

東京大学大学院学際情報学府

修士学位論文

# 現代美術をめぐる映像表現

平成 15 年度

学際情報学専攻

49-16105

小川 希

指導教官 池内克史

現代美術をめぐる映像表現

目次

序章

映像圏の表現	4
序章 註	7

第 1 章 映像表現の言語的系譜

第 1 節 コンセプチュアル・アートとの関わりにおいて

1. 映像表現創成期	8
2. コンセプチュアル・アートの定義	9
3. 原コンセプチュアリスト、マルセル・デュシャン	9
4. 60年代のコンセプチュアル・アート	11
5. モダニズムへの反動	13

第 2 節 コンセプチュアル・アートとしての映像表現

1. パフォーマンスから映像へ	14
2. ブルース・ナウマン	14
3. ヴイト・アコンチ	17
4. 象徴化のための距離の撤廃	19
5. コンセプチュアル・アートとしての映像表現	21

第 3 節 80年代の映像表現

1. コンセプチュアル・アートの影響から	21
2. ビル・ヴィオラ	21
3. ゲーリ・ヒル	23
4. コンセプチュアル・アートの行き着いた先	24
第 1 章 註	26

## 第 2 章 多様化する言語的映像表現

### 第 1 節 90 年代前期 —文化多元主義から—

1. 批評理論との結びつき	28
2. 文化多元主義	29
3. クシュシトフ・ウディチコ	30
4. モナ・ハトゥーム	31
5. ジリアン・ウェアリング	33

### 第 2 節 90 年代後期 —脱植民地主義の表現—

1. 文化多元主義の抱えた問題	36
2. 脱植民地主義	37
3. シリン・ネシャッド	38
4. ウィリアム・ケントリッジ	40

### 第 3 節 作家と批評家とのズレ

1. 言葉の先行	41
2. 映像表現において	43
3. ダグラス・ゴードン	44

第 2 章 註	48
---------	----

## 第 3 章 ポストモダンという状況において

### 第 1 節 大きな物語が終わった後に

1. ポストモダン状況とは	50
2. イメージの真理	51
3. イメージの個人性	53
4. イメージのもたらしたもの	54

5. ポストモダン状況における映像表現	55
第2節 メディア・アート	
1. メディア・アートとは	56
2. ジェフリー・ショー	58
3. 岩井俊雄	59
4. クリスタ・ソムラー & ロラン・ミニユノー	60
5. イメージの落とし穴	61
第3節 プロモーションビデオとインターネット上のアート	
1. 音楽と映像の融合	64
2. ネット上のコミュニケーション	66
第3章 註	70

## 最終章 言語ではとらえることのできないイメージ

第1節 イメージの地平を切り開くアーティスト達	
1. イメージの二つの側面	72
2. マシュー・バーニー	73
3. ピピロッティ・リスト	76
4. ダグ・エイケン	80
第2節 浮遊する存在	
1. Quake Center と Ongoing	84
2. 空間に漂う存在	86
3. 記憶として残された存在	89
4. 映像という素材	92
第3節 言語的解釈を超えて	
1. それ自身となる作品	93
2. イメージとはなにか	94
3. 言葉を越えた世界で	96
最終章 註	99

参考文献 . . . . . 100

## 序章 映像圏の表現

20世紀の最後を締めくくった10年、1990年代より、21世紀を迎えた現在に至るまで、映像を使用した様々な表現が、現代美術の世界で、非常に盛んに行われるようになってきている。小型化されたビデオカメラをはじめとして、個人での映像編集、特にデジタル化によるpcを使ったノンリニア編集を可能にしたハードやソフトといった機材類が、比較的安値で手に入れるのが可能になったことが、この映像表現の盛況の一つの理由としてあげられる。しかし、こうした機材の入手の容易さのみが、現代美術においてこれほど多種多様な映像表現を生み出すことになっている原因ではないと私は考える。では何故、今、映像表現なのか。この疑問に対して、メディアロジック的考察によって、現代美術という世界でおきている現状を読み解いていくことで、その答えを探っていくのがこの論文の主旨である。結論としては、現在の映像表現が、従来の言語を基盤とした現代美術の流れとはまったく別のモノ、言語では説明できないモノをその表現の対象としているのだということを読み出した。

「メディアロジック」という新しい学問を提唱したレジス・ドブレは、著書『メディアロジック宣言』において年代学的な統合概念として、「メディア圏」というものを提唱している。その概念について、「メディア圏とは何か」という項目で以下のように説明している。

それら体系的な小史（歴史学者はおそらくそれを「哲学的」と称するだろう）では、年代学的な統合概念を「メディア圏」もしくは「メッセージと人間の伝達輸送環境」と称している。記憶化という主要なプロセスで構成されるこの環境が、今度は、言説の認証類型、支配的時間性、結集の様態という、メディアロジック的時代区分に固有の集団的人格もしくは心理的プロフィールを形づくる（そのように要約できる）三面体のいわば三つの面を構成するのである。

歴史的にみてメディア圏そのものは特定化されており、表に記す際には次の三つの区分を設けている。すなわち、口承性の制約を受けながらその経路上を、文書が中心をなして流通する時期を「言語圏」、印刷物が象徴界全体にその合理性を突きつけてくる時期を「文字圏」、視聴覚媒体によって書物が力を失う時期を「映像圏」と呼んでいる<sup>(1)</sup>。

この定義によれば、テレビ・ビデオ映像が溢れる現代という時代は、「映像圏」に属していることになる。この「映像圏」のもつ様々な特徴を追い、それらを基軸として、現代美術の映像表現において、起こってきた事を、そして現在起こっていることを検証することが今論文の一貫するテーマでありその手段である。

具体的な論の構成として

第1章では、現代美術における映像表現の歴史を、その誕生である60年代後半から80年代までの流れに沿って追っていく。当時、映像表現がとらえようとしていた主題を、同時代の現代美術の動き、とりわけコンセプチュアル・アートとの関わりにおいて論述する。ドブレが提示した写真技術発明当時の、写真と絵画の関係のように、現代美術における初期の映像表現には、当時主流の芸術であり先行する表現であったコンセプチュアル・アートの影響が色濃く見られるからである。

第2章では、90年代の多様化する映像表現の中から、第1章で示した現代美術におけるコンセプト至上主義ともいえる流れの中から現れてきた作家たちを取り上げる。文化多元主義や脱植民地主義といった理論を背景として、ジェンダー、マイノリティ、セクシャリティーといった政治的、社会的なテーマを扱う作家達を取り上げ、彼らの映像表現についての考察を行う。

この前半部、第1章、第2章においては、現代美術における映像表現がいかにかに、言語というものに捕らわれたものであったかを浮き彫りにしたい。そしてその動きの背後にあった記号学を基軸とした美術評論の世界についても言及したい。そして、後半部となる第三章、最終章では、こうした言語活動と化してしまったともいえる現代美術に対して、その反動として登場してきた映像表現を取り上げていく。

第3章では、ポストモダンという状況における映像表現を取り上げる。特にここでは、ドブレの著書『イメージの生と死』をもとに、ヴィジュアルのマイナスともいえる側面をもった映像表現について考察を行う。思想の欠如、

リアルタイム、消費、情報過多、倫理不在、等をキーワードとして、「インタラクティブティ」を売りにしたメディアアート、オタク的なネット上の表現、ポピュラーミュージックにおけるPV(プロモーション・ビデオ)等について言及する。

そして、最終章では、私自身が手がけてきた作品や、他数名のアーティストの例などをあげながら、言語活動とは異なるイメージについて論じ、そこから新たな表現手段として映像表現をとらえ直す。ここでは、ドブレの著書『メディオロジー宣言』から、記号学批判としてのイメージ論を参考として論証していく。瞬間の収縮、感覚・身体性の回帰、神話として映像表現、等をキーワードとして、言語ではとらえることの出来ないイメージの力と、それを導きだす映像表現というものを提示する。

メディオロジーには倫理的判断が禁じられている。ゆえにどちらにも傾かずにいるのである。客観的な探求の限度内で、その者は記述し説明を試みなければならない。不可視のもののために論陣を張ることが、おのれの学問から導かれるその者の今後の誓いとなるだろ

う。<sup>(2)</sup>

と、ドブレも述べるように、今論文では全ての章を通じて、イメージに対して、一方的な肯定の立場や、逆に一方的な否定の立場をとるのではなく、可能な限り客観的視点からその性質をとらえ、そこから映像という表現を記述し詳細な考察を行っていきたい。



## 序章 註

- (1)レジス・ドブレ 『メデイオロジー宣言』, NTT 出版, 1999, p.32.
- (2)レジス・ドブレ 『イメージの生と死』, NTT 出版, 2002, p.447.

## 第 1 章 映像表現の言語的系譜

### 第 1 節 コンセプチュアル・アートとの関わりにおいて

#### 1. 映像表現創成期

現代美術における映像表現は、1963年に、韓国生れのナム・ジュン・パイク（白南準）によって、ドイツのヴッパータールのパルナス画廊で「音楽の展覧会-エレクトロニック・テレビジョン」と題し、開催されたものが、最初のものであるとされる<sup>(1)</sup>。この映像表現の始まりの時期は、レジス・ドブレの定義するメディア圏における、映像圏の始まりと呼応している。ドブレは、この映像圏の始まりについて、次のように述べている。

メディア圏は結局、伝達の主要な物質的担い手に依存する。その名が示すように、映像圏はテレビ/ビデオとともに始まっている。可視のものにおける二つの時代の境界は、よほどのことがなければ可視にはならない。「芸術」の体制と「ビジュアル」の体制とを区別するものは、化学的フィルムと磁気テープとの間にある。移動撮影とズームの間、ドキュメンタリーと一大ルポルタージュとの間だ<sup>(2)</sup>。

テレビ/ビデオの登場という映像圏の始まりと時期を同じくして、現代美術

においても、映像表現という新しい表現が生まれたのである。

新しい表現手段が登場するとき、まずその表現の基準（手本あるいは反動の対象として）となるのは、それまで主流として存在していたものである。それは、写真という表現手段が登場したときに、それまでの主流であった絵画表現に対してみられた関係を考えてみればわかりやすい<sup>(3)</sup>。同じように映像表現は、その創世記において、当時現代美術において主流であった表現手段に多大な影響を受けることとなる。その表現とは、コンセプチュアル・アートと呼ばれるものである。

創世記の映像表現を理解するためには、まずこのコンセプチュアル・アートとはいかなるものだったかを理解する必要がある。それは、ドブレが作品の理解の手順として次のように述べるように、映像表現が現代美術において位置していた「系列」にも目を向けねばならないということである。

すなわち、(1)「作品」を理解するためには「作用」に目を向けなくてはならない。(2)作用を理解するには「装置」に目を向けなくてはならない。(3)装置を理解するには、装置が位置する「系列」に目を向けなくてはならない<sup>(4)</sup>。

## 2.コンセプチュアル・アートの定義

コンセプチュアル・アートとは何か。その定義として提案されたものは数多くあるが、一般的に受容される定義は、未だ一つにしばられてはいない。しかし、広く認められる形でこの言葉が使われた最初のもは、自身もアーティストであるソル・ルイウィット(Sol Le WITT)が1967年に美術誌『アートフォーラム』で発表した文章『コンセプチュアル・アートに関するパラグラフ』であるといわれる。彼はこの文章において、「コンセプチュアル・アートにおいては、観念あるいは概念が作品のもっとも重要な側面だ。作家がアートの概念的なかたちを扱う場合、すべてのプラン作りや決定はあらかじめ終えており、実行はおざなりの行為にすぎないということだ。観念がアートを作る機械になる」と述べている。また初期の頃のもうひとつの定義としては、これもアーティストであるジョセフ・コースス(Joseph KOSUTH)によって、1969年に雑誌『ステュディオ・インターナショナル』で発表された論文『哲学のあとの芸術』によるものがある。そこでは「コンセプチュアル・アートのもっとも「純粋な」定義は、これまでの経緯で現在「アート」がも

つにいたった意味、その概念の基盤の探求ということではないだろうか」と述べられている<sup>(5)</sup>。こうした定義から、コンセプチュアル・アートが主題=主眼としていたものが、かたちや素材ではなく、思想や意味であったことがわかるであろう。即ち、コンセプチュアル・アートは媒体やスタイルをもって規定することはできないのであり、芸術とはなにか、その問いかけの方法こそがコンセプチュアル・アートの定義をなしたのであった<sup>(6)</sup>。

こうしたコンセプチュアル・アートの姿勢、即ち、それまでの芸術表現とまったく異なる視点をその中心に据えた動きは、60年代になってはじめて現れたわけではない。それをさかのぼること半世紀も前に、既にこのような思想はフランス生まれの一人の芸術家によって実践されていたのである。現代美術の祖とも多々称されることのある、その芸術家の名は、マルセル・デュシャン(Marcel DUCHAN)である。

### 3.原コンセプチュアリスト、マルセル・デュシャン

1887年に、フランスの北西、ノルマンディ地方の裕福な家庭に生まれたマルセル・デュシャンは、20代の頃までは、様々なスタイルの絵画を描いては、自身のスタイルを模索する平凡な画家の一人であった。しかし、1917年、デュシャン30歳の時に、それまでの自分自身の芸術も含めた既存の芸術を「網膜的芸術」として否定し、それに代えて、芸術行為それ自体、その体験、主題、採用された骨組、指示的意味といったものの論理に基づきながら芸術の概念を追求しようと考え、その考えに則ったある一つの作品を制作する<sup>(7)</sup>。《泉》という題名をつけられたその作品は、デュシャンが、なんの変哲もない便器に「R.MUTT 1917」とサインをしただけのものであった(図1)。



(図 1)

彼は、「最終的に出来上がったものより、思想の方に関心がある」と主張し、その年、ニューヨークで開かれた展覧会に、この《泉》を彫刻作品として出品したのである。この展覧会は、アンデパンダン展という本来無審査である展覧会だったが、《泉》は、出展拒否にあう。便器にサインをただけで、作品とするのはいくら自由な制作が許されるアンデパンダン展とはいえ、モラルに反して下品であるうえ、便器の剽窃以外のなにものでもなく、オリジナリティーのかけらもないというのが拒否の理由であった。デュシャンは、この出展拒否を嘆いたのだろうか。いや、むしろその逆であった。彼は《泉》が、拒否されることをはじめから予想して、それを出品していたのである。デュシャンは、《泉》のような既製品から作られる作品を“レディ・メイド”と自ら呼び、それを使って、「芸術とはなにか」という根元的な問いを發したのである。抽象的に、形式論的に固めていた伝統、“芸術のための芸術”に対して、レディ・メイドを“思想としての芸術”として提示したのである。それは、作品自体の芸術としての地位とともに、伝統に従ってその地位を与えて来た展覧会や、批評の尺度、観客の期待というような、多面的な状況への問いかけでもあった。その問いかけから、芸術作品が芸術作品として成り立つ状況というものを浮き彫りにして、「芸術とは何か」ということを示そうとしたのである。つまり、デュシャンが提示した作品とは、《泉》というモノではなく、

「創造行為とはなにか」という概念であったのである。そして、《泉》というモノが、出展を拒否されたというまさにそのことで、概念そのもの自体が、芸術作品となるということを証明してみせたのである<sup>(8)</sup>。

芸術とはそれ自体で存在するものではなく、芸術家が発する問いかけ、そしてそれを取り巻く状況によって、芸術たりえるという、このデュシャンの一つの大きな発見は、ダブルが、情報に対して以下のように述べることと共通点を見つけることができよう。

すなわち、情報は刺激ではなく、それ自体としては存在しないということだ。われわれはあまたの潜在的な信号から情報を選択し、われわれの認知能力が認める関与性と、生きる上での必要に応じて、周囲の刺激を選び出してはふるいにかけて、発生源そのものにおいてコード化を図っているのである。「コミュニケーションすべきこと」は、コミュニケーションする者と、コミュニケーションされたものを受け取る者  
とに先立って独立して存在するのではないのだ<sup>(9)</sup>。

デュシャンは、レディ・メイドによって、芸術が、絵画や彫刻といった因習的な手作りの媒介物の外側に存在できることを示した。その要点は、芸術家が作品をその手でつくる行為よりも、また美について感じるいかなることよりも、むしろ意図の方に多く関係があるということである。概念と意味が、素材やスタイルなどといった造形的な要素に優先するということだ。この概念こそが芸術の本質であるという、半世紀の後、大きく華咲くことになる芸術の地平を、彼はたった一人で切り開いたのである。これが、デュシャンが原コンセプチュアリストといわれる所以なのである。

#### 4.60年代のコンセプチュアル・アート

デュシャンの切り開いた、コンセプチュアル・アートというまったく新しい芸術は、美術界において1960年代、国際的な現象としておおきな広がりを見せる。決まった媒体や形式を持たないこの芸術は、様々なアーティストによって、内容や形態、その表現方法や手段など、多種多様な現れ方をすることとなる。写真をはじめ、身体を使ったパフォーマンス、空間で展開するインスタレーション、野外における大規模なアースワーク、そして雑誌やときには文字そのものなど、それまでの芸術表現とはまったく異なる様々なフィールドが、この新しい芸術の舞台となったのである。こうした60年代の

数あるコンセプチュアル・アートの作品の中から、ここでは、その表現の特徴をよくあらわすものとして、ジョゼフ・コーススによる《ひとつの、そして三つの椅子》(1965)という作品を取り上げたい(図2)。



(図2)

この作品は、現実の椅子と、二つのパネルという三つの構成要素からなる。中央には現実の椅子が置かれ、向かって左側に、その椅子の原寸大の白黒写真のパネル、そして向かって右側には、辞書で「Chair」という英単語が定義される部分を拡大したパネルが置かれている。この三つの要素であらわされているものは、いったい何か。それは「椅子であること」、それ自体の可能性である。普段、我々が椅子について、理解もしくは認知する対象には、様々な可能性がある。それは、作品の中央に置かれたような手に触れることのできる物質としての「椅子」であったり、左側のパネルのような写真などでみる視覚的イメージとしての「椅子」であったり、右側のパネルのような言葉の上での概念としての「椅子」であったり、といった可能性である。こうして、ひとえに「椅子」といっても、実は様々な可能性を含んでいるのであるが、我々はこの異なる可能性を全て総じて「椅子」として認識しているのである。そして様々な場面で、状況に応じてこの認識を使い分けているのである。このことは「椅子」に限ったことではなく、我々を取り巻くあらゆることに対して同じことが言えるのである。こうした、われわれの認識のメカニズムを、コーススは、この作品で見事に観客に突きつけることに成功している。

さて、ここで再び、コンセプチュアル・アートがとらえようとしていたことを思い起こしてみよう。そう、コンセプチュアル・アートの主眼、それはかたちや素材ではなく意味や思想であるということだ。コーススが提示してみせたのは、目に見える三つの要素ではなく、そこから導きだされる概念の構想であり、それは即ち、意味や思想こそが重要となる、コンセプチュアル・アートの典型的な作品としてみることができるのである。

## 5. モダニズムへの反動

「言葉と思想が芸術の神髄であり、視覚体験や感覚の喜びは、全くの愚考や不道徳ではないにせよ、二義的なもので、本質でないという、ある部分で独りよがりの、清教徒の確信<sup>(10)</sup>」をもったコンセプチュアル・アートは、その観客に対しても、それまでには必要なかった、新しい種類の注意力と精神的参加を要求することとなる。一個の物体には簡単に納まりきらない主題や関心が含まれていたのであり、観客はそういった思想や言葉や意味を、作品を媒体として自ら思考し、理解しなくては、コンセプチュアル・アート作品を鑑賞したことにはならなかったからである。コンセプチュアル・アーティストは、観客に対し、作品に込めた思想をみせるという行為によって、「唯一の芸術品の具体性を拒絶することによって、美術画廊の制限された空間と、美術界の市場機構とに変わるものを求めた<sup>(11)</sup>」のである。これは、当時、形骸化してしつ々あったモダニズムという美術の大きな流れに対する反逆でもあった<sup>(12)</sup>。

美術品（とりわけタブロー=額縁に入った油絵）には、他のものとは違った独特の普遍的な価値があるという、ある種の神話が、美術におけるモダニズムには存在した。コンセプチュアル・アートとは、そういった「神話を壊して、美術品と一般の物の区別をとりはらうことで、美術館のドアと窓を開いて、美術をストリートへ、世界へと流れださせる試みであった<sup>(13)</sup>」のである。

コンセプチュアル・アートにおいて、かつての美術作品のように物質としての存在の永続性を気にすることはなくなり、思想あるいは文字通りコンセプトを、直接的に提示できる手段であれば、どんな手段でもよくなっていったのである。コンセプチュアル・アートという美術界におけるこの大きな流れは、その後も勢いを弱めることなく、その幅を広げていくこととなる。



## 第 2 節 コンセプチュアル・アートとしての映像表現

### 1. パフォーマンスから映像へ

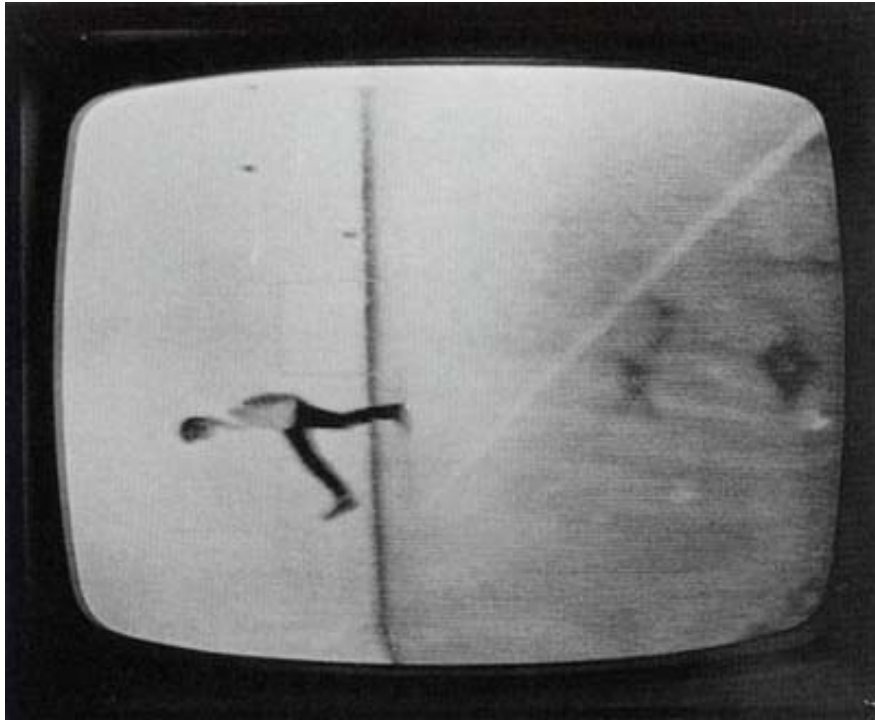
コンセプチュアル・アートは、特定の表現の媒体やスタイルを持たず、思想や意味を表すことができれば、どのようなものでも、その表現の手段となりえたということは先に述べた。当然、映像表現も例外ではなかった。ナム・ジュン・パイクによって始められた映像表現は、当時様々な局面で姿を見せていたコンセプチュアル・アートのひとつの大きな舞台として機能することとなったのである。特に、アーティストによる身体を利用したパフォーマンスとセットになって映像表現が用いられることが多々あった。映像の持つ記録という性質を考えれば、一回きりで終わるパフォーマンスにとってそれは大変有効な手段だったのである。

ここで、そうしたパフォーマンスと共に映像表現を用いたアーティストの中から、今では伝説になってさえいる、2人のコンセプチュアル・アーティストを取り上げてみたい。その伝説の人物とは、90年代に数々のアーティストに多大な影響を与え、21世紀を迎えた現在もその影響力の弱まることのない二人のアーティスト、ブルース・ナウマン(Bruce NAUMAN)とヴィト・アコンチ(Vito ACCONCI)である。

### 2. ブルース・ナウマン

ブルース・ナウマン(Bruce NAUMAN)は、60年代後半、自身の身体を用いて様々な実験をおこなった。それは、身体を表現の手段に用いる道具と見立て、どのように、どこまで使うことができ、どのような効果を得ることができるのかという、文字通りの実験であった。そうした一連の身体を使ったパフォーマンスとともに、ナウマンは、映像をその表現手段として利用したのである。そこでは、身体表現の実験と同時に、映像という新しい表現媒体それ自体についても、研究そして実験が行われていくこととなった。

映像表現について、ナウマンが当時、一貫して追求していたもの、それは主体と客体に関する問題であった。ナウマンの映像作品の中に、68年の、《スロー・アングル・ウォーク(ベケット・ウォーク)》というものがある(次ページ 図 3)。



(図 3)

