

モノトーンによる表現の可能性Ⅳ

金 藤 完三郎

I. はじめに

2005年4月26日－5月1日、福岡市美術館で個展発表「モノトーンからの出発－Ⅲ」を開催した。新しい研究作品11点をふくむ内容であったが、本稿では、これら11点のなかでも研究の展開が見えやすいかたちで表れた8点について考察を進めてみる。なお、この展覧会には前号（第15号）紀要で取り上げた作品『破壊されたピラミッド』（Destroyed Pyramid）：アジア国際美術展推薦作家出品を併設展示した。

本稿に掲載している作品は、これまでの実験作品に引き続き、直線のみを使用した線描表現であること、モノトーンを出発点とすること、時間の後退となる消し具は使用しないこと、などこれまでと同じ制限を課している。

これまでの実験作品で主基底材として使用されてきた WATSON 紙から、他紙に範囲を広げた検証をしている。本稿に取り上げた作品群には、表現方法あるいは表現技術面で多くの新しい試みが実験的におこなわれている。さらに作品サイズにおいても前号紀要に掲載している100号程度と同レベルの大サイズ3点に取り組むなど、多様な問題点の発見と解決方法の展開を試みている。

作品制作にあたり使用した主材料は、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るが、線描の副材料として木炭を追加使用している。実験的に新たに追加使用を試みた材料があるが、後述で詳細を説明する。

Ⅱ. 制作のコンセプト

一色に重さはない
感じる重さがある
形に重さはない
材質で決まっていく
言葉にも重さはない
心に残る重さはイメージの隠された力ー

西陽のなかにあった香りを思いだせるだろうか？小さい頃どこかで感じた、夕暮れ時の流れる雲、決まった時間に流れる日没の音。きっとそれは、一日の終りを告げる人の気配、帰りを急ぐカラスの羽音。

私の創り出しているものに、モデルはいない。習作の域をでなかつたころ、何かを創り出しているつもりでも、風景や人物・静物の存在の重さ自体に、すべてを見つけようとした。

自分のからだのどこかに残っている、懐かしい残像に出逢えたら、きっと誰も思い出の重さに触れることができる…。

何万本、何十万本とひき出された線の向こうに、漂う風景や人物の代弁者を捕えてみたい。鉛筆芯でひかれる線は色薄く、存在すら危ういけれど、瞼がゆっくり呼吸する時、多くのイメージが見え隠れを始める。

あなたには感じますか？

Ⅲ. 実験作品について

全作品群の内、8点を取り上げ順次写真ページに掲載している。以下、各実験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』（790×1075mm）

阿蘇外輪山をイメージテーマにしている。前号で取り上げた実験作品で記述しているが、前作品において平面造形表現の二大構成要素である「形」と「色」のなかで、色彩について他に代えることができない本質的な可能性の展開の第一歩を踏み出したところである。『A』では閉じ込められた色彩帯と拡散していく色彩帯が交互に配置され、それらをつなぐように人体形に閉じ込められた色彩が画面中心域に配置されている。多色色材で着彩された面積が8点のなかで最大であるが、モノトーン部分との関係に大きな破綻は無く、良好な結果を出している。

全体構成については、外輪山に特徴的な繰り返し形状のイメージを表出するため、相似形に近い連鎖形状を中央上部と左右、下部にはほぼ均等配置している。プラス要素である造山運動の上に競り上がる力強さと、マイナス要素である陥没運動の下方に向かう地殻エネルギーを、立ち上がる力を内に秘めた人体のうづくまる姿勢で同時に表現しようと試みている。紀要第12号 Ⅲ－5 実験作品「E」で触れているが、鉛直描線は中程度の描線密度でも、全体の描線表現に対し特別な階調を創るという強い効果のあることが発見されている。これは他のあらゆる角度の描線と性質を異にすることを意味しているが、『A』では制作当初からこの鉛直描線の性質の積極的な使用を試みた。画面全体にこの線描を配置しているが、予想通り半透明膜のような多層構造を受け入れる独特なトーン階調を形成している。さらに5色相を積層しているが、それらも受け入れてなおその特異な性質を維持している。原因究明については今後相当な試行錯誤が必要と思われる。さらに実験・効果・検証を繰り返していく予定である。

