

「アートの未来形・絵画する21世紀美術」

小杉美穂子+安藤泰彦

KOSUGI+ANDO

project

“FLASHBACK”

身体とはメモリーの組織化の問題である

texts by HISASHI MUROI+HIROSHI YOSHIOKA

室井尚+吉岡洋



「K+A」

★ K+Aが卒業の美術院、両作者は注目の関西美術の絶頂を越えて、東京に初めて進出して来る。一月に画廊トランスメディアムでの「FLASHBACK」プロジェクト。二月には特別のギャラリー「サー」で「FLASHBACK」展/「活まれた身体」が初回入場開催され、それとともデジタルコンテンツで動く「ハイパーカード版のタログ」もPC-WAN、PDA-Saveなどのパソコン通信ネット上で発表・配布されている。ハイパーカード版はミニチュアとカタログとかいうものではなく、それ自身が「本誌」の作品と同じ機能をもっている。いわば作品のサイバースペース版でもあり、サイバーインストールションとでも言うべき新しいジャンルの表現となっている。むしろ「本誌」は限らなくこのミニチュアーションを目標とする。

◎ K+Aの作品からなんらかのメッセージを解釈しようとした瞬間、彼らたちは不思議な戸惑いをおぼえる。といっても、それがなんのメッセージも通していないというわけではない。彼ら自身に於て、物質について、距離について、ヴェールと影について、両側一表面行為について、消費社会という環境について、距離について、多量な美術師のものについて、なにかを語ってきたように見える。だが、それらに際して彼らの作品を語ろうとするとき、彼ら自身はあなただけの感覚、たとえばさまざま主題について批評に際しながら、同時に矢張り的な批判に突き立てられているかのような感覚に

おぼえられるので、たしかにそのように空間を切り替える効果は、なにも視座の転換に限られたことではなく、すべての視覚芸術作品に多少少なからず伴う共通の立場のようなものかもしれない。だが、もしそうならR+Aの作品とは、そうした立場の強度を極限値まで増幅するものだといえないだろうか。

○ R+Aの作品がメッセージを隠蔽しようとする努力を無視できるとしても、それは言語を越えた直感や語らぬものについての内容をもたらすという意味ではない、彼らの作品を前に（というよりも、作品の中で）は禁ずることとは、隠された埋め込みではなく、むしろ、開かれた多義の過剰な結果として送られるような強制である、ぼくたちは改めてドアのある明るい部屋をいくつか通り過ぎる。モニターに映し出されているのは、なんらかの扉面や夫の裸た姿ではなく、ぼくたち自身の姿ですら無い、そう、彼らの作品の中では、ぼくたちは鏡の中の自分に直面することはなく、むしろ自分自身を見失うように方向づけられているのだ。



★ アロソワスキー、プランツル、宮内麻などのテキストをめぐって、見ることの制度性としての条件と見えないことの不可解性をめぐる批評上の探検が次第をつくり出してきたR+Aは、ある時から情報のネットワークとしての身体と世界との関係に関心をもち始めるようになった。以前のR+Aの作品が「物語」の可能性/不可能性をテーマにしてきたとすれば、現在のR+Aは物語を模倣する種類の自己顕現化し、自己顕現化する方に関心を移してきているように思われる。それは従来のテクノロジーとアートの融合または融合ではない、そうではなく、それはその二つの存在意義をまた見る試みなのである。



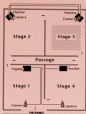
「生まれた身体」

★ キョウリイ・サーズに設置された「フラッシュバック/生まれた身体」は、四方の壁に貼られたモニターを各机ユニットと中央に置かれたガラスケース入りのベッド、立てかけられた人体模型の半身などによって構成されていた。モニターには顔面、手の中の心臓、打った鼓動、握球などが映されており、ときおり「記憶-情報が身体を振り上げる。」などといったテキストや「フラッシュバック」の単語などが表示されている。すなわち、ここでは身体の内と外が入り替わり、「内部」がコンピュータの光で映り出せる別のユニットに転写し、外部の光を鏡像に映す仕組みに、身体の内面がモニターという界面に投影されているのである。つまり、モニターの外側こそが内部というわけだ。この世界はまるでアラインの書のようによじられており、見る者の知覚は目に見えないサーキットで結ばれたユニットの中を点滅しながら走り回る。



