

「風景のポストモダン」をめぐって

吉岡 洋

〈0〉

正直なところ「風景」という主題をめぐって何かを書くのは、ぼくにとってこれがはじめてである。ぼくは「風景」を専門的に研究しているわけでも、ましてや「風景画」の研究者でもない。この20年くらいは主として、美学・芸術学の立場から現代芸術やメディアアート、そしてメディア文化や情報文化について研究してきた。その間、これまで一度も「風景」という主題に面と向かって考えたことはなかった。本稿が成立したのはもっぱら、仲間裕子さんから「風景のアヴァンギャルド・風景のポストモダン」というシンポジウムに誘われ、そこで話した内容をまとめて原稿にするようにという懇懇をいただいたためである。

真面目な研究者であれば、自分が考えた事もない主題について講演せよと言われたら、辞退するのが誠実な態度かもしれない。だがぼくはこうした誘いに対して、ちょっとおかしな衝動にかられることがときおりある。すなわち、自分にとってあまりにも未知と思えるような課題は、それが未知であるという理由からつい引き受けてしまうということである。「風景」は、まさにそうした課題のひとつだった。

そうしたわけで、仲間さんから「風景論」シンポジウムに招待していただいた時もまさに、風景について語ることなどそれまで考えたことがないという理由から、お受けしてしまったのである。「風景」といったテーマで自分が何を言うことができるのか、何か言うべきことがあるのかどうかを、自分でも知りたかったというのもある。ぼくが話すように期待されていた論題は、このシンポジウムのタイトルの後半にある「風景のポストモダン」あるいは「ポストモダンの風景論」といった主題に関するものであった。本稿は、その講演のための原稿とメモを整理して作成したものであり、あまりまとまりのある話にはなっていないことをご容赦願いたい。

さて「風景のポストモダン」という主題について、これまでの自分の経験から何を語るができるだろうか？ ぼくはこの十数年間、研究活動と並んで、現代美術とメディアアートの現場においても活動を行ってきた。総合芸術祭である「京都ビエンナーレ」（2003年）や、アジアのメディアアートに焦点を合わせた「岐阜おおがきビエンナーレ」（2006年）のディレクターをしてきたほか、マルチメディア・インスタレーションの作品制作にも関わってきた。これは1999年以来5人で活動してきたグループの一員としてであり、これまで数カ所で展示を行ってきた。この作品シリーズ「BEACON」は、そこで投影される映像という意味では「風景」に関わる内容を持っている。それが風景の「ポストモダン」に関わっていると言えるかどうかはいささか心許ないが、本稿の最後ではこの作品の紹介を通して、制作経験を通じた視点から、風景と記憶という問題に関する何らかの示唆を試みてみようと思う。

作品「BEACON」について語るための準備として、あらかじめ2つのトピックに簡潔に触れて

おこうと思う。まず最初に、「風景のポストモダン」という主題を理論的な文脈で考えること、いわばその主題を出来るだけ〈遠くに〉持って行くことを試みたいと考えた。「風景」と「ポストモダン」というふたつの主題を関係づけるために、1980年代における日本のポストモダ的な批評のスタイルを回顧してみたいと思う。第二に、とりわけ2011年3月11日以降現在までの状況を考えつつ、「風景の解体」あるいは「風景の不可能性」ということについて考察してみたい。そこでは、「ポストモダン」という理解自体が今日では困難になっていること、むしろ「モダン」の流体化、液状化とでもいうべき現象が進行しているのではないかと、という問題提起を行いたい。

流体というイメージは、「風景」という日本語に特有の意味に関わっているようにも思う。「風景」に対応する英語は landscape, scene, scenery 等だと思われるが、いずれも視覚的な、「一望にする」という意味が強く、landscape の場合にはその対象が陸地の自然景観に限定されている。それに対して「風景」という日本語は、本来は「風」と「光」ということを意味している。つまり固定した形を持つ対象ではなく、流動するもの、移り変わるもの、常に変化してやまない流れが、現在たまたま目の前に、ある形で現出している、といった語感がある。日本語の「風景」という言葉には、明確な輪郭線を持った静止した視覚対象という意味は希薄で、むしろ形の定まらないものたちの作り出す、たえざる流れのパターンといった意味が潜在しているように感じられる。

