

(前略)

(2) テーブルの花瓶を描く

よくある絵のテーマ、テーブルと花瓶（花は難しいから外しました）を、写実的にデッサンするとしてそれを透視図法の立場から検証して見ましょう。

図2-4-2の(1)は正面を向いている小さなテーブルの上に置かれた口が真四角な花瓶を、少し高い位置から俯瞰して描いた画像です。スクリーンとこれに垂直な視線は図(2)のような感じです。この仮想のスクリーン上の画像(=目に見えている画像)を出来るだけそっくりキャンバスに移すのがここでの写生の作業であると割り切りましょう。

さて、(1)が遠近法的に正しく描けているつもりでも、果たして横から見た場合に同図(2)のようにではなく、図(3)の様に描かれてはいないでしょうか。これをどう見分けますか、これが第一の質問です。

図(2)のように花瓶の縁もテーブルの稜線もそれぞれ平行に描けているならば、図(4)のように、花瓶の稜線は二つの消点に収束し、テーブルの平行稜線も一つの消点に収束し、それらの消点は同じ水平な直線上に並んでいなければなりません。テーブル面も花瓶の口も水平だからこの直線は地平線(観測点から水平に出た視線とスクリーンの交点を通る水平線)です。もし図(3)なら、花瓶の消点とテーブルの消点の高さがずれます。ところがテーブルと花瓶が図(5)の様に描かれていても消点は一直線に並びます。その場合は消点の並ぶ直線は地平線ではなく、傾いたテーブルに平行に出る視線先にある、地平線より高い位置の水平線になります(基本則2)。なお、目の高さや位置は描いている間は変わらないことが上の話の前提です。絵を描いているときは、往々にして地平線の高さがその時々で変わってしまうこともありますし、地平線の位置など意識しないこともあります。(5)はスクリーンの角度が変わらないという前提ですが、実際に(5)は、図全体を回転してテーブルが水平になるようにすると分かりますが、(2)のスクリーンの角度を目の位置と共に変えたものと同じ仕上がりになります。もし、他に既に描いたものがあれば、途中で目の位置とスクリーンの角度が変わったことになります。

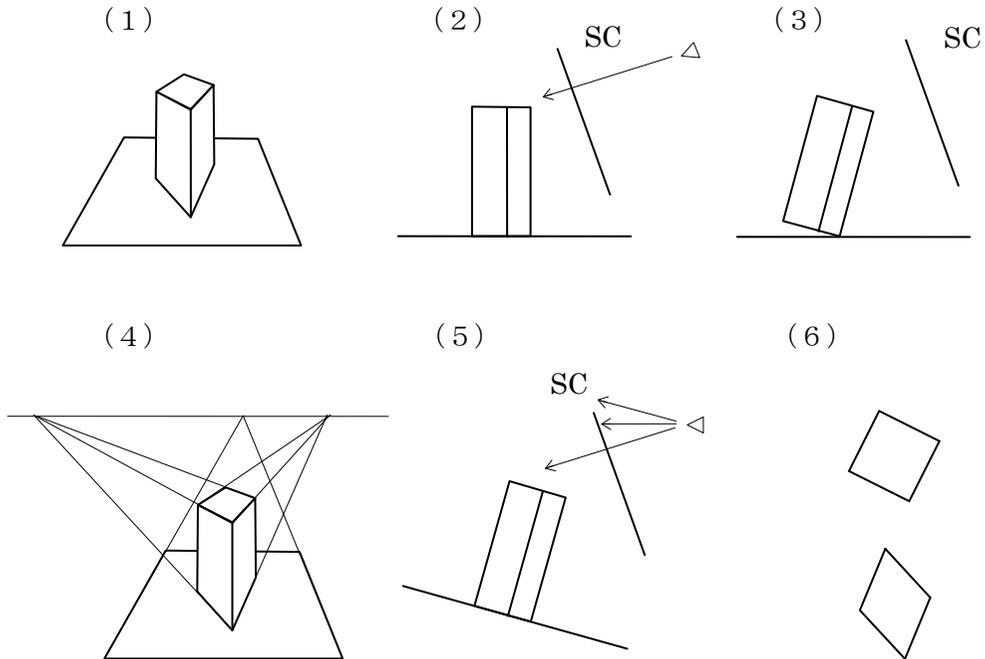


図 2-4-2 四角な花瓶とテーブル

もう一つの質問は、真上から見て直角の花瓶の角が、今見ている地点から本当にそのように見えているかということです。図(6)のように花瓶が正方形でなく対向する稜線が平行な菱形に描かれていても、図(4)の条件を満たすからです。この質問は、図(4)の二つの消点の間隔が適切かと言う問いと同じです。基本則1に従うと、花瓶が正方形(又は長方形)なら描き手の目から花瓶の二本の「直交」する水平稜線に平行に視線を伸ばしてスクリーンの地平線上に二つの消点の正しい位置を決める必要があります(図2-4-3の左下)。この時、消点は恐らく狭い画枠から外に出るでしょうから、空中のそれらしき位置に見当を付ける作業になります。スクリーンは画枠と関係なく無限大ですから。

