

インスタレーション作品の再考による情動についての考察

A Study of Emotion by Reconsideration on the Installation Works

伊藤 明倫 Akihito Ito

(デザイン学部)

はじめに

一般的に、映像やデジタル技術を用いたインスタレーション作品は、「メディアアート」や「現代美術」、もしくは「デジタルアート」など、複数のジャンルとして語られる。それはデジタル技術による表現の多様化など、様々な要素が複雑に絡まり合った現在の状況が、素朴なジャンル分けによる作品解釈を難しくしていることに起因していると言えるかもしれない。

そのような状況の中で、作家それぞれが、作品のコンセプトを明確に言語化し残していくことは、今後のアーカイブ化にとって有益なことだと言えるだろう。

では、作家と作品のコンセプトとはどのような関係性があるのだろうか。普通、作品を生み出す為に作家が何かしらの問題系に対して自分なりの理路を構築して、「全体を貫く基本的な概念」を作り出していく行為がコンセプトと言われる。確かに初期の段階ではその通りであるが、作家・作品・コンセプトという関係性は作品発表後も生き続け、そしてその関係性や持っている意味は、流動的に変化していくものではないかと私は考えている。メディアアーティストの三上晴子は、「普段の生活のなかで、制作活動のインスピレーションとなるものはありますか？」というインタビューに対して、「インスピレーションはあまりありません。それぞれの作品のプランを立てている期間や制作期間中は、その作品のことを中心に考えていて、そうすると色々なものが寄ってくるというような感じですか。夢を見るとか、あるいはそのような本に出会えるとか、詳しい人に会うとか、色々あります。ただ、作品のことを考えていないと、それに関係するさまざまなことは素通りし、まったく出会うことはできないと思います。」(文化庁メディア芸術祭ウェブサイト・インタビュー2005年)と語っている。多くの作家は作品個別のコンセプトとは別に、その活動全体を通して一貫したコンセプトを持っている場合が多い。その場合、その一貫したコンセプトを持っている状態で、普段の生活や作家活動を行うことになる。すると三上が言うように、そのコンセプトに対して「色々なものが寄ってくる」ということが起こってくるのではないだろうか。これはオカルティックな話では無く、人間が普段気にかけていることを無意識的に選択してしまうという事は、社会神経科学などの研究でも明らかにされている。それらを踏まえて考えると、作品と作家が相互に関係し、作品のコンセプトが制作後に流動的に変化するケースがあり、それは作品が作家にもたらしてくれる素

晴らしいインスピレーションであると考えられるだろう。

私は、映像やデジタル技術を用いたインスタレーションを中心に制作を行ってきた。一貫したコンセプトとしては、「動き」と「瞬間」というものがあった。それは個人的な興味の対象でありながら、映像やデジタルメディアで表現するのにふさわしいテーマであるようにも思えた。そのようにして2015年現在、15年間制作活動を続けて来た中で、自分の制作コンセプトとして「情動」という新しいキーワードが浮上してきた。そしてそれは過去の自分の作品コンセプトにも無意識的に影響していたと感じられるものであった。

本論考では、私が過去に制作したインスタレーション作品の中から数点を選び、そのコンセプトについて論じ、更に「情動」をテーマにそれら過去作品を再考することで、今後「情動」というコンセプトで作品制作をしていく意義を模索していきたい。

1. メディアの時間軸最小単位と基礎構造

私の初期インスタレーション作品は、映像や視覚メディアの基礎的な構造に着目し、それを現代的な問題として捉え直すといった形で制作してきた。具体的には映像の時間軸最小単位である fps (Frame per second) に注目し、1秒間の動きとズレを作品のテーマとして取り上げたり、フェードイン、アウトという映像編集における基本的なトランジストを作品の基礎構造に取り入れられたりしてきた。それは、fps やシーンのトランジストという、映像作品の基本構造でありながら、普段はほとんど意識されない部分にスポットを当てることによって、「ムーヴィングイメージの持つ構造と視知覚との関係性」を再考できるのではないかという事と、歴史的な問題系やメディアとの関わりを作品内に取り入れたいという考えからである。

私が2001年に制作し、初めての個展として発表した映像インスタレーション作品が「24fps」である。この作品は、映画が1秒間に24フレームの連続した静止画の表示によって成り立つこと、つまり映画の時間軸最小単位が24fps/秒になることを前提に、作品画面を24分割し、1マスにつき1フレームずつズラす処理を施している。

それによって、24枚の連続したイメージがつねに画面上で1秒間の映像とズレを表現するようになる。

しかし実際はDVで撮影してビデオ、DVD、BR等で再生するので、フレーム数29.97フレームで再生されることになるが、その点については、もとのフレーム数(24fps)が、投影するメディアのフレーム数(29.97fps)より少ない場合、足りないフレームが24フレームの中から割り当てられるという映写メディアの特性を考慮し、DVで撮影された映像(30fps)を24fpsにPC上で変換し、それを再生機器(29.97fps)で投影するという方法をとることによって、結果的に画面に映しだされる映像が、どの形式でも、24枚の画像をもとに成り立つように制作している。

