



M 2 杉本 祐太 《繁栄》 麻紙 岩絵具 アクリル絵具 1620 × 3240 (mm) 「イメージから精錬するコンセプトに基づく絵画表現の追求」より

《繁荣》
イメージから精錬するコンセプトに基づく絵画表現の追求
《Flourishing》
Searching for the Expression of Painting based on the Concept of Refined Images

杉本 祐太
Yuta SUGIMOTO

崇城大学大学院芸術研究科美術専攻
Division of Fine Art, Graduate School of Art, Sojo University

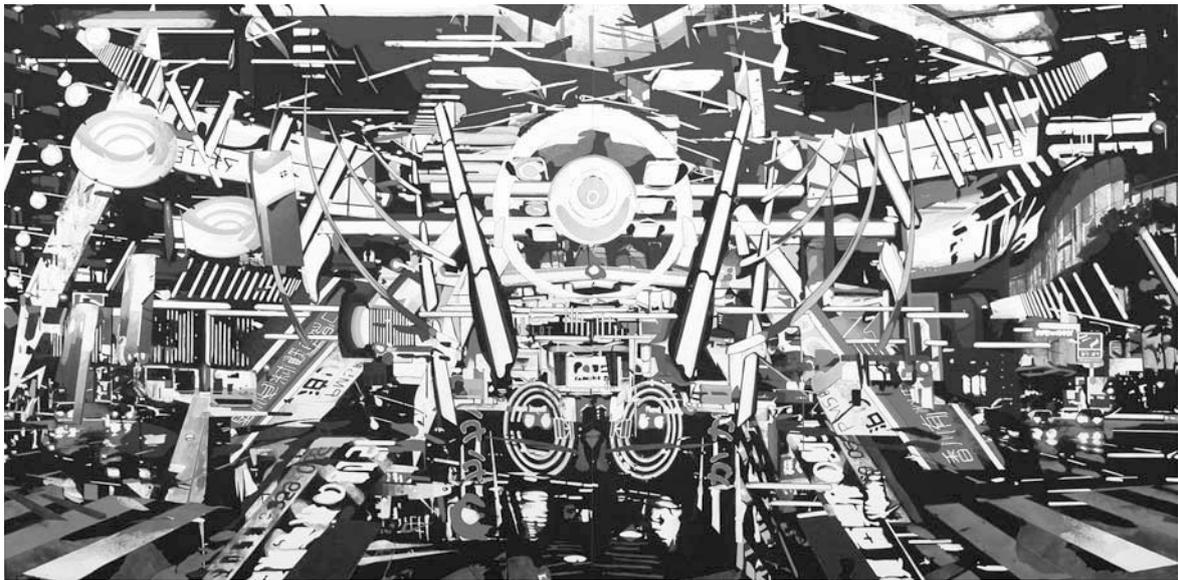


図1 《繁荣》麻紙 岩絵具 アクリル絵具 1620 × 3240 (mm)

はじめに—イメージから精錬するコンセプトについて

絵画の表現は、今日先人達の発見や試みにより様々なものが表現されてきた。私は以前、抽象表現がとても好きであったが、制作を行い他の表現や様式、それに伴う技術的な要素を調べていくうちに、自分の好きな表現の幅が広がっていった。そして、興味を覚えたものに対してはその表現を自分の表現に取り入れる試みをくり返すことで、徐々に表現の幅が広がっていているのが現状である。私は以前、抽象的な絵画と半具象的な絵画を制作してきた。私が2014年に制作した作品である《形態形成》

(図2)は、黒い背景に小さく単純な色と形のもので沢山集まることで複雑な全体像となる抽象表現主義的絵画を制作した。平面的なマチエール、原色、平面的な形、複雑な形、意味を成し得るような形、体系的という私の好きな要素だけを抽象的に入れた絵画である。現実世界には存在しないものがとても好きで、それが表現できることにとても幸せを感じていた。2013年に制作した作品である《彷徨う》(図3)は現実のものを自分が受けた印象をベースとした色や形で表現した作品である。それまで絵画制作や私生活で答えを求め探し続けてきた自分自身がテーマとなり、夜に人に頭から布を被せたような人が沢山行き交う街の交差点を描いた。つまり、対峙した対象を捉えることより自身が伝えたいメッセージを表現するということに魅力を感じてこのような表現に至った。しかし、最近では具象表現にとっても興味がある。2015年の



