

01

映像特性の分析

アナログとデジタルの狭間より

Analysis of image

from Analog and Digital

映像メディア学科・教授
Department of Visual Media・Professor

西宮 正明 Masaaki NISHIMIYA

抄録

1950年代中期、写真家として始動を起こし、60年代の前半に、実験映画、スチールアニメーション等の動画の領域にも参画して来た、映像作家としての制作活動、及び思考は50年間を越えている。

その間、映像界は、映画、テレビ、ビデオ等の活性を欲しいままに展開し、2000年代のデジタル化の大きな波は、コンピュータをパートナーに、通信も取り込み、インターネット等の、未来像も予測不能な、大発展を見せた。

この数十年は、人類の永い歴史の中でも、最たる変貌の世紀であったと言える。

その間に、多様な映像メディアの内に身を置いて我々表現者達は、かなり積極的に対応して来たと反芻している。

私自身も、写真、映画、TV、CM、ドキュメント等々、各種メディアへの参画、実験作品制作、思考、等の作家活動等々は、そのまま、現在に至る映像作家としてのメディア論として、この過激な変動期を分析し、対応し、未来学を構築する流れに、近似するものであると私は考えている。

それ故に、私がここに展開する、極くパーソナルな、出発点からの、長い体験的映像ドキュメントは、限りなく私のメディア論に近い映像作家論になる、と私は考えている。

1 動く映像、静止した映像

1967年の映像実験展から

40年前、映像メディアの未来学という意識で、当時、実験性の高い斬新なスペースとして注目されていた、東京赤坂の草月会館のステージで開催した、私の実験展「第一回西宮正明映像展」のプログラムの冒頭の文章を、改めて、そのまま引用したい。

「ピンホールによる映像の発見以来、我々は映像をかなり有効に育ててきました。そして現在<1967年>写真映画、TV、雑誌、新聞、ポスター、レントゲン写真等々、

我々は映像の中で暮らしているといっても過言ではありません。何年か前に、イームズが、七つの画面をもつ映画を創り、そのトータルイメージの実験を試みましたが、我々はいま、それ以上の映像のラッシュのなかにいるのです。今日、私が映像と呼ばれているすべてのジャンルのなかより、代表選手を集めたのは、トータルイメージとしての現代を表現するためではなく、映像の本当の姿は、「動く映像であるのか、止まった、静止した映像であるのか。」を実験を通して、深く検討するためなのです。映像作家や、TVディレクターは「当然ではないか。」といいます。彼等は、スチールの強さや、高さを充分に承知の上で、映像を動かしているからです。

でも、ときとして写真家は、目をつり上げて、写真による一枚の決定的瞬間こそ、最も秀れた映像であると主張します。

私は動くべき映像を無理に止めようとは思いません。右手にスチールカメラ、左手にシネカメラを持って、本当の意味の、ナイーブな映像作家として、映像を記憶していきたいと思っています。

この実験展は、この両者の小さな、無意味な壁を破って、「動くべき映像と止まるべき映像の、区別と特性を、対比によって究明しようとするものです。」〈後略〉

当時は、ホームビデオなど存在せず、ビデオカメラが一般に市販され、普及したのは、この映像展の10年以上後である。

しかし、当時から私もまた、現在の映像ラッシュを予言していた一人であり、その混乱以上に映像に関する哲学をしっかりと、するべきだと思っていた。加えて、あくまでも、私はメカニズムの開発者ではなく、またそれを分析、予言する科学者でもなく、それ等の、日々開発され、発展する、メカや、機材を使って、映像メディアに、コンテンツを発表する、表現者であり、表現者を育てる先輩でもある訳である。

それ故に、かえって、これからの映像メディアは今後、どのように進化していくのだろうか、という近未来を切実な問題として、またわくわくするような期待として、常に待望してきた。

幼少より、良いアート環境に恵まれ、グラフィックデザインから、早くより興味深かった写真に入り、音も加えた。動く映像の世界は、スチールアニメーションを通過して、当時、すでに、自己表現の重要なメデ

ィアとなっていた。

それならば、この際、映像表現に関する自分流の実験を、論理からではなく、感覚的に、体感的に実証してみようと考えた。

この際可能な限り、多次元に、映像の触手を伸ばしてみよう、というのがこの映像展の主たる動機なのである。

次に、その実験展の中から、いまでも新鮮に感じられる、いくつかのコンセプトに触れてみよう。

＜MAG'67 動く雑誌＞

雑誌は動くべきである。いま私がこのように主張しても、何年か後に当然のことだと、笑われるでしょう。むしろ雑誌はすでに、動く映像の花形になっているからなのです。

雑誌の性格と内容からして、どれを取っても、動く方がベターな場合が多く、VTRの小型化が、このメディアを進化させたのです。音は他人の迷惑にならないようにレシーバーで聴き、ホルダーは、一定のJIS規格の物を使い、ビデオテープを日々、または毎週買えば良いのです。 — プログラムより

この映像展を開いた67年当時、一般的にビデオ機材は存在せず、単に、未来学的に、小型化したビデオシステムの型状を空想していたが、その時期に私が考えていた、動く雑誌のスタイルは、現在のウォークマン、DVDに酷似したものであった。

私は当時から、ファッションのスチール写真を撮りながら、いつも、強い欲求不満を感じていた。抑え過ぎと思える程にストイックなシンプルで美しいシルエットの黒いドレスの、高貴とも云える静かなモデルが、ショーの舞台の先端で、軽やかに一転すると、ウェストラインの下までカットされた、美しい背中を大胆に見せたデザインで、その瞬間モデルは人格すら入れ換えたような、歩き方になり、オートクチュール特有なハイセンスなエロスを発散させたりする。このモードを、婦人雑誌の編集者は一枚写真で表現しろ!! という。一体その象徴的な二つのシーンのいずれを選べというのか。

一体あんたは、どうしろ、というのかね!と怒りたくなるのも度々である。

原則的に、写真は後ろが写らないのである。

和服の堂々たる正面写真を撮る時、絵画のように表現的な、おたいこの帯の「豪華」は写らないのである。

何でも見せたがる婦人雑誌の記事写真はむしろ、現場に持ち込んだ、ビデオカメラで、ズーム、ストップモーション、フラッシュカット等で現場の音などもミックスして見せた方が、伝わるのではないだろうか。

TVの情報が一瞬にして地球を駆け巡るようになる少し前に、あのグラフィジャーリズムの頂点に位していた雑誌「ライフ」が廃刊した。その時、私は現在の雑誌の形式が大きく変わることを考えていた。

<にらめっこ> スライド劇

映像は動く方が絶対に有利である、と結論したくなる心をじっと抑えて、昔、我々が遊んだ、「にらめっこ」を思い出してみよう。この要素は、明らかにスチールの強さであり、効果なのであろう。

日常の対面した二人の、平常な時間経過を無視して、二次元のスチールフォトが、テンポによって動き出した時、止められた表現の強さとインパクトを、スライド劇に仕上げてみました。ープログラムより

