

〈研究ノート〉

中国のコンテンポラリーアートアニメーションにおける 視覚主張の分析 —考察と自主創作—

劉 茜 懿

【要旨】

近年、メディアアートやその他視覚コンテンツはさらなる変貌を遂げている。パンデミックの影響やメタバース・NFTの浸透で、作品の展示、市場流通に変化が起きているだけでなく、従来の「視覚コンテンツ」への考えが変容してきている。一方、中国では映像コンテンツの発表において厳しい審査基準がある。そのような中で「メタファー」的な表現の特徴をもつアートアニメーションは様々なテーマを網羅し、実験的な視覚表現も包容する。世界とコミュニケーションが取れる貴重な映像空間になっていると考える。

ただ、こうした中国のアートアニメーションは主流コンテンツに覆い隠され、国際的に知られていない。本論では、中国におけるアニメーションの発展を踏まえ、「科学と芸術」のさらなる変革の中で、表現から読み取れるイデオロギーの視点から中国のコンテンポラリーアートアニメーションについて考察を行う。

さらに、先駆的な作品への理解を深めた上で、私は中国の古代思想について如何なる新しい視覚主張が可能かを自主創作により考察したいと考えた。CGアニメーション「天籟籟」では、「荘子の天籟を聞く」というテーマを描くことで、古代から伝わってきた思想を従順に受け入れるのではなく、再考することの重要性を訴えている。また、「易の羅盤の飛行・破壊」をCGで表現したことは、易について意想不到的な状態を創造することで、易に関する固定観念の打破を意図している。上記のテーマに基づいて、作品「天籟籟」ではCGという現代的な視覚表現を通じて、易・天籟といった中国の古代思想について、新しい印象と考えを引き出すことの可能性を探索した。CGアニメーション「在地 園宇宙@ VENEZIA」ではコンテンポラリーアートの観念である「再構築」を、近年登場したAIに基づくアニメーションツールCharacterizerを応用して表現することを試みた。このような新しいツールによる実験的なアート表現の可能性について考察している。

キーワード：コンテンポラリーアート、メディアアート、アートアニメーション、メタバース、中国の伝統芸術、思想

「言葉」がそれぞれちがうように、「美術」の内容も民族・地域・国によってちがう。美術とはそれじたいが一つの固有の表現であり、この固有性の半分は民族・地域・国のしたがって時代の固有性から成っている¹。CG技術の発展が伴うアニメーションは中国のコンテンポラリーアートの発展においても比較的“若く、非主流”の分野だと考える。一方で、実写の映像コンテンツと違い、アニメーションはあらゆる記号的なモチーフで表現され、想像の世界を構築することで、メタファー的に問題を提起し、人々の思考を引き起こすことが可能だ。コンテンポラリーアートアニメーションはその時代の現象、問題、イデオロギーなど捉えにくいものを哲学的、自主的に理解する上で重要なメディアだと考える。本論では、中国の伝統芸術における表現とイデオロギーの特徴を読み解き、その後の実験的アニメーション、アートアニメーションへ発展した経緯を分析する。また「科学と芸術」の背景の中で製作者としてどのようなスタンスで「創作」に向き合い、取り組めばいいのか、自身の考えを示している。

1. 中国の伝統芸術に潜むコンテンポラリー的要素

1.1 水墨画

中国のコンテンポラリーアートは、中国の伝統芸術に潜む美学の影響を受けていると考える。水墨画は中国において“国画”と言われ、最も代表的な絵画表現である。唐の時代に誕生し、鎌倉時代禅僧により日本に伝わったとされ、日本でも親しまれている。文字通り、「水と墨」を用いて「唐紙」の上で描くという、シンプルな絵画だと言える。墨の線、濃淡だけで山水（即ち自然）、人物、動植物など様々な対象を表現するのだが、その白黒の世界を見ていると哲学的な思考が呼び起こされる。水墨画の技法においては「水の運用」「筆の変化」「濃淡」「乾湿」「虚実」の要素がある。筆に水分を含ませ、その後墨を筆の先部分につけ、そうすることで筆から描きだす墨汁の面には白黒灰色のグラデーションが生まれる。そうして描かれた竹の幹や植物の茎には、光に透けたような生命力が作り出される。

濃淡においては、近くに見えるものが濃厚な墨でくっきりと描かれ、遠くに見えるものが淡く描かれることによって空間を構築している。この濃淡には一つ興味深い概念があり、それが「破」である。「淡破濃」—淡い墨色で描いた面のうえに少々乾いた墨汁で描くことで変化をつける。反対に「濃破淡」—画面に描かれた濃度がある墨汁が八分ほど乾いたとき、水でその上から描き、最初の墨汁の面を“壊す”。この「破」が水墨の空間の美しさを作ることに欠かせない行為なのである。また、筆が含む墨と水の配分が画面の乾湿に関わってくる。触ることのできない乾湿を把握するには、描く者は経験を積むしかない。乾湿はいわばタイミングである。西洋の油絵と違い、長時間かけて対象を観察し絵の具を積みあげながら描写することはしない、また修復することもできない。



