

作品 | Artwork

表現メディアとしてのフィルム映像の再発見
— 手持ちバルブ撮影による描画的映像表現

Rediscovery of Film Image as Expression Media
— Drawing-like Image Expression by Hand-held Bulb Shooting

川口 肇

KAWAGUCHI Hajime

尚美学園大学

情報表現学科 准教授

Shobi University

2021 年 12 月

Dec.2021

表現メディアとしてのフィルム映像の再発見 — 手持ちバルブ撮影による描画的映像表現

Rediscovery of Film Image as Expression Media — Drawing-like Image Expression by Hand-held Bulb Shooting

川口 肇

KAWAGUCHI Hajime

[抄録]

気がつけば、デジタル映像が我々を取り巻く生活環境そのものとなっている現在。そんな中でフィルム映像が新たな存在感を示している。筆者はデジタル時代に照応されるアナログフィルム映像を、実験的な映像作品制作を通じて考察してきた。その一技法として「手持ちバルブ撮影」技法がある。その方法と背景、実際の作品群の紹介を通して、この技法が示す意味と映像表現の可能性について考察する。

キーワード

フィルム映像、デジタル映像、手持ちバルブ撮影、描画的映像表現

[Abstract]

Today, digital images are already part of the living environment around us. Under such circumstances, film images have a new presence. The author has considered analog film images in the digital age by experimental filmmaking.

One of the techniques used for that is the "handheld bulb shooting" technique. Through the method and background of this technique, and the introduction of actual filmmaking, the author considers what this technique means and the possibilities of film expression.

Keywords

film images, digital images, handheld bulb shooting, drawing-like image

1. はじめに

映像表現に用いられる実写系メディアとしては、現在、高画素デジタルビデオが主に用いられている。デジタルビデオが普及する以前に主流であったアナログビデオは完全にデジタルビデオに置換されたと言ってよいであろう。その一方で、アナログビデオ以前のメディアであったケミカル・フィルム映像は、1990年代に絶滅の危惧が叫ばれ始め、実際に市場シェアの大半を失いながらも、30年後の現在、いまだ現存している。その経緯に

においてはユーザーの運動やメーカーの経営危機と復活、新製品のアナウンスや発売延期など紆余曲折を経て、常に予断を許さない状況が継続しながらも延命し続けてきた。

長らく、フィルム映像とデジタル映像は置換する存在として二項対立的なとらえ方をされがちであった。しかし情報伝達媒体としての座をデジタル映像に明け渡した現在、フィルム映像は利便性や経済性という尺度から解放され、元来持っていた質感をその存在意義とした純粋な「表現媒体」として再登場した、ともいえるのではないだろうか。

筆者自身もフィルム上映活動の中で、デジタル・ネイティブ世代の若い学生や作家がフィルムメディアに惹かれている状況を度々目にし、そのような思いを強くするに至った。

今や標準メディアとなったデジタル映像環境の中で、映像の質感が画一化されゆく中、表現の観点からフィルム映像を再評価する機運が高まっている、ともいえよう。滅びに瀕する中で、フィルム映像自身が新たな意味・価値を獲得しつつあるものと考えている。

このように、映像におけるデジタル（ビデオ）とアナログ（フィルム）は互いを映し合う鏡のような存在として、それぞれの特質を相互の対照の中に強く浮かび上がらせる。

この点に注目し、筆者は8ミリ、16ミリフィルムを用いて、自家現像、再撮影処理、あるいは密着プリントといった従来のフィルム映像プロセスの作業に対してテレシネ、ノンリニア編集、デジタル圧縮による劣化、などデジタル映像プロセスを混入・重畳させて生まれるアナログ／デジタルのハイブリッドな表現に意識を向けてきた。

その中で、フィルムの質感をより強調する手法のひとつとして継続してきた所謂バルブ（長時間露光）機能を用いた映像撮影手法、「手持ちバルブ撮影」と、それにより制作された映像作品の紹介を通して、デジタル環境におけるフィルム映像について考えていきたい。

