

2022 年度
愛知県立芸術大学大学院美術研究科
博士後期課程美術専攻

博士学位論文

齧と間、その機能と意義
-様々な刺激を配置した表現に向けて-



韓 子霏

齧と間、その機能と意義
-様々な刺激を配置した表現に向けて-

令和4年度 博士学位論文

韓 子霏

指導教員 [正] 神田 每実

[副] 阿野 義久

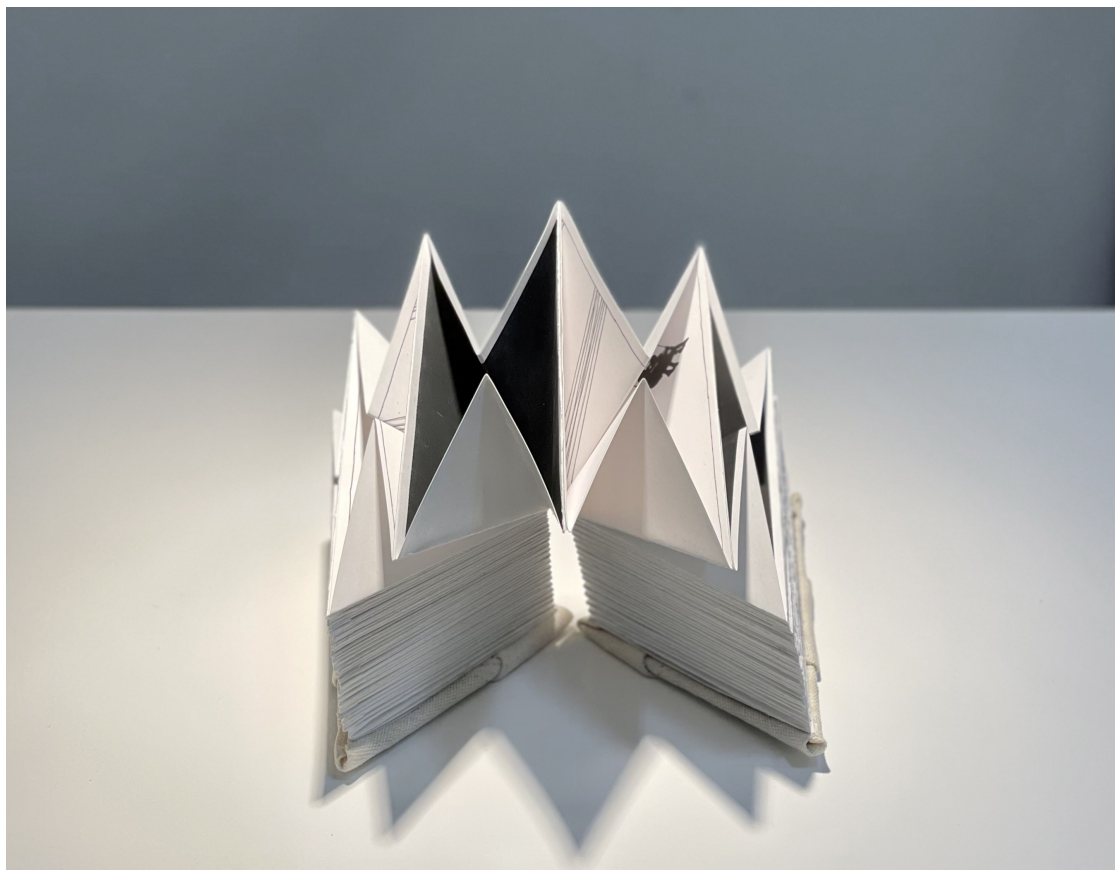
[副] 佐藤 直樹

目次

研究作品	3
序論	8
第1章 ON/OFF のデジタル的な表現の可能性	12
1-1 《ビット絵本》	12
1-2 《開き、閉じる》	16
1-3 《時空標本》	20
1-4 ON/OFF のビットから「齧」と「間」への歩み	21
1-5 齧と間	25
1-5-1 齧とは	25
1-5-2 間とは	27
1-5-3 デジタルとアナログの差異	30
1-5-4 デジタル化とアナログ化	31
第2章 顔をモチーフとした造形の可能性	32
2-1 《顔》	32
2-2 《目を閉じて見た顔》	36
2-3 技術と形式	38
2-3-1 アナログとデジタル	38
2-3-2 デジタル≡アナログ	40
2-4 情報/刺激、伝達、認知	45
2-4-1 情報/刺激、五感、相互作用、日常	45
2-4-2 伝達・認知	45
2-5 《時刻顔-間伸び》	49
2-6 《無名の影-間伸び》	51
2-7 《自己適応-間伸び》	55
2-8 齧と齧の間＝「藝術作品」の在処	57
2-8-1 映像表現	57
2-8-2 「齧」の集積－「点描」と「モザイク」	59

第3章 環境をモチーフとした表現の試み	61
3-1 《団栗》(未完成)	61
3-1-2 《団栗》と祭祀	63
3-1-3 生命と形態	65
3-2 《光音電車-20220909 飯田線》	68
3-3 藝術について	70
結論	73
註	78
参考文献(執筆者名アルファベット順)	79
図版	80
和文要旨	82
summary	85
謝辞	87

研究作品



作品 1.

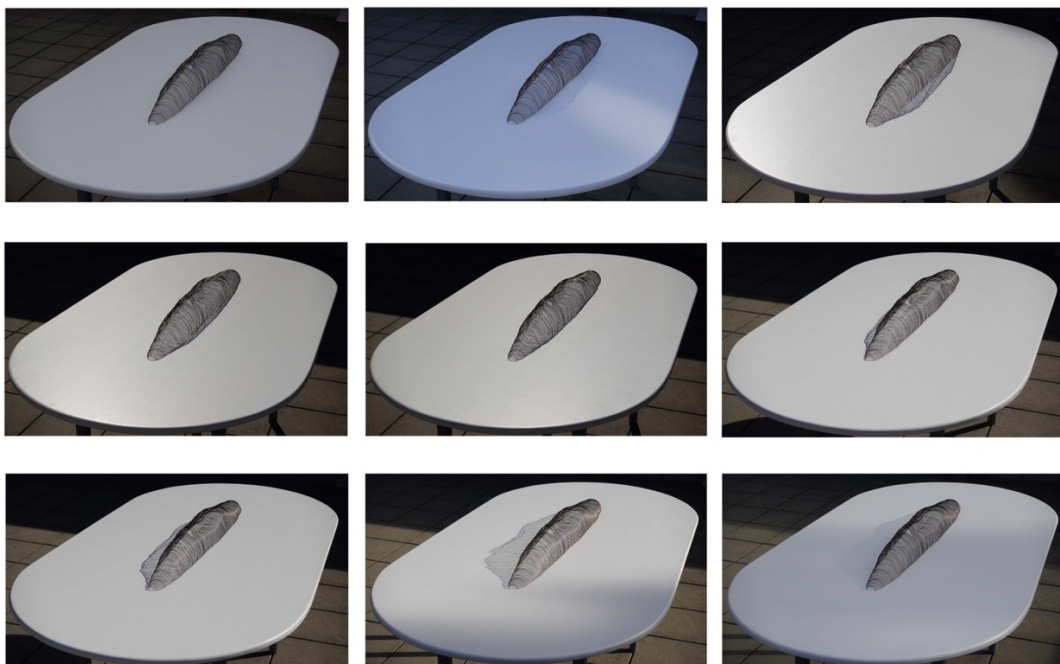
タイトル 《ピット絵本》 / 2022 年版

制作年 2022 年

素材 紙、布

技法 シルクスクリーン

サイズ 可変 (H230mm × W230mm × D180mm ~ H8400mm × W230mm × D5mm)



作品 2.

タイトル 《時刻顔-間伸び》

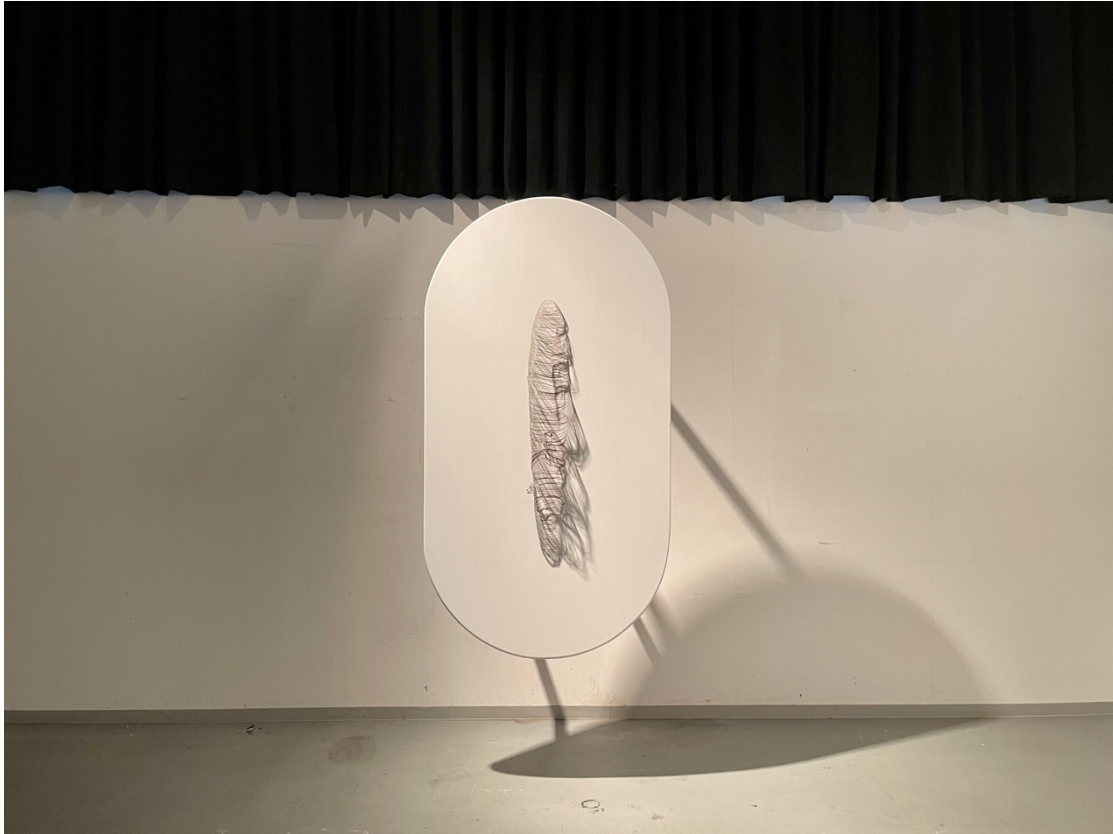
制作年 2022 年

素 材 動画(mpg)

技 法 SONY 社製デジタルカメラ ZV-1 で撮影した静止画を、
Adobe 社 Premiere Pro CC 2019 を使用し動画を作成
プロジェクター、モニターにて投影・表示

サイズ 再生時間/8 分

投影・再生/可変(使用機材、設置状況に依存)



作品 3.

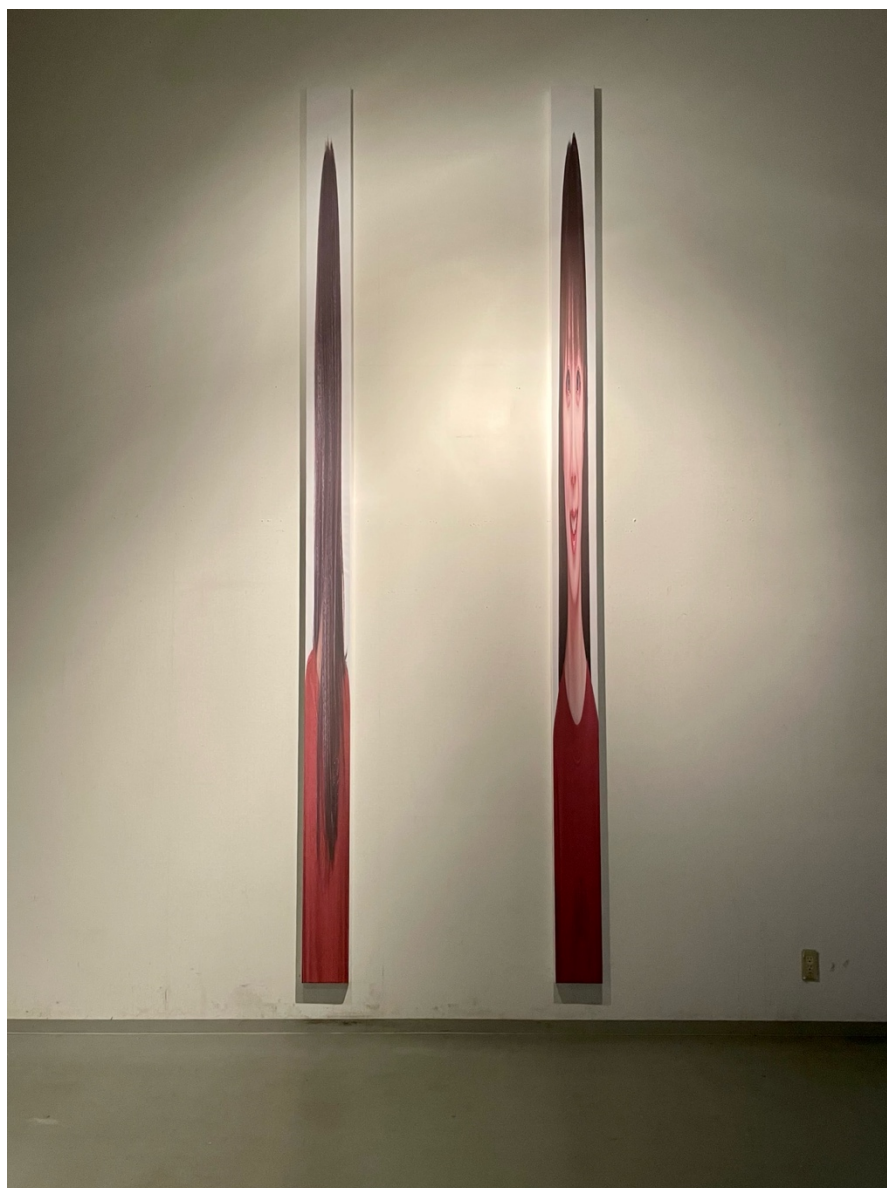
タイトル 《無名の影-間伸び》

制作年 2022 年

素材 木、針金

技法 《時刻顔-間伸び》の造形物の針金部分を人力で変形

サイズ H1700mm × W920mm × D810mm



作品 4.

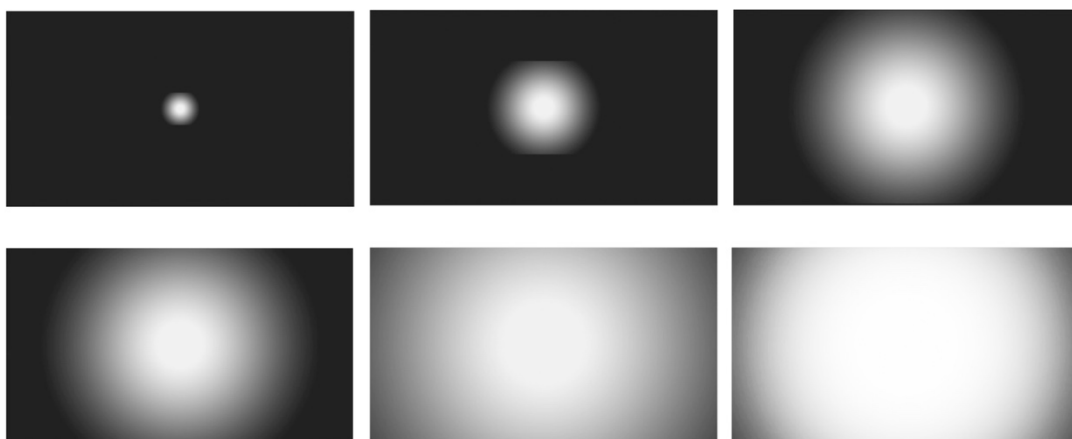
タイトル 《自己適応-間伸び》

制作年 2022 年

素材 布、木(木枠)

技法 布にプリント

サイズ 左・右/各 H4000mm × W200mm × D37mm



作品 5.

タイトル 《光音電車-20220909 飯田線》

制作年 2022 年

素材 音、動画(mpg)

技法 Apple 社製 iphone12pro を使用し録音した音を、
Cyclin' 74 社製 Max-msp ver.8 により動画生成

サイズ 再生時間/9 分 37 秒

投影・再生/可変(使用機材、設置状況に依存)

序論

筆者が、様々な刺激を配置した表現の実現を目指す理由は、極めて単純である。それは、鑑賞者が様々な情報/刺激の体験を得ることが出来る可能性をより多く含むと考えるからである。勿論、情報/刺激の量の豊富さが豊かな表現の実現を約束するものではない。しかし、豊富な情報/刺激との接触により、更に様々な思考が生み出される可能性が高まることもまた事実であろうと考えるのである。そしてその様々な思考の誕生と重なり、輻輳により、更に深い思考の生成が促されると考えているのである。「齟と間、その機能と意義」-様々な刺激を配置した表現に向けて-と題した本研究は、その実現を目指す筆者の取り組みの始まりに位置するものである。

「情報爆発」[註1]の時代に生きるわれわれは、膨大な質、量の情報/刺激の中を「浮遊」、或いは「泳ぐ」ように生活している。「浮遊」、或いは「泳ぐ」という表現は、確かに一つの形容として説得力を持つように思われるが、われわれを取り巻くアナログデータとデジタルデータの交錯、重複や輻輳に代表される、情報/刺激の充満の状況は、もっと複雑で高密度であるように思われる。

筆者は、母国である中華人民共和国の大学において担当した、初等の「選択授業」の実習中によく見かけたデジタルデータならではのと思われる、無限にイメージが生成され続ける現象に注目した。そして、博士後期課程に入学する前に作った作品では、目の映像を街に投影し、街と目の映像を重ね合わせることによって、ON/OFFのデジタル的表現で新たな刺激を感じさせた。筆者は現代という情報爆発の時代を、様々な意味が結びつくことで新しい意味、価値、イメージが次々と生み出されては消えていく時代、或いは生み出される意味や価値が定着することなく消費される時代として捉えているのである。

この研究では、作品と呼ばれる人工物を構成する要素、情報の集積、集合の一纏まりを「齟」、そしてその「齟」とともに現れ、その存在を支え、更に「齟」同士の関係の土台となるような広がりや、「間」という言葉によって表現する。本論考にとって特に重要な位置を占めるものが、この二つの、「齟」「間」という言葉である。この「齟」と「間」という二つの言葉は、デジタルアートという芸術表現と緊密的に繋がっている。デジタルアートとは、主にデジタル技術を利用した芸術表現である。日本のデジタルアーティストといえば、宮島達男は日本を代表する一人である。彼はデジタル媒体を使って芸術表現をしているとはいえ、彼の作品はデジタルの原理や構造について踏み込んだものではない。デジタルという原理や構造を問う作品は、管見にして見当たらない。

本研究のようにデジタルを「齧」と「間」の言い方に言い換えれば、歴史的には、様々な文物の構成そのものがこれに当てはまっていることが理解される。例えば、紙の上に楷書で漢字を書くときを想像する。漢字を構成する、「一点」「一画」は全て一つ一つの「齧」であり、墨がついていないところは「間」である。

「齧」と「間」の組み合わせで書かれた漢字は、デジタルのように数えることが可能な筆画を持つ墨蹟により、土台である「間」に表現を出現させるのである。また視線を机上からわれわれの生活環境へと移すと、そこには自然光や人工光による様々な現象が生み出されている。

クロード・モネの作品《印象・日の出》は、鑑賞者に様々な光の情報/刺激の輻輳の「美」を感受させるが、その「美」は、無限の広がりである宇宙と呼ばれる「間」と、約一億九千四百六十万kmの距離を隔てて存在する、恒星、惑星と呼ばれる「齧」と「齧」の関係により生み出されるドラマの一齧とも言えるのである。とは言え、明確に、デジタルを「齧」と「間」に言い替えるという視点をテーマとした藝術作品や藝術研究は見当たらない。[註2] これらについては、本論において、踏み込んだ考えを述べたいと考える。

筆者は本研究において、情報爆発の状態にある現代の高度情報化社会において、作品と呼ばれる人工物の成立に何が必要であるのかという課題について考察し、それにより、高度情報化社会と言われる現代における作品の中心にあるべきものは何か、デジタルな情報と人間の行為が融合するような表現はどのようにして可能か、という問いについての解を得たいと考えている。

現代の高度情報化社会において、様々な概念が出現し、並列し、更にそれらが自由に結びつけられることで、様々な主張が次々と出現する。われわれの身の周りには沢山の情報/刺激が泡のように溢れ、そして消えて行く。アナログデータとデジタルデータの交錯、重複や輻輳に代表される、情報/刺激の充満の中では、私たちが受け取った情報は極めて複雑・高密度に絡まりつつ、次から次へと変容と変質を繰り返しながら消え去って行く。そのためわれわれには、最後まで明確な情報の姿が残されないように思われる。筆者の研究は、「このような時代における作品と呼ばれる人工物の中心にあるべきものは何か、置くべきものは何か」という自身の問いへの解を、表現の生成に関わる基本的な構造、事項への考察を通して得る、或いは確認をするところにある。筆者は、藝術は素晴らしい、良いもの、豊かなものだと考えている。それ故「齧と間、その機能と意義 - 様々な刺激を配置した表現に向けて - 」と題した筆者の研究も、自ずと豊かな造形表現の実現を目指すものである。

全ての表現の成立には「要素」が必要である。本論文の中ではこの要素のこと

を「齧」という漢字を用いて表現する。「齧」とは演劇用語であり、演劇の一場面＝scene、映画の一コマのように使われ、情報の最小の一纏まりという意味を示す。そしてその「齧」とともに現れ、その存在を支え、更に「齧」同士の関係の土台となるような広がり「間」という言葉によって表現するのである。

「間」は「齧」を支える広がりとして捉えられるのである。つまり、作品は「齧」と「間」の重層として現れている。「間」は「間」としての機能を持ちながら、それ自体が置かれた、二次元、三次元、或いは更に高次元の広がりにおいては「齧」としても機能するのである。筆者はこの様子を、「齧」を中心に周辺へ広がっていく「齧」と「齧」、「齧」と「間」の関係、構造を示したものであると考えており、更にその構造は、「齧」と「齧」の間、「齧」と言われる情報の最小限の一纏まりの内部においても、際限なく見出すことが出来るのではないかと考えている。

筆者は、「齧」と「齧」、「齧」と「間」の間に生成される、関係、構造の中に、デジタル技術の進歩とともに展開する現代の高度情報化社会における、藝術の成立、表現の成立に関わる「このような時代における作品と呼ばれる人工物の中心にあるべきものは何か、置くべきものは何か」という自身の問いへの解が存在していると考えているのである。筆者は、自身が抱く以上の問いについて、「齧」と「間」この二つの要素を巡って作品を制作しながら、本論文を執筆することでこれらの問題に解答する。

第1章「ON/OFF のデジタル的な表現の可能性」では、デジタルの本質を論述する。筆者は、藝術表現を構成する基本的な要素として、ON/OFF というデジタルの最も基本的な単位を使って3点の作品を創作している。これらは、デジタル媒体を使用した表現としてのデジタルアートではなく、「デジタルの構造」を用いたアートである。ここでは、「デジタルの構造」を主題において創作し、作品《ビット絵本》《開き、閉じる》《時空標本》について論じ、次に「ON/OFF」によって説明されるビットの仕組み、構造から「齧」と「間」へ展開した筆者の考察について論じる。そして作品表現の要素としての「齧」と「間」の概念を論述し、続いて「デジタル」と「アナログ」の紛れやすい概念の差異と、デジタル化とアナログ化について考察する。

第2章は、「人間を媒体として齧と間の表現はどのようになるか」という問いを考えながら、作品制作を行い、できるだけ平易な記述を心掛けたい。本章では、「人の顔」というモチーフを要素として、「齧」と「間」という概念を表現した作品について述べる。はじめに作品《顔》と《目を閉じて見た顔》について論じ、続いて、デジタルとアナログの技術と形式の確認と、情報/刺激、伝達、認知の仕組みについて論ずる。次に作品《時刻顔-間伸び》《無名の影-間伸び》《自己適

応-間伸び》について考察する。この3点では特に「間」の問題を追求したため、「間伸び」というサブタイトルを付すこととする。最後に、「齧と齧の間」＝「藝術作品」の在処について、点描、モザイクまたは映像という三つの表現手法を論述することで、「齧」と「間」が藝術作品の中で具体的にはどのような役割を果たしているのかを探求する。

第3章「環境をモチーフとした表現の試み」では、デジタルな情報と人間の行為が融合するような表現はどのようにして可能かを論述する。作品《団栗》と《光音電車-20220909 飯田線》について考察することで、「環境」という概念を巡って制作した作品を説明しながら、環境-この世界の成り立ちと運行する法則-を立脚点として発展してきた人間社会の本質について、またはその本質を基にして現れた現象をモチーフとして試みた表現について論ずる。

「環境」「世界」「人間社会」、これらの言葉は、一見それぞれ空間の範囲を示すものであるように見えるのであるが、実際は抽象的な概念といえる。筆者は、「なぜこれらの抽象的な概念の中で、藝術というものが生まれ得るのだろうか」という疑問をもっている。そのため筆者は、古代の文献から藝術という概念について探求を試みる。

結論では、「齧」と「間」この二つの要素を巡る作品制作と本論文を執筆することで得られた成果をまとめ、「情報爆発の状態にある現代の高度情報化社会において、作品と呼ばれる人工物の成立に何が必要であるのか」、「高度情報化社会と言われる現代において作品の中心にあるべきものは何か」、「デジタルな情報と人間の行為が融合するような表現はどのようにして可能か」という問いについての解を記し、本研究のまとめとしたい。

