



ビデオアートとLSD : リンダ・ベングリス《NOW》 を中心に(<特集>テレビゲームの感性的論理 : ニューメディアと文化)

太田, 純貴

(Citation)

美学芸術学論集, 7:19-30

(Issue Date)

2011-03

(Resource Type)

departmental bulletin paper

(Version)

Version of Record

(JaLCD0I)

<https://doi.org/10.24546/81002961>

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/81002961>



ビデオアートと LSD

——リンダ・ベングリス《NOW》を中心に——

太田純貴

はじめに

近年、メディアアートと呼ばれる領域が勢いを増している。例を挙げれば、オーストリアのリンツで開催されるアルス・エレクトロニカには数多くのアーティストが出展し、日本においても文化庁がメディア芸術やメディアアート／アーツとして盛んに言及している。しかしながら、メディアアートとは何かと問うたとき、それに答えるのは困難である。メディアアートを簡単に定義するのにたびたび用いられる「デジタルメディアを使用した芸術形態」と述べたとしても、メディアアートの内実は明らかになるどころか、むしろ茫漠たる印象は増幅され、一層手を離れていってしまう感がある。

本論考が取り上げるビデオアートというジャンルはコンピュータアートと並んで、メディアアートの源流の一つとしてしばしば言及される。では、それはいかなる意味で源流の一つとして言及され得るのだろうか。もちろん、この点、すなわちメディアアートとビデオアートがそもそも連続しているのかを問うこと——その断絶、非連続性を見ること——が必要であろう。しかしながら、本論ではひとまずメディアアートとビデオアートの連続性をある程度認めて、議論を出発することにする。

本発表ではビデオアートのすべてについて論じることは当然不可能であるので、リンダ・ベングリスの作品《NOW》をもとに、ビデオアートの一側面、特にドラッグカルチャーとの関わり、およびドラッグ体験との類似構造を照らし出してみたい。その手続きは以下のように進められる。すなわち、第一章では作品の基本情報及び先行研究を確認する。第二章では、先行研究を批判的に検討することで、それらに欠落していると思われる《NOW》の音と色彩について指摘する。その際、フレドリック・ジェイムソンを引用して、こうした音と色彩に新たな解釈を加え、それらの接点を探る。第三章では、第二章を念頭に置きつつ、特に色彩を中心にそれらがもたらす受容経験を、同時代の歴史的事象であるLSD体験と擦り合わせて議論することにした。

第一章 ベングリス《NOW》およびその先行研究の検討

まずはベングリスと彼女のビデオアート作品である《NOW》について基礎事項を確認しよう。ベングリス自身は、同時代の多数のビデオアーティストたちと同様に、彫刻家や画家など複数の顔をもったビデオアーティストである。ビデオデータバンクはメディアアート／アーツという概念の兆しが見える一九七六年に創設され、アメリカにおけるビデオアートのテープと同時代のアーティストたちに関するアーカイヴとなっているが、そのカタログによれば、ベングリスのビデオアート作品は十六あり、そのうちカラー作品は七つである。《NOW》はその一作で、ベングリス最初のカラービデオ作品である。長さは十二分程度¹で、一九七三年にニューヨークのハンターカレッジで

¹ カタログ『ビデオを待ちながら——映像、60年代から今日へ』（東京国立近代美術館、2009年）では十二分（56頁）、*FEEDBACK* (Horsfield, Kate and Hilderbrand, Lucas, eds., *FEEDBACK The Video Data Bank Catalog of Video Art and Artist Interviews*, Temple



図1 Lynda Benglis, 《NOW》、ビデオ、カラー、サウンド、12min., 1973.

初めて展示された際には、トニー・ウラコヴィッチが技術アシスタントとしてサポートを行っている。

ベングリスの作品史でこのように位置づけられる《NOW》であるが、ビデオアートという枠組みにおいてはどのような位置を占めることになるのであろうか。一例として、「ビデオを待ちながら——映像、60年代から今日へ」と題され、二〇〇九年に東京国立近代美術館で開催された展覧会から、本作品の位置づけを確認してみよう。タイトルからも明らかのように、この展覧会では、六〇―七〇年代を

