

# ビデオアート作品 “Bouncing in the corner No.1” における行為の分析

—— ブルース・ナウマンが部屋の隅で見つけたこと ——

西尾千尋

## 序

本論ではブルース・ナウマンの1968年のビデオアート作品 “Bouncing in the corner No. 1” をとりあげ、行為の時系列的分析<sup>1</sup>を用い、行為という点から作品の生態心理学的な考察<sup>2</sup>を試みる。

“Bouncing in the corner No.1” において、ナウマンは約1時間、背中から隅にぶつかってはね返るといふ動作をくり返している。ナウマン自身によれば「始まりも終わりもない、永遠に続く」<sup>3</sup>作品を作るというコンセプトがこの行為の背景にある。作品の継続時間は、ビデオテープが60分という時間的な長さをもっていたことによって決まった。つまりビデオというメディアの性質上、作品は時間的には永遠に続きようがない。それではビデオという時間的要素のあるメディアをつかって「始まりも終わりもない」作品はどのようにして実現され得るのだろうか。彼がこのコンセプトを実現するために選んだ行為が壁にぶつかって反発するという動作の継続であるのだが、この反復的な運動はどのような意義をもつのだろうか。ナウマンの身体への強い関心は多くの批評家によって指摘されているが、その身体が映されたビデオアート作品を十分に分析したものは見当たらない。作品においてナウマンがおこなっている動作を時系列的に記述し、ナウマンが言う「始まりも終わりもない、永遠に続く」ということが作品においてどのように実現されているのか、本論では行為の分析から明らかにする。

ナウマンの作品は非常に多様であり、2009年のベネチアビエンナーレにアメリカ代表として出展するなど、60年代から今日にいたるまで高い評価を受けており、若い世代の芸術家に対してもいまだに大きな影響力を持っている。本論は、その多様な活動の核の部分にある自己の身体とそれを取り囲む世界との接触の仕方の一端を明らかにすることで、複雑であるナウマンの作品を「行為」という点から見るという、ひとつの見方を提示する。

芸術を身体の動き、行為という点から分析する研究は、特に2000年以降、心理学や認知科学的な手法によっておこなわれるようになった。そのような取り組みは、小池 (2006) の3D モーションキャプチャを使用した舞踏における身体の運動解析的な分析<sup>4</sup>や、佐藤 (2006) による生態心理学的な考え方に基づく、演劇作品に対する分析<sup>5</sup>に見られる。佐藤は映像として

記録された一人芝居の俳優の演技の分析をおこなうことにより、演劇における身体の動き、特にジェスチャーを中心とした演技の構造について記述している。また、岡田（2005）は山水画の制作過程の時系列的な観察と分析をおこない、その生成過程を認知科学的方法により明らかにしようと試みている<sup>6</sup>。

## 1. ビデオアートと“Bouncing in the corner No.1”

### 1.1 ブルース・ナウマンの初期作品

ブルース・ナウマンは1941年アメリカ生まれの芸術家であり、1960年代から現在にいたるまで、多様な作品を制作している。ベケットやウィトゲンシュタインに影響を受けた言語を用いた作品、ワックスによる彫刻、フィルムやビデオによる自身を映した映像、音楽家と共作のパフォーマンス、ネオン管を用いたインスタレーションなどの作品を発表し、表現形態による分類が出来ないような幅広い制作活動を行っている。

ナウマンの活動は多様であるが、批評家のロバート・モーガン（1998）や彫刻家・批評家であるコーシャ・ファン・ブリュッケン（1988）をはじめ、多くの批評家が、60年代の初期作品において、ナウマンは制作活動の基盤となるコンセプトを確立していると指摘している。その根底にあるのは強い身体への関心と、「絶えず物理的な空間と自己との関係を定義しなおす」（モーガン、1998）<sup>7</sup>といった性質の活動である。

ナウマンの初期作品に、“Flour Arrangements”（1966）という7枚の写真から成る作品がある。これは、スタジオをからの状態にしたうえで、床に大量の小麦粉を撒き、ナウマンが1ヶ月間毎日その形を変えろというものであり、ナウマンはその行為の結果である小麦粉の形を写真によって作品として提示した。

この作品は、ナウマンが“Bouncing in the corner No.1”などの反復的な動作によるビデオアート作品を制作する2年ほど前の作品である。手法は異なるが、“Flour Arrangements”は明確な終わりのない、くり返しの行為による作品であり、ナウマンが“Bouncing in the corner No.1”について述べた「始まりも終わりもない、永遠に続く」というコンセプトに近い作品であると考えられる。ナウマンは一日というスケールで反復的におこなうことができる行為を探し、それに適した素材を探しただろう。“Flour Arrangements”と“Bouncing in the corner No.1”に共通するのは、差異を伴った反復的な行為を可能にするような仕組みである。1968年から1969年にかけて、ナウマンはビデオカメラによる映像作品を多数制作した。“Bouncing in the corner No.1”につづく“Bouncing in the corner No.2”、“Slow angle walk”、“Wall-Floor positions”、“Violin tuned D.E.A.D”などはナウマンが自らの身体をビデオカメラで撮影したものであり、反復的な動作によって1時間という長さを持つ作品である。ビデオは、ナウマンが目指した「始まりも終わりもない、永遠に続く」ことを実現す

