

映像による表象行為における

編集と呼称される作業／思考の工程について

関 口 久 雄

序

まとめる、構成する、整理する……さまざまな行為を含意している、編集(する)とは、一般に、雑誌、書籍といった、いわゆる平面媒体において、伝えるべき各種情報を取捨選択して——文章の修正・改変・削除、文字や画像等を適切に配置等々、編み上げること、と考えると理解しやすいかもしれない。ただし、それは、あらゆる表現分野の、つくる、において不可欠な大事な局面である。本稿においては、なにかしらの意図を映像を用いることによって表象する際の、編集という工程について考えることを試みる。⁽¹⁾

それでは、なぜ映像なのか。しかも、なぜ編集なのか。

映像の歴史を遡れば、人間は、眼の前に広がるあるいは頭の中にある世界を、映像として表象させようとしてきた。単なる実録なのかあるいは娯楽なのか、その目的は定かではないが、数万年前から洞窟の壁に映像を描いてきた。時代を重ね、デッサンの技術ではなく光学の知識と化学的なトライ&エラーを繰り返すことで、映像を、より鮮明に、より持続的に、定着させることが可能になった。一方、映像を動かしたい、という欲望は、人間の眼の錯覚を用いる幻視を生み出す装置／遊具から、運動の記録と再現を試みる連続写真等を経て、単独／複数で鑑賞する映画が上映されることになる。そして、20世紀には、映像の産業化が本格的なものとなっていく。

ただし、そのような映像の歴史は、さまざまなカタチで、これまで語られてきた。⁽²⁾しかしながら、つくる、という視点で論じられることはほとんどなかったのである。

つくる、というプロセスを簡略に説明するならば、「制作」と「製作」という2つの次元が想定される。「制作」とは、いわゆるコンセプトと称される抽象的な企図を、使用可能な予算と期間や手法の選択といった諸条件を加味することによって現実性を持たせ、具体的な現場の作業に翻訳、試行錯誤を重ねて、なにかしらの成果を生み出す時空間である。一方、その所産を、いわゆる商品として幅広く流通させるためには、いわゆるクリエティブと呼ばれる自己満足の世界に閉じこもっていることは許されず、いわゆる最大多数の最大幸福を追求するために、「制作」とは似て非なる、いくつもの制約が課される「製作」という別次元へ越境をしなけ

ればならなくなる。そして、「制作」の道のりは、個人においても険しいものであるが、関わる者が増えれば増えるほど、良くも悪くも選択肢が増える、あらゆる判断をする度に協調／妥協を強いられることになる。さらに、「製作」においては、「制作」に比べて、一般に、個々人の懐具合に余裕ができるかもしれない、だが、生み出されるものの質をより向上させることは第一義とされず、産みのために没頭できる時間も減らされてしまう。そして、どこからともなく大量の船頭が登場して、さまざまな指示と足枷が増大する、逆に、責任の所在はどんどん有耶無耶になっていく。⁽³⁾

映像による表象行為も、かつては一部の限られた人々による／人々たちのための商業的な「制作」が主流であった。多くの人々たちにとって、それは、単に、見る⇨受動的な対象でしかなかった。しかし、20世紀の終わりに、インターフェイス(⇨操作性)に代表される技術の進歩および機器類の低価格化等々によって、気軽に持ち歩けるビデオカメラが広く一般の人々に普及することになった、誰もが自らのプライベート等を簡便に撮影できるようになったのである。だが、その段階では、まだ映像は記録でしかなかった、録画して、そのまま数回再生するだけのものではあった。ところが、さらなる進化が訪れる。いわゆるデジタル化によって劇的な変動が生じた。テープからデータへ、専用部屋から机の上へ、直線的から非直線的へ、映像は、編集する⇨主体的に対峙できる、身近な「制作」の場の存在の1つになった。さらに、電話機能が付いたカメラで加工されることが可能になった映像は、インターネットを通じて世界中に公開されることが日常的なものとなってしまったのである。

