KOSUGI+ANDO　吉岡洋　対談

安藤：吉岡さんと初めてお会いしたのは今から二十年ぐらい前で、その後も作品の批評を書いていただいたり一緒に展覧会の企画をしていることもあり、今回レクチャーにご参加いただきました。

当時、『京都アンデパンダン展*註』というものがあり、『アクタイオーンの夢』（一九八六年）という作品を京都市美術館で発表しました。1 室全面に砂を引き、その上にパネルを立て、文章を使って物語と観客が随伴していくような空間をつくりました。ある意味、ヴァーチャルリアリティと言えるかもしれません。その作品を吉岡さんが見てくださったのが初めてでした。

また、一九八八年にショーウィンドウをギャラリーの中に作った『とはずがたり』を制作しました。それまで、シンポジウムやレクチャーに対して飽き足らない思いをしていて、アーティストが作品を展示し、後でいろいろな評論家がそれについて語って終わりというのではおもしろくないと思っていました。そこで、吉岡さんに作品の中に入っていただき、ショーウィンドウの内部で講演していただきました。通常のレクチャーと違い、講演者がショーウィンドウの中に入って話しをする。観客は講演者に背を向けて座り、彼の姿をモニターを通して見るという方法をとりました。実は私も話をすることになり、どんどん喋って止まらなくなってしまいました。ですからこうしてレクチャーすることが、ある意味トラウマになってしまいました（笑）。

それから十年ほどたち『BEACON』（一九九九年）という作品で、吉岡さんにテキストを書いてもらい、映像作家の伊藤高志さん、稲垣貴士さんと一緒にコラボレーション制作をしました。

こうして吉岡さんとはいろいろな面で離れたり、交差したりしながら関わっていただいています。できれば今日も、次の作品に繋がるようなキーワードが出てくればいいな、と思っています。

吉岡：お会いした当時は、大学院を卒業してぶらぶらしているときでした。今でこそ現代美術について評を書いている方はたくさんいますが、当時はほとんどいなかった。読売アンデパンダン展は、規制のアカデミックな形に当てはまらない新しい試みを自主的に行っているアーティストが無審査で発表できた。今はどんな分野にも専門家がいて審査するというプロセスが当たり前になっていますけれど当時はなかった。前の晩から美術館の前に寝袋を持っていって並んで、開場したと同時に、わーっと走っていってテープを貼って場

所取りをするという野蛮なことをやっていたんですよ。展示は今で言うインスタレーションだったのですが、当時はわかる人がいなかった。美術大学の中でもインスタレーションをやっている人が今ほどなく、絵画、彫刻などの伝統的なジャンルが強くて。ですから、まだ形のないところで KOSUGI+ANDO と関わり合えたというのはすごくおもしろかった。

KOSUGI+ANDO の最初の印象は、詩的で、物語性があるということ。ここに展示している『芳一』もそうですけれども、日本の怪談やギリシャ神話などを作品のベースにしている。メディア・アート、インタラクティヴ、ヴァーチャルリアリティと言われているもののようにテクノロジーが最初にあるのではなく、物語が最初にある。そしてそれをヴァーチャルに体験するのではなく、その物語りはすでに終わっていて、その廃墟のように作品があって、その中に呼び入れられていくような感覚を強く感じます。あるいは「ヴェール」みたいなものが間にあって、決してそこには到達できないというような、ポエティックな世界がある。

もう一方では暴力性を感じる。展示中の『Pendulum』という作品ででは、映像をスタートさせるためには、あの電気椅子のような怖いものに座らなければいけない。アウラのような世界があると同時に、インターフェイスの部分には鎖を使ったりして、拘束されるものを感じる。前述の『とはずがたり』でも、ショーウィンドウに評論家を閉じ込めて、講演者と観客とを直接対面させない。凄く暴力的なことです。評論家に対する、激しい憎悪を感じる（笑）。誰でも想像するとわかるとも思いますが、複数の人を相手にしゃべっているときは、顔をみながら「退屈しているな」とか「目があった」とか、一方的なようできちんとフィードバックがあります。それを遮断すると、ある人は喋れなくなるし、ある人は安藤さんのように無限に喋り続ける。ですから、さっきの電気椅子のように身体を拘束させながらも、なおかつその中にある自由。そういう二つの側面を感じてきました。

