

赤 木 範 陸

a K a g i n o r i m l c h i

転写素描上に於ける透明水彩の方法  
-初期修得段階の方法の一助として-  
Watercolor techniques, drawing on the transfer

序

形而上の領域に位置する諸芸術は感性のreincarnation(再肉化)であるといえるが、それは制作者の精神的領域に於ける美の帰着点であって、芸術家たちがそのメチエを求めた結果到着出来る地点である。この事を初学者に求めるつもりは無いが、初学であっても彼方にある山々を一度見た後、踏み出すべきだろう。まずは現実の空間で光を媒体として事物（モチーフ）が発する多くの情報の中から造形的基本である明暗により、形態の認識をする素描に従事する事で視覚的造形感覚が形成されていく。そのためには「見る技術」と「描く技術」双方が必要である。描くために見えるものを分析するのが見る技術であり、見たものを平面に置き換える技術が描く技術である。双方が二而不二の<sup>にふに</sup>関係にある事は言わずもがなであろう。これらは造形意識形成に於いて互いに干渉し合う関係にある。晦渋な言葉を避けるならば、巧く描ければその次の段階が見えるようになり、描けていない要素が見えてくれればそれを描くために技術が必要となる。本論考で扱うのは透明水彩画の一方方法であるが、上述の素描の場合と同様に描く技術に重点を置いた場合に、比較的短期間の学習でも相応の効果を期待出来るという考えに立って、初学者を被験者とした制作の実際から見ていく事とする。それは透明水彩画の技法修得方法の一つとして、転写素描をした上に賦彩を施す方法で、初学者が持つデッサン（素描）に対しての退嬰的な負の意識を回避しながら、透明水彩の賦彩方法を修得できる仕組みとしての描画方法の実践を被験者の制作を通してみる実験でもあるが、このことは透明水彩画初学者に限らず多くの絵画系造形学習者の初歩段階での基礎的描画技術の修得に於いて有用であり、絵画の構造的理解に於いても一助をなすものと考えている。

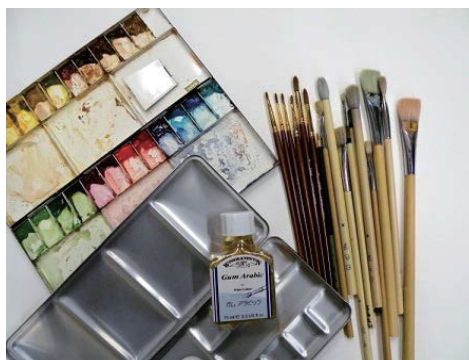
透明水彩画は紙の白さを利用して光や陰影中の微細な明るさをも作りだすことができるが、その事は同時に、不用意な塗り重ねによって画面はすぐに濁ってしまうと云う事を意味している。残念ながら初学者にはこの類いの失敗が多い。ここでの方法はテンペラ画やグリザイユ技法等の古典絵画技法を考察する中で、その制作プロセスは透明水彩の方法としても有効であると捉え直し、特に透明水彩画の初学者の技法修得に向けて合理的な方法として提示するものである。

ここで絵画の指導について一般論をいえば、たとえ初心者であっても表現の自由を尊重するという理念からあまり描き方に固執して教えない（或は教えられない）のが多くの場合だろう。例外的に林檎やミカンの描き方、のように特定のものに限った描き方を教えるのを見かけるが、それで教えられた方は次がコピーカップになるともう描けなくなる、といった具合である。自由をいくら尊重しても形而上に於ける「もの」の存在の理解どころか眼前の実物を描くのにも不自由している。個別の物の描き方には汎用性、普遍性がない故である。汎用性をもつ「描く技術」は短期間で対象を絵画的空間に捉える能力の育成に役立つ。誤謬を恐れずにいえば、あるレベルの上手さでもって描ける描き方で成功体験をさせてやる、という事になるだろうか。このような短期間で実感する成功体験で多くは退嬰的な負の意識を払拭できるが、最善の方法ではない。方便であると云ってよいが、指導を受ける初学者はその時点で指導者の真意を理解しなくてもいい。また理解の為の充実した時間が不足し不随意である場合に於いて最も有効な修得方法の一例を挙げているにすぎない。初期段階はかつての寺子屋で行なわれていたような摺り込みで、オウム返しであっても、学習者がある年齢でその意味を理解できれば良いと考えている。「シ、ノタマハク、」はまず摺り込みで、その意味は後に分かるものである。摺り込みもなければ思い出す事さえも無い。個々の感性の中で時間をかけて熟していくのを待つしか無い。絵画に限らず技術、技法の修得とはまたそのようであるかに思える。

**透明水彩の道具と材料：**以下に一般的に市販されている道具や材料を紹介するが、これらは他の画材によっても水彩画用として代用する事が出来る。透明水彩絵の具自体は簡易に自製する事も可能である。



市販の水彩絵の具 24色



パレット、水彩筆各種とアラビアゴム溶液

この固形物の水溶液がアラビアゴム溶液である。



固形の天然アラビアゴム樹脂



透明水彩絵の具 ↑ には湿潤材としてグリセリンが添加されているためパレットに出したままで数年を経た後もひび割れる事無く再び容易に水に溶解する。



**アラビアゴム溶液と顔料 ↑** 水彩絵の具を自製する場合、顔料と展色剤であるアラビアゴム溶液をパレット上で練り合わせる（上右図）だけでも簡易にできるが、保存する場合には湿潤材としてのグリセリン、界面活性剤としてのオクセンガレ（牛胆汁）や防腐剤（すぐに使用する場合には必要ない）等の添加が必要である。

