

作品「M」の表現動機に関する研究 —マドンナはなぜ「かっこいい」のか—

デザイン専攻 岩花 梓

目次

- I. はじめに
 - 1 3DCGアイドルの出現 2 流行する3DCGアイドル 3 アイドルについて
- II. 作品の変化に関わる要因について
 - 1 変化するスタイル
 - 1-1 マドンナにおけるスタイルの変化 1-2 変化する作品テーマ
 - 2 肉体から精神へ
 - 2-1 マドンナの脱セックスシンボル 2-2 人物表現の年齢と肉体、精神性
 - 3 文化としての表現素材
 - 3-1 東洋的身体表現、ヨガから学ぶこと（マドンナの場合） 3-2 作品における手の表現
 - 3-3 手の結ぶ印
- III. 作品「M」について
 - 1 マドンナ映像の断片 2 作品「M」について
- IV. まとめ

I. はじめに

本論は、作者が制作した3DCGによるシリーズ作品「M」の制作を通して検討し考察を行った事柄について述べたものである。特に今回の作品の制作動機のひとつでもあった米国ポップミュージック界のアイドル、マドンナを取り上げ、「かっこいい」ことについての分析的解釈を行い考察を加えた。

1 3DCGアイドルの出現

作者は、これまで3DCGによるキャラクター作品を制作してきた。いわゆる3DCGアイドルといわれるものである。まずここで3DCGアイドルとは何かということについて、その技術的および社会的背景から述べていきたい。

3DCGとは、3-Dimensional Computer Graphicsのことである。通常のCGが2Dつまり2次元座標軸の中で形態や色彩を用いて筆でキャンバスに絵を書くように制作するのに対して、3Dつまり3次元座標軸を使って制作を行うということは、あたかも彫刻作品を作るように奥行きや回り込みの情報も詳細に設定しながら制作を進めるということである。立体に当てられる光や素材感などを選択しながら、どういった視点からその立体を眺めるかといったカ

メラアングルも自由に決めていける等のメリットを持つ。ひとつひとつの単体を仮想の空間上で作り上げそれを理想の状態に動かした上で、ひとつのカメラアングルから、モニターという平面画面上に映し出すのである。

仮想現実あるいはバーチャルリアリティという言葉が最近よく使われるが、あたかも現実のものとして存在するかのような高いリアリティを持って対象を表現することが現在の3DCGの世界で可能になっているのである。このような技術革新が映像世界において可能となることによって、表現の可能性は大きく広がり、それによってわれわれは日常的に現実世界と仮想現実の世界をリアルタイムで行き来する環境を身につけたわけである。もちろんそこから様々な社会問題が派生してくるわけである。

映像世界の新しい展開は、アイドルの世界にも影響を与え、3DCGアイドルというものを生み出した。

2 流行する3DCGアイドル

3DCGアイドル（仮想のアイドル、バーチャルアイドルやバーチャルタレントなど呼び方は様々）は、コンピュータの進化により3DCG技術が格段に上がり、リアルなキャラクターを表現することが容易になったことなどを背景にして生まれた。

1996年に世界初のバーチャルアイドルタレント、即ちCGを使って人間と同じ立場でタレント（歌手、女優など）

の活動が出来るタレントとして伊達杏子（だて きょうこ）がデビューした。伊達杏子はホリプロに所属するバーチャルアイドルタレントである。しかしその当時は、話題性はあったものの（あまり可愛くなかったためか）それほど人気は出ずに姿を消した。

その後、低価格の3DCGソフトで作られたテライユキが登場する。このキャラクターはCDや写真集の出版など様々なメディアで活躍した。このことは一般の人々に3DCGは自分にもできる、というきっかけを与えたものである。実際しばらくの間3DCGアイドルは様々な人達の手により量産されていくのであるが、物珍しさが沈静化したのか、現在は当時ほどの活気は感じられない。

当時の3DCGアイドルは、大抵どれも水着姿であったりかなり露出の激しいものだった。制作する人のほとんどが男性であったという事もあるだろう。自分好みの女の子が作者の手で作り上げられる。つかめそうでつかめない自分だけの架空のアイドルである。しかし一般に言うアイドルとは、そこに多く支持者が存在しているという商品化された状況の中でのみ存在するものである。

