

《VIDEO SWIMMER IN BLUE》——アナログビデオの時代

前田 真二郎

中学生の頃、美術部の数名でギリシャ神話を原作にアニメーションを作った。タップと呼ばれる金具と動画用紙を使って鉛筆で作画したものを8mmフィルムカメラでコマ撮りしていくのだが、なかなか手間が掛かかる作業だった。しかも、出来上がった8mmフィルムの画質は暗くぼんやりしていて、とても満足できるものではなかった。一緒に作っていた同級生に突出した画力を持った、篠塚勉くんがいた。彼はその後、高校2年時にひとりで《風 一分四十秒》を作り、第1回広島アニメーション・フェスティバルで入賞を果たした。違う高校に進んだ彼とは、しばらく会っていなかったのだが、偶然見ていたテレビで彼の名前と作品が紹介され、そのことを知った。作品は、騎馬武者の合戦の様子を、縦横無尽な視点移動で表現した手描きアニメーションで、全編が放映された。出演していた手塚治虫氏が「今後もぜひ制作を続けて欲しい」とコメントしていた。個人による映像作品について考えていると、この出来事をふと思い出す。

80年代中頃、高校生だった私は、以前より愛聴していたテクノポップのグループ、YMOからの影響もあり、4トラックMTRによる宅録に夢中だった。バンドを組んで演奏することよりも、カセットテープに音を重ねて、音楽らしきものを制作することの方が楽しかった。個人による映像制作に必要となる発想は、この時に培われたように思う。また、YMOからの影響は広範囲に及び、映画監督のゴダールやコクトー、ビデオ・アーティストのバイクといった名前を中学生の頃から知っていたのは、憧れのメンバーが雑誌などで言及していたからに違いなかった。高校時代は、美術部の先輩や友人からも大いに影響を受け、情報誌『プレイガイドジャーナル』を片手に、例えば、吹田映劇での「ノーベルバーグシネマ3本立て」や、オレンジルームでの「劇団日本維新派記録映像上映会」といった自主上映イベントに足を運んでいた。十分に理解できない作品もあったはずだが、未知なるものに触れる体験に飽きることはなかった。

1988年に京都精華大学美術学部デザイン学科に入学した。自由な雰囲気があり、絵画、写真、版画など、メディアを限定せず表現を模索した。省みると、彫刻や空間表現、パフォーマンスには関心が薄く、平面への執着が強かったように思う。学部時代の映像制作は独学によるものだった。もちろん映像表現には強い興味があったのだが、制作に着手できたのは「パ

スポーツサイズ」の小型ビデオカメラ、SONY CCD-TR55を友人から借りることができたことが大きい。ビデオ機材には、放送用、業務用、家庭用といったメーカーが定めるランクがあるのだが、先の2つは、放送局やプロのスタジオでの使用を想定した高額な機器だ。家庭用とはテレビ番組の録画や、いわゆるホームビデオの撮影を目的としたものだった。この時期、家庭用ビデオデッキとビデオカメラは普及し始めていたが、手間が掛かるビデオ編集は一般的ではなかった。編集するにはビデオデッキが2台必要だった。まず、1台目で必要な映像素材を再生させ、2台目でその部分を録画する。そして、1台目で先ほどと違う映像素材を再生し、2台目は、先ほどの続きから録画する。この繰り返して映像のカットを繋いでいくわけだ。ビデオ編集とは、ビデオテープに含まれる映像素材を、もう一本のビデオテープに、順番やカットの長さを気にしながらコピーしていくことだった。感覚としては、版画の多色刷りの制作プロセスに近いかもしれない。制作上の大きな問題は、家庭用ビデオデッキの録画性能が低いことから、コピーした画質が大幅に劣化してしまうことだった。当時、テレビ放送と家庭用ビデオの画質には雲泥の差があり、それはプロとアマチュアの境界をはっきりと意識させるものだった。フィルム方式も同様だった。劇場用の映画は35mmフィルムが標準であり、記録映画などでは16mmが使われ、ホームムービーを撮影する用途として8mmフィルムがあった。個人による映像表現、実験映画の領域では、本格的な作品は16mmによるものが多かったが、当時の国内では8mmによる作品も決して少なくなかった。

そのような状況のなか、編集作業は大学のAVセンターで行なっていた。この施設には業務用の機材はなかったが、比較的性能の良い2台のビデオデッキが編集用に設置されていた。簡易なビデオエフェクターや、映像の入出力端子を備え、画像処理ができる、National (松下電器産業) のMSXパソコンなどもあった。また、その施設には豊富な視聴覚資料があった。オスカー・フィッシングやノーマン・マクラレンなどの実験アニメーションが収録されたレーザーディスク『映像の先駆者シリーズ』も所蔵されていた。ナムジュン・バイクやビル・ヴィオラのビデオアートもそこで見たはずだ。学外ではビデオレンタルショップに通い、映画史において重要とされる映画や、ミニシアター系と呼ばれる映画を多く見ていた。百万遍の交差点近くに「STATION」という、信じられないほど充実した品揃えの