中心としてビデオというメディアとビデオアート／アーティストの潜在力を掘りとりつつ、それらを今日の映像表現やアーティストの試行との重ね合わせが試みられた。このような試みは「鏡と反映」、「芸術の非物質化」、「身体／物体／媒体」、「フレームの拡張」、「サイト」の五つのテーマによって作品を配分することで実践される。これらの区分は他のものと完全に厳密に独立して成立して存在しているというよりも、混交状態にあると見た方が正確であろう。これらテーマ区分において、ベングリスの《NOW》は「鏡と反映」にカテゴライズされる。「鏡と反映」というテーマは、ビデオのフィードバックシステムを念頭に置いた区分である。記録した映像をタイムラグなしにモニターに映し出すフィードバックシステムは、ビデオというメディアの最大の特徴とされ、例えばビデオアーティスト、メディアアーティストの祖とされるナム・ジュン・パイクの《TV Budda》(1974/2002)にも見られるように、多くのビデオアーティストたちを魅了した特性である。これを前提とし、ビデオというメディアとビデオアートの様態を鏡とナルシズムとして議論を行ったのが、後述するロザリンド・クラウスである。彼女の議論でも提示されるように、ベングリスの《NOW》はビデオというメディアの特性であるフィードバックシステムを用いた代表的な作品である。また、ビデオアートのカラー作品としては初期のものに分類されるだろう。

本作品の特徴としては大きく挙げて三点挙げることができると思われる。それらは、ベングリスが発する声／音、モニター上に映し出されるベングリスの二つの顔およびその振る舞い、および色彩である。先行研究もこれらに対して集中的になされることになる。例えば、スーザン・クレインはモニター上に同時に現れている複数のベングリスの顔によるキスや舌をなめるといったそぶりから、エロティックな要素を読み取っている。《NOW》におけるセクシュアリティやエロティシズムに関しては、映像に関してのみ言及される訳ではない。エリザベス・レボヴィッチは、《NOW》のサウンドから以下のように言及する。

＜私に指示したいの？＞たしかにこれは、儀式化された性行為、すなわち物語とイメージの膨大な消費に際して、エロティックなゲームおよび権力に性的な力をまとうせる宣言として理解することができる²。

University, 2006.)では十分の表記(p. 57)。

² Elisabeth Lebovici “Lynda Benglis: All That Matters...”, ed., Frank Gautherot et al., *Lynda Benglis*, Les presses du réel, 2009, p. 79.

こうした作家論的もしくは表現主義的な観点からの議論がなされる一方、例えば、ジュディス・タネンバウムはエロティックでナルシシスティックと、ベングリスの振る舞いを形容している³。前者のエロティックという言葉は先に述べた作家論的、表現主義的な観点から把握することができる。一方、後者のナルシシスティックという言葉は、《NOW》の制作の二年後の一九七五年に出版され、現在もビデオというメディアとビデオアートに多大な影響を与えているクラウスの論考「ビデオ：ナルシシズムの美学」を下敷きにしていると思われる。そのタイトルが示すようにこの論文で、クラウスはビデオ（アート）というメディア（芸術形態）を、特にラカン的な精神分析的な読解を通して、ビデオを鏡と見なす。それにより、ナルシシズムという心理的、精神的なメディアとしてビデオを捕捉しようとするのである。

このテープ[ベングリスの《NOW》]では、大きなモニターを背景にパフォーマンスを行うベングリスの頭部が横顔で撮られ、背景のモニターでは、左右が反転しているものの、彼女自身が同じアクションを行うやや以前のテープがリプレイされている。二つの横顔のうち、一方は「ライブ」、他方はテープに撮られたものであり、互いに鏡映しされた同期性で動く。その際、ベングリスの二つの横顔は自己愛的なカップリングのパフォーマンスを行っており、それが記録されているために、同じ営みを行う別の世代の映像の背景になるのである。この無限後退の螺旋を通して、顔が自分自身と溶け込み、自身の二重三重の再投影と溶け込んでいくにつれて、ベングリスの声が「今！」という指令を発するか、あるいは「それは今？」という質問を発するかのいずれかが聴かれる。明らかに、ベングリスは「今」という語を、時間的参照の両義性を強調するために用いている。我々は、声の音がライブなのかテープというソースに由来するのかわからず、そしてたとえ後者だとしても、テープのどのレベルに属しているのかについて、分からないということを理解する。同様に我々はまた、過去の世代をリプレイしているがゆえに、「今」のあらゆるレイヤーが同様に現在のものであるということを理解するのだ⁴。

クラウスが注目するのは、先にも簡単に触れたが、ベングリスの作品におけるナルシシズムの時間様態であり、それを生み出す要因である。その要因は、まずは、モニター上で重ね合わされ自己愛的な振る舞いを見せるベングリスの顔である。先述したクレインにおいてもベングリスの顔はエロティシズムやセクシュアリティへとつながるファクターであったが、それは空間的な並置という観点からなされた議論であった。それに対し、クラウスもそうした空間的な並置には目配りをしているものの、むしろ時間論的見地を重要視しているように思われる。上記の引用文でも示されているように、《NOW》では、ベングリスの顔の録画映像とライブ映像がモニターという同一平面上に存在する。さらに事態を混乱させるのが、ベングリスが発する「今」という声である。録画とライブの映像が重ねられた状態で発せられるため、明確な瞬間としての今を特定するのは不可能であり、「今」が内包する意図を問うことは無意味となる。この時、「テープが崩壊した現在時を実演」⁵し、「無限後

³ Judith Tannenbaum, "Lynda Benglis: Clandestine Performer", *ibid.*, p. 115.

