

博士学位論文

## 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

2021年

指導教官

森山知己教授(主査)

磯谷晴弘教授(副査)

松岡智子教授(副査)

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

目次	1
序	2
1. 自画像について	
1-1. 絵画と自画像	4
1-2. 彫刻と自画像	6
1-3. 写真と自画像	8
2. デジタルセルフポートレートにむけて	
2-1. ポートレイトの考察	10
2-2. セルフの思索	12
2-3. デジタルと身体性	14
3. 私のコンピュータ・グラフィックスの分解と構築	
3-1. コンピュータ・グラフィックスと形態	
3-1-1. 点と線	16
3-1-2. 線から面へ	18
3-1-3. 立体への展開	20
3-2. コンピュータ・グラフィックスと色彩	
3-2-1. 白黒とグレースケール	22
3-2-2. 原色から全方位色へ	24
3-2-3. 色彩の観察と表現	26
3-3. コンピュータ・グラフィックスと構成	
3-3-1. 円と矩形	28
3-3-2. アートと数理	30
3-3-3. 自動生成される美	32
3-4. コンピュータ・グラフィックスによる時空表現	
3-4-1. 時間の観念	34
3-4-2. 身体の躍動	36
3-4-3. 分解し再生される肖像	38
3-4-4. 彫刻と身体性	40
3-4-5. 空間における身体	42
4. 新しい自画像の再構築 修了制作《アビス》	44
結	50
謝辞	52
参考文献	53

## 序

### 研究の背景

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。それは絵画や彫刻、映像やインスタレーションなど多様な姿をとる。その制作過程で「デジタル造形の固有性」に強く関心を持つようになった。例えば木、紙、布、金属、プラスチック・・・とあらゆる芸術作品の素材は、各々に相応しい造形的帰結の姿が予め存在していると仮定し、個々の素材にそれぞれ固有の造形の種が既に内蔵されているのではないだろうか考えた。画家は絵を描き、彫刻家は像を作る。では、いったい私のコンピュータ・グラフィックス・アートは何を生もうとするものなのか。そこから固有のマテリアルとは何か、また込めるべきコンセプトとは何かという問題意識が浮かび上がる。それは増殖や複製、変形や置換といった、多様で豊かな展開をみせる可能性にも満ちているのではないか。コンピュータ・グラフィックスにおいて、その技術の根源的要素をどれだけ芸術作品として結実させることができるか試みようとした。

### 自画像というテーマ

コンピュータ・グラフィックスを用いて、何をテーマに芸術作品を作成するのか。私は人間の身体に関心を持っており、それをどれだけ表現することが可能なのかを研究したいと考えた。そこで、研究を貫くテーマを「自画像」と定め、自らの姿をコンピュータ・グラフィックスの諸要素で分解し再統合するための重要な要素に設定して、制作研究を行った。コンピュータ・グラフィックス・アートの抱える問題、それは身体感覚への意識の希薄さではないだろうか。私はこのジャンルで制作する上で思い定めていることがある。それはメディアによるアートではなく、メディアを用いた人間のアートでなければならないというものである。自身をデジタル化して作品に取り込むことにより、自己の存在が、さらには人の持つ生命感が、芸術作品として普遍的に定着されることを目指している。先の「デジタル造形」を縦軸に、「身体性」を横軸へと設定し交差させた作品を制作し、そこにおける思想や方法を探っていく。自らの作家活動を振り返りながら発展させ、自画像をテーマとすることで、表現における自己の本質、さらには人間の身体性を明確化したアートを創出することが、本研究の目的である。

### その範囲と進め方

第1章では、絵画、彫刻、写真における自画像を通じ、なぜ人は自らの肖像を描いてきたかを、「観察」と「表現」の側面において分類する。19世紀の写真術によるセルフポートレイトの登場を踏まえ、「鏡」「写真」「コンピュータ・グラフィックス」というメディアの変遷を通じ、今日のデジタル化したセルフポートレイトへと続く自画像の存在理由について思考する。第2章では、広くポートレイトの全般を概観する。絵画における肖像画の歴史を辿りつつ、「私」とは何かという普遍的なテーマを視野に入れ、その創造にとって不可欠である身体性について考察する。第3章では、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「分解」と「構築」作業となる。コンピュータ・グラフィックスにおける「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を考察しながら、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。芸術から科学まで、また宗教から哲学までを参照し、自身の身体性が導入された新しい自画像と対照させ、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、前章までに行った様々な試作や考察を重層的に反映させた修了制作作品《アビス》の分解から再構築に至った経緯や過程、そこに込めた思想や精神性、また具現化のための素材や技法について詳述する。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していく。

### 結 新しい自画像の再構築

画家のポール・ゴーギャン(1848-1903)は自作に「我々はどこから来たのか、我々は何者か、我々はどこへ行くのか。」というタイトルを与えている。これは私自身が作品制作において、いつも脳裏に浮かぶ内省の言葉である。そして「見えないものを見えるように」という行為は、芸術に託された使命の一つである。本研究において、自らの創造を行うとともに、今日の情報化された世界の中で、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試みた。デジタル化した自己複製作品による「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ともに、新たな自己認識の方法を社会に問うものになることを主眼としている。現代は、情報環境の拡充の下、情報携帯端末の一般化に伴う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る「個」の時代であるといえよう。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、それは情報化され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のではないだろうか。それはとりも直さず、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。



ポール・ゴーギャン《我々はどこから来たのか、我々は何者か、我々はどこへ行くのか》1897-98年

油彩画

ボストン美術館



## 1. 自画像について

### 第1章

第1章では、絵画、彫刻、写真における自画像表現の全容を概観し、なぜ人は自らの肖像を描いてきたか、どうして肖像画が必要であったかを取り上げる。また、彫刻家の自刻像表現を通じ、その意図や思想を探り、更には「鏡」「写真」「コンピュータ・グラフィックス」というメディアの変遷を考察する。19世紀に登場する写真術を用いた新しいセルフポートレイトの展開を検討し、今日におけるデジタルセルフポートレイトの意義を考え、私自身の造形的かつ思想的な作品制作の立場を思考する。

### 1-1. 絵画と自画像

#### 自画像というテーマとモチーフ

自画像とは、自らが描いた自らの絵をさす。古来、人は自らの姿を様々に描いてきた。それは大きく2つのタイプに分類されるであろう。一つはルネサンス期にはじまる芸術家が描く精緻で客観的な描写であり、もう一方は近現代の画家たちがその内面や葛藤を描きだした主観的な表現である。素描によるレオナルド・ダ・ヴィンチ(1452-1519)の自画像は前者にあたり、また後者は精神に変調をきたして自ら切り落とし、耳に包帯を巻いたフィンセント・ファン・ゴッホ(1853-1890)のそれである。冷徹で厳格なまなざしによる自画像の描写と、情熱的で自己の内面まで描き出そうとする自画像表現との対比は、自画像そのものが二面性を持っているものだと考えられる。自画像には、観察対象の分析というテーマと、芸術作品としての表現のモチーフが、すでに内蔵されているのではないだろうか。

#### 自己の観察

レオナルドは、60歳ごろの自画像で、自らの老いの姿を描いている。それは長く伸びた髭や、深いほうれい線、垂れ下がる頬を客観的に観察したものである。また、自己の観察を推し進めたのは、バロック期の画家、レンブラント・ファン・レイン(1606-1669)である。彼は生涯にわたり、100点近い自画像を残している。青年期の希望や壮年期の野心から、晩年に到達した諦念や悟性まで、いわゆるレンブラントライトという光と闇の中に、その内面がドラマティックに浮かび上がっている。当時、職業画家の肖像を求められることは、皆無であったことであろう。それは様々な表情の探求を通じ、作家の内面にある複雑な感情を描きだそうとした彼の実践研究であったといえる。モデルと画家との一人二役は、自己と正面から対峙する芸術的行為なのである。レンブラントの自画像表現における不断の実践は、先の二区分である「観察」に重きをおいた、生涯にわたる自己の探求行為であったのである。



レオナルド・ダ・ヴィンチ《自画像》1510年頃  
素描  
トリノ王立図書館

## 自己の表現

後期印象派の画家ゴッホは、37年という短い生涯を、その絵画制作とともに駆け抜けた。なかでも彼の自画像は、約40点を数える。それらは肖像画のトレーニングの為に制作していると同時に、己を知るという近代人特有の自己探求の痕跡としてあるのではないだろうか。それは、パイプをくわえ思索するものから、キャンバスに向かい絵筆をもった制作風景まで、また禅僧のようなストイックな姿から、精神を病んだ痛々しい自画像までに変遷している。それら全ての自画像は、その瞬間瞬間の彼の内面の発露であり、魂の痕跡が純度高く留められているものである。また、彼の代表作である《ひまわり》の7つの連作も、自画像と同様、彼自身が投影された絵なのだと捉えることもできよう。ひまわりという一つのモチーフが、ほぼ同じ構図で、執拗に描き続けられている。力強い生命力に溢れる黄色い花の静物画は、彼の理想が情熱的に託されている自画像なのだと観ることも可能であろう。それはゴッホが、自己と世界の間を極限まで見つめた「表現」としての自画像となっているものだと考える。

## 省察のための自画像

芸術には、観察と表現という二面性が、常に付きまとう。それは、何を如何に描くかという作家の意思表示である。永らく絵画におけるヒエラルキーとして、宗教画や神話画の偉大さの下層に、人物画や風景画や静物画が位置付けられてきた歴史があった。なかでも自画像は、他者の肖像画を具現化するための訓練または下絵としてあり、芸術作品としての価値は低かったと思われる。モデルを雇う必要がなく、また身近な友人にモデルを依頼することも回避できるゆえ、安易な方法とも捉えられかねない。その反面、自画像の制作には、自己に真摯に対峙するという精神的な側面があるはずである。最も身近な存在である自己を作品の対象として用いること、それは作家の思想や内面を、純粋に表象した作品へと昇華することが可能なジャンルである。得てして、自分自身について理解し客観することは、難しい行為である。しかし今日、「私」を巡る様々なアートの試みがなされている。全ての芸術作品は、作者の自画像であるということさえ言えるのかもしれない。自画像は、作家のテーマとモチーフを十全に込めることのできる、優れた芸術表現の一様式であるといえよう。



フィンセント・ファン・ゴッホ《包帯をしてパイプをくわえた自画像》1889年  
油彩画  
チューリヒ美術館

## 1-2. 彫刻と自刻像

### 個の痕跡化

手の洞窟と呼ばれるアルゼンチンのラス・マノス洞窟は、800以上もの無数の手の痕跡によるユニークな洞窟壁画が残されている。手を壁に押しあて、赤・白・黒の顔料を骨のストローで吹きつけて、シルエットを浮かび上がらせている。その手形は、観る者に深い問いを突きつけるようであり、現代アートのように大変興味深い。考古学で解き明かされたように、赤は血の、白は乳や精液の、黒は焼けこげや灰の象徴として彩色され、そこから生と死を司る祭祀や儀礼が行われていたことを想像することは容易であろう。そこには己自身の痕跡を確認し残そうとする、芸術活動における根源的な行為に通ずるものが内在していたのではないだろうか。

### 自刻像の萌芽

広義の自画像とは絵画表現に留まるものではない。彫刻家は、自刻像という手法を用いて、自らの姿を刻んできた。絵画同様、当初は実制作の前段階の造形訓練、または作家の小さな遊び心に終始するものであったかもしれない。しかしルネサンス期の絵画や彫刻表現において、端役として群集の中に自身を紛れ込ませるという表現方法が生まれる。古典から学び、精緻で重厚な彫刻を生んだミケランジェロ・ブオナローティ(1475-1564)は、それを表現へと推し進めている。彼は作品《勝利》のなかで、自身を芸術に執着する悪の象徴として諧謔化し、像の要素として登場させているのである。若く美しい勝利の青年像と、組み敷かれる老人ミケランジェロの姿が、敗残者の象徴として強烈に対比されている。これは傍役としての登用ではあるものの、近現代につながる確固とした自己表現として成立しているのではないだろうか。ここに来て、確かな自刻像表現の成立にむけた萌芽が認められるのである。



作者不詳《ラス・マノス洞窟》紀元前550年頃  
洞窟壁画  
ベリート・モレーノ国立公園

## 自己と他者

近代彫刻の父と呼ばれるオーギュスト・ロダン(1840-1917)は、リアリティある表現の人物像の作品で知られている。それは宗教や神話というテーマを超え、個人の内面やその身体の特徴をリアルに表出させた。彼は作品《カテドラル》で手をモチーフに、いわば自刻像ともとれる作品を刻んでいる。大小2つの手が対面し、あたかも二重螺旋のように渦巻き、上昇するかのような作品である。大きく太い手と細く小さな手が、優雅に、また悲哀をともなって円舞するかのような作品に結実している。観るものは、ロダンと恋人カミーユとの悲恋を想起し、そこから作者の内なる感情や理想像を伺い知ること可能となる。自身を理解しようとすれば、他者の視点を持つことが肝要ではないだろうか。他者の存在、それはちょうど鏡を覗き込んだ時、自身の姿が照り返されるように、自己が明晰に映し出されるものであると思われる。セルフストーリーが仮託されたロダンの作品から、自刻像表現の重要なテーマが浮かび上がる。

## メディアを横断する自画像

作者の最も身近にある自己を用いた自画像や自刻像の表現は、ながらく芸術の傍流として軽視されてきたと考える。それは、ある時は自分本意で矮小化した芸術の姿とも捉えられてきたのである。しかしながら、古来より、画家は自画像を描き、彫刻家は自刻像を彫ってきたのである。また後代の写真家は、カメラを用いたセルフポートレートで、自らの姿を写し留めもしてきた。さらに文芸の世界においても、自叙伝に、あえて「〇〇の自画像」という題を冠し記述することがしばしば行われる。その意味で、自画像表現とは、深い自己認識のための思索と実践として、芸術創造に通底するものであると捉えることができるのではないだろうか。そしてその領域は、各々の作家のジャンル毎にわたり、幅広い領域に認められるべきものであろう。ルネサンス期の自己意識の発達にともない顕在化した自画像表現は、今日ある現代アートやデジタル表現にまで連綿と継続しているものなのである。卑近で安易な表現として芸術が禁忌してきたセルフポートレートという作品の制作、それは今日、すべての芸術表現の根にあたる、普遍的存在として位置づけることができるのである。



オーギュスト・ロダン《カテドラル》1908年  
石彫  
ロダン美術館



### 1-3. 写真と自画像

#### 鏡というメディア

自画像を描く際に用いられる必須の道具は、鏡である。ルネサンス期における鏡の発達、水に映った自らの姿から、より精緻な映像を、人々に与えることとなった。人文主義者のレオン・バッティスタ・アルベルティ(1404-1472)は『絵画論』のなかで、水鏡に映った自己を恍惚と眺めるナルキッソスを「絵画の発明者」と述べている。またレオナルドも同様に、鏡の存在を絵画の師匠に喩えて重要視している。人は鏡を用いることにより、自己の姿を客観的に分析し、描写することが可能となった。鏡は性質上、左右が反転する像を写すものであり、描き手は、それを自らの想像力を用いて修正をおこない、客観的な描画に変換する必要がある。ほくろの位置や髪分け目など、様々な左右非対称を補い、その形象を正しく導きだす行程を経て、自己認識メディアとしての鏡の存在が一層明確に浮かび上がる。

#### 写真術の発明

鏡の発明が、自画像表現のための第一のメディアであるとすれば、第二に発明されたメディアは、写真術である。19世紀、フォトグラフとは「光で描かれたもの」という意をこめて命名され、日本では写真と翻訳された。すでにルネサンス期の画家たちは、暗闇を作り出した部屋に小さな穴をあけ、対面の壁に実像を結ぶカメラ・オブスキュラを、絵画制作の際のスケッチに用いている。数百年の時を経て、レンズによる短距離の焦点化や、鏡による像の倒立補正とともに、この投影画像を化学的な感光によって紙やガラスや金属板に留める写真の原初は登場する。人は目に見える世界を手中とする夢を叶えることとなった。フランスの物理学者ニセフォール・ニエプス(1765-1833)は、光による像の定着を模索し、世界初の写真を残す。また、イギリスの古典学者ウィリアム・ヘンリー・フォックス・タルボット(1800-1877)は、ネガ・ポジ法であるカロタイプを発表する。ここに写真は一点限りの芸術からコピーメディアとなり、写真表現の可能性は大きく広がったのである。



ミケランジェロ・メリージ・ダ・カラヴァッジオ《ナルキッソス》1597-99年

油彩画

イタリア国立古典絵画館

## セルフポートレイトの登場

一般的に、セルフポートレイトとは、写真家自らが撮影した自身の写真をさす。その多くは、鏡に対峙し、自身の武器であるカメラを構え、ファインダーを覗く姿が写されたものである。世界初のセルフポートレイトは、イポリット・バヤール(1801-1887)の《溺死者に扮したセルフポートレイト》であるといわれる。バヤールは写真術誕生の黎明期、タルボットと同様の写真術を発明していたにもかかわらず、それが評価されることはなかった。その発明の不遇や理不尽さを、自殺死体という演技・扮装によって、自撮りのフィクション作品として表わしているのである。さらに彼は周到にも、写真の裏面に政府への抗議文までも書き記していた。ここには、今日のあらゆるセルフポートレイト表現にとっての重要な要素が凝縮されているのではないだろうか。それは写真という技術を用いながら、自らの内面やコンセプトを表現しているからである。バヤールのセルフポートレイトには、その新規性や批評性を含め、現代におけるメディアアートの方向性が、全て込められているものだと考えられる。

## 私にとってのポートレイトのデジタル化

かつて画家は鏡を用い、自らの像を描いた。また写真家は鏡を代替するカメラを使い、自身のポートレイトを撮影する。今日のコンピュータ・グラフィックスでは、カット・アンド・ペーストによる新たなイメージの生成が一般化している。それは自身の顔を他者と置換し、また別種の生き物に変換しと、イメージの操作物として流布されていく。とりわけ3Dプリントによる造形に至っては、無実体から実体を生むという、どこか不気味さがともなう代物であるかもしれない。それはあたかも鏡の中に手を差し入れ、そこから何かを掴んでくるような、魔術的な行いにさえ見える。数百からなるフェイススキャンの画像撮影を経て作られる3次元の自己モデルは、理論上、無数の複製を産む。それはイメージが再現されるに留まらず、自らの存在がデジタル化され、再度この世に「ごろり」と顕われることに由来する不穏さに他ならない。写真や映像の登場以前にも、デスマスクが存在した。それは死者の顔から直接型取りして作られる面であり、その存在を永遠に留めておきたいという想いの現れであろう。私はコンピュータ・グラフィックスを用いて自己のライフマスクを制作しているのかもしれない。最早デジタル化によるコンピュータ・グラフィックスの技術は、第三の自画像作成のメディアという地位を獲得している。見えないものを見えるように、という行為は、芸術の使命である。コンピュータ・グラフィックスによる創造の意義、それは個や私とは何かを問いつづける自己との対峙であり、とりもおさず、それは人間そして芸術とは何かを探究する不断の行いであると考ええる。



