

肖像画の構図に関する研究

— 単身肖像画における頭部と胴体の標準的配置について —

松本昭彦

美術教育講座

Research for Composition of Portraiture

— Standard Location of Head and Body in Single Portraiture —

Akihiko MATSUMOTO

Department of Fine Arts Education, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

1. はじめに

筆者は4年前から肖像画作品のデジタル画像データを収集してきた。その主たる目的は、全日本肖像美術協会主催の全日肖展に出品する絵画制作のヒントを効率的に得るためであるが、これまでにポーズ、光源の種類や光の当て方、色遣い、背景作り、肌の表現方法、衣装、髪の毛の描写等、さまざまな重要課題に対して活用してきた。

画像データは、頭像、胸像、半身像、七部身像、全身像の5カテゴリ毎に分類して収集し、同時に、作者、題名、制作年、区分、画面サイズ、画中人物の数、概寸¹⁾等についてデータベースソフトを用いて整理してきた。これまでのところ、集めた肖像画のデジタル画像数は、頭像34、胸像79、半身像49、七部身像43、全身像86、計291点であるが、まだデジタル化の済んでいない画像も200点以上あるほか、提供を受けたデジタルデータ(延べ165点)を含めると、600点以上の画像収集ができていくことになる。

次頁図1は拙作『随所作主立所皆真』の下層描き²⁾の段階であるが、モデルの頭部が左に寄り過ぎ、胴体が不自然に傾斜し、左右の腕の長さもアンバランスに思われる。図2は新たに描き直しをして、本年7月、東京都美術館で開催された第56回全日肖展に出品し、特選を拝受したものであるが、まだ頭部位置に関しては納得がいかない。本研究では、肖像画制作における頭部と胴体の配置について、これまでに収集した画像データをもとに分析を行い、考察を試みることにする。

2. 方 法

2.1 研究の対象について

本研究においては、単身肖像画の立像と坐像のみを研究の対象として取り扱うこととし、寝ポーズや二人以上の群像画の構図研究については、現時点では画像の収集量も少ないため、別の機会に譲ることとする。

また、肖像画というものは、特定の人物を表現した作品のことを指すので、抽象的な作品、写実性に欠ける様式的な人物画や表現主義的な作風のものもは収集の段階から除外してきた。したがって、初期フランドルヤルネサンス期³⁾以降、とりわけバロック、ロココ、新古典主義、20世紀米国のアンドリュウ・ワイエス等の作品群が主な画像収集源であるが、さほど写実的ではなくても印象派⁴⁾の画家による肖像画の佳作は研究の対象に加えることにする。わが国のものでは、明治末期・大正・昭和初期にかけて活躍した岸田劉生が描いた肖像画や、現代の肖像画家の作品画像などを収集してきたので、これらも本研究の対象とする。

2.2 肖像画の区分

頭像では、一般的には鎖骨の位置ぐらいまでは描かれることが多いが、本研究では頭部から少なくとも顎の下までは描かれ、乳頭の位置までは描かれていない絵と規定する。胸像は最低限、頭部から乳頭の位置までは描かれているものの、股間位置までは描かれていない絵とする。半身像については、頭部から少なくとも股間位置までの描写を有し、膝関節の位置までには至らない絵とする。七部身像は膝関節の位置を越えるが、くるぶしまでは至らない絵とし、全身像は頭部から最低限くるぶしを過ぎる部分までは描かれている作品として扱うことにする⁵⁾(次頁図3参照)。



図1 下層描きの途中段階



図2 『随所作主立処皆真』(2009)

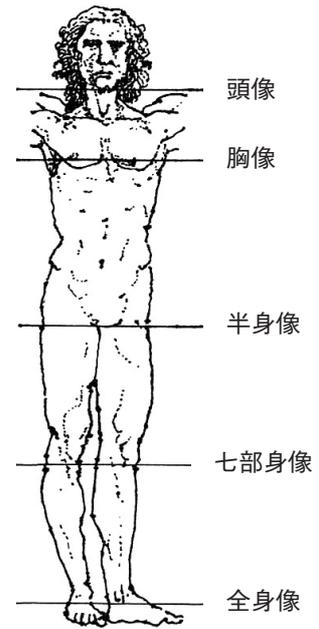


図3 肖像画の区分と境界

2.3 研究の方法

肖像画の構図というものに、固定的な決まりがある訳ではない。制作の目的や意図により、画面の大きさや縦横比も異なってくるであろう。しかし、過去や現代の肖像画作品を数多く分析すれば、大きく失敗しないための標準的な人物配置は見つかる筈である。

