

モノトーンによる表現の可能性 V

金 藤 完三郎

I. はじめに

統一サイズ - 縦画面300×425(mm) - で、実験作品を16点制作した。これまでの、制作テーマにそって画面サイズを自由に決めていた進めかたと違い、小サイズで固定されている条件のため、表現方法および内容が限定的となる。

本稿に掲載した実験作品は、これまでと同じ描法上の制限を課している。基底材として使用した用紙は、紀要前号で記述した HAHNEMUHLE 紙（版画洋紙）に限定した。その理由はこれまで試用した他紙に比較し、黒鉛ホルダー芯・色鉛筆などの粒子の碎けと固着が良好なためである。7枚の用紙は白色であり、1枚はクリーム色である。用紙の切断面には耳と呼ばれる端部を残し、日常空間とイメージ（絵画）空間を分ける一助にしている。

実験作品の制作に使用した主な描画材料は、これまでと同じく線描では黒鉛ホルダー芯、色材では色鉛筆であり、線描の副材料としてこれまでのような木炭、MARKING CHALK を使用したものはない。

II. 制作のコンセプト

<イメージの力—向こうの世界—>

「人には聞けない音がある だから感じる叫びがある

人には触れることができないものがある だから感じる温かさがある

人には見えないものがある だから感じる色がある

水にはどうして味があるの 水にはどうして色があるの

海の水はあんなに青いのにどうして塩の味がするの

街の水はどうして灰色の味がするの

人には掴めないものがある だから感じる心がある」

背中に担いだランドセルの、走ったときに後ろで響くその音を

陽だまりの木肌に触ったときの、ごつごつした暖かさを

冬の朝の、水溜りに張った薄氷の最後の輝きを

梅雨空に走り寄った軒下の、雨音のせつなさを、君は覚えているだろうか。

自分の記憶にあるはずの感覚器官を通した記録，たとえば指先や足裏に残る記憶感覚，それらは時間の圧倒的なエネルギーに晒され，存在自体を失おうとしている。人間がデジタルな存在であれば記録もデジタル化され，こんなにも時間の影響は受けないだろう。しかし人間はきっと総体としてアナログで存在し続け，時にそれが忘却の意味で自分を助けるのかも知れない。

瞼を閉じる行為は生命反応を除けば，記憶を探るとき，他の感覚器官に集中するときの二つに大別されるだろう。前者は瞼の裏側に記憶を呼び戻す行為であり，後者は視覚情報自体を封じ込める行為である。このことは視覚情報の影響の大きさを考えるうえで出発点の一つとなる。

以下の実験作品群では描画面に小サイズの制約があるため，画面ごとに表現内容を絞り込んだ。ことばで置き換えれば<ストーリーよりセンテンスで，センテンスよりフレーズで>という削ぎ落としを常に意識して制作した。

Ⅲ. 実験作品について

全実験作品群の内、8点を取り上げ順次写真ページに掲載している。以下、各作品についての特徴的な展開分野と主な線描方法・結果を解説していく。

Ⅲ-1 実験作品『A』(300×425mm)

もとの実体は薄れていき、はじめは実体のなかったものに実体がついていく過程をイメージテーマにしている。画面右側から左側に順位性をもっている。纏れた帯状のフォルムを表現している部分は、シングルハッチングが徐々に角度の変化をもつことで、平板な帯形状に3次元方向の曲面変化を加えた。視点が誘導される中心付近の球体には着彩が施してある。ここでは平板な形状ではなく、帯状に着彩されたフォルムが立体的な球状を感じさせるように歪みをもたせている。真球としてバランスの取れた球状と多色縞模様で、その存在は画面全体を支配している。これは纏れた現実には隠されている純粋な核心を表現し、実体を失うことへの不安感を中和する目的で配置している。

画面の外からフォルムが侵入し、絡み合い対角の画面外方向に流れ出ていく構成は大サイズの場合、右側部分のシングルハッチングに線描積層の限界が出てくることが予想される。これは紙の表面に一定方向からのみ圧力がかかると、紙表面の凹凸形状に潰れが生じやすくなり、その結果4層～5層目で黒鉛芯の固着力が急激に落ちることによる。描線ストロークは画面サイズで伸長するが、一定の範囲を超えては長くならない。したがって大サイズでは描線の重ねが多くなるため、この描法は適切ではない。

左側部分の帯形状に試用した角度変化を備えたシングルハッチングは、描線の積層化を2層以上必要としないことがわかった。このことで大サイズに本作品を展開しても用紙の潰れを起こすことはないことが推測される。イメージされた自由曲線に対し直角を保つ描線は、際限なく繰り返され視覚的に心地よいリズム感をもつと考えられるので、この描法は大サイズにも適合している。問題点は空気感の表現に劣ることである。

