

YOSUKE ITO

'fragmental span'

January 12 - 24

1998

THE NEW YEAR PROJECT 1998

GALLERY SURGE

美術、悲しいメディア

ヴィム・ヴェンダースの初期の映画、『都合のアリス』の冒頭。アメリカ旅行記を依頼された、主人公のドイツ人ジャーナリストは、ボラロイドカメラを携帯し、様々な場所で撮影を繰り返したあげく、こうつぶやく。「見たものが写っていない」

このような経験は少なからず誰にでもある。単純に言えば、イメージ通りの写真が撮れないということだが、別の言い方をすれば、それは、見たものの映像＝記憶と、記録された映像＝写真とのずれである。記憶と記録のずれ、これがわれわれを苛立たせるのだが、同時にこのずれを埋めようとするのが、人を写真行為に駆り立てる要因にもなる。ジャーナリストはまた、続けて次のように言う。「写真を撮る一瞬入れられないものをふまきとばす」

アメリカとは、イメージからくるなにかが大切だとする彼の、実際のアメリカでの体験は単純で、彼を徐々に神経衰弱に陥らせる。耐えられないものをふまきとばすという意味は、現実から逃避するということになるだろう。彼はここで、記憶と記録のずれを埋めようとするのと、現実から逃避することという、二重の意味でイメージそのものに肉を刺されている。旅行記として書くべき言葉も見つからない状況で、ひたすら写真行為のみが続けられる。

ところで、イメージ通りとはどういう事だろうか。記憶も記録も共にイメージと呼ばれる。人間は、記録を記憶に近づけようとし、ある意味でそれが美術史を形成してきた。また記憶は記録によって、常に変質を迫られる。両者の関係はいたちごっこと言えなくもない。こう考えると、記憶と記録が融合し、それをイメージ通りと呼ぶことは、それ自体いかにわしい。雲川厚のように言えば、むしろイメージは、近づけようとするほど遠ざかる。両者のあいだにあるのだから。

いわゆるロードムービーとして、秀作の誉高いこの映画は、主人公と少女アリスの都市彷徨の物語なのだが、同時にそれは、記憶と記録のあいだを彷徨する映画だと言える。あるいはイメージの彷徨。その後の展開で彼は、ヨーロッパの街々を子供＝アリスと共に彷徨うことになる。アリスが行きたいという祖母の家に帰る。彼女の断片的な記憶を彼は、途中途中で、様々な記録と照合しようと試みるのだが、それらは、アリスの記憶を引き出しはするが、記憶と記録が現実と照合することなく、ことごとくずれてしまう。映像は、その彷徨の軌跡であるのみならず、それ自身彷徨い、回らずも美しい都市の断片を、われわれに提供する。

20年以上前のこの映画がわれわれに、いささかの古さも感じさせないのは、カメラワークの新鮮さと同時に、記憶と記録、そのあいだのイメージの彷徨というテーマ、両者を近づけようとするほどずれてしまうという逆説が、古くて新しい問題だからではないだろうか。美術というメディアが古来、美術史の裏側でこの問題を深く掘ってきたのだとすれば、我々が喝かれて久しいこの悲しいメディアが、今日生き残っているのもこの逆説の魅惑によるものだと思う。すなわち、撮ることの記憶、撮ることの記録、あいだの彷徨。ある形態が、ある映像が、人間の精神を深く動かすとき、われわれは、記憶と記録の罅け目に深く陥っているのであり、たとえば、CG映像がその修整技術により、いとも簡単に駆逐してしまうこの脆弱を、注意深くかたどる、探検しようとする試みが、我々に残された唯一の仕事であると思われる。

絵画を網膜的として固定した、マルセル・デュシャンの「遊戯」という言葉。これと正反対であるかのような、意味は見ることから生じなければならないという、パーネット・ニューマンの「充実」という言葉。作り手がつぶやくこれら録めた言葉と共に、記憶と記録の狭間における、イメージの彷徨として眺めようとするとき、そこに美術の可能性を開くひとつの補助線が浮かび上がりはしないだろうか。

