

中国古代思想のポストモダンの 視覚表現に関する研究

Research on the Post-Modernist Visual
Expression of Classical Chinese Thought

2014年9月

早稲田大学大学院国際情報通信研究科
国際情報通信学専攻メディア芸術研究Ⅱ

劉茜懿

目次

第1章 序論 ～現代芸術における視覚表現の可能性～	6
1.1 作品創作の精神とその背景	6
1.1.1 中国古代思想との対峙	6
1.1.2 メディア技術の発達と新しい表現	6
1.2 作品創作における視覚構成	8
1.2.1 創作におけるイメージの変容と拡張	8
1.2.2 コラージュによる画像表現	8
1.2.3 思想のメタファー的表現	9
1.2.4 漫画表現の再構成	10
1.3 本論文の構成	11
第2章 創作に示唆を与えた先駆者とその作品	13
2.1 抽象的表現と具象表現	13
2.1.1 熱い抽象と冷たい抽象	13
2.1.2 具象画像とコラージュによる展開	13
2.2 視覚表現とメディアの結合	14
2.2.1 新しいメディアと表現の拡張	14
2.2.2 ナラティブとビデオアート	14
2.2.3 デジタル技術による映像表現と展示形態の多様化	15
2.2.4 マテリアルの概念導入による表現の高度化	16
2.3 芸術作品における地域性	16
2.3.1 アジアを連想させる作品	16
2.3.2 東洋的な形質 -漢字と画像のコラージュ	17
2.3.3 現代メディア芸術における古代中国の宇宙観	19
2.4 既存概念の再構築とポストモダン	19
2.4.1 ポストモダンによる思考の再構築	19
2.4.2 オルターモダンの登場	20
第3章 平面作品『小格系列』の創作	22
3.1 作品『小格系列』の創作とその狙い	22
3.1.1 作品『小格系列』のコンセプト	22
3.1.2 『小格系列』における画像と図式のメタファー的表現	22
3.1.3 創作の背景	23
3.2 『小格系列』の制作	26
3.2.1 作品形式	26
3.2.2 表現形式とその技法	28
3.3 作品制作とそのプロセス	29
3.3.1 作品の変化とその特徴	29
3.3.2 表現媒体とその変遷	30
3.3.3 現在の『小格系列』の表現と詳細状況	30
3.3.4 『小格系列』の反復性と規則性について	31

3.4 公開とその評価	32
3.4.1 公開場所	32
3.4.2 評価	33
3.5 まとめ ～新図式美学への探求～	34
第4章 アニメーション作品『天籟籟』の創作	35
4.1 作品『天籟籟』の創作とその狙い	35
4.1.1 作品『天籟籟』のコンセプト	35
4.1.2 東洋的画像の動画化とメタファー的表現	36
4.1.3 『天籟籟』の創作背景	36
4.2 作品『天籟籟』の制作	38
4.2.1 作品形式	38
4.2.2 表現形式とその技法	39
4.3 作品制作とそのプロセス	39
4.3.1 カメラアングルの確定	39
4.3.2 現代的アニメーション表現	40
4.3.3 CG アニメーションにおけるバーチャル空間の演出	40
4.3.4 ポストプロダクションとヴィジョン	40
4.3.5 サウンドと音楽	40
4.4 公開とその評価	41
4.4.1 公開場所	41
4.4.2 展示方法	45
4.4.3 評価	47
4.5 まとめ ～今日の天籟の響きを探すということ～	47
第5章 インスタレーション作品『地籟籟』の創作	49
5.1 作品『地籟籟』のコンセプトとその狙い	49
5.1.1 インスタレーション『地籟籟』の概念	49
5.1.2 実空間の視覚表現	50
5.1.3 『地籟籟』創作背景	50
5.2 作品『地籟籟』の制作	53
5.2.1 作品形式	53
5.2.2 表現形式とその技法	54
5.3 作品制作とそのプロセス	56
5.3.1 視覚要素の収集と『小格系列』へのアーカイヴ	56
5.4 公開とその評価	59
5.5 まとめ	60
第6章 結論～メディア・アートにおける視覚表現の展開～	62
6.1 作品『小格系列』、『天籟籟』、『地籟籟』創作結果をまとめて	62
6.1.1 コンテンツのコラージュ的な結びつき	62
6.1.2 メディアアートと中国古代思想のポストモダン的表現	62
6.1.3 メディア技術の発達が与えた影響	63

6.2 今後の作品創作とその展開.....	63
6.2.1 視覚作品における新しい平面表現の試み.....	63
6.2.2 メディア芸術作品における映像作品『人籟籟』の創作.....	65
6.3 メディアアートによる古代思想との対峙	66
参考文献	67
謝辞	68
作品説明 DVD と 附録資料.....	69

図録

図 1	メディアアート展の現場写真.....	7
図 2	コラージュ作品の例 榎倉康二作『コラージュ』より（作者許諾済み）	9
図 3	初期の『小格系列』の画面（2009）	10
図 4	安藤紘平ビデオ作品『オー・マイマザー』のスチール（作者許諾済み）	14
図 5	ファン・ユン・ビン氏の易羅盤のインスタレーション（作者許諾済み）	17
図 6	寺山修司『草迷宮』スチールより（作者許諾済み）	18
図 7	シュー・ビンの作品『新英文書法』における漢字と英文字の融合（作者許諾済み） ..	19
図 8	『偉大なる天上の抽象』展における絵画の特徴（作者許諾済み）	21
図 9	『小格系列』の外見と展示.....	22
図 10	『小格系列』に見られるメタファー的表現の例	23
図 11	天円地方の図	24
図 12	『小格系列』の外見	26
図 13	『小格系列』の寸法図.....	27
図 14	『小格系列』の材質感.....	27
図 15	『小格系列』の設置	27
図 16	設置後の天井に浮かぶ『小格系列』のイメージ	28
図 17	『小格系列』における文字とイメージの例.....	28
図 18	『小格系列』プロセス表.....	30
図 19	標準型の『小格系列』	31
図 20	青年芸術 100 の展示とカタログ	31
図 21	ウリ・シグ美術館『小格系列』No. 1-33（2010）	33
図 22	『天籟籟』スチールより	35
図 23	『天籟籟』における知覚への問いかけ	37
図 25	『天籟籟』構成のコンセプト.....	39
図 26	心臓を取り出すシーン.....	40
図 27	サウンドインサートのタイミング表.....	41
図 28	公開場所一覧	42
図 29	北京今日美術館における『中国数字芸術展』のポスター	42
図 30	深圳何香凝美術館『在地未来・海外在住青年美術家招待展』展示とシンポジウム	43
図 31	『新青年芸術人物』展のカタログと受賞.....	43
図 32	『天籟籟』プロジェクションの条件	45
図 33	『天籟籟』室内展示の様子.....	45
図 34	屋外展示	46
図 35	レユニオンビエンナーレ 『地籟籟』 インスタレーション	49
図 36	インスタレーション作品『地籟籟』のコンセプト図	49
図 37	『地籟籟』の展示状態から見る人と作品空間の関係性	50
図 38	『地籟籟』寸法図	53
図 39	アニメーションスチール	55
図 40	実景から作品の素材となるまでの図	56
図 41	インスタレーション制作の作業順序表	57

図 42	インスタレーション制作の様子	58
図 43	インスタレーションの完成図	59
図 44	レユニオンビエンナーレのカタログ	60
図 45	『小格系列』より派生された平面作品	64
図 46	『人籟籟』における地球儀で遊ぶ女の子の実写イメージとアニメーション	65

第1章 序論 ～現代芸術における視覚表現の可能性～

1.1 作品創作の精神とその背景

1.1.1 中国古代思想との対峙

中国古代思想を形容するのに相応しい言葉として「百家争鳴」がある。春秋戦国時代の中国には百を超す思想があり、それぞれが独自の哲学と核心的思想を持っていた。そしてそれは古代中国における社会構築の基礎となり、時の統治者の政治にも大きな影響を与えたと言われている。老子や孔子が思想文の書かれた竹簡を持って馬車に乗り各国に遊説に行った物語は現代においても伝承され、多くの人が知っている有名な話である。こうした古代から伝わる思想は、私たちに生きる術を教えている。老子、荘子のような「無為自然」をテーマとした自然主義の思想家たちは、人生という莫大な時間をどう有意義に過ごすか、多忙と空虚の中で如何に自分の夢を見続けるか等の現代社会においても共通する人々の疑問に対する答えを述べている。私の作品のテーマになった『斉物論』にはこのように書かれている。

「世間の間を通り抜ける音・地籟、人々の声を集めた人籟、果たして世間で最も美しい音・天籟は何処に？」

私がこの文章を読んで最初に感じたのは、荘子が幾千年の前に聞こえた世界で美しい音天籟は、現在何処にあるのかという疑問であった。現代社会に生きる私達は様々な音に囲まれて生活している。こうした中でこの音はどこに存在するのだろうか。世界に響く音が人々の騒ぎ声だったり、車のクラクションだったり、戦いの音だったり、ガラスを割る音だったり、今の世界に響き渡る音がこうしたものならば、荘子が聞けと言った天籟とは現代社会においては何なのか。そしてこうした社会で荘子について述べる人々は、これをどのように感じているのだろうか。或いはまた、社会の発展による急激な環境変化によって人々が精神的な安らぎを得にくくなった今日、我々はなぜ古代の思想に従わなければならないのだろうか。

その答えは、曖昧さを特徴とするアジア固有の価値観にあるのではないだろうか。今日のデジタル的合理主義のもとに生活を送る我々は、儒教、易経、老荘思想と「百家」と言われる華麗なる古代の思想について、再考する必要があるのではないか。こうした批判的な精神を込めて、荘子による「天籟・地籟・人籟」をあえて『天籟籟』、『地籟籟』、『人籟籟』と名付けてメディアアートの作品制作を行った。

1.1.2 メディア技術の発達と新しい表現

「コンピュータは、私たちの文化が使用する視覚言語にどのような影響を及ぼしているか。どんな新しい美学的な可能性が利用可能なものになっているのか」¹メディアアートの展開はこの二つの問いかけに答える過程であると考えられる。

メディアアートとは、芸術表現に新しい技術的発明を利用する、もしくは新たな技術的発明によって生み出される芸術の総称的な用語である。特に、ビデオやコンピュータ技術をはじめとする新技術に触発され生まれた美術であり、これら新技術の使用を

1 レフ・マノヴィッチ『メディアの言語』（堀 潤之 訳）45 頁（みすず書房,2013）

積極的に志向する美術である。この用語は、その生み出す作品（伝統的な絵画や彫刻など、古い媒体を用いたアートと異なる新しい媒体を使う作品群）によってそれ自身を定義している。メディアアートは、電気通信技術、マスメディア、作品自体が含むデジタル形式の情報運搬方法といったものから生まれ、その制作はコンセプチュアル・アートからインターネットアート、パフォーマンスアート、インスタレーションといった範囲に及ぶ。



図 1 メディアアート展の現場写真

メディアアートの作品は最も前衛の情報技術で創作した作品であって、それらの作品テーマには現状を問い直すような疑問の提案が欠かせない。それが本節冒頭の二つ目の問いかけである「新しい美学的可能性が利用可能」に繋がることだと考えている。特に作品のコンセプトに関して強調するのが「現代的」であること、「総合的」であることと「実験的」であることだとまとめられる。²

「現代-コンテンポラリー」とは、その作品が問いかける問題が歴史ではなく今現在を代表することであること、または新しいメディアの誕生ごとに人々が面している論理的、社会的な問題であること。「総合的」とは、材料やコンテンツが総合的、全面的で単一化されていないこと、完成型ではなくノンリニアを思わせるような、体験的である形態なこと。次の「実験的」とは、新しい媒介や美学を常に取り入れた表現やコンセプトにおいて未知の世界へ歩む精神のことであると定義することが出来るであろう。その大半が大衆に理解できなくても、それが理解できる未来を視野に入れて、展開と改革を進めることである。これらをまとめて、前衛なコンセプトを常に開発することは、情報技術を用いて表現される芸術創作の主要任務であると考えられる。

芸術の変革は、媒材の変革で実現される。媒材は芸術の創作から展示まで全課程において深く関係する。媒材は常に芸術の発展に大きな可能性をもたらしている。そしてそれらの芸術の変革は人間自身を知るためであると考えられている。人を知る為には、人のアイデンティティに関わる思想や文化を視覚表現と交差してみるべきではないのか。最新の情報技術を代表する媒介（インターネット）を美術家達が利用して自己表現することもまた自然な流れであろう。その際に美術作家のアイデンティティとなる思想や文化も知らぬ間にメディア芸術によって表現される。現代のメディア芸術におけるオルターモダンという大きな潮流の中で、私は中国古代思想をベースとした東洋の画像を様々に変容させることによって再構築する実験を行った。

² 劉旭光『新媒体概論』7頁（河北美術出版社,2012）

1.2 作品創作における視覚構成

1.2.1 創作におけるイメージの変容と拡張

本研究において、私は独自に造形したイメージを重視する画像を変容をさせることによって、これまで誰も見たことのないようなヴィジュアル効果を追求した。ここで言うイメージの意味は、その言語から実際の経験を元に何らかの姿や形を思い浮かべること、またはその姿や形自体である。そして画像の意味は、平面に写し出された何らかの姿や形である。本節の題名の意味は、想像を強調した画面に描かれた形や姿・形態のことである。またここで用いる画像という言葉には感覚でとらえたものや心に浮かぶ観念などを具象化すること、つまりイメージの部分を強調している。本論文で取り上げる作品創作においては、画像を描く際にコラージュやメタファーなどの変容を使用している。メディアアートの展開は、これらの画像や図式が様々なメディアと出会い、変形、変容をして登場してきた軌跡のもとに構築される。メディアアートの作品は従来の絵画や彫刻とは異なり、場所や形式に捕われず自由に展示ができるようになった。近年になって画像のデジタル処理技術が発展・普及したことによって、形質変容の可能性と選択肢が格段に増えた結果、形が持つ物の本質を次々と変化させることが可能になった。本研究では、ひとつの形の画面感を強調したメタファー的表現や様々な形態のコラージュをこうした技術を用いて行うことによって本質の再構築を試み、メディアアートにおける平面絵画や動画および映像インスタレーション作品の創作をした。そこには絵画的表現であるにも拘らず、透視や色調への「美学」の追及をやめて相反するアンチテーゼ的、不条理、破壊的な新しい美学への探索を試みた。これが中国古代思想をポストモダンの再解釈することに繋がっている。

1.2.2 コラージュによる画像表現

前節では「あらゆる変容を行う」と述べたが、本制作においては二つの思考方法を用いて変容を取り入れた。そのひとつがコラージュである。コラージュ(collage)とは、フランス語で糊貼りという意味。画面に断片化された別の素材、特に既製品の一部等を貼付ける技法である。通常の描画法によってではなく、ありとあらゆる性質とロジックのばらばらの素材（新聞の切り抜き、壁紙、書類、雑多な物体など）を組み合わせることで、リリースのような造形作品を構成する芸術的な創作技法である。絵画におけるコラージュはキュビズム時代にパブロ・ピカソ、ジョルジュ・ブラックらが始めたパピエ・コレに端を発するといわれている。

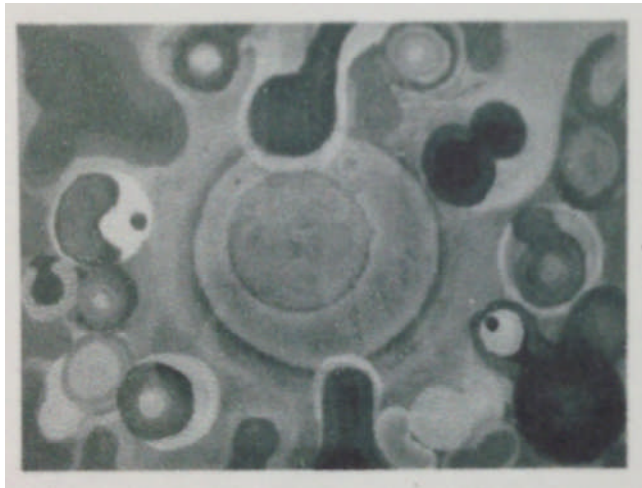


図 2 コラージュ作品の例³ 榎倉康二作『コラージュ』より（作者許諾済み）

主観的構成の意図を持たない「意想外の組み合わせ」としてのコラージュは1919年にマックス・エルンストが発案した。主に新聞、布切れなどや針金、ビーズなどの絵具以外の物を色々と組み合わせて画面に貼り付けることによって特殊効果を生み出している。⁴本研究では、コラージュの造形法を展開させて「意想外な組み合わせ」の概念を構築し、様々なモチーフを組み合わせてひとつのテーマを演出した。全く異なる形態やジャンルの画像をひとつの画面に取り入れ、またその物体にあり得ない変容・変態を描くことによって意想外を表現した。そこで組み合わせられた画像は時に不条理であり、その本来のイメージとは全く対照的な印象を人々に与える。動画制作でもインスタレーション制作でも、テーマが何であろうとそのテーマとは一見別世界にある画像を用いて、いろいろな視覚要素と組み合わせて使用することによって新しい視覚表現を試みた。

1.2.3 思想のメタファー的表現

メタファー (metaphor) は、隠喩、例えの意味である。私はこの手法を自らの平面創作や動画創作、そして空間芸術など一連の作品形式において用いている。その際には本来の形を変形させたり、ものごとの本質に新しい意味を生み出す目的を持って隠喩的表現をしている。具体的には、対象物に非対称の動作を結びつけたり一見無関係の形同士を合成したりとすることで実現している。既存の物事に非日常的な変化を与えたものをイメージとして視覚表現することで鑑賞者が驚嘆することを期待しているのである。人々が作品を鑑賞する際に本来持っているイメージの喚起力を頼りにしているということだ。そこには事物の意味を再構築するというメッセージが含まれる。

こうしてメタファー的表現をしている画面には大きな叙事性が備わる。そこに本来文学的特徴である「物事の過去と未来」を描写することが可能となる。その反面、画面上では構成や透視ではなく表現対象の形状自体が強調されることになり空間性や関係性の知覚が困難になりやすい。私はメタファー的描写を通じて自分の見解を語り、

³ スペース 23°C (編)『榎倉康二展・コラージュ』資料1頁 (スペース 23°C画廊,2014) 図録参照。

⁴ ja.wikipedia.org/wiki/コラージュ

ヴィジュアル的にシュルレアリズムを想起させるような現実的世界と仮想的世界を混合したような表現を作り出そうとしている。

1.2.4 漫画表現の再構成

本論第三章において述べた『小格系列』は漫画の創作が原点となっている。漫画のコマ割り、丁寧さ、読解表現などの従来の規則性に関する概念を再思考した結果、従来の方法とは異なる構成を取ることによって新しいフォーマットを創作した。

本来、漫画のコマ割りは読者が理解しやすいように、吹き出しの言葉を加えて、ひとつの物語を表現している。頁数も、16p、32p、64pと一定の頁数で作品と長さ（ページ数）が決められている。『小格系列』は、ひとつの作品画面がミニチュアとして画面上に配置され、それぞれの画面に全く同じ大きさのコマが永遠に続く構成をとっている。各コマには全く関連性を持たない内容が描かれており、テーマやストーリー、コマ間の関連性は存在しないようになっている。一見すると漫画のようであるが、よく見ると漫画として読めないという不可解な画面構成をとっている。またひとつひとつの絵画は規則正しく並ぶコマによって綺麗に分裂されていて、人々の絵を鑑賞する気持ちは冷たいコマ割りによってくぎられ、それを絵画として受け止めることを阻止されている。同時に『小格系列』は映画のモンタージュにも影響されている。コマに分けられて絵画を読む感覚は、モンタージュのクレショフ効果と似ているところがある。映像群が生み出す効果が個々の映像が人々に与える印象を変えるように、コマの集まりは単独のコマの絵の視覚効果を変容させている。漫画は制限される事柄が多い。中国においては特に厳しく、性描写や暴力に関する内容は完全に禁じられているため描写にも注意が要求される。漫画を描くときに誰もが面する規則性への戸惑い、表現をするのに何かが限定されることへの反発、そして漫画の規則性に打ち勝てなかった悔しさ... それらの思いによって『小格系列』が構成されている。また映画を見るとときに感じる、見えない「コマ」のような区切り、カットから次のカットへと切り替わる一瞬の黒い1フレームを編集でコントロールする面白さ、『小格系列』は時間の変容であり絵画の変容でもあり、尚且つモンタージュの影響を受けた平面作品である。

