

氏名（本籍）	コセムラ マミ 小瀬村 真 美（神奈川県）
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第137号
学位授与年月日	平成17年3月25日
学位論文等題目	作品 Moving Pictureシリーズ「朽」「episode 」「episode 」「 「薇」「氏の肖像」「四季百花園 - 春秋 - 」 論文 絵画の残像、映像の残光
論文等審査委員	
（主査）	東京芸術大学 助教授（美術学部） 保科豊巳
（論文第1副査）	” 教授（ ” ） 伊藤俊治
（作品第1副査）	” ”（ ” ） 櫃田伸也
（副査）	” 助教授（ ” ） 布施英利
（ ” ）	” ”（ ” ） 小山穂太郎

（論文内容の要旨）

1 現在の映像を取り巻く状況

本論文では視覚を必要とする表現の媒体の中でも「映像」を扱う。本論文で取り上げる「映像」とは主に連続した写真、又は連続した絵をある一定の速さで規則的に切り替え、光とともに投影する装置（映写機、テレビ等）を必要とする表現方法の事を指す。その上で「映像」とは視覚を必要とし、視覚を通して身体感覚に強い影響を与えるものであると自覚する事を本論文の前提としたい。

「映像」が身体におよぼす影響が強いメディアである事の証拠として、何年か前に、ある日本のアニメーション（*1）が起こした事件を挙げたい。その事件は同じアニメーションを見た沢山の子供たち（少数の大人たちも含む）がそのアニメーションのある場面を見た結果、同時にテレビの前で痙攣を伴う発作を起こし、病院に搬送されたという事件だった。この事件はニュースでも取り上げられ、それ以来、現在放映されているアニメには「テレビを観る時は部屋を明るくし、画面より離れて御覧下さい」のテロップが必ず出る様になった。この「映像を観た事によって痙攣をとともなう発作を起こす」という現象はポール・シャリッツ『癲癇発作比較』（1976年、二面映写によるインスタレーション作品、癲癇発作の激しさを体験する作品）やトニー・コンラッド『フリッカー』（1966年、白黒のフィルムから色彩を見る作品）において、フリッカー・フィルム、フリッカー現象と呼ばれ、実証、検証済みである。

これらの例を見ても、映像の制作者はどんなに遠隔にいる人間でも、発作を伴う程の大きな身体的打撃を、映像を通していとも簡単に与えられるという事が容易に分かる。それだけ映像作品が身体に与える影響というのは、他のメディアでは例がない程大きい。しかし、映像の身体性に現在の映像制作者が意外に無自覚である事は、前述した日本のアニメーションが起こし

た事件を見ても明らかである。ビデオカメラが当たり前の様に存在し、とにかく撮影ボタンを押せば何らかのものが簡単に撮影出来てしまう現在、私たちは映像を制作する事にさほど抵抗がない。しかし、「撮る」事や「観る」事が非常に簡単に出来てしまう事で、自分以外の誰かに何かを「伝える」事がたやすくなったと必ずしも言えるだろうか。無自覚、無意識のうちに撮った映像は、日常の断片をたまたま記録したに過ぎず、映像を見慣れてしまっている私たちにとって、それは、日常を無意識のうちに眺める行為となんら変わりのないものである。ところが、実際には日常を見る事と同じ意識で映像を眺めようとする、ある違和感を覚えるに違いない。それはその映像が作者という他人の視覚であり、観客である自分の視覚ではないからであり、常に観客の視覚はその映像の視覚の内になければならないからである。そして、その視覚の制限に不自由さ、不便さ、いらだちの様なものを感じ、その時初めて映像が自分の視覚ではない事に気付き、カメラを通じてカメラを構える何者かの存在を意識をする。

