

90年代の“私”——ダイアログとプラクティス

林 ケイタ

作品を生み出すために試行錯誤を繰り返し、それが長引きつつ突如閃きカタチとなる。しかし、果たしてそれが自分自身の中から本当に出て来たモノなのか?と疑問を抱くことがある。無意識に既存の作品を参照していた場合もある。私独自の発想だと疑いなく進み、それが具体的になるにつれ、何故か生み出した実感が薄れていくこともある。生み出すことを「私ではない何かに導かれること」と言えば、訝しく聞こえるが「私と何かが作用すること」と言い直せば、共感する作家やクリエイターは少なくないはずだ。

映像作家・前田真二郎の初期作品に久しぶりに向き合うと、作家として生み出す“私”とは何なのか?という、根本的な問いを改めて突きつけられる気がする。それを探るために、90年代始めの少しの間、学生として彼と共に映像を専攻していた時代状況をトレースし、個人的記憶を辿りつつ、前田真二郎の初期作品のいくつかについて考えてみたい。

1992年、私は京都精華大学大学院デザイン専攻の募集要項に映像作家・松本俊夫の名前を見つけ、即座に受験を決意し、翌年から通い始めた。私の担当教員は、ビデオアーティストの伊奈新祐、1年次に松本俊夫の必修授業が週1回設定されていた。同級生はたった1名のみ、そして、上級生3名の中に、前田真二郎がいた。

毎年開催される、国内唯一と評価される実験映像祭、イメージフォーラム・フェスティバル（以下、IFF）にて、彼の入賞映像作品《FORGET AND FORGIVE》や《VIDEO SWIMMER IN BLUE》を既に見たことがあった。公募部門は毎年多数の応募があり（IFF1992の応募総数は459本）、今と同じく当時も学生でコンペインするにはかなり敷居が高かった。当方は友人と作った8mmフィルム習作が何とか一次審査を通過したのが精一杯、他大学を含む同窓たちも、そうやすやすとは入賞できず、力作ながら一次審査を突破できない作品も数多くあった。そんな中、2年連続（1992-1993）で入賞していた前田真二郎は、既に自立した映像作家の風格十分、松本俊夫の直弟子感も強く、学生のうちからIFFにて華々しくデビュー、新人映像作家として既に認められた存在であった。

この頃、関西の美術系大学や専門学校で映像を専攻する学生は第2次ベビーブーム世代もあり数多かった。その中でも意識ある学生は大学間を駆け持つ教員や現代美術系ギャラリーに繋がりながら、京都市立芸術大学、京都工芸繊維大学、京

都精華大学、京都芸術短期大学（現京都芸術大学）、大阪芸術大学、ビジュアルアーツ専門学校大阪、神戸芸術工科大学などとの相互交流や対話に積極的だった。例えば、教員や友人から〇〇大の〇〇の作品が凄い、などと聞けば、対抗意識の強い学生はその真偽を確かめるべく対決姿勢で作者に会いに行くようなこともあった。この頃この周辺の学生の多くは、常に大学に収まらない制作・発表活動に取り組んでいたし、芸短大や精華大を中心とした松本俊夫を敬愛する学生ネットワークはみなライバル、特に制作意識が高かった。前田真二郎が芸短大の松本門下の一人、原神玲（レイ・ハラカミ）と必然的に出会ったのもこの頃であり、すべてにウマがあった2人は蜜月的に時間を共有し、共作を創った。原神が才能溢れる音楽家としてデビューした後も前田作品のサウンドトラックを担当し、その関係は原神が惜しくも40歳の若さで他界するまで続いた。

この時期のIFFのカタログを見てみると、当時のベテラン映像作家の名に加え、関西の若手としての寺嶋真理、河瀬直美、石橋義正、伊藤弘ら、現在の人気作家・クリエイターの名も見える。IFF以外の公募も多かった。映画監督の登竜門「ぴあフィルムフェスティバル」はもちろん、日本ビクター（現JVCケンウッド）主催の「東京ビデオフェスティバル」、賞金が高額の「ビデオポエム」の他、学生対象の「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」、現代美術系の「キリンコンテンポラリー・アワード」やソニー・ミュージック・エンタテインメント主催の「アート・アーティスト・オーディション」など。このようにバブル経済絶頂期の企業メセナの勢いとその後数年の余波を受けた注目の公募展があったことが、学生間交流や異分野交流を盛んにする動力となっていた。映像を専攻する学生は、そこで現代美術志向の学生と結びつき、みな入賞作品に触発され、学内課題作品や自主制作作品を頻繁に応募し、常に切磋琢磨していたように思う。そしてまた、80年代から続いていた、関西を中心に活動する〈ヴォワイアン・シネマテーク〉などベテラン作家による実験映像上映集団に影響された学生や若手作家は、自ら映像作品上映グループを立ち上げたり、また、公募展で知り合った現代美術志向の学生とコラボレーションを企て、挑戦的な作品を発表していた。とにかくギャラリーなど含め、学生の大学外発表に熱気が溢れていた。

