



Title	ビデオ映像への一考察 : ビル・ヴィオラのビデオ・アート
Author(s)	有吉, 英太郎
Citation	デザイン理論. 1999, 38, p. 84-85
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53095
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

ビデオ映像への一考察

— ビル・ヴィオラのビデオ・アート —

有吉英太郎／京都工芸繊維大学博士後期課程

本発表は、ビデオ・アートと呼ばれるジャンルの代表の一人として評価されるアメリカのビル・ヴィオラ (Bill Viora) という作家とその作品に焦点をあてたものである。個々の作品のコンテンツよりはむしろ、メディアのメカニズムと作家の制作姿勢の関係がはらんでいる問題から、ヴィオラの捉えたビデオ・アートというジャンルについて考察することを目標に置いた。

ヴィオラは1951年に生まれ、1969年にシラキウス大学の美術学部に入學し、70年代の始め頃からビデオ・テープ作品の制作を開始する。一方同時期に、シラキウスにあるエバーソン美術館にて、制作アシスタントとしてナム・ジュン・パイク (南白準)、ピーター・キャンパス (Peter Campus)、リチャード・セラ (Richard Serra) らと交流し、影響を受ける。その後いくつかのテープ作品で評価を得、80年代の後半からはビデオ・インスタレーション作品の制作に移行し、近年に発表されている作品はすべてビデオ・インスタレーション作品となる。それらの作品では、単数ないし複数のレーザーディスク・プレイヤーをコンピュータで制御し、プロジェクターで室内のスクリーンに映像を投影する装置が採用される。映像と音響がランダムかつ緻密に、周期的時間性を持つようにコントロールされることが特徴である。室内の鑑賞者は作品の鑑賞、言い換えれば、次の展開を待ちながら作品の空間的構造、あるいは周期的構造を把握していく過程のなかで、静謐な映像空間に没入していき、時に不意の映像と音響の転換

によって強い心理的ショックを受けることになる。

高く評価されているこれらのインスタレーション作品を完成させていくまでに、ヴィオラはどのような試行錯誤を試みてきたのか。ヴィオラが制作を開始する70年代初頭には、すでにパイクをはじめとする多くの作家、あるいはフルクサスなどのグループがビデオを用いた作品を制作していた。一方実験映画の領域では、アンディ・ウォーホル、ポール・シャリツらの「構造映画」が、映画のメディアとしての構造を極限まで明快に表現している。ヴィオラの初期のビデオテープ作品では、ノイズ、ゆがみの映像によってパイク作品と同様にマスコミ、ジャーナリズム批判をテーマとしたものや、コマ撮影による空間、時間の再構成をテーマとしたもの、構造映画よりしくビデオ映像のメカニズムに言及するものなど、種々のアイディアが試されている。ヴィオラは次第に自分のテーマを絞り込んでいくが、そうした初期以後に制作された〈Chott el-Djerid 〈A Portrait in Light and Heat〉〉という作品では、屋間の砂漠の地面から発せられる熱が、光線を操り、曲げ、歪ませ、実際には見えないものが見えるという現象が映像に捉えられる。時間、距離、空間の物理的な問題がビデオ映像を凝視する鑑賞者の心理とどのように対応しているのか、この作品はそのような問題を実験している。この作品の一つのシーケンスは非常に長く、テープの鑑賞者は忍耐を強いられるが、普通でない状態が録画されていることに気づき、なお

かつ、自己の認識を疑い、検討することを促すには、一定の時間が必要になる。つまり遠い距離から少しずつ近づいてくる点のようなものが人の姿であると感じたとき、目の前に映像を見ている鑑賞者の心理は大きく変化するだろう。評論家のダグラス・クリンプ(Douglas Crimp)は1979年の論文「さまざまな画像」〈Pictures〉で、70年代アメリカの芸術動向を評して「70年代の典型となる美的な様式はパフォーマンスである」と述べた。それらは観客の存在とともに一時的に成立する特性を持つものだった。そのような作品の例の一つとしてクリンプがあげたのがキャンパスの閉回路インスタレーションである。このタイプの作品は、ビデオカメラとそのライブの映像を即時的に投影するプロジェクターないしモニタが設置され、その空間に誰かが進入することによって成立し、鑑賞者は投影された自分の映像と向き合うというものである。たとえばキャンパスの〈dor〉という作品は、鑑賞者が投影された自分の姿をもっと近くで見ようと壁に近づいていくと、ピントがずれて自分の映像を見ることができなくなるというものであった。映像の鑑賞者の心理的变化を想定して、一定の冗長性を持った作品の構造を決定していくという点に、ヴィオラの後期のインスタレーション作品のスタイルの雛形をみることができ、おそらくこの種の作品がヴィオラの作品に決定的な影響力を持っている。

ヴィオラによれば、ビデオという「メディアの根元的な現実は、テクノロジー、人間の知覚、二つのシステムの相互作用である」という。ビデオのメカニズム上の特性はそのリアルタイム性にあるが、映像に写っている対象がなんであれ、リアルタイムであるが故の何らかの心理的な体験を、作品の鑑賞者は得

ることになる。その体験は記憶に残り、その人のものの見方を変え、映像の見え方を変えるだろう。つまりスイッチングに映像が反応すると言ったような単に機械的な意味での相互作用、インタラクティビティではなく、ビデオというメディア映像と人の心理とが相互に影響し合うという現実こそが、ヴィオラが設定し、追求してきたテーマである。

レーザーディスクを使用することの可能性として、ある時間軸の上で、鑑賞者が好きなときに好きな方向からある出来事を鑑賞するというアイディアについてもヴィオラは述べている。これは現在では技術的に十分実現されているにも関わらず、彼のインスタレーション作品にはいまだ採用されていない。理由は明言されていないのでここから先は推察に過ぎないが、たとえばキャンパスの閉回路インスタレーションでは鑑賞者は自分の欲望に従って行動し、映像は即時的に反応する。つまり、投影された自分の姿を間近で見たいという行動は、より無意識に近い衝動に従った行動であり、この閉回路インスタレーションは非常にプリミティブではあるものの、スムーズなインタラクティビティが実現されていると言えなくもない。この状態を理想とすれば、キーボードやマウスを使うのでは間接的過ぎる。鑑賞者の何らかの行動に正確に、また意識させずに対応するインターフェイスと、その入力に対する映像の即時的な反応が要求されることになるが、技術的、経済的な面もあわせ、未だ作家にとって満足のアイディアが実現できないのであろうか。しかしインターネットが普及し次世代の産業としてのデータ配信技術の開発が活発に行われている昨今、ヴィオラのような作家にも新たな展開が待ち受けているかも知れない。70年代の初頭も、おそらくそのような期待に包まれていた時期なのではないか。