

VISIC：〈詩と音楽と映像〉の新たな創造的融合

詩

クリス・モスデルは、イギリスに生まれ、1976年来日後、Y.M.O.など数多くのミュージシャンに歌詞を提供してきた。しかし彼は、作詞という閉じた領域にとどまらず、自分のイメージを直接にアルファベットに移しかえると同時に、そのイメージを映像化し、音楽化するという、イメージの立体化を試みようとした。その試みは、Visual ImageとMusicの合体ということから《VISIC》と名づけられたのだ。↙

音楽

10の詩と10の絵(映像)とによる10のイメージが固まりかけた時には、それらは、すでに音のイメージをも明確に伴うものであった。なぜならば、それこそがクリスが当初に意図した世界、《VISIC》と名づけた世界であったからだ。詩が音符の連なりとなり、イメージがリズムを生み、映像が旋律を連想させれば、そこからは容易に音の空間が拡がる。そして、音が逆にイメージを刺激し果てしない円環作用が始まる。

《VISIC》

そのようにして得られた多元的イメージは、新たな感性の領域に歩を進めるものであることに違いはないであろう。《VISIC》という言葉は、vanguard, independence, space, imagination, creative の頭文字をとったものであるのも、偶然の符牒とはいえない。ところで、この作品は、今春、レコード+イラストレーション+詩という形で陽の目を見る予定である。題して《VISIC, EQU=ASIAN》(アルファ・レコード)。

映像

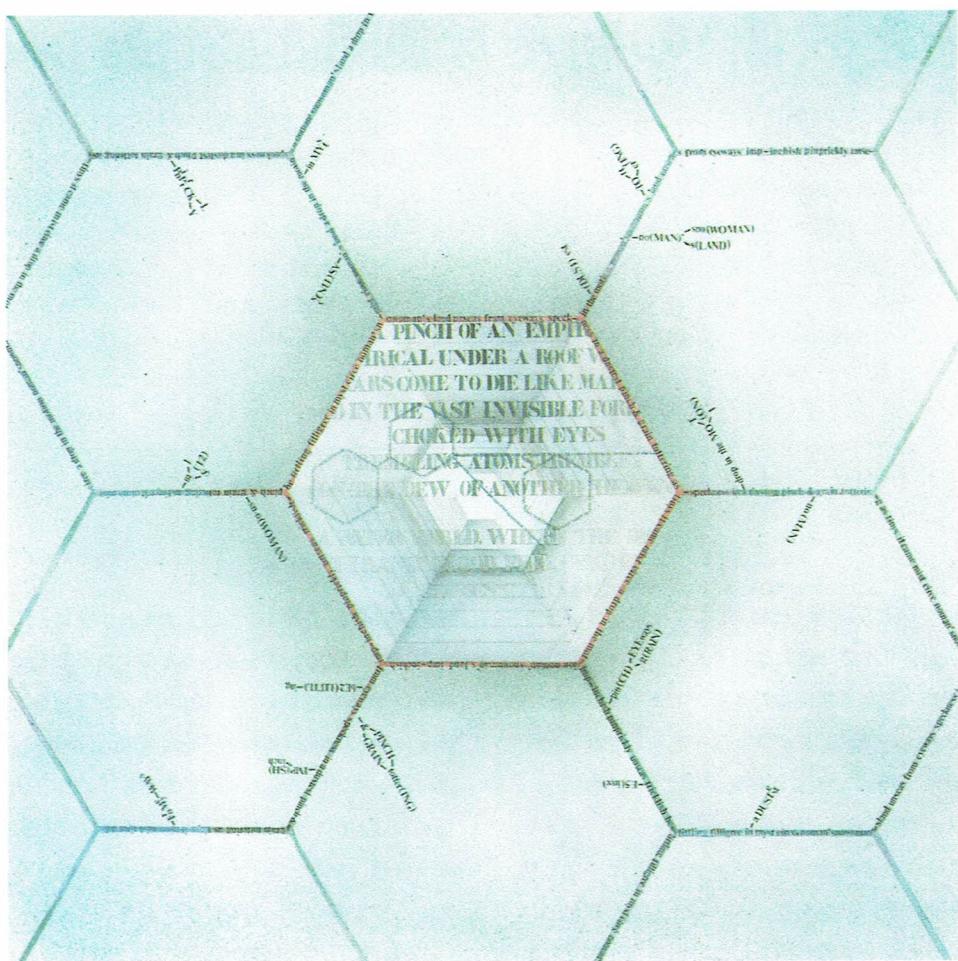
クリス・モスデルは、《VISIC》のために數え切れないほどのイメージを創出し、それは一方で、クリス自身により、文字となって紙面に定着され、もう一方では共同者である建築家、鈴木浩二によって映像化(絵)された。その過程で、相互が挑発し、侵略し、受容し、イメージは揺れ、変転し、新しくされた。そうした複雑でまわりくどい共同作業の中から、臍気に10個のイメージが形をなし浮かび上ってきたのである。

詩+映像+音楽

言語(詩)と映像(絵)と音楽とを結びつけようとする試みは、決して新しいものではない。否、その例は枚挙に暇がない位だ。しかし、そうした試みの多くが、イメージの一元化、伝達回路の一本化という方向をたどりうとしていたのに反して、《VISIC》におけるそれは、むしろ幾つもの伝達回路による〈空間的作業〉を通じて、イメージの多元化を図ろうとするものである。様々に読みとられるひとつのイメージ。

1枚のソノシート

ここには、そのレコードより A[MA]ze IN [G] ——amazing と重力場(G)にある迷路という2つの意味のかけことばで、クリスの詩の大半はこうなっている——をソノシートとして収録した。演奏は高中正義、加藤和彦、鮎川誠、今井裕、大村憲司などとなるジャヘルン・オペラ。そして、鈴木浩二の10枚のイラストレーションはすべて収録した。その内の8枚には同時に、クリス・モスデルの詩がついている。



C2H5EMYSTERY

imp-inchish
pinprickly
unseas tricklish
be littling
filligree
in myst
eiree

noman'snowwoman'sland
unseas from eyeways
speckness in a dustest
pinch & grain
tottering
as tinys
it came
mist
eiree

a
drop
in the
motion

noman'snowman'sland



Fury Unto Feathers

She hawks on kni-fly wings
Arrowinds a-whooooooooosh
Squawk & spearsings
"Fury unto feathers"
She stonefleets her beaking plunge
Quiverquills and lunge
Away as she swifts
On drifts her swallowfalls
"Fury unto feathers"
Arieling lips
Tallons a-swhooooop
"Fury unto feathers"
The gush

