

令和3年度  
東京芸術大学大学院美術研究科

# 「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

# 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
<b>第3節 曖昧な表現 .....</b>	<b>32</b>
日本語の不明瞭性 .....	33
余白と多義性.....	33
観者との共鳴.....	36
<b>第3章 「ノイズ」を通した絵画化 .....</b>	<b>37</b>
<b>第1節 提出作品解説にあたり .....</b>	<b>37</b>
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
<b>第2節 提出作品「Frosted Window #5」 .....</b>	<b>39</b>
すりガラス窓.....	40
4 : 3 .....	41
スーパー戦隊番組 .....	43
<b>第3節 提出作品「Cells」 .....</b>	<b>45</b>
柵目 .....	46
制作プロセスと動機 .....	48
ノイズによる接続 .....	49
<b>おわりに .....</b>	<b>53</b>
<b>参考文献一覧.....</b>	<b>55</b>
<b>図版出典一覧.....</b>	<b>57</b>

## はじめに

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する。

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、テレビなどを見ることが習慣となり、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。

本論文の構成は以下の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する。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する。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」から考察する。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る。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、制作の変遷に言及する。

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する。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る。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る。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る。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する。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する。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る。

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」について解説する。

## 第1章 「ノイズ」に抽出されるリアリティ

### 第1節 「ノイズ」

知覚すべき対象があり、それをありのままの形として認識することを阻害する存在として、「ノイズ」がある。つまり「ノイズ」は、対象なくしては存在し得ず、観察者がなくても同様である。磨りガラス越しの風景のように、観察者が風景を認識しようと目を凝らし、磨りガラスに焦点を合わせるほど、本来の風景は変容して見える。

本節では、「ノイズ」を表出するものとしての写真や映像、また日本の文化的視点から、「ノイズ」の半透明性によって抽出されるリアリティを考察する。

#### リアリティへの憧憬

私はいわゆるテレビっ子だった。小学生の頃は、学校から帰ると眠くなるまでテレビを見ていたように記憶している。それは娯楽の時間だったが、ブラウン管のテレビ画面の中で繰り広げられる「作られた世界」は、私にとってもう一つの世界であり、当時の私はフィクションと現実の境目を気にせずリアルとして情報を享受していた。

今日、テレビ以外にも YouTube や SNS といったメディアに大量の情報が溢れ、私も現在ではパソコンやスマートフォンの画面を通して、それらをごく当たり前に目にしている。検索して見たいものを探し出し、クリックひとつで閲覧、一時停止、早送りと、インターネット上を自らの意思で自在に行き来できる様は、面白いものを見逃すまいとテレビ画面に釘付けになっていた当時とは大きく変化した。1993 年生まれの私は、物心ついたときにはブラウン管テレビを見ていた。幼い私にとっては、目の前で起こる出来事以上に、テレビの湾曲したガラス越しに伝えられる整理された情報を、身近に感じていた。テレビの映像は現代の高画質とは違い、身の回りの出来事以上に鮮明だったはずはないが、部屋の風景が反射したテレビ画面を通り抜けてくる番組の世界に、没頭していたのだ。

テレビが、私にとって享受した世界だったとすれば、幼いながらも絵を描くことは、世界を作ることに関与した体験だった。もっぱらモチーフは図鑑(図 1、図 2)や絵本で、当時の私は図鑑の詳細な絵図が全て写真だと勘違いしていたのだが、その動植物を大きく拡大して模写していた。図鑑という媒体の、写実的でいかにも本物らしい絵図は、当時の私に

は魅力的に感じられたからである。ただし図鑑の絵図が、全て横を向いて固定されている様は、幼い私にも違和感を覚えさせた。本来自然のなかで動き回り、生き生きとした動作をしているはずの対象が、過度に固定された明確さで捉えられていたからである。その違和感が、私が写真における「ノイズ」にリアリティを感じるようになったきっかけだが、当時は違和感を覚えつつも、絵画を通して世界を想像する喜びに没頭していた。

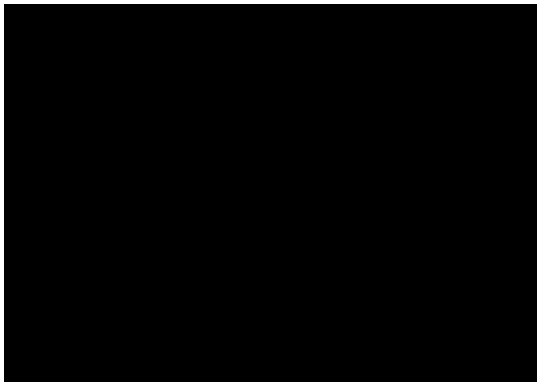


図 1 図鑑（学研の図鑑 動物）

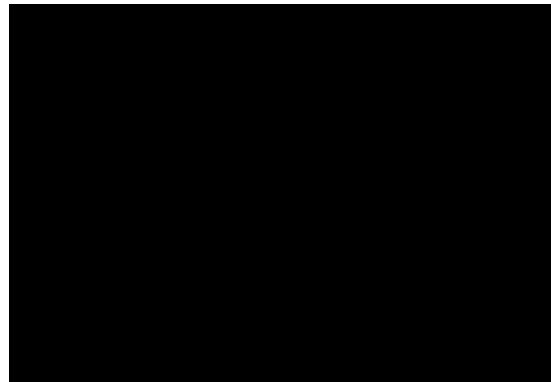


図 2 図鑑（学研の図鑑 昆虫）

### 立ち現れる「気配」

「ノイズ」の語源はラテン語の *nausea* に由来し、「船酔い」を意味する<sup>1</sup>。「ノイズ」自体も、雑音や画像・信号の乱れを表す単語であり、正確な情報の知覚を阻害するものである。印刷技術や電子機器でも、技術の進歩はその「ノイズ」を取り払うことを目的に試行錯誤し、より鮮明な情報へと発展してきた。現代のカメラの性能は、私たちの認識能力を遥かに凌駕する域に達している。レンズを通して、ヒトの目では捉えることのできないミクロの世界や、素早い動きの一瞬を的確に撮影し、記録媒体としての優位性に疑う余地はない。スポーツをはじめ様々な分野で写真判定が用いられているように、その真実性もまた同様である。

しかし同時に一方で、カメラのデジタル化に伴い、フォトショップ<sup>2</sup>のような写真加工技術の発展もめざましく、その真実性が絶対的ではなくなった今日においては、写真をめぐる意義も多様化している。そうした中のひとつに、性能の進歩に反する「ノイズ」に、“表現”としての価値を見いだす動きがある。一例として、写真同人誌「プロヴォーク」に象徴

---

<sup>1</sup> ジーニアス英和辞典第 5 版、大修館書店、2014 年、p 1431。

<sup>2</sup> Adobe が販売する画像編集ソフトウェア。

される「アレブレボケ」の表現を挙げたい。「プロヴォーク」は1968年11月、中平卓馬、多木浩二、高梨豊、岡田隆彦を同人として刊行され、2号から森山大道が参加した。「プロヴォーク」の代名詞とも言える中平、森山の当時の荒れた白黒写真は、戦後日本の学生運動が盛んだった激動の時代を生々しく切り取っている。西井一夫は著書『なぜ未だ「プロヴォーク」か』で、中平の写真について次のように語っている。

中平の当時の写真は「ブレボケ」と呼ばれた。写っている対象はブレて流れたり、ピントがはずれてボケて、不確かな「気配」をかもしていた。高温現象してネガの調子をのせ(ネガは真っ黒に近くなる)、数十分、一時間という長時間の焼き付けをするという技法(焼き付け時間が長いほど、その間に焼きとばして像を消したり、覆い焼きで像を闇につぶし込んだりといったさまざまな錬金術師のような暗室作業が可能となる)はプリント画面の粒子を荒れさせ、そのアレた砂のような画面が二日酔いの朝の荒れた胃壁のようなイガラっぽい気分を思わせもした。  
(中略)

いずれにせよ、その画面は積極的に「まずたしからしさの世界をすて」ていた<sup>3</sup>。

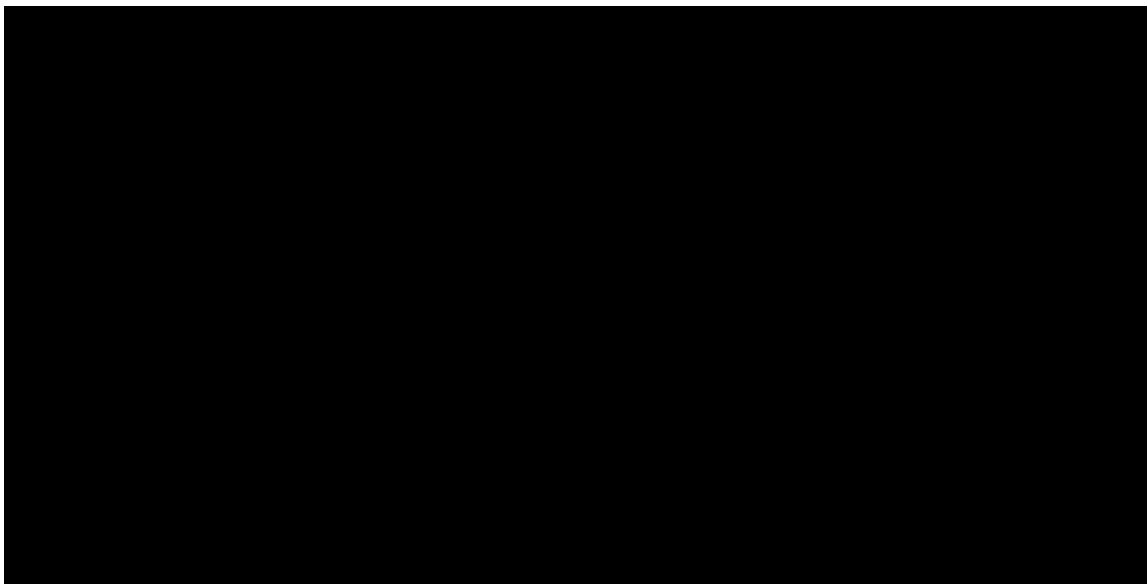


図3 中平卓馬『1968・夏・3』プロヴォーク1号より

---

<sup>3</sup> 西井一夫『なぜ未だ「プロヴォーク」か 森山大道、中平卓馬、荒木経惟の登場』青弓社、1996年、p 106-108。



中平はその後、自身のブレボケの画面(図 3)を「対象と私との間をあいまいにし、私のイメージに従って世界を象ろうとする、私による世界の所有を強引に敢行しようとしていた」<sup>4</sup>として、その表現を否定している。しかし中平や森山の試みは、「ノイズ」に「気配」というリアリティを生む効果を裏付けていると言えるだろう。

カメラ機能付きのスマートフォンや安価なデジタルカメラが普及し、誰もが簡単に鮮明な写真を撮影ができるデジタル時代に、需要が低迷していた富士写真フィルムのレンズ付きフィルム「写ルンです」(図 4) が、若年層を中心に再流行したことも同様である。



図 4 富士写真フィルム「写ルンです」

この「写ルンです」が再燃した背景には、インスタグラムなどの SNS の普及による影響が大きいだろう。近年、ノスタルジーやもの悲しさなど、言葉では表現しづらい感傷的な感情を表す「エモい」という造語が生まれ、SNS では「エモい写真」を投稿するムーブメントもあった。「エモさ」は、朽ちゆくビルや荒涼な風景の写真など、被写体の造形だけではなく、色あせや荒れた画質そのものにも見いだされているのである。それは、昔のアルバムの中で目にしたような既視感のある写真で懐かしさを感じさせるが、他者が撮影した初めて見る光景であれ、「ノイズ」を媒介することで共感を生むことができる。今日におけるリアリティの所在が、再現性以外に求められていることの象徴例ではないだろうか。

---

<sup>4</sup> 西井一夫『なぜ未だ「プロヴォーク」か 森山大道、中平卓馬、荒木経惟の登場』青弓社、1996 年、p 110。

## 媒体としての「ノイズ」

臨床社会心理学者の中山治は著書『ぼかし』の日本文化』の中で、「ぼかし」は「両義性を生み出す操作」とであると定義する。日本人における「ぼかし」が、善と悪、有と無、主体と客体など、本来対立する概念が相互に関連し合い、転化し合うものだとする<sup>5</sup>。「両義性を生み出す操作」とは、図 5 で言えば、赤と青の境界がぼやけ、赤と言えば赤、青と言えば青のどちらともとれる領域を生じさせることであるが、中山の指摘通り、それが日本人のメンタリティ、日本文化の深層、対人関係、言語などに深く根を張っていることは明白である。この「ぼかしの構造」における「曖昧な境界」は、日本文化の特色として「間」の概念とも密接に関係しているだろう。



図 5 筆者作図 ぼかしの構造

比較文学者の剣持武彦は著書『「間」の日本文化』の中で、日本人にとって「間」は媒介としての役割を担うことを、「酒」を例に次のように述べている。

中国人や日本人は自然の生命力のもっとも充実した春のころ、中国では桃や李の花のいっせいに咲くころに、その花のもとで酒をくみかわし(李白「春夜桃李園ニ宴スルノ序」)、日本では桜の花の季節に花見を楽しむ。青木青児氏の『中華飲酒詩選』(筑摩書房 昭和 39・10)を読むと、詩人たちが飲むほどに酔うほどに自然と一体化し、羽化登仙の思いにいたることがよくわかる。(中略)すなわち、酒

