植物画の構図つくり、Design of botanical illustration

1．はじめに：植物画と「リアリズム」についての雑感

2．構図の原則を復習する

3．スケッチに先立ち、すべき作業

4．構図パターン

4-1. 構図を構成する構造線

4-2. 植物画の基本構図

5．彩色途中での構図検証

1．はじめに：植物画とリアリズムについての雑感

- 写実とは「見ることを追求する」事だと思う。
  「実」を写すこと。「実」って？。
  写実画は「リアル」ではなく「リアリティ」を表現する。
- 絵は視覚表現であるが、時間や人の内観を含む。
  絵描きは脳内の見えないところまで表現しようとする。
- 植物学的な客観性を歪めない程度の主観を含む絵が
  写実植物画であると思う。
- 植物画は「観察して記録する」ものであり、
  観察せずに自由に表現することとは違う。

1．はじめに：植物画とリアリズムについての雑感

・描きたいモチーフと自分の思いとの関係が薄いままでは、
リアルに描けてもリアリティは出にくい。

・描き始める前に、その植物を構成するすべてを観察して
把握する作業により、モチーフとの関係性が深まる。

・飾られることを念頭に置いて描こう。
工芸品は実用性を持つが、絵画は実用性を持たず
人に見られることに意味を持つから。

・絵の「好き嫌い」と「構図が成功しているかどうか」
は別だが、構図が拙いと第三者に好まれないことが多い。

2．構図の原則を復習する

・構図は視覚表現の公式である。
・造形の秩序を生み出す構図：絵の最も大切な要素。

・気に入った構図にしないと納得する絵に仕上がらない。
・最初に構図をしっかりさせると、描く時間が充実する。

2．構図の原則を復習する

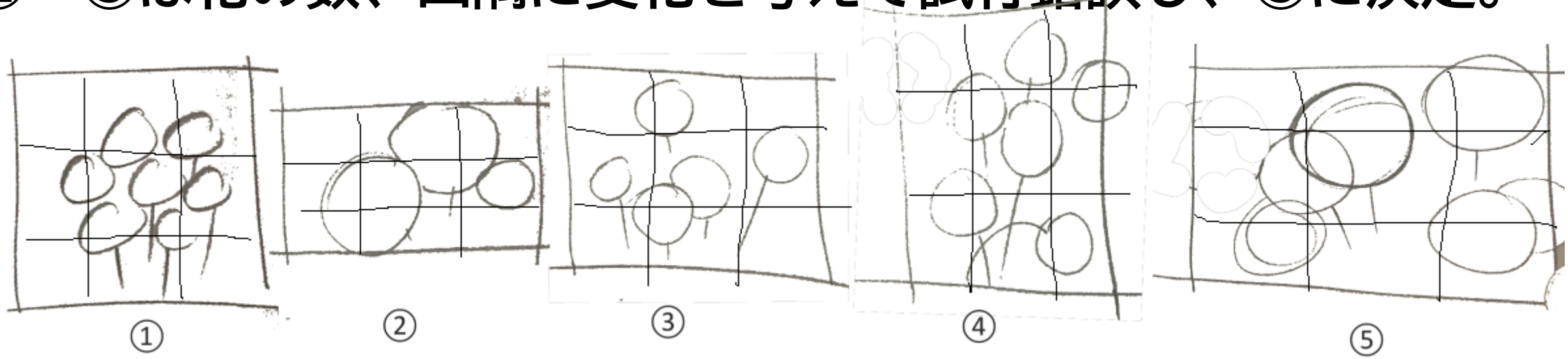
・どんな絵を演出するのかを自問自答しましょう。
・先ず、絵のイメージ（描きたいコト）と主役を決める。

