

## 第六章

# 山口勝弘

## 6-1- 初歩

### 6-1-1.- 〈実験工房〉の結成

山口勝弘は1928年に東京都品川区大井町に生まれた。小学校時代に、飛行機や船などを描く才能を示し、流動学に対して興味を持っていた。戦争中、工場において労働をしいられたが、そのような環境下でありながらも、芸術に関する本などを読み始める。1945年に、日本大学工学学部に入學し、間も無く科学から離れ、建築学科の授業に出席しながら、文学の授業を受けていた。ヘミングウェイの小説を熱心に読み、1947年に友人と共に創立する雑誌〈白龍〉にその和訳を掲載する。ジュリストであった父親が望んでいたように、しかも戦後の日本では芸術作家として経済的に生活し難いことを意識し、1948年に日本大学法律学部に入學した。学部内に芸術の倶楽部を創立し、アマチュア作家として活動しようと考えていた。

同年の夏、北代省三、福島秀子と山口勝弘は〈日本アヴァンギャルド美術家倶楽部〉主催の近代美術に関するセミナーの際に出会う。その後、〈トリダン〉という名称のグループ活動を始めた。また、画家の岡本太郎や勅使河原宏、文学作家の安部公房、評論家、針生一郎らが設立した〈アヴァンギャルド芸術研究会〉のミーティングにも出席していた。1948年11月、同研究会は〈七耀会〉に改名し、東京の北草画廊で初めてのグループ展を開いた。北代省三はカルダーの作品からインスパイアされた《モビール》を発表したが、山口勝弘は「カルダーの三次元的な動きを、二次元上の絵画的イメージとして表わすことに熱中し、抽象的な絵画とレリーフを発表することになる」。

福島秀子の弟、和男は音楽家で、すでに作曲活動をしていた。友達の武満徹や鈴木博義も、山口勝弘と北代省三らもよく福島兄弟の家を訪ねていた。そのころに、造形芸術と音楽の新しい関係について思考をめぐらしていた。北代省三は〈横山はるひバレエ団〉のスペクタクルのための舞台美術を制作し始めていた。このように〈七耀会〉のアーティストたちは多数の芸術分野が混ざる領域を追求していた。

北代省三は東京都美術館で1949年から1963年まで、読売新聞によって開催されていた〈読売インデパンダン〉展の際に作品を発表し続けた。その時、瀧口修造は海藤日出男に、読売新聞に掲載するように招かれ、北代省三の作品の評判は好評であ<sup>1</sup>ったため、瀧口修造は北代に会いに行った。その時から、北代省三、山口勝弘、武満徹、鈴木博義、秋山邦晴と福島兄弟はよく瀧口修造の家を訪ねるようになった。1951年に、山崎英夫、園田高弘と今井直次が加わり、〈アトム〉に改名し、日本橋の三越デパートでの展示会の準備に入る。

「趣旨芸術の諸種の分野を統合して在来の展覧会形式に見られなかった。異質の、芸術相互の有機的な結合を見出し、より生活に結び付いた者改正のある新しい芸術形式の発展のために努力する一つの試金石として、本展覧会を発表する。(中略)

但し上記の諸項目の展示または発表に際しては、各個に独立して発表する形態をとらず、相互に有機的な関連を賦与せしめ、会場全体一つの構成物とする。またこの展覧会の他の特色として在来の展覧会において殆ど考慮されていなかった。展示物の照明に多大の関心を払い、事情が許せば、機会的及び電気的な諸機構により、照明にも動きを与える予定である。」

しかし、メンバーはグループ名を納得できず、「はからずも名付親になってしまった」瀧口修造は彼らのグループに〈実験工房〉を名付けた。四つの漢字で構成されたこの名<sup>2</sup>称は、『詩的実験』という詩集の名称のように響き、言語的な面で、詩に於て、平凡過ぎる表現となっていた語意に対する対応を示していたように思える。瀧口修造はそれぞれの分野の<sup>3</sup>専門化に対して、その平凡の境界線を越えるように、それらの分野の相互作用を追求していた。1910年代のヨーロッパの芸術運動を勉強しながら、アヴァンギャルド運動に参加し、その精神を常に生かし続けていた稀有な存在であった。

<sup>1</sup> 山口勝弘「実験工房と美術の脱領域」、『実験工房と瀧口修造』、東京、佐谷画廊、1991年、p.24

<sup>2</sup> 瀧口修造「新しい芸術を創る人々- 実験工房」、『芸術新潮』、東京、1955年(『実験工房と瀧口修造』、p.12)

<sup>3</sup> 山口勝弘「実験工房と美術の脱領域」、p.26 及び「実験工房年譜」、『実験工房と瀧口修造』、p.102

読売新聞社主催の〈ピカソ展〉は多数の芸術を組み合わせる機会となった。1951年11月、〈実験工房〉のアーティストたちは、日比谷公会堂で行われたバレエ《生きる喜び》のテキスト、音楽や照明などを制作するように招待された。1952年、〈実験工房第二回発表会〉の際、日本で初めて、構成主義的なオブジェの舞台を使って、オリヴィエ・メシヤンの音楽を紹介した。

## 6-1-2. 芸術分野の相互作用、芸術とテクノロジーとの出会い

山口勝弘はモホリ・ナジの『ヴィジョン・イン・モーション』(Vision in Motion、1929年)や『ザ・ニュー・ヴィジョン』(The New Vision)を読み、キネティック・アートに興味を持ち、《ヴィトリヌ》を制作し始めた。ガラスの板を使用し、光学の原理を实践した。マルセル・デュシャンがカルダーの作品について提案した《モビール》に対して、瀧口修造が提案した《ヴィトリヌ》という名称は、その作品のシリーズを示していた。

山口勝弘の《ヴィトリヌ》は1952年3月に、タケミヤ画廊で行われた〈実験工房 第三回発表会〉の際や、また同年8月、銀座の松島画廊において油絵と共に《モビール》と共に展示された。1953年に、大辻清司は北代と山口の作品の撮影を行い、瀧口修造の推薦によって、その写真を『アサヒグラフ』誌の「アサヒ・フォト・ニュース」の欄に掲載された。

その後、〈実験工房〉の多様な活動はより詳しく資料化することが可能となり、その意味で写真との出会いは大切な出来事になった。その新しいメディアは創造しようとしていた舞台装置にとって相応しいと考えられていた。1956年に山口勝弘は音楽芸術誌に『主張と実現・実験工房』という記事を掲載した。彼にとって、

「実験工房のエネルギーは、いつも球心的方向と遠心的な方向へ向かって放射されてきた。球心的な方向というのは、外形的な工房としてのチーム・ワークを離れて、個人の仕事の中へ帰ろうとするエネルギーの方向であり、遠心的というものは、美術と音楽、文学など各分野の仕事が、必然的な意思によって結び付こうとするエネルギーの方向である」。

「しかし、芸術の各分野による結合の機会は、予期にしたほどたやすくは現われなかった」「だが、1953年の9月に工房の全部のメンバーが参加して、新しい結合の場を見出した。それは、オート・スライドによる発表であった」。(中略)「或る意味ではプリミティブな表現方法による実験ではあったが、キャンバス

やピアノによる表現手段をこえて、新しい表現手段であるオート・スライドやテープ・レコーダーなどの機会を通して、人間の視覚や音楽を発見しようという一つの課題にぶつかったのである。一方では映画という総合芸術が、大資本による商業主義によって習慣的な表現へ陥っているとき、こういう機械を通して人間を表現する実験は、20世紀後半の芸術家が立ち向かうべき一つの避けることのできない仕事だと思う。」

〈実験工房〉のメンバーは、コンサートなどの際に舞台美術やインスタレーションなどを考えながら、アートとテクノロジーとの関係についても興味を見せていた。1953年5月と6月に、山口勝弘と北代省三は武宮画廊で続けて個展を開いた。前者は新作の《ヴィトリーヌ》の《空虚の目》と《イカルス》を展示し、後者は《写真版画》という印画紙を使った作品を発表した。同時に、日劇ミュージック・ホールのディレクター、岡田圭吉に依頼され、実験映画《モビールとヴィトリーヌ》も制作していた。その映画はスペクタクル《神の国から谷底を見れば》の映像として、スライドと共に三つのスクリーンに上映された。

同年9月、東京第一生命ホールでの〈実験工房第五回発表会〉の際に、オートスライド(連続的<sup>4</sup>に投影されるスライドによる作品)が何点も上映された。福島秀子と和男による《水泡は創られる》、駒井哲郎と湯浅譲二による、ロベル・ガンゾの詩に基づいた《レスピューグ》、北代省三、鈴木博義と湯浅による《見知らぬ世界の話》などが上映された。《試験飛行家WS氏の目の冒険》では、北代省三は撮影を、鈴木博義は音楽を担当した。山口勝弘は飛行家の目に入り込んだ水晶の中に展開する構成主義的な風景を表す、ガラスや紙などを使用した77の模型を制作する。1955年、実験劇場のスペクタクル、《イルミネーション》の際に、〈松尾明美バレエ団〉は〈実験工房〉とのコラボレーションを行う。舞台監督、山口勝弘はW.S.氏が見た風景のある要素を使用した。

「『イルミネーション』(装置・山口勝弘)は光とガラスのあいだを白い人間が出たり入ったりして、いわば主観と客観の急激な交錯による一種の虚像の世界を現出しようとしている。」

松本俊夫が勤めていた新理研映画社に、自転車の輸出のためのプロモーション映画の依頼が来た。《銀輪》というタイトルのその映画では、北代省三と山口勝弘が

---

<sup>4</sup> 山口勝弘「実験工房と美術の脱領域」、p.27

構成を、武満徹と<sup>5</sup>鈴木博義が音楽を制作し、東宝映画社のもっとも想像力のあるエンジニア、円谷英二の協力を得て、松本は特種効果を実現することとなる。円谷はその後、ゴジラのシリーズの特殊効果などを担当した。PR映画にもかかわらず、《銀輪》は、そのような特種効果をカラー・フィルムで実験した日本で初めての作品となった。

〈実験工房〉のメンバーは様々な実験を続けながら、なおかつ作曲家の武満徹、福島和男、鈴木博義、秋山邦晴、若山浅香、湯浅譲二らによって、日本でまだ知られていなかった西洋の作曲家、エリック・サティ (Erik Satie) 、アロン・コプランド (Aaron Copland) 、ダリウス・ミロー (Darius Milhaud) 、サミュエル・バーバー (Samuel Barber) 、オリヴィエ・メシアンやジョン・ケージなどを紹介をしつつあった。瀧口修造はそれについてこう記述している。

「文学ではカミュやエリュアルが訳されたり、絵画ではピカソの新作やサロン・ド・メーが紹介されたりする時代に、音楽だけが同時代の世界の空気が伝わらないのは全くふしぎです。

恐らく、ミュージック・コンクレートやエレクトロニック・ミュージックの展開と共に、それぞれの芸術分野の融合の新しい可能性は次第に明らかになっていったと思われる。

6

---

<sup>5</sup> 瀧口修造「バレエと造形」、『美術手帳』、東京、1955年6月(『実験工房と瀧口修造』、p.16)

<sup>6</sup> 瀧口修造「実験の精神について」、『<実験工房第二回発表会>』、1952年(『実験工房と瀧口修造』、p.12)