## § I 水彩画作品を模写する（転写素描に賦彩）

原画



原画 三宅克己「羅馬コンスタンチン凱旋門」1920年

水彩紙の凹凸の様子 ↓



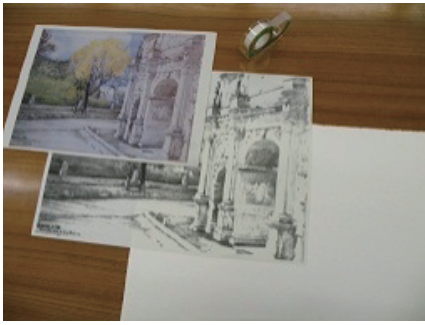
↑ 水彩紙を光にすかして見た状態

文字で表面と裏面とが確認出来る。

左図はアルチスティコ・ファブリアーノとアルシュ紙だが、光を斜めに採って観察すると、その表面の凹凸が見てとれる。これは紙を漉く際に出来た水彩紙特有のテクスチャーで絵具の定着を確実にする働きがある。各メーカーはそれぞれ数種類以上の異なる大きさや厚さの紙を出していて、画材屋で容易に手に入れる事が出来る。この凹凸の凹部に水を多く含ませた絵具の具が溜まると、乾燥後に透明水彩固有のマチエール（質感）をつくりだす。まだ濡れた絵具に別な色の絵具をたらし込みの技法により、重ねると比重の違う顔料どうしが紙の凹部で沈殿する時に微妙なニュアンスを作り出し、更に効果的に「水絵」としてのマチエールを作り出せる。水彩紙の種類によってそれぞれのことになった効果が期待出来るので何種類かの紙をそろえて事前に試してみると良いだろう。

これからこの紙に転写素描し賦彩（彩色）する。





原画色コピー、白黒コピー、水彩紙、テープ

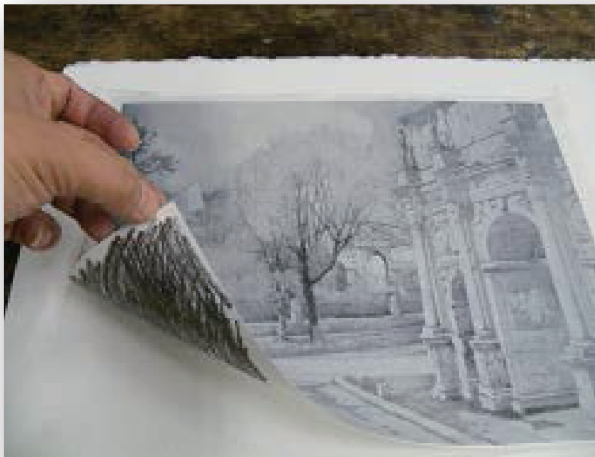
転写素描と賦彩を施すために、用意するものは左図にあるように、模写しようとする原画と白黒コピー（これを転写に使う為、描こうとする大きさにする）と水彩紙、コピー紙を貼付けるためのセロハンテープである。紙は事前にパネルに水張りしておけば賦彩の際に皺れる事は無いが、紙自体、ある程度の厚さがあればそのままでも良いだろう。



鉛筆転写の準備；別作品

HB の鉛筆を使って磨りガラスに貼付けた状態で輪郭線と陰影部をある程度の塗り幅に塗りつぶしているが、紙の裏を全て塗りつぶす様にすると、表面のどの部分をなぞっても確実に転写される。

左図は磨りガラスの窓に原画のコピー紙を裏返して押し付け鉛筆（HB・B 程度）で転写したい部分（主に輪郭線と主要な陰影部）のみを塗りつぶしているが、陰影部のもっと広い範囲にも同様に作業する事を勧める。そうする事で転写時に陰影部にハッチングで線影する事が出来るし、陰影を水彩で塗る場合にも好都合である。転写に使う鉛筆は濃すぎると着彩の際に水に溶け出して画面を汚す可能性があるだけでなく、転写される水彩紙を汚す事がある。



上図は鉛筆転写の準備が完了した状態。↑ 未だ転写はされていない。



裏面に準備を施したコピー紙をセロテープ等で2カ所は確実に固定する。他の1カ所は剥がして転写の状態を確認できるように水彩紙部分を軽く留るだけにしておくか、割印のように紙と水彩紙に鉛筆で印を付けておくといよい。



コピーの上からなぞる転写の際には色のついた油性のボールペンを勧める。これにより既になぞった部分が簡単に確認出来る。油性が良いのは筆圧が一定に保てるため、均一に転写が完成するからである。(鉛筆や水性のボールペンでもある程度の筆圧を加えていれば問題はない)

