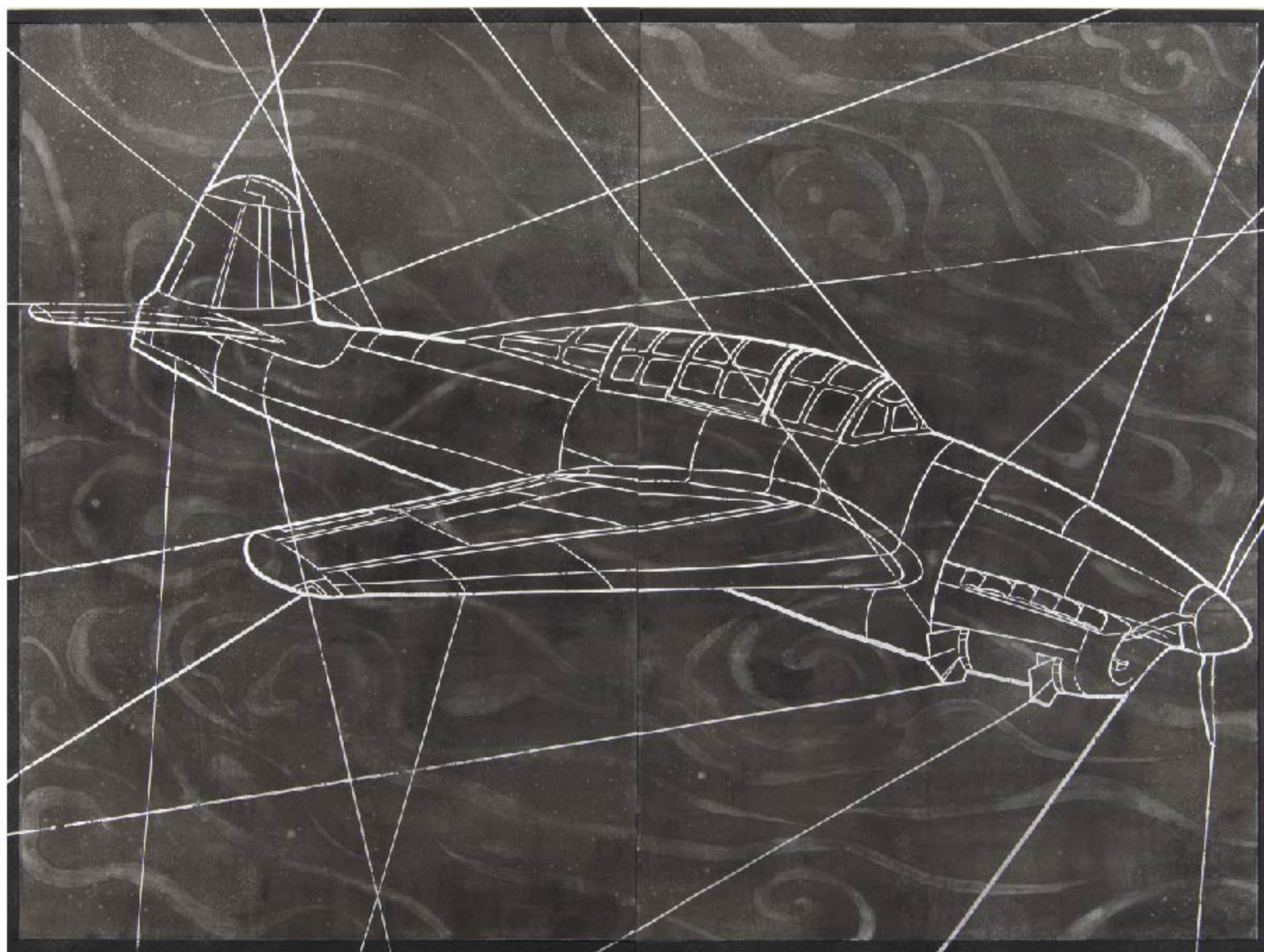


伊藤 倫香  
ITO Michika



**LINE**

墨、岩絵具、アルミ箔、アルミ泥、錫粉、土佐麻紙

## LINE

ある対象を描くとき、その対象がどのような存在であるか知らなければならないと思う。その知識の深さが作品の出来合いを決めるとは断言できないが、しかし、無知な状態で描きとった形と、そのものへの理解を深めた状態で描きとった形は、その分だけ違いが現れるのではないかと私は考える。

「あらゆる要素は複雑な連鎖を生み、それらは立体的に関連しあう集合体を構成する。飛行機とはそのような集合体といえる。」<sup>1)</sup> この言葉は、航空機とはどういうものであるかを端的に説明したものであり、航空機に限らず、もっと多くの事柄や物質に通じる意味があるのではないだろうか。ひとつの存在を読み解こうとすると、必ず複数の特徴が存在するように、私たちを構成する「要素」は、それひとつでは機能せず、「立体的に関連」しあうことで、個体という「集合体」を構成している。要素とは量子であり、原子であり、水であり、鉄であり、肉であり、骨であり、脳であったりし、組み合わせたり連鎖しあうことで航空機であるか人体であるかの違いを創造するのだ。

今回の作品制作では、この「集合体」の持つ「要素」に注目した。艦上爆撃機「彗星」をモチーフに据えていくつもの「要素」の中から「線的表現」を取り出し、それを画面に再構成しようとして取り組んだ。「彗星」の機体には操縦席が二つあり、格闘戦を可能とする爆撃機として開発された。液冷エンジンを用いていることから、プロペラ付近の形状が独特であり、また爆撃機としてはスマートなボディを持っている。こうした形の面白さに惹かれ、それを画面に取り入れるため、この機体をモチーフとして選んだ。

また、航空機は、先述の通り、様々な面的パーツが組み合わせられてできた集合体である。その機体の面と面のつなぎ目には、線が生まれている。「線的表現」は、この線に着目することで生まれた。そして、線は、設計図となり、様々な面的パーツの製造を可能にする。そして、そのパーツが組み合わせられることにより、航空機の全容が完成する。こうして、二次元の図面から、三次元世界に厚みと深さのある造形が生み出される。それを、私は再び平面世界へと様々なアプローチを駆使して写しとっている。機体へと繋がっていく縦横無尽に伸びる線を描く事で、面的な立体物を線的な平面図へと落とし込み、航空機の製作過程にある二つの異なる様相を引き出すことを試みた。

この制作の過程で、私は「線」となる「面」を多く作る事となった。線的表現と面的表現は密接な繋がりが示されるのであり、大きく太い線であるか、あるいはどこまでも細く小さい面であるか、とも言い換えることができるだろう、このことから、描こうとする対象には、常に隣り合わせで矛盾することなく異なる様相が存在すると分かった。こうした発見の面白さに惹かれ、私は今日も絵を描いている。

1) 雑誌「丸」編集部『図解・軍用機シリーズ 11 彗星 / 九九艦爆』潮書房光人新社 2000年 p29 23行目