図1 「新溪山水」黄賓虹

出典 中国美術館公式サイト

水墨画は墨汁と水の乾湿のタイミングを把握し、一定の時間の中で描き上げなくてはならない。「一期一会」な表現手法なのであり、その過程に垣間見る儚さが東洋的である。事物の捉え方も、形の精度を追い求めるのではなく、作者の主観的な「意象」の世界を表している。光と影の中におけるものの写実的な描写よりも、空間、この世界の中でそのものがどのような存在をしているかという作者の心象が重視されている。

1.2 皮影劇

皮影劇（影絵劇）は中国の民間の芸術で、牛など動物の乾燥させた透明な皮に姿を描き、人形を作って、それを用いて演技をする。小さな舞台が作られ、スクリーンの裏では蝋燭や電灯で光源を作り、それに照らされた人形を、人が動かす。スクリーンの向こう側で観客は人形のシルエットや様々なアクションを見ることができる。人形には色彩が塗られるが、ベースとなる動物の皮が乾燥した半透明のものなので、少々透けた色合いでスクリーンに映し出される。職人らは人形を作るだけでなく、人形を動かし、さらに物語のナレーションを口述する。光と影によるお芝居が作られるのである。人形を動かす際、こちらも「虚実」の視覚効果が重要視されている。例えば、皮影劇の代表作「康熙出征」では、将軍や皇帝が登場する際、迫力があるアップサイズのシルエットで画面に現れる。職人がスクリーンの後ろで、人形を速い速度で動かしながら、思い切りスクリーンに近づけているのだ。こうすることで観客は一瞬、とてもはやい影の動きを捉え、形を認識できないのだが、後々人形が静止して姿形を把握したとき、「強い者の威厳を現しているのだ」と気づくことになる。



図2 皮影劇「康熙出征」

出典 未名光影 PEKING UNIVERSITY PHOTOGRAPHY CLUB

最初から画面にいる兵隊は静止しているため色合いがあり（図2）、色と影の対比が生まれ、影による視覚効果が力を発揮する。これが「虚（ぼんやりとしたもの）の美学」だ。動物の乾燥した皮という材質が生み出す透明感も、この「虚の美学」に繋がる。それは独特な雰囲気を漂わせ、「明確でない、ふんわりした」ことに対し「美しい」と感じていることを表している。観客は闇の中で、蝋燭が照らす幽玄的な空間の中で、ほのかな色合を持つ影、または真っ黒な影、影たちの残像、それらが繰り返すお芝居を見ることになる。そのうっすらとした空間の中では、想像を膨らませ、ノルタルジックな感覚に見舞われる。

1.3 小まとめ 伝統美術における「コンテンポラリー」の芽

1.1で論じた水墨画の「破」という技法、これは最初にあったものを故意に打ち砕き、さらに最初の痕跡を利用し、破壊という行為によって新たな状態を構築している。（皮影劇でも、スクリーンに人形を近づけ速さを出すことで、影の形を壊した）このような本来の状態に対する否定は「再構築」と捉えることができ、これはコンテンポラリーアートにおいて重要な考え方である。コンテンポラリーアートは線密に構築してデザインされたものではなく、何らかの状態を世界に提示することで、人々の思考を呼び覚ましている。観念が形に勝っているのだ。水墨画には最初から、技法だけでなく「観念」が備わっているのだと考えられる。山の複雑な木々から、鳥の柔らかな毛、海老の透き通った手足、それらの存在感を理解し、「世界をどのように考えているのか」が画面に隠れたテーマとなる。その考えを、水と墨の変化のみで描くという極端な行為も、要らぬものを削ぎ落とし、本質に近づこうとする試みが汲める。

そして水墨画にも皮影にも共通するのが、「虚の美学」だ。うつろな視覚効果を美しいと考えるかについて答えが出されている。西洋では1800年代にターナーが光を創造的に描き印象派の先駆けとなった²。現代ではゲルヘルト・リヒター³が物を虚に描いているが、皮影劇は漢の時代から記載があり、その時から人々がぼんやりとした視覚表現と接していたことになる。精巧で明確な描写よりも、ぼんやりとした雰囲気を人々は楽しんでいた。いずれも、これらの独特な美意識はその後のコンテンポラリーアートアニメーションの発展を促したと考える。

2. 中国初期の実験的なアニメーション

1957年に設立されたアニメーションの制作会社・上海美術映画製作所によって、水墨画、切り絵、人形など独特の表現方法によるアニメーションが多く生み出された。それらの作品は国際映画祭で受賞するなど、世界で高い評価を受けた。それに先立ち、中国ではアジア初の長編アニメーション作品とされる「鉄扇公主」(1942)が誕生していた。本作はロトスコープで描かれ、手描きの手法をメインに制作されたものだった。この作品は日本でも上映され、手塚治虫に影響を与え、その後の日本のアニメの発展に影響を及ぼした。