Ⅲ－２ 実験作品『B』(300×425mm)

本稿で取り上げた作品のなかで、基底材にクリーム色を試用した唯一のものである。人格の多重性をイメージテーマにしている。予想以上に黒鉛芯の発色がわるく、描線の筆圧を通常の1.5～2倍程度に引きあげている。その結果、描線の積層化が3～4層に至るところから一気に発色をはじめ、画面に散在している空白部分周辺に、存在しないはずの色感覚を生じている。これは高密度の描線部分と用紙の空白部分との落差によると思われる。微弱であるが「ベンハムのこま」の錯視感覚似た状態を、繰り返しの描線が作り出しているのかも知れない。白黒を中心としたモノトーンによる網膜へのパルスの刺激が人に色感覚を錯視させるのだとすれば、高密度なモノトーン描線がパルスの代役をしている可能性は存在できると思う。時々現れるこの偶然の効果も、定常的に表出できる描法として確立できればと願っている。

Ⅲ－３ 実験作品『C』(300×425mm)

鳥の渡りをイメージテーマにしている。海に海流が存在しているように、空にも偏西風以外の渡りに適した気流があり、鳥はそれを掴んでいるのではないかと考えた。描かれている羽根は、これまで収集した「鳥からの落としもの」を視写し、再構成した。積層化は1～2層で表現されている。この作品のようにイメージのなかに具体的な形が現実の日付け感覚を携えて多数入ってくると、イメージの広がりには歯止めをかけてしまう場合と、触媒となりその広がりを容易にする場合がある。小サイズの画面では、視野中心部と端部の情報量に大サイズほどの違いは少ないと予想されるので、具象と抽象形状が同時並置的に視覚に飛び込んでくる。そこで上記の混乱が起きやすくなると考えられるが、回避手段として視線誘導を環状あるいは螺旋状の回遊構造にして、視線の滞留時間を延長させることで現実感を希薄にしている。またこの時間の延長はイメージの増殖時間を作り出すことにも役立つと思われる。

Ⅲ－４ 実験作品『㉑』（300×425mm）

河の流れを代弁者にして時の流れと変容をイメージテーマにしている。これまでの描線に比べて長いストロークの平行線を導入している。また、描線内部に漸次的な濃淡変化を感じ取れるように表現した。これは河底の隆起面が流水面にも起伏変化をもたらせる自然景観の記憶を刺激し、画面に3次元方向の軸をもち込むためである。この結果、流れの発生と終焉という画面上下方向に時間軸までもち、画面サイズ以上の広がりをもったと思われる。描線の石と流れの違いは、ストロークの長短以外は同じ描法で表現している。

Ⅲ－５ 実験作品『㉒』（300×425mm）

日輪をイメージテーマにしている。現在の太陽ではなく、古代から悠々と照らし続ける太陽である。人間社会では想像すらできない天体学的時間を燃やし続けている日輪活動と、創造と破壊を繰り返すことで地殻に僅かな人工物を作り続けているだけの我々の対比を、非現実なフォルム比で表現した。

この作品では下層のシングルハッチングを破壊し割り込む形で上層のシングルハッチングが被さってくる表現方法を、集中的に実験した。他の作品同様に消し具を使用しないため、とくに画面に残す空白部分をはじめから計画しておく必要があった。光があって初めて存在できる影、あるいは影の存在で改めて知られる光、という双子の存在を伏線に加えている。

日輪に表現されている強い拡散光は、同心円をスリット状（隙間をつくること）にするだけでは発生できないことがわかった。スライディング（ずれを生じさせること）を同時におこなうことで期待する効果の発生を確認できた。下層と上層の描線の重複部分について、描線の交差がフォルムの破壊現象を招くので、描線の所属層を意識的にとらえストロークの端点を決める必要があった。これは画像ソフト等のレイヤー構造と同じ考え方である。

着彩は暖色を中心に最小限の面積で止めている。これは日輪の白い力強さとのバランスを取るため、山景部分にも主張する白を描出した。

環状が支配しているフォルムは、それ自体が最大4分の1以下の円弧サイズで三層構造として個別に破壊されている。それでも全体のフォルムが存在を弱めないのは、真円のもつ造形的な強さのためと考えられる。

本実験作品はフォルムのまとまりの容易さと、強さ・存在感の優位性により、小サイズ画面での良好な結果を得た代表的なものである。

Ⅲ-6 実験作品『ㄈ』(300×425mm)

時間が封じ込められた結晶をイメージテーマにしている。単体として存在が独立している2つの閉じられたフォルムが重なり遠近法で描出され、それぞれが通常の3次元立体として側面をもつ。完結した多面体として描出するため、稜線の表現に用紙の白を利用した。この意識的な稜線の描出方法は初めての試みである。