---

<sup>5</sup> 中山治『「ぼかし」の日本文化』あるふあ出版、1982 年、p 32。

が、人間と自然の媒介をなしている。いわば媒介の「間」をなしているのである<sup>6</sup>。

ノイズの語源が、船酔いを意味する *nausea* であることは前節で触れたが、酒に酔った状態も、正常な判断に「ノイズ」がかかった状態と言える。「酒」が人間と自然にとって「間」となりうるなら、「ノイズ」もまた、写真のような抽出された景色と観者との「間」でありうると言えるのではないだろうか。「ノイズ」を介在させることで、観者はその景色に自身を没入させることができる。それは被写体の「気配」に、自身の既視の景色やイメージを共鳴させることである。

2015年に公開されたハンガリー映画『サウルの息子』(図6)は、ネメシュ・ラースローが監督を務め、第二次世界大戦中のアウシュヴィッツ＝ビルケナウ強制収容所が舞台となっている。ゾンダーコマンド<sup>7</sup>であるハンガリー系ユダヤ人の男サウルを主人公に、彼を取り巻く1日半の出来事を描いている。この作品の演出手法として特異なのは、サウルの顔や背中をカメラで追い、その背景は磨りガラス越しで見たようにピントをボケさせていることだ。しかしそれは、主人公のサウルに観客の意識を集中させるための演出ではない。むしろ、サウル越しのぼやけた風景の中で行われている収容所内の残虐な光景を、意識せざるを得ない作りとしているのである。この演出によって、観客はぼやけた風景と画面の外側を想像することになる。

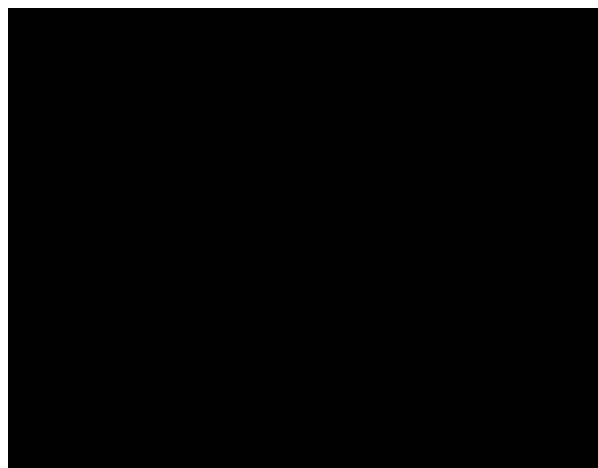


図6 映画『サウルの息子』2015年公開

---

<sup>6</sup> 剣持武彦『「間」の日本文化』講談社、1978年、p.73。

<sup>7</sup> 第二次世界大戦中にナチス・ドイツが強制収容所の囚人によって組織した労務部隊。映画内では、ガス室の清掃や死体の処理など、過酷な労働を強いられている様子が描写されている。

しかしこの映画では、収容所内の光景や出来事に関する説明的な描写は少なく、観客がある程度の知識をもって観ることが要求されている。ぼやけた映像は、観客の想像を膨らませ、収容所内の恐ろしい光景を直接的に描写する以上に、リアリティのあるものとして表現しているといえる。

## 第2節 「ノイズ」の形象

ここで、ボケとブレによって抽出される「気配」について考察したい。

英語では、本論で扱うボケもブレも“blur”として、不明瞭さを表す単語に包括される。しかし日本語における「ボケ」は、“惚く”<sup>ほく</sup>を語源とし、対象に関する知覚が鈍くなる様子を表す。「ブレ」は、“話がぶれる”“軸がぶれる”などのように固定されていない状態を示し、“振る/震る”を語源とした言葉である。“blur”に意味を包括してしまうには、日本語のボケとブレには些か隔たりがあるように思われる。

### ボケ

写真表現におけるボケは、対象に焦点が合っていない状態をさすが、形の明確さが失われ柔らかな印象を与える。日本の写真用語のボケが、“bokeh”として海外で紹介され、今日では認知度も高まりつつあるが、それは海外のアウトオブフォーカスが日本でボケ味として発展し、逆輸入されたのだろう。この事例から見ても、日本人にとって「ボケ」の感覚はごく自然に浸透していたといえるだろう。

1900年代初頭(明治30年代)、横山大観や菱田春草らは岡倉天心の意を受け、日本画における大気の描写表現として、没線描法による「朦朧体」を試みた(図7、図8)。これは西洋絵画の大気描写や東洋絵画の没骨技法の影響を受け、混濁した色彩で当時の画壇では非難されたが、今日では肯定的な評価を得ている。

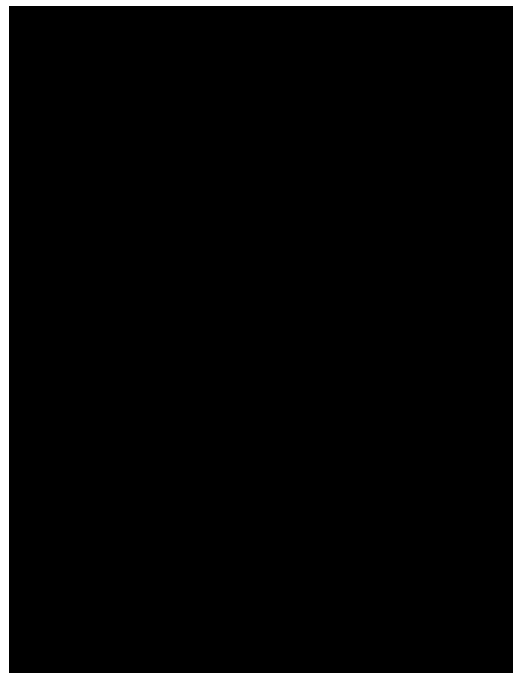


図7 横山大観「樹間の月」1904～1905年頃  
ボストン美術館

朦朧体に見られる大気表現は、日本の湿潤な気候風土を反映したものが多い。霞や霧、雨といった自然現象を、見えない空気を表す媒体とし、ぼかしを用いて風景を見えづらくしている。

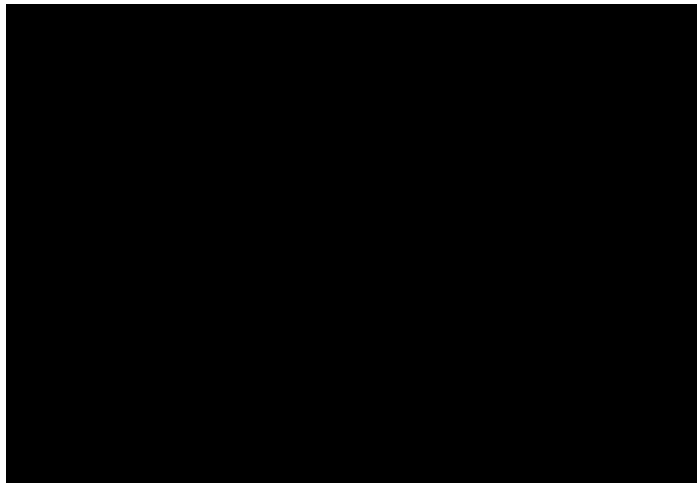


図 8 菱田春草「帰漁」1904 年 茨城県近代美術館

自作品「雨灯り、誰そ彼」(図 9)では、雨水を直接描かず、車のヘッドライトや街灯をぼかして描くことで湿度を表現しようと試みた。本作は、大気を作作者の視点と被写体の間の「ノイズ」とし、説明的な描写を抑えて「気配」の表出を試みたものである。



図 9 角谷紀章「雨灯り、誰そ彼」

和紙・岩絵具・水性インク・膠 130.3×162cm 2020 年

カメラによる「ボケ」は、被写界深度のズレが原因となって起こる現象である。例えば、図 10 のような写真においては、被写体の具体的な形象は丸みをおび、輪郭を侵食し合うようにして遠近感も曖昧になる。このいびつな空間では、空気遠近による大気表現は損なわれるものの、柔らかな空間としての広がりには失われていない。



図 10 筆者撮影 ピンぼけ写真

マーク・ロスコの 1950 年代の作品群などは、そのボケの効果が用いられた例と言える(図 11)。ロスコの作品は、特定のモチーフを描いたわけではないが、色面で幾つかに分割された巨大な画面には、確かに空間の広がりを感じられる。それは見る人によっては、たんなる色面分割にも、茫洋たる海や靄がかった地平にも見えることだろう。

現代美術評論家のドリー・アシュトン<sup>8</sup>は、ロスコのスタジオを訪れた際、壁に掛かっていたシーグラムのための壁画スケッチ(図 12)を、崩れ落ちそうな石柱のようだとロスコに言ったという<sup>8</sup>。背景の暗い赤褐色から、おぼろげに立ち表れる矩形は、確かに脆弱

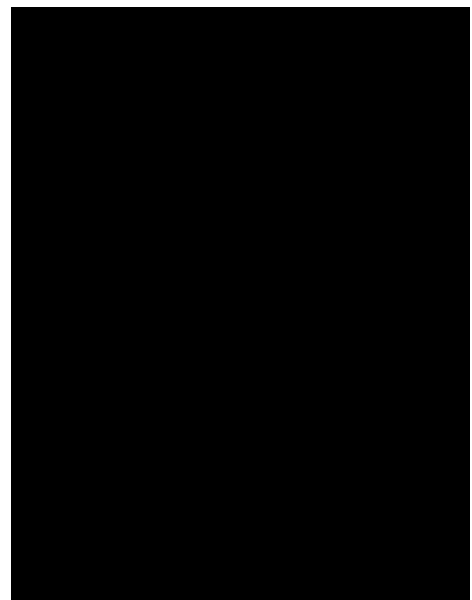


図 11 マーク・ロスコ「オレンジと黄」  
1956 年

<sup>8</sup> 展覧会図録『マーク・ロスコ』川村記念美術館、2009 年、p 29。

な柱か窓のようにも見える。あるいは具体的なものには見えないかもしれないが、いずれにせよ輪郭の「ボケ」は、観者の解釈を多様化し、空間の広がりを表す重要な要素となっている。

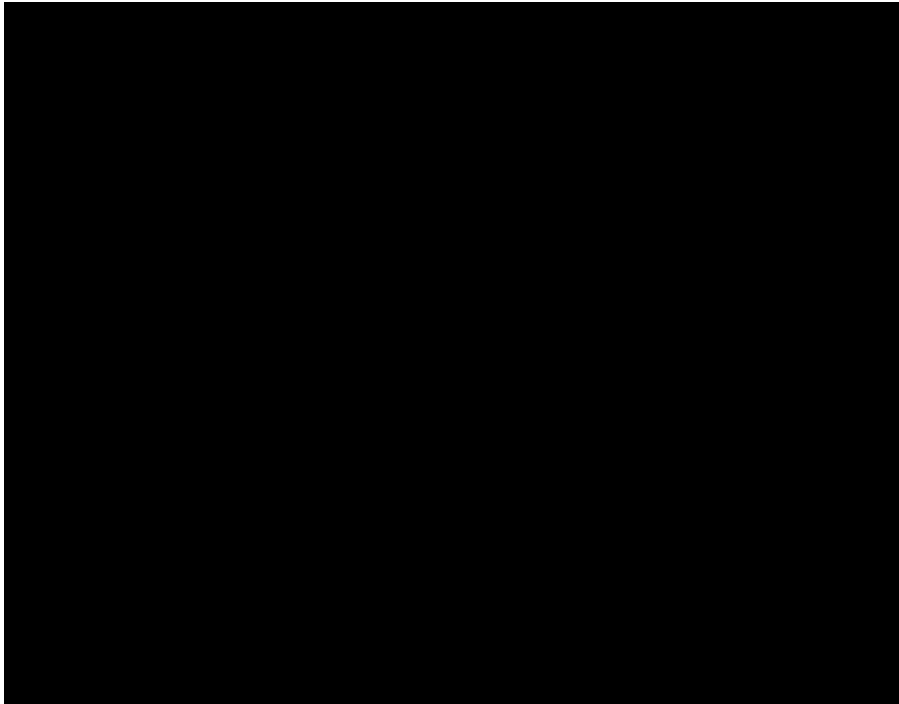


図 12 マーク・ロスコ 壁画スケッチ 1959 年

## ブレ

写真でのボケの発生理由が、撮影時の被写界深度のズレであるように、ブレの場合も、手ブレなど撮影者の操作を原因としている。しかしボケと異なるのは、それが撮影者だけでなく、被写体の動きによっても生じる点である。動く対象を撮影したことがある誰もが経験している現象ではないだろうか。被写体や撮影者が動いた時間の経過が、ブレとして一枚の写真の中に収められるのである。そこでは、被写体が周囲を侵食しようとする歪な形状となって表れる。ボケの歪さが空間のノイズであるとするなら、ブレは時間の「ノイズ」であると言える。

生理学者エティエンヌ＝ジュール・マレー<sup>9</sup>は、クロノフォログラフィを実践したことで

---

<sup>9</sup> エティエンヌ＝ジュール・マレー(1830～1904)：フランスの生理学者、医師。1882 年、ライフル銃の形をした連続写真機である写真銃を発明した。

その名を知られる。クロノフォログラフィとは、その名の通り「時間=写<sup>クロノ</sup>真<sup>フォトグラフィ</sup>」であり、連続する時間の断面を等間隔に記録し、1枚の写真に焼き付けたものである(図13)。同じく連続写真で知られる写真家エドワード・マイブリッジ<sup>10</sup>と同一視されることも多いが、「運動」の生理学的分析の資料としてそれを制作したマレーと、画家のための「動作」の解析資料として写真を撮影したマイブリッジとは、その動機は異なる。しかし両者とも、その後の美術界に与えた影響は計り知れない。