草月会館の舞台に、大きなパネルが、スクリーンとして二枚並んで、バトンから釣り下げられている。

暗いステージの中に、掛け声と同時に、とことん破壊された表情が大アップで投影される。次いで、別のパネルに、ツンと澄ました女の表情が、対比的に現れる。男は平常な無表情に変わり、次の瞬間、女の表情は、驚くべきものにカット変わりする。男の無表情に、観客は、笑いをこらえるのに苦労する。

テンポと掛け声で、表情は次々と攻めたてて来る。

そこには、笑いをこらえる苦痛と、日本的な掛声とテンポの様式美すら存在している。

この舞台を、私は、スライド劇「にらめっこ」とタイトルしました。ープログラムより

当時、インスタレーションというメディアはまだ、語られてはいなかった。しかし、この舞台の二枚の大スクリーン上の意外性の有るポートレート合戦は、静止画像の特性をフルに生かした、インスタレーション劇であったと、今認識している。

<風立ちぬ 堀辰雄原作> 写真+シネマ 映像劇

次に、映像「にらめっこ」用だったパネルが上り、二枚の大きなポートレート写真が降りて来る。堀辰雄の「風立ちぬ」の主人公の、私と節子である。

この実験ステージは、舞台の上に主人公の人格としてのポートレートパネルを上演中変わることも無く、イタツキでセットし、その大形写真をスクリーンに、それぞれの主役のストーリーを編集した十六ミリ映像を投影して行くという形式を試作してみた。映画は、或る時は主人公の心象であったり、主人公の見た目であったりして、劇全体は、ゆったりと、リリックに進行していく。

一枚の写真は、その上に投影される映像や、その編集のテンポによって、わずかに表情を変化させているように見える。私はそれを、写真の持つタブロー性だと理解した。

この実験ステージに生まれた或る種のメディアとしての時間と空間は、今回の私の試みる、動く映像と静止した映像の、又、その双方のモンタージュによる新たな映像表現の、キーとなる思考であった。

ファイナル <映像メイクアップパーティ>

スカートの裾を長くしたり、短くしたり、流行なんでもものは、金のかかるものだ。音楽にだって、普遍的なスタンダードナンバーが有る、服にだって永遠のスタイルが有るはずだ。シンプルでかわいいAラインのワンピースを、とことん安い白い布で作って、それも惜しければ、白いパジャマのパンツをはいて、白のティーシャツ姿で、このゴージャスな宴に出席すると良い。

私のヨーロッパで撮影して来た、リッチな映像が、両方の壁から、四方八方から、貴女に投影して、貴女の白いウエアをシルエットをペインティングします。ープログラムより

今では、ディスコなどで、しきりと使われている手法であるが、その時代には、とてもエキサイティングな、映像展のフィナーレだったと記憶している。

現況、私の映像制作の現場でも、映画、TV、CG、写真、インスタレーション等の教育の現場でも、動く映像、動画と、写真等の静止画像との領域の垣根が取り払わ

れ、サウンドも含めてボーダレスなメディア感覚が常識となりつつある。

しかし、この混沌な映像メディアの乱立の時代にこそ、先の、未開発の時代の超原理的な思考と、実験が役立つのではないかと感じている。

それぞれの映像メディアには、そのメディアだけが持つ特性が必ず存在している。その貴重な、わずかな鉱脈を探しあて、周辺の情報からではない、主体性の有る、個の感性とコラボレートして、プレの無い普遍的な映像表現を模索することが、リッチなIT時代のハングリーな作家姿勢ではないかと、40年前の原点的な実験展を想起することにより、私は確認することが出来たように感じている。

2 それぞれの映像特性

動くべき映像

例えば映画と写真を、その表現能力において比較するならば、そもそもが写真家から出発した私ですら、モンタージュ理論も、音も言葉も、CGすら引きつれた、動く映像の代表者格の映画、TV、ビデオの世界に、その雄弁性において脱帽せざるを得ない。そのため、多くの映像作家達が究極の仕事として、映画監督を目指すのだろう。

私は写真家生活のはじめの頃に、報道の現場などで、アイモやフィルムを持った、ニュース映画や、テレビ局のカメラマン達と、同じ被写体を、大型プレスカメラのスピグラで、追っていたことが有る。

動く映像と、一枚写真の止まった映像との、基本的な違いを強く意識したのは、この頃である。ニュース取材のプロセスの中で、特に海外の要人が、羽田空港に着いた時等、我々写真班が絶対に撮らなくてはならない報道写真は、その要人の国のエアラインの文字が見え、出来れば、そのタラップにも、その文字が読みとれ、要人がその最上段で、高々と手を上げている写真でなくてはならないのである。これは一つの定番であり、写真というより一つの記号なのだと、一寸リアルな写真を撮りたがる。若い私に、デスクがレクチュアしてくれた。

或る映画俳優のようなナイスルッキングな要人など

は、タラップの上で、立ち止まることもせず、我々報道陣のほうには、手も挙げなければ、意識もせず、そそくさとタラップを降りてしまうこともある。そんな要人に限って、タラップの下で出迎える旧知の日本の要人と大きく手を掲げあって、派手な抱擁劇を演じたりするものなのである。我々写真班は、脚立の上から体をよじって、そのシーンにもフラッシュを飛ばしてはいるが、その写真が、どんなにフォトジェニックであっても、翌日の新聞紙面を飾ることはあり得ないということは、皆が知っている事実なのである。

その写真は、A氏がAMERICAから、PAA機に乗って来たという、記号になっていないからなのである。

そんななかで、アイモを持ったニュース映画班だけが、途中で、カッコ良く、三本ターレットのレンズをチェンジしながらも、タラップの上から、その下の抱擁シーンまで、心地よい音をたてて、完全なワンカットに撮り込んでいるではないか。

写真班には、デスクの不機嫌な顔が待って居り、映画班は満足して、今夜もいい酒を飲むことだろう。その時間に我々は、その要人のタラップの上での一瞬の立止りシーンに、ネガファイルから、同じような服装の、まったく別人の高く上げられた腕を探し出し、何とかモンタージュしようと闘ったりしていることだろう。

同じような不平等を、最近、F1のレースを撮りながら感じている。轟音を発して目の前を左から右へ一瞬にして走り去るレーシングカーのまばたきのような映像は、まさしく、ムービーの縄張りである。我々写真家が色々な機能の付いたズームレンズを選び、高感度なフィルムを選び、二千分の一秒のシャッターをもつ高級機を選び、F1だけがシャープで、背景は美しく流れる、流し撮りの技術を成功させたとしても、この弾丸のように目の前を通過するメカニックな物体の、真実と実感を伝えるのは難しい。逆に、隣りで、ファインダーから目を離し、気持良くカメラをパーンさせている、ビデオカメラマンのモニターに、豆粒大からズームアップしたのかと想われる早さで拡大されたF1が、真正面の映像から真横のアップに一瞬にして変わり、ドライバーの真剣な表情も、チラリと確認され、鋭い金属音を残して、再び豆粒になる。一連の映像は、そのまま、その現場を丸ごと記録し、見事に表現する適切なメディア向き表現と云えよう。

