

電子出版とマルチメディア・アート

Electronic Publishing and Multimedia Art

飯村隆彦

Takahiko Iimura

CD-ROM「映像実験のために」

私は1997年の始めに CD-ROM「映像実験のために」(ユーフォニック社)を発刊した(写真1)。これは、同名のタイトルの1986年版(青土社)に、それ以来の新しいエッセイ(全体の約1/3)を含めて750頁のテキストと本書の中で扱われている私のフィルムとビデオの作品約60作品の抜粋が、各1～2分の合計で約110分、それに作品写真とそのダイアグラムなど約100点が加わっている。



写真1 CD-ROM「映像実験のために」表紙

旧版の本は長らく絶版となっていたため、再版を考えていたが、それがCD-ROMという新しいメディアで再版したことは、ほとんど新しい出版といってよいものである。単に新しいエッセイを加えたという以上に、CD-ROMというメディアが本とは大変異なるマルチメディアとして機能しているからだ。このノートで、現在の主要な電子出版であるCD-ROMというメディアとマルチメディア・アートの可能性を私の著作にそって考えたい。

新しいエッセイを加えたことと同時に、このCD-ROMのために、「21世紀への発言」というコラムを全ての章の始めに設けて、自ら顔を映像として出して、発言した。これは、かつてのエッセイを今日の観点から見直して、21世紀という未来へのパースペクティブをもって直接読者に語りかけた。目次につけたこのコラムで私は「本でもあると同時に映像でもあります。実際に写真や、

映画やビデオなど、私の作品が映像として現われる。しかも、それぞれムービーとして見る事が出来るということは前の本にはなかったことで、私の作品をじかに体験することが出来ます」¹⁾と語った。ここにこのCD-ROM版の最大の魅力がある。しかも、それがテキストとリンクして参照されるところに、「間(インター)テキスト性」と呼ばれるCD-ROMの独自性がある。それは、テキストとイメージの間ばかりでなく、テキスト相互間、イメージ相互間にもある重層した関係のネットワークである。

CD-ROMの特長

まずCD-ROMの一般的な特長から考えてみよう。CD-ROMは通常音楽用のCDと同一サイズの12インチの円盤のディスクで、CDとは異なってテキストと動画及び静止画像と音声を再生するものであるが、その能力には限界があって、ビデオのように、フル画面(画面全体)でフルモーション(1秒30コマ)の映像ではなく、通常、全画面の1/8～1/16の大きさで、1秒8～15コマ程度のコマ数で、フル・モーションには至らない。したがって、メディアとしては過渡的で、すでに登場しているDVD(デジタル・ビデオ・ディスク)と共存することになる。しかし、デジタルディスクとしては利用しうるものがあり、これまでのアナログにはない可能性は、すでにCD-ROMにも現われている。

CD-ROMの大きな特長はマルチメディアとして、テキスト、動画、音声、グラフィックスなどが互いに媒介し合うインターリンクであり、それがインターネットによって、外部のリンクに連なる可能性を、ひとつの作品内で、内部的に保証している。いわば、外部がすでに作品の内部の一部に入っていると言ってもよいだろう。

マルチメディアが、単に複数のメディアの同時性という、メディアの数量的な問題としてばかりでなく、メディアの質的な問題にかかわることは内部/外部の関係においても明らかである。複数のメディアの同時性としてのマルチメディアについてはすでに、1960年代にインターメディアとして試みられたメディア間のパフォーマンスにおいてすでに経験済みである。それらは主に、同一

空間内のステージ上のマルチメディアとして行為、音声、言葉、映像などが、同時に展開される。時にマルチメディアと呼ばれることもあったが、メディアの数よりも、メディアの間という意味のインター・メディアの呼び名がふさわしい。この点は、現在のコンピュータ上のマルチメディアについても言えることで、主に産業的配慮から、数量的なマルチメディアの呼び名が使われているが、少なくともアートにとって重要なことは、メディアの数が、質に転化する問題こそ考えられなければならない。この点、アーティストの発言が少なく、産業主導で、議論されている今日のマルチメディア論は、再考を要する。

いささか議論がはずれたが、CD-ROM はマルチメディアとして、モニター画面というひとつの限定された空間、それは、一枚の白紙にも例えられるが、同時に、その何百枚もの奥深さをもった一枚の白紙である。しかも、紙における印字とは異なって、全てが、テキストを含めて映像として現われるところに大きな特長がある。印字が、消し得ない痕跡をもつ物質性をもっているのに対して、映像は、スイッチのオン・オフによって消し去るものである。テキストも画像も、光として現われる。この特長をさらに生かすために、今回の CD-ROM では全面を黒バックにして、文字も画像も白抜きで現われるようにした。光として現われる画像としての文字や画像を際立たせる為である。これはかつて「White Calligraphy」(1967年)^② (写真2) という16ミリのクロミ (全て真っ黒に現像された編集用のフィルム) のフィルムの針でひっかけて、フレーム毎に文字を書いて以来の光として現われる文字のイメージである。「White Calligraphy」の場合には、上映すると、各文字は24分の1秒の早さで、上映されるからほとんど読むことは不可能であるが、線の激しい運動が展開された。今回の CD-ROM の画面には、このような運動はないが、反映像が映る映画のスクリーンとは異なった、それ自身光源であるモニター上の文字と画像により鮮明なイメージを映し出している。

