



## 特集 伊藤高志 TAKASHI ITO

1956年生まれ。九州芸術工科大学に在学中に松本俊夫氏に師事する。処女作の『SPACY』が国内外で高く評価され、今日に至るまで虚構と現実の境界線の曖昧さをテーマとして創作を続ける。個人映画の制作と平行し、林海象や如月小春、森村泰昌、山田せつ子、伊藤キムといった他ジャンルのアーティストとのコラボレーションも数多く手がけている。京都造形芸術大学映像・舞台芸術学科映像芸術コース教授。

### 私のSPACY体験

作家・伊藤高志との出会い

文/黒坂圭太  
編集/下川クミカ

黒坂圭太

アニメーション作家、武蔵野美術大学映像学科教授。共通の師である松本俊夫氏に師事し、伊藤高志氏と深い親交をもつ。

1981年12月は僕にとって大きな転機となった。大学で油絵を学び卒業だけはしたものの、20代半ばにして職も決まらずニート状態だった僕は「ニューウェーブ」と呼ばれる新しい時代の波間に漂いながら、着地点の定まらない焦りを感じていた。

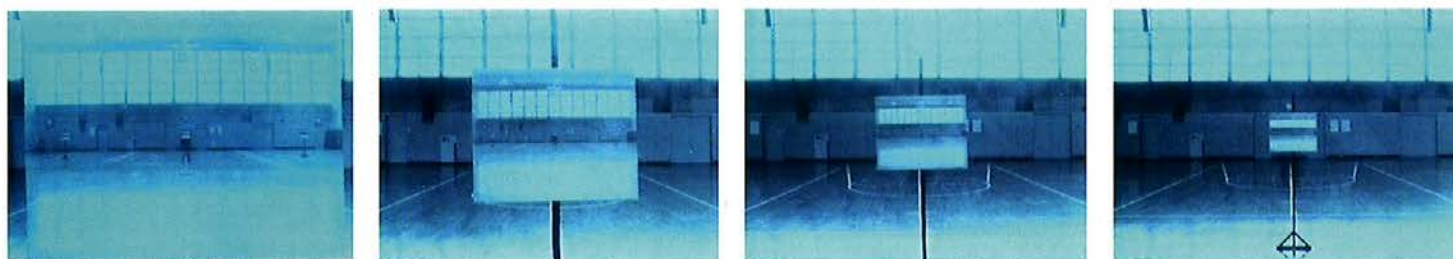
80年代初頭といえば、坂本龍一率いる『YMO』がテクノポップで一世を風靡し、インペーダーゲームが出現した頃である。ミニシアターが乱立し、日比野克彦や糸井重里が寄稿する『ぴっくりハウス』という奇妙な雑誌も発行された。多くの若者たちは、これから生まれ出るものへの期待と、喪失したものへの葛藤を併せ持っていたのではと思う。僕自身もまた、与えられた課題に対して作品を提出する学生時代の価値観が卒業とともに失われ、「何をやってよい自由」と「何もやらなくてよい自由」の狭間を彷徨していた。

とりあえず、なまじり的にコンセプトチュアルアート(もどき)をやっていた僕は、その日『スタジオ200』で開催されている『実験映画祭』に足を運んだ。特に映画好きな訳でもない。ただ、実・験・映・画・という4つの文字が醸し出す怪しい雰囲気にかか予感めいたものは感じたかもしれない。当時、池袋の西武百貨店は西欧の現代美術をいち早く紹介する『セゾン美術館』などを併設し、ちよつとした先端アートの発信基地となっていた。スタジオ200も同じく百貨店内に作られた多目的ホールで、規模こそ小さいけれど、パフォーマンスや映画

祭などの最も旬な企画が常時なされ、そんな場所では初めて実験映画なるものを目にしたのだ。レンタルビデオもなかった時代である。アヴァンギャルド映画の古典『アンダルシアの犬』さえ断片的にしか知らない僕にとって、それはまさにカルチャーショックで、それまでの映画に対する認識は大きく揺さぶられることになった。

