

視覚伝達デザイン作品における反復表現についての考察

和田 七 洋*

(2011年10月25日 受理)

A Study of Repeated Images in Visual Communication Design

WADA Nanahiro

要約

同じモチーフを反復的に使用することは視覚伝達デザイン作品においてよく見られる表現の一つである。モチーフをそのように利用することによって個と全体を同時に表し、それが与える印象は、その使われ方によって異なる。この論考では反復表現が使われている視覚伝達デザイン作品を収集、鑑賞し、それらの効果について考察を行い、それをもとに作られた自身の作品について述べる。

キーワード：視覚伝達デザイン、反復、アンディ・ウォーホル、ミシェル・ゴンドリー、赤塚不二夫、M.C. エッシャー

1. はじめに

反復という表現は、同一作品内において同じモチーフを繰り返し使用することを指す。この論考においては、モチーフのなかでも単純な形態、円形や矩形などを反復して用いる表現は若干触れるが基本的には除いて考え、認識出来る具象的モチーフの反復を中心に考察を展開する。単純な形態の反復表現は、個々としてあまり意味をなすものではなく、全体として紋様などを表すものであるが、同じモチーフの反復表現は全体としての表現と個々の表現が同時に存在しているものである。全体と個々という表現が同時に存在することが、作品において様々な効果を生み出しているのだが、その効果について客観的に考察することを目的としている。

視覚芸術という視覚伝達デザインを内包する広い分野で反復を使用した作品と言えば、アンディ・ウォーホル作品、特にキャンベル・スープシリーズ、マリリン・モンローシリーズ、毛

* 鹿児島大学教育学部 准教授

沢東シリーズなどが世間一般に良く知られている。視覚伝達デザイン領域においても、そのような反復を用いる事により、インパクトを与え画像に重みを与えるなどその役割を果たしていると考えられる。ウォーホルがもともとデザイナーであったことも考慮すると、反復がデザインという分野においても有用であると考えるのが自然であろう。

本稿においては、具体例から視覚伝達デザイン領域において使われている反復について考察し、より効果的で発展的な使用方法を模索していき、それらの実験的材料として制作研究された自身の作品を紹介する。

2. アンディ・ウォーホル作品における反復

先に述べたように、アンディ・ウォーホル作品には反復が用いられた作品が多くあり、反復という表現について考察を始めるには、彼の作品について考えることは不可避であろう。

彼は多数の作品において、反復によってイメージを記号化することに成功している。例えばマリリン・モンローシリーズは、彼女の死の直後に制作を開始したものであり、彼女の肖像が持つスカンダラスなセックスシンボルというイメージを、モチーフの反復的な利用によって浮きたたせ、彼女自身をもつ人間性、個性を希薄化させていると見なされる。

また、キャンベル・スープシリーズ等の作品は、1962

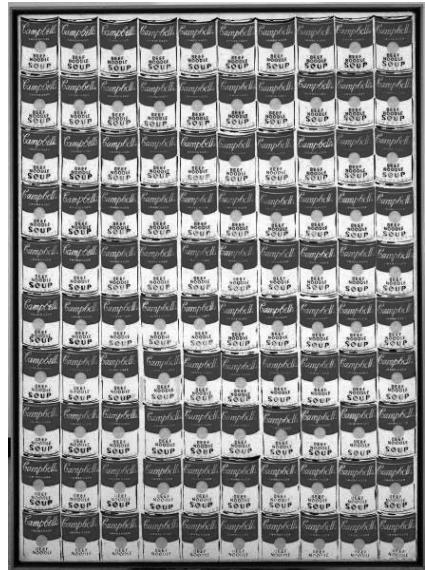


図1 《One Hundred Cans》 1962

年に彼の最初の個展で発表されたもので、大量消費社会のなかで売れるかぎりは何度でも、目に見える「映像」として反復される日常、その機械的な反復が起こすめまいにも似た感覚を「美」としてとらえたといわれる。またモチーフとして商品を選んだだけに留まらず、作品そのものもシルクスクリーン印刷による複製として商品のように生産されポップアートのパトロンである大衆に供給されたと考えられる。

