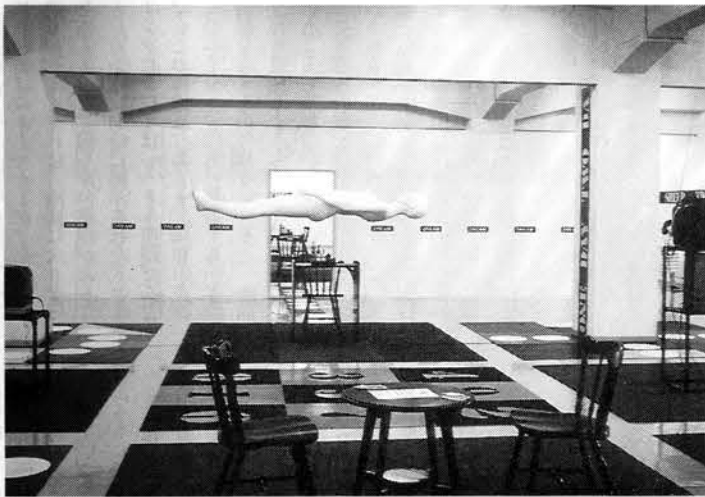


九つの部屋。四つの対象軸。けれどもここには、マンガラのような中心はない。それはむしろ、魔法陣に似ている。あるいはそれは、鏡のないミラーハウスである。かつて、「Valin」の「向こう側」を映し出していたシルエット、「アクタイオン」を誘惑してやまなかった鏡としての泉、あるいは「Honey」の声を渦巻状に吞み込んだブラック・ホールはどこに行ってしまったのだろうか。この「九つの部屋」の中には、鏡面の向こう側にいる他者や世界の影は見えない。彼らの作品に使用されるテキストにあればと執拗に付きまとっていた対話という主題もまた、ここには希薄になってしまったようである。ここに漂っているのは、奇妙な空虚さである。意味の無い対称性。中心の不在。あるいは、意味論的な重力の不在。だがそれによって何か解放されたという感じではない。むしろそこに出現したのは、以前にもまして抑圧的で閉鎖的な空間である。それはいわば、中心の不在によって生成する閉域とでもいうべきものである。

すべての遊戯はこのシニカルな閉域の内部で起こる——この作品はそう叫んでいるかのようでもある。人生とはしよせん、迷路の中で自分自身の姿を際限なく追いかけられるゲームにはならない。と。このゲームの中では、あらゆる部屋は互いに区別がつかないほどよく似ているために、私たちは記憶をしっかりと保っておくことが頼りて

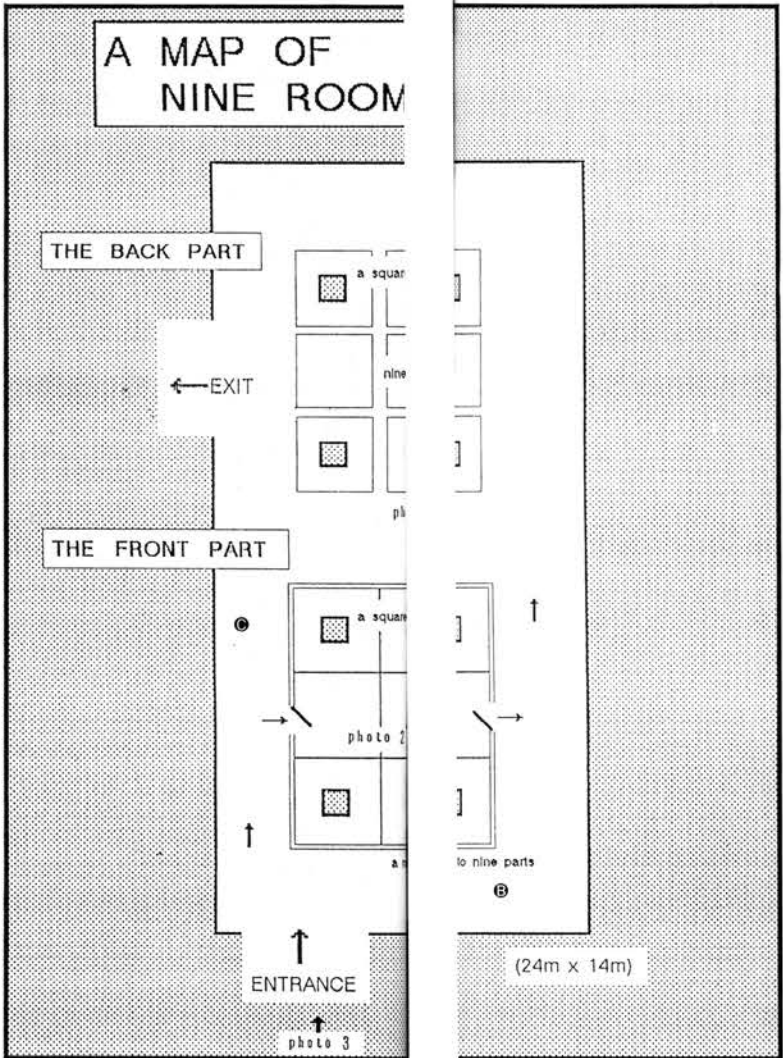
作品の美質でもありました。限界ともなっているようにわたしには思われる。そしてこの傾向は、対話的テキストや物語性の付着が希薄になったことによって、今回ますます磨き込まれた。そのことによって、彼らの作品は純粹で清潔な遊戯空間のようなものへと接近している。だがそれは、静的で安全なもののようにありながら、途方もない抑圧性を秘めているような空間である。それはどこか消費社会における人生という遊戯を思わせ、ポストモダン的な



