

別冊アトリエ



デザイナーを志す人のための

鉛筆デッサンの 基礎技法

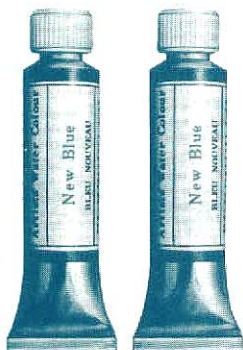
女子美術大学教授 乗松 巖
光風会会員 坪内 正



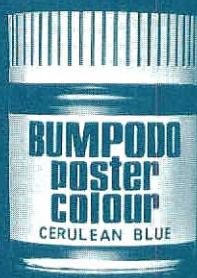
BUMPODO

- 文房堂アーティスト油絵具
- 文房堂・透明・水彩絵具
- 文房堂・ポスターカラー

BUMPODO EXTRA FINE ARTISTS' WATER COLORS



BUMPODO
poster-colour



BUMPODO EXTRA FINE ARTISTS' OIL COLORS



造型材料総合センター



文房堂

〒101 東京都千代田区神田神保町1-21 TEL (03) 291-3441 (代)

デザイナーを志す人のための

鉛筆デッサンの基礎技法

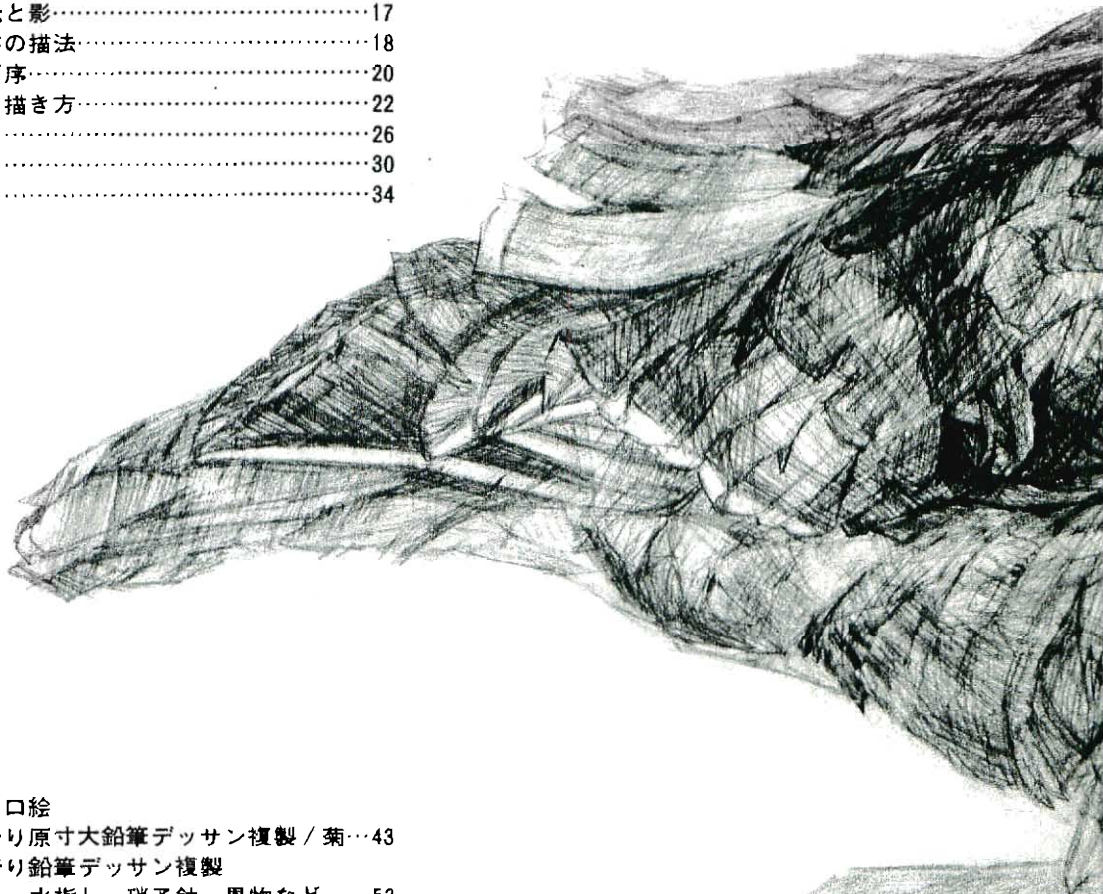


別冊アトリエ NO.114

目次

描写様式の変遷の概略	4
物を描写するのに最も大切なこと	8
静物写生をする時の人とモデル	10
用具	11
計り棒の使い方	12
鉛筆の持ち方	13
ネリゴムの使い方	13
鉛筆のタッチとその練習	14
遠近法（透視図法）	16
6面体の透視図法の作例	16
空気と光と影	17
基本形体の描法	18
描写の順序	20
立方体の描き方	22
円筒形	26
円錐形	30
球体	34

透明体	38
不定形	40
野菜・花	42
ラベル・印刷物	47
モデルの形や材質の違ったものの配置	49
石膏像	56
風景	62
自画像	66
想像画	68
淡彩画と水彩画	70



折り込み口絵

8つ折り原寸大鉛筆デッサン複製 / 菊…43

4つ折り鉛筆デッサン複製

水指し、硝子鉢、果物など…53

ガッタメラ（石膏像）…59

☆

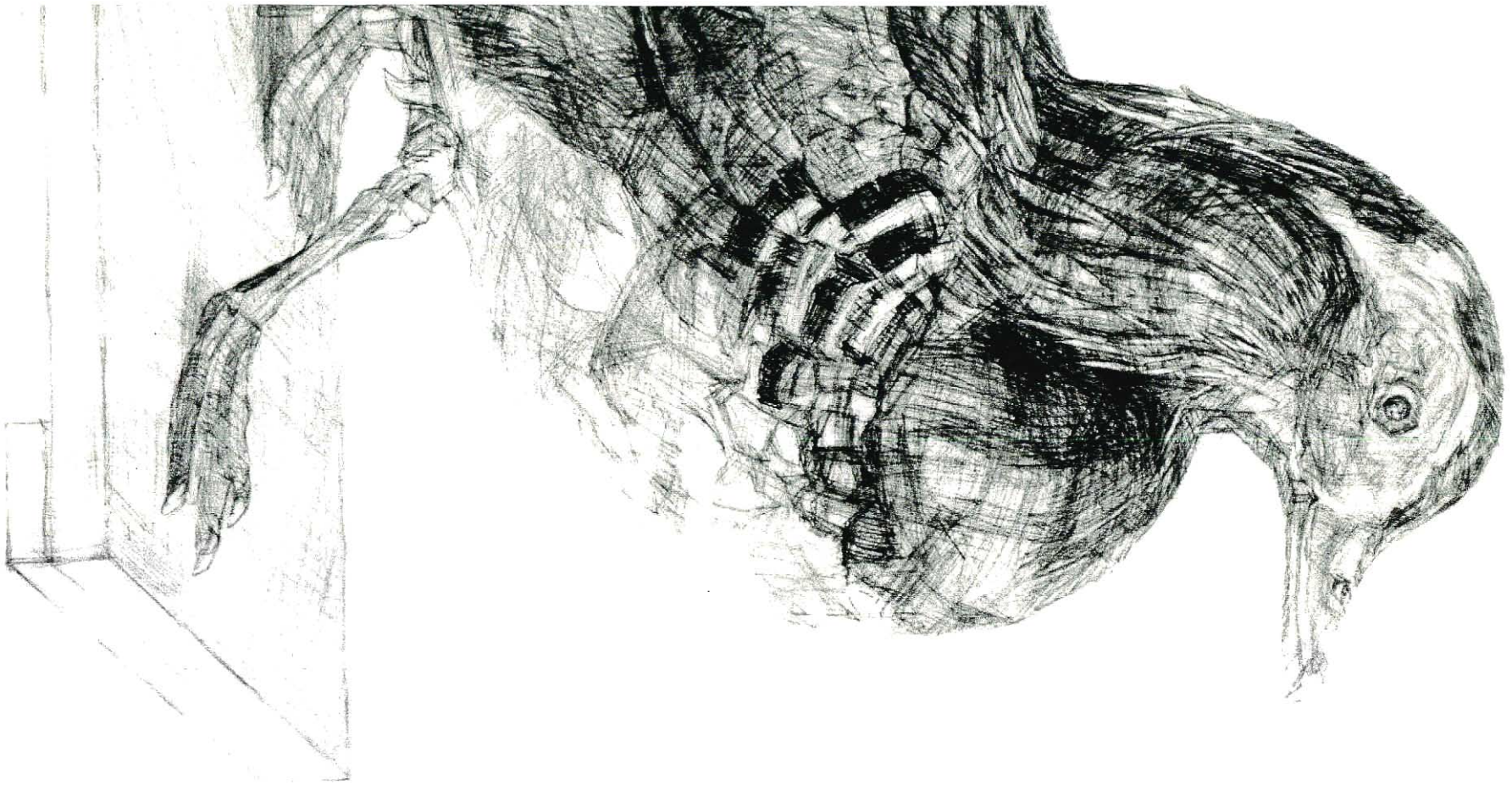
多色オフセット口絵

淡彩画・水彩画4点…71～74

★

表紙の鳥のデッサン（「雉子」部分図）は、
原画は黒の鉛筆で描いたものです。





描画様式の変遷の概略

私たちの、はるかに遠い先輩たちは、目に映った事物や感動した事柄を記録するために、洞窟の岩はだに描いたり、線彫りした。また建物の壁面や天井に、絵の具やモザイクなどを用いて描いた。それらの作品から受ける共通な表現形式は、今日われわれが奥行きを描く表わし方とは全くちがった方法で描いている（図版①②参照）。輪廓線や色の濃淡や大小などによる視覚現象によって描いたものではなさそうである。彼らは、画面の上部は遠方を意味し、下部は手前を表わすものとなっている。人物やその他、諸々のものは大小によっては奥行きを現わす手段ではなく、権力や画面の主調となるものを強調し、大きさによって、その内容を表示している。

彼らは、見えるとか、見せることよりも存在すること、或いはそこに在るということに強く意識を働かせたにちがいない。彼らが住む地上は、無限に広がり、一定の時を経て、繰り返す連続の中に靈魂の不滅を信じた。こうした世界観は、3次元である奥行き（空間）を2次元の

平面に描く場合に、先きに述べたような画面の上下が奥行きを意味する場となることもやむを得なかったであろう。

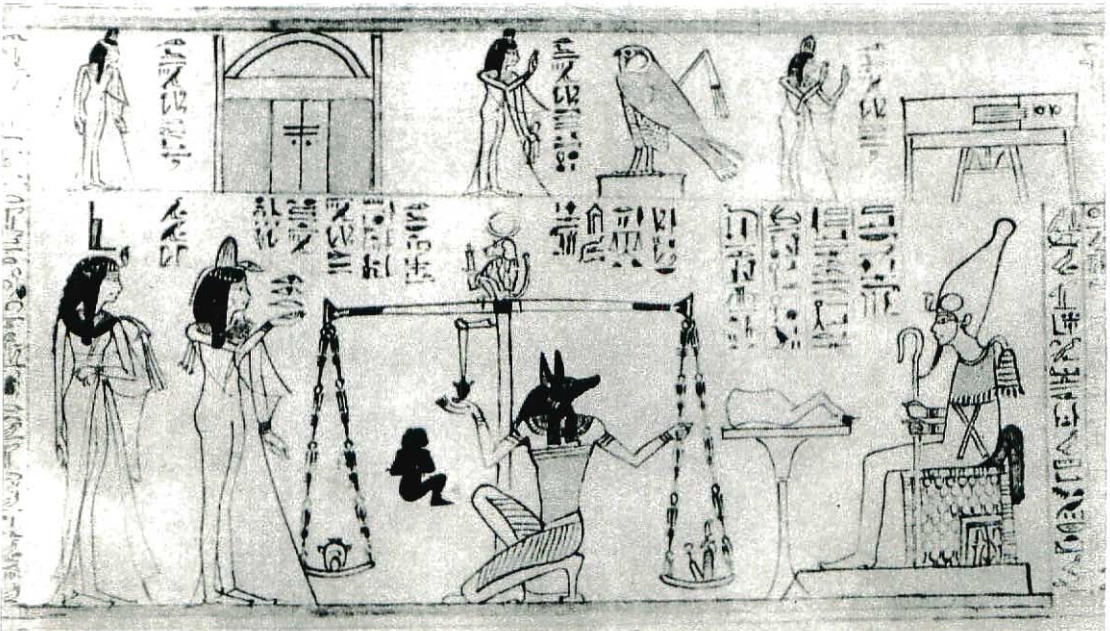
こうした表現を無意識の中で行なっているのが子供の絵であり、大人の絵の中にもある。

受験生のデッサンの中にも、しばしばみうけられる。

ルネッサンス時代（今から約400年くらい前）になって、ようやく科学的思考による実験や研究が各方面に発展し、信じる前に自らが確かめるといった態度が存在を再確認することであるとした。画家たちは、人体を解剖し、測定し、或いは黄金比を研究し、数学や幾何学的思考による古代ギリシヤやローマの復古を理念とした。

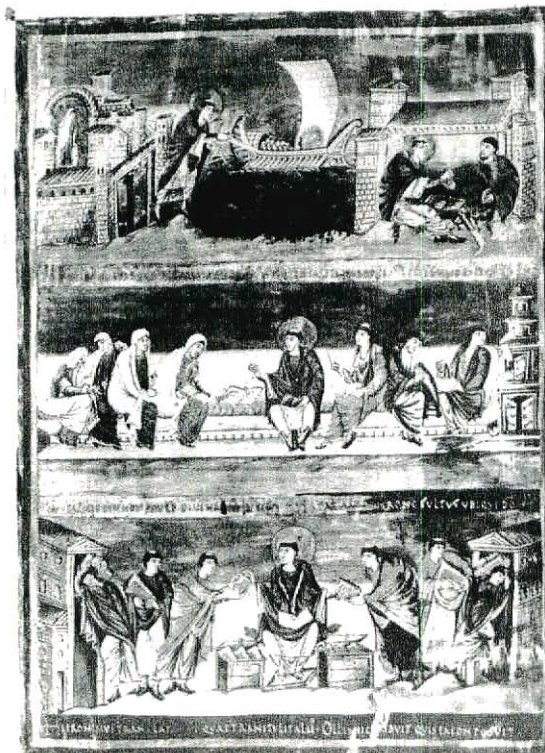
見えることの意味と見せることの手法を研究した。ついに投視図法の発見によって、空間を描き得る技を獲得し、古代人の存在感にもう1つの手法（すなわち投視図法）を加味することによって、深く画面が展開したのであった（図版⑤⑥参照）。

ルネッサンスの画家たちは、簡単にいえば、



死者の審判（紀元前1025年頃 原始エジプト）

①



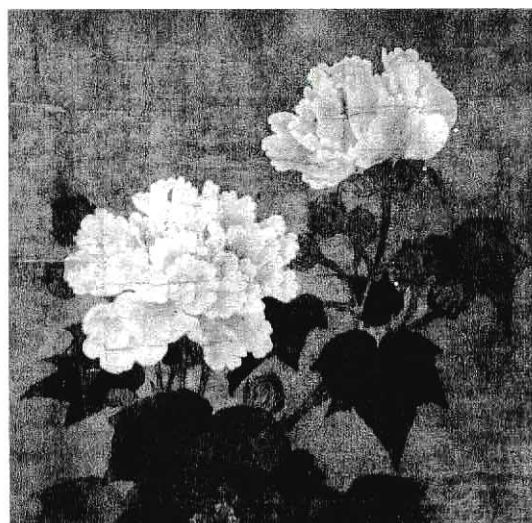
聖ジェロームの生涯 (9世紀) ②
 シャルル・ル・シューヴの聖書

彼らの手本は現実の世界、目に見える世界に求めた。それを見えるように写すこと、いいかえれば忠実な自然模倣が理想であったということもできる。

その後、16世紀にはいり、偉大な先輩たちの残した手法や形式を学び、模倣し、写実的技術はますます発展したのであった。



小鳥に説教する聖フランチェスコ ④
 (13世紀 ゴシック時代) 聖フランチェスコ寺

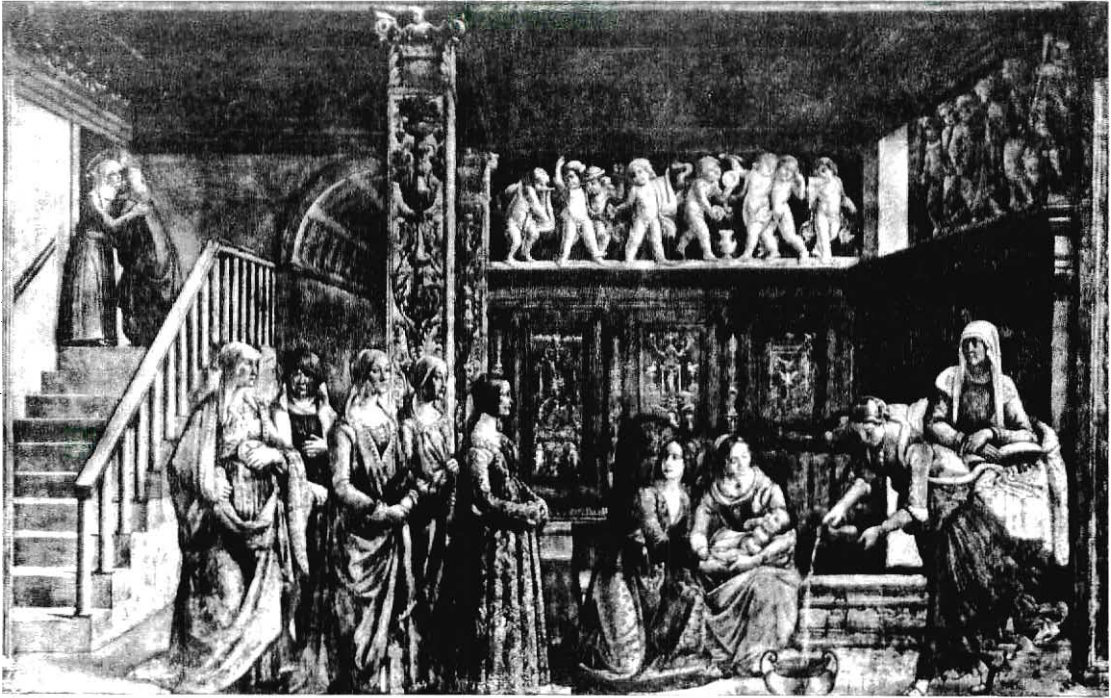


紅白芙蓉図 (12世紀 南宋時代) 李迪作 ③

自己の目を信じ、視覚の真実を光と空気の中に再確認したのが、印象派の画家たちであった。今から丁度100年前第1回印象派展がナダール写真館で開かれている。しかし、この展覧会が開かれるようになったのは、決して突然の出来ごとではない。それより約40年前、1839年8月19日、天文学と物理学で有名だったフランスのアラゴー氏は、街の画家ダゲールの考案した写真術の紹介演説を行なっている。「ダゲールの写真術は、むずかしい理論は何ひとつない。器械も簡単、説明の通りに操作をすれば誰でも彼と同じ結果が得られる。絵画の素養も器用さも熟練、経験など全然無用である。」と結んでいる。

今日、コンピューターによる描画が注目されているが、アラゴーの言葉をかりて、写真術とおき変えていうことができる。がこの事は別の機会に述べるとして、19世紀の中葉に自然の物体の映像光を感性の目によって画面の中にとらえようと画家たちはすでに試みていた。

光と空気の発見者といわれたターナーの絵は、まさに近代的視覚の創始者の目によって描きだされた作品である。



マリアの誕生 (15世紀 イタリア・ルネッサンス時代) ドメニコ・ギランダイヨ作

⑤



聖母の結婚 (16世紀 イタリア・ルネッサンス時代)

