

岩井俊雄『シンボル映像』について

越後谷 卓司

はじめに

愛知芸術文化センターでは一九九二年の開館時に、「愛知芸術文化センター・オリジナル映像作品」と冠した、実験的な映像作品の自主制作事業を開始し、現在も継続している。映像における「身体」あるいは「身体性」の探求を統一したテーマに設定し、毎年一本のペースで選定した作家に制作を依頼する、委嘱制作の形式で新作を制作し続けてきた。公立文化施設による映像作品の自主制作事業は、川崎市市民ミュージアムによる先行事例や、同時期には高知県立美術館による試みもあったが、約三〇年にわたって、ほぼ毎年新作を制作・公開し続けた例はなく、全国的に見ても非常に珍しい取り組みであることは間違いのない¹。

新しい事業を企画、立案し、実行に移すための困難はよく語られることであるが、一度始めた事業を継続、維持し、コンスタントに成果を生み続けてゆくことも、また容易でない。開館時に組まれていた予算額が、年度ごとに減少を余儀なくされてゆく、といった事態は、どんな事業であっても生じることといえ、この映像事業の場合も同様である。しかし、それにも増して大きな出来事だったのは、開館時からの担当部署であった愛知県文化情報センターの事業部門が、二〇一四年、愛知芸術文化センターに指定管理者制度が導入される際に、解体されたことだろう。文化情報センターは、美術館と劇場が一体となった複合文化施設である愛知芸術文化センターの複合性を発揮する役割を担い、芸術の専門図書館であるアトライブラリーや、情報コーナーであるアートプラザとともに、事業部門が設けられ、映像の他、当時まだ一般的に馴染みの薄かったコンテンポラリー・ダンスや現代音楽の公演も手掛けていた。

ところで愛知芸術文化センターにおける公演事業は、上述の文化情報センターが実験的、前衛的な領域を担当すると同時に、外郭団体である愛知県文化振興事業団がオペラやクラシック音楽、演劇等の分野を受け持っていた。これに加えて、施設としての劇場の管理は劇場課が担っており、独自に企画した公演を行う際には、施設を創造的に使用することと、施設そのものの維持管理が対立する状況になることが少なくなかった。例えば、劇場の床面に鉄球を落とすとか、ピアノの弦に意図的に木片やゴム等を挟み込むなどして、あえて音色を変えてしまうプリペアド・ピアノの演奏といったことを行う場合、事前に劇場課と打ち合わせして、施設や備品に悪い影響がないと、データのにも証明する必要がある。芸術的な創造と施設管理が、それぞれの部署でおおの目的となってしまうための事態といえる。これらを一元化することが、指定管理者制度の導入における目的のひとつだった。なお二〇一一(平成二三)年度から二〇一三(平成二五)年度は、文化情報センターにおいて劇場管理の業務も行っているが、これは指定管理者制度の導入に先立つ一種の移行的

1 二〇二〇(令和二)年度は、新型コロナウイルスの感染拡大を考慮し、制作作家は決定していたものの、実制作を見送り、翌年度に向けたリサーチ期間に充てた。この時点で「毎年一本」のペースは崩れたことになる。

措置で、公演や映像等の事業と施設の管理業務はそれぞれ別のグループが担っていたが、同じ部屋の中で共に執務することによって、互いの仕事ぶりが見える関係になったことは、一つの成果であった。

この劇場改革ともいえる状況において、映像事業をどのように位置づけ運営してゆくかについては、ほとんど議論が及ぶことがなかった。その要因の一つに、映像という表現ジャンル自体が持つ、曖昧で中間領域的な性格が影響していたように思う。例えば映画は、一八九五年にフランスのリュミエール兄弟による「シネマトグラフ」の公開を起源とする。これは、今日の映画館で観る映画の直接的ルーツで、様々な動きを伴う映像表現がある中、最も一般的な形式といえるが、演劇等に代表される劇場型の空間で観客が鑑賞する点で、公演に準じるといい。その一方で、フィルムやビデオ等、作品を記録する媒体はモノとして存在し、これらを収集・保存する施設としてフィルム・アーカイブがあるように、一過性のイベントではない、作品の長期的な活用の観点からは博物館や美術館がその役割を担うのが相応しいように思える。思えば、愛知芸術文化センターという複合文化施設において、文化情報センターという劇場でも美術館でもない新しい部署が、このジャンルを担当することは理にかなっていた。実際、劇映画やドキュメンタリー、実験映画等の映像ジャンルに留まらず、より美術に近い領域といえるビデオアートや、公演系記録映像も視野に入れた活動は、映像においてジャンルの交錯や交流、さらに複合性を体現するものであった。