けれども「風景のポストモダン」がもしもこうした日本語独特の「風景」観や無常感のようなものに回収されてしまうとすれば、この主題にそれほど大きな意味を見出すことはできない。現代における風景の変容は、「ポストモダン」として考えるよりもむしろ、スケールの全く異なった自然力の介入による風景の流体化、空間の液状化として理解したいと、ぼくは考えている。風景は巨大な自然災害などによって現実的にも液状化するが、日常的なレベルにおいてもまた、デジタル情報技術が可能にした世界経験の複雑化・多層化によって、風景は常に解体され断片化されている。

これらふたつのトピックに簡単に言及したうえで、自分自身が制作に関わってきたマルチメディアインスタレーション作品について語ってみたいと考える。実はこの作品について、このような観点から振り返るのも今回がはじめてのことなのであるが、解体され断片化された「風景」を、記憶と反復の作用を通して再組織化するという可能性について考察するための、ひとつの機会であると考えたい。

〈1〉

柄谷行人はその著書『日本近代文学の起源』（1980年）の第一章で「〈風景〉の発見」という議論を行っている。ここで「風景」と呼ばれているのは、目の前に認識される客観的な事物のことではなく、むしろそうした認識を可能にするような枠組、「認識論的な布置」のことである。そうした布置は、外部からある強力な文化的規範が到来し、支配的となることによって成立するものであるが、ひとたびそれが支配することで認識の場が確立されてしまうと、それがあつた時代に外から到来し支配的となったという当の事件、つまりその歴史的起源が忘れられてしま

う、と柄谷は指摘している。なぜなら、支配的な枠組以前の「過去」やその「外部」を表象しようとした瞬間、そうした「過去」や「外部」はまさにその支配的枠組によって、その枠組の内部においてのみ表象可能となるからである。つまりここで言う「風景」とは、認識の可能性であると共にその限界でもあるような何かであり、ニーチェの言う「遠近法（パースペクティブ）」のようなものを指している。

興味深いのはこのメカニズムが、自己言及的に「風景」という枠組そのものについても指摘されていることである。たとえば私たちは、西洋近代的な「風景画」とは異質な過去の絵画的伝統として、たとえば「山水画」のようなものを思い描くことがある。けれども「山水画」という名称もとらえ方も、その「山水画」が描かれた時代には存在せず、それらはアーネスト・フェノロサが近代的な風景画とは異なる絵画のカテゴリーとして発明し命名したものであることは知られている。西洋的な風景画の外部を表象する可能性は、まさに風景画という「風景」によって可能になっているということである。

風景がそのような認識論的な装置であるということは、外界を写し取った素朴な表象ではなく、内的なもの、近代的な自我の成立と絡み合っているということの意味している。風景とは外界にのみ関わる問題ではなく、外界と内面とを共に発生させ、その関係を決定するものなのである。このことを柄谷は、国木田独歩の『忘れえぬ人々』という作品を引用しながら語る。この作品は、次の引用中の説明にあるように、作家である主人公が書きつつある同名の作品と共に物語が進行するという、これもまた自己言及的な構造を持っていることが興味深い。

この作品では、無名の文学者である大津という人物が、多摩川沿いの宿でたまたま知り合った秋山という人物に「忘れえぬ人々」について語るという仕掛けになっている。大津は「忘れ得ぬ人々は必ずしも忘れて叶うまじき人々にあらず」という書き出しの自作の原稿を示して、それについて説明する。「忘れて叶うまじき人々」とは、「朋友知己其のほか自分の世話になった教師先輩の如き」人々のことであり、「忘れえぬ人々」とは、ふつうなら忘れてしまっても構わないが忘れられない人々のことである。¹⁾

その後、この小説に描かれた「忘れえぬ人々」の例があげられる。それはたとえば、主人公が瀬戸内海を船で渡る途上、小さな島の浅瀬で何かをしきりに漁っている、顔も知らない男の姿である。柄谷は、ここで人間が「風景」として見られていることを指摘している。そのように風景と化すことによって、その人物は「忘れえぬ」ものとなるのであるが、それは同時に、現実に人間として対面した相手（主人公の大津にとっての秋山）は、けっしてそうした風景の中には入ってこないということをも意味する。この作品の結末では、秋山との出会いから数年後、大津が東北の「ある地方」に滞在し、その机の上に置かれた原稿「忘れえぬ人々」の結末について語られる。小説とその小説の中に登場する同名の小説の結末とがいわば同期しているわけだが、「忘れえぬ人々」として最後に書き加えられたのは「秋山ではなかった」という唐突で奇妙な一文でこの小説は終わっている。柄谷はこれについて次のように説明している。

