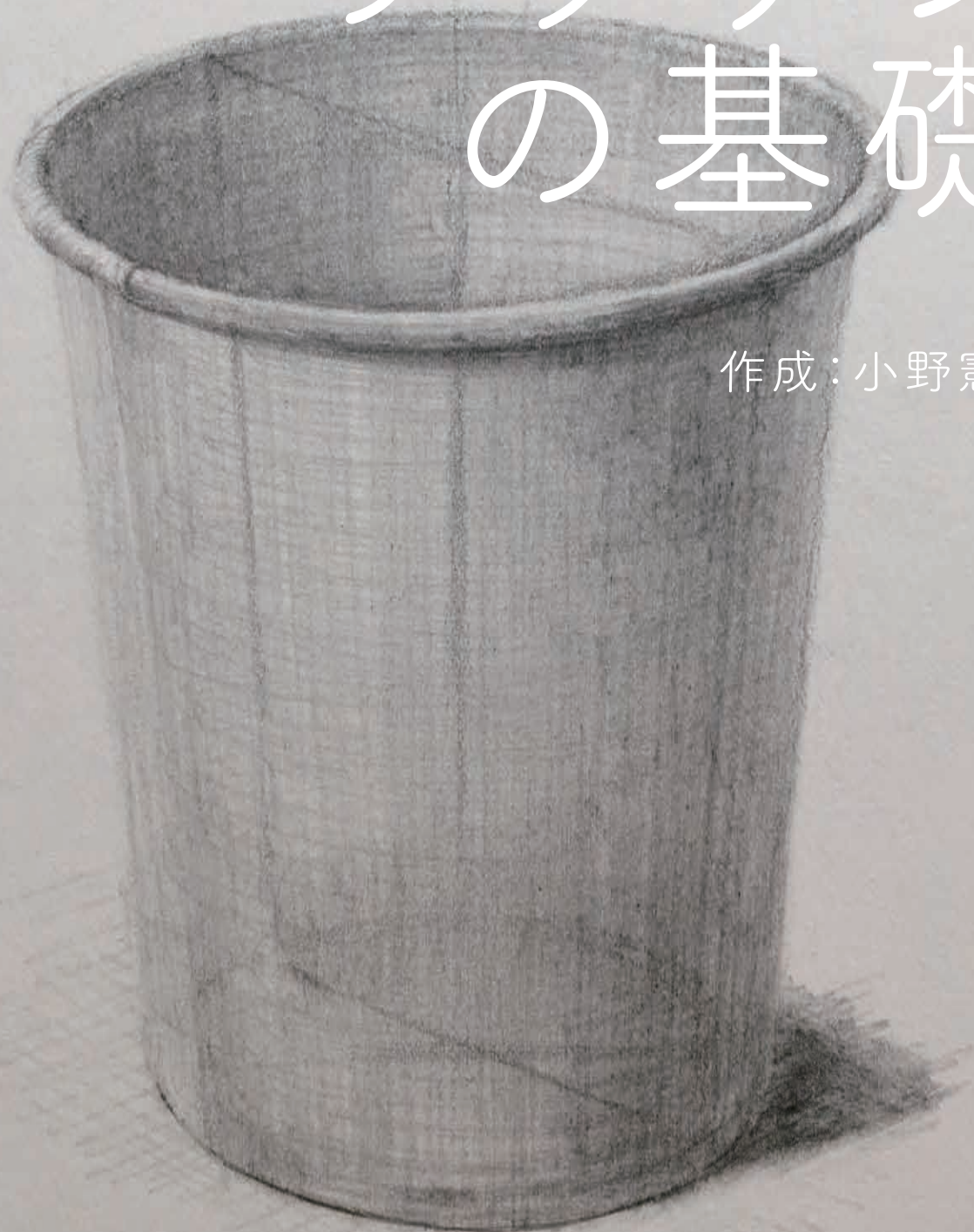


鉛筆 デッサン の基礎

作成：小野憲一



デッサンに取り組まれる 皆さんに向けて

小野 憲一

画家は、日常の目とは異なる「まなざし」でこの世界を見ています。

それは、ものごとの本質を見据えるまなざし。

デッサンは、この画家のまなざしで世界に触れるひとつの手段であり、創造性の根幹を育むためのものです。

目の前のものをこのまなざしで捉え、そのものをかたちづくる本質をひとつひとつ読み解いていく。

これがデッサンです。

皆さんが目の前のものと真摯に向き合い、真剣にデッサンに取り組むなら、それまで当たり前目にしていたものたちの新たな顔に出会えることでしょう。

デッサンを通じて自身のものの見方を再認識し、新たなものの見方を手に入れ、そこで新しい自分と出会って頂けたらと思います。

鉛筆デッサンには数多くの技巧的な要素がありますが、ここでは、皆さんが鉛筆デッサンに取り組む上で最低限押さえておくべき内容に限定して紹介します。

デッサンに取り組まれる皆さんにとって、このテキストが少しでもお役に立ちましたら幸いです。

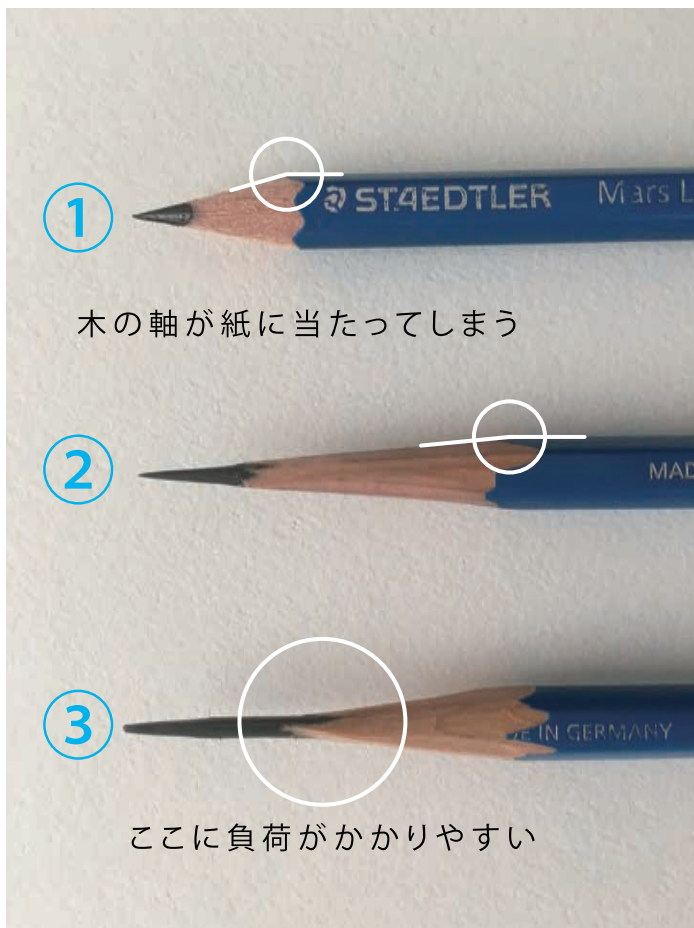
【鉛筆の削り方・各硬度の違い】

【削り方】

鉛筆は鉛筆削りでは削りません。 **デッサンで使用する鉛筆はカッターナイフを使って削る**のが基本です。カッターナイフはどんなものでも構いませんが、よく切れ、ロック機構がしっかりしているものが安全です。

何故、鉛筆削りを使って削らないのか？ ひとつは鉛筆削りでは芯を長くは出せないからです。カッターでは芯を長めに出せます。デッサンでは文字を書く場合と違い、あっという間に芯がすり減り頻繁に削ることになるので鉛筆削りは適さないのです。

もうひとつは削れる木軸の角度が急なことです。鉛筆を寝かせて描いていくときに、木軸が画面に当たってしまい紙を傷つけてしまいます。紙を傷つけると表面が凹み鉛筆などの色味が思うように紙にのらない原因になってしまうのです。鉛筆の可動域を広げるためにもデッサンで使用する鉛筆はカッターナイフを使い描画に適したカタチに削り出しましょう。



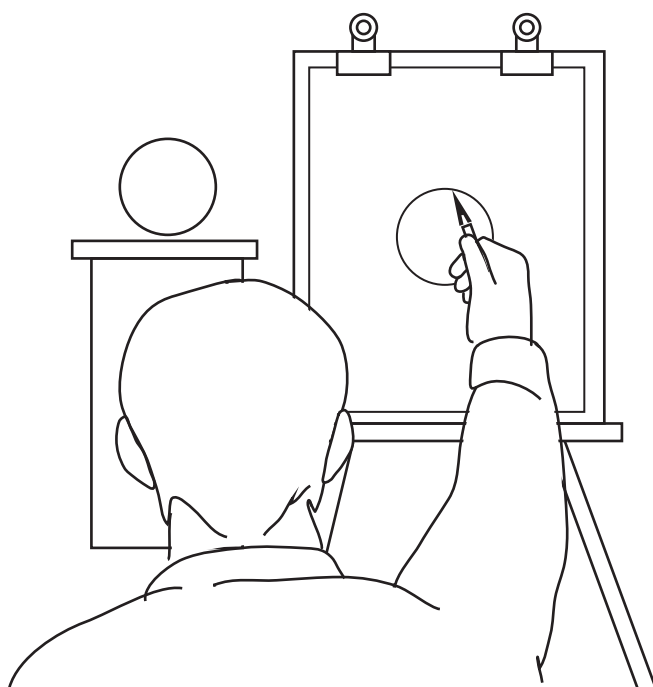
左の写真は、上から①鉛筆削りで削ったもの、②カッターで削ったもの、③カッターでの失敗例になります。①と②を比較すると木軸の角度の違いがよくわかります。一番下の失敗例は初心者にありがちな例ですが、これでは芯に負荷がかかりすぐ折れてしまいます。鉛筆の削り方には注意して、よりベストな態勢でデッサンに臨みましょう。

