

絵画教育における顔の表現に関する一考察

桶 田 洋 明 [鹿児島大学教育学系 (美術教育)]

A Study of Portraits in Art Education

OKEDA Hiroaki

キーワード：絵画教育、絵画、顔、スケッチ、美術教育

1. はじめに

絵画作品において人物をモチーフとしたものは、古今問わず数多く存在する。また人物のパーツの中でも特に顔は、群像表現や一部の例外を除き最も重要な部分であるため、描かれた顔を見ることでその作品の主題を読み取ることができる。過去の名画に描かれた顔の表現を観察すると様々な表情を巧みに描写しており、画家の顔の表現に関する探究心・描画技術の高さを見ることができる。教育現場においても、人物、特に顔の表現は幼児期からあるモチーフであり、発達段階に応じた主題や表現方法で描かれている。ゆえに顔の表現方法については、指導する教員のスキルとしても不可欠なものであろう。しかしながら教職に就いた後のこれらの習得は困難であるため、就学期における教員志望者である学生に対する指導が重要である。

そこで本稿ではまず絵画における顔の役割やその表現の種類について考察し、それらをふまえて教員志望の学生に対する顔の表現技法および指導法の効果的な習得について検証・提示していく。なお、本稿で検証する顔の表現様式については主として比較的忠実で具象的な再現描写のタイプとし、意図的なデフォルメや抽象的様式のタイプについては除外とする。対象の学生については、教育学部において美術を専門としない非美術専修学生と、美術を専門とする美術専修学生の2グループとする。

次章からは、まず頭部と顔の形体としての特徴を確認した後、表情と顔の各部位との関係について参考作品とともに検証していく。それらをふまえて非美術専修学生と美術専修学生の双方に適した実技指導について提示していく。

2. 頭部の形体と顔の表情

(1) 頭部の形体的特徴

人間の頭部は概ね球体に近い形状である。上部および後頭部は頭蓋骨で覆われている。頭部の前面、目・鼻・口などがある部分が顔であり、その形体は顎を頂点に尖った形状となっている。頭蓋骨は脳頭蓋、顔の部分は顔面骨(顔面頭蓋)と呼ぶ。各々の詳細な名称や形状に関しては省略するが、

頭部の骨の形状がほぼ形体の特徴として表出されていることは明確である。頭蓋の骨の形状を観察すると、顔の正面である面や耳がついている側面は、大まかな平面でとらえることができる。正面の面は左右の目や頬骨のあたりはわずかな曲面であるため、ひとつの平面として認識できる。また側面においても、頭蓋骨の側頭窩といわれる箇所が比較的平面となっており、正面同様、平面的にとらえることが可能である。顔の下部は顎を頂点として細くなっていることにより、正面の平面部分も下へ行く度に狭くなっている。以上のことから頭部の大まかな形状は、頭頂部から頬骨までは半球体であり、顎までの下部は正面から見ると逆三角形の立体となり、単純な面に当てはめると四角すいを逆さにした形状であると言える⁽¹⁾。

頭部の骨の形状をもう少し詳細に検証してみる。頭部の正面と側面の境目を探ると、まずは頬骨の位置で面が変化していることが確認できる。左右に張り出した頬骨は頬の皮膚の直下に位置している。その頬骨の上部にも面の大きな変化が見られる。頭蓋骨の側頭窩としての境目、側頭線と呼ばれる箇所が正面と側面の境目であることが理解できる。それは目の上のライン、眉弓と呼ばれる箇所の端に位置しており、眉毛の眉山から眉尻のあたりが該当する。側頭線よりも手前の前頭骨の形状がすでに緩やかに側面へ向かってカーブしているため、実際の面の境目の位置はほぼ眉山となっている。頬骨より下は、頬骨から顎の頂点であるオトガイ（結節・隆起）に向けて緩やかにつながったラインとなる。このラインは顎の形状の差などによって変化している（図1、2）。

顔の部位として見た場合、大きな面の変化を持つ箇所は鼻である。鼻は鼻筋にあたる正面と両側面、鼻孔がある下面の4面から成る。それは変形の四角柱となっており、顔に光を当てた際の陰影部の境界線が明瞭に出る箇所である。口部も鼻ほどではないが立体的形状となっている。口部は顎の形状・歯茎に沿った曲面となっており、また上下の唇の形状や面の向きも複雑に変化している。上唇は下向き、下唇は上向きの面となっているため、例えば光源が上部にある場合は上唇が暗部、下唇が明部となる。眼も眼球の形体に沿ってカーブを描いている。眼球の上下は瞼（上眼瞼・下眼瞼）で覆われており、その瞼を真横から観察すると、上眼瞼のほうが下眼瞼よりも前に出ていることがわかる。これは、上眼瞼のほうが眼球の虹彩

