

西 2 丁目地下歩道映像制作プロジェクト 小田香作品「Underground」スクリーン上映&トーク

イベント

日時：2022 年 6 月 11 日（土）14:00 ～ 15:30

会場：SCARTS コート（札幌交流プラザ 1F）

登壇者プロフィール

小田香

フィルムメーカー／アーティスト

1987 年大阪府生まれ。イメージと音を通して人間の記憶（声）— 私たちはどこから来て、どこに向かっているのか— を探究している。2013 年、映画監督のタル・ペーラが指揮する映画作家育成プログラム film.factory に参加し、2016 年に修了。ボスニア炭鉱を撮った長編第一作『鉱 ARAGANE』（2015）が山形国際ドキュメンタリー映画祭アジア千波万波部門にて特別賞を受賞し、各地の国際映画祭等で上映。『セノータ』（2020）にて第 1 回大島渚賞を受賞。2021 年、第 71 回芸術選奨文部科学大臣新人賞を受賞。

長崎隼人

プリプロダクションマネージャー

1985 年広島県生まれ。ビジュアルアーツ専門学校大阪卒。『劇場分子』主宰の金子光亮氏に映画批判を学ぶ。卒業後、映画は映画館で見るという鑑賞の原理主義を貫き、スクリーン以外では映画を見ない生活を送る。同時期に映写技師や録音スタジオの仕事をしながら国内の作家の特集上映や爆音上映などを関西で行い、これらの経験をもとに映画上映に特化したプリプロダクションスタジオ Bartlab を立ち上げる。『セノータ』（2020）に整音とグレーディングで参加、『二重のまち／交代地のうたを編む』（2019）はグレーディングを担当した。※本作ではテクニカル・ディレクション／音響／グレーディングとして参加。

杉原永純

プロデューサー／キュレーター

1982 年福井県生まれ。東京芸術大学大学院映像研究科映画専攻修了。オーディトリウム渋谷（2011-14 年）番組編成担当、山口情報芸術センター [YCAM] キュレーター（2014-2019 年）、あいちトリエンナーレ 2019 キュレーターとして映像プログラムを担当。並行して『ワイルドツアー』（三宅唱監督／2018）などの映画作品のプロデュースのほか、『潜行一千里』（2016／空族＋スタジオ石＋YCAM）、『ワールドツアー』（2018／三宅唱＋YCAM）などの展示作品のキュレーションも行う。

※2021 年度より本プロジェクトのディレクターを務め、本作ではプロデューサーとして参加。

岩田拓朗

札幌文化芸術交流センター SCARTS テクニカルディレクター

1982 年、山口県生まれ。2003 年山口情報芸術センター [YCAM] 開館以来、研究開発チーム YCAM インターラボに在籍。舞台芸術およびメディアアートの領域でステージマネージャー、エンジニア、テクニカルディレクターとして多数の作品制作に携わる。2016 年には文化庁在外研修制度を活用し、ドイツ・ベルリンにて ART+COM のプロジェクトに参加。個人の活動としても、アーティストとのコラボレーションによるクリエーションを国内外で積極的に行っている。2018 年 4 月より SCARTS で現職。2019 年に「+ A & T」を立ち上げディレクションを担当。

札幌市内の地下空間の映像作品が、地下歩道で流れることの意味。



本稿は、2022 年 6 月 11 日に行われたトークイベントの内容をダイジェスト版として編集したものです。

岩田拓朗（以下、岩田）：本日はお集まりいただき、ありがとうございます。SCARTS ラーニングプログラム vol.1、西 2 丁目地下歩道映像制作プロジェクト、小田香監督作品「Underground」のスクリーン上映とトークを始めます。札幌文化芸術交流センター SCARTS のテクニカルディレクターの岩田と申します、よろしくお願いします。本日はまず、小田監督の作品「Underground」をご覧いただき、その後に小田監督、制作メンバーの杉原さん、長崎さんにご登壇いただいて、お話を伺います。