《20》



《FORGET AND FORGIVE》



《VIDEO SWIMMER IN BLUE》

店があったことも忘れられない。タルコフスキー監督についてのドキュメンタリーから、イメージフォーラム（ダゲレオ出版）が少部数販売していた《かわなかのぶひろ作品集》といったものまで配架されていた。しかしながら、国内外のほとんどの実験映画はビデオ化されておらず、そのような作品が見たければ、劇場上映の機会が訪れるのを待ち続けるしかなかった。レンタルではなくセルビデオの状況で言えば、当時のビデオソフトの価格は高額で、学生が気軽に購入できる代物ではなかった。一部例外的に、価格の安いビデオソフトも登場し始めていた。アスク講談社から発売された中野裕之監督の《VIDEO DRUG2 PHUTUR》（1990年）は、比較的安価だったので手に入れた覚えがある。音楽がCDで流通するように、個人による映像がVHSテープで流通する日がこれからきつと来るのだろうかと夢想していた。

90年代初頭の美術領域において、映像メディアを使用した作品は決して多くはなかった。液晶ディスプレイが登場する以前の表示装置は、重たい立方体の形をした「ブラウン管モニター」以外の選択肢はなかった。また、ビデオプロジェクターについては、筐体は大型で扱い辛く、投影画面の明るさは16mmフィルムに比べても見劣りするものだった。今から振り返れば、映像インスタレーションを制作するための機材は十分に揃っていなかった。このような状況のなかで見た、京都市美術館でのDUMB TYPEによる《pH》（1991年）や、コンプレッソ・プラスティコによる、なんばシティホールでの展覧会（1993年）などは、近未来のテクノロジーやメディア環境における身体を意識させるもので、映像メディアを扱った表現として別格だった。個人による映像作品としては、京都では「ヴォワイアン・シネマテーク」や、同世代の友人も参加していた「カマンベール」といったグループが、多目的スペースやギャラリーなどで上映や展示を行っていた。これは今でも同じなのかもしれないが、自分で骨を折って探さないと、新たな映像表現に出会

うことはできなかった。そして、映像を扱う作家のほとんどは、十分とは言えない機材を工夫して制作していた。PCやインターネットが普及するのは1995年以降のことで、YouTubeの設立はその10年後の2005年である。大学院を修了する1994年までの私の学生時代は、スマホどころか携帯電話さえ普及しておらず、DVDもまだ登場していなかった。私自身について言えば、活動や発表をしていく領域について長く考えていた。映画でもなく美術でもない領域、もしくは逆に、映画でもあり美術でもあるような、個人による映像表現の発表の場を探していた。映像作家という肩書があることを知り、それを意識し始めていた。

何かしらの企画に出品したものをデビュー作とするなら《20》（1990年）がそれにあたる。20歳の時に制作したセルフ・ポートレート作品だ。ある日、ビデオテープには寿命があることを聞かされたのだが、なぜだか、その事実が非常にショックで、そうであるなら初めから劣化した質感で作ろうと取り組んだ。複数の映像入力端子のあるテレビに映像素材を複数同時に入力させると、映像が不安定に歪んで表示されることを見つけ、その画面を撮影した。撮影時のスローシャッター設定や、ビデオエフェクターによって、画面の見え方を調整し、ビデオ特有の質感を引き出そうとした。この5分の作品は、「イメージフォーラム・フェスティバル1991」のヤング・パースペクティブ部門に入選した。入賞作品ではなかったにも関わらず、審査員の佐藤忠男氏、西嶋憲生氏、マイケル・スノウ氏による短いコメントがカタログに掲載され、励みになった。「第一回ふくい国際青年メディアアートフェスティバル」にも選出された。

その後、いくつかの習作を経て《FORGET AND FORGIVE》（1991年）を作った。忘却と想起を体感させることを目指して3部構成を採用した作品だった。また、前述の《20》は、出来上がった映像に音楽をつけて完成としたが、本