The gush

Officarus sunt ehe red

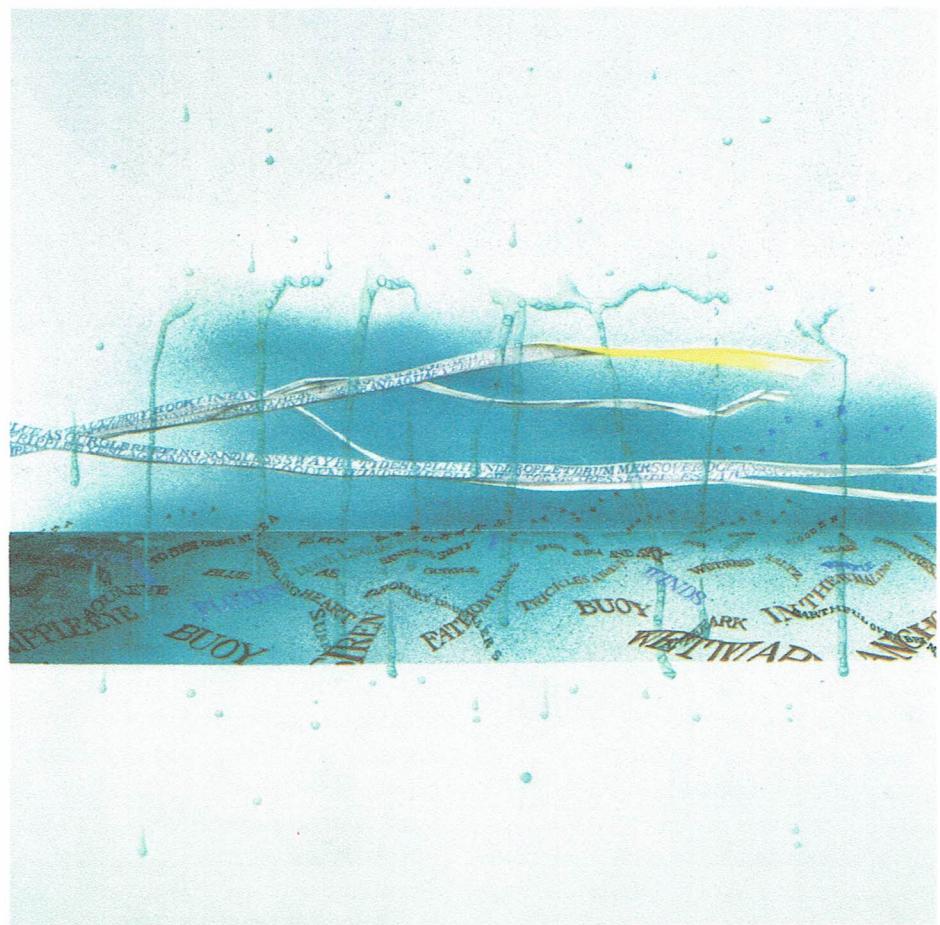
Pygu

Dark in nightling rustle
Zo-zo shriek & shoeless
Hush-hiss eyeless scamper
Away from tom-tom light
Jerk in jungling ebb
Rushly flex and tumble
In trembling twi-night
Blow-blow winding
Bones go shakely
Carkward into ever
Under the dancing heat
Bones and ju-ju beat
Fear of giant drums
Gun-gun giants come
Wild and slumber heart
Tremble leaf-life roofing
Bush-bush birdness peeping
Tiny as his tears
Woo-woo monsoon is his name
Quick-eyed & headless
Pygu



Arkwork

Blue as gurgle reefing
Sandless sway by tides
Splish and droplet drummers
Over oceans floatful wide
On rainest of ripple eyes
Lagooning tear & flooden
Winds the billow stormstress
Bride of sea and sky
Buoy
His fin and fathom dance
Buoy
His web and wetward waltz
Buoy
Hook line and siren
Sunk
In the whaling puddles
In the netness night
Heaven goes gushling
Earthful over brims
Buoy
His anchorand aquaeye
Buoy
On waterwall the thunder thorns
To see or not at sea
Buoy
Of Pearl and dripping heart
Trickles aware after ark
Dam you!



作曲、編曲、プロデュース
クリス・モスデル、今井裕
詩、VISIC 基本概念
クリス・モスデル
VISIC イラストレーション
鈴木浩二

ザ・ジャベリン・オペラ

ギター

鮎川誠（シーナ・アンド・ザ・ロケッツ）
加藤和彦（元サディスティック・ミカ・バンド）
久保田麻琴
大村憲司（Y.M.O. ツアー・メンバー）
高中正義（元サディスティック・ミカ・バンド）
逆井治（イミテーション）
シンセサイザー、ピアノ、ボコーダー、他
今井裕（元サディスティック・ミカ・バンド）
ドラム、バーカッション

ガイ・シフマン

井上茂

ボーカル

サンディ

コーラス

J.ロビンソン、ドンナ

サンディ、A.モスデル

マリンバ、アフリカン・スリット・ドラム、他

高田みどり

鼓、謡

福岡忠義

フルート

旭孝

ヴァイオリン

篠崎正嗣

コンピューター・プログラミング

松武秀樹

ボーカル、シンセサイザー、バーカッション、他

クリス・モスデル

写真

鋤田正義

メイクアップ

広田千秋

アーティスティック・ディレクション

クリス・モスデル、今井裕

録音エンジニアリング（スターシップ・スタジオ）

鈴木慶三、小泉雅裕

ミキシング（“A”スタジオ）

クリス・モスデル

今井裕、小池光夫

アシスタント

飯尾芳史

イラストレーション撮影

河野千年

『EQU=ASIAN』

Side 1

Pygu

Psalm of Motion

Fury Unto Feathers

The Glass Language

A [MA] ze IN [G]

Side 2

C2H5EMYSTERY

Masq Vanittii

Enginä

Arkwork

The Archers of Ardour



Music Composed, arranged and produced by;

Chris Mosdell

Yu Imai

Lyrics and Visic conception

Chris Mosdell

Visic illustration

Koji Suzuki

The Javelin Opera is:

Guitars

Makoto Ayukawa (Sheena & the Rockets)

Kazuhiko Kato (Ex. Sadistic Mika Band)

Makoto Kubota (Sunsetz)

Kenji Omura (Y.M.O. Guitarist)

Masayoshi Takanaka (Ex. Sadistic Mika Band)

Osamu Sakai (Imitation)

Synthesizer, Steinway and effected piano, etc.

Yu Imai (Ex. Sadistic Mika Band)

Drums and percussion

Guy Shiffman

Shigeru Inoue

Solo vocalist

Sandii

Chorus

Juliet Robinson, Donna, Sandii, Alice Mosdell

Malimba, african slit drum, chinese gongs, etc.

Midori Takada

Tsuzumi and Noh vocals

Tadayoshi Fukuoka

Flute

Takashi Asahi

Violin

Masatsugu Shinozaki

Computer programming

Hideki Matsutake

(Y.M.O. Computer operator)

Vocals, synthesizer, percussion, etc.

Chris Mosdell

Photography

Masayoshi Sukita

Make-up

Chiaki Hirota

Costume design

Yuya Nagahata

Artistic direction

Chris Mosdell and Yu Imai

Recorded at Starship Studio, Tokyo,

Engineered by;

Keizo Suzuki and Masahiro Koizumi

Remixed at “A” Studio, Tokyo, by;

Chris Mosdell, Yu Imai and Mitsuo Koike

Assisted by;

Yoshifumi Iio

A VISIC Production

Photographs of illustration

Sennen Kono

ソノシートの曲目

A [MA] ze IN [G] (4:46)

from the album 『EQU=ASIAN』

Lyrics by

Chris Mosdell

Music & Arranged by

Chris Mosdell, Yu Imai

Played by

Chris Mosdell & The Javelin Opera

そのための10枚の イラストレーション

C2H5EMYSTERY (p. 38上図)

これはミクロ・コスモスの世界の厳密な法則性、構造をひとつの感性世界として視覚化させたものである。つまり、ミクロ・コスモスを化学記号（カメノコ）の連続的世界として表わし、詩を化学式の意味とダブルさせていく。さらにはこのキャンバスの中央のカメノコは奥の深いトンネルの様になっており、この奥にもうひとつの微細な世界を写し出している。

こうしてミクロ・コスモスの世界は、ちょうど地球を太陽系が呑み込み、さらには銀河系が呑み込んでいくという限りない展開を、ミクロの世界へと繰り返していく。

この様に、ミクロ・コスモスとマクロ・コスモスとが互いに共有する——終わりと始まり、ミクロとマクロとが同一である——宇宙の円環的な神格性を表現したものである。

Fury Unto Feathers (p. 38下図)

$$F = G \frac{M_1 \cdot M_2}{d^2}$$

空からとてつもなく大きなものが、けたたましい音を発しながら落下していく——。

重力。このプリミティブな法則性の根底にあるのは、自然の偉大な力、ニュートンの偉大な功績。この強大な力の前で、人は、引力の離れ業にただただ身を任せばかり。

壊れやすい人の感性を乗せた詩が、鉛色のがっしりとした固まりとなって猛烈なスピードをあげながら落下していく。

詩は、摩耗されながら破片となって飛び散り、尾を引きながらはるか後方へと流されていく。地球に向って収斂されながら。

Pygu (p. 39上図)