また、今度の本を CD-ROM に変換するに際してとられたフォーマットである「エクスパンデッド・ブック」^③ には、いくつかの特殊装置としてのオプションがあって、そのひとつに電光掲示板式の表示がある。これは文字列の1行のみを、タテあるいはヨコに表示するもので、ページをめくらなくとも、自動的に文字が次から次へと排出される。これは本にはない〈自動読書〉といえるもので、かつて1930年代のシュールレアリズムに〈自動記述〉

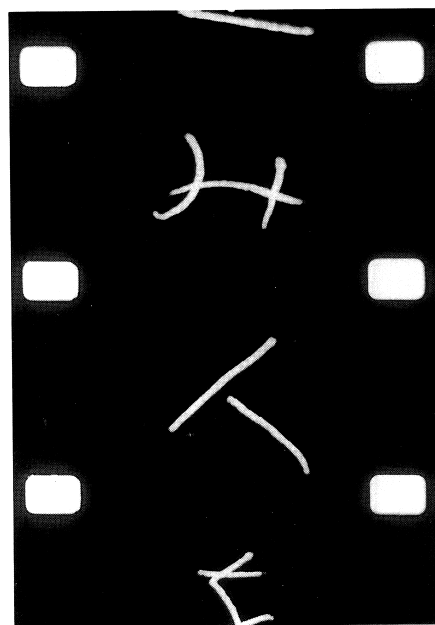


写真2 映画「White Calligraphy」1967年

の方法があったが、書くことと同時に、読むことも、自動化される。このスピードはコントロール出来るから、自分の読みの早さに合わせ、寝転がって読むことが可能だ。また、「White Calligraphy」も CD-ROM の巻末のムービーのひとつとして、その抜粋を見ることが出来る。映画スクリーンの反映像とは異なって、モニター上では、1秒のコマ数が少ないため光の残像時間が若干長く、より読みやすくなっており、それでも散発的に文字を確認出来る程度で、全文を読むことは不可能である。

「meta media」 —CD-ROM インスタレーション

「エクスパンデッド・ブック」の電光掲示式の〈自動読書〉を利用して、私はひとつの文字と映像のインスタレーションを行った。「meta media」(写真3)と題する CD-ROM インスタレーションで、「映像実験のために」の CD-ROM を素材に、10台のパソコンと40台のビデオ・モニターを同時にフロアに展開して行った、大がかりなイベントで、横浜のランドマークホールの25m 四方のスペースを使った。中央に、頭脳センターとして、パソコンのグループがあり、観客は自由に、アクセスして、好きな頁を読み、映像を見る。ここから前方の9 m 幅の

巨大なスクリーンに、映写機で、一部パソコンのイメージが投映され、また同時に、ビデオからの映像が平行に上映される。会場内には、4つの“島”と呼んだモニターのグループがあって、各“島”は、8つのモニターから成り、それぞれ、パソコンとビデオの4つのソースから、組み合わせの異なる、パソコンとビデオのイメージが、大小、多様なモニターに映る。このパソコンのイメージの1部に、電光掲示式のタテとヨコの1行の文字のラインが、自動的に映し出されるもので、映像との関連を保ちながら、すなわち、一部は映像の文字化であり、他の一部は文字の映像化という双方の関係がクロスしながら、文字、映像、音声のマルチメディアを、デスクトップから開放して、大きな空間に展開した。観客はパソコンから“島々”の間をナビゲートし、立ち止まり、“島”の中に入って座り、寝転がって読むと言う、身体行為を含むサイバースペースを現出した。文字を読むと言う〈行為〉がモニター上の文字の移動と共にシンクロナイズする局面が見られた。移動する文字は、丁度、ローラースケートのように空間を浮遊するスピードを与えた。〈文字の流れ〉がある種の現実感をもって知覚出来た。

「meta media」展での試みは、マルチメディアをコンピュータの小さなスクリーンに限定することなく、かつてインター・メディアのパフォーマンスがそうであったように、ひとつの空間における同時多発的なイベントとして行った。そのため、ビデオのイメージとして使われたのは、主に60年代に作られた私の映画作品からの抜粋を使用した。いわば、60年代のイメージを90年代のテクノロジーで、再解釈した。