現代美術において彼が行った反復という表現の価値は他にもあるだろうが、筆者が着目しているのは、反復されたモチーフへの絵画的処理である。ウォーホルはキャンベル・スープシリーズを発表した2年後に、赤と緑の同名作2点《色つきキャンベル・スープ》を発表し、もともとこのコンセプトから離れ始め、絵画的な美しさの追求に向かっている。

彼が多用したシルクスクリーンによる複製は、一般的には全く同じものをより多く生産するための技法だが、ウォーホルは同一作品内でモチーフを反復して表すため使用し、それらのインクの濃淡を変え、多色刷りの際に版をわずかにずらし、時にはインクそのものを変えるなど、意図的な誤差を演出している。それらの工夫は元々デザイン制作を行っていた彼のデザイナーとし

での感性によるところが大きいだろう。視覚伝達デザイン作品を制作する上でウォホールが行った反復表現から得られるものは他にも多々あると思われるが、この論考においては、実際に視覚伝達デザイン領域内の作品により焦点をあてる事を目的としているため、この辺りで一端止め、残りは今後の課題としたい。

3. 日常生活で見かける反復的な現象



図2 滋賀県甲賀市にて撮影された風景

ここでいえることは、なんら変哲もないものが、ある程度の数になると驚きになるということだろう。

図3は茨城県つくば市の筑波大学構内で撮影されたものである。これは誰かの作品という訳ではなく、ただ同大学に型落ちしたダルマ型灯油ストーブが捨てられていたところを撮影したもので、廃棄する際にタンクに残った灯油を空にするために、真夏にも関わらずストーブは点火されている。あまりに不思議な光景であったのでこのように写真に収めたのだが、上記の狸の焼き物と比べても個数はかなり少ない。なぜこの個数のストーブ



図3 筑波大学構内で撮影された風景

に驚いたのかを考察したのだが、①真夏にも関わらず点火された②古びたストーブが③屋外に④複数台あったという、非日常性が重なったことが原因だと思われる。狸の焼き物が数体、焼き物屋の軒先においてあったとしても驚く様な光景ではなく、それが数百体あって初めてここにあるストーブと同等の非日常的な光景となりえたのだろう。

すなわち、「個体そのものの非日常性」と「個体の数」の相乗が反復をもつ光景の面白さに繋

がると考えられ、またその事は視覚伝達デザイン作品においても言えるのではないだろうか。

次に生物の反復について考えてみる。自然界において度々形成される生物の群れは個体の集合であって反復とは違う。しかし、例えば昆虫の群れのように人間の容姿からかけ離れた生物の群れであれば、それぞれの個体の特徴などはあまり問題にならず、視覚的には似た様なものが反復しているように捉える事ができる。似た様な個体が集合して群れという新しい単位を形成していることは芸術作品において反復が生み出す意味合いと近いものを感じる。ただ上記にあるようなモノの反復と大きく違うのは、それぞれが独立した意思を持つものと言う事であり、その事実が与える感覚の差は大きい。膨大な個体数から成る群れはそれだけでも驚くべきものだが、それらが全て生きているものだと感じる事によって、更に見るものを威圧し畏敬の念すら感じられる。

自然界における反復は畏敬の対象と成るものだけではない。例えば双子や三つ子でそっくりな顔の兄弟を見ると、何となく心が和んでしまう。圧倒的多数の反復で、個の個性がかなり小さくなると、鑑賞者は畏れを感じるが、少数の反復は和みや笑いを与えてくれる。このことは、それら生物をモチーフとすることによっても表現が可能なのではないだろうか。赤塚不二夫は漫画《おそ松くん》において六つ子を描いている。ビジュアルとして同じような人物が反復されることが笑いに繋がっているだけでなく、6人も同じ顔の人が存在するという事そのものに笑いの要素があるのであろう。この漫画の場合、六つ子というのは現実的にはかなり多い数字だが、突出して多い訳ではない。ありえそうな数字であることがポイントになっていると考える。赤塚氏はインタビューで以下のように述べている。