2.1 水墨画アニメーション「おたまじゃくしが母さんを探す」(1962)

一枚一枚手描きで作るアニメーションが確立されていく中で、製作者たちは中国の伝統美術、即ち自らのアイデンティティと、アニメーションを結びつけていく試みを始めた。「おたまじゃくしが母さんを探す」は生まれたばかりのおたまじゃくしが母親のカエルとはぐれてしまい、母親を探す旅に出かけるというストーリー内容だ。本作は、水墨画家齊白石の水墨画「蛙声十里出山泉」に由来している。中国の著名作家・老舎が齊白石を訪ね、「蛙声十里出山泉(カエルの鳴き声が遠くまで響き渡る)」という詩を水墨画で描くことを依頼した。“声を描く”というのは不可能なことで、矛盾したテーマだった。しかし仕上がった画面はおたまじゃくしが川の中を元気よく泳ぐというものだった。(図3)カエルはいないが、おたまじゃくしが山を越えて泳ぎ出したのを母カエルが山奥から見守っている、そのためカエルの声を連想させるという、想像の世界で音が響かせることを意図した⁴。



図3 水墨画「蛙声十里出山泉」作者齊白石

出典 中国美術館网站 <http://www.namoc.org>

この原作は意象の世界を描いていたため、アニメーションは挑戦的なものとなった。

おたまじゃくしが母親を探す過程では、ひよこやエビ、かに、金魚など様々な動物と出会う。描かれた動物は生き生きと動き、水辺の世界の描写も繊細で、水墨が生み出す柔らかな空間が映像という表現で受け継がれ、詩情が溢れている。水墨のぼんやりとした効果は、顔料をあらゆる濃さで塗り、フィルムカメラでピントを違う度合いでぼかして撮影し、合成された。ナレーションは子供向けの口調で語られていたが、実験的な視覚効果は国内外で注目された。本作は1962年アヌシー国際アニメーション映画祭児童映画賞を受賞した。製作者による独特なアニメーション表現への試みが世界から受け入れられた。



図4 「おたまじゃくしが母さんを探す」

出典 上海美術映画製作所

2.2 カラー長編「大暴れ孫悟空」(1961)

本作は「西遊記」が由来で、孫悟空が天宮に召喚されるも玉帝に敬意を示さず自由気ままに振る舞い、天宮で暴走する物語を描いている。本作の美術、音楽の多くは京劇をモチーフにしている。主人公の孫悟空の顔は京劇の臉譜を参考にし、子供が受け入れやすい動物の顔というよりは民間芸術の精神を融合することに重きが置かれている。また、孫悟空が武器を探しに水中世界の竜宮へ向かうとき、水の入り口を子猿が開くシーンがある。これも京劇の開幕から影響を受けたといわれているが、このシーンではコンテンポラリーアートの特徴が見られる。水はカーテンのような特徴を持ち、それを子猿たちが開く。幕が開き、ここから物語が始まるというメタファーを感じる。コンテンポラリーアートの特徴の一つに、「置き換え」⁵がある。あるものの特徴を別のものの特徴に置き換えることで、異様な感覚が生み出される。この場合は材質が置き換えられ、観客は日常を逸脱した現象を見ることで、異様さを感じ、様々な連想をする。一方、本作の最大の面白さが「孫悟空の反逆精神」である。玉帝という中国の思想における最大の権威に対しても媚びず、自由奔放を貫く。また天宮の様々な神様を挑発し、繋がれた馬を放ち、自由への追求を漂わせている。その一方で弱い者には優しく、人間味溢れる一面を持つ。芸術と精神は切っては切れないものだが、本作が語った自由な精神、既存のルールに対して挑む精神は、その後の中国のコンテンポラリーアートアニメーションで取り上げられ

たテーマにも影響したと考える。



図5 「大暴れ孫悟空・1961年版」水のカーテンを開くシーン

出典 上海美術映画製作所

3. 中国におけるコンテンポラリーアートアニメーションの発展

3.1 デジタル技術の発展に伴う表現とテーマの多様化

3.1.1 2Dアニメーション

2000年代初期、FLASHというソフトウェアがデジタルアニメーションの個人制作を促した。画像や図形、文字、音声、動画などを組み合わせ、時間軸に沿って内容が変化するアニメーションを構成することができる。このソフトウェアの登場で簡易なアニメーションの制作が可能となった。商業、教育（学校の授業でFLASHを学んでいた）においてFLASHが活用されるなか、実験的な創作アニメーションにも使用された。

