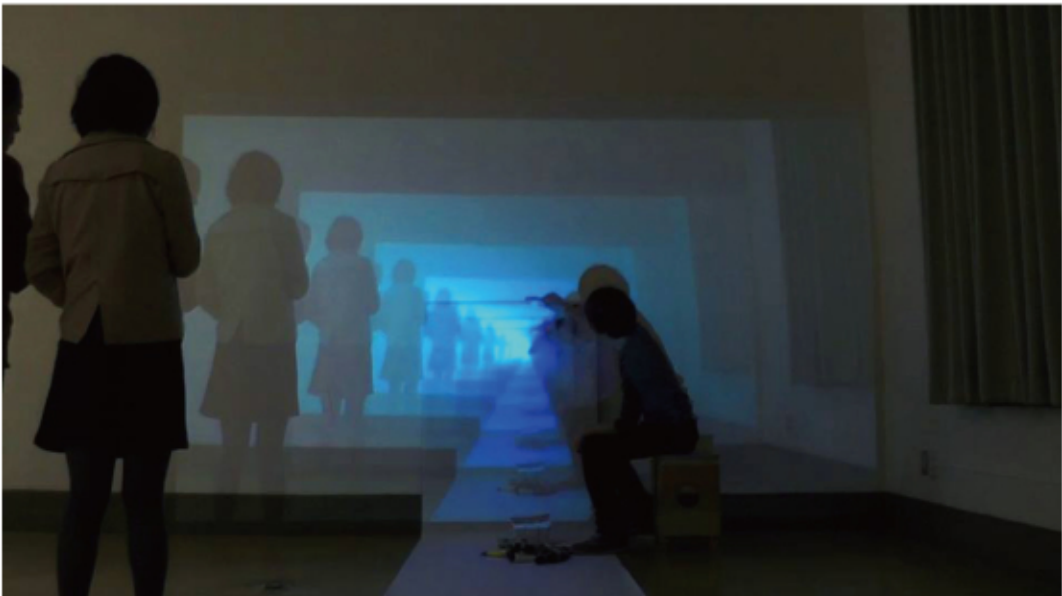
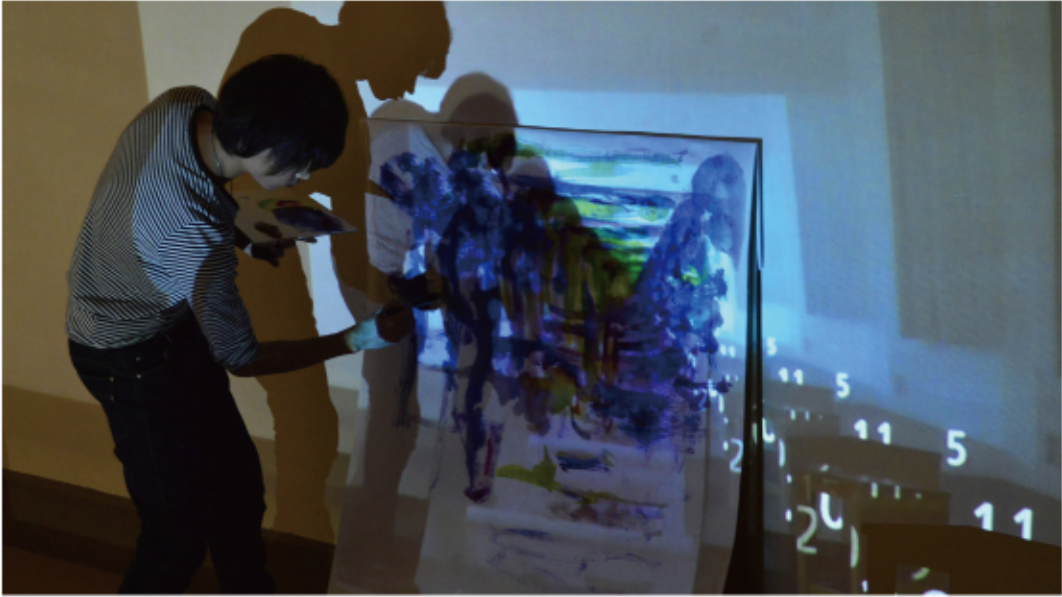