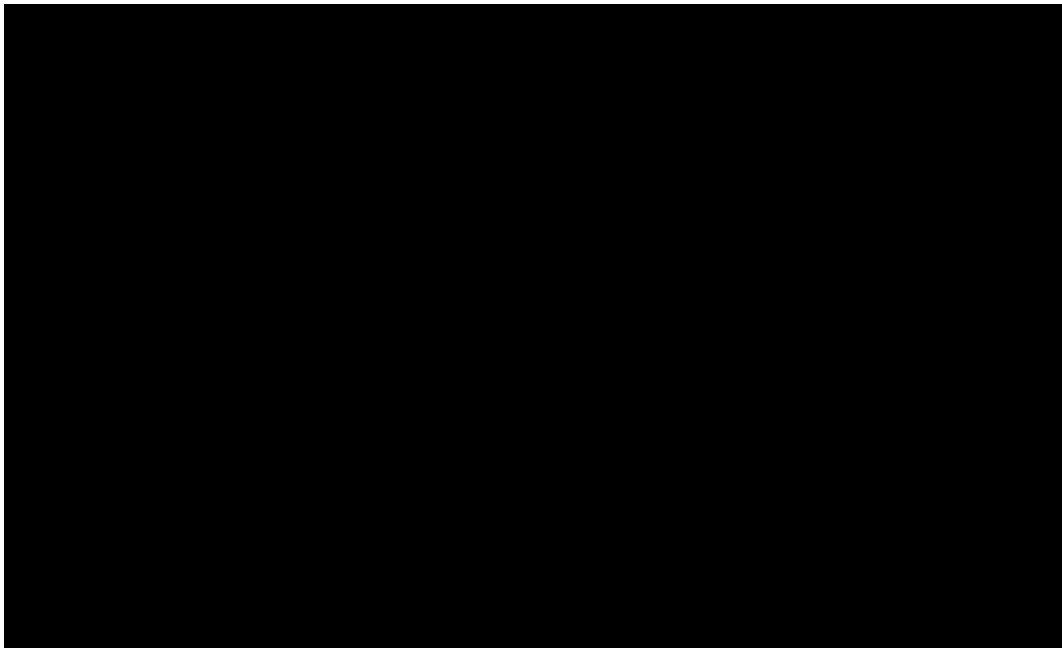


図13 エティエンヌ=ジュール・マレー「かんかん帽を被った男のジャンプ」1877年

マレーの連続写真は、まさしく運動を表象化し、時間を切り取った写真といえる。ヒトの認識以上の、写真の真実性に裏付けられた科学的見地による資料であることは疑いもなく、黒い背景に浮かび上がる流体的な運動の形象は、審美的観点でも高いクオリティを誇っている。しかしその形象が、リアリティのあるものかという点ではどうだろうか。空中を浮遊するかのように各瞬間が固定された光景は、頭では一連の運動だと理解できても、ヒトの認知能力を超えた非現実的な印象を与える。それは分身のように、それぞれに焦点

---

<sup>10</sup> エドワード・マイブリッジ(1830～1904)：イギリス出身の写真家。1878年「ギャロップする馬の4本の脚が全て地面から離れる瞬間があるのか」という疑問からの依頼に、連続写真を用いて脚が離れる瞬間があることを証明した。



のあった像が一つの画面上に並べられているからに他ならない。「気配」の印象以上に、モデルの動きへの理解が要求されているのである。

ここで、連続写真に影響を受けた未来派の作品についても触れておきたい。未来派とは、詩人フィリッポ＝トンマーゾ・マリネッティが 1909 年、フランスの日刊紙『ル・フィガロ』の一面に「未来派創立宣言」を発表したことに始まる。その思想は、一切の過去の伝統と絶縁し、速度と機械を礼賛するものだった。未来派の活動領域は文学にとどまらず、絵画・彫刻・音楽などの芸術的営為から、政治活動にいたるまで実に広汎なものであった<sup>11</sup>。その思想に強く影響を受けたジャコモ・バッラ「鎖に繋がれた犬のダイナミズム」(図 14)や、ウンベルト・ボッチョーニ「空間における連続性の唯一の形態」(図 15)は、未来派を代表する作品だが、マレーやマイブリッジの連続写真の影響を確かに見てとることができる。スピードや時間を一画面に表出しようとした試みだが、マレーの連続写真と比較すると、運動の瞬間に執着した科学的な印象より、美術作品として作者の美的感覚が反映されているように見える。

自作品「道わたる人」(図 16)は、渋谷のスクランブル交差点を横断する群衆を描いたものだが、ボッチョーニの彫刻をはじめ「ブレ感」の形態に影響を受けている。

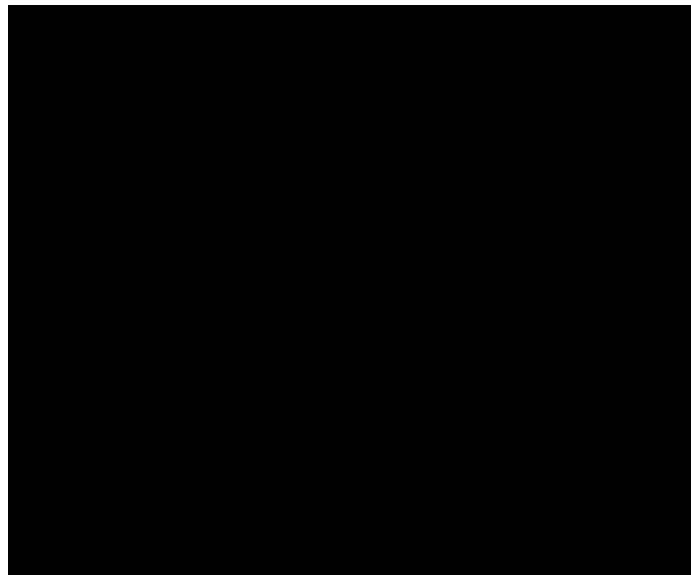


図 14 ジャコモ・バッラ「鎖に繋がれた犬のダイナミズム」

1912 年 オルブライト＝ノックス美術館

---

<sup>11</sup> 塚原史『言葉のアヴァンギャルドーダダと未来派の 20 世紀ー』講談社、1994 年、p52-53、p60、p62。

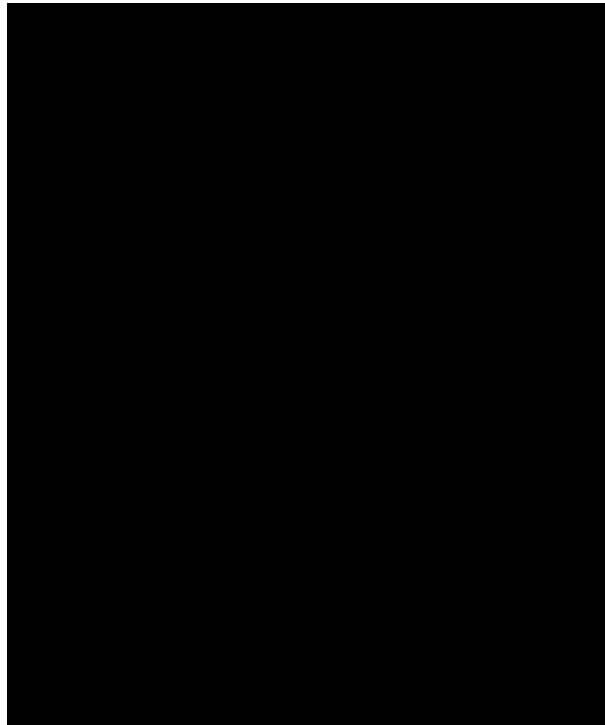


図 15 ウンベルト・ボッチョーニ「空間における連続性の唯一の形態」1913 年 ジャンニ・マッティオーリコレクション



図 16 角谷紀章「道わたる人」  
和紙・岩絵具・顔料インク・膠 91×91cm 2020 年

ジャコモ・バッラのブレ表現は、今日の漫画のコミカルな表現にも通じ、当時の新たな表現が、現代では誰もが「走っている様子」だと自然に受け入れられる。時代とともに観念も変化したといえる。犬や鎖、人物の足の重層的な描写は、一瞬前にそこに存在した残像を、連続写真のように表現しているが、何を表現したのかわからない観者にとっては、多足の怪物のように捉えられる可能性も孕んでいる。力強さやスピードの表出を試みた未来派の「ブレ」と、私の提示する「ブレ」は、目的や思想は異なるが、時間の表出から生まれた歪な形象が、「気配」となって観者の前に立ち現れる点では共通している。

### デジタルノイズとモザイク

本節の最後に、デジタルにおけるノイズの形象について述べる。「ブロックノイズ」(図17)と呼ばれる画像の乱れは、デジタル映像の圧縮に伴う画像のピクセル化を表し、映像(特にデジタル放送)においては、電波不足や機器の故障で起こるブロック状の歪<sup>ゆが</sup>みを指す。「ボケ」と同じく被写体の輪郭が不明瞭になるが、ボケのそれとは明らかに印象が異なる。図17の写真は意図的にピクセル化したものであるが、「ブロックノイズ」では輪郭にエッジが立ち、グラデーションを伴う部分ではより顕著になる。デジタル放送のものでは、ピクセルにズレが生じ、輪郭のみならず背景と被写体が混じり合う。



図 17 筆者撮影 ピクセル化した上野公園の風景写真

エラーによる偶発的なデジタル画像・映像、音声などの不具合は、技術用語で「グリッチ」と呼称され、それらを審美的な目的で使用したものに「グリッチアート」がある。「ノイズ」そのものに芸術的価値が見出された例だが、本論文での「ノイズ」は、あくまでその向こう側にある被写体となる存在への媒体である。

今日、報道やポルノ画像・映像での自主的な規制として、ぼかし処理が行われることがある。これは知的財産権や個人情報の保護、またはわいせつ物頒布などのリスク回避を目的とするが、「モザイク処理」や「ぼかし処理」は完全な隠蔽とまでは言えない。そこにはリアリティとリスク回避のせめぎ合いがあり、見せるために見せないという意図的な「ノイズ」を生み出している。動機こそ異なるが、意図的に「ノイズ」を介在させる点では、私の制作と共通するところがあると考ええる。対象を隠匿することだけを目的とするなら、戦後の墨塗り教科書<sup>12</sup>のように、完全に覆い隠してしまうこともできるだろう。しかしそうしないのは、薄っすらと「おぼろげ」に見えている状態に、リアリティを感じるからではないだろうか。テレビニュースのインタビューで、磨りガラス越しに人物像の容姿も音声も明確に捉えることが出来ない状態でも、私たちはそこに誰かが存在し、話していることを疑わない。むしろ、こんな人物なのではないかと、想像と磨りガラス越しの人物を照らし合わせて、恣意的に存在を肯定している。存在している気配によって作り出されたイメージは、「ノイズ」を通過させることで、リアリティをもって観者に受け入れられるのだ。

### 第3節 作品の変遷

私の創作の動機は「共鳴」にある。それは実風景と自身の内面との共鳴から、絵を描くことによる過去の自身との共鳴、そして観者という他者との共鳴へと変化していくことになる。過去の自身の存在と他者については、次章で触れるため、本節ではそこに至る自作品を、3段階に分けて解説する。

#### 「ノイズ」への気づき以前

本章の初めにも述べたように、私にとって絵を描くという行為は、世界を作るという行

---

<sup>12</sup> 第2次世界大戦で敗北した日本で、進駐軍の指示により、戦意高揚をうたった文章などが、墨汁で塗り潰された。

為に等しかった。それは、世界の創造といった壮大なものではなく、自分が知覚する広く果てしない世界を、平面という自分の手が届く範囲内に再構築すること、さらに言えば自分を取り巻く世界を、本物以上の実感をもてる距離に引き入れることであった。もちろん、陰影法や遠近法といった絵画のイリュージョンを習得する以前は、その実感も私だけのものだったが、背景がなくても線画であっても、手を触れられる距離感覚で“お絵描き”をしていた。

大学受験に伴うデッサンの勉強は、それを第三者と共有するための練習だった。眼前のモチーフの質感や、それを纏う空気感、そうした実感を伝えるための技術は、絵を描く上で私の表現にも大きな影響を与えた。そこでは、自身の創作物が自己完結するのではなく、他者に対してどのように受け取られるかという意識が生まれた。

私の創作の根源には「孤独」の感情が付き纏う。それは、実生活での疎外感を制作の原動力としているということではなく、対象と向き合う時間や、制作で支持体と向き合う時間といった、自分の意識が対象に向けられた時空間に、他者を入り込ませないことを意味する。それは、趣味や仕事に時間を忘れて没頭するように、誰もが経験したことがある、世界と隔絶される感覚と変わらない。その孤独感は、自ずとモチーフから人物の存在を除いた無人の光景となって表れる。

自作品「寂然の街」(図 18)は、学部 4 年生時の卒業制作である。人の存在を感じさせない荒涼とした漁港を描いた本作は、子安漁港(図 19、図 20)をモチーフとしている。経年劣化による寂寥感と、後景にそびえるビル群、そして観察者の自分と対象が水面で隔てられることで、対象に向き合う自分自身が纏う孤独感を、絵画作品として画面に落とし込もうと試みている。

自作品「轍」(図 21)もまた、出雲崎を訪れた際の漁港をモチーフに、同様の意図を込めている。この作品では、自身と対象を隔てる水面が、草むらとタイヤ跡に置き換えられている。「寂然の街」(図 18)と共通する漁港というモチーフは、かつて漁業国であった島国日本の原風景とも言えるが、その衰退とともに色濃くなった寂れが、自身の孤独と共鳴している。

両作品のもう一つの共通点と言えるのが、スケッチを制作のきっかけとしていることである。どちらも自分の生活圏内の光景ではなく、初めて訪れ、スケッチすることでそこに向き合った。つまりこれらの光景と私が共存したのは、たかだか数時間であった。風景が寂れる長い時間に立ち会ったわけでもなければ、そこで暮らす人々すら知らない。スケッ

