

重力のかたち

— 「グラヴィセルズ」、または地球との対話 —

堀家敬嗣

A shape of the gravity as dialogues with the Earth

Yoshitsugu HORIKE

(Received October 1, 2004)

A.

2004年5月に山口情報芸術センター (YCAM) において発表された三上晴子の体験型メディア・インスタレーション作品「グラヴィセルズ gravicelles」は、すでに前年、やはり体験型のメディア・インスタレーション作品「無響室バージョン The Version of the Anechoic Room」としてNTT インターコミュニケーション・センター (ICC) でその“version1.0”が発表された、現在なお進行中の『重力と抵抗 Gravity and Resistance』プロジェクトの“version2.0”に位置づけられている¹。

このプロジェクトでは同時並行的に複数の企画が着想または遂行されており、たとえばそこには、水のかわりに「音の層からなる仮想のプール」²を制作するという池田亮司との協同作業による「POOL」など、『重力と抵抗』として掲げられる共通の主題にもとづき概念形成されたきわめて興味深い諸変奏に溢れているが、それでもなお、とりわけ前述の「グラヴィセルズ」と「無響室バージョン」とは、ともに市川創太との協同作業をとおして、あえて三上が“version1.0”および“version2.0”として互いの関係性を規定している以上、単なる変奏を越えたつながりを有していることに疑いはないだろう。つまり「グラヴィセルズ」は、「無響室バージョン」と共通の種に根ざしたその単なる一変種なのではなく、発表時期にもとづく時系列的な序列とそれにもなう進歩的変容を被った、いわばその進化の過程を線的に生きる作品なのである。

ところで、1997年にやはり ICC で発表された三上の「存在、皮膜、分断された身体 World, Membrane and the Dismembered Body」³がかつてそうであったように、ここでもまた設置会場を訪れた観客の各々がひとりの体験者として個別に無響室に入り、そこに構築されたシステムをとおして作品空間を体験することになる「無響室バージョン」では、「無響室のなかに仮想的な力学場を設定することにより“重力”と“抵抗”の磁場を発生させる。参加者の物理的な運動によってそこに発生した力は、コンピュータの演算によってカウンターバランスがとられる。力学場において身体と空間のあいだにリアルタイムでフィードバックされるこのループは、音（血脈を含む体内音）と光（水平線上のLEDライトの変化）となって実現される。より具体的には、参加者の身体のデータが三層に螺旋化し、彼自身が体験している空間を変容させていく：参加者の体内音のセンシング、参加者の体重の傾斜や移動のセンシング、そして参加者の身体の位置センシングが、継続的に空間を変容させる不均衡なデータの束を発生させ

るのである。(重力センシングに連動する) LEDによる水平線は、上下感、遠近感、浮遊感や圧迫感といった、われわれの感覚を表現する境界を形成する。重力は第五の感覚と呼ばれる：われわれの身体は内なる耳に向けて均衡を保とうとする⁴。

そしておそらく、“version1.0”から“version2.0”への進化の過程で「グラヴィセルズ」が被った変容、あるいはむしろそれが獲得した様相は、あの無響室という密閉された空間でわれわれの知覚／身体に浸透し、その人称性を揺るがして止まなかった孤独さを、想像力を介して宇宙へと、つまるところその果てしなさへと開く契機となるはずである。「グラヴィセルズ」の作品空間においては、かつて無響室で孤独のなかに溶解しようとしていた「私の身体とよぶこの行動の中心」⁵が、ある持続の渦中で広大な宇宙の隅々にまで絶えず影響を及ぼしつつあることを確信せずにはいられない。要するに、そこで「私はまさにこの特殊なイメージを私の宇宙の中心と」⁶することに成功するのである。

B.

では、「グラヴィセルズ」はどのような仕方でこれを達成するのか。それを検討するためには、この三上作品の概要およびそれを体験する手順をここに記しておく必要があるだろう。

重力と抵抗、「その均衡のもとに、わたしたちの世界のすべては成り立っています。この上下左右という空間の方向性は、身体が重力の働く環境の中で機能しているという事実から生じていて、(…)わたしたちは重力からは逃れられない生活環境に存在し、空間、言葉、身体—胃の形や建築物の形態はもちろんのこと、地上に存在する全てが重力という力の支配が形を変えたものといえるかもしれ⁷ないという三上によれば、「重力を日常とは違った形で感じるにより、身体を再知覚し、人間の新たな感覚を開いてゆく可能性をもつ」⁸この作品は、「空間内に、重力とそれに対する抵抗力という、2つの引き合う仮想の力学場を、特殊な装置とセンサーによって構築していきます。その中に観客が入って自由に歩き回ること、ふだん自覚的に意識していない身体への重力の負荷と、それに対抗する反力を感じとり、また他の体験者の力の作用も感じるができます」⁹。それは「参加している体験者全員の動きと変化が、センサーを通じて音・光(LED)・画像の動きに生成され、空間全体が大きく変容していく体験型のインスタレーション作品」¹⁰なのであり、加えて「GPSにより展示空間が同時に位置計測され、受信している複数のGPS衛星も作品の力の一部となり、地球の外部における観測点を取り込んで(…)、わたしたちの知覚領域が拡張されたものとして、インスタレーションの場も重力によって、常に運動している相対的場であることを提示し、多義的な重力の解体の可能性を感じとっていくための体験装置」¹¹となる。