Pyguとは、“Pygumy”的言葉から来ているが、私自身のテーマのひとつである〔機械——人間——練金術——宇宙〕の関係式において、非常に重要な役割をもっている。このVISICのなかにおいては、Enginaのニュートラルな感性的世界に対して、まったく逆の世界をかたち造っている。手作業で埋め込まれた文字からなる原始的な密林は、人の感性を大いに喚起させるのに最良の方法であると言えよう。

彼が思うユートピアの国は、現世的空間から離脱された理想の場〈エデンの園〉として約束される。水、樹木そして他の自然物の集積が、ここではひとつの大きな聖木を象徴している。そしてこの聖木は柱となり、その柱は、宇宙の軸へと回帰していくこととなる。4つの基本方位が、この聖木の下で生まれ、容易に破棄されていく。

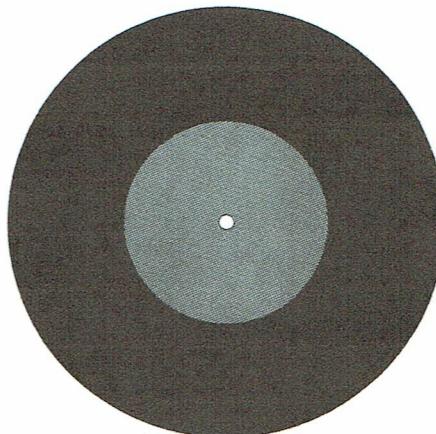
Arkwork (p. 39下図)**水の魔力。**

生命への恵みと自らがもつ偉大な可変性、多義性の自律。そこには、絶えまなく自己を展開し反射する神神、自己から自己に立ち返っていく反射的神格がある。心地好いリズムをもった一滴一滴の雨は、次々と流れしすくのなかに、水が秘める基本性を徐々に写し出していく。多様な色と表情とを残し、海を形成すべく注ぎ込んでいく。それは、まるで生き物であるかの様に、海に浮かび、あるいは遠く深く沈む。

この一滴の水はついには洪水となり、あらゆる形に変容しながら、この世の総てを洗い流してしまう。水は、自らの誕生に瀕るかの様に空へ舞いあがり、その神秘さ、流麗さを今度は空間のなかに操り拡げていく。

Enginä (p. 42)

何の息づかいもなく、何も存在することのない世界。そのなかで、ただ大地に埋め込まれた機械のみが自動的な作動を果てしなく繰り返している。けたたまし



い音と膨大なエネルギーを吐きながら、「何ものか」を永遠に生産し続けている。

ただ唯一、詩となった人の感性は、この大地の真上を飛びかい機械に呑み込まれ噛み碎かれていく。ここでは人のもつ内臓器管さえも機械部品へと解体しつぶされてしまっているのである。この地で、彼が願うユートピアは決して果されることはない。肉体を分節あるいは統一する至高の原理であろうオルガニズムの否定は、もはやただただ調子を狂わせた機械を残すばかりである。

我々はここで、器管なき肉体となった機械の聖木こそが、宇宙への円環的な軸に継承されていくのを知る。

A [MA] ze IN [G] (p. 43)

果てしなく続く迷路。

この迷路は、人の感性である詩から成り立っている。しかしながらこの大地で、人の感性が彼をやさしく包み込んでいくことはない。自分を包む壁への意味の解説が、彼を何ら脱出に導びくことなく、より恐ろし

い迷宮の世界へと追いたてて行くからだ。

迷宮と彷徨の大地上からの脱出への願望は、永遠に尽きることはないだろう。

その永遠に尽きることのない脱出への希求のなかで、彼は物質的・精神的軸から転換する宇宙への旋回軸を孤立された自らのうちに知る。

Glass Language (p. 45)

これは、クリス・モスドルのタイプ打ちのコンクリート・ボエムから来ている。ガラスは、人の感性の細やかさ、鋭さ、透明さを象徴するものとして、またハンマーは、それらの均衡のとれたひとつの秩序を一瞬のうちに破壊してしまう強大な外力を暗示している。ハンマーにとってこの透明な世界のもろさを露呈するのに、何らためらうことはない。ガラスは、与えられた反秩序の力のままに己の破片を空間へ巻き散らす。

透明な感性に、もはや元に戻るすべはなく、ただ不透明となつた叫び（words）を、映し出していくばかりである。

Masq Vanittii (p. 45)

能の面に、老いの数が刻まれていく。

老いは詩で刻まれ、その詩はシワをつくりあげる。

シワが刻まれ行くその顔は、生への愛いを徐々に浮かびあがらせていくかの様でもある。死は常にまとわりついている。

生への愛いの経過上に、死が背後から浮かびあがり、残された生への強迫観念となって現出する。生と死をめぐる、現象と観念の相互の干渉は、成すすべもない「虚無の宇宙」を映し出す。

Psalm of Motion (p. 46)

巨大な球体が目の前を行き来する。まるで時計の振り子の様に単調な運動を繰り返しながら。

神技としか思えないこの莊大で厳格な運動に、人はいつの間にか、自分と宇宙とに繋がる円環軸を感じしていくだろう。それは、この宇宙のリズムへの賛歌が、目の前の巨大な球体に自己の感性を刻みつけていくこと、さらには、その変容を読みとめていくことで達成されるからである。つまり、想像を絶する自然の姿は、五感で認識する形態をとることとなる。物の動きに読む彼の瞬間的な充実は、このときすでに永遠の至福を約束するだろう千里眼的な感性へと移行している。

The Archers of Ardour (p. 47)

