

《End credits painting 8 (good morning 1~7)》2019年, 23×41 cm, キャンバスにシルクスクリーン・ガッシュ,
撮影: 竹久直樹

はじめに

「ここではないどこかに接続することをスクリーンのと広く解釈し、多様なメディアを用いて制作を行う。」という文をステートメントに用いておおよそ10年が経つ。メディアを限定せず、さまざまなスタイルの作品があることから、テーマが散漫になっているようにも見えかねないため、一度、自分の整理のためにも軸としているテーマである〈スクリーンの的に解釈すること〉についての文章を残すとともに、自身の作品の紹介・説明、そして関心のあるいくつかのことに関して書き綴ることにする。

まずは近年の制作に至るまでの経緯について簡単に説明する。大学入学当初は、絵画を描きたいという思いもあったが、制作を続けていく中で、次第に既存のものの意味や特性を活かして編集し、再提示することを主体とする制作の方が自分に合っているような気がしてきた。あるとき、私は作品に映像を用いた。アトリエで制作する友人たちの絵の具や粘土やなんだかよくわからないものに囲まれながら、自分の作品がリモコンのON/OFFで、見える／見えなくなることに違和感を感じた。あたりまえの現象だが、このとき、映像はここに姿がないということを実感し、少しばかりの切なさを覚えた。そしてその不安定な存在である映像を可視化させる手段としての「スクリーン」に興味移っていった。スクリーンそのものは映像ではないし作品でもない。その曖昧さに惹かれ、スクリーン自体が運動したり、映る映像との相互関係で成り立つ作品など、スクリーンに注目した作品を制作した。現在では、時間の移動やフレーミングなどの、スクリーンから派生した関心を含めて制作を行っている。

スクリーン／的／解釈

〈スクリーンの的に解釈〉という言葉は私自身が作った造語で、まずは「スクリーンの」と「解釈」の二つに分けてそれぞれ考えていくこととする。「スクリーンの」の部分もまた「スクリーン」と「的」とで分けることができるが、二つの要素から成り立つイメージを大切にしている。

スクリーンというのはいわゆる画面のことを指し、映画などで映像が映る幕のことをいう。光によって投影される像が見えやすくする工夫がされている。光の三原色を正確に発色させるため、幕自体は不透明な白色をしていることが多い。また、モニターのようにそれ自体が発光し像を作るのではなく、プロジェクターによって投射される光が幕に投影されることで像を映す。幕そのものにはこれといって何かがあるわけではない。簡易的なロール状のものや、映画館で使用する備え付けの巨大なものなど、スクリーンという名前と呼ばれる製品が存在するが、ここではスクリーンの機能やあり方についてフォーカスし、改

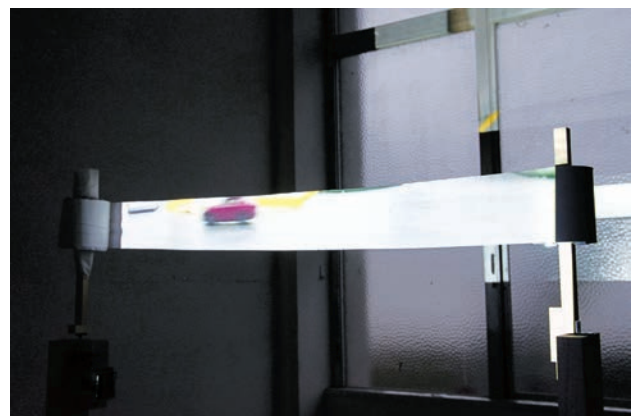
めて自身の定義を説明していく。

スクリーンは映像が映るための支持体であり、像が投影されることであらゆるものがスクリーンになり得る。例えば、最初から映像を映すことが目的で、空間にパーテーションのような立体物を仮設することがあるが、その立体物はオブジェでもあり、スクリーンでもある。また、建物の既存の壁であっても、像が投影されれば壁の一部はスクリーンと呼ぶことができる。展覧会の開館から閉館までの時間はスクリーンとなり、閉館から開館までの時間は単に壁である。ときには平面に留まらず空間全体がスクリーンになる場合もある。つまり、スクリーンというのは形状に依存しない。光の像を視覚化する際のフィールドであり、光の像が成す世界とこちら側の世界の両方に接続する。像（仮の姿）を映し出すことができる装置であり、そして、表面であるということがいえる。