この作品では、カメラは横に固定され(正常な天地より 90 度ずれた状態)、ナウマンがスタジオの中で足を直線的に開いて一歩ずつゆっくりと動く様を映しとる。しかし、カメラが傾いているために、観ている我々は画面の向こうで動いている物が人間であるとはなかなか認知できず、何か奇怪に映る対象だけが目に残るのだ。

なぜ、ただ歩いている様子を映しただけなのに、それが人間であると認知できず、奇妙な対象に感じてしまうのだろうか。この疑問について、映像表現における、主観視線と客観視線という二つの視線について考えることで、その答えのヒントを得ることができるであろう。例えば、映像表現の一つである映画は、観客は主人公に感情移入して見るように作られている。そのため、主人公の視線であるような映像が、映画の一場面で使われることは多々ある。しかし、(これも映画においては珍しくないのだが)主人公の視線であった映像が突然切り替わり、今まで感上移入していた主人公が対象としてスクリーンに写し出されている映像になることがある。この時、私達は、即座に視線が替わったことを無意識で理解し、その映像が客観視線であると認識するのだ。ふだん何気なく行っている、この主観視線と客観視線の映像における使いわけから、映像の性質によって浮き彫りにされる、主体と客体の概念が見えてくるのである。それは、主体だと考えている我々自体も、超越論的なまなざしにおいては客体の一つであるということだ。そこから、対象とはそこにただあるのではなく、認知しようとする主体との関係項によって決

定されると考えることもできるのである。《スロー・アングル・ウォーク(ベケット・ウォーク)》においては、カメラの傾きによって、観る側の感情移入をさまたげられたナウマンの歩く対象に、観客はどのような主体と客体の関係項を持てばいいのかがわかりにくくなり、従ってそれを認識するのが困難となっているのである<sup>(14)</sup>。

ナウマンが指摘したように、映像は、その性質の一つとして主体と客体の問題を常に含んでいる。この主体と客体の問題についてより核心的に迫る作品を、ナウマンは、《スロー・アングル・ウォーク(ベケット・ウォーク)》から2年後の70年に制作した。《コリドー・インスタレーション》と題されたその作品によって、ナウマンの作家としての名声は決定づけられることとなる。



(図 4)

《コリドー・インスタレーション》は、約2.4×6メートルの2枚の自立壁によってつくられた通路の奥にモニターが2台設置してあり、一台のモニターにはあらかじめ録画された通路の映像が流れており、もう1台のモニターにはその通路の入り口の上に設置されたカメラが映し出す映像がリアルタイムで流されるというものだ(図4)。まず、観客は通路に入り、奥のモニターに映し出される人らしき後ろ姿を見る。そこに映るものが、はっきりしないので近付いて見ようとする、その人のような後ろ姿はどんどん遠ざかっ

ていく。おかしいと思った観客は振り向いて入り口の方に戻る。そこで再び振りかえりモニターを見ると、そこにはまた人の後ろ姿が映し出されている。このような動作を観客はこの作品においてくり返す。この奥に行ったり戻ったりという一連の動作、いったりきたりという動作によって観客は何を見ようとしているのか。おわかりのように奥のモニターに映し出されているのは、リアルタイムで映された観客自信の後ろ姿である。自分の後ろ姿の象は主体となる観客が近づけば遠ざかり、逆に遠ざかれば近づいてくるというように、観客はその対象を捕らえることは永遠にできない。しかし、実は、その時その時に見えているのが、まさに、捕まえようとしているそのもの自体なのであり、主体と客体の関係項によってしか、対象は認識され決定されえないのだということを、この作品は我々に突き付けてくるのである。ナウマンは、非常に単純な仕組みであるこの《コリドー・インスタレーション》によって、主体と客体の問題を鮮やかに描き出すことに成功した。しかも、観客を作品の中に取り込み、観客自らを対象化するという驚くべき手段によ

<sup>(15)</sup>って。

### 3. ヴイト・アコンチ

ヴィト・アコンチ(Vito ACCONCI)は、ナウマンとほぼ同時期、60年代後半から70年代前半にかけて映像をその表現手段として使用し、その後の映像表現に多大な影響を与えたアーティストである。彼は、自己/他者、作者/観客といった関係性に着目し、またその両者を結ぶ媒介(メディア)として、作品を位置付けていた。

大学で英文学を学んだアコンチは、60年代後半より詩作を開始。彼の詩の特徴は、具体的な名詞がほとんど見受けられないかわりに、時間や場所を示す語が頻繁に現れることである。それらが示すのは、たとえばタイプライターの紙の動きや、読者の目の動き、ページをめくる指の場所、すなわち作者が文字を書き落とす行為、あるいは読者の読む行為に伴う時間、位置である。彼はページ(詩空間)に置かれた文字を、作者(自己)と読者(他者)の両空間に、共時的な関係を取り持つための媒介物として扱っていたのである。<sup>(16)</sup>

その後アコンチは、自己と他者の関係性の探求を推し進める上で、そこに介入する媒介物を書き文字から映像へと発展させる。

アコンチは、70年代の自身の作品を振り返り以下のように述べている。

1970年頃、アートについて<私>から作品という<もの>を経て<あな

た>にいたるのではなく、<私>から直接<あなた>に向かってはいけないものかと考えはじめた。その背景のひとつには時代があった。60年代の末は対抗的なグループの時代、個人間の関係、面と向かい合う関係を尊重する時代だった。そこで私も、<私>から<あなた>へと向かうことを考え、アートをひとつの自己提示の場ととらえはじめた。アーティストとしての<私>から受け手である<あなた>への<sup>(17)</sup>ね。

アートを観客と自分とを繋ぐための自己提示の場としてとらえる。こうした考えから、媒介となるメディアについての考察も深く行われることとなった。

現在、8ミリ・フィルム、ビデオ、写真、録音テープなどの映像媒体で残っているアコンチのパフォーマンスの記録からは、作者自身の行為と記録メディアの関係に注意深い配慮がなされていることがわかる。73年のパフォーマンス・ビデオ《テーマ・ソング》は、アコンチのビデオというメディアのとらえ方を示す好例である(図5)。

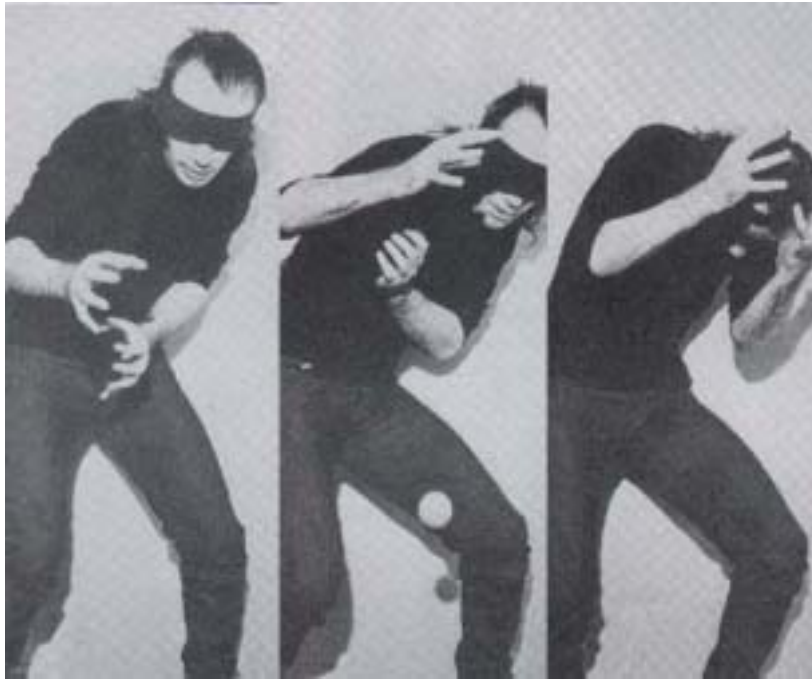


(図5)

家庭用のビデオ・カメラを据えて撮影された画面のなかでは、親しげな眼差しのアコンチがアメリカのロックバンドのドアーズの歌詞を引用しながら、観客への誘惑を行う。「そこにいる誰かさん、君は僕の顔を見つめているんだね...。僕のところにおいでよ...。」彼の顔は、等身大にモニターに映しだされ、作者(自己)と観客(他者)が、同じ空間で親密な関係を結ぶよう計算されている。アコンチは、この作品を、自己と観客とを結ぶ、文字どおり媒介と

して捕らえ、それを通して観客へ近付こうとしていたのである<sup>(18)</sup>。

この時代のアコンチの制作した映像作品に、作者（自己）と観客（他者）の関係について言及した興味深い作品がもうひとつある。それは、《Adaptation Study ( 適応学習 )》(1970)というアコンチのパフォーマンスを映した、ビデオ作品である(図 6)。



(図 6)

この作品でアコンチは、目隠しをして、対象として映像のなかに収まり、相手から投げられたボールをよける。いっけん愚行にも思えるこの行為が、作品を見る観客に不思議な感覚を呼び起こす。それは、画面に映る対象、人物に観客が感情移入していく過程で起こるのである。観客は、映像のなかの対象の持つ視点、作家の視点を獲得しようとするのだが、目隠しをされているため、その視点を獲得することがなかなかできず、不安定な状態で対象を認識することになるのだ。ボールをなげられよける姿が、よりこの不安定な感覚に拍車を駆ける。こうした不安定な感覚を観る側に引き起こすことで、アコンチは作者（自己）と観客（他者）との関係を描き出し、それを伝えようとしたのである<sup>(19)</sup>。

#### 4. 象徴化のための距離の撤廃

作品と観客が向き合うという鑑賞のスタイルは、ある意味できわめて近代

的な、言い換えればモダニズム的な価値観の上で成立するものである。例えば、近代科学の普遍的客観主義は、主観と客観、主体と客体の分離を前提にしている。時間や空間を客観的な因果関係としてとらえるためには、それらの関係を超越した外側の視点、あるいは主体的な立場を想定する必要があるからである。これは、世界という舞台を観席から眺めるような視点であるといつてよい。

こうした主体と客体を分離する世界観は、そのまま芸術の分野における作品と鑑賞者の関係に当てはめることができる。そこには、作品という見られるべき客体を観客という主体が眺めるという構図が形成されているのだ。あたりまえのようになっていた、こうした視点の仕組みを、ナウマンやアコンチは作品のなかに観客を導き入れることで、主客の構造自体を提示しようとしたのである。この主体と客体の概念を提示するのに大いに役立ったのが映像という表現媒体であったわけである。映像を用いることで、観客に対して感情移入を促し、それをちょっとした仕掛けで不安定にさせることで主客の問題を浮き彫りにする。また、ビデオによるリアルタイムという特性をいかして、その場にいる観客を映し出し、観客自身を作品の中に取り込むことにも成功し、そこでは、以前のような主体と客体の分離は明確なものではなくなり、新たな認識の形が浮かび上がってくる。

映像は、その性質として、このような主体と客体に関する問題を常に含んでおり、ナウマンとアコンチは、映像作品それ自体によって、そうした問題に言及していたのである。

70年代に制作された、こうした一連の作品に、ドブレがテレビについて以下のように言及することと多くの接点を見出すことは難しくないであろう。

魔法にかかったかのような陶酔の円環だ。眼と可視のものとは古くから、それぞれがおのれの場所を占め、対立する関係にあったが、事物とイメージ、事象とその痕跡との区分の前提だったその古い対立関係が、そこでは打ち碎かれるのである。遅延の痕跡である映画は、その隔たりを完全に維持していた。テレビはというと、生放送によって、そうした隔たりを削除している。今やニュースは出来事<としてある>。イメージは事物<としてある>。地図は領土<としてある>。「原寸大」という観念はもはや規制をもたらさない。テレプレゼンスにおける物理的距離の撤廃は、明らかにこのことと関係しているが、それよりはるかに重大なのは、イメージそのものの内部における、象徴化のための距離の撤廃なのである。<sup>(20)</sup>

ドブレがこう指摘するようなテレビによって及ぼされる新しい認識の問題を、映像表現の最もはじめの時期に、ナウマンとアコンチという二人のコンセプチュアル・アーティストが、直感的に感じ取り、作品としてあらわしていたのである。

### 5.コンセプチュアル・アートとしての映像表現

ナウマンとアコンチ、二人に共通していえるのは、身体とともに映像表現を使うことで、映像それ自体が持つ問題を指摘し、新しい認識の形を提示してみせたということだ。彼等の作品が掲げる問題は、観客に対して言語的理解を要求するものであり、それによって導き出される、新しい認識の構造についても、言葉によってまさしく理解される必要があった。彼等が提示してみせた問題は、主体と客体、自己と他者、作家と観客というように、相対するふたつの概念についてであり、これらの概念間に存在する問題に対して言語による理解を促すという作品の傾向は、コンセプチュアル・アートの典型としても理解することができる。映像表現が、その初期において、二人のコンセプチュアル・アーティストによって様々な実験が試みられ、その表現のフィールドの地盤が固められていったということは、この後に続く映像表現に大きな影響を及ぼすこととなるのである。

## 3 節 80年代の映像表現

### 1.コンセプチュアル・アートの影響から

70年代にブルース・ナウマン、ヴィト・アコンチという二人のコンセプチュアル・アーティストによって、様々な実験が行われその可能性を試されていった映像表現は、きわめて観念的で言語的な側面を持つこととなった。さらにその傾向は続く80年代の映像表現においても、ますます顕著にみられることとなる。こうした80年代の映像表現を代表するアーティストとして、ビル・ヴィオラ(Bill VIOLA)とゲーリ・ヒル(Gary HILL)の二人の映像作家の名前をあげることができる。

彼らは、観念的側面を強くもった70年代の映像表現の流れをくみ、さらにそれを押し進め、より哲学的なテーマを扱う映像作品を制作したアーティストである。ヴィオラの多くの作品は生と死というテーマに貫かれており、またヒルは、言葉と意味の相関を提示し続ける作品を制作した。両作家とも、



観念的、言語的な側面を映像表現によって追求し、哲学的なテーマに迫っていくという制作のスタイルに、コンセプチュアル・アートの影響を、色濃く見ることができるのである。

## 2.ビル・ヴィオラ

ビル・ヴィオラはインスタレーションとビデオを手掛けるアーティストである。作品を発表しはじめる以前は、長年にわたって人類学の研究者であった。チベットを旅し、僧院に滞在しながら音楽や儀式の様子を録音した。世界各地を訪ね歩いて、異文化を学んだ彼が取り上げるのは、命、死、誕生といった人間の根源である。ヴィオラが作り出す空間のなかで、鑑賞者は熟睡と夢うつつ、混沌と沈着、生と死の間をさまようこととなる。彼は、作品においてスローモーションを多用することで知られる。時間軸を変化させることによって、精神の鎮静を促し、催眠術のような抵抗しがたい効果を発揮するのである。また、ショッキングな戦術と音のモジュレーションによって、鑑賞者を圧倒し、より瞑想的な段階へと誘い込んでいく。

自身の作品について、ヴィオラは以下のように語っている

私は常に基本的な人生のプロセスに興味を持ってきた。作品の大部分は、死、あるいは死ぬべき運命に関係があるが、実は、誕生も死もそのことについての認識もみな含まれている。ビデオは知識や合理的な考えという概念と相反する生存や存在といった概念を、うまく体現することができる<sup>(21)</sup>。

こう語るように、ヴィオラの作品には、生と死に関する思索や行動のプロセスそのものの表出がみられ、スローモーションによって拡大された時間の深層には、独自の詩学や記憶、死生観、生成と喪失といった観念が暗示として横たわっている<sup>(22)</sup>。

《Nantes Triptych ( ナントのトリプティック<3枚折り画像> )》( 1992 ) という作品では、まぶしいほどの光彩を放つ巨大スクリーンに、自分の息子の誕生と母親の死を同時に映し出している(図7)。



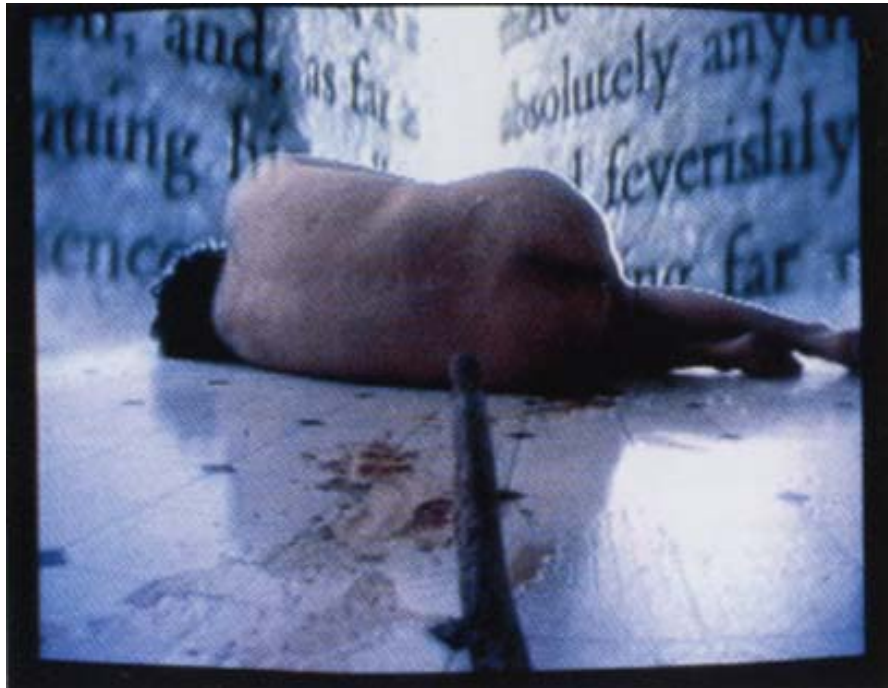
(図 7)

誕生と死という避けられないふたつの出来事を同時に映し出すことで、命とは何かという根元的問いかけを鑑賞者に突きつけてくる。3枚日のパネルに映し出されているのは液体に漂うヴィオラ自身の身体である。水中に漂うアーティストの姿は、生と死の間にはさまれた、人間の生涯を暗示している。そこには、誰も自分の運命を操ることはできない、という人生に関する哲学的メッセージを読みとることができる。誕生から死にいたる旅路が、ゆりかごから孤独の死へというかたちで表現されている。この作品で、彼は人間の人生において両極に位置する生と死という概念を、「並列して見せる」というテクニックを効果的に使い普遍的にアピールすることに成功している<sup>(23)</sup>。

### 3. ゲーリ・ヒル

ゲーリ・ヒルは言葉とサウンドと映像との相関を、様々な切り口から提示する作家として知られている。ヒルは、イメージ・書かれた言葉・話される言葉・具体音といったものの関係性や、「意味するもの」「意味されるもの」といった意味作用を、解体させたり融和させたりすることで、知覚における「意味」とは何かを問いただす。

彼の作品において、音声や文字は、それが持つ意味から切り離れた状態に意図的に追いやられる。これは、記号としての指示性が無意味化するような状態である。こうした作品によって、ヒルは、記号により固定化される以前の混沌とした世界を作り出し、そこから知覚における「意味」の再定義をはかろうとしているのである。



(図 8)

ヒルのもっともよく知られる作品の一つ、《Incidence of Chatastrophe》(1987-88)では、言葉の意味を巡るそうしたヒルの試みを明確に見てとることができる(前ページ図 8)。モーリス・プランシヨの小説『謎の男トマ(Thomas the Obscure)』をベースに制作されたこの作品では、映像そのものの連鎖(編集や繋がりというよりは巧みな連続)あるいは、サウンドとの関係(相乗や異化というよりは響き合い)<sup>(24)</sup>が作品の緊張感を極度に増長する。また、何度も反復される本のページをめくる動作や、紙面を執拗にカメラのレンズにぶつけるシーン、あるいはページを水に浸し、テキストや活字を強調することで、映像とテキスト、そしてその意味への言及がなされ、それらを結んでいる関係を再度組み替えようとするヒルの思惑を見て取れる。さらに、作品を見る観客も、ヒルのこうした作品に向かい合うことで、言語と映像、それらを巡る意味を、自ら関係づけるように迫られるのである。ヒルの作品は、バラバラにされた言葉やイメージ、そしてその意味を再構築するための出発点となっているのである。

#### 4. コンセプチュアル・アートの行き着いた先

ビル・ヴィオラとゲーリ・ヒル、この 80 年代の映像表現を代表する二人のアーティストは、観念的で言語的な側面をもつ作品によって、人間の存在の根源といってもいいような哲学的テーマを追っていった。一人は「生命」について、もう一人は「言葉」について。両者ともに、そのコンセプトを作品の最も重要な要素としてとらえている点で、コンセプチュアル・アートの

流れをくむ、その正当な後継者といえる。

二人ともに、数多くの国際的な賞を受賞している。とりわけ、1995年のヴェネチア・ビエンナーレにおいては、ビル・ヴィオラは、アメリカ館の代表として選ばれ、ヒルに至っては、最も優秀なアーティストに贈られる金獅子賞を受賞した。ヴェネチア・ビエンナーレは、芸術の世界におけるオリンピックのようなものであり、そこで金獅子賞を授与されたということは、世界でもっとも優れた芸術作品であると認められたようなものである。だがこうした状況において、ひとつの疑問が生じる。

元来コンセプチュアル・アートは、その始まりの70年代当時、形骸化していた美術界に対しての、警笛、アンチテーゼとして出発したものである。裕福な層の社交場と化していた華やかな美術界のなかで、高額な値段で取り引きされる絵画作品。そうした表面的、即物的になってしまっていた美術に対して、コンセプチュアル・アートは、芸術においては、目に見えない観念や中身というコンセプトこそが本質的な価値なのだと訴えたのである。そうした意志から生じた、コンセプチュアル・アート。それから30年余りがたち、その末裔ともいえるアーティスト達が、美術のオリンピックとも称される、ヴェネチア・ビエンナーレという華やかな世界舞台で最大の賛辞を贈られているのである。

観念や言葉が先行しコンセプトまずありきとする、ヴィオラとヒルのような作風は、現代美術においては決して特殊な例ではない。むしろ、コンセプトがその中心に存在しない作品を現代美術において探す方が、現在では困難であるのだ。つまり、こう考えることができないうだろうか。美術の世界において、コンセプチュアル・アート以降、コンセプトとこそが最も重要だという考え自体が、形骸化してしまっただのと。異端として始まったコンセプチュアル・アートが、現在では最も基本的な概念、即ち主流となり、コンセプト至上主義ともいえる状況を生んでしまっているのである。コンセプトが見せられさえすれば、それは芸術となる。こうした考えから現代美術においては、元来ビジュアルとして存在していた芸術が、言語化してしまっただといても過言ではないのである。そして、こうした状況はドブレがロゴス中心主義といって異を唱える、記号学を中心とした批評の世界とも密接に関係してくることになるのである。

## 第 1 章 註

- (1) このとき展示会場には、十三台のテレビと三台のピアノ、騒音機などが雑多に並べられていた。テレビ内部の電子回路には手が加えられていて、外部からの信号によって画像が変形したり、抽象的なパターンが現れるようになっていた。
- (2) レジス・ドブレ 『イメージの生と死』, NTT 出版, 2002, p.332.
- (3) 写真表現は、その登場当初、それまでの芸術の主流であった絵画的表現世界に少しでも近づこうとし、写真家達はこぞって名画の情景を写真で再現したりしていた。それらは、ピクトリアルな、つまり絵画的な写真と呼ばれていた。
- (4) レジス・ドブレ 『メディオロギー宣言』, NTT 出版, 1999, p.31.
- (5) トニー・ゴドフリー 『コンセプチュアル・アート』岩波書店, 2001, p.12 (岩波 世界の美術) .
- (6) Ibid., p.4.
- (7) 美術手帳編集部 「デュシャンものがたり」『美術手帳』, 美術出版社, 8.1999, P.10-13.
- (8) ロベルタ・スミス 「コンセプチュアル・アート」, ニコス・タンゴス編 『20世紀美術』, PARCO 出版, 1985, p.262.
- (9) ドブレ 前掲書, 1999, p.55.