写真には、あの暴力的な音が写らない、首を右から左に振るよりも早い、予想外のスピード感が写らない。

文句なく、スチールカメラマンが敗北を味わう動くべき映像なのである。

逆に、意識的に極度に動きを抑えた、様式的な能の動きも、動く映像で捕らえなくてはならぬものだと思っている。全ての場面が、スタティックで、これは、スチール写真の世界と考えられるが、実は、これこそ時間軸に乗った動画の力を借りなくては伝えられない、動の美学なのである。日本舞踊には、決めの形があって、唄や三味線に耳を傾けて、オンテンポでシャッターを切って行けば、比較的気分よく見せ場の写真が撮れるものである。しかし、日本の伝統芸能の最高峰の一つでもある、能の舞台となると、何度も鑑賞し、かなり、動きに精通したつもりでも、決定的なシャッターチャンスがつかみ難い。すべてが一連の糸のように、切れることのない動きなのだ。

能の要素を多く取入れた、京舞の人間国宝の井上八千代さんのドキュメントビデオを祇園の一力茶屋の大座敷で、カメラと舞手の一对一の対決というような形で撮影しながら80才を越えた、名手の、15分にも及ぶ連続技は、全部切れ目のないワンカットであり、後世に、その舞を伝えるには、アップや、ロングをインサートする事も許されない、厳しい切れ目のない映像でなくてはならないと自覚させられた。

動く映像は本来、光を媒介としながらも、その光の存在する空間の奥に流れる、絶対的な時間経過を淡々と無機的に記録して行くメディアであるという基本を、より実感出来る、気位の高い被写体であった。

昨今の映像制作の多くが、高速撮影、めまぐるしいフラッシュカット等のリアルスピードではない映像を多用して行くのを見ると何か、人間の生活感覚ではない、別の世界となり、生理的な人間のテンポを感じなくなってしまう。SF映画や、コマーシャルフィルムは、その要素を、テンポアップに又アテンションに効果的に生かしているが、あまりにも、その手の映像が氾濫すると、昔の古い映画の、ゆったりした、リアルな間が妙に新鮮に感じられたりするものである。

近頃イラク戦争の現場映像から、NYの9.11のテロのドキュメント映像までが、生々しい現実の報道映像なのに、何となく、ドラマのような、映画のような、客観的な感性で受け止められている現象に気付いている人は多い。

このダイレクトではない、淡々とした受け止め方は、あまりにも作り物の映像に馴らされた映像時代と言わ

れる文化の欠陥の一つであると、私も考えている。

動く映像は、静止画像よりも、エフェクト、編集により、勝手に、より自由に制作者の意図に誘導することの出来る演出可能なメディアだからなのである。

止まるべき映像

何故かいま、写真が面白い、という声を、評論家達の間からも、写真家達の間からも、よく耳にする。私自身も今、デジタル化の映像界全体の、大活性化の現況の中で、その思いを大きく実感している一人なのである。

この章は、分析に入る前に、先に結論しよう。

「写真は人類がはじめて時を止めて見せたという異常な次元から出発しているから、限りなく不思議で、奥深いメディアなのである。」明らかに止まるべき映像の主たる存在は写真なのである。

写真はその発生以来、180年間、その多様な機能のために、或る時は写実の画家のデッサンの代行として、又或る時は、その記録性を役立たせて、諸々の立証のために、又、あるいは、人生の折り折りのメモリーとして、常に便利な道具として、早くから利用され続け、その出発点から、その特性と、存在の意味を、深く分析、哲学されることなく、進化し続けて来てしまったのである。

この映像時代と云われる、各種映像メディアの発達と活性の中で、最もその原動力となっているのは、各メディアのボーダレス現象であろう。携帯電話にカメラ機能が付いたことにはじまり、全てのメカニズムを、多機能に進化させたデジタル化に就いては、次の章で十分に触れることにするが、かつては、全く別の、正反対と云える機械であった、ムービーカメラとスチールカメラが合体して、動画も静止画としての写真も自由に撮り分けることの出来る、今のバリアフリーなデジタルカメラを手にした時に、我々は初めて、逆に、動画とは何か、映画とは何か、静止画とは何か、真に、写真とは、どのような使命の基に生まれたメディアなのか、と、映像の一番重要な部分に立ち入ることの重要性を痛感したのである。

前の項の動く映像に関しては、我々の現実には常に地球と宇宙、一体となって、一定の時間軸の基に動いて居り、静止した岩石と云えども、同じ時を刻んで居るのである。それ故、我々人間は、時の経過に関しては、

日常の事として体験し、イメージも十分に貯える事に慣れて居り、バーチャルリアリティーなぞという、仮想現実の世界にも、容易に旅することが可能なのである。動く映像は当然の現実なのだから。

しかし、一方、地球の誕生以来、永々と継続してまた時間軸を、一瞬として切り取り、時間を止めて見せた写真、フोट、の行為は、未だ人類が、一度も目にしたことのない、明らかな一瞬の現実であり、その現実は、その時、このような現実が存在したというデータを残し、すでに現実ではない、過去へと変身して行くのである。写真と云いながらも写真はその撮られた一瞬にして、現実ではなくなる宿命の存在なのである。

我々は、写真と、180年間という長い時間の生存を共にして来たが、写真との本当の理解にはまだ達していなかったのではないかと今考えている。

写真の画面で、一人の少女が笑っている。このごくありふれた写真は、世界中で、何十億何百億と存在する映像である。しかし、写真を、日常的なもの、ありふれたもの、として見る慣れを捨てて、新たな分析的な目で見直して見ると、写真は、何と不可思議なものではないか、その被写体の少女は、その一瞬を切り取るにより、そのイメージは、永遠にフリージングされてしまう。少女は、動くことも、老けることもなく、その瞬間のまま、笑い続けるのだ。又、場合によっては、泣き続け、叫べば、叫び続けるのである。本人が意図するのか否かは別として、その定着された映像のイメージは、その少女の人格となり、一つの存在となって、本人を見知らぬ超多数の人の前に、配布されることも可能なのである。そのメディアとしての情報は、記号となって、本人の真の人格とは別の道を歩き出すことになる。メディア論の基本として、一度、発信された情報は、修正することが不可能であるという原則を、この写真は背負い続けることになるのだ。

更に、写真の性質の中で、特筆して、取り上げるとすれば、前に述べた、「写真は、一瞬にして過去になり、現実ではあり続けない。」という事実に加え、写真によって写し出される少女自体のイメージと、人格は、ワンシャッター毎に別のイメージを発信し、別の人格を生産し続ける、という事実に加えても、特筆したい。動画の場合には、その時間軸のイメージが、全ての少女の人格を伝えるものであり、少女自体である、と信じる事が出来るが、一枚一枚に撮り分けられた、記号としての写真は、全てが、一枚一枚の人格を伝え、