そのように概念形成されたこの作品の体験方法として、以下のような手順が示される。1)「引き合う力が縦と横にピンと張った状態の床面に一歩足を踏み入れて下さい」¹²。YCAMのスタジオB内にあつらえられた作品空間には、6m×6mの大きさに割り当てられた床面を覆うように、40cm×40cmの“重力の細胞”となる平面パネルが縦15枚×横15枚ずつ計225枚、碁盤の目の状態に敷きつめられている。そしてそのグリッド状の床面に向けて、縦方向に張られた走査線状の直線列が天井のプロジェクターから投影されている。2)「この6m×6mの不安定な平面上に立つ、あるいは、移動することでインスタレーションに参加できます」¹³。これら各パネルの下部には、パネルの表面を踏みしめる力の位置や大きさ、移動速度の変化を、瞬間的かつ連続的に検出できるセンサーが埋め込まれており、いわば6m×6mの平面がデータの入力装置となるそこでは、体験者自身がひとつの観測点として、他の観測点=体験者とのあ

いだの相互作用をもって空間の力を複雑に変容させることになる。3)「体験者の力と、上空からのGPSの力と空間で変容していく力との関係性が光、音、映像による空間を作り出します」¹⁴。ひとりの体験者の、または複数の体験者のあいだの力の位置や大きさ、移動速度の変化といった入力データは、あらかじめ設定された重力にかかわる物理計算の理論値からそれぞれの座標系をリアルタイムに生成させ、変容する力学場として瞬時に修正される。そして解析プログラムがその数値を幾何学状に再構成し、走査線上の歪みや捻れとして床面および壁面に投影する。つまり、平面地図が立体的な地形を表現するときの等高線や、天気図が不可視の気圧差を表現するときの等圧線のように、等力線とでもいうべき走査線状の直線列の各々が、グリッド状の床面で検出されたさまざまな入力データに応じて即座にたわみ、その総体として歪みや捻れの幾何学的な景観をグリッド状の床面に描くのである。4)「YCAMの屋根に取り付けたGPS衛星の位置計測器によって、作品空間にリアルタイムにこの上空にあるGPSの電波の感度と位置、動く方向が画面に現れます」¹⁵。壁面にはこれらGPS衛星の軌道も刻まれる。5)「体験者が居なくなると、空間は、元のピンと糸が貼った状態になります」¹⁶。しかしながら、たとえ無人の床面に投影される縦方向に張られた走査線状の直線列になんらたわみが認められなくとも、そこには相互作用の持続があり、またYCAM上空をGPS衛星が横切れば、わずかながらそこからこの力学場に波及する力が視覚化されるだろう。

C.

もちろん、知覚や身体、およびそれを取りまく空間や環境といった概念を機軸として美術作品が着想されることそれ自体は、実際にはさほど稀有なことでも、また目新しいことでもないに違いない。巧拙を問わず世間にごくありふれた写実的な肖像画や風景画の類いの絵画作品でさえ、極論すればそうした概念を機軸として着想された美術作品といえなくもない。しかしながら、とりわけ近年の三上によって着想されたメディア・インスタレーション作品の場合には、電子的なインターフェイスを介してデジタル信号へと還元された、知覚ないし身体と空間ないし環境とのあいだの情報の交換または流通、つまるところ相互作用を見込んだ体験型を標榜する作品であることが重要となる。

要するにそこでは、とりたてて稀少でも新奇でもなく、むしろ美術作品の機軸としてはいくぶん手垢にまみれくたびれた感すらあるそれら諸概念をめぐって、一方では具体的な体験の強度による観客としての知覚／身体と作品としての空間／環境のあいだの双方向的な交通が、他方ではその交通の過程に介在する情報共有の手段としての電子的な抽象化が、三上の着想を支えているわけだ。そしておそらく、“抽象化された情報の具体的な体験”として要約されようこれらの要素の両義性は、単に三上作品のみならずいわゆるメディア・アートを謳うインスタレーション作品の多くが先天的に孕むアポリアであり、ともすれば排他的とも思われるその二面性をいかに扱い、もしくはそこからいかに逸脱するのか、その次第こそがメディア・アート作家としての三上の独創性となるに違いない。

だからたとえばここではひとまず、1995年に荒川修作とマドリン・ギンズ Madeline GINS の協同作業によって実現された『養老天命反転地』プロジェクトを参照してみてもどうか¹⁷。というのも、彼らふたりが「30年間の構想の果てにいきついた、“肉体を再認知させる”ための場」¹⁸であるそれは、「約1.8haの大地がすり鉢上にえぐられ、その上に様々なパビリオンが点在。計算しつくされた構造が、人間の持つ遠近感や平衡感覚をくるわせ」¹⁹るよう仕掛けられた体験型の広大なインスタレーション作品であり、「その空間を体感し、感性を解き放つこ

とで、「死」へと向かう人間の宿命を反転させようという試み²⁰であるからだ。加えて、「無響室バージョン」および「グラヴィセルズ」制作にあたって三上との協同作業に従事することになった市川創太が、その協同作業に先立つ1998年、当の荒川とギンズが着想した京都西陣における数奇屋建築『ひなやプロジェクト』について、その基本設計と実施設計を担当していることを考慮すれば、この提案はさほど唐突なものではないことが理解されるだろう。

