

## VJ とは何か 映像メディア表現の新たな可能性について

What is VJ? New Possibility of Expression through Image Media

本村健太（岩手大学）

MOTOMURA, Kenta

### I はじめに

ここで扱う「VJ」とは、報道関連の「ビデオ・ジャーナリスト(video journalist)」のことではなく、「ビデオ・ジョッキー(video jockey)」あるいは「ヴィジュアル・ジョッキー(visual jockey)」と呼ばれる「ライブ映像演出者(live visuals)」のことである。20世紀末より、日本、そして世界各国において(ダンス)クラブの場を中心にした映像演出のムーブメントが興隆しており、それを推進したのがこのVJである。

本研究においては、研究課題「映像メディアにおけるモーション表現の美的構造に関する実践研究」(平成14・15・16年度科学研究費補助金)に従い、これまでの筆者の理論的なパウハウス研究と実際のVJ活動を通じた実践研究<sup>1)</sup>を基礎として、表現行為・形式としての「VJing」(VJとしての活動)の新たな可能性を吟味する。継続的・発展的には教育媒体としての可能性の考察を今後の研究課題として意図している。日本においてVJの研究対象としての位置づけはまだ定まっていない状況であるが、これまでの芸術の潮流にVJingとの関連性を見だし、現在の「ホームレス」的なVJの存在を、芸術学研究の領域に引き入れることも試みる。また、これまでVJは、クラブシーン、コンサートやファッションショーなどの裏方的存在に限定されがちであったが、ここでは一人の表現者として扱い、そのあり方を構造的に「造形要素」の観点から検証したい。さらに、パウハウス研究自体への寄与としては、今日の映像メディア表現に関する因果関係から、その先駆的な実践の再考・再評価を考慮している。

### II VJ とは：芸術表現としての位置づけに向けて

まず、VJの表現行為とは、俗に言う「映像を奏でる」ということに他ならない。演奏家が楽器を使って演奏するように、「音色」の代わりに「映像」を思いのままに操ることによって、即興的な「ライブ感覚」を伴った表現がなされるのである。このことは、音楽の領域との類似性を示している。20代の若者たちを中心に展開しているクラブシーンは、薬物や性的犯罪などの社会問題を強調した報道がなされる傾向があるが、その祝祭的空間、すなわち「パーティー」において、様々な新しい表現が実験的に生まれてきていることを無視してはならない。クラブパーたち(クラブに訪れる人々)を喜ばせるために、その場の中心的な役割を果たすDJは、新しい音楽の「テイスト」(嗜好性)を生み出すべく、選択したレコードとレコードのつながり、ミックス(音の重ね合わせ)、スクラッチ(レコードを手動で前後に擦ることで音の変化をつけること)を試みる。VJは、その文化的なアンダーグラウンドの場において、映像を演出する存在として後発で登場してきた。

クラブシーンにおいて、VJが映像を操作するために使用するのは、一般に「VJソフト」と呼ばれるパソコン内の「ソフト・ミキサー」と、専用機材となる「ハード・ミキサー」である。映像素材をそれぞれに入力し、フェーダーによるミックスや、スイッチングによる切り替えを行う。これらのVJ用の装置は、各VJ(あるいはVJグループ)の表現スタイルによって多様なセッティングの方法があるが、いずれの場合においても共通しているのは、VJがパーティーのテーマ、DJによる音楽の演出の状況、曲の速度(BPM)や展開、客の反応、その場の全体的な雰囲気などに応じて、その時々映像演出を試みているということである。このようなVJのもたらす創造空間との「インタラクティブな関係」は、VJ用装置での操作により、VJの全感覚を媒介してすべてが合一するように生み出されている。そうして、「映像と音楽の融合」によるクラブの心地よい空間がクラブパーたちに共有されることになるのである。すでに拙論「テクノカルチャーと美術教育 パウハウス研究からの示唆」(美術科教育学会、2002年)でも言及したが、このようなクラブシーンやそのライフスタイルは、「文化論」としても興味深いテーマを内包している。