- (10) スミス 前掲書, 1985, p.266.
- (11) スミス 前掲書, 1985, p.262.
- (12) コンセプチュアル・アートが反対したモダニズムとは、アメリカの批評家クレメント・グリーンバーグの理論に象徴されるもので、<美術>が人間の普遍的な価値であることを自明とするものであった。六〇年代までのモダン・アートにおいて、グリーンバーグは、おどろくほどの影響力を持っていたようだ。アメリカやイギリスの批評家にとって、モダン・アート=グリーンバーグなのである。グリーンバーグ的モダン・アートはヒューマニズムとロゴセントリズムという二つの神話によって支えられていたのである。
- (13) 海野弘 「ポストモダン」, 海野弘, 小倉正史 『現代美術』, 新曜社, 1988, p.178.
- (14) 野々村文宏 「映画から映像を救い出せ！」『美術手帳』, 美術出版社, 3.2002, P.117.
- (15) ポール・シンメル 「虚空への飛躍—パフォーマンスとそのオブジェ」, 『アクション 行為がアートになるとき』展カタログ, 1999, p.91.
- (16) 東谷隆司 「ヴィト・アコンチ」, 世田谷美術館企画『デ・ジェンダリズム - 回帰する身体』, 淡交社, 1997, p.111.
- (17) 岡村恵子 「ヴィト・アコンチ」(アコンチへのインタビュー部分から抜粋)『美術手帳』, 美術出版社, 12.1997, P.183.
- (18) 東谷 前掲書, 1997, p.111.
- (19) 野々村 前掲書, 2002, p.115.
- (20) ドブレ 前掲書, 2002, p.339.
- (21) セリア・リッテルトン 「ビル・ヴィオラ」(ヴィオラへのインタビュー部分から抜粋), ヴァルデマー・ヤヌシャック監修 『ザ・ナウ・アート・ブック』, 光琳社出版, 1996, p.162.
- (22) 佐藤博昭 「ビル・ヴィオラ」, 佐藤博昭, 西村智弘, 編集部編『スーパー・アバンギャルド映像術』, フィルムアート社, 2002, p.50.
- (23) リッテルトン 前掲書, 1996, p.160.
- (24) 佐藤 前掲書, 2002, p.53.

## 第 2 章 多様化する言語的映像表現

### 第 1 節 90 年代前期 —文化多元主義から—

#### 1. 批評理論との結びつき

コンセプチュアル・アートの影響を受け、その歩みをはじめた映像表現は、80年代に、観念的、言語的側面をより強めることとなったということを第1章では述べた。その映像表現は、90年代に入ってから、多くのアーティストによって手がけられる、メジャーな表現の一手段となる。彼らにとって映像表現は、もはや特殊な表現媒体ではない。それは日常にありふれた生活の一部であり、また自分に多大な影響を与えてきた文化的な背景にもなっているのである。そうした状況は、ドブレが以下のように述べる「技術-文化」という図式のなかで語ることもできるであろう

主体 / 客体という二分法や、精神 / 物質という二元論はすべて、客観的であると同時に主観的でもあるメディア圏の現実的理解にとっては致命的である。装置であるとともに潜在能力でもあり、振舞いであるとともに表象でもあり、精神性を付された機械装置類であるとともに機械としての心性でもあるメディア圏は、「技術-文化」という時のハイフンを活性化するのだ<sup>(1)</sup>。

映像表現は、現代を映し出す、最も有効な手段の一つとなったのである。

ところで、80年代の終わりから90年代に入って、現代美術の世界は、思想の世界と密接に結びつく傾向が見られるようになった。それはコンセプチュアル・アートに影響を受けた映像表現が、観念的、言語的側面を強調するようになっていったことからわかるであろう。そうした状況に伴い、批評の言説が、それまでとは比較にならないほど現代美術の世界において影響力を持つようになった。観念を言語化することがその目的である批評というものの特徴上、そうした流れはごくごく自然なものであったのかもしれない。こうした中、映像表現もその例外ではなく、90年代は批評の言説にそった作品が多く見られるようになる。そこで持ち上がってきたキーワードに、マイノリティ、ジェンダー、セクシャリティなどがある。こうしたテーマを取り上げた作品群は、批評の言説で重要な理論となっていた、文化多元主義（マルチカルチュラリズム）と密接に結びついていた。

## 2.文化多元主義

90年代前半は、批評の言説の影響を受け、非欧米作家や女性作家による文化多元主義にもとづいた作品作りがさかんになる。そうした作品は、ビデオやインスタレーション、フォトドキュメンテーションといった、映像表現によって表されることが多かつた<sup>(2)</sup>。ではここで、文化多元主義とはどのような理論だったのかを示す必要があるだろう。それはその文字から推測されるように、簡潔に言えば、「欧米的な価値観だけが世界を支配するのではない<sup>(3)</sup>」という考え方である。欧米的という言葉には、男性中心主義という考え方も含まれるので、女性作家もこの理論では大きく取り上げられるのである。文化多元主義では、各々のアーティストの出自である社会、とりわけ文化の諸特徴を積極的に取り上げ、肯定的であれ、否定的であれそれを題材とする表現が提示される。そうした非欧米作家と欧米作家を、その間にヒエラルキーを作らず平等に扱うことで、グローバル化がもたらす文化表現の均等化や流通



の結果を示そうとするのである。文化多元主義においては、非欧米の文化が欧米の文化と出会うときに生まれる葛藤は問題にはされず、ただスタイルの多様性が等価に鑑賞されることとなる<sup>(4)</sup>。

このような文化多元主義にもとづいた作品は、批判的色彩を前面に出すものが主流だった。非欧米地域の作家は植民地的な権力によって築き上げられた自国文化を描き出し、女性作家はフェミニズムを擁護するような表現を行った。そして、それらは単なる検証にとどまらず、その「被害」の状況を声高に叫ぶような作品が少なくなかったのである。そうした表現は、画一化しがちでもあった。作家がある人種、または、女性の代表のように振る舞うことで欧米文化のなかに自分の場を確保するために作られたような「政治的に正しい」(politically correct=PC)表現が多くなってしまったのである。ただ、美術表現として文化多元主義的な視点から欧米的な視点への批判を示したところで、それが美術館の外で行われていることに大きな影響を持ったかという点、それには疑問が残る。観客の意識を高めれば、少しは状況の改善になるのだろうが、けれども実際のところは、観客を動かすような強い作品はあまり見られなかったからである<sup>(5)</sup>。それどころか、あまりにもそうした表現が溢れることで、問題のリアリティをなくすような状況にもなりかねなかったのである。

文化多元主義は、多くの非欧米作家や女性作家を取り上げることとなったのだが、その中から、実際に影響力を持つ力強い表現をしてきた数少ないアーティストとして、クシュシトフ・ウディチコ (Krzysztof WODICZKO)、モナ・ハトゥーム (Mona HATOUM)、そしてジリアン・ウェアリング (Gillian WEARING)の三人をあげる。三人は共に、映像を用いた表現を行うアーティストである。

### 3.クシュシトフ・ウディチコ

グローバル化の拡大は、経済格差の増大や、先進国による発展途上国に対する無意識の文化的破壊といった資本主義の問題を改めて浮上させることとなった。欧米先進国内での人種、階層、性差、ハンディキャップといったマイノリティの主張の高まりは、こうした資本主義のグローバル化によって起きてくる諸問題と無関係ではないであろう。80年代後半から90年代前半にあふれたPC (politically correct)に基づく表現や、ジェンダーを主題にしたアートは、こうした状況の反映としてとらえることもできる。しかし、文化多元主義の名のもと、国際展などで多くみられたそうした表現が

その具体的有効性を示すこともなく、かえって問題のリアリティをなくしていくことも少なくなかったということは、先程も述べた。そうした中で、表現の強度を保ち、社会に対して現実に訴えかける有効性を備えた作品を発表し続けてきたのがクシュシトフ・ウディチコ ( Krzysztof WODICZKO ) である。

1943年、ワルシャワに生まれ、現在はニューヨークに住むウディチコは、世界各地の歴史的な建築やモニュメントに、手や目や武器といった象徴的なオリジナル映像を投影する『パブリック・プロジェクション』のシリーズを展開している。夜間のみ大型のプロジェクターで映し出される象徴的な映像は、世界各地の公共建造物の持つ権力性や、その建造物がおかれてきた社会との関係の歴史を暴き出すことに成功している<sup>(6)</sup>。

ウディチコは、芸術と社会の関わりについて尋ねられ以下のように答えている。

私の作品は彫刻ともパブリック・アートとも違います。それらが街の美化や発展を正当化するのに対し、パフォーマンスやメディア・アートなどオルタナティブな芸術は、現況への批判的な反応で毎日の生活と結びついていく行為するアート、問題を明確にするアートとして、私はビデオ・プロジェクションや装置の制作をつづけています。そもそも政治的であることは前衛芸術の伝統です<sup>(7)</sup>。

こうした答えからも、わかるように、ウディチコにとって芸術とは、政治的な言動を訴えかける手段として機能するものなのである。

99年には、広島市の原爆ドームの前で、日本では初めてのウディチコの『パブリック・プロジェクション』が行われた。現在の広島に住む被爆者、在日外国人、若者を含む14人の証言者の発言とともに、彼らの手が映像としてドームの下に投影された。ここでは、原爆ドームが、まるで川面のテーブルに手をおいて対岸の市民に向かって対話をはじめめるかのようにたちまち擬人化された<sup>(8)</sup>(図1)。



(図 1)

#### 4. モナ・ハトゥーム

文化多元主義、フェミニズム、ジェンダーといった理論が、現代美術においても大きなテーマとなった状況においては、ロンドンで活躍するレバノン出身のパレスチナの女性という複雑なアイデンティティを持つアーティスト、モナ・ハトゥーム(Mona HATOUM)が世界的に脚光を浴びることとなったのは、自然な成り行きであったともいえるだろう。

レバノンには、1920年にフランスの委託統治領となり、隣のパレスチナの地はイギリスの委託統治領となった。第二次世界大戦後にレバノンは独立するが、イスラエル建国や中東戦争によって多数の難民が移住することとなる。モナ・ハトゥームの両親がパレスチナからレバノンに亡命するのはこの時期である。パレスチナ出身のアラブ人を両親にもつという人種的立場以外に、モナ・ハトゥームにはレバノン生まれのクリスチャンという宗教的立場があ

る。こうした複雑で多層なアイデンティティから生み出される芸術作品は、文化多元主義的背景を背景として開花することとなったのである<sup>(9)</sup>。

モナ・ハトゥームの作品は、曖昧さや神秘化がまったくみられないストレートな映像表現として知られる。彼女は表現手段として映像を使うことについて以下のように述べる。

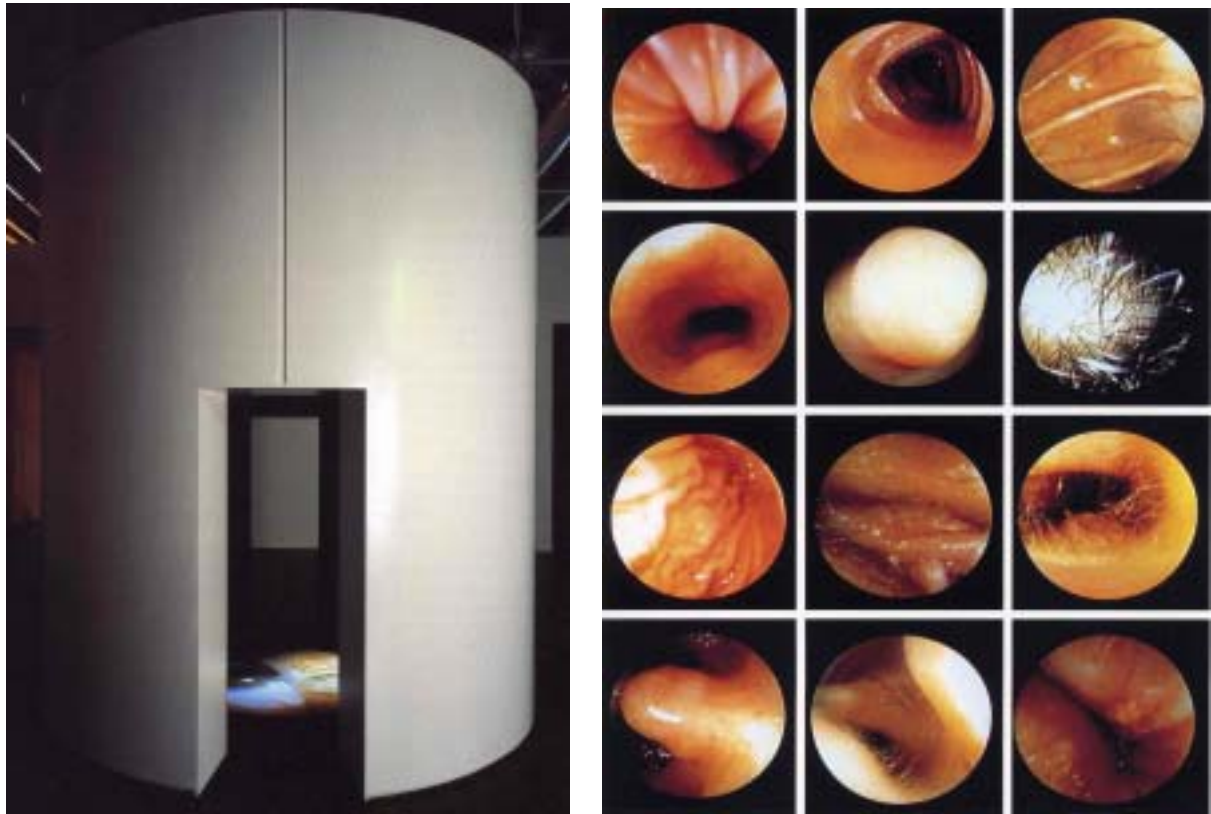
私が革命的文脈など政治的な意味において作品を創りたいと思ったとき、もちろんそれを絵画で表現するのは難しいと感じました。画廊のシステムなどに挑戦するには、商品化とはほど遠いビデオやパフォーマンスが表現メディアとして適していると思ったわけです<sup>(10)</sup>。

また、自分の作家としての立ち位置については、

ひとつの文化に対して一歩しりぞいて見る距離ですね。イン・エンド・アウト(内と外)の両方にいると、べつの見方ができます。「ええ、でも」「そう、だけど」と自問自答をする。フェミニズムを通すことでパレスチナ戦争など政治的な出来事がより鮮明に広い視野で見えてきて、それが作品のコンセプトと深くかわることもあります<sup>(11)</sup>。

と述べている。このことからわかるように、彼女の作品に対する態度は、先にあげた、90年代前期に現代美術において世界的に広がっていった、文化多元主義、フェミニズム、ジェンダーといった諸々の理論と大きく交差することとなったのである。

1994年に、パリのポンピドゥー・センターに招かれて個展を行い、そこで《見知らぬ身体》という大規模な映像作品を制作したが、この作品はモナ・ハトゥームの作品の特徴を顕著にみることができる彼女の代表作の一つである。



(図2)

これは、内視鏡を口と女性器の両方から入れて内部をとった精密な映像と、身体を思わせる円筒形の構造物の中に、その映像を観客が見おろすかたちで設置することで、観客を自らの内部の傍観者とさせるという、作家の方法論が明確に示された作品である<sup>(12)</sup>(図2)。肌の表面をなぞる官能的な画面から、生々しい臓器の内部の映像世界が展開する。自らの身体を《見知らぬ身体》と呼び、自分自身を客観視しようとするその姿勢は、彼女の複雑で多層なアイデンティティから生み出された、まさしく多元的な作品として、観る者の前に提示される。

### 5. ジリアン・ウェアリング

ジリアン・ウェアリング(Gillian WEARING)、はロンドン在住の女性アーティスト。写真やビデオによる、ドキュメンタリー的手法を駆使した作品で知られる彼女にとって、一般市民は、作品の材料となる。

《SIGN(サイン-誰かがあなたに言わせたいことではなく、あなたが彼らに言わせてみたいこと)》(1992-93)という作品では、街角で通行人を呼びとめて「心に浮かんだことを何でもいいから」白い紙に書いてもらい、書いた人物にそれをもってもらった状態で写真におさめた。



(図 3)

この作品から、ウェアリングは、社会的な抑圧で埋もれた他者の言語を掘り起こす作業を開始した。二年ほどかけて700枚を超える写真を撮影し、ロンドンの現在を忠実に記録していった(図3)。都市を歩き、ごくごく普通と思える人々との接点の中から、他者との境界や差異を変える可能性のある言語行為を探求し、社会の見えないものを可視化し「声を与える」という手段は、カルチュラル・スタディーズとクロスオーバーするアプローチに思える。ジリアン・ウェアリングが生まれ育ったバーミンガムは、カルチュラル・スタディーズ発祥の地である。英国という階級制の強いエリート社会において、保守的なイデオロギーと戦うためにラディカルで開かれた文化理論が必要だった。そうした状況で生まれた、ポップカルチャーを重視し横断思考を目指すカルチュラル・スタディーズは、80年代に英国でより大きな影響力を持つようになる。ウェアリングが、生まれ育った土地で発祥したこの文化理論に多大な影響を受けていると考えるのは、そう難しくはないであろう。<sup>(13)</sup>

社会の隠されたものを言語化し、目に見えるものに変えようとする、カルチュラル・スタディーズの方法論にそったような彼女の制作手段は、その媒体を、写真から、より直接的なメッセージを訴えかけるビデオ映像へと変えていく。《ビデオにすべてを告白しよう。変装するので心配なし。好奇心をそそられたら、ジリアンに電話して》(1994)というビデオ作品は、米国のジ

ヨージ・ブッシュや、労働党の党首といった権威的な位置にいる人たちの滑稽な仮面を被った人たちが、幼児期に受けた性的虐待、近親相姦、不和や挫折といった過去の心理的トラウマを語り続けるというものだ(図 4)。



(図 4)

この作品では、あまりにショッキングな出来事が、直接的すぎるといっているほどストレートに描かれている。彼女はこうした作品をとおして、社会正義を振り回そうとしているのだろうか。ウェアリングはそうした見解を受けることの多い自身の作品に対して次のように述べている。

子供の頃から社会問題を扱ったドキュメンタリーの番組が好きでした。物事が今どうなっているのかということを伝える作品が作りたい、そう思って 1990 年にビデオの仕事をはじめました。自然に一般市民に近づきたいと思っています。彼らの口からは、地方政府に対する落胆、ナポリの市民からは死やマフィアをめぐる憂鬱が異口同音に出てきます。私たちはみんな、実際に起きていることを吸収して生きています。私の作品にしても、現実の政治に目をつむってはいません。でも、イデオロギーを広めるためのプロパガンダ作品を作っているわけではありません。重要なのは、作品にいたるまで

の概念のプロセスだと考えています<sup>(14)</sup>。

こうした言葉からウェアリングが、ただ政治的、倫理的に正しい言説を唱えるような作品を制作している訳ではないことがわかる。彼女は、社会的な関係と圧力によって分裂へと追いやられた一般市民の内なる叫びを汲み上げ、そこに人間の生の力強く豊かな源泉を掘り当てようとしているのである。

アートと社会の間を行き来しつつウェアリングは、アートが解消されるぎりぎりの地点までストレートな表現を追い求めている。その手段として、ウェアリングが、映像表現を用いるのは、ドブレが以下のように語る、現代の芸術における「オフを備えてない」イメージの性質について彼女がよく理解しているからであろう。

偶像から偶像へ。つまりはそれが、西欧においてイメージのたどる道となるだろう。「芸術」は二つの偶像崇拝を媒介した。最初の偶像崇拝は、超越性の過剰によるものだった。二番目の偶像崇拝、つまりわれわれの偶像崇拝は、超越性の欠乏によるものである。偶像の体制では、神のプロトタイプの流用であるイメージは、あまりに多くの「オフ [画面外]」を宿していた。イメージは、その上に張り出す、あるいはそれを貫く聖なるものによって、押しつぶされんばかりだった。ビジュアルの体制では、イメージは十分な「オフ」を備えていない。イメージはおのれ自身を聖なるものとして作り上げるのである<sup>(15)</sup>。

ウェアリングは、こうしたイメージのダイレクトな性質を理解し、映像表現を用いてそれを最も有効な形で提示することができる現代作家の一人である。

## 第2節 90年代後期 —脱植民主義の表現—

### 1. 文化多元主義の抱えた問題

文化多元主義を理論的なベースとした作品が、90年代前半は、現代美術の世界で氾濫することとなり、それらは映像表現の形をとることが多かったということは既に述べた。しかし、そうした表現では、典型化された非欧米の民族性や主体性の提示に大きな比重がかかってしまい、芸術は異文化間の接触についてはなにも表現できず、単なるステレオタイプの提示に終わってし



まうことも多々あったのである。実際、文化多元主義的な知識のフィールドでは、非欧米地域の文化が「多様性」のモデルとして提示されても、欧米側のエキゾティシズム(=異国趣味)を満足させ、その寛容さを示すのに利用され消費されるにすぎなかったのである。こうした中、文化多元主義が抱えた諸問題を解き明かし、より進歩した理論として新たに登場してきたのが脱植民地主義というものである。

## 2. 脱植民地主義

脱植民地主義とは、文化多元主義とは根本的に異なる考え方である。この考えにおいては、植民地化とは、植民者が被植民者を一方的に服従させるような単純なプロセスではないとされる。つまり、権力を拡張し、擁護するための言説や技術をもった文化が、そうした道具をもたない文化と出会ったとき、初めは支配、被支配の関係が生まれはするものの、被植民者側は、抑圧者たちの言語や文化を学ぶことで彼らの権力の構造を「真似」することを覚え、そのなかで、植民者たちが答えることのできない権力についての問いを発することもできるようになっていく。そして、植民者の側も、自分たちとはまったく違う文化をもった人々と接触する過程の中で、自分たちが絶対と信じてきた文化的な価値や、とりわけ、自分たちの「正しさ」についての自信が揺らいでくるのを感じるようになる。そうした不安や価値の流動化のなかで、被植民者は自分たちや植民者について「語る」手段をもつようになり、逆に植民者たちは、彼らが自分たちとは差別するために、「他者」として都合よく構築したはずの相手が、どんどん理解不可能なものになっていくのを感じるようになるのである。そして、このように、二度もたらされた価値の流動化や、自分の立ち位置を常に相手との交渉を通して確認するという姿勢は、植民地支配が終わった後も消えることはない。つまり植民地化は、二つ以上の文化を絶え間ない対話と葛藤と変化のプロセスに巻き込んだことになるのである。

そうした植民者、被植民者を巡る知識や表現の分裂と再解釈こそが、脱植民地主義の考え方の根本にはある。文化多元主義がこうした異文化間の出会いから生まれる葛藤に対して眼をつぶっているのに対し、脱植民地主義は、相互に確実に変化をもたらす二者の間の交渉(negotiation)にこそ、接触の意味を見い出すのである。<sup>(16)</sup>

90年代後半は、こうした脱植民地主義という理論を背景に、欧米/非欧米といった単純な図式では回収できない様々な作家たちが世界的な舞台上で登場することとなったのである。そして脱植民地的ハイブリディティともよばれ

る、そうした流れは 21 世紀を迎えた現在においてはますます顕著になってきている。ここでは、脱植民地的ハイブリディティを備えた作家の中から映像表現を用いる二人をあげたい。シリン・ネシャッド(Shirin NESHAT)と、ウィリアム・ケントリッジ(William KENTRIDGE)である。

### 3. シリン・ネシャッド

現代美術において、脱植民地的言説が大きく取りざたされる現在の状況のなかで、最も注目されるアーティストの一人がシリン・ネシャッド(Shirin NESHAT)である。彼女は、1957 年イランに生まれ、カリフォルニア大学バークレイ校で美術を学び、現在はニューヨークに在住している。ネシャッドは、自分自身のルーツであるイスラム社会を作品の主題とし、映像を使って発表をおこなう。その昔イスラム文化は、西洋人にとって芸術的想像力をかき立てられる魅力的なものだった。しかし 2001 年 9 月 11 日以降の国際情勢を改めて考えてみるまでもなく、西洋人にとってイスラムは、手に負えない得体の知れないものになってしまった。そうした状況の中、彼女は、写真やビデオを使って、西洋人の描く、伝統的な「東洋」のイメージ、特に女性たちの画一的なイメージと戦うという、政治的な傾向を帯びた作品を作る。西洋人にとって、イスラムの女性は、無垢な神秘的な対象として映ってきたが、ネシャッドが描く武装した暴力的な女性たちのイメージは、こうした見解と真っ向から対立する。彼女自身「イスラムに根ざした独自のフェミニズム」を追求したいと名言している<sup>(17)</sup>。



(図 5)

98年の《Turblent ( 荒れ狂う )》という作品では、イスラム社会における女性と男性の役割の二元性を、二つのスクリーンを使って対比させ、鮮やかに描き出すことに成功している(前ページ図 5)。向かいあう二面のスクリーンによって、性差の仕組みが空間的にも体感できるようになっている。白いシャツを着た男性の群衆が見守るなかで、13世紀の神秘主義の詩を歌う男性。拍手が鳴り終わる頃には、もう一つのスクリーンから、唸るような声が響きわたる。その声は、暗闇で黒いチャドルをまとった女性から発せられている。彼女が立つ舞台のホールには、ひとりも聴衆はいない。イスラム社会では女性が公衆の面前で歌うのは禁じられているのである。この作品は、言葉や行動の自由をもつ者と、もたない者の対立を、イスラムの男と女、白と黒、愛の歌と歌詞のない唸り声といった対比で描き出している。ただ、二つのスクリーンは対立だけでなく、巧みな音楽と映像の融合によって、微妙なシンクロナイズもみられ、イスラム社会の二元性を示すと同時に、その境界を超えることへの願いを見て取ることもできる。こうした彼女の映像作品は、鑑賞者を真偽の決定よりもむしろ、倫理的な内省へと誘う<sup>(18)</sup>。