このプロジェクトは、札幌地下街オーロラタウンとここ札幌市民交流プラザをつなぐ西 2 丁目地下歩道を舞台にした映像制作のプロジェクトで、毎年、1 組ないし 2 組の作家に制作を委嘱し、4 面プロジェクションで構成された横長のスクリーンと歩行空間という特徴を生かした、多様で実験的な映像表現を探索しています。2019 年から始まり、今回の小田監督の作品を含めて 5 本の作品が上映されています。大通駅から札幌市民交流プラザにお越しの際は、ぜひご鑑賞ください。またこのプロジェクトでは、2021 年からディレクターとして杉原永純さんをお迎えし、制作を監修していただいています。

杉原永純（以下、杉原）：ご紹介にあずかりました杉原です。西 2 丁目地下歩道映像制作プロジェクトのディレクターとして、作家を選んだり制作をサポートしたりという仕事をしています。「Underground」という作品は、小田香さんが構想・発案され、この会場にもいる筒井龍平さん（プロデューサー）と私の二人がプロデューサーとして参加し、2020 年の後半から進めているプロジェクトで、いずれ映画にもしようとしているものでした。これまでに西 2 丁目地下歩道のプロジェクトで制作された中には「地下」をテーマにした作品がなかったので、今回は一貫して「地下」をテーマに映像制作されてきた小田さんにぜひお願いしようということで、この作品ができました。すでに地下歩道でご覧になった方もいらっしゃるかもしれませんが、本日のために特別な環境を作っていただきましたので、まず作品をご覧いただきたいと思います。それでは作品を上映します。

地下で撮った不思議な映像に 空間に従属しない音を合わせる



杉原：それでは本日の登壇者をご紹介します。本作の監督の小田香さんと、テクニカルディレクションを担っていただいた長崎隼人さんです。まずは小田さんから、作品をご覧になった皆さんに一言いただけますか。

小田香（以下、小田）：小田です。今日はお来場いただきましてありがとうございます。私も見て、どんなことを言葉にすればいいかわからない作品だなと、作っておいて思ったのですが（笑）。でも地下歩道とはまた違った空間での上映で、見えない部分が見えたり、聞こえない部分が聞こえたという感触があって、このようなかたちで上映できて非常にうれしく思っています。

杉原：長崎さんは今回はどういうところで制作に携わっていただけたのでしょうか？



長崎：フィルムを回したり、ライティングをしたり、プロジェクターで現場に映像を映したり……ざっくり言うと技術全般ですね。あとは最後の音の仕上げといったところも。

杉原：今見ていただいた4面の映像はすべて札幌市内で撮っていて、普段は立ち入れないところばかりです。具体的な場所を説明すると、向かって一番左手の映像は札幌駅の地下にある融雪槽です。札幌駅の北口の真下に雪を溶かすための巨大なプールがあって、そこに映像を投影して撮影しました。左から2番目の場所は、モエレ沼公園の大噴水。巨大な噴水の地下に入らせてもらって撮影したシーンです。向かって右から2つ目の映像は市営地下鉄です。車両基地でメンテナンス中の車両の中での撮影と、車両基地の間の線路にカメラを置いて撮っています。一番右手は場所が分かりづらいと思うのですが、マンホールの下で映像です。札幌市水道局にご協力いただきまして、白石のとある小さな川の下に通っている雨水管を撮影しました。そこに投影

した映像の一部は、定山溪の上水道で撮っています。最終的に4面で構成されることも踏まえて、小田さんはどのように考えてこの映像を作ったのでしょうか？



小田：普段は撮影の前に明確なプランを作らないのですが、今回は許可がある場所での撮影に加えて、スタッフが必要な16ミリフィルムでの撮影だったので、いろいろプランを立ててから撮影に臨みました。4面を作るのは自分も初めてで、どんなものになるか想像するのが難しかったです。まずはそれぞれの面で考えて、編集の中で4面のバランスを取ろうと。なので、私の中では明確にそれぞれの面にテーマがあります。

杉原：長崎さんは、今回の「Underground」には企画段階から参加して、撮影でも通常の映画撮影だと複数のスタッフが関わる仕事を一手に引き受けてくださって、七面六臂の活躍をされていましたが、こういったところに気をつけて小田さんに提案したのですか？

