

# 電子メディアと映像表現の創造性②<sup>1)</sup>—ビル・ビオラ

物語を超えるイメージへの可能性

李 容 旭

映像学科

About the Image Expression and the Creativity in the Electronic Media Era② —Bill Viola

A Possibility of Image Expression beyond Narrative World

LEE Yonguk

Department of Imaging Art

(Received November 5, 2010 ; Accepted January 13, 2011)

## 1 はじめに

ビデオアートの創世記といわれている60年代初頭、ビデオアートの第一世代と同時代を生き、彼らの創作の真髄を間近でサポートし、自ら不断の研鑽と創作活動を行って来たビル・ビオラ。彼はビデオを用いた表現の新しい道を開拓し、ビデオアートをひとつの成熟したアートフォームとして確立させた。2006年には東京の美術館にて彼の大規模な展覧会が行われた。これは1999年アメリカの美術館にて行われた展覧会の作品とその以後制作された2006年までの作品も含まれていた。ビデオは生まれた当初から単純な記録媒体の領域をこえアーティストから注目された。それはビデオが個人レベルで購入でき、携帯可能だからである。アーティストらはビデオを表現メディアとして認識し、自らの表現の道具として用い、数多くの優れた作品を生み出した。そのようなビデオ表現の流れのなかでビオラの表現の特性はいかなるものか。本論ではビデオを用いたビオラの創作の軌跡を辿りつつ、ビデオ媒体の限界をこえ、現代美術の表現領域に新しい文脈を提示した、その先見的試みを追っていくことはもちろんのこと、最近の彼が行っている表現の特徴、つまりは絵画と映画の製作様式を自らの表現の軸とするその意味合いなどを検討する。

## 2 ビル・ビオラの軌跡

1952年ニューヨーク生まれ、ニューヨーク育ち、大学で芸術を学び、学生時代からビデオ機器を用いた表現を試みている。ビオラは作家形成の初期段階からビデオをその手段として選び、ビデオの物的特性を詮索することから様々な作品を生み出した<sup>2)</sup>。イメージ形成道具として、ビデオ装置に細心な注意を払いながらビデオがもつ

特性を詮索するビオラの態度は初期のビデオ作品を特徴づけるものである。モニター内の（＝ワンチャンネル映像）映像のなかで彼が試みたのは自らの思考の道具としてビデオを用いたことであろう。

ビデオの第一世代の間で彼らの創作プロセスを間近でみながら、アシスタントとしてあるいはエンジニアとして彼らの制作に関わり、創造的表現の現場をともに体験しつつ、自らのオリジナリティを探っていた。創作者としては理想的な環境であったといえる。ビオラの表現変遷は大きく3段階にわけることができる。生まれたばかりのビデオのメディア的特性を探りつつ、ビデオ固有の表現の可能性を模索した第1期、媒体としてのビデオを超え、自らの人生と、世界観を全面に押し出す成熟期としての第2期、大勢のスタッフとともに自らのイメージをゼロから創りあげていく映像マスターとしての第3期である。

### 2.1 ビデオの時間と空間—空間を彷徨う光

現実の全てはイメージから生まれ、イメージによって理解され、イメージによって生きる。作家はそのイメージをいかにしてコントロールするか、ビデオのメカニカルな制御はビデオ出現と同時に始まった課題である。ビオラ自身も大学生時代、デザイン系から新しいメディアを扱う学科へ専攻を変え、学内にあったビデオシステムを手探りで使いこなしていたという<sup>3)</sup>。大学内にあったビデオシステムを扱う教師が一人もいなかったことで自らの試行錯誤を重ね、ビオラは一級のビデオエンジニアとなった。卒業間もない若いビオラがシステムの技術者としてイタリアなどに派遣されたのは偶然ではない。

では初期の作品をみてみよう。

「移行」*Migration* (1976) お寺の鐘の音、不確実な

イメージから徐々に室内の中の様子へと移行。花瓶などがおかれている小さな木の椅子。男が現れ、椅子に座る。定点のカメラは徐々にクロースアップとフェイドイン。洗面器に落ちる水滴。映り込む男の顔。場面の切り替えとクロースアップにより蛇口の水滴がアップされ水滴には逆さまの男が映り込む。ビデオカメラの移行のプロセス＝ズームアップとフェイドインを落ちる水滴で多層化させ、背後のイメージは形を失い、色の粒子に移行、イメージは光の痕跡としてしかみることができない。イメージは具体的な事物のインデックスから抽象的表現へと移行して行く。ビデオの時間の展開とカメラの特性を意識させる作品である。ビオラ自身が演じている男は修業中の僧侶のようだ。