【各硬度の違い】

- ・ **硬い硬度** (2H・Hなど) は薄い色味しか出せませんが、明るい色味を出したいときに使うのはこの硬度が一番向いています。白い物体や硬質な素材は硬い硬度が得意とするモチーフです。気をつけないといけなのは硬いため多用すると紙の目をつぶしてしまうことです。
- ・ **中硬度** (F・B・2B) は階調豊かに色味が出せます。一番使用頻度が高くなる硬度がこのクラスの鉛筆でしょう。中盤の描き込みで主に使います。
- ・ **軟硬度** (3B・4B・5B・6Bなど) はしっとりとした濃い色味が出せます。暗い色味のモチーフや軟らかな印象の素材、重々しい素材は軟硬度の鉛筆が得意とするモチーフです。また、軟らかく紙の目を傷めにくいので寝かせて持って序盤の形取りにもよく使います。



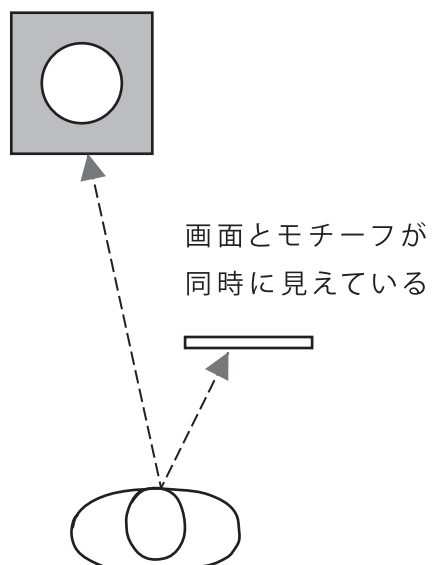
【画面とモチーフの位置】



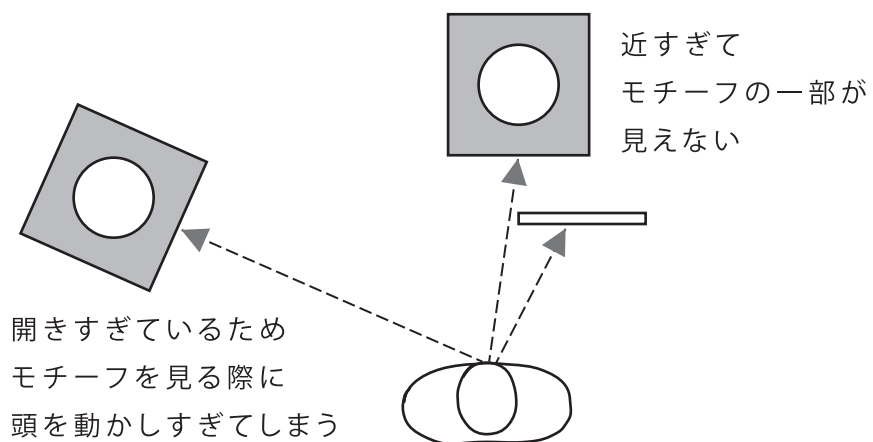
画面とモチーフが同時に
見える位置に座る

※頭の位置は動かさず、首を少しだけ
振る程度でモチーフと画面とがほと
んど同時に見えるようにする。

【正しい例】

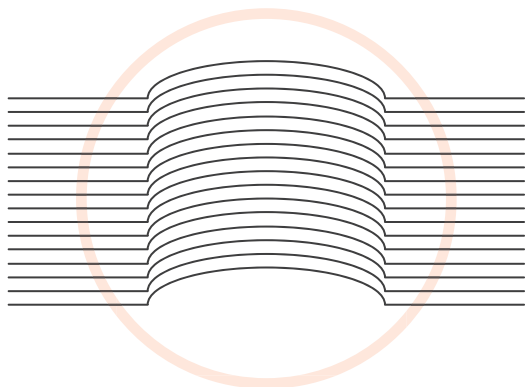


【悪い例】



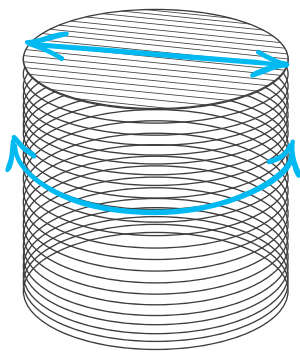
【線と明暗による視覚的効果】

はじめに、下の図を見てみましょう。

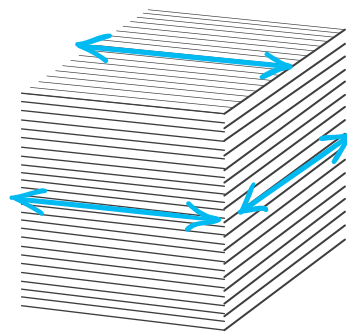


どうでしょうか。中央部分が **ポコッ** と出っ張って見えませんか？
または **凹** んで見た方もいるかも知れませんね。
このように鉛筆などで引いた線の向きでも立体的な表現ができるのです。

では、これを応用して次の2つの図を見てみましょう。

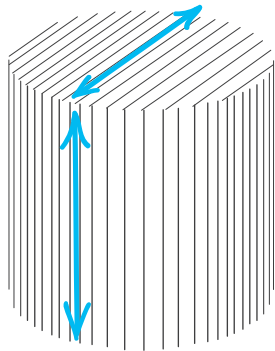


円柱

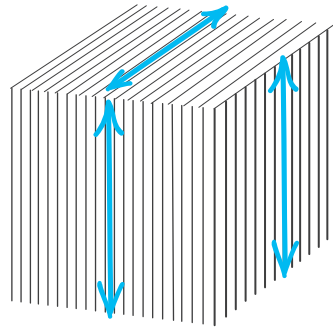


立方体

こちらは **円柱** と **立方体** に見えませんか？
つまり、線だけでもある程度立体的な表現をすることができるのです。
また、このものを立体的に表す線ですが、上記2つの図のように、ひとつの面に1方向のみとは限りません。
ひとつの面でもいくつもの方向の線で表現することができるのです。
例えば、上記2つの図では **横の線の動き** で表現しましたが、今度は **縦の線の動き** で形を探ってみましょう。



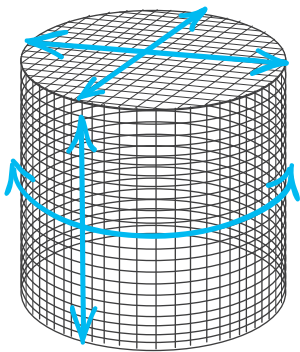
円柱



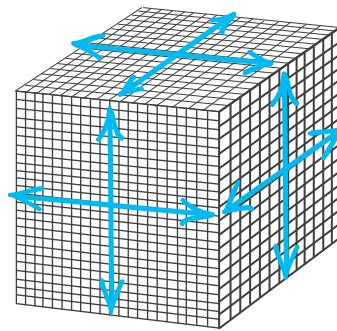
立方体

このように、ものを立体的に表す線というのは1方向だけではないということが分かったでしょうか。

次は、2つの方向を重ねてみましょう。

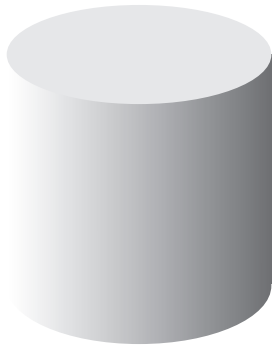


円柱

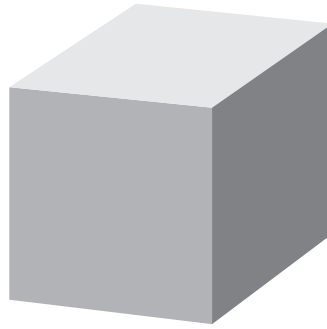


立方体

複数の線を重ねた方がより立体的で、その形もはっきりと見えてきますね。また陰を描くときなど、ただやみくもに黒く塗るのではなく、そのモチーフをかたちづくっている **面の方向性** を理解し、その面の方向に添ったストロークで描いていくことでより立体的で存在感のある描写をすることができるのです。

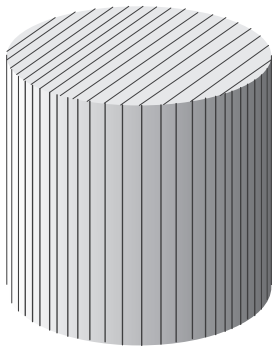


円柱

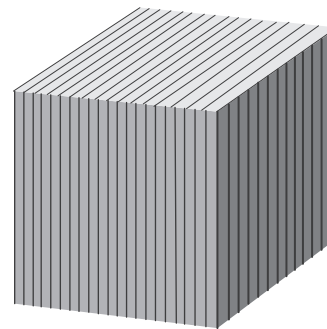


立方体

また、上の図のように面に**明暗（調子）**をつけるだけでも立体感は表現できます。ただ、下の図のように鉛筆で引いた線の向きが加わることでなお一層立体的な表現ができるのです。