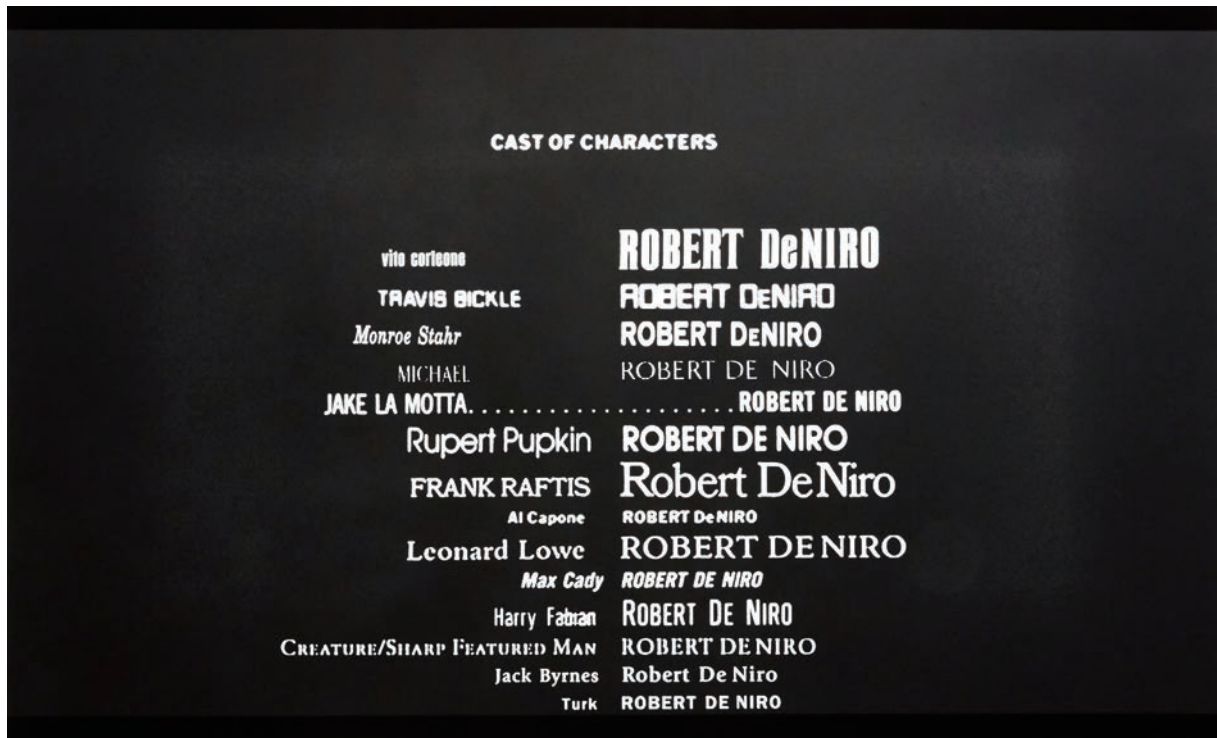
《System of seeing》図①

今に至る一連のテーマの始まりとなった作品で、2015年に制作した。見るための装置として、映像の存在について考えた作品だ。

トイレットペーパーを巻き取る仕組みを作り、そのトイレットペーパーをスクリーンとしてミニカーが走る映像をループ再生で投影した。トイレットペーパーが全て巻き取られると、映る場所を失った映像は正しく見るができなくなり、映像が映る時間は終わる。トイレットペーパーが巻き取られてできた塊は、映像が映っていた時間の証であり、時間のオブジェである。そして同じ形になるものは一つもない。モーターによる運動で、トイレットペーパーが移動し、スクリーン自体に時間を与え、映像の始まりと終わりをスクリーンの有無によって決める。これらによって映像の存在を意識させる、ということを試みた。



図① 《System of seeing》2015年、トイレットペーパー・木材・モーター・ビデオ0:03



図② 《End credits painting 2 (screen hero)》2018年、104×170 cm、キャンバスにシルクスクリーン・ガッシュ

あちらとこちらの両方に接していて、複数のフィールドを行き来できる状態のことを「的」を含めて〈スクリーンの〉と考える。スクリーンを装置といったのに対して、〈スクリーンの〉は状態をいう。