言葉の矢が天に向かって射られる。

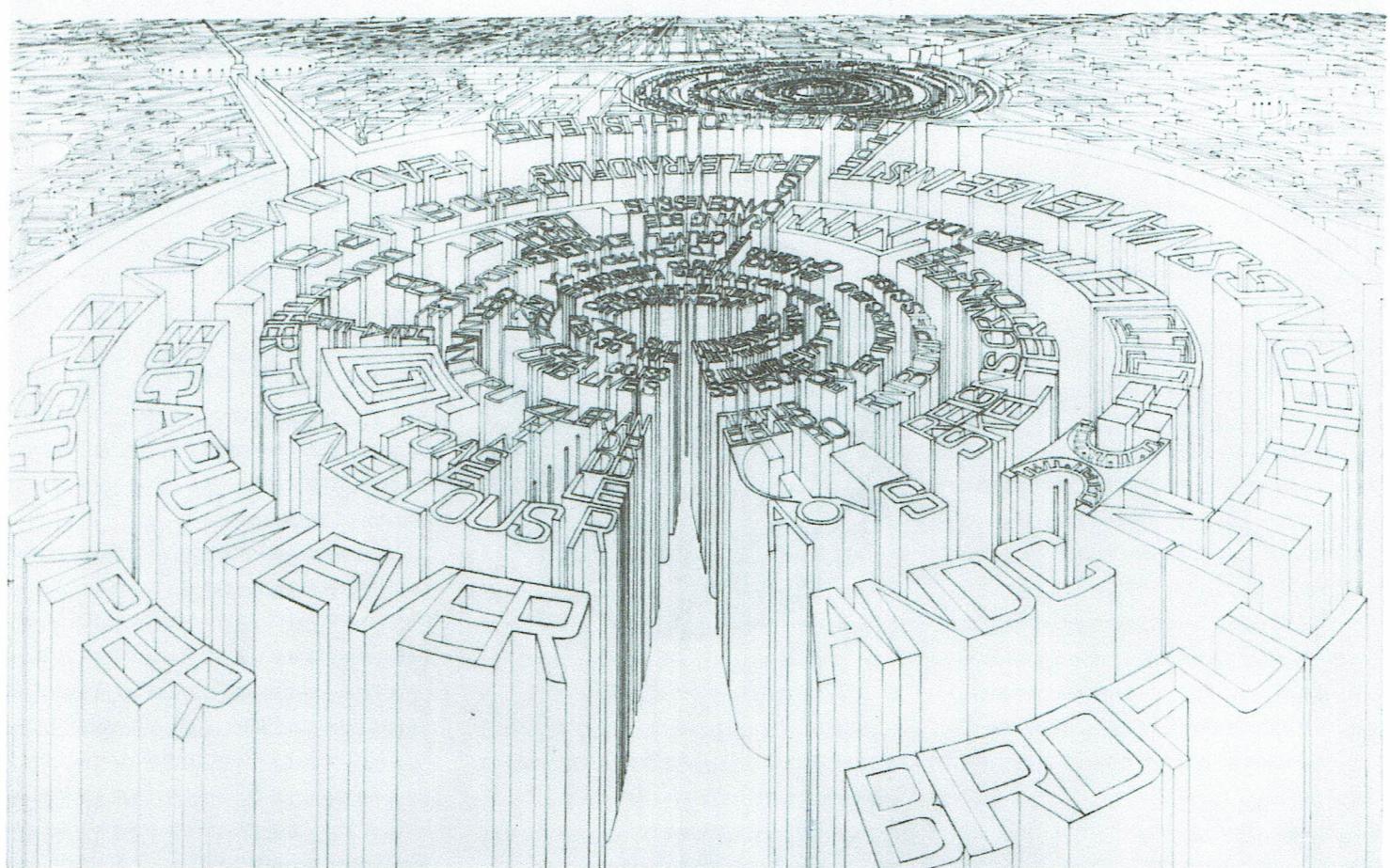
たとえそれが神に向かって射られたものであろうと、矢は、その勝利を誇るかの様に空を突き進む。

弓も矢もアール・スパーー調のデザインで彫られ、デコラティブな装飾がそれらの栄光をたたえている。

矢は、人の感性の多様な意味と色のコーディネーションを内包しながら、空を切り進む。その群れは、恐れを知らぬ勇者たちの行進でもあるだろう。

勝ち進む彼らの姿は、ちょうど古代ギリシャの戦車隊の様に大地を踏み鳴らしていく。

（解説＝鈴木浩二）



A [MA] ze IN [G]

Hithering snakenage in stepful slither

Through his helter headlong over scamper

Drumble patter breathous in eye of exitance

zi
z i

i z

g z

a

gg
isssst

Escapum ever in arc enden

As c i i corn
o l n g e
r
s c

u

r v
e

Lift hearter

To a hinge

And neither darkless nor danceness

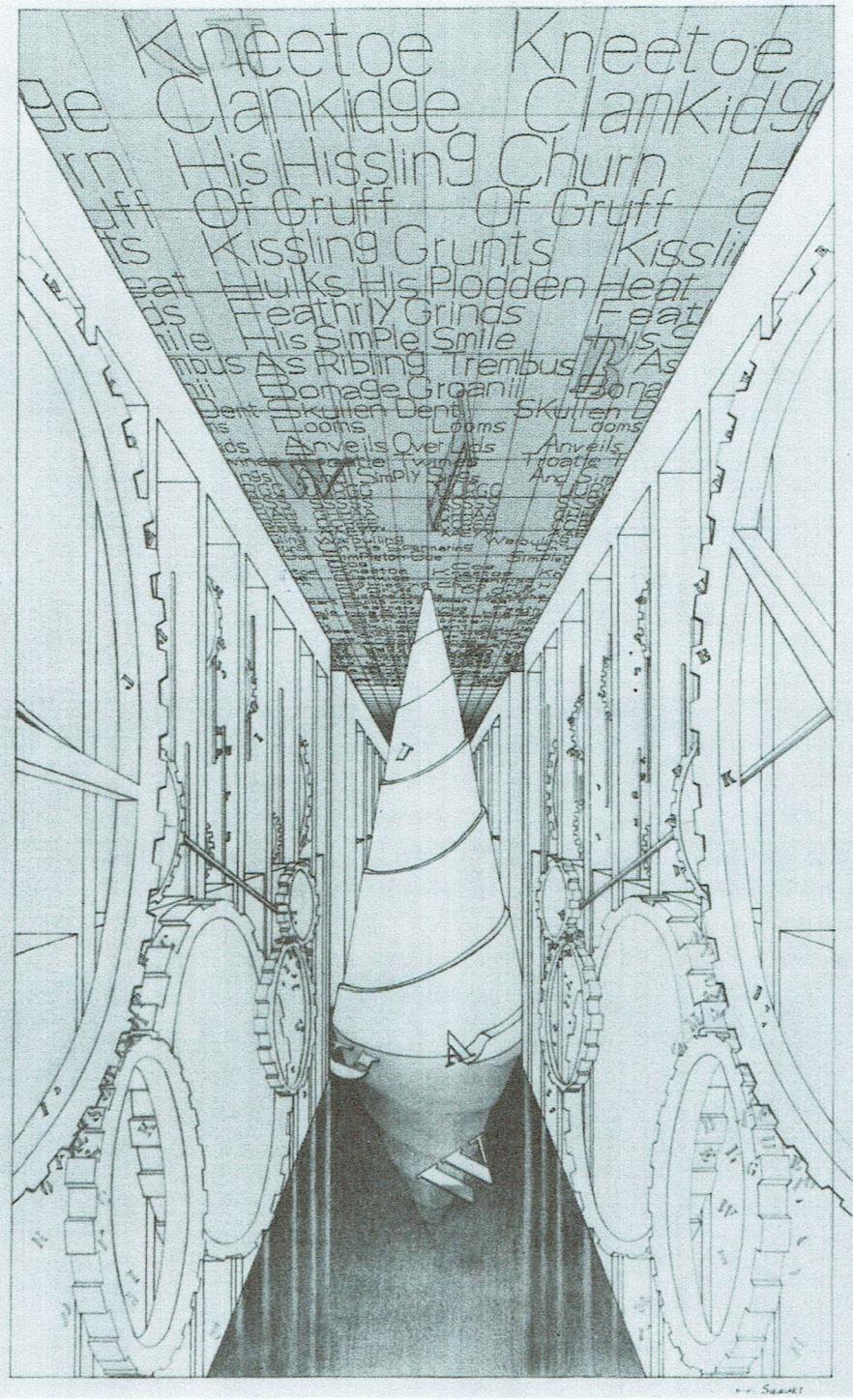
his

t
h
r
e
a
d
s
n
a

In stumblive stature
Blindborn bump
His cafe of keying kept
To from fro a stagger nant
Puzzler and riddler reigns
Crown the crumpled kinging
In dunce and di di th ther
Tunnellous
as
Skeltertons
The raying scents of light

p
s

as birdful
air and fling.



