

ビデオ製作総括

この文章は、一九九五年に開催された「ブント・ワークショップ」の合宿で、上映を目指して立ち上げられた映像プロジェクトの記録である。自分の力量を超える期待を背負いながら企画を進め、試行錯誤を重ねて制作に取り組んだ結果、完成までに実に四か月以上を費やすことになった。しかし、本文中には明記されていないものの、最終的にこの映像は採用されず、上映の機会を得ることなくボツとなってしまった。長い時間と労力を注ぎ込み、仲間たちとの議論を重ねながら作り上げた作品だけに、その結末は何ともやりきれず、悔しさと空虚さの入り混じった経験として記憶に残っている。

懸案のビデオですが、ようやく完成しました。このプロジェクトが提起されたのが七・三〇を控えた五月末だったので、かれこれ四ヶ月余、遅々として作業が進まず、左翼思想のパラダイム・チェンジを実現するために奮闘する、ブントの同志やワークショップの仲間の皆さんに對して多大な迷惑をかけてしまいました。

ビデオ制作という党的なプロジェクトを担いながら、このようなアマチュアリズムに陥ってしまっている自分の

主体性のなさをまず自己批判します。そのうえでこの文書では、このビデオ制作の過程で顕れた私の陥穽——殊に主体面でパラチエン出来えていない在り様——を捉え返したいと思います。そして形態の上だけでなく実存においても、組織と仲間に責任を負いきれる主体を何としてもめざしたいと考えます。

一

今回のプロジェクトでは、前回の砦戦のビデオ制作に関わっている私が、その時の経験を生かすということでお起用されました。九〇年のビデオ制作では、誰一人としてビデオ編集の経験など無くて、試行錯誤の連続でした。それでもわれわれが独自の力で撮影から編集、更には音付けに至るまで、すべてやりきった意義はとても大きかった訳です。

今回のビデオ制作では、その地平を引き継いで更に高めていこう思っていました。つまりビデオを通じていかに見る側にインパクトを与えられるかといった、技術的な高度化を当初は目指してしまったのです。だからCG（コンピューター・グラフィック）を使うだとか、バイオリンガル（二カ国語）にするだとかいう案が出てきました。というのもそれに先立つブント総会で、英会話サークルとか、パソコンサークルの立ち上げといった、われわれブントの社会的生産力の拡大が目指されていたので、その先取りをしてみようと考えたのです。

しかしその結果どうなったかというと、映像素材の少なさもあったのですが、技術面に目を奪われて、結局映

像の羅列にしかならなかつたのです。目指していたはずの「パラチエン」の内容を打ち出していくスタンスは弱くなつてしまい、実際できた映像を見ると、内容が散漫でアルティメットやゴム飛行機のシーンがやたら多いのです。なにかブントが「好き者」の集団みたいなイメージになつてしまつました。それでも期限までにはなんとか出さないとマズイと思って、最後にはやつつけ作業で七月の中旬にようやく提出できました。

ここでの問題というのは、単に映像の羅列そのものにあるのでも、ましてやCGやバイリンガルをやつたから失敗したというようなことではなくて、コンセプトの問題として、そう言つて良ければ最初からすでに失敗していました。要するに内容の検討をおろそかにしてしまつたことが、なによりも問題でした。

制作過程であった六月は、七・三〇集会の動員を出すべく、組織全体が組織戦に向かっていました。もちろん私も連日の情宣を担つていたのでした。だからプロジェクトとしての内容の検討といったとき、どうしても物理的な時間との関係で討論が希薄になつてしまつた訳です。私は会議や情宣、オルグ以外の時間をビデオ編集の時間に充てていたのですが、討論して練り上げられたシナリオが出来ていない以上、それは無理な話でした。

そして提出したビデオも思つた通り「ボツ」になりました。それ以降私は悶々としてビデオ編集も手につかず、組織会議でさえ塞ぎ込んでしまつことが度々ありました。ルサンチマンになつていていたのです。

そういう状態で七・三〇を迎へ、八月ワークショップに参加しました。そして、そこで映像も使つたらしいのではないかと組織から提起されたのですが、正直いってそのとき私は「また同じようにボツになつてしまうのではないか」という不安に駆られていました。そんなとき、ある同志から「民衆のメディア連絡会」という市民運動に開かれた映像集団のあることを知らされ、藁にもすがる思いでそこを尋ねていきました。