安藤：単に観客に見られる対象としての作品でありたくないという思いはあります。例えば『芳一』を見て「怖かった」という感想がありましたが、とても嬉しいことです。怖いとか、不安になるとか、時間的な体験をして欲しい。作品を見るということは、そういう恐れや不安を身体が感じること。例えば小説を読むときも、読み進めながら次のページめくるのをためらったりすることがあるでしょう。そういうものを作品の構造にとり入れたい。それが暴力性として出てくるのかもしれません。　『Pendulum』は、プロジェクターで投影される卒業写真の中の人たちは全員がカメラという一点を見ています。それらの視点が集まるところに椅子が置いてあります。視線が一つに集まっていること自体が怖いし、その視線を受けることは更に怖いことだと思うのです。また写真を写される側でいえば、明治初期の頃は露光時間も長く、椅子で身体を支えたり、首押さえなどで身体が固定され

たりしている。ですから見る人も同じ状態になってもらおうと。それはある意味インタラクティヴなのかもしれない。

小杉：私たちの作品は美術館やギャラリーの一室全体を使うことが多く、中を彷徨ったり、巡ったりするという観客の動きを望んでいる作品です。ですから、観客の導線を考えて作品を作ります。「拘束的」だともよくいわれますが、道順は決められているけれども、その中は自由に動ける。決められている中で自由性がある。

メディア・アートは観客が作品に関わったり、観客主導でリアクションを受け取ったりなどのインタラクティブ性が求められることが多いと思います。そして多人数で参加することもできたりする。私たちの作品では、作品が要求する観客の人数がどちらかというと少ないように思います。例えば『芳一』の中は、三、四人でガヤガヤ入るより、一人でドキドキしながら入ってもらう方がおもしろいと思う。自由性やインタラクティブといっても、かなりこちらで見せたい部分、映像や装置などがある程度決められている。私たちの作品は、いわゆるメディア･アートとは言えないかもしれない。

吉岡：九〇年代の初めぐらいから、私が勤めている IAMAS という学校が一九九六年に開設し、東京の ICC などができたりして、メディアやインタラクティヴというのが前面に出たアートというのはとても面白かった。でもそれは、小杉さんがいった意味でのインタラクティヴではない。ICC のオープニングに僕も行きましたが、制服を着た解説員が、作品の前に立って「これを体験してください」というんですね。一般の観客はまだそういう作品に慣れていないので、ヘッドフォンをつけないさいとか、ヴァーチャルリアリティのゴーグルを装着してくださいとか、モニターの前に立ってくださいとか言われてもなかなかできない。絵画や彫刻、あるいはテレビや映画でも鑑賞体験がありますから、おもしろいかどうかに関わらず、美術館の中に入ったら、それらを眺めながらぐるぐる回ることができるし、映画館や劇場に一定時間座って鑑賞することができる。その内容がどんなに実験的でも。メディア・アートの場合、それをどう経験していいかがわからない。ですから、係員の方が立っていて「どうぞ」と。もしその係の人がいなかったら、わからなければマウスをちょっと触って、ふーんといって、去ってしまうでしょう。僕がいる岐阜県の大垣市というところは、小さな地方都市です。そこで展覧会をやっても観客の方は、学生がつくった作品は触りません。パソコンを触るのも怖くて、プレッシャーを感じている人が多い。さらに、それがアート作品だといわれれば、二重のバリアが生まれるんです。

先ほど小杉さんが、KOSUGI+ANDO の作品は、普通のメディア・アートではない、とおっしゃいましたが、そうしたメディア･アートの体験の仕方でいうところの拘束はない。指導をしなくても、般若心教の巨大な屏風があれば、中はどうなっているんだろうなと思っ

て奥に進んでいって見ていくことができる。それはある意味、心をとらわれていくような感覚ですよね。『FLASBACK』（一九九〇年）という作品がありましたが、それにもとらわれた方がいましたよね。そこを気にいってしまったあるお客様が、毎日そこに通ってきて中で詩を書いたということもありましたね。

