

石田尚志の横浜美術館での滞在制作（2006-2007年）について —作業プロセスの記述と、完成作のタイムラインとの照合

松永 真太郎

はじめに

いわゆるドローイング・アニメーションによる映像作品で知られる石田尚志のベーシックな制作プロセスは、平面上に少し描画しては静止画で撮影するという作業を反復し、撮りためられた静止画を毎秒約30コマ（16mmフィルムでは24コマ）のタイムライン上に並べて「動く絵」に変換する、というものである。

石田のそのドローイング・アニメーション作品は、さらに2つの形式に大別することができる。ひとつは「絵巻」シリーズに代表される、紙の上に描画を重ねていく系統の作品群、もうひとつは空間を舞台に、壁や床に描画を重ねていく系統の作品群（以下、「部屋」シリーズと記載）である。両者は、石田特有の抽象的な線と色とが折り重なって増殖していくという基本イメージを共有するものの、さまざまな水準において異なる性質を示している。その一つが、描画・撮影した際の時間軸と、作品上の時間軸の関係性である。

「絵巻」においては、システムティックな手順にもとづく描画の過程を撮影した静止画の蓄積が、そのまま連続する一つの「シーン」として作品に落とし込まれる。その意味で「絵巻」の完成作は、石田の描画のプロセスを圧縮した形で再現した、一種のドキュメンタリーとも言える。対して「部屋」シリーズでは、表現手法や撮影方法に一貫した約束事がなく、また編集段階で様々な映像処理や組み換えが介在するため、完成作からはその制作過程を解読しえない部分が多い。石田が密室のなかで黙々とおこなう「部屋」作品の描画・撮影作業の中身は、文字通りブラックボックスの中なのである。

さて、石田は2006年から翌年にかけて、その「部屋」シリーズの代表作となる2つの姉妹作品、《海の壁—生成する庭》と《海の映画》の描画・撮影作業を横浜美術館で実施した。当館には、その作業過程を記録した様々な資料が残されており、それらは石田の「部屋」シリーズの制作プロセスを確認するための、現時点で唯一無二の手がかりと言える。

本稿の主旨は、この滞在制作から10年という節目にあたり、それらの断片的な資料を今一度ひも解き、作業の内容を時系列に書き起こしておくことである。それは完成した2作品を分析するうえで、あるいは石田の「部屋」シリーズを考察するうえで有用な二次資料となるであろうし、また当時の記録を詳細に見直して文字に起こすという作業自体が、石田尚志の創作活動に対する理解を深める上で有意義なものと考えられる次第である。

1. 滞在制作の概要と、残された「記録資料」

石田尚志は2006年、横浜美術館の公開制作プログラム「アーティスト・イン・ミュージアム横浜」(以下、AIMYと記載)に招聘され、その年の11月から翌年2月までの約4か月間、当館内のアートギャラリー2において滞在制作をおこなった。事業名称は「石田尚志映像制作プロジェクト 生成する壁」である (fig.1)。

この滞在期間中の直接的な成果物は、約1万枚のデジタル画像である。それらは石田の自宅での編集作業を経て、展示用の3画面インスタレーション《海の壁-生成する庭》(以下、《海の壁》と記載)と、上映用の1画面の映画《海の映画》という2つの映像作品に仕上げられた。両作はそれぞれ、完成直後に当館の企画展「水の情景-モネ、大観から現代まで」(2007年4月21日~7月1日)と、同展会期中の上映会「水の映画会」(6月16・17日)において発表され、その後国内外の展覧会・映画祭等あわせて17か国、30か所以上で展示または上映されている(2016年12月時点)。

さて、石田の描画・撮影作業においては、原則的に室内の明るさを一定に保つことが必要であり^[1]、環境変化の要因となる不特定多数の立ち入りは極力避けなければならない。その一方、当館のAIMYプログラムは「アーティストの制作現場を一般の方に見てもらおう」ことを第一の趣旨としていた。その両者の要件を満たす、すなわち「来館者がスタジオに立ち入ることなく、かつ制作の様子を見られるようにする」方途として考え出されたのが、制作スタジオに「監視カメラ」を設置し、隣室のモニターでその様子の中継するという、映像を介した間接的公開形式である。その隣室は「ラウンジ」スペースとして、中継モニターに加え、石田の過去の作品・資料や、アニメーション(コマ撮り)の原理を体験的に知ることのできるシステムなどを併置した。

そのラウンジを訪れる来場者の対応係として、ボランティアスタッフが交代で常駐した。そのスタッフに依頼した作業のひとつが、「中継映像を通してスタジオ内の状況を常に気に留め、石田の制作作業が活発なときはビデオの録画ボタンを押す。作業が止まるか、長時間に及んだ場合は録画を停止する」ということであった。この依頼の本来の目的は、石田が不在の時間帯に訪れた来館者に制作中の様子をビデオで見せることにあったのだが、そこで撮りためられたVHSテープ9巻 (fig.2)・計4時間余の映像は、石田

[1] ただし、「部屋」シリーズの次作にあたる《REFLECTION》(2009年)以降、窓から差し込む外光を作品に取り込むケースも見られる。



fig.1
「アーティスト・イン・ミュージアム2006 石田尚志
映像制作プロジェクト 生成する壁」チラシ



fig.2
「スタジオ記録映像」VHSテープ全9巻

の「部屋」シリーズの制作過程や、ドローイング・アニメーションの手法とプロセスを伝える貴重なドキュメントとして手元に残された。

その他にも、2種の異なる媒体によるドキュメントが残されている。滞在制作中の様子を当館スタッフが撮影した記録写真（約350枚）と、当館ウェブサイト上に計10回にわたりアップされたスタッフ執筆の「スタジオレポート」である^[2]。筆者が本稿において取り組んだのは、動画、写真、文字で残されたこれら3種のドキュメントに、筆者自身の当時のメモやメール等の記録を交え、それらの内容を照合し、個々の作業過程を記述して時系列の表に纏める、という作業である^[3]。