チを経て得た情報は、対象の表面的な部分に過ぎない。もちろん、小林古径の髪の毛の素描のように、一見同じに見える線を何度も繰り返し描き、身体感覚として落とし込むことを否定するつもりは毛頭ない。私が数時間のスケッチを通して得たのは、対象の本質ではなく「気配」と、景色に対峙することで浮き彫りになる自身の存在だった。



図 18 角谷紀章「寂然の街」和紙・岩絵具・金属泥・膠 181.8×227.3cm 2017 年制作



図 19 筆者撮影 子安漁港



図 20 筆者撮影 子安漁港



図 21 角谷紀章「轍」

和紙・岩絵具・金属泥・膠 91×116.7cm 2017 年

### きっかけ

自作品「水映」(図 22)は、卒業制作のモチーフだった子安漁港を再び訪れて描いたものである。これは対象こそ同じだが、自身の制作が変化するきっかけとなった。それまでは水面が対象と自分を隔てる存在だったが、本作ではその“隔て”自体を主題とした。“隔て”は、2 つの事物の区切りとも媒介とも言える存在である。つまり、媒介の「間」としての「ノイズ」への気づきとなったのが、本作だった。前述の 2 作品と同様、漁港の一部を切り取った風景だが、船も船小屋も白くもやがかかったように表し、水面の様子も説明的に描写してはいない。この曖昧さが、後に「ノイズ」という形を得るが、この時点ではまだ明確に認識してはいなかった。本作もまたスケッチ(図 23、図 24)を行ったが、水面の素描に力を入れていたのは明らかである。

「水」もまた、私にとっては重要な要素である。雨や霧など、それ自体が「ノイズ」としての役割を果たす事例については、前節の朦朧体で言及したが、モチーフとしてだけでなく制作上のプロセスにおいても、「にじみ」や「染める」といった水分を多用した描画方法を行なっている。「染める」行為については次章で詳しく論じるが、この「水映」でも、水面のゆらめきを墨で和紙を染めて表現している。





図 22 角谷紀章「水映」

和紙・岩絵具・墨・膠 116.7×116.7cm 2019 年



図 23 角谷紀章「水映のためのスケッチ 1」



図 24 角谷紀章「水映のためのスケッチ 2」

水面が不規則に移り変わる様相は、まさしく「ノイズ」のイメージと合致する(図 25)。水面の反射によって、水中の様子は不明瞭になり、水面は観察者と水中を媒介する「間」として機能する。





図 25 筆者撮影 水面の様子

### 現在の制作

自作品「水映」(図 22)をきっかけとして、「ノイズ」を意識的に作品に取り入れるようになったが、自作品「いつか見た海」(図 26)もその好例と言える。海水浴に訪れた際の写真をもとに制作した本作では、その表層の粒子状のノイズによって、ビーチの人々のシルエットが不明瞭に表されている。「アレブレボケ」の写真表現に着想を得たここでのノイズの描写は、「おぼろげな景色」の表現を模索した試みであった。本作では、どこの海で、どういう状況かは、「ノイズ」を通過する観者の解釈に委ねられている。



図 26 角谷紀章「いつか見た海」

綿布・岩絵具・顔料インク・膠 130.3×194cm 2020 年

「水映」(図 22)以前の作品と本図(図 26)の相違点として、人物の登場がある。これは、自身と風景の二元的な対峙関係が、写真を介在させることで希薄になったことに起因している。スケッチの数時間しか滞在しない関係では、風景をその場の実感で再現することなど不可能とも言える。では、いったい何のために写真を媒体として用いるのか。それは、写真の表層の「ノイズ」を通過させることで、その場で体験した光景だけでなく、これまで目にしてきた景色や海のイメージを含む、私の観念的な「海」を描くためである。カメラ自体にはもちろん意思はなく、スナップ的な写真には、人物、静物、風景などのくくりが取り払われた「景色」が表出されているのだ。

次章では写真を用いた、より実践的な制作のプロセスについて考察し、創作を通した「共鳴行為」について詳述したい。

## 第2章 イメージの表出

### 第1節 描画対象

私が、描画対象にスナップ写真を用いる理由は、撮影時の自分を可視化することにある。それは、制作段階を経て自分の観念を表出することで、共鳴へと至る道程の出発点と言える。本節では、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明らかにしていく。

#### スナップ写真

(前略)時間というのは本人の意識を完全に洗い流していくっていうこと。それで、結果的に写されたものだけが残っていく。シャッターを押しちゃった瞬間にフィルムに焼き付いたものは、その瞬間からどんどん本人の意思を離れていく<sup>13</sup>。

写真家森山大道が著書『森山大道 路上スナップのススメ』で語るように、写真はシャッターを押すことで瞬発的に被写体を捕捉するため、時間と共に撮影者の記憶からその瞬間の意思は離れていく。だからこそ、対象のどこに魅力を感じたのかを顕在化するために、スケッチ(素描)を通して対象と向き合う時間に意義があるのだろう。ではなぜ、時間が経過し、撮影時の意思も曖昧なスナップ写真を制作に用いるのか。森山は、写真が「何年、何十年か後に、『どうだ?』と呼びかけてくる」と言うが、本論文におけるスナップ写真は、絵画化することを前提としており、写真作品で完結するものではない。

写真を撮影する時、撮影媒体のカメラレンズを通して、撮影者は被写体と対峙する。もちろん、出会った景色に心を動かされてシャッターを切ることもあれば、旅先の風景や記念写真のように記録として残すためにレンズを向けることもある。どのような写真であれ、その表出された景色の反対側に撮影者が存在している。それは、時間が経過し、撮影時の意思や記憶が曖昧になっても、写真という物証によって裏付けられている。

---

<sup>13</sup> 森山大道、仲本剛『森山大道 路上スナップのススメ』光文社、2010年、p 49-50。

素描の重要性のひとつとして、カメラレンズを通した対象の見え方と、肉眼での見え方の相違を指摘されることがある。日本画家田淵俊夫が清水寺を描くための参考資料として、絵はがきと自分の写生を比較したところ、広角レンズを用いたと思われる絵はがきでは屋根が湾曲し、人間の目の確かさを再認識したと語っている<sup>14</sup>。写真の技術が進歩しているとはいえ、実風景と写真では異なる印象を受けることはやむを得ない。見慣れた風景であっても、写真を通すことで初めて見るような感覚になり、自分や友達の顔ですら写真と肉眼では違和感がある。それは、ヒトの目の性能とカメラレンズの違いもさることながら、私たちの認識そのものが、意識せずとも「見るもの」と「見ないもの」を選別しているとも言える。物理学者エルンスト・マッハは『感覚の分析』<sup>15</sup>のなかで、図 27 のような自画像を提示している。これは、マッハの左目で見た視覚体験に基づくイラストである。外界と自我の境界の曖昧さについて述べたものだが、鼻やひげ、まつげなど本来見えているはずのものを、私たちが無意識下で認識していないことを思い知らされる。

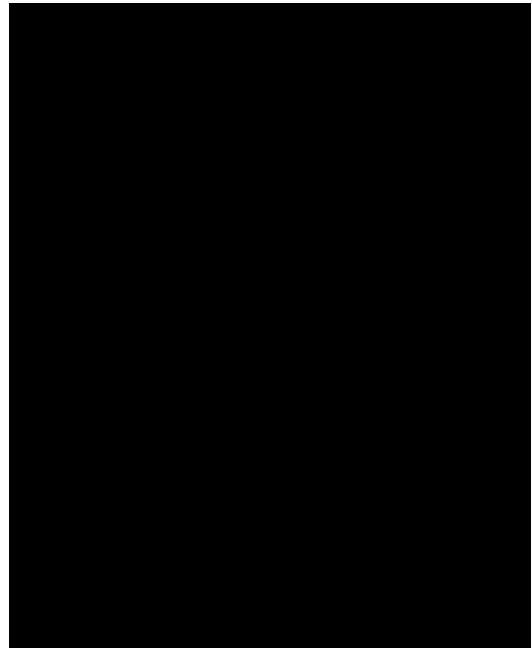


図 27 エルンスト・マッハによる自画像  
(『感覚の分析』1886 年)

写真媒体は、対象を描く上での参考資料としては不十分な点もあろう。しかし、写真の客観性は言うまでもない。つまり、意思が曖昧になったスナップ写真とは、自身の存在が客観的に浮き彫りになった媒体であると言えるのではないだろうか。森山の言う「どうだ？」という写真からの呼びかけは、写真と自己との関係が隔てられたからこそ、作品としての魅力を再発見できるのだろう。

<sup>14</sup> 田淵俊夫 画集『画業の回顧—今日 そして明日へ 田淵俊夫展』朝日新聞社文化企画局、1996 年、p 71。

<sup>15</sup> エルンスト・マッハ 著、須藤吾之助/廣松渉 訳『感覚の分析』法政大学出版局、2013 年(原著 1886 年)、p 16。

## 描画対象との距離

飯沢耕太郎が著書『「女の子写真」の時代』<sup>16</sup>の中で、宮迫千鶴の著書『《女性原理》と「写真」』<sup>17</sup>を参照し、宮迫が定義づけた男性原理と女性原理についての「プロフィール・スケッチ」を整理し、簡潔な表にまとめているため、そのまま引用する(図 28)。これは写真表現での「被写体との関係」や「作者の感情」、「『私』の位置」など、それぞれにおける男性原理と女性原理のあらわれ方を整理したものである。これによると、ブレや偶然性など、私の制作は女性原理側に分類される要素が多く、「被写体との距離」では「近い、触覚的」とされている。飯沢は同著の中で、女の子写真の最大の特徴として、「半径 5 メートル以内」の身近な人やモノを、近い距離感覚で撮影することを挙げている。

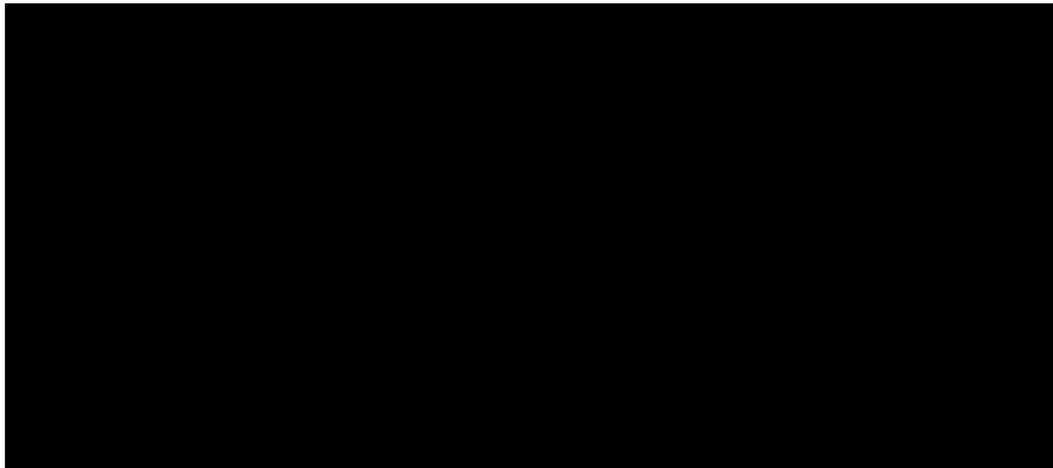


図 28 写真における男性原理と女性原理

(飯沢耕太郎『「女の子写真」の時代』国文社 1984 年)

私がモチーフとして用いる写真の多くは、スマートフォンで撮影したものが多く、毎日肌身離さず携帯しているものだ。写真が保存されている画像フォルダは、私の生活や経験を断片的に切り取ったアルバムであり、記憶のように褪せることなく、過去の私の存在を証明している。ノイズを伴うことで撮影時の意思は薄れ、自己と景色の関係性は弱い。しかし、意思が薄れたスナップ写真を絵画化することを通して自己を発見するために、スマートフォンという精神的にも肉体的にも近い距離感覚の中に、描画対象を求めていると言

---

<sup>16</sup> 飯沢耕太郎『「女の子写真」の時代』NTT 出版、2010 年、p 196。

<sup>17</sup> 宮迫千鶴『《女性原理》と「写真」』国文社、1984 年。

える。

## 第2節 制作

本節では、実際に作品を制作していく上で、モチーフであるスナップ写真からタブローへと至る道程に触れつつ、絵画化を通した「自分との共鳴」について言及する。

### 再解釈のプロセス

#### ・撮影

私は、旅行先や偶然に出会ったものをはじめ、日常の景色に至るまで、意識的に写真を撮ることを心がけている(図 29、図 30)。撮影時には、モチーフとして描くことを目的とせず、出会った景色の記録的側面が強い。それらのスナップ写真は、スマートフォンのカメラで撮影したものが主であり、構図や対象を吟味することなく、ブレボケを含むものが多い。

対象を吟味しないとはいえ、撮影をするためには被写体を発見し、カメラを向けながら画面越しに知覚する時間が、数秒から数十秒ほど存在している。写真は、この短い時間の中に存在した自分を証明している。



図 29 筆者撮影スナップ写真

2020 年 10 月 2 日



図 30 筆者撮影スナップ写真

2020 年 11 月 16 日

### ・写真の選択

スマートフォン内の画像フォルダの中から、モチーフとなる写真を選ぶ過程では、「景色であること」と「対象の記憶が曖昧であること」を大切にしている。「景色でないもの」は、被写体が単一で周辺から切り離されていないことを指す。例えば、写真の矩形にぴったりと収まった地図(図 31)や国旗のような図像は、記号としての作用が強く、景色の範疇には収まらない。「対象の記憶が曖昧ではないもの」は、明瞭かつ撮影の目的を記憶している写真である。ノイズを含む写真をモチーフとしていることが前提であるが、そのノイズにも程度があり、ノイズが強すぎることで被写体を全く認識できない写真や、鮮明な写真などは、ほぼモチーフの範囲から外れる。ノイズを通して写真を再解釈して絵画化していくため、すぐにタブローへと移行することはない。



