

なにがデザイン(では)ない(のか)

—how we can describe: to design and design not

関 口 久 雄

第1章 録画／編集／中継そして／あるいは音／映像の新たな鬱／然

chapter 1: the melancholic charm of the media bourgeoisie

おわった／はじまる。可能な限りの準備をして、うまくいきますように／邪魔をしませんように、と祈りつつ本番に臨む、なんとか無事終了、より良き最終形を思い描きながら編集作業をはじめの……。いわゆるイベント等の映像記録の制作過程。そのプロセスに新たななにかが加味され、そして、なにかしらの葛藤ももたらされることになった。

文字であれ、音であれ、記録メディアの登場によって、メッセージは今だけのものではなくなった、過去を参

照し、未来に思いを馳せることが可能となった、映像メディアの出現で、自分の思いを他者に伝える、が、より具体的なことになった。imagesを自由自在に操る／具象化しなければならない、さまざまな可能性／不可可能性を秘めた、この媒体は進化を続ける、どんどん高度なものに、どんどん身近なものに。目の前にある現実を、人間の目で見えるかのように、記録／再現するには、最先端の専門的な知識や技術が必要となる、巷を賑わす3Dは、そのテクノロジーの一つの到達点。いわゆる非プロの世界でも、裏面照射CMOS、1920×1080/24Mbps、光学式手ブレ補正アクティブモード、広角29.8mm……スペックのみを重視する方々を除けば、映像記録にはほぼ十分な機能が廉価で手に入る。言いかえれば、ハイエンドの民生機とローエンドの業務用機の境界はますます曖昧になる、その裾野も広がる、解像度、フレーム数、色温度等々のジャーゴンもすでに一般化、プロだから／プロじゃないから、という言い回しも通用しなくなってきた。ただし、他方では、デジタル産業＝国策のように狂乱する社会において、業界のヘゲモニー争いもその要因の一つであろうか、その規格や商標は、有名な(Full)HD / Hi-Vision(対応)の表示領域の表記／混乱を代表に、それなりの用途の違いはあるにせよDVDと略称される(V + Video = Versatile)大容量のデータを記録／再生するためのデジタル・ディスクの種類は、DVD-R、DVD-R DL、DVD-RW、DVD+R、DVD+R DL、DVD+RW、DVD-RAM……やBlue-rayが加わる、そして、それらを使用する際には、たとえMPEG 2がH.264/MPEG-4 AVCやVC-1になったとしても圧縮した映像は素材よりも劣化することを覚悟、機械の取り扱いには不似合いな相性という不具合がない書き込み／読み込み環境の構築に苦慮……リテラシーに自信のない者たちは戸惑うしかない。いずれにしても、CMOSの動体歪み特性を理解した上でカメラを動かさなければならぬ等とともに高画質のAVCHD

を再生するだけでも最低 Core 2 Duo、快適にネイティブ編集したいのならば Core i7 を積んだ PC を用意しなければならぬ等、かつて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、現代の映像に携わる者たちは、いわゆる映像の常識だけではなく、デジタルの作法も必須になってきた。少なくとも捏造のためだけではなく大事な証拠を消去しないためにもデータの取り扱いの最低限のリテラシー等は備えていなければならない。では、映像メディアをつくる⇨録画する+編集する+公開する、現場で、今、なにが起きている／起ころうとしているのであろうか。

映像記録の現場において具体的な要件なのにあまり注視されないもの、バッテリーと記録メディア、そして、それらの容量。延長コード等で屋内の電源を確保できる場合以外、屋外での録画時のバッテリーの容量は切実な問題。2010年に発足したとされる NERV の技術陣でも2015年のエヴァの戦闘時間の問題を解決しえていない、高機能と電池の消費量はイタチごっこ。ただし、ビデオカメラについては、20世紀の終りにハンディタイプでも最大約8時間の作動ができるようになった、その後の高性能化も外付けのバッテリーを使用に対応可能となった。これで一つの足かせは外れた。しかし、たとえカメラが長時間動いたとしても、記録メディアの容量が少なければ、それは単なる無用の金属とプラスチックの固まり。そもそも動画記録を1960年代に一般に普及させた8mmカメラの1回の撮影時間はフィルム長さ⇨1マガジン50フィート(約15メートル)、1秒18コマの撮影コマ数で約3分20秒(初期のゼンマイ巻き上げ方式の際には約30秒)、いわゆるプロが使用していた16mmカメラでさえ、通常は200フィート(約61メートル)、1秒24コマで撮