2. 滞在制作のプロセス

まずは、石田の滞在制作の舞台となった「制作スタジオ」の設えを確認する。

ラウンジとの間を壁面で遮断した「制作スタジオ」のなかに仮設の壁面と床面を造作し、石田が描画をおこなうための2つのセットが設けられた。うち、大半の作業が実施されたのは「Aゾーン」である。その空間の各所に3台のデジタルカメラが設置され、石田が壁面や床に少し描画するたびに個々のシャッターが切られた。描画・撮影するシーンに応じて、そのカメラの位置やアングルは都度変えられた。

周知のとおり、石田は作品制作にあたって絵コンテを用意しない。それまでの「部屋」作品と同様、このプロジェクトに際しても明確な全体構想を持つことなく制作に臨み、あるイメージにもとづく描画・撮影作業が終わるたび、残された空間の状態やその時の衝動と「気分」に従って、次のイメージの具現作業に取りかかるのである。

以下の表が、描画・撮影のスタートである2006年11月1日から翌年2月16日の作業終了までの期間、この制作スタジオで石田が文字通り「筆の赴くまま」に繰り返した作業の内容を、時系列に纏めたものである。

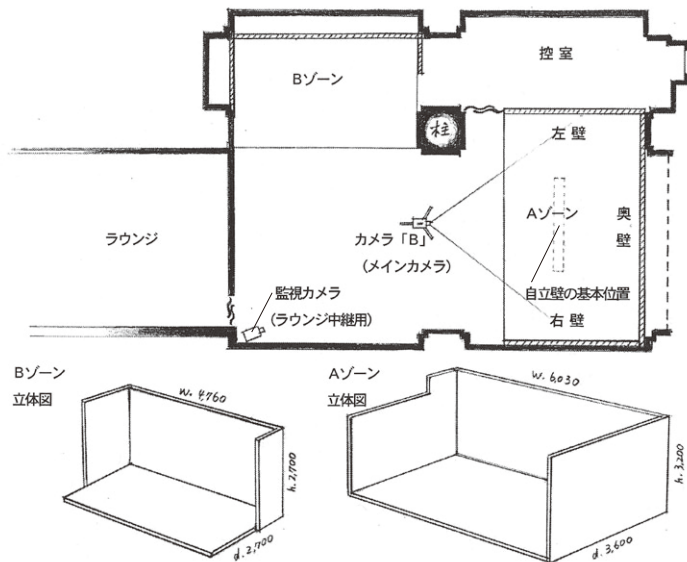


fig.3
「制作スタジオ」図面

(作図：筆者)

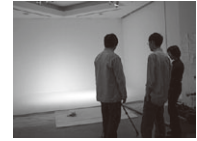
[2] その記録写真・レポートのほとんどは、当館「市民のアトリエ」のスタッフ桜庭留実によって撮影・執筆されたものである。そのうち「スタジオレポート」については、現在も当館ウェブサイト上で閲覧可能である。

<http://yokohama.art.museum/blog/2006/11/>

[3] いずれの記録資料にも描画・撮影時期が明示されていないいくつかのシーンについては、ほかの撮影シーンとの比較（主に壁面のペイントの状態）から作業の前後関係を割り出し、表に落とし込んだ。

表1 「石田尚志映像制作プロジェクト 生成する壁」作業プロセス

作業日	作業内容	撮影シーン記号
2006.11.1	Aゾーンの手前中央に置かれた台上に16mm映写機を設置し、奥壁中央にモノクロームの海の映像を投射した状況を撮影。	ア
	16mm映像の海の水平線のラインを、青ペンキによる細い線でなぞっていくドローイング・アニメーション（以下、DAと記載）。続いてその青ペンキが壁面を垂れ流れていく様子をコマ撮り。	イ
11.4?～18?	床面の奥から手前に向かって、有機的な線の集積（作家自身の呼称に倣って、以下“ムニユムニユ”と記載）を青ペンキで描き重ねていくDA。	ウ
11.19～21	奥壁の下半分（水平線位置まで）を、ローラーを使って下端から10cm程度ずつ青い色面を塗り重ねていくDA。	エ
11.22	床面のムニユムニユの上に、奥から青い色面を縞状に塗り重ねていくDA。	オ
	手持ちカメラで、移動しながら床面のムニユムニユを接写。	カ
11.25～29	左右の壁面の手前から同時にムニユムニユのDA。ムニユムニユが左右の壁面の中央付近に達したのち、それを追いかけるように、床面および左右の壁面に手前からローラーによる青いべったりとした色面を少しずつ塗り重ねていくDA。26日にはムニユムニユが奥の壁に達する。ムニユムニユはそのまま奥壁の両端から中央に向かい、色面がそれを追いかける。最終的に奥壁の水平線より下部は青に塗り上げられ、中央部に白い矩形が形作られる。	キ
12.1～3	中央の白い矩形の中から有機的な線を右上に向かって描くDA、青い線は水平線よりも上にはみ出る（水平線越え）。そのはみ出した部分を青い色面で塗りつぶすDA。3日には下部が白、上部が青の矩形が完成。	ク
	次の作業の準備として、奥壁側の天井から下向きにカメラを設置。	－
12.4?～11	奥壁中央の矩形の輪郭線の位置を青と白のペンキで少しずつずらし、矩形を左に傾かせていくDA。20度程度傾かせたのち、今度は少しずつ下にずらし、床に向かって沈ませていくDA。同時に、矩形の周囲に白ペンキを少しずつドリッピング。11日、矩形の左下が奥壁の下端に到達。	ケ
12.12～13	床面に噴霧器で少しずつ撒水。それによって奥壁下端の矩形が床面に映り込んでいく様子をコマ撮り。さらに段ボール板を仰いで床面に風を送り、水が徐々に乾いていく様子をコマ撮り。	コ
12.15?	矩形が再び沈んでいくDA。16日には矩形が完全に姿を消す。	サ



