

「BANTTA」と「GAMA」をめぐって

パネリスト

竹内万里子 (写真批評家)

オサム・ジェームス・中川 (写真家)

比嘉良治 (写真家)

バンタ(崖)とガマ(洞窟)にレンズを向け、ハイパーリアルなデジタル・ファインプリントを発表したオサム・ジェームス・中川氏。写真批評家の竹内万里子氏と、NY在住の写真家・比嘉良治氏とともに「写真」について語る。

The public symposium on photography was held in Okinawa.
Panel members are
TAKEUCHI Mariko / photography critic
Osamu James Nakagawa / photographer
HIGA Yoshiharu / photographer
at Sakima Art Museum, 20th June 2009.

オサム・ジェームス・中川(以下、ジェームス) パネルディスカッションを始めたいと思います。今回、比嘉良治さんと竹内万里子さんが駆けつけてくださいました。僕は竹内万里子さんと日本で会うのは初めてです。竹内さんがフルブライトというアメリカの由緒ある奨学金を受賞されて、アメリカの写真教育をテーマに半年滞米され、比嘉良治さんの紹介でインディアナ大学にいらした時にお会いしました。現在は京都造形芸術大学の准教授、早稲田大学芸術学校の講師をされています。いろんな批評も数多く書いていらつしやいます。

比嘉良治さん、ヨシさんは、マラソン選手です(笑)。ヨシさんはニューヨークに何年いますか？

比嘉良治(以下、比嘉) もう40何年だね。東京オリンピックを向こうで見ました。

ジェームス 僕は…もう生まれてますね。

比嘉 ああよかった。最近はまだ生まれていないという人が多くなって…

ジェームス 沖縄の名護出身で、ニューヨークで絵もやり、版画もやり、写真もやり、マラソンもやり、料理がすごく上手で…人をつなげる素晴らしいパワーがあり、そして力をくれる人です。

比嘉 僕は沖縄で高校までいました。戦前の教育や思想が一転したのを覚えています。戦後、新しい教育と文化生活と

称するアメリカの思想や宗教が入ってきます。祖父母や親が昔ながらの風習や行事などを重んじる一方、学校や社会では新しい生活や西洋の宗教の影響が入ってきました。古きを捨て、新しい思考をよしとする風潮が生まれました。

私は高校を卒業後、沖縄を離れました。それから現在までの間に、また沖縄の人々の考え方が変化して来たように思います。

沖縄では「まぶい」ということは大切で、精神面で非常に強い影響力をもっています。崖を前にして畏れ多くて写真が撮れない気持ちだったというジェームスさんは、ある意味で私などよりもウチナンチュだなぁと思いました。沖縄の精神面も受け入れるところに僕は感動しました。

ジェームス 「まぶい」は沖縄の精神面を表す大事な言葉なのかもしれません。しかし、他にaura「オーラ」という言葉もある。ストレートの写真家は、常に被写体が発するオーラをフィルムに吸い込もうとしているし、絵描きはそれを描こうとしている。ブルース音楽の言葉ではmojo「モージョー」という言葉もある。それぞれ、我々が目に見えない何かを感じ、形にならない何かを求めようとする時に感じる言葉なのかも知れません。そういう意味で文化は異なっても似ている表現は世界中にあるなぁと僕は思います。

撮るだけでは写真にならない

竹内万里子（以下、竹内） さきほど

1時間、ジェームスさんのお話を聞いて胸がいっぱいになりました。ジェームスさんがここまで作ってこられた経緯や思いを皆さんも実感していただけたんじゃないかと思います。そして「まぶい」という重要なキーワードが出ましたが、ここでまずは写真にも少し近づけてお話を聞いてみたいと思います。これらの作品は、ストリートに撮った写真ではなく、デジタルカメラで人間の目の能力を超えた解像度をギリギリまで追求し、複数の画像を繋げることによってハイパーリアルな世界を作っています。つまり、実際その場所に私たちが立ったとしても見ることでできない世界を見せてくれてます。

写真は英語では「photography（フォトグラフィ）」といいます。フォトグラフィのフォトは「光」、グラフィは「描く」という意味です。直訳すると「光で描く」「光が描く」ということなのですが、日本ではいろんな経緯から「写真」と名付けられて今に至ります。この言葉には「真を写す」という意味合いがあり、「光で描く」というのとはかなり違う。撮影者が楽しい気持ちで撮ったから楽しい写真が撮れるかという決してそうではない。あるいはどれだけ思いを