図 31 筆者撮影 写真化した日本地図

### ・写真の加工やドローイング

モチーフとなる写真は、紙媒体に出力し、ドローイングを経てタブローへと至る。写真を絵画化することの目的が、単に観者に向けて公開するだけであるならば、写真に手を加える過程は必要ない。そのまま絵画化したとしても、観者にその過程を知るすべはなく、タブローのみが全てを語るからである。しかし、私の絵画創作の最終目的は観者との「共鳴」にあるため、まずは自分の輪郭を明確にする必要がある。

図 32 は、作品へと移行する前の小下図の段階である。これは、紙に出力した写真を水で濡らして滲ませ、絵具や和紙の貼り付けを表層に加えている。タブローへと移行する前段階に補筆することは、構図や構成を整えるためだけでなく、さらなる不明瞭化や、不明瞭なものから形を描き起こすことで、自分の観念を物質化していくことを目的としている。タブローでは、主にこの段階で生まれた図像を表出していくことになるため、ドローイングや小下図を重要視している。





図 32 角谷紀章「Frosted Window シリーズのための小下図」2021 年

### 「にじみ」「洗い」

「にじみ」は、基底材とする和紙や綿布の中に、水を用いて絵具を染みこませる技法であり、「洗い」は基底材の表層に付着した絵具を水で洗い、取り除く技法である。私が基底材に和紙や綿布を用いるのは、吸水性が高いためであり、膠・岩絵具を用いるのは、洗うことを前提としているからである。前章で「ぼかし」については触れたが、「にじみ」は「ぼかし」と密接に結びついている。なぜなら「にじみ」は、「ぼかし」を伴うものだからである。

にじみ表現は、西洋美術より東洋美術で古くから取り入れられ、発達してきた。その代表的なもののひとつに水墨画がある。水墨画が成立したのは現在の中国であるが、日本美術は大陸から多くのものを学び、絵画表現、様式、画法等を形成してきた。そもそも東洋絵画は、線的表現を重視する傾向にあり、中国絵画の歴史でも、筆線で対象の形を象り、これに対象のもつ固有の色を施すのが古代の標準的な作画法だった。このような自然の形象の再現を求めた表現を「<sup>けいじ</sup>形似」と言うが、「形似」だけでは表現を極めることなくならず、



生き生きとした胸を打つような表現として、「気韻生動」が求められた<sup>18</sup>。水をふんだんに使った墨の滲みを用いた表現も、そのような「写意」の変化とともに隆盛したといえる。水墨画の景観表現では、余白を多用した空気遠近的な空間表現が見受けられ、基底材も筆や墨と同等の重要性をもっている。

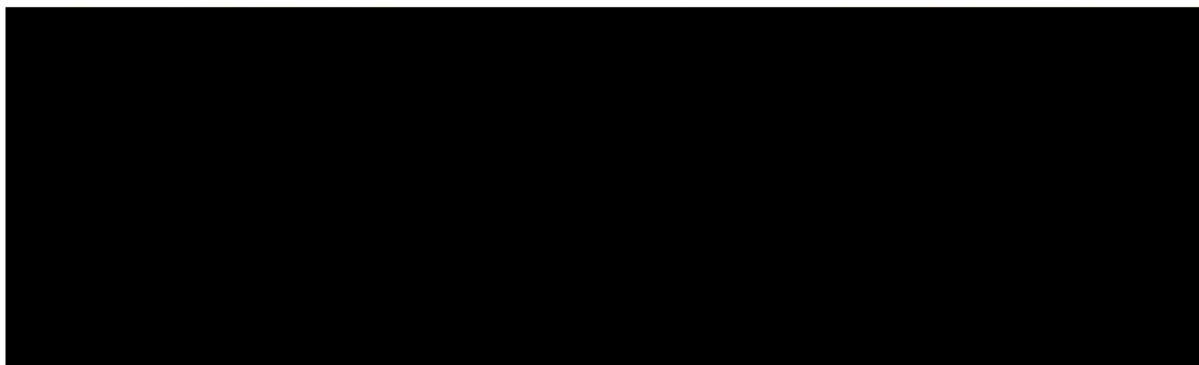


図 33 伝牧谿「漁村夕照図」 南宋時代 根津美術館

剣持武彦は著書『「にじみ」の日本文化』<sup>19</sup>で、「にじみ」が、「なれる」と「しみる」の合成語であることを指摘しているが、「にじみ」による均質性こそ、私が制作で期待する「にじみ」の効果である。染みこませた水性インクは、基底材と一体化する。つまり、画面表層にのせた顔料を含めると、インク、基底材、顔料の3層からなる、わずかな空間的厚みを生むことができる(図 34)。例

えば自作品「Frosted Windows #1」(図 35)では、画面中央のぼやけた部分がインクによる染め、その周りの風景が岩絵具による描写、白く残している部分は、基底材の綿布に胡粉を薄く塗っている。

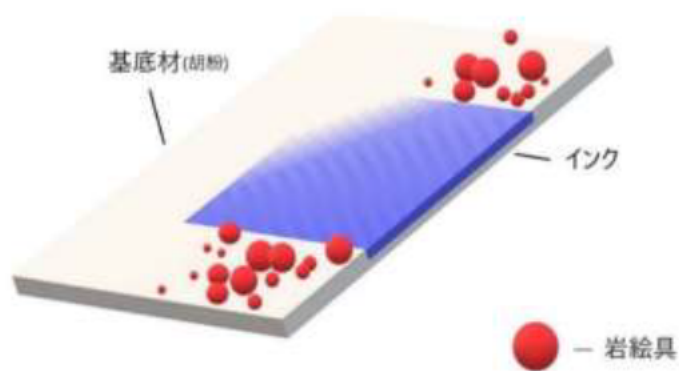


図 34 筆者作図 基底材をベースとした重層構造

<sup>18</sup> 渡邊明義『水墨画の鑑賞基礎知識』至文堂、1997年。

<sup>19</sup> 剣持武彦『「にじみ」の日本文化－行動様式と人間関係にひそむ「曖昧さ」の美学』PHP 研究所、1984年、p 15。

岩絵具は粒子のサイズ差によって、厚く塗り重ねた部分と、薄く塗った部分で、厚みに高低が生まれる。綿布をベースとした構造的な空間は、奥から手前の順に、基底材に染みこんだインク、基底材の綿布、表層の薄塗り部分、表層の厚塗り部分となる。しかし図 35 の絵画空間では、ぼかした部分が手前にあるように感じられる。それは中央部分に、ボケによって空間の違和感が生じていること、ノイズ外の空間を説明的に描写したことなどの効果によるものである。基底材をベースとした重層構造と、絵画空間に矛盾を生じさせることで、歪な空間を作ることを試みたものである。



図 35 角谷紀章「Frosted Window#1」

綿布・岩絵具・顔料インク・膠 130.3×162cm 2021 年

基底材の層は、歪な空間を作るために必要だが、それを露出させるために、場合によっては「洗い」を行う。水分を含ませることで、固着していた膠を緩ませ、筆や布、ブラシ

などで絵具を洗いとる。この技法自体は、岩絵具を用いる日本画でしばしば見られるが、一度塗った絵具を取り払うのは、一見無駄な行為のようにも見える。しかし、小下図では発見しきれなかった観念の残り数パーセントが、絵具をつける・洗うという、画面との「やりとり」を通して補われていく。「洗い」を通して、描いたものが完璧に消え去ることはなく、微かに残る描写の痕跡が、画面上での「ノイズ」の役割を果たす。

### 自分との共鳴

自分との共鳴は、「観念」を表出・物質化することだと述べてきた。「ノイズ」を介在させたスナップ写真は、撮影者である自己の「観念」を発見させる。そしてタブローでは、自己から切り離された写真と、自己を構成する観念によって、絵画世界を立ち上がらせるのである。

絵を描いている時には、目を使い、手を動かす。自分の体が全て思い通りに動き、イメージを表出できればいいが、そうはいかない。絵具の染みや偶発的なアクシデントによって、自身では管理しきれないことも起こる。それらは、時に私の技量の域を越えて、良くも悪くも予期せぬものとして画面に表れる。それを残したり消したりといった「やりとり」は、まさにその瞬間が、外的な事象と内的な表象を共鳴させようとする試みなのである。

私の制作の目的は、観者、つまり不特定の他者と共鳴することであるため、自分との共鳴はそのための過程に過ぎない。しかし、絵画制作という一連の行為の中で、観念と写真、そして描いているその瞬間を照らし合わせながら、世界を知覚しているのである。

### 第3節 曖昧な表現

哲学者のマルティン・ハイデッガーは『芸術作品の根源』<sup>20</sup>で、芸術作品について「創作されることなしには作品はほとんど存在しえないが、作品はそれほど本質的に創作する者たちを必要としているのである。同様に、創作されるものそれ自体は、見守る者たち〔die Bewahrenden〕なしにはほとんど存在するものとなることはできない」<sup>21</sup>とする。作品には、創作者同様に観者の存在が不可欠なのである。本節では、絵画世界を通じた創作者と

---

<sup>20</sup> マルティン・ハイデッガー 著、関口浩 訳『芸術作品の根源』平凡社 2008 年。

<sup>21</sup> 注 20 文献、p 109。

観者の共鳴について考察する。

## 日本語の不明瞭性

言語は、それを使用している人々のコミュニケーションと思考の手段であり、その人々のメンタリティにも深く関わる。そのひとつが、日本語の「ぼかし表現」である。前章で言及した中山治によれば、ぼかし表現そのものは、対人恐怖的心性が強い日本人の他者に対する「過剰配慮」と、日本の文化的構造を因子としているという。政治家の玉虫色の発言や、イエス・ノーをはっきり言わない国民性といわれるように、断定的な表現を避ける傾向は、年齢にかかわらず誰もが自覚するところである。

泉子・K・メイナードは著書『ていうか、やっぱり日本語だよー会話に潜む日本人の気持ち』<sup>22</sup>の中で、「～みたいな」を文末につける言語表現について、断定することを恐れ、ぼかすことで相手の反応をうかがうのだという。そうすることで、相手に与えるインパクトを調整する、対人効果を期待しているのだ。「～みたいな」の他にも、「～的な」や「～系」のように断定を避けた表現は多い。「やばい」や「エモい」も、今日では多義的な表現であり、不明瞭な印象を与えることも少なくないだろう。ただ中山が指摘するように、過剰配慮による「ぼかしコミュニケーション」は、相手方がこうした気遣いを敏感に察し、婉曲な言い回しが含む言外の意味を読み取ってくれるという、期待の上に成立するものである。つまり、その言外の意味を「察する」能力なしには成り立たない。

芸術作品は、第三者に鑑賞されることで成立しうるが、それは作品を介したコミュニケーションともいえる。絵画において、観者が作品から何かを汲み取り、感じることは期待できるだろう。

## 余白と多義性

日本美術の特徴のひとつである「余白」は、描いていない部分に「察し」の領域を残しているともいえる。「ノイズ」と「余白」を同一のものとして捉えているわけではないが、どちらもそれ単体で成立することはできない。「ノイズ」も「余白」も、イメージを受け入れる器となり得るが、それは描かれた何かによって導かれるのだ。

---

<sup>22</sup> 泉子・K・メイナード『ていうか、やっぱり日本語だよー会話に潜む日本人の気持ち』大修館書店、2009年。

デザイナー原研哉は著書『白』の中で、長谷川等伯の松林図屏風について次のように述べている。

余白/空白は、等伯の松林図においてははっきりと主題として開花し、絶妙に結晶化している。精緻な描き込みを意図的に回避することで、逆に見る側のイメージの生成を呼び起こす。結果として大きなイメージーションが湧出する。つまり、表現の粗さと省略が豊富なイメージーションを覚醒させるのである。(中略)  
リアルな描写を逃れた粗の筆致、それゆえに、見る側がその未発の景観を補完し、イメージのほとぼしりを加速させる<sup>23</sup>。

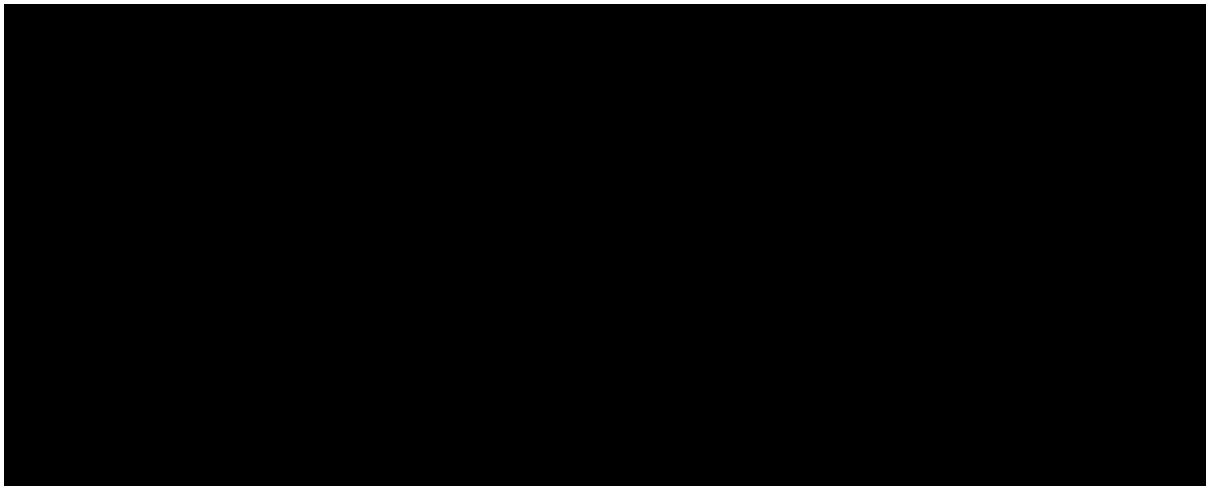


図 36 長谷川等伯「松林図屏風」右隻 16世紀 東京国立博物館

原の見解では、松林図の白いもやに隠された近景から遠景までの膨大な景色を、観者が見立てることで、細密描写以上の豊かな絵画世界が成立するという。現代美術家の李禹煥も著書『余白の芸術』の中で、芸術作品における「余白」について、「自己と他者の出会いによって開く出来事の空間」<sup>24</sup>であるとし、「余白」が外界とつながる作品の無限性を生むとする。「余白」には、多義性や、作品の内外世界をつなぐ無限性が内包されるのではないだろうか。

