



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

2021年1月5日から千葉市美術館「つくりかけラボ」(以下、「つくりかけラボ」)で志村信裕さんによる「影を投げる」プロジェクトが始まります。これまでどんな考え方で作品をつくり、つくりかけラボではどんな実験をするのでしょうか？お話を伺いました。

聞き手 千葉市美術館学芸員 畑井恵
収録 2020年9月26日

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



《赤い靴》2009年 Photo: Kumi Ohiwa

まり「影を投げる」と書きます。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くらいたくさんの意味があり

ずつと考えています。だって誕生からまだ百年くらいしか経っていないものですから。

映像の手触り

「つくりかけラボで予定している「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、つくりかけラ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います。

★2ブルーノ・ムナリ著、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る。ここで大事なことは、視覚だけではなく触覚が入ることなんです。目の前にあっ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。

触れるものが 投影できることに 驚いて欲しい

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。

——アートの映像を扱う方法はいろいろあると思いますが、プロジェクトをやる理由は何ですか？

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、プロジェクト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？

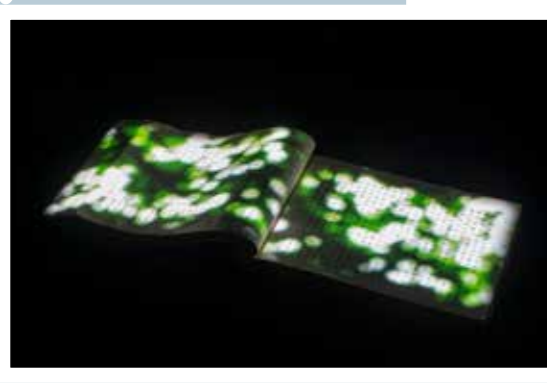
志村 そもそも映像は、物事を正確に伝えるためにはすごく便利なツールですね。記録映像だったり、ニュース映像のように、言葉よりも分かりやすく大量の情報を伝えられることが映像のメリットです。だけど、それ以外にも映像自体の面白さがないのになつて



《translate》2007年
Photo: Urara Taniguchi

つくりかけラボ
つくりかけラボ

生活の中にあること



《光の囁き》2014年 Photo: Ken Kato

「つくりかけラボの今回のテーマは「五感でのしむ」です。そもそも志村さんの作品って、ツルツルとかザラザラといった手触りを感じる映像だなと。身体的に関われるような印象があります。ワークショップでも楽しんでいますね。

つくりかけラボで 実験したいこと

——1カ月間の滞在中、ワークショップの他にどんなことをしようと考えていますか？

志村 アーティストが美術館に滞在するっていい試みですね。つくりかけラボの場合は訪れた人が制作現場を覗けるだけでなく、自由に参加までできるといいことが楽しみです。

僕は、ラボをアトリエのようにして映像を撮ったり、編集したり、つくりかけの映像をラボ内でプロジェクトしてみたりしながら制作する予定です。今までに

いんです★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ね。

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「新技術に頑張りつ追いつかなきゃ」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どんどん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よ。高校時代は特にミュージックビデオに興味があつて、そういうものに挑戦できるような機会にしたいですね。僕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、見せ方によつ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。

——つくりかけラボでは、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るといいですね。

志村 そのためには、つくりかけラ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見たいだけみたいなの誤解も生まれると思うので。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ね。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。つくりかけラ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！

「つくりかけジャーナル」
次号へつづく