⁴ クラウス、ロザリンド・E「ビデオ ナルシシズムの美学」石岡良治訳、『ビデオを待ちながら』、189 頁

⁵ 同上、189 頁

退の螺旋」⁶時間が生じることで、「いかなる過去も持たず、同様に、自身に外的な対象とのいかなる結びつきも持たないと解されるような自己の呈示」⁷がなされる。こうして、ベングリスの《NOW》は、鏡としてのビデオメディアを体現する作品として提示され、ビデオのナルシズムを強化する。

ここまではベングリスの《NOW》を巡る先行研究を確認した。では次にそれらに対して批判的に検討を加えたい。特にレボヴィッチとクラウスの議論を下敷きにしつつ、フレドリック・ジェイムソンの議論を援用しつつ、音と色彩という観点から批判的に考察を行う。

第二章 《NOW》に関する先行研究に対する批判的考察

先に述べたように、レボヴィッチは《NOW》の「私に指示したいの？」というサウンドの＜背後＞に控える意味を読み取っている。とはいえ、このような「私に指示したいの？」や「カメラを回して！」を含む問いや宣言に対し何らかの事実確認的な解答は与えられるだろうか。応えは否である。というのもそれらに対する解答や応対は明確にはモニター上では与えられず、すべて宙吊りにされるからである。レボヴィッチが注目しているのは、ある意味で《NOW》の基底層とでも言うべき言語が意味を持つ層である。しかしながら、作品の受容体験を考えれば、レボヴィッチの議論には疑問が残る。というのも、私たちが実際にこの作品は、総体としては意味すなわちシニフィエを無効化する傾向をもつと考えられるからである。

こうした基底層となる意味の層と、後述するシニフィエの層の両方に貫入し合っているのが、それらの中間層に相当するクラウスの議論である。それは先に述べた、繰り返される「今！」「今なの？」という発話に対するクラウスの考察が明確に示している。「今！」という発話は決して瞬間的な一点としての確認作業を行うための発話ではない。それは事態をかく乱するためにのみ投げ出されるという意味においてパフォーマンスであり、言語の意味的な作用を帯びつつも、反復によって性質を変容させていくからである。

声が発せられる瞬間に関して、もう少し細かく作品を検討してみたい。モニターに映し出されたベングリスの唇と発話はそのすべてが同期する訳ではない。つまり、リップシンクが完全ではない。それゆえ、モニターの内外両方からベングリスの声が発せられ、発話する主体と発話という行為が同期／非同期を繰り返すことになる。それゆえ、発話を持つ内容は主体により完全には担保されることはなく、その文脈から遊離し、希釈化されていく。さらにこのようなマイクロ構造は反復され、問いは宙吊りにされることで、発話内容、意味すなわちシニフィエは希薄化されることになる。さらにはクラウスが言及し、作品名が象徴するように、これらの問いかけは将来的に解消され、過去のものになるという過去、現在、未来の直線的時間性の内に解消されることなく、反復され遅延される「現在」の内に宙吊りにされる。

ここまですべてをまとめてみよう。確かに、マイクロ構造にのみ注目すれば、シニフィエの効果は十全に発揮され、この作品に対するレボヴィッチ的な解釈も可能になるであろう。しかしながら、不完全なリップシンクや、反復による意味の宙吊りによってシニフィエの希薄化が施されるマクロ構造に目を向ければ、レボヴィッチのようなミクロ的な視点にのみとどまった解釈、および発話の意味作用の探査のみでは静的であり、作品の動的なマクロ構造の議論にまでは至らない。結論を先取り

⁶ 同上、189 頁

⁷ 同上、190 頁

するのならば、ベングリスの《NOW》は三層構造であり、その三層目の構造とは、言語と色彩が織りなす〈アディクティヴ〉ともいえる物質性によって構築される。それはベングリス《NOW》の最も表層に位置するシニフィアン⁸の層でもある。レボヴィッチの基底層となる議論、クラウス⁹の中間層となる議論のみでは、このシニフィアンの層すなわち受容経験の核となる表層を通り抜けてしまい、それに関する議論が欠如しているように思われるのである。そこで、ベングリスの《NOW》の表層、およびその動的なマイクロ-マクロの構造を論じるために、上記のクラウスの議論——特に時間論的な観点——を敷衍しつつ、フレドリック・ジェイムソンの言語と分裂症の議論を導入することにした。これにより、《NOW》のイメージを分析したタネンバウムやクレインの議論からは捨象されてしまった色彩についても議論が可能になり、ひいてはビデオアートにおける色彩の問題、LSD体験との関連性を議論するための端緒を獲得できると思われるからである。