前節の区分にしたがって、5つのカテゴリーに分類された肖像画の中から20点ずつの作品を抽出する。抽出の条件は只一つ「似たような絵は避ける」ということである。

頭部と胴体の位置についての分析の方法であるが、頭像から全身像までの全てのカテゴリーにおいて、以下の①～④の比を計測によって求める。

- ・頭部中央を縦断する軸⁶⁾が、画面横寸を内分する比(左:右) …①
- ・胴体部分の中央を通過する縦軸⁷⁾が、画面横寸を内分する比(左:右) …②
- ・左右の目を結ぶ横軸⁸⁾が、画面縦寸を内分する比(上:下) …③
- ・頭頂部が画面縦寸を内分する比(上:下) …④

但し、全身像においては、人物の足元より下側にも空間が存在することもあるので、比④では上部空間高、人物高、下部空間高の3つの高さがつくる内分比についても求める。

①から③までの比の値は制作への活用の利便性を考慮して、10以下の整数で概数化するが、④では上下の空間の高さ次第で、人物高を示す比の値が10を越えてしまうことは仕方がない。

3. 結果と考察

3.1 頭像

抽出画像における比①～④(前章参照)についての分析結果は表1の通りであった。最下段の合計欄の値は、抽出画像 fig 1～fig20までのそれぞれの比における左側の数の合計:右側の数値の合計で、通分している。

表1 頭像における分割比

#	①	②	③	④
fig 1	10 : 9	1 : 1	5 : 2	5 : 4
fig 2	1 : 1	3 : 5	2 : 1	7 : 10
fig 3	1 : 1	6 : 5	3 : 5	1 : 10
fig 4	2 : 3	3 : 5	1 : 2	1 : 16
fig 5	1 : 1	1 : 1	2 : 3	1 : 6
fig 6	3 : 2	5 : 3	3 : 5	1 : 6
fig 7	1 : 4	2 : 5	1 : 1	1 : 4
fig 8	2 : 3	1 : 1	4 : 5	1 : 8
fig 9	1 : 1	3 : 2	2 : 3	1 : 5
fig10	1 : 1	2 : 3	1 : 2	—
fig11	1 : 1	1 : 1	5 : 6	1 : 11
fig12	2 : 3	4 : 5	5 : 8	1 : 16
fig13	1 : 1	5 : 4	5 : 8	1 : 12
fig14	8 : 5	2 : 1	1 : 2	—
fig15	1 : 1	1 : 1	1 : 2	1 : 16
fig16	5 : 6	1 : 1	8 : 9	—
fig17	1 : 1	1 : 1	3 : 4	1 : 12
fig18	5 : 6	5 : 6	1 : 3	—
fig19	6 : 5	6 : 5	1 : 3	—
fig20	1 : 1	6 : 5	1 : 3	—
合計	54 : 56	59 : 61	55 : 77	24 : 136

ない。表中④欄の「―」線表記は、画面最上部まで頭髮や帽子等が描かれており、頭上に空間がないことを示し、合計の数には加えない。

比①の合計を見ると、54:56で概ね1:1であることから、頭像においては、作品の主演とも言える頭部を、画面の中央ライン上に描くことが標準的であると考えられる。fig 7 (図4)は1:4という突出した数値を示しているが、この絵ではモデルが画面左側に置かれ、大きく空いた右側の空間には、モデルとは不釣り合いなほど豪華なソファが描かれ、構図的にも主題的にも、他の標準的な頭像からは異なる印象を与える。次にfig14の8:5というのが、2番目に軸の左側と右側の差が大きい。この数値は黄金分割の近似値でもある。fig4, 6, 8, 12の4点の2:3 (あるいは3:2)分割が3番目に大きい左右の差を作っている。とはいえ2:3も先の5:8も2倍差までには至っていない。したがってfig 7の1:4だけが特別なものと言える。そこで、fig 7の数値が比①の合計数に与えた影響を考慮し、除外して再計算すると53:52、概数的には1:1となるので、やはり標準的な頭像画では、画面中央ライン上に頭部を描くことが望ましい構図法であると考えられる。