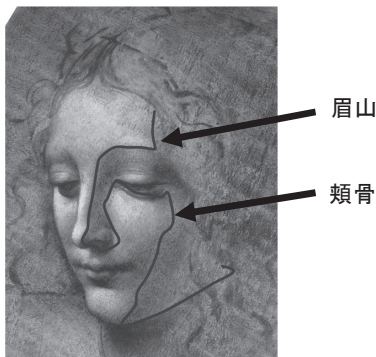


図1. レオナルド・ダ・ヴィンチ <ほつれ髪の女性>部分 1508 年頃

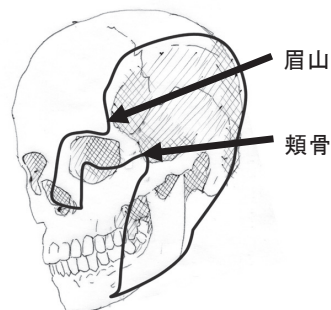


図2. 頭蓋骨

にかかると覆われているためである。他に耳も複雑な形状を持つが、本稿では省略する。

以上、頭部の形状について検証したが、実際に描画することをふまえると頭部の下にある首についても触れる必要がある。首は大まかな形状としてほぼ円柱状であり単純であるが、頭部との接続についてはやや複雑であり、そこは確認しておく箇所である。首の代表的な筋肉は2種類あり、ひとつは前面に位置し鎖骨中央部から耳の裏側につながる胸鎖乳突筋、もうひとつは後頭部から左右の肩にかけて広がる僧帽筋である。双方の位置関係から、首を正面から見た場合は胸鎖乳突筋が手前、その後ろに僧帽筋が存在しており、背面から見た場合はその逆となっている。以上のことから、簡単な顔のイラストなどを描く際、正面から見た場合は首が手前にあり、その背後に肩のラインがあるという描写にすると自然な表現になる⁽²⁾。

本節では頭部の代表的な形体的特徴について考察した。頭部は頭蓋骨の形状によって特徴づけられており、さらに頬骨と眉山の位置から側面に面が移り変わっていること等が理解できた。また、頭部を支える首の形状が、2つの筋肉の仕組みによって成されていることも確認した。

(2) 顔の配置と表情

本節では前節で考察した大まかな頭部の形状をふまえて、顔にある目・鼻・口・耳の部位の配置や、それらの部位と表情との関連について考察していく。

まず頭部の形状を正面と側面に分類し、それぞれを描写するための配置・比率について検証していく。正面は横と縦の比率が1対2に近い縦長の長方形に描写する。側面は横と縦の比率がほぼ等しい、正方形に近い形体に描写する。次に各部位の配置であるが、これらは多数の美術関連技法書に掲載されている。しかしその配置や比率に関しては特に統一されておらず、多数の配置や比率の数値が散見される。本稿では比較的平易な配置・比率を示した文献を参考にして、それらを基として指導に生かすこととする。まず目の配置であるが、成人の場合、頭頂部と顎部のほぼ中央に配置するようにする。そして目から顎部までの長さを3等分し、上部3分の1の箇所に鼻の頭頂部を当てはめ、下部3分の1に下唇を描くようにすると、おおまかな縦の配置が決定する。横の配置においては、左右の眼尻と口の中央部とを結んだ三角形がほぼ正三角形になるように左右の目を描くことにする。また、左右の目の間の長さは片目一つ分とする。口の横の長さは左右の目の中央部・眼球の付近までとする。耳の上下の位置は眉毛を上部に、鼻の鼻孔を下部として描く。耳の左右の位置は側面の四角形を左右2分割した線よりも後方に描き入れる。なお側面として頭頂部を描く際、もっとも高い頭頂部を中央とせず、やや後頭部寄りとする。また目の形状は三角形にして描く。特に側面から見た頭部の形状は、自分自身では見る機会がほとんどないため、正確な形体を描くことは極めて困難である。まずはあらかじめサンプルとなる図や写真などを基に書き写すことが必要である⁽³⁾。

次に顔の表情についても簡単に検証してみる。漫画・アニメ等で見られる顔の描写のように、喜怒哀楽は主に目と眉、そして口の形状で表現できる。例えば喜びの表情では目や眉が上がり、口は口角が上がった表現となり、怒りの表情では目や眉が上がり、口角は下がった表現となる。漫画・