るのに“Flour Arrangements”で用いた手法より、適したメディアであったのではないだろうか。

## 1.2 初期ビデオアート

ビデオアートとは1960年代にさかんに制作されるようになった、ビデオカメラのシステムを利用した芸術作品である。60年代後半には、多くの造形作家が映像をその表現に取り入れるようになった。1966年にソニーから携帯性に優れたビデオカメラが発売され、フィルムの実像を必要としない利便性の高い機械が一般に入手可能になったことがその一因ではある。だが、ナウマンが「芸術は物を作るよりも活動自体になった」<sup>8</sup>と行うように、行為の結果としてのモノの完成を目指すよりも、なんらかの行為の過程それ自体が芸術において重要であると考えられるようになったことが、多くの造形作家たちを映像に向かわせた重要な要因だ。

ビデオアートなどの新しい形態があらわれる背景となる60年代の芸術の流れには批評家のクレメント・グリーンバーグのモダニズム批判が反映されている。グリーンバーグ（1940）<sup>9</sup>は芸術作品における媒体、「メディウム」をその表現形態と結びつけた固有のものであると考え、芸術作品における形態の自律性が重要であると主張した。絵画であれば絵の具、キャンバスといった支持体、彫刻であれば石や粘土などの物質が「メディウム」にあたる。その批判的継承者であるロザリンド・クラウスは、芸術の形態の自律性を疑った。彫刻と建築には、明確な区切りはない<sup>10</sup>。ビデオアートに至ってはその「メディウム」を物理的な物ではなく「ナルシシズム」という「心理学的状態」であるとした<sup>11</sup>。芸術作品の形態と自律性がいまになってゆくなかで主流となっていたのは、コンセプチュアル・アートやランドアート、パフォーマンスであった。フルクサスのように作品の存在自体を問うようなコンセプチュアルな課題に取り組むグループ、ブルース・ナウマンのようにスタジオでなにかを行うこと自体を芸術と考えた者、ロバート・スミッソンのように外へ出かけてゆき風景に変化をもたらすことで制作をおこなう者が現れた。何に対してどう働きかけるかという方法自体、また環境という境目のない対象への働きかけ、身体に対する試行錯誤が芸術の中心課題となっていた。そこでは、何を作ったかという成果よりも、どのようにおこなうかというプロセスが重要となる。フィルムやビデオカメラによる映像はそういった作家たちによって制作の中に取り入れられていった。

## 1.3 ビデオアートとプロセス

序で述べた通り、“Bouncing in the corner No.1”はある動作の反復で1時間という長さがある作品だ。しかし、それは単なる同一な出来事のくり返しではない。ナウマンと同世代の批評家・キュレーターであるマーシャ・タッカー（1970）はナウマンの反復的な動作による映像作品について、くり返し起こる小さな変化が、通常の、経験的な時間の感覚を混乱さ

せる、と評している<sup>12</sup>。ナウマンの一回毎の動作はどれもすこしずつ異なっていて、見飽きることがなく、いつまででも見る事が出来る。反復的な行為の微細な差異は、ビデオカメラというシステムによってよりよく見いだされる。

身体の行為を記録することができる映像は、作品を制作するという事自体に大きな変化をもたらした。映像は、身体が動くという変化自体を記録することができる。それは舞台上で上演され、見られるための身体ではなく、自身の身体の内をさぐるための試行錯誤を可能にした。ナウマンをはじめ、同時代のヴィット・アコンチ、デニス・オッペンハイムなどのさまざまな作家が自らの身体をカメラの前に置き、自らを撮影することで作品を制作している。ビデオカメラの介入によってぎこちなく身体が動く過程そのものが、作品となった。ナウマンの“Wall-Floor positions”はスタジオ内の床や壁といった室内を構成する要素と自分の身体の間を探索し、床と壁の間で両手、両足、頭の位置を規則的に変化させていく過程を撮影した作品である。

#### 1.4 ビデオアートにおける観察可能性

行為自体が記録されるということは、作家たちに日常とも舞台とも異なる多様なふるまいを可能にした。ビデオカメラは作家たちに自己を観察する機会、可能性を与えたのだ。クラウドはこの自己の観察可能性のことを「ナルシズム」という語であらわそうとしている。ビデオアートの「メディウム」が「ナルシズム」という心理学的状態であるということは、ビデオアートの媒体が、絵画にとっての絵の具や彫刻にとっての石などの特定の物質ではなく、自己へ没入している状態であり、それによって作品が制作されるということを意味する。自己への没入は、テキストから切り離された自身の振る舞いにくさをあらわにする、とクラウドは述べている。それは、カメラで撮影した映像が即時にモニタに反映されるという仕組みが鏡の反映になぞらえられた、カメラとモニタの間で自己に没入する状態である。例として挙げられているのはリチャード・セラとナンシー・ホルトによる「ブーメラン」という作品だ。カメラの前のホルトはヘッドフォンをした状態で発語しようとする。しかしヘッドフォンからはオーディオディレイにより自分の声がフィードバックされてくる。ホルトは自分の声のフィードバックにより混乱してうまく話すことができなくなってしまう。このような状態をクラウドはテキストやストーリーから切り離された自己への没入状態であると考える。「ナルシズム」とは、単にモニタを鏡の代わりとして利用した仕組みではなく、「ブーメラン」におけるような、反映の作用、不自然なフィードバックが人をテキスト、背景から隔てる状況だ。