DJやVJは、サンプリングした様々な音源・映像を自由に「リミックス」(再構築)して既製の表現内容に意図的な独自の変容をもたらしことができるようになってきた。彼らによって、既製の音楽や映像には新たな価値が与えられることになる。この観点からは、DJもVJも「リミックス文化」を先導する表現者ということになるが、特にVJの場合には、最初から自作の映像を使うケースも少なくない。その場合、制作した素材自体は、映像表現として芸術の領域ですでに確立しているビデオアート

と比較してみても、表現形式としては差異がない。それは、制作意図（映像の目的）の違いなのである。つまり、VJingには芸術表現としての潜在的可能性があるということである。

本研究の第一段階として、VJによる表現行為の形式に特徴的な要素を明確にしておきたい。まず、VJingを成り立たせている基礎となる構造は、「光」、「運動」、「音楽」、「対話性」（インタラクティブであること）、そして補足的には「同時性」（リアルタイムであること）であると考えられる。クラブシーンの演出のために扱われるのは、いうまでもなく「映像メディア」による視覚表現であり、実写映像（ビデオ）、CG（コンピューター・グラフィックス）などがコンテンツ（内容）の素材となる。ここでは「動くように見える」という「仮現運動」の原理に基づく映像上の表現を「モーション表現」と呼ぶことにするが、このモーション表現は、モニターやスクリーン上で光によって提示されるものである。ここですでに光と運動という要素が確認できるが、そもそも運動、モーション表現は時間的な経過によって成り立つものである。映像のもつ時間軸という次元から、同じく時間軸をもつ音楽との親和性が生じる。ここに音楽との同期が可能となるのである。

クラブにおける「映像と音楽の融合」から、光と運動、そして音楽は、確かにVJingを成り立たせている基本的な要素であるといえる。しかしながら、映像作家、ビデオアーティストなど存在から、単に映像と音楽を扱うだけではVJの独自性・特殊性を見いだすことはできない。実は、VJのなす表現の新しさというのは、そのインタラクティブな関係をその場で同時に生み出していくという「ライブ感覚」にあるのである。VJの映像とは、時間をかけて綿密に調整した「編集」の結果としてのものではなく、様々な対象との対話性を築き、即興的にその場で生成し、流し続けていくものである。そこには「一回性の表現」といえるものがある。そして、VJの表現行為とは、より正確には「映像の即興演奏」であるといえることができるのである。

### 111 カラー・ミュージック：奏でる映像表現の誕生

表現されたものは、視覚や聴覚などの感覚器官を通して他者に認識されることになるが、一般的に複数の感覚が同時的・効果的に刺激された場合にその衝撃が増幅することは経験的に知られている。映画やゲームなどでの音響効果、色彩的な効果、時に振動などの体感的効果がその例である。

美術（視覚表現）と音楽（聴覚表現）は、古くから宗教的儀式や娯楽において融合され、その時々現場を演出してきた。それらにみられる色彩、形態、リズム、トーン等の要素は、人間の表現活動のための基本となっており、これまでの芸術の歴史とは、それらの要素を組み立てる思想的・技術的な形式の変容であったといえる。美術や音楽の専門性によって、それぞれの理論及び実践、そして教育システムの分断が確立しているが、歴史的にはその壁を超える試みが無数に試みられてきた。視覚的に、聴覚的に、そして体感的（インタラクティブ）に刺激する表現の可能性を追求することは、現代的な「メディアアート」の課題として多くみられるのであるが、その態度自体は新しいものではない。いわゆる「映像と音楽の融合」は最新の芸術的テーマというわけではなく、すでに数世紀前からその試みはなされてきた。その総合芸術的なあり方は、祭事、演劇、映画等において確認でき、近代のパウハウスにおいても重要な課題の一つとなっていた。今日においては、電子テクノロジーの手助けによって、映像と音楽は容易に結びつけられ、総合芸術的な表現の可能性を飛躍的に拡張してきた。そのような方向性をもつ過去の実験的な試みとして特徴的なものは、「カラー・ミュージック(color-music, Farblichtmusik)」と呼ばれる同期する光をともなう演奏、その装置の開発の試みである。ここでは、VJingの独自性・特殊性を意識しながら、カラー・ミュージックからの系譜を一つの可能性として概観したい。