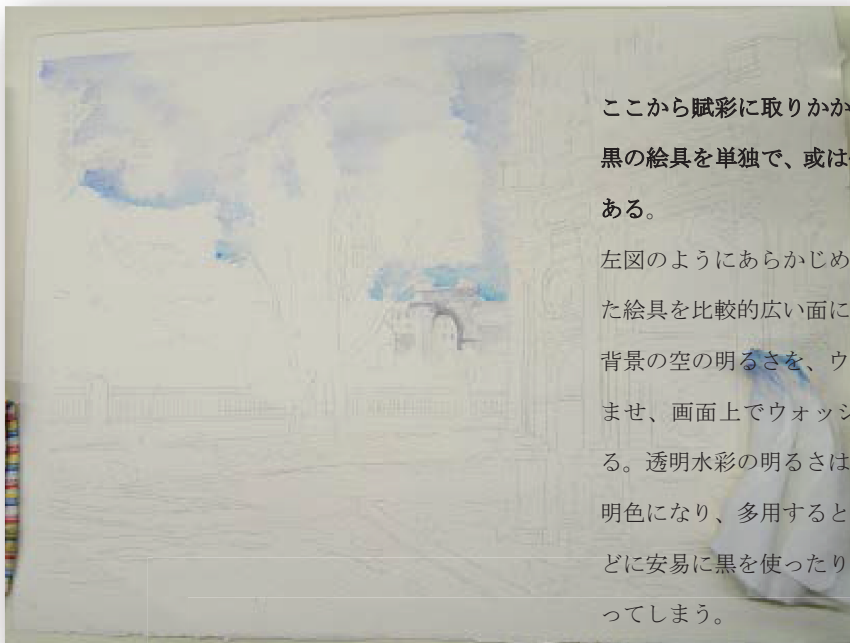
転写された画面を見ると思っている

よりもはっきり写る事がわかる。 →

転写紙(コピー)をめくり、転写された状態を見る。もしもかすれている部分があれば、それは転写の際の筆圧の弱さによる失敗か裏面に鉛筆が十分に塗られていなかったかで、線を描き足すかコピー紙をもう一度被せ上から強くなぞる様にする。



コピー紙をめくって転写の状態を確かめる。裏面を塗りつぶした際の鉛筆が2B以上である場合、或は手で紙を強く抑えすぎた場合に、賦彩の邪魔になる黒鉛の汚れがつく事がある。有れば消しておく。



ここから賦彩に取りかかるが、透明水彩の賦彩には基本的に白・黒の絵具を単独で、或は他色とも混色して使用しないのが原則である。

左図のようにあらかじめ含ませておいた画面に、多めの水で溶いた絵具を比較的広い面に塗る技法をウォッシュと云う。ここでは背景の空の明るさを、ウルトラマリンとコバルトの青を互いに滲ませ、画面上でウォッシュしながらグラデーションを付けている。透明水彩の明るさは紙の白を使う。白色絵具を混ぜると不透明色になり、多用すると絵は透明水彩ではなくなる。同様に陰などに安易に黒を使ったり、他色に混ぜると忽ちくすんだようになってしまう。



中央の例では一度塗った絵具がまだ濡れている間に近似色のバーントアンバーの滲みを確認しながら塗り込んでいる。このように賦彩のあと、まだ濡れている画面に別な色をさす技法をウェット・イントゥ・ウェット（日本画ではたらし込みと呼ぶ）という。模写の場合、出来るだけ原画に近い色味を再現する必要があるため一度乾いた絵具の上に重ね塗りをして効果を狙う（この方法だとある程度の経験則が必要になる）よりも、絵具がまだ濡れている間にパレット上だけでなく、画面上でも原画の色を再現するように混色を試みることのほうが効果を出せる場合がある。暗色を作る場合に於いては安易に黒を混ぜてはならないのは既に云った。その場合、少し高度な方法であるが、補色同士を混合することでできる、暗い**2次灰色**を単独で使うか、それを純色に混ぜて**3次灰色**にした色を使う事を勧める。







完成 学生作品（転写素描上に賦彩による模写）↑透明水彩：アルチスティコ ファブリアーノ紙

拡大図 画面右の凱旋門部分



画面中央上部分↓







原画 浅井忠 河畔洋館 1902 年

模写参考作品 学生→

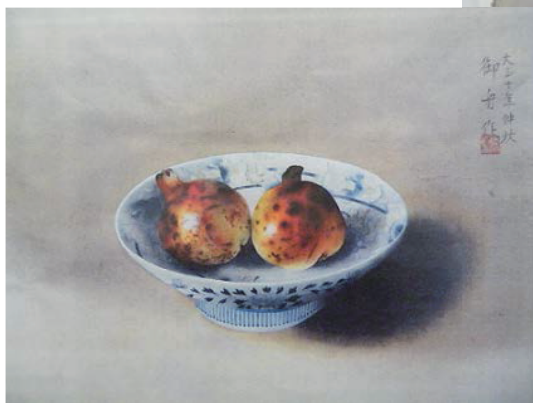
原画に比べると下部が短いが、これは水彩紙のアスペクト比が異なる為である。原画に比べ調子の重ね方が浅く単色な色調になっているが、初学者としてはこの辺りで善しとすべきだろう。