第1章 ON/OFF のデジタル的な表現の可能性

1-1 《ビット絵本》

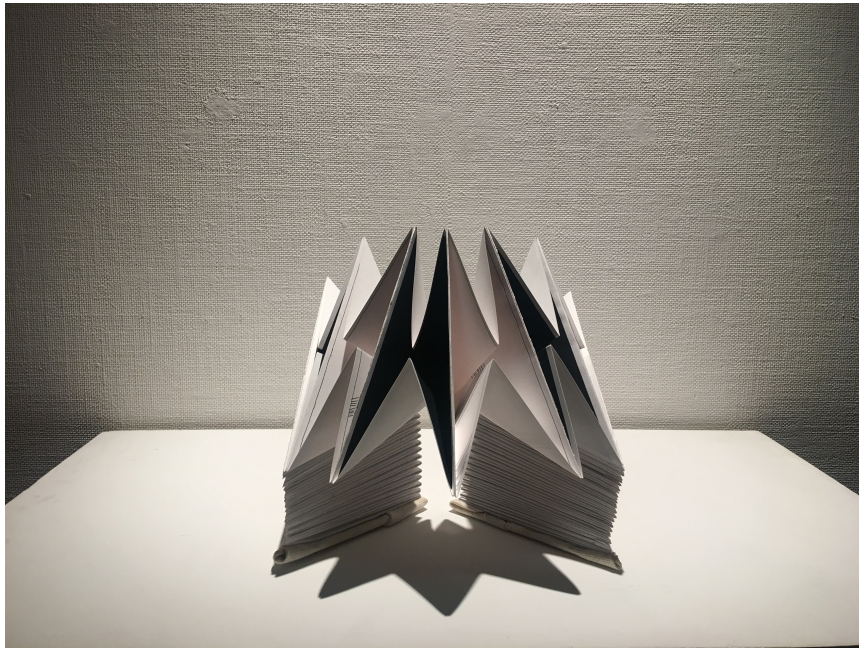


図1 《ビット絵本》 2019年版

作品概要

タイトル 《ビット絵本》 / 2019年版

制作年 2019年

素材 紙、布

技法 シルクスクリーン

サイズ 可変 (H230mm×W230mm×D180mm～H8400mm×W230mm×D5mm)

博士後期課程に入学して、最初の制作は、「絵本の構造」に着目した作品である。

絵本の内容は、筆者が撮影したデジタルムービーデータの断片であり、遊園地のブランコで遊ぶ人の姿を写した連続写真を配置したものである。このイメージを使用して、前述したように、次元の開閉とでも思われるような仕組み、メカニズムと構造の視覚化を試みたのである。

この作品は2019年に制作した映像作品《見ると見られる》の構造に発想を得たものである。

《見ると見られる》は、「見る」と「見られる」という関係を表現するものである。多くの人々が、ツイッターにメッセージを投稿し、写真や動画をインスタグラムに投稿するが、私はそこに何か、嘘、虚無を感じる。この作品は、一体誰

がわれわれを見たのか、またわれわれは誰を見たのかというコンセプトで作ったものである。

《見ると見られる》は、エンドレスで繰り返し流れていて、編集した目の映像を暗闇に向かって投影した。高架橋、木や枝等に投影された目が瞬きをしたような奇妙な気分になった。反射している時に、風景を見ているつもりを観客が反射した目の映像によって見つめられる。特に、たまたま通りかかる車や人、映像が動くような物に映った、この瞬きの表現は筆者の心に触れた。

映像が映って、車が通り過ぎ、また映像が見える。車がなくなったら、何も映らなくなり、そして何も見えなくなる。物と隙間が存在し、「光が当たっている」と、「光が当たっていない」という状態は、スイッチの ON/OFF と同じ状態なのであると分析される。

光と暗闇が交互に連続し現れるこの作品《ビット絵本》が示そうとするものは、「不連続」というデジタル情報の姿と構造である。

制作過程

- ① デジタルムービーデータの数秒分を切り取って必要となる静止画像を残す。
- ② 「絵本」にはシンプルな表現を求めて、更に単純に見えるようにするために、画像の明暗のトーンを消して、色彩の濃淡、強弱、立体感を全部除去、線の部分だけを残す。
- ③ 更に自分の手でイメージを描き加えてオリジナルの絵が出来上りとする。

本作品は、黒と白のページを合わせ 40 ページの本の形を擬して出来たものである。黒のページは間を表し、作品《見ると見られる》の中で表現した暗い夜の街の光景の概念化をより進めたものである。白のページは、デジタルムービーデータを断片化し、更に加工して得られた遊園地のブランコで遊ぶ人の姿の連続写真を、各ページに「齧」として一枚ずつ配置したものである。

無限の暗黒に吸い込まれていく「光」＝「情報」。筆者は、「無限」という概念を黒色の頁で表現することを目指した。この絵本は、本、及び頁の構造上、紙厚が必要となり、黒いページの印刷はシルクスクリーンによることとなった。

[図 1] でもわかるように、この絵本の頁は、折り紙のような構造となっており、頁を捲ることで、折りたたまれた各頁が、開いたり、閉じたりする構造となっている。この絵本は、正方形の紙を折り畳むことで出来る三角形を基本形とした各頁の積層の一塊という印象を与える体裁を示している。

折って、畳んで、閉じられている三角形の頁が開いて、立体として立ち上がり、次にもう一度平面になることで、頁に刷り上げられたイメージを見ることができるといえるものである。

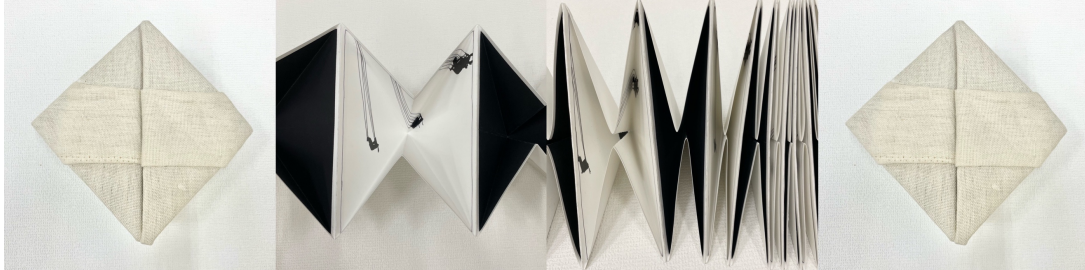


図2 《ビット絵本》 2019 年版

本を構成する紙葉の積層は、それを捲るたびに立ち上がる。その動きによって各頁上のイメージは視覚的に圧縮され、それにより特定のイメージは放棄される。そしてその動きの続きとして、圧縮されていた次のイメージが、開放されるように伸張・展開し姿を現す。

筆者が制作を試みた「絵本」は、この基本的な本の構造自体を視覚化することで、情報の溢出と格納、情報の開放と遮断、表現の場の出現と潜伏についての仕組み、意味についての表示のための媒体であり、試みなのである。「イメージを格納した一頁」＝「イメージを格納した一齣」と「そうでない頁」＝「そうでない齣」が、それらを捲ることにより発生する開閉の動きに伴って交互に姿を現すのである。「齣」としての「頁」は、開閉の動きに伴って自身の内に潜む広がりを開閉する。その広がりとは、「齣と齣の間」に出現する広がりとしての「間」そのものであり、その開閉に至る変容と時間の経過が、「間合い」「タイミング」「距離」としての「間」と「間」の機能を示しているのである。

この作品は、「1bit の情報を用いたデジタル表現＝1/0⇔ON/OFF⇔有/無」の構造を念頭に置いたもので、光と暗闇が交互に連続し現れるというものであった。これは知覚に関わる、情報/刺激の存在を確認するためには、それを媒介する媒体が必要であり、その存在がない場合は、実際には存在する情報が、あたかも存在しないかのように姿を隠してしまうという反射の現象を利用して、「デジタル映像は連続しているように見えるが、実際には映像の「一齣」と「一齣」の間には「切れ目」「隙間」としての「間」が存在している」ということ示そうとするものであった。作品自体の狙いは確かに達成ができ、筆者もその効果を確認したのであるが、それと同時に一つの疑問、或いは課題が提示されることになった。それは「遮断」と「溢出」、「開く」⇔「閉じる」という仕組みの機能と意味、或いは意義に対するものであった。

映像は暗闇に投影され続けており、勿論そこは、様々な動きと広がり結びつ

いた「時空」と呼ばれる世界であるのだが、その時空に、映像は際限なく吸い込まれている。その広がり、或いは広がり的一部分が、何がしかの存在によって遮られる、或いは閉じられたとき、そこに具体的なイメージが姿を現し、開放されたときにはイメージが姿を消す、或いは隠す。「齧と齧の間」に隠れる、表現の拡張の可能性を感じる筆者は、次元の開閉とでも思われるような仕組み、メカニズムと構造を視覚化してみる必要を感じたのである。

「0」の発見は、「無い」という「こと」「もの」「事象」の存在の発見として、様々な価値、価値観の拡張を導いたと、筆者も多くの数学者や哲学者と同様に考えている。「0」を挟んで対称に広がる世界に、「齧」と「齧」の間に現れては消え、消えては現れる、表現の拡張に関わる「広がり」を鑑賞者が感受する可能性を見るのである。

特定のイメージ、刺激を持たない「切れ目」「隙間」「空白」「間」は、自由な想像の場としての白い地である。このように考えることができさえすれば、ここは想像のための無限の広がりへと姿を変えるのである。この作品は時間と空間という二つの要素は常に藝術表現の中に存在しており、「開く、閉じる」という動きと「間」を組み合わせることによって実現する二つの要素は、筆者の絵本の中にも現れる。

有史以来、人間は絶えず変化する世界を記録し、それを繰り返し眺め続けてきたと想像される。人間の生活の「場面」＝「シーン」＝「齧」を覗き込み、更に「齧」と「齧」が作り出す「関係」を観察する。その観察の度合いは、おそらく文明の発展の度合いと合致しているのである。昼夜の交替や四季の移り変わり等の時間の流れを表現する言葉の存在は、「間」の概念が働いている実例、証拠である。昔、人々が日常の生活の中で季節の移り変わりを見つけ、一年を4つに区切ったことで四季の概念が生まれ、更に細分化したことで、二十四節気が定まったのだ。「今日は立春だ、これから春が始まった」という考え方も、区切りの存在、誕生という観点からすれば「デジタル的」だといえる。「間」という概念の存在は、相対する、或いは隣接する二つ以上の場面、シーンと関係の存在を説明し、そこにデジタルの仕組みが働いている、機能していることを証明しているのである。

デジタルとは、単位化された表現である。それ故そこには「切れ目」「隙間」「間」「時間」「空間」が含まれている。頁という単位が、時空において個別の刺激をわれわれに投げかける絵本の制作は、「アナログとデジタル」「運動と停止」「平面と立体」という対立概念の間に生成されるところ「間」の重要性を筆

者に気づかせるものとなった。

絵本を作る前に、筆者は長らく表現、存在の限界はどこにあるかという問題について考えていた。例えば、絵本が展示台や床に置かれており、誰でも触ることができない場合、これはただの黒い線と頁がある本であり、空間に物体として存在するだけのものである。それでは、筆者の表現の展開は始まらない。鑑賞者が存在し、絵本を触るところから、意味は現れることになる。人の存在、人の行為が、物の存在に意味を発生させるのである。

《ビット絵本》と題したこの絵本の作品で体験したアナログもデジタルも不連続的、途切れ途切れであり、アナログとデジタルの仕組み、働きの間には垣根は無いように感じられた。本作品で鑑賞者に伝えたい思いは、ON/OFF という概念はデジタルの世界に限らず、アナログの世界にも同様に存在しているということであり、絵本という最も分かりやすい形式を通して、この考えを鑑賞者に実際に体験させたいということである。

1-2 《開き、閉じる》

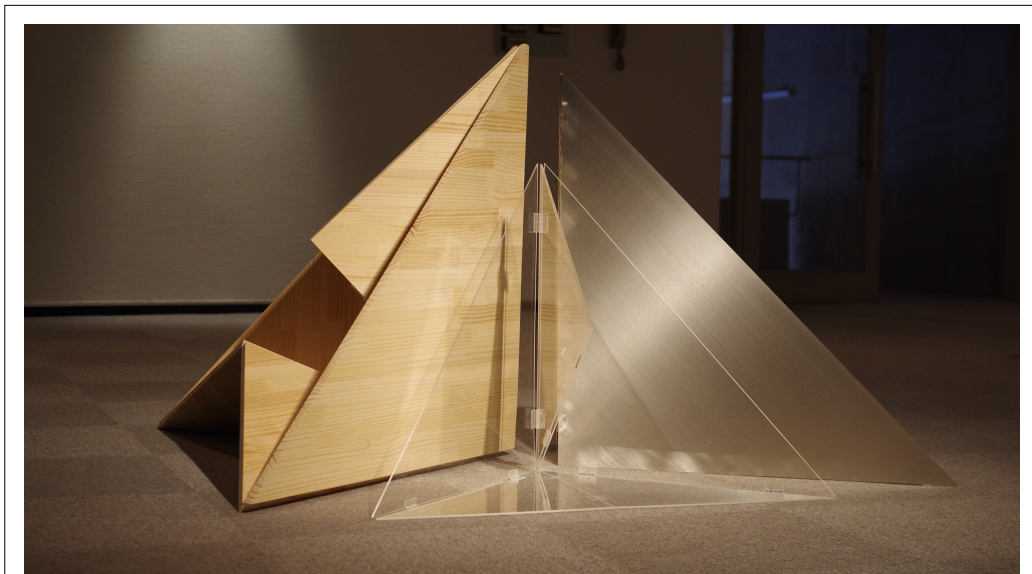


図3 《開き、閉じる》 2019 年

作品概要

タイトル 《開き、閉じる》

制作年 2019 年

素材 木、ステンレス、アクリル

寸法 可変

(木：H1280mm×W1280mm×D20mm～H1280mm×W905mm×D80mm)

(ステンレス：H1200mm×W1200mm×D2mm～H1200mm×W850mm×D8mm)

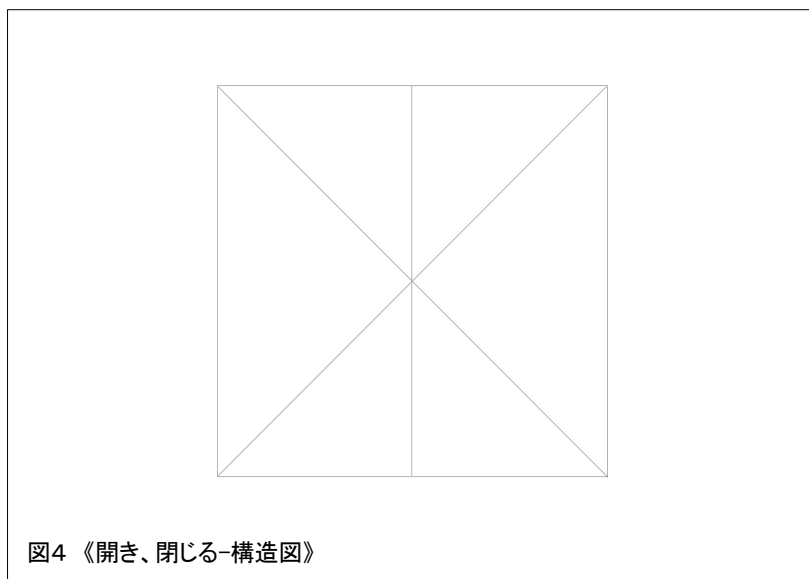
(アクリル：H900mm×W900mm×D3mm～H900mm×W635mm×D12mm)

この三つの立体作品は、前作《ビット絵本》を構成するページを、絵本（全体）を構成する「齧」として取り出して、それぞれ異なる素材を用いて、更に開閉する機能を持つように制作したものである。

これらの作品は完全に展開すると正方形となり、完全に閉じると三角形となる。絵本の構造に従えば、開いている正方形はデジタルの ON を意味し、閉じている三角形はデジタルの OFF を意味する。この作品が持っている開閉の二つの形態は、情報の伝達の仕組みを表現しているのである。

この作品に使用された三つの素材、「木材」「金属」「アクリル板」は、人間が太古から現代に至るまでに経てきた三つの段階を象徴するものとして使用している。第一段階は自然物（木、石、土等）をそのまま使用する段階であり、第二段階は自然物（鉄鉱石と銅鉱石等）を加工して素材化する段階であり、第三段階は新たな素材を合成する段階である。なぜならば、素材の発見と開発は、人類の歴史と共に進行し、その進展は、人類・人類社会の発展の証、人類の活動を象徴するものの一つであるからである。そしてこの三つの素材で作られた、《ビット絵本》と同じ仕組みを持つ作品は、「情報を伝達するという行為の本質」は、人類の歴史のどの段階でも変わりがなく、あるのは「伝達する方式の差異」だけであるということ表現しているのである。

《開き、閉じる》は、[図4] が示しているように、開閉の動きを実現するために、これらの正方形を六つの三角形に分けて、そして蝶番で固定し、《ビット絵本》のページと同じ構造で開き、閉じることができる仕組みとなっている。



時とともに、人類の生活、習慣、社会には、驚くべき変化が起こった。おそらく、人類が自らの生存のために用いた様々な道具とその制作に用いられた素材の変遷は、人類の生活の変化に関する一側面を描いている。素材は人類の物質文化に役に立つだけでなく、人類の精神文化の発展にも大きく影響し、諸芸術においても重要な位置を占めている。用いられる素材の変化は、社会生活の各分野に影響を及ぼしている。筆者はこの制作において、作品「絵本」を構成する基本的な形態を、作品全体を構成する「齧」として位置付けた上で、その形態を、木材、金属、アクリルといった、特定の時代と強く結びついた素材を用いて制作し、全体を構成した。観念に指向した作品となったが、時代ごとに求められた素材と、開閉のメカニズムを示す形態との組み合わせで、変わらない表現の生成の構造と、時代のリアリティーの変化の視覚化を試みた。

太古の昔、人類は豊かな自然環境の中で生活していたと考えられる。彼らは、獣骨や獣牙で自分を飾っても、どこにでもある花をまったく相手にしなかったと言われ、それから後に、花を器に活けたり、キャンバスに描いたり、家に飾ったり、それを使って異性に愛情を伝えたりするようになったと言われる。その真偽は定かではないが、美に対する感知の発展と様々な素材の間には何らかの関係があるに違いない。

素材は表現媒体として作品に様々な表現上の効果を与える。筆者はより多くの素材を試し、複合的な素材の使用により、自身の制作、考えに隠れている未知の可能性を探っていこうと考えていた。

「木」について

木材はわれわれが使っている最も古い素材の一つである。燃料、道具、工芸品や建築等、広い範囲で使用されている。筆者が今回この制作のために木材を選んだ理由は、木材の持っている視覚的な特徴と嗅覚的な特徴にある。木材は不透明な材質で、表面には自然と時間が与えた模様を持っており、例えば金属や樹脂とは異なる視覚的特徴と感覚を作品に付与させる。光の反射率が低いため、柔らかく、優しさを含んだ光沢感が生まれる。

「金属」について

金属は光を通さない。金属の磨かれた表面は水面の様に周囲を映し込む等の特徴があり、木材より滑らかな材質である。金属と木材は其々の特徴を持っている。研磨された金属は硬質な艶があり、環境の光による影響を受け易く、周囲の

環境に即した異なる色合いを表面に宿すことで、環境光と結びついた、幅の広い視覚効果を与える力を持つ。

「アクリル樹脂」について

アクリルは透明な媒体として、他の物体の姿を、自身の体を通過・透過させることができる。そのために、鑑賞者の視覚の広がりや拡張する力を持っている。天然素材を含めれば、樹脂自体の素材としての歴史は長いですが、石油の精製過程から取り出された材料を用いた合成樹脂は、20世紀以降を代表する素材である。

木材、金属を素材に使用した作品は、素材の特性から「齧」が閉じている時には内容は見えないが、アクリルの素材を使用した作品はその透明性により内部が見える。アクリル素材が現代を代表する素材の一つであり、その素材に現代の特徴を現すとしても、開閉という仕組み、機能が象徴する「情報」の本質は依然として変わっていない。変わったのは、現代社会はこれまでの全ての文明とは違い、その多様性においてこれまでに無い高さに達しているのである。板が閉じても中身が見えるこのアクリル素材の透明性という特徴が、現代社会を表現するための素材として筆者がこれを使用する大きな理由なのである。

「角度と開閉と変形」

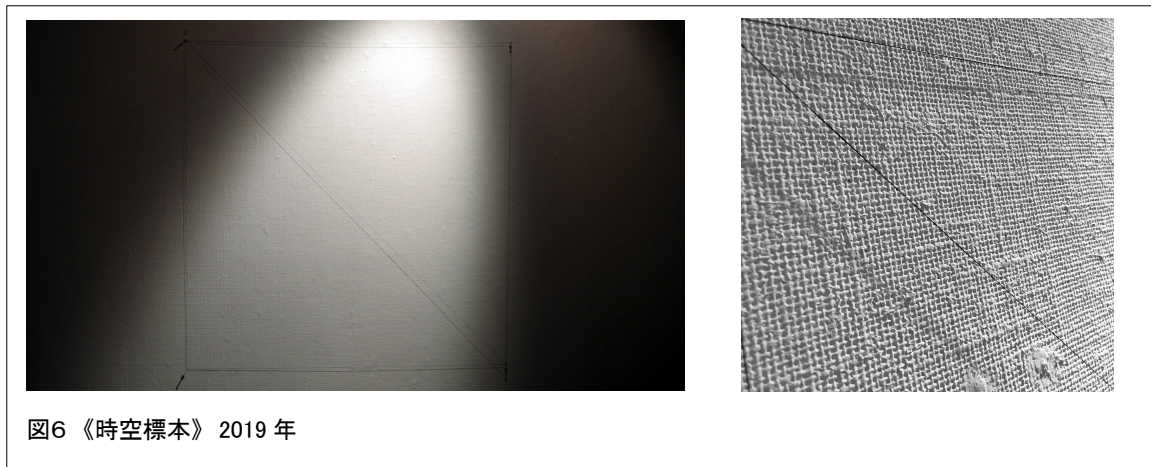


図5 《開き、閉じる-角度と開閉と変形/アクリル》

これらの作品の形態は、絵本と同様に、面の開閉角度によって、面と面の対面のあり方によって、異なる「隙間」「間合い」等の、多様な「間」が生じる。この作品では、作品という表現媒体を構成する「最小限の情報」「刺激」を備えた「部品」「部材」である、蝶番で固定された三角形の「齧」自体の、展開角度や組み合わせの変更が可能であるため、様々な異なる折り方による、様々な異なる形態と、それに付随する様々な「間」の生成を楽しむことができる。

「様々な間」は「様々な楽しみ」を生み出すことと密接に関係しているのである。「詰まった間」「伸びた間」「抜けた間」。そこには様々な表現が生み出されるのである。

1-3 《時空標本》



作品概要

タイトル 《時空標本》

制作年 2019年

素材 ピン、糸

技法 インスタレーション

サイズ H1200mm×W1200mm

この作品は、前作の構成要素の一つのである正方形を前提とし、壁に打ち付けられた四つのピンを糸で繋いだ線と、光の移動により生まれる影により「時空」を視覚化する作品である。

糸とピンの接続で、綾取りのように展開されているように見える糸を用いて、三角形の輪郭線だけを引き出し、壁に打たれたピンに結んでいくと、壁から数センチ浮き上がった矩形の作品が出来上がる。糸と壁が少し離れることによって、新たに空間が生まれる。糸と壁面を少しずつ離して行くと、新たな角度と距離による「間」が発生する。その関係は、壁に映し出される糸の影の発見により、より複雑になる。《時空標本》は下記の考えから生み出した作品である。

太陽光の照射で、物体は地面上に自身の輪郭を示す陰影を残す。その投影は、地球の自転により、短期間においては、ほぼ一定の軌跡に沿った移動を繰り返している。古代の人はこのような現象を利用して日時計を発明した。

「現在の時間」「経過時間」というようなことを知りたいときには、時間の経過を記録するものを参考にする必要がある。運動しているもの、例えば動いている時計の指針を見たとき、目に入ったのは時間の経過ではなく、時計で記録された、一時点＝一瞬である。客観的な時間という概念は、止めどなく過ぎていく、隙間のないものであるため、時間の経過の痕跡の表示は、断裂のない線と

しか感受されない、無数の点の連続に依る外はない。線は点の連続であり、運動は停止の連続である。よって、時計を見たときに目に入ったのは、これらの無数の点の中の一つの点である。

一日の内に何回時計を見たかということは、何個の点を見たかということである。これらの点を「齧」と見なすならば、これらの「齧」と「齧」の間には、勿論、視覚において確認はされてはいないのであるが、「無数の点」＝「無数の齧」の連続としての線分が生成され、その線分により、初めに確認された「齧」と次に確認された「齧」は連結されることになったということなのであり、そのことにより、その線分と同じ広がりを持つ「間」の存在が証明されたということなのである。

糸の底の壁は「広がり」である。そこはキャンバスと同じように「表現が展開する広がり」である。光、もの、投影する場所、その三つの要素から生まれた影により、「広がり」は新たな深さを得、更に更なる豊かさを示すのである。

壁に打ちつけた四つのピンは、筆者が対象と接触した「四つの瞬間」、「四つの齧」を代表している。この対象は、人や物等を含め、筆者が接触する全ての「対象」＝「齧」である。この四つの瞬間は対象の $4/\infty$ であり、無数の瞬間の中の四つの瞬間である。選ばれなかった残りの瞬間を n 個とすると、「 $n=\infty-4$ 」となる。しかし筆者にとって、この四つの瞬間はこの対象の全てを代表している。筆者が見たことがない n 個の瞬間は、この四つのピンを繋げる糸に包括されている。糸とピンの組み合わせは、筆者が持つこの対象の完全なイメージである。

異なる時点で観察した対象をピンで代表して一つの平面上に置き、観察されていない部分を糸で代表する。筆者がこの作品で表現するものは、「もともと時間の流れの中で観察した対象の発展の過程が、全て一つの平面上で表示された。」ということである。この作品は「対象＝齧」の連続運動により現れた、「対象の生成の現象」を「線」と「点」によって表現したものであり、「対象の時空標本」なのである。

前作《開き、閉じる》では、動くもの（この作品の場合は、眼前を横切る自動車であった）を対象とした光の投影による、時空内でのイメージの「開閉」の生成が、この作品の成立に関わる一つの重要な要素であることを強調した。本作も同様で、動くものが対象に何らかの働きかけをすることが、作品の成立についての最も重要な部分、要素なのである。

1-4 ON/OFF のビットから「齧」と「間」への歩み

「齧」「間」「齧と齧の間」に焦点を定めた研究を進めることを決意したのは、

博士後期課程 1 年の半ばであり、以降数点の作品制作を試みたが、そもそもの始まりは、母国である中華人民共和国の大学における教員としての活動の中にある。

教職に就いて以来、筆者は、人間の手仕事と比べて、取り敢えず、より柔軟な表現を行うことが可能で、より美しいと感じるイメージ=映像を、短時間で容易に生み出すことができるデジタル媒体を用いた表現を行いながら、それに関係する授業を担当してきた。筆者が勤めている大学は総合大学であり、藝術学部、経済学部、食品学部等があり、藝術系ではない学部にも「デジタル画像処理」の授業がある。その藝術系ではない学生たちは、デジタル媒体を使った簡単な操作で彼らの想像力を発揮し、写真を加工したり、映像を編集したり、更にシンプルではあるが、アニメの制作も出来るようになる。