込めて撮ったとしても、その思いがそのまま写真に写るわけじゃない。つまり、ただ撮れば「写真」になるわけではない。ただシャッターを押すだけでは、それはフォトグラフィでしかないわけです。ジェームスさんの方法は明らかにストリート写真ではないので、写真というより絵に近いということもできるかもしれない。しかし今日ここで展示を見て感服させられたのは、ジェームスさんが作品を「写真」たらしめるために積み重ねたご苦労が見事に実っていたことです。ただ記録したというのではなく、写真でしかできないことをされたという点に感銘を受けました。

ジェームス 「真を写す」ということは抽象的で、僕が思うに、真実は無数に有る訳で、個々それぞれ違った真をもつてますから、見ている人が感じないといえ、それでおしまいだけど、写ってるもの以上の何かが漂うような気配を僕はこの写真で作ろうと努力しています。

竹内 じつと見ているうちに妙な違和感を感じる。つまり、ふだん写真を見てるときよりも、見るうちにいろんなものがじわじわ見えてくるようなことがあります。そういうことは、ふだんの写真経験ではほとんど減ってきています。

ジェームス 写真以上のディテールがそうさせているのかもかもしれませんね。
比嘉 デイテールですが、そのディテールを出すのにたたくさんの写真を組ん

でいる。カメラの場合フォーカス（焦点）を合わせると固定されるが、人間の目は風景を見ていても近くと遠くの焦点が瞬時に変えられる。ところが映像は記録されません。普通の写真は一カ所に焦点が固定されるのに対し、ジェームスの一枚の写真の中にはたたくさんの焦点がある。東洋の絵もたたくさん焦点がありますね。近景も中間も、山や雲のような遠景も同等に重要な価値があり、視点が重視されている。西洋の絵は一点透視だが、例えばセザンヌは違う視点を組み合わせ、一つの作品とする画期的な作画でした。ニューヨークで開かれたジェームスの展覧会では、床に座ってこれらの写真を見たのですが、この時の経験は素晴らしい。この絵を下から眺めると上を眺めているような感覚になり、真ん中あたりで見ると上下を見渡しているような感じになり、上から見ると崖の上から見るような感じがします。視点の価値が画面の隅々にまで行き渡っているからだと思います。皆さんも機会があれば寝転んでこれらの写真を見てください。視点を変えると違う見方ができる写真というのははじめてでした。

写真を見るという経験

ジェームス 絵描きがよく言うように、スライドやプロジェクトンでは絵は分からない。なぜかという絵画には

表面のどこぼこや筆の跡のような物理的な部分があり、絵描きはそれを大事にするし、そのディテールも含め作品造りをする。今回の僕の作品は、ウェブサイトで見てもらっても分からないし、プロジェクトンでも、小さくプリントしても分からない。作品としてのプリントを見る人が、「経験」として僕の写真と対面し、初めて成立するコミュニケーションがある。作品を生で経験することによって受ける何かがあるという点で絵画に共通するものがあるし、先ほどの話しに出て来た「オーラ」、「モージョー」、「まぶい」にもつながってくるのかも知れません。

竹内 「私たちの目とは違うものを目の前にしてしまっているのだ」という感覚は、やはりこの会場で見ないと分からない。ウェブサイトで「情報」になってしまう。この作品は、伝統的なネガフィルムから起こしたプリントではなく、デジタルの出力ですが、巷にあるデジタルプリントとは比べ物にならないクオリティです。ただ、デジタルのプリントは一般的に奥行きを感じられないフラットなものになります。今回の展示を見て気づいたことですが、海・空・岩といった近いものと遠いもののイメージを前にしたとき、ふだんならばもう少し奥行きを想像することができのですが、これらの作品はデジタルプリントの効果もあって、すべてが目の前に距離なく在るよう

でした。

ジェームス この5、6年で、デジタルプリントはプリンター、インクそしてペーパーと、銀塩写真により近いクオリティーが得られる様になりましたが、ただプリンターのボタンを押しても良いプリントは出来ない訳で、僕の場合は、自分のプリンターで出力したものをチェックして、再度ファイルを修正する作業を繰り返すことによって立体感が出てくるのだと思うし、作品をデジタル加工する過程で、フォーカスを隅々まで行き渡らせる行為や、パスペクトタイプを修正することで、フラットに見えたりもしますね。