かつて、芸術における「光」といえば、絵画における宗教的・精神的な光として、何らかの象徴や理想を示すものであった。また、感覚的な光の模倣や印象が重要な課題の一つとなっていた。しかし、このような「光を描く」という再現行為ばかりではなく、実際の「光源の使用」へ、つまり、光（映像）そのものが作品として発表され、人々に受容されているのが今日の状況である。また、映像自体も「記録媒体」から「表現媒体」としてのあり方への転換<sup>5)</sup>が認められる。映像が記録し、伝達するという役割から解放され、表現手段として作者の発想や独創性を手助けする役割をもつことになる。歴史的には、楽器のような仕組みで音（音楽）とともに、光（映像）をいかに生成し、制御し、意図に従わせるかという工夫が、カラー・ミュージックの軌跡を描いていくことになるのである。

ケネス・ピーコック(Kenneth Peacock)は、「カラー・ミュージックを上演する楽器：技術的実験の二世紀」<sup>3)</sup>においてその系譜を整理している。ここで図版として取り上げられている装置（楽器）を年代順にみると、以下のようなものがある。フレデリック・カストナー(Frederick Kastner)の「パイロフォン(Pyrophone)」（1870年頃）、バインブリッジ・ビショップ(Bainbridge Bishop)の「ペインティング・ミュージック(painting music)のための装置」（1877年）、アレクサンダー・ウォレス・リミントン(Alexander Wallace Rimington)の「カラー・オルガン(colour-organ)」（1893年）、マリー・

ハロック＝グリーンヴァルト(Mary Hallock-Greenewalt)の「サラベ(Sarabet)」(1919年)、エイドリ  
アン・クライン(Adrian Klein)の「ステージ照明のためのカラー・プロジェクター(color projector for  
stage lighting)」(1920年)、アレクサンダー・ラスロ(Alexander Laszlo)の「ソンクロマトスコ  
プ(Sonchromatoscope)」(1925年)、トーマス・ウィルフレド(Thomas Wilfred)の「クラヴィルクス  
(Clavilux)」(1922年)、フレデリック・ベントム(Frederick Bentham)の「ライト・コンソール(Light  
Console)」(1937年)。

上記のこれらを含め、ピーコックによるカラー・ミュージックの系譜を参考に概観すると、特記され  
るのは以下のようなことである。

まず、「見える音楽」の先駆は、フランスの聖職者、科学者、哲学者であるルイ＝ベルトラン・カス  
テル(Louis-Bertrand Castel)によって1730年頃になされた「視覚的ハーブシコード(clavecín  
oculaire)」の実現である。12オクターブの鍵盤を押すことによって覆いが引かれ、蝋燭の光を色紙付  
きの小窓から透過させるという仕掛けとなっている。音階と色には理論的に特定の関連づけがなされて  
いる。カステルの場合、科学的なアプローチの意味合いの強いものであったが、それに続く装置(楽  
器)の開発は芸術的な表現の取り組みとなっている。以下にその内容をまとめた。

カストナーのパイロフォンでは、13本の枝分かれした部分で、ガス灯の原理で灯される光とガスの噴  
射によって発生する音が組み合わせられていた。また、この実験は後に電気が使用されることになる。  
ピショップのペインティング・ミュージックは、一般のオルガンをはめ込んだ装置(図1)であり、音  
楽が演奏されているときに、この装置のスクリーンにカラーライトが投射されるものである。最初は光  
源に日光が使われていたが、後に色ガラスの背後にアーク灯を置いて使うようになった。リミントンの  
命名による「カラー・オルガン」は、5オクターブの鍵盤で14個のアーク灯と多くのフィルターを使う  
ものであった。グリーンヴァルトのサラベは、レオスタット(可変抵抗器)をスライドさせることによ  
って、背後に投影される七色のカラーライトを制御していた。そして、クラインのカラー・プロジェク  
ターは、理論的な分光を上演する2オクターブの鍵盤楽器の形態をなしていた。

この流れは、パウハウスにも偶然に近いかたちで進行することになった。パウハウスに学ぶルートヴ  
ィヒ・ヒルシュフェルト＝マック(Ludwig Hirschfeld-Mack)は、彼自身の音楽に合わせて光のコンポジ  
ションを調整できるカラー・オルガンを開発したのである。この件については、後に詳細に述べるこ  
とにする。