ト樺（BU HUA）⁶の作品「猫」（2002）は全編FLASHを使用して個人制作された。本作では怖がりの子猫と母猫が旅に出かけるのだが、途中で母猫が死んでしまい、魂が冥界へ連れて行かれてしまう。子猫は必死に母の魂を追いかけ、何とか母を連れ戻す。子猫は勇気を振り絞って、自身の弱さに打ち勝つという内容だ。これまでのアニメーションには見られなかったラフなタッチだった。個人制作の希少な制作力の影響が見える一方で、そのラフさは新たな「風合い」として受け入れられた。本作はflashempire.comという作品シェアサイトに投稿され、633451回の観覧数を記録し、ユーザーから多くの良いコメントを得た。また本作は2000年代というインターネット時代の幕開けの中で誕生し、制作スタイルも、発表の方法も、人気の出方も、新しい時代に適合した作品となった。

表現の変革だけでなく、本編はアニメーションの幼稚性を打破し、子供を意識しない作品となった。作品には冥界や、残酷的な要素が回避されず描かれ、主流作品にはみられない「闇」が描かれていた。それだけでなく、「弱い者の叛逆」という、強いテーマ性を持っていた。

3.1.2 3Dアニメーション

インターネット時代の幕開けと共に、中国では映画におけるVFX技術の促進がさらに加速した。中国の農村を舞台に素朴な人々が繰り広げる物語を映画にし、世界で高評価を受けた

チャン・イーモウ監督が、2002年に映画「英雄」というVFX映画を発表した。本作では特撮のみならず、CGアニメーションを用いて、ダイナミックな視覚効果を実現した。これを皮切りに、こうしたVFX映画は中国で多く制作されるようになり、関連技術に関する専攻も大学で設立されるようになった。CGの応用が盛んになる中で、それをアートに使用する作家も現れた。

ドイツで写真を学んだミャオ・シャオチュン⁷ (MIAO XIAO CHUN) は2005年よりCGアートアニメーション「バーチャルな最後の審判」(The Last Judgement in Cyberspace, 2006) という作品の制作を始めた。本作では自身の肖像をモデリングし、大量の“自分”が空に浮かび、一連の動作を繰り返していく。ミャオ氏のCGモデルは空中を飛び、「もがき苦しむ」、「考え込む」といった動作を見せる。また互いに抑圧し、無表情のまま絡み合う。BGMは人の声で「go there」が入ったセンテンスをひたすら繰り返す内容だ。—「どこへいくの？本当に行くの？あなたは他に選択肢がないけど、あそこへ行くしかないの？」など、人々の向かう先を案じる内容だ。画面はCGといえどテクスチャが単色で非常にシンプルだ。一方で3次元の空間を自由自在に動くカメラワークはCGの特徴を大いに体現していた。作品の趣旨も、最後の審判という西洋の宗教の物語をベースにしながらか、大量の人が動き、絡み合い、虚に空中を飛び回る様は、人口大国、都市化の加速の中で生きる中国の人々の姿を投影しているようだ。ミャオ氏は本作を皮切りに本格的なCGアニメーションの制作を初め、第55回のヴェネチアビエンナーレ中国館に出展した。



図6 「バーチャルな最後の審判」(2006) ミャオ・シャオチュン

虚擬最後審判 The Last Judgement in Cyberspace

出典 作家公式サイトより

3.2 アートアニメーションにおけるメタファーの必然性

インディペンデント制作によるアニメーションは、様々な画風や視覚効果を試行錯誤し、新たな表現に自信を見つけていくことになった。これら作品は初期の中国のアニメーション製作者が追い求めていた民間芸術の融合といった「アイデンティティの獲得」とは異なるアプロー

チだった。これら作品にはいわゆる明確な中国的な視覚要素は見られなかった。その思想も、中国という背景に特化したものではなく、人間の本性の問題に直面したものになった。アニメーションは、思考の解放を物語っていた。90年代から日本やアメリカのアニメが大量に中国国内のマーケットに流通し、子供は他国のアニメを見て成長することになった。2000年代以降、中国で制作された主流アニメは、キャラクターが既存の外国のキャラクターに似ているなど、他国の影響を受けていることが問題視されていた⁸。中国のアートアニメーションは、商業アニメでアイデンティティを見失う中に誕生し、発展を遂げた。それらは視覚的個性だけでなく、社会問題への批判や、哲学を漂わせる。中国の寓話にまつわる内容もちろんあるが、民族的特徴を逸脱し、現代の現象とイデオロギーを投影している。アートアニメーションは従来のアニメーションと違い、多くは明確な物語設定がない。「いつ・どこで・誰が・何をした」というストーリーテリングはなく、文学的要素が削ぎ落とされている。代わりに、誰かの行為、人間や物体との関係の視覚描写の中に、作者の意図や思想を織り込む。そうしたメタファーは作者にとって貴重な自己主張の場になっている。またそれらは国際映画祭・芸術祭で発表され、「中国全体」の主張として受けとめられるようになった。都市、環境、人口、多様な変化が進む中国の競争社会で人々は生活のプレッシャー、社会への見方など、様々な思いを抱えている。フラストレーションを発散しながら問題を唱えた作品が不自由なく発表できる環境ではないこともあり、劇場上映を目的としない映像やアニメーションがアートシーンで盛んになっていった。またアニメーションは実写と違い、バーチャルの空間で自由自在に動けて、想像の世界を作り上げることができる。隠喩の視覚表現の幅が広い。さらに、実写ではなくイラストや物体で表現することは、ある種の記号化であり、現実を逸脱し、観客にアイロニカルな感覚を与える。共鳴を抱かせ、私達の視覚と心に訴える独特な効果を生み出した。

