

平成25(2013)年度
博士後期課程学位論文

TOKYO GIRLS SENSATION

— 「カワイイ」に潜在する2.5次元化した身体の考察 —

東京藝術大学大学院美術研究科
先端芸術表現研究領域
1309924
岩本 愛子

「カワイイ」は便利で軽やか。

なぜ「カワイイ」は世界に受け入れられたのだろうか。

時代が求めているものと何かが一致した。

「カワイイ」の中に、人々は何を求めているのか。

便利で軽やかなデジタル化へと進む現代から、

「カワイイ」に潜在する”2.5次元化した身体”に着目して考察する。

論文要旨

筆者はこれまで、若者たちから自然発生的に形成されるストリート・ファッションを題材に、身体と装飾品の関係を主観的な経験をもとにインスタレーション作品で表現してきた。本論文は、身体と装飾品の関係を視覚芸術で表現することを客観的に考察し、現代の身体のリアリティとは何かと問うことにする。本論考を通して、筆者の表現活動における概念の基礎を据え、新たな方向性を導き出すことを本論文の目的としている。

主題の“TOKYO GIRLS SENSATION”とは、「東京の女の子の気持ち」を意味している。東京の女の子たちのストリート・ファッションを象徴する「カワイイ」は、単なる形容詞としてではなく、現代の日本のポップカルチャーの一つとしてマンガやアニメと共に、海外の若者たちの心も捉えている。「カワイイ」には独特な美意識や複雑な感覚を含有するため、翻訳しきれず「kawaii」というローマ字表記のまま海外に普及した。「カワイイ」が海を渡り「kawaii」として“東京の女の子の気持ち”が、他国にも受け入れられたといえよう。

その背景として、インターネットによってグローバル化した現代社会のコミュニケーションツールである動画サイトや、CGM（消費者生成メディア）などが考えられる。2000年以降インターネットがケータイによりパーソナライズされ、2010年以降ソーシャル時代としてコミュニケーションが変化し、人々はリアルとヴァーチャルの2次元と3次元の両間を行き来しながら、双方向的なコミュニケーションが可能となった。そして、匿名やアバター機能などを用いて、若者たちから生まれた自然発生的なストリート・ファッションの「カワイイ」が、ストリートの空間を越え、ネット上でも急速に広まった。

そこで、本研究においては、現代の身体装飾からみられる芸術性に関して、日本におけるスーパーリアリズムは今日“ストリート”で見られるのではないかという仮説を立てた。スーパーリアリズムはポップアートの最盛期の1960年後半から70年代はじめのアメリカを中心としたムーブメントである。このスーパーリアリズムにおけるリアリティの追求からみられるサイケデリクス効果は、現代の日本の“ストリート”で実践されている、過剰に装飾する身体のリアリティの追究に近いものがあると考えられる。

さらに現代の身体のリアリティを掘り下げて考察していくために、「カワイイ」に潜在した2.5次元化した身体を検証していく。歴史において、身体装飾は化粧や装飾品で身を着飾るだけではなく、身体に穴を開け、皮膚に入れ墨をし、纏足のように骨を変形させる等、あらゆる方法で加工され、儀式や社会的な様々な目的をもって装飾が施されてきた。現代の「カワイイ」に影響された身体をみると、人形のようなつけまつ毛に、コンタクトレンズで眼球の輪郭まで化粧される。コスプレのように非日常的な装飾がほどこされ、プチ整形という名前からも伺えるように、身体加工がカジュアル化される。それはまるで、人間が人形の姿を理想とし、「カワイイ」という現代の美意識によって、身体が無機質でプラスチックな身体へと先導されているようだ。生と死の狭間の存在といえる、生きているのに生きていないかのように見せる身体表現の描写に対して、どこか危機感を感じながら、現代の身体のリアリティに興味を抱き、このようなアニメの2次元の世界に影響された身体装飾を考察し、「カワイイ」に潜在した2.5次元化した身体として捉えることにする。

そして、2.5次元化した身体が視覚芸術ではどのように表現されているのか考察することで、自身の制作活動を位置づける。2.5次元化した身体は、ヴァーチャルとフィジカルを行き来するインターネット社会を背景としているため、インターネットが一般化した1990年代以降の4名の女性アーティストの作品から検証していく。これらの2.5次元化身体の考察は、3次元から考察した2.5次元化した身体と、2次元から考察した2.5次元化した身体というように、2次元と、3次元の両側から、2.5次元という曖昧な立場を検証する方法をとった。

序章では、これまでの継続してきた自作品から、本研究に至る動機について述べた。

第一章では、「カワイイ」に潜在する2.5次元化した身体の背景を述べ、インターネット社会によって現代のグローバル化した世界の中で、コミュニケーションの変化によって生じた私たちの心理的变化を追った。

第二章では、芸術におけるリアリティの追求の仕方について、主に 70 年代のムーブメントであったスーパーリアリズムに焦点をあて、身体彫刻のスーパーリアリズムにおける 2.5 次元性について考察する。そして、日本のスーパーリアリズムの仮説を立てた。

第三章では、第二章で立てた仮説に焦点をあて、ストリートにおける 2.5 次元化した身体とは何かを比較しながら、コスプレ、美容脱毛、ヴァーチャル・アイドル等のサブカルチャーから検証した。

そして、第四章では、アートにおける 2.5 次元化した身体の表現方法を考察していくために、森万里子、オルラン、スブツニ子！、ツァオ・フェイの 4 名の女性アーティストの作品から検証を行った。

結びでは、博士課程修了制作の「DECOMORI」について解説した。この作品は、造形された巨大な花束の中に、等身大の身体を潜めた状況を作り、天井から吊って展示した。過剰な装飾の裏側はハリボテ状態になっており、正面から見える光景と裏から見える光景にギャップがあるため、鑑賞者に“空虚な感覚”を与える仕掛けを試みた。このような“空虚な感覚”を、作品を通して体験することが、「カワイイ」に潜在した 2.5 次元化した身体の表現方法の一つであるとして提示した。

これまでの考察から導いた本論文の結論として、“2.5 次元化した身体”を、単に肯定、否定することはできないと考えた。テクノロジーの進化によって、コミュニケーションが変化している状況に対して、作品を表現する方法や環境も適用していくべきだと考える。一方では、身体感覚が軽薄になり、非現実な思考に陥り、生と死に対する認識も軽薄になる危険性がある。ここで筆者は、あえて肯定と否定をしないとはいえ、「カワイイ」に潜在した 2.5 次元化した身体について表現し、現代の身体のリアリティについて鑑賞者がどう思うかと問いかけ、結論を委ねることに意義があると考えた。

“TOKYO GIRLS SENSATION”「東京の女の子の気持ち」として、筆者が 10～20 代に影響を受けたストリート・ファッションから分析をしてきた。今後、新たな方向性として、ヴァーチャルとフィジカルの境界線の曖昧な時代に、強く影響を受けていくと思われる、スマートフォンを遊具とし使いこなす現代の子どもたちに着目していきたい。赤ちゃんが泣きやむアプリや、刺激的な音とインタラクティブな操作で、子どもたちを惹きつけるタッチパネル。幼児教育といわれる様々なデジタル教材によって、21 世紀世代の子どもがどのように成長し、身体感覚の発達にどのように影響していくのかを考察することが、今後の課題といえよう。これからは、今までにない新しい身体のリアリティができあがる可能性が考えられるので、それらを踏まえて今後の表現活動を発展させていきたい。

目 次

序: はじめに	1
第一章: 「カワイイ」背景—変遷	3
1 節 「カワイイ」のデコ盛り	3
2 節 ヴァーチャルとフィジカルの共存時代…便所飯	4
第二章: 仮説「カワイイ」は日本のスーパーリアリズムなのか?	7
1 節 スーパーリアリズムとは?…身体彫刻から	7
2 節 日本のスーパーリアリズムとは?…東京のストリートから	8
3 節 「カワイイ」の文化的無臭性	9
第三章: 2.5次元化した身体とは?	12
1 節 3次元から考察した2.5次元化した身体—身体装飾…コスプレ	12
2 節 3次元から考察した2.5次元化した身体—プラスチックな身体…リアルバービー人形	14
3 節 3次元から考察した2.5次元化した身体—カジュアルな身体加工…脱毛	16
4 節 2次元から考察した2.5次元化した身体—ヴァーチャル・アイドル…初音ミク	17
第四章: アートにおける2.5次元化した身体とは?	20
1 節 3次元から考察した2.5次元化した身体—身体装飾…森万里子	20
2 節 3次元から考察した2.5次元化した身体—プラスチックな身体…オルラン	21
3 節 3次元から考察した2.5次元化した身体—カジュアル加工…スブツニ子!	22
4 節 2次元から考察した2.5次元化した身体—ヴァーチャル・アイドル…(ツアオ・フェイ)	23
結び: 自作品における2.5次元化した身体—カワイイ…DECOMORI	25
謝辞	
参考文献	
引用文献	
図録	

序：はじめに

私はこれまで、視覚芸術を通して“表層”に焦点をあて表現し研究してきた。それは人が表層にとられることで、実像を見落としてしまう状況が多く存在するのではないかということについて関心を持ち続けてきたからだ。特に身体における“表層”に強く関心を持ち、女性の顔を彩る化粧や身体を着飾る衣服など、私生活に密接した“表層”に焦点をあててきた。このような“表層”は“身体装飾”ともいえる。装飾は物の付加価値を高めると同時に、物を覆い、本体を見えづらくする“擬似的な皮膚”としての機能を持つ。“擬似的な皮膚”を虚像とするならば、実像と虚像の曖昧な領域を、視覚芸術で可視化する表現を模索して、“表層”にとられることで、実像を見落としてしまう状況を問いかけてみたいと考えた。

例えば、「ハイヒールのヒールとは何か？」(図1)「プレゼントをラッピングする包装と偽装の対比」(図2)「ブランド品に身を投入すること」(図3)「ひとつの体に服が沢山あること」(図4)等である。これらは、東京のストリートカルチャーに影響された自身を取り巻く日常における小さな疑問が始まりであった。この小さな疑問のモチーフとなる「カワイイ」女の子の装飾品を、現物のサイズ以上に大きく肥大化させた表現は、自作品の特徴の一つであった。このように装飾品を肥大化させることで、人とモノとの関係を逸脱し、人の意識を変えるチャンネル装置として“擬似的な皮膚”の機能を誇張させた。

人が表層にとられることで、実像を見落としてしまう状態へと至るのは、装飾品に限らず、多くの場合、言葉や情報が用いられるのではないだろうか。装飾された言葉や情報によって、噂話のような虚言に捕われ事実が不明瞭になる。このような情報によって、個人間から国民間の固定観念へとようになっていくように、日常生活における不確かな情報で、他者に対する個人的な感情が、消極的になってしまう状況の延長線上に、社会的な問題とされる国籍や所属や種族に対する偏見の眼差しがあると思っていた。つまり、規模やスケールの拡張という違いだけで問題は同質であると推察して、私が装飾品を肥大化する表現は、日常におけるパーソナルな問題から、社会的な問題へと問いかけることでもあった。

それは、様々な情報に溢れている現代社会に対して、メディアの情報が正しいか間違っているかを突き詰めたという類いではない。ある一つの情報が不正確な観念を生み、正確に認識することが困難となり、他者を認識する時にそれが大きな誤解となることで、そこに存在する人との交流が遮断される状況を、強く惜しむ気持ちがある。10代の時、高校の校則で髪の色が暗いか明るいという色の基準が曖昧な中で、全存在が認証されなかったという小さな傷心した経験も、人を外見的特徴で分類し区別や排除や制限する、人種差別と、規模や傷の深さに大幅な違いがあるが、本質的な問題は同様ではないかと感じていたからだ。

しかし、私が社会的な問題を直接的に訴えたとしても説得力がなく、正論を述べ幾分説得できることがあり得たとしても、強固な訴えをすることはできないだろう。その理由で、自身を含めて社会に問うために、ハイヒールのヒールの高さや、プレゼントを包装するリボン等のモチーフのサイズを肥大化させて、主観的な日常の問題から提示してきた。

このような動機で、東京のストリートカルチャーに影響され、渋谷、原宿ファッションなどの「カワイイ」の純粋な消費者の一人として成長しながら、当時高校生だった2003年ごろから、等身大の視点で表現することを継続してきた。しかし、かつて髪の毛を脱色するのは非行のシンボルとして判別されていたが、この数年で日本の独自文化として、改造制服、ストリートスタイル、コスプレ等は、対外的な国家戦略として用いられるまで市民権を得た。「カワイイ」も幼稚で未成熟で軽視される対象であったにもかかわらず、今や「kawaii」と国際語となり、その反響を受け外務省は2009年にはカワイイ大使を任命し、日本の伝統文化、芸術に加え、近年世界的に若者間で人気の高い日本のストリートカルチャーとして積極的に文化事業として活用しはじめた。

国際語となった大きな理由として、2010年代以降の、情報メディアの世界が劇的に変わったこととの関係性が高い。¹ インターネット社会のコミュニケーションはソーシャル時代として、CGM（消費者生成メディア）の世界が出現し、個人同士が密接につながり合っ「口コミ」で情報が大規模に拡散、伝達される巨大なコミュニケーションネットワークの広場を形成するようになった。それは、ストリートカルチャーの消費者が自由に発信する生産者ともなり、画面の中の世界では、

アバター設定によって、対面しない、匿名であるうえの、本音を述べたコミュニケーションが円滑に行われ、現実にはさらけ出すことのできない自分を自由に表現する、虚飾可能な広場となった。

「リア充」という、現実が充実している意味を持つインターネットスラングがある。ここで述べる充実とは主に、恋人や友人などの人間関係のコミュニティが現実に存在するかどうかで用いられている。つまり言い換えると、インターネット上のコミュニティに入り浸る者が、現実生活が充実していないという、自虐的な表現でもある。このような造語の背景からも、現代は、画面の中のコミュニティと現実のコミュニティに両極化が進んだ時代であることが伺える。

「…ヴァーチャルとフィジカルの共存の時代にあって、感性はヴァーチャルに養われ、身体のリアルティはどんどんやせ細っていく傾向にある。」²

キュレーターの長谷川祐子はこう述べているが、IT 技術の進化でグローバル化が促進し、画面の中のヴァーチャル世界は、私たちの生活と密接になり、デジタル化はあらゆるモノを便利で軽やかにした。そして、同様にフィジカルである身体性も“軽やか”へと導かれているようだ。

“身体のリアルティ”の追求は、自作品においても重要な問題であった。そこで、私が度々表現してきた、“等身大の人形と生きた人間を並べること”は、以前から感じてきたこれらの二者を並べた時の違和感が、デジタルとフィジカルの間を行き来する、現代の感覚と一致するかもしれないと思った。

つまり、現実のリアルさを象った人工的身体と、本物の生きた身体とを並列化させることで、デジタルとフィジカルの間を行き来する違和感を可視化し、二者の狭間を提示させ身体のリアルティを浮き彫りにさせ、「生」を意識化させようとする試みであった。

「生」の意識化とは、野口忠が芸術論において述べた用語である。³ 野口は「生」の意識化を、生命のフィールドバックのためであるとして述べ、多くの人が耳飾りのために耳に穴をあけ、インドの人は鼻に穴をあけ、アイヌ人は顔に入墨をし、アフリカの黒人は創痕（皮膚に傷をつけ模様を作る）を行い、中国の女性は纏足を、日本の女性はおはぐるをした。また人がなぜマラソンをするのかという問いを通して、生の意識的な実感を人々が求めていることを冒頭で述べ、芸術との関係性を説いた。

現代の身体装飾を東京のストリートカルチャーから見ると、化粧やファッションは、コスプレのように非日常的な装飾がほどこされ、また、プリクラや写メールで、細く伸ばされる身体に、拡大される目、白く輝かしいフラット化する皮膚によって、自己像が修正され変貌した身体イメージとなり、そして、テクノロジーの進化により、美容業界のエステティックの光脱毛から医療機関の美容レーザー治療やプチ整形など、カジュアルな身体加工が一般化され、様々な手法で身体がアニメのような2次元へと向かっている様子が伺える。それは、「カワイイ」という現代の美意識が、人間が人形の姿を理想とし、無機質でプラスチックな身体、または「生」の臭いを消すかのような無臭な身体、人工的フレグランスさを好んでいる状況へと先導しているように思う。もしそうであれば、野口の述べた芸術論における「生」の意識化は、21世紀においては違うかたちで展開しつつあるようだ。

