

## **STOCKED FOOTAGE, Finding, and Layering**

MIYANAGA Akira

---

When creating a video artwork as a video artist, I had imposed on myself “using live-action material shot by myself” as one of the important conditions. In January 2020, I started a personal production project called “STOCKED FOOTAGE”. In this project, I made a big shift from the above condition and tried to use the existing video material called “stock video” and to use SNS as the main place for presentation. Inspired by a film-based technique called found footage, I re-read it from the perspective of video art and digital production. At the same time, instead of the cut editing that is dominant in story-based moving image production, in order to clarify the meaning of layer editing that I have adopted for many years in my production with the concept of “narrative”, I decided to take the methodology of producing a series of short video artworks with a focus on presentations on SNS.

# STOCKED FOOTAGE 見つけること、重ねること。

宮 永 亮 MIYANAGA Akira

## はじめに

作家、ことに現代美術領域の作家というものは、その幾多の作品の制作プロセス、あるいは最終的にアウトプットされる作品群そのものの中に、何らかの共通のコンセプトを見出せることが多い。これにはもちろん、明確なコンセプトが継続的に見出される作家は論じられやすいという、ある意味戦略的な目的もある。だが同時に、作品制作が作家にとって自身が世界を理解するための行為であるから、という側面もある。科学的研究においては、採取した一群のサンプルをそれぞれ異なる思い思いの方法で検証しても、個々のサンプル間と同条件下での比較検証は不可能だろう。当然その検証から正しい結論を導き出すことも無理だろう。

分野は違うが、作家にとってもこのことは一定程度当てはまる。ある程度固定化された手法を使い、繰り返し、繰り返し作らないことには、自身の表現のために選択したメディアで、どの様に自分を取り巻く世界にアクセスできるのかを知ることができず、今自分が何をしているのかを理解することすらおぼつかないこともある。

今回本学の紀要に掲載させていただく機会をいただいたが、この機に自分の制作について改めて振り返り、自己検証をする過程を「制作ノート」という形で言語化をさせていただいた。

## 1. 自身の従来映像制作条件、ワークフローとその意図

本稿においては、私が昨今着手した「STOCKED FOOTAGE」というシリーズ制作の個人プロジェクトについて書いてゆきたいが、その前にこれまでの自分の制作手法についての説明も加えておきたい。

私のこれまでの制作プロセスにおいては、重要な条件がいくつかある。その中でも以下は大きな柱だったと言って良い。

- 条件 1. 自分自身で撮影した実写素材を使うこと。
- 条件 2. 作品構想に従った素材撮影をしないこと。
- 条件 3. 実写映像のみのレイヤー構造を利用すること。

そしてこの条件のもと、以下のワークフローに従って作品制作を行ってきた。

- Step 1. 撮影。自身がビデオカメラを持ち、様々な地域に赴いてその風景をビデオに収録する。
- Step 2. 整理保存。素材を日付と場所を記したフォルダに保存して、データベースにストックする。
- Step 3. 編集。それら収録素材がストックされた自分のデータベースの中から適宜素材を選び取り、それらを上下に重ね合わせるレイヤー構造を基本に映像作品としてまとめてゆく。

〈Step 1〉は、〈条件1〉と〈条件2〉に規定される。あらかじめ構想した作品を念頭に置いての素材撮影をするのではなく、赴いた場でただ撮りうる画を撮る、という純粋な「収集」作業である。いわゆるマスメディアやコマーシャル領域における映像制作では、作られる映像イメージはある目的の為に存在する。例えば、ある商品やイベントなどの別の主体をプロモートするなどの目的に対して、イメージが従属することを余儀なくされる。そう言ったスタンダードな映像制作手法から生まれるものとは違う、作品として存在する以外の目的を持たない主体的な映像を生み出すことが、これらの条件を自身の作品制作に課し、これらのステップを踏む意図であ

る。絵コンテを切り、その進行イメージに従って撮影がなされる場合には、素材の内容は紡がれるべきストーリーに強く縛られ、不可避的に一方向的な従属関係を持つ。私の制作においては、まずこの関係性を断ち切ることが重要となる。