あたかも巨大な蟻地獄の巣のごとく設えられたそのすり鉢状の急斜面で、足をすくわれて転倒するなど開園以来けが人が頻出し、いまや滑落防止にゴム底の運動靴の使用と軽装が推奨され、また併せて着用の義務づけられたヘルメットを体験者に貸与するこの『養老天命反転地』においては、たとえば内部に光の差し込まない暗闇の迷路を抱いた円墳状の空間に囲われて知覚は次第に錯乱し、あるいは縦横無尽に張りめぐらされた148もの曲がりくねった回遊路の往来が綴る環境に囚われた身体はやがて疲弊する。山の中腹に墜かれたこの危険な公園は、体験する主体＝観客としての知覚／身体と体験される対象＝作品としての空間／環境のあいだの双方向的な交通を、その具体的な体験の強度によって達成するような、いわば知覚／身体と空間／環境のテーマパークである。にもかかわらず、いわゆるメディア・アート作品とは異なり、その交通の過程には情報共有の手段としての電子的な抽象化はなんら介在しない。この空間インスタレーション作品が設営された“養老”という土地風土の固有性に根拠づけられた、徹底的に個別的なこの瞬間の体験、その生の具体性。それはまぎれもなく無媒介に、直接的に知覚／身体によって【いま－ここに－ある】ことの間接性として陽画的に生きられる絶対的な強度そのものなのである。

D.

それが自ら体験型であることをどれほど標榜しようとも、メディア・アート作品を実際に体験した観客のほとんどが感覚的なものと理知的なものあいだで不可避的に抱えずにはいられないあのもどかしさは、体験する主体＝観客としての知覚／身体と、体験される対象＝作品としての空間／環境とのあいだに、情報共有の手段としての電子的な抽象化が介在することに由来する。電子的なインターフェイスの媒介をとおして体験の具体性がひとたび抽象化されるときには、その絶対的な強度もまた同時に相対化を被らざるをえない。だから仮に、そうして抽象化された情報がふたたび電子的なインターフェイスによってどのように具体化しようとも、そこで獲得される体験の強度は、かつてのそれとはまぎれもなく異質のものであるだろう。この場所でわれわれが目当たりにするのは、知覚／身体によって【いま－ここに－ある】ことの間接性として直接的かつ肯定的に生きられる絶対的な強度それ自体であるよりはむしろ、【いま－ここに－ない】ことへの反省として間接的かつ陰画的に生きられるような不在の光景である。より厳密に言えば、ここではわれわれは、間隙や隔たり、ずれといった、【いま－ここに－ある】ことへの不在の間接性、または【いま－ここに－ない】ことへの反省が【いま－ここに－ある】ことの間接性を生きているのかもしれない。

荒川とギンズの『養老天命反転地』が、知覚／身体と空間／環境のあいだの双方向的な交通をその無媒介的な生の具体性によって達成するとき、体験する主体と体験される対象とは、不断に持続する相互作用の絶対的な強度において融合し、いずれ互いのあいだの明確な区分を喪失してしまう。そのように「私たちの知覚は純粋な状態ならば、本当に事物の一部をなすことになる」²¹のであり、主体と客体とが癒着した分離不可能なこの状態にある【いま－ここに－ある】ことの間接性とは、“いま”と“ここ”以外のいかなる要素も存在しない無時間的かつ無

空間的な、永遠の果てしない瞬間／地点、すなわち「純粹知覚」²²にほかならない。その「計算しつくされた構造が、人間の持つ遠近感や平衡感覚をくるわせ」ることによって、抽象化された経験的な蓄積に補強されるごとに膠着して生の感覚を鈍らせてきたわれわれの認識の枠組みは、まるで身体を覆う垢や知覚を濁らせる淀みを洗い流すようにばらばらに解きほぐされる。そうして「感性を解き放つことで、「死」へと向かう人間の宿命を反転させようという試み」とは、過去の記憶の参照が基礎づける【いま—ここに—ある】ことへの反省をわれわれに放棄させ、不断に持続する相互作用の絶対的な強度において環境へと生成するような、物質もしくは運動として身体を純粹知覚化する過程そのものなのである。

こうした過程に電子的なインターフェイスを介在させることによって、メディア・アートは、体験する主体＝観客としての知覚／身体と、体験される対象＝作品としての空間／環境とのあいだに、きわめて明瞭な境界線を不可避的に穿ってしまう。空間／環境との相互作用を体験する知覚／身体における直接的な感覚は、電子的な抽象化をとおして統御可能な相対性へと変換される。体験の個別性を特徴づける細部の襞が末梢の些事とみなされ捨象された結果としての、この相対性の直接的な体験、もしくは【いま—ここに—ある】ことの不在の感覚は、したがって、昨今のメディア・アート一般をめぐる批判の紋切り型となる。

たとえば、「とりわけ観客と作品との双方向的な対話がICCのウリに違いない。つまり、観客の行為が作品内容に変化をもたらし、それが観客の次の行為を促していくというインタラクティブ・アートのことである。インタラクティブ・アートは、コンピュータやデジタル・テクノロジーがもたらした新しい芸術、とされている。だが、本当にそうだろうか」²³と疑問を提起する村田真は、ICCの「常設展示では、8つのブースのうち2つは「調整中」、1つは30分待ち、三上晴子のブースにいたっては2時間も前に受け付け終了という。(…)機械の修理に付き添っていたスタッフによれば、全作品が正常に動いたためではなく、常時どこかが「調整中」だそうだ。(…)その4つのブースも、入った直後の驚きは多少あるものの、すぐに飽きてしまう。人気の高いブースは見るができなかつたので即断は避けるべきだろうが、少なくともチャチなインタラクティブ・アートより、絵画や彫刻のほうがずっと深い対話ができるはずだ」²⁴と指摘し、「壮大なる過程を経て陳腐な結論にいたる、とはよくある話だが、最近のメディア・アートはどうやら、壮大なる技術を経て陳腐な芸術にいたったようだ。これは私の偏見だろうか」²⁵と締め括る。

E.

