

OPEN STUDIO 岩井俊雄展

—そのメディア・アートの軌跡

4月19日-6月22日

ICCギャラリーD(ワークショップ・スペース)

The Trace of Toshio Iwai's Media Art

—Open Studio

April 19—June 22

ICC Gallery D (Workshop Space)

遊戯空間としてのメディア

Media as Play Space

西村智弘

NISHIMURA Tomohiro

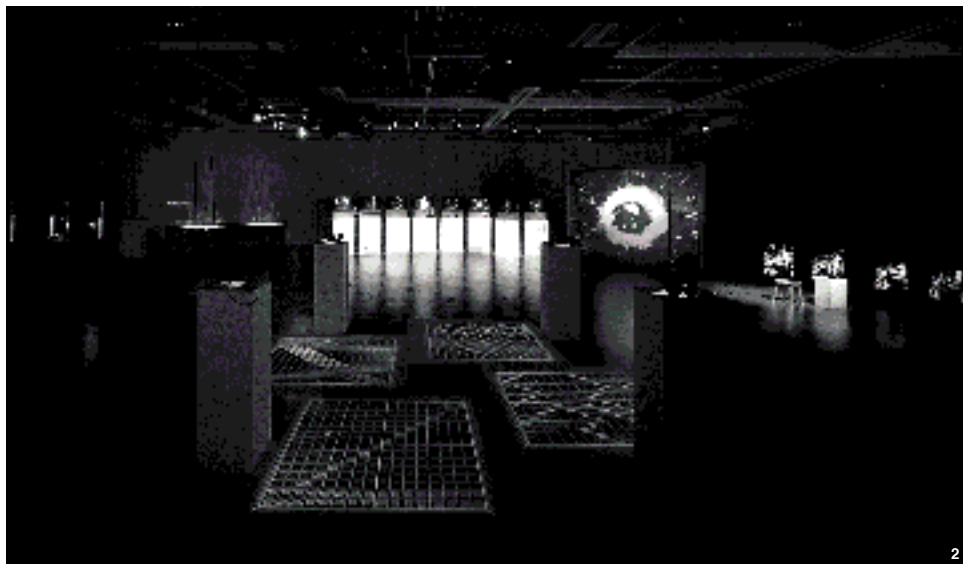
岩井俊雄が映画前史の光学的玩具に深い関心をもっていることはよく知られている。ICCで開催された今回の展覧会は、これまでの活動の軌跡をたどるものだが、すでに小学校のときからフリップブックをつくり、学生時代にプラクシノスコープを制作していたことには驚かされた。この作家にとって映画前史がいかに重要であったかをあらためて確認したのであった。

映画前史とは動く映像の原理を追究する過程であったから、それはアニメーションの歴史でもある。岩井俊雄の出発点はアニメーションをつくることにあった。しかし、その関心はつねに原理のほうに向いている。近年の音楽を使ったインタラクティブなコンピュータ作品も、アニメーションの原理を発展させたものだといえよう。

彼は早くからフェナキスティスコープ(驚き盤)を制作している。驚き盤は、網膜を研究していた物理学者のジョゼフ・プラトーが1832年に発明したものだ。物理学の実験から生まれた驚き盤は、すぐに玩具となって大衆に普及する。ジョルジュ・サドゥールが『世界映画全史』(丸尾定、村山匡一郎、出口丈人訳、国書刊行会、1992-)の冒頭の章をプラトーに当てていることからわかるように、映画へとつながる動く映像の歴史はとりあえず驚き盤からはじまるのであった。



1



2

驚き盤は、静止画の連続を動いているようにみせる装置である。網膜に映った像は、すぐに消えないで一瞬のあいだ残像を保つ。この特殊な眼球の性質のために、静止している絵の連続が運動として知覚されるわけだ。たとえメディアがいくら進歩しようと、動いている映像はすべてこの網膜の性質に頼っている。

驚き盤の魅力は、いままで静止しているものが動きだすところにある。この場合の動きには、どこかしらトリック的なところがある。そして、このトリックから魔術的な魅力が生まれる。生命のないものに生命を与えるアニミズム的な幻影となるのである。おそらく光学的玩具の遊戯性を支えているのは、このトリック性と幻想性だ。

動く映像がもっていた遊戯性は、映画が物語るための装置となることによって忘れられていった。岩井俊雄は、今日のテクノロジーを使うことによって、映像が動くこと自体がもつ魅力を新たな視点からよみがえらせようとしている。

岩井の作品はじつにわかりやすい。誰でもが素直に楽しめる作品である。このわかりやすさと楽しさは、作品そのものが明快な遊戯性をもっていることに由来している。おそらくこの遊戯性は、光学的玩具のトリック性と幻想性を継承したものだろう。それは動く映像が本来もっていた遊戯性なのである。

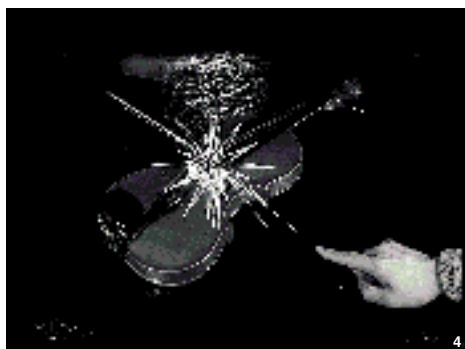
岩井の作品は体験的であって、内容を受動的に受けとるのではない積極性を必要とする。おそらくここにも光学的玩具との関連性がある。もともとフリップブックは自分でめくるものだし、驚き盤は自分でまわすものだ。彼の作品は、光学的玩具があくまで玩具であったときのあり方を受けついでいるのである。

あるいは、たとえば積み木のような古典的な玩具に類似性を求めることもできるかもしれない。古典的な玩具に接する子供は、想像力を働かせて自発的にその道具と戯れる。岩井作品のもつインタラクティブイティは、遊びが本質的に要求する自発性に近いものがある。彼の作品はきわめて玩具的なのだ。想像力を働かせながら、そのなかで自由に遊ぶことのできる遊戯空間がつくりだされているのである。

岩井俊雄は二重の意味で幼年期を思い出させてくれる作家である。ひとつは映画前史という映像メディアの幼年期であり、もうひとつは玩具で遊んでいた頃の幼年時代の創造性である。彼の作品に接する者は、映像メディアの原点を体験すると同時に、いわば童心にかえってその遊戯空間のなかで想像力を働かせることになる

✽

にしむら ともひろ:1963年生まれ、美術評論家、現代美術と映像を中心に評論活動を展開。



- 1—岩井俊雄《時間層Ⅲ》, 1989
手描きの「動物」のイメージ。
魚→鳥→馬→人間→魚とメタモルフォーズしていく
- 2—「OPEN STUDIO 岩井俊雄展」会場
- 3—岩井俊雄《マン・マシンTV No.5(回転ハンドル)》, 1989
- 4—岩井俊雄《イメージ・オブ・ストリングス》, 1997
コンピュータ・グラフィックスによるスケッチ