長崎：小田さんは一人でイメージを作れる作家なので、その上で参加して一緒に作るからには、ひたすらアイデアを出すようにしました。見当はずれなことも含めて。

小田：8ミリは多少経験がありましたが、16ミリは初めてで。何が映って何が映らないのかがモニタリングできないので非常に不安だったのですが、長崎さんがアドバイスやアイデアをくださったので心強かったです。

杉原：16ミリフィルムは特別感のある映像になりますが、撮ったものをその場で確認することはできません。きちんと撮れるように測定して撮影したり、残りの尺でどのくらいの時間撮れるか計算したり、非常にアナログな作業です。作品の中で重要な要素として、いろんな場所に映像が浮かび上がっていましたよね。札幌の方々からご提供いただいた映像、実験映画作品や昔の家族のホームビデオなどを現場に投影しています。

ここであらためて聞いてみようと思います。映画「鉦 ARAGANE(※1)」や「セノーテ(※2)」でもそうですが、小田さんはなぜ「地下」を被写体に映像を撮り続けているんですか？

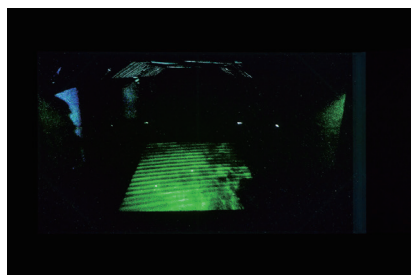


小田：「鉱 ARAGANE」も「セノーテ」も、自分で見つけた題材ではなく、たまたま紹介していただいた場所が炭鉱であったり、地下の泉であったり。自分では意識して「地下」に取り組んできたわけではないのですが、何かあるはずだと思って、もう一回「地下に潜った」というのが本音です。いろんな記憶とか、集合的な無意識や歴史に興味があるっていうのはもちろんですけども、それだけじゃない何かを。



杉原：小田さんは「記憶」という言葉を意識的に使われますね。今回の撮影では小田さんが監督をやりつつカメラマンもやる、その両方を兼ねているので、一緒に制作をしていると「どこにカメラを向けるんだろう？」ということが一番気になりました。撮影したどの場所にも、具体的な仕事の間であったり、誰かがそこにいた痕跡であったり、そうしたものがあるんです。現場にいらすと感じることができるのですが、通常、撮られた映像としてはなかなか表現できないものですが、完成した4面の映像の中ではしっかりと見てとることができました。あとは音の要素ですね。小田さんはすごく音に意識的な作家だと思いますが、今回はどのように音を作ったのでしょうか？

小田：リサーチの段階から長崎さんと一緒にレコーダーを回しながら街や自然の中を歩いて、気になる音や、環境音、風の音など、短い音をいっぱい集めました。融雪層の中の音っていうのがあるのですが、自分たちが録りためていた音をその空間で鳴らして録音してみたんです。その時点で映像にマッチするかは想像がついていなかったのですが、何ができたかなって遊びながらやりました。



杉原：実際の録音の作業でこの音が面白かったみたいなのはありましたか？

長崎：融雪槽の上がバスターミナルなんですよ。バスの音とか、人が出入りしている音とか、あるいはもっと遠くの駅の音とか、めちゃくちゃ聞こえてくる。あの融雪槽のスペースはかなり反響があるので、そういう場所で音を出してみようと思ったんです。映像はプロジェクションするから、音も同じようなことをしたっていいじゃないかって。プラスアルファでその空間が持っている音が一緒に入ってくるというのは面白かったですね。あれはすごくいい音でした。

杉原：音の編集はかなり緻密に構成されていると思うのですが、どういう順番で作業されていますか？

小田：まずはイメージが先行して、それに音を付けていきます。付けていくというか並べていく。その並びは私がやるのですが、その並んだ音たちをいかに響かせるかというのが長崎さんのお仕事です。音は空間に合わせた響き方をしますが、そうじゃない響き方もあっていい。そしたらこの空間が違う空間になるんじゃないかって、空間に従属なくていい音のあり方というか。