目とスクリーンの関係でいえば、目の前に見える景色が瞳に映る。その瞳はスクリーンであり、見えている状態がスクリーンのである。現象を含めたエピソードを内包している。鏡のように景色がただ角膜に映っていること、網膜を通して送られる信号が脳に伝達し景色を認知すること、この二つのスクリーンの現象が起こっている。

前述したスクリーンの考え方を色々な状況に当てはめて拡大して捉えることを〈スクリーンの解釈〉としている。それは平面にとどまらず、3次元的な空間や4次元的な移動が伴うとしても応用することができる。また、何かと何かが接続しそう、あるいは、もしかすると接続しているかもしれない、などの想像や期待も含めて考えることができる。

拡大して解釈していくこと

異なる時間が会おうとき、ここにいながらも別の場所を感じるとき、このような観点で考えると、以下のようなことが〈スクリーンの解釈〉といえそうだ。

例えば映画におけるカットの変わり目。カットとカットの間

には見えない移動が確かにそこにある。場合によっては、鑑賞者にその見えない経過をあえて意識させるため、ブラックカットのみで巧みに別の世界の時間軸を構築させる。現実において知覚するその数秒間は、ときに映像の中では10年もの時間の経過に値する。映画の最後に流れるエンドクレジットは、映画の世界とこちらの世界の両方に接続していて、スクリーンには実在する製作者の名前やその役職が投影される。それが終わるとスクリーンの光が消え部屋が明るくなり、鑑賞者は一斉に日常の暮らしに戻っていく。エンドクレジットは映画の中の世界と現実の両方に接続している。

《End credits painting 2 (screen hero)》図②

キャンバスを支持体に、スプレーやアクリル絵の具を用いて下地を作り、シルクスクリーンで文字部分を印刷している。世界中の誰もが俳優と聞いて思い浮かべるであろうロバート・デニーロをアイコンとし、彼の出演作のエンドクレジットをコラージュしている。左側には彼が演じてきたさまざまな役の名前が並び、演じているのはもちろん全てロバート・デニーロで右側には彼の名前が並ぶ。はっきりと左右でフィクションとリアルの隔りがあるようにも思えるが、全ては同一人物でもあるし、リアルのロバート・デニーロにだっていくつもの顔があるはずだ。彼にはハリウッドスターとしてのポーズがあれば、気心の知れた友人しか知らないキャラクターもあるはずである。このよ

うにフィクション vs リアルというような単純な線引きではなく、また、その境目を曖昧にしていきたいというわけでもなく、むしろその二つの線引きは極めてカジュアルに判断するべきで、あらゆる対立する解釈は同時にあるというスタンスを大切にしたい。

元来のスクリーンの言葉から派生して、映像が映るということからそう遠くない範囲に注目して作品を展開してきた。これをフィクション／リアルの関係性にとどめず、時間や場所や想像など、領域を広げて考えを発展させていくと、いろいろな場面においてあらゆることをスクリーンのように解釈することができる。