では、映像を通じていらいだち以外に何かを「伝える」とはどういった事なのだろうか？現在の映像を制作しようとする人間が最初に直面する問題はこのような事である。と同時に、映像を通じて誰かに何かを伝える為にはいらいだちの元である「観る者以外の視覚の存在を感じさせない様にする」事とともに、「強い作為が必要である」事に気付くのである。この様に、制作者の「視覚の不在」と「作為」により、観る側の視覚をコントロールしようとする事は、映像にとっての必然となっている。さらには、観る側の視覚のコントロールは映像を観ている時のみに留まるものではない。冒頭で示した身体への影響力の強さを意識すれば気付く様に、映像は人間の日常的な視覚自体をも変化させてしまう。多くの映像作品が簡単に手に入り、またインターネット上でも映像は大量に流され、テレビをつければ毎日のニュースや商品のCMが当たり前の様に流れている。私たちはもう映像を観る事を日常生活の営みの一部としてすっかりと受け入れてしまっており、観る事自体にはなんら特別な意識はない。しかしながら、特別な意識なく受け入れている映像の裏には制作者の「視覚の存在」と強い「作為」が潜んでいるのである。そこには制作者側と観る側との大きな隔たりを感じざるを得ない。制作者側は何ものかを伝える為には観る側の視覚をコントロールするところまで行き着いているにも関わらず、観る側は相変わらず無意識に映像を観ているという、映像に対する意識の隔たりである。この事は制作者と観客との間で様々な問題を引き起こしている。制作者の編集の仕方などでニュース映像等が情報操作に利用される事などを知ってしまった私たち、本物と見まがうばかりのCG技術で作られる映画を作られたものであると知ってしまった私たちは、以前のように自分以外の誰かの視覚の存在など感じないにも関わらず、誰かの視覚が確かに存在する事を自覚し始めている。映像を観る事、さらには映像という存在自体に、少しずつではあるが確かな疑問が起き始めている。映像は「作為」のもとで作られた嘘かもしれないと誰もが薄々感じ始めている。私たちは今、映像の再現性に無条件で陶酔する時代に終わりをつけ、映像を映像そのものとして受け入れる分岐点に立っている。

アメリカ(ニューヨーク)で起きた同時多発テロ事件(2001.9.11)の映像は私たちの視覚の変貌を強く意識させるきっかけとなった。ワールドトレードセンターが崩れ落ちるあのニュース映像を見た時、私たちは強い衝撃を感じるとともに「まるで映画を観ている様な感覚」とらわれる事をめぐいきれなかった。現実を見る感覚と映画を観る感覚の狭間で意識が振り子の

様に大きく揺れ動くのを感じた人も多いのではないかと推察する。目の前で多くの人間が死んでゆく様な衝撃的な出来事を「まるで映画のようだ」と感じてしまった私たちは、自分の感受性の鈍さに驚きを感じるとともに自責の念に捕われることとなった。現実と理解はしても、完全に現実の事として受け入れられなくなってきている。現実の記録としての映像を見ても映画等の作られた世界を見る時に抱く程度の感情しか抱けなくなってきている。さらにはその映像を見た時の現実感覚の鈍さは、自分の目で日常を見た時の現実感覚や自らの感受性自体が鈍くなっているのではないかという恐れを抱き初める事へと繋がっている。なぜならば、気付いた時にはあまりにも現在の生活に映像は自然な形で入り込んでおり、思い起こせば、ふとした瞬間に見ている風景が映像の様に見えるという感覚は、すっかり日常的な事となっていたからである。現実の様な映像と映像の様な現実とが混同し始めている。自分の視覚体験から映像を切り離して考える事は出来なくなっている。それゆえに、現実の記録としての映像への不信はそのまま日常の視覚への不信へと繋がってしまっているのである。その映像への不信、そこから来る自らの視覚への不信は、映像の性質、視覚自体の性質を切り離して考える事は出来ない。

このような映像による視覚の変動が起こってきている今、映像が映像として成り立つ瞬間に何が必要とされ、どのような「作為」が施されているのか、私たちの視覚はどのようにコントロールされているのか、を明らかにしてゆく事は、映像を映像そのものとして受け入れる為に、また受け入れた上で映像と自らの視覚との新しい関係を築いていくために実に重要な意義を持っていると言えるのである。

