

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

いスポーツカーが停まっている。ある人が展覧会に訪れ、その絵画の前に立つと、ひどく驚いていた。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、コンピューターを用いて実装してしまうこの野暮さに対して、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、



過去の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。過去が現在で演じることで、現在が弛緩し、過去を含んでしまうような状態。いと思うと、この作品から始まった、因果関係や時間の前後関係の不定さへの興味が、この後10年続くことになったのだと思う。また、この作品では映像に自分自身が登場したり、BGMを自分で歌った鼻歌にしているが、こうした手法もまた、この後の作品で度々用いられることになる。今回の展示では、映像を高解像度で再撮影し、再制作したものを展示している。

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「何かに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

といた感」の延長の、基本的な要素として置いたものだ。ここから、動きの連関による様々な映像を横断していくように構成していった。この映像は、当時流行っていたxactという安価で小型のビデオカメラと小型の三脚を常に持ち歩き、いろいろな場所で撮影したものだ。ただ、特徴ある望み通りの動きを手取り早く撮影しようとする、結局自分でそれを演じることになり、この作品でもいたるところに僕が登場することになる。BGMで聞こえる鼻歌も、大学の講演会の直前になってmac bookの内臓マイクで普通に録音したものだ。この頃、コンセプトに作品の全体が規定されてしまうような作り方に違和感を感じていたこと

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し、同期させる仕組みを持つ装置を空間的に配置した作品。



04 | 夜の12時をすぎてから今日のことを明日っていうとそれが今日なのか明日なのかわからなくなる

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手っ捨てしまう。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。



大学を卒業してすぐのころ、同期だった渡邊くん(渡邊明也)と共に「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」という連載をCBC-NETというwebサイトで書いていた。これは、思い出横丁情報科学芸術アカデミー (OAMAS) という架空のメディアアートの学校を設定し、そこで日々行われる思索と実践の様子を描いていくという内容だった。(第二回原稿公開後、第三回が書かれないうちま7年ほど経ってしまったが、まだ連載中であると解釈することもできる。) この「夜の12時をすぎてから今日のことを明日っていうとそれが今日なのか明日なのかわからなくなる」という作品は、この連載の中で出した実技課題の作品とし

て制作したもので、課題文は以下のようなのだった。

●問題文
-人は霊感が上がると幽霊が見えるようになると言われてい。下記の条件を踏まえて、「幽霊」をつくりなさい。

●条件
-コンピュータとネットワーク、それぞれに関連する技術を用いること

-記号としての「幽霊」を描くのではなく、その存在を表現すること

-あらゆる人間の生命活動を脅かさないこと

-“神”と“ゾンビ”はつくりなないこと

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、コンピューター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

05 | 夜だけど日食 eclipse but night

2008 - 2010

小さなディスプレイには、音に反応して明滅する電球の映像が映し出されている。電球は、音に反応して on/off を行う回路によって制御されていて、作者の鼻歌に反応して明滅する。その様子を映像として記録し、小さなディスプレイで再生している。このディスプレイの背後には、映像に記録されたものと同じ電球が配置され、映像の中に記録された作者の鼻歌に反応して明滅する。結果、ディスプレイの中の電球と、その背後にある実物の電球も同じタイミングで明滅することになる。またそれは、ディスプレイの背後から、映像の中の電球の光が漏れだしているかのようにも見える。



この作品も、「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」の幽霊を作る課題として制作したものだ。時計を使った「夜の12時をすぎてから〜(略)」という作品だけでなく、いかに課題作品で直球すぎると感じていたの、思い出横丁情報科学芸術アカデミーの講演会直前に急遽制作した作品だ。音に反応して電球を光らすための回路は、「置き方」という作品で使用したものをそのまま転用した。また、この作品は

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。とてもななく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でしょう。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

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

とになる。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

ベースでの展示の後、2011年の眼科画廊での展示が最後の展示となった。その間、すしずく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、今回はオー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。

「置き方」は大学院を修了した後、制作し始めたシリーズの作品だ。見た目はかなり異なるが、その前に制作した「jump from」と「inter image」という作品の延長線上にある作品だと思う。いずれの作品も過去に撮影された映像を、現在の時間軸で起きる出来事と、同期させたり重ね合わせることで、因果関係や、時間の前後関係が曖昧になるような構造を持っている。その構造をより推し進め、ディスプレイの中に映る過去の映像を、現実の空間へと同期させたり重ね合わせることを考えていた。その結果、インスタレーション形式となることで、現実の空間に配置された、ある厚みのあるオブジェクトとしてディスプレイを扱われなければならないという問題が見えてきた作品でもある。また、別の問題として制作プロセスを変えていく

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.

