限らず、人は表現する過程で自分の作品に対する愛着が生まれることで、気づかないうちに「ひいき目」に見てしまいがちである。デッサンでは描いている自分だけでなく、それを客観的に批評する自分のあり方が非常に重要である。厳しく自己批評ができる人は何を作る時でも冷静な判断ができるようになり、作品がひとりよがりのものではなくなる。

室町時代に猿楽(現在の能)を大成した世阿弥は「花鏡(かきょう)²」の中で次のように述べている。「舞に目前心後(もくぜんしんご)といふことあり。目を前に見て、心を後ろに置けとなり。これは以前申しつる舞智風体の用心なり。見所より見るところの風姿は、わが離見なり。しかれば、わが目の見るところは我見なり。離見の見にてみるところは、すなはち見所同心の見なり」

見所とは観客のいるところを指す。独善的な舞にならないように「離見の見」を会得する必要があるが、その具体的な方法が「目前心後」だという。これはつまり目は観客を見ているが、心は自分の背後から見ているという意味である。

客観視というものの見方を獲得するために努力するということはあらゆる表現ジャンルに共通して求められる。

【作品制作のプロセス】

私達が作品制作をする場合、以下のような流れが生まれる。

①能動的な視覚入力→②判断・理解→③自分の意思で選択・決定→④実践→⑤結論³

これをデッサンに当てはめてみると以下のようになる。

- ①モチーフとデッサンを並べて見比べる
- ②デッサンのおかしなところを探してその理由について考える
- ③いくつかの選択肢から一つに絞って修正を決断する
- ④デッサンに手を入れて修正する
- ⑤自分のしたことが正しかったかどうか、再度見比べる

対象を見て描き写すというデッサンはシンプルな制作行為であり、デッサンを描いている間はひたすらこの①～⑤までのプロセスを繰り返していくことになる。そしてデッサンとモチーフを見比べる時にはなるべく見やすくなるような場所にデッサンを置き、遠くから見るのが重要である。デッサンを離して見ることによって画面全体を把握しやすくなると同時に細かな調子が消えて大きな調子の流れを確認しやすくなる。特に初心者は自分の席を立てて離れて見るということがなかなかできない。周囲に対する気恥ずかしさもあるので、指導する側が積極的に遠くに離して見るように促すことが求められる。

デッサンを遠くから見るには、イーゼルに置いたまま自分が後ろに下がって見る方法と自分の目の位置は変えずにイーゼルを使ってモチーフの手前あるいは奥に置く方法とがある。確認しやすいのは後者だが、さらに遠くから見るために廊下に出ることやアトリエの壁に立てかけて反対側の壁から見るということも考えられる。上級者はこれらの確認を行う際に、客観的な批評者としてのもう一人の自分を立てているのである。

2-2 デッサンの極意 片目の薄目



デッサン指導において片目で見ることや薄目⁴で見るということについて語られることは多いが、なぜそれが有効なのかについて考察し、パネルで解説した。

まず「片目」であるが、通常人間は両眼視差⁵によって得られる微妙に異なる画像を脳内で結合し、立体感を認識している。片目で見ることによって空間視を妨げ、平面的な画像として認識しやすくなる。マーガレット・S・リビングストンによるとレンブラントは正確に立体像を結ぶことが困難な「立体盲」であったが、そのことがかえて画家にとっては利点であったと述べている⁶。両目が見える者にとって「立体視」あるいは「空間視」によって認識されている物を平面に描くという段階でまず壁が存在するといつてよい。