作者はかつて実際に3DCGアイドルを制作してきた。キャラクターを前面に押し出した、キャラクター画像を携帯電話の待ち受け画面として制作していたのだが、3Dキャラクタービジネスを通じて自分の作品を重ねてみると、このまま同じものを自分の作品制作していく事に疑問を感じ始めた。商品を制作する同じ手法で作品を制作していく過程で、そもそもアイドルとはいったい何であるかという、基本的な課題にたどり着いたわけである。



携帯電話の待ち受け画像用に作られたキャラクター達

3 アイドルについて

今日でこそアイドルには様々な形態が存在するのだが、かつてアイドルとは、実在する人物がメディアだけでなく聴衆の前に現実の姿を表わし時間や空間を共有しながら活躍することでアイドルと呼ばれていたわけである。70年代にアイドル現象が始まったといわれるが、当時から10代の少女らが歌手や女優として活躍し、短期間に大量のアイドルが現れては消えていった。時代の流れの中でアイドルの力が弱くなった時期もあるが、歌や演技の特有の能力を持たないイメージだけのグラビアアイドルといったものも生み出しながら、アイドルの歴史は途切れることなく今日に

至っている。元々芸能界においてのアイドルとは手の届かない偶像としてあこがれの存在であったが、近年SMAPの活動によりアイドルはより身近な存在となった。

アイドルでありながらお笑いを取り入れたSMAPは、従来のアイドルのイメージを大きく塗り替えてきた。つまり、グループとして活躍しながらも、メンバーがそれぞれに個性的な活動を行うといった独自のスタイルを定着させてきたわけである。SMAPは様々な顔を持つことになったが、そのどれもが質の高い完成度をめざして、ファンの年齢層も幅広いものがある。

先述したように今やアイドルの定義は決して固定化したものではないが、社会的・市民的に好感度があり、そして外見が良い事に加えて歌や踊りに堪能であることに加え、それらが広く一般に普及していれば国民的アイドルと呼ばれていたのである。

グラビアアイドルの出現と推移の歴史をなぞるように3DCGアイドルが戦略的に制作され流行したわけであるが、ただかわいいだけのキャラクターの3DCGアイドル単体の力は近年急速に弱まってきた。進化した3DCG技術は各方面で活躍しているが、そういった技術力や表現力をもってしても、70年代から80年代のアイドル期のような隆盛はついに3DCGアイドルの世界に訪れなかったのである。

一方、インターネットを利用するオンラインゲーム（特にMMORPG[Massively Multi-player Online Role Playing Game]とは、数百人から数千人規模のプレイヤーが同時に1つのサーバに接続してプレイするネットワークRPGの事）では、ほとんどが3DCGでゲーム世界が表現されていて、その世界を自由自在に冒険できる。まさに三次元世界を、自分というキャラクターをあやつることで体験できる。3DCGの表現技術も広がって、ただリアルなものを創るだけではなく、2DCGのイラストが動いているように見えるものも数多く登場している。

II. 作品の変化に関わる要因について

このような社会的背景を受けて、作者は3DCGキャラクターの制作に疑問を抱き、その表現様式を徐々に変えてきたわけである。表現の変化は、作者がアイドルという世界へのこだわりから離れ、再びアイドルを「かっこいい」という現象を分析する観点から見つめ直すことによって、実現されてきたのである。こういった興味の回帰を行った対象が『マドンナ』である。

以下、作者の作品とマドンナを対比的に述べることによって、「かっこいい」の現象を、幾通りに視点を変えながら検討してみた。

1 変化するスタイル

1-1 マドンナにおけるスタイルの変化

マドンナは歌手であり、女優であり、作家でもある。ギネスによると、彼女はポップスの女王と呼ばれた数少ない歌手の1人であり、最も成功した世界的に活躍する女性ソ

ロシンガーだ。1983年にデビューし、2005年現在もトップを走っている。

ギネスの記録は次のように紹介されている。

Most Successful Female Solo Artist (2000年11月) / Worldwide / 120 million albums / Madonna is the most successful female solo artist, selling 120 million albums as of November 2000. She has had 35 top 10 singles and 12 top 10 albums in the US, with a UK total of 47 top 10 singles and 14 Top 10 albums. [Guinness World Recordsより]