〈Step 3〉では、自身のデータストレージに保存した実写動画データの中から適宜使用する素材を選び出し、主として映像編集ソフトウェアのAdobe After Effects(以下AEという)を使用して「レイヤー編集」を行なってゆくこととなる。作品のコンセプトによっては特定の地域で撮影してきた素材のみを使って制作することもあり、以前に撮影して、ストレージの中に眠っていた数年前の素材を引っ張り出して使用することもあるが、〈条件3〉に規定される様に実写素材以外のものは使用しない。タイムラインのある時点では重なっているレイヤー数は数枚のこともあれば、ある時点では数十枚や百枚に達することもあり得る。

実写素材をレイヤー構造の中で扱うことは、シーンを紡ぐ為にショットを連ねる編集、いわゆる映画に代表され、俗語的には「カット編集」と呼ばれる編集手法とは別の可能性を引き出す意図がある。実写には何らかの被写体が捉えられており、その連続であるカット編集は何らかのストーリーを持つと志向するものだ。いわゆる「クレシヨフ効果」や、そこから導き出された「モンタージュ」の方法論である。だが特定の時点において、一画面の中に異なる場所、異なる被写体、異なる時間進行などを孕んだイメージが同居するレイヤー構造は、むしろストーリーを混濁させる効果を持つ。どの様な実写映画においても、その個々の素材自体の中には内包されているはずの記録性が、ストーリーに従属した時点ではある程度かき消されてしまうが、巧妙になされたレイヤー編集はその記録性を逆に引き出す効果を持つ。その記録性を作品化することで一般的な映像作品とは異なる表現の可能性を探りたいと考え、この方法論を選択し、試行錯誤を行ってきた。

## 2. 新プロジェクトの意図

### 2.1. 「映画」と「ビデオ」とプロジェクトタイトル

本プロジェクトでは、長年自らに課してきた〈条件1、2〉に掛かること、すなわち「自分自身の撮影による素材収集」という部分を「他者の撮影による素材収集」ということに大きく置き換える試みである。

プロジェクト名の由来は私が以前より大きな関心を持っていた「ファウンド・フッタージ (found footage)」という手法に由来する。ファウンド・フッタージとはブルース・コナー (Bruce Conner) の『ある映画 (A Movie)』という実験映像作品に見られるように、様々な既存の映画からカットを抜き出し、連ね、1つの映画を合成する、あるいはアーサー・リップセット (Arthur Lipsett) の作品に見られるように、捨てられるはずであったフィルムや音声の文字通り「見つけられて (found)」きて、制作者によって任意に構成され映像作品となる手法である。これは複製性や他者性を利用した上での、いわばタイムラインの進行方向におけるコラージュのようなものと言える。

私が始めたプロジェクトと、このファウンド・フッタージとは、この複製性や他者性において共通点があるが、しかし「映画」と「ビデオ」という視点から考えれば、大きく異なる点もある。

一般にファウンドフッタージでは、映画的なカット編集という基本構造の中に異文脈のファウンド素材を流し込むというところにその特徴がある。だが本プロジェクトの制作において、〈条件3〉、すなわち長年私の制作の重要条件であった、必ずレイヤー編集を使うという点は据え置かれる。これは一般的な意味でのコラージュに動きが加わったものとも言える。私自身は映像作品を10数年にわたり制作しているが、映画に立脚して作品制作を行なったことはない。これは私自身の芸術大学での学びの初めの時点から、撮影、編集ともにデジタルのプロセスであったことも大きく影響しているだろう。だがそれ以上に、映像作品への価値判断が映画的な基準に依拠しがちな現状には、私自身が大きな疑問を感じているからだ。美術分野でも、いかなる作品であれ、それが鑑賞者の手に渡った時点で何らかのナラティブが発生することは避けられないことであり、むしろナラティブこそが美術作品の真髄であるとすら考えている。だがその黎明期からストーリーをその基底に持ち発展を遂げてきた映画という分野に足を置けば、如何にその解体再構成を試みたところで、ストーリーとの従属関係を断ち切る事は難しいと私は考えている。制作者が主体的に紡ぐストーリーと、視聴者が主体的に創造するナラティブは明確に区別せねばならない。そして後者に力点を置く私自身としては、映画という世界においては支配的でないレイヤー構造を作品に組み込み、個々の素材の記録性が、視聴者ごとに異なるナラティブを生み出すこと