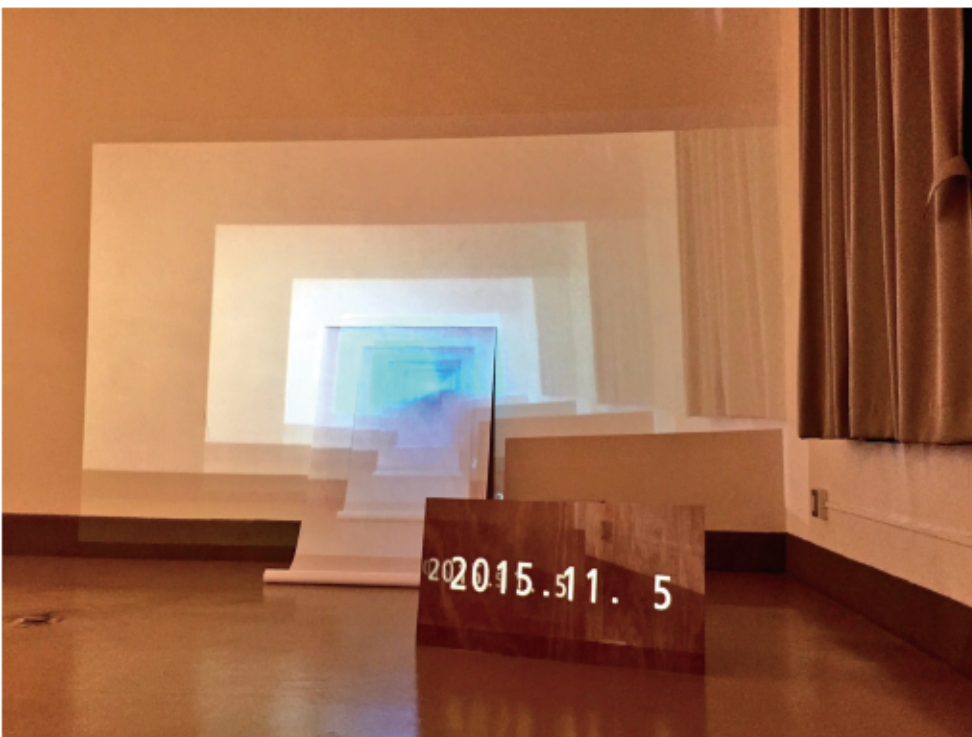