アニメにおける人物の感情表現ははっきりとしたものが多いが、絵画表現の場合は一部の例外を除き、ほとんどが微かな表情の描写となっている。そこで表情を生み出すために最も影響のある部位とその形状の変化について検証してみる。

図3～図5はすべてレオナルド・ダ・ヴィンチの作品である(図3～5)。肖像画として描いた作品(モナリザを含め諸説あるが)として見た場合、モデルの女性の部位の形状や配置等により、表情の差異が読み取れる。3作品それぞれの目や眉、口の形状を単純化して描き出してみると図6ようになる(図6)。図5作品は眉がやや上がり、口角が下がっているので澄ました表情となっているが、図4作品は目や眉が上がっているにもかかわらず図5のような表情がみられない。その要因は口の形状にあり、図4の口角自体は下がっているが、口元はわずかに上がっている。これは口元にあるモダイオラスという肉質の隆起による形状変化で、ここに光が当たり、その下に影ができることで口元の表情に変化が現れている。図4ではモダイオラスが上部に引かれた状態で描かれている。以上のように、顔の表情を生み出す第一の部位は口であり、さらにその口元の上げ下げによって表情の変化が生まれていることがわかる。

本節では顔の配置と表情について考察してきた。単純な配置や比率を導き出すことは平易な顔の描写の一助となり、さらに口元を中心とした各部位の描写によって微かな表情の変化を描き分けることができることが判明した。そこで次章では本章の結果をふまえ、より効果的な実技指導に関し



図3. レオナルド・ダ・ヴィンチ <モナリザ> 部分 1503-1506 年



図4. レオナルド・ダ・ヴィンチ <貴婦人の肖像> 部分 1490 年



図5. レオナルド・ダ・ヴィンチ <ジネヴラ・デ・ベンチ> 部分 1474 年頃



図6. 3作品の目・眉・口の形状

て検証していく。

3. 頭部・顔の基礎的表現 ―非美術専修生対象―

(1) 表現の現状と目標

本章では、対象を教育学部の非美術専修生とする（教育学部以外の学生も少数含まれる）。教育学部生で初等教育コースの学生は、小学校教員として必要な図画工作科の指導スキルを習得しなければならない。図画工作科では絵画部門はもとより、立体造形などでも人物をモチーフとした題材は数多くあるため、基礎的な人物描写力・指導力の習得は不可欠であろう。人物は難解なモチーフのひとつであり、本稿のテーマである顔に限定してみても、その形状や各部位の配置等の複雑さから、人物描写に強い苦手意識を持っている学生は多い。そこでこの苦手意識を払しょくするための効果的な実技指導について考察してみる。

まずは、こちらからのアドバイスがない状態で自画像を描く。なお条件としては鏡を見ながら、鉛筆と練りゴムを用いて画用紙に描画することとする。その条件で描かれた自画像は、頭部としての量感不足や、顔の各部位の配置・サイズが不正確に描かれているものが多く見られる（図7）。そこで指導の目標としては、頭部の大まかな形体把握、顔の各部位の配置・サイズの2点に絞って立てることとする。

(2) 頭部と顔の形体把握・配置

前節で描いた自画像において、各々が上手く描いた点・課題がある点について分析をする。そして次に頭部の大まかな形体把握を習得するために、粘土による頭部制作をおこなう。あらかじめこちらで用意した、球体でできた発泡スチロールの側面を削いだものを心材とし、その周りに石塑粘土をつけて頭部を作成する。作成の参考資料として石膏像（首像）や、頭部の正面図・側面図と各部位の比率が描かれたプリントを用意する。粘土で制作する際、顔となる正面と頭部の側面を意識させ、卵型のまま制作しないようにアドバイスする。なお、頭部だけではなく首もある程度制作する。後頭部の半球状の形体に留意しながら大まかな頭部が完成した後、顔の部位を徐々に作成していく。まずは鼻を浮き出させ、目や頬の部分押し込んで高低差をつける。その際、目の位置は頭部と顎部の中央になるよう指示をする。鼻と目の位置が決定したら、鼻以外の各部位を徐々に作成していく。ただしそれぞれの細部の表現については、制作時間によって変化する。頭部を様々な角度から見て調整し、首の角度にも注意しながら完成させる。完成後、全員の作品を並べて鑑賞し、自身と他の作品との比較をおこなう。頭部の大まかな形とその面の境目について確認する。

さらに今度は顔の配置・比率を習得するための制作をおこなう。画用紙に顔の正面図・側面図を描くための四角形を定規で描く。前章で考察した通り、正面図の四角形は横と縦の比率が1対2に近いものとし、側面図は横と縦の比率がほぼ等しい、正方形に近い四角形とする。正面図の縦の中線の下に中線から下線の長さを3分割した2本の線を描く。資料のプリントを参考に、正面図の四角形に顔の輪郭、目・鼻・口・耳を描き入れる。目はサイズと配置に留意する。また黒目（虹彩）