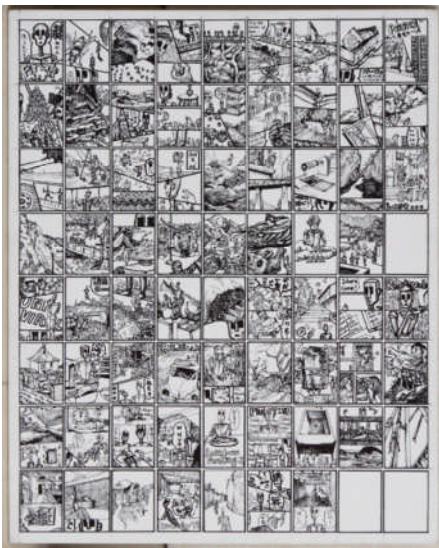


図 3 初期の『小格系列』の画面 (2009)

1.3 本論文の構成

ここで本論文の全体構成を示す。まず第一章（本章）は序論として本論文が示すメディアアート作品を用いた中国古代思想へのポストモダンの視覚表現への挑戦に関する自らの精神を述べた。第二章においては本研究の先行研究として既成のメディア芸術作品と作家たちの代表的な作品例を挙げて分析を行った。そして、様々な手法（コラージュ、東洋的視覚エレメントの導入）の応用について作品の中での展開について述べた。第二章では、本研究の具体的な表現手法、技術と表現の関係、地域性の視覚表現、時間軸の表現、表現の先進性から構成されていて、特に地域性の視覚表現においては、東洋的な視覚エレメントとその先行応用例を語り、中国古代思想を現代の視点より分析する際の重要な手法として分析している。

第三章においては、平面作品である『小格系列』の創作とその狙いについて語っている。『小格系列』は、漫画の形を変容して再構成したコマのフォルムが基盤の平面作品である。そしてその創作背景である天円地方の思想の融合と、それへの対峙的姿勢が含まれている四角のコマの羅列のもとに描く絵画を通して、天円地方に歯向うような視覚表現を求めている。そこには、大きな思想と、個人の小さな望みや考えを対峙させている。これらの背景をもとに、『小格系列』の具体的な制作プロセスと、表現媒体の変遷とその最終的なフォーマットの確立、独特な展示方法について説明している。同時に、『小格系列』の公開とその評価について説明している。

第四章では、中国古代思想のアニメーション表現として、『天籟籟』の創作を解釈している。この作品では、荘子の天籟を再構築し、現在社会における天籟—この世の一番美しい音への問い直しを描いた作品である。本作では、荘子の思想論『斉物論』では自然界で最も美しい音と定義される天籟を、現代では無限に鳴り続く雑音という批判的解釈を加えることで「天籟籟」という概念に再構築している。具体的な表現方法としては古代思想と現代を生きる女性の苦痛や感情を対峙させるという精神のもとに、中国古代思想のポストモダンの表現を実現している。具体的な表現では、異なる視覚要素と動作をアンチテーゼ的にコラージュしており、とくに東洋的要素の易の盤の表現では意想外の動作を加え、現代を生きる若い女性の視点から思想との対峙を訴えた新しい表現を行っている。これに3次元コンピュータ・グラフィックス(CG)の投影法とマルチメディア技術を導入し、ヴィジュアル的にも斬新な表現を試みた。本章では以上述べた背景のもとに、作品『天籟籟』の制作プロセス、最終的な作品の形態と、数々のプロジェクション実験を通して得た最良の展示方法等を説明し、メディアアート作品、または映画作品としての本作の発表について述べている。『小格系列』同様、公表と評価について記している。

第五章においては、中国古代思想のポストモダンの視覚表現のインスタレーションでの展開について語っている。映像インスタレーションは、通常の映像作品とは異なり、作品が展示される「現場」の感覚が重要となる。私は展示環境を独特なイメージを意識してインスタレーションを制作している。本作品では展示環境の地域的特徴を最大限に引き出し、地が奏でる音—地籟の意味を再構築している。

地籟という荘子の概念と、全く異なる南の島のヴィジュアルモチーフを対峙させて表現している。その具体的ヴィジュアル表現では、東洋的な視覚のモチーフ、地籟、そして天地人の概念を、そのまま建物（インスタレーション）の構造に導入し、イン

スタレーションをデザインしている。その際、コンテナを木のボックスと衝突させる空間をデザインすることで、天と地の衝突を象徴している。また、本作品の映像部分はストップモーション・アニメーション技法とCGの創作の二つを融合した映像作品である。具体的には、アクリル版に手描きで描くモノクロのストップモーション・アニメーションと、CG アニメーションを、従来の合理性を求めた合成ではなく、まるで平行するような、データベースのように配置した独特の思考で編集している。こうした様々な映像技法と展示空間とを融合させる手法を展開させ、東洋的イメージ画像を加えることによって、映像インスタレーションとしての本作品が成立している。本章では他にも表現形式、建築プロセスを説明した上で、『小格系列』、『天籟籟』と同様に公表場所と評価について語っている。

第六章は終論として、本論を通じて語った中国古代思想への対峙的姿勢とそのポストモダンの視覚表現について再度まとめている。また、視覚表現と情報通信技術の相互関係において、情報通信技術のもと発展したメディアアートの今後の新しいフォーム、その作品表現のさらなる多様なフォームについて展望している。また、今後の展開として『人籟籟』のコンセプト、その新しいヴィジュアル表現と、創作の可能性について語っている。考察においては、本論で語った三作の創作のまとめと、そこから得た知見を通して未来に繋がる表現、それを応用した新しいビデオアート作品の可能性について語っている。

第2章 創作に示唆を与えた先駆者とその作品

2.1 抽象的表現と具象表現

2.1.1 熱い抽象と冷たい抽象

この言葉は、肖楠の編纂による『文芸知識小百科』（中国戯劇出版社）における抽象芸術についての解釈の中に記されている。ここで挙げたふたつの抽象とは、抽象芸術における二つの傾向を、対照的な言葉を用いて表わしたものである。色彩の表現力を活かし動感あふれる構図や有機的な画像を用いて、人間の内面的情感や精神性を訴えようとした抽象表現と、合理的な幾何学形態によって冷静な規則性を感じさせる抽象表現とをそれぞれ「熱い」、「冷たい」という言葉で表した。これらはカンディンスキー（1866-1944）とモンドリアン（1872-1944）による作品においてその差が明確に見受けられる。両者は人の内面に隠された気持ちや感覚などを語るために抽象的表現を用いた点で一致しているが、カンディンスキーの華やかな色彩と有機的な表現に対して、モンドリアンは幾何学的形状をモチーフとした構成を取る作品を多く発表している。こうした抽象的表現の登場によって、芸術における表現対象が外部世界から人の内面へと拡大され、作品も外見的な描写から人の心の動きを抽出したものへと拡大されて来た。⁵

2.1.2 具象画像とコラージュによる展開

私たちの生活環境は、芸術的創作のモチーフとなる明確な姿・形を備えたもので溢れている。明確な姿や形を持つものを一つの画像の中に表現することによって、鑑賞者はそれらに関係性や物語を見出そうとする。その姿や形が見慣れたものであればある程、鑑賞者の連想は強くなってゆく。作家は鑑賞者が有するこの特性を利用して作品の中ですべてを述べることはしない。鑑賞する側もまた作家が語りたい事を追求するのではなく、作品の中に示されたヒントに従って自らの考えを見出してゆく。従って、作品における表現は、それが不完全であればある程、また画像同士のロジカルな関係性が弱い程、魅力的であると考えられるのである。

画像同士のコラージュにおいても、様々な材料を画面に配置し重ね合わせることによって同様の効果を得ることができる。その行為はポストモダン的な反美学的思考であると考えられる。コラージュを行うのは美しさのためではなく、異なる形状と材質を持つマテリアル同士の再構成によって生まれる意外性を狙ってのことである。コラージュの結果、重ね合わされたパーツはその存在以上に新しい意味を持つ。異なる形同士が同時に存在するとき、人々はそこに歪んだ何かを見つけ、作家はその感情につけ込んで問題提起を行うのである。

映像においてもコラージュは存在する。それぞれの映像ソースを繋ぎ合わせる際に前後の関係性を無視することによってナラティブな表現を抑制する。コラージュによる映像編集は、それぞれのカットに独立性をもたらす。これはレフ・マノヴィッチが著書『メディアの言語』の言うところのデータベース的な映像という発想と言える。

⁵肖楠（編）『文芸知識小百科』175頁（中国戯劇出版社、2006）

こうすることによって、世界にあり溢れた現像をありのままに、その意味を抽出して表現できると考えた。

2.2 視覚表現とメディアの結合

2.2.1 新しいメディアと表現の拡張

安藤紘平（1944-）による『オー・マイマザー』（1969）は、従来のフィルム作品では不可能であった電子映像の効果を利用した初めての作品である。安藤は電子映像の即時性に着目し、映像処理装置の入力と出力を直結することによる映像のループ回路を作り、映像の正帰還（ポジティブフィードバック）を行った。これはエレクトロブリーラン効果と呼ばれて現在もビデオアートの分野で利用されている。この作品の素材には3枚の写真が使われているが、それらは人間が直接触ったり手を加えることができない電子メディアの中で起きる無限ループによって、画像がどんどん増加してゆく。電子回路で自動的に生成されるのは電気信号なのだが、我々はその様子を画面を通して見るができる。従来の画像はこうして新しいメディアによって表現の幅を拡大し、独特な視覚表現を生み出して来た。



図 4 安藤紘平ビデオ作品『オー・マイマザー』⁶のスチール（作者許諾済み）

2.2.2 ナラティブとビデオアート

ビル・ヴィオラ（1957-）の『あいさつ』（1995）や『パッション』（2001）⁷は16世紀ヨーロッパの宗教的な絵画や物語を変容させる手法を用いて創作されたビデオ作品である。その中では古典的な衣装や著名な絵画の引用による具体的な西洋美術のイメージを背景に、現代人に宿る精神的な不安を重ねて表現することに成功している。

⁶ バーバラ・ロンドン、グレン・フィリックス、阪本裕文著『ヴァイタル・シグナル-日本の初期のビデオアート-』p87（Electronic Arts Intermix 2010）図録参照。

⁷ デヴィッド・エリオット著『はつゆめ』81頁（淡交社 2006）図録参照。

叙情的な登場人物の演技と背景のナラティブな描写がうまく演出された印象的な作品といえる。ビデオのような電子映像メディアは、従来の方法では難しかった伝統的あるいは古典的な文化や思想を現代的に演出し表現することが可能なメディアであるということができよう。

一方で、映像のナラティブが持つ問題点を指摘する声もある。スロヴェニアの哲学者スラヴォイ・ジジエックが書いた脚本による実験ドキュメンタリー映画『The pervert's guide to Ideology』⁸はその代表的な作品である。彼はこの作品を通じて「意識こそが真の抹殺者であり人の思考の自由を失わせる促進者である」と語っている。つまりナラティブのような叙事的あるいは具体的な説明が施された映像は人の思考の自由を奪う可能性があるということである。殆どの場合において、現実の世界で起きた現象をありのままに撮影したビデオ・アート作品において、ナラティブな表現があまり強調されすぎると、映像が持つ本来の魅力や映像を通して作者が問いかけるメッセージが見えにくくなってしまう恐れがある。本来ならば引き出せたはずの人々の連想や自ら見出す問題や見解、あるいは新しい発想が妨げられてしまう可能性がある。従ってビデオ映像作品においては、人々の連想をサポートするナラティブをどの程度表現するかに関して注意を払わなければならない。

2.2.3 デジタル技術による映像表現と展示形態の多様化

映像分野にデジタル画像処理技術が導入されてから映像表現は大きく変化した。例えば映像編集はノンリニア、つまり時間の流れに制限を受けることなく行えるようになった。コンピュータ画面上のマウス操作だけで過去へも未来へも自由かつ瞬時に移動できる。また編集による画像の劣化を気にしなくてもよいため、表現の試行錯誤は際限なく繰り返すことができるようになった。進歩したデジタル技術によって、作家は作品の内容に一層集中できるようになったのである。

作品展示の形態もまた多様化が進みつつある。モダンアートの先駆者であるマルセル・デュシャン（1887-）が1917年にパリで『泉（小便器）』を展覧会場に持って行った日から人々のアートに対する接し方が変わり始めたと言われるが、現代のデジタル技術を用いた様々な映像表示装置はアートを身近なものとして捉える機会を与えることになった。

マルチスクリーンによる大型映像や多数のモニターを使った映像展示はフラットな画面を持つ液晶モニターの普及によって今やあちこちで見られる様になったが、その先駆者はピピロッティ・リスト（1964-）⁹で、多数画面のプロジェクション作品を創作している。彼女は建築物の構造に伴って映像投影を行うことで立体的な展示空間を創り上げたり曲面スクリーンを用いて映像を歪ませて投影したりと、多様な映像表

⁸ Sophie Fiennes 監督作品『スラヴォイ・ジジエックによる倒錯的映画ガイド』(The pervert's guide to Ideology 2013)スラヴォイ・ジジエック主演 British Film Institute and Film 4 presents

⁹ ピピロッティ・リスト (Pipilotti List 1964-) スイス人女性ビデオアーティスト。1997年にベネチアビエンナーレ出品、プレミオ 2000 賞受賞。

現を展開している¹⁰。同一のビデオ作品でもこうした大画面や複数画面による映像展示を行うと単独に映し出す場合とは全く異なる視覚効果をもたらす。前者による場合のほうが圧倒的に映像の力が強く感じられるのである。デジタル技術の発展によってメディアアート作品もその視覚効果が重視されるようになったが、ここで注意しなくてはならないのは、多様な視覚表現によってビデオ作品が本来持つメッセージを変容させてしまう可能性である。ビデオという単純な表現形式の意味を重視することが表現者に求められる場合もあるのではないだろうか。

メディアアートにおける作品の展示形式は作品の一部を構成する重要な要素であり細部に気を配る必要がある。特にプロジェクション形式の映像展示においては、同じ形式を持つ映画に比較するとエンターテインメント性が低いいため、展示に対する工夫が必要とされる。映像インスタレーションによる展示はこうした工夫の一形式であり、単に映像を上映するのではなく、展示環境との関係性を強調したりデジタル技術によるインタラクティブ性を付加することによって視覚体験を可能にしようとする試みである。トニー・アウスラー（1957-）の映像インスタレーションでは、器官の映像を円い物体の一面にプロジェクションし、空間の中に単なる画面ではない画面が動く異物を創り出している。これによって鑑賞者の意識の中に、日常生活の中では味わうことのない視覚体験を与えることに成功している。

2.2.4 マテリアルの概念導入による表現の高度化

表現対象となる物質のマテリアルや質感に対する研究や様々な試行は、リアリズムの追求と共に芸術の草創期から常に行われて来た。20世紀になって写真技術の高度化が始まると、人々は高い写実性を持つ画像の中に写されたリアリティーに快感を覚えるようになった。デジタル技術が発展し高度な表現力を持つCGソフトが登場した結果、描かれる対象のマテリアルや質感までが数値によって制御されるようになり、画像表現におけるリアリティーが飛躍的に向上した。一方また人々の作品鑑賞力が高まると同時に表示装置の能力も飛躍的に高まった結果、メディアアート作品に対する要求水準もまた高いものとなった。視覚表現においてはマテリアル（材質）が人間の知覚に直接訴える効果が大きいいため、作家は画面の材質感を演出することに努めるべきである。前に述べたトニー・アウスラーの作品『obscura』¹¹においては、映像が布地で創られたオブジェクトに投影されることによって柔らかい材質感が演出され、顔や身体の感覚がより一層リアルに感じられる。鑑賞者はそのリアルな映像の顔を見つめることで知覚を覚醒させ、生命に対する思考を解するきっかけを提供することになる。

2.3 芸術作品における地域性

2.3.1 アジアを連想させる作品

欧米で誕生した映像メディアは、その発展過程において西欧文明の影響を強く受けて現在に至っている。メディアアートもまた同様に欧米中心に発展し、人々が持つメ

¹⁰ 美術手帳編集部（編）『現代アーティスト事典』79頁（美術出版社、2012）図録参照。

¹¹ 劉旭光（著）『新媒体芸術概論』121頁（河北美術出版社、2012）図録参照。

ディアアートに対する印象もまた西洋文化の一部として認識される事が多い。しかしこうした西欧文化のイメージが強いメディアアートを表現手段として用いてアジアのアイデンティティを表現しようとする試みも古くから行われて来た。韓国系アメリカ人作家であるナム・ジュン・パイク¹²は初期の代表作『テレビ仏陀』(1975)において仏教思想の導入を試みた。この作品は小型ハンディカメラの前に仏像を置き、その横にテレビモニターを置いてその情景を中継するというものであった。しかし本来の仏教における座禅の意味は映像メディアを通すことによって全く変質してしまっている。

中国系フランス人作家ファン・ユンピン¹³もまたアジアを意識した作品を手がけている。2008年に北京798芸術広場のユーレンス・アートセンターで開催された彼の個展『占ト者之屋』において、彼は中国の古代思想である「易」をテーマにしたインスタレーション作品を公開した。その無防備さは易の思想と人々の距離感を縮めたと言われている。易の羅盤は、木材で作られた丸い盤面の上に精密に文字が掘られており、人々は作品に歩み寄って易の盤面の上に描かれた文字と記号を細かく観察する事が出来るようになっている。ファン氏は1980年代から母国を離れて外国で創作活動続ける作家の一人であるが、このような作家の中には自己の文化的アイデンティティについて考える人々も少なくない。アジアを離れて生活する彼らは西洋において故郷の文化を想い、あらゆる古物や古代思想を大胆に作品のモチーフとして取り入れる。ファン氏は易の羅盤を展示会場に持ち込んだ事によって、それまでの芸術展に大きな変化をもたらしたのである。



図5 ファン・ユン・ピン氏の易羅盤のインスタレーション (作者許諾済み)

2.3.2 東洋的な形質 -漢字と画像のコラージュ

漢字は東洋的なイメージが強いため、創作の中に漢字を用いた作品は多い。こうした作品においては文字の持つ威厳さを利用して問題提起を行うものが多い。寺山修司(1935-1983)の『草迷宮』¹⁴においては、木に縛られた男性の顔や身体に女性が文字

¹² ナム・ジュン・パイク (Num Jun Paik1932-2006)現代美術家、ビデオアートの先駆者。

ワタリウム美術館監修『ナム・ジュン・パイク:フィード・バック&フィード・フォース』111頁(ワタリウム美術館, 1993) 図録参照。

¹³ ファン・ユンピン (Huang Yongping 1954-) 中国前衛美術家 1989年パリのポンピドゥ・センターで開催された『大地の魔術師たち Magiciens de la Terre』展に出品。美術手帳編集部(編)『現代アーティスト事典』84頁(美術出版社, 2012) 参照。

¹⁴ 寺山修司(1935-1983) 日本を代表する実験映画監督、詩人。

を書く。またピーター・グリーンナウェイ¹⁵監督による『ピーター・グリーンナウェイの枕草子』においても成長を祈って女子の顔に字を書く場面が使われている。漢字やアルファベットを芸術作品に登場させることによって背景の画像と文字が重なり、コラージュ映像に感じられるような違和感を生みだしている。特に皮膚などの肉体に直接文字が書かれるシーンは、人間の身分や地位を連想させる。



図 6 寺山修司『草迷宮』スチールより（作者許諾済み）¹⁶

文字が持つイメージを利用するだけではなく文字自体を変容させるメディア芸術作品も存在する。中国系アメリカ人作家シュー・ビン¹⁷の『新英文書法』は、一見普通の書道作品のように見える。これは中国の書家王羲之（唐時代）の詩を題材に、アルファベットを変形させて一見すると漢字のように書いた作品である。一見読めそうだが読めない、英語なのだが漢字のような、少々滑稽な書道作品である。威厳のある漢字という文字が変容されてアルファベットとうまく融合した様子から、東洋的である事の意味を再思考せざるを得ない。このように芸術作品に漢字を用いることによって、それが持つ東洋的なイメージを強調することが出来る。