ドナルド・D・ホフマンの『視覚の文法 脳が物を見る法則』には以下の記述がある。「赤ん坊は1歳前に、すでに三次元世界を構築することができる。だからこそ、目的の物のところまでまっすぐに這っていき、物との距離を正確に把握して、つかんだり噛みついたりして確かめることができるのだ。心理学者フィリップ・ケルマンの言葉を借りれば、“最初の課題である空間”が、赤ん坊の前に立ちだかっている。生後1ヶ月ごろまでには、何かが目に当たりそうになると、赤ん坊はまばたきをするようになる。生後3ヶ月までには、目を動かして物を追い、物の境界線を構築できるようになる。そして生後4ヶ月までには、物体を三次元に構築するために、目の動きと立体視を用いるようになる。さらに生後7ヶ月までには、濃淡や遠近感、干渉(ある物体が別の物体によって、一部さえぎられていること)、以前に見たことなどを手がかりにして、物の奥行きや形を構築できるようになる。」人間は生まれつき空間的に物を見ているのではなく、訓練によってその能力を獲得しているのである。

人間の視野は左右に180度近く、上下に140度近く広がっているが、ピントが合うのはおおよそ手を伸ばした時の親指の爪ぐらいの面積でしかないといわれている。この非常に狭い中心視野を素早く動かすことで、空間を構築するための情報を集めている。その際に必要な情報は空間構築に必要な最小限のものであり、ディテール(形の歪みなど)は重要ではないと考えられる。ゲシュタルト心理学でいう「恒常性⁷」は楕円を見ているのに円を知覚することや、台形を見ているのに長方形を知覚するという現象について説明している。視覚系は「よい形」を好むため、楕円や台形が平面に描かれていたとしても円や長方形といった「よい形」を知覚するための解釈として空間的配置の知覚の方を変更してしまうのである⁸。逆に言えば立方体の各面が四角い形でできていると認識すると「記号としての四角い形」が印象付けられ、本来見えている歪んだ面の形を正直に見ることができなくなることも考えられる。このことにより、特に立方体や円柱の上面を実際よりも「厚く」描く学生が多く、空間が潰れたデッサンになるケースが多くみられる。

2-3 片目の薄目でどう見るの？



デッサンの訓練をした人は「片目の薄目」で見るときにどのように見ているのだろうか。片目で見ることの効果についてはすでに述べたとおりである。薄目で見ることによって中心視野のピントをぼかし、視野全体を1つの画像としてとらえやすくなる。目には瞳孔があり、明るいところを見るときには小さくなり、暗いところを見るときには広がるといった具合に露出を自動的に調整してくれている。そのため暗くははっきりしない箇所もそこだけを見れば明暗がはっきりして見えるため、画面上でも感じたままに描くことが多い。その結果明暗のコントラストがちぐはぐなデッサンになってしまう。これに対処するために、薄目で中心視野のピントをぼかすことで視野全体でのコントラストのバランスを見ることが出来る。また、薄目で見ることによって彩度が落ち、明度差だけで見やすくなる。そのため近い明度によってまとまったシルエットとして認識しやすくなる。これらはモチーフを見る場合の見方であるが、描いたデッサンを見るときにも応用が利く。モチーフを見る場合は三次元のを二次元化する見方だが、デッサンを見る場合は二次元を三次元化する見方であるとも言える。これら次元のモードを脳内で切り替えるスイッチとして片目の薄目が働くことになる。

2-4 シルエット化



【「見えるように描く」ことへの努力】

ルネサンス以降、西洋絵画では主に遠近法を使って「見えるように描く」ことに対する研究を深めてきた。中でもアルブレヒト・デューラーは当時の画家たちの透視図法に対する取り組みを描いた作品を多く残して

