

東京芸術大学美術研究科先端芸術表現専攻

氏名 **Nicolas BUFFE**
ニコラ・ビュフ

学位の種類 博士（美術）

2014年3月

(主査)	東京芸術大学	准教授	(美術学部)	八谷 和彦
(論文第1副査)	東京芸術大学	教授	(美術学部)	伊藤 俊治
(作品第1副査)	東京芸術大学	教授	(美術学部)	日比野 克彦
(外部副査)	ハラ ミュージアム アーク	副館長/ 主任学芸員		青野 和子

論文

オルターモダン時代の中で自分のマニエラを作ることの思考

論文要旨

オルターモダン時代の中で自分のマニエラを作ることの思考

この論文は、自分の芸術作品や研究を、影響のネットワークで位置づける試みである。より正確に言うと、今回私はニコラ・ブリオー（Nicolas Bourriaud）の『オルターモダン宣言』（Altermodern manifest）、『オルターモダン論』、そして『The Radicant』のエッセーの中から私の作品に適切な3つの主要なテーマを選んで、このテキストを構築した。その3つの概念は：多様性（diversity）、文化的放浪（cultural wandering）、およびコネクション（connections）である。

各章では、それぞれのテーマとの関連性によって選択された私の作品のいくつかを紹介する。私はまた、他の著名な思想家とブリオーのテーマを比較を行う。例えば、ジョルジョ・アガンベンの現代性の概念、エドゥアール・グリッサンのクレオール化の概念、等である。美術史家の思考とも比較する：ダニエル・アラスのマニエリスムについての思考、ユルギス・バルトルシャイティスのアジアと西洋の文化関係、やアンドレ・シャステルのグロテスク装飾の紹介、などである。

オルターモダニティ（altermodernity）とラディカント（radicant）の概念に関する基本的な情報を与えるイントロダクションに続いて、マニエラ（maniera）の概念を選んだ理由について説明する。現在はグローバル化の実験の時代である。もはやポストモダニズムの文脈ではなく、ブリオーが提案しているオルターモダニティという新たな時代に向かっていることを認識する時である。

この新たなモダニティと私の作品の関連性は何か？私はブリオーによって開発されたいくつかのアイデアに大きな関心を持ち、自分の作品を時空レベルで位置づけることを目標とし、その意味を強化する。

最初の部では、多様性の概念（diversity）と、私が歴史の異なる文化や時代のミックスに強い興味を持っていることについて述べる。エキゾティズムを介して、または単に東洋と西洋がお互いに様々な影響を与えあったことを認め、私の作品で多様性とクレオール化が重要性を持っていることを再確認する。ニコラ・ブリオーによると、クロード・レヴィ=ストロースは、彼のエッセイで単一文化の危険性を強調し、又ビクター・セガレンは多様性の審美（美学）の重要性を説明している。又、エドゥアール・グリッサンのクレオール化（creolization）やポップ・カルチャーへの関心を記した後、私の作品でどのように文化のミックスが行われているかについて述べる。

第二部は、時間と空間を介して、旅への関心、文化的な放浪の概念の重要性について説明をおこなう。また、不安定さの概念を介して自分の作品の中の儂さと虚栄

心について話す。いくつかの類似点がブリオアの「一時的な分岐」(temporal bifurcations)とアガンベンの「同時代」(contemporary)の間で確立されている。決してノスタルジックな態度ではない「同時代性」(contemporariness)のキー概念の一つは、時間と空間の異なる時代の対立との出会い、また自分の時代に存在する遅延(ディレイ)にある。

第三部は、記号のネットワークの中の接続と変位(displacement)の考え方についてである。その後、グロテスク模様の構造について考察し、インターフォーム(interform)として芸術作品の概念とアプロプリエーション(appropriation)の概念について述べる。そして20世紀の思想家やルネサンスの芸術家たちによって強調されたように、ミックスの重要性について話す。それは、ゲームとしてのグロテスクの作り方や、考え方としてのマニエリスムを重要にしている私の作品の世界にエコーを生成する。

結論としては、歴史と遊ぶ愉楽について述べ、私のマニエラ(maniera)の可能な進化について自分自身を問う。

Contents :

0 - インTRODクシヨN 8

0.A - 現在のインターネットの役割 -> 歴史と地理をナビゲートする... 8

0.B - オルターモダニティについて 9

0.B.1 - テート・トリエンナーレ 9

0.B.2 - [付属文書] オルターモダン宣言 9

0.B.3 - オルターモダン論 (2009)オルターモダンの意味 10

0.B.4 - 『ラディカント』でのオルターモダニティについて 10

0.C - ラディカント (radicant) とはなにか? 11

0.C.1 - 『The Radicant』 (ラディカント、2009) 『オルターモダン宣言』 (2009) 11

0.C.2 - ラディカント (radicant) とはなにか? 12

0.D - マニエラとはなにか? 13

0.D.1 - マニエリズムの歴史の重要点 14

1 - 多様性 (Diversity)、クレオール化 (creolization)、翻訳 (translations) 18

1.A 多様性 (diversity) 19

1.A.1 - 多様性 (Diversity)、クレオール化 (creolization)、翻訳 (translations) 19

1.A.2 - クロード・レヴィ=ストロース：モノカルチャーの危険性 19

1.A.3 - ヴィクトル・セガレン：多様性の美学 20

1.A.4 - オリエンタリズム、エキゾチシズム：異文化交流、特にヨーロッパと日本の場合、お互いの影響について (ミカエル・リュケン、...) 21

1.A.5 - ユルギス・バルトルシャイティス：アジアと西洋の文化関係／異国趣味／文化的交流 23

1.A.5a - イントロ：『幻想の中世、ゴシック美術における古代と異国趣味』 23

1.A.5b - 14世紀の西洋の受けた影響 24

1.B クレオール化 (creolization) 26

1.B.1 - クレオール化 (creolization) 26

1.B.1a - エドゥアール・グリッサン (、そしてニコラ・ブリオー) のクレオール化の紹介 27

1.B.2 - ポップ：日本のポップカルチャー、漫画、アニメーション、特撮、ビデオゲーム：子供の思い出から (80年代の子供の思い出)、アーティストの選択まで 29

1.B.3 - ポップ：西洋のバックグラウンド： 30

- 1.B.3a - アメリカのギャグカートゥーン 30
- 1.B.3b - フランス (ヨーロッパ) のコミックス、バンド・デシネ 36
- 1.B.4 - 造形的なクレオール化はどこで行う..? 37
- 1.B.5 - 作品 case 01-> 『Triomphe: ils ont sauvé la terre』 (凱旋、ドローイング) 38
- 1.B.6 - 作品 case 02-> 『Orlando Paladino』 (騎士ローランド) (2012) -> アルチーナの洞窟 39
- 1.B.7 - 作品 case 03-> 『Orlando Paladino』 (騎士ローランド) (2012) -> パスクアーレ、ユーリラ、リコーネ、騎士オルランド、ロドモンテの衣装と乗り物 41
- 1.B.8 - 作品 case 04-> 『Orlando Paladino』 (騎士ローランド) (2012) -> 海の怪物 48
- 1.B.9 - 作品 case 05-> パックマン : 『Pac-Man Fortuna 256』 49

2 itineraries (旅程) cultural wandering (文化的な放浪)、journey (旅) 51

- 2.A 不安定な検鏡、万華鏡 (precarious environment, kaleidoscope)、(クリスティーヌ=ビュシ・グリュクスマン、ボルヘス) 52
 - 2.A.1 - 不安定な検鏡、万華鏡 (precarious environment, kaleidoscope) 52
 - 2.A.2 - 作品 case 06-> 儂いゲート (Arches éphémères) -> ガイヨン、マイエンス、ノーマンズランド 53
 - 2.A.3 - 作品 case 07-> ドローイングのぬぐい消し、ダンボール、チョーク 58
 - 2.A.4 - 作品 case 08-> 『Mechapinocchio』 (メカピノキオ) 61
 - 2.A.5 - グロテスク : 笑いのデーモン、虚栄心 62
 - 2.A.6 - まじめな遊び (エラスムス、ラブレ、...) 63
 - 2.A.7 - 作品 case 09-> 原美術館プロジェクト : オオカミの口 64
- 2.B 文化的な放浪 (cultural wandering) 旅 (journey) 経路 (path) 67
 - 2.B.1 - 文化的な放浪 (cultural wandering) 旅 (journey) 経路 (path) 67
 - 2.B.2 - オルターモダン宣言 : 経路、旅 68
 - 2.B.3 - オルターモダン論 (2009) 駆け引き的な普遍主義 68
 - 2.B.4 - 作品 case 11-> 原美術館プロジェクト (2014) 『ポリフィーロの夢』 68
 - 2.B.5 - 作品 case 12-> ビデオゲームプロジェクト : 『Super Polifilo』 69
- 2.C 時間的分岐 (temporal bifurcations) 72
 - 2.C.1 - 時間的分岐 (temporal bifurcations) 72
 - 2.C.2 - オルターモダン論 (2009) モダニズムとヘテロクロニー : 'ポスト' から 'オルター' へ 73
 - 2.C.3 - ジョルジョ・アガンベンの 『コンテンポラリーは何か?』 74
 - 2.C.3a - 同時代性/不順/距離 74
 - 2.C.3b - 自分の時代の闇を見抜く 74

- 2.C.3c - ファッション/アルカイク 75
- 2.C.3d - 切れ目、中間休止/他の時代との関係 75
- 2.C.4 - 作品 case 13-> 『Orlando Paladino』 (騎士ローランド) (2012) -> 「海のシーン」 76
- 2.C.5 - 作品 case 14-> 『Pulcino』 (プルチーノ)、 『Peau de Licorne』 (一角獣の皮) 78

3 connections (つながり、ネットワーク)

multifocal space 82

3.A 移動 (displacement)、ミックス (mix)、インターフォーム (interform)、移転、移行、転移 (transfer) & 翻訳 (translation) 83

3.A.1 - 移転、移行、転移 (transfer) & 翻訳 (translation) 83

3.A.2 - 移動 (displacement)、ミックス (mix)、インターフォーム (interform) 84

3.A.3 - インターフォーム (interform) の概念とグロテスク模様の特徴 85

3.A.4 - グロテスク模様：さまざまな形態の「無重力化」の原理とさまざまな「雑種」の生き物の傍若無人な増殖の原理 86

3.A.5 - グロテスク：モンスター、キメラ (monstres, chimères) 88

3.A.6 - 作品 case 15-> カルトウーシュ (cartouches) のシリーズ 89

3.A.7 - 作品 case 16-> グロテスク装飾のドローイング 90

3.A.8 - 作品 case 17-> 『黄金時代』、屋上庭園展 (2008) 90

3.A.9 - 作品 case 18-> 『studiolo』、Maison Rouge財団、パリ 91

3.B 私用 (流用) の芸術 (art of appropriation) 94

3.B.1 - 私用 (流用) の芸術 (art of appropriation) 94

3.B.2 - マニエリスムの考え方 95

3.B.3 - アルベルティ (Alberti)、ラブレール (Rabelais) 97

3.B.4 - グロテスク：科学の発達による内容 99

3.B.5 - 作品 case 19-> 凱旋のドローイング (Triumphes en dessin) : 『Le Triomphe de Léda』 100

3.B.6 - 作品 case 20-> 『Chesharo』 (チェシャロ) 101

3.C 位相幾何学 (topology)、ネットワーク (network) 103

3.C.1 - 位相幾何学 (topology) 103

3.C.2 - ネットワーク (network) 104

3.C.3 - オルターモダン論 (2009) レール&ネットワーク：形の「viatorisation」 105

4 結論 107

4.A - ニコラ・ブリオー：オルターモダンについての結論 107

4.A.1 - 歴史と遊ぶ 107

4.A.2 - すべての時代のすべての人々の間のゲーム 108

4.B - 自分のマニエラ 109

4.C 『八岐の園』、これからの考えられる道 110

[付属文書] : ニコラ・ブリオーの「オルターモダン宣言」 112

0 - イントロダクション

0.A - 現在のインターネットの役割 -> 歴史と地理をナビゲートする 現在のインターネットの役割

今日、ウェブの構造は創造のプロセスを再考する上で非常に重要な意味を持っている。インターネットで様々なサイトを巡ると、多数の歴史的レイヤーや数多くの異文化情報に素早くアクセスできる。例えば、ある国の国立図書館のデータベースに保管されている1400年代の文書や絵は、最近のストリーミングに出されているアニメや猫の動画と同じように簡単に閲覧可能である。コミュニケーションも同じだ。外国に住んでいる私には、何千キロ離れている祖国の家族や友達と、いつでも簡単に会話ができる。

インターネット上で、自分の好みのも(や情報)を選択し、「ミックス」し、予想外な結果を生み出すことは面白いが、その結果は新しいものを創り出したと言えるのだろうか？インターネットの時代のもっと前であっても、多くのアーティストがその「ミックス」するプロセスを使用していたとはよく知られている。それゆえに新しさよりも、制作したものは現在の世界でどのように論じられるかの方が大事である。

グローバル化した世界のなかで、インターネットを利用すれば、時間と空間を超えたナビゲーションができる。巨大な選択パネルの中の文化素材のなかで、自分に合うものを選び、時代や地域を通した自分のコンテンポラリーな世界を作ることができるのである。

0.B - オルターモダニティについて

これから、ニコラ・ブリオーの「altermodern」（オルターモダン）、「radicant」（ラディカント）の概念について述べてみる。その後、その二つの概念に関するアイデアを発表したい。選び方や順番は私の芸術活動により決定した。

0.B.1 - テート・トリエンナーレ

2009年イギリスのテート・ブリテンにて、ニコラ・ブリオー（Nicolas Bourriaud）（1965年生まれ）は彼の企画したテート・トリエンナーレ「オルターモダン（Altermodern）」の時に「オルターモダン宣言」（Altermodern Manifest）ⁱⁱを発表した。同時に展覧会のカタログのテキスト『オルターモダン論』ⁱⁱⁱ、そして『The Radicant』^{iv}も出版された。

ニコラ・ブリオーは現在パリのパリ国立高等美術学校（エコール・デ・ボザール／École Nationale Supérieure des Beaux-Arts）の学長であり、1999年～2006年の間、パリのパレ・ド・トーキョー（Palais de Tokyo）の館長でもあった。ポストモダニズムはすでに終わっているという前提で、現在の世界状況に合う新しいモダニティを見つけることは必須である、という観点から彼は「オルターモダン=別の近代」という概念を提案することになった。

「徹底的にグローバル化した私たちが生きる世界で、その経済や政治や文化を踏まえた上で近代性の再構成を行うこと、それがオルターモダニティである。」（オルターモダン宣言）

0.B.2 - [付属文書] オルターモダン宣言

ニコラ・ブリオーの「オルターモダン宣言」^v
(...)

ニコラ・ブリオー 「オルターモダン宣言-ポストモダニズムは死んだ」
グローバル化の時代に合わせて再構成された新しいモダニティが生まれつつある。その経済的、政治的、文化的特徴のもとに解釈されるのがオルターモダンの文化である。

コミュニケーション、移動、回遊の機会は増大し、私たちの生き方に影響を与える。私たちの日常生活は、混乱し、熱気にあふれる世界の旅へと変わる。クレオール化が多文化主義とアイデンティティという観念に取って代わる。

今やアーティストはグローバル化した文化を前提にする。この新たな普遍主義は、常態化する翻訳、字幕、吹き替えによって基礎づけられる。今日のアートはテキストとイメージ、時間と空間、それらを編み込むつながりを探すのだ。

ニコラ・ブリオーの「オルターモダン宣言」以下全文は[付属文書] (121 p) に示す。

0.B.3 - オルターモダン論 (2009)オルターモダンの意味

ニコラ・ブリオーによると^{vi}、〈「オルターモダン」という用語は、この展覧会のタイトルでありながら、ポストモダンを超えた空を区切ることもでき、'他性' (otherness) のアイデアの中にルーツがあり (ラテン語: alter="他"と、英語の'異質' (different) を加えた内包)、単独な道よりも、選択肢や多数の可能性を提示する。地政学の世界で、「アルテルモンディアリズム」 (alterglobalization) は国際化が押しつける経済的な標準化に対する複数の地元の反対を定義する。すなわち多様性のための闘争。〉である、としている。

つまり、「オルターモダン」は世界中に溢れているアイデアの列島として、21世紀のためのモダニティを表すことだ。根本主義や一意化の恐れから離れて、グローバル対話によるモダニズムを作り直す。

0.B.4 - 『ラディカント』でのオルターモダニティについて

経済のグローバル化の環境で、現代アーティストは、どんな場所に住んでいても、最初の真の世界的な文化を構想することになったと、ニコラ・ブリオーはイントロダクションで語る。p.17:

「アメリカ人、フランス人、チリ人、タイ人であることはどういう意味なのか?この言葉は、母国に住んでいる人と移住した人々にとって既に同じ意味はない。(…)グローバル化の標準化が実質的にすべての国民国家を越えていることで、国家のアイデンティティの移植性は地元の現実よりも重要になってきている。」^{vii}

こうなると、ポストモダンの思考のようにルーツに定着することとは違い、起源につながっていない、現行文化のコードを超越した新しいモダニティを展開することができるようになる。オルターモダニティは、新しい異文化間の接続の可能性や交渉のスペースを構築していく。起源よりも目的地を重要視する。

p.40:

オルターモダニティの環境で活躍するアーティストは「世界文化の無限のテキストで有意義な接続を図る。一言で言えば、文化の風景の中の経路の発明者で、記号の

採集民のように「semionaut」（記号飛行士*）の役をし、記号の背景の中で旅程を作る。」^{viii}

*SEMIO(tics)+(astro)NAUT = （記号(学)+(宇宙)飛行士） -> SEMIONAUT （記号飛行士）

ニコラ・ブリオーはユートピア的理想主義のような立論を表している。国家や国籍の問題を超えたように、異なる文化から来た人々は異種の言説の対立をする。標準化の危険性を持つ唯一の言葉を使わずに、多様性を利用して、その人々は様々な言語で対話することになる。従って、多言語に通じた新しいモダニティが必要となる。

「オルターモダニティは、進歩主義が西洋植民地の抽象的な言葉を話していた 20 世紀のモダンな時代と違って、翻訳指向のモダニティになりそうだ。」^{ix}p.43

0.C - ラディカント（radicant）とはなにか？

これから、オルターモダンに関するラディカントの概念について述べる。

0.C.1 - 『Radicant』（ラディカント、2009）は、以前紹介した『オルターモダン宣言』（2009）、そして『The Radicant』^x（ラディカント、2009）は、以前紹介した『オルターモダン宣言』（2009）、そして『オルターモダン論』（2009）より長い文書である。基本は同様のアイデアに基づいているのだが、オルターモダン思考をさらに深く説明するために出版された。

ニコラ・ブリオーの序文によると「『Radicant』は 3 つの部分で構成されている：導入部は理論的に主題に取りかかる。第二部は、最近の芸術作品に基づいた審美思想で構成されている。第三部は、ラディカント思想を最初に文化的な生産のモード、そして次に消費や使用のモードに拡張する。」

先ほど提示された特性に続き、自分の芸術の世界に近い概念やアイデア、それともさらなる研究したいテーマをこれから発表したいと思う。

私にとって、興味があるのは以下の三つの主要テーマである：

- 1：多様、異質、異文化受容による概念：
 - ・クレオール化（creolization）
 - ・異国趣味（exoticism）

・ 翻訳 (translation) (又は運動、移動) の倫理的なモード、コーディングする (transcode)

2 : 移動、動きによる概念 :

- ・ ノマド、放浪者 (wanderer、nomad) の状態、又は生活
- ・ 旅という形式 (journey-form) の形態の領域
- ・ 道 (path)、経路 (pathways)
- ・ 時空による旅 space-time

3 : ネットワークによる概念 :

- ・ つながり、接続 (connections)
- ・ サインのネットワーク (Network of signs)、列島 (Archipelago)、万華鏡のような、千変万化する (kaleidoscopic)
- ・ 異時性の、期外発生の (heterochronic)、直線でない、非線形の (nonlinear)、非階層 (nonhierarchical)

0.C.2 - ラディカント (radicant) とはなにか？

まず、その三つのテーマを詳しく述べる前に、ラディカント (radicant) という用語を説明したいと思う。

始めに、ニコラ・ブリオーは現在のポストモダンの世界の問題について話してから (経済のグローバル化による想像の標準化、急進主義、アイデンティティにおける定着、など...)、「オルターモダン」や「ラディカント」による代案を提案する。

ブリオーはこのように続ける：「そのグローバル化は、社会的、政治的、および経済的な視点からそれほど頻繁に議論されてきているか。しかしなぜ美的観点からはほとんど議論されてきていない？この現象はどのように形態の寿命に影響するのか？」

現代世界の絶えず変わる状況を見て、アーティストはどのような考え方を持って、その世界に対して適切な質問や命題を申し出すのか？

ニコラ・ブリオーにとって、現代のクリエイターはすでに「ラディカント・アート」の基礎を敷設している。「ラディカント」は植物学、特に根菜類を示す言葉である。

「ラディカント」(radicant)は進歩にあわせて自分の根を成長し、新しい根が追加される生物を指定する言葉である。

「植物性の領域の語彙内にとどまって、二十一世紀初期の個人は、ツタのように、成長のために単一の根に依存しないで、どんな表面上でもフックを取り付けてすべての方向に進歩できる植物に似ているとも言えるかもしれない。発育が特定の土壌に固定される「radicals*」とは違って、ツタは、移動しながら根を発育する「radicans*」の植物種に属する。 (...) 「radicant」は、その宿主の土壌と一致して

発育している。土壌の紆余曲折に準拠しており、その表面と地質に適応する。移動する空間の特徴の中で自分自身を変換する。同時にダイナミックで対話的な意味を持って、「radicant」という形容詞は、環境とのつながりの必要性和根こぎの力の間、国際化と単独性の間、個性と他人に打ち明けることの間でつかまえた現代の自我を把握する。交渉の対象として自我を定義する。」^{xi}

* 「radicans」は、根を意味するラテン語の「radix」から来ていて、「-ans」はその名の現在分詞を意味する：根がつく。又、「radical」は後ラテン語rādīcālis（rādix根+AL=根を持った）から来ている。

その元々の特徴を使って、ニコラ・ブリオーは様々な意味を表していく。

「ラディカントであることは、自分のルーツを動かすことを意味し、異質の状況や形態でそれらを展開し、それらを完全に自分のアイデンティティを定義するための力を否定し、アイデアを翻訳（移動、変換）し、イメージをコーディングし、行動を移植し、課すよりもむしろ交換することである。」^{xii}「もし、仮定として、二十一世紀の文化が、自分の起源をめぐり去ることにして、同時または連続した多数の根づきの方を支持した作品で考案されるとしたら？」^{xiii}

0.D - マニエラとはなにか？

組み換えと流用に関連したマニエリスム的な思考について話す前に（第3.B章を参照）、「マニエラ」という言葉を紹介し、その後でマニエリスムに関連するいくつかの重要なポイントを提示する。

アリスン・コールによると、マニエリスムはイタリア語の「マニエラ」の言葉から来ている。「マニエリスムという言葉は、「様式」を意味するイタリア語「マニエラ」に由来するもので、およそ1520年から1580年頃の美術に対して用いられる。」^{xiv}

マニエラという単語は、14世紀後半からチェンニーニの著作に登場していたが、主にジョルジョ・ヴァザーリ（16世紀）によって開発され、言及されたとトニー・ゲラートは説明する。ヴァザーリは「「画家・彫刻家・建築家列伝」（1550年）の中で、2つの異なるマニエラ（スタイル）を区別する：^{xv}「maniera vecchia」（マニエラ・オールドスタイル）は、レオナルド・ダ・ヴィンチのように古典主義的ルネサンスの芸術家を特徴づけて、一方、「maniera moderna」（マニエラ・モダンスタイル）は、彼の世代のアーティストのスタイルである。ヴァザーリにとって、そのモダンなスタイルは「bella maniera」（美しいやり方）である。」^{xvii}

この第二のルネサンスのアーティストは「*gran maniera*」（壮大なスタイル）のレオナルド・ダ・ヴィンチ、ミケランジェロやラファエロのような天才巨匠を受け継ぐ。圧倒的で古典的な遺産に対して、「*bella maniera*」を代表するヴァザーリの世代のアーティストは、特定の古典主義を支配するルール（調和、自然の模倣）に対していくつもの反乱や自由度を見つけてきた。

マニエリスムのアーティストは、彼らの「*maniera*」（スタイル）を極端に開発し、反古典主義に向かった：わざとらしい不自然さ、蛇状に曲がりくねった姿勢「フィーグラ・セルペンティナータ (*figura serpentinata*)」、感情の強化やあふれるエロティシズム、などである。巨匠の古典的なスタイルで遊びながら、マニエリスムのアーティストは少しずつ自分のスタイルを開発する。

0.D.1 - マニエリスムの歴史の重要点

ルネサンスとマニエリスムにおける専門家のダニエル・アラスの本『モナリザの秘密：絵画をめぐる 25 章』^{xviii}では、マニエリスムの簡単な歴史を伝えている（マニエリスム小史）。彼はマニエリスムの主な特徴を決定した基本的な理由を強調する：「芸術の変質や様式化や「技巧化／芸術化」*artialization*」^{xix}。

確かに、古典主義のルネサンスとマニエリスムを分離する傾向があるが、アラスによると、「厳密に言えば、マニエリスムとは実際、ルネサンスそのものであり、すなわち十六世紀であると言わねばなりません。」^{xx}いわゆる古典的な期間は、1505 年から 1515 年までとなり、マニエリスムは、ヨーロッパ中で 16 世紀の残りの間（1520 年～1580 年）続いていた。「ところがマニエリスムは、ルネサンスの絶頂期の形式であり」^{xxi}とアラスがさらに説明する。

アラスによると、ジョルジョ・ヴァザーリは二つの主要なマニエラを区別する：「『ラ・ベッラ・マニエラ』、すなわち美しい様式と呼ぶ、ラファエッロに代表される古典主義ルネサンスの絶頂」^{xxii}、そして『アルテ・ディ・マニエラ』、すなわち様式の芸術」^{xxiii}である。レオナルド、ラファエロやミケランジェロなどの古典主義ルネサンスの偉大な芸術家の引用、模倣は常になされていた。

しかし、そのような偉大なアーティストもまた、急速に進化してくる。「したがって、数年間のあいだにラファエッロは、絵画を古典主義の絶頂からほとんど極端なまでのマニエラの芸術へと移行させたのです。」^{xxiv}
この急速な発展の理由は何であろうか？

ダニエル・アラスはマニエリスムのアーティストが 16 世紀を通じた深い危機に回答することを説明する。「したがって十六世紀とは途方もない変化の世紀であり、マニエリスムはこれら無数の危機に対する応答なのです。」^{xxv} その危機は、宗教危機（プロテスタントの離教、トリエント公会議）、経済危機（南アメリカから金が流入

したために、ヨーロッパの交易は完全にバランスを崩してしまう)、政治危機(かつて世界の中心であったイタリアはもはや力を失っている)、学問上の危機(コペルニクスの転回やヴェサリウスの本によって身体の解剖学が一変させられた)、などである。

これら多くの危機に直面して、古典的なルネサンスの調和のとれたスタイルはもはや呼応することができなくなっていた。「もはやユマニズムの美しい形式を信じることはできません」^{xxvi}。アーティストが多くの疑問を持ち、答えを見つけるのにアートの力を信じている。その状況は、従来のルールに挑戦する喧騒、震撼や蛇状に曲がりくねった姿態「フィーグラ・セルペンティナータ (*figura serpentinata*)」、そしてグロテスクや他の珍品への関心の理由になる。唐草についての『唐草抄—装飾文様生命誌』で、伊藤俊治はマニエリスム期の特性を要約する：「特に技術や技巧へのこだわりが強く、古典的な整然とした秩序に対し、大胆な歪みや強烈な明暗、明確な色彩対比を持った複雑な構成を好む傾向が顕著となり、幻視性や象徴性、怪奇性も加わってくる。」^{xxvii}

実際の「世界の普遍的な不安定性の感情」^{xxviii}がある。それに対しマニエリスムは逆説のような答えで応答する。(…)マニエリスムは混乱や不確実性を舞台上に引き出してそれと戯れますが、(…)その不安に満ちた性質を悪魔払いする意図があった(…)」^{xxix}とアラスが説明する。例えば、むさぼり喰らう口^{xxx}になっているボマルツォの怪物公園やローマのズッカーリ宮殿でその考え方を確認することができる。同じく、マニエリスムの騒ぎによるグロテスクについて、伊藤俊治はこうも語る：「動物や人間や人工物が植物にからめとられてゆくそのありさまはカオスへ向かおうとする人間の欲望でもあったのだろうか。」^{xxxi}

「そこでは芸術は一個の真の力であり、世界が提示している不安や問題に、応答することができるのです。」^{xxxii}マニエリスム期がアートの力を信じているというアラスの説明である。

ニコラ・ブリオーの思考との関係は何か？

ダニエル・アラスによる、マニエリスムに提示された攪拌や16世紀の様々な危機の知覚は、今日の世界の状況に非常に近いと私は考える。ニコラ・ブリオーは21世紀初頭、グローバル化に伴った経済的、政治的、宗教的危機について語る。たとえば、ダニエル・アラスが選んだモンテーニュの引用は完全にニコラ・ブリオーによって記述された”変わりやすさ”(無情)と”不安定感”と一致する：「『エッセー』第三巻第二章の「後悔について」には「世界は絶えず動揺している、私は存在を描かない、私は移りゆきを描く」とあります。」^{xxxiii}

現在の変化しつつある世界のなかで移動することができるニコラ・ブリオーが提案するラディカント(Radicant)的なアーティストや、文化的な放浪(cultural

wandering)、不安定な検鏡 (precarious environment)、私用の芸術 (art of appropriation)、ミックス、などはマニエリスムを特徴付けるものと類似している要素である。

私の思考や芸術活動をどのようにマニエリスム的なやり方として記述することができるか？私の芸術活動で、ミックス、引用や不安定性の意識に加えて、遊びとユーモアは重要な立場をもつ。又、マニエリストのアーティストのように、人生にとっての皮肉もその一つの要素である。

20世紀の残虐行為やその様々なモダニスト派は私たちの後ろ(過去)にある。情報はいつもより迅速に、驚くほどの量で毎日世界中を流れている。世界でより多くの人々は、この知識の循環にアクセスし、グローバルな文化の”スープ”で、その文化の違いをもたらすことができる。私は、雨のように降り注がれるグローバル文化の様々な要素を使用しそれをミックスし、新しい作品を考案するのが好きである。それについて、ニコラ・ブリオーは『The Radicant』で、ルイ・アルチュセールの”文化的雨”^{xxxiv}という概念について述べる。これはマニエリスムに近い思想である。使用したポップカルチャーを使用し心から感動させることができる。アーティストが恩着せがましい態度を取りがちであるがそうではなく、文化的に低く思われがちなポップの世界の作品を見下すようなことがない。

『The Radicant』で、ニコラ・ブリオーはグローバル化した時代のなかで、芸術へのアプローチの方法について考えている。それらの方法の中で、私の作品に関連する概念の集合を選択した。以下の三つの部で整理したい：

- 1 多様性 (Diversity)、クレオール化 (creolization)、翻訳 (translations)
- 2 旅程 (itineraries)、文化的な放浪 (cultural wandering)、旅 (journey)
- 3 つながり、ネットワーク (connections)

ii . ニコラ・ブリオー：「オルターモダン宣言」、日本語訳=辻憲行 (2009) / Bourriaud, Nicolas : **Altermodern Manifest** / 「オルターモダン宣言」はTate Britainのウェブサイトに乗っている (<http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/exhibition/altermodern/explain-altermodern/altermodern-explainedmanifesto>)。辻憲行氏による日本語に翻訳したバージョンは「芸術係数blog」に乗っている。 (<http://gjks.org/?p=429>)

iii . **Altermodern : Tate Triennial** / edited by Nicolas Bourriaud / London : Tate

New York : Distributed in the United States and Canada by Harry N. Abrams , 2009 / ISBN : 9781854378170 / テート・トリエンナーレ「オルターモダン (Altermodern)」のカタログ：『オルターモダン論』2009

iv . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009. [ISBN 978-1-933128-42-9](https://www.sternbergpress.com/books/the-radicant/). Translated by James Gussen and Lili Porten.