デジタル化の功罪は、社会のいろいろな場面で、さまざまな変容を及ぼしている。映像の世界においても、「製作」の、いわゆるお金を得る以外の主要な目的に幅広く流通させる、が、インターネットでの公開でカンタンに達成できるようになってしまった等々、「制作」と「製作」の境界線が曖昧になってきてしまった。そして、インターネットでの情報の共有によって、世間で頻繁に起きている事事物物と同様に、これまで自明とされてきたことが改めて問われるようになった。実は、映像を巡る諸々がきちんと考えられてこなかったことも明らかにもなってしまう。それらの問題の1つが編集なのである。⁽⁴⁾

そこで疑問が生じる。そもそも映像をつくる、における編集とは、いかなる行為なのか。デジタル化は、それに、なにをもたらしただのか。そして、それは、誰が行っているのか。

「編集はきちんと考えられてきた。映画の歴史は、まさしく編集の歴史である」という反論が想定される。それを一概に否定はしない。ただし、その文脈で語られてきた編集とは、あくまでも、映画の「制作」における、いわゆるショットと映像の断片を、切る／つなぐ、であった。編集の代名詞として常に語られる「機械等の組み立て、(部品の)取り付け」を意味するフランス語を語源とした「モニタージュ理論」は、あくまでも視点の異なる複数のショットの効果的なつなぎ方を追求したものである。⁽⁵⁾それは、映像の「制作」において重要な考え方／手法である、決して軽視することはできない。ただし、いわゆる伝統に培われた定石は存在するが、編集に絶対的な正解はない。組み合わせ方は十人十色、どれも不正解ではない。そして、映像とは、言う

までもなく、映画だけではなく。かつて大衆娯楽の王様であった映画の存在を脅かしたテレビがすでに時代遅れになってしまったように、映像の分野は多種多様に進化しているのである。

作業としての編集にも歴史がある。その記録媒体がフィルムだった頃は、光学的に撮影され化学的に定着させられた像を肉眼で確認しながら、1/24秒のコマ単位で、セルロイド片の余分な部分に、実際にハサミを入れる／必要な部分同士を貼り合わせる、といった、切る／つなぐ、という動詞そのままの動作を繰り返していた。映像がデータ化され、撮影された像が可視化できなくなったビデオテープの時代も、初期の幅が2インチの頃は、特殊な薬品をテープの磁性面に塗り、浮き上がってくるデータのトラックのラインとラインの間を拡大鏡で見ながら、ほぼ勘で、テープを、切る／つなぐ、をしていた。そのテープは撮影に用いられた唯一の記録媒体で、一度切れば元には戻らない、失敗したら別のトラックを切り直すしかなかった。その後、テープの幅は1インチになるとともに、実際にカットすることなく、専用の編集機にセットして、1/30秒のフレーム単位で、別のテープに時間軸に沿って複製していくことによって、映像はつなげられていくようになった。ハサミとテープの代わりに、機材の使い方をマスターしなければならなくなったのである。本格的なデジタルな時代になると、撮影された映像のデータを、ハードディスク等にすべてコピーして、ディスプレイの中の映像を、時間軸に従わずに、自由につなげる⁵⁾並べることができるようになった。黎明期のスチルカメラマンが化学的知識を必要としたように、今日の映像に携わる者たちは、映像の常識だけではなく、デジタルの作法も必須となったのである。