以下に転写素描による紙本彩色の日本画からの模写を参考作品として示す

紙本の日本画の模写だが  
原画は膠を色材とする岩  
絵具であり、これも一種の  
水絵具であると云える。

模写参考作品 学生→



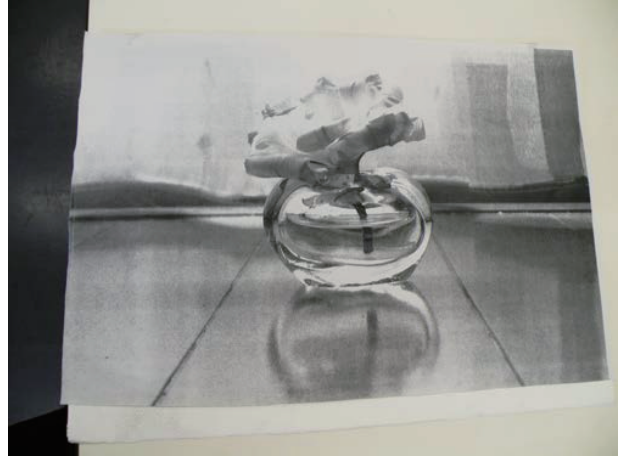
原画 速水御舟（日本画）「鍋島の皿に柘榴」和紙に岩絵具 1921 年

## § II 写真の転写素描に陰影部の着彩の後、透明水彩による画面の賦彩

—陰影部の肉付けの後に色を賦彩する方法—



カラー写真図版 ↑ と 白黒コピー (右上)



これから I の模写とは異なり、原画は実物写真を使用するが、素描段階までは転写によるため I の作業と同様である。

下図は裏面に鉛筆の塗り付けによるカーボン転写を剥がしたあと、不足していると思われる暗部の調子を鉛筆で直接加筆した。このように素描は転写のみに頼る必要は無く、加筆も自由であって構わないが、賦彩に必要な最小限に留めておく方が無難だろう。多すぎる加筆は水彩絵具の発色を阻害するし、黒鉛が溶け出すようでは初学者でなくとも画面は容易に濁ってしまう。

転写した上に鉛筆で加筆する事で花卉のディテールをつかもうとしている。↓



転写紙を剥がして ↑ 状態を確認する

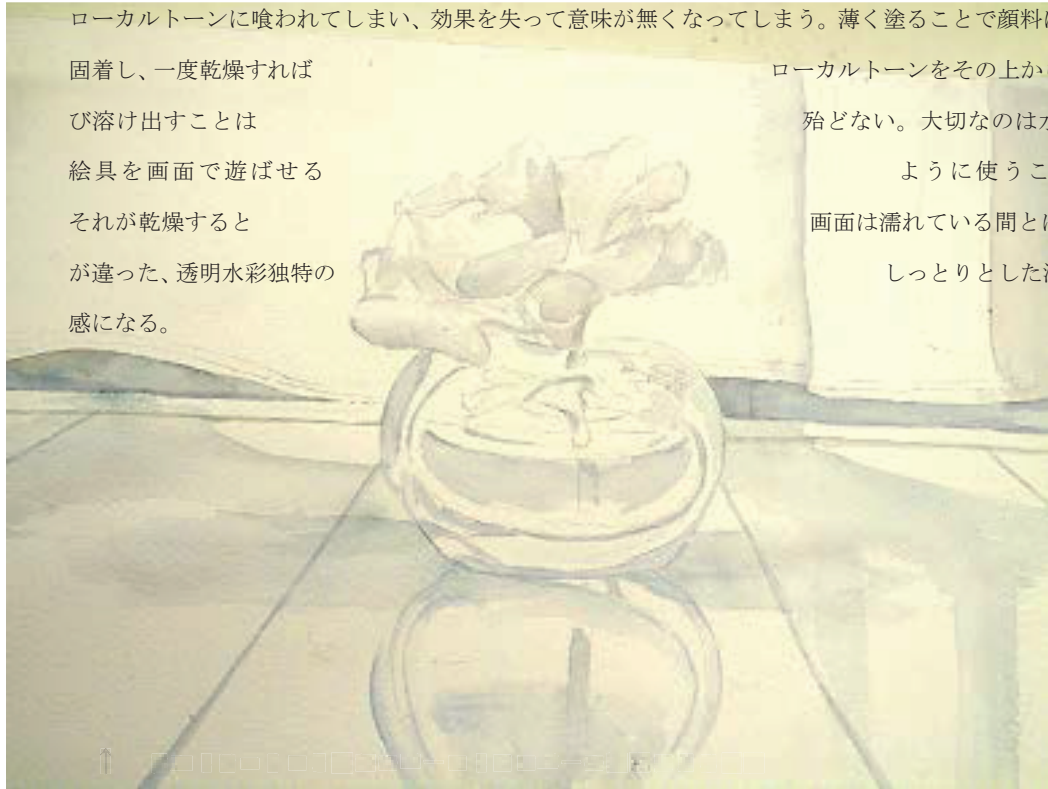
転写の完成後はフィキサチーフで鉛筆の画面を定着させる。そうしないと賦彩の時に鉛筆の黒鉛が水に溶け出して色を濁す可能性がある。