本論では、現代の「生」の意識化とは何か？と問い続けていくために、現代人のヴァーチャルとフィジカルの狭間の身体感覚と、「カワイイ」における現代の美意識における身体加工が、倒錯した「生」の意識化、もしくは、「生」の擬似生成ではないかと考え、3次元と2次元を行き来する“2.5次元化した身体”を定義付けながら、現代の「生」の意識化となる身体のリアルティを考察していく。

そこで、2.5次元化した身体における社会的な背景から、特に“東京の女の子の気持ち”として、彼女達に密接した問題意識を提示し、今後の身体の行方を追うことによって、ヴァーチャルとフィジカルの狭間にある2.5次元化した身体という曖昧な領域を、アートを通して可視化し、今日の新しいリアルティの回復を問いながら、今後の「生」の意識化のあり方を模索していきたい。

第一章：「カワイイ」背景—変遷

1 節 「カワイイ」のデコ盛り

なぜ「カワイイ」^bは世界に受け入れられたのか？「カワイイ」は時代が求めているものと何か一致したはずだ。「kawaii」と訳され、世界への広がりを見せ、大きく市民権を得た。この浮かび上がっている現象から、まず「カワイイ」に潜在的に求められているものとは何かについて考察してみる。

デジタルメディアの発展と普及により私たちの生活や社会は変化してきた。特にインターネットの技術は急速に進化し、現代はインターネット社会といえ、国境のないインターネットとして、グローバル化する世界の中で国境を越えるコミュニケーションツールとなっている。テレビのような送り手から受け手への一方的な「放送」の受信者としての立場に慣らされつつあったが、人と人との双方向的なコミュニケーションができ、個人が自由に自己表現できるメディアは私たちの生活のコミュニケーションの方法を革命的に変えた。特に2000年代、ケータイでインターネットができるようになり、いつでもどこでもネットにつながる環境は急速な発展のきっかけとなった。こうしたグローバルなネットワークにより東京のストリートカルチャーの「カワイイ文化」は、動画サイト、画像サイトを通して、海外にも普及し模倣され世界的規模の広がりを見せ、人種や国境を越えて、若者の関心を捉えている。

このような反響を、ファッションビジネス研究者の竹内忠男は、現代社会はスピードが要求されると分析している。PCの中のネット空間がその象徴となり、現代人はそのスピードに対し身体的、精神的疲れを強く感じている。そこにこの日本の「カワイイ」と言う幼児性もつ「ゆるい感覚」に何か郷愁に近いものを感じているのではないだろうかと竹内は次のようにも述べている。

「…ネット社会に拡大する均一的、普遍的な価値観を持つとする体系に対するアンチテーゼなのだろうか。あまりにも豊饒な情報が漂うネット空間において、人間はその過激なまでの豊かさに対して疲れを感じ始めている事を示していると考えて良い、この豊饒はある意味成熟であり、前述したように成熟したものは滅び行く流れにある。その歩みを一時停止させ、その内容を再考させるものは何か未熟なモノ、未完成なモノかもしれない。」⁴

しかし、未熟、未完成なモノである「カワイイ」の特質よりも、私はむしろその言語のもつ独特なニュアンスに着目したい。あらゆるモノがデジタル化し軽量化とスピードが可能になった時代に、「カワイイ」という他言語で訳しきれなくなった曖昧かつ独特で多様なニュアンスを持つからこそ、便利で軽やかな言語として、そのスピードに乗り伝達されたのだと考える。

女の子の気持ちは視覚的な身体装飾に心が揺れ動きやすい。「カワイイ」ワンピース、「カワイイ」ハイヒール、「カワイイ」ネイルに、「カワイイ」つけまつ毛。「カワイイ」ノート、「カワイイ」待ち受け画面に「カワイイ」絵文字とスタンプ。大きなものから小さなものまで「カワイイ」で装飾し身を固めることに幸せを感じる。その幸せには、安堵感、優越感、特別感、連帯感と様々な感情が複雑に絡み合い簡単には言い表せない「カワイイ」のデコ盛り状態となっているのだ。

デコ盛りの、「デコ」とはデコレーションの短縮形である。つまり、飾り付けること、装飾する

^b 「カワイイ」の海外での反応を踏まえた日本での論考は、2006年、四方田犬彦が『「かわいい」論』で、日本が発信した「カワイイ」現象が世界的な現象になっていることを論じて、21世紀の美学として位置づけ、その構造を通時的かつ共時的に分析した。2009年、古賀令子の『「かわいい」の帝国』では、モードとファッションの観点から「カワイイ」を論じている。同年、2009年、櫻井孝昌『世界カワイイ革命』で海外での反応を現地に行き調査するために、カワイイ文化の世界における浸透具合をフランス、イタリア、スペイン、ロシア、ブラジル、韓国、ミャンマー、タイなど25都市に出向きレポートし、日本人の認識をはるかに越えた海外での影響である状況を述べている。翌年の2010年『ガラバゴス化のスズメ』で日本のポップカルチャーの一つである中国や韓国にない「カワイイ」の概念を、積極的な意図をもったガラバゴス化としての独自性を日本経済における不況脱出の頼りとして勤めている。学術論文においても、現代の美意識としての「カワイイ」、また「カワイイ」の構造や、「カワイイ」の今後の行方について論考がされ始めている。

こと。「デコトラ」とは、トラックをデコレーションすること。「デコケイ」は、携帯をデコレーションすることで、名詞と組み合わせ短縮して使われる。また「盛り」とは「盛る」と単独で女子高生などが使う若者言葉でもあり、誇張することを意味する⁵。例えば、「話を盛る」は、話を大げさに話す事であり、「髪を盛る、顔を盛る」は、髪型にボリュームをもたせること、派手な化粧のことである。つまり「デコ盛り」とは、装飾を誇張することであると言える。それはまるで、酉の市のように縁起の良いものをひたすら盛れるだけ飾りつけたり、熊手のように福德を驚掴みしたりするかのようにかき集めるといった、日本の伝統的な祈願を込めているかのように、「カワイイ」は現代の若い女の子の生活中で、無意味なお守りとしてデコ盛りされているのだ。

そのようなデコ盛り状態は、今日の「カワイイ」のアイテムたちの持つ、プラスチックな色彩を無造作に組み合わせられるなど、意外性と違和感を遊び心で見せている。このような美意識は、竹内の述べた過激なまでの豊かさに対する疲れなんか感じさせない、むしろうるさいくらい過剰で、先進国の豊かさの享受が具現化された表現のように思われる。それは、イージーでファジーでハッピーでスピーディーな、プレイフルに満ちた「カワイイ」のデコ盛りである。

自身の経験を振り返ると、“東京の女の子”は「カワイイ」を日常的に無差別に連発して用いてきた。このコミュニケーションは遊戯性に満ちており、「カワイイ」はあらゆる対象者、物、状況、に用いることができ、使用法がイージーな用語である。そして、キュートやプリティーの意味を超え幅広く用いることができ、柔軟性をもち、使用範囲がファジーである。また、やまびこのように友人があるものに「カワイイ」と発すると、隣にいた友人も同意の意をしめすかのように「カワイイ」と発するように「カワイイ」は連動するのだ。積極的には、これは“東京の女の子”におけるコミュニケーションをハッピーにさせる合い言葉となっている。

それらに対して大人たちが懸念の声を上げるのは否定できない。意味を持たずに口癖のように用いて「カワイイ」を過剰に連発することは、大人としての知識や常識を身につけ、社会的アイデンティティを確立させる上で障壁となっていないか、または「カワイイ」という感覚を言語化することが不得意になっているのではないかという様々な懸念の声は、「カワイイ」が国際語となった今でも変わらず残っているようだ。

しかし、この言葉の推奨できる効果として、「カワイイ」を語尾につけることで、瞬間的に積極的な価値観を生み出すスピーディーな力があることだ。例えば「きもカワイイ」「グロカワイイ」「ぶさカワイイ」と、独特なカワイイ観がある。このカワイイ派生語が現代の、日本文化独特な曖昧さを象徴している。「カワイイ」を用いて消極的な事柄を、マイナスからプラスに変換するそういった可能性を持っているということだ。

このマイナスがプラスに変換するそういった可能性における分析として、医療人類学・身体芸術論者の小林昌廣は「カワイイ」は価値の転倒、立場の逆転、固有空間の破壊が意図されていると分析している⁶。それは自らと対象との関係を「同一化」ないし、「転倒」させようとして、人形や小動物などに対して自分も対象のようにかわいくなりたという欲望が隠れており、対象物を「カワイイ」と思う自分がカワイイとを感じる。また、グロテスクなものに「カワイイ」と発する場合は、気味悪い対象を簡単に御すことができ、中年男性を見て「カワイイ」と発する場合は、社会的に上にいる存在を自分の側に引き寄せることで、実際的かつ意識的な価値の転倒だと分析している。

イージーでファジーでハッピーでスピーディーな「カワイイ」のデコ盛りには、現代の歪んだ心理がみられる。そこには、プレイフルに「カワイイ」という現代の美意識を享受し「カワイイ」と一体化したデコ盛りがネット上の自由に自己表現できる広場で発散され、グローバル化したフィールドによって予想を遥かに拡散されていった。

2 節 ヴァーチャルとフィジカルの共存時代…便所飯

ある数年前のニュースが印象的である。「便所飯」⁷として、2009年7月6日に朝日新聞が夕刊一面で社会現象として取り上げられ、翌日の情報テレビ番組でも紹介された。インターネットスラックから名付けられた「便所飯」とは、トイレの個室で食事を取ることである。その理由は、一緒に食事を取る人がいないため、一人で食事をしているところを見られたくない。またトイレの個室は人目を気にする必要がなく誰にも監視されない安心できる空間である。一般的に、20代の女性、大学生に多く、「便所飯」とは「ランチメイト症候群」の一種であり、主な症状は一人で食事をする

ことへの恐れ、食事を一人でするような自分は人間として価値がないという自分への不安などの、仲間がいないことを恐怖に覚える傾向がある。

快適で、居心地の良いと評価される日本のトイレの見えない実体を垣間みる報道であった。「便所飯」という、排泄の場所で食事を済ますという異様な感覚も本来の用途から変容していくことで、現代の病の必要に応じているのかもしれない。豊かな国であるけれど、居場所がない…。対人恐怖や孤独、ひきこもり等の心理に近い「ランチメイト症候群」は、社会学者の辻大介⁸の分析によると、先進国に共通した特徴ではないかと述べている。それは物質的に豊かである国を暗示しているようなニュースであった。

しかし自身の経験では、女子トイレは秘密基地、安全地帯として様々な用途に変容するパラダイス空間であったといえる。中学時代の休み時間のたまり場は女子トイレだった。授業が終わるといわゆる不良といわれる女の子たちが、化粧ポーチと髪の毛のワックスと、コミュニケーションツールのプリクラ手帳を持ってトイレに集まる。トイレの洗面台の前の鏡で一人一人が休み時間毎に髪の毛を整え、地面にしゃがみこんでコミュニティを形成する空間は、排泄の用途であるトイレであることを忘れる。男子や先生が絶対に入れない秘密基地だった。高校の時のトイレは、授業をさぼるには最高な安全地帯であり、個室に入って静かに一人で1時間も潜められる保健室以上の安全さがあった。大人となった女性にとっても、デパートのトイレは密かな人気スポットであるだろう。さほど化粧を直すのでもなく、身なりを整えるわけでもない、鏡の前でケータイをいじる姿は、仕事から離れ何の肩書きもない一人の女性が部屋でくつろいでいるかのような一時的な憩いの場となっている。女子トイレという空間は様々な用途にそって変容しながらも、現実を遮断し別次元のパラダイス空間へとなる可能性を秘めているのだ。

「便所飯」における密室で誰にも見えない居場所で、一時的に閉じこもることで生きるバランスを取っている状況は、客観的にみると消極的で暗い心理状態にも見られるが、実は本人たちにとっては積極的な楽しいパラダイス空間を造り上げているのかもしれない。それはまるで退屈で圧迫された学校の教室が現実空間であるとしたら、現実から隔離されたトイレは開放的な別次元のヴァーチャル空間といったように、現代のインターネット社会におけるコミュニケーションの状態を描写しているのではないだろうかと思った。

このヴァーチャルとフィジカルの間に行き来するコミュニケーションは“物理的に離れた親密さ”と“密接した身体における孤独”と2面性をもつのではないだろうか。ヴァーチャルな空間へと身を投入し、画面の中の世界に、匿名、アバター機能を用いて自分の居場所をパラダイス空間として作ることで、その親密さや孤独のバランスを取っている。例えば、大衆の中に一人である時、また孤独であることを見られたくないと、他者の視点の逃げ場とするために、ケータイを操作し誰かとコミュニケーションをしているように見せて「自分の居場所」をアピールする。それは、自然とケータイを取り出してしまふ癖が身に付くほど日常的な行為となっていないだろうか。このようにして、もし現実空間に居場所を見いだすことができなくても、ヴァーチャルな空間にスイッチを入れて簡単に自分の居場所を獲得することが可能になっているのだ。

このような、常時ヴァーチャルな人間関係を持ち歩くことを可能にしている日本におけるケータイ使用の状況に対して社会心理学者の橋元良明は、現代をケータイによる絶え間なきコンタクトの時代であると述べ、ケータイによるコミュニケーションの常時化は、私的利用が中心の若者層においては「ケータイ依存」「つながりの不安」と呼ばれるような現象を生み出している分析している。そして、ケータイの絶え間なきコンタクトによって親密な関係の維持に役立つとともに、その「絶え間」に孤独不安を吸い寄せることにもなっているのではないかと指摘した。橋元はこのようにいつでもどこでも時間があればケータイを操作したくなってしまふ人々が増えている状況をデータ化しながら、現代的なメディア風俗として述べている。⁹

確かに、日本の電車内の携帯使用率の光景をみて、海外の観光客は物珍しく感じることをよく耳にする。文化人類学者のアン・アリスンも、グローバル化する日本の文化について、フィールドワークを通して述べている。

「…東京の電車移動で感じる、一人ひとりが孤立しながらつながっているという感覚のなかには独特な親密さがある。…」¹⁰

これらの橋元の述べた空間的に離れているケータイでの絶え間なきコンタクトによって親密な関係を維持し、孤独不安へと吸い寄せられる状況と、アン・アリスンが述べた状況は相対しながらも現代の生活における同様の距離感と近いのではないだろうか。つまり、“物理的に離れた親密さ”と“密接した身体における孤独”と二面性をもつのではないだろうか。それは人々が孤立した匿名の存在でありながら、その空間には慣れ親しんだ日常性を他者と共有し、他者と切り離されながらつながっている、という矛盾した感覚であるようだ。

例えば、24時間いつでもどこでも無料で通話やメールを楽しめるインスタントメッセージングであるアプリケーションのLINE(ライン)を用いて、友人同士でカフェやファミレスで集まっている時も、メールでコミュニケーションを図る状況が若者たちの間で浸透し、対面しながらもネット上のテキストやイメージを用いて交流する状況からも、“物理的に離れた親密さ”と“密接した身体における孤独”という現代の独特の距離感が伺える。

この距離感はスイッチのON/OFFで容易にコミュニケーションの遮断可能であり、人との距離感を保ちながら居場所を見つけ発信し、情報をかき集め収穫することができる。現実と連動することによって、私たちのコミュニケーションだけでなく、現実空間に存在した私たちの“身体”の感覚さえ変化してきているのではないだろうか。このような現代社会は多くの人々がデジタルとフィジカルを行き来するようになったといえ、それは2次元と3次元を行き来することで、2.5次元化した身体へと変化しているのではないだろうか。

現代アーティストの藤幡正樹は、次のように述べている。

「不完全な現実—リアリティを指し示す、あるいはそのありかを探し出すことが、芸術の一つの使命であるとして、リアリティとは、この現実を完全なものとして描き出すことで得られるものでは既になくなっていて、むしろ不完全さを指し示すことによって、リアリティが現前するのではないかと考えるのである。現実を映し出す鏡としてのデジタル・メディアは、むしろ人間にこれまでとは異なった世界を見せている。それはわれわれに変革を迫っているわけだが、そのことが不幸であるかどうかはわからない。むしろ、これまで不明瞭であった向こう側とこちら側の問題を具体的なモデルとして扱うことを可能にしたという意味で、これから充分に吟味する必要があるだろう。」¹¹

芸術の一つの使命として、リアリティを指し示す、あるいはそのありかを探し出すことと述べているが、このようなヴァーチャルとフィジカルの間を行き来する私たちの身体を、本論では“2.5次元化した身体”として、この曖昧な領域を視覚芸術で可視化することで、今日の新しいリアリティを問うことはできないだろうか。