実際のCD-ROMのなかで、テキストとして使用したのは、第1章の「実験映画／概念芸術／言語」の中にある「3 映像→文字→(映像) 書かれたイメージ」と題する文章である。1970年に書かれた文で、その時までには制作された映画作品を言葉で置き換えたものである。いわゆる作品解説ではなく、文字どおり、映画のイメージを言語化した。対象となる映画は、実験映画で、ストーリーはなく、ほとんどイメージのみで成立している。いま最初の作品「くず」の一部を引用する。

「1 くず 1962年。8ミリ。12分。最初の作品。晴海の海岸に何度も出かけて、海岸に打ち寄せる廃物を撮影した。廃物の種類、靴、棒、畳、茶ダンス、手袋、ぞうり、犬、猫、鳥などの死骸、ズボン、貝がらなど。映



写真3 「meta media」展、横浜ランドマークホール 1997年

像の種類、静止した個々の廃物たち。動き出す廃物たち。ばた屋部落の子供たち。海、空。撮影者自身。モンタージュ、の種類。Aの廃物とBの廃物。BとB'（たとえば別のアングル）の廃物。動き出す廃物と子供たち。子供たちと砂。海と廃物たち。撮影者自身と廃物たちなど。たとえば撮影者自身の影が廃物上あるいは水面上に投影される。廃物のズボンが画面上の撮影者自身の手によって立ち上がる（ように見える）。」⁽⁴⁾

このようにきわめて即物的な文章で、ひとつには、イメージを記述し、また、モンタージュの種類を分類して、映像のコンテキストを明らかにした。イメージの中にしばしば撮影者自身（の影）が現われてくる。これは、この映画が単にドキュメンタリーなものではなく、撮影者自身がコミットした主観的な映画であることを意味している。「撮影者の影が廃物上あるいは水面上に撮影される。」ここには撮影者の影と対象となっているものとが二重映しとなって反映されている。ゆらぐ水面に映る影は対象と自己とのはざまを表現する。

このようなテキストがモニター上に横1列となって移動し、同時にその作品（あるいは、他の作品）の映像が現われる。同一の作品の場合もあるが、テキストには他の60年代の数作品が、記述され、ビデオにも当時の数作品の抜粋がランダムに上映される。テキストとイメージの出会いとはほとんど偶然であるが、それぞれはほぼ同一の長さの時間の中で繰り返されるので、全体として、60年代の様相を見せるものだ。

テキストのタイトルとなっている「画像→文字→(映

像)は映像から発して、作者が文字化したものを、次に読者が、読みながら、再度映像化することを示しており、最後の映像がカッコに入っているのは、それがあくまで、読者の主観的な心的イメージであって、他者によって客観的されないものだからである。このタイトルはこの文の読者のために書かれたものであるが、それがこのインスタレーションの会場では再び、オリジナルの映像がアトランダムに現われる。一方で動く映像としての文字を読みながら、他方、その映像との出会いを運が良ければ、発見することになる。文字と映像の間の循環する運動がある。最初にも例を出した「21世紀への発言」では、この章についていささか、すでに書いたことと重複するが、次のように発言した。「私のタイトルの矢印の最後をカッコに入れたのは、文字を読むあなたの中に生まれる映像のことを指しています。それが現実で再び、読み、聞く映像となっています。このように今、私が紙の上に書きながら、それを読むあなたは映像として読み／聞いています。それが、これから今から30年後には、どのようになっているのでしょうか。私はそれを是非見届けたいと思っています。もちろん、今文章を読んであなたの中に生まれるイメージはあなた自身のものですから、読み飛ばさずに、1字1字読んでください」⁽⁵⁾

この「21世紀への発言」のコラムは、私の顔という映像とその音声と同時に、語られた言葉を文字でも読めるように記述している。したがってここで言及されている「映像」(イメージ)という言葉には、(1)文字から読者が読んで想像する心的イメージ(2)語る本人の顔のイメージ(3)書かれた文字自体のイメージがあり、さらに会場では(4)ビデオによって上映される作品のイメージがある。同じ「映像」という言葉で、マルチメディアとしてのCD-ROMの中にこれだけの多様な複層した様相をもちうることに、注意したい。もちろん全てのCD-ROMが、このような様相をもつのではなく、私が言及したシーンに限ってのことである。

インターネットによる展示

「meta media」展では会場とは別に、インターネット上でも、同展のホームページ(写真4)を開いて、会場に来られない人を含めて、直接アクセス出来るようにした。このホームページには、作品の一部が写真と動画を含めて掲示され、同展の概要が分かるように説明した。それ