「日に老いたるもの」*Ancient of Days* (1979-81) 暗闇の夜から夜明け、火で燃えるテーブルと椅子。時間の逆再生が進む。長時間撮影をベースとした早回しによる時間の経過。カメラのX軸の回転による地上と空の逆転。自然の山から新宿の駅前広場への映像の移行。スロー再生と駅前の時間の経過。場面は切り替わり部屋の中。時計は時間を刻み、テーブルには花入りの花瓶。壁にはフレームが掛けられている。フレームのイメージは徐々に変化しやがて暗転。変化するフレーム内のイメージと一瞬を生きる花の対比はテーブルの手前の卓上時計の針のサウンドとともに鮮やかだ。

ビデオのメカニックについての模索はつづく。「光と熱のポートレート」*A Portrait in Light and Heat* (1979) 雪に奪われている大地。いや白の色彩に塗り潰されていると言っている。カットの切り替えとともに画面は淡いブルーの大地へ変貌する。太陽の光が雪の大地へ照らされ美しいブルーの色を醸し出す。時間と大地の共作による絵画。場面は切り替わり、砂漠へ。男が現れ、小さい池へ石を投げ入れる。小池に広がる波紋は砂漠の風景とともに重ねられ移行する。砂漠に炸裂する太陽の光はすべての自然対象を熱で包み、あらゆるものは時間の運動によって形成される色彩のゆらぎとして私たちの前に現れる。うごく抽象絵画のようだ。カメラのレンズを通した光はわれわれの網膜へ淡々と投射される。ナムジュン・パイクはビデオを電子信号としてとらえ、その電子の粒子を解体、変形し、モニターを通して提示した。テレビを発光する色彩のハコとしてとらえた。代表的作品は「ロウソク TV」*Candle TV* (1975)。イメージを磁石で即時に崩していく「マグネット TV」*Magnet TV* (1965)。パイクはイメージの生成の根源＝光の粒子に強い関心を示した。ビオラの初期の作品にもその傾向は濃厚だ。しかしビオラの関心は次第にイメージ自体がもつ意味と観客とのコミュニケーションの可能性へと移っていった。

電子粒子としての光への関心からイメージそのものの形体や色がもつ象徴的な物語の可能性探求である。「反射する池」*Reflecting Pool* (1977-79) ではビデオのもつ時間と空間の特殊性、電子映像の根拠のなさ、儚さが見事に描かれている。静粛な森のなかの小さい池。森の奥から男があらわれ、手前の池へ近づく。男は池の前に立ち、しばらくした後、一瞬の間に池の中に飛び込むが上空で宙ぶらりとなり止まってしまう。男の時間は停止したのだ。しかし男の周り環境、つまり池や森の時間は何ごとにもなかったように流れていく。中ぶらりのままの男は徐々に姿をなくして行き、次第にいなくなるがその間池のなかには昼から、夜へ、夜かれ昼へと移行。主を失った小池の水面に映り込む裸に近い男や女の影。時々波紋ばかりが池に広がる。しまいには池から裸の男が浮び森の小道へ去っていく。この作品は①時間の重層的構成、つまり停止した男の時間と流れる池、森の時間の対比がもたらしたビデオ時間のおもしろさ。②切り抜かれ、コラージュされた多層レイヤーの空間構成がビデオ空間の不思議さを伝えてくれる魅力的な作品である。この作品は逆さにしてみると違う空間の見方ができる。小池の水面を基点として画面上半分の森が次第に水中のように見えてくる錯覚に落ちる。小池の底から水面のほうを眺めているように見えてくる。溺れそうになった幼児時代の水中体験が作品になんらかの影響を残しているのは間違いない。

デヴィッド・ロスによればビオラは大学生時代に貸家の3階の窓に自身の顔を投影して家全体がひとつの大きな生き物のように見えるビデオ投影の作品を制作している<sup>4)</sup>。まだ映画館以外の空間で映像投影が珍しかったこの時代に専用のスクリーンではなく、家の窓に映像を投影して家を擬人化したのである。ロスはビオラのこの発想には呆気にとられたと証言している。ビデオと表現の新しい可能性を思案しているビオラの姿が浮かび上がる。映像投影による空間への関心は80年代に旺盛になる<sup>5)</sup>。この家の窓への投影作品はその原型として捉えることができる。無論何人か空間への映像投影の方法をビデオにもちいたアーティストはいる。しかしビオラのように強靱にそして長期に渡って創作のなかに映像投影を取り込んだアーティストは多くない<sup>6)</sup>。