つまり、『忘れえぬ人々』という作品から感じられるのは、たんなる風景ではなく、なにか根

本的な倒錯 (perversion) なのである。さらにいえば、「風景」こそこのような倒錯において見出されるのだということである。すでに言ったように、風景はたんに外にあるのではない。風景が出現するためには、いわば知覚の様態が変わらなければならないのであり、そのためには、ある逆転が必要なのだ。²⁾

ここで「倒錯」「逆転」というのは、「風景」の成立が主人公の内的な意識と同時に発生しているということである。この小説の主人公は人生に悩み、孤独と苦悩に沈んでいるとき、心の中に浮かぶさまざまな光景や、その中に現れるなんでもない人々の記憶が「忘れえぬ」ものとなる。「我もなければ他もない、ただ誰も彼も懐かしくって忍ばれて来る」³⁾、つまり主観・客観の境界がなくなってしまっ、融合した世界知覚が現れてくるのである。「風景」とはいわば外界と精神とが同一化するような人間、そのことによって外界を見ない「内的な人間」の成立によって可能になる、ひとつの知覚の体制であるということである。

さて、すでに30年以上前に書かれた柄谷行人のこの評論を取りあげたのは、「風景」という主題に向かうこうしたアプローチと、現在私たちが置かれている理論的言説の状況とを際立たせるためである。柄谷のこうした記述は、いわゆる脱構築的批評のひとつの実践であり、それは「ポストモダン」であると言われていた。そしてほくは確かに20代の頃それに強い影響を受け、自分自身もテオドル・アドルノの思想を通して、そうしたテキスト実践を試みたこともある。そしてそれが、当時の日本の美学会のような保守的な研究集団の中では、強い反発を浴びたことも確かである。

それでは今、理論的な言説にとってどういう事態が訪れているのであろうか？ 今日では、構造主義も、ポスト構造主義も、批判理論も、脱構築批評も、ポスト植民地主義も、フェミニスト理論やクイア理論も、カルチュラルスタディーズも、それらと密接に関わる現代文学、現代芸術、サブカルチャー等々と共に、各々それなりのニッチを割り当てられ、学問的・理論的研究領域として並存を許されているという「風景」が見える。いわば、「風景」の脱構築を試みたどんなラディカルな言説も、結局は「風景」の中に取り込まれてしまったということである。そしてまさに柄谷が指摘しているように、この「風景」が成立してしまっ後では、「それ以前」が表象できない。いや正確にいうとできないのではなく、むしろ、あまりにも容易にできてしまうと言うべきかもしれない。だがそれは、すでに成立してしまっ「風景」——つまりグローバル化した文化の中で、過去のあらゆる思想や作品がスーパーマーケットの棚に並ぶ商品のように見えるとい状況——を通してしか、想像することができないということである。

その反面こうした「風景」は、理論的反省やテキスト実践によってなされるよりも桁外れに強力かつ有効な仕方、暴力、テロリズム、災害、事故などによって、否応なく解体されることになる。言うまでもなく2001年9月11日の経験、崩落する高層ビルの映像は、20世紀という「風景」の地下に蠢いていた巨大な対立と矛盾をマグマのように吹き出させる「反風景」であった。この出来事とそれに続く戦争は、ほくたちが行ってきた文化的な営みのもつ批判的機能の無力さを、容赦なく突きつけられる経験でもあった。より最近では、いうまでもなく2年前に東北地方を襲った地震と津波がもたらした、比喩ではなく文字通りの風景の解体・流動化は、

この災害を直接経験しなかったほとんどの人にとっても、トラウマ的な映像記憶として焼きつけられている。このことについて少し考えてみたい。

〈2〉

「日本の原風景」という言い方がある。こうした表象の生成は、近代的な国民国家という共同体のイメージを美的に統合するものとして、日本にかぎらず普遍的な現象だと思われる。さて日本の「原風景」とは具体的にどんなものだろうか？ 世代や出身地によって思い浮かべるものに個人差はあると思うが、「原風景」とは実際に自分が生まれ育った場所の風景ではなく、むしろ想像上のレベルで共有されたイメージのことである。おそらく多くの人々に共有されている「日本の原風景」というのは、茅葺き屋根を持つ民家、よく手入れされた田畑、あぜ道、雑木林などの、里山の風景である。その通りの風景を本当に個人的な記憶として持つ日本人は、決して多くはないだろう。たとえ田舎に育ったとしても、この想像上の「原風景」からは、現実には当然存在するはずの自動車や農業機械やビニールシートやプラスチック製の農具といったアイテムは削除されている。

