

「超・いま・ここ」

永田 康祐

今日はディスプレイの話をしましょうということで谷口さんに呼ばれた。

せっかくなのでいつものような説明ではなくて、すこし今回の展示のテーマに寄せたかたちで話してみたい。自作の説明が、同時にこの展覧会におけるディスプレイをめぐるあれこれを整理する機能を果たしたらおもしろい。

自作について



Function Composition | Yamamoto Gendai, 2017

いくつかの作品を作っているので、2つを選んで話す。終わりがけに、もう1点話すかもしれない。ひとつがFunction Compositionという写真を用いたシリーズ。

自作について



Inbetween | TWS Hongo, 2016

で、もうひとつがInbetweenというディスプレイを用いたコンポジションのシリーズ。

自作について

Function Composition

- 見ることのふたつのレベル
- 「モノ（写真）としてのイメージ」と「イメージの主題」

Inbetween

- しくみから考える（認識を括弧に入れる）
- 認識のショート・サーキット

作品を制作するときの欲望はよくわからない。ちょっと変なことをしたいとは思っていると思う。脳の奥のほうが痒くなる感じ。そのちょっと変な感じをどうやって作るか、というか、どうやると変な感じのことが起きるか、ということを考えている。

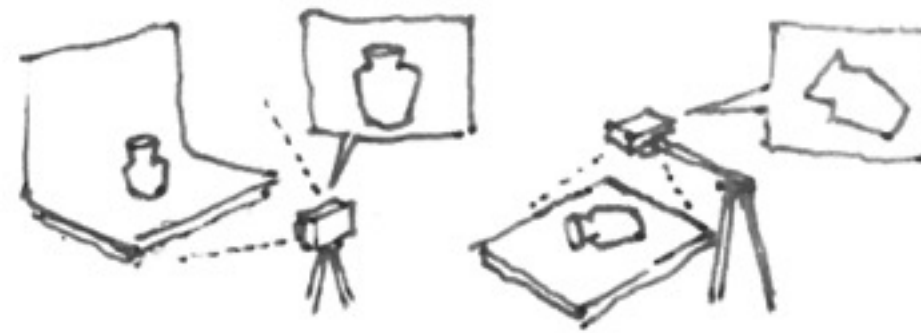
Function Composition



Function Composition, 2017

今年の1月に制作した作品。合成写真だけど2つの方法で撮影した2種類の画像を合成している。

Function Composition



視点 1

視点 2

ひとつは背景紙の前にモノを置いて撮る（視点1）。もうひとつは背景紙の上に置いて撮る（視点2）。面に対して奥行きを持つ視点と、奥行きを持たない視点が合成される。

Function Composition



Function Composition, 2017

これが比較的わかりやすい。アクリルやその他のものを撮影した写真の上に、更にアクリルが重ね置かれているように見える。つまり、「アクリルやその他の主題を内包した写真というイメージ」（視点1によるイメージ）と「アクリルのイメージ」（視点2によるイメージ）が重ね置かれているように見える。〈写真の視点〉と〈鑑賞者の視点〉の近さによって、そのように見える。しかし逆に、撮影時の2つ視点が近づく部分においては、「写真に映されたアクリルの像」と「アクリルの像」の判別がつかないような見えかたになる。