比②の合計値は、概ね1:1であり、胴体についても、画面を左右に2等分する辺りに配置するべきであるという数値になった。しかし、比②も比①も1:1という組み合わせは20点中4点しかなく、全体の20%に留まった。このことから、頭か胴のどちらか一方を僅かな範囲で中央線上から外す構成か、頭と胴の双方の軸を中央から少しずつ外すという組み合わせが効果的であると考えられる。fig 7の2:5は胴体の位置に関しても他の頭像画と比較すると、突出して左寄りの構図であることが分かる。この他fig14の2:1という値が目立っているが、2:1の関係は、構図法においては「3分の1分割法」と呼ばれるもので、葛飾北斎も「三つわりの法」として『北斎漫画』の中で紹介しており⁹⁾、汎用性の高い構図法の一つである。デジタルカメラの背面液晶モニターでも縦横2本ずつのグリッド表示が可能なタイプは多い。この3分の1分割法も、うまく活用できれば、他者とは違った人目を引く作品を描くには実効性が高いと言える。

比③を見ると、fig 1 (図5)とfig 2だけが際立って目位置が低い。fig 1は他の絵とは大きく異なり、見上げた視線からモデルを描くことで、尊敬とか思慕の情といったものを表現しており、同時に背景を大きく克明に描く機会を得ることに成功している。fig1, 2を除けば、残りの18点は全て、画面高の半分より上のところに目を配している。最も目の位置が高いのはfig18, 19, 20の3点における1:3であり、この画面を縦方向に4分割する構図法は、頭を切るつもりで描かないと、頭像の筈が胸像になってしまう可能性も孕

んでいる。大きくクローズアップするような描き方向に向いているが、あまり標準的ではない絵を描くときに用いるべきだと言えよう。スタンダードな構図を考えるために、fig1, 2やfig18, 19, 20を除外すると、合計が47:65、概数的には3:4付近であり、大雑把な言い方をすれば、真ん中よりやや上、あるいは1:1から1:2の間に目を配置するべきだと言える。幅がありすぎて迷うのであれば、「黄金比」に近い5:8か、「3分の1分割法」の1:2の辺りの選択が良いであろう。



図4 fig 7 ; James Wyeth "Portrait of Shorty"

比④においても、fig1, 2は、他の頭像作品と数値が大きく異なっている。先述したように、頭頂部の上に大きく空間を設けることで、顔や衣装等の人物に関する情報のみならず、空間に関する情報も詳細に描写する余地をつくることができ、情感豊かな表現を可能にする。しかしながら、この手法は一般的であるとは言えない。fig1, 2を描いた作者はfig 3やfig 4では、頭頂部上に大きな空間を設けていない。他の作者の肖像作品 (fig 7~)を見ると、上部空間と人物像の比は大きくても1:4であり、30%の絵には上部空間がない。比④の合計からfig1, 2の値を差し引いて再計算す



図5 fig 1 ; Andrew Wyeth "KARL"

ると12:122であり、概ね1割程度の上部空間を設けるのが妥当であると考えられる。

3.2 胸像

抽出した画像における①～④の比についての分析結果は表2の通りである。最下段合計欄の値は、前節同様、抽出画像fig21～40それぞれにおける左側の数の合計：右側の数値の合計である。通分はしていない。頭部に対して胴体が真っ直ぐ下にあるのではなく、身体を左右いずれかに傾斜させるなどによって、首の付け根辺りにおける胴体軸と、画面最下部での胴体軸が異なっている場合、比②の欄に、首位置での内分比／画面下部での内分比の両方を記した。

比①では、fig21～40までの合計が71:78、概数的には7:8である。数値からは、殆どの胸像画は、頭部を縦の中央ライン上から僅かに左に寄せて描いているということになる。寄せるのは右でも左でも良さそうなものであるが、fig21とfig30を除いて、右に寄せた構図は実際になかった。しかしながら、1:1の作品が50%を占めているので、基本はやはり1:1であると言える。

比②の概数は1:1 / 1:1であり、大抵の場合、僅かに1～2割程度の範囲で胴体軸を動かしている。半数の作品が、首付近の胴体軸の位置と、画面の最下部での胴体軸位置が異なっているが、身体を幾分反らせたたり、曲げさせたりすることで、画面内に穏やかな傾斜をつくり、自然なポーズ下でモデルの個性的な表情を描き出そうとしているものと考えられる (fig33図6)。