### 6-1-3. 1956年～1958年:〈実験工房〉の第三期

1956年より、〈実験工房〉の活動は減退してゆく。1956年1月、武満徹と鈴木博義はヤマハ・ホールでミュージック・コンクレートのオーディションを主催した。山口勝弘は会場構成を依頼され、客席の間に、床から天井まで白いロープの束を引き、会場の壁面構造と視覚的に相互作用が行われるような装置を創造した。《ヴィトリヌ》の基本概念である、観客自身がインスタレーション作品の透明さを様々な観点から体験できることを実現するものであった。

3月の〈読売アンデパンダン〉展に、ガラスと合成樹脂を使用した作品を出品した。北代省三は「暮れる時」という写真作品。同年8月に、新宿風月堂、〈実験工房のメンバーによる新しい視覚と空間を楽しむ夏のエキジビション〉の際に、福島秀子の油絵、北代省三と山口勝弘の新作などが展示され、又武満徹の音楽も秋山邦晴によって、テープで発表された。翌年、グループの最後の展覧会、〈実験工房メンバーによるサマーエキジビション〉が同じ場所で開かれた。

ここでなぜグループ活動が減退していったかという疑問が生じるだろう。戦後、ヨーロッパやアメリカでも、そのような活動をしているグループは比較的少ない。にもかかわらず、その中の幾つかは存在していた。

1951年、ブラック・マウンテン・カレッジで、《アンタイトルド・イベント》(Untitled Event) が行なわれた。これは、ジョン・ケージによる開催であったが、絵画、フィルムとスライド(ロバート・ラウシェンバーグ)、ダンス(マース・カニングハム)、詩(チャールズ・オルソンとメリー・カロリン・リチャーズ)、ピアノ(デーヴィット・チュドアー)やラジオと講演(ジョン・ケージ)が組み合わされ、観客を取り囲むように行なわれた。

関西においては、〈実験工房〉と同一の存在が〈具体美術協会〉であった。アメリ



カの〈フルクサス〉がその活動を行う以前に、〈具体〉のメンバーはアクション、「ハプニング」(当時はこの名では呼ばれなかった)を行っていた。1955年、東京の小原会館で行われた〈第一回具体美術展〉では、村上三郎が障子を突き抜けた行為が非常に有名となった。

「ただ、この1960年代はじめのアーティストたちは、各種の工業用素材の可能性の実験という点で、戦前の構成主義的思想を引き継いでいると同時に、ダダイズムからシュールレアリズムを通して流れている、幻想的世界やナンセンスな遊びの領域に関わっているポル・ブリなども含まれる。」

アナスタジオ・ディ・フェリチェが指摘したように、〈未来派〉のパフォーマンスはルネッサンスのマルチメディア的なスペクタクルを連想させ、そのルネッサンスのパフォーマンスもプラトンとアリストテレスの宇宙構成に於ける思想を実験していたと言える。山口勝弘によれば、

「<sup>7</sup>1960年代の現代美術の特徴は、第二次大戦後の都市環境の変化に対する第二の応答とみることができる。この第二応答に於ても、1920年代と殆ど同様な経過を辿って作品が現われている」。

日本の戦後美術史をみると、日常生活用のテクノロジーは1960年代からアメリカの水準に到達するが、美術分野では、一種の「テクノロジー・アレルギー」が現われ<sup>8</sup>ている。伝統的芸術の資産を守ろうとする傾向は、日本人が過去の文化に大きなこだわりを持っていることを明確にあらわしていると思われる。

当時、日本を訪ねているフランスの評論家ミシェル・タピエは〈具体〉と、〈実験工房〉の紹介記事では、このように書いている。

「福島、山口の二人の画家のためによいと思われるのは武満徹、鈴木博義、佐藤慶次郎、湯浅譲二、といったミュージック・コンクレート、或いは電子音楽の作曲家たち、それに若い批評家で、詩人、秋山邦晴が同じグループに肩を並べて活躍しているという事実である。こうして一つの聡明な力動体が構成され、これは活気に満ちその行動において明晰というグループの全体雰囲気のためにきわめて幸いに働いている」。

<sup>7</sup> 山口勝弘『ロボットアヴァンギャルド』、p.46-47

<sup>8</sup> 山口勝弘『ロボットアヴァンギャルド』、p.47

〈未来主義〉や〈構成主義〉の後継するグループとして、「すべての実験芸術を包括する初めてで、殆ど唯一の例である」〈実験工房〉は、戦後の美術史ではユニークな位置であると思われる。〈実験工房〉を創立したそれぞれの作家が異なる分野からにもかかわらず、オープンな形態を守ることにしていた。つまり、他のアーティスト、組織や会社が企画したイベントなどに参加する自由を保っていた。そのオープンな形によって、逆に活動が困難な場合もあり、さらに記録をまとめる作業も混乱した状況だったかもしれなかった。1991年に、山口勝弘は次のような文章で説明しているように、

「当時のヨーロッパにもなかった〈実験工房〉の活動は、前述したように、〈具体〉グループよりも3年も早くスタートし、1957年には殆ど終わろうとしていた。

ということは、日本ではもちろんのこと、当時の欧米の美術界を見ても、あまりにも早過ぎた活動だったということが出来るだろう。

（中略）1960年代が本当の〈実験工房〉のための時代であるはずだったという気がするのである。」

確かに、様々なプロジェクトや研究内容の大胆さを考えると、当時の〈実験工房〉の活動は<sup>11</sup>比較的、認められなかったと思われる。山口勝弘の制作活動を見ると、造形に於ける創造力と、当時、取り上げられた美学に於ける問題を詳しく組み合わせたということが明らかである。

---

<sup>9</sup> 秋山邦晴「De la musique futuriste au défi de la musique traditionnelle」、『Japon des avant-gardes』、Paris、Éditions du Centre Georges Pompidou、1986年、p.486

<sup>10</sup> ミシェル・タピエ、美術手帳』（1961年11月）に掲載された記事（山口勝弘「実験工房と美術の脱領域」、p.28）

<sup>11</sup> 山口勝弘「実験工房と美術の脱領域」、p.29

#### 6-1-4. 山口勝弘の造形作品、《ヴィトリーヌ》

1940年代の終わりに、〈ロシア構成主義〉を研究していた山口勝弘はモホリ・ナギの思想に影響を受けた。〈バウハウス〉の作家が《光の絵》について提案した概念に影響され、造形的要素に集中した。「画財屋よりも、ガラス屋に行く方がよほど面白かった」。山口勝弘がガラスやアルミの板をはじめ、セルロイドや金網などを集め、「バウハウスのアトリエのように見えた」。様々な素材の組み合わせによって、光の反射や透明感の効果を実験していた。モンドリアンの最後に描いた絵《ヴィクトリーブギーウ<sup>12</sup>ギー》(Victory Boogie Woogie, 1944年) の上に、モール・ガラスを動かしてみると、描いた円、四角などが視覚的に変形することが分かり、光学のレンズのように扱ったモール・ガラスが重なり、<sup>13</sup> 色々な仕掛けを創造すると、色々な効果が発生した。

山口勝弘は、筆を使うという身体行為は、「自分」を強調することになるというふうに解釈し、筆を扱うことをなるべく避けようとしていた。山口勝弘にとっての、そのような意図と同様な解釈で、デュシャンは《大ガラス》の幾何学的な機械たちを描いた。山口勝弘はそのような「自分」に反発することにより、

「日本の社会的な風土、状況は非常に、まずイデオロギー的であった。政治的にも。それからもう一つは情念的なものが芸術を動かす原理として考えられていた。そういうものを意識的に避けて、(中略)筆によって描くという、肉体的な描くという行為の痕跡消し去り、ガラスの上に絵具を塗って、しかも描かれるパターンはあくまでもカラスグチによる幾何学的な線を使っていたわけです。」

意識的にカンヴァスと絵を忘れると、次には視覚的な作品の構造を、「空間的に描かれた面が浮遊する」ために、ガラスの物理的な特徴を考えていた。すると、観客は、自分の身体の動きによって、鑑賞してい<sup>14</sup>る作品の形態を自分で定義する。動き

<sup>12</sup>山口勝弘「山口勝弘のアートワーク30年／ヴィトリーヌの時代」、『ジャパン・インテリアデザイン n° 266』、東京、インテリア出版社、1981年5月、p.34

<sup>13</sup>山口勝弘「山口勝弘のアートワーク30年／ヴィトリーヌの時代」、p.34

<sup>14</sup>山口勝弘『パフォーマンス言論』、p.157-158

によって絵の形を変えたり、拡大したり、縮小したりすることができるので、観客にとって観る行為はパフォーマンスとなる。「作品と、見る側<sup>15</sup>が相対的な関係の中に置かれるということをやっていたわけです」。

《ヴィトリーヌNo1》(20.8 × 17.8)は1952年12月に制作された。薄い箱の形で、その正面に2枚のガラスの板の間に長方形が相互浸透するような形で絵が観える。ガラス板から2センチほど離れている奥はグレーの平面に幾何学的な形態が描いてある。従って、観点によってそれぞれの形態とそれの影の視覚的な関係を変えたりする。

山口勝弘は幾つかのタイプの《ヴィトリーヌ》を制作し、それぞれの材料の<sup>16</sup>特徴に従い、様々な重ね方や組み合わせ方を考えた。又、その上に傾く「井」のような形態や、モニュメントのような柱の形態などが、その中に光の電器装置を入れることによって、様々な可能性があった。タイトルは作品の一部として扱われ、抽象的な作品を具体化する役割があると思われる。《アフリカの華》(1953年、56 × 94.5 cm)、《夜の進行》(1954年、60.6 × 51 cm) や《静かな昇天》(1955年、94.5 × 65 cm) などがある。

1958年、《風》(120 × 360 cm) は、以前より規模の大きな作品で、展示会場の壁全体に展示される。《風景》(180 × 120 cm) などが支柱に支えており、会場の空間を区分する。当時山口勝弘はオブジェよりも、スペースを制作する意識を持ち、1958年12月の和光画廊に於ける個展の、インテリア・デザインや展示会の構成を丹下健三に依頼した。その時から、箱が解体し、内面にある要素も構成主義的な部分も流出している。

それらの作品は、造形物よりも、「新しい感覚を与える機械」として考えられた。その意味で、ジャン・アルプやベン・ニコ<sup>17</sup>ルソンのレリーフとは違い、モホリ・ナギの構成主義的な空間的作品、《スペース・モデュレータ》の系列として構想された。1958年、《ヴィトリーヌ》のシリーズの制作は〈実験工房〉の活動の終わりと共に中止される。

<sup>15</sup> 山口勝弘『パフォーマンス言論』、東京、朝日出版社、1985年、p.156

<sup>16</sup> 山口勝弘『パフォーマンス言論』、p.158

<sup>17</sup> 山口勝弘「ヴィトリーヌについて」、『アトリエ N°336、1955年2月(「資料アンソロジー」、『山口勝弘 360°』、東京、達洋社、1981年、p.144)

## 6-2- 60年代:空虚から巨大化まで

### 6-2-1. 旅行、空虚や新しい方向

《ヴィトリーヌ》の制作を停止すると、閉鎖された構造を開けることになる。金網はガラスと同じように光を通すが、湾曲することもできる。開放や閉鎖、透明感や連続性などを使うことができた。1957年にすでに、九つの曲線的要素が流動やら旋状を思い起こさせる《風の方向》(180 cm × 90 cm) を制作した。