竹内 立体感はあるのですが、ギリギリのところではやはりデジタルのフラット感があり、それがおもしろいと思った。いくつかの作品は、縦長の画面の上部に海がありますね。空ではなく、海が上であることによって、どこが手前なのか分からなくなる。先ほどヨシさんもおっしゃっていましたが、すべてが均等に配置されているというのも関係していると思います。

「BANTA」が縦長である理由

竹内 ジェームスさんが佐喜眞美術館に初めて訪れた時に、丸木夫妻の横長の作品「チビチリガマ」をご覧になって、「これを縦にしたものを作りたい」と思っ

たのが、この作品の始まりだそうですね。しかし、なぜこのように縦に細長いフレームなのだろうと考えさせられました。作品の前に立つと、自分の身体がすっぽりと入るような幅と高さであることに気づきます。作品と一対一で対峙せざるを得ず、他の人とは一緒にいることができないものでもある。縦にした理由があればお聞かせいただけませんか。

ジェームス テクノロジーのリミテーション（限界）ということもあります。このシャープさで表現するにはこれ以上伸ばすと崩れてくる。何度も実験して幅とシャープさを確かめていったということです。けどもっと重要なのは、僕がそのバンタの前に立ったという経験があります。遠くから眺めているだけでは分からないけど、僕は撮影にあたり望遠レンズで覗いています。すると岩肌のディテールが顔のようにもみえたりするくらいしつかりと見るわけです。だから、テクノロジーの限界と僕の経験を繋げることによって縦長ができた。そうして、出来上がったプリントは実際に僕が現場でレンズを透して見ていた岩肌よりもよりシャープでディテールのすぐれている写真に仕上がりました。

竹内 プロセスとしては結果論なのですが、フォーマットが予めあるわけではなかったということですか。

ジェームス そう、感情をどうやって入れていくか、それが重要。後は作っ

ている作品にガイドしてもらいます。ここでも何かがあった、誰かがいた、そういう染みを作品の中から出すことで、パーソナリー（内密）に僕がそういう人たちを悼む行為をしている。これをブルームントン（米国インディアナ州）で作る際、何ヶ月も同じ写真と向かい合っているなかで、再び崖の岩肌に見えた顔面やいろんなものと対話する。僕が沖縄で作ることの意味はそこにある。これはグラインドキヤニオンの岩肌ではだめ。この作品のスタイルだけを使って、他の場所を撮ったものでやろうとは思わない。というの、ここに沁みついたもの（ステイン）や歴史があるから。それを沖縄の人たちともコミュニケーションしたいし、それを知っかけてアメリカの人たちにも知ってほしい。記号ではなくて、見る人のイマジネーションでその現場に行っほしいなという願望があります。

なぜデジタルなのか

比嘉 今日日は美術館関係者、写真関係者、画廊の方など沢山いらっしやるようですが、日本ではまだ銀塩が主流です。写真家も銀塩とデジタルの両方を使っているけど、まだ、インクジェット・プリントに納得していないようなところがあるように思う。そういう日本の状況に対してアメリカではどうなのか。メトロポリタン美術館をはじめいくつもの美術館

ではデジタルプリントの作品を所蔵している。

ジェームス でも、美術館が収集するから大事というわけではない。それも一つの目安だとは思いますが…

比嘉 いや大事とかではなくて、素材の永久性に対する点から美術館が買われてくれるかということです。画廊でも銀塩を好むとか、そういうことです。

ジェームス アメリカではそんなことは無いです。まったくデジタルでオーケー。アーカイバビリティ（永久性）の面では、従来の銀塩のカラープリントよりも今のプロ用のインクジェットプリンターと、最近出て来たバライタのペーパーのコンビネーションの方がはるかにそれを上回ります。だけど、いくら紙やインクの永久性が良くなっても、デジタルで高度なプリントをしている人は少ない。ニューヨークの画廊であっても、奥行きを感じられないプリントが多い。

ラボでプリントされるものはどうしても平均的なものしか出来上がってこない。僕のやろうとしているデジタル・ファイン・プリンティングというのは、白黒のファイン・プリンティングを暗室で覆い焼きや焼き込みをして立体感をつけていく作業と変わらない。コンピューターの前に長く座るのは嫌だという人はたくさんいるかもしれないけれど、僕が求めているものは暗室の中に入ってプリントのイメージがポップ（pop）してくる、す