15 ピーター・グリーンナウェイ（Peter Greenaway 1942-）1996年に日本で『ピーター・グリーンナウェイの枕草子』を撮影。この作品において彼は東洋的イメージ画像を多数取り入れており、東洋のイメージをインスタレーションという思考で再構築している。劉旭光『新媒体概論』131頁（河北出版社，2012）図録参照。

16 寺山偏陸監修『寺山修司劇場美術館』131頁（図書印刷株式会社，2008）図録参照。

17 シュー・ビン（Xu Bing 1955-）中国現代美術家、中国中央美術学院副院長。早期にアメリカへ移住し制作活動を行う、米国における芸術栄誉賞である MAC AUTHUR 賞受賞。

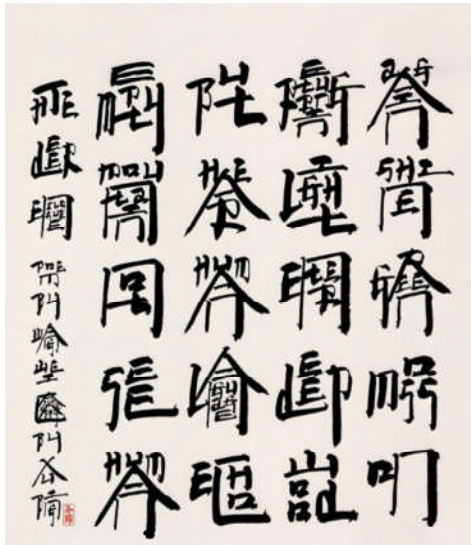


図 7 シュー・ビンの作品『新英文書法』における漢字と英文字の融合¹⁸（作者許諾済み）

2.3.3 現代メディア芸術における古代中国の宇宙観

1990年代からLEDを使ったインスタレーション作品を創作する宮島達男の作品『Warp Time with Warp Self』（2010）は映像ディスプレイを思わせるフレームの中にLEDによって光る数字のカウントダウンが絶え間なく続く作品である。フレーム内に規則正しく格子状に並べられたLEDによるデジタル数字が点滅を繰り返す、その早さはそれぞれで遅いものもあれば、早いものもある。宮島達男は東洋的な輪廻の思想に大きな影響を受けたと自ら述べている。彼の多くの作品においてカウントダウンされるLEDによるデジタル数字が登場する。そしてその数字の点滅には0が使われず1から9までの数字しか表示されないのである。これは中国に古くから伝わる虚数の概念であり、無と有、陰と陽の思想が表現されている。宮島のカウントダウンは数字が繰り返されることによって時間的な連続性、即ち「リニア」の概念が読み取れる。中国の現代美術批評家フェイ・ダーウェイ（1954）によると、東洋的イメージ画像にこだわるのは、東洋が西洋の古代からの「他者」であるからだ。それは、世界の中での自己の位置づけに関わる問題である。そのような感覚を、彼らは作品で表現し、後世に影響を与えている。

2.4 既存概念の再構築とポストモダン

2.4.1 ポストモダンによる思考の再構築

20世紀の初頭に起こったモダンアートが行き詰まりを見せた20世紀中盤、欧州ではさらなる発展を求めた芸術運動が各地で起こった。これらはポストモダンと呼ばれ、モダンアートの中核的思想であった抽象を疑い再び具象へと回帰しようとする様々な試みが展開された。それに呼応したのがイタリアの画家フランチェスコ・クレメンテ（1952-）、サンドロ・キア（1946-）、エンツォ・クッキ（1950-）の3名であった。彼らは批評家アキレ・ボニート・オリヴァによって「トランスアヴァンギャルディア

¹⁸ 劉旭光（著）『新媒体芸術概論』83頁（河北美術出版社,2012）図録参照。

の3C」と呼ばれ、具象的形態を自らの想像力を持って様々に変容させることによってファンタジックな画像を描いた。クレメンテは性的な想像や人間の情動への理解を隠喩して絵を描く、画像を変容させることによって描かれた彼の作品は、半分が物語でもう半分は見る人の想像に任せる半具象的な画風で、どこかシュルレアリズムにも相通じるものを感じさせる。

ポストモダンの時代には多くの新しい作家が登場し、それまで当たり前と考えられていた美学や芸術的な常識を超越して世界の多様な文化や民族・地域性を取り入れて芸術を再構成しようとした。パリのポンピドゥー・センターで行われた『大地の魔術展』は有名で、アフリカの工芸品などを現代アート作品と同地位として展示を行うことによって人々の地域性への再考を促した¹⁹。この時代を代表するアメリカの作家ロバート・ラウシェンバーグ（1925-2008）は、作品創作において「日常と芸術の橋渡し」というコンセプトを語っている。

ポストモダンの思想においては、ものごとの本質をあらゆる角度から再構築する。そこには「反美学」、「反構造」、「地域的」、「反合理的主義」などの特徴が見られる。

2.4.2 オルターモダンの登場

20世紀末になると世界は情報通信技術によって密接に結ばれるようになったが、これは芸術運動にも大きな影響を与えている。2009年にイギリスのテート・モダン美術館において開催されたオルターモダン展は、ニコラ・ブリオーによって提示された「現代のモダニズムは何であるか」という問いかけをテーマにした展覧会であった。ここでブリオーはそれまでのモダニズムが西洋の現象であって20世紀工業革命を境に分けられたコンセプトであったと述べている。現代社会はIT化の進展とともにグローバル化が進み、地球全体で同質化が進行してゆく。文化もまたそれによって均質化と画一化が進みつつあるが、オルターモダン是这样の中で文化の中に差異を生み出す可能性を探し求めるものであった。オルターモダンにおいて重要なのはグローバリゼーションについて考察することだと彼は語っている。

2011年に批評家アキレ・ボニート・オリヴァは北京の中国美術館において『偉大なる天上の抽象』²⁰を開催した。彼が選抜した作家はいずれも墨、赤錆、機械などの従来とは異なるマテリアルを使用している。各々が異なる材料を用いて描いてはいるが、

19 『大地の魔術師たち』展 1989年にポンピドゥー・センターで開催された『大地の魔術師たち』展では、アーティストの作品と、アフリカやアジアの民族工芸品が同一の場で展示され、他国の民族的特徴のあるものまでもがコンテンポラリーアートと見なされ、大きな話題となった。

20 『偉大なる天上の抽象』展 アキレ・ボニート・オリヴァによるキュレーション。2010年中国美術館開催。この展示において、オリヴァは中国抽象絵画の最新動態を紹介する。これは、中国抽象絵画の新しい軌跡であって、オルターモダンという背景の中で、現在の東洋のイメージ画像について語っている。



図 8 『偉大なる天上の抽象』展における絵画の特徴²¹ (作者許諾済み)

その大半が伝統的な中国の芸術を元に再構築されたものばかりであった。インクで描かれた文字のような形態、機械で描かれたイメージ、赤錆を使用してひとつひとつ描かれた作品など、どれも今までのモダニズムと無関係に見える。しかし全体として中国の伝統文化を表現したオリジナル性の高い抽象作品であった。オリヴァによるこの展覧会は、ポストモダンを経験し、社会のグローバル化も経験した現代中国の芸術表現を体現したものであった。

ポストモダンの後に続く新たな芸術運動はこの他にも多く存在する。そしてそれらの多くが急速に進展するネットワーク社会や経済のグローバル化、そして芸術表現のための新しいデバイスの出現に戸惑いを隠せないでいる。この流れの根底にあるのがインターネットやパーソナルコンピュータなどの高度に発達した情報通信技術 (ICT) であり、この点から今後の芸術の展開には ICT との関係を無視することはできないであろう。

²¹ 李向陽 (編) 『偉大的天上的抽象-21 世紀的中国芸術-』 39 頁、99 頁、103 頁、127 頁、151 頁 (中国芸術家出版社,2011) 図録参照。

第3章 平面作品『小格系列』の創作

3.1 作品『小格系列』の創作とその狙い

3.1.1 作品『小格系列』のコンセプト



図9 『小格系列』の外見と展示

作品『小格系列』では、一枚のキャンバスに規格統一した格子を創り出し、その中にあらゆる異なる内容の画面を描きあげてゆく。隣接の画面の内容に関係はなく、ひとこまひとこまの内容が独立している。画面の中に描いた画像はたくさんの意味がメタファーされていて、その対象にありえない起承転結を想像して描くことで、ときには不条理な、ときには破壊的な絵を描き、人々のイメージの喚起力に触れる試みをしている。人は必ずコマの画面の内容の意味を考え、自分の記憶とつなぎ合わせ、意味を生み出そうとする。違うテーマを次から次へ表現するこの作品は、全く違うもの同士をひとつの画面にコラージュしている考えも見られる。統一した格子と、全く不統一の内容は、アンチテーゼで、そこに以前の絵画と違う新しさを生み出す。また、内容には常に異なるテーマの描写や、日常の物事のメタファーも描かれている。

3.1.2 『小格系列』における画像と図式のメタファー的表現

『小格系列』においては、内容がすべてメタファー的表現をされている、単なるスケッチ描写はひとつもない。「思考の再構成、思考のメタルフォーゼ」が『小格系列』の中心テーマである。これは既存の物体や事象に非日常的な変化を与えたものを表現し、鑑賞者にサプライズのような感覚を与えることで実現される。『小格系列』の画面では、よく日常の物事に破壊的な、アンチテーゼ的な描写を加える。もっと具体的にいうと、日常生活の中で現実に出会うワンシーンを題材に、非常識な描写を加える事によって、視覚刺激を作り出そうとしている。見る人にその意味を自分で探させ、最終的には見る人自身の魂を探させている。

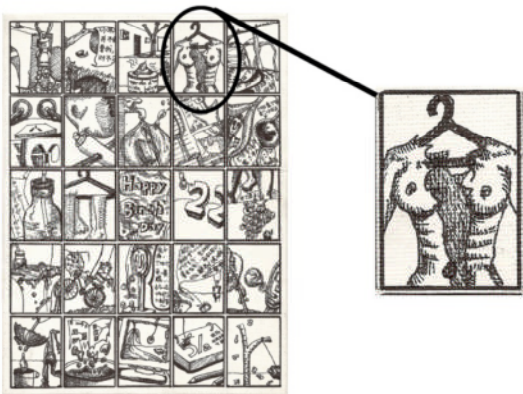


図 10 『小格系列』に見られるメタファー的表現の例

『小格系列』シリーズ No. 19 では、体の抜け殻がハンガーにかけてある情景が描かれている。通常ハンガーとは服をかける道具であり、服は私たちを守る殻である。人体をまるで洋服の様にハンガーに掛けることによって、人々の肉体と精神とを切り離す。これを見て、失われた魂がどこへ行ってしまったのかを考えてもらえたら、作品『小格系列』の存在の意味がある。ここで、ありのままの魂を描くのが従来の絵画であるが、『小格系列』では脱ぎ捨てられた衣を描いて、その隠された内面のものへのイメージを喚起する、それが『小格系列』である。私の当初のテーマを喚起できなかったり、全く違うものを喚起してしまったり、それはそれでよい。最初からあらゆる可能性を期待しているのである。

3.1.3 創作の背景

・『小格系列』におけるポストモダンの再構築の表現

ポストモダンのスピリッツである「再考」や「超克」は、『小格系列』におけるメタファー的表現に影響している。メタファー (Metaphor) の「Meta」はギリシャ語源において「～の後」、「～を超えて」の意で表しているように、『小格系列』の全ての画像は現物の概念を超越した表現で描かれている。ポストモダンにおける再考や超克の目的は問題を問いかけすることである。この平面作品では、反美学を主張し、詩のような色調や画像が調和している美しい画面を想像するのではなく、芸術が持つ、世界に対する問題定義する力を発揮している。『小格系列』はこれらの思考から出発し、日常の何気ない現像や物体を「再考」した形で描いている。

・アイデンティティ・中国古代宇宙観天円地方のメタファー的表現

天円地方は、天が円く、地は方形という古代中国の宇宙観である。天円地方は陰陽説ともいわれ、その目的は「易経」の陰陽体系の中の天地の誕生とその運行の解読にある。天円地方の本質は八卦の演化にあり、そこから演出された天地運行図が天円地方図である。天円地方は古くから伝わる中国の宇宙観であり、古代では建物を建設す

・映画が視覚芸術作品『小格系列』に与えた影響

『小格系列』は映画のモンタージュに影響を受けている。映画が個々のカットではなくカット群でイメージを作り上げるように、個々のコマに意味があるのではなく、コマの集まりでこの作品が成立している。『小格系列』のコマ割りのフォルムはモンタージュ理論のクレショフ効果と似た作用を起こす。クレショフ効果とは、レフ・クレショフ（1899-1970）がモンタージュに俳優の演技が従属することを証明する実験から得た結論である。第一のモンタージュでモジューヒンの大写しのすぐ後に机の上のスープ皿のカットをつける。第二のモンタージュでは、モジューヒンの表情が死んだ女が横たわっている映像と結び付けられた。第三のモンタージュでは、彼の大写しに小さな熊の姿をしたおかしなおもちゃを遊ぶ女の子のカットを続けた。その3つの結びつけたカットを何にも知らされていない観客に示した時、観客はそれぞれ空腹、悲嘆、微笑の表情をモジューヒンに感じた。しかし、3つの場においてモジューヒンの表情は無表情であり、また3つとも全く同じものであるのだった。²² 『小格系列』において、同じサイズのコマはカットと似た役割を果たす。私は創作のときには主旨を表現しようとせず、それぞれ無関係の内容を各画面に描いたが、観衆はコマを追ってそのコマ同士の関係を生み出そうとし、自らの記憶をも辿って連想を繰り広げ、その意味を見出そうとしている。それは新しい物語の構成に繋がるのだと考えている。

²² クレショフ効果 谷川義雄『モンタージュ探求-映画の文法入門-』55頁（矢口書店、1981）

3.2 『小格系列』の制作

3.2.1 作品形式

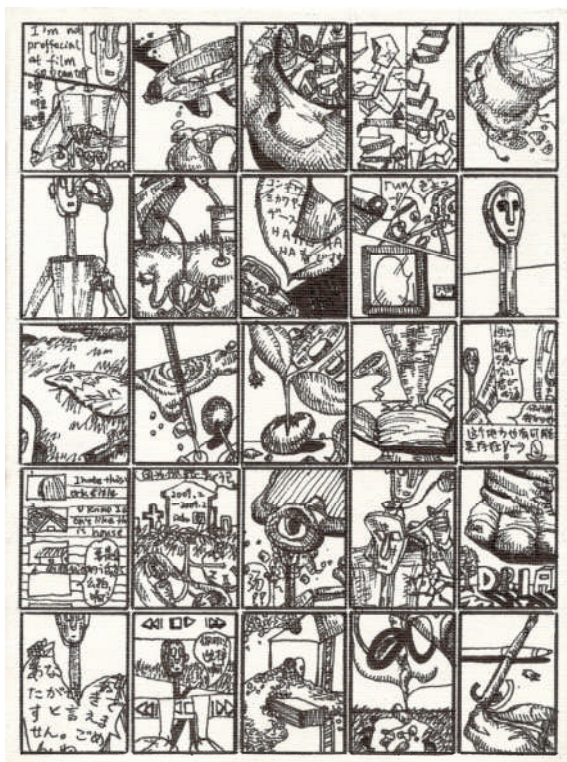


図 12 『小格系列』の外見

図 12 は『小格系列』の作品外見である。形式は、18cmx24cm のアクリル版キャンバスに格子を引いてその中に絵を描いている。『小格系列』の描画が終了後は、厚さが 1センチ弱のアクリル版に 3cm x 3cm に切った木製の画額を貼り付ける。木の画額には白のアクリルを塗布することによって作品の物理的な厚みを感じさせるように加工を行う。最終的には綿で作られた白い布袋に『小格系列』を入れ、袋の表面にスタ

ンプでそれぞれのシリーズ番号を押すことにより作品が完成する。
作品寸法は以下の通りである。



図 13 『小格系列』の寸法図

『小格系列』に用いる素材は、アクリル板とオイルペンである。本来アクリルを描くボードの上にオイルペンを使うと、オイルが素材の上で固まり、拡大してみると少し浮き上がっている。その筋模様が、『小格系列』の表現の工夫である。

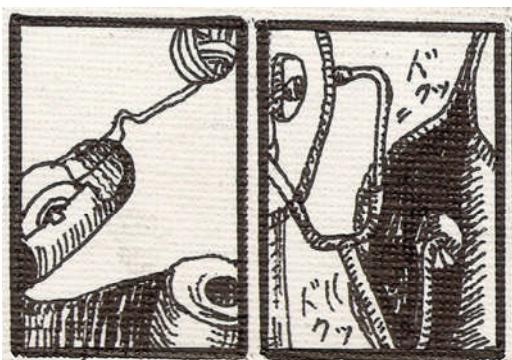


図 14 『小格系列』の材質感

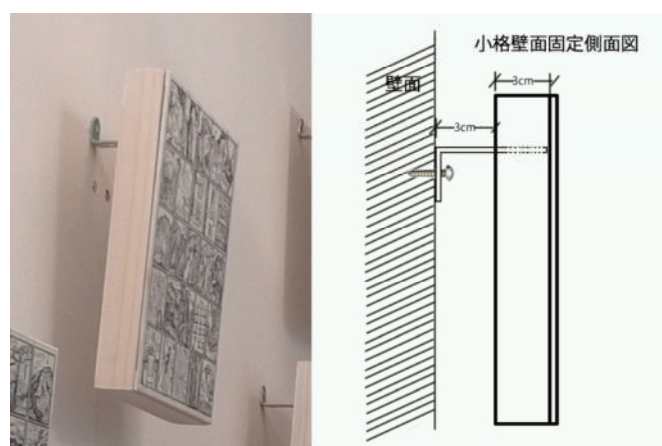


図 15 『小格系列』の設置

展示においては、必ず作品の背面と壁の間に僅かな隙間が出来るように注意を払う。また、『小格系列』は額縁をつけず、みる人が全体の隅々まで見られるようにしている。これによって『小格系列』の展示は、作品自体が空中に浮かんでいるかのような

イメージを鑑賞者に与える。その結果、個々の『小格系列』が一つの独立した小宇宙として存在することを鑑賞者は理解するであろう。格子を用いた作品展示は少なくないがこの展示形式を取る作品はあまり見られない。このイメージを演出するために、『小格系列』の裏側には直角に曲がった金属の「く」の字片を固定して壁に固定する。『小格系列』の展示はシリーズ作品として行われるが、これらは展示会場のスペースや周囲の雰囲気、光との関係を考慮した上で、それらが構成する小宇宙の集合体として最も印象的に見えるように、一列に直線的に並べたり壁面にランダムに配置したり臨機応変に対応する。

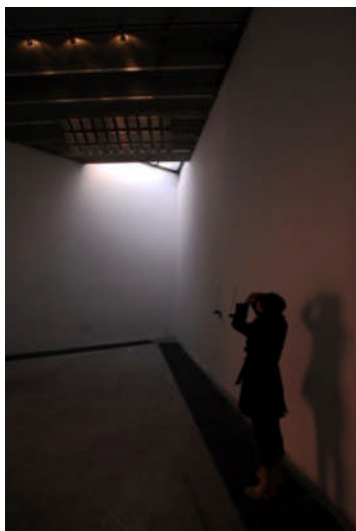


図 16 設置後の天井に浮かぶ『小格系列』のイメージ

3.2.2 表現形式とその技法

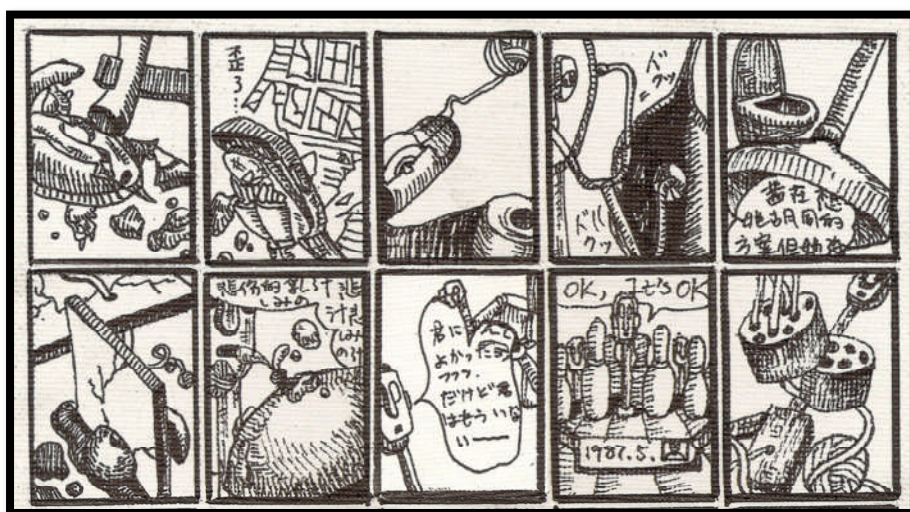


図 17 『小格系列』における文字とイメージの例

『小格系列』の独特な表現のひとつは、文字と画像を融合しているところだ。『小格系列』の画面において、かなり多くの文字を使用している。台詞のような言葉達の内容は、気まぐれで、ときには画面と関係があり、ときには全く関係がない。この言葉達は漫画から影響を受けているが、漫画の台詞のように、叙事のサポートをしてい