を期待しているのである。

そしてもう1つの重要な違いは、素材を見つけてくる範囲や領域、時代背景の違いだ。ファウンド・フッタージにおいては、例えば映画と言う縛りの中で、ホームビデオという私的な映画や既存の興業映画の中から切り出切り出した素材であったり、カナダ国立映画制作庁（National Film Board of Canada、通称NFB）のゴミ箱に打ち捨てられていたジャンクフィルムであったりを利用したものであった。1960年代前後に制作された初期のファウンド・フッタージ作品には、'film'という発明の名前がそのまま「映画」という概念とつながってくることから分かるように、個人作家が巨大な映画という存在とどう相対するかというコンセプトを見出すことができる。そもそも「フッタージ」という言葉自体が、フィルムの物理的な長さ=フィートを表すニュアンスを含む。ゆえにファウンド・フッタージは、既存フィルムの本のタイムラインを物理的に切断し、熱溶着その他の方法で別の一本のタイムラインに繋げてゆく、直線的な解体再構成の工程を強く連想させるものだ。

しかし私が今回素材とするものは、「ストックビデオ (stock video)」と呼ばれるインターネット上のプラットフォームで購入可能な動画素材だ。不特定多数の他者により撮影され、特定のプラットフォームにストックされているデジタル素材群、つまりビデオ群である。その在り方自体が決して直線的でもないことは次節でも述べるが、簡単に言えば解体再構成を経るまでもなく、「そもそも解体されている」ビデオが、本プロジェクトの素材である。

映像分野の美術作品は、映像と一般に呼ばれる同じ形式をとるゆえに、いわゆる「実験映画」と、「ビデオ・アート」の境界への理解が非常に曖昧である。しかしその作品におけるメディウムの捉え方を注意深く見れば、両者を選別することが可能だ。実験映画がその歴史の中で、抗いがたくフィルムというメディウムの特性に回帰してゆく瞬間があることに対して、ビデオ・アートは物質としてのフィルムというメディウムではなく、概念そのものや、非物質的な現象をメディウムとして捉える傾向がある。例えばナム・ジュン・パイクにおいては、テレビジョンという技術の中における映像信号への介入、同時代的な映像イメージの変質そのものが作品化されている。ブルース・ナウマンやジョン・バルデッサリの作品においても、メディウムは概念そのものということが出来る。これらはスタン・ブラッケージや

トニー・コンラッドのいわゆる構造映画とは異質のものである。

また、映画という表現手法(ひいてはモンタージュやクレショフ効果)が、過去から現在に渡りあらゆるイデオロギーの具として利用され続けている現状は直視せねばならない。それは「戦艦ポチョムキン」にも、ISISの広報動画にも、連綿と続いてきたことである。映像制作者はストーリーというものの持つ強さと同時に、その害悪に常に自覚的かつ自省的であるべきだと私は考えているし、映画という強固で支配的な形式が映像表現そのものの豊かな発展の阻害要因になっている事すら、一面においては真実だと考えている。

自身のこの立ち位置を端的に示せる方法があると思えば、ひとまず「ビデオ」というやや埃のかぶった言葉を作品や肩書きに付ける以外には無いように思う。その意味で私はビデオ・アーティストであり、制作しているものはビデオ・アートであると考えている。つまり映画というものをその中から見るのではなく、やや引いた視点から、時に冷やかに眺めつつ、「映像」というより大きな範囲を考えてゆくことが私の基本的な立ち位置であり、本プロジェクトの意図もそこにあるのである。

STOCKED FOOTAGEというタイトルの意味を正しく知るためには、前述の映画を出発点とした found footageという言葉と、今日的なビデオの在り方を指し示すstock videoの両方を組み合わせたものであるという前提をまず把握していただきたい。本プロジェクトのタイトル自体が、映画とビデオというものへの理解の混乱をそのまま体現したものだということである。

