

Hyper・Here・Now

谷口暁彦 個展

超・いま・ここ

2017年4月8日(金) – 23日(日)

開場時間 12:00 -19:00	オープニングレセプション
休 廊 日 月曜日	4月7日(金) 19:00 - 22:00
入 場 無料	
会 場 CALM & PUNK GALLERY	トークイベント
東京都港区西麻布 1-15-15 浅井ビル 1F	4月15日(土)17:00 -18:30
	ゲスト：Houxo Que・永田 康祐
	(入場料無料・予約不要)

僕の最初の個展は、2007年にICCで行った「dangling media」ということになる。気づくとそれから10年経っていて、その間にずいぶん色々なものを作ってきたことに気づく。それぞれの作品は、その時の興味や関心にもとづいて、なるべく気ままに作ってきたのだけれど、振り返ってみると案外ひとつの問題についてずっと考えてきたのではないかと思えてくる。今回の展示では、過去の作品からいくつかを選び、並べてみることで、あるひとつの問題について考えてみることにした。過去の自分がどのようなことを考えていたかを振り返り、それぞれの作品が同じ場所に置かれることで浮かび上がる問題を考えてみる。そしてそれをなるべく言葉にして残してみようと思う。

谷口暁彦
メディア・アート、ネット・アート、映像、彫刻など、さまざまな形態で作品を発表する。また、渡邊朋也とともに、新宿・思い出横丁で発見されたメディアアートにまつあるエフェメラルでアンフォルメルなコミュニティ、「思い出横丁情報科学芸術アカデミー」の一員としても活動する。主な展覧会に「[インターネット アート これから] –ポスト・インターネットのリアリティ」（NTT インターコミュニケーションセンター、2012）「思い出ごすものたち」（飯田橋文明、2013）「スキンケア」（SOBO、2015）「オープン・スペース 2016」（NTT インターコミュニケーションセンター、2016）「SeMa Biennale Mediacity Seoul 2016」（Seoul Museum of Art、2016）など。 http://okikata.org/
主な活動
個展
2015 “SOBO 個展「スキンケア」” SOBO / 東京
“個展：滲み出る板” みどり荘 / 東京
2013 “個展：思い出ごすものたち” 飯田橋「文明」 / 東京
2007 “エマーゼンシーズ1 004（オープンスペース 2007）” NTT InterCommunication Center[ICC] / 東京
おもなグループ展
2016 “オープン・スペース 2016　メディア・コンシャス” NTT InterCommunication Center[ICC] / 東京
“メディアアシティ・ソウル 2016”　ソウル市立美術館 / 韓国・ソウル
2015 “無条件修復－UNCONDITIONAL RESTORATION” milkyeast / 東京
“みえないものとの対話” 三菱地所アルティウム / 福岡
“ジフ展” TETOKA / 東京
“ICC キッズ・プログラム 2015「しくみのひみつ　アイデアのかたち」” NTT InterCommunication Center[ICC] / 東京
“Frameless 03” Frameless / ドイツ・ミュンヘン
“大気 (air) : 旋律 (air)” gallery CONEXIST-TOKYO / 東京
“マテリアライジング展 III 情報と物質とそのあいだ” 京都市立芸術大学ギャラリー @KCUA / 京都
“無条件修復 UNCONDITIONAL RESTORATION Pre-Exhibition” milkyeast / 東京
“Généalogie des objets 2.0” Espace Jean Legendre / フランス・コンピエーニュ
“第7回 恵比寿映像祭 (感生で会いましょう)” ザ・ガーデンホール(東京都写真美術館) / 東京
2014 “マテリアライジング展 II 情報と物質とそのあいだ” 東京芸術大学美術館 陳列館 / 東京
“オープンスペース 2014” NTT InterCommunication Center[ICC] / 東京
2013 “「いま、映像でしゃべること？」 presented by GALAXY Lab.” 渋谷ヒカリエ 8/01/COURT / 東京
“マテリアライジング展 I 情報と物質とそのあいだ” 東京芸術大学美術館 陳列館 / 東京
2012 “インターネット アート これから –ポスト・インターネットのリアリティ” NTT InterCommunication Center[ICC] / 東京
2011 “アーティストショッキング展” 新宿眼科画廊 / 東京
2010 “たにぐち・わたなべの思い出横丁情報科学芸術アカデミー講演会” 飯田橋「文明」 / 東京
“redundant web” artist-run space kiviak / 東京
2009 “kiviak opening exhibition” artist-run space kiviak / 東京
“Radiator Festival 2009” Exploits in the Wireless City / イギリス・ノッティンガム
2008 “拡張された感覚_韓国/日本メディアアートの現在” alternative space loop / 韓国・ソウル