岩崎正嗣《アーキタイプ》2021年  
3Dプリント  
著者制作



イポリット・バヤール《溺死者に扮したセルフポートレイト》1840年  
写真  
東京都写真美術館



## 2. デジタルセルフポートレートにむけて

### 第2章

第1章では、多様なジャンルにおける自画像表現を概観した。この第2章では、広義なポートレイトの変遷を通覧する。まずは絵画における肖像画の歴史を振り返り、19世紀の写真術の登場によるポートレイトの意味やメディアを横断するそれらの表現を考察する。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、生命力や身体性というアートにとって不可欠な要素を思索し、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、私自身のデジタルセルフポートレイト制作におけるコンセプトやメディアの選択についてを明確化する。

### 2-1. ポートレイトの考察

#### ポートレイトの歴史

特定の人物に似せ、その顔や姿を描いた絵を、肖像画またはポートレイトと呼ぶ。肖像画の歴史は古代エジプトの葬送儀礼や祖先崇拜のために描かれた壁画などにまで遡り、ギリシア、ローマ時代を経て、ルネサンス期には芸術の一ジャンルとして開花する。当初は王族や貴族の理想の姿を描き、後世にその姿を伝え残すという目的で制作されたが、次第に市井の人々もが描かれるようになる。ルネサンス期の芸術は、遠近法と解剖学の時代である。なかでも解剖学は、人間の骨格や肉付き、顔や体の部位比率、目や鼻や口の形態把握などを経て、高次に科学的な肖像画の制作がおこなわれるようになった。レオナルドによる《モナ・リザ》は、その代表的な作品として広く知られている。

#### 肖像写真と絵画

19世紀、写真術の登場により、肖像画の存在価値は問われるようになっていった。特定の人物の業績や記憶を残すことは写真家の仕事に置き換わり、人々が画家に肖像画を発注することが激減する。多くの肖像画家が失職するなか、写真という新メディアに触発された画家たちの、新しい絵画への模索や探求が始まることとなる。19世紀後半になると印象派の画家たちはアトリエに籠って肖像画や歴史画を描くのをやめ、屋外に出かけ陽光の下で絵を描き始めたのである。その際に用いられたチューブ入り絵具の発明は、印象派成立のための大きな要因となった。画家たちは小振りのキャンバスと共にそれらを携帯し、降り注ぐ光をテーマとした絵を描いたのである。カメラというメディアは、チューブ絵具という新たなメディアを生み、印象派という現代生活を反映した画風の、新たなポートレイトが誕生する契機となったのである。



ピエール=オーギュスト・ルノワール《陽光の中の裸婦》1875-76年  
油彩画  
オルセー美術館

## 写真の芸術化

20世紀初頭、写真も写実から表現へと向かっている。当時の機械時代に生きる芸術家達は、そのモチーフを個の内面へと向けたのである。それは芸術を目指した写真の始まりであるといえる。ダダやシュルレアリズムの代表的な作家に、マン・レイ(1890-1976)がいる。彼は、絵画やオブジェの制作と共に、写真による作品を数多く制作した。それは一部をネガポジ反転させたソラリゼーション、像を過剰に歪曲させるディストーション、あえてピントを外すブレ・ボケなどといった、写真特有の特殊効果や通常であればエラーと見なされた暗室処理を活かしたものであった。それらの技術を通じて写し取られた友人知人等のポートレートは、各々のキャラクターの魅力や特性が適確に抽出されている。これらは脳内にあるヴァーチャルなイメージを具現化せしめる現代のデジタルなポートレートの先行例であると言えるのではないだろうか。その意味で、写真家マン・レイを、情報を操作する今日のデジタルイメージングを先取りした先駆者として、位置づけることができると考える。

## 新しいポートレートへ

20世紀の写真と絵画との関係を観ていくことは、現代の肖像画のあり方を考える上で、重要なポイントとなる。それは今日のデジタルカメラとアートとの関係を考察することと、ほぼ同義だからである。私は20世紀のポートレートが「機械化された世界のなかのポートレート」であるならば、現代のポートレートは「情報化された世界のなかのポートレート」だと想定した。21世紀初頭の現代、世界中の人々がカメラを携帯し、撮影を繰り返し、それら何億、何兆ものポートレートが、仮想空間内に保存されていく。そこで彼らはコミュニティの友人知人の姿を撮影・発信し、またそのフィードバックを通じて個は自己を再確認するのである。そこには、表現せずにはいられない、人が有する根源的な創造への希求心が見え隠れしている。携帯電話に搭載されたデジタルカメラによる写像には、新たな芸術表現へと結びつく可能性が満ちているであろう。新しい肖像画とは、文化、言語、国籍、性別、年齢、能力の違いを問わず実現できる得るユニバーサルな表現形態を目指すべきかもしれないし、また、各々の日常に密着しつつ、パーソナルなアイデンティティを如何に明晰に表現するのかという課題を持つものかもしれない。いずれにせよ、それらは情報化された現代生活の中に、確固とした個を顕現させるための芸術の明確な役割として存在しているはずなのである。



マン・レイ《眠る女》1929年  
写真  
ニューヨーク近代美術館

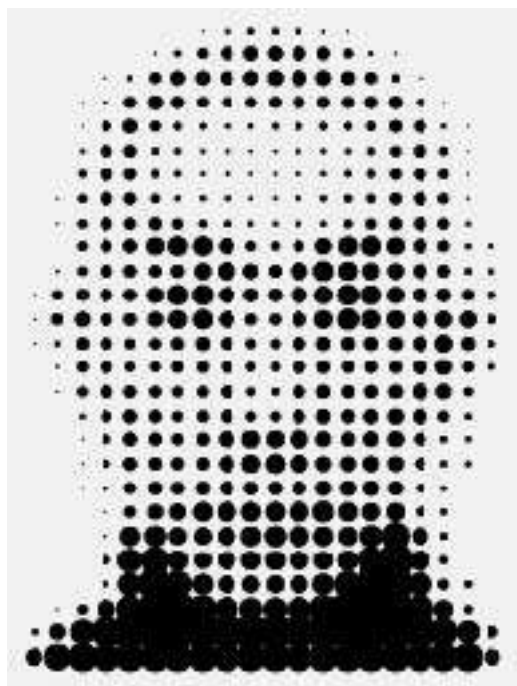
## 2-2. セルフの思索

### 私とは何か

デジタルセルフポートレイトの制作に向けて、「私」とは何かという根源的な問題について考察した。セルフとは自己を表わす語であり、それは「私」と置き換えることができる。そこから「私」とは何かという古今東西の哲人が考え続けてきた巨大なテーマへと突き当たるのだが、今回は、「私」の認識方法の一つとして、大局的に自己を捕らえることを試みた。まず「私」とは心と体とで構成されていると言い得るかもしれない。また一般的には「私」の感情に関しては喜怒哀楽に分けられ、感覚においては視・聴・味・嗅・触という五感に分類される。さらには体も同様に分解すれば、頭・両手足の五体などになり、物質のレベルでその構造を眺めると、細胞から原子へと還元される。「私」という存在は多様で複雑な諸要素の集合体であり、それらの要素はどれも重要なものとして「私」を形作っているという認識方法は、「私」を客観的に理解する上では、有効な方法であると考えた。

### 新たな私の構築

自身の人生そのものがアートであると考えている私にとっては、まず作品と思考とを切り離すことによって、はじめて芸術における体と心の問題それぞれを分析することが可能となる。そこから作品の形象の分解と、作品の思想の分解という、各々の作業へと進むのである。それらの段階を経て、新たに結合され再構築された作品や思想が生まれるのである。このように、私にとっての芸術は無数の構成要素によってはじめて成立し得るものなので、私を分解し構築することと芸術を分解し構築することは、連動していると考える。新しい「私」をモチーフにした芸術作品を作るには、まずは私における芸術を構成する要素を、分けし部分化することから始めなければならない。その要素それぞれの持つ意味や役割を見つめ直し、新たに求められる目的や使命に応じ、それらの構成要素を活かしてこそ、新たな私の芸術が再び構築されるからである。



岩崎正嗣《ドッツ》1994年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作

### 私小説からの示唆

「私」に関する芸術を考える上で重要な創作として、日本の大正～昭和期における私小説がある。私小説とは、作家の体験や運命を吐露して描かれる小説のジャンルである。作家自身の実体験がベースにあり、それを練り上げてストーリー化したものが私小説である。その時事刻々の心理描写は、作品に強度と魅力を与えている。その手法とは、自身の人生を芸術化するための、言語による観念化や記録化をともなった再構築の作業であるといえる。それをアートに置き換えてみるとどうなるか。そのために私は旧来の自画像そのものを切り刻み、貼り合わせるといふ、造形工作的な身体性の再構築作業をおこなってみた。己のみに終始することは、錯綜した自己言及の行いともとれる。しかしながら、自らの身体も、さらにはその内にある精神も、身近に存在するにも関わらず、時に異質で時に不可解な物体でもある。その不可思議な「私」の身体を俯瞰して観ることにより、より高次なアートとしての新しい私が出現し構築されるのではないかという示唆を、私小説から受け取るに至った。

### 絵画の分解と構築

倉敷の大原美術館で、ワシリー・カンディンスキー(1866-1944)の作品《尖端》を観た。それは点線面や○△□、また大小不思議な形態が四方八方の空間に乱舞し、けっして観飽きることがない。1920年に制作されたこの抽象絵画は、カンディンスキー初期の画風である神秘的で叙情的なものから、後年展開される理知的で構築的な作風へと移行するエポックにあたる作品である。私は、ここでカンディンスキーがタイトルを「点」としていることは、大変示唆的で暗示的であると感じた。以降、カンディンスキーは実験デザイン学校バウハウスにおいて、絵画の諸要素を諸単位へと還元した「線」や「面」が重層する新たな絵画制作を開始し、また後年には、「時間」の流れや「空間」への拡がりを取り込んだ複合的な作品へと構成化を推し進めたからである。カンディンスキーの思索と実践は、今日のアートやデザインへ向け、視覚的かつ観念的な指針を与え続けている。それは彼の造形思考の体系化であり、低次の造形要素の検証から高次の作品への昇華へと、芸術表現の階梯が記されているからである。私はこのカンディンスキーの作品を、思索の起点に設定した。本研究は、カンディンスキーや前述の私小説の手法に倣い、自身の作品というモデルを逐次的に体系化し、言語化しようという試みである。それは、私の作品それぞれを一つひとつ根源的な要素に一旦還元してゼロ・ポイントに戻し、再度そこから諸要素が融合された新たな芸術であるデジタルセルフポートレイトの構築へと向かうものである。



ワシリー・カンディンスキー《尖端》1920年  
油彩画  
大原美術館



## 2-3. デジタルと身体性

### 絵の魅力

絵を描く時に、絶対のルールは存在しない。それ故に各々の作家による各々の制作のスタイルがある。では、ある絵をみて人が感動を覚えるとき、その作品の条件とはいったい何であろうか。上手な絵が必ずしも良い作品ではないように、巧拙はその一側面にすぎないであろう。人が芸術作品に感動する瞬間、それは単純と複雑、繊細と剛胆、調和と変化、緊張と緩和、求心と拡散といった、絵画要素の両義性の全体を一瞬で受け止めたときに、人は感動を覚えるものではないだろうか。また作品に物としての存在感や生命感がありながらも、そこに精神性や思想性を伴ってこそ、美醜を超えた普遍的な芸術作品として成立するものとなる。芸術作品は、技術、形象、思想の三者による高次の昇華作業の帰結の姿なのだと考える。

### 絵画の生命力への考察

セルフポートレイトを制作するにあたり、人間をモチーフにする以上は、ここで絵画の生命力に関して考察する必要がある。絵画とは静止した芸術表現にもかかわらず、そこに生き活きとした躍動感を込めることが可能である。人物の動き、風景の中の光や風の移ろい、静物の配置や構成を、観者は視点を移動させて観ることによって、それらの動勢を感じ得るのである。絵画ではそれをムーブマンとよび、絵のなかの重要要素として重んじている。絵画は静止画像という特性上、そこに時間の推移を込めるために、画中に情報を圧縮しなければならない。活きた絵へのアプローチ、それは具体的な対象を描く絵画のみならず、20世紀に生まれた抽象絵画でも同様であろう。筆の動き、つまりは腕や全身の動きが定着される筆跡に、人は作家の格闘の跡を観ることが可能となる。それら痕跡が最も記されている作品群として、全身を用いて巨大なキャンバスと格闘した、20世紀半ばに登場するアクションペインティングが挙げられるのではないだろうか。



ジャクソン・ポロック《無題》部分 1949年  
エナメルインク画  
ニューパーガー美術館

## アート的身體性

デジタルセルフポートレイトの実現にむけて身体性の検証は欠かせないが、特に触覚的な芸術であると考えられる彫刻から、アートにおける身体性に関する考察を進める。彫刻家は、素材が木であれ石であれ金属であれ、その物質を自らの身体を使って彫り刻んで対峙してきたことが、文字通り作品の身体性に繋がっているのではないだろうか。それは「自身の顕在化」と言い換えることも可能かもしれない。彫刻家は、自らの技を用いて素材と向きあい、自らの想いを素材に込めることで、作品の中に自身の存在を刻み込んでいるのである。その意味で、20世紀に登場するパフォーマンスという身体表現は、作品を作らない彫刻なのだともいえよう。現代人は、脳に偏重した危うい情報空間に生きていると言われて久しい。そこでは身体性の軽視こそが、最も危惧されるものであろう。多くのデジタル芸術が抱える脆弱さには、常にこの問題が付きまとう。今日においても変わらない芸術表現を実現する為に、この身体性へのまなざしは肝要であると考ええる。心と体、つまり両者が一体化した心身の表現には、強いリアリティが伴う。それは生の実感や、個の尊厳へ繋がる表現の大切な鍵となる。

## デジタルアートのアイデンティティ

全ての造形とは、固有の素材や技法という制約の中からその本質を抽出し、顕現させるべきものであると私は考える。おそらく素材には生まれ出るべき運命のようなものが秘められており、素材を前に作家が模索し続ける技法には、必ず精神が宿ると信じている。本研究は、突き詰めればコンピュータ・グラフィックスという造形メディアの特性を掴み、アートたらしめる探究の作業と言えるかもしれない。その可能性の範疇は、グラフィックから彫刻そして映像からインスタレーションへと多領域に亘るとはいえ、畢竟、コンピュータ・グラフィックスという素材の限界、それは匂いや肌触りといった物質感、また古来から受け継がれる伝統や風土といった文化性の希薄さにあるということになってしまうのだろうか。消しては描きまた消しては描きという画家の逡巡のあとは、絵画の魅力の一つであり、そこに人は、芸術家の格闘の痕跡を見るであろう。デジタルな上書き保存には過去の蓄積はなく想像の余地もない。あるのはアップデートされた日付のみである。エラーに寛容なアナログ的物づくりは、暖かい自然と冷たい人工という比較考察へも繋がろう。写真や印刷物同様、コンピュータ・グラフィックスも一点物のバイハンドではない。ここにヴァルター・ベンヤミン(1892-1940)の言うアウラは存在しにくいことは確かである。だからこそ私は、点・線・面・形・色・時・空というデジタルアートの様態のレイヤーを逐一設営し、そこに自己の身体性を総動員したイメージを貫通させ、リアリティのある芸術表現を構築しようとしているのである。



ギルバート・アンド・ジョージ《歌う彫刻》1969年  
パフォーマンス  
個人蔵



### 3. 私のコンピュータ・グラフィックスの分解と構築

#### 第3章

コンピュータ・グラフィックスでセルフポートレイトの制作をするにあたり、第1章ではアートの様々なジャンルにおける自画像にはどのような表現があるか、第2章ではデジタルセルフポートレイトの実現に向けてポートレイトとは一体どのようなものなのか、なぜデジタルでセルフポートレイトを創造するに至ったのかなどを考察してきた。この第3章では、自身の作品を形作る要素を挙げ、使用するコンピュータ・グラフィックス・アートの形態、色彩、構成、時間表現、空間表現の特徴と照らし合わせながら、自作を分解、構築してデジタルセルフポートレイトを成立するコンセプトとそのプロセスの詳細を解説する。

#### 3-1. コンピュータ・グラフィックスと形態

##### 3-1-1. 点と線

##### CGの最小単位

ここからは自作の諸要素の分解と構築作業に入る。まずはデジタルな形態の造形特性を検証する上で、最も原理的な単位「ピクセル」について考える。それはこれ以上分解できない粒子としての細微の図形である。コンピュータ・グラフィックスの世界では、印刷であれ映像であれ、いずれもドットでアウトプットがなされている。モニターが発光する一つの光、プリンターが噴霧する一つの染、それらはいずれもこの芸術における最小の造形要素である。そのドットはピクセルという語で呼ばれ、日本語では画素や絵素などに訳される。これ以上何も加えられない、そして何も引くことができない純粋な画像の単位である。ピクセルとは、ピクチャー・エレメントまたはピクチャー・セルを略した言葉であり、コンピュータ・グラフィックスのユニークさには、この一つのピクセルの集合体でできているという基礎的な単位の存在が挙げられるであろう。ピクセルの考察は、以降の造形展開において不可欠な、目的と手段になると考えられる。

##### 原点としてのピクセル

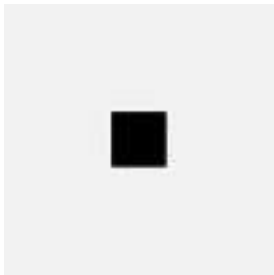
私は一つの点のみの作品を制作した。自身のコンピュータ・グラフィックスの作品は、この一つのピクセルから始まることを意識し、静謐で無垢な空間にピアノの音を響かせるように、電子の空間へ一つのピクセルを置いた。点はただ一つの点に過ぎないが、今後このメディアを用いて表現していくのだという自己表明の作品である。参照した作家は、抽象絵画のパイオニアであるカジミール・マレーヴィチ(1879-1935)である。彼の作風は写実主義から印象派へ、また未来派から立体派へと変遷し、最終的に絶対主義へと辿りつく。作品《黒い正方形》で、彼は対象物の再現や個人の感情を排除して、至高や永遠といった絶対のアイコンを描こうとした。私は彼の思想に倣い、一つのピクセルを打つことで、ミニマム表現の極北とも呼べるような作品を制作し、自身の出発点として設定した。その最小点に私自身の存在を込めようとした、極微なセルフポートレイトである。ピクセルは、コンピュータ・グラフィックスにおける固有のマテリアルであり、私は、ピクセルを理念のみならず私自身の原点として捉えることとした。単位があり、法則があり、そして結果があるというコンピュータ・グラフィックス・アートの生成プロセスのように、この一つのピクセルから、さまざまな加減乗除を行うことにより、無数の様態を描き出すことが可能になるのではないだろうかと考えたのである。次ページの作品《はじまりとしての》は、私のデジタルセルフポートレイト全てにおける、文字どおりの原点なのである。