円柱

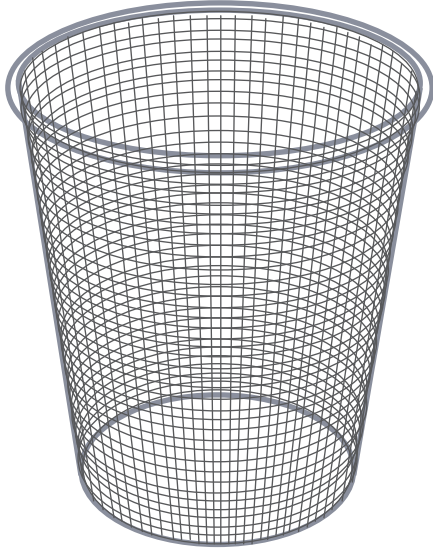


立方体

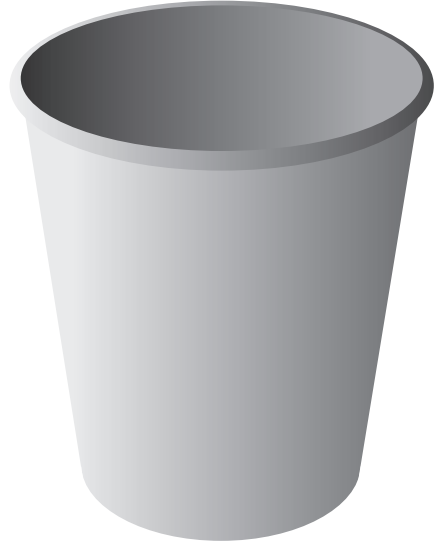
【まとめ】

このように、デッサンでは**線**や**明暗**による**視覚的効果**を組み合わせることで立体表現をしていきます。

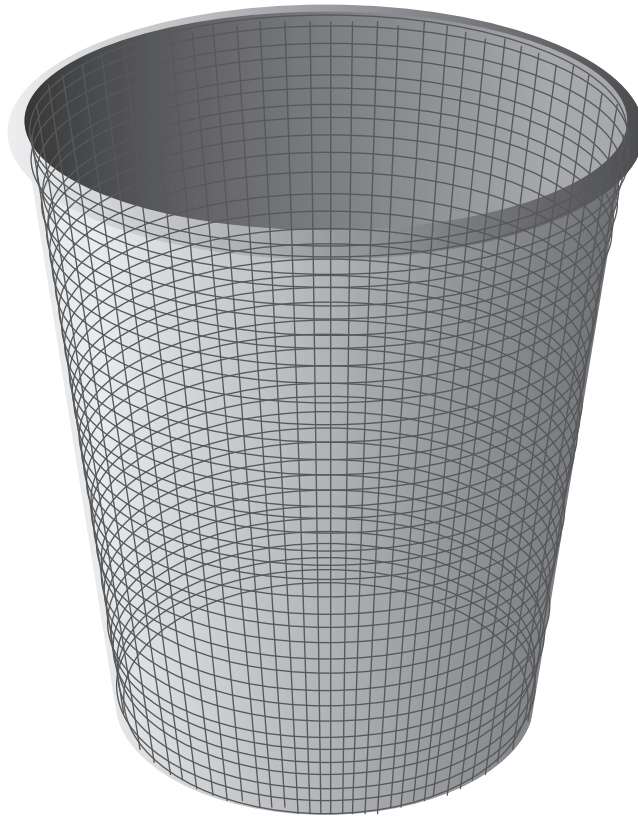
【紙コップの例】

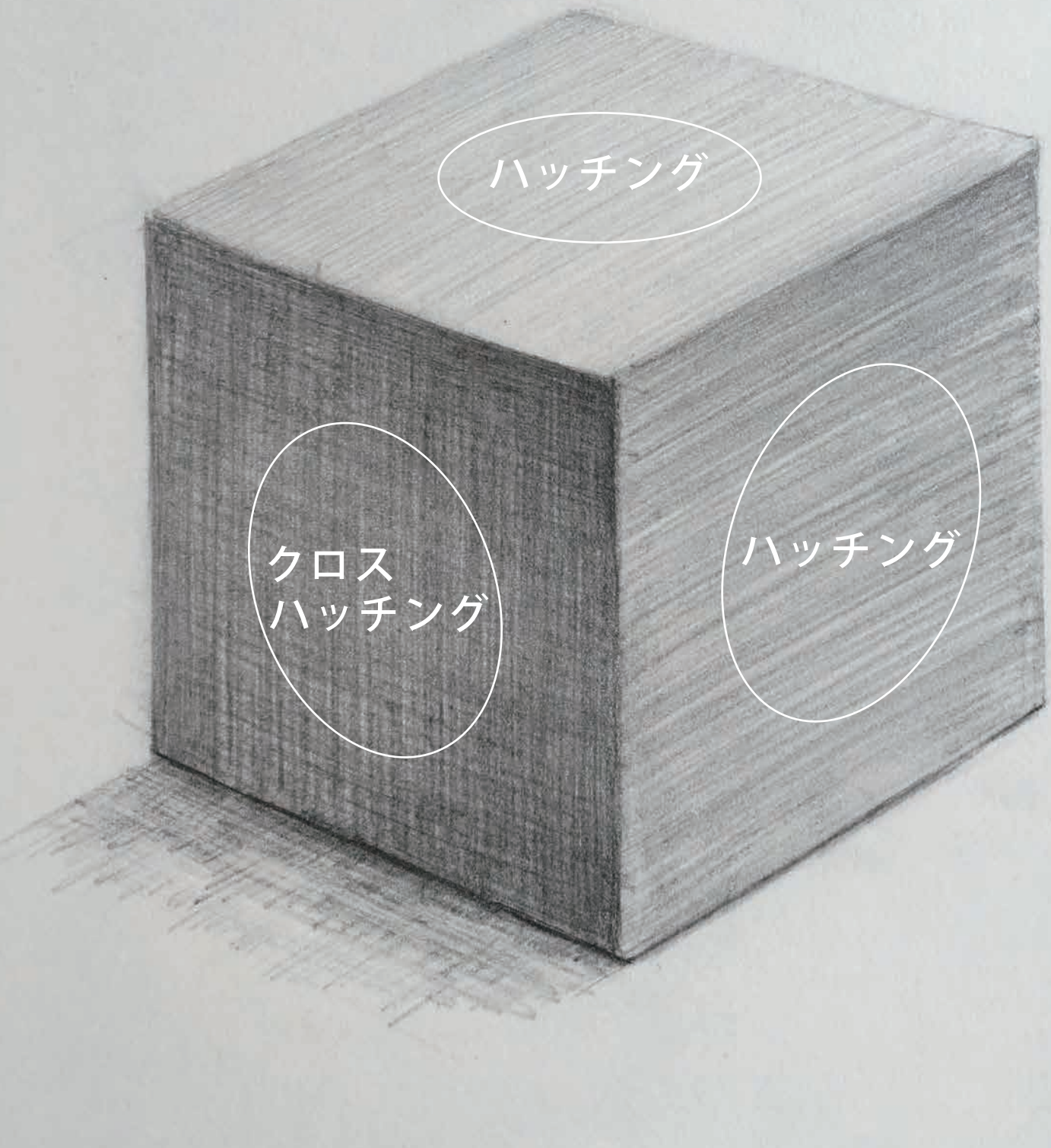


線



明暗(調子)





ハッチング

クロス
ハッチング

ハッチング

【デッサンの基本的な技法】

鉛筆デッサンは、硬度の違う鉛筆を使い分け、筆圧の強弱や鉛筆の角度・指の動かし方などで様々な表現をしていくのですが、ただやみくもに線を引くではありません。

では、こういった筆運びをするのでしょうか。

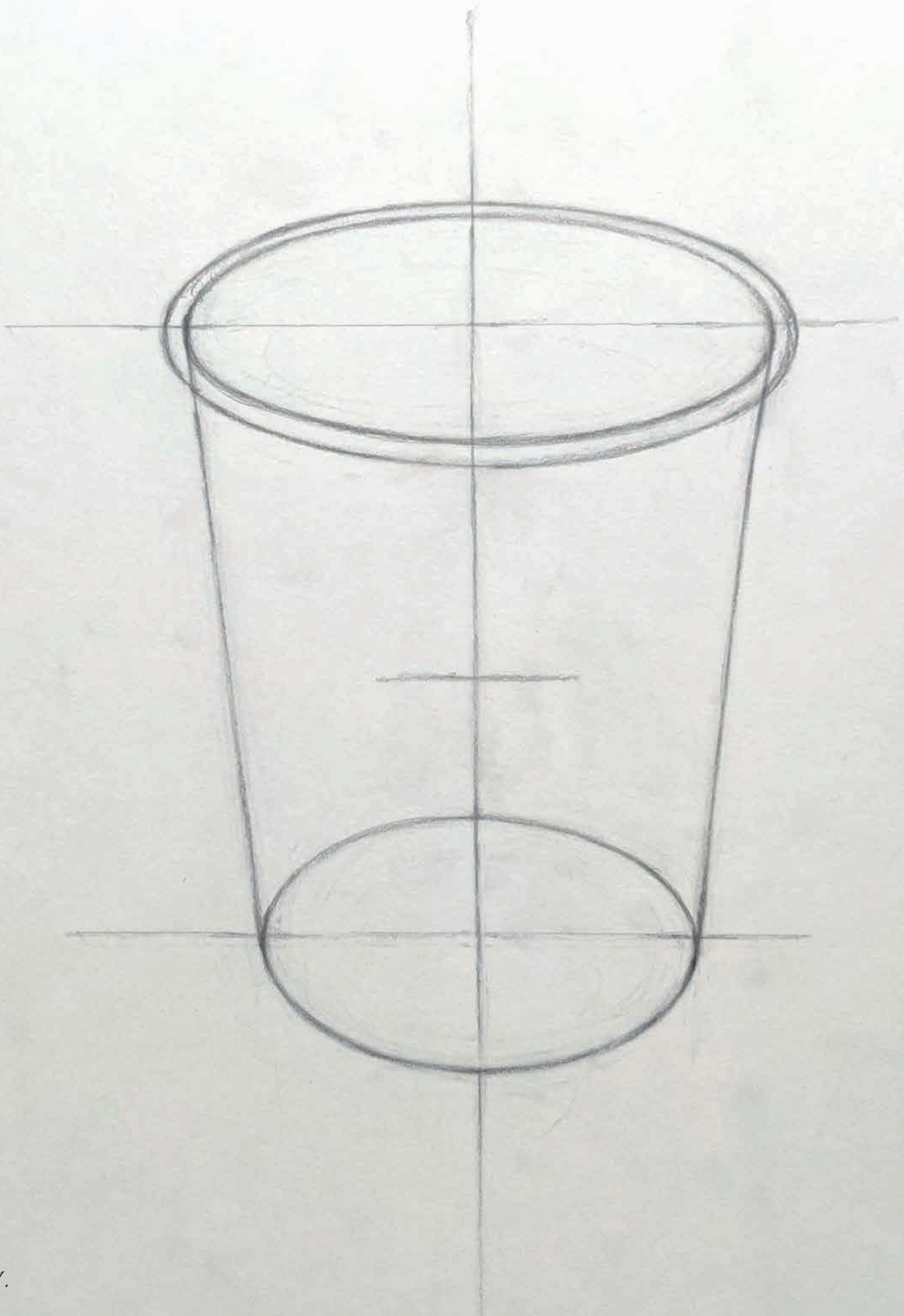
左の作図は、鉛筆デッサンで描いた立方体です。

ここでは、鉛筆で線を重ねて**調子**(※1)を作る**ハッチング**(※2)や交差させた線を幾重にも重ねることで、より暗い調子を作る**クロスハッチング**という技法を用いています。これに加え、デッサンの基本的な技法として、鉛筆を寝かせた柔らかな線で、陰影や濃い色味を描き出す**シェーディング**という技法もあります。