制作開始時（11月1日）



イ（11月1日）



ウ（11月11日）



オ（11月21日）



キ（11月28日）



ク（12月1日）



コ（12月12日）

作業日	作業内容	撮 影 記 号
12.16	壁面と床が再び白と青のみになった状態で、奥壁の水平線の位置に白いペンキを塗り、そこに噴霧器で撒水。水に溶けた白ペンキが壁面をつたって流れ落ちていく様子をコマ撮り（白糸の滝）。	シ
12.18～19	周囲の壁面と床面に噴霧器で撒水したのち、刷毛で白ペンキを壁面に飛ばすドリッピング・アニメーション。壁面が青から白になっていく。	ス
	さらに奥壁中央から白ペンキによる荒々しい筆致のムニムニユDA。続いて奥壁下端からローラーで白く塗りつぶすDA。壁面は真っ白な状態に戻る。	セ
	水と白ペンキでヌルヌルになった床面を素足で動き回りながらコマ撮り（スケート・アニメーション）。	ソ
	周囲の壁際から、床面を白ペンキで少しずつ塗りつぶしていくDA。19日には床面も真っ白に塗り戻される。	タ
12.20	周囲の白い壁に再び青いペンキを刷毛で飛ばしながら噴霧器で撒水し、水平線から下の部分および床面を青く染め上げていくアニメーション。	チ
	壁面全体に向かって、荒々しいアクションで青ペンキによるDA。途中から赤や緑のペンキも使用。	ツ
	ローラーを用いて、水平線より上の部分を白く、下の部分を青く塗りつぶしていくDA。再び上下が白と青に分かれた壁面となる。	テ
	次の作業の準備として再び空間全体を白に塗り戻す。	ー
12.23	再び16mm映写機を手前床面に置き、奥壁の中央下部（かつて傾いた矩形が描かれていた部分）に、下端から少しずつ白い粘土を貼りつけていき、傾いた矩形を粘土で再現する。さらにその粘土を壁面から少しずつ剥がして、その粘土の塊を床面で移動させながらコマ撮り。	ト
12.24～26	壁面中央下部に粘土の跡が残った状態で、その手前の床面に小型のストレッチロール製の直方体を置き、その下部を5cm程度ずつ切り落としながらコマ撮り。矩形が床に沈んでいくアニメーション。	ナ
	次の作業の準備として、床面中央に縦横比3:4の大型の直方体（以下、自立壁と記載）を設置。中央手前の固定カメラ「B」からの視野において自立壁の輪郭と重なるラインをテープでマーキング。そののち自立壁を撤去。	ー
12.27	奥壁の水平線位置から下に向かって、マーキングされた範囲内に白ペンキで太めのムニムニユDA。同時に、足元の矩形のあった（粘土の跡が残っている）部分にも、下端から白のムニムニユDA。斜めの白い矩形が再び形作られたのち、上からのムニムニユがそれを飲み込んで、大きな台形を形作る（カメラ「B」からは3:4の矩形に見える）。	ニ



ス (12月18日)



ソ (12月18日)



ツ (12月20日)



ト (12月23日)



ナ (12月24日)



ニ (12月27日)

作業日	作業内容	撮影 シーン 記号
12.27	再び16mm映写機を手前床面に置き、奥壁に中央下部に海の映像を投射。	ヌ
	「ニ」で形作られた台形に、カメラ「B」からの視野で輪郭がびったり重なる位置に自立壁を設置（すり替え）。	ネ
	自立壁を手前に少しずつ倒しながらコマ撮り。最終的に床面に転倒。	ノ
2007. 1.14～15	Bゾーンでの撮影。床に16mm映写機を置き、海の映像を壁面に投射。	ハ
	その映像の輪郭線を青いペンキでなぞったのち、矩形内部を青く塗り上げていくDA。そこに水をかけ、青インクが溶けだして床に拡がっていく様子をコマ撮り。床面に青いペンキを撒いては噴霧器で溶かして、青を床面全体へ広げていく。最終的に床面は真っ青、壁面は真っ白になる。	ヒ
1.16	12.27の、自立壁が立つ前の状態に戻し、奥壁中央の白い面の低めの位置（16mm映像の水平線の高さ）に、青ペンキで細い線を描くDA。	フ
	その線を噴霧器で濡らして、青い液体が垂れ落ちる状況を2秒ほどの間隔でコマ撮り（正面とやや右からの2つのカメラで同時に撮影）。最終的に水平線から下は、薄青色に染まった状態になる。	ヘ
1.25	奥壁中央の薄青面を白く塗り戻し、床面だけ薄青の状態に。その床面に16mm映写機を置き、その映写機が向く白壁の中央に、薄い青による四角形（スクリーンの輪郭線）を描いて、その中を薄く塗っていく。	ホ
1.26	床面に再び自立壁を置いて、壁面全体に海の映像を投射。	マ
	そののち、自立壁を少しずつ時計回りに回転させながらコマ撮り。	ミ
1.27?～31?	奥壁の水平線位置とカメラ「B」からの視野で重なる自立壁面上のラインに、青絵具をぬって噴霧器で溶かし、流れ落ちる様子をコマ撮りする作業を再びおこなう。繰り返し水平線のラインに塗って溶かして、刷毛で青ペンキを何度も飛ばして、を繰り返す。そののち水平線より上の部分にも青絵具が侵食。	ム
	自立壁の外側から中央に向かって、青ペンキで太めのムニユムニユDA。最終的に自立壁は真っ青になる。	メ
2.2	奥壁から右壁にかけての青い色面が、右斜めに傾いていくアニメーション。そののち床面と左壁の色面も傾いていき、最終的に周囲の壁が真っ白になる。	モ
	再び自立壁を転倒（コマ撮りではなく、実際に転倒させて撮影）。	ヤ



ネ (12月27日)



ヒ (1月14日)



ヘ (1月16日)



マ (1月26日)



モ (2月2日)