なわち絵が浮き上がってくるようなレベルのプリント作りをしたいし、現に生徒達にも白黒、カラーのデジタル・ファイブ・プリンティングを教えます。

竹内 ヨシさんの質問を私からもフォローすると、かつてモノクロ写真が作品とみなされてカラーが作品とみなされなかった時期もありました。もちろんカラー写真の技術的なクオリティが不安定だったなどの理由もありましたが、「カラーだから」芸術じゃないと言われた時期も歴史的にありました。デジタルはどいうなのか、ということを私も立場上よく聞かれます。しかし、デジタルだから作品とみなされないということはありません。モノクロだろうと、カラーだろうと、デジタルだろうと、どのような技術を使用しても作品になるものはなる。ただ、デジタル時代と呼ばれる時代になってまだせいぜい15年くらいしか経っていない。長い歴史の中で新しい技術が手に入るようになって、たったの15年しか経っていない段階だということで、デジタル技術をほんとうに活かしている作家は非常に稀です。デジタルで作られた作品を見る機会はたくさんありますが、一番感じるのはそのことです。つまり自分のモチベーション・目的を達するためにデジタル技術が必要として使用するのはいったいどうなのですか、その時に使用している技術を徹底していないケースが実際に多いです。ですから今回ジェームスさんの展



オサム・ジェームス・中川写真展「BANTA」
(2009年5月8日～6月15日・佐喜真美術館)
その会場にて公開シンポジウムが開催された。

覧会を見て、デジタル技術を徹底しているものを目のあたりにした感じがしました。これは結果的にデジタル技術を使う必然性があった作品だと思えます。

ジェームス 僕の場合、ストレート写真もデジタル写真もするので、行ったり来たりすることがある。シリーズを作る内容がストレートであるべきなのか、デ

ジタルであるべきなのかというのは必ず考えます。その際、なぜ内容がデジタルなんだ、内容がなぜこれだけのディテールを必要にしているんだということは常に考えています。そうしないと作品が長

生きできない。デジタルの作品「ドライビング・シアター」は92年の作品ですが、いま

だに展覧会に出してくれと依頼を受けます。それはあの作品がデジタルとしてすごいというのではなくて、内容が展覧会の目的にあっているからだと思う。あの作品で僕がデジタルの可能性だけがテーマだったら、解像度も低いしこれほど長く受け入れられないだろう。ギミック(仕掛け)ではダメだと思う。デジタルというフィールドはどんどん変わっていくから、新しいテクノロジーだけを追いかけている作家はたぶん疲れるでしょうし、お金がいくらあっても足りないでしょうね(笑)。ストレートでもデジタルでも、物珍しさだけが先に立っても、ただ綺麗なかでもだめですし、やはり普遍性のある作品には、それ以上のコンテンツ(内容)が見る側に向かって問いかけてきますから。

「GAMA」について

竹内 話題が技術的な面にフォーカスしてきました。今回ふたつのシリーズ「BANTA」と「GAMA」が展示されていますが、フォーマットも違うこれらの作品をどういう経緯で撮るようになったのかをお聞きしたいと思います。

ジェームス 今回のこの「GAMA」は「吸い込まれた」という感じです。ガマは、神聖な場所だということに加え、そこで起きたことがあまりにも重いことなのだけど、そこに入るという行為は、

ここにある21点の「BANTTA」と2、3年もの時間を費やした上でようやくたどり着いたものです。思い付きとかではない。ガマの中に入ったら、写真を既に裏切っているわけです。というのも、中は真っ暗。光が無いので写真を撮れない。その中で考えたことは、パシャッとシャッターを切つて逃げるのではなくて、そこにいる「スピリット」(spirit「精神」といかにして、対話ができるのかということを考えました。

竹内 ガマの空間は基本的に闇で、私たちの視覚・見るということを拒絶する空間です。見るということが不可能な空間です。だから写真も拒絶されているわけです。ガマに導かれて、ジェームスさんはそこに光を与えることをされたのだと思う。光の無い場所、つまり見ること見られることを拒絶する場所に、物理的にも概念的にも光を与えようとしているのだなと思いました。「GAMA」の作品は、どれも輝いているような印象を持ちました。