小杉：部屋が二つあり、部屋と部屋の間に幅九〇センチメートルぐらいの通路がある。奥がカラフルな普通の部屋で、手前の部屋は同じ形態なのにすべてが白と黒のモノクロームの色調になっている。通路が合わせ鏡になっているので、方向を見失って、通路から出られなくなってしまった方もいました。また、『NINE ROOMS』（一九八九年）では、同じような九つの部屋があって、それぞれの部屋がドアで繋がれています。それらのドアの幾つかは一方通行になっているので、なかなか部屋から出られない。夢から覚めてもまた夢、というような世界をつくりたかったのです。ある時、部屋から出られなくなったおじいさんが怒って、杖で壁を叩き始めました。そういうこともよくあります。罠みたいな感じですね。

吉岡：小説もそうですが、芸術作品はそうですよね。その中に入り込んだら出てこられないのではないかと思うような、ゾクゾクするヤバさが多かれ少なかれある。そういう危なさと詩的さとを、KOSUGI+ANDO には感じてきました。例えばメディア・アートにはストロボを使う作品がありますが、「心臓の弱い方や体調の悪い方はお気をつけください」という注意書きがありますが、それはフィジカルな危なさ。それとは違って、サイコセラピーの世界に近いようなものがあります。

安藤：ゾクゾク感とおっしゃったのはおもしろいなと思いました。最近のホラー映画とかを見ていて思うのですが、恐怖といっても、残酷な場面ばかりでなく、不安さとか不気味さとかいろいろレベルがあるのに、「あっ！」と脅かす、わかりやすいものが多い気がします。観客の心の動きをどう作っていくかを考えなければならないのかなと思います。

吉岡：メディア･アートが、観客がそこに立ったときに何が起こるのか？ということを考えて作っているかどうか。観客と作品とがそこでどう関わっていくのか、アーティストが考えて制作しているかどうか。例えば、ヘッドフォンを付けて経験してみればわかりますよというけれども、経験させるまでにどうやって作品に引き込んでくるかは別の方法を考えなければならない。KOSUGI+ANDO は最初から経験させるにはどうしたらいいかということを作品の一部としています。

安藤：九〇年代、テクノロジーをアートに取り込むことで、その新しい仕組みが美術の見方を変えたり広げたりするような気がしていました。けれども、今はむしろメディア・アートという分類が出来すぎてしまっているのではないでしょうか。そうすると展覧会でも

メディア･アートしか見に行かない人がいたりする。

小杉：アーティストが観客の反応を見てみたいとか、自分が問題としている部分を作品によってどうやって伝えたいか、そういう欲望が動いていくと変ってくる気がします。私たちの作品は、そこにドアがあって開けてもらうためには何が必要か？　開けざるを得ない状況はどうか？　開けてしまったらどうなるか？　というように、観客の導線や動きに対して自分たちの提示したい問題を結びつけてきました。

小杉：もうひとつ私たちが気をつけているのは、機材を見せるということです。さきほどの物語への没入感について指摘していただきましたが、最近の作品では没入しては引き、引いてはまた没入できたりするような感じを考えています。完全にサイバースペースに入り込んでしまうイメージと、自分たちの作品とはどのように違うのかと考えます。ですから、センサーや動かしている機材などは、見ようとすれば見られるところに敢えて置いておく。

安藤：それはビデオなどの機材を使っていない以前の作品にもあって、入口の前にミニチュアを置いて作品を俯瞰できるようにしていたり、『芳一』でも作品についてのテキストを壁に貼っておいたり、作品から観客を少し引き離す状況はつくっている。完全なヴァーチャルな世界と現実の間がおもしろい。