'bridge as a fragment' 1997

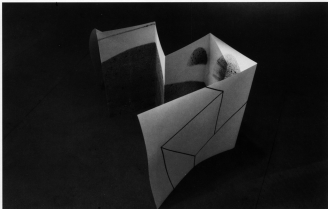
水源地にて

美術というジャンルが、他ジャンルとクロスオーバーし、溶解してゆくという議論が一方にあり、他方で、美術の自律性を死守せねばならないかの如くの議論がある。いずれも、美術と他ジャンルとの境界線を問題とし、その内側と外側という設定を自明なものとして、議論が進められている。そこでは、捏造された一元性とでもいふべきある種の全体主義的風潮があるようだ。しかし、もし美術がその内側に、他ジャンルを孕んでいるとしたらどうだろうか。それは、内側と外側の設定自体を無効化し、それ自体として、分裂した存在となるのではないか。

美術の起源は、美術館の成立と切り離せない。そして、美術の展開の過程は、美術という形式の一元化の過程でもあるだろう。すなわち美術品のみ注目し、それを成立させる空間=建築を不可視のものとしてきたのである。美術の発生が、美術館の存在によっている以上、美術はその内側に建築を孕んでいる。ソフトとハードの矛盾、と言い替えてもよい。創作に望まれるのは、制度化以前の美術の発生時に立ち合うことであり、そこに生まれる分裂を絶えず繰り返し示しながら、それを詩的層により開示することではないだろうか。

本流なき状況において、傍流=オルタナティブは機能しない。また、本流を復活しようという動きには、水流となる前の、未分化な水源に留まることで抗うほかないだろう。そして、その水源は、雨後の水溜まりのように極小で、湿るところに偏在する。都市開発が、不可避的に生み出した隙間にも似た、水源。

水源地において橋は、その連結機能を固定されることはない。あるときは枯涸のため孤立し、またあるときは、解となって移動する。極小の水源における、橋の橋。たとえば東京で、ニューヨークで、都市においてそのようなものを構想すること。



'bridge as a fragment' 水田橋、橋の彫刻、コンクリート

‘prepaid-babel’ 1996

プリペイド

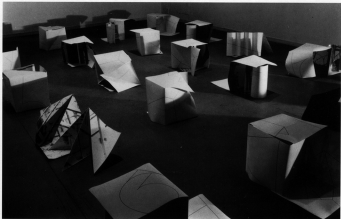
人間は古来、「視たもの」あるいは「視ようとするもの」の定着を試みてきた。その定着の結果は常に過去形か未来形にならざるを得ない。言い替えれば、過去のイメージか、未来に先送りされるイメージに終始する。先端的な電子メディアの映像においても、この点は変わることはないだろう。これに対し、セザンヌの絵画の特筆すべき点は、そうではなく、「視ること」そのものの定着であることだ。

現在形であると同時に、視ている主体と対象との距離、空間を含む総体の定着。あるいは、視ることの物質化。

脆弱なこの物質はしかし、現在形である限りにおいて、歴史に相対化されることのない強度をもつだろう。20世紀末の今日、相対化された美術の歴史に風穴をあける意味で、「視る」ことに拘泥し、その定着を試みることは重要であると思われる。

近作において、写真装置を介しておこなわれるこの試みはまた、美術の起源を問うことでもあるだろう。美術の起源とは、すなわち美術館の成立であり、貨幣が経済的価値を代理するように、美術館が「美術」という価値を代理すると考えると、たとえばプリペイド・カードに相当するものは美術において何なのか。言い替えれば、プリペイド・カードが貨幣のメタ・レベルだとして、今、美術館のメタ・レベルが問われているように思われる。

プリペイド、過去とも未来ともつかぬ奇妙な現在。



‘prepaid-babel’ 油彩彫、感光乳剤、水色顔料他

ギャラリー・サージ、東京 1996年

伊藤洋介が96年に発表したインスタレーション『プリペイド・パベル』は、厚手の画用紙を用いた20個の立体を、彫形になるように両面に等間隔に配置したものである。

各々が異なった幾何形態に折り曲げられているそれらの構成物は、折り目のものが各構成物の立体性を保証しているだけのシンプルな構造である。各構成物の外面には、折り目の線と互いに干渉しあうような直線がプリントされている一方、内面には実在する建物、遊具等を写した画像が写真感光の技法によって墨絵のように転写されている。そして、作品全体には斜め上方から強い光りが照射されており、構成物自体のコントラストを強調すると共に、幾何学的な影を壁や床に投影している。こうした〈集合としての空間〉が醸し出す印象は、明らかに建築物の連なりとしての都市空間のものである。

