

「／（スラッシュ）」の美学

DJ、スケートボーディング、写真のレイアウトについて

水木 罌

目次

序章 「／(スラッシュ)」、分け隔てると同時に関連付ける

第一章 DJ文化の中の「／(スラッシュ)」について

DJミックスという「／スラッシュ」

レコードに触れる、物質的な媒介

レコードの溝と音の紐

表面を入れ替える DVS (Digital Vinyl System)

「／(スラッシュ)」がもたらす新しい音楽的経験

第二章 スケートボーディングと「／(スラッシュ)」

「ブリコラージュ」を経て生まれた「／(スラッシュ)」

都市という構造物の上で

「身体／地面」

「垂直／水平」

スケートボーディングによって生み出される新しい都市生活者

第三章 写真のレイアウトと「／(スラッシュ)」

「一つ」という認識と「／(スラッシュ)」の関係

視覚における二項を関連付ける「障り」と「／(スラッシュ)」

「障り」が作り出すガム質の空気

ティルマンズ作品と対話する「時間」について

レイアウトがもたらす、印象という名の暴力性

「囲い込み線」と「結合線」、イメージの「／(スラッシュ)」

展示空間における能動的な観者 | 観賞経験を編集すること、日常を編集すること

第四章 自作における「／(スラッシュ)」

「映り込み」という「／(スラッシュ)」

漆芸作品を通した「映り込み」の考察

《Instability (silver shadow)》シリーズにおける「／(スラッシュ)」

都市の「障り」、グラフィティ

「作者／観者」と「主体／客体」

「／(スラッシュ)」による空間的なレイアウトの方法

一枚の写真に存在する「／(スラッシュ)」について

VJ、カメラ・オブスクラの再考について

「像／支持体」とデジタル

《New Reflection —Texture of image—》について

イメージと物質性をカメラで圧縮する

「垂直／水平」の面に映る曲がった光

終章 「／(スラッシュ)」の美学

序章 「／(スラッシュ)」、分け隔てると同時に関連付ける

「／(スラッシュ 英: slash)⁰¹」は、スラント (slant)、ソリダス (solidus)、あるいは斜線 (しゃせん) と呼ばれる約物の一つである。我々が普段目にするところでは、左項と右項を分ける、もしくは接続詞的用法として「または」「いずれか」「A や B」のように並列する、記号的用法として何かに重ねて書き「取り消し」を表す。他にも分数で、縦のスペースを節約したい時や、分数形式だと式が読みづらくなる時など「1/3」「a/b」のように書くなど使用法は様々であるが、それは前後の文意から読み取る他ないものである。筆者が以後述べていく「／(スラッシュ)」とは、上記のような意味合いではなく「分け隔てられている、または繋ぎ合わされた状態において、身体性を起因としたある質を伴った境界面」を指した独自の制作概念である。

「分け隔てられている、または繋ぎ合わされた状態」とは、Web サイトの URL に見られるような `</>` を考えれば良い。それは UNIX オペレーティングシステムにおけるパスの区切り記号としての `</>`、つまりディレクトリ⁰²を表し、その名前⁰³の後(ないし、ネットワーク内のコンピュータ名⁰³の後)に置かれるそれだ。たとえば、ウィキペディアの場合は「`https://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page`」という URL がインターネット上のアドレスである。表示されている文字群は「en.wikipedia.org」や「wiki」、「Main_page」といった具合に、`</>` によって区切られていることは、その文字列からも明白である。つまり、これは `</>` という記号がネットワークサーバー上において、それらのデータ(ないしフォルダ)が格納されている階層の違いを意味しているということである—通信システム上、これら文字群「en.wikipedia.org」「wiki」「Main_page」には秩序立った順番が存在しているということになる—。よって、これら文字群を「`https://wiki/en.wikipedia.org/Main_Page`」と入れ替えてしまうと当然エラーページが表示される。このように URL に見られる `</>` は、データ同士をリニアな状態に規定もしているので、左項と右項を「繋ぎ合わせている」⁰⁴ともいえる—それ故、`</>` を除去すると当然エラーページが表示される—。

01 本論では、以後、本来の記号的な意味と区別するため、「／(スラッシュ)」または「／」で表記していくこととする。

02 パーソナルコンピュータのフォルダと類似の概念

03 また、「//」で、ネットワーク全体を表す。UNIX ではないがネットワーク上で UNIX のように振る舞っているコンピュータもこれに準じ、したがって、インターネットの URL でも同様である。

04 また、このような `</>` は、パソコンのデータ管理システムに見られるように、通常「左項が右項を含む」、つまり入れ子状の階層性を持っているが、本論は、`</>` における二項という状態を念頭にした論述展開のため、この性質には特に触れないものとする。