2. 手持ちバルブ撮影とは

映画はフィルム上に記録された秒間16～24コマの静止画の連続的な映写と肉眼の網膜上の残像効果および脳内での視覚処理による仮現運動により、動画として成立する。一部の映画用カメラはこれら連続する静止画を1コマずつ撮影可能な「コマ撮影機能」を備え、一般的にはアニメーションの撮影などに用いられる。更には、コマ撮影時に手動でシャッターの開閉が可能な機種もあり、これは各コマに任意の長時間露出を与えることで極めて低照度の特殊撮影（夜間の天体撮影など）に用いられる。こういった撮影ではシャッターが開いている間、僅かなカメラの揺れでも撮影像のブレを生じさせてしまうため、三脚の使用は必須となる。

筆者はこの特性を逆用し、長時間露光時に手持ちで撮影し、シャッター開放中に意図的にカメラを揺らすことで、特有の流れた映像を得た映像作品を制作している。

バルブ撮影ではフィルムへの露光量が大きくなるため、十分に光量が小さい状況でないと露出オーバーとなってしまうが、ND（Neutral Density）フィルタを併用することで光量を抑制し、適正露出を得ている。

NDフィルタは8ミリカメラでの撮影時にはレンズに装着するタイプを使用し、16ミリカメラ（画像1）の場合は内蔵式のフィルタホルダー（画像2）に装着して使用している。撮影にあたっては、作業性・操作性と画面の効果とのバランスを取り、シャッター速度が1秒程度となるように、3絞り～6絞り分（光量は1/8～1/64となる）減光している。

画像 2 の例では、KODAK ゼラチンフィルタ ND 値 0.9 を二枚重ね = ND 値 1.8、すなわち光量は 1/64、6 絞り分減光となり、通常撮影のシャッター速度 1/80 秒を 1 秒程度にまで減速できる計算になる。

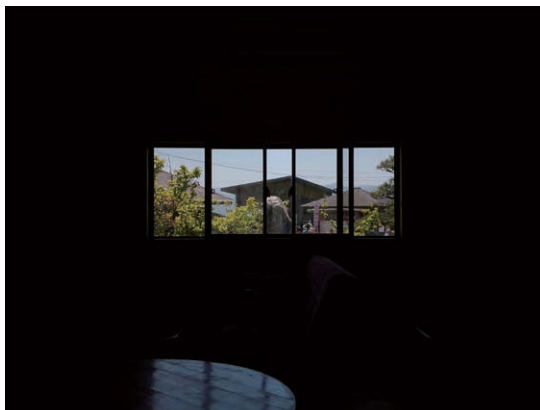


画像 1：BOLEX H16RX + SWITAR 10mm f1.6



画像 2：フィルタホルダー内の ND フィルタ

以下に、この手法により得られた 1 コマの画像の比較例を挙げる。(画像 3、4)



画像 3：通常の写真（室内から窓を撮影）



画像 4：手持ちバルブ撮影技法（『Sumie』より）

3. 手持ちバルブ撮影手法による自作品の概要

筆者は 1991 年からこの手法を用いて映像作品を制作している。カメラが小型軽量で手持ち撮影に適しており、かつ粒状性の粗さが画調としてこの手法に適しているという理由で 8 ミリフィルムカメラを主に使用していたが、後に解像度や映写光量、保存性に優れた 16 ミリカメラでも制作するようになった。

以下、制作作品の概要を述べる。

3.1 『残像の月 a moon of photogene』（8 ミリフィルム / 3.5 分 / 2012 年）

アパートで一緒に暮らす猫にカメラを向けた作品。手持ちバルブ撮影技法による「光の絵の具」を使って 3 分間の時間軸を持つ映画フレームという「キャンバス」に猫の「肖像画」を描こうと試みた。

肖像画（ポートレート）ではカメラ＝作者と被写体＝モデルの双方の視線が、対称的に交錯する。そこには見るものと見られるもの、主体と客体の明確な関係が現れるが、カメラのブレによって撮影主体＝観察者の「ゆらぎ」が画調として画面に刻み込まれることで、

画面は光学現象を用いた客観描写たる「映像」と、作者の「筆のタッチ」による主体的表現である「絵画」の狭間にある表現となる。主体と客体は一つの視覚の中に混ざり合い、肖像は自画像と二重写しとなる。

「自分がまだ猫の子供だったころの微睡みの記憶。見上げれば夜空に、母猫の片眼。」(発表時のコメント文より)