中でも、とりわけ強烈な衝撃を受けた1本の短編は、こんな内容だった。舞台は無人の体育館、そのいたるところに立看板が立っている。突然、立看板の一つがこちらに向かって急速に駆け寄ってくる(正確には僕の視線が画面と一体化し立看板に接近していくのだが)。見れば立看板の表面には最初の光景とそっくり同じ写真が貼り込まれているではないか! そう思った次の瞬間、それはもはや写真ではなく新たな空間そのものに変貌し、さらに奥の立看板へと突入していくのだ。このシチュエーションが切れ目なく次第にボルテージを上げながら約10分間続き、めくるめく興奮と恍惚の中で怒涛のように作品は幕を閉じた。激しい眩暈。僕は一体何を見たのだろうか? 写真でもなければ映画でもない、名づけようのない視覚の未体験ゾーン。これが『SPACY』という作品であることを知ったのはだいぶ後になってからだ。途方もない奇跡を生み出したのは伊藤高志という僕と同年齢の若者、『SPACY』は何と大学の卒制だった。同世代感覚は何より強力なモチベーションとなる。これ以降、彼の作品は僕にとって、特別な存在となった。

数年後、共通の師である松本俊夫先生を通じて知り合った伊藤さんはとても気さくな好青年。「やあ、きみが黒坂くん? オレ伊藤、よろしくね」開口一番はそんな感じだった。それなのに僕はといえば、20年来の交友にして同い年の彼を「伊藤くん」と呼ぶことに、未だ少なからず抵抗を感じてしまうのだ。僕にとって永遠の先輩であり、今なお僕の創作欲を奮い立たせてくれる表現者としての彼に、大きな敬意を抱かずにはいられないからである。



“SPACY”



# FILMOGRAPHY

○…イメージライブラリーで視聴することができます

- 1977年 「時空」 20分/8ミリ
- 「能」 4分/8ミリ
- 1978年 「MOVEMENT」 3分/8ミリ
- 1979年 「MOVEMENT-2」 3分/8ミリ
- 1980年 「MOVEMENT-3」 3分/8ミリ
- 1981年 「SPACY」 10分/モノクロ+カラー/16ミリ ○
- 1982年 「BOX」 8分/モノクロ+カラー/16ミリ ○
- 「THUNDER」 5分/カラー/16ミリ ○
- 「スクリュウ」 3分/16ミリ
- 1983年 「FACE」 3分/8ミリ
- 「ドリル」 5分/モノクロ/16ミリ ○
- 「FLASH」 5分/ビデオ (稲垣貴士との共作)
- 1984年 「GHOST」 6分/カラー/16ミリ
- 「ドリル2」 3分/8ミリ
- 1985年 「GRIM」 7分/カラー/16ミリ ○
- 1986年 「写真記」 3分/8ミリ
- 1987年 「写真記87」 3分/8ミリ
- 「WALL」 7分/カラー/16ミリ ○
- 1988年 「悪魔の回路図」 7分/カラー/16ミリ
- 1989年 「ミイラの夢」 5分/カラー/16ミリ
- 1990年 「ピーナス」 4分/モノクロ/16ミリ
- 1993年 「12月のかくれんぼ」 7.5分/カラー/ビデオ ○
- 1994年 「THE MOON」 7分/カラー/16ミリ ○
- 1995年 「ZONE」 13分/カラー/16ミリ ○
- 1996年 「ギ・装置 M」 6分/カラー/16ミリ ○
- 1997年 「モノクローム・ヘッド」 10分/カラー/16ミリ ○
- 1999年 「静かな一日」 16分/カラー+モノクロ/16ミリ
- 2001年 「めまい」 13分/カラー/16ミリ
- 2002年 「静かな一日・完全版」 20分/カラー/16ミリ