-
- v . ニコラ・ブリオー：「オルターモダン宣言」、日本語訳=辻憲行 (2009) / Bourriaud, Nicolas : Altermodern Manifest
- vi . **Altermodern : Tate Triennial** / edited by Nicolas Bourriaud / London : Tate
New York : Distributed in the United States and Canada by Harry N. Abrams , 2009 / テート・トリエンナーレ「オルターモダン (Altermodern)」のカタログ：『オルターモダン論』2009
- vii . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.32
- viii . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.39
- ix . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.43
- x . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009. [ISBN 978-1-933128-42-9](https://www.sternbergpress.com/9781933128429). Translated by James Gussen and Lili Porten.
- xi . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.51
- xii . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.22
- xiii . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.22
- xiv . 「ルネサンス」(ビジュアル美術館) / アリスン コール (著), Alison Cole (原著), 柴田 和雄 (翻訳) / 同朋舎出版 (1994/12) / p.60 : 「マニエリスム」
- xvi . ジョルジョ・ヴァザーリ、『「画家・彫刻家・建築家列伝」 **Le vite de' piu eccelenti pittori, scultori e architettori**』、1550-1568 年
- xvii . Tony Gheeraert : 「**2.1. Jeux et détours de la Bella Maniera**」 - Melancholia : <http://manierisme.melancholia.fr/spip.php?rubrique7>
- xviii . モナリザの秘密 : 絵画をめぐる **25 章** / ダニエル・アラス [著]; 吉田典子訳、白水社 , 2007.3 / Arasse, Daniel, **Histoires de peintures**
- xix . モナリザの秘密 : 絵画をめぐる **25 章** / ダニエル・アラス [著]; 吉田典子訳、白水社 , 2007.3 ; p.159
- xx . モナリザの秘密 : 絵画をめぐる **25 章** / ダニエル・アラス [著]; 吉田典子訳、白水社 , 2007.3 ; p.157
- xxi . モナリザの秘密 : 絵画をめぐる **25 章** / ダニエル・アラス [著]; 吉田典子訳、白水社 , 2007.3 ; p.158
- xxii . モナリザの秘密 : 絵画をめぐる **25 章** / ダニエル・アラス [著]; 吉田典子訳、白水社 , 2007.3 ; p.159
- xxiii . モナリザの秘密 : 絵画をめぐる **25 章** / ダニエル・アラス [著]; 吉田典子訳、白水社 , 2007.3 ; p.159
- xxiv . モナリザの秘密 : 絵画をめぐる **25 章** / ダニエル・アラス [著]; 吉田典子訳、白水社 , 2007.3 ; p.163
- xxv . モナリザの秘密 : 絵画をめぐる **25 章** / ダニエル・アラス [著]; 吉田典子訳、白水社 , 2007.3 ; p.165
- xxvi . モナリザの秘密 : 絵画をめぐる **25 章** / ダニエル・アラス [著]; 吉田典子訳、白水社 , 2007.3 ; p.165
- xxvii . 『唐草抄—装飾文様生命誌』、伊藤 俊治 (著) 、牛若丸 (2005/12)、p.198
- xxviii . モナリザの秘密 : 絵画をめぐる **25 章** / ダニエル・アラス [著]; 吉田典子訳、白水社 , 2007.3 ; p.166
- xxix . モナリザの秘密 : 絵画をめぐる **25 章** / ダニエル・アラス [著]; 吉田典子訳、白水社 , 2007.3 ; p.166
- xxx . モナリザの秘密 : 絵画をめぐる **25 章** / ダニエル・アラス [著]; 吉田典子訳、白水社 , 2007.3 ; p.168
- xxxi . 『唐草抄—装飾文様生命誌』、伊藤 俊治 (著) 、牛若丸 (2005/12)、p.199
- xxxii . モナリザの秘密 : 絵画をめぐる **25 章** / ダニエル・アラス [著]; 吉田典子訳、白水社 , 2007.3 ; p.168
- xxxiii . モナリザの秘密 : 絵画をめぐる **25 章** / ダニエル・アラス [著]; 吉田典子訳、白水社 , 2007.3 ; p.166
- xxxiv . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.143

**1 多様性 (Diversity) 、
クレオール化 (creolization) 、 翻訳 (translations)**

1.A 多様性 (diversity)

1.A.1 - 多様性 (Diversity) 、クレオール化 (creolization) 、翻訳 (translations)

ニコラ・ブリオーはオルターモダニティについて、「 (...) 起源につながっていない集団的プロジェクトで、既存の文化規準を超越するであろう (...)」^{xxxv}と語る。オルターモダンが多様性やクレオール化のコンセプトを含めているモダニティである。

1.A.2 - クロード・レヴィ=ストロース：モノカルチャーの危険性

『ラディカント』のイントロダクションの部では、ニコラ・ブリオーは、哲学者・社会人類学者・思想家のクロード・レヴィ=ストロース著『悲しき熱帯』を例に取って、「モノカルチャー」の問題について論じている。そのモノカルチャー（単一文化）はポストコロニアリズムの時代に行われ、西洋の先進国の影響で、世界中のローカルな文化は主流文化に押しつぶされている、という問題である。

クロード・レヴィ=ストロースによると、一般的なモダニティはおそらく技術の進歩や標準化と同義することになる。「普通の言語では、「近代化」することは文化的又社会的な現実を西洋の形式に近づける意味になっている。そして今日、モダニズムは、植民地主義やヨーロッパ中心主義と共謀の形式に等しい。」^{xxxvi}

xxxv . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.40

xxxvi . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.19

危険にさらされたローカルな文化を、逆に本質主義な意見で守りすぎると、疎外の問題が露呈することもある。「本当の災難 — 人間のグループを苦しめ、成就を達成することをじゃまする唯一の致命的な欠陥 — は独りになること。」^{xxxvii}とクロード・レヴィ=ストロースは説明する。それは共同体主義への後退にも近い問題である。

1.A.3 - ヴィクトル・セガレン：多様性の美学

第一章でニコラ・ブリオーは、多様性の概念の重要性を説明する際、詩人で医師(船医)ヴィクトル・セガレン (Victor Segalen) [1878–1919 年]の異国趣味や多様性についての思考を使う。

外国に滞在しても、その国の住人にはどうしてもなれないとヴィクトル・セガレンは語る。しかし住人になる必要はない。世界中で旅した経験上、多様性こそが最も重要だと分かっていたセガレンは「**exote**」という概念を作った。

「欺瞞と偽善を作り出す原因となる、渡航先に溶け込んだり他人と融合することが問題なのではなく、“多様性の感覚は位置を支持すること”の必要性を意味するとヴィクトル・セガレンは言う。異種交配ではない。(…)人は中国人になることはできないが、中国の思想を言い表す能力を得ることができる；人は観光客の潔白な心を共感して主張することはできないが、翻訳することができる。このように翻訳は、多様性のすべての強度を知覚することができる「ボーン・トラベラー」(born traveler)の中心となる倫理的な行為として、多様性の礎石として表示される。セガレンはそういう人間に名前を与える、「**exote**」：多様性の経験を経た後、自分自身に戻ることを繰り返させる人である。」^{xxxviii}

つまり、「他人」の問題ではない。むしろ、「他の場所」の問題である。

続いて、ニコラ・ブリオーはセガレンの多様性の概念をを広げる。多様性の倫理の基本的な要件は、自分自身に回帰するまでの過程である。^{xxxix} こうすると、「異国趣味はパラダイムとして理解されるべきである：歴史の異国趣味 (...) 自然の異国趣味 (...) 時間の異国趣味 (...) 個人の異国趣味もある。」^{xl}

均一性という単調さを破り、特異点を発見しそれを構築することは重要なことであると、セガレンは説明する^{xli}。

「セガレンは、異質の弁護、世の複数性の価値観、西洋の文明化の組織によって危険にさらされている複数性、真に多様性の美学を書くつもりである。」 [5]

「異国趣味は、”多様性が私たちにわき上がる感じ”である。まさに "多様性の表れ" である。^{xliii}」^{xliii}

1.A.4 - オリエンタリズム、エキゾチズム：異文化交流、特にヨーロッパと日本の場合、お互いの影響について（ミカエル・リュケン、...）

プラスチックのように柔軟で適応性に富むという特徴のために、装飾が西洋で厳しく批評された問題について、ジャック・スリルー（Jacques Souilou）を引用しつつ、クリスティーン ビュシ・グリュックスマン（Christine Buci-Glucksmann）が語る：「装飾が長くタブーで除外されていたことは、”周辺異国趣味”（*exotismes périphériques*）と関係を持っていたからだ」^{xliv} または、女性への親和性（ファブリック、テキスチャ、カーペット、...）という理由が考えられる。それらから開放された装飾は明らかに高品質である。装飾には文化的な抑制が頻繁に見られた：原始的、女性的、東洋的という抑制である。その要素は、ロマン主義的な考え方を持つ西洋白人にとって軽蔑の対象であった。

ミカエル・リュケン（Michael Lucken）は、「我々」という 19 世紀のロマン主義的な考え方を持つ西洋と、エキゾチックな”異国”の間で維持された、非対称な関係を強調している。西洋の「我々」は遠い国々、または過去の作品を使用する際、"引用"とする。しかし、我々でないものがそれをすると、コピーだと蔑まれる。また、すべての権力をもつ欧米モデルへの制御として解釈される。

「ゴッホが広重をコピーする場合やピカソがアフリカの彫刻の形態をとる場合は、創造的な仕事とみなされる。」^{xlvi}

リュケンによると、そのロマンチックな「我々」は 3 つの主な情報源からインスピレーションを受ける：古典（*l'ancien*）、ポピュラー（*le populaire*）、遠方（*le lointain*）。しかし、その”他所”性は次第に消えていくと言う。アイデアの再利用や自由な流れを妨げる過剰な保護によって、危険にさらされる。

このビジョンは、著作権を保護するシステムの問題によって駆動される。近い隣人のコピーは防止されることになる。20 世紀は、著作権の概念がグローバル化され、さらに「他所」までも保護されるようになってきた。

さらにリュケン、ルネ・ジラルドやジャン・ボードリヤールを引用し、模倣を負うことの拒否は死を非表示する方法である^{xlvii}と語る。

今日のグローバル化した世界で、人々は各領域での優先順位を主張しようとしている。しかし、それはコピーのない創造はないことを忘れるのだ。「我々」アーティストは中立ゾーンを必要とする。

「他所」のマルチフォーカス的な変化（multifocalisation）とブリオーの概念との比較は興味深いものである。現代、古典、ポピュラー、遠方、様々な「他所」が確認できる。より良いクリエイティブなコピーの問題を管理する能力をもつ、近代や現代日本美術の進化を観察することによって、リュケン（リュケン）はロマン主義の「我々」に成功した新しい造形的（plastique、適応性のある）な「我々」を提案する。その造形的な「我々」は「可鍛性と可変であり、根本的にオープンで民主的な社会の基盤を構成することができるだろう。」^{xlviii}ブリオーが語るラディカントの柔軟性のアイデアを認識する。

シノワズリ、オリエンタリズム、ジャポニスム、そして最近の 80 年代以降のアニメ文化への熱意の波、という歴史における異国趣味の様々な例は、日本に住むフランス人アーティストとして、異国趣味自体について再考せざるを得ない問題である。

リュケンが説明したように、文化的な「他所」の探求によって、アイデアや素材を取り入れ（部分をコピーして）、新しいものを作成することができる。

ただ、その「他所」は消えて行くのではなく、グローバル化によって増幅されて行くとは私は考える。

「万物は流転する」とヘラクレイトスが説明したように、グローバル化の影響で、「他所」は多様化し、バラバラになり、連続的に変化する。世界のどこにいるか、または個人的な経験やルーツに応じて、その「他所」が異なるのである。

各時代の精神が現代にも受け継がれるように、自分の時代をナビゲートするために、歴史への関心と研究が重要だと思う。しかし、その歴史への興味探求は決して厳格なビジョンを持たずに、遊びのように行われる。

当時の異国趣味（exoticism）と同じように、私は時代錯誤的なアプローチを好む。しかし、スーパーフラットを提案するいくつかのアーティストと違って、歴史や時間を平らにしない。逆に、私自身が混ぜ合わせて変換する、文化的な素材や物の歴史の深さを大切にしている。それはスーパーボリュームのようなものだ：時間、空間、ポピュラー。また、多焦点的なエキゾチズム（異国趣味）も考えられる。ここでは、エキゾチズムの言葉の意味は多様性への関心を表すために使われる。

宮崎駿は、ジャポニスムを熱望する西洋の芸術家のための新しい北斎となり得るか？それは単純な自民族中心ビジョンだろう。21 世紀、影響を持つ支配流動システムは複数であり、地球上のあらゆる場所で普及しているからだ。影響はさらに広がり、時空のネットワークのような構造にまで拡大する。

1.A.5 - ユルギス・バルトルシャイティス：アジアと西洋の文化関係／異国趣味／文化的交流

ユルギス・バルトルシャイティス（Jurgis Baltrusaitis）の研究によれば^{li}、19世紀の西洋美術史で考えられていたような、純粋に西洋的であるゴシック・アートは存在していなかった。実際は北アフリカ、アラビア、エジプトから、東アジア（中国、日本）までのエリアに大いに影響を受けていた。

1.A.5a - イントロ：『幻想の中世、ゴシック美術における古代と異国趣味』

ゴシック的中世は超現実的であり異国趣味な側面を持っていた。その影響は一方古代趣味を通し、ヘレニズム的古代から、他方異国趣味を通し、イスラム、そして東アジアから来たものである。

ユルギス・バルトルシャイティスによると、「ゴシックのイマジユリと形体学的体系的統一性、この幻想に永らく手を貸してきたのはこうした同化力であり、こうした進化の統一性だったのだ。」^{lii}

その様々な違う文化から影響を受けたものが一緒になる。それもゴシックアートの多様性の例えである。

「ゴシック的西欧に見出される異種混淆的体系のすべてがその影響の余波を受け、その力の横溢のなかで混ぜ合わされたからだ。こうした寄与は二つの過程を踏んだ。すなわち、統合の過程と置換の過程を。

中世は借りてきた形体を一新しそれらを自らの色に染めることに並々ならぬ意欲を持っていた。すべてが変わって一から出直された。」^{liii}

従って、純粋な西洋的なアート分野だと19世紀の末まで思われていたものは実際、当時のヨーロッパ人の歴史的、地理的好奇心の結果であった。また、異種間の影響による同化の偉大な能力もこれに関わっていた。

現在のグローバル化されたコミュニケーション能力・量とは比べものにならないが、13～14世紀の「アート・シーン」は国際的な交流が既に効果的であった。ちなみに、ヨーロッパの国が誇らしげ西洋的のアートの一例として長く上げてあったことは、実際には多くの国際的な文化交流の結果であった。

その後、ユルギス・バルトルシャイティスは別のステレオタイプを打開する。ルネサンスがゴシック美術に対する破壊だけではなかったことも示している。その代わりに、特にルネサンスの幻想的な装飾芸術は、ゴシック芸術にその起源の一部を持っていた。「多辺形、多弁形、ルーミーを持った「モリスコ模様」のように、いまやイタリアによって広められる文様体系ですら、ローマのグロッタ装飾の手本に倣っていながらもシナ趣味やドロレリーで豊かさを増していた植物、金銀細工、動物などと同様に、すでに同化されて久しい形体を見出したのだ。ルネサンスはそ

の力強い源泉の更新のなかで、すでに探求されていた諸基調を一つにまとめてみせた。その異国趣味と異形嗜好は中世に深く根差していたのである。」^{liv}

ピュア芸術または純粋なカテゴリは存在しない。それはもちろんユートピアである。我々は物質的な世界を経験しながら、文化の間でアイデアの流れの転送を利用するのである。

1.A.5b - 14世紀の西洋が受けた影響

竜、鬼の翼、動く道具（妖怪の影響）、唐の頭飾りと14世紀の頭飾り、マンダラ、光輪等様々な例を取りながら、ユルギス・バルトルシャイティスは西洋における東アジアからの影響の強さを説明する。

「東アジアの影響は苦悩を抱えた驚異のなかで続いた。まず、蝙蝠の翼手が悪魔と異形に伝った。それに続いたのは垂乳根、長耳、一角、象鼻を持った諸霊、狗頭人、多臂神、器怪だった。最後に死のサイクル、誘惑図、仏教的宇宙開闢論が、思考にあってはすぐれて方法的であり、情熱にあってはきわめて激しい中世の最終的ヴィジョンのなかに映し出された。荒涼たる霧井気、夢想的な空間、岩山の肌、水晶と花冠台座の魔術、背向曲線のゆらめき、そうしたものの流入によって生命の息吹が広められた。それらはもはや魅力でもなければ尚古でもない。一個のドラマトゥルギーであり、眩暈であったのだ。」^{lv}

21世紀の日本ポップカルチャーへのあこがれの様に、13～14世紀西欧は東アジアの魅力の追求に情熱を傾けた。グローバル化のコミュニケーションの素早さはその影響を確実に加速するが、思考の速度はケーブルの速度と違う。地政学的に、西洋の中世時代やルネサンス期の覇権（ヘゲモニー）は19世紀の宗主国としてのフランスやイギリスの力と比べることはできず、文化、商業交換網（ネットワーク）は現在のように、より平衡化であったかもしれない。

19世紀のオリエンタリズム、ジャポニスムの前に、中世時代やルネサンス期の時代でも、アジア、さらには東アジアへの興味は確かに存在していた。例えば、ルネサンスの学者は古代人の知識を賞賛した。この言葉は、古代ギリシャの哲学者の知識だけでなく、地中海の文化的接続のおかげで、東洋の知識を輸入するため多くの本も定義される。古代エジプトから、ヘルメス・トリスメギストス、またはホラポロのエジプトの象形文字を用いた『ヒエログリュピカ』等の本が当時輸入された。それらの文書は、よくアタナシウス・キルヒャーや初期ヒューマニストに好まれていた。またエンブレム集、ルネッサンス象徴のイメージ、ピエリオ・ヴァレリアーノの『ヒエログリフ集(Hieroglyphica)』^{lvi}、あるいは1499年の『ヒュプネロトマキア・ポリフィリ』（ポリフィルス狂恋夢、Hypnerotomachia Poliphili）に多大な影響を与えていた。

中世時代やルネサンス期においても、異国の知識の流れが重要とされていた。時にはそれが深い知識を正当化するものとなった。

-
- xxxvii . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.35
xxxviii . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.65
xxxix . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.67
xl . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.69
xli . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.72
xlii . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.63
xliii . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.64
xliv . Christine Buci-Glucksmann, **Philosophie de l'ornement: d'Orient en Occident**, Paris, Galilée, 2008, p.14
xlvi . Michael Lucken, **Les fleurs artificielles - Pour une dynamique de l'imitation**, Paris, Publications du Centre d'Etudes Japonaises de l'INALCO, 2012, p.22
xlvii . Michael Lucken, **Les fleurs artificielles - Pour une dynamique de l'imitation**, op. cit., p.6
xlviii . Michael Lucken, **Les fleurs artificielles - Pour une dynamique de l'imitation**, op. cit., p.131
li . 幻想の中世：ゴシック美術における古代と異国趣味 / J・バルトルシャイティス著；西野嘉章訳、東京：平凡社，1998 / Baltrušaitis, Jurgis, **Le moyen age fantastique : antiquités et exotismes dans l'art gothique**
lii . 幻想の中世：ゴシック美術における古代と異国趣味 / J・バルトルシャイティス著；西野嘉章訳、東京：平凡社，1998；p.273
liii . 幻想の中世：ゴシック美術における古代と異国趣味 / J・バルトルシャイティス著；西野嘉章訳、東京：平凡社，1998；p.271
liv . 幻想の中世：ゴシック美術における古代と異国趣味 / J・バルトルシャイティス著；西野嘉章訳、東京：平凡社，1998；p.274
lv . 幻想の中世：ゴシック美術における古代と異国趣味 / J・バルトルシャイティス著；西野嘉章訳、東京：平凡社，1998；p.271
lvi . 綺想の表象学：エンブレムへの招待 / 伊藤博明著、東京：ありな書房，2007.12

1.B クレオール化 (creolization)

1.B.1 - クレオール化 (creolization)

ニコラ・ブリオーはヴィクトル・セガレンの多様性の思考から、クレオール化の概念へと向かっている。近年では、クレオール化は、歴史的現象として、配合式として、そして思考のモードとして重要な用語となってきた。^{lvii}

ヴィクトル・セガレンによると、我々はフィギュアや記号を奮い起こし始動させ、また危険にさらそうとする。

「自分の起源を裏切って記号の市場で販売し、その記号を多かれ少なかれ遠い隣人と交配する。変換可能な地元の利用価値を支持して、文化的な材料に割り当てられた値を放棄する：クレオール化の具体化するプログラムである。」^{lviii}p.75

クレオール化のコンセプトは、混成語だけでなく、様々な分野にうまく当てはめて論ずることができる。例えば、カリブ海の列島の料理などがある。異なる文化から取り入れた材料を混ぜ合わせて「Migan」（まぜること）という料理を作る。その料理を構成する材料の異質性にもかかわらず、「Migan」としての本物の特異性を持っているのである。

ニコラ・ブリオーによると、「強制的な標準化に対抗し、クレオール化は無限に文化的言説を枝分かかれし、少数るつぼで混合する。又クレオール化はその文化的言説を、起源から時には認識できない程に切り離されたアーティファクトの形で、再構成する。クレオール化は、領土より旅を表現するオブジェクトを生成する。そのオブジェクトは身近であり異質でもある両方の特徴を持つ。」^{lix}

続いて、「カリブ海を越えて、今日のクレオール化は概念的な手本として機能を果たす。その概念的な手本の象徴は、文化の標準化に対する武器として、グローバル化したモダニティの基礎を構成することができるかもしれない。」^{lx}

従って思考のコンセプトとして、クレオール化を上手く利用すれば、文化の独自性の規範の外で、文化的な放浪のように、精神的な旅が可能となる。

lvii . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.73

lviii . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.75

lix . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.74

lx . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.76

1.B.1a - エドゥアール・グリッサンのクレオール化の紹介

クリスティーヌ ビュシ・グリュクスマンは『装飾の哲学』(Philosophie de l'ornement)で、文化のハイブリッドな品質について、エドワード・サイードを引用する：

「文化は、ハイブリッドと異質である。そして、私が『文化と帝国主義』で説明したように、文化や文明はあまりにも相互接続され、相互依存しているので、全ての統一的な記述に挑戦的で、または単に独自性の制限を無くしてしまう。」^{lxvi}

ニコラ・ブリオーは『The Radicant』でクレオール化(creolization)の言葉を繰り返し使用している。この用語は、哲学者のエドゥアール・グリッサンの思想の中心的な概念の一つでもある。ほとんどすべてのグリッサンの作品に存在し、それとともに進化する。

基本的には、クレオール化の現象は、16世紀以降、西洋が世界の多くの地域を植民地化した後に発生した。歴史的、民族的、文化的な混合である。例としてはカリブ海、レユニオン、フィリピンだろう。

「クレオール化の過程は(...)アメリカの大陸に限定されるものではなく(したがって、それは地理的な概念ではありません) ...」^{lxvii}

と、以前『The Radicant』でブリオーから引用されたジャン・ベルナベ(Jean Bernabe)、パトリック・シャモアズ(Patrick Chamoiseau)、ラファエル・コンフィアン(Raphael Confiant)は指定する。エドゥアール・グリッサンは『Introduction à une poétique du divers』で、こう語る：

「クレオール化が実際に実現するためには、混ざり合う文化的要素は、必ずしも「同等の価値」でなければならない。」^{lxviii}

したがって、もし一つの文化が他の文化を支配しているような状況であれば、クレオール化とは言えない。北米の征服時、原住民であるインディアンを駆除して、指定地に集結させ住まわせた場合は特にクレオール化には至らなかった。クレオール化の現象がうまく行われるために、相互尊重と文化間の平等感(無意識でもの)がなければならない。また、エドゥアール・グリッサンはその概念にユニバーサルな意義を与える。要するに「高度な意識や主張」を介して、激的なペースで文化のリンクが次第に増し、現在「世界はクレオール化している」。

そして、1997年出版された『Traité du Tout-Monde』で、エドゥアール・グリッサンは異種交配と比べて、クレオール化のスコープを定義する。彼は、クレオール化の概念に結果の予測不可能性を加える。逆に、異種交配の場合は科学的でより予測できる現象である。

「クレオール化は、世界のある一つの場所で、異なる文化、または少なくとも異なる文化のいくつかの要素の接触である。その要素の合計や単純な合成に比べて、予測できない新しいデータの結果になる。」^{lxix}

予測不可能性のアイデアは知的かつ芸術的にとても刺激となる。これは、ルネサンス期でよく利用されたデミウルゴスのイメージのことを思い出させる。完璧な神様ではないデミウルゴスは、様々な要素で組み合わせを体験しながら世界をつくる。この原理は、アンドレ・シャステルによって提示されたグロテスク模様の製造方法に関連付けることができる。

「空間の否定の原理と人間、動物などのさまざまな種との融合という原理であり、一言い換えれば、さまざまな形態の「無重力化」の原理とさまざまな「雑種」の生き物の傍若無人な増殖の原理」^{lxx}

である。またはその思考をクレオール化と予測不可能性のフィルタで見た場合：まだ見たこともない混合物という結果がもたらす新しい形である。

また、クレオール化の概念は強い解放力を持っている。2003年フランス・キュルチュール^{lxxi}でインタビューされた時、グリッサンは「クレオール化は世界の動きそのものである。これは、正当性や単一のルートに基づかない、新しいタイプの人間やコミュニティを作成することだ。」^{lxxii}と答えた。

ミシェル・オンフレが語るニーチェの「世界になる」と比較して、クレオール化を、歴史と人類のポジティブな動きとして考えると、自由になる方法は、世界が望んでいることを同じように望む：要するにクレオール化ではないか？

『The Global Contemporary. Art Worlds After 1989』のカタログの序文で、ハンス・ベルティンとアンドレア・ブッデンシヒ (Andrea Buddensieg) は、現在の文化のグローバルなモビリティについて語る。この考えは、地球上の人間の移行の現象によって示されている。具体的には、外国に住んでいるアーティストが文化的に”汚染”されており、同時に文化的に”汚染”する。彼らはアルジュン・アパデュライ (Arjun Appadurai) を引用する。「彼は、「contamination」(汚染)または「ethnoscapes」(民族的な風景)という用語を使用しており、多くのアーティストや作家がディアスポラの状況での生活を長く経験したている為、文化が今日地理的に理解でき得るという概念を否定する。」^{lxxiii}

混合する文化の間の平等の原則は、ネットワークのアイデアやドゥルーズおよびガタリの共著『千のプラトー』のリゾーム(地下茎、根茎、rhizome)の概念につながる。ブリオーが使用するグリッサンにおける列島の思想もある。第三部「ネットワーク」(3.C)で述べる。

私の芸術活動では、異なる時代や文化から来た様々な影響や引用を混ぜるのが主となっている。グリッサンが提案した文化や影響の平等の原則は、自分の場合、芸術的な研究における造形的なクレオール化を達成するために重要である。学術的お

よび古典的、アカデミックな文化と大衆文化を融合するためには、その異なる文化の間に等しい価値を見出さなければ、融合を効果的に行うことはできない。

1.B.2 - ポップ：日本のポップカルチャー、漫画、アニメーション、特撮、ビデオゲーム：子供の思い出から（80年代の子供の思い出）、アーティストの選択まで

私の生まれた70年代後半以降、フランスでは、日本製のアニメや特撮のブロードキャストがますます大きく普及していった。80～90年代、フランスの子供向けテレビシリーズのなかで、日本のアニメの放映数は、時に7割という大きな数を占めていた。放送の順も特に意図は見られず、さまざまなジャンルが放送されていた。例えば、ある少女アニメが、非常に暴力的な青年アニメと少年アニメの間に放送される場合もあった。アニメの選択や制作年代も変わり易かった。繰り返し放送されるアニメや70年代の特撮を見かけることも珍しくなかった。一方で、ドラえもん、ガンダム、などという日本で非常に有名なアニメがフランスではほとんど放送されていなかったという例もある。翻訳などの問題で、フランスでの放送は、日本での放送より早くて数ヶ月、遅くて数年のズレがあった。また、『太陽の子エステバン』や『宇宙伝説ユリシーズ 31』などの日仏共同制作のアニメや、アメリカやヨーロッパの他の国々でも放送されるように、最初から計画されていたような複数国が関わる共同制作もあった。大友克洋の『アキラ』の例を除いて、私の知る限りでは日本の長編映画アニメは、実際に90年代半ばから欧州で勢いを得ていた。

当時子どもであった私は、そのアニメの起源や、生産者などへの疑問を持たず、単純にアニメを見て楽しんでいたことを強調したい。つまり他国の文化を自然に覚え、同化していた。その後成長するにつれて、幼少期に感動した沢山のアニメ作品が、実は日本で製作されたものだったと気づくことになる。このような同化は、ビデオゲームや漫画などでも同様の経緯を辿っている。

本稿の目的は、この同化について詳細を述べることではないが、自分の作品にとって重要なポイントとなっているので例に挙げた。

スコット マクラウド^{lxxiv}によると、日本のマンガやアニメが欧米の読者に大きな影響を与えたことで、それに触発された新世代のコミック作家は、新しいコミックのスタイルを作ろうと動き始めた。何らかの影響により発展が後押しされるというプロセスは、どこの分野でも良くみられることである。

1.B.3 - ポップ：西洋のバックグラウンド：

私の作品に文化的な影響を与えたものの幾つかは、幼少期にある。この部では、アメリカのギャグカートゥーンやフランコ・ベルギーのバンド・デシネ（ベルギー・フランスを中心とした地域の漫画）についてより詳細に述べる。

1.B.3a - アメリカのギャグカートゥーン

幼少の頃から、ディズニーやピクサースタジオの長編アニメ映画に強い関心を持っていた。この章においては特にカートゥーンとも呼ばれるアメリカの短編アニメ映画について述べたい。アメリカンカートゥーンはハリウッドのヒット映画の前にもいつも上映されていた。私にとっていつの記憶を遡ってもカートゥーンがあると言っても過言ではない。

カートゥーンの芸術のコードは様々なメディアで使われている。例えばいくつかのコミック漫画や、広告、そしてもちろんカートゥーンに(ギャグカートゥーン)。スコット・マック=クラウド^{lxxv}の言葉を借りれば、形の単純なカートゥーンのキャラクターたちは観賞者・読者により強い共感を呼び起こす力があるのだ。

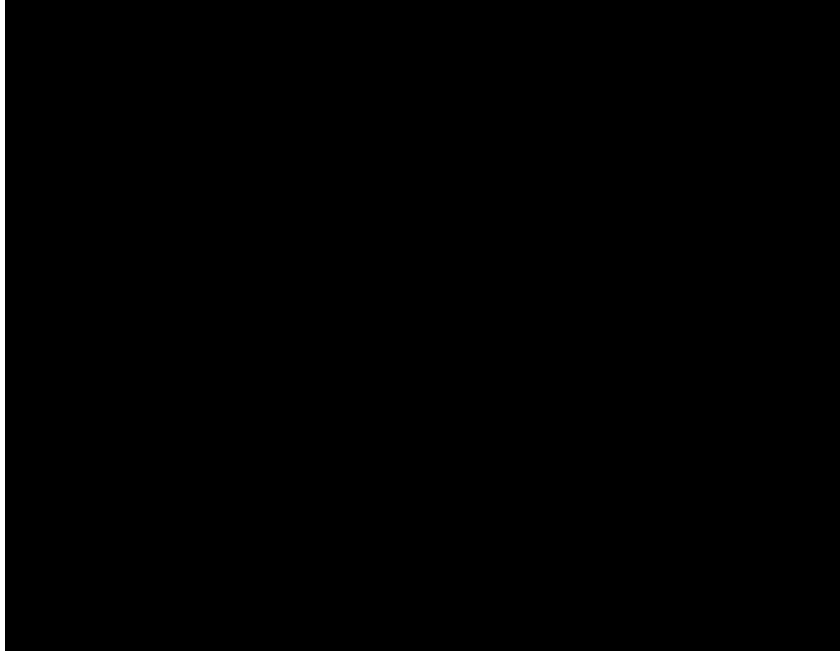
30年代の多くのカートゥーンに、華やかなグラフィックや独特なグラフィックスタイルの混合が見られる。カートゥーンはほとんど象徴的と言えるくらいのその丸いグラフィックに、特別なリズム、音楽、ユーモア、シナリオのダイナミックさ等を組み合わせることによって、様々な世代の観賞者を集めた。もう一つ面白い特徴として挙げられるのは、物理法則を、特に重力を頻繁に無視しているところである。他にも、生物学、社会学、物語、政治など、様々な分野の常識も覆される。

複数の面で、風刺的且つ造形的に非現実的なカートゥーンの世界は、アンドレ・シャセルの言うグロテスク(名なき装飾)との共通点は少なくない。同書籍の終わりに、シャセルはグロテスク派の謀反的な精神がどういうように、どこに生き残ったかを提案する。中には18、19世紀のカリカチュア(風刺画)や、グランヴィールの版画等が挙げられる。他にも芸術家のクレーやカルダー、また、イラストレーターのステインバーグの作品も、そのようにみることができると述べる。

ここで、カートゥーンの広い文化のなかの適切な例をいくつかだけピックアップする。

フライシャー兄弟：

ポパイ、ベティブーブ等、代表的なキャラクターを作ったフライシャー兄弟はカートゥーンの初期の人気に大きく貢献した。アニメーションの新しい技術も多く開発した。

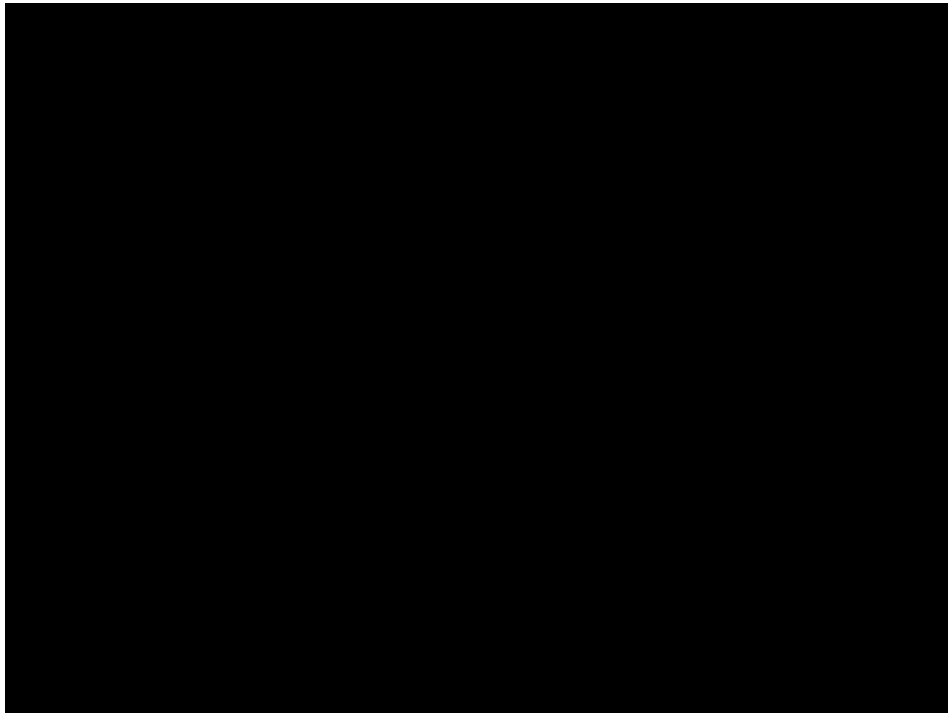


ベティ・ブープ

(Public Domain: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Betty-boop-opening-title.jpg>)

ディズニー・カートゥーン：

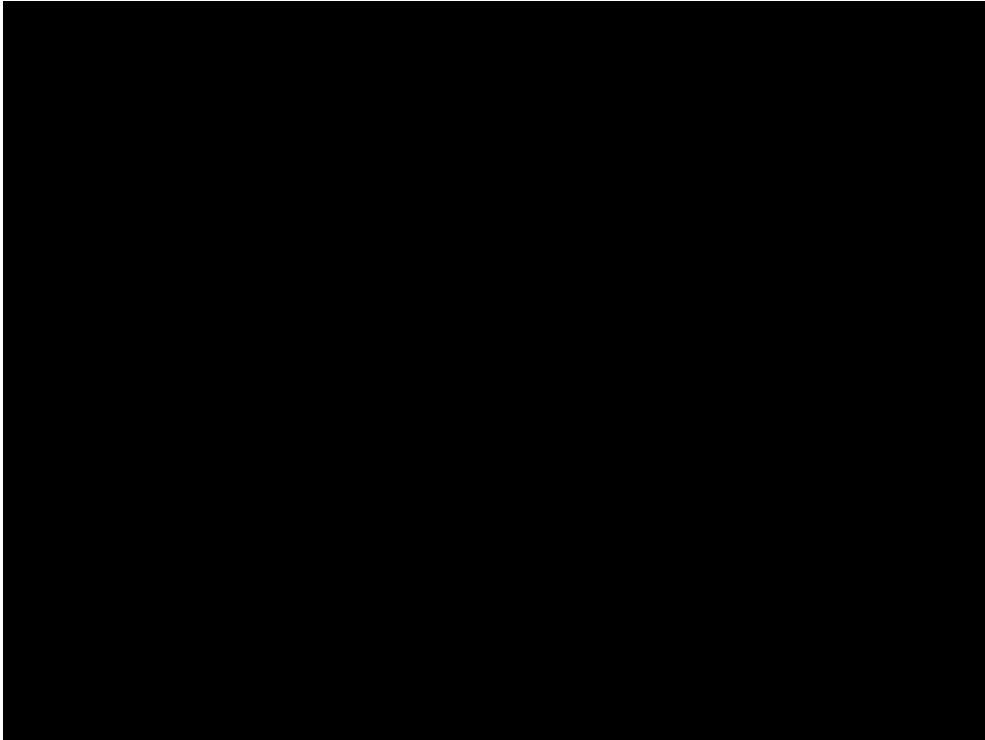
白雪姫の長編映画が出るより遥か前に、ウォルト・ディズニーは短編のアニメーション映画から始まった。



骸骨の踊り

(Wikipedia: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:SkeletonDance.jpg>)

ワーナーブラザーズ：ルーニー・チューンズ/メリー・メロディーズ：
バグス・バニーやダフィー・ダック、またはウィリー・コヨーテ等、大人気のキャラクターを生み出したワーナーブラザーズは多くの人の印象に残った。ディズニーよりワーナーブラザーズのカートゥーンは辛辣であり、比較的暴力的でもある。それらの特徴はカートゥーンをダークユーモア或は風刺へ移動させる。

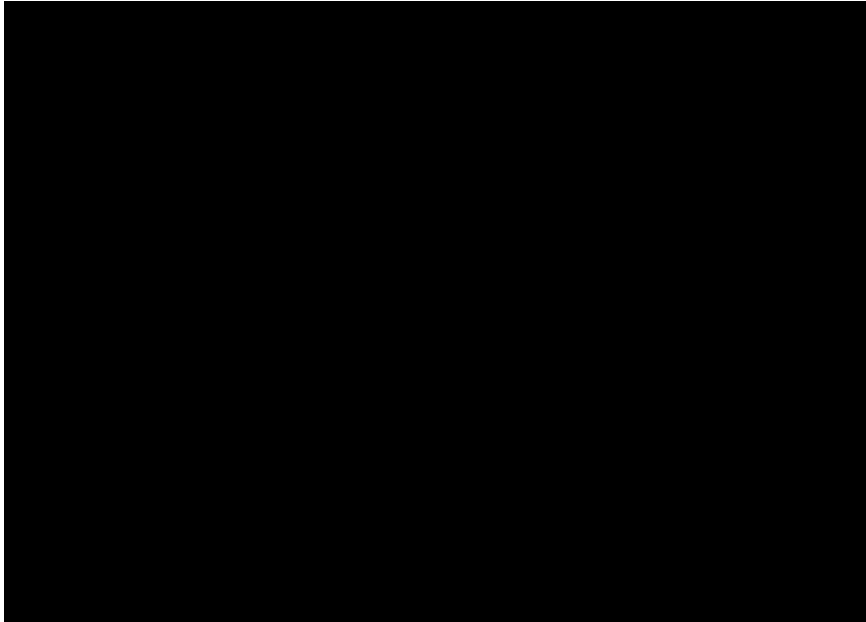


ルーニー・チューンズ

(Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Clampett-Porky.jpg>)

ハンナ・バーベラ:

ハンナ・バーベラの一つの特徴はディズニーにもある直感的な可愛さのセンスと、ワーナーブラザーズの長所であるギャグと風刺のセンスを混ぜ合わせたことだろう。その代表的なキャラクターには例えばトムとジェリー、ヨギ・ベアー等がある。

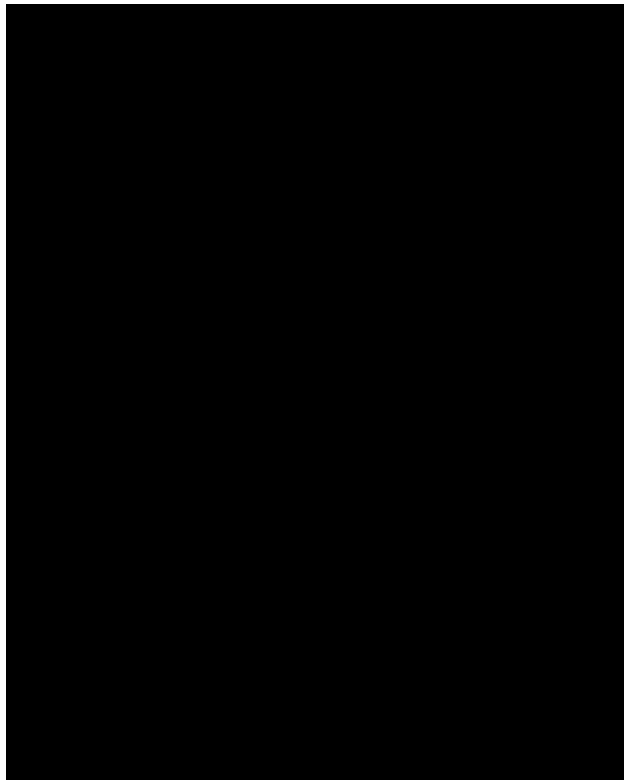


トムとジェリー

(Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:TomandJerryTitleCards.jpg>)

重要な人物：アブ・アイワークス

アブ・アイワークスはディズニースタジオで活動を始めた。彼の才能には早くから頭角を表し、数年後に自分のスタジオを設立した。彼のカートゥーンのキャラクターや背景は造形的な美しさがある。

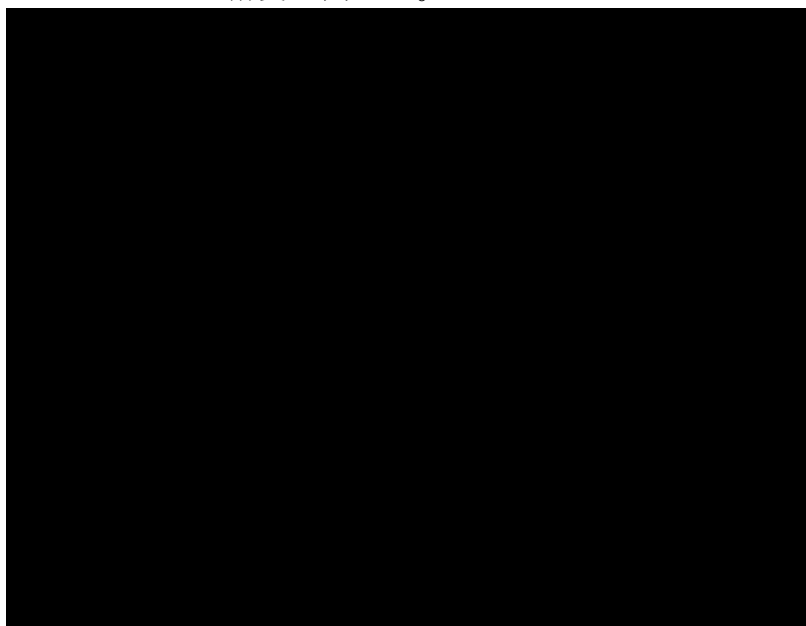


アブ・アイワークス

(Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Ub-iwerks.jpg>)

重要な人物：チャック・ジョーンズ

チャック・ジョーンズはカートゥーンのアニメーター兼監督である。主にワーナーブラザーズ・スタジオで勤めていた。彼のキャラクターは驚くほど洗練された動きや表現ができる。チャック・ジョーンズはこれまでにない程にまでギャグ・カートゥーンのアニメーションの精度を高めた。

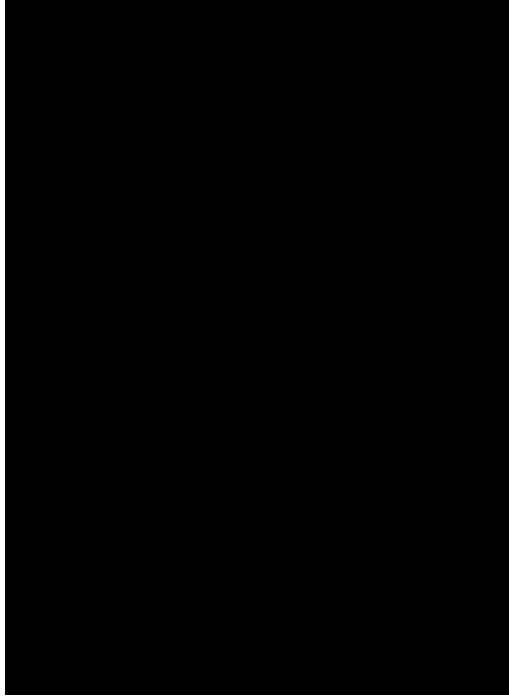


What's Opera, Doc?

(Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Whats_Opera_Doc_still.png)

重要な人物：テックス・アヴェリー

テックス・アヴェリーはMGPやUPA等、有名なスタジオで活躍した監督である。私にとっては史上最高のカートゥーン監督者の一人である。彼のスタイルを説明するなら、ディズニーの真逆とでもいえるだろう。というのは、他のカートゥーンでは敬遠されがちなセックス、暴力、不道德な言動等はテックス・アヴェリーのカートゥーンでは頻繁に使われる。とはいえその作品は決してむごたらしいとか、陰惨であるということはない。逆に単純なユーモアと完全に風刺的なユーモアの間にある、とても有効的なものである。代表的なキャラクターには、ドルーピー、口笛を吹く狼、スパイク、おかしい赤頭巾等が挙げられる。私の子供の時から既に有名なバックス・バニー、ダフィー・ダック、ドルーピーなどの人気キャラクターはこのテックス・アヴェリーによって生まれた。そのダイナミックな演出やキャラクターの無限な形の変化などが、私の作品と世界に対する見方に強い影響を与えた。



テックス・アヴェリー

(Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Tex_Avery_portrait.jpg)

テックス・アヴェリーは、ウォルト・ディズニーの現実的なスタイルからあえて離れ、そのリアリズムの限界を超えて、アニメーションとしてのメディアの実際の特徴を熱心に研究した。「カートゥーンの世界では不可能なことなど無い」と彼は考えていた。

テックス・アヴェリーの常識を覆すスタイルの例えは多い。「赤頭巾ちゃん」の話をもとにした「Red Hot Riding Hood」(1943)では、オオカミのキャラクターは、いつもお決まりのオチがつく童話にうんざりして、監督を直接非難する。そして、そのカートゥーンのシナリオはゼロからやり直される。すると、赤ずきんちゃんの役を務めるキャラクターは子供ではなくて、ウルトラセクシーな女性になった。赤ずきんちゃんをみて、オオカミはカートゥーン的に心を奪われる:目と舌が顔から出て、口笛を吹いて、興奮状態になってしまう。

このシーンはカートゥーンの典型的シーンのひとつとなり、何度もリピートされた。ポップカルチャーだけでなく、テックス・アヴェリーの作品は、物理法則をやすやすと無視する:ゴムのように自在に伸び縮みし、ガラスのように砕け、鋼鉄のように固くなる。また、これは私の作品に強い影響を与えるジャンルと深い関係がある。グロテスク装飾のなかにも、あり得ない動物の組み立てや一本の糸に非常に重い建物をつり下げるなどという、様々な非現実的な表現がある。

これまでに言及しているカートゥーンはすべてアメリカン・アニメーションの黄金時代(1925~55年)の一部である。現代のカートゥーンについては、いくつかの注目すべき名前がある:リチャード・ウィリアムス『ロジャーラビット』(1988年)、ラルフ・バクシのカートゥーン、『レンとスティンピー』(ニコロデオン/

Spumcoスタジオ)、カートゥーンネットワークの『アドベンチャー・タイム』等である。

芸術的な面では、キャラクター、オブジェクトやバックグラウンドの造形性と可鍛性は、それらを混ぜ合わせるのにとっても向いている要素である。物理法則とのゲームや、様々な先入観の破壊で、反抗的な特徴を得て、グロテスクの精神に近付くと思う。

1.B.3b - フランス (ヨーロッパ) のコミックス、バンド・デシネ

アメリカのギャグカートゥーンと同じように、私にとってベルギー・フランスのバンド・デシネ (ベルギー・フランスを中心とした地域の漫画) は小さい頃の思い出として、今でも深く心に根付いている。

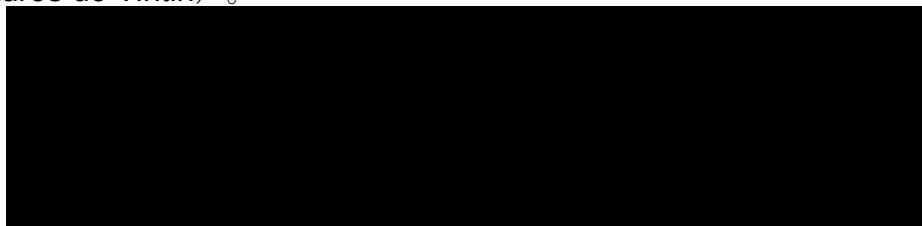
この節では、この章においての適切な参考資料を紹介したい。

フランスのバンド・デシネ (Bande dessinée) :

ルネ・ゴシニ (ストーリー執筆) とアルベール・ユデルゾ (コミック担当) の「アステリックス」 (Astérix)、メビウス (ジャン・ジロー) の「アンカル」 (L'Incal)、又はジョアン・スファールとルイス・トロンダイムの「ドンジョン」 (Donjon) シリーズ。

ベルギーのバンド・デシネ :

アンドレ・フランカンの「ガストン・ラガフ」 (Gaston Lagaffe) と「スピルーとファンタジオ」 (Spirou et Fantazio)、又はエルジェの「タンタンの冒険」 (Les aventures de Tintin) 。



ガストン・ラガフ

(Wikipedia: http://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Titre_Gaston_3.gif)

ヨーロッパのバンド・デシネ :

ユーゴ・プラットの「コルト・マルテーゼ」 (Corto Maltese) 。

スコット・マクラウドというアメリカの漫画家はコミックの定義を提言した。それはコミックというよりも、ウィル・アイズナー (Will Eisner) によると、グラフィックノベル (Graphic novel) という方が近い。

スコット・マクラウドの「マンガ学」^{lxxvii}と「Making Comics」^{lxxviii} (漫画を構成する基本) の作品では、コミックスの理解を歴史的に、空間的に大きく広げた。グラフィックノベルの用語を使うと、媒体でもあるコミックスをもっと簡単に理解が出来るというのである。たとえば、スコット・マクラウドの考えでは、コミックの

起源がロドルフ・テプフェール^{lxxix}からでなく、バイユーのタペストリー^{lxxx}やマヤ文明、又は古代エジプトの象形文字にあるとしているのである。

確定的な順位で並べた絵の概念は見る人に興味を起こさせる。その概念とイタリアの絵画の新たな遠近法についてのダニエル・アラス^{lxxxi}の持論を比べると、更に面白くなる。そのイタリアの作品で、一つの絵画の中で同じ人物が同時にいくつかの場面に現れ、話の流れを表せるというのはのコミックの定義に近いのではないだろうか。ここでもまた、クレオール化が広げられる場面である。それは、注意深く寛容な意識を持って可能な繋がりを見据え、また大胆にその繋がりや戯れることによって、クレオール化が起き得る。

1.B.4 - 造形的なクレオール化はどこで行う..?

ニコラ・ブリオーは、エドゥアール・グリッサンが語る現在進行しているクレオール化の現象が、オルターモダニティのためには必要だと主張する。自分自身の芸術活動に関連して、そのような概念の価値は何だろうか？いくつかの注目すべき点があると思う。

まず、エドゥアール・グリッサンが提案した文化間の平等の概念は、私の研究にとって適切である。知識の異なる領域（歴史、文学、芸術、社会等）の間でのミックスを実際に作り出すため、それが正確に行われるようにその領域の各要素を等しく考慮する方が簡単である。

長い間、日本のアニメ、マンガ、ビデオゲーム等は大人にとってやや否定的に評価されていた。幼稚的、不真面目、暴力的、等の理由からである。

そして装飾も、より一般的な意味で、アドル・フロース、ル・コルビュジエなどの20世紀前半の前衛の建築家達に強く批判されていた。

アウトサイダーの存在をもって始めて、その領域は大きな可能性をもつと信じている。おそらく我々の時代では、いくつかのアーティストやデザイナーがそのポテンシャルを認識し始めている。私にとって、この造形的なクレオール化のプロセスはその文化の領域への本当の関心によって駆動されると思う。その異なる領域の出会い、まるで良い友達を紹介するかのようである。

そして、ニコラ・ブリオーやジョルジョ・アガンベンの思考を通して、現代と時空に関するリンクに基づくクレオール化を重視している。異なる文化や時代からの要素をミックスするのが私の作品製作の基盤となっている。これは、4次元における造形的なクレオール化が行われている。グリッサンによる文化的な要素の間の平等の原則は質の良いクレオール化のために必要であり、自分の作品で見られる時代錯誤は、必ずしも歴史を平らにする（または忘れたふりの）必要はないと明確にしたい。逆に、歴史自体が遊び場になっているのだ。

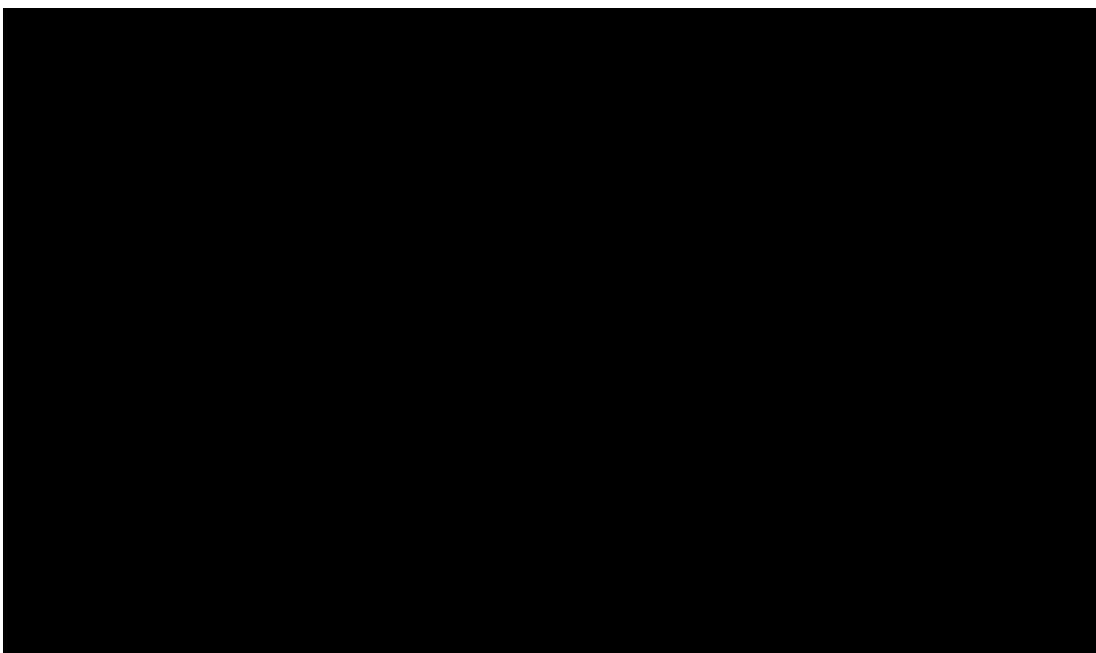
又、エドゥアール・グリッサンによる予期できない結果という概念も興味深い。賭博のゲームのように、造形的なクレオール化も偶然性を含む。というよりそれは、まじめな遊びという概念にも似ている。私にとって、混合は意思を持ってなされ、偶然な行為ではなく、それは内的必要感・内的関係性（**internal necessity**）と、実験や楽しさの願望、からきている。私の評価する様々な領域の要素間のリンクを発見し、それらを使用し混合する。

さて、こちらは私の作品の社会的意義についての備考である。またはこれに関連して、エリート主義を否定し、大衆的ポピュラーを擁護するブルジョア的な意見について考える。ブルジョアによると^{lxxxii}、大衆文化の概念は慎重に解釈されるべきである。我々は現在経験している社会の階級（上流階級、中間階級、など）の文化の混合は、階級の間で厳密に境界をつけることはできなくなった。これはごく自然な現象であり、特に意図して起こり得ることではない。

1.B.5 - 作品 case 01-> 『Triomphe: ils ont sauvé la terre』（凱旋、ドローイング）

「Triomphe」という私のドローイングのシリーズでは、『ヒュプネロトマキア・ポリフィリ』、『神曲』、ペトラルカの『凱旋』など、ルネサンス期の文学作品に基づいた「凱旋挿絵」の構図と組成を借用している。

「Triomphe」（凱旋）というものは、ラテン語の語源から見ると、ある事件、人物や概念を称えるため、多少幻想的かつ寓意的なキャラクターが同じ方向に向かって前進する行列を指す。



歴史の中で次第に政治的なものとなった結果、今日の凱旋（パレード）は単純かつ仰々しい儀典、カーニバル様となり下がり、良かれ悪しかれ計画された行列にす

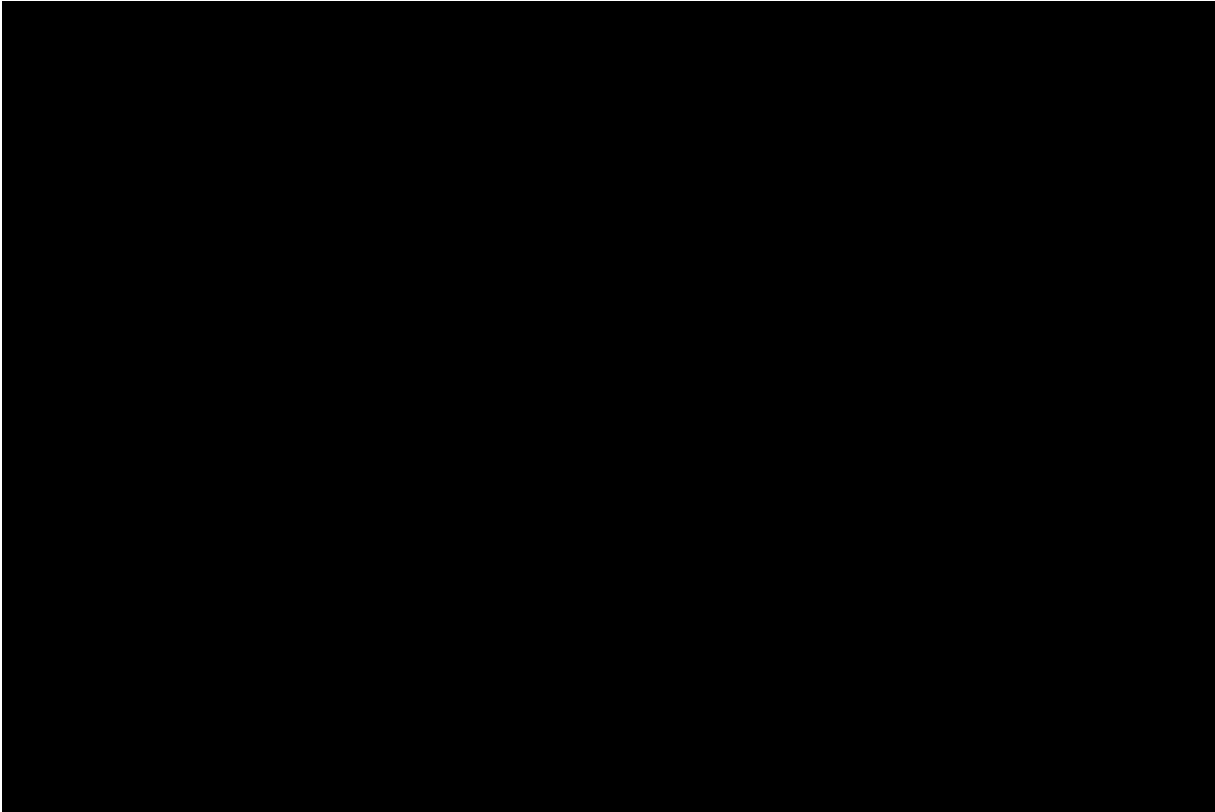
ぎないであろう。アンドレ・シャステルは『グロテスクの系譜：装飾空間論』で、成功した構図のパターンを二つ取り上げる。それは軽業と凱旋式のパターン^{lxxxiii}である。特にコルネリス・ボスを始め、フラマン人が描いたパロディーの絵について説明する。凱旋式の構図には、当時からでも見知られた形像を思う存分に混合して、人々を驚かせ、面白がらせ、考えさせようとする意図があったことが分かる。私の絵で表現される破壊思想や風刺は16世紀のグロテスク派の絵の特徴でもある。異なった社会階級や時代の面白味を混ぜることは辛辣な風刺でもある。

私の凱旋式の作品では、「**Ils ont sauvé la Terre** (彼らは地球を救った)」という作品に焦点を当てたい。この凱旋式の主なテーマは特撮、とりわけスーパー戦隊シリーズのヒーローの祝賀である。戦隊もののストーリーでは、まず地球が怪物や壮大な危険に晒されており、そして最後にヒーローによって地球は救われる。そんな彼らの凱旋姿を表現している作品である。

ヨーロッパで見られる君主や神の凱旋の絵では、決められた構成要素を見つけることができる。それらを挙げていくと、称えられた人物・物・シンボルが乗った車、それを引いている獣、記念品を持った人物、そしてそれが軍的な勝利の場合、戦争捕虜という要素である。私の作品では、勝利の車は戦隊シリーズの金ぴかのビークルと古代ローマ時代の馬車を融合させ、レーザーをつけたものになっている。

1.B.6 -作品 case 02->『Orlando Paladino』（騎士ローランド）(2012) -> アルチーナの洞窟

2012年3月17～25日にパリのシャトレ座で上演された、オペラ『Orlando Paladino』の舞台美術及び衣装等、ビジュアル面全般を担当した。この洞窟でのシーンは、最も象徴的なビジュアルのひとつでもある。



Orlando Paladino, 2012, (写真 : Marie-Noëlle Robert, Théâtre du Châtelet, Paris)

アルチャーナの洞窟の舞台装置は、複数の条件を基にデザインした。まずは洞窟であるため、凄まじい不気味な感情に怯えさせるような作りにした。しかもアルチャーナはとても強い魔女で、美意識をもち、狂気とセックスアピールをも持ち合わせた性格である。更にこの舞台装置では、アルチャーナによってオーランドが石化される場面、地獄に落ちて行く場面が展開されるため、技術的な動線を踏まえたデザインにもなっている。

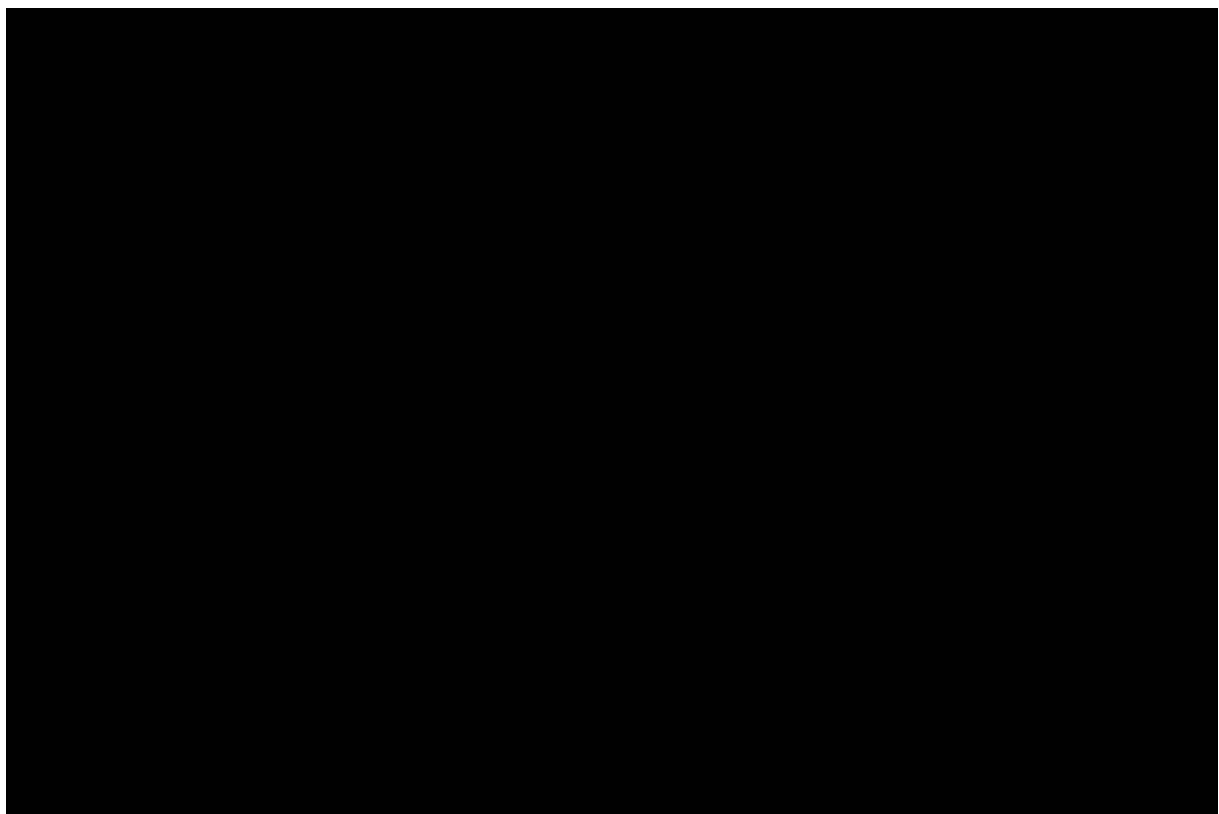
堂々たるかつ奥行きのある側面を作り出すため、フランスのバロック演劇、とりわけ、ジャン・ベランがルイ十四世のためにデザインした舞台装置から着想を得た。それは特に、カリアティード(女像柱)が支える赤いアーケードの装置上部で見られる。アルチャーナが出現する丸い門もエアロックとトンネルの入り口を混ぜた結果である。その円形はアーケードの曲線と舞台の中心にある円台に照応する。

円台と階段について、ジョージ・ルーカス監督の『スターウォーズ』シリーズの影響を受けている。正確に言えば、インダストリアルで煙に覆われている雲の都市、『帝国の逆襲』のセットである。映画内でハン・ソロは、ダース・ベイダーによってカーボンフリーズ(炭素冷凍)、いわば石化されたシーンがある。そのシーンと、オーランドがアルチャーナに石化されるシーンのイメージが私の頭の中で見事に合致したのである。

そしてこのあまり上演されることのない古典派歌劇の、一見豪華だがポピュラーな世界観が高評を博し、フランスの演劇、音楽、ダンス評論家会において 2011-12 年シーズンのビジュアルデザイン最優秀賞を受賞した。

1.B.7 -作品 case 03-> 『Orlando Paladino』 (騎士ローランド) (2012) -> パスクアーレ、ユーリラ、リコーネ、騎士オルランド、ロドモンテの衣装と乗り物

オルランド・パラディーノ (騎士オルランド) のキャラクターデザインを見ると、クレオール化という現象について考えられるだろう。様々なアイディアの観念連合はそのデザイン工程の出発点であった。

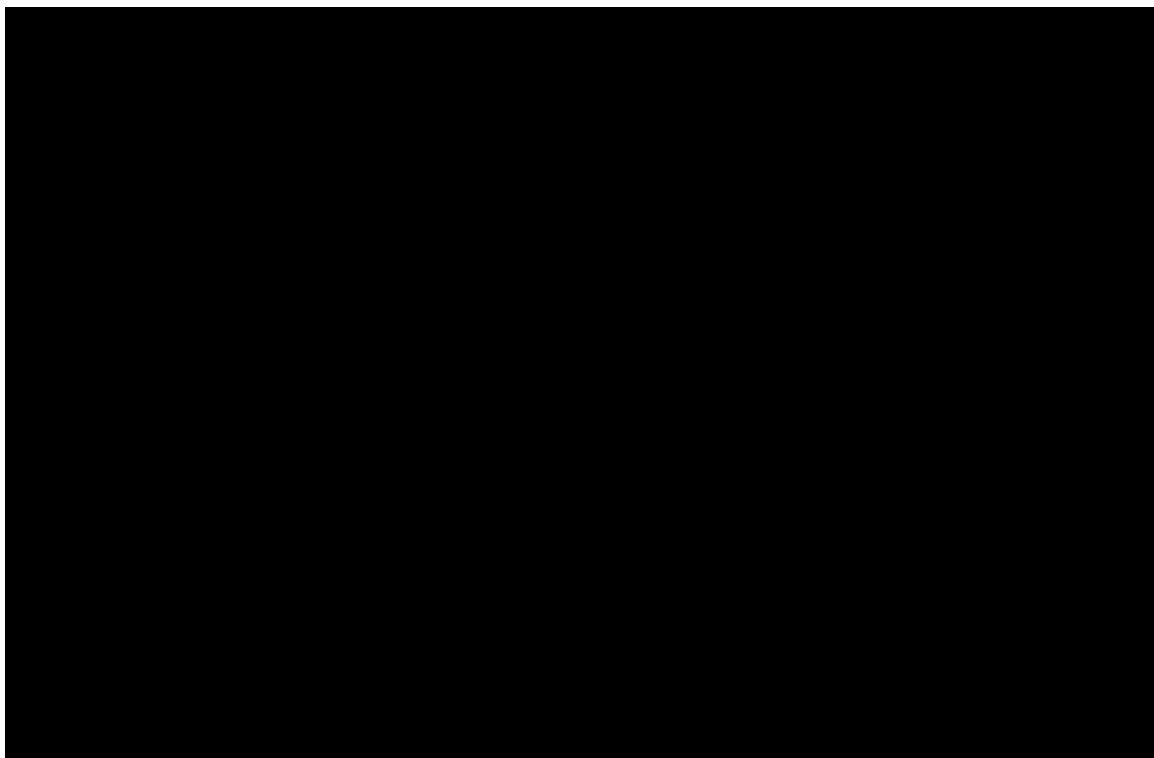


Orlando Paladino, 2012, (写真 : Marie-Noëlle Robert, Théâtre du Châtelet, Paris)

エドゥアール・グリッサンが紹介する平等原理はその思索における重要な役割を果たす。まず第一に、異なる時代や文化の特徴を融合させることができるからである。第二として、元々オペラは、特にフランツ・ヨーゼフ・ハイドンが 1792 年その作品を書いた当時、エリート層を対象としていた演芸である。この状況は 18 世紀末まで続き、ようやく 20 世紀に大衆化したにも関わらず、そのイメージは根強く残ることになる。今日でも評論家と観衆の一部はオペラに対して古典的で硬直した見方を持っている。パリのシャトレ座の目的は若者など新しい層にオペラを紹介し、普及させることである。芸術は古い時代の遺物ではなく、現代と響き合うよう

なものであるべきと考えられるからである。しかし、現代のオペラ作品は今だ敷居の高いものが多く、社会の下層を軽蔑したような風潮がある。もっとも、伝統をまもろうと古典オペラはポップな要素を取り入れようとせず、逆に現代オペラ或いはポップオペラは古典やバロックな要素を取り入れようとしないのが現状である。だからこそ、他の作品でもしたように、各種の要素を入れる遊びはこのオペラにおいて適切なのではないかと考えた。

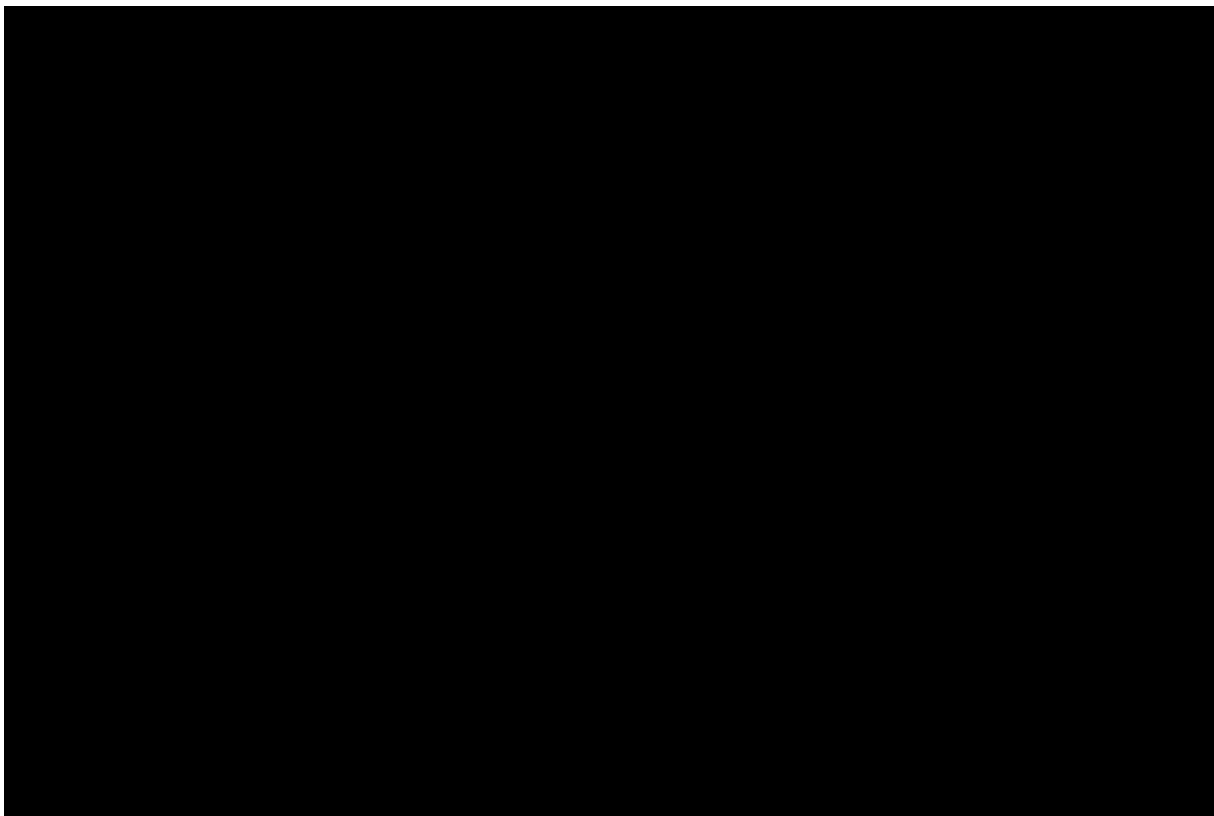
キャラクターデザイン : Pasquale (パスクアーレ)



70年代の日本の特撮や戦隊のヒーローの衣装デザインからインスピレーションを受け、パスクアーレの衣装をデザインした。特に『ライダーマン』、『仮面ライダー』である。正義感（地球を救う等）や戦隊衣装の派手な模様と、パスクアーレの本当の性格（高慢なキャラクターであるが、臆病者）のコントラストはコミカルな効果をもたらすだろうと考えた。ヘルメットの翼や柔らかい刃の剣は、フランスの漫画『アステリックス』から引用した。剣がとくにコミカルなエフェクトを高めている。

キャラクターデザイン : Pasquale mobile (パスクアーレモービル)

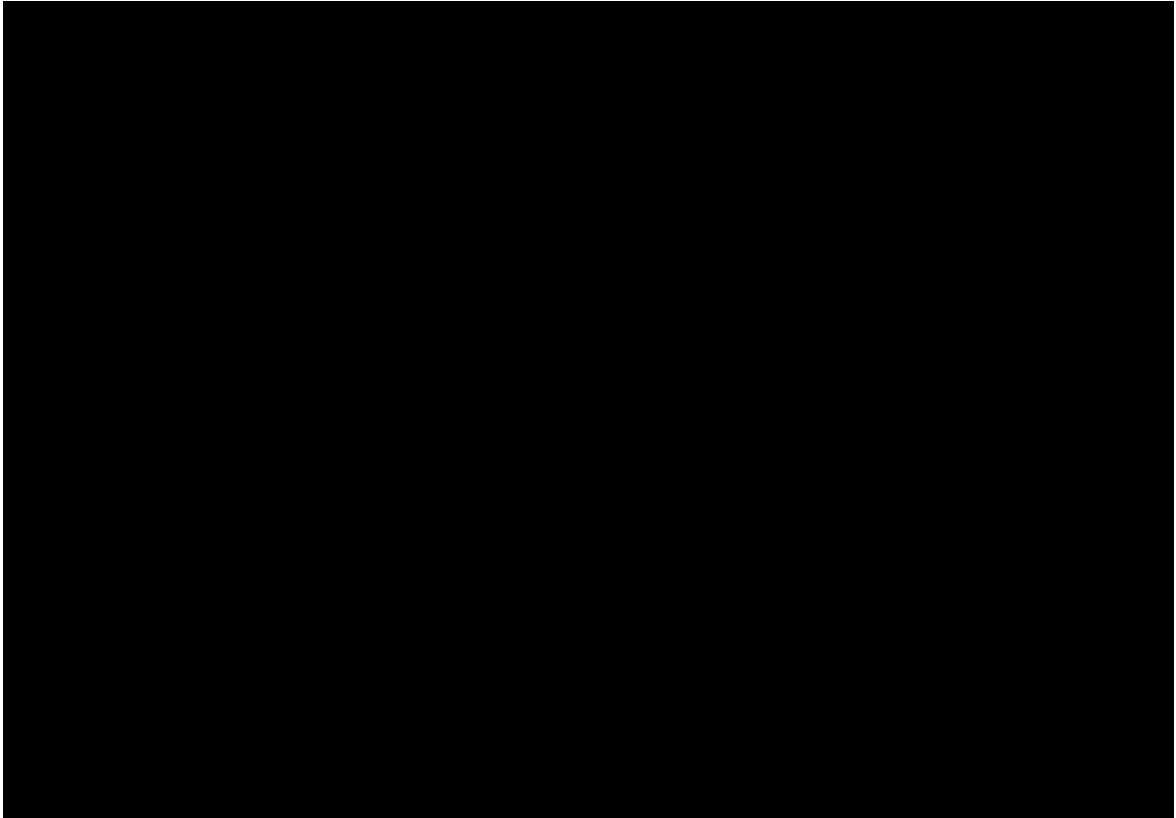
バイクがなければ、ライダーというものは成り立たないだろう。70年代のライダーシリーズで使用されるバイクのスタイルは、このオペラのプロジェクトにとっては、十分にバロック様式的ではなかった。



Orlando Paladino, 2012, (写真 : Marie-Noëlle Robert, Théâtre du Châtelet, Paris)