画像 5：『残像の月』より



画像 6：『残像の月』より

3.2 『CRAYON』 (8 ミリフィルム / 6 分 / 2013 年)

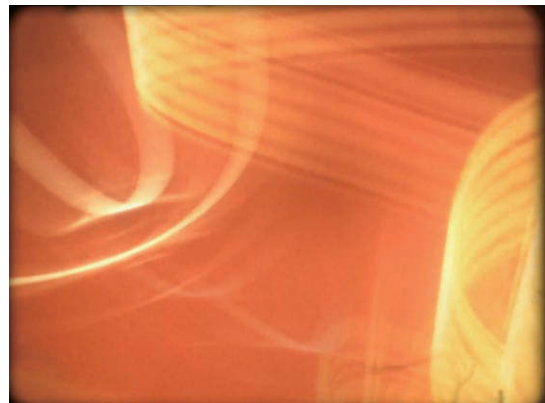
手持ちバルブ撮影では、撮影対象はディティールが失われて、複雑な線や色調と化す。それは幼児が描く自由なクレヨン画のように、手が動くままに自由に描ける手法でもある。

この作品ではそこに立ち帰り、訪れた山形で身の回りの人々や夜の風景を中心に、手のおもむくままに描くことを意識して撮影を行った。

「2013 年 10 月、かつて住んでいたこの地の、二年ごとの喧騒と静寂の一週間の昼と夜、8 ミリカメラの手動クランクをぐるぐる回し、光をぐるぐるとかき混ぜ、親しい皆の影を織り込んでゆく。CRAYON は光のクレヨン。光の粘土細工。クレイジーな光。」(発表時のコメント文より)



画像 7：『CRAYON』より



画像 8：『CRAYON』より

3.3 『formosa-blue』 (16 ミリフィルム / 8 分 / 2015 年)

16 ミリフィルムにて制作、色彩を重視した作品。

台湾の旅で出会った風景に 8 ミリカメラを向け、寸描的に手持ちバルブ撮影を行った。そうして撮影した 8 ミリフィルムを自家現像ののちデジタルビデオ変換、1 フレームずつディスプレイに表示した静止画像を 16 ミリカメラによって再度、手持ちバルブ撮影で撮影した。

このデジタルとフィルムのプロセスを意図的に「交雑」させる試みは、今回取り上げた手持ちバルブ撮影手法とは別の手法のシリーズとして発展させてゆくことになる。

撮影時のブレ・滲み・露光ムラ、自家現像による現像ムラ・キズによるエマルジョン剥離、デジタル変換処理と 16 ミリフィルムによる、更なる手持ちバルブ撮影で重ねるノイズ。これらのプロセスにより、具象風景はカオティックに抽象化され、メディアの持つ質感は視認対象として立ち現れ、レンズを向けた先の風景と混合される。

「台北から礁溪に向かうローカル線の車窓。フレームの中の山の緑と空。唐突に、目の前に海が、島が現れ、山の空気は海の空気に変わる。海の青に映る空の青。東京のアパートに閉ざされ、独り眠る猫は、夢のなかで陽光に眩む。」(発表時のコメント文より)



画像 9 : 『formosa-blue』 より



画像 10 : 『formosa-blue』 より

3.4 『Sumie』 (16 ミリフィルム / 5 分 / 2017 年)

墨絵は「墨」の濃淡によるモノクロ絵画表現。『Sumie』では映像の原点たるモノクロームフィルム (KODAK TRY-X ISO200) によって、16 ミリフィルムカメラ (BOLEX H16RX) による手持ちバルブ撮影手法および自家現像処理で制作した。

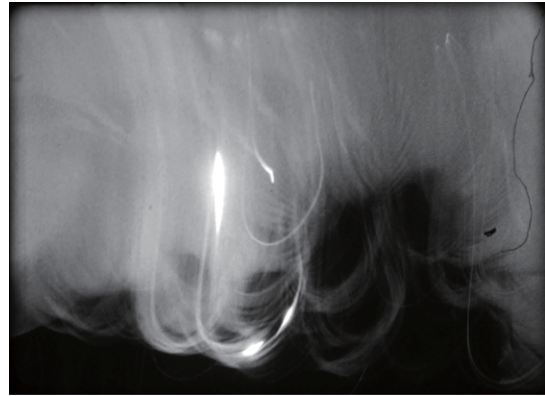
撮影は多摩川河川敷などの都内や自宅周辺、福岡市内、富士山麓の笛吹川フルーツ公園他。高解像度、高画質を求めらる中で忘れられがちであるが、映像とは肉眼と脳の機能を逆用した擬制による技術、現実に似せて作られた擬物 (まがいもの) である。モノクロフィルム表現は明快に現実を異化し、そのことを思い出させてくれる。