第二章：仮説「カワイイ」は日本のスーパーリアリズムなのか？

1 節 スーパーリアリズムとは？…身体彫刻から

ここで、“2.5次元化した身体”としてのリアリティを視覚芸術で可視化することを考察していくことにする。そもそも、現実をリアルに描きだした表現は、紀元前から追求され、芸術とされてきた。例えば、17世紀のオランダの画家ファン・ホーフストラートの覗き箱「ビーブ・ボックス」(図5)は、この覗き箱の内面に、普通の市民の家のある一日の室内の様子がそのまま描かれている。そして、穴を通して覗くことによって、一層、現実感が強められると仕組みとなっている。眼の中心部だけで見ることによって、眼の中心部は、対象を細かくきれいな色で見る機能をもっていることがうまく引き出されて、まるで、現実のなかにいる我々を錯覚させる魅力をもつものだ。箱の中の現実を超える実風景、そのリアルさが故に、人々は魅了され、人工的な現実感に圧巻されるのだった。

そのような人工的なリアルさを著しく際立たせ表現したムーブメントがあった。それは、ポップアートの最盛期の1960年後半から70年代はじめのアメリカ中心としスーパーリアリズムである。スーパーリアリズムを と美術史家の乾由明はこう述べた。

「現実の視覚的イメージを、きわめて克明に、実物そっくりに描写したものである」¹²

つまり、スーパーリアリズムの特徴は、現実である日常的な光景を極度に写實的に描写することだ。スーパーリアリズムは主に絵画から始まり、スーパーは日本語で超越を意味するように、その色彩と物の鮮明さは、現実離れし、超越しているかのようだ。このような傾向の作品は、日常的で平凡な風景を細部に至るまでひたすら克明に描写し、その迫真さゆえに、別名ハイパーリアリズム、フォト・リアリズムともよばれている。

また、スーパーリアリズムは絵画のほかに、彫刻の表現にも見られる。 日常的で平凡な風景を、細部に至るまでひたすら克明に描写した彫刻として、ジョン・デ・アンドレアの「SUSAN」(1985年) (図6) 作品は若い女性をそっくりそのまま等身大にかたどり、産毛や日焼けの後までリアルに描写し再現している。また、ドゥエイン・ハンソンの彫刻(図7)も、現実に存在するかのようリアルな姿で、人間の表情、皮膚から骨格まで、細部に至るまでひたすら克明に描写した彫刻である。

しかし、現実をリアルに表現するとはどのような意義があるのだろうか？現実を表層的にリアルに複製した表現からは人工的な違和感が浮き彫りにされてくるかのようだ。

「実物とイリュージョン、現実と虚構が、ここでは完全に重なり合っているが、両者がパラドックスを語るのではなく、断層をしめすこともなく、ひとつの物体として統一されているのは、人間がモノに凝縮したようで不気味でさえある。ハイパー・リアリズムの彫刻は、彫刻におけるリアリズムの極点をしめすとともに、芸術と生活が同化する過程のひとつの帰結をあらわにしているのである。」¹⁴

と、美術史家の乾由明は精巧に再現されたスーパーリアリズムの身体彫刻から一種の空虚な思いにとらわれると述べた。このような一見して生々しい描写がゆえに、生きた人物との対比が芸術と生活が同化する展覧会場でもより明確化され、迫真な描写の中から空虚な不気味さとなった人工感が浮き彫りにされてくるのだろう。それは、作られた彫刻と観賞者が向き合った時に、観賞者と彫刻との距離に2.5次元化した領域が存在するのではないかという考察によって、2.5次元の重要な鍵を解くことができるかもしれない。

例えば、ドゥエイン・ハンソンの本物の人物ではないかと思間違うほど精巧にできた身体彫刻は、実際人間から型を取って、ポリビニール製の素材に着色し、服を着せ、小物を身につけ、観賞者と同じ3次元の身体に紛れ込ませたものである。写真に撮って2次元に記録した場合その身体性を更に紛れ込ませることができるだろう。しかし、3次元空間に同在した時に観賞者はそのような精巧につくられた身体に不気味な違和感を感じとる。このようなスーパーリアリズムの彫刻に、現実とのイリュージョンが起こり次元に微妙な変化を起こしているかもしれない。身体にあるはずの「生」

がない。本物のような身体でありながら死物化した身体。つまり、「生」が不在なスーパーリアリズムの身体彫刻と、観賞者の「生身」の身体との間に起こる違和感は、2次元と3次元の次元の歪みが生じさせて、2.5次元の空間を生み出している可能性がある。不気味に感じた違和感は、その展示空間におこるイリュージョンによって2.5次元の領域となる。よって、スーパーリアリズムの身体彫刻は2.5次元化身体であるといえるかもしれない。

またその反対のケースとなる、自作品の中で「STOCKING」(図8)という、ストッキングで見える肌を覆い人形のように展示空間の隅にパイプイスに座っているパフォーマンス作品があった。会場に訪れた観賞者は完全に人形かと思いきや近寄って凝視してくる。そこで私が笑ってしまうと、観賞者は「ぎゃっ」と驚いて逃げるのであった。このような身体は、人形のように死物化した状態と「生」がある生々しい状態の狭間に存在したといえ、スーパーリアリズムの身体彫刻とは逆のパターンで、「生」が不在であるかのように存在し、観賞者と「生身」の身体との間には、先ほどと同じ法則が起こっているならば、次元に歪みを与えていたといえる。

このような作品と観賞者との間にある空間に、身体の「生」の不在と存在という不気味な違和感から、3次元に歪みを与え、観賞者と作品の関係から2.5次元の空間となる視覚的、また感覚的な効果を生み出すことで「生」の意識化を試みる事ができるかもしれないと考察した。

2 節 日本のスーパーリアリズムとは？…東京のストリートから

自作品でもドゥエイン・ハンソンが行ったように、身体を型取りし、着色する手法で身体彫刻を制作してきた。私がこのような制作時に注意を払ってきた事柄は広い意味での“等身大”であることだった。それは、人間のような人形で、完璧な造形美ではなく、広告、テレビ、モデルたちのポスターでも、ショーウィンドーのディスプレイのマネキンのようでもない、剥製を展示した博物館でもなく、演劇のようなパフォーマンスでもない、現実のリアルさに注意した等身大だった。なぜなら、人々にとって、マネキンのような人間離れた美形人形はすでに見慣れた存在で、むしろ造形された人形の方は馴染みがなくどこか違和感を感じる生々しさがある。私自身、リアルな描写に惹かれ、リアルな発言に心が動かされることが多くある。“等身大”というリアルさに直接的な訴求力があると思い追究してきた。

そこで、その追究のフィールドをリアルタイムで変化しつづける“ストリート”に焦点をあててきた。“ストリート”の表現にリアルな声があり、また「生」を意識化する可能性が秘められているのではないかと期待し、自身が影響を受けた東京のストリートカルチャーを等身大に映し出す、リアリティを模索した。

ここでの論考にあたりスーパーリアリズムの調査をしていく中で、スーパーリアリズムと“ストリート”のリアルタイムに変化してきた状況との間に、共通する視覚的な効果があるのではないかという思いが浮上してきた。その興味深い見解は、美術評論家の榎木野衣も、スーパーリアリズムを印象派からサイケデリクスへと向かう視覚システムの変貌の重要な段階として捉えながら以下のように表している。

「なんの変哲もない日常的な風景——たとえばそれはバイクのシリンダーであったり、朝食のトーストであったりするのだが——から無限に情報を引き出すことができるかのようなこの異常な解像度の高さは、それを見るものの視線を釘付けにし、目前の現実を消し去って内面の世界を露呈させてしまうような知覚作用をもっているのだが、対象のディテールが生理学的な眼の機能を超えて鮮明になっていくかのようなこの知覚作用が、やはりサイケデリクスのもたらす効果のひとつであることに気づけば、その「見方」もおのずから理解されようというものである。」¹⁵

このような日常を凝視し描写することによって生まれるサイケデリクス効果が、東京の“ストリート”でも、目眩がするほどの奇抜な彩色をほどこした非日常的な身体装飾からみられるのではないだろうか考えた。言い換えると、ストリートが「生」の意識化をもとめるあまり、サイケデリクスなものを身にまとっているのではないか。したがって、日本におけるスーパーリアリズムは、今日、若者の身体装飾をリアルに描写している“ストリート”でみられるのではないかとされるのである。

例えば、このような“ストリート”におけるサイケデリクス効果を如実に表している身体装飾として、渋谷のストリートを象徴したギャル文化を例に挙げてみる。ギャルは1990年半ばから2000年代初めにかけて進化してきたストリートファッションであるが、今日に至ってもなおその残余が垣間みられる。英語でGAL、GARLの変形として女の子、女性の意味を持つが、日本語においては英語に含む意味を越えて一つのファッション、言語、ライフスタイルなど、様々な要素を含んだ意味として認識されている。

その進化はギャルに関連する名称からも伺える。初期のギャルは、女子中高生などを指して「コギャル」と呼んだ。10代の女の子が制服にブランド品を所有し厚化粧をし、子供が大人のような表層をするファッションから子供+女性としての意味合いがあったのではないかと推測できる。コギャルは制服改造に力を入れ、統一を目的とした制服の概念を崩すかのように、本来の形を崩して着こなし始めた。制服のシャツはブルー、ピンク、イエロー、リボンは様々なサイズと色で、特に他の高校の制服をミックスさせて着こなすことが楽しまれた。中でも某高校はブランド的な扱いになり、指定のバックやリボン、セーターは使い古した物でも高値で流通するほどステイタスな小物として価値づけられたりすることもあり、カルチャーにおける価値変容の縮図となっていた。そして靴下は著しく変形し、ルーズソックスと呼ばれる足にフィットさせないでひざ下にたわませて履くそのだらしない形が大流行した。その長さたるみは年ごとに拡張し、ボリュームに欠けるのならばそれは中途半端であると、ハンパなギャルを略して「パギャル」と呼ばれて格付けられる厳しい世界だった。

「コギャル」からさらに成長した段階に「ギャル」があり、更に1990年代な中期から末期にかけて、形・色彩は年々奇抜化し、2000年に以降に「ガングロ」「ヤマンバ」と呼ばれそのビジュアルは徐々に異質なものと進化した。顔面を黒く日焼けし、髪の毛を白く脱色する。化粧は目の周りを黒く大きく縁取り、眉下、鼻筋、唇を白くするまるでネガポジを反転させたかのような色彩で流行した。さらに上回る一部のギャルは「マンバ」と呼ばれ、ボディペインティングのように、黒い肌に白い形が描かれ、原色や派手な柄で身を装い、肌の露出も一層増した。競うように、肌を焼き、原色をまとい、日本人本来の持つ姿から離れれば離れるほどコミュニティでのヒエラルキーが昇格される。その身体装飾の色彩は目眩が起こるほど、目をチカチカさせるサイケデリクス効果を生み出しているようであった。

このような東京のストリートの光景となった身体装飾のサイケデリクス効果は、樫木の述べたスーパーリアリズムにおけるサイケデリクス効果のように、日常を凝視し描写することによって生まれた非日常的な異質な身体装飾へと変貌した可能性があると考えた。

さきほど述べた樫木の発言を踏まえ、キュレーターの穂積利明は次のように述べている。

「徹底した客観性の上に成り立っているように見えるスーパーリアリズムは画面の隅々まで徹底することによって、逆にそれまでの視覚による現状把握を越え、共有できる客観性を破壊している」¹⁶

確かに“ストリート”にいる彼女たちは客観性を失っているように見える。近視眼的な視点で、自身の身体を隅々までデコ盛りするのだ。その盛り具合を競うかのように、進化してきた表層は、視覚による現状把握を越え、共有できる客観性を破壊しているといえそうだ。

したがって、“ストリート”で実践されている身体のリアリティの追究は、ディテールによればよるほど独立してしまい、現実というリアリティの追求が現実を歪めてしまう。そのような突然発生的な効果をサイケデリクス効果として日本におけるスーパーリアリズムは今日“ストリート”で見られるのではないかと考えられる。

3節 「カワイイ」の文化的無臭性

このような日本におけるスーパーリアリズムのサイケデリクス効果は、ストリートにおける身体装飾から突然発生的に異質な状態にまで進化してきたと考えていく中で、ある一つの現象と近似しているのではないかと問題が浮上してきた。それは、近年の日本を描写した表現として用いら

れた“ガラパゴス化現象”である。スーパーリアリズムも“ガラパゴス化現象”においても、対象を直視するあまりに、近視眼的になり現実を見失うこと、また元来の形が、ある土壌の中で、外界から隔絶された環境下で独自の発展を遂げ、その結果として一定の標準からかけ離れた表現となる状態としての共通点が伺えるのである。

日本ポップカルチャー研究家の櫻井考昌は『ガラパゴス化のススメ』¹⁹で、マイナスのニュアンスで語られることが多かった日本のガラパゴス化を、韓国や中国にはない日本が独自に創り出し、フランス、イタリア、スペイン、ロシア、ブラジル、ミャンマー、タイなど多くの世界の人たちが認めたものとして、「アニメ+ファッション=カワイイ」を日本経済の最大の武器であるとし勧めてきているとしている。

櫻井は海を越えた立ち位置から日本を見つめ直し、日本が生んだ概念「カワイイ」の独自性を考察しているが、私はストリートの女の子たちと等身大の視点に立って、このような独自の発展を遂げる環境下とはどのような所だったのだろうかと思つてみる。「カワイイ」を過剰なほどに歪め、非現実的となった身体装飾は、ストリートにおける女の子たちのリアルライフで生き抜くための「武装」ではないかと思う。「武装」して強くならなければ戦場で戦い抜くことはできないように、豊かで物質に富んでいる東京のストリートは「カワイイ」装飾品で溢れている。女の子たちにとって、溢れかえった装飾品をどのように所有し、身につけ、コーディネートするのかわからない戦いが繰り広げているのだ。カワイイで「武装」することで、自身の身を守り、他者との交流に優位に立つことができる。ガラパゴス諸島で生き残るために進化をとげた生態のように、日本という先進国で衣食住に不自由ない環境の反面、デリケートになりやすい“東京の女の子の気持ち”という心理は、生き残りをかけた戦いの中で進化を遂げ「カワイイ」のデコ盛り状態によって「武装」の型をとっている。それはデリケートな女の子の気持ちを過剰に防衛する表れでもある。

そして、この過保護などほどの防衛ぶりは、世界的にも異質な「武装」を生み出し「ガラパゴス化現象」として櫻井が述べたように、日本経済の最大の武器として役に立つ「武装」であると言えるようになったのだと考えられよう。

このような異質な装いの特徴として、興味深い発言があった。メディア学者である岩淵功一は、「カワイイ」文化商品には「文化的無臭性」を属性として帯びると説いていることだ²⁰。つまり、一見して伝統的な日本文化を表徴しておらず、日本臭がないということだ。

確かに、日本の伝統的な文化を「カワイくない」とする気持ちはよくわかる。結婚式には着物よりドレスを着たい。自分の部屋は畳よりフローリングにベッドがいい。お弁当箱は和柄よりキャラクターがいい。和を生活の中から排除する傾向は存在し、現代の美意識の「カワイイ」は「文化的無臭性」を帯びるという見解は納得できよう。180度回って「カワイイ」に、和を取り入れる傾向もあり、キャラクターが着物着ていたり、人気のカフェが和カフェだったりする。しかしそれは、西洋とのミックスされた状況であり、やはり「文化的無臭性」という「カワイイ」が存在しているようだ。

例えば、日本で産出され世界的な人気を得たキティちゃんの生まれはロンドンであり²¹、リカちゃんフランス人のハーフである²²。また、赤文字雑誌の日本国内発行部数で第1位となる「vivi」²³は15-36歳を対象にしたファッション雑誌であるが、その特徴として専属モデルがハーフ、ミックスの起用が圧倒的に多い。そしてストリートファッションにおいてもゴスロリといわれるゴシック・アンド・ロリータは、ロココやヴィクトリア朝時代のスタイルであるヨーロッパの貴婦人を現代化した西洋の伝統や文化を継承したファッションスタイルである。また渋谷を象徴したファッションスタイルのギャルは、アメリカセレブな白人女性たちがビーチで日焼けをしたスタイルを模倣し、肌を焼き、髪を脱色し、目を黒く縁取り、眉下、唇、鼻筋にハイライトを入れ日本人に欠けていた立体感を出し、ビーチにいるかのように肌を過度に露出し、アメリカ人の背丈を目指して高いヒールを履いた。ゴスロリ、ギャルファッションも異国の模倣から、独自のスタイルへと変貌し、その異質さはある意味何人だかわからない外国人であり、「文化的無臭性」であった。どこか異国の要素を取り入れながら日本の臭いを消した「カワイイ」が、独自の変化を遂げた「文化的無臭性」であるMADE IN JAPANとなっているかもしれない。