この「美術ジャーナリスト」²⁶らしくいかにも扇情的な言説のうちにも、なるほどどれほどかの説得力は具わっているだろう。事実、体験型のメディア・アート作品の展示においてしばしば見受けられるように、電子的なインターフェイスの類いの作動がにわかには不調となり、体験の具体性に対する抽象化の過程が機能不全に陥れば、そこでは体験する主体＝観客としての知覚／身体と、体験される対象＝作品としての空間／環境とのあいだに明瞭な境界線が穿たれるどころか、それらのあいだの情報の交換または流通、つまり相互作用はけっして発生しえず、ただ【いま—ここに—ない】ことへの反省すら宙吊りにされたまま、単なる【いま—ここに—ない】ことのみが体験者たるわれわれのもとに空しく残されるだろう。ただし、電子的なインターフェイスを表現の素材として作品の成立に介在させることを前提とするメディア・アートのこうした実際的な側面については、これはそれらが正常に機能してこそようやく作品としての存在意義をわれわれに諮問する表現形態なのだから、その不調をもって個々の作品や

そうした表現形態一般の評価を誘導することは、いかにも的をえない議論である。

そうではなく、むしろここで検討しておくべきこととは、体験型を標榜するメディア・アート作品でさえ不可避免的に抱えずにはいられない、あの感覚的なものと理知的なものあいだの隔たりについてである。確かに、電子的なインターフェイスの媒介をとおして体験の具体性がひとたび抽象化されるときには、その絶対的な強度もまた同時に相対化を被らざるをえず、そうして抽象化された情報がふたたび電子的なインターフェイスによってどのように具体化しようとも、そこで獲得される体験の強度は、かつてのそれとはまぎれもなく異質のものであった。それは、知覚／身体と空間／環境のあいだの双方向的な交通をその無媒介的な生の具体性によって達成する『養老天命反転地』が、体験する主体と体験される対象とを不断に持続する相互作用の絶対的な強度において融合させ、いずれ互いのあいだの明確な区分が喪失されてしまうような瞬間／地点のあの感覚、すなわち【いま－ここに－ある】こと感覚ではもはやなく、いわば【いま－ここに－ある】ことの不在の感覚であった。

それでもなお、メディア・アート作品のほとんどが先天的に孕むアポリアであるこの感覚を、無媒介的に、直接的に生きることが、いったい「壮大なる過程を経て」いたった「陳腐な結論」なのだろうか。そしてそれゆえに、体験型のメディア・アート一般、あるいは「インタラクティブ・アート」一般を、「最近のメディア・アート」が「壮大なる技術を経て」いたったすえの「陳腐な芸術」であるとして、あたかも電子技術時代における芸術の鬼っ子のごとく問答無用に切り捨てることができるのだろうか。というのも、着想から一世紀を過ぎしていまなお新しいアンリ・ベルクソン Henri BERGSON による映像哲学の瞠目すべき成果を借りるならば、市川創太との協同作業からなる三上晴子の『重力と抵抗』プロジェクト、とりわけその“version1.0”たる「無響室バージョン」から“version2.0”として進化した「グラヴィセルズ」の体験は、そうした短絡的な見込みの導くものこそがむしろ陳腐な結論にほかならないことを示唆して余りあるからである。そこには【いつも－どこにも－ある】ことへの反省がある。この反省は、かつて【いま－ここに－ない】ことへの反省として間接的かつ陰画的に生きられたような不在の光景ではすでにない。後向きの帰納的な思考によってではなく、もっぱら前向きの演繹的な思考によって、それはわれわれを【いま－ここに－ある】こと感覚そのもののうちに組み込もうとしている。そしておそらく、「私の身体とよぶこの行動の中心」が、ある持続の渦中で広大な宇宙の隅々にまで絶えず影響を及ぼしつつあることを確信し、「私はまさにこの特殊なイメージを私の宇宙の中心と」することに成功するのは、ここでのことだ。

F.

なるほど、「グラヴィセルズ」は、照明の消された暗いホワイトキューブ内での展示や体験の数値化、身体と空間とが接触する表面としてのインターフェイスのグリッド化や出力現象としての投影映像の幾何学化といった仕方で、たとえば荒川とギンズの『養老天命反転地』の場合の「養老」がそうであったような、空間インスタレーション作品が設営された土地風土の固有性をいったん括弧に入れ、一般化する。

しかしこのことは、【いま－ここに－ある】身体に対してかならずしも負の側面ばかりを提示するものではない。というのも、「グラヴィセルズ」の場合、体験型のインスタレーション作品であるにもかかわらず、自身が設営された土地風土の固有性になんら根ざすところがないという事実は、その一方で、この作品が、すなわちその体験が、可搬的でどこにでも持ち出しできることを意味するからである。『養老天命反転地』を体験するためには、身体は常にあの“養

老”に位置づけられなければならない。ただひとり、いま“養老”にあるものだけが、あくまでも個別的なこの瞬間の体験、その生の具体性を、無媒介に、直接的に、【いま—ここに—ある】ことの感覚として、絶対的な強度において生きることを許される。ところが「グラヴィセルズ」にあっては、【いま—ここに—ある】身体にとって、そこが山口でなくてもかまわないし、もちろん YCAM のスタジオ B でなくてもかまわない。単にそれは結果的に山口であり YCAM であったにすぎず、仮にこれが、作品の機能を十分に保証できる程度の電源や機材設営に支障のない相応の敷地面積の確保といった一定の条件に適う場所でさえあれば、いかなる土地風土のもとであれ、その固有性になんら制約されることなく「グラヴィセルズ」を体験することはおそらく可能なのである。