様々な専門、例えば経済学部や旅行学部等からの学生たちはこの選択科目を学び始める前に、デジタル的技術を用いて作品を創作することはほとんどないのである。新しい機材を用いてデジタルで作った「バーチャル的世界」の中で好き勝手に創作することは、いつも学生たちに強烈な創作の意欲を引き起こしている。新しい技術を身につけるほか、作品を制作することから得られた達成感と満足感は最も大切なことである。これは教育における有意性についての説明であるのだが、創作に対する入り口を広くするという役割を、デジタル技術の普及が担っているということを示すものでもあるのだ。

しかし、同時にこれは、表現行為に向かう際につきまとう専門性といわれる従来の訓練の有無について、これを「テクノロジー」=「科学技術」によって担保が可能であるという論に収束する可能性を多く含むのである。テクノロジーはそれのみですべてを可能とするのであろうか。無限の個性は何によって担保されるのであろうか。本研究には、テクノロジーと教育双方の役割についての「問い」と、それへの「解」が幾つか含まれることになるのである。

デジタル表現とアナログ表現の間には明らかな区別がある。デジタル媒体はより入門しやすいし、基本操作を習得すれば一定の程度の創作ができる。また、デジタル表現は、仕事場、環境問題等の外部環境に対しての要求がアナログ表現より低く、現代社会の発展と更に一致する。モバイル端末 [註3] が普及している現代社会においては、人々はいつどこでもデジタル媒体を使用することができるからである。つまりデジタル媒体と関わる創作工具をマスターすることは、バーチャルな世界へのキーを持っていることに相当するのである。

バーチャルな世界を操る能力は、デジタル媒体に対する熟練度に伴って強く

なっていく。作成されたデータはいつでも変更され、保存することができ、絵画や彫刻等の藝術品がしばしば遭遇する、保存や輸送に際して直面する物理的な問題にめったに直面しないのである。

一方、伝統的な創作活動はいつも様々な要素に制約されている。例えばキャンバスのサイズ、筆で描くことができる太さ、細さ等の限界から、画面に現れる内容が限られることが多い。これに対して、デジタルデータで構成されているバーチャルな世界では、特にこれらの技術的な側面に対する限界は存在しないように思われる。

表現と表現行為に対する技術や道具が担う役割、或いはその構造は、デジタル技術を用いた表現に特化したものではない。美術にしる、音楽にしる、或いは文藝にしる、「バーチャル」＝「まさにそのもの」を喚起することを、藝術表現は目途・目的としてきたのではないか。そしてそれらは、表現に対する、まさに「無限」の欲求によって支えられてきたはずである。では、「バーチャル」＝「まさにそのもの」＝「見分けがつかないほどそっくり」における「無限」とは何によって実現されるものなのであろうか。

様々な専門を持つ学生に対するデジタルメディアを用いた様々な指導を行う中で、筆者は「齧と齧の間」ということを考え始めた。

デジタル写真は、「標本化」と呼ばれる過程を経て生成された個々に完全に独立した方形の「齧」の集合である。個々の方形は、それ自体では何を現しているのかの判別には用をなさないが、点描画、モザイクよろしく、全体として完結したイメージを表出し、デジタル動画は個々に独立した、デジタル写真の連結による産物であり、フィルムを用いて撮影された映画と、基本的には何ら変わりがない。ここにおいても、デジタルとアナログ双方に差異はないのである。

差異があるとすれば、アナログによるデータ、イメージは、「ネガフィルム」「ポジフィルム」「紙」その他の「物理的媒体」に付属しており、自らの物理特性の制約から逃れられないため同品質での複製が難しく、複製を得た場合には品質に劣化が生じるが、デジタル化により得られたデータは、物理的な特性を持たないために、複製においてのデータの劣化が生じず、データの総体が独立した小さな「個別のデータ＝齧」の集合であるために、加工に対しての自由度が極めて高く、精度において誤差が少ないといった点である。

デジタル処理により生成された動画を編集する際に、より厳密な編集のために単位時間当たりの「静止画」＝「齧」の表示数を増やすことで、本来最小限の情報の一纏まりであるはずの「齧」から、次から次へと更に小さな「齧」が、まるで泡が噴き出すような感覚を伴って生成されてくる瞬間に出会うことがある。

一枚という有限から無限が湧き出てくるように感じられるその様子に、筆者は無限の可能性を感受するのである。

そして、その独立した各「齧」を、例えば JPG と呼ばれる画像データに変換するための標本化を行うと、静止画自体は、独立した小さな四角い「齧」の縦横への配置によるモザイクへと変換されていること、個々の「齧」の大きさによって表現の幅に様々な差異が発生すること、更に、この齧について個別に変更を加えることが可能であることの意味に思い当たるのである。それは、「書表現」における、一点一画による喚起力の発揮の差異に類似するものなのである。筆者は、齧自体に対する操作と「齧」と「齧」の関係に対する操作による新たな表現の発生の可能性についての気付きをこの時に得たのである。

筆者は、視覚と聴覚に関わる刺激を配置した表現に興味を抱いている。そして、この二つの知覚刺激による表現の基本は、これらの刺激の配置を含めた関係にあると考えている。この関係は、おそらく、アナログとデジタルの区別にはよらない、より本質的なというよりは、より基礎的な関係におけるものなのだと考えている。

音楽の設計図とでもいえる楽譜は、個々の音の「長さ」と「強さ」、全体の「運動スピード」、「響き」を記したものであり、それらの関係を操ることは、作曲者によって、演奏者、或いは指揮者にゆだねられている。それは、「人間の介在」、「人間の手による刺激の配置」を前提としているという証なのである。アナログとデジタルはおそらく不可分な関係にあるのである。筆者は、様々な刺激を配置した表現を目指している。その試みは決してアナログを排除するものではない。

後期課程一年の前期は、「デジタルデータとアナログデータを用いた表現の課題、及び可能性」を課題としてこれに取り組む予定であった。しかし、上に記した表現、人間の機能とその介入について注目しながら、より基礎的な研究の必要を強く認識したため、「齧」、或いは「間」もしくは「齧」と「間」双方の関係について、類似すると思われると考え、概念や作例を参照しなから、その機能と役割、意義についての理解へと研究の焦点を定めることとしたのである。それ故この論考には、要旨に記した、「アナログ」「デジタル」「データ」「芸術」「情報」「刺激」「無限」「広がり」「容器」「教育」「社会」「物質」「物体」「人間」「身体」「標本」「表現」「間」「齧」「量子化」「滲み」等の言葉が様々に交差して現れることとなった。

デジタル動画を構成する「フレーム」と「フレーム」＝「齧」と「齧」の間に対する興味に端を発する思考の時間は、表現はどこにどのようにして発生するのかという疑問を生じさせ、それによって自身の思考に混乱を引き起こした。そして更に、筆者の、デジタルとアナログの概念についての無理解と自身の持つ情

緒的傾斜を自覚させ、「表現」と呼ばれる「もの」と「こと」に関わる様々な要素の交わりについての思考を筆者に強いた。

「今日の人間は幸福について殆ど考えないようである。試みに近年現れた倫理学書、とりわけ我が国で書かれた倫理の本を開いて見たまえ、只の一箇所も幸福の問題を取扱っていない書物を発見することは諸君にとって甚だ容易であろう。」[註4]

哲学者三木清は、自著『人生論ノート』に収められた「幸福について」の冒頭において記している。今となっては遙か昔、勿論、筆者の生まれる遙か以前の様子を記したものであるのだが、その状態がいまだに続いているとするならば、現代社会におけるわれわれの表現は何を指向しているのであろう。そのことに思い当たる時、本論考における思考の過程には単に、現代社会における強い表現の実現についてのみに終わらない、表現の自由、表現の自由度の拡張といった課題に内在する、人間の表現行為についての問いが含まれていると筆者は考えているのである。

そして、アナログデータのデジタル化、デジタルデータのハイファイ化[註5]、及びデータの高速な変換の実現は、われわれのこれまでの手法や考え方に対する大幅な転換と、デジタルデータへの信仰を強制しているようにさえ感じられるのである。

1-5 齟と間

1-5-1 齟とは

作品は人工物である。作品と呼ばれる人工物の全体は、部分によって構成されている。作品は部分の集合であると考えることが出来る。

作品は形を持っている。その形は、作者によって与えられ、鑑賞者は、「見る」「聴く」「触る」等の行為を通して、その作品を体験する。その意味において、作品は鑑賞者にとって「身体的」である。

作品という人工物が持つ形は、はじめから姿を現すわけではない。時間をかけて姿を現してくる。それは、おそらくは日常生活のなかにある何か、大きく言えば「世界」「宇宙」を構成している何か、「部分」「些細なもの」「些細なこと」「大きなもの」「大きなこと」等との「出会い」「体験」が、作者の中にある琴線と呼ぶものに触れる、或いは琴線を鳴らしたことをきっかけとして始まるころの、作者の思考とそれを露わにするための試行の進行と共に徐々に姿を現し始め、作者の考えに適ったと判断された、または感じられた時にひとまずの完成、出来上がりを迎える。作品とはそのような作者の体験を通して現れる統一体であるとともに、その体験を通して作者によって選ばれ、与えられた部分の連続、結合

により示される「統一体」「ユニバース」「宇宙」なのである。

その統一体は形を持っている。与えられている。鑑賞者はその作品、人工物のかたちを、「見る」「聴く」「触る」等の様々な体験を通して、「良い」「悪い」「美しい」「醜い」等の様々な感慨を得る。その感慨は様々であるが、その充実感、充足度は、その作品が作者の考えに如何に適っているかの度合いによる。その充足度こそが、見るものに深く、強い「思考」「内省」を呼ぶと考えられる。その実現には通常様々な「技術」が求められる。

なにかに触れたとき、その刺激の如何によって、そこには様々な、何か風景、景色とでも言うようなイメージが、生まれ始める。見るものに深く、強い「思考」「内省」を呼ぶためには、自身の体感を通して得られた「感覚」「現実感」「リアリティー」を提示する力、「技術」が求められるのである。

景色、シーン、イメージのひとまとまり。その始まりにおいて、脳内に生まれた景色、イメージ、シーンは、作者の思考と試行とともに、より明瞭な姿を示し始め、やがて制作と言われる行為を通して、より現実的な姿を自身の体外、つまり、空間内において断続的に示し始める。それは、制作の進行の姿であり、その流れ、眼の前にある作品化が進む物体の変容の進行は、作者の考えの充足度の頂点において、停止、固定される。そこには、人間の身体感覚を刺激する様々な要素が、個々の発する、知覚に関わる情報/刺激を伴って姿を表すと同時に、それらの共鳴、滲みとしての全体が示されている。

作品はシーンの連続によって形作られている。それは制作の過程に現れるところの、作者が生み出す人工物の変容の様子、批評的な分岐点に現れる印象的な姿の連続や、インターバル撮影による一齣が示す事物の生成の過程の統合の姿なのである。

「齣」とは「シーン」「景色」という言葉で表される、情報/刺激であり、作品を構成する要素である。

何もない広がり、点を打とうとする。点は未だに、外界に姿を表していない。視覚的には、そこにはまだ点の加わったシーンは無いとも考えられる。しかし、詩を読もう、書こうとした際に浮かぶ言葉は、音と形を備え、個人個人によって差異はあるとしても、脳内、体内において、抽象的、具体的な何がしかのシーン、景色、イメージを既に伴っていることに気が付かないだろうか。

そのように考えるとき、様々な点や、線分等に代表される、造形要素自体が、未だ自身の脳内、体内から体外にその姿を表さないとしても既にシーンを伴って在り、そのシーンを伴った、或いはシーンそのものとしての、点、ノミ跡を、

「間」という言葉によって表現される広がりに対して配することが、制作と呼ばれる行為なのであると考えることが可能となり、筆者はそれに同意しているのである。

「齧」とは、1つの「シーン」「景色」であり、最小限の情報/刺激の集合、入れ物であり、入れ物である以上、何がしかの広がりを持つ存在なのである。

それは、デジタル化によって標本化されたデータの一片、一齧の観察により顕著であると思われる。この一片は、更に高い解像度処理により、更に小さな情報の集合へと分割が可能であり、そこには、少し前にあった、低い解像度において示されていたイメージが示したのものとは全く異なった景色が広がっているのである。

1-5-2 間とは

国境の長いトンネルを抜けると雪国であった。夜の底が白くなった。[註6]

これは、ノーベル文学賞作家である川端康成の小説「雪国」において、最も美しいと言われる冒頭の文であるが、ここには人間が自身の移動によって全く異なった世界に出逢った様子が表されている。トンネルを挟んで、つまりトンネルのあちらとこちら、おそらくは山のあちらとこちらには二つの世界、風景が存在しており、双方はトンネルと呼ばれる「間」によって結ばれ、双方の世界が連結するイメージが提出されることで、より大きな世界の存在が示され、それと対照的に、隔絶された小さな物語の舞台が提示される。トンネルは、宇宙物理学の話題の一つであるワームホールや、人類史における大陸間移動に大きく関わった、氷で繋がったベーリング海峡のようである。

「間」の発音は、音読みの時は「ケン」「カン」である。訓読みの時は「マ」「アイダ」「ハザマ」「アイ」「ウカガウ」である。意味を調べれば、「物と物の隔たり」「隙間」「時間の隔たり」「人と人の関係」「言葉のやり取りのタイミング」等、色々な意味が現れる。

中国語では、「間」という字には、二つの声調がある。それぞれ第一声と第四声であり、意味も沢山存在する。例えば、「時間或いは物事が連続する所」「部屋の助数詞」「辺鄙な小道」「人の間柄を離反させる」等がある。勿論、日本語と中国語では、共通の意味と異なった意味がある。いずれにしても、「間」は広さや、広がり、距離、時間に関する様子を示すとても意味深い言葉のようである。

「間」は「時間」と「空間」を要素とした表現の中に、頻繁に姿を現すと思わ

れる。最も分りやすいものは映画に代表される動画、舞台藝術や音楽表現である。画面や舞台の広がり構成する、物や登場人物＝役者の配置は勿論であるが、言葉と言葉、動作と動作の発動のタイミング、音符と音符の配置間の「間」は、刺激と刺激の間の隙間、距離、時と時の間としての正に時間を表している。ラジオドラマや、朗読における、読み手の解釈により異なる朗読の緩急や声の高低、音楽表現における 1 拍の設定の違いによって生成されるイメージの異なり、刺激の発現の感覚の差異、刺激と刺激の起点の間隔は、表現内容そのものに、強く影響を与えるのである。

われわれ人間の目は視覚的持続性を備えている。一言でいえば、それは錯覚である。何かを見る時、光が眼を通過して、その光刺激により生み出された新たな刺激が脳に入ってくるのに僅かだが時間がかかり、実際に見る行為が終わっても、すぐに「脳内の画面」は消えないからだ。そしてわれわれが見ていた連続している映像は、実際は一枚一枚の静止画像が極めて素早く再生され続けることによって現象されている。その動きのスムーズさは、フレームレートと呼ばれる単位の大小によって異なるのである。1 秒の間に何枚の静止画を再生するかということを示すフレームレートが 24 であれば、1 秒間に 24 枚の静止画が再生されるということなのである。1 秒を 24 分割し、24 分割されたポイントごとに静止画を再生する。視覚的持続性により発生する各画像の「ぼやけ」「滲み」の連続が 1 秒の動画なのだと考えてみることで、さてわれわれが見ていると信じるものの実態は、どこに存在するのであろうかという疑問が湧き出してくるのである。

動画を生み出す最小の単位としての静止画像と静止画像はその右端と左端において接している。そのためそこには必ず「間」が存在している。ここでは「間」は「規則的な空白」である。

「間」は点であり、線にもなり、面にもなり、物と物の間、空間であり、「齧と齧の間の時間」であり、剣道の踏み込み距離、人と人の関係、言葉のやり取りのタイミング、音楽における拍と拍の間、隙間、空白の時間として存在している。「間」は「数字化」＝「デジタル化」によって表徴される広がりである。

色面と余白、物体と空間、有と無。遠い昔から、「間」は表現を構成する基本的な要素の一つとして至るところに存在している。「間」は一般的には物理的な存在ではない。それ故、「間」は空白として捉えることもできるが、その空白が「間」として意識されるのは、その空白の上に物理的、或いは視覚的な刺激が現れた時である。それらは相互に補完し合うように思われる。そのように仮定する時、「間」は全ての表現を囲い込む存在として、知覚を刺激する刺激の土台、表現の成立のために不可欠なエージェント、キーワードとして姿を現す。見えるよ

うで、見えないようで、「間」はたいそうに奇妙な振る舞いをする。

様々なテクノロジーが生まれ進化し、それにより様々な物事の実行が自動的に可能になって行くと予想される。しかし、それらはすべて、人間の行動のデータの集積に基づいて組み立てられた仕組みによって実現されている。その仕組みは、所謂、巨大なデータベースとそれをもとにした学習と言われる仕組みによって、出来るだけ多様な対応を可能とするよう運用されることになるのであるが、リアルタイムに変化する人間の行動データを収集するとしたら、それぞれのデータには、ある程度の誤差が含まれることは免れないであろう。そこから抽出されるデータは常に不確からしさを含んだ平均値となるのであろうか。平均値とは何を示すのであろうか。確固とした個人の殆どは、厳密には皆その外に存在しているのではないか。

平均値、相対値は、何を保証するのであろうか。確固とした個人の表現はどこにおいて担保されるのであろうか。平均化されたものが何をどの程度担保出来るのか、或いはするののかは別として、それらを個に帰属させる、個を反映させるためには、その平均化を崩す情報を挿入する、或いは入れ替えることを試みるしかない。「間」はそれを可能とするあたかも体積ゼロのブラックホールのような存在である。

「間」とは、人間に託された、自由の広がりであり、ぎりぎりまで純化された、表現の要素、単位としての「一齣」と「一齣」の配置の場であり、人間の身体、人間の手、感性に基づいた表現を担保する為の最後の砦なのである。

「間」は様々な刺激を配置した表現の実現を目指す筆者にとって、様々な表現を保証し、また、その変幻によって、新たな表現を発生させる広がりであり、自身の表現を自身に帰属したものとして存在させるために必須のものなのである。全ての表現は、部分によって構成されている。部分を連結し、接着し、ことによれば縫製し、全体を生み出している。要素と要素の出逢うところには、個々の要素の性格の出会いとしての谷間が生まれ、その出会い方に双方の重なりがあるとすれば、双方の厚みの露呈による段差が生まれ、それらを統合した全体は、全体と全体を取り囲む周囲との境目として輪郭をもち、その輪郭によって自他の主張をする。

「自」と「他」、「自」は輪郭によって自らの物理的な広がりを示し、「他」は「自」の輪郭を持って、その「自」の輪郭内の広がり以外の広がりとしての「他」を示し、「自」が「他」のどの位置に出現するか、配置するか、配置されるかによって、個々に異なった様子が生み出される。その組み合わせは無限であり、それ故に生み出される様子もまた無限である。造形表現に関する基礎的な現象の

説明に用いられる、「図」と「地」の関係の発生の説明を示す [図 1 4] にその原理はよく現れている。

1-5-3 デジタルとアナログの差異

デジタルとアナログの差異はどこにあるのであろう。デジタルデータのハイファイ化の進行と共に、その疑問はますます深く、広い領域に及んでいくように思われる。少なくとも私にとってはそうである。

技術的側面から述べるのであれば、連続と分断の差異であり、それについては明白であるように思われる。デジタル化によって生成される、或いは採取される独立したデータとそのデータに隣接されるデータ、つまり、「齧」と「齧」の間には、無限の細分化が可能な「無限」が存在し、そこには細分化ごとに生成される齧同士による、様々な事件、ドラマ、現象が、理論上であるとは言え、実際に生み出されうる可能性がある、或いは生み出されているかもしれない。それは、まさに終わりのない物語、ネバーエンディングな展開なのである。筆者が実現したいと考える表現は、まさにそこに生まれる「無限」について目を向けたものでもあるのだ。実際、人間の感知力が、細分化による差異をどの程度感知できるのかという問題提起には、うなずくべきものが含まれていると思うのだが、例えば、4Kという高精細な画像を、それに対応したモニターによって再生した場合、画素1つ1つの大きさは、モニター自体の大きさによって異なることになって、結果的には、「齧」と「齧」、「データ」と「データ」の整列の確認は、「その気になれば」際限無く可能なのだという結論になるのである。

しかし、「その気になれば」という表現がふさわしいか否かは別として、ではわれわれは、常にその気になって、データの整列を注視しているのであろうか。仮に、身体の機能的、或いは能力的、理論的にはそうであるとしても、実際には、われわれが、自身が感受した情報に基づいて、おそらく自身の脳内に生み出す、或いは脳の活動によってどこかに生み出す、投影する映像は、もう少し大掴みのものであって、その印象は、ある意味で、物理的な存在感を示しているのではないだろうか。

画素同士の間にも生まれる干渉により発生する「ぼやけ」「滲み」を想定すれば解りやすいと思うのである。その滲みは、採取された個々の四角い画素から、それぞれの、角の存在を曖昧にするに違いないのだ。であるならば、個々の要素の干渉により生じる滲みによって、全体は統合された姿として捉えられる、少なくともその仕組み、現象についての認定は必要になってくるのである。しかし、さらなるそもそも論として、では、デジタル化とは何に対して行われるものだったであろうか。

「宇宙」「世界」は繋がっている。それは「広がり」であって、おそらくそれ自体としては数えることは可能ではないアナログの姿として眼前に広がっているのである。「数えるに能わず」、その音に、「数える行為に値しない」という意味合いの、幾分かの有含を思うのは、私だけだろうか。どこに目盛りを打つか、アナログを切断し単位を生み出したとき、かつて一つであった広がりには「数えられるもの化」「整数化」され、デジタル化が成立する。

一つの広がりとして存在する眼前の風景は、実に多くの数えられるものを含んでいる。しかし、事実上不可能であるのだ。森林を構成する木々と木々の枝に現れる葉、理屈の上では可能な砂漠の砂、更に難しいと思われる湖水や海水でさえ、コップの代わりに超巨大マンモスタンカーという尺度を想像できれば、可算の可能性が出現するのである。われわれは、われわれの前に延々とつながる眼前の広がりには、デジタルという言葉の本来である「可算」「可算性」の姿を見出し、そこに現れる類似の集合の総体として、「風景」「世界」「人間」「宇宙」を捉えているのではないかと考えるのである。デジタルな情報を、デジタルな情報とデジタルな情報の境界に生まれる情報の滲みを用いてアナログへと変換することで、世界はまさに統合された「一つの世界」、「ユニバース」としてその姿を現しているのである。

ならばここに、アナログとデジタルを分け隔てて思考することについての如何は消え去り、デジタル化の意味合いと意義、機能、役割がいつい姿を表すのだと考えるのである。

1-5-4 デジタル化とアナログ化

アナログデータのデジタル化における「標本化」と呼ばれる処理による細分化は、結果的にはデータ同士の隣接部に相互のデータの特徴（例えば、赤と青・黄色と黒・青と水色・青と黄その他）同士による干渉と、干渉域を発生させる。デジタルデータは、縦軸と横軸によって規定されることで、最小限の単位である方形の「齧」の集合となる。それは、「齧」の集合としての環境である。構造的には人間社会に典型する個性の集合とそこに生まれる現象の生成の構造に類似する。

何れにしても、jpeg データの1つの「齧」の周囲には、 $3 \times 3 - 1 = 8$ という簡単な計算で示されるように8つの「齧」が存在する。すなわち、中心となる独自の個性、特性としての一齧は、同様に独自の個性をもつ隣人に取り囲まれ、その干渉とともに、そこにエリアとしての個性を現象するのである。これは、個の隣接により生じる現象により連結と輻輳、統合によるアナログ化、生成として表現することができるであろう。

デジタル化と言われる採集、採取によって得られた一齧は大小に関わらず、広

がり、面積をもつ。それは、限りない細分の可能性を持つがゆえに、それらの総体としての平均の姿を示している。平均は平均として平均を示しており、平均の生成源としての個すべてを示し得るわけではない。故に、その輻輳としての全体は、確からしさ=不確からしさの積としての姿として、再アナログ化の姿を示しているのである。

それは何割かの「確か」を含んだ「不確からしさ」の姿であり、「確からしさ」と「不確からしさ」の広がり併せ持つ、混在した姿なのである。「確からしさ」と「不確からしさ」、「確か」と「不確からしさ」。その差異、落差を埋めるものは、人間の想像力なのである。

第2章 顔をモチーフとした造形の可能性

2-1 《顔》



図7 《顔》 2020年

作品概要

タイトル 《顔》

制作年 2020年

素材 木、針金

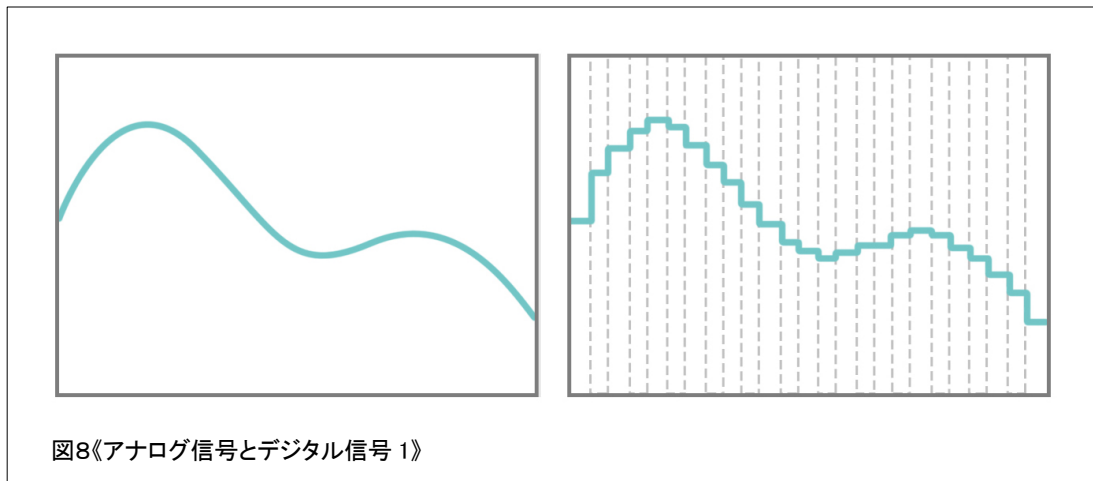
技法 自作の台と針金による構成

サイズ H810mm×W1700mm×D920mm

この制作は、線で人間の顔の表現を試みるものである。この試みは「数えることが可能な事物はすべてデジタルの特徴を持っている」という考えに基づいて行ったもので、数えることが可能な本数の線とその隙間、すなわち「実体」と「間」によって構成されるものである。