4. 自主創作アニメーションにおける表現の実験と評価

4.1 CGアニメーション「天籟籟」(2012)

『天籟籟』⁹は私が2012年に制作したCGアートアニメーションである。蝸牛の殻を被った女性が、今では失われた「世界で最も純粋な音」、かつて荘子が聞こえた音—天籟¹⁰を求めて旅に出るという内容だ。具体的な物語はなく、現世界に行き詰まりを感じた女性が、自分の知覚を呼び覚ますための一連の行為を描いている。女性が体の中を旅することで宇宙につながるというシーンは、「天、地、人はともにある」という中国で古代から伝わる世界観を表している。その概念を、「身体、性、地下鉄、ミラーボール」といった現代的且つ日常的な視覚要素で表すことで新しい視覚体験を生み出した。また、女性が世界で最も高い位置によじ登って、蓄音機に耳をあてて音を聞くシーンがある。このシーンでは「天籟を聞く」という行為が描かれている。「聞く」ということは人間的な行為である。「天籟を聞く」ということは、古代から伝わってきた天籟という概念と対峙し、見つめ直すということだ。即ち、古代の思想に面した

とき、それを従順に受け入れるのではなく、人間らしく振る舞うことが必要だと隠喩している。「天籟」をモチーフにした視覚作品は中国ではよく見られるが、「天籟を実際に聞く、天籟の正体を追求する」という逸脱的な主張を表現したアニメーションは新規的だと考える。さらに、こうしたテーマを全編CG手法で視覚化した。CGのバーチャルカメラによって空間を強調することで、天籟の響きを表現している。中国の古代思想からの逸脱的なテーマをCG手法で表現したことは、新しい視覚体験につながったと考える。



図7 「天籟籟」(2012、10分45秒)

本作の最後の場面で易の羅盤を破るシーンがある。易の羅盤には人々の運命が描かれているとされ、一人一人自分の羅盤を胸に秘めているとされていることに着想を得て取り入れた。易は中国最古の哲学とされていて、人々に大事にされてきた「道標」のようなものだ。そうして何千年も伝わってきた運命に対する考え、哲学と学問を、私は「打破する」という行為で、アニメーションを用いて表現した。歴史による固定観念から解放され、自由な精神に行き着くことが大事だと訴えている。

本作は全てMAYAで作られた。主人公の顔は3Dスキャン技術で私自身の顔をスキャンし、それをもとに作られている。内容では「現実を逸脱した、想像の世界」を描いている。冒頭では心臓が登場し、網の中に収まった「もの」のような心臓がアップで映る。さらに、ひたすらその心臓を痛めつける主人公の様子を描いた。CGで作られた心臓のモチーフは、テクスチャはあえて手描きで仕上げている。CGによる心臓の動きや質感によって、現実を逸脱し異様な雰囲気を作り出すことを狙いとしている。また、バーチャルカメラでしかできないカメラワークを活用し、現実ではあり得ない空間の移動をしている。「例えば輝くボールが主人公の体を飛び回り、その後宇宙へ飛び立ち、さらに地上に降り立ち、カメラが快速でやる」、というシーンがある。そのダイナミックさはバーチャルカメラのみが実現できるものだ。本作は世界で30以上の芸術祭・映画祭で上映され、2013年に上海新青年人物賞を受賞した。

4.2 CGアニメーション「在地 園宇宙@VENEZIA」(2022)

2022年、第59回ヴェネチアビエンナーレが開催された。世界で最大の芸術の祭典に合わせて、ヴェネチアビエンナーレの公式アートイベント「第1回 ヴェネチアメタバース展」が開催された。本作はその展覧会から招待を受け制作したものである。本作は、「5人のアーティストが自身の作品やコンセプト、メタバースという未知なる芸術の表現について考えを語る」、という内容だ。5人はCGで作られたそれぞれのアバターで登場している。制作では、AdobeのCharacterizerを使用している。このソフトウェアでは、Adobe Sensei AIが搭載され、AIで顔のモーショントラッキングを可能にし、パペットアニメーションをリアルタイムで生成することができる。「リップシンク」を可能にし、5人の語りをアバターアニメが実際の口の動きとほぼ同じタイミングで再現できる。5人のアバターは、読み込んだ顔の特徴をデータ化し、それにテクスチャを被せることで、顔の特徴を浮かび上がらせた。テクスチャは、それぞれのアーティストが制作した作品の画像を使用した。そうすることで、本来の作品の画像は形が崩壊され、さらにそこに作者の顔がうっすら現れるという、異様な空間に仕上がった。



