

## はじめに

ゆっくりやればいいものを みんな早くやっちゃうんだ。

急ぐから 折角のものが ダメになっちゃうんだ。

—— サン・テグジュペリ ——

私が一番言いたいことを、何十年も前に既言していた人がいたので驚いてしまいました。本当にそう思うのです。みんな才能があるのに急いで私の前を通り過ぎていってしまいました。もっとゆっくり花を眺めて、花卉の数やそのスカートを広げた時の華麗な姿や、鼻高々の気取ったポーズ、手や足や葉っぱや振り返った横顔なんかを良く見て、お話しをしてから絵にすると、本当のものが楽々つかめる筈だと思ふのです。そうすれば絵の方から進んで立派な姿を見せてくれるようになりますし、急がなければ自分のものが見えてくるようになります。

絵を描くということは、育てた苗に花を咲かせたり、石を磨き上げて宝石を作るのと同じです。みんな一人一人の作っているもの、描いている絵を磨き上げてゆくわけです。そうするとそれは段々と姿や形を変えて、手放し難い宝物になります。宝物を作るのですからそんなに早くには出来ません。急いだのでは出来上がりません。また、これはと思つたら推敲して気に入るまで直すことも必要です。時間がかかるのです。自分で好きになる絵を描くには心で描かなければなりません。ちゃんとした絵を描くには心が大事なんです。

「ゆっくりやれば……」の言葉を残した人はあの『星の王子さま』を書いたサン・テグジュペリでした。

本書は忙しい現代の流れの中で遅く生活しておられる皆様が、少しゆつたりとした気持ちになられて、書中の絵をヒントに改めて自然を眺めたり、自分の目で人や鳥を追いかけてみて、たとえ下手でも、この上ないものが味わえるような魅力に満ちた絵を、ご自身から引き出して頂きたいと願って書いてみました。

高橋英男

はじめに ..... 3

水墨画を始めよう ..... 6

イメージを膨らませて描く ..... 8

この本で学ぶこと ..... 14

道具について ..... 16

墨を知ろう ..... 18

口絵 季節の移り変わりに見る花と風景 ..... 24

## 第一章 風景を描く ..... 35

構成と構図・アンバランスのすすめ ..... 36

口絵 レンズ ..... 山里のある風景を描こう / 42

樹木を描く ..... 46

口絵 レンズ ..... 色々な描法で樹木を描こう / 48

口絵 レンズ ..... 杉と松を描き分けよう / 52

山を描く ..... 56

口絵 レンズ ..... 没骨で基本的な山を描こう / 58

口絵 レンズ ..... 冠雪の山を描こう / 62

茶蓋と

鏡柄杓や

風涼し



鏡柄杓(かがみびしゃく)：茶を点てる前に柄杓を両手で鏡を見るように構えること。

民家を描く

66

● 近景の民家を描こう／68

● 中景に民家のある風景を描こう／72

水のある風景を描く

74

● 海のある風景を描こう／78

墨遊び

82

街を描く

84

● ビルの並ぶ都会の景色を描こう／86

● 外国の街並みを描こう／90

人物を描く

92

● 踊っている人物を描こう／94

## 第二章 花を描く

97

花を表現する

98

● 罌粟を描こう／99

● 紫陽花を描こう／100

● カラーを描こう／114

● チューリップを描こう／118

● 二十日大根を描こう／122

おわりに

126



# 構成と構図・アンバランスのすすめ

## 一、風景の構成（変化のある構成）

風景には自然の豊かな組み合わせがあります。大小や明暗、不均衡な面白さ、まずは自由に組み合わせさせてみましょう。構図の組み立てをどうするかは出来た後で考えれば良いことです。まずは好みの組み合わせを作ってみましょう。

一、山……山と山、渓谷と山、集落と山、海の見える山など

二、野……野原と川、野と湖沼、高原の起伏など

三、樹……近景の高木、中景の集落と林、遠景の森、灌木、枯木など

四、水……川、沼、湖、溪流と岩や林、中流と田畑、河口と海、水辺の柳や葦、舟、波、海、岩礁、浜辺、揚船、漁村、干瀬、漁具、鰯、島、港、灯台など

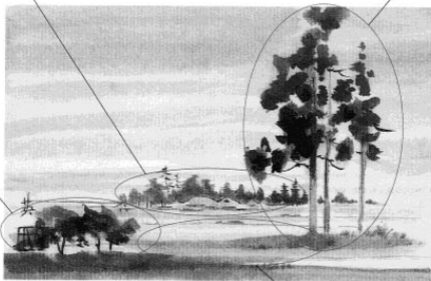
この他に添景（ポイントやアクセント）として絵をまとめる鳥や人、家などがあります。

組み合わせる構図を作って眺めてみると、描いている時には気付かなかったことが見えてきます。細かすぎる、荒っぽい、もつとこちらに寄せたいといった気になる箇所があれば後で直していきます。良い作品は一回ですぐには出来ないのが普通です。第一作目には自分であれこれ直して絵を汚してもよいと思います。それを下地に再度描いてみましょう。粗と密、強と弱、流れ、空間などあれこれ工夫して楽しみながら描きましょ。