影時間は約5分30秒(報道等では1秒16コマで約8分)、その後、フィルム(光学)からビデオ(電子)へ記録形式が移行。プロの世界では、NHKのカラーテレビ実験放送が開始された1956年に、アメリカではビデオテープの幅が2インチ(50.8mm)のVTR(Video Tape Recorder)が使われた(録画時間90分)。だが、テープが1時間用で1本約100万円、静止画やスローモーションの再生もできないため依然としてフィルムが主流、1980年代にそれらの問題を克服した1インチ(25.4mm)が急速に普及し(録画時間189分)、1990年代には3/4インチ(19mm)のD2(録画時間208分)を中心にデジタルなフォーマットへと移り変わっていった。その形式の進化に並行して、新たな機能も加わるようになっていた。今では当然のように思える小型のビデオカメラとテープレコーダーを現場に持ち込むことも、ENG(Electronic News Gathering)としてモバイルが現れるまでは、VTRはいわゆるデスクトップとしてスタジオに君臨するものでしかなかった。導入当初は、これまで慣れ親しんできたフィルム技術を手放したくない保守的な人たちがいるのは当然として、民生用として開発されたカセット化した3/4インチ(19mm)の「規格(商標は「マチック、通称シブサン)は業務用としては画質が劣る、カメラとレコーダーが分離しているためカメラとケーブルでつながれた録画装置を担ぐスタッフが必要等の現実的な理由から洩っていた日本のテレビマンたちも、その機動性/速報性に着目し積極的に使いはじめたアメリカの放送業界の流れに倣い、次第に取材用のメインのカメラとなっていた(1974年にフォード大統領が来日した際に、アメリカの取材スタッフがENGを使用していたことも理由の一つと言われる。□規格の録画時間はポータブル用のスモール・カセットで20分、通常カセットは60分)。1982年に1/2インチのカセットタイプのBetacam(通称ベータカム:12.65mm)と肩寄せ式一体型(通称カムコー

ダー)が登場することによってカメラマンが一人で自由に動き回れるようになった、世界中の放送業界の標準となった(録画時間は最長30分、編集/納品/放送には1インチやD2を使用)、そして、現在のデジタルな時代に至る。他方、非プロの世界では、家庭用のテレビ番組エアチェック向けVTRは、あまりに高価で一般的に普及はしなかった。規格から、Betacamと同規格(テープの速度は異なる)のBeta方式(商標はBetamax)とVHS(当初は記録方式を表現した Vertical Helical Scan の略称、後に Video Home System となる: 12.7mm)の家電業界を二分した十年間にもおよぶ伝説的な争いへ、結果的には、カセットがより小型で高画質高機能のBeta方式が敗者となった、その大きな理由の一つは録画時間の長さ(基本録画時間Betaは60分、VHSは120分)。VHSによってテレビ番組の録画が日常的なものとなったのである。カメラによる実際の録画については、VHSのコンパクト版VHS-C(録画時間は20分、後に40分)を次いで、ビデオ業界における初の世界統一規格8ミリビデオ(1985年の第1号機はカメラとビデオ一体型で25万画素のCCD搭載1.97kg、1989年のパスポートサイズは790g)、その上位互換Hi8(標準モードで120分録画、後に180分テープも発売)が広く普及し、1995年圧倒的な高画質のデジタルな1/4インチ(6.35mm)のminiDVが登場し、家庭用ビデオカメラの市場を独占することになったSPモードで録画時間60分(LPモードで80分)。その後は、8cm DVD、小型HDD、振動に強く物理的に回転する部品がないSDメモリーカード等、テープから数センチの半導体へと記録メディアが変化し、高画質な数時間の録画が可能となった。バッテリーチェンジも、テープチェンジもしなくてよい、miniDV時代には苦労した1時間以上の公演等でも安心して記録することができるようになった。技術は進歩した、電池の大きさはあまり変化はないが、テープの幅は狭くなった、

