The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	FIVE after FIVE
Author(s)	Video, Romantica
Citation	Communication-Design. 2010, 3, p. 74-85
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/4639
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

FIVE after FIVE

VIDEO ROMANTICA

VIDEO ROMANTICA

久保田テツとほんまなおきによる映像活動のためのユニット。さまざまなひとを映像コミュニケーションに巻き込む仕掛けをデザインする。2008年、現代アートの森II「森のコモンズ」、同年、大垣ビエンナーレワークショップ制作作品を出典。他「SEMBA108」（2009／船場アートカフェ）、「2009年8月5日晴れ時々曇り」（2009／越後妻有アートトリエンナーレ・克雪ダイナモプロジェクト）など。両名とも大阪大学コミュニケーションデザイン・センター教員。

SCENE1／飲み屋にて

随分昔のこと。学生たちに、ある作家の映像作品をみせる機会があった。その作品は、まるで日記のように日々の景色が綴られ、内容を説明するナレーションやテロップ、効果音といった類の演出は一切なく、移りゆく映像風景が淡々と続くものだった。そして鑑賞会が終わった後、僕は学生たちに感想を求めた。ひとり目が開口一番発した音はこうだ—「つまらなかったです」。

僕は凄いと思った。何故なら、教員がせっかく学生のために上映した映像作品を、何の躊躇もなく「つまらなかった」という学生に対して、毅然とNOを表明する学生に対して、素直に感動したのだった。しかし続けて学生はこう言った。「ストーリーが見えなくて退屈ではやく終わらないかなぁと思っていました」と。うん、そうかそうか、率直な意見をありがとう、と大人っぽく納得するふりをしながら、まもなく僕は、この残酷な言葉は実はとても根深い問題を孕んでいるのではないかと思うようになった。理解できないことと面白くないということが直結していること、「わからない」と「拒絶」が一体となっていることに危機感を覚えるようになった。それ以来、何度か同じような“実験的な”映像作品を学生にみせる機会を作ったが、多からずも近しい意見が返ってくるのだった。

いま、僕は、このような学生の反応を形成する理由が、マスメディアが発するイメージにあると思っている。はっきり言えばテレビだ、テレビ。テレビの映像は、物事をテロップやナレーションといった演出を駆使して視聴者にわかりやすく伝えてくれる。それはそれで構わないし有り難い。僕自身、テレビを前にしてよく笑ったり泣いたりするから。でも、ただし、と付け加えたくなる。問題は、ほとんどのテレビ番組が、映像の持つ抽象性をノイズとして排除していることにある。画面に映る場所はどこなのか、話している人は誰なのか、何を話して

いるのか、がわかり過ぎる。[*1]

もっと言えば、取り上げられた事件が演出され、それが悲しい出来事なのか、美しい出来事なのか、滑稽な出来事なのかすら視聴者に考える隙を与えずにいる。あれを見よこれを聞けと映像も音声もとにかくおしゃべりをやめない。その結果、どうだろう。昨今のテレビ番組は、極端に言えば音を消しても内容が理解できる。画面の半分を覆うほどの過剰なテロップが、否応なく目に飛び込んでくるからだ。あるいは、テレビの前で課題は整理され、僕たちの想像が許される範囲はせいぜい「正しい、正しくない」「買う、買わない」「食べたい、食べたくない」といった二者択一に絞られている。

テレビは視聴者からの「わかりにくい」というリアクションに弱い。それが「苦情」として届くからだ。「もっとわかりやすくしろ」と。テレビは苦情を恐れる。理由は簡単。苦情がスポンサーに向けたものと同意であり、それが番組の制作費に影響するからだ。だからテレビは、その表現方法において巧みに抽象度を削ぎ落とし、僕たちが思考と想像によって補うはずだったものを奪っている。いや、本当に奪っているのは、そうしてクレームを続ける僕たち視聴者なのだろう（昔、NHKが深夜に流す番組終了のお知らせに地球が回転しているシーンがあったが、それに対して視聴者から「地球はあんなに速く回らない」とのクレームがあったという）。これは、まったくの悪循環としか言いようがない。[*2]

いま一度「映像」と「わからない」の関係に話を戻そう。ここで突然「『映像』という言葉からイメージされるものは何ですか?」とあなたに質問してみるとする。あなたは何と答える?　僕は授業やワークショップなどの機会を使って、同様の質問を時々の参加者に投げかけてきた。すると60%以上の確率で「テレビ」という答えが返ってくる。残りは「映画」だ。そう、多くの人びとにとって「映像」は「テレビ的」なのだ。「わかりにくい」を嫌い、抽象性をノイズとして扱う「テレビ的なもの」。つまり、「映像」は「わかりやすい」ものでないといけないという前提が、社会に深く根を下ろしているように思えて仕方がない。