●参考文献：イメージフォーラム・フェスティバル パンフレット

## ZONE

1995/13分/カラー/16ミリ

白い壁の部屋の中に、首のない男が手足を縛られて座っている。狂った時間軸、過去の記憶、異空間への扉…幻想と現実、日常と非日常の境界が消え去った、混沌とした世界が描かれる。



解説：作者にとって80年代の集大成であり、ある意味そこから脱却すべく自ら築いてきたものに対する卒業制作的な意味合いの強い作品である。これまでの道のりを再検証しながら、むしろ自分の過去に確認をとることで次なるステップへ飛翔するための地ならしを始めていると思われる。過去と未来の中間に位置し、それ以前と以後の要素が渾然一体となった作品である。いずれにしても今日の伊藤高志作品に見られる様々な要素の断片がここに見られ、この作品から作者の第二期とも言える創作が始まったと言えるだろう。

## めまい

2001/13分/カラー/16ミリ

死の幻影におびえる少女の最後の日を描いた「静かな一日」の続編。鉄橋の上で自殺を図った少女を目撃した二人の女の子の壊れた心の状態を描く。



## 静かな一日・完全版

2002/20分/カラー/16ミリ

「静かな一日」に題材を得て制作された作品。「静かな一日」という映画を撮ろうとしている少女を描く。



解説：最も新しい作品であり、ここには現在の作者の精神生活が込められていると思われる。作者自身の言葉でより適切かつリアルな現在進行形としての解説が12月に予定している課外講座で聞けるであろうことを期待して、あえてここではふれないでおく。

## WALL

1987/7分/カラー/16ミリ

横浜の赤レンガ倉庫の威圧的な壁面が回転しはじめ、リズムにのって反復運動を繰り返す。やがてそれは手に持たれた一枚の写真の世界にとりこまれるが、カメラの視点は規則正しく移動し続け、平面の中にダイナミックな奥行きが生まれる。



解説：写真のコマ撮りという『SPACY』や『BOX』と同様の手法を用いているが、それまでの、ある方向に向かっていく求心的なベクトルは影を潜め、ライトでポップな感性が浮上し、80年代のテクノポップに通じるリズムカルな演出法で描かれている。その世界観には、何も知らずに見ると伊藤高志テイストを用いて他者が作ったかに見えるほどの大きな変化が見られる。例えば、『WALL』では作者のエネルギーが初めて屋外に向けられており、闇のイメージが消え、太陽の下でのポジティブなものに転化されている。(『BOX』は屋外の風景を構成した作品だが、箱に閉じ込められたマイクロコスモスである。) また、『BOX』や『SPACY』では、写真のもつ特性を利用して異空間を構築しているのに対し、『WALL』では、写真の物質化されたイメージを露出している。

## 悪魔の回路図

1988/7分/カラー/16ミリ

密集した東京の街並の中に、ひととき突出している超高層ビル。無機質で巨大な建造物がまるで生き物のように回転運動をはじめ。



解説：『WALL』同様、ポップな乗りのよさが強調される。巨大で威圧的な建物を手のひらの上で積み木のように遊ぶ趣向性は『WALL』より露骨に現れている。それは、廃墟ではなく当時最も大きな建造物であり、都市の象徴でもあった超高層ビル、サンシャイン60がくるくると回転し始めるという基本動作によって構成されている。この作品において、作者はこれまでのように制作のプロセスを覆い隠さず、むしろそれを描くことに喜びを見いだしていることが分かる。そのプロセスを作者が体験し同化することによって生み出される映像のダイナミズムや、極めて個人的な要素をもつ自己ドキュメンタリー的な世界に踏み込んでいる。これをもって『SPACY』からスタートした第一期とも言える作品群の幕が下ろされる。これは来るべくして来た帰結である。『悪魔の回路図』は紛れもなく、しばらくブランクをおいた後に訪れる、作者の第二期の幕開けとなる作品とも言える『ZONE』まであと一歩のところまで歩み寄っていながらも、作者の意識の中に明確な自覚はないものと思われる。