## 線のイメージ化

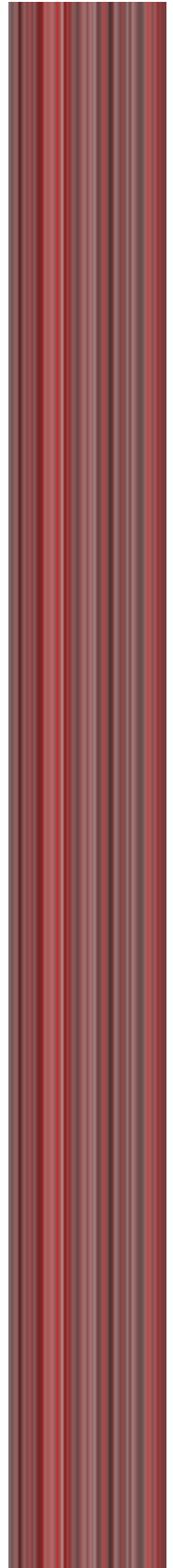
ピクセルに続き「ライン」について考察する。抽象表現主義の画家バーネット・ニューマン(1905-1970)は、「ジップ」と名付けた彼独自のテーマによるミニマルな絵画を描いている。壁のごとく巨大なキャンバスに、一本の垂直線が描かれた作品から、彼が提唱した「崇高」を希求する造形思考を伺い知ることができる。マスキングテープを使ったこの現代絵画は、荘厳、時にペンキ絵などと、尊崇されも疑問視もされる作品であった。私はこの絵を前にして、いつも雪舟や武蔵の墨画を想起し、また那智の瀧や蜘蛛の糸もが脳裏をかすめる。これらはいずれも水平垂直ひとつの線に、その思想や精神性が宿っていることは間違いない。ただ一本の線にも、深遠な造形の思想を持たせることが可能であると考えられる。

## 始点と終点

絵画において線を描くとは、筆の移動した身体時間の痕跡でもある。私は絵画において点を置く「タッチ」並びに線を引く「ストローク」を意識し、デジタル環境下における線描の一試作を行った。コンピュータ・グラフィックスにおける描画の最小単位はピクセルであり、それを水平垂直に伸長すれば、精緻で安定した線を表現することが容易であると考えた。ディスプレイにおける基底の描画面が、グリッド状に充填されたピクセル群から成立することに依拠するものである。作品《昇天》は、幅1000×高さ1=計1000個のピクセルをランダムに布置し、その画像を縦方向にのみ10000ピクセルに伸長したものである。起立した直線の並ぶこの作品は、天使の梯子ともよばれる気象現象の薄明光線を想起させるような、深遠なストライプへと変貌した。それは天に向かって上昇したり地上に降り注いだりして動勢をもイメージさせ、デジタルな「筆跡」によるムーブマンの可視化や、絵画空間への時間軸の導入を推測することが可能となったのである。



岩崎正嗣《はじまりとしての》1985年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作



岩崎正嗣《昇天》2000年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作

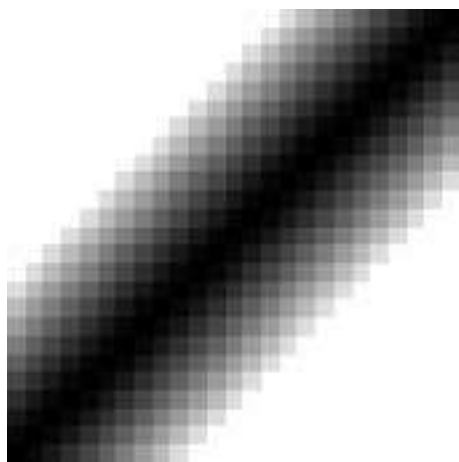
### 3-1-2. 線から面へ

#### 線 の 概 念

デジタルな特性を持った線について考察を続ける。幾何学では、点は次元を持たないゼロ次元つまり0Dという概念であり、線は点の移動の軌跡による一次元つまり1Dとしてあるのだと説明されている。また視覚心理学では、線は、造形空間を支える基礎的な形態であるといい、水平線は私たちが生きる大地や場所を、垂直線は重力や引力を表わしているとされている。斜線に至っては、禁止や間違いといった注意への喚起であり、また約物としてのスラッシュには、区分や切断といった判別の意味がもたらされる。右上から左下へのストロークには、袈裟掛けに斬るという力強いイメージがあり、また左下から右上へのエスカレーションには、成長し伸びゆくという発展や上昇のベクトルを想起させるといわれる。このようなラインに関する科学の定義やさまざまな分野におけるイメージは、コンピュータ・グラフィックス・アートを用いる創造にとって、大きなインスピレーションを与えるものだと考える。

#### CGによる線

デジタルセルフポートレート成立への線の作品《ビッグスラッシュ》では、あえてジャギーというコンピュータ・グラフィックスの難点を活用している。直交空間におけるピクセル描画は、斜線は階段状のギザギザとなる。鉛筆や絵筆といった実素材による描画では容易に斜線を描くことができるのに対し、コンピュータによるそれは、造形特性上困難さを伴っている。デジタル空間では、縦横がリラックスした造形環境であるのに対し、斜角はストレスの状態を作り出すのである。またデジタル画像を何度も回転することにより、ピクセルがあらわとなった破綻し劣化した線が発生する。このデジタル描画における副作用は、ぶれ・ぼけ・かすれといったエラーを援用する現代絵画とも照応するものだと考えられる。デジタル技術はコピーや拡散が容易であるが、その反面、人も圧力を受け続けると脆くも壊れてしまうのと同様に、いともたやすくダメージを受けるのである。この不自然を回避する方法に、アンチエイリアスと呼ばれる境界のピクセルを滑らかにぼかす技法がある。これは緊張を癒す画像処理の技術であり、デジタルをヒーリングするひとつのテクニックであるといえよう。ここにコンピュータ・グラフィックス・アート特有の、絵筆や鉛筆とは違う一つの線のありようが見てとれる。斜線や曲線に現われるジャギーをあえて描画に用いることによって、デジタルな線は無数の点から成立することを観者は視認でき、さらに点の痕跡が集合して出来上がった形態は画面の動勢を強め、よりインパクトのある画像の生成にも繋がるのである。



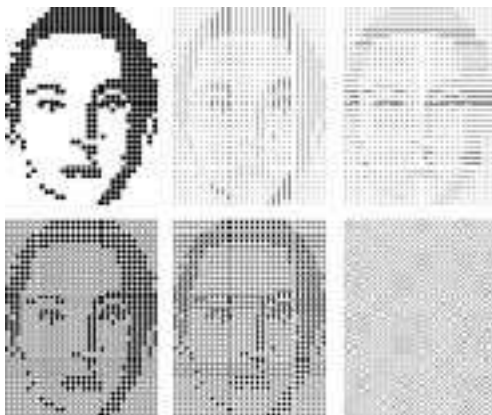
岩崎正嗣《ビッグ・スラッシュ》1994年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作

## 点描画

点から線への造形考察をふまえ、線から面へという考察へ展開する。点描は点や短いタッチの集積で表現する絵画技法である。それは油彩画や版画のみならず、日本画や山水画の技法として、またポップアートの再発見としても知られる。後期印象派の画家ジョルジュ・スーラ(1859-1891)は、科学的な分析を取り入れ、独自の点描主義を確立した。同時代の画家同様、彼もまた写真術の登場で、絵画の存在価値を問われていた。それはモザイク画の制作同様に、気の遠くなるような職人的な描画方法によって初めて結実する。離れて見る印象と近づいて見る印象は異なり、一枚の葉を見ることと森の全容を感じることや、虫の目と鳥の目の複眼による絵画にも例えられるユニークでトリッキーな作品の誕生である。現代物理でいうミクロスコープとマクロスコープ、つまりは微視と巨視という視覚の両立が、一枚の絵に結実しているのである。

## CGの描画法

コンピュータのディスプレイは、グリッド状の区画に充填されたピクセル群によって成り立つ。それはスキャンニングの方式で表示される。画面左上の一点が右方向に高速にスライドし、この走査線が下方に連続したZ形の運動で反復され、画像や映像が逐次生成される。点から線へ面へキーボードによる打鍵から、スキャナーやプリンターといった入出力まで同様のシステムで産出されるのである。肉眼では見えないスキャンラインという存在は、コンピュータ・グラフィックスの描画を下支えしている。私は作品《セルフポートレート》で、自らの白黒2値の写像を2種の記号にタイプし、その後いくつもの記号に変換する実験を行った。字間と行間が同じくなる等幅フォントでの絵文字作品である。この試みは、アナログ的な手法によってデジタル画像の生成を実体験しようとするもので、また写真から図像へという移行には、デジタルセルフポートレートの存在意義を明確にする意図がある。それは印象派やキュビズムの作家同様、対象の再現を目指すのではない。物質から情報へと変容する、CGにしかできないCGを描こうとする、メディア論的アプローチである。一つのインプットから無数のアウトプットが可能なイメージの生成作業、そこでは永遠に演算を続けること、無限に像を結び続けることも可能となる。コンピュータ・グラフィックスというメディアは絵の具のように画家の痕跡は残らない代わりに、作家は恣意的に理想とする近似を得ることができる。その意味で、コンピュータ・グラフィックスとは、進化したタイル絵の産出法にも例えられるような、様々なヴァリエーションを産む可塑性や複数性を有した魅力的な描画方法であると考ええる。



岩崎正嗣《セルフポートレート》1992年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作



ジョルジュ・スーラ《サーカスのパレード》部分 1887-88年  
油彩画  
メトロポリタン美術館



### 3-1-3. 立体への展開

#### 空間の充填

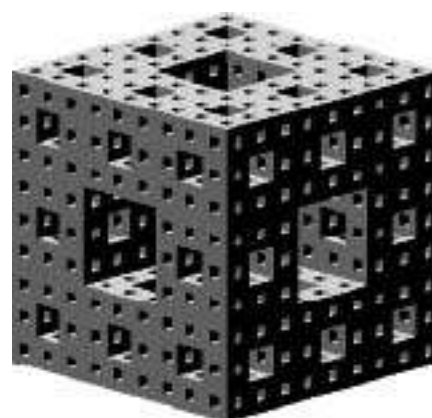
面としてのデジタル2D描画から、立体表現である3Dへの展開を考えてみたい。古のピタゴラス学派がすでに証明しているように、同一の図形で平面を充填可能な多角形は、正三角形、正方形、正六角形の3つである。なかでも正方形は、タイルに容易な形態である。4つの直角と4つの同辺をもち、反復や複製に簡便な形態であるといえる。また空間を一種の合同形で埋め尽くすことが可能な多面体は、正六面体すなわち立方体のみである。6つの正方形で箱化すると、サイコロ型のキューブがあらわれる。すべての角は90°で縦横奥の長さは等しい。これは積み重ねに容易な汎用性の高い形態であろう。古来、建築界では、立方体を基とした箱型のビルディング・ブロックが多用されてきた。エジプトのピラミッドやメッカのカアバは、ブロックやブリックという立方体が積み重なった、堅牢堅固な構造体である。また自然界にも、塩や黄鉄鉱など、直交型の結晶がみごとに現われることがある。それは構造体の成分であり、構築物の基礎的要素を指すものである。

#### 立体化するピクセル

コンピュータ・グラフィックスにおいては、デジタル情報という色や形の量子化に最も適していることから、描画基底面を充填するのに、縦横比が1:1になる正方形を採用する。その正方形がピクセルという2D領域における最小単位であるのに対し、3D空間を敷き詰める最小単位としてボクセルが存在する。ピクチャー・セルがピクセルと呼ばれるのと同様、ボクセルはボリューム・セルからの混成語である。作品《ボクセルによる頭部》において、私は立体版の点描作業を試みた。ボクセルによるデジタルセルフポートレートへの展開である。レゴ・ブロックを用いるように、無数の立方体ブロックを積み上げてデジタルな自刻像を構築した。完成後、そのXYZ座標の直交空間を精緻に満たすボクセル群を概観すると、コンピュータ・グラフィックスは、まぎれもない西洋近代が産み落とした理的、合理的な発明であるという感慨を覚えた。コンピュータ・グラフィックスは分節された単位から成り立っていることを再認識する。



岩崎正嗣《ボクセルによる頭部》1999年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作



岩崎正嗣《スポンジ》1994年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作

## マトリョーシカの考察

立体表現における、複雑な造形にも、触れておく。入れ子とは、同じ形のものが徐々に小さくなり、順々に納められる構造を示す。カップやボウルなどの食器、また椅子やテーブルなどのインテリア・デザインにもみられるこの造形は、収納や外観に優れるとされ、日常広く用いられている商品である。同形でありながらも、サイズの変化やスペースの認識、そしてその順序というリズム感に、人は魅了される。ロシアの民芸品であるマトリョーシカは、その入れ子のサンプルとして判りやすい。上下に分割できる人形の中に、ひと回り小さい人形が入っている。これが5個、10個と繰り返し替えられ、最後には小さな可愛らしい人形でおしまい、となる。だがアートの空想はそこに留まらない。すべてが格納された姿が今の自身であるならば、内側には父母、祖父母、曾祖父母…と先祖代々が内蔵されていることが見えてくる。また見えない外側には、子、孫、曾孫…という後々の子孫の存在をも想起するのである。核となる最微の人形は、遺伝子の存在を表わしたものであろうか。生殖、さらには生命という不可思議なバトンリレーについて、考えさせられてしまうのである。入れ子の造形は、観る者に整合性や充足感を与えるとともに、思索的な造形物ともなっている。

## 入れ子の造形

再帰的創造は、諸デザインや建築といったデザイン思考としても広く用いられ、またコンピュータ・プログラミングにおける常套手段でもある。それは、多くの課題から重要なパターンを見つけだし、デザインやプログラムへと入れ子化し実装する手法である。数学者のブノワ・マンデルブロ(1924-2010)は、フラクタルという概念を考案し、部分と全体が自己相似の構造になっている自然の造形を幾何学で解き明かした。木の枝分かれや雲の形の変化が一見無秩序に見えながら構造を伴っていることを、数理的に証明したのである。また人体における血管構造や神経回路などもモデル化し、その再帰的な構造を数値化している。

前ページに掲載した作品《スポンジ》は、立方体の立方体による立方体のための造形である。それはいわゆるスポンジ立方体とよばれるものであり、穴のあいた小さな立方体がレベル1のモジュールとなり、それを用いて同構造のレベル2の立方体がつくられる。以下同じ手順によってレベル3、レベル4、レベル5…と、どこまでもスケールを拡大することが可能となり、理論的にはレベル $\infty$ な造形である。0DからnDへ。かつてシュールリアリズムの画家たちは、この入れ子の構造に深層心理を絡めたような作品を多く残している。いわゆる画中画とよばれるピクチャー・イン・ピクチャーの手法であり、特にルネ・マグリット(1898-1967)はその名手であるといえるであろう。そこには形態の積み重ねや次元の畳み込まれの構造が認められる。右の絵を部屋に飾って写真に撮るとどうなるか。それは絵の中の絵の中の絵という、3層の構造になってしまうのである。その意味で無意識世界とバーチャルリアリティは、同根であるとも考えられよう。それは有限と無限とを思索し、世界の姿を想像する創造的ビジュアライズだからである。私はデジタルセルフポートレイトの実現には、一見カオスに見える構造が秩序を持って成り立つメタ・アートの要素が不可欠だと考える。



ルネ・マグリット《人間の条件》1933年  
油彩画  
ワシントン・ナショナル・ギャラリー



## 3-2. コンピュータ・グラフィックスと色彩

### 3-2-1. 白黒とグレースケール

#### ONとOFFの色

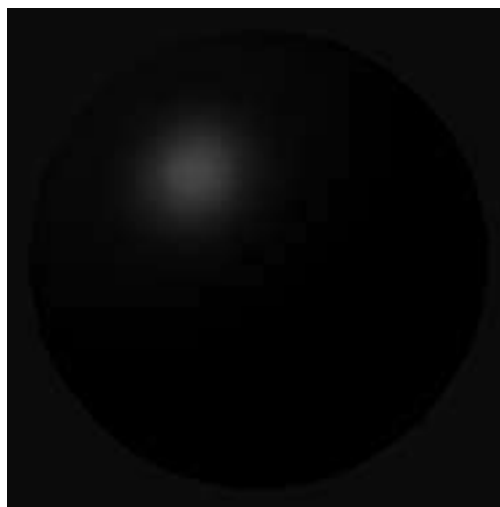
自身のコンピュータ・グラフィックス表現における色彩について考えていく。まずはデジタルの最小単位である色彩とは何かを、明確にする。ピクセルがコンピュータ・グラフィックスにおいて最小の形態であるならば、白黒2値画像は、コンピュータ・グラフィックスにおける色彩の原理である。ビットとは、メートルやグラムと同様に数を表わす単位であり、「1か0か」という情報の最小単位である。それはコンピュータ上で扱う情報量を2進数で表わした単位であり、スイッチの「ONかOFFか」やコインの「表か裏か」に例えると理解しやすいであろう。コンピュータ・グラフィックスにおける白黒2値画像は1ビットの色彩情報であり、それはデジタル化した色の最小単位となる。コンピュータ・グラフィックスにおける全ての色彩とは、色の属性を伴ったピクセルが、ONとOFFという有り無しおよびその掛け合わせの計算結果として表示される。全てのコンピュータ・グラフィックスは、色情報を伴ったピクセル群の集合や離散や組み合わせで、生成されるのである。この点からもピクセルとは、デジタル画像における形態のみならず、色彩の基礎的なマテリアルだと規定することが可能である。

#### ピクセルによるパターン

私は白黒2値画像で、紋様の作成を試みた。先述の《はじまりとしての》で設定した一つのピクセルという起点を、階調の表現として展開させたものである。造形時に配慮したのは、面における色の濃淡表現である。例えばひとつの正方形を $10 \times 10 = 100$ ピクセルの区画に設定する。これを黒の値で塗りつぶせば黒い四角となり、何も塗らなければ白い四角となる。そこに50のピクセルを等間隔におけば、観者はグレーの色彩を視認することができる。それらを数種類の濃淡のパターンとして準備し組み合わせ、図像を作成したのである。作品《ドットキルト》は、1980年代の白黒2値しか扱えなかった時代のコンピュータ・グラフィックスであり、その機能の限定下における階調表現の試みであった。手織りしたパターン柄のような素朴な図案は、デジタルな色の特性を活かす造形へ繋がる可能性がある。それは限られた条件の下で行われた色彩の実験であり、素材の限定的使用という以降の私の造形思考の一端を示しているものである。



岩崎正嗣《ドットキルト》1986年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作



岩崎正嗣《コア》1994年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作

## モノクローム画像

いわゆるモノクロームとは、黒色に限定されない。元来の意味は単色である。写真や絵画には、白黒でないモノクロの作品が数多くある。退色したセピアの写真や、ピカソの青の連作がそれに当たるであろう。それらは観者の記憶や思い出と響き合って、豊かな色彩をも感じさせる作品である。かつて写真や映画、またテレビやコンピュータの表示色も、始まりはモノクロームカラーであった。初期のコンピュータは、その表示性能の低さから、文字や画像を緑や黄の単色で表示していた。今もSF映画やTVゲームに援用され、未来を演出するイメージ作りに欠かせない手法である。現代のコンピュータ・グラフィックスでは、このモノクロ画像を「白黒2値画像」と「グレースケール画像」に分類し、使い分けている。白黒2値画像は1ピクセルに白黒2色という1ビットの色情報を持った画像である。この色数の限定は、画像解析や画像処理し易いというメリットがある。またグレースケール画像は0～255つまり8ビットである256階調の色情報を持つことにより、写真や画像の描画色として、白黒2値画像よりも豊かな階調表現が可能となる。

