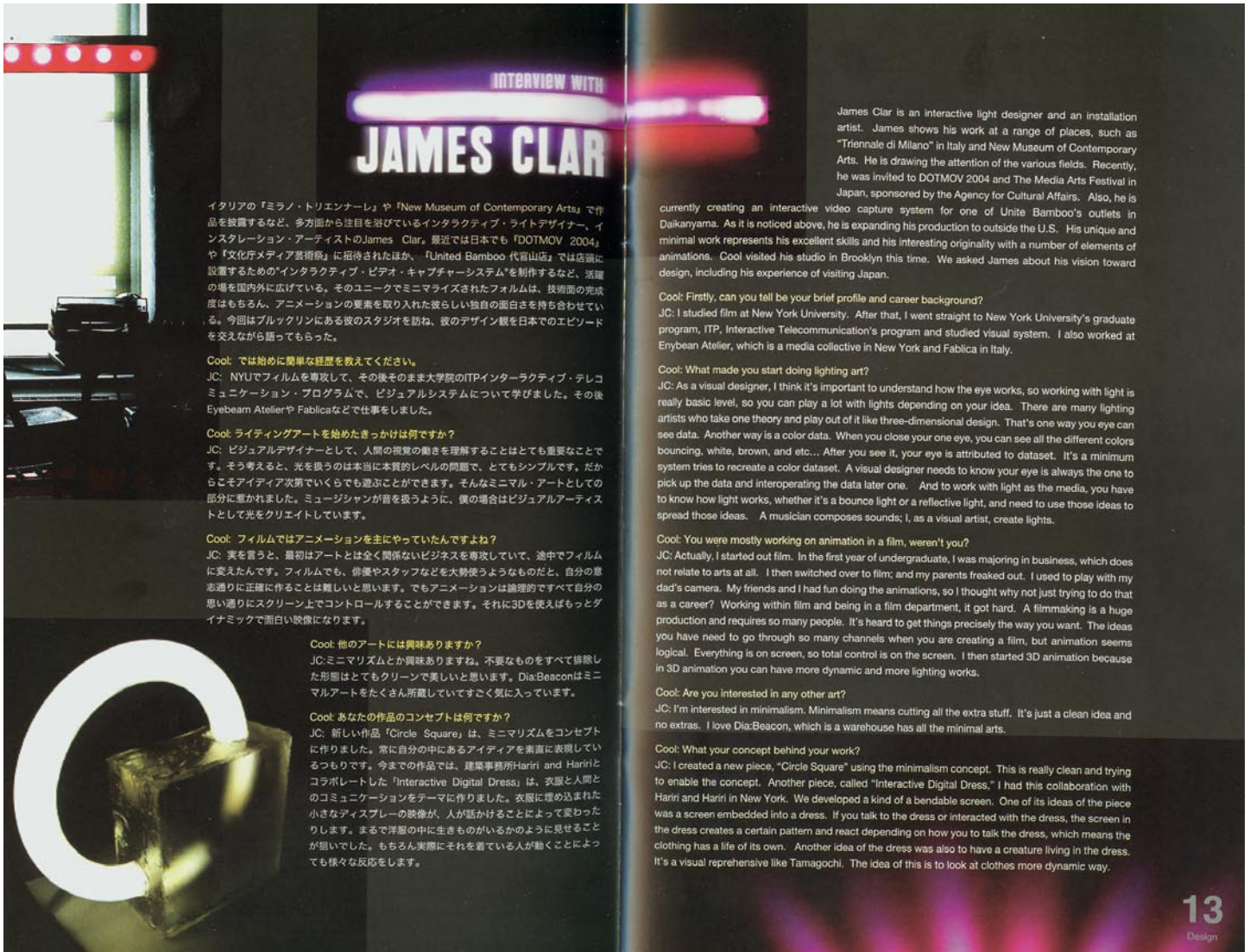




Creator's Infinite Links

Vol. 08 / June - July



INTERVIEW WITH JAMES CLAR

イタリアの「ミラノ・トリエンナーレ」や「New Museum of Contemporary Arts」で作品を披露するなど、多方面から注目を浴びているインタラクティブ・ライトデザイナー、インスタレーション・アーティストのJames Clar。最近では日本でも「DOTMOV 2004」や「文化庁メディア芸術祭」に招待されたほか、「United Bamboo 代官山店」では店頭設置するための「インタラクティブ・ビデオ・キャプチャーシステム」を制作するなど、活躍の場を国内外に広げている。そのユニークでミニマライズされたフォルムは、技術面の完成度はもちろん、アニメーションの要素を取り入れた彼らしい独自の面白さを持ち合わせている。今回はブルックリンにある彼のスタジオを訪ね、彼のデザイン観を日本のエピソードを交えながら語ってもらった。