・イメージと主役が決まれば他の要素は全て脇役、引立て役になり、舞台の演出がなされる。

2．構図の原則を復習する

・スケッチブック上で直接構図検討する前に、
　小さな紙上で配置の試行錯誤をする（エスキース）。
・退屈でなく、動き・安定して見える納得構図を追求する。

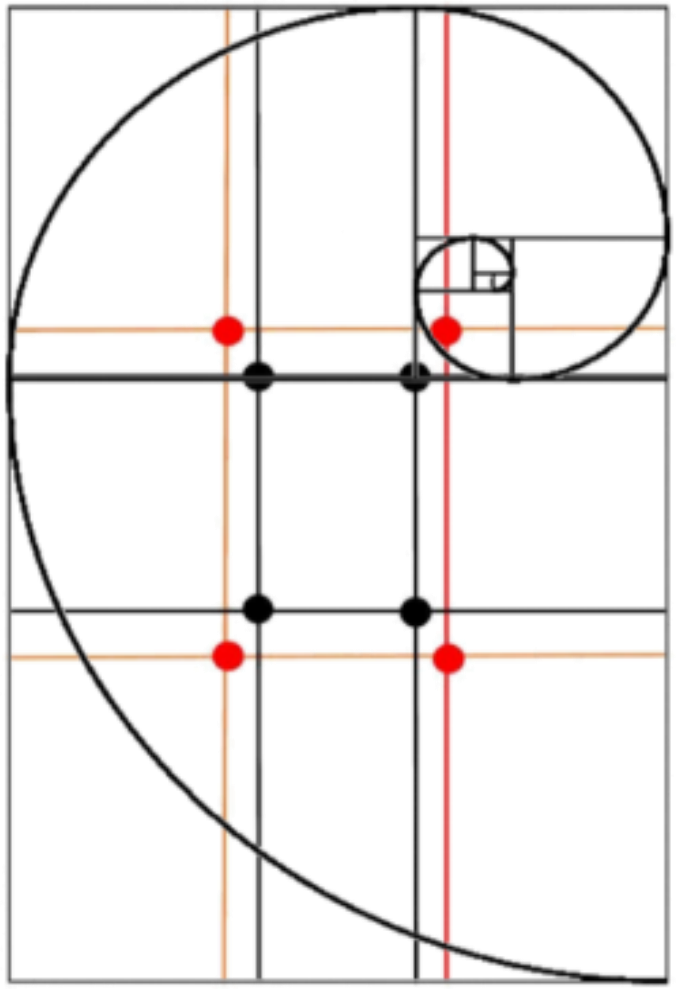
小さな紙での構図検討例。
①は退屈。　花の数（絵画の情報量）、余白、主役等を検討。
②～⑤は花の数、四隅に変化を与えて試行錯誤し、⑤に決定。



2．構図の原則を復習する

- 基本構図を決めたら、
  画面の中で**意味を持つ位置**に主役、脇役、要素を置く。
- 主役を置く位置は、
  3分割位置、黄金分割位置など。

- 直線の黄金分割ではなく、
  円弧の黄金分割を使い、
  四隅から伸びてくる円弧上に
  ポイントとなる物を配置することも。



2．構図の原則を復習する

・四隅の余白の**形や大きさが異なるように**、視線が主役へ導かれる構成にする。
・隅の余白（ネガティブスペース）の形や大きさは構図の重要な部分。
　いい加減に扱ってはいけません。

余白を意図的に作る：

・余白の形、大きさ、位置は絵の重要な要素。
・均等な余白は安定感あるが単調。
・余白を不均衡にすることにより
**　絵に方向性と対比を生み、**
・余白は見る人の印象を左右する。
**　四隅には引力が潜む。**