しかし一方、「余白」は感覚的なものであり、原が述べているような「見立て」の意識が、

---

<sup>23</sup> 原研哉『白』中央公論新社、2008年、p 39-40。

<sup>24</sup> 李禹煥『余白の芸術』みすず書房、2000年、p 4。

今日においても同様に作用しているとは言い切れない。余白を主題とした作品で観者に委ねられた領域は、危うさを孕んでいると言えるだろう。

私の作品でも、紙の生地の部分を残した表現が多い。自作品「環七夜歩」(図 37)や「鞍をつけたロバ」(図 38)でも、基底材の地色を残した表現を試みているが、東洋的な「余白」の意義からすれば、過剰な描写であり、説明的な描写を避けた表現にとどまる。しかし描かない部分を残すことは、作品が単体で完結してしまうことを避け、景色の匿名性を高め、多義性を生む。例えば、図 38 のロバは駄獣だが、ロバそのものはほとんど説明的な描写を行っていない。この絵を展示会で発表した時、描かれたロバを牛や馬と解釈した観者がいたが、私はあえて訂正しなかった。描かれた駄獣が何であるかが重要なのではなく、観者にとって最もリアリティのあるイメージを想起させることが目的だからである。



図 37 角谷紀章「環七夜歩」

和紙・岩絵具・墨・膠 91×91cm 2020 年



図 38 角谷紀章「鞍をつけたロバ」

和紙・岩絵具・顔料インク・膠 60.6×72.7cm 2021 年

イメージを表出するために基底材に絵具をつけて、キャンバスは絵画となるが、絵具で埋めるほどに無限の可能性を秘めていた無地は失われていく。私にとって絵画作品は、観者と共鳴するための媒体であり、絵画世界はそのための「場」であることが重要なのである。

.

#### 観者との共鳴

「ノイズ」は「多義性を生む装置」として作用し、景色の限定性を取り払う。隠匿された景色は、観者自身の記憶や経験で培われたイメージを基に、想像によって補完される。それが、観者にとって、最もリアリティのある景色といえるだろう。私の作品は、観者に想像されることを前提としている。その想像の先にひとつの答えはなく、制作者である私自身も、制作過程で作品へのイメージを変化させることがある。私にとって観者と共鳴することは、私のイメージを観者に理解してもらうことではない。想像させるという一見制作者の恣意的な試みを通して、多様な解釈が生まれることを期待しているのである。

## 第3章 「ノイズ」を通した絵画化

### 第1節 提出作品解説にあたり

本節では、提出作品「Frosted Window #5」(図 41)と「Cells」(図 49)を解説するにあたり、写真を絵画化する動機について述べる。また、両シリーズに共通する点について触れ、提出作品解説の序説とする。

#### 絵画化する理由

芸術に限らず、さまざまな分野においてデジタル技術に依存する現代では、その動向に反してアナログに価値を見いだす動きが少なからずある。それは、工業製品にはない手作りの温かさや、人の手によって生み出されたことへの感動、伝統の継承という歴史背景など、デジタル化が進んだことで生まれた新たな価値観と言える。しかし私が二次元媒体に置き換えられた写真を、さらに絵画化しているのは、反デジタルの意図からではない。たんに頭の中のイメージを表出するだけなら、フォトショップで加工した写真作品や、コンピュータグラフィックを用いた作品、写真のコラージュでも構わないだろう。

絵画化する理由は、アナログな作業を介すことで描画対象と描いた図像との間にズレが生まれ、それを「ノイズ」の表現として用いるためである。前章でも触れたように、水を用いる日本画技法では、その流動性によって、人為的には制御しきれない偶然的な効果を得ることができる。描くことを通して生まれるズレが、画面上に表出する最終的な「ノイズ」なのだ。被写体を写真化することでボケ・ブレが加わり、さらにドローイングを通して絵画化し、観者の観念で解釈される。全ての過程を経て、伝言ゲームのように少しずつ変化するイメージの様相は、制作者の私にも未知の部分秘めている。

#### 景色の普遍性

写真化した景色を描画対象として制作してきたが、タブローでは地面と空などを描くことで奥行きを生んだ風景が多い。それは、観者に想像を促す共鳴行為を意識するようになったからであるが、作品枚数を重ねるごとに景色の普遍性を重視するようになった。私が普遍的な景色とするのは、誰もが景色として認識し、共有しやすいイメージである。例え



ば海や山、ビル、木や空など、日常的に目にする機会の多い景色である。しかし、SNS の普及などメディアが発達した今日、日常にありふれた景色だけが普遍的な景色とも言い難い。私たちはさまざまなメディアを通して、多くの景色を認識している。

私も、テレビやインターネットなどから得た情報の影響を少なからず受けており、それを目にする機会は、旅行先や取材先などで数時間だけ目にする景色より多いこともあるだろう。両提出作品は、そのメディアを通した普遍性から着想を得て制作した。

### 見せないように描くというプロセス



図 39 角谷紀章「Frosted Window のための試作」

綿布・顔料インク・岩絵具・膠 31.8×40.9cm

2021 年



図 40 角谷紀章「Cells#1」

綿布・岩絵具・膠 91×91cm 2021 年

図 39 は「Frosted Window シリーズ」のための試作であり、図 40 は「Cells」の初期作品である。両作品に共通する点として挙げられるのが、プロセスの提示である。例えば、画面中央がぼかされた前者は、一見すると描いた景色を後から消したようにも見える。しかしこれは中央の方形外を詳細に描く前に基底材の綿布に顔料インクを染み込ませ、すりガラス窓に見立てて描いている。このすりガラス窓については後述するが、ただ見えづらく描くだけなら、画面全体をぼかすことでも可能である。しかし、画面の中央部分だけをぼかすことで、景色をぼかすという作者の行為性が画面上に表れる。

「Cells#1」は、異なるイメージの接続によって、ひとつの景色を立ち上げようと試みた作品である。これも、接続された景色を描くだけならば、グリットを取り払い、完全に一

つのイメージとして変換することは可能である。しかし、あえてグリットによってひとつひとつの図像を分割しているのは、異なるイメージの接続という制作上のプロセスを、観者が汲み取れるようにする狙いがある。写真で景色を切り取るという行為は、無限に広がる世界の一部を切り取ることである。それらの再接続を試みた本作では、作者の景色そのものに対する介入がグリットに表れている。

後述する両提出作品は、景色を再現するだけではなく、観者に対して画面表層以上のイメージを想起させることに、重点を置いて制作を行なった。

## 第2節 提出作品「Frosted Window #5」

本節では、「Frosted Window」シリーズの1枚として制作してきた提出作品「Frosted Window# 5」(図 41)を解説する。



図 41 角谷紀章「Frosted Window#5」

綿布・岩絵具・顔料インク・膠 181.8×227.3cm 2021 年

## すりガラス窓

提出作品「Frosted Window#5」(図 41)は、「Frosted Window」シリーズの1枚である。本作のタイトルの Frosted Window とは「すりガラス窓」を意味し、画面中央にすりガラス状のノイズを配置することで、景色の視知覚を妨げている。すりガラスに見立てたノイズは、観者が絵画世界へ没入するための窓として機能する。このすりガラス窓は、前述のように顔料インクを染み込ませて描いているが、人為的に制御しきれない行程では、偶発的な現象が起こる。図 42 は、「Frosted Window#3」(図 43)の制作途中であり、ノイズ外を描写していない状態である。この時点では、人物や空間、木々の形は未定だった。ノイズ内に立ち上がる景色に合わせて想像し、ノイズ外のイメージが決定する。つまり、本画を制作するなかで、外的な事象と内的な表象を共鳴させているのだ。



図 42 「Frosted Window#3」制作途中



図 43 角谷紀章「Frosted Window#3」

綿布・岩絵具・顔料インク・膠 91×116.7cm 2021 年

本シリーズは画面上のノイズを、すりガラス窓という現実世界にあるノイズを生む対象に見立てているが、その表情は実物のすりガラス窓(図 44)を通した表情とは異なる。すりガラス窓を通した実際の風景では、すりガラスの近くにあるものはぼやけて、色として見ることができ、遠景はほとんど視知覚することが難しい。絵画内世界の空間からすると見え方は異なるだろう。しかし本作はすりガラス窓を、絵画空間に実際に配置したように描くことを目的とはしていない。画面表層にあるようにも、絵画世界内に配置されているようにも見える表現を試みた。観者の視覚に対して作者の介入がある本図では、見えづらく描くというプロセスを重視し、観者に想像させることを期待している。



図 44 筆者撮影 すりガラス窓

景色の一部を隠すという表現は、第 1 章で触れたモザイク・ぼかし処理のイメージを内包している。「Frosted Window シリーズ」では、すりガラス窓という具体的な対象を連想させるタイトルをつけているが、表現上はすりガラスを写実的に描いているわけではない。自作品で画面に配置しているノイズは、具体的な物体を想起させる表現にならないようにしている。

#### 4 : 3

画面に配置したノイズは、4:3 の比率を用いている。これは、現在のワイドサイズに移行する前に主流であったブラウン管テレビの画面比であり、テレビ内の世界にリアリティを感じていた私にとって、最も没入しやすい形と考えたからである。この 4:3 の比率は、他にもコンパクトデジカメや、iPhone で撮影した写真などが挙げられる。しかし今日、テレビやパソコン、スマートフォンなど 16:9 の画面比率が溢れ、私たちは横長の画面を見慣れている。4:3 の画面比率は、やや正方形に近く、画面上に配置すると画面中央を意識させる。図 45、図 46 は同じ風景写真に 4:3 と 16:9 の矩形をそれぞれ配置したものである。4:3 の矩形に比較すると、横長の 16:9 では左右への広がり意識されるように感じられる。絵画作品では、画面の中央付近に主題となるものを配置することが多いが、中央を隠匿した

本図では、何かが隠されているような印象を観者に与えるのが狙いである。

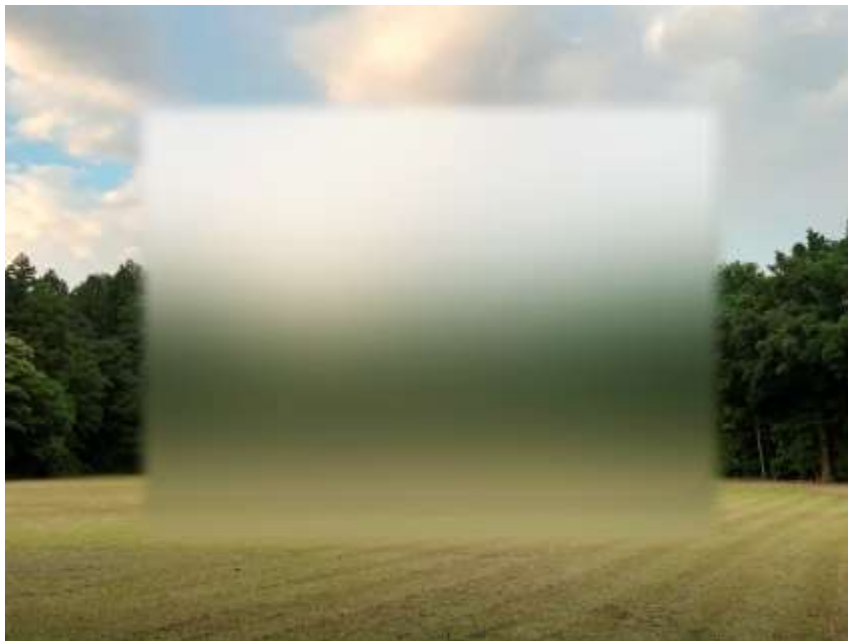


図 45 筆者作図 4 : 3



図 46 筆者作図 16 : 9

## スーパー戦隊番組

本作の景色は、私のスマートフォンのカメラフォルダから選択した、図 47 の写真が起点になっている。しかし、ドローイングを経て、元の写真から本画へと移行する段階では変化している(図 48)。本シリーズで扱う景色は、屋外、部屋の中、人の有無、時間などを限定せずに、普遍性に焦点をあてて制作を行ってきたが、見返すと、広く開けた屋外の空間と、遠景に森や山を配置したものが多い。



図 47 基になった写真



図 48 ドローイング



当初は意識していなかったが、制作を通して本シリーズのイメージが、特撮ヒーロー、特にスーパー戦隊番組で、怪人とヒーローが戦う場面の背景に似ていることに気づいた。私は幼少期、毎週日曜日の朝にスーパー戦隊番組を必ず視聴していた。本編の内容は、2001年～2002年放送の「百獣戦隊ガオレンジャー」や、2002年～2003年放送の「忍風戦隊ハリケンジャー」頃からの記憶しかないが、5歳頃にはすでに好んで視聴していたことを覚えている。大部分のストーリーは、街中で人々を襲う怪人を、3～5人組のカラフルな戦闘服を身につけたスーパーヒーローが倒し、一話毎に完結する。最初は舞台が街中だったのに、戦闘シーンになると広場のような公園や山、荒野のような場所に移動し、最終的には怪人、ヒーロー共に巨大化して決着する。本図で描かれている風景は、私が育った土地にはあまりなく、あったとしても身近な存在ではなかった。戦闘シーンで用いられる開けた景色は、空と地面、木や匿名性の高い人工物などによって構成されている。