ない。『小格系列』において、言葉は意味を持ってしまっただけではないからである。言葉は最も具象的な情報で、本来は画面の抽象性を妨げてしまう。しかし画像と言葉の二つの違うジャンルを同じ画面の中に体現させることによって、ここでも衝突的な、コラージュのような表現が演出される。『小格系列』の中で、言葉は完成された画面を壊すという役割を果たしている。抽象的な画像と言葉の結びつきは、パズルのように絡み合い、人々の思考をかき立てる。ここに、従来の絵画の完成された造形美と異なる表現が見られる。これらの言葉は、『小格系列』の中で最も直感的なもので、エネルギーで、見る人のノンリニアな想像のサポートをするものである。

ここでは、『小格系列』の画面のコラージュについて述べる。本来、コラージュとは糊張りの意味であって、異なる事物同士を貼付け、画面を構成させる。絵画においては、例えて油画や水彩画等でいうと、絵の具を混ぜ合わせ、様々な色を混ぜて色調を統一して、ムードを描き出そうとするが、コラージュにおいては、それらを何かで統一させようという試みが一切ない。布切れ、紙切れ、絵の具など様々な要素は、ありのままに、重ね合わされ、ありのままの状態画面に現れている。その感触を、『小格系列』では描きあげている。『小格系列』において各画像はそれぞれ独立している。物語やタッチ、何かで繋げようとしていない。また、『小格系列』では枠組を持ち合わせて、それを実現している。枠組みを使用し、画面同士をきっちり分けている。私はこれらの様式に、さらに意外な画像の組み合わせによって、鑑賞者にサプライズを与えたり、途方にくれさせたい。それが、『小格系列』におけるコラージュの変容的応用である。

3.3 作品制作とそのプロセス

3.3.1 作品の変化とその特徴

『小格系列』は、現在の表現方法を確立するまでに長い年月を費やした。2005年から2007年頃までの『小格系列』は、それまで描いていた漫画の影響が強く、物語を凝縮して25枚の絵の中でどのように表現するかに注意を払った時代であった。この時代のそれぞれのコマは漫画に描かれる世界の延長であり、単純化された背景とシンプルな線で表現されるキャラクターがその特徴であった。その後、こうした単調な漫画の世界を打破し、より現実的な世界を表現するために、カメラを用いた実写画像による取材を行い、写真をベースにしたスケッチや写生の手法の導入を試みた。この試みによって、単純な線で構成される漫画の世界は、実写風の奥行き感や立体感を得る事に成功し、『小格系列』が表現できる世界を拡張することに成功した。一方で写生により表現される画像の単調さから逃れるために、非現実の象徴としてロボットキャラクターを登場させる試みも行った。これが現在の『小格系列』に登場するバーゼリッツ⁴の原点である。2008-2009年に経験した現代アート作品の模写からは視覚表現上の大きな影響を受けた。カタログ『20世紀の美術』に出てくる抽象、キュビズム、ダダ、シュルレアリズム、イタリア新表現主義などの作品を対象に、絵画の写実性(リアリズム)の超越に挑んだ現代芸術家の様々な試みを模写によって具体的に読み取る事が出来た。これは『小格系列』が目指す小宇宙の表現に対して、特に具体的な表現へのアプローチの方法と表現手法に関して大きな示唆を与えるものとなった。現代美

術作品としての『小格系列』のコンセプトはこの時代に確立された。

3.3.2 表現媒体とその変遷

漫画から始まった『小格系列』の制作は、当初は紙の上で行った。漫画描画のための道具、例えばペンや鳥口等はケント紙上での描画を想定して作られており、絵画等でよく使われるキャンバスでは表面が粗くまた繊維が絡まったりインクが滲むなどして漫画描画には適さない。従って初期の作品は紙に描かれた作品を厚手の画用紙で作られたマットに貼付ける方法によって制作を行った。しかし『小格系列』の内容がマンガからスケッチや写生へと変化するに連れて、画材への欲求も変化し、従来のインクとペンによる表現から、アクリル（絵の具）、水彩、油性ペン等多様な画材による表現へと変化した。その結果、使用媒体は紙からキャンバスへと移行した。キャンバスの素材として麻布とアクリルがよく使われるが、麻布は目が粗く『小格系列』の様に小さな画を精密に描くには適していない。またアクリルの細かな織目と描画時のペン先の微妙な揺れとが重なって、紙への描画とは異なる微妙な揺らぎのある線画を作り出すことから、画材の変化が『小格系列』に新たな表現の特徴を加える事になった。絵画表現に於いて画材の選択は表現のディテールに影響を与える大きな要因となることが改めて理解された。こうした試行錯誤の結果、現在の『小格系列』は、以下のような画材と描画のルールに沿って制作される。

画 材	キャンバス素 材 サイズ	アクリル 180mm(横)×240mm(縦)
	描画ペン	サクラ アイデンティ ティペン
	補助用具	定規、コンパス
描 画 規 則	180mm X 240mm のキャンバス上に、定規で 25 個の 3cm x 4.2cm のコマを引いて描き、その中にそれぞれ独立した内容を描いて行く。25 個のコマ同士における起承転結などの関係性は考慮しない。	

図 18 『小格系列』プロセス表

3.3.3 現在の『小格系列』の表現と詳細状況

現在の『小格系列』においては、創作材料と規格が確定していて、図 18 の表の規格で創作されており、画面の多様なメタファー的表現とそれが生み出す次から次へと異なる新しい画像を追求している。



図 19 標準型の『小格系列』

3.3.4 『小格系列』の反復性と規則性について

本作の画面は繰り返しのように見えるが、全部で800を超える個々の画面に、一度たりとも同じ内容は描かれていない。重複しているのは、それらのとりとめのない画面を囲むフレーム、いわばコマである。3cmx4cmのコマによって画面が区切られたことで、それが本作のアートの特徴の唯一のルールとして表現されている。そして、ウォーホルの『キャンベルスープ』(1964)²³のように、作家の作品に託した概念を重複することで強調している。その規則性は映像におけるモンタージュの変形であり、静止化したものである。脳内では動態で想像された画面が静止になるときの一瞬と一瞬を表している。



図 20 青年芸術100の展示とカタログ

²³ カタログ『アンディー・ウォーホル 1956-86 時代の鏡』77頁(朝日新聞社,1996)図録参照。

3.4 公開とその評価

3.4.1 公開場所

青年アート100における展示（巡回展）2009年に北京の芸術村と呼ばれる「798」区画において開催された『第一回 798 青年芸術家推薦展』において『小格系列』を初めて出品した。北京を中心に活動する若手芸術家 35 名が出品したこの展覧会は、中国における若手芸術家発掘のための最初の展覧会で、それに出品した作家は 1975 年以降に生まれた新鋭アーティストであった。開始から 4 年経った現在では、国際的に活躍する作家が多く誕生しつつある。この展覧会の開始以後、中国文化界の現代芸術への関心が上昇し、特に青年芸術家への興味が高まった。2011 年には『青年アート100』という、全国で活躍する青年芸術家を集めた展覧活動が結成され、『小格系列』はそこに収録された結果、北京、上海、杭州、広州、フホハト等全国各地の省立美術館において巡回展示が行われた。

『小格系列』の国際コンペティションへの初めての参加は 2011 年に北京で開催された北京電影学院トリエンナーレである。展覧会は『Trace and Leap（軌跡と質変）』をテーマに、ビル・ヴィオラ、ダグラス・ゴードン（1966-）等の現代西洋美術に大きな影響を与えた作家や、呉冠中（1919-2010）のような中国古典絵画の代表画家、そしてシュー・ビンのような中国現代美術を代表する作家を加えて、1970 年以降に生まれた中国の現代美術のアーティスト 51 名が参加した大規模な展覧会である。出展作品は、水墨絵画、油画絵画、映像インスタレーション、実験映画、インタラクティブ・アートなど多種多様ではあるが、どれもが「質変」という本展覧会のテーマに沿って制作されたもので、メディア芸術分野では、ミョウ・シャオチュン（1964- 2013 年度ヴェネツィア・ビエンナーレ 中国館出品作家）など中国を代表する作家たちが揃って参加した。ここに出展したのはシリーズ NO.33 作目以降の『小格系列』で、「身体と知覚」、「表面と本質」、「世界の本質は悲劇（ショーペンハウアー哲学）」という 3 つのテーマを基に『小格系列アニメーション第二弾：地球の心臓』（アニメーション映像）と共に創作を行ったものである。展覧会では映像インスタレーション作品として紹介され、コンペティション部門において 2000 年以來に中国において盛んになった独立作家による視覚芸術作品の中で「ポスト 80 後」の作家を代表する作品との評価を受け、「動画と絵画青年芸術家アカデミー賞」を受賞した。

スイスローザンヌマウエンシー個人美術館（コレクション）における展示（常設）展覧会への出展の他に、『小格系列』はウリ・シグ氏によってコレクションされ、2011 年春からスイスローザンヌにあるウリ・シグ美術館に常時展示されている。ウリ・シグ氏は「中国現代アートコレクションの父」と呼ばれる人物で、アイ・ウェイウェイ（1957-）、ファン・リージュン（1963-）などの作品のコレクションを始めた第一人者としてその名を知られる実業家であり、中国現代アートの世界的なコレクターを代表する人物である。



図 21 ウリ・シッグ美術館『小格系列』No. 1-33 (2010)

3.4.2 評価

■ リョウ・リービン：(中央美術大学講師、中国) 『小格系列』は、歴史への個人の解説、新しい可能性を捉えるものである。

■ ドュ・シーウン：(雑誌『アート時代』編集長、中国) 『小格系列』は、個人の日記に似ている。一コマ一コマに叙事式の図象を描き、「無意志的記憶」な意識の流れを通して彼女の日常で得たものを我々に伝えている。手描きでそれらをまとめることで、彼女の心理構造が少しずつ見えてくる。

■ 宮島達男：(アーティスト、東北芸術工科大学副学長、日本) 作品『小格系列』では、そこから展開される『小格系列』アニメーションに期待したい。

■ ウリ・シッグ (Uli Sigg,)：(世界的美術品コレクター、スイス) 『小格系列』は、ランガージュがあるデジタル画像日記である。絵画のようで絵画ではない、ジャンルが漠然とした感覚の作品である。

3.5 まとめ ～新図式美学への探求～

『小格系列』は私が何年も創作している絵日記のような作品である。そこには、私の毎日と感想が変容されて描かれていて、また吹き出しの中にあるありのままの言葉達を通して誠実に訴えられたりして、真実と虚実の間にいるような、矛盾だらけの平面作品である。私は『小格系列』の創作でメタファー的表現の可能性を見出し、

『小格系列』で描いた画像はその後のあらゆるメディアアート作品のドローイングとなった。『小格系列』において枠を用いたのは、その枠さえあれば何でも描けて、その枠がなければ描けないという病氣的な精神からである。私はアイデンティティの変化を前にして、恐縮していた時期がある。その現れとその「記念的精神」が、『小格系列』のフレームの確立に繋がった。宇宙観天円地方の構成の中には、枠からはみ出ては生きられない東洋人の生き方を私は見出している。その日常のフォルムを、創作のフォルムとしたのは、この作品の特徴である。また、この作品は素朴で、白と黒の色合いで創作している。また、この作品のフォルムにはノンリニアな感覚がある。平面のキャンバスの上に、繰り返しコマを置いて、どこからどのように見てもいい、無限の可能性を秘めている。作品を見る側は、ランダムアクセスに作品の世界に入ることが出来る。これらの図式は、絵画のもの柔らかさを再構成するような、冷静で理性的な、「分ける」という役目を果たしている。メディアアートの時代における「データベース」的表現を知っていなかったら、このような枠組みの絵画創造ができなかったと思う。この枠組みは、時代そのものに影響を受けた結果だとも言える。これが私の述べる新図式美学である。この作品では、日々の感想を遠慮なくありのままに語っている。キャンバスは作者の懺悔の場所と化している。美しさを求めない表現で、繰り返すコマのフォルムの中で新しい美学を追い求めている。

第4章 アニメーション作品『天籟籟』の創作

4.1 作品『天籟籟』の創作とその狙い



図 22 『天籟籟』 スチールより

4.1.1 作品『天籟籟』のコンセプト

『天籟籟』は私が2012年に制作したフルCGアートアニメーションである。この作品は中国古代思想と現代の実状況が衝突したというストーリーを視覚化している。

作品のあらすじは、以下の通りである。現代の生活に行き詰まりを感じた女性は自分の体の中を漂い、自分の知覚を呼び覚ますための行動を開始する。彼女が探しているのは、万物全ての運命が描かれている「易経」の八卦羅盤である。彼女は蝸牛の殻をかぶさり、今では失われた世界で最も純粋な音、かつて荘子が聞こえた音—天籟を求めて旅に出る。彼女は雲を貫く天の柱をのぼり、世界で一番大きな蓄音機の前に到達する。少女は耳を傾け、聞く。少女が聞こえたのは、21世紀の天籟であり、それは万物全てが発生した天然の響きである。それはざわめき、車のクラクション、地下鉄のブレーキ、都市のコンクリートが反射した様々な音たちだった。その音を聞いた少女は、旅の最後に見つけた羅盤を破壊し、自分と全ての運命を「無」に返す。『天籟籟』は、80年代の中国に生まれた若者たち—「80後」の視知覚と感情の波動が、世界に漂うあらゆる情報との衝突を表現した実験アニメーションである。

この作品は、古代思想の天籟という概念を再構築し、易が示す運命観と対峙し、古代と現代、人間と思想の衝突のような概念を表現したく制作した。作品では、荘子の言った最も美しい音が響き渡る世界の現状に対して問題提起をしている。この作品は、映画をイメージしたモンタージュ表現を取り入れ、西洋美学と東洋美学の文明の衝突をメタファー的に表現している。また、現世を生きる若い女性が現在の青年たちを代表して、その行き場のない情熱を発散する欲望が直接ヴィジュアル化されているのが、本作の注目すべき場面でもある。

4.1.2 東洋的画像の動画化とメタファー的表現

『天籟籟』においては荘子の哲学『斉物論』²⁴を引用している。

荘子はタオイズムを創立し、「無為自然」、「順其自然」などの自然と人が結びつく生き方を人々に伝えた。自然と共存する生き方は、自然-つまり宇宙の動きを知ることに関わり、古代の占術である「易」の思想とも接点があった。「易」は数字が重要な役割を果たす哲学であり、人々の運命を占う場合に使用されている。これらの中国古代哲学は、遙か古代に誕生していながら、現在の人間の生き方に影響を与え続けている。そこに文化的使命感を果たす機会があると考え、また哲学に見られる美学に魅了されたため、私はこれらの思想をモチーフに動画のプロジェクトを創作することにした。動画の中には、易や文字、自然やビル群などの画像が登場し、空間性を感じさせる動作を実現している。それらの動画は抒情的な構成のもとアニメーションとなっている。東洋的画像には私のもつ運命観や世界観、また思想に支配された世界に対する見解が隠喩され語られているのだ。これを通して、固定された思想に対する考えへの問いかけを訴えているのだ。それは東洋的画像に意想外の動きをさせることになり、ファンタジックな世界を作りあげる。中国古代思想のシュルレアリスム的な表現を実現している。

4.1.3 『天籟籟』の創作背景

・古代思想「無為自然」との対峙

天籟は、古代中国から伝わる言葉で、世界で最も美しい音という意味である。天籟の出典先である『荘子』においては、「自然」が強調されている。それは何もせず、自然と調和するという、「無為自然」という生き方について語っている。「天籟を聞け」と荘子は語っていたが、現在において、荘子が1000年ほど前に聞いた、世界で最も美しい音は未だに存在するのか？現代を生きる人に、それを聞き取れる精神は残っているのか？荘子の言った天籟は、自然界で一番きれいな音と同時に、それに等しい人の精神ではないのか？自然界の中で呼吸している、人の存在した証。その天籟がこの現代社会で存在するのか、私は考えていた。自然界の一番美しい音は、人が心を開いて聞き取らなくてはならないほど、儂いものになってしまったのだと私は本作を通して主張している。

・思想と現実への批判

現在において『荘子』の思想は忘れかけられている。また、荘子や他の思想を盾に現実社会への混沌さを実現し、現実社会の美化が行われているように考えられる。私はこの天籟をポストモダン的に『天籟籟』と再生産することで、思想と現実への批判

²⁴ 斉物論 中国古代の哲学書『荘子』の篇名。荘子著『荘子』（雷仲康 訳注）15頁（山西古籍出版社、2001）

的表現を行う。

天籟は本来、世界で一番尊い音であるが、本作において天籟は、いわば自然界に響き渡る音は、やまびこでもなければ波の音でもなく、それを被さるように響く車のクラクションの音、工場の機械が噛み合う音、ハイヒールがコンクリートの上を歩く音、爆弾が爆発する音だと表現されている、それを私は天籟の後の音すなわち「天籟籟」と名付けている。このタイトルに、私の天籟への再思考過程が含まれている。それらは「ポスト・天籟」であり、天籟の後の音という意味でもある。籟は響き声という意味で、籟が二つあることによって、「天籟の後に続く音」、鳴り止まない音として、現代の音を批評することで現代社会への批評をしている。それは失われつつある古代の思想と精神世界への追憶であり、現在の人々の心への問いかけである

・『天籟籟』における情緒の画像化

『天籟籟』の情緒の画像化は、主に前半部分に集中している。自分への怒り、自分との対話、悲しみ、惜しみ、溜め息、あり溢れる情熱などの気持ちは、全て直接的に、シンプルに、その気持ちを表現する為だけに画面を制作している。それらに破壊的な動作の描写を加えることで、情緒を画像化し、視覚化している。「打つ、蹴る、包み込む」などといった動作は、彼女の複雑な気持ちの波動を表している。また、映像の中では、拳や足などの動作のアップをシンプルな描写を行うことで、人々に彼女の情緒の不安定さを体験できるほどの生々しい描写をしている。これらの一連の動作は、現実では実現できない人々の願望や欲求をバーチャル空間で実現している。

・人物と身体モチーフ



図 23 『天籟籟』における知覚への問いかけ

メディアアートの表現では往々にして身体の要素が用いられる。身体や器官のヴィジュアル化、アニメーション化は、誰もがその生々しい記憶を持ち、知覚と繋がっ

ているため、これらの画像自体には大きな視覚エネルギーが備わっているのだ。特に、これらが思想を代表する画面とコラージュされた場合、人々は思想を高揚感ただようイメージから、はじめて人間的でリアルなものだと受け止めるであろう。この作品においては、始終、ハイヒールだけを履いた全裸の女性がバーチャル空間を旅している。彼女は自分で自分の心臓をハイヒールで蹴飛ばし、器官に対して暴力を振るうなどの、破壊的な動作を繰り返す。これら衝動的さを表現したアニメーションは、彼女のいる現実で起こったことであり、人間の起こした暴力全ては、人間に戻ってくるこの世の事実を語っている。

