



「多摩美術大学 助手展 2023」展示風景，多摩美術大学アートテークギャラリー，撮影：桑原仁太

## はじめに

コロナ禍の2020年冬頃、私たちが今までとは違う生活様式を強いられるなか、自身の制作に対する意識も変化し、普段過ごしている身の回りの環境に作品の主題を探し始めた。

それまでは主に動物を主題として、動物園などに取材に行き、それを元に作品制作を行っていたが、コロナ禍の外出自粛により家・職場にいる時間が今まで以上に多くなった。そのなかで趣味として収集していた植物（主に多肉植物、塊根植物と呼ばれるもの）から制作のヒントを見つけ、新たな制作方法・作品へと繋げ始めた。

元々、このような植物に興味を持つきっかけとなったのは、中南米・マダガスカル島など、日本とは離れた様々な土地にて自生する植物たちの形の奇抜さ、造形の美しさであった（図①②③）。そういった植物に興味を持ち収集していくうちに、日々成長し、その形を変えていく植物たちを描きたいと思った。そして徐々に、その形状にフォーカスを当てることで、作品へと取り入れ始めるようになった。

現在の作品へと至る過程、制作工程について綴っていきたいと思う。

## 輪郭線（アウトライン）への着目

まず最初に、植物をモチーフとする際に意識を向けたのはその造形である。そこから輪郭線に着目し、輪郭を抽出・強調したものを作品の主題とし始めた。

輪郭線というものは、自然界において存在するものではないが、平面上においては、その対象が何であるかを他者へ伝える上で比較的わかりやすいツールであると考えている。

人間は、目の前にある対象を視覚情報として脳に伝達した蓄積から照合し、何であるかの答えとして処理する。

例えば輪郭のみの林檎を見た際に、それが林檎であると理解することは簡単だと思われるが、色は赤なのか緑なのか、どのような模様なのか、想起するものは人それぞれ千差万別である。

つまり、その輪郭の内側の色や模様、形状を想像するという行為を行う際においては、その人の今まで生きてきたなかでの過去の経験や記憶・蓄積から想像力を用いて、失われた細部を想像することになる。この行為において必然的に、実際の対象とは形状などにズレが発生していく。

上記のような事象を制作テーマの一つとすることで、鑑賞者を作品へ介入させ、様々な創造性・多様性が生まれるような作品制作を展開できるのではないかと考えた。

輪郭という一種の抽象性を画面内に表すことで、鑑賞者と作品とのコミュニケーションに焦点を当てた作品制作を開始したのであった（図④）。



図①②③ モチーフとなる植物たち



図4 《forma》2021年，岩絵具・アクリル・箔・OHPフィルム・雲肌麻紙，162×162cm

### 制作工程について

前述の事象をベースとして作品制作を行うにあたり、考案したのは様々な素材を画面上で貼り合わせるコラージュによる技法である。

制作はまず、以下の手順にて進めていく。

- ①実際に自身が収集をした様々なモチーフ（今回は植物を一例とする）をカメラで撮影し、PC上で不要な背景を消去し、対象のモチーフのみの画像データを作成する。
- ②画像データをカットマシン用のアプリケーションに取り込み、輪郭線のみのデータを作成する。
- ③作成した輪郭線のデータを、カットマシンにOHPフィルムをセットして切り出す。
- ④切り出したフィルムに、黒のアクリルスプレーを吹きかけ下地の着色を行う。
- ⑤下地の着色を行ったフィルムに、岩絵具、顔料、アクリル

などで彩色を行う。

- ⑥パネルへキャンバス、和紙を貼り込み、下地を作成したパネル上で、配置を思案し、位置を決定の上、糊で貼り付ける。

続いて、上記について各工程の詳細を述べる。

制作においては、まずカメラでモチーフとなる対象の撮影を行っていく。描く作業は自身の主観を形にこめてしまう可能性があるため、PCでの作業を通して制作を行っていく。また、現実の再現を忠実に行うためではなく、私自身とはまた別の生物である対象を客観的に見るために、カメラの目を通し撮影したものをベースとして使用している。

もちろん、この制作方法においても画像加工や編集によって自身の介入は起こりうるが、描くことに比べると内容には大きな関与は発生しないと考える。



図5 コラージュに使用するフィルムの制作工程



図6 下地の黒を彩色した状態のフィルム

撮影後は、PCで撮影対象の背景部分を消去した画像から、カッティングマシン用のアプリケーション内にて、輪郭線のみのでータを作成していく。データは実際に出力時の縦横比が表示されるため、それをもとに作成していく(図⑥)。

サイズは基本、実際の植物と同じ程度の大ききでそれぞれ作成し大きく印象が変わらないように注意している。この際、輪郭線の厚みを操作する。輪郭線の幅によってモチーフの持つ印象は大きく変わる(図⑥)。輪郭線の幅を統一すると単調な印象となるため、植物の持つ印象・要素が効果的に見えるように幅を編集している。

次にカッティングマシンでの切り出し作業に移る。切り出す素材はOHPフィルムを使用している。紙・布など切り出す素材の試作を行った結果、植物の棘などのシャープなエッジの切り出しにはフィルム素材が適していると感じた。作品の画面に最終的にコラージュ作業を行うため、薄さと絵具を塗り重ねた際に耐える強度もある程度必要なことから、どちらも兼ね備える素材として現在はOHPフィルムを採用している。

切り出されたフィルム自体は透明なので、下地としてまずベース色の黒を彩色する。この黒色はアクリルのニュートラルグレー3を使用している。黒色も種類によっては主張が強くなりすぎるものもあるため、不透明さがあり、周りの色との親和性が高い少しグレー味のある黒を選択している。