マドンナは国民的アイドルとしてスタートした。全米でマドンナのファッションを真似するWannaBe'z (ワナビーズ) という少女が急増したほどだ。マドンナは、1983年7月27日にデビューアルバム『MADONNA』を発売以来、20年以上もの長い間トップを突っ走ってきた。

マドンナは様々な顔をもっている。歌のプロモーションビデオを見ると、本当に1人の人間なのだろうかと思えるほどに1人として同じマドンナはいない。少女から大人の女性への変化、キャラクター設定も娘、母親と様々だ。そして何よりファッションブルで美しいことこの上ない。

ダンスも上手く画面の中のマドンナは最高の演技で、ビデオ一つ一つが映画のような面白さも持つ。作りが細かく、出演する人々も大変いい味を出している。ストーリーもドラマティックであり、クオリティの非常に高い映像作品といってもいい。

日本に興味をもっているようで、ビデオには日本を題材としたと思われるものや、よく見ると日本のボンカレーが登場していたりと小道具にも凝っている。ライブでは日本語で「愛がすべて」と書かれたセットや、西洋のドレスを着て扇子を持って踊ったりした。

常に時代のトップを走ってきたマドンナのプロモーションビデオは時代と共に進化し、まるで映像の歴史を見ているかのようにも思える。

マドンナは歌手だけでなく、女優という顔ももっているが、その演技はそれほど評価されていないのか、彼女の経歴には、ゴールデラズベリー賞の最低主演女優賞がずらりと並んでいるのである。様々な社会現象や表現世界を手のひらでもてあそびたかな感性を彼女の中に感じるわけだが、こういった不名誉な賞をも総なめにしていくその手法は徹底している。

ちなみに、ゴールデラズベリー賞(正式名「RAZZIE Award」。「Golden Raspberry Award」とも呼ばれる)とは最低の映画を選ぶ賞である。米映画アカデミーの会員(実績ある映画業界人)による投票・審査を行うアカデミー賞と違い、ラジー賞選考にはゴールデラズベリー賞財団の会員による投票に加え、一般の映画ファンが小額の会費を払うだけで投票の権利を有することもできる。初期は真正銘のB級作品が各部門受賞を独占することが多かったが、近年は輝かしい実績があるにも関わらず何の間違いかどうしようもない役柄を演じてしまった俳優や、前評判と

実際の出来のギャップが著しく激しい大作などが受賞する傾向にあるという。

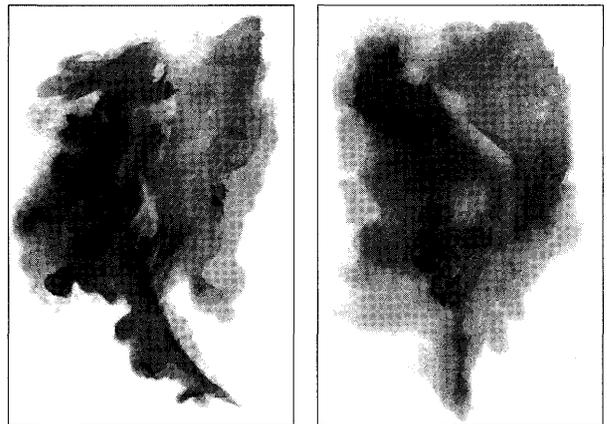
一方、「エヴィータ」ではゴールデングローブ賞主演女優賞を受賞した。ここで彼女は自分にとって最高の演技とはどういったものを証明している。(ゴールデングローブ賞[Golden Globe Awards]は、映画とテレビドラマに与えられるアメリカ合衆国の賞。)

最近では「007ダイ・アナザー・デイ」で主題化を歌うと共にカメオ出演(友情出演)している。

マドンナは多様な顔を持つ。マドンナは今の地位に満足することなく、常に新しい自分を見出し表現している。最近では子供のための絵本も書いて、世界中で読まれている。

1-2 変化する作品テーマ

自己の作品が変化するということはどういうことであろうか。作者はある時期、本来のキャラクター制作から一端距離を置いて、水彩画風の抽象的情景描写を試みている。自己の感性の赴くままに滲みほかしといった、あたかも紙に浸透していく素材感をCGの世界で試みたわけである。