今までの話は目の前に広がっているであろう仮想のスクリーンの上で考えていました。実際の画枠の中に描かれる絵は、スクリーンの一部を切り取ったものに相当します。しかも、その切り取った画面の範囲を決まった大きさの画枠の中に納めるために縮尺・拡大を行います。地平線や消点に相当する位置は、図2-4-3のように、元の画面に対する相対位置を新しい画枠に対して決める必要があります。絵を描く人が無意識にやっていることを分析して記述するとこのようになります。

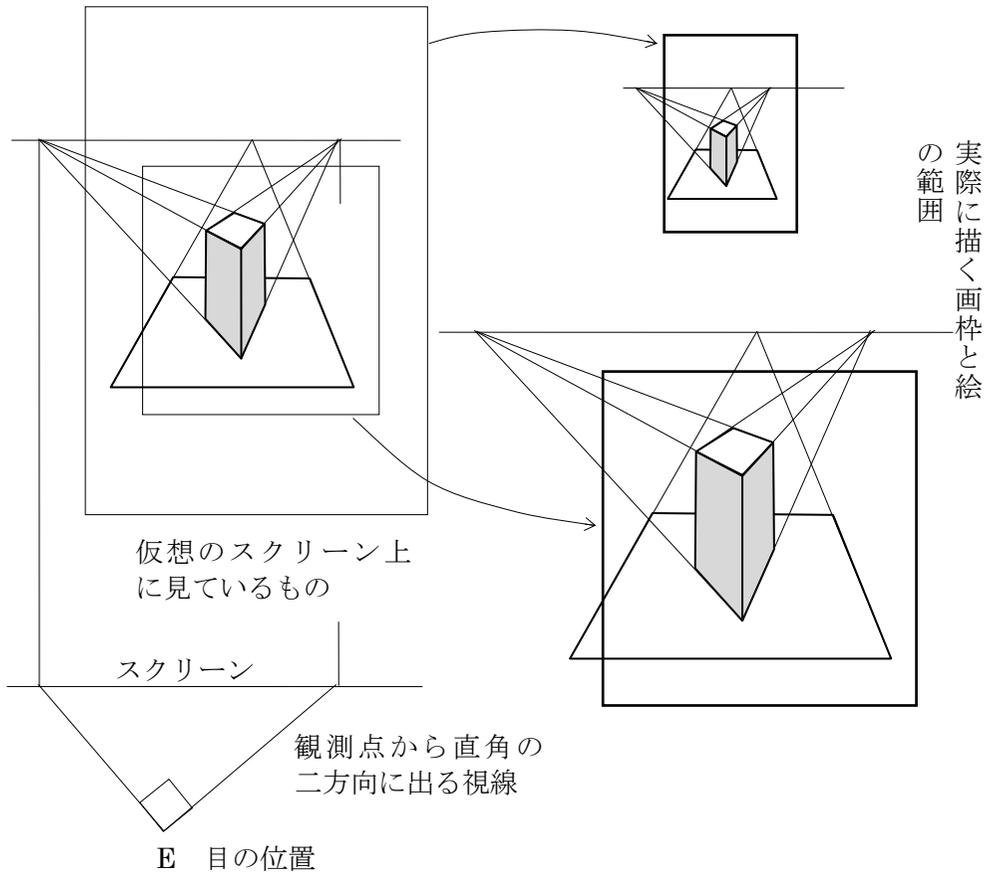


図 2-4-3 スクリーンと画枠上の地平線と消点

遠近法の原則に従って大雑把でも形の整合性を確認できれば目による観察の助けとすることができるでしょう。ダ・ヴィンチの言う「形象を吟味するために使う」（参考資料（1））とはそのことかと想像します。もっとも、あなたがポール・セザンヌ流ならば、花瓶の口の向きなど無視しても差し支えありません。ただ、意図せずに結果だけがセザンヌになったのではないことを祈ります。もっとも、セザンヌの有名な円筒形云々の一節に続き「、、、すべてを遠近法の中に入れなさい、、、」という言葉があるそうです。

（後略）