編集の前段階の撮影に目を向けてみると、デジタル化以前のフィルム時代の、なによりもまず撮影したフィルムを現像しなければならなかった。テレビにおいては、放送までの時間を少しでも短縮したい報道等の場合は、編集する時間を最小限にするために、放送するであろう順番に撮影をしていた。ビデオテープはその現像時間を不要としたのである。そして、撮影と編集を覚えての者が必ず辿る道筋のように、単に「撮影されたものを編集する」ではどうもうまくいかない。撮り足りないものに気がつく等の学習をすることによって、「編集することを前提に撮影する」というように進歩していったのである。カメラが廉価になると、使用できる台数は増えた。操作が容易になると、カメラマン以外がカメラを持って現場に出て行くことになった。視点も素材も増えていくことになったのである。その後、さらなる技術革新により撮影する時間が伸び、デジタル化によって素材の管理が簡便になると、「必要なものだけを撮影する」から「少しでも良い映像を手に入れるために、より多く録画する」へと、素材は増加を続ける。その結果、編集自体も、「必要最小限の素材の中から必要のない部分を削除する」から「膨大な素材の中から必要のあるものだけを選択する」へと、その基本スタイルが変化していったのである。

「デジタル化によって、アナログ時代に張り詰めていた現場の緊張感がなくなってしまった。永遠のβ版としてバージョンアップは続けられるが、無限の選択肢から1つの答えを選択することができるのか？」等の批判も聞こえてくるかもしれない。けれども、技術の進歩は、つくる、の各場面においても変容をもたらした。いわゆる編集の作業は、専門の編集者——編集技師・編集オペレーター・編集マン等々と呼ばれる人たちが行

ってきた。大事なフィルム／テープ⇨編集素材に1回切りの真剣勝負のハサミを入れるのは、まさしく職人技であったからである。編集機の時代においても、素材を扱うことが許されたのは、その人たちだけであった。だが、デジタル化以降は、データになった素材を、誰でも編集することが可能になった。誰もが編集者になれるようになったのである。これまでは、いわゆる道具の有無や技術の修得が、いろいろな意味での大きな規準になっていた。それらを得るためには、いわゆる既得権を有する集団のメンバーにならなければならなかった。デジタル化は、そのシステムを崩壊させようとしている。なにをしたいのか／なにができるのか、が問題で、肩書きや所属は、その成果の質の保証にならないということを明らかにしてしまったのである。

それらの変化に違和感を覚える人は少なくない。ところが、歴史を省みれば、その編集の専門職種が生まれたのは、トーキー以降といわれている。それ以前の無声映画の時代は、監督やカメラマンが、その作業を担っていた。いわゆる非プロの「制作」では当然であるが、今日のテレビのプロの世界でも、予算縮小という要因もあるが、ディレクター自らがカメラを持ち撮影に出かけ編集をするということは(少なくとも粗編集まですることは)、すでに当たり前の光景になっている。それは、ある意味、先祖返りを示しているのかもしれない。さらに、そのように論を展開していくと、いわゆる映画監督／ディレクターとは、なにをする人なのか、という素朴な疑問も浮かんでくる。⁽⁷⁾一般に、いわゆるプロデューサーが「製作」⇨商品の、監督／ディレクターは「制作」⇨作品⇨演出⇨内容の、責任者と言われる。あくまでも映像による表現である以上、監督／ディレクターの責任は、画面の中に映るものすべて、と考えられる。そして、あくまでも分業と、いわゆる演出の仕事

以外は各担当者にすべてを委ねる人たちがいる一方で、自分の思い描く世界を、より厳密に構築するために、タイトルやクレジットで使用される文字等の選択含め、いわゆるすべてのルックを、そして、いわゆる音も画面と切り離せない要素である等々と、可能な限りの役割を担おうとする者もいる。いわゆる命令を下すだけでなく、自ら作業をする者さえもいる。⁽⁸⁾

そのようなさまざまな変化を踏まえた上で、改めて、編集とは、単にカット⇨切る／つなく、をする行為なのである⁽⁹⁾か、が問われるべきなのである。映像による表現とは、複数のショットを、カットすることによって、シーンにまとめ、シークエンスに構成して、そして、それらを整理することによって、1つのストーリーを語ろうとする。編集とは、そのような複雑なプロセスの中に存在する重要な役割である。言いかえれば、まとめ、構成する、整理する、すべてが編集する、とみなすことは決して誤りではないはずである。映画の「製作」においては、さまざまな権利の争いが生じるのが常である。よって、映画産業の都ハリウッドにおいては事前に厳密な契約が交わされる。そして、その作品／商品の最終的な権限が「編集権(⇨ファイナル・カット)」である。それがすべてを象徴しているのではない⁽¹⁰⁾か。

