

# BEACON

作品あるいは作品制作におけるプロセスについて

KOSUGI+ANDO 小杉美穂子+安藤泰彦

## はじめに

私たちは、1983年以降、コラボレーションによる制作を続けている。それは、制作の分担や各々の作品によるジョイント・ワークではなく、二者間のコンセプト、アイデアのネットワークそのものから作品を作る試みである。

作品は、美術館の一室、あるいは画廊の一室など、閉じられた空間全体を用いたインスタレーションの形式をとる。それは中性的な均質空間ではなく、ある特定の色づけや意味づけが与えられている。内部に設定されたいつかの領域は、オブジェや画像、テキスト、映像などの複数のメディア(媒体、素材)によって形づくられ、互いに関連しあいながら作品を構成している。そこでは観客が、作品空間の中を歩き、立ち止まり、作品を「読む」という時間的なプロセスが重視される。

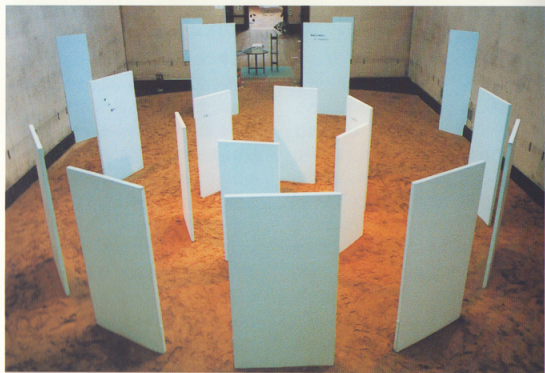
現時点で振り返ると、私たちの作品群は大きく二つの時期に分けることができる。

1990年までの時期は、「わたし/主体 (= SELF)」というテーマを中心に作品が展開する。「わたし/主体」の生成や解体を二者によって形づくられる対話の空間や物語空間に求め、ギリシア神話などの物語をプレテキストとして展開される作品。また日常的な情景を作品内に持ち込むことで、「わたし/主体」の有り様を制度的、社会的な側面から見ようとした作品などがある。観客は物語の登場人物のポジションや、さまざまな社会的、制度的役割を与えられ、迷路状の作品空間の中をめぐり歩くことになる。

1990年から現在までは、「インターフェース (界面)」に問題の焦点が移行し、人とテクノロジーの問題を中心に、互いに他を生み出すような二項の関係性やその境界面がテーマとしてとりあげられている。コンピュータによる映像や音声の制御システムを取り入れ、観客が空間内に入る以前に自立的



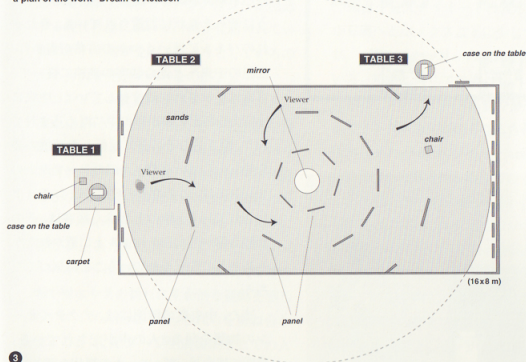
1



2

- ①～④ (アクトイーンの夢)  
 京都市美術館「京都アンデパンダン展」  
 1986年2月  
 ① 入口  
 ② 作品内部  
 ③ 平面図面  
 ④ 作品内部(鏡)

a plan of the work "Dream of Actaeon"



3



4

システムとして作動しているような作品空間が設定される。先述の作品群の空間が物語の主役としての観客を静かに待ち受ける空間であるとすれば、ここでは観客はそのシステムの異物、闯入者として指定される。

以下、前者から1986年制作の《アクトイーンの夢》と題された作品、後者から

1997年制作の《受胎告知》、最後にコラボレーションの新しい試みを伴う最近作の《BEACON》をとりあげ、その作品の紹介を通じて私たちの作品制作における制作の軌跡や断片といったものを記述したい。

▶1 インスタレーションという言葉は、仮設装置などと訳されるが多く、現在は、展覧会形式や展示配置などの意味を持つ当初の意味から離れ、絵画、彫刻といった作品形態に収まらない、主に作品を設置する空間や環境と積極的に関わっていく作品スタイルを総称して使われている。最近では、特に作品に対する観客の操作を前提とするコンピュータやビデオ映像を利用したインタラクティブ(相方向的)な作品形態に対して、メディア・インスタレーションといった言葉で使用されることも多くなっている。

