

ブルーノ・ムナーリの視覚実験における  
素材、イメージ、構造の探求と70年代ワークショップへの影響  
——モンテ・オリンピーノ実験映画研究所での活動を中心に——

佐藤佳弥

0. はじめに

ブルーノ・ムナーリ (Bruno Munari, 1908-1998) はイタリアの芸術家、デザイナーである。彼が未来派第二世代、具体芸術運動 (Movimento Arte Concreta)、アルテ・プログラムマータ (Arte Programmata) など幅広く活躍した人物であることはよく知られている。本論文では、彼の多岐にわたる活動のなかでも、1953年前後から継続的に制作された、OHP やスライドプロジェクターを用いる《直接の映写》と、特定の光を映し出すポラロイドフィルターを併用する《偏光の映写》(以下、二作品を総称して〈映写シリーズ〉と記す) を中心に取り上げる<sup>(1)</sup>。ムナーリは1970年前後からこれらの作品をワークショップで用いるようになり、そこでの作品の捉え方も当初のものとは異なっていた。一見すると、その変化はムナーリの関心が作品の制作から教育的実践に移ったことによるものと思われる。しかし、1960年代前半のムナーリの活動を考察することによって、その背景にあるのは教育への関心だけではないことが明らかになるだろう。以下では、はじめに制作当初と1970年前後までの〈映写シリーズ〉のムナーリ自身の位置づけを確認する。その違いを踏まえ、これまで注目されることがなかったモンテ・オリンピーノ実験映画研究所 (Studio di Monte Olimpino、以下、研究所と記す) に焦点を当て、1960年代前半の実験的な活動を検討する。それによって、1960年代半ばまでの実験が、ワークショップで〈映写シリーズ〉が用いられる背景となったことを明らかにしよう。

## 1. 1950 年代と 1970 年代前後の実験的な活動

まず、本論文で取り上げる〈映写シリーズ〉を確認する。《直接の映写》では、透明なセロファンや羽毛、植物の繊維などの日常的な素材を動かしてイメージを生み出し、それを映写機でスクリーンや壁などに投影する。また、《偏光の映写》では、それにポラロイドフィルターを加えることでイメージの色味を変化させている<sup>(2)</sup>。ムナーリは、本作品を制作した当初、素材の形態や質感、重ね方、光の当て方、薬品による化学変化など、映写される平面的なイメージの変化そのものに注目していた。それはなぜだろうか。それを明らかにするために、1940 年代後半から 1950 年代前半に制作された抽象的な絵画から検討を始めよう。

1948 年、ムナーリは美術批評家ジッロ・ドルフレス (Gillo Dorfles, 1910-2018) らと具体芸術運動を創始する<sup>(3)</sup>。そして、彼はこの運動のなかで幾何学的な形態を描き、主題と背景の間にある奥行きを排した平面性を追求した<sup>(4)</sup>。しかし、彼は次第に絵画への関心を失い、カルロ・ルドヴィーゴ・ラッギアンティが指摘するように 1950 年を境に絵画を描くことはなくなる<sup>(5)</sup>。その原因をムナーリ自身は明らかにしていないが、絵画によっては「動き」が思うように表現できなかつたためだと考えられる。多くの先行研究が指摘するように、ムナーリは未来派の第二世代で活動していた時期から「動き」の表現を探求していたが<sup>(6)</sup>、このように静止した絵画による表現には限界を感じていたと考えられる<sup>(7)</sup>。そこで、彼は、イメージを自由に動かせる〈映写シリーズ〉に、この課題を解決する活路を見出したのではないだろうか。ムナーリは 1954 年に『Domus』誌に寄せた記事で本作品について次のように述べている。

芸術家の仕事は、何と言っても油性の色や画布、鉛筆をつかうことであって、油性の色の代わりに色付きの透明なプラスチックの素材が使用され、画布の代わりに白い壁の広い部分に直接作品が映写され、鉛筆の代わりに光が用いられるというだけのことだ<sup>(8)</sup>。

ここでムナーリは、本作品のプラスチックや光といった素材を絵画における「油性の

ブルーノ・ムナーリの視覚実験における素材、イメージ、構造の探求と70年代ワークショップへの影響  
色」や「鉛筆」などの素材になぞらえて説明している。つまり、本作品はムナーリにとって、静止した絵画に代わり、平面的なイメージにおける「動き」を表現する手段であったのだろう。山口勝弘はこうした本作品のイメージを「動く抽象絵画」と巧みに言い表している<sup>(9)</sup>。