OHPフィルムは本来、水には弱い素材であるが、スプレータイプのアクリル絵具を均一に吹きかけることで余分な水分を与えずに耐水性のコーティングを表面に塗布することができることを発見し、最初にベースとなる黒色をスプレーによって彩色している。

輪郭の色については意味合いを持たせすぎないものとして、同じ黒一色に統一している。「輪郭」という現実には存在しないものの無機質なイメージを、フィルムにアクリルのスプレーをかけることで表れる筆跡のない滑らかな質感で表現している。

その後は、アクリルと岩絵具・顔料によって鉢部分を彩色していく。鉢部分はカラフルなイメージで彩色する。鉢は人の手によって作り出した人工的なものであり、植物との対比イメージで表現している。塗りに関しては輪郭線という平面性に合わせ、極力フラットな面を意識しマットに塗っていく。

アクリルと岩絵具を併用している理由は、双方が画面内に共存することで質感の差・アクセントが生まれ引き立て合うからである。岩絵具はアクリルに比べるとどうしても強い発色には限度があり、植物部分を黒色で統一しているため全体的に沈んだ色に陥りがちであった。画面内に多様な表情を作り出すために、アクリルの彩度の高い色と、岩絵具の比較的落ち着いた色味、その他にもラメ顔料の光沢感のある要素を取り入れ、画面内で共存させている(図⑦)。

そのなかで岩絵具は他の画材にあまりない、特有の粒子感が



図⑦ 《リビングルーム》部分

ある。粒子の粗い絵具を溶き、フィルムにマスキングをし、少し厚みを持たせ盛り上げることで立体的な造形を画面内に出すことができ、鉢の質感を強調することに繋がる。また、岩絵具のなかでも、天然の鉱物を砕いた天然岩絵具は数種の色味が混在し複雑な色彩を持つものもあり、アクリルなどの均一な色味との対比へと繋がる。

絵具での彩色を行ったフィルムを最終的に画面内にコラージュする理由の一つに物質感が挙げられる。フィルム素材の持つ質感や素材性は希薄であるが、画面上の絵具の層の仕事とは異質性を持ち画面内に存在する。それは、描画では出すことのできない存在の強さ・効果に繋がると考え、コラージュの作業を取り入れている。

### 室内風景について

植物をモチーフとして画面に配置するなかで、画面設定は室内がメインとなる。暮らしに植物を取り入れることが今日では一般的なように、作品についても、実際に植物のある室内空間

にいるような、光や空気の抜けていく心地良いイメージで制作することを心がけている。

作品内には植物を置くラックや窓など実際に室内にあるものを要素として配置することが多い。初期に制作した《forma》(図④)などでは植物を置いているメタルラックから要素を抽出し、同じくフィルム素材にて切り出しを行い作成した。

「棚」というものは、収納することに限らず、そこで暮らす人々が手に入れたものを自身の好みでレイアウトし飾る場所である。棚にはその人らしさ・人生が現れる。そういった私的空間である棚を画面内に再現し、フィルム素材で作成したモチーフの配置を画面上で思索し、貼り付けて作品にしている。

《シャッタールーム》(図⑧)という作品は、上記のように蒐集することによって作り出した私的空間をテーマに制作した。

2022年に制作した《リビングルーム》《forma (in the room)》(図⑨⑩)などの作品では、実際に植物が置かれている室内空間に着目し、室内と室外の空間設定、人間の目の捉え方を元に、「見えるもの、見えないもの」をテーマにした。窓から差し込



図⑧ 《シャッタールーム》2021年、岩絵具・アクリル・箔・OHPフィルム・雲肌麻紙、91×91cm



図9 《リビングルーム》2022年，岩絵具・アクリル・箔・和紙・絹・OHPフィルム・キャンバス，162×162 cm



図10 《forma (in the room)》2022年，岩絵具・アクリル・箔・和紙・絹・OHPフィルム・キャンバス，130.3×162 cm

む光、ブラインドと窓の向こう側にある植物の影、見る角度によって光が反射したりするという点を要素として抽出し、表現した。

この作品では背景に配置した窓に、箔・絹・和紙などの薄い素材を重ねることで、厚みを出さずに下の仕事を透けさせ、描画とは違った表情を作り出している。室内装置によってどのように要素を抽出するか、効果的に表現するにはどの素材を使用するかを選択している。

また、台上にモチーフを配置する際に、コラージュされたモチーフは平面絵画の表面、最上層に貼り付けているが、輪郭の幅の違いによって手前から奥への遠近感を作り出すことで画面内に構成した空間設定により手前に見えたり、奥に見えたりする騙し絵的な視覚効果を狙っている。

これは、ブラインドや柵など、焦点の合わせ方で手前や奥にピントが合う人間の目の捉え方を利用しようと考えたからだ。

## おわりに

以上、現在の制作テーマおよび制作工程・作品について記述した。

先の見えないコロナ禍において見つけ出した新たな制作方法による作品には、以前の作品に比べると明るさが表れたと感じる。それは、私自身がこの数年間のコロナ禍を通して「日常」というものについて再認識させられたからかもしれない。

また、新たな技法を試すことで、今まで使用していた岩絵具などの画材の魅力や効果的な描画方法を改めて発見することができた。現在は植物をモチーフとして使用しているが、この先、表現の幅を広げるためにも新たなモチーフ・アプローチ方法を並行して考え、さまざまな形へ作品を展開していきたい。