転写素描 完成例→





転写素描の後に下層描きとして**単色により陰影部のみを賦彩する**が、ここでの単色とは混色によって作り出した下層描きとしての陰影にふさわしい色という意味で、チューブから絞り出した純色1色である必要はない。2次灰色や3次灰色の混色で構わない。これは作る度に色味が少しずつ変わり陰影に微妙なニュアンスを与えるが、それを利点と考える。この下層描きは乾燥後に上層描きとしてのローカルトーン（固有色）を入れていく際に再び水に溶け出さないように息のように薄く賦彩するのがよいが、あまりに希薄な着色では上層のローカルトーンに喰われてしまい、効果を失って意味が無くなってしまう。薄く塗ることで顔料は紙の繊維に固着し、一度乾燥すればローカルトーンをその上から刺しても再び溶け出すことは殆どない。大切なのは水を多めに、絵具を画面で遊ばせるように使うことである。それが乾燥すると画面は濡れている間とはマチエールが違った、透明水彩独特のしっとりとした潤いのある質感になる。



ローカルトーン（固有色）の賦彩は作者の感性によるところが大きいので、使用する色彩に関してここでは指定しないが、下層描き段階で陰影が丁寧に施されてあれば上層のローカルトーンをフラットに置いて明暗のモデリングに於ける構造が壊れる事はないので絵画面の3次元的な空間と物の位置関係や存在感は保たれる。ここでガッシュのように絵具を厚塗りにはしてはもはや透明水彩としての絵具は無駄になってしまう。ウォッシュもウェット・イントゥ・ウェットも多めに水を使う事を忘れてはならない。そうしさえすれば絵具は画面に透明で軽やかな空間を与える。もしも2次灰色や3次灰色が効果的に使えるようになれば、絵は紙の白さ以上に輝いて見える違いはない。

\* 色が未だ濡れているあいだに別な色を置くと効果的な滲みができる。

#### ↓ 製作課程の例





ウォッシュによる背景の水の量は  
ウェス（ぼろ布）で拭いながら調節  
すれば良い。（左図）

繰り返すが、透明水彩画では画面上  
での水の量の調節が大切になる。初  
心者はこれを良く理解しない。水を  
多く使い過ぎて画面に溜まるよう  
になってはいけないし、水の量が少  
なくカサついた画面では絵具は不  
透明でガッシュのようになる。これ  
らは一度簡単な経験をすれば理解  
できるところであるが、作品の密度  
を支配するのはこのような作業の  
緻密さであり、この僅かな違いの蓄  
積が作品の違いとなって現れる。



完成例      ↓      透明水彩：アルティスティコ ファブリアーノ紙



**別作品例** この作品も転写素描によるものだが、写真のイメージを良く伝えている例であるといえる。

\*無理に写真図版からのイメージを離れて制作をする必要は無い。写す事自体難しく、多くを学べる。



←  
写  
真  
原  
画



参考 学生作品 →

拡大部分 ↓



←この辺りの影部には2次、3次灰色がウェット・イントゥ・ウェットで使われているが、このやや濁った色味が画面を汚す事は無く、かえって背景の明るい面に光を与え（感じさせ）ているうえ、この絵画空間に於いて色は透明感を保ち明るく輝いている。

作品の表現としては輪郭部にやや線的な描写に偏った堅さが見られるが、画面全体を見ると光と空気を感じて描いているように思われる。

### § III 透明水

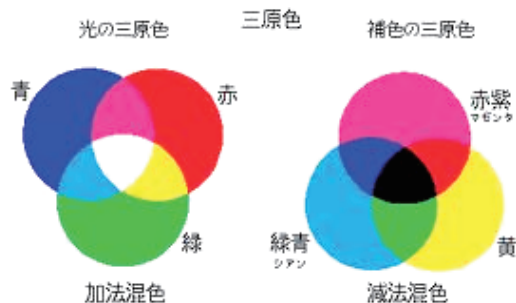
## 彩画技法に関する色彩の基礎知識

### 1、色の基礎的理論

以下は全て色の3原色（補色の3原色、色材の3原色とも呼ばれる）の混色つまり減法混色での話であり、加法混色（光の混合）とは異なる。これらは理論上の精緻な混合であって、現実には混合費が僅かにずれるだけでも違う色相を呈する。実際の透明水彩画製作では絵具と云う色材の混合を使うのであって、理論的に純粋な3原色の混合で絵を描くわけではないが、このような理論は経験と感性の不足を補ってくれる。

減算混合の2次色は色光の3原色(R、G、B)に相当するということについて：

色の3原色：色の3原色を構成するマゼンダ、シアン、イエローはそれぞれ1次色と呼ばれ、他色との混合によって生成し得ない色である。異なる2つの1次色の混合によって生成した色を2次色と云う。これ



は異なる2種類の1次色を混合する比率の違いによってそのどちらかの色に近似するが、1次色同士の均等な混合による2次色は残りの1次色の補色になる。また、この2次色は色光の3原色の R(赤)G(緑)B(青)に相当する。2次色（色相環の2つの1次色に挟まれた全色）と残りの1次色との混合によって出来た色を