01 | jump from

2007

有名な横スクロールアクションゲームをモチーフとした、インタラクティブな作品。液晶ディスプレイの一部に、ゲームの画面が映し出され、鑑賞者はコントローラーを操作することでゲームをプレイすることができる。しかし、ゲームの様々な場所でジャンプすると、ジャンプしている一瞬の間、画面が実写映像に切り替わる。この映像は、作者自身が、過去その場所で同じように操作し、キャラクターをジャンプさせている映像である。あらかじめ作者がゲーム内のあらゆる場所でジャンプし、その映像をデータベースとして保存しており、鑑賞者が同じ場所でジャンプすると、過去の映像に切り替わる仕組みになっている。鑑賞者の「今」の選択を「過去」のデータベースによってあらかじめ予言しておくような、あるいは、「過去」に撮影された映像を、鑑賞者の「今」の選択によって操作しているように感じさせる作品。

「jump from」は修士2年の前年に制作した作品だ。このころ、同じ大学で油画家だった荻野（荻野瑠海）らとよく飲みに行っていた。中卒理屋で荻野と飲みながらこのアイデアについて話をしていた、確かその数時間の会話でほとんど作品の構造が決定して、あとは作るだけというところまで一気に進んだ。実際に作品が完成して、何度か展示する機会があったが、作品を体験している最中に、ジャンプして過去の映像に切り替わる度に後ろを振り返るそぶりを見せる人が数人いた。話を聞いてみると、実写映像が映る瞬間に、カメラによってリアルタイムに撮影されているのが映っていると勘違いしていたのだ。作品を作るときに、そこまでの事態を想定してなかったが、予言の不思議さ、面白さの背後には、そう



過去と同じ場所で撮影した映像をオーバーラップさせるという、この作品の構造に行き着いた。なぜなら、その人は絵の中と同じ黄色いスポーツカーに乗ってギャラリーにやってくる、絵の中の駐車場と同じ駐車場にスポーツカーを停めたからだ。

荻野は油画家だったから、こうした予言のような作品を絵画で実現しようとしていたのだけど、僕はその話を聞いて、なんとかインタラクティブな構造で実現できないかと考えた。（絵画というスタティックな形式でなく、コンピュータを用いて実装してしまうことの野暮さに対して、後ろめたさも感じていたが。）その結果、横スクロールのアクションゲームを用いて、ジャンプした瞬間に、

04 |

2010

左には実物の壁掛け時計が掛けられ、右にはその壁掛け時計を、短針が一周する12時間分を撮影した映像が液晶ディスプレイに表示されている。映像として映し出される時計は、その時刻が現在の時刻と全く同じになるようプログラムで制御しながら再生されていて、実物の時計に対して、常に1秒以下の誤差でびったり同期している。映画の中で悪役がこちらに向けて銃を撃っても、その弾丸が鑑賞者に当たったり、鑑賞者がその弾丸を避けようとしないように、映像に記録されたものは、すべて過去の出来事となり表象だけしか再生されないし、本来もっていた機能を失ってしまう。しかし、この映像の時計は元の時計が持っていた機械的な身体を一切持たないにもかかわらず、現在の時刻を正確に表示する限り時計として機能しうる。表象だけの幽霊のような作品だ。



たにぐち・わたなべの思い出横丁情報科学芸術アカデミー 第2回 「たにぐち・わたなべのスーパーマイルドセブ」 (http://www.cbc-net.com/dots/taniguchi_watanabe/02/)

つまり、コンピュータやネットワークなどのテクノロジーを用いて「幽霊」を作るといふ課題だ。この時僕は、幽霊とは足がないにもかかわらず（身体がない・すり抜ける）、そこにいのように見え（イメージだけは存在している）、場合によってはこちらに危害を加える可能性がある（機能を有している）ものだと考えていた。これらの条件を満たす存在として、過去