※1 ポスニア・ヘルツェゴビナの炭鉱の姿を生々しく捉えた、2015年製作のドキュメンタリー映画。

※2 メキシコ・ユカタン半島北部に点在する洞窟内の泉「セノーテ」をテーマにした、2019年製作のドキュメンタリー映画。

地下を地上にするという 映像の視点・視座の転換を



杉原：今回の作品では、いろいろな技術面、具体的にはプロジェクションの映像のコントロールなどで岩田さんのお力も大きかったです。制作全般を通して、何か印象に残っていることは？

岩田：地下空間で上映されるものなので、これまで制作された作品では「日光」や「光」をテーマにすることがあったのですが、今回は地下に「地下」がある。地下歩道で見たときに違和感を覚えるのかなと思ったら、しっくりくるっていうのが逆に変だになって。小田さんと杉原さんはそこをどう意識していたのか、前から聞いてみたいと思っていました。

杉原：今回の件で最初に札幌に来たときに、どういう作家さんにオファーすべきかを考えたんですね。上映場所も確認したのですが、インパクトがあったのが、札幌の地下の巨大さ。2020年の12月で寒くて地下を歩くしなくて、札幌駅に着いてここ（SCARTS）まで、一步も外に出ず建物から建物へ移動できることに驚いたんです。その印象がすごく強くて、小田さんをお願いするのが自然だと思いました。

小田：お話をいただいた時点では、それほど「地下」にこだわっていなかったのですが、実際に地下歩道で作品を見的过程中、私自身、あの壁の向こうに違う地下があってもおかしくないって感じるようになったというか。あの壁の向こうに真っ黒い川や海、水平線が広がっているかもしれない、そういう実感というか体感がありました。

岩田：僕も同じように感じていて、もちろんロケーションがすべて札幌というのが大きいと思うのですが、それこそ壁の向こう側にあの景色が広がっているかもしれない、みたいな見方ができるのが新鮮というか。



杉原：長崎さん、札幌の地下を巡ってみて他の街と違うと感じたところがありますか？

長崎：でかさはホントすごいですよね。ズドンと駅からずっとまっすぐみたいな、あれは他にはないですね。大阪の地下も広いけど、よくダンジョンとか言われるように入り組んでいるんですよ。札幌みたいなズドンとした広さとは違って。

杉原：ジャミロクワイという 90 年代のミュージシャンがいますが、彼の代表曲、あれは札幌の地下街にインスパイアされて作ったって本人が言っているんですよ。ライブで札幌に来たときに、寒い時期で地上に誰もいなくて、歩いているおばさんに「みんなはどこに行ったんだ」と聞いたら「地下にいる」と。行ってみたらみんな地下を歩いている。そのことに彼はものすごく驚いて、この街は狂っているんじゃないかって感じで作ったのが「Virtual Insanity」という一番有名な曲だそうです。やっぱり札幌の地下は特別で、アーティストに影響を与える何かがあるのではないかと。

長崎：ロケハン（※3）でいろんなところを回中でよく考えるのが、一体どこまでが地下なんだってことです。皆さんも作品を見ながら、ちょっと頭の片隅で「どこまでが地下なんだ？」って考えてもらえると「あれ、もしかして？」みたいな何かがあるのかなという気がしています。



小田：自分が地下というキーワードから解放されるためには、地下を地上にするしかない。視点もしくは視座の、その転換を起こすしか、地下からの囚われから逃げられないかもしれないという危機はあって。このプロジェクト

の成功と呼べるものが一つあるとしたら、そういう視座の転換かもしれません。

岩田：僕から質問してもいいですか。今まで小田さんは映画を撮ってこれた。映画館だと決められた時間に決められた席に座って鑑賞するわけですね。今回は映像インスタレーションというかたちで常時上映される。こういう展開になったときに何か感じられたことはありますか？

小田：難しい質問ですね。映像インスタレーションの場合、映画と違ってその空間にずっと映像があるというのが、まだうまく捉えられないです。

岩田：もうひとつお聞きしますが、小田さんが役者さんを撮ったらどうなるんだろうなっていう興味が個人的にあって。昨日も改めて「セノーテ」を見てそんなことを思ったのですが、いかがですか？

小田：いくつか挑戦したいことがこのプロジェクトにはあるのですが、私が何らかの演出をつける人間がいてもいいんじゃないかっていうのは思っていて、それは挑戦したいです。

