

★1 太陽といった自然光源と、ライトのような人工光源の二種類がある。どちらも写真を撮影する際に欠かせない要素だ。自然光には太陽からの「直射光」と、雲に覆われた空から照らされる「拡散反射光」、太陽光が地上物に当たった「反射光」の三種類がある。野外で人物を撮影する場合は陰が濃く出やすい晴天の直射光よりも、薄曇りの拡散反射光が適している。広告イメージなどデザイン向けの写真は通常屋内で人工光源のもと、撮影する。人工光源には白熱電球、ハロゲンランプ、写真用蛍光灯といった「定常光」と、フラッシュバルブ、ストロボなどの「フラッシュ光」がある。

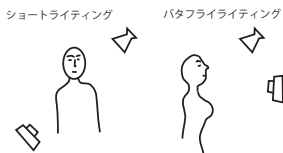
屋内撮影はこれらの光を被写体の表面的な特性や、見せ方の狙いに合わせて絶妙に組み合わせで行う。また、写真のテイストによって原則的な照明器具の位置設定を採用する。例えばポートレート向け設定の「ショートライティング」は、モデルの顔のうち、カメラから一番狭く見える側の斜め上から光を照らすように設定する方法だ。このライティングで顔の輪郭が強調され、しまってみえる。そのため顔のむくみをカバーする小顔効果につながるといえる。女性モデルを魅力的に撮影する場合は「バタフライライティング」という、



光は上から下に落ちてくるもの。この認識は地球にとって唯一の**光源**★1である太陽が空にある限り変わらない。

この認識がどれほど人間に強く根付いているのかは、立体的に見えるボタンのグラフィックでテストするとはつきりする。ボタン風に見えるグラフィックは、必ず**矩形の上辺あたり**に**光が当たって見えるはず**である。上から注ぐ光を反射する物体は、手前に対して盛り上がった形をしている、つまり**立体的**★2であると感ずるからくりだ。

このグラフィックをさかさまにしてみると、**一変して引っこんだ形状に見えてくる**。これは明るい部分が下辺あたりに来ることで、上辺の暗さが強調されるせいである。たったこれだけのことで感じ方が変わってしまうほど、人間は「**光は上から**」★3**という認識**に強く縛られているのである。



顔の正面斜め上から照らす方法も。どの撮影手法も被写体の表面特性に合わせて適宜フラッシュ光と併用する。



The Elevation of the Cross (Antwerp Cathedral, Belgium)

★4  
 フランドル絵画とも呼ばれるこのジャンルではルーベンス (Peter Paul Rubens) が中心的存在。上からの光をふんだんに取り入れて荘厳な世界を作った。ちなみにフランダーズの犬の最終回、ネロとパトラッシュユ (犬) が最後にみたのがアントワーブ大聖堂のルーベンス作品



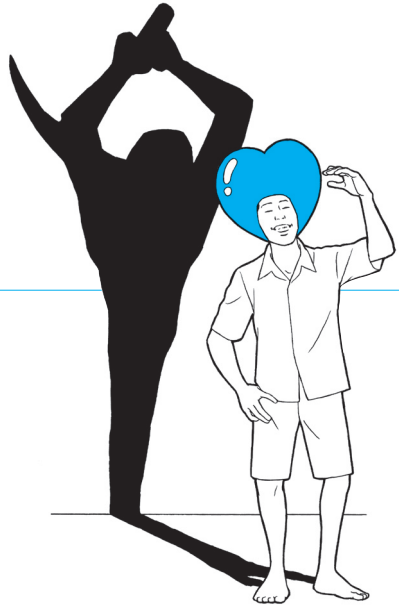
★2  
 ものが立体的に見えるのは光があるから。グラフィック表現で立体感を使う場合、3DCG制作環境を使って自然光や人工光をシミュレーションする作り方もあるが、単に色の明るさに関する強弱を利用しても立体的になる。「光は上から」の基本原則に従ってイラストの上の部分明るく、下(あるいは陰が落ちそうな部分)を暗くするとコントラストの強弱によって立体的に。平面的な表現より劇的な雰囲気作れる。また、自然光が空気で拡散する遠景は、明度が上がって見えるという作用を利用して遠近感のある彩色する方法もある

光の指す方向は立体感の認識を左右するだけでなく、ビジュアルに対する心理的な印象にも作用するようだ。

上から降り注ぐ光の設定は、中世オランダ絵画でも頻繁に使われたように、神々しい風景を演出するための仕掛けになる。雲間から射す陽光は神の啓示というわけだ。神々しさを表す光は真上からか、傾いていても**60度以上をキー**していなければならぬ。

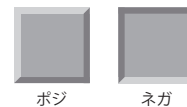
光が60度以下に傾き出すと、そのシーンには「終わり」感が漂い始める。斜陽、という言葉が示すとおり、そこにあるのは衰退とかわらぶれた雰囲気、そして悲壮感だ。同じ光線なのに傾いただけでこの違いである。場合によっては夜明けにもなり得るが、もともと上がっていたのが下がってきた、という意味で夕暮れを感じる向きは多いのではないだろうか。

もうひとつ、忘れてはならないのが真下からの光線であろう。アゴの下に懐中電灯を照らして「ギャー」というあれだ。真下から光が射すのは普通でない。恐怖の演出として人工的に作られた状況だが、怖い顔をしなくてもだいたい不気味に見える。**太陽が沈むこと**に対する潜在的な恐怖感のせいだろうか。幸福な風景から斜陽、そして邪悪へ。光の角度が左右する人心である。



© 2008 「アトロイト・メタル・シティ」製作委員会

★5  
 デスマタルの表現手法で下からの光線は定番である。写真はクラウザーII世(に、扮した松山ケンイチ)



★3  
 上の部分に明るい色の部分があると、図形は立体的に見える。これは光(太陽)は常に頭上にあるという人間の基本的な認識が作用している。光があると物体は立体的に見えるという理屈をイラストに応用する方法だ。逆に暗い部分を上にする、なぜか図形は引っ込んで(押し下げられて)見える。人間は物体の上の部分に当たっている光の具合を常に意識している、上が明るければポジに、暗ければネガに見えるのである

電子ゲームなどに出てくるドットグラフィックや、電子コンテンツ上のボタン表現がこの法則を活用している