もう一つの試みとして、立体形状の表面に具体的な小さな傷をイメージする形を加えた。この画面の中央に描かれた円形の凹凸形状は、遠近方による4方向の稜線の頂点に位置し、フォルムに現実的な存在感を与えている。白い稜線に囲まれた平面内では描線が均一になりやすく、面の角度・濃淡を描出するために積層するトーンを使用したので、フォルム全体がイメージを刺激することなく非現実の存在として閉じられることを防ぐためである。

画面中央背景部分に描かれた横方向の4本の平行線は、閉じられたフォルム周辺で下方に歪んでいる。単純な多面体を平面の集合体として表現したフォルムは、イメージを刺激する力がこれまでの作品に比べ極端に低いため、その周辺に重力感を加えることで存在感の喪失に歯止めをかけている。

画面上部の着彩と2つのフォルムに複数存在している逆遠近表現は、単調になりやすい多面体の表情に変化を付加している。単純な閉じられた多面体のフォルムは、予想されたとおり画面外への広がりをもつことが難しく、小サイズ画面を使用することでモノトーンのイメージ刺激を保てることがわかった。

Ⅲ－7 実験作品『G』(300×425mm)

砕け散り溺れる心をイメージテーマにしている。既刊紀要第14号13頁Ⅲ－4 実験作品『D』(モノトーンによる表現の可能性Ⅱ)でおこなったスロータッチダウンとスローテイクオフ(描線の接地方法)の技法を使い、画面横方向の波形状を描出した。さらにそれらを縦に繋げる斜めの形状を加えてみた。その結果、波の伝播する表現が増幅され揺らぎのあるリズム感が豊かなものとなった。

画面上部の人間の指を感じさせる形状は、上下感・内外感・左右感を曖昧にしている。またその指は手・足のどちらともイメージできるように表現している。これらの通常固定されている造形感覚を喪失することで、溺れる時の感覚の定着を試みた。本稿で取り上げた実験作品のなかで、もっとも生物的な感覚からイメージが発したものである。客体としてフォルムが描出されていても、そこに内在する主体としての感覚がどこまで造形に継続されるかは、作品ごとに異なる。それは制作者が作品の完成に向かうとき、どの時点で自己の内側世界と外側とを切り替え、客観性を必要とするかの判断による。この作品では、制作の最終段階まで主体としての感覚が減衰することなく画面の構築ができた。小サイズ画面で問題なく進められた経験をもとに、サイズアップをすることで上記の外側世界への切り替え時を確認してみたい。

Ⅲ－8 実験作品『H』(300×425mm)

大地に生きるものもつ伸び立つ力をイメージテーマにしている。画面全体に配置されている6つの相似形フォルムは、生存競争の闘いに勝ち残る自然淘汰の営みを表現している。中心に描かれている垂直のフォルムは、生長力のもっとも強いものをあらわすフォルムで、植物性と森に生息する梟のダブルイメージとしている。周囲を取り巻く5つのフォルムは、細胞に遍く存在するミトコンドリアをイメージしている。

本作品では他に比べて着彩面積が最多となっている。また着彩のための描線は、作品『A』で開拓された画面左側のシングルハッチングの描法を、二次元フォルムの描出に応用したものであり2層以下で形成した。黒鉛芯に比べてトーン化が難しいという色材の特徴があるため、積層の代わりに短ストロークの描線を一定間隔で配置した。フォルムごとの着彩は色相・明度・彩度のいずれかをグラデーションにしている。これはミトコンドリアの酸素を生み出す力を象徴している。

複数の楕円の一部を矩形画面に配置することは構成上のバランスを失いやすく、画面外部に想像される楕円残部の存在感をいかに軽量化できるかが重要な点であった。小サイズ画面として取り組んだことで、短ストロークの線描を必要数の範囲でおさめ、楕円の肥大化を抑制できる有利さがあった。

IV. まとめ

小サイズ画面での具象形状の定着と着彩の多用化、角度変化をもつ短ストロークのシングルハッチングの有用性など、これまでにない実験的内容に取り組んだ。画面サイズに関しては、人体サイズに影響されるストローク長をこれまで以上に意識しなければならないことが明らかとなった。このことは閉じられたフォルム、一つのフレーズにまで絞り込んだ簡潔な表現目標、着彩面積の増大などから予想された環境とは違う視点を与えてくれた。8点の実験作品群を総合すると、小サイズ画面でのイメージ定着は少ない積層で展開されるため、制作の初期段階から低硬度寄りの黒鉛芯（H～2B）を計画的に使用すれば良好な結果を出せる有利性がわかった。とくに4Bの扱いはごく低筆圧でスロータッチダウンとテイクオフを繰り返した。また、用紙色の僅かな違いが全体に及ぼす影響は大きく、因果関係についてはまだ模索の段階であり、今後の課題の一つになった。