彼女は、アートを手がけるきっかけを尋ねられ、以下のように述べている。

まず私がイラン人であることが原点となりました。長い間故国を離れていて、私にはイラン社会の変化が理解できず、知る必要があると強く感じました。ただ自伝的なものには興味がなく、まず正確に事実を把握するために完璧なリサーチを行いました。主題をどのように扱いフレーミングするかが最初から重要でした。なぜなら、イランやイスラム社会のテーマを取り上げることは、すべて政治的な意味をもつからです。体制へのただたんなるプロパガンダやナイーブなクリティシズムに留まることは避けたのです。

それに外部にいる者が、本当に正しい判断ができるのでしょうか。実際にはイランの社会的政治的な現体制とのかかわりがあるわけですが、ドキュメンタリーではない外部の者からの見方という距離をつねに保つようにしました。何かを批判するといった善悪の判断を下すわけではないので、イランの人たちでさえ、私のよって立つ立場を理解できないことがあります。「こんなに本質的な主題を扱いながら、自らの意見をはっきりしないなんて考えられない」といわれるわけです。政治的立場の表明ではなく、私がやっていることは芸術です。<sup>(19)</sup>

グローバルな状況下における自らの立ち位置を、よく理解し作品を発表してきたネシャッドは、1999年に、ヴェネチア・ビエンナーレにおいて、金獅子賞を受賞した。世界の注目を一身にあびる栄誉を担い、アメリカを代表する作家の一人となったが、同時に、イスラム文化をもつイラン出身で映像を手がける希少な女性作家で、しかも第三世界のフェミニズムを象徴するポストコロニアルなアーティストという際立った位置にシリン・ネシャッドは立っている。

#### 4. ウィリアム・ケントリッジ

脱植民地的状況を最もよく反映するもう一人の作家に、ウィリアム・ケントリッジ(William KENTRIDGE)がいる。南アフリカのヨハネスブルグ出身のケントリッジは、木炭やパステルを使い1~1.5mくらいの紙にドローイングを描き、それを少しずつ消したり描いたりしながら写真に撮ってアニメーション・フィルムを作る作風で知られる。(図6)



(図 6)

ケントリッジは政治とアフリカ文化を学び、現在もヨハネスブルグで活動をしている。一貫して、彼の祖国のおかれた政治的状況、つまりアパルトヘイト政策下の南アフリカの地、ヨハネスブルグの風景やその土地の記憶、傷、歴史性、身体性などがモチーフとなっている映像作品を制作している。彼の作品は、政治的なメッセージだけにとどまらず、人類の抱える共通した内的葛藤を詩的に描き出す。通常のアニメーションのように大量のセル画を用意してつくるのではなく、シーンが変わるまで、一枚のドローイングを消しては描き加え、それをフィルムに収めるという手法によって、線を書き足していく痕跡が残り、過ぎ行く時間が可視のものとなり集積する記憶の跡をたどるような効果を与える。

99年に制作した《ステレオスコープ》という作品では、南アフリカのアパルトヘイト時代に財を成したビジネスマンが主人公として登場する。この作品では、主人公が悪意を持っていないのに人を搾取してしまったり、親しみを感じている人々の暴動によって財産を破壊されるなどといった、救いのない過酷なストーリーが、猫、電話機、地下組織のネットワークなど、さまざまに姿を変える青い線に導かれる寓意的な語りによって描かれている。<sup>(20)</sup>

彼の作品には、過去から自由になって新しい自分を作るのではなく、過去を大切にすることによって自分自身の立脚点を構築しているという、脱植民

地的芸術の最たる特徴をみることができる。

### 第3節 作家と批評家とのズレ

#### 1. 言葉の先行

コンセプチュアル・アート以降、現代美術は様々な「言葉」によって、その骨格を形成するようになってきていることを、ここまで述べてきた。映像表現もその例外ではなく、90年代は、特に文化多元主義や脱植民地主義といった理論が、多くの作品を読み解く手引きとして用いられることが多くみられた。こうした中で、批評家たちの言説が、作品それ自体に先行して、作品の意味を決定してしまうといったことは珍しくなかった。それは21世紀を迎えた現在も続いているのである。

批評家たちの作品を読み解くという行為は、ロラン・バルトやウンベルト・エーコらによる記号学によってそもそもはじめられたものである。それは、作品はその裏に流れるコードをひもとくことで、読み解くことができるという考え方である。

記号学は、パースの記号論は別として、ソシュールの構造主義言語学をそのルーツとする学問である<sup>(21)</sup>。ソシュールの構造言語学では、「言語を歴史や文化環境といった外的要因から切り離し、記号同士の内的相互関係としてとらえる。あらゆる意味作用は、外部の指示対象ではなく記号体系、すなわちコード内部の関係に帰着される<sup>(22)</sup>」と考えられる。こうした発想をもとに、記号学では、広告の読み解きに始まり、映画や建築など文化的な現象にまでそのコード解析の手を広げることとなった。当然、美術もその対象となっているのである。そうした、全ての社会的現象は言語と同じよう読み解ける、というまるで万能のように振る舞うようになった記号学に対してダブルは次のように語る。

その後まもなくウンベルト・エーコは、「文化とは基本的にコミュニケーションである」、つまり「根底に潜むコードに従属したメッセージの発信」であると総括している。なぜだろうか。一切の文化現象は記号の体系だからである。パースの定義によれば、記号とは「その認識によって、われわれが別の何かを認識する」という何か

(何でもよい)である。記号の体系は外延的には言語学的現象からあふれ出てしまうのだが、内包的には同じ構築規則に従う。コミュニケーションのコードが自然言語の領域をも包含するのである。自然言語がモデルを定めるのではない。自然言語そのものも「コード」という構造によってモデル化されるからである。こうなると「コミュニケーション体系」は、無意識(「言語のように構造化ぎれている」)やゴシック建築、ファッション、映画のイメージ、絵画、広告などの分析に、無限に移しかえることができることになる。口ゴス中心主義がすべてを呑みこんでしまえるのである。問題はそれが同一視するものから生じてくる。この若き帝国主義は、言語学の諸概念を、それに意味を与えた制約や、それが生まれた場から引き離し、仮説上の説明的モデルから、説明すべき対象の存在論的カテゴリー化へと横滑りさせてしまったのだ。<sup>(23)</sup>

こうドブレが指摘するように、記号学は、あらゆる対象に対して、全く臆することもなく分析を開始し、その本当の意味を読み解こうと試みるのである。

現代美術の世界でも、こうした様々な作品の読み解きが行われることとなった。コンセプチュアル・アート以降の、観念的、言語的な表現は、こうした記号学の流れにぴったりと同調するようになり、その言語性をますます強めることとなる。言語的なコンセプトをもつ作品を制作する作家と、それを読み解き実際に言語化し、意味をあたえる批評家の二人三脚によって、現代美術の流れが形成されることとなったのである。こうした状況を念頭に入れて考えてみれば、90年代の、政治的、社会的な表現が、現代美術において多くみられることとなったことが納得できるであろう。批評家にとって、そうした政治的、社会的な表現は、ある意味、読み解きやすい作品は、歓迎すべきものであったからである。

こうした作家と批評家の相互扶助の関係は、さらなる変化を遂げることとなる。当初、批評家たちは、記号学的発想によって、作品の意味を読み解くということを行っていた。この状況では、作品がまず先に存在している。しかし、それをさらに推し進め、批評家たちは、自分たちこそが作品の意味を決定するという考えを持つにまで至るのである。それは、作品よりも意味を決定する自分たちの言葉の方が重要であるという考えでもある。こうした状況について、ドブレも以下のように述べる。

あらゆる言語のメタ言語を産出し、生成の法則を生みだしながらあ

あらゆる事象を再生成すること。それは美しい夢である。世界は混乱に満ちた発話行為だが、コードを認識している自分こそが世界に明快さを取り戻させる、というわけだ。「メタ」レベルとは、他のあらゆるレベルを対象に変え、したがって下位のものに変容させるレベルである。メタレベルに接近する者は、みずからも文化の「大きな主体」に変容する。この小説、このスリラー、この詩句は、他の多くの可能性の一つとして、私が鍵を握っている生成モデルを名乗っているのだから、私は離れたところからその支配者となり、少くとも創造性においては対等になる、というのだ。人間の才能の表出を全方位的にコード化することによって、コード化が許容する一方から他方への翻訳や移行をもって、上流のコード解読者は作者の作者、二乗された創作者となるのである<sup>(24)</sup>。

作品を読み解く批評家が、作品の作者よりも上に存在するというわけだ。こうした状況は、90年代に爆発的に増えることとなった映像表現においても、多く見られることとなる。

## 2.映像表現において

ドブレが次のように述べる言葉のなかで、「記号学」を「美術評論家」に、「イメージ」を「映像表現」に置き換えて読んでみても、それは現代美術を取り巻く状況となんら変わらない。

記号学は、論理関係の形式的な網目であるコードという理念を言語の分析から引き出した。次に記号学は、コード解読の操作を、元来それが有効だった場をはるかに越えてさらに遠くにまで拡張する必要があると判断し、言語はコードの一形式に過ぎず、言語が不在な状況でもコードまでもが不在であるとは結論づけられないと考えるようになった。立証こそされてはいないものの、この優れた推論によって、一般化（言語学の規則を、言語以外の分野へ）に対するあらゆる異論に対応できるようになったのだ。そして特に、イメージのような明らかに非言語的な対象についても、シニフィアンとしての対象の身分を与えて、言表行為の事象の中に置き直すことができるようになったのである<sup>(25)</sup>。



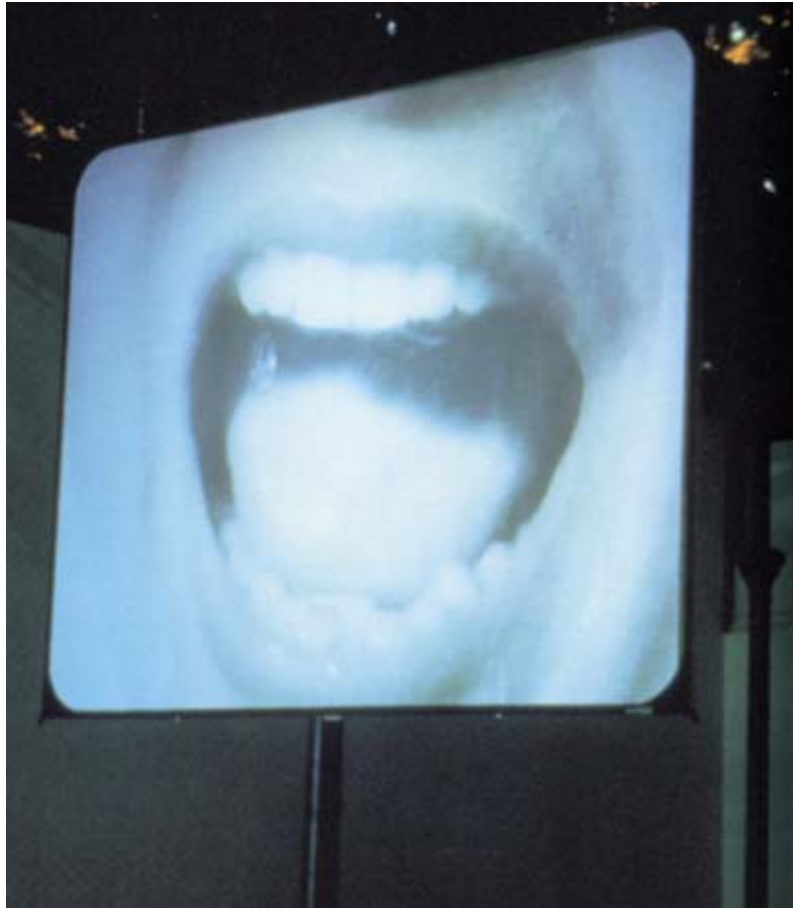
映像表現も、その意味を読み解くことができる対象の例外ではないということだ。しかし、ドブレは記号的解釈について以下のように指摘する。

記号的解釈の旗手たちが見せる知性の放蕩ぶりや名人芸には、いつも唾然とさせられる。彼らのイメージの「読解」は、いわば知性にとってのお祭り騒ぎなのだ。その結果にはいつそう当惑させられる。あたかもそれらの著者たちは、最初に掲げたことを分析の末に改めて見出すだけであるかのようなのだ。規範性をしりぞけ、最も正当と認められた原典からその読解の格子を借用するだけでは、学問としての実証性を得るには十分ではない。(メディオロギーにはそうした実証性があるとは主張しないが)。おそらくそれこそが、引き出すべき教訓であるといえるだろう<sup>(26)</sup>。

こうドブレ述べるように、記号学による意味の読み解きは、完全なものであるはずもない。そして、ここでも、先にあげた「記号学」を「美術評論家」に、「イメージ」を「映像表現」という言葉の置き替えは可能である。それを示す、よい例をここであげてみたい。それは、ダグラス・ゴードンの作品の解釈を巡る、評論家と作家本人との認識の格差についてである。

### 3.ダグラス・ゴードン

ダグラス・ゴードンは、ビル・ヴィオラと入れ替わってビデオアート界のトップに登りつめたといっても過言ではない、近年最も成功した映像表現作家の一人である。彼は、映画をはじめとした様々な映像の断片を引用し、スローモーション、ポジ・ネガ、スクリーンの裏表といった技法や装置を駆使した映像作品で知られる。彼の名を世界的に有名にした作品が、《24時間サイコ》(1993)である。この作品は、アルフレッド・ヒッチコックの《サイコ》を24時間に引き延ばしてスクリーンに投影した作品である。この《24時間サイコ》でゴードンは、優れた若手作家におくられるターナー賞を1996年に受賞した。(図7)



(図 7)

この《24時間サイコ》をはじめとした、ゴードンの諸々の作品に対しての評論家の典型的な分析に、以下のようなものがある。

「ゴードンは、映像のスローモーション、ポジ・ネガ、スクリーンの裏表といった仕掛けによって、刷新された映像の構造と特質、つまり外部世界を参照しない映像を描き出す。まさに映像の零度、裸形の映像を鑑賞者に見せつけ、映像の外部世界からの解放を宣言するのである。映像は、表出される主体や指示される対象から切り離されて漂流する。ゴードンは、その状態を捕捉して作品に定着している。」<sup>(27)</sup>

しかし、こうした評論家たちの見解と、ゴードン自身の作品に対する考え方は、実際はズレを見せている。彼は、あるインタビューで、《24時間サイコ》の作品の意味について尋ねられ以下のように答えている。

もしあなたがこの作品の前で、六時間や八時間すごせば、それがス

ローモーションだということを忘れるでしょう。それは現実のスピードになる。スローな音はいつまでもスローな音であると意識できますが、スローな映像は最終的に通常のスピードに感じられてくる。また、スローモーションにしたことで、映像の細部に注意を引きつけることが可能になりましたが、それだけでなく、真実だと考えられてきたことが別のものになる効果もある。真実という言葉の通常の使い方が変わるのです。あることが真実であると思なされるや否や、それが真実ではないように試みる。私にとっては非真実のほうが興味深いので<sup>(28)</sup>。

ゴードンはこう答えるように、真実、つまり世界は、記号学に回収されるような差異の体系としてだけとらえられるようなものではなく、自らの生の知覚との関係性において実在感を伴って現れるのだと伝えようとしているのである。彼は、スローモーションなどを駆使した作品によって、そうしたメッセージを提示しようとしているのである。こうした、自らの生の知覚を基準とし実在性を喚起させることを促す彼の作品の特徴は、他の作品においても一貫して確認することができる。しかし、自分の分析で導きだされたものこそが、その作品の本当の意味であるとする評論家は、一度自分の出した結論を撤回しようとはしない。

上に記したインタビューで、ゴードンに質問をしていたのは日本の著名な美術評論家であったのだが、彼は評論の世界で導きだされた作品の意味を、どうにかしてゴードンの口からも言わせようとする。何度か、評論の言説で広まっているゴードンの作品の解釈に、作家を誘導しようとするのだが、結局は旨くない。インタビューの最後の以下のやり取りでは、ゴードンは評論家が出した分析に対して、あなたは間違っていると言っているかのようである。

評論家：最後にあなたの作品について感想を述べれば、言葉や音の作品が触発するものも含め、実在の対象から切り離された映像自体の存在を強調していると思われるのですが。

ゴードン：目の前にある映像だけではありません。頭の中の映像は、  
頻繁に変化するのでより重要で<sup>(29)</sup>す。

こうした、作家と評論家の間の、作品に対する見解のズレは、ゴードンの作

品に限ったことではないのだが、評論の言説が、作家自身が作品に込めたメッセージよりも、大きな力を持つようになってしまっている現代美術の世界では、あまりそうしたズレが明るみになることはないのである。

## 第 2 章 註

- (1) レジス・ドブレ 『メディオロギー宣言』, NTT 出版, 1999, p.35.
- (2) 松井みどり 『アート 芸術が終わった後の“アート”』, 朝日出版社, 2002, p.118.
- (3) Ibid., p.130.
- (4) Ibid., p.124.
- (5) Ibid., p.130.
- (6) 鷹見明彦 「20 世紀の美術」『美術手帳』, 美術出版社, 12.2000, P.123.
- (7) 美術手帳編集部 「クシュシトフ・ウディチコ 広島で新作《デイス・アーマー》を語る」『美術手帳』, 美術出版社, 7.2000, P.154.
- (8) 美術手帳編集部 「公共的、超空間的」『美術手帳』, 美術出版社, 5.2000, P.63.
- (9) 岡部あおみ 『アートと女性と映像』, 彩樹社, 2003, p.76.
- (10) Ibid., p.84.
- (11) Ibid., p.87.
- (12) 長谷川祐子 「モナ・ハトゥーム」, 世田谷美術館企画『デ・ジェンダリズム - 回帰する身体』, 淡交社, 1997, p.61.
- (13) 岡部 前掲書, 2003, p.228.
- (14) セリア・リッテルトン 「ジリアン・ウェアリング」(ウェアリングへのインタビュー部分から抜粋), ヴアルデマー・ヤヌシャック監修『ザ・ノウ・アート・ブック』, 光琳社出版, 1996, p.169.
- (15) レジス・ドブレ 『イメージの生と死』, NTT 出版, 2002, p.366.
- (16) 松井 前掲書, 2002, p.130.
- (17) ラーセン・ラースバン 「シリン・ネシャッド」ユタ・グロズニク&ブルクハルト・リームシュナイダー編『art now』, 2003, p.332.
- (18) 藤森愛実 「シリン・ネシャッド」美術手帳出版部編『very new art 2000』, 美術出版, 2000, p.166.
- (19) 岡部 前掲書, 2003, p.119.
- (20) 松井 前掲書, 2002, p.194.
- (21) 「記号論(semiotic)」という言葉は、パースによって古代ギリシャ語から翻訳された術語である。記号論とは、記号と意味表示に関する理論と分析であり、また記号がいかに関係を持つかを研究するものでもある。パースによれば、最も一般的な意味で記号とは、誰かにとって何かの代わりをするも

ののことである。

(22) 西垣通 (レジス・ドブレ 『メディオロジー宣言』における解説より), NTT 出版, 1999, p.214.

(23) Ibid., p.67.

(24) Ibid., p.67.

(25) Ibid., p.174.

(26) Ibid., p.176.

(27) 市原研太郎 「二次元と二次元性からはるか遠くへ」『美術手帳』, 美術出版社, 3.2002, P.89.

(28) 市原研太郎 「セルの中の対話」(ゴードンへのインタビューより抜粋) 『美術手帳』, 美術出版社, 6.2001, P.137.

(29) Ibid., p.140.

## 第3章 ポストモダンという状況において

### 第1節 大きな物語が終わった後に

#### 1. ポストモダン状況とは

ここまでは、コンセプチュアル・アートの影響を受けその歩みをはじめた映像表現が、いかに言語的なものを背景にし、変化を遂げ発展してきたかを、様々な例をあげ説明してきた。そうした流れのなかで、90年代には、言語的側面をより発展させた、社会的な状況に対しての批評ともとらえることができるような表現も登場することとなったのであるが、時を同じくして、そうしたものとは根本的に異なる映像表現も存在していたのである。つまり、それは、観念的、言語的な要素をもたない映像表現である。この章では、そうした観念的、言語的な表現に対しての「反動」ともとらえることができる映像表現について、「ポストモダン」というキーワードをもとに論じる。ポストモダンとは、現在では様々な解釈のされ方があるが<sup>(1)</sup>、ここでは、ジャン＝フランソワ・リオタールが、著書《ポストモダンの条件》(1979)で展開させた論をもとに進めてみたい。

リオタールが述べたポストモダン状況とはいかなるものか。それは、簡潔に言えば「モダン」という時代の文化を支えてきた「メタ物語」の失墜という形で語られる事態を表している。「モダン」の時代においては、知は自らのコンテクストにおける原理を正当化するためのメタ言語を必要とし、何らかの「大きな物語」の上で成立してきたのである。精神の弁証法や、意味の解釈学、理性的人間あるいは労働者として主体の解放、富の発展などが、そうした「大きな物語」の例である。知の絶対的な地位は、こうした大きな物語によって保証されており、そこではじめて「啓蒙」という概念が成立し、その意味をなしていたのである。ところが、高度に発展した資本主義社会（ポスト工業化社会、消費社会）においては、こうした「大きな物語」に対する不信が増すこととなってしまっている。そこでは、知は「情報」となり、実効性や遂行性といった「効率」が全てとなる。つまり、知はそこにおいて、みずからを最終目的とするのをやめ、その「使用価値」が失われることとな

るのである。その結果、大きな物語を支えていた「真理」、「自由」、「解放」といった「理念」が、「効率性の支配」という「現実」に追い抜かれることになってしまうのである。そこでは、知の習得が、精神の形成、あるいは人格の形成と不可分であるという原理は、根拠をもたない過去のものとしてしまふ。こうした知のとらえられ方の変化をさし、リオタールはそれをポストモダン状況と述べたのであった<sup>(2)</sup>。そして、このポストモダン状況とは、ある一時期をさすものではなく、現在もそのような状況は終わりを告げることはない。それどころか、こうしたポストモダン化はますます進んでいるともいえるのである。

さて、こうしたポストモダン状況を、現代美術の問題に当てはめて考えてみることにしよう。現代美術においては、その他の文化と同じように、常に新しい表現を生みだそうという試みが繰り返されてきた。その実践の形態は、特定されることなく様々であったが、皆いくつかの信念と課題とを共有していたのである。すなわち、そうした新しい表現を求める行為は、ある共通の敵（封建的因習、帝国主義的権力、ブルジュワ的道德、貧困、無知、性的抑圧、管理社会における人間の疎外、等々）に対する闘争として理解されてきたのである。彼らの戦いは悪しき過去への憎悪と幸福な未来への展望に支えられており、ときには命がけの真剣さを伴うものであった。

しかし、ポストモダン状況においては、先に示したように、こうした信念や価値が信じられなくなってしまうのである。それは現代美術の世界においても同様であり、新しい時代を切り開く積極的な、展望や主張が欠如している表現が登場することとなる。そうした表現は、だがしかし、なにも不誠実な表現であるということではないであろう。ポストモダン状況とは、たとえばいかに真剣になろうと努めても、思想や芸術のためにもはや生身の戦いを行うことができなくなっているという事態をさしたもののなのであるからだ。ここでは、戦うべき明白な敵が失われているのである。日々、誰のために、何を求めて戦っているのか。結果として、誰に味方し誰を傷つけていることになるのか。そうしたことに対する確実な意識を損失してしまうだけでなく、そもそも自分が戦っているという自覚すら稀薄なものとなってしまっているような表現が登場することになるのは、高度資本主義を背景にした、ポストモダン状況において、当然の成り行きともいえるのである。

ここではそうしたポストモダン状況を反映する表現の具体例あげる前に、それらが現れることになった背景についてもう少し詳細に探っていきたいと思う。それには、レジス・ドブレの著書《イメージの死》で述べられるイメージの性質が、多いなる指標を与えてくれるであろう。