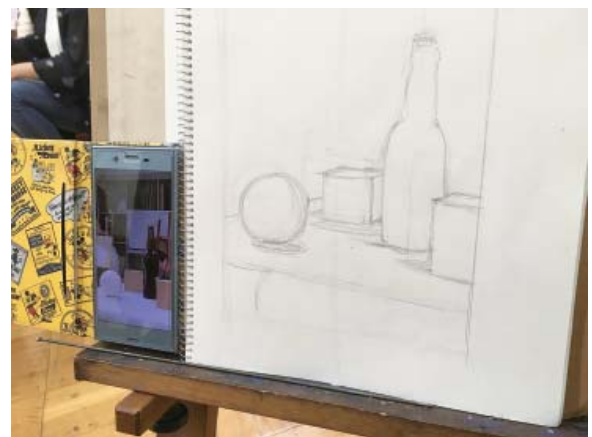
いる。これらの絵に共通するのは片目で見るとを想定し、その視点を動かさないようにすることと、モチーフの前に透明な板(枠)を置いているという点である。立体的、空間的なモチーフをある1点から見て完全に平面的な図像に置き換えるための装置であるといつてよい。この方法はモチーフの形をシルエット化⁹するためのものであり、歪んだ形を錯覚や観念にとらわれずに認識するうえで有効である。これらの装置と同じ機能のものを作り、形をとるのに苦労している学生に使ってもらった。効果は絶大で、体験した学生全員が自分で思い込んでいた形と実際の見え方の違いについて理解することができた。



【立体的な形を平面化すること】

このように立体視の呪縛から解放されてありのままに形をとらえるためのシルエット化を訓練することで、立体的なモチーフを見る際に様々な平面的な形で切り取って見ることができるようになる。線で囲まれた面として認識しやすい多面体の各面の形をそれぞれ独立した形としてシルエット化することだけでなく、明度の近い形をつなげてシルエット化することも重要なものの見方となる。

写真を模写するという訓練法もあるが、これは比較的取り組みやすい課題である。すでに二次元に置き換えられているため、脳内での次元の変換というプロセスが省かれるためであろう。デッサンとしては掟破りのようだが、形が取れなくて苦しんでいる学生にはスマートフォンで撮影した画像を参照させるということもある。





【錯覚ギャラリー】

2-2で述べた「恒常性」だけでなく、様々な要因から人は錯覚を起こしてしまう。人の視覚は生まれながらに持っている生理作用ではなく、経験によって獲得した能力であり、二次元情報から瞬時に三次元空間を構築している。このため、幻聴をはじめとするあらゆる錯覚の中で目の錯覚が最も起こりやすい。錯覚には様々な種類があるが、いくつかを選んでパネルで紹介している。

【測り棒の使い方】

錯覚に惑わされないために、デッサンにおける重要な技術として「測って見る」ということが挙げられる。測るための道具として代表的なのが測り棒や重りをつけた糸である。画面を等分した線が透けて見えるデスケルも便利な道具であろう。測り棒で比例を測り、角度を確認することで、自分が思い込んでいた形や錯覚に気づくことになり、自分の目と認識がいかにあやふやなものを確かめることができる。「計測」である以上、道具を正確に使いこなす技術が必要である。角度を測る際には注意が必要で、もともと錯覚や思い込みで認識している角度に寄った測定結果とならないよう、垂直や水平といった絶対的な基準を補助線とする直角三角形をデッサンすると良い。奥行きを表す斜めになった線を忠実に平面化するための方法でもある。

2-6 2次元から3次元へ



【立体視にチャレンジ！】

デッサン初心者の多くは、モチーフの空間性を平面化するための見方については理解できるが、描いたデッサンを脳内で空間的に再現することに慣れていない。デッサンは平面上にイリュージョンを生み出すように描いているともいえるが、そのイリュージョンを脳内で空間として構築し、没入するところまで見ることが多い。この見方を獲得するとデッサンがうわべだけの薄っぺらなりアリティィではなく、力強く「掘める」ものとなる。塑像を中心とした訓練を積み彫刻科学生のデッサンが力強いのはこのためである。

学生達が実際に描いているモチーフの立体視写真を撮り、脳内で融像¹⁰させて擬似的な空間を構築するという経験をしてもらった。他にもホログラフィーの資料を提供し、平面的画像から空間が脳内に構築されていることを実感させ、自分自身の空間認知のメカニズムについて考えるきっかけとしている。