1961年10月、山口勝弘はヨーロッパやアメリカでバウハウスなどについて日本で手に入らない資料を入手するために、100日間の旅に出掛けた。ローマに一月ほど滞在している間に、アメリカへのビザを待ちながらバルセロナへ渡り、ガウディの建築や陶芸などを発見することにより、自己の中に19世紀のヨーロッパの工芸の影響を強く感じる。その際、西洋の芸術の軌跡を意識すると、西洋美術の世界について疑問を持ち始めた。ニューヨークでは、小野洋子に歓迎され、クリスマスの日にレオ・カステリの家に招かれた。そこで、建築家のフレデリック・キスラーと出会う事となる。キスラーのアトリエを訪ねた際に、「エンドレス・ハウス」等の作品を見せられる。その時、彼は人間の感覚によって構成された環境をどのように創造するのか、という点に関し、理解することに至る。

キスラーはすでに作品と観客の相互関係に注目し、建築の基本的な問題は、観客の「パフォーマンス」、つまり態度の質を定義しなければならないという「ソフトウェア」の問題を主に取り上げた。ある作品を、例えば穴の開いている壁の裏に展示する行為などは、再びデュシャンの作品、特にスペインのハシエンダの扉の裏に、妙な風景が見えるようなインスタレーションである《遺作》(Étant Donnés: 1- La chute d'eau, 2- Le gaz d'éclairage) と関係するのではないかと思われた。キスラーは観客の視覚から他の要素が離れ、一つだけの作品に集中する状況を考えていた。1942年に、デュシャンがニューヨークに着いた時に、キスラーの家で泊まったので、作品はそ

の環境といかなる関係を持つかということによって、観客の対応、反応やパフォーマンスの問題について、話す機会があったと思われる。つまり、作品はオブジェとしてではなく、むしろある環境の中で広がるために、環境的な展示の仕方を考えることを必要とする。旅行中に資料や情報を集めたことによって、帰国した後、『不定形美術ろん』という本を書き下ろした。「ろん」を平仮名で書いてあるのは恐らく「論」の意味を弱くするためであろう。その中で観客と作品との相互作用から、作品と展示の仕方、光の非物質性、形態と無形態、工芸、化粧や入れ墨、料理までという様々な問題を取り上げることができる。

ヨーロッパで失望したことやニューヨークでの出会いは確かに「刺激的な体験」であった。「装置的要素と博覧会ディスプレイ混合したインスタレーション」<sup>18</sup>を発表し、60年代のミニマル彫刻の代表的存在だったロバート・モリスを知り合ったにもかかわらず、自分に「空虚」<sup>19</sup>が出来、「造形の形態に<sup>20</sup>対して関心を失った」。同年の秋に、父親が亡くなり、雑誌『美術手帳』では幾つかの記事に書いたように60年代の初めは「瀕死の芸術家」として過ごした。そのような体験は芸術活動には、確かに大きな影響を与えたと思われる。

---

<sup>18</sup> 山口勝弘「山口勝弘のアートワーク30年／布張り彫刻の時代」、『ジャパン・インテリアデザイン n° 266』、p.37

<sup>19</sup> 山口勝弘『非定形美術ろん』、東京、学芸書林、1967

<sup>20</sup> 山口勝弘『ロボットアヴァンギャルド』、東京、パルコ出版、1985年、p.66

## 6-2-2. 空虚の彫刻

キスラーが制作した「銀河」という絵のシリーズから<sup>21</sup>靈感を受け、空間的に展開できる構造を想像し、空虚を見せる《布張り彫刻》を造り始めた。「内容や物質のない」それらの作品のタイトル《声》(1962年、129 × 74 × 38 cm) や《風の棺》(1962年、180 × 55 × 35 cm) で<sup>22</sup>も分かるように、それらは父親へのオマージュであった。金属の構造に白い布やは引っ張られ、そのシリーズの全ての彫刻は「造形空間」になった壁に設置されるように構想されていた。明らかに、そのような彫刻は様々な空間を結び、それらの関係を創造する作品であった。

布張り彫刻に現われる「内面的空虚」の追求はさらに、1965年以降制作された《光の彫刻》の場合に最もはっきり感じられる。そのシリーズの第一目の作品、《Cの関係》(1965年、170 × 240 × 100 cm) は、アクリル板で「C」の形の二つの部分の中に造られ、中に金属の構造と電器光装置が付いていた。一つの「C」形は透明なもので、もう一つは赤く半透明で、いわゆる、ポジとネガの関係を持っている。一つは光を通し、もう一つは光を遮っている。その彫刻の部分的な要素は結ばれていながら、別々に存在している。全体はそれぞれの要素のディスプレイの方法、また観点によって構成される。基本形態は「ニュートラルな形」、例えばローマ字やひらがなを使っている。ポジとネガと極のモデルを従い、《キス》(1968年、200 × 260 × 35 cm) はブランクジの同名の彫刻へのオマージュである。

<sup>21</sup>山口勝弘「山口勝弘のアートワーク30年／布張り彫刻の時代」、『ジャパン・インテリアデザイン n° 266』、p.37

<sup>22</sup>山口勝弘「山口勝弘のアートワーク30年／布張り彫刻の時代」、『ジャパン・インテリアデザイン n° 266』、p.37

### 6-2-3. フルクサスとの出会い: イベントやハプニング

1970年まで、山口勝弘は《布張り彫刻》や光とアクリル板の彫刻を制作し続ける。1967年、《作品》は〈第四回長岡現代美術館賞〉、《ユニバース》は〈東京都近代美術館賞〉を受け、1968年《キス》、《五月の橋》と《サイン・ポール》は〈ベニス・ビエンナーレ〉で展示される。

ニューヨークにおいて、小野洋子によってフルクサスのアーティストに紹介され、〈リビング・シアター〉(Living Theater) のイベントにも参加した。小野洋子と共に、椅子を壊すまでに踊る、という、一柳慧の作曲を演奏した。帰国後も、アメリカの現代芸術と関係しているアーティストや作曲家と共に、幾度もイベントやハプニングに参加する。1965年9月、銀座のクリスタル画廊で、秋山邦晴と〈Flux Week〉を共同企画し、資料、オブジェ、ノテーションや詩を展示し、《レインボー・オペレーション》を演奏した。透明なビニール・シートの環境の中で、光の仕掛けを使用しながら、詩を朗読するパフォーマンスだった。

1966年11月、銀座の松屋デパート主催の〈空間から環境へ〉展の関連イベントとして、草月会館で横尾忠則、秋山邦晴、塩見允枝子と共演し、又顰嘔と共に、同年12月18日、品川倉庫から、原宿の明治神宮、護国寺までバスで移動し、《水たまりのイベント》や《握手のピース》を行った。

又東野芳明と共に草月会館で〈Expose 68〉などというイベントも企画し、映画やスライドを透明なスクリーンに上映しながら、カメラやモニターをテレビ局にレンタルし、ビデオの「クローズ・サーキット」の中のシンポジウムを実現した。テレビに於ける<sup>23</sup>初めての試みの後、《イメージ・モデュレータ》(1969年) を制作する。それは、一般の

<sup>23</sup> 『Happenings & Fluxus』、Kölnischer Kunstverein、1970年11月6日～1971年1月6日



番組を、映っているテレビモニターの前に、《ヴィトリヌ》の制作で使ったモール・グラスをセットするというインスタレーションだった。以前行った追求だが、今度はスチールではなく、動く映像を観客の位置によって抽象化し、変化させる装置である。ナム・ジュン・パイクが何年か前に、テレビの上に大きな磁石を置き、観客自身が番組の映像を変える可能性を与えていたように、観客は身体の動きによってその実験を行うことができた。

1969年に、銀座のソニー・ビルで行われた〈Electromagica 69〉の際に《水変調機・Water Modulator》を発表する。170 cm の高さで、4 本の透明なパイプの中に水が入っており、そのパイプの底にファンの羽が水に運動を起こさせるという作品であった。これは以前の光の彫刻を思いださせるが、運動に於ける研究も含み、今後ビデオを使用することにより、より豊かな可能性を感じさせる作品であった。

本展覧会の<sup>24</sup>名称である〈国際サイテック・アート展 (Psytech Art) エレクトロマジカ〉は精神 (Psycho) と技術 (Technology) の結びついた芸術を意味し、エレクトロマジカはこのイベントのテーマである電気による不思議な仕掛けを指すものである。しかも同展覧会では、このテーマに相応しい作家を外国より招くなど、画期的な試みがなされた。この展覧会は今後の美術の流れに重要な意味をもつ。具体的には、翌年の〈エキスポ'70〉のプロローグともいえる日本で初めての大規模な芸術とテクノロジーの一大イベントであった。

---

<sup>24</sup>1965年、映像の磁気によるデフォルメーションの可能性に刊して、日本のエンジニアと相談した上で、《Magnet TV》は制作された。(Edith Decker『Paik Video』、Köln, DuMont, 1988, p.61)

#### 6-2-4. 巨大なプロジェクト:大阪万国博覧会

1970年大阪に於てアジアで初めての〈万国博覧会〉が行なわれた。3月14日から9月13日までの半年で、64.218.770人もの人々がそこを訪れた。この観客動員数は大変なものである。しかし、残念ながら、この万博は、その後の現代美術の発展に余り影響を与えるまでには力が及ばなかったと思われる。西嶋憲生は、「日本政府が、過多のビデオ実験に補助金を出したにもかかわらず、明日の無い実験であった」とまで発言している。

〈万博〉は既に世界中で行なわれ、各国の芸術家を招き、大々的な計画への参加を依頼することも数多くあった。〈大阪万博〉の場合、日本においては前代未聞の、並外れた資金が投じられ、多数の前衛芸術家が動員された。山口勝弘の要約によると、その理由は二つある。

「1つの理由は、大阪万博では、直接的な商品展示が禁じられたことである。従って<sup>25</sup>、芸術的な展示によるパビリオン間の競争が起こった。2つ目の理由は、第1の理由とも関係するのだが、わが国の工業技術社会のハードウェア面は、ほぼ世界的水準に達し、そこで、それらのテクノロジーの利用技術、つまり、ソフトウェアの開発に対する産業界の期待があった」。

その意味で、〈大阪万博〉は、60年代に明らかになり始めた傾向を結集したと言える。また、情報社会への道をも示した。

そして、当時、科学や社会の様々な分野にコンピュータが普及し、大幅に利用されたことによって、コンピュータ・アートが生まれたと言うこともできる。そのような企画に参加したメンバーには、アーティストのみならず<sup>26</sup>、建築家も多かった。

ジョン・ケージ、ロバート・ラウシェンバーグとデーヴィド・チュドアによる〈EAT〉グ

<sup>25</sup> 西嶋憲生「Histoire de la vidéo au Japon」、『Vidéo』、Artext(e)s、p.92

<sup>26</sup> 山口勝弘『ロボットアヴァンギャルド』、p.58

ループのインターメディア的な方法論の影響で、「モニュメント的な建築技術上の実験」が行なわれ、事務所的建築物より、表現的な建築物を作るという傾向が現われた。

山口勝弘が言及しているように、〈大阪万博〉は「一種の映像博」であった。〈太陽の塔<sup>27</sup>〉内部の栗津潔による《マンダラマ》、東芝IHI館では泉真也による《グローバル・ヴィジョン》、またせんい館の松本俊夫による《スペース・プロジェクトン・アコ》、などもあった。鉄鋼館では武満徹の音楽と、宇佐見圭司のレーザー光線のスペクタクルが発表されていた。