02 | inter image

2008

タッチパネルによるインタラクティブな映像作品。鑑賞者は、タッチパネルに置いた指を自由に動かすと、その指の軌跡と重なる出来事の映像が再生される。様々な場面の映像がデータベースのように保存されていて、指の動きの軌跡に応じて、次々と場面が切り替わっていく。異なる場所、異なる時間の映像が、指の動きの類似と連続性で繋がっていく作品。



この作品の前に制作した「jump from」という作品でやりたかったことは、あらかじめこれから起きる出来事が、データベースとして予言されている状態を実現することだった。ただ、実際の制作中の作業は、鑑賞者に操作されるゲームの画面と、あらかじめ録画された映像をなるべく「似せる」ための調整に多くの時間を費やしていた。つまり、予言が予言として機能するためには、予言は現実の出来事に対して「似ている」ことが重要だと気づいた。結局のところ「jump from」でもリアルタイムに映し出されるゲームの画面と、録画された映像は、存在していた時間や空間が全く異なっていて、そこにはなんら因果関係がないことが分かってく

ると。たんに、そこに映しだされるものの配置や動きが似ていることだけが、2つの映像を結びつけ、予言として機能させているのだ。こうした、「jump from」という作品における問題について考えているうちに、だんだんと「何か似ていることだけで全てがなご合わさっていく」ような映像作品のイメージが出来上がってきた。実際の作品の形態を考えていくうちに、動きや形を直接その場で入力するためにタッチパネルを使うことが決まった。タッチパネルを使った操作にしたことから、まずはじめに画面上で様々な位置に僕の指が登場するような映像を撮影して配置した。これは「jump from」と同じような、予言的な「あらかじめ全部やっ

とあって、適当にやったことが、後から見るとなんとなく上手くいっているというような方法論を試していたのだと思う。今回の展示では、当時使用したタッチパネルが残っていないため、オリジナルよりも大型のタッチディスプレイを用いて展示しているが、このくらいサイズがちょうどいい作品だなと思う。

2011年の眼科画廊の展示で「置き方」の一部として展示したので、実質「置き方」の作品の一部とも言える。とてもなぐ地味な作品なのだけれど、そこで起きている出来事については結構気に入っている。まったく同じ仕組みで動作する過去の映像と、現在の実物が、その仕組みゆえに互いに影響しあうように動い ています。当時はあまり意識してなかったが、トリシャ・ブラウンというダンサー・振付家の「Homemade」という作品の影

03 | 置き方 Placement

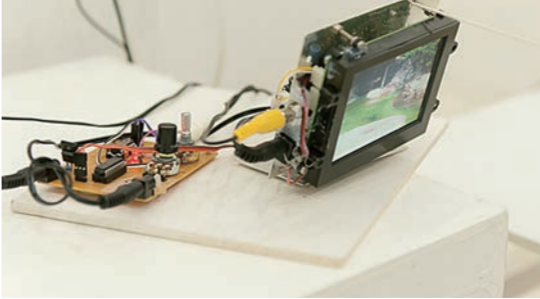
2008 - 2011

ディスプレイの中に表示される映像と、その外側にある現実の物理的な空間を様々な方法で関係付けることを模索したインスタレーションのシリーズ。例えば、ディスプレイに川の水面の映像が流れると、同じタイミングで扇風機が動き始め、ウサギの毛皮をたなびかせる。映像の中で落下する工具が床に衝突すると、展示空間に置かれたマグカップが振動して音を鳴らす。そうし、映像の中の現象を、現実の空間の出来事と関係 / 同期させる仕組みを持つ装置を空間的に配置した作品。



03-1 | オットセイ、本

オットセイが鳴く様子が映るディスプレイは、それ自体が鳴き声に反応して上下に首を振るようになっている。ディスプレイは、その動きによって本に結び付けられた糸を引っ張り、本をパタパタと開閉させる。映像の中のオットセイが、現実の世界に置かれた本を鳴き声によって開閉させる。



響があったんじゃないかと思う。これは、トリシャ・ブラウンが映写機を背負った状態 でダンスする作品で、映写機からは、同じ振り付けで踊る過去のトリシャ・ブラウンの姿が映しだされている。映写機を背負ってダンスしているから、映像は空間のあちこちに移動、浮遊していく。たんに過去の映像と併置されて踊るのではなくて、その同じ振り付けによって過去の映像が、映像という別の身体を伴って、いま・ここで再びダンスされるこ