# 伊藤高志 作品紹介

解説/黒坂圭太 文・構成/田中友紀子 下川クミカ

## BOX

1982/8分/モノクロ&カラー/16ミリ

黒い闇の中におかれた立方体。6つの面にはそれぞれの風景が映し出され、その中で風景や雲は時間の経過とともに移ろいゆく。四角い空間に世界が閉じ込められたような作品である。



解説：『SPACY』と対極のベクトルにある作品。『SPACY』は自分の身体がその中に入って疾走する感覚であるのに対して、『BOX』はひとつの閉じられた世界を覗き見るような感覚に近い作品である。しかも覗き穴から見ていると意識が向こう側にあるのに対して、体はこちら側にあるという不思議な感覚である。『BOX』と『SPACY』はネガとポジの関係にあるといえる。

## GRIM

1985/7分/カラー/16ミリ

ある薄暗いアパートの一室。空間が持つ記憶が光の渦となって宙を漂い出し、やがて揺らぎ出した空間から平衡感覚は失われて行く。



解説：スライドの映像を室内に投射しバルブ撮影を行うという手法で作られた作品。『THUNDER』や『GHOST』の延長、展開である。しかしながら『THUNDER』や『GHOST』が無機質な都市のイメージという匿名の空間であるのに対して、『GRIM』は個人宅の室内というプライベートな空間を用いたことに着目できる。人の気配やぬくもりを残すことで、空間は無機質なイメージからよりマイクロな世界へとつながっていく。この段階で、『ZONE』以降の近作に至るまでの兆候が芽生え始めている。



## 「ヴェルクマイスター・ハーモニー」

2000年/ハンガリー=ドイツ=フランス/145分

監督/タル・ペーラ

出演/ラルス・ルドルフ、ペーター・フィッツ 他

どうしても寝てしまう映画というものがある。

映像学科出身でこんなことを公言するのも恥ずかしい話であるが、A・タルコフスキーの作品等では必ずと言っていいほど寝てしまう。それらはもう眠剤としての作用を期待しつつ自宅に常備していたりする。

この『ヴェルクマイスター・ハーモニー』にしてもそんな節がある。「ならば、そんな眠くなるような映画を人に紹介をするな」という指摘もありそうだが、覚醒したままで物語を追い続けることのみが映画を鑑賞する上での最低条件だとも思わないので、ここに紹介させていただく。

天文学を趣味とする若い郵便配達員。それが日課的に世話をする老音楽家。舞台はハンガリーの荒涼とした田舎町。その広場に忽然と現れた移動サーカス団。見せ物小屋としてのトラック内部いっぱいに横たわる巨大なクジラ。それらを引き連れてきた扇動者“ゲストスター、プリンス”。その異変が町に不穏なざわめきをもたらす。『町の風紀を正す運動』に取り付かれた老音楽家の夫人。広場以外に行き所をなくしたように集まり、徒党を組む男達の群れ。その群れが住民全体に広がり動き出す。群集の行進。暴動。襲撃される病院。爆発と炎上。破壊されし尽くされた町。戦車。ヘリコプター。追い続けられた郵便配達員は正気をなくし、老音楽家に見舞われる。焼けた広場には朽ちかけたクジラだけが横たわる。

上記のような要素が145分間たった37カット内のモノクロームに収められている。立ち上がる炎は赤くもなく、熱くもない。物語を説明する要素も極端に少ない。ただそこでおきる出来事が、1ショットで丁寧に収められているといった印象である。劇映画で37カットという長回しを可能にする驚異のカメラワークによって、全ての出来事が丹念に味わうことができるように作られている。だからこそ、私は物語の連なりや帰結に執着することなく（つまり夢現つをくり返しつつ鑑賞したとしても）テーマを感じとることができるのである。上記した物語上の出来事以上のものを感じとることができた。そのことの方が重要であると思える映画であった。