では、</>が「／(スラッシュ)」になる、つまり記号的世界の概念が物理的世界、制作の現場へどのように飛躍して現れるかを述べよう。まず第一に「／(スラッシュ)」は、二項以上の異質な物同士を結合する、もしくは分裂させる、その際に面として発現する。たとえば、水と油は、混合し時間が経つと二層に分離する。この時、水と油によって形成された「どちらにも属さない間」ができ、その領域を視覚的には「水、境界面、油」と認識することで「間」という概念が物性と結び付き現れる。筆者はここで次のような突飛なひらめきを得た。『肉眼では、その「間」を一枚の希薄な面として認識出来るが、もし面であるなら、異質なもの同士の表面に挟まれ形成されたそれには表裏が存在するはずである』と。事実、この境界面を良く観察すると表と裏で微妙な質の差が発生していることに気が付いた。ここで更に思考の飛躍をして、このような「質」、つまり質感(英: texture)は物体に宿るものであるからして、それに“差が発生する”ということは、この境界面を可塑的な物体として考えてみてはどうか、このような仮説に至った。以上より、筆者は、自身のひらめきを創作上の礎とすべく、記号的世界の</>を物質的世界の枠組みで捉えなおす際、「／(スラッシュ)」は「ある質を伴った面」を介して実空間に現れると定義付けた。

もう一つこの「／(スラッシュ)」には特徴がある。それは異質なもの同士を関連付ける際、居心地の悪さ、抵抗感、嫌悪感などある種の「障り」の感覚が内在することである。この感覚が強く働けば働く程、「／(スラッシュ)」によって起こる世界の変化は劇的なものになる—二つ以上の対象をバラバラにし、再構造化することで全く別の対象として姿を現わす、これが「／(スラッシュ)」の基本的なプロセスを経た結果であるため、混じり合っただけの物同士を「／(スラッシュ)」を通して結びつけても、予定調和なものしかできず何の変哲もない退屈なものになってしまう—。筆者が本論で標的にするものは、たとえば、路上をスケートボーディングする時の足裏から伝わる真新しいアスファルトの硬質であるが粘りのある感触と風を切るスピード感、レコードをスクラッチ⁰⁵する際、指の腹に伝わる溝のザラつきとなめらかな手つきなど、物の表面と身体の間で発生する二種類の触覚性が併存しているものである。この時、概念的記号的な</>が形而下のものとなるといえよう。つまり、二項を関連付けるものとしてのレコードやスケートボードといった面は、身体と結びつくことで特異な意味を創造する物体として現れるのだ—「形而上／形而下」の構図における／記号は、まさに面である—。以上、大きく分けて、「／(スラッシュ)」は、上

05 レコードを手でこするように前後させ同じ部分を反復再生、リズムを刻むなどのパフォーマンスのこと。

記二つの条件を満たすことで「身体性を起因としたある質を伴った境界面」として物理的世界に現れる—このように記号的世界の概念を物質的世界の概念として読み替える必要性は、筆者が実際に物に触れながら作品制作を行う者であるためといえよう—。

本論の構成は以下である。まず、第一章は、DJの役割や演奏形式について述べ、主に彼らが二枚のレコードによって音楽を作り上げる所作に注目し、「／(スラッシュ)」の現れについて述べる。また、DJが示す「ミュージシャン／リスナー」の立場から権力の脱構築が見られることを明らかにする。第二章は、主に都市の中でスケートボーディングをすることで得られる触覚的なものに注目をする。ここでは、本来の都市機能を脱構築するスケーターの視点を重視し、都市計画者の視点とは違う構造へのアプローチについて述べていき、都市生活者としての新しいの視点を提示する。つづく第三章は写真の展示空間における「／(スラッシュ)」である。とりわけヴォルフガング・ティルマンズのインスタレーションを「／(スラッシュ)」の観点から読み解くことで、作家本人によって決められた内容以外を読み込む観者の在り方へと結びつける。第四章では、自作における「／(スラッシュ)」について触れ、分け隔てながら関連付けるという「／(スラッシュ)」の言語的に矛盾したものが、どのように作品の中に反映されているかを「質感」を頼りに分析していく。終章では、各章それぞれで触れてきた「／(スラッシュ)」が、共通してどのような効果を持つかを明らかにし、既存の芸術や文化に対する批評的考察、つまり美学と成りうることを結論付ける。

第一章 DJ 文化の中の「／(スラッシュ)」

DJ ミックスという「／(スラッシュ)」

偏にディスクジョッキー (Disc Jockey) または単に DJ (ディー・ジェイ) といっても、ラジオ番組の司会者、あるいはディスコやクラブ、パーティー、ライブ、野外ライブなどでレコードや CD などの録音媒体を使い音楽をかける人など、現在マスメディアで見かける DJ は多様である。ここでいう DJ とは、主にクラブイベントなどでレコードや CD、近年ではパソコン等の記憶媒体に保存された音楽データを使用し、場の雰囲気から音楽を選曲し、それを切れ目無くかける者を指すと考えていただこう。具体的に彼らは選曲担当の他にミックス、スクラッチ、イコライザーの操作などの機器操作を行っており、中でもミックスは現在再生している曲と次に再生する曲をなめらかに繋ぎ、音の切れ目をなくす奏法と言え、これは DJ の特徴といえる。また、このミックスには各 DJ の個性があり、またハウス DJ とヒップホップ DJ ではミックスの仕方自体が極端に違い、前者は先述の通り「曲間をなめらかに繋ぐ」のに対して、後者は「カット・イン (瞬時に曲を変えるテクニック)」によって曲を繋ぐ傾向がある。