どになる。なんとなくそうした構造に強い魅力を感じていたことは覚えている。また、例によってこの作品でも電球を光らせるトリガーとなる音には僕の鼻歌が使われている。我ながら、こういう手法を多用するアーティストはちょっとうざいなど思わなくもない。今回の展示では液晶ディスプレイを iPod touch に変え、映像も再撮影し、再制作したものを展示している。

あとは実際に入力と出力のバージョンを即興的に試して決定するというプロセスで制作していったのだ。2008年に町田版画美術館で初めて展示し、2009年にイギリスのRadiator Festival と、kiviak という僕も参加していたアーティストラスペースでの展示の後、2011年の眼科画廊での展示が最後の展示となった。その間、すしずし形態を変えたりしながら、2013年の「思い出ごすものたち」という作品へと繋がっていった。「置き方」は多くの部分が残ってなかったり、部品の劣化が激しいため、今回はオットセイと本を構成した部分だけを再制作して展示している。

^[1] 今回はオットセイと本を構成した部分だけを再制作して展示している

06 | 思い過ぎものたち

Objects Thinking Too Much
2013

いくつかの日用品と、iPadやiPhoneをコンポジションした彫刻作品のシリーズ。「思い過ぎず」とは、あれこれ考えすぎて、しばしば現実とずれた認識をしようことだ。この作品では、鑑賞者や作品に用いられるiPadやiPhoneたちが、あたかも思い過ぎてしまっているような、ずれた認識による接続や配置を試みた。また、iPadやiPhoneに標準でインストールされているアプリケーションをそのまま使用している。

「思い過ぎものたち」として2013年に発表する前、2011年に眼科画廊で展示した「置き方」の中の一つの要素としての「思い過ぎものたち」の「A.」が登場している。「置き方」ではDVDプレイヤーから映像を小型の液晶ディスプレイに写し、音声は自作の回路へと入力し、モーターの動作や外部機器のon/offへと変換するという手順を踏む要素が多かった。この構成の複雑さが作品全体の印象をどこか無骨な感じにしていたし、なによりそれを制作する際の煩雑さが前面でもあった。2010年にiPadが発売されると、すぐに購入して使ってみただけけれど、大きなディスプレイを搭載し、薄い本体の中にカメラやオーディオ出力、各種センサーを内蔵していて、もうこれ一台で「置き方」みたいなことが出来ると感じていた。

06-1 | A.



06-1 | A.

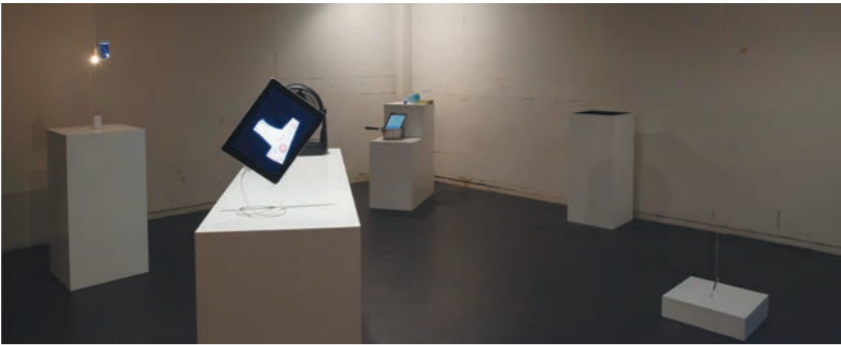
天井から吊られたiPadが扇風機の風で揺れている。iPadにはティッシュペーパーが風でたなびる映像が短いループで再生されている。一見、扇風機の風と、ティッシュがたなびく様子は関係しているように見えてしまうが、それらは全く無関係に存在している。

06-2 | B.

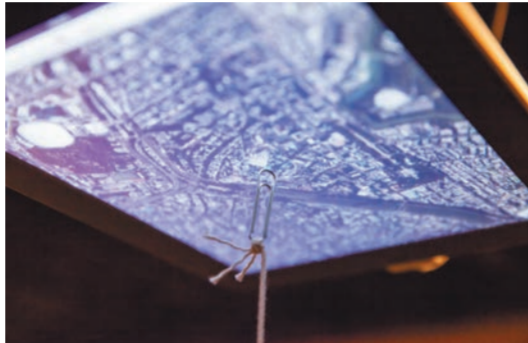


06-2 | B.