「六つ子の顔は全部同じにして、名前は、みんな「松」をつけた。そうしたら読者からドツと手紙が来るわけです。「おそ松くんの一家が羨ましい」とか「僕は一人っ子です」とか…。とにかく自分の家庭のことを書いた手紙が、すごく来たんです。特に六つ子が兄弟喧嘩なんかをすると、読者にもものすごくウケたし反響も大きかった。」

このように《おそ松くん》は読み手の共感を得るに程よい数であり、なおかつ面白みを持ったキャラクターとして描かれているのであろう。

4. 視覚伝達デザイン作品における反復

4-1 ケースによる場合分け

反復といってもいくつかのケースがありうる。本稿ではそれらを大きく3つに分けて考えてみる。

1) デジタル的反復

完全同一の反復、いわゆるデジタル技法をしようした場合、完全同一な反復。

2) 版画的反復

版画のようにほぼ同じではあるが、刷り手やインク、版の強度などによって微妙な違いが生じ

る不完全な反復。

3) アナログ的反復

版画を除くアナログな技法で同じように描いた、反復的な創作物。

一般的には1) から3) に番号が上がるにつれ反復の精度が落ち、それに掛かる時間も長くなるのだが、あえてデジタル上で誤差を演出する場合もあるし、非常に良くできた手描きの作品においてはそれらの違いを探するのは困難なことである。また一部の版画では版を一枚刷るのに大変な手間がかかり、図形によっては、手描きで描いたほうが遥かに早いというのも考えられるであろう。既出の赤塚不二夫氏は、《おそ松くん》が大ヒットした際に、描くスピードが追いつかなくなり、六つ子をコピーしていたのだが、やがて「描いた方がはやい」という結論に至り、その試みはわずか半年にして終わったという。当時の漫画の描き方ではコピーを使用した反復の描き方はむしろ時間の掛かる場合もあったのだろう。

反復の精度の高さが作品の善し悪しではない。前途のアンディ・ウォーホルは版に敢えて異なるインクを使用したイメージを羅列し、さらに印刷の際に版を少しずらすなどの工夫をこらし、それぞれのイメージに誤差を演出している。反復の精度は作者がその作品において丁度よいと感じた時点で似せる事を止めた、または似させない事を止めた結果なのであるから、単純に精度から作品の質を論ずるのは軽卒であるし、意味もないであろう。

しかしながら制作期間に関しては、やはり短い方がよい。仮に作品に対面する行為そのものに意義があるというのであれば別だが、視覚伝達デザインの世界においては効率が良いに越した事はないだろう。それゆえにデジタルによる反復が多く使われているのだが（ビジュアルデザインの世界でデジタルが優勢になっている理由は他にもあるのだが）、デジタルの問題点は反復が完璧すぎて、面白みにかけてしまうことにある。その場合、敢えて大きさや色味を変えるなど、色々試行錯誤するのだが、問題はその試行錯誤に時間がかかってしまうということであろうか。

4-2 メディアによる表現の違い

視覚伝達デザインにおけるメディアは、まずグラフィックデザインのような①時間軸のないものと映像作品のような②時間軸のあるものに大別できる。反復表現について考察を進める上でも両者を分けて考えたほうが整理しやすいと考え、そのように考察をすすめる。写真などのメディアは映像の瞬間という捉え方も可能であるため、①で使用される表現方法の多くは②でも表現が可能なのだが、参考作品として①の作品として効果的だと感じたものを中心に話をすすめたい。

