

学位論文要約

望月 由衣

本論文「実験映像作家飯村隆彦の作品における見ること—フィルムとビデオを中心に—」は、実験映像作家飯村隆彦（1937-）の作品を分析の対象とし、飯村作品における「フレーム」を考察することを通して、飯村作品で問題とされる「見ること」のあり方を明らかにした。

本論では飯村作品の1960年代から80年代までの期間に制作された作品の中からとりわけ「フレーム」や「見ること」という観点にとって重要であると思われる主要作品を取り上げた。

まず第1章で飯村のこれまでの活動と同時代の映画・映像、美術や音楽の動向との関連について概観し、先行研究で語られてきたことをまとめた上で、本研究の意義を明らかにした。

第2章では、ビデオ作品《Camera, Monitor, Frame》（1976 / 1998）、《Observer / Observed》（1975 / 1998）、《Observer / Observed / Observer》（1976 / 1998）の3部作を取り上げた。これら3作品は、ビデオのカメラとモニターと被写体という3者関係によって生み出される一種の「ループ」をテーマ化したものである。この関係において撮影者と被撮影者、見ること見られることが映像と言語によっていくつものパターンで示されていく。それを通して鑑賞者は、カメラの視点、被写体の視点、関係全体を俯瞰的に捉える視点などを移動しながら、映像と言語の意味を共に考えるように仕向けられる。

第3章では、時代を遡り、飯村の初期の活動と同時代に書かれたテキストの分析を通して彼の作品における「フレーム」のあり方を明らかにした。そこでポイントとなったのが、映像作家以外の芸術家たちとの協同である。考察を行った作品は、フィルム・パフォーマンス《公演された『ダダ 62』》（1963）、《スクリーン・プレイ》（1963）という2つのフィルム・パフォーマンスで、それらと同時代の美術動向であるハイレッド・センターの《大パノラマ展》（1964）との関連の解明と試みた。当時の前衛芸術家たちとの交流は、飯村の作品に身体性を持ち込むことになったが、そのような試みを通して飯村が関心を向けるのは、映像が根本的に抱え込んでしまう「フレーム」という特質のほうであったと言える。また飯村のテキストから「映画」は上映空間が重要であり、さらにその空間とはフレームを含みつつ映画の上映の構造を含んだものであると考えていた。

第4章では、飯村のテキストから「映画」をどのように考えているのか分析し、フィルム・インスタレーション作品《プロジェクション・ピース》(1968-72)、《ひとつの線として見えるひとつのループ・フィルム》(1972)、《フィルム・インスタレーション》(1974)における光と影という観点から考察を行った。《フィルム・インスタレーション》以外の2作品では、上映の手段である映写機と被写体が撮影されていない黒(クロミ)と透明(スヌケ)のループ・フィルムを展示室に配置している。《フィルム・インスタレーション》は映写機が設置されず、ループ・フィルムそのものが天井から吊り下げられていた。また飯村のテキストから「映画」を「動画」であることよりも、光によって映される像と考えていたことが分かった。フィルム・インスタレーション作品では、映写機の光を通す透明と、光を遮る黒いループ・フィルムを投影することで、物理的な影や、フレームそのものを投影した。またループ・フィルムに線を入れたり、時間の経過と共にフィルムには傷が入るため、その傷も自然と投影されることとなり、飯村は、光と影が重要な要素であると考えていた。

第5章では、飯村の「知覚」や「映像」に関するテキストを考察し、レーザー・ディスク作品《エアーズ・ロック》(1984)、フィルム作品《間：竜安寺石庭の時／空間》(1989)における「フレーム」の扱われ方を考察した。飯村がテキストの中で取り上げた作品で関心を持った点は、知覚的な映画では光が重視されており、光という映画を構成する要素を明らかにすることで、スクリーンに映っている映像(視覚的イメージ)は何かと言及していることであった。《エアーズ・ロック》では、「フレーム・イン・フレーム」や、画面を4面や9面に分割して複数の異なる角度のエアーズ・ロックを映している。また、エアーズ・ロックは、シルエットや傾斜部分を撮影している。1つの画面内にくつつかのエアーズ・ロックの場面を展開することで、同時に多様な時間を展開している。《間：竜安寺石庭の時／空間》では、カメラの移動速度や画角を変えて、フレームを真横や前後に移動させることで石庭を撮影し、距離と時間を捉えている。またそれが何であるかというより、石組や波紋をひとつの形態として撮影していた。飯村は1970年代以降、前章で考察をした被写体が撮影されていないフィルムを使った作品などにおいて、時間に関する作品を多く制作をした。そして、1980年代に被写体を撮影した2作品では、撮影方法や編集手段によって多様にフレームを使うことで時間や空間を拡張して捉えている。

またビデオ作品では、被写体を撮影することでモニターで見ているもの(カメラで映されている被写体)そのものを問う作品を多く制作している。スクリーンやモニターなどに映っている映像そのものを問うことは、フィルム作品とビデオ作品に共通する点である。

以上のような各作品の分析を通した上で全体として、飯村作品にとって「フレーム」

は重要な役割を果たしている。飯村作品における「フレーム」は、いくつかの段階があり、カメラやモニターなどの物理的なフレーム、さらにそれらによって切り取られてわれわれが見ている枠組みを指す。飯村の作品を分析することで明らかになったことは、フィルムやビデオを成立させている仕組みへの関心が一貫してあった。映像を構成する要素のひとつとして「フレーム」があり、その「フレーム」を固定されたものだけでなく、様々な方法で拡張させることで映像を見ることありかたを問いていると言える。