ところで、私は“ 絵画と映像の交差する線上に、見る事に対し強く自覚を促す事の出来る映像の種 ”を、発見する事となった。「映像の種」とは、映像が生まれる以前の絵画の中にある動画の前兆だと思われる表現の事を指し、そう名付けたものである。絵画と映像とは一般的にはあまり関係がない、関係が薄いと思われる事だろう。しかし、絵画と映像とはその表層においても、根源においても深く関係しているものなのであり、映画がmoving picture、動く絵と言われるように、絵画と映像を関連づけて考える事は本来、当然の事なのである。絵画と映像、その関係の歴史は動く絵(アニメーション(*1))としての映像の起源にまで遡る。動画への衝動は、1万年以上前の旧石器時代、動きの表現としてアルタミラの洞窟壁画(*2)にすでに見られ、また絵を投影することによって動きのイリュージョンを味わいたいという欲求はインドやジャワの影絵(*3)にあるなど、その起源についての考え方にはばらつきがあるが、いずれにせよ、ある一枚の絵に動きが生まれた瞬間から絵画と映像の関係は始まった事には間違いない。特にアルタミラの洞窟壁画のような壁画という物理的には動きのない絵そのものが、動く絵(アニメーション)としての映像の起源であると考えられているところは非常に興味深い。この事だけを取り上げてみても今まで日常の中で見流してきた映像の概念が崩され、映像の捉え方の枠が私たちの中で広がってゆく事を感じるに違いない。

本論文では様々な絵画を含めた美術と映像との関係に触れていくが、その中でも、動かない絵画の中に「映像の種」、つまり「動画への衝動」を見出し、絵画と映像の起源以来の関係性を深く掘り下げる事、映像が映像として成り立つ瞬間に何が必要とされるのかを思考する事に重点を置いた。過去、絵画史の中で重きを置いて扱われる事のなかった絵画の中の動き、時間

の表現を現代の映像作家の視点から取り上げ、検証してゆく事で絵画より映像が生まれる瞬間を見定めようとする試みを行うとともに、見出した「映像の種」を映像に変える実践として、自作の制作過程を自分自身で検証し、一枚の絵が映像に変わる瞬間を追ってみたいと思う。

本論文でもう一方にあげたい重要な要素は、視覚のコントロール、すなわち「作為」についてである。映像と絵画、それぞれの世界を成立させる為に、観客に何かを伝える為に必要なものを「作為」だとすれば、その「作為」のありかたはお互いに共鳴し合う部分が多い。「作為」とは両者の原理の内にすでに潜んでいる。すなわち、ただの絵の具をどうすればある物体や空間として感じさせる事が出来るのか、さらにはその一枚の絵をどうすれば動いている様に見せ掛ける事が出来るのか？この欲求から生まれた動く絵（アニメーション）としての映像の開発の歴史はそのまま、私たちの視覚を私達自身の手でコントロールしようとした歴史である。また、日常をどのようにあるフレーム（枠）内に収めてゆくのか、という事に関して言えば、絵画も映像も様々な方向から日常をフレームへおさめる為に日常の事物の変形、整形という「作為」を行っている。特に映像で行われる視覚のコントロールに非常に近い感覚を私は古典の絵画の中に見出している。無意識的に映像を見て、その内側の世界に没入する現在の感覚は、絵画が成立する上で絵画の内側だけが問題だった時代の絵画に対する意識のあり方、絵画に描かれたイメージのみに没入する感覚と非常に近いものを感じる。映像と現実の混同が起きている現在、「映像とは何か」を改めて問い直す必要性を感じ始めている私たちにとって、絵画や映像内の事物の変形、整形という「作為」について今一度検証してみる事は重要な意味があると言えるであろう。

冒頭にも書いたが映像とは身体におよぼす影響が非常に強いメディアである。さらに映像が身体にどのような影響を与えるのかは全て解明されていない分、その制作に携わる者、また映像を鑑賞するものには身体的な危険が常に伴っているとも言える。しかし、身体に与える影響が大きいゆえに、我々の感情へと直接働きかける事の出来る可能性を秘めている数少ないメディアの一つであると認識している。本論文では、絵画と映像の関係を解き明かしてゆく上で、映像が映像として成り立つ瞬間や、日常の事物がフレームの内に変形、整形されてゆく過程など、映像の有機的側面、身体的側面に重きを置いた。それは私が映像が成り立つ瞬間や日常の事物がフレームの内に変形、整形されてゆく過程を私の作品制作の過程で実践している経験を重視したいが為である。私は最終的には、絵画と映像の内密な関係を明らかにするばかりでなく、それを通じて、「視覚」という人間の身体感覚そのもの、その身体感覚に対する人間の欲望を浮き彫りにしてゆきたいと思っている。

