

マルチメディアアートの鑑賞体験によって創造する  
青春の感情と記憶について

尾中彩美



《ドキ☆フリー素材にはドキドキがいっぱい……!?》2021年，漫画／Clip Studio Paint，Adobe Stock，多摩美術大学助手展2021，多摩美術大学アートテークギャラリー，撮影：竹久直樹



図① 《ドキッ☆憧れの告白ファクトリー》2017年、メディアインスタレーション／漫画・アニメーション・映像・Max7他、多摩美術大学2017年卒業制作作品、撮影：竹久直樹

## はじめに・青春メディアアートについて

2017年の美術学部卒業制作以降、アニメ、漫画、センサー、映像などのマルチメディアを使った表現によって、作品を見るときに思い出す記憶や感情を、作品を鑑賞することによってドキッとするような、昔の懐かしい恋愛などの記憶を思い出す現象として生み出すことができないか模索し続けてきた。研究室に入って以降は、作品鑑賞することで高度な感情の種類を増やすことや、特定の時代の記憶を思い出すこと、記憶を意図的に作品を通じて移植することができるのか模索するために制作を行っている。制作を通じて発見したこと、達成したことをまとめる。

## タイトルの「ドキッ☆」について

昔の少女漫画のタイトルなどに使われる「ドキッ☆」をつけることで、私が制作する「青春メディアアートシリーズ」を位置付けている。

ドキッとほびっくりしたときや、恋愛感情を感じたときのオノマトペとして使われるワードであり、私の作品内では鑑賞者が刺激を受ける際の象徴・擬音として定義しシリーズ化している。

## 《ドキッ☆憧れの告白ファクトリー》

多摩美術大学情報デザイン学科メディア芸術コースの卒業制作作品で、「感情を作る・デザイン」を目標に、告白を題材に複数の表現技法でアプローチした作品群である。(図①)

世界は告白を行うことで全て始まり動いていると考える。告白をしない限り恋愛に発展せず、誕生もなく、森羅万象が成立しない。告白は私たちが普段考えているより重要な要素なのである。告白の重要性を問うインタラクティブ漫画作品、告白したくなる一人称（机に向かい合い勉強する）、告白される二人称（告白シチュエーションを作る）、第三者視点から見た三人称（他人の告白を目撃できる）計4点の作品で構成されている。これらを全て鑑賞し比較することで、告白に関連した過去の自分の思い出などを振り返り、感情の変化を体験してほしいと願い制作した。

青春メディアアートの原点である作品であり、メディアによる表現の変化や感情移入の方法を4点で比較して鑑賞できるのか検討した。



図② 《ドキッ☆まごころたっぷりラブレター》2019年、ジェネラルグラフィック／紙・インクジェット印刷、RUMBLE「Encounter」（新宿眼科画廊）

### 《ドキッ☆まごころたっぷりラブレター》

違うシチュエーションで書かれたラブレターを比較し感情の情報の可視化を模索した作品である。（図②）

ラブレターは記憶や事実ではなく、「好きの感情」を伝える媒体である。人間は元来感情を伝えるのが苦手であったため、知能を発達させ文字にして伝えることを身に付けたのだ。たとえ思いが込められていなくても、一点物と量産品では制作にかけられた手数の違いを感じることができる。また、2次元に存在している文字のbitデータよりも、3次元の手紙の方がデータが遥かに多い。人間は「好き」の伝達にかけられたコスト、データつまり情報から感情の量を無自覚に計測して判断しているのかもしれない。ものに対して情報を与えるコミュニケーションの量で、鑑賞者のものに対しての思いが変化する。

結局、人間は目に見えたものしか事実として判断できず、感情を構築する要素は、目で見えたもの以外にもたくさんの情報が必要なのであると考える。





図③ 《ドキッ☆思い出の青春メモリーズ》2019年、インスタレーション／漫画・映像・マヨネーズ、多摩美術大学助手展2019「Polyー」

### 《ドキッ☆思い出の青春メモリーズ》

「もの」に青春を与え、繕うことで、植え付けられた青春に共有される感情を追憶する試みである。(図③) 青春とは思春期～青年期に一過性の思い出でありながら人の心に深く刻まれる大切な時間である。空気、行為、記憶をメディアを通じて再現し回顧することは可能ではないかと考え、この作品を制作した。これは「もの」とその「もの」にまつわるストーリーを一緒に展示することで、「もの」を見たときに自動的にストーリーが脳内で再生される現象を目標とする。

青春を纏った「もの」は鑑賞した人に平等な青春の土台を与え、足りない情報や感情を、私たちが本来もっている青春を作り出す想像力、妄想力が自動的に補う。

展覧会のクロストークの際にゲストで登壇していただいた谷口暁彦先生に、ジョセフ・コーススの《一つと三つの椅子》(1965)を連想できる表現であるとのこと指摘をいただいた。実物の椅子、椅子の写真、辞書で引いた椅子のことが書かれた文字が並べられ、椅子という概念について考えさせられる作品である。作品の表情で全てを表現するのではなく、もの同士の関係性や表現の根源について、鑑賞者の受け取り方次第で何通りもの正解を導くことができる。



図④ 《ドキッ☆気になるあの子と目があった……!?》2020年、インスタレーション／映像, mesh (赤外線センサー), 多摩美術大学助手展 2020 「-Intermixed-」, 撮影: 鷺尾恵一