ディスクは小さくなった、一方、より多くのエネルギーを蓄積し、より多くの情報を高密度に記録可能になった、そして、それらの容量の変化／余裕は、録画／編集の方法を大きく変えることになる。

量は質を変化させる、容量の増加は新たな地平をもたらす、のみならず日進月歩のさまざまな技術の進歩がデジタルな映像環境を着々と整えていく。ENGは放送業界に革命を起こした。その主因は、電子時代以前の記録メディア＝フィルムは現像しなければならない、ビデオはその時間を不要としたからである。そして、少しでも放送までの時間を短縮したい報道等の場合は、編集時間を最小限にするために、放送するであろう順番に短いカットを撮影する順撮りを基本としていた。言いかえれば、フィルムカメラは機能的にもシンプルでVTR部分がないため重さも軽くロケ取材での機動性はあったが、フィルムというメディアは、問題なく撮影ができたとしても、その後、現像する場所にフィルムを持ち込み現像をして編集をする場所で物理的に実際にカットしテープでつなぎ合わせる編集をおこなわなければならない、それが一つの場所だったとしても少なくとも現像および編集という作業時間を要する、現像時間は割くことができないので、少しでもその映像を公開するまでの時間を短くするために、撮影の段階から編集の構成を考えて撮影する、それがデフォルトだった。たとえばメディアがデジタルになっても、電池と録画の時間に制約がある時にも状況はあまり変わらない、バッテリーと記録メディアの残り時間を気にしながら、録画とは基本的に必要なものだけを記録すること、が行動原理だった。容量の余裕は事態を一変させた。映像記録は、短いカットから長回しへ、一回の撮影に賭けるからバッテリーとディスクの容量いっぱい(数時間)録画し放題へ、と。プロの世界においてはBetacam以降、

ロケ取材等においては可能な限りテープを回すようになった。ホワイトバランス、フォーカス、露出等のオート機能が進歩し本体の大きさも小さく取り回しもラクになった高性能で廉価な民生機でだれもがカメラ任せで一定レベル以上の録画ができるようになってきた。その結果、非プロだけでなく非カメラマンのプロのディレクターやVTRたちも複数の民生ビデオカメラを携え現場に出るようになった。技能がない非プロはたくさん録画する、少しでも良い映像を録画するためにより多く録画するしかない、素材は増え続ける。一方、編集においては、2インチ時代のビデオテープではフィルムと同様にカッターとスプライミングテープを使用して作業をしていた、というよりもデジタル時代には想像もできない極めてアナログな作業をおこなっていた。フィルムの編集では映っている像を確認しながらコマとコマの間をカットしていたが、2インチテープでは録画された像はデータであるゆえ見ることはできない、よって特殊な薬品をテープの磁性面に塗り浮き上がってくるトラックのラインとラインの間を拡大鏡で見ながら、と言いつつも、ほぼ編集マンの勘でカットする、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い、しかも、そのテープは世界で唯一のオリジナルのテープ、いわゆる職人にだけ許された芸当がおこなわれていた。そして、デジタル化。PCの機能やインターフェイスも進化し、容易にDTV(Desktop Video)が可能となることによって、録画するだけで満足していた非プロも、さらに主体性を持って映像メディアと向き合うことになる、膨大な映像素材を自ら切る、つなぐ。それは非プロだけでなく、プロの世界でも変化を起す。1インチ以降は専門の編集マンがいわゆる編集機によってテープに直接触ることなく作業を担当し、オリジナルなテープは基本的に収録後は編集マンしか扱えなかった(素材をチェックするためにはオフライン編集のためのVHSにアナログ劣化コピーしたものを

使用)。DTVによって、コピーさえすれば素材のオリジナルデータを、だれもが扱うことができるようになった。行動の指針も変わった、編集とは、必要最小限の素材の中から必要のない部分を削除することから、膨大な素材の中から必要のあるものだけを選択することへ、と、その前提に基づき映像は記録されていくようになった。

