

氏名	NI Li (ニー リー)		
学位の種類	博士 (芸術)		
学位記番号	甲第88号		
学位授与日	令和4年3月15日		
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当		
論文題目	メディア画像を描く —ブアイメージと現実についての絵画を通じた研究—		
審査委員	主査	教授	松浦 弘明
	副査	教授	中村 寛
	副査	画家	O Jun
	指導教員	教授	小泉 俊己

## 内容の要旨

筆者の制作活動は、現代デジタルメディア環境との対面から得た思惑や困惑などを改めて物理現実で沈思と熟考を求める手段と結果として考える。筆者が子供時代から今まで、又母国中国から日本まで留学する間に、時間的と空間的な差異と共に現代デジタルメディアの環境と構造が極めて大きく変化していた。そこにあるデータのフィクションと物理現実、グノーシス的な二元論と現代におけるパラドックスが筆者にとって非常に魅力的に感じたのである。本研究は、筆者自身が博士前期課程で行ったメディア画像要素を用いる絵画制作というテーマをより一歩進み、後期課程の期間で制作した作品を参照し、自作で用いる poorimage 画像要素の意味、及びその背後にある美学的原理を考察し、自作をフィードバックし、より精錬させる試みである。

本文の第一章では、ビジュアル的な画像が脳に吸収しやすい上、メディア情報発展の中で最も際立つ部分と分かった。そして、このような状態がもたらした変化を言語学者のソシュールと哲学者のボードリヤールの理論を借りて論述した。ボードリヤールが現代メディアの進化によってソシュールのシニフィエとシニフィアン構造がすでに打破されて、画像と現実存在が混同し、そこにできたのは現実ではないが、現実より現実らしい存在——ハイパーリアルである。また、ウェブ2.0によって受信者と発信者の固定関係が打破された。その下において、社会各々の観点を持つグループが泡の中に包みされているようになっていることが分かった。筆者はこの点を用いて、真実の不在による狂気さとして受け止め、作品で表す。

第二章は、Poorimage の概念を考察する。そこから、Poorimage はメディアの間での流通によって消耗され、低品質及び低価値と思われる画像、映像の欠片であり、高い再現度とリアルと結びついている現代と相反する存在だと分かった。そして、グリッチアートというジャンルへの考察によって、Poorimage の低質さや不具合、つまり故障とも考えられる特徴は、現実を完璧に模擬できることの矛盾性を象徴していると明らかになった。つまり、Poorimage の特徴は現実とメディア情報、ハイパーリアルと本当のリアルの無限融合のパラドックスを筆者に提示している。そして、Poorimage における意味と外観の曖昧性に対して、「不気味さ」と「狂気」の二方向に注目して分析する。精神医イエンチとフロイドが「不気味さ」に関する論述を考察

し、定位、知的認識の欠如が不気味を引き起こす原因の一つであることが分かって、そしてそれが Poorimage の曖昧性とも結びつけることができる。「狂気」について筆者は、プラトンとハイデガーの論述を参考し、そこから Poorimage の理性の欠如や文脈、意味の欠陥が逆にメディアにおける真の状態を提示できると証左する。

第三章の中に、まずはリヒターが作品の中での死に対する対話を参照し、作品での死への提示は自らの死の提示と結び付ける。更に、ハイデガーが死に対する議論の中で、死の提示は逆に全体的な生を気づかす道であるのが分かった。この論述を参照軸として、自作の中の監視カメラ画像を始めとする危険性への提示は、ハイパーリアルにおける模擬できない、肉体的なコーポリアルの強調と位置付けた。そして二章で提起した Poorimage 及びその絵画化による不気味さも、定位の欠如によって最終的に危険性に指向することを制作に持ち込こむ。また、狂気に対する考察から得た理性、知性の欠陥による真理への提示も自作で反映する。

そして第四章では、デジタル画像を作品で描く時に、シニフィエとシニフィアンとの融合及び絵画におけるハイパーリアルがいかに制作プロセスの中で反映するかを論述する。筆者の絵画行為の中でイメージに対する認識の有無への分析からシニフィエとシニフィアンの構造をより顕著的に認識した。そこで、デジタル画像をそのまま支持体にコピーするような機械的/作業的に近い描き方と、身体的表現に近い描き方、二つ性質な絵画プロセスを分析する。また Poorimage を描く際に、筆者があえて機械メディアの表情を再現しやすい描き方を選ばず、特徴的な絵画的タッチを並べて描くことを試みる。その結果、Poorimage を構成するタッチはシニフィエとシニフィアン両方でありながらお互い排斥するような状態となり、身体的な絵画行為と機械的な絵画行為が競争し合う張力関係に達した。その他に、自作におけるドローイング的な線、マチエール、及びグラテーションの三種類メディア画像以外の絵画言語、または、作品における距離とサイズを分析する。それらの絵画言語をメディア画像を描く部分と作品画面での並列によって、メディア機械と物質的及び身体的な絵画との対比から同じ張力性を得た。

