

Misunderstanding Focus

TEXT

One Step Beyond: The Origin of Face

Futoshi Hoshino

Nerhol's latest work, "Misunderstanding Focus" (2012), consists of multiple "conversions."

Generally speaking, a portrait renders a three-dimensional face onto a flat plane. However, Nerhol, the Japanese creative duo of Yoshihisa Tanaka and Ryuta Iida, makes portraits more complex through multiple conversions. Simply put, these artists undertake at least three processing steps: after converting a three-dimensional face into a two-dimensional portrait, they translate the latter into a three-dimensional sculpture, which in turn is made into a two-dimensional portrait.

In the first step, Tanaka and Iida take pictures of a human face, with the exposure time over three minutes, asking the subject to try to stay as motionless as possible. This technique yields over a hundred, slightly different portraits. These are not destined to be presented side-by-side but rather as a 30 mm high stack of printed papers. In this way, "an original face" (A) is converted into "a two-dimensional face" (B), the latter being subsequently transformed into "a three-dimensional layered face" (C).

The three-dimensional layered face represents a three-minute period that encompasses any slight motion of the subject. A single picture taken with a normal shutter speed does not capture such motion. However, time-lapsed pictures reveal small alterations in the subject. Nerhol tries to show these differences in time-lapsed photographs.

What is unique in showing a human face in this way? The key is the placement of the time-lapsed photographs in a stack and not side-by-side. Motion or movement becomes visible in pictures, when the viewer is able to regard one next to another, as in E. J. Muybridge photographs of a horse's movement. In contrast to this approach, Nerhol "digs" the images by curving the stack; in this way, they "dig" and "curve" the face. (The words "dig" and "curve" have same pronunciation in Japanese: *hol*.)

It is Yoshihisa Tanaka who elaborates the plan (*ner* in Japanese), and it is Ryuta Iida who curves (*hol* in Japanese) the pictures. They collaborate in "digging" the slight movement of a face in a stack of pictures. Their manner of curving differs with each piece; at times, they curve greatly to show explicitly the movement of a subject, but they also sometimes curve only the surface of

a stack. Specifically, their approach consists of two aspects; one is a mechanical approach to the human face, which is systematic way of photographing with the same composition and background, and the other is a sculptural approach to picture stacks.

The curved stacks of a face are one form of Tanaka and Iida's work presented in their exhibition. Once created, they take the three-dimensional curved faces of the stacks and convert them again into two-dimensional printed photographs. These photographed faces, which may seem distorted, are another form of their work. As I have stated, "Misunderstanding Focus" is created through multiple conversions: (1) a three-dimensional to a two-dimensional face by photographing, (2) a two-dimensional to a three-dimensional face by accumulating the photographs, (3) and a three-dimensional to a two-dimensional face by photographing after curving. We can distinguish four levels of face here: the original face (A), the photographed face (B), the three-dimensional layered and curved face (C), and the photograph of the curved face (D).

It is the last one that we see first when we enter the gallery. Therefore, we do not grasp how it was created before viewing the curved face exhibited in the next room. We can, consequently, see only two types of faces (C and D). However, we might intuitively recognize that these are "modified" faces, even though we have not seen the original face or the pictures of the subject (A and B). To put it differently, although we do not *know* the face before processing, we *understand* that some process has rendered it. This intuitive understanding is interesting from a cognitive point of view.

Confronted with this situation, we may ask to ourselves: What is an "original" face? What I earlier called the original face (A) is the one we see in our daily lives. As a matter of fact, we do not much care how we recognize such a face, since we are so accustomed to see the faces of others as photographs (B), even in the ordinary life. It is true that a face may convey a certain impression, depending on its expression, but we are used to perceiving it as objective and motionless.

We are oblivious of the "origin" of a face, which is always moving and varying in time, for we often mistake the other's face in motion as a mere still picture. This cognitive misunderstanding is worthy of our attention. In this sense, Nerhol's "Misunderstanding Focus" makes us aware of this misapprehension through the creation of a "distorted" face. However "distorted" such a face may seem to be, it is in fact the representation of a real face or the imperceptible origin of one.