そも、我々に視える現実とは現実そのものではない。すべての物体は様々な波長の電磁波を浴び、それを様々な方向に反射する。眼球内の網膜で受け止めているものはこれら連続的に変化する波長を持つ電磁波に過ぎず、そこに色などは存在せず「一切の物体は黒い」⁽¹⁾。我々が知覚する「色彩」は自らの眼球の網膜上、波長感度の異なる 3 種の視覚細胞の反応差によって、脳内で付加される「マークアップ」に過ぎない。色彩は生物の脳の中のもの

み存在する。AR（拡張現実）技術でディスプレイ内に付加される表示情報のように。



画像 11：『Sumie』より



画像 12：『Sumie』より

3.5 『長瀨の旅 Nagatoro』（8ミリフィルム / 4.5分 / 2021年）

2017年秋の秩父での合同ゼミ合宿にカメラを携え、長瀨の川下りや宝登山登山の風景や人々を、手持ちバルブ撮影によって描写した。撮影時は現場の空気感を、抽象的な画像の中に記録しようとしたのだが、現在コロナ禍の中にあって、活動が制限され続けている現実からみると、ほんの数年前のこんな日常が、まるで夢の中のようだ。

この素材を編集によって再構成し、鉄と木の素朴な響きを生む楽器、ムビラの音によるサウンドトラックの作成、16FPSによる映写（後述）によって2021年の感慨を表現した。前述の16ミリカメラ（BOLEX）用レンズ、SWITAR 10mm f1.6を、同じくCマウントを採用するSingle-8規格のカメラ、FUJICA ZC-1000に装着。極小フィルムサイズである8ミリフィルムを用いることで、本来は広角域である10mmレンズが35mmフィルムサイズ換算で61mm相当というやや望遠よりの標準レンズに近い画角となった。

「あれはいつだったか 夏の終わりに長瀨で過ごした楽しい一日
その光と時間を刻み込んだ8ミリフィルム
記憶もディティールも反射する光に溶けゆく夢」（発表時のコメント文より）



画像 13：『長瀨の旅』より



画像 14：『長瀨の旅』より

4. 制作作品の自家現像処理について

フィルム映像は企業が経営する現像所によって現像処理され、その品質を保証する形で

提供されてきた。しかし 1990 年代以降、世界的なフィルムシェア縮小とともにメーカーの現像業務も縮小、廃止という流れが本格化する。こうした流れと並行して個人映像作家の間で「自家現像」が自己防衛的に現れ、更にはそこに新たな表現の価値を見出す動きが、今日的状況として生まれてきている。筆者の作品においても、こうした点を踏まえて積極的に自家現像処理を取り入れている。

一般に映画フィルム現像は、現像中にフィルム同士の接触を防止し薬剤が均等にまわるよう、「現像リール」に装填する専用の大型機材を必要とする。この点をユニークな発想で覆した映画フィルムの現像方法が映像作家・末岡一郎氏によって考案された。この方法では「現像リール」を使わないため、フィルム同士の接触による傷やゴミの付着を防ぐのは避けられない。しかしその欠点をデジタルにはないフィルムのメディア特性として積極的に許容し、表現行為の一部と捉える、という発想の転換を図ることで、身近にある容器や広く普及している安価な写真用薬剤で 8 ミリ・16 ミリ映画フィルムの自家現像を可能にするものだった。この手法は 1990 年代以降、国内で個人映像作家に啓蒙され広がった。

筆者のカラーフィルム作品ではこの末岡氏の方法を採り、カラーリバーサル写真フィルムの現像用である 3 浴式現像液 (TETENAL COLORTEC E-6) と、写真フィルム現像用 1.5L タンク (画像 15) を用いた。また『Sumie』のモノクロリバーサル 16 ミリフィルムの現像においてもこの末岡氏の方法で行い、中外 マイペーパーデベロッパーを現像液に使用し自作の脱銀剤によるモノクロ反転現像を行った。(現像データは映像作家・太田曜氏、森岡千織氏作成のものによる) ちなみにこの現像方法は本学の授業において 8 ミリフィルム現像体験として実習に取り入れているものである。