こうした「原風景」のイメージを提供してきた場所のひとつが東北地方である。芭蕉の『奥の細道』から柳田国男の『遠野物語』にいたるまで、東北を舞台とした多くの物語や小説、演歌、そして子供たちに語られる「昔話」の背景のかなりの部分が、特定の、あるいは匿名的な東北の風土を背景としていることから、それは国民国家としての日本の文化的アイデンティティの重要な一部をなしてきたと思われる。

そこからすれば、東北大震災と津波はたんに巨大な自然災害であっただけではなく、日本の「原風景」にとって、つまり「風景」の想像的な次元においても、破壊的な影響を残したのではないかと思う。ほくは仙台市にある「せんだいメディアテーク」や、宮城県塩竈市出身のアーティストとの繋がりがあったこともあり、震災後の5月から数回にわたって、仙台とその近辺を訪れる機会があった。また2011年の夏には、横浜国立大学の室井尚さんが企画され、ポーランドの美術作家クシシュトフ・ヴォディチコを招待して行われたワークショップ「アートと戦争」に参加し、その後にヴォディチコ夫妻と共に気仙沼や陸前高田などの被災地を訪れる機会を得た。これは彼がその作品「Survival Projection 2011」⁴⁾に、津波被災者の人たちの声を使用したからであり、そのお礼に行くという意味をもつ旅であった。

まったくの直接的・物理的な意味において、巨大な地震や津波は「風景」を破壊する。けれども同時に想像的なレベルにおいても、それは「風景」を今までと同じように見ることを不可能にしてしまう。たとえ表層の景観が以前と同じように「復興」しても、もはやそれを同じように見ることはできないのである。そしてそうした「風景」とは、現実の山村の景観という意味だけではなくて、日本における「近代」という風景、国木田独歩の作品の中に柄谷行人が見出した、内面と外界とが照応することによって成立する認識論的な境域としての「風景」でもある。こうした「風景」の破壊、あるいは「風景」の不可能性の露呈が、かつて「ポストモダン」と呼ばれていた状況の帰結として生じているのだとほくは解釈する。そして、この変化が東京ではなく東北において生じたということは徴候的であると思う。今や東北（ばかりではなく「地

方」「周辺」の方が、東京（中心）よりも、変化に対して敏感であり先端的なのである。

新たな文化的発展が東京（中心）から地方へと拡散してゆく、というのがいわば近代的な「風景」であった。けれども、もはやそのような「風景」は、内部が崩落し空洞化している。そのような「風景」をいまだに信じているのは、もしかしたら東京だけなのかもしれない。象徴的なことかもしれないが、ぼくはあの2011年3月11日の午後2時、たまたま文化庁関係の仕事で、六本木ヒルズの49階にある会議室にいた。これまで経験したことのないような大きく長い横揺れに恐怖を感じた後数時間、エレベータの停止した高層階で、東京の街を呆然と見下ろすしかなかった。まもなくテレビに信じられないような映像が映し出されたが、東京には津波は押し寄せず、高層ビルも倒壊せず、小規模な崩落や火事があっただけで、「風景」はそのまま保たれた。そして非常事態の数ヶ月が過ぎると、少なくとも社会やメディアの表層においては、まるで何事もなかったかのような日常が回復したようにみえた。そしてふたたび「日本を元気に」するためにオリンピックを誘致しようなどと言い出したのである。「近代」という風景をいまだに信じているのは東京だけだというのはそうした意味である。ぼくは東京という都市も人々も好きなもので、それらの悪口を言いたいわけではけっしてない。ただ、これまで東京とそれが代表してきた「近代」という風景が、今や決定的に時代に取り残されてしまったことが明らかになったと言いたいだけである。