ジェームス きつと、ミネラル(鉱物)があるからでしょう。それに、懐中電灯で長時間照らした光が、色々な方向から当たっているからかも知れませぬね。

比嘉 僕も「GAMA」は初めて見ました。「BANTTA」からさらに一段と深くなった気がします。

ジェームス まだまだです。この作品は2008年の12月にトライし始めて、

当初はスケッチとして撮影しながら作品の構想を練り始めました。それを佐喜真さん(佐喜真美術館館長)にも見せました。すると佐喜真さんがお願いだからこれを完成してくれとおっしゃいました。

しかし完成といっても、ひとつの作品を作るのに相当時間がかかりますからずいぶん悩みました。佐喜真さんが、「ガマとバンタと一緒に丸木夫妻の作品と同じ空間にあるということがすごく意味があります」と言ってくれたので、お尻を蹴っ飛ばされるようにして僕は週末返上でスタジオにこもって取り組みました。この作品は絵のように見えると思いますが、絵描きのようなことをして、いじり過ぎかなということまでやりました。あまりにもハイパーリアルであると、行き過ぎかなというネゴシエーションが僕の中にありました。でも、怖かったけど今回の作品ではちよつと行き過ぎかなということまで手を入れた。それをやることによって、もつとドロドロしたものが出てくるのかなというもありました。

比嘉 そこへ行くには、すごい思いがあったと思います。よく電話やメールをいただきましたが、ご自分でももつと時間が必要だと思われていたようですね。

ジェームス ビデオ作家の親友に、これちよつとやり過ぎだよねって見せたところ、「いいじゃん」という反応が返ってきた。それに対する僕の受け答えが「写真じゃなくなったからダメだよ」という

もので、やはり怖かったのだと思う。でも彼は、この中で一番面白いと言う。他の作品をこのレベルにまで押し上げることをしなさいといけないとまで言ってくれた。

竹内 アメリカと日本、沖縄と関わるご自身の歩みも、写真制作のスタイルも、「あいだ」を常に行き来されているジェームスさんの真摯さがよく表れているお話だと思います。「怖い」これ以上やっちゃうと写真じゃなくなっちゃうんじゃないか」というのは、「写真であるためには何か自然さを装っていなければならぬんじゃないか」ということもあったのではないのでしょうか。つまり自分は手何も加えていませんよ、そのままなんですよ、と言わなきゃいけないんじゃないか。

ジェームス 確かに僕はそういうふう

に教育された。

竹内 そうやって自分が自分自身と応答していくことこそが重要なのだと思う。

比嘉 それは写真家でも絵描きでもあることじゃないでしょうか。絵を描いていても描きすぎるんじゃないか、写真を撮つても作り過ぎる—実際に作つていなくても、そういう情景に自分を置いてたということも含めて—それはみんなあるんじゃないでしょうか。

ジェームス 自分が作っている物が、「comix」(工夫する、たくらむ)になっ

てしまつたらおしまいですからねえ。

比嘉 そういう迷いのような行つたり来たりはいろんな人にあると思う。

竹内 特にこういう重い場所を扱う場合には、どこで絵描き自身が筆を止めるのかということと同じくらい重要なことだと思います。以前、沖縄で「蝶々」はマブイだというお話をされましたよね。**ジェームス** そう、蝶々となつて死んだスピリットが飛んでいる、ということ

を沖縄の親戚から聞きました。**竹内** 「BANTTA」を撮るときに蝶がカメラのほうに群がってきたそうですね。ギリシャ語で魂のことをプシケール(psyché)というのですが、実は「蝶」という意味もあるそうです。沖縄だけではなくて、いろんな地域で言われていることのようにです。友人の新井卓という写真家がダゲレオ・タイプ(世界で一番古い写真技法)をやつていて、私も一度撮つてもらつたことがあるのですが、被写体が6分間くらい静止してないといけません。不思議なことにその時、蝶がやってきて、カメラと私の間を去らないんですね。東京で父が亡くなったときに、2日間みたこともない大きな蝶が庭に現れたこともありました。それぞれ個別でありながら、そこには共通する世界もあることを強く感じ入った次第です。

(2009年6月20日、沖縄県宜野湾市・佐喜真美術館にて開催された公開シンポジウムを収録)