このように、鉛筆デッサンには、最も基本的な技法があり、こうした技法を用いて面の方向性や明暗を意識しながら線を引いていくことで、「立体感」「空間感」「質感」「量感」などを表現していくのです。

※1：光と影によってできる明暗の変化。色の濃淡。

※2：面を平行な線で埋め、様々な効果を狙う描き方。



【紙コップのデッサン】

1. 形をとる

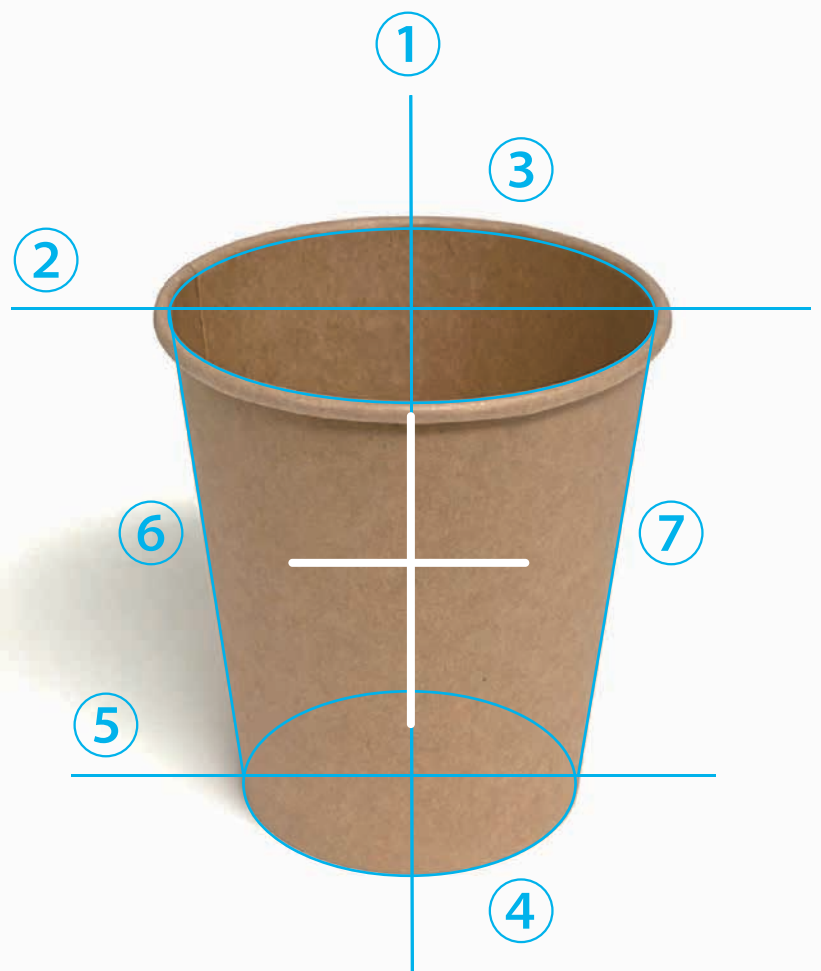
まず、画面の中心に**十字線**を引きます。

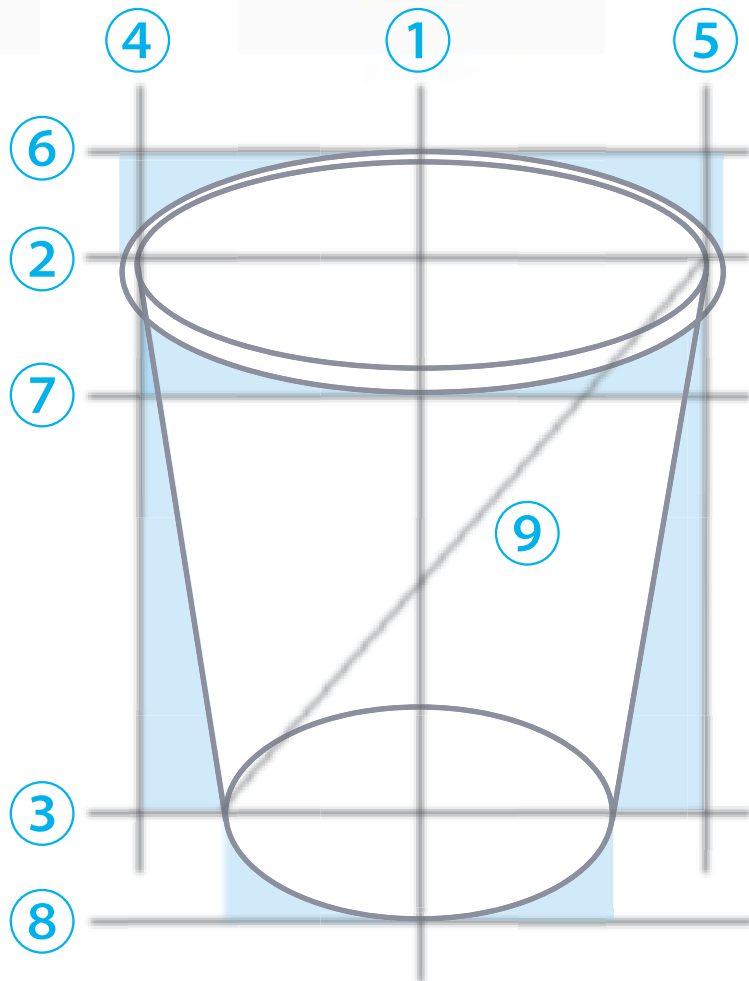
次に、①**中心線**▶②**上部水平線**▶③**上部楕円**▶④**下部楕円**▶⑤**下部水平線**の順番で線を引き、その上で両側面の**輪郭線**⑥⑦を引きます。

①～⑦の線を引いたら、一旦席を立ってモチーフと描き入れた形を比較検討し、縦横比のバランスや楕円の傾き、両側面の傾きなどを確認しましょう。この時点で違和感を覚えたことは曖昧にせず、その違和感がなくなるまで比較検討・修正を続け、形を整えるように心掛けましょう。

違和感なく納得できる形がとれたら、開口部のフチを描き入れます。

また形をとる際はいつでも修正出来るように、柔らかめの鉛筆（3Bか4B）を使用し、少し寝かせ気味に筆圧軽めで描いていきましょう。





補助線

【補助線】

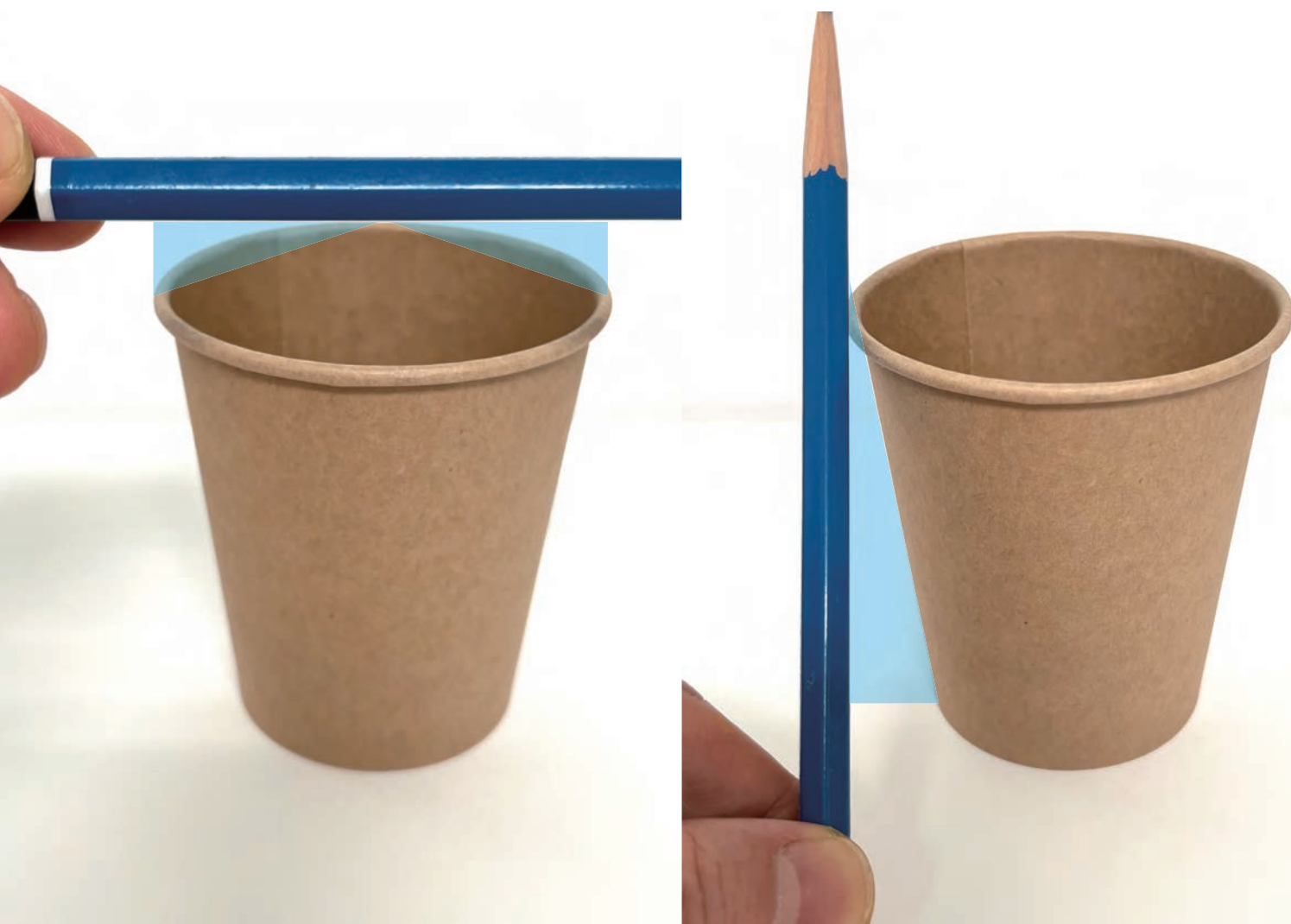
デッサンには形を正確に捉えるために補助的な役割を担う**補助線**というものがあります。