## CGのグレースケール表現

モニターディスプレイをルーペで拡大すると、光の三原色RGBが矩形や円形のパッキングで視認できる。全てが点灯すると白に、また全てが消滅すると黒に、その他に人の視認を超える色が表現できるとされる。ブラウン管から液晶へLEDへと画像表示のテクノロジーは進化するが、その色の生成原理は、基本的には変わらない。他方、フルカラーの印刷物を拡大視すると、色の三原色CMYに分解された網点の掛け合わせが確認できる。全てを重ねると黒になり、白は紙の地色である。私はデジタルな色彩の「ONかOFFか」という有り様に興味と関心を覚え、ここに自己を表現することはできないだろうかと思案した。それは「生きるべきか死ぬべきか」という自己存在のメタファーにも成り得る。古代ギリシャの哲学者アリストテレス(B.C.384-322)は、色とはなにかを問うた最初の人である。その言説は、光と闇、つまり白と黒との間に全色彩が顕われるというものである。またルネサンス期の画家レオナルドも同様に、あらゆる色彩とは光と影との結合であると述べ、キアロスクーロという明暗の表現を極めていた。私は、これらの色彩把握が時空を超え、現代のPC上の色彩手法と符合する点が興味深いと感じた。

ここにレンブラントの有名な自画像がある。彼のこの作品は、色彩を抑え、逆光の中、明暗や強いコントラスト表現によって、空間の中に自身の姿を浮かび上がらせている。私はこの確固とした存在感を再現しようと自らの頭部を単純化した球に置き換え作品を制作した。前ページに掲載した作品《コア》は、3DCGの球体による、デジタルセルフポートレートとしての一試みである。黒から白へのグレースケールカラーを用いて、光と闇の表現を探るものであり、仮想空間内のライティングによる左上のハイライトと右下奥に回り込む陰は、絵画のキアロスクーロを意識したデジタルな描画による階調表現である。私は球体という単純な図形の作成を通じ、闇の中に浮かぶ一個の存在を、モノクロームという限定された色彩による自画像として顕現させたかったのである。この試作の延長線上には、単なるシミュレーションを超えた、素材としてまた観念としての新たな色彩によるデジタル表現が可能であると考ええる。



レンブラント・ファン・レイン《乱れ髪の手鏡像》1628年  
油彩画

アムステルダム国立美術館

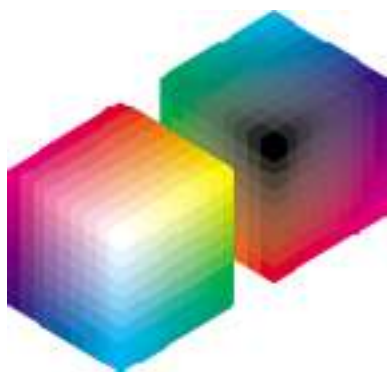
### 3-2-2. 原色から全方位色へ

#### 色の分解

デジタルセルフポートレイトの実現に向けて、形態と同様に色彩も、一旦基礎的単位に分解し、そこから新たな色彩の価値を構築する必要がある。まずは色の分解と統合の先例について概観する。物理では、色は波であると説く。黒は光の波すべてを吸収し、白はそのすべてを反射するとも言われる。アイザック・ニュートン(1643-1727)の光学実験は、太陽光をプリズムで可視スペクトルに分解するものであった。シャボン玉に顕われる赤・橙・黄・緑・青・藍・紫の七色。私たちは、この範囲の光の波を感知することができる。色を分析し、論理的に記述する色彩学の試みが、古今東西の哲学者や科学者そして芸術家によって行われてきた。今も美術教育の現場で活用されるマンセル色立体は、良く知られるものである。またバウハウスの教員であったヨハネス・イッテン(1888-1967)は、総合的な色彩論を展開している。彼のデザインした色相環は、色味の明示化に優れ、特筆に値するものであろう。まず中心の赤・黄・青3色による三角形を一次色とする。次に外側の一次色同士を混色した橙・緑・紫3色による六角形を二次色とする。最後に一次色と二次色との混合によってできる6色の三次色を加えた計12色を円環とした。イッテンの色相環は、デジタルセルフポートレイトの色彩表現に向けて、私が行わなければならないデジタルカラーの観察や分解について有効な示唆を与えるものである。

#### 色彩の等価性

色相、彩度、明度を色の三属性と呼ぶ。色相は赤・青・黄といった色味、色合いのことであり、彩度とは色の鮮やかさ鈍さを表し、明度は明るさや暗さを、それぞれ表している。私はイッテンの色彩デザインから影響を受け、2つのカラーモデルを作成した。作品《カラーサークル》では、彼の12色相環を下敷に、色相、彩度、明度の全容を盛り込むことを目指した。その色の配置は、R-Y-G-C-B-Mと並ぶ完璧な色相環の配置で、R/C, G/M, B/Yは、補色の関係を明晰に示すものとなっている。作品《カラーボックス》はRGBCMYKWの原色を基準とした色彩の立体モデルである。2つの立方体の8つの頂点に、各々の対角が補色となるよう一次色を配し、全ての面に徐々に色相、彩度、明度を変化させた中間色を表現した。自身のプリント作品や映像作品などの制作にとって有効なパレットを創造するとともに、デジタル環境下における「色の等価性」の全容を具現化しようとした。四字熟語の十人十色は、色という言葉を使って思考・趣向・性格の違いを肯定する優れた日本語の表現であろう。また各人各様や多種多様も同義の言葉であろうか。色々な色からなる形は、私に個々の尊厳と、様々な世界のあり様までを思索させるものとなった。それは各々の色彩の違いを重んじ、さらには変化と調和の視覚化へと繋がった。



岩崎正嗣《カラーボックス》1989年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作



岩崎正嗣《カラーサークル》1989年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作



ヨハネス・イッテン《12色相環》1944年  
グラフィック・デザイン  
バウハウス・ミュージアム



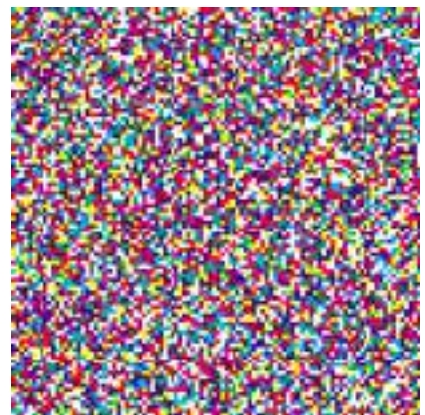
## 見えない色への思索

現実には見えていても、数理では表示できない境界色も存在すると考えられる。ヨハン・ヴォルフガング・フォン・ゲーテ(1749-1832)はニュートンの実験を批判し、色は単なる科学現象ではなく、闇をも見られる人の感覚的認知なのだと反論した。虹は厳格に区分された七色ではなく、無限の階調を持つというのが、科学的な見方に対する芸術的な回答である。芸術における知覚とは、視聴触味嗅の五感への互換、記憶や経験の有無、さらに時事刻々の環境の変化が複雑に絡まりながら、形成されるものであろう。色は、しばしば感覚的に扱われるものである。人の感覚にダイレクトに作用するものだからであろうか。ポップなグラフィックでは鮮やかで明るい色が選ばれ、またシリアスな絵画ならば濁った暗い色で描かれる傾向がある。描きたい絵や作りたい図のイメージによって、作家はしばしば絵の具を直感的に選ぶことも多い。芸術家はいつも、色のもつ神秘性を、意識的にまた無意識のうちに取り入れてきたことも事実であろう。私は、扱うコンピュータ・グラフィックスの色彩を、すべて基本となるRGBという三原色から作成するという制約を設けて制作している。ここからデジタルセルフポートレートにおける固有の色彩表現の成立に向けて、色の観察を通じて豊かな色彩表現へ展開していこうと考えている。

## 色の多様性の再構築

コンピュータ・グラフィックスによる色彩概念は、光はすべての色を含むという立場をとる。R255、G255、B255と全てが点灯すると白になり、またR0、G0、B0と全てが消滅すると黒になる。その組み合わせで、人の視認を超える $255 \times 255 \times 255 = \text{約}1,670\text{万色}$ が表現できるものである。その色彩は、RGBに割り当てられた無機的な数値の組み合わせである。そこでは赤・緑・青といったデジタルカラーの属性が人工的に合成されているに過ぎない。そこには紅や藍や檸檬といった固有名はなく、またマティスの赤、ピカソの青、ゴッホの黄という画家の名前を付けられ、熱情や陰鬱や狂気までも連想させる特徴的な色彩などには、及ぶべくもないかもしれない。

しかし、デジタルカラーはその反面、色を優劣や美醜、また記号や象徴から解き放ったものだと言えるのではないだろうか。私は自身の芸術で用いる色彩を、旧来あるヒエラルキーから開放しようと考えた。作品《カラーズ》は、色を均等に配したランダムドットによる点描画である。RGBCMYの6つのデジタルな原色を用い、作画を自動生成している。「色の多様性」を現前化させるため、支配色と従属色とが入れ替わる蠢く色のピクセルを発生させ、各々の色を自立し躍動する生物として作品化した。それは視覚中枢を揺さぶるような、直截的でオプティカルな表現となった。油絵具は、流動性・光輝性・写実性をもった優秀な描画材料である。それは幾多の芸術家が想念を表現するためには欠くことのできない優れた画材であった。かつてチューブ絵具が発明され、印象派の画家はこれを携え、都市から自然へと向かう。それは色彩を探求するとともに、誰もが自由に手にすることのできる色彩の獲得であった。デジタルセルフポートレート成立のための色彩表現の次の課題、それは色彩の多様性という新たな表現へと拡張することである。それは色彩のみの問題ではない。デジタルデータには、視覚のみならず、聴覚や味覚や触覚や嗅覚の存在を全て一旦フラットにし、そこから再構築される創造の可能性が満ちていると考える。それは、差異と同一性への考察とも言い換えられる魅力に溢れたものになるはずである。



岩崎正嗣《カラーズ》1989年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作

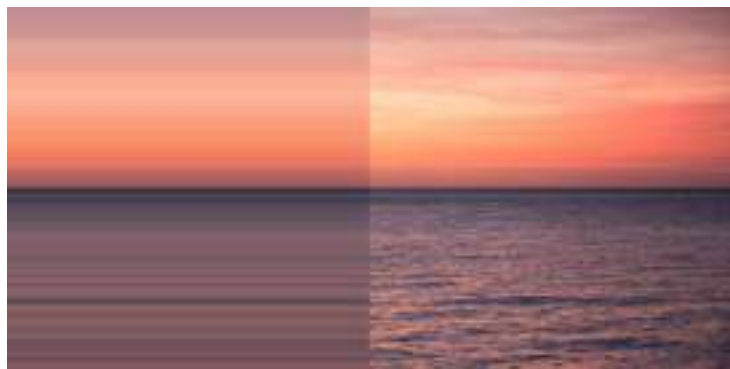
### 3-2-3. 色の観察と表現

#### 色彩の観察

自身の作品を真に豊かなものにするために、さらに深く色彩を観察する。眼というカメラは、水晶体というレンズを通過し、網膜というフィルムに像を結ぶ。その情報が脳へと伝達され統合化し、人は世界を見ている。光の画家とよばれるクロード・モネ(1840-1926)は、印象派と呼ばれた新たな絵画の先鞭であった。ロマン主義から影響を受けたとされるその画風は、それまでの重厚な歴史画の呪縛から、身近な風俗や風景を明るく鮮やかな色の移ろいとして、キャンバスに解き放ったものであった。そこには徹底した観察者としての眼があった。モネは「聖堂」「並木」「積藁」といったひとつのテーマによる連作の手法を確立する。それぞれのフォルムの面白さもさることながら、季節や時間、天気や天候といった光と影との織りなす一瞬の色彩が、執拗に観察され続けている。それはモチーフの放つ表情の千変万化を見るための同構図・同題材の描画の繰り返しであった。時に理知を時に官能をといた空気感を描きだすことは、「印象」そのものを明示化しようとした、視覚の絶えざる実験であったのである。モネは「睡蓮」というモチーフを見澄ますために自邸に池を造営した。それは色彩を観察し芸術を成すための環境計画であった。

#### 自然のデジタイズ

色は、寒暖、伸縮、進退、軽重など、目そして心に直接働きかける不思議な魅力を持つ。喜怒哀楽といった揺れ動く感情の変化は、色と心との関連に近似性を示すと考えられる。揺らぐ気持ちと同様に、移ろう色をコントロールし表現することは難しく、色とは知性と感性との間に布置されると思われる。かような色の存在を、真に作品化するには、いかなる環境の計画が有効であろうか。私はモネのシリーズ絵画の制作手法に、大きな影響を受けている。自身がしばしば行う執拗な同モチーフの繰り返しは、彼に倣ったものである。作品《ウミヲミル》で、私はとあるプライベートビーチで、同じ構図の水平線を、春夏秋冬朝昼晩に撮影するという海の定点観測を行った。自然が作り出す精緻な分割線の空と海とが変化する色彩を、雲と波とのアースカラーを使って顕わそうと構想したのである。撮影したデジタル写真をコンピュータに取り込み、画像処理アプリケーションを用いて横方向のみ1ピクセルにサイズを圧縮し、再び元の横幅に伸長して新たな画像を発生させた。左半分にデジタル処理した画像を置き、右半分にオリジナルの実写を並べ、横長の作品として纏めた。実写から加工へという画像の実験的な展開が、新たな風景画の創造に繋がるのではないかと考えたのである。照る日曇る日、また早朝から日没までの海の様々な表情が、デジタルアイを通すことによって簡潔化され、その瞬間瞬間に現れてくる刹那の本質を顕にする。



岩崎正嗣《ウミヲミル》1993年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作



クロード・モネ《積みわら 日没、冬》1891年  
油彩画  
個人蔵

## 身体と色彩

古代ギリシャ時代、医聖ヒポクラテス(B.C.460頃-370頃)は、色と身体との関係を研究している。顔の色、髪の色、皮膚の色という身体的特徴から、尿、便、唾液、発汗という排泄物の色までを観察し、医療における色の科学的な裏付けを試みた。それらは四体液説という思想に集約され、当時世界は4つの元素の地・水・火・風から構成されるとした四大説に、人の4つの液体である黒胆汁・粘液・黄胆汁・血液の色を照らし合わせ、乾・湿・熱・冷のバランスをもって健康がなされるという理論を唱えたのである。身体の色彩と健康とを結び付ける行為は、それまで迷信や風習といった医術を、観察と臨床による科学的医学へと向かわせ、後世、現代医学の創始者といわれることになる。今日の医療の現場では、この病理説で患者を診ることはない。しかし、心身全体の案配を重んじるカラーセラピーや、ホリスティックという新たな医へのアプローチに影響を与えている。このヒポクラテスの思想は、コンピュータ・グラフィックスにおける色を再考しようとする私に大きな啓示を与え、デジタルアートが置き忘れてしまったかもしれない身体性へ繋がる重要な観点を有しているのではないかと考えた。

## 色彩による自画像

ジェネラティブとは、生成・合成・構築という意味を持つ。そこから自動生成型の芸術を、ジェネラティブアートと呼ぶ。作品《カレイドスケープ》は、形と色によるジェネラティブアートの表現である。雲状または煙状に相似形が反復されるフラクタルの形状は、自動生成プログラムを用いて生成されている。使用した色彩は、光の原色RGBと色の原色CMYとを統合したオーロラビジョンを採用している。七色を満たす隔たりのない色彩計画は、その全方位を網羅したいという思いを表わしている。出き得るかぎりの光輝性と美しさを求め、高彩度のプリントアウトを、透明度の高いアクリルプレートに封じ込めて燐光する作品にした。本作は、先の色彩と身体との関係の思索を経たものである。造形のソースとして自身の血、膿、汗、脂、尿、便などの体液や分泌物を用い、それらをスキャニングによってデジタルデータに変換して、作品の素材として用いている。自身から排出される様々な液体の使用は、芸術作品の制作を通じた自らの色の体得行為に他ならない。タイトルの「カレイドスケープ」は、カレイドスコープとランドスケープとの合成語である。一個の人間は多様な要素から成り立っており、それは時事刻々と変化するものである。これは、自身の内にある森羅万象を、様々な有機的フォルムと色彩のグラデーションの畳み込まれによって表現した作品である。それは体内で蠢く細胞の働きや、循環する体液の流れなどを想起させる色彩によるデジタルセルフポートレートなのである。



岩崎正嗣《カレイドスケープ》2020年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作



### 3-3. コンピュータ・グラフィックスと構成

#### 3-3-1. 円と矩形

##### 円と四角の象徴性

ここまでは、コンピュータ・グラフィックスにおける形態と色彩について観てきた。以降は、それらの諸要素を用い、デジタル固有の画面構成や画像生成についての思索と実践を行う。まずは、○と□という根源的な形態が、身体が存在と如何に関係するかを考えていく。○と□は古今東西の美術や図像に表れる普遍的な形態で、古代中国の天円地方とは、星の運行が円運動をし、大地は不動のものであるとされ、天は丸く大地は四角いという世界の認識であった。またキリスト教圏では薔薇窓と呼ばれる円形のステンドグラスが教会や大聖堂の壁を飾っている。ここでの光の環は、聖母マリアの象徴や暗示である。レオナルドは、《ウイトルウィウスの身体図》のドローイングにおいて、正円と正方形のなかに二種類の人物像を配し、○と□の図形を用いて身体の形象の普遍化を試みている。各々の人物が両手足を上げ、円と矩形に四肢が内接している。ここで彼が行っていることは、人体を各パーツに分解して全体と照応させ、理想的な人物像の比例や数値を導きだすことであった。また円は天や聖を表わし、正方形は地や俗を示すとも解釈され、宇宙と人間との相関関係を解明するための思索へと拡大している。レオナルドは、人を小さな宇宙というアナロジーとして捉え、人体という部分を通じて宇宙全体の解明に向かった。それはデジタルな技術を使い、円を用いて身体性さらには世界の実相まで表現したいと考える私の制作に重要な観点を提示した。

##### コンパスと定規による構成

図像学では、円は精神的に完全を示し、正方形は物質的で不完全を表わすのだと説明する。私はその両者に心煌めくのである。その記憶を辿り源泉を探ると、祖母に手を引かれ、京都の東寺で曼荼羅図を見ている幼い私が思い出される。○と□が厳格に組み合わされた精緻な図像を前に、その構成や躍動の表現に立ちすくんでいたことを、今もよく覚えている。曼荼羅はインド密教で生まれ、空海(774-835)が唐より招来し、儀礼や祭祀そして瞑想で用いられる図像である。中心に大日如来を置き、その周囲に薬師如来や釈迦如来など無数の神仏が円と矩形の内に緻密に配置され、広大で深遠な仏の世界観が視覚に訴えてくる。私は作品《自己相似》で、3DCGの技術を用い、球体と立方体が再帰的に繰り返される新たな曼荼羅図の作成を試みた。円と四角の「両界」のペアを組み合わせて、デジタルセルフポートレートとして制作をした。通常、円はコンパスで描き、四角は定規で描く。私は原初の芸術体験を見つめることにより、幼い自己と対峙し続ける自身を表現するために、コンピュータ・グラフィックスという現代の規矩を用いて新しい造形を制作したのである。



岩崎正嗣《自己相似》1994年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作



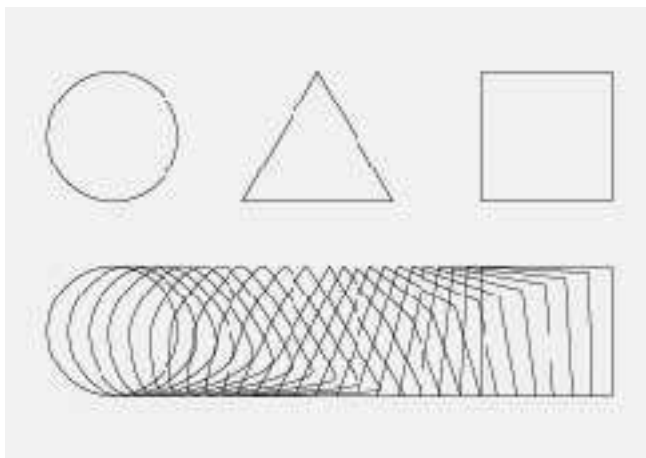
レオナルド・ダ・ヴィンチ《ウイトルウィウスの人体図》1485-90年頃  
素描  
アカデミア美術館