そうして土地風土の固有性がいったん括弧に入れられ、一般化を被るとき、体験の個別性が相対化されたそこには、ただ特殊なイメージとしてのわたしの身体だけが残されるだろう。「万事はあたかも私が宇宙とよぶこのイメージの総体においては、ある特殊な、私の身体によってその典型があたえられるイメージを介して以外には、真に新しいことは何も起こりえないかのようである」²⁷。この一般化は、わたしの身体に自身の特殊性を感覚させるために採択された、いわば方法論的な抽象であるかもしれない。確かに、土地風土の固有性、その相貌は、そこではひとまず括弧に入れられてしまった。けれど「物質を運動する原子に還元するとしよう。この原子は、たとえ物質的性質をもたないとしても、なおかつ可能的な視覚や触覚、すなわち光をもたぬ視覚や物質性をもたぬ触覚との関係においてしか規定されない。原子を力の中心に凝縮するにせよ、この流体、この運動、この中心もまた、それら自体、無力な触覚、効果のない衝突、色のない光との関係においてしか規定されない。これらもまたイメージなのだ」²⁸。「グラヴィセルズ」が採択した方法論的な抽象とは、運動する原子への物質のこの還元にはかならない。

そこでは身体もまたひとつの観測点、ひとつの原子、ひとつのイメージとしてふるまうだろう。「したがって知覚は、権利においては、全体のイメージであるはずであり、事実においては、ただ利害関係のあるものに縮減されているのだから、説明すべきことは、知覚がいかんにして生まれるかではなく、いかんにして自己を限定するかということである」²⁹。この限りにおいて、「グラヴィセルズ」は、特殊なイメージとしてのわたしの身体が、この地球のうえで、この宇宙のなかで、つまりはわたしの身体以外の有象無象のイメージのあいだで自己を限定していく仕方をめぐって、きわめて具体的にその次第を体験しながら、まぎれもなくベルクソンのこの概念形成にかたちを与える装置なのである。

G.

実際、市川創太との協同作業による『重力と抵抗 Gravity and Resistance』プロジェクトと並行して、1996年の“version1.0”発表以降、1999年の“version4.0”にいたるまでやはり更新を重ねて現在もなお進行中という三上晴子のもうひとつのプロジェクトが、視覚をめぐる実験として『モレキュラー・インフォマティクス Molecular Informatics』と名づけられていることは、いかにも示唆的である³⁰。単にわれわれの身体をインターフェイスとしたままでは決して直接的に知覚されず、それゆえわれわれの意識に対して利害関係のあるものとしてはなんら縮減してくることのないような、にもかかわらず蓋然性の収斂としてその存在を常に想定せずにはいられないような類いの事象について、電子的なインターフェイスを介して世界のありようをひとまず分子ないし原子のレベルにまで還元すなわち抽象化し、それらをかつてとは別

の世界のありようへとふたたび構築しなおす仕方で、われわれの身体に直接的に知覚可能なものへと変換すること。要するに、この10年にわたる三上の活動の核心は、ベルクソンによる映像哲学に孕まれた概念的な潜在性を実現し、これをわれわれの世界のなかで機能させるためのひとつの方法、その具体的なモデルを提示することにあつたのである。

たとえば、「宇宙は原子から成っているとしよう。各々の原子の中には、物質のすべての原子から及ぼされる作用が、距離とともに質と量を変えながら、その影響を留めている。宇宙が数多の力の中心から成っているとした場合どうか。すべての中心からあらゆる方向へ放射される力線は、物質界全体のあらゆる影響を、各中心へと及ぼさせる。最後に、モナドから成っているとしたらどうか。各モナドは、ライプニッツが望んだように、宇宙の鏡である」³¹。40cm×40cmの“重力の細胞”が縦15枚×横15枚ずつ計225枚、碁盤の目の状態に敷きつめられた6m×6mの不安定な平面は、事実に諸般の条件が干渉し合った結果としてまったく恣意的にそこに出現しているものの、この抽象的な空間は権利上どこにあつらえられてもかまわず、またどこまでもこれを拡張していくことさえも可能であるはずだ。そしてたとえば緯線と経線に囲われた升目が机上の地球儀の表面を縦横に仕切って単位化するように、ついには世界の、地球の表面がこの“重力の細胞”からなるグリッド状の床面によって埋め尽くされるとき、6m×6mの不安定な平面に立つわたしの身体はまぎれもない世界の中心に位置し、自身以外の物質におけるすべての原子から及ぼされる作用を、距離とともに質と量を変えながら全身で受け止めている。

わたしの身体がどこに移動しようとも、相互作用の織り目のうちに組み込まれて他のあらゆる原子とつながったそれは、絶えず世界の中心であり続けるだろう。「太陽を宇宙の他の部分に結びつけている糸は、たしかにきわめて細い。それにしても、この糸をつたってこそ、われわれの生きているこの世界の最も微細な部分にまで、宇宙全体に内在する持続が伝わってくるのである」³²。きわめて細いこの糸、それを伝った持続が世界のもっとも微細な細部にまで波及することを叶えるこの糸は、宇宙を構成するすべての原子、すべてのイマージュ、すべての物質をつなぐ不可視の糸である。他の原子から及ぼされる作用はこの糸をつたってその影響をわれわれの身体に波及させ、われわれの身体における作用もまたこの糸をつたって宇宙の隅々にまでその影響を波及させる。そうした果てない相互作用の織り目のなかで、仮にわたしの身体が世界の中心であり、唯一特殊なイマージュであるとすれば、それは、この細い糸をつたってやってきた作用に対する反作用の行使の有無を選択し、その履行を遅延させ、方向づけることができるからである。

H.

