

開かれた鑑賞の場へ

Toward a Space of Appreciation

小沼純一

KONUMA Jun'ichi

ICCビエンナーレ'97

1997年10月25日-12月7日

ICCギャラリーA, D

ICC Biennale '97

October 25 - December 7

ICC Gallery A, D

ICCビエンナーレ'97はテーマに「コミュニケーション／ディスコミュニケーション」を掲げ、グランプリ1名と準グランプリ2名を含む9組10アーティストの作品が展示された。

いま「展示」ととりあえず記した。しかしこれは作品を鑑賞者に提供するためのツールがそこにある、置かれているという意味である。従来のアートにおける、作品を中央に置いてその両側にアーティスト、鑑賞する人がいるというシンプルな構図は、ここでは多少なりともずらされているのだと言っていい。固定した「作品」という概念も全面的には通用しない。もちろんアーティストが不在なのではない。ただここに「コミュニケーション／ディスコミュニケーション」というテーマも関わってくると思われるのだが、アーティストはほかならぬツールの制作者なのであり、なにをどうコミュニケーションするのか、コミュニケーションからはじかれるのかは、多分に鑑賞者の操作と感覚に関わってくるわけだ。しかしそれはごく単純に、作品の在りように鑑賞者が関わる、参加するということに換言されるかというところというわけでもなく、「参加」といった曖昧さよりは、むしろそこに鑑賞者がいなければ成り立たないという意味で、鑑賞者は作品の一部でさえあるだろう。会場の「この場」にとり込まれるイメージはインターネットによって「外部」に開かれているにしても——例えば、アレクサンドル・パタティクスの《言葉への…段階》——そのツールの在りよう、見せようこそがアーティストの「手」によって



アレクサンドル・パタティクス
言葉への…段階

いることが、ほかでもない「作品」と呼ばれる所以なのだ。

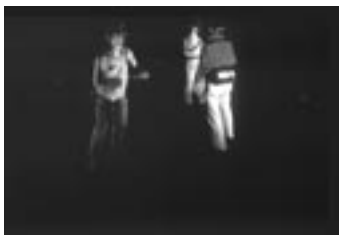
鑑賞者はただそこに受け身でいるだけでは、ほとんど、なにも感じ取ることはできない。位置を移動し、触れてみる。思考し、選択する。そしてこそ初めて作品が現われてくる。「コミュニケーション／ディスプレイコミュニケーション」とは、内容以前に、作品として鑑賞者に現われてくるかどうかにもつながってくるものだ。いったん「作品」として受けとめられたとき、メディア・アートは、視覚のみに特化された「アート」ではなく、聴覚や触覚をも動員した、可能なかぎり五感すべてが開かれうるような共通感覚をもとにしていること、アートという概念の拡張に関わってくるものであることがわかる。そして、そうした「作品」が固定的ではなく、ある時間性を内包し、持続性をもっている点で、その在りようは音楽や映画に近い感覚的な効果を示してくるようになる。

ただ、作品と鑑賞者の関係が密になればなるほど、それは「場」としては孤立化を深める。具体的にいえば、瑣末なことかもしれないが、「鑑賞」のための列ができたり、開始時刻まで時間をつぶさなければならなかったりするといったようなことだ。もしかすると、これからの課題は、鑑賞の場を開くこと、個人／複数者に対する在り方のちがひ、第三者の干渉といったことになるのかもしれない。

準グランプリを受賞した前林明次の《AUDIBLE DISTANCE (視聴覚化された「間」)》は、3人の観

賞＝干渉者が特殊なアイマスクをつけて狭い空間を歩くというもの。作品という固定したかたちより、場を与えるという印象がつよい。他者の位置は心搏のパルス音やパターンによって捉えられ、生活の中で通常用いている感覚を閉鎖し限定したところから、逆に、忘れられている感覚を回復し、それらを統合したところに向かってゆく。興味深い作品であり試みではあるが、ただ一度、短い時間体験しただけで終わってしまったのは惜しいような、もつとなんらかの臨床的な効果が望まれてもいいような、つまりは独立した「作品」として留めておくよりも、もつとアートが他の分野と接続してありうるような可能性——それは「近代」以前の在りようでもあるのだが——を示しているように。