## 円の人格化

京の洛北に、源光庵という禅寺がある。ここに四角と円からなる一對の窓が穿たれている。矩形は我々凡夫の迷いを比喻し、また円形は仏の悟りの境地であるのだと言われる。四角四面といった堅物のイメージと円満具足といった柔和との対比は、人間性の向上や完成を目指す仏教の喩えに照応する。禅の芸術には、白隠や沢庵といった僧侶の円相がよく知られている。この墨絵は、太筆で一気加勢に大円が描かれ、迫力のある造形である。ここでもやはり、円は悟性や真理、また安寧や幸福などの象徴として用いられている。エラが張りしゃちほこぼった正方形に対し、円は柔らかな包容力を表現しているものとも言えるであろう。江戸中期の禅僧である仙崖義梵(1750-1837)は、難解な禅の教えをユーモラスな書画に落とし込み、市井の人々や動植物らを可愛らしく、また風刺や諧謔を込めて描いている。とりわけ○△□のみ描かれた書は、禅門の真理が表わされているとされ、まるで現代絵画を思わせるものである。仏教学者の鈴木大拙(1870-1966)は、この3つの形で森羅万象という世界の全てを表わしているのだと語り、壮大な宇宙生滅の姿をそこに見ている。

## 円相の芸術

仙崖の○△□とは何であるかを思索した。多様な解釈をうながすこの書を、私は迷いから悟りへと変化する像と捉え、デジタルセルフポートレートとしての作品化を目指したのである。作品《メタモルフォーゼ》での造形コンセプトは、人間の成熟による変化である。仏教的な修行を、人間性向上の階梯として捉え、□から△そして○へとモーフィングする様を、ドローソフトを用い中間写像で繋ぐグラフィックとして表現をした。それは蛹が蝶に成長するように、発心から成就へとむかう精進の過程全体を表わす相である。仙崖の描く四角と円の間にある三角形の形は何を意味するのであろうかと思ふ。このどっしりと安定した不動のさまは何であろうか。この姿は瞑想の姿を模しているのではないだろうか。結跏趺坐とは、仏教とヨーガにある座禅をする際の座法である。ここでは、□という大地に座し、○という究極の理想を目指す、未だ△で未熟な己が表現されているのかもしれない。円相、それは天すなわち神の世界の象徴であり、また自己そのものが理想の姿として顕現化したものであろうか。現代アートにもしばしば登場する円相は、私の中で目指すべき目標の形として明確に認識されたのである。この円による造形は、本研究での修了作品において、再び考察がなされるものである。



岩崎正嗣《メタモルフォーゼ》1992年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作

### 3-3-2. アートと数理

#### 絵と数理造形

コンピュータを用いる造形において、数と形の関係を考えることは、重要である。ここでは自然の造形が持つ数理性が、様々な芸術作品や自身のコンピュータ・グラフィックス・アートに与えた影響を考える。葛飾北斎(1760-1849)の浮世絵《富嶽三十六景・神奈川沖浪裏》はグレートウェーブと呼ばれ、世界中で愛される我が国の絵画の一つであり、セザンヌやゴッホといった印象派の画家に影響を与えたことが、良く知られている。近景の大波の間から遠景の凜とした富士の佇まいが望まれるダイナミックな構図である。その碎け散る浪しぶきは、波本体と相似形を示しており、樹木の枝分れや河川の分岐を想わせる再帰的構造を持つフラクタルな図形となっている。それは背景の雲の形状にまで引き継がれる緻密に計算された画面の構成である。この絵は黄金比による構成がなされていることも、しばしば言及される。黄金分割の過程で現れる螺旋や矩形が、この絵の持つ動と静とを拮抗させ、緊張感を生んでいることは間違いない。北斎は数理造形の存在を知っていたのであろうか。または画工の職人的感覚が、数比に依拠した構図を生んだのかもしれない。いずれにせよ、透徹した自然の観察は、その背後にある数理を認識することに至るのであろう。

#### 黄金比

φ矩形は、どんな長方形より完全かつ美しいと言われる。その縦横比で作られた四角は黄金矩形と呼ばれ、古来神聖視されてきた。歴史的な美術品や建造物の多くにこの数比が用いられ、ミロのヴィーナスやレオナルドのモナ・リザ、パルテノン神殿やパリの凱旋門などが、良く知られている。「フィボナッチの数値」は、1, 1, 2から始まり、前項と前々項の和を加えていくと、1, 2, 3, 5, 8・・・という数値が生まれる。この列内の2つの数字が増大するにつれ、黄金比の比率である1:1.618・・・に近づく。故にこの数値に寄る形成は等差数列や等比数列の持つ単純性や安定性に比較し、複雑で動的な生命感を表現できるとされる。この矩形の短辺から正方形を作ると残りの長方形もまた黄金比となる。さらにそこから正方形を作ると再び同比の長方形が残る。自己相似形の入れ子となった黄金矩形の頂点をつないでいくと、螺旋が出現する。ひまわりの種やオウム貝は、この形で成りたっている。台風や銀河というマクロレベルから、人体の旋毛や中耳そしてDNAといったミクロのレベルまで、自然はこのスパイラルを保持していることは神秘としか言いようがない。私はそれらが遠心力や求心力を与える生命力に満ちた造形であり、また古代の紋様から現代アート作品にもしばしば登場する普遍的な造形モチーフであることに感化され、作品《螺旋》を試作した。その黄金比による作図は、漸次拡大および縮小するダイナミズムを感じさせ、数と比との緊張感が厳然として存在していることを体感できるものとなった。古代人は、木の年輪や手の指紋にその命の痕を見たであろう。現代作品に命を込めるには、自然の造形からその生命力の姿を学ぶことが必要なのかもしれない。



岩崎正嗣《螺旋》1994年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作



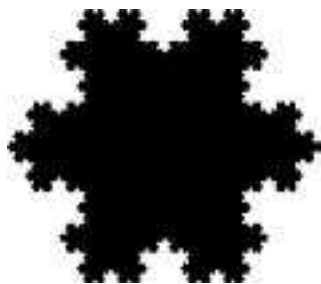
葛飾北斎《富嶽三十六景 神奈川沖浪裏》1831-34年  
浮世絵  
東京国立博物館

## 白銀比

私たちが日常使うA4列の用紙は $\sqrt{2}$ 矩形である。1:1.4142...このプロポーションは白銀比と呼ばれており、その特徴は、長辺側を中心に分割しても再び同比となる用の美を持っていることであろう。宮大工が使う尺貫法で用いる曲尺は、この比例を導くために便利な形の物差しとなっている。黄金比がギリシア・ローマの彫刻や神殿といった華美や荘嚴の造形に相応しい比率だとすれば、白銀比は簡素で現実的な比率である。白銀比は風呂敷や畳・襖・障子といった生活具から、飛鳥～奈良期の建築の縮尺にもしばしば表れる穏やかな造形だといえる。ここには西洋の崇高に対し東洋の日常があろう。東西美意識の違いが、西洋庭園と枯山水においてもしばしば比較されるが、それは対称と非対称、密集と間、絢爛豪華とわびさび、などであるとされる。華美できらびやかなの極みであるベルサイユ宮は、水を引き丘を削り森を刈りと、自然を直角直線で区切る。それは自然を征服しようとする、狩猟的な生きざまであると言えるのかもしれない。他方、龍安寺の庭は同じ作庭でありながら、自然に寄り添い自然を受け入れる心のありようが感じられる。散らばる石々は3-5-7個の群を成している。5-7-5の定形を用い芭蕉は俳句を芸術にまで高めた。稚児は7-5-3歳に宮詣りをし、応援団に3-3-7拍子は欠かせない。そこに白銀比の保持する数列やリズムがあり、我が国の農耕的な風土や民族性に適うたおやかさがあるのではないだろうか。

## 自然の造形力

自然の美には厳然とした比や数の裏書きが存在しているのかもしれない。それらの形態は、時にぞっとするような美を顕現させる。見えざる神の手は、人を恍惚とさせまた畏怖をも感じさせるものであろう。例えば雪の結晶は、自然の生み出した美しい芸術のひとつであろう。六華とよばれ、6つの角が枝別れした、自己組織化された造形である。水が氷になるとき分子は六角形に並び、各々の角に水蒸気が付着して形態は成長していくのである。その姿は、温度や湿度などの違いから一つとして同じものはない。古来我が国では様々な雪の文様がデザインされ、工芸品や建築物の表面を飾ってきた。吹雪、初雪、矢雪、氷柱雪...と名づけられ、それぞれの表情、さらには季節感までもが巧みに意匠されている。現代では、顕微鏡で観察された像やフラクタルな図もが援用され、文様の世界もアップデートがはかられている。作品《怪物》で、私は正三角形が自己相似的に反復される新しい雪の紋様を造形した。それは、部分と全体が相応する、新しい造形の可能性を探求したものである。アートには、未知の世界観を提示するという使命があると考えていることは以前にも述べた。コンピュータ・グラフィックスによる計算によって導き出された造形は、デジタルセルフポートレートという未知なる美への準備に相応しいものだと考えている。それは、技術、形象、思想の三者を同時に考えることであり、時として自然の造形は、そのための有効なヒントを与えてくれる。



岩崎正嗣《怪物》1994年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作



### 3-3-3. 自動生成される美

#### プロセスのアート

コンピュータ造形にとって不可欠な事柄であるプロセスの設計について考えていく。古典の芸事である華道、香道、茶道では作法が重んじられ、千利休(1522-1591)は、ややもすれば遊興や養生にとどまる喫茶という行為を、侘び茶という精神性を重んじる芸術にまで高めた。高次の芸術を創出するためには、優れたプログラムが不可欠であることの、良き先例ではないだろうか。情報科学におけるアルゴリズムとは手続きの設計であり、プログラムとはその命令をコンピュータに実装することである。プログラマブルな視覚表現を提案し言語化したのは、デザイナーのカール・ゲルストナー(1930-2017)である。彼は、プログラマブルな思考をグラフィックデザインの創造に導入し、形や色を生成する方程式となるシステムを作り、作品を制作した。彼はそれを「デザインングプログラム」と名付け、デザインプロセスの重要性を説いている。その基本システムから産まれる無限のパラメータ造形の中から最適解を探すという行為は、現代のコンピュータ・グラフィックス・アートにも、多大な影響を与えている。彼が「デザインは問題を解決し、アートは問題を発明する。」という言葉を残していることは興味深い。自身の制作においても、このコンピュータ・グラフィックスにおけるプログラミングというプロセスを考えることは、重要である。以下、自作の制作においてプロセスを重んじた作品について考察する。

#### 計算と非計算による造形

私は比例構成を基とした、ひとつの平面構成を作成した。作品《ランダムペインティング》は、順次・分岐・反復の三つの要素を踏まえたプログラマブルな平面構成となっている。まず矩形の一箇所にランダムドットを描く。その一端を伸長しストライプを形成する。そこに矩形の平面空間を生むようプレーンを示す。この一連のプロセスアートは、大小、多寡、疎密といった相反する造形要素の概念を見渡す画像生成の為のプログラミングである。その基本ルールの下に、図像は理論上、無限に生成されていくのである。区割の計画は、ピート・モンドリアン(1872-1944)やル・コルビュジェ(1887-1965)ら構成主義者の作品から影響を受け、整数比や黄金比といったグリッドシステムを導入した。これらの条件を念頭に、即興的に新たな生成物を産み出すように作品制作を行った。本作からバーコードやQRコードといった機能性が想起される。その反面、情報を剥ぎ取った上でも造形的な美が残っていることに気づく。直交と単色に依拠した剥き出しの構成美が、画面に秩序と躍動感とを与えているからであろう。これは自らの作品を、計算と非計算という手法で構想したと言えるのではないだろうか。分解と構築という手法を用いて、成功と失敗の画像の要素を混在させた私の作品制作プロセスの一試みである。



岩崎正嗣《ランダムペインティング》1994年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作



ピート・モンドリアン《赤・青・黄のコンポジション》1930年  
油彩画  
個人蔵

## 自動生成の表現

ジェネラティブアートは、コンピュータを使いアルゴリズムによって作られる、偶然性を取り入れたアートである。その多くは自然科学や数学的法則を用い、ユニークで本来は再現性のない形態や図像を増殖発展させていく。古くはコンピュータ・グラフィックス黎明期のライフゲームがよく知られており、世代を越えて育まれる生物学的数理表現である。初期のコンピュータの画面上に、生命が発生し繁殖し繁栄し、また停滞し衰退し消滅するオートマタが、拙いピクセル表現として再生され続けた。それらは低い演算能力にもかかわらず、私にはちょうど手塚治虫の漫画を見るように、文明の興亡や地球の歴史をも想起させる、深遠なシミュレーションであった。自然界にも、ジェネラティブアートに示唆を与える多くの形が存在している。例えばそれは様々に変化する雲であり、分岐する河川の形状であり、砂丘に出現する風紋である。自然の見せる振るまいには、秩序と無秩序の要素が、その振り子の幅の内に絶妙に混在するのである。

## 無限増殖の姿

苔寺とも呼ばれる西芳寺は、希有な作庭例として特筆されるものである。そこでは120種もの苔のカーペットが地面を覆い、本来傍役であった苔を生かした庭が広がっている。私は、この菌類の自己増殖という微細ではあるが芸術的とも思える生命力が、プログラミング造形という自動化芸術の手本となり得ると考えた。コンピュータへの仕事の指示、それはプログラムという種の植え付けに例えられ、パラメータという花を幾つも咲かせるのである。私は作品《プリミティブス》を制作した。これは写真や画像という素材を用いず純粋に無から有を生む、3Dグラフィックスの表現である。その制作プロセスはアルゴリズム的なもので、まず $3 \times 3 \times 3 = 27$ ケのブロックによる立方体のエリアを設定する。その空間の中心に置かれた一つの球が乱数発生プログラムの指示通りにXYZ方向へ無秩序に移動する。その軌跡にも球の姿を残すことで、一塊の有機的なフォルムが生まれる。それら一連の痕跡が一つのフォルムになるよう、メタボールという図形を滑らかに融合する立体図形作成の技術を用いて3Dオブジェクトを作成した。最終的に、コンピュータ・グラフィックスにおける無限の造形性を表現したいと考え、平滑な製図用紙の上に乳白インクで印刷を施し、小さな平面作品を100点作成した。それは有機的に胎動する始源の形体のように感じられ、内なる私の姿が描き出された作品となったのではないかと考えている。



岩崎正嗣《プリミティブス》2007年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作

### 3-4. コンピュータ・グラフィックスによる時空表現

#### 3-4-1. 時間の観念

##### 時の思索

人は時間と空間の中で生き、芸術も同様に時間と空間の中に存在する。デジタルセルフポートレートという新たな芸術の構築には、これらの時空を如何に作品に導入するかという問題が課されている。まずここでは時計を切り口に、時間の概念や表現について考察を始めよう。現代生活に不可欠な時計やカレンダーは、時間が可視化されたものと言えるだろう。なかでも時計には、見えない時をデザインしようとした人類の永い試行錯誤が伺え興味深い。砂時計は時の消失を目の当たりにできるタイマーであり、日時計は長さや位置を変えて回転する影が時を示す。デジタル時計においては、秒、分、時、日、週、年といった刹那の時間が刻まれ続け、アナログ時計は、時針、分針、秒針の相関する回転運動が、永劫回帰な時間を想念させる。時計においてリニアな時間認識や、ループする時間表示のデザインを観てきたが、時代や文明によっても様々な時間の認識が存在している。聖書に残る「私は $\alpha$ であり $\omega$ である」という神の言葉には端的な直線構造が認められ、キリストの召天とは不可逆的な時間の推移となる。翻って東洋の時間認識は、四季や八卦、十二支や二十四節気の習わしからも分かるように、循環的構造を持つ。青春、朱夏、白秋、玄冬という人生の季節があり、死後、魂は輪廻転生し黄泉がえるのだとも説かれる。

##### 直線的な時間表現

作品《ディスプレイ・オブ・エクステンション》で、直線的な時間構造を表わす作品を制作した。自身の写真を用い、推移する時間表現を再構築した作品である。自らの裸像を左右に分割し、その二つの画像を1ピクセルのストライプで連結した。自身の存在を、発生と消滅の二項を結ぶ一直線の中に封じ込めようとしたのである。その表現へ至るヒントは、古からある絵巻物の様式であった。巻物とは冊子本登場以前に生まれた、文字と絵という二つの情報を記し留めたものである。紙や皮やパピルスを横に長く貼りつなげ、広げると全容が明らかに、巻き取ると保管に優れ、日本美術の精華の一つとして、《鳥獣戯画》や《源氏物語》などが知られている。それらの作品には、直線的時間が内包されており、反復描写や異時同図の手法が駆使され、俯瞰描写によるスペクタクルな時空が観者の手の内に出現する。マンガやアニメの源泉であるとも言われる所以である。現代のWEBデザインにおいては、情報を縦に配列したスクロールの様態が採用されている。巻物から冊子へ、そして再び巻物の形式へと移行しつつあることは、たいへん興味深い。上下に流れる仮想空間内に、テキストやグラフィックや映像が時間軸を伴って最適化され、新たなデザインが次々と産まれていく。絵巻という直線的な時間表現に着想を得、作品を制作するとともに、現代のWEBデザインに関する相似点を考察した。



岩崎正嗣《ディスプレイ・オブ・エクステンション》1996年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作

## 繰り返す時間

回転という反復運動によって、精神的トランス状態に陥ったり、信仰心へと導かれる例が知られている。マニ車は、チベット密教における祈りのための仏具で、円筒の側面に経文が彫られ、信者はそれを回すことにより、仏の功德を得て罪障が消えるのだという。イスラム神秘主義であるスーフィの旋回舞踏は、回転運動を通じて神に近づこうとする儀式である。ひらひらしたスカートを靡かせ、くるくるまわり続けるダルビーシュという信者の姿は、アッラーとの合一を目指した神聖で華麗な儀式であり、彼らは旋回による忘我によって、どの方向を向いていても、神と共に時間を過ごすことができると言われている。また現代美術の元祖と称されるマルセル・デュシャン(1887-1968)は回転するガラス板で、残像の円相を現出させる機械仕掛けの作品を制作した。また優れた椅子のデザインで知られるチャールズ・イームズ(1907-1978)は、世界の諸民族が用いる独楽をコレクションし、それらの回転体をクローズアップした映像作品を残している。本来独楽とは、その重力と遠心力を体感することができる楽しい遊具であろう。その運動が自立する姿を眺め続けることで、人は深い瞑想世界へと誘われる。循環する姿を思い描くことは、時を超えた永遠への憧れである。