結果的に映像事業は愛知県美術館に継承され、上映会や「オリジナル映像作品」の制作も、ほぼそのまま引き継がれることになった。現代美術や現代アートと呼ばれる領域では、映像メディアを用いた表現や作品の系譜があり、こうした流れとともに、実験映画やシングルチャンネルのビデオアート作品が存在する。両者は、一九六〇年代頃を源流とする実験的、前衛的思潮を共有しつつも、実験映画やビデオアートは、あくまで劇場形式（テレビ放送等、これに準じる形態も含む）での鑑賞を前提としているため、現在、美術の文脈では語られなくなっている²。この両者を、どう親和させるかといった課題はあるが、その上で、「オリジナル映像作品」が愛知県美術館の所蔵となった段階で、これらの作品を歴史的パースペクティブにおいてどうとらえるかが、新たに検証すべき課題として浮上したともいえる。開館から約三〇年という年月は、短いとはいえ、過去を振り返り基本となる情報を残してゆくことが、今、求められている。

本稿では「オリジナル映像作品」の第一作、岩井俊雄『シンボル映像』（1992年）について、制作の経緯や、完成・初公開後の経過について、事実関係を踏まえながら記述したい。

1 『シンボル映像』概要

『シンボル映像』は、愛知芸術文化センターのフォーラムⅡ（地下二階から地上二階にかけての吹き抜け空間）に設置された、マルチビジョン（現在は、フォーラム大画面と呼称）やCATVモニターからなる映像装置での放映を前提とした、環境映像作品である。【図1】

2 実験映画には「エキスパンデッド・シネマ」（拡張映画）と呼ばれる、従来の映画館型の上映形態を逸脱した表現領域があり、これは後のビデオ・インスタレーションや、今日の展示系の映像作品に近接したものと見なせるが、残念ながら日本ではこれらを俯瞰的なし統一的にとらえようという視点が欠けている。

本作は、そのタイトル通り、複合文化施設である愛知芸術文化センターの複合性を、映像によって象徴することを目的としている。画面外の遙か下方から聳え立つようなパースペクティブで描かれた二つの三角形と一つの半円が、それぞれ回転しつつ、徐々に接近、融合してゆく。この三角と半円は、愛知芸術文化センターの英語名称Aichi Arts Centerの頭文字「AAC」に由来する。「AAC」は、愛知芸術文化センターが開館時より発行している広報誌(現在は、情報誌)のタイトルでもあり、当センターの略称である。またこの三角と半円の形体は、当センターを構成する「美術館」「劇場」「文化情報センター」の三施設を表し(どの形象がどの施設であるか、という対応関係は想定していない)、これらが相互的に連携した新しい複合文化施設の誕生をイメージしている。

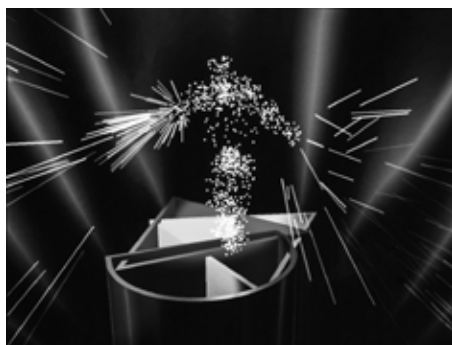


図1 岩井俊雄『シンボル映像』(1992年)

画面上方の四分の三ほどを占める空間には、宇宙のように小さな光の点が散在している。これらは、画面下方に位置する上述の三形体がゆっくりと融合してゆく動きと連動するように集合し、巨大な人体像を形成する。この「光の巨人」とも呼ぶべき人体像は、その形を形成した後、一呼吸おいて一回転し、巨大な球体を形作る。さらにこの球体がビッグバンのように一瞬で広がってゆく。つまり、この施設で作られた作品や催事が、ある種のインパクトを持って広がり、波及してゆくというイメージが込められている。