A



B



ある。記憶こそが、アイデンティティ（ここはどこであり、わたしはだれであるか）を保証してくれる唯一の手がかりだからだ。その記憶がどんなに偽物めいたものであろうとも、また「これは私の記憶でなく、誰かの記憶が移植されたのではないか」という疑いが生じようとも、私たちはそのあやしげな記憶をたよりに、自分の物語の中を生きて行かねばならない。物語の崩壊以後の、果てしない物語。意味の求心的な力が失われたことによる、無限の悪循環。これは、気の滅入るゲームである。

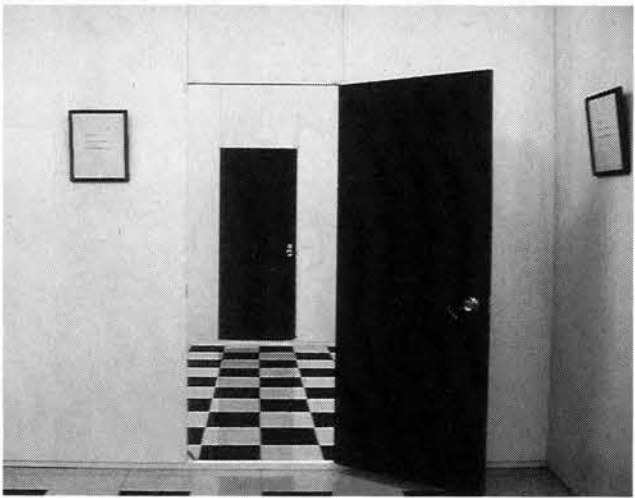
さて「九つの部屋」を通り抜けたわれわれは、部屋の中央部の、空虚な場所へと導かれる。そこには、空中に浮かぶパソコンと、マッキントッシュのコンピュータの端末機が置かれている。そしてそのCRTの中では、アニメーションの羊が単調なジャンプを反復している。たしかにこれはSF的な想像力を刺激する。何か不可視の中核、宇宙船のマザー・コンピュータのようなものが不眠症にとりつかれてでもいるかのようである。けれどもこうした空想は一瞬のものである。これをさらに追求するための手がかりを、彼らの作品は何一つ与えてくれない。かくして私たちは、完全犯罪の行なわれた現場に遅れて駆けつけた無能な探偵のように、この空間の中にとり残されてしまうのである。

メッセージの透明さ、それが彼らの

コマージュリズムの世界をモノクロ化した映像のようにもみえる。けれどもわたしは彼らが、こうした意味作用の中立地帯を越えて、新たな傾向を獲得しはじめるのではないかと感じており、それを期待している。それはいわば、メッセージの透明化がその臨界点に達することによって、空間の閉域性もはや維持できなくなり、外部からの異質なメッセージやテキストが侵入してくる、といった予感である。彼らの今後の活動に注目したい。



C



D

A MAP OF NINE ROOMS