図8 「在地 園宇宙@VENEZIA」(2022、7分)

この“異様さ”と“形の崩壊”を仕込むことを通じて、メタバース時代において芸術がこれまでとは異なっていくことを揶揄している。メタバースはヘッドセットを被ってポリゴンで作られた世界に入ること¹¹と解釈できる。一方で「メタバースは、現実とは違う、もう一つの世界だと言われている。単なる体験の枠を超えて、生活の大部分をそっちの世界へ移してしまいたいという構想すらある」¹²と議論されている。そのような中で、クリエイターによるものづくりの完成体が芸術品なのではなく、その過程の記録やかけら、さらには未完の材料も、芸術品として受け入れられている¹³。そのため作品という概念や存在が崩壊しているという印象を持たせるのが狙いだ。

本作は、これまでの自主制作アニメーションの表現からさらに物語性を削ぎ落とし、さらなる「テーマ性」の突出という実験をおこなっている。5人のうち、1人は私自身で、テクス

チャは自身のドローイング「小格系列」を使用している。「小格系列」(図9)は多くのフレームを描きそこにドローイングを描いていく平面作品だ。テクスチャとして自分の顔と融合するときに全てが崩れ、フレームも形を失い、画面の痕跡だけが残る(図10)。まるでレンダリングの残骸のような視覚効果が生まれる。作者が手をかけて作ったものが、CGの偶然によって新たなものに変えられる。その過程は、「芸術や、作品の存在とは何なのだろう」という思考を呼び起こすことにつながる。

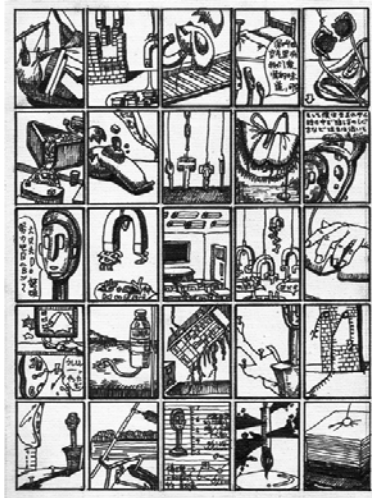


図9 「小格系列」(ドローイング作品)



図10 「在地 園宇宙@ VENEZIA」(2022、7分)

こうした、自分で手を加えて完成させるモノづくりではなく、自然現象、コンピューターの算出、何らかの外的干渉によって出された結果や状態が、コンテンポラリーアートの特徴だ。本作はメタバースというテーマがある中、アニメーションという表現とコンテンポラリーアートの関係性をさらに考察した形となった。

5. まとめ 中国のアートアニメーションの今後への展望

5.1 アートクリエイティブ活動背景の変容 —「芸術と科学」の推進—

本論では中国の初期のアニメーションからコンテンポラリーアートと言われる現代のアニメーションまでの展開を考察し、アニメーション表現の変化の必然性と視覚表現に潜む主張の正体、またその変容について分析してきた。その過程において、製作者たちが多様なアニメーション表現を模索しながら、「自己のアイデンティティを見つける」という目標へのアプローチが見えてきた。

改めてまとめると、初期のアニメーション制作では、世界各国が実験と模索の段階にあった。セル画の上で、アニメーター達の一枚一枚の手描きによってキャラクターが動いた。ロトスコープによるディズニー映画・白雪姫（1937）はアメリカで大成功を収め、中国の初の長編アニメーション・鉄扇公主（1941）に多大な影響を与えた。上海美術映画製作所のアニメーター達の感性と丁寧な制作は、中国のアニメーション芸術を歴史に刻んだ。

一方、そうした多様な表現の実験は、国家の経済力が伸びない中で、アニメの産業化には繋がらなかった。中国ではテレビが各家庭に普及するのが他国より遅く、90年代いざ普及すると、今度はコンテンツ需要に追いつけなくなった。その頃日本やアメリカではアニメの産業化が既に成熟し、それらの作品群が中国のテレビ需要を満たし、アニメーションマーケットを牛耳った。上海美術映画製作所の伝統技法の衰退と共に、中国製アニメーションに対する国家の推進対策も始まった。美大のみならず総合大学にアニメーション学科が設立され、制作者の育成に力を入れた。一方で総合的背景では、「芸術と科学」の推進も始まった。中国の最高学府の清華大学は2000年から清華大学美術学院という美術学部を作り上げた。伝統的な造形芸術から、ICT技術を駆使した芸術作品、すなわちメディアアートが推奨された。CG技術が関連するアニメーションはメディアアートの代表分野と言える。こうした先進的な表現と、「今」を象徴するコンテンポラリーアートのイデオロギーは密接に繋がる可能性を持っていた。「芸術と科学」は、ICT時代の表現手法について探求すると共に、表現の対象、つまり人々の今の時代の思考の在り方についても、考察し、提議する必然性につながった。コンテンポラリーアートにおいてアニメーションが誕生し存在を示せたのは、映画やテレビに比べ、実験、議論と主張の空間があったからだと考える。現在の中国では表現の制限があり、映画作品や放送作品は厳しい審査を受けるため、制作後かならずしも劇場上映できるわけではない。そのような中で、比較的自由的な発表空間をもつ芸術展では、独特な表現のアニメーションに出会える可能性が高い。反対に、こうしたアニメーションの鋭い感性が、中国の大衆アニメーションに影響し、クオリティのさらなる向上に繋がる希望を忘れてはならない。