An abstract painting on a textured canvas, featuring a palette of various shades of blue, from light sky blue to deep navy and indigo. There are also some purple and reddish-pink accents. The brushwork is expressive and layered, creating a sense of depth and movement. The overall composition is somewhat vertical and organic.

S p r e a d - Z U R E -

Masaki Tani





Spread -ZURE-

2015
ビデオカメラ
プロジェクター
障子紙
アクリル絵具

Spread

—ZURE—

1. 作品概要

本作品では「実在や現在とは何なのか」という問いに対し、映像と身体、トレース（その場を写し取ろうとする行為、ドローイングのようなもの）を通して模索する。「常にズレる『現在』には『過去』も『未来』も重なって存在している」ことを示すため、ビデオカメラとプロジェクターを用いて二通りの状況を設置する。

一つは「Recording（録画）」。
リアルタイム映像をプロジェクターで投影し、投影される像に対してトレースを施す（写真1）。

もう一つは「Replay（再生）」。
「Recording」を記録していた映像を、既に制作されたトレースの上から等身大サイズで投影させて再生する（写真2）。

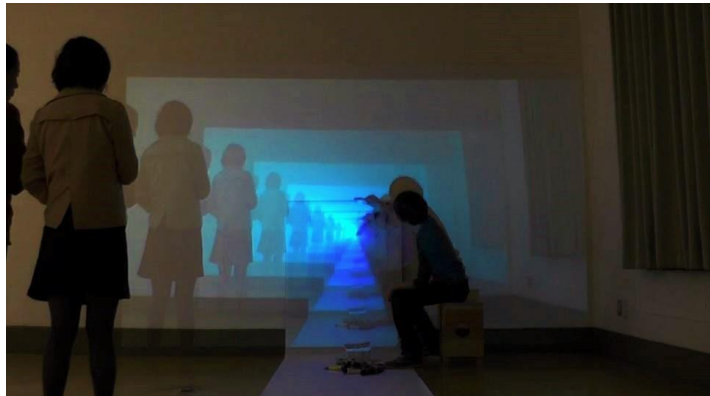


写真1 Recording

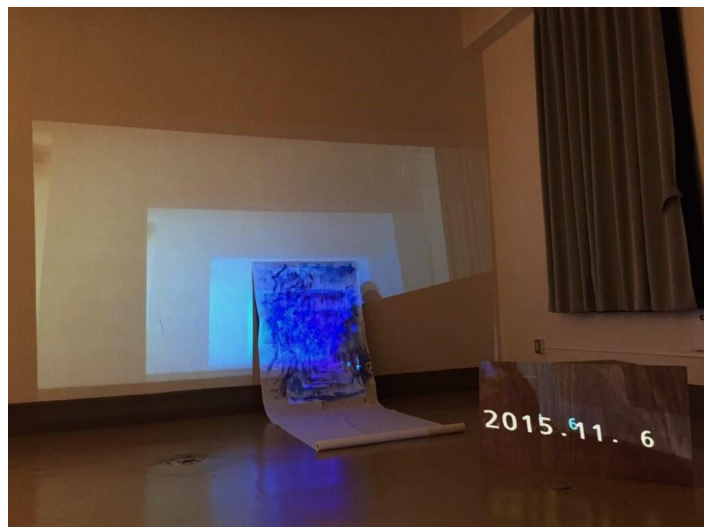


写真2 Replay

2. 時間への興味

① 実在や現在へ行きつくまで

筆者はこれまでの制作において自身の存在（世界の存在）について疑問を投げかけてきた。それは現在の自分自身の身体や精神（他にもあるかもしれない）という存在に対しての疑問である。大学学部生においては主に彫刻制作による実在物を通しての探求を行ってきた（写真3,4）。当時は身体という面においての追及が強かったため、人体に関する制作を一貫して行っていた。しかしそれは大学院修了制作時には、自分の人格の分裂を意識したことによって、「私」の絶対的な存在に対する疑問として内面的な精神へのベクトルも含めるようになっていく（写真5）。



写真3 「Born」 (2012)

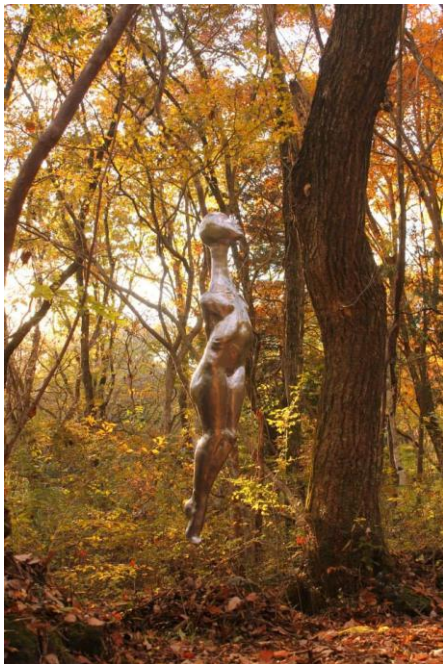


写真4 「人は自然の前に否応なく浮遊する」(2013)



写真5 「鉄塔」 (2014)

② 過去の Spread シリーズについて

身体と精神の实在という問題に取り組む中で次第に、時間とりわけ現在という感覚に対しての疑問に直面するのは必然だったのかもしれない。そして実在物としての存在の中にある「情報」を映し出す、映像とプロジェクターを制作に用いるようになったのもその頃である。そこには絶対的な何か法則性であったり、同一直線上とされていた、自身を含めた世界の分離や並列など、広がっていったりズレていったりする感覚が興味の対象となっていた。ここで現在という時間、時点においてその広がり表現したのが「Spread」シリーズである（写真6）。構造的には、カメラとプロジェクターをつないで、撮影してい