【デッサンを空間的に見る】

幾何形態のモチーフの場合、見えないところの構造線を描き入れるだけで空間的な安定感は獲得できる。デッサンの訓練を通して見えないところを見る力を養うのである。このことが単に視覚的なことだけではなく、答えがわからない問題に対する洞察力を鍛えることにも繋がっていくと考えている。

【空気遠近法】

空間感を表すのに有効なのが空気遠近法である。遠くの人や山など奥行きが深い風景画によく用いられるが、卓上のデッサンでも効果的である。奥にあるものを単に弱めるのではなく、その手前にあるものをより強く存在させるように描くことが重要である。この方法により、描かれたデッサンを空間的に見ることを導きやすくなる。

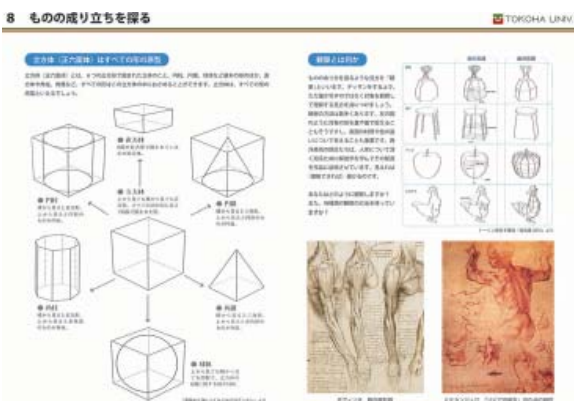
2-7 構築的に見てみよう



上述したように、見えないところを描くことによって空間的に力強いデッサンとなることを体験するため、モチーフをあえて対称的、幾何学的に配置すると

いう方法が用いられる。例えばモチーフ台上に上から見て正方形を形作るように配置されたモチーフを描く際に、ほとんどの学生はモチーフそれぞれの輪郭を描き始める。モチーフ同士がどこで重なっているか、モチーフの大小の関係はよく見るが、台上に隠された幾何学的形態を確認することができない。この点に関しては定規を使って作図する透視図法¹¹の習得を同時に行うことが望ましい。デッサンの場合は構図も大事な要素なので、モチーフの全体感を捉えるような描き出しとなるのは当然だが、エスキースの段階で作図的に床面から立ち上げるように描くことでモチーフ全体の構造を理解することに役立つ。床面の配置図が安定していれば空間が大きく狂うことはない。

2-8 もの成り立ちを探る



【立方体（正六面体）はすべての形の原型】

りんごや薪などの自然物は複雑な表情を持っており、描き応えのあるモチーフだが、個体差があるために形態的には比較的簡単なモチーフといえる。それに対し幾何形態は一見簡単そうに見えるが難易度が高い。立方体などは全ての面が正方形でできており、3面が見える場合には全ての面に奥行きが生じるため、非常にシビアなモチーフだと言える。見えている3面だけで形を捉えることは難しく、安定感のある立方体にするには見えない線を描き込み、6面全てのパスと比例をチェックしなければならない。ティッシュペーパーの箱から建造物まで、各面が直交する関係でできた形態は立方体を基本単位として構成されていると考えて良い。この立方体、あるいは直方体に内接する形であれば、透視図法を応用した割り出しによって容易に描くことができる。

【観察とは何か】

モチーフを見て描くのは基本的なことだが、形や現象の成り立ちを考えて理解することで描かれたものの安定感が増してくる。そのような見方は観察と呼ばれ、対象の実態を知るために注意深く見ることとされている。描くことを通して注意深くものを見、そのものあり方について考えて理解したことを画面に表すのである。モチーフの形の本質を知ることによって抽象化¹²や

デフォルメ¹³ができるようになり、観察を通して自然の摂理までもが感じられるようになる。この観察の仕方は無数にあり、各自がデッサンを通じてそれらを追求していくことができるように導いていくことが求められる。