話をまとめよう。映像はわかりやすくないといけないか?　きちんと

＊1
そもそも映画もそうじゃないか、という人もいるだろう。もちろん映画もそうだ。高度な演出によってコントロールされる映像群である。でも映画は僕たち素人がまだ参入できる余地を持つからマシなのだ。テレビはそうじゃない。いまの日本のテレビは、そう簡単にオルタナティブを許してはくれない。

＊2
こういったマスメディアの有様は、森達也などの先人達が力強く批評しているので、僕がわざわざ詳しく書く必要はないだろう。ぜひ読んでみてください。

ストーリーを説明しないといけないか？　答えはNOだ。僕は映像を考え実践する立場として、この部分には徹底的に抗いたいし、またその必要があると感じている。

SCENE2／講義室にて

「映像は人に具体的に事象を伝えるメディアだ」という命題を検証してみよう。

写真であれ動画であれ、確かに、映像として映し出される風景や人の表情は、一見確かなものとして眼差しの前に立ち現れる。例えば、ある老人が画面に映されているとしよう。この人について「三國連太郎に似た…」という言葉だけで描写されるよりも、その端正な面持ちをじっと眺めることで、視覚的にその人物を認識することができる。また後になって、実際に大勢の顔の中からその老人を識別することもできるだろう。その意味では、映像は確かに「具体的」に情報を伝えるメディアだ。しかし、そのような識別的・再現的な具体性は情報ではあっても、映像の本質では決してない。

ここに、中井正一という美学者の書いた、1950年代の文章を引用する。

> 言語の世界では、表象と表象をつなぐには、「である」「でない」という繋辞（コプラ）をもってつなぐのである。文学者は、この繋辞でもって、自分の意志を発表し、それを観照者に主張し、承認を求めるのである。ところが、映画は、このカットとカットを、繋辞をさしはさむことなくつないで、観照者の前に置きっぱなしにするのである。観照者は、自分自分勝手の、胸三寸に潜めている願いをもって、それらのカットを自分でつないで見ていくのであ

る。たといナラタージュで作者が文句をいっても、観衆はやはり勝手に、自分の目で見たものを勝手に自分がつないで見ていくのである。（中略）映画が、物質の眼、レンズで見た表象を無条件に、人間のもつ表象であるとして、言語に代わるものとすることがすでに、最初の冒険である。

肯定でも否定でもなく、存在でも非存在でもない「置きっぱなし」。ゴダールの「と」、ヴェルトフの「間」を引き合いに出すまでもなく、これこそが映像の本質、正確には非本質的な本質を端的に指し示している。映像は「〜である」という本質提示とは無関係である。むしろそれは、視聴覚メディアとして時間的・運動的な余白を鑑賞者に与える。「映像」か「映画」か、ここではまったく問題ではない。さらに「カット」という映像文法上の用語についても、拘るべきポイントではない。映像は「自分自分勝手の、胸三寸に潜めいている願いをもって」見る主体を生み出すのだ。映像は何も伝えない。鑑賞者は、映像に忍び込まされた情報を読み取るのではない。逆に、映像とともにそのように見る主体が生まれるのだ。実は「老人」の顔には「具体性」はない。むしろ、大映しにされた額の皺のうえに、語られた言葉の裏付けや裏切りが見いだされるときに、はじめて具体性が映像のなかに降り立つ。

他の例をあげてみよう。友達が自分の子どもの遊ぶ姿をビデオに収め、勝手に送りつけてきたとする。この迷惑千万なビデオには、小さな子どもが駆け回り、母親が嬉しそうに眺める姿が延々と写されている。他人の家族や子どもにあまり関心のない人にとって、この種の映像は漠然としていて余白だらけだろう。それでも、ふと子どもの遊んでいる公園のベンチや、空を飛ぶ飛行機に気づきそこから何か想起した瞬間、余白が一気に埋まり始める。これを見よ、と巧みに編集加工された作品よりも、むしろ記録されたまま投げ出された映像風景の方が映像の非本質的本質、つまり映像風景と鑑賞者の関係について、雄弁に語ってくれるだろう。[＊3]

＊3
映像の快楽が、フレームの余白に溺れることにあるとすれば、他者によって記録されたホームムービーはそのための最良の素材と言えるかもしれない。撮影された場所も人間関係も文脈も何も語られないまま、ただそこに風景だけが投げ出されている。