表2 胸像における分割比

#	①	②	③	④
fig21	7:6	1:1	1:3	—
fig22	3:5	7:9 / 1:1	1:5	—
fig23	1:1	1:1 / 5:4	1:3	1:22
fig24	2:3	5:6	3:8	1:5
fig25	1:1	1:1	4:7	1:4
fig26	2:3	9:10	1:4	1:20
fig27	1:1	5:4	1:4	1:11
fig28	9:10	9:10	1:4	1:23
fig29	9:10	10:9	1:3	1:11
fig30	9:8	9:8	1:3	1:11
fig31	1:1	1:1 / 4:5	1:3	1:11
fig32	1:1	7:8 / 2:3	3:8	1:6
fig33	1:1	3:2 / 1:1	1:3	1:40
fig34	9:10	1:1 / 4:5	1:4	1:11
fig35	9:10	1:1 / 5:4	1:2	1:5
fig36	1:1	1:1	1:3	1:14
fig37	1:1	1:1 / 5:4	1:3	1:5
fig38	2:3	2:3 / 5:6	1:2	1:9
fig39	1:1	1:1 / 5:6	1:2	1:5
fig40	1:1	1:1	4:9	1:10
合計	71:78	76:79 / 88:90	30:83	18:223

比③は、身体をどこまで描くかによって、個々の数値にばらつきがあるので、一概に言うことは難しいが、合計欄の概数値では1:3である。実物大の観点から考えると、成人の頭部における目の位置は、髪型にもよるが、頭頂部からは約12～15cmであり、頭頂部よりも上に空間を設けなければ、1:1のときの画面縦寸が24～30cmとなり、顎から鎖骨まで描くのが限界で胸像にならない。1:2ならば画面縦寸が36～45cmとなり、かろうじて乳頭の位置に届いて胸像になるが、髪や帽子等で頭頂部の高さを上げるか、上部空間を設ける必要がある。fig35 (図6) では上部に空間を設けている。1:5になると、頭頂からの高さが72～90cmになり、半身像になる可能性も生じ始める。それゆえ、1:2～1:5の範囲で描くのが標準であると言える。

比④を見ると、全く頭上空間を設けない作品と、設けても1割未満の作品で60%を占めていることが分かる。しかしレンブラント作品では3点中3点、ベラスケスでは3点中2点が1割以上の空間を持ち、逆にアングルの胸像では4点中4点とも1割未満であることから、作者の好みも大きく関係しているのであろう。



図6 fig33; ダヴィッド『ダヴィッド夫人の肖像』

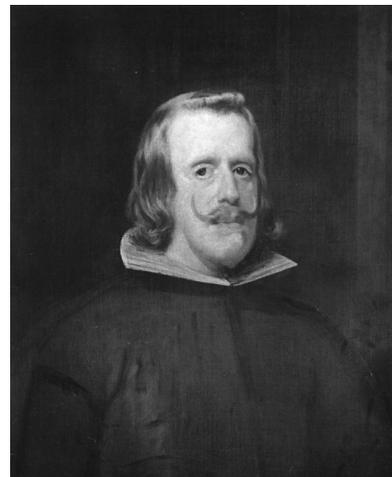


図7 fig35; ベラスケス『フェリーペ4世胸像』

3.3 半身像

抽出した20の半身像における比①～④についての分析結果は表3の通りである。最下段合計欄の値は、fig41～60それぞれにおける左側の数の合計：右側の数値の合計であり、敢えて通分はしていない。比②の欄には、首の付け根辺りでの胴体軸と、画面の最下部での胴体軸が異なっている場合、首位置での内分比／画面最下部での内分比を併記した。

比①では、fig41～60までの合計が82：86、概ね1：1である。この数値からは、頭部を縦の中央ライン上に置いているということになるが、実際に1：1の内分比を持つ作品は30%に留まっており、個々に見ていくと、僅かに右か左に寄せている半身像が殆どである。左右いずれかの大きい方の数値を、小さい方の数値で割ると、抽出作品の全てが1～1.5の範囲に収まることから、基本は1：1であるが、そこから2：3の範囲内で軸をずらすのも標準的な構図法であると言える。

比②の概数は1：1／6：5であり、殆どの作品が首付近と画面最下部で軸をずらしている。そのずらしによって生じた空間に手を描くことで、fig42のような豊かな表情を生み出している作品が多い(図8)。手、とりわけ指は、人体において顔と同様に変化が大きい箇所なので、目につきやすく、うまく描かないと絵の品格そのものが下がってしまう危険性すら持ち合わせていることを制作者は忘れてはならない¹⁰⁾。