2-9 光と立体を表現する4つのトーン¹⁴



立体感を平面上で作り出すデッサンにおいてはモチーフに生じる陰影を画材の濃淡で表すシェーディング¹⁵が基本であり、光と物体によって生じる4つのトーンについて理解することが重要である。光を受ける面の明るいトーンと陰の暗いトーン、床面に落ちる影のトーン、そして床面からの照り返しによる反射光のトーンである。反射光によって立体感と光が強調されるわけだが、この反射光が見えない、あるいは感じ取ることが難しい場合がある。理想的な光である点光源でのデッサン習得を通してシェーディングに関して理論的に理解することはデッサンを明快にしていくことに役立つ。写真のように正確に写し取ることだけが大事なのではなく、見た人が描かれたモチーフを空間的に再構築しやすくなるように「表現」することが求められる。

2-10 ゆっくり見るとのこと



【慌ただしく動く眼球】

「酒井式¹⁶」と呼ばれる児童画指導法の中にモチーフを目でゆっくり追うというものがある。酒井式指導法には賛否両論あるが、このゆっくり見るといふ考え方には賛同する。前述したように人間の中心視野は非常に狭い。このためサッケード¹⁷と呼ばれる眼球の

動きによって焦点の合うポイントを素早く動かして情報を集め、瞬時に空間構築をしているというのが私たちの視覚の正体である。その際に形のディテールは大した意味を持たず、いかに見る対象の情報を素早く分析するかが優先されることで、形を省略して見ることに慣れてしまっている。ゆっくり視点を動かすことによって細かな形の特徴をつかむことにつながり、とりわけ後ろに回り込む部分の見え方が変わることでデッサンにも厚みが増してくる。

【描く＝ゆっくり見る】

描くという行為は対象をよく見ることを促し、細部になるほど何度もゆっくり視線を往復せざるを得ない。描くために見るのではなく、見ることに描くと考えても良いのである。例えば紙風船の皺などは無数にあり、どこから手をつけて良いのかわからず途方にくれてしまうが、どこか一箇所だけを限定して描写させればできるものである。小さなモチーフで細密描写の練習をさせ、見えた情報を全て写し取るという経験をすることで達成感と自信につながる。

まとめ

描くための技術訓練と思われがちなデッサンだが、デッサンの習練によって身につく能力は描画力だけではない。普段生活している中では気がつかないものの見え方や視覚と認識のメカニズムについて考えるきっかけとなるものである。視覚に大きく依存する美術領域の基礎的教養としてこれらのものの見方を体験し、自分の目にかかったフィルターを一つずつ外していくことでのみ「本当に見る」ことができる。写真や映像メディア、コンセプチュアルアートなど、描く力を必ずしも必要としない美術ジャンルもあるが、自分の制作した作品を「見る」以上、目についての理解と訓練は有効である。

デッサンは美術教育の基礎と位置付けられているが、教育を受ける側からすれば「うまく描くための練習」という認識がほとんどであるように思われる。この場合、普段絵を描かない人、あるいは絵が苦手だと感じている人にとっては苦痛でしかない時間となる。この苦痛を和らげて楽に描けるように誘導していくための様々な描画法があるが、それらの目的は「良い絵を描かせる」ことにあり、結果としてどれも同じような絵になることが多い。デッサンはモノトーンであることがほとんどであり、モチーフを忠実に写し取っていくという点で全て同じ絵になりそうだが、しっかりと時間をかけて描いたデッサンからは自ずと作者の個性が見えてくる。デッサンに限らず粘土による塑像など、単純な作業の連続で出来上がるものであるほど作者の性格や癖が反映されやすい。

デッサン指導の難しさは、指導する側が長い経験の

中で培った脳内での画像認識を変換するというプロセスを初めて体験する相手に伝えなければならないという点である。言葉では説明しにくい脳内での変換について、「片目の薄目」や「シルエット化」というキーワードで示し、図を使って視覚的に理解しやすくなるように整理した。さらにわかりやすく伝える方法として映像化ということも考えられるので、今後の課題としていきたい。

