

Nobuhiro Shimura "Projection"

志村信裕

千葉市美術館 Chiba City Museum of Art

2021年1月5日[火] — 4月4日[日]

休館日 | 2月1日(月)、3月1日(月) 開館時間 | 10:00~18:00 (金・土曜日は20:00まで) 会場 | 千葉市美術館4階 子どもアトリエ 観覧料 | 無料 主催 | 千葉市美術館

※会期中、会場内消毒を含むメンテナンス作業を予定しています。作業日・時間帯については美術館ホームページでお知らせいたします。なお、作業中は室外からご覧いただけます。

「つくりかけラボ」とは、「五感でたのしむ」「素材にふれる」「コミュニケーションがはじまる」いずれかのテーマに沿った公開制作やワークショップを通して空間をつくり上げていく、参加・体験型のアーティストプロジェクトです。いつでも誰でも、空間が変化し続けるクリエイティブな「つくりかけ」を楽しみ、アートに関わることができる表現の場です。

#投げる

身近な素材を使ってスライドを手づくりし、投影するワークショップを会期中いつでも開催!

#考える

会期中にトークイベントやつくりかけジャーナルの続きを発行予定!

#見る

会場で見られる映像作品が、定期的に変わっていきます。

#出会う

1月中、アーティストの志村さんが滞在制作を行います。映像作品の制作現場に出会えます。

#撮る

8ミリフィルムでの撮影ワークショップを開催します(事前申込制)。

*詳細はホームページでご確認ください

アーティストプロフィール

志村信裕 (しむらのぶひろ) | 現代美術家

1982年東京都生まれ。現在は千葉県を拠点に活動。2007年武蔵野美術大学大学院映像コース修了。2016年から2018年まで文化庁新進芸術家海外研修制度により、フランス国立東洋言語文化大学(INALCO)の客員研究員としてパリに滞在。近年の展示に「生命の庭 — 8人の現代作家が見つけた小宇宙」(東京都庭園美術館、2020年)、「志村信裕 残照」(千葉県立美術館、2019年)。

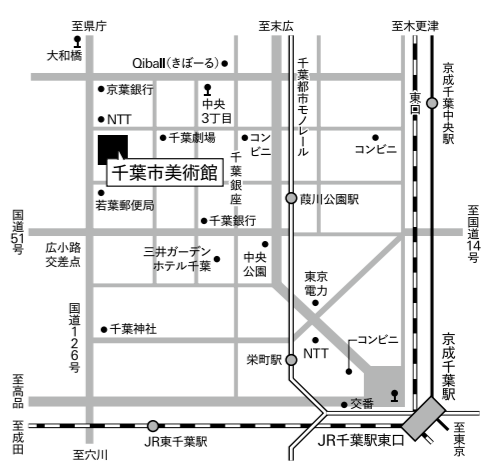
次回予告

「つくりかけラボ 03 武藤亜希子 | C+H+I+B+A ART シェアばたけ」 2021年4月15日(木)~7月4日(日)

※館内にて新型コロナウイルス感染拡大防止対策を行っております。・体調の優れない方の来館はご遠慮ください。・咳エチケット、マスク着用、手洗い・手指の消毒の徹底にご協力ください。・会場では、社会的距離を確保するため、入室人数の制限などをお願いする場合があります。

交通案内

- JR 千葉駅東口より 徒歩約15分/バスのりば7番より 大学病院行または南矢作行にて「中央3丁目」または「大和橋」下車徒歩約3分/千葉都市モノレール県庁前方面行「霞川公園」下車徒歩約5分
■ 京成千葉中央駅東口より 徒歩約10分
■ 東京方面から車では 京葉道路・東関東自動車道で宮野木ジャンクションから木更津方面へ、貝塚IC下車、国道51号を千葉市街方面へ約3km、広小路交差点近く
※地下に機械式駐車場があります(車高155cmまで)。
※シェアサイクルスポットがあります。



千葉市美術館 Chiba City Museum of Art

〒260-0013 千葉市中央区中央3-10-8 電話 | 043-221-2311 (代表) https://www.ccma-net.jp

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く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：大久保達「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。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見た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よ。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ったらいいですね。

——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、

変になつちやう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よ。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て



《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

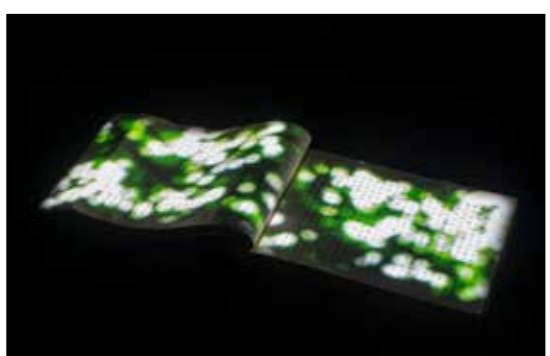
——つくらボで予定している「ダイレクト・プロジェクション」も映像の面白い使い方ですよ。

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います。

★2 ブルーノ・ムナリー著、董野有美訳『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よ。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

つくりかけラボ02 つくりかけジャーナル1号