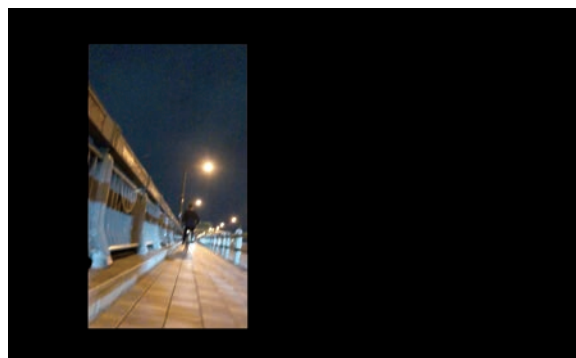
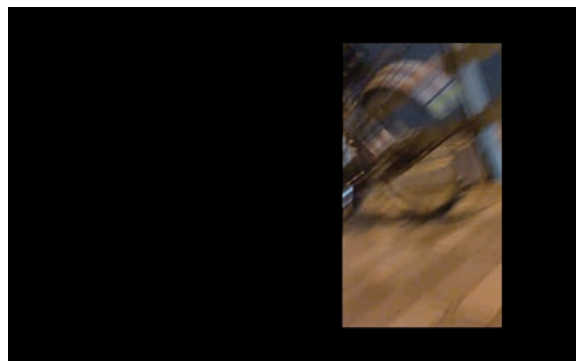
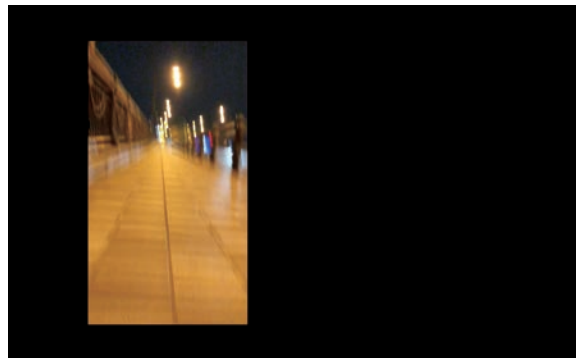
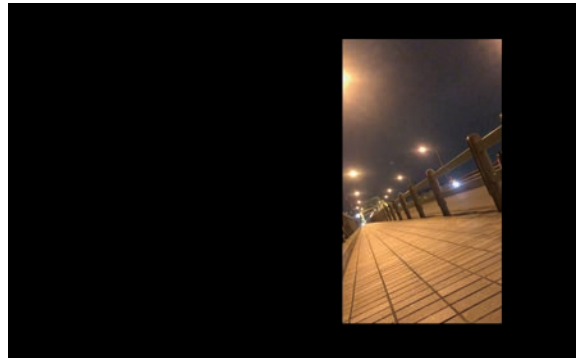
例えば窓だ。室内という個人的なスペースと、外の世界とを隔てていて、両方と接続している。窓の外で雨が降っていても窓の内側には入ってこない。人が演技することもそうだ。架空の人物を自分の身体をスクリーンとすることで最終的にこの世界に提示する。翻訳もそうだとはいえるだろう。言語を別の言語に置き換えることは、気候や文化などさまざまなものが異なることからくる言語の差異を接続させる。歩くという行為もスクリーンのように思える。自分の肉体の表面と地球の表面を接着させて反復運動する行為。これを繰り返すことで肉体は移動し、景色は移ろう。

《See Saw 2021》 図③～⑥

最初に制作したのは2014年だった。2021年コロナ禍、今一度この作品の重要性を見直して再撮影、編集し2021verを再制作した。

靴底に録画モードにしたiPhoneを設置して、街中を歩いて撮影し、記録したその動画を編集した映像作品である。歩くという人間にとって最も基本的な運動ともいえる行為を、現在性を象徴するメディアであるiPhoneで記録する。iPhoneは指先と画面を接触させることで我々に情報をもたらすという機械だが、この作品では歩くという行為において地球の表面と接触させる。右足が地面と接するとき、左足では進行方向と反対側の景色を捉える。足の反復運動によって、二つのiPhoneは明暗を交互にしながら景色と移動を記録する。日常の風景を散歩しながら撮影したが、自分の背後の景色は普段見ることはないし、記録された足音が反響して、自分の知っている世界とそっくりそのままの別の世界を見ているような違和感のある映像が記録された。身体と地球との接触が繰り返されることや、映像の時間と歩行の進行が同じように進んでいくことが、スクリーンの解釈を拡大して考えたとき、多層に映像の要素を含んでいると感じた。

映像が映るという本来のスクリーンの持つ機能に限定せず、映るということを概念的に展開する。どこかに移動すること、ここではないものを想像させること、別の何かに触れること、このようなことを「的」の部分に託してさまざまなことをスクリーンのように解釈していく。そしてその過程において重要視しているのが「接触」ということだ。



図③～⑥ 《See Saw 2021》2021年、ビデオ、サウンド12:02

接触

〈スクリーン的解釈〉は、いくらでも拡張してあらゆることにあてはめて考えることができるような気もするが、「何かと何かの表面が接触している」ということを一つの条件としている。窓は内と外の両方の空気に触れている。役者と役はひとりの肉体を共有している。ここではないどこかを想像する。その想像は何かトリガーとなって誘発され、複数の出来事とつながっている。