ところで『シンボル映像』は、これに付随する形で、二本の映像も作られている。一つは『インフォメーション演出映像』で、制作主旨としてはマルチビジョン、CATVで流す貸館を含む催事を伝える文字情報の、バックグラウンドとなるものだった。『シンボル映像』が宇宙をイメージしていたのに対し、こちらは海底をモチーフにしている、ヒトデやクラゲ等を想起させる形体が、深いブルーのたゆたうように波打つ映像をバックに浮遊している。催事情報の伝達が主目的であるため、こうした演出はごく控えめであり、三作品中、環境映像としての性格が最も強い。

もう一つが『時報映像』で、正時ごと、「1:00」「2:00」…という具合に、来館者に時刻を知らせることを目的としている。時計をイメージした、結晶を思わせる突起を配した円盤状のオブジェが、一定のリズムを刻んで回り、正時を表示するとともに高速で回転して幾何学的パターンを展開し、遠方へ飛び立つように消えてゆく。放映の基本パターンとしては、『インフォメーション演出映像』が流れている状態をベースに、正時になると『時報映像』が表れ人々の注意を引き、当センター設立の主旨をイメージ化した『シンボル映像』が登場する、という構成である。

これら三つの映像は、総称して『愛知芸術文化センター・シンボル映像』とされているが、この総体を略して『シンボル映像』と呼ばれることも多く、当館収蔵時の登録名称も『シンボル映像』となっている。

2 「オリジナル映像作品」シリーズ中の特異性

「オリジナル映像作品」のシリーズ全体を眺めた時、『シンボル映像』はやや特殊な位置に立つ、異色の作品であるということが出来る。それは、シリーズ中唯一、マルチビジョン等での放映を前提に作られた、環境映像作品であることだ。第二作の、舞踊家の勅使川原三郎が監督した『T-CITY』（1993年）以降は、実験映画やドキュメンタリー、あるいは劇映画と呼んで差し支えないようなフィクションもあるが、いずれもシアター形式での鑑賞が相応しく、実際、館内外を問わずこれらの発表の機会は、映画祭や上映会への出品が、そのほとんどだ。石田尚志『フーガの技法』（2001年）のように企画展への出品が少なくないものもあるが、これは、この作品がJ・S・バッハの同題曲を映像化するコンセプトに基づく抽象アニメーションであり、劇映画のような起承転結を追って見る必要性が薄いことによるものといえよう。映像作品の鑑賞という点で、観客を時間的・空間的に拘束しない展示会場で提示することは、日常的な空間で公開される環境映像のあり方に近いが、それを作品として意識的に見るか否かという点で、大きく異なる。一九八〇年代に流行した「環境音楽」に起因する「環境映像」は、映画館のような場での、観客の集中的視聴を求めず、生活空間での心地よさやリラックスした雰囲気作りを主眼としている。結果的に、作品としてのインパクトの強さや、強い作家性の主張はそぐわないことになるが、展示空間では、観客は鑑賞することを目的にしているから、控え目であったり、表現として弱いものであっても、観客はそれらを見逃すまい」として、集中力を発揮する。

実は当初『シンボル映像』は、この作品を作ること自体を目的に企画立案されていて、「オリジナル映像作品」の第一作と位置づけられてはいなかった。「オリジナル映像作品」のリリース名を冠したのは、第二作の『T-CITY』からであるが、この作品の企画最初期に作成された文書「愛知県文化情報センター製作 オリジナル映像作品について(案)」でも、完成した作品はマルチビジョンでの放映を前提にしている、当センターの空間的な魅力の向上、ないし建築的な付加価値の付与が主旨である点は引き継がれていた。

「オリジナル映像作品」は、公立文化施設におけるコミッション・ワークの事例と見なされることもあるが、映像が文化情報センターの自主事業において主要な位置の一つを占めていたとしても、その中で行われる上映会等のイベントのために気鋭の作家による映像作品を自主制作することは、予算規模からして説得力に欠ける。本シリーズがコミッション・ワークたる由縁はマルチビジョンでの使用を主旨としていたからで、年間を通して放映するソフトであればこそ、新作を制作して初公開することで耳目を引き付けようという理由が予算相応の価値あるものとして成り立つのだ。