人の顔の輪郭は線と線の間隔で不連続になるが、人間の視覚の習慣のため、依然として人間の顔の形が認識される。この「見えていないのにそのように見える、感じられるという現象」は、光と空間に対する本能的な反応においても確認されるものであり、不連続と連続、つまりデジタルとアナログの手法による表現に関する考察の課題を含んでいると考えられるのである。

〔図8〕に示しているようにデジタルは離散的な数値で不連続な特徴がある。そのため一つの事物を定量化できれば、デジタルの特徴を与えることができるのである。デジタルは不連続のため、データとデータの間に隙間がある。数えられるものの中に必ず間隔があることと同じである。重ねて表記するが、筆者はデータとデータの間に存在する隙間を、刺激と刺激の関係を表現する「間合い」＝「間」として捉えている。



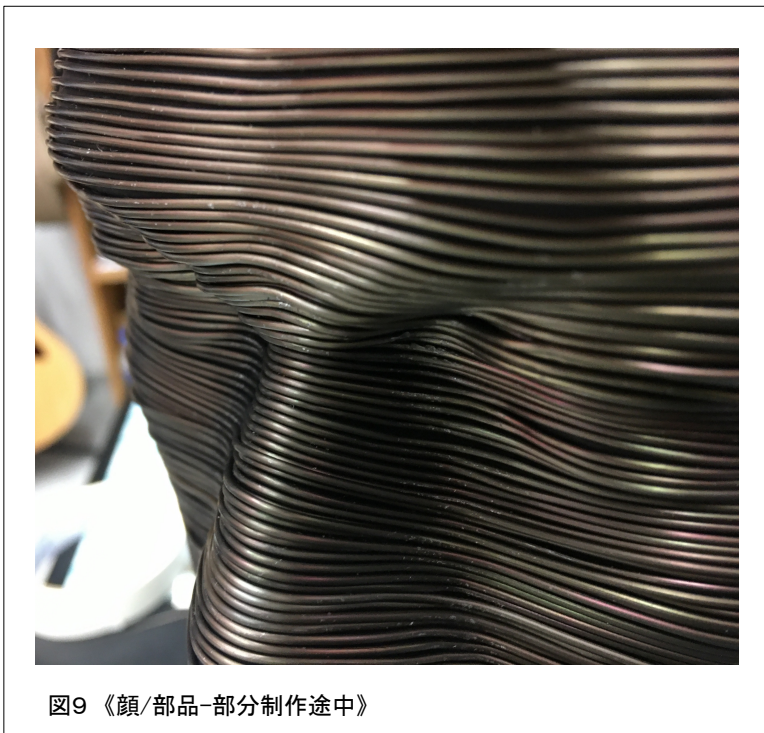
現代のデジタル技術はアナログに向かっており、客観的な事物の忠実な再現を希求している。歴史を観察すると、技術の発展はいつでも視覚世界に忠実な模写に近づこうとしているとも言える。筆者は物事を「定量化」する手段を使って対象を模倣することで、物事にデジタルの特徴を持たせ、それにより事物のデータに与えられる「可塑性」を利用して、より自由な表現を試みたいと考えている。可塑とは、自由に姿を変えることができるという意味である。

それ故に、デジタルの特性を持つ事物の可塑性は、データの解像度の上昇に比例して滑らかで、豊かな表情を描出するために必要な「厳密な柔軟性」＝「厳密な可塑性」を持つことになるのである。解像度による事物の「定量化」は事物の「裁断」を意味すると捉えることが出来る。「裁断」による「間」の生成は、見た目の伸縮や天地の並べ替え等の自由を筆者に与えてくれる。

筆者にとって「間」は表現の目的そのものであり、「デジタル化」＝「定量化」はその手段である。「間」の生成は、「データの欠落」もしくは「データ無し」という「データの挿入」であると考えることで、デジタルによるアナログの再現はそもそも不可能であるということが理解される。

デジタルによる現実の再現は永遠に不可能にも感じられる。この作品は、マネキンの顔面の前半分をトレースした複数の針金とそれを固定する木製の平面によって構成されており、筆者は「定量化」の手法によって生まれた「デジタル化」＝「定量化」の意味や概念とその可能性を現すことを目的としてこれに取り組んだ。

制作方法



筆者は今回、マネキン人形の頭部模型に針金を巻くことで物体の表面の起伏をうつした線を得るという極めてアナログな方法によってこの習作のための複数の部品を得た。[図9] 針金は靱性と弾力性があり物体の面の形状に沿って成形し易い。

基本的には、その針金と配置により生まれる針金同士の水平方向への間合いと、木製の平面

との間に生まれる垂直方向の間合いの関係によって、「デジタル化」＝「定量化」の意味、概念、可能性等を、視覚的な楽しさ等と共に示したいと考えている。

針金による線形は、陶磁器制作等にも用いられる「輪積み」の手法と同じ、極めてアナログ的手法によって得た。針金による線形は、造形を構成するための部分・データであり、用いられた手法は、原理的にはCTスキャンを用いた「輪切り」によるデータの取得や3Dプリンターによる造形の実現と同じである。デジタルとアナログの差異はどこにあるのであろう。



図10 《顔》

顔面の前半分にあたる線を一定の間隔で板に固定する。人の顔の断面の輪郭線をうつした針金の持つ起伏は一つ一つ異なっている。それらが、間隔を置いて配置されることで間伸びした情報として提供される。CTスキャン的な輪切りと言っても、この場合は線によってその断面の輪郭がうつし取られているだけであるために、配置された各線形の間には視界を遮る壁は存在せず、周囲も含めて空間と連続し一体化することになる。それにより、もともと人の顔の表面からは確認されることの無い横断面の形状も容易に想像をすることが出来た。

自作の台の上の針金によって作られた顔は三次元立体のもので、これについては二つの楽しみ方がある。一つ目は、それを周回することで、色々な角度からの顔が見られることである。二つ目は、時間の変化に基づいて、自作の台の上に投影される影の推移が見られることである。

2-2 《目を閉じて見た顔》



図11

《目を閉じて見た顔》-全体と部分

作品概要

タイトル 《目を閉じて見た顔》

制作年 2020年

素材 木（板材）、紙

技法 板材に塗装、針金の穴をトレースして描かれた輪郭に沿って紙を切断し、並べて展示

寸法 木：H1820mm×W770mm×D4mm 紙：H950mm×W140mm

この作品は白い紙と赤い板との二つの部分から構成されたものである。白い紙は前作《顔》の造形に用いられた針金の先端が板面と接触した位置を繋いでできる輪郭に囲まれた面の形、面積を示すものであり、紙の上に5mmの間隔ごとに描かれた横線は針金が板に直下に映した影である。赤い板の上にある図形は、筆者が板の上に白い紙の輪郭をなぞった後に、5mmの間隔ごとに穴をあけること出来たものである。赤色は、針金の顔が真正面に掛かっている太陽に向ける時に、眩しい太陽の光に刺激されて目が開かなくて、閉じている目の前に毛細血管が

密集しているために血のような赤色しか見えないことを表現しているのである。この二つの作品は、作品「顔」（線で顔を表現する）を作る過程で派生したものである。

[図7]と[図10]に示した「顔」における理想的な針金の配置状態としては、「顔」を構成する針金の完全な平行が保たれていることである（実際の操作の原因で、達成できなかった）。そのことを前提として、太陽光は殆ど平行に地球上に辿り着くために、太陽が物体の真上にある時、針金が投げた投影は互いに平行であり、一本ずつの横線である。

[図11]作品《目を閉じて見た顔》の上段の写真の右側の長い変形した楕円形の紙片上に現れる平行線は、上に記した[図7]と[図10]における理想的な針金の配置を考案する際に形成されたものである。これは、二次元平面上における三次元立体投影の状態に関する、太陽光が真上から降り注いだ場合の表現であり、立体を簡略化して平面化するものである。因みに、白い紙の形状は、[図7]と[図10]に見られる「顔」の輪郭により得られたものである。

赤い板の作品はこれに基づいて更に簡潔な表現に関する試みで、平行線の両端に針金の太さにほぼ等しい小さな「穴」＝「点」を空け、平行線を消し去ったものであり、造形要素としては赤い矩形と「点」＝「穴」しか存在しない。遠くから見れば、赤い板の内容がよく見えないが、近づくと「点」＝「穴」を発見することになる。この「点」＝「穴」を繋ぐことによって現れる平面上の形は、[図7]と[図10]「顔」の輪郭であり、[図11]の上段右側の紙片の形と同じである。この試みの始まりに在るのは、[図12]の作品であり、その次に[図7]と[図10]の作品が生まれ、その過程で生じたものが、最後に[図11]の作品へと生まれ変わった。この三つの作品の誕生の過程は、質的变化の過程であり、次元の変化の過程である。これらはいくつかの次元を経た、事物の抽象の過程であり、事物そのものの形から出発する形而上への到達の過程であると思われる。



図12 《顔-デッサン》

2-3 技術と形式

これらの作品を制作する時に、改めてデジタルとアナログの概念や関係についての考え方を整理した。先ず「齧」について述べる。

「齧」という漢字は、もともとは演劇作品、戯曲的一幕を示す用語であったのが、現在では、「印象に残る一場面」、「写真によって切り取られた生活のひとコマ」という句＝フレーズで表現される作品全体、生活全体を構成する最小限の部分、映画の一場面を示すフィルム上の1枚の独立した静止画、映像＝イメージ、シーンを指す言葉なのである。

作品と呼ばれる人工物は、作品の成立に至るまでの制作者の創作、造形行為の痕跡をその全体に示しており、その痕跡一つ一つには、作者による「制作のひとコマ」が付随している。それ故、鑑賞者は、それらを注意深く観察することで、その作品の成立の過程をたどることも可能である。また、制作者の造形行為の痕跡の総体としての作品について、どの部分に注目するのかは各鑑賞者の専権事項であり、鑑賞者は作者の意図から離れて、それぞれの興味に従って独自のシーンを創り出すことも可能である。つまり、作品、作品を構成するそれぞれの「齧」は、作者による作品の生成の過程に付随する情報を格納する「広がり」「面積」「単位」「格納庫」「容器」であると同時に、鑑賞者自身の内部に、自身の体験の参照に基づく独自のシーンを生成させる情報を格納する「広がり」「面積」「単位」「格納庫」「容器」でもあるのである。

一方「間」とは、常にわれわれの周囲に存在するイメージの「土台」「広がり」「空白」「空洞」であり、「何も描かれていないキャンバス」「撮影前、或いは現像前のフィルム」「メモリー空間」「特定の地点と別の特定の地点の間の隙間」「情報の集積としての齧と齧の隙間」、或いは「それらを取り巻く広がり」であり、齧の出現とともに姿を現す、造形表現における「支持体」と同様の機能を有するものであると考えられるのである。

2-3-1 アナログとデジタル

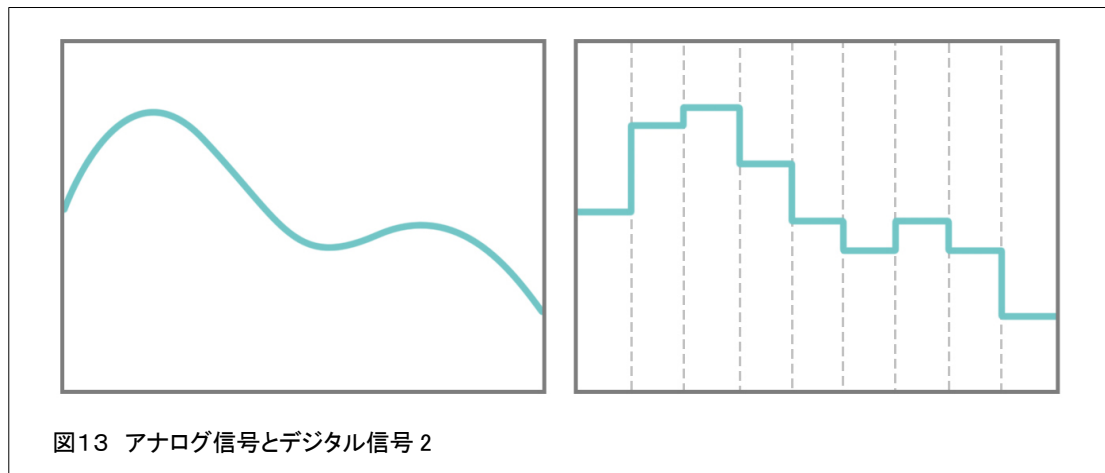
現代はデジタルの時代と多くの人言う。そしてわれわれは、現代において、確かにデジタル技術によってもたらされた、「経済的、優しい環境負荷、よりシンプルな操作による高効率な創作」といった恩恵にあずかることが出来ている。勿論、筆者もその一人である。

しかし、同時に、筆者は以下のようなことも感じるのである。それはあまり具体的ではないのであるが、「何か欠けている」「子供の頃は人と人の距離が近くて世界は広いと感じていた」「今日では世界が狭くなり、その代わり人と人の距離が遠くなったように感じられる」といった感覚で、これまでにはあまりなかった

と思われるような漠然としたものである。

もし、この感覚が何かを言い表しているとするならば、それは、これまでの人間の生活の「どこかしら」、「なにかしら」から、よくは分からない「もの」「こと」、或いはそれに関係のある「もの」「こと」が、デジタル化というプロセスにおいて分離した、或いは分離させられたから、という理由によるものなのではないだろうかと思案するのである。「情報通信技術」＝「コミュニケーション技術」の変遷という観点から考えれば、コンピュータの普及とインターネットの普及に従って、全ての情報がアナログからデジタルへの転向に傾斜し、デジタルがアナログに取って代わろうとしている。

〔図13〕は、アナログ信号の波形とデジタル信号の波形、及び近年のデジタル化技術の進化による信号の細分化を示したものである。



アナログ信号の連続した曲線の波形からは「自然」が、デジタルは角張った波形からは都市を埋める高層建築物に見る「人工」の姿が現れていると感じるのは筆者だけではないはずである。情報の質、量の総体について、それこそ勘定することはできないのであるが、デジタル化と呼ばれるアナログデータからデジタルデータへの変換の過程において、情報の変形・変容が発生することは理解されているのであるから、デジタル化された情報が、仮に情報量の総体を保管していたとしても、元のアナログデータによる情報、刺激を忠実に再現するものではないことは容易に想像できるのである

再現性において何らかの変容・変質が発生しているにもかかわらずそれを選択するという事は、そこに何らかの正当な、或いは止むに止まれぬ理由が存在するからであり、それについての一般的な理由は前にあげた。しかしその一方で、近年、新たにアナログ化の潮流が生まれている。これは、アナログデータそのものの特性や、それを扱う媒体により現れる「現実感」＝「リアリティー」との遭遇による驚き、見直しとでもいうものを理由とするものなのかもしれないが、お

そらく幾つもの理由があるに違いない。

しかし、人間の手仕事による表現の限界を拡張することに貢献したデジタル技術の発達と拡張は、再現性、作業スピード、柔軟な編集の可能性、情報の丸めによる高コントラストから生み出されるシャープな印象等々、様々な表現上の恩恵をわれわれに与え、今や生活の様々な分野における基幹技術となった。しかし情報を一つ一つの数えられる単位=digit として捉えるデジタル信号による刺激は、連続した刺激としてのアナログには永遠に到達することはない。デジタルとアナログは理論的には永遠に親和することはないのである。仮にその永遠を打ち破ることが出来るものについて想像するのであれば、それは、まさに「親和」を可能とする「技術」の登場によるしかないのである。

人類が肉眼で見た客観世界は連続しているが、デジタルは離散的な存在であり、厳密には「連続できない」構造なのである。一方アナログは、「連続した」というよりは「融合」したと表現するほうが相応しい、「広がりの様相」として捉えることが可能な一つの「状態」なのである。

フィルムを使用して映写される映画に例をとれば、映像は無数と思われるほどの独立した「齧」と呼ばれる単位に分割されてフィルム上に配置され、個々の映像はデジタル信号ではないとしても、映像と隙間が高速で切り替えられていくことで、表現の成立を目指していることが理解される。フィルムを用いた記録により残された情報は、デジタルデータの生成を目指した標本化と量子化の手法によるものではないが、フィルム面に配置された最小限の情報の集合としての「齧」は、その気になれば数えることが出来るデジタルの特性を示している。

果たしてデジタルとアナログは永遠に交わることがないのであろうか。或いは、それらは初めから不可分なものとして存在しているのであろうか。運動を停止の連続として捉えるとき、停止した映像と停止した映像の間に位置し、「映像と映像の切り替え」「情報の ON/OFF に直接かかわる空白」、「齧」と「齧」の間の「間」としての「隙間」と、「人間の機能」の関係に注目する必要性が生まれてくる。

2-3-2 デジタル≠アナログ

日本語で「デジタル」とカタカナ表記されるこの言葉は、英語では「digital」と表記する。この言葉の語源は「数字」「指」を意味する「digit」に由来し、更にその語源は、「手の指、足の指」を意味するラテン語の「digitus」に由来している。

人間は両手に指を十本持っている（足の指も含めると 20 本であるが）。そして、遠い昔から現在に至るまで、人類はこれらの自身の指（しばしば他人の指も

加えて) を折り曲げて数字を数え、簡単な加法と減法による計算を行ってきた。それは現代の高等数学には遠く及ばない単純なものであるが、その単純な「数えるという方法」によって、人類は、抽象的な「数」の概念を、可視化することに成功した。

数値や数量は、0 から 9 までの一桁数字を単独で、或いは組み合わせて用いることで表わされる。「digital」は「digit」の形容詞である。それ故に、「digital」「デジタル」という言葉は「digit のようなもの」として、「数字とその状態を表す曖昧性」を含むと考えることが可能となるのである。

デジタルデータは、アナログデータから生成される。このアナログデータからデジタルデータを生成する過程は、「標本化」と「量子化」の過程によって成り立っている。この二つの過程において、まさに「標本」ということばが連想させるように、各矩形に対して「色」のデータが割り当てられるのである。アナログ、アナログデータは区分のない全体であり、デジタル、デジタルデータは、アナログデータに対する「標本化」と「量子化」と呼ばれるデジタル化の過程を経て生成された、数字データの集合であり、その全体を構成する独立した情報/刺激である。デジタルデータは、縦と横、行と列の交点に配置される四角い「枠」「籠」のお行儀よい整列によって自身の姿を示すのである。

量子化は規格に基づいて行われる。その基本単位が「bit」という言葉で表現されるものである。一説には、bit とは、「かむ」という意味を持つ「bite」から派生し、「ひとかじり」「小片」「少量」「わずかなもの」へと発展した、「小片」「細片」「わずか」「少しばかり」「わずかの」「少しばかりの」「(小さな)一片」「一つ」「少しだけ」「いささか」「コア」「小片」「少ない量という」意味を示す言葉であるとされる。

この最小限の一齣である 1bit が表すことのできる情報量は、「有」「無」「表」「裏」のような、二者択一の何れかということについて表記を可能にするものである。この bit を複数連ねて一つのデータとすることで、より多い識別が可能となる。

16bit の値で色を識別した場合は、最大 6 万 5536 の色・階調、24 ビットであれば、1677 万 7216 色・階調での表示が可能というわけなのである。Bit 数が上がれば上がるほどアナログデータに近づいていく。高解像度化、ハイレゾリューション化へ向かう要因の一つはここにあるのかもしれない。われわれがどの階調までを識別できるかということは別にして、これへの傾斜が「デジタルはアナログに憧れる」というような表現を生み出すのだとすれば、これもまた頷けるのである。

しかし、量子化の過程において、測定、検出した値は、必ずしも bit の分解精

度にあてはまるわけではない。bit の分解精度にあてはまらない値は、隣接するどこかに丸められるのである。その結果、情報/刺激としての値は、全体においては保管されるとしても、個々のデータが必ずしも本来の位置に収まっているとは限らないのである。

更に加えるならば、標本化と量子化によって得られたデジタルデータは、全体としての情報を格納しているとはいえ、再アナログ化を試みる際に、必ず歪を伴うのである。その差異を軽減するために、例えば画像ソフトに組み込まれているプログラムの機能を使うとしても、人間の感性の参加を認定しなければならないのである。参照されるべきイメージは、人間の内部に存在しており、おそらくそれとの参照の結果として、新たなイメージが最終的に提示されるのである。

世界中のさまざまな物は、デジタルの特徴を持ち合わせている。例えば、[図 14] は、所謂、「図地」の関係を示すものである。白紙の紙に丸を描くと、丸は一つの平面を二つの部分に分割する。そしてそれにより、二つの部分=要素によって構成された空間が生まれる。

丸を作った「線」は平面にデジタルの特徴を与えたのである。もっとも、「地」については、初めから、紙のような、一枚、二枚と数えることが可能な、限定された広がりである必要はないのである。切れ目なく無限に広がる広がりに対して円を描けば、その無限を内包する広がり、瞬時に可算可能な対象となるのである。更に続けるならば、円でなければならないという理由もないのである。必要最小限の情報の纏まり=齧として、それは「点」でもよいのである。ただ、円のように、それ自身が広がり表現しているものの方が、それを理解しやすいのである。

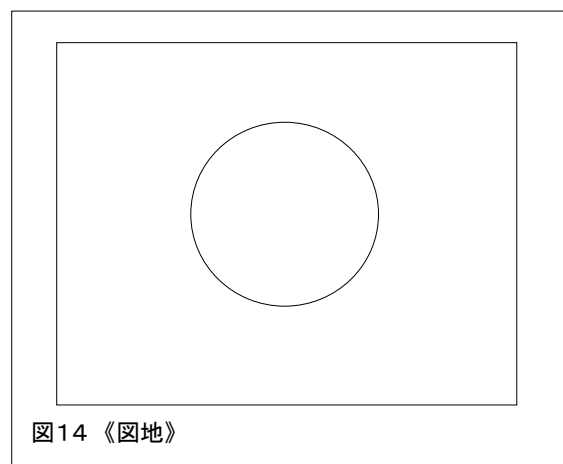


図14 《図地》

「点」を例にするのであれば、例えば雨。水は地球上で異なる状態で循環している。地表の水は、湖や海が太陽に照らされて水面の温度が上がり、大地の表面の水が熱を吸収し、蒸発して見えない水蒸気になり、空に上がって雲になる。雲を構成する水滴や氷の粒は、重力によって引き付けられて地上に落下するのだが、その過程で雨となる。雨は、理論上は一滴ずつ数えられ、区切ることが可能な水滴の集合であり、その様子、現象である。

例えば川の中の石は、高山を形作る岩が、土石流、地震、山崩れ等の様々な原因で崩れ落ちて碎石となり川に達したものである。転がり流される石はやがて

更に小さく、遂には砂へ姿を変えるのだが、これらもまた実際には不可能であるとしても、理論上は数えることが可能なものである。これらの一滴ずつの雨粒、一つ一つの石や砂粒は、すべて、「標本化と量子化により与えられる状態」を含むデジタルの特徴を持っているのである。

「デジタル」という言葉や技術は、筆者たちの意識、物質、文化、社会生活に深く結びついている。例えば、「デジタル」と関わりがあるアートは何かと問われたとき、多くの人々は「メディアアート」ということばを思い浮かべるかもしれない。筆者も一度こういうふうに理解したことがある。しかし、最近では、この考えが藝術の表現力と想像力の広がりや制約しているのではないかと考えている。筆者たちはデジタルに関する正しい理解に欠けており、特に筆者を含む、現代の「デジタル化された社会の若者たち」にそれは顕著である。

「メディアアート」ということばを日本語に翻訳すれば、「媒体藝術」となるのではないか。しかし、媒体を用いない藝術表現が存在するのであろうか。ここですでに「メディアアート」とは、「現代の科学技術デジタル技術、デジタル情報技術を新たに参加させた藝術表現」として、まずは自身の解釈を書き直しておく必要があるのだ。このことは、本論考を進めるにおいても、少なからぬ影響を生み出すのである。

そもそも「現在のデジタルの概念」は、「デジタル電子計算機」としてのコンピュータの普及によって広く認知されることになったものである。特に藝術の分野においては、20世紀後半から、「デジタルデータを用いた表現」は大きな注目を集め、「デジタルコンピュータ」の活用によって得られるデジタル化されたデータを用いることで、藝術は従来とは異なる表現力を得るに至った。それは「大変新しいもの」「新しい表現」として捉えられ、その状態は現在も進行中である。しかし、実際には、「デジタル」は特に新しい概念ではない。ここにおける「新しい」とは、「デジタル電子計算機としてのコンピュータの活用によって得られるデジタルデータを用いた」「科学技術の積極的な導入によって不可能とされたことが可能となった、或いは容易になった」という意味においてなのである。

近年、「プロジェクションマッピング」と称した映像表現の隆盛が見られるが、光を投影する方法は、遠い昔から「プロジェクション」という名称で存在していたし、その名称は用いないとしても、例えば古代中国の青銅の鏡、影絵芝居、オイルランプや蝋燭を光源とするスライド、それらを用いた演劇や歌劇、映画は言うに及ばず、人間の精神生活に深く関係する宗教空間等は、まさに光という「媒

体」＝「メディア」が放つ刺激のオンパレードの場、広がりを実現しているではないか。

また、その昔から、人は数字と品物を一つずつ対応させるために、物、縄目、刻み等の記数法を用いて記録し続けてきた。物、縄目、刻みは、可算化のための目盛なのである。それらは全て、個々に独立した可算を実現する単位として存在するとともに、それらによって区切られたら区間の可算を実現するのである。それぞれの目盛の組み合わせと、区切られたものの組み合わせにより、様々な価値の姿が示されるのである。

今から 2600 年前に中国で発明された算盤は、それまでの、「数」と「物」を一つずつ対応させる計算方法よりも、遥かに高速に、遥かに簡単に「数値」＝「価値」を叩き出す、人間の身体を直接用いた入力によるデジタル計算機なのである。デジタルによる表現は長い歴史を持つのである。計算の歴史について考えれば、人類の経済活動の発祥と共にデジタルによる表現は生まれていたのだと考えられるのである。

