

「上演」が明らかにする映像作品の意義

Significance of Video Works Revealed by Their 'Performances'

秋庭 史典（名古屋大学教授・美学芸術学）

Fuminori Akiba (Professor, Nagoya University · Aesthetics and Theory of Art)

※本稿はIAMAS Webサイトのイベントレポートの再掲である。<https://www.iamas.ac.jp/report/iamas-artist-file-07-review/>

本展タイトルの「ウィデオー（*Video*）」は、解説にあるとおり、「私は見る」という意味です。近代の視覚芸術作品が「『私は見る』を見る」を見せるものであったとするなら¹、本展は「解体され作り直されつつある『私は見る』を見る」を見せるという仕方で、現在において映像作品がもつ意義を問い直しています。

この問い直しについて、展示作品を参照しながら、考えていくことにします。各作品のごく一部にしか言及できないのをあらかじめお詫びいたします²。

「私は見る」から派生しそれを解体するもっとも基本的な問いは、「見ている私とは誰なのか」です。フェミニズムやジェンダー論は、これを「眼差し」の問題として繰り返し論じてきました³。現在（現代風に？現代の視座から？）、この問いを書き換えるなら、「見ているのは人なのか、それとも人を超えたものなのか」となるでしょう。そしてこの「人を超えたもの」が自然やテクノロジーであることにも同意していただけたと思います。言うまでもなく、現在の私たちは、テクノロジーが見たものを通して世界と自分を見ており、いずれが主体でもなくもつれあっています。「私は見る」は、解体され、作り直され続けているのです。

しかし、このもつれあいが、スマートフォンと一体化した私たちに意識されることはもはやありません。であるなら逆に、現在の映像作品が見せなければならないのは、まさにこのもつれあいのはずです。では、どうすればそれを見せられるのでしょうか。

そこで導入されたのが、「情報」と「からだ」⁴という、本展のサブタイトルにもなっている2つのキーワードであると考えます。木村悟之さんの作品《飛行物体》(2022)では、スマートフォンの現在地検索のもとになっている

GPS測位「情報」と、その誤差に翻弄されるパフォーマーの「からだ」が扱われています。GPS情報が、変化する自然的・人為的条件のもとで不可避に生み出す誤差のせいで、パフォーマーは、あちらまたこちらへと、徒歩で延々と移動を繰り返すことを強いられます。そうしたパフォーマーの「からだ」を、それが過酷な移動のなかで見る絶望的な光景と不条理な移動の軌跡、すなわち「からだの情報」を通して「見せる」ことで、あのもつれあいが観賞者の意識に上る仕掛けになっています⁵。

かつての映像作品は、この関係を、「私は、（テクノロジーが見たものを通して）見る」という人間的主体の問題として見せました⁶。が、《飛行物体》は、いまの私たちがそれとはまったく別の現実にいることを、明らかにしているのです。

こうしたからだの動きが、新たな情報技術を介して「私は見る」⁷と組み合わせられると、次なる問いが導き出されます。それが、「情報技術によりもたらされた、「からだ」のどのような動きが、どのような「見ること」を作り直しているのか」という問いです。この問いに深く関わっているのが、萩原健一さんの作品《TRAIN》(2018-2021)です。それは、タブレットに向かって日本語をフリック入力する人物の動作をタブレットの内側から動画撮影したもので、展示では、多くの人の同じ入力動作が比較できるよう、収集された動画が並べられていました⁸。それにより、「ある（新たな）メディアに対して最適化されていく身体の振る舞い」⁹が見せられているのを観賞者は「見る」ことができたのです。

この《TRAIN》が私に思い起こさせたのは、鏡に写る自分をその鏡のうえに指で描き、描かれた像をモノタイプで写し取った画家・設楽知昭（1964～2021）の《鏡



《TRAIN》

よりモノタイプ》(1988, 名古屋市美術館所蔵)です¹⁰。この作品は、鏡の向こう側から指で描いている画家を見ている点で《TRAIN》に似ています。しかしそれは、自身に「絵の方法」を取り戻そうとする画家個人の苦闘から生まれたものであり、そこでの身体の動きは、最適化から程遠い苦難に満ちたものでした。

これに対し、《TRAIN》で際立つのは、同じ年格好をした多数の男女が、ひたすら同じ場所を見つめて同じ動作をしている馴致された集団の不気味さであるとともに、同じ年格好であるがゆえに浮かぶ微かな差異に萌す密かな個体的欲望の不穏さです。私は、この密かな欲望がささいなきっかけで集団的悪意になだれ込む恐ろしさを想像せずにはいられません¹¹。が、こうした想像をさせることもまた、私たちがいま生きている深淵を指し示すという、現在の映像作品にしかできないことであると思います。