岩田：あと杉原さんにお聞きしたいと思ったのが、作家の選定について、こういう形式の作品を作れる人を探すのがすごく難しいんじゃないかと思うのですが、どういう考えを持ってアーティストを選んでいるのか教えていただけますか。

杉原：小田さんの場合はテーマですね。地下をテーマにするというところからお願いしたいと思いました。映像作品は始まりから最後まで見てもらうのが基本ですが、展示映像というのは最初から見ても途中から見てもいいし、どこで退出してもいい。特に地下歩道は通路なので、基本的には歩いている人たちがいて、そこに映像が流れてはいるけど、注視してくれることは正直難しいだろうというのはありました。映画作家全員がこういう展示映像を作るのに向いているわけではないし、こんなテーマだったら関心を持ってもらえるかなとか、いろんな要素のパラメータで作家を選定するので、一概には言えないですね。

※3 ロケーション・ハンティング。映画やテレビの制作で主に屋外のロケ地を探すこと。

地下と水とフィルムと音 見た人それぞれが感じたこと



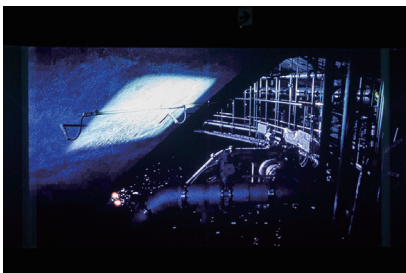
杉原：それでは、作品について、もしくは小田さん、長崎さんにご質問などあれば挙手をお願いします。

質問者1：4面あってどれを見ればいいのかっていうのが率直な感想で、すごく難しいなと思いました。気になったのが地下と水の関係です。札幌市内をロケハンしていく中で、水があるところを選んだのか、地下にたまたま水があったのか、地下の選び方と水についてお話を伺えればと。

小田：地下と水はセットっていうぐらい、地下には水がある場所が多いです。今回は公園の噴水と融雪槽を撮っていますが、自然にできた穴や洞窟もそうですし。自分の選択というよりは、もうそこに存在しているという感覚が近いですね。

長崎：その通りです。

小田：我々が地下に行くと水があるという感じで。水は好んで撮影したい対象物ではあります。



長崎：今回は工業的な空間ですけど、例えば手で掘ったような洞窟なんかを見ても、やっぱりすごくウェットなんですよ。どんどん湿度が高まっていて、場所によっては水が抜ける余地がないから、地面に空いた穴の中にずっと深い水があるみたい。必然的にそうなるっていう感じだと思います。

岩田：札幌もそうだし、メキシコでもそうだし、どこへ行っても地下と水は切っても切り離せないみたいなイメージですね。

小田：そうですね。メキシコもそうでした。

杉原：すごく素朴な疑問ですが、「鉱 ARAGANE」のボスニアの炭鉱では水ってどうなんですか？

小田：炭鉱では突発的に出てくる水があって、それも事故要因の一つになります。パンって出てきたら穴も塞がっちゃいますし、逃げられないので死亡事故につながります。

杉原：炭鉱でも切っても切り離せない。

小田：そうですね。青函トンネルとかでも定期的に排水しているそうです。ポンプが通っていて、ずっと継続的に。

質問者2：ロケ地の候補は他にどんなところがあったのでしょうか？札幌に住む者として、今回使わなかった候補地を具体的に教えていただけるとうれしいです。さらにその中でこの4つがなぜ選ばれたのかということが知りたいです。

小田：今バツと思いついたところでは、水道局の方が連れて行ってくれた穴があと2つありましたよね。



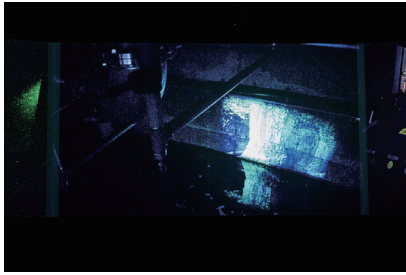
杉原：そうですね。

小田：でも、それは穴の中に大きな……あれ何て言うんですか。

長崎：トンネルの中に水を送る管が入っているような空間。

小田：水はその管の中を流れていて。私の中では下水道とか雨水道のイメージは、水が足元に流れているものだったので、他の2つの穴は候補から外しました。もう一カ所、水が流れている場所があったのですが、比較的小さな穴で、本撮影には使っていないです。他にありましたか？