クラウドが言う「テキスト」を、自己を取り囲む環境であると置き換えてみたい。環境の中に当たり前のようにある自己の身体を、ビデオカメラという反映の作用によって映し出す。ビデオアートが「ナルシズム」を媒体に制作されたと言えるのなら、そこには自己とそ

の在り処である環境との関係性に取り組む作家たちの姿が見えてくる。

通常、私たちは鏡のなかの自己の反映像を頼りに歩くのではない。自らが動くことによって、自己を取り囲んでいる環境を知り、絶えず地面と身体を調整しつづけることで歩くことが出来る。行為する身体に取り組もうとした作家たちは、映像を用いることによって身体と環境の関係に変化を起こそうとしているのではないか。日常では意識できないような身体の行為とそれを可能にしている環境の結びつきは、映像という仕組みを環境に持ち込むことによって異化され観察可能になる。

### 1.5 “Bouncing in the corner No.1” を観察する

本論でとりあげる “Bouncing in the corner No.1” は、1968年から69年にかけて制作されたナウマンのビデオアート作品のなかでも、際立って短い動作の反復による作品である。反復される回数が多ければ、微細な差異のくり返し自体が観察されやすくなる。1969年には “Bouncing in the corner No.2: Upside down” という作品が制作されており、No.1とほぼ同じ動作をおこなっているが、本論では、行為を観察するという点において、よりナウマンの身体の全体がフレームにおさめられているNo.1を分析対象とする。

## 2 表現行為を観察する Bruce Nauman “Bouncing in the corner No.1” 1968

### 2.1 Bouncing in the corner No.1 作品概観

#### 2.1.1 作品概要

“Bouncing in the corner No.1” は1968年に制作されたブルース・ナウマンのビデオアート作品。白黒、音あり。継続時間は59分48秒。

#### 2.1.2 Bouncing in the corner No.1のはじまり

Bouncing in the corner No.1に映っている環境を構成しているのは、ナウマンのアトリエの室内の、床と壁面で出来た隅である。横向きに設置されたカメラの映像は、天地が90度回転しており、横長の画面の右側に床がある。画面左の大部分を占めるのは、二面の壁がぶつかりあって出来る隅である。フレームインしたナウマンはまず、その隅に背中を向け、両足のかかとをつけて立つ。つま先は互いに離れており、足はハの字の形を作っている。二面の壁に両手をのぼし、静かに隅に向かって体を倒す。フレームの左側ぎりぎりに入ったナウマンの顔はこちらに向いており、肩をすぼめるようにして体を隅におさめる。両足のかかと同士はつけられ、それはナウマンの体がちょうど床と壁とでつかえ棒になるように、隅より手前側の床につっばられている。

床と隅との間にある体の位置が決まると、ナウマンは腰で両面の壁を押し返すようにして

壁から離れ、地面と体が垂直の状態、通常の立位に近い状態まで体を押し上げる。弾むようにして画面にまず腰が近づき、上半身がしなるようについてきて起き上がる。この位置ではナウマンの頭部はフレームアウトしており、首からつま先までだけが画面に映っている。短い平衡状態ののち、体はふたたび隅にむかって落ちてゆく。肩、腕が壁に接地し、腰が隅におさまり、壁を振動させて、どん、という音が響く。(図1、図2)