自身ひとつの作品であり、ヴァーチャルな展示となり、また会場のパソコン上でもアクセスすることで、作品の内部と外部が接合された。さらに、作品の外部を作品の内部にとり込むことさえ可能とするもので、伝統的な意味で、作者の作品に対するオールマイティは崩れ、むしろ、作者は場を提供し、作品をひとつの提案として、議論の機会一言だけではなく、ビジュアルを含めーを作り出すものとなった。もっとも、現実には観客からの反応は、限られたものだったが、個展の後にも持続しているから、ほぼ恒久的な場となっている。(http://www.euphonic.co.jp/art/metamedia)

またCD-ROMのマニュアルに寄稿された粉川哲夫氏(メディア評論家)はCD-ROMの可能性について次のように書いた。

「インターネットが普及したことによって、CD-ROMの意味が変わってきた。かつては、データのびっしりつまっている閉じられたパッケージという性格が強かったのに対して、CD-ROMは、いまや、かぎりなくひらかれたネットへのリンク・アドレスをあわせ持った本来的な意味でのマルチメディアとなりつつある。マルチメディアは、一つのメディアのなかに色々なメディアの機能が包含されているということではなくて、そのメディア<外部>とどれだけマルチにリンクしあっているかで評価されるからである。」⁽⁶⁾

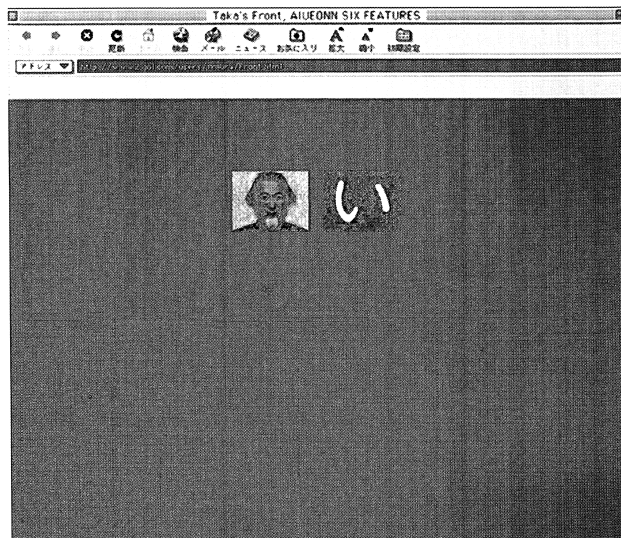


写真4 ホームページの「フロント」画面

この文章の後半はとくに重要な指摘を含んでいるよう

に思われる。〈外部〉とのリンクの多さが、1メディア内の多機能よりも評価の決め手となるという指摘は、機能を貯蔵するよりも、必要な機能を目的に応じてアクセスすることが、より開かれたネットワーキングを可能にするだろう。しかし同時に、ここでもマルチという数量的な多さよりも、ネットするコンテンツの質が問われるべきである。そのために、リンクする量もさることながら、目的に応じた、組織されたリンクが必要であり、自らもそのための発信者／受信者の能力をもっていることが求められるだろう。ちなみに、私のホームページ (<http://www2.gol.com/users/iimura/Front.html>) では、私のかかわった「メディア」と自己史である10年毎の「年代」からアプローチ出来る。メディアは、さらにフィルム、ビデオ、CD-ROM、出版に分かれて、それぞれ代表作が写真と共に紹介され、年代は60、70、80、90年代とこれも、写真と作品紹介と批評が記載されている。他に、近況を伝えるニュース・レター、作家へのインタビュー、バイオグラフィー、レビューの頁があり、また、作品を配給する国際的なディストリビューターのリストがある。作品にはそれぞれリンクがはられ、メディアや年代を越えて飛び交い、さらにディストリビューターやメディアのサイトを通して、外部の組織とリンクする。メディア・アートに関して国際的な情報組織が、アメリカやヨーロッパで、発達しており、作品の紹介や配給にとどまらずに技術的な問題から政治的な問題まで議論するサイトがいくつもある。これらのサイトにリンクすることで、私のページもグローバルなメディア・アートのネットワークの一部となっている。

ビデオとフィルムにおける時間

私は、フィルム、ビデオ、コンピュータ、CD-ROM、インターネットとこの40年近い間に激しく変化してきたメディアと関わりながら、それらをインターネット上で再組織することではっきりと見えてきた私のメディアにおけるコンセプトがある。それらのコンセプトは時にメディアを横断し、あるいは、年代をジャンプして形を変えて、再生する。これはひとつに、ホームページの上で、私の(1)フィルモグラフィー、(2)ビデオグラフィー、そして(3)インスタレーション／パフォーマンスのリストを時代を逆行してパラレルに三つのカテゴリーを並置することでも明らかになった。しかもそれぞれの作品タイトル