基底材となる紙質について、『A』では HAHNEMUHLE 紙（版画洋紙）の試用に挑戦している。これまでの表現方法と効果の差異について、線描材料からの反応を慎重に感じ取りながら制作にとりくんだ。得られた結果では、これまでの実験作品で主材料として使用されてきた WATSON 紙（水彩洋紙）に比べ、モノトーン描線のシングルハッチング量が3～4割程度削減さ

れても同レベルの階調表現が可能であること、ハッチングが積層された部分について紙質表面の潰れに余裕があり、描画材粒子を保持できる限界点が高いこと、さらに多色色材について展色性が高いことなど、良好な紙質であることがわかった。これからの展開が期待できる材料である。

Ⅲ-2 実験作品『B』(1045×660mm)

二枚貝をイメージテーマにしている。画面中心下部で縦方向に描かれた2つの多色色材の形状は、紡錘形と楔（くさび）形をしている。それぞれ色相環をイメージした色配列であるが、隣接する状態で色相の置き換わる方向を横・縦90度に変化させた効果を実験している。結果は2つの形状が接触する位置にある2色の色相環角度（色相差）が一定量を保持できないため、形状分離が難しいことがわかった。セパレーション効果を利用した白に近似した明度色を周辺に配置することで解決している。

モノトーン部分は斜線のシングルハッチングで描かれている。直線形状と曲線形状の2つが接合されていること、左右対称で構成されていること、多色色材が使われている部分が膨らむ形・萎む形の2つで構成されていることは、いずれも二枚貝のイメージを増幅するため潜在的に意識使用された。

モノトーン部分のすべての形状はオーガニック形状であり、歪むときに発生する応力を溜め込んだイメージから想像されている。これは具象的な二枚貝の形ではなく、本稿で取り上げた8作品のなかで、もっとも抽象表現化がおこなわれた実験作品である。

Ⅲ-3 実験作品『C』(790×1090mm)

見晴らしをイメージテーマにしている。山麓の高台から街中を靄（もや）のなかに見渡している状況がベースとなっている。画面の8割の面積に水性色材でモノトーン階調が被されているが、初めての試みである。積層されたハッチングの階調バランスを効果的に整えることを目的としていたが、面積の広さとサイズ（滲み止め）の強い紙質に起因する吸水斑、および乾燥後の

基底材の波打ち現象が発生し、WATSON 紙の特徴をこれまでとは別の観点で知ることができた。

『c』の興味ある現象として、狭い空間に置き単独で観る場合と、広い空間の作品群のなかでそれを観る場合とでは、画面の階調密度が違って見えることがわかった。鑑賞者の反応から、後者は作品イメージの伝達により良好な結果を出していると判断できる。原因は描線材料のドライな階調と、水性色材のウェットな階調という大きく性質の違うモノトーンが積層化されたことで、その他の実験作品と異なる階調密度を得たことによると考えられる。

Ⅲ-4 実験作品『d』(969×1454mm)

山景をイメージテーマにしている。これまでの描線に比べて5～10倍の幅広い平行線を実験的に導入している。また、描線材料は従来の黒鉛芯と木炭をベースに、MITSU-BISHI製のMARKING CHALK No.1830を試用している。この材料は通常、建築現場でマーキング材として使用される太いスティック状のチョークであるが、黒鉛芯と木炭の中間の黒みを持っているため、2つの階調を補完できる可能性を判断し、部分使用を試みた。

効果的な使用方法として、中間層ベースを作る段階での使用がもっとも有益であるとわかった。しかし、基底材を選ばないように開発されたものと思われ、その粒子の粗さは下層ベースと仕上り層に適さないという問題点が同時に判明した。解決方法として、描線の上から鉛筆芯でもう1層重ねることで、砕かれた粒子が階調を安定させ、使用できる層を広げられることが確認できた。

画面下部にある連続した山の稜線部分は、木炭の使用割合が多く、上部に移るに従い鉛筆芯が中心となっている。MARKING CHALKは画面全体で使用しているが単独では使用できず、階調を整えるため鉛筆芯か、あるいは木炭で上から重ね描きをして描線の浮きを抑えている。