ムーヴィングイメージが世の中に定着していった「映画」の時間軸最小単位を作品の中

に取り込むことにより、歴史的な問題系やメディアとの関わりを作品内に取り入れたいという狙いがあった。

このように、作品に一定のルールを設けることによって、個人的な表現のみに陥るのを避けるという方法、映像メディアにおける基本構造（フレームや編集）にスポットを当てて作品を構成することによる批評性、インスタレーションとして展示することにより、なるべく鑑賞者が鑑賞時間を決定できる構造になっていることなどは、この後の作品にも同様に採用され、同様の問題意識として継続されている。

次は、2003年制作で24fps シリーズとして制作した「code of the river」について解説する。この作品は30パターンの川の映像で成り立っている。そして2つのルールが決められている。1つ目は、作品「24fps」と同様に、画面を24マスに分割し、1マスにつき1フレームずつズラして、ちょうど1秒分のズレと動きを映し出す様にできている、という事。2つ目は、それぞれの川の映像が、フェード・インして映し出されフェード・アウトして消えていく、という順序を毎秒繰り返して、それを上記した24分割の手法で処理してあるという事。

クリスチャン・メッツは、フェード・アウトは知覚の不在を表す黒に向かっていく事から、視覚的沈黙であると言う。ここでは、無い（存在しない）方向へ向かう運動が、時間軸をズラす方法を使う事によって、画面にある種の模様をもたらす事になる。

この作品は24fpsと同様の基本となるルールが用いられており、さらに、この後シリーズ化して制作していくことになる「フェードイン・フェードアウト」がもうひとつの共通のルールとして用いられている。編集上で、あるシーンから徐々にブラックアウトしていく処理が「フェードアウト」で、その逆が「フェードイン」である。

こういった、シーンのトランジストやfpsという、映像作品の基本構造でありながら、普段はほとんど意識されない部分にスポットを当てることによって、ムーヴィングイメージの持つ構造と視知覚との関係性を再考するという事と、この作品では、時間のメタファーとして「川」の映像を使用しているの、そこから「映像」というメディアだけでなく、自分たちの「生きる現在」を中心とした時間という概念にまで、鑑賞者の連想を拡げたいという意図があった。

次は、2005年に「フェードイン・フェードアウト」シリーズとして制作した「溶明、溶暗／花の律動 Fade-In, Fade-Out / Rhythm of Flowers」について解説する。この作品の各シーンには次の2つの処理がされている。

- ・ 1つのシーンを半分に分けて、前半にフェードイン、後半にフェードアウトの処理を施している。
- ・ 1つのシーンはシーンの最初から半分の時間地点に向かってRGBからグレースケールに変化していき、さらにそこからシーンの最終地点に向かってグレースケールからRGBに変化していく。

上記の構造から、この作品の基礎には次の2つの事が言える。1つ目は、鑑賞者はRGBで撮影された時点の完全な色彩を作品で観る事はできない。2つ目は、この作品は各シーンの全体に、フェードイン・フェードアウトというトランジスト処理がされている為、作品全体がトランジストで成り立っている、という考え方ができるという事。

上記のルールに沿った形で作品各シーンに映されているのは、様々な種類の切り花である。それらをズームやパンなどの基礎的な方法で撮影している。この作品では、「フェードイン・フェードアウト」を作品の基本構造に用いることによって、本来見えるものが見えないという事、カラーとモノクロ、時間軸上での色の変化、などを作品から読み取る事ができるように狙っている。

鑑賞者にとっては、この作品にはフルカラーの映像がただ単純に「無い」とも言えるが、PCの動画編集ソフトでの編集過程を踏まえるならば、実際に撮影された時のフルカラーの映像が、フェードアウトしきった黒い画面の状態の時に、黒の下、もしくは黒の向こう側に「ある」と捉えることもできるだろう。こういった、実際に見えているものと、論理的には存在するが見る事はできないものなど、「見る」についての考察を作品を通じて行った。

作品の題材として花を選んだ理由としては、近代美術史において、花が様々な絵画的実験の為の題材として用いられており、高山宏が言う様に、「花の(美術における)近代史は、その母胎自体がすでに極端に非生命的である。ラテン語で「integumenta」とか「figura」とかといえば聞こえはよいが、要するにあらゆるものを「外形」と化して、そこに恣意的な意味を流しこんでいくシンボリズムという作用の便宜と欠陥を、花以上に顕在化させるものはほかになかった。」(美術手帖1996年1月号/高山宏)という理由などから、作品のモチーフとして用いた。

24fpsシリーズの作品においては、fpsという、「論理的には理解できても視覚的には感知できない現象」を、画面の中でズレという視覚的に知覚できる現象にするという方法で扱っている。fade-in, fade-outシリーズの作品においては、映像が徐々に現れたり、消えたりするのが実際に視覚で認識できるが、それがどのような具体的速度・構造でフェードし、カラーからモノクロ、モノクロからカラーへと変化しているのか、黒と映像が混ざり合っているのかは、専門的に解析しない限り、数値的には分からないと言えるので、「視覚的には理解できても論理的には感知できない現象」を扱っていると言えるだろう。

