

映像への多様なアプローチ——「前田真二郎」についての少しの覚書

齋藤 正和

《オン》の登場人物は、話をするのではなく、ただ移動し行為する。そしてその姿は、独特の「光」とともに切り取られ積み重ねられていく。その「光」によって捉えられるのは、人物だけでなく、日常的なモノ、風景などもである。《オン》を鑑賞し、このような「光」とともに世界をみることができるといふ鮮烈な体験をしたのは、私が前田さんの学生だったときである。

私は1999年にIAMAS（岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー）に入学し、前田さんに師事した。そして、卒業のタイミングでIAMASに設置された大学院（情報科学芸術大学院大学）に進み、修士課程も指導していただいた。その後、助手、助教としてIAMASに所属していたこともあり、さまざまなプロジェクト、イベント、撮影で前田さんと一緒にさせてもらった。そうしたこともあって、2000年代の前田さんの学校での研究指導や個人の制作を比較的近くで見ることができた。このテキストでは、プログラムで上映されている作品についてということから少し離れつつ、そのような私の位置からみえていた映像作家・前田真二郎の多様な制作の一端をご紹介できたらと思う。

今回のプログラムに、《PROJECT OF SHEPHERD 2001 -TRANCE SHEEP-》、通称《羊飼いプロジェクト2001》を加えるかを最後まで悩まれたという話を伺った。「羊飼いプロジェクト」とは、美術家の井上信太さんが森や都市など公共空間に“羊”を描いたパネルを設置していくアートワークである。そしてその放牧のさまを、前田さんがアート・ドキュメンタリーとして

映像に収めていくという形でのコラボレーションをお二人は継続しており、その1つである《羊飼いプロジェクト2001》は、中国、内蒙古においての「放牧」を記録した映像作品である。その映像は、広大な風景とともに、現地の市井の人の表情やリアクションをいきいきとスケッチ的に捉えており映像におけるリアリティが際立つものである。そして被写体のリアクションを捉えると同時に、異国の地において作家がどのように反応したのかという撮影者の身体性を記録するという意図を強く感じる作品である。実写映像の記録の対象にはカメラがとらえた事物だけでなく、なにをどのように「みた」のかという撮影者自身のまなざしや行為も含まれていて、《羊飼いプロジェクト2001》は実写映像のそのような特性やカメラという装置について意識させられる。撮影者の身体とともに敏速に動くこの作品の映像は、これまで《オン》などを通して私が前田作品に抱いていた絵画的で、そして静謐な光で空間を創造的に捉えるものとは大きく異なっており、新たな前田作品との出会いとなった。

この「羊飼いプロジェクト」のシリーズには、IAMASの授業の一環である「HD 高精細画像によるコンテンツ制作プロジェクト」でその後関わる機会に恵まれた。この学内プロジェクトは、前田さんが研究代表を務め2006年から2009年にかけて実施され、私は研究分担者として関わった。当時のHD制作環境は、ハイビジョン記録が可能な民生用デジタルビデオカメラが発売されたり、ハイビジョン対応の大型ディスプレイも出回り始めるなど、試行錯誤しながらではあるが個人でもHD環境で映



《オン》

像を扱うことができるようになってきていた。そのようなSDからHDへの移行期によく聞かれた「ハイビジョン」の謳い文句は「高画質」であったが、このプロジェクトで目指されたのは、画像が高精細化することによって可能になるあらたな映像表現を制作をとおして探究することであった。映像表現と装置の関係を常に意識している前田さんらしいアプローチである。この学内プロジェクトの一つとして取り組まれたのが《羊飼プロジェクト in 大垣》で、学生を含む10人程のチームを前田さんがまとめ制作された。前田さんは主役である井上さんと作品内容について打ち合わせを行い、現場ではモニターを確認して演出し、学生に指示を出し、さらには全体の進行、スケジュール管理も行うなど演出部と制作部を兼ねたようにすべてをこなされていた。前田さんとはライブ公演など記録撮影の現場は何度かご一緒してきたが、制作の現場において撮影チームをディレクションする姿をみたのは初めてだったように思う。この時まで映像作家の前田さんには「個人による制作」というイメージを持っていたが、このようにチームで映像制作する姿をその後も幾度かみた。このプロジェクトでは他にも、高精細映像におけるアニメーション表現、大画面ではなく携帯電話の小さなディスプレイに高密度に表示される映像、実寸大の映像表現、写真集を見るように映像を視聴することなど学生の研究の方向性を勘案しながら、あらたな映像表現の考究が試みられた。そしてこれらの取り組みは、プロジェクトの成果展である「再生される肌理 -digital images of contemporary art-」展 (AD&A gallery, 2008年) として発表された。この展覧会の企画者として前田さんが寄せた文章を以下に紹介する。