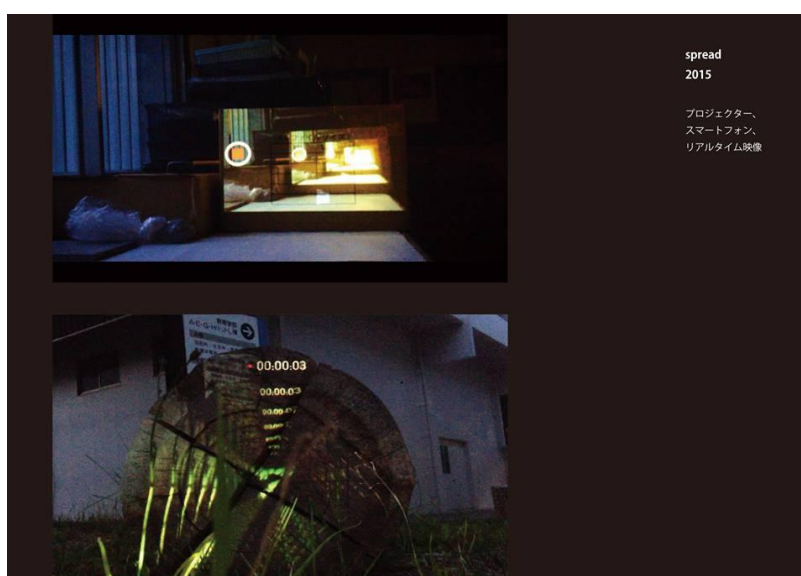


写真6 「Spread」 (2015)

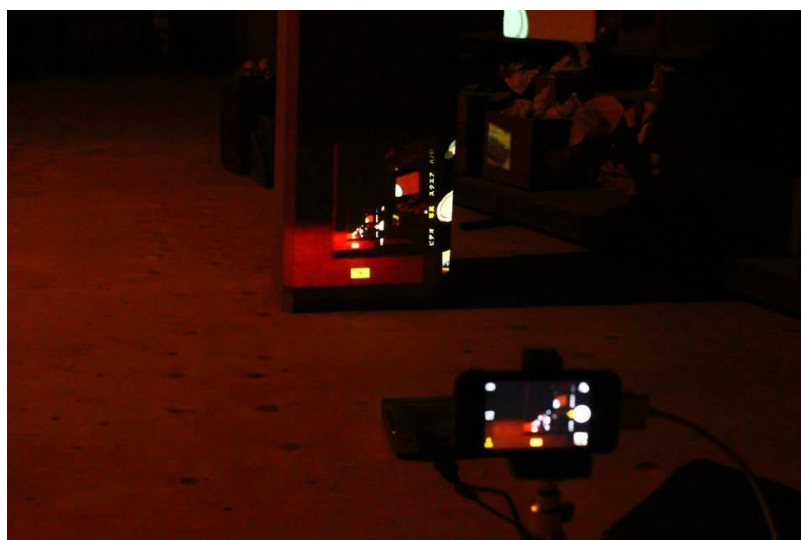


写真7 様々な場所で設置される「Spread」 (2015)

る画面をそのままプロジェクターに同期させて像を投影させている。更にその像をまたカメラが取り込み、またプロジェクターから投影されていく。これを繰り返すことで、言わば合わせ鏡のような効果を作り出している。対象に動きがある場合、奥に行くにつれてその動きは徐々にズレながら遠退いていく。このズレはそもそもの人間の目や脳の処理速度にも個体差があるように、カメラとプロジェクターそれぞれの個体による処理速度に応じてその間隔に差が生じる。

「現在という時間、時点においてその広がり」の表現を言い換えると、この初期「Spread」が端的に示すところは、「『現在』とは常に認識されないズレを含んでいる」ということだろう。その後しばらくスマートフォンと小型プロジェクターを手に様々な場所に赴き、その環境の一角に設置を繰り返していくつかのパターンを制作した（写真7）。

続いてその波紋のようにズレを繰り返していく映像の効果を使って、どんどん取り零されていく「現在」を、限りなくマイクロな視点からすくい取ろうとした行為が「Spread - follow-」である（写真8）。ここでは投影されたもの（自身の身体、動き、光のスクウェア