4.2 作品『天籟籟』の制作

4.2.1 作品形式

アニメーション『天籟籟』の情報	
作品名	『天籟籟』
英語名	The Piping of Heaven
時間	10分45秒
ジャンル	実験アニメーション
フォーマット	ミニHD (1280*720)
カラー	モノクロ
サウンド	ステレオ
制作完成年月	2012年3月
使用ソフト	MAYA, HULI, Premier, shake
アニメーション『天籟籟』 制作者リスト	
アニメーション	劉茜懿 劉敏 崔曉亮
エグゼクティブプロデューサー	安藤紘平
プロデューサー	エドムンド・ヨウ
字幕、英文翻訳顧問	ジャン・ユンカーマン
音楽	KIN TAI
監督/脚本/編集	劉茜懿
特別感謝	劉大鵬 周嘉妮 森満敏子

図 24 『天籟籟』の作品情報

『天籟籟』の作品形態は図 24 にまとめた。ここで強調したいのは、『天籟籟』はフルCGアニメーションであり、その母体がMOVのデジタル動画であることである。『天籟籟』はDVD、ブルーレイ、HDテープ、デジタルの四つの形式で保管されている。

展示形式は以下の通りである。アートアニメーション『天籟籟』は、創作当時映画やビデオアートのプロジェクション的展示をイメージして創作した。プロジェクションにあたってプロジェクターの性能や出力光束、展示空間等、全て映像の効果には欠

かせない要素である。『天籟籟』は計 20 回のメディアアート展でビデオアートやアートアニメーションとして上映されたと同時に、計 8 回の映画祭で短編映画として上映された経歴を持つ。数々の展示で得た『天籟籟』に最適な上映や展示効果は、4.4 節にまとめて記載されている。

4.2.2 表現形式とその技法

作品『天籟籟』ではところどころでシンボリックな表現をしている。易の羅盤の破壊や、大きな蓄音機で天籟を聞く姿は、現代の人間が古代の思想に歩みいることが象徴されている。これら象徴的な表現は、説明的ではない曖昧な表現であって、鑑賞者の想像の余白を残そうとしている。鑑賞者は自分の世界観を便りに作品の意味を分析しなくてはならない。作品前半では女性の身体と暴力に関わるメンタル的、知覚的な描写が多く、自分を受け入れる過程を表現している。後半では哲学、文明的なものへの探索を演出している。人間の身体の知覚と、文化文明的な二つの一見異なる分野を衝突させる意識が、新しい演出に繋がる。本作の構成は、この二つの部分を、「天籟を探す」というミッションを持った女性が走り抜けるという設定のもとにある。女性は人間を象徴していて、この構成には、現代の人が古くから伝わるものに挑むことが象徴されている。



図 25 『天籟籟』構成のコンセプト

4.3 作品制作とそのプロセス

4.3.1 カメラアングルの確定

『天籟籟』のカメラワークでは、アップアングルが非常に多い。これは事前に『小格系列』で本作のイメージをスケッチしたことが影響を受けている。アップアングルによって表現主体を強く印象づけさせ、息がつまるようなアップアングルを度々インサートすることで全体を通じてひとつの風格を創り上げることを目指した。また、ブレ、アウトフォーカス、ロングショット、望遠レンズ的カメラワークを行って、現実感を求めたカメラワーク表現を実行している。中では心臓を取り出すシーンで、まるでカメラのピントを合わせているような演出を行い、アニメーションにはありえないドキュメンタリーのような、客観的な、隠し撮りのような表現で、観客に不安感を与

えようとしている。

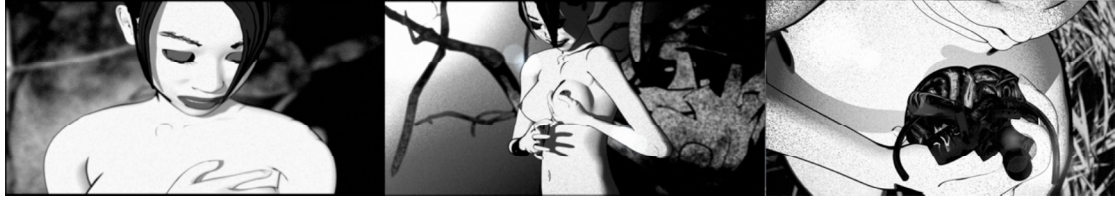


図 26 心臓を取り出すシーン

4.3.2 現代的アニメーション表現

従来のアートアニメーションは、平面的なヴィジュアル効果の作品が多く、モンタージュから得られるエンタメ性を利用する作品が少ない。しかし『天籟籟』はモンタージュ的カットの繋ぎ合わせを意識してヴィジュアル効果をデザインしている。モンタージュは、映画におけるカット同士の接続であり、それから生まれる視覚心理の事をいう。現代のアートアニメーションでは、モンタージュ的、映画的に構成されているアニメーションの割合が多くなっている。

4.3.3 CG アニメーションにおけるバーチャル空間の演出

『天籟籟』はCG技術を用いて二種類のバーチャル空間を演出している。ひとつは象徴的な、ヴィジュアル的なバーチャル空間である。宇宙の空間、自然の空間、光の空間、地下鉄の空間など、人々がいつしか現場にいて妄想した、バーチャル空間を造り上げている。これはアニメーションの存在の意味でもあると思う。もうひとつは、気持ちのバーチャル空間を表現しているのである。心の動き、つまり気持ちは、見えず、触れられないものである。冒頭でも述べたように、『天籟籟』は心への疑問が支えている作品である。心が泣き、心が違う器官に発散したがつている、それらは現実では実現できないことで、主人公の心の動きそのものを表している。それらの心の欲望、心の変化を、バーチャル空間において表現したのが、『天籟籟』のもうひとつの主旨である。

4.3.4 ポストプロダクションとヴィジョン

『天籟籟』はMAYAで得られたImageファイル(序列)をMOV化してから編集する必要がある。Imageファイルは最も基本のフォーマットだが、ハードディスクに保管しておく意外、この先あまり使用しない。Imageファイルを、編集ソフトのプレミアでひとつひとつのシークエンスに変換してから、シークエンスで編集作業を行う。一本の、音楽も字幕もない編集完成版の『天籟籟』のムービーファイルをストックしておくことが大切である。そこから(『天籟籟』の場合にはないが)アフレコ、字幕スーパー、サウンド音楽の作業をしてゆき、最終的に映像の書き出しを行う。

4.3.5 サウンドと音楽

中国古文における天籟は世界で一番きれいな音という意味である。果たしてそれを主人公が見つけたかどうかは、作品の中ではサウンド効果によって明らかにしていない。音が大きく表現されてしまうと、視覚効果が薄れるため、あまりサウンドを入れ

なかった。電子音を用いてシンボリックな表現を試みた。天籟の中では、一番強調したいときのサウンドを以下の三カ所に入れた。

情景	時間	音の種類
第一場、心臓が飛ぶシーン	00:01-00:9	心臓の動く音
第三場、女の子が蓄音機を聞いた すぐ後	07:25-07:31	シンセサイザーの音
第四場、易の皿を割るシーン	09:45-09:48	割れる音

図 27 サウンドインサートのタイミング表

天籟という誰も聞いたことがない音を表現する際、抽象的な音で表現することで神秘感を演出している。その際シンセサイザーで出す電子ギターのサウンドを短く入れた。それは、本当の楽器ではなくデジタルが出した音だったので、画面に合うと感じた。『天籟籟』では音楽と同時に「音」の持つ物を形容する力を強調している。全編を通して流れる音楽は、在日孤児であるキン・タイ氏に作曲して頂いたオリジナルの曲である。キン氏はサウンドアーティストで、『水』、『火』、『祈り』などのテーマサウンド作品を CD で発表している。彼に映像を見せたあとで、彼の音にふくまれる物質感に期待して、映像に対するイメージの音の再現を委託し、音楽を付けてもらった。

4.4 公開とその評価

4.4.1 公開場所

公開場所については、以下の表を参照して頂きたいと共に、ここでは代表的な三つの公開について詳しい解説をする。

参加芸術祭/映画祭 一覧					
種類	公開場所名称	日付	場所	展示形式	備考
芸術祭	フランス海外県レユニオンビエンナーレ	2011. 11	レユニオン島フランス	映像インスタレーション	
映画祭	オランダアニメーションフェスティバル	2012. 3	ユトレヒト、オランダ	映画館上映	
グループ展	レユニオンビエンナーレ・セレクション展『演習』	2012. 3	北京、中国	映像インスタレーション	
グループ展	『私にまかせて展』	2012. 6	北京、中国	プロジェクション	
芸術祭	『大声展 get in louder』	2012. 11	サンリトン 北京	プロジェクション	
芸術祭	東京 GTS 野外映像展 2012	2012. 10	隅田川公園、東京	プロジェクション	

芸術祭	深圳アニメーションビ エンナーレ China Anima	2012.12	深圳 中 国	映像インスタレ ーション	
芸術祭	『曲径通幽』第一回動 画展	2013.1	上海 OCT 美術館、中 国	プロジェクショ ン	
映画祭	南京映画祭 EXIM 南京 中国	2012.11	南京、中国	映画館上映	
映画祭	ベトナム・ハノイ国際映 画祭 短編コンペテ ーション	2012.11	ハノイ、ベ トナム	映画館上映	
映画祭	アフリカ・コモロ国際映 画祭 アジアンナイ ト上映	2012.12	モロニ、コ モロ	プロジェクショ ン	
映画祭	香港映画祭 短編コ ンペティション3月、香 港	2013.3	香港、中国	映画館上映	
映画祭	FIRST	2013.8	西寧、中国	野外プロジェク ション	
芸術祭	在地未来	2013.9	深圳、中国	プロジェクショ ン	
芸術祭	上海新青年芸術家評選	2013.12	上海、中国	プロジェクショ ン	新生年芸術 家賞受賞
芸術祭	『中国当代数字映像展』 今日美術館	2014.1	北京今日 美術館、国	プロジェクショ ン	

図 28 公開場所一覧

・北京今日美術館『中国当代数字映像展』における展示とシンポジウム



図 29 北京今日美術館における『中国数字芸術展』のポスター

2014年1月9日、中国政府主催の『中国当代数字映像展』に出品した。この展覧会には、中国のデジタルアートを代表する9人の作家が選ばれ、それぞれのデジタル技術によって制作された映像が展示された。『天籟籟』は9作のうち唯一80年代に生まれた作家の作品として選出された。9人のうち4名はヴェネツィア・ビエンナーレの中国館に招待された経歴をもち、作品の水準が高い小人数のグループ展示となった。この展覧会は国家文化部における国家芸術研究院が主催した歴史上初めてのデジタルアート展であり、CGアニメーションが中国の現代文化として重要視されるようになった証となった。

- ・ 深圳何香凝美術館『在地未来・海外在住青年美術家招待展』における展示とシンポジウム



図 30 深圳何香凝美術館『在地未来・海外在住青年美術家招待展』展示とシンポジウム

2013年9月13日に開催された深圳何香凝美術館の『在地未来』展では、世界13カ国の華僑・華人芸術家と一緒に展示をした。その展覧会は、二世世代目の海外在住中国青年作家の発展のルーツと彼らのアイデンティティを知るためのものだった。開催されたシンポジウムでは、フェイ・ダウェイなどの中国現代美術を世界に広めた第一人者や、批評家たちが参加した。シンポジウムでの発言は身分と作品の関係を通して、『天籟籟』に見られる古代哲学と現代文化の衝突について、一番めに発言した。この展覧会は、国内で第一回めの海外在住の青年美術家の創作に焦点を与えたもので、その後の青年作家たちの発展を研究案例としてのスタートとなった。

- ・ 上海新青年人物評選展



図 31 『新青年芸術人物』展のカタログと受賞

2013年12月16日に上海K11 アートスペースで開かれた『上海新青年芸術展』は、全国から3000人から選ばれた10名の青年美術家によるコンペティション展覧会だっ

た。キュレーターであるフェイ・ダウエイ氏は展覧会の序言に、「この物欲世界にひるまず、誘惑されず、影で制作を続ける青年美術家に捧げるための展覧会」と語った。この展覧会は、現在の中国における青年美術家の思考を模索し、文化の発展が青年たちの美学にどう影響しているかを模索する試みであった。そのコンペティションにおいて、『天籟籟』は最優秀青年芸術家賞を受賞した。

- ・国際映画祭への参加

- ・オランダアニメーションフェスティバル 特別セクション・中国現代独立動画部門

2012年3月にオランダ・ウトレヒトで開催されたオランダアニメーションフェスティバル『中国インディペンデントアニメーション部門』が開催された。中国のインディペンデントアニメーションがヨーロッパの映画祭で紹介されるのは初めてだった。この部門ではミャオ・シャオチュン、チャンシャオタオ、ソン・シュンなどのアーティストたちが出品した。2000年末から盛んになった中国のインディペンデントアニメーションは、2D及び3Dの表現方法によって2010年代より世界的注目を集めるようになった。中国のインディペンデントアニメーション展は国内で数多く開催されているが、これは初期の国外でフォーカスとして取り上げられた展示だった。

- ・FIRST 国際映画祭 国際短編映画コンペティション

2013年7月に中国青海省の西寧で開かれた国際映画祭の短編コンペティション部門に参加した。このコンペティションにはアジア及び世界中から短編映画の作品が集まり、青年監督育成を目的とした、中国電影評論協会主催の映画祭だった。

- ・コモロ国際映画祭 国際短編映画エキシビジョン

2012年12月にモサンビーク海峡の島国コモロ共和国で、その国初めての国際映画祭が開催された。コモロ共和国は、1975年にフランスより独立し、アフリカの最貧国のひとつで、決して豊かではないイスラム信仰の国だ。フランス文化部の支援、ヨーロッパからの帰国した文化人のサポートを得て、第一回コモロ国際映画祭が開催された。その映画祭では、主にエジプト、トニスなどのアフリカ映画が上映され、コモロ共和国の大イベントとなった。『天籟籟』は中国映画『小城之春』（1950）と並んでアジアを代表する短編映画作品として上映された。『天籟籟』は、ミツアングニと呼ばれるビーチで野外上映され、子どもたちから老人までたくさんの観客が来場した。『天籟籟』は信仰と文化を超えて人々に受け入れられた。

4.4.2 展示方法

セクション	条件	備考
空間	独立した空間	
音響	スピーカー 二台	画面側左右にひとつずつ設定
プロジェクター	ハイビジョンプロジェクター 5,000lm 以上	壁の上下とスクリーンの上下が重なる
HD プレーヤー	HDMI 出力可能	
壁	全面黒く塗装	
腰掛け	背もたれのない腰掛け	空間の色と一緒のもの
暗幕	暗幕を入りに口に垂らす	

図 32 『天籟籟』プロジェクションの条件

・室内展示



図 33 『天籟籟』室内展示の様子

『天籟籟』は主に映画館でのスクリーニングと、美術館でのプロジェクションの二つの展示の形がある。『天籟籟』の画像は 1280*720 ピクセルであり、ミニ HD の画像に達している。『天籟籟』は書き出し後、スクリーニング用にアップル HQ 等に再エンコードし、映画館用にセーブする。美術館で展示をする際、以下の条件をオーダーして『天籟籟』のプロジェクションをする。(『天籟籟』独自の展示形式として、「頂天立地」法がある。それは、壁一面にプロジェクションするとき、上下画面に映像を引き延ばすことである。これは、とても大きな迫力を演出する。プロジェクションと壁の距離が要求されるので、プロジェクション装置を移動してもらうか、場所を移すしかない。しかし、壁の距離があるので、建築構造による。中々実現できないものである。) 特にメディア芸術祭においてビデオ作品が上映される際、『天籟籟』が最もよいコンディションで上映されたのは『上海青年芸術家展 2013』、『中国数字映像展』、『在地未来展』においてである。前者二つは、ハイビジョンプロジェクターを用いつての

プロジェクションで、近くで見てもピクセルがなく、映像がとてもクリアであった。映画館という既にフィックスされた上映条件と異なり、メディア芸術祭では作家とキュレーターのコラボレーションが作品の善し悪しを決めるのである。ひとつのビデオ作品はモニターに壁吊るしで上映するのと大きな画面に投影するのは視覚的効果、人々の視知覚への訴えも全く異なるのである。残念なことに、近年ではメディア芸術作品の視覚価値が展示手法に左右されることを理解してないキュレーターが増えてきている。キュレーターたちには文明を創り出す意識が薄れている。これらのキュレーターたちを前にして作家は、自分の作品の展示効果を、狭まれた条件の中で常に考えなくては成らない。これこそがメディア芸術作品の「ポストプロダクション」である。

・屋外展示

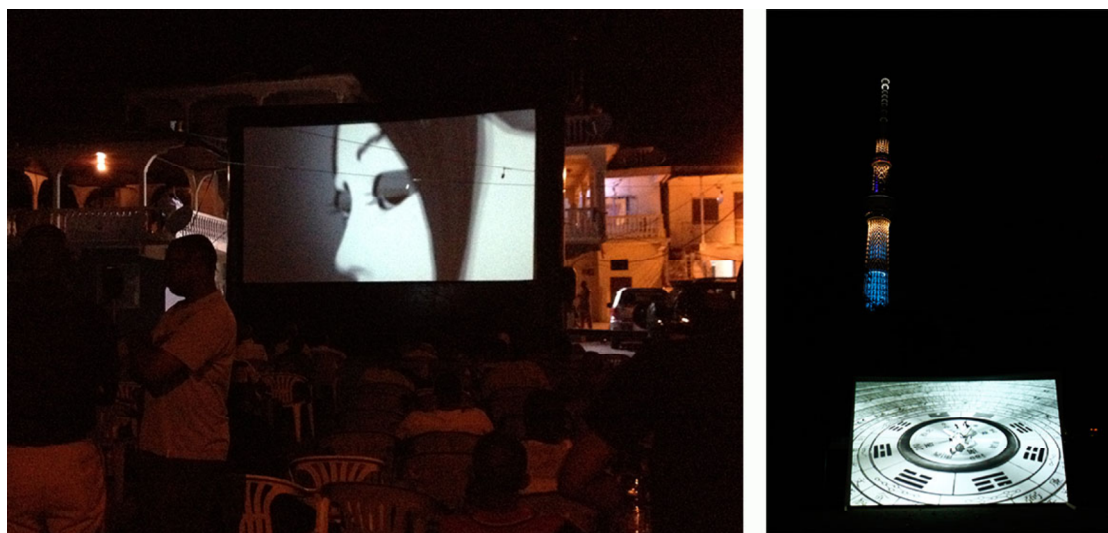


図 34 屋外展示

第一回コモロ国際映画祭(2012)に出品した際、『天籟籟』はコモロの首都・モロニのミツアンガニビーチで初めて屋外上映された。7mX4mのスクリーンにプロジェクションされ、音響は95dbで港中に響きわたる音だった。野外での展示は空間の妨げがなく、道行く人々が自由に鑑賞できた。野外での上映は自然と一体になり、背景の建築とも一体となり、作品と現地と人の親密感を高めた。野外の上映では作品のクオリティはもちろん、映像作品ではなくインスタレーションとしての効果を期待すべきである。また、現地のオペレーターにあれこれオーダーするよりは彼らに任せた方が、よりいいコンディションとなる。

・映画としての発表

4.4.2では『天籟籟』の発表過程で私の得た経験を室内と屋外に分けて比較分析を行った。特に、メディアアート作品で発表される際、私は上映コンディションに敏感で、コラボレーションする美術側や芸術家側に詳しい条件を出し、最高の状態で観客

の目に映るように心がけている。室外で上映される際、その開放的さからしてサウンドに気を遣うべきである。そのときも、画面は大きければ大きい程良い気がする。様々な背景のもとで上映される映像作品をみることはとても迫力的で、創作を勇気づけてくれる。『天籟籟』は、短編映画として上映された経歴を持っている。映画館でシートに座って「鑑賞」する『天籟籟』は全く違うものである。最後まで見て思うのは、息苦しい感じがすることだった。素晴らしい映画は、息苦しさの中に感動を創る調和感があるものかもしれない。メディア芸術祭での展示が室内なら、映画館での上映は超室内であって、メディアにおけるインスタレーション性がなくなり、映像本体と直面するものである。その際『天籟籟』にはもう少々全体的な堅実さが欲しいと考えられる。いずれにしても以上の経歴の中で、室内、室外、映画館というみっつの展示を経験できて幸いだと思う。どちらにしても、音のクオリティを次回では重視し、圧縮する際、音の質を如何に保つか重視すべきである。展示は映像制作と異なり、よりたくさんの客観的要素が関わってくる。その中で如何に映像をより良く見せるかはこの先も探索する課題である。

