

氏名	角谷 紀章
ヨミガナ	カクタニ キショウ
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第696号
学位授与年月日	令和4年3月25日
学位論文等題目	（論文）「ノイズ」を通じた被写体の絵画化 （作品）Frosted Window#5 Cells

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	齋藤 典彦
（論文第1副査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	佐藤 道信
（作品第1副査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	宮北 千織

（論文内容の要旨）

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、隠匿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、ノイズによって隠匿された形象に、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。五感を通じた実体験と比べて得られる情報は極めて少なく、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疑似体験し、「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」を通した絵画化』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。

(論文審査結果の要旨)

本論文は、ピンボケやモザイクといった表層の「ノイズ」に、その向こうの被写体の隠された本性とリアリティを感じる筆者が、「ノイズ」表現を導入した自身の絵画表現を論じた創作論である。近年までも「あいまい」や「不確実性」をテーマにした論考は少なくなかったが、それを「ノイズ」として扱った論点は新鮮だった。

「あいまい」「不確実性」に積極的な意味を見出す場合は、「間」などのようにそこに接続性や緩衝性を求めることが多い。その点、語意じたいは必ずしもいい意味ではない「ノイズ」に積極的な意味を見出すのは、対極の「クリア」や「リアル」の過剰さにマイナス面を感じるからだろう。筆者はそうした4K、8Kといった情報社会の状況を直接想定しているわけではないらしいが、大きく見れば手技の痕跡や不完全さに機械に対する人間性を見出してきた19世紀以降の状況に、いま情報社会でのリアルやリアリティを問う新ステージが加わったことを感じさせる。同時にこれが「鶴の恩返し」で機を織る娘の正体が、障子に鶴として映ったノスタルジックな民話を思い起こさせるのは、本質は変わらないということなのか、直接対面では本性は以外に分からないことを示唆するのだろうか。

第1章「『ノイズ』に抽出されたリアリティ」では、幼少期のブラウン管テレビのリアルとノイズ感が筆者の基底にあることや、スナップ写真でのブレやボケ、デジタルノイズでの「ブロックノイズ」、モザイクなどを例に、ノイズを解説。また障害でもあるはずのノイズに筆者が求めるものが、「間」から「共鳴」へと変わってきた変化を述べる。

第2章「イメージの表出」では、自作品での「ノイズ」イメージの表現方法について具体的に解説する。筆者はスマートフォンでスナップ写真を撮影し、紙媒体にプリントしたのち、ドローイングを経てタブロー化している。このプロセスを経て、筆者は撮影時の過去の自分と共鳴し、また観者との共鳴をめざしていることを述べる。

第3章「『ノイズ』を通した絵画化」では、提出作品2点、「Frosted Window #5」「Cells」について解説している。

論文は問題や論点の提示、その解決やまとめ方に優れ、高い文章力を窺わせる箇所が数多くあった。学位にふさわしい好論文として、審査会の高い評価を得た。

(作品審査結果の要旨)

作者は、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ているという。提出作品のモチーフとなっているのは、作者がスマートフォンで撮影した写真である。ピンボケや手ぶれなどの「ノイズ」を伴う景色を、作者の観念により再構築したイメージとして作品にすることを試みている。

2017年卒業制作「寂然の街」では、表現しなかったのは作者自身の内面であり、ノイズへの気付きは無かったと述べている。2019年修了制作「濡灯色ビヤガーデン」は、雨後、おぼろげに見えるビヤガーデンを描いた。それ以降、対象をはっきりと描かないことの意味や、何が自身にとってのリアリティかを探りながら制作に向き合ってきたが、漁港の水面を描いたことがきっかけとなり、ノイズを作品に取り入れるようになった。