上記の事から、どちらの作品も映像の基礎的な要素を作品のルールとして用いているが、映像画面に表層的に現れている部分を観た時、「知覚できる」「知覚できない」などの対立した要素が、それぞれ逆に作用していると捉えることができるのではないだろうか。

このように、ムーヴィング・イメージの根本的な構造を様々な角度から再考し、作品の基礎構造として用いていくことによって、映像から視知覚の問題、さらにはイメージ人類学的な問題を導き出し、作品として問題提起できないだろうかという考えのもと、制作を

進めてきたと言える。

2. コンセプトの発展

過去に「Fade-in, Fade-out」シリーズとして制作した作品「溶明, 溶暗／花の律動 Fade-in, Fade-out / Rhythm of Flowers」(2005)は、フェードと、カラーを移ろわす編集を合わせることで、ある種の効果を得ていた。

その上で「Fade-in, Fade-out」シリーズの延長線上にある作品、2010年制作「瞬きの中、瞬きの外」、2011年制作「波うつ大地、吹き抜ける瞬き」は、カラーを移ろわす編集は行わず、純粹にフェード・イン、フェード・アウトを繰り返す映像と、写真によって作品を構成した。

人は映像を見ると、その映像を基に様々な認知処理をしている。「映像を見るにあたっては、映像に何が映り、何が生じているのかを認知する「見る瞬間」に生じる処理と、それらを統合し、ストーリーなどを認知する「見た後」に生じる処理が共存して生じている。」(映像編集の認知科学／金井明人)というように、映像を見る時、実際には複雑な認知処理が行われる中で、大きく分けると「見る瞬間」と「見た後」の認知処理が存在していると考えられる。

そのような映像に対する認知の問題の例として、リュミエールとエイゼンシュタインについて、菊池成孔と大谷能生の共著「アフロ・ディズニー」では次のように語られている。

リュミエールが発表した作品は「自分たちのカメラを街頭に持ち出し、自分たちがいる世界をそのまま、パリの雑踏や、モンパルナスの風俗や、セーヌ川での水浴風景などを、在るがままのかたちで映しとろう」とした。それは「カメラは人為的な選択を抜きにして、レンズを向けた対象の総てをフィルムに焼き付けてしまう」ということであり、人為的に主題として撮影したもの以外のもの、例えば「赤ん坊の食事」という映像を撮っても、赤ちゃんが食事をしている様子の後ろでざわめいている木々の輝きなど、「赤ん坊の食事」という主題とは関係のないものが画面の中には含まれてしまう。これを菊池と大谷は、映像に含まれる「ノイズ」であると位置づける。

それに対して、エイゼンシュタインの「戦艦ポチョムキン」では、映像と映像が編集によって組み合わせられ、そこに映されている対象がひとつの物語として伝達される。つまり、「ここでエイゼンシュタインが試みていることは、リュミエールによって肯定的に発見された『世界のノイズ性』を、映像同士を組み合わせることによってあらためて消し去り、動く映像で一つのはっきりとした世界＝意味を構築する、という作業」なのだと言及する。

ここで、リュミエールにみられるような、撮ったままの映像を見る時に生じる認知処理が、「見る瞬間」に生じる処理であり、エイゼンシュタインにみられる、映像を組み合わせ

せてできたものを見る時に生じる認知処理が、「見た後」に生じる処理であると考えれば、私の作品「Fade-in, Fade-out」シリーズは、撮ったままの映像ではないし、編集によって映像を組み合わせることで物語を作り出している訳でもない。映像を組み合わせているが、フェード・イン、フェード・アウトを繰り返すので、映像と映像が直接繋ぎ合わされる事がなく、常に間に「黒」が入ってくる。よって作品からは連続の中からの物語よりも黒い画面という遮断に向かっていく映像、又は遮断から現れてくる映像という印象が強く感じられる。そこからは、「見る瞬間」でも「見た後」でもない、「始まっていく」、「終わっていく」という認知処理が中心に置かれると仮定できないだろうか。そしてこの作品から、「見る瞬間」でも「見た後」でもない体験をすることができないだろうか。

このような仮説の上で、フェード・イン、フェード・アウトを作品の基礎構造に用いて、制作を進めていった。

3. 映像の基礎構造と空間の融合

これらの作品では、このシリーズを、よりインスタレーション性の高いものにする為に、プロジェクションではなくモニターで映像を展示し、その映像がフェードを繰り返す時におこるモニター光の明滅を「照明」として捉え、その光で他の展示物（写真）を見せるというインスタレーションを考えた。

モニターに映る映像のフェード（編集）によっておこる室内空間の明るさの明滅を照明（光）として捉えることにより、映像の大きな構成要素である、「編集」と「光」というキーワードを結びつけ、それにより鑑賞者と「映像を用いたインスタレーション」に対する問題意識を共有する。