吉岡：標準的なインタラクティヴ・インスタレーションでは、コンピュータをどう隠すかが前提とされている。だから最初からそれを見せてしまおうというのがおもしろい。

　さて、今回展示されていた新作『Depth』があります。カメラが立っている人の姿を追っていきながら下がっていき、大人の視点から子どもの視点へ、さらには犬ぐらいの視点になって床から見上げるような視点に移動する。下降する視点というのはこれまでの作品の中に表立って出てきませんでしたが、『Depth』を見て通底しているな、と感じました。今の時代は上昇志向ですからもっと上へ、そして表層へいくということが狙いになりますが、下に下がるというのは重力に任せることだから、努力が足りないといわれる。現代は下降することを軽んじていると思います。

　『呼吸法』は東洋身体技法を連想させますね。もちろん西洋にも呼吸法はありますが、歴史の中で発展したのは東洋のヨガ、気功、武術です。それにはすべて呼吸法があり、それをマスターすることが全てで、表面的に現れる身体というのはその結果に過ぎない。そういうことを考えていくと、下降するということは力を入れるのではなく、抜く方向。合気道は相手への攻撃ではなく、自分の身体の内部へ向かう技法ですよね。また、ヨガに「死体のポーズ」というものがありますが、それは本当に死んでいるのではなく、本当の死体よりもちょっとだけ低い位置に置くということなのだそうです。それって凄いと思います。

伝統を持つ武術やヨガはどうやって力を抜くか、つまり比喩的にいうと下降する方向にある。また、植物は上にも伸びていくけれど、根が大事。我々が目に見える生命の豊かさを支えているのは地中の世界にある。下草や地中の小さな生き物たち。その部分が生命の本質であって、それをイマジネーションの中だけでも実感するには、下降について想像することが大事だと考えました。

また、循環ということも考えさせられました。循環っていい言葉ですよね。生物は循環しているから自然を大事にしましょうと。でも、本当の自然界はそんなに単純に循環も調和もしていない。時々カタストロフがあって、自然も自分自身を破壊しながら生命し、生み出して進んでいく。そういうダイナミックな循環というイメージもある。

また、究極の循環という考えでは、輪廻転生というものがある。僕は実は十月にアジアのメディア・アーティストを七名招き「大垣ビエンナーレ」を開催します。いわゆるメディア·アートと違うのは、背後にプレ・テキストがあるということです。アジアのいろいろな宇宙感、世界感を持ってやっているアーティストたちです。

その中でも、カモン・パオサワットというタイのアーティストは、ある作品では、本当に輪廻転生の占い師を呼んできて、自分のインスタレーションの中にブースを作った。

安藤：究極のインタラクティヴですね。

吉岡：タイではそのようにして心の悩みを回避するために、一般的なことのようです。日本でもまだあるでしょうけれど。こういう話をすると、哲学の先生には、輪廻転生なんていかがわしいことを言っていいんですか？　とかもいわれます。僕からいわせれば本当にあるかないかということよりも、そういうことがあるというように考えた方が良く生きられるのではないか、と思うんです。

小杉：先ほどの下降という意識について考えました。ACAC の展覧会が決まって下見に訪れた際、とても興味深い話をいくつか聞いて、土地とか、地面、地下ということに興味を持ち、それをもとに作品を新たにつくりました。『芳一』の最後のほうに、下降するように小さい屏風を置いた『Depth』をつくったのもそのことからです。

浜田館長から聞いたお話なのですが、この土地の言い伝えによると、牧草地だったこの場所にある年リスが大発生して、そのリスたちが食料として隠しておいた実が芽を出して、この森がつくられたということです。自然を守ろうとか意図せず、人間が守ろうとしたのではなくリスが自分の食料を食べたいがために森が作られるということが非常に興味深かった。

また、もうひとつは、阿屋須（おやす）伝説*註』というのがあります。平家物語での二位の尼も滅ぼされますが、雲谷地区を治めていた女性酋長阿屋須も大和朝廷から遣わされた

坂上田村麻呂に滅ぼされました。それがねぶたの発祥の物語に繋がったということも聞きました。二位の尼は自分の物語を「語ってほしい」というのに対し、おやすは自分の事を「忘れていい」と語ることにしました。リスじゃないですけれど、忘れてしまったところから次の段階に芽吹いていったりとか、予定調和ではないところが面白い。