初期のビデオインスタレーション作品「蒸気」*II Vapore* (1975)。ゆかりの葉、水、蒸気、光、熱、映像の投影を用いた作品のなかでは自然の営みが作品の一部になっている。モニター内のビジュアルだけではなくお湯に煮立つゆかりの葉の香り、ゆらゆらと空間を漂う湯気など五感を刺激する設置作品である。作品は論理的な解釈を強制するものではない。見る側によって解釈の仕方は変わってくる。ビオラは物語の断片を構築し、我々

のまえに提示する。そして我々の精神世界に強く語りかける。ビオラは形体としてのイメージがもつ物語性に強く関心を示した。ビオラのビデオ表現は成熟期に突入する。

## 2.2 イメージの構築が織り成す物語の彼方へ

ビオラの作品作りの源泉は彼の青年期の旅行経験と強く結びついている。ニュージーランド出身のアーティスト、レン・ライが南太平洋の島々をめぐりその青年期の経験からリズムカルで、プリミティブな映像作品を制作したのと同じように、ビオラの旅体験は原始的、土着的な人々の営みのなかでイメージ形成の根源を求め、結果的にビオラの映像の形態となった。この点はレン・ライと共通する。1980年日本に滞在した時期に作られたビデオ作品「はつゆめ」*First Dream* (1981) はビオラの青年期の経験や思念の集大成としてみる事ができる。来日し、仏教を始めとする東洋の精神的思想に強く影響を受け、彼の内面世界に流れている中世ヨーロッパのキリスト的信仰心と共鳴し合い、作品「はつゆめ」は生まれた。モニター内の作品「はつゆめ」は暗闇に包まれる田園風景の切り取りや、光り、目映い東京の町並みを対比させることで神々と生、死を描いた作品である。生きる意味をめぐる放浪の叙事詩。生と死への問いが強靱で濃密だ。自然音をベースとしたサウンド効果も映画を想起させる。ビデオの物的特性の模索から醗酵した表現への転機になる作品である<sup>7)</sup>。この死への模索は「おのれは如何なるものかを識らず」*I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986) では牛や魚の死を通してより直接的にわれわれの前に提示される。卵が割れてヒヨコが生まれる瞬間を5分31秒間見つける生に対するビオラの態度は揺るぎない。

以後生と死への問いはビオラの作品制作の中心的なテーマとなる。表現の根底には中世ヨーロッパの宗教的リアリズムの伝統が深く根付いている。

1991年のテープ作品「パッシング」*Passing* はビオラの映像表現において決定的な作品と言っているだろう。この作品は1980年の日本滞在を通して得られた心的体験と愛する母の死と2番目の息子の誕生と言う、生と死に対するビオラの思案の結晶だ。またそのような生を常に第3の目(=作家の目)で見えていくことのもどかしさが作品の全体に漂っている。主観性にもとづく1人称のカメラと3人称のカメラの交差と夢と実在、現在と過去の間を彷徨う視線。われわれは中年男のベッドの横で寝ながらにして彼の夢と現実のはざまに介入し、ときには強制的に引っ張られながら、彼の人生に介入する立場に追いこまれる。親と子供をもつ中年男の一晩の夢。睡眠中

の男の落ち着いた呼吸の向こう側に見え隠れする人の営みの断片。病室で生死を彷徨う母親、ファミリーレストランでの子供の誕生パーティー。水底に横たわっている男。眠りにについているか、いや死んでいるか。異様にゆがんでいる山の頂上。歩き回る人の影はいかにも自らの身体と重なる。歪む空間に目眩を覚える瞬間男は転げ落ちすべてが暗転。暗闇と水中の沈黙。できるものなら、彼が水を飲むため起き上がった瞬間、ベッドから降り、彼を殴り返し、家を飛び出で町の賑やかなところに逃げ込みたい。いったい安定した現実を当たり前のものと暗闇に納得してしまうのはなぜだろう？現実はどうにして成立しているのか、ビオラの問いは厳しい。水にしないで眠るような水中のうつ伏せの男、それは作家自身であり、みる我々のようだ。カットは砂浜をよちよち走って逃げ回る子供へと続く。水中と陸、中年の男と幼児の男子、静的イメージと動的光の群舞。映像はレストランでのこどもの誕生パーティーへと続く。スローモーションと夜景モードにより、イメージは現実感とはほど遠いところに僕らを導く。朦朧としたロウソクや室内の光は現実であるか否か、確定しきれないもどかしさを力強く見せつけている。一見家族という安定した拠り所は、流れのような形体、光、水の泡、一瞬にして流れ去る光の痕跡となりいき苦しいほど遅いスピードとシンクロされ映像的現実=夢の次元となり僕たちの知覚や心を揺さぶる。ビオラはビデオの目を通して中年男の人生を輪切りにし生々しい断面を露にする。夢と現実脈絡もなく交差していく。落ち着かぬ眠りから起き、水を飲みふたたび安らかな眠りを願う。が続く夢によって押しつぶされる。絶え間ない安住への欲望はつぎつぎ、壊れていく。自らの意志とは関係なく続く夢の欠片。見えない力つまり神の意志により全てが決められていくことへのもどかしさ。そのような感情の欠片の集まりとして「パッシング」を見ることができる。ある中年男の密かな自己告白=生への賛歌こそ「パッシング」の真髄を成すところである。