人類が初めて、土や洞窟の壁に絵を描こうと、点を打ったり線を引いたりした時、その行為によって、一つの広がりではしかなかった壁面は、幾つかの数えられる広がり分割される。例えば、何も描かれていない洞窟の壁面に一つの点が打たれることで、壁面は、点と点以外の広がりとして数えることが可能になる。つまり、洞窟の空洞を包む岩壁という広がりとは、人間の行為によってデジタルの特徴を与えられたのである。また、彼らが自身の生活の環境からの石塊を拾いあげ、それを割って簡単な道具を作ったり、或いは彫刻物、つまり人工物を作ったりした時、石塊は分割されて数えることが可能なくつかの石片になる。この時、彼らによって石塊はデジタルの特徴を与えられることになる。

人間が作り出した、藝術作品を含む多くの文物は、デジタルの特徴を備えている。書物を構成する紙葉ごとに附されるノンブル、生活必需品を購入するために必要な紙幣、貨幣、水晶発振による時計の秒針、原稿用紙等々、探し出したら幾らでも見つけられるように思われる。

例えば、先に記した「石塊」の例に付け加えるならば、物理的に分割を施すことは必須ではない。分けるということ、分けてあるという印、目盛さえ附されれば、そこには瞬時に、デジタルの特徴が姿を現すのである。更に言えば、その目盛りは、必ずしも同じ間隔で附される必要がないのである。

そのような、「間」「齧」の関係と標本化と量子化により得られたデジタル情報が生み出す「視覚効果」の典型は、例えば西洋美術史に登場する「点描」「モザイク」の技法や、視覚機能の検診に使用される検査シートにおいて、古くから身近に確認されるのである。

2-4 情報/刺激、伝達、認知

2-4-1 情報/刺激、五感、相互作用、日常

人間は五感（視覚、聴覚、触覚、味覚、嗅覚）によって自身を取り巻く環境が発する様々な情報/刺激を鋭く感覚し、受け取ることができる。つまり、人間は鋭敏な情報の受容体と言い表すことができる。人間は五感を通して様々な情報/刺激を大量に受け取っており、その情報を分析、統合し、周囲の事物を認識することができる。多くの感覚器官から受け取る刺激の重なりや輻輳は、人間に多元化した体験をさせる。人間の感覚器官により受容された刺激は、複雑な「相互作用」＝「インタラクション」を引き起こし、より複雑な感覚的体験を人間にもたらしめるのである。

遊びや宗教から生まれた造形藝術は、人類の歴史と共に変化し、多元化に向かっている。造形藝術表現の多元化は、表現を構成する造形要素の多元化によって生じる。それは、「点」「線」「面」「色彩」等の基本的な造形要素に、例えば音、音響、光、光線、匂いといった新たな造形要素が加わることで生じる。それらの要素は日常生活の各分野や各部分に浸透し、常に人の感覚器官に対して様々な刺激を与えている。

・・・われわれの毎日の持つ美的経験の大部分は、造形作品とは無関係にもたれるものと言ってよい。部屋の中を見るとき、街並みを見るとき、空を見るときによって生じる美的経験のほうが、展覧会に行き純粋に藝術作品と呼ばれる絵を見ることで生じる美的経験よりも大きい部分を占める。・・・

鶴見俊輔は、『限界藝術』[註7]の中でそう記し、情報/刺激の受容体としての人間の日常生活にこそ、「美」に直接かかわる、情報/刺激の広がり、或いはその格納場所としての広がりが潜んでいるのだとする自身の考えを述べている。

2-4-2 伝達・認知

「マスコミュニケーション」という言葉とともに、大量情報化社会の到来が宣言されて久しい。われわれの持つ五感すべてに訴えかけるように提供される情報の質量は、日に日に「肥大」を続けているように見受けられる。

情報爆発の時代に生きているわれわれは、現代社会において、膨大な質、量の情報/刺激の中を「浮遊」、或いは「泳ぐ」ように生活している。「浮遊」、或いは「泳ぐ」という言葉は、確かに一つの形容として、一定の説得力を持つ者のように思われる。しかし、もう一步、現代社会と言われる広がりの中に足を踏み入れ

てみれば、状況はもう少し異なった見え方をしてくるようになるのである。

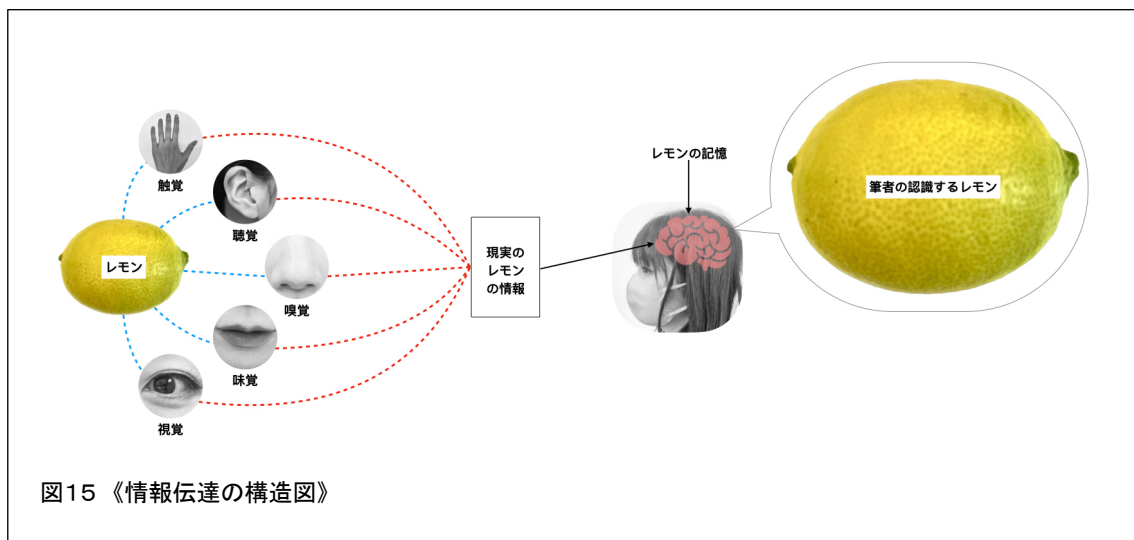
人類の歴史を眺めてみれば、マスコミュニケーションの時代の到来以降の社会の変化のスピードは超速である。その超速の時代、つまり短期間に、幾世代ものわれわれが同居しているのである。それぞれの世代はそれぞれの世代の「現実感」を有している。そこには、様々な世界観が存在しているはずである。「浮遊」、或いは「泳ぐ」という表現は、果たして個々の世代の感受を形容し得るのであるか。また、溺れ、流されている、と感じている人たちはいないのであろうか。或いはそのようなこと等全く感じずに、当たり前のこととして、ストレスフリーという世代も既に登場しているのであろうか。様々な世代が様々な現実感を有して密集する。その密集に対して、個々の現実感に応えながら、情報を伝えるためにはどんな方法があるのであろうか。そのような方法は存在しないとするならば、そのばらばらのリアリティーを認めつつ、それらの隙間、断裂、段差を埋めるものは何であり、それはどこに生み出されるのであろうか、或いはどのような形でどのように参加するのであろうか。

現代社会に溢れる情報を構成する要素の中心は、視覚と聴覚に対して働きかけるものである。しかし、これらがその中心に坐したのは特に新しいことではない。それらは既に古典的な表現方法であり、古代、原初よりの延々と受け継がれているものである。それ故、筆者が視覚と聴覚に関する情報を配置した表現に関心を持つこと自体も特別なことではなく、むしろ普通の、凡庸なことなのである。筆者は、その普通であり、凡庸であると思われること、つまりはごく基礎的な範疇において、この論考を試みたいと考えているのである。

美術や音楽等の藝術形式に含まれた情報の量は、文明の発展と共に増加している。複雑化し、重層化し、混ざり合い、従来の「調和の概念」ではとらえられない、元々は醜い、不気味、不安とさえ受け取られていたものも心地よさの感覚の中に入れ、それにより人類は自身の感覚する、感受する幅や深さを拡張し、それらを用いることで様々な表現を豊かにしてきた。それは自身の体内、おそらくは「脳」と呼ばれる、知的活動を担う器官の内部、広がりの中に生み出されている、映像や音像、或いはその輻輳した「像」＝「イメージ」にもっと近づきたいという、欲求を満たすための行いであると思われるのである。これは、現代で言うところの、より高解像度な情報に対する希求、ハイファイ、例えば高解像度のスクリーン、ハイレゾリューション、ハイフレームレート動画、ロスレスオーディオへと向かおうとする欲求と同じものであると考えられるのであり、一度それに憑かれたが最後、それを可能にするための道具の発明に向けて、われわれは猛進するのである。このハイファイに向かう刺激を強調する現代社会に生きて

いる筆者にとって、「様々な刺激の組み合わせ」「新たな刺激の参加」への志向と試行は当たり前のことであり、筆者個人の創作にとっても今や不可欠で、自身の表現の実現にも適していると考えているのである。

例えば今、筆者はレモンを手にとっていると想定してみよう。目に映ったのはレモンの色、嗅いだのはレモンの特有の香り、手が感じたのはレモンの重さ、表皮の肌理に関する形状や質、レモンを搾る際の果汁が噴き出す“プシュ”という音、口に含んだ際の酸味といわれる酸っぱさである。筆者は視覚、聴覚、触覚、味覚、嗅覚の五つの種類の知覚刺激と記憶から、この手に取っているレモンの全体を、受容、分析、統合し認識しているのである。



情報伝達の構造図が示しているように、左のレモンは客観的に存在するレモンであり、表現の作り手である。つまり、本物のレモンである。このレモンが示した情報は定量的で、物の属性を表現している。右側は筆者が認識したレモンである。筆者がどうこのレモンを認識するのかは、図の真ん中の刺激の内容によってである。筆者の場合には、この図が示したこれら六つの方面からこの客観存在のレモンに対する認識を行なっている。一つの客観的存在としての「物体」「物質」が示す、或いは持つ情報の量は定量であるが、受け手の「物」に対する認識の差異によってこの情報の量は変化する、これは、「定量」に対する概念である「変量」である。

例えば筆者がこのレモンから受け取った五つの情報/刺激は、植物専門家より少ないかもしれないが、視覚あるいは味覚に障害を持つ人より多いかもしれない。受け手、つまり鑑賞者が、表現の作り手、つまり制作者からどのくらいの量の情報を受け取るのかということは、この「物」にどのような認識が持たれるの

かということにかかっているということでもあるのだ。

ある対象を彫刻で再現する時、この対象に備わっている情報/刺激が、この彫刻により多く再現されていれば、この彫刻は実物に近く、その逆であれば、対象から離れていて似ていないのである。但し、何をもって似ていると鑑賞者が考えるのか、或いは感受するのかということは、この時既に鑑賞者に委ねられているのである。

他の誰かに感知され認識される事物は、外的特徴であろうと、内的特徴であろうと、必ずこの事物自身に関わる何かの情報を自身の外面に表出している。そしてこの事物にどのような認識を持つのかということは、この事物が表出しているこの事物の外的特徴、或いは内的特徴に対し、鑑賞者、情報の受信者がどのような理解、どのような観察、どのような印象を持つに至ったのかということによって決まるということなのである。制作者は、対象から発せられる、情報/刺激をコントロールすることによって、感覚器官にもたらず刺激を操ることができるようになり、それによって対象そのものが持つリアリティーに能動的に介入できるようになる、或いはその可能性を有しているということなのである。

物質の世界に存在する全ての事物は、見られ、感じられ、感知され、認識されるという過程を通して、自身という情報を伝達しているのである。レモンで述べたものは人間にのみ見られるものではない。動物や植物の間にも、これと似たような具体例がある

動物が求愛の際に表現する様々な行為もその一つである。多くの動物が求愛の時に普段と違う姿や行為を表す。綺麗な羽毛が生えるのは異性の鳥の興味を起すためであり、特異な声は、自分の能力の優秀さを含んだ求愛のメッセージなのである。歌、踊り、立派な住まいの準備。そこには、自身の「生命」のみの存続を超えた、「種」の保存に関わる自身の「優位性」の主張が含まれているのである。

NHK の番組「熱帯のミステリー踊る！漆黒の人面鳥」[註8]の中で、タンビカンザシフウチョウという鳥が求愛の時に表現された不思議な行為が披露された。タンビカンザシフウチョウは、踊る前に、まずはダンスホールを作るように身近な地面を綺麗に掃除する。そして踊る時に羽毛を扇のように広げてから小走りのようなダンスを演じ、首を左右に振る。この時の雌のタンビカンザシフウチョウは、雄が表した一連の行為によって受け取った視覚と聴覚上の刺激を通して、雄の繁殖能力についての情報を判断する。

雄のタンビカンザシフウチョウが表現した様々な行為は、先にあげた、レモンを題材にした伝達の仕組みの左端に位置する「本物のレモン」にあたり、そこに

は、相手に対する自身の能力や条件、目的等が格納されている。この格納された情報は、受け手としての雌のタンビカンザシフウチョウによって受け取られる際に、果たして自身の期待に応えるに値するか否かを、何がしかの情報との参照に判定されるのである。そして、その判定が可となれば、両者の念願は成就され、非とされれば、生き延びるためのさらなる努力を積むことになるのである。情報は、受け手の立場によってそれぞれ異なる意味に解釈されるということになるのである。

植物の世界では、例えば、色と香りで昆虫を惹きつけ、惹きつけられた昆虫が図らずも自身に付着させた花粉を、他の花の雌蕊に運び付着させるという、所謂、虫媒の仕組みによって繁殖を図る虫媒花や、自衛のために、棘を生やし、強烈な匂いを発し、更に毒が含まれた液体を出すことで自身を守ろうとするものがある。この例の場合では、情報の発信者としての植物が発する情報が、受信者である自身の欲するところに適っているか否かによって、つまり、最終的には他力によって、自身の運命が決められるのである。

動物と植物は、その体内に自身の存続にかかわる情報を蓄え、情報/刺激を発信している。それは細胞レベルにおいてそうであり、鉱物もまた自身の組成として、自身が自身であるために必要な情報を集積、統合させ、情報/刺激として発信している。それ故に、その個体は何者であるかに関わらず、それらはすべて格納容器であり、同時にその内容物の特質を自身の姿に現しているのである。

2-5 《時刻顔-間伸び》

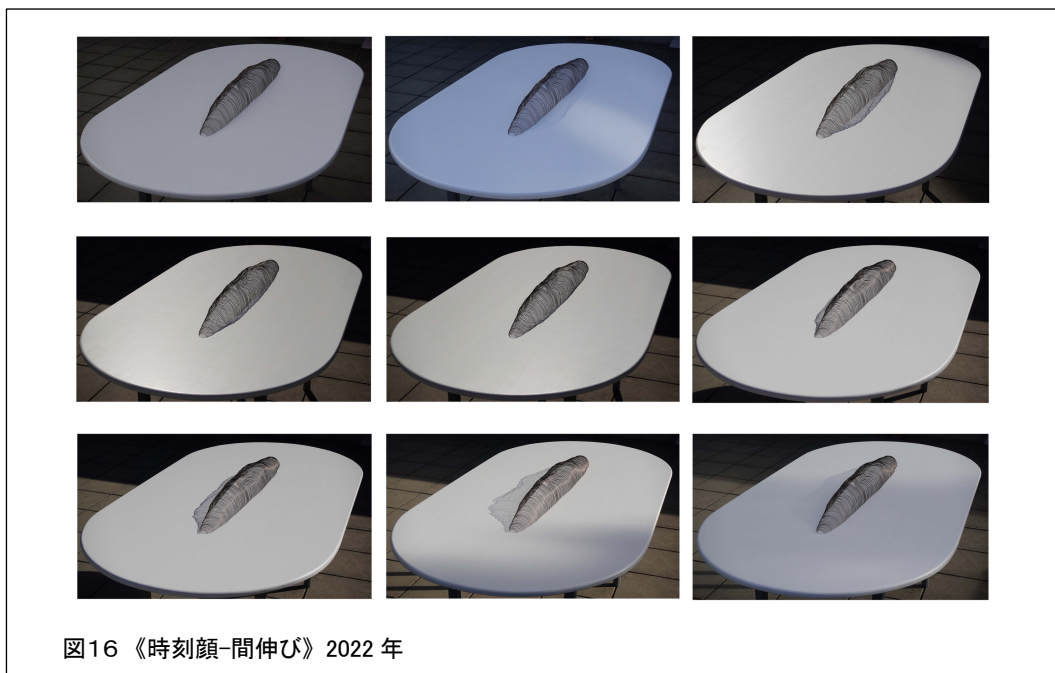


図16 《時刻顔-間伸び》 2022 年

作品概要

タイトル 《時刻顔-間伸び》
制作年 2022 年
素材 動画 (mpg)
技法 SONY 社製デジタルカメラ ZV-1 で撮影した静止画を、
Adobe 社 Premiere Pro CC 2019 を使用し動画を作成
プロジェクター、モニターにて投影・表示
プロジェクター、モニターにて投影・表示
サイズ 再生時間/8 分
投影・再生/可変 (使用機材、設置状況に依存)

この作品は筆者が二年生の時に制作した作品《顔》の中から得られたものである。《顔》はマネキン人形の頭部模型に針金を一本ずつ巻き付け、そして顔面の前半分をトレースした複数の針金とそれを一定の間隔によって平面に設置し、構成された立体作である。人の顔の断面の形を写した針金が持っている起伏は一つ一つ異なっていて、太陽光の照射と移動により平面ベース上に異なる針金の影を観察することができる。

本作品《時刻顔-間伸び》は映像作品であり、前作《顔》が太陽の高度の変化によって針金の顔の影の変化をより直観的に捉え表現したものである。この映像は愛知県立芸術大学の学生会館 2 階のベランダにおいて撮影を行ったものである。撮影を行った日時は 2022 年 10 月 11 日であり、夜明け前から夕方まで太陽の光が針金の顔を照射する記録である。筆者はカメラのインターバル撮影を使って、20 秒おきに 1 枚の写真を撮ることで、朝から夜までの間に合計 2319 枚の写真を撮映し、そのデータを映像に編集するソフトで加工し、最後はこの 8 分の映像作品としてまとめたものである。この作品は黒い針金で出来た頭部模型の三次元的な輪郭が、二次元に投影され、時間経過とともに四次元的な存在となって影の形として変容していく姿を、白いベース上に表現している。針金自体の変容はその次の《無名の影》によって、表現している。

この作品を構成する要素は主に太陽光、針金の顔、影（映された白いベースを含む）この三つがある。太陽を A で、針金の顔を B で、影を B-で表示すれば、鑑賞者が見たのは、A の影響で B が B-として現れた状態である。しかしよく考えれば、A にとっては、B-は副産物であって、A の光の影響が及んでいない状態にある。A との関係で考えれば、B は齧にあたり、B-は間ということができる。この状態は傍観者としての鑑賞者には見えるが、B に影響を与え、B-の状態を引き起こす原因者である A 自身には見られないのである。作者も作品が引き起こす結果は全てを把握できない。

針金の顔は平面ベースの上に固定されて動かないものだが、8 分間の映像を通

して、平面ベースの上に現れた等高線のような影は、太陽照射光の移動によりゆっくりと動いていく。この太陽とともに移動する針金の影は、平面的だがボリュームのある形にも見え、静止した立体の内部に隠された情緒を訴えているように筆者には感じられる。例えば筆者が極めて大きな悲しみや喜びを感じた時には、涙が出て泣いてしまう。泣くということは、悲しみや喜び等の激しい感情の捌け口であり、筆者の体の反応を通してその情緒の正体を表現することである。筆者が作品《時刻顔-間伸び》の中で針金の顔の影の動きによって針金の顔の情緒を感じたように、まるで私が飼っていた犬が、喜んでいるときにしっぽを振ったり、落ち込んでいるときにしっぽを垂らしたりするように、これも情緒が体の動きを通して表された反応である。

文字を用いて情緒を記そうとすると、ロジックや言語の習慣等から離れないものだ。しかし情緒は極めて具体的なもので、小説や音楽等様々な方法で相手に伝えられるように表現するのである。筆者は小説家ではないので、美術作品の方がより適切に表現することができると思っている。または、鑑賞者は皆同じような経験や感知を持つ訳ではなく、一つの作品が皆に同じように理解され、共感されるということが保証されているわけではない。しかし、一旦作品の中から何かを感じるようになったら、引き起こされた共感や心に残された印象は、自分にとっては他の藝術形式より影響が強いものである。

2-6 《無名の影-間伸び》



図17 《無名の影-間伸び》2022年

作品概要

タイトル 《無名の影-間伸び》

制作年 2022年

素材 木、針金

技法 《時刻顔-間伸び》の造形物の針金部分を人力で変形

寸法 H1700mm×W920mm×D810mm

《無名の影-間伸び》は映像作品《時刻顔-間伸び》に続くものであり、最初の立体作品《顔》を対象として制作した《時刻顔-間伸び》の撮影が完成された後に、筆者が無意識的に、手で押して針金の顔を崩して出来た作品である。《顔》は床において展示したが、《無名の影-間伸び》へと変わってから壁に掛けて展示するのは、鑑賞者がこの崩された顔の正面から鑑賞することができるからである。正面からこの作品を鑑賞することとするのは、《時刻顔-間伸び》を制作した時、針金の顔が向いているのは空である。《無名の影-間伸び》では、鑑賞者に正面から見てもらうために《無名の影-間伸び》を壁面に展示することになったのである。

様々異なる顔の輪郭によって、あくまでも静止した立体の内部に隠された「情緒」を示したものだとするれば、この《無名の影-間伸び》は、外圧による物理的な変容により偶然によって形成された、力を入れる者の「性格」「魂」を反映した偶然的、元の顔の形が消え、マネキンとも呼べない無名の形の影である。

《無名の影-間伸び》が表現しているのは「齧」（針金）と「間」（影）が崩れた際に生まれる変容と変質の姿である。「齧」としての針金は、元々は中味のない、マネキンの首だったが、潰すことによって、かえって人間の「性格」や「魂」とも思われるようなものが感じられる形になった。これらは全てこの人間の肉体に依拠して存在するものであって、肉体から離れて単独で存在することができないのである。

なぜかという、人間は「実体的な存在」と「関係的な存在」の二つの存在形式から構成されたものである。「実体的な存在」はそのものの外部の「形態」「輪郭」「表面の細部」や「内部の構造」等を含む物質的なものである。そして「関係的な存在」は「魂」「心」と似通っている非物質的なものである。

この作品において、実体があるが動かない針金は人間の体に相当し、外部環境、例えば光源、遮蔽物によって変化している関係として出現する針金の影は「魂」に相当するのである。《時刻顔-間伸び》で、マネキンは針金の顔が太陽の移動により生じた形であり、太陽自身の意志とは無関係に出現した。《無名の影-間伸

び》では、潰れた針金の影の形は作者による造形で、光源によって出現した針金の影は、作者の意図を越えて針金の魂であるように筆者は感じていた。

作品の姿かたちには、様々な特徴、特質を示す物質や物体、或いは動き等の「連続」「連結」「融合」等の姿を見つけることが出来る。それは、その作品が、作品としての姿かたちに至る過程を示すものであり、物質や物体の「変化」「変質」「変容」の様子を観るものに示す「痕跡」のようなものである。その痕跡はそれぞれに、「変化」「変質」「変容」についての様子を個別に示しており、ほとんどの場合は、所謂、五感と呼ばれる感覚に働きかける、知覚に関わる、情報/刺激を伴っている。「知る」「覚える」ことに関わる刺激。そこには作品全体とそれを構成する要素、部分についての様々な情報が含まれており、その情報は、先ず「部分のもつ表面」によって他者へと伝えられると考えられるのである。

表現全体、或いは表現全体を構成する個々の「部分の表面」は、われわれに何らかの喚起をもたらす刺激を発している。それ故「作品といわれる文物」は、われわれに何らかの喚起をもたらす様々な刺激の集積としてわれわれの眼前に現れており、表現全体や表現を構成する部分が示す、「変化」「変質」「変容」の様子からは、何かが生まれ、何かに成っていく様子を発見することが出来る。それらは、全体や部分の素材が持つ、主に「硬さ」「粗さ」「重さ」「色彩」等の物理的な特性を反映した、独特の感じ（餅つきや、餅を焼くときに現れる変化等がわかりやすい）を、われわれに対して発している。その独特の感じは、「生成感」という言葉で一般に表現されるものである。「変化」「変質」「変容」の姿。生成感には、「時間の推移」を含めた個々に独自の「実存感」＝「リアリティー」が現れている。

ほとんどの事物・事象の全体は、部分の「集積」「集合」「塊」或いは「配置」による総体の姿を示している。

例えば、市場に買い物に出かけ、大小、硬軟様々な野菜や牛乳パック等を買ひ、レジ袋に詰めて持ち帰るとする。おそらく袋はビニール製であろうか、その表面には内包物が押し合いへし合いした結果としての、様々な凹凸が現れていると想像される。それぞれの内包物の表面は、レジ袋の内側表面と自身の周囲の他の購入物の表面と接しながら、それぞれの柔らかさ硬さを反映させた変形や他への食い込みを見せており、その影響を、全体を包むレジ袋の表面に表現している。レジ袋の表面に表現された、様々な物理的な作用が生み出す「現象」「事象」は、すべて隣接する「要素」と「要素」、「部分」と「部分」の間、境界での出来事を反映したものである。レジ袋は、それ自体が持つ広がり、大小、硬軟様々な情

報/刺激を収め、それらの物理特性同士の干渉を、視覚と触覚双方の情報/刺激によってレジ袋の表面に現すのである。

表現が人間に不可欠であることを認めるとするならば、先ずは人間の営みや、その基盤となる環境について、今一度目を向けることを避けるわけにはいかない。表現は、様々な必然によって生み出される。その必然は、人間の生活に関わる必然と無関係であるはずがないのである。

筆者は、「作品と呼ばれる事物・事象の姿」は、「情報/刺激の、集積、塊、の総体の姿」であり、「知覚に関する情報/刺激の集積、塊、総体の姿」であると考えている。作品がもたらす、「知覚に関する情報/刺激の集積」は、「認知に関わる情報/刺激の集積」である。それは人間により生み出された、「人間を喚起するところの情報/刺激を発するもの」であり、当然のことながら、集積の度合いや、組み合わせの違いは、「人間を喚起する様々な情報/刺激の生成」に無限の可能性を与えるものである。その無限の可能性の生成には、人間の直接の参加が認定されなければならないのだと筆者は考えているのである。

事象は「フォルム」を纏っている。事物の纏う「フォルム」は、万象がそうであるように、その装いも無限である。そのことをひとまず認めたいうで、そこには「良いフォルムと」「悪いフォルム」の二通りしかない、といったら言い過ぎだろうか。

(中略)

