

# 《Pyramid》への行程

篠原 康雄

私は1980年代前半に一瞬だが最前線にいたと思っていた映像作家だった。《Pyramid》(1983年)はその頃のビデオ作品である。私はアンダーグラウンド志向であり制作方法も変わっていたが、アイドル主演の映画の特殊効果として使えないかと相談を受けるなど色々な方に興味を持って頂いた作品なので、四十年近く前の技術だが《Pyramid》について記述する。

だがその前に私とビデオとの出会いについて説明をすべきだろう。私はβマックスとVHSのビデオ戦争が始まった翌年の1977年、β陣営の研究開発拠点に新人として配属された機械系の技術者だった。そしてその年の暮れ、テープ幅が1/2インチのAV-8750というオープンリールの編集機を購入した。業務用としてカセット式のU-maticが既に標準となっていた時代だったが、価格的に手が届くフライングイレースヘッドを搭載した編集機はそれだけだった。そのAV-8750は現在でも動かすことができる。私は南画廊の「山口勝弘 ビデオラマ展」(1977年)でCRTモニターを投光器のように使う表現方法や、身近な風景を素材とするビデオアートを見たことがあった。1978年に草月会館で催された日本で初めての「国際ビデオアート展 Tokyo '78」で、ナムジュン・パイクのパフォーマンスや中谷芙二子のインスタレーションに出会えたことは幸運だった。私がそこで体験したものは西欧の前衛美術とは異なる、もっと東洋的な世界だったし、技術屋が映像作品を作って良いのかというような疑問をそれらは吹き飛ばしてくれた。

残念ながら私は草月会館でのビル・ヴィオラのパフォーマンスを見ていない。ビルと初めて出会ったのは神田の真木画廊だった。1980年の夏のことであり、福岡市美術館学芸員の頃の帯金章郎の紹介だった。ビルと彼の奥さんで写真家のキラ・ペロフはその頃は六本木のアパートに住んでいた。経緯は良く覚えていないが、気が付いた時、ビルと私の2名は品川から京浜東北線に乗って大宮の富士フィルムへ向かっていた。目的は放送局用3管式ポータブルカメラに搭載する光学式ズームレンズの入手だった。そしてビルが購入したズームレンズの駆動系を私が改造した。民生用と異なりプロ用カメラのズームレンズは可変速であって、人差し指と中指の力加減でそのスピードがダイナミックに変化した。ビルの私への要求は、指先の力加減ではなく外部回路で制御し、極端にズームを遅く或いは早くすることや、その様々な固定スピードを連続的で且つ再現性高く設定可能とすることだった。今思えば無謀だった改造だが、スイス製のギアードDCモーターを製品の駆動系に組み込み、秋葉

原の電気街で入手したポテンショメーターを使った回路で外部から制御してビルの要求に答えた。

ビル・ヴィオラの《Ancient of Days》(1979~81年)では、新宿駅東口のアルタビジョンや通行人のシーンが、ズームアップするスピードは一定のまま、通行人の歩くスピードが徐々に遅くなって、ついには殆ど動かなくなってしまう。撮影は丸の内線の改札へ降りて行く地下への階段を覆う平坦な屋根の上であり、ビルとキラと私とその屋根に登った。原宿のビデオギャラリー-SCANで催された1981年春の第一回公募展審査員がビルであり、私は冬の京都を民生用ハンディカメラで撮った映像を素材とした作品で入選した。その頃同じ課の同期が電気系の仕事でバラックの様なフレームメモリーと格闘していたので、休み時間だったと思うが、彼と一緒に私の揺れまくる映像素材を十数か所で唐突に静止面に切り替えた。フレームフリーズだったから時々ブレたが、それをそのまま素材とした感覚をビルが評価したのだと思った。

第23回高松宮殿下記念世界文化賞授賞式の翌日、2011年10月20日正午に絵画部門で受賞したビルやキラ、中谷芙二子、沖啓介、坂根巖夫や帯金夫妻も、東日本大震災が襲った海岸を、その30年前に撮影し制作されたビルの《はつゆめ》(1981年)のコンピューター編集や撮影機材を支援した、当時のソニー厚木工場の情報機器事業本部スタッフほぼ全員が私の共同住宅地下室に集まった。それは素晴らしい昼食会だった。私の父、篠原壽雄の著書『生きている禅』(木耳社、1963年)は鈴木大拙監修だが、地下室の壁面に飾ってあった大拙の書「無」の一字をビルが見ていた。禅の「無」は無観客の「無」や「ゼロ」とは違う概念のはずである。個人的には、大拙の英文著作を熱心に読んだと聞くビルの作品にしばしば現れる、スローダウンしていった画像がフリーズする寸前の静寂さの方が近い様に感じられる。