## 2. イメージの真理

大きな物語が信じられなくなったポストモダン状況では、人々は何を信じればいいのか。もしかしたら、ポストモダン状況においては、このような疑問自体が成立しないのかもしれない。もはや信じるものは目に映るものだけであり、それを超えた真理などはもともとなかったという方がポストモダンのだからである。目の前の現実こそが全てという訳である。

「視覚の浴槽の中では確かにもはや感動する機会も反抗する機会もない。思考するとはノーということだ。気に入ろうが気に入るまいがテレビはあるがままの世界に（イエス）という<sup>(3)</sup>」とドブレが述べるように、こうした状況は、映像圏におけるイメージの真理の所在とも合致する。真実は、目に見えるイメージだけにしか存在しないという考えは、ポストモダン状況が訪れる前までは決して受け入れられなかった。それはドブレのいうメディア圏の区分にも重なり、映像圏が訪れる前までは、真理は決してイメージには存在しなかったと考えられていたのである。だが、映像圏の訪れとともに、「私は見る」が「私は理解する」に置き換わってしまったのである<sup>(4)</sup>。さらに、ドブレは次のようにも述べる。

ビジュアル時代の方程式とは次のようなものだ。可視 = リアル = 真理。無意識的欲望に関係する幻想の存在論である。だが、今やその欲望は、徴候を本物の新秩序へと配列するための十分な力と装備を誇っている。

われわれは、道具によって<おのれの眼を信用する>ことを許されたと考えうる初の文明をなしている。可視性、現実、真理を等号記号で結んだ初の文明である。他のすべての文明は、ごく最近までのわれわれの文明をも含めて、イメージは見ることを妨げると考えていた。今やイメージは証拠として有効とされている。表象可能なものは反駁不可能なものとして示されるのだ。ところで、産業が媒介する感覚的な表象の性質と限界とが、徐々に市場によって定められてくると、等号記号は変容し、次のようなものとなる。「売れないもの = 非現実、偽物、価値のないもの」。見返りのあるもののみが価値を有するとされ、顧客がつくものにのみ価値が認められるのだ。真理の価値が情報の価値にそって並べられると、前者もまた需要と供給に応じて変動することになる。市場を見出せるものこそ真理で

あるとされてしまうのだ。このことはこう翻案される。「大衆こそ  
が唯一の審判者だ<sup>(5)</sup>」。

こうしてイメージの真理は、市場の原理にまで拡大され理解されるようになる。ここでも、高度資本主義を背景に登場することとなったポストモダン状況との共通点を見ることができよう。また、この売れる、売れないという視点も、ポストモダンな表現にとって大きな要素となっているのであるが、さらに、もう少しポストモダンとイメージの性質の関係について考察を進めよう。

### 3. イメージの個人性

ポストモダン状況においては、啓蒙という概念がその効力を失うということは先に述べた。それは即ち「人間的理性」を基礎に築き上げられた成熟を求める物語の崩壊に他ならない。それは同時に「教育」の理念の崩壊でもある。知識は競争に勝つための道具になり、自分自身という内部にではなく、他者との対比という外部に意義をみいだされる。こうした知の外部化は、資本主義特有の現象といえるであろう。また、人との差異を追い求める生活様式がものの固定した価値をなくしてしまったことや（全ては相対的であるということ）、上昇志向という考えに疑問がもたれ、平均化の傾向が多く見られることもそうした資本主義的現象の一つであろう。こうした現象の結果として、人々は、すべてを大きな物語ではなく、自己へと帰着させるようになる。これはポストモダン状況の一つであり、全ての基準は「自己」であり、つまり、自分にわからないものは即つまらないものであり、「役に立たないもの」として避けられるようになる。こうした自己は、全体と結びついている訳ではなく、それ自体が断片にすぎない。ドブレはこうした、ポストモダン状況に顕著な、自己の断片化に対してもイメージの性質と絡ませ言及している。

つまり、個人などという抽象的なものに背を向けることによって、自分たちは具体的なもの、歴史、そして「大衆」に触れることになるのだ、と。それから二〇年後、次のような、まずは視覚的、次に概念的な発見がなされた。すなわち、「大衆」とは蓋然性の低い抽象物であり、具象そのものである個人こそが、民主主義というピラミッドのダイヤの要石であるということだ<sup>(6)</sup>。

また具体的に断片化という言葉を使って以下のようにも述べている。

映写される映像は（全体化）の論理に従う。放送される映像は＜断片化＞の論理に従う。持続時間、ジャンル、出来事、観衆に関してである。前者は、民衆ないし観衆の潜在的な一団と視覚の契約を交わし、言説もしくは物語を提示する。一方の后者は、強度の低い局所的な接触を図り、ゆさぶりをかけるだけでよしとする。テレビは住民を社会階層別、分野別に楽しませるが、共同体を「形成」することはない<sup>(7)</sup>。

ドブレがこう指摘するように、断片化はイメージが人々に与える影響の一つだと考えることもできる。こうした断片化は、脱コンテクスト化とも呼べるであろう。これはコンテクスト不在ということではなく、複数のコンテクストが共存する結果、それぞれが本来の場所を失って浮遊している状態のことである。それはポストモダン状況における、小さなコミュニティーが無数に散らばりその一つ一つは互いに何の接点も影響力もなく、さらには何の興味も示さない状態である。こうした状態は、高度情報化社会における文化的スタイルの混在、そしてますますその速度を進める様々な価値の変動によって起きてきたものである。文化的コンテクストは本来、一定の世界観や、コスモロジー、歴史意識などに支えられていたのだが、個人の意識に接合された複数のコンテクストでは、既に脱コンテクスト化された、表面的な断片としてしか機能しないのである<sup>(8)</sup>。

#### 4. イメージのもたらしたもの

ドブレが言葉を変え、繰り返し述べているのは、ここまで述べてきたようなポストモダン状況を作り出したことの原因は、まさにイメージのもつ性質そのものにあるということである。彼は、イメージのもつ性質について、著書《イメージと死》において、次のように述べている。

オーディオビジュアルは教義をなすために教理教育を必要としない。省察に対する自発性の優位、集団に対する個人の優位、ユートピアと大きな物語の崩壊、純粋な現在の奨励、私的なものへの後退、身体の称揚など、この新しい心性がかくも褒めそやしたり非難したりする特質には、きわめて凡庸な視覚の効果として解釈できないも

のなど一つもない<sup>(9)</sup>。

これはまさしく、先に述べたポストモダン状況を述べているのではないだろうか。ユートピアと大きな物語の崩壊、というポストモダン状況のキーワードを見ることが出来るだけはその理由ではない。他の部分もすべてポストモダン状況と合致するのである。ドブレはこうした状況に、テレビをはじめとした映像圏におけるイメージの性質にその原因をおいているのである。とりわけオーディオビジュアルが我々に及ぼす影響をあげてである。ドブレは、そうした影響がもたらす表現についても以下のように言及する。

<観念による支配>の到来を告げる「芸術」の体制においては、私は神や偶像を疑うことはできても、真理を疑うことはできない。またその真理は、世界という大きな書物において、可視の現象を不可視の法へと関連づけながら解読されなくてはならないことも疑いえない。ビジュアルの時代、あるいは<映像的支配>においては、私は真理や救済を謳う言説を無視したり、普遍的なものや理念的なものに異議を差し挟んだりすることはできても、イメージの価値には異を唱えられない。反論しえないという前提が、時代の常識をなすのである。そのものとしては反省されないだけに、その前提はいっそう精神を統制<sup>(10)</sup>す。

「芸術」の体制においては、真理を疑うことはできない、とここで述べられているのは、まさしく現代美術が歩んできた道そのものであり、それに対してイメージの価値に異を唱えられない表現とは、現代美術のこれまでの歩みの反動としてあらわれた、ポストモダン状況における表現の特徴を指しているのである。ポストモダン状況以前、芸術のもとでは、人間の普遍性、言葉の普遍性は大きな物語として作用していた。すべてものは、その背後の普遍的な口ゴス(言葉、観念)によって決定されていたのである。それによって、美術も特権的に守られていたのであり、美術品の永遠なる価値は、他から区別されていたのである。しかしその大きな物語は、ポストモダン状況では作用しなくなるのである。

ではこのポストモダン状況でうまれてきた表現について、そろそろ具体的な例を挙げることにしよう。

## 5. ポストモダン状況における映像表現

オーディオビジュアルの時代にあつて、当然そのポストモダンの性質をまともに受けた表現もあらわれることとなる。ここで、それがまさしく映像表現という形をとることになるのは、その性質を効率的に生かすため当然の成り行きである。それは、具体的には、メディア・アートやプロモーションビデオ、インターネットなどである。これらの表現について、ドブレのあげる、大きな物語が終わりを告げた跡の、様々な「不適応」をもとに簡単にふれ、そのあとでそれぞれを個別に見ていくことにしよう。

例えば、一般性の不適応である。そこから、個人にだけ注意を払う個人がつくられ、そうした個人は、「抽象的な正義よりも具体的な博愛に心奪われ」てしまうという。自分自身にだけ専念してしまい、個人の成功だけが目標で、<sup>(11)</sup> 冷笑的で、犠牲を払うことはしない。つまり「心からのエゴイスト」である。

ここからは、インターネット上での表現の特徴を見て取れる。そこでは、小さなサークルのみが寄り添い、そこにアクセスするものは、自己をそのサークルに投影しまさしく自分自身に固執する。

否定への不適応もおこるといふ。そこでは「肯定的な事物の良い面に開かれた精神が形成される」。だがそれは、「世界を変えようとするよりも、その中に居場所を見いだすこと」をもとめた保守的な精神である。<sup>(12)</sup> ここでは、プロモーションビデオの特徴を見て取れる。そこには、いかにミュージシャンを宣伝できるかと言う肯定の要素しかない。否定は必要ないのである。

時間的屈折への不適応もあるという。そこからは「瞬間だけを強烈に生き」、「素早い対応に適合する」人々が形成される。それらの人々は、つまり過去を振り返りそれについて考えたり、未来について思いをめぐらせ準備をすることはない。「すべてをすぐに欲する」存在となるのである。<sup>(13)</sup> ここでは、メディア・アートの特徴が重なる。その特徴である、インタラクティブとは、何も考える必要はなく、ただ、すばやい反応があればそれでいいとされるからである。

秩序付けへの不適応もあるという。そこからは、「体系的知性よりも折衷主義を好み、おぼろげな状況でしなやかに動」く人々が作られる。彼らは、「批判精神をうしない、信じやすく穏やかで受け身の、要求も幻覚もない知性である」<sup>(14)</sup>。これは、メディア・アート、プロモーションビデオ、インターネット上の表現、その全てに当てはまる要素である。批判精神がないというのは、

ポストモダン状況においてごくごく普通の状況なのである。

ここでは、あえてダブルの指摘する不適応を、メディア・アートやプロモーションビデオ、インターネットというポストモダン状況をよく表す表現にそれぞれ対応させて述べたが、これらは相互に入れ替えも可能であり、各々の表現のもつ性質はどれも合い重なるものが多い。

## 第2節 メディア・アート

### 1. メディア・アートとは

一般に、「メディア・アート」とはコンピューターなどのテクノロジーを用いた美術作品のことを指す。時に「コンピューター・アート」、「テクノロジー・アート」と呼ばれることもあるが、コンピューター・アートといった場合、コンピューターを使った平面の作品も含まれるし、テクノロジー・アートといった場合では、コンピューター以外のテクノロジーを使ったアートも含まれるのが普通である。特にメディア・アートといった場合には、最先端のコンピューター・テクノロジーを使ったインタラクティブなインスタレーションを指すことが多い<sup>(15)</sup>。

現代美術の世界において、インタラクティブという言葉は、90年代になって一般に認知されるようになったものであるが、60年代からその考え方自体はあった。ただ当時は、インタラクティブなコンピューターのテクノロジーとインタラクティブな美術は別々に存在しており、接点を持ってはいなかったのである。しかし、80年代の終わり頃から両者は次第に歩み寄るようになり、80年代の終わり頃から両者の一体化した作品がみられるようになった。

インタラクティブなアートとは、見る者と無関係に作品が存在する伝統的なアートのスタイルとは対照的に、コンピューターなどのテクノロジーを援用し、見る者自身の存在、あるいは動作や働きかけによって作品が成立するもの、観客が作品に触り、あるいは操作し、あるいはその中に入り込むことが作品を見るための必要条件であるようなものをいう。つまり、鑑賞者は作品に対して自由に働きかけることが可能になったのであり、作品もまた鑑賞者の呼びかけに柔軟な対応を行うようになったともいえる。メディア・アートにおいて重要なことは、こうした作品と鑑賞者の直接的な相互作用であると考えられている。この相互作用によって鑑賞者は絵画を鑑賞する場合のように作品と向き合うのではなく、作品そのものの中へと入っていく。鑑賞者に与えられるのは、作者によって完成された作品ではなく、鑑賞者が自由に

ふるまうことのできる環境である。メディア・アートは、インタラクティブという要素によって、作品が鑑賞者とともにあるという状態を作り出し、この場合の作品とは、鑑賞者が作品に関与するプロセスであるともいえる。

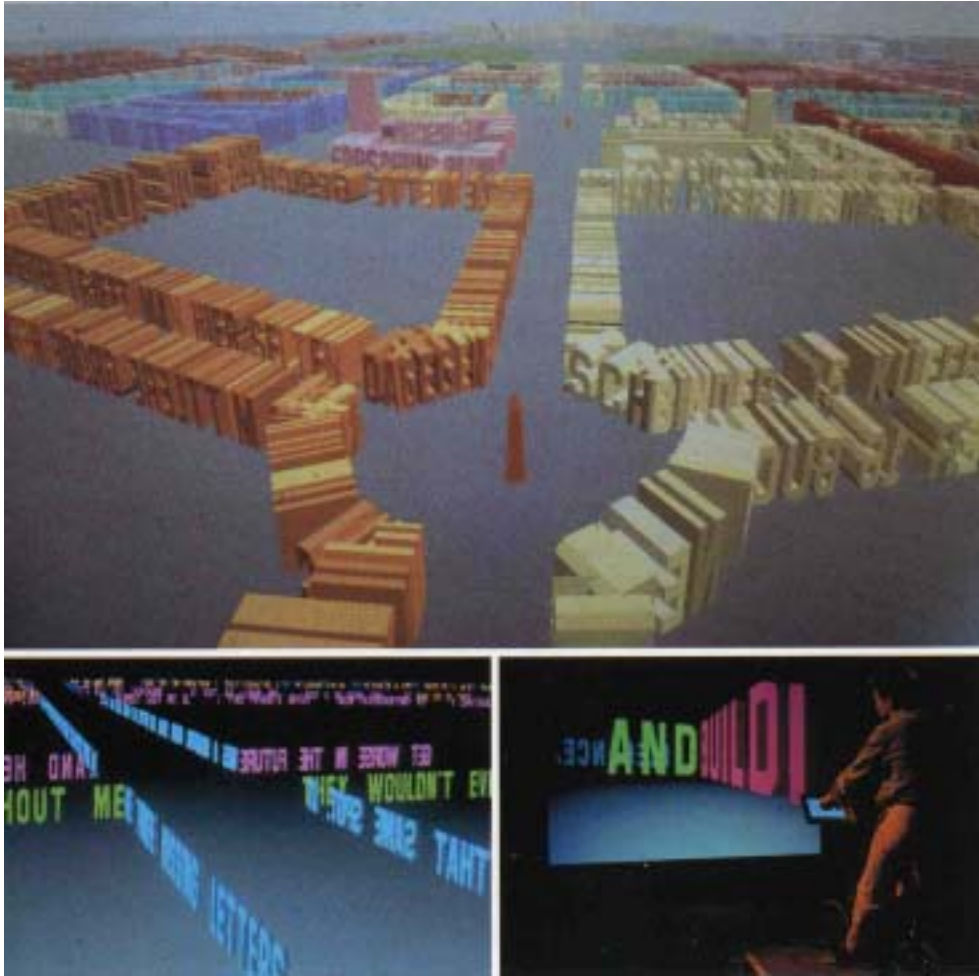
そもそも、作品と鑑賞者が向き合うという鑑賞のスタイルは、ある意味できわめて近代的な価値観の上に成立しているものである。例えば、近代科学の普遍的客観主義は、主観と客観、主体と客体の分離を前提にした考え方である。時間や空間を客観的な因果関係としてとらえるためには、それらの関係を超越した外側の視点をもつ必要があるからである。これは世界と言う舞台を、客席から眺めるような視点であるといつてよい。

主体と客体を分離する世界観は、そのまま芸術の世界における、作品と鑑賞者の関係に当てはめることができるであろう。つまり、そこには、作品という見られるべき客体を鑑賞者という主体が見るという構図を見て取れるのだ。こうした、今日のごく普通の作品と鑑賞者の関係は、近代において形成されたひとつの制度である。第一章でとりあげたコンセプチュアル・アーティストである、ヴィト・アコンチとブルース・ナウマンの二人も、こうした主客の問題に言及した作品を作っていたが、インタラクティブな作品では、そうした問題提起にとどまらず、近代的な芸術に対する批判としての意味を見いだすこともできる。こうした、近代を超えていく側面に注目すれば、メディア・アートをポストモダンな表現ととらえることもできるのである。<sup>(16)</sup>

多くのメディア・アーティストのなかから、ここでは、メディア・アートのパイオニア的存在であるジェフリー・シヨウ ( Jeffrey SHAW )、日本を代表するメディア・アーティストであり世界的に舞台に活躍する日本の岩井俊雄、メディア・アートにおける大きなテーマの一つであるアーティフィシャル・ライフ ( 人工生命 ) をインタラクティブな作品で表現するクリスタ・ソムラー & ロラン・ミニユノー ( Christa SOMMERER & Laurent MIGNONNEAN ) らをあげ、彼らの作品について述べてみたい。

## 2. ジェフリー・シヨウ

メディア・アートという言葉が、一般に語られるようになる前から、常に時代をリードするメディア・アート作品を発表してきたのが、ジェフリー・シヨウ ( Jeffrey SHAW ) である。彼は、再先端のデジタル・テクノロジーを用いてヴァーチャル ( 仮想的 ) な空間を作り、そこに鑑賞者を参加させるインタラクティブなメディア・アート作品で知られる。



(図 1)

例えば、彼の代表作《レジブル・シティ》(89-90)は、スクリーンの前に実物の自転車が置いてあり、鑑賞者がその自転車に乗りペダルを踏んだりハンドルを切ることで、本当に自転車を運転しているときのように、その動きに合わせてスクリーンの上の光景は変化していくというものである(前ページ図 1)。スクリーンの中には文字でできた仮想的な都市が設定されていて、鑑賞者は現実には存在しない都市の中を自転車に乗ってさまようことができる。仮想の空間という意味で、シヨウの作品をヴァーチャル・リアリティととらえることも可能であるが、彼の目的は、単にヴァーチャルなデジタル空間を形成することにあるのではない。彼が提示するのは、作品と鑑賞者が相互に対応できるような環境である。この環境のなかで鑑賞者は自由に作品と関わるのであり、その関わり方によって作品は異なった反応を示すこととなるのである。シヨウの作品のもつ世界観は、作品が鑑賞者とともにあるという状態を作り出し、鑑賞者が作品に関与するプロセスそのものを作品としてとらえるというメディア・アートの定義と、大きく合致しており、



彼がメディア・アートのパイオニアとよばれる理由はそこにある<sup>(17)</sup>。

### 3. 岩井俊雄

岩井俊雄は、アニメーションの原理を応用したオブジェやインスタレーションで知られる、日本を代表するメディア・アーティストである。岩井の作品は、他のメディア・アートと同じようにコンピューター・テクノロジーを活用し、鑑賞者が積極的に作品に関わるような仕掛けを作り出す。



(図 2)

彼は、映画以前に存在していた映像玩具に対する関心が非常に高く、驚き版や立体ソートロープなどが彼の作品の原点にあり、さらにはそうした映像玩具を現代風にアレンジした作品を作るようになった。《時間層》シリーズもそうした作品の一つである(前ページ図 2)。これは、透明な半円球の中で、小さなオブジェの集合体を一定の速度で回転させ、それに様々な光のパターンとしての映像を投影する装置である。視覚的には、オブジェが動きを伴った立体像として鑑賞者の目にうつる。

岩井の作品にはどれも、誰にでも楽しめる親しみやすさがあり、それぞれが良質のエンターテインメント性もっている。こうした親しみやすさは、岩井の制作が、映画以前に存在していた映像玩具を出発点にしていることに起因しているのかもしれない。複雑な作品の場合でも、そこにはかつての映像玩具がもっていた素朴な楽しさが保たれている。岩井の作品の魅力は、この玩

具的な遊戯性にあるともいえるであろう<sup>(18)</sup>。

#### 4. クリスタ・ソムラー & ロラン・ミニュノー

クリスタ・ソムラー & ロラン・ミニュノー (Christa SOMMERER & Laurent MIGNONNEAN) の 92 年の作品、《インタラクティブ・プラント・ドローイング》は、発表当時、大変話題となった作品である。この作品は、シダやサボテンなど 5 種類の植物が植えられた小さな鉢の前に、巨大なスクリーンが置いてあり、鑑賞者がこの植物に手を近づけたり触れたりすると、はじめはなにもなかったスクリーンの中に植物群が育ち始めるというものである。シダやサボテンには、センサーがつけてあり、鑑賞者の行為に対する植物の反応が数値化され、それが仮想植物の生長するプロセスに置き換えられるのである (図 3)。



(図 3)

ここでは、コンピューターによる 3D 空間の中の仮想植物の生長と、生身の観客が触れたり近づいたりすることのできる、現実の植物とが、相互に関係をもつ。鑑賞者の動きは、コンピューターおよびビデオスクリーン上のヴァーチャルな成長過程に直接的な影響を与えることになる。この仮想成長は、実際の植物の差異化のさまざまな生態学的特性に従って、特別に開発されたアルゴリズムに基づいている。このように、彼らの作品では、インタラクティブという要素だけでなく、仮想植物の生長という、アーティフィシャル・ライフ (人工生命) が、一つの大きな作品の要素になっているのである。

クリスタ・ソムラー & ロラン・ミニュノーは、人工生命の住む仮想的な空間に鑑賞者を巻き込もうとする。そこでは鑑賞者の現実的な関与が、仮想的

な生物の成長に影響を及ぼす。彼らの関心は人工生命と人間の間に生まれる相互作用と想像プロセスの探求にあり、こうしたテーマは、他のメディア・アーティストの様々な作品においても多く見られるものでもある。<sup>(19)</sup>

## 5. イメージの落とし穴

メディア・アートは、コンピューターや最新のテクノロジーを使い、インタラクティブ性という、それまでにはあまり見られなかった要素を美術の中に大々的に導入することに成功した。それによって、鑑賞者は作品の世界に入っていくことが可能になり、さらに、メディア・アートにおいては、鑑賞者の関与がなければ、作品が完成しないとさえいえる。このようなメディア・アートは、鑑賞者と作品を分け隔てるという近代の鑑賞の制度を超えていると考えることもできるのである。だがしかし、それを芸術がより進化したものとしてとらえて、果たしてよいのであろうか。

ドブレは、著書「イメージの生と死」のなかで、イメージの新たな体制と称して、次のように述べる

われわれが世界を見る際に介在させるものは、世界<と>それを知覚する主体を<同時に>構成する。表象する機械によって構築されるのは、結局両者の一致なのである。無意識的で無言の、したがって効果的な融和だ。主体は客体のために、客体は主体のために作られ、両者が合いまって体系ができあがる。あらゆるものが驚異に「密着する」時、驚きのでこ入れはどこからなされるのだろうか？ イメージの新たな体制は、それ特有の真理の体制を正しいと認め、かくしてそれは批判しえないもの、さらには内部から観察しえないものとなる。<sup>(20)</sup>

ここでドブレが危惧しているのは、映像圏におけるイメージのもつ性質についてである。それは、イメージにおいて、見えているものが即ち真実と見なされるというものである。「すなわち、見ることと知ること閃光と照明とを混同するのである。忍耐を要する抽象化の回り道を無効とし、真理が対象に内在するかのごとく見なすのが、映像圏に固有の認識論的な幻想<sup>(21)</sup>」ともドブレは語っている。これは、まさにメディア・アートについて述べているように読むことはできないだろうか。表象する機械をメディア・アートと読み替え

るとよりそれがわかりやすい。つまり、主客の分離が起きていない状態では、物事を客観的にとらえることが不可能になるというイメージの性質は、メディア・アートの鑑賞者を作品空間に誘い込むということと同じ状態を現しているのである。メディア・アートでは、インタラクティブな反応が作品の価値とされる。しかしそれは、作品自体の中で完結されるものであり、作品を超えた芸術的価値といった真理の考察を促すものではないのである。鑑賞者の関与によって作品世界がその場で変わっていくというリアルタイムのインタラクティブ性も、こうしたメディア・アートの即物的な側面を助長する。ドブレは、こうしたイメージのもつ即物的な側面について、ビデオを例にあげ、同じことを指摘している。