4.4.3 評価

前項で述べたように、『天籟籟』を展覧会へ出展した結果、様々な評価を受ける事が出来た。以下に代表的な評価結果を挙げる。

■ 張献民（ジャン・シェン・ミン）：（映画評論家、北京電影学院文学学部教授、南京映画祭審査員長）

『天籟籟』は、中国の映画史において、これまでに見たことないインディペンデントアニメーションである。作品の中には、中国哲学、思想への批評が見られる。中国のインディペン・デントアニメーションを一步前進させた画期的な作品だと言える。中国アニメーション界を代表して、御礼を言いたい。

4.5 まとめ ～今日の天籟の響きを探すということ～

本作冒頭で空間を飛び回るミラーボールや痛々しい暴力を振るう女性の姿が表現したのは、「情緒の発散」というシンプルなテーマがあったからである。青春というタイムリミット付きの時空の中でどう生きれば良いか分からない若さの嘆きを描いている。その他では直接的、間接的に「東洋的さ」を創り上げ、既存のイメージを再構築している。若い青年は私自身であり、全青年の象徴であり、エネルギーな青年と、古代思想の天籟という最も偉大なる音が隠喩している文明との衝突を描いている。このふたつのあらずじには様々なエピソードが組み込まれていて、自分の身体を感じたくて触れたり、輝くけど安っぽさを漂わすミラーボールを宇宙に飛ばさせたり、半獣人間に変身したりと、メディアアートにおけるパフォーマンス、インスタレーション的感覚を全編ところどころに組み込んでいる。この作品は全編が、アルチンボルドの『四季』における『野菜人間』のような、アートジャンルのクロスボードを映像化した、コラージュ意識のある映像作品である。この作品のクライマックスで女性は世界で一番高いところに上り、耳を傾けて「籟籟」を聞き出そうとしている。何を彼女が聞いたかは語られなかったが、現世における籟は、もはや古代の美しい音ではなくなっていることは全編を通して暗示されている。天籟を失ったとき、人々が感じる

のは悲しみでもなければ嘆きでもない、その麻痺されたような感覚が、人類の悲劇ではないだろうか。何が起こっても普通に時を刻んでいて、「籟籟」という雑音の中で、やはり耳を澄まして聞こうとする姿勢が、目を開いて探し出そうとする勢いが、自然と共存し生きて行くことであって、掛け替えのないことかもしれない。

第5章 インスタレーション作品『地籟籟』の創作

5.1 作品『地籟籟』のコンセプトとその狙い

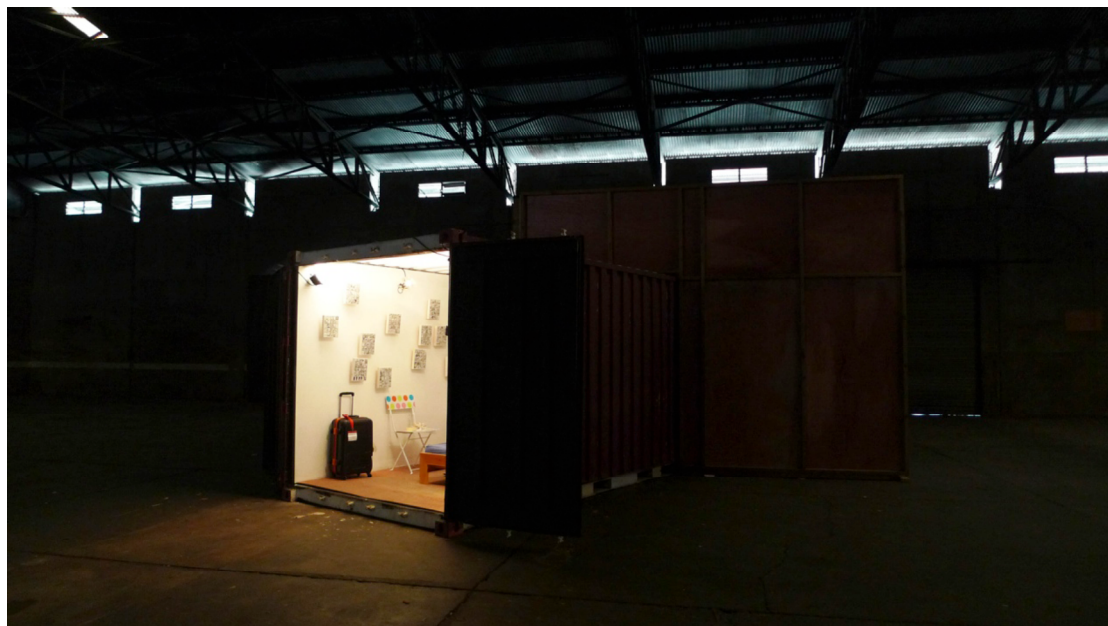


図 35 レユニオンビエンナーレ 『地籟籟』 インスタレーション

5.1.1 インスタレーション『地籟籟』の概念

映像インスタレーション作品『地籟籟』は2011年に開催されたレユニオンビエンナーレレジデンス期間で創作した視覚芸術作品である。天を代表する5メートルの木材の建物に『天籟籟』を上映し、その建物に長さ6メートルのコンテナの頭部分を突き込んで、その中でアニメーション『地籟籟』を上映したものである。この構造は天と地の衝突を暗示しており、視覚化している。そしてどの建物の中にも人が歩き入れることから、天地人の三つのエレメントがその空間に出現するという設定をしている。コンテナの空間は二つに分けられ、一つは『地籟籟』の上映、もうひとつはレユニオンでレジデンスをしていた部屋で使われたベッドや机を置いて、そこでの生活の空間を作品の中に再現した。生活と美術品、日常と芸術、二つの一見関係のない空間をひとつにして、事件性を持たせた。そして、その生活空間の中で、アニメーション『地籟籟』と『小格系列レユニオンシリーズ』を創作し、それを生み出した空間と、生み出されたものを一緒に展示したことで、時間と空間の交差を表現している。

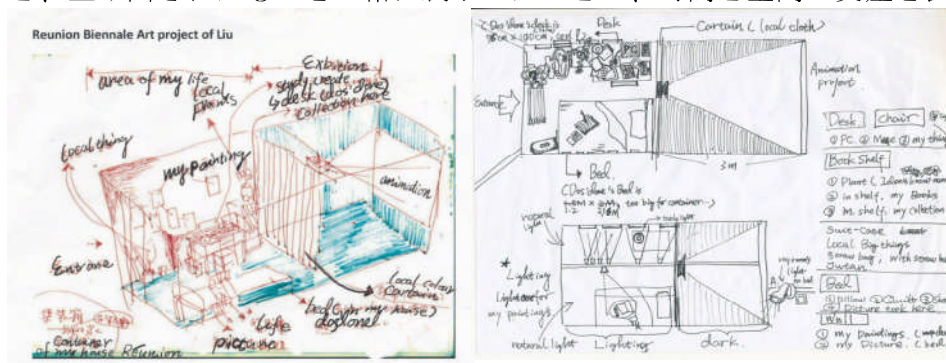


図 36 インスタレーション作品『地籟籟』のコンセプト図

5.1.2 実空間の視覚表現

インスタレーション創作について述べる際よく「磁場」という言葉が使われる。辞書においての意味は北極と南極の磁力が創り出す空間のことである。また一方で、この「磁場」を時間と空間が引き出す「ある特定の場の力」として使うこともあり、文学や芸術作品ではよく「磁場」の言葉を借り入れて作品を説明している。²⁵「磁場」の作用力とは、その場所においてこそ感じ取られる、インスピレーションのような力であって、それは境界の作用力という言い方もある。『地籟籟』において実践した「磁場」のヴィジュアル化は、その場所から得た文化的違いが起こす感受を画像に隠喻して創り上げることを指す。

作品『地籟籟』においては、異国文化のヴィジュアル画像を導入し、荘子の思想である地籟をポストモダンの再構築している。

ポストモダンにおいて、「世界のスタンダード」という意識は崩壊し、各地域、各民族の特徴が再び芸術や文化の舞台に上がった。『大地の魔術展』（1989）でも知られるように、文化が多様的であることを肯定し、より開放的さを支持する姿勢に、私は影響されている。

『地籟籟』では、クレオール文化が漂うレユニオン島で、地域性のある作品、地籟をポストモダンの「再考」した形跡のある、何らかの問題定義をする作品を創りあげたかった。地籟を表現する際、私は中国現地のものではなく、他の文化を用いることで、より多様な表現に繋がると考えた。そしてそれは、祖国を離れて祖国を見つめ直すという、異国の地にいる者だけに与えられる再思考の過程の表現であるといえるだろう。



図 37 『地籟籟』の展示状態から見る人と作品空間の関係性

5.1.3 『地籟籟』創作背景

『地籟籟』は、2011年のフランス海外県レユニオン島ビエンナーレの出品作品である。私はレユニオン島へ行き、三ヶ月に渡る現地での活動と生活をj得て、イ

²⁵ 磁場の使用例として『磁場と漱石-時計はいつも狂ってる』（関谷由美子著）がある。（本書籍には漱石の英国滞在で得た異文化体験と「自己本位」の強調の過程などが語ってある。）

ンスタレーション制作を行った。レユニオン島はインド洋マダガスカル島の東南方向に浮かぶ、人口 50 万人ほどある島だった。私は 9 月 6 日にレユニオン島に到着して、2 ヶ月半に及ぶワークショップに参加した。フランス文化センターとレユニオン美術大学が主催し、世界各国から選ばれた作家たちはレジデンスの期間中、レユニオン美大で学生たちと交流をしたり、現地の作家のアトリエへ訪問したり、文化活動を通して島とふれあい、11 月に開催されるビエンナーレの出品作品についてインスピレーションを固めてゆくのがよかった。10 月末に展示場所が決まり、11 月 5 日から制作と搬入が始まり、一週間の準備を得て 12 日に開幕した。期間中、言葉の問題や習慣の違いから創作が進まないときもあったが、現地の人々に助けられ、最終的には彼らとコラボレーションして制作と設置をしたのが、作品のヴィジュアル効果を普段とは異なる結果に仕上げたのだと考える。

・ 展示環境を意識したインスタレーションの創作

「結局のところ芸術は、自分の体験を再現した行為である。ますます事物の普遍的認識と個人の精神的論理能力との間の緊張は大きくなり、この弓の張りが折れない為に、芸術が現存する」²⁶

前節の中で、既に「磁場」について話した。私のインスタレーション作品では、現地の違う要素と、自らのアイデンティティを混合させ、どの領域にも属さない、ダイバーシティ的感覚で解釈できる作品を創作したいと考えていた。ポストモダンのコンテクストの中で、やっと許された各地の特徴の体現は、人々に新しいものの見方を与えた。そのスピリッツは、未だに続く西洋への憧れの中で、舵のように一部分のクリエイターの創作中に体現されている。『地籟籟』を制作する時は、現地のヴィジュアルイメージをありのままに受け入れ、自然の状態を空間構造で再現し、全く異なる文化で自己のアイデンティティとなる地籟を表現している。

・ 『地籟籟』の理念と象徴

「風が大地における天然にできた穴を通り抜けるとき発生する音」が荘子の地籟に対する解釈である。それらの音は風に制御されていて、その風は海から運ばれてくるのだった。その穴は、砂と砂の隙間であり、岩と岩の隙間で、気の枝と葉っぱの隙間という、自然界に存在する隙間だった。地籟という概念は、地理的な考えを含むと同時に、地上の上で行われている全ての活動により発生する音だった。自然界は、最初からそこにあって、「山は山で、水は水という風景の中に、私が山と水の中にいるから、山と水の中に私がいる」という鈴木大拙の禅の思想の通り、人は最初から自然と一体化しているはずだ。そして『地籟籟』は、その思想を現代に置き換えたもので、地上に存在する文明と自然界の矛盾の摩擦の音と言えるのかもしれない。人が自然と一体化しているのに、自然と摩擦する音が発生できるのは、人の性だと言える。四聖

²⁶ ニーチェ著『反時代的考察』（小倉志祥訳）310 頁（理想社、1980）

諦の中で第一諦が命は苦痛だと語っている。全ての人が、泣きながら生まれたからだ。暖かい母体からこの寒い危険が漂った世界に降りることは、とても辛い事なのだ。それから経験する成長の苦痛、心理的、生理的な苦痛。理性的に分析しても、私たちの苦痛は減らない。命は苦痛そのものだ、とブッダの四聖諦では解釈している。これらの思想が、中国の古代哲学荘子の提出したコンセプトである地籟と合わせあって、私を『地籟籟』という作品の原点になる概念へと導いた。結局のところ、『地籟籟』は「大地の音を聞く」という意味で、その大地の音は、地理的大地の国境を超えた、人の心同士の混合する音であって、それを知ることの過程が作品『地籟籟』である。

・地域と文化多様性の体現

「磁場」の力に影響を受けたというのも、レユニオン島の特別な背景があったからである。レユニオンの住民はクレオール人と呼ばれ、マダガスカル人やヨーロッパ人、フランス人が混血した特別な人種である。彼らは誰の立場になっても発言できて、互いのたくさんの異なる文化を理解していた。多数あるフランスの海外県の中で、レユニオンは最初から大きな独立戦争を起こさず、そのままフランス領になることを決めた地域だった。ここでは多数の文化であふれており、ヒンドゥー教、仏教、イスラム教の多数の宗教の根拠地がひとつのストリートに建ててあるほどだった。その事に深い印象を受けて、私は『地籟籟』の創作に取りかかったのである。

ポストモダンの特徴のひとつとして、地域が世界的な標準を超えて表現の大きなテーマになろうとしていることだ。ダイバーシティ的文化的構造が展開される中、私はレユニオンの地域の特徴を画像化して作品を創った。例として、クレオールの家の屋根に貼られている飾りや、サラジーの滝や、様々な要素に自分の感情と見解を隠喩して、地籟という中国の古代の文化に融合させた。メタファー的に表現されることでそれら本来の姿は再構築されている。これらは私の、あらゆる文化を受け入れる姿勢を表している。また、私は『地籟籟』のインスタレーションに自分の部屋に置いてあった植物や、使用していた日用品、ベッド、シーツ、机などを直接展示会場へ搬入し、生活から構成される芸術品を人々に見せて、鑑賞者が何らかの再思考をするのを試みている。ポストモダンアートにおいて、日用品をアートに用いる先駆者としてロバート・ラウシェンバーグ(1923-2008)²⁷は、自分の創作目的は「芸術作品をつくることではなく、芸術と生活の橋渡しをすることだ」と語っており、彼の創作において歯磨き粉や爪磨きなど様々な日用品が作品の重要な一部となったことにも、そのような創作姿勢が反映されている²⁸とされる。作品『地籟籟』において、中国の古代思想である地籟は、地の音が聞こえる大地と、その上にある自然のもの、あるいは工業的な日用品で表現されている。全く異なる南の島の民族文化とそれに自分の表現を隠喩して東洋的思想を表現し、現在におけるダイバーシティ的な新しい中国古代思想の表現を『地籟籟』は物語っている。

²⁷ ロバート・ラウシェンバーグ(Robert Rauschenberg 1925-2008)アメリカの美術家。

²⁸ 『現代アートの巨匠』 p 136-137 図録参照 2013

5.2 作品『地籟籟』の制作

5.2.1 作品形式

日常のイメージを画像化するというコンセプトのもとに、私はコンテナを利用して「天地」という構造を表現するため、インスタレーションを制作した。海の上で移動するコンテナの半分を地上の上にある木のボックスに入れて、二つの箱でインスタレーションを制作した。コンテナが地を代表して、ボックスが天を代表している。コンテナには、当時レジデンスをした部屋をありのまま再現した。使用していた家具を運び込み、日常品もそのままインスタレーションに設置した。壁にはレユニオンで撮影した様々な写真を張り、3ヶ月に渡るレジデンス生活を記念する思いも込めてそのように創作した。「コンテナの中を部屋にする」という構想は、全く関係のないふたつの空間を一緒にする実験行為だった。『地籟籟』のアニメーション部分は、レジデンスの部屋で誕生した作品であり、そこで再現した部屋の奥に、『地籟籟』のアニメーション部分を上映し、映像インスタレーションという形で発表した。鑑賞者は、その部屋で作られたアニメーションとその部屋自体の二つの交差している空間に踏み入ることになる。

コンテナの外部分にある大きな木の箱は、『天籟籟』を上映する空間となった。コンテナの4倍大きい大きな箱は、天を象徴している。そこで『天籟籟』を上映し、中に入った鑑賞者はコンテナの突き出た部分をバックに『天籟籟』のアニメーションをみる。それは、天と地の間に人間がいるという、ありのままの自然の形態をインスタレーションで表現した結果である。



図 38 『地籟籟』寸法図

また作品形態は、コンテナを利用した映像インスタレーションである。木製ボックスとコンテナのそれぞれにアニメーションがプロジェクションされている。アニメーションは、『天籟籟』と『地籟籟』のふたつで、ひとつはフルCGアニメーションで、もうひとつは『小格系列』の画風をモチーフとしたストップモーションアニメーションとCGを結びつけた多角的アニメーションである。

5.2.2 表現形式とその技法

・『地籟籟』のインスタレーション部分

インスタレーションにおいて、現場の空間の漂う画像を直接インスタレーションに加えることにした。コンテナ、植物、民族衣装の模様、屋根についたクレオールを代表するデコレーション。その中で最も大きな現場の形態とは天地のイメージだった。コンテナが地を象徴し、木のボックスに天を象徴させ、構造上で二つをぶつけるような配置をした。これは天地の概念のメタファー的表現である。最後の要素としてその中に人が入り込めるようにすることで、天地人の三つの要素を同空間に納める演出をした。

・カルチャーショック感のメタファーである画面

『地籟籟』において、文化の違いを目の当たりにしたショックが、作品創作のインスピレーションとなっている。ポストモダンスタンダードがなくなって以来、再度自分達の文化や民族特徴を再思考する大きなきっかけとなる。文化にスタンダードはなく、世界のどこにもスタンダード的存在になる国が存在しないのは理想的だけど、人の性からして、実力を比べられずにいられない。人は無意識の内にスタンダードを作ってしまうのだ。その中で、『地籟籟』は異文化同士のコラージュを行って、各地域の特徴を隣り合わせにするように体現している。それは、文化の違いでショックを得たあの瞬間を、ありのままに表現するという試みである。それが、私のダイバーシティ文化のメタファー的表現である。

・インスタレーションとミックスメディア

ミックスメディアは絵画に使う表現で、縄、土、コンクリートなど、従来の制作媒体から全く想像できないような「物」を絵画に使用した制作方法である。そのような表現はブリーフ的なかなり立体感のある絵画に仕上がりと、材料の生々しさを絵画に演出することで強い印象を残している。そしてインスタレーションはコンセプチュアルアートに属するもので、コンセプトへの追及、空間に漂うコンセプトを掴んで創作するものである。私は『地籟籟』の表現の中でこれらミックスメディアの意識を取り入れている。それは、「物」のもつ存在感と力を空間に用いることだった。そしてそれは空間における物同士のコラージュでもあった。このような視覚に与える物の強烈なインパクトをそのまま表現するのは、『地籟籟』の部屋の物の配置に大きな影響を与えた。物は直接「磁場」の表現に伝わり、その場の物（植物や紙、工芸品）を作品に置くことは、その場をよりローカルな気分になせ、言葉ではいいにくい、その場の力を発揮した。私は現場の物をコラージュさせるように空間の中で組み合わせることで、生活感溢れる、どこかコミカルで、どこか不条理なイメージを目的とした。そしてそこに人々が訪れることで、人々が作品の最終要素としてコラージュされることになる

のだ。一方で、これは荘子の思想の根本である『人と自然との関係』の現在においての形を述べることになる。これに向けての私の観点は『人と自然のクレオール』なのである。ミックスメディアに影響を受け、そこから発展させた私の新しいミックスメディアは、人と物と空間のコラージュなのである。芸術品に距離を置かせない、人が作品を訪ねるような空間である。