## ループ運動の表現

私は自らの頭部のシルエットを用いて、回転体による作品《ロトヘッド》を制作した。その制作プロセスは、まず自身の横顔を写真撮影し、PCを用いてトレースすることからスタートした。形態をできる限り滑らかに曲線化するために、ドローソフトを用いて像を単純化する。素材となる木は汎用のベニア板で、厚さ3mmの板を積み重ねて接着し、積層ベニア板の塊を作成した。皿や碗など回転体の造作に使用されるウッドターニングと呼ばれる木工ろくろを用いて切削していく。先に作成した横顔のフォルムをボール紙で型紙とし、準備した材木に当てがいつながりながら旋盤を回し、彫刻刀でその姿を削り出した。挽き終えた像をサンドペーパーで磨き、仕上げにステインによる表面塗装を行い、鉄製の彫刻台に据え付けた。作品の完成後、私は複数のベニア板が織りなす同心円の縞紋様が、回転する動勢のイメージを効果的に表わすモーションラインとなっていることに気がついた。そこからさらに作り込みを行ない、底部にベアリングを組み込み回転用のハンドルを装着することで、自転する観者参加型作品へと発展させたのである。本作は360°常に2つの顔が視認されることが特徴である。そのゲシュタルトは、陰と陽、光と闇、さらには内と外、自と他など、常に世界のあらゆる対極を止揚したいと願う私自身の姿なのかもしれない。回転体を回転させる。その不毛な遊戯にも見える行為から、全ての方位を満たしたいという自身の深層が浮かび上がる作品へと昇華させようとした。本作は、循環や回転という時間表現へとアプローチした、自刻像の一表現である。



岩崎正嗣《ロトヘッド》1992年  
木彫  
著者制作



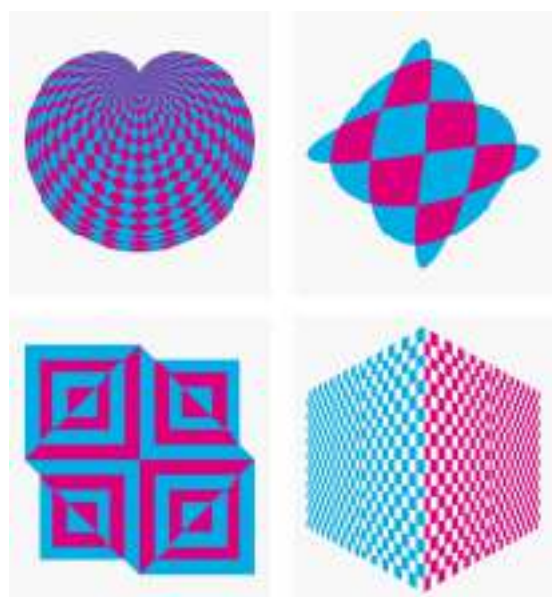
### 3-4-2. 身体の躍動

#### オブティカルアート

自身の作品制作に大きな影響を与えたオブティカルアートを通して、網膜上での錯視の運動について考える。それらの作品は幻惑を誘発する装置といわれ、作品を見ることは鑑賞というより体感に近い。無いはずのものが有ったり、止まっているものが動いて見えたりする。その不思議な体験は、視覚心理学に依拠しており、右脳と左脳、感覚と知覚が同時に刺激され、心地よい疲労感を伴うとされる。作品は、ドット、ストライプ、チェッカー、スパイラルといったパターンが緻密かつ厳格に計算されたヴィジュアルとなっていて、反復し持続する幾何学造形は、観るものにフリック運動やスペース誤認などを起こさせる。オプアートは錯視や誤解という人の生理である視覚そのものにアプローチした芸術史上初めての試みであった。視覚中枢を直撃し、時に嘔吐感さえ伴う、静謐ながらもラディカルな作品群、その旗手ブリジット・ライリー(1931-)は、画面を揺らし畛らせるウェイヴの画家として知られている。私は、彼女の多くの人々を魅了する畛りや揺らぎの画面は、日本美術における光琳波とも呼応するのではないだろうかと思っている。両者は、静から動へまた静へという時間表現へのアプローチとして見なすことも可能であり、興味深い。

#### OPとCG

若い頃、ライリーらオブティカルアートの作品を、模写、引用することに熱中していた。幼少時よりのミステックなものに惹かれる資質からであろう。作品体験で得られる高揚感に夢中になっていて、作品《プラスマイナス》における作風は、その時の思いを端的に表わしている。瞼を押さえた時の明滅や、アルコールに酔ったような酩酊、それらに無邪気とも言える好奇心を持っていた。しかし、同時にオブティカルアートとコンピュータ・グラフィックスには親和性があることも気づいており、オブティカルアートと同様に、規矩、つまりはコンパスと定規で描くという人の痕跡を排除した数理造形が、コンピュータ・グラフィックスの得意とするところでもあり、自身の作品制作においても可能性を秘めていることを感じていた。



岩崎正嗣《プラスマイナス》1990年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作

ポップアートが商業主義の揶揄であるとするならば、オプアートは数学や科学の賞揚・礼讃とも言われている。その近未来的イメージは、グラフィックはもとより、インテリア、ファッション、プロダクト、スペースといった商業デザインの分野に多くの垂流を生み、大衆化した一つの様式として確立されている。それは、やがて時間や運動をモチーフとしたキネティックアート、また全知覚を拡張しようとするメディアアートへと連接して行く芸術である。社会学者のロジェ・カイヨワ(1913-1978)は、遊びの4要素は競争、偶然、模倣、そして目眩だと述べている。メディア・アートやコンピュータ・グラフィックス・アートは、その第4の項目である「めまい」を抽出し蒸留した芸術という側面があるのではないだろうか。同時に遊びを越える表現力を保持しなければならないことは、抑えておくべき重要なポイントであると考えている。私は芸術とは命の躍動の可視化表現であると考えている。それは視力上のみで解決される問題ではないはずである。

## サイケデリックス

かつてベトナム戦争の最中、アメリカ西海岸のヒッピーたちはラブ・アンド・ピースを標榜し、人間性の回復そして開放を謳歌する。LSDやメディテーションによる覚醒、酩酊という意識の変容体験は、ビートルズをもインドへと向かわせたという。多色や補色を旨とするピーコックカラーを用い、ぐにゃぐにゃとしたペイズリーの有機態が蠢動するサイケデリックなデザインが、世界中のレコードジャケットやポスターとして広く流布された。オプティカルアートはこのカウンターカルチャーと呼応し合い、超刺激的な快感芸術を産みだすことになる。アンディ・ウォーホル(1928-1987)のプロデュースしたベルベット・アンダーグラウンドは、ロックミュージックとヴィジュアルアートとを融合させたマルチメディアパフォーマンスの先駆的試みとして特筆すべきものではないだろうか。映像による強烈なフリッカーがパフォーマーの身体に投影され、轟音のノイズとともに錯綜する。幾重にも複合されたメディア表現により、体験者は新たな時間の感覚を体験する。それは、長く引き延ばされたり、矮く縮んだり、非日常を幻視する新たな時間の体験となったと言われている。

## 空間のトリップ

作品《マインドチューブ》で考察したのは、イリュージョニスティックな空間性である。遠近法とは、遠景・中景・近景の距離感や奥行感を、二次元平面に描く画法である。本来平行である二つの線を交差させ、その交りを無限遠と設定し、近くのは大きくはっきり、遠くのは小さくぼんやり描こうとする図学である。つまり遠近法による空間描写は、人の脳があたかも絵の中に遠く近くを誤認するという知覚認知を利用したイリュージョンの造形と言えるのかもしれない。私はこの手法を援用し、闇から光へと視点が移動す作品を作成した。七色のレインボーカラーによる画像を、3DCGによる筒状の仮想空間に貼り付けて空間を生成した。華やかなマルチカラーの採用は、闇としての黒と、光としての白を結ぶ無数の事物のメタファーである。彼岸と此岸を結び、光へ向かって螺旋状に上昇するための観念の通路であるとイメージした。本作は、こちら側からあちら側へと視点が渦巻きながら筒状の空間を身体が通過して行く、スピリチュアルなイメージを具現化した作品となった。それは、単なる錯覚を超えて、精神的な表現への挑戦であった。

私は、奥行感のあるイリュージョニスティックな絵や風景を見るたび、以前にも挙げたゴーギャンの絵のタイトル「我々はどこから来たのか、我々は何者か、我々はどこへ行くのか。」が頭をもたげる。虚空を見据える物憂げな表情を、遠い眼差しなどと表現する。無限へと消失するパースペクティブは、旅や歩みといった人生そのものの道のりを、そして記憶をも回想させるものであろう。デジャブという懐かしい未来への記憶。荒涼とした寒々しい風景の覚え。遠近図画には、過去から現在そして未来への姿を思索させる力があるのではないだろうか。本作は、鮮やかな色彩でありながらも自らの寂しさや不安、また懨れの形を上手く表せた作品になったと自負している。



岩崎正嗣《マインドチューブ》2020年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作

### 3-4-3. 分解し再生される肖像

#### 時間の分解

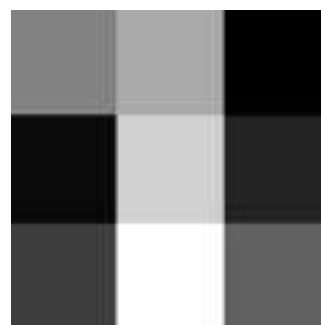
デジタルセルフポートレイトの映像展開について述べる。絵画には「駆走する馬の脚はどうなっているか」という論争があった。いわゆる「ジェリコーの馬」の命題である。アメリカの写真家エドワード・マイブリッジ(1830-1904)は、この問題に決着をつけようとする。直線の競馬場に12本の糸を等間隔に張り、ギャロップする馬が糸を切り、12台のカメラのシャッターが順に降りるという仕掛けである。こうして得られた連続写真により、宙に浮く馬の姿は前後の脚が胴の下で出会う瞬間があることが証明された。またフランスの生理学者エティエンヌ＝ジュール・マレー(1830-1904)は、「飛翔する鳥の羽はどうなっているか」を問い、先の手法を推し進める動態解析をおこなう。それはライフルの銃口にレンズをつけ、フィルムを装填したドラムが回転する写真銃へと結実した。被写体を同じ視点で追いながらトリガーを引くと、秒12コマの連続写真が撮影される。これらの像を多重露光した写真は、同一空間内に運動の軌跡を定着させ、ダダや未来派の画家に影響を与えた。バッラは犬の散歩を、デュシャンは人体の仕草を、ルッソロは自動車の勇躍をキャンバスに留める。それらは絵画における、時間の分解と再構築を意味するものであろう。近代の科学者や画家の時間表現における試行錯誤の歴史は、自作に多大な影響を与えることとなった。

#### 再構築された時間

現代のテクノロジーは、人の通常視認を超える新たな視覚体験をも生み出している。強力なマシンパワーは、巨大化したムービーデータをも容易に再生することが可能である。そのような中、私は映像の原初に立ち返るような心持ちで、秒1コマ以下の小さな映像作品を制作する。作品《シジフォス》は、白から黒へ9つのドットが無限運動するフリップブックのような映像インスタレーションである。それは、デジタルセルフポートレイトという身体表現を、映像表現に推し進めた作品である。まず、自らの写真を撮影し、その画素を白から黒への9つの色面へ単純化することから始める。次に、乱数を発生させるプログラムを用いて、その9つのピクセルをランダムに並び変えて画像を数百枚作成した。それらの画像をメモリーカードに保存し、デジタルピクチャーフレームを用いてランダムな順番で再生していく。ピクチャーフレームが再生する映像のスピードは、フレームレートを早く遅くと任意に設定し、個々の生命体が持つ生の時間の比喩として表現した。一直線に並べられた9つの映像は、時事刻々と留まることなく姿を変えていく。一つの映像はある日の自身の姿であり、また別の映像は、別の日の私の姿である。抽象的な日記のようなこの映像のタイトルを「シジフォス」と名付けた。それはギリシア神話のなかで巨石を山頂へと永久に押し上げ続けることを課された男の名から拝借し、解を求めサイコロを振り続ける自身の姿の投影として表現した作品である。



岩崎正嗣《シジフォス》1999-2019年  
インスタレーション  
著者制作



《シジフォス》部分



### モザイク画の分解と構築

独立した部分の集積が全体を成立させる美術表現の一つに、モザイクがある。石や陶、ガラスなどを砕いた欠片を寄せ合わせ、緻密な紋様や図像などが作られている。ポンペイやローマの遺跡は今もその栄華を伝えているが、とりわけビザンティン美術は、教会や礼拝堂に優れたモザイク画を残していることで知られている。一枚の絵としての美しさはもちろんのこと、凹凸に埋め込まれたテッセラー一つひとつの煌めきこそが、その最大の魅力となっている。神が細部である各々の破片に宿ったモザイク画を見ると、私はコンピュータ・グラフィックスはその末裔ではないかと思えてくるのである。光の乱反射は、聖堂内を神々しく彩る。かつて人々は神の前では等しき存在であり、怖れ畏きながらも全身全霊をかけて奉仕していたに違いない。だからこそ当時の名もなき職人達は、イコンや壁画を命がけで造作したのであろう。私にとってのコンピュータ・グラフィックスは、造作は、いったいどんな存在であるのか。後年ビザンツ美術は、モザイクという「物」の表現から、ステンドグラスという「光」の造形へと展開する。それらはいずれも、個から全へ分解から再構築へと展開する造形であり、デジタルセルフポートレート創出にとって、有効な示唆を与えるものであることに変わりない。

### 破壊と再生のアート

グリッチとは、映像や静止画像の予期せぬ誤動作が、ノイズとなって表示されることを指す。デジタル写真上で、しばしばデータの故障により発生するブロック型のノイズがそれである。それらデジタル画像のエラーをアート表現として積極的に扱った作品は、総じてグリッチアートと呼ばれている。私は作品《グリッチ》で、自らの写真の分解と構築を行った。使用した写真は、1枚のパスポート写真である。これをスキャンしてデジタル化し、ノイズを意図的に発生させる。その一連のプロセスで得られた数百の画像を再生させた映像インスタレーションが完成した。その恣意的な画像劣化作業は、図らずもデジタル画像特有のピクセルやスキャンラインの弱みを露呈した。

写真とは、露光～現像～定着というプロセスを経た技術であるが、光エネルギーによる感光材の変化から一シーンを記録することであるともいえる。現代のカメラ技術は、フィルムから印画紙に定着する物質化が、CCDセンサーからデジタル信号へと形のない情報化に推移した。光学と化学と情報学の融合である。しかし写真が記録のメディアであることに変わりはない。今日も、それらが報道や広告や娯楽として幅広く用いられている所以である。家族や恋人の撮影は、刹那を永遠化しようとする行為であることは変わらないし、色あせたセピアカラーの肖像は、懐かしいノスタルジックな記憶を呼び戻す。良きにつけ悪しきにつけ、人は心に焼き付いた光景こそが心に刻まれるのである。タルボットは、世界初の自身の写真集に『自然の鉛筆』という題名をつけている。写真が記憶を凍結しようとする欲望に根差したメディアであることは、当時も今も変わらない。21世紀の今日、世界の人々はカメラを携帯し、各々撮影を繰り返す。それら何億、何兆もの想念が、仮想空間内に保存されている。そのデジタル情報は一瞬にして破壊され、イメージは瞬間的に消滅するものでもある。デジタルフォトグラフィに「人工の消しゴム」という記憶と真逆の忘却のツールが加わったことは皮肉な事実である。



岩崎正嗣《グリッチ》部分 1992年  
インスタレーション  
著者制作



### 3-4-4. 彫刻と身体性

#### 絵画と彫刻の比較

本研究は、3章においてコンピュータ・グラフィックスの形態、色彩、構成、時間に関する考察や表現を経て、空間へ拡張するアートへと展開し、いよいよ修了作品へと繋がっていく。空間におけるアートの有り様を考えるにあたり、今一度、絵画と彫刻の特徴の比較を行うことから始める。絵画はイメージの生成芸術であり、彫刻はマテリアルと対峙する表現であると仮定する。さらにシンプルに表現すれば、絵画とは平面の芸術であり、彫刻は立体の芸術であると言えるかもしれない。絵に表裏があっても、像にそれはない。前者の観賞範囲が180°であるならば、後者は360°という全方位をカバーするからである。また絵画が水平を具現化するものであるとすれば、彫刻は垂直への指向性があるとも言え換えることができるのではないか。アルベルト・ジャコメッティ(1901-1966)の地金に最小限の肉付けを施したプリミティヴな立像は、彫刻の原初を想わせる姿であり、またコンスタンティン・ブランクーシ(1876-1957)の無限柱の屹立は、トーテムポールという古の人々が天を敬うアニミズム芸術からの影響が色濃いとされる。彼らの作品は、いずれも古代へ向けて、自立という人間の持つ根源的な意思に対する、現代の彫刻的回答であると言えるのかもしれない。

#### 背骨のメタファー

人類が二本の足で立ち上がった時、それは彫刻の誕生を考察する上での、重要なモメントとなる。それは重力への抗いの姿であり、二足の直立は肥大化する脳を背骨が支え、二足の歩行は道具を手にする事へ繋がった。時間と空間を超えて、環状列石のモノリスから現代建築のスカイスクレイパーまで、それらには人間の持つ存立への希求心が通底しているのかもしれない。私は彫刻の特性を背骨の存在と捉え、一つの作品を構想する。作品《ラウンドアンドラウンド》は、自らの立ち姿の「影」の写真を造形要素として用い、そのシルエットをコンピュータ・グラフィックスによるドローイングで描き出した。左右方向のストライプや同心円状のパターンに増幅し、幾何学的な効果を生み出す。等間隔で繰り返す輪郭線は機械的なタッチを加える一方で、中央に浮かび上がるシルエットの有機的な曲線を強調させ、現代の情報空間にある個の姿を顕現させた。屹立する像が一本の背骨のように私の軸として存在し、赤地に白の配色はテクノロジーのなかの身体性を象徴したものである。デジタルの語源であるデジットとは、人類の直立により空いた両手でひとつふたつと指折り数えることに由来する。そこから次第に人間の知性と感性が熟成されていったのである。本作は、立ち上がり天空へ向かう意思を込めた、自身の中にある垂直性への希求心をデジタルセルフポートレートとして表現した作品である。



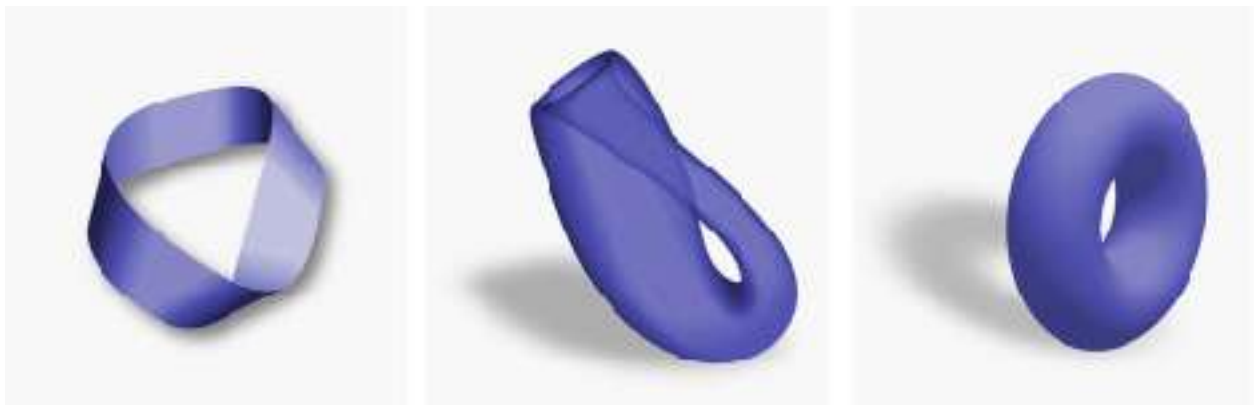
岩崎正嗣《ラウンドアンドラウンド》2002年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作