いずれにしても、映像の進化は、対峙する者を観客⇨視聴者⇨ユーザーへと変化させ、その関わり方も、見る⇨撮影する⇨編集する⇨公開する⇨共有する、と移り変わってきた。そして、編集こそが映像をつくるという行為そのもの、とみなせば、考察すべき対象は無限に存在することに気がつく。

本編と呼ばれ絶対的優位な位置にあった時代は遙か昔、公開の数ヶ月後には入場料金の数分の一でパソコンやスマホで自由気ままに楽しむことが可能になった現在でも映画は、編集という総体を歴史的に考える際のネタの宝庫である。一方で、スクリーンを彩るさまざまな創意工夫や3D／4Dといった映画館の大画面の音量で鑑賞に値するように施された環境面の改善等々も丹念に検証していかねばならないであろう。⁽¹¹⁾ 若い世代からはオワコンと見放されたと揶揄されるテレビも、いわゆるコンプライアンスが厳しくなるとともに、かつては映せていたものが放送できなくなってきた等の制限が増える中で、さまざまな編集が日常的に行なわれている。しかも、本来は内々に処理されていた大人の事情等が、ネットによって共有されてしまっている。それらの状況等を前提とした上で、映画とは異なるテレビだからこそできる編集が存在していることも無視することはできない。⁽¹²⁾ 定められた時間内に収めるためにあらかじめ編集をするテレビとは相違して時間の制限がない生放送＝編集なしの配信や非プロたちの無邪気な制限なしの投稿等によるインターネットにおける映像は、既成の映像をつくる、を改めて問い直す補助線を与えてくれる。⁽¹³⁾ 映画、テレビ、インターネットといった多彩な様式を横断するカタチで、新たな編集による表現に挑む作品も登場してきている。⁽¹⁴⁾ そして、新しい、は常に更新される。いわゆる技術の進歩と、その先を希求する想像力のせめぎあいは、永遠に続くのである。⁽¹⁵⁾

観客、視聴者、ユーザーが、見ている／見せられているのは、誰が、どんな目的で、どのように編集した映像なのか、を考えるための、いまだ研究ではない、研究への試みがはじまるのである。⁽¹⁶⁾

(1) 「糸で、文字を記した札を編む」を象形した「編」からなる、多義的な意味を持つ「編集」ということばの用いられ方の変遷も興味深い。「古くから『編集』『編輯』『編輯』などの表記があり、特に戦前は『編輯』の表記が多かったが、当用漢字制定後に「編集」に統一された。当用漢字に「輯」の字がなく、似たような意味で同音の字である『集』（『輯』の新字体ではなく、全く別の字）に置き換えたためである（これを『俗用書換え』という）。なお書物の編集においては、全集や辞典・百科事典など大部なものを対象とするときは『編纂（へんさん）』、また歴史書・教科書などを対象とするときは『編修（へんしゅう）』の表記を使うことがある。転じて、編集をやり直すことや、既存のものに変更を加える（改訂）ことをも編集ということもある。特にコンピュータ関連では、既存のファイルの一部（あるいは全部）を変更することを『ファイルを編集する』と言います。ウィキペディア内で散見される『記事（あるいはページ）を編集』という表現も、多くはこの意味である。[Wikipedia] <<https://ja.wikipedia.org/wiki/編集>>。なお英語 edit の語源は、「e(x)・外側へ」+「dit 与える」（ラテン語）。「編集する」と日本語に訳される英単語は、edit の他に、redaction・revision（＝印刷物を改訂・校訂する）、compile（＝プログラミング言語から機械語へ変換する）等がある。