比③では、頭頂部より上にどれだけ空間を持たせるか、または身体をどこまで描くかによってばらつきが

見られる。fig41,42,48の数値は上部空間の大きさによるものであるが、他の作品は概ね1：3～1：5の幅の中にある。胸像では、1：2～1：5の範囲で描くのが標準であったが、半身像では、内分比が1：3～1.5のポジションに目を持ってくるのが標準的であると考えられる。図9はfig46の画像であるが、他の作品と数値的には大きな違いはないが、この作品は横長の矩形であることが他の絵と大きく異なる。ラオス難民の少年を中央に配し、残りの左右の広い空間の下方3分の1には、廃車になったトレーラーの止まった小さな田舎町の風景を描いている¹¹⁾。

比④欄を見ると半身像では、もはや頭部を切ってしまうことはなく、fig56, 59のように、最低でも1：20程度の上部空間は設けるべきであろう。fig41, 42のように、上部に広く空間を取るのは少数派だとしても、1割程度の余白は設けるようにするのが標準的の半身像と考えられる。拙作(図2)では僅かに1分、即ち1：100しか上部空間がなかったことが、納得のいかない原因であったと、ここで理解した。

表3 半身像における分割比

#	①	②	③	④
fig41	1：1	1：1／3：2	5：7	1：2
fig42	9：10	9：10／1：1	1：2	1：4
fig43	1：1	1：1／10：7	1：5	1：11
fig44	1：1	1：1／3：2	2：7	1：7
fig45	2：3	2：3／3：2	2：5	1：5
fig46	1：1	1：1	2：9	1：17
fig47	3：2	3：2／3：2	1：3	1：10
fig48	5：4	5：4／3：2	1：2	1：8
fig49	8：9	8：9／9：8	1：3	1：10
fig50	1：1	1：1	1：3	1：7
fig51	4：5	4：5／1：1	1：4	1：8
fig52	6：5	6：5	1：3	1：8
fig53	5：6	5：6／1：1	1：3	1：9
fig54	6：5	6：5	2：5	1：5
fig55	1：1	1：1／2：3	1：3	1：11
fig56	2：3	2：3／3：4	1：4	1：20
fig57	2：3	2：3／1：1	1：3	1：5
fig58	9：10	9：10／1：1	1：4	1：10
fig59	7：6	7：6／1：1	1：4	1：18
fig60	8：9	8：9／5：4	1：4	1：15
合計	82：86	82：86／64：54	28：83	20：190

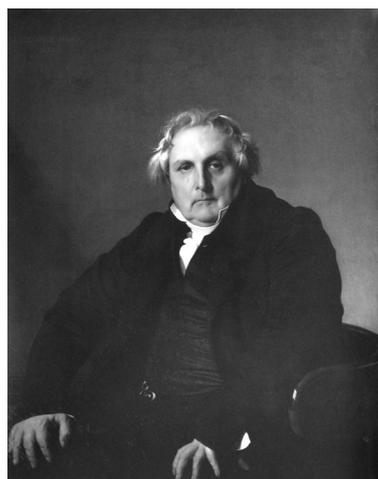


図8 fig42; アングル『ルイ＝フランソワ・ベルタンの肖像』



図9 fig46; James Wyeth “Kalounna in Frog Town”

3.4 七部身像

七部身像における比①～④についての分析結果は表4の通りであった。最下段の合計欄の値はfig61～80における個々の左側の数の合計：右側の数の合計を示している。通分はしていない。比②の欄には、首位置での内分比／腰位置での内分比／画面下部での内分比の3つを連記した。

比①では、fig61～80までの合計が80：76であり、概ね1：1と言える。数値からは、頭部は縦中央ライン上に置くことになるが、実際に1：1の内分比を持つ作品は5点、25%であった。①欄を個々に見ていくと、僅かに右か左に寄せている半身像が殆どであることが分かる。極端な値のfig78を除いて、左右いずれかの大きい方の数値を、小さい方の数値で割ってみると、抽出作品の全てが1～2の範囲に収まっていることから、1：1～1：2の範囲内に軸を持たせることが標準的な七部身像のための構図法であると考えられる。

比②の合計は概数で1：1／1：1／6：5であった。殆どの作品が首、腰、画面最下部の3箇所、軸をずらしている。表中「★」を付けたものは、膝付近でも軸をずらしている作品であることを意味する。七部身像になると、ポーズに複雑さが加わっていることが分かる。fig62（図10）では膝を画面の端にまで寄せ、画面最下部で若干戻すという組み立てをしている。高階秀爾は「…顔はほぼ正面視に近い斜め向きであるのに、腰から下の脚は大きく右の方によじれて、前方に突き出るかたちを避けている。つまり下半身は、画面