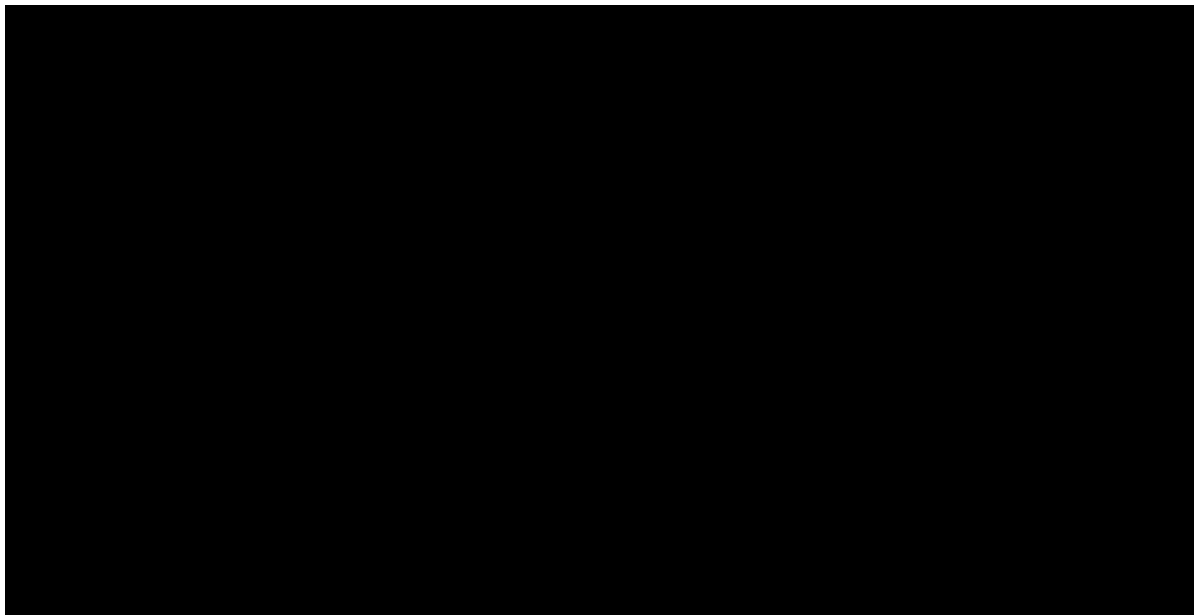
だから私は、象徴的なスクーターである古い『ベスパ』、を変化させることを考えた。車両はハーレーダビッドソンのように長くなる。そして、後輪が二つ配置される。後ろの部分は、彼の最愛の人ユーリラが座れるキャリッジ(サスペンションがついて乗り心地の良い、馬車のような運搬車両)として設計されている。歴史的なミックスは、17~18世紀のキャリッジと現代のスクーターを組み合わせることによって行われた。加えて、私がこのオペラのために描いたすべての車両と同じく、自転車のクランクで動く。これは、親しみやすさと同時に滑稽さをも表す効果を持つだろう。

キャラクターデザイン : Eurillia (ユーリラ)



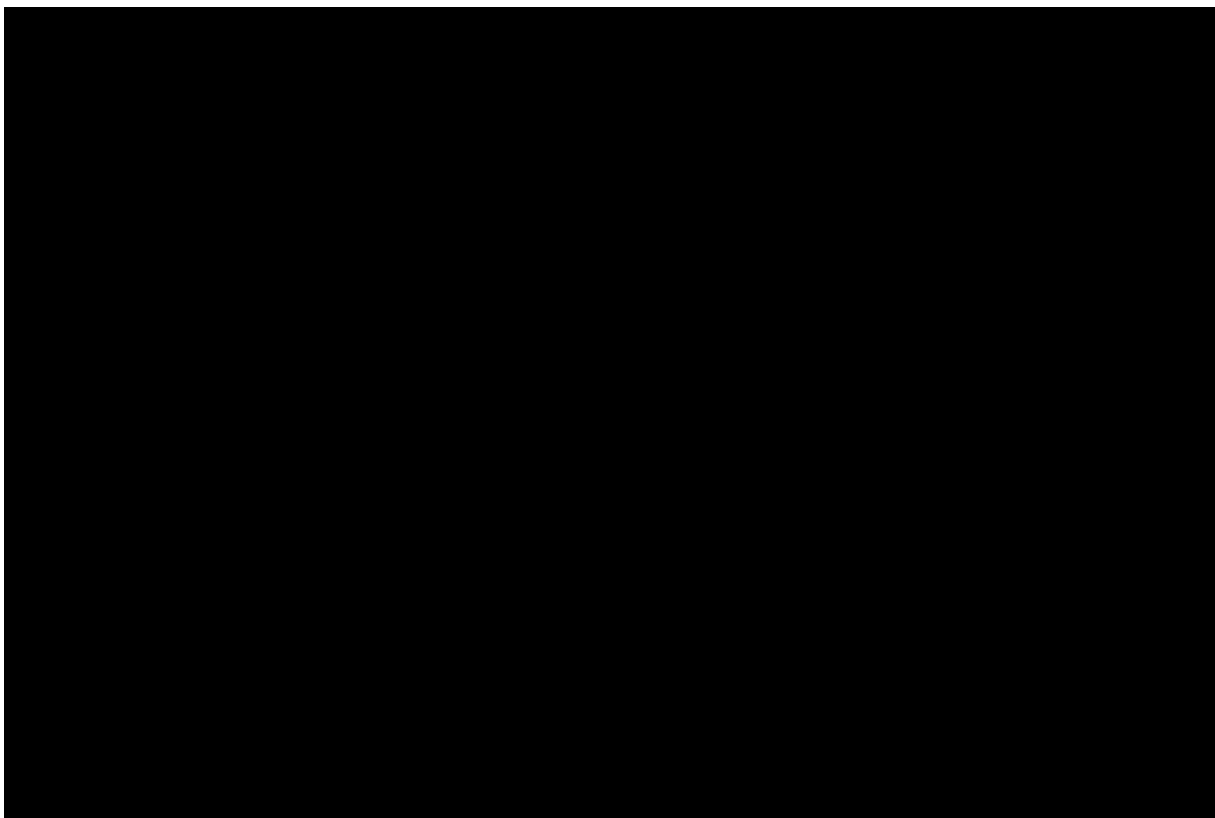
若い羊飼いのユーリラはリコーネの娘である。かしこい彼女はプリンセスアンジェリカとメドーロを、オルランドの追跡から逃がす為に策を巡らす。途中、パスクアーレとコミカルなカップルになる。私は、ユーリアを元々の”平凡”な羊飼いのイメージから一転して”スーパー羊飼い”とし、バーバレラとアメリカンコミックのヒロイン（X-Men等）や、特撮シリーズに登場する女性ヒロインとの中間的な、セクシーなデザインにした。この変換の理由は彼女の衣装はパスクアーレのデザインと一貫性を持たなければならなかったことにある。さらにパスクアーレの狡猾さと知性に対して、話の筋の重要なアクションを実行しなければならない。そして、彼の誘惑のゲームは造形的に強調したかったからである。

キャラクターデザイン : **Licone** (リコーネ)



リコーネは羊飼いであり、ユーリラの父である。オペラの初めにごく短い時間登場するが、私はそれを印象深く見せたいと思った。羊の柔らかさ、優しさとメキシコのレスラーの外観が混合した外観を与えることにした。撞着語法のように、このキャラクターの強さと甘さが同時に感じられるようにしたかったのである。

キャラクターデザイン : Orlando (騎士オルランド)

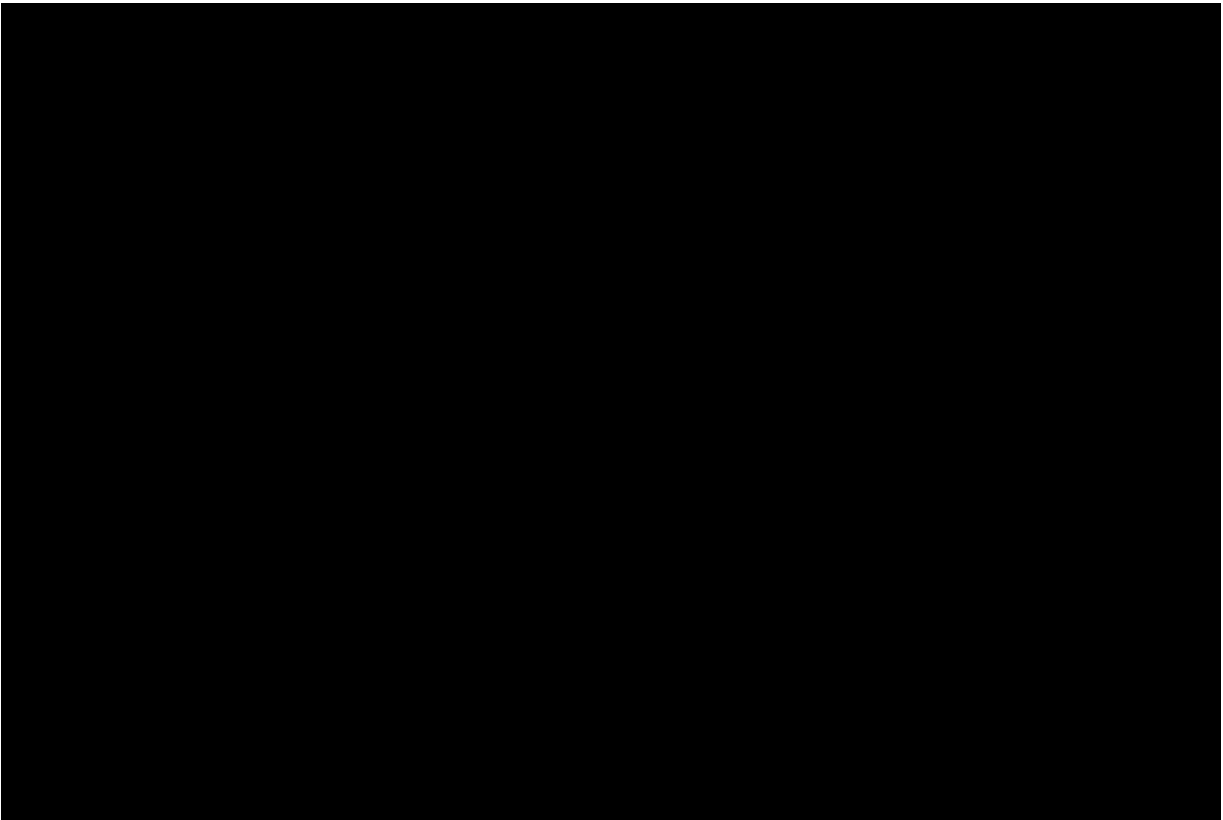


Orlando Paladino, 2012, (写真 : Marie-Noëlle Robert, Théâtre du Châtelet, Paris)

オルランドは、このオペラの主人公である。一言で言うと狂っている。プリンセスアンジェリカを愛し過ぎるあまり、正気を失ってしまった。アンジェリカは横恋慕で迫り来る騎士オルランドを非常に恐れており、恋人のメドーロと一緒に逃げ続けている。

オーランドのデザインは、彼の持つ怪力に合わせた印象的な拘束衣と、中世／ルネッサンスの騎士とのミックスである。彼の髪、ひげ、そしてストラップは小説「ドンキホーテ」の主人公とティム・バートンによる映画「シザーハンズ」の人造人間エドワードとのミックスである。

キャラクターデザイン : Rodomonte (ロドモンテ)



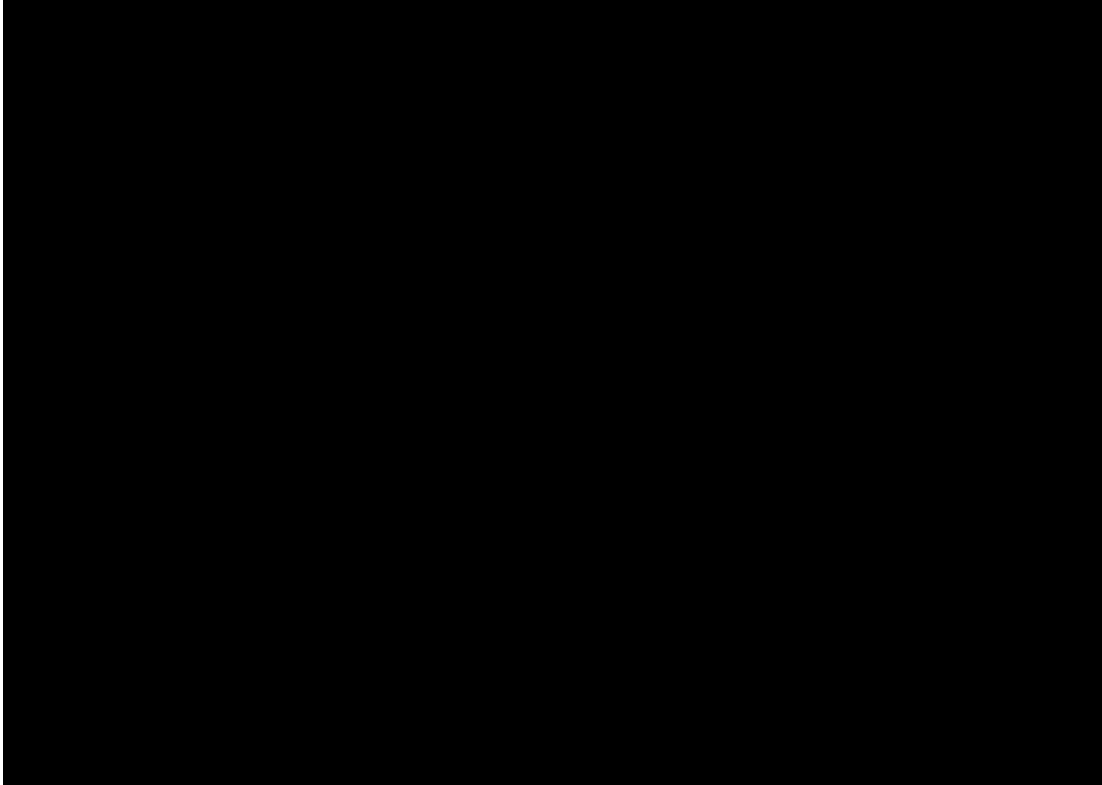
Orlando Paladino, 2012, (写真 : Marie-Noëlle Robert, Théâtre du Châtelet, Paris)

ロドモンテはババリアの王である。彼は強い勇気と誇りを持っており、精悍なキャラクターである。オルランドとどうしても戦いたいという強迫観念を持ち、彼を追ううちに結果としてプリンセスアンジェリカを救出することになる。

ルドヴィーコ・アリオストは、このロドモンテの出身を、元々北アフリカとしていた。オペラ『オーランドフリオーソ』の話の筋は、非常に国際的であるので、私はロドモンテの設定を東アジア出身にシフトし、サムライのような衣装をデザインした。これは江戸時代の歌舞伎や、特撮の戦士の衣装を利用している。ロドモンテの車両（これもペダルで動く）は、日本の有名なデコレーショントラックからインスピレーションを受けた。ロドモンテのキャラクターは非常に派手な側面があるので、それを造形的に強調したいと思っていた。

1.B.8 -作品 case 04->『Orlando Paladino』（騎士ローランド）（2012）-> 海の怪物

オブジェクトのデザイン



フランツ・ヨーゼフ・ハイドンのオルランド・パラディーノは1782年のバロック・オペラである。その時代にはもちろん映画など存在していなかったのであるが、舞台の特殊効果を駆使するバロック・オペラは、現代のハリウッドの大ヒット作品のそれと比べても、そう見劣りするものではない。確実にバロック・オペラは大衆を驚かせる催し物なのであった。

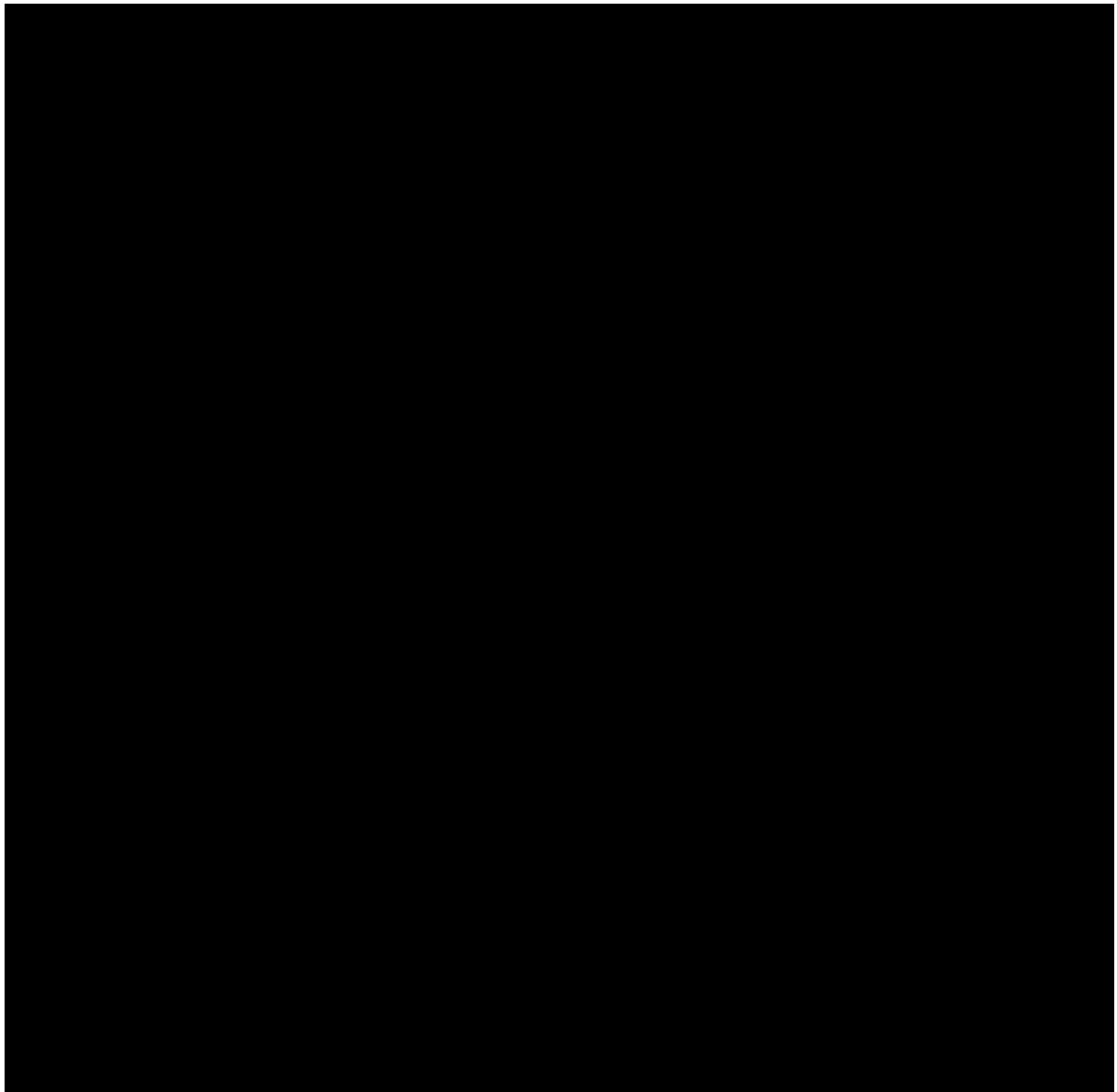
高価で華やかな宮殿から、地獄の背景への移行、見事な庭園、空の中の宮殿など、バロック・オペラの特色である空想的な舞台面の変化は大衆を驚かせる一つの手段であった。さらにもう一つ、舞台の上での獰猛な虚構動物との戦いという手段も見受けられる。英雄喜劇（**heroi-comic**）であるオルランド・パラディーノではオルランドと海の巨大怪獣の戦いなど、いくつかの戦いがあった。

海の巨大怪獣の戦いは第二幕の海辺の舞台で見られる。海の怪獣はアンジェリカとメドロがオルランドから逃げ出した際、オルランドを止まらせるためアルチーナが召喚したものである。第二幕の海辺の舞台（作品 **case 13**）は80-90年代のビデオゲームのバックグラウンド風になっており、これを元にビジュアルが構成されている。怪獣映画の登場人物であるゴジラやウルトラマンの敵などは、バロック・オ

ペラの怪獣と具体的にも主題的にも似ているので、このシーンで大いに活躍させることになった。

大衆を驚かせるため、海の巨大怪獣は巨大な膨らませた人形とし、その中に人形遣いが入って操縦する形にした。操縦で動かされる怪獣はスムーズで素早く動くことができた。怪獣の頭が取り外せる仕様にし、オルランドとの戦いは第二幕の舞台の大団円として、怪獣の断頭で終わる。

1.B.9 - 作品 case 05-> パックマン：『Pac-Man Fortuna 256』



この黄色のボールが、疲れを知らずにゴーストを追い回し、迷路内を動き続けて30年経っている。

パックマンの 30 周年を祝うために、ナムコ・バンダイによって招待され、このプロジェクトをデザインし始めた。まるで生まれ変わったかのような、今まで見たことがないパックマンのもう少し現実的な姿のことを私はイメージした。ビデオゲームのキャラクターを現代アートととして立体作品にするというのは、クレオール化の平等主義の考え方に近いかもしれない。

lxvi . Christine Buci-Glucksmann, **Philosophie de l'ornement: d'Orient en Occident**, Paris, Galilée, 2008, Venise et L'oeil de l'Orient, p.72

lxvii . **Jean Bernabe, Patrick Chamoiseau, Raphael Confiant - CALLALOO 13 (1990) - In Praise Of Creoleness**, p.893

lxviii . Édouard Glissant, **Introduction à une poétique du divers**. (1995) Paris: Gallimard, 1996.

lxix . Édouard Glissant, **Traité du Tout-Monde**. (Poétique IV) Paris: Gallimard, 1997

lxx . グロテスクの系譜 : 装飾空間論 / アンドレ・シャステル著 ; 永澤峻訳、文彩社 , 1990.6 / Chastel, André, **La grottesque**, p.27

lxxi . France Culture、ラジオ・フランス運営のチャンネル

lxxii . Édouard Glissant, interview par **François Noudelmann (Les Vendredis de la philosophie, France Culture, 2003)**

lxxiii . Brochure of the project's exhibition **The Global Contemporary. Art Worlds After 1989. Introduction**. (You can download the brochure on the dedicated website: <http://global-contemporary.de>)

lxxiv . Scott McCloud, **Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels** (2006, ISBN 0-06-078094-0)

lxxv . マンガ学 / スコット・マクラウド ; 岡田 斗司夫訳、東京、**美術出版社**, 1998.11 / Scott McCloud, **Understanding Comics: The Invisible Art** (1993, ISBN 0-613-02782-5)

lxxvii . マンガ学 / スコット・マクラウド ; 岡田 斗司夫訳、東京、**美術出版社**, 1998.11 / Scott McCloud, **Understanding Comics: The Invisible Art** (1993, ISBN 0-613-02782-5)

lxxviii . Scott McCloud, **Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels** (2006, ISBN 0-06-078094-0)

lxxix . ロドルフ・テプフェール (Rodolphe Töpffer、1799 年 1 月 31 日 - 1846 年 6 月 8 日) は、スイスの教師、作家、政治家、画家、漫画家であり、風刺画家である。

lxxx . バイユーのタペストリー (フランス語 : *Tapiserie de Bayeux*) は、1066 年のノルマン・コンクエスト (ノルマンディー公兼イングランド王ウィリアム 1 世によるイングランド征服) の物語の刺繍画である。

lxxxi . なにも見ていない : 名画をめぐる六つの冒険 / ダニエル・アラス著 ; 宮下志朗訳、東京 : 白水社 , 2002.10 / Daniel Arasse, **On n'y voit rien. Descriptions**, Paris : Denoël (rééd. Folio-poche 2002) (ISBN 2070427641)

lxxxii . Pierre Bourdieu, **Méditations pascaliennes**, Seuil, 1997 / from: http://fr.wikipedia.org/wiki/Culture_populaire

lxxxiii . グロテスクの系譜 : 装飾空間論 / アンドレ・シャステル著 ; 永澤峻訳、文彩社 , 1990.6 / Chastel, André, **La grottesque**, pp.89-90

**2 旅程 (itineraries) 、
文化的な放浪 (cultural wandering) 、旅 (journey)**

2.A 不安定な検鏡、万華鏡（precarious environment, kaleidoscope）、（クリスティーヌ＝ビュシ・グリユックスマン、ボルヘス）

2.A.1 - 不安定な検鏡、万華鏡（precarious environment, kaleidoscope）

ニコラ・ブリオーによると、社会学者のジグムント・バウマンは、現代社会のほかなさによる産業的なカルトが『リキッド・モダニティ—液状化する社会』を定義することになる。この"液状化する社会"の原動力は、グローバル化した消費主義であることは言うまでもない。そして、社会学者のミシェル・マフェゾリは、現時点を象徴する様子は、"運動のアイデンティティ、脆弱なアイデンティティを指す"とブリオーに続く。(p.82)不安定さ（precariousness）とモニュメンタルの関係の感覚的な作品も現在よくみられる。その後、「一時的から永遠を蒸留す。」というボードレールの格言を引用し、ブリオーは、「現代美術における不安定さの遍在は、必然的にモダニティの源に向けて押し戻す：つかの間の現在の瞬間、流動的な群衆、通り、そして儚さ。」^{xc}ボードレールのアーティストは「ミュータント」（突然変異体）で、「フラヌール」（遊歩者、又はなまけ者）である。

xc . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.92

ボードレールによると、その万華鏡のようなビジョンはモダンの本質である。それに続いてブリオーは、ポジショニングと価値判断が、可変不安定、かつ取り消し可能なコンテクストで行われると言い、そして絶え間なく変わる世界の中で、別の文脈に挿入することができ、特性を変換する能力、つまり移動・転置の潜在能力は芸術作品を判断するために、とても大事なことであり、と述べる。

クリスティーヌ・ビュシ＝グリュックスマンは『*Esthétique de l'éphémère*』（儚さの美学）で、異質で変化の激しいいくつかのアジアの主要都市と、ヨーロッパで見ることができる、ヴェネツィアなどのような「ミュージアム的な都市」との対照について話す。彼女は、中国についてレム・コールハースを引用する：

「アジアの異質の風景について、美しさは、”不適合な要素の途方もない並置”で逆説的に生まれることができる。」^{xci}

儚さは「ポスト建築」の空間の経験であり、”すべてが一時的なもの”の無限なエネルギーである。

この考えは、ブリオーが語るボードレールの「都会を旅する人」の思考とよく似ている。アンドレ・シャステルの『*Introduction à l'histoire de l'art français*』（フランスの美術史入門）、もボードレールについてこう語る：「ボードレールは近代人へ、苦しみから逃げる唯一の方法を示す：儚さにしがみつくとよい。」^{xcii}

逆説的に、フランス革命の破壊行為の後になってから、建物や作品のもろさや教育的、文化的な価値を理解し、遺産や記念碑の概念は作られるようになった、とシャステルが説明する。

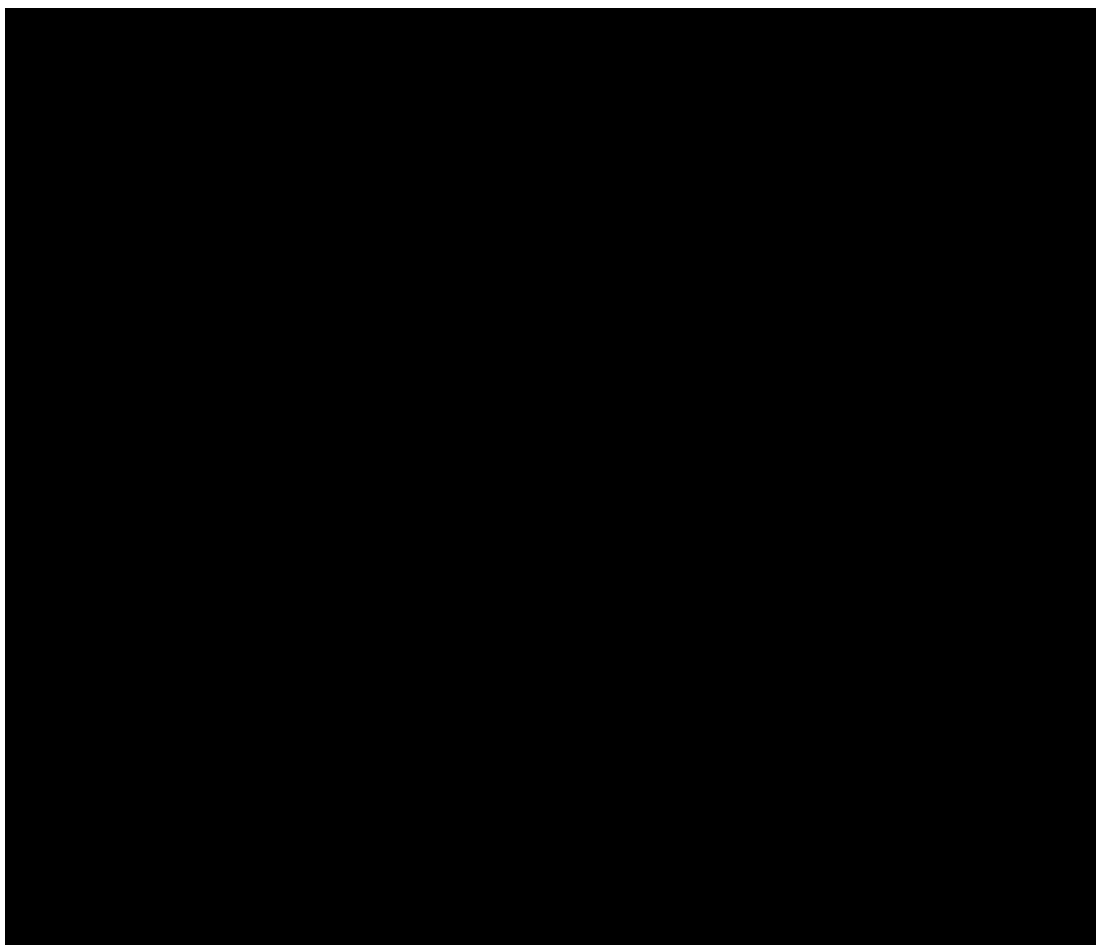
2.A.2 - 作品 case 06-> 儚いゲート (Arches éphémères) -> ガイヨン、マイエンヌ、ノーマンズランド

アンドレ・シャステルによると、旧体制（仏: *Ancien régime*、16～18世紀）の時代、古い建物を保持する理由は政治的、法人的かつ防衛的であったが、美的な理由ではなかった^{xciii}。あるモニュメントは、当時の政治が希望するイメージと違う場合には、否応なしに破壊された。ところが、フランス革命の時（1789～94年）沢山のモニュメントの破壊や荒らしのために、遺産の概念^{xciv}が現れることとなった。

エコール・デ・ボザール・ド・パリ（*École nationale supérieure des beaux-arts*）は、破壊行為を免れた建造物の断片が保存されていた場所の一つだった。1795年建築家のアレクサンドル・ルノワール（*Alexandre Lenoir*）によってフランスのモニュメント博物館（*Musée des monuments français*）はエコール・デ・ボザール・ド・パリの建物内に設立された。その博物館のコレクションは、フランス革命時破壊を免れたフランス中のモニュメントの部分であった。1816年その博物館は別の場所に移動されたが、その時から、現在まで遺産を管理する行政機関が様々なフランスの建造物の復元を可能にするために動いてきた。しかし、モニュメントの一部ははまだエコール・デ・ボザール・ド・パリに残っている。

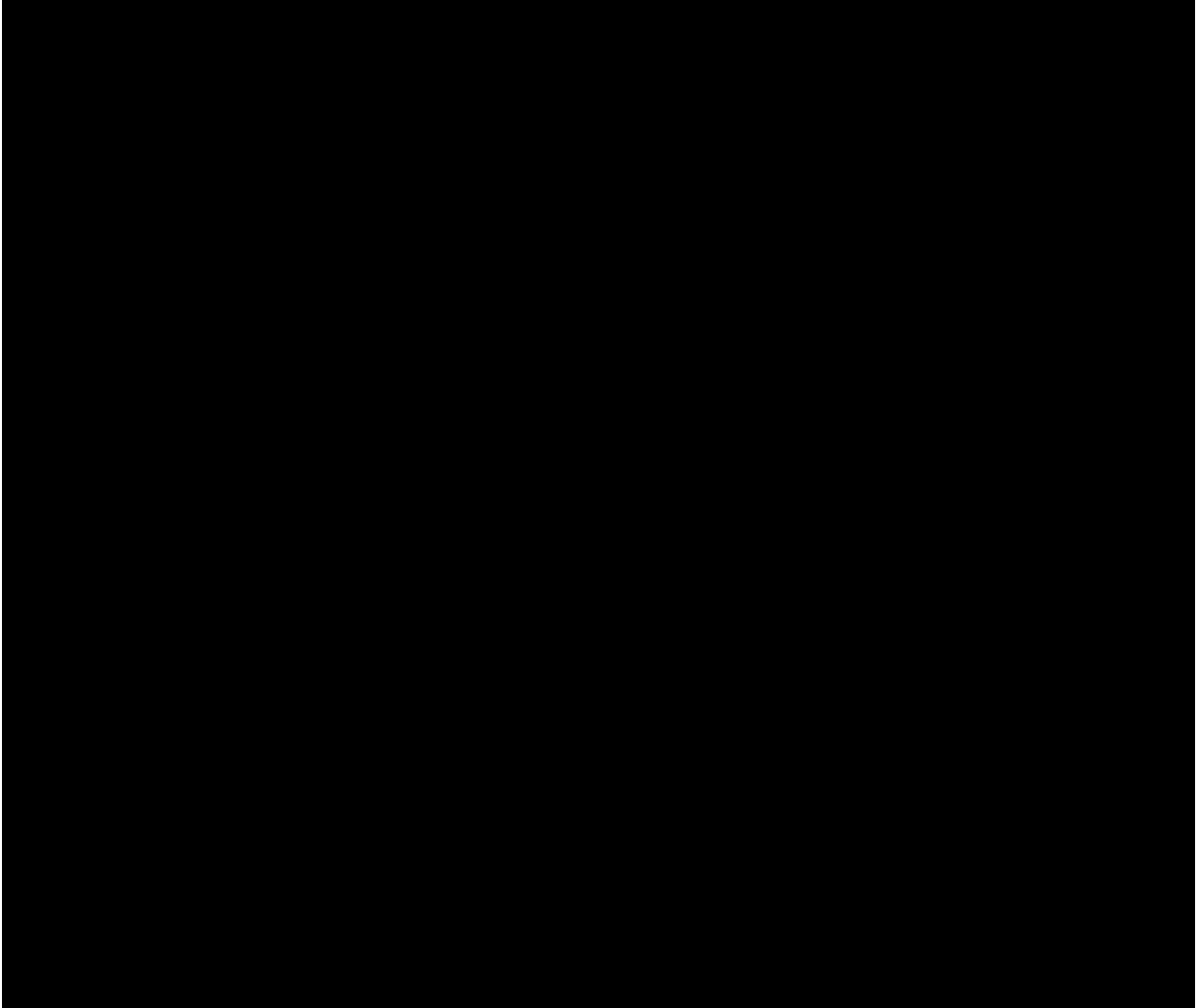
ルネサンス期のシャトー・ド・ガイヨン城（Château de Gaillon）のファサードは1970年代までエコール・デ・ボザールの入り口の中庭にあった。その後元の城に戻された。学校内のファサードを支えていたベース（台）はそのまま残っている。私自身この学校に在学中、何度もこの不思議なベースについて自問自答していた。その上に何かを構築したい衝動にかられるまで、さほど時間はかからなかった。その当時学校の歴史についてはまだ知らなかったのだが、2006年に学内のイベントで何かしら建造物を建てる場所については直感で「l'arc éphémère de Gaillon」（Gaillonの儂いゲート）のプロジェクトが生まれた。

このプロジェクトは、あえてもろい素材で作られた：ダンボール、木材、ネジやグルーガンで組み立てられた。ドローイングは黒い塗装を塗った後、チョークで描いた。一時的に国内のモニュメントを保管していたという由緒ある建物のあるこの学校で、このような儂いモニュメントを建てることは、遺産の保存という概念について皮肉な見地を表すこともでき、破滅と記念碑という位置関係の比較もできる。