『formosa-blue』では素材の 8 ミリフィルム現像は上記の末岡方式、16 ミリフィルム現像はロモ社の自家現像用タンク (画像 16) を使用した。この器材はシンプルで優れたものであるが、フィルムをリールに巻いてから現像する形となる。そのため傷は入りやすく作業性も良好だが、フィルムの装填は難易度が高い。



画像 15:LPL 社製 現像タンク(35 ミリ写真フィルム用) 画像 16:ロモ社製 現像タンク(16・8 ミリ兼用)

5. 編集作業について

『Sumie』の制作において、撮影像はコマ単位に分割された抽象的な画像であることに加え、モノクロであったことから、ステインベックなどの従来の 16 ミリ用の大型編集機材を用いずに小型ビューアのみでフィルム上の編集点を視認して確定することが困難だった。前作『formosa-blue』や『wired-glass』シリーズ (制作技法が異なる為、本稿では未

紹介) ではフィルム技法に積極的にデジタル手法を混入、重畳させるハイブリッドな映像表現を行うなかで、当然のように編集プロセスにデジタルのノンリニア編集を利用した。一方、映像メディアとしてはより純粋なフィルム表現である『Sumie』においても、これらの経験を活かしたデジタルの編集手法を導入した。

撮影フィルムは現像後、デジタル変換を行いノンリニア編集ソフト (Adobe Premiere pro) 上でオフライン編集を行った。デジタル変換の際にはフレームレートを 24FPS とフィルムフォーマットと一致させ、編集ソフト上でフィルムの尺 (フィート) 表示である Feet+Frame 表示に設定し、各カット点を出した後にその編集データから編集構成表 (画像 17) を作成。

16 ミリフィルム原版にはサウンドシンクロナイザー (画像 18) のフレームカウンターを利用し各カット点を特定、カット (切断) とスプライシング (接合) による編集を行った。

こうした、デジタル変換→ノンリニア編集によるオフライン編集手法は以降の筆者のフィルム作品制作で常用されることになり、『長瀨の旅』もこの方法によって編集、およびサウンドトラック制作を行っている。

● sumie ver.2 編集表(feet)

Clip		take1		take2			duration	
		feet	frame	feet	frame		feet	frame
1	from	0	0			from	31	10
	to	31	10			to		
2	from			22	32	from	3	-18
	to			25	14	to	2	22
3	from	31	11			from	15	15
	to	46	26			to		
4	from			1	6	from	21	25
	to			22	31	to		
5	from			32	10	from	6	28
	to			38	38	to		

画像 17: 『Sumie』 編集表 (一部)



画像 18: サウンドシンクロナイザー

6. サウンドトラックの作成について

かつては 8 ミリフィルムに磁気録音帯が塗布された「サウンドフィルム」が広く使用されていたが、現在では既に生産終了して久しく、8 ミリフィルムにおいては音声をフィルム上に記録するというは過去のものとなっている。一方で、デジタル技術を利用した音楽制作は長足の進歩を遂げており、安価で高機能な様々な小型音響機材が手に入るようになった。それによって、映像とは別に音声を制作し、映写時にフィルムの映像に合わせて小型のデジタル機器から再生するという外部音源方式が個人のフィルム映像作家の間では一般的になりつつある。それは「DJ プレイ」のようなライブ性を持っており、次項に述べるフィルム映写のパフォーマンス・ライブ的側面と呼応している。16 ミリフィルムでは現在も現像サービスとして音声トラックを付加することは可能であるが、前述のようにデジタル環境が充実している現在、筆者は 16 ミリの上映についても外部音源機器を利用している。

サウンドの制作方法としては、前項の編集プロセスでのノンリニア編集ソフト (Adobe

Premiere Pro) 上で作成を行っている。小型のデジタルフィールドレコーダー (Roland R-09) や Mac Book Pro、iPad Pro などで録音した音素材を、編集ソフト上に取り込み、速度調整や各種フィルターをかけて作成してゆく。音楽制作ソフトではないため機能は限られるが、筆者にとってはオフライン編集作業と並行して映像素材と同じ感覚で作成できるこちらの方が使いやすく感じ使用している。