CGでアナログ的な表現をした作品

作者は描画する主体であって作品は自分とは違う物質である。そこにイメージされるものは、自分そのもののものであり、自分とは違う独立した運命を持って歩き始める客観的存在でもあるようだ。一観客として作品を見つめる自分がそこにあり、作品と作者との関係に演出を施すのも自分であるので、作者はいくつもの立場の間を瞬間移動させながら作品を制作していく。

感覚に任せながら形や色を変化させていく心地よさに身を任せながら、本当の自分のイメージを探している自分がそこにあるのであるが、そうした行為を通してどんな世界と自分は通じようかと模索しているのであろうか。作者は、決して十分なものではないが様々な表現様式を試みる基礎的経験をしてきているので、昨日行った造形と全く違ったものを今日試みることができる。しかし本当にこれだと思えるものが一定の訴求力を持って制作できるまでには至っていないとも感じている。

外界のどこと繋がりようとしているのかを制作の過程で模

索することは、自分を社会のどこに位置付けるのかを考える演出家の領域に近いような気がするのである。

2 肉体から精神へ

2-1 マドンナの脱セックスシンボル

マドンナといえば、世間ではトラブルメーカーであるとともにセックスシンボルといわれることが多く、プロモーションビデオでは度々過剰な演出に人々が騒いだ。

「SEX」というタイトルの過激なヌード写真集を出版したりもした。しかし1994年(36歳)にアルバム「Bedtime Stories」を発表した後、脱セックスシンボルを宣言したのである。

本能的にふるまっているかのように見える彼女の活動の向こうに、高い計算能力を持ったイメージの仕掛人が彼女自身の中に存在しているようである。近年では社会に訴えかけるテーマの歌などを出している。

アイドルは若いという印象が強いが、社会の反応を先取りするように年齢に対する既成概念を壊しながら、今だマドンナはアイドルであり、強い存在感を示し続けている。様々な変化を見せつけながらも高い人気を維持しつづけ、そうした中で彼女の実生活は少女から女性、母親へと大きく変化を遂げてきたのである。若い頃は激しくダンスし歌っていたマドンナは時を重ねるにつれ落ち着いた感じの知的さを感じさせるアーティストへと進化した。

マドンナの「かっこよさ」は、年齢とは関係がない。彼女は自分を知りつくし、そういった自分のどこを社会がそして人が求めているのかをマドンナ自身分かっているようだ。身体を鍛え上げ、表現を深め、常に期待以上のものを出現させながら、我々を驚かせ翻弄する。それは常にあくまでも彼女らしく、そつがなく、「かっこいい」のである。

2-2 人物表現の年齢と肉体、精神性

作者は、これまで少年をモチーフとして自分なりの「かっこいい」を追求してきたと言える。しかし、今、女性をモチーフとして新たな表現の可能性を探りはじめている。

「かっこいい」は、性別にも年齢にも関係しない。誰が誰をかっこいいと思うかは、その時々状況であり、かっこいいにもいろいろなパターンがありそうである。時折り「あ、おれかっこいい」と人知れず思ってみたり、「わたし、ちょっとかっこよくない？」と冗談めかして人にアピールしてみたりと、「かっこいい」は、自惚れや自画自賛する時にも使われる。

それでは、作者のかっこいいは、この場合どういうことであろうか。現在の女性表現の前に、作者はどちらともつかない性を持つ人物を作成した。

性別の表現に付きまとうものは、どうしても異性に対する「媚び」というものである。性に対する意識は「本能」という基盤から出てくるものらしいので、あまり否定的な物言いはかりではいけないように思われるが、その行動が衝動的であればある程、我々の文化からすると、その値う

ちを落とすもののような気がする。性の表現を芸術の土俵で見た場合、そこに愛はあっても露骨なエロティシズムは、避けて通られる。エロティシズムの目的は直線的で短絡的な衝動行動を誘うことにあるからだ。作者の作品が芸術的であるかどうかは別として、性の表現を無視したところに、この場合の実験性があると思う。どこかの性に特化しなければならない、積極的な理由は見つからないし、表現世界は基本的に人々の識別したい欲望からも自由であってもいい。