・地籟籟の映像部分



図 39 アニメーションスチール

『地籟籟』ではストップモーションと CG アニメーションの結びつきについて実験創作している。

デジタル合成は、継ぎ目のないヴァーチャルな空間を創り出すために用いられるのが普通だが、それだけが唯一の目標である必要はない。異なる世界同士の境界部分は消去されなくてもよいし、異なる空間同士は遠近法やスケール照明の面で調和させられなくても良い。個々のレイヤーが一つの空間に溶け込んでいくのではなく別々のアイデンティティを保つこともありうるし、異なる世界同士がひとつの世界を形成することなく意味論的に衝突することもありうるのだ。『地籟籟』アニメーション部分の創作はストップモーションアニメーションの手法を用いている。ここでもミックスメディアの意識が持たれていて、画面の中にマテリアルの質感を体現しようとしている。大自然の風景や様々な景色の中にある形態を『小格系列』に変容して描き、絵画的感覚をアニメーションで強調した。それは百枚近い画面を一枚一枚手作業で描くことであって出来上がった画面も「手作り」な感じを漂わせる。その後から、CG アニメーションを用いて、手芸的な画面から一気に工業的な、少しの手芸感もない CG の画面に変化している。ここでもやはり、この二つの全く異なる画風のコラージュを行っているのである。

5.3 作品制作とそのプロセス

5.3.1 視覚要素の収集と『小格系列』へのアーカイヴ

レジデンス・イン・アートの期間中、毎日取材へ出かけ、島の文化を体現するヴィジュアル素材を集めていた。レユニオンの壮大な自然景観を表現するため写真を取り、アクリルキャンバスの上に『小格系列』でそれを描く。ありのままを表現するのではなく、形態の前後を想像して表現する。

例として、島の西北部サラジー谷には100の小さな滝があると聞いて現場へ向かって写真で抑える。滝は小さく、切り面のようなパノラマの谷の側面にそって一筋一筋地上に流れている。それを見た時すぐに「涙」という印象を持った。アクリルキャンバスにそれを描くときは、谷の側面にたくさんの目をつけて、涙を流すように表現する。このように、レユニオンの特徴を持った画面を探しにゆき、自分の経験と直感をむすびつけて、形態に潜む魂やその未来に起こる動作などを加えて、それらを『小格系列』に記載することで、いつのまにか『小格系列』は島を代表する様々なモチーフの倉庫となっている。それらの新鮮な残像は地籟を多文化的に再構成する手がかりとなる。

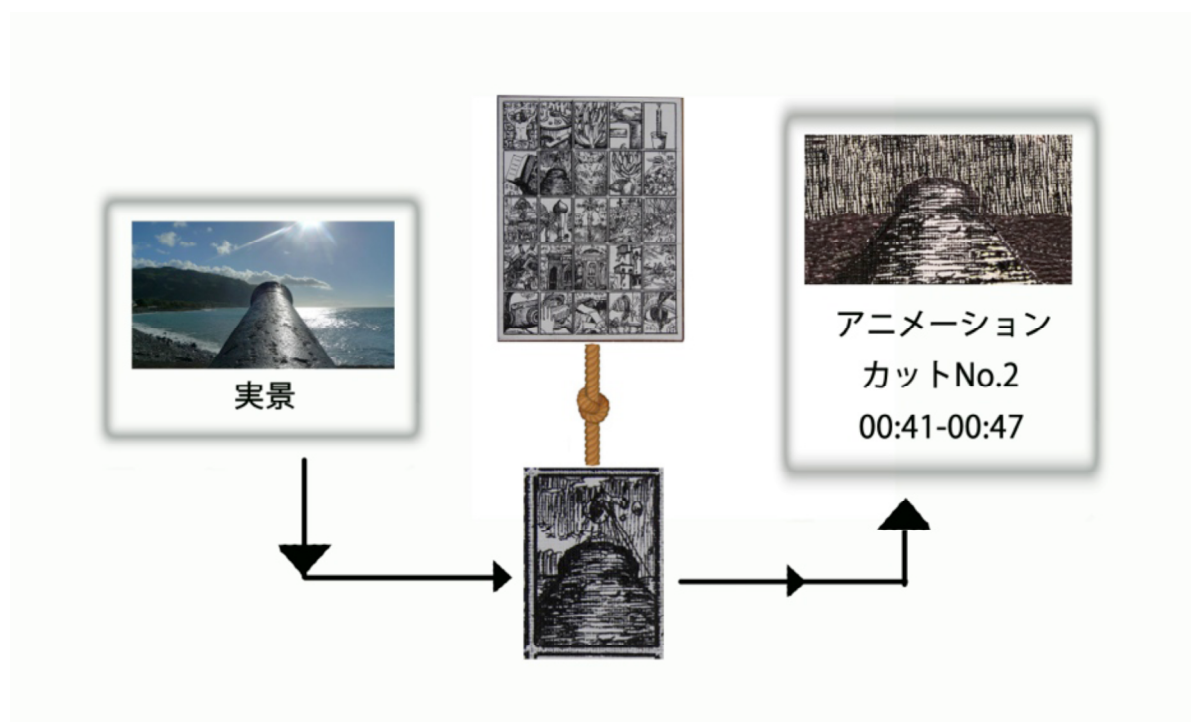


図 40 実景から作品の素材となるまでの図

	『インスタレーションの作業順序一覧』	図番号
1	木製ボックスの建築工事とコンテナと木製ボックスの突進	a-1 a-2
2	コンテナ内部の板設置	b-5
3	コンテナの板の塗装 白と黒	b-2
4	『小格系列』の壁設置	b-1
5	小格の展示 水平調査 照明設置	a-4
6	コンテナ用のプロジェクションの設置	b-1
7	ベッド、机の搬入	
8	カーテンの設置	
9	木製ボックス用のプロジェクションの設置	a-2
10	木製ボックスの内壁一面塗装 黒	a-3
11	フィニッシュ：暗幕の張り、写真、パソコンなど小道具の搬入	b-6

図 41 インスタレーション制作の作業順序表

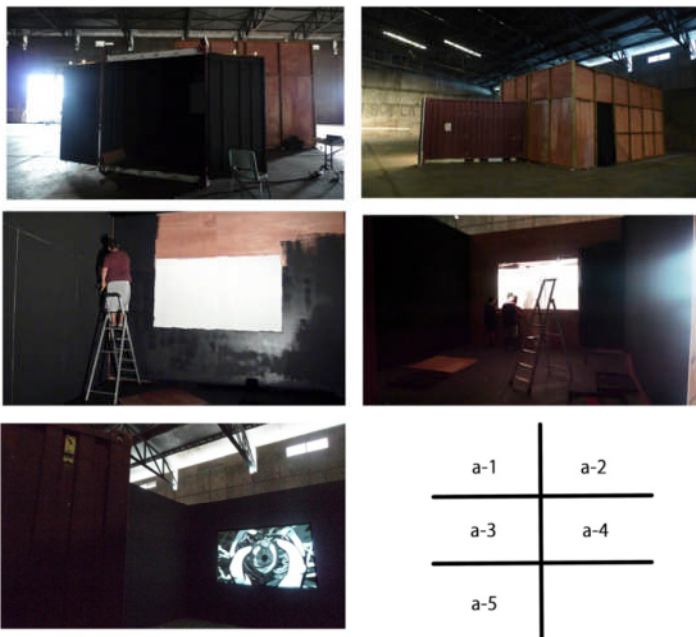




図 42 インスタレーション制作の様子

この作業において、重要なのは大きな構成から徐々に小さな構成へ作業を進めて行くことである。特に注意を払わなくてはならないのが『小格系列』や家具、小道具の設置、コンテナの中にある植物である。これらは、従来のものより数を増やしたり、サイズを大きくしたりすることで、「普通の部屋」にしてはいけないことに注意しなくてはならない。建築工事スタッフたちと一緒に進める作業も重要だ。コンテナを斜めに木の箱に突き込むのは容易ではなかったが接触する面の木材をコンテナの斜面のサイズに合わせて予め切り取り、コンテナの端を入れた。コンテナ内部は凹凸が激しく板を貼付ける事によって平にしたことで、後のプロジェクション、『小格系列』の設置が行える。その後すぐ塗装したのは壁が乾くのを待ってからではないとその後の一連のコンテナの作業ができないからである。『小格系列』の設置は、通常の展示方法で、壁から3センチ空間を置く方法で設置している。このため浮かび上がるイメージを表現し、コンテナ内の焦点となることを目標としている。コンテナに設置するライト計3つは、120ワットのスポットライトである。最初、コンテナの空間において5つのライトを設置する予定だったが、コンテナ内の温度が上がりすぎたため3つに減らした。最後に、木ボックスのプロジェクションを設置し、その画幅に合わせてプロジェクション面にあたる壁を黒く塗装した。また、コンテナ

一の中には実際にあり得ない写真の数、実際にあり得ない小物の設置をし、部屋に入る時の違和感を狙った。

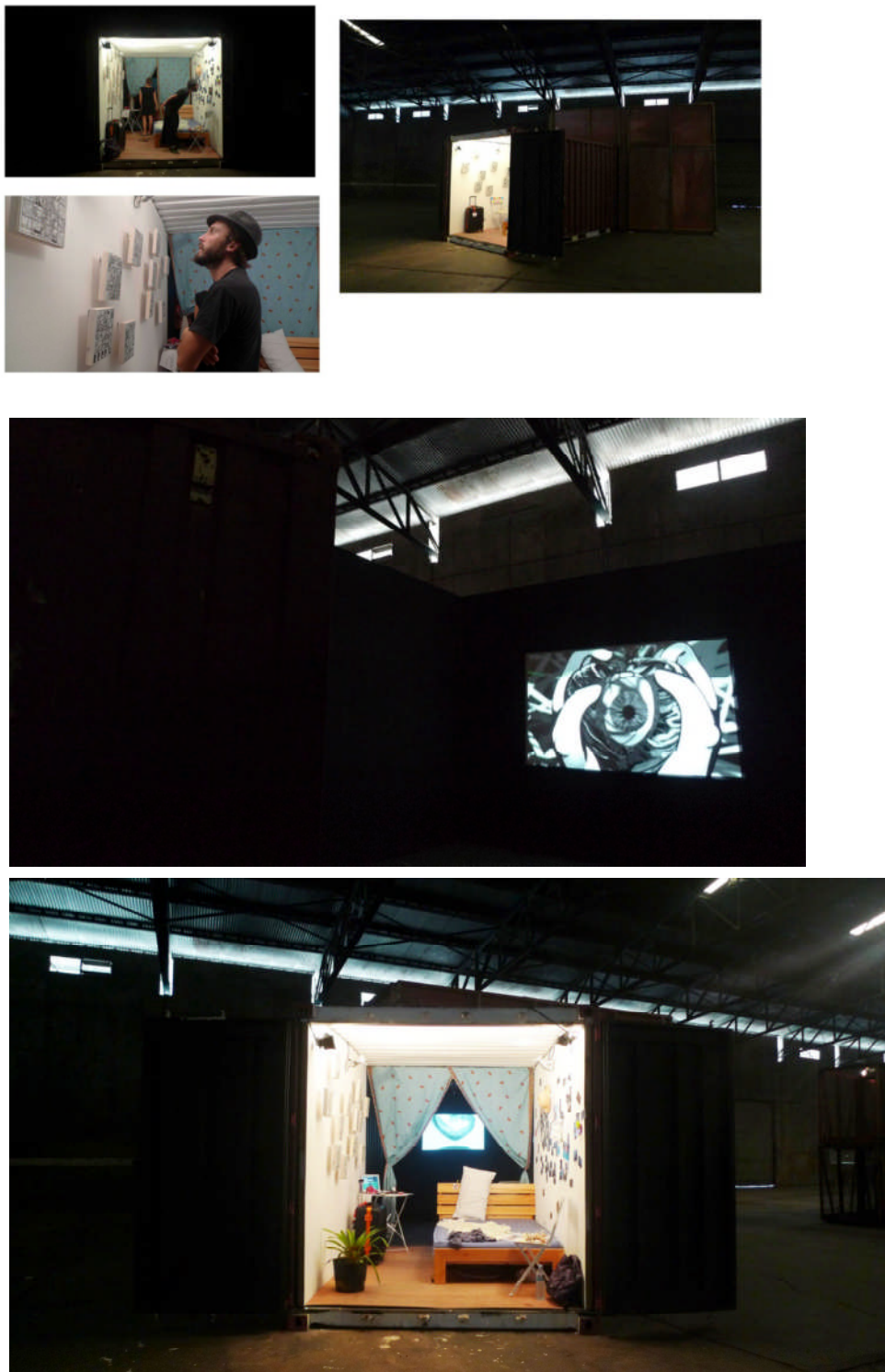


図 43 インスタレーションの完成図

5.4 公開とその評価

インスタレーション『地籟籟』の展示について

レユニオンビエンナーレは、インド洋の文化の中心であるレユニオン島で行われ、世界各国の芸術家計28名が出品した。ビデオアート、パフォーマンスなど各ジャンル

の展示の中で、『小格系列』のレユニオンシリーズと『地籟籟』を映像インスタレーションの形式で展示した。

■ ムニール・アラウイ (Mounir Allaoui) : (Editor of cinema and visual critic magazine MONDES DU CINEMA, a video Artist、フランス)

2つのスペース、それは一見直接のリンクを持つようには見えない。彼女の住宅と芸術家の仕事場に起こる日常的な私生活。誰かが、芸術家の創作における問題を考える時、観客は自ら芸術家の私生活にたどり着く。作品で見られるのは、美術品と芸術家の生活間の完全な分離がないことだ。彼女の「住処」では芸術家の生命活動がミックスされている写真、およびアニメーションのためのあるストーリーボードであるように見えるいくつかの図面が展示されている。このインスタレーションでは、二つのリズムが1つのスペースに集められている、美術品の外側のリズム、日常生活のリズムおよび制作した美術品のリズムだ。アニメーションの外側の世界および芸術家の社会生活が同時に表現されている。

■ アラン・セラフィーン (Alain Serapheem) : (Chief Curator of Reunion Biennale, フランス)

大きなボックスと小さなボックスの衝突の空間利用は、彼女の持つ中国文化と、彼女の私生活と、彼女の作品の持つ未来性が絡まり合ったことが表現されている。中国の言葉であるLa Son du Ciele (地籟) が、レユニオン島の海や大地の自然によって彼女のインスタレーションに体現されている。彼女のコンテナから響き渡る海の音は、国境を越えて、文化多元の響きとして観客の耳を揺さぶる。

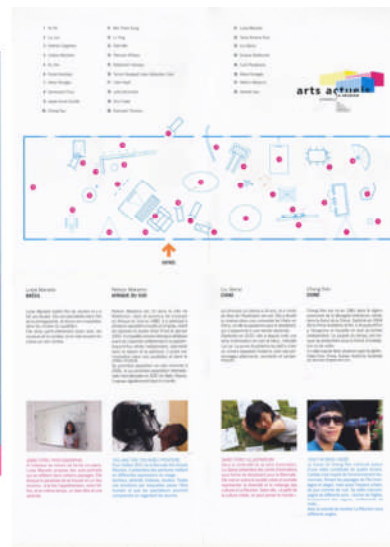
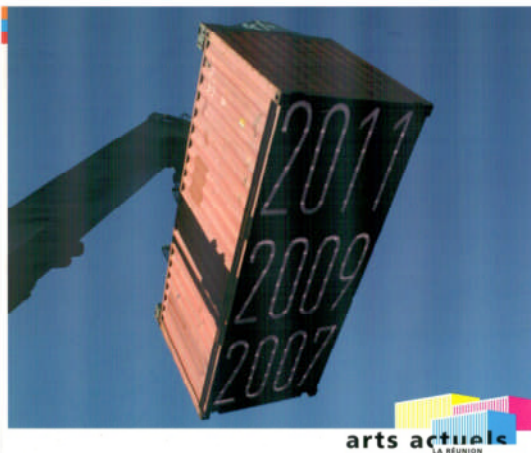


図 44 レユニオンビエンナーレのカタログ

5.5 まとめ

はじめて地籟という言葉を知ったとき、緑の木々が潤い、水が豊富な景色を思い浮かべたのは今でも記憶に残っている。「大地」を素材とした芸術作品先行例にアース・アート等があるが、それらの作品の迫力は人々に場の力について深く考えさせられる。私は地籟という言い方が大地の発する力強い音のように聞こえる。しかし文明の進化の中で人は自然に頼らず物質に頼る姿が目立つようになっている。よって地籟を再構築するときは必ず大自然のヴィジュアルを体現したいと考えた。

画像には、その形の歴史や、情報や、語られるべき物がシンプルな形となって現れている。ひとつの画像はその国の気候や特徴、国民の性格までも読み取れる。それら異国の画像を集めて、作品の中で体現させることは、オルターモダンの表現でもあると考えられる。ポストモダンにおいて帰還した各民族と地域の特徴、それらを自らの作品に持ち込むことは、異文化同士をコラージュするような実験である。

レユニオンにおいて、これまで見たことないインド洋に浮かぶ南の島の大自然である滝、岩石、山脈、海を観察したとき私は「回帰」のような感覚になった。それは、大自然を前にした人の性だと思う。この異国の場での回帰の感覚は、アジアの都会生活の記憶と強烈な時空的ずれを起こした。それは、創作の大きなモチベーションであった。現地の物を用いて、存在感と臨場感が得られるインスタレーションで実験創作したのが本作である。その際、自己の芸術記号である『小格系列レユニオンシリーズ』をインスタレーションに加えたことで、作家のアイデンティティとは一見共通点がない現地文化との融合を、空間の中で実現した。最終的にはインスタレーションによって視覚表現したことで時間性や事件性、鑑賞者の作品介入性が発生し、メディア芸術におけるメッセージ性がより強調されたと考えられる。

同時に、考察するべき点もある。コンテナの部屋のインスタレーションを、もっと非現実的に構造して現実との差を強調したら、より視覚的に魅力的であるのではないだろうか。部屋中現地の植物をおいて、壁中に隙間がなくなるほど写真を貼って、真実の部屋ではなく、私の感情の一部分をクローズアップしたクレイジーな空間にすることで、より人々の地籟への新しい考えを導き出せるのではないだろうか。芸術作品では真実性とそれを超越した表現の度合いを把握するのが肝心であると再認識した。拡張すべきポイントを的確に見つけ出し集中的に表現して、対曲線にある二つのものを対立するようなアンチテーゼ的表現が芸術作品創作には欠かせないのである。

第6章 結論～メディア・アートにおける視覚表現の展開～

6.1 作品『小格系列』、『天籟籟』、『地籟籟』 創作結果をまとめて

6.1.1 コンテンツのコラージュ的な結びつき

本研究においては主にコラージュ手法を用いて視覚表現の新たな方法を提案した。具象と抽象を縫い合わせた新表現主義、比喩の力を拡張させた象徴主義、現実の時間感覚を超越したシュルレアリズム、現実の世界からごく自然に幻覚の世界へ誘導するマジカルリアリズム、それらの表現方法を作品に取り入れ続けることで、多くの複合した表現をひとつにすることが私の映像表現である。それぞれ異なる素材の意想外の組み合わせは、新しいひとつの意味を生み出すことができる。しかもそれは、完全な美学や標準的な何かを追い求めたモダニズムとは違い、ポストモダニズムのダイバーシティ感覚に連動するものである。私が各作品で行った東洋的思想による表現は、コラージュされた要素のひとつに過ぎない。東洋的思想が全く異なるジャンルのもと一緒に存在することで、これまで見えなかった視点を持って人々がそれを再構築してくれることを期待している。

6.1.2 メディアアートと中国古代思想のポストモダンの表現

近代社会の政治・文化など諸事象や歴史を批判的に再考・超克しようとするポストモダニズムの精神をメディアアートの創作に導入した目的は、歴史主義への回帰や過剰な装飾性などを通じて従来の合理的主義な表現スタイルを打破しようとしたことにある。私はこれを既成のコンセプトへの再構築と受け止めて作品制作を行った。