（余白は「間」を活かすような構図要素である）
・省略して描いたところにも必然を持たせる。
　省略がうまくできるようになれば絵の質も上がる。

3．スケッチに先立つ作業

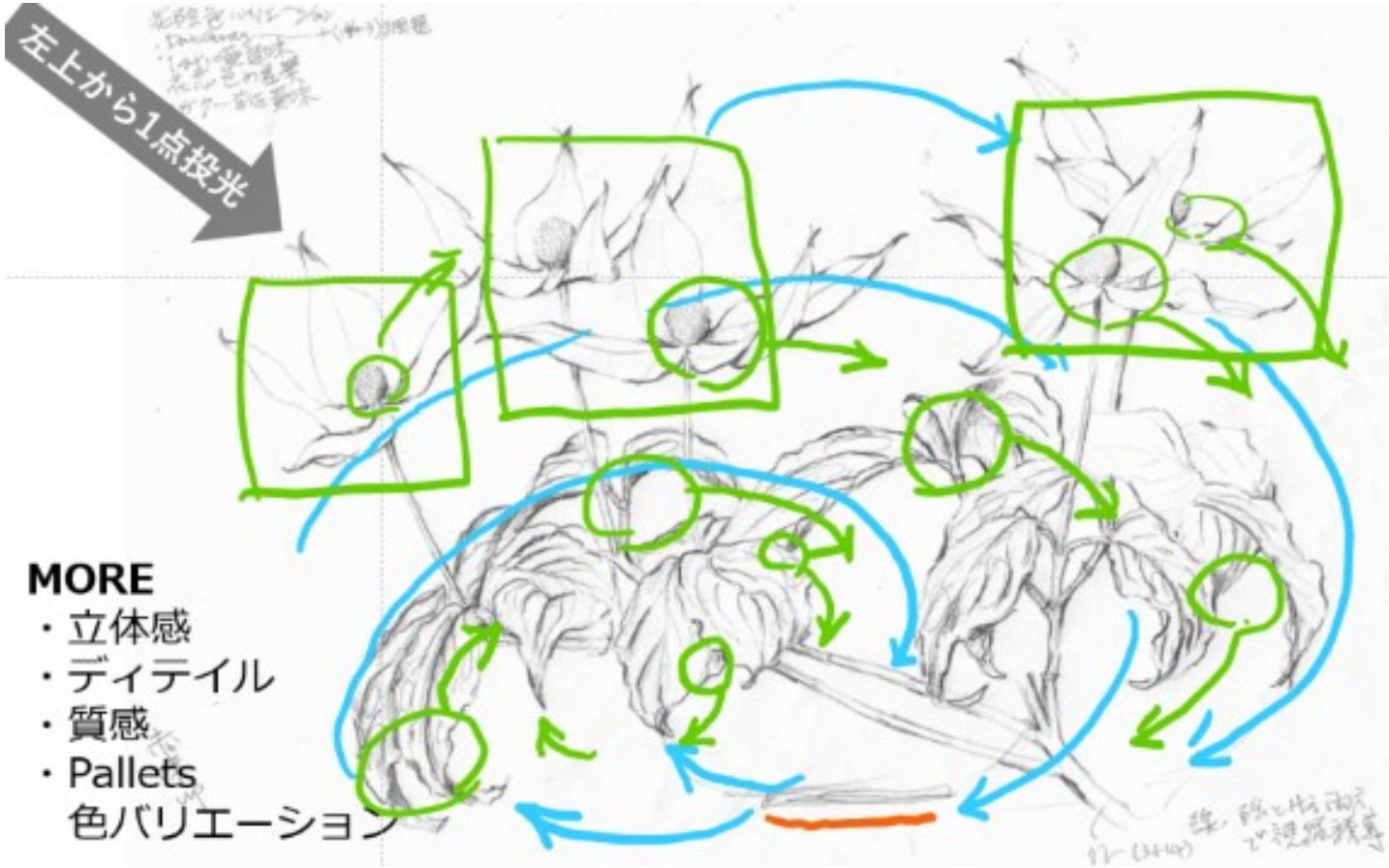
ムーブマン：視線誘導の導線を構想しよう

・動きを感じさせる要素は人の目を惹き付ける。

・大まかな構図を決めてから、
　大きな画用紙上でラフスケッチ。
・自分の目が納得するまで妥協せずに描く。
・同じものを何度も細かく観ることにより、
　対象がさらに深く見える。

3．スケッチに先立つ作業

ムーブマン：視線誘導の導線構想例



1．左上からの1点投光
2．左から3つ目の花を主役にする。
3．そこから右回りに視線を1回転、2回転、と回すように視線を誘導する。
4．そのために、
・ガクの穂先、葉の葉脈、葉先の形や向き、陰影を使って誘導する。
・サインの位置も視線誘導の役割を果たすように配置する。