このように、〈映写シリーズ〉の制作当初、ムナーリの主眼はあくまで平面性という枠内で動くイメージを実現することであった。しかしながら、1960年代後半から、作品の捉え方に徐々に変化が現れてくる。1966年の著作『職業としての芸術』で、彼は次のような記述を残している。

私は個人的に、ひょっとしたら次のようなことが面白くなるのではと考えたものだ。四角形や三角形、立体的な幾何学的な形を描く代わりに〔…〕抽象的な形を絵画の静止した状態から自由にしてやること、空気中に吊るすこと。そして、私たちの周囲の環境で私たちと共存できるように、それら同士を繋げ、現実の本当の空気の中で知覚できるようにすること<sup>(10)</sup>。

ここで注目すべきは、彼の意識が作品を展示する空間にまで及んでいる点である。先行研究が指摘するとおり<sup>(11)</sup>、〈映写シリーズ〉による光のイメージにはラースロー・モホイ＝ナジ(László Moholy-Nagy, 1895-1946)からの影響が認められる<sup>(12)</sup>。深川雅文が述べるように、モホイ＝ナジにとって、光は平面から空間への拡がりをもった素材であった<sup>(13)</sup>。よって、本作品で空間性を意識するようになった背景には、こうした先駆者たちからの影響もあったのだろう。さらに、1970年前後からの〈映写シリーズ〉を用いたワークショップでは、空間性に加えて新たな観点が見られる。それは、彼のワークショップの基本を要約した、1977年の「ブルーノ・ムナーリ・メソッド」に記されている。そこでは、子供たちが展示空間のなかで「やってみることで、素材の様々な性質、構造の特徴、遊びの技術や規則を発見する」<sup>(14)</sup>ことが重視されている。その例として、本論文では、ムナーリが1977年の著作『ファンタジア』で紹介している、本作品を用いたワークショップを見てみよう。このワークショップは、子どもたちが映写機の構造や映写の規則を利用して日常的な様々な素材を壁に投影する

ブルーノ・ムナーリの視覚実験における素材、イメージ、構造の探求と70年代ワークショップへの影響というものである。これについて、ムナーリは次のような指摘をしている。

道具についての知識、技術についての知識、これら2つは基本である。単語の正確な意味と会話で使うための規則を知ることが、正しい言語伝達にとって重要である。視覚伝達でもそうだ。なぜそうしないのだろうか？<sup>(15)</sup>

このように、ムナーリは〈映写シリーズ〉を情報伝達の媒体として捉えている。加えて、「単語の正確な意味」を素材、「会話で使うための規則」を構造や規則とすれば、彼はそこで作品の平面的イメージや展示空間だけでなく、作品を構成する素材の材質、イメージを生じさせる構造や規則を子供たちに理解させることについても重視していたと言える。

以上をまとめよう。ムナーリの〈映写シリーズ〉に向けられた関心は、1950年代には動く平面的イメージを生み出すことにあったが、1960年代後半からは空間性へと向かうこととなる。そして、1970年前後には、それに加えて、イメージを生み出す素材の性質、構造や規則にまで目が向けられ、さらにはそれらを介した情報伝達についても意識されるようになったのである。では、この変化には何が影響を与えたのだろうか。原因を探るためには、空間性へと向かう傾向が見られる直前、1960年代前半に注目する必要がある。したがって、以下ではその時期の視覚実験について考察していこう。

## 2. 1960年代前半の実験的な活動

ムナーリは1960年代前半を通じて、イメージを介した情報伝達を実験していた。なかでも、ムナーリが1962年にウンベルト・エーコ (Umberto Eco, 1932-2016) と共に立ち上げた、アルテ・プログラマータはよく知られている<sup>(16)</sup>。そこで、ムナーリは工学的な仕組みを「プログラミング」と定義し、それにより構造が動くことで、イメージを変化させるオブジェを制作した。そして、この「プログラミング」には、動

ブルーノ・ムナーリの視覚実験における素材、イメージ、構造の探求と70年代ワークショップへの影響を生み出す構造、それを統制する規則という2つの意味が含まれていた<sup>(17)</sup>。たとえば、ムナーリ自身が制作した《九つの球体》(1962)を見てみよう。このオブジェは透明な円柱状の筒の最下部にあるモーターによって、筒の中の白いテープがついた9つの球体が摩擦で回転するというものだ。そして、その背景には作品を統制している構造や規則を可視化するという意図があった。