音源は撮影現場や身近な場で収録した様々な環境音などに加え、カリンバ、ムビラといったシンプルな楽器や声などを用いる。作品によってサウンドのコンセプトは変わるが、狙いとしては例えば、日常生活の中、雨だれの音が一瞬、旋律に聞こえてくるような、音楽と効果音の狭間のような音をイメージすることが多い。

編集ソフト上で映像とともに、こうした音素材を組み合わせながら制作を進めていった。また外部音源の場合、映像とのシンクロは手動 (冒頭画面を見てのポン出し) となるため、リップシンク (セリフ合わせ) などの厳密なシンクロは難しい。そのため音が多少ずれても違和感が生まれず、上映現場の調整操作で対応できるような音作りを行っている。

7. 制作作品の映写について

かつて映像はスクリーン上に投影する「上映」が唯一の鑑賞形態だった。映画のデジタル化の急速な進行により、映画館からフィルム映写機が駆逐され、一般の観客がフィルム映像にふれる機会は希少なものとなった。その結果、昨今では、フィルム作品の上映会は、「フィルム映写機で上映を行う」という上映ライブパフォーマンスという意味合いが強くなっている。実際に会場では、上映プログラムの合間に映写機を見に来る観客も多い。

映写にあたっては、映写機の操作に加え前項で述べた、外部サウンドトラック音源の操作が加わることになる。上映プログラム前後の作品によって異なる音源の切り替え、映像の冒頭に合わせた「ポン出し」操作、そして進行中の音ズレの確認や音量調整操作が必要となり、映写操作以上に煩雑な作業となる。外部音源機材としては様々な選択肢があるが、近頃はデジタルサンプラー (ROLAND SP-404SX) を使うことが多い。この機材の特筆すべき点はポン出しの際のタイムラグが非常に短いということである。

また、『長瀨の旅』では「16FPS 映写」という試みも行った。肉眼はスキャンや間欠刺激による仕組みを持たないが、擬制の視覚たる映像にはそれがある。“FPS” (フレーム数 / 秒) による視覚は肉眼にはない“映像独自の質感”といえるだろう。映画技術の黎明期にはシャッターの開閉が自覚されないギリギリの値として、映写機の上映速度として 16FPS が採用された。現在、60p といった高 FPS、高解像度の所謂「ヌルヌル動く」、肉眼感覚に近いデジタル映像が普通になっていく中、低い FPS や粒状性の粗い、サイズの小さなフィルムは“映像独自の質感”をより強く感じることでできるメディアと考えることができる。この質感をより強く表現するため、また、フィルム映画技術へのオマージュという意味合いも込めて、この低い FPS を選択した。

8 ミリ映写機の上映速度は 24fps と 18fps という 2 つのモードが規格として存在するが、16FPS で上映するには工夫が必要となる。使用した 8 ミリ映写機 (ELMO GS-1200) は上映速度の調整ノブがあり、18fps モードからこれで低回転側に調整する。上映現場に簡易デジタルストロボスコープを持ち込み、映写機のシャッター羽根を照らして 16fps を検出し、調整を行った。

8. 手持ちバルブ撮影手法の考察

映像は、被写体そのものの持つ意味と、それを表象する光そのものとの二重性を持つ。

本稿で述べた手持ちバルブ撮影手法では後者にウエイトを置きながらも、撮影者の身体による「ブレ」を積極的に映像の構成要素とすることで、「映像」の自動生成性へ介入し、映像世界から解離される撮影者の「主体」を映像に溶け込ませることを試みる。

そしてこの撮影手法によって細部が崩れ、流れた映像は、我々が普段慣れ親しんでいる風景とは異質なものである。だが、そもそも我々の眼前に広がっているのは、視覚システムが脳内に作り出す“映像”とは似つかない、想像を絶する異形の風景なのではないだろうか。