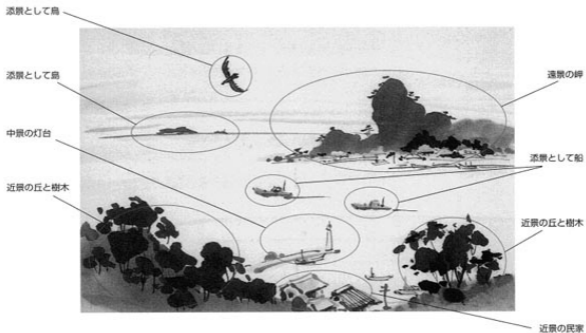
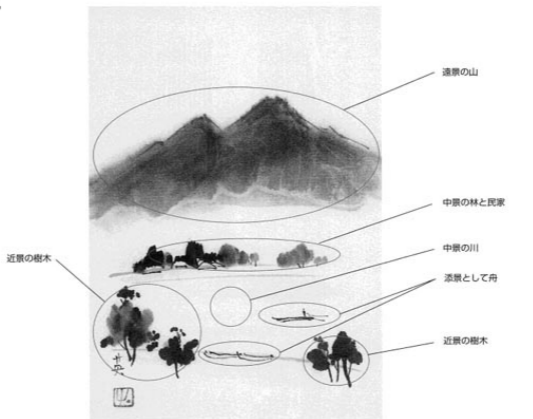
中景の林と民家

近景の高木

近景の灌木



野



## 二、構図の美学

### ①アンバランスのすすめ

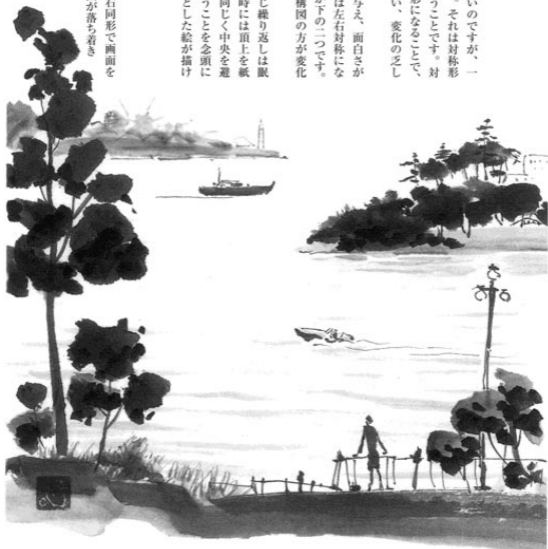
絵の構図は何をどう描いてもいいのですが、一つだけ留意したいことがあります。それは対称形を作ることはなるべく避けるということです。対称形というのは左右同形や上下同形になることで、こうなると絵全体が安定してしまい、変化の乏しいものになってしまいます。

上下左右の不均衡は絵に変化を与え、面白さが出てきます。例えば左頁の上二つは左右対称になっています。それを修正したものが下の二つです。上下を比べると明らかに下の絵の構図の方が変化に富んで魅力的です。

また、40頁の樹木や橋なども同じ繰り返しは眼を呼びます。その他、山を描く時には頂上を紙面の左右中央に置かない、谷底も同じく中央を避けるなど、常にアンバランスということを念頭に絵を描くようにすれば、生き生きとした絵が描けます。

### ②対称（シンメトリ）

富士山、五重塔、鳥居などは左右同形で画面を安定させますが、中央に描くと構図が落ち着き過ぎてしまいます。



×

左右の量が対称になってしまっています。樹木位置も左右対称です。



×

手前の樹木が左右対称で安定しすぎています。また、後ろの樹木も同じ高さなので遠近感も出ていません。



③対比

左右に同じ形のを並べると対称形になります。構図は安定しすぎていて動きがなくなり、逆に大小、明暗、強弱といった相反するもの、正反対のものはお互いに引き立て合うため、作品に変化や生き生きとした感じが生まれます。

○

左の量を低くすることで、画面に動きが出ました。また、空が広くなり、解放感も生まれました。



○

手前の樹木の高さを変えることで画面に動きが出ます。また、近くのを高くして中景の民家を小さくすることで遠近感も出ています。



④ 単一ビートをさげた構成

等間隔の連続は眼りを呼ぶ。同じパターンのものが並ぶのも説明的で避けたい構図です。



× 等間隔、等形の連続

同じ高さで並んだ松です。植林されたようにきちんとしています。何となく固く、不自然な感じがします。



×

橋などは見たとおりに描くと固い構図になってしまいます。長くならないように、また等間隔にならないように気を付けましょう。

○

松の間を不等間隔にして高さも変えると、ごく自然な感じがします。



○

橋は途中で短く切って省略します。



×



左右対称の谷

×



左右対称の山

他にもある避けたい構図

左の図のように山や谷を描くときは左右対称にならないように、また画面の左右中央に頂上や谷底が来るのを避けるようにしよう。



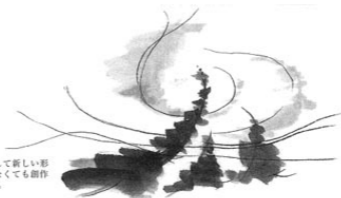


視点の変化

水に映った樹木です。普通の視点ですと地面を主体に描きますが、少し視点をずらすと思い掛けない面白い構図が得られます。

デフォルム

樹木など実際の形を変形して新しい形を作ります。風景では使えなくても創作的な作品などに活用できます。



放物線ではなく、S字線の魅力

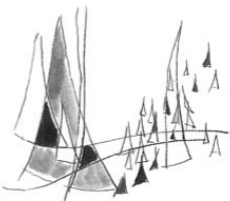


明度の対比

明度の低い(暗い)画面にオーロラの光がちらりと見えています。周囲が暗いので光っているように見えます。奥に星などを置けば奥行きも出ます。

リズム

大小任意の形を組み合わせることで抑揚やリズムを生み出します。樹木などにも応用できます。



その他の構図

アンバランスの他にも、更に画面に変化を与える方法として次にあげるようなものがあります。