のリンクによってメディアのページにも、年代のページにも帰るものだ。また、三つのコラムは、上下の矢印によって、別々に年代を繰り上げたり、下げたりすることが出来る。このような操作によって明らかになったコンセプトのひとつは、私がビデオの始めた頃にまず、興味をもった時間というテーマであった。1970年に私は「タイム3部作」である、「ムーン・タイムド」「タイム」「タイム・トンネル」(写真5)の3作を制作した。これらはそれぞれ現象としての時間を扱ったもので、「ムーン・タイムド」はモニターの底辺から斜めに、月が画面を横断するシーンに、古風な柱時計の「チク・タク」の音のみが聞こえる。「タイム」は当時、珍しかったデジタル時計の数字が秒を含め変化する数字のクローズ・アップに、同時刻の電話による時報をサウンドとする。「タイム・トンネル」は、編集用フィルムの10〜1の逆行する番号をモニター上に映して、カメラとモニターの同一回路によるイメージが吸収されたり、噴出したりするフィードバックに、声によるカウント(時に間違いによる読みを含め)を同時録音した。

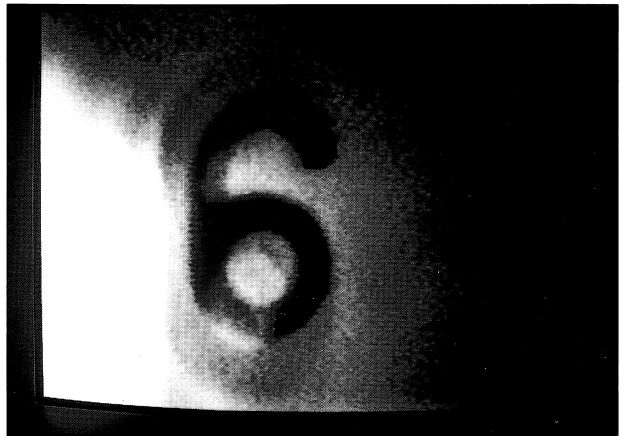


写真5 ビデオ「タイム・トンネル」1971年

これらの映像と音による時間の三つの様相において、特に最初の2作は経過する時間を捉えたもので、3作目は、時間を操作して、逆行するタイムトリップを〈リアルタイム〉で試みたものである。⁽⁷⁾

このようなビデオにおける(三作目は一部フィルムを使用しているが)時間は、メディアとしてのビデオのひとつの特長である現象として生起する時間を取り上げた。これはフィルムの時間が基本的にはモンタージュによる

過去の時間の合成であるのとは異なって、常に現在の時間が〈リアルタイム〉で現われることだ。

私はこの「タイム3部作」の後、映画において、時間シリーズを制作し、「MODELS、リール1」(1972)、「1秒から60秒間まで」、「1秒間24コマ」(1975-78)「間(インターバルス)」(1976-78)などを制作した。これらの作品は、明らかにフィルムを意識して、フィルム固有のフレーム(コマ)をベースにして、しかも全て、スヌケ(透明フィルム)とクロミ(真っ黒のフィルム)という編集用のフィルムのみを使用した。方法的には、ビデオの現象としての時間ではなく、「1秒24コマ」というフィルムの時間システムを用いて、きわめて分析的に計算して数学的に制作された。ここでは個々にフィルム作品の詳細には触れないが、同じ時間というテーマでも、ビデオとフィルムでは、その方法もリアリゼーションも全く異なっている。あるいは、メディアの方から言えば、時間について、個々のメディアによって固有のコンセプトがあり、それが異なったりリアリゼーションをもたらすが、同時にメディアをクロス・オーバーして、ある普遍的なコンセプトに達したと言うべきかも知れない。

以上の時間をテーマとする作品は、CD-ROMでもその一部を見ることが出来る。しかし、フィルムのスクリーンの場合とは異なって、モニターの1部の小さな画面に、フィルムもビデオ作品(但し、「タイム三部作」は含まれない)も現われるから、フィルムとビデオのメディアとしての違いは、それ程には見えず、むしろ近接する。コンピュータのディスプレイは、フィルムのスクリーンよりビデオのモニターに近く、フィルム作品は、ビデオ以上にハンディが大きい。

私自身はこれまで、フィルム作品のビデオ上映は、いくつかの例外を除いて避けてきた。原則的には、オリジナルによる上映を、可能な限り実行してきた。このCD-ROM作品では、フィルムもビデオもデジタル化されて、小さな画面にフル・モーションではなしに、見られる。作品は全て抜粋による一部上映で、作品と同一画面にそれらの情報を明記して、ひとつのカタログ集として実現した。