Cool: では始めに簡単な経歴を教えてください。

JC: NYUでフィルムを専攻して、その後そのまま大学院のITP(インタラクティブ・テレコミュニケーション・プログラム)で、ビジュアルシステムについて学びました。その後Eyebeam Atelierや Fablicaなどで仕事をしました。

Cool: ラइटニングアートを始めたきっかけは何ですか？

JC: ビジュアルデザイナーとして、人間の視覚の働きを理解することはとても重要なことです。そう考えると、光を扱うのは本当に本質的レベルの問題で、とてもシンプルです。だからこそアイデア次第でいくらかでも遊ぶことができます。そんなミニマル・アートとしての部分に惹かれました。ミュージシャンが音を扱うように、僕の場合はビジュアルアーティストとして光をクリエイティブしています。

Cool: フィルムではアニメーションを主にやっていましたよね？

JC: 実を言うと、最初はアートとは全く関係ないビジネスを専攻していて、途中でフィルムに変えたんです。フィルムでも、俳優やスタッフなどを大勢使うようなものだと、自分の意思通りに正確に作ることは難しいと思います。でもアニメーションは論理的ですべて自分の思い通りにスクリーン上でコントロールすることができます。それに3Dを使えばもっとダイナミックで面白い映像になります。

Cool: 他のアートには興味ありますか？

JC: ミニマリズムとか興味ありますね。不要なものをすべて排除した形はどれもクリーンで美しいと思います。Dia:Beaconはミニマルアートをたくさん所蔵していてすごく気に入っています。

Cool: あなたの作品のコンセプトは何ですか？

JC: 新しい作品「Circle Square」は、ミニマリズムをコンセプトに作りました。常に自分の中にあるアイデアを素直に表現しているつもりです。今までの作品では、建築事務所Hariri and Haririとコラボレートした「Interactive Digital Dress」は、衣服と人間とのコミュニケーションをテーマに作りました。衣服に埋め込まれた小さなディスプレイの映像が、人が話しかけることによって変わったりします。まるで洋服の中に生きものがあるかのように見せることが狙いでした。もちろん実際にそれを着ている人が動くことによって様々な反応をします。

James Clar is an interactive light designer and an installation artist. James shows his work at a range of places, such as "Triennale di Milano" in Italy and New Museum of Contemporary Arts. He is drawing the attention of the various fields. Recently, he was invited to DOTMOV 2004 and The Media Arts Festival in Japan, sponsored by the Agency for Cultural Affairs. Also, he is

currently creating an interactive video capture system for one of Unite Bamboo's outlets in Daikanyama. As it is noticed above, he is expanding his production to outside the U.S. His unique and minimal work represents his excellent skills and his interesting originality with a number of elements of animations. Cool visited his studio in Brooklyn this time. We asked James about his vision toward design, including his experience of visiting Japan.

Cool: Firstly, can you tell me your brief profile and career background?

JC: I studied film at New York University. After that, I went straight to New York University's graduate program, ITP, Interactive Telecommunication's program and studied visual system. I also worked at Eyebeam Atelier, which is a media collective in New York and Fablica in Italy.

Cool: What made you start doing lighting art?

JC: As a visual designer, I think it's important to understand how the eye works, so working with light is really basic level, so you can play a lot with lights depending on your idea. There are many lighting artists who take one theory and play out of it like three-dimensional design. That's one way you eye can see data. Another way is a color data. When you close your one eye, you can see all the different colors bouncing, white, brown, and etc... After you see it, your eye is attributed to dataset. It's a minimum system tries to recreate a color dataset. A visual designer needs to know your eye is always the one to pick up the data and interoperating the data later one. And to work with light as the media, you have to know how light works, whether it's a bounce light or a reflective light, and need to use those ideas to spread those ideas. A musician composes sounds; I, as a visual artist, create lights.

Cool: You were mostly working on animation in a film, weren't you?

