OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	Woody Stripe Venus
Author(s)	小川, 忠彦
Citation	デザイン理論. 2005, 46, p. 182-183
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/52799
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

Woody Stripe Venus

小川忠彦／夙川学院短期大学

私達が具象的な絵を描く場合にどのような手順を踏むのかを考えると，概ね①輪郭を取る，②明暗をつける，③着色する，④テクスチャーをつけるということではなかろうか。換言すれば手描きによる具象的な絵柄の成立条件が①～④であると言える。

しかし，カラー写真製版印刷はコンタクト・スクリーンを使用することでY（イエロー）M（マゼンタ）C（シアン）K（スミ）のプロセスカラー4色のみで①～④の条件を満たしている。コンタクト・スクリーンには最も一般的な網点のほかモザイク，万線，砂目などの種類がある。過去に網点とモザイクのスクリーンで原画を分解し，シナ材を使用して点や面の深浅を作り，影の濃淡で絵柄を再現した作品を数点制作した。今回は点，面に次ぎ，線による作品化を試みた。

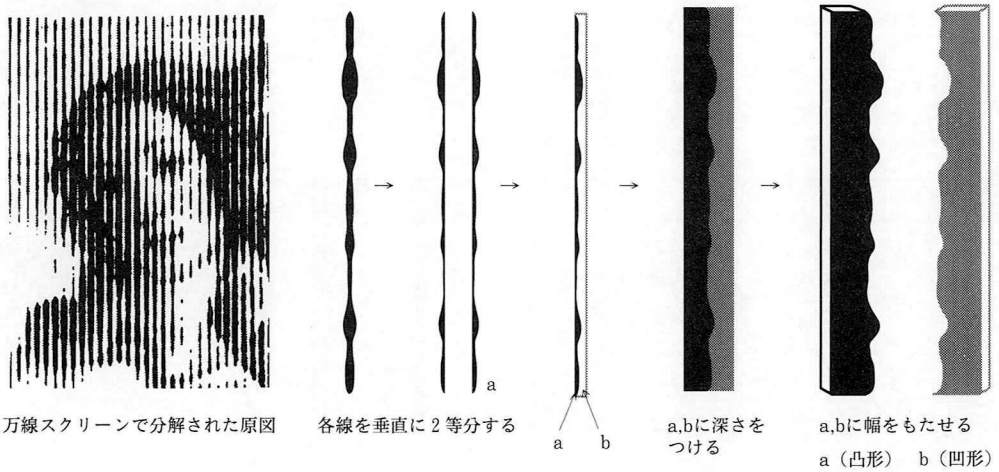
前述のように写真製版印刷に使われるスクリーンのうち万線スクリーンで原画を分解すると平行線に置換され各線は原画の明暗に応じて微妙に凸凹した太さをもっている。

今回の作品は平面に表現された凸凹した線を奥行の深浅に置換したもので，同じ太さの平行線で写真のような図像を再現することは平面（2次元）ではむずかしいが奥行をもった立体（3次元）では可能ではないかと試作したものである。

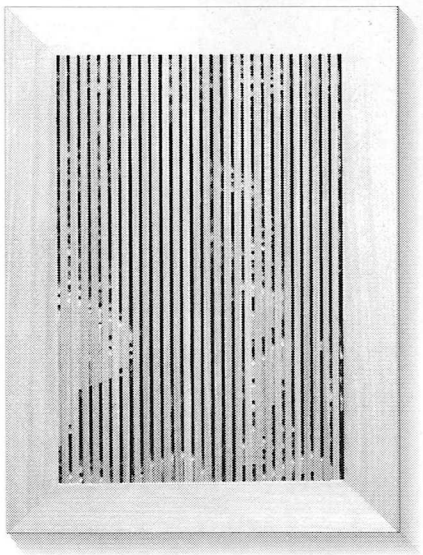
また，凹んだ溝の深浅で図像を表現出来る可能性を予測したのは，万線の各線が凸状態である場合に出来る影でも図像を表わすであろうと思えたからである。凹型，凸型のいづれの万線もその深浅と高低の違いはあるものの同様に図像を表すことを作品化することで実践した。これらは，あたかも雌型と雄型のような関係にあるといえる。

斜め横45度の光が当ればビーナスが誕生する（筈である）。

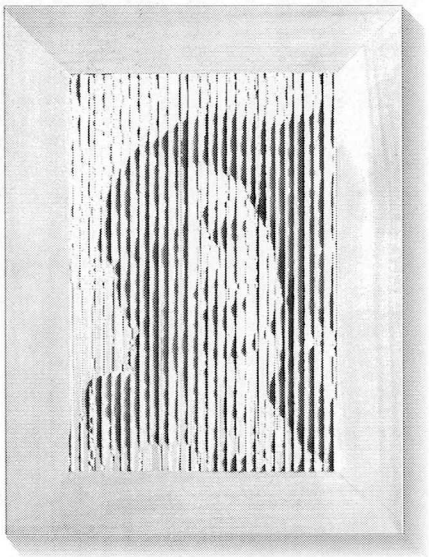
制作過程



万線スクリーンで分解された原図　各線を垂直に2等分する　a,bに深さをつける　a,bに幅をもたせる
a（凸形）　b（凹形）



「ウッディ・ストライプ・ビーナス凹」
515mm×364mm×20mm
シナ材　2004年



ウッディ・ストライプ・ビーナス凸
515mm×364mm×20mm
シナ材　2004年

「ウッディ・ストライプ・ビーナスの誕生凹」
1107mm×1598mm×30mm
シナ材　2004年