図 7. 自画像(1 枚目)

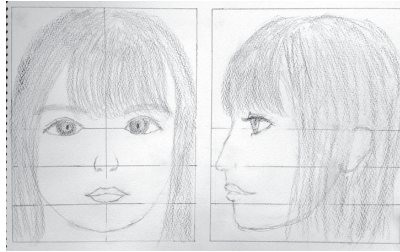


図 8. 顔の正面図・側面図



図 9. 自画像(水彩)

図 7～9. 同一学生による自画像制作の推移⁽⁴⁾

の部分は通常の表情の場合、上瞼にわずかに隠れることなどをアドバイスする。側面図では正面図で描いた各部位と同様の高さに描くよう留意しながら、目の形状を筆頭に真横から見た部位の形状を描き入れていく。横顔の表現は難しいので資料のイラストを描き写してもよい(図8)。

以上2つの制作を通して習得した頭部の表現スキルを生かして、再度自画像を描写する。時間の確保および水彩絵具の扱いについて習得済みの際は、水彩絵具による着彩で自画像制作としてもよい。顔の角度は斜めから見たものとして描く。斜めの顔は正面よりも難解になるが、立体的把握をはかる上では有効である。斜めから見た顔の絵は頭部・顔の正面と側面を描く必要があり、結果的に立体としての形状把握や面の変わり目を理解することにつながり、より正確な表現が可能となる(図9)。

4. 頭部・顔の発展的表現 —美術専修生対象—

(1) 表現の現状と目標

本章では美術専修生を対象として考察する。美術専修生はその他の一般学生よりも絵画表現能力に優れているため、頭部・顔の表現についてもある程度のレベルを持ち合わせている。しかし、いわゆる美術大学などの美術専門大学・学部の学生が持つ表現能力はないことと、表現能力の個人差の幅が広い傾向にある。また、対象を見ながらの表現はそれなりにできるが、対象のない状態で簡単なモチーフを表現する技術はあまり持ち合わせていない学生が多い。これらをふまえて、まずは想像で斜めから見た角度人物の頭部を5～10分で描いてみる。その際、こちらからのアドバイス等は加えないものとする。その結果、おおよその頭部・顔の表現がなされているが、多くの学生に共通する歪な箇所が散見される。それは顔の左右の部位の配置や角度である。個々の部位の配置、例えば目・鼻・口の位置は問題ないのだが、左右の目の位置や口の傾きなどに歪みが見られるのである。このような描写となる要因としては、頭部の立体的把握の希薄さとそれに伴う遠近感表現の不足が挙げられる。遠近感表現とは主に線遠近法が該当する。例えば顔を描くとき、まず視点の高

さ＝地平線の高さを定め、その高さの線に消失点が存在するように線を当てはめる、または想定しながら描く必要がある。このような線遠近法を用いた表現の意識が不足しているため、どこか不安定な顔の表現になっているのであろう。

(2) 線遠近法を意識した表現

線遠近法は中学・高校の美術である程度触れているはずであるが、美術専修生であっても不十分な理解のまま大学に入学している学生が多い。そこでまずは線遠近法そのものを扱い、それを用いての基礎的表現をおこなう。1～3点透視法による表現やそれらを使った直方体、円柱、室内風景の描写などから、視点の高さの差から見られる対象物の形体変化について確認する。

次に線遠近法を人物表現に当てはめて描写する。頭部については、正面より側面の奥行きが長い直方体をイメージして、各部位における左右の傾きに留意しながら制作する。その結果、左右の部位の歪みが見られず、安定した頭部・顔の表現が可能となる。図10と図11を比較すると、最初に描いた図10は左右の目の位置を結んだ線と、左右の口元を結んだ線が消失点に収束しない状態で描かれている（図10、12）。しかし2枚目の図11はそれらが解消されている（図11、13）。図14は各部位の形体などを含めよく描かれているが、図10と同様に左右の目の位置を結んだ線と、左右の口元を結んだ線が消失点に収束しない（図14、16）。図15はわずかに左右の口元が変化しているため違和感のない表現となっている（図15、17）。なお図11、図15は口元についても修正を



図10. 学生A(1枚目)



図11. 学生A(2枚目)