当センター開館当時は、公園やバスターミナル、商業施設が融合した立体公園「オアシス21」の建設も未着工で、来館者は一階や二階のエントランスからしかアプローチ出来なかった。そのため地下二階に位置するアートプラザやアートショップには、現在の地下通路を経由する形ではなく、一階ないし二階からエレベーターやエスカレーターで降りる必要があった。そのためのアイキャッチとして、マルチビジョンの必要性は今日より遙かに高かった。当センターのメイン施設といえる大ホールやコンサートホール、美術館にアクセスするフォーラムⅠ（地上二階から十二階にかけての吹き抜け空間）はガラス張り、街並みや外光の変化も取り入れる構造であるが、地下に位置するフォーラムⅡにそうした要

素を持っておらず、そのためマルチビジョンは一種の人工的な「窓」といった趣もあった。つまりマルチビジョンは、地下二階の連絡通路が開通して、ごく自然に地階から地上部へと人々が行き来するようになった現在よりも、より存在感があり施設としての重要度も高かった。

3 テーマ「身体」について

日本における先駆的なダンス・フィルムとして評価を得ている『T-CITY』にしても、コンテンポラリー・ダンスをベースにしている点で、演劇や劇映画のような明確な物語はなく、仮にマルチビジョンで放映しても成立しうる抽象性を有していた。実験的な短編映像作品の制作事業というニュアンスが濃くなるのは第三作・天野天街『トワイライツ』（1994年）からで、劇作家・演出家で「少年王者館」の主宰者である天野が監督を務めるのだから、作品の物語性が『T-CITY』より濃くなるのは必然といえよう。『トワイライツ』はさらに、著名な映画祭の一つであるドイツの「オーバーハウゼン国際短編映画祭」でグランプリを獲得する栄誉を受け、このニュースは主要新聞の全国面でも報じられたから、当センターが映像作品の自主制作を行っていることも一般に良く知られるようになった。国際映画祭で受賞したことの二次効果として、短編映画の自主制作事業は、作品の出来如何という側面はあるものの、広報的発信力が非常に強いことを、スタッフである我々に知らしめた点がある。マルチビジョン運用のためのソフトとして予算が計上されていた「オリジナル映像作品」は、これによって映像作品の制作それ自体を目的とする道が開けた。

「はじめに」でも述べたように、「オリジナル映像作品」には「身体」というシリーズを通してのテーマが設定されている。しかしながら『シンボル映像』は、本作単独で予算化された事業であるため、必ずしもテーマ「身体」に則って制作する必要はなかった。しかし本作に登場する「光の巨人」は、当センターの設立主旨でもある複合的、総合的なアートセンターとしてのビジョンを象徴する意味合いを帯びている。当センターの開館は一九九二年一〇月であるが、環境映像としての『シンボル映像』はこの時点で公開されることを前提に、一九九一（平成三）年度に制作のプロジェクトが始まっていた。一九九一年は翌年の開館に向け記念事業を準備していた時期で、文化情報センターでは愛知県芸術劇場大ホールでの山海塾による舞踏公演『そっと触れられた表面－おもて』や、テーマ上映会「家族の映像」とともに、トークと実演を組み合わせた「イベントーク」と名付けた独自企画があった。これは、舞踊、音楽、映像を横断して、これらのクロスオーバーや融合を図る事業として位置づけられたものだった。

初年度「イベントーク」のキャッチコピーでありテーマは「芸術はからだからだ」で、芸術の複合性を象徴するものとして「身体」を提示するビジョンが、ここで最も明瞭に示されている。「イベントーク」で「身体」をテーマに設定するプランニングに関わったのは、文化情報センターのスタッフ（学芸員のみならず、事務職員も含む）と、企画コーディネーターを務めた映像作家でエッセイストの萩原朔美だった。当初「身体」「メディア」「空間」の三つをテーマに設定し、「身体」で数年間事業展開した後に、「メディア」や「空間」へと移行、さらなる展開をしてゆくイメージもあった（「メディア」には映像事業が、また空間には当時文化情報センターが手掛けていた「パブリックアート・データベース」の構築事業も含める

意図もあった)が、「身体」には後者二つの要素も含有する総合力があるのではないかと説いたのは萩原だった。寺山修司が主宰する劇団「天井桟敷」で俳優・スタッフとして関わり、雑誌『ビックリハウス』の編集も手掛けた萩原は、学芸員とはいっても新採職員だった我々より、当然のことながら経験豊富で、事業方針等を決める際、その発言には重みと説得力があったのである。