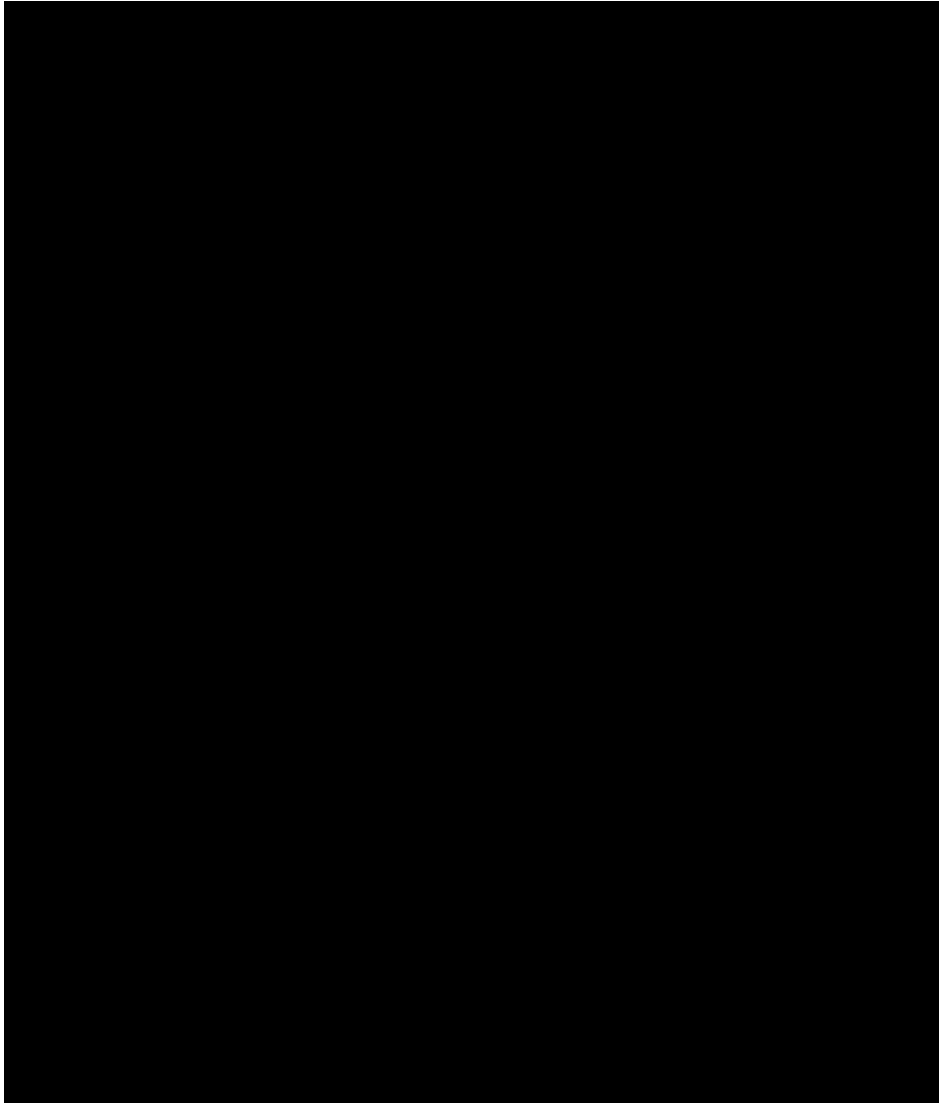
このプロジェクトは、友人やボランティアの助けを借りて実現できた。製造および構築は、短期間で最小限の機器を使い行われた。もちろん、学生としてリソースの不足は、必ずしも絶対的な選択ではない。しかしこの場合には極めて論理的であ

った。歴史の重みと儂い記念碑という軽薄さの違いは面白いコントラストになる。そこから『徒然草』のような物事の無常についての対話が生まれることになる。一方、その時私は、作家ホルヘ・ルイス・ボルヘスの熱心な読者であった。『二人の王様と二つの迷宮』は"無常"を表す良い例である。

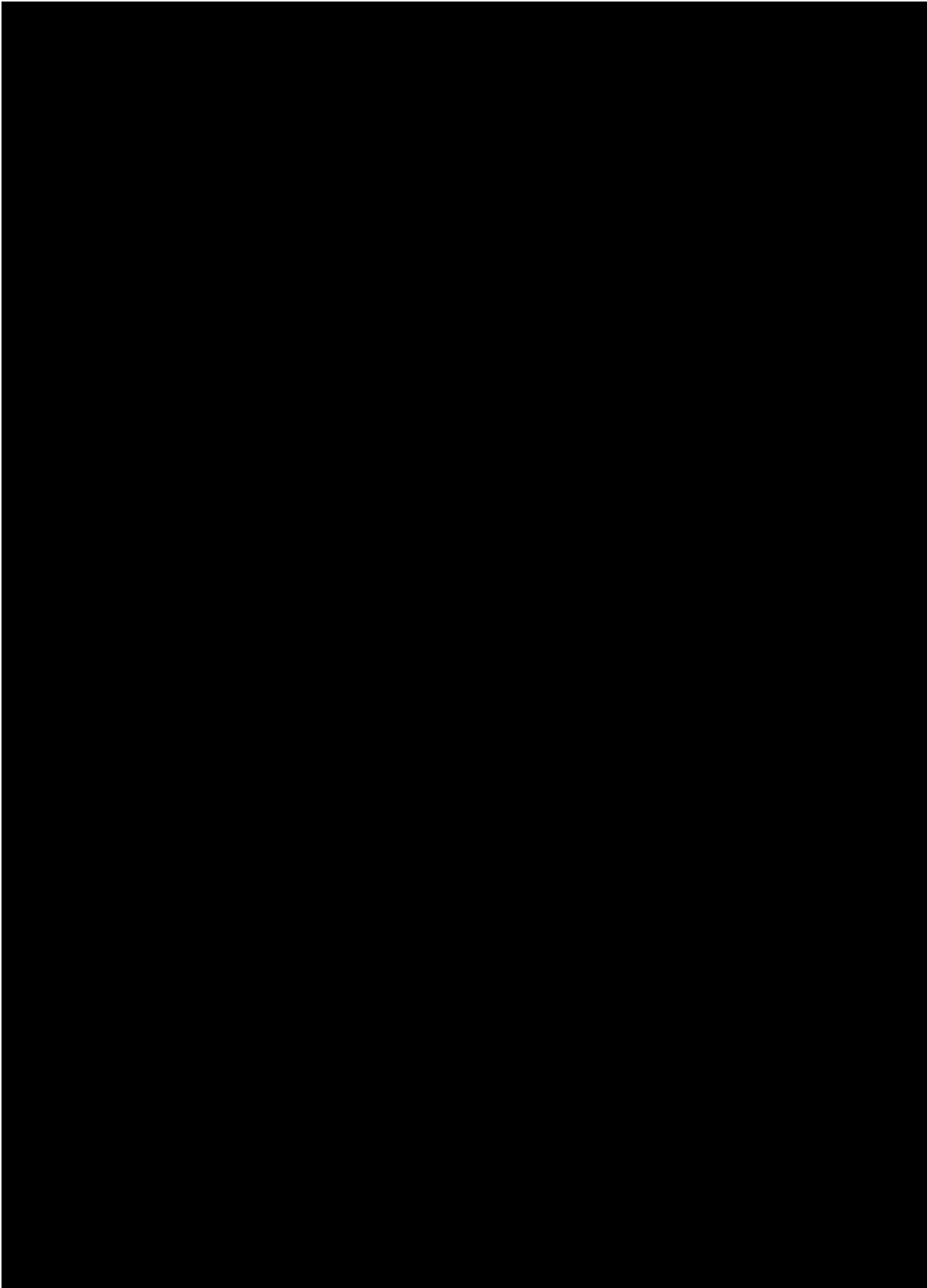


この作品の寿命も非常に短かった。翌日には雨のせいでゲートが倒れてしまう。ゴーストモニュメントの位置に建てられた、この儂い建物の遺跡を集めることができた。

また 2007 年 9 月、フランスのマイエンヌ (Mayenne) 市にある元々教会であったシャペル デ カルヴェリエンヌ (Chapelle des Calvairiennes) というアートセンターにて、チャペルの白祭壇に面して期間限定の建築物を建てた。



そして、2009年12月在日フランス大使館の立て替えに際し、一時的に旧大使館の建物が展示スペースとなり、展覧会を開くことになった。過去と未来の間にある場所で行われるということで、"No Man's Land"という名前がつけられた。



この展覧会のために、象徴的な入り口のゲートを作成することにした。ゲートのデザインはフランスやイタリアの凱旋門、それと日本の寺や神社の門を元にして設計した。

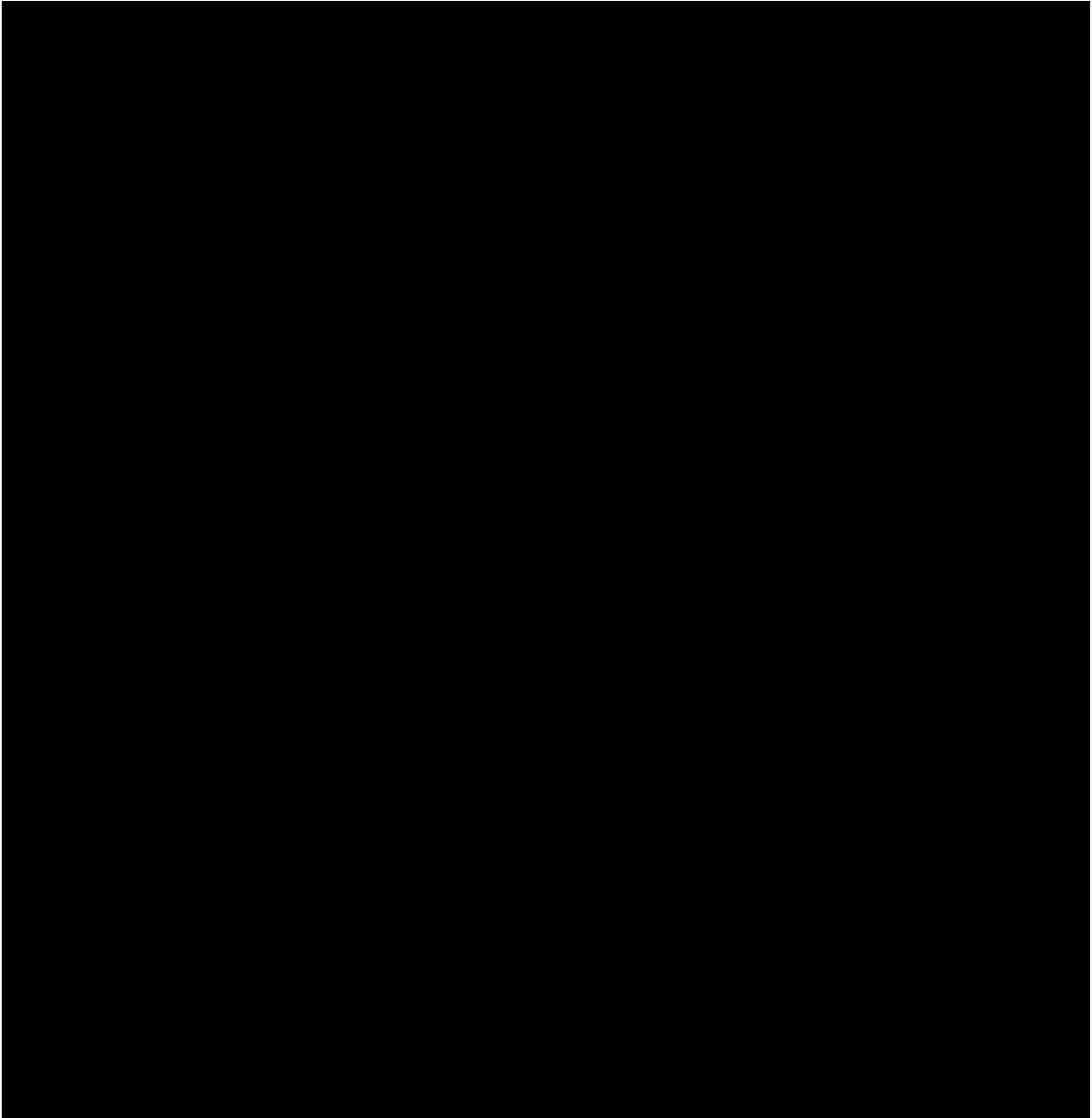
素材はダンボールの代わりに、今回はプラダン（ハニカムのプラスチック）を使用した。3ヶ月間野外で風雨に耐え、段ボールとほぼ同じ可鍛性をもち、カッターナイフで簡単に切ることができる。内部は鉄のパイプでできた足場の構造があった。ボリュームの部分は3Dソフトウェアで設計した後、巨大なペーパークラフトのように平面のプラダンに写され、その後手作業で加工された。規模が大きいいため、ペーパークラフトとは言え困難な作業を伴った。

アーチやその他の一時的なモニュメントは、長い歴史を持っている。例えば、「**L'entrée du roi Henri II à Paris**」（アンリ2世（フランス王）のパリでの登場）というフランス王のパレードの際、期間限定で建てられるシンボリックなモニュメントは重要な位置に設置されていた。その儂い記念碑は、特定の値を受け、永続のモニュメントと同じ象徴的な重要性を持っていた。このような例は、日本でもみられる。例えば明治天皇の凱旋帰国の際には、日本中で期間限定モニュメントが建てられていた。

ニコラ・ブリオーはトーマス・ヒルシュホルンの作品について、ヒルシュホルンは思想家の栄光に一時的な建造物を構築することを楽しんでいるという^{xcv}。それは政治家や軍人の栄光を祝うあまりに多くのモニュメントへの反応である。もろくて不安定な素材をわざと使用し、建造物を構築するために使用される通常の耐久性のある材料とは対照的である。ユーモアと皮肉のある作品である。そのような不安定な特性において、その作品は物と観察者の両方の無情を、また時間の流れの感覚を大事にしている。

2.A.3 - 作品 case 07-> ドローイングのぬぐい消し、ダンボール、チョーク

チョークのドローイングとその削除は私の芸術活動の中で、不安定さ、儂さの作品の重要例である。そのようなドローイングは、通常in-situで行われる。そしてその周りの環境との関連性もとても重要である。



一時的にでも、私の作品によって根本的にその場所を変貌させることに、固有の喜びがあると信じている。マスカレード、パレード、または現実には幻想が急に現れる喜びである。

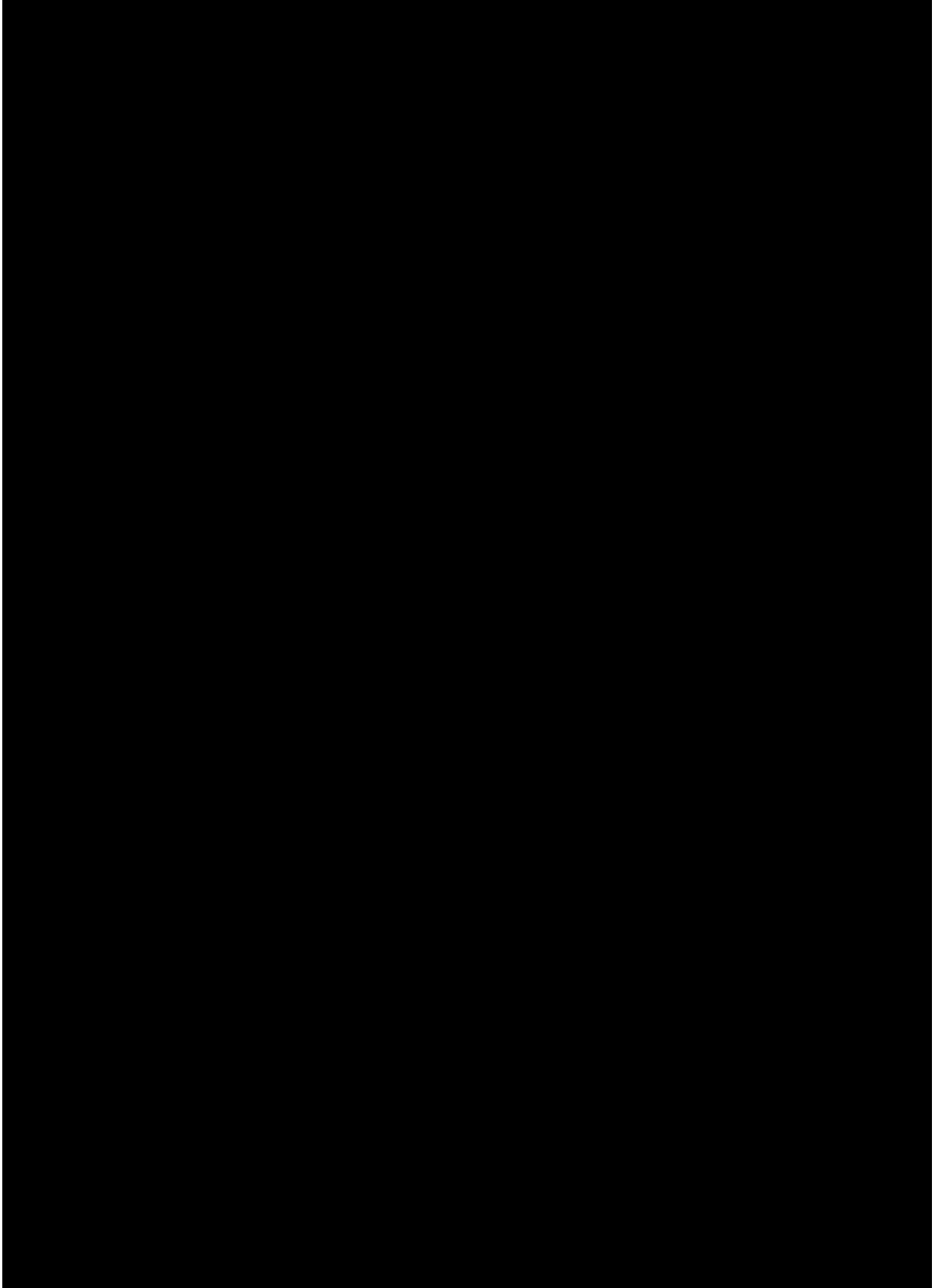
夢いかに限らず、私の創作は特別なメディアに制限されないことを重要視して、可能性のネットワーク内で遊ぶ。当初、作品としてチョークで描画することを選択した理由は、まずチョークで描くことを学んだ経験がある。保全を気にすることなく、膨大な表面上に自由に描画をするという無邪気な喜びを楽しんだ。そしてまた、その表現のある意味幼稚な「深刻ではない」外観の単純さにも惹かれた。ミシェル・ド・モンテーニュや他の 16 世紀のヨーロッパの思想家が好んで実践していた「まじめな遊び」のように、（時には）深刻な事柄に関して愛情的な嘲笑を楽しむ。例えばチョーク、ダンボール等の不安定でもろい材料を多用する。

不安定さの表現は消費社会とその行き過ぎに対応するための方法として考えられる。そこで、他の時代の不安定さや虚栄心について考えてはどうだろうか。私たちのために何か役に立つことがあったのか？

私はそう思う。なぜなら明らかな技術的な違いにもかかわらず、人は生きるために不可欠なことを必要とし、そして最後は死に直面することになる。16世紀でも今日でも、その答えの出ない問題について、芸術的な思考の試みが行われた。17世紀の虚栄の絵の成功や、16世紀の狂気をテーマにした絵画はその二つの例である。

2.A.4 - 作作品 case 08-> 『Mechapinocchio』 (メカピノキオ)

『Mechapinocchio (メカピノキオ)』は、2007年にパリ工芸博物館(Musée des Arts et Métiers)での展覧会の際に作られた、ダンボールの立体作品である。



これは人間によって生物を作る問題や技術についての思想に基づく作品である。同時に古代から提起されている問題でもある。しかし、ピグマリオンの神話やゴーレムの泥人形だけでなく、より最近ではシェリーのフランケンシュタイン、またはコッローディによるピノッキオの物語もとても重要な例である。そして近年の化学や技術の進歩はサイエンスフィクションに大きなインスピレーションを与えてきた。一例としては、『攻殻機動隊』、『ブレードランナー』や『A.I.』のような作品である。

形の面では、『Mechapinocchio』はフロントミッションやガンダムのような日本の（スーパー）ロボットと、もちろん、ディズニーのピノキオのミックスである。ピノキオの物語の中で、青い妖精は木製の人形に命（魂）を与える。そして激動の冒険の後にピノキオは本当の少年になることができる。

『Mechapinocchio』は自身を変身させる青い妖精を辛抱強く待ちわびているのか？それとも人間の虚栄心や限界を警告しているのか？生物学の急速な進歩や高度技術の世界で、この作品は壮大さと過剰の夢に直面した人間に、くまなく問いかけている。

2.A.5 - グロテスク：笑いのデーモン、虚栄心

「匿名の装飾」とアンドレ・シャステルに呼ばれているグロテスク装飾は、喜劇への道を開き、どの定義からも逃れられる。こうして、シャステルはその装飾の特徴について語る：

「私たちは、この装飾が全盛を極めた時代において、この装飾が人びとの生活に対してどれほど計り知れない気晴らしとしての意義をもっていたかということや、人間世界に対する嘲笑的な皮肉や、自然界の汲み尽くし難い幻想性に対して挫けることのない、たおやかで笑いに満ちた好奇心をもたらしたかということをも正確には復元することはできない。」^{xcvi}

それから彼は狂気の姿について、フーコーを引用する：

「ミシェル・フーコー*が、『狂気の歴史』のなかで、十六世紀初頭は狂気のイメージが死の不安に取って代わった時代であり、「結局は人間を無に帰してしまう必然性を発見し、そこから存在それ自体に対する軽蔑的な瞑想へと」移行していた時代だと位置づけているのは決して偶然ではない。」^{xcvii}

確かに、死の謎に対処するいくつかの方法がある。そのうちの一つは、笑いと喜劇を使用することである。それは我々の時代のいくつかの興味深いアーティストの特徴だと私は考える。必ずしも人に深いショックを与え、挑発的である必要はない。喜劇や皮肉の使用は、固苦しいテーマを流用する際、それを柔らかい精神で纏ってしまうことができる。ラブレーの言語遊びもそのような活動である。

2.A.6 - まじめな遊び (エラスムス、ラブレー、...)

常識的かナンセンスか？シャステルによると、ピッコ・リゴリオは象形文字やシンボルに近い論理的な構図を認識する：「彼は、これらの非合理的な形態が一貫性を備えていることに気づいて驚き」^{cviii}のである。ラブレーやオウイディウスの組み合わせと変態の法則に近い考え方である。

「すでに、ラブレー*のさまざまな冗談のなかに読み取れるように、表面上の"戯れ"の内側に隠された"精神の精となるもの"が存在していた。したがって、これらはさまざまな記号からなるひとつの体系である。」

^{cix}当時、記憶術や象徴的な作り方に基づいていた象形文字やエンブレムはよく流行していた。

グロテスクについての批判の幅もかなり大きかった。ウィトルウィウス派の知識人はグロテスク装飾を厳しく批判していた。グロテスクのことを真剣に捉えられないというのだ。「形態上の気まぐれか秘教的な内容を具現したものか、遊戯的な現象か象徴的な骨組みをもったものか」^{cx}それとも、撞着語法 (oxymore) のように、同時に 2 つの答えが正しいだろうか？撞着語法は当時のルネサンスや現在でも、周りの世界の複雑さを疑問視するためのツールである。エラスムス、モンテーニュやラブレーによって好まれた撞着語法は「まじめに遊ぶ」(ラテン語：serio ludere) である。

モンテーニュは「ゲームは子供の活動の中で最も深刻に考慮されるべきである」と述べた。そして、アリストテレスはジョークがウィット (機知) の一形態であると述べた。^{cxii}グロテスク装飾は「serio ludere(まじめな遊び)」として、重要でまじめな主題を軽く論じることである。文学の場合では、こっけいな述べ方を使い、社会問題を非難することができ、又古代より冗談は知力の一種とされてきた。この方法はヨーロッパの 15 世紀以降、様々な人道主義者の文書で表された。社会のいくつかの側面を、検閲を回避しながら、ユーモラスな方法で批判できるテクニックとしてよく使用されていた。

エラスムスは、当時としてのベストセラー諷刺文学である『愚神礼讃』を書いた時に、この「serio ludere」の技法を使い始めた。軽妙洒脱な語り口をもって、政治や、宗教、社会などを強く批評した。また、フランソワ・ラブレーも『ガルガンチュア物語』や『パンタグリユエル物語』の中で、この技法をよく使う。つまり、楽しさと学習は必ず混ざり合っている。ガルガンチュアの教育はゲームのようなやり方である。糞尿譚から古典の膨大な知識までを散りばめ、教会をはじめ既成の権威を風刺した内容を含んでいたため、禁書とされた。彼は迫害を受けて国内外を転々とした。ラブレーにとって、アートは一つの遊びである。ガルガンチュア、そしてパンタグリユエルは「morosophes」のようなキャラクターである。ギリシア語で、moros=狂ってること + sophos=賢明の意味である。

グロテスク装飾のユーモラスな精神は様々な形をとって歴史を渡ってきた。シャステルによると、カリカチュアはグロテスクの子孫である。「私たちは、文字どおりの周縁部に置かれているわけであり、よく知られているように、周縁部とは、あらゆるところで絶えず奔放なまでにすべての事柄が許される領域なのである。」^{cxii} 不安定さは、時には縁の特性に関連付けられている。変化し易く、ボードレールが語ったモダニティのようである。これは、まじめにプレーするのに最適なフィールドである。

2.A.7- 作品 case 09-> 原美術館プロジェクト：オオカミの口
1499年の『ヒュプネロトマキア・ポリフィリ』(ポリフィルス狂恋夢、*Hypnerotomachia Poliphili*)において、主人公ポリフィーロが暗い森の中の木のふもとで眠りに落ちた後、目を覚ましたのは遺跡のただ中であつた。そして、大口を開けて走り来る狼の登場に驚き、怯える。

« *Le Songe de Poliphile* »というフランス語訳 1546年版は、1994年現ジル・ポリッツィ (Gilles Polizzi) による現代フランス語訳で再出版された。ジル・ポリッツィによると、この話の筋は、騎士道物語のような構想に基づき、シンプルで直線的である。「「暗い森」からキュテラ島 (Cythère)^{cxiii}への旅路が書かれており、二つのモチーフ (topos/topoi) が交互に繰り返されている：恐怖と苦難の場として設計された「恐ろしさのモチーフ (locus terribilis)」と、安らぎの場所である「至福のモチーフ (locus amoenus)」である。」^{cxiv} オオカミとの出会いはポリフィルにとって「恐ろしさのモチーフ」の一つである。

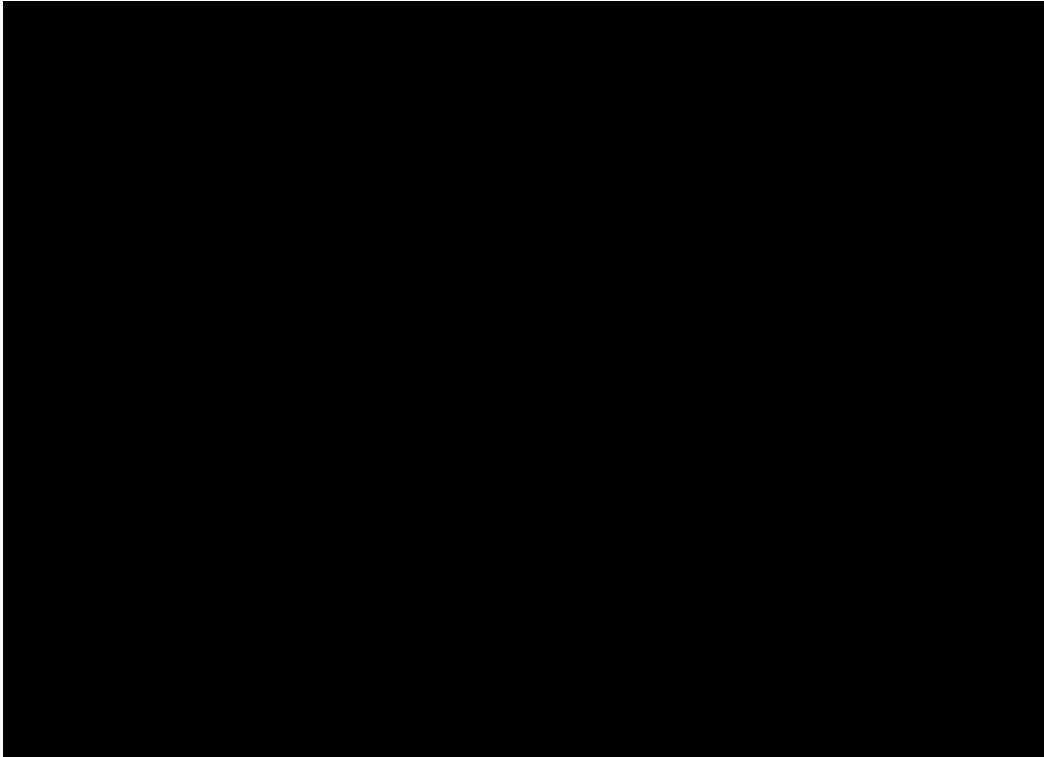
同様に、冒険の途中ポリフィルは、平穏な場所に辿り着く前に、とてつもなく恐ろしい、難関を突破しなければならない。これらは冒険にはつきものの、愛する者を探し出すための試練である。例えば、ピラミッドの上にある、メドゥーサの頭の口の中を通らなければならなかったり、巨大なゲートの端に突然龍が出現したりすることもある。

再生や難関突破というシンボルを、『ポリフィルの夢』のストーリーの基盤に関連する例として以下のように説明される。^{cxv}メドゥーサの頭が堅固に守る神殿はミネルバ (知識の神) に捧げられている。ポリフィルが常に探し求めている最愛の人はポリア (Polia) と呼ばれる女性である。ポリアは復活した古代の知恵と知識を象徴する。従って、騎士道物語のような恋愛物語の基盤に加え、古代人の知識や知恵を得るために、逆境に挑むという象徴的な意図もある。

一方、『神曲』で、ダンテはウェルギリウスとともに、最愛のベアトリーチェを求めて冥界への冒険の旅をする。多くの危険に直面するが、ケルベロスとの遭遇はその一つである。ジョセフ・キャンベルによって開発された理論 (『千の顔をもつ英

雄』^{cxvi})に触発されたクリストファー・フォグラー (Christopher Vogler) 『神話の法則—ライターズ・ジャーニー』で、象徴的な守護者について話す：

「門前の守護者と闘うことは、主人公の試練の一部である。ギリシア神話では、3頭を持つ怪物犬ケルベロスが冥界への入り口を守る。多くのヒーローはその入り口を通り抜ける方法を考え出さなければならなかった。」^{cxvii}



私は原美術館での展覧会のプロジェクトを美術館全体で為される冒険の旅として考えている。美術館の入り口には、冒険の始まりとしてゲートのようなもので印象付ける必要があった。エントランス近くの木は、夢の中での冒険の初めにポリフィルやダンテが通過した暗い森林を思い出させる。さらに、冒険の始まりの"恐ろしさのモチーフ"も必要としていたため、私はオオカミの口をゲートとして設置することを考えた。『ポリフィルの夢』や『神曲』で見られる怪物の口の中の通路と、ボマルツォの怪物公園の地獄の口等とのミックスである。大衆文化の影響としては、アメリカのテックス・アヴェリー監督や、フライシャー兄弟などのギャグ・カートゥーンのオオカミや犬のキャラクターがある。レセプションの赤いマットの代わりに、ゲートである大きな口から真っ赤な舌が出ている。それもアメリカのギャグ・カートゥーンや漫画のクラシックなギャグと同義である。

こっけいな効果は有機建築の形と組み合わせられている。また、異なる世界へ足を踏み入れる口実である。第二の象徴的な通路はこのオオカミの喉の奥部分に位置する鏡である (自動ドア)。

20 世紀後半や 21 世紀初頭のテーマパークは、現在の時代の大衆文化の現れである。時に現代美術家によって表現されるように、消費とグローバル化の行き過ぎを批判するためである。しかし、表現方法として、そのテーマパークを使用することは有用である。それはトータルアート（例えばオペラなど）に近い考え方である。ニコラ・ブリオーはリクリット・ティーラワニット（Rirkrit Tiravanija）^{cxviii}が展覧会を時々イベントとして展開する特定の方法について話す。私の今回の展覧会プロジェクトは、美術館とテーマパークという両者の特性を持ちながら、全体的に作品として考えることができる。

そのために展示会のガイドのための服/衣装をデザインしている。そのガイドは、単なる案内役ではなく、このプロジェクトでは役者となる。ポリア、ベアトリーチェ、ウェルギリウス、ニンフ等のような冒険の旅で出会うキャラクターの様である。

-
- xcī . Christine Buci-Glucksmann, **Esthétique de l'éphémère**, Paris, Galilée, 2003; p.81
- xcīī . André Chastel, **Introduction à l'histoire de l'art français**, Paris, Flammarion, coll. Champs, 1993. p.222
- xcīīī . アンドレ・シャステル、André Chastel, **Introduction à l'histoire de l'art français**, Paris, Flammarion, coll. Champs, 1993. p.113
- xcīīv . アンドレ・シャステル、André Chastel, **Introduction à l'histoire de l'art français**, Paris, Flammarion, coll. Champs, 1993. p.113-114
- xcīīv . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.88-89
- xcīīvi . グロテスクの系譜：装飾空間論 / アンドレ・シャステル著；永澤峻訳、文彩社，1990.6 / Chastel, André, **La grottesque**, p.94
- xcīīvīī . グロテスクの系譜：装飾空間論 / アンドレ・シャステル著；永澤峻訳、文彩社，1990.6 / Chastel, André, **La grottesque**, p.104-105
- cvīīīī . グロテスクの系譜：装飾空間論 / アンドレ・シャステル著；永澤峻訳、文彩社，1990.6 / Chastel, André, **La grottesque**, p.86
- cīx . グロテスクの系譜：装飾空間論 / アンドレ・シャステル著；永澤峻訳、文彩社，1990.6 / Chastel, André, **La grottesque**, p.87
- cx . グロテスクの系譜：装飾空間論 / アンドレ・シャステル著；永澤峻訳、文彩社，1990.6 / Chastel, André, **La grottesque**, p.88
- cxī . The Library of Renaissance Symbolism. The Symbolic Literature of the Renaissance, JOKES : <http://www.camrax.com/symbol/jokeintro.php4>
- cxīī . グロテスクの系譜：装飾空間論 / アンドレ・シャステル著；永澤峻訳、文彩社，1990.6 / Chastel, André, **La grottesque**, p.71
- cxīīīī .ギリシア神話において、キュテーラ島（キティラ島）はアプロディーテーゆかりの地である。この島には「愛の島」「ヴィーナスの島」としてのイメージが与えられる。
- cxīīīv . Colonna Francesco, **Le Songe de Poliphile**, Traduction de l'Hypnerotomachia Poliphili par Jean Martin, présentation, translittération, notes, glossaire et index par Gilles Polizzi, Imprimerie Nationale, 1994; **Présentation p. XII**
- cxīīv . **Les jardins du songe : "Poliphile" et la mystique de la Renaissance** / Emanuela Kretzulesco-Quaranta ; préface de Pierre Lyautey. Paris : Société d'édition "Les Belles lettres" , 1986; pp.98-99
- cxīīvi . 『千の顔をもつ英雄』、ジョゼフ キャンベル (著), Joseph Campbell (原著), 平田 武靖 (翻訳), 竹内 洋一郎 (翻訳), 浅輪 幸夫 (翻訳), 伊藤 治雄 (翻訳), 春日 恒男 (翻訳), 高橋 進 (翻訳)
- cxīīvīī . 神話の法則—ライターズ・ジャーニー、Christopher Vogler (原著), クリストファー ボグラー (翻訳), 岡田 勲 (翻訳), 講元 美香 (翻訳)
- The Writers Journey: Mythic Structure for Writers** / Christopher Vogler. Michael Wiese Productions; 3rd edition (November 1, 2007); p.129
- cxīīīīīī . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.87

2.B 文化的な放浪（cultural wandering）旅（journey）経路（path）

2.B.1 - 文化的な放浪（cultural wandering）旅（journey）経路（path）

現在の世界の文化的な素材は、20世紀の末～21世紀始めのネットワークやコミュニケーション技術の発達により、収集が容易になっている。従って、驚異的な量の情報の中で、アーティストは今まで以上に、デュシヤンの「選択」のコンセプトを利用しなければならない。記号であふれた文化の背景を、アーティストは放浪する。従って、アーティストは世界のなかで、星座の形の様に選んだ記号を繋げる経路を作る。ニコラ・ブリオーはその新しいアーティストの様子を「semionaut」（記号の風景の中の経路のクリエーター^{cxix}）と呼ぶ。

「先験的のない国境の領土の人」として、アーティストは「断片化された世界の住民として、(...) 確立する接続の検索でさまよう。」^{cxx}

そして、「「旅」（journey）は芸術形式となっている」^{cxxi}。旅というアートフォームでは、現場で想像と現実の間を対決し、現実を捕える方法である。

「知識を運動にして」^{cxxii}、現実や歴史と遊ぶこともできる。こうなると、空間での旅だけではなく、時間の次元でも起こることができる。

cxix . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.102

cxx . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.102

cxxi . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.107

cxxii . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.112

2.B.2 - オルターモダン宣言：経路、旅

さて、アーティストは自ら選択したスペース&時代&歴史を旅することができる」と述べた。「アーティストは、これまでにないグローバルな知覚に反応する。彼らは記号であふれた文化の風景を横断し、複数の表現やコミュニケーションの間の経路を創造する。」^{cxxiii}その旅は、物質界でなされるだけでなく、空想の世界でも行われる。「アーティストは「旅する人」になる。それはオルターモダンの時代の旅人のモデルとなる。記号と形式の間の彼の軌跡は、現代的な運動、旅、横断の体験の証言となる。」^{cxxiv}「空間と時間の両方に引かれた線によって、到達点ではなく軌跡を具現化する、旅という形式。」^{cxxv}作品は3次元的な思想の空間の中でネットワークとして、コネクションを表す。アーティストは船長として舵をとり、文化や社会をナビゲートする。

2.B.3 - オルターモダン論 (2009) 駆け引き的な普遍主義

ポストモダンの評論的なプロセスは起源による標示の細かい説明であったが、現在の世界の文化の極端なグローバル化の観点から見ると、モダニティの象徴的なジェスチャーを把握するべきである：エクソダス^{cxxvi}。

これは、伝統、習慣、実際に人を'領土'に固着するすべてのもの、固定的な表現方法や石化された文化の習慣からの、苦しい分離を意味する。

マルク・オージェによると、衛星による監視下の世界のすべてのなかで、領土は建設や旅 (journey) の形をとる。

そして芸術家、ホモビートル (Homo Viator : 旅する人間) はノマド (nomad) になる。こうして、アイデアや標示を変えて、ある所から別の所に運ぶ。モダニティのすべての本質は、移動的で、交換ベースで、変格的である。