SCENE3／コミュニケーションデザイン研究会にて

僕は「メディア技法と表現リテラシー」というコミュニケーションデザイン科目の一部を担当している。メディアリテラシーという言葉は、往々にして、メディアを通じて流布する情報に際して、その真偽を見分ける能力だと記される。あるいは、自分自身でメディアに介入して意見を発することのできるスキルを言い当てられる。でも映像におけるメディアリテラシーの本当の意味は、きっとそこにはない。

鑑賞者が映像と向き合い、想像によって余白を補うという態度は、そこに通底する「わたし」の位置を確認することを意味している。映像に写った老人の皺に目をやる「わたし」、空を飛ぶ鳥に目を向ける「わたし」、何も発見できない「わたし」。それらいずれの「わたし」も、映像に立ち会って生じる「わたし」であって、その奥底には「わたし」が通過してきた体験や価値観、歴史がきっと混在しているはずなのだ。そのような「わたし」という主語を映像を介して確かめることが、映像におけるメディアリテラシーの大きな意味なのではないだろうか。だから、メディアリテラシーとは、映像という余白に向き合い、そこに映る映像風景をとにかく受け入れることをしない限り決して成立するものではない。

「わからない」と「拒絶」が直結する限り、「わたし」という主語は絶対に発見できないままなのだ。そのように考えてみると、映像に向かう身体性と、現代のコミュニケーションに向かう身体性は、多くの部分で合致しているように思う。

いま、あちこちで「コミュニケーション不全」という言葉が叫ばれ、そのような問題に呼応してCSCD[＊4]が設立されたわけだが、そうした状況が生じた理由のひとつは「わからない」他者に対して、「拒絶」が直

＊4
大阪大学コミュニケーションデザイン・センター（http://www.cscd.osaka-u.ac.jp/）

接つながっていることにあると考えられる。理解できない相手をすぐに敵か味方か、排除すべきものかどうかを判断しようとするコミュニケーションのあり方が拡大しているように感じている。そして、このことはテレビについても、新しいメディアであるインターネットでも同じことが言えるだろう。

「わからない」からチャンネルを変える、あるいはクレームを入れる。中傷を書き込む[*5]。そうやって理解できない他者に対して、何の咀嚼もないままに自分の立ち位置を決定し他を排除する態度が、コミュニケーション不全なるものを広げているように思えて仕方がない。もちろん、理解できない他者に向かい合った時の、ムズ痒く落ち着かない感覚には納得がいく。それでも、そこに腰を据えて向かい、とにかく受け入れることを継続する時、おぼろげにでも他者が見えてくるはずだ。少なくとも理解できないという意味が、「わたし」という主語を通じて理解されてくるはずなのだ。映像の余白を埋めるためには、映像という風景とそこに流れる時間をとにかく受け入れ、そこに否応なく鑑賞者自身の想像を付き合わせるしかない。その姿勢は、映像という領域を飛び越えて、他者という「わからなさ」に向き合う態度と全く同じ意味を持つ。映像の場は、現代の「コミュニケーション不全」なるものに向き合うための場と同意だと僕は考えている。

＊5
昨今、インターネット上の掲示板やブログを巡っていて見かけないことがない。この手の記述を前にする時、そこに書き込んだ人びとの「恐れ」や「怯え」を感じて仕方ない。

SCENE4／オレンジカフェにて

CSCDに赴任してきてからというもの、僕は映像を媒介にした催しを大小100回近く行ってきて、それは現在も続いている[*6]。その意図は、相変わらず「わからなさ」に向き合う身体性を取り戻すことにあるのだけれど、同じように、純粋に、映像表現の楽しさを体験してもらいたいという思いもある。そして、ここまでこの活動を継続できている大きな理由は、何よりも映像から生まれることばの豊穣さと、参加者によっ

＊6
大阪大学における各種授業をはじめ、自治体やNPO、地域のコミュニティスペースなど様々な場所で実施してきた。

て創造される多くの作品が語るに充分な魅力に満ちているからだ。

この催し＝「カフェイマージュ」は、映像という飲み物を自分で作り（制作）、味わい（鑑賞）、そして話す（対話）の三つからなる。時に〈鑑賞〉と〈対話〉のみを独立して行うこともある。〈制作〉は参加者が自らカメラを使って撮影し、それを皆でみながら話をするというもの、そして〈鑑賞〉は、既存の映像作品をみながら、思いおもいに映像風景に身を委ねる体験。最後の〈対話〉は、それぞれの映像体験を言葉に置き換えて交換するもので、カフェイマージュの根幹を成す要素だ。