このように言ったからといって、ぼくは特定の地域に特定の年に発生した自然災害に、特別な意味を与えたいわけではない。もちろん地震や津波それ自体は偶発的な自然現象にすぎない。だがそれは、社会や文化の深層で進行していた変化を、はっきりと眼に見える形にしてくれるきっかけになるものだと考えている。震災直後の2011年4月、横浜で「美学VS現代アート」という美学会の催しがあり、そこで美術家の村上隆を交えたシンポジウムに参加した。このシンポジウム自体は震災の以前から計画されていたものではあるが、ぼくは現代美術に関して用意していた原稿を破棄し、人間が自らの人生や文明といったものと近いスケール（つまり地球上で想像できる空間や、数十年からせいぜい数千年という時間）とはまったく異なったスケール（地質学的、宇宙論的な時間や空間）の出来事に直面した衝撃から、思想上の新たな変化が顕在化するという考察を試みた。ヴォルテールやカントに大きな衝撃を与えた、有名な1755年のリスボン大震災と津波が、西洋近代美学の成立と同期していることはよく知られている。

スケールが大きくなれば、個体的なものは液状にみえてくる。私たちにとって自分を取りまく世界が安定した、堅固な世界に見えるのは、私たちに理解可能な大きさや、人生（数十年からせいぜい百年）の長さを基準にして世界を測るからである。2013年の「あいちトリエンナーレ」のテーマは「揺れる大地」だった。もちろんこれは東北大震災を直接的に指示するもので、美術展のテーマとしてはかなり思いきったものだと思う。同時期に愛知県の豊田市美術館で行われていた展覧会のカタログに文章を寄せた⁵⁾が、こちらの展覧会は「反重力」というテーマを掲げていた。あまりにも現実離れしたテーマのように思えるかもしれないが、ぼくはこれら2つの展覧会の間にはある種の相補的關係があるように感じた。きわめて切実で現実的なテーマは、反対に人間の尺度を超えた宇宙的想像力と呼応するということである。

ソリッドな大地が液状化する——このテーマに関して最近印象深かった作品は、宮崎駿監督の最新作『風立ちぬ』である。飛行機とか女性をめぐる甘ったるいファンタジーにはまったく

感心しなかったが、アニメーションは素晴らしいと思った。とりわけ、関東大震災の場面には圧倒された。大地がまるで流体のように波打ち、人間の作ったありとあらゆる構造物が、大波にもてあそばれる漂流物のように、なすがままに翻弄される。恐ろしいと同時に美しい風景（の破壊）である。おそらく、これまでアニメーションにおいて描かれた大地震の描写の中で最高のものではないだろうか。そして、アニメーションの思想は物語ではなくアニメーションにあるとすれば、この作品は傑作だと思った。

最後に「ポストモダン」ということについて一言付け加えるなら、ぼくはポーランドの社会学者ジグムント・バウマン (Zygmund Bauman) の言う「リキッド・モダニティ (液状の近代)」という概念が重要だと思っている⁶⁾。「ポストモダン」という概念は、それが「以後 (post)」という歴史的枠組にとらわれているかぎり、まだ本当の意味で「歴史以後」を思考することができないのではないかと感じてきたからである。歴史以後とは、過去を乗り越えたある時代のことではなく、過去のすべてが等価になってしまうような状態であり、それが液状化 (liquefaction) であると思う。風景の流体化とは、ある意味では、日本語の「風景」という言葉の基層にある意味に触れることになるのかもしれないが、それについてはもっと慎重に考えてみなければならない。

(3)

作品『BEACON』は、水平に回転する2台のプロジェクターから四方の壁面に風景を映し出す、マルチメディア・インスタレーションである。この構想はもともと1999年、現代美術作家のKOSUGI+ANDO (小杉美穂子+安藤泰彦)、映像作家の伊藤高志、サウンド・アーティストの稲垣貴士とぼくの5人のグループを作り、その中で話し合いから生まれてきたものである。パソコンによって位置や回転を正確に制御できるステッピング・モーターで駆動される回転台を製作し、それにビデオカメラを載せて撮影を行う。そうして撮影された映像を、同じ回転台に載せたプロジェクターから同じ回転速度と画角で再生すると、壁に映し出された風景は室内空間に対して相対的に静止する。つまり、あたかもそこに存在している風景が、灯台のように回転する光源 (ここから“BEACON”という名称が生まれた) によって、部分的に照らし出されるかのように見えるのである。