これらの作品に興味をもった観客は、オリジナル作品を見ることが求められる。そのためにも、ディストリビューターのチャンネルは開かれている。

構造主義と映画

メディアのクロスオーバーということでは時間のテーマとは別に構造主義の問題がある。構造主義は哲学の思想としては、1960年代の後半に盛んになったが、私自身はロラン・バルトやジャック・デリダを読んでいた。また、実験映画における「構造映画」との関係でも興味をもった。しかし「構造映画」(Structural Film)は哲学の構造主義とはほとんど関係がなく、アメリカの批評家P・アダムス・シトニイが命名したこの呼び名は実験映画におけるモルフォロジー(形態学)としての構造を指している。スクリーンの再撮影や、ループ・フィルム(反復構造)の使用など、映像のマニピュレーションによるミニマル映画のことであるが、私もシトニイよりも1年早く同じような傾向について「知覚映画」と呼んで論文を書いた。⁽⁸⁾ 私自身もそのような傾向をもつ映画を当時制作している。主に再撮影によって映画を見ることの構造を問題とした作品で、「フィルム・ストリップス I & II」(1966-70)、「イン・ザ・リバー」(1969-70)などがある。制作年としては、時間をテーマとする作品以前になる。ここで「見ることの構造」というのは、素材としての映像が、上映という〈見るための装置〉によって、どのような操作(マニピュレーション)を行うかを作品として考えるものである。最小限(ミニマル)の映像によって、反復した構造をもつ作品が多い。前記の論文の冒頭に「イメージと知覚とは互いに拒絶し合う」というサルトルの文を引用しているが、私自身は「視覚の拒否による—しかも視覚手段による—知覚の獲得」⁽⁹⁾というテーマを実現するものであった。私はのちにこの考えを発展させて「トーキング・ピクチャー(映画を見ることの構造)」(1981)(写真6)を制作した。この作品は、60年代の作品が、映像のみで出来ているのに対して、文字通り、「トーキング・ピクチャー」という映画についての英語のオリジナルの呼び方(トーキーの出現で使われた)のタイトルが示すように、語ることが大半を占め、何も映っていない空白のスクリーンに向かって、作者が観客として語るという作家と観客の二重の役を演ずるレクチャー・シネマである。

この作品のテキストは、CD-ROM「映像実験のために」にも収められており、「Between the Frame」、「Seeing Nothing」、「The Privilege to See」、「I am A Viewer, You are A Viewer」の4部作(の一部)が、動画とし

でも収録され、テキストと同時にその映像を見ることができる。



写真6 映画「Talking Picture (映画を見ることの構造)」1981年

ビデオの記号学

私の構造への関心はビデオによっても制作された。哲学としての構造主義はむしろ、言語学、記号学、および人類学などの分野で達成されているが、私はなかでも記号学に興味をもった。映画記号学は、クリスチャン・メッツをはじめ、主に劇映画に関してであるが、優れた業績があるが、ビデオは新しいメディアであるため、未開拓の分野であった。私が映画とは異なるビデオ独自の記号学を考えたのは、ビデオがひとつのシステムとして、映画とは異なるシステムをもっているからだ。この場合、システムというのは、単にスクリーンに現われる映像のみではなく、制作から上映に至る制度のことである。特に、電子メディアであるビデオは、撮影と上映が同時に発生して、映画におけるように、フィルムの現像を必要としないことは大変重要である。ここから、作家である私は、できあがった結果としての映像のみを対象としていた批評家、学者とは異なって、ビデオの記号学を作品として制作するという視点が生まれた。

この結果、「Camera, Monitor, Frame」(1976)、「Observer / Observed」(1976)、「Observer / Observed / Observer」(1976)の3部作を制作した。これらは当時ビデオの客員講師をしていたミネアポリスのミネソタ州立大学のスタジオを使用したもので、始めにフロア・プラン、絵コンテを含むダイアグラムを作り、この

ダイアグラムにしたがって正確に制作した。¹⁰⁰ 使用した言語は全て英語で、英語であるから可能となった表現も少なくない。例えば、「This is a camera which shoots this」という文(「Camera, Monitor, Frame」のうち「This is a camera」より)は、最後の「This」を再び次の繰り返しの文の主語に使用して、回文として使用した。すなわち、「This is a camera which shoots this is a camera …」とつづいて使われる。これは、ビデオのフィードバックが、主語と目的語、主体と客体の変換を可能にして、二重の役割を果たすことの言語的な表現で、実際にこの文を回文として使用して、作品を制作した。基本的なフロア・プランは2台のカメラを距離をおいて対面させ、その横にモニターを置いて同様に対面することで、ダブル・フィードバックを発生させ、撮影者と被撮影者を同時に捉えることを可能とした。