おなじく準グランプリ作品、シュー・リー・チェンの《バイワン・ゲットワン》はブリーフケースにノート型パソコン、カメラ、マイク、携帯電話、日の丸弁当をあしらったもので、世界中を歩くアーティストの一種の移動する「家」として想定されている。その「家＝ホーム」は「他人のパスワード、破れたIDカード、ホームページ、ホームレスページを用いてアクセスするサイバー住宅提供プロジェクト」。諸々の情報はここを通過してアーティストに届き、また逆も成り立つが、多分にゲリラ的、ハッカー的な動きをする点で、既存の安定的で制度志向型ネットワークと異なる。徹底してパーソナルなかたちに向かう点でいささか扱いに苦勞するが、もし可能なら、そのまま持ち帰って使い



左——前林明次 AUDIBLE DISTANCE
(視覚化された「間」)
右——シュー・リー・チェン バイワン・ゲットワン



つづきたい気にさせられる、所有欲をかきたてられる珍しい作品。

グランプリを受賞したリュック・クールシェヌの《風景 1》はインタラクティブに一つの「環境」をつくりだし、「風景」のなかに鑑賞者がヴァーチャルに身をおくという作品。「自然」と生身の「人間」が素材となっている点で親しみやすさもあるが、どこか近未来SF的な——《ソイレント・グリーン》のような——そ寒さを感じるのは私だけなのかどうか。

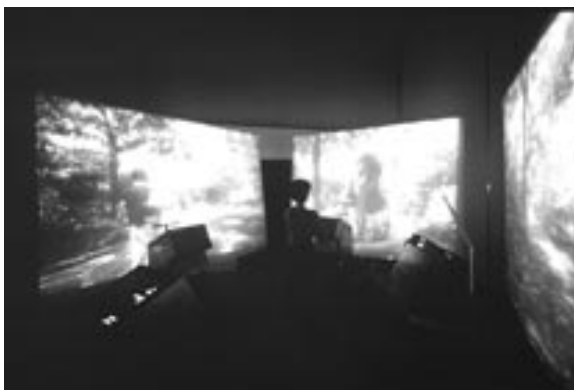
個人的に興味深かったのはケン・ファインゴールドの《インテリア》で、人体解剖モデルの露出した脊柱に触れるとシュルレアリスティックなイメージが窓に映しだされるというもの。人形の脊柱という、あまり気色のよくないものに触れることで展開されるランダムなイメージ群は、触感和視聴覚性の連動から共感覚性を再認識させてくれたように思う。ほかの参加作家は、ジム・キャンベル、マリナ・グリジニッチ&アイナ・シュミド、ホン・スンミン、ヤン・ゴアンミン。

最後になったが、こうした展覧会について一言述べておこう。ICCビエンナーレは今回が第1回だったが、昨今日本で行なわれる国際的な展覧会は、古典的な在りよう——個々人のアーティストが制作し、一つの場所に持ち寄ってくる——のものが減少の一途をたどっているのに反し、こうしたメディア・アートの国際展は徐々に増えてきているように感じられる。それは個々の作品の持ち寄りという従来の「場」の提供という在りようから、「作品」を展示する環境をそこでつくってゆくという転換、つまりは「鑑賞する」

姿勢＝位置を変えてゆくということをも含んでいる。「場」も試行錯誤のうちにあるのだろうが、その変化のプロセスを見てゆくことも、個々の作品に負けず劣らず、必要となるはずだ。

それから、メディア・アートもしくはニュー・メディア・アートと呼ばれるような作品が展示される場、従来、美術作品の範疇からはずれるインスタレーションが展示される場というのは、ただ作品がそこにある、というだけではすまなくなってくることを忘れてはなるまい。俗なレヴェルかもしれないが、不可避的にハードの面での整備やメンテナンスが必要になってくる。いかにこうした問題をクリアして、「常に同一の」環境で人に対して開いてゆけるか。また、そうした「探検」の順序とでも言うべきものを、単に個々の作品を並列するだけでなく、ある種の方向性——それはもちろん、ただ順序づけられているだけではなく、開かれてもいなければならないのだろうが——をもつようなプログラミングというようなことも、展覧会の「意味」としてあっても悪くはないだろう。もつとも、ビエンナーレというような場においてそれは無理な要求であるのかもしれないが、こうしたメディア・アート系の展覧会でも、「展覧会そのもの」も一つの作品であるのだから、そうしたことも一考されるべきかもしれないと考えた次第である。 *

こぬま・じゅんいち——1959年生まれ、音楽を中心に美術や文学等諸分野の関係性を探求する「音楽文化論」を指向する。著書に『ピアノラ』（河出書房新社、1997）、『ミニマル・ミュージック』（青土社、1997）、『音楽探し』（洋泉社、1993）、共著多数。



左——リュック・クールシェヌ 風景 1
上——ケン・ファインゴールド インテリア
Photo: 大高隆