## 2.2 メディウムと市場

第一章で述べたように、私の制作においては素材撮影と編集作業の間には意図的な断絶がある。撮影された素材群は一旦私自身のデータストレージの中で保存され、ある意味でのデータベースを形作っている。そのデータベースの中から任意の素材を取り出し、AEに読み込み、編集作業を行うことになる。撮影された素材がすぐに作品化されるとは限らず、データベースの中でストックされたまま眠っている素材もある。この断絶やデータベースという考え方はファウンド・フッタージに繋がるが、実は本プロジェクトにおいては、「どう繋がらないか」も重要であることは繰り返し述べておきたい。つまりこの断絶やデータベースという考え方を、映画ではなく

映像そのものへと希望的に繋げてゆくことが、このプロジェクトの意図だと言うことだ。

近年ストックビデオというものが一般的になってから、撮影という行為や、またデータベースの外在化ということがより簡便に、より広範囲に実現可能になってきた。実写動画の撮影は、普通に思われている以上に手間暇がかかるものである。コンピューターの中ですべてが完結するCGとは違い、実写動画には必ず被写体があり、対象にレンズを向けなければイメージが撮影されることはない。遠方あるいは世界の裏側の素材を撮影しようと思えば必ずその場に出向かなければならないが、特に私が今まで多く利用してきた風景素材に関しては、時間帯や気象条件、自然光の条件など様々な制約が存在し、その条件が揃わなければ、たとえ長時間をかけて移動しても思うような素材が取れないことがしばしばである。ある場所において、そのイメージ品質において満足のゆく素材を得ようと思うとき、1日ではとても足りず、1週間～数週間の滞在期間がなければ良い条件に巡り会えないことも多い。その労力に比して撮影できる素材数は非常に限られており、実写撮影というものは非常に時間対効果の低いものと言わざるを得ない側面もある。

また、純粋に美術表現として考えたとき、他の絵画や彫刻などの分野でのメディウムは、基本的には市場において購入可能な材料を使用することができるのに対し、映像表現では撮影者と制作（編集）者が同一、あるいは他の美術表現に比して素材収集に多くのマンパワーが必要という状態が続いてきた。いずれにせよ美術表現としての映像には、その素材＝一般的な意味でのメディウムを自分で作りだすところから始めなければいけないという制約、あるいは慣習が長らく支配的であるように思う。これは絵画においては絵の具のチューブの中身の材料を自ら調達・配合しなければいけないのと同様であり、例えば石彫においては自ら採石場に赴き原料となる岩を切り出す行為に等しい。映像は比較的新しい技術を使う表現であるが、反面、メディウムと表現内容が不可分に融合していたゆえに、モダニズム的な飛躍がまだまだ不十分な、旧時代的な段階にとどまっているということもできる。これは映像の興味深い特性ではあるが、同時に個人ベースの制作の可能性とその生産効率を大きく制限する要因にもなっていた。複製芸術によってその存在意義が問い直された旧来の芸術表現は、市場経済の介入も相まってメディウムと表現の断絶を経験し、それゆえにモダニ

ズム以降の発展を謳歌したが、皮肉にも映像を始めとする複製芸術そのものは、その恩恵を受けるのが遅れてしまっている現状にあると、私は考えている。

ともかく、長らくそのような制約にさらされてきた映像表現は、映像分野における支配的な形式である映画の大きな影響も相まって、その発展の方向性を限定されてきた。だがストックビデオの一般化は、それを打ち破る大きな可能性をもたらしたと、私としては考えている。ブルース・コナーにしろ、アーサー・リップセットにしろ、その素材元というべきものは映画という比較的資本の充実した主体である。また、既存映画からのカットの切り出しや、使わなかった取材映像（写真を含む）の使用という意味では、ある目的を持って集められた映像の解体再構成というビビッドな文脈が不可避免的に生まれるものである。しかし今日のストックビデオという存在は、個々の素材段階においてあらかじめ特定の編集意図を見越して撮影されたものではない、と言う違いがある。その意味において「そもそも解体されている」のである。あるプロダクションの撮影素材の使えない部分、ジャンクというような意味合いは素材によっては見受けられるものの、特定のプラットフォーム（ウェブサイト）にて販売される時点で、その使用方法を限定しないという了解事項に基づいてデジタルデータとして在庫・陳列つまりストックされている。この状態は私にとって、それぞれの映像素材がチューブに入った絵具に等しいものに思え、映像表現、特に私が携わる実写表現の可能性を大きく開くものと見えるのである。