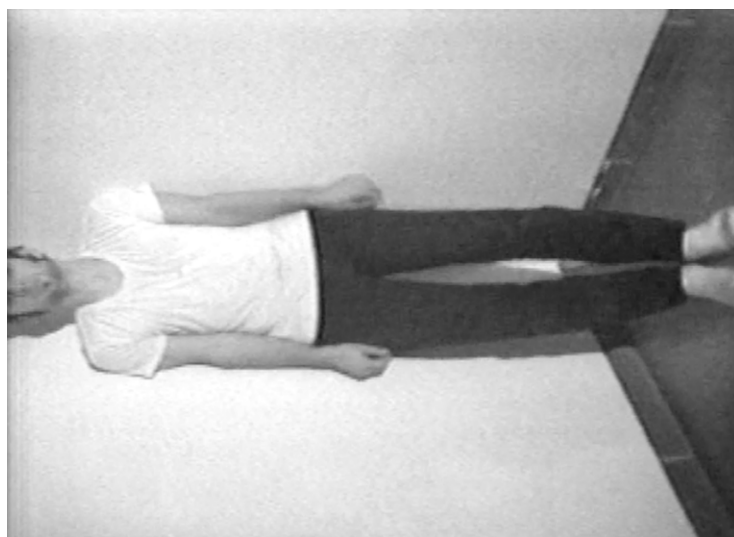


図1 隅への衝突 Courtesy of Video Data Bank

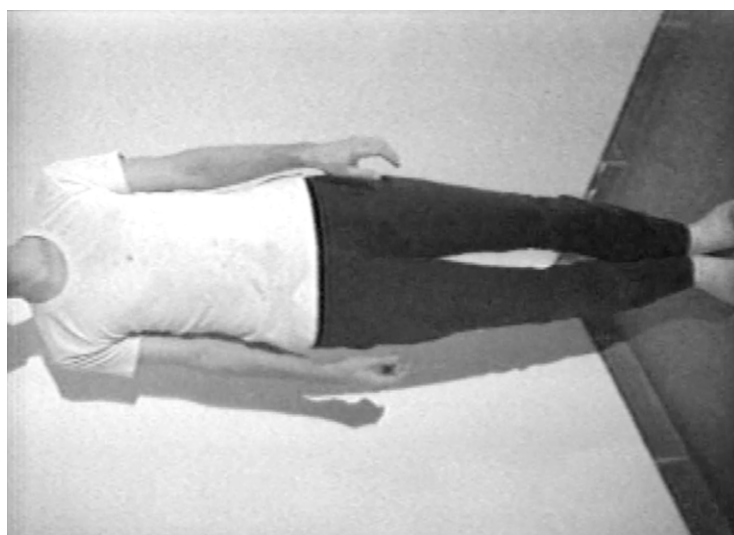


図2 隅から反発して起き上がった状態 Courtesy of Video Data Bank

### 2.1.3 隅からの離反と再度の衝突

一度隅におさまった体は壁から跳ね返り、立った姿勢で揺らぎ、ふたたび隅に倒れてゆき壁面に衝突する。その、壁からの反発・立位・壁への接触までをひとつの単位・バウンスとしてとらえると、59分48秒の作品の間にナウマンは休むことなく1300回のバウンスをしている。平均すれば1回のバウンスは約2.7秒である。

### 2.1.4 Bouncing in the corner No.1の終わり

59分48秒の間、バウンスを継続したナウマンのこの作品の終わりは、ナウマンがバウンスを続けたまま、フレームから去ることもなく画面が黒くなって終了する。

## 2.2 Bouncing in the corner No.1 作品分析

### 2.2.1 分析方法

人間や動物の行為にはいろいろなレベルでのまとまりを見いだすことができる。行為に含まれるさまざまなレベルの単位をとらえようとした研究として、佐々木（2001）の魚解体過程の分析<sup>13</sup>や、頸椎損傷患者の靴下履きの研究<sup>14</sup>が挙げられる。本論ではナウマンの反復的な「バウンス」からまとまりをもった行為の単位を見つけるため、身体の部位の時系列での動きを記述する。

### 2.2.2 バウンスの継続

1300回のバウンスを行ったのは、まぎれもないナウマン自身の身体である。“Bouncing”しているのはボールなどの弾む物体でも、バネで出来た機械でもない。ロシアの生理学者ベルンシュタイン（1996）<sup>15</sup>によると人間の身体は骨格-関節-筋系からなる運動器官を持ち、「体肢と頭にある装置だけでも100近くの動き（自由度）を備えて」おり、「蛇のように曲がる首や体幹の柔軟性を加えればその数はさらに膨大なものになる」のだ。この自由度は人間の動きに無数の可能性をあたえるいっぽうで、運動の完全なコントロールを非常に難しいことにしている。一見して単純で簡単な動きに見えるバウンスだが、多様な動きが可能な人間が同じ場所で反復的な運動をおこなうには、なんらかの形で動作を制御しようとしなければならない。しなやかさとかたさのバランスを、ナウマンは彼自身のやり方でコントロールしている。

個々のバウンスは様々なバリエーションを持っている。倒れる速度、腕の開き方、手の甲の向き、頭部の向き、壁の押し戻し方、倒れる際の手先の動きとかかとの動き、これらが複雑に作用しあい、一様に同じバウンスになることはない。

1回目のバウンスの後、隅への衝突の直後、腰が弾むのにつづいて右足、左足がそれぞれ一歩ずつ前に動いている。その後は足の位置が大きく前後にずれることはない。これは最初

に立った足の位置が、隅への衝突にはやや壁側に近すぎたために、体の傾きの修正をおこなったと考えられる。全体を通じてナウマンは両足のかかと同士をつけた姿勢を維持しており、数分から長くて10分ほどの間隔で、かかとをつけなおす、という姿勢の修正をおこなっている。このかかとの位置の修正が全体の作品の中でどのタイミングでおこったかを表にすると以下ようになる。(表1)

- 59分48秒の作品中、28回のかかとの位置の修正が観察された。
- 連続した2回のバウンスでのかかとの位置の修正が4回観察された(218回目と219回目、338回目と339回目、573回目と574回目、738回目と739回目)。また、683回目と685回目など、連続はしていないが短い間隔で起こったものがあった。
- かかとの位置の修正の間隔が最も長かったのは、339回目から573回目の間であり、約10分バウンスが継続していた。573回目から1300回目のバウンスでは、1090回目から1177回目の約4分を除くと、2分から3分でかかとの位置の修正が起こっていた。
- 連続している、または短い間隔でおこったかかとの位置の修正をひとまとまりと考えると、1300回のバウンスはかかとの位置の修正を区切りとして23のブロックに分けることができた。