ラファエロ作 ⑥

紙面の都合で詳細に述べられないのは残念であるが、結論としていえることは、いま諸君が描こうとする対象に光を見、空気の厚みを通して奥行き丸味を見、質感をとらえることである。対象（モデル）の存在を光と空気の中で見ることである。対象の存在は3次元（空間）の中にある。それを2次元（平面）の中に置き換えるのである。そこには平面に描くための手法（手品・仕掛けが必要であろう）がいる。

原始人や古代人は奥行きを現わす手法を画面の上部において現わした。

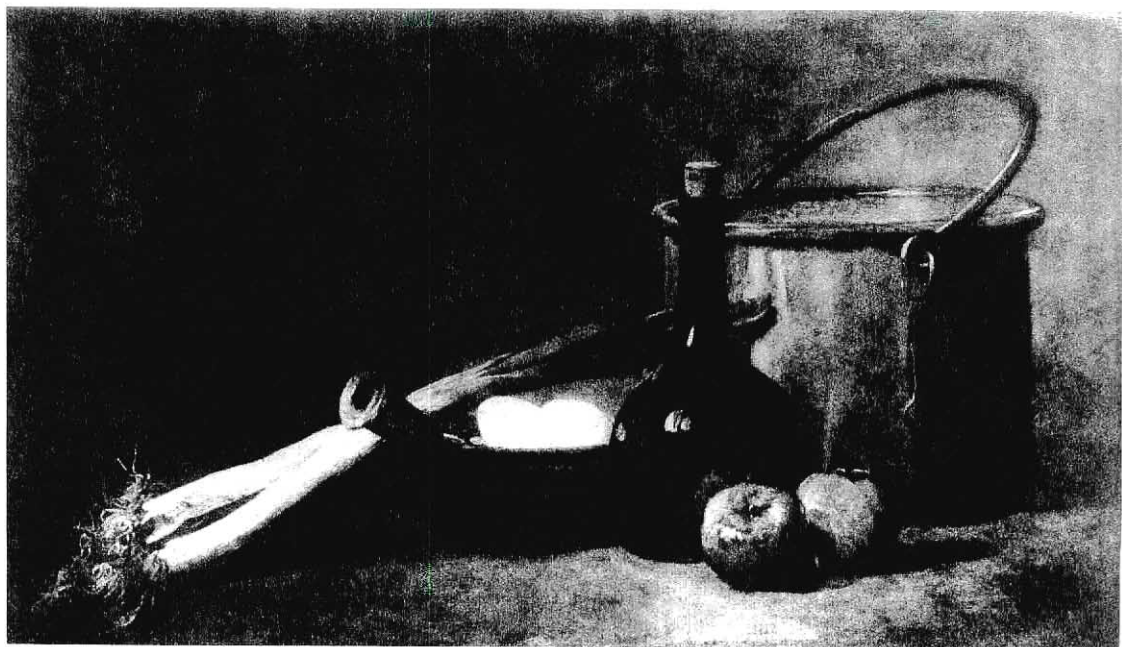
ルネッサンスの画家は視点と地平線と消点を画面に置いて、透視図法を案出した。

19世紀の画家たちは、空気の厚みで対象がかすみ、陰影のコントラストが弱まる現象をとらえている。

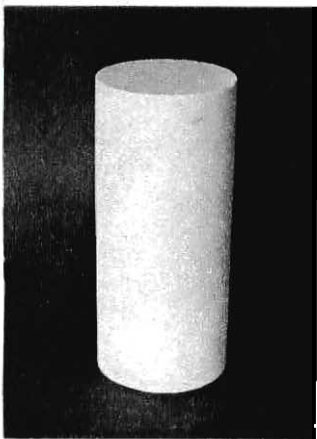
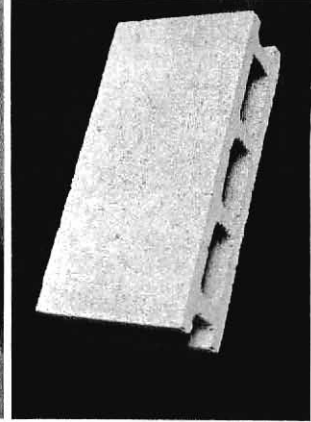
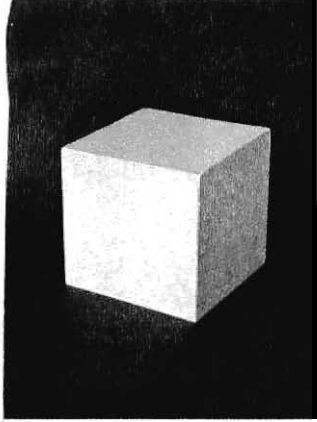
諸君の描く鉛筆デッサンも、形を確実にとらえることは、いうまでもないことであるが、光、すなわち陰影のコントラストと物質感を見える前に見せる気持ちで描くように心掛けるとよい。



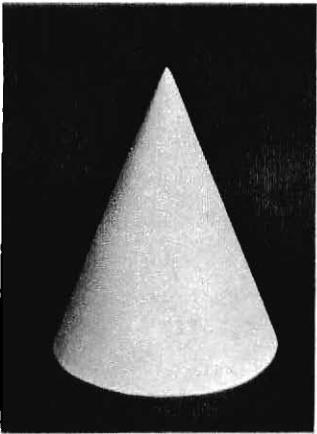
インノセント10世の像 (17世紀 バロック時代) ヴェラスケス作 ⑦

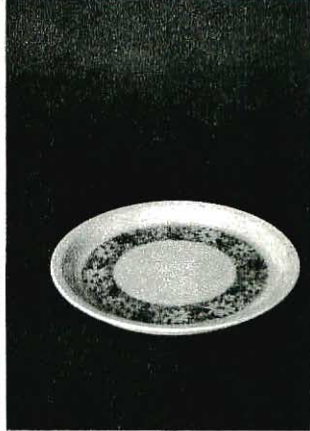
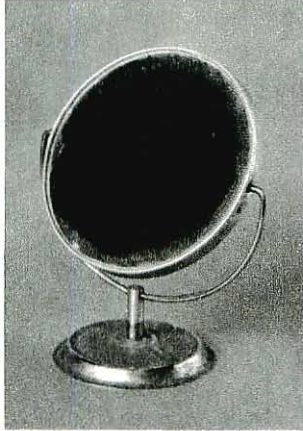
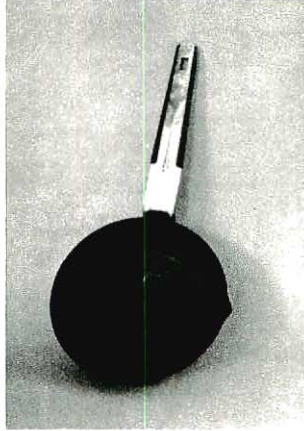
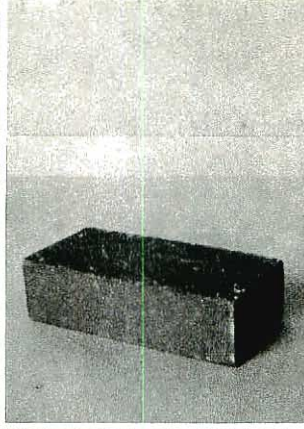
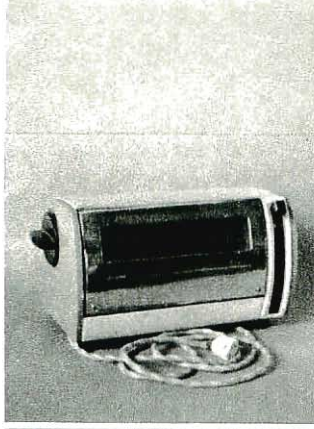


静物 (18世紀 ロココ時代) シャルダン作 ⑧



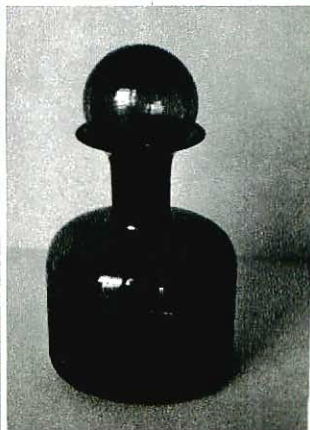
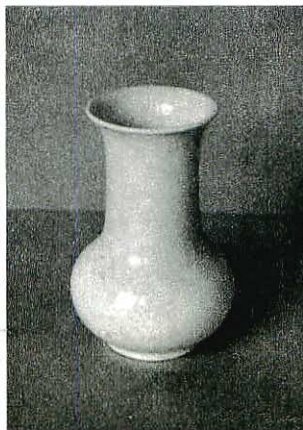
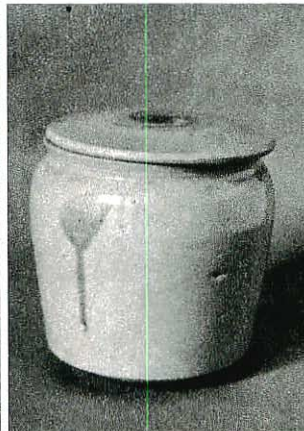
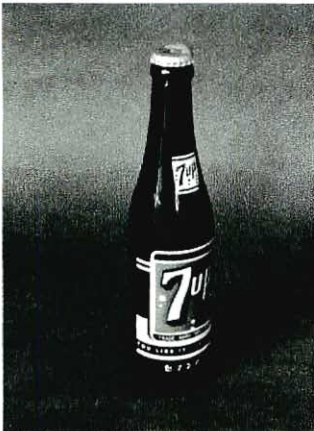
物を描写するのに大切なこと





基本的なデッサンを身につけたいと思う人にとって、最も大切なことは、物の形、量感、質感を充分に知ることである。それには特殊なも

のをモデルに使うのではなく、手近なもの、それは家庭内にある器具を選ぶことから始めよう。



静物写生をする時の人とモデル

初心者は、モデルに正しくむかい、姿勢も正しく保ち、腕を柔らかくのばして描こう。

カルトンを机にもたせて写生するときの姿勢

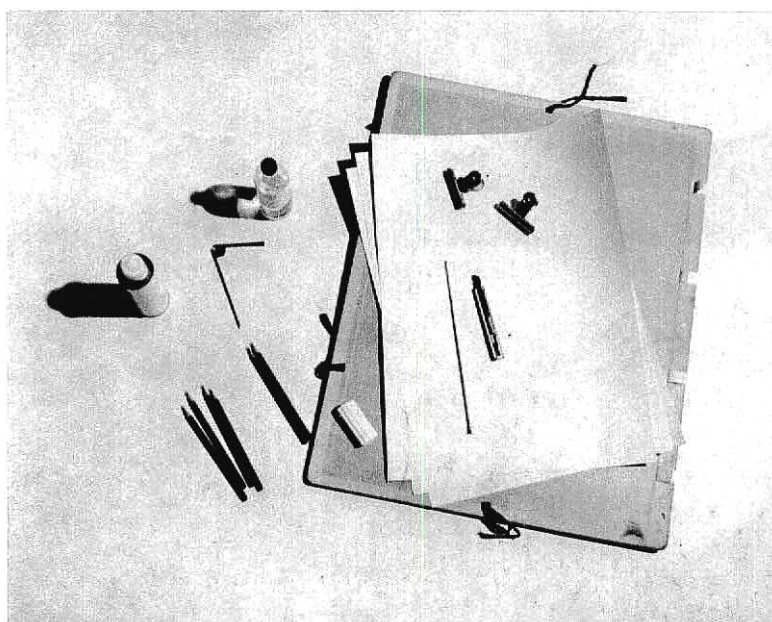


写生をする時に、カルトン（またはパネル）を机にもたせて描く方法と、画架（イーゼル）を使って描く場合とがある。一般には机を使っ

て写生することの方が多いが、時には画架を使って、写生することをすすめる。それは小手先の仕事におちいらないようにするためである。



イーゼルを使って描くときの姿勢



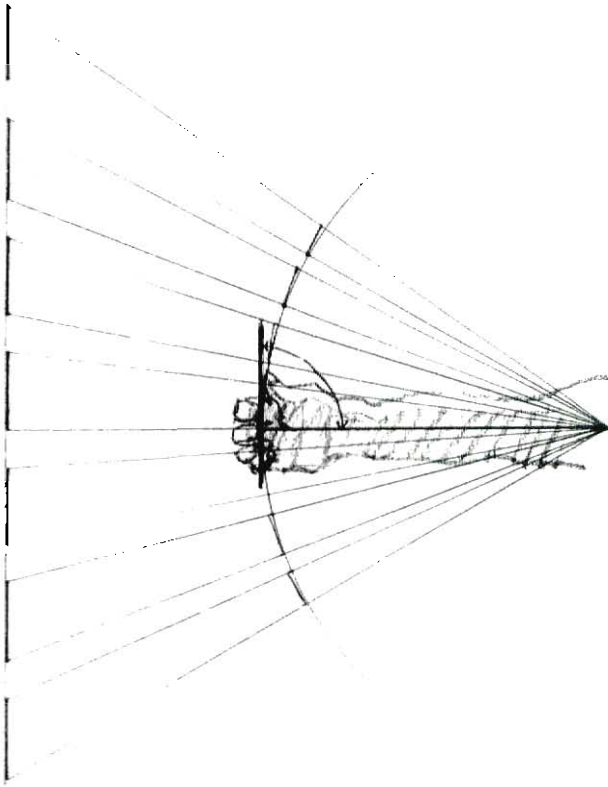
鉛筆デッサン用具

用具

- カルトン（木炭紙大）、またはパネル（B2判用）
- 画用紙（最初6ヵ月くらいは画用紙B3判大）
- 計り棒（細くてまっすぐな棒・例えば編棒）
- クリップ（2個）
- 鉛筆（濃淡各種HB、2B、4B各3本くらい）
- ネリゴム
- 定着液（フィキサチーフ/かん入りスプレーと瓶入りのものがある。瓶入りの液は霧ふきを使う）

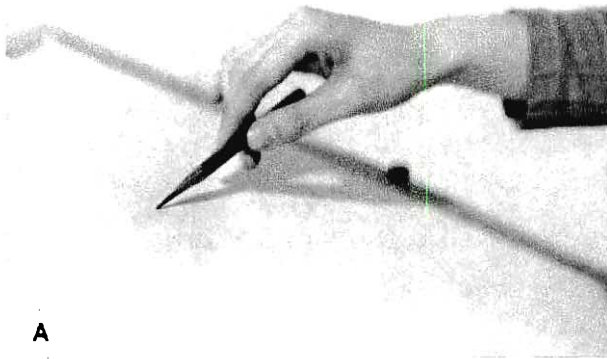
計り棒の使い方

姿勢を正しく安定させ、腕をまっすぐのばす。のばした腕の中心線と計り棒は、常に直角になるようにして、片目を使ってモデルを計る。しかしこれは初めのうちの方法であって、自分の目でモデルの中心、大小を正確につかまえるようにならなければいけない。



計り棒の持ち方





鉛筆の持ち方

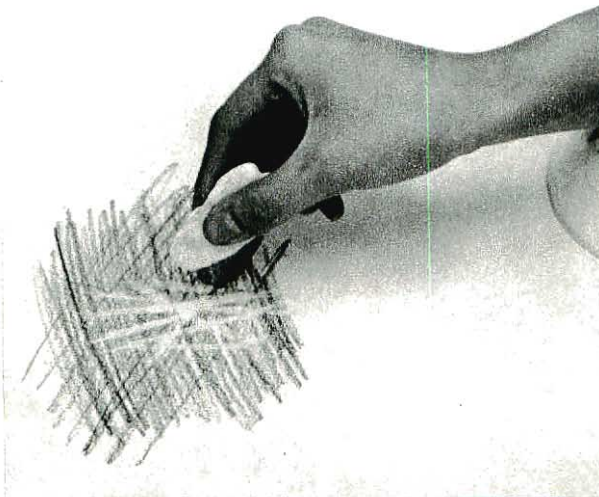
A、Bのように手首を画面からはなすように鉛筆を使うことが大切である。

Cのようにヒジから手首までが画面にくっつくとき、鉛筆の動く範囲が小さくなり、画面をよごす結果となる。

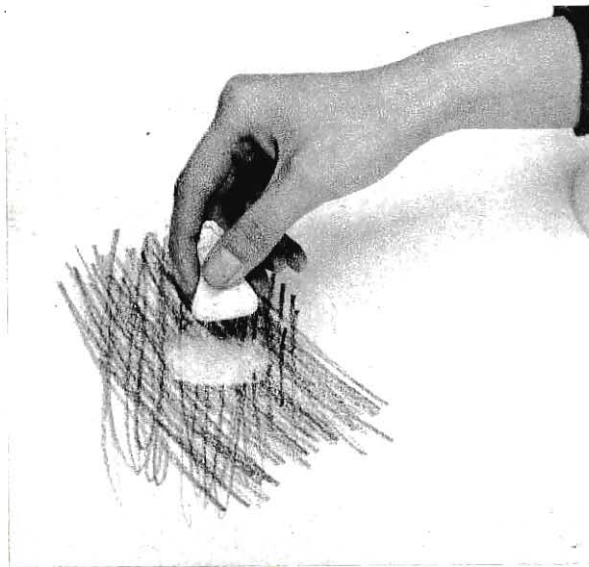
ネリゴムの使い方

消しゴムは使わないのにこしたことはない。しかし描写の訓練中は、形を正確に描くために

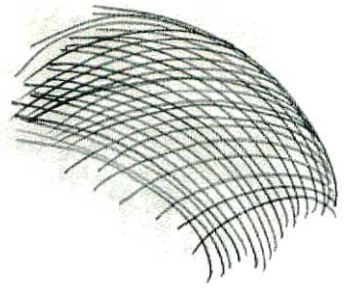
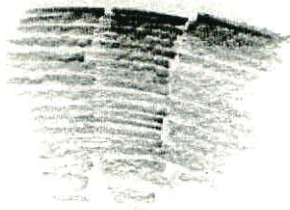
やむを得ず消しゴムを使うのである。消しゴムは消す道具であると考えないで、白く描く道具であると考えて使うことである。



消しゴムの一端をヘラのように削りおとして、鉛筆のように使ってみよう。



消しゴム（粘りゴム）の先を丸めたようにして画面をおさえてみよう。

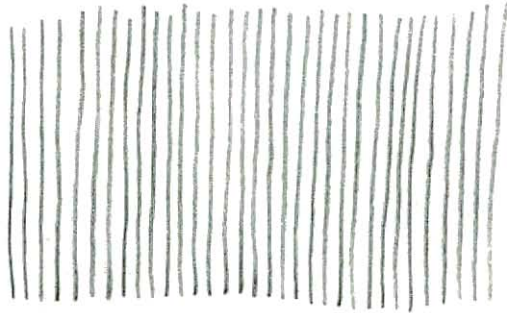


鉛筆のタッチとその練習

有名な画家の素描をよく見ると、その筆触(タッチ)には幾通りもの種類があることを知ることができる。タッチは画家が、自分の感情を表わすのに最も適した手段として生み出したもの