### 3. プラットフォームの選択

ストックビデオの世界には、「Adobe Stock」や「Shutterstock」などさまざまな有償プラットフォームが存在しており、多少の品質のばらつきはあれど、かなり高品質な素材をそこで見つけることができる。無償のプラットフォームであっても、探し方によっては同等の素材を見つけることができるが、素材数などにおいては有償の方に未だ1日の長があるということができよう。有償プラットフォームには1素材いくらという、素材ごとに支払いを行うシステムのものもあれば、いわゆるサブスクリプションという、一定額を払うことで一定期間素材を任意の数だけダウンロードして利用可能なシステムを取るものもある。

このシリーズを始めるにあたって数々のプラッ

トフォームを吟味した結果、「Storyblocks」を選択することとした。数多くのデジタル制作アプリケーションを提供する業界大手 Adobe社のAdobe Stockのサービスでは、私が作品制作でメインに利用するAE やAdobe Premiere Proの編集画面に素材のダウンロードウィンドウが組み込まれた形で現れ、インターネットに接続しながらの制作を行えば、素材管理などの面においても非常に便利なシステムとなっている。しかし現状では1素材いくらかという素材ごとの購入費用がかかる点、また素材利用のレギュレーションにおいてはやや複雑な確認作業が必要になってくる点が、資本や労働力の少ない個人作家の作品制作においては大きなネックになってくる。Storyblocksは知名度においてはやや最大手には劣るが、比較的安価な年額料金（2020年9月時点で\$199.00/年）でダウンロード数制限なしのUnlimited Videoプランが購入可能な点、また他のプラットフォームと比べ、素材利用に関するレギュレーションがシンプルで、利用者目線で使いやすく作られているという点がプロジェクトの目的と合致するように感じられ、利用を決定した。

#### 4. 制作の新条件とワークフロー

上述してきたことを踏まえて、本プロジェクトの制作における新条件を、下記のように決定した。また以前の条件との比較を【図1】に示した。

- 新条件1. プラットフォームをStoryblocksに限定すること。
- 新条件2. 素材は実写の2素材のみを使用すること。
- 新条件3. 実写映像のみのレイヤー構造を利用すること。
- 新条件4. 1カットの小作品を、数多く制作すること。
- 新条件5. 作品群をSNSへと投稿すること。

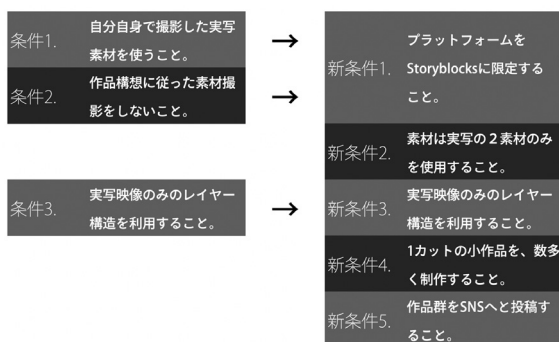


図1

#### 4.1 新条件1～4

〈新条件1〉の意味合いは、第三章で述べたようなレギュレーションの問題もさることながら、データベースの外在化という文脈の明確化である。自分以外の他者の撮影素材というだけではなく、明確に「あるプラットフォームで購入した素材」という文脈を付与すること。数々のプラットフォームから任意の素材収集を行っても制作は可能だが、それではデータベースが自分の制作環境、自分の所有するストレージでの内在化を経てしまう事になる。そうではなく、特定の外在プラットフォームから素材をそのまま取り出して利用するフローを、作品プロセス内に明確に組み込む必要があったのである。無論自身のストレージに素材データを便宜的に保存することでのデータベースの内在化は発生してしまうが、Storyblocksからのダウンロード素材のみを格納するフォルダを作り、編集時にはそこから素材を読み込むことで、内在化プロセスをスルーする意味合いを持たせた。