性別を設定せずに制作した作品

問題は精神性だ。クールで、存在感があり、誰に寄り掛かることも属することもなく独立していて、どことなく鍛え抜かれたような感があり、それでいて、重くなく、人間味があり、暖かい。そして大切なことは、究極的に「きれい」で「かっこいい」こと。そんな人物をどうすれば顔だけで表現できるか。

制作テーマや動機はいたって単純であり感覚的である。従って、作品の年齢を若く設定し、性別を無視する作者の「きれい」で「かっこいい」には、本当の意味での精神性からは少し距離があるだろう。

3 文化としての表現素材

3-1 東洋的身体表現、ヨガから学ぶこと(マドンナの場合)

マドンナは以前、筋肉トレーニングで体を鍛えていることで知られていた。体脂肪は女性ではギリギリの15%だったという。出産によって体型が変化したのをきっかけに、肉体的だけでなく精神面にも効果的なヨガに目覚めたマドンナは毎日1時間半ヨガを行っているようだ。そんなマドンナに影響され、今では多くの人がヨガを行うようになった。ヨガの他にもマクロビオティックという玄米や雑穀などを主食とする食事法を取り入れている。そしてレストランでは何が入っているか分からないとのことから食事をしないという徹底振りである。日々の鍛錬が功を奏したか、落馬し数箇所の骨折全治3ヶ月の大怪我をしたが当日退院、すぐに仕事を再開、1ヶ月でギプスを外したというエピソードも記憶に新しい。

マドンナのプロモーションビデオでは東洋を感じさせる

演出が数多く登場する。メヘンディ[Mehendi]というインドで結婚式や祭などで手に描かれるタトゥーのようなものを、「frozen」内で使用しているし、このビデオでは髪の毛を黒にしたマドンナが神秘的な踊りを披露している。そこでのマドンナは、顔はもちろん手の先まで美しい。

ヨガの歴史は古いもので、3千年前のインダス文明が始まるとされる。当時の遺跡から、瞑想の坐像とおぼしき刻印が確認されているからである。ヨガという言葉は古代インド語に由来し、乱れた心を一点に結びつけ精神を集中させる事で究極の心の安らぎを創り出す、という意味を持つ言葉である。



PV/frozen より

ビートルズが、1960年代インドへ瞑想の修行へ出かけ、インド音楽・文化に傾倒したことは有名である。その影響で世界にヨガは広く知られるようになったが、当時は「修行」として知られるにとどまった。

マドンナがヨガを実生活に取り入れ、作品表現にも生かしたことから、再びこの東洋世界に照明が当てられ、折からの健康ブームがこれに拍車をかけたようである。

3-2 作品における手の表現

人類は、その進化の過程で直立歩行を始めることによって、自由に手が使えるようになり、知恵と道具を使って今日の繁栄をつくってきた。当然、情報を操作し高いコミュニケーション能力を身につけてきた。このように重要な役割をになってきた我々の「手」は、身近な日常生活の中でも需要不可欠な存在であるが、改めて観察してみるとその立ち居振る舞いの基本は控え目であり地味である。

手は我々のからだの横についているので、ふだんは胴体の一部のように横にだらりとぶら下がっているだけである。特別な状況でない限り我々は、人を見る時にまず顔を見てそれから気のついた部分へ視線を移すことが多い。人が見られる存在である限り、顔は最も重要な要素であり、声を発しなくとも我々は相手が自分に敵愾心を持っているのか、暖かいもてなしの気持ちを準備しているのか、関心があるのかないか、元気なのか疲れているのかななど、大方のことはその表情で把握し、自分自身の今後の距離の取り方や態度を査定するのである。顔は、静かにその人の性格や人生の経歴、現在の状況をあらわし、個人が唯一無二の固有の存在であることを示す証明書のようなものである。

一方、手は地味な存在ながら、一旦人が行動を起こすや否やそれに応じてここぞとばかり輝きはじめ機敏な動きを現わし、様々な必要に対し忠実にその役割を果たすのであ

る。手は決して出しゃばらず、我々の意のままにその姿をあらわしては働き、やがて役目が終わると控えめに元の場所に戻っていくのである。手は我々が見られる存在から見る存在に移動するや否や、つまり能動的な何かを起こしたり、他者とのコミュニケーションを強く取ろうと願ったりした途端に、極めて重要な立て役者としての姿を現わすのである。

