

視覚芸術作品《小格系列》における 中国古代宇宙観「天円地方」思想の表現

The Expression of Concepts from Ancient Chinese Cosmology in the Minigrid Series, a Work of Visual Art

劉 茜 懿
Liu Qianyi

本論文は、インスタレーション作品《小格系列》における「天円地方」と呼ばれる中国古代宇宙観の表現方法とその制作についてまとめたものである。「天円地方」の概念を記号化して制作した作品《小格系列》において、表現しようとした宇宙観、作品創造における思考深化の過程と制作プロセス、意識した作家や作品との関係について述べている。それによって、現代美術において重視される事の多い作家のアイデンティティ（個性、独自性）創出のための一手法を論ずる。

1 現代芸術が置かれた状況

1.1 先端技術が触発する新しい芸術表現

現代の視覚芸術には多様な表現形式が存在するが、これらは絵画、インスタレーション、パフォーマンス、映像、実験映画、マテリアル絵画の六種類の表現形式に分類される。コンピュータや電子ディスプレイ等の情報通信技術の発達によって、こうした視覚芸術作品が美術館を飛び出して人々の日常生活の中に浸透するようになり、私たちの生活の文化水準が大きく向上すると共に、街の風景も大きく変化した。

そのきっかけとなったのがビデオ装置の登場であった。1960年代後半にSONYが個人用の小型ビデオカメラをアメリカで発売して以来、人々の生活に映像が入り込み日々の生活を動画で記録する事が可能になった¹。ナム・ジュン・パイク²やビル・ヴィオラ³らの先進的なアーティストが、これを自らが映像を記録・再生できる新しい媒体と位置づけ、芸術表現に取り入れて様々な試行錯誤を繰り返した結果、後にこれがメディア・アートとして認知されるようになった。現在ではコンピュータ・グラフィックスのようにデジタル技術を利用した新しい映像表現が芸術分野にも浸透し、多くの芸術作品が生まれている。そしてこれらはニューメディア・アートと呼ばれる一つの新しいジャンルを形成しつつある。

1.2 コンピュータが変えた作品と鑑賞者との関係

先端技術と芸術との関係を作品と鑑賞者の関係性の視点から見るとコンピュータは芸術に対して大きな影響を与えている。近年ニューメディア・アートとともに発

展したインタラクティブ・アートは、パフォーマンス芸術とインスタレーション芸術がコンピュータと結びついた新しい表現形式である。その仕組みは、次のようなものである。まず光・熱・音や物理力のセンサーを用いて鑑賞者が発する様々な情報の計測を行う。次に、コンピュータを使ってデータ処理し、得られた結果を画像や音響としてディスプレイやスピーカーなどに出力する。鑑賞者がこのシステムの側に立って様々な動作を行うと、出力される画像や音響がその動作に対応して変化する。鑑賞者は出力結果を見て新たな動作を行う。この双方向の働きかけが、鑑賞者と作品両者の間で対話が行われるように見えるため、こうした仕組みを持つ作品はインタラクティブ・アートと呼ばれている⁴。インタラクティブ・アートは芸術作品に対する鑑賞者の立場を“見る”から“参加する”に変化させた。これによって現代美術の分野で作品と鑑賞者との関係性が注目されるようになり、現在ではインタラクティブ・アート以外の作品の表現形式や展示形式にも大きな影響を与えている。

1.3 新しい芸術表現を支える伝統的な知識・文化

しかし、このような新しい表現もデジタル技術の時代になって突然に新しく出現したわけではなく、古くから存在したアイデアや知識が新しい技術によって具体化された場合が多い。例えばコンピュータ・グラフィックスにおいては、形状表現の基本原理は図学や幾何学にあり、その起源は古代エジプトにまで遡る事が出来る。色彩や陰影の表現理論もまた、ニュートンの時代の物理光学を適用したものに過ぎない。またディスプレイ装

置の表示原理である3原色のドット（点）の集合として画像を構成するという考え方は、19世紀フランスの画家ジョルジュ・スーラー⁵によって始められた点描画がその原点である。あるいはまたコンピュータの基本原理である二進法を確立したドイツの数学家ライプニッツは古代中国の哲学者伏羲の八卦論に大きな影響を受けたと言われている。このように、現代の視覚芸術はこの時代になって突然出現したというよりは、先端技術と古今東西の伝統文化とが融合した結果であると言えるだろう。

1.4 重要視されるコンセプトと前衛性

近年、世界的な経済発展と映像メディアの発達によって視覚芸術作品の創作に関心を持つ人が増加している。特にアジア地域においては作家・作品の増加が顕著であり、結果的に、新進作家が国際的な発表の場で独自のポジションを確立するチャンスが相対的に減少している。またメディア・アートの分野では、作品展示の場が美術館外へと拡大した結果、コマーシャル等の商業的作品と競争を強いられるケースも起きつつある。また、インターネットの普及によって世界的な情報共有の仕組みが出来上がり、世界中の芸術に関する様々なアイデアや制作手法・技術の共有が進んだ結果、従来のように作家が時間をかけて独自のポジションを構築していく事が難しくなりつつある。