メモ帳アプリが開かれたiPadに、ポンプによって定期的にミネラルウォーター（Volvic）の水が流れてくる。水によってiPadのタッチパネルが反応し、文字が入力される。水の流れによって入力される文字は一見めっちゃちゃだが、時々「Volvic」と入力される。



06-3 | C.



06-3 | C.

天井から吊るされたiPadには地図アプリが表示され、現在地を表示している。iPadの裏には不規則に回転する強力な磁石があり、地図アプリの画面は磁石の影響で現在地を中心にくぐるぐと回転する。磁石はまた、強力な磁力によってiPadの画面を貫き、画面中央から鉛筆を釣り下げて保持している。

し粉ねにiPadをラップで巻いて、水道の水を表面に流してみるとタッチパネルが反応し、とても興奮したのを見ていた。こうした作品のアプローチを試していると、やはりナム・ジュン・パイクの作品を思い出す。そこで「マグネットTV」のようにiPadに強力な磁石を近づけてみたのだが、何も変化が起きなかった。変化がなだらうということは何となく分かっていたが、それでも何にも変化がなければやはり寂しい。何か使える要素はないかと探してみたところ、地図のアプリケーションで方位センサーが狂うことと、iPadの薄さから磁力が貫通し、画面表面に物が張り付くことがわかった。これらの現象から「C.」が作られた。「D.」はiPhoneにLEDライトを搭載される以前、しばしばその液晶ディスプレイを懐中電灯がわりに使用

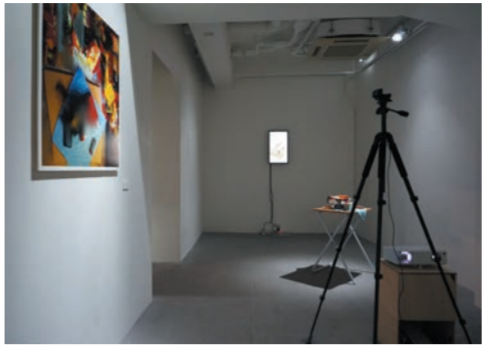
していたことから考えた作品だ。そこから、ネットワークを介して離れた場所に液晶ディスプレイの光を送るアイデアを思いついた。最終的にはFacetimeで通話しあうことで内蔵のカメラで撮影された電球の光を、液晶ディスプレイを通じて送る形になった。2014年にICCで展示することになった際に、「E.」を新しい要素として追加した。会場はともと2つの壁面に大きな窓があり、外の風景が見える場所だった。その窓を全てプラスチックのシートで塞ぎ、そこにカメラを起動した状態のiPadを貼り付けた。iPadを貼り付けた位置には、プラスチックシートに箇所だけ小さな穴が空いて、そこからiPadのカメラで外の風景を撮影している。それによって、このiPadは窓のように見えるものになった。「思い過ぎ

すものたち」は、「置き方」から始まったディスプレイの中の映像と、その外側の現実とを関係づける問題や、ディスプレイを買値を持ったオブジェクトとして扱うという問題を徹底した作品になったと思う。しかし、「置き方」と、その以前の作品にあった、過去の映像が現在と同期したり、重なりあうという構造は消え去ってしまっている。今回の展示では「A.」「B.」「C.」をピックアップして展示している。

08 | スキンケア

skincare
2015

立体物を3Dスキャンによって記録すると、表面のテクスチャデータと形態のメッシュデータに分解され保存される。3Dデータはあくまでも表面と形態という表象しか記録できないため、どんなに正確に記録された3Dデータでも、現実が存在する物体とは違い、中身は空っぽとなる。西洋の幽霊(ghost)が、しばしば中身の無い布だけの存在として描かれるように、3Dデータも皮膚だけの幽霊のように存在している。この作品では、そんな幽霊の皮膚を3つの方法でお手入れ（スキンケア）した。