「美」の概念は相対的なものに過ぎない。制作者の意図に合っているかどうか、その充足度の如何をもって、人は美醜を判断する。結果的に美しいと認識されるものが、「良いフォルム」を纏う事物なのである。[註9]

西野嘉章は、事物の持つ「フォルム」を「良いフォルム」と「悪いフォルム」に分けて、「フォルム」と「美」の概念について、「制作者の意図の充足度の如何」こそが、判断の基準となるという自身の考えを合理的に示している。

作者の意図に合っているかどうか、その充足度の如何をもって、人は美醜を判断する。

「美」は始まりにおいて制作者個人に帰属し、制作者を離れたのちは鑑賞者に帰属する。果たして美醜の決定は何によってなされるのか。いずれにしても、そこには常に人間の存在が認定されるのである。

2-7 《自己適応-間伸び》

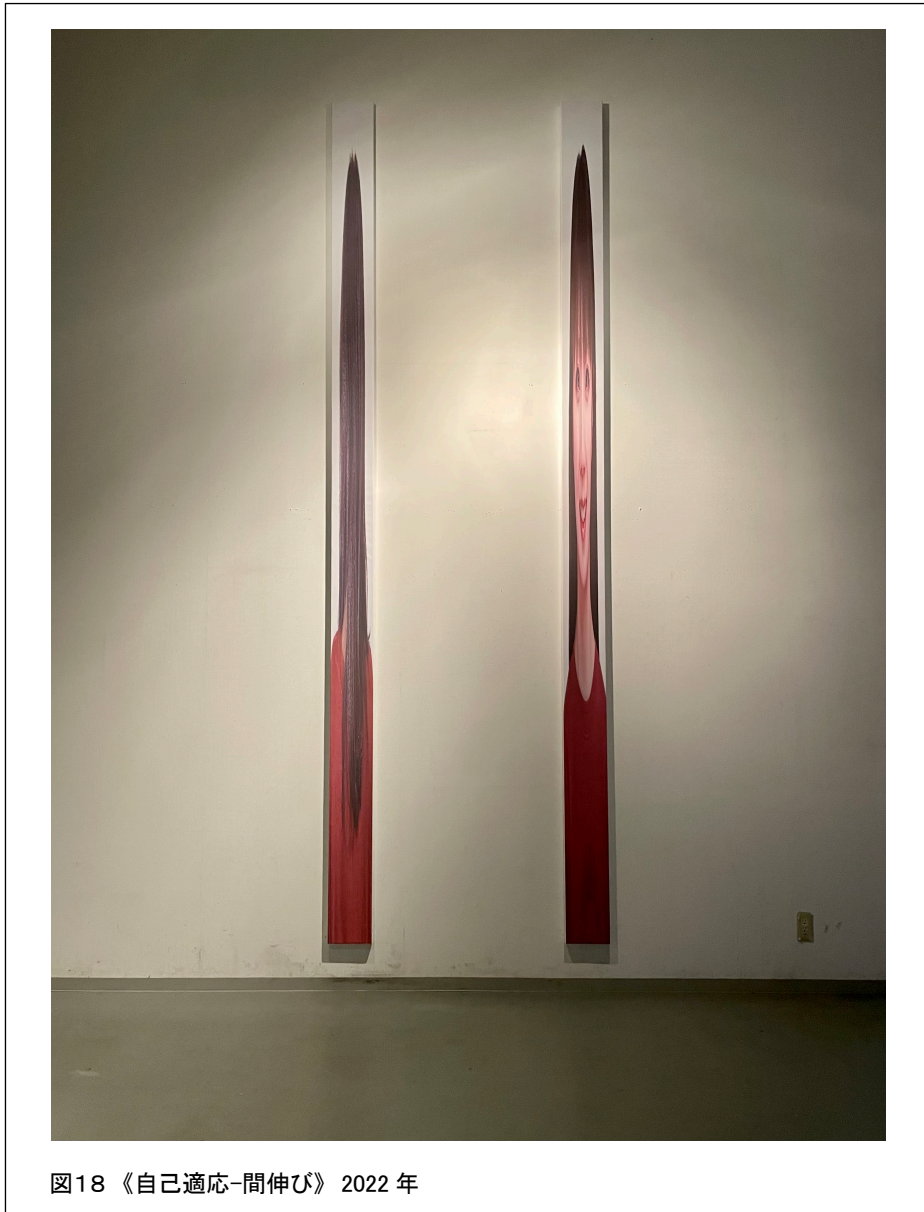


図18 《自己適応-間伸び》 2022 年

作品概要

タイトル 《自己適応-間伸び》

制作年 2022 年

素材 布、木（木枠）

技法 布プリント

寸法 左・右/各 H4000mm×W200mm×D37mm

この作品は、筆者本人の証明写真を一つの「齧」として捉え、正面と後ろ姿の間を「間」として捉えている。

《自己適応-間伸び》は筆者の正面と背面の姿を、証明写真の撮り方によって

撮影した映像データを用いて作成した作品である。それぞれの名前は《正面姿》《後ろ姿》である。この作品の作り方はまずパソコンで、サイズが H40mm×W30mm の正面顔の証明写真と後ろ姿の写真を縦方向に伸ばす加工・変形を施し、H4000mm×W200mm の画像にサイズを変えてから布に印刷し、そしてサイズが H4000mm×W200mm×D37mm の木枠に張って出来た作品である。

《正面姿》で使用した写真は白い背景の中で、正面のアンクルから丸襟の赤色の上着を着き、長髪を肩の後ろに流している筆者の笑顔を撮影したものであり、普通の証明写真の撮り方と同じである。《後ろ姿》で使用した写真には赤色の上着と背中に散らばっている長髪しか見えない。加工・変形を施した証明写真は、もはや人間の形に見えなくなっている。強引に何か例えようとするならば、さながら「鉛筆」である。

証明写真を使用して作品を制作するのは、私たちの普段の生活写真とは異なっており、正面から撮った写真は人の顔の輪郭や顔立ちの特徴がはっきりと反映され、認識度が高いからである。そして、証明写真の使い道は色々あるから、写真の貼る枠に適應するために、写真はそれなりのサイズに出力しなければならない。例えば日本の履歴書に貼る写真の一般的サイズは H40mm×W30mm であり、日本のパスポート申請用写真のサイズは H45mm×W35mm である。これらの写真を貼る枠は、実はわれわれが適應すべき社会の規範である。

この作品が表現しているコンセプトは、「要素の存在形態は外部環境により決まる」というものである。そして本作品の中で、このコンセプトを表現する方法は要素の存在形態を外部環境に適應するために、本来の形を変えて伸ばすことである。外部環境はその中に存在している全てのものの形態を決めている。本作品において証明写真（事物）を伸ばすのは、H4000mm×W200mm×D37mm のサイズの木枠（外部環境）に適應するためである。

本作品の高さを 4000mm に設定したのは、筆者が創作を行ったアトリエの天井の高さに合わせて決めたのであり、これもある意味での規範を適應することである。そして横幅を 200mm に設定したのは、筆者が本作品の下図を作った時に、4000mm の高さから決まったこの作品の最終の展示効果を考えると、200mm の横幅は最も適切な比例だと感じたからである。D37mm とは証明写真と同じ様に、既製品として売っている最も普通の「小割り」＝既製品の厚さ 35mm の材木と厚さ 2mm の板を枠の上に貼って出来た厚みである。規格×感性×（規格+規格）の式に従って、H4000mm×W200mm×D（35+2）のサイズの木枠を製作したのである。証明写真を撮影する際には一定の規範に従う必要がある。例えば犯罪者を特定する際に撮られた写真は正面、側面、背面というような規範がある。本作品では

側面を撮らず、正面と背面しか撮らないのは、自分にとって横顔は最も見づらいからである。自己適応というのは正面だけではなく、背面も同様に適応して変化しているの、背面の写真はこの作品の一部として制作されたのである。

外部環境が要素に与えた影響は事物の外在形態等の物質的面だけではなく、意識的面にも主導的な役割を果たしている。人間を例にすれば、外部環境は人間という動物の身体の形を決めるだけではなく、われわれの意識の在り方も決めている。言い換えれば、われわれ人間の体や意識は外部環境に適応して変化しているのである。外部環境には様々な条件があり、対象に外在する存在形態や内在する意識の存在状態は全てこれらの条件に適応した結果である。しかし本作では、証明写真の外的の形態は変化したが、写真の人物の意識は変化していないことを、笑っている表情が示している。藝術大学のアトリエの天井に適応している作品である《自己適応-間伸び》は、環境に適応していく人間が、その変化を自覚できないという、現代社会の状況を表わしている。

藝術という文化的な範疇は、自由な思考の場である。その自由な思考こそが、悲喜交々の人類の歴史を築いてきた。しかし、ここには、「藝術であると宣言さえすれば、どのようなものでもよいのだ」というような短絡を生む可能性も含まれており、その意味においては「無節操な情報/刺激の氾濫」の出現の危惧も含まれるのだ。

長らくの間、「表現行為」自体には、創作者や社会において支配的である思索に基づく「制御」「抑制」が存在、或いは働いており、「無節操な情報/刺激の氾濫」といった危惧はそれほど大きなものではなかったように思われる。その意味において、理性的な制御、抑制を定まった形、約束事としてまとめたものが、「様式」として生み出されていたのだとも考えられるのである。定型により与えられる「安心」と共に、多くの表現が支持を得てきたのだと考えるのである。

筆者は「間」という言葉によって表される「もの」や「こと」に対して、いくつかの表現に関わる実験と、それにより得られた効果を取り入れた創作を試みた。幾つかの媒体を用いた実験と既存の表現を参照しながら、「間の変化」や「間の調整」によって生み出される表現の可能性を発見することとなった。

2-8 齟と齟の間＝「藝術作品」の在処

2-8-1 映像表現

世界共通の映画のフレームレートは、毎秒 24 フレーム、すなわち、毎秒 24 枚の静止画を映写する規格である。フレーム数が多いほど、画面が切れなく続いてスムーズに見える。ではなぜ 48 フレームでも、60 フレームでもないのだろうか。

例えば、ハトが翼を羽ばたかせて飛ぶ 10 秒間の動画を撮影し、これを確認すると、240 枚の静止画の連続であることが理解される。仮にこれを毎秒 240 フレームでもって撮影し、2400 枚の静止画に記録すれば、画面はより滑らかになり、内容に関わる情報/刺激はより豊かになるはずである。

2016 年に映画監督である李安氏 [註 10] (1954-) が毎秒 120 フレームの映画を撮り、これを上映した。この映画はこの上ない実存感で役者の表情がスムーズに豊かで、微妙な変化を再現することが出来た。しかし鑑賞者の反応はとても平凡であった。それは、鑑賞者がこの映画の画面が「とてもはっきりしていて、神秘感と幻想的な空間が欠けている。」「映画の感じを失っている。」と感じたことに理由があった。「過ぎたるは及ばざるがごとし」ということなのである。

何故人々は映画を映画のように感じ、ドラマをドラマのように感じるのだろうか。その答えは簡単で、フレームレートが主要な原因である。筆者たちが普段見ているドラマ、CM、ニュースや自分で撮った動画のフレームレートは、毎秒 30 フレームである。それ故、毎秒 24 フレームの視覚効果は筆者たちが生活している映像の世界とは大きく違うのである。 $30-24=6$ 。わずか 6 コマと思われるかもしれないが、フレームレートから計算すれば、映画ベースで 25 パーセント、CM等日常提供される映像ベースで 20 パーセントの差異が発生している。普段見ているドラマやCM、ニュースに対しては、「現実に近い」ということが功を奏し、映画においては「現実から遠い」ということが功を奏するようなのである。24 フレームレートの映像は「日常」と「幻」の間にあるのである。24 フレームレートの映画を見る習慣は、筆者たちに「映画観」を与えているのである。超高フレームレートにより撮影された映画は、伝統的な映画の「ぼやけた効果」を失われたのである。鑑賞者に、「映画特有の美しさ」＝「ぼやけた効果」が失われたという感覚を与える原因となった「事細かな情報」の提供、挿入が、何かを失われた、何かを破壊したのである。

しかし、これら高フレームレートの映像が、「映画の美感を失われた」という議論に道理があるように、「鑑賞者は、まだ高フレームレートによる視覚に関する情報/刺激が与える衝撃に慣れていないからなのだ」とする考えにもまた道理があるのだ。それは、芸術表現に現れる様式、そこから発せられる様々な刺激の推移においても確認されるのである。筆者たちの多くは、24 フレームレートの映画に美意識を育てられている。それは、8 フレームレートや 16 フレームレートの映像よりもスムーズなものであり、驚きに満ちたものであったに違いないのだ。高フレームレートの映画は未だ普及はしていないが、デジタル技術の発展は、高画質・高フレームレートへとその方向を示している。それ故に、われわれ

はより繊細な、或いは情報量の膨大さによる強烈な印象に満たされた画面を切望するようになると考えられる。

高解像度になり、高フレームレートになり、繊細になって行くということは、「齟と齟の間の隙間」を埋めるということである。確かに、デジタルはアナログに憧れ、一つの繋がりとなることを夢見ているようである。しかし、デジタルはアナログとなることは無い。技術的側面から見れば、それは見果てぬ夢であるに違いないのだ。デジタルデータは区切られ整数化されている。これは標本化と量子化の過程により生成されるものであり、それ自体が量子化により値を与えられた一つの情報の纏まりとしての「齟」である。例えばJPGと呼ばれる画像データは、極小の矩形として現れた広がりであるのだが、この広がり、その気になれば無限に小さくする事が出来、それに伴って「齟」と「齟」の「間」「関係」も無限に生成されるのである。

デジタルデータを用いた表現として何が考えられるのであろうか。その余地はどこにあるのであろうか。デジタルデータは区切られて独立した存在であり、広がりであり、無限に「齟化」が可能である。広がり、それ自体が空間であると捉えることも可能である。無限の細分化と共に無限に生成される「間」。そこに表現を成立させることができるだろうか。筆者はその「齟と齟の間」に新しい表現の可能性を感じているのである。

2-8-2 「齟」の集積―「点描」と「モザイク」

点描法にはデジタルの特徴があると考えている。点描はジョルジュ・スーラと



図19 「グランド・ジャット島の日曜日午後」
ジョルジュ・スーラ、1884年-1886年
油彩、キャンバス、H2076mm×W3081mm

ポール・シニャックが1886年に印象派の絵画表現から発展させた絵画技法で、画面に非常に多くの小さな色の点を配置することによって絵を描こうとする技法である。適当な距離に置いて鑑賞すると、色と色の間・点と点の間は自然に混じり合っ

て一体になる。一つ一つの独立した小さな色と点の組み合わせによって、画面に具体的なイメージが姿を

現すのである。[図19]

印象派の出現によって絵画は色彩を強調し始めた。それまでの自然主義的な

表現を目指す絵画で重視されているのは、忠実に物事の様子を描出することである。これについてほんの少し具体的に述べる努力をするならば、色彩については、描出の対象である物事を、何色かの絵具等を混ぜ合わせて得た色によって彩ることであり、形態について言えば、対象となる事物が示す輪郭や輪郭の内側の凹凸を含めた形を、過剰な変形を含まない程度に収めた過不足なさで示すことであった。

しかし点描画はパレットの上での調色を試すのではなく、自然界の物事のイメージを色の要素に分解したうえで絵画表現を試みた多くの印象派の画家達の手法を更に進めて、極めて小さな色面の組み合わせを通じて、観る人の目と脳の力の積極的、能動的参加による、画面上における色彩と形態の自然な調和の獲得を試みるのである。現在におけるデジタル画像データ、暫く以前における日本の銭湯等で見られたタイル、モザイク、伊藤若冲の「樹花鳥獸図屏風」〔註1〕等にその好事例が見られる。

点描法の出現により、印象派絵画は色彩と色彩の境目や重なりによる効果としての新たな色彩の出現やそれに伴う奥行の効果を含めた、「相互の関係」「間合い」すなわち、「間」の効果を経限まで発揮することが可能になったのである。点描技法によって示される色彩と形態の自然な調和の効果は色と光の分解能、解像度に依存している。細かく分割されるほど、目に見える客観的な物事の世界を描出することができる。これはカラーモニターの色彩表示の原理に類似する。点描と同じように、モニターの色彩生成の仕組みも加色混合法に属する。それは赤 (R)、緑 (G)、青 (B) の小さい光の点とそれらの割合の組み合わせでカラー画像を映し出す方法である。例えば、赤色の光に緑色の光が加わると黄色の光になり、赤色の光に青色の光を加えると紫色の光になり、赤色の光と緑の光を加えると青色の光が白の光になる等、既によく知られ、日常においても様々なかたちで利用されているものである。

造形表現のための、線や面や点といった要素の大きさの違いや色彩の違いは、それぞれに異なる表現の可能性を備えている。それらが画面を構成する要素として現れるとき、一つ一つが明確で微妙なデジタルの特徴を持つようになる。そしてそれらは、諸要素間に生まれる「間合い」＝「間」の関係によって更に多様で豊かな表現の展開を生んでいく。モザイクは長い歴史を持つ芸術表現形態で、今日に至るまで、筆者たちの生活要素の一部として使われ続けている。モザイクの起源について正確な年代はまだはっきりと判断されていないが、ほとんどの専門家は、最初のモザイク画が紀元前 3000 年くらいのメソポタミアに登場し、古代ローマ時代に広く流行していたと考えている。モザイクを作る材料には規則的であったり不規則的であったりする小さい石・貝殻・象牙・ガラス等があり、

それらは個々に独立した色彩・形等にそれぞれの個性を表す。モザイクは材料の接ぎ合わせによる表現であり、大差はないとしても、個々の個性の接ぎ合わせによる表現である。

作家は片々とした材料を使って平面または立体の作品を作り出す。作品は個々に独立した小さな材料・部分の集合体である。しかし、無視することができないのは、それらの独特な視覚効果において普遍的に存在する隔たり、それを生み出だす個々の個性・個別性、それにより現れるデジタルの特徴・効果である。色と色の微妙な隔たりは近距離では抽象的、遠距離では具象的な視覚効果を生みだし、双方において限りのない想像空間をもたらす。モザイクによって、例えば人物の顔の一部分を表現する場合、作家が選んだ材料の形や大きさが表現の見た目を左右する。これは点描表現も含めた造形表現において共通のものである。顔の一部の表現を材料の羅列に還元して眺める時、材料間の距離や質や色の差異が、作品の色面の形や広がりや奥行き感に強い影響を与えていることが理解される。点描による「点」に相当する、「片々とした材料」とその間合いによってモザイク表現は成立している。「間」とは「間合い」である。それは、個々の要素の関係に現れる、「隙間」「隔たり」「落差」であり、それらは個々の要素の異なりにより作品ごとに形態が与えられることになる。そのように考える時、「間」は漁網のように連続した空白であると考えることが出来る。それは「余白」として捉えることが出来る広がりであるかもしれない。

第3章 環境をモチーフとした表現の試み

3-1 《団栗》(未完成)



図20 《団栗》2021年

作品概要

タイトル 《団栗》

制作年 2021年

素材 団栗、樹脂

技法 団栗の砕粉と型取り成形

寸法 可変 (H25mm×W13mm×D15mm～H14×W10mm×D12mm)

本作品は《団栗》[図 20] であり、透明な樹脂で作られた団栗の形を再現することにより、既存の概念、意味の変換の仕組みに対して言及を試みようとする作品である。

この作品の制作手順は以下のとおりである。

- ①シリコンを用いて、集めた団栗を原型として型を作る。
- ②使用された団栗の本体を細片にして乾燥させる。
- ③乾燥した細片を樹脂の中に入れて混ぜ合わせて、この細片と樹脂の混合物を団栗から作った型の中に入れる。
- ④混合物が乾燥した後原型から分離し、完成させる。

筆者は本作品を試作する過程において、一度、樹脂の中に大量の団栗の細片を入れた試作品を作ってみた。型取った樹脂の団栗には細片がいっぱい詰められていたが、光がうまく通らなかったために見た目は暗過ぎ、型取りによって作られた細部の構造が見えなくなっており、筆者の期待した効果とはかなり違うものとなった。よって、より良い表現の効果を得るために、本作品の完成品は、中間の部分がほぼ透明に見え、団栗の上下に団栗の細片が詰まっている形式にすることとした。

道端で拾った団栗を細片化にするのは、普段犬や猫が食べる工場で製作されたドライタイプのペットフードの製造方法に由来する。ペットフードは、牛肉、豚肉、魚等の肉製品、野菜、果物等の原材料を混ぜ合わせて加工されたものである。これらのペットフードは一定の調合比で作られたので、一つずつの粒状のペットフードの中に均一的な比例の原材料が含まれているのである。

原材料をドライタイプのペットフードに製造するのは、原材料の形態を転換する過程においてである。それと同様に、細片化した団栗も、この過程において形態転換を経験した。筆者の「対象の形態を転換した後、すぐ対象の本来の形態に戻す」というこの創作行為は、ドライタイプのペットフードの製造過程の中でも、確立された一般的なものである。例えば、原材料が各種の魚類から加工されたドライタイプのキャットフードが、たまたま魚の形に製造される場合もあれ

ば、原材料が各種の動物の骨から加工されたドライタイプのドッグフードが、たまたま骨の形に製造される場合もあるが、必ずしも魚や骨という、原料となった生き物の形を与えられるわけではない。変わらないのは製造の過程のみである。

市場の需要に応じて、ドライタイプのペットフードがより保存されやすく、食べさせやすくするために製造され、栄養バランスもよくなっており、現在はほとんどのペットの主な食料源になっている。今日の飼い主は、昔のように直接猫や犬に魚や骨を与えず、ほとんど販売されているドライタイプのペットフードを選んでいく。

しかし、これらの加工済みの粒状のペットフードを原材料の調合比と構造によって、元の形状に還元してみても、本来の状態、例えばキャットフードの原材料として生きている魚が命を持っている状態に戻らない。筆者が団栗を細片化して、型取りによって作った「樹脂団栗」は、原材料を使って細部を復元してみても、元の状態に戻らない。たとえどれほどキャットフードを魚の形に作ってみても、本物の魚ではない。

作品と呼ばれる物、物体は、作者と他者との間に位置し、両者の仲立ち、中継、連結、の役目を担っている。仲立ちされ、中継され、連結されることによって、作者から他者に渡されるのは、作者の考えであり、「色彩」「形態」その他の知覚に関わる情報/刺激の「連続」「連結」「融合」の結果示される、「実存感」＝「リアリティー」である。「堂々」「楚々」等は、物理的印象を喚起するし、それを起点にして、「安堵感」や、場合によっては「寂しさ」といった、より強い文学的という言葉で説明される傾斜が生み出されたりするのである。

作品とは、或るところから或るところへと、ものを運ぶ、伝える、或いは不特定多数に向かって何かを拡散、媒介する機能を果たす媒体であり、その機能にのみ注目すれば、物流を担うトラック、鉄道、船舶、航空機、コンテナ、ときには骨壺のようであり、或いは情報配信を担う放送局や、中継点のようでもある。

細片化した団栗を直接展示台の上に積み上げず、樹脂の中に入れ、「樹脂団栗」を制作するというこの創作行為は、団栗の形態の転換が筆者に対して特別な意味を持っているので、後文の祭祀の内容から詳しく述べて行く。

3-1-2 《団栗》と祭祀

本作品の具体的な表現方法は、人類の祭祀活動を模倣して表現することである。こうする理由は、祭祀活動を行うのは哀悼が形式化され、祭祀の対象を哀悼

するこの目的を実現するためである。祭祀を行う具体的な形式は規則制度に従って行われていたのである。例えば、家族が葬儀を行うことで身寄りを哀悼し、大規模な祭祀活動で高位者や神を奉納する等である。これらの祭祀活動は、長い時間を経て進化してきたものであり、世界各地で期せずして一致した祭祀形式が、次から次へと出現していた。よって本作品は、祭祀活動を象徴的に表現するために、基本的には祭祀活動の具体的な形式に従って制作したのである。

古代の中国においては、天と地を祀ることで五風十雨を祈り、亡くなった身寄りを供養することで哀悼の意を表す。この二つのことは人々が祭祀活動を行う主要な目的である。現在においては、筆者のような一般人にとって、後者すなわち亡くなった身寄りを供養することが筆者たちの日常生活に対して最も普通である。

本作品《団栗》が表現している内容と作品制作の形式は、亡くなった身寄りを哀悼するという祭祀活動の中から取り出されたものであり、それに従って哀悼の意を表しているのである。異なっているのは、筆者が表現しているのは、ある特定の人や動物ではなく、既に関係的なもの（精神、生命、魂）が失われ、実体的なもの（躯体）しか残されていないものである。

祭祀活動は原始社会から今まで発展してきて、徐々に完全且つ多様な体系が形成していた。尚且つ、祭祀文化の各要素、例えば祭祀活動を行う日付や流れ、祭祀の目的、祭祀活動で使用する品物の様式や内容等が多くは地域あるいは民族、更に国家の範囲で高度的に統一されていた。このような統一性は、まさに文化が符号化された表現である。

例えば多民族の国家である中国の場合は、人々は身寄りの命日にその身寄りを供養する以外に、毎年清明節〔註1 2〕の日になると全国各地の人々が各自の先祖を供養することになる。清明節で行われた祭祀活動は地域によって多少異なっているとはいえ、例えば供養する時の具体的な流れ、供物及び紙銭や花輪の様式等の差異があるが、基本的には同じである。もう一つの例を挙げると、端午節の日に人々は様々な活動を行い、例えば龍船の競漕や粽を食べる等で屈原を記念する。ある特定の日に特定の事をすることや食事をする事は、これらの事と食事にその特定の日に代表される特徴を与える。つまり、供物、花輪、龍船及び粽等はもともとある特定の日に代表されず、様々な原因で特定の意味を持つものになったのである。それはすなわち文化の符号化した表現である。ここに初めて「符号」という概念について言及することとなった。

本作品は祭祀文化の中にある要素の単純な再現ではない。筆者が接触した全ての祭祀に関する物事は、長い時間を経て発展してきて、既に成熟し符号化されたものである。筆者はこの作品の中で、高度に符号化された祭祀という文化的行為を、団栗という「点」によって再構成して表現を試みたのである。

筆者は、「符号」というものから出発し研究していくべきであると考えている。「祭」と「祀」この二文字はもともと「象形文字」であり、この二つの文字の構造から、祭祀活動が行われた最初の様子を直観的に見ることが出来るように思われる。この二文字は当時に行われた祭祀活動について訴えており、象形文字であることから、絵画または文章のように、祭祀活動が行われた情景と目的を符号化して述べている。筆者の創作にとって、対象を符号化することが重要なことであるので、本作品は祭祀の概念を参照しながら、「祭祀」という符号の再創作を試みたのである。