作品の製作過程においては、主として機械の製作をKOSUGI+ANDOが、映像を伊藤高志が、音響を稲垣貴士が、全体のコンセプトとテキストを吉岡が担当するというおおよその役割分担はあるが、毎回全員で話し合いながら内容が決まっていた。1999年の中京大学ギャラリーCスクエアを皮切りに、NTTインターコミュニケーションセンター (2003年)、大阪成蹊大学 (2004年)、京都芸術センター (2010年) などで展示してきた。最近では、2014年1月に東京都台東区の葬儀場「スペースアデュー」において『BEACON 2014 memento』、また3月には京都の元立誠小学校において『BEACON 2014 in flux』において展示を行った。

さて、作品「BEACON」において私たちが追求してきたものは、何らかの「風景」の提示だったのだろうか？ この作品を構想する起点においてはむしろ、「風景」ではなく「記憶」が問題となっていた。5人のメンバーは「記憶」について、とりわけ記憶が失われてゆくこと、また記憶

が生成されるということについて議論を重ねた。そうした考えを実現する手段として、最終的に作品は、何らかの風景がどんどん流れ変化してゆくというイメージを中心に構成することになった。そこで使用したのはきわめて日常的な風景であり、それが展示室の空間へと収束したり、また外へと湧出してゆく、そういう映像を作ろうとした。こうした議論の積み重ねの末に、ぼくが最初の作品展示のために書いたのが、次のようなテキストである。これは中京大学のギャラリーCスクエアにおける最初の『BEACON』展のときに、黒地の大きな用紙に印刷し作品の一部として展示したものである⁷⁾。

わたしたちの記憶には、コンピュータのメモリ空間のような、明確で一義的なアドレスはない。それは記憶が、意のままにならないことを意味する。憶えたいものをすべて憶えておくことも、忘れたいものをすぐに消去することもできない。わたしたちの記憶は機械のそれに比べて、とても不自由なものなのである。

記憶は、そこに向けられる一瞬の光に浮かびあがる、断片として現れる。そして、どんな断片が、別のどんな断片とリンクしているのかも、明らかではない。機械のメモリが、隅々まで明るく照明された部屋だとするなら、わたしたちの記憶の世界はまるで、夜の闇だ。生きるとは、この〈記憶という闇〉のなかを、手探りで進むことなのである。

すべてのメモリ空間がアクセス可能な世界は、いわば明るい〈死〉の世界だ。その意味で、サイバースペースの魅力とは、実は〈死〉の魅力だといえる。それに対して、生きることはまさに、世界のほとんどが見えないこと、闇のなかにいることにほかならない。

その中に、突然ひとつの光景が出現する。遠い光源によって、明るみへともたらされる。**BEACON**——それは山の上に、また岬の端に、かすかに見える光のことである。だがそれが記憶をよびさますことができるのは、他のすべてを、闇が覆い隠しているからだ。

広大な記憶の闇のなかの小さな場所が、ほんの一瞬、照らし出される。だがそれはすぐにまた、闇のなかへと沈みこんでしまう。光は、反復的にやってくる。この反復そのものは、機械的である。けれども次の光が来るまでの間に、記憶の断片は、少しずつ姿を変え、かすかに動きはじめる。

そうした反復的な想起のなかで、わたしたちは自分自身の姿とも出会っている。わたしたちが出会う〈自分〉とは、つねに一瞬前の自分である。記憶のなかで出会う自分自身の後ろ姿を見ながら、わたしたち自身は、ほんの少しずつズレてゆく。離散的な時間のなかで、小さなジャンプを繰り返している。

記憶は、たんに回復されるのではない。それは断片と飛躍のなかから、はからずも生みだされる。過去の破片を復元しようとして、まったく新しい何かを作り出してしまうのである。記憶とい

うこの〈生成物〉こそが、わたしたちを未来へと運んでゆく。

BEACON——

それは、遠い場所にある標識である。わたしたちはそれによって自分の航路を決めるけれども、けっして光源にたどり着くことはない。すべてを明らかに照らし出す光そのものに到達できないこと。記憶の、この独特の不自由さと暗さ。だが、まさにこの不自由さと暗さによって、記憶は動き、わたしたちは生きているのではないか…。

断片的なテキストではあるが、ここにはいくつかのポイントがある。まず、機械（コンピュータ）のメモリと人間の記憶とが、光と闇、自由と不自由、死と生との対立に重ね合わされていることが読み取れる。けれどもそれらは単純な対立ではなく、たえず少しずつ混じり合っている。記憶は闇であり、生きることはその闇を手探りで進むことなのだが、同時に想起とは、闇の中の一点が突然光を当てられることである。記憶＝想起は闇の中への一瞬の光の導入によって産み出されるのであり、このテキストの文脈に沿って言うなら、生とはいわば死が一瞬混入することによって、可能になるのである。こうした認識が、作品『BEACON』における風景の運動の根底にあるとぼくは理解した。