山口勝弘は建築家、東隆光と伊原道夫と共に三井グループ館のディレクションを担当した。全体のプロジェクトは《スペース・レビュー》と名付けられ、館内の空間、つまりそこで行われるスペクタクルによって、館の建築は構成された。

「三井パビリオンでは、建築自体とその内部でおこなわれる催しや展示を分けて考えず、その両面を一体化して、一貫した演出方針に沿って展開される連続した環境の集合体としてとらえられている。その結果、ここには建築の要素がすべての環境を成立させるための道具・装置である〈装置化建築〉が出現した」。

ドームの中に行われたスペクタクルは《宇宙と創造の旅》と名付けられ、その主な仕掛けは観客が昇ることができる三つの回転する台であった。それぞれの台には80人までが乗ることが出来、上下に10メートルから20メートルの高さで移動することが出来た。360度のスクリーンや天井に設置された彫刻<sup>28</sup>に、フィルム上映機やストロボによって、光や映像の投影が行われた。一柳慧、佐藤圭次郎と奥山重之介が創造した音楽が、スクリーンの裏や地面に設置された何百台のスピーカーから聞こえていた。出口は長い廊下に配置され、その壁に小さなスピーカーが取付けられており、詩などを朗読する声が聞こえ、この廊下部分の音量はドームの中それとは対照的に小さな音量であった。

映像実験が多過ぎたため、観客の中にも、「テクノロジック・アート」に対しての否定的な反応は多かった。又、山口勝弘によれば、

「万国博の会場に現われた50,000,000近い人間群の影響が前衛的な芸術家達

<sup>27</sup> 山口勝弘『ロボットアヴァンギャルド』、p.59

<sup>28</sup> 山口勝弘「せり上げ回転式展望装置」、『山口勝弘 360°』、p.122

の上にも起こってきていた。どちらかと言えば、個人的な発表でしかなかったこれらの芸術作品が、半年間の間に、50,000,000近い人間達の眼に晒されるという経験は、彼らにとって初めてのことだった。さらに、仲間内に近い学芸欄や文化欄でなく、社会面で作品の評価を問われることも初めての経験となった。また、私を含めて、何人かの芸術家達は、この会場が大量の観客に対する一方的コミュニケーションの場とならざるを得なかったことに、深い反省を抱いた」。

1970年は、社会的、政治的な出来事が多発し、それによって「情報社会」の曙となり、同時に芸術家の役割についても考えさせられた時代であった。芸術家たちは、コミュニケーションの新しい可能性に適応した利用法、また政府及び企業に対する対応を新たな定義付けを余儀なくされた。したがって数年前に出版されたマーシャル・マクルーハンの理論の研究を再認識する必要性があった。

「この新しいメディア論の特徴は、マスメディアを前提としたものではなく、むしろメディアを利用する情報の作り手が、パーソナルになり、コミュニティーとなり、今までのマスメディアの受けて側の論理から出発している点である。」

これらの記述からも分かるように、日本ビデオ・アー<sup>30</sup>トの歴史に関心を持つ人々にとって、〈大阪万博〉は意味を見いだすことができないイベントであった。しかしながら、1970年は、政治社会的出来事が多く、また情<sup>31</sup>報社会の黎明期でもあったので、芸術家の役割について多くの基本的反省がなされたことは、特筆に値するであろう。「万国博そのものの成果はとにかくとして、その後の数年間に、これら環境演出の手法は一つのノウハウとして、社会的に定着していたのである。」

<sup>29</sup> 山口勝弘『ロボットアヴァンギャルド』、p.60

<sup>30</sup> マーシャル・マクルーハン『The Gutenberg Galaxy』、トロント、トロント大学出版、1962年

<sup>31</sup> 山口勝弘『ロボットアヴァンギャルド』、p.61

## 6-3- 日本のビデオ・アートの誕生(1972年～1974年)

### 6-3-1. 再発見された著名な観点

〈大阪万博〉によって、芸術家は60年代に問題されたテーマから離れ、今後、アートとコミュニケーションは主なテーマになった。60年代に始まった造形芸術による環境の占領は第一方向であり、又その方向が起こす問題を定義する手段としてのコミュニケーションの具体的回路が必要となった。ビデオが誕生した際に、これは大衆と芸<sup>32</sup>術家の間のコミュニケーションを支える造形的表現のためのメディアになるかと思われた。ビデオメディアは撮ると撮られる、観ると造るの間に存在するかのように感じられた。映像を造ることとモニター上で現われる映像との関係はリアル・タイムで行われ、ライブ感覚で行われていた。

1971年に山口勝弘はもう一度アメリカやヨーロッパに旅行し、帰国後、「情報構成彫刻」のアイデアが生まれた。それは、ビデオ機器と造形作品の組併せによって、観客の参加、つまりリアル・タイムのパフォーマンスを必要とする「造形的コミュニケーション」を提案した。そのプロジェクトは殆ど即時にパフォーマンス《Eat》として具体化し、又数年後インスタレーション《ラス・メニナス》の形態として発表されている。山口勝弘はそれを《ビデオラマ》と呼んでいる。その作品シリーズは、ビデオ・アートが創<sup>33</sup>造するコミュニケーションの場、または具体的空間の中にディスプレイされ、三次元の造形への認識を示している。《ビデオラマ》は鏡と数台のモニターを使ったカレイドス

<sup>32</sup> 山口勝弘『ロボットアヴァンギャルド』、p.60

<sup>33</sup> 山口勝弘「山口勝弘のアートワーク30年／ビデオアートの時代」、『ジャパン・インテリアデザイン n° 266』、p.45

コープ的なビデオ彫刻である。

《ビデオラマ》は1950年代の《ヴィトリーヌ》、又1960年代の《光の彫刻》で追求していたことと同じように環境の問題に直接触れていた。1972年2月24日から同年3月5日まで、ソニー・ビルで行われた〈Do It Yourself Kit〉展の際に、山口勝弘は小林はくどうと共に、セザンヌの《カード遊びをする人たち》(1890-92年) からインスパイアされた作品《Eat》を実現した。二人の<sup>34</sup>男はテーブルに座り、互いにビデオ・カメラで撮影している。その映像はパフォーマンスの後方に見える。もう一つのカメラは、セザンヌの位置全体のシーンを撮影している。山口勝弘によると、その複数の観点はビデオというメディアの可能性によってセザンヌの絵を表現し<sup>35</sup>ながら、「絵の構造をよりメディア的に開いた」。

同年10月、東京を360度の角度で見たインスタレーションを実現した。この作品はパフォーマンスの方法で制作した。東京の何箇所かを訪ね、それぞれの場所で、ビデオ・カメラを360度で回転しながら撮影を行った。同じ映像を映す45台の8×10 cm程のモニターと鏡のセットを使用したこの《トウキョウラマ》を東京アメリカン<sup>36</sup>・センターで発表する。

1974年5月、〈第11回日本国際美術展〉に、ビデオ部門が設立された。山口勝弘はインスタレーション《ラス・メニナス》を発表し、「一つのモニターの上に環境を表現する、あるいはシュミレートされた環境を眺めるということは、シュミレートされた環境と人間の対一の関係でしかない」。ピカソが同じ《メニナス》を制作した17年後、山口はベラスケスの絵を再び解釈した。山口勝弘はミシェル・フーコーがその絵について指摘したことを現実に作品化した。

<sup>34</sup>山口勝弘「日本のビデオアート・アンソロジー: Eat」、『第3回ふくい国際ビデオビエンナーレ』、1989年、p.169

<sup>35</sup>山口勝弘「山口勝弘のアートワーク30年／ビデオアートの時代」、『ジャパン・インテリアデザイン n° 266』、p.45

<sup>36</sup>山口勝弘『パフォーマンス言論』、p.168

「そこでは表象がその諸契機それぞれにおいて表象されているわけであって、その場合の諸契機とは、画<sup>37</sup>家であり、パレットであり、裏返しにされた画布の大きなくすんだ表面であり、壁に掛けられたいくつもの絵であり、自ら眺めていながら自分たちを眺めている人々によって額縁にはめこまれている人物たちであり、最後に、表象関係の中央、その中心で、本質的なものの最も近くにある一しかも、表象の最もはかない二重化にすぎなくなるほど、はるかに遠く、非実在の空間の奥深く挿しこまれ、よそに向けられているあらゆる視線とは無縁な、反映として一表象されているものを示す鏡にほかならない。絵の内部のあらゆる線、とりわけ、中心にあるその反映からくる線は、表象されつつ不在であるものそのものを目指している。それは客体であり一表象された芸術家が画布の上に写しつつあるものであるから一同時に主体である一画家が自身をその制作を通じて表象しながら見ていたのは、画家自身にほかならず、絵に描かれている視線は、王というあの虚構の点に向けられているが現実にはそこに画家がおり、画家と至上のものとの間がまたたく間にいわば際限もなく後退していくこの両義的場所の主人こそ、最終的には、その視線が絵を一つの客体に、あの本質的欠如の純粋な表象にと変形していく、鑑賞者にほかならないからだ。」

《Video Exercise》(1974年)というサブタイトルの第一バージョンは、ベラスケスの絵のコピー、ビデオ・モニターとビデオ・カメラが使用された。その前に、テーブルと椅子が用意され、全体のシーンはカメラによって映され、モニター上に現われていた。山口勝弘は作品について観客の感想などを聞き、話しをしていた。第二のバージョンでは、絵のコピーを2枚用意し、一方はカラー、もう一方はモノクロで、モノクロの絵の鏡のところ(ベラスケスの位置)に穴を開け、後ろからカメラを設置する。観客が王子と王女の位置におり、右左にセットされたビデオ・モニターに映される。真中のモニターに、モノクロの絵の鏡から見たシーンが映される。観客はカラーの絵に向かうと、自分の背中も見える。すると、絵の「鏡像的」な機能ははっきり分かる。観客は絵の構造に入り、それぞれの空間的な層を発見し、体験することができる。

「山口がビデオを用いて、《ラス・メニナス》にかくされた視線のドラマを、その構造と共に認識のプロセスとして対象化しようとしたことは明らかである。その意味でそれは「考」と名付けられるのにふさわしいが、同時にその構造をビデオのシステムに重ねて思考している意味で、すぐれて「ビデオ・メディア考」にもなっていることを見逃すことはでき<sup>38</sup>ない。」

<sup>37</sup> 山口勝弘『パフォーマンス言論』、p.170

<sup>38</sup> Michel Foucault「La place du Roi」、『Les mots et les choses』、Paris、Gallimard、1966、pp.318-319(ミシェル・フーコー「王の場所」、『言葉と物』所収、パリ、ガリマール社、1966年、P318∞319。(ここでの引用は、1974年に新潮社から出版された日本語版による。渡辺一民、佐々木明共訳、P327)