二一節 ジェイムソンの言語と分裂症に関する議論

ポストモダニズムを

一つの時代を画する概念であり、文化における新しい形式上の特徴を、ある新しいタイプの社会生活及び経済的秩序——しばしば遠回しに、近代化とか、ポスト工業化社会、あるいは消費社会などと呼ばれるもの、すなわちメディア社会、スペクタクル社会、多国籍資本主義の社会——に関連させるような機能を持つ概念⁸

と規定したうえで、ジェイムソンがその特徴として「パステイッシュ(模作)」とともに挙げているのが分裂病である。ジェイムソンは、分裂病を言語の障害としたジャック・ラカンから、診断ではなく記述のレベルにおいてこの概念を受け継いだ。ジェイムソンが注目するのが分裂病と言語がもたらす時間経験である。文の「意味—効果」が引き出されるのはシニフィアンの相互関係からと述べて、ジェイムソンによれば分裂病とはそのような「シニフィアンの相互間の関係の破壊」⁹である。さらにラカンを援用し、言語が作り出す時間感覚について言及するのだが、それによれば、通常、私たちの自己同一性は、過去・現在・未来といった時間性の経験によってもたらされる。すなわち「私」が時間を通じて存続しているという感覚に基づいているのであるが、こうした自己の実存的経験を担保するのが、言語なのである。言語が過去形、未来形といった時制をもち、連続した直線的な時間経験を可能にするがゆえに、私たちは持続した存在として自己の同一性、および同一であるという人間的経験を確保することができる。それに対し、分裂病患者の言語は、このような直線的な時間概念で分節されているわけではないので、彼らは過去と未来から切り離された現在を生きることになる。よって分裂病的な経験とは「筋の通った連鎖へと結合されそこなったシニフィアン、孤立しつながらりを断たれた、非連続的な物質的シニフィアンを経験することなのである...分裂病患者は、われわれの意味での個人の同一性を知らない」¹⁰。

こうして分裂病の経験がもたらされる、つまり時間的連続性の破壊がおこることで物質性が前景

⁸ ジェイムソン、フレドリック「ポストモダニズムと消費社会」『反美学』室井尚+吉岡洋訳、2003年、202-203頁

⁹ 同上、216頁

¹⁰ 同上、216頁

化するとジェイムソンは述べる。ジェイムソンは通常の言語の使用と分裂病的に破壊された言語の使用について、次のように対比している。

...言語が分裂病的に破壊されることによって、主体は言語の背景にある個々の語に注意を向け、それらをありのままに受け取るようになるのである。それに対して通常の言語使用においては、われわれは語の物質性(つまり語のもつ奇妙な音声や印刷の字体、わたしの声の音色や独特のアクセント等々)を通り抜けて、その意味を理解しようとしている¹¹。(傍点筆者)

では、いかにして言語の時間的連続性は分裂病的に破壊されるのか。ジェイムソンは以下のように続けて述べている。

子供はよくひとつの語を、その意味がわからなくなるまで何度も繰り返し発音することがよくあるが、そうするとその語はまるでわけのわからない呪文のようになってしまう¹²。(傍点筆者)

つまり、言語の分裂病的経験においては、繰り返し、反復によって意味であるシニフィエは気化される。そのため、シニフィアン¹³の層を抜けて意味という深層にまで到達することはできない。その代わりに、シニフィアンという表層に私たちは繋ぎ止められることになる。このとき、私たちは語の物質性そのものを経験するのである。

ベングリスの《NOW》において見られるのは、まさにこのような言語における分裂症的経験ではないだろうか。先述したように、確かに発話のマイクロ構造の深層のレベルではその意味・効果について言及することは可能であろう。しかしながら、マクロ構造においては反復されることで意味を失ったため、表層である言葉の物質性が強迫的に押し寄せてくる。とはいえ、こうした語の物質性が強調されるのは、そのマクロ構造においてのみではない。マイクロ構造として言及したベングリスの個々の発話のうち、「ウォー」という叫び声がそれを象徴しているのである。個々の発話であるマイクロ構造においてもマクロ構造が折り畳まれており、さらにはそれらを反復することで生み出されるマクロ構造によって、シニフィアンの物質性は強化される。ジェイムソンの言葉を借りれば「シニフィエを失ったシニフィアンは、ひとつのイメージへと変容される」¹³のである。

ここまでは《NOW》のサウンドについて言及してきた訳であるが、《NOW》においてはシニフィアンの物質性の前景化は聴覚にのみとどまるものではない。それは視覚イメージと相補し合うことによって、一層強化されることになる。よって、次節では《NOW》の視覚イメージ、特にその色彩について、必要な迂回をしつつ言及を行いたい。

