

時間を描く

稲垣 貴士

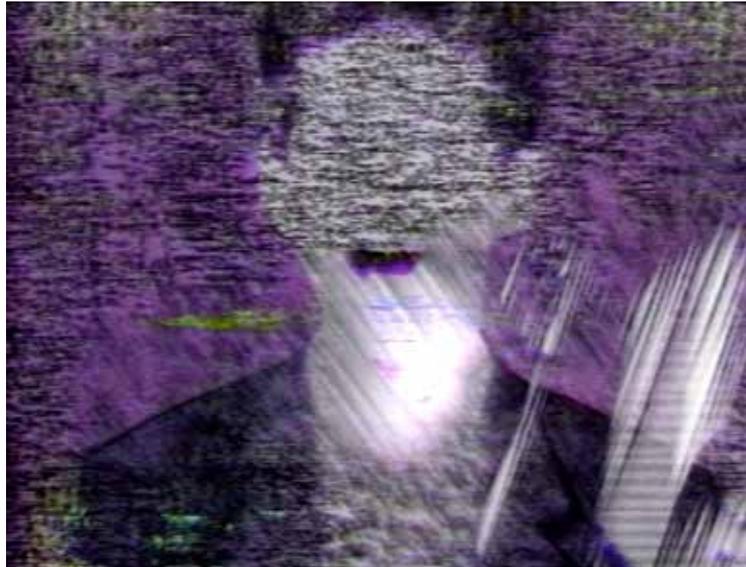
今日、デジタル技術の発達によりVFX（視覚効果）、3DCGなど、さまざまな高度なデジタル画像処理技術が当たり前のように映画やテレビドラマ等に使われている。しかもFull-HD(1920x1080)を超える超高精細映像の4K(3840x2160)、更には8K(7680x4320)が普及しつつある¹。しかし、1970年代～1980年代といえば、まだアナログ全盛期であり²、携帯電話³もインターネットもなかった時代である。コンピュータの性能は今とは比較にならない程低く、コンピュータで動画を扱うことはまず考えられなかった。《2001年宇宙の旅》(1968年)、《スター・ウォーズ》(1977年)、《ブレードランナー》(1982年)などの特殊効果は、CGではなくミニチュアを使った光学的合成である。1970年代～1980年代は、デジタル技術がまだ発達して無かった時代であるということにまず触れておきたい。

私が九州芸術工科大学（現在は九州大学芸術工学部）に入学した1976年当時、世の中にはまだ「パソコン」という言葉もなく、コンピュータといえばワンフロアを占める大型コンピュータであった。それは発熱対策のために1年中肌寒いくらいの冷房のきいたクリーンなフロアに設置されていた。その一方で、マイコン（マイクロコンピュータ）と呼ばれた8ビットのプロセッサが搭載された電子基板が発売されていたが、メモリー（RAM）はわずか512バイト⁴しかなく、ディスプレイといっても電卓のように8桁のLEDに16進の数字が表示されるだけであった。当時大学では、学内の大型コンピュータを「電算機」、その設置されていた部屋を「電算機室」と呼んでいたが、コンピュータとは文字通り計算する機械であったのだ。今ではノートパソコンの画面に日本語が表示されるのは当たり前だが、当時は大型コンピュータの画面でさえ数字と記号、アルファベットが表示されるのみで、画像はおろか日本語の表示すら出来なかったのである⁵。

1970年代にはカラーテレビが普及していたが⁶、家庭用VTRが世に出始めたのは70年代後半である⁷。それはテレビ番組の録画装置であり、映像編集ができるようなものではなかった。ナムジュン・パイクの《Global Groove》(1973年)やピーター・キャンパスの《Three Transitions》(1973年)など、初期のビデオアートは大学で見ていたが、当時、ビデオ機材は大変高価でビデオの映像編集は技術的にも非常にハードルが高かったのである。今はパソコンで簡単に映像編集ができるので想像することが難しいかもしれないが、VTRは回転ヘッドを使って磁気テープにビデオ信号をヘリカル記録（斜め記録）する方式で

あることから、原理的に磁気テープの切り貼りによる映像編集はできず、プレーヤーとレコーダーのテープ走行と回転ヘッドの回転を同期させてダビングするという電子編集をしていたのである。テープ走行と回転ヘッドの回転が停止した状態から定速になるまでには時間がかかるため、編集ポイントの数秒前に巻き戻し⁸、そこからスタートさせて目的のポイントで映像をつないでいた。編集を終えた後、途中の映像を削除したいと思っても、フィルムのように切って抜き取ることは出来ず、どうしても修正したいという場合は、その部分から編集をし直さなければならない。フィルムの場合、1コマ単位でこだわって編集できるが、ビデオではそれがままならない。一方、ビデオは撮影後、すぐに再生して映像を見ることができ、フィルムは撮影した後、現像しなければ映像を見ることができない。また、ビデオは、電子ビームをコントロールして蛍光材を発光させるブラウン管に映像を映すため意図的にサイケデリックともいえる派手な色彩を出すことができる。さらに2つの画面をオーバーラップさせたり、ルミナンス・キーやクロマ・キーでライヴ合成したりすることも可能である。このビデオとフィルムの特性の違いは、はっきり意識されていた。先述した1970年代のパイクやピーター・キャンパスの作品が、即興的、パフォーマンス的表現であるのは、そういったビデオというメディアの特性からきている。また、当時のビデオモニターはブラウン管方式の制約から最大サイズが27インチほど⁹、ビデオプロジェクターは画質が悪く画面も暗かった。そのため個人が上映を前提とした映像作品を制作する場合、メディアとしては8mmフィルムや16mmフィルムが適していた。