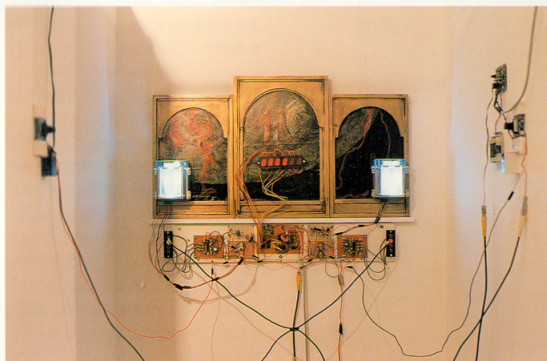
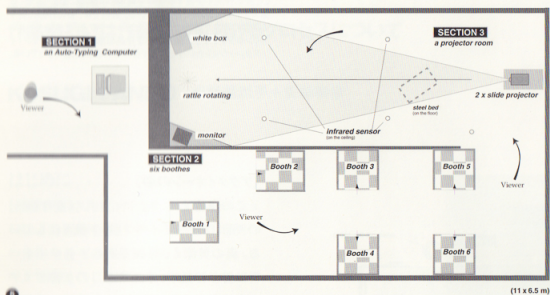
## 《アクトイーンの夢》

この作品は、オウィディウスの『変身物語』の二節「アクトイーン」を下敷きにしている。森の奥深く、師匠であるアクトイーンは狩りの最中、水浴する月の女神ディアーナ(禁断の処女神)の姿を覗き見たため女神の怒りを買う。女神の裸体を見たことを語られないようにと、鹿に変身させられたアクトイーンは変身の驚愕のなか、自分の猟犬たちに八つ裂きにされてしまう。

ビエール・クロソフスキーが『ディアーナの水浴』という著書でその神話を解体・脱構築し、新たな物語を再生させたように、この作品では、登場人物であるアクトイーンとなった観客が作品の中をさまよい歩くことで新たな物語を生み出すことが試みられる。水浴する月の女神ディアーナの姿を覗き見てしまうアクトイーンの行動を、見てはならないもの、不可知なものを求めようとする人間の衝動・願望としてとらえらるとともに、物語を語るものと語られるものとの視線の揺れを夢の有り様を介して、作品に組み入れている。

私たちが夢を見る時、その視線は夢の中の登場人物の視線となったり、また映画を見ているように、それらの人物を含む光景を見る視線とも重なりあう。その視線の移動はあまりにも素早く滑らかに行われるために私が誰であったのかさえも覚束ない。この作品では、夢を見る主体の位置が推移する夢の構造を観客がアクトイーンとして、彷徨うこととなる作品空間として、差し出すとともに、その彷徨いの舞台を見る視線を作品空間の出入口に置かれたミニチュアと壁面にかかけられた物語によって提示している。

作品は美術館の一室と、その入口と出口に設置されたテーブル上の2個の透明なケースから構成されている①②③。中心となる一室は、床のほぼ全面が砂で覆われ青



いパネル群が観客の視線や進路を妨げるようにサークル状に設置されている。それぞれのパネルにはいくつかの言葉が書かれ、部屋の中央へと進む観客の進路に従って、言葉はきれぎれに破片化していく。中央には巨大な円形の鏡が砂の中に埋め込まれており、覗き込むその先に反転した部屋の姿を映し出している④。入口のテーブル上のケースには、この部屋の空間がミニチュア化されている。砂の上を歩く観客は、その部屋自体が巨大なテーブル上に置かれたケースとして設定されていることに気づくだろう。

また、中央奥の壁面には、アクタイオンの物語を語る2人の声が記されている。禁断の処女神、ディアナの裸体を覗き見、八つ裂きにされたのは、すべてアクタイオン彼自身の夢ではなかったかと彼女たちは語る。出口にあるもう一つのミニチュアは、既に通り返した部屋が中央の円形鏡面によって裏返しにされた空間を提示する。このミニチュアではケース内の底部が鏡面となり、パネルや砂地はケース外に広がっている。