- 1 辻 泰秀 『幼児造形の研究 保育内容「造形表現」』 萌文書林 2014年 pp.206-209
- 2 世阿弥が著した芸能論書。『風姿花伝』以後の20年間の著述をまとめたものである。
- 3 蜂谷充志 『常葉大学造形学部における初年度教育についての考察、および、造形学部一年生基礎共通科目「デッサン」導入段階指導法』 常葉大学造形学部紀要第14号 2016年 P43
- 4 顔を閉じるぐらいに目を細めて見ること。
- 5 右目と左目が読み取る画像が微妙に異なること。両眼で捉える像の位置や見る方向に差異があることをBinocular parallax といい、両眼で見た画像が異なることをBinocular disparity という。日本語で両眼視差という時にはBinocular disparity を指すこともある。
- 6 Livingstone, Margaret S 『レンブラントは立体盲だったのか』 ニューイングランド・ジャーナル・オブ・メディシン 2004年
- 7 恒常性には大きさ、位置、速さ、色、明るさなど様々なものがあるが、ここでは形の恒常性について述べている。
- 8 北岡明佳 『いちばんはじめに読む心理学の本⑤ 知覚心理学 一心の入り口を科学する』 ミネルヴァ書房 2011年 P5
- 9 シルエットという単語には以下のような意味がある。シルエット、影絵、輪郭、(流行婦人服・新車などの)輪郭(線)(weblio 英和辞典・和英辞典より)。パネルの中では、輪郭の中が塗りつぶされた単色の画像のことを指すと説明している。
- 10 融像とは、左右の網膜に映った像をひとつにまとめて単一視する働きのことである。立体視のプロセスとしてまず同時視が、それから融像が起こり、立体視へとつながるが、それらはほぼ同時に行われている。
- 11 様々な遠近法の中で線遠近法と呼ばれるものである。消失点の数によって1点透視、2点透視、3点透視などがある。デッサンの場合は2点透視で描くことが多い。パースペクティブ(perspective)ともいい、略してパースともいう。
- 12 対象の造形的特徴を残したまま不必要な要素を取り去り、単純化する表現のこと。ブランクーシが得意とした。他にも様々な抽象表現があるが、本稿では単純化による抽象のみに言及することとする。
- 13 絵画や彫刻などで対象の形を歪曲したり誇張したりして表現すること。
- 14 トーンとは、本来色彩における色の系統(色調)のことを指す言葉である。デッサンの場合はモノトーン、つまり1つの色調で描かれているということになるが、デッサン指導の現場では明度によりグループ化された階調についてもトーンという言葉が使われている。
- 15 立体物にある決まった方向からの光が当たる場合、光線と立体表面の角度に応じて明暗の差が生まれる。これを画材で階調として表し、立体感を感じさせる描法をシェーディングという。
- 16 元小学校教師の酒井臣吾氏が生み出した描画法である。
- 17 衝動性眼球運動(Saccade)とは、中心窩固視を得るために行われるすばやい共同性眼球運動のことである。

【参考文献】

ドナルド・D・ホフマン 『視覚の文法 脳がものを見る法則』 紀伊国屋書店 2003年

佐藤康邦 『絵画空間の哲学』 三元社 1992年

佐藤忠良 中村雄二郎 小山清男 若桑みどり 中原佑介 神吉敬三 『遠近法の世界史 一人間の眼は空間をどうとらえてきたか』 平凡社 1992年

北岡明佳 『いちばんはじめに読む心理学の本⑤ 知覚心理学 一心の入り口を科学する』 ミネルヴァ書房 2011年

面出和子、斎藤綾、佐藤紀子、穂田夕子 『遠近法と絵画』 美術出版社 2003年

梁取文吾 『基礎から身につくはじめてのデッサン』 東西社 2012年

『美術通信 Vol.59 見ること・見えること その1』 トーリン美術予備校 2015年