安藤：下降ということと地中ということは、循環に結びついている。青森はそういう意味ではとても興味深い。特に年配の方から学校や、遺跡のお話を聞きましたが、そうした物語が地の下にあるような気がします。ある霊山があって、霊的な感覚のある人には下からお経が聞こえてくるという話もあった。

　これまでも循環とか、反復運動というものを作品に使ってきましたが、今回あらためてそのことを考えてみると、自立的な循環ではなく、何かが起こることや外からの影響があることで循環が保たれるイメージが沸いてきました。

小杉：私たちの作品でも、『呼吸法』ではテーブルから「しゅぱーっ」と空気が出て、『Pendulum』では静かに振り子が動いていますが、そこに人が入ることによってひとつの定常状態が破られて、そして作品が立ち上がってくる、そうした外部の力がある。

吉岡：KOSUGI+ANDO の作品は、記憶をテーマにつくっていますが、今「記憶」「メモリー」といわれているものは「データ」です。データは与えられてそこにあるもので、そのことが生成されたプロセスからは切り離されて処理したり保存したりするものですよね。コンピュータの「メモリー」はデータで、ある事実があればそのままに伝えていく役割。つまり「アーカイヴ」という発想です。それはそれで大事なことですが、記憶はもっと深さをもったもので、生き物が生きた記憶としての FACT はそのまま残らない。むしろ変容され、いま生成されていく。僕の 5 歳の時の記憶は、それを思い出す度に生成されて変っていく。そしてまた、頭に思いおこすことだけではなく、遺伝子だけではなく身体全体が過去のことを覚えている。身体は死に、土に還っていくけれども全てが無くなってしまうのではない。なんらかの痕跡や断片が残されていて、次の生きた姿勢が立ち上がるときに影響を与えることができる。そう簡単には「これです」と言い切れないけれど、そういうものが「記憶」なんだと。でも、今の時代、こういう考えは今メジャーになれないんです。時代は今「スーパーフラット」ですから。表層にはっきりと現れるものが全てだと言い切ることがメジャー。美術でも他の分野でもそうだと思いますが、下の部分にいろいろなものが集積されているものがあるんだよということは、人はあまり好んで聞かない。「スーパーフラット」のことを非難しているのではないけれど、それは、東京などの大都市での人工的システムが進んだ空間の中で経験され、拡大されているものです。だから、このような（青森のような）環境では成立しない。みんなで輪廻転生を信じましょう、ということ

にはもちろんならないけれども、循環的な世界観というのは、これから必要になってくるはず。その時に、「KOSUGI+ANDO の作品はこういうものだったんだ」と再発見されるわけです。

安藤：その時は、僕らが土に還ってしまっている（笑）。青森のような地方で展覧会をする場合には、そのことを感じざるをえない。大都市は、地の下を想像させないようにしてしまっている。ビルの地下何階というのは、下に潜っているのとは違う。

吉岡：メタファーとしてお話しますが、藤田紘一郎さんという寄生虫の専門家の方がいます。その方のお話では、昔の日本には人糞肥料を使った野菜を食べて感染し、寄生虫を持っている人間がいっぱいいた。そのことは人間の身体を通じて循環しているのだと証言しています。それが戦後復興し社会が安定してくるにつれ、寄生虫と持っている人間がいなくなってしまった。そうしたものを身体から排除することはいかに危険で、身体がきたなくなるのだと訴えている。それは重要な示唆だと思って大垣ビエンナーレにお招きすることにしています。ビエンナーレのテーマは「じゃんけん」です。じゃんけんには勝者がいないですよね。西洋ではコインの裏表で勝者と敗者を決める。表か裏か、二つに一つ。コンピュータの 0 と 1。正義と邪悪。あるいは今言われている勝ち組、負け組とか。そういう世界ってシンドイですよね。じゃんけんのように三竦みって循環を許します。それはまさしく『芳一』の平家物語に出てくる「諸行無常・盛者必衰」です。勝者もやがて負け、敗者もいつか時が来ると勝つという循環。キレイなものも突き詰めすぎると汚くなる。藤田さんによると、手を洗いすぎると汚くなって皮膚がボロボロになる。手の表面には乳酸菌などの有用細菌がたくさんあるのですが、滅菌してしまうことでかえって雑菌が発生して手は不潔になる。きれいは汚い。汚いはきれいなんです。