松原さんという連絡会の代表に、技術的な事も含めて相談を持ちかけたのですが、そこで彼のアドバイスは、ほんとに私にとって救いでした。彼は「コンセプト」の重要性を言い、シナリオの段階までで映像の大半が左右

されるということを強調していました。映像のつなぎに終始していた私にとって、それは耳の痛い話ではあります。少なくともまずそこから立ち上げていこうという気概を持つことができたことは、なによりの成果だつたと思います。

それからワークショッピングの終わった八月末、再度プロジェクトを始動させました。今度は一週間ぐらい時間かけてシナリオを書き、コンセプトを明確にしました。七・三〇での荒発言を骨格にして、そこに映像で肉付けしていくというものです。そして実際のオペレーション（編集機械の操作）についても、ホームビデオの限界を考慮して、デジタル処理可能なVTR（画像の劣化のほとんどないビデオ。商業メディアの必須アイテム）を、これまで連絡会の全面的な協力で開放してもらいました。

こうして苦闘四ヶ月を経て、このビデオは完成した訳ですが、ただ「完成したからそれで終わり」という訳にはいきません。なぜこんなに遅れたのかという根拠を内容的に捉え返しておかなければならないと思います。それは「左翼思想のパラダイムエンジ」を掲げ、それを表現しようとしている私自身が、旧来の「左翼ゾレン主義」で発想してしまっている現実であり、古い左翼の衣を脱ぎ捨てる、私の主体的な切開にほかなりません。

二

それはシナリオを巡って問題になつた二つの問題に端的に現れて います。

一つは歴史認識ということになりますが、われわれブントの歴史という所で九〇年の砲戦を現在のわれわれがどう位置づけるかを討論したときに問題になりました。

当初私は砲戦について、シナリオで次のように表現しました。「九〇年十一月の鬭い。三里塚での十四日間にわたる砲戦は、八九事態という歴史の大変動を超える、スタ克派としての私たちの鬭いの第一歩です。」これに對してS同志から批判を受けました。

S同志の批判は八九事態という「左翼の困惑」という現象と、九〇年の鬭いは、位相の違う問題であり、私のように並列で、しかも過大な意味付与でもって論じてしまうこととはできないのではないかというものでした。つまり砲戦は八九事態以降のわれわれの鬭いとしては位置づけられないのです。

私はS同志の言葉に戸惑いました。「あんな戦闘的に鬭った砲戦を、否定してしまうのか。」と思ったからでした。しかしそれに続く同志の言葉は私の不満とは全く別の所にありました。それは砲戦はあくまで八〇年代の鬭いの延長線上に位置づけられるものであっても、八九事態以降われわれが九〇年代戦略として措定した鬭いの一部としてはどう考えてもフィットしない。それは「カチューシャ」や「M—22」（火炎放射器）及び「飛翔火炎瓶」のコード名）が左翼思想のパラチエンを体現しているのではないのと同じだ。しかしそれは当然にも砲戦や、八〇年代の鬭いを否定することではない。当時の組織破防法的弾圧下にあって人民の大儀と未来を指し示す方法として、われわれは砲戦を鬭い抜いたというものです。

たしか九〇年のビデオを作った際にもこのことは問題になりました。天皇の即位・大嘗祭を首都圏五万の警察による厳戒体制のなかで、われわれは皇居に対する「糞尿」決起を鬭い、反戦・反核の砲一三里塚の大儀を守るべく「やむにやまれぬ」思いでこの鬭いに立ち上がったのでした。

そういった経緯を見ることなく私は、勝手に砲戦を八九事態を超える鬭いとして位置づけ、意味として歴史

を論じることをせずに、自分のこうあつてほしいという当時の思い入れを歴史に投影していました。

書き直したシナリオでは砦戦は八〇年代の闘いの中に入れられ、ナレーションはカットする事になりました。しかし考えてみれば「九〇年十一月」のビデオ制作の時の総括で、私はナチスのプロパガンダを批判して、「歴史の切り取りではなく、生きた歴史の表現を描きたい。」と書いていたのです。ナチスやソ連、新しい所ではオウムなどのサブリミナルによって大衆操作として用いられたプロパガンダが、多くの人々の苦しみを生み出してきた歴史を見つめて、その言葉の重さを改めて噛みしめたいと思います。