(2) 硬軟とりまぜ、さまざまな研究者等が論じている。本稿の筆者も、かつて、映像のプロ／アマ、非直線的なDITV等の視点から考えたことがある[関口2008]。なお、本稿で考察する映像とは、いわゆる静止画：still images＝絵画・写真等ではなく、いわゆる動画：moving images＝映画・TV番組・アニメーション等々である。

(3) 若干のアイロニーを込めながら「制作」と「製作」を恣意的に区別してみたが、いわゆる辞書によれば、制作＝芸術作品や映画・演劇・放送番組などをつくること。「彫刻を―する」「卒業―」。製作＝①道具や機械などを使って、物品を作ること。②制作に同じ。「娯楽番組を―する」「同音語の「制作」は芸術作品や放送番組などを作ることであるが、それに対して「製作」は、主に道具や機械を使って物品を作ることを用いる」[スーバー大辞林の三省堂編修所]。ただし、その違いについては、さまざまな見解がある。たとえば、以下のようにまとめられたりしている。

- 〈制作…(芸術)作品を作ること〉／製作…物品を作ること〉〈制作…作品を作る為の実作業／製作…作品の企画、資金調達、出資、制作、宣伝、興行全般〉〈制作…ピクサー(作品制作の実作業)／製作…ディズニー(出資、配給協力)〉〈資金調達をするのが「製作」／その資金を使って作品を作るのが「制作」です〉「今さら聞けない「制作」と「製作」の違い」[NAVERまとめ:20120907]〈<http://matome.naver.jp/odai/213470044/574712101>〉。
- (4) いわゆる編集の技法についての解説書等は数多く出版されているが、編集という作業／思考の工程について「制作」と「製作」の観点から俯瞰的に論じているものは皆無である。なお、日本で唯一の編集を考える書と呼べるものが、「編集なんて、監督の隷属物みたいなものだ。監督の言うとおりにつなげばよいんだよ」といった業界内の因習に反発、同時に「映画の編集は監督がするものだ」という社会通念を覆そうと考え、数々の名作映画に携わってきた現役の編集者、浦岡敬一による「浦岡1994」である。
- (5) 1920年代にロシア・フォルマリズムの映画監督たちによって導き出された「モニタージュ理論」については、世界中でさまざまな研究がなされている。編集の基本と言われる「ダイアローグ・カット」「アクション・カット」等とともに、改めて本論でも検討を試みる。
- (6) 映像の撮影／編集の歴史について、他に類をみない観点からのものとしては、たとえば、バッテリーと記録媒体＝撮影／録画時間の推移から論じた「関口2010」。
- (7) ただし、それは、映像の編集に限らない。いわゆる雑誌や書籍の編集者が実際に業務として、なにをしているのか、きちんと認識している人は少ないであろう。「雑誌や書籍等の編集実務(へんしゅうじつむ)」とは、本(書籍・雑誌など)やパンフレットなどの刊行物の生産に当たって、内容の編集そのものだけでなく、企画から原稿依頼・原稿整理・校正・割付(レイアウト)・装幀なども含む実務作業一般を指す。編集実務が職業として独立するのは日本では明治時代以降で、それ以前は著作家と編集実務を担当する『編集者』は未分化であった。現代において出版業界における編集者は、単に原稿のやりとりをしたり印刷・製本工程に指示を与えるだけではなく、企画立案から、著者に資料提供や助言をおこない、プロデューサー的な役割をもこなす職業となっている。[Wikipedia]〈<https://ja.wikipedia>