図2 《形態形成》

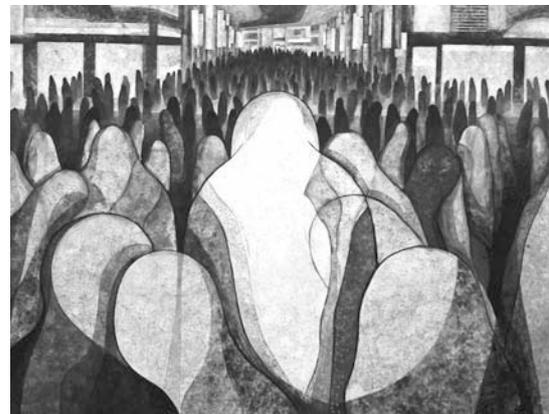


図3 《彷徨う》



図4 《午後の晴好》

《午後の晴好》(図4)では、高架下の道に犬が座っていて、その道の脇にある土の部分に花や雑草が生えている何気ない日常を描いた。多少色や形が省略、変色・変形されている部分があるがこれまでの表現よりもモチーフに実感をもって描き表現することを目指した。

私は抽象あるいは具象を問わず、絵画がその画面の中に持っている力とも言うべき「雰囲気」が大好きである。そのために、これからは私自身の変化と共にそのときどきに興味を持った事象を表現し、その表現の試行錯誤の中で多くの取捨選択をし、最もイメージに合った方法で1枚の絵画を描きたいと思っている。こうすることによって、私の創作欲求を満たしていけるのではないかと考えている。

表現・技術にはそれぞれ表現するにあたり得意不得意があり、表現・技術を駆使するにあたりそれらの長所をどれだけ生かされるかを考える必要が出てくる。効果的に表現や技術を駆使することによって相乗効果が働き、より良い作品になりうると私は考えている。そのためにはその表現の良さを十二分に把握し、自分が描きたいイメージの方向に沿う表現の取捨選択をしていかなければならない。この取捨選択に必要となるのが、制作するにあたって方向性を示す、いわば方位磁石の役割を果たすコンセプトである。

私は絵画を制作するとき、これから何を描くか決める初めの段階で、頭の中に思い描くイメージがある。それを完成に近づけるためにコンセプトを用いて絵画制作を行っている。そのコンセプトに沿った表現

方法や技法を含めた制作過程を踏むことで、自分の描いたイメージにとっても近い表現をすることができるのである。そしてそのコンセプトによって初めて必要なものがわかる場合もあるのである。

このコンセプトの設定はとても重要で、間違えた設定にすると自分の意に全く沿わないものになってしまう。そのため、そのときのイメージに合ったコンセプトを設定しないとイケないのだが、イメージがはっきりしていない状態でイメージに合うコンセプトを設定するのはとても困難であるため、コンセプトを設定し自分のイメージに合うかどうかの確認をして、合わなければまたコンセプトを設定し直してイメージと確認するという作業をイメージと合うまで取らなければならない。この精錬を通したコンセプトに基づき制作を行っていくことで、自分のイメージに沿った表現が実現しやすくなるのである。

いつも定まった表現を行っている人は、コンセプトが似通っているため毎回設定する必要はないが、私は毎回違った表現の絵を描くために完成の到達点が変わる。この時に初めてその表現を行う場合、行うべき行動や表現がはっきりしないことがよくあるため、私はコンセプトに基づく創作を追究することで、より客観的に作品を分析し適切な表現を行いたいと考えた。

以上が、私が表現にコンセプトを使用する理由である。以降では、今回制作した作品《繁栄》がイメージから精錬するコンセプトに基づいて絵画表現を行うことで具体的に制作にどう影響があるのか、また、どうやって今回の制作作品《繁栄》のコンセ

プトをイメージから精錬したのかを述べていきたい。

1. 「繁栄」のコンセプトについて

では、まずは今回の制作のコンセプトである「繁栄」に至った経緯について以下に述べたい。

夜人々が集まるところは、その繁栄を象徴するかのように光り輝いている。暗い夜でも運転しやすいように道を照らす街灯や、それぞれの限られた空間で他のものに埋もれないように様々な色で主張をする看板、部屋を照らすための照明と、その光は様々な役割を持って光り輝く。それは自然に生まれたわけではなく、誰かのために、何かのために光り輝く。役割が違えば形も変わり、それぞれが個性的な形を持ち、その多種多様さは無限にも感じる。それらで画面を構成すれば、現代の電気による社会の繁栄を表現できるのではないかと考えた。