二二節 ヴィデオと色彩

ベングリスの作品における色彩に直接言及する前に、ビデオアートと色彩の問題について、よ

¹¹ 同上、219 頁

¹² 同上、219 頁

¹³ 同上、219 頁

り広い文脈を把握しておくことにしよう。

抽象的な画像パターンや色彩の生成を行うビデオシンセサイザーが一九六〇年代頃から開発されたことから明らかなように、ビデオ／アートと色彩の問題はビデオアートでも重要な関心事であった。例えば、一九六九年にボストン公共放送(WGBH)でナム・ジュン・パイクとエンジニアの阿部修也による「フォーヴィズム風の色彩と電氣的に誘導された浸透の様態を生み出す性能」¹⁴を備えた〈パイク／阿部シンセサイザー〉を挙げることができる。このようなビデオシンセサイザー、カラライザーの登場は、TVスクリーンやモニターを電気仕掛けのキャンバスと見なし、新たな絵画表現の可能性を提示していると議論することもできるであろう。こうした観点からは、ビデオアートと伝統的な美術史的言説との連続性を多かれ少なかれ見て取ることができる。しかしながら、本論考はこのような言説の有効性を認めつつも、そのみでビデオの色彩を語ることに留保をつけておくことにしたい。

では、ベングリスの《NOW》の色彩について検討してみよう。その色彩は、すでに述べたように、電気信号を調整することで生み出された極彩色である。まず注目してみたいのが、先にも簡単に触れたビデオアーティストとその作品のカタログである『フィードバック』において、この色彩が「不自然(unnatural)」と形容されている点である。確かに、私たちはこの色彩は「不自然」とであると直感的に思うであろう。では、それはいかなる意味で「不自然」と感じられるのだろうか。それはTVとビデオ／アートの関係性、もしくはビデオアートにおけるジャンルの指向性の違いということが、まず挙げられる。これを説明するのが、ビデオアートの幕開けとしてもしばしば言及されるパイクの逸話である。パイクは、一九六五年、ローマ法王パウロ六世のニューヨーク訪問の様子をビデオを用いて録画し、同日の晩、カフェ・ア・ゴー・ゴーでテレビ放送と並行してその映像を上映したと言われている。この逸話は、ビデオの背後に控える仮想敵としてのTVの存在、および真実を映すメディアとしてのビデオアートという概念を如実に物語る。パイクの「テレビはこれまで私たちのあらゆる生活を攻撃してきたが、今や私たちはやり返すことができる」¹⁵という発言にみられるように、ビデオは非対称的で一方通行的なメディア、もしくは権力装置としてのTVを解体するための戦略的な装置として使用された。もちろん、パイクのTVに対する姿勢は両義的であるが、それに関しては本論考の範囲を超えるので、論じることは別の機会に譲りたい。さて、そうした反TVのスタンスをとった際に用いられるのが、TVとは異なり、生で編集されていない映像、すなわち「ビデオによる現実描写(vidéo vérité)」¹⁶である。こうした透明な外部記録装置としてのビデオという流れを敷衍したビデオアートのジャンルとして「ゲリラビデオ」などを挙げることができるだろう。

ベングリスの《NOW》における色彩はこれらに対するアンチテーゼとして捉えることが可能である。すなわち色彩を操作することによるTV的現実とビデオ的現実への抵抗である。特に後者の真実を映し出す装置としてのビデオメディアという概念への批判、つまりビデオアートによるビデオアートへのある種の自己批判と言えるだろう。以上より、《NOW》の色彩に冠される「不自然」という形容詞が内包する意味はこのTVとビデオもしくはビデオアートの二方向から理解されねばならないのである。本論考では、しかしながら、こうした観点からの《NOW》の色彩についての

¹⁴ Popper, Frank, *Art of the Electronic Age*, Thames & Hudson, 1993, p. 62.

¹⁵ Elwes, Catherine, *Video Art: A Guided Tour*, I.B. Tauris, 2005, p. 5.

¹⁶ *ibid.*, p. 4.

解釈とは距離を取り、異なる方向から検討を加えてみたい。その理由は、第一に、このような観点のみではその色彩の持つ受容体験について言及できないということ、第二に同時代の歴史的背景を捨象してしまっているためである。そこでまずは第一の理由として挙げた、《NOW》の色彩の持つ感性的体験については、引き続き言及した後、次章でも改めて簡単に言及する。第二の歴史的事象に関しては次章で具体的に議論することにした。このような手続きを踏んだ上で、先述した「不自然さ」について新たな解釈を施すことにしたい。

では、ベングリスの《NOW》に戻ってみることにしよう。《NOW》では画面を分割するようにベングリ自身顔が二つ大きく映し出されており、それらと背景は電氣的に調節されて非現実的な色彩、極彩色となっている。クローズアップにされることでベングリ自身の顔の肌理は強調されるはずが、その色彩が通常では見られない極彩色および、時制の異なる顔が並列に並べられていることにもよって、顔の質感は強調されつつも、固有の意味性と主体性は減じられて、変貌される。すなわち、背景には空隙以外何も存在しないことと相まって、奥行きのあるさと色彩のシニフィアン、色彩そのものの鮮明さといった物質性が前景化されるのである。