作では、映像と音響の関係が互いに従属せず、一体化した表現になることを念頭に置いた。「イメージフォーラム・フェスティバル1992」にて、エキスペリメンタル・イマジネーション賞を受賞し、その後、多数の上映会に出品した。その頃はまた、大判の絵画などにも取り組んでいたが、いよいよ映像表現に集中する気持ちが高まり、大学院に進学することを決めた。ビデオアートが専門の伊奈新祐先生が主担当で、当時、京都芸術短期大学(現・京都芸術大学)の映像コースを牽引していた松本俊夫先生に副査で来ていただいた。日本戦後美術史や実験映画の歴史を体系的に学んだのはその時期だった。

そんな、《FORGET AND FORGIVE》の次に制作したのが、《VIDEO SWIMMER IN BLUE》(1992年)だ。本作では《20》で取り組んだ、ビデオノイズの質感表現をさらに拡張したい欲求もあったのだが、そのことよりも《FORGET AND FORGIVE》での制作時に意識していた「新たな話法」への関心が強かった。全編に渡って最小限の言語(英単語)を周期的に表示させ、「読みながら見る」といった構造を持たせた。当時の新しいテレビには、ブルースクリーンモードが実装されていた。本作は、このブルー画面から着想を得ている。従来のテレビは、放送やビデオ信号の入力がない状態には、ザーという音声とともに「砂嵐」が画面に表示された。「サンドストーム」や「スノーノイズ」と呼ばれるもので、かつて、番組終了後の深夜のテレビは、これを映し出していた。この「砂嵐」は視聴者にとっては不要な、まさに「ノイズ」だった。ブルースクリーンモードとは、無地のフラットなブルーをテレビ画面に表示させる機能だ。この機能が「ノイズ」を隠すためのものと気づいたとき、これはまさに我々が生きる、近代から続く現代社会を象徴するものだと感じたのだった。「砂嵐で始まり砂嵐で終わるビデオについての物語」を構想するなかで、「野蛮なノイズを隠蔽し、フラットに向かう社会」という主題を見つけ、「日曜の夜遅くに、ブルーに関する考え事をしてる／0時のベルが鳴り、ブルー・マンデーを迎える」といった2部構成に落とし込んだ。「VIDEO SWIMMER」は私の造語である。それは、フラットなブルーの向こう側にいるはずの、非物質的なカオスを自由奔放に泳ぐ、原始の運動体ではなかっただろうか。前作までの音響設計は、工夫したとはいえ、すでにある音楽の効果が強く反映されたものだった。この作品では、いわゆる旋律やリズムを感じさせる楽曲は使用せず、いわゆるノイズのような抽象音で構

成し、前半では、近・現代といった時代の象徴的な音である、蒸気機関車や車の騒音などの具体音も挿入した。本作は、「イメージフォーラム・フェスティバル 1993」にて、ビデオ・オリジナルティ賞を受賞した。ちなみにこの年の大賞作品は具志堅剛監督の《たたかう兎》で、これは8mmによる約40分の作品だった。その他の入賞作品9本の内訳は、8mm作品が6本、16mm作品が1本、ビデオ作品は2本だった。河瀬直美監督の《につつまれて》が奨励賞を受賞していたが、これも8mmの作品だった。その後、《VIDEO SWIMMER IN BLUE》はロンドンのICAなど海外でも上映された。「ヴォワイアン・シネマテーク」の小池照男氏がハンガリーの映画祭“RETINA”のプログラムに選出してくれたことも嬉しかった。

1994年にキリンプラザ大阪で「日本実験映像40年史展」が開催された、40年を対象に、時代ごとの代表作を一望する大規模な企画だった。これに《VIDEO SWIMMER IN BLUE》は選出されている。そして、翌年の1995年7月、個人映像についての唯一と言ってもよい批評誌『月刊イメージフォーラム』が休刊となる。その2ヶ月後の9月にDVビデオカメラの第一号機であるSONY DCR-VX1000が発売されたことは象徴的な出来事に思える。阪神淡路大震災やオウム事件のあったこの年、Windows 95の発売で一気にPCとインターネットが社会に広がっていった。アナログによる映像表現の時代が区切りをつけ、未知なる荒地が広がっているように感じていた。私の最初期の作品群は、我々のメディア環境がデジタルに移行する前夜の「アナログビデオ作品」と言えるだろう。80年代後半には、映像表現を含めたビジュアル・カルチャーの最前線は、実験映画やビデオアートといった個人によるものから、MTVやCFといった「広告」に場所を移していたように思う。「文化が経済に飲みこまれた」と当時、誰かが言っていたが、自分は、だからこそ、個人の表現に踏みとどまることに価値を見出していたのだろう。十分とはいえない制作環境を逆手にとっての作品づくりは、もちろん無理があるもので、技術的な未熟さについては当時から自覚もあった。けれど、開き直る潔さは、若さだけが理由ではなかったはずだ。

まえだ しんじろう／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