作業日	作業内容	撮影 シーン 記号
2.11~13?	転倒した自立壁（以下、転倒壁と記載）の上面を水で濡らしながらコマ撮り。	ユ
	転倒壁の青い上面に刷毛で白と青のペンキを飛ばし、少しずつ攪拌しながらコマ撮り（マッピング・アニメーション）。	ヨ
	転倒壁の上面を再びローラーで青く塗り戻し、マティス風の長い筆を使って、白ペンキで手前からムニユムニユDA。途中からそれを青ペンキのムニユムニユが追いかけていく。手前から奥へのムニユムニユを、青と白で交互におこなう。	ラ
	噴霧器で転倒壁上面に撒水し、ムニユムニユの線を消して薄青色に染める。	リ
	再び手前から白ムニユムニユDA。続いて上面・側面を真っ白に塗りあげていくDA。	ル
	奥壁の中央部分に黒ムニユムニユDA。真っ黒な矩形を形づくる。	レ
	転倒壁をAゾーンから撤去。	-
	転倒壁周辺に残った青い飛沫を、中央から少しずつ白く塗りつぶしていくDA。	ロ
	2.14~16	真っ白な空間、奥壁中央の矩形部分の板を取り外し、板を床に落下させる（コマ撮りではない）。
開口部の外側からライトをあてて手前の床面を照らす。ライトの角度を変えながら繰り返し撮影。		ヲ
2月16日、床面に転倒壁の跡（壁面のあった部分は真っ白、周辺は青いドリッピングの跡）がはっきりと残った状態で、作業終了。		-



ラ (2月11日)



ワ (2月14日)



制作終了時 (2月16日)

上の表から確認できるように、滞在制作中に石田が試みた表現手法は実に多彩であった。限られた滞在制作期間の中、石田がかつてないほど多種多様なアイデアを実践できた理由は、いくつか挙げられるだろう。なかでも滞在制作中、常に石田の傍らで作業を補助しながら相談相手ともなったアシスタント（柗津悠紀氏）は、石田のインスピレーションを刺激し、思考の整理をうながす存在として極めて重要であったろう。湧き出てくる様々なアイデアを実践に移すための制作環境や資機材の充実も不可欠であった。

そしてもう一つの要因として、本滞在制作にあたって美術館側から指定した、「水」という作品の主題設定が挙げられる。そもそも、「水」という主題の提示を受けた石田が、最初に制作現場に持ち込んだのが、作家が数年前に沖縄で撮影した16mmフィルムによるモノクロの海景映像であった。その映像を当館の16mm映写機で壁面に投影するシーンの撮影（シーン「ア」）から作業を開始した時点で、いわゆる「画中画」の構造、あるいは現実／イリュージョン、実写／描画が入れ子となったヴィジョンの交錯が、必然的に作品内に持ち込まれることになった。壁に投影された「水」の実景、青い線描であらわされた象徴としての「水」、そして壁や床に飛び散り、溢れ出し、流動する「水」そのもの。表に記述した45種の石田の作業の多くは、「水」のイメージを多層のバリエーションで視覚化する試みと見なすことができるであろうし、その作業はしばしば「ドローイング・アニメーション」という手法上の枠を逸脱するものであった。完成作が表象するのは、その3つの水準による「水」のイメージの執拗な交錯である。結果として2つの完成作、とりわけ《海の壁》の構造は、それまでの石田作品とは比較にならない複雑さを呈することになった。

完成作の随所に登場するドリッピングのシーンや生乾きの青い液体は、制作中の「時間」と作者の「行為」を鑑賞者にいやおうなく想起させる。この、「イメージ」の提示から「物質性」「行為性」の提示へという表現のシフトもまた、本滞在制作において示された石田のドローイング・アニメーションの新しい地平の一端であった^[4]。

3. 描画・撮影プロセスと完成作《海の映画》のタイムラインとの比較

さて、表1で示した滞在制作における作業の各段階がすなわち、完成作の個々の「シーン」となるわけだが、その個々のプロセスが実際の作品のどの部分にどのように用いられているかを、完成した2作品のうちの一つ、《海の映画》のタイムライン上で確認してみる。

[4] それは、石田が数年後に着手する一連のパフォーマティブな映像制作への一つの起点と見なすこともできる。なお、この滞在制作とはほぼ前後して制作が進められた「絵巻」シリーズの作品《海坂の絵巻》（2007年）においても、描具に用いた墨汁の生々しい光沢が同作のトーンを決定づけており、《海の映画》とともに「描く身体」「ライブ感」の嚆矢に位置付けられる。そして《海坂の絵巻》もまた、海＝水を主題とした作品であった。