特撮背景絵師の島倉二千六によると、島倉が担当した「ウルトラマンシリーズ」では、ロケ地での撮影とスタジオ内での撮影の繋がりを考慮し、スタジオで人工的にセットされる背景では、晴天でも曇天でも違和感のないような空の色を用いるという。また、特徴的な雲は描かず、印象には残らないような雲を描くと述べている<sup>25</sup>。つまり、視聴者に違和感を与えず、戦闘シーンの邪魔にならない景色なのである。一般的な住宅街で育った私にとっては、テレビ画面を通して蓄積された原風景となった。

「Frosted Window#5」(図 41)では、遠景に岩山のようなものが配置され、開けた空間をイメージしている。これは現実に存在する景色ではないが、特撮背景に強く影響を受けている。すりガラス窓に隠匿された景色に、何かの気配や見えない存在をイメージしながら制作した。

---

<sup>25</sup> 島倉二千六『特撮の空 島倉二千六、背景画の世界』ホビージャパン、2021年、p 115、p 130。

### 第3節 提出作品「Cells」

本節では、提出作品「Cells」を解説する。



図 49 角谷紀章「Cells」 和紙・インク・岩絵具・膠 270×360cm 2021 年



## 柵目

「Cells」は、一辺約30cm大の108枚の異なる景色から構成している(図49)。それぞれの景色は、私のスマートフォンの画像フォルダから引用した「ノイズ」を伴うスナップ写真であり、それらを接続した様相は、画像フォルダ内に表示される写真群から着想している(図50)。画面の部分を隠した「Frosted Window シリーズ」と比較すると、画面全体がブロック状に均質化した本作では、画面全体にノイズを含んでいる。本作は、媒介の間として機能するノイズによって、異なるイメージの接続を図り、新たな景色としての提示を試みている。制作の初期段階では、デジタル画面におけるブロックノイズやブロックガラスのすりガラスなどのイメージから影響を受けていたため、前述した「Cells#1」(図40)ではグリッドがより明瞭であった。しかし本作では、和紙をつなぎ合わせた際の継ぎ目を残すことで、プロセスを示しつつ、よりひとつの景色として受け入れられやすく変化している。108枚それぞれの図像にノイズを伴い、描画によってさらにノイズを加えた画面は、ほぼ等間隔に連続する柵目によって、画面外の景色を想起させる狙いがある。



図50 スマートフォン内の画像フォルダの一部

連続性については、伊藤若冲の「柵目描き」が好例ではないだろうか(図51、図52)。柵目描き表現の作例は、「鳥獣花木図屏風」や「樹花鳥獣図屏風」など複数存在するが、それ

らは約1センチ四方のモザイク状の枿目から構成される。その様相は、デジタル画面のピクセルにも形容されるが、手描きによって一つ一つ表された枿目は不規則性や歪さを伴い、今日のデジタル画面そのものとは言い難い。美術史家の山下裕二は「鳥獣花木図屏風」について、「動植綵絵」を描き上げた後の試行錯誤の作品であり、8万6000個以上の枿目一つ一つを写経するように描いた「仏画」としてと考察している<sup>26</sup>。若冲にとって「枿目描き」が、どのような意図をもって制作されたのかは推測の域を出ないが、連続する枿目は、その装飾性のみならず、画面外に続く上下左右への無限の広がりを感じさせる。正方形の連続という単純な構成による効果ではないだろうか。

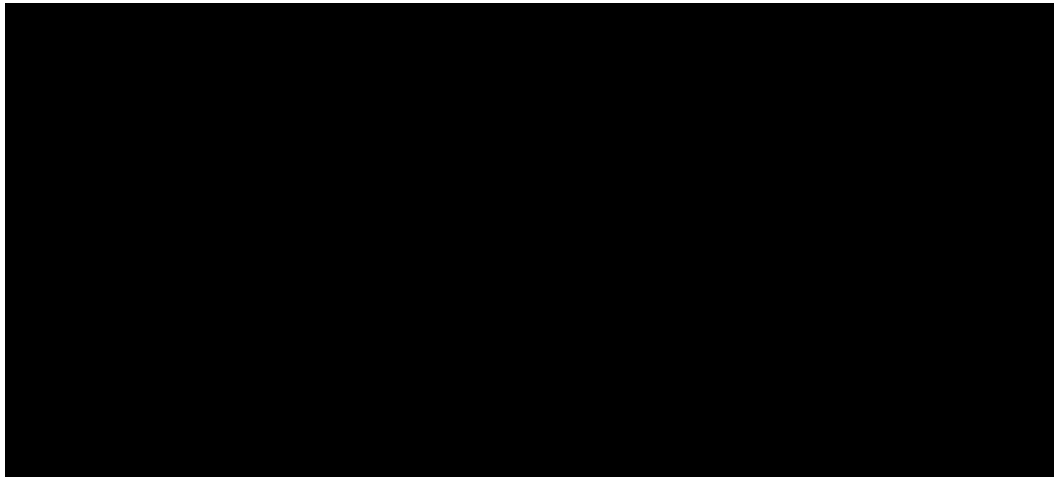


図 51 伊藤若冲「鳥獣花木図屏風」右隻 18世紀 出光美術館

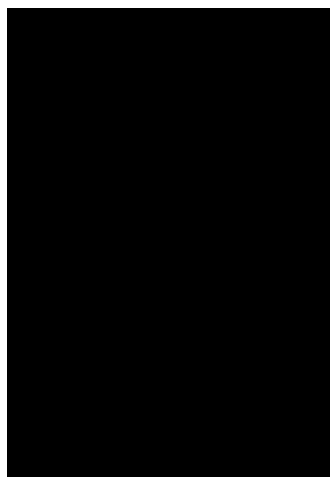


図 52「鳥獣花木図屏風」部分

---

<sup>26</sup> 山下裕二「伊藤若冲 鳥獣花木図屏風」小学館、2006年、p 1-7。

提出作品「Cells」(図 49)では、柵目ひとつひとつに異なる景色を描いているが、接続された 108 枚からなる、ひとつの歪さを伴う景色を描いた試みである。若冲の柵目描きと比較すると柵目のサイズは大きく、柵目一つ一つが異なる景色としておぼろげに認識できるように意識している。

### 制作プロセスと動機

本作では、一辺約 30cm 四方に切断した和紙を、インクで染めることから着手した。それぞれの図像は、スマートフォン内のスナップ写真から引用したものであり、染めることを通して、写真媒体を自分なりに解釈したイメージを表出している。写真の被写体は様々だが、ノイズが伴うものが多く、その中から私自身の関心があったと思われる部分を中心に形を描き起こした。先述したように、私が撮影したスナップ写真には、自己との関係性が薄れているものが大部分のため、写真の図像を通して想像で補っている。本来のスマートフォンの画像フォルダは撮影順に時系列で並んでいるため、一度に複数撮影した部分では、類似した図像が左から順に並ぶ。そのため、写真をピックアップするときは時系列順に選択したが、制作期間を通してさらに写真は増えていくため、途中で描いた図像を取捨選択しながら 108 枚にした。

選択した写真は大きく分類すると、被写体が人物のような、具体的な何かに関心があったと思われるものと、空や山などの漠然とした風景に分類され、染めの段階から表現を変えている。前者では、興味があったと感じる対象を抽出し、後者では、空や大地などの普遍的な部分を観念的な色で表現した。普遍的な空や木などは、未知的な景色として提示する際、観者が絵画世界に没入するための入り口として、普遍的な部分を作るためである。しかし同時に、空や大地、木などの普遍的な対象は、ノイズを伴っていてもその存在を疑わない、自身の観念的な部分が色彩に込められてい



図 53 「Cells」制作途中(染めの段階)

る。108 枚のセルの中には、貼り合わせる段階では染めを行っていないものがあった。これは、後の描画で変化していくイメージのための余地として残した。

108 枚のセルは、糊で貼り合わせて接続している。和紙の切断部分を鋭利に切断するのではなく、水で和紙をふやかし千切ることによって食い裂きを作り、貼り合わせたときに段差ができないようにしている。しかし、紙同士を貼り合わせた際には、若干の継ぎ目が生まれるため、それを残すことによってプロセス性を示した。前述した「Cells#1」(図 40)では、マスキングによる明快なグリッドを残しているが、それでは異なる場面の図像同士を、グリッドをまたいで描画しづらいため、このような形態に至った(図 54)。



図 54 「Cells」制作途中(並べ替え、つなぎ合わせたもの)

### ノイズによる接続

写真を撮ることは、世界の一瞬一部を切り取ることだ。私が、日頃から撮り溜めたスナップ写真は、私が対峙した景色の記録であると同時に、その一部を分解したものである。分解された異なる場面を、ノイズによって接続することを試みた本作では、歪さが生まれている。

ここで、異なるイメージを接続した類似形態のデイヴィッド・ホックニーのジョイナー

写真と、タイガー立石のコマ割り絵画、そして自作品のイメージ接続を比較してみる。

ホックニーのジョイナー写真とは、1981年から1983年にかけて制作された、「ポラロイドコラージュ」(図 55)と「フォトコラージュ」(図 56)を指し、写真を配列することによって、固定された一枚写真にはない人間の生きた視覚を取り戻す試みの作品であった。1981年初頭から制作され始めたポラロイドコラージュは、写真の四辺に白い縁取りがあるポラロイドを用いて撮影した写真を、柵目状に配置したものである。ホックニーはポラロイドコラージュを通して、自身が何を見たかではなく、どのように対象を見たかを表現した。作品からは、目の動きや対象への関心など、ホックニーが対象を捉えた時間を追体験することができる。しかしホックニーは、ポラロイドのレンズの特性による制限や、「一つの窓を通して見るという見方」という打破すべき狙いを、白い縁取りがかえって強調してしまうことから、ポラロイドコラージュをやめ、フォトコラージュへと移行した。

フォトコラージュもごく初期のものは、ポラロイドコラージュのように柵目状に規則正しく配置していたが、次第に写真同士を重ねて結合するようになり、それによって窓を通して見る見方の因習から解放されていく。フォトコラージュでは、ホックニーの眼が動きまわったプロセスをダイレクトに表現できるようになり、写真の重なりと、空白部分にホックニーの関心がより顕著に示されている。ホックニーが目指したのは、肉眼が捉えた状態に近いリアリティであり、ホックニー自身は写真によるコラージュを、ドローイングとキュビズムに関係していると述べている<sup>27</sup>。

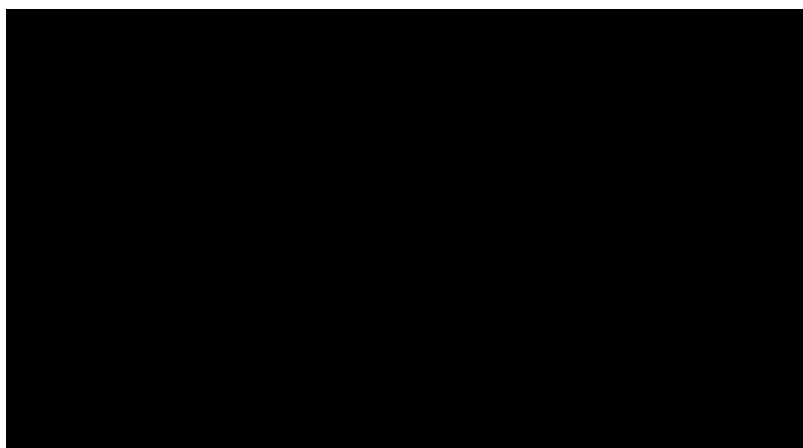


図 55 デイヴィッド・ホックニー「泳ぐグレゴリー」1982年3/31

---

<sup>27</sup> 展覧会図録『ホックニーのカメラワーク』(美術館連絡協議会/読売新聞社、1986年、p11-14)より。山本和弘の解説文を参照。

ホックニーは、一枚写真では捉えることができない多層的な時間や関心を表現することでリアリティを追求したが、自作品「Cells」は視点を変えた一場面の景色だけではない。ホックニーは、眼を移動させることで本来写真周辺のボケは存在しないとして、その不自然さを批判し、クリアな写真による結合を目指している。しかし私が用いた景色は、同じ場所で撮影したものも含むが、ノイズを伴う写真を描画することで、被写体の景色から変化させている。多層的な時間を含む点では共通するが、異なるイメージを接続する動機が異なる。