こうした状況の中で、作家が独自のポジションを得るために先端技術を積極的に取込もうとする事は自然な方向と言える。しかし、こうした作品制作では作家が全てを作り上げる事は稀で、エンジニアやプログラマー等の力を借りなければ完成できないことも多い。近年、技術が高度になるにつれ、作品の大半が技術者によって作られる場合も出て来た。こうして制作された作品が誰のものかを明確にするために、作品が持つ芸術性を判断する明確な基準が必要となる。現代美術においてはこれを明確にするために、作品が持つコンセプトとその前衛性が重視されるようになった。

2 芸術表現におけるコンセプト

2.1 絵画における時間経過の表現

芸術の中には音楽や文学と同様に、時間の経過の中で表現されるものが存在する。特に映画や映像では、カットとカットの繋がり—モニターで時間を作り出し、その中で撮影、録音、音楽、照明、文学などのあらゆるジャンルの芸術を融合している。

一見時間とは無関係に見える絵画芸術においても時間の概念を作品に取込もうとする試みが行われている。「キャンベルスープ」、「マリリンモンロー」などのシルクスクリーン版画で有名な①アンディー・ウォーホルは、その代表的な作家の一人である。作品「キャンベルスープ」では、長方形のキャンヴァスを格子で区切り、区切られた格子の中に全く同じ画像を並べて印刷していく。その際同じ画像でも色に変化を付けて印刷する場合もある。あるいはA4サイズほどのキャンヴァスにひ

とつのキャンベルスープのみを印刷し、それらを複数枚印刷したものを一定の間隔を開けて展示したケースも存在する。鑑賞者にとってこの作品の余白の部分は、作品の中を区切る境界としてではなく個々の印刷物の間を縫う格子状の迷路のように感じられる。鑑賞者は無意識のうちに格子化の概念を構築し、目が格子を辿ってゆく事によって映像のモニターと似たような時間経過を意識する。同じ画面の繰り返しによって、鑑賞者は作品のテーマである大量生産への思考を脳裏にインプットされる。②会田誠の作品「美術と哲学1 判断力批判批判」はアンディー・ウォーホルの作品と非常に良く似た表現形式を持つ。この作品は文庫本一冊分のページを切り取り、その上にドローイングを行い、それを19cm×14.6cmのキャンヴァスに納めて展示される。文庫本の1ページがベースとなっているため、これらのキャンヴァスは一見すると同じ様に見えるが、キャンヴァスからキャンヴァスへと視線を移動して行くと、格子と格子の間が時間の経過を感じさせ、鑑賞者は物語を読んだ後のような印象を持つ。

ウォーホルや会田の作品に見られる、小さな格子状に区切られた区画を用いて時間経過の概念を表現する手法は、漫画に於けるコマ割りの概念と共通するものがある。

2.2 インスタレーションと宇宙観

時間と共に我々の身近に存在する宇宙は、人々が世界や人間の存在について考えるきっかけとなり、多くの宗教家や哲学者が固有の宇宙観を生み出して来た。古典芸術においては宗教が持つ宇宙観を表現する事が芸術表現の目的そのものであった。ルネッサンス以前の西洋絵画はキリスト教の、東洋における曼荼羅は仏教の宇宙観を表現した芸術の典型である。

LEDを使ったインスタレーション作品で名高い③宮島達男は輪廻思想に大きな影響を受けたと自ら述べている。彼のインスタレーション作品《Warp Time with Warp Self》の中では、規則正しく格子状に並べられたLEDを使ったデジタル数字が点滅を繰り返す。それぞれの数字が異なる速度で点滅を続ける様子は、地球上の様々な場所で誕生と死を繰り返す生命活動のように感じられる。

中国の現代芸術家である④劉旭光のインスタレーション作品《悬空界》においても、同様の試みが見られる。《悬空界》は千枚に及ぶキャンヴァスが整然と並ぶ印象的な作品である。この作品は3つの部分で構成されている。左の部分は痕跡シリーズから派生した掛け軸で、画面は全て“ト”という文字で構成されている。“ト”⁶は易の本質であり、予測不可能な出来事が起きる日常を千枚ものキャンヴァスを並べる事によって表現している。右側にあるキャンヴァスは“方”を表し、真ん中で行われるインスタレーションが“円”を表している。これは中国に伝わる古典的宇宙観「天円地方」に基づくものである。

宮島の作品《Warp Time with Warp Self》では、先端技術が生み出したLEDを用いて東洋の古代思想である輪廻を表現し、劉旭光の作品「懸空界」では、「天円地方」の宇宙観を表現するために千枚ものキャンヴァスを整然と並べるという大掛かりな展示を行っている。こうしたインスタレーション展示においては、展示部分だけではなく展示空間全体を作品と見做すため、宇宙観のような人間を包み込む大きな空間に対する概念との親和性が高いと言える。