#### [考察]

バウンスという反復的な動作の持続は均質ではなく、かかとの位置の修正によって仕切り直されている。かかとの位置の修正はなぜ起こるだろうか。腕や手のひらの位置は体幹に沿っていたり、開いた腕の手の平が壁を叩いたり、あるいは体の前に腕をすぼめるようにもってきたりとバリエーションが多い。それに対し、かかとの位置は常に両方のかかどがついた状態を維持しようとしている。この両方のかかどをつけた姿勢というのは、単にナウマンが決めた動作のルールなのだろうか。仮にかかどがバウンスの度に開いていたり、前や後ろに動いていったらどのようなことがおこるのだろうか。その場合は体が左右にぶれて片方の壁にぶつかったり、頭を壁にぶつける可能性もある。実際に体幹が円を描くようにゆらいでいるときもあり、微妙なバランスの乱れで、バウンスが続けられなくなることが考えられる。かかとの位置を彼のバウンスにとって適切な位置にすることは、バウンスを維持する上で重要なことなのだ。自分自身の体の長さや重さ、しなやかさなどの身体のもつ性質と、床と壁のもつ性質の間で、転倒や身体への強打をすることなく衝突し反発すること。それがバウンスである。そして、そのバウンスを継続すること、これがナウマンにとって個々のバウンスをおこなうことと共に重要なことである。この継続的なバウンスを可能にしている要素がかかとの位置の調整であり、1回のかかとの位置の調整から次の調整までの23のブロックについては、複数のバウンスを包み込む大きな姿勢の単位であると言える。



ビデオアート作品 “Bouncing in the corner No.1” における行為の分析

バウンス(回)	作品の経過時間 (時:分:秒)	床または壁に接触している体の部位					
		床に接している部位		壁に接している部位			
		かかと	つま先	肩	ひじ	手	腰
	00:52						
	05:53	568	0:27:17				
	08:41		0:27:18				
	11:11		0:27:19				
	11:13	569	0:27:20				
	17:02		0:27:21				
	17:04	570	0:27:22				
			0:27:23				
			0:27:24				
			0:27:25				
		571	0:27:26				
			0:27:27				
	27:30		0:27:28				
	27:32	572	0:27:29				
	29:30		0:27:30				
	32:25		0:27:31				
	32:31		0:27:32				
	34:52		0:27:33				
	35:48		0:27:34				
	38:25	573	0:27:35				
			0:27:36				
			0:27:37				
	40:41		0:27:38				
	41:33	574	0:27:39				
	42:10		0:27:40				
	42:55		0:27:41				
	44:53		0:27:42				
	47:45	575	0:27:43				
	48:34		0:27:44				
	49:13		0:27:45				
	50:40	576	0:27:46				
			0:27:47				
	54:48		0:27:48				
	56:36						
	58:51	577					
		578					
		579					

表 1

表 2

### 2.2.3 バウンスの姿勢

ここで、作品開始から27分目にあたる約30秒間、568回目のバウンスから579回目のバウンスまでを詳しく見る。上で述べた通り、隅におさまった身体が壁から反発して立位となり、ふたたび倒れて隅におさまるまでを1回のバウンスと捉える。そのため、1回のバウンスは壁に衝突した時点で終わり、次のバウンスは壁から反発した時点で始まることとなる。

572回目と573回目は連続してかかとの位置を修正している回である。また、かかとの位置の修正は572回目のバウンスの前には339回目に起きている。上に述べたようなバウンスを包む大きな姿勢が339回目から572回目までは約10分の長さを持っており、それは作品中で最も長かった。継続したバウンスとともに、かかとの修正という動作を含んだシークエンスを見るため、568回目から579回目の約30秒間を観察対象とした。観察方法としては、身体を部位ごとに分け、床、または壁に接している部位とその継続時間を表に示した。(表2)

- 衝突は、隅を構成している2面の壁に、肩・ひじがほぼ同時に当たることで始まる。手がそれにつづいて壁を打ち、腰が衝突して隅にすぼまるように体がおさまる。腰が壁に接している時間は短く、弾むように壁から離れ、それに引き起こされるように手・腕・肩が壁から離れてゆく。その順序は、重心がかかとであるかつま先であるか、腕が開かれているか閉じられているかにかかわらず同じようなりズムであった。
- 体が床に対して垂直に近い立位の姿勢は約0.5秒の間持続する。基本的に足の裏全体が床面に接している。その間、両腕は体の横に垂れ、やや揺らいでいる。
- 568回目から579回目のバウンスにおいてかかとが床から離れるのは572回目と573回目に起きるかかとの位置の修正と、578回目から579回目にかけての壁への衝突の際だけだった。
- かかとが床面に接地し、つま先が上がった形で壁に衝突するバウンスと、つま先が床面に接地し、かかとが床から浮き上がる形で衝突するバウンスの大きくわけて2種類の重心の移動があった。
  - ・578回目から579回目以外の衝突においては、体が倒れていくにしたがってかかとに重心がうつってつま先が上がり、壁に反発して体が起き上がっていくにつれてつま先が床面に接地した。
  - ・578回目から579回目の衝突においては、体が倒れていくにしたがってつま先に力が入り、かかとが床から浮き上がり、つま先から脚、体幹までが直線的に伸びた。壁に反発して体が起き上がるにつれてかかとは床面に接地した。