テレビにおいては、あらゆることが常に現前し、直接的で、明証的だ-反駁は不可能なのである。過ぎ去った瞬間が再び現れるには、過ぎ去っていないふりをしなくてはならない。疑似的な現在としておのれを示し、同時性をみずから再演しなければならないのだ。これぞ<インスタント・リプレイ>だ。すぐさま現在として導き直される不名誉な過去であり、それは<フラッシュ・バック>に対立する。こちらは輝かしい過去であり、そのようなものとして示される。遠ざかることでそれ自身も変化するような、記憶によって誇張された過去である。これら二つの回顧の様態は、時間を止める二つの仕方である以上に、現在という瞬間を生きる二つの方法を象徴している。すなわち絶対的なもの(映像圏)か、相対的なもの(文字圏)かだ。時間の二つの倫理である。映画というイメージは軽いものを重くする。ビデオというイメージは重さを軽減するのである。<sup>(22)</sup>

ここでも、「テレビ」をメディア・アートに、「インスタント・リプレイ」をインタラクティブと置き換えることが可能であろう。

インタラクティブでありさえすれば、芸術作品として見なされるという思い違いから、無数のメディア・アート作品が生み出された。それはドブレ以下のように言うイメージの作り出す幻想がもとになっているのであろう。

すなわち、感覚的世界はそれ自身の知識をなしているのであり、現実と真理とは一つでしかない、というものだ。偽りだが、喜びをもたらす知らせである。幻想だが、そこにはわれわれの欲望という力がある。見ただけで十分に知ることができる、それはわれわれの最

も古くからの願いではないだろうか？ これ以上に見事な幸福の  
約束、これ以上に優れた最小の努力の保証などあるだろうか？ ま  
なざしによってあなたは世界の鼓動を見、事物の核心にせまるので  
すよ、というのである<sup>(23)</sup>。

しかしこうした考えはまさしく幻想にすぎなかったのである。90年代前期に  
現れた多くのメディア・アートは、もはやその勢いをなくしている。

インタラクティブで、誰でも楽しめて、親しみやすい。こうしたメディア・  
アートに与えられた賛辞の裏には、ダブルがビジュアルの快樂原則とよぶも  
のとの合致が読み取れる。

仮に古風な古典的イメージが現実原則にもとづき機能していたと  
するなら、ビジュアルは快樂原則にもとづき機能するのである。ビ  
ジュアルはおのれ自身に対してみずからの現実をなす。こうした反  
転は、集团的心性の均衡という面で、リスクを伴れないわけにはい  
かない<sup>(24)</sup>。

快樂原則にもとづいた表現は、わざわざ美術館に行かなくても、街中にいく  
らでもあふれている。ゲームセンターやディズニーランドのアミューズメン  
トなどは、メディア・アートよりも遥かに優れたエンターテイメントを用意  
してくれる。先に挙げた、ジェフリー・ショーや岩井俊雄やクリスタ・ソム  
ラー&ロラン・ミニユノーらの作品のようなものも、現代人の目には、もは  
や目新しく映りはしないのである。

メディア・アートは、観客を巻き込んで初めて成立するという性質上、そ  
の存在の始まりの時点からこうした袋小路に陥る定めだったのかもしれない。  
真理は自らにあるという魅力的だが幻想でしかない、イメージの落とし穴に、  
メディア・アートは落ちてしまったのである。

### 第3節 プロモーションビデオとインターネット上のアート

#### 1. 音楽と映像の融合

現代のポピュラーミュージック界に絶対に書かすことのできない存在にな

ったプロモーション・ビデオ(以下 PV)も、ポストモダンな映像表現の一つにあげることができるであろう。81年に MTV が開局されて以来、TV メディアを使った、音と映像の競演によって、音楽は視覚で楽しむ表現へと導かれることとなった。80年代の MTV では、過去の膨大な映画的テクストとリアルタイムなトレンドとしてのビデオアートの手法を用いて、様々な視覚表現が新たなメディアの可能性を探求するかのよう模索されていた。狼男のメイクをしたマイケルが、奇妙なダンスを披露しその後のミュージッククリップの指針を与えたジョン・ランディスによる《マイケルジャクソン / THRILLER》(83)や、ハンス・ベルメールを彷彿とさせるフェティッシュな両足だけのロボットがエレクトロなカットアップでブレイクするゴドリー & クレイムの《ハービー・ハンコック / ROCK IT》などがそのよい例である。PV という、たった3、4分の映像フォーマットは、90年代になってより成熟した作品を数多く産み落とすことになった。<sup>(25)</sup>

PV では、過去の膨大な映像を使用した、カットアップやコラージュといった手法で出来上がっているものが数多く見受けられる。それは、実際の映像を使ったものもあれば、アイデアや視覚的なデザインを盗んできているものなどもある。こうした過去の映像やそのアイデアをサンプリングして出来上がってくる PV は、まさにポストモダンの映像表現と言える。さらに、デジタル技術によって、限りなく劣化を伴わないサンプリングが可能になっており、この表現フィールドにおいては、ベンヤミンの説をあげるまでもなく、アウラは当然のように揺り動かされ、その存在を忘れ去られることとなるのである。

ドブレは《イメージの死》において PV のこうした性質について以下のよう言及している。

持続を禁じる映像圏は、任意のイメージ、任意の放送が互いに他を追いやる光景を見ても、恐れを抱きはしない。なぜなら、瞬間だけが唯一現実的だからだ(その眼にとって)。だが、この捕らえどころのない瞬間は、絶えずわれわれの先を行く。鬼火のように、だ。期待や失望を抱かせる蜃気楼、われわれにとっての終わりのない疼きだ。われわれ哀れな視聴者は、常にわれわれよりも素早く走り去るテレビの現在に対して、瞬時の映像、流行、テーマ、スキャンダル、集団殺戮などの面で、永遠に一つ分ずつ後れを取るのである。追いつこうとすれば眩暈を覚えずにはいない。呆気に取られたわれわれの眼前では、何も展開せず、何も議論されず、何も息をつくこ

とがない。ビデオクリップとカット、クラッシュとフラッシュだ。<sup>(26)</sup>

ここでは、PVのような映像のポストモダンの性格は、決して肯定的にはとらえられてはいない。たしかに 3、4 分程度の時間中で、どれだけ多くの人の注目を集め、曲をつよく印象づけることができるかが勝負となる PV の世界では、人々に何かを考えさせるメッセージなどは必要とされてはいない。ドブレが言うように、そこには何の思慮の展開や議論のされる余地はないのである。PV のような、単なる注目を集めればよいという表現は、数回見られてしまえば、当然そのインパクトが薄れ飽きられてしまうのが落ちである。中身の無い表面的な表現では、その感動も長続きしないのである。いくら最新の映像技術を駆使した PV でも、MTV などではその新鮮さはすぐに色あせてしまう。なぜなら、MTV などのミュージッククリップ専門のテレビチャンネルでは、同じ内容の番組が週に何回も放送され、PV はさらにそこで何重にも繰り返し替えし流されるからである。しかし、PV にとってみれば、むしろすぐに飽きられていいのかもしれない。一つが飽きられれば、その次が待っているからである。消費社会においては、ごくごく普通のことなのである。

ビジュアルは指し示し、飾り立て、価値づけ、わかりやすく示し、信憑性を与え、楽しませる。だが見せることはない。それは一瞬にして製品を特定することを運命づけられているのであり、それ自体として見られることを運命づけられてはいない。イメージは不安をかき立てるものだった。ビジュアルは安心を与えるものである。それはビジュアルの社会的機能でさえある。古くから存在するとともに、かけがえのない機能だ。<sup>(27)</sup>

ドブレがこう述べるように、何も考える必要のないビジュアルは人々を安心させるのかもしれない。PV はまさにこうした、ビジュアルの要素から出来上がっている映像表現である。しかし、そうしたビジュアルが人を安心させたとしても、それは一瞬の安心でしかないのも事実であろう。

ポストモダンな性格を多く備えた PV は、今日も休まずテレビ放送によって流され続けている。

なぜなら、日々途絶えることのないイメージの流出は、記憶の排水口であり、知性を抑制するものでもあるからだ。それは瞬間を物神

化し、歴史を脱歴史化し、ささやかな因果律を確立しようとする気さえもくじいてしまう。新聞は自宅に留め置かれるが、テレビニュースはそうはいかない。あらかじめ記録しておかなければ、ページの束でなら行えるようには、イメージの波を止めることも後ろに戻すこともできないのだ。遅れてしか、あるいは再構成によってしか見識は得られない。刺激と反応の関係を拒絶することによってしか、批判的判断力は得られない<sup>(28)</sup>。

この PV のような、イメージの洪水の中では、ダブルがいうように決して批判的判断力を得ることはできないのである。しかし、そもそもポストモダンな状況においてそのような批判的判断力のような知性は求められてはいないのかもしれない。ただ、即時的な安心感だけが、そこでは猛威を振るっているだけなのであるから。

## 2. ネット上のコミュニケーション

90年代にセンセーショナルに登場し、今や完全に現代人の欠かせない、生活の一部となった感のある、インターネットにも、ポストモダンな要素を備えた表現を見つけることができる。そもそも、視覚的なインターフェースとなっている、まさに星の数ほどあるホームページそれ自体を、そのような映像表現と呼ぶことも可能なのであるが、ここでは、不特定多数の人々のアクセスを可能にするという、インターネットの特徴を生かした表現についてまず触れてみたい。それは、メディア・アーティストの八谷和彦のプロジェクト形式の作品である。

八谷和彦は、1993年に《視聴覚交換マシン》でその名を現代美術の世界で知られるようになったメディア・アーティストである。この《視聴覚交換マシン》は、二人の鑑賞者がそれぞれにヘッドマウントディスプレイをかぶり、文字通りお互いの視聴覚が電波によって交換されるというものである(次ページ、図4)。視覚と聴覚の交換によって、二人の人間の意識の変換や交流を狙った作品である。彼はこうした他者との意識の変換および交流という考え方を、ネットの世界にも当てはめようとした。それが《メガ日記》(95〜)というプロジェクトに繋がったのである。





(図 4)

《メガ日記》とは、百人が百日間日記を付けてネット上で公開するというプロジェクトである。ここでは、途中参加や途中リタイアは自由であり、95年4月1日に第一回は始まり、その後は、複数が同時進行して約200人が参加したり、八谷本人が知らないところでも、別バージョンが生まれるという現象をよんだ。この作品は、テキストに限定したものであったが、それはアクセススピードを重視していたためで、読むだけのアクセスも可能であった。<sup>(29)</sup>

八谷は、メガ日記を振り返り次のように述べている。

メガ日記は、他人の一日を編集したものをずっと共有するとコミュニケーションの形態が変わってくるんじゃないかと思ってはじめたんですけど、それは予想以上に面白かったです。一日分だけだとそれほどですけど、数日間読みつづけるとちょっとずつ感情移入ができるようになって、他人に対して回路が開いてくるんです。<sup>(30)</sup>

《視覚交換マシン》において行った二人の意識の交換を、インターネットというメディアを利用し発展させ、不特定多数の意識の交換にまで広げよう

としていたことが八谷の言葉からは、読み取れる。このプロジェクトでは、参加者に、大きな人格の一部として自己を投影させようとしたのである。それはインターネットのもつ性質の一側面そのものをとらえたプロジェクトであったといえるだろう。

インターネットにおいては、“いま・ここ”が無限に分配されコミュニケーションの接続と断絶が個人的な意志によって自由に行われる。そこでは、自分自身を客観的に見つめる距離は撤廃されてしまう。無数の“いま・ここ”に散布された“わたし”こそがメディアであり、真実となるのである。これはドブレが示した、映像圏における、イメージの性質、すなわち自らのなかに真理を見ようとするものと合致した性質である。<sup>(31)</sup>

八谷は《メガ日記》を通して、共有される記憶をもとに、不特定多数の他者とのコミュニケーションを目指したのであるが、彼が注目した、他者とのコミュニケーションというキーワードは、現代のインターネットにおいて、大きな要素の一つである。ネット上には様々なコミュニティーがあふれかえているのだが、それらは往々にして限定された小さなものが多い。そこでは日々展開されるコミュニケーションも自然と限定されたものとなるのである。八谷が《メガ日記》であげた、不特定多数のコミュニケーションも、一歩引いた視点で見れば、現代美術好きのサークルの中で展開していたものにすぎず、すなわち、限定された中でのコミュニケーションととらえることもできるのである。

こうした限定された中でのコミュニケーションは、ポストモダンに特有の性質とみてとることができよう。なぜなら、不特定多数の観客を相手にしてきた近代の特徴とは違い、特定の人に向けた表現がポストモダンの状況においてはその特徴の一つとされるからである。世界中どこに行っても読めて意味があるというものはポストモダンな世界の価値観においては全然面白く感じられないのであり、非常に特殊な世界で自分しかわからないのではないかと思われるようなもののほうが、そこでは好まれるのである。

また、こうしたポストモダンな価値観において成立しているインターネットの閉じたサークルは、いわゆるオタクにとって格好のコミュニケーションの場となっているのである。だが、

それらの者は、意識の戦いという煩わしさを免れるのだ。他人と出会うことは常に多少とも不快であり、まなざしを交差させることは心を乱す。幸い、イメージが現実原則で機能していたのに対して、ビジュアルは快楽原則で動いている。後者は村を壁で閉ざす。一方、

前者はわれわれの防衛機構を侵害していた。両者は互いに対立している。知識をもたらす情報と、暗黙の了解を維持するコミュニケーションとが互いに対立するようにである。だが注意しなければならない。個人だろうと社会だろうと、みずからに対しておのれの現実となるものは、狂気に陥る危険がある<sup>(32)</sup>。

とドブレが指摘するなかで、こうしたオタク的なネット上のコミュニケーションをビジュアルの要素に見て取るのは容易であり、その上で彼のいう狂気を想像するのはそう難しくはない。

### 第 3 章 註

- (1) 第 2 章で取り上げたような、マルチカルチュラリズムやカルチュラル・スタディーズ、そして記号論なども、ポストモダンと解釈されるが、ここでは、より狭い意味のもの、即ち個人の意識に重点を置き、脱歴史的な価値観によって全てが成り立っているような状況を、ポストモダン状況としている。
- (2) ジャン=フランソワ・リオタール 『ポストモダンの条件』, 書し・風の薔薇, 1986.
- (3) レジス・ドブレ 『メディオロジー宣言』, NTT 出版, 1999, p.388.
- (4) レジス・ドブレ 『イメージの生と死』, NTT 出版, 2002, p.434.
- (5) Ibid., p.441.
- (6) Ibid., p.389.
- (7) Ibid., p.386.
- (8) 室井尚 ハル・フォスター編 『反美学』における解説, 勁草書房, 1987,
- (9) ドブレ 前掲書, 2002, p.395.
- (10) Ibid., p.434.
- (11) Ibid., p.396.
- (12) Ibid., p.396.
- (13) Ibid., p.397.
- (14) Ibid., p.397.
- (15) 西村智弘 「メディア・アート」佐藤博昭・西村智弘編 『スーパー・アバンギャルド・映像術』フィルムアート社, 2002, p.146.
- (16) Ibid., p.148.
- (17) エルキ・フータモ 「どうぞ触ってください!」『Inter Communication』, NTT 出版, 7.1993,p.108.
- (18) 西村 前掲書, 2002, p.151.
- (19) クリスタ・ソムラー&ロラン・ミニユノー 「インタラクティブ・アート」『Inter Communication』, NTT 出版, 7.1993,p.77.
- (20) ドブレ 前掲書, 2002, p.396.
- (21) Ibid., p.425.
- (22) Ibid., p.382

- (23) Ibid., p.365.
- (24) Ibid., p.361.
- (25) 宇川直宏「ミュージック・ビデオ」佐藤博昭・西村智弘編『スーパー・アバンギャルド・映像術』フィルムアート社, 2002, p.136.
- (26) ドブレ 前掲書, 2002, p.385.
- (27) Ibid., p.367.
- (28) Ibid., p.420.
- (29) 美術手帳編集部「編目の向こうに見えるもの」『美術手帳』, 美術出版社, 2.1996, P.94.
- (30) Ibid., p.94.
- (31) ドブレ 前掲書, 2002, p.368.
- (32) Ibid., p.368.

## 最終章 言語ではとらえることのできないイメージ

### 第 1 節 イメージの地平を切り開くアーティスト達

#### 1. イメージの二つの側面

第 1 章では、映像表現の成り立ちから、その言語的・観念的な系譜を述べ、続く第 2 章では、そうした流れを受けより観念的・言語的な側面を強めることとなった 90 年代の映像表現を紹介した。それは、いかに映像表現が、思想や批評といった言語活動によって影響を受けてきたかを浮き彫りにするためであった。また、第 3 章においては、そうした言語活動を反映した表現に対しての反動ともとらえることのできる、ポストモダン状況における映像表現について論じた。それは、表層的、自己参照的、非倫理的といった、イメージのもつ悪しき部分、いわばイメージのマイナスの側面が反映された映像表現としてとらえることのできるものであった。では、言語活動の反映されていないイメージには、そうしたマイナスの側面のみを見ることしか出来ないのだろうか。いや、決してそうではない。そうした悪しき側面とは逆のもの、つまりプラスの側の性質がイメージには潜在しているのである。

最終章である、今章においては、そうしたイメージのもつプラスの側面ともいえる性質に焦点を当てて、映像表現の可能性を、今まで論じてきたのとは異なる視点から探っていきたい。それは、言語では言い表すことのできない「イメージそのもの」に対する考察となるであろう。

この最終章では、イメージのもつプラスの側面を備えた映像表現について、

具体例を先にあげることから論を進めていきたい。第 1 節で取り上げるのは、90 年代に颯爽と登場した、映像表現を用いる 3 人のアーティストである。彼らはイメージのもつ力を、それぞれの手腕で最大限に引き出し、皆、なぜ映像を用いるのかということ、作品を通して、無言で語りかけてくる。映像による壮大なスケールの神話をたった一人で生み出そうとする、マシュー・バーニー。あくまで女性として、映像が備えもつ触感を我々に提示しようとするピピロッティ・リスト。そして、映像によるイメージの洪水によって我々を飲み込もうとするダグ・エイケン。彼らの作品世界は、イメージのもつ性質を的確にとらえ、映像表現の新たな地平を切り開いている。

また、第 2 節においては、私自身がこれまでに制作してきた作品について触れる。私自身も映像を用いた作品を手がけており、そうした映像を使った制作において私が描き出そうとしてきたものに「存在」についての感覚というものがある。映像でしか描き出せないその「存在」の感覚というものについてここでは論じる。

そして、第 3 節では、これまでの論をふまえた総括として、自身の経験を交えながら言語的解釈ではとらえることのできないイメージについての最終的な言及を行う。

## 2. マシュー・バーニー

世紀末の現代美術界に舞い降りた孤高の英雄それが、マシュー・バーニーである。ここでなぜ英雄という言葉を用いたかに言及する前に、まず彼の特異な経歴を簡単に語っておく。なぜなら、それが彼の作品理解に対して少なからず参考になるであろうから。

イエール大学にて医学を先行したバーニーは、その後、美術と体育学に転じる。在学中はアメリカンフットボールの選手であったが、その腕前は選手として特待生になるほどであった。さらに彼はアルバイトでファッション・モデルもこなしていた。こうした彼の経験は、表現に対して、美術的な視点と同時に、「医学」や「体育学」の視点を導入することとなった。

彼の代表的な作品は、クレマスター (CREMASTER) シリーズという全 5 作にわたる、壮大なスケールの映像作品である。各作品ともにほとんど台詞のないまま、奇妙で幻想的なストーリーが展開する。クレマスターとは、睾丸につながる腱を包み込み、温度によって伸びたり縮んだりする筋肉を指す。性が分化する段階で、卵巣は上昇し、そこにとどまり、陰嚢は下においてきて外性器となったことから、その間にあって、性差の間を上下する可変的な中間地帯のシンボルとして、バーニーはこの部位を作品の名称に選んだとさ

れる<sup>(1)</sup>。そうした性の曖昧さ、未分化、流動性へのバーニーの関心は、象徴的なものに姿を変え絶えず作品世界を構成する。彼の抱く、曖昧、未分化、流動性、未決定といった状態への関心は、その作品世界へ直接つながっていくこととなる。彼の作品は、何かが決定する以前の世界を描き出している。それは人間が登場する以前の想像的な世界、具体的には神話という形に自然と近づいている。そして、彼の作品は、まさしく神話的な出来事が繰り返され、その舞台にバーニーは自らを英雄として登場させている。クレマスター・シリーズで、バーニーが扮する英雄は、我々が思い描くような危機的状況を救ってくれるといったステレオタイプの英雄ではないのであるが。

バーニーは、二人の伝説的な人物から、大きな影響を与えられたという。一人は脱出王、ハリー・フーディーニである。鍵前や手錠、囚人の拘束衣、また密閉され水中に沈められた箱などから脱出することで名を馳せたアメリカの奇術師である。バーニーに影響を与えたもう一人の人物とは、アメリカの伝説的フットボール選手、ジム・オットーである。選手生活最後の数年は人口膝でプレーしたという。彼らがバーニーに与えた影響というのは、「変身」という概念である。一人は奇術を用いた、今いる場所から脱出するというこ

とを、もう一人は医学を用いた、自身の肉体を改造するというこ

とを、それぞれバーニーに示したのである。二人は全く違うように見えてバーニーには変身と言う文脈で相重なり、同じように尊敬すべき人物となったのである<sup>(2)</sup>。

彼の神話的世界の中で、バーニーは、CREMASTER 1 をのぞく全てのシリーズに、自ら、登場人物として出演する(図1)。





(図 1)

フーディーニとオットー、二人の影響を受けて、バーニーはどこにも行き着かず、なににも決定されない、ただ繰り返し変身し続ける存在としての英雄を演じる。未分化であり、未決定であり、流動的であるその英雄像は、時にグロテスクな様相を帯びることもあるのだが、だがしかし、あくまで崇高な印象を見る側にはもたらす。それは、このクレマスター・シリーズが、まさしく、神話という形をとるからなのであろう。神の住む世界は、何事に対しても言語的解釈を許さず、時には不条理に、時にはグロテスクに人間の目に映るのであり、そこは全てが決定される以前の世界なのである。当然そこに登場する英雄も何事も決定されておらず、変身を繰り返すのである



(図 2)

バーニーの作品では、人間がその一つ一つに言語的解釈による、意味を見いだす以前の、純粋な状態での神話が繰り広げられている。バーニーのそうした神話的世界は、我々に対して芸術の誕生以前の偶像崇拜にも似た感覚を呼び起こす。それは、バーニーが映像というイメージがもつ性質に直感的に気づきその性質を最大限に利用しているためであるかもしれない。

非物質的なビデオは、古風な「巨像」の効力を再活性化している。作者をもたない、自己参照するイメージは、自動的に偶像の立場に置かれる。そしてわれわれは偶像崇拜者の立場に置かれ、イメージが示す現実を<イメージを通じて崇める>代わりに、イメージを直に<崇拜>しようとする。キリスト教のイコンは、それを発した神的存在を<超自然的に>指し示す。芸術のイメージはそれを<人為的に>表象する。直接的イメージはみずからを<自然に>、その神的存在として示す。回顧的な進化の概念と、バルカン化するグローバリゼーションの概念に続き、われわれはもう一つ別の逆説的な現実を認めなくてはならない。すなわち、原始社会としての電子社会<sup>(3)</sup>だ。

とドブレが述べているように、イメージは、自らを神的存在として提示するのであり、バーニーはそれを自身の作品世界で体現している。彼は英雄としてその神話に登場することで、自らをその崇拜の対象として機能させようと

しているのである(図 2)。

CREMASTER シリーズは、一人のアーティストの作品とは思えないほど豪華で、壮大なスケールをもった作品である。その世界は不条理にみちあふれた、創造的な神話世界を形作る。すべてを理解するのは不可能と思われるこの作品に対しては、多くの批評家によって様々な分析を呼び起こすこととなっている。しかし、そのどれも、決定的な分析とはなっていない。それどころか、どのような分析であってもクレマスター・シリーズの前では、大した力を持つことはないのである。クレマスター・シリーズは言語的解釈を拒むのである。それは、ドブレが以下のように指摘するイメージの理解不可能性を体現しているからである。