であるが。初歩的な描写訓練では、先ず感情表現を主とするのではなく、形を正確に描きとることを第一の目的として、タッチにこだわらないで描写するように心掛けよう。

練習 1



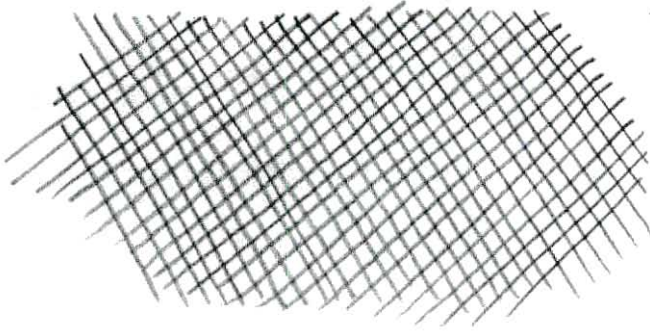
2



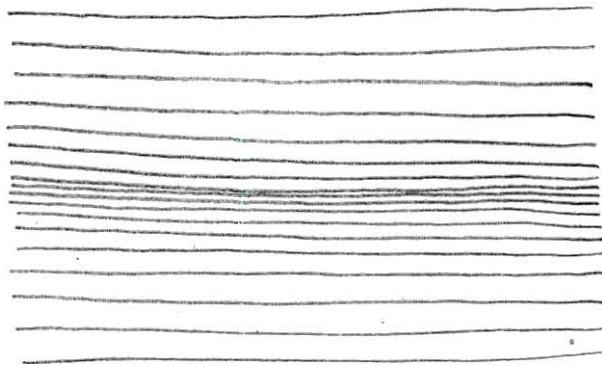
3



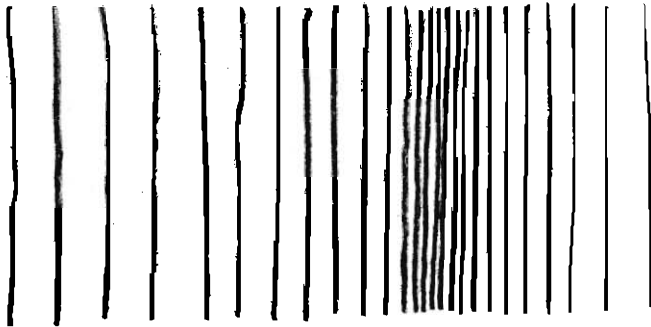
4



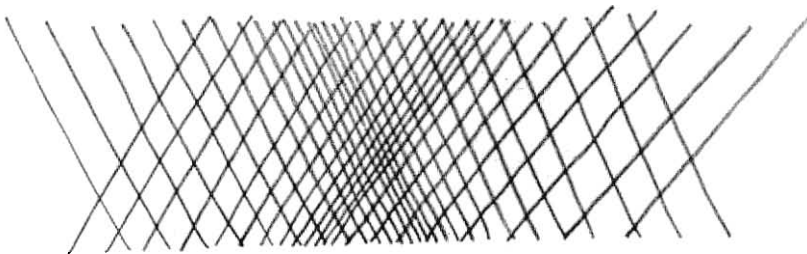
5



6



7





デューラーの「裸婦を描く方法」(版画)

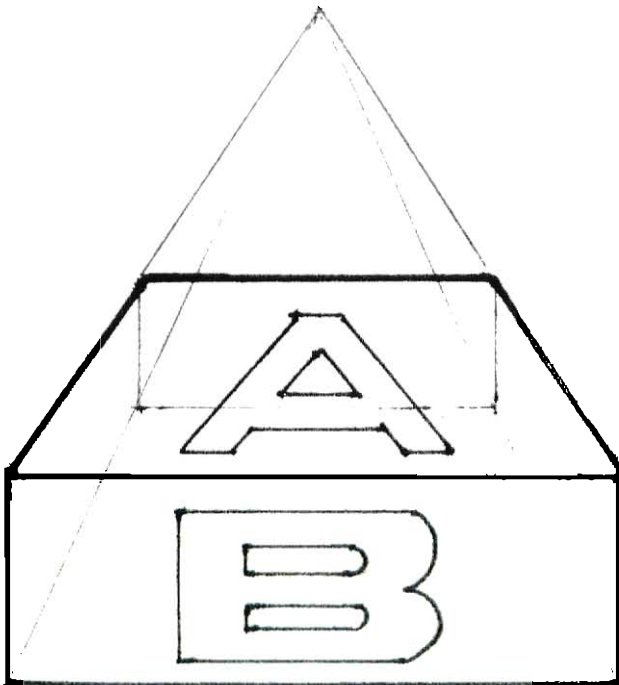
遠近法(透視図法)

遠近法(透視図法)は、ルネッサンス時代(約400~300年前)に、平面に奥行きを描き表わすために考案された表示法の1つである。それまでの絵画には、こうした図法は使われていない。この透視図法によって、見えたように見せる絵

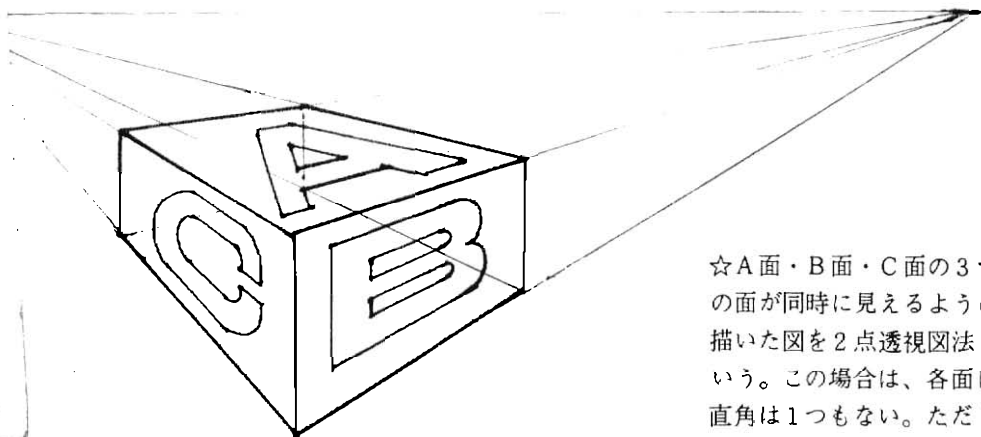
を描くことができたのである。

しかし写生や絵画は、説明図でもなく、表示物でもないのであるから、これにあまりこだわらないで、不自然に見えないように心掛けることに注意するとよい。

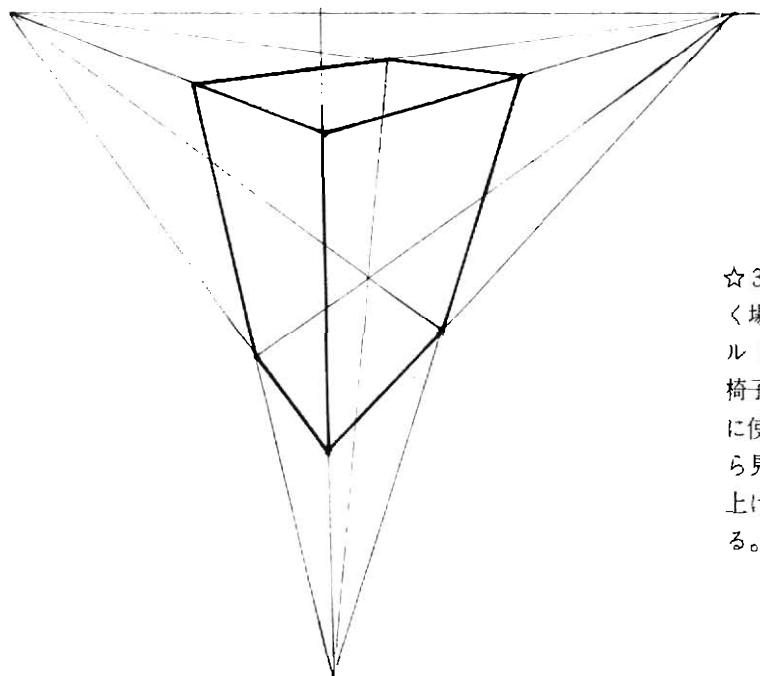
6面体の透視図法の作例



☆目の位置がモデルより高く、かつ真正面から見た時は、A面・B面の2つしか見えない。正面の4辺形の対辺はともに平行で、1つは水平、他は垂直である。このように描き現わしたものを1点透視図法という。



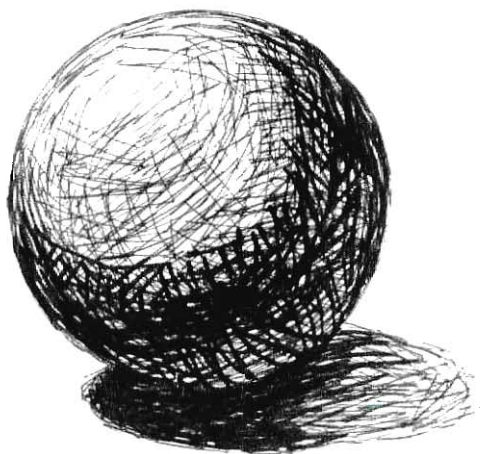
☆A面・B面・C面の3つの面が同時に見えるように描いた図を2点透視図法という。この場合は、各面に直角は1つもない。ただし縦の3つの稜線は平行である。



☆3点透視図法を使って書く場合は、大体大きいモデル（ビルディング、家屋、椅子、机等）を写生する時に使われる。すなわち上から見降ろしたり、下から見上げた物を描く時に使われる。

空気と光と影

形を描くのに透視図法によって奥行きや距離感を描くように、空気の厚みによって物の形の強弱ができる。この表わし方に空気遠近法というのがある。またモデルに光があたるとその物体は明るい部分と暗い部分とができる。この明暗と空気の厚みとを加味して描き出すことを調子を付けるというのである。調子を付けるということは奥行きや立体感を現わすことでもある。



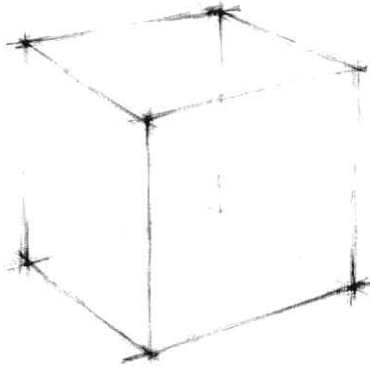
基本形体の描法

いろいろに複雑な物の形を調べて見ると、それらの物の単純な基礎的形体は、立方体、円筒形、球体、円錐形などである。

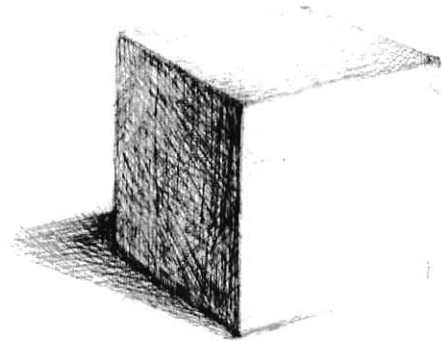
日常生活で使われている器物の多くは、先に

述べた基本形からできていることがわかる。

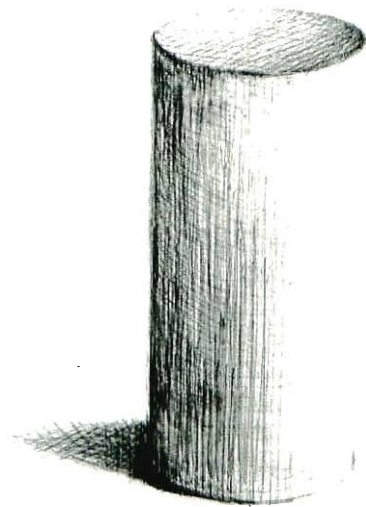
正確にそれらの器物や自然物を写生するには、先ず以上の4つの基本形を充分描写する方法を修得しておくことが肝心である

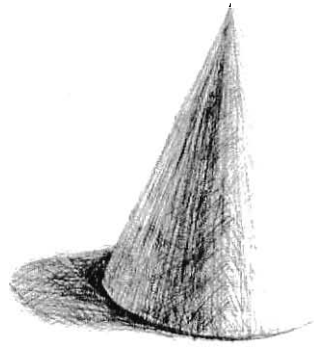
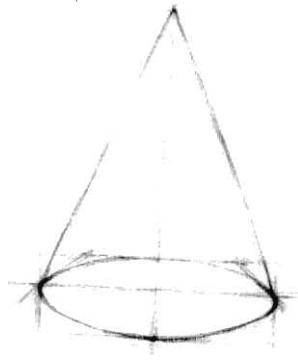


正立方体

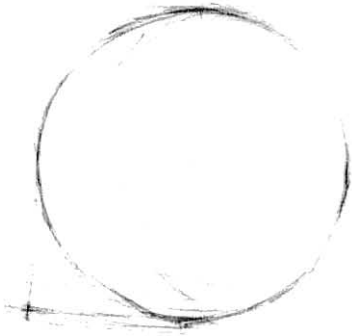


円筒

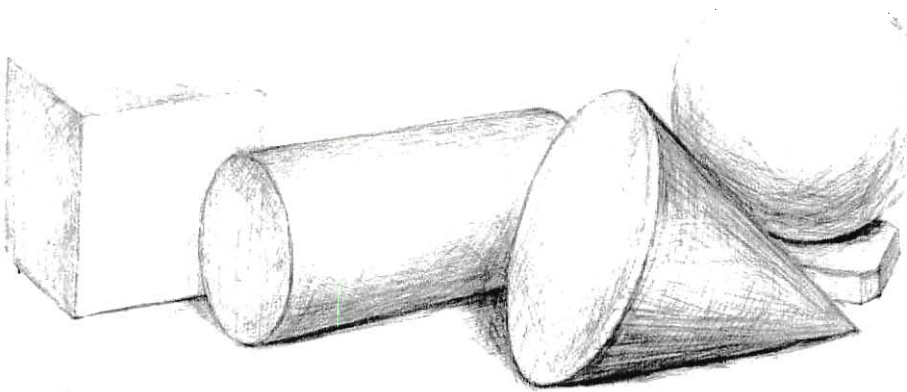




円錐



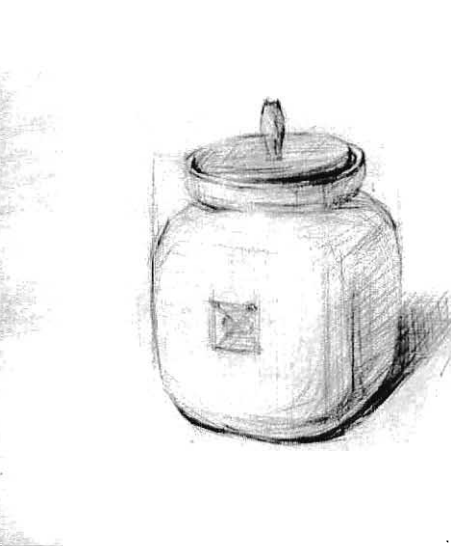
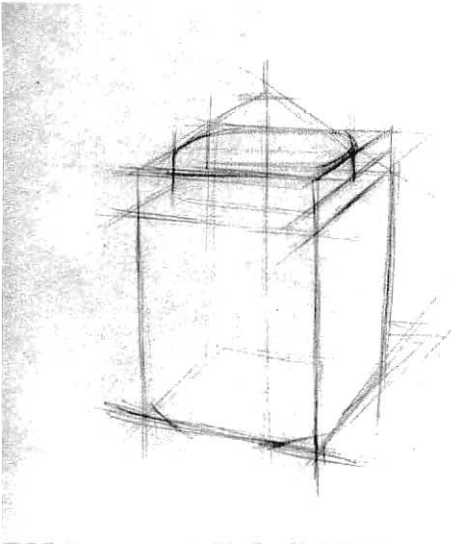
球



いろいろな形体の組合わせ

描写の順序

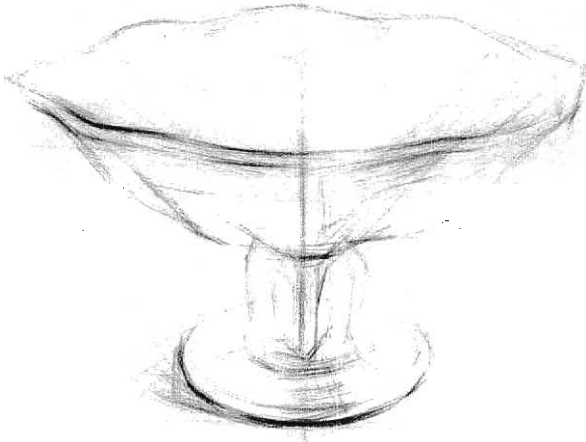
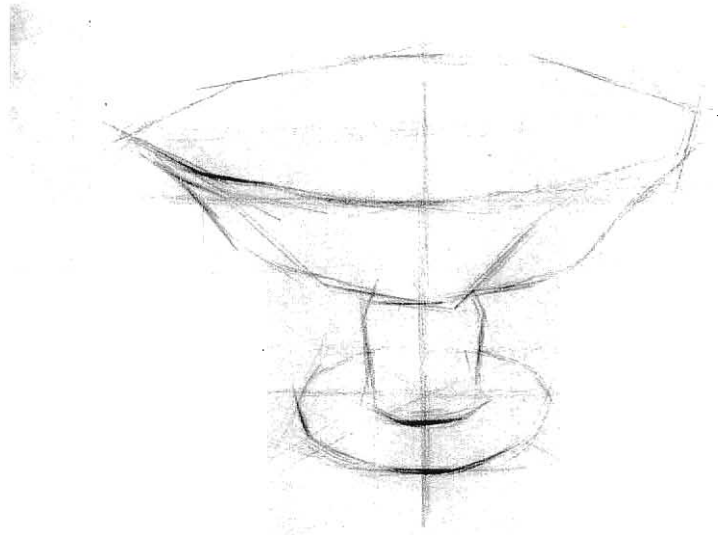
- ① 対象物の中心線と外廓の関係をよく観察して、基本形のどれにあたるかを考えながら、大づかみに描く。
- ② その描かれた形を遠近法に準じて、形を整えていく
- ③ この場合、受光面（物体が光を受けている面）と影の部分との関係を比較しながらよく観察し、特に影の部分は形として描き込むように心掛けるとよい。
- ④ 大づかみの形から光と影の関係が徐々に整って来たら、部分の形を描くようにする。
- ⑤ 徐々に全体の調子を整えて仕上げる。



壺の作画順序



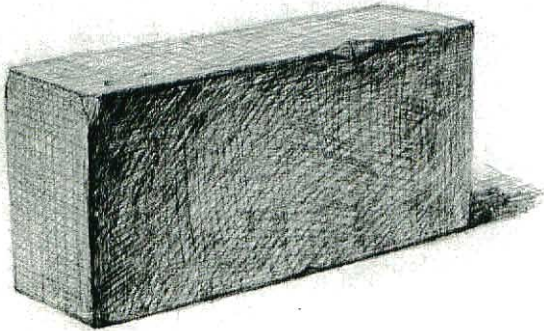
盛器の作画順序



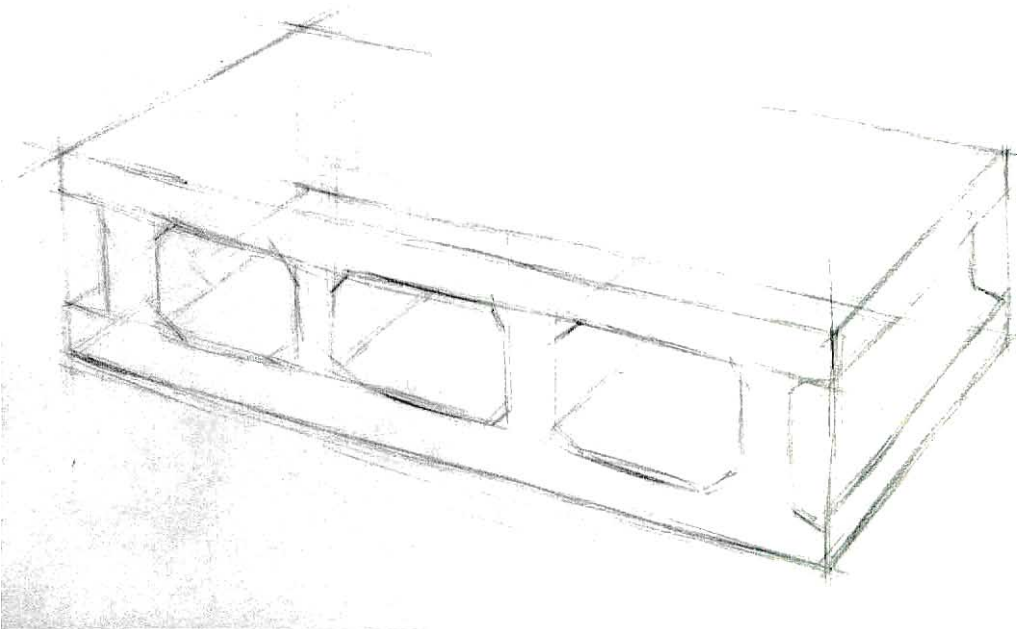
立方体の描き方

立方体（直方体、6面体など）は、あらゆる形を理解する上で、最も大切であり、立体を理解しやすい形の1つである。また描写技術を修得し、遠近法などを把握するためにも最も適した形である。