「FLASHBACK」は、観客が観劇後、ほぼ毎4月～5月限定で「アルテシアム」で「FLASHBACK展」を開催する。展覧会開催のスケジュールは「FLASHBACK展」の公式サイトで発表し、その内容は毎月更新していく。また、この展覧会では、観客が観劇後、ほぼ毎4月～5月限定で「アルテシアム」で「FLASHBACK展」を開催する。展覧会開催のスケジュールは「FLASHBACK展」の公式サイトで発表し、その内容は毎月更新していく。

観客が「FLASHBACK」より、それぞれの観劇の感想やハイパーカードのイラストが発表されている。観客が観劇後、ほぼ毎4月～5月限定で「アルテシアム」で「FLASHBACK展」を開催する。展覧会開催のスケジュールは「FLASHBACK展」の公式サイトで発表し、その内容は毎月更新していく。



ステージトランスから入場すると、観劇の感想やStage 1がある。ここで観客がハイパーカードのイラストが発表されている。観客が観劇後、ほぼ毎4月～5月限定で「アルテシアム」で「FLASHBACK展」を開催する。展覧会開催のスケジュールは「FLASHBACK展」の公式サイトで発表し、その内容は毎月更新していく。



- ★ 別の「置かれた手紙」を思い起こさせるこのタイトルが意味しているものはなんだろう、そこからさらに読み取られているがゆえに誰の目にも見えなかったあの「手紙」にあたる「身体」はこの作品にあるのだろうか、その答えは二つ考えられるだろう、ひとつは作品それ自体、すなわちユニットのネットワークの中に存在化されているというもので、もうひとつは見ているあなた自身の視線の中に、つまりあなたが見ていると書いている世界とあなた自身の身体の中にあるという答え、だが、この二つの答えはなかったひとつのことを意味しているのである。



「置かれた手紙」が作り手によって、視覚は実際に手紙の顔がある、
 ネットワーク、イーサネット
 「イーサネット」 置かれた手紙、イーサネット

☆ これまでも知らぬ作品は、置かれたもの、見られたものの顔容を帯びる顔容をたどってまた行けてはいる、顔容をむしろ、顔容を作品の「プレキャスト」として参照することによって、それにある距離をとろうとしてきたのである、だが「アタタイアーンの事」や「Nはという名の事」においては、自己と他者とを交錯させる顔容、カーテンに映った両道不可解な片側の影を見出すことによって、そうした顔容にある「顔容」——あるいは永遠に反逆される機械的ルーティン——が考えられ、そのことによって作品は一種の顔容をつくり出していたように感じられた、「置かれた身体」ではそうしたルーティンは隠されていく。



- ★ 注目すべき点は、この作品においても顔容はあらゆる姿を帯び出す「顔」をもつことがないということだ、N+Mのこれまでの作品には必ず、自己参照的に世界と顔容の姿をずらしながら映し出す「顔」、あるいは電子的「顔」としてのウェブカメラが配置されていたことを思い出してみよう、これまで、作品の中を歩きまわると顔容は視点の移動によって変化する空間と、その空間の固定によってずれていく「顔」の位置を計測する「顔」=カメラの両方の顔容の中に置かれていた、ここでは「顔」が消滅し、すべてが顔容し、増大するデータベースとしての「メタデー」の中に取り込まれる。

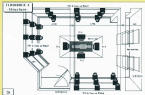
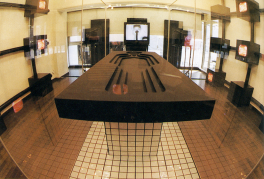


Figure 4: The diagram shows the setup of the experiment. The central table is the main component, and it is surrounded by several cameras and microscopes. The setup is designed to capture high-resolution images of the table's surface. The diagram also shows the location of the light source and the PC. The inset diagram shows a top-down view of the table, highlighting the central area where the experiment is conducted.