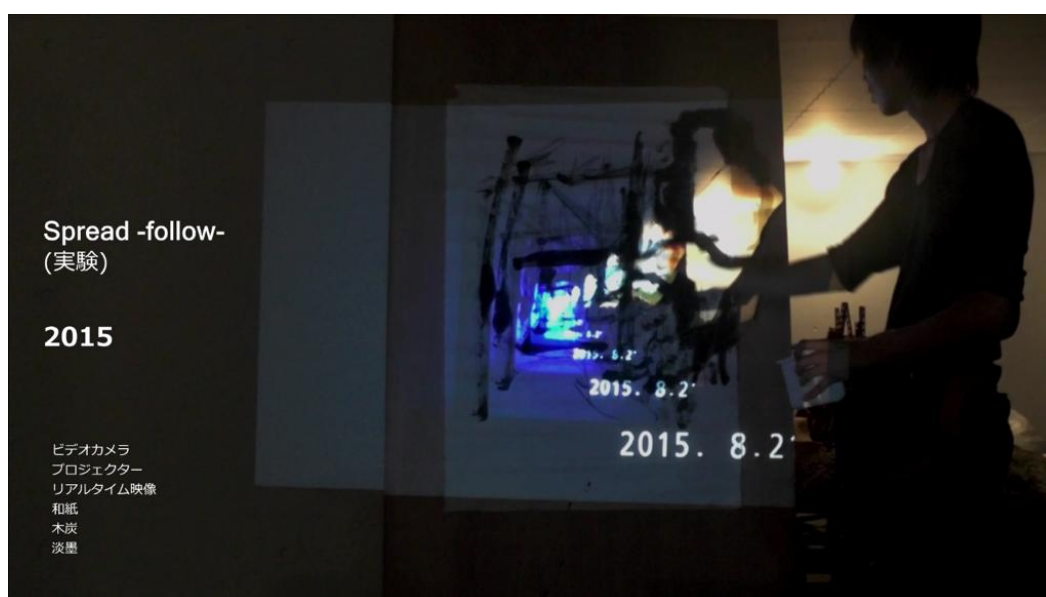


写真8 「Spread -follow-」 (2015)

アなど）を対象に、その瞬間に目に映るものをつぶさに追っていくということを行った。当然のことながら、そこにあるものを全て写し取ることは不可能である。加えて投影された画面に映し出される変化は、至る所で同時進行的に発生するのである。例えば画面中央へ腕を動かすと、その動きがズレていく身体の変化と共に、中央の光の焦点に照らされた輝きをカメラが一時的に取り込み、中央の光を増してスクウェアにも変化をもたらす。これらの変化を全て写し取ることを目的とするのならば、それはこの状況を撮影しているカメラ本体にその役割を譲渡することが好ましいだろう（例えそうしたとしても、あくまでそれはデータ上での仮の模写でしかないのだが）。しかし我々の身体は、ここに一つの能動

的なものとして世界との相互関係の狭間に存在するのであり、ここでの目的とは努めてミクロな視点をもった「現在」への希求であるのだ。すなわち制作者（筆者）の身体があらゆる感覚器官やそれ以外の感覚をもって感受し、「極めて目の前にある現在」に対し焦点を当ててトレースすることが求められる。ゆえに追っている対象となる「現在」の発露である、映像のズレのどの変化を追うのかは、その瞬間瞬間によって筆者の身体に依存するものとなる。

3. 「Recording（録画）」と「Replay（再生）」

前項における Spread シリーズから本作「Spread -ZURE-」までの段階を以下のように表すことができる。

- ① Spread …「現在」とは常にズレているということの表れ。
- ② Spread -follow- …限りなくミクロな視点での「現在」を掬い取ろうとする行為。
- ③ Spread -ZURE- …限りなくマクロな視点での「現在」をこし取ろうとする行為。

一連の行為とは、現在というものの認識に接近するため、単一と捉えられる現在の瞬間にあえてズレを生じさせることによって、時間を捉える視点に俯瞰位置を与えて再認識し、「現在」というものの本質、またはそれと人間との関わり合いに迫るというものである。初期「Spread」ではカメラやプロジェクターといった機器と、被写体環境となる場との関係性をより抽象度の高い形として、ズレの現場の設置を意図している。続いて「Spread -follow-」では、そこで生まれた時間への俯瞰的視点と共に、自らの身体をもって限りなくミクロな現在への接近を試みた。そして本作「Spread -ZURE-」ではミクロの視点に加え、逆にマクロな視点を加えることによって生まれる場を互いに提示し、面と点の時間軸による現在への再認識を行った。（図1）