本作品によって表現したかった個人的なテーマは「弔い」であり、弔った対象は「命」である。ここに書いた「命」とは、「無から全ての有を生む、生から死に至るまでの存在」であり、筆者は自らの命という概念に対しての理解と個人的感情を結びつけてこの作品を通して表現を試みたのである。

筆者は、この作品の制作過程から展示方法まで、全ては祭祀文化における葬礼の形式を参考にしている。葬礼は、亡くなった身寄りと最後、且つ永遠の別れで行う重大な儀式であり、誰もの人生にとって最も重要な儀式の一つである。葬礼を行う形式と目的は筆者の創作に対しても重要なことである。本作品について制作という行為の側面から見ると、細片化された団栗と樹脂で作った混合物を、団栗を原型として作った型の中に入れて樹脂団栗を作り出すことは、団栗が葬礼の対象である「命」を代表しており、樹脂で団栗の形を再現することは、昔の人が死体を処理する時に、様々な方法を用いて人が亡くなった時の様子を保存させたいと願うことを表現しようとしているからなのである。

3-1-3 生命と形態

命の存在形式は「実体的な存在」と「関係的な存在」の二つの部分から構成されている。「実体的な存在」とは、そのものの外部の「形態」「輪郭」「表面の細部」や「内部の構造」等を含む物質的なものである。「関係的な存在」とは、動物の「魂」「心」と似通っている非物質的なものである。よって、団栗の外部形態は団栗の関係を格納する容器であり、本作品で団栗の形態の型を用いて再現するのは、「団栗の容器」を制作するためである。

容器とは、命を格納する担体であり、内容を載せる形式である。内容を入れるものを容器と言ひ、内容を伴わないものは容器の役割を果たしているとは言えないと考えている。例えば食事に使っているお碗は容器だが、もし装飾品として家の棚の中に置かれ、それとも骨董品として博物館に所蔵されると、二度と物を盛るものとして存在しないこのお碗をまだ容器だと言えるのだろうか。例え所蔵品としての骨董品のお碗が食事で使用される機能があっても、食事における使い道がないため、容器とは言えないと考えるのである。内在がない訳ではなく、用途が既に変更されたのだ。物の用途が変わった時、その物の内在も変わる。物の用途の変化がその物自身から生じ、或いは外部の変化により、その物に対しての定義が変わる等の内的な、或いは外的な条件とは関係ないのである。

この結論を先ほどの例に挙げて説明すれば、お碗が骨董品として扱われると、このお碗が含んだ価値は物を盛る用途を持っているかどうかによって、判断されるだけではないのである。このお碗を定義する条件には、このお碗が現している容器としての「お碗」の外部形態以外の、このお碗の製作年代、製作方法、現存数量等の要素も含んでおり、これらのお碗の「背景にある資料」は、このお碗が本来の容器として使われる用途より重要な役割を持たされているのである。よって、お碗が食器として使われる時には、物を盛るという用途がこのお碗の内在になる。もしお碗が展示品として博物館に所蔵される時には、背景にある資料を展示させるという用途がこのお碗の内在になる。実体としての容器は、内容を格納する時こそ完全な生命の形式を構成することができるからである。

筆者が集めた団栗が木の上にある時、それらはまだ「生きている」と判断されるのは、この時の団栗が実体と関係の二つの部分を持っているからである。本作品で使っている団栗は筆者に摘み取られ、細片化されたため、命の存在形式が不完全となった。よって、この時の団栗は「関係的存在」の無い状態にあると判断される。容器として使われる用途が変わった時、実体と呼ばれる団栗の物質的な部分は、生命を格納する容器だとは言えない。命は実体と関係の二つの部分によって構成されているので、容器としての用途は変わってしまうと、実体としての形骸しか残っていないのである。

筆者は、団栗を粉碎する前にシリコンで団栗の本来の形態、つまり容器と呼ばれる部分の型を残し、次に団栗の細片をこのシリコン製の型に入れた。筆者の、この実体で実体を埋める創作行為は、一つの容器でもう一つの容器を埋めるのと同じ意味を示すのである。細片化された団栗をこの団栗から複製されたシリコン製の型の中に入れる創作行為は、かつて存在していた「完全な命の存在形式」を複製するのである。しかし、関係を格納していない実体は、「命」を持つとは

言えないのである。この団栗は、元の生きている団栗ではない。ドライタイプのペットフードのように、原材料の容器が壊された時から、そこに在った命は消えてしまっているのである。

筆者が制作した樹脂団栗は団栗の形骸によって作られた容器である。例えば、われわれ生きている人間の肉体は容器とも言える。しかし、関係の部分が失われた肉体は完全な命の形式を構成することができない。この時の肉体は、もはや容器と呼ぶこともできない。容器を制作するという創作行為は、火葬された人間の体が残した遺骨を骨箱に入れて保存するという形式に基づいた藝術表現での再現である。人間の関係の部分が消えた後、残されたのは以前魂を格納した肉体である。

肉体が骨となり、骨箱が新たな容器になる。この時、かつて容器として在った肉体は、この新たな容器の内容となっている。作品の中に表現した一つ一つの団栗の容器や、容器の中の団栗の細片等は、十分な原材料がある限り何個も複製される。しかしどれだけ複製しても生きている命を複製することができないのだ。

「礼」は、もともと祭祀活動を行う時に使用する器具「豊」[註13]を指しており、後に祭祀活動を規範する規則制度に発展してきた。祭祀文化の中から生まれた「礼」は、家族の血筋が永遠に伝承していくことができるように、人は亡くなっても、後代において供養され続けるということを規定している。これも本作品《団栗》の表現における中心的思想の一つである。

人々は祭祀に情感を託す。それはこのことを通して亡くなった命に哀悼の意を表すことができるからである。筆者から見ると、本当の死亡は人に忘却された時である。肉体が世の中から消え去ったとしても、この人のことが依然として人々の心の中に残して哀悼されるなら、この人はまだ生きているのだと言える。もしいつか誰もこの人のことを思い出せなくなると、命は消えてしまう。それは終局的な「死」だと言える。

上記の内容は哀悼の最も重要な意義であると同時に、筆者がこの作品を制作する理由である。死んだものを復活させることはできないが、心の中でいつまでも相手のことを思って、生死の限界を越えて愛することはできる。哀悼は人が情感を託す方式であり、亡くなったものが確実に生きたことがあるのを証明するものである。

筆者は「団栗」において、人類学・民俗学的なテーマを表現しようと考えたの

ではない。筆者はこの作品の構造を通して、作品と言われるものは、トラック、コンテナ、骨壺といった容器が、その表面の連続が作る広がりには何かの内容物を収めることで初めて「容器」となること、内容物の如何によって、異なった「名称」＝「概念」に支配されたものへと変化すること、すなわち、「齧と齧の間」「隙間」「広がり」と、そこに収まる「全体を構成する要素としての部分」の存在によって、作品としての概念を満たすのだと述べたいのである。齧自体は一つの入れ物・容器なのである。

3-2 《光音電車-20220909 飯田線》

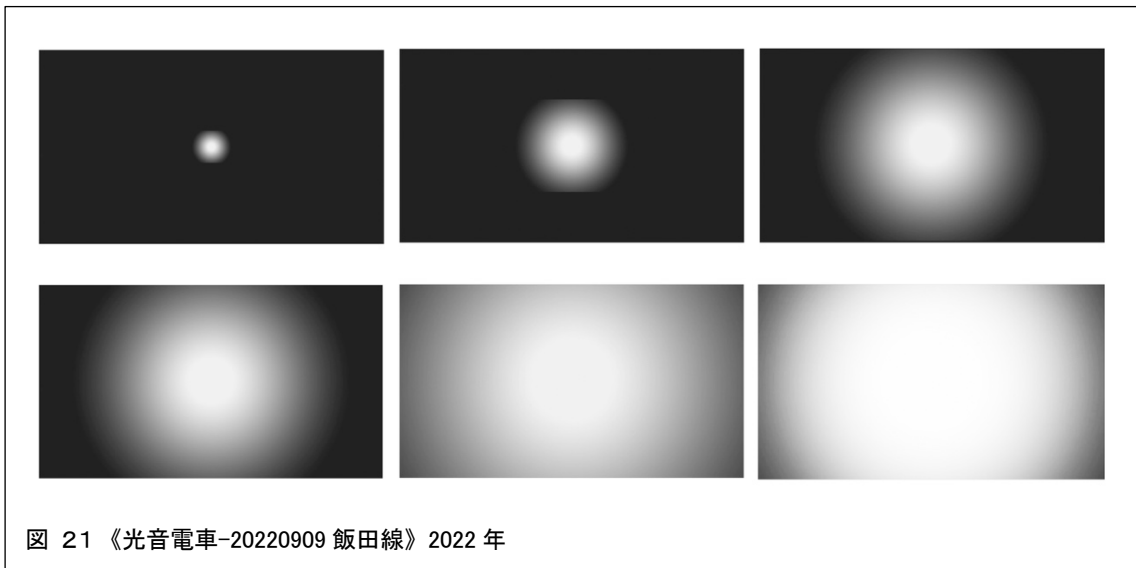


図 21 《光音電車-20220909 飯田線》 2022 年

作品概要

タイトル 《光音電車-20220909 飯田線》

制作年 2022 年

素材 音、動画 (mpg)

技法 Apple 社製 iphone12pro を使用し録音した音を、
Cyclin' 74 社製 Max-msp ver. 8 により動画生成

寸法 9 分 37 秒 投影・再生/可変 (使用機材、設置状況に依存)

この作品は電車のレール音を用いて制作した映像作品であり、「齧」「間」による表現の題材を日常生活の中に求めた作品である。

流れる音は、筆者が 2022 年 9 月 9 日に JR 東海飯田線の牛久保駅から豊橋駅までの電車に乗り車内で録音したものを、加工して出来たものである。

映像は黒の背景と白の光点で構成した。電車の運行スピードにより、鉄道のレールとレールの間にある継ぎ目で発生する「ガタン、ゴトン」の音のリズムが変化し、白の光点も音のリズムに合わせて大きさが変化している。この映像の再生

時間は9分37秒しかないが、《光音電車-20220909 飯田線》は、乗客がいるなら永遠に運行していく電車のようにエンドレスで流れていくのである。

電車の鉄道のレールとレールの間は、レールという「齧」と「齧」の間に存在する「間」として捉えられるが、同時に、レールという「間」に隣接する一つ一つの「齧」であるとも考えられる。言い換えれば、レールは「齧」と考えられるが、継ぎ目を感じる時、本来「間」である継ぎ目が「齧」として存在していることになる。レールの場合も、継ぎ目の場合も「齧」と「齧」の距離はレールが一定の規格により作られている限り均一であるが、電車の発車から停車までの間の電車のスピードの変化に伴って、「齧」と「間」の関係は相対的に変化することになり、「齧」と「間」の相互の関係は置換できるのである。

電車の車輪が、「齧」としてのレールとレールの間を通過する際の「音」のテンポとリズムは、電車の加速、定速、減速の走行の状態によってさまざまに変化していく。投影される光は、音に合わせて、無音の時は闇、音が大きくなると中心の明かりが大きく広がっていく。暗いトンネルから明かりの方へ音に合わせて移動しているように感じられる。二次元的なスクリーンに三次元空間が出現し、同時に音によって、電車の動きを感じ、四次元的な空間の中にいるような感覚を呼び起される。電車の変化しているテンポは、毎日、同じ時間帯に電車に乗る人々にとっては、慣れ親しんだ日常生活の中の当たり前の刺激として受け取られるが、急ぎの人の心境にとっては、おそらく異なる刺激として作用すると思われるのである。

筆者はある日、電車に乗っている時、乗客の気持ちと電車が走る時に発する音との繋がりを考えてみた。要するに、この考えは一つの「変量」と一つの「恒量」との間で発生した反応についてである。乗客の気持ちは乗車の目的によってそれぞれ異なっており、「変量」である。そして電車は常に一定の速度と決まった時刻に従って運行しているから、電車が発生する「ガタン、ゴトン」の音のリズムとテンポは変わらないものであり、「恒量」である。しかし、「恒量」だと言っても、乗客の心境によって主観上で変わる場合もある。例えば、筆者は約束の時間に遅れるようになってしまうときにこのテンポが遅いなあと感じる。逆に友達の見送りをするとき、このテンポが速すぎると感じる。多くの乗客は筆者と同じような心境になったことがあるだろうと思われる。電車が発する音のテンポは変わらないものだと言っても、異なる気持ちによって異なるものになっているのである。

この作品の視覚の部分は最初の絵本作品《ビット絵本》のように白と黒二色で構成されており、一見すると、1か0かのような冷たいデジタル的な世界と思わ

れるが、外の風景や車内の構造等の造形的な要素も何にも頼らずに、空間が実現され、空間と音の関係によって、実際の電車と同じ仕事をしている映像作品である。

最小限の要素で、電車は常に一定の速度と決まった時間で運行されているのに、乗っている観客の気持ちが人によって動いていく。これは電車の本質、電車その物の体験をさせることである。電車は、作品《時刻顔-間伸び》の中の太陽と同じように普通に運行しているけれど、乗客の心境によってレールのテンポは変奏して感じられる。鑑賞者が作品《光音電車-20220909 飯田線》の中では傍観者ではなく、作品の一部としての乗客になっているのである。

3-3 藝術について

藝術の成立は、作者によってだけではなく、他者、鑑賞者にもよるのだという考えに筆者は同意している。

筆者の作品と本論は「藝術とは、たのしい記号と言ってよいだろう。それに接することがそのままのしい経験となるような記号が藝術なのである」という一文から始まる鶴見俊輔の名著『限界藝術論』[註14]に対するオマージュでもあるのだ。

藝術が藝術となるためには、作者と作品という二つの要素だけでは成り立たず、鑑賞者も一つの不可欠な存在である。作者は自身を含め、人間が楽しめる事物を作り、そして鑑賞者がこの楽しい事物を受け取るからこそ藝術が成立すると考えるのである。

これを「齧」と「間」の関係に置き換えてみると、藝術作品は一つの「齧」でありながら、同時に「作者」と「鑑賞者」という二つの「齧」を繋ぐその関係としての「間」でもあるのである。藝術作品に対する定義は、具体的な状況により、「齧」と「間」の二つの概念の間で入れ替えることができるのである。

一つは、作者と藝術作品、または鑑賞者と藝術作品の関係論述する時である。作者と藝術作品の二つの齧、または鑑賞者と藝術作品という二つの齧の間の「関係」としての「間」を定義する時である。この時の藝術作品は一つの「齧」として在るのである。

もう一つの場合は、藝術作品が作者と鑑賞者の二つの齧を繋げるものとして、作者と鑑賞者の間の関係を論述する時は藝術作品を定義することである。つまり、この場合の藝術作品は、「齧」ではなくて「間」なのである。

藝術は、現実の中から発生した物事を表現する、人間に専属する文化活動であり、包摂された思想は現実より高いものである。文明の発展に伴い、藝術には様々な形式が生まれた。

『説文解字』[註15] という本の中では、「藝」と「術」この二文字について下記のように説明している。まず、「藝」について。

執、種也。

「執」は藝の原字である。執の最初の意味は、農業植物を植えるという行為を指している。そして、文化の発展に伴って、藝には「礼」「楽」「射」「御」「書」「数」この六つの種類が現れた。また、様々な技能例えば医療や星占い等も藝という概念は内包しているのである。「六藝」とは、「礼儀」「音楽」「弓術」「馬車を操る術」「書道」「算術」である。技能は人々が生活の中から得た経験を重ねて纏めたものである。

次に「術」について。

術、邑中道也。

「術」とは、町の道路を指しているのである。中国を含む多くの異なる国や文化の中でも、この「道路」という言葉は足元にある道を指している以外、目標を達成するための方法や方向の意味もあるので、「術」の字は道路の意味から「方法」「技藝の行い方」の意味を派生している。例えば、医者には医の術があり、武人には武の術があり、馬に乗るには馬術が必要である。どんな専門職でも、この職の内容に対応する特定の技能が要るのである。特定の技能を習得するために、一定の方法やルールに従って練習していく必要がある。この方法やルールは最終の目的に達成するために歩かないとならない「道路」なのである。中国においては、「術」とは「道」である。

『説文解字』の説明からわかったのは、「藝術」という言葉は最初に植える方法を指していることである。藝術そのものは生活に由来すると理解される。その後、藝術は表現の総称として、様々な形式、例えば「音楽」「舞踊」「絵画」「彫刻」「建築」「映画」「小説」「詩」等の形式が生まれ、人間社会の隅々に存在している。

初期の農耕社会にとって、植える技能は生き残ることと関わる重要なことである。植える方法がわかるからこそ、人々が飢えなくて安定した生活を過ごすことができていた。つまり「藝術」は生活に由来するものであり、人々が豊かな暮

らしを楽しめて、より良い生活を送るための「道」なのである。

ギリシヤ語やラテン語に「藝術」の語源を探してみると、「技術」「技藝」の意味を示す言葉であるギリシヤ語の「τεχνε」(テクネー)、ラテン語の「ars」(アルス)にたどり着く。中国語、ギリシヤ語、ラテン語の中に同様に格納される「技術」「技藝」は、互いにそのつながりを保ちながらそれぞれの文化に影響を与え合い、後に「美を表現すること」を意味する「藝術」へと発展してきたのである。

「藝術」という言葉が「技術」のことにのみ指していた頃は、「藝術」は生産生活の方法やルールのみをまとまりとして「生産力」を高めるためのものであった。しかしその後、藝術は特に「美」を指すものになり、「良きものを表現する文化活動」へと変化していくのである。ものを制作し農作物を植える等の「生産力を高めるための技術」も、「美を表現する技術」も、全ては人間が豊かな生活を送ることが出来るためのものである。

「藝術」という言葉には、その始まりから、人間が幸福の方向に向かって前進する道路が内包されている。ギリシヤにおいても、中国においても、日本においても、「藝術」は日常生活の中から生まれたものであり、より良い生活のために創造されたものであり、人間の幸福や喜びを作ることを目指すものだと考えられている。よって最も基本的な生存需要が満たされていることを前提に、生活そのものが「藝術」であると言えるのである。

筆者の「藝術」という概念についての理解は、「外的」と「内的」という思考の組み合わせによって成り立っている。「外的」は、「藝術」という漢字の由来、付与された意味、または様々な藝術活動によって創造された様々な藝術形式等であり、「内的」は、「藝術」という概念に含まれた「意味」である。「藝術」という言葉の意味については、異なる時代や異なる人によって異なる理解が存在しているかもしれないのだが、筆者にとって、藝術は良いものであり、人を喜ばせ、人に幸福をもたらす存在である。

「良い」という評価は、具体的な情景によって変わるもので、もともと統一した基準がない。しかし、人類には共通の価値観があると筆者は考えている。それは「もの」「こと」から抽象される「真」「善」「美」という概念である。生きるためでもよいし、より良い生活、楽しい生活のためでもよい。「真」「善」「美」への追求は人類の発展史を貫いていると筆者は考えているのである。

「真」「善」「美」とは、「認識上の真」「倫理上の善」「審美上の美」の意味であり、人間の理想としての普遍妥当な価値をいうものである。[註16] これは

人類という種の本質である。人類が、何百万年の進化史と何千年の文明史の中から学んだのは「生存こそは生物の第一任務」という考えなのである。生き残るために、「安定」「平和」な生存環境を作るのは生存に対して最も大切なことである。それ故に「真」「善」「美」は、人類共通の価値観となっていると筆者は考えているのである。人類が追求している目標が変わらない限り、筆者が表現している藝術の意味も変わらないのである。

結論

情報爆発の状態にある現代の高度情報化社会では、様々な概念が出現し、並列し、更にそれらが自由に結びつけられることで、様々な主張が次々と出現し、われわれの身の周りには沢山の情報/刺激が泡のように溢れ、そして消えて行く。アナログデータとデジタルデータの交錯、重複や輻輳に代表される、情報/刺激の充満の中では、私たちが受け取った情報/刺激は極めて複雑、高密度に絡まり、変容と変質を繰り返しながら消え去って行き、そのためわれわれには、最後まで明確な情報の姿が残されないように思われる。筆者の研究は、「このような時代における作品と呼ばれる人工物の中心にあるべきものは何か、置くべきものは何か」という自身の問いへの解を、表現の生成に関わる基本的な構造、事項への考察を通して得る、或いは確認をするところにあった。

全ての表現の成立には「要素」が必要であり、この要素のことを演劇で使う用語であり、演劇の一場面＝scene、映画の一コマのように使われ、情報の最小の一纏まりという意味を示す「齧」という漢字を用いて表現し、その「齧」の出現とともに現れ、更に「齧」の存在を支え、「齧」同士の関係の土台となるような広がりをも「間」という言葉によって表現するという事は、本論考の序文、本論においても述べた。本論考において、特に重要な位置を占めるものが、この「齧」「間」という二つの言葉、である。筆者は、「齧」と「間」と呼ぶこととした二つの要素を巡って作品の制作と本論文を執筆することで、「齧と間」の機能と意義について考察した。

第1章「ON/OFF のデジタル的な表現の可能性」では、デジタルの本質を論述した。筆者は、藝術表現を構成する基本的な要素として、ON/OFF というデジタルの最も基本的な単位を使って、「デジタルの構造」を用いたアートとして3点の作品を創作した。作品《ビット絵本》《開き、閉じる》《時空標本》では「デジタルの構造」をテーマとして論じ、次に「ON/OFF」によって説明されるビットの仕組み、構造から「齧」と「間」へ展開した筆者の考察について論じた。そして作品表現の要素としての「齧」と「間」の概念を論述し、続いて「デジタル」と

「アナログ」の紛れやすい概念の差異とデジタル化とアナログ化について考察した。

《ビット絵本》《開き、閉じる》《時空標本》の3作品は、デジタルの構造そのものを作品化することを試みたものであるが、発想の元となる作品に、本学入学前に母国で取り組んだ《見ると見られる》がある。この作品は、本論においても記したように、予め作成した「人間の目」の映像を、夜の闇に向かって投影し続け、その投影されている映像が、人工物や自然物に遮られることによってイメージを出現させると言うものである。遮断と開放によってイメージが生まれて消える。イメージが開いて閉じる。これはスイッチのON/OFFによる照明の明滅の仕組みと同じ原理であると分析される。《ビット絵本》《開き、閉じる》《時空標本》は、この最も基本的な仕組みによる作品を下敷きにしている。

《ビット絵本》《開き、閉じる》《時空標本》は、デジタル的な表現の可能性を探るための作品であった。《見ると見られる》におけるイメージの時空での「開閉」を、ページを捲ることで物語が進行する絵本の構造を准えた立体的にページが開閉する《ビット絵本》の制作と、その立体的に開閉するページを3種類の素材で制作した立体作品による《開き、閉じる》のインスタレーション、ほとんど実体らしい実体を持たない、壁の上に打たれた4本のピンに糸を張り巡らし、光の照射による影と空間により時空そのものを採取、標本化しようとした《時空標本》の制作を通して、時空内でのイメージの「開閉」の生成が、作品の成立に関わる一つの重要な要素であることが理解された。これら3つの作品の制作を通して、「動く」「移動する」ものが、対象に何らかの働きかけをすることが、作品の成立についての最も重要な部分、要素なのであり、これによって、アナログの連続的とデジタルの不連続的の間の垣根や差異は連結され、それ故に、アナログとデジタルの紛れやすさが生み出されていることが確認された。

第2章は、「人間を媒体として齧と間の表現はどのようになるか」という問いを考えながら、作品制作を行い、できるだけ平易な記述を心掛けた。本章では、「人の顔」というモチーフを要素として、「齧」と「間」という概念を表現した作品について述べた。はじめに作品《顔》と《目を閉じて見た顔》について論じ、続いて、デジタルとアナログの技術と形式の確認と、情報/刺激、伝達、認知の仕組みについて論じ、次に、作品《時刻顔-間伸び》《無名の影-間伸び》《自己適応-間伸び》について考察した。この3点では特に「間」の問題を追求したため、「間伸び」というサブタイトルを付すこととした。最後に、「齧と齧の間」＝「藝術作品」の在処について、点描、モザイクまたは映像という三つの表現手法を論述することで、「齧」と「間」が藝術作品の中で具体的にはどのような役割を果たしているのかを探求した。

《顔》《目を閉じて見た顔》《時刻顔-間伸び》《無名の影-間伸び》《自己適応-間伸び》の5作品の制作を通して、筆者は「間」という言葉によって表される「もの」や「こと」に対して、いくつかの表現に関わる実験と、それにより得られた効果を取り入れた創作を試みた。それによって、幾つかの媒体を用いた実験と既存の表現を参照しながら、「間の変化」や「間の調整」によって生み出される表現の可能性を発見した。「間」とは「間合い」である。それは、個々の要素の関係に現れる、「隙間」「隔たり」「落差」であり、「齟」を巡る個々の「間」の調整により、作品ごとに異なる形態が与えられることが確認された。

第3章「環境をモチーフとした表現の試み」では、デジタルな情報と人間の行為が融合するような表現はどのようにして可能かを論述している。作品《団栗》と《光音電車-20220909 飯田線》について考察した。「環境」という概念を巡って制作した作品を説明しながら、環境-この世界の成り立ちと運行する法則-を立脚点として発展してきた人間社会の本質について、またはその本質を基にして現れた現象をモチーフとして試みた表現について論じた。

作品《団栗》の制作を通して、トラック、コンテナ、骨壺といった容器は、内容物を収めることで初めて「容器」となり、その内容物が何であるのかによって、異なった「名称」＝「概念」に支配されたものへと変化すること、すなわち、「齟と齟の間」「隙間」「広がり」としての「間」に収まる「全体を構成する要素としての部分」＝「齟」の存在によって、作品としての概念を満たすのだと理解したのである。

《光音電車-20220909 飯田線》は、《ビット絵本》のように白と黒の二色によって構成された「映像」と、電車の運行に関係する様々な「音」による、一見すると「1」か「0」のみによる冷たいデジタル的な表現世界を思わせる作品である。しかし、実際は「空間」「音」の関係によって、車外の風景や車内の構造等の造形的な要素などの何にも頼らず、実際の電車の運行を体験するような、環境、空間を実現した映像作品である。

団栗と電車は、その内部に何かを収めることにより、団栗であり、電車であり得ると考えられる。この2点の作品制作を通して、作品と呼ばれる人工物の内部、中心に納められ、作品として成立させるものは何かという自身の問いへの解として、「人間」「身体」「身体性」という言葉にたどり着いたと感じたのである。