「顔」の起源(の彼方)

星野 太

Nerholの“Misunderstanding Focus”(2012)と題された作品と対面するとき、私たちがそこにみとめるのは幾層にもわたる複雑な「変換」のプロセスである。

ごく素朴な前提から始めるならば、ポートレート写真とは、ある立体感をともなった三次元の顔を二次元の平面へと変換したものにほかならない。これに対してNerholの二人は、この種の変換を幾度も繰り返すことで、従来のポートレート写真にはないきわめて複雑な奥行きをそこに生じさせている。というのも、“Misunderstanding Focus”においては、二次元の平面へと変換された顔が多層的な立体物としてふたたび三次元に変換され、その後さらに二次元の平面へと変換されているからだ。

そのプロセスを、より具体的に整理していこう。最初の撮影の段階において、三次元の空間中に位置を占める人間の顔は、三分間の連続撮影によっていったん二次元の平面へと変換される。しかしその後、等しくA4サイズにプリントされた複数の写真が並置されることはなく、これらのプリントは30mmの高さに積み上げられた立体物として扱われる。そのことによって、〈元の顔A〉は、いったん〈写真の顔B〉へと変換された後に、ふたたび三次元化された〈積層的な顔C〉へと変換されているのである。

この積層としての写真に内包されているのは、これらが撮影された三分間という時間の厚みと、そこで否応なしに生じてしまう人間の顔の動きである。ふつう、数十分の一秒のスピードで切られるシャッターの前では、静止した被写体の微妙な動きなどほとんど問題にはならない。しかし、それが三分間にわたって連続で撮影されるとき、被写体の微妙な動きは「ブレ」や「ボケ」とはまったく異なった仕方で現れてくる。つまりその動きはより単純に、空間的な座標を異にする何十枚、何百枚もの写真どうしの「ズレ」として立ち現れてくるのである。それは、被写体が静止していることを前提とする通常のポートレート写真とも、被写体が何らかの運動に従事することを前提とする映像作品ともまったく性質を異にしている。むしろこの“Misunderstanding Focus”という作品は、写真というごくありふれた媒体に、まったく別の仕方で時空間的な「変数」を導入するための新たな方法を提示しているのだ。

ただし、彼らの「変換」はここでは終わらない。というのも、前述のようなアプローチによってあぶり出された顔の運動は、そこからさらなる変換を被ることになるからだ。では、この積層としての顔のイメージは、最終的にどのような仕方で私たちに提示されるのだろうか。写真を通じてある運動を表象しようという試みは、写真機の発明直後からさまざまな仕方で継続されてきた。たとえば19世紀にマイブリッジが撮影した競走馬の連続写真のように、併置された複数の写真を見比べることによって、私たちはそこに何らかの運動が存在したことをみとめることができる。しかしNerholの“Misunderstanding Focus”の場合、いったん30mmの積層へと変換された写真が、その運動を伝達すべくたんなる平面の集積へと解体されてしまうことはない。ここで作家たちはそのイメージの積層を、文字通り「掘る／彫る」のである。

具体的に言えば、そこで行われる作業はおおよそ次のようなものだ。田中義久が「練る(ner)」アイデアに基づき、飯田竜太がこのプリントされた写真を「彫る(hol)」。彼らは積み上げられた写真を文字通り「彫る」とともに、そのなかに含まれた時間そのものを「掘る」作業に着手する。その彫り方には厳密な規則が存在するわけではなく、被写体それぞれに異なる顔の動きをもっとも効果的に伝えるべく、慎重に彫り方が選択された痕跡が見て取れる。ゆえに、ある顔にはかなり深い一撃が加えられているのに