2.3 現代の作家が問われていること

宇宙とは何か、人間とは何かといった根源的な問いかけから生まれた様々な世界観や宇宙観には、ある種の普遍性が感じられるものが多い。芸術作品にこうしたコンセプトを導入する事によって、その普遍性や永続性を強調しようとする試みはしばしば見受けられる。しかし一方で、普遍的な概念の導入は、作品に現れる作家の個性やメッセージを希薄化する可能性も少なくない。従って作家の個性を生かしながら宇宙観のような普遍的概念を導入するためには、単なるアイデアだけではなく緻密で戦略的な思考に基づいた具体的な計画が必要となる。自己のアイデンティティを起点に、どうやって前衛性に辿り着くか、その道筋を明らかにする事が現代の視覚芸術作品の作家に問われているのである。

3

作品《小格系列》におけるコンセプトとその形成過程

3.1 《小格系列》のコンセプト

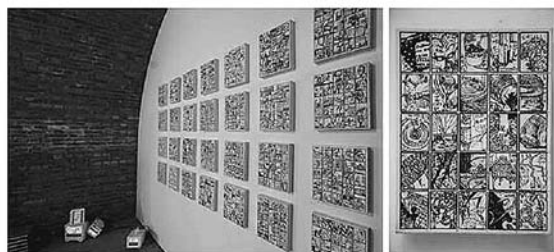


図1 視覚芸術作品《小格系列》(2010)

作品《小格系列》は、3.1で述べたウォーホルや会田の作品同様に、この小さな格子が生み出す重複と時間経過の概念を利用して、格子を形成する静止画像の内容とその組み合わせによって物語とそれが展開される時空を視覚的に表現しようとする試みである。また3.2の宮島や劉が東洋的な宇宙観である輪廻や「天円地方」を意識したように、《小格系列》もまた中国古代思想である「天円地方」の概念を導入した。

3.2 「天円地方」の宇宙観

「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説にある⁷。

「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」の図では、外部を覆い隠す卦象（卦の形）が、天の運行規律を表し、中央の四角の卦象が地の運動規律を表している。ここでは、天が主役であり、地が脇役である。天が陽、地が陰である。両者が互いに絡み合っており、天地万物が生まれた。人は天地の真ん中に属するポジションにあり、万物を感じ取れるもっとも靈感のある存在とされている。

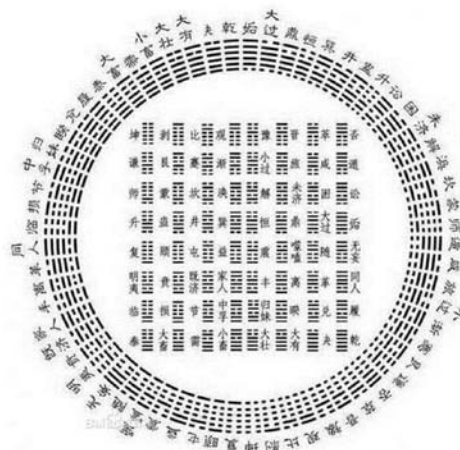


図2 「天円地方図」

外側の円沿いの卦象が天の運動規律を表し、内側の卦象が地の運動規律を表す。

3.3 宇宙観の具体的な表現

作品《小格系列》は、水墨画の単色表現と「天円地方」宇宙観を元にシリーズ作品として構成される。《小格系列》の基盤を構成する25個の長方形のコマは、整然と並ぶそのフレーム自体が“地方”を象徴し、その一コマコマには歴史、哲学、日常生活の中で湧き起こる私的感情、美学、生物学など、とりとめのない概念がランダムに描かれる。そこには、人の体への解釈、人が住む地上、東西南北中で起こったことへの解釈を絵で記載したため、無限の宇宙—“天円”の概念が《小格系列》に発生する。こうした無規則に並ぶ小宇宙が“天円”を象徴する。作品はシリーズ化され、現時点では40枚の小宇宙から構成されているが、その数は今後も増えて行く。

即ち作品《小格系列》は、時の流れの中で心に浮かんで消えて行く様々な思いを描いた25枚の小さな絵画を格子状に並べる事によって小宇宙であるかのように構成し、それが集まったより大きな時の流れを表現することによって中国古代思想を元にした多様で構造的な宇宙観を表そうとするものである。

3.4 作品《小格系列》の形成過程

3.4.1 漫画と《小格系列》

《小格系列》の表現形式の原点は漫画にある。漫画は視覚芸術と時間芸術の両方の要素を持つ表現芸術であ

るが⁸、一般的にストーリーが重視される現代の漫画においては時間経過と物語の展開が重視されるため、30ページ前後の枚数の紙に100以上のコマを用いて物語を展開する。従って一つ一つのコマは時間の流れの中のある瞬間を切り取った画像として、そしてそれらを通して見た時、時間の経過と物語の進行を読み取る事が出来る。一方、写真や絵画では一枚（又はごく少数）の画像のみを用いて物語や時間の流れを表現する。《小格系列》は、写真や絵画の表現手法を取り入れて1枚の紙上に少数のコマ画像を表現しながらも、漫画で描かれるのと同じような物語を1ページの中に表現する方法を試みる作品として制作を開始した。