●かかとの位置の修正は2回観察された。

- ・572回目のバウンスでは、腰が壁から跳ね返るようにして離れるにつれ脚がしなり、両膝がやや屈曲した。立位になるまでつま先が上がったまま、2秒弱が経過した。つま先が床面に接地すると、常につけていた両かかとを離し、両足をいったん平行にした後、かかとをつけなおし、つま先が開いたハの字の形にした。
- ・573回目のバウンスでは、壁から腰が反発して立位になるまでは前回よりは短かった。立位になった際に腕が体の横で揺らいだ後、前回につづき、かかとをにじるように離して両足を平行にした。素早くかかとをつけなおし、隅へ向かって倒れていった。

●568回目、569回目、570回目のバウンスでは、隅へ向かって倒れてゆく際に、腕が体の横に開かれていた。

- ・568回目ではやや開いた腕が体の前方に投げ出される。肩とひじが壁に衝突し、手の平が壁に当たる。
- ・569回目では前回と同様にやや開かれ、肩が壁に衝突する際に手の平で壁を叩いて壁が大きめの音をたてて振動する。
- ・570回目では腕が外側へひねられてゆく。肩とひじが壁にあたるのにつづき、手の甲が壁を叩く。

**[考察]**

バウンスは、身体の一部が床と壁に接触し、離れていく姿勢の変化である。床面に接触している足の裏は、かかととつま先がシーソーのように動き、足首から上の動作の反復の要となっている。壁に接触するのは肩、腕、手、腰の体幹と体肢で、その接触は上体が波打つようなパターンを作り出している。それは身体のやわらかさと硬さの両面が強調された動作だ。日常生活において対象をつかんだり運んだり、さまざまな動きをする腕と手は、この作品においてはその巧みさを発揮しない。最も多い動きは投げ出される動きである。前後する体幹に連れられて壁に接触し、起き上がった体の横で揺らぐ腕は脱力している。壁へ衝突する肩と腰は、壁にぶつかっても体がバランスを失わないほどにしっかりとした硬い骨格を備えており、同時に壁に衝突しても割れることがなく、弾んで体を起こせるほどにやわらかい。

かかとの位置の修正がバウンスの継続に重要であると前節で述べたが、このかかとの位置の修正は、バウンスのリズムを中断するように現れる。バウンスは、日常的な動作では意識されることのない身体のやわらかさと硬さを感じることができ動作だが、かかとの位置の修正は、日常的にさまざまな環境やタスクに応じて動く身体の巧みさと同じ種類のものである。

### 3. まとめと考察

#### 3.1 本論における“Bouncing in the corner No.1”への取り組み

1章で述べたように、ビデオアートには、身体の行為そのものを作品にできる可能性と、その行為を観察可能にするという性質がある。初期のビデオアートにおいてはその性質の追求が特に顕著であった。なかでも、スタジオという室内で、自らの身体と向き合い、多くの作品を作ったナウマンの作品は特徴的である。ナウマンは1968年以前にはフィルムによる映像作品を制作している。フィルムカメラによる作品は10分前後のものが多いが、ビデオカメラに移行してからは主に1時間ほどの長さの作品を制作するようになった。記録できる時間が長くなったことは、ナウマンにとってより長い時間継続できる動きを探索するきっかけとなったと考えられる。本論では“Bouncing in the corner No.1”をとりあげ、ナウマンはこの作品で何をしているのか、また何をしようとしているのかということについて考察をするために、その行為を観察した。その考察において、前章で記述した身体の動きは、どのような意味を持つのだろうか。

#### 3.2 “Bouncing in the corner No.1”における生態心理学的考察

ナウマンがおこなったことは、繰り返される動作の継続であった。しかし、その動作は、完全に同じ動作ではない。一回ごとのバウンスは、壁に腕が接触している長さや起き上がるのにかかる時間、腰が反発するタイミングなどがそれぞれ異なり、それは約1時間の行為を通して、「最適な」動きに収束していくことはない。バウンスは多様で、探索的な行為であり、2章でみたように常に調整されていた。かかとの位置の修正は、床という両足が接触している面と、上半身が接触する壁への身体の定位のための姿勢の変化である。

ナウマンは壁の性質の中でも、特に隅の性質を利用している。ナウマンが衝突したのが一面の壁であったなら、その衝突は肩より先に頭部か背中から起こり、長時間のバウンスには適さないだろう。隅は、バウンスの継続に対して多様な関係を可能にしていた。逆に言えば、その多様な関係ゆえに、実際のバウンスを観察することでしか見いだされないものであった。

有限である再生時間のビデオ作品に記録されたことは、隅—身体によって実現されるバウンスのやり尽くせなさである。この特定の行為を可能にする環境の性質を心理学者ジェームズ・ギブソン(1979)はアフォーダンスと呼んだ<sup>16</sup>。“Bouncing in the corner No.1”は、やり尽くせないという可能性を、実際の行為の記録によって提示した作品だと言える。