08-1 | バック



08-1 | バック

お菓子のパッケージを白く塗りつぶしたもの配置し、固定する。そこに、あらかじめ撮影しておいた元のパッケージのテクスチャをシールにして貼り付ける。お菓子のパッケージは、すでに重なりあった状態で固定されているため、テクスチャーのシールは正確に貼り付けることが難しくなっている。つまり、たんに作業の手順を間違えたために失敗しているわけだ。しかし同時にそれは、対象を個別なものの集合として捉える視点と、1つの連続したものとして捉える視点という、異なる対象への認識が混在した手順でもある。

2015年に神保町のSOBOで行った展示だ。当時、お泊り同期にミルコ倉庫で「無条件修復」という展覧会があり、本来そこで展示する予定だった新作が、技術的な問題で完成させることが難しくなった。なので、急遽SOBOに出す予定だった過去作品を「無条件修復」で展示することにした。当然、SOBOで展示する作品が無くなるため、別に新作を作る必要が出てきました。そこで急遽制作したのがこの「スキンケア」だった。展示タイトルも直前で「スキ

ケア」に変更したため、すでに旧タイトルで印刷済みだった展示フライヤー（SOBOのフライヤーは正方形の小さなステッカーだった）と展示タイトルもメインビジュアルも一致しなくなってしまった。印刷しなおす時間も無いし、ちぐはぐな感じも面白いと思ってフライヤーはそのままにすることにした。作品自体は、泉くまのミュージックビデオを制作していた時、習作として作ったプログラムから発展させたこととした。3Dスキャンで生成された3Dデータのうち、テクスチャー

データをスライドさせるというもの。スライドさせると、3Dモデルの表面をテクスチャだけが横滑りしていく奇妙な現象が起きる。このテクスチャをプログラム上でスライさせるのではなく、紙にプリントアウトして、それをカメラでリアルタイムに撮影することで「透明感」という作品になった。今回の展示では「バック」と「透明感」をピックアップして展示している。

超・いま・ここ

08-2 | 透明感

この展覧会は、ひとつの共通したテーマが見えてくるように、過去に制作した作品からいくつかを選んで構成したものだ。作品を作るときはいつも、前の作品とは大きく違う、一貫性のないものを作ろうと考えているのだけれども、それでも振り切れず、しぶとくこびりついて残ってしまうものがある。それを展覧会で浮かび上がらせられたら、ということを考えていた。そして、今回の展覧会では、2007年の「jump from」という作品を起点に、主に時間と、それに付随する空間の問題を、コンピューターの表示器である「ディスプレイ」というマテリアルを通じて考察することにした。

● 予言

まず、「予言」から始まる。「jump from」は、「予言」を実装することを意図した作品だった。そこでは、あらかじめ記録されたものを、つまり「過去」である複数の予言の集積の束が背後に保存され、それが入力に応じて適宜必要なものが「現在」に表示される構造になっている。そしてその構造をささえる存在として、コンピューターの計算処理の過程がある。予言とは、予言の対象となる未来から見れば、現在に過去の一部が表出してきたものとして、予言が行われた過去から見れば、現在に未来の一部が表出してきたものとして捉えることができる。つまり、予言はそれが行われた時間から、その予言の対象となった未来までの時間を、無時間的に接続してしまいう構造を持つ。そして、「jump from」でその接続の構造を支えているのがコンピューターの計算処理になる。もう一つ、予言の本質的な前提として、予言の内容と、予言された未来の出来事が「似ている」ことがあげられる。予言の内容と、予言された未来の出来事が似ていないということは、予言が外れたということだからだ。

「inter image」ではそうした“似ている”この問題から、異なる場所、時間にあった様々なものたちが、たんに“似ている”ということだけで連なっていく構造を作った。この作品を、なおも「予言」として捉えらるなら、パラパラに記録、保存された複数のものたちが、部分的に他の何かに似ていることによって、お互いの存在や現象を予言しあっている状態として見ることができる。そして、互いに予言しあうということは、それらの中に本来あった時間的な隔たりを、無時間的に短絡しあうことでもあり、そこでは全体にわたって、時間の前後／隣接関係が喪失している。「jump from」「inter image」は、どちらもあらかじめ起きた出来事を収集して保存し、それをある入力に応じて必要なものを呼び出すという動作を行っているが、これはほとんどデータベースと、データベースに対する検索の関係に近い。データベースとして保存されたものたちは、互いを潜在的に予言したまま離散的な状態で保存され、検索キーの入力に対し、検索アルゴリズムによる計算が行われ、その類似の度合いに応じて保存されたものが呼び起こされ、予言をいま、実行する。