とほぼ平行に置かれている¹²⁾」と解説している。

比③は、個々の数値にばらつきがある。目から画面最下部までの高さを、画面最上部から目までの高さで割ると、その値が3未満となる作品はfig61, 64, 74の3点に過ぎなかった。他の85%の七部身像では3～5、つまり1：3～1：5の幅の中にあつた。

比④欄を見ると、頭部を切ってしまう作品はひとつもなく、合計の概数比で1：8である。半身像では1割程度の余白を設けるのが標準的であったが、七部身像では1割2分以上の作品が過半数を占めた。したがって、画中の人物が大きくなるにつれ、上部空間も大きくなるものと考えられる。



図10 アンゲル『フィリベール・リヴィエール氏の肖像』

表4 七部身像における分割比

#	①	②	③	④
fig61	8：5	1：1／4：9／5：8	2：5	1：7
fig62	5：7	5：7／1：1／★6：1	1：5	1：15
fig63	4：3	4：3／1：1／3：4	1：3	1：6
fig64	3：4	3：4／3：4／1：1	3：5	1：3
fig65	5：6	5：6／3：4／1：1	1：3	1：5
fig66	1：1	1：1／5：6／3：2	1：3	2：7
fig67	2：1	2：1／3：2／2：3	1：3	1：7
fig68	1：2	1：2／1：1／★5：1	1：4	1：9
fig69	1：1	5：6／1：1／2：1	1：4	1：10
fig70	6：5	6：5／1：1／★1：2	1：4	1：9
fig71	1：1	3：2／8：5／1：1	2：9	1：10
fig72	5：7	5：7／1：1／7：5	1：3	1：7
fig73	6：5	6：5／1：1／3：2	1：4	1：9
fig74	6：5	2：1／8：3／★1：2	2：5	1：6
fig75	4：7	5：7／5：6／1：1	1：4	1：10
fig76	1：1	1：1／1：1／1：1	1：3	1：4
fig77	1：1	1：1／3：2／1：1	2：9	2：13
fig78	7：3	7：3／7：3／3：1	1：5	1：10
fig79	5：6	5：6／1：1／5：6	1：5	1：13
fig80	8：5	8：9／5：4／5：4	1：3	1：6
合計	80：76	76：78／63：57／57：48	26：89	22：166

3.5 全身像

全身像20作品 fig81～100における比①～④についての分析結果は表5の通りであった。比②の欄では、画面横寸を首の付け根辺りの胴体軸で内分する比／腰位置の胴体軸で内分する比／足元の軸位置で内分する比の3つを連記したが、膝位置での内分比が異なる際には、「★」を付して示した。

比①の合計は70：72であり、ほぼ1：1となった。この数値からは、頭軸が画面の縦中央ライン上に存在することになるが、実際に1：1の内分比を持つ作品は全部で8点、40%であり、抽出方法にもよるが、本研究の結果からは、頭像、胸像に次いで多かった。①欄を個々に見ていくと、僅かに右か左に寄せている絵も多いことが分かる。比①の左右いずれかの大きい方の数値を、小さい方の数値で割ると、fig96とfig99を除く作品では1～2の範囲に収まっていることから、基本は1：1～1：2までの範囲内に軸を持たせることが標準的な構図法であると考えられる。

比②の合計欄に連記した3つの比について、左側の数字を1で表すと、首位置で1：1.12、腰位置で1：

表5 全身像における分割比

#	①	②	③	④
fig81	1:1	1:1/1:1/★1:1	1:6	5:68:1
fig82	1:1	1:1/1:1/1:1	2:9	1:13:2
fig83	8:5	2:1/7:5/★5:7	1:6	1:26:1
fig84	8:5	8:5/7:5/1:1	2:9	1:4:2
fig85	1:1	1:1/1:1/1:1	1:6	2:14:1
fig86	6:5	6:5/6:5/1:1	1:3	2:6:1
fig87	5:6	5:6/5:6/5:6	1:6	1:29:1
fig88	5:6	5:6/1:1/1:1	1:6	2:26:3
fig89	4:5	4:5/5:4/1:1	1:6	3:28:1
fig90	1:1	1:1/7:9/1:1	1:7	1:14:1
fig91	1:1	1:1/3:2/1:1	1:6	7:70:1
fig92	1:1	1:1/4:5/1:1	1:5	1:10:1
fig93	6:5	6:5/6:5/6:5	2:9	2:11:1
fig94	1:1	1:1/1:1/1:1	1:4	2:8:7
fig95	3:2	3:2/3:2/3:2	8:9	10:20:1
fig96	4:9	4:9/4:9/4:9	1:6	1:17:-
fig97	5:4	2:3/4:5/4:5	1:8	1:36:-
fig98	5:4	1:1/1:1/1:1	2:5	20:60:1
fig99	3:8	3:8/5:6/★9:2	1:2	3:6:1
fig100	1:1	1:1/1:1/1:1	1:4	1:10:3
合計	70:72	57:64/73:75/49:49	31:122	67:476:30