「接触」は複数の要素がないと成り立たず、ポジティブな意味で捉えて、あらゆる現実と理想との関係から生まれる問題を少し和らげてくれるのではないかと考える。あたりまえのことではあるが、全ての出来事はだいたいのことと接触している。何か何かがつながっていて、それがまた何かにつながっている。

※接触とは：1 近づきふれること。さわること。2 他人との交渉を持つこと。つきあうこと。（『広辞苑』より）
昨今のコロナ禍において、巷でもよく耳にする言葉となった。

最近では人と人が疎遠になっているといわれたりすることもあるが、逆にありとあらゆることと常に接続していて、そしてそれはかなり疲労することだと思う。色々なことを無視したり忘却していかないと、溢れんばかりの情報はあつという間に自身のキャパシティを超えて抱えきれなくなってしまう。とはいえ日々を生きていると常に情報が飛び交っていて、それらを完全に無視するわけにもいかないというジレンマがある。

受け入れる／入れないではなく、ただ「触れた」と感じるマインドがあってもいいと思う。この世の全てを理解するということは不可能であるといえると思うが、ほぼ全てのこととただ触れている、とそう思う。そういったマインドもスクリーン的解釈の一つのアンサーとして提案したい。

フレーミング

スクリーンのことを考えると、時間や場所において、ある一部分を切り取るということを常に実行していることに気がつく。前後や奥行きといった多方向に広がるパースペクティブのいくつかの階層のある地点から、局所的な箇所にもフォーカスする。

「フレーミング」は〈スクリーン的解釈〉のもう一つの条件に挙げられるだろう。範囲をどこまでとするか。これは境界線を引くことでもあり、両者の接触の可能性を設定するものでもある。全てを思考したり観察するのが不可能であるということ、は、「接触」と同様にあたりまえのことではあるが、スクリーンそのものが空間においてトリミングされた状態であるがゆえ、フレームというものがゲートの役割を持つということを特別意

識しないわけにはいかない。

ここが内と外の境目だということではなく、ポータブルな考え方で任意の枠を設定することが可能で、枠の中は守られたプライベートな空間であるということに注目したい。

シルクスクリーンの像の再現について

シルクスクリーンの工程はかなりスクリーン的であるといえる。感光乳剤を塗布した版にポジフィルムを密着させ、紫外線で焼き付けるとネガが出来上がる。光を当てることで、版に像を定着させるその行為は、像の影を出現させるというような感じだ。そして版にインクを通して初めてイメージが出現する。写真製版と呼ばれる技術においては、もとの画像をC（シアン）M（マゼンタ）Y（イエロー）K（ブラック）の4色に分けてそれぞれのレイヤーを重ねることでイメージが出現する。これは工業的な印刷技法で、日常に溢れる大量生産に用いられる印刷技術であると同時に、画像を一度解体してもう一度蘇らせる。この工程は、まるでゴーストと出会うかのようなロマンチックさも含んでいて私はこの技法が気に入っている。シルクスクリーンの版は痕跡のようなもので、時間の軌跡がそこにはあると思う。

《Contact (Martin)》図⑦、《Contact (Anna)》⑧

映像が映っているモニターを静止画で撮影し、そのデジタル画像を編集したものをシルクスクリーンで印刷していて、元々はR（レッド）G（グリーン）B（ブルー）で見える像がCMY（K）に変換されて再出現している。モニターの画面を撮影した静止画は限りなくクローズアップされている。さかのぼると、モニターに映っているのは映画で、その映画に出演する俳優の目（瞳）を拡大したものだ。俳優／キャラクターはこちらを向いて何かを見ている。会話の相手か景色か、あるいはそれはセットの一部かカメラを見ている。部屋でそれを見ている私はまるで対面するように正面に鎮座している。前にも書いたが、目はスクリーンである。目の前にあるものを知覚するために角膜に光を映している。俳優もまた役を自分に映している。それを撮影しているカメラはレンズを通して俳優を映し、最終的に私の部屋のモニターに映る。役者の目から、対面する私の目までは相当数のレイヤーが重なって互いに目を合わせている。しかもモニターを通して私は何回だって繰り返し目を合わせるができる。彼／彼女と自分のスクリーンを重ねるように、私の見ているモニターのサイズまで瞳を拡大して、モニターと同じサイズのフレームに納めた。