ガラパゴス化においては、日本の伝統的な文化を積極的に援用しているケースと、現代の「カワイイ」文化の独自性には伝統を排除された「文化的無臭性」ケースの、二種類に分かれるだろう。

現代の「生」の意識化に焦点を当てていくのであれば、このような「文化的無臭性」におけるガラパゴス現象の方が現代のリアリティであると感じる。

西洋コンプレックスのように思われてきた日本人は、今日西洋の要素を吸収しながらも「文化的な無臭性」としてその臭い消しさり、独自の変化を遂げて世界に発信し成功した。また、かつて西洋のムーブメントだったスーパーリアリズムにおけるリアリティの追求が、アートシーンから離れた日本の少年少女のストリートで、リアリティの追求に似たようなものが発展し、東京のストリートカルチャーである「カワイイ」という、非現実的なデコ盛りによるサイケデリクスな描写には、西洋のスーパーリアリズムの重要な要素と近いものがあり、そこに日本のスーパーリアリズムを見いだすことができるのではないかと思われた。

第三章：2.5次元化した身体とは？

1節 3次元から考察した2.5次元化した身体—身体装飾…コスプレ

東京の“ストリート”で見られる身体装飾は「カワイイ」のデコ盛りした「武装」であると述べてきたが、さらに現代の身体のリアリティを掘り下げて考察していくために、コスプレに焦点をあて考察していく。

そもそも私がこの“2.5次元”という言葉を知ったのは、日本のポップカルチャーが世界的に流通した代表例ともいえるこのコスプレについて、現在のリアルな声を聞くために、ある一人の10代のコスプレイヤー（以下、レイヤーと呼ぶ）に出会いヒアリングした時の事だった。

私自身コスプレのコミュニティとの接点や経験がないことから、彼女のコミュニティを覗かせてもらいながら、コスプレ願望とその魅力と今の流行を知ることができた。彼女は普段、女子大生であり、コスプレは高校から始め、私服はいわゆるギャル風である。学校生活における友人には自分がレイヤーであることは公開せず、理解し合える友人のみ打ち明けるそうだ。なぜなら、2次元であるキャラクターを好む事に対して、3次元の友人がいないなど否定的な観念を周囲は持っているからだ。私自身が10代の頃も(2000年初頃)そのような観念が存在し、今日(2010年以降)国際的にコスプレが流行したとしても、その観念は変わらず東京の女の子の中には、今も同様のヒエラルキーが存在することにどこか親近感を覚えた。

確かに友人に、アニメ、マンガ、ゲームのキャラクターに扮装して、なりきっている写真を見せたら複雑な感情を抱かせるだろう。秘密を明かしてくれた事に対する嬉しさの反面、現実から離れて違う領域で陶醉している姿を見て、一線を引こうとする自己防衛が生じる。何かに扮装する姿は、カラオケでアイドルになりきって歌う姿のように、ナルシズムのような自己愛臭が漂う。とはいえ、自身の作品では、自分をショーケースに展示してみたり、眠り姫のように横たわったり、人魚に扮装したり、最悪の自己愛臭を漂わせているが、作品に身を投入する事は、自分を人間という生きた素材とする物化の行為であった。他の人をあまり用いないのは、他者を素材とすることへの抵抗感プラス他者のパーソナル性が強い理由からだ。自分の全身は肉眼で決して見ることができず、近いようで遠く実情が不明な存在。その意味では最も素材に近い存在であるように思える。作品時にパフォーマンスでありながら、動く事なく物化してみせる身体は、等身大の素材として身体を扱うためであり自分を抹消する手法であるともいえる。

文化社会学者の成実弘至は『コスプレする社会—サブカルチャーの身体文化』の中で、コスプレに対する観念を変える興味深いことが述べられていた。

「…虚構のなかに自己を抹消することで仲間から承認を受ける一方、モデルとの差異や残余のなかに自己を見いだす実践でもある。」²⁴

成実は、キャラクターに仮想するアイデンティティを考察しているが、私が作品に自身を用いてきた意図と近い行為だ。するとわたしも作品でコスプレをしていたと言えるのかもしれない。また『コスプレという文化』を論じたメディア文化論者の田中東子は次のように述べている。

「自分自身の身体を使いながら、けれども自分そのものを他者に印象づけるのではなく、「キャラクター」という共通の記号を身にまとうことで「私」という自己を打ち消して約分してしまうのだから。その意味でコスプレは匿名性の装置でもある。」²⁵

と、田中の考察からも、成実と同様の考察が伺える。思い返すと、ここで述べられている匿名性の装置は、私が作品でパフォーマンスしている時の感覚とも共鳴できる点である。それは、ストッキングで全身を覆った作品において特に感じるのだが、足はもちろん指先から、また顔まで全ての肌がうっすらと覆われるだけで、自分という存在から脱却できるような経験がある。できればずっと人と接触する時に、この状態でいられたら楽なのではないかと思うくらい居心地が良いのだ。その状態は、日常生活で風邪予防という口実でマスクをする時の安心感に近く、その顔を覆い表情が人

に見えないとは、自分という責任や、他者の視線からの回避、もしくは、他者は見えているが、自分だけを見せないでいるという優越感のようだ。それは、ネット上でのアバター機能によって匿名だから本音が述べられ、逆に本名を明かす Facebook で毎日他の人の投稿はチェックするが、自分は投稿をしないで覗き見ているかのように、匿名性の装置が自己を消しながら存在するという、心地の良い人と人との距離間を保つものとなり得るのだ。

では、なぜこのような距離間に人は居心地の良さを感じるのだろうか？匿名性におけるこのような心理に関して哲学者である鷲田清一は以下のように述べた。

「〈私〉探しゲーム」(?)のこうしたプレッシャーに疲れ果てたとき、わたしたちがすぐに思いつくのは、じぶんを防御することではなく、逆にじぶんから下りること「じぶん」というバリアを解除することだろう。もっと不純になること、もっと他人と混じって見分けがつかなくなること。それはたとえば、雑踏の中にまぎれこむ快感であり、群衆の中で突然一個の匿名の存在になってしまう悦びである」²⁶

鷲田が述べたこのような心理から、匿名性の装置としてのコスプレをする若者の心理と近い状況が伺える。プラスαが求められる現代社会では、自分らしさという何者かに成ることに迫られた圧迫状況からの脱却だろうか。

しかし、私がヒアリングした女子大生のコスプレする理由は単純であった。「キャラクターが好きだからそのもの自身になりたい。」そう言いながら女性レイヤーのカリスマの男装した写真を見ては黄色い声を上げていた。彼女はコスプレした姿を他の人に評価されることで自信を持ちやめられないようだ。そして、またレイヤー同士には厳しいマナーがあると説明してくれた。その点は渋谷の“ストリート”の景色となった2000年初頃に流行したギャルとは違う。コスプレをするコミュニティは、非現実的な装いをしながらも、社会の目を放棄しているわけではない様子が伺える。その理由は、コスプレをする世代層が学生だけではなく、普段社会人である大人たちもいるからだろうか。このコミュニティには暗黙のルールや厳しいマナーがあり、秩序立って成立しているようだ。

そんな社会でルールを学びながらレイヤー同士のコミュニティにお世話になっている彼女の述べた「キャラクターが好きだからそのもの自身になりたい」という感想は純粹で説得力があって納得してしまった。彼女自身、コスプレの行為が自分を打ち消す結果になっていることや、匿名性の装置であることには気がついていないだろう。またこの礼儀正しく秩序立てられたコスプレのコミュニティの他のレイヤー仲間たちもそのような意識でコスプレをしていないように思われる。それは非常に表層的な方法で成立し、中は真空で完成されたデコ盛り状態であるかのようだ。

キャラクター「そのもの自身になりたい」心理とは何だろうか漫画。作者である小池一夫は人間の本能的な欲求がキャラクターにあるのだと『これからの時代のキャラクターマーケティングを考える』で述べている。

「キャラクターとは、『他と区別される個性をもった存在』であり「人を惹きつける魅力」を持った存在です。」²⁷

これは本論の第一章で述べた「カワイイ」について小林昌廣が考察していた、自らと対象との関係を「同一化」させ、人形や小動物などに対して自分もそのようにかわいくなりたという欲望が隠れており、対象物を「カワイイ」と思う自分がカワイイと感じる、というような状況に似ている。つまり、コスプレによって、愛されるキャラクターと一体化する。キャラクターという魅力的な存在に反映させることで、自分が愛される存在になるという仕掛けになっている。するとそれは自己愛のすり替えであり、やはり、コスプレから自己陶醉の臭いは完全に消臭することはできない。

しかし、この“すり替え”というのは、ある意味で“逃避”することであり、それは、現代におけるオリジナリティーの追求に対する脅迫観念から、また自分というプレッシャーからのスケープボードとしてのコスプレであり、非現実的な扮装をすることによって、一時的な逃げ場を得ながら、その領域を横断する。これこそ現代の遊びの象徴でもあり、3次元という現実生活から2次元に片足を置く事で、2.5次元の領域で遊んでいるように見える。

この“2.5次元”の領域で遊ぶヒアリングした女子大生からコスプレの写真を見せてもらい、私が「人形みたい、人間じゃないみたい」と感想を述べた時、「人形みたい、人間じゃないみたい」ということをレイヤーやオタク用語では“2.5次元”と呼ぶと教えてもらった。

私が10代から感じてきた“人間が人形になりたがっている願望”の感覚が、2.5次元化した身体という言葉で言語化された時にしっくりきたのだった。人形のように無機質で、アニメのように愛らしい。つけまつ毛に、エクステンション、ヘアカラーにカラーコンタクト、デコネイルに、デコヘア。“東京の女の子”の身体装飾は年に一度のハロウィンパーティーの仮装ではない。毎日がパーティーで、ストリートが会場となりえる。表層をデコ盛りすることで、仮面をつけて「武装」する。2.5次元という遊びの場での「武装」だからこそ、「カワイイ」を盾としプレイフルな表現が許され、活性化され、炸裂している装飾を帯びた2.5次元化した身体となっているのではないだろうか。

2節 3次元から考察した2.5次元化した身体—プラスチックな身体…リアルバービー人形

これまで述べてきたように、「カワイイ」に潜在した2.5次元化した身体とは、“身体を装飾する”そして“身体を加工する”ことと切っても切れない関係である。

野口忠が、「生」の意識化とは、生命のフィードバックのためであるとし、多くの人が耳飾りのために耳に穴をあけ、インドの人は鼻に穴をあけ、アイヌ人は顔に入れ墨をし、アフリカの黒人は創痕を行い、中国女性は纏足を、日本の女性はおはぐるをし、また人がなぜマラソンをするのかという問いを通して、生の意識的な実感を人々が求めていることを冒頭で述べ、芸術との関係性を言及した。そこで、現代の「生」の意識化とは何かと本論では考察をしてくれているのだが、まず、野口の述べた身体装飾・加工の背景に触れながら、現代の身体装飾・加工を見て考察していきたい。

身体を修正していこうという欲求は、時代と共に進化を遂げてきている。例えば、「お洒落は足下から」とまるで定説のようにになっている履物について考えてみよう。履物は衣服の中でも地面と絶えず接触し、本来は、足の保護の目的を持つものであるが、体を修正する身体装飾の一つとして着目してみると、まず思いつくのはハイヒールである。体つきを修正する機能としてのハイヒールは、言葉の通り「高いかかと」と意味するように、かかを持ち上げることによって身長を高く見せ、美しい脚線を作り上げることを可能にしている。

自作品でも赤いハイヒールのヒールの機能に着目して、ヒールがないと外に出歩く事が恥ずかしいと感じるまでヒールに依存していた過去の主観的な経験をもとに、その依存ぶりを人間がすっぽり入れるまでに肥大化させて表現したインスタレーション作品があった。(図1)足下は身体装飾の目立つ部分ではないが、変形不可能である自身の身体から脱却できる変身魔法アイテムとして、ハイヒールは別人的な身体へと導いてくれた。初めてハイヒールを履いた姿を鏡で見た時の感覚は、今でも思い出してしまうほど印象深い。それはヒールというマジックによって多くの人々の心を捉えて病み付きにするデコ盛り依存かのようなのだ。

しかし、この細くて高いヒールに身体の全体重がかかり、歩き回ること、みしみしと地面に穴を空け、また気がつくともヒールの底はすり減らされるほど、女性達は、つま先やかかるとに痛みを感じ、時に、血を流しながらも、そのヒールの高さによって、修正される身体の美しさを保つことを優先してきた。しかしまたこの痛みは訓練されることで身体に馴染んで、血を流すごとに皮膚は強化され、先のとがった靴の形に合わせて指の骨は変形し、ハイヒールに適した身体へと修正されていくのだ。このように、身体を装飾することと同時に、身体は修正され、加工されてきた。

「お洒落は我慢」という言葉もまるで定説のようにになっているが、このような痛みや拘束を伴う身体の修正が顕著にみることが出来るのは纏足だ。纏足にまつわる説は様々であるが、もし私もこの時代と場所に生まれていたら、積極的に痛みを耐えながら小さな足へと造形されることに勤しんだであろう。本来あるべき足が切断されたかのような状態の様子は、どこかアニメのような身体で非人間的な生々しさがあるといえるであろう。これもまた“人間が人形になりたがっている願望”の過去の一例として覚えておきたい。

また、西洋の歴史における代表的な身体加工としてコルセットがあげられる。コルセットは、ウエストを締め付け、バストとヒップを誇張するために腹部の臓器を腰のくびれを境目に上下押し分け、女性の身体の曲線美を表現する。現代ファッション史メディア論学者の古賀令子の『コルセッ

トの文化史』では、コルセットの歴史的な進化と現代のコルセットを考察している。古賀はコルセットが一般化され、その後二十世紀初頭に脱ぎ捨てられ、現代におけるコルセットとは何かと、その意義を問いている。

「コルセットは女性たちの（そして少数の男性たちの）身体の内側に潜り込んでいたのだ。ちょうど十九世紀の女性たちを拘束したコルセットと同様に、ダイエットやフィットネスが現代女性を拘束している。そして身体の外側に着けるコルセットも、ファッションとして、あるいはフェティズムとしていまなおしっかりと生きつづけているのだ」²⁸

纏足やコルセットから長年女性は各世代の美意識によって拘束され続けてきていると被害者としての発言がよく見受けられる。自作品でも、箱に入って居る状態でパッケージされた女の子を作品化してきたが、これらの拘束された状態に、私は自ら積極的かつ能動的に身を投入していた。なぜなら「カワイイ」に潜在している”人間が人形・アニメ顔になりたがっている願望”には、生活における不自由さを越えて、美意識に拘束されていることを生きがいとし、それを喜びに変えてしまう状況があるからだ。

そのような状況は「リアルバービー人形」から伺える。YouTube 上の動画をいくつか閲覧しているとき、目に入って来た関連動画に目を疑った。それは、2.5 次元化した身体をより明確に表現しているかのようで、時代の最先端もしくは世紀末かのような、「リアルバービー人形」(図 8)と呼ばれる女の子の動画であった。

「リアルバービー人形」の身体はまさに人形のような人間。内臓は一体どこにいったのかと心配になるほどの細いウエストに、皮膚が張裂けそうなほど丸いボールのような胸。シミもシワもないフラットな肌に大きな目で、不気味なまでのアニメ顔。調べていくと、ウクライナ出身のヴァレリア・ルカノワ²⁹や、アナスタシア・シパジナはじめ、ロシアのアンジェリカ・ケノバと、一人ではなく「リアルバービー人形」と騒がれる人物は、何人か出てくる。彼女達の生きた人工的な身体は世界中で注目をあび、各国のニュースでも取り上げられているようだ。³⁰プラスチックな身体となって、女の子憧れであるバービー人形と見事に一体化した。整形手術をほどこした彼女たちの身体に対して、様々な非難があるが、彼女たちにとって自分が非現実的なものに見えることが目的であるので、非難の声に怯えていないようだ。