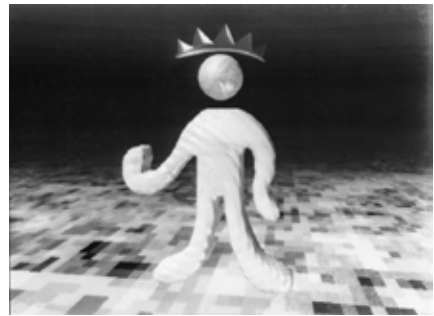


図2 『シンボル映像』画面サンプル(1991年)

『シンボル映像』が制作されたのはこうした時期であり、担当学芸員であった筆者は、岩井との打ち合わせの場において、こうした開館記念事業の準備過程なども報告していた。『シンボル映像』には「画面サンプル」として、完成作品に先だってそのイメージを事前に伝え、スタッフと認識を共有するための静止画像が作られている。岩井は、そのキャリアとしての初期にアニメーションを手掛けた経験もあり、映像作家と見なされることもあったが、それが反映しているのか、この段階では「眼」をシンボル化した印象の強いキャラクターである。【図2】この時期、岩井はメディア・アーティスト、インタラクティブ・アーティストとしての活動と共に、『アインシュタイン』(1990～91年)や『ウゴウゴルーガ』(1992～94年)といったTV番組も手掛け、ポピュラーな場での活動も始めていた。この「眼のキャラクター」は『ウゴウゴルーガ』の「シュールくん」を思わせるニュアンスもあり、完成作の「光の巨人」よりユーモラスで親しみを持てる存在になった可能性があったかもしれない。しかし「眼」というのは明らかに視覚重視で、美術や映像はともかく、音楽からはやや遠い位置にあることは否めない。より抽象化が進んだ「光の巨人」は、その洗練されたデザインも含め、オペラ公演が可能な日本初の劇場として設計された大ホールを有する愛知芸術文化センターに、より相応しいイメージになった。

『T-CITY』以降の作品が、「身体」というテーマを設定しているとはいえ、あくまで作家性の発揮を第一義としているのに対し、愛知芸術文化センターの複合性の象徴というミッションを帯びた『シンボル映像』は、その性格を異にする点は明らかだ。だが制作の過程において「身体」に込めた芸術における複合性の夢に共振し、それを最も端的に表象した映像に仕上がったことも事実である。当センター開館時に作成した『シンボル映像』のプレスリリースで、既に本作品は「オリジナル映像作品」の第一弾であると謳われているが、このような経過があったこともまた事実であり、ここに記すことで記録に留めたい。

4 その運用について

『シンボル映像』は当センター地下二階のマルチビジョンと、同階および地上二階のインフォメーション・カウンター後方の壁面に四台並列に埋め込まれたモニターで放映される前提で作られた。当時のテレビ・モニターは4:3(画面比率が横4に対して縦3、映画ではスタンダード・サイズがこれに相当する)が主流で、『シンボル映像』もこれに準拠している。その一方でハイビジョンが既に実用化されている段階だったため、機材的にはこれにも対応できるよう考慮されていた。具体的には、4:3サイズのモニターを、縦3台×横4台の配置で組み合わせ全体で16:9になる画面を組み立てていた。【図3】つまりハイビ

ジョン映像であればストレートにマルチビジョン全画面に拡大放映できる、という想定だった。

しかしながらハイビジョンによる映像制作はハイコストであった。予算上、パブリックアートの普及・啓発を目的とした映像ソフトのみハイビジョン制作が許されたが、これも素材をスチル写真で撮影し、ハイビジョンに取り込んで編集するスタイルだった(動画撮影のハイビジョン・ソフトは、結局、その後も作られていない)。アナログ波から地上デジタル



図3 受託業者 (NEC) が提示したマルチビジョンの完成イメージ

放送への移行が完了した現在、二〇〇〇年代初頭までのアナログ時代の番組が再放送される際、左右に黒い帯を配置して本来の画面比を保ちながら16:9で放送することがあるが、『シンボル映像』の放映でもこれに似た対応を取る必要があった。

当センターには六階に映像情報コントロール室があり、地下二階マルチビジョンには館内ケーブルを通じ信号を送出する。チャンネル数は四で、計十二台のモニターにどのように振り分けるかが課題となった。受託業者側がいくつかのパターンを示し、その中から選ぶ格好になるのだが、環境映像であるにも拘わらず、左右を黒い帯でマスキングするように対応しては興ざめである。四画面の展開は映像の送出上、必要な対応である一方、そうした事情を感じさせないよう自然に見せなければならない。実際には九画面に大きく写し出す