9. ウェブ動画としての作品プレビューについて

フィルム映像はフィルム上の各コマを連続的に光に透かし、その光をスクリーンに当てる行為を経てはじめてその美しさを感じることができる。一言で言えば「フィルム上映」して「観る」ものである。それをデジタルビデオ変換（テレシネ）することによりビデオプロジェクタやTVモニターで、更に動画共有サイトなどにアップロードすることやコンピュータディスプレイやスマートフォンで「再生」して「視聴」できるようになる。しかし、それらの視聴体験はフィルム上映によるものとは別の体験である。筆者を含め、フィルム映像の作家が自分のフィルム作品を「動画」として共有サイトで公開することに抵抗を感じるのは、それが本来の上映体験とは全く別の体験であるのにもかかわらず、動画の視聴体験がその作品の全てであるかのように誤解されるのを嫌うからである。（フィルム作品のビデオ変換すら認めない作家も存在する）

その一方で、ウェブ上の動画メディアも映像メディアとしての魅力は勿論存在する。筆者はそれぞれに特性や長所短所はあれ、すべての映像は等しく「映像」である、と考える。画家が描くための筆や絵の具は多様、多彩なものが存在してしかるべきであり、映像メディアもその多様性を認めることが重要である。（これは本稿の主旨でもある。）フィルムから高解像度のデジタル変換（テレシネ）を行うことも可能となり、過去の埋もれたフィルム作品を動画の形で掘り起こしている例もある。なによりこのデジタル映像環境下にある世界でそれを無視することは非現実的であろう。この「動画」とフィルムとの関係については今後、考察を重ねていきたいと考えている。

作家として「動画」でのフィルム作品の公開は、やはりジレンマを感じつつも、筆者は作品のプレビュー（試写）として下記サイトにて作品公開を行っている。

川口肇 映像作品 ウェブサイト <http://savepoint.org/film/>

上映会でフィルム映像がスクリーンに投影されるのを観るたびに、ああ、この感覚だ、とその言葉にならない感覚を思い出す。しかし上映が終わるとその感覚はまた消え去ってしまう。上映とは体感することなのである。

10. むすび

1960～70年代、腕時計の世界では低価格で高精度な電池式クォーツ時計が出現し、従来のゼンマイ駆動の機械式時計から一気にシェアを奪うという出来事（クォーツショック）

ク)があった。時計メーカーの勢力図が大きく変動し、80～90年代には、一時、機械式時計が市場からほぼ駆逐されてしまう状況になる。ところが90年代以降、機能性ではなく希少性や装飾性、趣味性などから数十万～数千万円といった高価格～超高価格帯のハイエンド製品として機械式時計は復権することになる。一方、100円ショップには十分実用的な精度を持つクォーツ時計が並んでいるのが昨今の状況である。実用品の超低価格化と、嗜好品の超高価格化の極端な例をそこに見て取ることができる。

かつての懐かしいサイエンス・フィクションでは、科学技術の進歩により人間の身体活動は合成映像やロボット技術に置き換えられ、身体を用いた「生の」表現はメディア技術に吸収されている未来世界が描かれていた。しかしどうだろう、21世紀になり出現した状況はそれとは全く異なっていた。音楽や舞台、アミューズメントパークなどでの、様々なライブやパフォーマンスは以前より増して盛んになり、エンターテインメントとして活況を呈している。今はコロナ禍で抑制されているものの、若者は「物理的な」ステージやアリーナやパークに出かけて行き、ライブや舞台に熱狂している。

デジタルの進歩はそれに照応するアナログなるものを差別化し、そこに希少さやハイエンドな価値を見出す。比較的安価で高品質、均質なデジタル的なものと、高価で希少なアナログ的なもの。このような価値の二極化が進行してゆくのではないかと考えている。

そしてこの二極化はデジタル映像メディアとフィルム映像メディアとの間に起こりうる状況を示唆しているように思われる。フィルム映像は絶滅の危機が叫ばれて久しいが、いまだ存続しており、若い世代からも興味を持って見られている、と冒頭で述べたが、これこそがフィルムメディアに、物質性、ライブ性をといたデジタル映像メディアにない属性を新たな時代が見出し始めている証左ではないだろうか。

謝辞

今回紹介した16ミリフィルム作品を制作するにあたり、映像作家の太田曜氏に機材や現像データの提供など多くのご協力を頂きました。深く感謝いたします。

参考文献

(1) 福間良夫「視性のアルケオロジー」、鷲 bouvreuil 創刊号、1984年