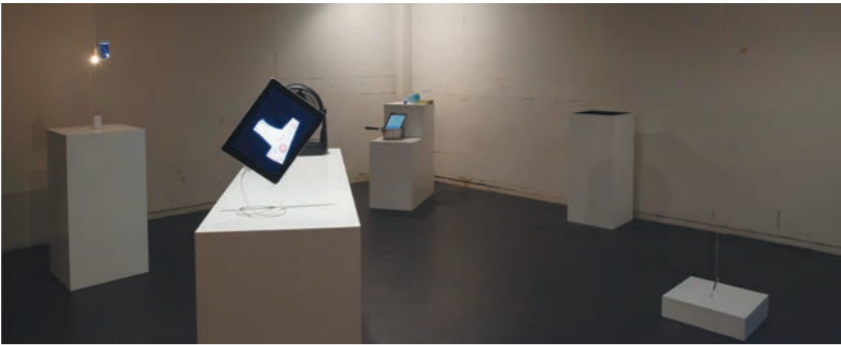
天井から吊られたiPadが扇風機の風で揺れている。iPadにはティッシュペーパーが風でたなびる映像が短いループで再生されている。一見、扇風機の風と、ティッシュがたなびく様子は関係しているように見えてしまうが、それらは全く無関係に存在している。

06-2 | B.

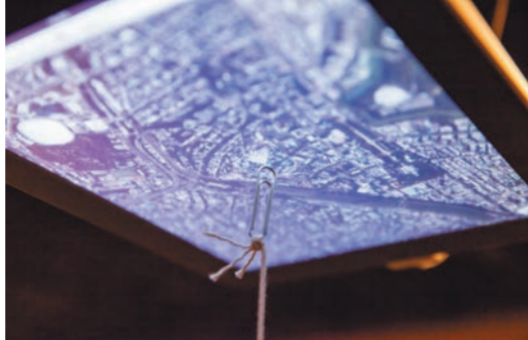


06-2 | B.

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ごと回転する。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。

「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。

2011年の眼科画廊の展示について考えた時、天井から吊るされたiPadが、風に揺られているイメージが頭に浮かび、なんとなくいけそうだなという感覚で「A.」の案が決定した。当初は「置き方」の一部ではなく、この「A.」だけを展示する予定でもあった。2013年になって、文明というスペースで展示することになった時に「A.」でやろうとは何となく分かってたが、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

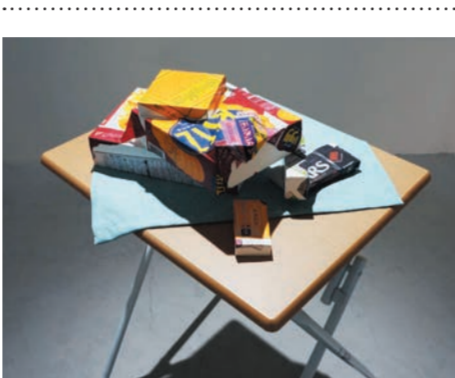
していたことから考えた作品だ。そこから、ネットワークを介して離れた場所に液晶ディスプレイの光を送るアイデアを思いついた。最終的にはFacetimeで通話しあうことで内蔵のカメラで撮影された電球の光を、液晶ディスプレイを通じて送る形になった。2014年にICCで展示することになった際に、「E.」を新しい要素として追加した。会場はともと2つの壁面に大きな窓があり、外の風景が見える場所だった。その窓を全てプラスチックのシートで塞ぎ、そこにカメラを起動した状態のiPadを貼り付けた。iPadを貼り付けた位置には、プラスチックシートに箇所だけ小さな穴が空いて、そこからiPadのカメラで外の風景を撮影して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

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

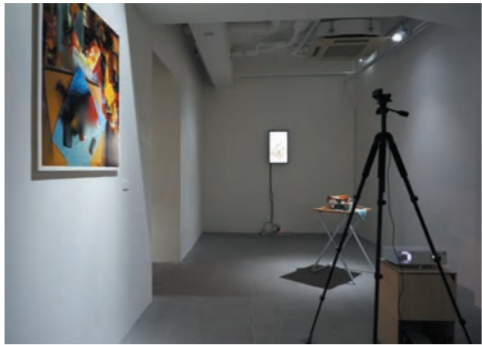
立体物を3Dスキャンによって記録すると、表面のテクスチャデータと形態のメッシュデータに分解され保存される。3Dデータはあくまでも表面と形態という表象しか記録できないため、どんなに正確に記録された3Dデータでも、現実が存在する物体とは違い、中身は空っぽとなる。西洋の幽霊(ghost)が、しばしば中身の無い布だけの存在として描かれるように、3Dデータも皮膚だけの幽霊のように存在している。この作品では、そんな幽霊の皮膚を3つの方法でお手入れ（スキンケア）した。