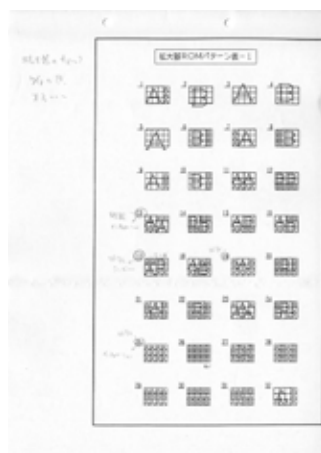


図4 受託業者 (NEC) が提示したマルチビジョンの放映パターン

とともに縦一列の三画面に同じ映像を流すパターンや、左上右下の四画面の中間的なサイズに拡大して、残りの画面にはそのままモニター・サイズで流すパターンが採用された。【図4】(実際に運用することはなかったが、4:3の画面を16:9に拡大して放映する案もあり、オープン前にテスト放映もしたが、やはり画質の劣化は著しかった。)

送出メディアはレーザーディスク (LD) で、開館に際して常時流れる環境映像である点を考慮すれば、耐久性や保存の面で妥当な選択だが、画質では見劣りするところがあった。特に『インフォメーション演出映像』の、バックの波状に揺らぐ映像は青の中間色で、それは岩井らしい繊細な色の表現なのだが、その揺らぎの度に赤味が生じてしまうのが悩ましかった。映像送出に六階から地下二階までかかる距離による信号の減衰の可能性も考えられたが、LDの画質的な限界では、という説もあった。送出メディアとしてβカムも用いていたので、それに切り変えてみる等、様々な試行錯誤をしている。

建築構造上は現在も変わらないが、マルチビジョンの後ろにはアートショップが来店していて、ここで独自にBGMを流したい、という希望が出されたことがある。営業面を考慮すれば、氏家啓雄作曲による水中での浮遊感を帯びたBGMの音量を抑えざるを得ない。しかしながら、何より、音が混じってしまうというのは、環境映像にとって望ましくない。作家が望ましいと思い描く状態と共に、アートショップの営業が成立するような着地点を

見出さねばならないのだが、こうした交渉事は、環境映像という性格上、避け難く生じるのはやむを得ないとはいえ、実に悩ましかった。

マルチビジョンの映像送出は、芸術文化情報システムという、当センターの情報系機器を総合的、包括的に運用するシステムの一部として位置づけられている。本システムは、美術館における所蔵作品の管理や、劇場やギャラリー、アートの貸館業務、アートライブラリーでの図書の貸出、あるいは職員が業務で使用する端末にまで到るもので、利用者の側からそれが見えるものではないが、複合文化施設である当センターの相互的な連携を構築する思考が背景にあった。その一方、各部署から上げられる要望も様々なので、その調整は容易でなかった。

マルチビジョンの運用に関しても、各々の思いが交錯する場となるのは必然で、およそ五年ほどの周期で訪れる本システムの更新時には、一度構築した運用パターンの見直しも図られることとなる。開館前には、ビデオアート作品等も放映し、アーティスティックな雰囲気創出の場というイメージもあったマルチビジョンは、実際に開館してみると来館者に向けた情報提供の装置という役割づけの方が、重みを帯びてくる。実際、実験映画と近い特異な演出・構成のビデオアート作品は、不特定多数の一般来館者が通過し、佇む場としてのフォーラムにおいては、違和感を醸し出してしまう。後年、環境映像やこれに近いテイストの作品を放映したこともあるが、事例としては少なかったのは事実で、マルチビジョンで常時流れている映像作品は『シンボル映像』だけ、という状態となり、今日に到っている。

実質、情報提供の装置となったマルチビジョンでは、『シンボル映像』はむしろ例外的存在となり、システム更新の度、歴代の担当者にはこれは作品であり放映を維持してゆかねばならないことを説き、了解してもらう必要があった。交渉の場でおおむね理解は得られたが、運用パターンが固定化しているので積極的に改革したい、というビジョンを持った者が担当だった際は、定時放映が前提となっている『シンボル映像』は、むしろ自由な運用を疎外しているので廃したい、という申し出があったこともある。また「オリジナル映像作品」の制作はシリーズとして継続したものの、ここから『シンボル映像』に代わる環境ソフトが生み出されなかったため、常に放映されている『シンボル映像』が、代わり映えしないものと見なされ、受託業者側が新規にこれに代わる映像を制作したい、と申し出たこともあった。最近では、二〇二〇年、COVID-19（いわゆる新型コロナウイルス）の感染拡大を抑止する主旨であると思うが、予告なく放映が休止されたこともある。既に当センターの環境の一部として馴染んでいる感のある『シンボル映像』に、放映の度ごと、人だかりが出来ることはなく、こうした状況を説明して、この措置を解除してもらった。