- (Alan Smithee)とクレジットすることを要請してきた。ただし、その使用には厳密な規定があった。唯一監督名を外せるのは、会社やプロデューサーらにより監督の意図しないほどの編集を加えられる等、監督の手から映画が奪われ、映画の失敗の責任を監督に問えない状態になる場合である [Wikipedia] <<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%BB%9C%E3%BB%9D>>。つまり、編集権とは、それほど重大な権利なのである。それとともに、監督の納得したバージョン・スクリーン。つまり、編集権とは、それほど重大な権利なのである。それとともに、監督の納得したバージョンと喧伝され公開される、いわゆる『ディレクターズカット版』等が新たなビジネスにもなっている。一方、権利意識の乏しい日本においてはいかがなものであろうか。最近、起きた出来事としては、2015年公開のニール・ブロムカンブ監督の『チャッピー(CHAPPY)』は、日本でPG-12(12歳未満の鑑賞には成人保護者の助言や指導を適当)で上映するために、オリジナル版から監督に無断で暴力的なシーンをカットしてしまった。配給元のソニー・ピクチャーズは、当初「監督の賛同を得た上で」と主張したが、後に「監督の直接の賛同を得ていませんでした」と公式ツイッターで謝罪した [Wikipedia] <<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%9C%E3%83%97%E3%83%8A%E3%83%93%E3%83%80%E3%83%99>>。そもそも、日本の映画監督は著作権を持っていない、という現実もある(厳密に言えば、著作権者としての「財産権」はないが、「著作者人格権」は持っている)。「監督と著作権」 [日本映画監督協会] <http://www.dgj.or.jp/director_copyright_g/>。日本においても編集権が問題になる時があるが、それは、2001年1月30日にNHK教育で放送された『ETV特集 シリーズ「戦争をどう裁くか」の第2夜「問われる戦時性暴力」』の一連の騒動に代表されるように [Wikipedia] <https://ja.wikipedia.org/wiki/NHK_番組改変問題>。あくまでも、いわゆる報道が主体の場合で、作品としての編集権が問われることはない。かつて隆盛を誇った海外映画の日本のテレビ放送の時の編集権の事情(=放送時間の枠内に収める、CMを挟み込まなければならない等々の制約に独自の対応をした日本独特の吹替という技法/文化、そして近年のDVD化での完全版作成のための諸々の処理)等を含め、日本における「ファイナル・カット」についても検証する。
- (11) VFX(=視覚効果)の技術革新は止まらない。画面上においての共演では、すでに現実との区別は、もはや不可能である。そして、VFXディレクター、VFXプロデューサー、VFXスローバイザー、さらに、コンフォームエディター、フィニッシングエディター等々と、さらなるデジタルな映像加工のための新たな分業がはじまっている。

だからこそその温故知新、SFX(＝特殊効果)の創始者ジョルジュ・メリエスの編集という魔法についても改めて考えてみたい。それとともに、今では当然の映像＋音というシステム、しかし、かつて映画はサイレントであった、音は新たに加わった編集のための大事な素材なのである。いわゆる音の諸々の編集も進化を続けている。だが、言うまでもなく、音は見えない。映像による刺激が話題になっても、観客が映画館で音をコントロールできないことに目を向ける人はいない。音という観点から、映画を映画館で見る意味を再考することも必要はなはずである。そして映像を考えるため、だからこそ、音響(son)と映像(image)の結びつきの可能性「ソニーマージュ(sonimage)も問い直さなければならぬであろう。また、撮影という新たな素材集めを行えず、既存のありものを編集することによって成立している、いわゆる過ぎ去った時間を省察するためのドキュメンタリー作品も射程に入りたい。たとえば、膨大な素材と対峙することによって、歴史を再現／再構成するもの(『東京裁判(監督：小林正樹／1983年公開)』)、世界中から未公開映像等をかき集め、時代に与えたインパクトを、新たなカタチで体感させるもの(『ザ・ビートルズ～EIGHT DAYS A WEEK・The Touring Years(監督：ロン・ハワード／2016年公開)』)、数少ない素材と現在のインタビュアーや再現等々によって、決定的な映像がない当時の状況を喚起／想像させるもの(『マン・オン・ワイヤー(監督：ジェームズ・マーシュ／2009年日本公開)』)、対象への絶大な愛と動かぬものを動かす等の表現のギミックによって、一つの独自の作品として成立させているもの(『市川崑物語(監督：岩井俊二／2006年公開)』)、そして、出自等がわからない素材といった新たな混沌等を編集することによって、ドキュメンタリーとは(＝記録されているものは)なにか、という根本的な問いを投げかけるもの(『イグジット・スルー・ザ・ギフトショップ(監督：バンクシー／2011年日本公開)』)等が、その候補となるであろう。さらに、その存在を余り着目されない、単なる本編のダイジェストではない「予告編」と呼ばれるショートムービーを成り立たせている、いわゆるまやかしとしての編集の是非も無視することはできないであろう。