また、私は今まで半具象の作品を描くときは、人工物に興味を惹かれ描いてきた。例えば高層マンション、高層ビル、住宅街、自動販売機、室外機などである。そして今回、以前から描いてみたいと思っていた人工的エネルギーである電気というモチーフをテーマにすることにした。私が子どもの頃は友達と遊ぶ時の一つとしてテレビゲームをやっていたが、友達たちと対戦することで出る人間性の面白さ、映像美と音楽を同時に鑑賞できることで、現実世界ではない計算されて描画された仮想現実の空間でとても楽しく遊ぶことができた。現在ではこうして文章を書いたり、音楽を聴いたり、

会えない人とコミュニケーションをとるために SNS を活用しているが、こうした活動ができるのも全て電気があることで成り立っているのである。そしてそこから生まれる創造性のエネルギーを電気をもって表現したいと思うようになった。

これらのイメージを含め、今回は「電気によって繁栄、多種多様性を表現する」というコンセプトを設定した。ここで電気、繁栄、多種多様性という3つの私のイメージに合うコンセプトを設定した。この時にあまりにも少ない要素でコンセプトを構成すると例えばどういった繁栄であるのかというニュアンス部分が導きだせないし、逆に要素が多すぎると表現が狭まり過ぎて身動きが取れなくなりやすい。ある程度の遊びがあるコンセプトを設定しておいて、必要に応じてさらに構成要素を掘り下げニュアンスを決定することが基本であると私は考えている。以下でこの制作で行ったコンセプトに基づく絵画表現を具体的に述べていきたい。

2. 「繁栄」の下絵の制作

下絵を制作するにあたり、電力というコンセプトは電気が発光する照明器具等で表現し、繁栄というコンセプトは看板や照明器具の多種多様性により表現しようと考えた。また、私の繁栄のイメージとして、活気のある騒々しさやお店の看板などの自分を売り込むような主張性が重要だと感じ、照明器具や看板などを煩雑させて騒々しさを表現し、迫力のある画面構成にすることでその主張性を表現しようと思った。そし

てその迫力のあるという部分から静的ではなく臨場感を出す表現、すなわち動的な要素が重要となる。動的ということは、遠距離では静的な表現になるため、中距離から近距離でこれらのモチーフを構成することになる。実際にその場でそれらを見ているような感覚になるようにすることが重要となる。それだけの臨場感を与えるために、風景画を描くときに効果的な横構図にすることにした。このときに、規格サイズの横構図であるとあまり臨場感が感じられないため、縦対横の比率を1対2にすることでより広がりを感じられる比率にした。

取材は夜の大通りや街といった栄えている場所を選んだ。多種多様性というコンセプトの下、照明器具や看板を中心として光っている物ならどんなものでもモチーフにすることにした。というのも、統一感というものは画面的に静的に働くことが多い。反対に多種多様さは騒々しさから動的に働くので、なるべく多種多様さを意識した。このときに偶然コンセプトから外れたモチーフが取得できるかもしれないが、私は少しであればコンセプトから自然と外れた物はアクセントとして混同させてもいいと考えているので気にせず取材を行う。

この取材によって得られたモチーフをまとめてみたい。

- ・照明器具（工業用照明器具、看板用照明器具、蛍光灯、街灯）（図5）
- ・建築物（コンビニエンスストア、マンション、施設、お店、会社から出る照明の光）（図6）
- ・看板
- ・ヘッドライト（図7）