表2 《海の映画》カット割タイムライン

作品内の カットno.	カメラ アングル	タイミング	使用シーン (表1の記号に対応)	シーン内容
-	-	0'00"-	—	タイトル画面
①	A	0'11"-	ハ→ヒ	床に置かれた16mm映写機から壁面に投射された海の映像。投射映像が青くなり、その青が画面から流れ落ちて床に広がっていく。
②	-	0'32"-	16mm映像	16mm映像のみのカット。
③	B	0'58"-	ア	真っ暗な空間。台座の上に置かれた16mm映写機から投射される海の映像。
		1'20"-	イ	空間明転。16mm映像フェードアウト。映像の水平線のあった位置に青色の線が現れ、その青が壁面を流れ落ちる。
④	C	1'43"-	スチルショット	奥壁の足元に流れ落ちた青を間近でとらえたスチルショット。
⑤	D	1'50"-	スチルショット	同一イメージの引きのスチルショット。
⑥	B	1'57"-	ウ→エ→オ→キ→ ク→ケ→コ	奥壁中央に青いライン（水平線）のある真っ白な空間。床面奥から手前に向けて青いムニムニが増殖したのち、奥壁下端から色面が立ち上がる。床面に、青い縞模様の色面が広がる。左右壁面の両端からムニムニが奥壁に向かって増殖。奥壁中央に、下部が白・上部が青の矩形が形作られる。その矩形が左に傾いた状態で飛沫をあげながら壁面を下降し、床に突き刺さる。奥から手前に向けて床が濡れていき、それによって矩形が床面に映り込む。
		2'29"-	コ+16mm映像 (合成)	その画面全体に海の映像がオーバーラップ。
		2'36"-	サ	海の映像がゆっくりとフェードアウト。床が乾いて反射が消えたのち、傾いた矩形が再び壁面を降下して、消滅。
		2'48"-	ト→ナ	床面中央に再び16mm映写機が現れる。奥壁中央の下端から白い有機的形態が現れ、再び斜めの矩形を形作る。ほどなく壁から剥がれ落ち、生き物のように床を這いながら消滅。その直前に、別の白い矩形が同じ位置に立ちあられ、またすぐに床に沈んで消滅。
		3'00"-	ニ→ネ	続いて奥壁下端から白いムニムニが増殖し、再び同型の矩形を形作る。直後に奥壁上部からも白いムニムニが下に向かって増殖。下部の矩形を巻き込んで大きな白い矩形を形成。その矩形はすぐさま、床面中央に自立する立体の矩形にすり替わる。
		3'07"-	ミ→ノ	立体の矩形が時計回りに1回転。その際16mm映写機が壁面に吸い込まれるように消滅。そののち自立壁が手前に転倒。その背後の奥壁の下端近くに新たな水平線（薄青の色面）が現れる。
⑦	E	3'14"-	ホ	奥壁下部、青色の輪郭線で描かれた小さな矩形が水平線の位置から跳ねるように現れ、上昇。
⑧	B	3'16"-	ホ	引いたアングルからの同シーンの反復。跳ね上がった矩形が奥壁中央に留まる。
		3'18"-	フ→ヘ→ヘ（逆再生） →フ（逆再生）	再び16mm映写機が出現。奥壁下部と床面の白い面が、薄青に染まる。映写機がフェードアウトしたのち、薄青が両端から消えていき、奥壁の水平線も消えていく。
		3'35"-	ム	自立壁が再び出現。その上部に青いライン（水平線）が現れ、そこから青い液体が壁面をつたって流れ落ちたのち、水平線の下が濃紺に染まる。さらに水平線の上部まで濃紺が侵食。
		4'15"-	メ	自立壁の四辺から青いムニムニが中央に向かって増殖し、壁面全体を青で染め上げる。床面が乾き、反射が消える。
		4'21"-	モ	奥壁の水平線が右手から傾いていき、青い自立壁を除く空間全体が白に戻る。
		4'24"-	マ	自立壁が再び手前に転倒。
		4'27"-	ラ→リ	転倒壁の上面手前から白いムニムニが増殖。それを青いムニムニが追いかける。転倒壁の側面にも白と青が垂れ落ち、周囲の床に青い飛沫が飛ぶ。転倒壁上面が薄青に染まる。
		4'41"-	ル→レ→CG	転倒壁の上面手前から再び白いムニムニが増殖。同時に、奥壁中央にも黒いムニムニが増殖、小さな黒い矩形を形作る。転倒壁が床に沈んでいく。
		4'48"-	ロ	矩形が沈んだ跡に残った白い面が床の四方に広がっていく。
		4'52"-	ヲ（合成）	奥壁中央の黒い矩形が白く輝き出す。矩形の向こうから光が差し込み、床面右手に反射。次第に光が強まる。床面の反射が左手に移動したのち、空間が暗転。中央の矩形には再び16mmの海の映像が映し出されるが、同時に光の反射は床面左手に残る。

作品内の カットno.	カメラ アングル	タイミング	使用シーン (表1の記号に対応)	シーン内容
⑧	B	5'16"-	ヲ→ワ	真っ暗な空間に明るい矩形。光の反射は床面中央に移動している。矩形が明滅したのち、空間全体が明るくなり、中央の矩形の「フタ」が外れ、傾きながら床に落ちる。そののち床に落ちたフタと奥壁の黒い矩形が同時にフェードアウト。
		5'34"-	イ→ウ	奥壁中央に再び青いライン（水平線）が現れ、壁面を滴り落ちていく。同時に床面にも、奥から手前に向かって青いムニムニが増殖。
⑨	F	5'38"-	ウ	別アングルからの同シーン反復。
⑩	G	5'48"-	エ→キ→ク	奥壁と左壁の下端から青い色が立ち上がり、水平線より下の部分を薄い青に染め上げる。そののち左壁手前から濃紺のムニムニが増殖していき、奥壁まで塗りつぶされる。奥壁中央に再び白い矩形が形作られる。ただし矩形の1/4ほどは色が反転し、水平線の上部にはみ出ている。
⑪	H	6'05"-	ケ	矩形が再び傾きながら下に落ちていくとともに、壁面と床に白い飛沫が飛ぶ。
⑫	I	6'08"-	コ→サ	床面が再び濡れて、奥壁の白い矩形が映り込む。床面が乾いて反射が消えたのち、矩形が再び落ちていき消滅。
⑬	J	6'19"-	ト→ナ	床面右手に映写機。奥壁下端に再び白い有機的な物体が現れ、斜めの矩形を形作ったのち、丸まって床に這い出る。代わって床に立ち現れる別の白い矩形。すぐさま床に沈んで消滅。
⑭	K	6'29"-	ナ	矩形が沈むシーンの別アングルからの反復。
⑮	J	6'37"-	ノ	自立壁が映写機に向かって転倒。
		6'42"-	ヤ	暗転した空間。同じ位置に自立壁。今度は海の映像が投射されている状態で再び転倒。その背後にあらわれた奥壁に海の映像が投射されている。
⑯	G'	6'51"-	ム	床面中央に再び白い自立壁。その上部に再び青いライン（水平線）が現れ、そこから青い液体が下に流れ落ちていく。
⑰	L	7'08"-	メ	自立壁下部に青いストロークが繰り出され、やがて水平線の上部まで青く染め、全面が青で塗り上げられる。
⑱	G'	7'17"-	モ→ヤ→ユ	奥壁の水平線が右側から斜めに落ちていき、空間が真っ白になる。そののち、自立壁が手前に転倒し、その上面が濡れていく。
⑲	M	7'28"-	ヨ	転倒壁上面で、青と白の液体が流動。
⑳	N→N'	7'34"-	ヨ→ラ	液体の流動が続いたのち、転倒壁上面が再び青く染め上げられる。上面手前から白いムニムニが現れ、奥に向かって繰り返し流れていく。その上に青のムニムニが塗り重ねられる。
		7'48"-	ヨ→ラ→リ→ル	カメラがそのまま引いていき、転倒壁のほぼ全体がフレームに収まる。上面でのムニムニとマーブリングが続いたのち、真っ白になる。
		7'59"-	CG→ロ	転倒壁が再び床に沈んでいく。床面に残った白い面が周囲に広がっていく。
㉑	B	8'03"-	ウ→エ/ワ(交互)	奥壁に水平線がある状態。床面奥から再び青いムニムニ。続いて、壁面に青い色が立ち上がるシーンと、奥壁の矩形のフタが床に落ちるシーンとが交互に現れる。
		8'25"-	サ+ヲ(合成)	奥壁の矩形が傾き、壁面をつたって下降。しかし元の矩形のあった部分は開口部として残り、その窓の向こうからの光が床面左手を照らす映像が重ねられる。
		8'36"-	チ	真っ白な空間の壁面と床面の各所に青い液体が撒き散らされる。次第に水の分量が増していき、滝のように壁面を流れ落ちていく。
㉒	O	8'41"-	チ	別アングルからの同シーンの反復。
㉓	P	8'43"-	チ	奥壁のアップによる同シーンの反復。
㉔	Q	8'46"-	テ	青い液体が塗り重ねられたのち、再び壁面は下部が青、上部が白の状態に戻る。
㉕	R	8'55"-	ス	壁面下部と床面が水気を帯びる。その各所に白い飛沫が飛ぶ。
		9'02"-	セ→ソ→タ	壁面下部に白の荒々しい線が増殖。そののち壁面下端から上に向かって真っ白に塗りあげられていく。同時に、白くなった床面に青い線がランダムに現れては消える。そののち、床面の四辺から中央に向けて白い面が侵食。空間全体が真っ白になる。
㉖	N'	9'08"-	ロ→CG→ル→リ (すべて逆再生)	床面に白い矩形が映し出され、そこに再び転倒壁が現れる（床面から浮上）。転倒壁の上面が青みを帯び、白いムニムニが現れ、奥側から消えていく。続いて上面が薄青色に染まる。
㉗	S	9'18"-	ラ(逆再生)	転倒壁上面で青と白が交互に波うつ。真っ白になる。
㉘	T	9'25"-	ヨ(逆再生)	転倒壁上面で水が渦を巻く。

