

氏名(国籍)	シャルル・クリストフ (フランス)		
学位の種類	博士 (デザイン学)		
学位記番号	博甲第 1,593 号		
学位授与年月日	平成 8 年 3 月 25 日		
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当		
審査研究科	芸術学研究科		
学位論文題目	現代日本の映像芸術 —ビデオ・アートを中心に—		
主査	筑波大学教授		三田村 峻 右
副査	筑波大学教授		三ツ井 秀 樹
副査	筑波大学助教授	博士(芸術学)	五十殿 利 治
副査	神戸芸術工科大学教授		山 口 勝 弘

論 文 の 要 旨

本論文は、わが国における、映像芸術の中でも、特にビデオ・アートに焦点を合わせて論じた研究である。戦後、1960年代に一般家庭に電化製品が普及するに伴い、芸術表現においても芸術の電化が進んできた。それは今日、芸術と科学技術の連携によるテクノロジー・アートあるいはメディア・アート、エレクトロニクス・アートとも称されているが、主として視覚的電化製品であるテレビそしてビデオ・モニターによって展開されていることが多い。

フランス人である著者は、1987年来日して以来、わが国における映像環境の目覚ましい普及に目を見張り、それによって展開されているビデオ・アートに着目し研究を進めてきた。

本論文は序論に次いで、本文10章によって構成されており、他に資料編として作家略歴、実験芸術年表等が付されている600頁を超える大部である。

序論では、日本の日常環境において、映像メディアがこれほどにまで普及していることへの驚きを表明するとともに、その具体例を幾つか挙げ、本研究の動機になったことを率直に述べている。

第1章 芸術の実験：映画、インターメディア、ビデオでは、先ず欧米語には該当する語のない「映像」という言葉について、その語源を検討し定義を試み、先ず、その「映像」に該当すると考える実験映画、ビデオ、CG、そして1989年にいたるまでのビデオ・アートの系譜を概観している。そしてここでは主に、第2章以下で個別研究される映像作家以外のより若い世代を取り上げて、その実験的制作活動の事例を記録し、広がりを示している。

第2章から第9章までは、日本を代表すると著者が考えて選定した映像作家の個別研究である。2・3章を第一部とし実験映画から出発した2人の作家を、4・5・6章は第二部としてアナログとデジタルの両方を相互補完的に使って実験を行った3人を、7・8・9章は第3部としてデジタル映像の開拓者として3人を取り上げている。

第2章では、実験映画作家として寺山修司を挙げ、天井棧敷演劇活動と拡張映画の関係を論じている。60年代にアンダーグラウンド演劇の生みの親となり、時代のオピニオン・リーダーとして影響力を及ぼした寺山が、最後に制作した〈ビデオ・レーター〉は新しい映像ジャンルを開拓したと評価している。

第3章では、日本人のビデオ・アートの先駆者として飯村隆彦を挙げ、彼の個人映画から纯粹映画そして観念芸術にいたる活動を丹念に記録し、彼が1971年に行ったビデオ・パフォーマンスは日本で初めての行為であった

と伝えている。

第4章、松本俊夫では、前衛記録映画作家として出発した松本が、長編映画の製作を経て、テクノロジーとの関わりの中で、幻想と謎の美学を形成していく家庭を捉えている。

第5章では、中谷扶二子を取り上げ、作家活動と併せて、アートコンペティション及びビデオ・ギャラリー運営等の啓蒙と普及の活動の実績を高く評価している。

第6章では、山口勝弘を取り上げ、その仲間たちによる〈実験工房〉結成から、山口の代表作「ヴィトリヌ」、そして大阪万博プロジェクト等々、個々に作品を挙げて造形から映像にいたる幅広い作家の経歴をたどり、ビデオ・アートの主導者であるとともに理論家としても幅広い活動を評価している。そして、彼のオプティミスティックな思想は、ヨーロッパのアヴァンギャルドと日本の空間の伝統的な概念の両方から影響を受けたものであると考察している。

第7章の山本圭吾では、ビデオをその視覚的要素のためだけでなく、人体を流れている「気」など、エネルギーの流れを見せるために使った作家であると位置付け、火と水、気、間を主要なキーワードとして展開する活動を、きわめて日本的な映像作家であると評価している。