一台のカメラ、6台のモニターと3台のビデオ・デッキを使用したバージョンの《ラス・メニナス》は〈第十三回サンパオロ・ビエンナーレ〉で発表され、受賞した。

## 6-3-2. グローバル・コミュニケーションと社会問題

1971年11月から、バンクーバーの〈インターメディア〉テレビ局のマイケル・ゴールドバーグは4か月間日本に滞<sup>39</sup>在する。『インターナショナル・ビデオ・エクスチェンジ・ダイレクトリー』というビデオ作家とグループの年報を制作するためであった。実際、「日本はまだ、ビデオの世界地図の中の、ブラック・ホールのようなところであった」ので、そのビデオ・アート取材しにきたのである。カナダでは当時はまだ、ニューヨークで活動した飯村隆彦や山本圭吾の《火のイベント》しか知られていなかった。ゴールドバーグはビデオ・アートの作家やグループについての情報を交流するようと、考えていた。日本ではまだそのようなグループは存在していなかったの<sup>40</sup>で、ビデオに興味を持つ作家を集め、ビデオにおける芸術創造の可能性を宣伝しようとしていた。

第一章と第四章に記述したように、1972年2月に、銀座のソニー・ビルで、中谷芙二子と山口勝弘の協力を経て、ゴールドバーグはワークショップの形で〈Do it Yourself Kit〉展を企画した。参加者の13人、中谷芙二子、山口勝弘、一柳慧、萩原朔美、かわなかのぶひろ、小林はくどう、幸村真佐男、松本俊夫、松下哲雄、松下章子、中原道夫、宮井達郎と東野芳明が名付けた〈ビデオひろば〉グループを結成した。

〈ビデオひろば〉の代表的な活動は、積極的に社会的な方向を取るようになる。経済や、アメリカよりも激しくメディア化された日常生活の面で、徹底的な変容をしていた日本では、アーティストの役割をより詳しく定義し、再発見する必要性が感じられていた。人間的なスケールでは、「本質的」なコミュニケーションを追求し、社会制度

<sup>39</sup> 松本俊夫、幻視の美学、東京、フィルムアート社、1976年、p.221

<sup>40</sup> Alfred Birnbaum 「Japanese Video: Remembering an Art of Memory」、『Mediamatic Vol. 2』、No.4、Amsterdam、1988年、p.191.

に存在できる「生態学」を定義することが目的だった。

マクルーハンの、グローバルなコミュニケーションへの関心はナム・ジュン・パイクの衛星によるプロジェクトに於ける先駆的な実験に現われていた。1971年7月に、プロジェクト《ユートピアQ&A》が東京、ニューヨーク、ストックホルムとボンベイを結んだテレクスによるネットワークを実現した。グループ〈EAT〉の提案で、中谷芙二子、小林はくどう、森岡完介と山口勝弘らはフジ・ゼロックス社の協賛でソニービルから送信や受信を行い、「1981年という近未来について不特定多数と応答を交換するコミュニケーション・ネットワークの試み」という概念に基づき、プロジェクトを実現した。

〈トータル・メディア開発研究所〉の協力を経て、〈ビデオひろば〉は幾つかのプロジェクトを進めていた。主に、開発される都市地域の住民の間のコミュニケーションを改良するために、ビデオというメディアを使用しようと考えていた。第一回の実験は1973年3月に、横浜市野毛町で、〈済計画事務局〉の協力を経て、《開発地域計画に於ける住民参加の手法としてのビデオ》というプロジェクトを実現した。その活動の一部は住民のインタビューを行い、資料をまとめた上で、ドキュメンタリーの形で上映を行う企画だった。同年3月から、榎本和子、小林はくど<sup>41</sup>う、かわなかのぶひろ、松下明子、中谷芙二子と山口勝弘らは新潟東北電力支社ビルの中で、〈ビデオ・コミュニティ・センター〉を設立した。ローカルなレベルのコミュニケーションについて、ドキュメンタリーなどを制作し、その活動は一年間ほど続けた。コミュニケーションに於けるユーモアをを忘れずに、1974年の〈軽井沢ゲーム・フェスティバル〉に参加し、ビデオ・コーナーを開いたこともある。1974年と1975年に、作家と一般市民との間のコミュニケーション・ネットワークを実現する試みがあったにもかかわらず、1975年以降は、シンポジウムやレクチャーというグループとしての活動をすることに留まっていた。

<sup>41</sup> 山口勝弘「記録」、『山口勝弘 360°』、p.40

#### 6-4- 空、風景や庭園(1977年～1986年)

この長い期間を研究することによって、山口勝弘の制作活動に於て幾つかの方向を大別することができる。、場合によって、それぞれの制作方法では類似があると思える。光に於ける作品は、それぞれのオブジェの間や、オブジェと環境との間の区別が消滅され、観客自身は流れの中に入り込み、形態と一緒に消えていく(4-1.)。

同時にクロズ・サーキットにおける追求を行い、それは見ている側がより激しく消滅される方向として解釈することができるものであった。見る側はすぐそれ自体のイメージと重ね合わせなければならない。観る「主語」は常に「対象化」され、特権を与えられていない。システムが制作側を同化させる。

そして「庭園」というテーマが現われ、移動する視線が重要になる。観点の多様性によって、観る側が映像の速度と同じ速度で移動することができる。その特徴をあげることによって、区別できない「主語」と「対象」を、光の彫刻の場合と異なる視点から観ようとしている。つまりこの時期では、観る側、観られる側、映像、場所などが、様々な方法で実験の対象となる。

## 6-4-1. 光と環境

1977年、山口勝弘は光と環境における研究<sup>42</sup>を続けた。かわなかのぶひろによると、松本俊夫と安藤紘平らは「ビデオの映像を光と色彩におき換えた先駆的な試みである」<sup>43</sup>。山口勝弘は彼等が開いた道を引きつぐこととなる。かわなかのぶひろが指摘するように、山口は60年代の初めから布、そして透明なアクリル板や色の付いた<sup>43</sup>アクリル板を使い始めながらも、次第に光を扱うようになる。電氣的に「増幅された光」は周囲に広がっていく。環境を浸透し、逆に、環境に浸透される。彫刻は次第に物質性を失っていく。

1977年、ミナミ画廊で開催された、ビデオ作品による最初の個展の際、山口勝弘は《ビデオラマ》を発表した。インスタレーションは《ビデオ・カレイドスコープ》、《大井町付近》と《渦の中の女》という三つのパートに構成され、その映像が〈スキャニメート・ビデオ・シンセサイザー〉によって制作され、鏡に反映される。かわなかのぶひろはどのように展覧会について語る。

「テレビジョンというのも考えてみるとひとつの発光体である。茶の間に穿たれたもうひとつの窓として関係しているぶんにはその本性に気づかないけれど、たとえば誰もいない室内にとり残されたテレビが、ひそかに燐光を放っているさまをかいま見たときなどは一瞬ギクリとさせられる。これはよく経験することだが、消し忘れたテレビが放送終了後も青白い光を流し続けているありさまなど、単なる機械のイメージを超えた恐ろしい何かの感じさせる。そういうときのテレビは、まるで別の世界の生物のような印象である。(中略)

ビデオの映像は、たしかに日常テレビで見る映像とは異なっているが、ブラウン管の中の映像にとどまっているかぎり「異色の映像」にすぎないだろう。ビデオとテレビ、ビデオと映画の決定的に異なるところは、映画やテレビが「映像」を扱うメディアであるのに対して、ビデオは「光像」を扱うメディアであるというこ

<sup>42</sup> 日本ビクター社と映像学会が主催した〈ビデオ制作奨励制度〉及び〈東京ビデオ・フェスティバル〉の際に中谷美二子と山口勝弘は審査員として勤めていた。

<sup>43</sup> かわなかのぶひろ『ビデオ・メイキング』、東京、フィルムアート社、1979、pp.115-116

とにほかならない。

〈山口勝弘ビデオラマ展1977〉は、以上の意味からいえば、「光像」のメディアとしてビデオを捉えた、わが国ではほとんど初のビデオ・ショーである。ビデオとパノラマをむすびつけた奇妙なタイトルもさることながら、ここでは発光体として見たときのテレビがもつ不思議な感覚と、その光像操作が実に鮮やかな方法で展示されている。ひとつひとつの作品と、全体の構成(これもまたひとつの作品である)は、まさに光の芸術の伝統にのっとり、それを発展させた形態であった。(中略) 入った瞬間、暗い部屋で消し忘れたテレビに対面したような感覚にとらわれた。もちろん会場の南画廊が無人だったわけではない。当日は、ふつう画廊でみかけるよりも多くの人がつめかけていた。この感覚は、そこに展不されたテレビ・セットがテレビと人間の日常的な連鎖劇係をことごとく拒絶するようにディスプレイされていたせいかもしれない。むき出しのテレビ・セットは、茶の間のそれが連想されて、日常との回路を断つためにはたしかに邪魔な存在である。(中略)

《カレドスコープ-鏡》と題するこの作品では、ブラウン管の光像と鋭に反射した像が揮然となって、ひとつの世界をかたちづくっているのである。映画におけるマルチ・スクリーンは、スクリーンの数を増すことによって映像の拡張を試みたものであるが、ここでの拡張は、ブラウン管の光像を空間に溶解する目的をもっているようである。ブラウン管を上向き状態で寝かせたセットを円型のマスクで覆い、さらにその円プレームの上辺に2枚の鏡を立てかけて、光像を光る六つのリングに造形したこれは、テレビでもないビデオでもない別のな健か、文字通り「ビデオラマ」というほかない奇妙な視覚効果である。ここまでフレームを溶解した例は世界でもまずないだろう。」

この展覧会を上記のように分析すると、空間における変化と処理などは創造できうるが、又形態における構造だけではなく、山口にとっておそらく電子映像のコンポジションの中で、伝統のルールやイメージなどを再び考察する方向もあらわれたと思える。大井町には生まれ、生活しつづけた場所である。1977年、《大井町付近》の撮影を行いながら、子供時代の環境を再び発見する。寺、近所の家、樹木、花、駅という昔から残った環境と、海岸の方に向かって新しく立てられた街、トラックの煙で一杯の広い道路、駅周辺の混雑する人々など、という現在の環境が出会うようにその作品の構成を考える。撮影はビデオカメラで行い、〈スキャニメート〉によって電子的に色<sup>44</sup>を変換した上で、戦前から、ジェット機や自動車ののペースに合わせている現在まで、時間の旅をするように感じさせる。山口は、また鏡をモニタの左と右側に設置し、それらを拡張し、絵巻物の形態を思いださせる。鏡という装置は、日本の都市の中に現われているビデオ・モニタの平面感を越えるためのものと考えられ、山口勝弘によると、

<sup>44</sup> かわなかのぶひろ『ビデオ・メイキング』、pp 116-118

観客が自由に、多様的に反応することができるために、その装置の「オープン」性を目的にしなければならない。

## 6-4-2. インタラクティブなインスタレーション

1981年3月に〈ヴィトリーヌからビデオまで〉展は横浜の神奈川県民ホールで開かれる。ホールの様々な会場、階段やベランダなどの空間の特徴によって、多数の観点の可能性を考慮に入れた上で、彫刻やビデオインスタレーションがディスプレイされた。今回の展示会は二つの要素によって構成された。一方、観客はその展示を鑑賞しながら、パフォーマンスを行うための構成と、観客が常にビデオ装置によって撮影され、自分のイメージがクローズ・サーキットという構成の中に入っているという要素であった。

