



Title	クワクボリヨウタの初期作品から「LOST」シリーズへの作品形式の変遷：映像という視点から
Author(s)	高見, 翔子
Citation	デザイン理論. 2022, 79, p. 56-57
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/86311
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

クワクボリョウタの初期作品から「LOST」シリーズへの作品形式の変遷 映像という視点から

高見 翔子 関西学院大学大学院在学, 弘前れんが倉庫美術館

はじめに

本発表では、メディアアーティストのクワクボリョウタ（1971-）の初期作品から代表作《10 番目の感傷（点・線・面）》（2010 年）を含む「LOST」シリーズに至るまでの作品形式の変遷に着目し、その特徴を明らかにする。

クワクボの作品を代表するシリーズ「LOST」は、2010 年から現在に至るまで、関連作品を含めて約 20 ヴァージョンが制作された。畠中実は、本シリーズを映像作品として捉えることが可能であること、そしてそれがファンタスマゴリアのような要素を持つことを指摘している。

本発表では、クワクボの作品において、その初期から代表作「LOST」シリーズに至るまで、映像的手法が一貫して重要な役割を果たしている点から、クワクボの作品形式の変遷の全体を、この映像という視点から捉え直すことを目的としている。

クワクボリョウタの作品変遷

本章では、初期作品である《ビットマン》（1998 年）から《10 番目の感傷（点・線・面）》に至るまでの作品形式に注目する。また映像表現が用いられている作品を中心に、《ビットマン》、《ビットハイク type-E》（1999 年）、《ビットハイク》（2000 年）、《ヴォモード》（2000 年）、《PLX》（2000-2001 年）、《Video Bulb》（2000-2003 年）、《ヴォモード》（2002 年）、《ループスケープ》（2003 年）、《分子構文》（2004 年）、《R/V》（2005 年）、《10 番目の感傷（点・線・面）》の 11 作品を採り上げた。

初期作品では、主にガジェット形式の作品の中

にドットが基本的な映像手法として採り入れられていた点を特徴として確認した。

映像の手法の関与性

クワクボの初期作品の映像部分に見られる主な特徴として、ドットアニメーションを用いた表現を挙げることができる。初期作品の中で、《Video Bulb》をその例として採り上げる。《Video Bulb》で展開される映像は、伊藤高志の「SPACY」（1981 年）を観た後に制作した作品として、展覧会「CALCULATED IMAGINATION IAMAS が発信するメディアアート展」のアーティストトーク（2017 年 3 月 11 日開催）においてクワクボ自身が言及している。このことから、本論では、クワクボの作品を映像史における文脈の中で捉え直したい。

まず、クワクボの《Video Bulb》と伊藤の「SPACY」について、両作品に共通する特徴として、スクリーンの内側へと意識を向けた、スクリーンの中へダイブするような映像表現という点を挙げることができる。そして、「SPACY」が既存の映画の表現形式に拠らない映画を指す「実験映像」のうち、構造映画（Structural Film）の中に位置づけられていることから、クワクボの作品についても、構造映画の手法を用いた映像作品として捉えることができるのではないだろうか。

構造映画の特徴については、シトニーによって以下のように定義されている。

構造映画の特徴を 4 つあげると、(1) 固定されたカメラ位置（観客側からすると固定され

た画面), (2) 光の明滅効果, (3) ループプリント (ショットの瞬間的反復と無変化), (4) スクリーンの再撮影がある。この4つの特徴をすべて兼ね備えた映画はほとんどなく, またこうした特徴が見られない構造映画も一方では存在している¹。

映像表現におけるクワクボの《Video Bulb》, 伊藤の「SPACY」にも見られる共通点は, シトニーによる構造映画の定義のうち, 「(1) 固定されたカメラ位置 (観客側からすると固定された画面)」, 「(3) ループプリント (ショットの瞬間的反復と無変化)」と関連を見出すことができる。

次に, 2010年以降の「LOST」シリーズについて, Light, Objects, Space, Time (光, 物, 空間, 時間) の4点を構成要素とし, 日用品によって構成される幻影は, すでに事前に編集されたものであるが, 映像の生成は常に鑑賞者の目の前で行われる。また《Video Bulb》は, 入れ子状の画面構成などの点で本シリーズにも影響したのではないだろうかと考えられる。

「LOST」シリーズの主な特徴として, 「投影される光と影のイメージの創出」「画像の知覚の二重性」「入れ子構造の体験」の3点を挙げることができる。「入れ子構造の体験」は, シトニーが述べた構造映画の定義のうち, 「(3) ループプリント (ショットの瞬間的反復と無変化)」との関連について考えることができる。また「投影される光と影のイメージの創出」という作品の特徴は, シトニーが述べる「(2) 光の明滅効果」との関連を見出すことができるのではないだろうか。

そして, 構造映画の特徴に見られるミニマルな形式は, 「できるだけモノの価値を主張しないようなモチーフの選び方や作り方²」を試みる本シリーズとの関連を見出すことができる。

このことから, 伊藤の「SPACY」から影響を受けて制作されたとする《Video Bulb》と比較し, 「LOST」シリーズにおいては, 初期作品よりもさ

らに構造映画の特徴が見られる映像表現が用いられているのではないかと考えられる。

おわりに

本発表では, クワクボの作品において, その初期から代表作に至るまで, 映像的手法が一貫して重要な役割を果たしていることが明らかとなった。

その他, 《ループスケープ》について, 2004年のナム・ジュン・パイク・アワードでの展示において, 作品の周囲に幕を張り, 幕の外側からその様子を映像で鑑賞できるように二つの視点を創出した点で, その後の「LOST」シリーズへの展開と特性をよく示していると考えられる。本発表で参照したシトニーによる構造映画の定義のうち, 「(4) スクリーンの再撮影」という観点から, 光源によって生成される影の像が空間へ投影される構造との関連性について, さらに考察していきたい。

また写真を使用したアニメーションの映像作品である松本俊夫「アートマン」(1975年)は, 伊藤の「SPACY」の制作にも影響を与えている。そのため, 松本の「アートマン」に見られる, 対象を多角的な視点から撮影し, スクリーンで見せるという, スクリーンの外側に意識に向けた表現についても, 「LOST」シリーズにおけるオブジェクトとLEDライトの関係という視点から, 今後の課題として採り上げていきたい。

註

- 1 アダムズ・シトニー編, 石崎浩一郎訳『アメリカの実験映画』フィルムアート社, 1972年, 189頁。
- 2 クワクボリョウタ「作家インタビュー」『サイトピアセンター情報誌 サイトピアドロップス』Vol.99, 大垣市文化事業団, 2019年, 4頁。