本論文で取り上げた中国古代思想は、既に千年以上受継がれて来た荘子の哲学だが、現代社会においてはその思想の精神について疑問が感じられる。そこに焦点をあてて制作したのが『天籟籟』、『地籟籟』である。これらの概念を再構築するということは、荘子の概念への対峙であって、その際再構築したコンセプトには、「人と伝統」、「人と哲学」、「人と自然」に関する解釈が隠喩されている。また思想をポストモダンの表現するということは、古代の思想をそのまま現代に持って来た社会への反省であって、私は現代における中国古代思想のあり方についての持論を作品の中で表現した。作品中では私は画像の変容を用いて上記3つのコンセプトを表現した。ポストモダンやオルターモダンによって翻訳された「東洋的」とは、如何なる形であるか？ 如何なる形であれば世界に注目されるか、全てが混合された中で新しい自分を生み出せるだろうか。私は絵画の手法をメディア表現の中に導入し、デッサンで得る質感へのこだわり、モノクロがシンボリックに包括する全色彩の世界、思想的なものを含む前衛的な表現を追求した。またCGソフトを用いた液体や人物のアニメーションなどを取り入れることによって、意外性を求めたコラージュの幅を広めることができた。そして、それが起こす新たな視覚効果は今後の展開にも利用可能であることへの確信を得ることができた。総じて言うと、私の中国古代思想の再構築は存在物に作者の主観を隠喩して描くことであると言える。

6.1.3 メディア技術の発達を与えた影響

第三章から五章では、本作品のために生み出したコラージュやメタファー的表現の応用などについて述べた。本作品の制作においては、企画段階での絵コンテ創作から撮影、編集、合成、視覚効果などの各制作段階でデジタル技術を利用した。画像処理アプリケーションソフトを用いた画像のコラージュやフィルター処理によって表現画像に対するメタファーの多重化が可能になった。また 3DCG 制作ソフトを利用したバーチャル空間によるシュルレアリスムの表現や、これまでは困難であった 3 次元形状のメタモルフォーゼを実現することもまた可能になった。そして直接作品自体に係るものではないが、作品コンセプトの形成段階における画像変容のシュミレーションを行うことで作品における画面効果の確認も可能になった。こうした様々なデジタル技術の応用が作品の前衛的視覚表現と完成作品の品質の向上に与えた影響は非常に大きいものであった。デジタル画像処理の技術は現在も進歩を続けており、今後も新しい技術の導入が芸術作品における表現に与える影響はますます大きくなってゆくだろうと思われる。

一方また、デジタル処理された画像や音響はある種の「冷たさ」を持つという指摘がある。『天籟籟』と『地籟籟』においては、中国古代思想をデジタル画像で表現することによって、このイメージと中国古代思想とが明確なコントラストを持って対比され、本作品が持つ批判的精神が強調される事を期待した。

6.2 今後の作品創作とその展開

6.2.1 視覚作品における新しい平面表現の試み

最初の平面作品『小格系列』は、ウリ・シッグによって「絵画であって絵画ではない、漫画のようで漫画ではない」と評されたように、どのジャンルにも属していない芸術作品であることがその特長である。『小格系列』は映画のモンタージュ手法に創作のヒントを得た。そこから漫画のコマに似た小さな細切れの画像の複合による意想外の表現への展開を試みたが、次作においてはそれとは対照的にワンショット映像の手法を試みたいと考えている。ワンショット映像では、時空の連続性を表現するために一コマの拡大、即ちキャンバス平面の拡大を行う。ここでの最大の課題はキャンバスが拡大した長所を活かしながら、如何にして単なる絵画とは異なるワンショット的な視覚表現を行うかである。キャンバスが大きくなることによって得られる視覚効果としては、スケールが大きくなることによる表現範囲の拡大によって画面の迫力が増幅され、作品の存在感も重くなる。その結果人々の注目をより集めやすくなる。また、スケールが大きくなることで表現範囲は広がる一方で、ディテールの描写も必要となる。ディテールの描写は大変重要であり、創作時の開放性を高めると共に鑑賞者の思考を高める事になる。ワンショットの長く感じられる時間の中で、集中して画面と向き合うことで得られる想像の重みをこの平面作品に体現したい。



図 45 『小格系列』より派生された平面作品
 (上 平面作品展示の様子、中央『革命』(1830mm x 5400mm 2012)、下『ストロベリー』(720mm x 1100mm 2011))

6.2.2 メディア芸術作品における映像作品『人籟籟』の創作

本論で述べた『天籟籟』、『地籟籟』の延長線上に位置するのが『人籟籟』である。この作品は荘子による古代思想「人籟」の概念である「人間の発する音」をモチーフにして、実写映像とアニメーションのコラージュによる映像インスタレーション作品として制作を行いつつある。前2作では荘子による天の音、地の音を聞くという言葉をもとに CG 映像やインスタレーションを用いて中国古代思想のポストモダン的な表現を試み一定の成果を得ることができた。『人籟籟』では、これを発展させて以下のような展開を行うことを計画している。



図 46 『人籟籟』における地球儀で遊ぶ女の子の実写イメージとアニメーション

・映像インスタレーション作品『人籟籟』のコンセプト

荘子の斉物論において「人籟」とは「人が竹笛を吹いて発する音」であって天地の間に響く音のひとつと解釈されている。原文では「汝聞人籟而未聞地籟，汝聞地籟而未聞天籟夫！」と記されており、「人籟」は天地の中で最初に聞こえる音とも言われている。「人籟」は人間に頼って発する音であることから、私の作品では荘子の概念を展開してこれを人から発せられる音として再構築を試みる。人から発せられる音には、話し声や啜り泣く声、或いは体の器官が発する音など様々に考えられる。作品では人の発する音を原点にして人籟の世界を築きあげてゆくまでを映像化する。

本作は「過去と未来」、「グローバルとアイデンティティ」、「リアルとバーチャル」をテーマに構成される。グローバル化する現代社会において個の消失がこのまま進んでいったとしても人間社会という集合体は存在し続ける。こうした状況の中でも人間が現代と過去・未来を繋ぐという役割は変わらない。作品においてはこのメッセージを伝えるために、古代と現代の各要素を対比させ、それらが衝突するようなイメージをメタファー的表現手法によって描く。そしてグローバル化が進む世界で、文化や国境を超えた人と人との交流によるアイデンティティの再発見についても同様に表現

する。そしてまた、実写撮影された人とCGで表現された人とが対話する姿のカラー
ージュによって、現実世界とバーチャル世界との関係の再構築を問いかけてたい。

6.3 メディアアートによる古代思想との対峙

私が行ってきたメディアアートによる作品創作はデジタル技術を基盤としており、
「イエス」と「ノー」とを明確に区別する論理を基盤とした西洋の合理主義の象徴で
あると言える。一方で私がこの研究で取り上げた中国古代思想はその対極にあり、数
値として割り切ることが出来ないアナログ的な曖昧性や、状況によって否定と肯定が
入れ替わるような混沌状態を許容する東洋的な世界観である。従ってメディアアート
によって中国古代思想を表現しようとする試みは相反する2つの思想の組み合わせ
とも受け取ることが出来るといえる。

人々が新しい文化の創造を試みようとする時、固定化された従来の思考や概念を打
破することは避けられない。既成の概念や思想に対峙することは精神的な束縛から解
放されるということであり、既成の意識から脱退してより人間的になることができる。
ここに芸術の存在価値があるのではないだろうか。

芸術における作品は、その表現手段を問わず思想や哲学と深い関わりを持つもので
ある。現代社会においては東洋を感じさせる作品が多く地域や国々において発表さ
れるようになった。作品の中に東洋という地域性や思想、哲学を漂わせることによ
って、世界の中で東洋的な世界観の存在を意識させ、人々が抱える諸問題について彼ら
の思考を呼び覚ますことが出来る。

そしてまた芸術作品は鑑賞者自らの文化についての再思考を促す事もある。再思考
の結果は肯定的とは限らないが、否定か肯定かの結果よりも重要なのは、人間とその
思想について人間性を尊重しながら相互に対等な立場として扱うことである。

また現代社会においては、思想はその美しさや効能的な側面ばかりが語られる事が
多い。しかし思想はより人間的な特質と一緒に表現されるべきである。人々が人間的
な情動に訴えた表現を前にすると、人間の醜い側面や残虐な面にショックを覚え、否
定的あるいは批判的な思考に陥る場合もある。しかし人間の本性を知っても、それを
直視する勇気と、それを正面から受け止める誠実さを持つことが重要であろう。

アジア地域では、未だに言論や芸術表現に制限がある中で、宗教や思想を自由に表
現することは容易ではない。結果として、こうした地域では西洋文化を漂わせるポッ
プカルチャーや、自分個人の趣や感情変化しか分析しない視覚表現が増えてゆく。「個」
の問題を強調するだけでなく、文化的責任感がクリエイターには求められている。
自己の視覚表現の中に中国古代思想への対峙が欠かせなかったのは、アジア全体の精
神の解放を願ったことである。いつの日か偏った思想によって統治されている地域
が解放され、人々に真の思想と表現の自由を許す日が来ることを待っている。

本研究においては人々の伝統的な思想に対する新しい知見を引き出すことを目的
としたメディアアートによる一連の作品制作を行った。そこで学んだことは、芸術作
品においては真の人間性の体現が非常に重要だという点であった。

参考文献

- 莊周(戦国)原著, 『莊子』, 雷仲康(編), 山西古籍出版社, 太原, 2005.
- 老子(春秋)原著, 『老子』, 梁海明(訳注), 山西古籍出版社, 太原, 1999.
- ティエリ・グルンステン, 『マンガのシステム ―コマはなぜ物語になるのか―』, 野田謙介(訳), 青土社, 東京, 2009.
- 劉旭光, 『新媒体概論』, 河北美術出版社, 北京, 2012.
- セルゲイ・M・エイゼンシュテイン, 『エイゼンシュテイン全集第7巻 モンタージュ』, エイゼンシュテイン全集刊行委員会, キネマ旬報社, 東京, 2014.
- Lev Menovich, The language of New Media, MIT Press, Cambridge, 2002.
- 住友文彦, 四方幸子, 坂本里英子, 木村重樹, 吉住唯, 柴俊一(編), 『アート・ミーツ・メディア: 知覚の冒険』, NTT出版, 2005.
- ガブリエルガルシア＝マルケス, 『百年の孤独』, 新潮社, 改訳版, 2006.
- 齊白石, 『齊白石談芸録』, 湖南大学出版社, 北京, 2009.
- 劉方明主篇, 『揚州八怪』, 広陵書社, 揚州, 2008.
- 奈良国立博物館監修, 『唐招提寺金堂平成大修理記念 国宝鑑真和上展』, TBS 発行, 東京, 2009.
- 辻惟雄監修, 『日本美術史』, 美術出版社, 東京, 1993.
- 末永照和監修, 『20世紀の美術』, 美術出版社, 東京, 2013.
- 草間弥生, 『たたかう』, 高城昭夫(編), ワタリウム美術館, 東京, 2011.
- ジョン・A・ウオーカー, 『マスメディア時代のアート-ポストモダンを超えて-』, 株式会社拓植書房, 1987.
- 海野弘, 『現代美術-アールヌーヴォーからポストモダンまで-』, 新曜社, 東京, 1988.
- 千葉成夫, 『現代美術逸脱史』, 株式会社晶文社, 東京, 1986.
- 奥井智之, 『社会学(第2版)』, 東京大学出版会, 東京, 2014.
- 益田朋幸, 喜多崎親 『岩波西洋美術用語字典』 岩波社, 東京, 2005.
- スチュアート・クラーク, 『ビッグクエッションズ 宇宙』 株式会社ディスカヴァー・トゥエンティワン, 東京, 2014.
- 鈴木大拙, 『禅による生活』 春秋社, 東京, 2008.

謝辞

この研究を博士論文として形にすることが出来たのは、担当して頂いた坂井滋和教授の熱心なご指導と、ジャン・ユンカーマン教授と安藤紘平教授のおかげです。

2010年よりスタートした早稲田大学の大学院での研究生生活は、安藤教授の研究室に入学してはじまり、たくさんの映画人との出会いと学び、それらを経験して、自分は映画の美学と哲学からメディアアートに新しいインスピレーションを得ることができて、常に新しい映像視覚表現を追及して行くことができました。ユンカーマン教授には創作の上で常に具体的なアドバイスを頂き、私の作品が国際的な立場で評価を頂く為に英文の翻訳を快く引き受けてくれ、素晴らしい文章にして頂き、西洋の視点から様々な可能性の解釈をくださり、常に私のアニメーションの創作と国際的展開を応援してくれました。また、2012年に坂井研究室に入学して以来、坂井教授は絶えず私の創作を励ましてくださり、私の研究に最高の条件を提供してくださり、私の学術の悩みにいつでも耳を傾けてくれて、私の研究に熱心な指導と協力を頂きました。指導教授の先生方は私を船に乗せて下さり、舵を私に握らせ、創作研究という名の長い航海を見守って下さいました。彼らは追い風となって私の船を前へ前へと進めて下さいました。

また、東京藝術大学の保科克巳教授、北京電影学院のワン・ホンハイ教授とリ・シュアン教授、中国美術学院のグアン・ハイビン教授に感謝の気持ちを述べたいです。同時に、富士ゼロックス小林節太郎研究助成金には「人籟籟」の創作にあたって大変助けられました。心から御礼を述べたいです。

その他、別冊の論文『視覚芸術作品「小格系列」における天円地方の表現』では菅沼睦先生に大変お世話になりました。また、今回博士論文を作成するにあたり、坂井研究室のリ・シカンやフ・アン、ウ・ユエ、リュウギイ、ウエイ・トンジョ、ユンカーマン研究室のリャオ・チン、シ・ピャオ、ハン・ユに手伝って頂き、有能な後輩達のサポートあってこそこの博士論文だと感じております。また、先輩のエドモンド・イエオ氏とチェン・リジェン氏にも様々なアドバイスを頂き、感謝と尊敬の気持ちでいっぱいです。

また、4年間早稲田大学GITS事務所の先生方には大変お世話になりました。

また、神奈川県川崎市に住んでいる森満敏子ご一家の支援に感謝します。和の心を知れたのは、この家族の20年に渡る「おもてなし」のおかげです。

最後になりますが北京にいる両親と、大家族のみなさまに感謝の気持ちを述べたいです。芸術家で人生の師でもある父に感謝しています。家族の支援により、アジアのメディア科学先端地である東京で博士の研究が出来たことに誇りを感じます。私はこれからも頑張ります。協力していただいた皆様へ心から感謝の気持ちと御礼を申し上げたく、謝辞にかえさせていただきます。

2014年7月1日

作品説明 DVD と附録資料

博士論文附録作品説明資料 DVD1 枚

Hong Kong International Film Festival 資料

Hanoi International Film Festival 資料

Comoros International Film Festival 資料

Animpact Korea 2013 資料

China Independent Film Festival 資料

上海新青年芸術人物年度評選資料と賞状

何香凝美術館文化中国海外華人青年芸術家招待展&コンペティション資料

大声展・国際クリエイティヴ展覧会資料

上海 OCT 美術館国際独立動画展資料

GTS アートアワード・隅田川国際映像展資料

Reunion Biennale フランスレユニオンビエンナーレ資料

北京国際青年美術家グループ展『演習』資料

東京藝術大学油絵課第五研究室集中講義『記憶の中の天籟の音-中国青年美術家の旅と創作』資料

北京電影学院トリエンナーレ『動画と絵画青年美術家学院賞』賞状

査読論文『視覚芸術作品小格系列による中国古代宇宙観“天円地方”思想の表現』

研究業績

類別	
査読付論文 誌論文	○ 劉茜懿、『視覚芸術作品小格系列における中国古代思想“天円地方”の表現』、GITI/GITS 紀要集、2012-2013 号、pp32-41、2013 年 10 月 2 日
論文誌寄稿 (非査読付)	劉茜懿、『私のアートアニメーションと世界旅行』、中国電視動画雑誌、第 40 期、2013 年 3 月、pp32-35 掲載
作品	<p>○ 『小格系列』</p> <p>798 青年芸術家推薦展、北京、2009 年 9 月 10 日、正式招待</p> <p>Beijing Film Academy New Media Art Triennial</p> <p>北京電影学院新媒体芸術国際三年展、北京、2010 年、コンペティション、動画と絵画青年芸術家受賞</p> <p>スイスローザンヌマウエンシー美術館コレクション、2010 年 9 月 15 日 常設展示</p> <p>印憶矩陣超媒介映像環境展、北京、2012 年 8 月 10 日、正式招待</p> <p>広州アニメーション作家 11 人案例展、広州、2013 年 12 月 15 日</p> <p>国際会議中心中国青年芸術 100 展、オルドス、2012 年 10 月 11 日、正式招待</p> <p>蘇珈美術館中国青年芸術 100 展、無錫、2012 年 2 月 9 日、正式招待</p> <p>上海彫塑中心中国青年芸術 100 展、上海、2011 年 12 月 10 日、正式招待</p> <p>地壇公園中国青年芸術 100 展、北京、2011 年 9 月 22 日、正式招待</p> <p>錦漢展覽中心中国青年芸術 100 展、広州、2011 年 10 月 14 日、正式招待</p> <p>○ 『天籟籟』</p> <p>Hong Kong International Film Festival、香港、2013 年 3 月 8 日、正式招待とコンペティション；</p> <p>Hanoi International Film Festival、ハノイ、2012 年 11 月 25 日、正式招待とコンペティション；</p> <p>FIRST International Film Festival、西寧、2012 年 7 月 5 日、国際青年映画部門コンペティション</p> <p>Comoros International Film Festival、モロニ、2012 年 12 月 17 日、</p>

	<p>ワールドフォーカス部門正式招待；</p> <p>Holland Animation Festival、ユトレヒト、2012年3月15日、正式招待；</p> <p>Animpact Korea 2013、ソウル、2013年12月8日、正式招待</p> <p>China Independent Film Festival, 南京, 2013年12月8日、正式招待</p> <p>上海新青年芸術人物年度評選、上海、2013年12月16日、芸術人物賞受賞</p> <p>何香凝美術館文化中国海外華人青年藝術家招待展&コンペティション、深圳、2013年9月17日、正式招待、入選</p> <p>今日美術館中国当代数字映像展、北京、2014年1月9日、正式招待</p> <p>大声展・国際クリエイティヴ展覧会、北京、2012年11月20日、映像部門正式招待</p> <p>深圳国際独立動画ビエンナーレ、深圳、2012年12月、正式招待</p> <p>曲径通幽、上海OCT美術館国際独立動画展、上海、2013年9月、正式招待</p> <p>GTS アートアワード・隅田川国際映像展、東京隅田川、2012年10月5日、正式招待</p> <p>朝日アートスクエア『アルター・スペース』日中韓映像展、東京、2014年1月11日、正式招待</p> <p>広州アニメーション作家11人案例展、広州、12月15日、正式招待</p> <p>Animation is a piece of skin-case studies of 11 artists, Guangzhou, December. 15</p> <p>個展『回声・ECHO』横浜黄金町アートエリア・サイトA、横浜、2013年12月14日</p> <p>北京現代美術博覧会映像展、北京、2012年4月29日、正式招待</p> <p>任我行・国際新媒体芸術展、北京、2012年6月21日、正式招待</p> <p>『地籟籟』</p> <p>France Reunion Biennale、フランス、2011年11月12日、正式招待</p> <p>『演習』北京国際青年藝術家グループ展、北京、2012年3月3日、正式招待</p>
--	--

シンポジウム	<p>中国当代数字映像展討論会・中国現代美術におけるデジタルアートの今後の展開、北京今日美術館、2014年1月9日</p> <p>上海新青年芸術人物年度評選会期中シンポジウム・未来の青年芸術家の仕事とその方式-大学教育と芸術創作の見方、上海 K11 空間、2013年12月17日</p> <p>文化中国海外華人青年芸術家招待展&コンペティション会期中シンポジウム・新しい世代の青年華人芸術家の身分意識と創作の関係、深圳何香凝美術館、2013年9月17日</p> <p>劉茜懿、『広州アニメーション作家11人案例展-アニメーションという皮・劉茜懿インタビュー』、広州作家11人案例展カタログ、2013年12月15日、pp45-47</p>
その他	<p>劉茜懿、『深圳国際独立動画ビエンナーレ-心霊の旅・劉茜懿インタビュー』、深圳国際独立動画ビエンナーレカタログ、2012年12月18日、p104-107</p> <p>Reunion Biennale・Residence In Art Program 正式招待 2011年9月3日から11月17日まで</p> <p>国際文化交流プロジェクトのキュレーション：コモロ大学主催『形質と介質の空間』中国美術家作品展とシンポジウムの開催。2013年11月28日</p> <p>東京藝術大学油絵課第五研究室集中講義担当 『記憶の中の天籟の音-中国青年美術家の旅と創作』2014年6月13日</p>