技巧と未熟、そして、緊張と剰余。社会のあらゆる場面でデジタル化の功罪が問われている。映像の録画／編集においても、その簡便化や合理化が肯定される反面、常套句、かつては…だったのには…になってしまった、と批判されることは少なくない。たとえば、いわゆる素人のみならず女人による長回し録画について、一発真剣勝負という緊張感がなくなってしまった、と。原理的にはディレクター⇨カメラマン⇨編集マンとなることができるについても、それは単なるマスターベーションにすぎない、と。その是非を問うことの是非を問う必要はない、新たなもの／ことがこの世に登場すると、既存の日常のもの／こと、が当然でなくなる、ただし、これまで絶対ととらえていたもの／ことを相対的に考えることができるようになる、これまでもとは異なるものさしで、これまで処理してきた諸々の問題と改めて向き合う、これまでの勿論を異化するだけである。映像の迷宮で、なにかを志向する／試行する／思考する。映像と対峙するための筋力を高めるためには、つくる／考える、そして、考える／つくる、その土台のためには、より多くのあらゆる映像を、見る／観る／視る、ひたすらみる、そうすれば、いわゆる世間に蔓延る、映像を理解する⇨文章に比べてカンタン、大型の高機能カメラ⇨必ず素晴らしい映像が撮れる、プロと称する人たち⇨全員が優秀、等々が微笑ましい幻想だと気がつ

く。自ら体を動かし頭を動かしインプット／アウトプットと格闘すればするほど、映像というメディアは、カタログの数値だけではなく、いわゆる教科書をそのまま実践できるのではなく、その場その場の現場での経験の集積と思いい知らされる。さらに、映像記録の至要な特徴も妙に気になってしまう、録画しようと思った以外のもの／ことも録画される、容量の余裕から生まれた余白が記録されてしまっている。思い巡らす。高性能を誇示するプロ用一台よりも同額で廉価のハンディカメラを複数手に入れる、いわゆるハリウッド方式のマルチカムを指しても目指さなくてもかまわない、カメラⅡ視点の数、それを増やしさえすればよい。ライブの始まりから終わりまで決して録画を止めないこと、だけをルールに、それらを観客たちに持たせてもかまわない、《撮られっぱなし天国》のように50のカメラでも、《ジェット・コースター》のように300の視点でも、手に入る。いわゆる政治的な意味ではない数の論理で、あくまでも確率論的に、技能と方法論を備える人材が揃っているプロが非プロよりも優れたものを撮影できる、を前提とした上で、それとは異なる確率論的に、いわゆる下手な鉄砲数撃ちや当たる、で対抗する。熟練者の撮影Ⅱ現実を恣意的に切り取るから未熟者の録画Ⅱ撮りたいものが撮りたいように撮れない／録ろうとしないものが録れているへ。再考が迫られる、編集はある主体の恣意的な意思に限りなく近づけるための作業なのか、それとも、存在したかもしれないなかへ近づけるための行為なのか。後者であるならば、素材Ⅱ視点があればあるほど、より確実に、なにかを再構築できるのではないか、《数の中》《バンテージ・ポイント》を再現できるのだから。《シャイン・ア・ライト》で誇張して描かれるように、本来、記録する主体は記録される客体にとっては邪魔者、当然のごとく巨匠でさえもミットを燃やすことはできない、その現実に必要以上に関わることは許されない。映像記録だけでなく各分

野の調査等において考慮しなければならないのが、主体が客体に関与することの是非を問う、いわゆる参与観察の問題。ただし、それは不可避な不可抗力、神になるしか解決しえない。容量の増加でバッテリー／テープチェンジをしなくてよくなった時、現場で囁かれたのが、これで収録中の緊張感が途切れない、カメラを意識されずに済む、と。技術の進歩でカメラの小型化／高性能化が進む、カメラの気配はどんどんなくなる。カメラの存在が消えれば消えるほど、客体への干渉は少なくなるのか、だとするならば、究極の記録は、物理的に目の前のカメラの存在しない、いわゆる盗撮なのか。傷を舐めあうだけの烏合の衆などいらない、余分な知識と決断力と責任さえ持てばよい、と自らが主体⇨ディレクター⇨カメラマン⇨編集マンとなつて動く、そして、省察する。結果、日常と摩擦を起こし、非日常を実感することによって、当事者として、自分なら、こうする、それはしない、あれはできない、と自問自答すべきことが、どんどん頭の中に浮かんでくる。《民族の祭典》のようにベストな録画を求めて後日に再撮するのは許されることなのか、《ストップ・メイキング・センス》のように数日間の公演の中から、演奏／映像のよりベターな記録を選択するのは許されないことなのであるか。《苦海浄土》と《川の流ればバイオリンの音》の違いはなんなのか、それは、いわゆるテーマなのか、テーマだとすれば《教室の子供たち》と《パリ20区、僕たちのクラス》あるいは《うちの子にかぎって…》を《あっぱれさんま大先生》を同列に語るべきなのか、語つてはいけないのか。他方、《ヴァンダの部屋》について、どんなことばでなにを語るべきなのかも悩ましい。映像は、現実を再構築する⇨翻訳する、を誤解している人たちがいる、理解しない人たちもいる。そもそもフィクションとノンフィクションを混同するな、と声が聞こえてくるかもしれない。かつては正統的なドキュメンタリーがあった、と主張する人たちもいる、それなのに