「手」の項目を辞書で引くと実に多くの慣用語があげられている。「手が込む」「手が付けられない」「手ははいる」「手が離れる」「手が回る」「手に汗を握る」「手につかない」「手を下す」「手を出す」「手を広げる」等々、我々の行動パターンは何と多くが、「手」の所作に置き換えられて表現されていることか。

一方、手は必ずしも物理的な実利のための道具としてのみ存在してきたわけではなく、我々の意志を伝達する視覚言語としての重要な役割も担ってきた。体全体を使って何かを表現しようとする時、手はかなり主導的な役割を受け持つことになる。

さまざまな手の役割の中で、作者は、コミュニケーションツールとしての手の動きに興味を抱いたわけであるが、後述するように、そのことが、より能動的に行為する人物表現へと作者の作風を変化させていく端緒となったのである。

先に述べたように、作者のこれまでの作品といえばメインは決まってキャラクターであり、特に顔の作りを重視していた。特に、携帯電話といった小型の画面を前提とした作品作りだったこともあり、表現すべきはまず顔であった。顔を描き切れば作品は完成だったのだ。たまに手を画面上に出す事もあったがそれはおまけ程度のもので、手に特別な意味をもたせることはなかった。

しかし手を飾りやおまけ程度で終わらせるにはもったいなく、手による表現の可能性に着目すればする程その思いは強くなった。

3-3 手の結ぶ印

そこで作者は、仏教で用いられている印相つまり「印を結ぶ」手の表情に興味を持ったわけである。ヨガに心酔しているマドンナの手によるパフォーマンスに端を発しているものの、既に作者の作品は静的な顔の表現から、より動きの加わった複合的な身体表現へと移行しつつあった。

いずれにせよ、こういった印を結ぶ手のパフォーマンスを身近に体験できるものは仏像であるが、それらの手の表情はなかなか神秘的で興味深いものである。なんだか「カッコいい」気がするこの手のしぐさに、もっと別のステージを与えてみたら、今までとは少し違った面白さが演出できるのではないかと感じたわけである。

印相には、例えば施無畏印・与願印・智拳印・来迎印・禅定印・阿弥陀定印・降魔印・説法印をはじめ様々な形や組み合わせがあり、これらから仏像の種類を判別できる場合も多いという。印は、サンスクリット語の「身振り」

を意味する言葉から出てきたように、それぞれにその姿から受けるイメージに関連する意味合いがあり、私の意志をそれとなく象徴的に伝えている。

手は意志を表わす。それは静から動への心の状態の変化を表わしているとも言える。他者と繋がり意志を伝達していく姿勢の表れであり、人が人から人の間に歩を進める重要な動作を担っている。作者はそういった手の表現機能を象徴的に理解し、ある意味で抽象的なイメージの言語として作品の中に取り入れたのである。

Ⅲ. 作品『M』について

1 マドンナ映像の断片

「パワフルな女性は、どんな社会でも脅威的存在だから、私はいつでもバッシングの対象になる。そういう構造の全てを私は破壊したいし、終わらせたいと思ってる。」とマドンナは言う。様々なものを吸収し、様々なものを創造していくマドンナは、今も多くの人々に影響を与え続け、常に新しい話題を発信しながら力強く走り続けている。マドンナと言う作品を知る身近な素材はそのプロモーションビデオである。そこに見られるマドンナの持つ様々な顔について、印象を綴ることによってマドンナを理解する糸口でも発見できればいいと思う。(以下「Madonna THE IMMACULATE COLLECTION」 「madonna >the video collection 93:99」 (WARNER MUSIC VISION) の映像より抜粋)



[like a prayer] 1989

十字架が燃えるシーン。

このビデオは、イタリアではキリスト教を冒瀆、ドイツでは不適切な性表現としてそれぞれ放映禁止になった。



[vogue] 1990

手の動きはもちろん、ダンスが印象的な作品。

右：1990年度MTV大賞授賞式ステージ。手に持っているのは日本の扇子のようだ。



[secret] 1994

作品によっては髪の毛の色を変えたり、時に顔にほくろをつけるマドンナ。ビデオに映っているのは多くの顔をもっているマドンナの内の1人なのだろう。



[drowned world/substitute for love]