## 2.3 装置を超えるイメージの力

ビオラはビオラを疑わない。制作の当初から常に作家の主観的目線から世界を対象化してきた彼の創作の原動力は神に身を委ねるキリスト教の伝統的な態度だ。1990年以後、大型のスクリーン設置、会場への投影などにみられる彼の作品のモチーフ、つまり中世の教会の中にあるイーコンからの引用、またはその物語のそっくりの転用などからもみてわかる<sup>8)</sup>。作品「クロッシング」*The Crossing* (1996)。天井から吊るされた縦4メートルを超す縦長の巨大なスクリーン。一人の男がスクリーンの



奥から観客に向かって歩いて近づいてくる。ある時点まできたとき突然地面から火が上がり男の身体に移り、一瞬にして体は火花に包まれる。身体は激しくもえあがる火花とともに消え去る。反対のスクリーンには天井から水滴が落ちやがて滝のような鉄砲水となりスクリーンの奥からあらわれた男は水と共に去ってゆく。2006年東京の展覧会会場の最初を飾った作品である。展示会場の中央に配置されたスクリーンのサイズとサウンドシステムによるサウンドに圧倒される。水と火の相反する要素が組み込まれている。性質が対局的なものが同時に現れる。スクリーンの男は人工的な極限の状態によって消滅する。どうして男は燃えなければならなかったのか？あの激しい水の流れはなにを意味しているのか？水と火の対比であれば男と女の対比がないのはなぜ？作品「クロッシング」はあまりにも分かりやすいビジュアルにして謎めいている。水と火が暴力的な自然現象の隠喩だとすれば消えていく男は名もなき我々のすがたそのものか。どうしようもない絶対的な力のまえて無力な我々の姿？それにしてもあまりにも頑丈そうで強靱な肉体をもった男。この作品の謎が魅力に転化する瞬間ではないだろうか。

日本における展示の全体的な印象は巨大なスクリーン、高精細度の液晶モニターの多用、人々の極限にまで切り詰められ、制限されたゆっくりとした動き、表情のディスクール。いうならば1本の長い映画を見終わった感じである。それぞれは映画の短編にも見えてくる。制作の初期段階からビオラはハリウッドの映画形式を作品の全般において取り入れているのはいうまでもない。キャスト、撮影舞台の設定、映像の編集、上映の形式。個人映像作家としての装置の零細さを遥かに超えている。どうしてこのような巨大な制作プロセスがビオラの作品にとりいれられているだろうか？

一つは映画制作システムに対してのビオラ自身の強い関心ではないだろうか？<sup>9)</sup>もうひとつは彼の作品についての強靱な制御欲望が必然的に映画制作システムへの移行に繋がっているのではないかということだ。つまり初期ごろから自らの作品についての彼の制作態度はたいへん厳しいものであった<sup>10)</sup>。こうした態度は必然的に綿密な制作に繋がるわけだが、そのようなことを一つの作品の中で実現するのは一人ではなかなか難しい。必然的に制作全体を制御するシステム、スタッフを要求する。このような緻密なシステムの構築は自らの努力だけでは勤まらない。映画製作システムの導入、「モンタージュを基本とする編集、つまり短いカットを集めて物語を伝える」<sup>11)</sup>方式が一般の人へ広がり始まったことである。巨大なスクリーンによる映像の投影、暗闇の空間、洗練されたサウンドシステムなどはビデオアートの言葉を聞いて

