



| | |
|--------------|---|
| Title | 飯村隆彦のヴィデオ作品における「見る」ことと「見られる」こと |
| Author(s) | 望月, 由衣 |
| Citation | デザイン理論. 2013, 61, p. 134-135 |
| Version Type | VoR |
| URL | https://doi.org/10.18910/53596 |
| rights | |
| Note | |

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

飯村隆彦のヴィデオ作品における「見る」と「見られる」こと 望月由衣／京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科

飯村隆彦（1937-）は、日本国内において早い時期から個人でフィルムの映像作品の制作を始めた一人である。本発表では飯村のヴィデオ映像作品における「見る」と「見られる」ことの問題を検討し、同時代の他作家によるヴィデオ映像作品の中に現れる「見る」と「見られる」ことの扱われ方を視野にいれつつ、飯村独自のアプローチについて考察する。

まず飯村はフィルムによる映像作品を制作した。最初の作品は、海岸を撮影した作品「くず」（1962）である。この時期の飯村は、読売アンデパンダン展に参加していた人たち、ネオダダイズムオルガナイザーズやハイレッドセンターのメンバーとよく会っており、中西夏之（1935-）や風倉匠（1936-2007）は飯村のフィルム作品に出演している。飯村はその後66年に渡米する。

そして飯村は69年に日本に戻りヴィデオ映像作品の制作を本格的に始める。その一方でフィルムによる作品の制作は続けていた。飯村は日本国内でヴィデオ撮影システムを使用して制作が始まった初期から制作を行い、グループに所属することなく個人で制作をし、最初に「椅子」（1970）を制作した。そして音と画像のずれをともなった「ア・イ・ウ・エ・オ・ン」（1982）を制作した。69年に帰国後も、海外に滞在したり、国内外で教鞭を執っていた。現在は日本おり、映像作品を上映しパフォーマンスを行っている。

飯村の映像作品で扱われていることを大きく分けると、性や身体に関するもの、時間や空間に関するもの、言語に関する、「見

る」と「見られる」ことに分けることが出来る。また飯村の作品の特徴は、映像の作品を制作し始めた当初からパフォーマンスを多数行っていることと、自身の作品の内容に関する記述を多く残していることを挙げることが出来る。

飯村と同時代の作品で「見る」と「見られる」ことに関する作品は多く制作され、山口勝弘（1928-）のパフォーマンスの記録映像である「Eat」（1972）や、小林はくどう（1944-）の「ラプス・コミュニケーション」（1972）で「見る」と「見られる」ことの問題を扱っている。多くのヴィデオ作家が考えていた「見る」と「見られる」ことの関係性は、ヴィデオの同時再生を使用することで「見る」と「見られる」ことの関係を入れ替えることを可能にした。

本発表で主に取り上げる飯村のヴィデオ映像作品「Camera, Monitor, Frame」（1976）、「observer/observed」（1975）、「observer/observed/observer」（1976）において、ヴィデオ撮影システムの特徴である、カメラで撮影している映像をモニターに繋ぎその場で再生する同時再生を使用することによって、「観察者」と「被観察者」の関係性を問い合わせ直そうとする。また同時に言語による指示対象と映像で表されるイメージとの関係を問い合わせ直そうとしている。

まずこの3部作は、飯村が69年よりヴィデオでの作品の制作を始めたので初期の作品と言えるだろう。75年に「observer/observed」を制作し、次に「Camera, Monitor, Frame」、最後に「observer/observed/ob-

server」と共に76年に制作をしている。

「Camera, Monitor, Frame」は「observer/observed」を制作した後に作られ、3部作の導入になっている。飯村自身もこの3作を「3部作」と呼んでおり、さらに1つの作品の中でもいくつかの作品に分かれている。また飯村はこの3部作を「ビデオの記号学」とし、言語学的なアプローチをとっていると言っているように、文章の構造とヴィデオ撮影システムの構造を組み合わせて制作をしている。飯村はこの3部作においてヴィデオ撮影システムで可能になった同時再生を使用することで「見る」と「見られる」ことを入れ替え、両者の関係を複合化させている。同時代の他の作家もヴィデオ撮影のシステムを使用し「見る」と「見られる」ことを入れ替え循環するような作品を作っているが、飯村の独自性は、言語によるアプローチが加わり、ヴィデオ撮影システムと重ねて考え制作していることである。飯村の発言をまとめると、日本語では目的語の位置が述語より先に来ている。ヴィデオ撮影は、「見る」という行為の前に被写体が存在している。つまり被写体があって初めて「見る」ことが発生するので、目的語=対象が述語=動作の前にくる日本語の構造が、カメラ・アイの構造と近似していると考えた。さらに日本語では主語を省略しても会話等が成り立つこと、カメラ・アイは、撮影者が誰であるかを示さないことと似ていると考えた。

この3部作の中で、言語は音声とテロップによって示されている。映像によって示される主客の関係（撮影者と被撮影者）に言語による主客の関係（主語と目的語）を重ね合わせていくことで、映像によって示される対象を客体にも主体にも変化させていることが飯村独自であるだろう。例えば、「Camera, Monitor, Frame」では、同じ文章を反復し

ながら、映像を変化させることで、「見る」ことのレベルを入れ替えたり、逆に同じ映像を使いながら、主語を「This」や「I」に変化させることで、同じ状態の人物が発話する主体でもカメラの被写体でもありえることを示す。「observer/observed」では、動詞の能動と受動、肯定と否定が、映像の状態と複雑に重ね合わされ、見る存在と見られる存在とが次から次へと入れ替わっていく。「observer/observed/observer」では、撮影しているカメラや撮影者をもう一方のカメラでとらえてモニターに映し、そのモニターを自分自身でさらに撮影するという、1つのカメラや撮影者が、見る側にもモニターに映ることで見られる側にもなっている。

また3部作全体を通して、言語の「主語」と行動の「主体」が重要であることが分かる。日本語の特徴である主語がなくても推測可能なように、映像によって誰が主語になるか推測が可能である。またヴィデオ撮影システムを使用し同時再生することで、「撮影者」を映すことが可能になった。カメラ・アイには主体がなく、カメラ・アイを被写体に向けることは一方的で暴力的なまなざしを向けることであるとも言えるだろう。同時再生を使用し、撮影者を映すことで一方的な関係性を壊し、観察者と被観察者の関係を流動的にしていると言える。

このように飯村は、ヴィデオと言語を重ねて考えることで、ヴィデオあるいはカメラ・アイが持つ匿名性に迫ろうとしたのだと言えるだろう。