そしてさらなる問いが生まれます。それは、こうした「見ること」と「からだ」の動きとは、それを取り巻く「環境」とどのようにインタラクトしているのか、またそれらの関係の変化はどのようにすれば取り出せるのか、また取り出された変化はどのようにすれば「見える」ようになるのか、という問いです。堀井哲史さんの4つの作品が、その答えを与えています。それらは同じモーションキャプチャーとオーディオのデータから¹²、考えられ

る限りのあらゆる情報を引き出し、見えるようにします。そこでも重要なのが、ダンサーとVRダンサーからなる多重の「からだ」になります。このからだは、そこから情報が引き出される源のひとつ（からだの情報）であると同時に、引き出されたさまざまな情報を集約しながらその姿を気象のように変えていく乗り物(情報のからだ)でもあります。ダンサー周辺の空気の流れの変化、ダンサーの動きが幾何学的な軌跡を描く瞬間、ダンサーの視線が素早い動きのなかで向けられる場所の変化、さらにはモーションキャプチャーのシステムそのものといった、テクノロジーでなければ¹³捉えることのできないさまざまな情報が、人間のからだというもっともなじみぶかいものの動き、ならびに分子状・ひも状などのさまざまな形態の変化を通して浴びるように感じられ、見えるようになっているのです¹⁴。

最後に、これらの映像作品がなぜ現在の私たちに必要なのかについて、データサイエンスとの関わりから触れておきたいと思います。

一見、どの作品も、取得された膨大な量のデータからこれまで見ていなかった何かを発見するという点で、データサイエンスとの親近性が感じられます。《飛行物体》では、不条理な歩行により積み重ねられた軌跡データから、(詳述はできませんが)この作品のもうひとつの柱、《TRAIN》神話に関わる重要な手がかりが発見さ

れています。「TRAIN」においても、その基礎にあるのは、アーカイブされたフリック入力の変換データでした。堀井作品についてはもはや言うまでもないでしょう。

しかしそれらすべてに、データサイエンスとは決定的に異なっている点があります。それは、これらの作品が、データサイエンスがそれまでの技術生態系に対して行使する破壊と作り直し、またそこで生まれつつある新たな生態系やそこでの価値観を、見たことのない仕方

人間のからだ—不条理な移動を強いられるからだ、観賞者に向かってフリック入力するからだ、気象のように変化するからだ—によって「上演」していることです。この上演の目撃者つまり観賞者は、それが何かわからないまま、作品から決定的な一撃を喰らうことにより、自らが生きる現在に目を向けるよう仕向けられます¹⁵。そしてこの一撃がある限り、映像作品がその意義を失うことは絶対にない。わたしにはそう思われるのです。

注

- [1] 新田（1980）ではセザンヌの絵画などを例にしながら「眼をもって眼そのものを見る」（p.161）という言い方で、そのことが指摘されていた。
- [2] それぞれの作品の基本データや制作意図等は、作品解説やインタビューを参照。
- [3] 「西洋・白人・男性・市民階級」など。オーリン（2002）参照。
- [4] 「情報」と「からだ」は（前者が非物質、後者が物質というかたちで）対立するものではない。どの作品にも「からだの情報」と「情報のからだ」が現れる。
- [5] このとき「からだ」は、衛星・地表・地図・目の前の竹藪といったさまざまなもののあいだで引き裂かれているだろう。
- [6] クローズドサーキットのように、人間主体の認識に関わる自己言及性（わたしは見られているわたしを見ているわたしは見られているわたしを…）をテーマにした哲学風の作品はかつて数多くあった。
- [7] 実際には、「解体再構築の途上にある「私は見る」」の意味。
- [8] 印象に残るのは、フリック入力する指先の動作よりも、その動作を見つめる強い「眼差し」。
- [9] 2022年2月23日のトークイベントで語られた萩原健一の言葉から。<https://www.iamas.ac.jp/af/07/interview.html>
- [10] 1980年代から90年代にかけて制作された。秋庭（2020）、p.41など参照。
- [11] わたしが思い浮かべているのは、たとえば、SNSのコメント欄に書き込まれる大量の「定型文」に見られる集団的悪意（人を殺す力をもつ）を支えている個人のひそやかな欲望だ。もちろんこんなふうにながらにネガティブに受け取る必要はない。
- [12] 2022年2月23日のトークイベントで語られた堀井哲史の発言より。<https://www.iamas.ac.jp/af/07/interview.html>
- [13] もちろんその前に、優れた制作者でなければ。
- [14] ダンサーの手に持たせたライトの効果のように、作者が加えたものもある。
- [15] この一撃は、センセーショナルなものである必要はない。一見穏やかで重い一撃の方が、あとで効いてくるもの。本稿で指摘した、不条理さ、不気味さ、不穏さは、その例。

参考文献

- 秋庭史典, 2020. 『絵の幸福—シタラトモアキ論』 みすず書房
- オーリン・マーガレット, 2002. 「眼差し Gaze」（田中正之訳）ネルソン+シフ編『美術史を語る言葉』ブリュッケ, pp. 372-391.
- 新田博衛, 1980. 『詩学序説』勁草書房.