3.4.2 物語芸術からの脱却

幾度かの思考錯誤を経て2005年、さまざまな試行錯誤を経て、最初の《小格系列》の制作に取りかかった。視覚的な表現形式の確立に注力した結果、表現形式の面では《小格系列》の基本形式を作り出す事に成功した。しかし、コマ数を減らし、コマ割り自由度を制限（すべてのコマが同じ大きさで縦横に5コマずつ整然と並ぶ）したことによって、起承転結のある物語を従来の漫画のように細かく描く事が困難になった。

独創性や芸術性における特徴がその細部表現に依存する物語芸術において、詳細な表現が難しくなるという事は、《小格系列》が物語芸術の表現手段として適切ではないことを意味する。そこで《小格系列》では、従来の物語表現の手法を一旦捨て去り新たな表現手法を模索する事によって、物語のディテールを描かずとも時間芸術としての役割を果たす方法の確立を目指す事にした。

3.4.3 記号創出と新たなコンセプトの模索

20世紀を代表する芸術家であるアンリ・マチスによれば、芸術の本質とは造形言語による独自の記号創出にあると言う。小格の表現は、整然と並んだコマに関連性の無いイメージを描く事によって行われる。無秩序に見える各コマの画像を鑑賞者が眺めているうちに、次第に各コマがそれぞれ一つの意味を持つ記号のように感じるようになる。そして最終的に作品全体が整然と並ぶ記号の集合体として見做される事によって「天円地方」の宇宙観と作者が込めたメッセージを伝えることができるようになる。《小格系列》は宇宙観を記号の集合体として表したものと言える。

2008年以後《小格系列》の制作においては、世界を代表する芸術家の作品の模写を導入し、彼らが生み出した様々な造形言語の主観的な解釈を試みた。そしてその過程に於いて生まれた自分のアイデアを加える事によって、固定観念にとらわれがちな現代人の感性を刺激し、思考の再構成を促す表現内容に関する試行を繰り返した。また2009年には、思考の再構成を日常体験の再構築へと拡張し、小格系列をあたかも絵日記を描くように記して行く方法に発展させた。

3.4.4 作品の多様性と基本概念

《小格系列》は基本的に絵画芸術としての表現形式を持つが、前述したように絵日記の性質も持っている。また、その制作が日々の生活の中で日常的かつ継続的に行われるため、これを日常行為と見做してパフォーマンスアート⁹の分野として見做す事も出来る。

そして描かれた内容が日記のように予測不能でかつバラバラであることから、「天円地方」における天円のように、万物が持つ未知の概念と重ねる事が出来る。この点から小格系列は、古代中国における「天円地方」の宇宙観と同様な思想を見いだす事ができるであろう。

3.5 中国人としてのアイデンティティと「天円地方」の思想

《小格系列》を初めて目にした人は混沌とした印象を受けるかもしれない。しかしその混沌は格子によって分割され、大きさ3×4cmのコマが縦横に規則正しく並んでいることに気がつくだろう。この表現形式にたどり着いたのは、北京の街で生まれ育ったことが大きく影響している。燕、前燕、大燕、遼、金、元、明、清の八代の古都であった北京は、皇帝が住む宮殿を中心に東西南北に道路が伸び、市内が大小様々な四角形の区画に区切られている。

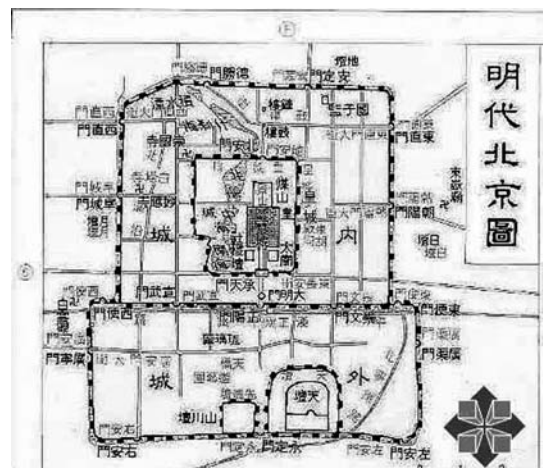


図3 明の時代 北京の地図

一つ一つのコマ（=区画）の中で繰り返されて来た北京800年の歴史は古代中国の宇宙観「天円地方」そのものであるように感じられる。皇帝の住居を中心に縦と横に大きな通路を配置して、都を東西南北の四つに分ける。東部に貴族や大臣を、西に文化人や商人を住まわせて都市に必要な機能と文化を築いた。それぞれの区画で様々な役割を果たす人たちが集まって暮らし、それを上から天が見守るという形である。「天円地方」の思想は歴史的な建築物にも体现されている。古代の帝王が天に祈る儀式をする場所、天壇と地壇は典型的な「天円地方」建築である。