筆者が、様々な刺激を配置した表現の実現を目指す理由は、極めて単純である。それは、鑑賞者が様々な情報/刺激の体験を得ることが出来る可能性をより多く含むと考えるからである。勿論、情報/刺激の量の豊富さが豊かな表現の実現を

約束するものではない。しかし、豊富な情報/刺激との接触により、更に様々な思考が生み出される可能性が高まることもまた事実であろうと考えるのである。そしてその様々な思考の誕生と重なり、輻輳により、更に深い思考の生成が促されると考えるからである。

「齟と間、その機能と意義」-様々な刺激を配置した表現に向けて-と題した本研究へと筆者が向かうこととなったきっかけは、筆者が母国である中華人民共和国の大学において担当する初等の「選択授業」の実習の中にある。それは、授業の中でしばしば見かけられる、デジタルデータならではの「イメージが無限に生成され続ける」と思われる現象への注目であった。「齟」と「間」という関係として、様々な表現や、文物を捉えるようになったのは、博士後期課程の学生として研究を始めて暫くしてからのことであり、当初は、専らデジタル媒体を仲介させること、様々な情報/刺激を輻輳、構成させて行う、所謂、メディアアートを志向するものであった。

筆者は愛知県立芸術大学において、大学院での二年間の修学を行った。それ以前から、デジタル写真などの編集を行ってきた筆者の大学院における制作は、所属する研究室が複合表現を研究領域としていたこともあり、所謂、立体造形、彫刻と呼ばれる範疇からは距離を置いたものであった。学部における四年間と大学院における二年間の都合六年間に及ぶ日本での学修を終えて帰国した筆者は、その学習体験をもって、現在教員として籍を置く大学に奉職し、従来の意味での手仕事によらない、デジタルメディア媒体を用いた自身の表現を行いながら、様々な学問領域の多くの学生が受講可能な、「デジタル画像処理」に関する授業を担当することになったのである。それについては、本論の[1-4]において今少し詳しく述べたが、デジタル媒体を用いた個人の創作においてではなく、様々な研究分野の不特定多数の若者を対象とした、いわば人間の輻輳の状態において、やがて本研究の中心となる「齟」「間」「デジタル」「アナログ」「情報/刺激」といった言葉と、「自らの興味の正体を浮かび上がらせることとなる現象」への注視が生まれたことは、勿論、その当時、強い直感を伴いながら、しかし未だ明瞭にその意味にたどり着いてはいなかったことを認めつつも、実に感慨深い事実なのである。

要素の増大は関係の複雑さを生む。それは情報/刺激の複雑化、輻輳化、重層化を生み出し、そこにはその複雑さによってのみ生み出される様子が示されるのであるが、その複雑さ故に、却って自他の区別を判別し難い「類似の様子」が至る所に生み出されることになるのである。個別—類似—個別でありながら、その類似性によって延々とつながる様子、構造は、われわれの住む世界の成りたちと仕組みを想起させるのであり、おそらく本研究に深く関わるものであると思

われるが、これについては今後の課題としたい。

また、全ての人間に個性があるように、世界を構成している事物もまた独自の個性を示していると考え。作品という人工物が「齟」という「情報/刺激の集合、集積」であるとすれば、個々の「齟」が持つ個性は、「情報/刺激としての全体」に大きく影響を与えているということは想像に難くない。しかし、本研究はその基礎となる「齟」と、その土台、基礎としての「間」、及びその関係に焦点をあてるものである。先に記した、個別—類似—個別、「類似の様子」と併せて今後の課題としたい。

「齟と齟の間」から私が感受した「表現を拡張する可能性」についての焦点は、デジタルとアナログの区別にはどのような意味があるのかという確認の思考を経て、「身体性」と「想像力」へと集約されることとなった。勿論、現時点での筆者自身に対する問いの「解」が、普遍的なものであるのか、或いは時代の変化と今後の研究の進展の中で変化していくことになるのかということについては定かではない。しかし、自身の「齟と齟の間」の直感の先にあった、「作品の成立」にとっての「齟と間」の「意味」「意義」「機能」「重要性」の確認は、今後の筆者の目指す表現と研究の大前提となるもの、混迷に際しての再出発地点となるという大きな意味を担うものとなったと確信するのである。

本論の記述の過程における思索と制作により、筆者の思考は人間の「身体性」と「想像力」へと集約されるようになった。人間の能動性は人間の身体性と想像力の存在によって実現されるものであると考えるのである。藝術の中心に存在する、或いは中心に置かれる「美」は、われわれの生活全体を含む、世界、宇宙を満たす情報/刺激を感受する身体、感覚器と無関係でいることは出来ず、それ故にわれわれ人間の身体性と想像力と不可分な関係にあるものであると筆者は感じ、また考えているのである。

情報爆発の時代に、筆者が感じる「距離感」や「欠落感」は、情報の一単位としての「齟」、演劇の一場面＝scene に現れる「身体性の希薄さ」によるものであると考えるのである。現代の高度情報化社会における作品の中心にあるべきものは何か。その問いに対する解は、人間の能動性を表出する「身体性」とそれを孕んだ「想像力」であり、それを格納した「人間」そのものであると筆者は考えるのである。

註

- 1) 報爆発膨:大な情報が人々に浴びせられる状況をさすことばで、「情報爆発時代」などと使われる。マス・メディアの発達、とくにインターネットの普及により、人々の前に表出する情報は加速度的に増大している。それが原因で個人が自分にとって必要な情報を探し出し、一元的に管理することが困難になる事態など、さまざまな問題が現れる状況も含めての表現でもある。<https://kotobank.jp/word/情報爆発-1612168>、2022年12月に閲覧
- 2) 音楽は、「齟」と「間」と「音響」によって成り立つ芸術だが、ここでは考察対象から外す。
- 3) モバイル端末とは、小型あるいは薄型、軽量で簡単に持ち運ぶことができ、電源コードを繋がなくても一定時間使用できる情報機器。ノートパソコンやスマートフォン、タブレット端末などの総称。
<https://e-words.jp/w/モバイル端末> 2022年12月に閲覧
- 4) 三木清、『人生論ノート』新潮文庫、1978年
- 5) High Fidelity (高忠実度、高再現性) の略語。
<https://kotobank.jp/word/ハイファイ-356532> 2022年12月に閲覧。
- 6) 川端康成『雪国』岩波書店出版、1979年、5頁
- 7) 鶴見俊輔著『限界芸術論』勁草書房、1967年、5頁
- 8) NHK 総合テレビジョンで放送されるドキュメンタリー番組。
<https://ja.wikipedia.org/wiki/ダーウィンが来た！>
- 9) 「造形美考」ーフォルムの「美」をめぐって/Reflection on Form On the Beauty of Creation」/2014.6.7-/JP タワー学術文化総合ミュージアム インターメディアテク
- 10) 李安 (1954-) 映画監督、映画プロデューサー、脚本家
- 11) 伊藤若冲の「樹花鳥獣図屏風」静岡県立美術館蔵、18世紀後半の作品であり、紙本着色、六曲一双屏風。サイズ：(右隻) 137.5×355.6cm (左隻) 137.5×366.2cm
- 12) 清明節は4月5日前後である。元来は中国の先祖祭。旧暦3月、春分から15日目にあたる節日に、家中こぞって先祖の墓参りに出かけ、鶏、豚肉、揚げ豆腐、米飯、酒、茶あるいは香燭や紙銭などを供える。この清明節は、沖縄に18世紀中期に伝わったといわれ、今日沖縄の重要な節日の一つになっている。当日、人々は父系先祖の墓参りに出かけ、墓前に茶菓子などを供えて半日を飲食しながら楽しく過す。また、門中 (もんちゅう) と呼ばれる父系親族集団の間では、その宗家に祀られる始祖の位牌を拝んだり、始祖の古墓へ共同参拝したりする。これを神清明(かみせいめい)などと呼んでいる
<https://kotobank.jp/word/清明節-86527>
2022年12月に閲覧
- 13) 豊は象形文字であり、祭祀活動を行う時に使用された一種の器具である甲骨文の中で、この字の構成から見ると、上部の「曲」は供物が容器の中に載せている様子を描いており、下部の「豆」は祭祀の時に使用する

鼎の形を描いている。豊の最初の意味は、祭祀活動の中で人々が鼓を打って楽を演奏し、お酒や玉を差し上げるという方式を通して、祭祀の対象例えば天、地、神、先祖などを祀るのである。したがって、示と豊この二文字の組み合わせで構成された禮という字は、祭祀活動を行う目的と具体的な形式この二つの内容が含まれている。それはすなわち、古代の祭司たちが祭祀することを通して日月星辰などの天象が示した現象を観察し解読することである。そして、天啓の内容によって将来のことを予言したり、幸福を祈ったりなどである。

1 4) 鶴見俊輔著、『限界藝術論』、勁草書房、1967年、1頁

1 5) 許慎、『説文解字』、中華書局、1985年北京新一版

(藝) 卷三下、八八頁

(術) 卷二下、五八頁

『説文解字』(せつもんかいじ)は中国後漢の文字学者許慎(58年?-147年?)の著作であり、漢字の構成を分析し、字源を研究する最も古い部首別漢字辞書である。

1 6) 認識上の真と、倫理上の善と、審美上の美。理想を実現した最高の状態をいう。この三つは、それぞれ論理学・倫理学・美学という独立の学の主題であるとみられる場合もあるし、また、価値論で、相互に関連し合った統一的な価値とみられることもある。<https://kotobank.jp/word/-538151>、精選版日本国語大辞典 2022年12月に閲覧

参考文献(執筆者名アルファベット順)

- ・朝倉直巳、『紙—基礎造形・芸術・デザイン』、美術出版社、2001年
- ・David Sax、『老派科技的逆襲』、行人文化實驗室、2017年
(デイビッド・サックス、『アナログの逆襲』、インターシフト、2018年)
- ・E. H. ゴンブリッチ、『美術の物語』、ファイドン、2007年
- ・エリック・R・カンデル、『なぜ脳はアートがわかるのか—現代美術史から学ぶ脳科学入門—』、青土社、2019年
- ・ハーバート・リード、『近代彫刻史』、言叢社、1995年
- ・石津智大、渡辺茂、『神経美学:美と芸術の脳科学』、共立出版、2019年
- ・石垣享、神田每実、二瓶浩明、幸田律、山本祐実、「舞踊鑑賞者の心拍変動解析における舞台照度の影響—美術学, 文学, 舞踊および生理学による新授業展開—」、『愛知県立芸術大学紀要』No. 33、2003年
- ・神田每実、「光と形—古代美術とその技法にみる光の影響とはたらき—」、『愛知県立芸術大学紀要』No. 32、2002年
- ・神田每実、「光・陰影・形—混沌と輔轄の可能性—」、『愛知県立芸術大学紀要』No. 33、2003年
- ・神田每実、「光・陰影・形—古代美術とその技法にみる光の影響とはたらき—」、『愛知県立芸術大学紀要』No. 34、2004年
- ・神田每実、「クーロス—古代ギリシア彫刻における様式の変化と発達—」、『愛知県立芸術大学紀要』No. 35、2005年
- ・神田每実、「風土と造形—素材・感動・想像・創造—」、『愛知県立芸術大学紀要』

No. 41、2011年

- ・神田每実、「風土、文化、造形-人工構造物が示す光の効果-(1)」、『愛知県立芸術大学紀要』No. 50、2020年
- ・神田每実、「風土、文化、造形-人工構造物が示す光の効果-(2)」、『愛知県立芸術大学紀要』No. 51、2021年
- ・剣持武彦、『間の日本の文化』、朝文社、1992年
- ・剣持武彦、木村敏、小倉朗、清家清、西山松之助、『日本人と「間」伝統文化の源泉』、講談社、1981年
- ・川端康成、『雪国』、岩波書店、1979年
- ・小林重順、『造形構成の心理』、ダヴィッド社、1978年
- ・小林重順、新版『造形構成の心理』、ダヴィッド社、2002年
- ・熊野純彦、『西洋哲学史:古代から中世へ』、岩波書店、2006年
- ・熊野純彦、『西洋哲学史:近代から現代へ』、岩波書店、2006年
- ・李孝定、『甲骨文字集释』、中央研究院・歴史語言研究所、1970年
- ・Mickaël Launay、『万物皆数』、北京聯合出版公司、2018年
(ミカエル・ロネー、『ぼくと数学の旅に出よう—真理を追い求めた1万年の物語』、NHK出版、2019年)
- ・三木清、『人生論ノート』、新潮文庫、1978年
- ・西野嘉章、『造形美考』—フォルムの「美」をめぐって/Reflection on Form On the Beauty of Creation /2014. 6. 7-/JPタワー学術文化総合ミュージアム インターメディアテク
- ・野崎英男、『形の見方・考え方』、株式会社美術出版社、1974年
- ・大平隆洋、『美のしくみ』、自家版、出版年不明
- ・白川静、『常用字解』、平凡社、2003年
- ・『四部備要』、中華書局1989年第一版、第五三冊
- ・サンドラ・サラモニー、ピーター&ドンナ・トマス編、『アーティストブック 1000 特別な素材、装丁、手製本のアイデア』、グラフィック社、2012年
- ・ステイーヴン・ファージング編集主幹、『世界アート鑑賞図鑑』、東京書籍、2015年
- ・鶴見俊輔、『限界芸術論』、勁草書房、1967年
- ・許慎、『説文解字』、中華書局、1985年北京第一版
- ・叶朗、『美学原理』、北京大学出版社、2009年

図版

- 図1) 韓子霏、《ビット絵本》、2019年、紙、布、シルクスクリーン
可変/H230mm×W230mm×D180mm~H8400mm×W230mm×D5mm
- 図2) 韓子霏、《ビット絵本》/2019年版2019年、紙、布、
シルクスクリーン、
可変/H230mm×W230mm×D180mm~H8400mm×W230mm×D5mm
- 図3) 韓子霏、《開き、閉じる》、2019年、木、金属/ステンレス、アクリル
可変 木/H1280mm×W1280mm×D20mm~H1280mm×W905mm×D80mm
ステンレス/H1200mm×W1200mm×D2mm~H1200mm×W850mm×D8mm

アクリル/H900mm×W900mm×D3mm～H900mm×W635mm×D12mm

- 図4) 韓子霏、《開き、閉じる-構造図》、
- 図5) 韓子霏、《開き、閉じる-角度と開閉と変形/アクリル》
- 図6) 韓子霏、《時空標本》、2019年、ピン、糸、H1200mm×W1200mm
- 図7) 韓子霏、《顔》、2020年、木、針金、H810mm×W1700mm×D920mm
- 図8) 韓子霏、《アナログ信号とデジタル信号1》
- 図9) 韓子霏、《顔/部分-部品制作途中》
- 図10) 韓子霏、《顔》、2020年、木、針金、H810mm×W1700mm×D920mm
- 図11) 韓子霏、《目を閉じて見た顔》-全体と部分 2020年
木、紙、木：H1820mm×W770mm×D4mm 紙：H950mm×W140mm
- 図12) 韓子霏、《顔-デッサン》
- 図13) 韓子霏、《アナログ信号とデジタル信号2》
- 図14) 韓子霏、《図地》
- 図15) 韓子霏、《情報伝達の構造図》
- 図16) 韓子霏、《時刻顔-間伸び/サムネイル》、2022年
映像、8分 SONY社製デジタルカメラ ZV-1で撮影した静止画を adobe社
premiere ver. を使用し動画を作成
- 図17) 韓子霏、《無名の影-間伸び》、2022年、木、針金
H1700mm×W920mm×D810mm
- 図18) 韓子霏、《自己適応-間伸び》、2022年、布、木（木枠）
左・右/各 H4000mm×W200mm×D37mm
- 図19) ジョルジュ・スーラ、《グランド・ジャット島の日曜日午後》、1884年-
1886年、油彩、キャンバス、H2076mm×W3081mm、シカゴ美術館、
ウィキペディアによりパブリック・ドメインの画像、
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_Sunday_on_La_Grande_Jatte,_Georges_Seurat,_1884.jpg
2022年12月に閲覧
- 図20) 韓子霏、《団栗》、2021年、団栗、樹脂
可変（H25mm×W13mm×D15mm～H14×W10mm×D12mm）
- 図21) 韓子霏、《光音電車-20220909 飯田線：サムネイル》、2022年
映像 9分37秒、Apple社製 iphone12pro を使用し録音した音を、
Cyclin' 74社製 Max-msp ver.8により動画生成 投影・再生/可変（使
用機材、設置状況に依存）

和文要旨

齧と間、その機能と意義 -様々な刺激を配置した表現に向けて-

韓 子霏

情報爆発の状態にある現代の高度情報化社会において、様々な概念が出現し、並列し、更にそれらが自由に結びつけられることで、様々な主張が次々と出現する。われわれの身の周りには沢山の情報/刺激が泡のように溢れ、そして消えて行く。アナログデータとデジタルデータの交錯、重複や輻輳に代表される、情報/刺激の充満の中では、私たちが受け取った情報は極めて複雑・高密度に絡まりつつ、次から次へと変容と変質を繰り返しながら消え去って行く。そのため、われわれには、最後まで明確な情報の姿が残されないように思われる。筆者の研究は、「このような時代における作品と呼ばれる人工物の中心にあるべきものは何か、置くべきものは何か」という自身の問いへの解を、表現の生成に関わる基本的な構造、事項への考察を通して得る、或いは確認をするところにある。

筆者は、藝術は素晴らしい、良いもの、豊かなものだと考えている。それ故「齧と間、その機能と意義 - 様々な刺激を配置した表現に向けて - 」と題した筆者の研究も、自ずと豊かな造形表現の実現を目指すものである。

全ての表現の成立には「要素」が必要である。本論文の中ではこの要素のことを「齧」という漢字を用いて表現する。「齧」とは演劇で使う用語であり、演劇の一場面=scene、映画の一コマのように使われ、情報の最小の一纏まりという意味を示す。そしてその「齧」とともに現れ、その存在を支え、更に「齧」同士の関係の土台となるような広がりをも、「間」という言葉によって表現するのである。

「齧」を支える広がりには「間」として捉えられる。つまり、作品は「齧」と「間」の重層として現れている。「間」は「間」としての機能を持ちながら、それ自体が置かれた、二次元、三次元、或いは更に高次元の広がりにおいては「齧」としても機能するのである。筆者はこの様子を、「齧」を中心に周辺へ広がっていく「齧」と「齧」、「齧」と「間」の関係、構造を示したものであると考えており、更にその構造は、「齧」と「齧」の間、「齧」と言われる情報の最小限の一纏まりの内部においても、際限なく見出すことが出来るのではないかと考えている。そして筆者は、「齧」と「齧」、「齧」と「間」の間に生成される、関係、構造の中

に、デジタル技術の進歩とともに展開する現代の高度情報化社会における、藝術の成立、表現の成立に関わる「このような時代における作品と呼ばれる人工物の中心にあるべきものは何か、置くべきものは何か」という自身の問いへの解が存在していると考えているのである。筆者は、自身が抱く以上の問いについて、「齧」と「間」この二つの要素を巡って作品を制作しながら、本論文を執筆することでこれらの問題に解答する。

筆者は、「齧」と「間」と呼ぶこととした二つの要素を巡って作品を制作しながら、本論文を執筆することで、「齧と間」の機能と意義について考察した。そして、第1章「ON/OFFのデジタル的な表現の可能性」では、デジタルの本質を論述した。筆者は、藝術表現を構成する基本的な要素として、ON/OFFというデジタルの最も基本的な単位を使って3点の作品を創作している。これらは、デジタル媒体を使用した表現としてのデジタルアートではなく、「デジタルの構造」を用いたアートである。ここでは、「デジタルの構造」を主題において創作した、作品《ビット絵本》《開き、閉じる》《時空標本》について論じ、次に「ON/OFF」によって説明されるビットの仕組み、構造から「齧」と「間」へ展開した筆者の考察について論じた。そして作品表現の要素としての「齧」と「間」の概念を論述し、続いて「デジタル」と「アナログ」の紛れやすい概念の差異と、デジタル化とアナログ化について考察した。

第2章は、「人間を媒体として齧と間の表現はどのようになるか」という問いを考えながら、作品制作を行い、できるだけ平易な記述を心掛けた。本章では、「人の顔」というモチーフを要素として、「齧」と「間」という概念を表現した作品について述べた。はじめに作品《顔》と《目を閉じて見た顔》について論じ、続いて、デジタルとアナログの技術と形式の確認と、情報/刺激、伝達、認知の仕組みについて論じた。作品《時刻顔-間伸び》《無名の影-間伸び》《自己適応-間伸び》について考察した。この3点では特に「間」の問題を追求したため、「間伸び」というサブタイトルを付すこととした。最後に、「齧と齧の間」＝「藝術作品」の在処について、点描、モザイクまたは映像という三つの表現手法を論述することで、「齧」と「間」が藝術作品の中で具体的にはどのような役割を果たしているのかを探求した。

第3章「環境をモチーフとした表現の試み」では、デジタルな情報と人間の行為が融合するような表現はどのようにして可能かを論述し、作品《団栗》と《光音電車-20220909 飯田線》について考察した。「環境」という概念を巡って制作した作品を説明しながら、環境-この世界の成り立ちと運行する法則-を立脚点

として発展してきた人間社会の本質について、またはその本質を基にして現れた現象をモチーフとして試みた表現について論じた。

「環境」「世界」「人間社会」、これらの言葉は、一見それぞれ空間の範囲を示すものであるように見えるのであるが、実際は抽象的な概念といえる。「なぜこれらの抽象的な概念の中で、藝術というものが生まれ得るのだろうか。」この疑問を抱いて、筆者は、古代の文献から藝術という概念について探求した。

筆者は、作品の創作と本論執筆によって、「齶」と「間」と、その「機能」が、「作品」と呼ばれる「人工物」の成立にどのような役割と意義を持つものであるかについて考察し、「齶」と「間」とその機能が、造形表現の成立に不可欠な存在であるとの考えるに至るとともに、「このように時代おける作品と呼ばれる人工物の中心にあるべきものは何か、置くべきものは何か」という自身の問いへの答えを得た。

summary

**The function and meaning of Koma and Ma
- on the representation of stimulus configurations-**

Zifei HAN

In this highly informationized society, with the continuous development of informationization, various concepts have emerged one after another. With all those concepts interactive and connected with each other, it brings us lots of different views and notions from different perspectives. If you look back to the past years, you will see we are surrounded by large amount of information and all sort of stimulation, they emerging fast and despair fast. In this kind of environment, people are overwhelmed by the over complex information and signals which bring to us either digital way or analog way, those information and signals keep repeat and fusion with each other and that will causing large amount of crosstalk, interference and distortion; eventually they fade away. From our views this is all happening so fast that we can even get a clear look at them.

The author's research is an examination of items such as the basic structure of the process when forming the artistic expression; the goal is to obtain, or we should rather say to confirm her answer to the big question of "what is at the heart of the man-made object called a work of art in this era and what should be placed at its core".

Author believes that art is unparalleled, inspiring and rich. The subject of this study, entitled "The function and meaning of Koma and Ma - on the representation of stimulus configurations-", is a study with the aim of achieving sophisticated and rich forms of artistic expression.

Artistic expression and performance are all build by basic "elements". In this article, the concept of "element" is described by a kanji character Koma(“齣”), Koma is a term originally used in Japanese opera to refer to a single section of the entire opera. It is like a frame in a film and represents the basic unit of the information that builds the entire show. The author believes that there is always a gap between Koma and Koma, and to study and understand this gap is extremely important as to study

Koma itself. So, in addition to talks about Koma, this paper is also focusing on exploring the idea of 'Ma' — the gap between Koma and Koma. As the space that exists around koma, Ma represents the relationship between koma and koma.

The artwork is a collection of complex interconnections between Koma and Ma, Ma is the supporting unit that supports the extension of Koma. In addition to performing the basic functioning of Ma itself (being the gap and supporting Koma), Ma also functions as a Koma when it comes to two, three or even higher dimensions. Author believes that this type of fomentation shows the relationship and structure between Koma to Koma and Koma to Ma, with Koma at the center and keeps expanding outwards. Also, the author thinks this structure is not limited by spatial extent and can be observed even between Koma and Koma, and within the smallest unit of information called Koma. The author then argues that in the relationships and structures that arise between Koma and Koma, Koma and Ma, the solution to the question of "what is the core of the artifacts that are called works of art in this era and what should be placed at its core" exists in the highly informative modern society that has developed along with the advancement of digital technology and the establishment of art and expression.

Through creating artwork and writing the thesis, The author is focusing on exploring the concept of Koma and Ma; Study their meaning in the artwork and art expression and come to the conclusion that Koma and Ma plays an essential role in the establishment of the expression of art. It also provides an answer to the question "what is at the heart of the man-made object called a work of art in this era and what should be placed at its core.

謝辞

本論文の執筆にあたり、多くの方々にご協力頂きました。

本論文は、指導教員である愛知県立芸術大学美術研究科彫刻専攻神田每実教授をはじめとした、沢山の方々の指導とご助力をいただくことで完成したものです。

指導教員の神田先生は、研究の着想から論文の執筆、完成まで、心血を注いで丁寧な指導をして下さいました。専門分野を含め、諸学における知識が不足している私に、先生は様々な学習のチャンスを与えながら、一方で常に私を叱咤激励し、私の成長を見守って下さいました。心より感謝申し上げます。

また、自身の日本語の力について、かつてほど自信が持てず、内向きになる私の遅々とした論考の進行を辛抱強く待ちながら、常に冷静な指摘を行ってくださったデザイン専攻准教授佐藤直樹先生、作品について興味を示し、私自身も意識することのなかった表現の面白さを取り上げながら、絶えず励ましてくださった油画専攻教授阿野義久先生、毎回丁寧な理論指導を通して、本論文、作品制作について多くの有益な助言を授けて下さいました、茨木大学名誉教授であり本学非常勤講師小泉晋弥先生に深く感謝申し上げます。

そして、デジタル技術、コンピュータソフトプログラミング等の専門的技術の指導、サポートをしてくださった本学非常勤講師大河内俊則先生、制作についてアドバイスをくださった東京藝術大学教授であり本学非常勤講師三井田盛一郎先生、要旨の英訳をしてくださった Kevin Yu さん、論文の日本語の確認に力を貸してくださった、趙訐僣さん、梁淑堯さん、憔悴する私を励ましてくださった多くの学友の皆さん、本学彫刻領域の諸先生、本学職員、資料館学芸員の皆さんにこの場をお借りして、深く感謝の意を表します。

最後に、私事ではありますが、私を支援してくれた両親、そして、今は天国にいる、ずっと温かい目で私を見守り、私の不安な心を常に慰めてくれた Sakura ちゃんに、心からお礼の気持ちを伝えたいと思います。

2023年2月16日

韓 子霏