2.B.4 - 作品 case 11->原美術館プロジェクト：Poliphile, Dante

現在原美術館のために準備をしているプロジェクトは、『ポリフィルの夢』または『神曲』のようなルネサンスのいくつかの冒険の本に基づいている。『ポリフィルの夢』自体は、ニコラ・ブリオーの「文化的な放浪」や「旅」の概念の完璧な例である。最愛の女性を求めるポリフィルは、幻想に染まる古代ローマの風景を通過する。それは、ゲームのように段階を経て進まなければならない恐ろしい場所や敵であり、あるいは安らぎの場所や人物がいることもある。しかし、その背景は単純な飾りではない。それらは物語の構造の基本的な役割を果たしている。リアーナ・ルフェーヴル^{cxxvii}によると、この物語のほぼ四分の三は環境、建築、作品や機械の説明である。フランチェスコ・コロナが記述したとされる主人公ポリフィルは、ポリアを愛しているだけでなく、文化、建築、古代の知識も愛する。ポリフィルの夢の中の旅は文化の中の素晴らしい旅でもある。

想像力と考古学の間、『ポリフィルの夢』での文化の可鍛的で複合的なビジョンがある。その「経路」や「文化放浪」の概念をこのプロジェクトで明るみにしたいと思う。お互いに多かれ少なかれ関連のある作品のシリーズを揃える代わりに、訪問者が展覧会を見て驚き、自ら冒険に出たくなるような感情を引き起こしたい。しかしテーマパークのように、訪問者の個人的な経験によって、この展覧会の理解のされ方も違ってくるのである。

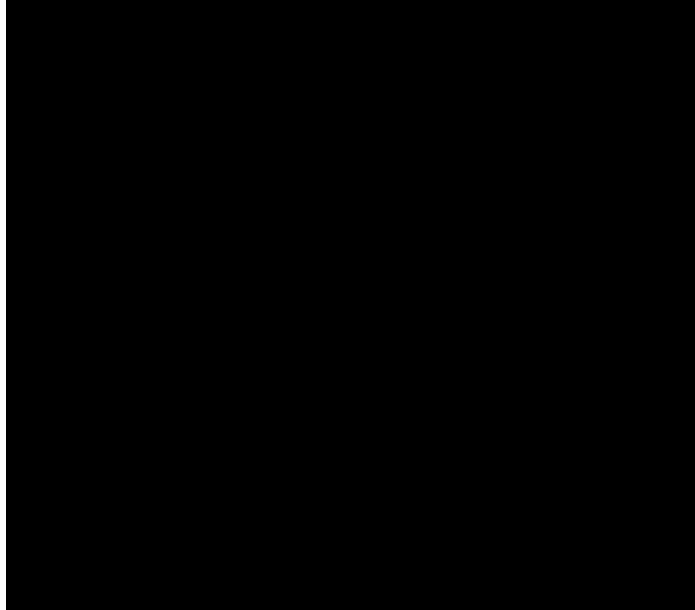
2.B.5 - 作品 case 12->ビデオゲームプロジェクト : Super Polifilo

原美術館での展覧会のプロジェクトと並行して、私は同じような主題に基づいたビデオゲームのプロジェクトを準備している。それはまたイニシエーションの旅/冒険についての異なる経験だ。私が子供の頃遊んでいたプラットフォーム、アドベンチャー/アクションのゲームはしばしば、単一の話の筋に基づいている。主人公は目標を達成するために、多くの障害物のある経路を乗り越えて行かなければならない。

私の意図は、ビデオゲームを形にした作品を制作することである。これは私の芸術活動で重要な原則に基づいている：ポップカルチャーと古典文化の混合。これは、造形的、象徴的に『ポリフィルの夢』の世界、もしくはスーパーマリオやゼルダの伝説などという有名なアドベンチャー/プラットフォームゲームからインスピレーションを受けている。

ビデオゲームは将来的にも様々な可能性をはらむ。イマージョン、インタラクティブティ、より自由度の高いシナリオ、時間の感覚の利用等である。さらに多くの可能性や分野がまだ発見されずに残っている。私の作品についての研究とゲーム上の経験によって、ビデオゲームとルネッサンスの作品との共通のテーマをいくつか識別することができた。『薔薇物語』や『神曲』等のようなイニシエーションの旅や騎士道物語である。そして『ポリフィルの夢』は私の芸術活動にとって特に重要である。この物語の原則は、まだ歴史の浅い頃のビデオゲームの分野の、いくつかのゲームに見られる：『スーパーマリオブラザーズ』（宮本茂氏、任天堂、シリーズは1983年に開始）、『ゼルダの伝説』（宮本茂氏、任天堂、シリーズは1986年に開始）などである。

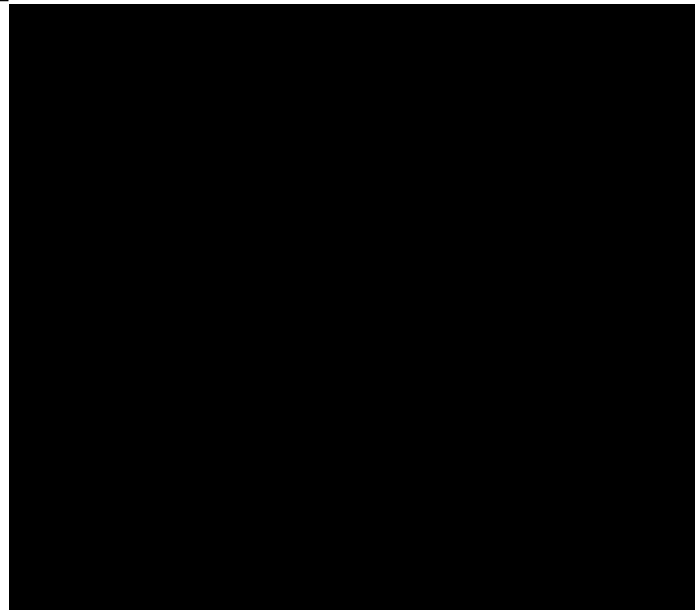
『スーパーマリオブラザーズ』：



http://en.wikipedia.org/wiki/File:NES_Super_Mario_Bros.png

スーパーマリオブラザーズの主人公はマリオという髭を生やしている配管工である。そしてマリオの双子の弟のルイージも時々登場する。プリンセスキノコ（ピーチ）を悪名高いクッパから救い出さなければならない。成功するためには、次第に難易度の高くなる多くのレベルを通過しなければならない。最後はボスの巣、クッパの城に到達する。

『ゼルダの伝説』：

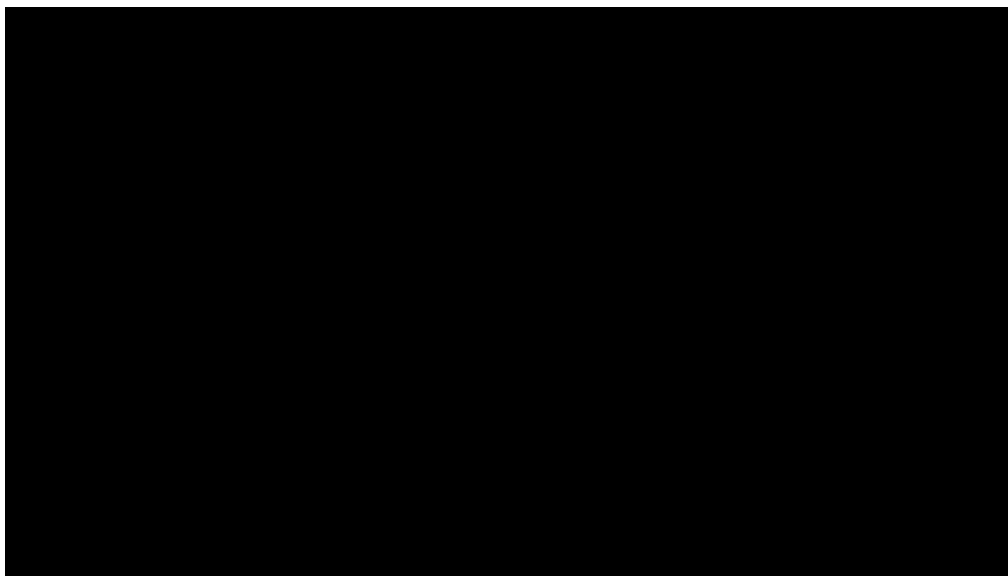


http://en.wikipedia.org/wiki/File:Legend_of_Zelda_NES.PNG

正義のためにリンクが、デスマウンテンへの通路を開くために、知恵の断片を収集することを決断する。それによって、さらわれたゼルダ姫を救い、強敵ガノンを見つけ、倒す。

『ポリフィルの夢』：

ポリフィルの最愛の人ポリアは彼のことはまるで眼中に無い。しかし、恋に失望するポリフィルは夢で新しい冒険に出発し、愛の島「キティラ」までのイニシエーションの旅が始まる。ポリフィルはポリアを夢の中で見つけるという目的がある。このクエストは、昇華された古代ローマの建物や庭園を発見し、多かれ少なかれ優しいキャラクター（ニンフ、龍..）に出会うための作家にとっての口実である。冒険は夢の中で進むため、ポリフィルは全ての環境を鮮やかに経験することができる。キャラクターは次第に経験を蓄え、成熟度や知識のレベルが上がっていく。



「まじめに遊ぶ」（*serio ludere*）という概念に基づいているいくつかのルネサンスの作品と同じように、多数の意味で遊ぶことができる作品を制作したいと考えている。ビデオゲームを作成するメリットは、作品の内容へアクセスするレイヤーを何枚も重ねることができることである。つまりどのような知識のレベルでも、またはどんな文化的背景でも単純に遊ぶことを楽しむことができ、また同時に、構造に埋もれた関連する概念や暗号を解読するという楽しみがある。

cxxiii . ニコラ・ブリオー：「オルターモダン宣言」、日本語訳=辻憲行 (2009) / Bourriaud, Nicolas : *Altermodern Manifest*

cxxiv . ニコラ・ブリオー：「オルターモダン宣言」、日本語訳=辻憲行 (2009) / Bourriaud, Nicolas : *Altermodern Manifest*

cxxv . ニコラ・ブリオー：「オルターモダン宣言」、日本語訳=辻憲行 (2009) / Bourriaud, Nicolas : *Altermodern Manifest*

cxxvi . **Altermodern : Tate Triennial** / edited by Nicolas Bourriaud / London : Tate

New York : Distributed in the United States and Canada by Harry N. Abrams , 2009 / テート・トリエンナーレ「オルターモダン (Altermodern)」のカタログ：『オルターモダン論』2009

cxxvii . Liane Lefavre, **Leon Battista Alberti's Hypnerotomachia Poliphili: Re-Cognizing the Architectural Body in the Early Italian Renaissance**, The MIT Press (February 11, 2005)

2.C 時間的分岐 (temporal bifurcations)

2.C.1 - 時間的分岐 (temporal bifurcations)

ニコラ・ブリオーはここで、私にとってとても興味深い考えを述べる：時間、又は時空での旅についてである。「旅という形式の構成要素は、必ずしも統一された時空に団結されていない。旅という形式は物理的に遠い、過去の、またはまだ来ていない一つ以上の欠如の要素を参照することができる。」^{cxxviii}

また、

「今日は、「過去」は領土的な条件で定義されている：旅行する際には、時代を変えて移動することが多い。逆に、今日美術史の本を調べることは、現代的なスタイルやテクニックの地層に遭遇することである。」^{cxxix}

これは人類学に近い考え方である。

「旅は時間で、空間や社会階層で同時に発生する」とのクロード・レヴィ=ストロースのセリフを引用しつつ、ホルヘ・ルイス・ボルヘスの小説のなかの時間の空間化についての言及を述べ、ブリオーは歴史と複雑な関係を持つアーティストについて語る^{cxxx}。「今日、過去と現在の間の関係の確立は、将来の芸術の見越しとほぼ同じように認められている。」^{cxxxi}

それについて、ニコラ・ブリオーは「考古学的な使命」という時間と特別な関係を持つイメージを紹介する。つまり、「自分の歴史の検索で、「過去」に向う途中の「現在」である。」そして、「ある意味で、考古学的な遠征は、空間の中で時間を求めることである。」と説明する。「アーティスト・エクスプローラは、歴史と空間的な関係を持つパイオニアである。」^{cxxxii}と云うのだ。

cxxviii . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.118

cxxix . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.122

cxxx . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.124

cxxxi . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.124

cxxxii . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.128

世界でいくつかの時代が共存する考えは、頻繁に豊かな西洋の国のペースと繋がる時間の狭い認識に対し、新鮮な空気のように感じられる。また時代の多様性は、同じ場所で行うことができるのであれば、複数の時代に関係することを可能にし、創造性に多大な膨らみを持たせることができる。

2.C.2 - オルターモダン論 (2009)モダニズムとヘテロクロニー: 'ポスト'から'オルター'へ

マルセル・デュシャンのように、将来への投影に基づくモダニズムの直線的なタイムラインに反対していたアーティストは、20世紀中にしばしめられた。デュシャンは「現在」を混乱させるために、わざと「過去」のツールを再利用していた。しかしそれはノスタルジーではない。それについて、デュシャンは「ディレイ (Delay、遅延)」^{cxxxv}という言葉を使っていた。

現在、「マルチ・テンポラリティー」(複数の時間帯)、タイムラグ、または時代錯誤な時空の中で活動するアーティストが多くなったのは大きな進歩と言える。

そこではコンテンポラリーなのは、作品の構図自体である。

『20世紀の日本美術 - 同化と差異の軌跡』^{cxxxvi}で、ミカエル・リュケンは、村上隆や横尾忠則等のいくつかの日本の象徴的なアーティストの作品の特徴について語る。そして異常さへの好み、スーパーフラットの概念や時代錯誤について話す。横尾忠則について、「芝居のポスターや大衆雑誌の表紙を制作するために、アナクロニズム(時代錯誤)と戯れつつ彼がこの独特の美意識に見出したのは、合理化の努力が個人の犠牲の上に成り立つような現代社会のバラドックスを把握する手法であった。」^{cxxxvii}また、村上隆について、「村上はアナクロニズム(時代錯誤)と戯れており、人はその同時代人とのみ生きているのではないことを表わすために、生きているものと同じ次元で死んだものと呼び寄せたのだ。ここではアナクロニズムは時間の思考に属し、平面性は空間の思考に属する。すなわち時間の思考を断面という空間で扱っている。」^{cxxxviii}

しかし"スーパーフラット"を通じた時代錯誤の思考を使用することは、社会階級の違い、又は歴史の厚さと重みを否定するための方法である。私にとっての時代錯誤の利用は、別の視点で歴史の深さを肯定し、異質の要素をミックスすることである。これは、歴史上の「スーパーボリューム」の一種とも言える思考だ。現在はインターネットの時代であるので、何でも他の時代のアートや文学等の素材にすぐアクセスできる。自分の好みでスペースやタイムトラベルができる時代であるのではないかと思う。それはまさにボリュームのように見える。つまり今までにないほど、同時に複数の時代の芸術の要素を体験できて、ミックスできる。ホルヘ・ルイス・ボルヘスの『バベルの図書館』ほどの深さの宝箱は手のそばにある。さらにニ

コラ・ブリオーの時空の旅としてのアートの思考に加えると、とてもエキサイティングな可能性が広がる。

2.C.3 - ジョルジョ・アガンベン『コンテンポラリーは何か？』

哲学者ジョルジョ・アガンベン (Giorgio AGAMBEN, 1942-) の 2006 年に出版された『装置とは何か?』で、「コンテンポラリーは何か?」^{cxix}の章を少し紹介した後、私の作品の世界につながる考えやコンセプトを述べたいと思う。

2.C.3a - 同時代性/不順/距離

「同時代性 (contemporariness)は、それゆえ自分の時代と近づきながら (adheres)、離れるという特異な関係である。より正確には、その関係は分離 (disjunction) と時代錯誤を通して、時代にくっつく。時代とあまりにも一致している人、完全にすべての点でそれに縛られている人は、同時代(contemporaries)、コンテンポラリーとは言えない。その時代に近すぎて把握することができないのである。」^{cxlii}

2.C.3b - 自分の時代の闇を見抜く

アガンベンは詩人・エッセイストのオシップ・マンデリシュタームの例を挙げる：「詩人（同時代の人）はしっかりと自分自身の時代に注視を保持しなければならない。」^{cxliii}それに、「その時代の光を感じ取るのではなく、自分の時代の闇を見抜くのが重要である」と述べる。

生物学の例で言うと、光がなくなると目の中の「錐体細胞」は機能できず、「桿体細胞」が働く。つまり「闇を感じ取るために、慣性または受動の態度ではなく、活動と特異能力を機能させる。」^{cxliiv}又、同時代の人「世紀の光に目がくらんでいることを許さないで、その光の陰や親密な暗さの中をどうにかして垣間見る。」^{cxlv}そして、どうして同時代の人には暗闇に興味を持っているかとアガンベンが質問する。なぜなら、それはどちらにせよ目が離せないことであるからだ。何となく何か時代の暗闇に招かれているという。

同じように、アガンベンは「オルバースのパラドックス」又は夜空の暗闇のパラドックスのような星雲の例をとって、暗闇の例えを続いて述べる。光の速さで離れつつある星の光は同じ光速で地球に向かっている。が、その光は結局届かない。従って、「現在の闇の中で、到達するように努力しようとしているができない光を知覚するためには、同時代 (contemporary) であることを意味するものである。」^{cxlvi}

同時代の人はどこかで不時 (untimeliness) のような切迫感を感じる。時代を把握することを可能にするのは時代錯誤であるとアガンベンは述べる。

2.C.3c - ファッション/アルカイック

続いて、ジョルジョ・アガンベンはファッションの例を使って述べる。「流行であるか」、「すたれているか」というファッションの不連続性を構成している二つの状況である。

「ファッションに関しては、構成的にそれ自体を予想し、その結果、いつも遅すぎる。」^{cxlvii} そのファッションの時間は不可知で、いつも「まだ」と「もう」の間にあるとアガンベンが語る。

「こうすると、同時代性と同じように、流行であることは、若干の「楽 (ゆとり, ゆるみ)」や、不一致で、又は時代遅れの若干の特性を伴う (...)。」^{cxlviii}

ファッションの時間性の他の特性は、過去、そして未来の「他の時間 (時代)」と関係を作ることができるかとアガンベンが述べる。「したがって、ファッションは「引用する」ことができる。」^{cxlix}

同時代性は過去との特別な関係がある。「最も近代的で今次の中で、アルカイック (古風) のしるしとの特徴を感じ取る人だけは同時代的である。」^{cl} とアガンベンが説明する。アルカイックは起源に近い意味を持って、現在やモダンとの間の密接な関係がある。それは「モダンの重要な点が昔と先史時代に隠されていることである」^{cli} とアガンベンが述べる。又、「アバンギャルドはまた、(...) 原始的と古風を追求する。それは現在へのエントリポイントは、必ずしも考古学の形をとると言うことができる。」^{clii}

その考え方は現在の中で、アーキタイプや元型を読み取ることに近いかもしれない。それに、ニコラ・ブリオーのスペースの中で時間を求める「考古学的な使命」についての思考と面白い関係がある。

2.C.3d - 切れ目、中間休止/他の時代との関係

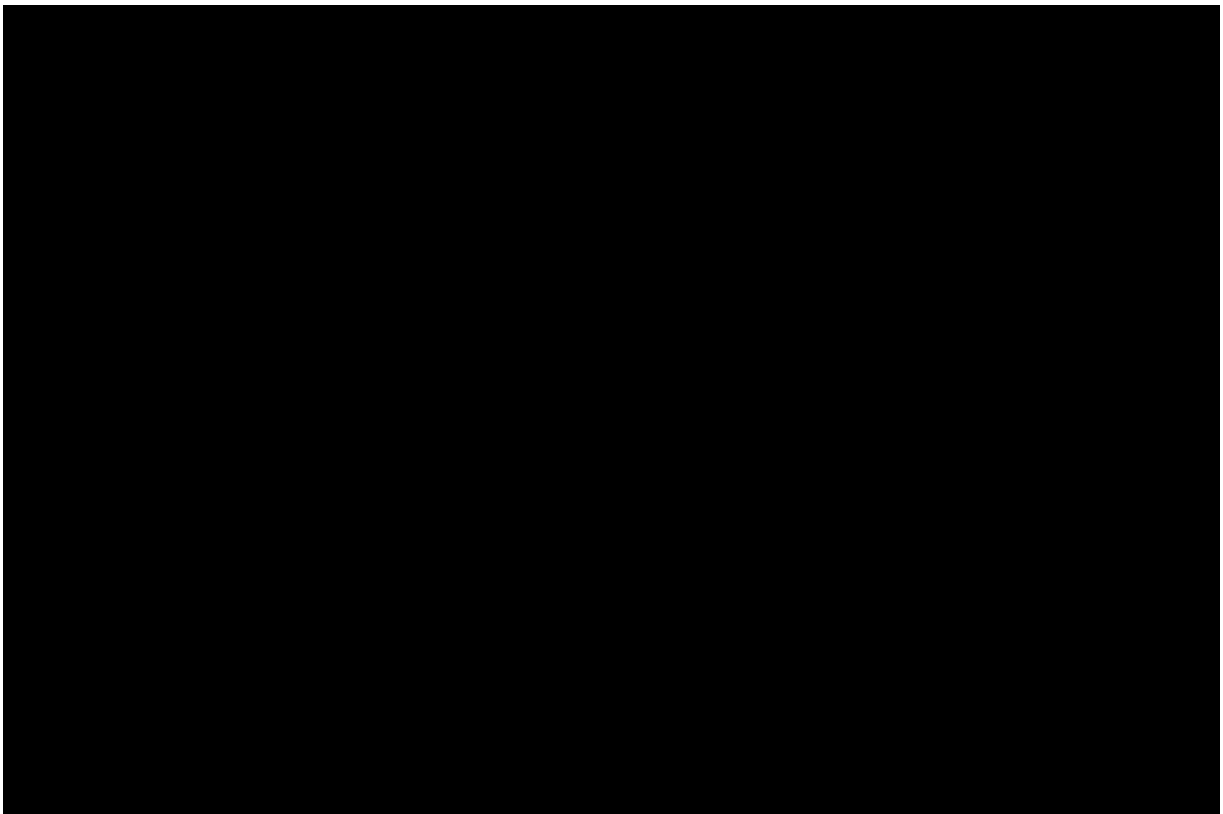
また、時代錯誤的な思考に近い考え方で、アガンベンは他の時代とつながりを作ることが同時代的の一つな特性であると言う。そして、引用のような遊びも考えられるかもしれない。「同時代の人 (コンテンポラリー) は (...) 時間を分割し、補間し、変えられる。そして他時代と関係を作ることができる。同時代の人も、不測なやり方で歴史を読んで、どうしても意志から発生していないが応答しなければならない急切からの必然性によって、その歴史を「引用」できる。」^{clvii}

さらに、ミシェル・フーコーやヴァルター・ベンヤミンの例をとって、アガンベンは過去にある現在の理論的な質問の陰について語り、「今の時代や「今」とシンク

ロすることだけでなく、過去のテキストや書類の中に含まれている現在の姿とシンクロすることだ。」^{clviii}と述べる。

2.C.4 -作品 case 13->『Orlando Paladino』（騎士ローランド）（2012）-> 「海のシーン」

オペラでの経験の過程で、私はバロックオペラの風景と 80-90 年代のビデオゲームの簡略化された図式的なバックグラウンドとの造形的な類似に気がついた。



Orlando Paladino, 2012, (写真 : Marie-Noëlle Robert, Théâtre du Châtelet, Paris)

また、バロック劇場の機械と、プラットフォームのビデオゲームの自動化の要素とのリンクを利用することを楽しんでいました。同様に運動とインタラクティブ性のアイデアを試すこともできた。

そして、奥行きの中に重ねたレイヤーによる設定を開発した。そのアイデアを特に騎士ローランドの第二幕の海辺のシーンのデザインのために使用した。第一幕以外、最も時間が長いシーンの一つである。単調さを避けるために、できるだけ活発なデザインを心がけ、かつアクションとストーリーの展開を妨害してはならない。このシーンのアニメーションは厳密に設定する必要があった。

バロックオペラでの海のシーンのアニメーションは歴史上多くの例がある。私のビデオゲームの経験から、バロックの機械のシステムを見た際に、私はすぐに **80-90** 年代のプラットフォームビデオゲームを思い出した。例えば、差動スクロール技術 (**scrolling différentiel**) は目の前に平面な形を重ねて、奥行きを感じさせるものである。

このような約 **350** 年の時間差の中で、私は造形的、概念的なリンクを作成することを楽しんできた。単純化され、ほとんどピクセル化された波は、**17** 世紀から **18** 世紀のように、クランク運動によって劇場の技術者によって駆動される。

また、太陽と雲も動かされる。あるビデオゲームのように、漁師が一つの雲の上にいる。キャラクターやアイテムが表示されたり、波の間に消えてしまったりする。

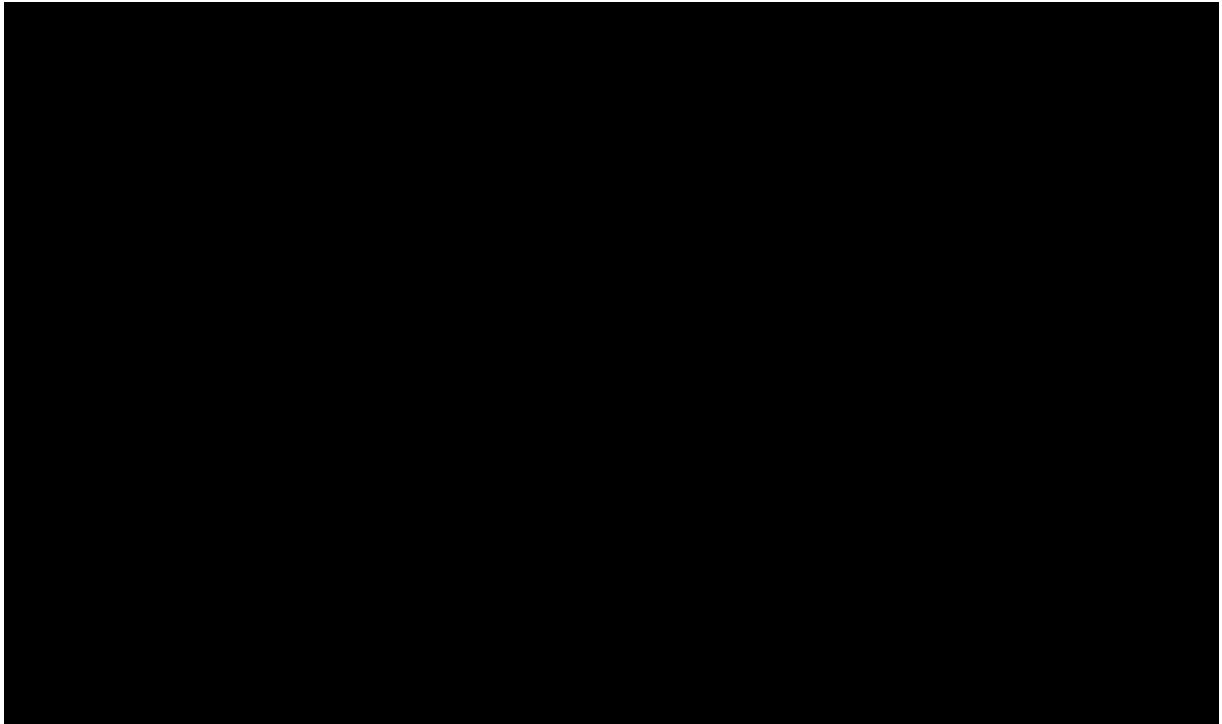
正確な振り付けによって波の間に隠れるダンサーによって動かされる。

さらに岩や植物も単純化され、「ピクセル化」されたり極端に「キューブ化」される。常に偽と人工的な精神で遊び、バロックオペラとビデオゲームの共通点を利用したプロジェクトの一つである。

2.C.5 - 作品 case 14-> 『Pulcino』（プルチーノ）、『Peau de Licorne』（一角獣の皮）

これから述べるこの二つの作品は、時間と歴史で遊ぶ特徴を共有している。陽気な時代錯誤を示す。つまり異なる歴史的・文化的なレパートリーからの要素を、恐れずに使う思考の結果である。

『Pulcino』（プルチーノ）

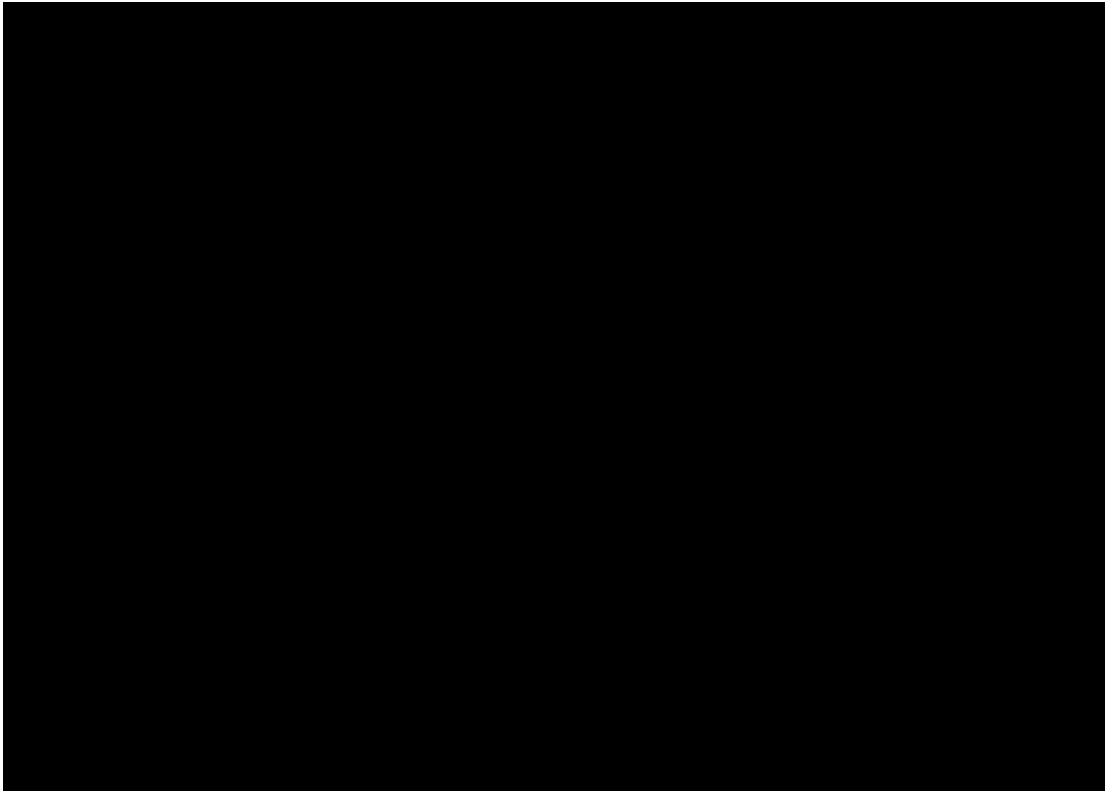


- 1- 『ヒュプネロトマキア・ポリフィリ』（ポリフィルス狂恋夢、Hypnerotomachia Poliphili）
1499年 (<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Elefant.hypnero.jpg?uselang=ja>)
- 2- 『ミネルヴァのひよこ』 [ジャン・ロレンツォ・ベルニーニ](#)、ローマ、17世紀（1667年）
(<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bernini-Elefant.jpg>)
- 3- 『Pulcino』（プルチーノ）、2009年

ディズニーのダンボ、『ポリフィルス狂恋夢』^{clix}からインスピレーションを受けたベルニーニの象^{clx}、『ポリフィルの夢』^{clxi}、そして『ポリフィルス狂恋夢』自体と[3]、日本の仏教の建築、御神輿、などの様々な参照を混合した大型ロッキング「象」である。

「まじめに遊ぶ」という、私にとって重要な原則の上に基づいている。コロナが『ポリフィルス狂恋夢』で説明している様に、古代人の知識（オベリスク）の重量を支えるためには、しっかりしている頭（象）が必要である。しかし、すべての知識は、運動や遊び（ロッキング）がなければ退屈なものになる。

『Peau de Licorne』（一角獣の皮）



私にとってユニコーンという生物は、"最もキッチュな動物ランキング"のベスト5に軽くなる。その名前の単なる言及でさえ蛍光色のイメージを呼び起こす。例えば、ロマンチックなティーンエイジャーの寝室で、イルカのポスターと野生馬のポスターの間に誇らしげに飾られる様。しかし言うまでもなく、ユニコーンの人気は常に存在している。

少し視点を変えると、他のユニコーン参照の作品を思い出せる。それは以下の2つの壮大なタペストリー：パリの国立中世美術館の『**The Lady and the Unicorn**』（貴婦人と一角獣）、そしてニューヨークメトロポリタン美術館の『**The Hunt of the Unicorn**』（一角獣の狩り）である。



- 1- 「貴婦人と一角獣」 (*La Dame à la Licorne*) の「我が唯一つの望みに」 (*À mon seul désir*) パリ中世美術館 (http://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Lady_and_the_unicorn_Desire.jpg)
- 2- 「一角獣狩り」 (The hunt of the Unicorn)、ニューヨーク、メトロポリタン美術館 (http://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Hunt_of_the_Unicorn_Tapestry_5.jpg)

その二つの文化的な世界を混合して、タペストリーの象徴でもある一角獣の、新しいイメージを復活させることができるのではないか？

フランスのオービュッソン国際タペストリー市 (**Cité Internationale de la Tapisserie, Aubusson**) の現代アートプロジェクトのオープンコールの際、一角獣を使った新しい試みとして、象徴的にこの生物を殺すことにした。気まぐれにタペストリーの歴史に入り込み、強い刺激を与えるために、その歴史を蹴りあげてみる。愛嬌のある無礼な行動で、タペストリーの歴史が精力を復活できるようなきっかけになるだろう。

貴婦人と一角獣のシリーズは、19世紀、ジョルジュ・サンドとプロスペル・メリメにより、フランスのオービュッソンの近くで (**Boussac**市の城) 再発見された。そのタペストリーは、元はルネサンス期の北フランスとフランダースの間で制作されている。オービュッソンのタペストリーは世俗的に有名であり、多くの高名な場所で見られている。しかし名声の面で、「貴婦人と一角獣」はそれらすべてを凌駕している。だから「獣を殺す」という行為で、歴史的な復讐のような意味もある。また流用としても考えられる。この一角獣の皮革は、オービュッソンの独自タペストリー技術で作られている。よってこの一角獣の皮革が、正真正銘オービュッソンの一角獣であるとも言えるだろう (= **made in Aubusson**) 。

立体の部分はフランスリモージュの**CRAFT**という磁器研究所で制作された。同じリムザン地域圏に位置しているにもかかわらず、また双方有名な歴史的なフランスのマニュファクチュアであるにもかかわらず、私の知る限りこのふたつのマニュファクチュアは、作品で協力することは今迄皆無であった。この意味でも、一角獣の皮革は歴史上最初のものといえる。

このタペストリーのドローイングは一角獣の狩りに関するものである。ポップカルチャー（ギャグ・カートゥーン、アニメ、漫画キャラクター等）、写真映像（エドワード・マイブリッジの走る犬）、そしてルネッサンス/バロック要素が構図の中で混合されている。

-
- cxxxv . **Altermodern : Tate Triennial** / edited by Nicolas Bourriaud / London : Tate
New York : Distributed in the United States and Canada by Harry N. Abrams , 2009 / ISBN :
9781854378170 / テート・トリエンナーレ「オルターモダン (Altermodern)」のカタログ：『オルターモダン論』2009
- cxxxvi . 20 世紀の日本美術 - 同化と差異の軌跡 / ミカエル・リュケン著；南明日香訳、松戸：三好企画，2007.3 / Michael Lucken - **L'art du Japon au vingtième siècle : pensée, formes, résistances**
- cxxxvii . 20 世紀の日本美術 - 同化と差異の軌跡 / ミカエル・リュケン著；南明日香訳、松戸：三好企画，2007.3、**p.284**
- cxxxviii . 20 世紀の日本美術 - 同化と差異の軌跡 / ミカエル・リュケン著；南明日香訳、松戸：三好企画，2007.3、**p.343**
- cxxxix . Giorgio Agamben : "**What is the Contemporary?**" (p.39-54)
イタリア語の元々のタイトル : "**Che cos'è un dispositivo? (2006)**" 『装置とは何か?』

英語の翻訳 : "**WHAT IS AN APPARATUS? and Other Essays**", Translated by David

Kishik and Stefan Pedatella, Stanford University Press, Stanford, California, 2009 /