3次色（補色混合も含む）と呼ぶ。この時1次色同士の同混合比による2次色（下図参照）は残りの1次色の補色である為、この混色は濁った色となり2次灰色（補色）ともよばれる。例として、マゼンダとイエローの同比の2次色はシアンの補色であり、混ぜると2次灰色となり濁る。

イエローと  
シアンの同比の  
2次色



←マゼンダとイエローの同比の  
2次色

↑シアンとマゼンダの同比の2次色

### 2、次灰色の用途について：

上図の中央部に当たる黒い部分は、任意の色相に対し 180° 反対に位置する補色との混合によって出来た2次灰色である。この2次灰色の用法に触れる前に補色について以下に少し話しておく事にする。





反転したモナリザ：部分

**補色：**既に周知ではあると思うが、補色は色相環に於ける任意の色に対して 180° 反対に位置する色（左図参照）である。写真のネガフィルムなど日常経験する色を全て反転させた状態は補色で構成された世界であり、日常的視覚では違和感を覚えるが、作品制作において明暗のコントラストを抑えて、或は同じにして色相による対比（寒暖の対比はそれ自体が補色関係か、それに近い）で表現しようとする場合には補色関係にある色を画面に（塗り重ねではなく）併置すると、明度差が低くても色彩の多様性と輝きを与える事が出来る。

#### 補色の対比を巧く使った作品例 ↓ 学生作品



右作品の部分 ↑



明暗のコントラスト以上に補色同士のコントラストを画面に巧く併置する事で完成している作品。透明水彩としての滲みやぼかしも巧く使われており、画面には明るさと透明感がある。

**1次灰色：**1次灰色とは所謂白色と黒色の混合によって得られる灰色（グレー）のことである。日常的経験でも知るように、この灰色に純色を加えるとダルトーンと呼ばれるくすんだ感じの不透明な色になる。

**2次灰色：**2次灰色とこれまで上述したが、ある任意の純色とその補色との混合によって生成する色で、所謂、濁った色（補色）のことである。前頁にもあるように、補色同士を混ぜずに画面上で対比させる事は有効とされるが、補色同士の混色は通常は絵を汚す色として敬遠されている。一般に初心者は頻繁に加筆する事で偶発的にこの色を画面上で作り出し、結果として失敗する。つまりパレットでの混色に加えて、



画面上での混色を繰り返すと、自然に2次灰色の濁った色が出来てしまう。しかしながらこの混色の使用には、他色に替え難い危険な香が漂っている。うまく使えば紙の白はその白以上に明るく輝いて、暗部は深みに神秘を宿す。

この2次灰色に他の純色を混ぜた色が**3次灰色**である。2次灰色を純色に僅かに混入すれば、これは淡い色として嗜好される。

2次・3次灰色の使用による透明水彩作品 ↑ 赤木範陸

## 2、絵具(透明水彩)の組成に関する基礎知識

他の絵具の組成と同様に顔色材と展色材からなる。透明水彩の場合、展色材はアラビアゴム溶液である。絵具としての長期保存の目的で、これらの他に様々な助剤が加わる。以下に簡単に説明を加える。

**色材：**色材とは顔色材であり、光の色に置換し生体の感覚器官に喚起させる物質の総称である。色材には顔料と染料があるが、それらを科学者は物理的な粒子の大きさのみによって腑分けしている。

\* **顔料：**展色材に溶解しない有機物、無機物であって、有色、白色の色材を指す物質で屈折率の低い体質顔料（炭酸カルシウム、水酸化アルミニウム等）も含む。

10の4乗分の1mm～100分の5mmの粒子をいい、有機顔料と無機顔料に大別される。

\* **染料：**そのものに有効な展色材に溶解する色材を指す。インクがそれであり10の6乗分の1mm以下の大きさの粒子をいう。レーキ（ラック）顔料は染料を凝集或は体質顔料に吸着させる事により作り出された染料由来の顔料である。

**\*コロイド：**この項の関連で云うと、上記の2種類の粒子の間に存在する、忘れられた領域の大きさといわれる10の-4乗～10の-6乗mmの、顔料でも染料でもないコロイド粒子がある。物質がこの領域の大きさになると他の粒子にはない吸着や凝集等の独特の性質つまり、他の物質を表面に引き込み、そこに固定する性質を示すようになる。油彩絵具の一部の色に於いて、この性質はチューブの中で起こる厄介な付属物であるが、透明水彩の具は顔料を微細に粉碎する事で還ってこの性質を絵具の固着に利用しようとしているため歓迎される。これはこの領域の粒子が持つ強い界面活性の物理的性質によるもので、コロイドの大きさにあるタンパク質のアルブミンやリン脂質のレシチンは水中で油成分を吸着しエマルジョンを作る。余談になるが、天然のエマルジョンを媒材としたものに中世ヨーロッパに於いては卵黄テンペラ絵具がある。

**\*顕色材：**色を<sup>あら</sup>顕わす材料。顕色成分。発色成分。具体的には色素のことであり、絵具には顔料が使用される。当然の事ながら透明水彩絵具も同様に顕色材として顔料が用いられる。  
インクは染料が顕色材であり、染料を体質顔料に生成時に定着させ顔料にしたものはレーキ顔料とよばれる。