そもそも、美容整形の歴史的な背景を、エリザベス・ハイケン(Haiken,1997=1999)は、アメリカが美容整形の先進国で、美容整形は第一次世界大戦以前まで一般的ではなかったと述べた。³¹彼の見解は、第一次世界大戦で、死傷者が膨大な数にのぼるなか、顔面の損傷は外科的知見からも、また社会的問題として見過ごせない課題だとすぐに認められ、第一次世界大戦後、当時のアメリカにおいて、負傷兵の再建外科医療として発展をみせてきた技術であると述べた。つまり当時は、形成外科は戦時中の非常事態への応急措置にすぎないと思われていたのだった。それは形成外科の語意からも伺え、英語で形成外科は、plastic surgery であり、古代医術に関係の深いギリシア語のplastikos(形づくる、造形する)から、「形成外科医」とは、彼らが「ビューティー・ドクター」という、いわゆる「美顔」「美容」「整形」「エステ」外科などとは別物だという主張ではないかという見解だった。かつて、戦時中の応急措置として、負傷兵を人間の形に回復する目的で行われきた技術であったが、物質や食においても豊かになった現代では「リアルバービー人形」のように、あばら骨をとっているのではないかという疑惑の細いウエストや、ふくらはぎの筋肉を切って足を細くしたりするような手術。壊れた身体を人工的に人間化するのではなく、通常的身體を人工的に人形化するように身体の意識は変容した。

そんな「リアルバービー人形」を調査していく中で、同じ名前でも全く違う「リアルバービー人形」(図 9)に出会った。それは現実離れた細い腰や長い足を持つ非現実的なバランスをしていた原型のバービー人形が、リアルな人間のバランスで製造された人形のことである。2011 年にピッツバーグ大学の工商管理専攻を卒業した、24 歳のニコライ・ラマによってデザインされた。インターネットで 19 歳の女性のスリーサイズを検索し、そのデータに基づき複数のアーティストによって、3D モデルを制作した上で新しいバービー人形を生み出した。新しいバービーのスリーサイズの比率は 36:18:33 で、よりリアルで自然に見える。これに比べると従来のバービーのスリーサイズは拒食症の患者のものに近いと、不健康なダイエットをする少女たちを斡旋してしまう可能性の懸念に対

して作られた。この新しいバービーのスタイルは一般的な 19 歳の少女に似たもので、従来の細いウエストや長い足に比べてリアルなバービーはふくよかなスタイルで、身長も若干小さくなっているようだ。バービー人形はただの玩具であって、社会に大きな被害を与えるとは思われていないが、がりがりのモデルを批判するのなら、バービーも同様に若い女性にマイナスの影響を与えていることを認めるべきだと、ニコライは主張している。³²

これらの2つの違ったスタイルを持つ「リアルバービー人形」は、美容整形手術のほどこされたプラスチックな身体と、リアル人形/リアルフィギアであるプラスチックな身体である。2次元と3次元の狭間の2.5次元化した身体である、現実と架空をわかりやすく表現している。

3節 3次元から考察した2.5次元化した身体—カジュアルな身体加工…脱毛

さらにこの2.5次元化した身体が幅広く浸透しているのではないかという状況が、日本女性の体毛からも伺えるのではないかと、私は以前から気になってきた。日本では時代の流れとともに女性の体毛の中でもムダ毛とされるのが、髪の毛、眉、まつ毛以と、ムダ毛とする範囲は顔から足先まで、拡大しつつある。その流れはこの十年程度を考えただけでも、脱毛サロン市場が急成長を遂げたことから伺える。それは日本人のムダ毛意識の潜在的な需要が表面化したとも言え、また各国に比べて綺麗好きと呼ばれる日本人の、ある意味「潔癖性」ともいえる過剰な美意識とも捉えられるが、それらはバービー人形のようなビニール加工のファッションドールを理想像へと密かに着々と進化しているようだ。これは身体に決定的な傷を与えるまではいかないカジュアルなプラスチック加工であろう。

特に人気とされているのは、エステの脱毛サロンによる脱毛である。施術方法はクリスタルのピースを直接肌に接触させ、カメラのフラッシュライトのような一瞬の光を放ち、黒いものに強く反応する作用により、肌の表面の温度を上げず、毛根にのみ光のエネルギーを集中させ、回数を重ねる施術により、永久脱毛に近い脱毛が可能とされる。施術者はサングラスを装着し、光から眼を保護し、また、客もベッドの上でサングラスをつけ横たわり、施術箇所の身体に光を照射していく。ほのかな毛の焦げた匂いのするその光景は、エステティックサロンとよばれるリラクゼーションのようなイメージの香りを放つものでもなく、メスを用いて血を流す美容整形ともいえない。どこかその狭間に置かれた無機質な光景であるのだ。

このような脱毛サロン市場が急成長を遂げたのは、価格競争の激化による。急速なコストダウンと共に、消費者のニーズに合わせて選べる脱毛コースにより、相乗効果を遂げ、脱毛を一般化させ親密化させた。

リーズナブルな身体加工の一つであるには、消費者の対象が子供から大人まで男女問わない。電車内の広告においても、一見ファッション雑誌の広告のようなデザインイメージを用いて、様々な脱毛サロンが主張し合って、私たちの日常に入り込んでいる。「男のきれい、はじめました」というキャッチフレーズを用いて男性をターゲットに脱毛を呼びかけることで、毛がない男はきれいであるという美意識が、私たちの知らない間に注入される。

また、2010年5月9日(日)朝日新聞には子供を対象に脱毛の様子のレポートが、「子どもの脱毛エステ時代」として掲載している。この時点ですでに400人を超える子供の利用があったようだ。子供脱毛を始めた経緯は、現代の外見を極端に気にする風潮から、子供達は何気ない一言で傷つけられるケースも多くなっているゆえだと述べられていた。³³

きっかけは、エステサロン Dione の社長の娘がプールの授業で男の子に腕の毛深さをからかわれたことから、1年間悩んだ末に、父に訴え、心を痛めた父は、痛みや熱さを感じない子供向け脱毛機研究に着手し始め痛みの少ない脱毛を開発したようだ。このようなケースの、「子どもが毛深さをからかわれ、学校に行かなくなった」といった相談は多く、幼稚園で毛深いことで笑われたという4歳の女の子は、ハサミで自分の腕の毛を切る際、肌を傷つけてしまうことがあると、脱毛は子どもにカミソリやハサミを持たせるより安全、そして体毛の悩みに時間や気を取られず、勉強や睡眠にあてられると、子どもの脱毛はファッションではなく、悩みの解決法の一つとして評価を得ている。

しかし子供を対象にした脱毛は、子供自身が積極的に脱毛を望んでいない場合もある。主に母親の美意識が高く、子供も綺麗にしたいという思いから、子の体毛に嫌悪感を持つことから来店に至る場合など様々である。こうした風潮に警鐘を鳴らす人の意見は、安易に脱毛を受けさせると、子供の価値観が歪んでしまう懸念や、子供に脱毛を勧めることで、本当は自分の体毛を嫌っていない子供に、「毛は汚いものだ」という価値観を植え付けかねないし、毛深いという個性を許容できなくなってしまうなどの声が上げられている。

言葉の通りムダ毛の「ムダ」というのは、「あっても良いし、無くても良いという」非常に曖昧な立ち位置であるが、これらの状況から、日本における脱毛に対する潔癖症のような、独特の現代の美意識が伺える。私自身も、脱毛サロンに通う客であり、脱毛サロンで勤務し脱毛の施術を担当してきた中で、このような潔癖な感覚がすでにインストールされている。

この価値観への執着へと至るインストールツールを、女性学者の井上輝子はこう述べている。

「化粧やエステやファッションの広告に多くの誌面を提供する女性雑誌は、読者女性に画一的な美の基準を押し付け、「美」への憧れと執着を植え付け元凶である。」³⁴

脱毛によって得る素肌美は、確かに快感である。東京の女の子は、汗の臭いも、ムダな毛もさらしたくないのだ。その果ては、自身の身体を無機質なロボットのようにしていくことが美しさの象徴であるかのようだ。潔癖までにムダ毛を拒絶する今日の状況は、情報によってデコ盛り状態となり、ムダ毛を撲滅させようと過剰な心理が秘められているようだった。そのような身体はカジュアルに加工されながら着実に2.5次元化した身体へと向かっているのではないだろうか。

4 節 2次元から考察した2.5次元化した身体—ヴァーチャル・アイドル…初音ミク

特に手軽に身体イメージを変貌させることができる、「カワイイ」の美意識で構成された東京の女の子の成長と共に進化してきた「プリクラ」はプリント倶楽部として1995年に発売され1997年爆発的に人気を集めた。顔や全身を撮影した写真をシールにすることができる機械である。進化の方向性を導いているテーマは、いかに「カワイイ」自分をシールにすることとあり、「カワイイ」自分を撮ることができるほどその機械が人気を獲得する。そのような競争のなか進化し続け、今日では、肌や髪の色バランスを調整し、黒目だけを大きく見せる機能が開発され、現実とかけ離れた仕上がりを可能にした。できたイメージ画像はまるでキャラクターのようなアニメ顔になって、デジタルデータとしてPCやケータイに転送可能。虚飾美化されたプロマイドとして、自身のコミュニケーションツールのアイコンとして用いることができる。

プリクラを撮ることは、東京の女の子の青春時代の成長過程で必修科目であるといっても良いほどだろう。プリクラは友人と欠かせないコミュニケーションツールである。オシャレをして若者中心街である渋谷・原宿に出かけて、わざわざどこにでもあるプリクラを撮ることに価値をおく。若い世代でも払い易い400円ほどの価格設定で、ビニールの布で仕切られたブースの中では、他者の視線から遮られ、スポットライトをあびながら、まるでアイドルかのように盛り上げてくれる音楽と音声によって、知らぬ間に決めポーズが取れてしまう仕掛けになっている。小さなシールの中に小さなアイドルで出来上がるのは、撮影と共に修正されるようにプログラミングされたカメラによって、一瞬にして「カワイイ」イメージが作られて、本人がぼやけてキャラクター化されることでアイドルが成立する。

撮影後は、「落書き」とよばれる、撮影された画面に直接ペンタブで、デコペンやデコスタンプと呼ばれるキラキラした文字や、カラフルなハートなど「カワイイ」アイテムが満載で、好きなだけ自身の写った写真をデコレーションできるシステムになっている。

プリクラ世代として、このような必修課題をこなしてきた女の子たちが、プリクラの中の変貌し作り上げられた自己イメージが、自分そのものであると、錯覚して成長していく可能性があると思う。勿論、プリクラが非現実的な自己のイメージであることはわかっているだろうが、日々プリクラを撮り、見せ合い、その写真で交流し合う生活は、幻想の自分と現実の自分が混ざりあってくるかもしれない。なぜなら、プリクラにおけるアニメ顔の原型は紛れもなく自分であるので、現実とヴァーチャルの錯覚状態になり、自惚れともいえようか、プリクラの中の自分と現実の自分が、同時同在するかのよう感覚が染み付く。この感覚の領域は、2.5次元の領域ではないだろうか。つ

まり幻影の自己像ともいえる。彼女たちはプリクラを通して育つことによって、容易に2次元と3次元を行き来する能力が備えられているのでないだろうか？

その能力は、インタラクティブ操作が発展していく 21 世紀世代の子どもたちほど、ますます身に付くだろう。それは別の意味では、現実を直視することを避ける習慣が身に付くともいえるかもしれない。ヴァーチャルとフィジカルが曖昧になっていく。インタラクティブ操作によっていくらかでも 私たちの身体は変形可能であり、デジタル世界が充実すればするほど、現実という3次元から2次元の中へと吸い込まれていく。

次に、今まで述べてきた2.5次元化した身体とは、主に3次元から2次元へ向かっているのではないかという2.5次元の考察だった。しかし、2次元から3次元へと向かった2.5次元といえる身体を考察していきたい。その具体例として適しているのが、ヴァーチャル・シンガーのライブイベント「初音ミク」の幻影の身体である。

「初音ミク」とは、クリプトン・フィーチャー・メディアから発売されており、クリプトンの公式ホームページにヴァーチャル・シンガー「初音ミク」はボカロイド＝VOCALOID(ボカロイド)であると紹介されている。つまり、“パソコンが歌う”を実現するソフトウェアのヴァーチャルシンガー・ソフトウェアとして、ソフトウェア自体を、ヴァーチャル・アイドルになるということだ。「初めての音」「未来」をかけて「初音ミク」は“未来的なアイドル”をコンセプトにした。³⁵そのような人形とロボット 20 世紀の歌姫としてライブを見た美術評論家の榎木野衣はこのように述べた。

「そこでの歌手は人形やロボットでさえなく、ステージの中央に淡く浮かび上がる命を持たぬ蜃気楼(ミラージュ)のようなCGにすぎない。この虚のアイドルをしっかりと支える生身のミュージシャンたちによるバックバンドと、不在のはずの中心へと向けて満身の力を込めて声援を送る万来のファンたち」³⁶

このようなライブを私はネット上の動画でしか見たことがなく、逆にネット上でみるからこそ、客観的にその光景を判断することができるのかもしれないが、その異様な光景に驚嘆した。榎木が述べているように、大衆が声援を送るのはただCGとして映し出された幻影である。そのような幻影に対し、大衆が熱狂的にラブコールを捧げていた。人間のギタリストと幻影の身体が共演するなど、リアルとヴァーチャルの境界を越える演出に会場が沸き続けさせた。明らかに人間ではないがロボットでもない。プロジェクターで投影された、ただの動く光である。その仕掛けは、特殊な透明スクリーンに高画質プロジェクターを使ってCGを投影し、手振りや視線やダンスを高いクオリティーでキャラクターが実際にそこに居るかのような演出している。しかしこのように存在しない身体に対して、存在するかのように大衆が興奮している光景は、アイドル(idol)が偶像と訳されるように、神仏や死者を拝む参拝行為のようだ。人工的に作られたヴァーチャルなアイドルこそ、欠点のない、裏切りのない、老化もない理想のアイドルに近づくことができ、強い信仰心をかき立てることを可能にしているのかもしれないが、その空虚感は拭いきれない。

ロボット工学者の森政弘が述べた「不気味の谷現象」のように、ロボットが人間に近くなると、人のロボットに対する「親和感」が増すが、人間に近づけば近づくほど、非人間的特徴の方が目立ち観賞者に「奇妙」な感覚を抱かせ、ある時点でその親しみが急激に不快感に変わり、「谷底」に落ち込む。人間により近い人工的な身体は、人間にとって奇妙で親近感が持てなくなる不気味な存在となるこの現象を説いている³⁷。

2次元から3次元へと向かう2.5次元化身体の場合、この「不気味の谷現象」に陥る可能性が高いが、「初音ミク」はこの現象の谷底に落ち込まず、アニメとしてのキャラクターの身体を残して2次元の愛されるアイドルとして成立させたまま、人々に存在を承認されることによって、2.5次元化身体として成立させたのだった。

このようなヴァーチャルとフィジカルの境界線に踏み込むことに抵抗を抱く人は多いであろう。しかしこの融合を、初音ミクのライブイベントで熱狂できる大衆のように、新鮮に享受することができる人々が、これからの次世代から増え続けていくのは確実のように思われる。2.5次元化した身体を考察するなかで、“人間が人形のようになりたがっている”という変身願望を、コスプレや、整形手術、エステによる脱毛を通して述べてきた。また、このように3次元から2次元へと向かうとは、生きた命がある身体が、命のない存在感に近づくこと。2次元から3次元へと向かうとは、命

のない身体が、生きているかのように存在することでもある。言い換えると、「生」から「死」。「死」から「生」。現代の「生」の意識化を2.5次元化した身体を考察することで明確にする試みである。

第四章：アートにおける 2.5 次元化した身体とは？

1 節 3次元から考察した 2.5 次元化した身体—身体装飾…森万里子

本章では、前章で述べてきたストリートやサブカルチャーにおける 2.5 次元化した身体を、視覚芸術のアートで表現する可能性を考察していきたい。2.5 次元化した身体は、ヴァーチャルとフィジカルを行き来する時代背景があると述べてきた。そこで、インターネットが一般化した 1990 年代以降の作品に焦点をあて考察していく。

まず 2.5 次元化した身体を表現している作品として考えられるのは、森万里子による「ティー・セレモニー (Tea Ceremony)」(図 10)「プレイ・ウィズ・ミー(Play With Me)」(図 11)「サブウェイ (Subway)」(図 12)等があげられるだろう。1994 年、日本のコスプレがまだ目新しい時代であった時に、コスプレの原型とも言えるような作品であった。