煉瓦の作画順序

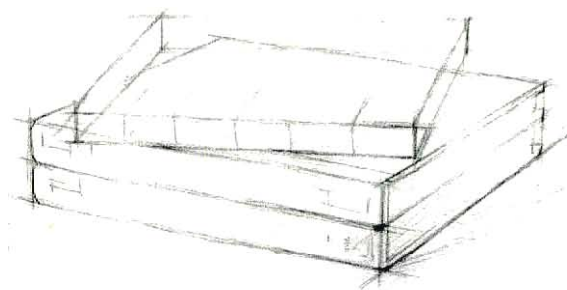


- 煉瓦 どこでも容易に入手することができる。2つ3つ重ねて写生の練習をするとよい。
- セメント・ブロックは、3つの穴が等間隔にあって、やや複雑であるが、立方体（直方体・6面体など）を理解するにはよいモデルの1つである。

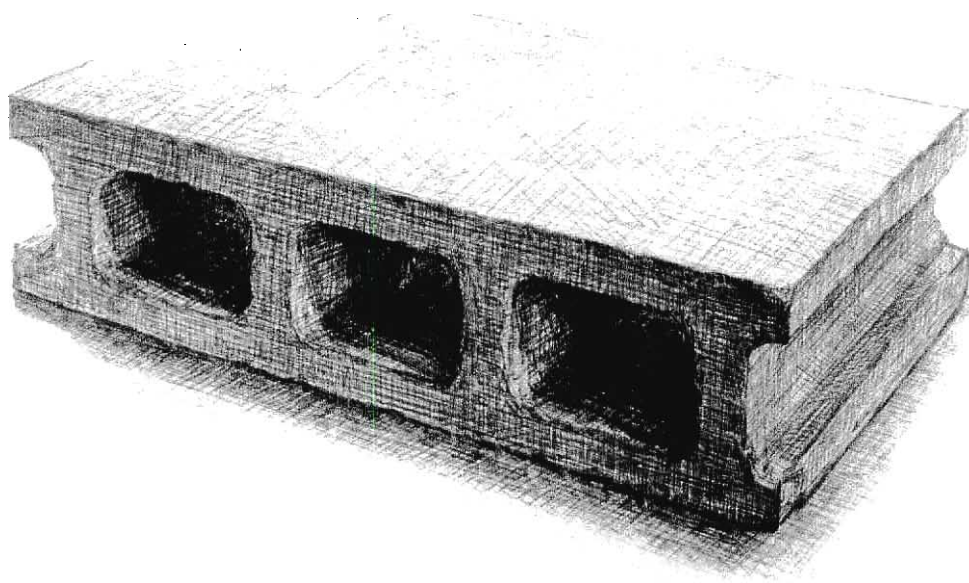
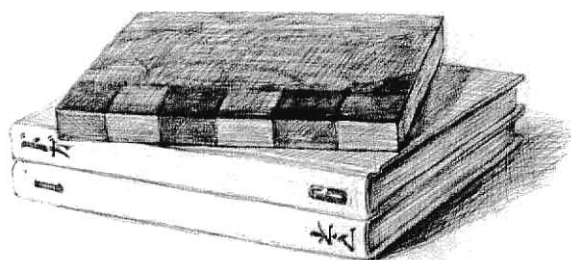


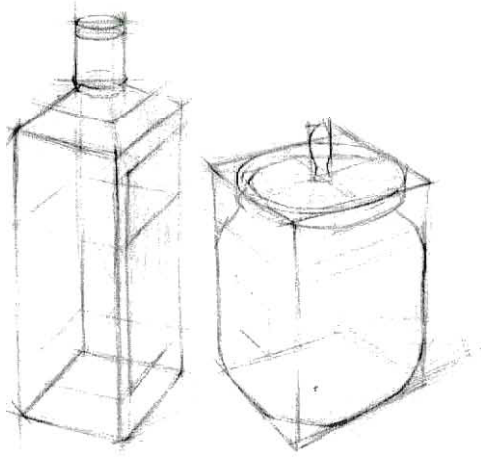
セメント・ブロックの作画順序

●書籍をもたない人はいない。2・3冊重ね、それらをすこしずらし、表紙の模様や背の文字などの位置や方向をよく観察して練習するとよい。

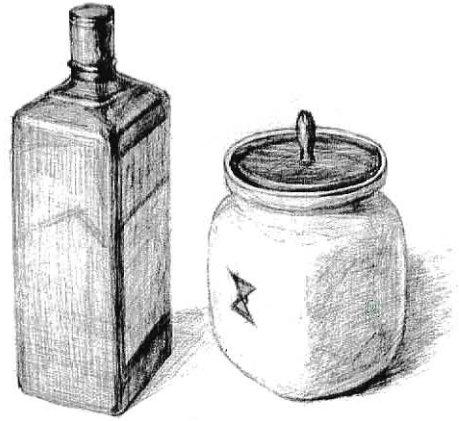


書籍の作画順序



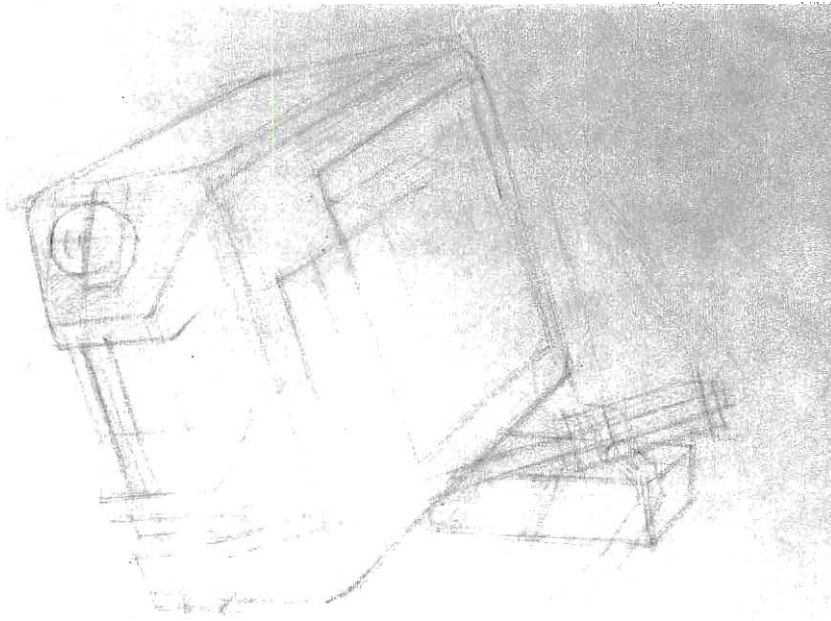


壺と瓶の作画順序



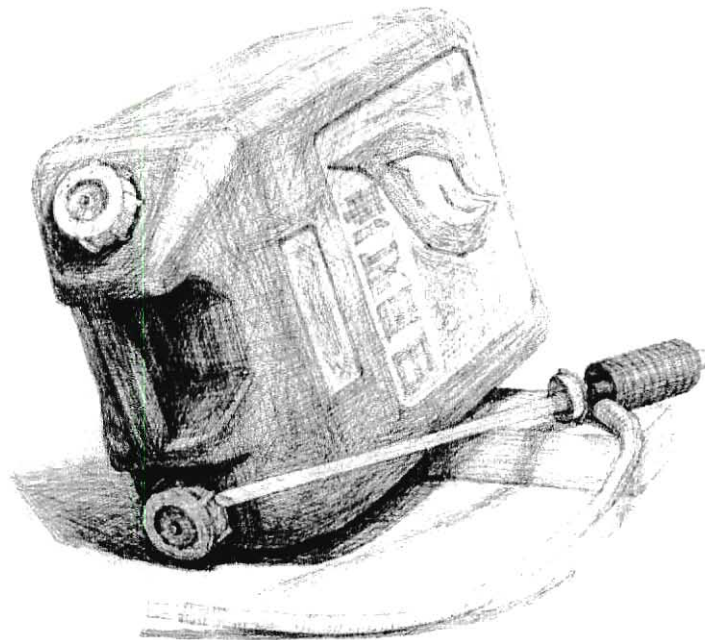
折りたたみ椅子の作画順序

● 折りたたみ椅子のような構造をした形をよく観察してみると、2個の3角柱の重なったものと見ることができる。しかし大きく見ると立方体に近い形をしている。このように見ると、正確に対象物を理解し、描写することが容易にできる。



●小さいものばかりを描くのでなく、時には画面よりも大きなモデルも写生の対象として描いて見るとよい。それは、

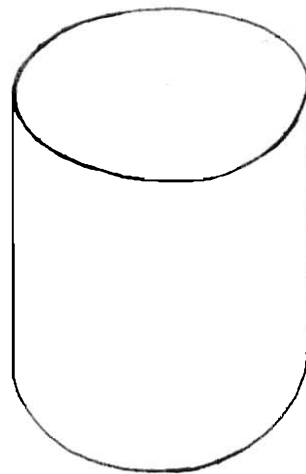
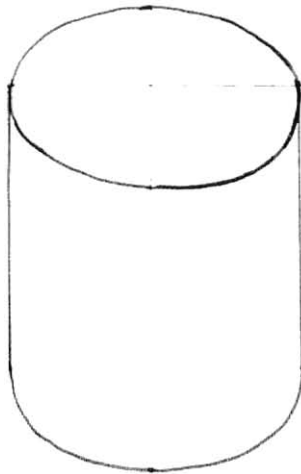
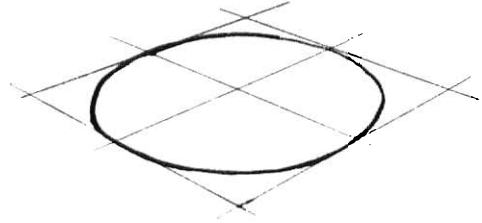
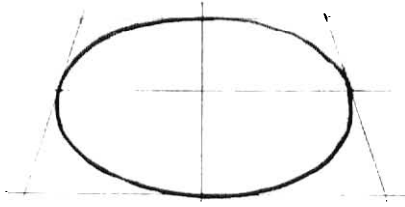
姿勢を整え、延ばした腕を大きく動かす練習になる。これは形もタッチものびのびとして画面が生きてくる。



円筒形

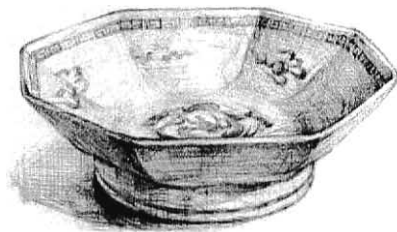
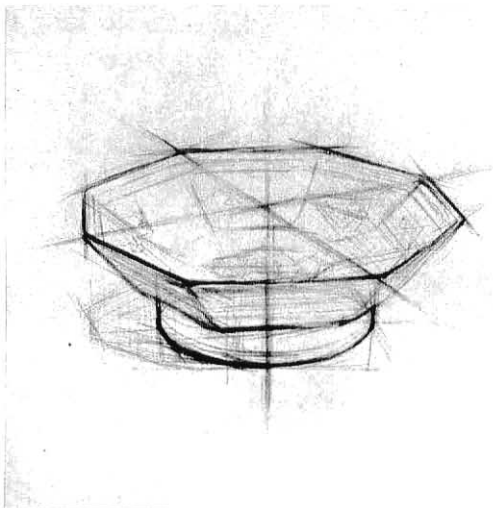
円筒形をよく観察してみると、円形をした切り口が対照して2つある。目の位置を円筒形よりやや上におくと、その円の1つは楕円形に見える。この円は正方形を外接したもの

と考えることができる。その正方形は遠近法的に奥行きをもったものに内接している楕円である。

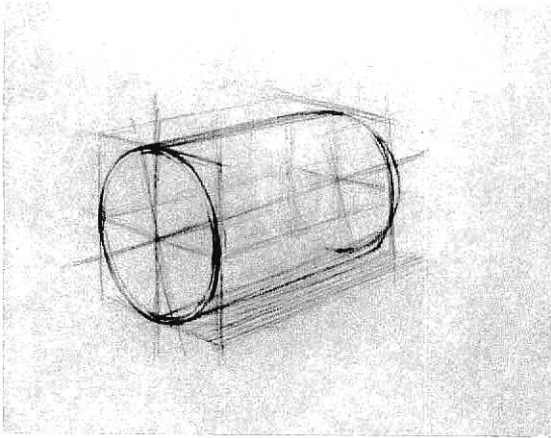


●円は多角形の辺の数をより多くしたものである。8角皿を写生するときは、円の変化したものとして見ることも出来るし、正方形から辺を

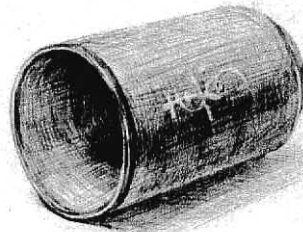
対称的にふやしていったものとして考えて写生するとよい。



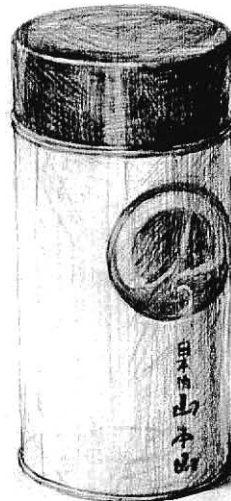
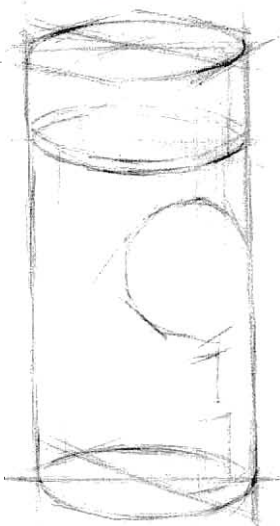
中華皿の作画順序

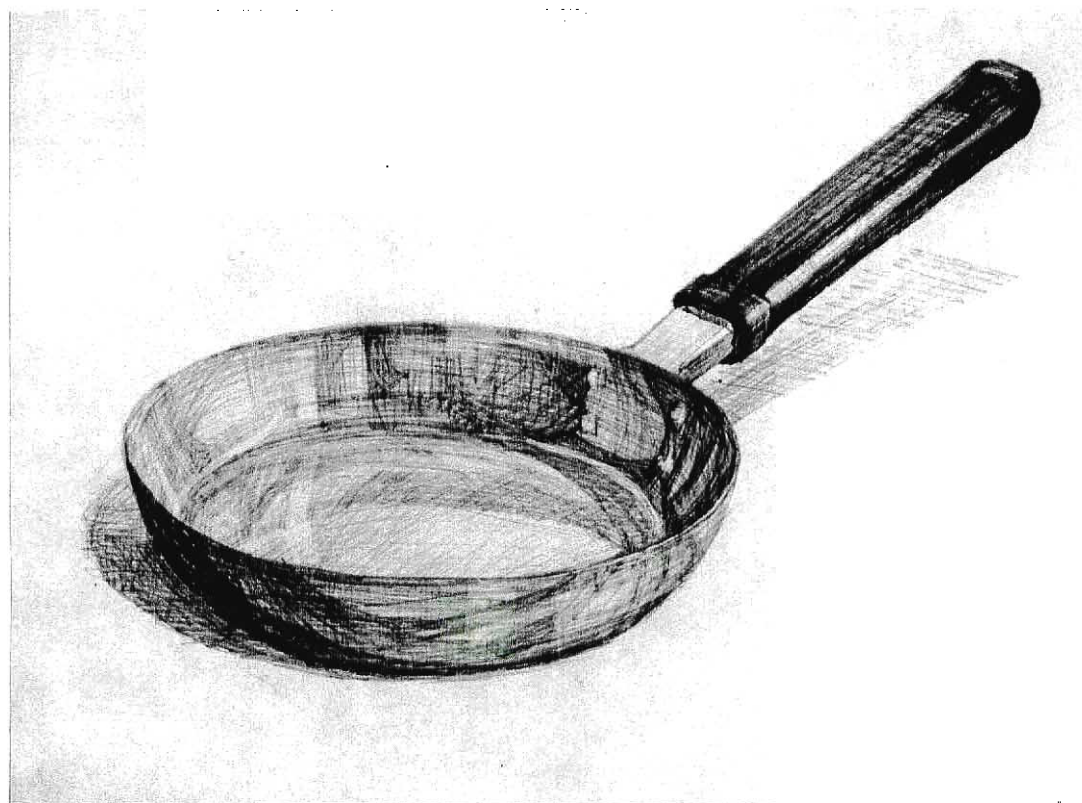
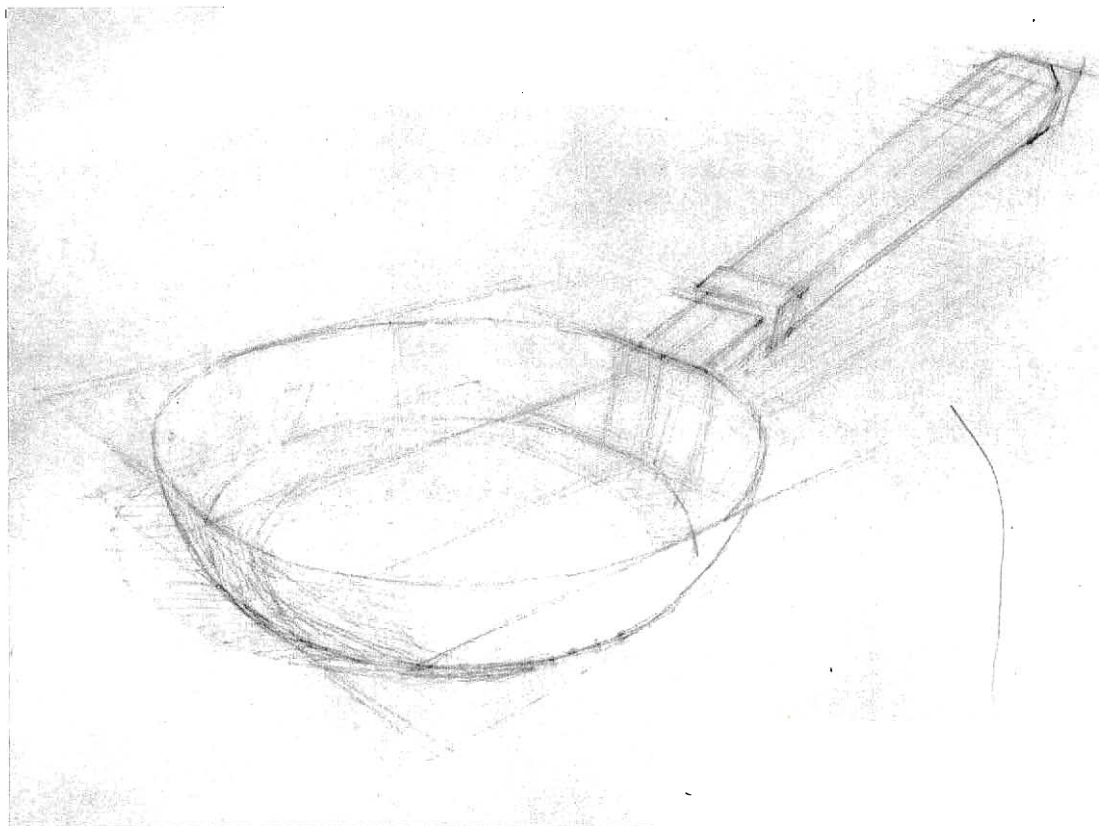