以上のように基本的には英語文の構造を使用しながらも、比較対象としての日本語があった。これは特に漢字の分析から発展したセルゲイ・エイゼンシュテインの映画のモンタージュ理論との比較で考えた。エイゼンシュテインの単語としての漢字分析からではなく、日本語の構文から、主語不在で、目的語優位の日本語を英語よりもビデオ(のシステム)に近いものとして評価した。詳細はこのCD-ROMにも記載されているが、「ビデオと日本語の構造の視覚性」¹⁰¹と「ビデオの記号学」¹⁰²の二つの論文を参照して頂きたい。とくに作品の分析において、実際の映像と音声を参照することは不可欠である。その点、CD-ROMでは一部であるとはいえ、作品を鑑賞し、論文にかえり、あるいはダイアグラムを参照することもできる。「ビデオの記号学」は、3作品のうち、最初の「Camera, Monitor, Frame」(写真7)の一部を解説するに留まっており、さらにこの残りの作品と、「Observer / Observed」及び「Observer / Observed / Observer」まで含めて、完成される予定であったが、すでに最初の論文を書いてから、十年以上を経ているが、まだ書かれていない。論文の完成よりも先にCD-ROMが出版されたが、このCD-ROMでは、作品と論文とも、まだその一部なので、次にCD-ROMを出版する際には、「ビデオの記号学」として、作品と、論文とも全部を掲載したいと考えている。

そのための若干のヒントをここに書いておきたい。前述した「This is a camera」につづいて、作品は「This is a monitor」の部分(「Camera, Monitor, Frame」は



写真7 ビデオ「Camera,Monitor,Frame」より「This is a monitor」1976年

その中に“‘This is a camera 1,2’、‘This is a monitor, 1,2’、‘To see the frame, Not to see the frame 1,2’”と細分化された作品がある)があって、そのひとつで、様々な状態のモニターを示している。対象物（製品）として、何も映っていないモニター、次にスイッチ・オンでカメラが接続されて、モニター上に、複数のモニターがトンネル状に、フィードバックされたモニター、次にカメラがoffになって、何も映っていない画面に走査線のみが現われるモニターなどが、次々に映され、音声は“‘This is a monitor’”の発声のみがその度にくり返される。この作品のダイアグラムもあって、それぞれ、簡単な絵と、ラインの接続も明記されている。しかし、この作品が成立するのは、映像（とその不在）がモニター上に映された状態である。対象物としてのモニターはモニター内にもうひとつのモニターの存在を客観的に明示するが、フィードバックによるモニター以降は現に使用しているモニターを作品として音声は指示する。この場合のモニターは、作品を上映するメディアとしてのモニターではなく、作品それ自身となる。したがって、印刷メディアである本によってはこの作品は成立しない。

以上は、なぜCD-ROMで制作するかに答えるひとつの理由であるが、CD-ROMにおいても、オリジナルな作品が可能であることを示す例である。

デリダと「私自身に語ること：現象学的作用」

構造主義に関しては、是非書いておかねばならない作品は、ジャック・デリダの一文を引用したビデオの作品である。「Talking to Myself: Phenomenological Operation」(1978)は、デリダの「声と現象」より引用した英文で“I hear myself at the same time that I speak”（私は話すことを同時に私自身が聞く）¹³という一文を引用し、あるいはその代名詞のIとYouを変換し、あるいは前文と後文を入れ替え、“I speak to myself at the same time that I hear”あるいは、原文をくり返して回文にした（“I hear myself at the same time that I speak to myself at the same time I hear”）。これらの試みをビデオにおいて、本人がカメラに向かって話す（時に、後姿、或いは口、耳、などのクローズ・アップを含め）スタイルで実現した。録音は画と音の同期録音（シンクロニゼーション）と非同期録音（オフ・シンクロニゼーション）を使い分けた。

これらのビデオ作品で分かったことのひとつは、原文が自明としている〈話す私〉と〈聞く私〉のアイデンティティはメディアにおいては、必ずしも自明ではなく、同一化は保証されえないということである。これはメディアにおける〈私〉が複製であり、例えば〈聞く〉能力をもたないからであるが、そこから当然のことながら、観客が〈見、聞く〉ことで、作品は完成する。言い換えれば、複製としての〈私〉であっても、観客という他人によって聞かれるならば、メディアにおいては保証しえない〈聞く私〉と〈話す私〉の同一化は、発生することを意味している。

この作品もCD-ROM上で見ることができるが、ここに至るメディアの変化は、言語（文字）－ビデオ（文字＋音声＋映像）－CD-ROM（文字＋音声＋映像＋インターネット）とそれぞれメディアを加えてきた。それぞれのメディアがその特性を発揮しながら、デリダの言う「現象学的作用」を展開した。私は他にも、インスタレーションやパフォーマンスとしても、このビデオの作品を発表したが、それらは、一個のビデオスクリーンにとどまらずに、多面的な空間と時間の拡がりを見せた。¹⁴