それは、森が自ら被写体となって、東京の新宿や秋葉原、電内の中など日常的な光景に、非現実的な人物として現れている。アニメのヒロイン、SF 女闘士などに扮装して、彼女の身体は 2 次元から飛び出したキャラクターのようになっている。森は作品の中で肌をさらけ出しているわけではないが、森の身体は 3 次元的な生々しい身体を残している。それは、本来 2 次元の中に存在していたコスチュームが 3 次元でリアルな身体を得ることによって、身体のリアリティが誇張されているからだろうか。これも一つの「生」の意識化としてとられられるかもしれない。

³⁸西原珉の記事『海外における森万里子という現象』によると森はアイドルだった。当時の、海外における森の作品に対する熱狂ぶりは、アートシーンでもかなり特異なものであったことが伺える。例えば、「本物のマリコ・モリに会えた！」と森万里子が現れたビエンナーレや国際展で、顔を真っ赤にしてはしゃぎ、挙句の果てには泣き出す欧米人を見かけた人もいたそうだ。このように、海外での森に対する反応はミーハーで、感情的なものから、冷静なものなどさまざまで、支持層も子どもから大人まで幅広く、現代美術愛好家以外のファンも多かったという。

このような記事から、キャラクターと一体化することで、アイドルのような存在となることができると、今日の日本のコスプレにはまっていく若者たちの心理が、森の作品を通してすでに海外で実践されていたかのようだ。そしてこのような現象は、今日の世界で日本的なコスプレが浸透していくことを予言していたのかもしれない。

森が作品で非現実的なコスチュームで扮装している表現は、私が以前から関心を抱いていた、現代の東京のポップカルチャーである「カワイイ」文化から感じてきた、「カワイイ」によって身を装い、まるで人形・アニメのような表層となることを夢見る女の子が“人間が人形のようになりたがっている願望”の感覚を表現するのに近いイメージだったということである。

では、森自身はどのような意図を持って自身の身体をキャラクター化させたのであろうか？

「私がこういう衣装を着てロボットになるというのは、日本女性のポジションのメタファーなんです。」³⁹

この森の作品の動機が、『ロボットファンタジー』の、アートジャーナリストの藤森愛実による森へのインタビュー記事からみられた。そのインタビューによると、森がニューヨークから帰国した時、東京はテクノロジーにまつわる社会というか人が集まるところ、それもハイテクノロジーの要素ではなく、テクノロジーが日常のなかに入っているところ、あるいはテクノロジー文化のあるところであると感じたそうだ。そこで、その場所に対して、衣装を作って、それを着て自分がパフォーマンスするという意味合いを込めた。それは、女性の役割である、例えばお茶くみの役割をロボットにやらせたらといったリプレイスメント（交換）の部分と、自分がそれを演じるという意味ではプロテスト（抗議）の面があるそうだ。

このインタビューからテクノロジーとジェンダーをテーマにしていることが伺える。そして、そのようなテーマの中で自身を作品に登場させることを以下に述べている。

「日本ではいま、セーラームーンという女の子のキャラクターが流行しているようです。また、コンピューター・ゲームに出てくる女の子のキャラクターには一貫性があって、結局、ゲームショップに集まる男の子のファンタジー、つまり彼らの欲望の反映なんですね。私はその欲望を表現したんです。自分が現実に見られることによって、テクノロジーを使って作り出すシンセティックな現実と、私が演じるファンタジーの現実との共存が可能になるので、現代文化における現実とイリュージョンの関係、そのカオス状態を問うものです。」⁴⁰

この森が述べた、非現実的な身体装飾で扮装した自身が現実に見られることによって、テクノロジーを使って作り出すシンセティックな現実とは、本論で考察している3次元と2次元の領域の横断と非常に関係がありそうだ。シンセティックとは、本物ではない「人工的な」意味を持つ。ファンタジーとは、空想、幻想として、リアリティである現実と対比して用いられる。すると、このような森の行ったパフォーマンスは、2.5次元化した身体となる可能性がある。

このような森の1994年のロボットに扮装したシリーズから、今日の東京の日常生活にテクノロジーが溶け込んで、現実とイリュージョンの関係がカオスとなった時代に生まれたコスプレや身体加工に対する日本人の感性をすでに映し出していた。

しかし、1995年の「エンプティ・ドリーム (Empty Dream)」(図13)以降の森の作品は、明らかに社会性を離れて別次元へシフトしはじめたと西原珉は述べている。⁴¹それは、架空の世界を自分の身体とデジタル技術を用いて可視化し、初期の作品では社会の問題を含む多かったが、個人性へと移行し、頻繁に神道や仏教を風景につかひ積極的に巫女に扮している。

ではなぜ、森は神聖な象徴である巫女へと向かったのか。アイドルのような存在から偶像のような存在への以降を、日本のアイドル産業における美容整形などを繰り返しながらアイドル生命を維持する戦略から考察してみる。それは、老化という止めることのできない身体の若さから老い、また時代の流行から廃れによって、アイドルの女の子たちが華やかに使われあっさり捨てられる。消費される身体を、必死に命をつなぎ止めようと、生き残りをかけて身体のブランド化、キャラクター化する戦略である。海外での森万里子の反響ぶりはまさにアイドルだった。巫女とは、純粋さを求められるアイドルがもつ処女性や神秘性のひな形とも言える。すると、森が巫女に扮装することへと移行することは、突拍子もないことではなく自然な流れであったといえるだろう。アイドル産業をアートの中で試み、ファンの欲望を集めミーハーな人を継続するために、キャラクターとしての巫女に移行したとするならば、この森の試みは日本のアイドル産業の力学も自然と含有していたのではないかといえる。

では、森の近年の作品は2.5次元的な身体になるのだろうか？デジタル時代における自然界のスピリチャリズムとテクノロジーの融合を探索した森の近年の作品では、(図14)自身が空を飛んでいる姿など、身体が透けている姿は、あまりにも非現実性が強い。そのため、ヴァーチャルである2次元に偏った表現となっている。2次元に偏った領域にある作品は「生」の意識化させる生々しさに欠ける。1994年の森が被写体となった身体からみられるような「生」の意識化をより強調することができる領域は、やはり身体の3次元性がなんらかの形で作品内に必要なのかもしれない。

2節 3次元から考察した2.5次元化した身体—プラスチックな身体…オルラン

また、このような初期の森の作品と同じ90年代に発表された2.5次元化した身体といえる作品をあげて比較していきたい。それは美容整形、テクノロジーを駆使した身体加工に身を捧げたフランス出身の女性作家であるオルランの作品だ。オルランの作品は森とは違った角度で2.5次元化した身体として表現されていると考えられる。

オルランは、1993年「これが私の身体—これが私のソフトウェア」(図15)と題される作品群で、美容整形を受ける自分自身の身体を公開し、女性の社会的立場と美意識問題などを追求した。身体とアイデンティティをめぐる現代のゆらぎを視覚化している。

元々美形な顔立ちをしていたオルランが、整形パフォーマンスを重ねることで、あえて美を破壊させてモンスターのような存在となっている。額はレオナルド・ダ・ヴィンチの「モナ・リザ」、目はフォンテーヌブロー派の「狩りのディアナ」、鼻はジェラルドの「アモールとプシュケ」、唇はプ

ーシェの「エウロペの略奪」、あごはボッティチェルリの「ヴィーナスの誕生」と、美術史上の五人の美女の各パーツを合成させてオルランは整形した。最後の手術で自身の額にシリコンで瘤を挿入し、身体をさらにグロテスクなものと変貌させたのだった。オルランはこのようにして、美しくなることを目的としたような身体加工ではなく、身体とアイデンティティをめぐる現代のゆらぎを視覚化している。

美術ライターの辻宏子による「死の側から流れる生」と題した、オルランへのインタビュー⁴²のなかで、「自己彫刻の原理」の意味を説明している。「自己彫刻」が意味しているのは、自分自身に「生」を与えることであるそうだ。この「生」は同時に、分裂、クローン化、アイデンティティ、そして他者性にかかわる遊戯であると述べている。しかし、遊戯であるには、あまりにもシビアな身体加工であるが、このようなオルランの身体加工に対してキュレーターの平芳幸浩は以下のように述べている。

「局部麻酔によって痛みと死の恐怖と戦いながら手術を受けるオルランの表情は常に微笑みを堪えている。その笑みが、メスによる皮膚の刻みの痛みを私たちの皮膚感覚に一層強烈に訴えかけてくることになる。傷つきやすい皮膚は、逆に傷つけられることによって、その痛みからの自己の『生』を確認するツールとなっていると言えるであろう。リストカットによって自己をこの世につなぎ止める少年少女のように似ている」⁴³

平芳は自虐的な行為によって、自己の「生」を確認するような、自我への攻撃という分析を述べている。このように痛々しいほど自身の身体を改造し、自身の身体を芸術に捧げたオルランはまさに「プラスチックな身体」である。「プラスチックな身体」とは、人形のような人間になるためにメスを入れて身体加工することである。リアルバービー人形を例にして前章で述べてきたが、オルランの整形手術のパフォーマンスは、リアルバービー人形における「プラスチックな身体」と少し違いがあるようだ。

その違いはなんだろうか。リアルバービー人形に施された身体加工の2.5次元化した身体とは、バービー人形にそっくりというキャラクター性を見いだすことができる。しかし、オルランの身体は、映像で手術を公開し、観賞者に血が見えリアルタイムに痛みが伝達され、あまりにも生々しい映像によって、3次元的の身体におこる「生」に強いインパクトを与える。その結果、2.5次元の領域の中でも、表現の中心はリアルな3次元に偏っているだろう。このようなオルランのパフォーマンスは、現代的な「生」の意識化というよりも、古代からつづく痛みを伴う身体加工による「生」の意識化のようだった。

リアルバービー人形がフィクション化した身体であるとする、オルランの身体はドキュメンタリー化した身体のような。結末はどちらも「プラスチックな身体」の2.5次元化した身体といえるが、その加工作業の行程を見せるか見せないかは、観賞者を2.5次元に人に導けるかどうかの大きな違いをもたらすのかもしれない。

3節 3次元から考察した2.5次元化した身体—カジュアル加工…スプツニ子！

1990年代は、バブル経済がはじけ就職氷河期を迎えた。1995年には阪神大震災が発生し、また、オウム真理教による事件から、未成年による凶悪事件も90年代後半から多発した。不景気と重なった社会不安が日本を覆った時代背景によって、身体のリアリティの追究は直接的に身体を加工する手法や、90年代後半に渋谷に発生したガングロギャルの原色で彩度を極度に高めた美意識のような時代であったからこそ、モンスターのような強さをもったキャラクター性の強い身体加工や装飾が生み出されていったのかもしれない。

2000年代に入りテクノロジーが更に加速化して発展を遂げた。スマートフォンと呼ばれる多機能携帯電話の普及により、インターネットのパーソナル化が進み、あらゆるモノがデジタル化し軽量化とスピードが可能になった時代と本論でも述べてきたが、2008年のリーマンショックによって世界同時不況に陥った。2011年日本では東北地方太平洋沖地震が発生した。このような社会背景の中で、2000年代以降のアート作品から2.5次元化した身体に対する今後の可能性を考察していきたい。

まず、2000年代以降の作品から考察していききたい作家はスプツニ子！である。テクノロジーとジェンダーをテーマにし、映像インスタレーションの作品で、「生理マシン、タカシの場合。」が2010年ロンドンのロイヤルカレッジオブアートの卒業制作として発表し、YouTubeで公開することを通して反響を浴びた。翌年の2011年ニューヨーク近代美術館(MOMA)で企画展に参加し注目されたテクノロジーとアートのハイブリッドなアーティストとして紹介されている。

2.5次元化した身体を考察していく上で、スプツニ子！の公式ホームページの文面が気になった。

<生理に耐えるくらいなら、私は女神よりもサイボーグになりたい！> そんな女の子に贈るヒーローソング。生物学は正義じゃない！⁴⁴

「…サイボーグになりたい」とは、2.5次元化した身体と密接した「カワイイ」によって身を装い、まるで人形・アニメのような表層となることを夢見る女の子が“人間が人形のようになりたがった願望”と近い。サイボーグといった人々の懸念をあおるような事柄を、スプツニ子！は皮肉をこめて肯定的に用いて作品にしている。彼女のこのようなユーモアな軽やかさの中に現代における2.5次元化した身体というリアリティのやせ細った身体性が伺える。

「カラスポット☆ジェニー」(図16)という作品は、人間はテクノロジーで自然を破壊しているイメージがあるけれど、それは本当なのか、テクノロジーで自然と人間が近づくのではないかと考えてつくった。「生理マシン、タカシの場合。」は、女性の生理は本当に必要ものなのか、テクノロジーで生理はなくせるのではないかという疑問から創作が始まった。⁴⁵

と、スプツニ子！はインタビューで述べている。森と同様に作品の中で自身を被写体とし、テクノロジーとジェンダーをテーマに、音楽のプロモーションビデオのように、自身をアイドルのように登場させて、映像をつくり、オブジェクトと併置しインスタレーションである。スプツニ子！という名前で本名を用いなくて、彼女自身を積極的にキャラクター化しプロモーションしている。

父は日本人、母はイギリス人、共に数学者である。両親の影響で数学や情報工学を学んだ延長線上でアート作品を生み出している。ハーフであることで日本にいるときは「ガイジン！」外国に行けば「東洋人」といじめられ、アメリカの青春映画に出てくるようなアメフト部員&チアリーダーたちを最も苦手とし、日本でもイギリスでも常にアウトサイダーだったとインタビューで答えている。しかし、現在はハーフという西洋とのミックスは「文化的無臭性」として現代の美意識的にはもてはやされるアイデンティティーとも考えられ、このようなスプツニ子！というキャラクター設定で、ヴァーチャルに片足を入れながら2.5次元の“領域”で、インターネットのコミュニケーションの広がりを積極的に活用する。⁴⁶

このようにネット上という“領域”で作品を展開させていくことに力を入れて、無料で一般的に観賞しやすいフィールドに置き、大衆を巻き込みながらツイッターなどで議論をし合う。これらのネット上のコミュニケーションが私たちの生活や価値観にじわじわと変化を与えているように、アートをテクノロジーと融合させて映像配信を使って、どこでも観賞可能なネット上を舞台とすることは、一般の人が美術館まで足を運んでチケットを買うシステムも簡潔化し、アートとサブカルチャーがさらに融合し一般化され2.5次元上がネット上でのアーティストが拡増する。今後、画面の中の世界でさえも、リアルな身体を得た表現が生まれてくるのなら、もう3次元の立体物の彫刻作品は存在しなくなる可能性もありえる。すると、芸術を通して身体のリアリティを問いながら2.5次元化した領域での「生」の意識化とは、未来ではいったいどのようになっていくのだろうか。

4節 2次元から考察した2.5次元化した身体—ヴァーチャル・アイドル…(ツァオ・フェイ)

その課題に答えようとしているかのように、インターネット空間を通して、「生」の意識化を考察している2000年代以降の作品があった。中国広州生まれ曹斐(ツァオ・フェイ)は、2004年から「コスプレイヤー」都市における若者の空想世界を描いた連作で、曹斐は、映像作品を中心に写真

やパフォーマンスも手がけている女性作家だ。

幼少期に香港を経由して持ち込まれた日本や欧米のポップカルチャーに強い興味を持ち、日本のマンガ、アニメをよくみて、欧米のブレイクダンスにポップミュージックなど、海外のポップ・カルチャーや実験映画の影響を受けた。アウトサイダーにいたスプツニ子！とは対症的なようだ。曹斐はヒップホップやコスプレなどといった、現代の若者文化に顕著な要素なども取り上げながら、経済開放後の中国社会の急激な変化や都市の混沌とした状況を描き出している。(図17)

2007年ベネチアビエンナーレ中国館で発表された「人民城寒/RMB City」セカンドライフのAvatarとしての体験をまとめたドキュメンタリー映像や、その発展として、2009年「Live in RMB City」(図18)で、ヴァーチャル空間内における創造活動のための公共プラットフォームを創り出し現代中国の縮図を表現した。

その中でヴァーチャル上の存在、現実、そして生死について語り合う。「生命とは何か?」、「何が現実で、何がヴァーチャルなのか?」その他、「何故都市に市長が必要なのか?」、「夜の繁華街で派手な衣装を纏った女性たちが何の為にいるのか?」様々な問いかけに答えることで、現実世界の問題点が浮き彫りになり、現状の向き合うべき問題を問いている。⁴⁷