空間の真中に、会場の天井まで延びていた《情報環境彫刻 Arch-Satellite-Mask》の金属の構造にビデオ・カメラが設置され、会場及び観客の姿が映された映像が四つのも小型モニターから現われていた。床にもう一つの金属構造にもビデオ装置が用意され、観客が必ず自分のイメージが見えるようになっていた。ベランダの下に、山口が最初にクローズ・サーキットを使用したインスタレーション《ラスメニナス》が施設された。そこで、さらに見る側と見られる側の関係が明らかに分かった。《情報環境彫刻》の周辺に、《光の彫刻》が暗闇にセッティングされた。

1981年の最も注目すべきイベントは恐らく〈神戸ポートアイランド〉で行なわれた〈ポートピア国際ビデオ・アート・フェスティバル〉である。3月20日から9月15日まで、〈ポートピア'81〉テーマ館で、39点の作品(内日本人作家による作品は11点)が上映された。山口勝弘はフェスティバルの実行委員長になり、上映作品の選択なども行った。

上映会以外はシンポジウムも行なわれ、メンバーの小松左京、イリノイ大学コンピュータ・サイエンス助教授トム・デファンティ、マイケル・ゴールドバーグ、バーバラ・ロンドン、山本圭吾、京都大学教授乾由明、ビデオアート展示館北野サーカス(神戸市)



主宰の福野輝郎は「日常生活と視覚技術」について考察した。「ビデオ文化」、「新しい技術の可能性」、「リアルタイムと録画放送」、「衛星通信の役割り」、「マスメディアが行なう抑圧」、「西洋人と東洋人のメディアの使い方の相」、「メディアにおける生態学」や「日常生活との調和を目的とする技術の使い方」というテーマなどが多角的に論議された。その意味で神戸の新しい映像メディアの美術館は特筆すべき存在と思われ、やがて、コンピュータやビデオなどの可能性を開拓し、追求する場になるであろう。

ポートアイランドの環境と関係を結んだ山口勝弘の作品も展示された。それらは、《ビデオ・ポート・アイランド》、《海との出会い Videorama Sea》、《光の海 Cosmic Sea》、《水平線 Horizon》、《ビデオの泉 Videorama Fountain》、《渦潮／Spiral Tide》は〈スチャニメート〉シンセサイザーによって処理した海の映像を使用し、3台から33台までのモニターを使用しているインスタレーションである。

\*\*\*

1982年に、富山近代美術館で行われた〈第二回アート&テクノロジー・フェスティバル〉の際に、《Arch- Satellite- Mask》の制作コンセプトの延長で、山口勝弘は《ローマ》を発表した。「千手観音」のメタファーとして考えられたこのインスタレーションは10台のモニターを使用し、六角形を描く6台は垂直に設置され、その中心にある1台は前に座る観客の映像はカメラによって映しだされる。六角形にディスプレイされたモニターに、舞踊家、花柳寿々紫の協力を経て制作したテープ作品《Hands and Feet》が映しだされる。グレーの背景に、作家の手がゆっくりとうごめき、フィードバック効果によって、手の動きの残像が広がっていく。残りの3台のモニターには、神戸のフェスティバルの際に制作した、静寂で沈痛な繰り返しを続ける海の映像が映しだされる。茶色の布がゆったりとしたドレープ状の陰影を作り上げ、モニターの裏に設置されている。中心にある第7目のモニターには、観客自身が「千手観音」になるように、自分のイメージが現われる。



### 6-4-3. 想像の庭園

70年代の末から、山口勝弘は庭園作りの基礎的な概念に基づき、先端技術を用いた作品を発表したが、これは歴史を超える一つの方法ではないかと思われる。

「庭園」というのは、野生的な自然のことではなく、むしろ風景の人工的再生方法を表す。16、17世紀のヨーロッパでは、テクノロジーと自然を<sup>45</sup>共存させる意図が現われた。ローマ郊外のティヴォリ (Tivoli) やオーストリアのザルツブー<sup>46</sup>ルグ城のヘルブルーン (Hellbrunn) 庭園などでは、噴水の複雑な設備が色々な環境の中で設定され、幻想的な世界を表そうとしていた。つまり、「環境芸術」は当時の芸術分野の一つとしてすでに存在していたのだ。

日本でも、音は構成要素の一つであったため、ししおどし、噴水設備としての滝なども「音響的環境芸術」の素材として考えられた。「回遊式」などという日本の伝統庭園芸術の特殊な概念は、当時の西洋庭園の幾何学的な構造と違って、人間を放浪者として捉えていると考えられる。また、回遊式によって、視覚が変化することで、空間想像を刺激する「解放感」が生まれる。当時から、いわゆる環境芸術家によって、想像力が活性化されていたのである。

山口勝弘は特に日本における身体と視線の回遊に強く関心をもっていた。しかし、西洋の場合、そのような意識はわりと珍しいが、建築家よりも「環境芸術家」のフレデリック・キースラーの仕事に「解放感」を求める意識が明かに現われている。

「山口の説明によれば庭園は、文学以上に西洋と東洋の文化の違いを示し、遊びの中に、自然空間での人間の楽しみの場となり、自然を無理に結び付けぬ、

<sup>45</sup> 山口勝弘「未来庭園イマジナリウム」、『ロボットアヴァンギャルド』、pp.77-84及び「未来庭園—言葉の散乱」、『パフォーマンス言論』、pp.155-190

<sup>46</sup> 山口勝弘、《ローマ》の説明、《山口勝弘ドキュメントビデオ》、1995年

かといって、それぞれ際立てて強調もせずに技術を統合することが可能なのである。庭園は精神集中の空間であり、自然界の限界と境界を見いだせる場である。庭園はまた想像、記憶、知覚の世界でエレクトロニクスにより写しだすことが可能な場なのである」。

山口勝弘はそのプロセスを《イマジナリウム》と名付けた。50年代に制作した光る都市空間のような絵画《ヴィトリーヌ》が見せていたのは、恐らく人工的な環境と思われる。《未来庭園》は《ヴィトリーヌ》の延長として見られるが、ただし、現実的な空間として現われる。また、自然界と直截な関係をもっている。

山口は、古代ギリシアの都市で行なわれた宴会、またお茶会、連句や俳句の会などの「伝<sup>47</sup>統」を受け《いでいるという。その際、参加者の想像は自由に湧き起こる。山口が「庭園」と名付けたその空間は、アーティストに新しいメディアを提供し、芸術的な表現の場となる。

---

<sup>47</sup>ヴィットリオ・ファゴーネ (Vittorio Fagone) 「庭園の彼方」、『<山口勝弘展>』、東京、佐谷画廊、1988年

#### 6-4-4. 庭園の延長として《ビデオ・スペクタクル》

人口的に創造された空間の中に、庭園の空間が存在している。《山口勝弘ビデオスペクタクル》という副題名のビデオインスタレーション《未来庭園1984》では、レーザー光線の使用によって、山口は植物、流れる水や池などを連想する。このインスタレーションでは、開いた部分、窓を利用することによって、借景を創造し、日本の伝統的庭園技法の構成を再び生かさせた。この《スペクタクル》、《ヘロ・オールド・ポンド》、《レザートリーNo.1》、《レザートリーNo.2》、《庭園の彼方 Over the Garden No.2》、《ストリーム》と《応答する窓 Responsive Window》という7つのインスタレーションによって構成された。ビデオやレーザー光線などは「借景」をメディアによって、現代化する手段として考えられていた。環境の近くにある、遠くにある視覚的要素を庭園の構成の一部として入れることで、現代借景はモニターに映つ出され、作品の一部になる。

庭園は見られているにもかかわらず、観ていた。《応答する窓》の回転する塔の上に設置されたカメラに撮られた映像は様々なモニターに現われ、観客、会場の内面と外面との新しい関係が提案されていた。

「その時に、ライブ・カメラが写し出している画廊の中の状況の中に、もちろん、観客も写しだされるわけですが、この観客の写し出されている映像を見ている時に、画廊の外の環境と、それから画廊の中の環境が、同じ場の中でどちらもライブであるし、ライブでない、という一種の意識の宙吊りの状態がそこに発生している。」

そこで、観客が（「ライブ・エレクトロニック・ミュージック」の意味の）「ライブ」な様々な環境を対面することができた。それらの映像によって知覚される現実に変容されるが、時間的なずれなどが行なわれないため、映される出来事が意識の中で現実として捉えられる。

佐谷画廊で発表された《未来庭園1984》という<sup>48</sup>環境作品は40台以上のモニターを用い、電子映像が鏡によって延長されるようなインスタレーションである。鏡の効果について、山口勝弘は次の様に説明している。

「実物と実体ということでは、ちょうど鏡を見ているのか、イメージを見ているのかと言う問題として考えることができる。イメージを見る識が働いている時には、鏡は忘れられている。で、自分は鏡を見ていると思った時には、鏡に何か写っていると思った時には、鏡を意識しているわけですから、その時には鏡は実体である。」

その作品は6つの独立した部分から成り、その一つは《レザートリーNo.1》である。「木」の幹は、モニターからモニターで飛んでいく電子の皮によって構成される。葉は、逆転されたピラミッドである。一面は透明で、その中に円形の光の物体が見え、風に動かされるように、彩ったマチエールが回っており、光の線に延長さ<sup>49</sup>れる。

ブラウン管がただ目の前に置かされると、平凡な日常性でつまらない物体であるが、複数のものを水平に配置したり、数枚の鏡の間に配置し、反射角度に工夫を凝らすことで、山口はその平凡さを打ち破ろうとした。《ストリーム(突風)》は、ハリケーンの風を思わせ、暗い部屋の真ん中の床の上に設置された9つのスクリーンを矢のように駆け抜ける。そのスピード感は、連続的で一定した映像の視覚的脈動の出現によって一変する。この脈動は、複数の画面の幾何学的配置によって保たれている。

《庭園の彼方》の中の5つのモニターには、それぞれ、よく計算された鏡が取り付けられている。壁には、穏やかな水面に円を描いて広がる波紋が大きく映し出される。ヴィットリオ・ファゴネは、音楽家として、これをフーガに譬えた。

《ハロー、オールド・ポンド》という8台のモニターを使ったものである。池の水は全く垂直に撮影され、水平にディスプレイされたモニターの上に現われると、窓としてとられた画面はなくなる。山口勝弘はまたビデオの使い方についてこう述べている

「ビデオの画面に写し出されるイメージも、そのビデオのブラウン管、CTRのガラスというものあるいはフレームというもの、あるいはそういう機械メディアというものを意識しないで、イメージと意識の焦点があった時には、それはあくまでも

<sup>48</sup> 山口勝弘『パフォーマンス言論』、p.178

<sup>49</sup> 山口勝弘『パフォーマンス言論』、p.180

実像として意識される。ただ、これはビデオを使っているとか、あるいはテレビの画面だ、と意識したときには、それは実物に、あるいは実体を通して-- 実体ということとは人間の目でもある-実体に写るイメージとして意識される、ということになる」。

1985年、ジェノヴァで行なわれた〈未来の日本アヴァンギャルド〉展の際に、ウィットリ<sup>50</sup>オ・ファゴネは《未来庭園1984》の要素についてこのように記した。画面には何匹かの鯉が、休むことなく泳いでいる。水面を垂直に見下ろす角度で撮影された映像を見る人に起こる反応は、実際の池を目の前にしたときに起こる反応と、さほど変わらない。画面は、よく窓に譬えられる。池に向かって開いている窓の場合、それは自然と人間の間に置かれた中立的な画面である。しかし、垂直に見下ろして撮影し、実際に池を見ているときのような映像をモニターに映すと、窓としての画面は自ずから消滅する。それによって、新たな自然の映像を前に、瞑想をする機会が与えられることになる。「鯉の泳ぐ池を、モニター・テレビを使って作り、そのビデオの池に手をふると、手が池のイメージと重なりあうといったアイディアの方が大切なのだ。」