Ⅲ－５ 実験作品『E』(969×1454mm)

水景をイメージテーマにしている。唐津周辺の海岸に発想を得ているが、鉛筆芯と木炭、『D』で使用している MARKING CHALK のモノトーン線描材料を混合使用したため、画面下側を中心に階調の振幅が大きくなり、画面全体を微調整して振幅の影響を最小限に留めた。結果は、海水面の表現が水盤特有の横方面の広がりに加えて、縦方向の深さをイメージする階調を持つことになり、完成度の高い状態を得ることに成功している。とくにモノトーン線描表現の特長である徐々に移り変わる階調変化が、流体のうねりを明快に表現している。画面中央上側に小さい多色色材の帯を2本配置しているが画面下側とのバランスを保つ役目を果たしている。

Ⅲ－６ 実験作品『F』(460×385mm)

歩く人をイメージテーマにしている。画面サイズは小さいが、イメージの発端である具象的内容を強く残している点と、モノトーンシリーズにこれまでなかった多色色材の固有的使用方法が始まった点で、これからの研究制作の方向に一步踏み出したものである。

画面下側に配置された靴をイメージした形は、一見してそれと分かる形状をしている。シングルハッチングのみが使用されているが、初の試みとして影が線描表現され、多色色材が靴それぞれの固有色として形状内に限定して使用されている。また、白色が初めて使用されている。

全体の構成としてこれまでになく重要なことは、『F』がひとつのイメージに絞り込んだ表現を簡潔に果たしていることである。

Ⅲ－７ 実験作品『G』(1301×1618mm)

無口なシャボテン〈けんじに捧ぐ〉をイメージテーマにしている。8点中、最大の画面サイズである。ボール型のシャボテンを発端にしているが、そのなかに閉じ込められた時間と耐え忍ぶ生命力を、紀要第12号で取り上げたⅢ－４実験作品『D』にある、生命と色彩の増殖イメージを感じ取れるよう

に線描表現をおこなった。

画面中央の縦方向に延びる2つの紡錘形は、2つの間で多色色材の配列を上下に入れ替えている。未来に手渡される時間と生命力を表現している。画面下側に配置された手をイメージした5つの形状は、シングルハッチングで描出されているが、とくに人の死と受け継がれる有形・無形のもの表現している。

画面上側はシングルハッチングとクロスハッチングが混在している。描線画材は鉛筆芯と木炭である。画面下側は水性色材でモノトーン階調が被せられているが、壁面の具象イメージを出すため、刷毛のストロークを変化させている。その結果、化石または遺跡の堆積時間のイメージを表出している。

Ⅲ－8 実験作品『ㄥ』(635×475mm)