07 | 物的証拠

Physical Evidence
2014

「出来事」は、ある特定の時間の範囲を占めるもので、それはすぐに過ぎ去ってしまう。固定化も物質化もされず、反復もしない。しかし、物質に刻まれた痕跡が、そこでかつて起きた出来事の証拠としてそこに留まることがある。物質は常に出来事の外側にあって、出来事によって物質はえぐり取られる。えぐり取られ、失われた空間の形は出来事のかたちと反転した状態で雕塑のように対をなす。ゆえに、それはある出来事が起きたことの証拠になる。こうした物のうち、人以外の有体物による証拠を物的証拠と呼ぶ。物的証拠は、出来事の痕跡として、どのように欠損したり傷ついているかが重要な意味を持つ。その物自体は物語の主題にならず、そこから既に過ぎ去ってしまった、不在の出来事が物語の主題となる。



2014年に開催された「マテリアライズング展Ⅱ-情報と物質とそのあいだ」という展覧会で展示された作品だ。デジタルアプリケーションに際における、情報と物質の関係を考えるというテーマの展覧会で、この「物的証拠」という作品は、このテーマに対する僕なりの考察を背景に制作した。物質に刻まれる情報は、本質的にはある出来事の痕跡で、情報として記録される以前の出来事そのものは、すでにそこからいなくなっ

てしまっている。このように物質と情報の関係を追っていくと、どこかそれは事件現場に残された遺留品、物的証拠のように見えてくる。作品は、「1.鍵、灰皿」「2.パール、靴」「3.ティーカップ」の3つの要素で構成されていて、いずれにも上上下下している靴の3DCGの動きが同期するようになっている。「3.ティーカップ」は、ティーカップに注がれる紅茶の振る舞いをシミュレーションし、紅茶が波打ち、飛び跳ねることによって生成され

る面をティーカップの形状としてプログラム上で抽出し、極めて限定的な条件に選んだデザインでティーカップを生成、それを3Dプリンタで実体化した。このティーカップのプログラムと3Dプリントは自分では手に負えなかったので永田くん（永田康祐）に制作を依頼した。「3.ティーカップ」以外は、「置き方」という作品から続く、ディスプレイの中の映像と、その外側の物理空間とを関係づける方法の延長線上にあると言える。ただ、ディ

● シミュレーション

「夜の12時を～（略）」以後の作品において、ディスプレイの中に映る映像は、過去に撮影されたものから、リアルタイムなシミュレーションや、アプリケーションの画面へと変化している。この変化は、初期の「予言」の問題が全面的に展開された結果と見ることもできる。「夜の12時を～（略）」で起きている出来事を、「予言」として見るならば、その予言の対象となる「時計」という世界で起きる出来事の、すべてを記述した「予言」となってしまう。予言は部分的に行われるからこそ、過去でありながら、現在と短絡的に繋がるという出来事として確認することができる。しかし、これが全面的に行われる事態（撮影された時計が普通に時計として使ってしまう事態）において、そうした時制の比較が無意味になり、予言が記述するものは別の領域を形成しているように思う。つまり、ここでは「予言」よりもむしろ「シミュレーション」に近い事態が生まれている。そうした、ディスプレイに映る映像が、記録された過去であることをやめた状態であるところなのだと思う。「スキンケア」という展示では、3Dスキャンによって生成された3Dデータをビューワーで閲覧するとき、まるで3Dデータを実際に手で持っているかのように、マウスでリアルタイムに操作して3Dデータを様々な角度から眺められることだ。過去に撮影されたイメージの離散的な集積でありながら、鑑賞者の操作に応じて逐次見える部分だけが計算され、現在と同期して表示される。つまり、ここには初期の「jump from」や「inter image」と同様の構造がある。こうした点が、僕が3Dスキャンに強く惹かれていたところなのだと思う。「スキンケア」という展示では、3Dスキャンの特性を利用した「透明感」という作品を制作した。この作品は、3Dスキャンで生成される2つのデータ（メッシュデータとテクスチャーデータ）のうち、テクスチャーデータの画像だけをプリントアウトし、それをリアルタイムにカメラで撮影し、スクリーン