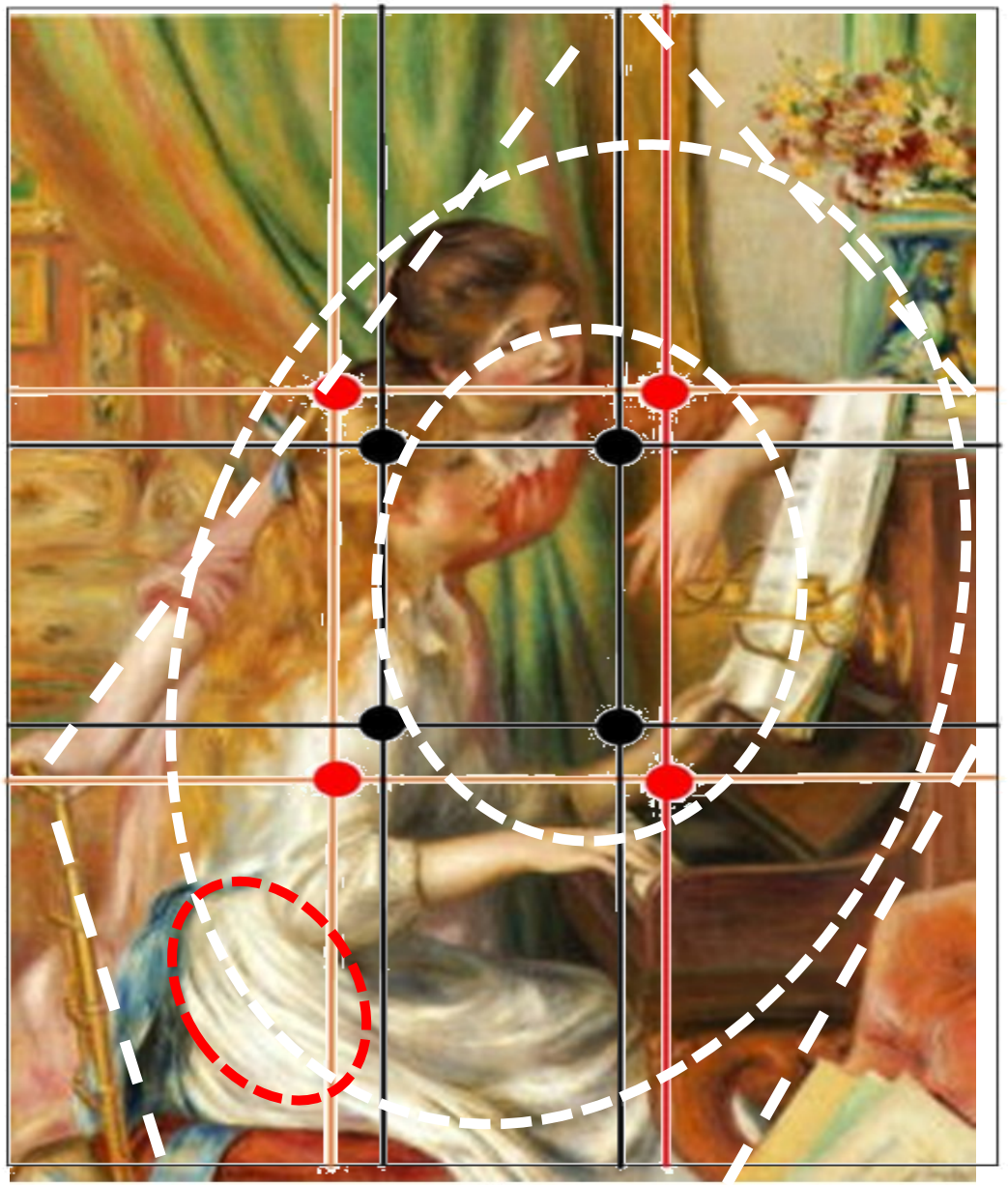
3．スケッチに先立つ作業

大まかな構図を基に、
細かな構図、
絵への視線の入口、
ムーブマンを構成する。

・茎や枝などにＳ字構図を適用、
・各部のムーブマン/回転を演出、
・花の視線決め、
・隅への斜線ストッパーの配置、など。

ムーブマン

ムーブマン



ムーブマン

Feng-GUI
Feng-GUI

4．構図パターン　4-1. 構図を構成する構造線

構造線は絵の印象を左右する。直線に曲線が加わると印象が複雑に変化する。

	構造線	印象	形容詞	植物画の構図の観点では
①	タテ線	立ち。上下誘導	成長、緊張感、回転	左右の面積比率、上下ムーブマン位置
②	ヨコ線	左↔右誘導	広がり、静かさ、回転	左右ムーブマン要素の位置
③	斜線	動いている、変化	緊張、動的、さえぎり、３対１の斜度	動きと違和感、対角構図、斜線で支える三角構図、ストッパーで隅処理、ジグザグ構図
④	方物線	揺れ、拡散、集中	成長、伸び	根元から伸びる茎など
⑤	円、半円、C型	完結、閉じる	丸み、カーブ、囲み感	植物で閉じられた空間
⑥	タテ＋ヨコ	安定、縦線は横線を求める。	厳粛な	曲線を組合わせた視線誘導
⑦	S字	動き、柔らかさ	和らな動き、品（シナ）	見返り美人的花。植物画に柔らかさを出す。