さて、ここで本題に入りたい。私個人の学生時代に戻り、大

学院の松本俊夫（以下、松本先生）の特講を思い出してみたい。私はこの授業にこそ前田真二郎の映像作家としての原点があると思っている。私が受講した松本特講は1年次のみ、狭い大学院研究室で松本先生と同級生、計3名だけで週1回開講された。時々他学科の聴講希望者が紛れこんだり、前田真二郎が2年目ながら飛び入り参加することも幾度かあった。松本先生の前には常に大きな灰皿があり、前田真二郎も私も、当時ヘビースモーカーだった松本先生と共に煙草をふかしながら参加する、そんなリラックスな時代でもあった。

授業内容は特講と記されつつ、準備された講義を一方的に受けるわけではない。映像表現はもちろん、芸術全般に関わること、作品制作に関わること、個人的な質問など「何でも私にぶつけてこい!」という学生からの問題提起による完全対話型スタイルであり、これは何とも恐れ多かった。この時期、松本先生の著作や映画・映像作品をしらみ潰しに追いかけていた私にとって、なんと貴重でかけがえのない時間だったんだろう、と今また思う。

この授業中、映像を含む現代芸術全般の問題を捉える上で、美術史や映画史以外にフランス現代思想の概念やキーワードがよく登場した。もちろん、私たち学生がそれらに関する鋭い問題提起ができるわけもない。ある作品についての素朴な疑問を投げかけた程度から、一気に現代思想の話に及ぶのだ。言語学から始まり、記号学や構造主義、そしてモダンからポストモダンへのパラダイムシフト、ジャック・デリダやドゥルーズ＝ガタリの著作とキーワードが簡潔に要約される。他に現代思想に関する原書や訳書を読み込むような専門講読を受講した経験もなく、ゆえに不勉強な私にこれら難解な概念を正確に理解する力はなかったが、松本先生の解説する現代思想の考え方やキーワードは、私たちの作品制作の構想・設計の問題としてわかりやすく着地し、そこでその難解な概念やキーワードは不思議にも自身の身近な問題として突き刺さってくるのだ。

ジャン＝フランソワ・リオタールの『ポスト・モダンの条件』（1979年）という著作と概念もよく話題になっていた。ここに登場する「物語」という概念は、社会システムなどを対象とする広義な概念として定義されるが、文学や映像における狭義の「物語」と字義的にも通じ関連しているので、映像を新たに解釈する概念として文脈化され、実験的な「ニュー・ナラティブ」という最新キーワードにリンクされたり、また、特定の著作で

はないが「ノイズ」という概念はいつでも主役だった。松本先生がよく口にしていたフレーズを思い出す。「西洋近代はノイズを覆い隠そうとする」、よって「表現にとってノイズこそ重要だ」「無駄で無意味な要素を省き続け、自立化・純粋化するモダニズムは、その過程において瞬間的に洗練化する時もあるが、それが続くとやはり最終的には痩せ細ってしまうのでダメだ。それは例えば純血思想に限界があるのと同じことなんだ!」云々。とても刺激的な時間だった。このような世界を読み解くトレーニングを週1回繰り返していると、徐々に小難しい考え方やキーワードもなるほど頭の中に吸収されてくる。作品に関する理解や判断も上手い下手、好き嫌いではなく、さまざまな思想的文脈と歴史的視点で捉えることが重要だと気づいてくる。



《20》

そして私は、この時点でようやく前田真二郎の映像作品の軸をつかんだ、ような気がしたのだ。この1年前、同授業で松本先生との対話を繰り返したはずの前田真二郎が、その時間によって大きく影響され、制作コンセプトを支えられ、そして確信を得ていたことは、間違いない、と思う。もちろん、その他の幅広い経験や考えが紛れ込んでいるはずだが、時代に合わせ、新しい視点を提出する現代思想の基本的な考え方が、前田作品に大きく影響し、関係し合っていることは全く疑いない。例えば、「ノイズ」という問題は、前田真二郎の初期作品の重要な骨子であり、視覚的モチーフであることは誰がどう見ても明らかだろう。

《20》という初期作品は、特定の機器に異常な映像信号を送り込み、自身のイメージを歪曲し変形させる「ノイズ」効果

実験であるし、《FORGET AND FORGIVE》は水に流す＝時間性に鮮明と不鮮明「ノイズ」が紛れ込んでくる映像と記憶の問題提起だし、この時期の代表作品である《VIDEO SWIMMER IN BLUE》は、当時のビデオデッキの一部がブルー画面で「ノイズ」を覆い隠すことを起点とした、沈んでいた「ノイズ」の物語としてブルー＝イメージが浮上する叙事詩だ。低解像度、デッキという空間の中で磁性体テープが蛇行するビデオメディアの特性を炙り出し、ノイズカオスな美しさで脆く不確かな時間イメージが重なり、紡ぎ出される。これらコンセプトと映像の肌理はやはり、松本俊夫との充実した対話が影響していたはずだ。