以前、この映画を見る際に「寝たとしてもいい映画だと言えぬ映画は本当にいい映画です」と言った狩野さん（元イメージライブラリー職員）の言葉が忘れられない。（その後、その真意を確認する機会はありませんでしたが。）

文/デザイン情報学科研究助手 清瀧努



## 「アンダーグラウンド」

1995年/フランス=ドイツ=ハンガリー/171分

監督/エミール・クストリツァ

出演/ミキ・マノイロヴィチ、ラザル・リストフスキー 他

エミール・クストリツァ監督は、今は無き故国への想いと悲しみを、弾けるような明るさとパワーで描ききった。ユーゴ動乱の歴史を描いたこの作品は、公開時に一部知識人から「セルビア寄り」



の偏った歴史観だとして批判され、監督はベテニ師扱いされた。また一方で、生命力溢れる音楽から「音楽映画」とも呼ばれる、多様な表情を持った作品である。

第二次大戦中のベオグラード。泥棒のマルコとクロは武器を盗んで売りさばっていた。物語は一仕事終えた彼らが音楽家達を連れて、札をばら蒔きながら市内を疾走するところから始まる。やがてマルコは避難民を地下に匿い彼らに武器を作らせ財を築く。さらにクロも地下に送り、彼の恋人を略奪して結婚する。やがて大戦は終結するがマルコは地下の人々にその事実を告げず、武器を作らせ続け20年が過ぎた。

この映画では繰り返し饗宴が描かれる。宴の中では人々の喜びと悲しみ、願いと欲望、嘘と矛盾のすべてが混在し、鳴り響く音楽に飲み込まれてこの狂想曲の一部になる。止むことのない喧騒の中に不思議な安堵を感じるの、人間の持つ矛盾と多面性を認め、そこに面白さを見るおおらかさに溢れているからかもしれない。犯罪者も裏切り者もこの中では一つの点として収まることができる。

やがて時が経ち、地上は兄弟が殺しあう泥沼の戦場と化す。その中で、いつか描かれた穏やかな風景が忘れたい。屋下りの光の中、数頭の牛達がゆっくりと川を渡ってゆく。彼らは一本の木がある川辺へとあがり、大地では結婚式の宴が始まるころだ。

「あなたにとって故郷とは？」という質問に、監督はこう答えた。「故郷」と言われて心に浮かぶのは、1本の木や、小さな小川です。それは幼い頃父が連れて行ってくれた小川。私にとって故郷とは記憶のことかもしれない。」ユーゴの戦乱の中、憎しみと裏切りで混沌とした地上で立ち尽くした監督の脳裏によぎったのは、幼少期の幸福な風景であった。監督にとって映画を作る事は、失った故郷、幼少期のまばゆい記憶を、自分の内に引き寄せ、抱きとめようとする行為であり、その想いは国も思想も越えて遠い日本の自分にも強い共鳴をもたらす。

楽園のような川辺では結婚式が行われている。喜びの宴の向こうに、胸が詰まるような想いと悲しみが見え隠れする。ラストシーン、彼らを乗せてドナウ川を漂ってゆく小さな大地は、監督の記憶の海へ向って流れてゆくように感じる。記憶の中で、争いあった兄弟たちは許しあい、人々は再会を果たし、宴会は終わることなく続いていく。

文/イメージライブラリー 久保田桂子

### コラム

# シネマ海軍



編集委員 板屋 緑 (映像学科教授)

下川クミカ 木村美佐子

田中友紀子 久保田桂子

イメージライブラリー・ニュース 第17号 2005年11月発行

武蔵野美術大学 イメージライブラリー

〒187-8505 東京都小平市小川町1-736

tel/fax : 042-342-6072

http://www1.musabi.ac.jp/img-lib/

禁無断複製・転載

### お知らせ 伊藤高志氏が来校します!

イメージライブラリー第22回課外講座「伊藤高志 × 実験映画」

では伊藤高志氏をお招きし、自作について語っていただきます。

詳細はポスター、チラシ、ホームページをご覧ください。