

taniguchi Talking

- 4 人の作品に共通すること

- 「現在性」

- それぞれが、作品の出来事において、「今まさにこれが行われている」ことを強調している。queのディスプレイは、raspberryPiによって常に色が乱数で生成されている。永田の14captured imageとディスプレイに色水が敷かれた作品、山形の作品の②と③のすべて、谷口においては②以外は全て、作品がまさに「現在」その挙動・現象を行なっている。時において、永田と谷口の作品は大変インタラクティブである。

Queくんが、銀座の搬入中に僕との会話で言った言葉。

現代アートというのはわかりにくくて、あまり正しく無い気がする。だから、現代アートを「今アート」といった

- 永田・queの作品に共通する"抽象的"イメージ

- ディスプレイに映されるもの、もしくはディスプレイの前面におかれるオブジェクトや行為は、パターンとされるものであったり、抽象性の高いものである。それによって、ディスプレイそのものの物質性やイメージを立ち上がらせている（気がする）

- 4 人の作品に共通していないこと

- それぞれの照明について。ディスプレイ自体が発光する光

- Qの作品はブラックライトで絵具が発光するため、基本的に作品は暗室の中でのセッティングでしか生存することが出来ない。それに対して、谷口の基本姿勢としての照明はかなりナチュラルな振る舞いをしている。無理が無い感じ。永田はtherapistの時にのみ暗室での展示があったが、それ以外においては明室での展示。山形はまちまち。

- それぞれのディスプレイへの"加工"に対する距離性

- Queが絵具で直接ディスプレイにアプローチをかけている。この行為は4人の中においては最も直接的で、ダイレクトに感じられる。一番距離が近い。

永田はQueの次にディスプレイの加工の距離が近い。しかしながら、基本的にディスプレイそのものは常に加工前の初期状態に立ちもどれる、または他のディスプレイに交換可能の作品である。

谷口と山形はディスプレイそのものは"映すもの"としての使用が多く、ディスプレイの周りの物体がアクションを起こすのみであり、ディスプレイそのものの加工はない（異例は山形のクジラの作品くらい？ マウントしない。）

• ①レイヤー・平面系

- ディスプレイはあらゆる真似事をできるため、イメージが存在しない。ディスプレイらしさを無化し、モノとしての有様を純化させているかのような機能性を帯びたものを全面に置くような感触がある。それゆえ、ディスプレイの機能性をより立ち上がらせてくる。同時に、より抽象的、アブストラクトなものがディスプレイの前に配置されることを好んでいる（映す映像も）。

• ②同期（関係）して"みえる"系

- この作品群においては、ディスプレイの映像と物が関わりを結んでいるようにみえるが、実際はそう見えていだけで、映像そのものと、物の振る舞いは一切同期、関係を結んでいない。虚無"っぽい"

• ③同期（関係）"させている"系

- これら作品群においては、ディスプレイの映像と、その周りの事象が同期づけられている。谷口のカギの作品は、カギの映像の落ちる瞬間に振動モーターのトリガーとなるように音声を仕込んであり、その音信号を元にモーターが振動する。山形の作品群も、あらかじめ定められた映像のシーケンスの一部分において、モーターの動きが同期して動くように定められている。

• ④映像によるディスプレイの言及系

• ⑤デバイス系

• ⑥カメラ系

• 谷口の時計の作品について。

- フェリックスゴンザレストレスの二つの時計の作品を思い浮かべる。しかしながら、トレスの作品に内包されているような温かみはないように見える。それらは、時計というものを人間のメタファーとして置かれてあるためで、片方がディスプレイだけでミーニングは変わってくる。常にディスプレイは何かになりすますことしか出来ない、何かに対して追うことのみになるので、一方通行になる。違いが時計同士、違う個体同士が会ってしまうこと、同じ時間にいるということは、奇跡的に“思えて”しまう

• 他国におけるディスプレイ作品

- <http://vernissage.tv/2016/06/23/art-basel-2016-unlimited/>
- nateboyce
- まじでいないかも...

• 作家本人の自己言及的・内向的、内在的な振る舞い

- 永田やqueの作品においては、作家個人のありようは立ち上がってこない。例えば、Queはグラフィティというものがあるが、16~viewにおいて、グラフィティのイメージはそんな立ち上がってはこない。永田もまた、彼本人のことは現れてこない。というかない。作家の不在。しかし、谷口の作品においてはしばしば本人が登場する。また、山形も本人とまでは言わないが、物語や事象が本人と関連する事項からの参考が規範。
4人の状況が、“それぞれのディスプレイに対する距離性”の項目と反転している

• ディスプレイとブラウン管の交換可能問題

- おそらく4人ともすべてブラウン管でやっても作品自体の振る舞いは実現可能。できないものはない。
- しかし、ディスプレイとブラウン管の交換可能問題を考えすぎるとメディウムスペシフィシティの問題を抱えることになる。
そのため、②と③らは、ポストメディウムの問題に近い。
①のレイヤー系は微妙だが、それ以外の関連してみえる系、同期系においての作品たちは、構造的に分解して純化することはできない。
- ブルースナウマンの映像作品の“ブラウン管の立体性”を利用した作品。
パイクのブラウン管をひたすら積み上げる作品や、マグネティックTV、など、ブラウン管はアサンブラージュやキューブとしてのものとしての振る舞いがある。
いまではqueや永田のように、絵画のような振る舞い、平面作品としての親和性が伸びている。