作品内の カットno.	カメラ アングル	タイミング	使用シーン (表1の記号に対応)	シーン内容
29	B→B'	9'35"-	ヌ(コマ落とし)	空間が暗転。16mm映写機からの映像が奥壁に投射されている。
		9'41"-	? (撮影時期不明)	空間が明転。海の映像の投射面に、白の荒々しい線が介入し、映像が真っ白になる。
		9'43"-	ヲ(合成)	再び空間が暗転。奥壁に海の映像が映るが、左手の床には窓からの光が射しこんでいる。映写機が消滅したのち、海の映像に向かってカメラがズームイン/アウト。
30	-	9'49"-	16mm映像	海の映像のみ。
31	B	9'53"-	ウ	床面奥側からのムニユムニユ。
32	-	10'00"-	エ(コマ落とし)	線描された床面を至近距離で撮影したカットが矢継ぎ早に重ねられる。
33	B'	10'06"-	キ→ク→ケ	上部白、下部濃紺に塗り分けられた奥壁の中央に色面が上下反転した矩形が形づくられる。矩形が傾き、壁面をつたって落ちていく。
34	P'	10'09"-	セ(逆再生)	白の荒々しい線が現れ、消えていく。
35	R	10'13"-	タ→ソ→セ→ ス→シ(すべて 逆再生)+16mm 映像(合成)	8'55"~9'07"の一連のシーンの逆再生に海の映像がオーバーラップ。
36	B	10'26"-	メ→ム(すべて 逆再生)	床面中央に青い自立壁がフェードイン。自立壁中央から周辺に向かって白くなっていき、水平線のラインが現れる。青い液体が下から上へ「流れのぼる」。
		10'36"-	ナ(逆再生&コマ 落とし)×2回 反復→ニ(コマ 落とし)→ネ(コ マ落とし)(合成)	空間が暗転。自立壁面に本作のいくつかのシーンが映し出される。①小さい矩形が床からニョキニョキと立ち現れるシーン、②別アングルからの同シーンの反復、③奥壁の水平線から下に向かって白いムニユムニユが増殖、下からも傾いた矩形が出現、両者が交わって白い大きな矩形を成し、自立壁にすり替えられ、回転して転倒。
		10'39"-	ヤ→モ(すべて逆 再生&コマ落とし)	空間が明転。転倒壁が一瞬にして立ち上がったのち、画面左手から青い色面が床と周囲の壁面を侵食して、上部白・下部青の状態に至る。
		10'43"-	ア+?(撮影時 期不明)(合成)	手前に台座に載った16mm映写機のある空間の中央で、自立壁が宙に浮いた状態で回転。
		10'44"-	ヌ	床面右手に映写機。対面の自立壁中央に16mmの海の映像が小さく投射される。
		10'47"-	ヤ+ム(すべて 逆再生)(合成)	自立壁が手前に転倒。そこに、自立壁下部の濃紺が消えていくシーンがオーバーラップ。
		10'49"-	ム(逆再生)+ カ(合成)	同シーンに、床面の線描をドリーで接写した映像がオーバーラップ。
10'53"-	ヤ+ケ(すべて 逆再生)(合成)	10'47"のシーンが一瞬オーバーラップしながら、奥壁下端から矩形が現れ、上昇。		
37	E	10'55"-	サ→コーケ→ク キ(すべて逆再生)	同シーンをアップで反復。奥壁中央の矩形が消えたのち、周辺に向かって青いムニユムニユが消滅していく。
38	U	10'59"-	キ(逆再生)	別アングルからの同シーンの継続。奥壁に続き右壁と床のムニユムニユが消滅。
39	G	11'02"-	キ(逆再生)	別アングルからの同シーンの継続。左壁のムニユムニユの消滅。
40	B	11'06"-	キ→ウ(すべて 逆再生)	正面アングルからの同シーンの継続。床の青い色面が消滅。
41	U'	11'08"-	エ(逆再生)	奥壁の青い色面が下に落ちていく。
42	Q	11'10"-	ウ(逆再生)	床の手前から奥に向かって青いムニユムニユが消滅。
43	F	11'12"-	ウ(逆再生)	別アングルからの同シーンの継続。
44	B	11'15"-	ウ(逆再生)	正面アングルからの同シーンの継続。奥壁中央の青いライン(水平線)を除き、真っ白な空間に戻る。
45	-	11'24"-	16mm映像	海の映像のみ。
46	A	11'37"-	ヒ→ハ(逆再生)	床に置かれた16mm映写機から壁面に小さく投射される海の映像。床の青い水が引いていく。空間が暗転し、壁面に海の映像がくっきりと浮かび上がる。床のインクが壁をつたって海の映像の投射面を覆い、映像が青くなる。床・壁面が白くなり、海の映像だけが投射された状態に。
47	-	12'10" -12'34"	-	エンドクレジット