## 生と死のフォルム

人の一日に睡眠と覚醒があるように、万物は休息と活動とを不断に繰り返す。彫刻における立ち姿が生の特徴であるとするれば、横たわる姿は死というメタファーへと繋がっていくのかもしれない。西洋には、横たわる裸婦という美の系譜がある。半裸や全裸の美女の姿態で、神話上の愛と美の女神であるヴィーナスがモチーフに描かれ、そこから身近な妻や恋人、知人や娼婦などが、モデルとなっていくのである。ヘンリー・ムーア(1898-1986)は、横たわる像の作者として知られており、女体の持つ柔らかでふくよかな愛や安らぎといった姿が表現されている。私は新しい彫刻の姿を模索し、屹立と横臥、活動と休息、生と死というように、立像と横たわる像を複眼視して、より複雑な彫刻の姿を構想した。わが東洋には、幾度も転生するという輪廻の思想がある。また万物が流転するものであるとするならば、それらの繰り返す姿を芸術作品としてどう表現するかが課題となる。絵画と彫刻の比較考察において、絵画はイメージ生成の表現であり、彫刻はマテリアルと対峙する表現であると仮定した。しかし今日、物質的な絵画もあれば、イリュージョニスティックな彫刻の試みも多い。様々な対概念が錯綜し、表現のジャンルをも横断する新たな様相を具現化したものも、造形作品に成り得るはずである。

## シームレスな内外部

位相幾何学は、一般にトポロジーと呼ばれる。それは形の本質を探る学問である。たとえばドーナツとコーヒーカップは同相のトーラス形態であると定義される。さらには人を口腔と肛門からなる管として見れば、トポロジーの分類においては同相だともいえよう。私は作品《トボ》で、その諸相を3DCGを使って視覚化した。デジタルポートレートの実現に向けての、重要なスケッチである。メビウスの輪は、表裏がシームレスに結ばれた造形であり、表からスタートして一周しようとしてもいつの間にか裏に居り、さらに一周すると表に戻る不思議な造形である。同様にクラインの壺も、トポロジカルな形態を代表する立体物で、空間の内外が無化され、時空の歪みを伴うトリッキーな形態である。これらはいずれも、観るものに深い思索を与える造形である。重力と反重力の有り様がリセットされており、ヴァーチャルな造形との親和性も高い。それらを評する造形言語には、表と裏だけには留まらない多様な意味が畳み込まれており、生と死、物と事、男と女などといった様々な相反する二項がない混ぜとなった、新たな彫刻の姿までもを想わせる。デジタルセルフポートレートとしての自刻像は、ボリュームやマッサという彫刻の本質そのものを問う新しい位相として表現したいと考えている。



岩崎正嗣《トボ》1995年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作

### 3-4-5. 空間における身体

#### 空間におけるアート表現

近年、芸術作品が空間の中にいかに設置され構成されてきたかを考える。いつの時代も芸術家は、新しく生まれたテクノロジーと共に歩んできたが、特に19世紀の産業革命以降、多くの芸術家が、新たに生まれた技術や素材に鋭敏に反応した。ピカソの自転車のサドルとハンドルをプリコラーージュした牛の頭のオブジェや、デュシャンの男性用便器を用いて物議をかもしたレディメイドなどは、建材や工業製品といった新しい素材を芸術に再生した端的な例であろう。現代アートにおけるジャンルを横断し相互浸透した作品は、絵画や彫刻など一つのジャンルへと簡単に分類できない総合的な表現が多いのではないだろうか。マルチアーティストの先駆者であるモホリ＝ナジ・ラースロー（1895-1946）は、多様化する彫刻の発展段階を、1.塊の彫刻 2.盛り上げぐる彫刻 3.穴を開ける彫刻 4.釣り合いの彫刻 5.動く彫刻 の5種類に分類し、さらには、6.動きと光の彫刻 7.絵画と彫刻の区別が不可能な三次元造形 と細かく分類している。今日のアートシーンでは、様々な素材が新たな解釈で組み合わせられ、現実空間へ再び設営されるインスタレーションという様態の表現方法が盛んに展開されている。それは工業化され機械化された製品の並ぶ現代の生活空間を再構築し、新たなテーマを持つ空間の創造へと向かう芸術であると言えるだろう。私のデジタルセルフポートレートにおけるインスタレーションへの展開においても、どのようなテクノロジーを選択し、分解して、自らのイメージを再構築することができるのか。より豊かな空間へ、新たな創造へと昇華させることができるのかが問われる。

#### 都市の中の個

現代の都市の多くはグリッド都市である。域内を縦横の道路が貫き、碁盤の目のように精緻に区分されている。規則性と利便性とを兼ね揃えた人工都市の区画の姿は、衛星写真においても確認することができるという。人間の表現欲は都市構想にまで及び、安易な人工性は、場所や地域を軽視し無視するものとして、また支配や制圧といった反人権的ふるまいとして、しばしば批判の対象にもなる。



岩崎正嗣《ヒューマン・プランツ》部分 2003年  
インスタレーション  
著者制作

作品《ヒューマン・プランツ》は、グリッドによる均一性と、人間の持つ感情や振るまいとを対比的に同居させた作品である。使用した素材は、貯水用タンクで用いられるステンレスパネルである。コンタクトレンズ状に丸く隆起した箇所、私自身のデジタルデータ化した腕のシルエットをレーザーカッターでくり抜き、一対の手のイメージを、花や茎のような有機的フォルムとして多数群生させたインスタレーションである。その手の振るまいは、祈り、反発し、抱擁しと、悲喜こもごもの姿態を形作り、様々な感情を表現している。それは先に紹介したラス・マンソスの洞窟壁画のように、無数の手の痕跡による「インスタレーション」とも繋がっているかもしれない。私は、それら16点の作品を格子状に並べ、均質的な都市の姿と複雑に錯綜する個々の感情とを、対比的に扱った作品として空間を構成した。我々は今、人工的で均一化された都市空間のなかで、様々な想いを抱え生きている。



## 個が纏う情報

皮膚は自己と世界とを隔てている。その薄い膜には、体外の刺激から守り、内蔵の喪失を防ぐという機能がある。また内部と外部を分かち、個体の領域を確立する境界としての意味も大きいであろう。人は衣服で身体を包む生き物である。それらは人が纏う最も身近な空間としても存在する。その機能は寒暖や危険から身を守るという点で、皮膚の延長線上に位置しているものであろう。社会学者のマーシャル・マクルーハン(1911-1980)は、衣服を、拡張された身体と捉え、第2の皮膚であると定義した。衣服が拡張された現実空間であれば、現代の情報環境もまた身体の拡張された空間だと捉えることもできるのではないか。インターネットや携帯電話という情報メディアが普及した現代は、空間認識の有り様が大きく変化をしている。そこには、世界中を瞬時に移動ができるという情報空間が広がっている。現代のテクノロジーが生み出している情報環境は、我々の体の領域をさらに拡大し、身体空間は膨れ上がり、ヴァーチャルとリアルの多層的な複合体へと向かって加速しているように感じられる。私には、それはまるで世界を圧縮し、地球全てを身に纏い、背負うかのごとく蠢いているようにも思われる。

## 情報化した世界と私

均一化した都市空間の中、衣服そして情報までもが身体を包む空間であるとすれば、わたしたち人間は、複合化されたひとつの空間を抱いているのではないだろうか。それは、一本の管としての姿であるとも感じられる。人を単なるチューブとして捉えれば、それはちっぽけなみみずと同じ姿をしているのかもしれない。そのような思索の下、私は立像の作品《ヴォイド》を制作した。自身の全身を象った自刻像である。前述した回転する彫刻作品の《ロトヘッド》で用いた積層ベニア板での表現技法を、さらに造形展開したものである。制作過程は、まず自身の全身像を写真撮影し、コンピュータで画像処理し、輪郭のデータを抽出した。その画像をドローソフトに読み込み等身大サイズに変換して、滑らかなカーブの連なりになるよう調整した。完成したシルエットのデータを、NCルーターと呼ばれる数値制御くり抜き機へと転送し、像の切削を行っている。削り出された多数の木片を木工ボンドで接着し、約20センチにまで積層化して、平面的な造形から厚みを持った立体物へと形成した。ニスによる表面保護の後、上下左右4分割されていたパーツを金属ボルトで固定し、一体の人型へと組み上げたのである。

作品の完成後、その曲面化した積層板が見せるストライプは、命の脈動が表現できたと考える。さらに作品の頭部に緩やかに切り替わるペンダントライトを組み込んで、像に命を与えた。本作は中空の姿をした立像の作品である。等身大の自刻像の制作を通じ、その外部と内部との世界を同時に現前化し、複眼したかったのである。タイトルのヴォイドとは、空虚という意味であり、役たらずという意をも併せ持つ。現代、非常に多くの情報の溢れる環境の中に個は生かされている。目に見えない様々な関係によって、おそらく私は形作られているのであろう。本来、自我や自己とはこの像のように空虚でからっぽなものであり、個とは他との関係性において成立する複眼的で多層的なものではないかという思索に至った。



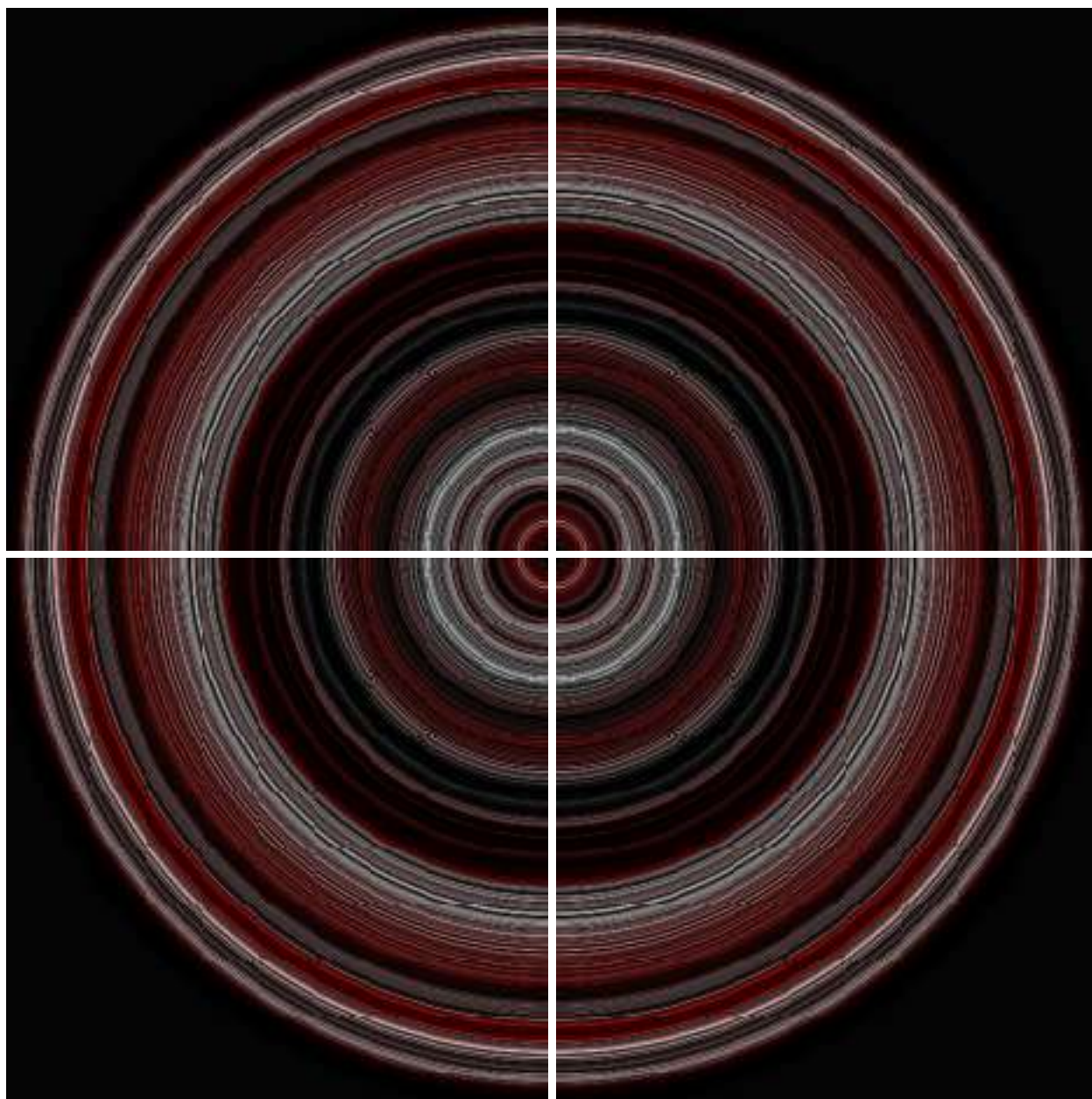
岩崎正嗣《ヴォイド》1992年  
木彫  
著者制作



## 4. 新しい自画像の再構築 修了制作《アビス》

### 第4章

第4章では、博士課程修了制作《アビス》について詳述する。前章までに行った様々な思考や実践を総合的に反映させ私を分解し再構築した本作は、抽象化した観念のデジタルセルフポートレートに結実した。それは生命の形そのものを顕現させようとした試みであり、回転し続ける同心円は観者の視覚体験を揺さぶる求心的、かつ遠心的な様相を呈する作品となったと自負している。制作のプロセスや作品のコンセプト、ここに至るまでのバックグラウンドを述べ、作品の狙いを明確化する。



岩崎正嗣《アビス》2021年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作

分解のプロセスは、自らの血液を採取するところから始まった。作品《カレイドスケープ》や《マインドチューブ》の制作で、私は自身の身体にある液体を素材にする色彩によるセルフポートレイトを構想した。膿、汗、脂、尿、便などの体液や分泌物を用い、それらをスキャンしてデジタルデータ化し、作品の素材として用いたのである。制作の途上、私は「血」のもつイメージの力を発見することになる。鋭利な刃物で切り裂いた皮膚から流れ出る私の血液は、正に自身の生を象徴するに値する力強い存在であると確信した。血痕、血潮、血眼、血気と、血の持つイメージは強烈である。原始人がレッド・オーカー即ち酸化鉄の粉末を用い、血という生命を象徴して洞窟に描き催事を執り行ったように、私はコンピュータ・グラフィックスによるRGBカラーを用い、生身の私自身を文字通り血肉化したいと考えたのである。まるで私の作品への生け贄の血であるかのように、血を自己を顕わす最も強度のある素材、色彩であると考え、採取した血液をスキャンしてデータ化し、血の赤を作品の基幹色として使用した。また図像の成立のためのもう一つの色彩として黒を選定し、自らの裸像を撮影してモノクローム画像に変換して使用している。

構築の過程においては、その画像を横方向のピクセルに単純化してストライプを発生させた。写像の抽象化を实践した前述の作品、《ディスプレイ・オブ・エクステンション》や《ウミヲミル》と同様に、数百枚からなる自らの裸像から産まれたストライプは、疎密や色の濃淡を伴い、活き活きとした線の造形を無数に発生させた。これは「肉体としての自己」のイメージが抽象化され情報化されると共に、そこに自身の痕跡を刻み込ませようとしたものである。次に、これら自らの身体から分解された2つのモチーフである血液と裸体を象徴する画像をオーバーラップさせ、赤い縞模様を生成させる。赤と黒という限定した色彩の使用は、作品に原始美術のような強い存在感を持たせたかった所以である。皮膚一枚の内に満たされる真っ赤な血の存在を生命力の象徴として浮かび上がらせ、自身の姿をムーヴマンを伴う躍動するストライプに変換することによって、《アビス》の基礎的造形素材を整えたのである。



《アビス》展示風景



《アビス》部分



更に私は《アビス》の造形化を進展させる。曼荼羅が、私の芸術体験の原初として大切な造形であることは3章3節において、その円と矩形の構造に関する考察の中で触れた。《アビス》は、この密教における曼荼羅のイメージから強い影響を受けている。円と矩形が入れ子の構造として組み合わせさせた厳格で緻密な幾何学的造形。生滅が無限に繰り返されるかのようなエネルギーで壮大な世界観。これら曼荼羅が持つ数理性と生命感とが高次に融合した姿に、自らが取り組む表現との共通のテーマを発見したのである。私はこの曼荼羅の姿から着想を得たデジタルセルフポートレイトを制作することで、自己の本質や世界の実相を、新しい自画像の再構築として顕現させることが可能であると考えた。真に血の通った豊かなデジタル表現を目指し、命の根源の姿を表現するためにどのような相を持たせることが有効であろうか、円と矩形の構造を探求する。

本研究では、一つの点や一つの線という純粹でミニマルな造形にこそ、その精神性を託すことが可能なのではないかと考え、さまざまな実験制作を重ね、証明しようとしてきた。自己を明晰に表現することのできる形や色や組み合わせが存在すると仮定して、材料を見つけ出し、そこに活き活きとした生命感を持たせる技法を追求したのである。更には作品のテーマを最も端的に表現する構築、設営方法を模索することで、最終的に私のデジタルセルフポートレイトは成立すると考えた。如何にして私、ひいては人間の持つ喜怒哀楽や神への畏怖心などの感情を象徴化できるか思索と試作を重ね、円環が幾重にも連なる「同心円」を、造形のモチーフにすることに決定した。円の繰り返す形状をセルフの象徴として様々な感情を畳み込むべく、先に発生させた赤いストライプを座標変換することによって、同心円のフォルムへと置き換えたのである。生成した同心円、それは全天や日輪、眼球や乳房を思わせる力強い造形として出現し、これらは正しく前述の原始美術を連想させるものとなった。また解像度をあえて低く設定することにより、オプティカルな円の連なりがジャギーやモアレを伴なってピクセルが剥き出しになり、まるで私を形作る様々な諸要素の蠢きを露呈しているかのようなリアリティを加えた。このことは、画面全体を網羅する俯瞰的視点に加え、微視的視点の多様性や緻密さを得ることを意図したのである。



作者不詳《両界曼荼羅図》890年頃  
仏画  
教王護国寺

私は《アビス》の制作に向け、セルフポートレイトの再構築を、よりリアリティーあるものとして完成させるために、先の「同心円」を最も単純な矩形である「正方形」の中に組み込むことで、さらに作品の構造化を推し進めた。完成した画像を銀杏型のパーツに四等分して正方形の大型印刷を施し、アクリルプレートにマウントしてイメージを封じ込め、上下左右四つの同じ部分から成る円環状の作品を組み上げたのである。

私と同じ考えをもった先人がいる。心理学者のカール・グスタフ・ユング(1875-1961)である。彼は自身の生について、深く思い悩む日々を送ったといわれる。ユングは自己の精神のバランスを整える為、数多くの描画を自らに課す中、曼荼羅という幾何学図形の描画により心的安寧がもたらされることに、偶然気がついている。そこから彼は、人類史における膨大な数の神話、芸術、夢などを調べ、それらに見られる共通のイメージを「元型」と名付け、古代から現代にまで現れる「同心円」「正方形」「十字型」は人類普遍の根源的形態であり、それを万物の源であるとしている。正しく私が《アビス》に与えた形態であり、構成である。