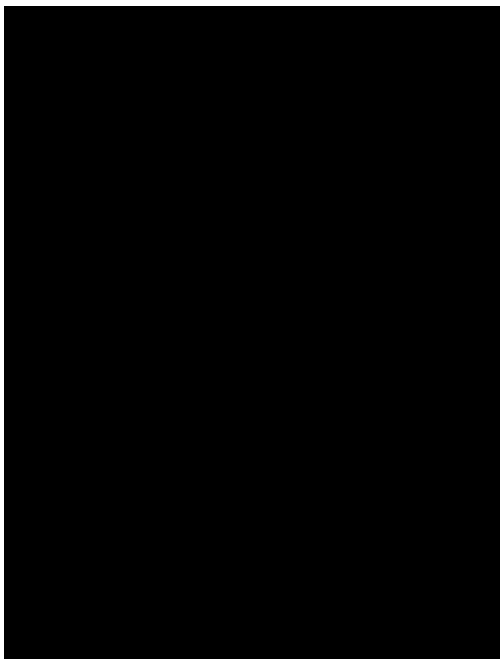


図 56 デイヴィッド・ホックニー「龍安寺の枯山水に坐る」1983 年 2 月,京都

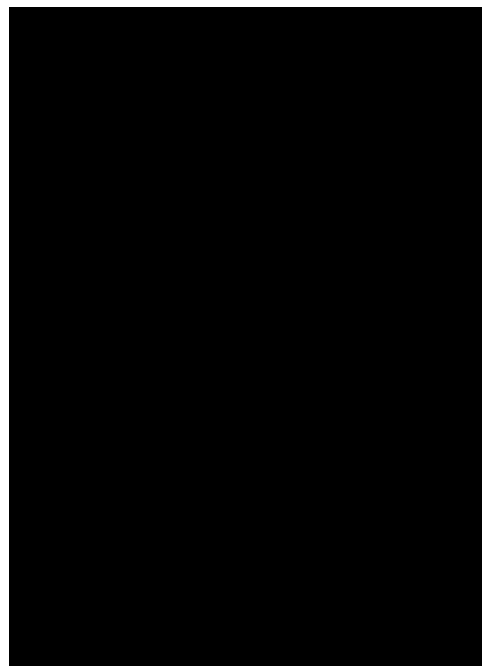


図 57 タイガー立石「MAD MOON」1975 年 板橋区立美術館

タイガー立石は、1965 年頃から漫画を描き始めるが、1969 年イタリアに移住後、コマ割り絵画の制作を始めた。図 57 は、見た目には、コマ割り漫画を絵画という形式に置き換えただけのようなのだが、絵画自体を変容させようという意図のもとに、時間概念や一つのギャグが成立するために必要な通念や感覚を、絵画の問題としてどのように共有するかを提起している<sup>28</sup>。

<sup>28</sup> 展覧会図録『氾濫するイメージ 反芸術以後の印刷メディアと美術 1960's-70's』うらわ美術館、八王子市学園都市文化ふれあい財団、足利市立美術館、2008 年、p94。

立石の作品が漫画と異なる点は、セリフが一切ないことである。観者の想像力に働きかける点では、私の作品と共通するが、明快なコマ割りでは、一つ一つの図像を跨いだ景色の繋がりを感じられない。また時系列が明確で、ストーリー展開を絵画化している点で自作品とは異なっている。

自作品「Cells」(図 49)は、スマートフォンの画像フォルダ内に表示される写真群を一つの景色として捉え、絵画化したものである。景色を撮影する際、一場面に一枚のみを撮ることは少なく、大抵カメラを起動させたまま移動し、複数枚撮ることもある。するとカメラフォルダ内には類似した写真が並列しているため、ノイズを伴う写真では繋がりが感じられる部分ができあがる。しかし本作では、そのような一連の撮影に加えて、異なる時間や場面、視点を混在させているため、ホックニーのように景色を再構築しているわけではない。もちろん立石のように、ひとつのストーリーが完結するわけでもない。画像フォルダのそれぞれの写真のなかには異なる空間が広がり、本来正しい景色がそこにあったはずだ。それらを描画によって強引に接続し、生まれる歪さに、私自身も観者も見ることがない景色を作り上げようと試みた。上下左右に繋がっていく柵目は、観者に画面外の景色を想起させ、多様な解釈が生まれることを期待している。

本作は、制作途中ほとんど全ての柵目を貼り替えている。それは制作当初、ひとつの景色として立ち上げるために左右上下に接する柵目を接続しようと、一つ一つの柵目の中の景色への没入がおろそかであったからだ。何気なく景色を見ているとき、その一瞬、私たちは広がる景色の中のほんの一部しか見ていない。そして視点を動かし、つぎの対象に焦点を合わせるまで、景色と景色は断絶されているようにも思える。私たちは、見ているようで見えていない景色をつなぎ合わせながら世界を認識しているのではないだろうか。その気づきによって、本作の形態へと至った。



## おわりに

私の制作の目的は、描くことを通して自分自身の内面と共鳴し、作品を観せることで他者と共鳴することである。それは本論文を執筆するにあたり、自身の制作について再考する過程で自覚したことであったが、その本質は幼少期の“お絵描き”から変わっていない。絵画化することを通して、さまざまな繋がりを求めていたことを改めて知った。本論文で扱った「ノイズ」は、私と私、私とそれ以外を繋ぐ媒体なのである。

しかし同時に、「ノイズ」という形なきものに共鳴のきっかけを求めたのは、自分と世界との間にノイズが存在することに、どこか安心感を覚えていたからだと思う。本論文では、ノイズの不明瞭さに解釈の多様性が生まれることや、異なるものを結びつける「媒介の間」としての機能性に焦点を当ててきた。しかしそれらは、直接的な関係性ではなく、「ノイズ」を媒介とした間接的な関係の上に成り立つものである。今日、メディアの多様化と普及によって、その便利さとは裏腹に、私たちは過剰な情報に晒されている。私は、対象との共鳴のために行っていた景色のノイズ化に、一方で、情報が溢れかえる世界への防御壁の役割を求めていたのかもしれない。ノイズに守られる、ノイズを媒介とした関わり方に、想像する余地とまだ見ぬ新たな景色の可能性を期待していたのだろう。

先述したように、提出作品はそれぞれ、私のスマートフォンの中の図像から着想して制作した。スマートフォンの中の景色が、私にとって最も身近なものであり、ノイズを伴う図像は、私自身の心象を引き出す媒介となり得たからである。しかし制作を通して感じたのは、ノイズの可能性と同時に、描くことの根底にある観察することの重要性であった。写真が絵画と最も異なる点として、時間の欠如が挙げられる。デイヴィッド・ホックニーは写真を用いたドローイングや、ジョイナー写真を制作しつつも、一枚写真に関しては図像内に時間が欠如しており、30秒と長く見続けることに堪えないとし、写真そのものには無関心であった。対象と対峙した時間や関心は、それが絵具の厚みや描画にかけた時間に反映される絵画と異なり、一枚写真には反映されない。

ノイズを通した絵画化によって、私の心象を表現することは出来た。しかしその心象は、観察やこれまで積み上げられたイメージから生まれるものであり、ノイズを伴う図像はそれを引き出すきっかけに過ぎない。もちろん、観者との共鳴のための媒体としてノイズが機能することは、提出作品「Frosted Window#5」でひとつの形になったと考えている。し



かし、観者と共鳴するためのイメージを作り上げるためには、共有できるイメージを表す  
必要があり、それは観察することなしには不可能であろう。特にそれは、提出作品「Cells」  
の制作を通して、多層的なイメージの接続を試みたことで強く感じるようになった。私に  
とって絵画化することは、ノイズ化であると同時に、写真媒体よりも自己をダイレクトに  
表現するという矛盾を抱えている。

ノイズを通した絵画化は、これまでの制作で至った一つの地点であり、観者と作者であ  
る私との関係性を繋ぐ、「場」としての作品を表出できたと自己評価している。しかし絵画  
化では、観察が大切であることを自覚したように、今後は一層多くのものを見て、イメー  
ジを蓄積していかなければならない。そして観者との共鳴のための、新たな表現を追究  
していく必要があるだろう。ホックニーの言葉を借りるならば、30秒と見るに堪えない画  
面にならないよう、制作に邁進していきたいと思う。

## 参考文献一覧

- 飯沢耕太郎『「女の子写真」の時代』NTT出版 2010年
- 大野晋『日本語をさかのぼる』岩波新書 1974年
- 倉沢行洋『対極 桃山の美』淡交社 1983年
- 剣持武彦『「間」の日本文化』講談社 1978年
- 剣持武彦『「にじみ」の日本文化－行動様式と人間関係にひそむ「曖昧さ」の美学』PHP研究所 1984年
- 佐藤康宏『アート・ビギナーズ・コレクション もっと知りたい伊藤若冲 生涯と作品』東京美術 2006年
- 『ジーニアス英和辞典第5版』大修館書店 2014年
- 泉子・K・メイナード『ていうか、やっぱり日本語だよー会話に潜む日本人の気持ち』大修館書店 2009年
- 谷崎潤一郎『陰翳礼賛』中央公論社 1975年
- 田淵俊夫 画集『画業の回顧－今日 そして明日へ 田淵俊夫展』朝日新聞社文化企画局 1996年
- 塚原史『言葉のアヴァンギャルドーダダと未来派の二十世紀』講談社 1994年
- 辻惟雄『日本美術の歴史』東京大学出版会 2005年
- 展覧会図録『氾濫するイメージ 反芸術以後の印刷メディアと美術 1960's-70's』うらわ美術館 八王子市学園都市文化ふれあい財団 足利市立美術館 2008年
- 展覧会図録『ホックニーのカメラワーク』美術館連絡協議会/読売新聞社 1986年
- 展覧会図録『マーク・ロスコ』川村記念美術館 2009年
- 土井健郎『「甘え」の構造』弘文堂 1971年
- 中山治『「ぼかし」の日本文化』あるふあ出版 1982年
- 中山治『「ぼかし」の心理－人見知り親和型文化と日本人－』創元社 1989年
- 西井一夫『なぜ未だ「プロヴォーク」か 森山大道、中平卓馬、荒木経惟の登場』青弓社 1996年
- 原研哉『白』中央公論新社 2008年
- 松浦寿輝『表象と倒錯－エティエンヌ＝ジュール・マレー』筑摩書房 2001年

- マルティン・ハイデッガー『芸術作品の根源』関口浩訳 平凡社 2008 年
- 森山大道 仲本剛『森山大道 路上スナップのススメ』光文社 2010 年
- 山下裕二『伊藤若冲 鳥獣花木図屏風』小学館 2006 年
- 李禹煥『余白の芸術』みすず書房 2000 年
- 渡邊明義『水墨画の鑑賞基礎知識』至文堂 1997 年

## 図版出典一覧

- 図 1 『学研の図鑑 動物』学習研究社 1970 年 p66-67
- 図 2 『学研の図鑑 昆虫』学習研究社 1970 年 p12-13
- 図 3 中平卓馬 高梨豊 多木浩二 岡田隆彦『プロヴォーク 思想のための挑発的資料 季刊第 1 号』二手舎 1968 年 p 56-57
- 図 4 筆者撮影
- 図 5 筆者作成
- 図 6 映画『サウルの息子』2015 年
- 図 7 展覧会図録『生誕 150 年・没後 100 年記念「岡倉天心展」 大観、春草、近代日本画の名品を一堂に』佐々木美帆、椎野晃史、長野栄俊編集 芹川貞夫、佐々木美帆、椎野晃史翻訳 福井県立美術館 2013 年 p116
- 図 8 展覧会図録『生誕 150 年・没後 100 年記念「岡倉天心展」 大観、春草、近代日本画の名品を一堂に』佐々木美帆、椎野晃史、長野栄俊編集 芹川貞夫、佐々木美帆、椎野晃史翻訳 福井県立美術館 2013 年 p131
- 図 9 筆者撮影
- 図 10 筆者撮影
- 図 11 展覧会図録『マーク・ロスコ』川村記念美術館 2009 年 p78
- 図 12 展覧会図録『マーク・ロスコ』川村記念美術館 2009 年 p96
- 図 13 松浦寿輝『表象と倒錯－エティエンヌ＝ジュール・マレー』筑摩書房 2001 年 p107
- 図 14 Maurizio Calvesi『DER FUTURISMUS Kunst und Leben』Taschen 1988 年 p111
- 図 15 Maurizio Calvesi『DER FUTURISMUS Kunst und Leben』Taschen 1988 年 p61
- 図 16 筆者撮影
- 図 17 筆者撮影
- 図 18 筆者撮影
- 図 19 筆者撮影
- 図 20 筆者撮影
- 図 21 筆者撮影
- 図 22 筆者撮影

- 図 23 筆者撮影
- 図 24 筆者撮影
- 図 25 筆者撮影
- 図 26 筆者撮影
- 図 27 エルンスト・マッハ 著、須藤吾之助/廣松渉 訳『感覚の分析』法政大学出版局  
2013 年 p16
- 図 28 飯沢耕太郎『「女の子写真」の時代』NTT 出版 2010 年 p196
- 図 29 筆者撮影
- 図 30 筆者撮影
- 図 31 筆者撮影
- 図 32 筆者撮影
- 図 33 辻惟雄『日本美術の歴史』東京大学出版会 2005 年 p232
- 図 34 筆者作図
- 図 35 筆者撮影
- 図 36 東京国立博物館ホームページ  
[https://www.tnm.jp/modules/r\\_collection/index.php?controller=dtl&colid=A1047](https://www.tnm.jp/modules/r_collection/index.php?controller=dtl&colid=A1047)
- 図 37 筆者撮影
- 図 38 筆者撮影
- 図 39 筆者撮影
- 図 40 筆者撮影
- 図 41 筆者撮影
- 図 42 筆者撮影
- 図 43 筆者撮影
- 図 44 筆者撮影
- 図 45 筆者作成(写真は筆者撮影)
- 図 46 筆者作成(写真は筆者撮影)
- 図 47 筆者撮影
- 図 48 筆者撮影
- 図 49 筆者撮影
- 図 50 筆者撮影

- 図 51 山下裕二『伊藤若冲 鳥獣花木図屏風』小学館 2006 年
- 図 52 山下裕二『伊藤若冲 鳥獣花木図屏風』小学館 2006 年
- 図 53 筆者撮影
- 図 54 筆者撮影
- 図 55 展覧会図録『ホックニーのカメラワーク』美術館連絡協議会/読売新聞社 p38
- 図 56 展覧会図録『ホックニーのカメラワーク』美術館連絡協議会/読売新聞社 p73
- 図 57 展覧会図録『氾濫するイメージ 反芸術以後の印刷メディアと美術 1960's-70's』う  
らわ美術館 八王子市学園都市文化ふれあい財団 足利市立美術館 2008 年 p94