**\*展色材：**色を<sup>の</sup>展べて定着させる材料をいい、透明水彩絵具ではアラビアゴムであり顔料と展色材によりできるのが絵具である。染料は展色材と混ぜてもそのままでは絵具として使用できない。  
レーキ顔料として絵の具にする以外、通常はインクとしての用途が中心である。

**\* 助剤：**透明水彩絵具に添加する乾燥遅延剤、湿潤剤（グリセリン）や防腐剤・<sup>ぼうばい</sup>防黴剤等をいう。これらは通常はチューブ中、或はパレット上での保存のために必要になるのであって、絵具を自製する場合、すぐに使ってしまうのならば添加の必要はない

#### 参考文献

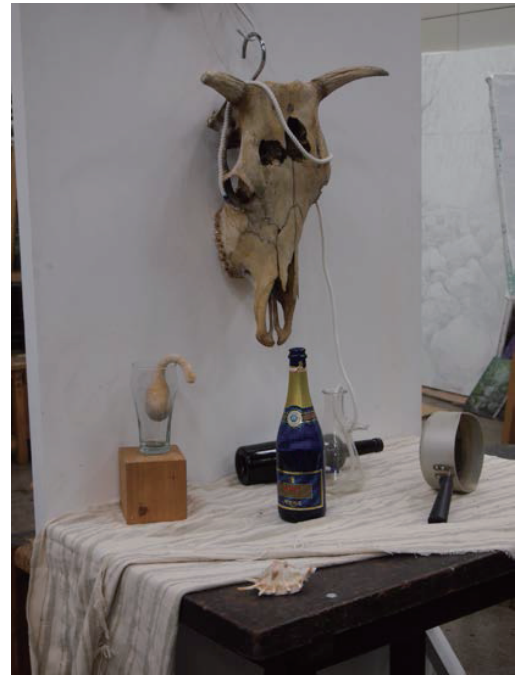
- 「色彩-色材の分化史」フランソワ・ドラマル、ベルナール・ギノー著、ヘレンハルメ美穂訳 創元社  
 「絵の具の事典」ホルペイン工業 中央口論美術出版  
 「絵画技術入門」佐藤一郎著 美術出版社  
 「色の技法」深澤孝哉著 アトリエ出版社  
 「色の仕組み」城一夫編集 新星出版社  
 「絵画技術体系」マックス・デルナー著 佐藤一郎訳 美術出版社  
 「Ein Buch von alten Farben」Emil Ernst Ploss Moos & Partner, München  
 「Farben Atlas」Harald Küppers DuMonts Verlag

次頁より実物素描による透明水彩画の制作例を参考として挙げるが、このようにデッサンを転写によらず自身の眼と知性により事物の内に自然の秩序を発見し、創作へと導かれるのが本来の姿である。



