Vacant Room

参加作家

Ariana Huerta 近藤さら 川口貴大 はいゆに

企画•展示設計

ucnv

Vacant Room、空っぽの部屋。そこでは次元が解体される。

「部屋」とは、展示空間を指し示していながら、ラテン語で部屋を意味するカメラをも指し示している。つまり、Camera Vacante。だが、それは光学装置の謂というよりは、直接的に眼球の謂となるだろう。展示空間としての部屋は常に、光となって眼球という部屋へと入り込み網膜で電気情報に変換される過程で、次元を解体される。空間があり、視点があり、解体された次元が発生する。

アブリビエイションから再展開される用語を見よ。Vacant RoomからVR、Camera VacanteからCV。Virtual Reality、Computer Vision。それらはいずれも、空間と視点を指し示すことばとなる。空っぽの部屋は、それらの空間と視点をも含意する。

作家らの作品は、解体された次元に配置されることを要請 された。そして、一度も展示されることがないだろう。

2015 7.17 Friday - 7.29 Wednesday
Closed on Monday, Sunday and National Holiday

Ariana Huerta

One of my favorite hobbies is taking pictures (but my absolute favorite hobby is taking naps).

My art education consisted of drawing and painting, but once I got tired of that, I moved onto cameras I take pictures because I like the way i see things and I like sharing what I see. Pictures can be taken immediately; that is important to me because I like capturing moments that are happening in my life, while they are happening.

I use a small digital camera because I can take it anywhere, it is easy to use, and it is not expensive.

http://bienes.tumblr.com/

近藤さくら

1984年生まれ。ペインター。

川口貴大

主に音のなるオブジェクトやさまざまな光や風、身の回りにあるモノを自在に組み合わせることで、空間全体をコンポーズしてゆくようなライブパフォーマンスやインスタレーションの展示、音源作品の発表を行ったり、同様の思考で音以外の作品も作る。

はいゆに

1991年生まれ。東京都在住。

展示Vacant Roomをご覧いただくには

お手持ちのスマートフォンのウェブブラウザで以下 のURLを御覧ください。

スマートフォン等をお持ちでない場合や、うまく動作しない場合には、タブレット端末を貸し出しております。 受付までお申し付けください。

http://sobo.vacantr.com/



Ariana Huerta

- (A1) Untitled Pigmented inkjet, 1029x1370(mm) 2014
- (A2) Untitled (L) Pigmented inkjet, 790x595(mm) 2014
- (A3) Untitled
- (F) Pigmented inkjet, 790x595(mm)
- (A4) Untitled Frontier print, 295x222(mm) 2015
- (A5) Untitled Frontier print, 222x295(mm) 2014
- (A6) Untitled Frontier / print, 295x222(mm) 2015
- (A7) Untitled Frontier print, 295x222(mm) 2015
- (AB) Untitled Frontier print, 295x222(mm) 2015

近藤さくら

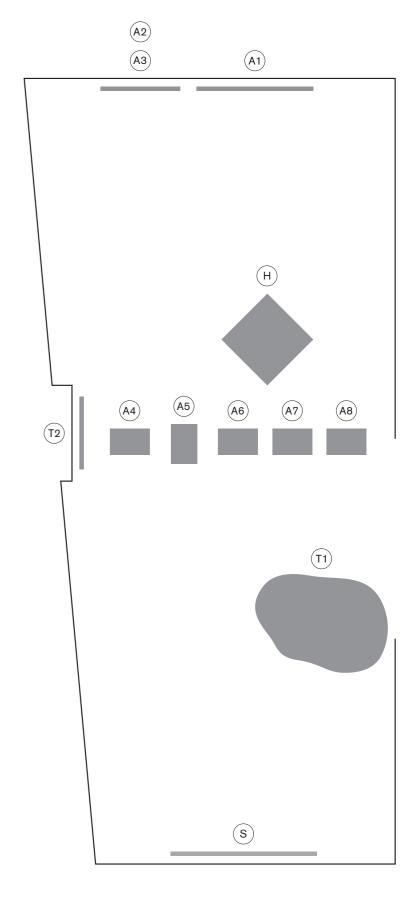
s bt #1 pencil on paper, 1560×1560(mm)