このような活動を理論的に支えたのは、1960年前後のイタリアにおけるサイバネティクスへの関心の高まりから、エーコが1962年に提示した「開かれた作品」の概念である<sup>(18)</sup>。そこで、エーコは作品を情報伝達の媒体とみなす。ここでいう情報伝達とは、作者から鑑賞者へと一義的な情報を伝達するものではなく、作者が意図した中で鑑賞者による多義的な解釈を可能とするものである。なかでも、構造が動くことでイメージを変化させ、多様な解釈を生じさせる特殊な作品は「動的作品」と呼ばれる。まさに、オブジェの構造が動くアルテ・プログラマータは「動的作品」なのである。つまり、エーコが述べるように、この運動では様々に変化する三次元的なイメージの背後に存在する構造が示されていたのだ<sup>(19)</sup>。

ここには、先に挙げたワークショップと通ずるものがあるだろう。なぜなら、イメージの背後にある構造や規則が鑑賞者に対して開示されているためである。だが、ここで「ブルーノ・ムナーリ・メソッド」では、素材についても同様に重視されていたことを思い出そう。アルテ・プログラマータの作品は、金属やプラスチックなど、無機質な素材がそのまま用いられ、加工されていない。よって、アルテ・プログラマータは、素材の材質ではなく、イメージを変化させる構造や規則を描きだすことに主眼が置かれていたと言えるだろう。

では、1970年前後に見られる素材への関心は如何にして生じたのだろうか。本論文では、以上の運動に加えて、ムナーリが1960年代の視覚実験として研究所での活動に言及していることに注目する<sup>(20)</sup>。研究所で、彼は1962年から動画作家のマルチェロ・ピッカルド(Marcello Piccardo, 1914-1999)と共に映像の視覚実験を行った。だが、この研究所の活動は、先行研究で十分に検討されてきたとは言い難いため、以下では研究所の初期の作品『光の色』、『チェックメイト』を詳細に分析することしよう<sup>(21)</sup>。

ブルーノ・ムナーリの視覚実験における素材、イメージ、構造の探求と 70 年代ワークショップへの影響

1963 年の『光の色』は〈映写シリーズ〉によって投影されたイメージをカメラで再撮影したものである。この作品では、ルチアーノ・ベリオ (Luciano Berio, 1925-2003) の電子音楽に合わせて鏡やプリズムによる視覚効果、セロファンや葉脈などの素材に当てられた光の明滅や影の効果、偏光による色味の変化が映し出される。また、ピッカルド自身、回顧録のなかでムナーリと共にハンス・リヒター (Hans Richter, 1888-1976) を訪ねたことを述懐していることもあり、イメージのなかの光の動きとベリオの音楽との連動はリヒターの作品を彷彿とさせる。だが、この作品から見て取れるのはイメージへの関心だけではない。注目したいのは、5 分 13 秒から終わりまでのポラロイドフィルターを操作する手の影がイメージに映り込む箇所である。ここで、作品の偏光の効果がポラロイドフィルターを回転させて生じていたことが明かされる。つまり、この場面はポラロイドフィルターの回転によって映写の仕組み、さらには光の透過度の差異によって素材の材質に、それぞれ投影されるイメージを介して自己言及しているのである。

次に検討するのは、1965 年の『チェックメイト』である。この作品では、二人の男性がチェスをする場面が約 20 秒ごとに繰り返され、そのつどフィルム上に異なる加工が施される<sup>(22)</sup>。このように、ムナーリはフィルムを映画の構造の一部ではなく素材と捉え<sup>(23)</sup>、この約 20 秒間のフィルムの多彩な表現の可能性を探求している。たとえば、フィルムのネガとポジの転換や、透明な黄色や紫色のフィルムの重なりによる色の変化、化学薬品による黒い染みなどが挙げられる。こうした特徴から、この作品はアメリカのアンソロジー・フィルム・アーカイヴズによって 1983 年に構造映画の先駆け<sup>(24)</sup>として紹介されている<sup>(25)</sup>。構造映画について論じたキム・ジェジョンは、構造映画の先駆者であるアンディ・ウォーホル (Andy Warhol, 1928-1987) の映像作品を分析し、「スクリーンに投影されているイメージを一つのオブジェとして捉え、映画の内容よりも映写機から拡散していく光や機械音などのメカニズムに注意を喚起することをわれわれに要求している」<sup>(26)</sup>と締め括っている。キムの言葉を借りるならば、構造映画はイメージそのものというよりも映画を投影するプロセス、つまり構造にも鑑賞者の意識を向けるものであると言える。また、ムナーリはフィルムを映画の構造ではなく、素材として捉えている。本作品では、フィルムに直接加工が施