これは、飛行機の操縦訓練の時に使う、飛行シュミレーションの映像と同じだろう。エレクトロニック装置を用いて、視聴覚的空間を作り出す方法を、最近ではバーチャルリアリティという表現で呼んでいる。お面のような形のものは、もう珍しくなくなっており、内部にはビデオの画面とスピーカーが、目と耳から数センチの距離で取り付けられている。この隔たりの無さが、空間の概念を根本的に変え、その後、情報を与えられた装置によって、この空間概念はコントロールされる。人間と周囲の環境の新たな関係もまた、このようにして模索できるかもしれない。

《イマジナリウム》の内容を決定するために、そして、想像を引き起こすために、使おうとするメディアの可能性を認識し、またその過程を視覚し、聴覚するように、速度を与える要素を定義しなければならない。デジタルなシンセサイザーによる、つま

<sup>50</sup> 山口勝弘『パフォーマンス言論』、p.181-182

<sup>51</sup>リプログラムされた制作は同じ方向であると思われる。コンピュータ・グラフィックス、ビデオ、レーザーやホログラフィーの合成によって、新たな空間創造が生まれる。山口が「庭園」と名称しているそれらの空間によって、あらゆる芸術的表現は可能となる。

---

<sup>51</sup> 山口勝弘『ロボットアヴァンギャルド』、p.81



#### 6-4-5. 兵庫県近代美術館で行なわれた展覧会:鏡やブラウン管

1986年、山口勝弘は兵庫県近代美術館の広いスペースで《銀河庭園》という題名の個展を開いた。CGやビデオの電子映像を発生するモニターの組み合わせ以外には、藁、石、鏡とハーフ・ミラー、金属の色の球などの造形的なものが用意されていた。

「近い将来、こうした映像・音響環境が都市の中の精神的魅りの装置として、かつての庭園が果たしていたような機能を、都市生活者のために用意すべき時代がくるだろう。」

《銀河庭園》は7つのインスタレーションと、田崎和隆の作曲した音楽によって構成される。《スペース・バリアー》は展示会場の入り口の左と右の脇に設定された。それに<sup>52</sup>使用された24台のモニターの映像が鏡に融合したり、反射したりしていた。右側にはコンピュータ・グラフィクスで制作された、回転する螺旋の映像で、左側に「機会技術文明の廃棄物」を表現する映像が見られる。廃物になった自動車や自転車、そして点滅する数字によって構造される。

《プラネット・ステーション》は四角形のミラーの組み合わせた床の上に、斜にセッティングされたモニターは水の上に浮いているように感じられる。その位置によって、モニターのスタティックな特徴が忘れられやすくなる。又、鏡組みの周辺<sup>53</sup>に設置された石や藁によって、インスタレーション全体が、日本の伝統的庭園の構成に必要な池のように感知されるようになる。「非文明的」要素と対照する抽象的、幾何学的な映像が重なれた様々な現実の間で運動の感覚を与える。

《プラネット・ステーション》の近くに、モニュメントのように設置された26台のモニターのインスタレーション《ピラミッド》の周辺にまた藁が配置される。映像に映っている火や水が、ガラスという中間の第三の要素を解けさせると同時に強調している。

<sup>52</sup> 山口勝弘『映像空間創造』、東京、美術出版社、p.4

<sup>53</sup> 山口勝弘『映像空間創造』、p.7

「燃え上がる炎のピラミッド。そして光を反射し透過させて回転し続けるガラスの塊。さらに落下する滝の流れと、逆流しながら上昇する水流。宇宙的図像の運動の中に、一種の輪廻をを描こうとした映像が組み込まれている。

《コズミック・ウェーブ》のインスタレーションが入っているボックスには、裏箔のある鏡や無い鏡が、向かい合わせに置かれていて、見る者を無限の空間に引き込む。たった5つのモニターで構成されているが、映像の幾何<sup>54</sup>学的な構造の中を駆けめぐる波は、無限に増幅する。山口はここで、完全に人工的な波動空間を見せてくれる一つのジオラマを創造したのであり、それは見る者の距離感を喪失させるものである。

藁と石が、インスタレーションを取り囲み、現実からもう一つの世界への移行を助けているのが《スリー・パッセージ》である。滑らかなチャコールグレイの表面を持った、上部の欠けたピラミッドが3つ立っている。それぞれの前面には、鏡面が取り付けられていて、床に近いところに水平に置かれた、たった一つのテレビモニターに流れる映像を、効果的に反射するよう、うまく計算されている。「イメージを増殖させる胎内空間」、もしくは「天国への映像階段」とも言うべき光景が現われる。人間の顔、抽象的な螺旋模様、現代都市の風景などが、次々に現われ、一連の増幅されたイメージを繰り広げる。それは人通りの多い場所ではなく、むしろひっそりとした裏路地のような、「都市の中の見えない裂け目」を表している。

展覧会の最後の部分は、ホールの一隅にあり、約20平方メートルの面積を使ったインスタレーションで、九つの開口部にそれぞれ<sup>55</sup>モニターを一つ配置してある。《マジック・スクエア》と<sup>56</sup>題されたこの作品は、隣接する二つの壁に垂直に取り付けた大きな鏡に反射していて、抽象的なモザイク模様や、乳児の頭蓋のレントゲン写真などの、様々な組合せが見られるようになっている。一種のマンドラと言うこともできよう。

「《ピラミッド》には燃え上がる炎や冷たいガラスが光る。

《コズミック・ウェーブ》にはコンピュータの波が無限の波動を繰り返す。

《マジック・スクエア》にはメカニクな都市の断片が点滅し、人間の顔がゆがみ、叫び、笑う。

<sup>54</sup> 山口勝弘『映像空間創造』、p.14

<sup>55</sup> 山口勝弘『映像空間創造』、p.20

<sup>56</sup> 山口勝弘『映像空間創造』、p.20

《プラネット・ステーション<sup>57</sup>》は鏡の床に美しい幻想風景が映し出される。そして《Heso》はこの幻想宇宙の中心でなかを覗くと太陽の冷たい輝き水面への反射がみえる。すべては環境のなかを遊歩する人間の夢想である。」

これらの作品はすべて、美術館などのような限<sup>58</sup>られた会場よりも、公共、半公共の空間に適したモデルであると考えることができよう。《プラネットステーション》は、普通大きなホテルのホールやレストランの中庭を飾っている庭園の代わりとしても申し分ないであろう。同様に、三つの彫刻を配した《スリー・パッセージ》は、「インテリジェント・ビルの片隅」のような半公共的な場所で展示された方が効果的であると思われる。つまりメディアというシステムに満ちた建物の入り口に設置されることによって、真価が発揮される。あるいは、高級マンションの静かな一角にさりげなく置かれるのが似付かわしい。そういう作品を都市空間の中で展示すれば、「精神的甦りの装置として」、昔の庭園と同じ機能を持つだ<sup>59</sup>ろう。そのような作品は人間と映像との対話を実現する。

展覧会の期間中、山口勝弘は御茶ノ水女子大学の教授である片岡康子に、彼女の学生と一緒にダンスショーを作ることを提案した。展示されているビデオ機器の一部を利用し、展示会場の壁と、天井から吊ったメタリックグレイの大きなボールを照らすことになった。黒い衣装に身を包まれた8人の若い女性の身体の動きによって、美術館のあまりにスタティックな空間が、新しい動性を帯び、一瞬その物理的な限界を消滅させた。

兵庫県近代美術館の学芸員の山崎均の言によれば、山口勝弘は《銀河庭園》によって、「ブラウン管と鏡を組み合わせて、無重力感覚の虚像を創り出し、環<sup>60</sup>境的な光の万華鏡のようなビデオインスタレーションを可能にしている」。この作者はこのようにして、ブラウン管に見る人の注意がいつてしまうのを避けようとし、むしろ、バーチャル・イメージの空間を創造することで、見る人の認識方法の幅を広げることを目的としたシステムを発展させた<sup>61</sup>。山崎は、《銀河庭園》の特徴を二つ記している。一方で日本古来の「回遊式」の性格を、他方で都市環境の中に映像を配する可能性

<sup>57</sup> 山口勝弘『映像空間創造』、p.20

<sup>58</sup> 山口勝弘『銀河庭園ビデオ・スペクタクル』、神戸、兵庫県近代美術館、1987年、p.11

<sup>59</sup> 山口勝弘『銀河庭園ビデオ・スペクタクル』、p.11

<sup>60</sup> 山口勝弘『映像空間創造』、p.4

<sup>61</sup> 山崎仁「光のスペクタクル・パフォーマンス」、『<山口勝弘展>』

を、この作品は示しているというのである。

第一の特徴は、造形的なレベルで感じ取ることができる。環境音楽と環境ビデオ、この二つを一緒に構成した作品が、庭園の人工的な自然の中で、人間と映像の対話を実現している。山口勝弘はこのような対話を、磁石のレリーフ、光の彫刻など、以前の作品の中にすでに導入していた。山崎は、作者が最初の考えを要約した一節を引用している。

「今までの彫刻作品は中央に空間を集中させる方向をとっていたがそれに反対だ。人間が生きている空間、たとえば床、壁、天井は件連しながら連続している。この連続する空間や面の組織を意識した仕事を私は考える。かつて日本の庭園の石組が、視覚によって異なるパースペクティブを展開したように、私は単体の作品ではなく、それら一つ一つ構成する空間を考えたい。」

山口勝弘が、『映像空間創造』という著作の中で自ら何度も示唆したように、これら様々なインスタレーションは、公共、半公共の空間、屋内、あるいは屋外に、都市建築の一部として置かれることで、真価を発揮するだろう。《スペース・バリアー》のような作品は、建物のファサードや内壁のデザインの発展としてとらえることにより、50年代に創られ、建築的秩序の中<sup>62</sup>で新しい生命を見いだした《大ガラス》に直接つながるものとして理解することができる。

---

<sup>62</sup>山口勝弘『美術ジャーナル』に掲載された記事、1963年1月／三木隆「戦後の日本彫刻」、『山菜』、東京、1965年9月

## 6-5-「自立した作品」への回帰

### 6-5-1. 三つの彫刻

山口勝弘は、都市の公共環境に組み入れられた作品として、東京のいくつかの大規模なデパートのショーウィンドー、天井や壁に設置されたオブジェ、ホログラフィー、ビデオ・モニターを使ったインスタレーション、また自立したビデオ彫刻などを提案している。

最近まで、池袋の南側の地下道を通ると、西武百貨店のショーウィンドーに設置されていた《イメージボード》というビデオ彫刻を見ることができた。有楽町にある同じ西武系の百貨店の中にも、やはり彫刻が置いてあり、《メディア七福神》というタイトルのホログラフィーが使われている。また、六本木の西武ウェーブの外壁には、一列に並んだミニスクリーンを見ることができ、そこには幾何学的な図形が映し出されている。同じ建物の反対側には、やはり山口による、ホログラフィーを使用した《メディア地蔵》が設置され、メディアを護ってくれている。同様に、伊藤隆康は同じウェーブの壁に埋め込まれた数体の彫刻《アンビエントビデオ》を制作した。