ラスロは、音楽と同時になされる色彩と形態の演出によって新たな総合芸術を実現していた。ここ  
では、新たな芸術形式として絵画と音楽が均等にカラーライト音楽に導かれていた。上演の際には、四つ  
のスライド・プロジェクターによって、ピアニストの背後のスクリーンに絵画が投射されていた。次に、  
ウィルフレドのクラヴィルクスは、最も有名になった実験的なカラー楽器である。これは、スライダ  
ーを動かすことによって変化をつけ、六つのプロジェクターによってカンディンスキーに影響を受けた  
抽象形態のパターンを投影するものであった。

ウィルフレドのクラヴィルクスに続く実験は、音楽をカラーライトによって解釈する技術について  
であり、ジョージ・ホール(George Hall)による1930年代の「ミュージクローム(Musichrome)」とい  
う装置がその例である。これは八つの鍵盤で4色2セットを操作するものであったが、音楽の解釈の際に  
固定的な組み合わせはなく、演じる者が音楽に合わせて彼独自の色彩的な反応をすることになって  
いた。また、ベントムは劇場においてライト・コンソールを使い、レコード音楽に合わせて即興的な光の演出  
を行った。この装置は複雑なステージ照明の遠隔操作を可能にしたが、この流れは、現在のVJingのあ  
り方に近づいているといえる。

このようなカラー・ミュージックの系譜において、現代の日本においても指摘しておかねばならない  
重要な装置(楽器)、メディアアートの作品がある。それは、岩井俊雄の「映像装置としてのピアノ」  
(1995年)である。この作品は、観客が手元のトラックボールを操作することで、MIDIピアノの鍵盤  
に向かって流れていく映像の点を打ち、それが鍵盤に到達したときに鍵盤が叩かれ、上方に放射される  
ような幾何学形態に展開していくというものである。さらに1996年には、発展的に音楽と映像の融合  
が試みられ、坂本龍一とのコラボレーションによるパフォーマンス「Music Plays Images × Images Play  
Music」(水戸芸術館)が発表された。ここでピアノは実際に弾かれることで、音と同時にダイナミッ  
クな映像も生み出していった。このパフォーマンスは、翌年、アルス・エレクトロニカ・フェスティ  
バルのインタラクティブアート部門グランプリを受賞している。

これまで、奏でる映像表現としてのカラー・ミュージックのための装置(楽器)、カラー・オルガ  
ンの進化の系譜を確認してきた。現在では、音楽業界におけるDJの登場、デジタル技術によるDTM(デ  
スク・トップ・ミュージック)の普及などによって、音楽制作にも新たな可能性が見いだされてきた。こ  
のような状況において、ピアノなど従来の楽器に依存することなく、特殊な音色やリズムを創造しなが  
ら作曲することも可能となった。そのための機材も益々洗練されてきている。同様に、映像を奏でる装

置にしても、これまでのような鍵盤楽器の形態を踏襲する必要はない。現在の VJ 用の機材は、鍵盤のある MIDI コントローラーもあるが、DJ の使うミキサー、ターンテーブルのセットに類似点が多くなっている。また、DJ・VJ 共用の装置（図 2）も開発されてきた。

#### IV パウハウスにおける映像実験

表現のための「光」、「運動」、「音楽」、「対話性」という要素によって現代の VJ の切り開く新しい地平は、歴史的なパウハウスの運動においてもその原点を確認することができる。パウハウスにおいてラスロ・モホリ＝ナジ(L. szl. Moholy-Nagy)が行った「ニュー・ヴィジョン(New Vision)」や「ヴィジョン・イン・モーション(Vision in Motion)」の提唱や、ルートヴィヒ・ヒルシュフェルト＝マック(Ludwig Hirschfeld-Mack)らの実践「カラーライト演奏(Farbenlichtspiele)」などは先駆的なものといえる。ここに芸術における光（映像）への期待が確認され、そのための実験的な制作や教育実践が確認できるのである。