無数のタイルの破片で描かれた世界地図のモザイク画、あるいは緯線と経線に囲われた升目に表面を仕切られて単位化された机上の地球儀。もちろんこれを、数多の星屑からなる壮大な宇宙の天体模型と考えると差し支えあるまい。いずれにせよ、あの“重力の細胞”でグリッド状に埋め尽くされた6m×6mの不安定な平面に立つわれわれの身体は、それ以外の物質におけるすべての原子から及ぼされる作用を、距離とともに質と量を変えながら全身で受け止めている。のみならず、われわれの身体に波及するにいたったあらゆる作用のうちには、それに先立ってすべての原子の相互作用をとおして編み込まれた過去の持続がことごとく反映されている。「つまり私たちは延長をもつイマージュの総体の中に、はじめから身をおくわけであり、この物質的宇宙の中に、まさしく生命の特徴をなす不確定の中心をみとめるのだ。この中心から行

動が放射するためには、他のイメージの運動ないし影響が、一方で集められ、他方で利用されねばならぬ³³。こうして、たとえそれがどれほど微弱なものであろうとも宇宙の隅々から絶えず波及してくるあらゆる作用を、権利上もれなく受け止めているはずのわれわれの身体は、だが事実においては、それを利害関係のあるものへと縮減し、これによって自己を限定しているのだから、6m×6mの不安定な平面とは、まさしく世界の、地球の、宇宙の縮減であり、利害関係にしたがって細部の捨象されたその存立基盤であるに違いない。

その平面上で、われわれの身体は互いに作用—反作用の渦中に組み込まれながら、しかし唯一、反作用の行使の有無を選択し、その履行を遅延させ、方向づけることの可能な隔たりとして、次第に自らを規定していく。だから碁盤の目の状態に敷きつめられた“重力の細胞”のうえをわれわれの身体が動くとき、そのグリッド状の床面に向けて天井から投影されている縦方向に張られた等力線とでもいうべき走査線状の直線列は、他の観測点=体験者とのあいだの相互作用をもって複雑に変容した空間の力に応じてたわみ、その歪みや捻れの度合いにおいて表現される関係性のなかで、われわれの各々は、ほかならないわたしの身体という特殊なイメージの範囲をそれぞれ象っていくのである。つまり、つまるどころ「知覚にかんしていえば、私たちの身体は、宇宙の中で刻々占める位置によって、私たちが影響力をもつ物質の部分と局面を標示する³⁴」ことになるのだ。とはいえそれは、単に目に見える輪郭や手に触れる表面といった身体の固形状の側面のみをいうのではない。なぜなら、「目ははじめから事物のなかにあるのだし、イメージの一部にもなっている。つまり、目というのはイメージの可視性のこと³⁵」だからである。そうではなく、重力とそれに対する抗力とが引き合う力学場を仮想する「グラヴィセルズ」がそこに実現してみせるのは、われわれが普段はなんら意識することなく、けれどたとえば病に伏して抗力を失くした場合にようやく自らの身体のものとして顕在化してくる類いの、それゆえわれわれの身体を限定する一要素でありながら、にもかかわらずそれとして自覚される機会を日常のうちにほとんど持たないまま潜在しているような、われわれの身体に対する重力からの作用、その影響力である。

生命にかかわる利害関係にもとづいて縮減された日常においてはおよそ経験することの困難な、この【いま—ここに—ある】ことの意味。そうした日常をいったん括弧に入れ、それとは別の仕方で世界をもう一度縮減しなおすことによってこそ、この【いま—ここに—ある】ことの意味は実現され、個別的なこの瞬間の体験、その生の具体性を、無媒介に、直接的に、絶対的な強度において生きることを許される。過去から持続するあらゆる作用を一身に受け止めるものとしていまわれわれがここに存在し、それに対する反作用の行使の有無の選択と、その履行の遅延および方向づけをもって、事物のあいだの関係性を、すなわち世界を変容させていく特殊なイメージもしくは力としてわたしの身体を限定すること。

1.

われわれの身体に影響を与え、またわれわれの身体による影響を被りながら、にもかかわらず、生命にかかわる利害関係にもとづいて秩序づけられ、捨象されたすえに日常の余白のうちに潜在することを已むなくされるような、たとえば力学場といった物質の別の部分や局面をここでわかにかん実現させるとき、「グラヴィセルズ」は、あたかもその登場を一世紀先んじて予告するかのようにはじめ概念形成されたベルクソンの映像哲学を、直接的に知覚し体験することの可能な出来事としてきわめて鮮明に具体化してみせるだろう。「イメージは、知覚されなくても存在することができるし、表象されなくても現存することができる³⁶」。そうし