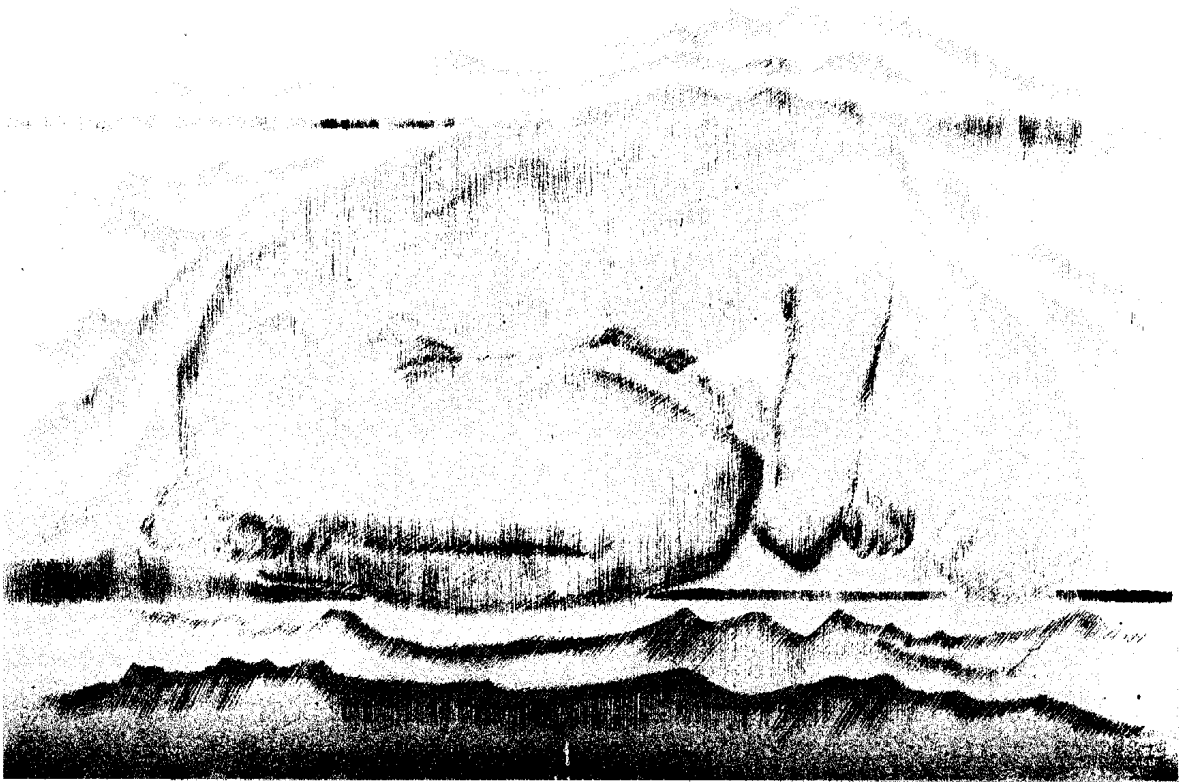
ヨシヒロをイメージテーマにしている。個人の具象的イメージを発端に使用したこと、ふく井和紙を基底材に使用したことの両方とも、初めての試みである。和紙自体は繊維が長く強度は有るが、鉛筆芯の粒子の入る余裕が少なく、線描は2層が限界である。木炭および硬度の低い鉛筆芯を大量使用した試行錯誤の結果、ハッチングストロークを短くし、仕上げ層と下層でハッチング方向を変え、さらにそのハッチングを形状の中に閉じ込めることで、階調の安定が得られることを発見した。その技法は紀要第15号に掲載している実験作品で掴んだ描線技法の発展したものであった。