対して、別の顔には表面をなぞる程度のごく浅い加工が施されるにとどまっている。ここでは、あくまでも機械的に収集された連続写真の集積に、きわめて人為的な操作が介入する様子を見て取ることができるだろう。平面的に採取された光学的痕跡としての「写真」は、そのことによって、立体的な手仕事の産物としての「彫刻」へと首尾よく変換されているのである。

そして最後の「変換」。以上のような過程を経て制作された「彫刻＝写真」——彫刻としての写真／写真としての彫刻——は、今度は巨大なプリントとして、ふたたび二次元の平面へと変換される。一見、表情が著しく歪んだように見えるこれらの顔は、三次元的に彫られた顔をふたたび二次元のイメージへと変換したものである。この文章の冒頭でも確認したように、“Misunderstanding Focus”においては、(1)三次元の存在である人間の顔がいったん二次元の平面へと変換され、(2)さらにその二次元の連続写真が三次元の積層として提示されている。そのことによって、〈元の顔A〉は、〈写真の顔B〉へと変換され、最終的に〈積層的な顔C〉へと変換される。(3)そして、私たちがギャラリーに足を踏み入れたときに最初に目にするのは、この「彫刻＝写真」としての〈積層的な顔C〉を、ふたたび写真として撮影した〈顔D〉なのである。

重要なのは、この巨大なプリントである〈顔D〉の方が、〈積層的な顔C〉であるところの「彫刻＝写真」よりも、順序としては先に提示されているという事実である。つまり、私たちが〈顔D〉における等高線のようなパターンの来歴を知ることができるのは、奥のスペースに展示された変換前の「彫刻＝写真」を見た後のことでしかない。しかし、にもかかわらず、最初にその〈顔D〉を見るとき、私たちはほぼ例外なくそれが「加工された」顔だと直感することができる。これは、よく考えてみると奇妙なことである。というのも、この“Misunderstanding Focus”という作品を構成している彫刻＝写真(C)と巨大なプリント(D)のいずれにおいても、私たちが被写体となったモデルの顔写真(B)を見ることはいっさいできないからである。私たちがここで受け取ることのできる顔のイメージはすべて彫られた「後」のものであり、ここでは被写体の「本来の」顔(A)がきっぱりと隠されている。つまり、私たちはそこに写っている人々の顔を知らない。にもかかわらず、私たちはそこで複数のプロセスを介したA→B→C→Dという顔の変換が生じていることを理解できる。これは、よく考えてみると奇妙なことではないだろうか。

では、この〈元の顔A〉はいったいどこから来たのか。ここで〈元の顔A〉と呼んでいるものは、言うなれば私たちが日常的に見ている他人の顔のことにほかならない。しかしその他人の顔のイメージがどのように形成されたのか、という問いがふだん私たちの意識にのぼることはほとんどない。その理由はおそらく、私たちがふだん他人の顔を、〈写真の顔B〉として認知することにもあまりにも慣れすぎているからである。誰もが経験的に知るように、たとえ同じ造形をしていても、いつも微笑みを絶やさない人と、いつも苛々している人の顔のイメージは、結果として大きく異なっているはずである。にもかかわらず、私たちはその人の顔を〈写真の顔B〉として、つまり静止した客観的な顔として認知することにもあまりにも慣れすぎている。

これを、次のように言い換えることもできるだろう。私たちは、自分たちが抱いているさまざまな他人の「顔」の起源を、つねに忘却している。それらはずねに動いており、私たちはそれを「動画」の状態で見ているにもかかわらず、しばしばそれらは「静止画」であるかのように理解される——つまりここでは、いったい顔のどの水準に焦点(Focus)を当てるべきか、という問題に関する大きな認識上の誤解(Misunderstanding)がある。だから、“Misunderstanding Focus”が見せるさまざまな顔は、本当は「歪んで」などいないのだ。それは、幾重にもおよぶ変換の作業によってあぶり出された、〈元の顔A〉の手に存在する〈顔X〉の擬似的な再現なのである。

Nerhol