〈新条件2〉の狙いは、第一章で述べた記録性の作品化というコンセプトを旧作より明確に示す事である。実写映像素材に含まれる記録性は、それが統合され一つの作品となった後でも、引き続き十全に保持されることが望ましい。観客が作品全体のイメージと素材そのもののイメージの間を自由に行き来できる柔軟性が作品構造そのものの中に含まれていなければ、作品に記録性を通底させることは難しいからだ。基本的には、多くの素材を重ねる事で素材それ自体のイメージ=記録性は薄まってゆく為、必要最低限な2という素材数を規定した。

〈新条件3〉については従来の制作からの引き継ぎ条件なので詳細は割愛する。

〈新条件4〉は、「映画」ではなく「ビデオ」、さらに言えば「映像」というより大きな視点を提供するためのものだ。カットの連なりが生む映画のストーリーの萌芽を事前に摘み取るために、1作品は1カットのみとして制作する必要があった。

#### 4.2 新条件5

〈新条件5〉も、自分にとっては重要な転換である。芸術作品の発表の場は当然美術館やギャラリーであるという固定観念は、数多の「～アート」が乱立する昨今においても支配的であるように思う。作品があり、それを置く場があるということは至極当然に思われるが、映像その他の複製芸術においては、そ

の場に置けば芸術作品のauraを纏うという、作品と場と関わりにおいての政治的な問題を不可避的に生み出してしまふ。特にすべてのプロセスがデジタル制作で行われる作品においては、その場に置くことで生まれる刹那的な唯一性の体験そのものが作品になると言う側面はあるにせよ、データと言うものに本質的に含まれる複製可能性や、そこから生まれる拡散可能性に蓋をしようと言う一面も合わせ持っている。

本プロジェクトにおいて私は、この複製性そのものがビデオ・アートの本質であり、それそのものがメディウムであると言う立場に立っている。版画の領域におけるエディションという考え方には、版の持つ物理的耐久性から導き出される一定程度の必然性があるが、映像、特にデジタル時代におけるシングルチャンネルのビデオ・アートにおいては、その必然性はほぼ消滅したと言うことができよう。それが投機目的であれ、純粋な美術愛好家によってであれ、映像作品を特定個人が所有することは現実的に不可能なのではないか、という問いが、どうしても立ち上がってきてしまうのだ。

この問いに対しての最終的な答えは私自身の中でもまだ出てはいないが、そのことに向き合った何らかのアクションをアーティストとして行う必要性を長らく感じてきた。そこで本プロジェクトにおいては所有ではなく「共有」、さらに言えば、不特定多数による半永続的な共有というアウトプット方法までを含めての作品化のために、SNS、特に私個人のInstagramアカウントをベースにしたコンスタントな投稿を必須とすることとした。

### 4.3 ワークフロー

諸新条件を踏まえてのワークフローは下記である。

Step 1. 素材収集。Storyblocksから任意のstock video素材をダウンロードし、自らのストレージに再度ストックする。

Step 2. 編集。それらstock video素材の中から適宜2素材を選び取り、それらを上下に重ねるレイヤー構造を基本に映像作品としてまとめてゆく。

Step 3. Instagramへのシリーズ投稿。

1つの作品制作のフローとしては、2素材のみを使った1カットの作品であることから、〈Step1〉〈Step2〉が直結する非常にシンプルなものとなるが、

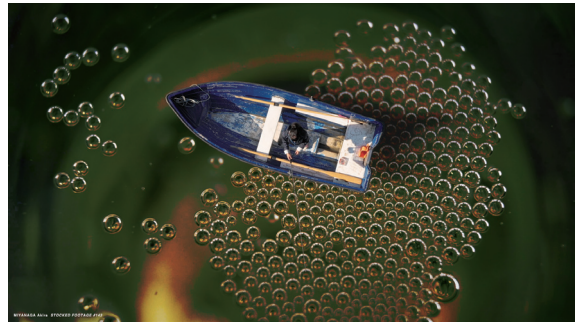


図2

一例をあげてやや詳細を語ってみよう。【図2】はシリーズの143番目の作品『STOCKED FOOTAGE #143』のキャプチャー画像であるが、ここには下記の素材が使用されている。