おそらく言葉を専門とする者は、言葉によらない伝達、コードを伴わない記号に対して、漠然とした罪悪感を抱いているのだろう。記号学の流行と、非言語的なものを言語化しようとするあらゆるやり口は、差出人への返送として、コードの秩序を逃れるあらゆる狂信者へと疑いの目を向け直すための策略として解釈できるだろう。空想を言葉の理性へと連れ戻そうとし、自然を規約化し、知覚受容体を文法化しようとする、一言でいえば知的な者を作り上げようとするこうした巧みな努力の背後には、おそらく、イメージの根本的な理解不可能性に対する受け入れ拒否と、口ゴスに抵抗するこのイメージなるものによって明らかになる、理解可能性という装置の破

綻が存在する<sup>(4)</sup>。

クレマスター・シリーズの神話的世界においては、バーニー扮する英雄は、未決定の曖昧な存在であり、いわゆる我々の思い描く英雄とは遠くはなれた存在である。しかし、言語的解釈が起きる以前の神の世界では、混沌とした状態が繰り返され、決定されたものなど何もないのであり、そうした世界を偶像として崇める者にとっては、変身し続けるバーニーも英雄となり得るのである。

ここで付け加えるなら、全ては言語によって理解することが可能であると考えられてしまうのは、芸術にとってみれば、非常に危機的な状況であるともいえる。そうした芸術の危機的状況を、バーニーは、理解不可能性をその中心に備えた作品によって救いだしていると考えれば、いや、まさしくその意味でも、彼は現代美術における英雄となりえるのである。

### 3.ピピロッティ・リスト

ピピロッティ・リスト ( Pipilotti RIST ) は、90年代後半に、映像を使ったインスタレーションによって注目を集めるようになったスイス生まれの女性アーティストである。彼女の作品において、テーマや題材全てが、女性が中心となって登場することから、批評家からは、フェミニズムの文脈で語られることの多い作家である。

彼女の映像作品《EVER IS OVER ALL》(永遠は終わった、永遠はあらゆる場所に、1997)は、ヴェネチア・ビエンナーレにおいて若手作家優秀賞を受賞し、彼女の名を世界的に知らしめるきっかけとなった(図3)。



(図 3)



(図 4)

水色のエレガントなドレスを着た女性が、楽しそうに街を歩いている様子が映し出される。彼女は、持っている大きな花束のようなもので自動車の窓ガラスをたたき、ガラスは次々と割れていく。その様子を、周りの人もとがめずに微笑んで見ている。このような光景が、スローモーションを駆使した映像で展開され、うねりのある音が絶妙にその映像と合わさっている、というのがこの作品の概要である<sup>(5)</sup>(前ページ図 4)。

この作品は、彼女の他の作品と同じように非常に大きな画面で投影された映像表現である。その前に立つと、観客は映像に包み込まれたような気分になる。映像の内容自体は、先に述べた通り、不条理といってもよいもののだが、なぜだかすがすがしい、喜びにも似た感覚を見る側に湧き起こす。この一種の幸福感は、どこからやってくるのだろうか。

これまで、自身が女性であることを意識した作家達からは、概して女性の生物的、社会的な役割に言及した作品が作られることが多かった。そういった作品では、いろいろな局面での「犠牲者」としての女性が描き出され、ネガティブな内容を多く含んでいた。また、そのような表現においては、犠牲者としての女性が描かれているのと同時に、自己のアイデンティティを客観化できない幼児性とナルシズムが垣間見られることも少なくなかった。彼女たちの作品は、ジェンダー理論やフェミニズム理論の文脈の上で取り上げられ、無垢な少女、性的な対象、子供を産み育てる母といったように、社会的な役割の文脈の上で描かれたものとして解釈されていった。それらの作品は、様々な「痛み」を伝え、見る側に言語的解釈を促し、社会における女性の存在に対して問題提起となるものであったのだ。ここで再びリストの作品に戻

ってみることにしよう。彼女の作品は、これまでの女性の作り上げてきた作品のような「痛み」などは一切与えず、問題提起などと無縁の場所に位置しているように見えるのである。

彼女の代表作の一つでもある《Sip My Ocean》(私の海を啜って 94-96)では、透明のクラゲがたゆたゆ水底に、LPレコード、ティーカップ、おもちゃなどが揺らめき落ち、黄色やピンクのキッチュな水着をつけた少女が人魚のように泳ぎ回る。色鮮やかな画面が連なるこの作品において、その映像の大部分を占めるのは女性それも、アップになった彼女たちの身体である<sup>(6)</sup>。それは、カラフルな水中映像の中で、まるで浮遊しているかのように優雅にそしてなによりも、ただただ美しく描き出される。女性の身体は、過去の女性作家の表現においては、社会的文脈を暗示する象徴として登場してきたのであり、そこには必ずといっていいほど、裏に言語的問題提起が隠されていた。それらは見るものに重くのしかかり、痛みを伴わずにはいられないものであった。しかし、リストの作品の中で見られる女性の身体からは、そうした痛みの代わりに、幸福感が溢れ出てきているのである。それは《Sip My Ocean》においても同様である(図5)。



(図 5)

作品から溢れ出した幸福感が見るものを包み込み、彼女の映像世界に浮遊しているかのような感覚を覚えさせるのである。それは例えるなら、胎児になって母親のおなかの中で眠っているような感覚である。そうなのだ。彼女の映像は、女性的というよりも、母親的といったほうが正しいのである。そこでは、ネガティブな問題提起が言葉で読まれるかわりに、ポジティブな生命の喜びが詠われている。また、リストの作品における女性の身体は、痛みのかわりに安らぎと安心を与えるのである。「我々のまなざしは、もはや鏡に対するがごとく距離を置くのではなく、接触、愛撫、感触にもなりうる」とドブレが述べるように、彼女の作品のなかでは、「視覚」によって「触覚」が呼び起こされるのである<sup>(7)</sup>。観客は、彼女の作品の世界に包まれることで、胎内における母親の鼓動を体全体で感じながら幸福なときを過ごしていた頃のことを思い出すのである。

イメージと音声からなる全体の新たな無文字性によって再び活力

を与えられた肉体の系譜には、印刷物以前の「流れの文化」と欲動  
のアルカイズムとの回帰が見られるのである。<sup>(8)</sup>

とドブレが述べるイメージの力を、彼女は、女性それも、母親としての女性に重ね合わせ我々の前に見せてくれる。彼女は、柔軟で軽やかなカメラワークと、リズムカルで力強い編集、スクラッチやノイズ、シンセサイズの手法と合わせ、映像というメディアの可能性を感覚的身体的に解放させる。それはまさしくイメージそのものもつ力の解放でもあるのだ。彼女によって作られた映像作品は、喜びに充ちた幸福感をあたえ、見るものを、言語的な記憶以前の世界にいざなうのである。

#### 4.ダグ・エイケン

1968年、カリフォルニア州にダグ・エイケン(Doug AITKEN)は生まれた。彼は、ニューヨークとロサンゼルスを拠点に活動し、映像表現を用いた作品を発表し続けるアーティストである。90年初頭から作品を発表し始めたエイケンは、コンスタントな制作を続ける中でその実力を徐々に認められ、99年のヴェネチア・ビエンナーレにおいて国際賞を受賞した。近年において、多くの映像作家が、様々な体制のもとで個人が搾取されていく社会的な言説を含んだ表現を行っている中で、エイケンは、純粋なイメージの体験をとおした、時間や空間の意味を、我々の前に直接に提示してみせることのできる数少ないアーティストである。副業でMTVなどの音楽ビデオの制作を経験してきたエイケンだが、そうしたPVに用いられる制作スタイルのような、派手で予測可能なカットティングなどは、彼の映像作品の中では決して見せることはない。エイケンの作品では、反永久的に繰り返される画像や、循環的な構造、ミニマルだが心を落ちつかせる音楽との組み合わせ、複数の映像のプロジェクトが互いに微妙につながりをもち反復を繰り返すなどといった手法が用いられ、そこでは、「終わりのない状態」が作り出されている。そうした「終わりのない状態」は、論理的筋道を通して、我々の前に届けられるのではなく、音楽を聞いている時のように、自然と我々の中に入ってくるものである。それはドブレが以下のように述べる、映像圏におけるイメージそのものの体現であり、われわれがその流れのなかに飲み込まれてしまっている状態を意識させる。

映像圏になって、われわれは「スペクタクル社会」の終焉を垣間



見られるようになった。惨事が起こるとすれば、それはその終焉の時だろう。われわれはイメージの<前に>いた。今はビジュアルの<中に>いる。流れとしてのフォルムは、もはや眺めるべきフォルムではなく、深部に巣くう寄生体なのである。すなわち眼にとっての雑音だ。われわれが体験する第三の時代のバラドクスは、すべて次の点に存する。つまり、その時代には聴覚に主導権が与えられ、<まなざしは聴取の一形態になる>ということだ。「風景」という言葉は眼に、「環境」という言葉は音にあてがわれていた。ところで、ビジュアルは音に準じる周辺環境となった。そしてかつての「風景」は、共感覚的な、包み込むような環境となった。<流れ>はわれわれの時代を指す名称だ。音は流れる。おそらくイメージも、一緒に流されていったのだ<sup>(9)</sup>。

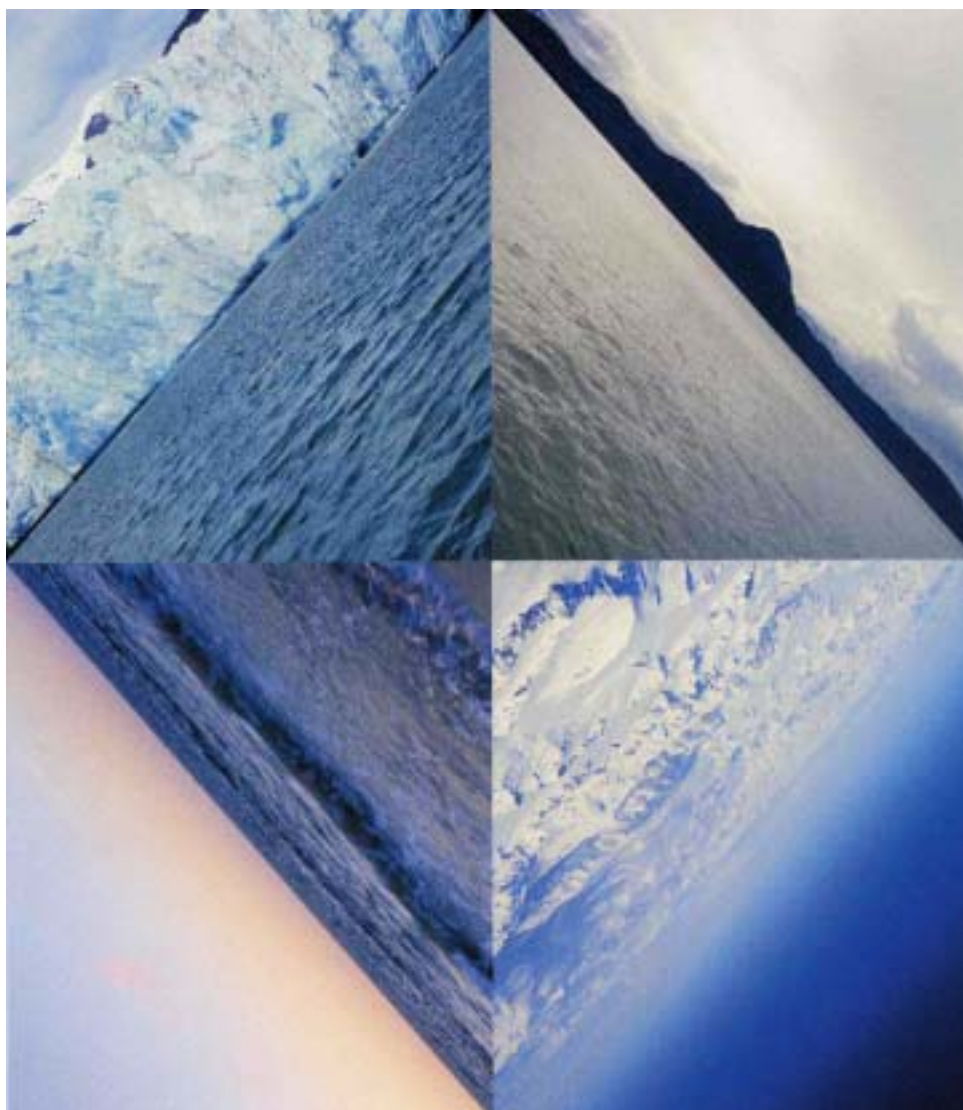
意識が覚醒したまま、論理的な筋に向かうことなく、イメージを音楽的な状況のもとで楽しんでいる状態は、「大きな物語」が崩壊した現代にあって、もっとも自然なあり方なのかもしれない。

数ある作品の中から、ここでは、エイケンの最新の個展「NEW OCEAN」(2001)を紹介したい(図6)。



(図6)

複数のビデオ・インスタレーションから構成されていながら、展覧会全体で一つの完結した作品として考えられるこの展覧会は、《NEW OCEAN》というタイトルからもわかるように、水を共通のテーマとして、映像的にも空間的にも、また音響的にも全体が有機的な関連性をもった一つの構造体として作られたものである。この作品は、シベリアの荒涼とした大平原に果てしなく広がる氷の海にエイケンが実際に赴き、そこで取り集めてきた映像をもとに様々な表現が展開されている。彼の作品においては、特権的な「作者の眼」の媒介はなく、観客自身はその場にいるかのように、直接的な外界の空気や光や音を感じさせる触覚的な表現が繰り返されるのだが、こうした特徴は、今回の《NEW OCEAN》においても大いに見て取れる。観客は映像の中の真っ青な海や、真っ白な氷に吸い込まれていくように、その映像世界から誘いをうける<sup>(10)</sup>(図7)。



(図 7)

エイケン は 作品 に対して、「僕 は 自分 の 体験 を 現実 的 とも あり 虚構 的 とも あり、要約 も 結論 も ない 一つ の 語り と して 描 いて みたい。(中略) 現実 を 直線 的 な 時間 進 行 と して とらえる か、非直線 的 に とらえる かは、観客 が 覗き を して いる か、積極 的 に 作品 の 創造 に 加わっ てる かで 決ま<sup>(11)</sup>る」と述べて いる。その 言葉 の よう に、《NEW OCEAN》では、時間 は 直線 的 な 持続 ではなく、瞬間 の 連続 の よう に とらえられ、見る 側 の 意識 も そう した 瞬間 の 光景 に よって 包みこま れる の である。これは ドブレ が 述べる イメージ の 瞬間 の 収縮 と まさに 同じ 体験 である。

次に イメージ において われわれ は、時間 的 な もの ではなく 空間 的 な もの に 関わっ てる。絵画、版画、写真 は、各部分 が 同時 に 現前 する 点 において、言語 の 線形 性 を 逃れ てる のだ。それら は 瞬間 的 な 知覚 の 統合 において、塊 と して 直観 に 与えら れる。つまり 視覚 は「すべて 同時 (totum simul)」という 現象 な の である。イメージ とは いわば シンコペーション、瞬間 の 収縮 な のだ。<sup>(12)</sup>

エイケン の 《NEW OCEAN》すなわち、新しい 海 の もとでは、主体 と 客体 など という 区別 は 存在 しない。そう した 区別 ごと 全て 飲み込ま れて しまう から である。それは 脱中心 的 な 状態 と も言える。しかし 一度 そう した 状態 に 慣れ て しまえば、言語 的 な 意味 に 関係 なく、イメージ を イメージ そのもの と して 楽しむ という 新しい 体験 へ の 扉 が 開かれ る の である。

エイケン の 作品 は、漠然 と した 空虚 感 を 見る 側 に 及ぼす か もしれ ない。しかし それは 決して ネガティブ な 空虚 感 ではない。それは、絶対 的 真実 など ない、人間 的 理性 など ない、それ どころ か どこ にも 信じる もの も、頼る もの も なくなっ て しまっ た という、ポストモダン 的 な 空虚 感 (あるいは 虚無 感、脱力 感) とは 全く 異なっ た 種類 の もの な の である。なぜ なら、エイケン の 作品 に 満ちる 空虚 感 は、すべて が 生まれ る 前 の 何も なかった 頃 の「空っぽ さ」な の である から。それは、言語 的、社会 的、歴史 的、な もの を 超越 した、自然 そのもの 状態 に 近い。われわれ を とりかこむ 自然 は 全て、言語 など という システム を 備えて は おらず、意味 など とは 無縁 の ところ で 存在 して いる から である。エイケン が 描き 出す 空虚 感 は、そう した 自然 の 状態 に 近い、言い 変える なら 透明 な 状態 な の である。水 の 流れ に も 似た イメージ の 洪水 は、この 透明 な 状態 を 作り 出す の に もっと も 適 して いる。我々 は、自分 を 包み 込む 透明

なイメージの海の一部になることで、さまざまな言語的しがらみから限りなく自由になり、自己を解放することが許されるのである。

エイケンの作品では、あらゆるイメージは「いまここ」にあるのみであり、それ以上でもそれ以下でもない。その瞬間が連続し我々を包み込む。そこでは、一切の言語性は排除され、ただ透明なイメージが永遠と終わることなく広がるのみである。

## 第 2 節 浮遊する存在

### 1. Quake Center と Ongoing

私自身も映像を使った作品をここ数年にわたり制作し続けてきている。私の作品は、スクリーンに映像を投影する上映型のものではなく、空間全体を作りこみ、その空間を構成する一部として映像を用いるという、映像インスタレーションの形をとるものである。ここ第 2 節では、これまでに制作した作品の中から、近年の二作品を紹介したいと思う。どちらの作品も、Ongoing という展覧会形式をとる一連のプロジェクトにおいて発表したものであるが、作品の具体的な説明の前に、この Ongoing について説明をする必要があるだろう。なぜならこの Ongoing というプロジェクトも私自身が深く関わってきたものであり、作品の成り立ちとも関係しているからである。

Ongoing とは、東京大学学際情報学府に所属する表現に関して興味を持つものが中心となって 2001 年に結成された Quake Center という団体によってはじめられたプロジェクトである。Quake Center は、私のように実際に作品を制作する作り手側の人間から、観客や美術制度といった表現の受け手や担い手に対して関心を抱くものまで、様々なバックグラウンドを持つメンバーによって構成されている。発足当初は、表現に関する様々なテーマを掲げ、研究活動を重ねていた。そこで導きだされた問題意識をもとに、研究だけで終わるのではなく、なにか実際に社会に対して働きかけていく、いわば実践形式のプロジェクトを行ってみようということとなった。そして、それが現実の形となったのが、「常に現在進行形」という意味から名付けられた“Ongoing”というプロジェクトである。Ongoing は、展覧会形式をとるプロジェクトであり、第一回目、第二回目ともに、公募形式で作家を集め展示を行った。

第一回目となった、Ongoing vol.01 の作家募集のチラシには以下のような文章が記されている。

日本の美術を取り巻く状況は現代を生きる人々にとって、果たして満足のいくものといえるでしょうか。

また私たち若い表現者たちが今すべきこと、できることとはなんなのでしょうか。

美術が美術関係者のための「美術」という閉じられたカッコ付きの世界から抜け出し、現代の我々にとってリアルな、なにものかに生まれ変わる必要に迫られています。今のギャラリー制度で成り立っている「美術」。選考者にのみ集められ、作家同士のつながりは非常に薄いと思える展覧会での「美術」。そのような「制度」の上での、ありふれて、染みついてしまった美術をなぞらずに私たちひとりひとりの視点から表現を捉えていくこと。同世代の若者が何を考え、何を見て、どのような世界を生きているのかを作品を通して多くの人が体験するような場を設けること。これらは、今を生きる私たちにとって貴重かつ有意義な経験です。

私たちはそのような場を作り上げていく、しかも若い同世代の表現の発信者 / 受信者自らの手によって作り上げていくことを目的として、「Quake Center プロジェクト」を発足しました。そして今回このプロジェクトの第 1 回として「Ongoing」を企画しましたのでこの展覧会を共に作り上げていただける若き表現者の参加を広く

募ります<sup>(13)</sup>。

この文章からもわかるように、Ongoing というプロジェクトは、現在の美術を取り巻く状況に対しての問題意識がもととなり創案されたものである。その状況とは、本論文の第 2 章で述べたこととも深く関わっているのであるが、美術が、評論家をはじめとした「美術界」という非常に狭い世界の中でしか成り立たなくなってしまうような状況である。そうした状況に対して深い憤りを覚えたところから、「美術界」という狭い世界でのみ通用するようなものではない、我々の生活にとってより身近なものとして美術表現に触れられる環境を作る必要性を感じたのである。そのためにはまず、批評の言説や、美術界の流行などにとらわれず、作品を作る作家たちが、自分たち自身の価値観を形成し、それを作家同士で共有する必要があると考えたのである。そうした新しい価値観を作り出すことによって、批評の言説などで形作られた狭い「美術界」という束縛から抜け出す道を開くことができると考えたのである。そうした考えを実現するために、Ongoing vol.01 における展示作家の決定方法は、選考のために特定の評論家やキュレーターなどをもうける

のではなく、応募してきた作家全員による互選という形をとることにした。自分たち自身の価値観によって展覧会を形作るというわけである。

Ongoing vol.01 では、総勢 70 人の応募があり、応募作家の間で、各々の作品の資料をもとに互選を行い、結果 22 名の展示作家を決定した。こうして互選による作家選出の後、2002 年の 4 月に実際の展示は行われた。展示会場として選んだのが六本木駅前の廃校であったということも影響してか、この Ongoing vol.01 は、新聞をはじめとした様々なマスコミに取り上げられることとなり、4 日間という日程にも関わらず、2500 人以上の人々が展示会場に訪れた。来場者の多くは、美術関係者や美術好きの人々というよりかはむしろ、普段はあまり美術などには触れたことのないような一般の人々が多く訪れていたということが、会期中とっていたアンケートから知ることができた。そうした人々の多くは、おそらくその当時の批評の言説はおろか、美術の歴史などにも、まったく興味などはなかったであろう。しかし、そうした知識がなくとも、展示自体を心から楽しんでいるように私には見えた。それはこの展示が、自分達で企画したものであったからでは決してなく、多くの人々のアンケートの回答からも確認することのできるものであった。

私にとって、この Ongoing vol.01 の経験は、批評の言説や美術界での流行などといったものとは無縁の場所、言い換えれば、言語的知識や言語的解釈が求められない状況においても、美術は十分に成り立つことが可能なのだということ、強烈に印象付けるものとなったのである。

## 2.空間に漂う存在

Ongoing vol.01 では、私も互選のシステムに則り一作家として応募をし、そこで選にもれることなく展示をする機会を得ることとなった。そして、《The Lightness of Being》という作品を発表した。この作品では、会場となった廃校の数カ所にテレビモニターを設置した(図 8)。



(図 8)



(図 9)

廊下の奥の方に設置してあるモニターもあれば、階段の途中に設置してあるモニターもあり、そのどれにも、ある映像が流されている(図 9)。その映像とは、一人の男を映し出した映像である。男は、暗く、非常に狭い場所に閉じ込められているかのようなのである。ぼそぼそとなにか聞き取れないことを口走ったり、狭い中でしきりに体を動かしたりしている。観客は、その映像の意味を理解できないまま、廃校となった校舎を、他の作家の作品を鑑賞しながら進んでいく。そうした中、校舎の所々にモニターが置かれ、その男が映されているのである(図 10)。



(図 10)

最上階までたどり着き、ある小部屋に来たときようやく、いままで見てきた映像がなんであったのかが鑑賞者にわかる時が来る。小部屋には、よく学校などで掃除道具などをしまうのに使うロッカーが一つと、ここにもテレビモニターが置かれている (次ページ図 11)。



(図 11)

モニターには今まで見てきたのと同じように男の映像が映っているのだが、どうやら男は目の前にあるロッカーの中にいるようなのである。映像をよく見れば、男がいる狭い空間はロッカーの内側のようなのである。さらには、男の声や、狭い中で動き回っているようなもの音が、目の前のロッカーの中から直接聞こえてきており、その音がモニターに映し出されている映像とぴったりと合っているのである。ここで、初めて観客は、校舎に置かれていた



モニターに映し出されていた映像は、ロッカーの中の男をリアルタイムで映していたものだったのかと思うようになる。テレビカルチャーを中心とした映像環境に慣れ親しんでいる我々現代人にとって、今、どこかで起こっていることを映像が映し出しているという、リアルタイムの概念および感覚は、既に何ら違和感のないものとなっており、そうした感覚をこの作品では、観客に対して喚起させようとしたのである。

この作品において、実際にはロッカーの中には男は存在しておらず、流されていた映像はあらかじめ撮影しておいたものをビデオで再生したものであった。しかし、撮影時に収録した音声を、ロッカー内のスピーカーによって映像と同期するように鳴らすことによって、観客は、実際にロッカーの中にいる男をカメラで映し、その映像をリアルタイムで校舎に置かれたモニターに流しているのだと思い込んでしまうのである。小さな部屋の入り口には鎖を貼り、ロッカーには直接触れられないようにしていたため、観客の想像の中で、男の存在は現実味を帯びて現れることとなったのである。