ブルーノ・ムナーリの視覚実験における素材、イメージ、構造の探求と70年代ワークショップへの影響されることによって特異な効果が生み出される。それによって、鑑賞者は従来の映画では気に留めることがなかった、フィルムの素材としての可能性に気付かされる。以上から『チェックメイト』は、『光の色』と同様に、構造、ひいてはそれに含まれる素材にイメージを介して言及していると考えられるだろう。

このように、研究所では構造や規則に加え、素材の特徴も踏まえながら、イメージが生み出されていた。そして、その背景には、やはりエーコの理論があると考えられる。エーコは、著書『開かれた作品』のなかで、素材について次のように述べている。

雑音を信号として印づけるのに、意図があるだけで十分であることに、よく注意しよう。つまり、四角形の枠内にズック粗製麻布を移し入れるだけで、生の素材を人工物として印づけるのに十分なのである。だがこの点で、印づけの諸様態が、眼に残された自由に対して方向を様々に暗示する力が、介入する<sup>(27)</sup>。

このように、エーコは身の回りにある素材を「生の素材」と呼び、それが作者の意図のもとでキャンバスに取り入れられることで記号となりうると主張する。そして、その記号は作者の意図の枠内で多様な解釈を提示する情報伝達の手段となるという。要するに、「生の素材」の個性的な材質も多彩なメッセージを伝達するための一つの媒体として機能しているということができるのである。

おそらく、ムナーリはその当時、共に活動していたエーコのこうした考えに共鳴したのだろう。ムナーリは研究所での作品を「新しいコミュニケーションの媒体」<sup>(28)</sup>と表現し、そこでも素材のイメージによる情報伝達の可能性を重視していた。『光の色』で、彼はセロファンや葉脈といった素材を用い、それらの素材に異なる強さの光を当て、ポラロイドフィルターの偏光によって多彩に変化するイメージとして映すことで、それらを様々な情報を伝達する異なる記号として作用させるのである。また、彼は『チェックメイト』において、素材としてのフィルムの可能性を追求していた。基になるフィルムは、化学薬品や色付きのフィルムによって様々に加工され、異なるイメージとなることで、多彩な情報と鑑賞者を媒介する。このように、ムナーリが研究所の作品で素材についても重視したのは、一つの素材を様々に加工することで異な

ブルーノ・ムナーリの視覚実験における素材、イメージ、構造の探求と70年代ワークショップへの影響  
るイメージを生み出し、それらによって作品から鑑賞者へとより多くの情報を伝達するためであった。そして、研究所のイメージが複数の情報を伝達し得るのは、構造や規則によって動きが生じるだけでなく、それに素材が持つ材質という微妙な差異が掛け合わさるためなのである。さらに、それはエーコ、さらには当時の社会的なサイバネティクスの隆盛が要因となっていた。

以上を整理すれば、次のようになる。アルテ・プログラムマータでは、三次元的な作品の背景にある構造や規則を重視していたが、研究所では二次元的なイメージの背景にある、相互に作用しあう素材、構造、規則という三者に等しく重きを置いていた。このように、研究所において、構造や規則だけでなく素材も重視されたのは、より多様な解釈を可能とするためなのである。そして、こうして相補的に関連しあう三者関係をめぐる実験と実践こそが、のちのワークショップに影響を与えたと考えられるのである。

### 3. おわりに

ムナーリは1950年代に〈映写シリーズ〉によって投影される動くイメージを絵画として捉えていたが、1970年前後に多様な解釈を可能とする情報の媒体としてワークショップで活用するようになった。これについて別の切り口から捉えなおすならば、1950年代にはイメージのみに焦点が当てられていたが、1960年代後半からは空間性にまで関心を広げ、さらに1970年前後になると、それを生み出す素材や構造、規則にも目が向けられたと言えるだろう。そして、この背景を考察したところ、1960年代前半に行われたアルテ・プログラムマータだけでなく、研究所での活動が影響を与えていたことが明らかになった。

これまで、ムナーリのワークショップなどの晩年の活動を語る際には、彼の教育的関心が強調されることが多かった。しかし、以上の考察結果を踏まえれば、〈映写シリーズ〉がワークショップで用いられるようになったのには、1960年代前半の視覚実験から生まれた情報伝達の媒体としての作品、イメージを生み出す背景にある素材や構

