

ビデオ心

VIDEO
COMMUNICATION
MAGAZINE

〈特別企画〉お正月テレビ三昧派に贈る
モノラルテレビとビデオ200%活用術
モノラルでもVHSまでAVが楽しめる



特集 自分のためのクリエイティブスペース

AV工房

を作ろう!

1986
JANUARY
AVCC **1**

VIDEO CRITICI

テクニカル・ビデオ・エフェクト

●日本のビデオアートの調理方法と味わい方

自分と意見を異にする批評を紹介する機会はめったにないが、今回は例外だ。賛成か反対かは別として、特定の作品、シリーズ作品またはビデオアート全般について、ほかの人たちが何と言っているのかを知るのもよいだろう。立場上僕は、日本のビデオアートが外国人からどのように見られているのかを耳にすることが多い。今回は、そんな話をしてみよう。

海外の観光客や日本を訪れる人々が、日本のビデオ作品に対して持つ一般的な意見は、「内容がない」というものだ。事実、社会派ドキュメンタリーも少ないし、日本人ビデオ作家としての個人的意見が表われた作品も少ない。ストーリー性の欠如も特徴のひとつで、筋のない作品が多い。多くの作品は観客にあるムードを与え、そのなかで、最初から終わりまでたったひとつの概念を追いかけているのだ。ヨーロッパのビデオはもっとバラエティーに富み、ストーリー展開や複雑なリズムがある。そして観客はそのベースを楽しんでいる。日本のビデオアートには、審美的で洗練されていて、北アメリカやヨーロ

ッパの作品よりもずっとゆっくりしたベースのものが多い。日本のビデオは、簡潔さのなかに繊細な味わいを隠し持っているのだ。この独特な様式は、日本のビデオアートの強味であると同時に、西洋人の視点から見た弱点でもある。

日本のビデオアートと海外のビデオアートの間にあるギャップには、文化的差異が原因のものもある。残念なことに、日本からの作品が外国人に不評な根本的理由として、文化の違いが挙げられるだろう。しかし、これは真実という訳ではない。海外のビデオ・シーンには、日本に対する興味があふれ、たとえ作品中の象徴的表現が理解されなくても、エキゾチックな作品は、西洋人にも楽しまれているのだ。どこの国でも、アーティストというのは皆、誤解の危険にさらされている。また、実際、インフォメーションビデオやハウツーものと違い、ビデオアートには、観客の理解を狙った特定のメッセージが織り込まれてはいない。

「この作品にはどういう意味があるのですか」と聞かれて、僕はよくこう答

える。「これは音楽やダンスと同じです。リラックスして楽しんで下さい」ビデオアートを見る人達が、ある種のメッセージを期待してしまうのは、多分、テレビを長年見なれてきたせいだろう。芸術作品が強力なメッセージや社会的意味を担った時代が、西洋芸術の歴史のなかにもあった（例えば、ダダ・グループの画家ドミエを思い出してみるといい）。また、抽象イメージや自然の情景が隆盛の時代もあったし、点描主義の時代や超現実派の芸術のように絵画というメディアそのものが人人を刺激する手段であった時もある。

短い歴史しかもたないビデオに関しても、芸術の歴史と同じようなことが起こっている。初期の頃、アーティストは電磁技術を使おうとし、その結果ビデオは、他のメディアから分立していった。そして、ビデオ・フィードバックやタイム・ディレイ、マルチスクリーン、生カメラといったさまざまなテクニックが用いられるようになったが、このようなテクニックを駆使したビデオアートへのアプローチには、内容がともなっていないと考える人もい

中島興作品「富士山」



る。そしてそれはそのまま、日本のビデオアートに対する批評でもある。ハードウェア志向、エフェクト志向の構造主義者だと言うのだ。

若い日本人アーティストが有名なアーティストの作品を見て「あれだけのエレクトロニクスを使えばいいものができるさ」と言うのを聞いたことがある。そういう彼は、高性能のビデオ機器を手にしたいと常々思っているのだ。また外国人が日本のビデオアートをほめるのは、内容に関してではなく、技術面に関してである。こういった技術にばかり目を向ける考えは、間違っていると僕は思う。テレビ局の機械や特殊装置を使ってさまざまなエフェクトを試みた作品を数多く見てきたが、創造的かつ魅力的という作品は少なかった。アーティストは、ホログラフィーを使っても、面白いイメージを作るとは限らないし、現在、コンピューターを使って、グラフィックスやアニメーションを作る人が多いが、素晴らしい作品を生み出すのは、いつも幸運にも選ばれた数名だけなのだ。

かつて、アーティストや批評家たちから賛辞を受けた作品で、現在古典的名作となっているものがある。先日、日本の学生に何本かのビデオアートを見せたところ、ナム・ジュン・パイクの「グローバル・グループ」(1971)が

一番関心を集めた。10年以上も前にパイクが作品に吹き込んだエネルギーは、依然として消えていないのだ。そして、現代の若者の想像力に訴えてくるのだ。パイクらが考案したビデオ・シンセサイザーは、アーティストのために設計されたエフェクト・マシンの先駆であった。

武藤俊子の「モナリザ」(1971)も依然として美しい作品である。これは、スキャニメイトというアナログ・コンピューターを使って作られた。この機械を使うと、作った映像をスクリーンのうえでいろいろ動かすことができ、独特なタッチを楽しむことができる。スクイズ・ズームやページ・ターンなどが可能なデジタル・エフェクトは、テレビやCMフィルムでおなじみだ。最近、中島興が「富士山」という作品を作った。この作品は、ヨーロッパのフェスティバルや美術館、テレビ放送などで、人気を呼ぶだろうと思う。この作品はにつかつがスポンサーとなっているがビデオアートをバックアップするスポンサーがつき、一般の人々に向けて発売されるということは、アーティストにとって大きな励みとなるだろう。

動画を処理するデジタル・コンピューターとしては、「ミラージュ」が一番ユニークな存在だ。これを使うと、像を立方体や球に変化させたり、ねじっ



▲ミラージュ・コントローラー

たりすることができる。日本にはまだ4-5台しかないが、最新型では、X、Y、Z軸に描いた像を回転させることも可能だ。また、「フローティングビューポイント」は、コントロール・パネルのボールを回すだけでどの角度からも、画像や物体を見ることができるといふものだ。若手アーティストの土佐尚子は、「ミラージュ」と「オーロラ・ベイント・ボックス・システム」(共にカンテル製)を使い面白い作品を制作した。作品中の歪められた顔や流れる体は、大変効果的であった(アニメーターやフェアライトのCVIを使用した面白い作品もあるが、この紹介は、また別の機会ということにしよう)。

土佐尚子作品「Trip」