上の表から確認できるポイントを、以下に列記する。

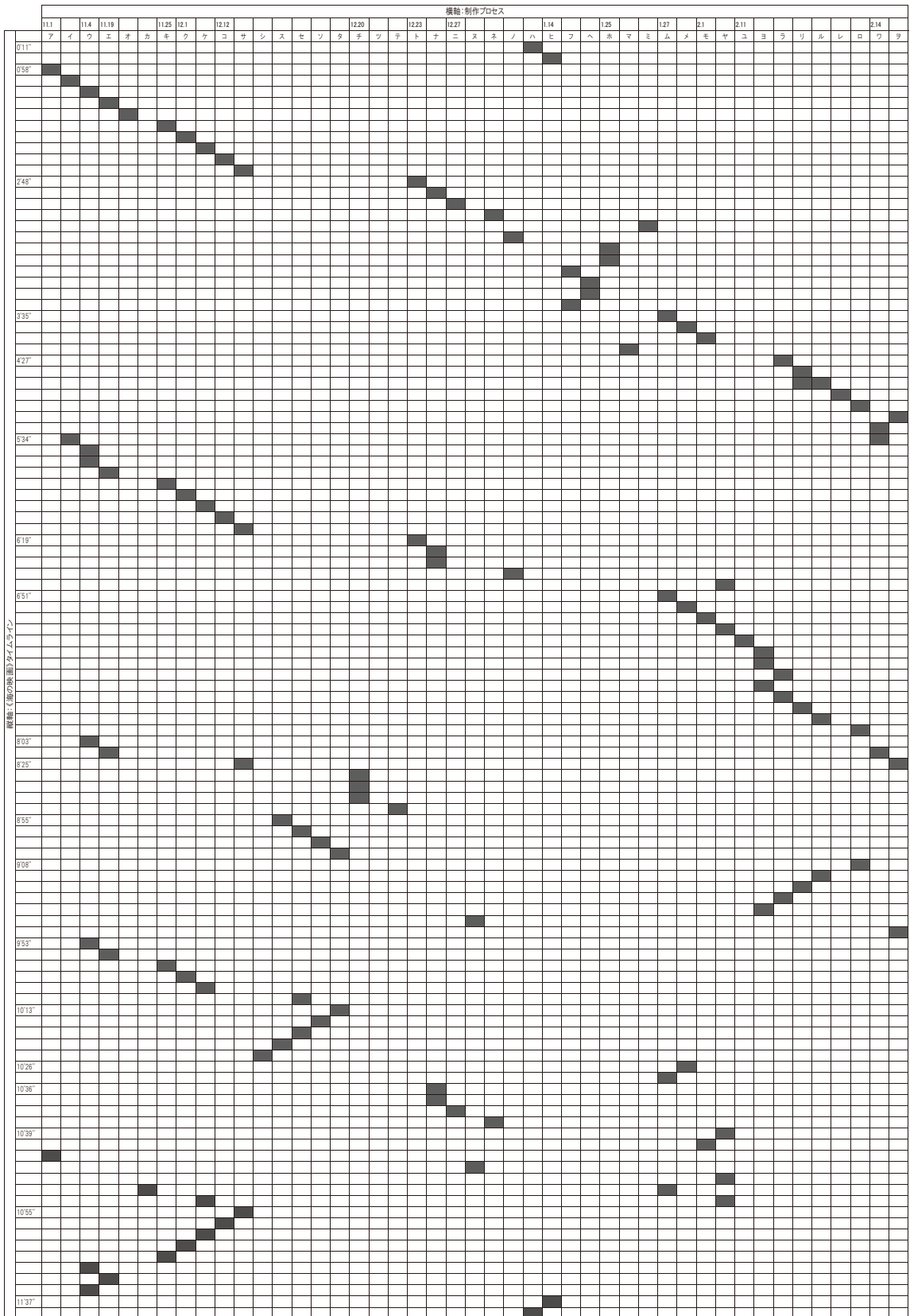
- (1) 滞在制作期間中、3台のデジタルカメラの位置とアングルをシーンごとに変えながら、複数視野から同時並行でコマ撮り作業が続けられたが、そのうち完成作で確認できるカメラアングルのバリエーションは、同位置からの別アングルのショットを含め、表2「A」～「U」の計24パターン（同じカメラ位置からの別アングルは「」で表示）であった。うち、Aゾーンの手前後方に三脚で固定し、画面中央に奥壁をとらえたカメラ「B」（fig.3中央）は、滞在制作期間中を通してほぼ不動であり、そこから撮影された映像が、完成作における基本視野となっている。
- (2) 滞在制作時に撮影されたほぼ全てのシーンを、完成作中で確認することができる。ただし一部、編集時にカットされた部分も確認できる。例えば、12月20日に撮影された、壁面へのダイナミックなペインティング／ドリッピングの後半部、石田はこの制作において初めて青と濃紺以外の色（赤や緑）のペンキを使用した^[5]が、そのくぐり方は完成作には収められていない^[5]。
- (3) ほとんどのシーンが、完成作中に複数回登場する。最も多く使用されているのは、最初期に撮影された、奥壁中央の「水平線」から青色が壁面をつたって流れ落ちるアニメーション（シーン「イ」）で、異なるカメラアングルからのリフレインや逆再生を含め、計7回にわたって登場する。
- (4) 完成作には、滞在制作期間中に撮影されていない（撮影不能な）シーンを確認できる。4分41秒および7分59秒からのカット中に登場する、転倒した壁が床に沈み込むシーン（9分8秒のカットでは逆再生で登場）である。このシーンは、ポストプロダクションの作業の過程での画像の加工処理によって創り出されたものと考えられる^[6]。
- (5) 当館で撮影されたシーンについても、逆再生、複数のシーンの合成、コマ落としといった様々な映像処理が施されていることが確認できる。また、それらのシーンが作品後半部に集中していることも見て取れる。