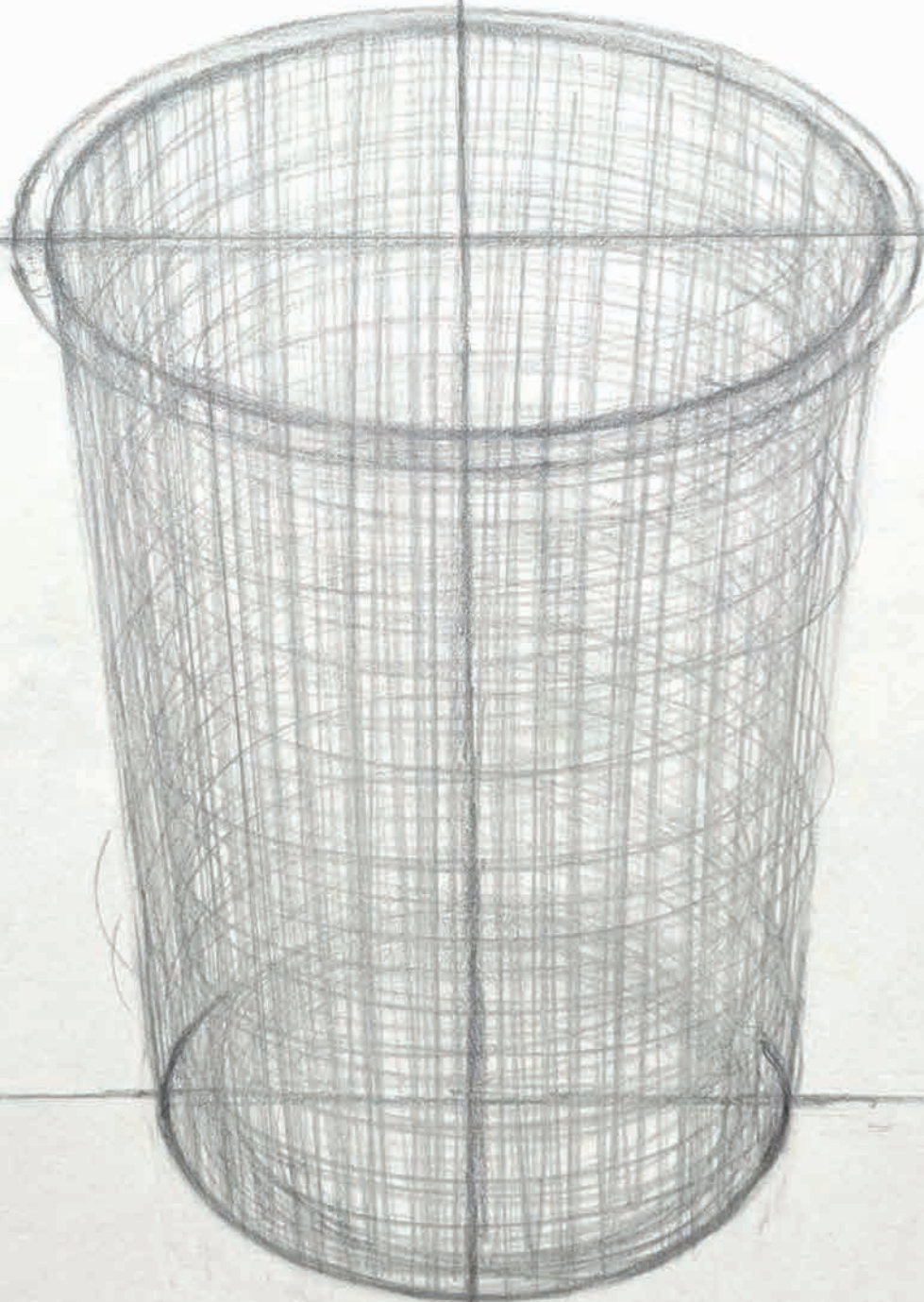
①は左右のバランスを取りやすくするための中心線。②③は上部楕円と下部楕円の左右の傾きを安定させるための水平線。④～⑧は形の狂いを見つけるための補助線になります。

モチーフの輪郭を囲うように水平垂直の線を置くことでモチーフとの間に空間(薄い青の部分)が生まれるのですが、この空間と手持ちの鉛筆をモチーフにあてがうことで生まれる空間を比較することで形の狂いに気付くことができ、より正確な形をとることができます。

⑨の対角線もまた形の狂いを見つけるための補助線になります。

補助線は形をとるためのもので基本的には形がとれた時点で消すのですが、初歩の段階の方や形が崩れやすい方は、補助線を最後まで残して置くことをお勧めします。また形がとれた時点で補助線を消される方は、柔らかめの鉛筆(3Bなど)を筆圧弱めで引くようにしましょう。





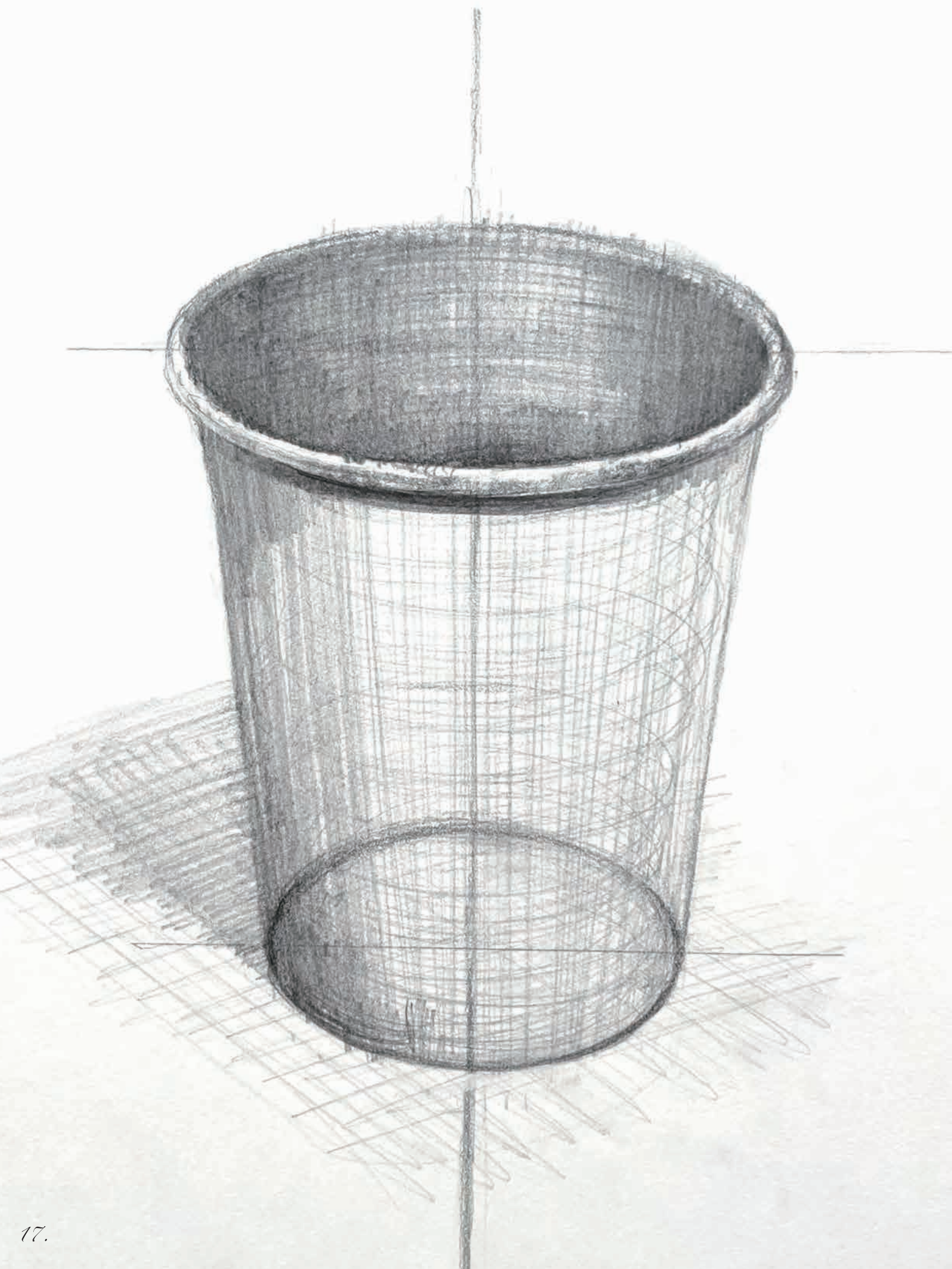
2. 面をつくる

納得のいく形が取れたら次は面を表現していくのですが、この際線の視覚的効果を使って、紙コップの内側外側両面に縦方向のハッチングと円柱を意識した楕円を描き入れていきます。

ここでは紙コップの質感を踏まえて硬めの鉛筆(F)を使用し、鉛筆を立て気味に中程度の筆圧で線を描き入れます。

形をとる際に描き入れた十字線や水平線は補助線というのですが補助線はあくまで形を正確に把握し取りきるためのものなので、形を取り切れた時点で消してしまっても構いません。ただ、ものの立体感や質感、色味や明暗、陰影などデッサンに必要な要素を描きこんでいく過程で形が崩れていくことがあるので、初歩の段階の方や形が崩れやすい方は、補助線を最後まで残して置くことをお勧めします。





3. 明暗・陰影をつくる

面に線を描き入れたら次はモチーフを立体的・空間的に捉えるために光の方向性を踏まえた明暗・陰影を描き入れていきます。この際、陰影など暗いところは硬めの鉛筆(Fなど)を寝かせて筆圧強めで描き、暗部における暗さの調子を描き分けていきます。