茶碗の作画順序



茶筒の作画順序



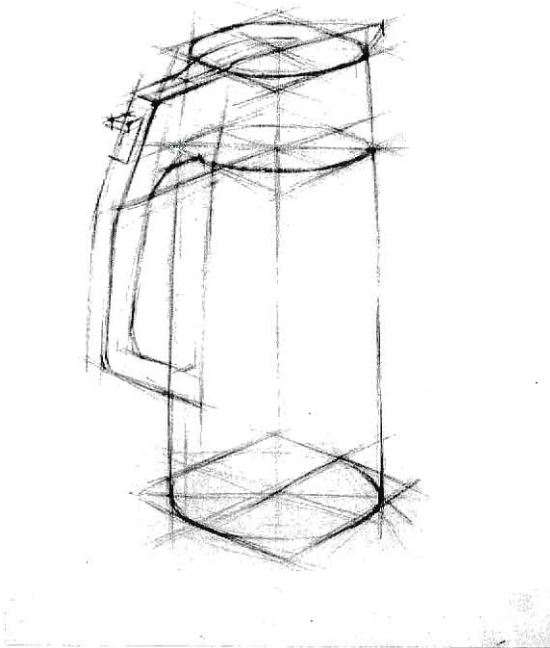


フライパンの作画順序



蚊取り器の作画順序

マホウピンの作画順序

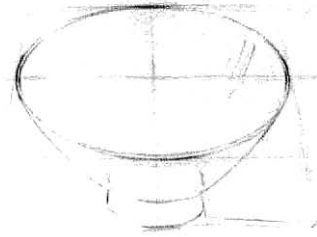


● 取っ手や穴の位置で、円筒の方向、動き（動勢またはムーヴマン）が明瞭になってくる。

円錐形

円錐形は、普通に置いた時は上部が尖っている。日常生活の食器類の多くは、この円錐形を

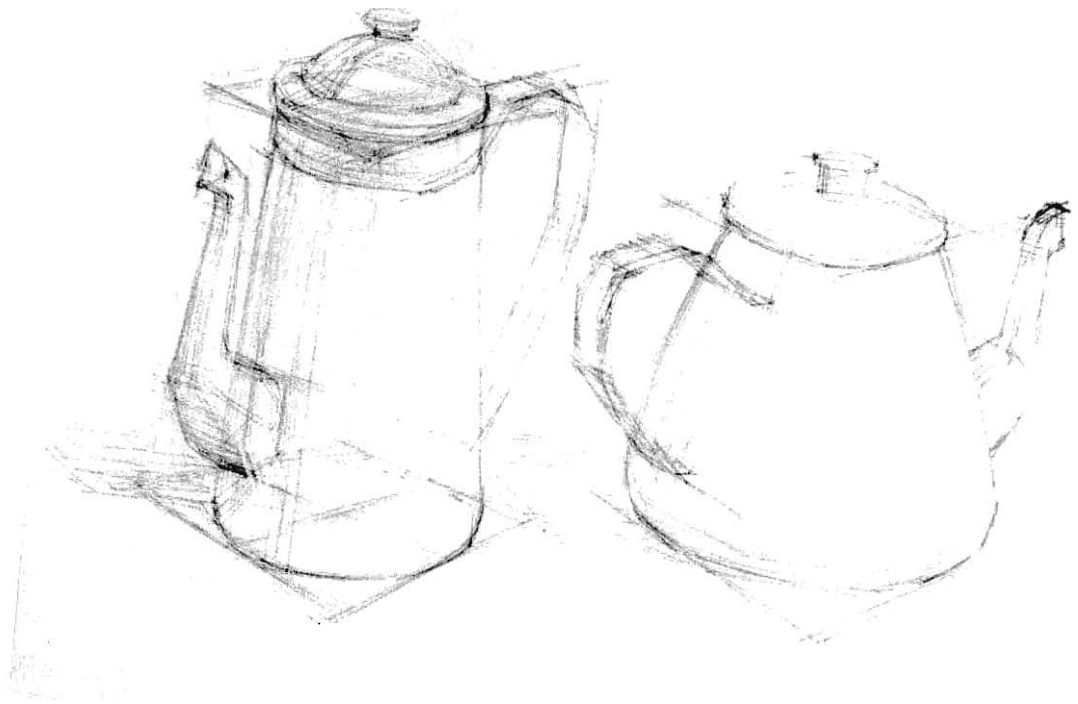
基本としたものである。その他、台所用具にも円錐形が原形となったものが多い。



茶碗の作画順序

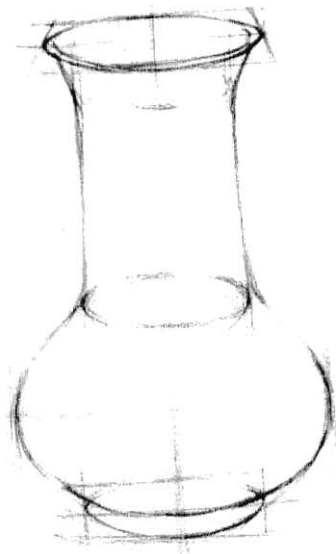


グラスの作画順序



ポットの作画順序

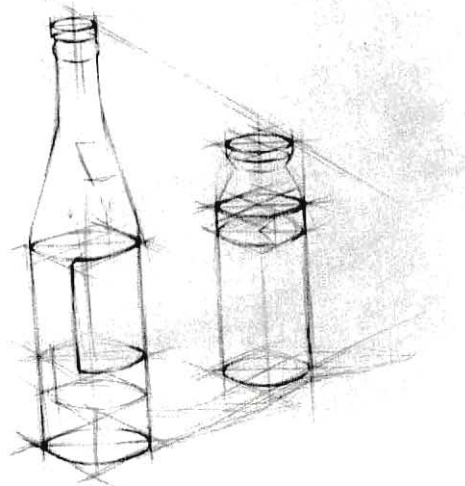
ゆるやかな円錐形と球の相貫体とでできているものは花瓶などにその形をみることが多い。



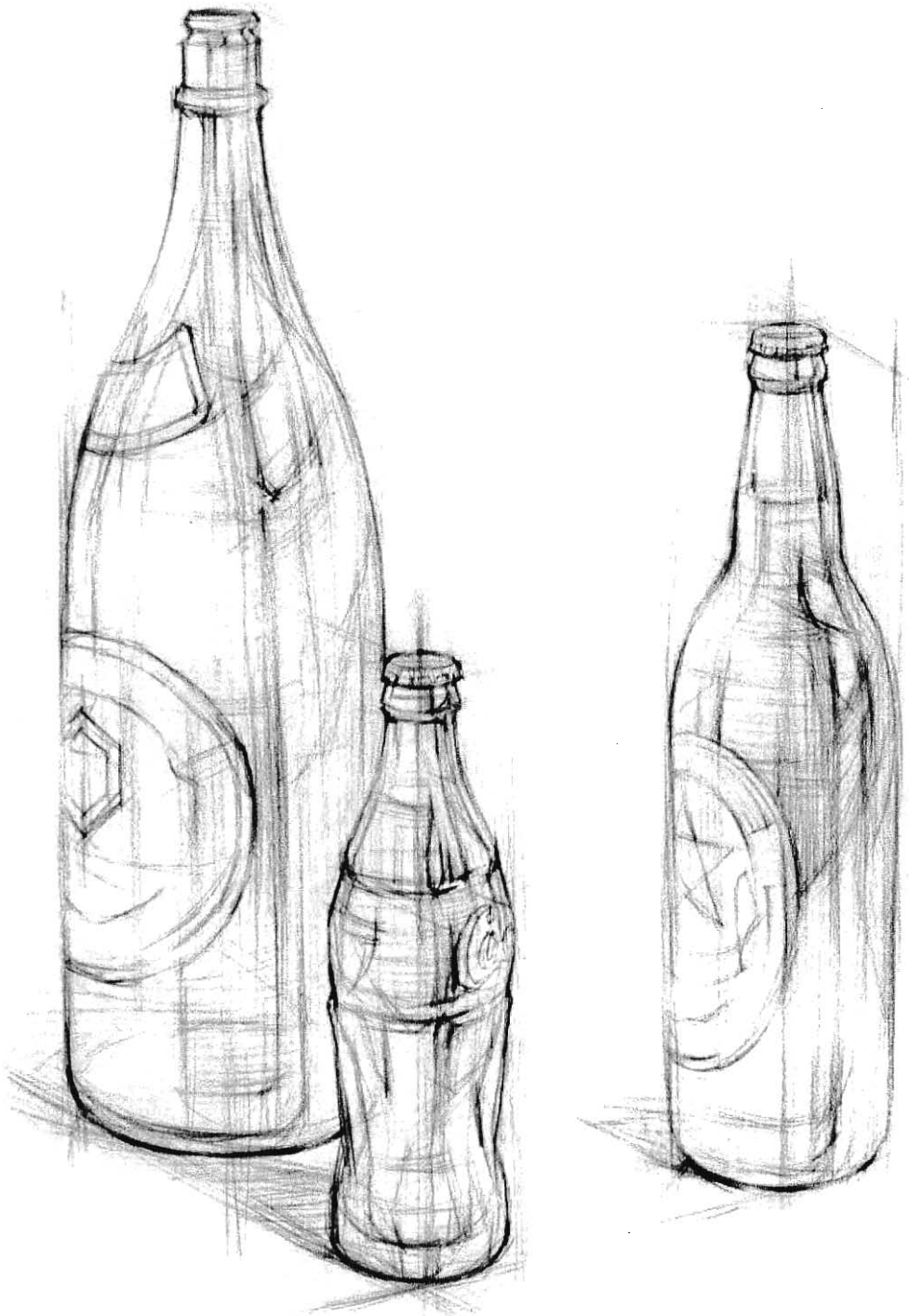
花瓶の作画順序

円錐形と円筒形との組み合わせられたものにビン類がある。また陶磁器のなかにも多くみられる。

特に左右対称であるから、中心線から左右をよく見て描くように心掛けなければならない。



ガラス瓶の作画順序



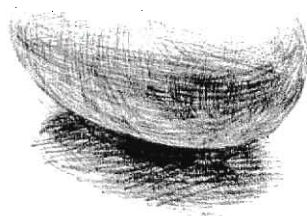
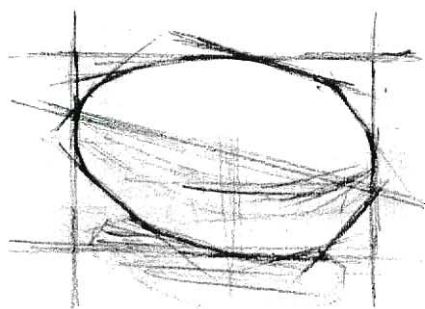
ガラス瓶

球体

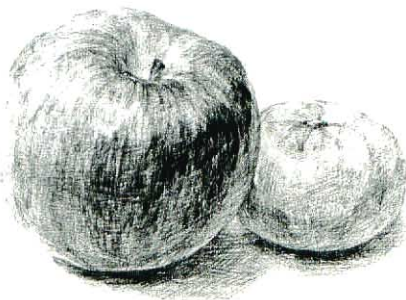
球の表面は、たとえざらざらしたものであっても、なだらかなカーブのために、なめらかな感じを受ける。球は正4面体（正立方体）の面が無限に出来ていると考えてもよい。

そのことは角が無限に多くなったものとみる

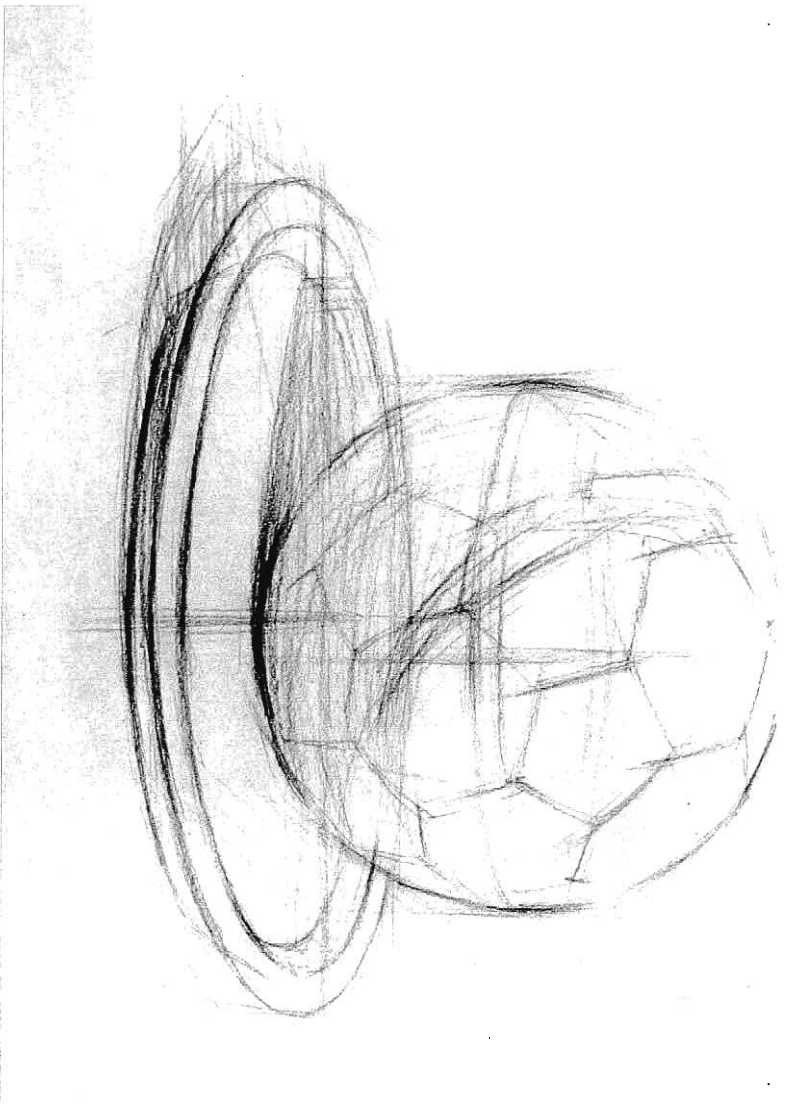
ことができる。卵形も円筒形にやや似た形の面や稜線が無限に集合したものと考えてよい。特に描写の注意として、光や陰影だけで丸味を出そうとすると、量感が十分に表現できないことがある。

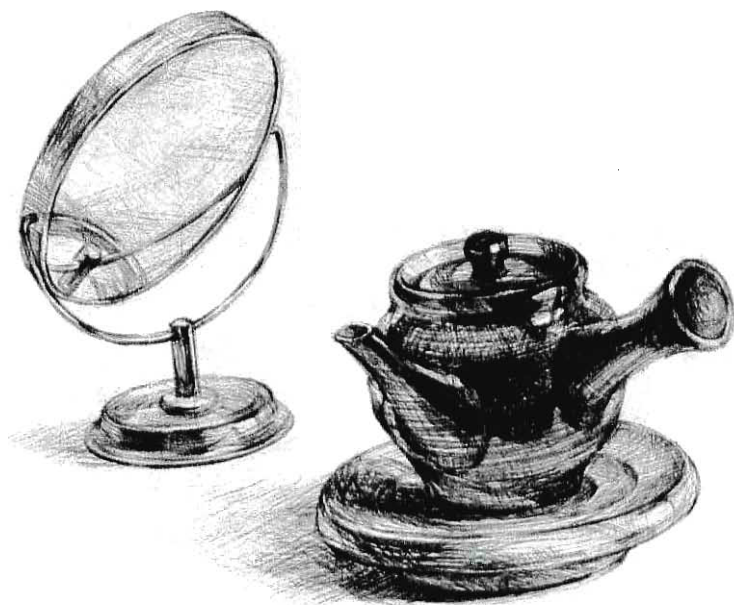
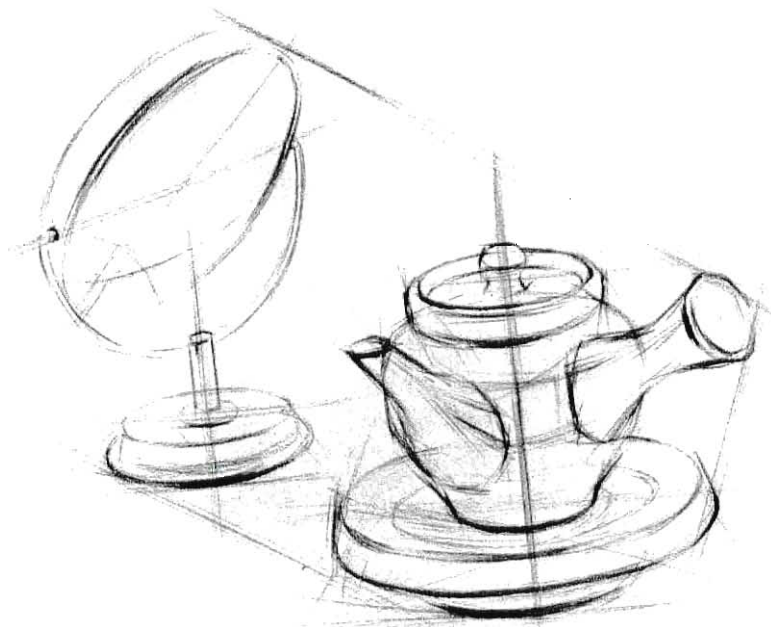