《コーヴ》は……と感情的に反応する人たちもいる。しかし《工場の出口》の撮影時に、今、出てきて下さい、と合図があったと言われるように、すでに映画の誕生時から、そこになにかはあった、少なくとも恣意的な意図は存在していた。素材に考えれば、ドキュメンタリーの黄金時代、プロが使用していたShmの約5分間の撮影時間に決定的な出来事が起きていたのか、たとえそれが質問と答えの簡単なやりとりだとしても、カメラの前で起きることは日常だったのか、現場での緊張とは単なる自己陶醉か、それともなにかしらの制約への敗北宣言ではないのか。近年、ドキュメンタリーとはなにか、を真摯に考える人たちの間で、記録映画の教科書的作品とされてきた《ナヌーク》が、ドキュフィクション(docufiction)と再定義されたのも妥当だと思えてくる、《パラノーマル・アクティビティ》や《ボラット》のようなモキュメンタリー(mockumentary)が今後も登場してくるであろう。グリアスンらの幻影に縛られることもないのかもしれない、映像記録とは、事実の断片という引用＝アリバイを伴う、ある意見の表明ではない、と居直ってはいけないのであろうか。ともあれ、観客／視聴者らが向き合うスクリーン／ブラウン管／ディスプレイに映っているものがすべて、それら全部が事実／虚構ではない。それに対して、映像ではない、あくまでも内容が大事なのだ、と主張するのならば、たとえば、少なくとも、番組の冒頭だけを、話題のドラマの初回や最終回だけを、軽く見て、わずかな知識と経験のみで熟知り顔でメディア・リテラシーとして個人的な印象批評をすることは許されなはず。消費されるだけとみなされる猥雑なテレビというメディアの世界でも、《ヤノマミ》《タイムスクープハンター》《ヤ・Studio》《シルシルミシル》《バリバラ》《Q10》《ドキュメント20min》そして《めっちゃイケ》等々さまざまに制約の中でプロたちが、先人たちの肩の上に立って、明日を見つめ、試行錯誤を続けている、無謀に闘っている。

……と、ここまでの情況は機器の進歩や若干の最新の作品等を除けば少なくとも3年前には論考できた、されていなければならなかった。そのような映像の世界にまったく新たな要素が加わることになった。1970年代のENGによる速報革命、しかし、現在を、遠く離れた場所に、映像と音声で伝えるには、まだ時が必要であった。映像と音声を電波に変換して通信衛星を経由、1980年代に中継車が利用できるほど装備が小型化することによって、世界中の現場で広く活用されるようになった。ただし、電波法26条に基づく周波数の割当等、それは放送局／電気通信事業者、プロだけに許されることであった。21世紀、インターネットが広く普及し、多種多様な有益なサービスが有料／無料で利用されることになった、2008年頃から、生中継までが一般ユーザーのものとなった、だれもが、世界中の人たちに、映像で、今を、伝えることが可能になった。中継＝現在という選択肢が増えることによって、新たな視点を持つことができるようになった。たとえば、テレビと社会という側面では、諸々の理由から放送されない映像がある(音声もある)、社会の常識や倫理観が変わり、世の中からの(理不尽な)モラルの押しつけ、コンプライアンス＝リスク回避としかとらえない放送局およびクライアントの企業理念等によって、それは増え続ける。その代表的なものが、個人情報や肖像権やスポンサー等を配慮しての、街を歩く人たちや競合他社の商品等が特定されないようにモザイクで隠された映像(すでに一つの演出手法にもなっている差別含む不適切発言等に対してのいわゆるピー音も)。(モザイクはなにを映して、なにを映していないのか、モザイクは映像なのか等をまず問うことも必要なのであるが)ネットにさまざまな映像が飛び交う度に、非プロには報道／表現の自由はない、と指摘される、(プロが報道／表現の自由を有する、は、いつ許されたのか、だれが許したのか、という根本的な問いはともかく)プロと非プロ