《L》

その後、大学院修了後に制作された《L》という作品がある。私は完成直後、1996年のIFFにて見た記憶がある。「私は光 私 は言葉」「あなたは私を見ている」「この文字が私」というテロップで静かに始まる本作は、それまでサンドストームやビデオ・フィードバックや再撮影という技法をリズムカルに構成した前田スタイルとは全く異なり、文字とイメージが交互に呼応し合う概念的な作品だ。ここでの「私」は文字通り「光であり言葉」＝映像それ自体が「私」という人称を背負っており、しかし被写体の人物や彼がレター＝手紙を見つめる視線、あるいは光の根源である太陽、多くの「私＝主体」が反転しながら溶け拡がっていくような、映像を見ることそれ自体を問いかける作品である。初見から約30年経ち、今回再び見てみると多くの興味深い発見があった。

話はズレるが、1990年代前半、映像編集はまだテープから

テープへ信号をコピーする方法だった。ビデオ映像はコピーを重ねると必ず劣化し、予期せぬノイズも入りやすい。編集は最短の工程を計画することが重要だった。機械音（テープ走行、機器の唸り、カセット出入）と共に、ブラウン管モニターを見続ける作業は、時間を操作しつつも、時間の感覚を失い、繰り返し再生によって敏感な視覚は鈍感になり、そしてその感覚は行き来する。つまり相反する感覚が交互に知覚されることが起こりやすい。すると、集中的に編集する者は「ビデオを見すぎて何が何だか…長いのか短いのか…今何もわからない」と嘆くことになる。私はこのテープによるビデオ編集を操作している時に起こる、分裂的な作業感覚が「私」という決定的な作者主体を揺るがすことに関係していたのではないかと考えている。

《L》に戻る。もちろん、これは前田真二郎によって事前にコンセプトが設計され、シナリオ・撮影・編集の作業工程が緻密に計画されたものに違いない。テープ編集によって制作されているが、編集機操作が彼の制作コンセプトに作用していると言うつもりもない。ただ「光であり言葉」という映像そのものが「私」として物語の構造、その主体が映像に関わる他の要素や環境に流動していく試みは、同時に作品の背後にいる「私＝作者」をも無化してしまう印象を受ける。この作品は、映像が「私」となることで、映像メディアの「作品を生み出す“私”」と「作品を見る“あなた”」という基本的な関係を問い直し、その境界さえ消し去ってしまう。《L》を見てみると、語りかけられたり、見たり、見られたりする複数の「私」という主体が沈降し浮揚し、それを繰り返す奇妙な感覚にとらわれる。

そう言えば、授業で問題提起をするために、私が思いきってロラン・バルトの「作者の死」（1967年）という概念を議題にだし、松本先生がそれに応答したことがある。バルトのそれは基本的にはテキスト論であるが、映像・映画に置き換えて考えても有効な部分が多い。創造する主体は死を迎え、言葉（映像）それ自体が主体となり語りかける（映し出す）。すると主体は読者（鑑賞者）に移っていく。「映像空間ではそれを制作した作者ではなく、それを読み解く鑑賞者こそが重要である。ここには作る側と見る側の関係が転覆する痛快さがある...」。この視点について考えていた後、《L》を見て、作者という絶対的存在に対する問い直しが《L》に深く関連し、通じているよう思っ

た。

もちろん、現代思想や哲学的概念が作品のすべてを支えるわけではない。松本先生も授業では難解なキーワードを勢い良く投げかけてくるが、自身の制作となると、綿密な計画はあれど実は理性よりも感性、特に無意識を重視している、と語っていた。「考える反面、何も考えないことも大事だ」と。そこはなるほどそうかと感覚的に理解はできた。

大切なことは、神経を尖らせながら概念に向き合うことを契機に、対話（ダイアログ）が充実し、それによって具体的な制作の実践（プラクティス）に向かうことだ。これが新しい視点を見つけだし、既存の表現世界を組み換えるための最良な手段であることは変わらないし、前田真二郎は既に作家としてそれを実装していた。

そして「作家として生み出す“私”とは何なのか？」という命題は、決して古びることなく、世界情勢が緊張しているような今こそ真剣に考えたい。私たち世代の作家は、90年代に20代で吸収したダイアログとプラクティスの経験を絶やさず継続し、実行していく必要があるだろう。そして、2000年代から現在に至っても、さらに未来に向かって生み出し続けていくであろう“私”=前田真二郎の映像作品には、浅かれ深かれ必ず、この最も基本的で本質的命題が刻み込まれているだろう。

はやし けいた／映像造形・設計・ディレクション

1970年生まれ。1992年より映像インスタレーションを発表しながら、活動範囲をアジアに拡げ、映像表現の国際ネットワークを構築中。株式会社デンキトンボ代表取締役。コラボレーション・プロジェクトの企画・実施多数。近作は《REFLECT/DIRECT》（2020年）、《Daydream of TV》（2022年）。

第23回中之島映像劇場

光の布置—前田真二郎レトロスペクティブ—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：2022年11月12日