さて、このシナリオ作りでもう一つ討論になつたことがあります。それはさまざまな価値や文化との交流をどう位置づけるのかという問題でした。簡単に言うとゴム飛行機コンテストやアルティメットをどう評価するかということです。

もう一度シナリオから引用してみますが「左翼思想のパラダイムチェンジといつても、私たちはただ哲学したり、飛行機を飛ばし、格闘技をやつたりすることに生きる意味を見いだしているわけではありません。あらゆる社会矛盾に敏感になり、抑圧される人達の思いにこそ耳をかたむけ闘っていくことが大切だと感じます。⋮」と私はパラチエンとは飛行機やアルティメットではなくそれに哲学することでもなく、あらゆる社会矛盾と闘っていくことだと定義しています。

多くの同志は、私が「今のブントは哲学やつたり、遊んでばかりいて、現実の運動を行っていない。」と思っていて、それを批判していると思うかもしれません、私は現実の大衆運動課題だけやっていればいい、なんて思ってなかつたし、現代思想や廣松哲学との対質を通じて、「近代」的価値観の閉塞を超えていく必要性を、否定するものではありません。むしろ前述したようにビデオがなかなか進まないという状況のなかでルサンチマンになり、それがシナリオにも反映してしまったと言つたほうが妥当かもしれません。

だからそれを指摘された時にも、躊躇せずに書き直すことにしました。一切の主觀を交えずに書き直したつもりだったのですが、仲間に言わせるとやっぱり主觀的でした。「私たちは左翼であるなら、こうしなければならない」といった発想はこえていかなければならないと思っています。飛行機を飛ばしたり、格闘技をやったりすることにどれだけの意義があるのかはわかりませんが、少なくとも様々な価値や文化と交流していくことが必要だと思っています。⋮」

別にアルティメットやゴム飛行機を認めないとthoughtしているのではないのですが、私の気持ちの中には、ゾレンではいけないと言ひながらも、「権力と戦闘的に闘うのが左翼」という確固たるゾレンがあつてそこから発想しているのだと思います。だからアルティメットやゴム飛行機を本質的に受け入れることができないのです。

今回のワークショップでパラダイムの共軸ということが言われましたが、七〇、八〇年代に強烈に培われてきた「戦闘的左翼」というパラダイムと、さまざまなパラダイムの共軸を実現することは、口でいうほど簡単なものではないと思います。

しかし、われわれはつねに人間の解放を問題にしてきたし、それは年代を貫いて普遍な課題であるはずです。そして人間的自由をかち取る潮流をめざすためには、クーンの言うようなパラダイム間の共軸不可能性を超えて、自分たちの在り様を省察し、他者との対話を通じた自己の思想の創造的刷新をめざしていくことが必要だと思います。

その意味でアルティメットもゴム飛行機も「異質なものとの対話」であり、第三項排除ではなくてあくまでも共軸していけるのだと思います。

私は割合倫理的に物事を考えると言われます。だから始めこの文章を書いているとき、ビデオの完成が遅れてしまつたことを懺悔するような文章になつていきました。当然プロジェクトとしての責任を自覚してのことなのですが、頭の部分だけ残してすべて書き直しました。それでは失敗したことが否定的な現実となつてしまい、次の飛躍を促すものにはならないと思つたからです。

七月にビデオを提出したときも同じような状態でした。締切りだから早く出さなきゃいけないと焦った結果、不完全なまま提出してしまったのです。よくわれわれは原稿を執筆するときに締切りとの関係であせつてしまい、論点のはつきりしない文章を書いてしまうことがあります。そこでは締切りを守るリジットさと、内容の豊富化をかち取っていくことに矛盾を作つてしまうのですが、もちろんきちんと計画を立て、ノートを録つてレジュメを書くことをすれば、ちゃんと文章は書けるのです。

とはいっても、なかなか準備までふくめて計画的に臨めないのが現実です。今回のビデオプロジェクトもそこが問題だったと思います。前述したように事前のシナリオを巡る討論の不足を痛感します。

いずれにせよこの経験を対自化して、人に価値を発信していくことの意味を考え、単なる技術の体系に純化しない在り方をめざしつつ、自分や組織の更なる飛躍をかち取つていければこの総括は意義があつたと思っていきます。