

「ノイズ」を通した被写体の絵画化

東京芸術大学美術研究科
博士後期課程美術専攻日本画研究領域
学籍番号 1319901
角谷紀章

論文要旨

私は、ピンぼけ写真やモザイクを伴った映像に、リアリティを感じる。それはその表層の「ノイズ」に、隠置された被写体の本性が表れていると考えるからである。色や形が不明瞭になり、実像のフォルムを保っていないにも拘わらず、被写体の存在を何となく認識できること。そして写真や映像という媒体が、人の主観的な視覚が取り払われた真実性をもつことに裏付けられているように思う。

本論文は、写真表層の「ノイズ」に被写体の抽象性を見出す筆者が、写真の絵画化を通して、ノイズによって隠置された形象に、自身の観念で再構築されたイメージを表出しようとする試みを論じた制作論である。写真表層における「ノイズ」とは、ピンぼけや手ブレなど、カメラを媒介することで生まれる偶然的な現象である。筆者が撮影したノイズのあるスナップ写真を、自身の観念で補完し、絵画へと転換する過程で生まれる撮影時の自分との共鳴について論述した。

SNS など、デジタルによる写真や映像など多様なイメージが溢れる現代では、写真や映像から知覚することが日常となっている。私も SNS や YouTube、テレビなどを見るのが習慣となり、見たい景色や知りたい情報をスマートフォンやパソコン画面を通して得ている。それは、記録媒体としての写真や映像に、無意識に真実性を感じているからである。自身の成長とともに発達してきたメディアは、自身の観念の構築に大きな影響を与えてきた。しかしそれらは、視覚や聴覚情報のみで、私たちに対象を伝える。五感を通した実体験と比べて得られる情報量は極めて少なく、ひとつひとつは取り留めのない情報として消費されていく。それは小さな画面で伝えられる事象が、カメラを媒介することでどこか違う世界で起きている出来事のように、実感なく表出されるからではないだろうか。写真を絵画化する過程では、その景色に再度没入し、自身の観念を表出しようとする。本論文の取り組みは、自身の内面を構成するともいえる観念を再発見する試みであり、実感を伴わない視覚情報が溢れる今日、筆者が絵画作品として提示する「おぼろげなイメージ」が、鑑賞者に対してもイメージの補完と共鳴をめざす試みである。

本論文で扱う写真とは、筆者が自身の日常を記録するために撮影したスナップ写真であ

り、ノーファインダーによる手ブレやピンぼけ、構図の傾きをそのまま内包している。それらを見返すと、撮影時の状況や場所を記憶していないものがある。その風景を、経験や知識によって再び擬似体験し、「おぼろげな景色」として絵画化していく。

本論の構成は以下の3章からなる。

第1章『『ノイズ』に抽出されるリアリティ』では、「ノイズ」によって隠匿された対象にリアリティを感じる根拠と、抽出された被写体の形象について考察し、自作品の変遷について言及した。第1節「ノイズ」では、幼少期の経験と自身が考えるリアリティの所在、そして写真や映像の「ノイズ」の不明瞭に、リアリティを感じる根拠を明らかにした。第2節『『ノイズ』の形象』では、「ノイズ」によって抽出された被写体の形象を、「ボケ」「ブレ」から考察した。また、偶発的なエラーであるグリッチとの違いに言及した上で、「モザイク処理」という意図的な「ノイズ」との相関性について述べた。第3節「作品の変遷」では、情景への没入から、客観的な写真媒体の追体験へと作風が変化していった、制作の変遷に言及した。

第2章「イメージの表出」では、描画対象として「スナップ写真」を用いる理由と、絵画化の制作プロセスに言及し、「ノイズ」を伴う写真を再解釈することで、撮影時の自身と共鳴する試みについて考察した。また絵画内の世界への没入によって、観者との共鳴に至るプロセスについて述べた。第1節「描画対象」では、景色を写真化することについて言及し、スナップ写真を描画対象とする動機を述べた。第2節「制作」では、ドローイングを通して、スナップ写真を再解釈するプロセスについて述べた。また写真の外側に、撮影時の自分の存在を見つける共鳴の試みについて言及した。第3節「曖昧な表現」では、自身にとって身近な「言語」や、東洋美術の特徴である「余白」について触れ、ぼかすことで隠匿された対象が、多様な解釈を生むことについて考察した。観者も自身の経験からイメージを想起することで、絵画内世界で共鳴する可能性について述べた。

第3章『『ノイズ』を通じた絵画化』では前章までを踏まえ、提出作品「Frosted Window#5」と「Cells」について解説し、本論文の結びとした。

目次

| | |
|----------------------------------|-----------|
| はじめに | 1 |
| 第1章 「ノイズ」に抽出されるリアリティ..... | 3 |
| 第1節 「ノイズ」 | 3 |
| リアリティへの憧憬..... | 3 |
| 立ち現れる「気配」 | 4 |
| 媒体としての「ノイズ」 | 7 |
| 第2節 「ノイズ」の形象 | 9 |
| ボケ | 9 |
| ブレ | 12 |
| デジタルノイズとモザイク | 16 |
| 第3節 作品の変遷..... | 17 |
| 「ノイズ」への気づき以前..... | 17 |
| きっかけ | 20 |
| 現在の制作 | 22 |
| 第2章 イメージの表出 | 24 |
| 第1節 描画対象..... | 24 |
| スナップ写真..... | 24 |
| 描画対象との距離 | 26 |
| 第2節 制作 | 27 |
| 再解釈のプロセス | 27 |
| 「にじみ」「洗い」 | 29 |

| | |
|--|-----------|
| 自分との共鳴..... | 32 |
| 第3節 曖昧な表現..... | 32 |
| 日本語の不明瞭性 | 33 |
| 余白と多義性..... | 33 |
| 観者との共鳴..... | 36 |
| 第3章 「ノイズ」を通じた絵画化..... | 37 |
| 第1節..... | 37 |
| 絵画化する理由 | 37 |
| 景色の普遍性..... | 37 |
| 見せないように描くというプロセス | 38 |
| 第2節 提出作品「Frosted Window #5」 | 39 |
| すりガラス窓..... | 40 |
| 4 : 3 | 41 |
| スーパー戦隊番組 | 43 |
| 第3節 提出作品「Cells」 | 45 |
| 柵目 | 46 |
| 制作プロセスと動機..... | 48 |
| ノイズによる接続 | 49 |
| おわりに | 53 |
| 参考文献一覧 | 55 |
| 図版出典一覧 | 57 |