観客は、深い森の中を歩むアクタイオンのように、あるいは彷徨うアクタイオンを眺める眼差しとなって、パネル群の文字を読み進めながら中央の鏡面へといざなわれる。

### 《受胎告知》

この作品は、「受胎告知」というキリスト教絵画の主題をモチーフとして展開される。しかし、キリスト教の教義や中世絵画を美術史的に問題にしているのではない。「受胎告知」という素材を〈制作—思考〉のプロセスを通して展開させるなかで、現代社会において、宗教的体験あるいは聖なるものがどのような形で生みだされ得るかを考えようとした。インターネットをはじめ

①-④ (受胎告知) 撮影:西村浩一

ギャラリー16(京都)

1997年1月

① 平面図面

② ボックス内

③ 第3室

⑤-⑧ (BEACON) 撮影:二塚一徹 共同制作:伊藤高志、稲垣貴士、吉岡洋、KOSUGI+ANDO

中京大学アートギャラリー・Cスクエア(名古屋)

1999年5月

① 平面図面一鏡の部屋

② 回転装置図面

③ 鏡の部屋

④ 映像の部屋

とするコンピュータ・テクノロジーが浸透する現代社会において、「何が受胎されているのか?」「何が受胎されようとしているのか?」「何が受胎すべきなのか?」。

コンピュータ上のプログラムである人工生命(AL=Artificial Life)。それを生命や自然のシミュレーション(simulation)という方向からだけでなく、予測や制御が不可能なものも創出したという人間の願望の面から考えてみる。「まるで何々のように見える」「あたかも何々のようだ」(=As if……)という比喩的機能、そして巨大な岩の形や樹木や葉の揺れに生命的な運動を感じるアニミズム的な心性。それらを重ね合わせることで、イメージ生成装置としての人間の有り様を考えること。

作品は三つの空間から構成される⑤。入り口には1台のコンピュータが置かれ、自らキーボードのキーを押し下げ、人工生命シミュレーションに似たプログラムを動かしている。一人遊びをしているかのよう、彼、あるいは彼女は、黙々と生命を誕生させ、眺め、動きのスピードをいじり、消滅させ、また生み出している。

次の空間は、通路状の空間である。人1人が入れる電話ボックス程度の大きさの6個のボックスが立ち並び、それぞれのボックスの壁面にはシモーネ・マルティニの板絵祭壇画《受胎告知》をモチーフとした、アイコン風の3連画が掛けられている。一見したところ、それは僧院の僧房か懺悔室のようなたたずまいを見せている。しかし、受胎告知の画像内部には、小さな発光ダイオード板(6連の7セグメントLED=Light-emitting diode)がはめ込まれ、「0101……」と数字を赤く点滅させている。観客がその空間に入り込むとセンサーが働き、電子音とともに、7セグメントLEDの動きが早まり、最後には文字を形づくる。「IF THEN」「FIND」「GO TO」「ERROR」……。

画像や発光ダイオードの表示は、入り口から奥へとボックスごとに少しずつ変形され、一連のストーリーの流れを形づけている。天使とマリアの姿は影へと変化し、背景は、コンピュータ基盤や熱帯雨林、そしてランダムな矢印からなる古代の儀式用版木(ヘンドウキ)のタントラ。カオス状態の無数の矢印の中へと断片化し消えていく⑥。

ボックス群の並ぶ通路を通り抜けた最後の空間は、中央に1台の鉄製のベビーベッドが置かれた広い会堂状の空間である。壁面には中央に置かれている鉄製のベビーベッドの影を模した映像が映し出され、入り込む観客の影と重なる。空間の奥へと観客が進み入ると、センサーが働き、正面の壁面にモチーフとなる受胎告知図の天使とマリアの影がスライド・プロジェクターで投影される。映像は通路の6個のボックスによるシークエンスを繰り返すかのように、観客の影をまきこみながら変化していく⑦。

……まるで神が宿っているような熱帯雨林、まるで眠っているかのような地下室。まるで生物のように動く人工生命プログラム、まるで私が語っているように語る私……そ

▶2 室内の天井に設置された5個の赤外線センサーが観客のポジションを感知し、その信号を受けたコンピュータが、2台のスライド・プロジェクターを動作させる。二つのスライド映像は、壁面上でオーバーラップしながら一連のシークエンスを投影する。