1998

パパラッチに追われるスター、家に帰ると母親の顔に、まるでマドンナの日常のようだ。



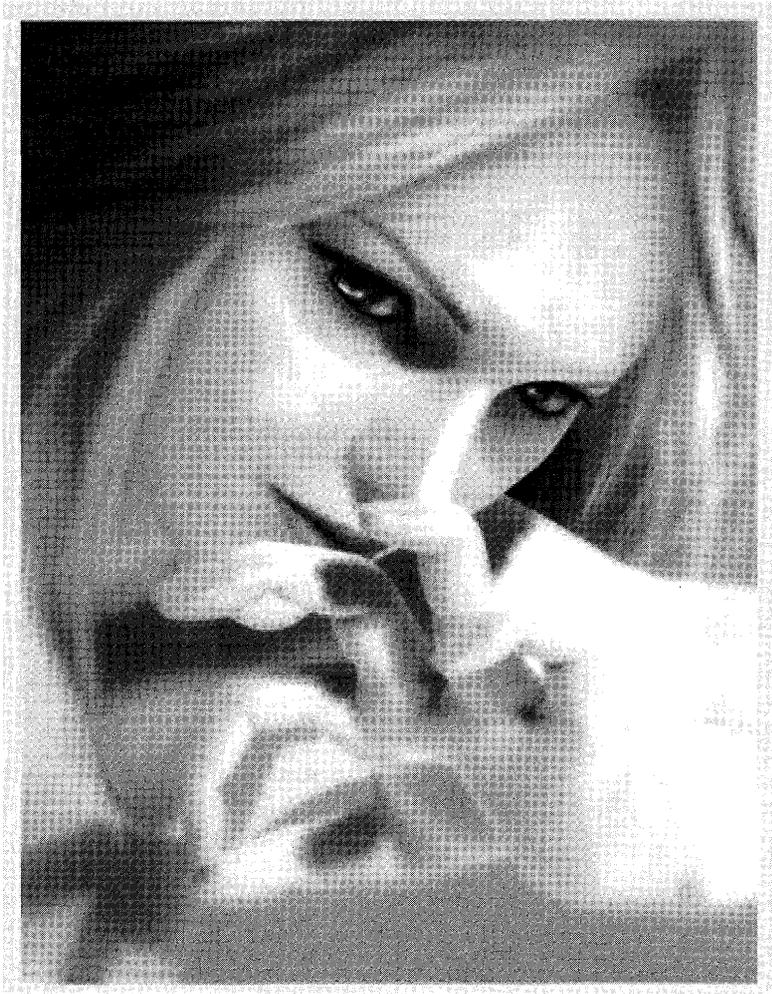
[nothing really matters] 1999

着物・和室など、数々の日本の要素が登場する。

これまで、マドンナのデビューから最近の状況までの資料を調べ、作者なりの視点で分析を試みてきた。

ここで、改めて自らの作品について考えてみる。実在するマドンナの印象を全て削ぎ落としたときに、作者が取り組んでいる現在の課題についての糸口や興味の実体が、おぼろげながら見えてくるような気がする。

2 作品「M」について



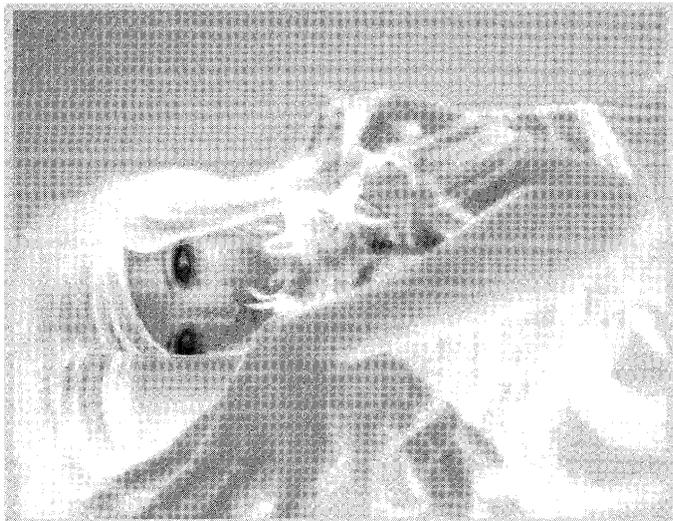
1



2



3



4

「M」シリーズ より



5

この作品では、作者が従来制作していたキャラクターデザイン
の延長線上に、女性と手を登場させ、「かっこよさ」

と「きれいさ」のイメージをシリーズとして制作している。

シリーズの初期はただシンプルに女性と手のみを表現していたが、次第に小道具として花を持たせ、イメージに一層のふくらみを期待した。それに伴い、画面に映す対象は顔中心から全身へ移っていった。