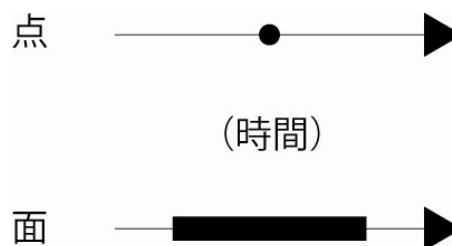


図1 時間の点認識と面認識

本作「Spread -ZURE-」は現在がズレていく感覚を通して、「現在は過去や未来の時間と完全に分化しているのではなく、モヤのように淡く織り交ざりながら現在を存在させているのではないか」という試みを行っている。それは「Recording (録画)」(写真1)と「Replay (再生)」(写真2)の二つの状況を交互に設置して対比させることによって、その相似性を表す。

まず「Recording (録画)」について。使用しているのはプロジェクター、ビデオカメラ、リアルタイム映像、紙、トレース、身体である。ビデオカメラはプロジェクターにつながれ、そのレンズに映るものがそのまま投影される。投影された像をビデオカメラがまた映し、更に投影される。つまり合わせ鏡のような映像が映し出されるのだ。この前で筆者は紙にトレースを行う。ここでトレースという独自の言葉を使うのは、その状況を視覚による正確な描写ではなく、自身の感覚とともにその状況の痕跡を写し取ろうとする行為だからである(写真7)。筆者の身体とトレースは、徐々にズレていく映像と重なりながら進行していく。この時の筆者の身体とトレースの含有される時間

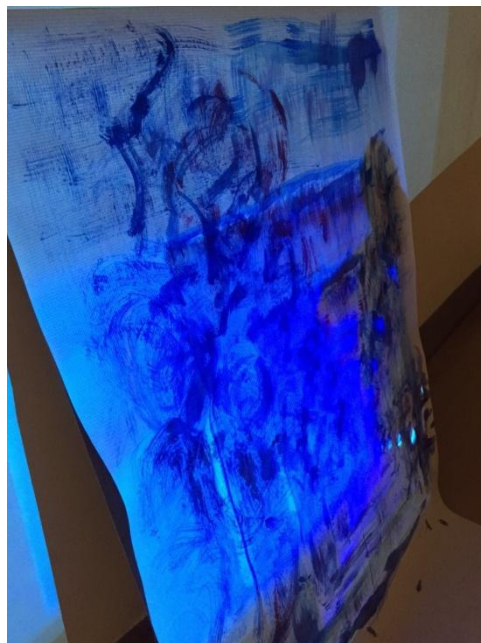


写真7 トレース

軸は、まさにそれらを映し出しているビデオカメラの映像の含有される時間軸と等しい。

次に「Replay (再生)」について。使用しているのは、プロジェクター、再生機器、記録映像、紙、トレースである。ここに投影される映像は「Recording (録画)」での状況を録画したものである。それはその時描かれたトレースの上へ重ねるように映し出される。この状況において、トレースを行っている映像の含有される時間軸と、トレースそのものの含有される時間軸は等しい。

それらの時間軸は「Replay (再生)」されていることによって、単なる過去の再生と断定されてしまうかもしれない。しかしこれらの状況は「Recording (録画)」の時点でも起こり得ると筆者は考えている。まず映像の記録という段階において、「Recording (録画)」であれ「Replay (再生)」であれ、その記録された情報とはあくまで現在とのズレを生じさせた記録であるという意味で同じである。映像の含有される時間軸と、トレースや身体など実在物の含有される時間軸がそれぞれ等しいということも同じである。唯一目に見えて違うことと言えば、「Replay (再生)」にはある意味、未来の結果としてのトレースが存在しているということである。ここで筆者が明らかにしたいのは、リアルタイムや現在そのものだと思われる「Recording (録画)」においても、徐々にズレていく過去という時間と、既に描かれたトレースのように未来のような時間が、目には見えない感じられないものそのまま織り交ざっているということである。