どれ一つとして、少女の全人格を伝えるものではない、ということが出来るのである。加えて、写真は、ポジとなるか、又はプリントアウトされた瞬間から、発信者、としての写真家の手から離れて、全て、それを観る人の感性に、その理解は委ねられるのである。私はその点を指摘して、「写真には、本来撮影者のメッセージを正しく伝える説得力は無い。」と発言し、常識的な写真家達の反感を買ったことが有る。

「写真とは、100%具象を撮りながら、結果は全て観る人格のイメージに委ねられる抽象の世界に近い。」という不思議で高次元なメディアなのである。

静止映像の代表格としての写真は、永々と続く時間軸をスライス状に切り取るにより、使用者不明、所有者不明、メッセージ多様な抽象言語を発散し続ける、情報時代の不思議なタレント「能力」なのである。

いま、社会生活のなかで、特に情報産業の中でも、または、芸術、学術研究の分野でも、重要な道具として機能してはいるが、根本的には、「写真とは何か、静止画像の意味するものは何か?」という原理的な哲学はされぬままに、現在の映像時代を迎えてしまったということになる。

今回の体験的映像作家論の主たる目的は、それ等のアウトラインを明確に浮かび上がらせたいという行為なのである。

静止画像が持つ、ストイックで格調高い主張は、写真家のバックボーンであり、100%説明、実証しているように見えながら、実は、全く根本的なメッセージは伝えては居ない。むしろ、それを見る第三者の感じ方、理解の能力に全てを委ねる、非常に抽象性の高い、難解なメディアである、という原理を、再度ここに、静止する映像の高貴な特性として抽出して置きたい。

3 アナログとデジタルの狭間より

ムービー、フोट、いずれの表現者にとっても、メカニズムの変化は、重要な要素ではあっても、基本的に作家自体の主体性には変化の無いことであり、道具が変わっても、終局の表現形式のマテリアルが変わっても、作品の本質は微動だにしない姿勢が正当である。

しかし、今回の、世紀を挟んでの10年間余のアナログであるフィルムの粒子から、デジタルのピクセルへ

の大変化は、写真発明以来の最大の移行であると同時に、映像哲学の大きな転機であったと云えよう。

総天然色の現実を、メカニズムの開発の都合で、写真の世界でも、映画の世界でも、モノクロの時代が当然とされた長い時の経過の後に、カラーフィルムが生まれた時も、撮ってすぐ結果が見られるボラロイド写真が開発された時も、映像界にとっても、写真界にとっても今後の「映像とは何か。」という問題意識を再考する貴重なターニングポイントであったと云えよう。

しかし、今、タイトルに掲げている、アナログからデジタルへの移行は、今だかつて、例を見ない、大転換であることは、誰もが否定出来ない強烈な現実なのである。

コンピュータの映像界への導入。デジタル信号に置き換えられた映像は、一気に世界に発信される。又、その情報は、常にバックアップを続けて行けば、永遠に、ほとんど劣化すること無く保存され続けるのである。

明らかに、デジタルにより、写真も、映画も全ての映像メディアも情報メディアも、新時代として、今、出発したのである。

それ故に私は、このタイミングに、私の体験論的実証で、現代の映像作家論を確認しようと試みるものである。

以下、私自身の映像制作に、デジタルが、どのように介入して来たか、検索してみよう。

私の映像制作上のデジタルへの移行は、先ず動画の編集から始まった。

私は三十五ミリの映画フィルムによる、映画、記録映画、数百本のCM等、写真家出身の映像作家の中でも、より多くの動画体験を持った一人であった。そして、近年、フィルム撮影による三十五ミリの映画フィルムが、FTという作業を経て、編集スタジオの大容量で高画質な編集システムに移され、見事な表現力のデジタル映像に完成するプロセスを体験することが出来た。

私は、20代の前半から、八ミリ映画を体験せず、いきなりプロ機材の十六ミリで実験映画の制作を楽しみ、急ぐ時には、指でフィルムを引き千切ったりする超アナログな人間臭い編集に慣れては来たが、それだけに、現代の合理的な編集システムの魅力は、驚きを持って受け入れざるを得なかった。

この歓迎すべきデジタルシステムにも、オペレーターの理解力、手の速度とか、コミュニケーション能力の優劣等々、デジタルと人間的アナログの要素が混入

し、アナログでは、あまり表面化しなかった、時間をかければ、どんどん上昇する、コストパフォーマンスの要素などが、大きく問題提起して来た。

そして、デジタルの編集機と、そのオペレーターを前にした時に、いかに自分のイメージを、自然に記号に置き換えられるかという、アナログな能力と、自らの感性の主体性を、自ら信じ、どこまで伝えて行けるかという、根本的な問題を確認せざるを得なくなった。私は生来、編集しながら考え悩むというスタイルではなく、撮影時に、頭の中で編集しながら撮るタイプなので、むしろ、昔から、デジタル向きの作業姿勢をとって来た。しかし逆にデジタル化してから、素材が、豊富に、整理分類された状態でスタンバイされているので、当初イメージしていなかった、新たな発想の編集なども、簡単に試みられるようになったのだ。

むしろ、機械化され、クールに記号化されたために、自分の中に潜在している或る感性を、試みに具現化してみることが容易になったのである。極論すれば、デジタル化が発掘した、アナログな感性、とも考えられるのである。

デジタルは、全てが数値化される。正確でクールな世界だからこそ、かえって逆に、超アナログな、フットした感覚までも、レジスターし、何度も、そのわずかなスピリットを、正確に再現し、追求し、形にすることも出来るのだという表現論を、デジタルに触れる、ごく初期の段階で、私は感じ取ることが出来たことになる。自己体験としての私のデジタル化は、映像に於いては、映画等の動画の編集に始まり、メカニカルな可能性に就いて、多くの発見をした後に、静止画像である写真のデジタル化が始まった、というプロセスであった。それ故に、デジタルの合理性と、高いクオリティーと可能性に就いて、十分な信頼を寄せていたので、写真界では、今も根強く残っている。銀塩絶対崇拝者の仲間入りすることもなく、動画の世界で十分に体験した、アナログなフィルムの良さを、デジタルで更に強調する、という良いコラボレーションを、そのまま写真のデジタル化の実践に、自信を持って持ち込むことが出来たことになる。10余年前のことである。

実作業としての私の「映像表現のデジタル化」は、インフェルノ他の高画質、大容量の、ハイクオリティーな編集が可能になった動画に始まり、やや遅れて、スキャナータイプの大型カメラによる、超高画素、例えば、一億五千萬画素のCCDによる長時間撮影等々からスチ

ールの世界へ入っていった。

いずれにせよ、コンピュータ操作の複雑な手順の煩雑は別として、デジタル写真システムに最初に触れた印象は、何というシャープネス、何というディテールの豊富さ、そして、「便利に良く写る」という、万人共通の驚きの言葉であった。私にとって、デジタル化は、最初から、イエスの肯定詞であった。