これらをベースに、作品「瞬きの中、瞬きの外」では、実際に展示する写真は、公園にあるライト「公園灯」を複数の公園に行き様々な角度から撮影し、それらを展示スペースの奥の壁に並べて配置することにし、映像はテレビモニターを2台用意し、「カーテンが風にそよぐ幾つかのシーン」がフェード・イン、フェード・アウトを繰り返すというものを制作した。ではなぜ、公園灯の写真と、カーテンの映像を用いようと思ったのか、その根拠について次に述べる。

視知覚においては、光があることが前提となる。ゆえに当然、写真も映像も光がなくては感知することができない。J. J. ギブソンは「生態学的視覚論」において、「我々は面や対象や環境を直接に見ることはできない。ただ間接的に見るのみである。我々が直接に見ているもののすべては、眼を刺激するもの、つまり光である。みる (to see) という動詞を正しく用いれば、これは1つの光の感覚、あるいは1つ以上の光の感覚をもつことを意味する。」と述べている。これは、発光体以外のものを見ている時は、物と自分との関係の中で直接見ているのではなく、光による反射光として見ているということの意味する。では、発光体に関しては、直接見ていると言えるのだろうか。それについてギブソンは、

「石炭、炎の火、灯心やフィラメントをもつランプ、太陽や月暈これらはみな特定の対象であり、これこれのものとして特定されるものである。人は単なる光を見るのではない。空のような光を発散する領域はどうであろうか。自分は空を見ているのであり、光度そのものを見ているのではないと私には思われる。(中略)確かに虹、スペクトルを知覚することはできるが、この場合も光を見ているのではない。太陽や月の暈、水面の光の輝き、さまざまな種類の閃光はみな、光の現れではあるが、光そのものではない。我々が照明を見る唯一の方法は、ビームが当たる面や、雲、あるいは粒子に光が当たるといように、何かが照明されるということによってであると私は考える。」と書いおり、私たちが見ているものは、発光体であっても光そのものではなく、あくまで「照明されたもの」であると主張する。さらに、「我々が視覚は光に依存しているというときに意味しているのは、視覚は照明に依存し、照明の光源に依存しているということである。何かを見るために光を見る必要もないし、必ずしも光の感覚をもつ必要もない。網膜における受容器の刺激は知覚されないが、同じく皮膚の受容器の機械的刺激が感じられなかったり、内耳の有毛細胞の刺激は聞きとれない。また舌の受容器に化学的刺激が与えられても味覚が生じないのも、鼻膜にある受容器の刺激がおわらないのも同じことである。我々は刺激を知覚するのではない。」と述べている。

我々が光を刺激として直接受容しているのではなく、照明されたものとして受容しているのであれば、視知覚の問題、また映像や写真などの視覚表現について考える時、「照明」が大きな意味を持つということになるだろう。

そしてこれらの事から、「照明」というキーワードを挟むようにして「発光体」と「反射光」という2つの種類の光の受容について考察することも、視知覚の問題をインスタレーション作品として提示する上で重要であることが分かってきた。

ここまでの踏まえた上で、作品「瞬きの中、瞬きの外」の基礎構造をもう一度述べると、写真と映像で構成されるインスタレーション作品で、モニターに映る映像のフェード(編集)によっておこる室内空間の明るさの明滅を「照明(光)」として捉えた。そして実際に使用される写真と映像のコンテンツは、写真が「公園灯」、映像が「カーテン」であった。

写真に写された様々な「公園灯」は、どれも「発光体」と言える。しかしその提示方法として選んだ写真は、反射光がなくては見る事のできない物質である。

そして、モニターに映された映像「カーテン」は、反射光を人為的に遮断したり、取り込んだりする為に用いるものである。反射光と深く関係するものである。それがテレビモニターのバックライトという発光体によって映し出されている。

つまり、ここでは「発光体」と「反射光」のイメージをそれぞれ逆の光を必要とする媒体によって提示するという、入り組んだ構造を選択していると言える。

これによって、「発光体」と「反射光」という問題を作品として提示できるのではない

かと考えた。

そしてもう一つ「照明」という問題に関しては、今回の作品で、制作者の私がテレビモニターの光を照明として使おうと考えたとしても、あくまでテレビモニターは映像を映す為に作られたものであるという既成事実が消えることはないので、それを前提としてこのインスタレーションを見ると、モニターは「カーテン」の映像を映す為にそこにあるのだと言える。そうだとすると、写真がモニターの光によって見えるようになったのは、副次的な要素によってだと言えるので、そこに「照明すること、されること」という問題が含まれるのではないかと考えた。更にそれは「見る」ことの能動性、受動性という問題に繋がっていくのではないかとこの事について、次に考察していく。

4. 不変項としての地平線と明滅

「見る」ことの能動性、受動性とは、映像を見た時の認知処理「見る瞬間」と「見た後」の関係にもつながると考えられるし、より拡大解釈して考えれば、地と図の関係にもつながると考えられるのではないだろうか。つまり、私たちの「見る」は、可能性として常に、主に見ていた対象が、何かのきっかけで突如反転したり、まったく違うものに見えたりといった状況を含んでいる。そしてそれには「環境」が大きく影響していると考えられる。