天壇は円形の建築で、重ねられた屋根の数、台座の直径、周囲を囲む台座の数などはすべて奇数で構成されている。これは“陽数”と呼ばれ、“天”すなわち“太



図4 上空より見た天壇公園

陽”を象徴している。その周囲を取り囲むように設けられた地壇は、方形で段差は各8段、ここでは全ての数が偶数であり“陰数”と呼ばれる。《小格系列》はこの文化背景から「天円地方」の構造をテーマとして継承するものである。

3.6 テーマの表現と展開

前に述べたように、絵を描くという行為は造形言語を用いた新たな記号創出の行為である。従って画像はフォーマティブランゲージの集合体であるとも言える。作品《小格系列》においては「天円地方」を基盤とした中国の伝統文化、哲学、歴史、占いなどの思想が、新たな記号として一つ一つのコマに表現される。格子を基本に小さく25に区切られた小空間の中に様々な記号が表現され、これらが一つの小宇宙を構成することで抽象的なテーマを表現しようとしている。

例えば、《小格系列》シリーズNo.10の一コマで、パーゼリッツ¹⁰が“吹き出し”を破る情景が描かれている。“吹き出し”は漫画表現の中で人が発した言葉を表現する記号である。従って“吹き出しを破る”という行為は、既に言ってしまった言葉を破壊する、つまり変えること

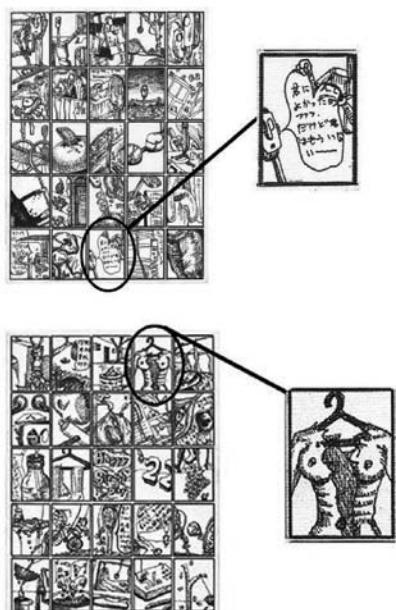


図5 《小格系列》に見る思考のメタモルフォーゼの例

の出来ない現実への反抗を意味する。あるいは既成概念への否定とも言える。

また、《小格系列》シリーズNo.29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、つまり常識を覆すことによって思考の再構成に人々を導くことを狙った。

4 表現の展開とその技法

4.1 他の作家の影響

作家が作品の制作に着手するまでに多くの試行錯誤を繰り返したとしても、完成した作品はシンプルでまるで何も考えないで作ったかのような“何気なさ”が感じられるものがある。こうした作品は、その外見とは裏腹に見る者に強い印象を与える。《小格系列》はこうした作品を目指した。

第二章で紹介した宮島達男の作品がこれに該当する。宮島は作品「時間の海」の制作にあたって、「すごく考えた」と語っている。しかし「時間の海」は実にシンプルで、平面の各所に配置されたLEDによるデジタル数字が点滅するだけであるにも拘らず、大変印象的なインスタレーション作品と評価されている。宮島の“それは変わり続ける、それは全てと関係を結ぶ、それは永遠に続く”(宮島達男『作品コンセプト』より)¹¹という言葉は、まさに現代芸術の本質を表現した言葉と言える。

また、現代中国画の巨匠である齊白石は、“画は似象と非象の間に存在する”という有名な言葉を残した¹²。これは“画を描く時、筆に加える力を加減することが重要だ。これによって作品が表現する世界に鑑賞者の意識を集中させる事が可能となる。”という意味に解釈されている。小格においては、伝統的な手書きによる線描と、コンピュータ・グラフィックスによる機械的な描画とを使い分ける事によって表現に微妙な変化を与える技法を用いることによって、強弱のある描画を行っている。

4.2 作品の変遷とその特徴

《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腐心した時代であった。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》が表現する世界を拡張する事に成功した。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》に登場するパーゼリッツの原点である。

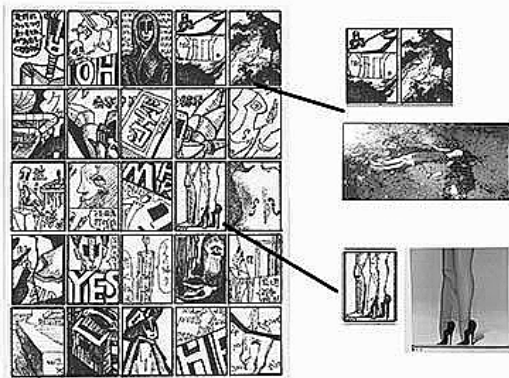


図6 《小格系列》シリーズNo.23より (2009)

右上の図はシリル・ネシャット¹³の『男のいない女たち』の模写 (2009)
右下の図はアレン・ジョーンズ¹⁴『第一歩』の模写と変換 (1960)

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 (エンツォ・クッキ¹⁵) 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。