その反面、「物」としての実態の見えないデジタルデータに対する「物足りなさ」、加えて、直接目に見えない存在に対しての不信感等、アナログ的な安心感の持てない不満も、当初から、私は問題視していた。

物理的な原理の違い、手に取って映像の見られるフィルムとテープ、CD、といった味気ない外側だけの物体との、基本的な相違は、メディアの流通、ハンドリングに、大きな変化をもたらす重要な要素であり、特に、創る人間の創作姿勢、感情移入にも大きな相違として今後の進化に大きな影響を与えるものであることは、私の最初のインプレッションで強く感じ取ることが出来た。

デジタルとアナログは、メカニズムの相違ではなく、人格の相違と考える方が正しいのではないかと、私は、分析してみた。

映像作家、映画及び、CG 作家、ドキュメント制作者、写真家、インスタレーション、ビデオアーティスト等々の各映像メディアの作家にとって、フィルム中心のアナログ制作から、ピクセルに記録される信号で、瞬時に配信出来るデジタルシステムへの移行は、今迄の、単なるメカニズムの進化、又はチェンジ、では済まされない。基本的な移行というよりも、突然変異とも云える大異変として、十分に心して受け止めるべきである。例えば創造のプロセスでの、精神的な伝達、メッセージの構築の順序、思考プロセスの時間的設計、表現のスタイル、形の無い信号である故の、重要なバックアップの作業等、物理的なワークだけではない。哲学的、思考的、身体的反応の分析実行等、作家自体のソフトを、作家の個性、主体性を正しくそのまま維持しながら、長年鍛え上げた独自のアナログソフトを、もっと自由に、便利に反応する、クールな身体的デジタルソフトに、用心深くインプットしなくてはならないのである。

少なくとも、デジタルに触れて、自らの作風を捨て、デジタルの無限の可能性に溺れ、自らをデジタル人間だと錯覚するようなことが有ってはならないのである。

詩人は、いかなる場に在っても、自らの心で謳う強烈な個性でなくてはならないのである。上記の論理を証明するドキュメントとして、デジタル、3DCG 等の影響は、先ず、映画表現のテスト(味覚)に顕著に現れた。

今迄、現実を素材としていたアナログでは、とても到達することの出来ない、「現実よりも現実らしいバーチャルリアリティー」の世界、ワンカットに数百億円をかける宇宙ロケットの発射シーンの感動等は、明らかに、目の覚めるような、デジタルの進化である。これは明らかに、人類が肉眼で見たかったものを科学の力で、強烈にブローアップして見せてくれた快挙である。

人間の见たいという現実を、超進化した科学と、感性豊かなハイクオリティーなスタッフとが、正統に勝負した結果である。

その逆の現象として、メカニズムの進化が、本来の写真というメディアが持っていた、感性と技術の双方を必要とするハイクオリティーを、容易に劣化させているという現象も生まれ始めている。これは将来への重要な問題点と云えよう。

写真の歴史は、1940年代位までは、重い大型フィールドカメラに、又は人像撮影用のアンソニーに、重いガラス乾板を使い、その後も8"×10"時のシートフィルム等のプロ機材を使い、究極とも云えるシャープネスと、プリント技術とで、これがプロフェッショナルな写真の仕事だという仕事を、各写真メディアに残して来た。しかし、この銀塩時代の黄金時代も、70年代、80年代に入り、銀を流出させるという理由で、公害視され、フィルム、特に印画紙に使用する銀の含有量が制限されるようになり、明らかに、良き時代の、最高のディテールとグラデーションを持つ、オリジナルプリントは、生産不能になってしまったのである。

そんな環境の中で、90年代の後半から、CCD、又はシーモスによる、デジタルフォトグラフィーが、コンピュータの著しい発展とシンクロして、期待の内に登場して来た。当初は、諸々不備な物であったが、デジタル系の全てが、そのようであるように、急速に進化を続け、98年には、私自身、スタジオで、一億五千萬画素という超高精細な、スキャナータイプの CCD を、大型カメラのジナーにセットして、使用する機会を得ていた。スキャナータイプであるから、一枚のスチールライフを撮影するのに、20分程の露光時間を必要と

したが、そのシャープネス、情報量は、諸々のデジタルによる利便性に加えて、超大形に出力しても微動だにしない高次元な驚きのグラフィックを展開して見せた。

開発当初は、写真のデジタル機器もシャープネスと、微粒子を求めるために、大型化して来た銀塩フィルムの歴史と同様に、超高画素による、シャープネス、大形出力の可能性などに主力を注いで来たように思われた、未成熟なその次点に於いてさえも、すでに、デジタルは銀塩フィルムを超える、と予感させるものであった。しかし、97～98年頃に於いては、インクジェットによる出力作品の、耐光性にまだ問題が有り、直射日光下とか、明るい室内に於いても、数日、又は数ヶ月で褪色が始まるという欠陥が解決して居なかった。それでも、作家的には、バックアップを継続的に進めて行けば、元データに収録された高精細な作品は半永久的に保存され、出力物の寿命は短くても、その都度再び、全く同じクオリティーで再出力出来るのだから時代は、デジタルに移行するであろうと、私はすでにデジタルを容認しはじめていた。

その中途半端な状態も十年とは続かず、今世紀に入って、三、四年も経た頃には、インクジェット方式に、顔料インクが使用出来るようになり、写真映像は堂々と大形プリントされるようになり、寿命も、カラープリントを越えた、という段階にまで到達するに至った。私は、この、顔料プリントが一般化し、撮影用デジタルカメラも、フィルム時代の高級一眼レフとほぼ同じ形態になり、開発も、価格も安定し始めた、この2006～2007年あたりを、アナログとデジタルの折り返し地点と、勝手に認識することになっている。この研究論文を発表するタイミングも、自ら決めた。映像界、特に写真界に於ける重要なアナログ、デジタルの分岐点が、今、ではないかという判断によるものである。

加えて、フオトのデジタル化と並行して、情報伝達のための諸々のメディアも、大きく動き始め、特に1979年に自動車電話サービスが開始され、自動車電話は携帯電話へと進化し、1994年の携帯電話の販売自由化を切っ掛けに、大きな時代の変化のキーポイントとなった。携帯電話の大流行は、単なる電話の歴史に止まらず、現代人の生態まで変化させる大問題であり、人類の情報伝達、又は人類の文化論にまで大影響を与える、大きな、ターニングポイントとなっていると私は考えている。特に、写真に関しても、動画＜映画＞

に関しても、2000年に、Jフォーンが、携帯電話にカメラを内蔵した行為が、その後の映像史を大きく変えることになる。当然のことながら、その原動力は、全てを記号に置き換える、デジタル化であり、その結果生まれる情報の瞬時の共用であり、一気に世界を駆け巡る映像情報は、言語を必要としない、世界の言語であることを、この21世紀の初頭に強く認識せざるを得なくなった。