たことがないひとにも受け入れられる映画の文法なのだ。無論映画との違いもある。縦の巨大なスクリーンの使用、立ち見による流動性の確保、反対にとっても小さい液晶モニター（10インチ）や大型の高精細度のモニター使用などだ。古い映像文法と新しいテクノロジーの重層的な使用。さまざまな要因が入り混じる。

### 3 終わりに

ビデオをもって作家形成し、さらに「ビデオを絵筆のごとく」使いこなし、映像をアート表現の重要なツールとして押し上げたビル・ビオラ。自己探求のツールとしてビデオを持ち込み、次第に家族、親類など身近なひとの生と死の経験を通してビオラは人間の内面の深い精神世界へ深潜し、しまいには人類共通の生老病死つまりは人生という普遍的なモチーフへと拡散されている。優れた作品がそうであるようにビオラの作品も常に見る側の心に移すメディテーションとなる。作品を見ている内に自らの存在を忘れていく。ビオラが創り出す作品は我々と神のあいだを仲介する聖書のような。暗闇の小道を走る車のヘッドランプのごとく。

#### 註

- 1) この論文は電子メディアと映像の創造特性をめぐるシリーズの2回目である。1回目は2007年度紀要第13号に「電子メディアと映像表現の創造性①—ナムン・バイクの場合」として掲載。
- 2) デヴィット・ロスの証言が詳しい。「ビル・ビオラ はつゆめ」淡交社 2006 22-26頁。ビオラ自身の証言は「マルチメディア社会と変容する文化」NTT出版 1997 160-161頁。
- 3) デヴィット・ロス 前掲書 22-26頁。
- 4) 当時の設置の様子は「Amazing Golossal Man Video Piece」の題材でカタログに三枚の写真と解説が掲載されている。「Video Art an Anthology —Video: The Distinctive Features of the Medium by David Antin Institute of Contemporary Art 1976」The Raundance Foundation, Inc.
- 5) 第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレで展示されたビオラのビデオインスタレーション作品5本中4本が80年代の作品である。ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ実行委員会 「拡張と変容 Expansion & Transformation—第3回ふくい国際ビデオビエンナーレ」1989 12-32頁。
- 6) 1990年代から映像投影は様々な表現のなかで大きく使われてきた。メディアアートの表現が進むにつれ、この傾向はますます強くなっている。しかしビオラはその傾向に反してモニターを用いた表現が多くなっていき2000年以後の作品においてはほとんどの作品が高解像度の液晶かプラズマモニターとなった。
- 7) 人間と魚、陸と水、光りと暗闇の対比とその関係が作品のテーマになっている。Bill Viola 「Reasons For Knocking at an Empty House」The MIT Press 1995 80-81頁 Third Printing 2002.
- 8) 例えば作品「グリーティング」(1995)はイタリアの画家ポントルモ Jacopo Pontormo の平面作品「ご訪問」Visitation (1528-29) から生まれた作品であるが作品のテーマはキリストの母である聖母である。詳しくは「Being & Time

— The Emergence of Video Projection」 Albright-Knox Art Gallery 1996 66-73頁。

中世の教会内の三連祭壇形式は作品「人間の町」*The City of Man* (1989), Nantes Triptych (1992) などに直接引用されている。「Bill Viola」Whitney Museum of American Art 1998 51頁、「Bill Viola — Unseen Images」Moderna Museet Stockholm 1993 127-129頁、「ザ・ナウアート・ブック」The Now Art Book SHISEIDO and Korinsha Press 1996 160-163頁。

宗教とビオラの作品についての関係については以下が詳しい。

Otto Neumaier [Space, Time, Video, Viola] 「The Art of Bill Viola」Thames & Hudson 2004 69-71頁、ジョン・ウォルシュ「時の極みに表れる感情」「ビル・ビオラ はつゆめ」淡交社 2006 90-112頁。

ビオラ自身による証言はMark Kidelによるドキュメンタリー「BILL VIOLA—The Eye of the Heart」J. Paul Getty Museum 2002が詳しい。

9) ビオラは1990年代後半から映画の編集法へ戻ったと証言している。

「ビル・ビオラ はつゆめ」淡交社 2006 180頁。

10) 作品に対する取り組みの厳しさは展覧会の設置時によく見られていた。

モニターとプロジェクションにおける色調整にかかる時間、設置の位置の調整などに長時間に渡って厳しく詰めていたという証言は多い。(2002年松本俊夫と筆者とのインタビューにより)

11) 「ビル・ビオラ はつゆめ」淡交社 2006 180頁。