4．構図パターン　4-2. 植物画の基本構図

構造線を組み合わせてバランスをとりイメージを演出する。

三角構図

逆三角構図

菱形

対角線

4．構図パターン　4-2. 植物画の基本構図

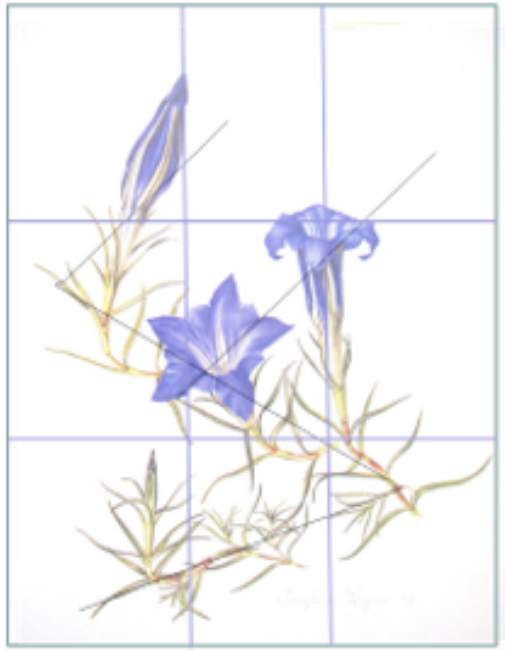
構造線を組み合わせてバランスをとりイメージを演出する。

斜線

S字構図

放射構図

放射構図



稲妻構図

稲妻構図

4．構図パターン　4-2. 植物画の基本構図

構造線を組み合わせてバランスをとりイメージを演出する。

縁取り

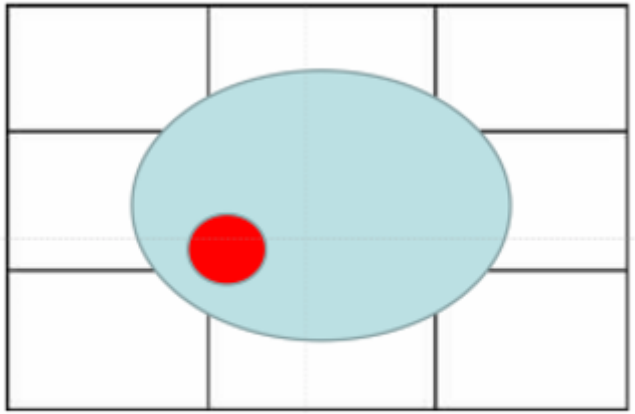
閉じられた空間

門型

群化

4．構図パターン　4-2. 植物画の基本構図

構造線を組み合わせてバランスをとりイメージを演出する。



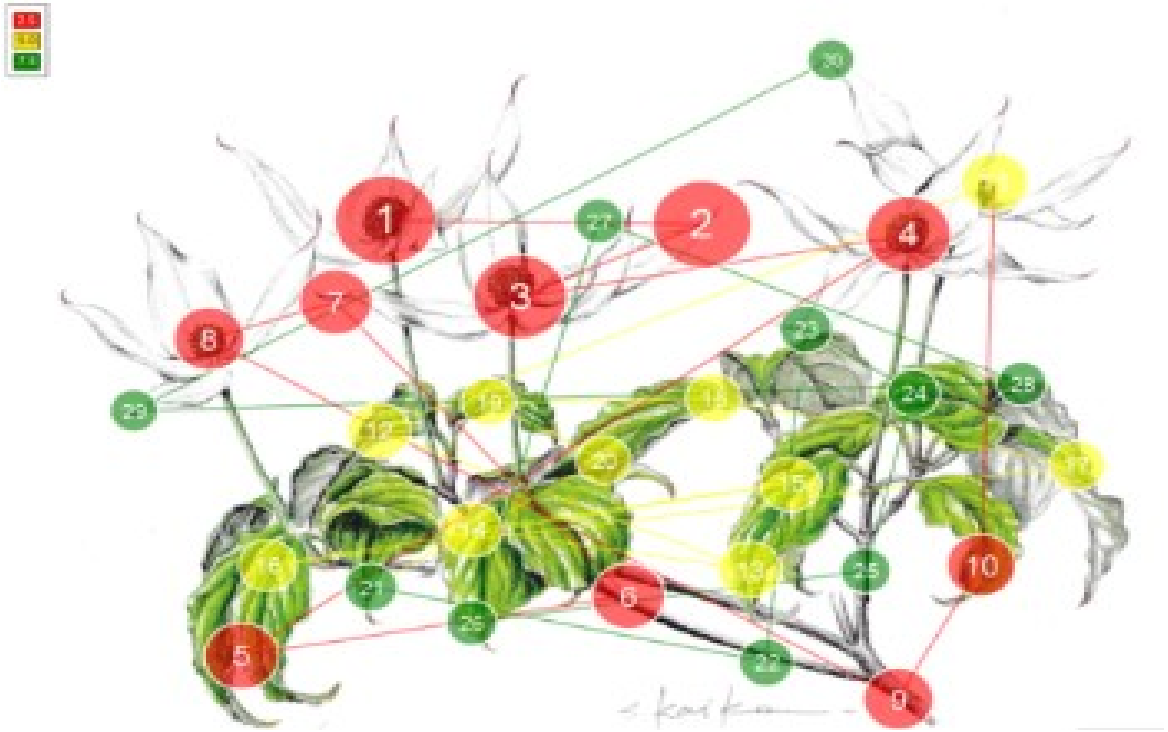
日の丸構図

日の丸構図

花の視線と余白