4.3 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、例えばペンや烏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ヴァ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ヴァスへと移行した。キャンヴァ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	キャンヴァス素材	アクリル
	サイズ	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×240mmのキャンヴァス上に、定規で25個の3cm×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7 《小格系列》の制作プロセス表

4.4 現在の《小格系列》表現とその過程

現在の《小格系列》は、“思考の再構成、思考のメタモルフォーゼ¹⁶”がそ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イメージとして視覚表現し、鑑賞者に心理的なショックを与えることで実現される。具体的には、アニメーションのワンシーン、叫びたいひと言、思い出のひとコマ等、日常生活の中で現実に出会うワンシーンを題材に、非常識的な要素を一部だけ加える事によって、視覚刺激を作り出そうとしている。

既存の物体を限りなくリアルに表現するによって、鑑賞者がその物体に付加された非現実的な変化に気づき易くなる。即ち《小格系列》の中で描かれる一つ一つの対象は限りなく本物に近い描写が必要となる。このため写真を利用した取材のプロセスを重視した。初期の《小格系列》シリーズNo.1では、自転車も車も飛行機も想像のままに描いたが、現在の《小格系列》では表現の対象となる物体の写真撮影に重点を置くことでリアリティーの実現に注意を払うようになった。撮影時の被写体の角度や視点との位置関係、画角や光の方向等、イメージに最も近い撮影ポジションを探し、時にはデジタル画像処理システムを用いた加工も行う。こうして得られた写真を元に《小格系列》を構成する個々の画像を描いてゆく。また描画にあたっては、本章の冒頭 (4.1.1) で述べた理由により、シンプルさと力加減に注意しながら作業を進めている。

《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×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。

人間は子どもが誕生した時に宗教的な儀式を行う。これは洋の東西や時代を問わず、科学技術が高度に発展



図8 《小格系列》の保存と出品前の状態

した現代社会に於いても続けられている。誕生した我が子の末永い健康と将来の繁栄を願う気持ちは、科学的な説明を超えた全ての人間が持つ普遍的心理だろう。作家にとって作品の完成とは、我が子の将来を記念する宗教的な儀式の様なものである。従って、そこには科学的論理では説明することの出来ない多様で不可解な儀式的行為が存在する。

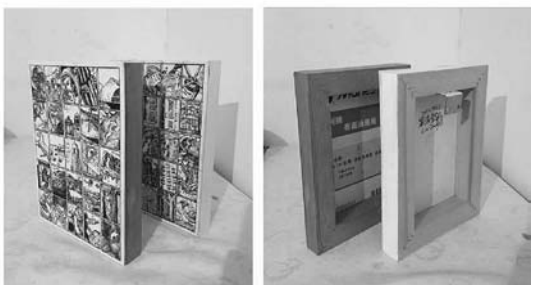


図9 アクリル版に額縁を貼った小格の図
(白くアクリルを塗る前の状態と後の対比)

4.5 《小格系列》の反復性と規則性について

小格の画面は繰り返しのように見られるが、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画面を囲むフレーム、いわばコマである。3cm×4cmのコマによって画面が区切られたことで、それが小格のアートの特徴として表現されている。そして、ウォールホルのキャンベルスープのように、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。

5 作品の公開と展示

5.1 展示の方法

《小格系列》の展示においては、必ず小格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。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。

5.2 事例とその結果

5.2.1 青年アート100における展示（巡回展）

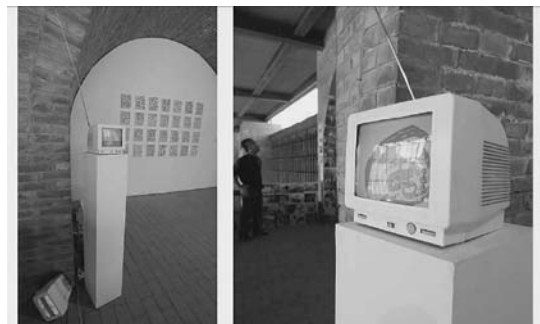


図10 798展覧会展示の様子（2010）
《小格系列》と《小格アニメーション》

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、出品作家は1975年以降に生まれた新鋭アーティストたちだった。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、とりわけ青年芸術家への関心が高まった。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アート活動が結成され、《小格系列》はそこに展示された結果、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。



図11 カタログ『青年アート100』と青年アート100プロジェクトの2011年度開幕式（2011）

5.2.2 北京電影学院トリエンナーレにおける展示

作品《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¹⁷等の現代西洋美術に大きな影響を与えた作家や、呉冠中¹⁸のような中国古典絵画の代表画家、そして宋冬¹⁹のような中国現代美術を代表する作家に加えて、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、油絵、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、陳卓、ミョウシャオチュン（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)²⁰” 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年以来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、80年代生まれ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。

5.2.3 海外での発表：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) とレユニオンビエンナーレ出品