以上、行為の分析から、ナウマンがいかにしてそのコンセプトを実現したのか、「永遠に続く作品」というときの「永遠に続く」とはいかなる意味なのかについての見解を導き出した。ナウマンは、環境と身体の接点において現れる「永遠に続く」行為の可能性を、1時間に渡る実際のバウンスをビデオに記録することによって作品として実現したのである。

### 3.3 “Bouncing in the corner No.1” においてナウマンが見つけたこと

ナウマンは、身体を室内という環境においてどのように定位させれば行為を「終わらせない」ことが出来るか、その可能性に取り組んでいる。バウンスは隅という、床と二面の壁で出来た環境を多様に探索することができて、やりつくすことがない。やりつくせないからこそそれはずっと続けられる性質の行為であり、「永遠に終わらない」のだ。これは、ナウマンが長時間動作しつづけられるような動きを探したひとつの結果として、隅という室内のある場所がもっていたアフォーダンスを発見したと言える。

“Bouncing in the corner No.1” は制作のプロセスがそのまま作品として成立している。そのプロセスを分析することで、いかにナウマンが室内という環境、壁や床という物質との関係を探していたのかが明らかになった。1.2で述べたように、1960年代という時代の芸術は、完成したモノを作ることよりも、なにをどのようにおこなうかというプロセスを重視する潮流が強かった。しかし、この作品でナウマンが身体とそれを取り囲む室内というモノについての深い探求をおこなっていることからわかるように、過程を重視するということは必ずしもモノを軽視するということではない。このことは、現代の芸術家がとりくむべき課題でありつづけている。

### 参考文献

- Avalanche* (Winter 1971): 23-31 “Bruce Nauman”
- Gibson, James. *The Ecological approach to visual perception*. (1<sup>st</sup> ed., 1979) Lawrence Erlbaum Associates, 1986
- Gibson, James. “Notes on action” In *Reasons for realism: selected essays of James J. Gibson*. pp. 385-392. Edited by Edward S. Reed and Rebecca Jones. Lawrence Erlbaum Associates, 1982
- Krauss, Rosalind. “Sculpture in the expanded field” In *The Anti-Aesthetic*, pp.35-47. Edited by Hal Foster. The New Press, 1998
- Morgan, Robert C. “Bruce Nauman An Introductory Survey” In *Bruce Nauman*, pp.1-17, edited by Robert C. Morgan, The Johns Hopkins University Press, 2002
- Nauman, Bruce. *Bouncing in the corner No.1*. Video Data Bank (DVD)
- Sharp, Willoughby. “Interview with Bruce Nauman, 1971” In *PLEASE PAY ATTENTION PLEASE: BRUCE NAUMAN’S WORDS: Writings and Interviews*, pp.133-154, Edited by Janet Kraynak. The MIT Press, 2003
- Tucker, Marcia “PheNAUMANology” In *Bruce Nauman*, pp.21-27, edited by Robert C. Morgan, The Johns Hopkins University Press, 2002
- Yokoi, Sawako and Takeshi Okada. “Creative Cognitive Process of Art Making: A Field Study

- of a Traditional Chinese Ink Painter” In *Creativity Research Journal* 17/2&3 (2005), pp.241-255.
- 小池琢也「物と人の境界—舞踊の表象機能の探求」、『アート／表現する身体—アフォーダンスの現場』東京大学出版、2006年、184～203頁。
- グリーンバーグ、クレメント『グリーンバーグ批評選集』藤枝晃雄訳、勁草書房、2005年。
- ゴドフリー、トニー『岩波 世界の美術——コンプチュアル・アート』（Tony Godfrey. *Conceptual Art*. 1998）木幡和枝訳、岩波書店、2001年。
- クラウド、ロザリンド「ビデオ——ナルシズムの美学」（Rosalind Krauss. “Video: The Aesthetics of Narcissism”）、石岡良治訳『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、184～205頁。
- 佐藤由紀「一人芝居の身体——イッセー尾形の1分間」佐々木正人編、『アート／表現する身体——アフォーダンスの現場』東京大学出版会、2006年、55～85頁。
- 佐々木正人『ダーウィンの方法——運動からアフォーダンスへ』岩波書店、2005年。
- 佐々木正人、宮本英美、小池琢也、有田幸司、玉垣幹子「行為の対象特定性——魚解体過程の分析——」、『東京大学大学院教育学研究科紀要』第41巻、2001年。
- ベルンシュタイン、ニコライ『デクステリティ 巧みさとその発達』（Nicholai A. Bernstein. *On Dexterity and Its Development*. 1996）工藤和俊訳、金子書房、2003年。
- ホルト、エドウィン「フロイト流の意図——意図の生理学、およびその統合」（Edwin B.Holt. “The physiology of wishes; and their integration” 1916）佐々木正人、三嶋博之編訳『生態心理学の構想——アフォーダンスのルーツと尖端』東京大学出版社、2005年、65～95頁。

## 参照URL

Electronic Arts Intermix: Bruce Nauman

<http://www.eai.org/artistTitles.htm?id=318> (Accessed on 2010-9-1)