◎ 記憶、身体、「フラッシュバック」シリーズ以降のK+Aの最近の作品は、そうした生命を置いて展開されているように見える。だがそこで提示したのは、記憶や身体についてのあるヴィジョンというよりも、そうしたヴィジョンを可能にする条件としての記憶や身体そのものなのである。記憶や身体はたんに「そこにある」ものではなくて、ぼくたちが彼らの空間に入り込むことによって構成され、宣言されるものなのである。「溢るれた身体」の中でモニターに映し出された顔がれた心臓、顔と身体に覆れて振動する心臓は、太古の原始生命体のようでもあり、またコンピュータに制御される生命情報システムと連動する機械であるようにも見える。人間的意味のかけがえのない生命という神話は、それを孕むべくつくられつくりあげられる種族を産出するテクノロジーそのものによって解凍されたのである。

「情報と身体。——身体とはメモリーの組織化の問題なのだ」

★ 人間はコンピュータをつくりあげた。だが、コンピュータは新しい種としての人間をつくりあげつつある。無数のコンピュータを結ぶ付けるネットワークは新しい人間の身体空間を形成しつつあると置いてもいいだろう。ディヴィダー・ラファマーはそれをTELE-PRESENCEという言葉で呼んでいる。つまり、TELE-PRESENCEが人間の音声／聴覚を遠隔空間／距離化したようにして、コンピュータはわれわれの意識その身体と身体能力を時間／空間を超えて記憶するということなのだ。そして、われわれの身体の外延はコンピュータ・ネットワークとともにその境界を拡大しつつある。



「私は自分の視覚を押しつけられる人である。みんなが自分の身体経験を固定させて、自分の新しい視覚をつくることによって互いの存在なんだ。一種のトリップの経験なんだよ。だから今、今じゃ何となく人間になる。それ以外はみんな機械だ。悪い」

——ディヴィダー・ラファマー

△ おそらくK+Aがぼくたちに提示するのは、メッセージではなくて、メッセージを通過させる一種の空間、開かれた回路、あるいは情報の濃縮ともいったものだろう。たとえば、現代のぼくたちもより多く電子のメディアのネットワークを構成してあるといい、それは、たんにぼくたちのコミュニケーションの可能性を広げる便利な手段、というだけのものではないだろう。K+Aによる互連可能な時間意識を、厚くないヴィジョンな記憶、速度感による回路の流通、地帯的な同時性をもたらす文化的連帯の相対化等々は、ぼくたちの世界認識はかりでなく、そうしたメディアを介して日常的に文脈されるメッセージの意味そのものを根本的に変化させてしまったのである。K+Aはそうした変化を社会現象として対象化するのではなく、むしろそうした変化の中にすすんで入りこもうとする。ちょうどぼくたちが、彼らのインストールーションを作品として見るよりも、その中に入り込むべく誘われるように。

■ コンピュータのCPUの能力が人間のCPUレベルの深いところで影響を与えるという場がある。ネットワークの中を駆け回る「ウイルス」という怪物にしても、こうしたメタファーはたんにメタファー以上のものを言っている。ぼくたちはすでにサイバー(除ディッカー・オーガニズムとしての「サイボーグ」)的身体を患えているのだ。だが、なにもこのことを新しいテクノロジーの標榜としてのみ考える必要はない。なぜなら生命はその始まりからそもそも「サイボーグ」的な存在だったからである。現代のコスモロジーはすでにそのような身体観を提示していた。