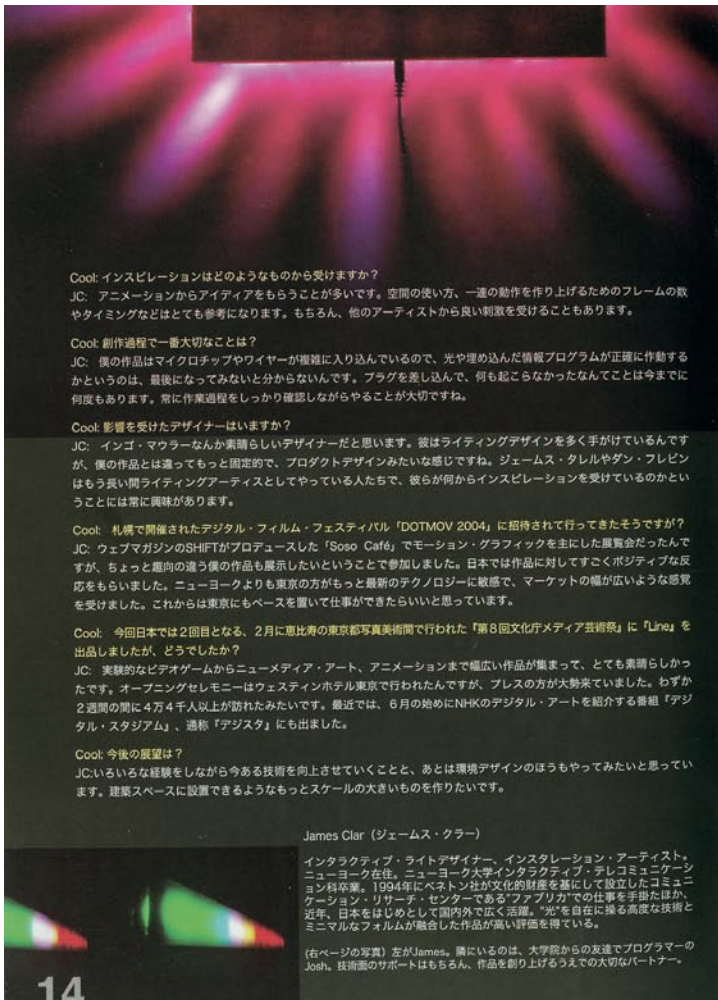
JC: Actually, I started out film. In the first year of undergraduate, I was majoring in business, which does not relate to arts at all. I then switched over to film; and my parents freaked out. I used to play with my dad's camera. My friends and I had fun doing the animations, so I thought why not just trying to do that as a career? Working within film and being in a film department, it got hard. A filmmaking is a huge production and requires so many people. It's hard to get things precisely the way you want. The ideas you have need to go through so many channels when you are creating a film, but animation seems logical. Everything is on screen, so total control is on the screen. I then started 3D animation because in 3D animation you can have more dynamic and more lighting works.

Cool: Are you interested in any other art?

JC: I'm interested in minimalism. Minimalism means cutting all the extra stuff. It's just a clean idea and no extras. I love Dia:Beacon, which is a warehouse has all the minimal arts.

Cool: What your concept behind your work?

JC: I created a new piece, "Circle Square" using the minimalism concept. This is really clean and trying to enable the concept. Another piece, called "Interactive Digital Dress," I had this collaboration with Hariri and Hariri in New York. We developed a kind of a bendable screen. One of its ideas of the piece was a screen embedded into a dress. If you talk to the dress or interacted with the dress, the screen in the dress creates a certain pattern and react depending on how you to talk the dress, which means the clothing has a life of its own. Another idea of the dress was also to have a creature living in the dress. It's a visual reprehensible like Tamagochi. The idea of this is to look at clothes more dynamic way.



Cool: インスピレーションはどのようなものから受けますか？

JC: アニメーションからアイデアをもらうことが多いです。空間の使い方、一連の動作を作り上げるためのフレームの取
やタイミングなどはとても参考になります。もちろん、他のアーティストから良い刺激を受けることもあります。

Cool: 創作過程で一番大切なことは？

JC: 僕の作品はマイクロチップやワイヤーが複雑に入り込んでいるので、光や埋め込んだ情報プログラムが正確に作動する
かというのは、最後になってみないと分からないんです。プラグを差し込んで、何も起こらなかったなんてことは今までに
何度もあります。常に作業過程をしっかりと確認しながらやるのが大切です。

Cool: 影響を受けたデザイナーはいますか？

JC: イング・マウラーなんか素晴らしいデザイナーだと思います。彼はライティングデザインを多く手がけているんです
が、僕の作品とは違ってもっと固定的で、プロダクトデザインみたいな感じですね。ジェームス・タレルやダン・フレビン
はもう長い間ライティングアーティストとしてやっている人たちで、彼らが何からインスピレーションを受けているのかとい
うことには常に興味があります。