制作では、参加した人が各々カメラを手に携えて風景を撮影する。毎回テーマを設定し、それを参加者各自がそれぞれ解釈する。そして、その解釈に従ってカメラのフレームを決定し録画ボタンを押し止めるというシンプルな内容だ。使用する機材も安価な家庭用ビデオカメラか、スチルカメラまたは携帯電話の「動画撮影機能」を使う。専門的な知識や道具は必要ない。

制作には目的が二つある。一つは映像が与えられるものとしてではなく、自ら生産可能なものであることを知ること。映像が多くの人にとって“受け身”の、あるいは“与えられる”ものとなっている構造から離れ、能動的なメディアであることを身体的に理解してもらおうというものだ。もう一つは、映像を制作するというプロセスに身を置くことで否応なく付き合うことになる、映像表現を通した「思考」を、実践してもらうことにある。制作は、録画ボタンのオンオフだけで成立してしまうが、それでも、参加者となる彼ら彼女らが、与えられた時間の枠組みの中でファインダーを通じて世界を眺める時、すでに映像の思考と編集は始まっている。自分が風景のどこに、どのようにレンズを向けるべきか。何を語りたいがためにファインダーを向けるのか。カメラという機械が産声をあげたと同時に立ち上がったはずのこの原初的な問いに参加者は対峙する他ない。

カフェイマージュの参加者は、その多くが映像に対してアマチュアであり「動画を自分で撮影したことがない」という人も珍しくない。だから当然、このハードコアな問いに戸惑う参加者も多い。「何を撮ったらよいのかわかりません」という弱音もよく聞く。しかし、ゲームのような半ば強制的な時間の枠が、参加者に無理矢理にでも録画ボタンを

押させ、映像を通して何かを語らせようとする。結果、撮影されたその動画には、撮影した人の思考の片鱗が必ずどこかに忍び込むことになる。映像がユニークなのは、この思考の過程が、映像が再生されることを前提にして行われる点にある。つまり、映像はほとんどの場合、自分（近い将来の）を含めた他者が再生する、ということを念頭に記録されるということだ。「撮ること」はそのまま「みること」へとつながっている。その意味で、どのような素人であれ、カフェイマージュにおける映像制作には、他者に物語ることを前提としたプロセスが必ず含まれている。

カフェイマージュでは、こうして制作されたものを鑑賞することもあれば、既存の映像作品を鑑賞することもある。既存の映像作品を鑑賞する場合は、日頃目にすることの少ない「マイナー」な作品、実験的な作品を中心に据えて鑑賞会を行っている。それらは「ドキュメンタリー」というカテゴリーに位置付けられるものが大部分を占めている。SFXなど特殊効果を用いて構成されるものではなく、淡々と風景を記録したものやインタビューなどで構成された作品を好んで選択し上映している。その理由は、映像の本来的な姿、つまりカメラによって記録された風景をじっくりと味わう機会にしたい、という目的にある。

SCENE5／未来のメディアセンター

言ってみよう。阪大のような総合大学には、映像を核としたメディアセンターが必要である。映像は、それが美術実習やメディア実践の乏しい総合大学の活動に含まれた瞬間に、これまでの専門的な映像研究の領域とはまた違った軌道を描きながら「コミュニケーション」を考えるための有効な手段へと生まれ変わるだろう。例えば〈制作〉を通じて映像による語りを思考し、〈鑑賞〉を通じて映像の余白を読み