さらに、表1と表2とを合体させ、描画・撮影の順番と《海の映画》のシーン順の対応関係を可視化してみると、この作品の基本構造が明瞭に浮かび上がってくる。

[5] 当該シーンが完成作に収められなかった理由として、青と濃紺で構成された「水」をめぐる作品のなかに、それ以外の色彩要素を持ち込むことを回避する判断があったと推察される。

[6] 本作品における映像の加工・修整作業は、石田の指示のもと第三者の手によっておこなわれた。近年の石田作品では、制作・展示両面における大規模化と技術面の高度化に伴い、ほとんどのケースにおいて技術スタッフとの共同作業の形をとるようになってきている。その点においても、本作は石田のキャリアにおける一つの分岐点と言える。

表3 滞在制作作業プロセスと《海の映画》タイムラインの対応表



この表から、《海の映画》が大きな3つのシークエンスによって構成されていることを確認できる。冒頭から5分33秒までは、滞在制作時に撮影した主だったシーンが、原則的に撮影順に沿った形で繋ぎ合わされている。続く5分34秒から8分24秒までは、異なるアングルからのカットも織り交せて、最初のパートとほぼ同じシーン展開が変奏・反復される。それ以降の構成は一転し、滞在制作時の時間軸を複雑に交錯させると同時に、コマ落としの多用によってカット割が細かくなっていく。筆者はこれまで本作を幾度となく観賞し、大まかなシーン展開は把握しているつもりであったが、今回の分析・記述作業によって初めて、本作が有する明解な全体構成を認識した。

そして、9分8秒以降の構成要素のほとんどは、各シーンの逆再生で占められている。同一シーンの「反復」、そして「巻き戻し」という映像メディア固有の時間操作は、石田の「部屋」シリーズの制作を通じて見られる大きな特徴であるが、本作の場合、その志向性が作品の主題である「満ちて-引く」「寄せて-返す」水のイメージにオーバーラップして、作品終盤における劇的な「逆走」の展開を呼び込んだと考えられる。このような作品の全体構造は、編集作業の過程で初めて具体的にイメージされたものであろう。

その結果本作には、すぐれて「映画的」と言っていかならぬ性格が付与されている。鑑賞者はこの作品に、「16mm映写機から投影された（実景であり、かつ幻影である）海から、（抽象的イメージとしての）水が実空間に湧出、多様な相貌に変化しながら浸食し、そして引き潮のごとくイメージの海の中へと還っていく」という、水をめぐるとの物語を無意識に読み込んでいるはずである。

おわりに

本稿では、石田尚志の当館滞在制作時の作業プロセスを記述することに主眼を置き、そのプロセスと完成作《海の映画》のタイムラインとを比較をおこなったが、一方で紙幅の都合上、手を付けられなかった作業がある。もう一つの完成作である、3画面によるインスタレーション作品《海の壁》のタイムラインの分析・検証である^[7]。そのタイムラインを、本稿で記述した描画・撮影プロセスおよび《海の映画》のタイムラインと比較することで、滞在制作と完成作の関係性の全容が明らかとなり、それを踏まえて検討に付すべき次の課題が自ずと現れ出てくる。例えば、3画面の《海の壁》と1画面の《海の映画》の編集の仕方の比較により、劇場上映用の「映画」作品と展示用の「インスタレーション」作品という、石田が並行して取り組んできた2つの発表形態について、その特性の相違を作家がどのように認識し、それが双方の作品の構成にどのような形で表れているかを分析することである。その検証作業に取り組む機会をいづれ持ちたい。

[7] 滞在制作当初は、展示用のマルチチャンネル作品のみが制作される予定であった。滞在制作期間の後半になってから、上映用バージョンを石田に依頼した結果生まれたのが《海の映画》である。滞在制作後の編集作業も、《海の壁》のほうが先におこなわれている。

Takashi Ishida's 2006-2007 Artwork in Residence at the Yokohama Museum of Art: Artwork Production and Timeline

MATSUNAGA Shintaro

Curator, Yokohama Museum of Art

Takashi Ishida was invited to participate in the Yokohama Museum of Art's "Artist in Museum" public art production program in 2006. He worked in residence at the Museum's Art Gallery 2 for four months, from November 2006 to February 2007. His basic technique, known as 'drawing animation,' is achieved by stop frame animation-still images of repeated incremental hand drawn lines on a plane converted to 'moving images' at a pace of 30 frames per second. Around ten thousand images were made during his time at the Museum. He edited these to create two works-a three-screen exhibition installation, *Wall of the Sea*, and the film *Film of the Sea*.

The production process was recorded by the Museum through fixed video cameras, Museum staff photos, and ten staff 'studio reports' uploaded to the Internet. Although ten years have passed since Ishida created his work at the Yokohama Museum of Art, this report has been prepared to review and scrutinize the photos, animation, and written documentation of that time and to create a summary chronology of Ishida's process at the Museum. Additionally, we analyzed the timeline for *Film of the Sea* in an effort to compare the sequence of the drawing and photographing of individual scenes. The following could be confirmed from investigating and analyzing the documentary materials and the actual work:

- production work involving photography can be classified into 45 processes
- almost all of the scenes shot at the time of residence are contained in the completed work, and most appear more than once
- although few, there are scenes that are not included in the final artwork
- one scene was computer generated after the Museum residence period

The above allows an understanding of the structure of the completed work to emerge. The scene development for the first half of the work basically goes along with the order photographs were shot, with two repetitions overall. In the second half, the scene order gets more complicated. There is a concentration of reverse playback happening along with a scattering of various moving images. It is this researcher's opinion that Ishida's overall themes of 'rewinding time' and 'repetition' overlap with the Museum's specified subject of 'water flow.'