

映像をどのように見せるのか — 20年を振り返って —

前田 真二郎

この秋、『文化庁メディア芸術祭 20周年企画展』が千代田アーツ 3331 で開催される。これまでの受賞作から選ばれた作品群によって 20年を振り返る企画だ。SOL CHORD (前田真二郎 + 岡澤理奈) による『BETWEEN YESTERDAY & TOMORROW』が展示される。2013年にアート部門優秀賞を受賞した本作は、東日本大震災が起こった直後に立ち上げた WEB ムービー・プロジェクトである。映像作家の知人に 5分の短編映像の制作を依頼し、WEB でその完成作を順次公開していくのだが、前田が作成した「指示書」に従って制作することが特徴だ。2011年3月からの1年間に 32名の作家による 60作品を公開した。このムービー・プロジェクトは現在も継続中である。同時期に開催される『文化庁メディア芸術祭・新潟展』では、新作と 5年前の作品を構成したオムニバス・ムービーが上映される。本プロジェクトから生まれたオムニバス・ムービーはこれまでに、山形国際ドキュメンタリー映画祭、恵比寿映像祭、イメージフォーラム・フェスティバルなどで上映された。願わくは、自身の映像表現は、実験映画、ドキュメンタリー、美術、メディアアートといったジャンルに縛られることなく展開したいと常々考えてきたのだが、図らずも、このプロジェクトは横断的に発表することになった。

さて、文化庁メディア芸術祭の初回は 1997年ということだ。私の 20年前と重ねて振り返ってみたい。短編映画『王様の子供』の制作のために初めてノンリニア編集マシンを自作したのがこの 1997年だった。映画業界ではすでに AVID が導入され始めていたが、個人映像制作におけるノンリニア編集はこの時期から普及していった。高画質で手軽に扱える DV カメラの登場や各種の編集ソフトの洗練などが要因となり、映像表現の自由度は急激に高まっていった。また、DVD ソフトが VHS テープに変わって音楽 CD のように流通し始めたのもこの時期だった。90年代後半、映像作家の多くは「プロと同じ画質の映像を個人が扱える時代がくる」と予感しただろう。

私の学生時代、80年代後半から 90年代初頭の映像表現は、映画やテレビに限らず、実験映画やビデオアートでさえも、高額な機材が必要な大掛かりなものとしてあった。では、学生時代に映像制作を開始したときは、それらを真似るように制作したのかというと、そうではなかった。あくまでも個人による表現として映像を扱おうとしていた。当時は、絵画、写真、版画など様々な表現を試していたが、その中でまだ歴史が浅い表現である映像に向かったという経緯があった。高額な機材を使って制作することよりも、運動会やピアノの発表会を撮るために販売されている家庭用ビデオカメラを用いて、自分なりの表現手法を見つけることの方が価値あることだと信じていた。そして、この考えはどれも少数派のようだが、元々、私はパッケージメディアの作品に惹かれる傾向があった。音楽で言えばコンサートよりも録音されたレコードや CD、演劇よりも書籍、額装された写真よりも写真集、これらに表現の可能性を感じていた。

それは時間を経ても見直すことが可能な形式であり、また、そのことを前提に制作する表現のあり方に魅力を感じていた。そのような考えを 90年代初頭から温めていたので、いつの間にか、DVD として発表することを意識しながら映像制作を行うようになった。

2005年に映像レーベル SOL CHORD を立ち上げ、自作を含めて 3枚をリリースした。ゆったりとしたペースで 2015年までの 10年間でシリーズは 10枚となった。その期間における映像史的なトピックとしては、2005年に設立された動画共有サイト『YouTube』が社会に浸透したことが挙げられる。2008年には HD に対応し、DVD よりも高解像度の映像を扱えるようになった、現在は Blu-Ray よりも高解像度である 4K フォーマットにも対応済みである。さて、この夏、あいちトリエンナーレ 2016 が『ALA SCOPE 02「映像レーベル SOL CHORD の作家たち」』を全 4回シリーズで開催した。上映とトークは毎回盛況であったが、そこで私はレーベルについて次のように話した。「個人による映像を扱うレーベルがいくつも現れて、映像作品が DVD でやりとりされる時代が来ると思っていた。しかし、そのようにはならなかった。」作家は、作品を作るだけでなく「どのように見せるのか」を考えるべきではないだろうか。「パッケージメディアとしての映像表現」については、ディスクメディアの生産が終了する未来を想像しながら、新たな形態を模索したい。

YouTube の登場に戸惑いながらもインターネットを発表の場と意識して制作したシリーズが、2008年に発表した『BETWEEN YESTERDAY & TOMORROW』だった。前述した WEB ムービー・プロジェクトはこれがベースとなっている。映像作品を PC やスマホなどで鑑賞することについては、解像度という点では十分かもしれないが、それが作品と向き合える装置なのかという点では疑問が残っている。一方、この数年、音楽家とのコラボレーションによるライブ上映も積極的にすすめてきた。「パッケージメディアとしての映像表現」とは真逆であるのは承知の上である。通常の配給システムの外部で上映するのであれば、自分なりのスクリーニングのスタイルを見つけないというのがその動機だといえる。

現在は、このように試行錯誤を続けながら、多様な発表形態の可能性を探っている。映像表現はさまざまな装置と関係しながら、時にはそれと戯れながら制作するものと理解している。新しい技術に触れたとき、それがどのような表現を可能にするのだろうかと瞬時に想像することは間違いではないのだが、その思考のあり方が情性ではないかと疑う気持ちを大事にしたい。「プロと同じ画質の映像を個人が扱える時代がくる」これは実現している。作家自身が必要な技術を見極めて制作し、そしてそれを適切な方法で発表すること。今の自分には、むしろこの単純なことを心に刻んでおきたい。

(まえだ しんじろう / 情報科学芸術大学院大学)