の境界線を、報道／表現の自由に必然的に伴わなければならない責任の有無とみなされることも多い。ただし、(プロがきちんと責任をとっているのか、という問いもさておくとして)突発的な事故が避けられない生中継では、プロと非プロの違いはなくなる、生中継にはモザイクはかけられない(ピー音もつけられない)。そして、新聞やテレビで報じられない大きな社会問題の一つが、放送されない映像とも連なる、新聞とテレビのみが社会の窓の人たち、と、新聞やテレビも一つのメディアにしかすぎないと行動している人たちの、の、いわゆる情報格差、それは年々広がっている。中継のオープン化⇨ダダ漏れ現象は、知りたい／伝えたいという果てしない欲望の火に油を注ぐ危険な側面を持つ。ただし、オープン化された各種記者会見等の中継は、これまで中継を独占していたプロ集団がなにを伝えていないのか(これまでもおそらく伝えていなかったであろう)をオープンにってしまった。それは、社会の安全のために、を大義名分とした監視カメラという合法的な盗撮の逆像かのように、見えない／見せない暴力装置としての映像を再認識させてもくれる。同時に、中継の出現は、過去と未来をつなぐ録画とはなんなのか、編集とはなんのためにするのか、録画⇨中継⇨編集なのか等を問い直すきっかけとなる、今とはなにか、今だからできることはなにか、できないことはなにか、ということの可能性／不可能性を呈示する。映像の歴史を振り返れば、それは時間の処理の青史でもあった。たとえば、時間を取り戻す⇨不可逆に扱うかどうか。ストーリーを伝えるあらゆるメディアには欠くことのできない不可視なノンリニアな物語と可視的なリニアな説話論的持続という表現上の時間経過の処理は言うまでもなく、編集という作業においては、フィルム時代(2インチのテープ時代も含む)は時間をノンリニアで処理し、ビデオ前期⇨テープ⇨アナログ時代はリニアに対応、後期⇨ディスク⇨デジタル時代はノンリニアに戻った。テレビ番組の制作

に置きかえれば、リニアな生放送時代は撮って出し、リニアアナログの録画時代は収録の途中でNGがあれば最初からやり直し、デジタルなノンリニア時代はうまくいったところをつなぎ合わせればよい。中継はリニア、真剣な一発勝負⇨編集をできない、インターネットを利用した中継サービスは、その録画を公開しないことを、敢えて選択できる、後では見られない、今が貴重なものになる。予約録画やYouTubeで、後で見ればよい、に慣れた見る主体にも緊張が強いられる、テレビは現在形、が復活する。実は現在形の問題は根深い。許認可事業としての放送事業、だが、流通された全ての出版物が図書館などの指定された機関に義務的に納入されることを目的とする納本制度のように、テレビ映像のアーカイブは義務づけられていない。そのようなテレビ映像が裁判での証拠として求められ、目的外使用は取材先との信頼を損なう、と放送局は拒否する、その是非が問われている。ところが、現実的には、一度放送されたものは、だれかが録画し容易にネット上で公開／共有／複製されるようになってしまった、恥も名誉もかき捨てられない、良くも悪くも過去は消去できない時代になってしまっている(もし中継での事故を未然に防ぎたいならば、米国のようなダイレイク方式で、放送する前の数秒間で検閲をしなければならぬ)。そして、今を問うことによって、過去と未来が見えてくる、過去と未来をコントロールしたくなる。《Memorandum》のように、過去⇨記憶をテーマに、それを舞台の上で再構築し、その公演を映像化⇨翻訳して記録しようとする作品たち。一方、《AMELIA》はいわゆるアニメではなくリアルな人間がパフォーマンスをしている、が、映像の中にあるのは記録ではない、現在そのものが映像の中にしか存在しない、あるいは、人間の記憶のメカニズムをいかに視覚化できるか?と《魂戯れの記憶の記録》は、平面状のビデオインスタレーション作品として多角的に再構成することによっ