ここでは、ヒルシュフェルト＝マックの実践について整理しておきたい。彼は、1920 年から 1925 年までパウハウスに所属しているが、最初はレーリング（徒弟）として入学し、1921 年にゲゼレ（職人）の試験に合格した。パウハウスの版画工房のゲゼレとしてパウハウスの教師たちとともに活動し、パウハウスが生んだ芸術家であり芸術教育家の一人となった。ヒルシュフェルト＝マックは、色彩の現象にも興味をもち、1922/23 年の冬学期には色彩セミナーも担当している。有名となったカラーライト演奏の実践は、カラー・ミュージックの系譜に位置づけられるが、その発想は偶然的に得られたものであった。

色彩セミナーを担当する直前、パウハウス・ヴァイマルにおける 1922 年 6 月のランタン祭が、ヒルシュフェルト＝マックに動きのあるカラーライトを使った実験をするという芸術的な刺激を与えることになる。

当時、木彫・石彫工房の徒弟（レーリング）であるクルト・シュヴェルトフェーガー(Kurt Schwerdtfeger)は、この工房の手工親方（ハントヴェルク・マイスター）のヨーゼフ・ハルトヴィヒ(Josef Hartwig)の手助けにより、ランタン祭で影絵芝居を行うための装置を制作していた。厚紙でできた形態が手で動かされ、一つのアセチレンランプの光源によって投影させるというものであった。ヒルシュフェルト＝マックに幸運をもたらしたその瞬間は、この装置のランプの取替えの際に起こった。

「透ける紙の上に、偶然に影が二重になった。そして、異なる色のアセチレンランプによって寒色、暖色の影が見えた。すぐに、光源を二倍にし、いや六倍にして、色ガラスを前にもってくる考えが浮かんだ。それによって新しい表現手段の基礎が与えられた。カラーの光源の可動性、型紙の運動である。」<sup>4)</sup>

このような体験がカラーライト演奏の実験につながったのである。1922 年より装置の開発を始め、1924 年にはベルリンのフォルクスビューネにて初公演、そして、ウィーンでの音楽・劇場フェストでも発表している。このカラーライト演奏について、ヒルシュフェルト＝マックは 1925 年に以下のように説明している。

「1. カラーライト演奏：

動く黄、赤、緑、そして青の光の面による上演は、段階的に有機的に制御され、暗から最高の照度まで上がる。

上演の場：透過性のスクリーン。

造形手段：

色彩、形態、音楽：

角のある、鋭い、尖った形態；三角、正方形、多角形、あるいは円、弓形、波形；上へ、下へ、横へ、あらゆる段階が可能でリズム的に制御された動きは、カラーライト演奏の要素が芸術的に計画された、オーケストラのような表現にまでもたらされる。上演とともに、色彩と形態の混合と交差に連結されるのは、それらとともに生じ、そこに絡み合う音楽の要素である。」<sup>5)</sup>

カラーライト演奏の展開は、当時ヴァシリー・カンディンスキー(Wassily Kandinsky)がパウハウスでの絵画教育で強調していた基本概念でもある「内的必然性」から直接的になされるとしており、自己の内からの表現としての芸術的課題をカラー図形の「実際の運動」として解決しようとするものであることが分かる。

ヒルシュフェルト＝マックの使用する図形は、当時のパウハウスでのパウル・クレー(Paul Klee)やカンディンスキーらの実践にあるような抽象絵画を連想させる。しかし、彼には「絵画から動く光の像（映像）へ」という表現手段の転換の意識もあった。近代絵画の画家が共同体やキリスト教の関わりから離れ、孤立した個人の創造活動になっている状況から、次のような疑問を投げかけている。

「しかし、全体のなかでの絵画は、あらゆる人々のための根本的な表現の要素として今日においても必要なのかという疑問が大きく生じてくる。今でも絵画は、全体のためであった強力な結合・表現の実体でありえるか、あるいは絵画や絵画的造形のための新しい表現手段に 動く光の像にとって代わられたのか？」6)

音楽の要素については、ヒルシュフェルト=マックはすでに 1912 年にミュンヘンで初めて経験した映画に刺激をうけており、映像の運動性と音楽の効果について理解し、カラーライト演奏においてもそれらの関連づけを行った。形態の要素としての動くカラーの点・線・面の「それぞれが、任意の速度で、任意の方向に動き、拡大・縮小し、明るさを変え、鮮明に、あるいは不鮮明に投射される」7) ことによって、形態の重なりや色彩の混合が生じる。スイッチや抵抗器によって明暗の操作も可能である。