1.03, 足元では1:1であり、実際3箇所では1:1の軸を持つ作品が6点あった。4:5や5:6のように、僅かに中心軸からずらしているものも併せると13点、65%である。このことから胴体の標準的な配置は、1:1と言えよう。さらに半数の作品では、頭から脚までの軸位置を一切動かしていないことは特筆に値する。fig96(図11)も軸を動かしていないが、モデルの人物は左に置かれ、右側には犬や木が描かれているため、人物の全ての軸が中心からは大きく外れている。fig99では貴婦人が画面の左から右にかけてゆったり坐っているところを描いているため、各軸位置での変化が大きい。

比③は、個々の数値にばらつきがあるが、合計欄の数値からは概ね1:4という結果になる。しかし個々の作品を見ると、目より下の高さを表す比の右側の数値を、目よりも上の高さを表す比の左の数字で割ると、「4」が5点、「5」が1点、「6」が8点と最も多く、「7」と「8」がそれぞれ1点ずつあり、延べ16点が「4」以上、即ち1:4以上の値を示している。それゆえ目の高さは、縦寸を1:6に分割する辺りに持つてくのが標準的な構図法であると考えられる。目よりも上にかなり高い空間を取っているfig95, 98, 99では、頭上に樹冠や空、巨大で豪華なカーテン等が描かれており、上部空間はモデルの人品を表す仕掛け作りが目的と思われる。

比④欄を見ると、頭部を切ってしまう作品は見当たらなかった。頭上高:人物高:足元高は、いささか乱暴な概数比で2:8:1である。上部空間は頭像、胸



図11 ベラスケス『狩猟服姿の枢機卿フェルナンド親王』

像、半身像のときで画面縦寸の1割程度、七部身像では1割2分以上であったが、全身像の場合には、2割弱程度は標準的に必要であると考えられる。また、足元より下部の空間については、全くない絵が2点あった。足元高の比の値を、全体(頭上高+人物高+足元高)の比の合計値で割ってみると、その占有率が分かるが、1%程度の絵が20点中3点、3%程度が4点、5~10%の間に5点あった。10%以上の下部空間を持つ絵は6点あり、fig84, 94は騎馬像なので特殊な事例に帰すが、fig100では20%近い下部空間に鶏と花が描かれ、詩情豊かな作品に仕上がっている。しかし標準としては、占有率にして3%から10%の間と言えよう。

4. ま と め

単身肖像画の標準的な構図法について、頭像、胸像、半身像、七部身像、全身像の5カテゴリー毎に20点ずつの画像を対象に、頭部と胴体の軸位置の観点から分析したところ、次のような知見が得られた。

- ・頭像では、頭部軸、胴体軸のどちらも画面長(横寸)を1:1に内分する位置に構えるのが基本であるが、どちらか一方の軸または両軸とも、わずかに1:1から外す方が標準的である。目の高さ位置は画面高(縦寸)を、上から1:1~1:2に内分する範囲に置く。頭上に画面高の1割程度の空間をつくる。

- ・胸像では、頭の軸位置、胴体の軸位置ともに画面長（横寸）を1：1に内分する位置が基本であるが、僅かに外すのは良い。目の高さは、画面高（縦寸）を上から1：3に内分するのが基本で、どこまで胴体を描くかにもよるが1：2～1：5に内分する範囲に置く。頭上に画面高の1割程度の空間をつくと良い。
- ・半身像では、頭軸は画面長（横寸）を1：1に内分する位置が基本であるが、2：3の範囲で軸をずらすのもよい。胴体軸も1：1が基本であるが、首付近と画面最下部で僅かに軸をずらしても構わない。目の高さは、画面高（縦寸）を上から1：3～1：5に内分するのが基本で、頭部は切らず、標準で1割程度、最低でも5分程度の頭上空間は設けるようにする。
- ・七部身像では、頭の軸は横寸を1：1に内分する位置が基本であるが、1：2を超えない範囲内なら標準と言える。胴体軸は、首付近、腰付近、画面最下部の3箇所でも僅かに1割程度ずらすだけでも表情が豊かになる。目の高さは縦寸を1：3～1：5に内分するように配置し、頭上空間を縦寸の1割2分以上設ける。
- ・全身像では、頭軸は横寸を1：1～1：2で内分する範囲に設定し、胴体の軸もそれとほぼ同じでよい。目の位置は、縦寸を1：6に分割する辺りに持ってくる。縦寸の2割弱程度の上部空間は標準的に必要であり、下部空間も縦寸の3～10%程度は設ける。

