

## 博士学位論文の要旨

倉敷芸術科学大学大学院  
芸術研究科・芸術制作表現専攻  
岩崎正嗣

### デジタルセルフポートレート

#### 私の分解と構築のためのコンピュータ・グラフィックス・アート

私は1980年代より今日まで、コンピュータ・グラフィックスの技術を用い、様々なアート作品を制作してきた。その過程で「デジタル造形の固有性」に強く関心を持つことになった。作家活動が続けるにあたり、自身のコンピュータ・グラフィックス・アートは何を生もうとしているのか、固有のマテリアルとは何か、込めるべきコンセプトとは何かを改めて再考し、どのようなアート作品に結実させることが可能か制作研究を進めていく。考察の過程で、研究テーマを「自画像」と定め、自己の存在そのものが、さらには人間の生命感が、コンピュータ・グラフィックスによって、新しい芸術作品として定着されることを目指し、その思索、制作の過程や、分解、再構築の方法について論じていく。

第1章では、絵画、彫刻、写真における自画像を概観し、なぜ人は自らの肖像を描いてきたかを、「観察」と「表現」の二つの側面から論じる。さらに、19世紀の写真術の発明によって新たなセルフポートレートが登場し、「鏡」「写真」「コンピュータ・グラフィックス」へというメディアの変遷を通観しながら、自身にとってのセルフポートレートとは何であるかを追求する。

第2章では、広くポートレイトの全般を振り返りながら、絵画における肖像画の変容、19世紀の写真術の登場により変化するポートレイトの意味や、メディアを横断するポートレイトの表現を考察する。さらには「私」とは何かという普遍的なテーマを視野に入れながら、現代のデジタル化されたセルフポートレイトの発生理由や存在意義を分析し、再び自身のデジタルセルフポートレイト作成における動機やコンセプトなど、制作研究の足場を明確にしていく。

第3章では、前章までの考察に基づき、具体的に自作のコンピュータ・グラフィックス・アート諸要素の「形態」「色彩」「構成」「時間表現」「空間表現」について、古今東西に顕われた先行例に倣いながら、アナログとデジタルとの差異や共通項そして独自性を探求する。それぞれの要素において、芸術から科学まで、また宗教から哲学までを参照し、自らの身体性が導入された自画像作品と対照させながら、その表現コンセプトや制作プロセスを解説する。第4章においては、修了制作作品《アビス》完成までの、分解から再構築に至る目的や方法の詳細を提示しながら、自身にとってデジタルセルフポートレイトを再構築することが、情報化された世界の中で失われつつある生のリアリティを追求し、本来人間として欠くことのできない身体性を取り戻す行為に他ならないと結論づけていく。

いつの時代も個を顕現化させようとしてきた人の普遍的な希求心を明確化しようと、考察を重ねてきた。今回のコンピュータ・グラフィックスによる「新しい自画像の再構築」は、新たな自己表現の有り様を提示すると共に、その自己認識の方法を社会に問うものとなる。現代の情報ネットワークという環境の下、極めて私的な自己表現をした「作品」が無数に発信され享受されている。本研究の主題であるデジタルセルフポートレイトの意義、それは情報化した世界の中でむしろ重要度を増し、個や私とは何かを問い、自己との対峙の方法に一つの指針を与えるものとなるはずである。それはとりもなおさず、人間そして芸術とは何かを探求することへと繋がるものだと確信する。