杉原：このロケハンを担当してくれたのは、SCARTSの方で、非常に的確にロケーションを提案してくれたので、他はほぼなかったと思うのですが……ああ、地上ですが、石山緑地がありましたよね。



長崎：あと、モエレ沼公園の雪を貯めている場所。

杉原：そうですね。大噴水のほかに、モエレ沼公園に雪を貯めて冷房に使っている施設があって。中には入らなかったけど見学しました。

質問者2：このデジタル時代になぜ 16 ミリのフィルムを使ったのかということ、今日ここで見られてすごく良かったと思っているんですが、先程、地下歩道とここの違いで新しい発見があったと小田さんがおっしゃっていた、その発見について教えていただけますか。

小田：発見でいうと、編集のときや長崎さんとの作業中はいろんな音が聞こえているのですが、映像を展示する地下歩道には空間の音や人通りというものがあって。編集のときの音の設計では、そういうことを予測してなかった。自分でも、今回初めてこういうスクリーンで作品を見たので、地下では聞こえなかった音が聞こえたというのがありました。

16 ミリについては、個人的な憧れじゃないですが、回してみたかったというのが大きい。お金はかかりますし、失敗したら大変ですが、地下で撮る、基本的には照明をたかないと何も見えないっていう中でいい挑戦だったという気がしています。デジタルだと見えなくても映ってしまいます。現場で何を見せて何を見せないかっていう取舍選択を、非常に緊張した状態ですというのはいい経験だったと思います。

質問者3：普段はあまりプランを立てないけれども今回はプランを立てて撮影を行ったという話ですが、私がこの作品が小田さんの他の作品とちょっと違うと思ったのは、手や、人の体が映っているところがあって。それを撮っていることで小田さんの一人称みたいに思えるようなところがあって、過去のフィルムと重ねると、昔の記憶を想起させるようにも捉えられました。もともとのプランではどうだったのでしょうか？

小田：以前から「Underground」プロジェクトの全体を通して、影というリーディングキャラクターのようなものを置いて、影がいろんな記憶を巡るとか、影によっていろんな空間がつながるということができたという構想があります。じゃあ影は何を目的に巡っているだろう……と考え出すと、影が実態に戻る時間というものに触れないといけないんじゃないかなという気がして。それで、影絵みたいな手と実体の手を今回は出そうと決めました。手だけじゃなくて、総体的に実体があってもいいなと思っています。



質問者3：フィルムにそう入れようというのも最初のプランで、その影のプランと合わせて考えたということでしょうか。

小田：影の構想自体はパイロット版の時点からあります。最初にパイロット版を作ったときはデジタルとフィルムを合わせて、「セノータ」のような形でやろうと思ったのですが、自分が撮るデジタルのイメージより、フィルムのイメージがすこぶる良かったのでフィルムだけになりました。それでフィルムだけという方向でプロデューサーたちに相談しました。

杉原：小田さんという話の中で、「時間」とか「痕跡」とかキーワードになりそうなものがあって、それを映像で定着させるにはどう撮ればいいのかと考えるんです。デジタルはパッと撮れるし、その場で見て確認できるし、あとでいくらでも加工できる。でも、小田さんが思っている時間の厚みとかを表現するには、やっぱりフィルムがいいだろうと。映画で使う 35 ミリフィルムがあって、もっと個人的な 8 ミリフィルムがあって、その中間の 16 ミリフィルムが、質感とか、撮る際の不自由さを含めて小田さんに合っているような気はしています。