Ⅳ. まとめ

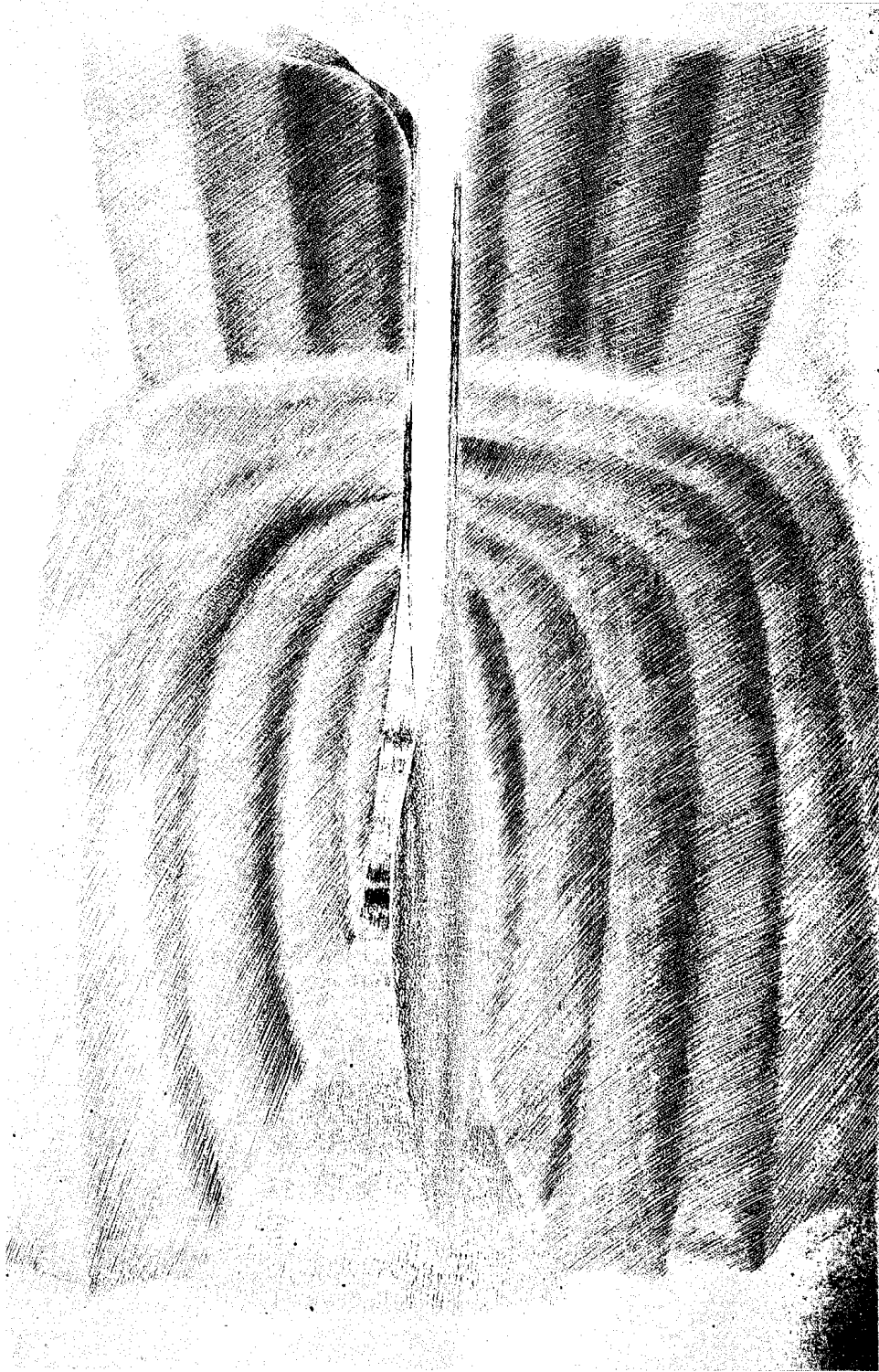
多くの実験的内容をふくんだ作品群であったが、モノトーンから出発して多色色材の存在と使用方法に道筋が見えてきた段階である。これからの制作では、モノトーンに基軸を置きながら多色色材のさらなる展開を目指してみたいと考えている。また、画面サイズについては指針を探している状態であったが、『ㄥ』によって解決に近づく方法を感じ取ることができた。作品群の