このようにして、ヒルシュフェルト=マックは、この実験的な装置に芸術における新たな表現の可能性を確かに感じていたのである。

「カラーライト演奏によって、強い身体的・心理的作用での色彩感覚的・音楽的な体験を、奥深く純粹な緊張感に呼び起こすことのできる、新しい芸術のジャンルに近づいたと我々は信じている。」8)

## V VJ エレクトロニック・アートに向けて

パウハウスとの関連を保ちながら、今日の VJ めぐる位置づけの試みを以下に確認したい。

2004 年夏(7 月 1-3 日)「コンタクトヨーロッパ・VJ フェスティバル 2004 (Contact Europe VJ Festival 2004)」9) がドイツのベルリン (Cafe Moskau) にて開催された。このイベントは、ヨーロッパ地区の VJ シーンの情報交換の場であるとともに、VJing の行方を示すものとして認識されており、映像を扱う芸術の新しい形式として VJ を捉えるというドイツでは初めての試みとなっている。ここに、パウハウスの遺産を受け継ぐ教育研究機関の一つであるパウハウス大学ヴァイマル造形学部及びメディア学部と登記社団プロジェクトアー(Projektor)の共催である「ビルトパウシュピール(Bildbauspiel)」が連結されており、VJ の技術的な側面に終始せず、学際的なプロジェクト研究としてフォーラムなどの人文科学的・芸術学的なアプローチが意図されていた。講演、ワークショップ、討論会、VJ 実演、クラブ・イベント等によって、様々な角度から VJing に焦点が当てられることになる。(図 2、図 3)

イベント初日に最初の講演を行ったのは、パウハウス大学出身者であり、ヴァイマルの VJ シーンを先導してきたフェリックス・エブナー(Felix Ebner)であった。彼は、「映像空間(Filmraum)」をテーマに、社会的空間におけるメディアの組み込まれ方とその作用に注目した。そこから帰結するのは、例えば、劇場や映画館はその空間に観客を固定し、束縛する傾向があったが、VJ は観客を再び解放し、映像に新しい機能をもたせるということであった。VJ は、新たな空間と観客との対話性を生み出すことになる。彼のイベントにおける提案は、クラブシーンにみられるような VJ の周辺的な位置づけ(中心的なスターとしての DJ) から脱し、VJ に照明を当てるように試みることであった。

次に、パウハウス大学造形学部学術研究員であるエルケ・パイルフース(Elke Beilfu)は、「音楽と美術 クロスオーバー 美術と音楽(Musik und Kzunst Crossover Kunst und Musik)」をテーマに、美術と音楽の領域を超える試みについて紹介した。ここでは、パウハウスにおけるカンディンスキー、クレー、シュレンマー、そしてヒルシュフェルト=マックらの活動、カラー・オルガンの事例が取り上げられた。このようなクロスオーバー(交差)は、大衆文化、ポップカルチャー、ニューメディアにおける現象ともなっている。VJ の文化や実践が、いかに芸術の文脈のなかに位置づけるのかという問いが今後の課題となるのである。

さらに、主要な講演を列記すると、イベント二日目には、パウハウス大学メディア学部学術研究員ヘンドリック・ヴェントラー(Hendrik Wendler)の「VJ パフォーマンスのための先端的ゲーマー・グラフィック(Cutting-Edge Gamer-Grafik für VJ Performances)」、そして、パウハウス大学出身のリチャード・アンジョウ(Richard Anjou)による「再現の終焉? 実験的音楽ビデオにおけるビデオ界への入口(Ende der Repräsentation? Der Eintritt in die Videosphäre im experimentellen Musikvideo)」という講演があり、より技術的・実践的な内容となっていた。最終日において、パウハウス大学メディア学部助教授オリヴァー・ファーレ(Oliver Fahle)博士は、「画像と見えるもの(Das Bild und das Sichtbare)」、また、造形学部講師ヴォルフガング・ボック(Wolfgang Bock)博士は、「見える画像と聴こえる音楽像(Sichtbare Filmbilder und die hörbare Musikbilder)」という講演を行い、VJ のメディア史・芸術的な位置づけの可能性を試みた。