2 本論文の構成

本論文は、主に古典絵画に見る「映像の種」と私の映像作品の制作過程の検証を中心に構成されている。これらを中心に据えたのは、本論文が私の作品制作という研究の実践の中での実感から思考されたものであるという事実と、「視覚」という極めて身体的な感覚について扱い、映像のそうした身体的側面に重点を置いて立脚した上で絵画と映像の内密な関係を立証するという本論文の性質上、歴史的な検証の上で、自らの実践的な絵画体験、映像体験の検証や身体感覚を深く掘り下げてゆく事が重要である考えた為である。

第一章「『美術と映画、映像』の交錯点」では、美術家が映画の構成要素であるフィルムを使用し始めた当初（1960年代初期）より、映画という分野における新しい概念を發明する起爆剤となり、その概念を映画作家や映像作家が美術家とはまた違った視点と技術により成熟させ、映画の中の新しい分野として確立するといった様な、深い関係にあったという事実をとりあげる。ここでは主に「映像」を基本的な視聴覚体験に還元しようとした彼等の仕事が、「映像」の諸原理を新たに規定しようとする試みの発端となった事を、「ドクメンタ6」（*4）で実験映画部門が設けられた時のカタログを中心に検証を試みる。その上でその時代、美術家と映像作家が帰結しようとした動きのイリュージョンの起源、映像前史について触れ、映像が映像として成立する瞬間を探る。

第二章「絵画の中に見る『映像の種』」では、第一章で述べた「映像」の動きのイリュージョンへの欲求をさらに深く掘り下げ、動画への欲求を絵画そのものの中に発見してゆく。現在の映像作家としての視点で、映画が確立する以前の古典絵画の中から注目すべき絵画を取り上げ、動きや時間の表現、動画への欲求を第一章で述べた映像前史とともに考察し、そこに見られる変化や推移を追ってゆく。ここでの試みは動画への衝動を、衝動の結果である映像前史だけではなく、その徴候を絵画そのものの中に見出してゆこうとするものであり、絵画と映像の内密な関係を立証しようとするものである。この「映像の種」を拾い上げる事によって、第一章で追求した映像が映像として成立する瞬間以前、映像が立ち上がってくる瞬間を探る事が出来る。

第三章「模倣された絵画 模倣された映画」では、第二章で拾い上げた絵画の中の「映像の種」を実際に映像へと昇華させた映画作品を取り上げ、また逆に映画表現を絵画へと還元させた絵画作品を取り上げる。現在まで続くこの絵画と映画の模倣し合う関係の歴史は、それぞれの画面から立ち上がるそれぞれの領域では表現し得ない別の何かを探り合い、具体化してきた歴史である。ある日常の中に理想的な風景を見だし、それを絵画にし、また、その絵画世界を現実の風景に求め、さらには現実にその絵画世界を擬似的に作り出し、映像にする。あるいは絵画に描き、その絵画からまた新しい映像が生まれる。それが新しい理想像となり、日常の中にその新しい理想的な風景を追い求める。絵画と映画の模倣し合う関係の歴史はこのように別の側面から見れば到達し得ない理想郷への欲望の歴史とも言える。ここで絵画と映像の両者に共通する問題として、日常をどのように、あるフレーム（枠）内に収め、理想を追求してゆくのかという「作為」の問題が浮上する。

第四章「変形する絵画 整形する映像」では第三章で浮上した日常をどのようにフレーム（枠）内に収めてゆくのか、映像にとって理想的な状態をどうフレーム（枠）内に閉じ込めてゆくのかという問題を考える上で必要な映像の原理と演出について考察する。

ここでは、第一にカメラが日常をスクリーンという別のフレームに収めてゆく過程で、フレーム内に新しい視覚世界を形成する為には何を行っているのかという映像の原理について思考する。その原理に触れる事で、一ショット（一カット）＝一枚の絵という絵画と映像の原理においても密接な関係が明らかになるであろう。