また《アビス》には、瞑想的な空間を作り出すことも求めた。私の考えるデジタルセルフポートレイトには欠くべからざる要素だと構想したからである。寺院や教会の持つ聖なる空間は、自己と対峙し世界を思索するために有効な場であろう。私は、瞑想とは目を閉じて、清らかな空間に独り静かに座り、自身の呼吸に集中し、心身の安寧や高い智慧、さらには慈悲の心が得られるものではないかと考えている。その瞑想的な空間を連想させる作品は、現代アートにおいても、しばしば出現する。アンリ・マティス(1869-1954)の《ロザリオ礼拝堂》や、クリスチャン・ボルタンスキー(1944-2021)の《モニュメント》からは、人類が持つ聖なるイメージを具現化しようとする芸術家の意志が伝わってくる。それら礼拝堂を飾る壁画やステンドグラス、また祭壇のように祀られるインスタレーションは、私の目指すデジタルセルフポートレイトとの方向性を一にするものである。マーク・ロスコ(1903-1970)は、最晩年、《ロスコチャペル》において、現代アートにおけるインスタレーションという設営の表現に自作の絵画を導入し、建築と絵画が融合した精神性の高い場の創造を結実させた。観る者は、部屋全体に配された巨大な抽象絵画に身を委ね、強く感情が揺さぶられると言う。本来何も語らないはずの矩形と色面が、雄弁に命の根源を問うているのではないだろうか。そこには現代の矮小化してしまったかもしれない個にとって、眩しいばかりの強い生へのリアリティーが存在しており、私は矩形の中に等身大の巨大な円環を出現させることによって、自己を投影しようとしたのである。



マーク・ロスコ《無題》1964-70年  
油彩画  
ロスコチャペル



更に表現の強度を増すための連作として、ランダムな数値発生プログラムを用いて線の疎密と色の濃淡とを変換することで、形態と色彩の異なる計4作品の制作へとヴァリエーションを展開する。誕生から成長へ、また死から再生へという、生まれ変わり死に変わりし続ける命の循環のイメージを、ストライプや色彩を様々に変化させることによって表現した。刻一刻と変化する私の感情や喜怒哀楽を、永劫回帰する命の循環を、四つの作品に出現させることを目指したのである。展示においては、それぞれの作品の四つに分割されたパーツを僅かな間隔をとって円環になるよう配置し、中央に「十字型」の光のラインを浮かび上がらせる。視覚を覆う180センチ四方の巨大な赤い円環の直径は、私の身長にほぼ等しい。中心にある「十字型」は、両手を広げ真直ぐに立つ私自身の姿を投影したものである。レオナルドが行った、人体比例研究の《ウイトルウィウスの人体図》の図像が想起される。人類普遍の根源的な図像である十字型に、自身を新しく再構築した自画像表現を重ね合わせた。さらに展示においては、線や色を変化させ展開したこの4作品を前後左右クロスする全方位に並べることで、観者がその中央に立ちその空間に抱かれ、推移する時間を体得することのできるインスタレーションへと結実させている。ここに至って、セルフポートレイトの再構築が成就するよう計画したのである。作品《アビス》は、曼荼羅を始めとする幾つかの重要な作品、その展示方法、思想などを研究し、自身の表現として引きつけ、幾度も試作を重ね展開させることで初めて成立した作品であると考えている。

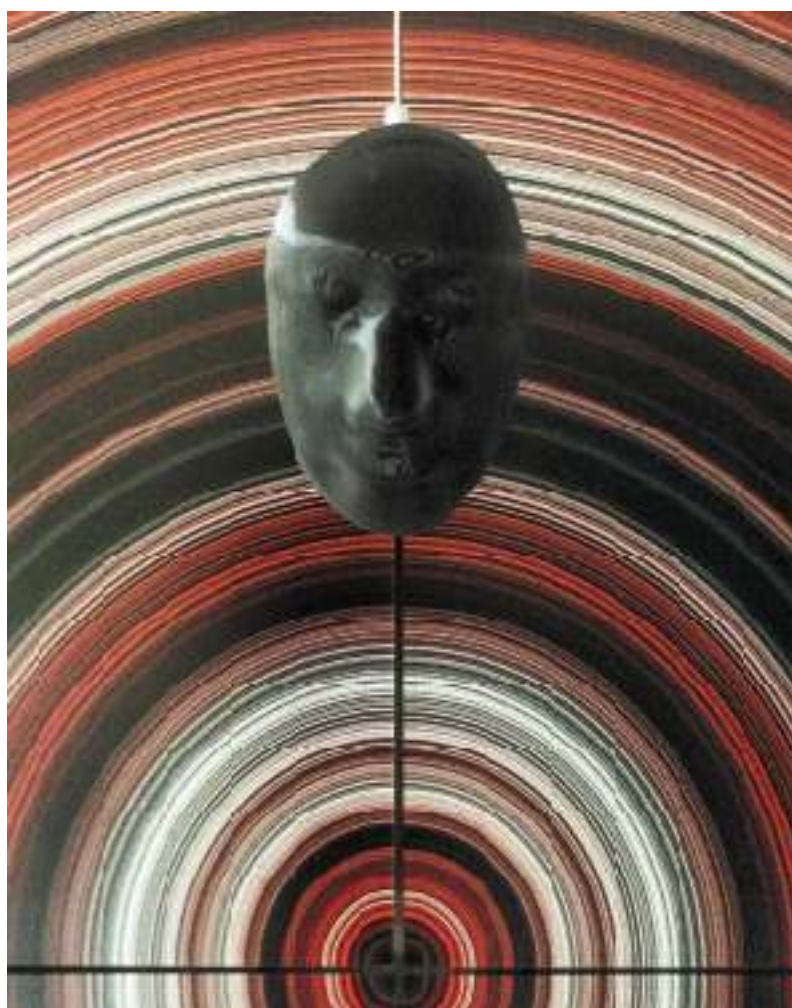


《アビス》展示風景

タイトルの《アビス》は深淵という意味である。本作の完成後、私はこの円環が冥い深淵を覗くような相を持ち、あるいは逆に大きな目玉としての深淵がこちらを見つめているような姿になったように感じられ、その畏怖心から命名するに至った。何が私を見ているのか。何が私に語りかけているのか。

それは私が、私の深層にある目が、「お前は何者か」と、問うているのである。

私の創るデジタルによるセルフポートレートは、私の身体性を分解し再構築し、巨大な平面として物質化してリアルな場に設営されることにおいて新しい姿を顕わし、その真価を発揮するものであると捉えている。私にとってデジタルセルフポートレートを再構築することは、情報化された世界の中で失われつつある身体性を求めることであり、それは本来私たちに備わっているに違いない根源的な感覚、人間として欠くことのできない生のリアリティを取り戻す行為に他ならないのである。

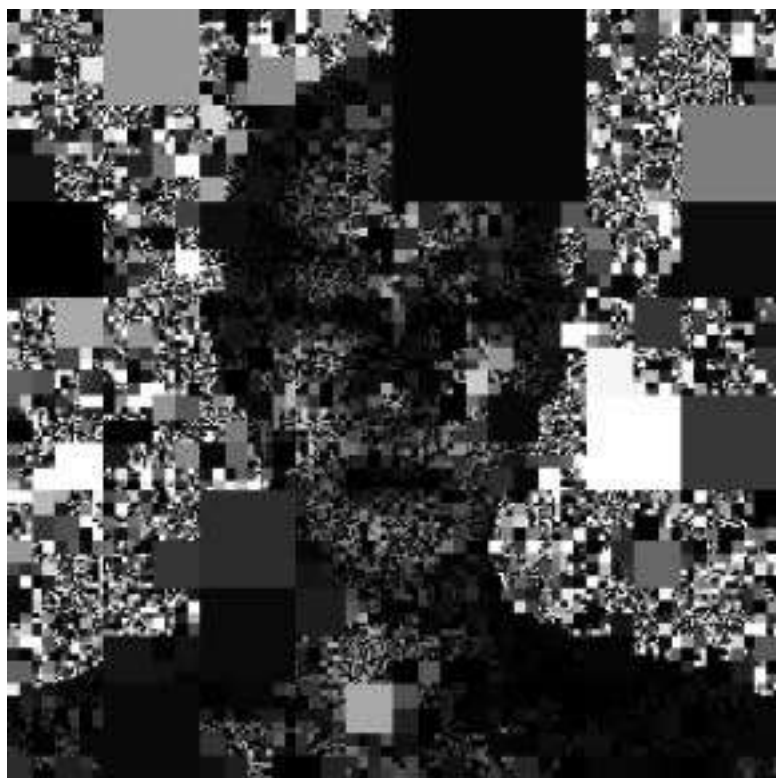


《アビス》部分

## 結

### 私のデジタルセルフポートレート

本研究は、デジタルセルフポートレートという新規に構想した概念の下、自らの身体性をテーマに、デジタル造形の固有性を検証しながら、新たな自画像を創造したものである。その実践は、グラフィックや映像、彫刻やインスタレーション等、多様なアートの領域に亘った。一般的にコンピュータ・グラフィックスは、諸々のデザインングから映画制作まで、またマンガやゲーム、ウェブの制作へと、幅広く活用されている。私のアプローチはそれらとは少し異なり、コンピュータ・グラフィックスの総体を、一旦、点・線・面・形・色・時・空という芸術様態のレイヤーに分解し、その諸要素を素材としてセルフポートレートに再構築したものである。修了制作《アビス》では、曼荼羅という古の図像などから着想を得て、円環という抽象造形による自画像を創造した。血液などを素材とした私の自画像の再構築は、強い生のリアリティある芸術表現として結実するものとなったと考える。デジタル化された私の身体は、ピクセルの一粒、フィラメントの一本という单元へと解体され、差異と同一をはらみながらも、新しい自画像や自刻像を構築し、さらには複製、複々製へと再構築されていった。それは普遍的な人間像とは何かを問う、不断の探求行為であったと考えている。本来、生命とは、このような取捨選択を繰り返し、継続してきたものなのではないだろうか。生滅の姿という命の振るまいと、デジタルアートの構築の過程は、相似する部分もあるのではないだろうか。そこには、種の継続や存続、時には突発的な変種が生まれるものであるかもしれない。私はテクノロジーを用いた創造活動を通じて、生命のバトンの不可思議さを、いくばくかでも体得したいと考えるのである。それは、生まれ変わり死に変わりし続ける、生命のあり様を考える芸術や哲学の仕事に他ならない。「我々はどこから来たのか、我々は何者か、我々はどこへ行くのだろうか。」という問いかけを思い起こす。



岩崎正嗣《PXS》1999年  
コンピュータ・グラフィックス  
著者制作



コンピュータを用いる造形は、素材を数値化するインプットから、制作プロセスの設定というプログラミングを経て、絵画や彫刻、映像など様々なアウトプットへの多様性を持つ。一つのデータは、そのアルゴリズムの設定と運用により、無数の出力を生む。私の場合、その基となる素材が、自らの身体であった。自身のデジタル表現に、あえて彫刻や身体表現といった旧来からある芸術様式を援用している。その手法により物質感や素材感を伴う芸術的な訴求力が強化されると考えたからである。身体とテクノロジーが交差するアートは、その異化効果が、作者という人間の存在を、人間の身体性を一層際立たせるのではないだろうか。また高度なテクノロジー社会にあって、私はあえて低解像度の素材を選択し、画像のピクセル化やノイズの発生、また時間軸の伸縮やコマ落ちした映像等を制作のプロセスに取り入れることで、新しい自画像の構築を試みた。時に私が、作品の制作時の失敗や偶然を採用するのは、科学が捨てるかもしれない「外れ値」に感情や心を感じ、その向こう側に人の存在を透かし見るからであろう。デジタルアートとは、デジタルを用いる「人」のアートでなければならないのである。

本論は、「新しい自画像の再構築」を提案し、旧来ある自画像という芸術様式をアップデートするものに結実した。今日の情報化しネットワーク化した世界の下に発生したセルフ文化の隆盛からは、人間の持つ普遍的な個の顕現化への希求心が伺える。改めて、コンピュータ・グラフィックスとは、自己を表現し観察する上で有効なメディアであると考えている。本研究で繰り返し実践したように、芸術のジャンルを横断し、古今東西の先例から真摯に学ぶことによって、真にリアリティのある芸術表現が可能となるのではないだろうか。一人の芸術家である私は、ありとあらゆる想像力を働かせ、コンピュータ・グラフィックスという「鏡」を用い、自身を見つめ、アートを思索し、自己の積極的なテクノロジーの選択によってデジタルセルフポートレイトを具現化した。個を芸術に昇華させることにより、初めて自己の確認はフィードバックされ、デジタル社会における新しい自画像が存在し得ると提言したのである。しかし、それは一人のアーティストとしてであり、個人の知識や技術に限界があることは否めないであろう。私は真のデジタルセルフポートレイトの実現を夢見ている。今後も進化し続けるテクノロジーと共に歩み、また科学者や技術者といった各々分野のプロフェッショナルと共働することも模索しながら、社会性を持つ豊かなデジタルセルフポートレイト表現も探求していきたいと考えている。様々な考察と試作を重ね、個の身体性と精神性の人格が総合化され表象される全人的な「新しい自画像の再構築」というまだ見ぬアートの創造を希求している。



《アーキタイプ》部分



## 謝辞

本研究は、「新たな自画像の再構築」という作品制作とその研究の言語化の双方を深く追求することができ、大変有意義な時間を送ることができたと思います。その行いは、自作に強度と説得力を与えるものになりました。

森山知己先生からは、論文執筆における「論の構造化」「自説の強調」「結論の明確化」の3つのポイントをご指導いただけたと思っています。主観的で曖昧な表現を用いる私の文章を、客観性と論理性を持つ、確かな論述にすることができました。またデジタルアートとは何かという、私が持つ根源的な問いへの適切なご助言を賜り、今後の自身の作品の方向性に、明確な指針を与えることができました。心より感謝申し上げます。

磯谷晴弘先生には、定期的な作品講評会や論文報告会を設定いただきました。芸術を言語化するトレーニングの場を設けていただけたことを、大変有り難く思っております。芸術作品制作における、言葉にすることの難しい思考や感覚を明確にアウトプットするための、良い訓練になりました。いまだに上手に話すことができませんが、今後も自作を語ることに、研鑽を重ねていきたいと思っています。ありがとうございます。

松岡智子先生には、博士課程での制作研究の有り様についてご指南いただきました。また研究における独自性の重要さや、先行例と自作との比較検証作業という重要なポイントについてご指導を頂戴しました。論述における文章の表し方や組み立て方を、真摯にそして丁寧に御助言を賜りました。深く感謝いたします。陰日向にいつも支えていただいたこと、心より感謝しております。

近藤千晶先生は、論文執筆の添削をしていただき、とても丁寧に面倒を見てくださりました。文章の組み立てや表現について、私の感覚的、文学的な文章を、とても細かく修正いただけたことを、有り難く思っております。また、いくつかの展覧会における準備から開催までに、多大なご協力を賜りました。作品のコンセプトや技法についてなど、制作における具体的な相談に乗っていただけたことにも、大変感謝しております。

神原正明先生からは、私の作品に関する鋭いご指摘を、しばしばいただくことができました。特にレオナルドの比例研究図と私の作品を比較していただいたことは、私の制作や執筆に、大きなインスピレーションを与えるものとなりました。ここに吐露すると、今回のテーマである「身体性とデジタルアートとの交差」は、先生のご著書『快読現代の美術』における、イリュージョンと身体性との鮮やかな対比の論述に、インスパイアされたものでした。

本研究を無事終えることができましたのは、先生方の熱心なご指導のお陰であったと心より感謝申し上げます。自作のデジタルアートについて論文を纏めるという大目標が達成できて感無量です。末筆ながら、本研究全般に渡って私を支えていただいた家族、また友人、学友である大橋裕子氏をはじめ関係者の皆様方に、心からの感謝の意を述べ、締めくくりの言葉といたします。皆さん、本当に、どうもありがとうございました。

2022年2月10日  
倉敷 円通寺にて  
岩崎正嗣

## 参考文献

- ポール・ゴーギャン(著)『オヴァリ:野蛮人の記憶』岡谷公二(訳), みすず書房, 1980年
- レオナルド・ダ・ヴィンチ(著)『レオナルド・ダ・ヴィンチの手記』杉浦明平(訳), 岩波書店, 1954年
- フィンセント・ファン・ゴッホ(著)『ゴッホの手紙』裕伊之助(訳), 岩波書店, 1978年
- レオン・バットISTA・アルベルティ(著)『絵画論』三輪福松(訳), 中央公論美術出版, 2011年
- ウィリアム・ヘンリー・フォックス・タルボット(著)『自然の鉛筆』青山勝(訳), 赤々舎, 2016年
- マン・レイ(著)『マン・レイ自伝:セルフポートレート』千葉成夫(訳), 文遊社, 2007年
- ワシリー・カンディンスキー(著)『点と線から面へ』宮島久雄(訳), 筑摩書房, 2017年
- ヴァルター・ベンヤミン(著)『複製技術時代の芸術』佐々木基一(訳), 晶文社, 1999年
- カジミール・マレーヴィチ(著)『零の形態:シュプレマティスム芸術論集』宇佐見多佳子(訳), 水声社, 2000年
- バーネット・ニューマン(著)『崇高はいま』三松幸雄(訳), 東京パブリッシングハウス, 2012年
- ブノワ・マンデルブロ(著)『フラクタル幾何学』広中平祐(訳), 筑摩書房, 2011年
- アリストテレス(著)『アリストテレス全集:小品集』副島民雄(訳), 岩波書店, 1988年
- アイザック・ニュートン(著)『光学』島尾永康(訳), 岩波書店, 1983年
- ヨハネス・イッテン(著)『色彩論』大智浩(訳), 美術出版社, 1971年
- ヨハン・ヴォルフガング・フォン・ゲーテ(著)『色彩論』木村直司(訳), 筑摩書房, 2001年
- ヒポクラテス(著)『古い医術について』小川政恭(訳), 岩波書店, 1963年
- 空海(著)『秘密曼荼羅十住心論』福田亮成(訳), 筑摩書房, 2013年
- 鈴木大拙(著)『仙崖の書画』月村麗子(訳), 岩波書店, 2004年
- カール・ゲルストナー(著)『デザイン・プログラム』永原康史(訳), ビー・エヌ・エヌ新社, 2020年
- ピート・モンドリアン(著)『自然から抽象へ:モンドリアン論集』赤根和夫(訳), 用美社, 1987年
- ル・コルビュジェ(著)『モデュロール』吉阪隆正(訳), 鹿島出版会, 1976年
- マルセル・デュシャン(著)『デュシャンは語る』岩佐鉄男(訳), 筑摩書房, 1999年
- ロジェ・カイヨワ(著)『遊びと人間』多田道太郎(訳), 講談社, 1990年
- アンディ・ウーホル(著)『ぼくの哲学』落石八月月(訳), 新潮社, 1998年
- モホリ=ナジ・ラースロー(著)『ザ・ニューヴィジョン:ある芸術家の要約』大森忠行(訳), ダヴィッド社, 1967年
- マーシャル・マクルーハン(著)『メディア論:人間の拡張の諸相』栗原裕(訳), みすず書房, 1987年
- カール・グスタフ・ユング(著)『個性化とマンダラ』林道義(訳), 2016年, みすず書房
- マーク・ロスコ(著)『芸術家のリアリティ』中林和雄(訳), みすず書房, 2009年