て、舞台上でリニアに流れていた時間の記録／再現を試みる。《マトリックス》のバレットタイムで世間に知られるようになった高速撮影による肉眼では見えない時間の再構築、単なるテクノロジーだけでは処理できない《インセプション》においてのノンリニアということばでは到底説明不可能な時空間の操作、進化を止めない映画の表現の世界。そのような多彩な映画を鑑賞する際も、リユニエールの子孫となる映画館では上映者が主体でリニアな時間が流れる、エジソンの子孫となるDVD等の個人鑑賞では早送りや巻き戻し自由自在にノンリニアな時間を過ごすことになる。そもそも映画は映像と音声を用いるマルチなメディア、ただし、今では当然のように思える映像と音声の同期も、サイレントからトーキーへ、毎秒24コマの厳密な回転運動やフィルムノイズの端にサウンドトラックの焼き付けはじめとするさまざまな撮影／録音／再生の技術を進歩させていった成果。扱いがより容易に思えるデジタルな動画と音声も、QuickTimeが登場するまでは、同期は手に入っていなかった。ところで、知的好奇心に富む天邪鬼たちは、ズレを志向する／思考する／試行する、そのズレから新たな世界の扉が開かれる。映像と音を同期させるために、《ペイント・パークッション》のように、音をフィルムに描いてもかまわない。《コロッサル・ユース》のように、ビデオをフィルムとは異なる映像メディアとして自覚的に用い、映像と音声の同期を当然とはしないための非同同期を選択することも可能。かつて映画＝物語という常識を破壊しノイズとして止揚を目論んだ元祖VHSも、老いることを忘れているかのように《FILM SOCIALISME》の予告編で当たり前の方法＝早送りをを用いて映像と時間を新たなカタチでコントロールしてみせてくれた、しかも、キュルキュルと音声との脱同期までも無邪気に楽しんでいる。そこまでの冒険心や行動力がなくても、ズレの幼芽はどこにでもある。多機能で完璧なデジタルと不完全なアナログという一

般的な図式。けれども、デジタル放送には時差がある、放送波をテレビ局でエンコードして送出、家庭のテレビでそれを受信してデコード、そのような処理作業をするためにアナログから数秒遅れる(時報も緊急地震速報等も当然遅延)。たかが数秒、それと1秒はNTSCでは30フレーム60フィールド、そこにはたしかにわかが存在している。そのなにかを無意味に刮目。たとえば、日頃見過ごしがちな100秒単位の時間にこだわって、《スリル》がフレーム単位で2つの映像を合成したように、フレーム単位の音編集にトライ、新たな音／非音の発見があるかもしれない。中継についても、映像だけでなく不意な咳払いも工場の騒音もすべてそのまま公開されてしまう、今と同期しているように思える。ただし、プリコラージュな貧弱なネット環境であればあるほど、必然的に映像と音の同期が壊される、非同期と対峙しなければならない、否、音／映像のメディア遊び＝ソニマジユ(sonimage)と戯れることができる。

おわった／はじまる。できるだけの備えをして緊張感とともに本番の録画を終える、そして、次の局面が始動。公演の現場においては、あくまでも演者が主役、特に非プロの記録者は忙しい現場では準備の際に頭の中で本番をシミュレーションしていても暇では1つとしてさぼっているとと思われるだけの存在、しかし、編集がはじまれば、演者等からのさまざま(時には我侷な)リクエストに対応し、あれが録れてない、こうすればよかった、という後悔をしながら(自らが録画したゆえ、怒りの矛先は自分自身)、自己満足と自覚しつつ、パソコンをパートナーに、主体となる。事実をどのように再構築すべきかと自問自答、ありったけの素材をチェックして、タイムリミットと格闘しながら、心の奥底でズレを希求し、余白を映像の神様からの贈り物として感謝を