Three 建築・照明
 松本浩一、黒澤アンタペインメント

The dream of leisure
 アタシの夢〜お昼
 松本浩一、黒澤アンタペインメント



The book named tea
 コーヒーを飲む場所
 松本浩一、黒澤アンタペインメント



Handistry and study
 第一・第二の研究室
 黒澤アンタペインメント



おはぎのり
 松本浩一、アンタペインメント



Washing 風呂
 松本浩一、黒澤アンタペインメント

PLAY ROOM 遊戯室
 松本浩一
 黒澤アンタペインメント

FINE ROOMS エントランス
 松本浩一
 黒澤アンタペインメント



☆ コンピュータによる電子的ネットワーク空間という考え方は、ぼくたちの個人的な身体性を置きかせるだけではなく、ここで的身體の存在とは、自立した形のもので考えられてきたすべてのシステムについても変えるのだ。たとえば地球規模の情報ネットワークの拡大・加速は、かつて国家とよばれていた閉鎖的権威性をスズカに引き裂いてゆく、もちろん操作や検閲はあるとはいえ、殊に動向から戦争の脅威をまじい言葉まで、リアルタイムの情報に、そうした権威性の心理的な感傷としての権威感を混乱させる。しかもそれだけではなく、中継から遠隔へと下降する情報のハイパーキー、その中での高さの感覚も混乱しているのである。人工衛星から見おろした地球の映像を受信・解読して表示するインゴ・ヴェンターのような存在もいる。また東西にあるアマチュア衛星観測家は、地球を回る無数の人工衛星軌道の変化を真実とトレースすることによって、アメリカやソビエトがイラクのクウェート侵襲を事前に察知していたらしいことを、どんなジャーナリズムよりも早く検知していたのである。

★ もともと人間の思考というソフトウェアは、単純なものではない。それは別の思考、別のソフトウェアと常に結びつき、相互に干渉し合い、書き換えられる。もちろん、単純な形かプログラム言語が相互に結びつき、影響を及ぼし合うように、そこに結構な自己組織的な相互関係のみが存在する。それらのソフトウェアや思考の起源やリゾットは不透明である。情報のインターテクスチュアリティ¹⁾、総論や超情報関係など、一件自体的に閉じているように見えるあらゆる情報もまた、こうしたハイパーテキスト的な情報空間に完全に開かれていたのだ。



「われわれの文化は、情報の内容の文化である。われわれ自身は情報に落ち、情報のなかのわれわれの中に入り、処理され、変化された形態としてもう一度外部に投射されるのである。われわれはこれをこなしていることを知らない。事実、われわれがこなしているのはこれだけであるのだが、コー・スラバー・ファット
「ワグネル」 訳及コメント

☆ K+aがそうした情報空間に接続されているとすれば、彼らを共同（共同）という単一の「高級言語」のみによって読もうとするには当然無理が生じる。そうした言語上ではいかなるメッセージも戦争できないかもしれない。というのも彼らの作品には、前衛的な破壊衝動の痕跡やミニマリズム的な哲学意味の名残りも見逃せなければ、ポップなイメージも、ポストモダン的な肯定性も感じられないからである（たしかに少し「おしとれ」ではあるけれども）。彼らの作品に共通する独特さや一極のゆたかさの中には、新しい情報技術も攻撃的なイロニーも含まれているが、だがそれは、彼らの作品が、思想や戦争や戦争に誘引した前衛主義のネットを言語ではなく、テクノロジーによる世界の広帯帯を思い切りわたるため、ゲームで発想的な言語で語っているからかもしれないのである。

☆ ● これらのテキストは、パソコン通信のネットワークを介して二つのソフトウェアが相互にリンクされることによって生成された、K+aの二人による第1人物の読みこ、この二つの声によるひとつのテキストは、+1（書画のユニットとして理解されることになるだろう。
1) 1994年のスラバー・ファットとワグネルによる共同執筆