　また、別の例えをいうと、江戸時代は、人糞肥料による循環を作った功績がある。江戸に人工が集中し、その人たちの食べる食料をつくるために、やせた関東の土地に人糞を使った肥料を使い耕した。よく落語にも出てきますが、長屋の大家さんが住民が家賃を払わなくても、その人糞を売って生計をたてることができたと。戦後になって、当時日本人が食べなかった生野菜サラダを進駐軍が食べて回虫に感染し、不潔な国だといって禁止した。西洋化によって、水洗トイレになり、自分の身体から出たものは流してしまうとその行方を知らない。システムがきれいにしてくれるんです。もうひとついうと、谷崎潤一郎の「陰影礼讃」にも書いてあるけれども、昔のトイレは穴がほってあって、しばらくの間痕跡がわかる。自分の出したものがゆらゆらと消えていく。生き物の世界というのはそういうことで、巡り巡って自分に戻ってくると。また、昔は赤ちゃんが生まれると便所の穴に少し顔を入れて、便所の神様に御礼をした。今はそうした循環する創造力を失ってしまった。

僕が今いっているのは、トイレを昔のものに戻せといっているのではないです。僕も水洗になってよかったと思いましたし、単純に昔の生活に戻ることはできないです。

安藤：イマジネーションの問題ですね。『Depth』でも、機械は上下の往復運動をしているだけだけれども、下がり続けるイメージが生み出されます。そんな循環を作りたかった。

小杉：循環、反復し続けるんだけれども、少しずつ運動がズレていくイメージ。

吉岡：芸術活動というのは、直接現実に働きかけないけれども、遠い未来を想像していくには役立つ。きれいだとか癒しというだけではなく、普通のやり方ではできない方法で未来を想像していく手がかりにはなると思います。

安藤：僕らもきっと、そういうことを見つけたいと思って仕事をしているように思います。最後に浜田館長、一言いかがでしょうか。

浜田：ある時、夢を見る夢を見たんです。そのときお二人の仕事を思い出し、人の意識を考えたらいいな、と。そしてシリアスな作品ではなくて、周辺の出来事と結びついたらいいなと思いました。また、お三方の話を聞いていると、関西弁が非常にいいんですよね。標準語でいったら角が立つような話ばっかりですが、それが非常にやわらかく感じる。その二重性がおもしろい。

　それから、青森のことを言うと「神（じん）さん」という名前が多い。そして、「神様」という職業があって、夫婦喧嘩とか子育てとか困ったことがあると相談事をされる役割なんです。他の地域から来た方はびっくりするでしょうけれど、昔はそれが一般的だった。普遍性と特殊性とを考えてしまいます。

　先ほどから「メディア」について話をしていましたが、「メディア」は「メディウム」の複数形ですよね。だからメディアは質感がたくさん寄り集まったものだと。そうすると、身体とはその集積以外の何物でもないと。コンピュータは肉体の延長線上にもちろんあるんだろうけれども、危うい部分がある。アートというものを考えたとき、重層性をスーパーフラットに押しつぶしていく可能性がある。これは僕らではわからないし、歴史のことなのか、人間が生成されていく過程で起きた現象なのか。しかしあまりにも鮮やかに身体とコンピュータが対比しているのは間違いない。そうすると、そこに介在するのはどうも「神様」なのかな、と思ってしまう（笑）。

安藤：今、テレビにしろ、マスメディアが物事を一元化していって多層性を隠している。もっといろいろなイメージの広がりの層を持てるといいですね。身体の循環、生態系の循環のイメージもある。それと、この対談の前に吉岡さんが話されていた循環型コンピュータについて。これが実現できたら面白いですね。0・1 のデジタルの二極化コンピュータではなく、三極のコンピュータについてあのアラン・チューリングが発想したということが

おもしろいなと。そういう発想とかを展開して企画してみたいですね。