1) 時間軸のないメディア

- ・ 無個性の集団の演出

図4はスパイク・ジョーンズ監督による映画《マルコヴィッチの穴》宣伝用のポスター作品で

ある。このポスターでは無数の人間がマルコヴィッチのお面のようなもので顔を隠して撮影されている。このポスター作品では、個々の顔を面によって隠し、個性を感じさせなくしている。この映画のストーリーは、ある穴を通ると誰でも15分間だけマルコヴィッチの視点になれるというもので、俳優のジョン・マルコヴィッチが本人役で出演しているところが大変面白い作品なのだが、本作品中ではこのポスターに見られる様なシーンは登場しない。このポスターでは作中に登場する一般人達が刺激を求めて有名な俳優であるマルコヴィッチになることを表現しており、顔という個人を特定する重要なイメージを同一のものに置き換え、無個性なものとし、それを無数に配置することによって異様な密集空間を作り上げている。マルコヴィッチというメディアが作り上げた一

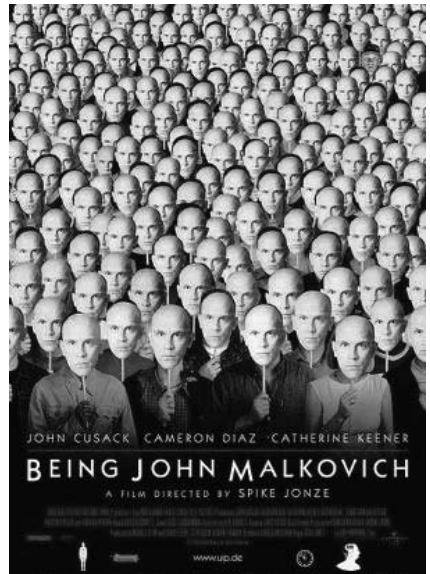


図4 映画《マルコヴィッチの穴》用ポスター

個人の個性の重要性に対し、それを憧れの対象として見る多数の一般人の個性は重要と見なされる事は少ない。アンディ・ウォーホル作品のキャンベルシリーズが大量生産の社会を風刺しているものであるとすると、このポスターではその大量生産の品としての著名な俳優のイメージを享受し憧れる一般人の心理を描いているようにも感じられる。

・パターンとしての繰り返し



図5 エッシャー《シンメトリーの世界》表紙より

本稿においては単純な形態の反復はパターンとしての表現であり、個は特に意味を持たないものとして省いて考えているのだが、認識できるモチーフを整然と反復し、パターンと個々を同時に見せる様な表現もある。そのような例としてM.C. エッシャーの作品などが挙げられるだろう。彼はそれらを周期的図形とし、数学的な、いわば結晶が構成される時のような規則性を感じているのだが、モチーフとして認識できる図形を使用することによって、単純形態が作るパターンよりも発展的な表現ができると感じている。それは彼が抽象的な幾何模様をタイルで表現していたムーア人に対して以下のように述べている事から分かる。「宗教が彼らに肖像を描くのを許さなかったのは、なんとも残念なことである。ムーア人は、もうすこしで、その絵の構成要素を彼等がつくった抽象的幾何学的な形よりももっと意味のある図形へ、発展することができたのではなかったかと思われる。」このように認識できる形態を用い

ることはそうでないものよりも多くの意味を持ち、発展しているとしている。

ではエッシャーがなぜ、認識できる形態による周期的図形をそうでない形態よりも上位と感じていたのだろうか。幾つか理由はあるのだろうが、認識できる図形を用いることによって、より呪術的で創造的な雰囲気を作中に表すことが可能になり、それが絵画上に現れ鑑賞者を引きつけると考えたからであろう。彼は「図形を描いているとき、私は呪文で呼び出した生きものに支配された霊媒であるかのように時々感じる。どのような形で出現するかを決めるのはあたかも彼等自身のようなものである。生れ出て来る間中、彼等は私の批判的な意見など眼中になく、彼等が育って行く大きさに対して私の影響は殆ど及ばないのである。」と述べている。実際に図形を反復的に描く事がそれらに魂を与えるというのはオカルティックな考えであるが、鑑賞者、または作者はそのような感覚に陥る可能性はあるだろう。