大学院在学中（1981年）、ビル・ヴィオラの特別講義が開催された。来日してソニーのスタジオで作品を制作していた時期である。その特別講義でビルは「なぜフィルムでなくビデオを使おうと思ったのか」という質問に対して「私がビデオを選んだのではない。ビデオが私を選んだのだ」と言っていた。また、特別講義が終わった後の懇親会で「最初、アルヴィン・ルシエのもとで電子音楽を学んだ」と言っていたことを記憶している。ビルは《Ancient of Days》(1979-1981年)を完成させていた。この作品の制作には、当時のソニーの最先端のビデオ技術が使われている。時間経過を鮮やかに操作し、異なる時間・空間をひとつの画面に重畳した斬新な表現は、ビデオアートの新しい表現の地平を切り拓いた作品であることを強く印象づけた。この作品の技術サポートをしたソニーのエンジニアが今回の上



《Fake Flick》

映プログラムに入っている《Pyramid》の作者、篠原康雄氏である。篠原氏はエンジニアとしてソニーに勤務する傍ら作家としてビデオ作品を制作しており、1984年に発足し活動したビデオ・アート・グループ¹⁰のメンバーの一人でもあった。

大学院在学中に3/4U-maticを使って制作した習作が一作あるが¹¹、ビデオ作品の制作を始めたのは、大学院を出てポストプロダクションのスタジオに勤務し始めてからである。その後、大学院時代の恩師である松本俊夫氏から声がかかり京都芸術短期大学（現在の京都芸術大学の前身となった短大）で教えることになった。今回の上映プログラムに入っている《Interference》（1986年）、《Fake Flick》（1989年）は、その時の作品である。Windows 95が発表されたのが1995年、Windows 3.1も発表されていなかった。それを思うと隔世の感がある。

私の映像制作の原点といえば学生時代に見たアメリカ実験映画である。とりわけ、スタン・ブラッケージ《Dog Star Man》（1961-1964年）、ポール・シャリツ《T,O,U,C,H,I,N,G》（1968年）、ジョナス・メカス《リトアニアへの旅の追憶》（1972年）などの作品から受けた衝撃は鮮烈だった。もともと現代美術や現代音楽、現代詩が好きだったこともあり、実験映画も初めて見た時から強く惹かれた。思い返せば実験映画に触発されて、絵を描くように「時間を描く」ことを漠然と考えていたように思う。それは動く絵画といったものとは違うし、アニメーションでもない。記憶や回想のイメージを描くことでもなく、むしろ今ここで呼吸しているその現在進行形のフィジカルな時間のイメージを描くこと。フィルムによる映像作品も制作したが、私にとって「時間を描く」のに適したメディアはむしろビデオであった。リアルタイムで映像操作ができるからである。

《Interference》¹²では、木を見上げる私の視線の時間、カメラを持った私の身体の時間、そのフィジカルな時間がわずかにず

れて相互に干渉するかたちで織り込まれている。

註

1. 1980年代のアナログ・テレビ（NTSC方式）の解像度は、デジタル化すると640x480ピクセルであった。
2. 音楽CD、CDプレーヤーが世に出たのは1982年。それまでオーディオといえば、レコードやカセットテープ、オープンリールの磁気テープであった。
3. NTTが「携帯電話」サービスを始めたのは1987年であるが、機器は大きく重量も750gあった（総務省、令和元年版「情報通信白書」参照）。携帯電話が普及し始めたのは1990年代以降である。iPhoneが発表されたのは2007年。
4. 512バイトである。512Kバイトではない。2021年現在、Appleのサイトに掲載されている MacBookProには、16GB（ギガ・バイト）のメモリー、2TB（テラ・バイト）のストレージが搭載されている。G、Tは単位の接頭語で、16GBは、16,000,000,000バイト、2TBは2,000,000,000,000バイトである。
5. 当時、画像表示ができるディスプレイは特殊なもので、大学ではE&S社のベクトル表示ができるランダム・スキャンのモノクローム・ディスプレイが1台だけ大型コンピュータに接続されていた。とんでもなく高価なディスプレイであったと思われる。それに3D図形がワイヤーフレームで表示されていた。
6. NHKのカラー放送が始まったのは1960年であるが、NHK総合放送がすべてカラー化されたのは1971年である（NHK「テレビ放送の歴史」<https://www2.nhk.or.jp/archives/search/special/detail/?d=history008> 参照日：2021年8月15日）
7. ソニーのU-maticが発売されたのが1971年、ベータマックスが1975年である。ビクターが開発したVHSは1976年に発表された。（ソニー公式サイト「Sony History」 <https://>

www.sony.com/ja/SonyInfo/CorporateInfo/History/
SonyHistory/2-01.html 参照日:2021年8月15日)。

8. 「プリロール」という。プリロールの時間は7秒前に設定していたと記憶している。
9. 今日では50インチ、60インチの大型液晶モニターが家電量販店に並んでいるが、当時はブラウン管であったため、27インチを超える大型モニターはきわめて特殊なもので相当な重量であった。なお、モニターのインチ数は画面の対角線を示すため、縦横比3:4の27インチモニターは、縦横比9:16の27インチモニターより視覚的印象は大きい。
- 10.1983年に駒井画廊(東京・銀座)で開催された「新世代のビデオ・アート展」に参加した作家を中心に結成され、「ビデオ・カクテル展」を企画・開催。
- 11.伊藤高志氏との共同制作作品《FLASH》(1982年)。
- 12.京都の八坂神社で撮影した桜の木の映像を時間的にわずかにずらし、ルミナンス・キーを使って合成した。この手法は、習作《FLASH》に遡る。

いながき たかし／映像作家

第21回中之島映像劇場
美術館と映像—ビデオアートの上映・保存—配
布資料をウェブに再掲 発行:国立国際美術館
資料発行日:2021年9月18日