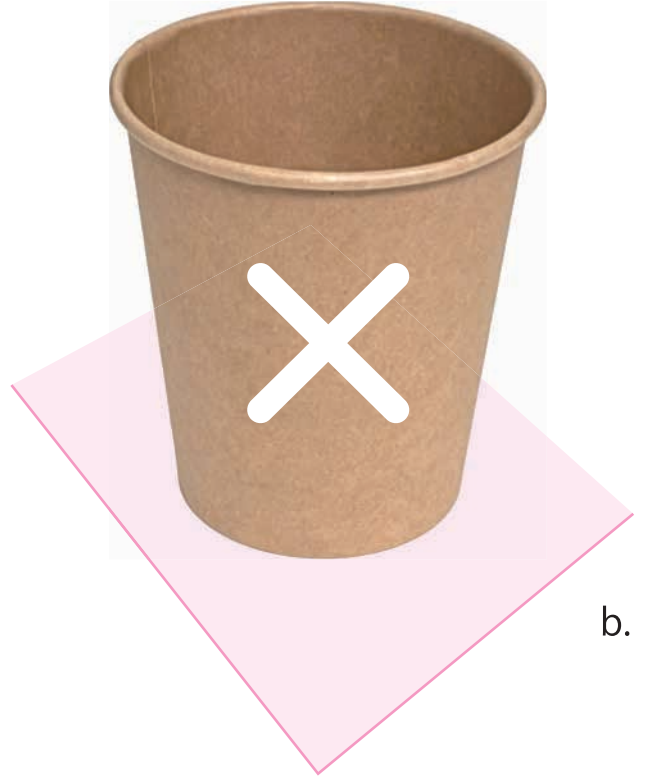
ハイライトや明るいところについては、練り消しゴムで消したり抑えたりしながら明るさの調子を描き分けていきます。また明部において練り消しゴムで消したり抑えたりした後は、より硬度の高い鉛筆(Hなど)を使って調子を整えましょう。

明暗も陰影も面の方向性を踏まえて描き入れるように心掛けましょう。特に床面にできた影についてはただ暗くするのではなく、床面の方向性を意識した影を入れるようにしましょう。

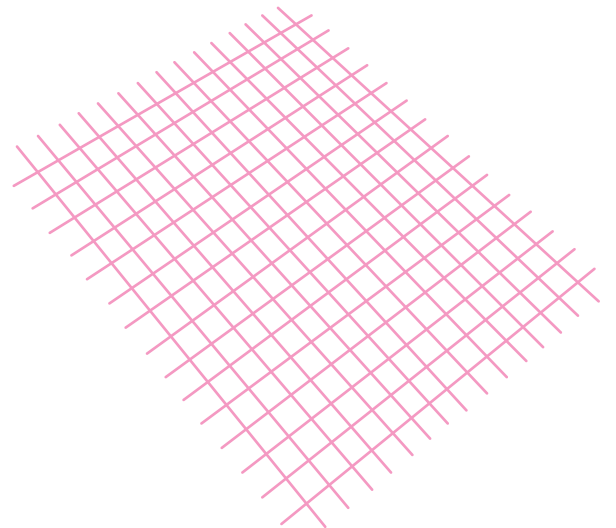
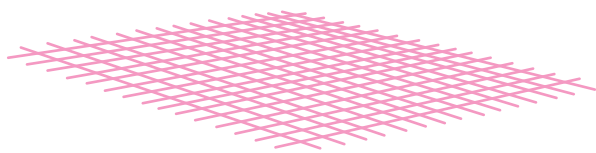
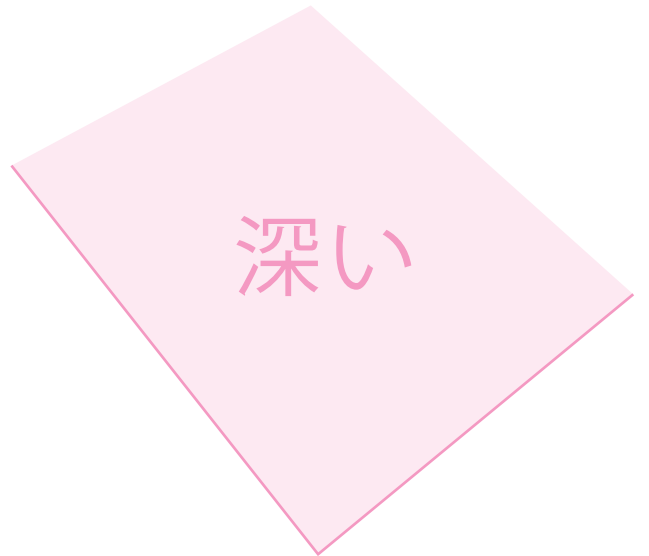




a.



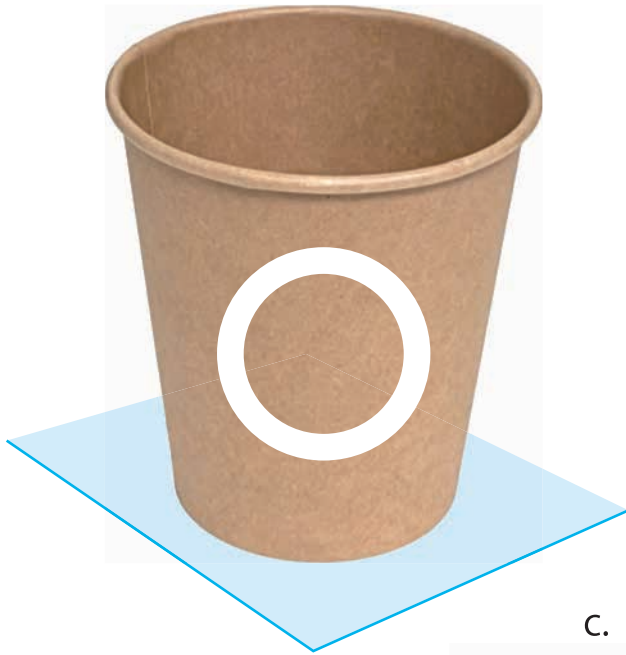
b.



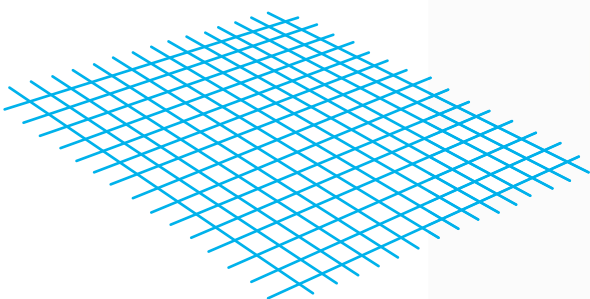
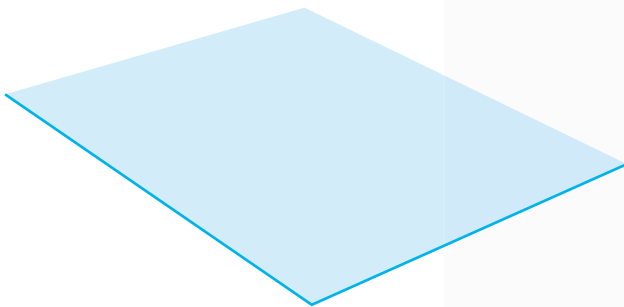
【床面のとらえ方】

モチーフ(紙コップ)が置かれている床面は手掛かりが少ないためとらえにくいのですが図c.のようにモチーフに対しより自然な角度の台紙をイメージすることでとらえやすくなります。床面をとらえる際に、図a.図b.のようにならないように注意しましょう。

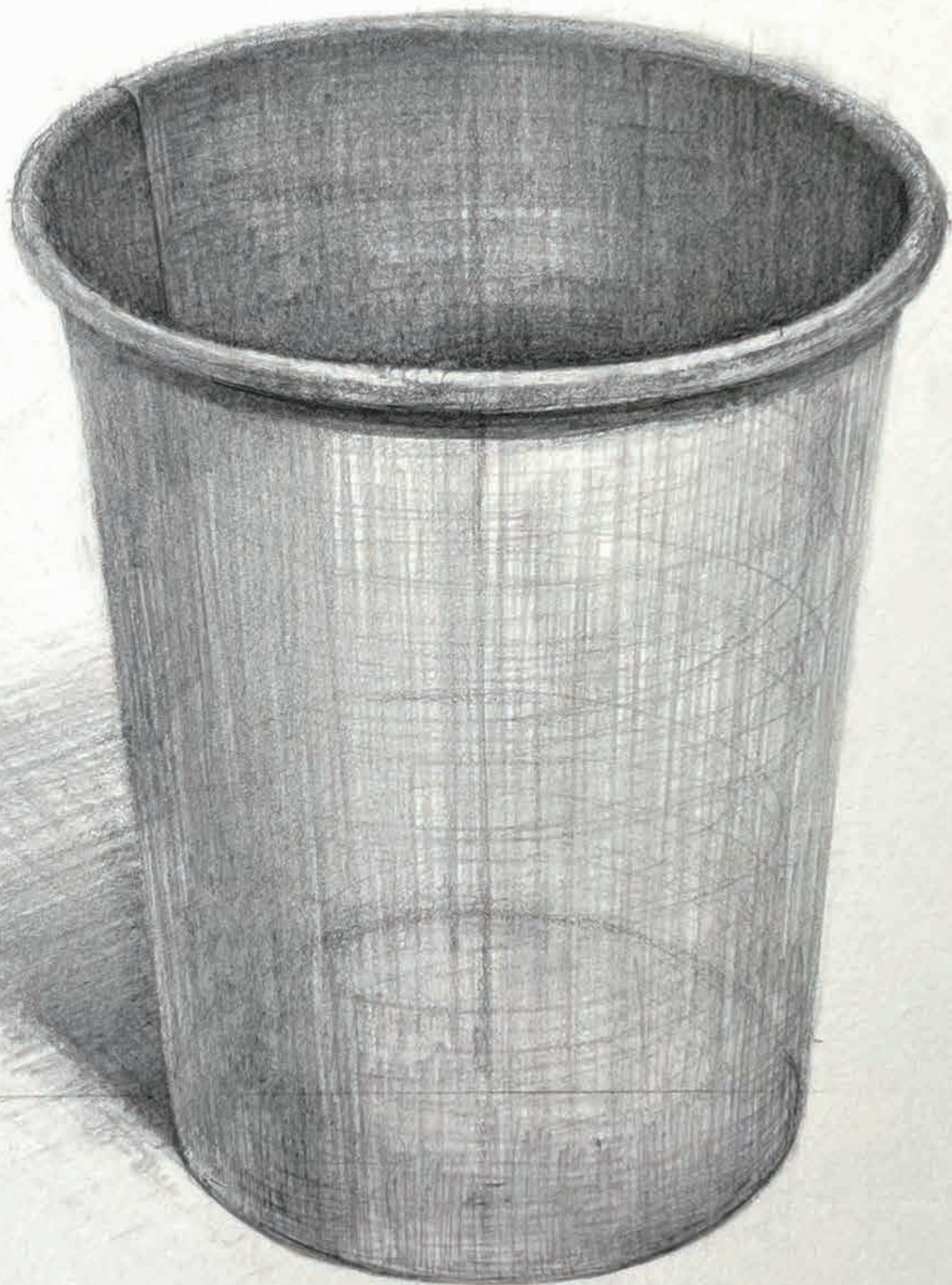
また床面にできるモチーフの影などは、ただ暗くするのではなく図d.のように**床面の角度**を意識してハッチングを入れ、その上にシェーディングを入れるようにするとより自然な影を描くことができます。



c.



d.