多くで具象的イメージを発端にした制作方法に取り組んだが、イメージとの融合にまだ安定性がなく、今後の研究の一方向を示している。

モノトーンによる表現の可能性Ⅳ（金藤）

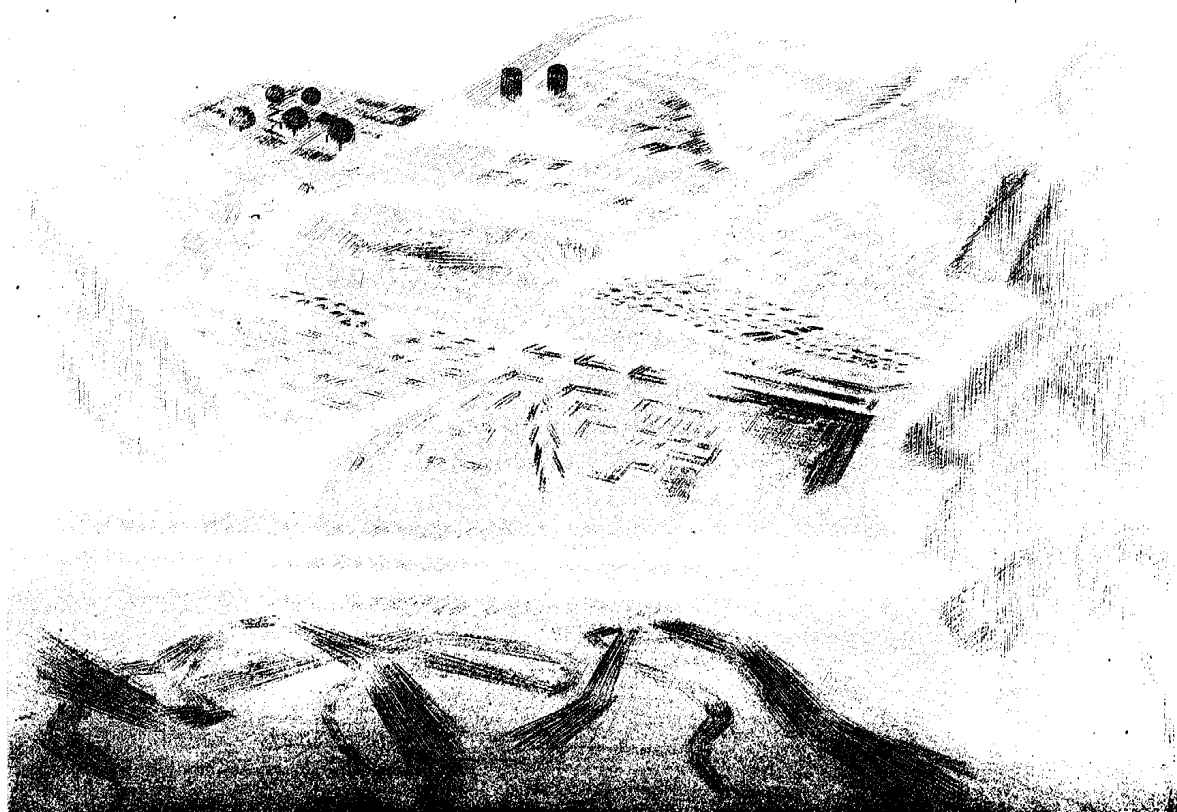


〔A〕 *Color Pencil and Pencil on Paper* 790 mm×1075 mm



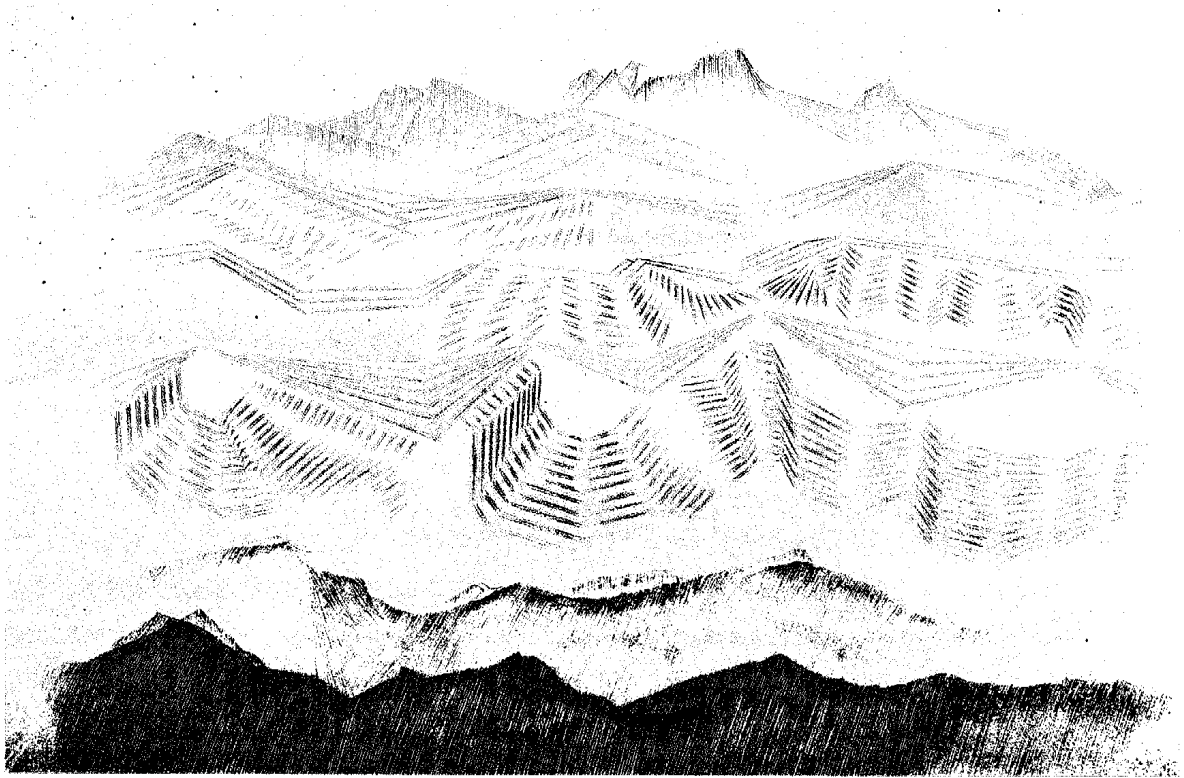
〔B〕 *Color Pencil and Pencil on Paper* 1045 mm×660 mm