《パロッコ》は、1986年に新宿伊勢丹によって発注されたもので、《三重奏》は、1987年に制作され、東京の品川区にある大崎ニューシティのアーバンコンプレックスの中にあるO美術館の戸外に置かれている。《カワサキ》は、川崎市民ミュージアムの発注であり、現在、美術館の大ホールの公園に面した大きなガラス窓の前に、堂々と置かれている。ビデオ彫刻は、それ自体独立した造形作品であるという点で、ビデ

オ・インストールとは異なっている。

《バロック》のプリーツのような表面はアルミニウムで、黒鉛仕上げがなされている。ビデオ・テープレコーダーが収められているピラミッド型のベースの上には、同素材のキューブが三つ重ねられ、ビデオ・モニターがはめ込まれている。ブラウン管の映像はがっしりとした金属の素材とぴったり合っている。

《バロック》に使用されているビデオテープは、様々な方法によって考案された。一つは、冷たい透明性を持ったガラスの破片を通して揺らめく炎を映し出している。見えるようになっている。撮影時には、破片をレコード・プレーヤーの上に置くことによって変化に富んだ光の反射を得ることができた。ビデオカメラの対物レンズには、色ゼラチンのフィルターを取り付け、幅広い視覚効果が生まれた。殊に、ガラスの断片から見える炎は、ガラスから直接発しているように見える。

他にも、アニピュータの基本機能の実験を行<sup>63</sup>ったビデオテープがある。アニピュータは、ビデオ作家の中島こうの協力でJVCが製作した映像のデジタル処理用小型コンピューターである。山口は、エドワード・マイブリッジによって1887年に撮影された有名な連続写真を用い、馬の駆け足の動きをストップモーションで表現した。コンピューターの中に映像を読み込ませた後、その色、サイズを変化させ、様々な動きを与えてから、編集を行った。その他、スキャニメートでまた別の映像を処理し、抽象的な幾何学模様シーケンスの中に入れることも試みた。

《三重奏》は、《バロック》の姉妹作である。ビデオモニターの見える窓が一つづつ開いている三つの円筒形が、それぞれチャーコールグレーのアルミニウムのピラミッドによって、支えられている。見る人の目の高さを考慮して、高さはそれぞれ異なって

<sup>63</sup>〈アニピュータ〉は、中島興と日本ビクターが共同開発した画像処理機器である。「想像力を自由に働かせる活力を素早く生み出すことができる。また、最高級の高価な機器が持っている効果処理能力の多くも備えている。イメージを描いたり、ビデオ映像のミキシングをしたり、テレビカメラのイメージを処理することもできる。」(マイケル・ゴールドバーグ『アニピュータ、ビデオとコンピューターの結合』、モンベリアル国際ビデオアートフェスティバル、1984年カタログ)

いる。ビデオデッキは〇美術館の事務所の中に置かれており、自動的に動かしたり電源を切ったりする電気時計に操作され、夜おそくまで見られるようになっている。円筒は、メンテナンスの必要上、モニターが簡単に取り出せるようになっている。次々に現われる電子映像は、テンポの速いものと、スクリーンの上でゆったりとした波動運動を繰り返すものがあり、海が近いことを思わせる。

《カワサキ》は、直径2メートル以上の円筒形の構造で、約1メートルの高さから斜めに切り取られた形をしている。7つのモニターは空に向けられており、見る人は観測用の計器盤を見るように覗き込む。流されるビデオテープは川崎市の映像であり、古い町並みと新しい建造物のコントラストを強調している。モニターの周囲には、もちろん鏡が配置されており、約20メートル上の天井からの作品の姿を見ることがもできる。また、見る角度によっては、作品以外の構築物、つまり本物の空に向かって開いている大きな窓を見ることがもできる。円柱を装飾しているモザイクはバルセロナのグエル公園 (Parc Güell) を思わせるが、箱の中ではビデオデッキが休まず作動しているのだ。音声は、鏡の表面に取り付けられた2つのスピーカーから流れている。

## 6-5-2. ビデオと建築:最近の作品群

山口勝弘は、1981年から、様々な規模そして環境における「電子媒体の助けを借りた、小宇宙としての庭園構造」の実現として制作活動を展開してきたが、1988年からは、ビデオを通して建築の基本的概念を表現すること<sup>64</sup>とを目的とした作品を作ってきた。山口は、70年代に現われた、今世紀で最も新しいスタイルの一つであるポストモダンと関連して位置付けられることを欲している。山口によると、それは、

「歴史主義的物語の採用か、時系列を無視した引用などによる建築の芸術化現象と見ることができる。つまり、現代美術の中で行われてきた実験的手法、たとえばコラージュやコンバインに始まる手法の利用だけではなく、装飾的陶醉への欲望を制しきれなくなった結果である」。

山口はこの傾向を最近の大きな環境の変化に対する建築家たちの解答と分析している。70年代初頭からの情報処理技術の非常に急速な発達は、「社会、文化状況を説明しようとする映像の新たな概念構造の確立」を伴ったものであった。映像の機能と活用に特定された問題が<sup>65</sup>、現在、建築分野での大きな課題の一つになったように見える。しかしながら、ビデオアートは、それ自体で閉じ、建築界と関係を持つこと<sup>66</sup>なく発達してきた。したがって、山口にとってはこの基本的な関係を再構築し、庭園に関する仕事と関連づけることが重要になる。

三つの作品が山口のこの関心を裏付けている。《アーチ》と《コラム》は古典建築を題材に選び、《ザンピーニ》は逆に未来的映像を使っている。これらの作品は建築の発展を促す人工の、そして自然の環境の中で、建築の流動的、浮遊的な状態を説明しようとしているのである。

これら三つの作品は、それにともなって書かれたテキスト抜きでは完全とは言え

<sup>64</sup>山口勝弘「ビデオイメージと建築について」、『山口勝弘展』、ページ無し。同文は、英語とフラマン語に翻訳され、『New Tools New Images- Kunst en Technologie in Japan, Europalia 89- Japan in Belgium』、1989、MUseum van Hedendaagse Kunst Antwerpen, pp.61-67に掲載されている。

<sup>65</sup> 山口勝弘「ビデオイメージと建築について」

<sup>66</sup> 山口勝弘「ビデオイメージと建築について」



ない。このテキストは極力「建築」という単語を避けており、作品を「ドラマチックなパノラマ」に相応しい形で提示しようと努めている。

《Zampini》の延長である、《電子枯山水》(1989)は、美術館の構内において行なわれたビデオインスタレーションであった。床には枯山水さながらの白い砂がひかれその中に人が自由に入ることができる。天井に設置されたモニターからは様々なイメージ、鳥や空などの自然のモチーフが映しだされている。1988年の《Zampini》以降、山口は建築の様式を多用するなどの装飾的表現をも取り入れるようになる。その方向性を顕著に表わしている作品に、《モレルの発明》(1991)やビデオ彫刻《水の変容》(1989)がある。《モレルの発明》の概念は山口の友人であるアルゼンチンの作家アドルフ・ビオイの著作『La Invención de Morel』(モレルの発明)から取られている。この小説の主人公のモレルは、近未来の出来事を記録する機器を入手する。少し先の未来を知ることになったモレルは、現実社会のリアリティーが、その機器によって崩れ、時間の観念とリアリティーがその相互関係を失い、彼はついには狂ってしまう、というストーリーに基づいている。山口は、現実が仮想のものとなり、時間の観念とリアリティーがいかに重要か、という点をこの小説から引き出し作品化したのである。この作品の形態は、ギリシャの寺院のフロントンを形どった大きな器にモニターをはめ込む、といったものである。モニターの手前には数本もの透明の柱が立てられ後部のモニターの画像を湾曲させている。後部モニターは静止画像ではあるがスライドし、その映像は常に動いている。透明の柱とは丁度、鏡像の関係となる。つまり画像が右から左に動けばその前の柱には線対称の画像が伸縮しながら現われる。これは近未来を垣間見たモレルの視点を、鑑賞する側に体験させる作品であった。これと同様の形態の作品で《ビデオ・パッセージ》(1994)がある。この作品に引用された建築はパリの市場に良く見られる建築の形で、アルカードよばれるものである。その形の中にモニターを組み込んだものであった。

山口の作品は、80年代の初頭には同じ要素を用いながらも、その表現はモニターそのものを中心とし、装飾性は排除された印象を受ける。しかし《モレルの発明》、《水の変容》は中心となる要素、モニター等の使用や内容は一貫していながらも、建築の様式を引用しながら、装飾性に富みポジティブな傾向が全体の構造の輪郭を彩っている。

### 6-5-3. 環境と芸術をつなぐ淡路島芸術村の設立

1992年10月に淡路島において〈世界環境芸術会議〉が行なわれた。この会議は環境と芸術のかかわりについて再考する、といった主旨のイベントであった。シンポジウム、に加え〈淡路島地域テレワーク実験〉や〈音と神殿のパフォーマンス〉、〈メディアオペラ-国生みの未来〉と称して淡路島に芸術村構想の第一歩ははじまった。今日のネットワークコミュニケーションが、いずれ大都市集中という構図を崩すであろうという予想のもとにこの構想はたてられた。大都市でなくとも今日の情報ネットワークは十分に様々な情報を伝達してくれる。卑近な例でいうとファクシミリの事例が顕著であろう。視覚化された情報が走り回ることによって物理的距離はなくなるのだ。〈淡路島地域テレワーク実験〉(1991年12月)はそういった物理的距離をこえて共同作業を行なうイベントであった。現地の小学生の考えた「芸術村」の構想を東京のスタジオおよび研究室へ送り、マッキントッシュで画像処理して子供たちの元に返すという内容であった。

この地球上でのどんな位置でも芸術活動の拠点を造ることが出来るのではないかと山口は提案する。とはいっても淡路島を選択した理由にはいくつかのポイントがあった。第一に高速艇で30分の距離に関西国際空港の建築が決定していた点、また東洋一の橋によって本州と結ばれることが決定していたことなど、の条件等でこの島が芸術村の設置の場所に相応しいと考えたのである。

芸術活動というのは、けっして芸術家個人の閃きや才能からのみ生まれはしない、と山口は語る。作家の先見の明が、他の作家と交わることによって初めて、工房や新たな芸術の胎動となる。このような視点で芸術村の構想はもはや必然の様相で誕生したことが伺い知れる。芸術活動の拠点の誕生は、すなわちそこに集う芸術家たちのエネルギーが磁場となってひとつの社会活動の形成へと繋がり、新たな芸術運

動となりえるからだ。同氏は、1951年に〈実験工房〉を結成したメンバーのひとりであったが、その名に沿わず実際の工房を持つことはできなかった。戦後のこの時期に工房をもつことは不可能であったのだ。しかしながら、物理的な“場“の存在よりも芸術の実験精神の共有と、夫々の観念の中に工房を有することのほうが重要であった、と説明している。このような時代を経て山口は、自分個人の作家としての活動は勿論のこと、さらに拡大化した視点で淡路島での芸術村構想を思い立つのであった。芸術家の拠点創りは、ある意味では山口の芸術観のひとつの集大成であり、同時に芸術観の根本をも表わしている。