



影を投げると何が起きる？ アーティストが 「映像」に感じる可能性 志村信裕インタビュー

「影を投げる」と書きまます。そして映像をつくるための「撮影」も「影を撮る」と書く。影を撮らないと、影を投げられないんですね。

なるほど。確かにそうですね。

志村 「影」という言葉は、ここでは語りきれないぐらいたくさんさんの意味があり

ます。例えば僕の作品を見て「懐かしい」と言ってくれる方がいますが、それは作品に自分が見た風景を重ねて、「面影」を見ているんですね。それから、夏目漱石の小説に「イメジ」という言葉がたくさん出てくるんですけど、表記は「映像」ではなく「影像」なんです。もと

もと「影像」という言葉は心の中の像や記憶を表すときに使われていたようです。1910年以降の日本の小説には、海外から伝わった「活動写真」（現在の映画）のことがよく出てきますが、漱石の時代はその二つの意味が混ざったままで興味深

いんですよ★1。

★1 参考文献：大久保遠「映像のアルゴリズム・視覚理論」光学メディア・映像文化」青弓社、2015年

志村さんは映像の歴史にも関心をお持ちです。

志村 映像作品をつくっていると、メディアアーティストのように現代の新しいものを扱っているように認識されたりもしますが、僕自身には「新技術に頑張るって追いつかないや」という意識はあまりありません。たしかに暮らしの中では映像がほとんど日常的になってきています。スマホで気軽に動画撮影できるとか、駅にプロジェクションマッピングがされるとか。だけど、僕としては1895年に映画が誕生し、人々の生活の中に映像が現れた時代を知ることの方が表現活動のヒントや本質的なものに辿り着ける気がしています。

エラーが起こることが面白い

——もともと映像に関心を持ったきっかけは何だったんですか？

志村 子どもの頃から、テレビが大好きだったんです。高校時代は特にミュー

やりきれなかったことに挑戦できるような機会にしたいですね。僕は自身は日用品を使う映像作家だと思われがちなんですけど、本当に見たいのはモチーフ自体ではなく、「抽象から具象」あるいは「具象から抽象」と、イメージを変換させる方法や視点そのものに興味があるんです。物事を正確に伝えるための映像が、見せ方によって違うものに見えるっていうのがやっぱり面白いはずだから。

——つくらボでは、美術館をアーティストと出会う場所として拡張してみたいと考えています。その出会いから、想像もしていないような変なことがはじまってほしいなど。

志村 そのためには、つくらボの実験をどう伝えるかもポイントじゃないですか。この「つくりかけジャーナル」もひとつの手段ですけど、他にも例えば「公開制作」という呼び方を疑ってみるとか。来る人はアーティストが制作している様子をただ見るだけみたいな誤解も生まれそうです。美術館ってチケットを買って入館したら、あとは静かに作品を見るだけの場合が多いです。だけど、アートの本当に贅沢な体験って、それが生活の中にあることだと思っんです。鑑賞するだけでなく、つくる人と出会うって話とか、自分も何かをしてみるとか。「慣れる」ということがすごく重要。つくらボがそんな場になつたらいいですね。

——はい。とても面白い挑戦になると思います。このジャーナルの発行もつづけてこうやって考えたり悩んだりすることも「つくりかけラボ」の一部として公開しながら進めていきたいと思います。志村さん、よろしくお祈りします！

触れるものが 投影できることに 驚いて欲しい

影を投げる＝映像？

——「影を投げる」とは印象的なタイトルですね。どんな意図を込められていますか？

志村 信裕（以下、志村） 僕としてはそんな突飛なタイトルをつけたつもりではないんです。自分がやっていることを分かりやすく共有したいと考えたときに自然と出てきた言葉で。これまで映像をスクリーンだけでなく、さまざまな物や場所にプロジェクションする作品をつくってきました。プロジェクトは日本語で「投影」、つ

ジックビデオに興味があつて、そういうものがつくりたいから美大の映像科に入ったのがきっかけです。だけど、大学に入ってからアートに出会って衝撃を受けたんです。アートは見る人の数だけ正解があつて、作品をつくって発表したとしても作家が考えもしなかったことを見た人が感じてくれる。それがすごいことだと、結局アートの世界に入っていました。

——アートで映像を扱う方法はいろいろあると思いますが、プロジェクションを用いる理由は何ですか？

志村 そうですね、例えば僕は作品でモニターを使いません。あくまでも映像を投影して、イメージが反射するということがすごく重要だと考えているからです。モニターはそのサイズ以上にはならないし、イメージを正確に伝えることが役割の道具だからエラーみたいなことが起こらないんですよ。一方、プロジェクションではちよつと投影方法を変えるとエラーが起こる。それはエラーなんだけど、変になつちゃうこと自体も面白くて毎回驚いています。学生時代からその驚きがつつとつづいている状態ですね。

——エラーが起こるからいいという視点なんですか？

志村 そもそも映像は、物事を正確に伝えるためにはすごく便利なツールですね。記録映像だったり、ニュース映像のように、言葉よりも分かりやすく大量の情報を伝えられることが映像のメリットです。だけど、それ以外にも映像自体の面白さがないのかつづ



《translate》2007年
Photo: Urara Taniguchi

つくりかけラボ02 つくりかけジャーナル1号



《赤い靴》2009年 Photo: Kumi Ohiwa

ずつと考えています。だつて誕生からまだ百年くらいしか経っていないものだから。

映像の手触り

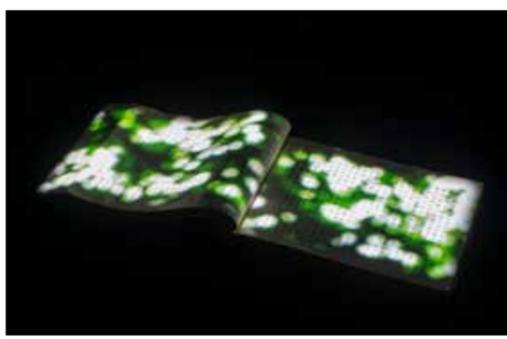
——つくらボで予定している「ダイレクト・プロジェクション」も映像の面白い使い方ですね。

志村 会期中は、野菜の皮やカラーセロハンなどの身近な素材を使ってスライドを手づくりして、つくらボにある投影機で直接映せるようにします。「ダイレクト・プロジェクション」自体はイタリアのデザイナー、ブルーノ・ムナリーが書籍『ファンタジア』★2で紹介している手法を参照させてもらいました。参加者が「影を投げる」ことを体験できて、映像とは何かを考えられると面白い方法だと思えます。

★2 ブルーノ・ムナリー著、萱野有美訳『ファンタジエ』みすず書房、2006年

——『ファンタジア』は素晴らしい本ですね。創造に至るまでの様々なアイデアが紹介されていて魅力的です。

志村 初めて『ファンタジア』を読んだとき、「ああ、僕がやりたいことをもうやってる！」と強く共感したんです。物事を伝えるためだったり、テーマを表現したりするために映像をつくるんじゃないかと、物を映すことの原理を子どもと一緒にやっています。ここで大事なのは、視覚だけではなく触覚が入ることなんです。目の前にあつて触れられる素材を使い、投影する体験そのものが重要なんです。参加者にはカメラを仲介して撮影された映像とは違う、触れる物がそのまま投影できることには驚いてほしいですね。



《光の囁き》2014年 Photo: Ken Kato