- cxlii . Giorgio Agamben : "**What is the Contemporary?**" p.41
- cxliiii . Giorgio Agamben : "**What is the Contemporary?**" p.44
- cxliv . Giorgio Agamben : "**What is the Contemporary?**" p.45
- cxlv . Giorgio Agamben : "**What is the Contemporary?**" p.45
- cxlvi . Giorgio Agamben : "**What is the Contemporary?**" p.46
- cxlvii . Giorgio Agamben : "**What is the Contemporary?**" p.48
- cxlviii . Giorgio Agamben : "**What is the Contemporary?**" p.49
- cxlix . Giorgio Agamben : "**What is the Contemporary?**" p.50
- cl . Giorgio Agamben : "**What is the Contemporary?**" p.50
- cli . Giorgio Agamben : "**What is the Contemporary?**" p.51
- clii . Giorgio Agamben : "**What is the Contemporary?**" p.51
- clvii . Giorgio Agamben : "**What is the Contemporary?**" p.53
- clviii . Giorgio Agamben : "**What is the Contemporary?**" p.54
- clix . 『ヒュプネロトマキア・ポリフィリ』 (ポリフィルス狂恋夢、Hypnerotomachia Poliphili)
、1499 年、フランチェスコ・コロナ
- clx . ローマ：サンタ・マリア・ソプラ・ミネルヴァ教会 (Basilica di Santa Maria sopra Minerva)
の前の広場にある「ミネルヴァのひよこ」 (Pulcino della Minerva) ジャン・ロレンツォ・ベルニーニ作のゾウの彫刻。ローマにある 11 基のオベリスクのうちの 1 つの土台になっている。-->
Wikipedia : サンタ・マリア・ソプラ・ミネルヴァ教会
- clxi . 『ポリフィルの夢』、1546 年という『ヒュプネロトマキア・ポリフィリ』 (ポリフィルス狂恋夢、Hypnerotomachia Poliphili) のフランス版である

3 connections (つながり、ネットワーク) multifocal space

3.A 移動（displacement）、ミックス（mix）、インターフォーム（interform）、移転、移行、転移（transfer）& 翻訳（translation）

3.A.1 - 移転、移行、転移（transfer）& 翻訳（translation）

現在のアートの世界でよく見るケースは、例えばゼロから作品を作るのではなく、アーティストは「アイディアの紐」を形成することである。表示のネットワークとして、作品のアイデアは様々な形から違う形へ移る（変形する）。インターネットの時代で、データの転送（移行）は今までより重要な意味を持ってきているとニコラ・ブリオーは述べている。

「変換、トランスコーディング、通路、及び規準変的な移動は、この現代的な **transferism**（トランスファーリズム）の様子である。」^{clxii}

例えばある経験から、そのコンセプトを展覧会、音楽、映像、彫刻などで表現することに近い概念である。「一つの表現方法から別の表現方法へ推移することは確かに 2000 年代の芸術の主要な関心事である。」^{clxiii}とニコラ・ブリオーは続く。つまり、「接続（つながり）の論理」とも定義できる。

ニコラ・ブリオーの位相幾何学（**topology**）の使い方に移転（**transfer**）の概念を加えると、現在の色々な作品の作り方について考えられる。「さまざまな情報を集めて、処理する新しい方式を発明する問題である — 換言すれば、何らかの流れに接続して、正確な方向に方向転換する。それは形を与えることである。」^{clxiv}

clxii . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.134

clxiii . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.135

clxiv . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.136

その不安定さ、メディアの境界を超えたアイデアの流れ、そして様々なフォーマットの間でシフトする（移す）^{clxv}ことは現在、重要な美的規範であるという。

ニコラ・ブリオーは「翻訳」（translation）の概念を広い意味で使用している。つまり、ある文などがある言語から他の言語へ訳すことだけではなく、移す、運ぶの意味も含んでいる。よって彼の著作「ラディカント」ではその言葉がよく使われている。

「伝統的な世界で厳密に成文化されて、固定された地元のビジュアルや哲学的な文化に属する要素は、運動されたり、批判的に解釈される。」^{clxvi}ブリオーによる翻訳的なアプローチは文化的なカテゴリを理解することの開放的な方法である。

ニコラ・ブリオーは、モノカルチャーの危険性を警告するクロード・レヴィ=ストロースについて語る^{clxvii}。世界の美しさは複雑さでできており、話されている言語の数を減らしたり、または他の言語を犠牲にしてあまりにも一つだけの言語に重要性を与えたりすると、多様性への脅威になる。

「translations」（翻訳）の他の意義は、アーティストが媒体やメディアに依存しないようにすることである。ところが、これは媒体を無視して、アイデアの優位性のみを主張することではない。レオナルド・ダ・ヴィンチが言ったように、アートは「*cosa mentale*」（アートは精神的なもの）である。これは20世紀初頭、マルセル・デュシャンによって又再確認された。

しかし、ここで「translation」（翻訳）の面白い特徴は、アイデアを別のコンテキストに移動して、実験してみることである。ある言語から他の言語へ翻訳で移行するのと同じように、「何か」が翻訳によって再発見される。作品の構造（思考）では、アイデアを転送することが予想外の結果を生み、非常に興味深い。

3.A.2 - 移動（displacement）、ミックス（mix）、インターフォーム（interform）

ニコラ・ブリオーは「移動」（displacement）という言葉も頻繁に使用している。同じくもう少し広い範囲で考えると、「逸脱、又は偏差」（deviation）の意味に近い概念である。つまり、マルセル・デュシャンのレディメイドのように、アーティストの意識や選択で、元々の使い方から逸脱されたオブジェクトは、他の文化的な使用域に移される。「文化の生産的な利用は、元々の土壌からそのものを根こそぎにすることのベーシックな実行である。つまり、偏差の実行である。」^{clxviii}と言う。

音や曲のサンプルを使う音楽（ラップ、エレクトロ等）を例に取って、ニコラ・ブリオーは芸術の関係でのミックスという作品の作り方について述べる。哲学者のルイ・アルチュセールのエッセー『The Underground Current of the Materialism

of the Encounter』では、現実の原子構造を記述するために雨のメタファーを使用している（エピクロスの原子の雨）。ニコラ・ブリオーはアルチュセールの概念を使用して、文化的な生産についての思考を作る。文化は雨の様にどこでも降っている。従って「複数のオブジェクトの出会いを組織する問題について、ミックスは、『文化的な雨』の下で行われる芸術であり、偏差の芸術、フローの捕捉、特異な構造で配置する芸術である。」^{clxix}

又、ジル・ドゥルーズの「組み立て／集合」（**assemblage, agencement**）のコンセプトを例に取って、ミックスのやり方について述べる。

「〈組み立ては、年齢、性別及び支配的に異なる性質を越えた、多くの異質の名辞の間の関係、連係を確立した、構成された多様性である。このように、組み立ての唯一のユニティは共同機能のことである：それは共生であり、共感である。〉（…）芸術作品は、関係を作成する。その関係は、オブジェクトの外装でありながら、美的自律性を持っている。」^{clxx}

そして、ニコラ・ブリオーによると、文化のオブジェ、又は芸術作品については、「フォーム」（形、**form**）のかわりに、「インターフォーム」（**interforms**）の言葉を使う方が好ましい。異質の要素が出会い、新しいユニティの中で形を取ることはミックス的な考え方である。「文化的なオブジェクトは（…）もはや二つのコンテキストの間を除いて存在しない。」^{clxxi}

さらにブリオーは文化的な素材のアイデアを広げる。「今日、ツールボックスとしての文化の直感的なアイデアで活動しているアーティストは、芸術が原点でも形而上学先でもないとして理解し、展示作品は決して創作ではないが、ポストプロダクションの例であると理解した。」^{clxxii}

ブリオーの『**Postproduction**』（2002年）のアイデアによると、現代のアーティストは、DJまたはプログラマのように活動する。「情報化時代におけるグローバル文化の増殖混沌」^{clxxiii}から文化的な要素を選んで、ミックスし、新しいコンテキストに組み込む。

3.A.3 - インターフォーム（**interform**）の概念とグロテスク模様の特徴

ニコラ・ブリオーによるインターフォーム（**interform**）^{clxxiv}の概念は、グロテスク模様の構造の作り方とよく似ていると思う。実に、その装飾のなかで見られる生き物は多くの場合、組み立てや混合によって作られている。例えば人魚は、若い女性と魚の体との混合である。これら混合の結果として存在する。

アンドレ・シャステルから引用された C・H・ヴァトレットはアラベスクやグロテスクについて『芸術辞典』（一七九二年）で、「これらの非現実的な結合によって、「夢相離的な絵画」というものが作りだされるのだ」という。^{clxxv}組立、ミックスの原則は十分に理解され、結果が強調される。

15～16世紀、ますます多くの西洋の探検者は地球上のあちこちに移動し始めていた。旅行記、地図製作、動植物の目録は次第に正確に作られるようになり、新しい種が大量に発見された。これによって組み合わせのテストや異なる種の混合の可能性は間違いなく増えたはずである。しかしながら、幻想的動物の存在は減少し始めた。

フィリップ・モレルによると、ルネサンスの科学者と芸術家は動物界、植物界、鉱物界、などの間の配合や類似のルール、又自然の中で製造の論理を理解しようとしていた。自然の観察からできた理論、そして古代の著作を通し、16世紀の科学者は、「類推」、「平均的な自然」と「反射」のアイデアを開発して、ハイブリッドな生き物の作り方を正当化するルールを与えた。それに、中世時代で頻繁に使用されていた特定の種類のモンスターはグロテスク装飾にはほとんど見られなくなった。

したがって、グロテスクによる特別なハイブリダイゼーションの論理がある、とフィリップ・モレルは説明する。自然は自由に遊べるように見えるが、生き物の製造にはルールがあるとルネサンスの科学者は考えていた。「平均的な本質」（又は、平均的な自然、*moyenne nature*）の用語では世界秩序を正当化できる。そして自然の奇妙な混合物を説明することもできる：人魚、ケンタウロス、スフィンクス、などである。この概念は、人間や動物や植物の間のリンクを見つけることもできる。フィリップ・モレルによると、「グロテスクの画家は、自分の方法でナチュラルリストとして、自然の理法を明らかにする。」^{clxxvi}

グロテスクを作成するアーティストはファンタジーとイマジネーションの性質を、同じ程度に理解しておく必要がある。グロテスクの融合の特性について、フィリップ・モレルがこう語る：「様々な界の交差点に立っているグロテスクは、通常では自然がある距離を置いて接続していたものを近づかせて、融合する。グロテスクは自然を解釈し、遊びながら、類似点を表して利用する。」^{clxxvii}

3.A.4 - グロテスク模様：さまざまな形態の「無重力化」の原理と さまざまな「雑種」の生き物の傍若無人な増殖の原理

自由な組み合わせの原則によって、グロテスクは無数の可能性を広げる。それは遊び心のあるロマッツォの著作に反映されており、「ロマッツォは、経験で見た、それとも想像力によって生成されたものを表現することができるグロテスクの普遍的な特性を強調する。」^{clxxviii}とフィリップ・モレルは語る。

アンドレ・シャステルは、15世紀末ローマ時代の遺跡で再発見されたグロテスクへの熱意を説明するために、二つの基本的な特性を提示する：

「さらにまた、この装飾体系の独自性は、一貫してグロテスクなもの抗い難い魅力をなしてきた二つの原理を通して明らかにすることができる。つまり、この二つの原理とは、空間の否定の原理と人間、動物などのさまざまな種との融合という原理であり、言い換えれば、さまざまな形態の「無重力化」の原理とさまざまな「雑種」の生き物の傍若無人な増殖の原理である。」^{clxxxix}

重力や遠近法のルールを守らない、「厚みも重みもなく」「垂直の世界」で、名も無いハイブリッドな姿は突如現れ、背景や周りの環境と混ざり合い衝突する。それについてシャステルは、使用するスペースの真実味や形の区別という当時の現実的な芸術の制約にたいして、「二重の解放の感情が生まれるのである」^{clxxx}と説明する。これは、ルネサンスとマニエリスム期の芸術家にとって、古典主義の巨匠たちの重量な秩序から離れる機会となった。従って、グロテスクを利用することは、芸術界の反乱のようなものであった。

ギャグ・カートゥーンに近い特徴：

グロテスク装飾で見かける重力の法則の転用、ハイブリッドの姿やモンスター等の特徴はアメリカのギャグ・カートゥーン、ある種のコミックスや漫画でも確認できる。共通点は、ふざけた態度やコミカルな笑いの姿だけではないのだ。例えば引力については、小さなキャラクターが巨大なオブジェクトを運ぶ、または高いビルから落ちたキャラクターが最後の瞬間に停止できる、等の例が沢山ある。現実的なスペースの否定については、フィルムフレームから出る、地面や壁に描かれた穴を通して落ちる、数え切れないほどの同じ所で開いているドア、又ありえない場所につながるドア、などの例は多い。

ギャグ・カートゥーンでは時間がとても重要で主成分となる。時間が変更され、あるいはまた、拒否された例も沢山ある。例えば、キャラクターが数秒で巨大なスペースを通過したり、逃げるためにアクションが時間反転されたり、等である。

ギャグ・カートゥーンのキャラクターや環境の造形的な簡素化のおかげで、他の要素と混合することが容易となり、新しいグロテスクが生成される。ここでも、「平均的な本質」の概念によって、新しく面白い組み合わせを見つけることができる。

類似は形式的だけではない。風刺的で、戯画的で、機知的、反乱的な精神を表す
1930-50年代のギャグ・カートゥーンはグロテスクと共通する重要なポイントである。

私の芸術活動において、当初は直感的に異なる時代や文化の造形的な要素を混在させることを楽しんでしたが、それは同時に芸術と世界のあまりにも純粋なビジョンに対しての反乱の行為であった。偶然にも、選択したツール（カートゥーン、漫画など）のイメージも、すでにこの反乱の気質を持っているとその後理解することとなった。

3.A.5 - グロテスク：モンスター、キメラ（monstres, chimères）

グロテスクは単に作家の生み出す純粋なファンタジーの結果ではなく、世界と自然の営みの注意深い観察の結果でもある。

それについて、アンドレ・シャステルは「私たちは、文字どおりの周縁部に置かれているわけであり、よく知られているように、周縁部とは、あらゆるところで絶えず奔放なまでにすべての事柄が許される領域なのである。」^{clxxxi}と主張する。

グロテスクは文字通り「周縁部」（la marge）、すなわち「縁」のところにあるので、二者択一、又はオールタナティブ（カウンターカルチャー）のような意味もある。表現の制約を受けたイメージの中心部よりも、周縁部の自由度は高い。（ところで、グラフィティという言葉がイタリア語源だということは偶然ではないだろう。）その周縁部は、知識の縁（余裕）でもある。ニコラ・ブリオーの“displacement”（移動、変位）の概念に近い考え方である。他の文脈から取り入れた要素は、このような操作に適した環境の中で、より簡単に移動することができる。

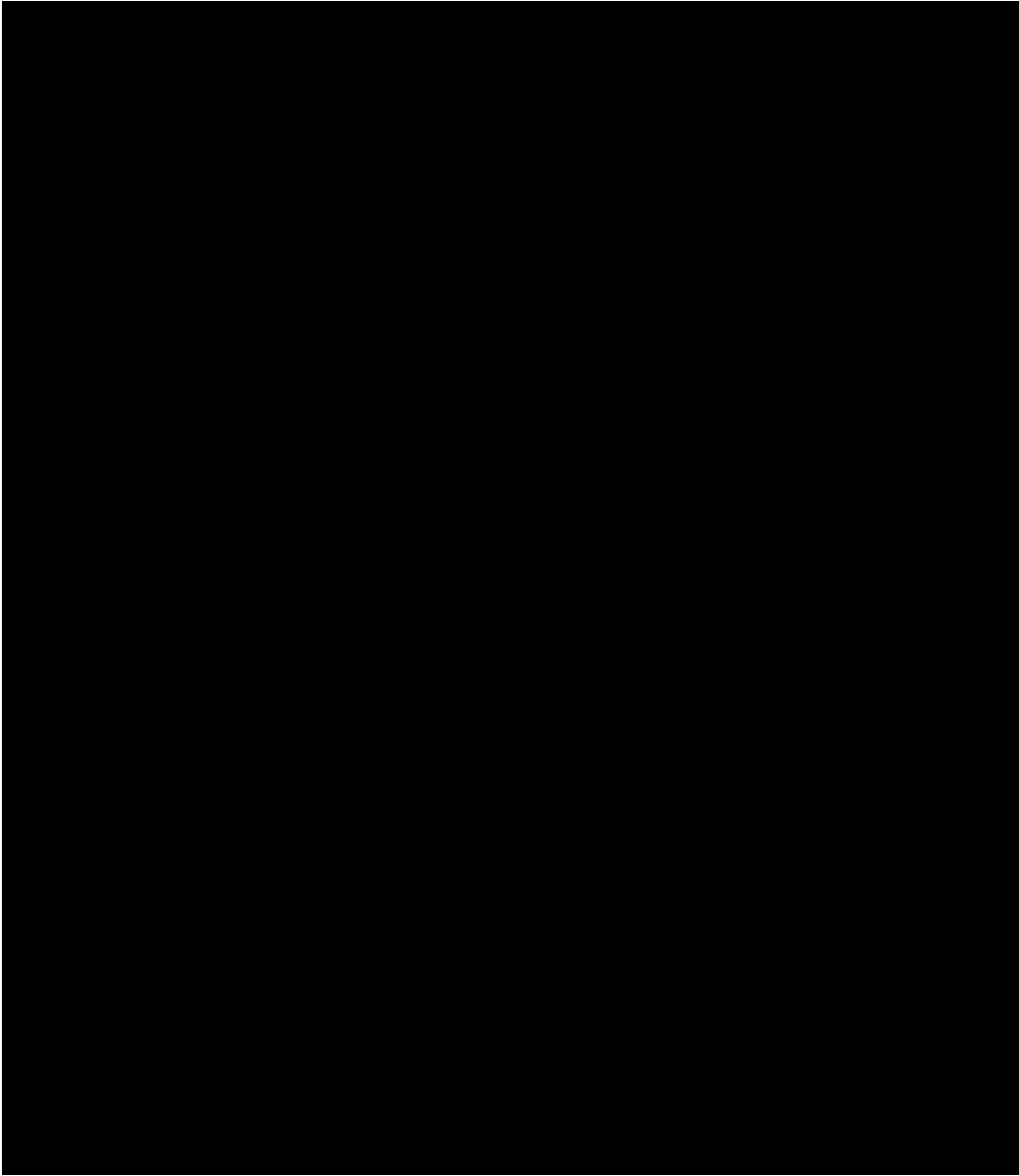
したがって、モンスターやキメラの作成は“mix”（混合）や“displacement”（移動）のやり方に似ている。16世紀、グロテスクを作っていたアーティストは、ある意味で、既に混合を利用していた。フィリップ・モレルによると：「グロテスク装飾のアーティストは、当時の科学的文化が認識し、または在庫のために受け入れたモンスターのレパートリーを使用する。そのアーティストはハイブリッドを制作する。確かに想像力と気まぐれの効果であっても、自然の潜在力で遊び、それを変換している想像力でもある。」^{clxxxii}しかも笑い風刺に近い気分で制作が行われるという。感情を伝え、思考を刺激させるために、自然界の实在の怪物とファンタジーによるモンスターは、アーティストの意志によって管理される同じ空間の中で共存する。夢であるどころか、それはまた現実と往復するゲームでもある。それについて、アンドレ・シャステルはこう語る：「こうして、グロテスクなものは、官能性をそそると同時に知性を遊ぶ完璧な具現物、つまり「象徴的な形式」として姿を現わすのである。」^{clxxxiii}

モンスターについては、ラファエロやジョヴァンニ・ダ・ウーディネの時以降、グロテスクにおける他の特徴は、単純な怪物性を超える：「すべての要素は非現実的な、夢想的な領域に位置づけられていた。」^{clxxxiv}とシャステルが説明する。そして「夢幻的な絵画」^{clxxxv}と呼ばれるものまで現れる。シャステルによると、ダニエル・バルバロはグロテスクについてこう語った：「グロテスクなものは夢の変幻自在な魅力をもっている。」^{clxxxvi}キメラであり、「空中の楼閣」^{clxxxvii}である。混合やクロスオーバーは必ずしも見苦しさを反発に繋がるわけではないと強調したい。そのやり方を正当性を持ってやり遂げれば、それは逆に魅力となる。

3.A.6 - 作品 case 15-> カルトゥーシュ (cartouches) のシリーズ

様々なポップカルチャーの要素とマニエリスム期の要素を混合した新しいタイプの立体作品である。『ポリフィルの夢』や16世紀のカルトゥーシュを元にしたシリーズである。ここで、漫画やカートゥーンのキャラクターがその構造にしみ込んで合体し、一つの立体になる。

元々、カルトゥーシュは象徴やエンブレムなどのイメージを見せるための枠であった。この作品ではそれを流用し、枠をメインとして構成し、グロテスク装飾を織り交ぜてカートゥーン的な形になった。



3.A.7 - 作品 case 16-> グロテスク装飾のドローイング

装飾を使うメリットのひとつは、どの場所（壁面、立体、など）でも描くことができるということである。それは、広げた波のようになる。

近代的でミニマルなデザインの建物の場合、装飾の移動、そしてそのミニマル性とオーガニック的でマクシマル性の出会いは面白い。それに、皮肉のように「**détournement**」のように見える。

3.A.8 - 作品 case 17-> 『黄金時代』、屋上庭園展 (2008)

東京都現代美術館で行われた「屋上庭園」のテーマに応じて、私は人類の最初の神話的な時代に基づいた一連のウォールドローイングを考えた。

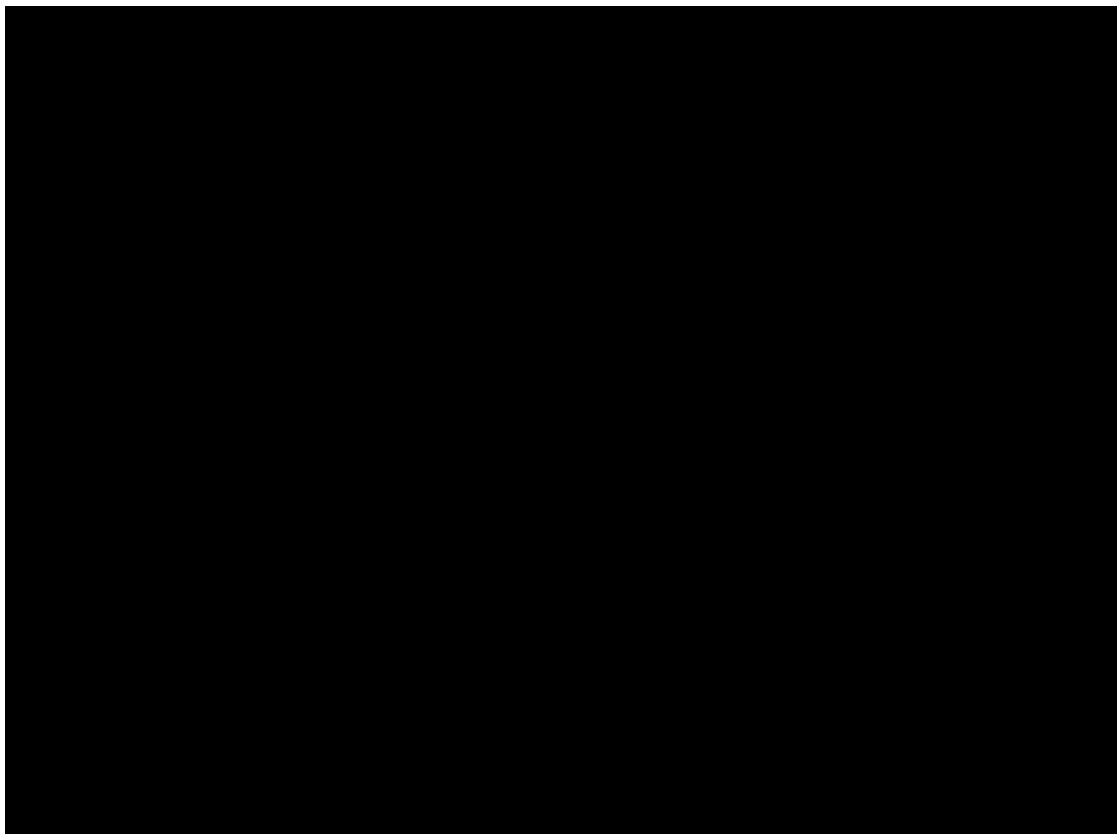
青銅器時代、黄金時代：

『変身物語（*Métamorphoses*）』でオウィディウスによって説明されているように、このドローイングの話の筋になっている。
もうひとつの壁には、若さの泉（黄金時代に戻れるように）が描かれている。80年代のプラットフォームの上を歩く歩哨によって守られている。

儚い作品として、展覧会が終わった際にドローイングは全て消している。



3.A.9 - 作品 case 18->『*studiolo*』、Maison Rouge財団、パリ
パリのメゾン・ルージュ現代美術財団の一つの部屋で行われた”ミニ”個展である。



その空間の構成は、どこかで、「studiolo」というルネサンスの時代に建てられた研究用の密接部屋に似ている。その窓のない部屋の状況を考えると、私とその部屋のための作品を『Studiolo』と呼ぶのは自然なことであった。

特にモンテフェルトロ公爵の謎のようなイメージの建築要素で飾られている「studiolo」が、私にとって印象的であり、ポップカルチャーからキャラクターを流用し、同じようにエンブレム的なドローイングを描いて楽しい時間を過ごすことができたのである。

例えば四面ある壁のうちの一面では、鳥が地球儀の上を飛んでいる。別の壁では、天蓋の下で巨大なエビと戦っているゴジラのような怪獣の姿が力を象徴している。落ちる小鳥の少女はイカロスの物語をモチーフとしたものである。

-
- clxv . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.136
clxvi . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.140
clxvii . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009
clxviii . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.153
clxix . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.155
clxx . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.155
clxxi . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.156
clxxii . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.158
clxxiii . Nicolas Bourriaud, 『Postproduction』、Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World, Lukas & Sternberg, New York 2002, p. 13.
clxxiv . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.153
clxxv . グロテスクの系譜：装飾空間論 / アンドレ・シャステル著；永澤峻訳、文彩社，1990.6 / Chastel, André, **La grottesque**, p.132
clxxvi . Philippe Morel, Les grotesques : Les figures de l'imaginaire dans la peinture italienne de la fin de la Renaissance, Paris, Flammarion, 1997; p.83
clxxvii . Philippe Morel, Les grotesques : Les figures de l'imaginaire dans la peinture italienne de la fin de la Renaissance, Paris, Flammarion, 1997; p.84
clxxviii . Philippe Morel, Les grotesques : Les figures de l'imaginaire dans la peinture italienne de la fin de la Renaissance, Paris, Flammarion, 1997; p.62
clxxix . グロテスクの系譜：装飾空間論 / アンドレ・シャステル著；永澤峻訳、文彩社，1990.6 / Chastel, André, **La grottesque**, p.27
clxxx . グロテスクの系譜：装飾空間論 / アンドレ・シャステル著；永澤峻訳、文彩社，1990.6 / Chastel, André, **La grottesque**, p.38
clxxxI . グロテスクの系譜：装飾空間論 / アンドレ・シャステル著；永澤峻訳、文彩社，1990.6 / Chastel, André, **La grottesque**, p.71
clxxxii . Philippe Morel, Les grotesques : Les figures de l'imaginaire dans la peinture italienne de la fin de la Renaissance, Paris, Flammarion, 1997; p.86
clxxxiii . グロテスクの系譜：装飾空間論 / アンドレ・シャステル著；永澤峻訳、文彩社，1990.6 / Chastel, André, **La grottesque**, p.79
clxxxiv . グロテスクの系譜：装飾空間論 / アンドレ・シャステル著；永澤峻訳、文彩社，1990.6 / Chastel, André, **La grottesque**, p.50
clxxxv . グロテスクの系譜：装飾空間論 / アンドレ・シャステル著；永澤峻訳、文彩社，1990.6 / Chastel, André, **La grottesque**, p.83
clxxxvi . グロテスクの系譜：装飾空間論 / アンドレ・シャステル著；永澤峻訳、文彩社，1990.6 / Chastel, André, **La grottesque**, p.84

clxxxvii . グロテスクの系譜：装飾空間論 / アンドレ・シャステル著；永澤峻訳、文彩社，
1990.6 / Chastel, André, **La grottesque**, p.84
cxciv . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.161

3.B 私用（流用）の芸術（art of appropriation）

3.B.1 - 私用（流用）の芸術（art of appropriation）

音楽のイメージを、ニコラ・ブリオーはDJの例を使って、「私用（流用）の芸術」^{cxciv}（art of appropriation）として述べる。つまりDJは既に制作された音楽や音のサンプルを取って、新しい作品を集合、又は組み立てのように作る。

そして、「異文化間的なアーティスト」（Interculturalist artists）の定義を称する。複数の文化環境の間で作品を作るアーティストである「異文化間的なアーティストは、特定のビジュアルと知的な環境で見た、モダニズムのマトリックス上に語彙を引き締めて、アバンギャルドの歴史を再読する。

アーティストの作品の質は、世界と自分の関係の豊かさに依存する（...）。」^{cxcv}例えばアーティストは、複雑であり、ユーモアであり、又は怒らせるような関係で、世界の文化とその歴史を私用（流用）できる。「異文化間的なアーティスト」の場合は、私用できる文化的な素材の幅は大きくなってきた。

ニコラ・ブリオーにとって、現代の様々なアーティストの文化は、刑能を使用し、共有することの文化に近い。「美術史との関係」は「ツールボックス」とのように、「すべてのアーティストは、それぞれの個人的な必要物に応じて、自由に使用できる共有リソースを利用する権利がある。」^{cxcvi}

ニコラ・ブリオーは、芸術家の多くが何とはなく具体的に名前を付けずに使用していた方法に名前を付ける。「アーティストは、協同生産の消費者となっているので、自分の作品のための材料は今後、アーティストの個人的で精神的な世界に属しないオブジェクトから、自分以外の文化から、つまり外から来ることができる。現代的な想像力は、グローバル生産の様に非領土化される（deterritorialized。）」^{cxcvii}

cxciv . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.161

cxcv . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.166

cxcvi . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.167

cxcvii . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.170

時代精神の理由のためかもしれない、おそらく、いくつかの点で異なるが、ニコラ・ブリオーの「私用の術」(art of appropriation)と比較できる面白い観察がここにもある。ブリオーはピカソの例をあげる際、他の多くの偉大な芸術家のように、既存ある要素を使用することが、新たな方法ではないと主張する。ピカソは「ほんとうにリサイクルの戦略を体現」^{cci}するといひ、又彼のアプローチは、同時に学術的で遊び戯れている。ピカソは、20世紀の芸術の流用を使用した先駆者でもある。「ピカソのすべての作品、そして個人的な目的のために既存の形を使用することの評価は、文化的利用の支配的イデオロギーの発展に対して、顕著な岐路を構成する。」
cci

しかし、その代わりにピカソの立場を評価しても、それはマルセル・デュシャンの位置を強調することになる。確かに、デュシャンは、生産と所有権の概念にリンクされている「私用」(appropriation)の用語は使用していなかったが、彼のレディメイドや、前方に置かれている概念は選択肢だった。

ブリオーは「追い立て」(dispossession)、「無関心」(indifférence)や「変位」(displacement)の概念を指定してから、デュシャンが、私用の過激な側に対して、相対的な意見を与えたこと説明する。

又、ブリオーは「漂流」(dérive)や「逸脱」(détournement)というギー・ドゥボールとアンテルナシオナル・シチュアシオニスト(IS)のグループの戦略について話す。しかし、それについて、ミシェル・オンフレはこう語る：「転換は、審美眼のある人の瞬きのようなものである。」^{ccii}あるいは、教養のある人から、洗練された人へのメッセージのようである。

3.B.2 - マニエリスムの考え方

1520~1580年代の間の芸術的な期間は通常マニエリスムと呼ばれている。この期間は、「古典主義」と呼ばれるルネッサンスに続く。マニエリスムの芸術家は非常に重い芸術的な遺産を受け取った。確かに、その巨匠(レオナルド・ダ・ヴィンチ、ラファエロ等)の驚異的な成功よりも目立つために、ロツォ・フィオレンティーノ、ヤコポ・ダ・ポントルモ、パルミジャニーノ等のマニエリスム芸術家は、どうしても自分の個性を示すために、あまりにも完璧な古典主義の例と離れるしかなかったようだ。言い換えれば、彼らは自分のスタイルを強調している。それは「様式」(マニエラ、maniera)や「美しいやり方」(bella maniera)と呼ばれた。トニー・ゲラート(Tony Gheeraert)はマニエリスムの作家のアプローチの重要な特徴を説明する：「彼らの芸術はまた、しばしば引用を使う：マニエリスムのアーティストは覆すために再現する。彼らは前期の作品への参照をたくさん作る。より流用(転換)術を実行するために、巨匠の様式をとんでもなく模倣する。」^{cciii}それ

に、マニエリスムのアーティストが引用を使用している理由は「皮肉、パロディやスキャンダルの喜び」^{cciv}のためでもある。クロード＝ジルベル・デュボア(Claude-Gilbert Dubois)は模倣や相違の遊びの重要性について語る：「模倣の概念は、マニエリスム的な創造のやり方の明示的に主張したベースと思われる。」^{ccv}

前の世代の作品の要素を選んで自分の好みで混合することについて考えると、マニエリスム芸術家は現在のミックスをするDJのようなやり方に近いと思われる。

アンソニー・ブラント (Anthony Blunt) は 15 世紀すでにアルベルティによって開発された「選択のプロセス」のことを話す。続いて 16 世紀、Armeniniによる選択された要素を調和させるための「singolar maniera」(単一のマニエラ) という概念が追加される。そして、ブラントは、非自然主義とマニエリスム思想のさらなる段階であるミケランジェロの「想像力によって選択された材料の変移」について話す。

グスタフ・ルネ・ホッケによると (René Gustav Hocke) マニエリスムと古典主義の間のコントラストがあり、つまり古典主義の調和と反対し、マニエリスムが不調和や効果に焦点を当てているという。彼にとって、マニエリスムは生き方である。

その二つの芸術的態度はルネサンスや 16 世紀に限定されるものではない。違う文明や歴史を通じて、その対立を見つけることができる。「さて、当時の「マニエリスム」と現代のそれとを対比させるとき、それに応じて、反逆や世界逃避のうちにもせよ、世界愁訴や世界不安のうちにもせよ、またデフォルメ、構成、表現主義、超現実主義、抽象のうちにもせよ、ここにヨーロッパ精神のある常数が浮かび上がってくる。このマニエリスムの常数は --今日まで-- 一五五〇年頃のフィレンツェ派画家たちの「手法 (マニエラ)」とまったく同様、公式に承認されぬままにされていた。」^{ccvi}

またマニエリスムと当時代との不穏で矛盾する関係もみられる。ギャップや不一致があるようにも見える。マニエリスムの芸術家のイメージはいくつかの点で、ジョルジョ・アガンベンによって記述された「同時代性」(contemporary) の概念に似ている。ホッケによると、マニエリスムのアーティストは、自分の時代の闇に観る。

現代では単純すぎるリンクを作成するどころか、16 世紀の世界の状況に似ている。コミュニケーションや移動手段の加速ははっきり見える。文化が衝突し、又はミックスする。我々は相当な量の文化的な要素 (アバンギャルドやポップ) を受けている。その一部も既に手本にされている。マニエリスムの態度は、結局悲劇的である。歴史の重さを認識しているので、古典主義の理想の態度より、ある意味で現実的で、謙遜である。マニエリスムは歴史と遊んで、流用している。そして、マニエリスムの態度は、恐らく興味の欠如や軽蔑を持つ他の世代が見たくない場所を探

すことに誘う。将来の光を持っている世紀の闇である。グリッサンやブリオーの文化的な多島海の原則で、正確にはグローバルな文化の富がある。それはあまりにも頻繁に支配的な西洋美術運動の影の下に残っている。

3.B.3 - アルベルティ(Alberti) 、ラブレール (Rabelais)

リアーナ・ルフューヴルによるレオン・バッティスタ・アルベルティと『ヒュペネロトマキア・ポリフィリ』(ポリフィルス狂恋夢、**Hypnerotomachia Poliphili**)

『ポリフィルス狂恋夢』(1499年)の著者とされる人物の詳細はまだ分かっていない。修道士フランチェスコ・コロナとする説が有力であるが、この名前は、各章の最初の文字を並べると示される。「**POLIAM FRATER FRANCISCVS COLVMNA PERAMAVIT**(修道士フランチェスコ・コロナは心からポーリアを愛する)」。当時その名前を持つ二人がその本を書いた可能性が高いが、専門家はその謎をまだ解決していない。

リアーナ・ルフューヴルによると^{ccxi}、この著者はフランチェスコ・コロナではなく、当時の芸術家レオン・バッティスタ・アルベルティだと推測する。実際、『ポリフィルス狂恋夢』は広大で、様々な分野での知識を持つ本である。しかもアルベルティの思考に近いヒューマニスト傾向のある本でもある。テキストと画像は密接に関連付けられており、同じ天才の手で制作されたとルフューヴルは考えている。

証拠として、ルフューヴルはアルベルティの考え方を説明する。偉大なヒューマニストとして、アルベルティは「**ingegno**(才知)」を大事にしていた。アルベルティは、「思考機械としての脳裏」^{ccxii}(**mind as a thinking machine**)を提案し、それが「創造的思考のすべての領域に適用される一般原則」^{ccxiii}であると思っていた。それは、既存の要素の自由再構成に基づく方法である。アルベルティは非常に現代的な態度を持っていた。「アンティーク先例の権限の任意の重量から解放していた。」

^{ccxiv}

タイトル通りに、『ポリフィルス狂恋夢』は夢の中で展開するストーリーである。それは著者にとって、「夢の世界」を作成するきっかけであった。その「夢の世界」は、「複合構造」や「思考実験」でできている。「新しい関連が生まれる世界」である。従って、『ポリフィルス狂恋夢』はアルベルティが持っている様々な知識を関連付けてミックスされ、新しい世界を作るための機会である。古代建築における膨大な知識はこの本で、ドグマに固定されずに自由に使用されている。