・動きを表現する手法として

漫画などのメディアで頻繁に使用される表現なのだが、同じモチーフをコピーしそれらを少しずつずらして配置することによって、それらが残像のように見え、あたかもモチーフが移動しているかのように表現することが可能である。特に動きの最後の透明度を下げ、動き始めの透明度を上げると効果的で、鑑賞者は動きの残像としてそれらのイメージを捉える。この表現では2章で述べたデジタル的な反復も利用可能で時間効率的にも優れているが、問題は平行移動のみの表現になってしまい、有機的な動きには向かないことであろう。

2) 時間軸のあるメディア

・時間差をおいた繰り返し

映像で反復を用いる際には被写体の時間軸のズレを加えることができるというのが特徴である。

また時間差をおくだけでなく、同一の被写体でありながらそれらの被写体に違う時間軸を与えることができるのも映像の特徴であろう。映画《マトリックス・レボリューションズ》において、増殖したエージェント・スミスがキアヌ・リーブス演じるネオを取り囲む戦闘シーンがある。エージェント・スミスはプログラムが人の形に具現化したという設定で、増殖はそのプログラムのデータコピーであるから、双子のような不完全一致ではなく完全一致ということになる。

圧倒的多数の完全一致の反復はこの場面において威圧であり、恐怖の対象として描かれており、つぎつぎに襲って来るスミスとの戦闘シーンは圧巻である。

《マトリックス・レボリューションズ》とは対照的に、ミシェル・ゴンドリー監督による The chemical brothers 《Let Forever Be》のプロモーション・ビデオでは、合わせ鏡による反復した世界の表現として、実際の映像のデータの反復による表現と、それに似せた、複数のモデルに同じ様な格好をさせダンスをさせる擬似的反復を融合して使用している。鏡のように完全な一致の合

間に存在する不完全ではあるが自然な誤差を持つ人間の一致、その二つのバランスが絶妙に混在しているといえるだろう。

・モーションコントロールカメラによる反復

コンピュータ技術の進歩により映像における表現領域が拡張されており、反復表現もその例外ではない。モーションコントロールカメラとはクレーンの動きをコンピュータに記憶させることにより、何度でも同じ動きを再現できる装置で、この装置によりそれまでは困難であった合成方法が可能になった。固定したカメラで被写体の位置だけを移動したクリップを合成するという表現方法は昔から多く使われたのだが、カメラの移動までが加わった場合は、それぞれのクリップに微妙な差が生じてしまい、一般的な撮影方法では非常に困難となる。モーションコントロールカメラの同じ動きを再現できるという特性によって初めて可能になったと言っても良いだろう。ミシェル・ゴンドリー監督 Kylie Minogue 《Come Into My World》は歌手本人が街の一角を歩き、また同じスタート地点に戻り、また同じように歩き出すものなのだが、一周するごとに同一人物が画面上に追加されるというものである。このプロモーション・ビデオでは同装置を使用しており、最大4人の同一人物が映し出される。自然なカメラ移動のなかで同一人物が大勢出現する光景は大変不思議で驚かされる。最初の一周目で落とした書類を二周目に登場する同一人物が拾ってくれるなどの細かい演出も随所に見られ、完成度の高い作品に仕上がっている。

4. 自身の作品における反復表現について

筆者の論文『平面媒体における人物の密集に関する考察』において「密度」をテーマとして考察をし、それらの考察を元に作品《me-200》(茨城県水戸市 リードシネマ跡 2008年)を制作し発表したのだが、同作品において、密度をあげる為に、同一モチーフの反復という表現を用いている。作中では筆者が200人登場し、様々な活動を行っており、やはり強い違和感、滑稽さ、キッチュさの演出に役立ったと考えられる。反復という表現は密度と密接に関連しているもの