一昨年亡くなったビデオアートの始祖ナムジュン・パイクは、初期の活動において「コラージュ技法が油絵具にとってかわったように、ブラウン管がキャンバスにとってかわるだろう。」と述べています。映像表示技術が飛躍的に進歩している現在、改めてこの言説について考察するべきではないでしょうか。もはやディスプレイは一画素単位でイメージをコントロールできる支持体と言えるのかもしれませんが^註。

この文章からは当時の前田さんの技術的な問題意識とともに、自身の映像制作において絵画という表現が大きく意識されていることも感じる。

この展覧会では「BETWEEN YESTERDAY & TOMORROW」シリーズ（以下「BYT」）のひとつ《SAWANO-IKE》が発表され、前田作品における絵画性を再確認させられた。この作品では、《羊飼プロジェクト in 大垣》でも試行されていた高精細な画像を意識した大胆な構図の使用が推し進められ、その映像は絵画のような独自の時間感覚を有している。さらに、長いFIXショット、尺に対して少ないカット数、150インチ程度のスクリーンサイズでの上映であったことなどがその絵画的な印象を強めた。

「BYT」は絵画性の他に、ルール・スコア・指示書といった前田作品に通底する制作方法が前景化された作品でもある。「ある一日を撮影、前日に声を録音、明るる日に声を録音」するという、「BYT」のルール・指示書が立ち上げるのは、昨日／今日／明日というシンプルな時間だけでなく、記録メディアの過去性と映像をみることの現在性、そして言葉によって示唆される未来への予感という複数に重ね合わされたときがもたらす「時間のめまい」である。「BYT」はのちに、他の作家にも同じ指示書をもとに制作を依頼するプロジェクトとして展開され、私も参加させてもらった。制作して感じたことは、この「BYT」の指示書が「時間のめまい」や「言葉とイメージの関係」という映像メディアの本質的なことを主眼として作品を立ち上げるのに非常に有効であること、そして指示書が駆動する現実、作者がどのように向き合い（記録）どのように抗うのか（創造）を問ってくるものだということである。ルールと聞くと窮屈で抑圧的なものと思われるかもしれないが、前田作品におけるルール・指示書・プログラムの利用は、その制約によって作者性を排除するのではなく、むしろそのことによって普段は物語や表面的なものに覆い隠されている映像の「構造」を露わにするものであったり、作者の意図を超えたところや無意識に光をあてるものとして機能する。

ご存じのとおり前田さんの活動は、映像／美術／メディアアートなど領域横断的で他領域のアーティストとの共同制作も多い。今回のプログラムにセレクトされた作品は、それらの多岐にわたる活動のほんの一片でしかないが、それらでさえ、そのスタイルや手法は多種多様である。さらに、今回の企画はスクリーン上映であるが、前田真二郎という作家は「どのように見せるのか」についても多様で、展示上映、ライブ上映、webプロ

ジェクト、そして自ら映像レーベルを立ち上げパッケージで映像を流通させるなど様々な環境でのスクリーニングの可能性を探求している。そのようなこともあって、今回上映されなかった作品やスクリーン上映とは異なる形式での上映も盛り込まれたレトロスペクティブの第二弾が企画されることを早くも期待していたりする。

註 AD&A Gallery「再生される肌理 -digital images of contemporary art-」、<http://www.adanda.jp/event/080215.html>(2022年10月28日確認)。

さいとう まさかず／映像作家

1976年大阪生まれ。実写映像の持つ記録性に着目しながら、シングル・チャンネルの作品やビデオ・インスタレーションを制作。主な作品に、コンピュータ自動編集による「Sunsession」シリーズや、家族をモチーフとした「休日映画」など。

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