5.2 自主創作の新規性について

中国では古代思想が今でも人々の日常に影響している。古代の思想を学校で学び、日常の会

話でも四字熟語、諺、詩が度々引用される。しかしそのような古代の思想に対して人々は時間をかけて再考したことがあるのだろうか。伝統というだけで容易に受け入れることを自省する必要がある。自主創作「天籟籟」における新規性は、荘子の思想「天籟」を逸脱して表現していることだ。「天籟を聞く」という場面は、「古代思想と対峙したとき人間的であることが重要だ」と主張している。この場面を表現することで、観客の古代思想への羨望的な意識が薄まり、新しい印象を生み出すことが期待できる。また、これまでの中国のコンテンポラリーアート作品で「易」をモチーフにした作品はあるが、CGアニメーション手法で「天籟」と「易」の観念からの逸脱を描いた作品は見られなかった。「天籟籟」では「コンテンポラリー＝今」という視点から「天籟」を再構築し、古代思想をモチーフにした新しいアニメーション表現を作り上げた。自主創作「在地 園宇宙@VENEZIA」では、Characterizer (AIに基づく新たなアニメーションツール) で実験的な創作アニメーションを作ることを可能性を考察している。本ツールは通常、主にアニメーションキャラクターの生成に使用され、応用例としてはVチューバーがある。AI機能を搭載したツールを実験的な映像作品の創造に用いるのは新しい試みだと考える。本作では、すでに完成している各作者の作品をCharacterizerで再構築した。AIの介入を受けて、作者の顔を作品と融合させ、アバターが生成される。作者がアバターを通じて自身の作品について語るという映像は、新しいドキュメンタリー的な視覚効果を生み出している。また、CharacterizerのAI機能が生み出した効果を「痕跡」として捉え、修復せず「状態」として残すことは、AI機能に関連した新しいコンテンポラリーアートの創造につながると考える。

5.3 メタバース時代到来の兆し アニメーション製作者はどう向き合うか

科学と芸術が交差する中、メタバース時代の到来が取り沙汰されている。メタバースが現実生活を本当に変えるのかどうか議論されていて、その結論はもう少し経過観察が必要だが¹⁴、すでに中国におけるアートビジネスや発表では変貌が見られる。さらなる視覚表現の実験が、求められている。中国ではNFTでさまざまな売買が生まれ、人々は興味津々だ。例えば、アート市場では、NFTでデジタルの作品を買い、抽選で当たった人に、現実ではその作品の本体が届くというスタイルがある。また、NFTではコンテンツがさらに細分化され、作品、商品、コレクションへの新たな理解が生まれている。これまでの芸術作品とコンテンツビジネスへの意識が変わってきている。これは世界でも同じだ。そのような中、デジタルアートの市場における新たな可能性も生まれている。これまでデジタル映像作品やアートアニメーションは、複製が容易だという点で、コレクションにおいて不利な一面があった。しかしNFTでデジタル作品の複製不可能が実現し、さらにメタバースの人気によりデジタルアニメーションの需要が増加したことは、アートアニメーションの成長へ追い風となっている。メタバース、NFTはデジタルアートクリエイターにとって経済的なチャンスだと捉えられる。未来においてメタバースが日常に多大な影響を与えなくても、NFTが個人的なアートアニメーション創作とその商業出

口になる影響は計り知れない。一方で、メタバースのアート分野で今求められている「ゲーム感覚」に対し、私は対峙していきたい。様々な形態が許される中、コンテンポラリーアートアニメーションが自身の考えを主張する貴重な映像空間であることを常に念頭においておきたい。ゲームの娯楽性を逸脱したのがアートであり、人間の自己考察につながり、哲学的な悟りへ導くことができる。どんな時代が訪れても、クリエイターはアイデンティティを探し、存在について考え、世界に物申す役割がある。逆に、今後訪れるかもしれないメタバースの時代に期待する現在の私たちの新たなイデオロギーの形成がどのようなものなのかも注目に値する。私たちはなぜもう一つの世界に期待するのだろうか？それらを捉えれば、「コンテンポラリー〜いま〜」の状態をめぐる、絶えず刷新した視覚の創造にたどり着けると考える。