細胞によって作られている人間が光で置き換えられ、モニターのグリッド状の肌理は最終的にインクの小さなドットとなって出力される。

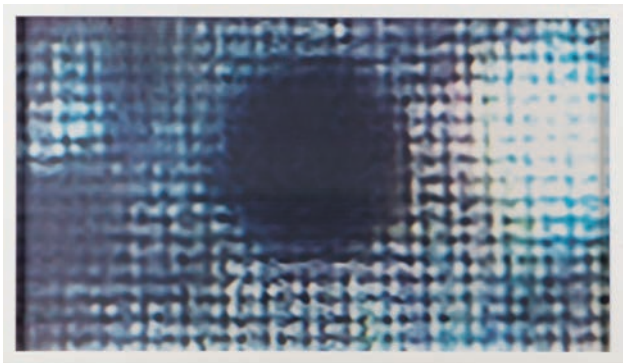


図7 《Contact (Martin)》2022年, 53×91 cm, 紙にシルクスクリーン・フレーム

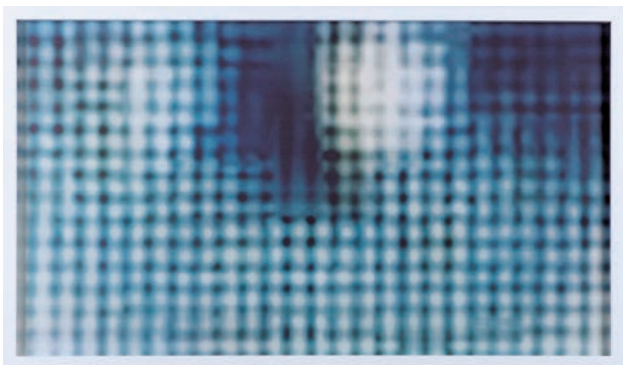


図8 《Contact (Anna)》2022年, 53×91 cm, 紙にシルクスクリーン・フレーム

外付け記憶装置としての映画／展覧

映像の表面を考えて、物質として存在がある作品の制作を続けてきた。スクリーンについて考える以上、映像の内側と外側の両方を考える必要があると感じている。スクリーンの内側のことだけを考えた作品というものはまだ制作したことがない。要素としての映像や、映像が映される空間全体を含んだ作品というものはある。例えば何秒だけの映像をループ再生したり、静止画を早送りしたもの、2面のスクリーンにそれぞれ映像が映るインスタレーション形式のものなど。

《朝と夜が交互に来ること／morning, night, morning, night…》図9⑩⑪

映画を見ることと旅をすることは似ている。映画館で映画を見た前と後では何かが違う。2カ月間旅をして、移動しながら各地の映画館で映画を見た。そして映画館とその土地を撮影し、撮り溜めた動画から二つの映像作品を制作した。通路からT字でぶつかる細長いスペースを展示場所としたため、二つのスクリーンを通路の幅と並行に並べ、T字を拡張するようにスクリーンの裏同士を通路として延長した。その通路を通して右に曲がれば一つの映像、左に曲がればもう一つの映像を見ることができる。決して二

つを同時に見ることはできない。それぞれの映像の音声には、環境音に時折いびきの音が混ざる。交互にいびきをかいて映像が眠る。二つの映像からなるインスタレーション形式の作品だ。

今後、映像以外に他の要素を持たない純粋な映像作品を制作したいと思っている。敬愛するある映像作家が「なぜ映画を作るのか？」という問いに対して「自分の映画は外付けの記憶装置のようなものだ」と言っていた。その言葉に深く共感した。

日々、この世を生きていていろいろなことに喜び、悲しみ、忙しく暮らしている。悲しみに囚われて健やかな日常が送れなかったとき、脚本があってその通りに時間が進んでいるという妄想をしたことがある。光は照明、ト書き通りにものごとが進行する。そんなことを妄想しているうちに、あまりにも長いと感じた1分、10分、1時間があつという間に進んだ。スクリーンに映る虚構に身を委ねることに安心感を覚えた。自分の人生をフィクションのように捉えるというこの時の経験が、時間や場所をメタ的に考える〈スクリーンの解釈〉につながっている。