5. おわりに

特に人目を引く絵画作品というものは、奇抜な構図や配色、珍しい形や技法等、決して一般的ではない何らかの造形要素を含んでいるものである。本研究では、人目を引きそうにもないようなきわめて平均的・標準的な構図をテーマに考察を試みた。制作者が自らのアイデンティティの下に他人とは違った絵画作品を創ろうとするならば、まずスタンダードというものを知る必要があると思ったからである。

肖像画の場合には、標準的な構図を用いたとしても、ポーズ、衣装、光源とその当て方、髪や肌の表現方法、色遣い、小道具や背景等、工夫すべき課題はまだまだ沢山残っている。肖像画制作では、全ての点で人目を引くための挑戦は必要がなく、自らにとっての勝負処のみに全力を傾注することが大切だと思う。

注

- 1) 黒江光彦「木枠寸法・日仏対照表」(グザヴィエ・ド・ラングレ著、黒江光彦訳『油彩画の技術』1974, 美術出版社 p.638)等を見ると、キャンバスの木枠寸法は我が国とフランスで異なることが分かる。必ずしも定型のキャンバスに描かれていないものや、産業革命以前の定型そのものがなかった頃に描かれた絵もある上、インチで表示されている海外の画集もあり、検索するときの利便性を考慮し、日本の定型木枠寸法に該当する概寸に置き換え、型と号数でデータ管理をしている。
- 2) 拙稿『キミ子方式と油彩肖像画』2009, 愛知教育大学研究報告, 58 (芸術・保健体育・家政・技術科学・創作編), p.17においてローアンバーとチタニウムホワイトのカマイユで下層描きを行うとしたが、現在は堅牢性と乾燥性の点から白はシルバーホワイトに代えている。
- 3) ジョン・ポープ=ヘネシー, 中江彬・兼重護・山田義顕訳『ルネサンスの肖像』2002, 中央公論美術出版, 序において「ルネサンスはイタリアで始まり、…15世紀になってようやく計りうる影響を北方美術に及ぼし始めたので、ヤン・ファン・エイク, ロヒール・ファン・デル・ウエイデン, フーケといった15世紀初期・中期のフランドルとフランスの優れた画家たちの作品は、ルネサンスに影響を与えはするが、その成長の有機的肢部をなしていない」として、ルネサンス期と初期フランドルを区別している。
- 4) 印象派の中でも特にドガには肖像画の佳作が多い。米国出身のメアリー・カサットやホイットマンらの作品にも優れた肖像画があり、それらも画像分析の対象とするが、新印象派や後期印象派の画家は除外した。
- 5) リンカーン・カースタイン「ジェームズ・ワイエス」『ワイエス画集Ⅳ アメリカン・ヴィジョン』リプロポート, 1988, p.161で著者は、本稿では半身像として扱った図9を「7部身の肖像」として捉えている。どこを基準に肖像画の区分をするかは研究者によって異なるところである。例えば、臍の位置まで描かれていれば半身で、股間位置を僅かにでも越えれば七部身像とする考え方もあろう。
- 6) 鼻筋の位置ではなく、毛髪や帽子等を含めて頭部全体の横幅の中央を意味する。
- 7) 胸骨や背骨の位置ではなく、衣装を含めて描かれた胴体部分の横幅の中央を意味する。
- 8) 片目しか描かれていない場合はその位置、左右の目の位置にズレがあるときは、両目の中間高を基準にした。
- 9) 柳亮, 続黄金分割—日本の比例—, 1977, 美術出版社, p.126
- 10) 佐藤忠良・安野光雅, ねがいは「普通」, 2002, 文化出版局, pp.24-25で有元利夫作品やゴヤのエピソードを交え、手や指の表現の難しさについて語っている。
- 11) 前掲書5), p.161には、作品についての詳しい解説やモデルの生い立ち等に関する記述が見られる。
- 12) 高階秀爾「ジャン=オーギュスト=ドミニク・アングル」『世界美術大全集 第19巻』小学館, 1993, p.154

(2009年9月17日受理)