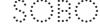
川口貴大

- (T) ネットの感じ ミクスト・メディア(ネット、風船), サイズ可変 2015
- (T2) #ネットの感じ ポスター, A1 2015

はいゆに

アンタイトルド 円 陶, w190×d245×h270(mm) 2015





Notes on Vacant Room

眼球

映画『ブレードランナー』(リドリー・スコット、1982) は眼球から始まる。ガス 田が火を噴く都市の夜景と、それを見る眼球の大写しが交互に挿入 されるシーン。この映画において眼球は特別なモチーフとして描かれる。

VKテストと呼ばれるレプリカントか人間かを判定するテストで使用する器具が測定しているのは、瞳孔や虹彩といった眼球の様子である。ここで眼球は、データを読み取るための最重要部品として設定される。また、レプリカントの首領であるロイは己の創造主であるタイレル博士を殺害する際、頭蓋骨を両手で押しつぶすのだが、同時に両目に親指を差し込んで眼球を破壊する。通常眼球の機能は人の生存と直接関係がないのだから、その行為は彼のオブセッションであると考えられる。

NEXUS 6と呼ばれるレプリカントたちは、4年と設定された寿命を延長するため自らを製造したタイレル社に潜入しようとする。彼らが端緒として訪れるのは、レプリカントの眼球を製造する下請け工場である。そして、そこで眼球を作っているのは中国人の老人だ。このエピソードは、ある現実を連想させずにはおかない。

グーグル社が販売するスマートフォンのシリーズであるNexusの部品を製造しているのは、中国の下請け工場に違いない。そしてスマートフォンにおいて眼球とはカメラのことである。

コンピュータを説明するとき人体を比喩にすることはできない。なぜなら、CPUもメモリもストレージも人間でいうと脳であるし、電源、ディスプレイ、キーボード、マウス等は人間の身体ではうまく例えようのない器官である。しかし、スマートフォンはカメラを持つ。このカメラのみが、コンピュータの器官の中で唯一まともに人間と同一視できる箇所だ。機能としてだけではなく、その構造も相似であることは、カメラ・オブスクラを例示するだけでは十分ではない。デジタル化した際、レンズの背後にフィルムに替わって置かれた電気的なセンサーが網膜との相似を持つに至って、カメラはより完全な眼球に近づいた。そのことに言及する必要がある。

カメラとは、スマートフォンにおいてもっとも小型化しづらい器官でもある。iPhone 6の背面カメラは薄い筐体から醜く突出して配置されているし、Nexus 6も流線型のデザインでカモフラージュしているが背面カメラ部分がもっとも厚い。この眼球に似た何百年もの歴史を持つ光学装置は、昔と変わらぬ構造を保持しながら、その厚みゆえにスマートフォンの工業デザイナーたちに疎まれているのだろう。『ブレードランナー』はレプリカントと人間の共感を描く物語だが、我々がスマートフォンに共感するとしたら、カメラを通じてに違いない。

『ブレードランナー』には重要なアイテムとして写真も登場する。昔ながらのプリントに見えるが、専用デバイスを用いて細部を高解像度で拡大表示することができる。主人公のデッカードは、扉の向こうにある円形の鏡に映るさらに向こうの扉までズームし、柱の影になっている箇所を覗きこんで手がかりを発見する。覗きこむという鑑賞は、通常の写真では不可能だ。つまり、この写真には空間を示すデータが埋め込まれていると考えることができる。しかし、かといって、この写真が空間の全

情報を持っているようには描かれない。もし仮にそうであるなら、このシーンで行っている捜査は俯瞰の視点を用いて格段に容易に行われるに違いない。覗きこむ視点のありようから想像すると、もしかしたらライトフィールドカメラのようなレンズアレーを用いるタイプのカメラで撮影されたのかもしれない。いずれにせよ、人の手の高さで光学装置によって撮影されたことは明らかである。そこに明らかにベクトルとしての視線が存在するからだ。そして、この写真の中の光の感じと構図は、フェルメールのそれに酷似している。