5．彩色途中での構図検証

・視られる可能性が高い部分を
予測するツールを活用、
意図に合う絵画イメージに
調整していく。



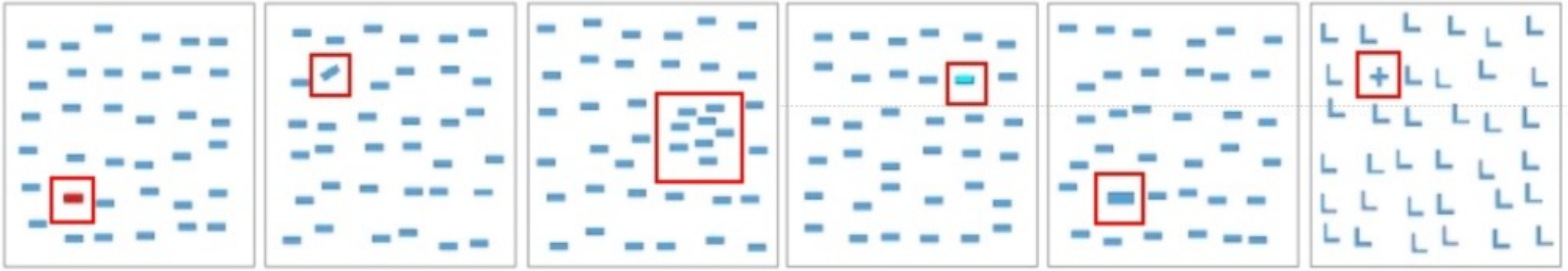
・主役と準主役の
目立ち加減の差を調整、
・焦点のコントラスト、
・明暗差、
・色相差、
・位置、大きさ、　などを調整していく。

5．彩色途中での構図検証

４つ（①～④）の視覚要素を調整し主役、変化を表現する。

・調整方法：「無意識の瞬べつ段階」に注目される
　４つの視覚要素をコントロールする。
　　①エッジ（下図）　②濃淡、テキスト（サイン）
　　③赤/緑のコントラスト　④青/黄のコントラスト

①エッジによるコントロール要素（下図）



Color
色相

Orientation
方向

Density, Contrast
密度　コントラスト

Intensity
輝度、彩度

Size, Weight
大きさ、重量感

Intersection
交差