自分が見ようと思っていない物も同時に視界には入ってくるし、環境によって強制的に視空間を支配されることも日常茶飯事だと言える。その様な受動的な環境や状況を受け入れることが、能動的な「見る」をより豊かなものにする第一歩なのではないだろうか。

ギブソンは、知覚世界には対象や事物のように『変化する要素』と肌理や位置情報のように『変化しない要素』があると考え、後者の変化しない要素のことを『不変項(invariant)』と呼んだ。代表的な不変項として『地平線比率』がある。これはどんなに遠くまで続く空間であっても、同じ高さを持つ物体は、地平線によって同じ比率で分割されるという不変項である。

樽沼範久の「建築の生態学」によると、ギブソンは不変項について、飛行士が空に飛び立ち航行することができるのは、歩行者や自動車の運転手と同じく、地面と地平線・水平線という不変項を知覚し続け、それとの関係で自らの身体の傾きを知覚するからだと言う。

更に、地平線・水平線の高さは観察者の「眼の高さと常に同じ」になるので、立ったり座ったりすれば、それに応じて観察者からの地平線・水平線の高さも変化する。これらの事から、生態を水準として知覚について考えると、「この知覚とここから無限に遠くの知覚」とはつながっていると捉えることができると言う。

私は、この様々な物質によって視界が遮断されているとしても、不変項との関係性から考えれば、「どんなに遠くの知覚とも今この知覚はつながっている」と捉える事ができるという考え方は、「見る」と「想像力」を不変項によってつなげた、非常に能動的な「見る」態度ではないかと考える。

そして、これらの考察から私が特に注目したのは、地平線・水平線が常に人の眼の高さと同じになるという現象である。どんなに身体を動かしてみても、地平線・水平線を目線と同じ高さから外すことができないという体験は、重力や、地球に自分が立っていることを再認識させてくれる。

この作品は、モニターの明滅によって、インスタレーション空間を明滅の空間とするので、その空間の中では「見る」為の明るさを自分でコントロールできない。それはイコール「見る」を自分でコントロールできないということになり、それによって、まばたきを含めた自分の存在や「見る」という行為を再認識させることを一つの狙いとしている。

この地平線と目線の話と、作品の明滅の空間の話は、どちらも言い方を変えれば「自分ではどうすることもできないこと」の体験を通して、視知覚についての可能性や、それを含めた様々な問題を感じとるということになるのではないだろうか。

岡田晋は映像学・序説の中で、「もし私が〈カメラオブスキュラ〉のようにまぶたをもたず、まばたきができなかつたらどうなるか。何よりも眼は、私たちの視覚に世界を送り込むだけの窓、光を受け入れ、光に感じる知覚器官にすぎなくなってしまうだろう。見るという動詞のもつ積極的志向性は失われ、むしろ世界から見られる受動的、消極的存在に転落してしまうだろう。」というように、まばたきと、見ることの能動性・受動性を結びつけて語っている。ここでは、人が「見る」という身体行為を内的に経験できるものとして「まばたき」が上げられている。

作品「Fade-in, Fade-out」シリーズは、フェードを繰り返すことによって、映像に「まばたき」を感じさせ、作品内部に「見る」という身体性を取り入れるという側面をもつ。

岡田は「たしかに私たちは、まばたき運動-視覚に対する身体行為の関与によって、自らの具体的存在を経験する。(中略)かくて、まばたきによる身体存在の内受容的经验から、「見る」の志向性が、世界を構成するために身構える。見られていた私が、いまや見ることを始め、見ることで私自身も〈見える物〉となる。自分の身体に対する経験が、内と外から完成する。行為としての「見る」それは何よりも、まばたきという具体的な身体行為、それ自身ではあるまいか。」と論じて、「見る」という行為そのものに、まばたきが強く関係していると考えている。

まばたきの他にも、人間は「見る」を睡眠という形で、身体的に中断／再開することを繰り返す。そして人が寝静まる夜は太陽の光を失っており、昼と夜という環境からも視覚は中断／再開を繰り返すと言えるだろう。「太陽が沈み、ぼくたちは月明かりの下で、時には炎を眺めながら、昼間見た視覚イメージを反芻する。先ほどまで目の前にあり、いまは失われてしまっているイメージを思い起こし、互いにそれについて語り合い、時にそれをなんらかの平面上に描き記すことで、ぼくたちは視覚イメージの記憶を抽出、保存、共有しようとする。(中略) そのようにして醸造されたイメージは、朝が訪れ、再び目の前に映し出された対象と引き比べられることで(中略) 想像力によって世界を変形させてゆ

くことの可能性を、ほくたちに示してくれる」(貧しい音楽／大谷能生)