して、まるで神の受胎があったかのような受胎。

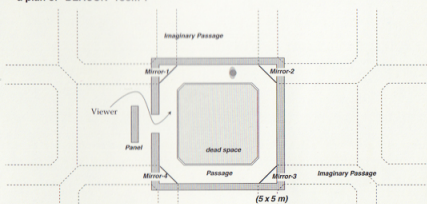
《BEACON》

この作品は、映像作家の伊藤高志、稲垣貴士、美学・現代思想の吉岡洋と私たち「KOSUGI+ANDO」のコラボレーションによって制作された。日頃、各々の領域で活動している5名が、今回は作品イメージやコンセプトを共同で作り上げていくという刺激的な試みであった。

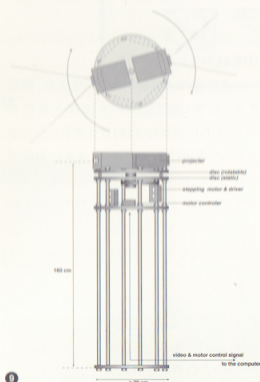
記憶の間を照らす beacon(灯台)というイメージをもとに、「記憶」のもつ可塑性や多層性に目を向け、それを作品として展開したものである。私たちが過去を思い出したり、想起する時、常に何がしかの忘却とともに、歪曲や省略・切断、また別の記憶との結合や融合が含まれる。それらを否定的なもの、人の記憶の限界性としてとらえるのではなく、そこから多様な形象や概念、物語が生み出される記憶の豊饒さとしてとらえること。これが何回かのミーティングで、具体的な作品形態と並行して形づくられてきた作品の方向性である。

《BEACON》は、二つの方形の作品空間

a plan of "BEACON" room 1



a plan of the device for "BEACON" room 2



から成り立っている。一つは視線が自己へと常に舞い戻る空間。それは白い壁面をもつ四角形の回廊であり、四隅にはそれぞれ2.4×1.2メートルの鏡が設置されている④。観客の視線は4枚の鏡面で反射し自らの背後に到達する。直線状に何処までも続く通路に連続した自分の後ろ姿が並んでいる。振り返ってみても、見えるのは自分の後ろ姿である。4枚の鏡によって作られた虚像としての空間は果てなく連なっているのだが、回廊を歩く観客は、常に同じ光景の中にいる⑤。

それとは対照的に、もう一つの作品空間は、生成する記憶へと観客を導く。灯台状の回転装置が部屋の中央に据え置かれ、その装置に取り付けられた2台のプロジェクターが四方の壁面に映像を投影している。投影機は壁面を移動するのだが、映像内の風景は、同じ回転装置⑥で撮影されているため壁面に対して相対的に静止する。それは外部の風景が部屋に転写されていくよ

うにも見える。古い小学校の一角を映していた映像は回転移動とともに次第に変化しはじめ、階段から戸外へ、公園から廃車置き場へと、昼から夜へ、また夜から昼へと繰り返しつつ再び元の教室へともどっていく。回転という反復、繰り返しのなかで、さまざまな形象が生まれては消えていく⑦。

映像はどこか記憶や夢と関わりをもっている。常に意図しないものが画面に記録されてしまうということを含め、失われた過去の光景やそれを見る視線の記録という意味で、また記憶や夢の加工に似た映像の編集という意味で。それらは、鏡が記憶を拒絶しようとすることと対照的である。

## おわりに

私たちが「KOSUGI+ANDO」として作品を作りはじめた頃、インストール作品と連動して「通路へ……」という小冊子を制作した。その中に私たちはこのような文章を書いた。

みおつくし……しかし、それが指し示すような水路が、予めあるわけではない。むしろ、「みおつくし」が水路を形作っていく、そのような「みおつくし」である。

「みおつくし」を前方に投げうちながら、それを目印として進みゆく船。

私たちにとって作品を作ることは、その時点その時点で、さまざまな「問いかけ」それ自体の発見であり、私たちなりのそれらの読み取りや読み替えであった。それら「問いかけ」たちは、私たちを巻き込みながらいくつかの姿をとり、作品という形で凝集する(凍点下の溶液に投げ入れられた小粒が核となり一斉に凍結が始まるように)。そして再び拡散しはじめる。