ここで1983年にビデオギャラリー-SCANで企画して頂いた初めての個展のために制作した《Pyramid》に話を戻そう。私は先端的な機器を駆使した作品を作ろうと考えた。そして放送局用の映像を制作するスタジオのΩ巻き1インチVTRを同時に4台動かし、ノイズレス・スロースチルが可能なダイナミックトラッキングの技術を最大限生かす作品を思いついた。映像素材として滑らかに動く3DCGが必要だった。私は黎明期のCGに携わっていた東大美術サークルの頃からの友人鈴木正俊に相談した。鈴木は高輪の東海大学短期大学部でCGを教えて



《Pyramid》

いた先生から、導入されたばかりの米国エバンス&サザランド社のピクチャーシステムを1982年のある日曜の午後、数時間借用する許可を得た。鈴木は緻密なワイヤーフレームの四角錐が高速で回転するCGを当日一時間で制作。NTSCと周波数が違うモニター画面に出力されたCG映像をフリッカーが生じるが、業務用単管式カメラで私が撮影した。だが本業の方の民生用ビデオのテープ走行系の設計に追われていたし、資金を用意するためにも、そのCGを応用する作品制作を執行するまでに1年近く準備期間が必要だった。

翌年5月連休、原美術館の裏庭を撮影した直後、私はソニー厚木工場の技術者が、ビルからその操作性について様々な意見を聞いたというBVE5000で制御する編集システムを自己資金で借用した。そして1インチVTR4台中の2台に全く同じ美術館の裏庭の素材をセットし、3台目には3DCGの実写版(U-matic)を1インチに立ち上げた素材をセットした。クロマキー合成と同じような感覚で輝度の閾値でも映像の一部分を切り取り、そこに別の映像をはめ込むことが出来た。黒い背景の中央で回転する四角錐は、沢山の白い線分で緻密に構成され、面の様に見えるが、その二値化された映像で1台目の定速で再生した1インチVTRの映像をくり抜き、2台目のその部分の映像をはめ込んだ。そして2台目の1インチVTRは私自身が手でダイヤルを操作し、磁気テープの走行スピードを変化させた。全く同じ映像素材であっても互いに1フレームずれたら、4台目の1インチVTRに記録される合成画像は回転する四角錐の輪郭が見える。1台目に対して2台目の映像の時間軸を揺らす作業は成り行きに任せる予定だったが、あまりにもダイヤルが敏感に反応したため、実際には四角錐の輪郭が一瞬でも消えて見えなくなるように、必死になってダイヤルを操作し続けなけ

ればならなかった。サウンドは稲垣貴士が快く引き受けてくれた。会社のレクデーで課員の大半がその年に開園した東京ディズニーランドへ向かった日の夜、稲垣や彼の発売間もないヤマハのDX7と録音機材を車に乗せて五反田の作業場へ運んだ。その途中、私が運転していた車が停止し切れず、路肩にあった無人の乗用車に衝突した。交番で冷や汗をかきながら運転歴が浅かった私はおおいに反省したし、車を運転したのはそれがほぼ最後になったと思うが、稲垣のサウンドは素晴らしかった。何時の事か思い出せないが、ビル・ヴィオラが私に聞き取れるように“time shape”と言ったことがある。私は全く同じ2つの映像素材の1つ目が地で2つ目を図として合成する際、図の方の時間軸に揺らぎを持たせた。高速で回転する四角錐は、輪郭のみを時間のずれが描く形として認識することができる。

27インチのトリニトロン画面を天井に向け、バフで磨いた透明なアクリルの四角錐をその上に置き、真上から《Pyramid》の映像を覗きこむ立体作品を制作したことがある。それは有楽町西武で松本俊夫や島野義孝の作品と共に「平面と立体のメビウスの輪」というテーマで展示された。私は今も自分のビデオ作品はフラットパネルディスプレイ (FPD) ではなくCRTで見える方が良いと思っている。

しのはら やすお／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