当然、観客の中には、実際には男がロッカーの中には存在していないことに気付いているものもいたであろう。しかし、実際には存在しないとわかってはいても、モニターに映し出される映像や、それに同期した、ロッカーの中から響いてくる男の声や身動きなどの音によって、彼らの想像の中では、男の存在は徐々にリアリティを持ち浮かび上がることに繋がっていったのである。見る側の想像によって、徐々に現実味を帯びてくる「存在感」。その「存在感」こそが、まさに私がこの映像をつかった空間インスタレーション作品によって描き出そうとしていたものである。映像を見ることで、一度男の存在を感じてしまうと、実際にそれが虚実であれ現実であれ、男の「存在」の感覚は、この作品が展示された、廃校中に漂うことになったのである。

「空間に漂う存在」という感覚は、言葉で形容しても、それを正確にとらえることはできない。なぜなら、観客は自分自身の肌でしか男の存在を感じることができないからである。また、この作品で描きだした「存在」という感覚は、映像という媒体があつてこそ作り上げることが可能なものであるともいえる。そこでは、自分の目には届かない誰かが、今まさにどこかで撮影されているという、リアルタイムの概念が、観る側に喚起されているからである。そうした映像の持つ力を利用し、言葉ではとらえることのできない「存在」という感覚を、作品を設置する空間全体に満たすのがこの作品のねらいであった。この《The Lightness of Being》(存在の軽さ)という題名には、感覚でしかとらえることのできない、実体を持たない「存在」という意味が込められている。

### 3.記憶として残された存在

Ongoing vol.01 が開催された翌年の 2003 年には、Quake Center が再度主催となり Ongoing vol.02 が開催された。vol.02 では、前回とは変わって吉祥寺の飲食店、それも営業中の店舗が展示の舞台となった。この展示場所の決定は、「表現を我々にとってより身近に」という vol.01 で掲げた思いをさらに推し進めた結果でもあった。飲食店という、いわば日常の延長線上において、同時代を生きる表現者の作品と出会う。例えば、普段と同じように喫茶店にコーヒーを飲みにきた人がふと店内を見ると、見慣れない映像作品、それも現代作家によって作られたものが流されている。また例えば、店の空間全体を使ったインスタレーション作品に囲まれながら、友人達と食事をし、お酒を飲み、会話を交わす。そんな光景を想像し、Ongoing vol.02 は企画されたのである。

Ongoing vol.02 の展示場所となった飲食店は、合計 11 店舗であった。この vol.02 における展示作品を選出したのは、展示場所となった 11 の飲食店の店長をはじめとした店舗スタッフ達である。各店舗について最も理解しているのは、当然、店長をはじめとしたその店のスタッフであり、彼らに自分の店の空間に最も適している作品を選出してもらうことにしたのである。応募作家は、まず自分が展示する店舗を決定し、そこでどのような作品を展開するのかという展示プランを A3 の用紙にまとめ提出した。そのプランをもとに、各店舗の店長が中心となり、自身の店における展示作家を決定したのである。

Ongoing vol.01 と同様、この vol.02 においても、私は一応募作家として、展示プランを提出した。そして、11 の店舗の一つにおいて、私のプランは採用され、展示の機会を得ることができた。私のプランが選出された店舗は、地下一階にある店であり、作品の展示場所となったのは、店舗へと続く階段部分であった。そこで、階段の踊り場を利用し《water view (act.1)》という映像を用いたインスタレーション作品を制作した。この作品では、階段の踊り場に二つの円柱型の水槽をおき、水槽の底に映像を投影した。踊り場の床は、木材などを使用し、元の状態より十数センチ底上げし、それによってできた、底上げされた床と元の床との間のスペースに映像を再生する機器や、スピーカー、プロジェクターなどの機材を全て設置した(図 12)。



(図 12)

階段を下り踊り場に来た人がその場に設置された円柱の水槽の中を覗き込むと、水槽の底に映像が流れている。その水底の映像とは、ギターを奏でる一人の男の姿である。男は、今下りてきた階段に腰をおろし、フラメンコの楽曲を弾いている(図 13)。



(図 13)

男のフラメンコギターの音色は、階段の空間全体に響き渡っている。水槽の向かい側には同じ形をした水槽が置いてあり、その底には、一人の女性が男のギターに合わせてフラメンコを踊っている姿が映し出されている(図 14)。



(図 14)

階段に響きわたる音に注意を傾ければ、彼女の足音やリズムに合わせて手を叩く音を、ギターの演奏の中にはっきりと聞き分けることができる。踊り場は木材で出来ており、男のギターのリズムにあわせて、木と彼女の靴とをぶつけ響かせる足音が聞こえてくるのである。彼女が踊っているのは、今自分が立っているまさにその踊り場であり、そしてギターを弾く男もそこに続いている目の前の階段である。しかし、まわりを見渡してみても、フラメンコを踊る女とギターを奏でる男の姿を実際には確認することはできない。ただ、ギターの音色とそれに合わせて踊る足音だけがその空間に響き渡るのみである。

この作品においても、水底に投影された映像はあらかじめその場で撮影されたものである。それを撮影したのと同じ空間で用いることによって、目に見えない男と女の存在を、観客の想像の中で浮かび上がらせようとしたのである。階段に鳴り響くギターと足音はその引き金として作用する。水槽の底に映し出された二人が居る場所は、自分が今居る空間と同じ空間なのだが、彼らの実体をとらえることはできない。そこには時間軸のズレが存在するからである。私がこの作品で観客に示そうとしたのは、その空間に、いわば、記憶として残された二人の存在である。観客は時間軸の異なる同じ空間で踊

り演奏する男と女に、映像というイメージのフィルターを通じて出会い、彼らの足音やギターの音色を聞きながら、その存在に思いを馳せるのである。一度感じ取られた二人の存在の感覚は、この作品が展示期間を終了し撤収された後も、階段の踊り場に漂い続け、そこに再び赴いた時に、想像の中でギターを奏でフラメンコを踊るに違いない。

#### 4.映像という素材

私が、Ongoing vol.01 および vol.02 において発表した作品は、映像という手段を用いなければ決して表現できなかったものである。私が描き出そうとしてきた、「存在」という感覚は、映像というイメージを扱う媒介物を持ってはじめて、観客に対して喚起させることが可能だったのである。それはドブレが以下のように述べる、素材が備え持つ効力の問題ともそう遠くはないであろう。

ダゴニエは、造形芸術の創造においていかに「思想が素材を強要するのではなく、素材そのものから思想が芽生える」のかを示している（彫刻家セザールも、それに異論を唱えはしないだろう）。一般に芸術家たち（本能的に、そして久しい以前から、「メデイウムはメッセージである」を実践している人々である）は他に先んじており、それらもの言わぬ巫女たちは信用するに足るのである。インダストリアル・アートなど現代の造形芸術家におけるマチエリスム（材料主義）は、知性が物質化していくにつれて素材も知的になっていくこと（あるいはその逆）をおのれのやり方で物語っている<sup>(14)</sup>。

Ongoing vol.01 の《The Lightness of Being》ではリアルタイムという側面。vol.02 の《water view (act.1)》では記憶という側面。どちらの側面も、ドブレが述べるように、映像という素材があって初めて導きだされる特性であり、思想ともいえるのだ。

イメージを扱う映像でしかとらえることのできない「存在」という感覚。それは、私の作品世界において、空間全体に浮遊し、見るものの感覚に訴えかけるものである。そして、さらに言うならば、その映像によって描き出された浮遊する「存在」という感覚は、Ongoing という、批評の言説や、美術界の歴史といった言語的知識や解釈が必要とされない場所であるからこそ、よりいっそう大きなものとして現れてくるのである。なぜならそれは、その場所と同じように、言葉で理解するものではなく肌で感じるものであるから。

### 第3節 言語的解釈を超えて

#### 1. それ自身となる作品

現代美術の誕生以来、作品を、形式と内容という二つの側面にとらえようとする考え方は長らく存在してきた。そして、その二つを切り離し区別する傾向は、今現在も消えずにある。それは、映像表現に限らず全ての作品に対してである。一つの作品の中で、眼に見える部分としての形式と眼に見えない部分としての内容は分離され、当然のように、内容こそ本質的、形式はそれに対してつけたしのように見なされる。作品で描かれたものが、具象的であろうが、抽象的であろうが、そんなことは重要ではない。重要なのは、「芸術作品とはすなわちその内容を指す」という考え方である。こうした考え方において、内容を解釈するのは、いつも、アーティスト自身ではなく批評家と呼ばれるものたちであった。彼らは、作品には内容があると信じ込み、それに接しようとする。批評家は、まず作品全体からいくつかの要素を取り出し、それらからある一定のコードをいとも簡単に見つける。そして彼らは、見つけ出したコードを用いて作品の分析を行い、そこに隠された「本当の」意味を導き出すのである。それはまるで翻訳の作業のようである。自分が読み取ったことが、さももともとから作品の中にあっただかのように彼らは主張するのである。こうした記号学的な作品解釈に対し、アメリカの批評家スーザン・ソントグは、彼女の批評家としての地位を確立させた論文《反解釈》(1966)において、以下のように異議を唱えている。

現代における解釈は、つきつめてみると、たいていの場合、芸術作品をあるがままに放っておきたがらない俗物根性にすぎないことがわかる。本物の芸術はわれわれの神経を不安にする力をもっている。だから、芸術作品をその内容に切りつめた上で、それを解釈することによって、ひとは芸術作品を飼い馴らす。解釈は芸術を手におえるもの、気安いものにする<sup>(15)</sup>。

彼女は、そうした批評家の記号学的解釈から逃れるための手段として、以下のように同論文において問いかける。

理想的には、解釈家をまくための別の方法が可能はずである。すなわち、作品の表面がきわめて統一的で明晰であり、作品の運動がおそろしく迅速であり、作品の訴えかけが実に直接的なので、作品はついに... ..まさにそれ自身となる—そういう作品を作ることだ。

今日、それは可能であるだろうか？<sup>(16)</sup>

この問いかけに対し、我々は「YES」と確信を持って答えることができるであろう。なぜなら、今最終章においてここまで述べてきたように、イメージを扱う表現には、まさしくそれ自体となる力が秘められているからである。そして映像表現にこそ、そうしたイメージをとらえることのできる可能性が含まれているのである。イメージに潜在する力は、言語的な解釈からそれ自体を解き放ち、イメージそのものとして我々の前に立ち現れるのである。

## 2. イメージとはなにか

マシュー・バーニー、ピピロッティ・リスト、ダグ・エイケン。彼らは皆、映像を使い自分の表現世界を余すところなく我々の前に提示してみせた。それは、映像でしかとらえることのできない世界であり、彼らには映像というイメージを用いる理由が明確にあったのである。また私自身が作品制作において追求してきた「存在」という感覚も、イメージを扱う映像という表現をもってしてはじめて描き出すことが可能なものであった。

イメージは、我々をその内部に誘い込む。そこでは、自分と対象とを分ける距離は存在しない。一度イメージに飲み込まれてしまえば、自分自身がそのイメージの一部となってしまうからである。ダブルが「自分が映画のスクリーン」の前にいる、テレビ画面「の背後に」いる、ヴァーチャル環境「の内部に」いるという時、それは視点の変化を示しているのではなく、目に見えるものそのものの変化を示している<sup>(17)</sup>と述べるように、イメージの内部で眼に見えるものは、もはや解釈の対象ではなくなるのである。

バーニー、リスト、エイケンの作品に共通しているのは、どれも言語的解釈を拒むという点であろう。彼らの作品世界は、そのどれも言語が入り込む余地のない感覚的なもので満たされているのである。それらは、言語的解釈を超えたものをとらえているのであり、完全に全てを把握することは困難である。我々はただそのイメージの洪水の中で漂い続けるしかない。しかしその体験は、恐怖や不安や虚無といったネガティブな感覚を我々に喚起することはない。むしろそれは、幸福感に満ちた安堵をもたらすのである。私自身

の作品世界においても、言語的解釈は意味をなすものではない。私がイメージを扱う映像によって描き出そうとしてきた「存在」という感覚は、言葉では決してとらえることのできないものであり、感覚で感じ取るものなのである。

イメージとは、絶え間なく流れ続ける洪水であり、見るものを包み込み、言語と言う解釈の足場から我々を運びさる。そこには、全てが決定される以前の世界が広がっている。イメージが作り出す世界での体験は、胎児の安らかな眠りにも似た、大いなる安らぎを与えるであろう。ドブレがまなざしの体験、すなわちイメージの体験について

言語活動の秩序を、感覚のあらゆる無秩序へと一般化することはできないのであり、まなざしの体験は、修復しがたいほどの、あるいはむしろ計り知れないほどの論理の無秩序として、悲嘆することなく甘受しなくてはならないのである<sup>(18)</sup>。

と述べているように、それは言語的理解を必要としない。必要としないというよりも言語はそこでは機能しないのである。イメージはイメージそのものでしかないのだ。

イメージに潜在するイメージそのものの性質をとらえた映像表現は、現代美術を司ってきた言語的解釈と決別の道を選ぶこととなるであろう。既に、バーニー、リスト、エイケンといった、すぐれた非言語的感覚でイメージそのものをとらえたアーティストによって、そのあたらしい道の入り口の扉は開かれているのである。

### 3. 言葉を越えた世界で

2003年に、旅行でアラスカに行く機会があった。それほど下調べもしないで出発したため、現地でどこを周るかなどは、全て同行した人にまかせっきりの旅行であった。その人はアラスカに何十回も訪れたことのある人で、何もかも知り尽くしているだろうと思っていたのだ。旅の途中、ある港町で、半日をかけ船で往復する、氷河クルーズという小さなツアーのようなものがあった。案内をしてくれていた人は、もう何度もそのツアーに参加したことがあり、自分には行かないが、興味があるのなら、と私に勧めた。私は、これといって特別な期待もなかったが、その氷河クルーズに参加することにした。船は六時間位かけて氷河が見られる場所に向かうということだった。そもそも氷河というものの自体、当然見たこともなければ想像したこともなかった。随分長い時間がかかるなと思いつつぼんやりと船に乗り、海を見ながら少



しようとしていた。港から出発して六時間位が過ぎた頃だろうか、船内のアナウンスでデッキに上られという放送が流れた。漸く着いたのかと、デッキに出てみると、そこには今までとは全く異なる景色が広がっていた。

船のまわりは、無数の氷の固まりで埋め尽くされていたのだ。まさに生まれて初めて見る光景である。船は、氷の固まりをゴトゴトと音を立てかき分けながら進んでいく。ふと顔を上げると、進む先に巨大な白い壁のようなものが見えた。そう、その白い壁のように見えたものこそが氷河であったのだ。船が六時間かけてたどり着いたのは、氷河と海とが接する場所であったのである。船はゆっくりと進み、氷河まであと数百メートルというところで停まった。氷河クルーズでは、そこで一時船を停留し、昼食の時間がとられていた。乗客はしばらく氷河を見たあと、食事をとるため船内に戻っていったが、私は一人デッキに残っていた。目の前に広がる光景に、圧倒されていたのである。

視野を埋め尽くす巨大な白い壁。それは何万年もかけて出来上がった氷の河であるのだ。時折、雷にも似た音が鳴り響く。それは氷と氷がきしみずれるときに起きる音なのだという。この氷の河は、未だ少しずつ動いているのである。じっと見ているとごくまれに、轟音をたて氷河は目の前で海に崩れ落ちていく。私は言葉を失い、呆然とその光景を見つめていた。目の前に広がるイメージに私は完全に飲み込まれていたのである。その時の船外の気温は、おそらく氷点下であったのだろうが、そんな寒さなどは全く気にもならず、私は只々そのイメージの中に漂っていた。それは不思議と心地のよい感覚であった。氷河は、うっすら青白く見えた。紫外線の影響でそう見えると後から聞いたが、その時は、そんなことはどうでもよかった。ただその青白い色を見ていると、なぜだか妙に神聖なものを目にしている気がしていた。

船があと数分で出港するというアナウンスが響き、そのとき、持ち合わせたビデオで、氷河の映像を撮ることにした。帰国後、その時の映像を用いて作品を制作した。完成した作品には、《blue moment, white moment》と名付けた。(図 15)



(図 15)

《blue moment, white moment》は、小さな部屋のような空間を作り、壁や天井を真っ白に塗り、床も白い毛の生地で覆った。照明には、ほのかな青色を放つ蛍光灯を使用した。奥の壁には、撮影してきた氷河の映像に編集を施し、それを投影した。小部屋の広さは、観客一人が入れる位のスペースにした。空間に包み込まれている感じを出したかったのと、投影する映像だけに観客の意識を集めたかったからである。完成した《blue moment, white moment》は、はたして私が氷河を目の前にしたときに味わった感覚とはほど遠いものであった。しかし、この作品を作り終え、私は何かを掴んだ気がしていた。いやそれは、氷河と出会った時に、既に掴んでいたのかもしれない。

その時、青白い巨大な壁は、私の視野を全て埋め尽くしていた。圧倒的な存在感。何万年という時間がビジュアルとなって、自分の前に波のように押

し寄せてきているのである。そう考えると、自分自身の存在などは本当にちっぽけなものに感じた。氷河という、大自然が生み出した人間の理解を超越する存在に出会った時、私は、文字通り、言葉を失ったのである。そこには、ここまで私が繰り返し述べてきたある力が満ちあふれていたのである。そう、そのとき私が直面していたのは、まさにイメージそのものであったのだ。私は、ビジュアル、そしてイメージの持つ真の力に直面していたのである。

イメージの洪水にのみ込まれ、その中で私はただ無言で漂っていた。そしてまさにその時、今、目の前に広がっているようなイメージを生み出すことこそが、表現が目指すべき方向なのだとは私は直感したのである。私にとって、《blue moment, white moment》の制作は、イメージの力にふれた時に直感した、新しい方向への第一歩であったのである。

現代美術の歴史において、映像表現は常に言語活動と共にあったといっても過言ではない。それはこの論文の前半部で繰り返し述べてきたことでもある。しかし、我々は、今そうした歴史とは決別する、新しい時代に直面しているのである。言語活動の歴史の後に訪れる新しい時代、それは、イメージの時代である。イメージは言語では決してとらえることはできない。なぜならイメージはイメージそのものでしかないからである。既に、数名のアーティストはそのことに気づき、映像表現を用いて、イメージそのものの力を、言葉の鎖から解放し、我々の前に提示し始めている。そこで追求される、イメージをとらえた世界は、ドブレも指摘するように、色そのもの、形そのものといったよりプリミティブで原初的なものに近づくのかもしれない。しかし、それが太古の世界に近づくにせよ、あるいはまったく未知の世界に通ずるにせよ、確実にいえるのは、その世界が言語的解釈を超えた世界であるということだ。

イメージの歴史は、言語で形作られてきた現代美術の歴史とは全く異なる、新しい1ページを開くのである。そこでは言葉は機能しない。そこには、全てを飲み込んでしまう海、即ち、広大なイメージの海が広がるだけである。

## 最終章 註

(1) 長谷川祐子 「マシュウ・バーニー」、世田谷美術館企画『デ・ジェンダリズム - 回帰する身体』, 淡交社, 1997, p.45.

(2) セリア・リッテルトン 「マシュウ・バーニー」 ヴァルデマー・ヤヌシ

- ヤック監修 『ザ・ナウ・アート・ブック』，光琳社出版，1996，p.14.
- (3) レジス・ドブレ 『イメージの生と死』，NTT出版，2002，p.363.
- (4) レジス・ドブレ 『メデイオロジー宣言』，NTT出版，1999，p.178.
- (5) 松井みどり 『アート 芸術が終わった後の“アート”』，朝日出版社，2002，p.215.
- (6) 岡部あおみ 『アートと女性と映像』，彩樹社，2003，p.150.
- (7) ドブレ 前掲書，1999，p.179.
- (8) Ibid.，p.46.
- (9) ドブレ 前掲書，2002，p.336.
- (10) 大島賛都 「ポリフォニックなランドスケープ」，ダグ・エイケン個展『NEW OCEAN』カタログより，東京オペラシティアートギャラリー，2001，p.10.
- (11) 松井みどり 「イメージの音楽、生命の流れ」『美術手帳』，美術出版社，10.2002，P.14.
- (12) ドブレ 前掲書，1999，p.173.
- (13) 『Ongoing vol.01』 参加募集のお知らせ，2001
- (14) ドブレ 前掲書，1999，p.93.
- (15) スーザン・ソントグ 『反解釈』，筑摩書房，1996，P.23.
- (16) Ibid.，p.29.
- (17) ドブレ 前掲書，1999，p.168.
- (18) Ibid.，p.171.

## 参考文献

東谷隆司 「ヴィト・アコンチ」，世田谷美術館企画『デ・ジェンダリズム - 回帰する身体』，淡交社，1997.

市原研太郎 「セルの中の対話」, 『美術手帳』, 美術出版社, 6.2001.

市原研太郎 「二次元と二次元性からはるか遠くへ」, 『美術手帳』, 美術出版社,  
3.2002.

宇川直宏 「ミュージック・ビデオ」, 佐藤博昭,西村智弘,編集部編 『スーパー・  
アバンギャルド・映像術』フィルムアート社, 2002.

海野弘 「ポストモダン」, 海野弘,小倉正史 『現代美術』, 新曜社, 1988.

大島賛都 「ポリフォニックなランドスケープ」, ダグ・エイケン個展『NEW OCEAN』  
カタログより, 東京オペラシティアートギャラリー, 2001.

岡部あおみ 『アートと女性と映像』, 彩樹社, 2003.

岡村恵子 「ヴィト・アコンチ」, 『美術手帳』, 美術出版社, 12.1997.

ゴドフリー、トニー 『コンセプチュアル・アート』岩波書店, 2001.

佐藤博昭 「ビル・ヴィオラ」, 佐藤博昭,西村智弘,編集部編 『スーパー・アバンギ  
ャルド映像術』, フィルムアート社, 2002.

シンメル、ポール 「虚空への飛躍—パフォーマンスとそのオブジェ」, 『アクショ  
ン 行為がアートになるとき』展カタログ, 1999.

スミス、ロベルタ 「コンセプチュアル・アート」, ニコス・タンゴス編 『20世紀  
美術』, PARCO 出版, 1985.

ソムラー、クリスタ&ミニユノー、ロラン 「インタラクティブ・アート」, 『Inter  
Communication』, NTT 出版, 7.1993.

ソントグ、スーザン 『反解釈』, 筑摩書房, 1996.

鷹見明彦 「20世紀の美術」, 『美術手帳』, 美術出版社, 12.2000.

ドブレ、レジス 『イメージの生と死』, NTT 出版, 2002.

ドブレ、レジス 『メデイオロジー宣言』, NTT 出版, 1999.

西村智弘 「メディア・アート」, 佐藤博昭, 西村智弘, 編集部編 『スーパー・アバンギャルド・映像術』 フィルムアート社, 2002.

野々村文宏 「映画から映像を救い出せ!」, 『美術手帳』, 美術出版社, 3.2002.

長谷川祐子 「モナ・ハトゥーム」, 世田谷美術館企画 『デ・ジェンダリズム - 帰る身体』, 淡交社, 1997.

美術手帳編集部 「編目の向こうに見えるもの」, 『美術手帳』, 美術出版社, 2.1996.

美術手帳編集部 「クシュイトフ・ウディチコ 広島で新作《デイス・アーマー》を語る」, 『美術手帳』, 美術出版社, 7.2000.

美術手帳編集部 「公共的、超空間的」, 『美術手帳』, 美術出版社, 5.2000.

美術手帳編集部 「デュシャンものがたり」, 『美術手帳』, 美術出版社, 8.1999.

フータモ、エルキ 「どうぞ触ってください!」, 『Inter Communication』, NTT 出版, 7.1993.

松井みどり 『アート 芸術が終わった後の“アート”』, 朝日出版社, 2002.

松井みどり 「イメージの音楽、生命の流れ」, 『美術手帳』, 美術出版社, 10.2002.

室井尚 ハル・フォスター編 『反美学』における解説, 勁草書房, 1987,

リオタール、ジャン=フランソワ 『ポストモダンの条件』, 書し・風の薔薇, 1986.

リッテルトン、セリア 「ビル・ヴィオラ」, ヴァルデマー・ヤヌシャック監修 『ザ・ナウ・アート・ブック』, 光琳社出版, 1996.

リッテルトン、セリア 「マシュー・バーニー」, ヴァルデマー・ヤヌシャック監修 『ザ・ナウ・アート・ブック』, 光琳社出版, 1996.