モノトーンによる表現の可能性Ⅳ（金藤）



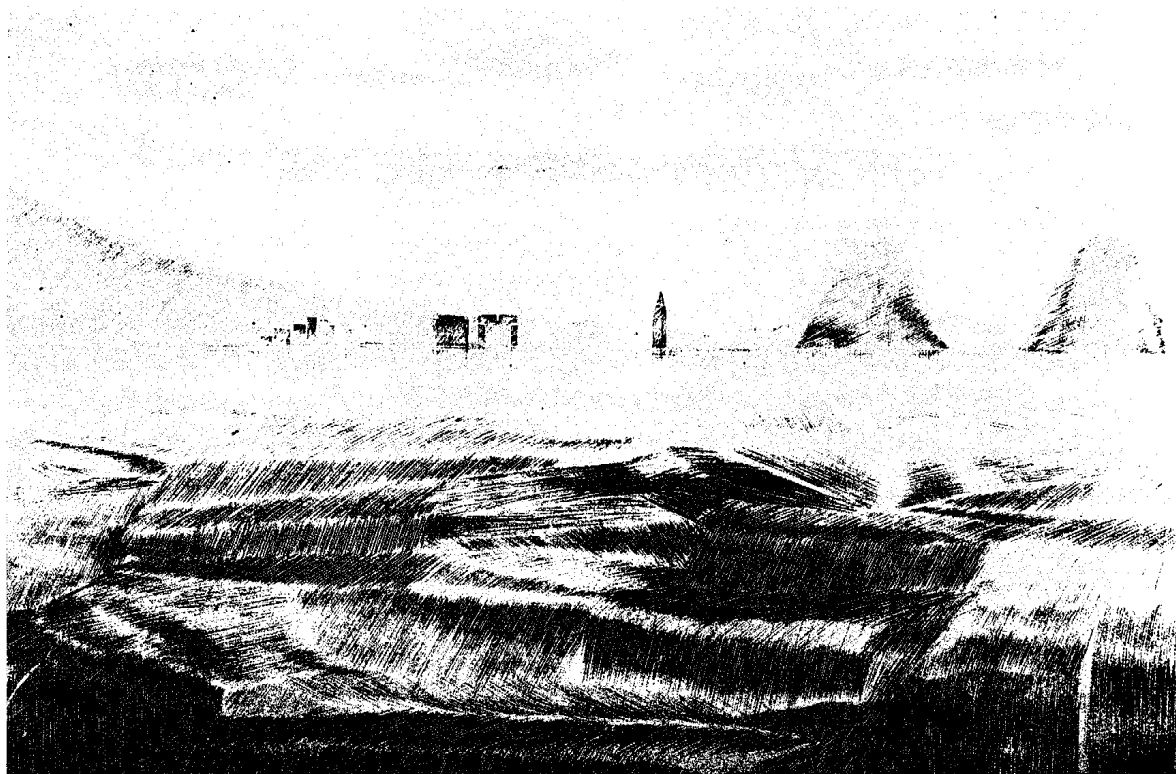
【C】 *Pencil on Watson Paper* 790 mm × 1090 mm