Engina

Cog
Kneetoe
Clankidge
His hissing churn
of gruff
Kissling grunts
Hulks his plodden heart
Feathery grinds
His simple smile
As ribling trembus
Bonage groanii

Skullen dent
Looms
Anveils over lids
Troatle twines
And simply sings
"Uurgg
Sssss
Ghhaa
Cree
Aaeyy"
Warbulling
On his spannering
Simpleton-gue

感性領域の拡大へ

鈴木浩二

要とした。それは、それぞれ異なるテーマからなる世界を、詩と映像と音楽によって同時に表現するというものであったからだ。ここでは、すべてのセクションにおいて、ひとつの目的に対するイマジネーションが共有化されていた。つまり、詩と音のコンセプションを提供するクリス・モスドルの感性と、映像を提供する私のそれが相互に浸透し合い、お互いを包み合っていた。

作業は、アルファ・レコードの著作権課課長である水谷立夫氏の忍耐強い通訳をもとに進められ、クリスと私との間で交わされたイマジネーションのやりとりを、常に私がビジュアル化するというかたちをとった。ここでの抽象的な言語や、観念的な思考言語をビジュアル化したスケッチおよび成果品は、1年近くの月日を必要とし、その数は100点以上にもものぼった

④⑤⑥⑦⑧。

ビジュアルの構成は、音楽の時間性を常に意識しながら、建築的な空間性を追い続けるようにした。こうしたイマジネーションの共有化からくる動きのある〈空間的作業〉は、ビジュアルのなかでのみ実践化されたものではない。クリスと今井裕との間で起こされていく音楽についても言い得ることなのである。

この様に、《VISIC》では、異なったプロフェッショナルとそこから産出される特異な感性とが、お互いを包み込みながらソフィスティケートし、積み上げていくという非常に多くのエネルギーと手続きを必要とするプロセスをとっている。私にとってこのプロジェクトの第一目的は、これを手にされる人びとに、こうして織り成された複雑な感性の織り物を、新たな形で体現化してもらうことができたら……、というものであった。

自分を包み込む様な新鮮な感性を渴望しても、均質的に切りとられた世界しか感受することのできない今日に、もうすでに忘れられた様なブリミティブな感性の世界を案内すること。それが、このプロジェクトの使命であり、展開であると考えたいのである。Cosmos—Human Being—Alchemy—Machineこの関係式は、そうした人間の本質的な感性の体現化を図るために提案した私のテーマなのである。

合理的精神の傘の下で分化しつくされた Space・Mechanism・Time・Act——。人は、それらのセクションのなかでしか、表現を許されておらず、また感受することもできないままにいる。送り手と受け手とを結ぶ新しい機器（ビデオ装置、ビデオ・ディスク、コンピューター機器等）は、そうして分化しつくされて製作された材料（ソフト）を目の前にして、本来の機能・特性をほとんど見い出せないままにいる。

回路は、十二分に用意されている。あとは、それらを多様に活用することのできるクオリティの高い材料（ソフト）を待つのみである。こうした意味から、このプロジェクトのバイオニア的役割が、感性領域の拡大という小時代の形成への大きなきっかけになることを信じて止まない。

●すずき・こうじ／建築家、Super Studio Inc.

Cosmos—Human Being—Alchemy—Machine

この関係式は、私がここ数年の間、イメージの展開を図るために設定したひとつのコンセプションである。これらの言葉の間には、相互に縊密に検討された関係式が成り立ち、さらにこれらの言葉に円環作用を起こさせる旋回軸をもまた設定されなければならなかった。この軸は、たとえそれが現象上や観念上の、あるいは物理学上の行為であろうとも、容易に説明しえるものでなくてはならない。

こうした作業の繰り返しから生まれてくる造語に〈Crave Machine〉というものがあった。これは、〈欲求機械〉という造語をそのまま英語に置き換えたものである。〈Space Generator〉〈Meaning Machine〉という言葉がここから派生した。つまり、空間をあるいは意味を永遠に生産し続けることのできる機械というのである。自分のなかでのこうした考え方を最初に音楽とシンクロナイズさせることができたのが、イエロー・マジック・オーケストラのために準備したタイプ文字の〈Study of Soft Ware for Visual Yellow Magic Orchestra〉①②といふものと、それらを具体的にビジュアル化した商品——テレビCF、武道館ライブ用パンフレット、チケット・デザイン③等——であった。ここでの作業は、彼らの都市的でメカニカルな音と、先に示した関係式からなる自分の表現とをうまく重ね合わせて受け手に伝えていくということにあった。建築的な構成を取り入れることによって、音のリリックスとの間に、より同時的な感性の体現化を試みたものの、当初からの分化された作業のなかでどれだけの効果を成し得たかは疑問であった。いずれにしても、音と映像との従来通りの分化された作業のなかでは、より確かな感性の体現化は、あまり望み得ないことなのであった。

しかし、こうして分化された製作作業に対して、《VISIC》は、まったくこれまでにない製作形態を必

PHASE 2

THESE

BETA
METABOLIC
METAPHOR
SYNTHETICAL
METAPHYSICAL
VISUALICS
CRAVE MACHINE

TRANSCORDER OF ENERGY

STAGE
PHOTOGRAPHICAL ANALYSIS
DESIRE OF ESCAPE FROM LABYRINTH NEAROPOLIS

UNVALISE
ANALYZED ORGANS—ANALYZED MECHANISM

TIME
TRANSFORMATION OF ENERGY

ACT
OPERATION—MOVEMENT—TRANSFORMATION

GYRATING AXIS
COSMOS—HUMAN BEING—ALCHEMY—MACHINE

①Study of Soft Ware for Visual Yellow Magic Orchestra

PHASE 3

THESE

CRAVE MACHINE

SPACE GENERATOR

MEANING GENERATOR

EDUCATIONAL DISCOURSE OF MARQUIS DE SADE

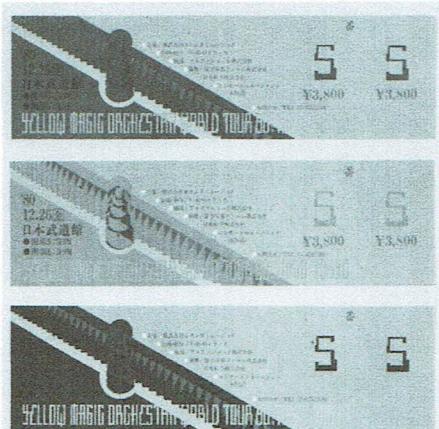
EDUCATIONAL FUNCTION. IMAGINARY(EROTIC)FUNCTION
ASCETIC PUNCTION

THE BODY OF NON ORGAN(NON ORGANISM)

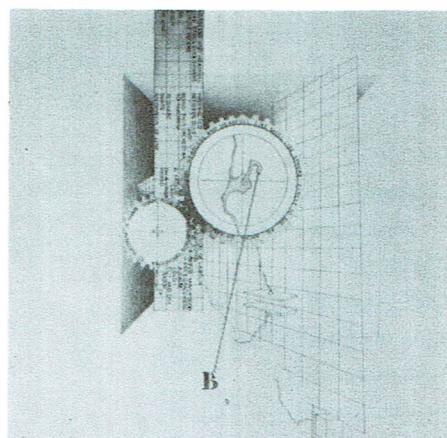
THE MACHINE OF IMPULSE
THE MACHINE OF EROS
THE MACHINE OF THANATOS
THE MACHINE OF BOUDOIR

DESIRE OF ESCAPE FROM LABYRINTH NEAROPOLIS
GYRATING AXIS ON PHENOMENON, IDEA AND PHYSICS
ANALYZED INTERNAL ORGANS—ANALYZED MECHANISM