【注】

1. 引用「現代美術逸脱史1945-1985」千葉成夫著（2021）ちくま学芸文庫 P12
2. ジョゼフ・ターナー（1775—1851）イギリスのロマン主義画家。たんなる再現ではなく、風景画に自身の思索を投影する前衛的な制作を展開した。
（引用先：美術手帖WEB<https://bijutsutecho.com/artists/237>）
3. ゲルヘルト・リヒター（1932—）ドイツ・ドレスデン出身。新聞や写真をぼかしてキャンバスに描いたフォトペインティングなど絵画の可能性を問う作品で世界的な評価を得ている。
4. 出典「斉白石と蛙声十里出山泉」中国美術館公式サイト
http://www.namoc.org/xwzx/zt/lshjchz/laoshehujieqing2/201501/t20150127_285573.htm
5. 出典「新媒体芸術概論」劉旭光（2012）河北美術出版社（中国） P51
6. ト権（BU HUA）1973年中国北京出身、アニメーション作家。
デジタルアニメーション制作の先駆者。
7. ミャオ・シャオチュン（MIAO XIAO CHUN）1964年中国江蘇省出身、中国中央美術学院教授。
1990年代にドイツ・カッセル芸術大学に留学し写真を学ぶ。帰国後CGアニメーションを制作第55回ヴェネチアビエンナーレ中国館に出展。
8. 参考文献「浅析动画芸術発展中存在的問題」（訳：中国のアニメーションにおける問題）
作者：YU YIMIAO（人民日報のニュースサイト）「機械的に他国の作品スタイルを模倣することは他者から吸収して学びを得ることができないだけでなく自らの長所と本領も失うことになるだろう。」（閲覧日2022年9月1日）
<http://media.people.com.cn/n/2015/0701/c397270-27237438.html>
9. 著者が創作したCGアニメーション「天籟籟、TIANLILAI—The piping of heaven—」（2012年、10分45秒）
10. 「斉物論」中国古代の哲学書《莊子》の篇名。莊子『莊子』（雷仲康 訳注）山西古籍出版社 P15 2001年

11. 出典「メタバースとは何か ネット上のもう一つの世界」
岡嶋裕史著（2022） 光文社新書 P14
12. 出典 同書 P25
13. 例 香港の著名映画監督ウォン・カーワイが過去の代表作「花様年華」（2000）の未公開フィルム（尺1分31秒）をNFTで出品、428万香港ドル（約7700万円）で落札される
14. The Metaverse in 2040 Pew Research “54% of these experts said that they expect by 2040 the metaverse WILL be a much-more-refined and truly fully-immersive, well-functioning aspect of daily life for a half billion or more people globally. 46% said that they expect by 2040 the metaverse WILL NOT be a much-more-refined and truly fully-immersive, well-functioning aspect of daily life for a half billion or more people globally.”
<https://www.pewresearch.org/internet/2022/06/30/the-metaverse-in-2040/>（閲覧日2022年9月1日）

【参考文献】

- アタリ、ジャック（2021）、『メディアの未来—歴史を学ぶことで新聞雑誌ラジオテレビSNSの未来は導き出せる—』、林昌宏（訳）、プレジデント社
- エイゼンシュテイン、セルゲイM（2014）、『エイゼンシュテイン全集第7巻 モンタージュ』、エイゼンシュテイン全集刊行委員会、キネマ旬報社
- 岡嶋裕史著（2022）、『メタバースとは何か』、光文社新書
- グルンステン、ティエリ（2009）、『マンガのシステム：コマはなぜ物語になるのか』、野田謙介（訳）、青土社
- 住友文彦・四方幸子・坂本里英子・木村重樹・吉住唯・柴俊一編（2005）、『アート、ミーツ・メディア：知覚の冒険』、NTT出版
- 千葉成夫（2021）、『現代美術逸脱史』、ちくま学芸文庫
- 齊白石（2009）、『齊白石談芸録』、湖南大学出版社、中国
- 劉旭光（2012）、『新媒体概論』、河北美術出版社、中国
- Giesen, Rolf. 2015. *Chinese Animation: A History and Filmography, 1922-2012*. US: McFarland & Company
Illustrated edition
- Menovich, Lev. 2002. *The language of New Media*. Cambridge: MIT Press

Analysis of Visualization in Chinese Contemporary Art Animation: Consideration and Independent Creation

Qianyi Liu

Abstract

In recent years, media art and other visual content have undergone further transformation. Due to the impact of the pandemic and the spread of Metaverse, NFT, not only are changes taking place in the exhibition of works and in market distribution, but conventional ideas about “visual content” are also changing. On the other hand, in China, there are strict screening standards for the release of video content. Under such circumstances, art animation, which has the characteristics of “metaphor” expression, covers various themes and explores experimental expressions, making it another visual space that allows communication with the world. However, these Chinese art animations are obscured by mainstream movie works and are not known internationally. Based on the development of animation in China, this paper examines Chinese contemporary art animation from the perspective of expression and the ideology that can be read from it, in the context of further changes in digital technology. It also summarizes the animations created independently through the course.

Keywords: Contemporary Art, Media Art, Art Animation, Metaverse, Traditional Chinese Art, ideology