地図

グーグルが地図データに衛星写真をマッピングしたとき、視覚情報と地図の混線は異様な構造となった。

本来、地図はベクトルとしての視線を必要としない。地図は俯瞰の 視点から描かれた図であるが、光学的な視点にあるべき遠近感は無 視されている。空間を平面に投影するという意味では写真と同一だが、 視点のありかたはカメラのような中心点のある有限の視界ではなく、全 面を均一に無限に走査していくスキャナーに近い。

現実空間をスキャンし情報として平面に定着していくマッピング=地図製作と、真逆のプロセスが、地図を見るひとの頭のなかで起こる。地図という平面の図像を、自らの視覚情報と関連させ合わせていく。地図には、そのような出力と入力が円環になるような倒錯的な側面が存在する。画面の隅に小さくマップが表示されるタイプのファースト・パーソン・シューティング・ゲームではしばしば、プレイヤーはメインのPOVではなく画面端に置かれた小さなマップのみを注視しているだろう。ゲームのような身体感覚を欠いた空間では、視覚情報より地図のほうが現実的でありうる。

マッピングという語は、3DCGにおいてより倒錯的となる。マッピングとはそこでは、テクスチャをはりつけることを意味する。CGという視覚情報を生成するために、マッピング=地図制作が行われるのである。そのような反転を見ることによって気づかされるのは、その手の倒錯は、そもそも地図を見る我々の認知において起こっているのだということだ。現実の物体と地図上の物体を関連させ認識することはまさにマッピングである。つまり、地図を用いて頭のなかで地図製作していると言いうるのだ。

そのようにして、コンピュータ以後の地図を巡る状況は複雑化してゆく。いまや視覚情報と地図の関係は混線を極める。ウェブのマップサービスにおいて、視覚情報を補助するはずの地図は表面を視覚情報 = 航空写真で覆われている。

写真

ロラン・バルトは『明るい部屋』(花輪光訳、みすず書房、1985)において、写真を仔細に凝視し行間を読むようにして、そこに物語を挿入しようとする。 いったい今日そのような写真鑑賞は可能であろうか。

我々にとって写真という用語は、フィルムから現像したプリントではな

く、デジタルカメラが生成したデータを指す語だ。わたしたちはそれを 物質として手にとって鑑賞することができない。

藤幡正樹は言う。「デジカメが向かっている方向、ケータイのカメラが示唆している方向の向こうには、スキャニングという概念が覆い被さってくる。スキャンすることは、見ることとは関係がない。そこに意味を見出す必要もない。フレームに収めること、デジタル化するという行為そのものにしか意味がないのだ。」(『不完全な現実――デジタル・メディアの経験』NTT出版、2009、p.210)

シューティングがスキャニングに置き換わったとき変化するのは、対象の価値だ。スキャニングにおいて、個別の写真=センシングデータは、価値を持たない。

デジカメ以降/インターネット以降の写真において、個別の写真にプンクトゥムを見出したとしても、それが宝物のような価値を持つことはない。 なぜなら同質のプンクトゥムを含む写真は画像検索を続ければ無限に 得ることができることを我々は知っているからだ。価値とは、ひとえに希 少性であるとすれば、今日プンクトゥムにもはや価値はない。

ところで、画像検索の結果ページは、しばしばタイポロジー・フォトグラフィに酷似する。長らく私にはベッヒャー夫妻がどうしてデジタルと親和性の高いベッヒャー派の作家たちを生み出せたのかが疑問だった。しかし、スキャニングと言うキーワードで両者を繋げば、その連続性は納得のいくものとなる。ベッヒャー夫妻はデジカメ以前に対象をスキャンする方法を実践していたのではないか。表現手法としてスキャニングを採用するということは、鑑賞者の想像力を拒絶するということでもある。そこには行間はない。つまり、そこに物語はない。

このスキャニングが写真に付随していた幻想を減じていく傾向は、テクスチャとして用いられる写真において、さらに過激になる。幾枚もの写真の集積によって3Dモデルを生成した結果、出力されるテクスチャデータ。そこにはプンクトゥムが発現する余地はない、それところか、ストゥディウムすら消失してしまっている。だから『明るい部屋』の著者はそのデータについてもはや何も語ることができないだろう。それらはいまだに写真と呼ぶに足る表象なのだろうか。しかし、たとえそれらがすでに写真ではないのだとしても、我々は3Dモデルの表面に、かつて現実の空間と視点があったという証拠、まぎれもなく光学装置で撮影されたという痕跡を認めることができる。