②Study of Soft Ware for Visual Yellow Magic Orchestra

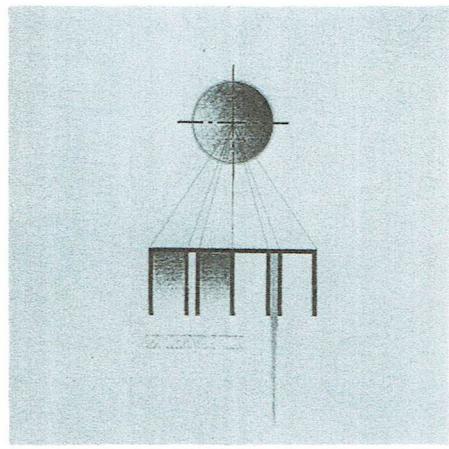


②Y・M・O の武道館ライブ用のチケット・デザイン

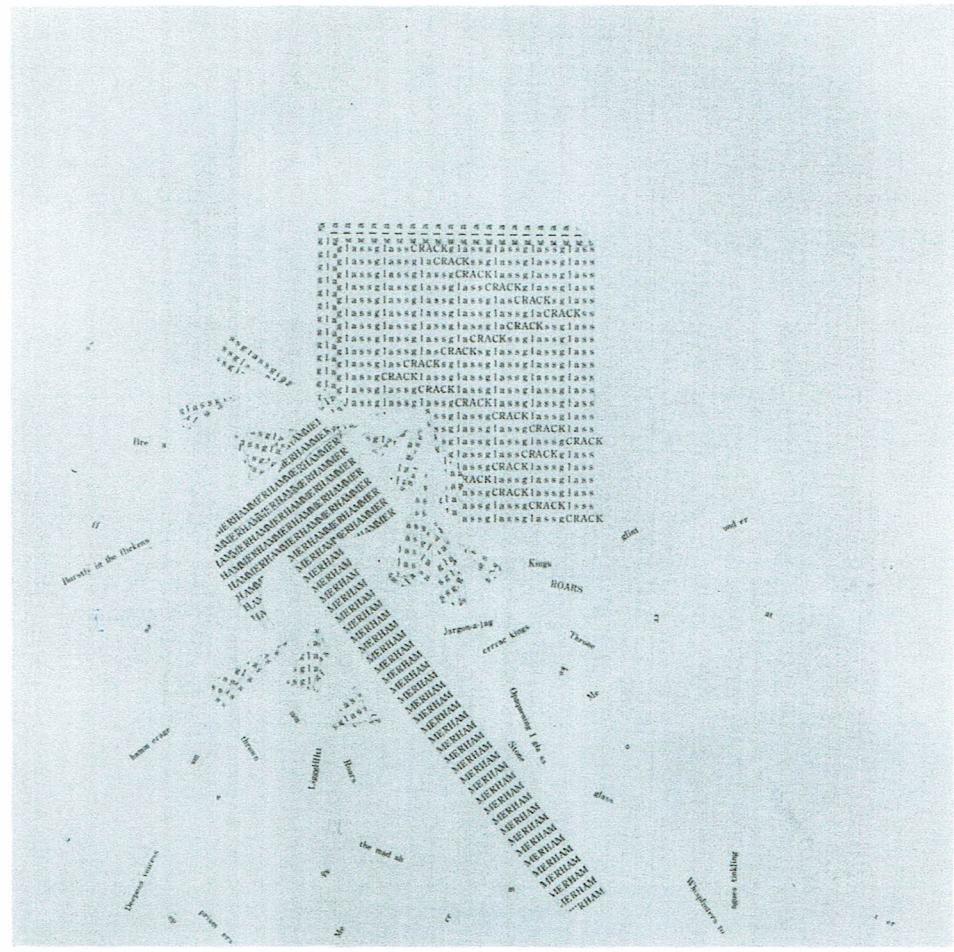


③スケッチ：The Square Root of Evil

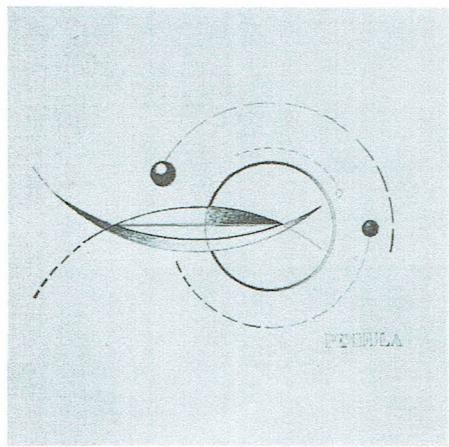
⑤スケッチ：Embyonix



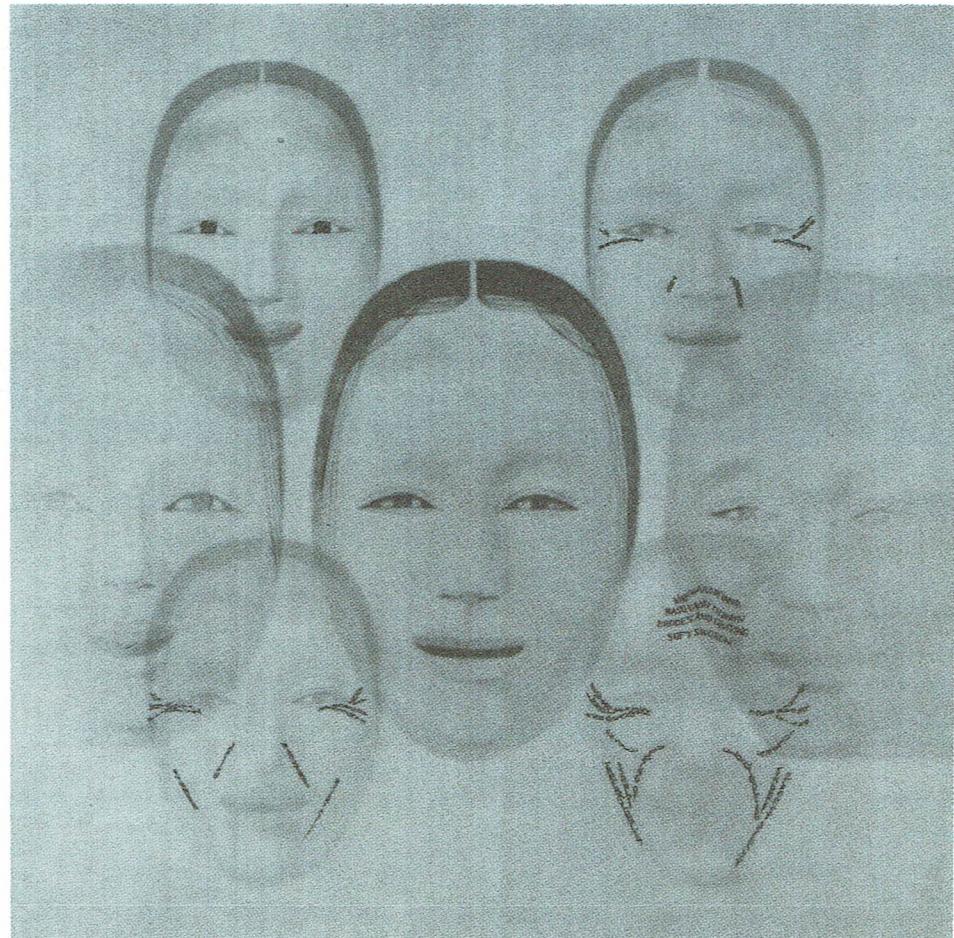
⑥スケッチ：Embyonix



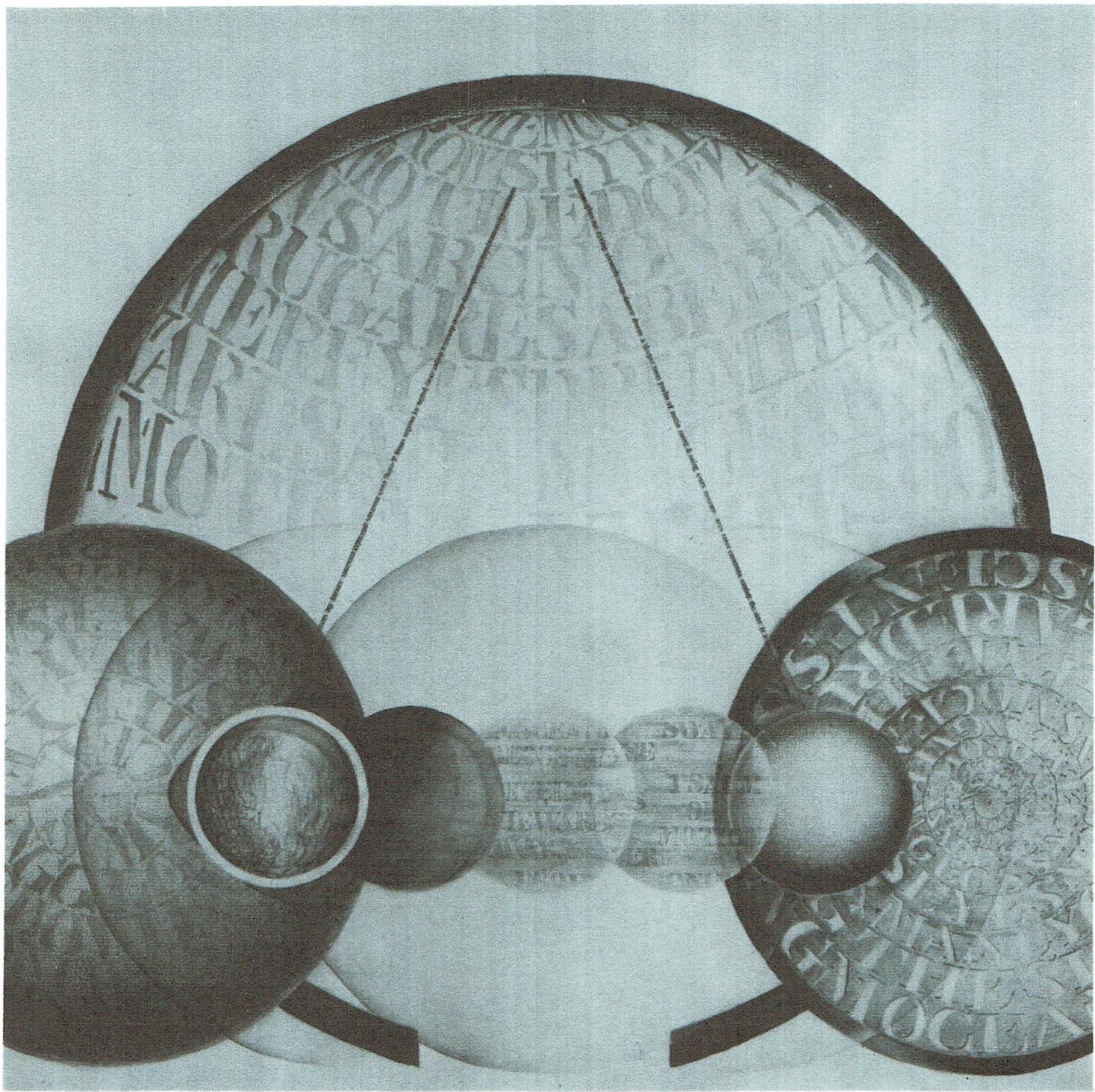
⑨The Glass Language (p. 41 解説参照)



⑦スケッチ:Pendula



⑩Masq Vanittii (p. 41 解説参照)



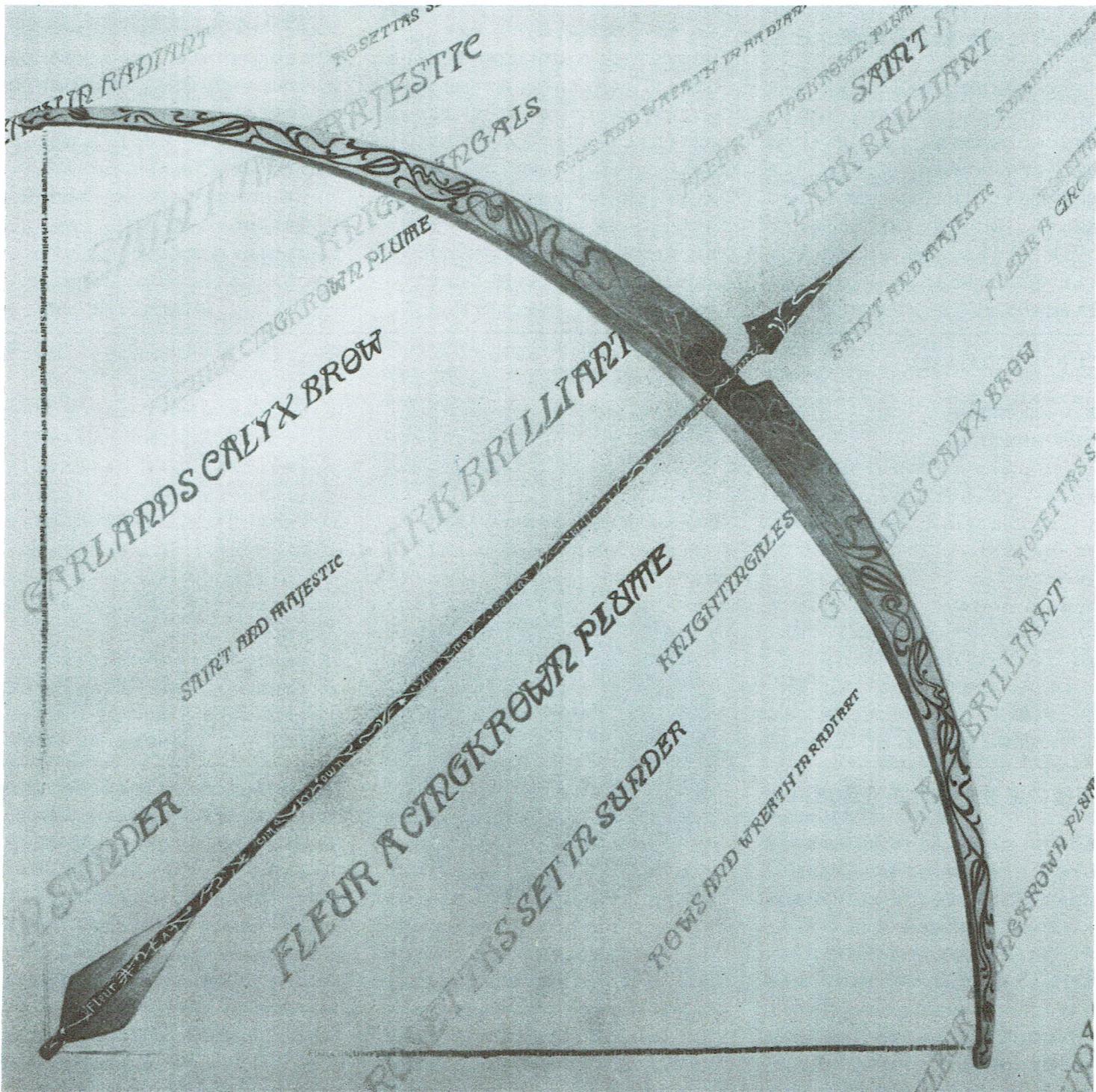
Psalm of Motion

moceans

gloss me eyeing
viewwards away
drowse downs
a deeper
sway
“psalm of motion”
oning & oning
evers

moceans

arcs
saber crescents
sawing the sierra
ir
ah drug
aredrum
hangmanly gentlehang
eye'm
esmer
eyes
moceans



The Archers of Ardour

Fleur a cingkrown plume
Lark brilliant & duskest knight
Heart de lion as goldly
Armwards in the veiling
Crimson to her (s)words

"The Archers of Triumph
Bloom and die
The sacrifice by lips
In spires of her eyes"

Knightingales l'a(r)mour

Joust & brutal heart
Sain't and majestic
Shields to the dark
Rosettas set in Sunder
Garlands calyx brow
Thousandcastles & the throng
Rows & wreath in radiant
Bows to glory strung
As empire
Bliss
&
Young