5 広報と反応

『シンボル映像』に関してはマスコミ向けのプレスリリースが作成されていて、愛知芸術文化センターという新しい複合文化施設のコンセプトを、象徴的に表したユニークな環境映像作品であると広報された。しかし単独で記者発表を行うことはなく、当センターの開館をアピールする「開館記念事業」の広報用資料と共にマスコミに向け配布されたのだった。

開館時、当センターの施設としての注目は、何ととっても日本で初めて本格的なオペラ

公演が上演可能な、三面舞台を有する大ホールだった。大ホールは、「スーパー歌舞伎」で知られる歌舞伎俳優の市川猿之助(三代、現・二代猿翁)が演出を務める、バイエルン国立歌劇場のオペラ『影のない女』のプレミア公演で幕を開けるという、大変幸運なスタートを切った。また愛知県美術館も、前身の愛知県文化会館の美術館が貸し館メインの運営であったのに対し、明確な方針に沿って作品を収集し、形成されたコレクションによって館のカラーを構築する、本来的な意味での美術館として生まれ変わることを、強くアピールしていた³。愛知県文化情報センターも、既に述べた開館記念事業をラインナップしている。

常設的に提供される環境映像作品より、イベント的に行われる公演や企画展、上映会の方に注意が向いてしまうという傾向は常にあり、こうした事業と同じタイミングで情報がリリースされても、マスコミ的な関心が薄くなることはやむを得ないだろう。1998年に開催した「第3回アートフィルム・フェスティバル」のパンフレット(1998年4月24日発行、企画・編集:愛知県文化情報センター)には、この時点までに完成していた大木裕之『3+1』(1997年)までの上映記録と、主要文献がリストとして掲載されている。上映・文献とも、分量的にはやはり「オーバーハウゼン国際短編映画祭」でグランプリを受賞した、天野天街『トワイライト』に関するものが多いが、他の作品も決して少ない訳ではない。ただ、残念ながら『シンボル映像』に関しては、主要文献として挙げられている記事がない。「オリジナル映像作品」が、マルチビジョンでの上映を前提に、ここでしか見られない作品という希少性よりも、より広く館外で展開できるソフトを志向したのは、リストを見れば結果的に正しかったことになるだろう。

その一方で、シリーズ中『シンボル映像』の特異性が際立ってしまった感もある⁴。実は、我々スタッフには、三ないし五年くらいのスパンで環境映像的作品が作られ、『シンボル映像』が一定程度浸透した後、次のものに交代するペースが良いのでは、という認識もあった。しかし、そうはならなかった。理由は「オリジナル映像作品」がシリーズとして展開してゆく以上、後に続く作家は前任者やその作品を意識し、越えようとするからだ。作家のプライドや負けん気というものを、事業経験の薄い我々文化情報センターのスタッフは、十分に認識出来ていなかったのである。『T-CITY』がユニークな短編映像作品としての評価を、対マスコミ的にも批評的にも得てしまった以上、シリーズがその方向に展開するのは、必然だったのだ。

ところで「第3回アートフィルム・フェスティバル」パンフレットのリストに未掲載であるが、『シンボル映像』に触れた記事が一件ある。それは雑誌「VIDEO CAPA」1993年1月号の『枠に収まりきらない芸術は、もはや複合の時代。名古屋に出現した愛知芸術文化センター』と題した記事で、芸術文化センターの開館と文化情報センターの位置づけや役割に触れたものだ。図版として『時報映像』と『インフォメーション演出映像』が掲載され、「CATVで常時放映されているオリジナル映像(映像/岩井俊雄、音楽/氏家啓雄)。時報

3 当センターの広報誌「AAC - AICHI ARTS CENTER 1」(1992年7月)16-17頁に掲載された「COLLECTION + ENHIBITION」は、新生・愛知県美術館の一種のマニフェストと読める。執筆は村上博哉(H.M名義)。