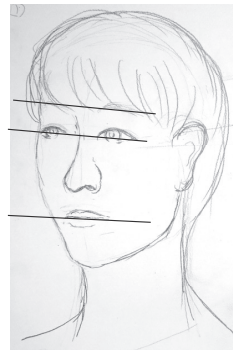


図12. 図10分析

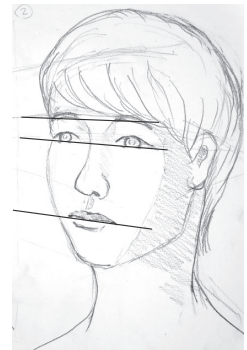


図13. 図11分析



図14. 学生B(1枚目)



図15. 学生B(2枚目)

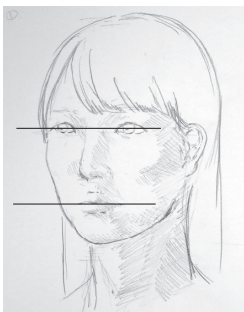


図16. 図14分析

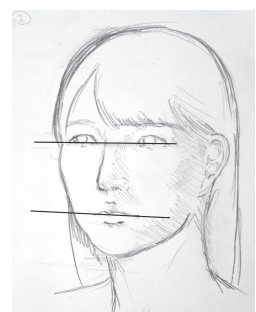


図17. 図15分析

おこなっている。2章で検証した結果をふまえ、口角はそのままであるが口元をわずかに上げることで、自然な表情を表出している。さらに図10では明暗表現までいかなかったため、図11の制作時に頬骨と眉山の位置を確認したうえでそこから側面へと変化する面を暗部として表現している。

(3) 箱型を意識した表現

2章で述べたように、頭部はその形状から正面・側面は大きな平面でとらえることができる。後頭部は球面であるが、この箇所も後頭部に接する平面で仕切ると、頭部に外接する直方体となる。頭部そのものは前後左右だけではなく斜め方向にも可動するためその描写は難しいが、頭部を直方体として当てはめれば、左右の目の高さや鼻・口の位置やサイズの表現が平易になる。

図18は目の前にいる人物を描いたものであるが、対象の人物も同時に絵を描いているため、頭を下げ、視線は机上の画用紙に向けられている状態である(図18)。図18を観察すると、目は確かに下方を向いているが、頭部そのものはあまり下を向いた状態ではないと感じる。そこで図20のように頭部を直方体で覆ってみると、やはり前方への傾きはわずかであることがわかる(図20)。それをふまえて図18をPCソフトで加工・修正をおこなった。その結果、頭部がより下がった絵が図19である(図19)。同様に直方体を当てはめてみると、修正前のものよりも傾いていることがわかる(図21)。目の位置もおおのずと下がり、顎の下から見える首の面積や顎と肩の位置関係も自然になっていることがわかる。これは前節で考察した線遠近法を当てはめたものと類似するが、頭部を塊として把握することも同時に習得できるため、より適した描画方法であると言える。



図18. 学生C(1枚目)

図19. 学生C(2枚目)

図20. 図18分析

図21. 図19分析

5. おわりに

本研究では人体の頭部および顔の造形的特徴を検証し、その結果をふまえた立体的把握と各部位の比率・配置の理解を深めることで、頭部の絵画表現に役立てることができることが判明した。一見複雑な頭部も骨格の理解や形体の単純化などによって平易な表現が可能となる。さらに表情においても、口元を中心とした描写の変化で、微妙な表情の描き分けが実現できる。これらの知識・表現技能の習得により、非美術専修生でも人物表現に対する苦手意識は軽減され、殊に初等教育の学生は将来小学校教員として就いた際、図画工作科における人物表現を抵抗なく取り入れることができると思われる。また美術専修生にとっても、自身の人物表現能力の向上とともに、美術教員になっ

た際は系統的な人物表現の指導がなされるであろう。

参考文献

1. ヴァレリー・L・ウインスロウ、2013 年、「アーティストのための美術解剖学」、株式会社マー
ル社
2. アルディス・ザリンス、サンティス・コンドラッツ、2016 年、「スカルプターのための美術解剖学」、
株式会社ボーンデジタル
3. 視覚デザイン研究所・編集室、1984 年、「美術解剖図ノート」、株式会社視覚デザイン研究所
4. 辻康秀編著、2017 年、「図工・美術教育へのアプローチ 造形教育の手法 えがく・つくる・みる」、
『4. 見て描く③自画像』桶田洋明著、株式会社萌文書林、pp.26-27

図版出典

図 1、図 3 ～ 6

中山公男監修、1990 年、「週刊グレート・アーティスト」第 4 号レオナルド・ダ・ヴィンチ、株
式会社同朋舎出版、および MUSEY、<http://musey.net/> より掲載

図 2、図 7 ～ 21

著者撮影