Cool: 札幌で開催されたデジタル・フィルム・フェスティバル「DOTMOV 2004」に招待されて行ってきたそうですが？

JC: ウェブマガジンのSHIFTがプロデュースした「Soso Café」でモーション・グラフィックを主にした展覧会だったんで
すが、ちょっと趣向の違う僕の作品も展示したいということで参加しました。日本では作品に対してすごくポジティブな反
応をもらいました。ニューヨークよりも東京の方がもっと最新のテクノロジーに敏感で、マーケットの幅が広いような感覚
を受けました。これからは東京にもベースを置いて仕事ができたらいいと思っています。

Cool: 今回日本では2回目となる、2月に恵比寿の東京都写真美術館で行われた「第8回文化庁メディア芸術祭」に「Line」を
出品しましたが、どうでしたか？

JC: 実験的なビデオゲームからニューメディア・アート、アニメーションまで幅広い作品が集まって、とても素晴らしい
でした。オープニングセレモニーはウェスティンホテル東京で行われたんですが、プレスの方が大勢来ていました。わずか
2週間の間に4万4千人以上が訪れたみたいです。最近では、6月の始めにNHKのデジタル・アートを紹介する番組「デジ
タル・スタジオ」も出ました。

Cool: 今後の展望は？

JC: いろいろな経験をしながらかつてある技術を上向させていくことと、あとは環境デザインのほうもやってみたいと思っ
ています。建築スペースに設置できるようなもっとスケールの大きいものを作りたいです。

James Clar (ジェームス・クラール)

インタラクティブ・ライトデザイナー、インスタレーション・アーティスト。
ニューヨーク在住。ニューヨーク大学インタラクティブ・テレコミュニケーション
科卒業。1994年にベネトン社が文化的財産を基にして設立したコミュニケー
ション・リサーチ・センターである「アフリカ」での仕事を手掛けたほか、
近年、日本をはじめとして国内外で広く活躍。光を自在に操る高度な技術と
ミニマルなフォルムが融合した作品が高い評価を得ている。

(右ページの写真) 左がJames。隣にいるのは、大学院からの友達でプログラマーの
Josh。技術面のサポートはもちろん、作品を創り上げるうえでの大切なパートナー。

Cool: From where do you get your inspiration?

JC: A lot of the concepts come from animation. I learn how to use a space and how
to create a movement by counting frames and observing its timing. When working at
Eyebeam, I was exposed to many established artists. I saw how they functioned and
how they brought out the ideas. I also get influence from seeing other artist's work.

Cool: What is the most important thing during the process of creating your work?

JC: A lot of the time, my work has wires and microchips embedded into lights, so
until the end I don't know if the light really works. It's not unusual that I plugged in
the light, and nothing happened, so it's important that I always make sure if each
process of my project works properly.

Cool: Is there any designers you have influenced?

JC: Ingo Maurer is awesome. He does a lot of lighting designs, but his pieces are
static, different from my work. It's more like a product design. Other designers,
people like James Turrell and Dan Flavin, they have been doing lighting arts for a long.
It's interesting to see where their ideas and influences coming from.

Cool: You were invited to the Digital Film Festival, "DOTMOV 2004," in Sapporo,
Japan. How was it?

JC: Shift, a web magazine, promoted the exhibition on motion graphic works at Soso
Café in Sapporo. I represented my work at there. They wanted me to present my
work because it was something different. I like Japan a lot. I'm trying to build up
more reputation and basis in Japan, so I can work both in New York and Tokyo. I
think there's a great market for my work in Tokyo. For instance, as for the culture,
Tokyo easily accepts the new technology. When I was there the reception for the
work I did was really positive.

Cool: You exhibited your work at the 8th Media Arts Festival, "Line," sponsored by
the Agency for the Cultural Affairs, at the Tokyo Metropolitan Museum of
Photography in February. It was your second time showing your work in Japan. How
was it?

JC: The exhibition for Japan Media Arts Festival was great! The other works were
really great to see; there was a wide range of work from experimental video games,
new media art, to animations. The opening ceremony was really nice at the Westin
Tokyo; a lot of press was there. I think for the two weeks the exhibition was open;
and over 44,000 people came. In Tokyo I was just one the "NHK Digista," which is a
digital arts television program.

Cool: What's your vision toward the future?

JC: I would like to continue experimenting and playing the ideas in lighting to have
more abilities, but also in a long way, I would like to get into more environmental
design. Some projects I'm going to hand out in the near future, I'm starting to move
more toward not just product but a larger scale.



Text / Kazumi Umezawa
Design / Yuko Takizawa