我々にとって3Dという用語は、現実という3次元空間に置かれた物体ではなく、コンピュータで演算された物体を指す語だ。わたしたちはそれを物質として手にとって鑑賞することができない。

本展示について

私が本展示を設計するにあたり課題としたのは、ギャラリーという制度を破損させることであった。

本展示の展示方法を試行することで主題として現れたのは、スマートフォンの中の仮想現実といったものではなかった。そうではなく、それは「写真」であった。たしかにこの展示方法は現実空間と非-現実空間の落差をもって空間性を破損させることを意図している。しかし、単に作品をインストールした会場の写真を見せているにすぎないと言う事実があり、その事実は非常に重要である。なぜなら、空間性の破損が成

功しているその要因は、スマートフォンというギミックというよりむしろ、ま さにその写真にあるのだから。写真は、グリッチがそうであるように、破 損によってその表象の背後にある本質を露わにする性質を予め備えて いるのである。なぜなら、写真は常に次元を解体しているからだ。

光学機器は現実空間を2次元に投影し定着する。そのとき2つの次元が圧縮されている。ひとつは光学的に間引かれる3次元のうちのいずれかの次元であり、もうひとつは露光時間という名で圧縮される時間という次元である。そうして現実空間は写真という平面へと、解体されながら永続化される。

光学的に解体された空間では常に、遠近法というマジックが働く。遠くのものが小さく近くのものが大きいという現象は、単に光学的なオプアートにすぎない。コンピュータに共感したうえで思考すること。そうするとき、遠近法は理不尽な規定でしかない。たとえば自分がある空間の全情報をスキャンできる場合を考えてみる。自分の立ち位置にかかわらず、その場に存在する全物質のデータは認識可能である。必要とあらば俯瞰の視点からより効率的な空間認識を得ることができるはずだ。遠近法とは、光を感得するタイプの視点の傲慢な都合にすぎない。なにかの背後に隠れた物体、遠すぎる物体、視界の外にある物体、その理不尽な排斥のされかた、それこそが、光学的な視点が現実空間を破損させている証拠である。そして言うまでもなく、その破損の諸相はカメラという光学機器に特有の現象ではなく、我々の眼球でも同じように起こっている。

そのような破損を克服するために、我々は地図を発明したのではなかったのか。ギャラリーと言う場所で配布/掲示される作品リストと見取り図は、光の理不尽さを克服するための地図として提供される。本展示で観者は、手許の作品リストと全天空写真を交互に照らし合わせたがた。地図と写真というとたつの空間情報をたたりに、不在を辿り

わせながら、地図と写真というふたつの空間情報をたよりに、不在を辿ることになる。そのときスマートフォンは「覗き見る」装置である。写真とはカメラが現実を覗き見た結果だが、観者は今度はその写真を覗き見る。そのとき次元の解体は多層的に起こるだろう。

解体された次元を展示空間として用いるとき、どのような作品が展示にふさわしいだろうか。そこに必要なのは、私自身の作品のような、データで完結する作品ではなかった。本展示では、作家らに物体として販売可能な作品を依頼している。私が今回破損させたのは、鑑賞部分だけであり、それ以外は通常のギャラリーのルールを保持した。つまり、すべての展示作品は購入可能である。バイヤーは購入前にギャラリーの別の部屋、いわゆるヴューイング・ルームにて、作品を品定めする。本展示も購入を前提とした要望があれば実物と対面し仔細を確認できるよう計画された。そのような経済を巡る制度を通じて、観者ははじめて作品に手を触れることができるようになる。もちろん、それは通常のギャラリーと同様である。ギャラリーという制度のもとでは、購入者以外の観客は原則として展示作品に手を触れることはできないのだから。

この展示は、作家と観客の双方にたいして、作品がよく見えないという過酷な状況を与えることになる。それだけではなく、私自身の展示設計者としての評価をも毀損するだろう。私はその評価によって後退する。そして後退とは、眼前の光景をより広く視界に収めるための振る舞いでもある。

ucnv