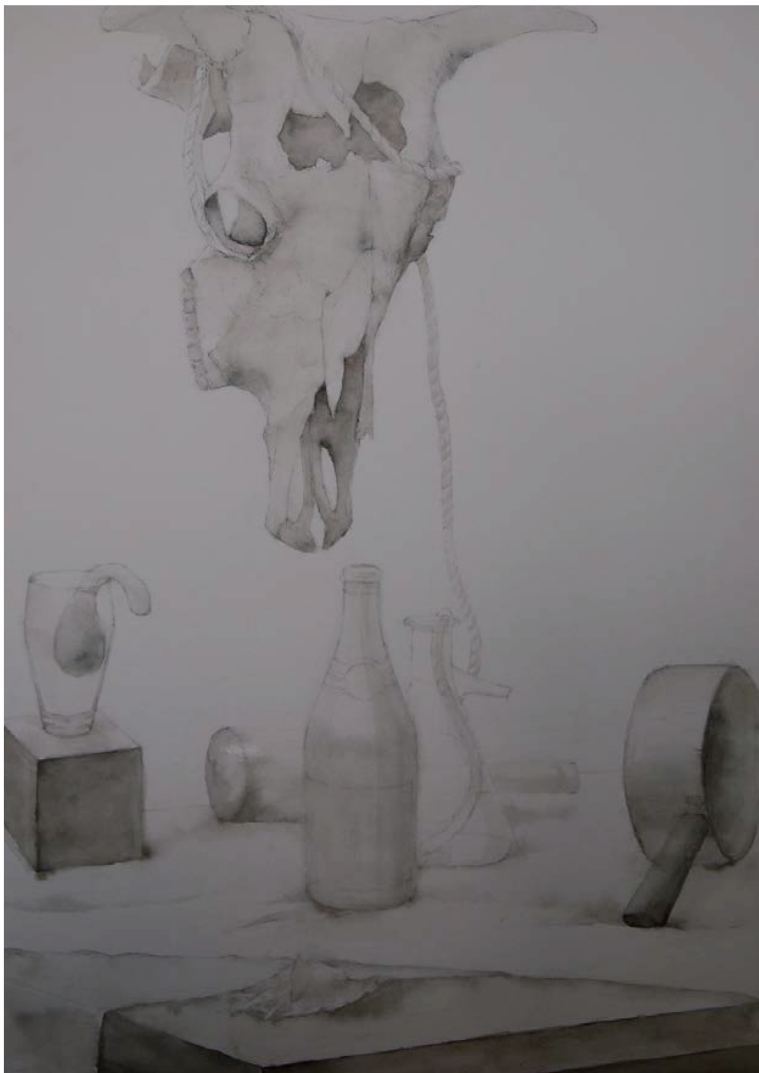


下の作品部分 ←



セッティングされたモチーフ ↑

下図 ↓ は無彩色による陰影によってモデリングされた段階、この上に固有色の賦彩を施す。



左図はモチーフの観察によるデッサン（素描）であり、転写によっていない。デッサンをする場合、水彩紙は他の紙よりも凹凸が有り鉛筆の黒鉛が良く発色するため、転写のときと同様に B 或いは HB 程度の鉛筆による線的な輪郭線を主体とした段階に留めておくのがよい。転写素描とは違いモチーフの微妙な陰影までもつけるのも可能だが、デッサンの要素の比重が大きすぎる場合は淡彩画のカテゴリーに属するかもしれない。デッサンの後、表面に付着した黒鉛が水彩絵具と混じると汚く濁ってしまうので、フィキサチーフによって定着する事云うまでもない。

デッサン上に無彩色によって陰影をつけモデリングしたら賦彩に取りかかることとする。



ここで扱う無彩色とはバーントシェンナやバーントアンバーの土性顔料にウルトラマリンなどの有彩色を僅かに混入したものか、或いは2次灰色による色味を持った無彩色に近い暗めの色という意味である。云うまでもないがここに黒色は使用しない。

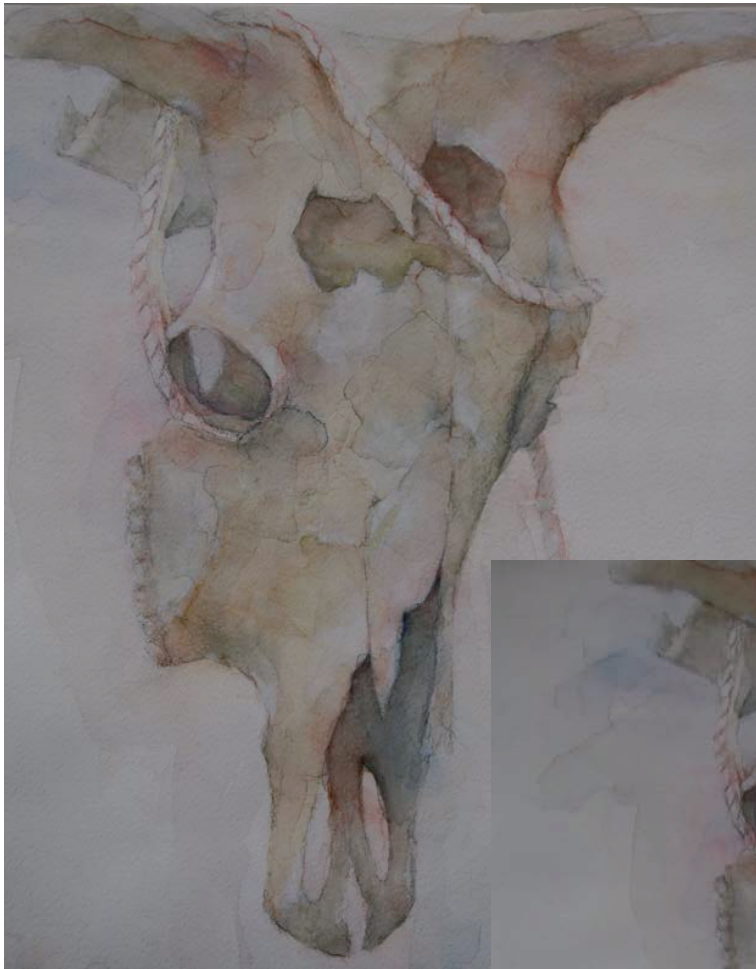
無彩色の絵具で陰影のモデリングを丁寧に施した後にローカルトーン（固有色）をやや平坦に置いて、下層には無彩色のモデリング層があるために明暗の構造は壊されずに絵画空間に於ける位置を保つことができる。もしも下層描きに陰影のモデリングを施してなければ、透明水彩の薄い平坦な有色の絵の具層は平面的な塗り絵のようになってしまい、画面に於ける3次元絵画空間は期待出来ない。

ローカルトーンの賦彩を明部にも施すが、そうすると明部と暗部とのコントラストは低くなる。全体のバラ

ンスが壊れないように暗部にもさらに加筆し、モデリングを更に強調するとコントラストの強さを取り戻す事ができる。







仕上げに近い段階では各人の感性に従って恣意的に賦彩をして構わないのはいうまでもない。陰影部を施した段階のまま残しておくとも自然主義的な描写になる。色彩の使い方によって可成り作品の印象が変わるのが分かる。

完成→  
アルティスティコ・  
ファブリアーノ紙