「(...)それは建築の思い出の置き場(保管)を提供するだけでなく、創造的に思い出の見直しの方法も与える(...)」^{ccxv}

『ポリフィルス狂恋夢』での巨大なモニュメントのサイズは、夢の中ではものが肥大される傾向によって正当化される。これは人工的な物語で、引用の複合体^{ccxvi}であるとルフューヴルは主張している。

アレクサンダー・ツォニス (Alexander Tzonis) を引用し、ルフューヴルは「" (...) この組み合わせの論理は、建築の創造性の方法の一つである”。」^{ccxvii}と述べる。

「新しいデザインのアイデアは無から生まれるのではなく、先例の再結合のうちからである。前例のない方法で先例を集めることにより、創造的なデザインは、基礎としてメモリや知識を使用して、革新的な要素を結合する。」^{ccxviii}アルベルティによって使用される方法は「組み替え思考」 (Recombinant thinking) で、精神的な飛躍 (mental leaps^{ccxix}) でできた複合の考え方である。

凍結された古典主義のステレオタイプ的なイメージでは決してなく、ルネサンスの偉大な芸術家・知識人の一つであるアルベルティの思想は、複合的で、ダイナミックで、多くの参照によって自由に遊んでいた。

ラブレール (Rabelais) : 言語とのゲーム (ヴァレール・ノヴァリナ (Valère Novarina) 、ミレイユ・ユション (Mireille Huchon) 、フランス・キュルチュールのラジオ放送^{ccxxiv})

ラブレールは、言語で遊んで、新たな言葉を再構成する。ラブレールの専門家のミレイユ・ユションはラブレールの言語は言葉遊びや駄洒落の結果でできたと説明している。確信的なヒューマニストで、普遍的な知識のサポーターとして、ラブレールは、他の言語の断片や、様々な文化資料で、人工言語を制作することを楽しんでいる。そのような活気のある言葉はフランコフォニーのいくつかの作家 (カナダ、アンティル諸島、等) の文書で見つけることができる。

1988年のインタビューで、劇作家、演劇舞台監督のヴァレール・ノヴァリナは、ラブレールの言語の特徴について語っている。当時の人々にとっても、すでに複雑に見えたラブレールの言語は、複雑で、複合体であった。明らかにブリコラージュ (DIY) に近い構造である。「ラブレールは異なる言語をも使用している：ラテン語、ギリシャ語、ヘブライ語、要するに地中海の文化を使用する。 (...) フランス語の中での言語での旅の傾向があり (...) 複数性を持つフランス語の主張の動向がある。 (...) ラブレールが作るものは常にフランス語である。しかし英語、イタリア語、ドイツ語など...の言葉を与えられたフランス語だ。」^{ccxxv}

教義で固執されない、常に再作成することのできる、言語の生殖力は非常に興味深い。

「普遍的な知識の夢を持っていたラブレーがもし現在生きていたとしたら、デジタル化、コピー&ペースト、インターネットや検索エンジン等に惑わされないであろう。(…)彼は、すべてを読み取って、どこにでもヒントを探し、小さい部品を拾い集める。」^{ccxxvi}とミレイユ・ユションは述べる。なぜなら、ラブレーは、コレクションマネージャーで、ネットワークを作って、印刷やすべての技術革新へのオープンな人であった、とミレイユ・ユションが説明する。ブリオーが語るインターネットやネットワークを頻繁に使う 21 世紀のアーティストと同じく、ラブレーは、記号のあふれた海の中のナビゲーターだろう。

3.B.4 - グロテスク：科学の発達による内容

エルンストクリス (Ernst Kris) は、『**Der Stil "rustique"**』^{ccxxvii} (素朴のスタイル) のエッセイで「**Wunderkammer**」(ヴンダーカンマー：不思議の部屋)を提示する。不思議なものが集めた部屋、又は「驚異の部屋」(**cabinet de curiosités**)では、自然とその奇行の科学的な観察へのルネサンスの知識人や諸侯の間での興味を示している。

集められた奇妙なオブジェクト(ユニコーンの角、ダチョウの卵、特定の形を持った貝、魔法のオブジェ等)はそのまま保管されているわけではない。斯くて、ある組み合わせで使用されたり、又金細工人や銀細工人による皿やコップにはめ込まれている場合もあった。

そのルネサンスの様々な不思議で異なるものの蓄積は、世紀にわたって進化し続け、膨大なコレクションとなり、そして 18~19 世紀にはより現代的な自然科学らしい形となっていった。

『グロテスク論』で、フィリップ・モレルは、しばしば奇妙でエキゾチックなオブジェクトのコレクションについての 16 世紀の科学的な関心と、グロテスクの関係についてこう語る「グロテスクは画家の驚異の部屋を構成するだろう。当時の習慣によると、蓄積し、製造したのなら、それはコレクターと実験者の役を果たすのではないか？」^{ccxxviii}

貝殻と幻想的な生き物で溢れるイタリアのヴィラの人工洞窟 (Boboli等)であったり、ヴェンツェル・ヤンニッツァー (Wenzel Jamnitzer)、ベルナルド パリッシー (Bernard Palissy) やアーチンボルド (Archimboldo) の作品でも良くみられる、緻密で活気ある構図である。これらの作品は、環境、自然の観察によるアーティストの情熱を表す。しかも、些細な事や物であってもコレクションの整理の喜びも見られる。

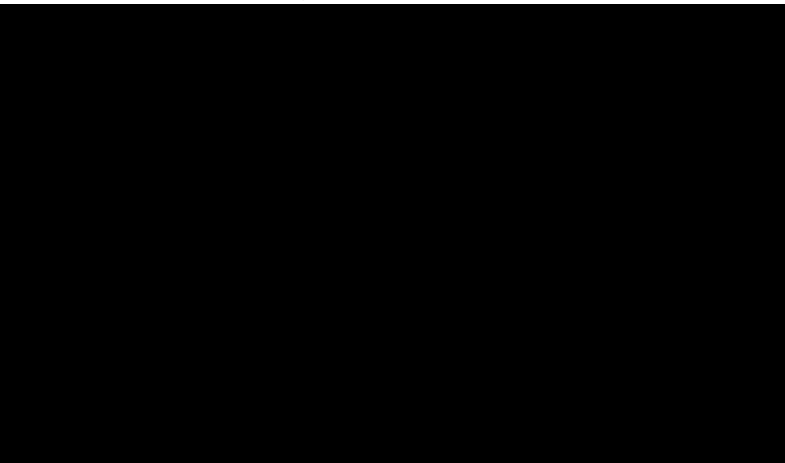
また、ニコラ・ブリオーは、科学的方法をよく利用するマーク・ディオンのようなアーティストの活動について語る。例えば、マーク・ディオンは世界を瓦礫の巨大な山のように提示する。そして作品は、その後、収集し、分類し、および解釈することになる。^{ccxxix} 換言すれば、「現在を理解するために、世界の文化の野生の考古学を行うことである。」^{ccxxx}

大衆文化と学術的な文化の混合、個人と世界史の間において、ゲームはグロテスクの増殖性とよく合う活動である。驚異の部屋のアイデアは、特定の過去の期間に限定する必要はない。現在インターネットによる多角的な地理や知識の現象を経験していると、驚異の部屋のような喜びと知識のための蓄積をどうしても抑えることができない。

3.B.5 -作品 case 19-> 凱旋のドローイング (Triumphes en dessin) : 『Le Triomphe de Léda』

私のドローイングや他の作品では、他の文化の要素を流用し、混合し、新しい形にすることが多い。例えば、『Triomphe』シリーズのドローイングはそのようなやり方が明らかである。

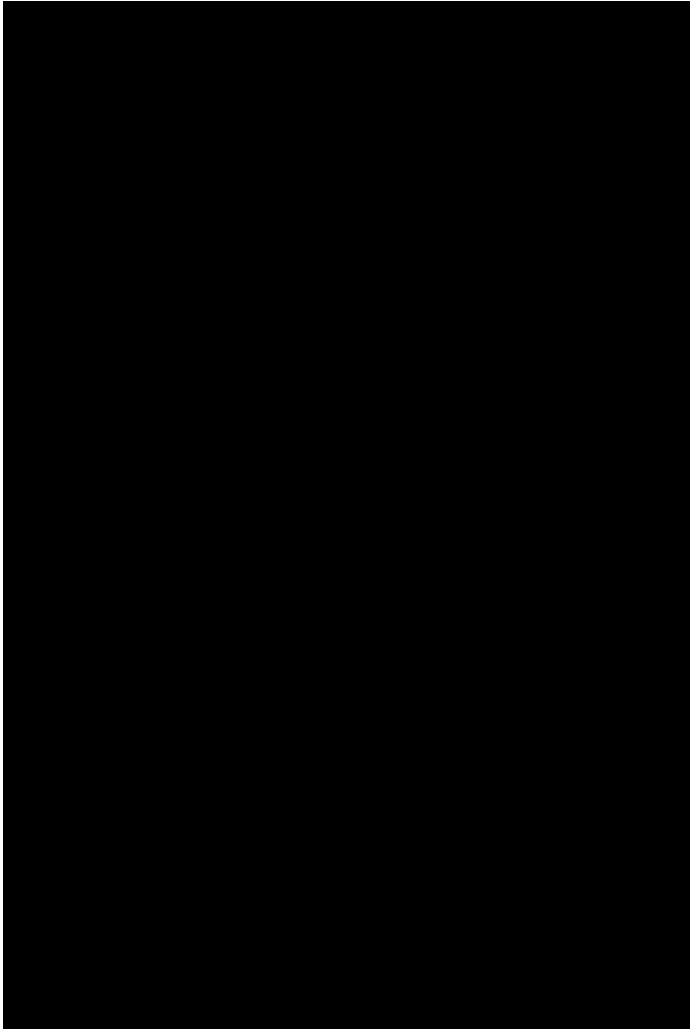
『Le triomphe de Léda』というドローイングでは、いくつかのコミック、漫画やカートゥーンのキャラクターがフランチェスコ・コロナの『ポリフィールの夢』の中のイメージと混合されている。例えば、「Léda」(レダ)のメインキャラクターはフライシャー兄弟のベティ・ブープ (Betty Boop) と組み合わせられ、原画で馬車を引いている象はダンボの姿になり、テックス・アヴェリーのオオカミはドンキホーテと混合された戦士になるなどがある。元々の『ポリフィールの夢』の話の筋は夢で行われており、その作品を書いた16世紀の作家やアーティストもマニエリストな考え方をもち、組み合わせや混合の遊びはとても好まれていた。



3.B.6 - 作品 case 20-> 『Chesharo』 (チェシャロ)

『Chesharo』 :

リモージュCRAFTとの私の最初のコラボレーションは、18世紀のつぼを再生するというアイデアから始まった。1980年代のポップ/アニメーション文化とディズニーの世界から参照し、つぼを変形させ、ドローイングを全面に描いた。こうしてツボ自体がドローイングの台になる。チェシャ猫は宮崎駿作品の最も有名な化け物に出会う。



cc . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.145

cci . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.146

ccii . Michel Onfray: 『Contre-histoire de la philosophie』、2012-13年

"Le traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations de Raoul Vaneigem"

cciii . Tony Gheeraert : "Miroitements de l'infini : maniérisme et baroque entre arts plastiques et littérature" <http://manierisme.melancholia.fr/spip.php?article9>

cciv . Tony Gheeraert : "Miroitements de l'infini : maniérisme et baroque entre arts plastiques et littérature" <http://manierisme.melancholia.fr/spip.php?article9>

ccv . Tony Gheeraert : "Miroitements de l'infini : maniérisme et baroque entre arts plastiques et littérature" <http://manierisme.melancholia.fr/spip.php?article9>

ccvi . 迷宮としての世界 - マニエリスム美術 / グスタフ・ルネ・ホッケ著 ; 種村季弘, 矢川澄子
訳 / p.14

ccxi . Liane Lefaivre, **Leon Battista Alberti's Hypnerotomachia Poliphili: Re-Cognizing the Architectural Body in the Early Italian Renaissance**, The MIT Press (February 11, 2005)

ccxii . Liane Lefaivre, **Leon Battista Alberti's Hypnerotomachia Poliphili: Re-Cognizing the Architectural Body in the Early Italian Renaissance**, The MIT Press (February 11, 2005); p.170

ccxiii . Liane Lefaivre, **Leon Battista Alberti's Hypnerotomachia Poliphili: Re-Cognizing the Architectural Body in the Early Italian Renaissance**, The MIT Press (February 11, 2005); p.170

ccxiv . Liane Lefaivre, **Leon Battista Alberti's Hypnerotomachia Poliphili: Re-Cognizing the Architectural Body in the Early Italian Renaissance**, The MIT Press (February 11, 2005); p.173

ccxv . Liane Lefaivre, **Leon Battista Alberti's Hypnerotomachia Poliphili: Re-Cognizing the Architectural Body in the Early Italian Renaissance**, The MIT Press (February 11, 2005); p.46-47

ccxvi . Liane Lefaivre, **Leon Battista Alberti's Hypnerotomachia Poliphili: Re-Cognizing the Architectural Body in the Early Italian Renaissance**, The MIT Press (February 11, 2005); p.58-59

ccxvii . Liane Lefaivre, **Leon Battista Alberti's Hypnerotomachia Poliphili: Re-Cognizing the Architectural Body in the Early Italian Renaissance**, The MIT Press (February 11, 2005); p.46-47

ccxviii . Liane Lefaivre, **Leon Battista Alberti's Hypnerotomachia Poliphili: Re-Cognizing the Architectural Body in the Early Italian Renaissance**, The MIT Press (February 11, 2005); p.46-47

CCXIX . Liane Lefaivre, **Leon Battista Alberti's Hypnerotomachia Poliphili: Re-Cognizing the Architectural Body in the Early Italian Renaissance**, The MIT Press (February 11, 2005); p.168

ccxxiv . Actualité de François Rabelais - Histoire - France Culture -

Concordance des temps, par Jean-Noël Jeanneney - 22.12.2012 - invitée, Mireille

Huchon; interview de Valère Novarina par François Bon

ccxxv . Actualité de François Rabelais - Histoire - France Culture -

Concordance des temps, par Jean-Noël Jeanneney - 22.12.2012 - invitée, Mireille

Huchon; interview de Valère Novarina par François Bon

ccxxvi . Actualité de François Rabelais - Histoire - France Culture -

Concordance des temps, par Jean-Noël Jeanneney - 22.12.2012 - invitée, Mireille

Huchon; interview de Valère Novarina par François Bon

ccxxvii . Ernst Kris, 『**Der Stil "rustique"**』、Volume 1 ;Volume 1926 de Jahrbuch der kunsthistorischen Sammlungen in Wien : N.F. Verlag Anton Schroll, 1926

フランス語の翻訳 : KRIS, Ernst. 『**Le Style rustique**』, Paris : Macula, 2005, (La

Littérature artistique)

ccxxviii . Philippe Morel, **Les grotesques : Les figures de l'imaginaire dans la peinture italienne de la fin de la Renaissance**, Paris, Flammarion, 1997; p.67

ccxxix . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.89-90

ccxxx . "Nicolas Bourriaud, altermoderne attitude." Par Patricia Boyer de Latour, in Madame Figaro, March 09 2009. Tate Triennialについてのインタビューの時に、ニコラ・ブリオーは、パトリシア・ボワイエ・デ・ラトゥールに、スパルタカスチェットウィンドの作品についてこ語った。

3.C 位相幾何学 (topology) 、 ネットワーク (network)

3.C.1 - 位相幾何学 (topology)

20世紀の機械や暴力的要素を含む作品が、当時の社会から大きく影響を受けていたのと同じ様に、21世紀初期ではインターネットの影響により、ハイパーテキスト的な形式のある作品が多くなってきた。時間、スペース、および異種の材料を共振することができるプロセスがある。「作品の形態は、固定されたスペースや時間よりも、経路、旅を表現している。」^{ccxxxix}

「位相幾何学では、精神分析家のジャック・ラカンは無意識の地図を詳しく説明しようとしている。」^{ccxxxix}

ニコラ・ブリオーは現代アートにおける、多くの情報が表現される作品について、視聴者の選択も作品の一部として考えられるとする。「旅という形式は途中、視聴者がプロセスに入って、自分の個人的な経路を作ることを強制された情報の過剰によって定義される。」^{ccxxxix}

そして歴史について、旅する地域として使える空間であると述べる。アーティストはその時空のなかで、様々なポイント同士をつなげて、作品を制作する。「時間と空間で書かれた（たどられた）線に基づいた構図原則を通じ、作品は（ラカンの無意識のように）リンクされた要素のチェーンを開発する。」 (...) 「この (...) 時空の自発的な発想は、運動中の形態や他の形態とつながることを想定し、地理と歴史の両方が旅する地域である遊牧的な想像の世界に発生源がある。」^{ccxxxix}

ccxxxix . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.114

ccxxxix . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.115

ccxxxix . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.116

ccxxxix . Bourriaud, Nicolas. "The Radicant", Sternberg Press, 2009; p.117

従って、インスタレーション等でその配置や場所は一つの点ではなく、その選択された時空内で選んだ、作られた素材のネットワークであると言える。「作品の実際
の場所はどこだ？複数である。様々な表現方法の接続な集合でできている。」^{ccxxxv}

「放浪で見えるスペースのビジョンが、現代美術展の素晴らしい隠喩や、旅という形式のプロトタイプとしては明らかである。」^{ccxxxvi} それにおいてイベントの形だけではなく、展覧会の全体が作品としても考えられる。

3.C.2 - ネットワーク (network)

ニコラ・ブリオーは、現在のアーティストが現代のメンタルスペースについて特別な直観を持っていると言う。「無限の、混沌としたフィールドとして」、21世紀初頭の文化の「ナビゲーター」^{ccxxxvii}としてさまよう。

つまり、毎日使っているネットワークであるウェブは、アーティストの考え方や作品の作り方に大きな影響を与える。「インターネットは、ほとんどすべての入手可能な情報が存在する場所として、(航法の)方法を示唆している。」^{ccxxxviii} 又、インターネットの例と同じように、記号とリンクするタイプの作品は21世紀はじめの頃多くでることとなる。または、20世紀の機械的・暴力的なイメージと違って、現在のネットワーク的なメタファーは多い。

そして、ニコラ・ブリオーは現代の文化の特徴を、「利用の新興文化」(emerging culture of use)と称する。「芸術は、ますますデジタル化された世界で、人々の位置を確認し、航海する可能にする活動としての肯定である。」^{ccxxxix}

ブリオーはドゥルーズおよびガタリの共著『千のプラトー』の「リゾーム」(地下茎)の概念を引用し、ツリーのモデル(樹木型)に反対する。この概念は、インターネット、通信ネットワークと水平のアイデアの発展に重要な影響を与えてきた。リゾームは中心も始まりも終わりもなく多方に錯綜する。しかしブリオーは「ラディカント」が動的なサブジェクトを持っていることを説明する：「(ラディカントは)放浪の動的な形で、そして記述している回路の輪郭で(存在する)」^{ccxli}、そして「言い換えれば、最終的にアイデンティティを形成することができるということは運動である。」^{ccxli}

クレオール化については、エドゥアール・グリッサンの思考を引用される。しかし、グリッサンいくつかの概念は、ブリオーによって提案されたアイデアに近い。例えば、放浪の概念である。そして、グリッサンもドゥルーズとガタリのリゾームの概念「単一の根アイデンティティに対向する複数アイデンティティの定義を記述するために」^{ccxliv}利用する。それに、ネットワークにとって「関係」の考え方は重要である。ブリオーは、1998年^{ccxliii}の『Esthétique relationnelle』で関係性の美学のアイ

デアを開発した。「関係」は元々、グリッサンの思想にとって基本的な概念である。グリッサンにとって、「関係」は「世界のすべての違いの合計である」^{ccxliiv}としばしば話していた。

また特に、『*Traité du Tout-Monde*』^{ccxlv}（全一世界論）では、世界全体のことを考えていた。「全一世界は、人や物事の新たな共存、関係がはびこるグローバル性の状態を定義する。」^{ccxlvii}そして、グローバル化の現象とは違って、グリッサンが、「mondialité」（グローバル性）の概念を提案する：「グローバル性は（…）、多様性に敬意を表して、文化を一緒に持ってくる状態である。従ってこの概念は、むしろ標準化による損失より、知的、精神的、感覚的な豊富を指す。」^{ccxlviii}

3.C.3 - オルターモダン論 (2009) レール&ネットワーク：形の「viatorisation」

ワールドワイドウェブとグローバル的な過剰運動の時代は人間の空間の新しい知覚方法を生み出しているのか？

アートによるポストモダンの定義はスペース&タイムに着地する。逆に、オルターモダンは両方を組み合わせる。オルターモダンによる作品では、視点が同時に地理的で（モビリティ、変位や遊牧文化としての構図の方法）歴史的（異時性としての世界の見方）なものである。その考え方を使うアーティストにとって、歴史的記憶は、現代の世界の地形のように、ネットワークの形として存在する。兆候は回路のように移動されたり、芸術作品は、このダイナミックなシステムの形として提示されている^{ccxlviii}。

ccxxxv . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.119

ccxxxvi . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.121

ccxxxvii . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.158

ccxxxviii . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.159

ccxxxix . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.160

ccxli . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.55

ccxlii . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.55

ccxliii . エドゥアール・グリッサンによるRhizome（リゾーム）：

<http://www.edouardglissant.fr/rhizome.html>

ccxliv . ニコラ・ブリオー『**関係性の美学**』（fr.: *Esthétique relationnelle*, 1998年 Paris: Presses du réel, / En.: *Relational aesthetics*, 2002年）

ccxlv . エドゥアール・グリッサンによるRelation（関係）：

<http://www.edouardglissant.fr/relation.html>

ccxlv . エドゥアール・グリッサン、『*Traité du Tout-Monde*』、(Poétique IV)（『全一世界論』）1997

ccxlvii . エドゥアール・グリッサンによるTout-monde（全一世界）：

<http://www.edouardglissant.fr/toutmonde.html>

ccxlviii . エドゥアール・グリッサンによるMondialité（グローバル性）：

<http://www.edouardglissant.fr/mondialite.html>

ccxlviii . **Altermodern : Tate Triennial** / edited by Nicolas Bourriaud / London : Tate

New York : Distributed in the United States and Canada by Harry N. Abrams , 2009 / ISBN : 9781854378170 / テート・トリエンナーレ「オルターモダン (Altermodern)」のカタログ : 『オルターモダン論』 2009 : RAILS AND NETWORKS: THE 'VIATORISATION' OF FORMS
cclv . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.180

4 結論

4.A - ニコラ・ブリオー：オルターモダンについての結論

「多様性」、「常態化する翻訳」「文化的な放浪」、「不安定性の倫理」、「時空移動」、「歴史の異時的的なビジョン」、「ミックス」等、という「オルターモダンの列島」を構成する概念で、新しいモダニティを作成することができるとニコラ・ブリオーは述べる。

短絡的又はユートピア的である思考を非難することになるかもしれないが、偏見が少ない考え方として、外国に住んでいる立場を持つ人にとって、とても面白く思える。現代の支配的考え方を規定しているパラダイスを変更でき、自分の欲求へのためらいを壊し得る思考かもしれない。この考えでは、自分の時代について疑問をさらに起こすことができる。

日本に住むことを経験してから、次第に異文化やグローバル化のことを考えることになった。家族の一部に外国出身者が多いヨーロッパ人の場合の様に、国籍よりも自分はどの文化でできているかと、自問する。従って、作品が文化と歴史のネットワークとしての構造という考え方は非常に興味深い。

さて、ラディカントの概念では、いくつかの役に立つアイデアがついていることを理解した。例えば、“Radical”アートは、特異的なメディア使用の終わりを意味する。それに、芸術の領域から特定のフィールドを除外する傾向の放棄も意味する。

アートの新しいオープンなビジョンに到達するために、現代美術をまだ他の媒体（建築、映画、デザイン、など）と引き離す障壁を打ち破る意味もある。文化の単純化より複雑さを推進する。ニーチェの思考に近づければ、死や固定より、感覚、ダイナミズム、生きる楽しさと精力、力への意志、を推進するだろう。

4.A.1 - 歴史と遊ぶ

ニコラ・ブリオーによると、現代アートのスペースは空間や表面だけではなく、時間や旅としての新しいスペースでもある。「アーティストは、クラシカルで平なスペースではなく、時間とスペースの無限なネットワークで、ハイパーテキストの世界のサーベイヤーとして、記号飛行士（semionauts）になる。」^{cclv}

「オルター」という接頭辞は、(...) 代案で多様性の概念につながっている。より正確には、時間と別の関係を指定する：歴史的な時期の余波ではなく、もはや「

オルター」は、進歩しながら戻って回るスパイラルとしての歴史のビジョンのための時間的なループのような万華鏡的な遊びの無限な延長である関係を指定する。」^{cclvi}従って、異なる時代を同じ作品の中で繋げたり混ぜ合わせることはアーティストの意識、又はアーティストの選択次第である。そこから考えると、歴史との遊びはアーティスト自身の時空ネットワークの一部とされるのは自然なことである。

4.A.2 - すべての時代のすべての人々の間のゲーム

『ラディカント』の結論で、ニコラ・ブリオーはマルセル・デュシャンの芸術の歴史の流れについての直観を語る。「マルセル・デュシャンは、彼自身の時代に、アートによる「進歩」の危険を感じていた； (...) さらに明確に、彼は芸術はむしろ現在との直接的かつ一義的な関係より、「すべての時代のすべての人々の間のゲーム」だったと主張していた。デュシャンは、過激 (**radical**) ではなかった：この遊牧民はルーツと、同行する原則と文化的な決定が嫌いだった。彼がこのように非線形の近代を体現していることに、 (...) 現在形を取っているモダニティにエコーを見つけることができる。」^{cclvii}

『オルターモダン論』の「モダニズムとヘテロクロニー：『ポスト』から『オルター』へ」で、マルセル・デュシャンの「遅滞」 (**delay**) についての記述がある。マルセル・デュシャンは「現在を混乱させるために、過去のツールを再利用して、 (...)」異時性的で非線形的な考え方を持っていた。その特徴はデュシャンの「遅滞」 (**delay**) という考え方である。この「遅滞」は「過去における未来投影とノスタルジックな視線の対立を重なり合わせる。その対立は二十世紀の芸術の見解に構造を与える。」^{cclviii}

このようなマルセル・デュシャンの特徴は現在多くのアーティストの作品制作方法に見い出すことができる。「彼らがこの「遅延」によって特徴付けられた時空で制作することは重要である。時代錯誤、マルチ時間的、または時間差で遊んでいる。」^{cclix}

そして、その考え方で制作された作品の現代性 (コンテンポラリー) がその混ぜ合わせた形である。「ここで何かが「現代的」であることが、作品の構造であり、構図の方法である：それが一緒に異時性の要素をまとめるという意味で、「遅延」 ('あらかじめの記録'に似ている) は、「即時」 (または「ライブ」) と、「予想」と共存する (...) 。」^{cclx}

これらはジョルジョ・アガンベンの「コンテンポラリー論」のコンセプトに近い考え方である。つまり、自分の時代にしがみつくとよりも、すこしずれたところで現在と他の時代とのつながりを作ることができる。

4.B - 自分のマニエラ / my maniera

自分のマニエラは、以前説明したように、マニエリスム期のアーティストと同じように、気軽に流用することを可能にし、ミックスを使用するような現代アートに近いと思う。

トマ・ゴルセンヌはマニエリスムについて、こう語る：「マニエリスムは、発明が模倣と一緒に成り、また参照の折衷性とイメージの多様性が、新しい構造体より優勢するというスタイルである。」^{cclxi}

それぞれ、歴史上の文化的な要素で遊び、違う時代や世界中の文化の中のパターンを見つけて使用し、混合する。従って、マニエラといいながら、クレオール化のことも考えられるであろう。今まで違うレベルや違う分野で考慮されていた様々なメディア、表現方法、スタイルの間のバリアーが崩れ、平等的に認められる。

マニエラは様式であると同時に、「考え方」や「認知過程」と言うこともできる。従って、無からでなく、集めた様々な物から構成され得る。

1980年代のフランス人の子供(私を含め)は、バンド・デシネ、アメリカのカートゥーン、日本から輸入された沢山のアニメ、特撮番組やビデオゲームを観て育ってきた。私自身は中産階級の家族出身で、ハイカルチャーに触れる経験はそれほど多くはなかった。

芸術の研究を始めた時、現代美術の世界、又は美術史に突然打ち込むことに至った。特にエコール・デ・ボザールに入学してすぐ、歴史的建造物の存在によって歴史の重さを感じ、衝撃を受けた。芸術（ドローイングをベースにして）の勉強と同時に、私は今まで体験したことのないハイカルチャー（クラシック）文化の歴史を情熱的に研究しはじめた。

そして、ある考えが浮かんできた。その文化のシステムのヒエラルキーの中で、私の元の文化（ポップカルチャー）の場所はどこであったか？そのヒエラルキーは必要だったのか？

公式に美術の歴史の中では、それは二次的、マージナル、補助的な要素として見なされていた。子供の頃から没入していたポップカルチャー等が軽蔑で見下された存在だと感じた。

『ドッジボール』（2004年）の映画で、ほぼ不可能な目標を得るためにオタクが集まって試合に挑むのと同じように、徐々に歴史、文化、地域を超えた「アウトサイダーのチーム」を作るかのようなアイデアを考えるに至った。

グリッサンが述べるように、クレオール化は混在している文化の要素を同列に扱わなければならない。再評価又は社会正義への欲求（ブルデュー）？許容できると思われる範囲に自分を制限することがあってはならない。私にとって非常に重要な「まじめに遊ぶ」という概念を大切にしながら作品を作り続けようとしている。

4.C 『八岐の園』、これからの考えられる道

この結論の序章として、私の芸術活動に存在しているボルヘスの概念の中でより重要な、短編小説のうち主な3つについて述べる。

短編集『ボルヘスと私』の『二人の王様と二つの迷宮』^{cclxii}は、青銅でつくった最高の迷宮を持つバビロニアの王様と、何もない広大な砂漠の真ん中にあり、壁も階段もない迷宮を持つアラビアの王様についての寓話である。ものを作る魅力とのコントラストの隠喩だと思う。

そして、短編集『悪党列伝』の『夢を見た二人の男の物語』^{cclxiii}は、『千夜一夜物語』のような話をモチーフに、カイロの男性とペルシアの看守の二人の夢が接続されるというストーリーである。1935年に出版された小説であるが、ネットワークで世界中のあらゆる場所の人は精神を繋いでいると言う、マクルーハンのグローバルヴィレッジのアイデアにどこか近い概念だ。そして、夢で見た目的のために旅に出るカイロの男性の例は興味深い。『ポリフィルの夢』や『インセプション』のようなマインド力で夢の世界と現実のリンクを作れるような作品を彷彿とさせる。

三番目が短編集『伝奇集』の『八岐の園』^{cclxiv}であり、ボルヘスの思考にとって重要な概念が含まれている：時間と迷路である。ボルヘスはこう書く：「『八岐の園』は、崔奔が考えていた世界の不完全な、しかし偽りのないイメージなのです。ニュートンやショーベンハウアーと異なり、あなたのご先祖は均一で絶対的な時間というものを信じていなかった。時間の無限の系列を、すなわち分岐し、収斂し、並行する時間のめまぐるしく拡散する網目を信じていたのです。たがいに接近し、分岐し、交錯する、あるいは永久にすれ違いで終わる時間のこの網は、あらゆる可能性をはらんでいます。」こうして、時間による岐路のイメージを膨らませ、今後の道や活動についての考えを進めることができる。

ラウル・ヴァネーゲーム (Raoul Vaneigem) が述べたように：「来るべき芸術作品は、刺激的な人生の構成である。」 (L'oeuvre d'art à venir, c'est la construction d'une vie passionnante.^{cclxvi}) べきではないだろうか？

-
- cclv . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.180
- cclvi . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.186
- cclvii . Bourriaud, Nicolas. "**The Radicant**", Sternberg Press, 2009; p.186
- cclviii . **Altermodern : Tate Triennial** / edited by Nicolas Bourriaud / London : Tate
New York : Distributed in the United States and Canada by Harry N. Abrams , 2009 / ISBN :
9781854378170 / テート・トリエンナーレ「オルターモダン (Altermodern)」のカタログ：『オ
ルターモダン論』2009 : **MODERNISM AND HETEROCHRONY: FROM POST TO 'ALTER'** p.10
- cclix . **Op. cit., MODERNISM AND HETEROCHRONY: FROM POST TO 'ALTER'** p.10
- cclx . **Op. cit., MODERNISM AND HETEROCHRONY: FROM POST TO 'ALTER'** p.10
- cclxi . Thomas Golsenne, **Le Songe de Nicolas Buffe**, 2007, Paris, Editions Ereme; p.42
- cclxii . J.L. ボルヘス (著), 『ボルヘスとわたし、自選短編集』(牛島信明訳、新潮社、1986/08)
- cclxiii . J.L. ボルヘス (著), 『悪党列伝』【短編集】(中村健二訳、晶文社、1976/06) 原題は『汚
辱の世界史』。
- cclxiv . J.L. ボルヘス (著), 鼓直 (翻訳) 『伝奇集』(岩波文庫)[文庫]、1993/11/16、p.136
- cclxvi . Raoul Vaneigem - 『**Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations**』、1967
年

[付属文書]

ニコラ・ブリオーの「オルターモダン宣言」^{cclxvi}
(...)

ニコラ・ブリオー 「オルターモダン宣言-ポストモダニズムは死んだ」
グローバル化の時代に合わせて再構成された新しいモダニティが生まれつつある。その経済的、政治的、文化的特徴のもとに解釈されるのがオルターモダンの文化である。

コミュニケーション、移動、回遊の機会は増大し、私たちの生き方に影響を与える。私たちの日常生活は、混乱し、熱気にあふれる世界の旅へと変わる。クレオール化が多文化主義とアイデンティティという観念に取って代わる。今やアーティストはグローバル化した文化を前提にする。この新たな普遍主義は、常態化する翻訳、字幕、吹き替えによって基礎づけられる。今日のアートはテキストとイメージ、時間と空間、それらを編み込むつながりを探すのだ。

アーティストは、これまでにないグローバルな知覚に反応する。彼らは記号であふれた文化の風景を横断し、複数の表現やコミュニケーションの間の経路を創造する。ポストモダニズムは終わりつつあり、私たちはグローバルなオルターモダニティの誕生を目の当たりにしている。テート・ブリテンで開催されるテート・トリエンナーレ **2009** は、この前提のもとに集合的な議論を展開する。

旅行、文化交流、歴史の検証は単なる流行りの話題ではない。それは私たちの世界観や生き方が根本的に変化していることの徴なのだ。

概して言えば、グローバルな知覚は新しい種類の表象を求める。私たちの日常生活は、かつてないほどの豊饒さを背景に進行し、いまや国境を越えた存在や、混乱し、熱気にあふれる世界の旅がそのカギを握っているのだ。

ポストモダニズムが終わりを迎えようとしていることは多くの兆しによって明らかである。惑星規模のクレオール化の進行が多文化主義や同一性の言説に取って代わった。モダニストの普遍主義の代用物だった文化相対主義や脱構築は、画一化や大衆文化、極端な保守主義者の反動に対抗するための武器を与えてはくれなかった。

徹底的にグローバル化した私たちが生きる世界で、その経済や政治や文化を踏まえた上で近代性の再構成を行うこと、それがオルターモダニティである。**20** 世紀のモダニズムが西洋を発祥の地とするなら、オルターモダニティは地球全体に散らばった様々な文化のエージェント間の交渉や議論から生まれるものだ。それは中心を持たず、多言語的だ。オルターモダニティの言語は翻訳の言

語である。20世紀のモダニズムと違って植民地主義の抽象言語は使わず、ポストモダニズムのようにアートを起源やアイデンティティの問題に閉じ込めたりしない。

私たちは字幕が偏在し、吹き替えが全面化した世界へ向かっている。今日のアートはテキストとイメージ、時間と空間、それらを編み込むつながりを探すのだ。アーティストは記号であふれた文化の風景を横断し、複数の表現やコミュニケーションの間の経路を創造する。

アーティストは「旅する人」になる。それはオルターモダンの時代の旅人のモデルとなる。記号と形式の間の彼の軌跡は、現代的な運動、旅、横断の体験の証言となる。この進化は制作方法の変化にあらわれる。新しい形式が出現しつつある。空間と時間の両方に引かれた線によって、到達点ではなく軌跡を具現化する、旅という形式。凝固した空間-時間ではなく、放浪の過程を表現する形式。

だから、オルターモダンのアートはハイパーテキストとして読まれる。アーティストは、情報のあるフォーマットから別のフォーマットへ翻訳し、あるいはコーディングし、地形と歴史の中をさまよう。彼らの実践は、1960年代の「サイト・スペシフィック」作品に対して、「タイム・スペシフィック」作品と言える。飛行経路、自動翻訳、異質な要素の間をつなぐものは相互に接合している。私たちは時間と空間を共に旅することができる世界に生きている。ポストモダニズムは終わりつつあり、私たちはグローバルなオルターモダニティの誕生を目の当たりにしている。テート・ブリテンで開催されるテート・トリエンナーレ 2009 は、この仮説を巡る集合的な議論を展開する。

-ニコラ・ブリオー

日本語訳=辻憲行