OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	『メディア・アートのイリュージョン性について』
Author(s)	松友, 知香子
Citation	デザイン理論. 2011, 57, p. 142-143
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53553
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

『メディア・アートのイリュージョン性について』

松友知香子／九州産業大学美術館　学芸員

本発表では，人間が生み出した「技術」が，従来の芸術のあり方や人間の感性に，どのような影響を及ぼしているかについて，主にコンピュータ・グラフィックス（以下，ＣＧと略称する）により構成される動画（以下，コンピュータ・アニメーションとする）とコンピュータ音楽を手がかりとして考察する。

「メディア・アート」の歴史は，ＣＧの登場を一つの契機としていたが，ＣＧについての美術界における評価や理論的な考察は「アートとテクノロジーの融合」という，漠然としたものにとどまっている。しかしながらＣＧ（およびコンピュータ・アニメーション）は，多様に展開したメディア・アートの実質部分をなすものであり，本発表では，その作用の源を「イリュージョン」という性質に求めたい。すなわち絵画的表現における「イリュージョン」とは異なる，コンピュータ技術が可能にする，ある種の仕方での「イリュージョン」である。

まずＣＧは，特にコンピュータ・アニメーションの場合は，「動く絵画」として鑑賞される傾向にあるが，両者の存在様式は，共通するところと，全く対極的なところとがある。つまりＣＧと絵画とは，同じく「作品」とは言っても，その「オリジナル性」という点で，形態を大きく異にする。絵画をキャンバスやそれを覆う絵の具などからなる物体として考えるならば，「オリジナル」と呼べるものは一つしかない。しかしＣＧでは，そういった形態での「オリジナル」は，存在しない。ＣＧは，データとして保存されるが，完全な複製が作られる点で，「オリジナル」と呼べる唯一的なものは存在しない。「オリジナル」が存在しないとだけ言えば，ボードリヤールの言う「シミュラークル」が連想されるかもしれないが，「シミュラークル」は，オリジナルが不在のままに通用する「コピー」ないし「シミュレーション」である。その場合，「オリジナル」は不在という仕方で存在している。ＣＧにはそういった「不在のオリジナル」もない。一方，写真や映画の場合，「オリジナル・プリント（原版）」やオリジナル・フィルムが，必ず存在する。それは「物的形態」を持つ「オリジナル」である。またメディア・アートと呼ばれる作品にも，「オリジナル」と言うべき物的な要素が指摘される。例えばナム・ジュン・パイクの作品は，展示会場に積み上げた「モニタ」装置を通して展示されるが，まさにそれゆえに，「モニタ」を経由するオリジナル作品がある。まして基本的に画家の手で描く絵画の場合には，作品は常にオリジナルな一つの作品が「物」としてあり，そのオリジナル性を抜きにして「作品」は語れない。他方でCGやコンピュータ・アニメーションの場合，「完全な複製を制作しうるメディア」としてのコンピュータの特性が浮上する。つまりＣＧの場合は，物的形態としてのオリジナルな要素が「無い」ということの意味が問題となる。このことは，今日の芸術動向を鑑みるなら，単に欠如的な無ではなく，むしろ芸術における「作品」の意味を改めて問いに付す積極的な異議を持つことが予想される。

本発表では，モノとしてのオリジナル性の有無が，その表現にいかなる影響を及ぼすかについて，Ｅ・ジルソンの『絵画と現実(1957)』における存在論的な考察を援用しな

がら，ＣＧの考察をすすめた。ジルソンの考察対象は，「タブローがタブローとして現存しているあいだの，その現存に固有のあり方」であった。それをジルソンは「物理的現存性」と「芸術的美的現存性」に分類する。絵画の「物理的現存性」すなわち「物質的な固い事物であり，空間の中で限定された場所を占め，その全ての部分の同時的存在を永続的に享受する」という特質が，絵画に関わるあらゆる事柄に影響を及ぼす。したがって絵画の「芸術的美的現存性」は，「物理的現存性」の持つ，連続的で安定した性格を含むのである。ここからＣＧのイリュージョン性へと考察を進めるならば，ジルソンの音楽作品の現存性の考察がヒントとなる。ジルソンは「音楽作品は，非連続的な現存性を持つ」と指摘する。そして音が個体に固有の存立性を欠いていることから，音楽作品は，すべての部分の同時的存在を永続的に享受する絵画と比較するなら，「たえず生成している」がゆえに，決して「存在し」ないものの典型」である。このジルソンの表現は，そのまま音楽作品における「イリュージョン性」の規定として援用することができる。コンピュータ・アニメーションの場合，音楽とはちがって，絵画性をも持つ。その現存在は，静止画像とその連続から成り，たえず生成し，その限りでは「同時的現存性」を持たないが，しかし一瞬一瞬の画像に関しては，同時的現存性をもっている。ただし，やはり「存在しないもの」としての現存である。したがってコンピューター・アニメーションも，ジルソンの考えを援用して「イリュージョン」という性格において捉えることができる。

次にコンピュータ・アニメーションが，作品の現存性とオリジナル性に関して，ジルソンの考察のさらなる延長を要請するということを，高橋信雄（名古屋市立大学准教授）のコメントと作品『Ellipsoid（1998)』を参照しつつ確認した。高橋は，ＣＧ制作とはメモリ空間上の数値を編集しているに過ぎず，モノとしてのオリジナル性を持つ芸術ジャンルと比べて，存在が希薄であるのは当然であるから，それに敢えて逆らうのではなく，数が形を成すというＣＧの本質を意識して制作している。高橋の言う「数による造形」とは，ジルソンが「物理的現存様態」と呼んだ事柄を，コンピュータにおいてさらに試みることとも言える。そして彼の作品表現を併せて考察するなら，そこでのイリュージョン性は，基本的には絵画にも妥当するものであるが，数による造形は，絵画よりも「正直」に，そしてそれゆえにかえって絵画に対して「優位」をもつような，イリュージョン性と言うことができる。そのことを確認した上で，つぎにコンピュータでしか表現できないイリュージョンとは何かについて，フォルマント兄弟によるコンピュータ音楽『フレディーの墓／インターナショナル（2009)』を検討する。この作品は，故フレディ・マーキュリーの音声を，兄弟が開発した人工音声生成システムによって，日本語の音声に変換し，Ｐ・Ｃ・デジェテールが作曲した『インターナショナル』として，音響化したものである。この作品の目的は，フォルマント兄弟によれば「デジタル・ミュージック」の本質を提示することであるが，本発表ではそれを「イリュージョン性」として規定したい。すなわち既に死亡した白人歌手が，彼には出来なかった日本語で，これを歌うとき，この作品はどこまでがコピーで，どこまでがオリジナルなのだろうか。そこからメディア・アートの本性としての，テクノロジーが産み出す「イリュージョンとしての現実」ないし「現実としてのイリュージョン」の意味ないし問いかけとして，この作品の意義が提起されるのである。