• ディスプレイの“平面性”について

- ブラウン管の頃にはパイプなどが、ブラウン管を縦に積むなど、立体的なアサンプラージュを行っていた。ディスプレイになってから、厚みがなくなり、積むことはできなくなった。その代わりに得られたことはポータビリティ性が増し、より様々な場所に設置ができるようになる。天吊り・壁掛けなど。天吊りのディスプレイのイメージはすごく未来的であり、SFやRPGゲームのような匂いがする。日本人の僕らのリアリティに近い。

ディスプレイとものを組み合わせた作品が、こと日本だけあるのは（谷口さんやエキソニモの力もとてもあるけれど、）日本では特別なミームになってるとしかかんがえられん。

- 永田の14 captured imagesについて

- 永田のこの作品は、ビデオフィードバックという古典的な技法だが、通常のビデオフィードバックは、撮影しているビデオカメラの映像をリアルタイムでブラウン管やディスプレイに投影し、映す、映されるという現象がフィードバックループを起こして起きるもの。

この作品はiphoneや近代の携帯で実現可能な作品であり、「映す、写す」という行為が一つになっているデバイスでのみ可能としている。

- その他（ネット・ブラウザ含めたり、諸問題）

- <https://www.youtube.com/watch?v=iOtYeqhNEVw&list=PL7XlqX4npddfrdpMCxBnNZXg2GFll7t5y&index=129>
- インターネットのwebsiteにおける機能性やリンクというのは、人々の“経験と信頼と惰性”で成り立っている。たとえば左上にあるwebsiteのタイトル画面をクリックすることでindex.htmlやトップの階層にいくなんという保証はどこにもない。本来ならば、どこでもよかったはずであるそれら機能性や振る舞いが、多くの人々が閲覧するあるwebsiteが模倣となり、子が拡散し、ある振る舞いとなっている。
- 谷口やディスプレイ②③のそれらの作品から受け取れるものを「虚構」と呼ぶのはあまりにも簡単。畠中さんがいうような脱臼に近い。それら人々が抱く中での期待などにあえて答えないさまを、自然である様と感じる。普段の振る舞いからも。
- 人は一つの答えをほしがる。ビリヤードを打つ時直接打つか、クッションに当てるかの選択にちかい。クッションに当てる方がいい。わざとらしくなく、説明的でもない様子。

- この地、日本だけディスプレイというミームが行き渡っている。欧米や海外のアートシーンにおいて、そこまでディスプレイそのものを使用した作品がないということは、向こうでは端的に道具としての側面がとても強く、それで終わってしまったからかも。
でも、日本に住む僕らにおいてのディスプレイは少し何かが違う。たとえばアニメやゲームで、たくさんのディスプレイに囲まれた部屋や、ラストダンジョンのような未来的でありながらも、コードがたくさんタコのようにひしめいていて、その先には巨大ディスプレイがあり、ラスボスの顔が写っていたり、透明なディスプレイのようなものが空中に浮いていたり、この地日本においては、ディスプレイのミームが豊かになっているのだと思う。シリアルエクスペリメンとか、まさに！ってかんじ。
- iphoneを初めて手にしたときに一番感動したのは、iphone本体の角度や向きに対してフレキシブルに画面が対応することだった。これによって、よりディスプレイにおける画角（横構図としてのディスプレイ）は、失われている。
- 山形の作品の、untitled(bird)は、ディスプレイの電源がonになっているかoffになっているか定かではない状態。映像がただでさえ暗いのと、窓際に展示していたため、逆光と重なり、情報が限りなく電源オフのときのディスプレイの振る舞いになってる。鑑賞者は大変賢いから、ディスプレイをいちいちメーカーみたり、そこにシールはったり、ディスプレイの裏に何をマウントして再生・同期させているかとか、もう知っているし知ろうとする。それらを全てシニカルに捉えた、ディスプレイそれが、まんま普通のありさまとしてあるかんじ。
- ディスプレイの映像やそれに関わる物の振る舞いを抽象的にすることにより、それらの有り様、ディスプレイの物質性がより持ち上がる。ディスプレイに映るものがすごく印象的だったり具体的である様子的の場合、それが映し出されているディスプレイというものが私たちの意識から薄れてくる。
- 定義づけの話。「これは、ディスプレイの作品である」、「これは、ディスプレイとものの作品である」のような、最低限範疇。分析する解像度のレベル。
それでいうと、QUEくんのとか、①は、ディスプレイの作品。それ以外は、ディスプレイとものの作品といえる。

- ディスプレイと現実世界には大きな隔たり、認識がある。こんにち、複数のディスプレイが同期して再生されることは珍しくないが、我々は最初、それらの振る舞いに対して、私たちは驚愕したはず。此方側の現実と、ディスプレイの世界の隔たりというのは、実際としてはディスプレイの数だけ世界があるという認識がある。

小泉明朗の、複数のディスプレイが同期する作品など、やっぱり最初、すごいびっくりしたんだよね

くだらなくとも感動する<https://www.youtube.com/watch?v=UxTNn8e-wG4&index=218&list=PL7XlqX4npddfrdpMCxBnNZXg2GFII7t5y>