終章では、全文をまとめる。Poorimage を描くことはメディア情報と絵画にある不具合と直面する試みである。研究の結論として、その不具合こそが現代におけるハイパーリアルに対する否定、反抗であることを再確認し、本論をまとめる。

## 審査結果の要旨

ニー・リーさんは中国の美術大学に通っていた時は、目で見えるものをできるだけ見える通りに書き写す訓練を課せられていた。すなわち写実表現の技法を向上させることを目的としていたのである。その後、来日し、多摩美術大学大学院で学ぶようになり、徐々に写実的な表現に疑問を持ち始めるようになる。というのも、コンピュータやテレビの中に映し出される映像の情報が、実際に目にする世界以上に彼にとってはリアルな存在となったからである。

さらにニーさんが来日後、強く感じたことは、インターネットを通して得られる情報の量が中国に滞在していた時とは比較にならないほど増えたことである。それまではあまり意識したことはなかったが、中国では情報がかなり規制されていたことに気付いたのだ。このことをきっかけに彼はマス・メディアに流布している映像や画像を通して認識する「真実」とは何か、といったことに関心を持ち始める。

昨今のきわめて高画質な映像や画像は、まるで自分がその現場にいるかのような錯覚を覚えてしまうが、現実にはそこにいるわけではない。見方を変えれば、映像を提供する側は「真実」ではない世界をあたかも「真実のように」提示することが可能ということだ。このことに注目したニーさんは、高画質な画像よりもむしろ、低画質な画像 (Poor Image) にこそ「真実」が隠されているのではないかと考え、大学院博士後期課程においてはインターネット上に溢れる

低画質画像を研究の対象とする。

三年間の博士後期課程における研究成果をまとめたニーさんの学位論文、「メディア画像を描く ―ブアイメージと現実についての絵画を通じた研究―」は四章から構成されている。

まず第一章では、現代社会において視覚を通して得られる情報がいかに大量であり、それが現代人にきわめて大きな影響を与えているかを論証していく。近年のインターネットの発展のおかげで、遙か彼方で起きている出来事が即時に世界中に伝達され、私たちはあたかも自分の眼前でそれが生じているかのように錯覚してしまう。つまり現実世界とそれを映し出している映像の世界が混沌とし、何が現実で何が虚構であるかわからないような状態となっている。ニーさんはこうした現代社会の状況を、主に社会学者ジャン・ボードリヤールの『象徴交換と死』（ちくま学芸文庫、1992年）や『シミュラクルとシミュレーション』（法政大学出版局、1984年）を参考にして、冷静かつ客観的に考察している。

続いて第二章で、ニーさんは自身が強い関心を抱いた低画質画像を考察している。彼が現代技術の象徴である高画質画像ではなく、あえて低画質画像に魅かれた理由は、ぼやけた画像にこそ「真実」が垣間見ることができるのではないかという仮説である。インターネット上に溢れる数多くの低画質画像のなかでもニーさんが特に興味をもったのは、世界中の防犯カメラの映像であった。彼はそこに見る者の想像を喚起するパワーを感じ取ったのである。低画質画像は、ひとつの出来事をできるだけ多くの人に伝えるために、コピーを何度も渡って繰り返した結果、生み出されたものである。それをさらに絵画という手法を用いて模倣することは、本来であれば、さらに「真実」から遠ざかることになるのだが、ニーさんはこの過程に自身が筆を運ぶという身体運動が加わることによって、「真実」に対する疑念を提示できないかと考えたのだ。現実を超越した現実、すなわちハイパーリアルが当たり前となった現代社会において、身体でこそ感じ取れるリアリティの意味を問いかけようとしたのである。