Function Composition



Function Composition, 2017

こちらでは、それが緩衝材と錠剤によって行われている。

Inbetween

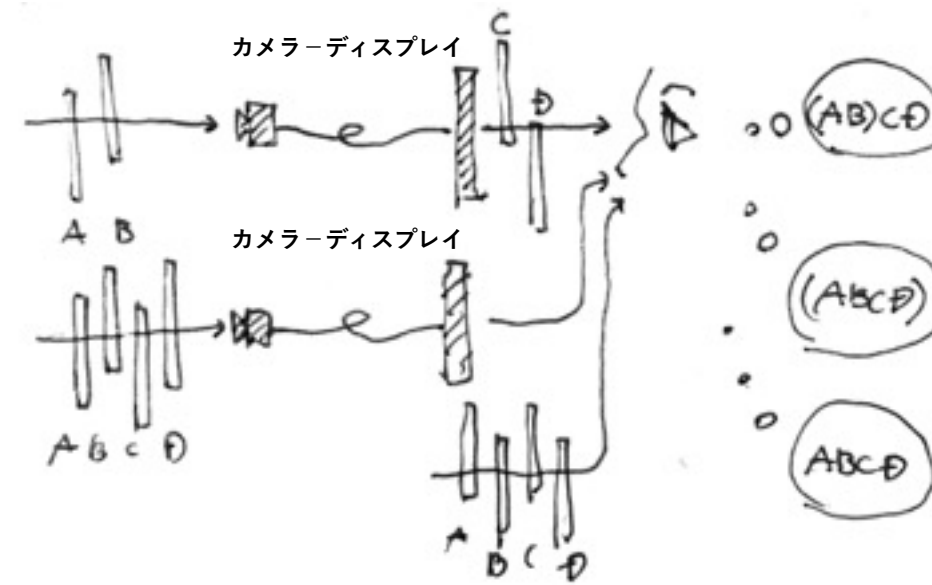


Inbetween | TWS Hongo, 2016

これは昨年末に個展で発表した。さっきの写真は、これをもとに展開したもの。ディスプレイにはCGで描かれたアクリル製のようなオブジェが少し動いていて、それを表示するディスプレイの前にアクリル板が取り付けられている。

個展ではもっと別の説明の仕方をしたけど、少し説明の仕方を変えてみる。やろうとしたことは、認識を括弧にいれることで、画像-内のモノと現実のモノを同列に扱うこと。

Inbetween



要するに、「それが何に見えるか」ということはとりあえずおいておいて、「どのようなしくみで見えているか」というところだけを考える。こまかいことをすっ飛ばして考えると、このような図式になる。カメラ-ディスプレイのセットを一枚のレイヤーのようなものとして考えると、これらの見えかた＝目に入ってくる光はほとんど同じものになる。

Inbetween



FlogTV | Youtube

Inbetween



Inbetween | Blockhouse, 2017

これはそれをもっと整理して抽象的な映像で行ったもの。ディスプレイではグラデーションが再生されていて、その上に水槽が置かれている。水槽には色のついた水が垂れていて、両方の色が流動的に変化する。鑑賞者の目に入る光は映像内の色と、現実空間での色の重ね合わせによって決まる。虚実の別が無効になる。

Inbetween



Inbetween | TWS Hongo, 2016

ここで個人的に興味深いと思っているのは、作品のしくみ上起きている現象が、鑑賞における認識と短絡を起こしてしまっているところ。アクリルが重なって見える映像にアクリルが重ねられていることによって、アクリルが複数枚重なっているように見える。でもこれは見えるだけではなくて、仕組み上も幾つかのアクリルを通した光を見ている。しくみと認識が短絡して、コンテキスト（＝これは映像であるということ）を無効にする感じがある。

デス博士の島その他の物語

…もし君が誰にもかまってもらえない少年なら、君は浜辺にでて、一夜のうちに訪れた冬景色の中を何時間も歩き回るだけだ。…それから、きみは家に帰る。後ろで大西洋が、君の作品をこわしているのを知りながら。

ー ジーン・ウルフ 『デス博士の島その他の物語』

物語はこんな感じで始まるらしい。タッキーとよばれる主人公が二人称で作者によって語りかけられる形式。もちろん「君」はタッキーであって「読者」ではない。けれど、そこではボカシがある。「もし君が誰にもかまってもらえない少年なら」。

この物語は「物語内物語」の形式をとっている。物語内の登場人物タッキーと物語内物語の登場人物「デス博士」のやりとりを通じて、物語と物語内物語の境界が曖昧になりながら物語は進む。

デス博士の島その他の物語

…だけど、また本を最初から読み始めれば、みんな返ってくるんだよ。…君だってそうなんだ、タッキー。まだ小さいから理解できないかもしれないが、君だって同じなんだよ。

ージーン・ウルフ 『デス博士の島その他の物語』

物語の終盤で、デス博士は、デス博士の死を予感し、これ以上物語を読み進めたくないと言うタッキーに次のように言う。ここで重要なのは、タッキーもまた物語内の存在であるというメタ発言であるということではなく、ここに出てくる「君」がタッキーのみならず、「読者」つまり他でもない君＝あなたとしても機能しているという点である。

映像が映像であることを、小説が小説であることをやめるとき

映像

- カメラと鑑賞者の視点が一致することによって

物語

- 視点人物の立場と読者の立場が一致することによって

→作品が成立する条件に言及する（自己言及ではないような気がする）

しかしこれはディスプレイ固有の問題ではない

スマートフォン、タブレット



撮影された14のイメージ | @KCUA, 2015

複数の条件をもつマルチメディアデバイスとしてのスマートフォン、タブレット