たイメージのうちいくばくかの部分や局面について、身体に対してあらためて知覚可能なたちのもとに持てるものを表現させること。

確かにそこでは、照明の消された暗いホワイトキューブ内での展示や体験の数値化、身体と空間とが接触する表面としてのインターフェースのグリッド化や出力現象としての投影映像の幾何学化といった仕方で、空間インスタレーション作品が設営される土地風土の固有性、その相貌はいったん括弧に入れられ、一般化される。だがこの一般化は、わたしの身体に自身の特殊性を感覚させるために採択された方法論的な抽象であり、いわば運動する原子への物質の還元であった。そしてこうした抽象すなわち純粋化のもとに設営された展示空間の光景は、実際にその現場に足を踏み入れてみれば、いかにもこれが重力という概念について思考する脳内イメージの外部へと投射された反転像であるかのように思えてくる。つまり「グラヴィセルズ」の展示空間は、ときに大脳皮質の表象となってわれわれに思考をうながし、ひとつの原子たるわれわれの身体もまた、その場合にはシナプスをまたいで軸索の回路を駆けめぐる電気信号として機能する。要するにここでは、当の作品における重力の体験それ自体が、そのままひとつの思考のイメージへと生成するのである。なるほど重力とは、ある物理的な現象を説明するために便宜上あつらえられた仮想的な概念であるかもしれない。だが、「概念もまたそれ自体がイメージである。つまり思考のイメージなのです」³⁷。

ところでこの「思考のイメージとは、方法のことを指しているのではなくて、なにかもつと深いものがあって、それが常に前提としてある、つまり座標計とダイナミズムと方向決定の体系があるという意味です。(…)思考のイメージは哲学の前提のようなもので、哲学に先行します。しかし、この場合、イメージとは非=哲学的理解ではなく、前=哲学的理解のことです。(…)概念の創造を導くのは思考のイメージです」³⁸。物質が無限の潜在性に向けてその収斂ないし縮減の可能性をもつとも拡散させた状態であるイメージ、こうした「全物質の作用は抵抗も損耗もこうむらずにそこを通過し、全体の写真はそこでは透明であるともいえる。像を浮き出させる黒いフィルターが、種板の後にないからだ」³⁹。そのように透明なまわれわれの知覚を素通りするある種の作用に対して、座標計とダイナミズムと方向決定の体系を具えた黒いフィルターとしてその潜在性を汲みあげ、固有の仕方で顕在化してみせる前=人称的な、より正確には人称形成的な知覚認識の装置たる「グラヴィセルズ」が、前=哲学的理解をともなつて新たな概念の創造に与する思考のイメージであることはもはや疑いない。というのも、「イメージは人間の頭や脳のなかにあるのではないからです。逆に、脳のほうが、あまたあるイメージのうちの一つにすぎないのです」⁴⁰。この限りにおいて、なるほどそこには、われわれ観客の絵画や彫刻に対する深い対話としての静的な観想などない。そこにはただ、体験する主体=観客としての知覚/身体と体験される対象=作品としての空間/環境とが一体となつてともに変容し、自らを更新しながら、知覚=思考としてのイメージ、もしくは体験=概念としての重力をかたちづくるような、間=主体的な出来事だけが生じている。

したがって、絵画や彫刻を鑑賞する旧来の仕方でこれを把握しようとしても、体験する主体と体験される対象とのあいだに膠着した関係性の維持を前提するそうした静的な観想に対しては、たちまち飽きがくるような多少の驚きのほか残るもののない陳腐な芸術以外のなにかとしてその潜在性が汲みあげられることはけっしてないだろう。

J.

メディア・アート作品のほとんどが先天的に孕むアポリアをこうして解消してみせた「グラヴィセルズ」のうちには、それでもやはり、些末な事象としてその作品体験の本質にはかならずしも影響しないような、にもかかわらず生の具体性を支持する絶対的で無媒介的な強度の現われにほかならない魅力的なノイズが残されていることもまた、最後にここで指摘しておく必要があるだろう。たとえばそれは、天井から床面や壁面へと投影され、そこに敷きつめられた白いパネル群やホワイトキューブの白い壁板に跳ねて輝くプロジェクターやLEDの光に照らされる体験者たちの顔、その相貌であり、体験者の位置を周期的に特定する測定光ににわかにスキニングされる身体、その断片化であり、あるいは入力装置となるその下部にセンサーを埋め込んだ白いパネルの奇妙な感触、その踏み心地である。そしてこの作品を公開する時点ではなんら予期されなかった作品受容の態度として、実際にその光景を目撃した三上自身が驚嘆したように、こうした瑣末な、しかし魅力的なノイズに誘われて、『重力と抵抗』といった題目とはまったく無縁であるだろう子どもたちが、40cm×40cmの“重力の細胞”に碁盤の目の状態に覆われた6m×6mの床面に寝そべり、そこを転がり、そこで飛び跳ね、いたるところ駆けまわる⁴¹。

加えて、彼らを含めてさまざまな参加者がこの作品空間を体験する当の光景は、それを俯瞰するスタジオBの調整室内に設置されたビデオカメラによって把捉され、このホワイトキューブに直結する通路の壁面にそのまま映写されている。「グラヴィセルズ」における間=主体的な出来事は、その展示空間に隣接する別の空間に、いわば生中継されていることになる。おそらくそれは、この間=主体的な出来事の渦中にある当事者が目撃することのけっしてないような、のみならず通路を往来する訪問者にとってはそこに自らの身体を見出すことのけっしてないような、【いま—そこに—ない】がゆえに【いま—ここに—ある】ことの間としての感覚として生きられる類いの、やはり不在の光景といえるかもしれない。間=主体的な出来事の実体性がビデオカメラによる中継を介して不可避的に相対化を被らずにはいられないそこでは、壁面が跳ねるプロジェクターの反射光に照らされ逆光のうちに囚われた体験者の翳った身体と、床面に落ちたその影とは、この映像を目撃する通路内の訪問者にとっては、いったんは二次元の平面上に厚みなく均質化された等価のものとして把握されるだろう。それらのうちいずれが翳った身体であり、もしくはその影であるのか、およそ光量の不足した展示空間の光景を伝える映像にあっては、もはやにわかには判じがたい。ましてそこに複数の体験者の身体があるとすれば、それら身体の各々がどこに影をおとし、またそれぞれの影がどの身体のものであるのか、その区別も容易にはつかないはずである。