第三章では、ニーさんが最初に低画質画像を取り上げた作品《夜空と星の秘密》を自己分析することで、初期の制作課題を明確化している。大学院博士前期課程の修了制作であるこの作品は、ニーさんがインターネットで見つけた監視カメラの映像が発想源になっている。それはいかにも事件が起きそうな危険な場所や良く知られている町に設置されたカメラの映像ではなく、ニーさんがパソコンで検索していく中で何気なく引きつけられたものだ。つまり彼は特定に争いごとや事件をテーマにしたいわけではなく、ごくごく日常の生活のなかで起きている出来事にこそリアリティを感じ、それを絵画化することが自然な制作姿勢だと考えたのだ。その様式上の特徴は一見してわかるように、決して写実的な表現にはなっていないが、ニーさんはこの自作品を19世紀の画家コローの“View of the Forest of Fontainebleau”（1830年）と比較して以下のように述べている。「バルビゾン派の画家たちがアトリエから出て自然を見ながら描くように、筆者はウェブ空間を自然として描いた」。つまり《夜空と星の秘密》は彼にとっての現実を忠実に再現しているという点で、コローの作品と通じるということなのだ。

博士後期課程に入学した後も、ニーさんは監視カメラの低画質映像をもとに絵画制作を続けていく。そしてそこに「不安」や「恐怖」さらに「死」を感じさせるものがあることに気づく。数えきれないほどある監視カメラ映像のうち、彼が魅了されたのは上記のような要素が含まれたものであり、それをもとにして描かれた彼の作品は自然とこうした要素を内包することになる。そうした美術作品に感じ取れる「死」に関して、彼はゲルハルト・リヒター作品の“Tote Dead”（1988年）をめぐる画家とヤン・トルン・ブリッカーとの対談を参考に行っている。高速道路の事故が魅力的な理由は何か、というリヒターの問いかけに対し、ブリッカーは他者の死を見ることにより自分自身が生き残っていることを確認できるからだと答えている。こうした意見を踏まえて、リヒター作品の魅力は「鑑賞者に死の存在を提示し、そして自らの死の可能性を喚起させる」ことにあるとニーさんは結論付けている。

「死」を明確なテーマとして描いているわけではないのに、自身の作品に感じられる「不安」

の理由や意義を、ニーさんはさらにハイデガーの以下のような定義からも見出そうとしている。「人間は、いわば『死』をめがけて存在しているような存在であり、ある意味で『死』が人間の生の『全体』を完結する。したがって、人間存在の『全体性』を捉えるためには『死』が人間にとって持つ意味を深く分析することが出発点になるはずだ」(『存在と時間』1927年)。

「死」に対するリヒターのストレートな表現やハイデガーの明確な定義を考察したことにより、ニーさんはあえてそうしたことを避けた表現にこそ、自分が目指すところがあるのではないかと考えた。「危険」や「死」に対する直接的な表現よりも、あえてそうした要素を曖昧なまま何気なく伝えることで、作品を見る者は逆に「生」を体感することができるのではないかと考えたのだ。

第四章では、ニーさんが博士後期課程において、低画質画像を絵画化する際に行ったさまざまな試みをまとめている。彼はまずもともになっている低画質画像をできるだけそのまま、「機械的」に模倣することから始める。そして徐々に「身体的」な表現を意識して、さまざまな工夫を試みる。像のぼかし、デジタル画像特有の方形(ブロック)の連続性、筆のタッチや色調のグラデーションといったことを、さまざまに導入し、下敷きになっているデジタル画像との差別化を図ったのだ。そのような制作を続けていく中で、彼はマス・メディアで広く普及している画像に対して疑念をもつようになっていく。それと同時に、「真実の不在」に対する「不安」が自作には共通して漂っているのではないかと考えるようになる。第四章における自作に対する冷静な分析は、制作者であるニーさんにしかできない論考であり、本論文のもっともユニークな部分である。

ここ数年の目覚ましい技術革新によって、きわめて高画質な画像が世界中の人々に日々、提供されており、大半の現代人はその画像が内包している情報こそが「真実」であると考えている。そうした状況にあって、ニーさんの作品群は、私たちが日々、画像を通して得る情報は果たして真実なのかと問いかける。彼のデジタル画像、特に低画質画像の絵画化という制作テーマはきわめて現代的であり、興味深いものである。博士後期課程の3年間で、実制作と理論研究の双方をバランス良く実践したことにより、彼の作品は修士課程の修了制作の時よりもはるかに説得力のあるものとなった。今後も同様のテーマで制作を継続していくことにより、さらにレベル・アップした作品となっていくことを強く望む。

(松浦 弘明)