(12) 今日のテレビ番組においては、画面上にあるべきではないとみなされるモノは、どのようにでも編集することができる。たとえば、最近、放送されたものでは、(行き過ぎた)演出によって、デジタル処理で、ある出演者が画面上か

ら跡形もなく消えてしまった(2016年6月10日放送のTBS『ピラミッド・ダービー』)。いわゆる大人の事情で、ある人物が、画面上には映っていない存在していないように、アナログ処理された(2016年9月11放送の日本テレビ『行列のできる法律相談所』)。それらは、いわゆるバラエティ番組ゆえ、大きく騒がれることはなかった。でも、それらは些細な問題なのであろうか。また、たとえば、地方の一部の放送局で特有の、全国放送が、途中からはじまる／途中で終わるといった飛び乗り／飛び降りと呼ばれる方式での放送は、実際に、その継ぎ目を見ることができるので、なにが起きているのか、を視聴者は知ることができる。[Yourpedia] <[http://ja.wikipedia.org/wiki/飛び乗り_\(放送\)](http://ja.wikipedia.org/wiki/飛び乗り_(放送))>。しかし、20時からじまる全国放送のAという通常は1時間の番組が、東京ではスペシャルとして19時から2時間版で放送する際、ある地域では、19時から、大人の事情で、どうしても放送しなければBという番組がある故に、Bをいつもの通りに放送後に、Aを1時間のスペシャル番組にして放送していることが多々ある。その地域で視聴していた人は、自分は東京と同じAという番組を見ているつもりが、実は、それは同タイトルであるが、1時間加工された別の番組を見せられているのである。極めて瑣末なことであるが、このAという番組の編集権は、それを視聴する権利は、どうなっているのだろうか。インターネット以前は、各地域で情報が遮断されていたゆえ、それらは気づかれることはほとんどなかった。けれども、情報がコンテンツに共有されるこの時代には隠蔽することはできない。だが、それらが問題視されることは稀である。一方、テレビは、通常の映画のように、いわゆる1回で完結せずに、いわゆる連続ものとしての展開が可能である。よって、テレビ独自の編集が可能となる。2009年に独立UHF局他で放送された『涼宮ハルヒの憂鬱』の12〜19話の『エンドレスエイトI〜VIII』では、夏休みを文字通りエンドレスにループするというストーリーで絵コンテ・演出・作画および一部の台詞は異なるがほぼ同じストーリーを8週連続で放送した。20〜24話の『涼宮ハルヒの溜息』I〜Vは、全5回、登場人物の会話の途中でいきなり終了、次回はその会話の続きからいきなり再開するという演出で、長編アニメをそのまま5分割したかのような構成になっている。[Wikipedia] <[https://ja.wikipedia.org/wiki/涼宮ハルヒの憂鬱_\(アニメ\)](https://ja.wikipedia.org/wiki/涼宮ハルヒの憂鬱_(アニメ))>。その効果の是非含め、そのような表現に、なんの意味があ

るのかと問われるかもしれないが、テレビだからこそできる新たな手法が常に模索されていることは確認できる。いずれにしても、どれも取るに足らない問題かもしれない、が、テレビ研究者と称する人たちが、いまだに前提としている、テレビ局＝報道機関としてとらえるのではなく、あくまでも、テレビ番組＝1つの作品として、動的で雑多な同時代を表象するテレビという事象を改めて問うてみたい。