私は、ここに、全くプライベートな、一人の写真家、映像作家として、1960年代の初めから、地味な映像実験と思考を通して、この混沌の情報社会に、何が個として大切な動かざる石なのかと、自ら自問する必要を強く感じている。

そして、今必要な映像表現は、動く映像では何が必要なのか、そして、静止映像、写真では何が言い得るのか、この最高にエキサイティングな世紀だから、私は今迄の個を通して生きて来た体験を、自らの今後の映像論のバックボーンに一応まとめあげようとな努力しているのである。

4 現代に生きる映像作家の姿勢

これまで、写真、映像の環境に就いて、三つの章に分けて、映像作家的体験を中心に、歴史も含めて分析を進めて来た。現況分析に関しては、終論の映像作家論を導き出すための、おおむねの資料が、主観と客観の両面に就いて思考出来たものと判断して、今日に於ける映像作家は、何を求めて自らの映像を社会に発信して行くべきなのかの私論を結論づけたいと思う。

又、その前提として、現況の主たる環境を整理すれば、次の項目となろう。

☆栄枯盛衰を繰り返しながらも、永々と確実な足跡を残して来た人類の文化的、産業的歩みは、20世紀後半より、コンピュータの導入、デジタルへの移行により、超急速の進化を欲しいままにしながら、特に情報文化に関しては、地域、国家単位から、地球規模の伝達が瞬時にして可能になった。

☆情報産業、国家的情報交換等は、アナログからデジタルへの移行により、かつてからの、人類の歴史を

通しては、シミュレーション出来ない未知の領域に突入し、本来、アナログである人間の想像の範囲を越えている。

☆本来、道具は、人間の創ったものであるにもかかわらず、アナログである、人類の利便のためのはずの道具が、人類のニーズを越えて一人歩きを始めたと考えられる。それは、「核」であり、「パソコン」であり「携帯電話」である。そして、更にそのような、一人歩き、又は暴走する道具は次々と出現するものと考えられる。

☆情報が俄に公開され、地球規模となったために、地球上の貧富の差が歴然となり、その差は更に拡がりつつある。その情報過多の傾向は、個人及び双方の国々にストレスを増幅させている。

☆以上のような国際情勢も含めた環境の中で、映像の占める役割は非常に大きい。一瞬にして世界を駆け巡る情報という言葉は、映像である。多種多様な世界の言語に共通した言葉は、サウンドと映像である。

それ故に我々映像作家は、世界への発信者としての責任が、前世紀の二乗、三乗に比例して重く、増大して行くのである。だから、この貴重な時期に、映像作家のアイデンティティを、自ら確認する必要が有るのである。

現代に生きる映像作家の姿勢

結論の一

「感動は自ら創るもの」

現在の日本で、公共の場、不特定多数の人々の集まる所、大学の講義の場等での印象として、現代の日本の若者達、若いサラリーマン、学生等の表情が、他の国の若者達に較べて、暗く、無表情で、感情の表現が欠落しているのではないかと思われるシーンが多々あるように思われる。文化国家、特にアメリカの若者達は、幼少より、社会、人々との間のコミュニケーションを学ぶ、ソーシャルスタディーを体験して来ている。

だから、多少自分流のエゴイズムを、個人主義と思ったりする。エセ自由主義者を育ててしまうことも有

るが、成人の過程に於いて、正しく自分の意見を、他の人々の立場も考えながら、時にはユーモアも交えて、堂々と発言出来る、健康で、正当な、気持ちの良い人格を社会のトップレベルに送り出すことに成功している。

通勤電車で運良く、座席に坐ると、日本人の多くは、目を閉じて、実際に眠りに落ちてしまっている人も多い。立っている人々は、無表情に暗い。日本人という群像はこんな人種だったのか?と疑う。

それはかならずしも、日本人だけの問題ではない、あるいは、世界的な現象であるのかも知れない。しかし、発展途上国でも、学校等での、学生達の発言などは、堂々と攻撃的に自分の意見を発表しているシーンを多く見ることが出来る。

それに反して、年々、大学の授業の中などで自分の意見を気持ち良く発言出来る学生数が極度に減って来ている。

20数年前から、ビールスのようにはびこりはじめた“シラケ”のポーズの流行が原因であると考えられる。

結論から云えば、感動を外に表す事が出来ないのである。あるいは、そのマイナーな陰湿なポーズが、感動に無関係な人格を生産しはじめていのである。

感動の本質は外から与えられるものではない。感受性豊かな人格が共鳴して生まれる主体的な喜びであり、それは、自らの豊富な修練により得た、巾広い、概念の無い、知的なアンテナによるテレパシーなのである。

感動は、唯、与えられる感激だけではなく、自ら自然に創り出す、個性的なメッセージでもあるのだ。

現代、あまりにも豊富なメディアから送られて来る雑多な、ワンパターンなものが多い雑情報に慣れ過ぎ、人々とも、良い出会いを持たず、パソコンだけが友人の人生を送るうちに、遂に、感動する技能が低下して行く、という論理が、現代の日本の現況である。

映像作家は、あらゆる感動的映像を、創造し、記録し、発信するアーティストである。

だから、少年のような新鮮な好奇心と、概念ではない、自分の主体で感動する純度の高い感受性を、常に持続ける事が、第一の必要条件であると私は結論したい。

「感動は自ら創造するものである。」

結論の二

「主体性有る情報の整理」

朝起きて、何も考える前に、何は兎も角も、TV のチャンネルをひねる。

何か、問題の解決を考える前に、先ずはインターネットの検索の情報にアクセスして、その問題点に関連の有りそうな項目に目を通す。このような現代の生活習慣病とも云える姿が日常化して、それを、何の不思議とも思わぬ日本人が増えてきている。

嘗てより、人間の歴史は他の動物達と同じように、自分の活動範囲が全てであり、その中で、納得して日々を送り、挑戦的な者は、自分の能力に合わせて、活動範囲を拡げ、時には近隣の部落や国に攻め込み、隣りの、目新しい国の風物、文化、週間等々を自分のものとする侵略を求める不当なリーダーも生まれたりして来た。それにしても、その場に立つ時までは、全てが、未知のものであったために、それを得た感動は、非常に新鮮なものであったことが想像出来る。

しかし、その独裁者でも現代のように、人間が空を飛び、海を渡って、人間の生態をはるかに越えた、地球の反対側にでも立つ、という行為は、想像だにできなかった、ことであろう。

その後になって、次の段階として、人が馬に乗り、船を造って、地球上の、他の生活圏に攻め入ったり、平和的な旅を楽しんだり、人間としては、他の動物とは全く別の能力を発揮したとしても、そこで得られた情報は、人間的な限界を越すことの無い、アナログ的、夢の範疇であったと云えよう。

近代に入り、人間文化が更に進化し、大型汽船、飛行機、メッセージを伝える、電話や電報が、現代の情報時代の扉を開いたとは云え、そこまでは、人間的に最も進化した形だと、分類することが許されると思っている。