ここまで考察してきたように、私たちにとっての「見る」は、無意識の身体行為や環境が幾重にも重なり、繰り返すことの上に成り立っていると考えることができるだろう。そのような視知覚の問題から成り立つインスタレーション作品として「瞬きの中、瞬きの外」は制作した。次の作品「波うつ大地、吹き抜ける瞬き」も同様の構造で制作されており、「空を飛ぶ鳥」の写真と「太陽の光で輝く波」の映像によって構成した。現れてくるイメージ、消えていくイメージ、発光体により映し出される反射光のイメージという「瞬きの中、瞬きの外」の基本コンセプトは引き継ぎながらも、「鳥」と「波打つ海」という、より抽象的で詩的なイメージを採用したことで「この知覚」と「ここから無限に遠くの知覚」というコンセプトが強調されるようになった。

最後に、2013年制作の「archetype」という実験映像作品を取り上げる。この作品は、女性が着物と複数のライン(糸のようなもの)に制限された状態で身体を動かし、もがいているという映像作品である。

日本の伝統的な衣服「着物」は西洋の洋服に比べて、身体的な動きの制限が多い。そこには、様々な古典芸能などにおける「型」と同じように、制限された動きの中から美しさを見つけ出すという日本的思考がある。そこから、自由と制限に単一的な善し悪しは存在しないというコンセプトを導き出すことができると考えた。無意識レベルの動きの自由と制限の間を、振り子のように行き来する様なイメージで制作した。

5. まとめ／情動からの考察

最後に、ここまで取り上げて来た過去の作品を、「情動」というコンセプトで再考していく。まず始めに、そのきっかけとなった2015年現在での近作「SyncDon I・II: Bio-Synchronical Communication」について論じる。

この作品は高橋一誠との共同制作であり、生体同調現象をセンサー等を用いて制御する作品である。“SyncDon”は心拍同期現象を用い、非言語的に感情を他者に伝えることを試みている。参加者がプレゼント箱を両手で持ち抱えると、過去に記憶されたある人の心拍リズムに従って箱が震え出す。その振動に触れると、参加者の心拍リズムは次第にそのリズムに同調し、体内の血液循環の様相が過去の人のものに近づいていく。この身体状態の同調を通して、過去に心拍リズムを記録していた人の感情が、参加者にも身体的に想起されるという仮説のもと、システムをデザインしている。同調現象を「贈与」という形で表したのは、マルセル・モースの贈与論による、贈与が社会構造の起源であるという説からヒントを得ている。

この生体同調現象という無意識の現象と、贈与・交換という行為をテーマにする時、重要になってくるのが、アントニオ・R・ダマシオのソマティック・マーカー仮説である。これは外部からある情報を得ることで呼び起こされる身体的感情(心臓のドキドキ、口が

渴くなど)が、前頭葉の腹内側部に影響を与えて「よい／わるい」というふるいをかけて、意思決定を効率的にするのではないかという仮説である。これは体験したことが身体に無意識に記録され、感情や意思決定に影響を与えているのではないかという考え方である。この時の血流が早くなるなどの心身反応を、ダマシオは第一次レベルの生体反応とし、「情動 (emotion)」と呼ぶ。SyncDon で扱う生体同調現象はここで言う情動に当てはまるだろう。その現象を直接的に体験するデバイスに、ポジティブなイメージを持つプレゼント箱をメタファーとして用いることで、情動と意識の間に揺さぶりをかけることができるのではないかと考えている。

このように意識的に何かを認知する前段階、第一次レベルの生体反応としての「情動 (emotion)」があると仮定するならば、ここまで扱って来た過去の作品群には、共通して「情動」というキーワードを当てはめることができると考えている。

例えば、映像から得ることのできる感動とは、視覚という身体器官の錯覚によって「情動」に訴え、様々な感情を表出させるものである。作品「24fps」シリーズは、映像を見た人が感情を表出させる前段階の動き、つまり映像が物語を持つ前の静止画を連続して見せるという構造そのものにスポットを当て、それを画面表層のズレとして表現した作品であるから、映像が様々な感情を表出するための前段階である「情動」と深い関係があると考えられる。

また「Fade-in, Fade-out」シリーズは、フェードして「黒」に向かうことで、常に物語の向こう側、第一次レベルの生体反応へ向かおうとする運動を含み、さらに「溶明、溶暗／花の律動 Fade-in, Fade-out / Rhythm of Flowers」(2005)における「色」の知覚の問題に関しても、フルカラーを見えそうで見ることができないという体験が、身体に記憶された「そこには色があるだろう」という感覚と、目の前に起こっている映像との齟齬が、ある種の「情動」を呼び起こす装置として機能していると考えられる。

「瞬きの中、瞬きの外」、「波うつ大地、吹き抜ける瞬き」の2作品に関しても、「発光体」「反射光」といった無意識的な光の受容は、第一次レベルの生体反応に関係していると考えられそうであるし、『不変項 (invariant)』とは、感情の前に身体が地球から得る情報そのものであり、「情動」を生み出す起源であるとも言えるだろう。