ブルーノ・ムナーリの視覚実験における素材、イメージ、構造の探求と70年代ワークショップへの影響造、規則への関心が多大な影響を与えていたことが分かる。したがって、1960年代前半までの実験の成果がムナーリの活動においてきわめて重要であったことが確認できるだろう。

#### 註

(1) これらの作品は、中原佑介が1967年の論考「芸術の環境化と環境の芸術化」で論じた意味での「環境芸術」として再評価できる。なぜなら、これらの作品は作品とそれ置かれる環境と鑑賞者の関係性を重視したものであるからである。さらには、1959年以降、鑑賞者が作品のイメージの生成に参加するようになる。このことから、これらの作品が環境芸術という枠を超え、作品と鑑賞者の相互作用を重視するインタラクティブ・アートへと接続するも可能性があると考えられることのできるだろう。これらの作品をインタラクティブ・アートとする論証は紙幅の都合により今回は割愛するが、いずれにせよ、この作品は現在の芸術の文脈においても一考の価値があるということではできるだろう。

(2) 1954年からは《偏光の映写》を基にした〈偏光器シリーズ〉も制作している。これは、二枚の透明な板の間に挟まれた素材に背後から光を当て、用意されたポラロイドフィルターを回転させることでその素材の色を変化させるものである。

(3) マックス・ビルの抽象主義の立場を基に、ムナーリと美術史家、批評家であるジッロ・ドルフレスを中心として1948年から展開された抽象主義絵画運動。ここで、ムナーリは、作品に描かれる幾何学的な形態を付属的なものではなく自律した作品の構成要素として捉えた。その捉え方は、1948年から制作された〈凹凸シリーズ〉にも見られ、それが〈映写シリーズ〉の展示空間に足を踏み入れた鑑賞者の影にも影響を与えている。つまり、こうした影も作品を構成する自律した要素であり、イメージと同様に重要だと言えるのである。

(4) 1950年に制作された《陰と陽》がある。この作品には二色の幾何学的な形が描かれている。ムナーリ自身の記述によれば、それらのどちらも主題にも背景にもなり得るといふ。Munari, Bruno, "I negativi positivi," *Domus*, n. 273, 1952.

(5) Raghianti, Carlo Ludovigo, "Munari e la « fantasia esatta » ," *Comunità*, n. 100, 1962, p. 102.

(6) Zaffarano, Luca, "Le «Proiezioni» di Bruno Munari. Pt. II," *Arshake*, 2014, <<https://www.arshake.com/en/bruno-munaris-projections-pt-ii/>> (最終閲覧: 2020/10/24)、H. Merjian, Ara, "On the Verge of the Absurd' : Munari, Dada, and Surrealism in Interwar Italy," *Bruno Munari*

ブルーノ・ムナリーの視覚実験における素材、イメージ、構造の探求と70年代ワークショップへの影響  
*The lightness of Art*, Oxford, Peter Lang, 2017, pp. 27-63, Hajek, Miroslava, “Cercare legami con l’universo,” *BRUNO MUNARI I COLORI DELLA LUCE*, Roma, Gangemi Editore spa, 2018-2019, pp. 28-39. など。

(7) そうした「動き」の表現として、1932年から〈機械シリーズ〉を制作する。このシリーズは、アレクサンダー・カルダーと並ぶキネティック・アートの起源である。Munari, Bruno, *Arte come mestiere*, Bari, Laterza, 2018.

(8) Munari, Bruno, “Le proiezioni dirette di Munari,” *Domus*, n.291, 1954, pp. 46-47.

(9) 山口勝弘「動く抽象絵画 ムナリーのダイレクト・プロジェクション」『藝術新潮』1960年、第123号、150-152頁。

(10) Munari, Bruno, *Arte come mestiere*, Bari, Laterza, 2018, p. 10.

(11) Cecchini, Cecilia, “Il metodo dell’ inventiva esatta,” *BRUNO MUNARI I COLORI DELLA LUCE*, Roma, Gangemi Editore spa, 2018-2019, pp. 18-24, H. Merjian, Ara, “‘On the Verge of the Absurd’ : Munari, Dada, and Surrealism in Interwar Italy,” *Bruno Munari The lightness of Art*, Oxford, Peter Lang, 2017, pp. 27-63. など。

(12) Piccardo, Marcello, *La collina del cinema*, Como, Nodo libri, 1992, p. 11.