- ① おそらくドローン撮影されたであろう、ボートと釣り人のトップビューのロングショット
- ② 発泡性の飲み物をグラス真上から捉えたクローズアップショット

2つの素材を重ねる際にはAE上で幾ばくかの合成スキルは必要となってくるが、スキルの種類も素材の組み合わせによって異なってくるので、ここでは詳しく解説はしない。重要なことは、共通項を持つ2つの素材を見つけ出すことである。【図2】の例で言えば、共通項は「トップビュー」、すなわち真上からの視点であるという部分、もう1つは「液体面」という物質性だ。

だが、本プロジェクトの作品群を成立させるためにさらに重要なことは、2素材における異なる部分を見つけること、そしてそれらをつなぐことである。図2で言えばクローズアップショットとロングショットの違いであり、グラスとボートという被写体そのものの大きさや意味の違いが、一画面に同居していることだ。レイヤー構造は映像の解釈可能性を広げるものだが、その可能性を最大化するためには、素材間の関係性においても大きな距離感を盛り込むことが必要であると言える。

そして〈Step3〉において、完成した数秒から数十秒の作品をSNSに投稿し続けてゆくことで、本プロジェクトにおけるワークフローが完結する。【図3】ただし、一度素材として登場したものが、二度と使われないということはない。同じボート素材が別の素材と組み合わせられて、別の作品として投稿されることもある。視聴者に提示したいものは映像制作スキルではなく、映像の複製性の持つ可能性そのものであるからだ。

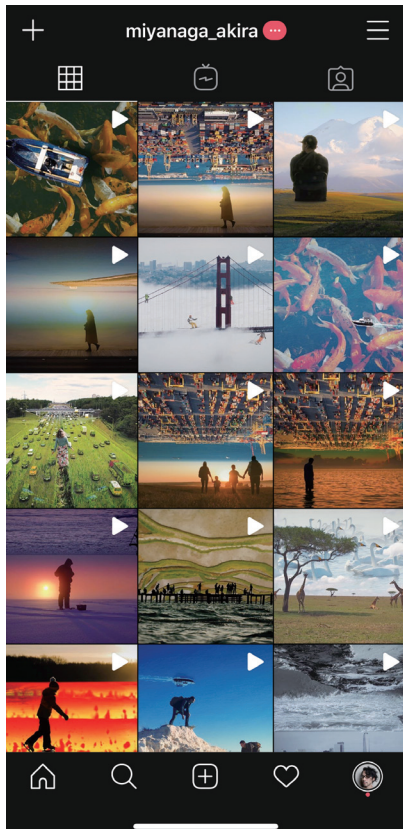


図3

とで、樹木全体の形を把握することに近い。

一つのストーリーを紡ぎ出し、確定させるのではなく、小さなナラティブを可能な限り多く作り出し、常に比較と関係性の中にあり続けることが、私自身が映像そのものや、あるいは世界へ相対する作法であり、また本プロジェクトの視聴者や本稿読者の方々に提示したい視点である。

## 5. ストーリーとナラティブ

論理性というものは、一般には物事を整理し、言語化し、定義し、並べることによって成立するという構造を持っている。本稿を書く上においても、稚拙ながらその論理性を吟味して文章を組み立てている。他者に何かを明確に伝えるためには論理性が必要であるからだ。だがその構造ゆえに生み出される分断は、実はあまり目を向けられることがない。あらゆる分野であらゆるものやプロセスが細分化されている社会の中、それらのものやプロセスの総数も飛躍的に増大している。そのような膨大な数の中から任意のものを選び出し、それを一筋に並べることで作られた論理性が、本当に実用的で、汎用性を持てるのだろうかという点に、私は大きな疑問を持っている。

一筋の論理性を構築することは、一本の樹木の幹から、その一枚の葉までを辿るようなものであり、その樹木全体を見渡すことは難しいのだと私は考える。ストーリーも、つまり現状ではまだ支配的な映画の形態も、まさにこのような論理構造を利用したものだろう。だが私が本プロジェクトにおいて目指すことは、一度その樹木から飛び出して、あの葉に触れ、この葉に触れ、その行為を幾度も繰り返すこ