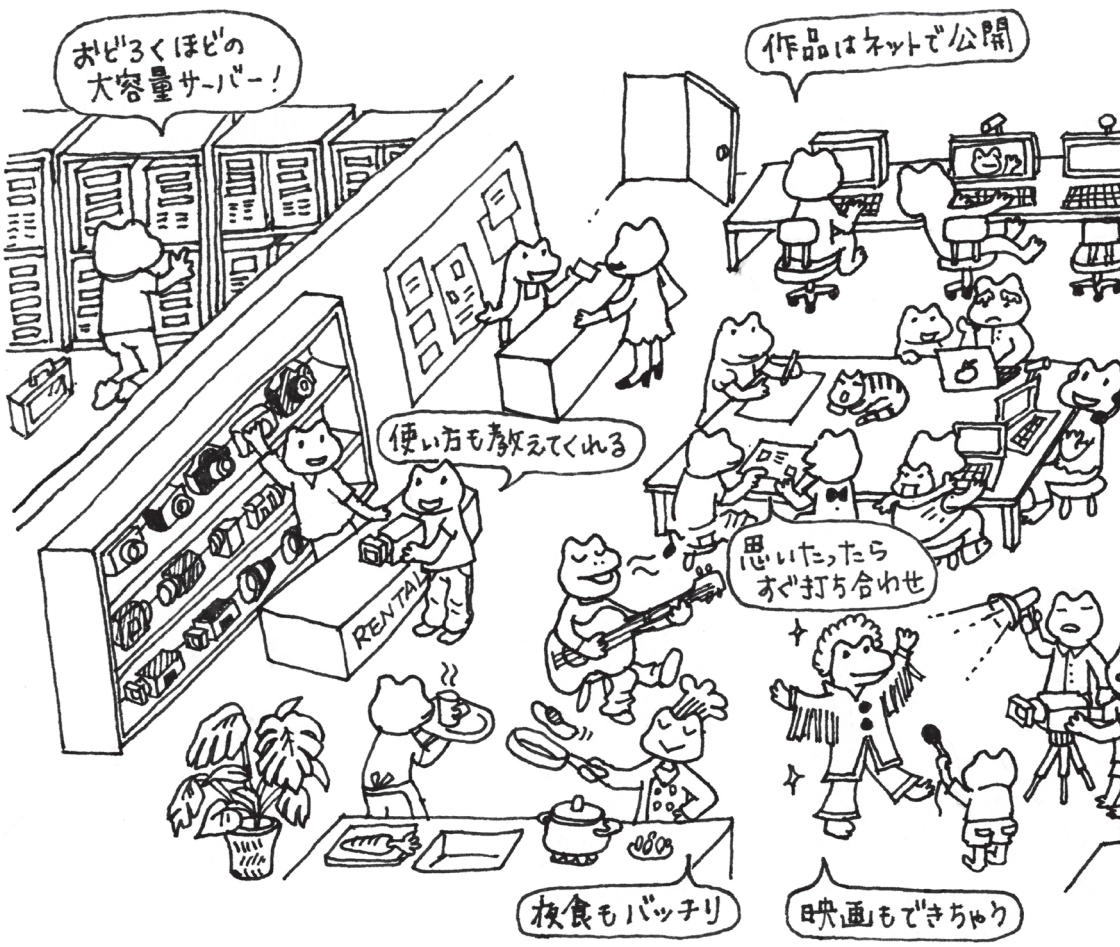
取り、〈対話〉によって自らの視線と他者のそれとの差異を知る。時に「わからなさ」に対峙して苦しみ、時に理解への回路を発見して歓喜する。これら映像に向かう運動は、映像コミュニケーションの根本でありながら、実は僕たちの社会的なコミュニケーションの根本と何ら変わることがない。「撮る」と「みる」の関係＝「語る」と「聴く」の関係であり、その意味で、映像という表層はそのまま実世界と連続している。

だから、僕はいまメディアセンターを夢想する。そこでは、コミュニケーション教育はもちろんのこと、さまざまな研究者が集いながら、映像を軸に新しい研究言語を探求している。異分野の研究者が顔をつきあわせ、研究の枠組みを模索している。または、教育者が教育のためのメソッドを開発している。その傍らで、学生と事務員が入り交じりながら、大学の広報番組をライブストリーミングしている。隣では、お茶を飲みながら恋人同士が映画を楽しみ、近所の人が散歩のついでに立ち寄り、愛犬を撮影しようとビデオカメラを借りに来る。そこには常に、制作と鑑賞と対話がある。

日々、映像によって描かれ、映像によって思考される場所。大学のすべての人が、共同で取り組めるような機関。何の機能分化もないプリミティブな組織。閉じも開きもする、緩やかなメディアセンターを、いま夢想している。[＊7]

＊7
ここにはプロフェッショナルで高価な機材は必要ない。民生機器とわずかなアクセサリーがあるのみで、ハードウェアの側面からみた特殊性、固有性は特にない。メディアセンターは研究室や自宅、フィールドワークの場の延長にある。

底本：『中井正一全集　第三巻　現代芸術の空間』美術出版社 1981（昭和56）年5月25日新装第1刷。初出：『読書春秋』1950（昭和25）年9月号。引用文献データは、インターネットの図書館、青空文庫（http://www.aozora.gr.jp/）で作られました。入力、校正、制作にあたったのは、ボランティアの皆さん（入力：鈴木厚司　校正：染川隆俊　2008年4月15日作成）。



［図］ メディアセンター構想　　イラスト：AKANE

映像論から
マニュアルまでなんでも
そろってる
カオス
やの〜
作品作って
見せあいっこ
GODARD
FESTA
観るもよし、寝るもよし