- (13) 2016年に開局した、すべて無料のインターネットテレビ局「AbemaTV」の20以上の各専門チャンネルでは、既存のアニメやドキュメンタリーの他に、地上波の放送では諸々の制約がある長時間の生放送番組がいくつも配信されている。突発的なイベント等が開催された場合には、特別にチャンネルを増やして、その場からの中継によって対応している。そして、放送後、一部を除き、それらの生放送が録画されたものが再放送される。有料で、自分の好きな時間に見ることもできる。開局後、5ヶ月間で、専用視聴用アプリのダウンロード数が800万に達したことが話題になっているテレビの利便性とネットの融通性を兼ね備えたテレビとネットの何度目かの融合の試みは、これまでの数々の失敗を糧にして、今度こそは成功するであろうか「公式サイト」△<https://abematv>。70年代の個人編集の音楽テープが出自といわれる既存の諸々の映像等をすべて自らの素材にして、ネットによって世界中で視聴されている「MADムービー」は、いわゆる著作権侵害という問題を抱えているが、生み出される作品には、いわゆるプロが忘れてしまった対象への愛と執心が溢れている [Wikipedia] <<https://ja.wikipedia.org/wiki/MADムービー>>。
- (14) 2016年公開の岩井俊二監督・脚本・編集の『リップヴァンウィンクルの花嫁』は、映画版、配信限定(海外上映バージョン)版、テレビ版(全6話)、そして、小説版(原作:岩井俊二)、それぞれの編集がまったく異なる、どれを観ても完結しない作品として「制作/製作」されている。映像に限らず、いわゆる作品を成立させるとは、なにをするべきなのか、を考えさせてくれる「公式サイト」<<http://rw-bridge.com>>。

- (15) 映像技術の革新、そして、その一般化は、人間と映像の関係性を絶えずバージョンアップしていく。たとえば、最近、話題になっている無料のストリーミングサービス「SHOWROOM」のVRシステムは、専用の道具を用いずに、スマホで気軽に、映像を、見る、ではなく、体験(＝インタラクティブな操作)することができる「公式サイト」△

<https://www.showroom-live.com>。さらに、「映像の世紀」から「魔法の世紀」へ、を提唱し、「音が再生される光プロジェクト」「音が聞こえてくる触覚ディスプレイ」といった人間中心主義を脱却した新しい時代を支える新しい技術「デジタルネイチャー」に基づく作品づくりを目指す落合陽一は、いわゆる映像をも超えた新たな技術の未来を夢想させてくれる。「落合2015」。ただし、その時空間においては、編集という作業／思考の工程は、どうなってしまうのであろうか。新たな課題との対峙が待ち遠しい。

(16) 換言すれば、いわゆる映像を、考える時のみならず、つくる際にも大前提となるはずの、映像を映像として見るための鍛錬の場としての時空間を、編集という観点から、構築することを試行する。ただし、諸々の難題を論じるには、既存の映像との対峙の仕方では立ち行かなくなる虞がある。そのため新たなことばを生み出さなければならぬかもしれない。

参考文献

- 浦岡敬一（山口猛編）『映画編集とは何か―浦岡敬一の技法』平凡社 1994
- 落合陽一『魔法の世紀』PLANETS 2015
- ステイヴ・ブランドフォード編（杉野健太郎訳）『フィルム・スタディーズ事典―映画・映像用語のすべて』フィルムアート社 2004
- 関口久雄『メディアのプリコラージュ…つくる・遊ぶ・考える』冬弓舎 2008
- 関口久雄「なにがデザイン（では）ない」のか 第1章 録画／編集／中継そして／あるいは音／映像の新たな變／然」人間文化研究 第26号 2010

*WEBサイトのURLは、2016/09/30現在のものである。