その後も展示のたびに新たな映像やテキストを制作してきたが、数年のブランクの後、2014年にぼくたちは再び『BEACON』の新たな制作の機会を与えられた。それが先述した東京都台東区の葬儀場「スペースアデュール」と、京都の元立誠小学校において展示した最新作『BEACON 2014 memento』（画像①、②）である。これらはいずれも、サイトスペシフィックな要素が入ってきたという点で、それまで基本的にはホワイトキューブ的な空間で展示してきた『BEACON』とは、かなり異なったものとなった。葬儀場という空間は実際、制作上の大きな挑戦であった。

葬儀場における美術展示という点、それ自体がなんらかのコンセプトを感じさせるかもしれないが、実際には葬儀場での展示を進んで意図したわけではまったくない。台東区の下町で展示するという条件があり、可能な展示空間を探していたところ、たまたま葬儀場を展示スパー



画像①



画像②

スとして使用することを許可していただいたのである。展示空間として与えられたのは通常は告別式が行われる部屋のひとつであり、祭壇や棺桶を置く壇があり、きわめて強く意味づけられた空間である。当初は、そうした固有の意味をできるだけ隠し、抽象的な展示空間として用いるということも考えた。けれどもそれは不可能だと判断した。隠せば隠すほど、葬儀場という固有の場の力はより強く感じられるようになる。それでむしろ、この場をそのまま受け入れることにし、祭壇も棺桶も作品の一要素と考えることになった。

この『BEACON 2014 memento』はこれまでの『BEACON』シリーズの中でもきわめて特異であり、再現するのは難しいと思う。映像には、周辺の入谷の下町や鶯谷駅周辺の風景を用い、それを葬儀場内部の室内風景と組み合わせて編集した。映像が投影される空間と祭壇と棺桶の置いてある空間は薄いベールで隔てられ、それをくぐって往き来できるようにすると共に、葬儀場の許可を得て、ぼく自身が棺桶の中に入り、またそこから出る映像を撮影して、風景の映像と組み合わせた。ある意味では、『BEACON』シリーズがその当初から関わってきた、風景の解体、記憶、光と闇、生と死といったテーマを、葬儀場というあまりにも直接的な場所の中であえて展開した試みであった。

「風景のポストモダン」をめぐって、きわめて抽象的な文脈から、現実の風景とその流動化、そしてメディアアート作品制作経験に言及してみたが、やはりとりとめのない話になってしまった。これらのトピックを貫いているのは、「風景」がすぐれて近代的な知覚のシステムであり、ぼくたちはその基盤が大きく揺らいでいる時代に居合わせているという認識である。そのことは理論的に考察することもできるが、美術表現として追求することも可能である。『BEACON』シリーズは今後も、そうした観点から「風景」とその変容というテーマを取り扱ってゆきたいと考えている。

注

- 1) 柄谷行人『日本近代文学の起源』（講談社、1980年）、21ページ

「風景のポストモダン」をめぐる (吉岡)

- 2) 前掲書 23～24 ページ
- 3) 国木田独歩『忘れえぬ人々』
- 4) もともとは、ヴォディチコ作品「退役軍人のためのヴィークル (*War Veteran Vehicle*) を横浜で展示する計画であった。これはアメリカの退役軍人の声が野外プロジェクトと共に公共空間に出現するプロジェクトである。だがその年の3月に東北大地震が起き、その時の日本でこのようなパブリック・プロジェクトを行うなら、被災者の声が現れるべきではないかという、室井尚さんとヴォディチコ氏の判断から、急遽取材を行って内容を変更したものである。
- 5) 吉岡洋「飛行、浮遊、そして反重力へ」(豊田市美術館『反重力 | ANTIGRAVITY』, 青幻舎, 2013年)
- 6) Zygmunt Bauman, *Liquid Modernity*, (Polity Press, 2000).
- 7) 『BEACON』制作: 伊藤高志, 稲垣貴士, [Kosugi+Ando] (小杉美穂子 安藤泰彦), 吉岡洋, 協力: エプソン販売株式会社, 1999年4月5日(月)～5月8日(土), 中京大学アートギャラリー C・スクエア