問いの形の形態学や系譜学といったものが存在するのかもしれない。さまざまな問

▶3 回転装置はステッピング・モーターとそのドライバーが使われ、映像の再生に合わせて、コントローラーにメモリーされた停止を含む数種類の回転速度をコンピュータが呼び出す形をとっている。映像再生は、2台のビデオデッキを用い、viscaコマンドでコンピュータから制御される。今回の作品では、映像記録にビデオテープを使用したため、①テープ劣化を最小限にするための、観客が作品空間に入って初めて再生を開始させるためのセンサー使用。②テープ巻き戻し時のコンピュータ画像との入れ換え。などが重要となった。これらは今後のDVD等のディスクメディアによる映像記録によって置き換えられるだろう。

▶4 みおつくしとは船に水路(水脈(みづ))を知らせるために立てた板、標識。

いが失われ、読み替えられ、また新たに発生する。限られた時間の中で反響する声。「あなたが出くわした問いは?」「その問いはあなたをどのように変えてきたのか。どのように変えていくのか。」

情報化社会といわれるなかで、さまざまな問題や答えが溢れかえっている。誰彼に尋ねる前にモニター画面が語りかけてくる。「あなたの問題は何ですか、私がお答えしましょう。いや、私がお嫌なら専門家をお呼びすることもできますよ。えっ? 問題が見つからない? ええ、ええ、そういう場合に備えて、あなたの抱えるべき問題もお作りできます」。

あなたは無数のメディアの網の目の中にいる。言葉や映像、音を通して、日常の会話、テレビや雑誌、学校や家庭や街路、都市の環境を通してあなた自身が既に多様なメディア(媒体)の結節点として存在している。一つではないいくつかの結節点として、あるいは結節点を揺らす運動として……それがあなたなのかも知れない。あなただけの問題など、どこにも存在しない。しかし、だからこそ、あなたの問いかけや働きかけという点の振動が無数の事物や他の結節点へと波及するのだ。

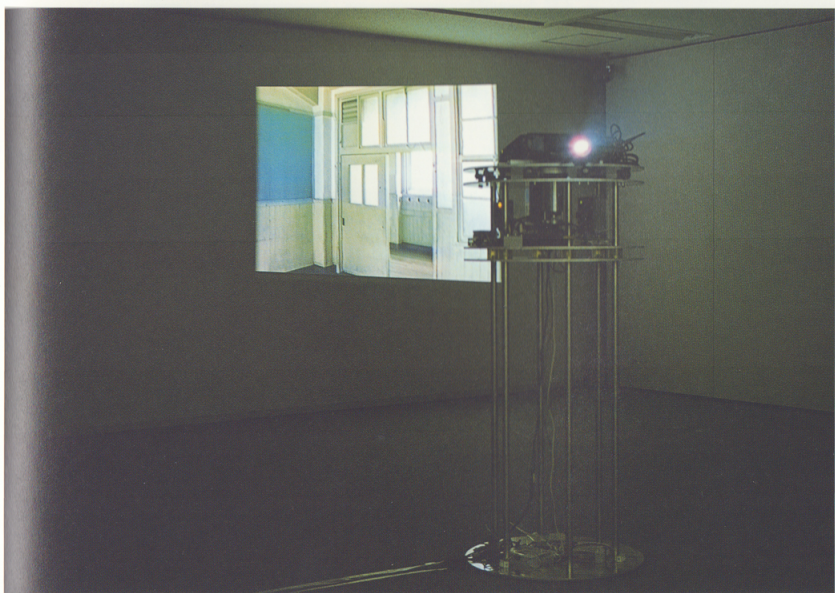
けれど、注意しなければならぬ。そこにはいくつかの回収装置が機能している。それはあなたの振動を最小限に留め、問題圏を局地化させる装置である。

考えること、想像すること。「思考は跳躍のために膝をたため、想像力(イマジネーション)は10メートルの跳躍を可能にする」と誰かが言っていたのを思い出す。

作品という場(作品形態や展示)が、今後どのような変化を被っていくにせよ(……それは、いまだかつて安泰であったことはないのだから)、それはさまざまな疑問や考え、想像や感覚を凝集させ、覚醒させることが可能な場所であるだろう。



⑩



⑪