卵の作画順序

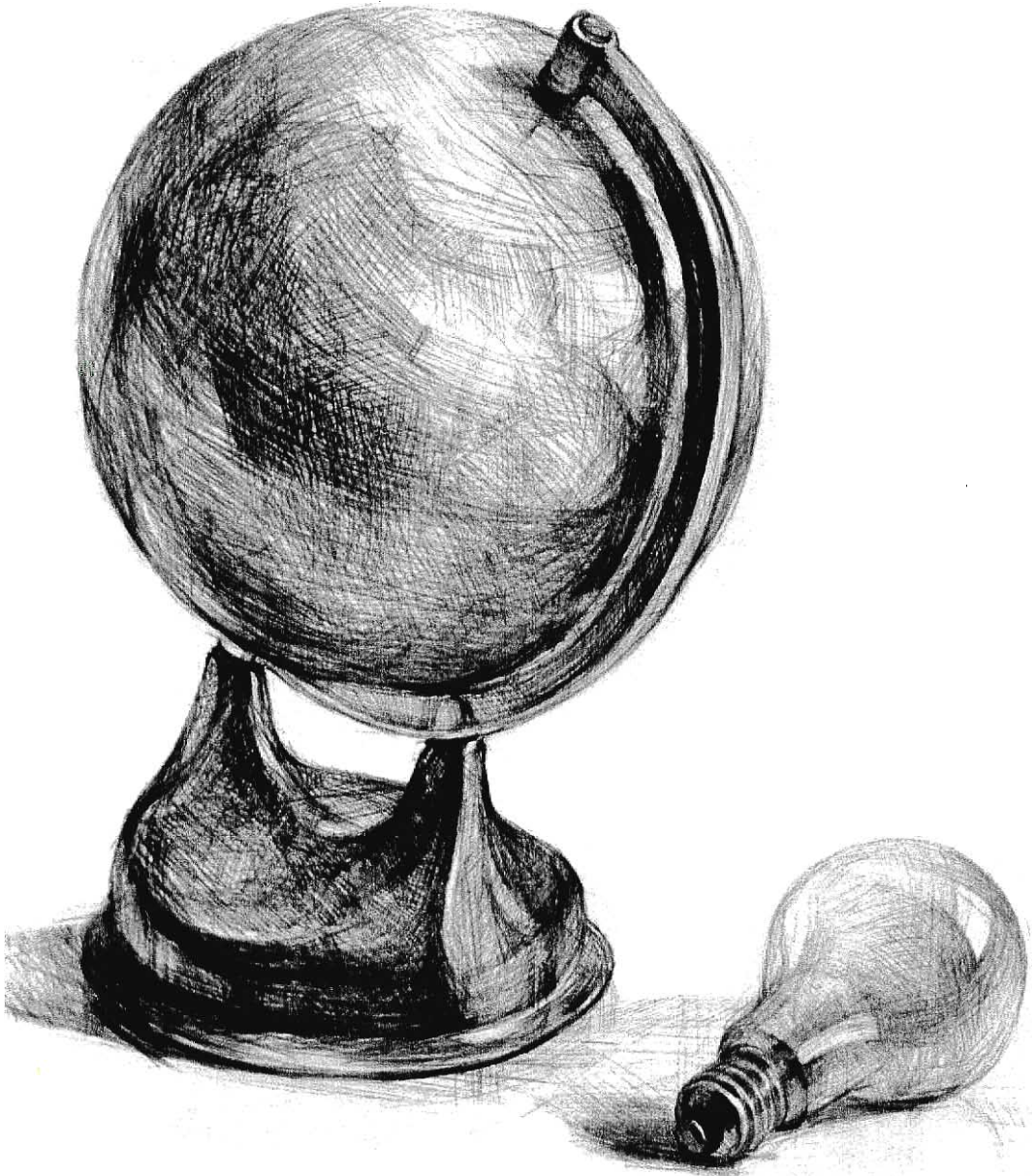


リンゴの作画順序





鏡と急須の作画順序

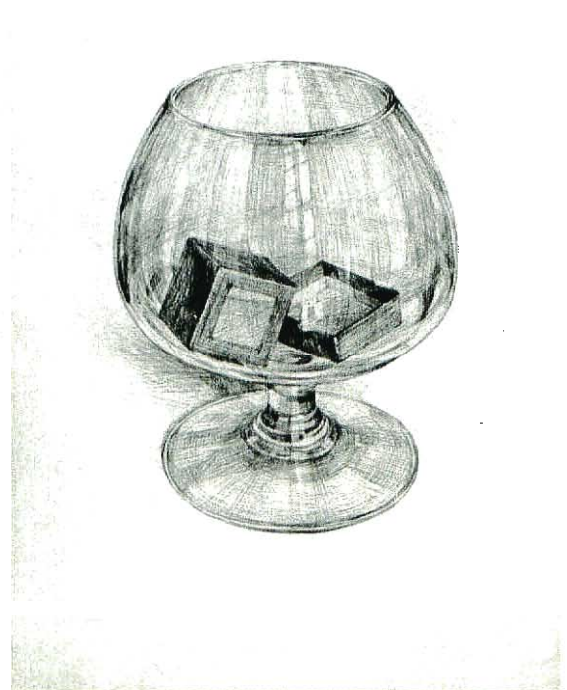
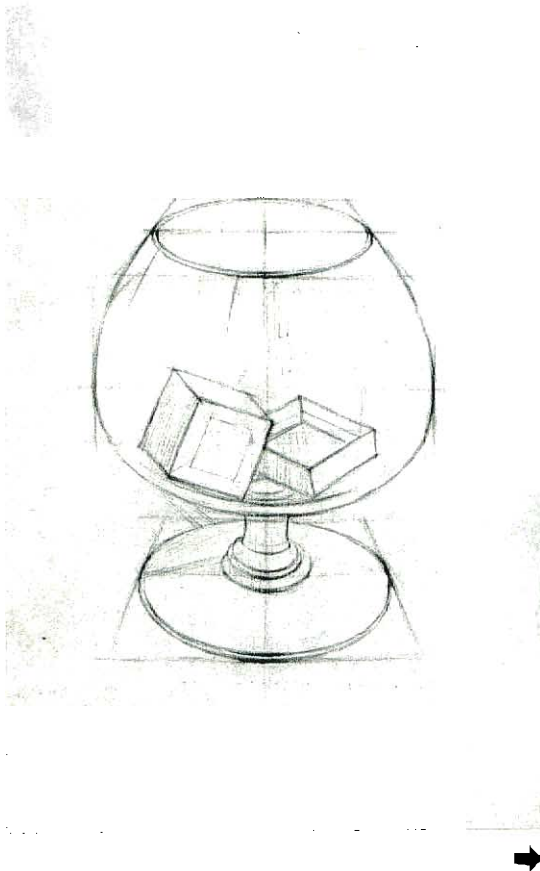


地球儀と電球

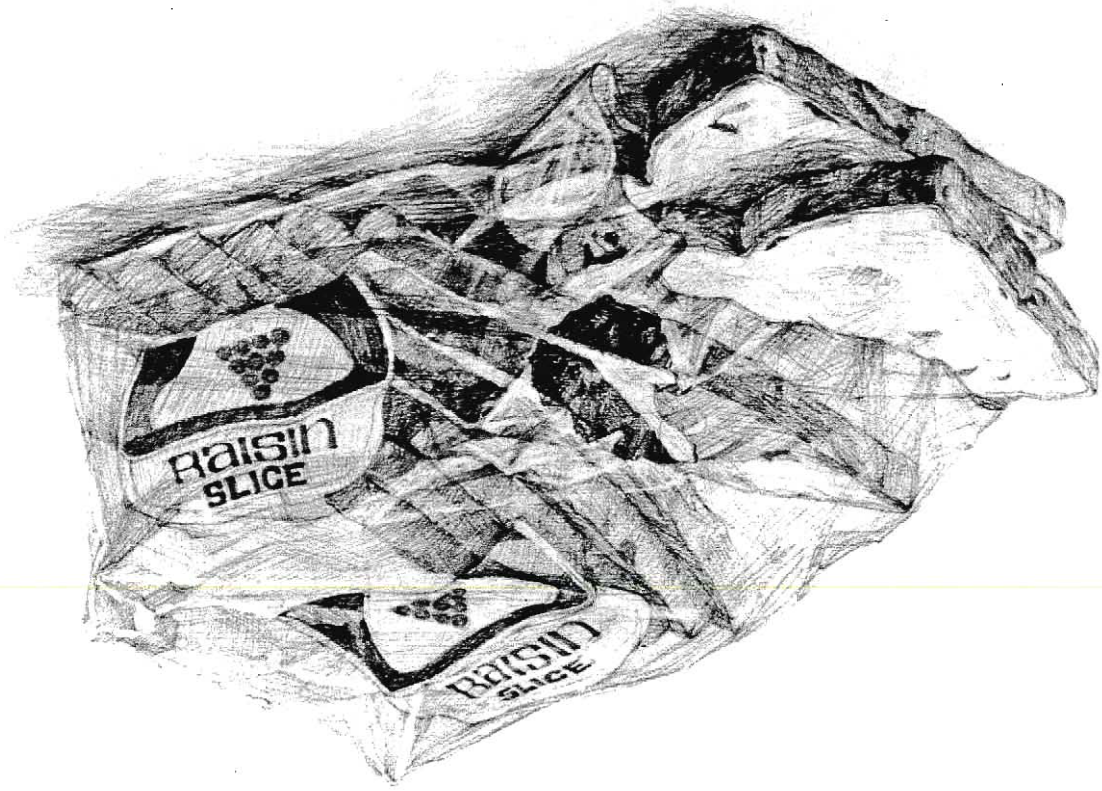
透明体

透明体（硝子製品、樹脂系の器物）を写生する時は、向う側の面、或いは内部の面は明瞭に見えていても、手前の面がそれらに覆いかぶさっているのである（透かして見えるのである）から、当然調子を弱く描かなければならない。また、この場合光っている部分（ハイライト）

ができる。これは、影を形として描くように、初めから注意深く描写しなければならない。透明なものを写生する時は、ハイライトの部分は線で軽くかこんで、白くぬくようにして質感を出すといよい。



硝子器の作画順序

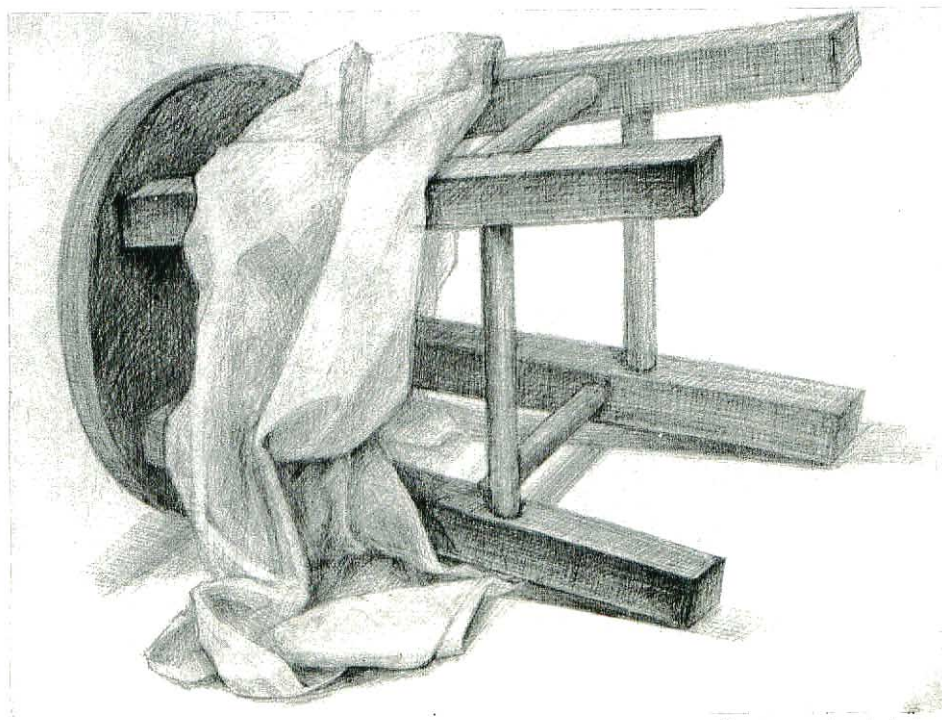


不定形

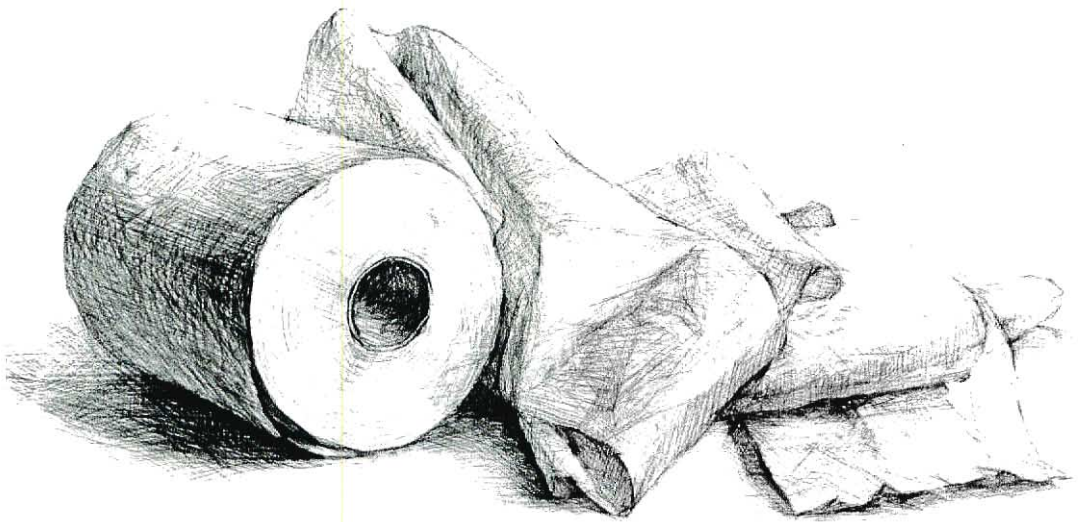
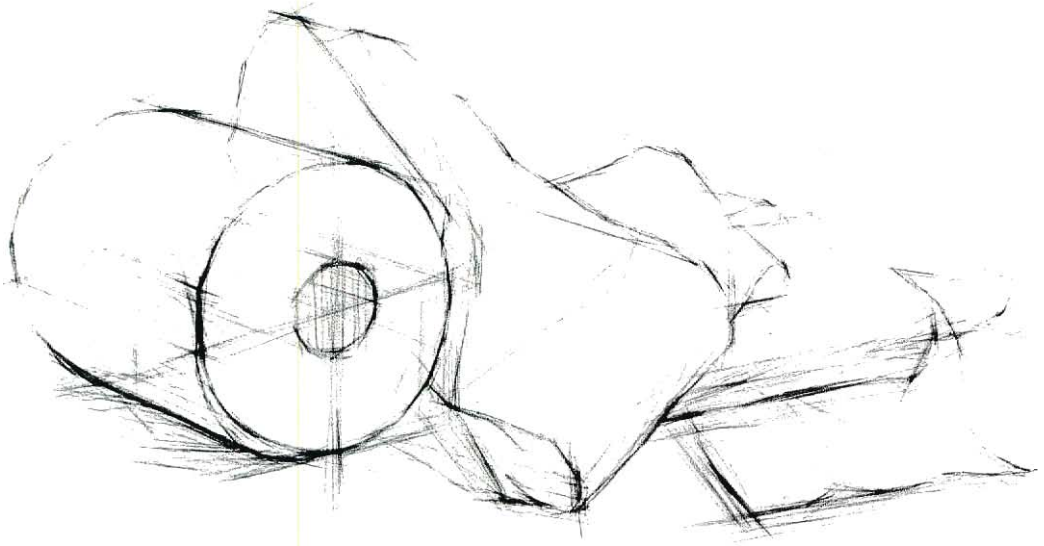
不定形といっても、部分的に見ると何種類かの基本形の無数の集合体である。また、球体の場合と同じように、多角形の集合したものと見ることできる。



椅子と布地



横たわった椅子と布地

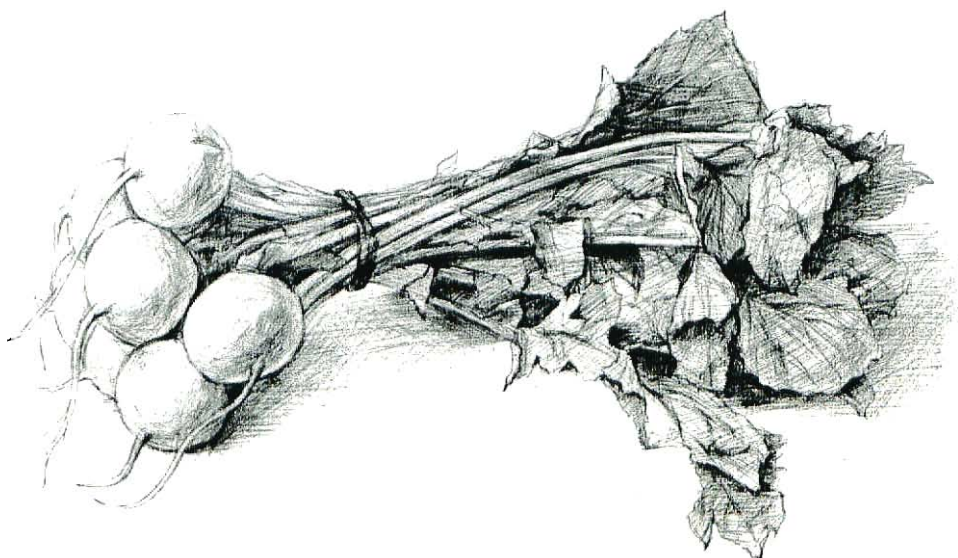


トイレットペーパーの作画順序

野菜・花

野菜や花類は写生中に、しばしば形が変化することがある。大まかに全体の形をとらえたら、変化しやすい所からなるべく描きこんでいく。

要するに生き生きとした植物やみずみずしい草花類は変化しやすい所から仕上げに近い点まで描き込んでいくようにするとよい。



カブの作画順序





バラ (屏絵はこの原寸部分図)

つぎの折り込み口絵は「菊」(64×50cm) ⇨

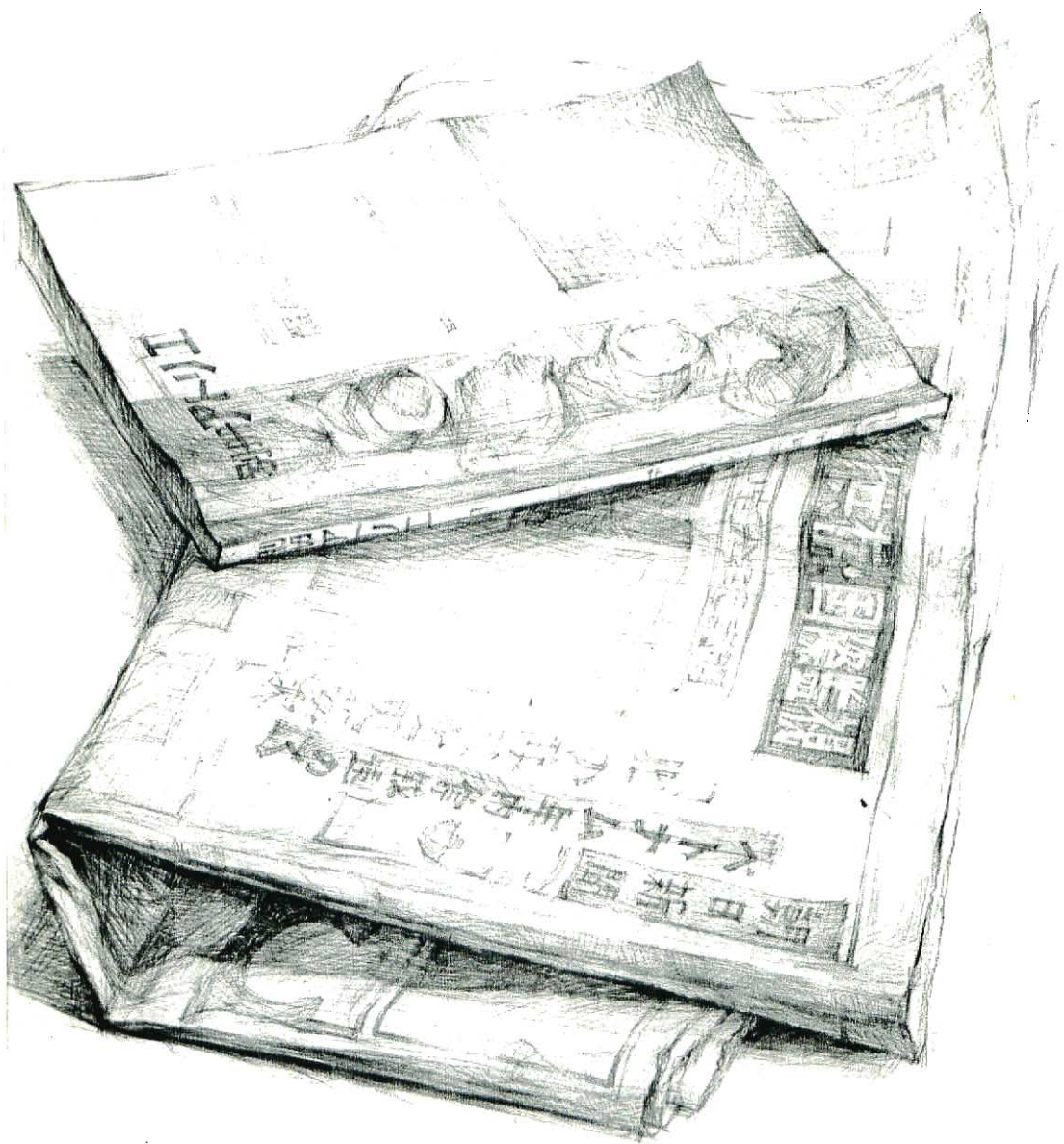
ラベル、印刷物

ラベルや印刷物の文字は、横書きの文字または縦書きの文字など、いずれも文字の縦・横の関係など無雑作に、或いは主観的に描かないように注意しなければならない。新聞や雑誌類で、殊に大きく印刷された字は明瞭に描くとよい。しかし自己流の書体を描くと印刷された感じは表現できない。