#### 《ドキッ☆気になるあの子と目があった……!?》

最初に説明をすると、センサーと映像は関連性が全くない。

(図④)

この数十年、テクノロジーが進化し各種の機器が安価になったことでインタラクティブアートがメジャーな表現となり、黒い突起や液晶物体=センサーがある=動くと反応する、という常識が誕生した。技術の発展から生まれた先入観から作品の性質を想像し、作品に対してアクションを起こすことが果たして全てインタラクティブと言えるのか問い直す作品である。したがって、展示台に置いているセンサーも映像も、鑑賞者の動作によって作動することはない。

もし、偏った先入観がない世界であれば、インタラクティブアートは成立することができない。私たち作家は、鑑賞者が時代に対応していることで作品が成立している現象があることを認識しなければならないのではないだろうか。



図⑤ 《ドキッ☆バ美肉の私は偽りの存在……!?》2021年，インタラクティブアート/iMac, Leap Motion, OSB Studio, 3tene, 多摩美術大学助手展 2021/FEI ART MUSEUM YOKOHAMA, 撮影：鷺尾恵一

### 《ドキッ☆バ美肉の私は偽りの存在……!?》

手の動きやWEBカメラの映像が3Dのキャラクターと連動し、モニターには鑑賞者自身の映像も映る作品である。(図⑤)

2020年，COVID-19が流行し，色々な物事のオンライン化がこの1年で加速し，発展した。分身として自分の見た目の代わりになる「アバター」の「バ美肉」，つまり自分が本当に美少女になったようなクロスモーダル現象，性自認の変化などの錯覚を起こす感覚と，現実の自分を見つめ直す作品を制作した。バ美肉された「アバター」と受肉されていない現実の「人間」を映像上で50%ずつ，次元の違うアバターとのシンクロがミックスされることでバーチャルと現実の境目を曖昧にし，両者の存在を肯定し視覚的に認識させることを目的とした。

鑑賞者はカメラの前で自分の映像と可愛い3Dモデルのキャラクターがシンクロした映像を見ることで，なぜ自分の映像が映っているのか疑問に思う。その疑問を思い浮かべることは3次元の自分に対する否定に繋がり，無意識的に自分を2次元化したいという転生の願望の感情が生み出される。

### 《ドキッ☆フリー素材にはドキドキがいっぱい……!?》

《ドキッ☆思い出の青春メモリーズ》からの第2段階として，「もの」ではなくフリー素材に青春の物語という意味合いを与え，感情や記憶を追憶する作品である。(扉作品)

前作は日用品などのものに対してだが，フリー素材の写真を素材として用いることで，ありふれたメディアがあたかも物語のために作られた1カットかのように変化する。

フリー素材はフリーであるが故に，不特定多数の人が様々な目的に使うために普遍的に作られている。なので，わざと醸し出している特徴の少ない演出が選り好みできない魅力を秘めている。

フリー素材特有の無機質な表現をどうすれば有機的なものに変えることができるか考えた。素材には不完全なストーリーからの切り貼りが見受けられると感じた。

フリー素材の写真は特定の感情や動作を示していない限り，笑顔もしくは顔が写っていない写真が多い。なぜなら，表情が目立つと，ストーリーや用途が限定されてしまい，普遍的な素材として成立しないからである。笑顔は人間にとって最も敵意がなく無機質な感情の表情なのではないだろうか。

今まで作った作品を縦断し振り返ることで、メディアの扱い方と「青春」に対しての概念を表現するために、どのように組み合わせるべきか考えることができた。私にとってアニメーション、漫画、映像などのメディアはあくまでストーリーを表現するためのツールである。コンセプトを伝えるための材料を揃えかたちにし、どう鑑賞者に伝えるかプロセスを整理する。目的を考え具現化するためストーリーやメディア表現を策定し、説明することがメディアを取り扱うメディアアートのひとつのかたちであり、作者と鑑賞者を繋げ、表現に対する考えや概念を干渉させながら深めることができるのではないだろうか。表現の細部を詰めたり、コンセプトを突き詰めることで作品は発展を遂げていく。

どこまでコンセプトを解説するかによって、鑑賞者と関わり感情・記憶を操作する状態に変化が生じると考える。表現と作者が与えたコンセプトに鑑賞者が納得することで、作品を初めて認識する瞬間があると私は考える。不足した情報を補完するという人間が本来もつ能力を引き出して初めて感情が生まれ、記憶を蘇らせることができる。本能を呼び起こすアプローチのバランスを調整することで、私の目的は達成されるだろう。

今後は、テーマである「青春」の概念を考えるための研究をしていきたい。青春とは前述の通り思春期～青年期の若い時代の経験のことを指すが、楽しい記憶だけではなく辛い記憶や苦しい記憶もある。もしくは経験をしていない人だって存在するはずである。また現代ではLGBTQへの配慮や差別の撤廃が提唱されていて、様々な境遇の千差万別の青春が想定できる。全ての人間の記憶に寄り添って訴えかけることは不可能だが、考えうる可能な限りの青春のパターンの表現を検討していくことが必要である。当たり前だと思っていた自分の世界をアップデートし続けることが情報化社会では必須であり、アウトプットしていくことが私たち作家に課された課題である。