

#### -複合的に取り組むことの自然さ

私は制作から、人がものを選択する際に伴う判断の厳密さというものを考えています。

環境というものは因果、相関に関わらず多面的です。社会や個人のパーソナルな課題を一つずつ抽出しようとするのは、現実での自然さから離れてしまうと考えています。私たちは複合的に同時的に、課題へと取り組むことが自然だと信じています。

仮に映像を構成する要素を解体したとして、画の連続、音、物語、撮影、編集と要素が抽出されても「映像メディア」をクリティカルには語れません。

#### -運用と進展

映像メディアにおける編集という単位は創作の話ではなく、運用であると考えます。運用とは方向づけることであり、これを制作のスタート地点に置いた時、傍からは創作の態度を取りつつ、常に作家の中では運用を課題としています。

個人の感じる「暑い」「寒い」の知覚や、ビデオカメラに収められたレゴブロックを挙げても、何であれ、媒体が如何に運用され時間が進展して行くかが私の課題です。

文学上の技法を指す慣用表現に「チェーホフの銃」「燻製ニシンの虚偽」というものがあります。この2つの概要は、時間を伴う芸術において序盤に導入される要素は終盤へのリード、あるいはミスリードであることの喩えです。

時間芸術上に現れた銃は何かを傷つけることが受け手に期待されており、そのように運用されることがある種の正義を伴っています。

#### -ポイント

ストックとフローの関係が流動的であるように、「カット」のストックが「シーン」に、「シーン」のストックが「シーケンス」にと、「シーン」ひとつを相対的に把握することも困難です。

その次元の連続が次の次元の基礎となりますが、基礎の発展にはどうしても特別なポイント（点数もしくは地点）を必要とします。

私の制作はこの流れをもとに、発展するための特別点（点数もしくは地点）とその際に現れる選択の厳密さを同時的に模索しています。