ここで私たちはすでに言及したサウンド、すなわち聴覚イメージについての議論を思い起こすことになるであろう。《NOW》におけるサウンドすなわち聴覚イメージと、映像すなわち視覚イメージは、ともにシニフィアンの物質性の強度を高めるという増幅関係にある。ジェイムソンを引用し、こうしたシニフィアンの物質性の強化が、分裂症的に破壊された言語経験より引き出されるということはすでに述べた。ジェイムソンは、言語の領域において示された分裂症的経験と同様の構造をもち、そうした言語使用の際にも生じる分裂症的な感覚、知覚体験について次のように述べている。すなわち「時間的連続性が破壊されると、現在の経験が力強く圧倒的に鮮明化し、「物質的な」ものになり」「知覚が増大し、いつもは平凡で見慣れた周囲の光景が、リビドー的あるいは幻覚的(hallucinatory)に強化され」、こうした新たな経験が「シニフィアンが孤立させられることによって、いっそう物質的なものに——あるいはいっそう文字通りに、と言った方が適切だろう——なり、いっそう感覚的に鮮明なものになる」¹⁷。ここで注目したいのが、「幻覚的」という言葉が使用されている点である。ジェイムソンは次のようにも述べている。「分裂症患者にとって世界は、強い緊張感を伴った、不可解で圧迫的な感じを秘めたものとなり、幻覚的な力によって輝き始めるのである」¹⁸。このような幻覚体験こそ、議論を保留していたビデオアートの色彩についての歴史的な事象、すなわちドラッグ体験による感覚知覚の変化に関わるものである。次節ではこの点を論じるとともに、ジェイムソンの「視覚芸術から時間芸術へ」という言葉を手がかりとして、「不自然さ」を念頭に置きつつ、ベングリスの《NOW》について最終的な解釈を施すことにしたい。

第三章 ヴィデオアートと LSD

さて、《NOW》においても見られる極彩色は、「ビデオが心理的な衝動のはけ口で、人々がビデオシンセサイザーを、幻覚が引き起こされた現実のヴィジョンを探索するための道具として用いた時代」¹⁹において、顕著に見られた色彩の様態と断言していいだろう。こうした色彩が登場可能と

¹⁷ ジェイムソン、同上、219 頁

¹⁸ 同上、218 頁、傍点筆者

¹⁹ Popper, Frank, *op.cit.*, 1993, p. 76.

なった土壌はビデオというテクノロジーの誕生と、もう一つの重要な歴史的動向に関わるものであった。それがドラッグカルチャー、ドラッグ体験である。例えば、ルシンダ・ファーロンは「...くらくらする色彩と歪められた形態は幻覚剤の体験を想起させ、「複数の新しい現実」が「電氣的」に合成し得るということを示唆している」²⁰と、ビデオがもたらす色彩と幻覚剤の関連性を指摘している。ビデオと幻覚剤の関連については、先述した、シンセサイザーによる抽象的な画像パターンがしばしば取り上げられる。それは、幻覚剤を体験した際に経験される視覚効果を表現したものと言えるだろう。極彩色の色彩も、こうした抽象的なパターンと同様、幻覚剤体験から影響を受けていると考えられる。ここで、ベングリスの作品における色彩感覚もしくはその構造は、こうした幻覚剤体験——特に後述するLSD体験——とパラレルな構造になっており、特にそれらの時間感覚・時制に共通点を持つ、という仮説を提示してみたい。

さて、カウンターカルチャーおよびその流れの一環とされるドラッグカルチャーの勃興期は一九六〇年代から七〇年代にかけてであり、この動向はビデオアートの黄金期とも重なっている。当然のことながら、そこには複数の形式が存在している。先述したビデオ・ヴェリテのようなドキュメンタリーやファーロンが指摘するような形式、つまりビデオというメディア／ビデオアートが記録装置としてのメディアであったり、ドキュメンタリーとして「リアル」な内容を提示したりするような形式だけではなく、人間の感覚や感性を直接追求するメディアであるような形式が混在していたのである。本論考も後者の視座に立ち議論を行っており、以降の議論もここから展開していくことにしたい。