長崎：小田さんのいろんな作品を見の中で、やっぱり分からないことへのアプローチがすごく大きいと感じていて。分かっていたいということでもあり、どこまで分かるんだろうっていう。デジタルってモニタリングできるわけですよ、スマホで撮るのと同じような感じ。でも、フィルムはもちろんそれができない。ファインダーで見られるんだけど、回してる瞬間、フィルムに結像する瞬間っていうのはカメラマンでさえ見えないんですよ。フィルムのスチールカメラをされている方はわかると思うのですが、シャッターを押した瞬間はミラーが動いてレンズからの光はフィルムへ行くので、ファインダーにもその光は来ないんです。だから誰も見てないんですね。カメラマンでさえ撮っている瞬間の画がどうなっているか不確かなものを作っている。それが、小田さんの「分からないもの」へのアプローチとすごく相性がいいんじゃないかな。

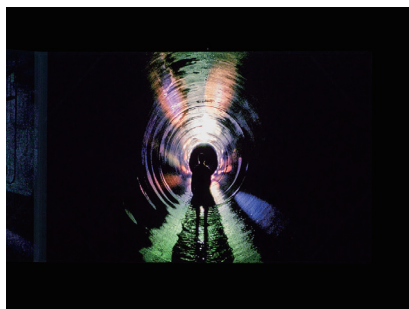
小田：その相性の良さっていうのは、見えないからってことですか。

長崎：どこまでも考えなきゃいけないから。撮ろうとしているものに対して考え続けなきゃいけないっていうことが、方向性としては同じなんじゃないかなと思います。

質問者4：(本イベント前日 6.10 にシアターキノで特別上映のあった「鉦

ARAGANE」[セノーテ]について)失礼ですが音がけっこう不快だったんですね。機械のガガガ、ドドドとか、トランスじゃないけどふわふわしていく音とか。今回「Underground」の音をデザインしていく中で、映画館と全然違う環境で、どういうことを意識されたのかなと。

小田：私は地下歩道で響くことを考えたサウンドデザインはしていなかったです。理想的な環境、例えば今トークをしているこの会場のような、反響がある空間を想定して作ったので、インсталレーションとしてどうかっていうのは、ちょっとよく分らないです。何かの音が不快だとかきついつて感じることも当然あると思うのですが、そういう意味での配慮は自分ではしていなくて。この作品にとって何が誠実かなとか、自分が感じたものに近いものは何だろうっていうのを一番に作っています。



長崎：小田さんからそうやって送られてきたものを、観客がより深く入るようというのを最重視してやっていて、その中で自分にとっての快・不快っていうのはもちろんあるのですが、そこで感情をどう揺さぶれるかを考えて調整しています。だから、そういう意味では不快に感じることは多々あるだろうなと思います。

質問者4：今回の作品に関してはそういったイメージはあまりなくて、時間の問題かもしれないし、広さとかそういう環境もあると思うのですが、今回の現場は音で訴えるのが難しい空間じゃないですか。映像の方が入ってくるような印象があって、作っていく上で違いがあったのかなっていう。

小田：もちろん、自分たち側の主題に対する表現的な違いはあると思うのですが、それよりも違うのは、やっぱり場所自体の持っている音ですかね。我々が今回訪れた場所は、モエレの噴水の下以外は比較的静かなところだったっていうのが大きいかもしれません。

長崎：モエレの噴水は巨大なモーターがガンガン回っていて、すごいパワーなんですよ。僕は「すげえな」とか言いながらノリノリで録音したんですが、作品ではひとつも使われてないですね。

質問者4：ありがとうございます。地下歩道をただ歩くだけでなく、この映像はじっくり見てほしいなと思います。

小田：ありがとうございます。

岩田：それでは、小田さん、最後にひと言お願いします。



小田：「Underground」のプロジェクト自体はこれからも続くので、見てほしいです。私はこれまで、基本的に自分ひとりの選択やアイデアを固めて作品作りをしてきました。でも今回はそういう作り方をしていなくて、周りの人の感覚や意見を初めて取り入れようとしているプロジェクトです。それがどのように自分に作用するのか、自分ひとりでは成し得ないことがあるはずなので、「セノーテ」や「鉦 ARAGANE」と何が違うだろうという観点で見ていただけたらうれしいです。

岩田：ありがとうございます。会場にお越しの皆さん、YouTube をご覧いただいた皆さん、登壇者の皆さん、本日はどうもありがとうございました。