(13) 深川雅文『光のプロジェクト：写真、モダニズムを超えて』青弓社、2007年、115頁。

(14) Restelli, Beba, *Giocare con tatto: per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, F. Angeli, 2002, pp. 35-37.

(15) ブルーノ・ムナリー『ファンタジア』（萱野有美訳）みすず書房、2006年、143頁。

(16) 1962年にムナリーとエーコがミラノのオリヴェッティ社のギャラリーで開催した「アルテ・プログラムマータ、キネティック・アート、マルチプル、開かれた作品」展に端を発するものだった。この運動には、エンツォ・マリ、グルッポT、グルッポNといった視覚芸術分野の作家、ナンニ・バレストリーニのような詩人が参加していた。

(17) マルコ・メネグッツォ「イタリアにおけるキネティック・アートとプログラム・アート：再発見されるべき傾向」（巖谷睦月訳）『キネティック・アート *Arte cinetica e programmata in Italia 1958-1968*』印象社、2014-2015年、12-13頁。

(18) Rubino, Giovanni, “Bruno Munari versus Programmed Art: A Contradictory Situation, 1961-1967,” *Bruno Munari The lightness of Art*, Oxford, Peter Lang, 2017, pp. 95-96.

(19) Eco, Umberto, “Arte Programmata,” *Il verri*, n. 2, 1962, p. 77.

(20) Munari, Bruno, *Design e comunicazione visiva*, Roma, Laterza, 1991, p. 27.

(21) イタリアの実験映画に関する先行研究では、ジャン・ピエロ・ブルネッタが「画家による映画の実験」という文脈でムナリーの名前を挙げてはいるものの、詳細な考察は行っていない。

ブルーノ・ムナーリの視覚実験における素材、イメージ、構造の探求と70年代ワークショップへの影響  
い。Brunetta, Gian Piero, *Il cinema italiano contemporaneo: Da "La dolce vita" a "Centochiodi"*, Roma-Bari, Laterza, 2007. また、サンドラ・リスキは、実験所で1969年以降に制作された「子供が演じる映画 (Il cinema fatto dai bambini)」を取り上げ、この実験所の教育的側面に焦点を当てて述べている。Lischi, Sandra, "Italian Experimental Cinema: Art, Politics, Poetry," *A Companion to Italian Cinema*, Oxford, Wiley Blackwell, 2017, pp. 340-360. ムナーリに関する先行研究としては、マチルデ・ナルデッリが2017年に執筆した論文が挙げられる。その中でナルデッリは、ムナーリが映画を制作する以前から対象の拡大・縮小を作品に取り入れていたことに注目し、1963年に実験所で制作された『光の色』に見られる「クロス・アップ」について論じている。Nardelli, Matilde, "The Small, the Large, and the Moving: Bruno Munari and Cinema," *Bruno Munari The lightness of Art*, Oxford, Peter Lang, 2017, pp. 253-291.

(22) この作品で取り上げられている「チェス」というテーマからはマルセル・デュシャンが連想される。だが、チェスを主題に据えた理由として、ムナーリはフィルムの加工による効果が分かりやすいためだとしている。Munari, Bruno, "Le possibilità espressive formali e cromatiche sperimentate nella stampa della pellicola cinematografica", *Ferrania*, n.2, 1966, pp. 22-23.

(23) Munari, Bruno, *Design e comunicazione visiva*, Roma, Laterza, 1991, p. 36.

(24) 後にイタリアにおいても構造映画に分類される作品が登場する。その中の一人が、ピエロ・バルジェッリーニ (1940-1982) である。彼が1969年に制作した『一瞬の断片』では、ベランダから外をのぞく少女が写されており、所々に反転したネガが差し込まれている。

(25) *New York Magazine*, n. 16, v. 47, New York Media LLC, 28th, November, 1983, p. 127.

(26) 金在櫻「1960-70年代のアメリカにおける「構造映画」の特徴と傾向：映像における抽象的表現について」『芸術学研究』2011年、16号、14頁。

(27) ウンベルト・エーコ『開かれた作品』(篠原資明、和田忠彦訳) 青土社、2011年、214頁。  
Eco, Umberto, *Opera aperta*, Milano, Bompiani, 2016, p. 175.

(28) Munari, Bruno, *Codice Ovvio*, Torino, Einaudi, 2008, p. 94.