年をとることがなく、死ぬこともないヴァーチャルな世界。オンライン上での仮想現実に対して、曹斐の作品は、仮想現実を現実世界にオーバーラップさせるような仕組みを持ち、現実とヴァーチャルの境界線をますます曖昧にしてしまう。前述してきた作家などは自身の身体を用いていたが、曹斐は自身の身体を用いることがなく、作品に生々しさは表れないが、前章で述べた初音ミクのように2次元から3次元に向かう2.5次元化した身体の子供の作品として「生」の意識化を試みているといえるだろう。2次元から考察した2.5次元化した身体の子供のヴァーチャル・アイドルである初音ミクが、ライブイベントで3次元化された存在へとになっているように、曹斐の作品からも、セカンドライフ内に存在する人物を、3次元という現実空間に引っぱりだそうとする試みとし、ネット上で活動するスプツニ子！と同様に2.5次元化した身体を生み出す試みの一つではないだろうか。

1990年代の森とオルランの作品を通して見た時に、2.5次元という領域には幅があり、2次元、3次元に偏り過ぎることで、次元の歪みに変化が生じてくる。もしどちらかに大きく偏り過ぎた場合、2.5次元は成立しなくなる可能性がある。例えば、オルランが手術の行程を公開することで、3次元の痛みが脳裏に印象づけられ、「プラスチックな身体」として完成しても2.5次元として観賞することが難しい。また森の近年の作品で見られる、非現実的な世界は現実の3次元空間との接点を失い2次元に偏り、2.5次元化した身体が作品内で成立しなくなる。

2000年代以降のスプツニ子！と曹斐からは、ヴァーチャル空間からの2.5次元に着目して考察した。もし作品がインターネットの中で展開し、成立していくことができるのなら、3次元での重力の縛りを受ける身体とは違い、作品の広がりも高速化されていく可能性は充分にあるだろう。時代に沿って作品がスマート化され「初音ミク」のような幻影的な身体の入れ物を作りあげていくのか、それとも身体のリアリティを失わず、3次元のリアルさを2.5次元内で固く保ち続けるのか、相反したベクトルを持つ2つの表現方法は今後の芸術を通して2.5次元領域での「生」の意識化の一つの分かれ目となっていくかもしれない。

結論：自作品における 2.5 次元化した身体—カワイイ…DECOMORI

東京ではあたりまえのようにデパートのショーウィンドーや、カフェのディスプレイも駅構内も「カワイイ」商品が並んでいる。これが東京の日常風景だ。隅々まで広告を張り巡らしているこの街では、目に付くペットボトルの新商品から、私立女子大学の広告までも、女性ファッション雑誌のような「カワイイ」デザインで溢れている。トレインチャンネルと呼ばれる電車の中のモニターには、「カワイイ」女の子がいて、「カワイイ」になる方法を教えてくれる。

私が本論で主題としてきた TOKYO GIRLS SANSETION は「東京の女の子の気持ち」を意味している。

女の子の気持ちは視覚的な身体装飾に心が揺れ動きやすい。「カワイイ」ワンピース、「カワイイ」ハイヒール、「カワイイ」ネイルに、「カワイイ」つけまつ毛。「カワイイ」ノート、「カワイイ」待ち受け画面に「カワイイ」絵文字とスタンプ。大きなものから小さなものまで「カワイイ」で装飾し身を固めることに幸せを感じる。その幸せには、安堵感、優越感、特別感、連帯感と様々な感情が複雑に絡み合い簡単には言い表せない。

もちろんここで述べた「カワイイ」はピンクでフリフリのレースなんかじゃない。それはどこかセクシーだったり、グロテスクだったり、本来持っている「カワイイ」の意味が変貌し、何かと混ざりあい独特な意味を含む「カワイイ」であった。人形や小動物などに対して「カワイイ」と言うときは、自分もかわいくなりたいという欲望が隠れており、対象物を「カワイイ」と思う自分がカワイイ。また、グロテスクなものに「カワイイ」と発する場合は気味悪い対象を覆うことができ、中年男性を見て「カワイイ」と用いることは社会的に上にいる存在を自分の側に引き寄せることを可能にした。「カワイイ」は価値の転倒、立場の逆転、常識で固められた日常の壁を破壊する言葉であり、その言葉はイージーでファジーでハッピーでスピーディーにデコ盛られている。

そんな、現代の歪んだ心理が覗くプレイフルな「カワイイ」は、東京の女の子たちの現代の美意識となった。そのような「カワイイ」で身を固め武装した女の子たちはストリートから、ネット上の、動画サイト、画像サイトを通して、その独特な装いに注目が集まり海外に普及し模倣され世界的規模の広がりを見せ、人種や国境を越えて、若者の関心を捉えている。

私はこのような東京の女の子を等身大の視点から作品化することを試みてきた。「カワイイ」文化に影響され、「カワイイ」グッズで身を固めた女の子たちと共に成長しながら、自作品では主な2つの特徴を持って制作してきた。それは、「装飾品を肥大化させること」と、「等身大の人形と生きた人間を並べること」だった。

“装飾品を肥大化させること”とは、人が現代の大量消費、メディアから流れる膨大な情報、そのような渦に巻き込まれ翻弄される状態を表現した。それは、時として、過剰なダイエットや過食、過剰な身体装飾、加工、潔癖なほどの美への執着心を煽る。肥大化によって日常のスケールを変容させ、美への欲望、物欲など、情報によって形づくられる欲望の“デコ盛り”は、人と物との力関係や立場を逆転させる状態として表現した。

“等身大の人形と生きた人間を並べること”とは、現代のインターネット社会におけるヴァーチャルとフィジカルの両者の間を行き来する身体もしくはコミュニケーションのメタファーであり、生身の身体と人工的な身体が同一空間内に並ぶことは、2次元と3次元の両次元に歪みを生じさせる、2.5次元をそこに招喚させる試みであった。

このような2つの特徴を持って作品化していくときに共通していたことは、身体が人形のようになっている表現だった。それは今日の「カワイイ」を美意識とした身体が、まるで人形・アニメのような顔、体、皮膚、ファッションを理想としているのではないかと感じてきたからだ。

例えば、プリクラを撮れば自動的に目を拡大して、肌を白くして、足を長くしてくれる。また、コンタクトレンズで眼球の輪郭まで化粧される。毛のない肌は女の子のエチケツトとなった。その延長線にコスプレや整形があり、テクノロジーの進化によって、女の子の身体の人形化は着々と進化している。

もう一度ここでキュレーターの長谷川祐子の言葉を引用する。

「ヴァーチャルとフィジカルの共存時代において、感性はヴァーチャルに養われ、身体のリ
アリティはどんどんやせ細っていく傾向にある。」

2次元のヴァーチャルと、3次元のフィジカルが共存する時代の身体を2.5次元の領域と位置づ
けて、「カワイイ」に潜在する2.5次元化した身体を浮き彫りにしていくことで、21世紀の身体
のリアリティとは何かと、少しでも手がかりになるかもしれないと思った。

このような本論の副題で掲げた、「カワイイ」に潜在した2.5次元化した身体の考察は、野口忠が
芸術論で身体装飾と「生」の意識化の関係を述べていたことを踏まえて、現代の「生」の意識化と
は何かを、アート作品を通して問うことを目的とした。

博士作品の「DECOMORI」では、本論で度々述べてきた“デコ盛り”という言葉に由来する。過剰
に装飾することを、大きな花束を肥大化させることで表現した。それはまるで、花束に扮装したコス
プレのようでもある。正面から見るとプラスチックな色彩で咲く満開の花束である。しかし、
裏に回るとハリボテのように、花の茎は切られ、チープな素材で結ばれて固定されており、大きな
赤いハートを軸に、座っているように見えていた身体がすっぽり抜けてしまっている。そんな状態
を天井から吊って宙に浮いて展示した。

このような作品展示を通して鑑賞者が、正面の過剰な装飾と、裏側のハリボテ状態のギャップに
よって“空虚な感覚”を体験できるような仕掛けを試みた。“空虚な感覚”は、本論考で、2.5次元化し
た身体の考察にみられた“物理的に離れた親密さ”と“密接した身体における孤独”というヴァーチャ
ルとフィジカルの間に行き来するコミュニケーション。“イージーでファジーでハッピーでスピー
ディー”でありながら“文化的無臭性”という性質をもった「カワイイ」の美意識。また、スーパーリ
アリズムの身体彫刻から感じられた空虚な不気味さとなった人工感や、ヴァーチャル・アイドルから
見られる拭いきれない空虚感等と近い。これらの2次元と3次元の狭間となる2.5次元から得ら
れる“空虚な感覚”を作品を通して体験することが、「カワイイ」に潜在した2.5次元化した身体の表
現方法の一つであるとして提示した。

これまでの考察から導いた本論文の結論として、“2.5次元化した身体”を、単に肯定、否定するこ
とはできないと考えた。テクノロジーの進化によって、コミュニケーションが変化している状況に
対して、作品を表現する方法や環境も適用していくべきだと思う。一方では、身体感覚が軽薄にな
り、非現実な思考に陥り、生と死に対する認識も軽薄になる危険性がある。ここで私は、あえて肯
定と否定をしないともいえ、「カワイイ」に潜在した2.5次元化した身体について表現し、現代の身
体のリアリティについて鑑賞者がどう思うかと問いかけ、結論を委ねることに意義があるのではな
いだろうか考えた。

“TOKYO GIRLS SENSATION”「東京の女の子の気持ち」として、私自身、10～20代に影響を受け
たストリート・ファッションから分析してきた。今後、新たな方向性として、ヴァーチャルとフィ
ジカルの境界線の曖昧な時代に、強く影響を受けていくと思われる、スマートフォンを遊具とし使
いこなす現代の子どもたちに着目していきたい。赤ちゃんが泣きやむアプリや、刺激的な音とイン
タラクティブな操作で、子どもたちを惹きつけるタッチパネル。幼児教育といわれる様々なデジタ
ル教材によって、21世紀世代の子どもがどのように成長し、これらが身体感覚の発達に影響してい
くのかを考察することが、今後の課題といえよう。現在の10～20代とは明らかに違う環境で育つ
子どもたち。彼らが10～20代になった時、いったいどのような身体感覚を持っているのだろうか。
これからは、今までにない新しい身体のリアリティができあがる可能性が考えられるので、それら
を踏まえて今後の表現活動を発展させていきたい。

参考文献

【文献】

- アン・アリスン『菊とポケモン—グローバル化する日本の文化力』実川元子訳 新潮社 2010
- 石井政之, 石田かおり『「見た目」依存の時代: 「美」という抑圧が階層化社会に拍車を掛ける』原書房 2005
- 伊藤俊治『裸体の森へ』筑摩書房 1988
- 伊藤俊治『ピンナップ・エイジ』筑摩書房 2004
- 榎本秋『オタクのことが面白いほどわかる本』中経出版 2009
- エリザベス・ハイケン『プラスチック・ビューティー 美容整形の文化史』(野中邦子訳), 平凡社, 1999
- エレン・キャロル・デュボイス、リン・デュメル『女性の目からみたアメリカ史』明石書店 2009
- 海部美知『パラダイス鎖国: 忘れられた大国・日本』アスキー 2008 (アスキー新書)
- 笠原美智子『ヌードのポリティクス: 女性写真家の仕事』筑摩書房 1998
- 北島圭『暴走するネット社会—ネットは人間に幸福をもたらしたか』共栄書房 2009
- 蔵琢也『美しさをめぐる進化論: 容貌の社会生物学』勁草書房 1993
- 工藤キキ『POST NO FUTURE』河出書房新社 2008
- 暮沢剛巳『現代美術を知るクリティカル・ワーズ』フィルム・アート社 2002
- 黒岩比佐子『明治のお嬢さま』角川選書 2008
- 小泉和子『少女たちの昭和』河出書房新社 2013
- 古賀令子『「かわいい」の帝国』青土社 2009
- 古賀令子『コルセットの文化史』青弓社 2004
- 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』筑摩書房 2006
- 斎藤環『キャラクター精神分析—マンガ・文学・日本人』筑摩書房 2011
- 櫻井孝昌『ガラパゴス化のススメ: That's what makes Japan's culture so unique』講談社 2010
- 櫻井孝昌『世界かわいい革命』PHP新書 2009
- 佐伯順子『女装と男装』の文化史』講談社 2009
- 榎木野衣『原始心母—芸術における心霊の研究』「知覚の扉」河出書房新社 1996
- 榎木野衣『シミュレーションニズム』筑摩書房 2001
- 榎木野衣『「爆心地」の芸術』晶文社 2002
- 軸屋真司『モバイル社会の未来—2035年へのロードマップ』NTT出版株式会社 2013
- ジェローム・リス『〈つながる〉技術—未来のためのソーシャルコミュニケーションガイド』春秋社 2010
- 高橋透『サイボーグ・エシックス』水声社 2006
- 竹村和子『"ポスト"フェミニズム』作品社 2003
- 舘ススム『バーチャルリアリティ入門』筑摩書房 2002
- 田光洋『皮膚感覚と人間のこころ』新潮社 2013
- 国広陽子『メディアとジェンダー』東京女子大学女性学研究所 勁草書房 2012
- 谷本奈穂『化粧品広告における身体のイメージ: 美の問題の中心に』博士論文 2001
- 谷本奈穂『美容整形と化粧の社会学 プラスティックな身体』新曜社 2008
- 谷脇康彦『インターネットは誰のものか?』日経BR社 2007

東田雅博『纏足の発見—あつ英国女性と清末の中国』大修館書店 2004
 ドロシー・コウ『纏足の靴—小さな足の文化史』小野和子+小野啓子訳 平凡社 2005
 中村茂樹『孤独の肖像』水声社 1999
 成実弘至『コスプレする社会—サブカルチャーの身体文化』せりか書房 2009
 野口忠『造形・ことば・人間：野口忠芸術論集』お茶の水書房 1998
 バーナード・ルドフスキー『みっともない人体』加藤秀俊・多田道太郎 共訳 鹿島出版会 1979
 長谷川祐子『女の子のための現代アート入門』淡交社 2010
 牟田武生『ネット依存の恐怖』教育出版 2004
 西原和久 油井清光『現代人の社会学・入門—グローバル化時代の生活世界』勁草書房 2010
 速水由紀子『「つながり」という危ない快楽』筑摩書房 2006
 橋元良明『メディア・コミュニケーション学』大修館書店 2008
 浜野保樹『模倣される日本—映画、アニメから料理、ファッションまで』祥伝社新書 2005
 藤幡正樹『不完全な現実』NTT出版株式会社 2009
 三井宏隆『ボディ・セルフ・アイデンティティ・セクシュアリティの心理学』ナカニシヤ出版 2003
 山口創『皮膚感覚の不思議「皮膚」と「心」の身体心理学』講談社 2006
 山口創『皮膚という「脳」：心をあやつる神秘の機能』東京書籍 2010
 四方田犬彦『「かわいい」論』筑摩書房 2009
 吉川尚宏『ガラパゴス化する日本(にっぽん)』講談社 2010
 米澤泉『電車の中で化粧をする女たち：コスメフリークという「オタク」』ベストセラーズ 2006
 米澤泉『コスメの時代「私遊び」の現代文化論』勁草書房 2008
 ローレンス・ラングナー『ファッションの心理 服装の歴史と流行』吉井芳江訳 金沢文庫 1976

【雑誌】

乾由明『現代彫刻の意味-14-虚構お現実』日本美術工芸社 1976-10
 井上輝子『女性メディアと女性の切っても切れない関係』女性空間 2005
 大沢真幸『ボディー・コントロールの諸相』へるめす/岩波書店 [編] (通号 63) 1996-11
 佐々木隆『kawaiiの行方 (日本文化論：伝統と新しい文化)』武蔵野短期大学研究紀要 2012
 佐々木隆『現代美意識としての『カワイイ』』武蔵野学院大学日本総合研究所研究紀 2010
 清水祐紀『レーザー脱毛』(特集 レーザー・光治療マニュアル) Pepars (68) 2012-08
 篠原資明『「かわいい」の構造』あいだ生成 あいだ哲学会 2012
 白波瀬丈一郎『美と思春期—身体装飾および自傷という視点から』こころの科学 (通号 117) 2004-09
 會澤まりえ, 大野実『「かわいい文化」の背景』掲載誌 尚絅学院大学紀要 2010-07
 但馬オサム『世界を席卷する"kawaii"アイドルは平和のメッセンジャーである』Japanism 2012-02
 高橋透『整形手術と擬態—オルランのカーナル・アート』水声通信 2006-02
 高橋透『サイボーグとしての「パラサイトヒューマン」』水声通信 2009-03
 竹内忠男『世界に発信する若者ファッションと文化』繊維学会 2010-07
 豊島昇『消費される日本文化製品：カワイイ・ファッションへの憧れ(1)』タイ国情報 2012-01
 中原佑介, 田原桂一, 馬場礼子『スーパーリアリズムと何か』芸術新潮 1985-09
 西山哲郎『現代の身体加工にみる自己アイデンティティ構築のエコノミー』中京大学現代社会学部 2007