化粧品やブランド品の広告ポスターのような雰囲気を出しつつ、作品ごとのイメージカラーを全体的に柔らかい印象にしている。優しい色調にすることで、ただの女性のCGではなく無機質になりがちなCGのようでもあり紙に筆で描いた絵のようでもある、不思議な質感を目指した。

作者はこのシリーズのいくつかの作品にユリなどの花を登場させている。ユリには「威厳・純潔・無垢」という花言葉があるが、ユリのイメージのような雰囲気を感じさせる女性を表現できたのではないかと思う。

IV. まとめ

「かっこいい」は、その人の精神性に支えられている。しかし「きれい」とか「かっこいい」は、まずは見た目の問題であるから、そこには、見た目から判断する眼があり、判断される対象がある。要するに、状況を作り出すもの（行動の主体）とそれに注目するもの（観察者）の、それぞれの勝手な判断力の問題ではないかとも思う。「きれい」に客観的な説明が難しいように、「かっこいい」もその定義からして容易ではないし、更に「かっこいい」の背景に精神性があるとすれば、そのことに対しては、文化的、時代的、社会現象的等々の分析がどうしても必要となるに違いない。そうした過程で客観的な共通項も見えてくるかも知れないが、今後の検討に譲りたい。

作者が「きれい」や「かっこいい」を求める根底には主観があり、その判断には個人の価値観や美意識が大きく作用している。しかしマドンナの「かっこいい」は遥かに個人の嗜好の範囲を大きく超えてしまっているようだ。調査や分析を進めていくと、マドンナは一人の人間としても輝いて見えるが、気がついたらマドンナというシステムにどこまでからめとられているのか自分でも分からなくなる。アイドルとは、視聴者が求める視点に従って、理想的に仕組まれたゲームのようなものであろうが、それを仕組む側の姿勢は極めて客観的で計算高いものであり、同時に極めて自己愛的、陶酔的でもある。この後者の点が作者の分析の眼をますます幻惑させる大きな要因であるように思う。

作者は制作を通して、常に自己のイメージを具体化しようと試みているわけだが、これまでの表現スタイルの変遷やシリーズの制作を通して、おぼろげながら分かってきたことは、表現されたイメージには強いベクトルのようなものが不可欠ということである。作品の手は女性の顔から前に差し出されているが、この場合、見る側に差し出されているものは実は手といった仔細な部分ではなく、作者の表現意思がベクトルとして一般の側に示されたものであると言い換えることもできる。作者のこれまでの考察を、単純な構造で言い表すならば、「かっこいい」を見る側として造形化しようという意思から、行動の主体として「かっこ

いい」に心酔し外向きに仕組んでいく積極的な意思に推移してきたことの確認であったように思う。

この推移の向こうに更にどういう造形が出現し展開していくのかは分からないが、確かな着地点を求めてどこまでも飛んでいける、熱く強いイメージのベクトルを常に持ち続けていたいと思う。

参考文献：

- J. Randy Taraborrelli 『Complete MADONNA』、吉澤康子訳、祥伝社、2001年
- Barbara Victor 『マドンナ 女神の素顔 Goddess Inside Madonna』、白川貴子訳、KKベストセラーズ、2003年
- 『月刊広告批評264号』、マドラ出版、2002年
- 『SEX by MADONNA』、同朋舎出版、1992年

参考サイト（2005年10月現在）：

- [Madonna.com] <http://www.madonna.com/>
- [Get!Madonna] <http://www.getmadonna.com/>
- [SmaSTATION-4] <http://www.tv-asahi.co.jp/ss/>
- [Wikipedia] <http://wikipedia.org/>
- [IT用語辞典 e-Words] <http://e-words.jp/>
- [Guinness World Records] <http://www.guinnessworldrecords.com/>