「archetype」で扱ったコンセプトも、「無意識レベルの動きの自由と制限」であり、情動との関係は深いと考えられるだろう。さらに、タイトルの archetype は、ユングの「元型」理論からとっており、ユングによれば元型は無意識的に存在するものとして、あくまで人間の意識によっては把握しえない仮説的概念であり、これの意識内におけるはたらきを自我がイメージとして把握したものが元型的イメージであるとしている。そしてそれは内容が意識化される時、従って意識的経験の素材によって満たされるときにのみ決定され、その形態は、結晶の軸構造のようにそれ自身物質的な存在でなく、先験的に与えられている表象可能性なのだ論じている。ここで言及される無意識的に存在する仮説的概

念、先験的表象可能性は、「情動」として捉えることができるのではないだろうか。

このようにして、過去の作品に一貫して「情動」というキーワードが関係していたと考えることができた。

これは「動き」と「瞬間」という最初期からあったコンセプトが発展し、現時点でたどり着いた興味であり、今後の作品コンセプトにも影響を与えていこうと思われる。

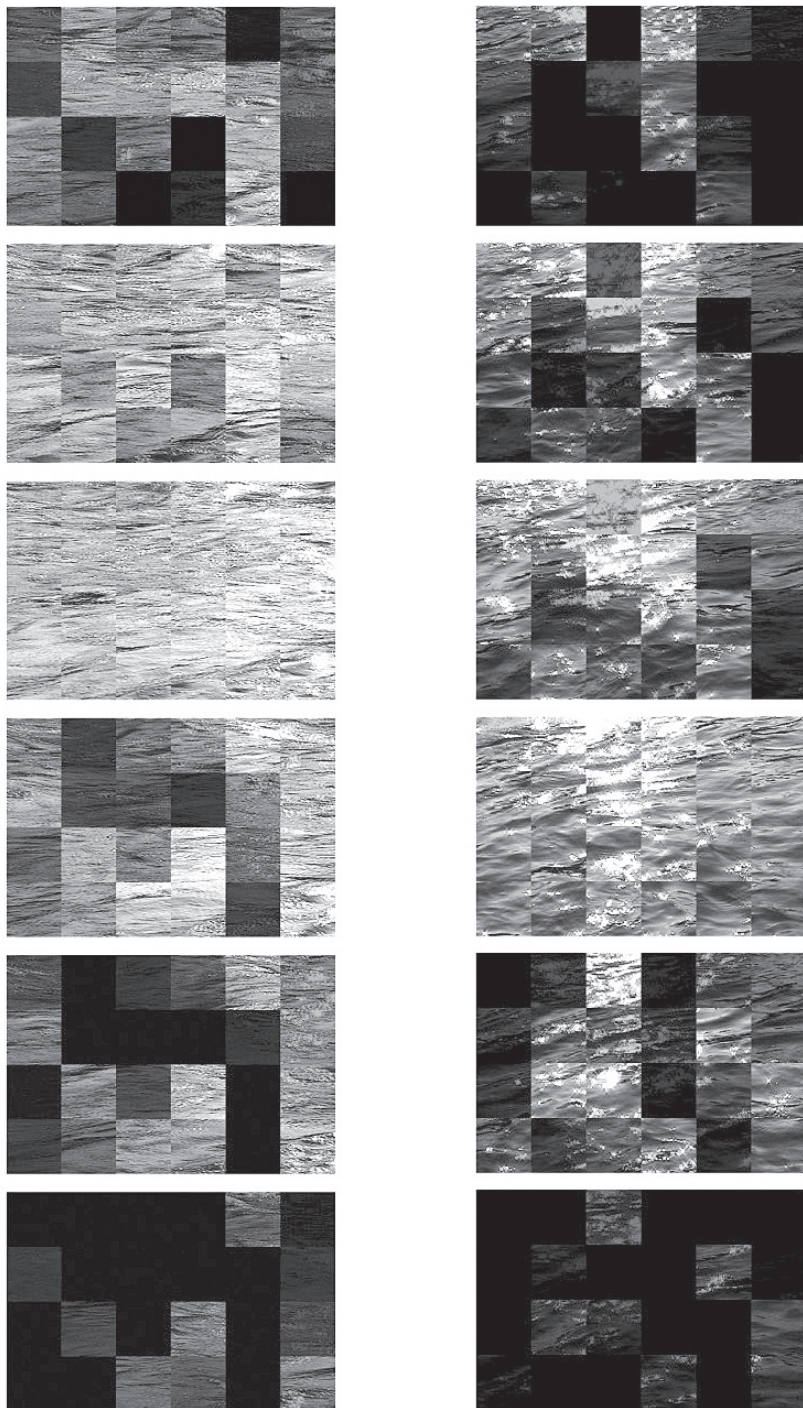
※ここで論じられた私の作品群に関しては、ウェブサイト www.akihitoito.com で参照することができる。