然るに、その動物としての、人間の生態をはるかに越えて、人間の夢の範囲すら飛び越えて、10年程前には、想像すら及ばなかった異常な可能性と進化をもたらしたのは、これも、デジタル化によるものであり、信号に置き換えられた、写真映像、動画の映像まで一瞬にして世界を、そして、今迄未知の人々にまで、親しげに、メールとして配信されるようになったのである。

その結果、現況としては、メカニズムの進化のスピ

ードに、人間の思考、又は、感性の反応が追い付かず、本来、主体である人間が、その人間が開発したメカに追いつけられ続けて、コントロール不能な状態を呈している。

その結果、今迄人類が、自分の足で歩き、自分のサイクルで、楽しみ、感動していた、豊かな時間帯が狂いはじめていると感じられる。静かな、人間的な感動という、最も貴重な宝物が段々に麻痺し、地球全体にストレスが充満している、と私は分析している。それ故に、この項目の結論としては、この、あり余る、多様な、類型的な雑多な情報の中から、自分というソフトに合った情報を、素早く発見し、分析、分類して、自分のコンセプトも加えて、高次元な良質の情報に昇華させて、自分のハードディスクに、インプットするという主体的な姿勢が急務なのであろう。

結論の三

「自分の言葉を持って発言しよう」

映像は、言葉を必要としない。世界の言語である。だから、この過密な映像時代だからこそ、しっかりとしたコンセプトな情報を発信しなければならないのである。

この論文の骨子である、動く映像、映画等と、静止した映像フोट等の相互を自己表現のメディアとして来た私にとって、「自分の言葉とは何か。」という命題は、映像作家としての最重要な課題であり、クリエイターとしての全てであると云っても過言ではない。特に、過去50年以上、決して離れることなく、自らの表現手段として来た写真に関して云えば、写真は、私自身の全映像メディアを思考し、実際に表現するための、基本的なデッサンであった。映像として、最も小単位なディメンションの写真表現、すなわち、三次元の空間に時間を加えた現実を、二次元の写真フレームで、大胆にも切り取るという映像的行為は、その厳しさに於いて、生涯のメディアとして私は最優先して来た。もし、それが、スチールアニメーション、あるいは、将来、映画に展開することが有るとしても、私の映像言語は、フोटであると云えるかも知れない。

メディア全体の構造、その中でフोटの意味に就いては、第二章で述べて来たが、実際のアーティスト達のメッセージは、言葉ではなく、作品自体であると、私は信じている。

作家自身が、いかに美学に関して雄弁に語ったとしても、作品が、その哲学を強烈に語っていないくは、何の意味もなく、信頼も発生しないだろう。

この論文、「映像作家論」も、一映像作家として50年間余、どう生き、どうコンセプトして来たかという、自分のドキュメント、特に思考に焦点を合わせて来たのも、上記の理由からである。

それ故、第四章、現代に生きる作家の姿勢の結びは、今、継続中の自己表現としての写真シリーズの方向性を、作家の、自己表現の言葉として、二、三、自己紹介させてもらう。

写真原点シリーズ FROM MARKET

サブタイトルとして、「市場からの呼び声」とした。私にとって「STILL LIFE」は重要な写真表現の一ジャンルとして、同名のタイトルで、1983年東京銀座コダックギャラリー個展、1984年スウェーデンのハッセルブラッド、ギャラリーに於いて「STILL LIFE」オリジナルプリント展を開催した。同ギャラリーは、世界の名機ハッセルブラッド社がアンセル アダムスのオリジナルプリントでオープンした、スチール写真のヨーロッパの殿堂でもあった。

このテーマのコンセプトは、その「STILL LIFE」を更にシンプルにして、何でも無い、日常的な物を、無演出に、しかも、自然光で撮るという造形上のデッサンであり、画家にとっての石膏デッサンと同じ目的、映像作家のフレーミングのトレーニングなのである。一切のバックの要素を排して、よりシンプルに、より造形的に物を見られるか、というメッセージの有るマーケットの物達の標本という映像行為であり、東京、韓国、NY、上海、パリの市場から、日本では500円以内、海外では5\$以内という日常的な、“何でも無いもの”を被写体とすることを条件とした。私の映像言語トレーニングなのである。当然、2004年のコダックギャラリーでのこの作品展のコンセプトは、21年前の、東京、スウェーデンでの「STILL LIFE」展と、同じ言葉で語り続ける、私の映像言語なのである。精神的に表現すれば、「物」が人格を持ち始めるまでジット待つという行為である。

写真原点シリーズ “ON THE GROUND”

サブタイトルは、地上三センチからのメッセージである。

前記の物達のシリーズは、造形力のインパクトを自ら鍛えるためのカリキュラムだが、この「ON THE GROUND」は、視角のパースペクティブとカメラの視点の持つ特別な、共通した雰囲気、東京、京都、パリ、NYと、同じアングル、例えば、自分の足の爪先は何を見ているのだろうか?というような、仮説を徹底追及して、地上三センチの地面を、超ワイドのカメラで這い回るという課題である。全ての都市での、全ての写真から、発せられる言葉は、共通して画面中央に流れる地平線の存在、又、共通して画面の下半分を占める地表の自己主張、そして何よりも、そこに共通して流れる不思議な控え目な言葉は、日常の我々の多忙な都会での時間よりも、一寸落ち着いた、ゆっくりとした時間帯がそこに流れているのではないかというメッセージであった。

このシリーズも、現在継続して進行中であり更に新しいクリエイティブな言葉を発するかも知れない。

写真発言シリーズ NEVER

1962年の日本広告写真家協会展に公募として出品した「核実験反対のための発言」として、社会的に発表した受賞作である。

この手法は、超高感度に処理された銀塩フィルム粒子のグラフィックエレメントとしての美しさを、恐怖、又は漠然とした不安といった、マイナーな言葉の表現として使いはじめた、最初の仕事である。

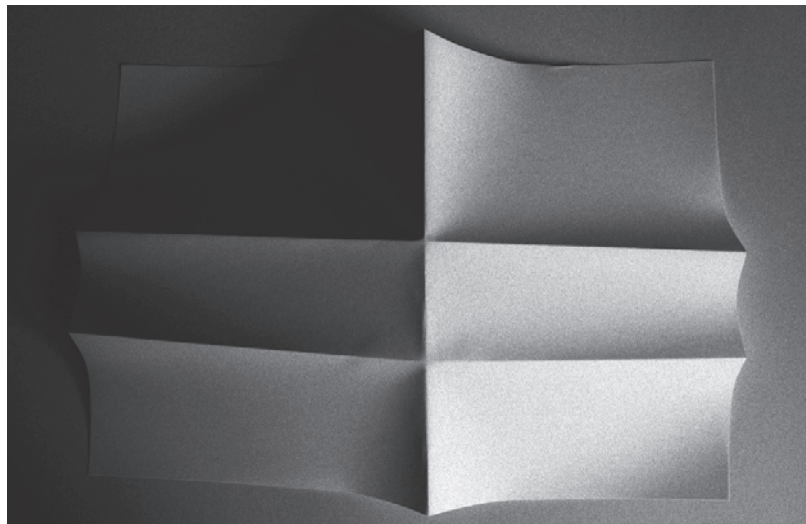
このコンセプトは、1997年に銀座のフジフォトサロンで、「NEVER」のタイトルで社会へのアピール展として、35年振りに使用した私的な映像言語である。