静止した絵が動きを想像させる

「すべての芸術は音楽の状態を目ざす」とショウベンハウエルが言ったように、音楽は芸術として成熟し、完成度の高い理論体系を持っている。たった12の音の組み合せで偉大な音楽が無限に生まれてきた。言葉以外の媒体としてこれほど人間の感情に訴えかける媒体はない。時には言葉では到底表現できない「感じ」を聞く人に与える。勿論、他の芸術にもそのような力があることは言うまでもないが、音楽が人間に訴える感動の普遍性は、例えば視覚芸術と比べてもは

るかに強い。歌の伴奏となったり、映画やショーのBGMになったりして、音楽が付隨的に使われている時でさえも、よく考えてみると、観客の感情の動きはかなり音楽に支配されている。すべての芸術が音楽の状態を目指している間は、この音楽優位が続くかもしれない。しかし、多くの美術が音楽と対等に「競演」しようと試みられている。『VISIC』もそのひとつであろう。言葉、音楽、映像という点では決して新しい組み合せではない。しかし、創作のプロセスと意図に新しさがある。音楽を聞いて、絵を見ていると、文字によるイメージが今にも動き出しそうだ。

ビデオをやっている者にとって、この「動き」を想像することは、非常に楽しい。しかし、実際この絵を動かすのは、なかなか大変だ。静止画を作るよりはるかに時間と金とエネルギーが必要だからだ。その上、動かない絵を見て、それがさまざまに動くことを想像する楽しさを越える動きを作らなければならない。おもしろい作品は観客の創造性を刺激する適度な抽象性と適度な具体性を持ち合わせている。映像と音楽の短絡な組み合せが氾濫する中で、両者の立体的で、お互いをより高めあうような新しい組み合せを期待したい。

●河原敏文／ビデオ・デザイナー

コトバはつらいね

悲しい visic の諸君へ

コトバでは何も言えない。

コトバは役立たずでポンクラで嘘つきで汚れだらけで、ああ、もー、じれったくなってしまうがないよ、まったくう。思っていることは、こんなにこんなに多いのに、コトバで言えることって、どうしてこんなに少しあらないのだろう。

で、ぼくは、つらいけれどガマンをして、なるべくだったら思っていることをなんとかしてコトバで言おうとはしているのだが、時々、ついこらえ性がなくなってしまって「伝わらないとは思うけど叫びます」とゆー気持を含めて字を書いたりしゃべったりしてしまう。しかし、それが、実は、ぼくだけじゃなくてみんながケッ

コーやってることらしくて、みんながみんなルンルンとコトバが「寸足らず」であることを知りつつ使用していることに、最近気づいた。みんな、ぼくだけじゃなくってみんな、コトバじゃ苦労をしてるんだなあ、と、シミジミとした気分になっている今日この頃なのである。

恋人たちは「好きだよ」と言われると「あたしも好き」と答える。「愛してるわ」と言わいたら「うーん、ぼくだって」と言いかえてしまう。しかし、それそれが、それぞれのコトバを発する寸前に、「このコトバで正解だろうか。いまこのコトバをぼくは（わたしは）言いたいのだろうか」とゆー思いをスパークさせているはずなのである。おそらく、自分の言いたいコトバでなくて、相手が求めているコトバが、こんな場面では行き交っている。（だが、つらいのは、

求めている相手のほうだって、自分のコトバに関しては困っているという事実である。）

そうなってくると、自分のコトバなんて、どこにもなくなってしまう。しかも、しかも、コミュニケーションさえ成立しているよーな「愛」のある場面では「おまえなんか死んでしまえ」というコトバさえ「うれしい！」をひきだしてしまったりもするのだから、ますます悩みは深くなる。でも、あるものを使わなきゃ、ないものを使うわけにはいかないのだから、どうすることもできないのである。悲しいけど、あたし、強く生きるわ。うふーん。

で、コトバというかたちのコトバと同じように、コトバと呼ばれないコトバ（映像とか音楽とか）も同じ悲しみを背負ってるわけで、悲しい人どーしで明日を見つめましょうね。

●糸井重里／コピーライター

両極の風景が融けあう地点に

その朝俺は、目が覚めるなり「不思議、大好き」と思わず叫んでしまった後、予想もつかない不思議なことに次々に巻き込まれてしまうことになろうとは思わなかった。朝、早速に、東急ハンズで赤いサテンのマントと覆面を買い（芸術は日常性の破壊から始まる）、横丁に住むクリスに電話した。「クリス、銀行に行って、それから何をするんだったかな。銀行で何となく時間をつぶすのもおもしろいじゃないか。いや2人で銀行強盗をしよう。これだ」向こうで

「うっ」と言う音節と「ガチャ」という受話器を切る音とは、ほぼ同時であった。こうして、俺達は一緒に組んで仕事するはめになった。といっても複雑すぎて解りにくいと思うけれど、つまりは、クリスが言葉の導火線に火をともし、俺がタクトを握ろうということなのだ。「かのキルケゴルが1846年にこう言った。『現代は本質的に分別の時代、反省の時代、情熱のない時代で、たまに感激に燃えたつことがあっても、如才なく、すぐにもの無感動に落ちついてしまう』。いいか、情熱を取り戻すんだ」「その説教口調が気に入らないんだ」「摩天楼の上のスマッグに

かすむ空のかなたに、アフリカ中西部の根雪を頂いた山群を想ってみたまえ。モダンなものと民族的なものに流れるエモーショナルなものとの両極の風景が融けあう地点。ヘッドとエモーション、モダンとエソニック、その割合が重要なんだよ、ワツソン君。テクノロジーに如何にして精神を吹き込むか。政治と宗教の時代は終り、これからは科学と精神の時代に突入するのだ。君の探していたバナナフィッシュは、20年も前にとっくにいないっていうのは解っているはずなのに、いつまで『ガラスの下を泳いでいる気』なんだい」

●今井裕／音楽プロデューサー

異次元の想像の世界へ誘なう絵

アニメーションは1枚1枚の連続された絵の映像によってドラマを生み出す。勿論、1枚の絵は静止したビジュアルだが、1秒24コマのスピードで連動されることによって、その静止したビジュアルは息吹き躍動する。動きの中での思いもよらない発見、また失敗もあるが、動きを追求する過程でタイミングというのが重要になる。このタイミングこそがアニメーションの命であり、創造である訳である。キャラクター・アニメーションの場合は、そのキャラクターがどのように動くかによって、そのキャラクターの魅力と個性が浮きぼりされるし、また大自然の動き、例えば嵐

のシーン等は、ふきすさぶ風の強烈な動き、稲妻、木々の大きな動き、動物たちが逃げまどう動き、それら個々の動きが計算されて出来上る訳である。ミッキー・マウスや、ドナルド・ダックが人気を博したのは、きっとあのようなタイミングが動きとしてなかったならば、これ程の人気を得なかつたに違いない。また映画〈ファンタジア〉〈バンビ〉等は、あの自然を描いた動きがなかったならば、あのような傑作にはならなかつたであろう。私達はアニメーションの作品を創る時に、初めてその作品に関して何点もイメージ・ボードを作成する。そのビジュアルの世界から動きのイマジネーションを発見していくのである。

さて今回、全く新しい試みとして、ビジュアルと音楽

とが互いに影響を受けながら完成された『VISIC』を見聞して、大変刺激を受けた。鈴木浩二がこの作品のために描いた作品は異次元への想像の世界へ導いてくれるような気がする。我々〈動かし屋〉にしてみれば、その世界は、まさしく動きの創造をかきたてる。その動きとは、メカニックの冷たい周期的な動きであり、まばゆいばかりの光の放射線、風のざわめきの静なる動きであり、どんどん魂までもが奥に吸いこまれそうな空間的な動き、こうした動きの世界に『VISIC』を置き換えたならば、今までにないスケールの大きな映像を発見することであろう。そして受け手へのイマジネーションをより強く増幅させるに違いない。

●布川ゆうじ／アニメーション・プロデューサー