そのようなビデオ・インスタレーションのひとつにニューヨークのホイットニー美術館で行なった「I=You=He / She」(1979)（写真8）がある。これは、デリダ

の文で試みた代名詞の変換（言語学でいう“Shifter”論でローマン・ヤコブソンの議論として知られている）をインスタレーション／パフォーマンスとして行なった。これは、3台のカメラと3台のモニターに囲まれた中央に座る観客（一人）が、正面、側面、背面の視点からの自己のモニター上の肖像に、それぞれ“私は…”“あなたは…”“彼（彼女）は…”の呼びかけに応えるもので、視点の巡回に伴って、各代名詞の交換が行なわれる。この展覧会のカタログに一文を書いたキュレーターのジョン・ハンハートは、次のように書いた。



写真8 ビデオ・インスタレーション「I=YOU=HE/SHE」
ホイットニイ美術館、ニューヨーク 1979年

「飯村は、したがってビデオ映像のイデオグラムによるデリダ的な脱構築の可能性をその芸術的テキストにおいて組織化する。明かにポストモダンの転回において、アーティストの自己と観客の間に生じる弁証的關係を扱う理論的方法の作品化によって、言語学の領域で発見された弁証法に位置づけを行なう。そこでは“I”と“You”のような簡単な言葉が話され、その複雑さわまりない面と深遠な面とを発見している」¹¹⁹

インターネット上の「個」

今後の課題として、私が興味をもっているのは、インターネット上で、このような個のアイデンティティが、どのように実現されるかという問題である。インターネットは個を基点としながら、無数のアクセスが可能であり、記憶能力をもった即時的な通信手段である。インターネット上の個は、膨大な数のネットワークのひとつの

点であり、送受信する点であり、開かれた点である。自らリンクを構築することで、点は線となり、情報は流動する。私は今回のCD-ROMのタイトルとその一部をネット上に掲示することで、ネットワークに参加した。しかし、ネットワークにおける個とは、情報としての個であり、ヴァーチャルな個であり、〈肉体のない〉個である。それは、無数に分散し、分子化しうる個である。いわば、唯一の〈エゴ〉から解放されて、サイバースペースを同時に多数の個が、存在しうる。しかし、それはアイデンティティの消滅を意味するものではなく、唯一のアイデンティティに代わるマルチプルなアイデンティティを認めるものになるだろう。あるいは、インター・アイデンティティというコンセプトが必要かもしれない。

私のホームページのフロントはデフォルメされた私の顔と「あいうえおん」の文字とが平行にそれぞれ激しく、勝手に動き回って任意の一点で止まるものである。

註釈

- (1) 飯村隆彦「映像実験のために」セットアップ・マニュアル、ユーフォニック社（東京）、1997年、7頁
- (2) 飯村隆彦「White Calligraphy」、1967年、10分、モノクロ、サイレント
- (3) 米国ボイジャー社が開発したテキストを基本にした電子出版フォーマット。日本語版は日本ボイジャー社のエキスパンデッド・ツールキットIIを利用する。
- (4) 飯村隆彦、「映像実験のために」、青土社（東京）、1986年、32頁、同タイトルCD-ROM、ユーフォニック社（東京）、1997年、45～47頁
- (5) 飯村隆彦「映像実験のために」セットアップ・マニュアル、ユーフォニック社（東京）、1997年、8頁
- (6) 飯村隆彦「映像実験のために」セットアップ・マニュアル、ユーフォニック社（東京）、1997年、1頁
- (7) 但し、現在は最初の2作は紛失し、「タイム・トンネル」のみが現存する。
- (8) 飯村隆彦「知覚における実験」、「フィルム」誌第1号、草月アートセンター（東京）、1968年、同著「芸術と非芸術の間」、三一書房（東京）、1970年、151～164頁
- (9) 同上、三一書房（東京）、1970年、153頁
- (10) Takahiko Iimura “Camera, Monitor, Frame” (1976), “Observer / Observed” (1976), “Observer / Observed / Observer” (1976), Self Published, New York 1976

- (11) 飯村隆彦「映像実験のために」、青土社(東京)、1986年、215～221頁、同タイトル CD-ROM、ユーフォニック社(東京)、1997年、331～341頁
- (12) 同上243～262頁、同タイトル CD-ROM、ユーフォニック社(東京)、1997年、375～406頁
- (13) Jacques Derrida, “The Speech and Phenomena”, Translated by David B. Allison, Northwestern University Press, 1973, p77
- (14) 詳しくは飯村隆彦「デリダの理論とメタ・ビデオ」青土社刊「映像実験のために」、1986年、222～242頁、ユーフォニック社、同タイトル CD-ROM, ユーフォニック社(東京) 342～374頁
- (15) John Hanhardt, “New Video : Taka Iimura and Shigeko Kubota”, Whitney Museum, New York, 1979