過ぎ去っていく時間に争うことはできないが、作品の中ではそれが可能である。毎日が続けていくために、ほとんどの多くのことを忘れていくという事実を意識を向けると、ふと落ち着かない感じがする。思い出そうとしても思い出せないことがあるし、もはや大体のことは思い出そうとさえしないまま忘れていく。このようにしていかないと生きていくのは大変すぎるから忘却することが生きていくことだともいえると思うが、それでも時間や出来事をとっておきたくなる時もある。ことさら感傷に浸りたいわけではなく、日記のように素直なものとして、取りこぼしそうな一瞬を永遠として大切に保管することや、経過する時間に焦らずにこれからの継続に身を委ねること。これらが呼応するような表現を思考する。



図9 《朝と夜が交互に来ること／morning, night, morning, night…》2019年、ミクストメディア・2チャンネルビデオ・サウンド4:37

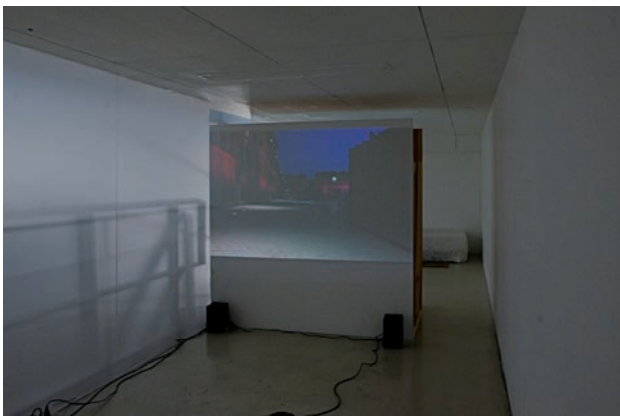


図10 《朝と夜が交互に来ること／morning, night, morning, night…》2019年、ミクストメディア・2チャンネルビデオ・サウンド4:37

ジョナス・メカスはこう言った。

「私の記憶の全て、“忘れること”の全ても撮影には関わっています。」⁽¹⁾

スクリーンの内側、虚構を作り上げていくことは、とりわけ現実と触れることで構築されるものだと想像する。外側を考慮することで内側を作っていく。そしてその逆。反復横跳びするかのように行ったり来たりしながら、スクリーンとその内と外を制作していこうと思う。

おわりに

映像が映るということを解体し、不確かな存在をどのように認めるかという観点から、時間を伸縮させたり異なる時間や場所が接続する出会いを設定し、物事を捉えなおす眼差しを問う。

60年代以降のビデオカメラが普及し始めた頃、アーティストは映像の不可視性に興味を抱き、さまざまなことを実験した。日進月歩に新たなメディアが誕生しインターネットが浸透している現在、改めてスクリーンの解釈で世界を見るということは、かつての認識とは異なる。そして、全てのことを理解することのできない現実をどのようにして受け入れるかという試みでもあるこの考え方は、生きて行くには頼りないと感じたとしても希望を持って明るい方に進むためのきっかけになればいいと思う。

電車の中、ほとんどの人が画面を触っている。私はぼーっと車窓を眺めながら、次の旅先について想像する。電車の中、ある日の私はその旅先の情報を検索中。

この宿は駅まで歩いてすぐ。でも空港からはタクシーか。誰かの目に映る。

最後に、冒頭の作品の説明をする。

《End credits painting 8 (good morning 1-7)》(1から31のシリーズのうち1から7)

映画の終わりにスクリーンに表示される物語の終了をアナウンスする THE END の文字。映画は時を超えて何度も繰り返し再生される。このENDは何度終わり続けるのだろうか。明日に明日が来るように、終わり続けるという永遠があるかもしれない。

註

(1) ジョナス・メカス×今福龍太 対談

「映像時代のヒューマニズム」講演会より抜粋

愛知県芸術劇場アーカイブ (1996年)

<https://www-stage.aac.pref.aichi.jp/gekijyo/PReport/96/96-09ja.html>

(最終閲覧2023年10月6日)