● 折りたたまれたディスプレイ

2012年ごろから、3Dスキャンで撮影した3Dデータをいくつかの作品の中で使用するようになった。3Dスキャンは、対象を様々な角度から撮影し、その複数のデータからソフトウェアが形態を推測して立体のデータを生成する。過去に撮影されたものを保存・再生するという性質の共通性から言えば、写真や映像のようなイメージの記録メディアの一種といえる。しかし、そうした他の記録メディアと大きく異なっているのは、3Dスキャンによって生成された3Dデータをビューワーで閲覧するとき、まるで3Dデータを実際に手で持っているかのように、マウスでリアルタイムに操作して3Dデータを様々な角度から眺められることだ。過去に撮影されたイメージの離散的な集積でありながら、鑑賞者の操作に応じて逐次見える部分だけが計算され、現在と同期して表示される。つまり、ここには初期の「jump from」や「inter image」と同様の構造がある。この凸凹に対してテクスチャーデータの画像が貼り付けられていくわけだが、テクスチャーデータの画像は、折り紙のように、離散的で複雑な変換規則に基づいて作られる凸凹とした表面のことではないだろうか。その凸凹に対してテクスチャーデータの画像が貼り付けられていくわけだが、テクスチャーデータの画像は、折り紙のように、離散的で複雑な変換規則に基づいて3次元的に変形し、貼り付けられていく。この時、時間と空間は、3Dデータ表面の起伏を基準にして、前後／隣接関係が離散化した状態で貼り付き、リアルタイムな入力に対し、逐次の計算が行われることで表示され、現在を演じる。しかも、ディスプレイ

（display）の語源は、畳まれたものを広げる（dis-plicare）という意味だ。ならば、3Dスキャンで生成された3Dデータの表面を、織り込まれたディスプレイと見做すのもあながち間違えた方向でもないだろう。

この10年間の作品を、時間と空間と「ディスプレイ」の問題として振り返ってみた。こうして見えてきたのは、なんらかの計算処理によって、リアルタイムに生成されるものは当然ながら、過去の出来事すらも「現在」として生起してしまう場としての「ディスプレイ」という存在だ。そして、その「ディスプレイ」を、外の物理世界と繋げてきたり、それ自体を物理的な板として使ってみたり、折り曲げたり、くしゃくしゃに変形していた10年だった、ということなのかもしれない。ここまで身も蓋もなく、過去を自分で説明しきってしまうことが良いことなのか分らない。もちろん、それぞれの作品をもっと別の文脈で読む可能性もあるだろう。ただ、次の新しい作品をつくるためには、こうしてまとめておくことも重要だろうと思う。

この10年間の作品を、時間と空間と「ディスプレイ」の問題として振り返ってみた。こうして見えてきたのは、なんらかの計算処理によって、リアルタイムに生成されるものは当然ながら、過去の出来事すらも「現在」として生起してしまう場としての「ディスプレイ」という存在だ。そして、その「ディスプレイ」を、外の物理世界と繋げてきたり、それ自体を物理的な板として使ってみたり、折り曲げたり、くしゃくしゃに変形していた10年だった、ということなのかもしれない。ここまで身も蓋もなく、過去を自分で説明しきってしまうことが良いことなのか分らない。もちろん、それぞれの作品をもっと別の文脈で読む可能性もあるだろう。ただ、次の新しい作品をつくるためには、こうしてまとめておくことも重要だろうと思う。

この10年間の作品を、時間と空間と「ディスプレイ」の問題として振り返ってみた。こうして見えてきたのは、なんらかの計算処理によって、リアルタイムに生成されるものは当然ながら、過去の出来事すらも「現在」として生起してしまう場としての「ディスプレイ」という存在だ。そして、その「ディスプレイ」を、外の物理世界と繋げてきたり、それ自体を物理的な板として使ってみたり、折り曲げたり、くしゃくしゃに変形していた10年だった、ということなのかもしれない。ここまで身も蓋もなく、過去を自分で説明しきってしまうことが良いことなのか分らない。もちろん、それぞれの作品をもっと別の文脈で読む可能性もあるだろう。ただ、次の新しい作品をつくるためには、こうしてまとめておくことも重要だろうと思う。

2017年3月 谷口曉彦