忘れずに、偶然を必然に変換させるノンリニアな作業(≠労働)に没頭する。そこに中継が加わった。生は、プロにとって収録に比べコストがかかる事故も避けられない厄介な手段、非プロにとってはネット環境の準備等の新たな配意が必要であるが魅力的な方法。ただし、中継は編集ができない、しかもその映像が録画されそのまま公開できるようになった。過ぎたことは仕方がない、と撮って出しの解放感もない、(修正したいのにできない、といった忸怩たる思いを抱えながら)あの時の現在と相対し続けることのはじまりになってしまった(本当に嫌ならば削除/非公開も可能であるが)。ノンリニアな永遠のベータ制作体制に慣れてしまった者たちも、後戻りできないリニアな現実と新たな関係を結び直さなければならなくなった……。どこにでもあるような制作現場の愚かな光景はともかく、一つの時代の終焉と新たな一歩が踏み出されたことは否定できない。DTPの登場によって写植屋さんが淘汰されたのと同様に、なにかが不必要とされ消えて行くことも避けられない。これまでは高級機材のカタログの数値でページを埋めていたマニア向けの映像専門誌が、すでにiPhoneによる動画をスナップムービーとして取り上げ、Ustreamの特集を大々的にするまでになっている。あらゆるメディアと同様に、既存の業界等の諸々の利害が絡むとはいえ、映像の世界においても不易流行/恒久革命は続くであろう。ただし、そこに必要なのは、お仕着せのInteractiveや必然性のない3Dではない。現場からのフィードバックを基に、考えねばならぬ問題は山ほどある。たとえば、あくまでも個人的な嗜好の問題であるという前提の上での最適収録画/再生環境とは? 小さい頃から60iのなめらかな映像をブラウン管で視聴してきた人たちも、いつかは液晶ディスプレイのカクカク30pに慣れてしまうのか、そして、これからの子どもたちは60pを自然とみなし、輝度が高いキレイな映像として育つのであろうか。いつの日か24pの質感は

フィルムのを超えられるのか、ただし、フィルムっぽい、はフィルムにこだわりのない、320×240で満足な観客たちにとって意味があることなのであろうか。4:3から16:9へ、は、単なる画面の中の情報量の増加なのか、それとも、たとえば、面積が増えることによって画面を横切るにはより多くの歩教が必要となる、尺を余計に使うのか、足早に歩かせるのか、ディレクターの悩み事／選択肢に可能性を増やしたのか。いろいろな新しい流れも、単なるバージョンアップもあれば、革新も一新もある。多種多様な試みをしようとも、そのほとんどが、いわゆるテレビを基準に高機能化しているのに対して、1800s. A Picture: A flat representation of a moment in time. 1900s. A Video: A quick bunch of pictures in a row. 2010. A Qik: An experience you share with your friends and family while it is happening.と映像メディアの世界に革命を起すかのようない二フェストでスタートしたユニークな中継サービスは、スマートフォンへのみの対応、シンプルで軽やか、まともな機能はほとんどないにもかかわらず中継の生の映像を無駄に過剰に加工することができる、これはテレビではない、テレビでないことができる、しなければならぬ。過去を省慮した上での未来への展望、そして現在の着実な一歩。社会のいたるところで、否定し難い一つの正解しかないシステム化が進む、それを見過ごすためのその場しのぎのガス抜きも増える、ゆえに、なにかに気がついてしまった、どこかに強度を見いだしてしまった愚かな個々人が動く、愚かに個々人で動かなければならぬ(のかもしれない)。

HD720p が数時間録画可能のビデオカメラ+本体のみで編集作業+中継機能で101gの音楽プレイヤー iPod Touch が2万円ほどで買えてしまう、できるだけそれをたくさんゲットする、そんなおもちゃでなにがで

なにがデザイン(では)ないのか

るのか、なにができないのか、ヴェリテ／ダイレクト?、理屈は後づけでかまわない、せっかく手にした余剰を無益に蕩尽するために、まずは、わくわくしながら、Rec/Edit/Streaml

注

《 》の作品はじめとする、注釈等の方法論が未だ定まらず。確定後、<http://bricolage.jp/design-not.html>にて公開予定。