参考文献

- 「知の遠近法／第二章・遠近法の作図理論の発展・応用・克服」加藤道夫 講談社 (2007)
- 「知の遠近法／第三章・西洋近代絵画におけるパースペクティブの変容」三浦篤 講談社 (2007)
- 「象徴形式としての遠近法」エルヴィン・パノフスキー 筑摩書房 (2009)
- 「現代美術・入門」若林直樹 JICC 出版局 (1989)
- 「現代アートの哲学」西村清和 産業図書 (1995)
- 「映像学・序説」岡田晋 九州大学出版会 (1981)
- 「映像史」千葉伸夫 映人社 (2009)
- 「映像論」港千尋 日本放送出版協会 (1998)
- 「実験映像の歴史」A. L. リーズ 晃洋書房 (2010)
- 「メディア・アートの教科書」白井雅人・森公一・砥綿正之・泊博雅 (編) フィルムアート社 (2008)
- 「電子美術論」伊藤俊治 NTT 出版 (1999)
- 「美術手帖 No. 718／4分に凝縮された音と映像の今日的リアル」山下紫陽 美術出版社 (2001)
- 「SITEZERO/ZEROSITE No. 3／イメージの起源、再帰するヴァナキュラーの力」中沢新一インタビュー・聞き手：門林岳史 メディア・デザイン研究所 (2010)
- 「映像記号学の諸問題」クリスチャン・メッツ 書肆風の薔薇 (1987)
- 「美術手帖 No. 803／珍しく花のある話」高山宏 美術出版社 (1996)
- 「映像編集の理論と実践／映像編集の認知科学」金井明人 法政大学出版局 (2008)
- 「アフロ・ディズニー」菊池成孔・大谷能生 文藝春秋 (2009)
- 「生態学的視覚論」J. J. ギブソン サイエンス社 (1986)
- 「SITEZERO/ZEROSITE No. 3／建築の生態学」樽沼範久 メディア・デザイン研究所 (2010)
- 「貧しい音楽」大谷能生 月曜社 (2007)
- 「無意識の構造」河合隼雄 中公新書 (2012)
- 「贈与論」マルセル・モース 筑摩書房 (2009)
- 「街場のメディア論」内田樹 光文社新書 (2010)
- 「サンタクローズの秘密」クロード・レヴィ=ストロース／中沢新一 せりか書房 (1995)
- 「映像論序説」北野圭介 人文書院 (2009)
- 「デカルトの誤り 情動、理性、人間の脳」アントニオ・R・ダマシオ (2010)



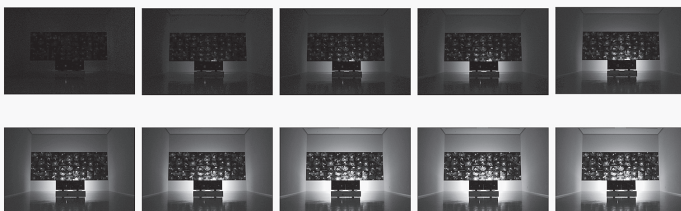
24fps (2001)



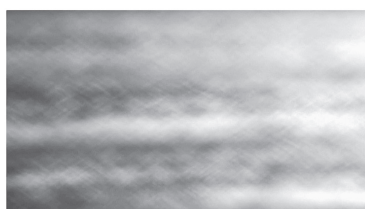
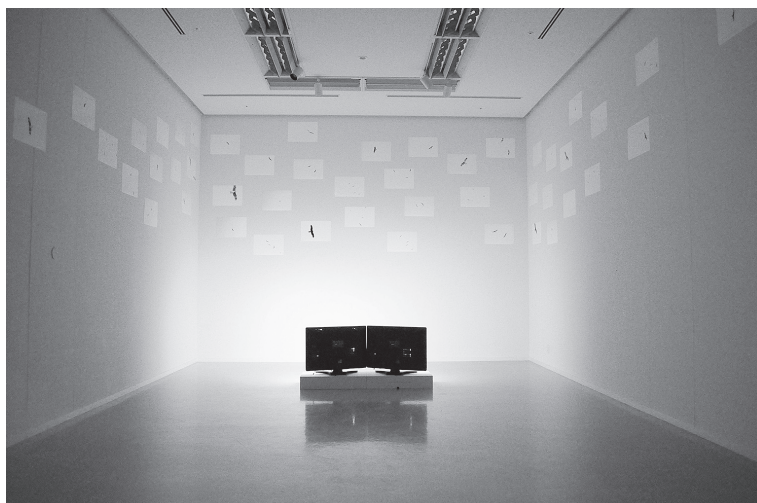
code of the river (2003)



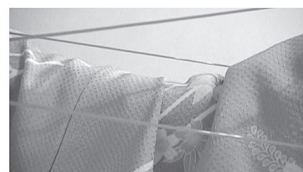
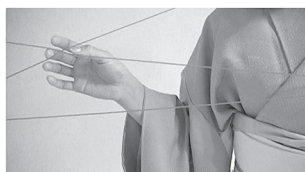
Fade-In, Fade-Out / Rhythm of Flowers (2005)



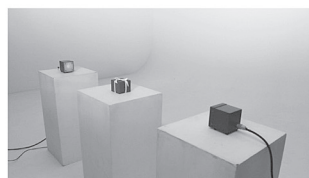
瞬きの中、瞬きの外 (2010)



波打つ大地、吹き抜ける瞬き (2011)



archetype (2013)



SyncDon II: Bio-Synchronical Communication / 伊藤明倫 + 高橋一誠 (2015)