第二にその原理をふまえ、現在の映像制作上必要不可欠な撮影と編集における様々な「作為」の視覚的効果、視覚的操作について思考する。冒頭で述べた様な、観ている者をその映像世界に没入させる為、また制作者の意図を表現する為の「作為」である。これを私たちの日常の「視覚」の状態と比べながら、視覚が映像内ではどのように変形、整形されているのかを検証する。

第三にその原理の上で明らかとなった一ショット（一カット）＝一枚の絵という絵画と映像の両者に共通するフレーム（枠）について思考する。フレーム（枠）によって日常の風景を切り取り、歪め、変形もしくは整形させてゆく過程を、自作（*5）の制作経験を通して明らかにすると同時に、絵画や映像の演出にみる「作為」について検証する。私たちは普段、絵画や映像を見る時、その出来上がった結果の作品を見る事はあっても、そこに描かれている日常の本来の姿を自分の目で見る事はほとんどない。絵画に描かれる前の事物、さらにはそこに描く為には設置される前の事物を見、実際に置き、それを理想化した姿でフレーム内に収める事を私は自作制作の過程で実践している。また、その理想化するため変形、整形された状態で置かれた事物は映像という固定されたフレーム内で新たな時間を与えられた時、どのように自力で変化してゆくのかを撮影や編集を通して観察している。理想化された形体が、映像や絵画の中でどの様に獲得されていくのかを、映される前、描かれる前の実際の事物と照らし合わせ、観察した経験という側面から論究してゆく。

終章「絵画の残像 映像の残光」では、私たちの視覚が「みる」事の向こうへと進んでゆこうとする欲求とそれゆえに立ち現れる「残像」について考察する。第四章までの考察をふまえれば、絵画と映像の関係や往還をひも解く事が、歴史的事実や図像の模倣等の形式的なものに留まらない事は明らかであろう。これは絵画や映像が私たちの「視覚」の獲得という身体的な発展に大きな影響を及ぼしてきたメディアである事が深く影響している。私たちは自分の目で見えている世界を絵画に描き、また、描く事で自分がどの様に世界を見ているのかを確認してきた。さらには世界の見方を絵画を観る事によって発見し、それによって新しい世界を見る事が出来るようになった。過去、絵画で行ってきた様な「視覚」の獲得を、現在、私たちは映像を通して行いつつある。全くの渦中にある私たちにはその事を冷静に受けとめる事は非常に難しい。しかし、ひとつひとつ、その「視覚の変動」をひも解いてゆく事で、また、自分自身の身体感覚と照らし合わせながら向き合う事で、その「変動」は恐れではなく、期待へと、希望へと変わっていくのではないかと感じている。

注

*1 ラテン語のanima（靈魂）から出たanimation（生命を吹き込むこと）の語源どおり、少しずつ変化させた絵（動画）を1コマずつ撮影し、映写することによって、それ自体は静止している絵を動いているように見せるトリック撮影およびそのようにして撮影されたトリック映画の総称。分解撮影によって現実の動きを定着する 映画 とは逆の工程がアニメーションの原理である。撮影素材は、絵、写真、切紙、また立体素材として人形や粘土細工など無数に考えられる。例えば人形劇をそのまま撮ったり、漫画や画集をモンタージュしたものは、アニメーション

ヨンとは呼ばない。

- *2 世界中の歴史の教科書に登場するアルタミラの洞窟壁画は、紀元前約1万8千年～1万3千年頃の旧石器時代にクロマニヨン人が描いたもので、人類最初の芸術作品といわれる。
- *3 1977年 西ドイツ/カッセルで行なわれた国際現代美術展。この年の展示では、絵画、彫刻の他、映画やビデオの部門が設けられ、ビルギット・ハイン氏が実験映画部門の構成を担当した。
- *4 本論文の筆者 小瀬村真美が2001年より制作している映像作品『moving pictureシリーズ』の事。それぞれ一作品につき一枚の既成の絵画や写真が題材となりそれを模倣した場面から始まるアニメーション作品。本論文では、各作品データは本論文末に『DVD収録作品一覧』として、また全作品サンプルは添付DVD『moving pictureシリーズ1』『moving pictureシリーズ2』に収録。