藤枝晃雄『スーパーリアリズム三彩, 三彩社 [編] 1972-12
森政弘『Energy—不気味の谷』第7巻第4号、エッソスタンダード石油(株) 1970
三浦欽也『女子大学生における「かわいい」感覚の構造について』神戸女学院大学研究所 2012-12
宮崎誉子『かわいい依存症』文芸 / 河出書房新社 2008
美術手帖 (通号 258) 1965-10『特集・ボディ・アート』 p.11~17
美術手帖 (通号 258) 1965-10 東野 芳明『ボディ・アートとはなにか』 p.18~22
美術手帖 (通号 548) 1985-08 伊藤 俊治『スーパー・リアリズム展--死の光学』 p.94~101
美術手帖 (通号 649) 1992-01『ボディ&アート進化論』 p.50~121
美術手帖 (通号 649) 1992-01 扇田 昭彦『パフォーマンスの冒険--10年間の軌跡をたどって』 p.114~121
美術手帖 (通号 708) 1995-06 藤森 愛実『森万里子--ロボット・ファンタジー』 p.50~55
美術手帖 (通号 720) 1996-02 松井 みどり『偏愛のマイクロポリティクス (かわいい<特集>)』 p.25~41
美術手帖 (通号 720) 1996-02『「かわいい」の系譜 (かわいい<特集>)』 p.16~24
美術手帖 51 (通号 775) 1999-09『海外における森万里子という現象』 p.98
美術手帖 51 (通号 775) 1999-09『特集森万里子--自分という道なる宇宙を探して』 p.85~100

【カタログ】

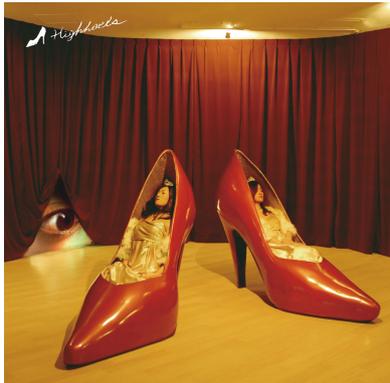
『スーパーリアリズム展/岩手県率美術館 [ほか] 編集』アートインプレッション 2004
『現代美術の皮膚=skin of/ in contemporary art』平芳幸浩 編集 国立国際美術館 2007
『リトル・ボーイ』村上隆/ジャパン・ソセエティーイェール大学出版 2005

引用文献

- 1 小池一夫『これからの時代のキャラクター・マーケティングを考える』宣伝会議 2012 p.14
- 2 長谷川祐子『女の子のための現代アート入門』2010 淡交社 p.122
- 3 野口忠『造形・ことば・人間：野口忠芸術論集』1998 お茶の水書房
- 4 竹内忠男『世界に発信する若者ファッションと文化』繊維学会 2010-07 p.223~226
- 5 若者言葉辞典 <http://boresound.blog133.fc2.com/blog-entry-198.html> (2013.12.05)
- 6 小林昌廣『「かわいい」は革命的なコトバである』美術手帖 1996-02『「かわいい」の系譜 (かわいい<特集>)』p.32-33
- 7 産経ニュース <http://sankei.jp.msn.com/life/photos/120612/trd12061218060019-p1.htm> (2013.12.05)
- 8 辻大介『友だちがいないと見られることの不安』2009-01 少年育成 54 634号 大阪少年補導協会 p.26-31
- 9 橋元良明『メディア・コミュニケーション学』2008 大修館書店
- 10 アン・アリスン『菊とポケモン—グローバル化する日本の文化力』実川元子訳 2010 新潮社 p.107
- 11 藤幡正樹『不完全な現実』2009、NTT出版株式会社 p.20
- 12 乾由明『現代彫刻の意味-14-虚構お現実』日本美術工芸 日本美術工芸社 1976-10 p.42
- 14 乾由明『現代彫刻の意味-14-虚構お現実』日本美術工芸 日本美術工芸社 1976-10 p.42
- 15 榎木野衣『原始心母--芸術における心霊の研究』「知覚の扉」河出書房新社,1996 p.24
- 16 穂積利明『スーパーリアリズム展』平芳幸浩編集 印象社 2004 p.27-81
- 19 櫻井孝昌『ガラパゴス化のススメ：That's what makes Japan's culture so unique』講談社 2010
- 20 岩淵功一『グローバリゼーションのなかの日本文化の匂い』岩波書店 1998 p.69-81
- 21 <http://www.hellokitty.ne.jp> (2013.12.06)
- 22 <http://licca.takaratomy.co.jp> (2013.12.06)
- 23 <http://vivi.tv> (2013.12.06)
- 24 成実弘至『仮装するアイデンティティ』せりか書房 2009 p.16
- 25 田中東子『コスプレという文化—消費者でもあり生産でもあり』せりか書房 2009 p.36
- 26 鷺田清一『現代芸術を学ぶ：失われた身体を求めて』京都造形大学編 角川書店 1995 p.79-80
- 27 小池一夫『これからの時代のキャラクター・マーケティングを考える』宣伝会議 2012-02 p.13
- 28 古賀令子『コルセットの文化史』青弓社 2004 p.12
- 29 <http://www.youtube.com/user/Amatue?feature=watch> (2013.12.06)
- 30 <http://www.youtube.com/watch?v=BHqmQrITGpY> (2013.12.06)
- 31 エリザベス・ハイケン『プラスチック・ビューティー 美容整形の文化史』平凡社 1999
- 32 <http://j.people.com.cn/94638/205938/8313050.html> (2013.12.06)
- 33 <http://www.datsumousalon-dione.jp/newspaper/index.html> (2013.12.06)
- 34 井上輝子『女性空間 メディア情報と女性—女性メディアと女性との切っても切れない関係』2005.6 井上輝子 p.88
- 35 <http://www.crypton.co.jp/mp/pages/prod/vocaloid/cv01.jsp> (2013.12.06)
- 36 榎木野衣『後美術論 第14回「歌う彫刻」と「人間=機械」後編/美術手帳 2013-12 p.132
- 37 森政弘『不気味の谷』Energy vol.7(4)
- 38 西原珉『特集森万里子—自分という道なる宇宙を探して<海外における森万里子という現象>』美術手帖 1999-09 p.98
- 39 森万里子『ロボットファンタジー』変身トランスフォーメーション美術手帖 1995-06 p.50

-
- 40 森万里子『ロボットファンタジー』変身トランスフォーメーション美術手帖 1995-06p.55
- 41 西原珉『特集森万里子〈海外における森万里子という現象〉』美術手帖 1999-09 p.98-100
- 42 辻宏子『ロボット・ファンタジー変身トランスフォーメーション〈死の側から流れる生〉』美術手帖 1995-06 p.36-37
- 43 平芳幸浩『現代美術の皮膚=skin of/ in contemporary art』国立国際美術館 2007 p.
- 44 <http://sputniko.com/2011/08/child-producing-machine/> (2013.12.06)
- 45 雑誌『Think! 〈ジェネラリスト型のアーティストのすすめ スブツニ子!〉』2013 No.44 p.3
- 46 千葉望『現代の肖像』Asahi Shimbun Weekly AERA 2013-02.11 p.52
- 47 曹斐『ART iT 第15号』2007-04 http://www.art-it.asia/u/admin_interviews/ynp3HLEuY6UWvhZtz4XI/

(図1) 自作「HIGH HEEL」2007



(図2) 自作「PRESENT」2007



(図3) 自作「BAG」2005



(図4) 自作「DOLL」2005



(図8) 自作「STOCKING」2008



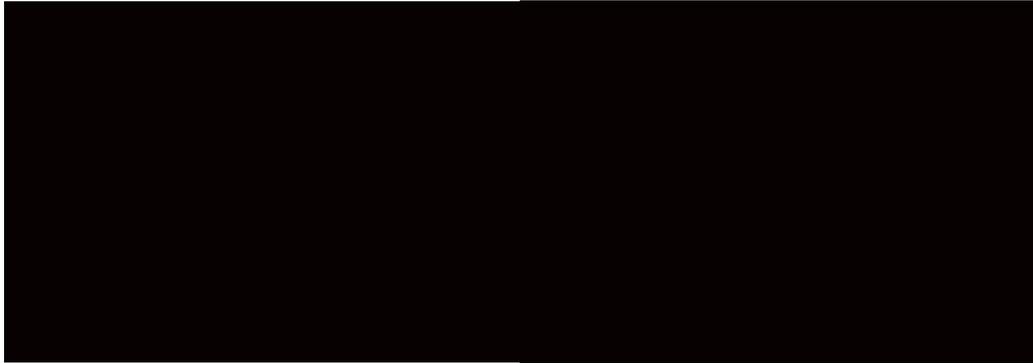
(図5) ファン・ホーフストラーテン「覗き見箱」17世紀

(図6) ジョン・デ・アンドレア「SUSAN」1985

(図7) ドウエイン・ハンソン「Young Shopper」1973/ 「Tourists」1970 / 「Tourists II」1988

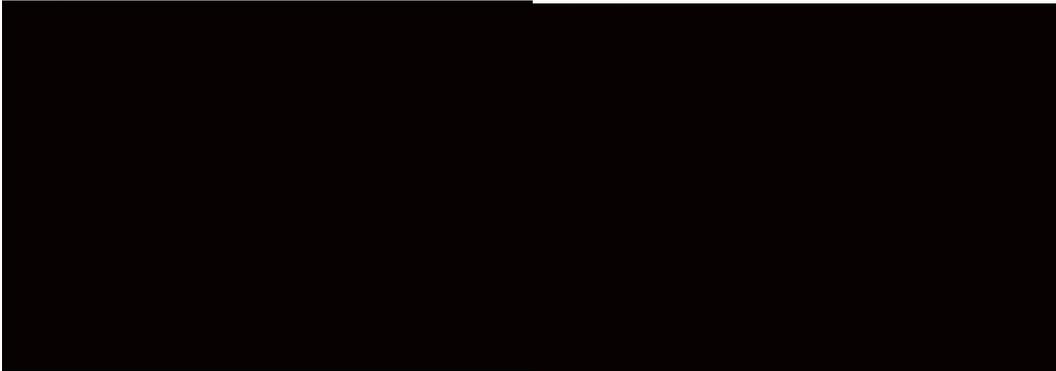


(図8)ヴァレリア・ルカノワ 「リアル・パービー人形」/(図9) ニコライ・ラマ 「リアル・パービー人形」



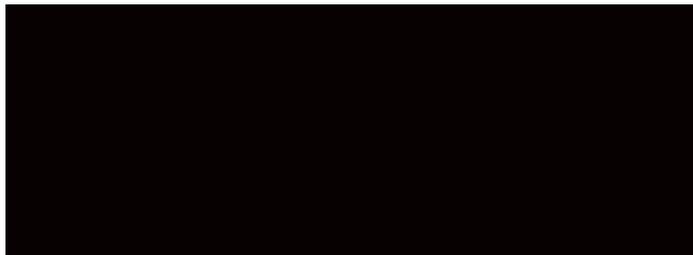
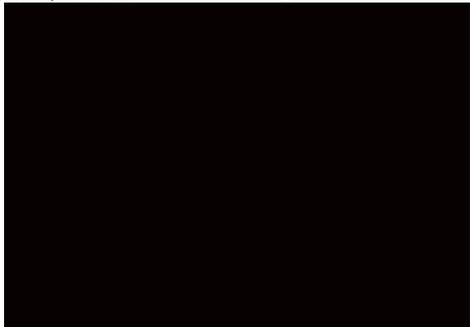
(図10) 森万里子 「ティー・セレモニー」 1994

(図11) 森万里子 「プレイ・ウィズ・ミー」 1994



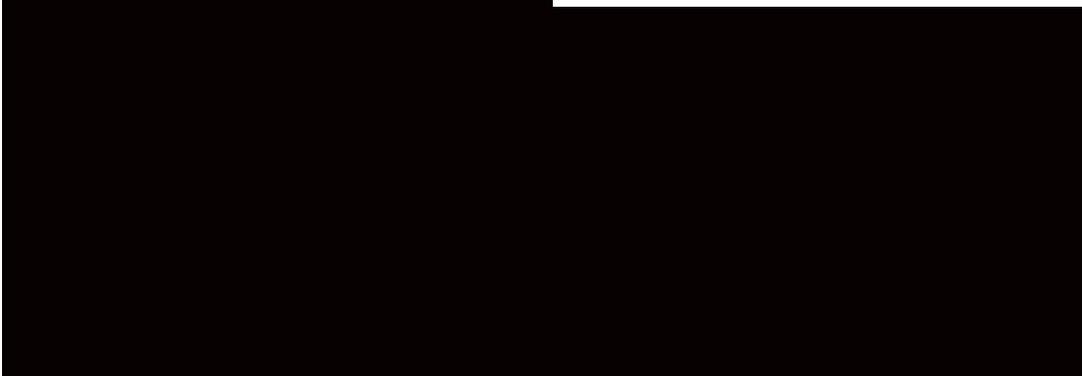
(図12) 森万里子 「サブウェイ」 1994

(図13) 森万里子 「エンプティイ・ドリーム」 1995

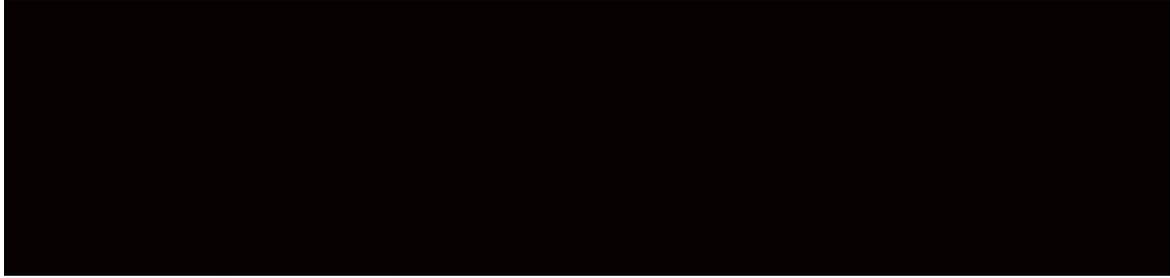


(図14)森万里子 「ニルヴァーナ」 1997

「ピュアランド」 1998



(図15) オルラン 「これが私の身体ーこれが私のソフトウェア」 1993

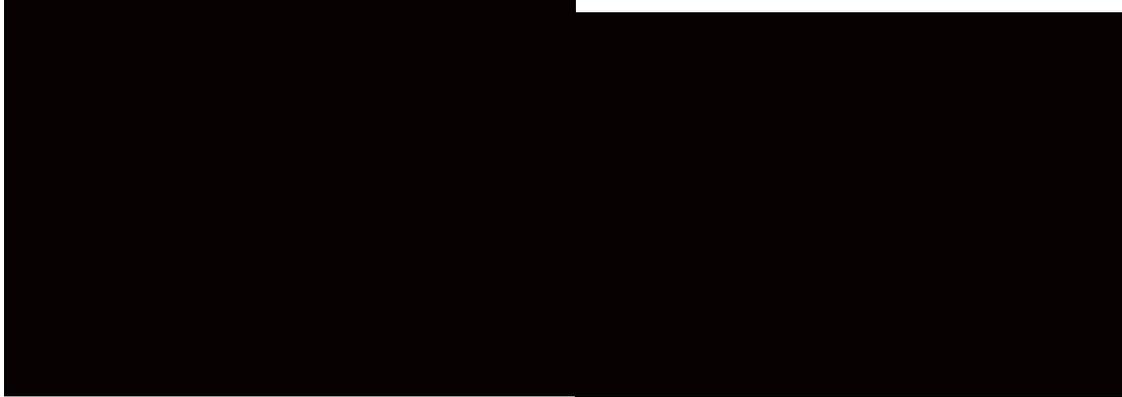


(図16) スブツニ子！ 「カラスポット☆ジェニー」 2011



(図17) 曹斐 「Cosplayers」 2004

「Un-Cosplayers : Hello Kitty」 2006



(図18) 曹斐 「Live in RMB City」 2009



(图 19) 自作「DECOMORI」2013