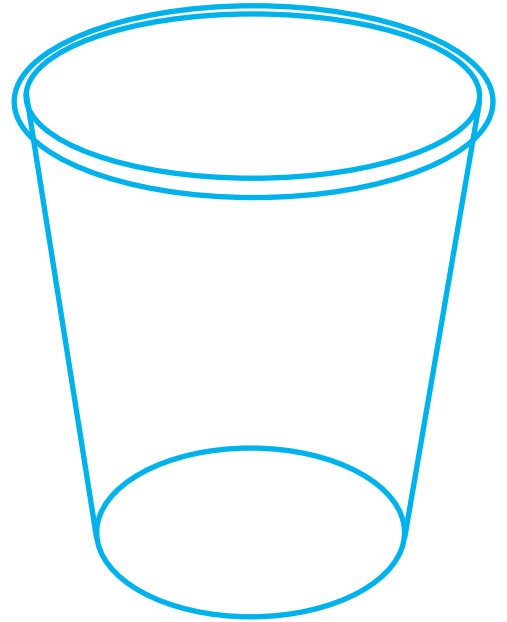
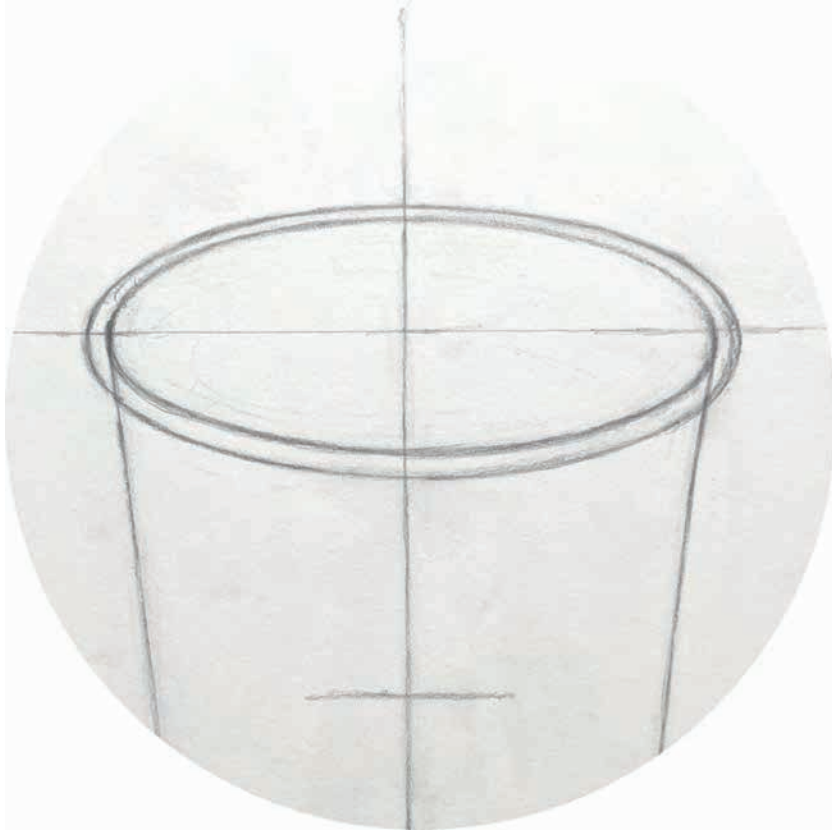
4. 描き込み

ここまで形をとり、面をつくり、そこに明暗・陰影を描き入れてきましたが描き込みはモチーフである紙コップをより深く観察し、紙コップをかたちづくる造形的諸要素(立体感や空間感、量感など)ならびに質感や色味といった表面的諸要素をひとつひとつ丁寧に描き込んでいく時間になります。

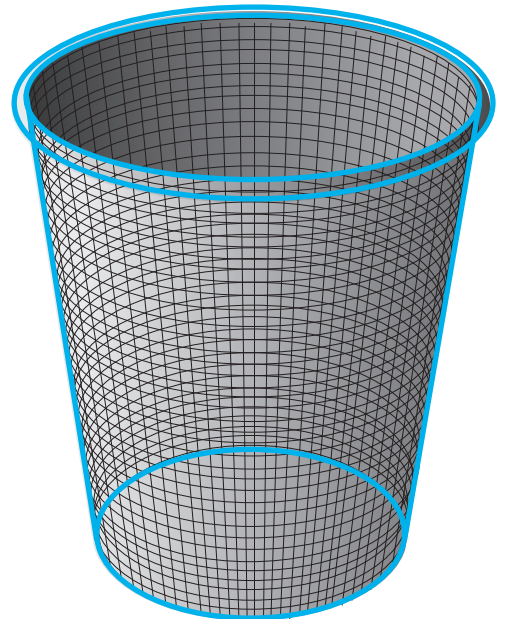
具体的には描き込む用途に合わせ硬度の違う鉛筆を使い分けていくのですが、鉛筆で加筆するだけでなく練り消しゴムもまた**明部の調子**や**ハイライト**、**暗部の調子**などにも用い、大事な表現手段のひとつとして活用していきます。描き込みでは細部に注視するあまり視野が狭くなるため、細部と全体のバランスを見失わないように気を付けましょう。描き込みの終盤においては、席を立ち離れて見る時間を持つように心掛けて下さい。

デッサンは、描き終えたら終わりというわけではありません。描き終えた後にも自作を鑑賞するという貴重な時間があります。時間を置いて客観的な視点で自作を見直すことで、制作過程では気づき得なかった多くの発見をするものです。ぜひ、この制作と鑑賞の両輪で『デッサン』というものを楽しんでみて下さい。





① 輪郭線でかたちを取る



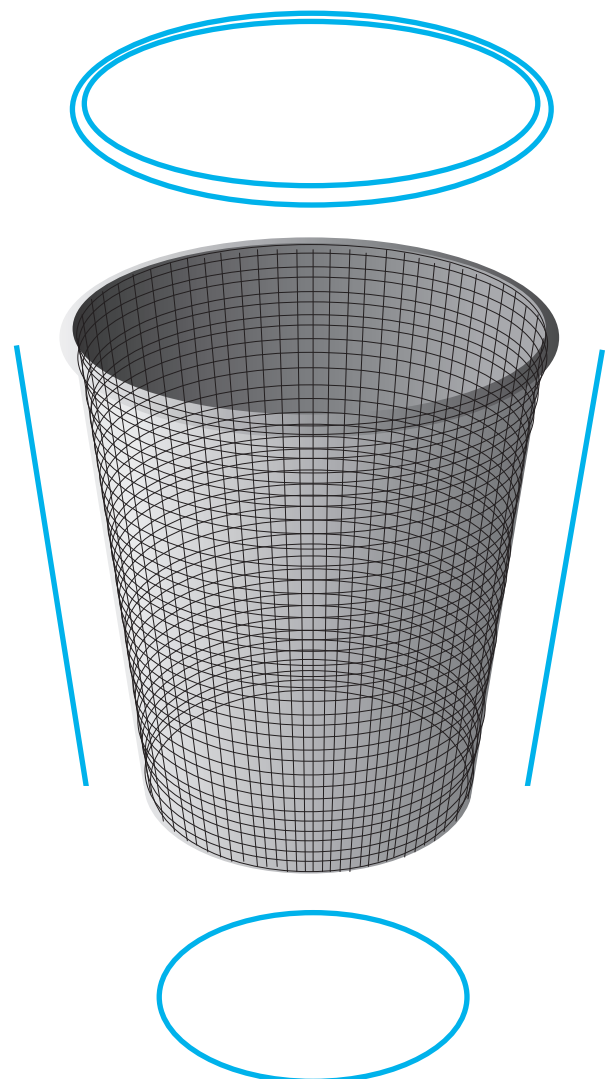
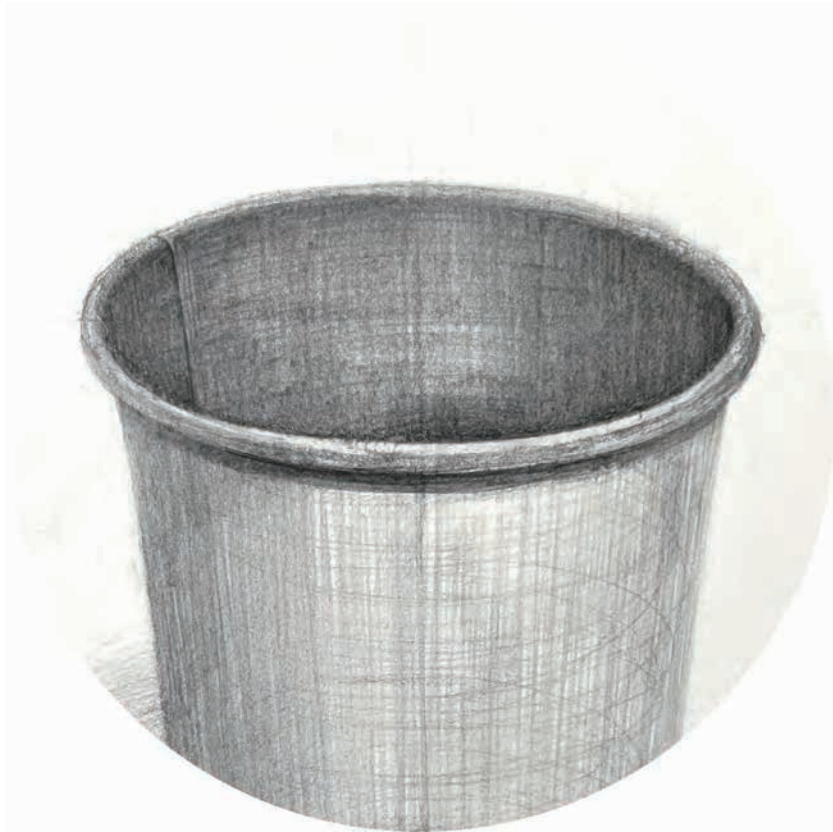
② 輪郭線を置いたまま、面や陰影、色味や質感などを描き入れる