注目すべき事項としてビデオの色彩が幻覚剤と結びつけられていることを挙げたが、この幻覚剤にも当然さまざな種類が存在し、その効果もさまざまである。その中でも、六〇年代から七〇年代にかけてファーロンが述べるような色彩や内的体験の変化を生じさせるドラッグとして最も重要な地位を占めていたのがLSDである。LSDは一九三八年、スイスの化学者アルバート・ホフマンによって人工的に作り出されたドラッグで、分裂症と類似した状態を誘発し、分裂症の研究・治療用とも目された。その特徴は、精神科医のハンフリー・オズモンドがそれに対する呼称として「幻覚剤」や「精神障害誘発剤」が不適当とし、「サイケデリック」と呼ぶべきと主張したのに明らかなように、精神を拡大したり²¹幻覚を誘発したりするなどの機能であった²¹。この機能がもたらすものとしてよく知られているのが極彩色の体験であるが、こうした視覚的な体験のみならず、音が強烈になりその情感が増加するといった聴覚的な体験など、LSDの体験は五感すべてにわたる。とはいえ、LSDの特徴はそうした五感への作用のみにとどまらない。神経科学、薬理学、精神医学に携わったソロモン・H. スナイダーによれば「LSDは自我の感覚により強い影響を及ぼす」²²、つまりLSDによるサイケデリック体験では、自己と非自己などの境界区分が消失するのが指摘されている。六〇年代後半、アメリカにおけるLSDを用いた体験、LSDテストの模様を描き出した『クール・クール LSD交感テスト』でトム・ウルフは「...主観と客観、人称と非人称、Iとnot-Iのあいだの壁が消失する...」²³と述べ、蟻二郎は「I(一人の私)からII(二人の私)へ、あるいはI(主体としての私)からME(対象化

²⁰ Furlong, Lucinda, "Tracking Video Art: 'Image Processing' as a Genre", *Art Journal*, Fall, 1985, p. 234.

²¹ Osmond, Humphry, "A Review of the Clinical Effects of Psychotomimetic Agents", *Annals of the New York Academy of Science*, vol.66, 1957, p. 429.

²² スナイダー、ソロモン・H『狂気と脳』加藤信他訳、海鳴社、1976年、179頁

²³ ウルフ、トム『クール・クール LSD 交感テスト』飯田隆昭訳、太陽社、2004年、44頁

された私)へと変貌する自我喪失の光景」²⁴とその体験を描写している。また、サイケデリック物質は他にもあれども、それが引き起こす体験には固有性があることから、ジェイムソンが念頭においている「幻覚」的とはLSD体験ではないかと仮定することは、幻覚体験の描写からいってもさほどのを外してはいないのではないだろうか。

さて、LSDの特徴として二番目に挙げたものと特に深く関連すると思われるのが、〈now感覚〉と呼ばれるLSDの時間感覚である。ジェイムソンは分裂症的経験として、過去・現在・未来という連続的な時間感覚が破壊されることで「現在の経験が力強く圧倒的に鮮明化」²⁵すると述べる。こうした「現在」とは、直線的な時間概念から崩落した以上、それは変質している。ゆえに、過去と未来の間に瞬間として存在するという通常の意味合いでジェイムソンの述べる「現在」という時制を把握できない以上、それを分節化する必要性があると思われる。そのための補助線として、これまで引用してきたジェイムソンの発言を念頭に置きつつ、〈now感覚〉の概念を用いてみたい。

「現在」という時間感覚に関する分節化の一例として、クラウスの「ナルシズム」という概念を挙げることができるだろう。それは、自己が自己のうちに無限に折り畳まれているような、ある種静態的な「現在」の感覚であった。さて、〈now感覚〉と耳にすれば、過去と未来から切断され瞬間のうちに閉じ込められてしまう——ナルシズムとも共通する——ような時間感覚と理解されるかもしれない。しかしながら、〈now〉感覚の核にある自我の喪失に関して重要なのは、ウルフと蟻の引用でも明らかのように、喪失というスタティックな様態ではなく、むしろ、自我が非自我へと次々と「転移」していくダイナミックな様態そのものである。この様態に焦点を当てれば、ベングリスの《NOW》という作品はそのプロセスを感覚のレベルにおいて提示していると言えるのではないだろうか。言葉が反復されて〈意味＝シニフィエ〉を失い、シニフィアン²⁶の物質性へと転化していく。それは「ウォー」という叫び声で最高点に達すると同時に、一拍間が置かれることで、再びシニフィエを取り戻す。こうして取り戻されたシニフィエはそのループ構造により反復されることで、再び消失していくことになる。こうした転化は極彩色の色彩、モニター上のイメージによりさらに強化される。それと同時に、言語の反復により、この色彩自体の物質性も強化され、前景化する。つまり、非物質的な対象である色や音そのものを変化や強度として直接体験することが可能になるのである。それは、ともにシニフィエからシニフィアンを孤立させることによって導かれる強迫的な物質性を紐帯として、一見つながりのない感覚同士につながりを打ち立てることによってである。ここでは視覚と聴覚が同時に互いに増幅し、拡張しあうという、五感のエコノミーを横断するような共感覚(synaesthesia)的現象を見いだせるように思われる。こうして視聴覚が共感覚的に増幅されるとき、モニター上の色彩のテクスチャも増幅され、ある種の触知性、すなわち触覚的なものが生み出されよう。視聴覚相互の増幅関係は、互いを抑制＝麻痺させることで、両者とは異なる感覚を生成する。感覚を麻痺させること、すなわち麻酔(anaesthesia)が共感覚と、コインの裏表をなして同時に登場する。ベングリスの《NOW》の時間様態とはまさにこうしたナルコシスの時間であり、それは無数のシニフィアンの束が「同時」に解きほぐされ、結び合わされるといふ、ある意味、同期／非同期でなりたつような厚みのある「現在」を表象しているのである。