08-1 | バック

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



08-2 | 透明感



08-2 | 透明感

テーブルの上に置かれたお菓子を3Dスキャナーで記録すると、形態を記録したメッシュデータと、表面の柄を記録したテクスチャデータに分かれて保存される。通常はコンピューターの中でメッシュデータにテクスチャデータを貼り付けて表示するが、この作品ではテクスチャデータを大きくプリントアウトして壁に掛け、それをカメラで撮影し、リアルタイムにメッシュデータに貼り付けて表示している。壁にプロジェクションされたCGは、一見すると何の変哲も無い3Dデータのように見えるが、鑑賞者が壁に掛けられたテクスチャデータの前に立つと、鑑賞者自身がテクスチャデータとなり、お菓子の3Dデータに貼り付けられ表示される。メッシュデータと、テクスチャデータの間に現実の空間が挟み込まれている。

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ることとした。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タイリさせるのではなく、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

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、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」として捉えたら、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つて、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つて、過去

に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、いずれもよくあ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つて、過去



07-1 | 1. 鍵、灰皿

テーブルに置かれたディスプレイには、物理シミュレーションで鍵が落下し、跳ね返る様子が映し出されている。鍵が地面と衝突するたびに、陶器製の灰皿から音が聞こえる。

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

スプレイに映る映像が、過去に撮影された映像ではなく、今現在コンピューターでシミュレーションされているリアルタイムな映像であることが「置き方」とは大きく異なっている。これを制作していた時は確か、たんに出来事の痕跡として「物的証拠」なのではなく、それが因果関係の曖昧な、偽装された証拠のように見られることを意図していたのだと思う。だから、落下して跳ねている鍵はいつまでも静止することがないし、(脱

●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が「物的証拠」でも続いている。これは、原因と結果の因果関係を問題にした作品だが、原因の側をシミュレーションとして捉え、因果関係を偽装というか、怪しくすることを考えていた。計算やシミュレーションという再現可能で無時間的な出来事が、痕跡として「物的証拠」を残してしまうような状態。そのような作品なのだと思う。

●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

初期のこの2作品においては、まだディスプレイがそれほど意識的に用いられていただけではない。しかし、これらの作品のディスプレイ上で起きている出来事が、のちの作品に影響を及ぼしている。遡ってみれば、この時点の僕は、過去に起きた出来事が蓄えられ、それが計算によって現在に表出し、現在を演じる場として、ディスプレイを捉えはじめていたように思う。

●同期

「jump from」と「inter image」以後、この「予言」の問題は、より物理的な空間の「現在」に積極的に関与する方向にシフトしていく。その中で「予言」の前提条件となる“似ている”という問題が、形態や軌跡が「類似」していることから、現象が起きるタイミングや速度の「同期」の問題へと変わっていく。例えば「置き方」では、映像内の出来事から発せられた音をトリガーにして、ディスプレイの外側のモーターが音と同じタイミングで作動してディスプレイが首を振る。この「同期」によって、映像に映る過去の出来事が、現実の空間の現在に漏れ出してくるようになる。またそれは、映像に映る過去の出来事が、現在のこの場所になんらかの作用を与えるようになることで、つまりは「機能」を持つということでもある。こうした「機能」を強く意識して制作したのが、「夜の12時をすぎずから今日のことを明日でいとうそれが今日なのか明日なのかかわらなくなる」と「夜がけど日食」という作品だ。「夜の12時を～（略）」は時計の針が一周する12時間を撮影した映像を再生し、常に現在時刻と一致するようにプログラムで制御している。ここでは、過去の映像が現在の時間と常に「同期」しつづけることで時計としての「機能」を獲得する状況が起きている。

●ディスプレイの物理的な存在

「置き方」という作品では「同期」によって、映像の中の出来事を現実の物理世界へ作用させることを意図していた。その際に、映像がディスプレイを通じて空間に配置されることで、ディスプレイそのものの物理的な存在やその特性をどう扱うかという問題が現れてきていた。「置き方」の展示を通じてこの問題が徐々に大きくなり、「思い過ぎものたち」で主題のひとつとして扱われるようになる。特に、「思い過ぎものたち」の5つの作品のうち、「A.」がもっとも特徴的で極端な例だ。風に吹かれたiPadがゆらゆらと揺れる、そのディスプレイの振る舞いが、ディスプレイの内と外とをつなぎ合わせる紐帯として機能している。つまり、ディスプレイの薄さや軽さといった物理的な特性が、この接続を支えている、もはや「置き方」にあったようなディスプレイの中の映像と、外部の物理世界との直接的な関係は失われている。

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。

（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。