

《幻想》
音楽作品の抽象絵画による表現
《Illusion》
Abstract painting expression by music works

1721M03
廣津 卓郎
Takuro HIROTSU

崇城大学大学院芸術研究科美術専攻 平成30年度修了生
Division of Fine Art, Graduate School of Art, Sojo University

稿者は元々絵画制作とは別に作曲活動も行っており、お互い内に秘めたものを作品という形で出力する点では同じであり、絵画作品と音楽作品を組み合わせることによって表現の幅を広げられるのではないかと考えていた。

第一章では音楽作品と抽象絵画を組み合わせる制作スタイルについて述べた。ある時、音楽を聴きながら抽象絵画作品を制作している際に、抽象絵画の単純な四角や丸などの図形、線や点にリズムなどの音楽的なインスピレーションを受けた。それをヒントにして、まず音楽作品を作り、それを基に楽器の音などから形や色を作り出し、それらで画面を構成した抽象絵画を制作した。最後に制作した抽象絵画作品と音楽作品と一緒に展示することによって絵画と音楽の融合を実現出来るのではないかと考えた。

第二章では音と、画面の色と形の関係について述べた。前述のように音を基に画面を起こすというものであるが、当初は展開やフレーズが複雑な楽曲を用いて行っていた。楽曲の情報量が多ければ、それを基にして形を作り、画面を構成する際も情報量が増えてしまいまとめるのが難しく、乱雑な画面になりがちであった。その問題の解決策として画面の中の形や色を絞ることにした。音楽作品も単純なフレーズやリズムの繰り返しであるミニマルミュージックにして、その中でも高音が目立つ、印象に残る音などを形に、低音や持続音などの目立ちにくく、印象に残りにくい音を下地の形に表す、生楽器などの暖かい印象の音は暖色で、機械音などの冷たい印象の音は寒色で表現した。

第三章では修了制作作品《幻想》について述べた。修了制作では「幻想」をテーマにして上記のように音楽作品を基に形や色を構成する制作方法を行った。音楽作品は、3つの展開に分かれた楽曲を使用した。作品に展開性を持たせるための試みであるが、今までの場合、形にするための音を絞りやすくするため、その他にどのタイミングで作品を観覧したとしても音楽と画面の同期に違和感を少なくするために明確に展開をしないミニマルミュージックを用いていた。そのため上記の問題点に当てはまってしまった。その解決策として、絵画作品を展開の順に右から並べて、左右の作品の裏にスピーカーを仕込む。そして音楽作品を展開の順にイントロ、サビ、休憩のように右 (R)、中央 (R, L)、左 (L) にそれぞれ展開ごとにかけて鳴らすことによってどの作品がどの展開に対応しているのということが分かりやすく構成した。