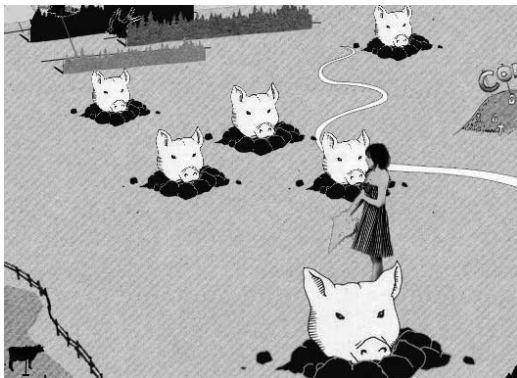


図6 《le pouls》

が、映像のなかでただ同じモチーフを密集して並べると面白みにかけるため、敢えて時間差を設けて配置するなどの工夫をこらした。

また、作品《le pouls》(2011年)においても同様に手描きのアニメーションの反復表現を利用している。同作においては豚が地面からはい出す、車が空中から落ちて来るなどナンセンスなアニメーションを多々描いているのだが、それらのアニメーションのクリップにランダムさを加え、単調にならないようにプログラムが施

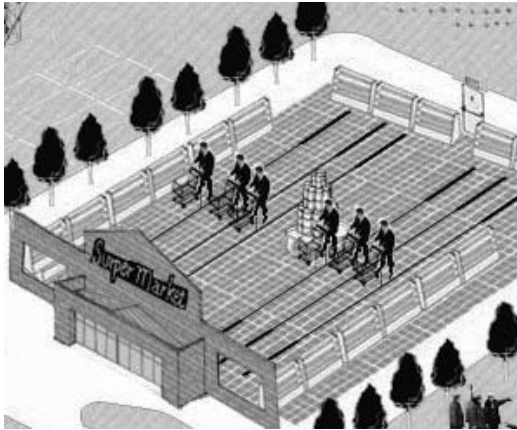


図7 《le pouls》

ば、同じモチーフが同じ時間軸でアニメーションしているだけなのが見えるが、ごくわずかな位置のズレが単調になりすぎない表現に貢献しており、違和感の表現は上記の地面から這い出る豚や、衝突する自動車よりも強い違和感の表現になっていると思われる。

上記2作品はイラストレーションを画面の大半の箇所を用いており、それらは反復が生み出すナンセンスさやキッチュさを高めるため、可愛らしいスタイルを選んでいる。それらのイラストレーションに写真を合成し、コラージュとしているのだが、コラージュはそもそも違和感を楽しむ手法であるということから、反復表現との相性が良いということも分かった。

参考文献

- C. H. マックギラティ 有馬朗人 訳 (1980) エッシャー《シンメトリーの世界》 株式会社サイエンス社
 林 卓行 (2006) 西洋絵画の巨匠9 ウォーホル 小学館
 松田行正 (2005) 眼の冒険 デザインの道具箱 株式会社 紀伊國屋書店
 渡邊裕二 業界ジャーナリスト渡邊裕二のギョウカイヘッドロック <http://022.holidayblog.jp/> 閲覧2011年10月20日
 鹿児島大学教育学部研究紀要. 人文・社会科学編 =Bulletin of the Faculty of Education, Kagoshima University. Cultural and social science Vol.60 p.265 -273

されている。

同作品においては敢えて時間差をつけないアニメーションも使用した。作品内に描かれているスーパーマーケットをクリックすると、屋根が消え、店の内部が見えるようになるのだが、店内では何故か黒のスーツを着た男性がカートを押して駆けっこをしている。実は駆けっこではなく、ただ単純に男性のアニメーションを繰り返し使用しているのだが、スタートの位置に若干のズレを設けたことにより、視覚的に多少の誤差がでるよう細かい配慮をした。よく見れば、