第8章では、中島興のビデオ活動を紹介しており、前者と同様に石、火、木を対象に取り上げる作家を、東西二項対立にある美学の発現者としている。

第9章では唯一人コンピュータ・アーティストとして河口洋一郎を取り上げ、これまでのアナログなビデオとは異なるデジタル・メディアとしてのコンピュータ画像の可能性を開拓しつつある希有な作家であるとして期待を寄せている。

第10章は結論として、欧米諸国におけるような国家的支援のない日本において、このように活発に芸術活動がなされている背景には、単に欧米からの文化的影響に敏感であったばかりでなく、日本固有の独自の文化の蓄積があったからであると考察する。

そしてそうした文化財産を受け継ぎつつも、一方では海外からの文化移入と作家たちの度重なる海外滞在によって、同時に二つの視点を共有する結果となり、新しい固有の日本的性格が顕れつつあると指摘する。

最後に、技術の発展と情報ネットワークに関する概念が発達の最終段階にさしかかっている現在、日本文化の習慣や特徴、とくに社会的コミュニケーションの構造や方法を見ると、このような環境で育った芸術家は、情報ネットワークの在り方を最もよく理解し、それをポジティブに発展させるための使用法を生み出すことに長けていると思えてならないと論じて、締めくくっている。

審 査 の 要 旨

現代美術の中でも、とりわけビデオ・アートに代表される映像芸術、メディア・アートについては、これまで雑誌等では華やかに取り上げられても、まとまって一本となった著作はなかった。特に日本では、片仮名の「アート」は一過性の現象として面白がられはすれ、真面目に研究対象とはされてこなかった。

本論文は、そうした領域に踏み込み、映像芸術を新しい研究対象として定着させる試みの一つとして評価する。また、フランス人である著者が、全文日本語でほぼ誤りなく著している努力と労力を高く評価する。

ことに、数多くの文献資料を収集し、その詳細な年表と参考文献（書籍・展覧会目録・記事）は、それだけでも今後の研究にとって貴重な資料となるであろう。

ただし、外国人というハンディキャップを割り引いても、以下の二点についてやや疑問が残るとするのが正直な感想である。

その第一は、たとえ時代の記録であるとは言え、本論で取り上げられた映像作家8人の選定基準が明確でなく、後代にその評価を譲るとしても、客観性に欠けると感じられる点である。こうした評は、あるいは評価をしない

国民性をもつ我々日本人の、外部評価に頼る性向によるのかとも内心忸怩たる思いを禁じえないところでもあるが、それにしてもある意味ではすでに名を知られた作家ばかりでなく、第1部で述べられた若い作家の中からでも大胆に取り上げ論じる、より清新な視点が欲しかった。

その第二は、結論に述べられている、やや強引とも思われる東西「文化の相互作用」の意味がやや不鮮明であり難解と感じられる点である。また、映像芸術も独自に存在するのではなく、現代芸術の一翼あるいは一部としてあるはずであるから、たとえビデオ、コンピュータ・アートを主題に論じるとしても、より広い視野から本論を展開していれば、より一層説得力が増したのではないかと考える。

いずれも、今後の課題として残したい。

それにしても、おそらく欧米においても本論文ほどまとまった大著はなく、これがフランス語にでも翻訳出版されれば、大きな反響を呼び起こすことは必定であり、延いては「現代日本の映像芸術」の紹介及び理解に貢献するであろうことは疑いない。そればかりでなく、これまで顧みられることのなかった日本の現代美術が、外国人によってこれほどまでに丹念にまとめられると、わが国の研究者の怠慢を責められているようで面映ゆい。この論文は、日本の映像芸術史の基礎研究に寄与するはずのものであり、将来必ずや重要な文献として、記録されるであろう。

その日本文はやや生硬ではあるものの十分に意を伝えており、良い意味での冒険的研究成果であり、他に類例のない論文である。

なお、本研究のような場合、資料として文献・図版のみならず、ビデオ・テープあるいはCD-ROMといった映像資料を付すことができるようになれば、より効果的であろうと考える。時代に対応した、論文形式の検討が望まれる。

以上の観点から、本論文は独自性のある十分な研究の水準に達しており、日本の映像芸術研究の発展に寄与するところが大きいものと認められる。

よって、著者は博士（デザイン学）の学位を受けるに十分な資格を有するものと認める。