[fig.01] 1962 APA AWARD 核実験反対のキャンペーン



[fig.02] 2006 NEVER



[fig.03] 2007 写真粒子は美しい

現在研究中のテーマ「粒子とPIXEL」

サブタイトルは、「フィルム粒子とピクセルのコラボレーション」とでもいう事になろうか。映像作家は、自分独自の言葉を持つべきだと主張して来た。この論文の自らの解答として、40年余り、持ち続けた共通の作家性、映像作家としての言葉は、造形力をインパクトとする、シンプルで強いビジュアル表現を常に目指す、という姿勢であったかも知れない。

基本には、小学生後期より大きな影響を受けたドイツ、バウハウスの思想が、潜在的に見え隠れていた事は否めない。

その過程で、折々に、表現という言葉の一つのボキャブラリーとして現れて来る、フィルムの銀粒子の美しさへの憧憬を、私自身の表現の基として忘れることは出来ない。

我々映像作家、映画、写真の双方ともに、100年間近く、何の疑いもなく、フィルムを表現の素材として制作して来た。その時代の求める必要なマテリアルとして、写真フィルムは大型にして、微粒子なものを求めて来た。当然、感度の高さは求められては来たが、時代により、そのニーズは、複雑に入れ替わり、フィルムメーカーも、その双方のバランスを取りながら、多種のフィルムを生産し続けて来たが、我々写真家は、感度を求めるザラザラに荒れた高感度フィルムの粒状を密かに楽しみながら、激しさを求めるドキュメント写真の表現手段に利用したりして来た。

しかし、この世紀に入り、デジタル写真が、急速に進化を遂げ、感度もかなりユニバーサルに適合出来るようになり、大型プリンターの進化に、ピクセルは多様な対応をして見せた。その点に関して、デジタルフォトシステムは、完全にフィルムを越えた、と云えるような十分な進化を業界にアピールして見せた。

唯、映画に関しては、未だ、その歴史的雰囲気を持続して、フィルムによる映画製作を良しとする部分も存在するが、それも、時間の問題と誰もが考えるようになった。

しかし、私は、懐古的感情としてではなく、フィルムとピクセルは双方とも、別の特性を持った、別物として、その共存を願っている。更に、フोटに関して、美術館等の、フィルムとバライタ印画紙の神話は根強く、写真の歴史のアーカイバルな意味からしても、映画以上に、両者の並走の可能性は、思いのほか永い

と考えられる。

私はこの両者対立の姿勢の中で、映画のように、双方の特性もフルに生かしたメディア、例えば、ハリウッドのSF映画のように、フィルムで撮影し、CGに渡し、又完成したデータを、フィルムにプリントして、シアターで上映する。この、双方のテストをフルに生かしたコラボレーションの時代は、上映フィルムはデジタルに入れ替わっても今後も更に発展するものと考えられる。

その映画メディアの方法論の座標に立って、静止画像にそのコンセプトを重ね併せて見ると、私が1997年に全国規模で行った、フジフォトサロンでの西宮正明発言展 NEVER の表現方法と、全く同一であったことに気付く。すなわち、この展覧会の作品制作のプロセスは、10年前であったが、写真フィルム、デジタルにスキャニング、フォトショップのレイヤーを使ってモンタージュ、そしてデジタル情報を、アナログの写真印画紙に出力する、という順序であった。

この作業は、ラボのメッセージとしては、日本では初の大形展覧会への出力であったと聞く。

そして、10年後の現在、どうしても、何十年も愛し続けた銀塩粒子の粗粒子表現を、ソフィストケイトして、ファインアートのタブローにまで象徴化しようというグラフィックを今、研究、開発中である。現在生産されている、超高感度のフィルム、又、何十年も楽しんで来た、トライXの高感度のプッシュ等写真粒子の美しさを、デジタルの正方形のピクセルが、どこまで、自らの姿を裏に隠して強く、エレガントに見せてくれるのか、これが、映像作家としての私が、現在の交錯する両メディアの間で試みる、グラフィックな新しい言葉探しである。

上記が、結論の三として諸々述べて来た「自分の言葉を持って発言しよう。」という、現代の映像作家論の私のトライアルなのである。

5 映像作家の未来学

現在、未来学など存在しない、と云えるだろう。何故ならば、未来学などと考える以前にすぐ、その発想は、現実存在するものになってしまうからである。

特に、この10年は、その観が強かった。今考える、

次の10年は、更にその進化のピッチは早くなるであろうことは、明らかである。

当然、それぞれのメディアのボーダレスなぞという考えは、当然の事であり、パソコンとケータイは、日々変身しながら、合体してしまうことだろう。情報は、集められるだけ集められ、その情報量の巨大な組織が、社会を牛耳ることになる。日々の暮らしは、インタラクティブに、個人尊重などと云いながらも、定食のような情報を皆で同時に検索により取り込んでいるので、世界中がクローン人間化して行く事は止められない。

その次第々々の類形化の中で、何がわずかに光を放って来るかと考える時、「天才的プログラマーの中から育った心豊かな詩人。」などという、逆説のような人格が好ましい。

現在でも、ほぼそのような形態になりかかっているから、近未来は、当然のこととして、必要な情報は検索により常に自分のものに出来、自分は何者か?と検索することにより、個性までも、コンピューターが教えてくれる。その時代のクローン人間は、全てが同じであると考えする必要は無い。今以上に個性的なソフトにより、行動、決断、喜びまでも検索してもらえらるだろう。それが“個”と云えるか否か?そのような近未来に、はじめて強く求められる人格は、近代化されたアーティストであろうと予測される。人間が、人間である事は、進化論的に当分の間は変わらない事実なのだから。我々、アナログの時代にデジタルを自ら開発し、そのペースにいささか翻弄される時期は有るが、ある程度、アナログ時代を生きた、現代人が、21世紀のルネッサンス、人間復興をとさえれば良いのである。

16世紀、17世紀のルネッサンスは、明らかに、絵画、彫刻、建築であったが、21世紀のルネッサンスは、情報、特に映像である。もうすでに情報は、瞬時に地球の隅々にまで伝わるのだから、そのコンテンツは、疑う余地も無く、ことばを必要としない写真のメッセージであり、映像であるのだ。

映像は、全て抽象な高度な言語であるサウンドを引き連れて、類形化して、感じることを忘れかけている人間達に、ダイレクトに、人間的に語りかけることが出来るのである。

人間性豊かな、現代映像を、透明な詩人の心で発信することが、荒みかけた人類を、再び、自然に引き戻すアーティスティックな、ゾルレンなのではないだろうか。それが、今生きている映像作家の姿勢であると結

論したい。