4 名古屋シネマテーク支配人で、愛知芸術文化センター・オリジナル映像作品作家選定委員も務めた平野勇治は、『映像×身体の豊穡なる化学反応』で『トワイライト』を「実質的なシリーズ第2作」と表現している。(平野勇治『小さな映画館から』(2021年、安住恭子発行、269頁、初出は「第17回アートフィルム・フェスティバル」ハンドアウト(2012年))

を告げるものまである」とのキャプションが付され、定時に映像で時刻を告げるユニークさに反応した様子が窺えるが、あくまで記事の主体は当センター開館にあり、『シンボル映像』の記事とは言い難く、リストから削除されたものだ。ただ現時点で見ると、映像系の雑誌であっても、ニュース性は『シンボル映像』よりセンターのオープン自体にあったことを如実に示す資料であり、その記録ともなっている。

マスコミ的な反応は得られなかったものの、開館時『インフォメーション演出映像』『時報映像』『シンボル映像』という流れで、当センターの空間をトータルに演出していた頃、来館者から「あの映像は何か？」といった問い合わせが少なからずあったことも事実である。そうした来館者に向けた対応として、インフォメーション・カウンターのスタッフ用に『シンボル映像』の広報資料を増し刷りし、その対応に当たってもらった。

「オリジナル映像作品」シリーズで環境映像に特化したものは作られなかった、と先に述べたが、マルチビジョンでのそうした使用を前提に文化情報センターが購入した作品がある。田旗浩一『MYTHOLOGY』（1989年）がそれで、これは風景ショットをベースにミラー効果等のビデオ・エフェクトを多用し、色彩の美しさが全面に打ち出され、視覚的にも心地よい。フィルムとは異なる、ビデオが持つ独自の特殊効果を追求することも、ビデオアートの一つの主題で、今日の視点で見ると、その傾向を物語る作例といえるだろう。本作は、9分という時間が番組編成の上でも無理がなく、当センター・マルチビジョンにマッチしていた。

当時、田旗が所属していた映像制作会社リングワールドからは、催事情報のスーパーインポーズも可能な環境映像も購入している。同社のBGV『A Piece of Nature』シリーズの、『春うらら Part 1』『高原 Part 1』『秋日和』⁵の三本がそれで、ソフト自体は約30分の長さだが、映画的な起承転結はなく、番組編成に合わせ任意に使用したいシークエンスを抜き出し放映するものだった。

6 美術館移管後の対応

二〇一四年に映像事業が文化情報センターから美術館に移管されたことは既に述べたとおりだが、『シンボル映像』に関する美術館移管後の対応として特筆できるのは、二〇一七（平成二九）年度にD2マスターテープから、改めて放映用のコピーを作成したことだろう。LDで納品された『シンボル映像』の画質的限界への根本的な対応としては、やはり完成した原盤から放映用素材を作成することがベストである。文化情報センターが映像を管轄していた時代に、幸いにも作家側の理解が得られD2のマスターテープをお預かりすることが出来た。しかし館内にD2の再生機はなく、それ以上の進展がなかった。

館外のスタジオでダビングすることにより、この問題を解消することが出来たのは、映像事業の美術館への移管以降である。二〇〇九年の第三期システム移行時にUマチックやβカムテープを館内ダビング作業でデジタル化したが、何本か失敗したものがあり、二〇一七年、それらの再ダビングに合わせて、『シンボル映像』もD2のマスターから放映

5 環境映像というソフトの性格からか、制作年の記載はない。ただ筆者がリングワールドを訪れ打ち合わせした際の資料「R・W・BGV・カタログ」のメモで「88頃」の書き込みがあり、この頃の撮影・制作と推測される（R・Wは、リングワールドの略）。なお購入年は、1992年。

用テープを作成した。ようやくこの時点で、作家が思い描いていた色彩の精度をマルチビジョンに反映できた。現行の第5期システムでは4K対応のモニターが導入されたので、この機器の機能も活かされた。【図5】環境映像は常時目に触れる性格上、代わり映えしないものと見なされがちだが、一方でテクノロジーは進化し、機器も更新してゆく。それらに対応して「変わらない」姿を維持すること。その努力もまた、必要とされるのだ。



図5 現行の第5期芸術文化情報システムにおけるフォーラム大画面
2021年11月30日撮影