展覧会への出展の他に、《小格系列》はウリ・シググ氏によってコレクションの一部として収蔵され、2011年春からスイスローザンヌにあるウリシググ美術館に常設展示されている。ウリ・シググ氏は“中国現代アートコレクション”の父と呼ばれる人物で、艾未未(アイ・ウェイウェイ)、方力均(ファン・リージュン)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12 カタログ『軌跡と質変』と作者の紹介ページ



図13 個人カタログ『小格系列—思考的メタモルフォーゼ』(2010)



図14 スイス、ウリシググ美術館 館内入り口に展示されている《小格系列》シリーズ No.1-33 (2011)



図15 フランス海外県 レユニオンビエンナーレ《小格系列》展示の様子 (2011)

《小格系列》が初めて参加した海外の国際展覧会がフランス海外県のレユニオンビエンナーレである。この展覧会は、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《小格アニメーション：地籟籟》を映像インスタレーションの形式で展示した。

5.3 評価

前項で述べたように、《小格系列》の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。

■ 鮑棟 (バオ・ドン)：(スペイン・イベリアアートセンター中国館チーフキュレーター, スペイン)

《小格系列》は、個人のマンガ文化で得た経験を現代的な見方で捉え、現代の経験を把握する独特な形式を生み出した作品である。新しいマンガ美学の可能性が見られる前衛的な作品である。

■ 崔灿灿 (ツイ・サンサン)：(批評家, 艾未未専属キュレーター, 中国)

《小格系列》シリーズにおける考えを介入させるというコンセプトは虚構性のある情景の仮説だ。このような我々の意識の確定と不確定の先験的対象が、非現実な時間を探検し、我々の365日を超え越える。

■ 劉礼宾 (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。

■ 杜曦雲 (ドゥ・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アニメーションに期待したい。

■ ウリ・シグ (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。

このように、作品《小格系列》は現代美術に於ける前衛的な作品としての評価を受けることが出来た。国内外における展覧会と芸術交流の場で広く受け入れられ、あらゆる出品や受賞の経歴は、当初目標とした現代美術作家としてのアイデンティティや存在感を人々に印象づける事に成功したと思われる。これらは、人々の固定観念に訴えかける思考のメタモルフォーゼを主旨とした芸術作品の制作実験の結果である。また、《小格系列》に

おける造形言語は、コマを用いた記号的な表現スタイルへと到達した。このシンプルな記号的表現には、文明や歴史、技術や芸術など、幅広い分野の内容が備わっている。

6 まとめ

本論文の冒頭において、現代美術の分野では作家のアイデンティティが重視されると述べた。現代美術は公共性の高い映画や舞台芸術とは異なってプライベートな作品として位置づけられる事が多く、そのため作家の強烈な個性が求められる事が多い。作家の個性とは、生まれ育った環境、成長の間に自然に身についた習慣や思考形態が大きく影響するため、生まれ育った国、地域の文化的特徴、そして社会問題等が表現の中に見受けられる事が重要だと考えられる。そしてそれが国際的な作品展示の場に於いて強いアイデンティティを生み出す原動力となるのではないだろうか。

こうした考えを出発点に、視覚芸術に求められている前衛性を獲得するための手段として、《小格系列》の制作においては、思考のメタモルフォーゼ(思考の考え直し)を創作の基盤に置いた。そして表現を具体化する手段として中国の伝統的宇宙観である「天円地方」の表現形式と、漫画で用いられる事の多いコマ割りの手法を導入した。結果としては第6章で示したように、当初意図した事に近い反応を得る事が出来たと思われる。また、造形された物体の新たな可能性や作品の動画への展開に関して、鑑賞者や批評家から貴重な示唆を受ける事が出来た点は大きな成果であった。

今後はこうした点を考慮した更なる前衛的な作品の展開を目指したいと考えている。

注

- 1) 劉旭光 Liu Xuguang 著『新媒体概論』河北美術出版社 2012, p26
- 2) ナム・ジュン・パイク Num Jun Paik (1932-2006) 現代美術家、ビデオアートの先駆者
代表作「TVチェロとビデオテープのための協奏曲」(1971)、「TV仏陀」(1975) 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、ワタリウム美術館、1993, p65, p111
- 3) ビル・ヴィオラ Bill Viola (1951-) ビデオアーティスト、ソニーのアートレジデンスに参加し、過去に日本に18ヶ月滞在して制作活動をしていた。代表作「The passing (受難)」(1991) Bruno Racine and Alfred Pacquement (Ed.), Collection New Media Installations, Centre Pompidou, p270
- 4) 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, p 110
- 5) ジョルジュ・スレーラ Georges Seurat (1859-1891) フランスの画家、主に点描の手法を用いて作品を制作していた。代表作「グラント・ジャッド島の日曜日の午後」(1886)
- 6) “ト”とは占うという意味。甲骨字であり、亀の殻に火をあて割れ目が出来て、それで占うという行為から来た字。