パウハウス大学ヴァイマルにおけるプロジェクトとしての教育研究活動は、いち早く VJ の可能性を認識して取り組んでおり、その芸術における位置づけ、すなわち「VJ エレクトロニック・アートに向けて(VJ - towards an electronic art)」を提案するものとなっている。

「一つの芸術様式として、VJing は、そのリアルタイムの生成という点で、伝統的な映画やスライドの上映とは異なり、編集作業よりは楽器演奏に近いものである。」<sup>10)</sup>  
この視点から、未来に向けた造形的研究課題がもたらされようとしているのである。

## VI 映像メディア表現の新たな可能性

これまで確認してきたように、VJing を成り立たせている表現のための重要な美的構造は、「光」、「運動」、「音楽」、「対話性」、そして「同時性」である。その作品のあり方は、編集済みの映像作品として固定されるものではなく、その場、その時の状況に VJ が「身体性」を伴いつつ反応し、映像のモーション表現を操作するという「パフォーマンス」として認識できる。現在の映像メディア表現においては、「デジタル」、「エレクトロニック」というキーワードが先行してしまう傾向があるが、VJing における最終的な意志決定は、VJ が見、聴き、感じたこと、進行上の判断などからインタラクティブになされるものである。そして、その美を織りなす構造は、ライブでの操作性が関与している。この「VJ」というクラブ用語が、芸術領域でも一般的に定着できるかどうかは不明であるが、その芸術表現における潜在的な可能性は近い将来に大きく開花すると思われる。次世代の芸術家たちは、容易にデジタル技術を使いこなし、VJing の構造を発展させた作品を提案してくれることと期待している。

ここで、その事例として若手作家による作品の一つ紹介しておきたい。この作品は、中村俊介による「神楽 KAGURA 踊る音楽」(図4)というもので、2002年に開催された「デジタルコンテンツグランプリ東北2002」<sup>11)</sup>におけるグランプリを受賞している。

「古来、祭とは神を祀る場であると同時に人と神との間を取り扱う儀式であった。そしてその手段こそが『踊り』であり『音楽』である。人々は踊ることでトランス状態になり、神へと近づこうとするのだ。すべてがシンクロする新しい楽器、それが『神楽(KAGURA)』である。」<sup>12)</sup>

これは、カメラからのライブ映像をパソコンに取り込み、ビデオ信号を処理することによって、人の動きから映像と音楽の変化をもたらすというインタラクティブな作品(インスタレーション)である。映像、音楽、踊り(身体運動)の融合が明確に意図されており、作者自身のパフォーマンスや観客の遊び的な作品鑑賞が可能となっている。

このように、ビデオアート、メディアアート、コンセプチュアル・アート、インスタレーションなど、様々な芸術のジャンルを横断しながら、VJ がもたらした表現形式の可能性が追求されることになるだろう。また、それに伴う教育媒体としての可能性も吟味されることになるだろう。このような映像メディア表現の「新たな可能性」とは、テクノロジーの進歩によって次々に生じてくるものではあるが、その前提には、制作意図をもち、全感覚を投入して作品に取り組む表現者が常にいることを忘れてはならない。

### 註

- 1) 拙論、「VJ シーンの構造 映像メディアにおけるモーション表現の可能性」『基礎造形 03』、日本基礎造形学会、2004年
- 2) 河原敏文、「コンピュータ・グラフィックス 記録する映像から創造する映像へ」京都造形芸術大学編『映像表現の創造特性と可能性』、角川書店、2000年、144-147頁
- 3) Kenneth Peacock, Instruments to Perform Color-Music: Two Centuries of Technological Experimentation, REONARDO, Vol.21, No.4, 1988, pp.397-406
- 4) Ludwig Hirschfeld-Mack, Farbenlicht-Spiele, zit. bei: Hans M. Wingler, Das Bauhaus 1919-1933 Weimar Dessau Berlin und die Nachfolge in Chicago seit 1937, S.97
- 5) a. a. O., S.97
- 6) a. a. O., S.97
- 7) a. a. O., S.97
- 8) a. a. O., S.98
- 9) 筆者は、平成16年度科学研究費補助金(萌芽研究)による調査として現地取材を実施した。
- 10) バウハウス大学ヴァイマル公式ホームページ：  
<http://www.uni-weimar.de/projekte/vj/index.html>
- 11) 「デジタルコンテンツグランプリ東北2002」；実行委員長：野口正一、審査委員長：河原敏文、レギュラー審査委員：モンキー・パンチ、ゲスト審査員：杉山知之、中尊寺ゆつこ；筆者は本実行委員会顧問である。
- 12) パンフレット「デジタルコンテンツグランプリ東北2002入賞作品集」、  
「デジタルコンテンツグランプリ東北2002」実行委員会、2002年