けれどそうであってさえ、なお翳った身体とその影とのあいだには絶対的な差異が存在することにいずれ人は気づくだろう。というのも、影には質量がないからである。重力に干渉されず、またそれに干渉することもない影は、「グラヴィセルズ」が実現するための潜在性をあらかじめ具えていないことになる。いささかも重みのない影なのだから、それがどれほどはげしく6m×6mの床面上を横切ろうとも、そこに投影される等力線とでもいうべき走査線状の直線列をたわませることがまるでない。ただ翳った身体が入力する力の位置や大きさ、その移動速度に応じてのみ、それらは歪みや捻れの幾何学的な景観をグリッド状の床面に描くばかりである。影には微塵の重さもないという単純な、けれど日常においては誰もが無頓着なこの事実を、「グラヴィセルズ」はあらためて視覚化してみせてもいるのだ。

わたしの身体がいまこの床面へと踏み出した一步は、なるほどいかにもささやかであるには違いないが、しかしその骰子の一擲はいずれ宇宙の隅々にまで響きわたり、やがてこだまとなつてわたしの身体へと還ってくる。いずれにせよ、ベルクソンの信奉者であるわけでも、またその追従者であるわけでもない三上晴子の「グラヴィセルズ」は、にもかかわらず、その対称性を無視するにはあまりにもベルクソンの映像哲学に似てしまったのであり、あるいはむしろ、三上のこのメディア・アート作品とベルクソンが概念形成した映像哲学とは、一世紀を隔てながら互いに共通して抱かれた観念をそれぞれ固有の仕方で表現しているのである。

-
- 1 <http://www.g--r.com/> を参照のこと。
 - 2 註1アドレス「project biography」より引用。
 - 3 http://www.ntticc.or.jp/Collection/Icc/World/index_j.html を参照のこと。
 - 4 註1アドレス「ver 1.0 for anechoic room」より引用。
 - 5 Henri BERGSON, *Matière et mémoire*, P.U.F., 1896, p.47. (アンリ・ベルクソン, 『物質と記憶』, 田島節夫/訳, 白水社, 1965, p.55.)
 - 6 *ibid.*, p.63. (同上, p.71.)
 - 7 「gravicelles — 重力と抵抗」展 (5/15-6/20, 2004, 山口情報芸術センター) にて配布された作品説明チラシより引用。なお、同趣旨の英文が註1アドレス「ver 2. Gravicelles」にて公開されている。
 - 8 同上。
 - 9 同上。
 - 10 同上。
 - 11 同上。
 - 12 同上。
 - 13 同上。
 - 14 同上。
 - 15 同上。
 - 16 同上。
 - 17 <http://www.architectural-body.com/ja/products/yoro/> を参照のこと。
 - 18 註17アドレスより引用。
 - 19 同上。
 - 20 同上。
 - 21 BERGSON, *op.cit.*, pp.66-67. (ベルクソン, 前掲書, p.75.)
 - 22 *ibid.*, p.67. (同上, p.75.)
 - 23 http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_b/watch/Jun03_j.html#1より引用。
 - 24 同上。
 - 25 同上。
 - 26 同上。
 - 27 BERGSON, *op.cit.*, p.12. (ベルクソン, 前掲書, pp.20-21.)
 - 28 *ibid.*, p.32. (同上, pp.39-40.)
 - 29 *ibid.*, p.38. (同上, p.46.)

- 30 <http://www.idd.tamabi.ac.jp/artworks/> を参照のこと。
- 31 BERGSON, *op.cit.*, p.36. (ベルクソン, 前掲書, p.44.)
- 32 Henri BERGSON, *L'évolution créatrice*, P.U.F., 1907, pp.10-11. (アンリ・ベルクソン, 『創造的進化』, 松浪信三郎+高橋充昭/訳, 白水社, 1966, pp.28-29)
- 33 BERGSON, *Matière et mémoire*, pp.65-66. (ベルクソン, 『物質と記憶』, p.74.)
- 34 *ibid.*, p.199. (同上, p.200.)
- 35 Gilles DELEUZE, *Pourparlers*, Les Editions de Minuit, 1990, p.78. (ジル・ドゥルーズ, 『記号と事件』, 宮林寛/訳, 河出書房新社, 1992, p.94.)
- 36 BERGSON, *op.cit.*, p.32. (ベルクソン, 前掲書, p.40.)
- 37 ジル・ドゥルーズ+エルヴェ・ギベール, 「観客としての哲学者の肖像」, 『ユリイカ10月号』所収, 野崎歓/訳, 青土社, 1996, p.38.
- 38 DELEUZE, *op.cit.*, pp.202-203. (ドゥルーズ, 前掲書, pp.247-249.)
- 39 BERGSON, *op.cit.*, p.36. (ベルクソン, 前掲書, p.44.)
- 40 DELEUZE, *op.cit.*, p.62. (ドゥルーズ, 前掲書, pp.73-74.)
- 41 「gravicelles —重力と抵抗」展において、「グラヴィセルズ」公開にあわせて2004年5月16日に YCAM で開催された関連シンポジウム「重力：知覚から表現へ」での三上の発言による。