Video Data Bank: Bruce Nauman

<http://www.vdb.org/artists/bruce-nauman> (Accessed on 2010-9-1)

## 注

- 1 佐々木正人「行為の対象特定性——魚解体過程の分析——」、『東京大学大学院教育学研究科紀要』第41巻、2001年などに用いられている身体の部位の動きの時系列的分析を参照のこと。
- 2 アメリカの心理学者ジェームズ・ギブソンによって提唱された、環境と身体の相互作用を重視した心理学。James Gibson, *The Ecological approach to visual perception*, (1<sup>st</sup> ed., 1979), Lawrence Erlbaum Associates, 1986を参照のこと。

- 3 Willoughby Sharp, “Interview with Bruce Nauman, 1971” In *PLEASE PAY ATTENTION PLEASE: BRUCE NAUMAN’S WORDS: Writings and Interviews*, pp.133-154, Edited by Janet Kraynak, p.146.
- 4 小池琢也「物と人の境界—舞踊の表象機能の探求」、『アート／表現する身体—アフォーダンスの現場』東京大学出版、2006年、184～203頁。
- 5 佐藤由紀「一人芝居の身体——イッセー尾形の1分間」佐々木正人編、『アート／表現する身体——アフォーダンスの現場』東京大学出版会、2006年、55～85頁。
- 6 Yokoi, Sawako and Takeshi Okada. “Creative Cognitive Process of Art Making: A Field Study of a Traditional Chinese Ink Painter,” in *Creativity Research Journal* 17/2&3 (2005): 241-255.
- 7 Robert C. Morgan, “Bruce Nauman An Introductory Survey” In *Bruce Nauman*, pp.1-17, edited by Robert C. Morgan, p.1.
- 8 Neal Benezra, “Surveying Nauman” In *Bruce Nauman*, pp.116-145, edited by Robert C. Morgan, p.122.
- 9 クレメント・グリーンバーグ『グリーンバーグ批評選集』勁草書房、2005年を参照。
- 10 Rosalind Krauss, “Sculpture in the expanded field” In *The Anti-Aesthetic*, pp.35-47, edited by Hal Foster, p.43.
- 11 「ロザリンド・クラウスヴィデオ—ナルシズムの美学」(Rosalind Krauss. “Video: The Aesthetics of Narcissism”)、石岡良治訳『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、184～205頁。
- 12 Marcia Tucker, “PheNAUMANology” In *Bruce Nauman*, pp.21-27, edited by Robert C. Morgan, p.24.
- 13 佐々木正人「行為の対象特定性——魚解体過程の分析——」、『東京大学大学院教育学研究科紀要』第41巻、2001年。
- 14 佐々木正人『ダーウィンの方法——運動からアフォーダンスへ』岩波書店、2005年。
- 15 ニコライ・ベルンシュタイン、『デクステリティ 巧みさとその発達』(Nicholai A. Bernstein. *On Dexterity and Its Development*. 1996) 工藤和俊訳、金子書房、2003年。
- 16 James Gibson, *The Ecological approach to visual perception*, (1<sup>st</sup> ed., 1979) Lawrence Erlbaum Associates, 1986.

## **Observation of the action in Bruce Nauman's video art**

### **“Bouncing in the corner No.1”: Affordance of the corner of the room**

NISHIO Chihiro

Video art emerges in 1960s and it means the artwork that includes the mechanical system of the video. This article focuses on the action observed in Bruce Nauman's 1968 video art “Bouncing in the corner No.1”.

In the late 1960s, a lot of artists began to use video as a media to make their art works. As Nauman said, “at this point art became more of an activity and less of a product”; meaning the process became more important than the actual product itself. In early video art, the artists particularly pursued videos of the body in motion, thereby allowing them the opportunity to observe the action.

Nauman's early video art works are characterized by hour-long repetitive actions performed in his studio. According to Nauman, his concern was to manipulate his body like material and also to put together artwork that would “have no beginning or end” and “went forever”. In “Bouncing in the corner No.1”, he continued to “bounce in the corner” for one hour. He falls backwards into the corner, hits the walls and pushes himself so that he is standing upright. When his body is perpendicular to the floor for a second, he falls into the corner again. In this article, the author observes the sequence of the action “bounce” and explores the relationship between the action and the environment.

First, the author observes the each individual bounce. Bounces are not uniform; it has been re-partitioned by modifying the position of his heels. Adjusting the position of the heel is the element that allows for continuous bounces. One adjustment to the next is a unit of posture that includes the bounces.

The next observational technique is analyzing 30-second intervals to isolate the bounces. Bounce is defined as the transition of the posture; parts of the body maintaining contact with the walls and floor. His soles move like a seesaw and sustain an important role for the movement above the ankle. His shoulders, arms, hands and hips hit the walls creating wave like patterns. Bounce is the action that emphasizes both the hardness and flexibility of the body.

Bounces are varied and exploratory to the environment. The corner consists of two walls and the floor permits him to do the continuous action. Bounce is one result of his exploration



to find the action that could go forever in an enclosed environment through wall surfaces and a floor.