- 7) 施維 邱小波 (主編)『周易図釈大典』中国工人出版社, 1996, p1711
- 8) Roxana Marcoci, Comic Abstraction Image making Image breaking, The museum of Modern Art, 2007, p9
- 9) パフォーマンスアートの定義: 特定の時間や場所で, 個人や集団の動きが作品を構成する一部となる.
- 10) バーゼリッツ Georg Baselitz: 初期の《小格系列》(シリーズNo. 1 -16) に登場するロボットのような外観のイメージ, 《小格系列》の案内人と私は解釈している. オリジナルのイメージは, ドイツの新表現主義の画家ゲオルク・バーゼリッツの彫刻作品から引用している.
- 11) 劉茜懿 『日本物派芸術家宮島達男—時間的海洋』中国当代芸術基金芸術雑誌: 芸術時代 Art time Vol.6 No.9 2009 p55-56
- 12) 齊白石 Qi Baishi 『齊白石談芸録』 湖南大学出版社 2009 p249-270. 齊白石 (1864-1957) 現代中国画の巨匠, 水墨画家. 代表作「墨の海老」(1942)
- 13) シリン・ナシャット Shirin Nashat (1957-) イラン系アメリカ人ビデオアーティスト, 映画監督. 代表作「男のいない女たち」はベネチア映画祭で銀賞を受賞している. Brad Finger and Chritiane Weidemann (Ed.), 50Contemporary Artists you should know, Prestel Munich London NewYork, 2011, p74-77
- 14) アレン・ジョーンズ Allen Jones (1937-) ポップアーティスト Mark Scheps, 20th century Art, Museum Ludwig Cologne, Taschen, 1996, p312
- 15) エンツォ・クッキ Enzo Cucci (1950-) 評論家アキッレ・ボニート・オリヴァにより提出されたイタリア新表現主義 (ニュー・ペインティング) を代表する作家のひとり. フランチェスコ・クレメンテ, サンドロ・キアともに“3C”と呼ばれている. クッキの絵画作品には物体の形の変形がたくさん見られ, 作者の《小格系列》の主旨である“思考のメタモルフォーゼ”に影響を与えた. 代表作「未開の風景」(1982), 「無題 (イエスの時代)」(1996)
- 16) メタモルフォーゼとは, 生物学で変態の意味だが, アニメーションの技法でもあり, 見ているうちに輪郭が壊れ, 徐々にその中から別の形が浮かび上がってくる意外性を持った表現だ. 観客を非日常に持っていく魅力を持っている. 代表作に20世紀はじめのアニメーション監督エミール・コールの「ファントーシュ」がある.
- 17) ダグラス・ゴードン Douglas Gordon (1966-) 映像作家, 映画監督. 代表作「ジダン: 神が愛した男」(2005)
- 18) 呉冠中 Wu Guangzhong (1919-2010) 20世紀中国美術界を代表する画家, 美術教育家. 彼の名言に「油絵の民族化」などがあり, 伝統的な手法から自らを解放し, 新しい感覚の油画と中国画の制作に励んだ. 王鴻海, 劉旭光 (編)『軌跡と質変』 清華大学出版社 p6
- 19) 宋冬 Song Dong (1966-) 現代美術家, パフォーマンスアーティスト. 2011横浜アートのトリエンナーレ出品作家.
- 20) ショーベンハウアー Arthar Schopenhauer 董建 (訳)『意志表象的世界』北京出版社 2008 p134-136

参照図録一覧

- 参照図録①アンディー・ウオーホル 「32個のキャンベルスープ缶」カンヴァスに合成ポリマー絵具 1962 ニューヨーク, アーヴィング・ブラム蔵 出典: カタログ, アンディー・ウオーホル 1956-86: 時代の鏡 アンディー・ウオーホル美術館 朝日新聞社 1996 p77
- 参照図録②会田誠 「美術と哲学1 判断力批判批判」インスタレーション 2010 出典: カタログ『天才でごめんなさ

い』 森美術館 2012 p164

- 参照図録③宮島達男「Warp Time with Warp Self」インスタレーション 2010 出典: <http://www.tatsuomiyajima.com/jp/portofolio/05.html>
- 参照図録④劉旭光 「懸空界」インスタレーション 2008 出典: カタログ LIU XUGUANG 2009 p20 カタログ『偉大なる天上の抽象: 21世紀の中国芸術』中国美術館 2010 p190-201

参考文献一覧

- ティエリ・グルンステン 野田謙介 (訳)『マンガのシステム—コマはなぜ物語になるのか—』青土社 2009
- 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
- 劉旭光著 『新媒体概論』 河北美術出版社 2012
- 齊白石著 『齊白石談芸録』 湖南大学出版社 2009
- 会田誠カタログ『天才でごめんなさい』 森美術館 2012
- 草間弥生著 『たたかう』 ワタリウム美術館 2011
- 辻惟雄監修『日本美術史』 美術出版社 1993
- ショーベンハウアー Arthar Schopenhauer著 董建 (訳)『意志表象の世界』 北京出版社 2008
- 李耳 (春秋) 著 『老子』 山西古籍出版社 2005
- 莊周 (戦国) 著 『莊子』 山西古籍出版社 2005