特に注意することは、印刷された紙の面や、ラベルが貼られた器物の表面から浮き出たような表現をしないように心掛けるとよい。

大体の印刷文字は大きさや間隔や文字の並べ方は整然としているものである。こうした所にもよく気をつけてデッサンしなければならない。





モデルの形や材質の違ったものの配置

何種類もの違った物を集めて配置し、デッサンのために構図をつくるのは、大変むずかしいことである。また構図法などといって、大家たちの絵画を分析した書物や画集などもあるが、ここでは客観的に物を表示するという立場に重点をおいて説明しようと思う。

☆物が置かれ、配置し、それをながめるという意図だけの配置の仕方がある。

☆描くために（いいかえると画面に描かれたものをみるために）配置するということ。

以上の2つは根本的に違っているのである。どのように違うかといえば、デッサン（絵画をも含めて）することによって、物の形や材質感や奥行きなどがよく現わされるように配置しなければならない。次に物の形の大小・高低が充

分わかるような配置の仕方でも考慮しなければならない。また色彩・明暗の対比、影の方向、画面全体の動勢、空間（余白）の効果など、非常に重要なものを考慮に入れて配置しなければならない。

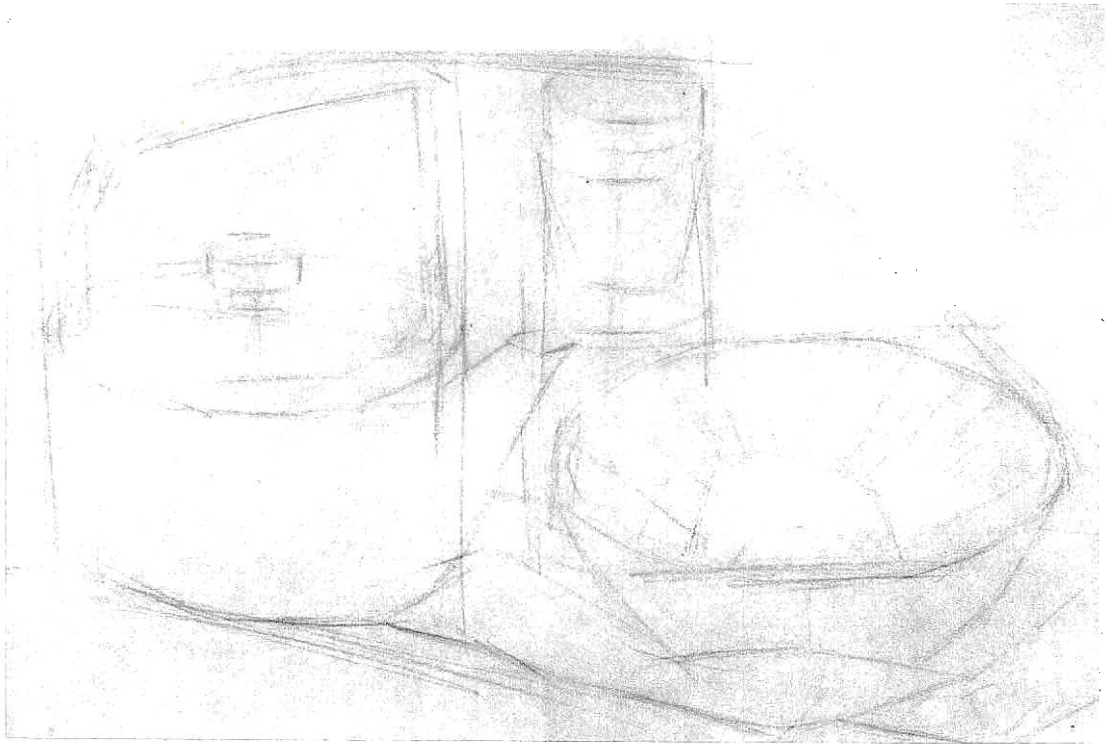
物の材質が違くと、色が当然違ってくる。例えば黒い物だからといって鉛筆や本炭を強く使って書いてしまうと、奥行きや距離感を失って、平面化されてしまう。石膏デッサンだけを長くやってきた人が、しばしばおちいる欠点は、物の色を白黒の明暗の調子で描こうとするために、色を白黒の明度に置き換えることが困難になってくる。要するに材質感をとおし、色を充分感受し、それを生かす配置とその色を白黒の明度に置き換えることを充分練習するとよい。



トースター、牛乳瓶、卵の作画順序



スプレー、植木鉢、砂糖壺、果物など 作画順序



ヤカン、瓶、ガラス盛器、果物の作画順序



ガラス瓶、水指し、果物、提げ袋

つぎの折り込み口絵は「水指し、硝子鉢、果物など」(51×72cm)⇒



ゴム長靴、石油ランプ、水中メガネ、縄

石膏像

石膏像の写生は、画家となるための修業の1つであると考えられる。形・量感・質感の表現技術を勉強するには最適のモデルである。

しかし最初からこれに取り組んでいくにはあまりにも抵抗が強すぎる。しかし、初歩の時期には静物デッサンで基本的な勉強をしてから石膏像を見ると、形の取り方や明暗の調子など非常に理解しやすくなる。

石膏像を、鉛筆を使ってデッサンする仕方と、木炭を使って描く方法をくらべてみると、木炭で描く方が、鉛筆よりもはるかに調子の深いものができる。鉛筆を使った石膏デッサンは使い馴れた画用紙や鉛筆で描くのであるから、暫く根気良く練習をすれば白黒の調子を心得ることができる。





メジチ（石膏像）の作画順序



モリエール（石膏像）

つぎの折り込み口絵は「ゲタ」の石膏像（64×50cm）⇒



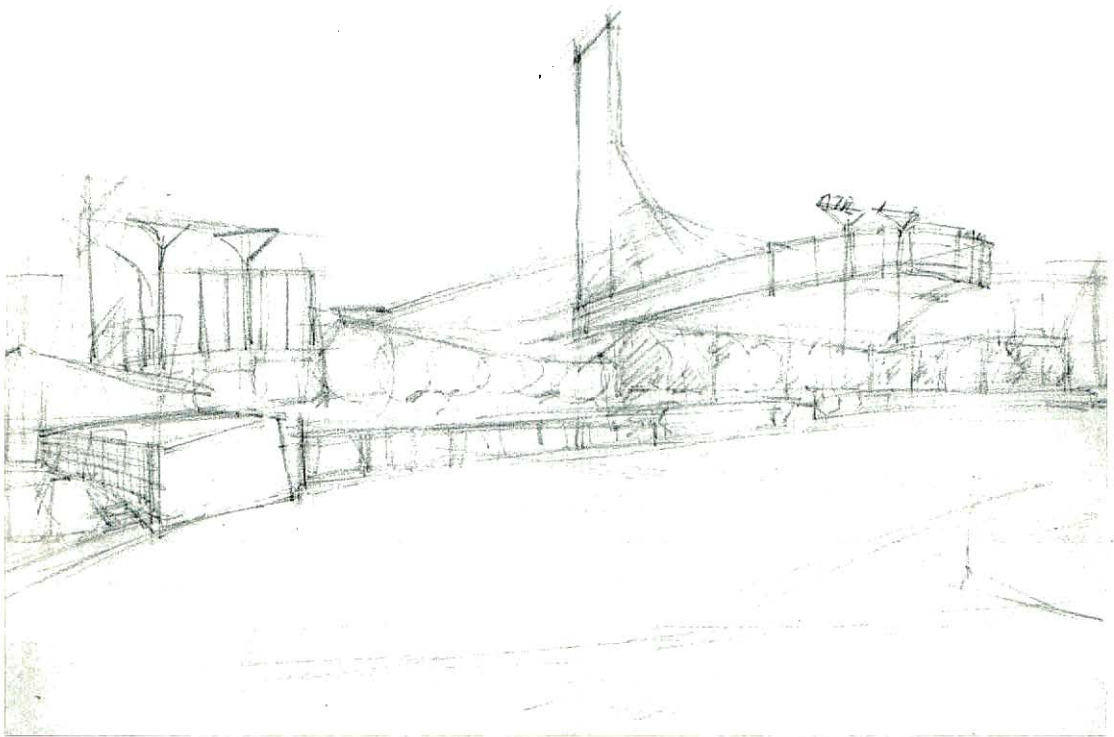
ガットメラ (石膏像)

風景

風景を写生する場合、風景のどの部分を主として描くかを定めることが大切である。そして主体となるものを画面のどこに入れるかによって、描く風景の範囲がきまってくる。また画面に深さ（奥行き）を充分表わすことのできる構図として、遠近法的描画手段を活用することも心掛けてほしい。すなわち、グランド・ライン（空と地表の境）を画面の何処に取るべきかを

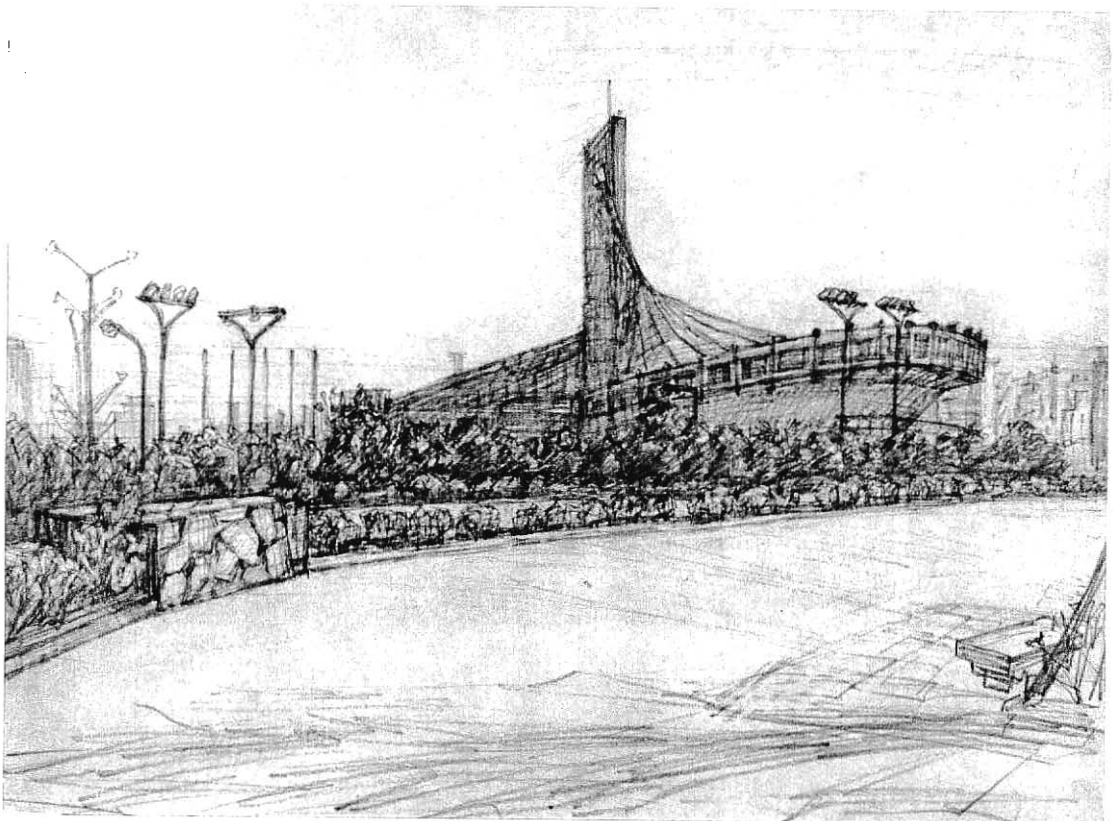
最初に注意深く定める必要がある。

次に静物デッサンと違っている点は、対象が非常に大きく、広く、複雑である。特に樹木や草むらなどのように、建築物とは違って漠然とした形のものもある。がこれらのものを画面の全体の中で調和を保つように描くことが大切である。

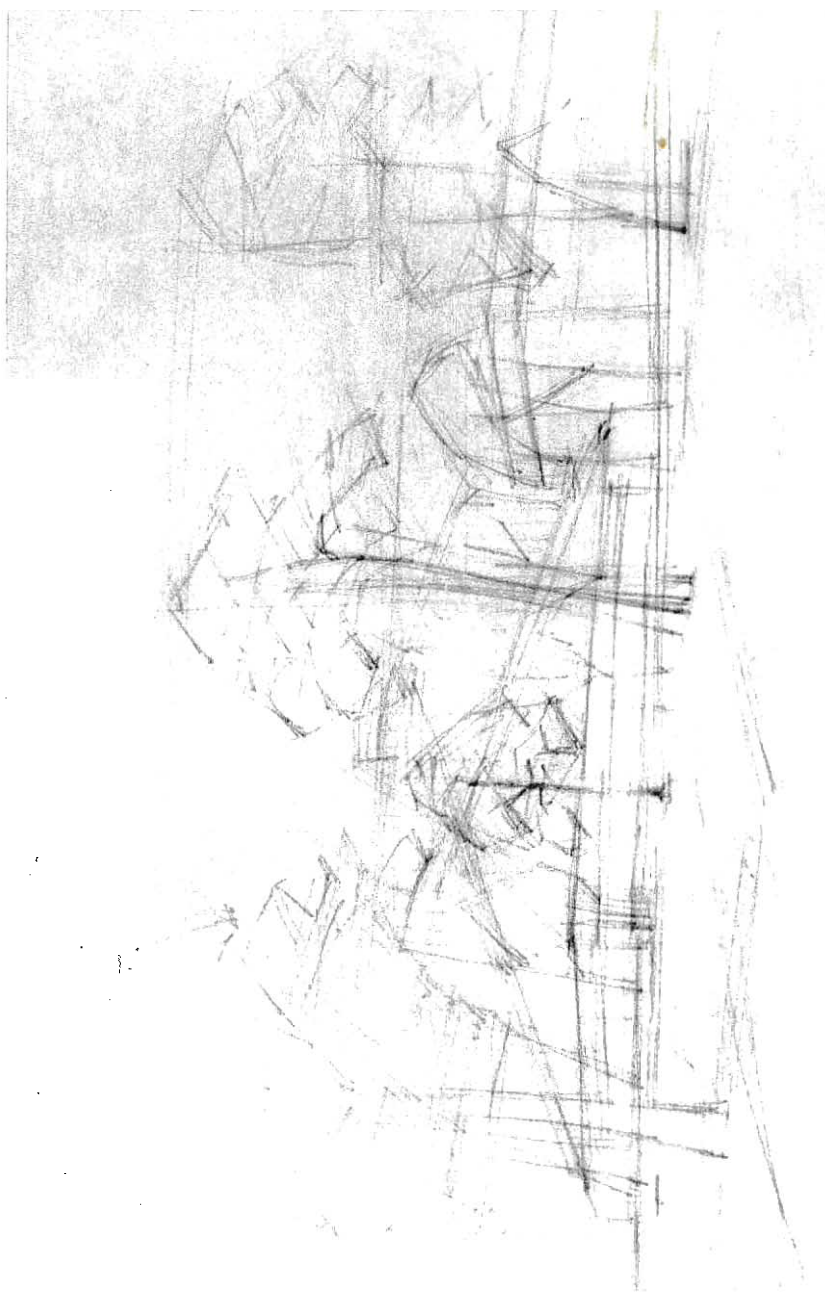




国立競技場の実景写真



国立競技場風景の作画順序



实景写真

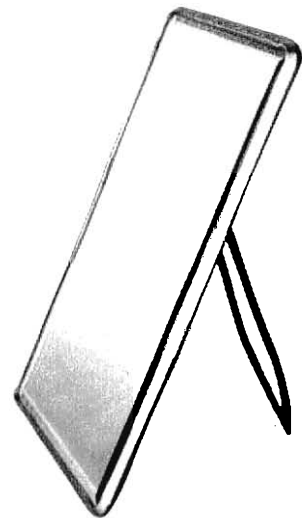
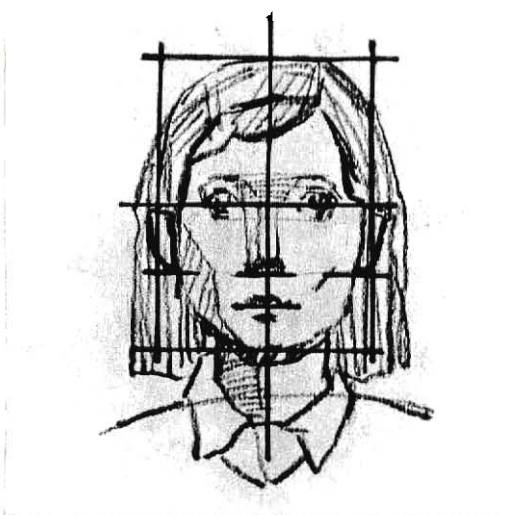
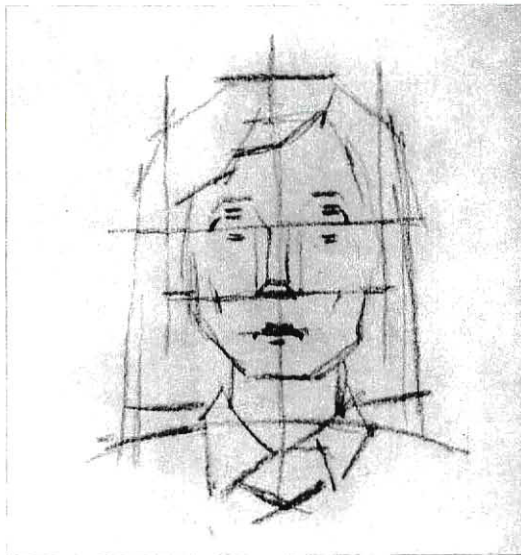
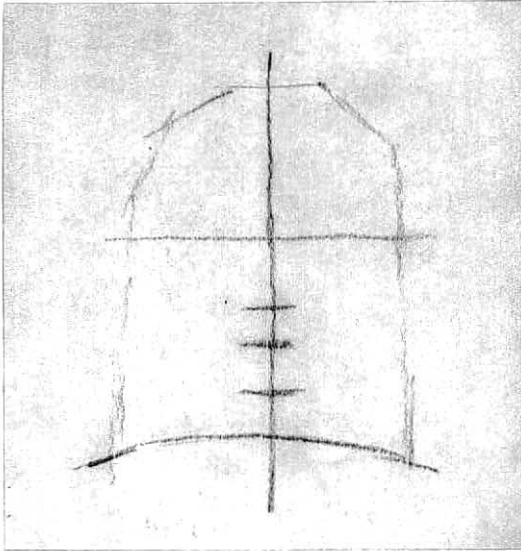


自画像

自画像の鉛筆デッサンは、専門の画家が自己をみつめるといった心理的態度でしばしば描いているが、ここで述べる自画像は、あくまでも客観的な描写態度でのぞむことを条件として記してみよう。

先ず鏡に映った自分の顔を、静物写生をする時に基本形体として把えて描写したのと同じ心掛けで、大づかみに描いていく。細部の凹凸も全体の調子を崩さないように注意深く描く。

生きている顔と彫刻家が様式化して作った石膏の複製像はその本質において全く異質なものであるから、石膏デッサンの時のように面で物の形を描写するような、かたくなな描き方だけでは、生命感はでてこない。やはり生き生きとした皮膚と髪の毛の艶、目の輝き、口元の微妙な表情など、生きた人間のみがもつ生命の躍動を描写してほしい。それに加えて、立体感を十分に表現することを忘れてはならない。