【デッサンにおける輪郭線とその扱い方】

私たちを取り巻く実際の世界(3次元)には、**輪郭線**というものは存在しません。あるのは「**ひとつの方向から見たときのものの端**」や「**ものと空間の境目**」です。

デッサンにおける輪郭線は、ものの形を捉える上で仮に引くもので、最終的にはなくすように描いていきます。

具体的には、**面と面の境目**や**ものと空間の境目**を自分の目で捉え、次にそれらを輪郭線でかたち取り、その上で**面**や**陰影**、**色味**や**質感**などを描き入れ、描き込み終盤にかけて徐々に輪郭線を取り除き(練り消しゴムなどで)、最後は輪郭線に頼らない**立体的**で**空間的**な表現にします。最終的な輪郭は、**面と面の境目**もしくは**ものと空間の境目**を感じさせる程度で十分です。かたちを強調するために輪郭線を残すと、**ものの立体感**や**空間感**が損なわれ平面的なデッサンになってしまうので注意しましょう。



③ 輪郭線を取り除き、立体的で空間的な表現にする



【固有色の見え方・出し方】

鉛筆デッサンでは、さまざまな色の世界をモノクロで表現します。

左の2枚の画像は同じモチーフをカラーとモノクロで撮影したのですが、鉛筆デッサンではモノクロ画像のような見え方をします。また鉛筆デッサンでは、そのものの特有の色(固有色)の違いを硬度の違う鉛筆を使い分けて表現していくのですが、各硬度によって出せる色味が違い、硬い硬度(2H・Hなど)は薄い色味や明るい色味を出すときに使い、白いモチーフなどは硬い硬度が得意とするところ

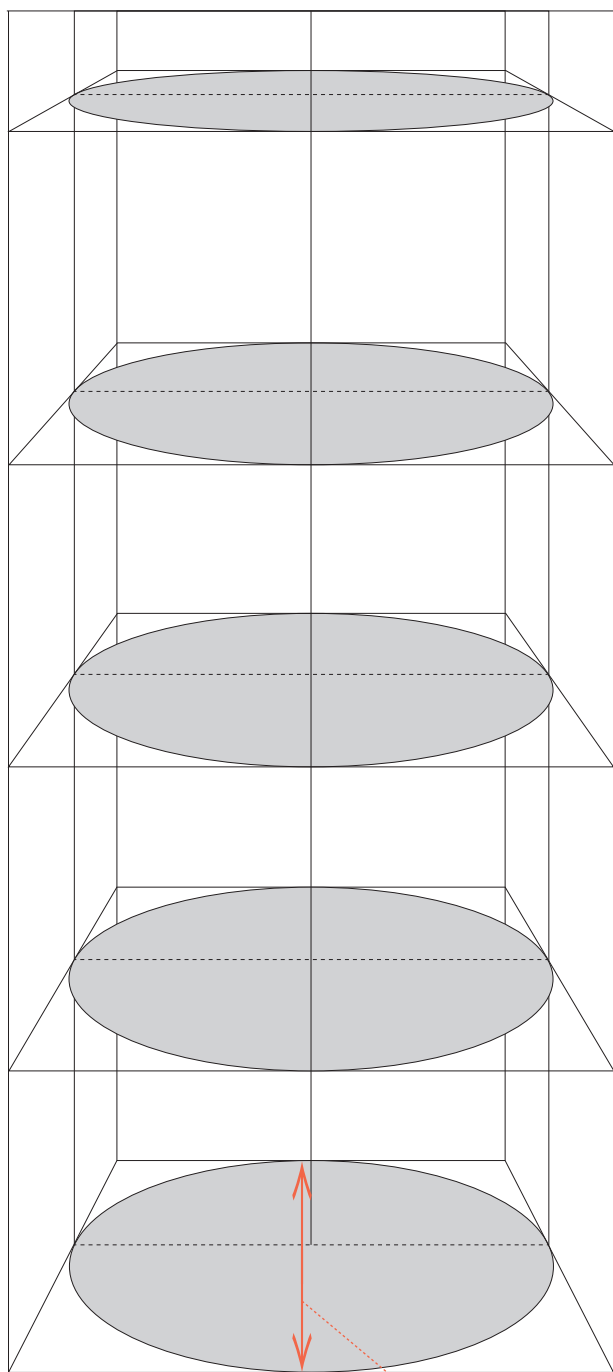
です。また中硬度(F・B・2B)は、階調豊かに色味が出せます。一番使用頻度が高い硬度がこのクラスの鉛筆です。

軟硬度(3B・4B・5B・6Bなど)は、しっとりとした濃い色味が出せ暗い色味や濃い色味のモチーフを得意としています。

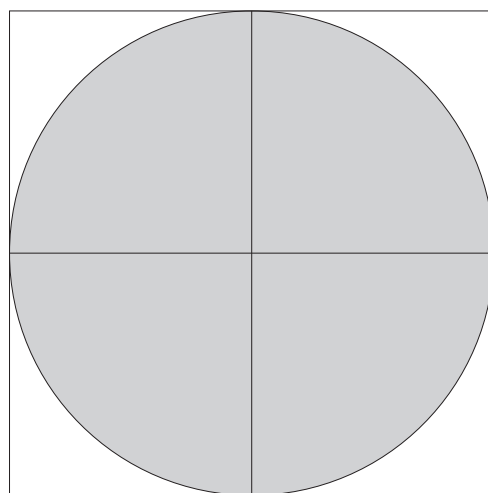
このように鉛筆デッサンでは、硬度の違う鉛筆を使い分け、かつ練り消しゴムやさっ筆などを使って多様な色の世界を表現していきます。

【楕円の見え方】

楕円の見え方は目線の位置や距離によって変わります。



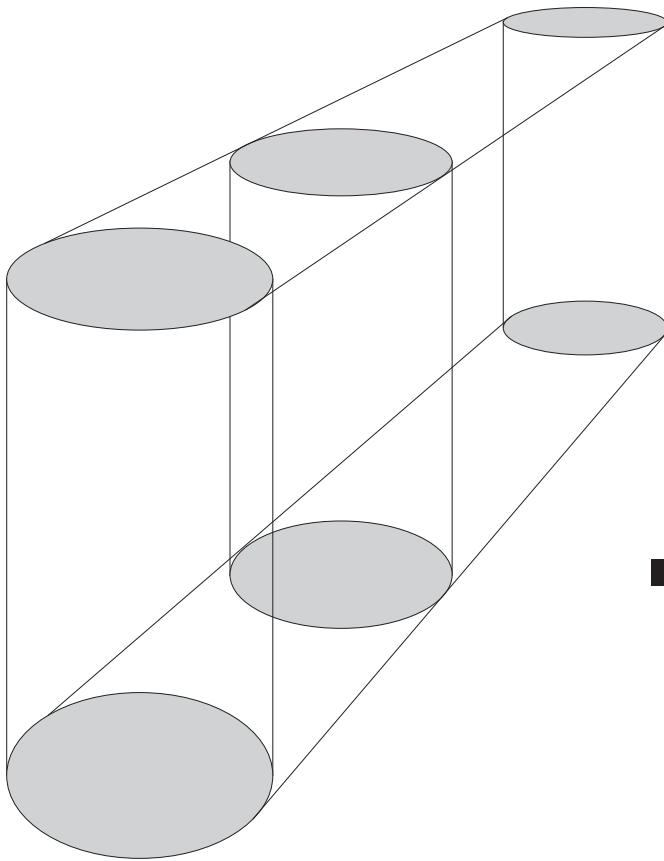
楕円の縦幅



※真上から見下ろしたときの見え方

■高さによる見え方の変化

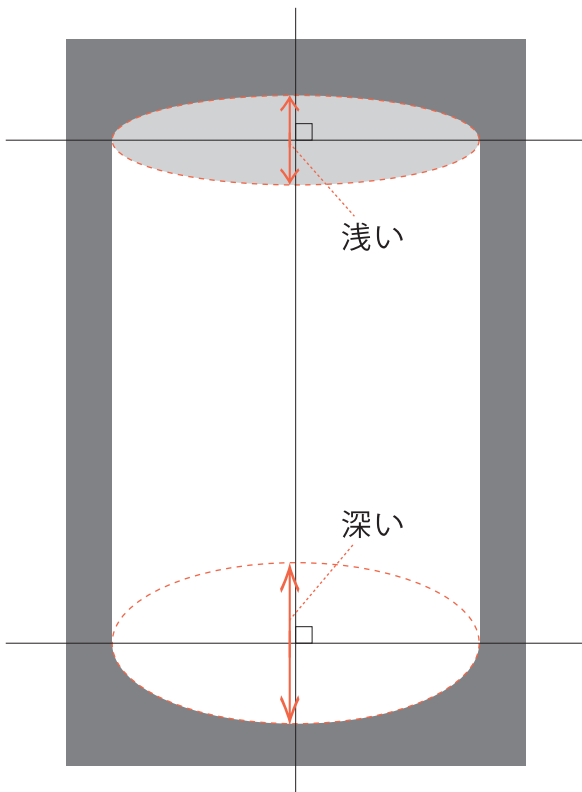
真上から見下ろしたときは正円でも、斜め上から見ると楕円に見えます。楕円の位置が描き手の視点と同じ高さになるほど楕円の縦幅が浅く平べったく見え、視点と同じ高さになると見えなくなります。またモチーフを見下ろすほど楕円の縦幅は深く見え、正円に近い形に見えてきます。



■ 距離による見え方の変化

手前のモチーフは描き手が見下ろす状態に近くなるので、楕円の縦幅が深く、楕円自体も大きく見えます。奥へいくほど遠近感(※1)がついて楕円の縦幅が浅く平べったく見えます。

※1: 奥行きや遠近の距離の違いが感じられること。



■ 円柱と楕円

円柱には上面と底面に、楕円が2つあります。底面は実際には見えませんが、図のように補助線を入れて考えると、「高さによる見え方の変化」から、視点に近くて高い位置にある上面の方が、視点から遠くて低い位置にある底面よりも楕円の縦幅が浅くなります。