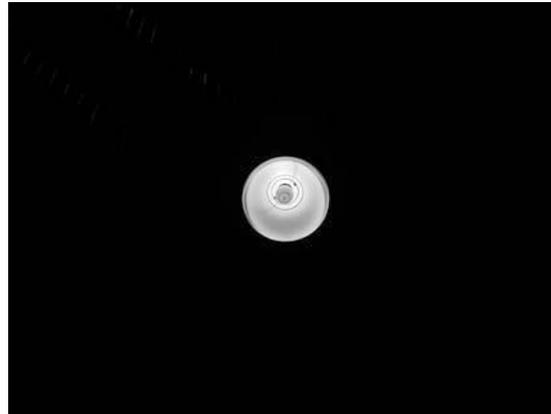


図5 照明器具（工業用）



図6 建築物



図7 ヘッドライト等

- ・自動販売機
- ・電飾
- ・その他（横断歩道、区画線の白線）

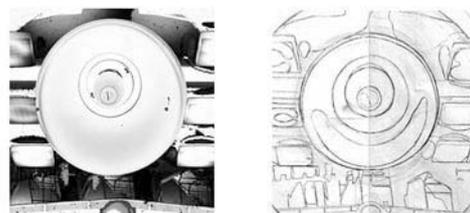
このうち、最初から予定していたモチーフは電気を表現する照明器具と主張性、煩雑さを表現する看板である。また、取材を行う中で初めて建築物の光も作品にとって重要なモチーフであることがわかった。自分の発想だけでは思いつかなかった意外なものが得られ、これらによって私のイメージへの補強が行われた。例えばマンションから生活活動のイメージ、会社から社会活動のイメージ、お店から娯楽のイメージがこの作品に付加された。今回は繁栄という社会全体の活動イメージが根本にあることもわかり、これら建築物はコンセプトに沿った付加となった。

モチーフが決定すれば、次は構図を決定する。今回は集めたモチーフの多種多様性、煩雑さで繁栄を表現できるようにする。これら集めたモチーフのみを組み合わせることで、自立した生命感のようなものが演出できればと考えた。詳しいモチーフの組み合わせ方は、自分の好きな形になるように形成していくことにした。私は昔から安定した形が好きであるため、今回の作品の基本的な形はシンメトリーを意識して形成していくが、完全なシンメトリーにはしない。完全なシンメトリーにすると画面の動きがなくなってしまい、虫の標本のように生気が感じられないからだ。静的な画面構成を望むときはその方が表現方法としていいのであるが、コンセプトに沿うよう動的にするために、意図的に左右がバランスを取りながら変化している構図にする。こうすることで一見は形が安定しているが、動的な画面構成にすることができる。

ここまで構図を決定する際のコンセプトに基づく絵画表現について述べた。以下で実際に制作を進めていく際にどうコンセプトに基づき絵画表現を行っていくかを述べていきたい。

3. 「繁栄」の制作について

前章で下絵の構図が完成したので、ここからは実際の作品を制作していく。この際、私は出来上がった下絵をそのままに写していくということはない。というのも、この大下図を描いていく際にしか思いつかないアイディアが出てくるので、それを試しているうちに少し違う絵画になるため、下絵は私がモチーフの場所の見通しを立てるために使用する。例えば一番中心にある照明器具は実際の照明器具と少し違う形をしている(図8)。これは、最初に同じ比率で描いた時に、下絵よりも迫力がないことに気が付き、ここから迫力を持たせるために実際の照明器具よりも電球の大きさを大きくしている。迫力を持たせる理由としては、その迫力で繁栄に含まれる主張性を表現できるのと、その照明器具が構成上メインとなるのでこの編集を行った。このよう



編集前の下図

編集後の線画

図8 コンセプトに沿った印象を変えるための編集

に、実際の大きさを編集を行うことでより完成度の高い平面構成ができるため、私はアイデアを思いついたらコンセプトに沿うようにして積極的に試し変化させるようにしている。また、少しでも完成度を高めるためにこのような作業を何度も通して完成に近づけていく。

画材の選択とそれに伴う作業工程も作品の完成度を高めるために重要な要素である。今回は繁栄ということで鮮やかな色と、人工物の特徴であるエッジの効いた直線を表現するために、それらをしっかり表現できるアクリル絵具を選択した。そして岩絵具はくすんだ色や深い中間色を作るのが得意であるので、発色の良い部分をアクリル絵具で表現し、中間色を岩絵具で表現する計画を立てた。作業工程は、この2つの絵具の特徴が最大限に生かされる使い方を考えて決定した。こうして照明器具というモチーフの特徴である光と人工物の直線を表現した。

おわりに

今回は現代の社会現象と自分の欲求を満たす表現を夜光っている人工物を用い制作をした。この絵は今までの制作の中で初めて描いた画風であったが、今までの経験とこの表現技法を用いることでどうにか表現できた。イメージとは頭に浮かび上がる制作の種のようなものであって、そのままでは絵にならずに、そこから描いていくに従って完成に向かっていく。そして、その完成の方向を示してくれるものがコンセプトである。主観的なイメージを客観的なコ

ンセプトで補強するように制作ができた。この過程を通して制作を行うことで、最初に思い描いたイメージから変わりはあるが、最初に思い描いた世界感を表現できた実感がある。今後はこの表現技法をさらに研究し強化しながら新たな応用を探り、展開していきたい。