自画像 A



自画像 B



自画像 C

想像画

想像画と空想画の相違を今ここでむづかしく定義づけようとは思わない。ここで述べる想像画というのは、目の前に在る対象物を、そのまま写生するという態度で描くのではなく、どこまでも頭の中で仮想した形のものを描くという単純な解釈のことを意味する。

画家が心象（心に描いた形）を画面の上に描き表わすとき、先ず、心象そのものの発光体に発動を起こさせるものは、画家の人生観（哲学）や宗教やその他環境の一切が組み合って生まれてくるものである。直接表現の手段としては、画面に対する構成とか構図、色彩的効果など総合的な表現能力によってできていくのである。

しかし、今ここで初歩的な描画のためのデッサンという意味を含めて述べてみようと思う。それには目の前に物を直接置かないで、正確に描いてみることから始めたい。案外、われわれは物をしっかり見ていなかったことを反省する。特にデザインの方面で活躍したいと思う者は、少くとも機能や用途を先ず仮想して、物の形を描かなければ新しい器物は作り出すことはできないだろう。想像する能力は、現に自分の身近にある物の形を常々よく観察していることが重要な基礎となってくる。そして描写能力とあわせて自由に想像の翼を広げることになるのである。



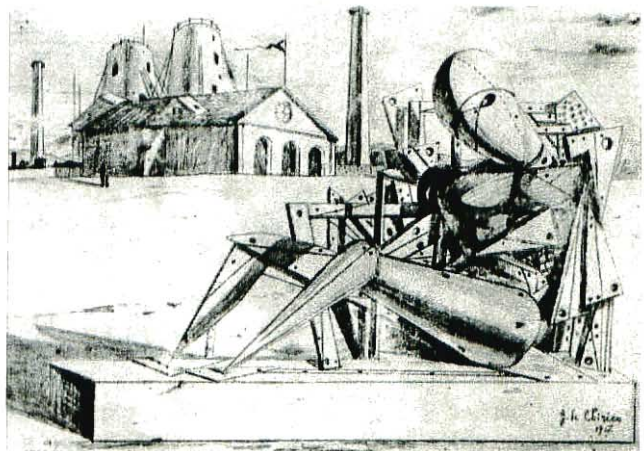
死の騎士 サルバドル・ダリー



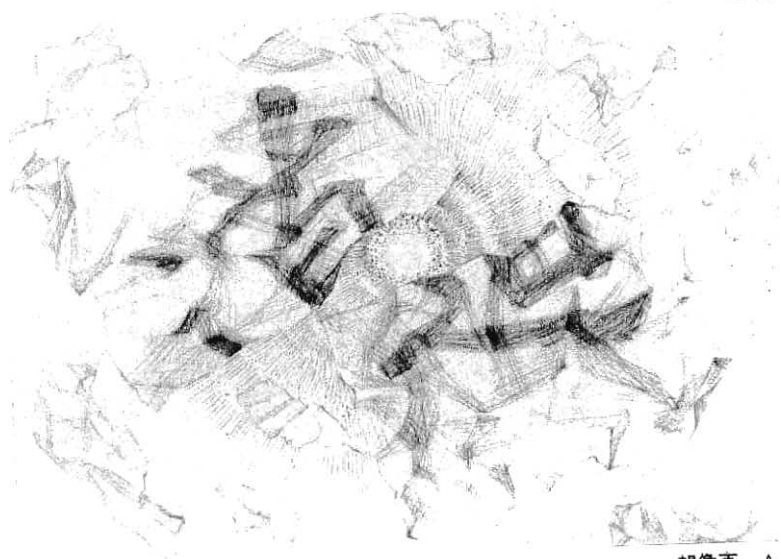
戦争 アンリー・ルソオ



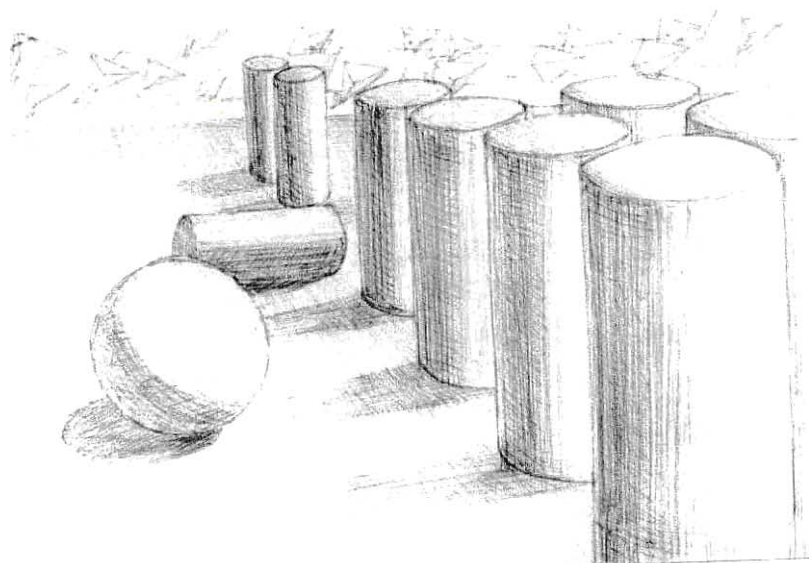
自画像 ジョアン・ミロ



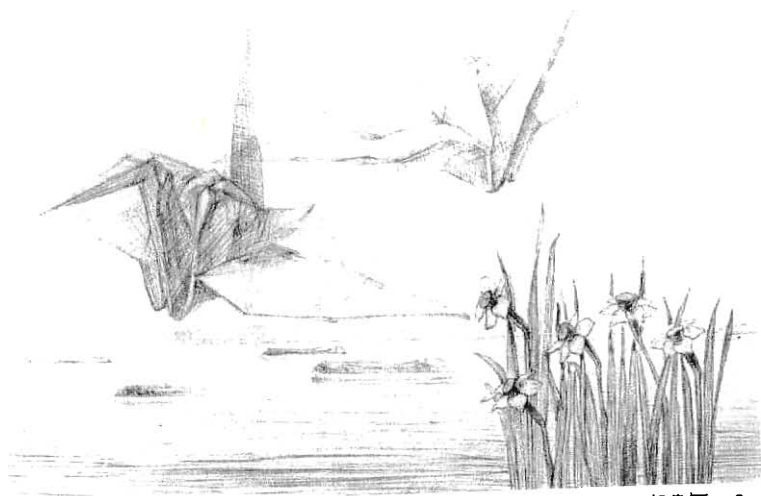
孤独 ジョルジョ・ディ・キリコ



想像画 A



想像画 B

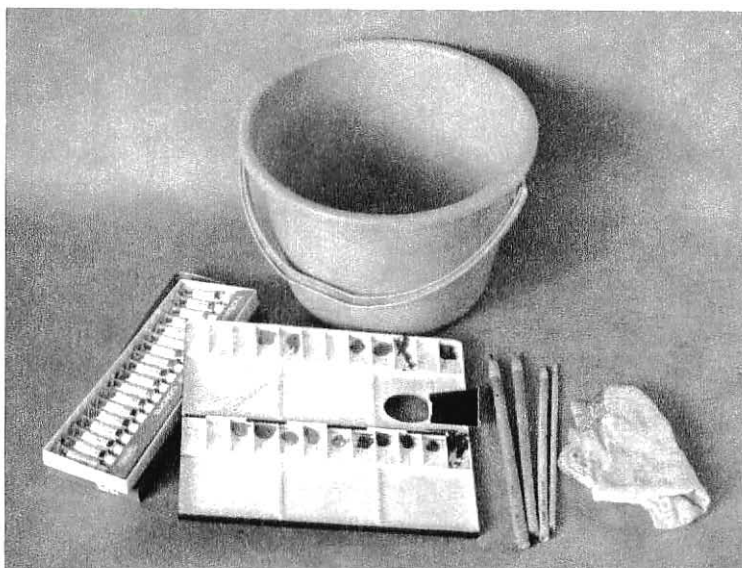


想像画 C

淡彩画と水彩画

どちらも水彩画であるが、その違いを示すと、淡彩画は素描（デッサン）に重点をおいて透明水彩絵の具で色を付ける方法である。鉛筆の跡は絵の具を透して、その調子が見られるのである。水彩画はあくまで水彩絵の具の特質を充分

生かした表現を主としている描法である。しかし、そうした分け方にも無理な点がたくさんあるが、ここでは初歩的なものとして考えてほしい。またこの本では前者の淡彩画と後者の水彩画の作例をとりあげ必要な用具を記しておいた。

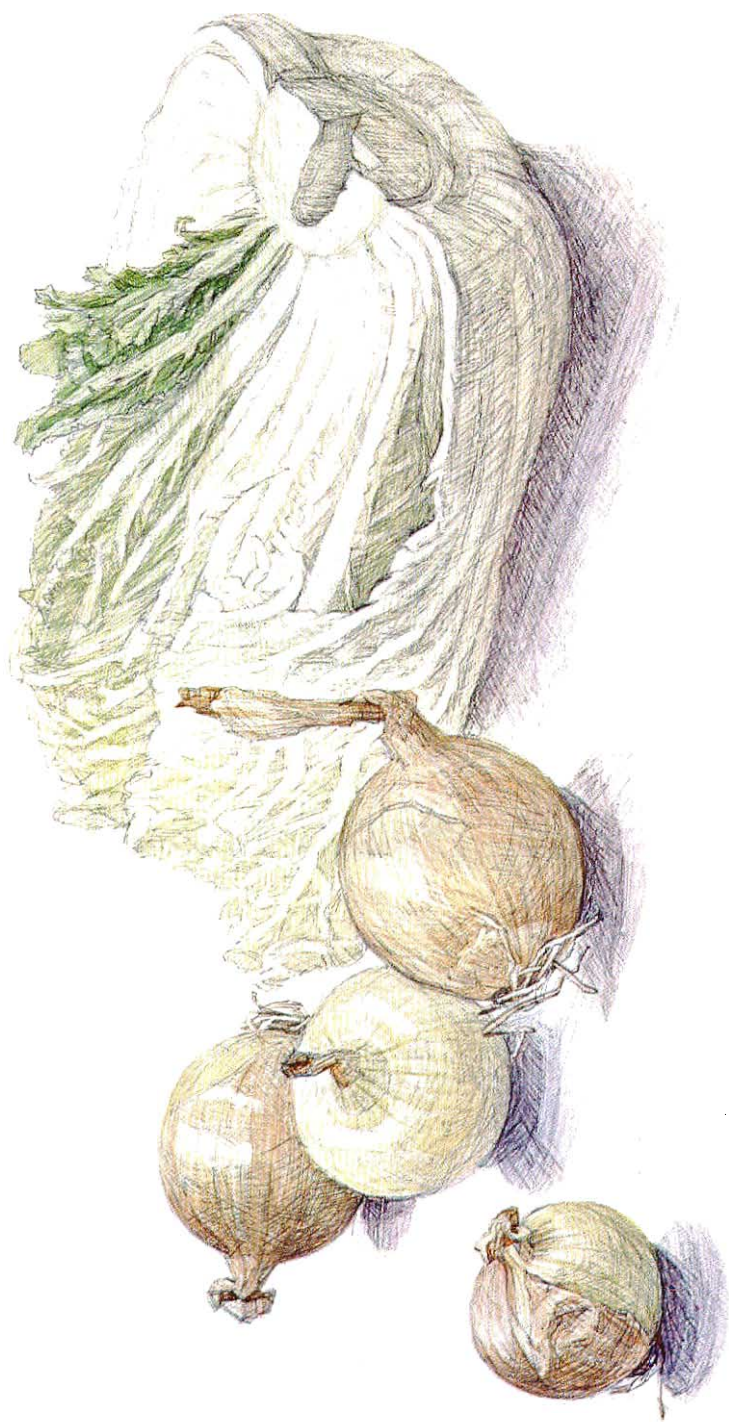


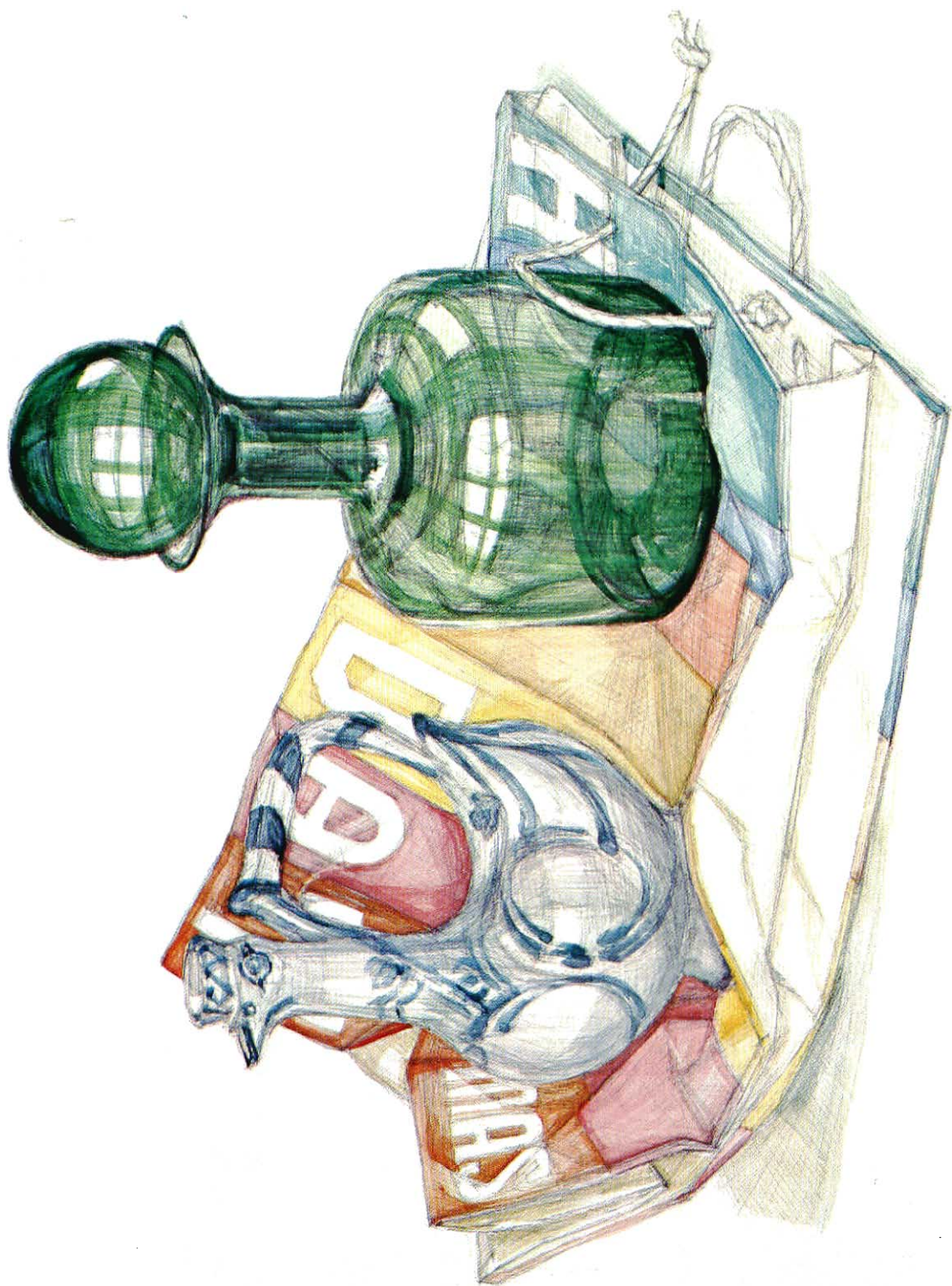
水彩用具

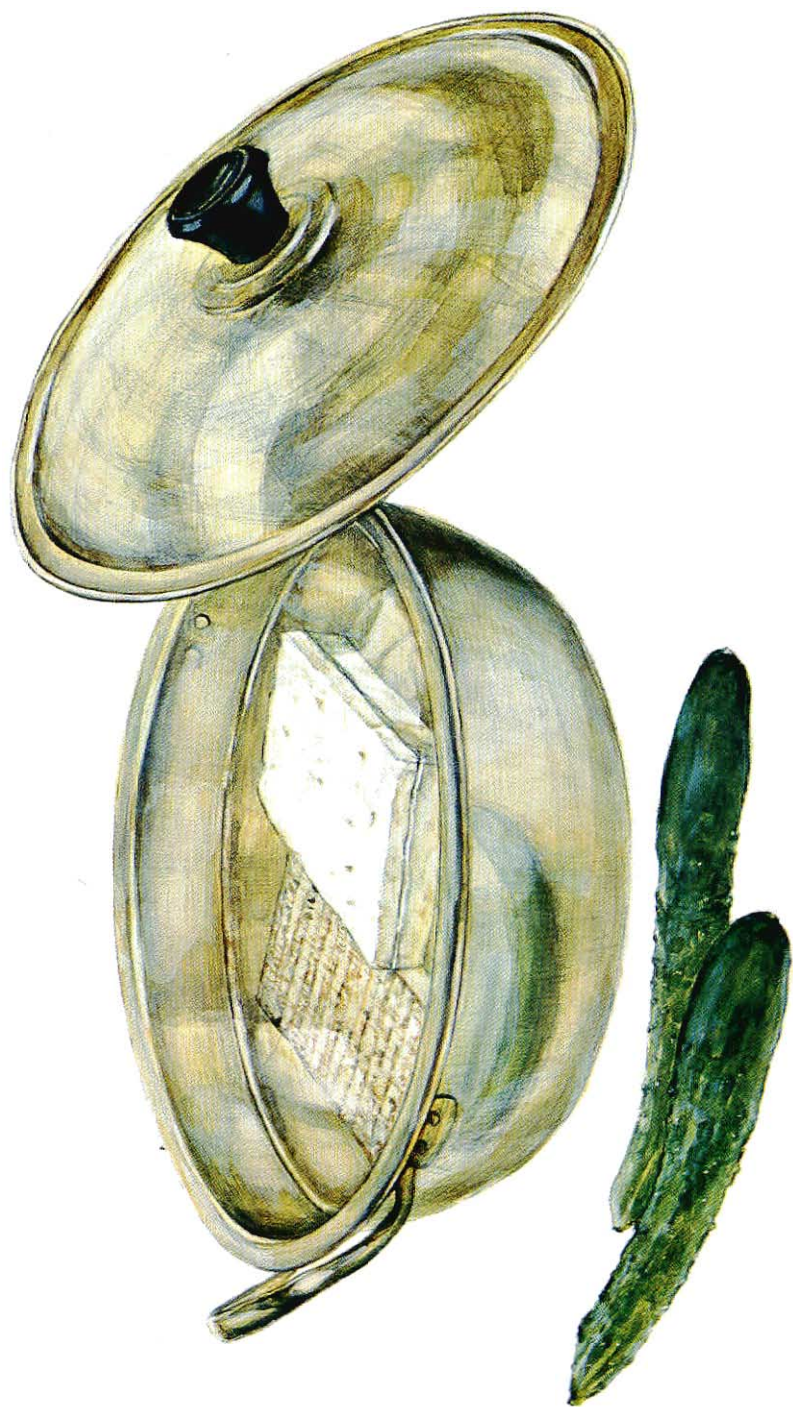


最初のうちはパレットを手にとって描くようにする。

淡彩画と水彩画の道具
パレット（軽いものが使いやすい）
透明水彩絵の具（淡彩画によい）
不透明水彩絵の具（水彩画には透明絵の具とともに使いわけ）
筆（丸筆、平筆）
筆洗
布（筆ふきに使う）
画用紙







水彩画
豆腐と胡瓜



水彩画
菊花とパン