作品「Frosted Window#5」は、風景画の画面中央にすりガラス状のノイズが配置されている。鑑賞者は、見えづらく描かれた空間が一体何なのかを考えることになり、それを絵画世界に入り込むための窓とした狙いは興味深い。本作では、ノイズ部分の縦横比に意味付けをしているが、制作中、ノイズ部分と外側の景色との面積比に違和感が生じたため、画面を洗うなどして面積比を変えることとなった。制作手順の工夫が今後の課題であろう。

作品「Cells」は、作者のスマートフォン内の画像フォルダから着想を得ている。パソコンやスマートフォンの画面を見ながら育ってきた世代の作者にとっては、それもまたリアルな景色なのであろう。無数の画像の中から写真を選択し、その被写体によって描き始めの段階から表現方法を変えている。染めるように描き出された30cm四方の和紙の境目が柔らかく見えるように貼り合わせるなど、一つ一つの枠目が独立せず、全体が一つの景色として見えるよう工夫されている。それらの工程が一通り終わった段階では、何も描かれていない枠目も効果的な余白となってノイズの一部の表現として成立しており、作者の狙いが伝わって来るような画面となっていた。制作後半の枠目の描き込みにより、全体とのバランスが崩れたところで筆を置く結果となったのが惜しい。しかしそれは、見たことがない景色を作り上げたいという試みの現われであろう。この制作を通し、描くことの根底にある観察することの重要性を感じたという作者が、今後何に着眼し、イメージの蓄積をしながら制作していくのかが期待される。

審査会では、提出作品が学位に相応しいものであると評価され、全員一致で合格とした。

(総合審査結果の要旨)

申請者は、ピンぼけ写真やモザイク映像にこそ被写体の隠匿された本性やリアリティを感じるという。そして、そのような「ノイズ」のある画像を絵画化することにより、対象の隠された本性と作者のリアリティを重ね合わせようと試みている。

論文は、その制作の背景を論述した制作論である。まず、「ノイズ」により隠匿された対象にリアリティを感じる根拠と、自作品が情景への没入から写真媒体の追体験へと変化したことが論述される。次に描画対象として「スナップ写真」を用いる理由と絵画化の制作プロセスが説明され、「ノイズ」を伴う写真を絵画化するなかで、撮影時の自身と制作時の自身との共鳴について考察を重ねる。そして、ぼかしを伴い絵画化された対象が作者と観者に多様な解釈やイメージを想起させ、絵画世界内で共鳴する可能性について、ホックニーの写真作品などとの違いをあげつつ述べられる。論述は明快であり、申請者の制作のありようの変化や「ノイズ」を通じた絵画化について、十分な考察とともに的確に論述された点が評価できる。

作品の「Frosted Window#5」では、何気ないピンぼけの景色が画面中央に絵具を滲ませる手法により描かれる。そして周りの景色は、おぼろげな中央部に触発され、逆に明快に描き加えられる。その視覚のズレが観者に様々なイメージを喚起させるが、一つの画面としての強さよりも、作者の絵画化の説明的な段階に留まっている点が惜しまれる。

「Cells」は、スマホの画像フォルダ内の画像群をひとつの景色として捉え、絵画化したものである。同時に、そこに表出された作者のリアルと観者のリアルとの共鳴をめざす試みでもある。異なる空間や様々な「ノイズ」を含んだ一辺30cm大の景色108枚が、描画により一つの画面、作者のリアルとして接続され

る。そのため画像の配置も時系列順ではなく適宜入れ替えられている。このような多数の景色を一つの画面として接続するための画面処理や絵具の粒子の差の利用などには、作者の高い絵画意識と鋭敏な感性がうかがえ高く評価できる。しかし、イメージの原点である画像フォルダが喚起させた現代的な視覚のリアル、つまり異なった空間の計算できない接続が生み出すリアルを、一つの絵画空間として接続しようとしたがゆえに捉えきれなかった点は、今後の課題といえよう。

以上のように、論文については制作論としての的確に論述されている点、作品においては現代的な視覚のリアルがさらに追及されうる可能性を示した点を、全審査員が学位に十分であると評価し、合格とした。