ではここでの「直接性」とはいったいどのようなものであろうか。それは、感覚を取り戻し、より多く

²⁴ 同上、411頁

²⁵ ジェイムソン、前掲載、218頁

のものを見聞きし、感じ取らなければならないと述べる、スーザン・ソントグの言と響き合うことになるだろう。ソントグは、作品の本質は内容であり、それは隠匿されているので掘り返し、明らかにしなければならないとする解釈の様態を「芸術に対して知性が恨みを果たそうという試み」²⁶として批判する。この解釈の様態が前提としているのは、作品は言うべき内容を所持している、というものである。解釈とはこうした内容＝意味へと作品を切り詰める貧困化の作業に他ならない。ソントグが述べる「反解釈」とはこの貧困化の作業への抵抗である。反解釈という言葉でソントグが提示するのは「直接的な体験を可能にすること」であり「官能美学」²⁷である。そのためのプロセスの第一段階は、貧困化＝解釈とは逆、つまり先述したように、LSDを用いるかのように、私たちの感覚のバルブを解放することであり、このときたち現れてくるのが「官能的な直接性」という親密な(intimate)感覚なのである。

結びに代えて

ジェイムソンは、ポストモダニズムの芸術様態を視覚芸術から時間芸術への変遷と重ね合わせた。ベングリスの《NOW》はこうした変遷を示す作品の一つではないだろうか。本論考はこうしたベングリスの深層、中間層、表層が貫入し合っている状態を記述しようと試みた。視覚的に表象されるのは、ベングリスの顔そのものというよりも、圧縮された複数の時間のレイヤーとそのサウンドによってもたらされるアナクロニックな時間感覚であり、そうした時間を知覚可能なものにしようとする試みなのである。加えて、反復されるサウンドと極彩色がもたらす音と色の強迫的なシニフィアンがもたらされる。こうした視聴覚の増幅がなされるとき、ある種のテクスチャが生み出されるが、これはアナクロニックな時間感覚を含む触覚的知覚となる。この感覚は、視覚と聴覚の弁証法的止揚によって生成される感覚なのであろうか。すなわち視聴覚の上位に位置づけ可能な感覚なのであろうか。今回の報告では、詳細にこの問いに応えることはできないが、この触覚性とは、単なる光学的視覚には回収することができなかった「盲点」で、諸感覚が移行する際の暫定的なフックであると同時に、対象を知覚する際の感覚のスケール変化そのものを示す概念としてひとまず提示しておきたい。また、保留していた「不自然さ」とは何かという問いに対する解答の賭け金もまさにここに関わってこよう。すなわち、ベングリスの《NOW》が「不自然」と形容されるのは、その色彩のみではなく、通常の(もしくは「ナチュラルな」)感覚・知覚や、実存経験を担保する言語＝時間感覚そのものをゆるがす「意識の変容」を引き起こしているからなのではないだろうか。それは自我が非自我へと転移することで空間的距離が無効になり、時間的にも同期するというある種の親密さ(intimacy)を見いだすことができるかもしれない。ビデオアートをメディアアートの祖の一つとして検討するならば、その接合点はこうした「意識の変容」をもたらす「メディア・テクノロジーによるドーピング」であり、感性論的経験を直接露出させるようなこうした芸術様態を、芸術の枠組みにのみとどめることなくさまざまな視点から重層的に決定するような言説を織りなさなければならない。本論考の大局的な狙いであった〈メディアアート「再考」〉の意義および賭け金もまさにこの点にある。

最後に、テレビゲームとの関連性について一言触れておきたい。本論考は確かに、ビデオアートに関するもので、テレビゲームには直接言及はしていない。そのため、他の報告者である吉

²⁶ ソントグ、スーザン『反解釈』海老根宏他訳、筑摩書房、2005年、34頁

²⁷ 同上、34頁

田、河田両氏のゲームに関するものとは交点を持たないかのように思われるが、本議論中で展開された時間論、特にLSDがもたらす〈now感覚〉という時間感覚は、テレビゲームの没入感や「アクション＝はまる」という問題系への補助線となるのではないだろうか。

(おおたよしたか: 日本学術振興会特別研究員／京都大学文学研究科)