本研究は、平成 14・15・16 年度科学研究費補助金（萌芽研究）によるものである。

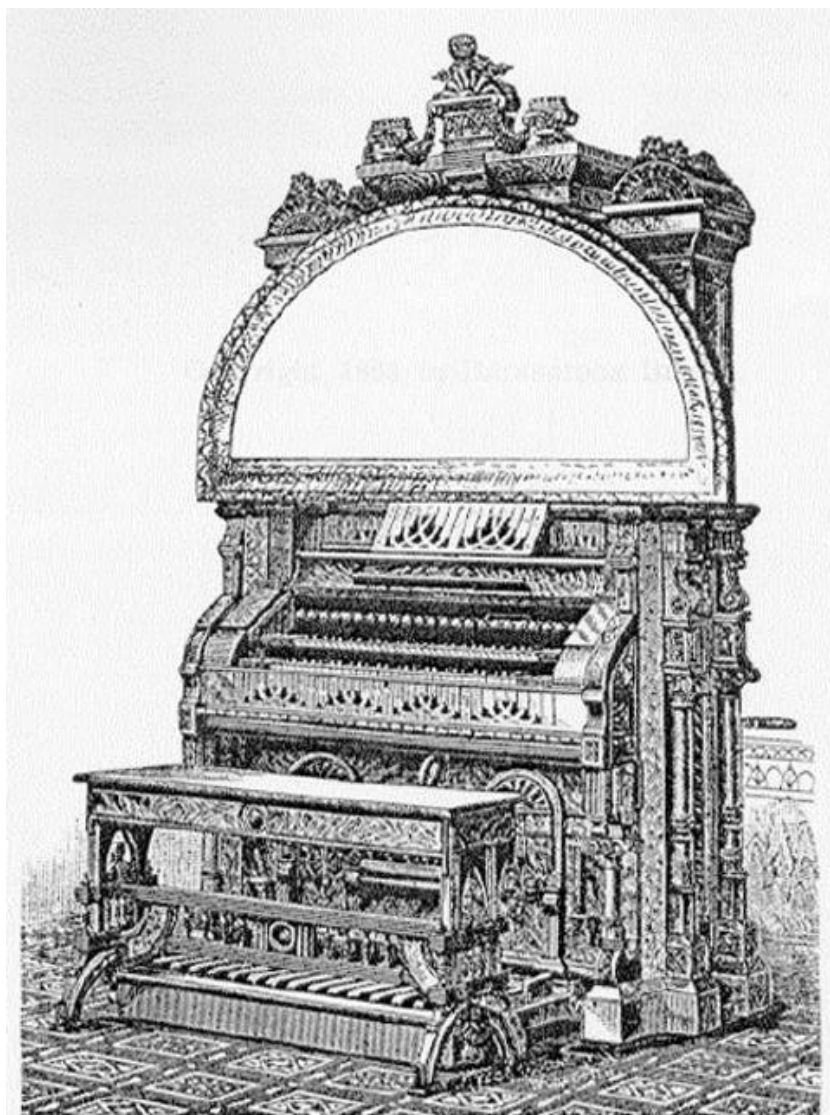


図 1 : バインブリッジ・ビショップのカラー・オルガン

(Bainbridge Bishop, A Souvenir of the Color Organ, 1893)



図 2 : DVJ-X1(Pioneer) ・ VJ フェスティバルにて



図 3 : VJ フェスティバルにおける VJ 実演





図4：中村俊介「神楽 KAGURA 踊る音楽」