もとより、第一次大戦後のパウハウスの試み以来、われわれの常識となったように、伊藤のインスタレーションは、建築と造形芸術との、ジャンルとしての連続性と相互侵襲性を前提としている。しかし、彼の作品空間はそうしたジャンル統合の単純的な肯定でもなければ、性急な真摯申し立てでもない。折り紙文化の洗練とは対照的、いわば切り開かれた柱体とでもいったあまりに単純な造形性は、かすかにたわむ紙の曲面と相まって、「三次元に到達できない二次元」のような脆弱さ不完全性を漂わせている。これは堅牢な造形性を信じてない伊藤独自の信仰告白といってよい。更に、観心の注意をはらって、たとえば、光源の延長線上から彼の構成物を見るなら、画用紙の外面の幾何もの面線と内面の淡い画像が寄せ合っているのがわかる。ひとたび伊藤の作り上げたこうした空間にゆっくりと浸ると、都市を彷徨するわれわれがその歩みの裡に如何に多くの記憶を紡いでいるかを、同時にそうした記憶がいかに定着し難いはかないものであるかを思い出す。すなわちこれは、われわれの実在を自己の手に取り戻すのがいかに困難であるか、という問題意識の醸出といってよいだろう。

伊藤が『記憶と記録の華麗』を自分の制作は引き受けているのだ、と言うとき、ブルーストの偽葉が散入するように、伊藤はあくまで近代芸術の本道に位置している。記憶の静止性から記憶の動態を寓通する欲望は、ほとんどすべての芸術家の欲望を支えている筈だ。ただ、伊藤の特異な点は、一瞬一瞬、平からこぼれ落ちるはずはない『記憶』という砂粒を、その微少さ、その摩さそのものの形として造形しようとしていることにある。こうした制作意図は、97年のインスタレーション『ブリッジ・アズ・ア・フラグメント』の構成物が、96年の『プリペイド・パベル』の構成物をより単純化したものになっていること、つまり天井部分をなくし、一方向に開放した縦方向の面構成になっていることにはっきり見て取れる。

しかし、われわれは、あらゆる芸術作品が、完成した瞬間に〈記録〉として存在し始めることを知っている。〈記録〉としての作品が、鑑賞者の中で〈記憶〉として再び蘇るかは否かは、もちろん観客に委ねられているのだが、第一級の作品が常に堅牢で耐感性に満ちているのは、〈記憶〉を再生するエネルギーを僕つためにはそれだけ動い容易が必要であるからだ。われわれの理想をくっきり再現する、フェルメールの柔らかな日差しを浴びる女性の微妙な表情は、あのタブローの堅牢さそのものが可能にしているのだろう。ミロのビーナスのはっそりとした首筋の優美な官能は、磨き上げられた大理石の固い質感に負っているだろう。

伊藤の作品が持つ、反造形性と言ってもよいような、ある種の脆弱性、解体と滅びへの指向が、造形芸術の聖堂への反証であることは明らかである。そしてまた、透過する光りによって静かに生氣を呼び始める紙の造形は、作者—作品—観客の分化を融解するような東洋的な自然観を呼び覚ます。この意味で、彼の作品は、高度に意識化された方法論の一方で、確かな身体性を保っているのである。インスタレーションの歴史は、美術館が作り上げた近代の制度性への反証であり、伊藤の作品群がそうした歴史の上にあることは疑いもない。しかし、はたして彼は、自身の方法をどこまで押し進めることができるであろう。そして、どこで、いつ、また大きく転回するであろうか。

YOSUKE ITO

'fragmental span' 1998

伊藤洋介

1963 静岡県生まれ

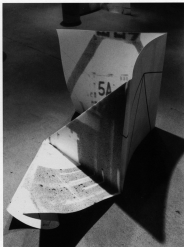
1987 東京造形大学造形学部美術学科 卒業

展覧

- 1988 「彼岸につんだ」 かねこ・あーと G1 東京
1996 「arsoid-babé」 ギャラリー・サージ 東京
1997 「bridge as a fragment」 ギャラリー・サージ 東京
1998 「fragmental span」 95 Mercer Gallery ニューヨーク

グループ展

- 1984 ギャラリー・パレルゴン 東京
鎌倉市民ギャラリー 神奈川
1985 Art Space Keiho 東京
1988 東京都美術館 東京
1989 ギャラリー・サージ 東京
1992 ギャラリー・サージ 東京
1996 ギャラリー・サージ 東京



「bridge as a fragment」 水彫版、感光乳剤、コンラック
ギャラリー・サージ、東京 1997年