モノトーンによる表現の可能性Ⅳ（金藤）



〔D〕 Pencil on Canson Paper 969 mm × 1454 mm

モノトーンによる表現の可能性Ⅳ（金藤）



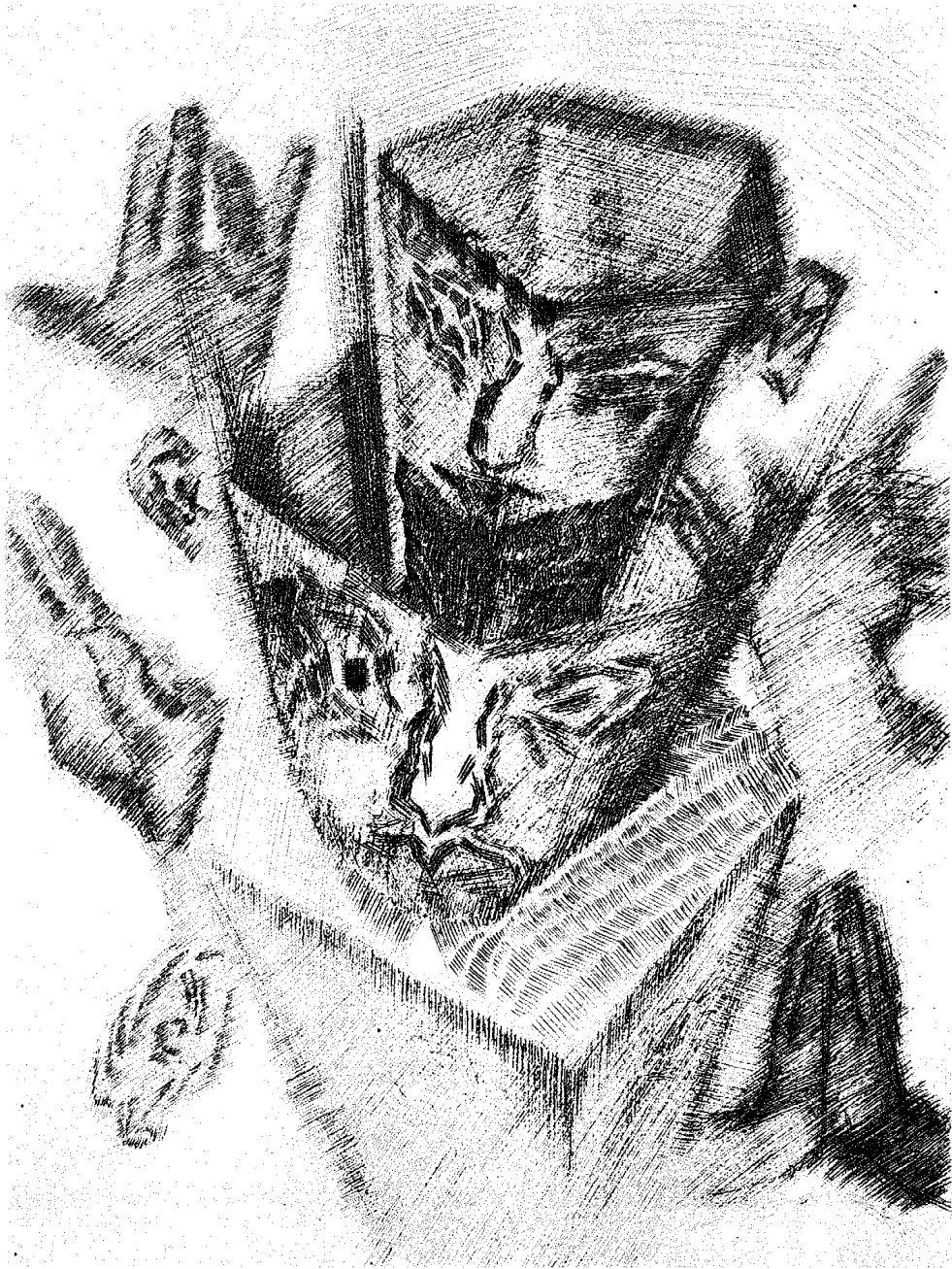
『E』 Pencil on Canson Paper 969 mm × 1454 mm



【F】 *Color Pencil and Pencil on Paper* 460 mm × 385 mm



〔G〕 *Color Pencil and Pencil on Paper* 1301 mm×1618 mm



『H』 Pencil on Fukui Japanese Paper 635 mm×475 mm