本論において、DJ ミックスという言葉を解釈する際、注意しなければならないことは、性質や属性が完全に混ざり合うことはない併存の状態を指していることである。つまり、絵の具の白と黒が混ぜ合わさりグレーになる類いではなく、水と油のようにマーブル状に分裂したまま存在している状態を指している。基本的に DJ ミックスとは、二種類の音源をミキサーを介し、繋ぎ合わせていくのだが、正確には二種類の音源を同時に再生しているに過ぎない。たとえば、ハウス DJ やテクノ DJ のような「現在再生している曲と次に再生する曲をなめらかに繋ぎ、音の切れ目をなくす」奏法は BPM、つまり曲のテンポを完全に一致させているからこそ、あたかも「一つ」の曲であるかのような音楽として聴こえるのであり、音の周波数や音



曲のテンポを合わせたり、レコードを前後に動かすことで音響的效果をつたりする。撮影：筆者

域そのものを混ぜ合わせているわけではないのである。これが示すように、あたかも「一つ」の曲に聴こえる DJ ミックスとは、二種類の音源 A と B が併存している状態であり、意外にもアナログ的な手段で構成されているのだ。

「曲をなめらかに繋ぐ」と呼ぶように、DJ ミックスは身体的である。それを踏まえ筆者はこう考える、DJ ミックスはレコードの表面に直に指で触れることで音響的にも物理的にも「障り」を伴った「／(スラッシュ)」の連続に他ならない、と。たとえば、多くの DJ ミックスの場合、A から B に曲が変化する時、始めは A と B が同時に再生されているが、次第に A はフェードアウトし、B が残る、その次は B から C、その次の C から D…という具合に繋がれては切り離されの繰り返しの中で演奏が進んでいく。つまり、この時、レコードは音楽と触覚を繋ぐ面として「／(スラッシュ)」の役割を果たしているのだ。

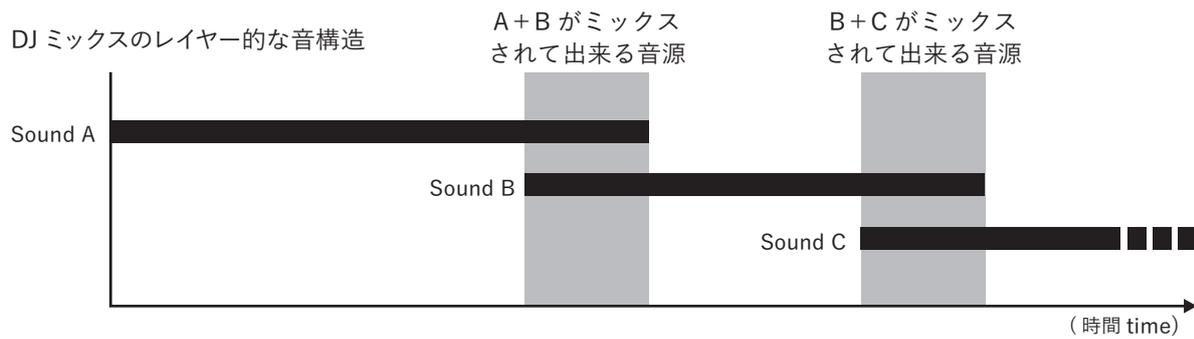
レコードに触れる、物質的な媒介

レコードは、音楽が記録されたリニアな溝を持っている。リニアに一筆者の感覚としてはなめらかに一繋がった音楽を DJ ミックスと考えた時、そこで作り出された音楽は、この溝のある部分を切り出して、別のレコードのある部分と繋ぎ合わせた楽曲といえる—または繋ぎ合わされる音楽それぞれをレイヤーの構造で捉え直すと分かりやすいのではないだろうか—。このようにレイヤリングされた音楽の総体において、レコードに収録された一曲という枠組みは解体され、まるで化学の構造式のような結合線を持った新たな枠組みが与えられる。そして、それは DJ の「音楽と音楽を出会わせる」所作の中で没個性的な形相を経ていき、DJ ミックスという全体を構成するための諸要素へと還元されるのだ。

このような感性は DJ が作る楽曲にも見受けられる—もちろん作曲という従来の制度に対して彼らは抵抗感を示している。たとえば、高度な教育が必要とされる作曲術に対して、DJ たちが取った行動は、音楽家によって既に作られた音源を流用すること、つまりサンプリング⁰⁶やカットアップ⁰⁷と呼ばれる手法であった—。彼らは、ドラム音からボーカルまで既存の音楽から自らの思い描くイメージに近いフレーズをテープレコーダーで録音し、ミキサーでそれらを文字通り切り貼りして音楽を作っていくことを考案している。ここで筆者が

06 音楽におけるサンプリング（英：sampling）は、過去の曲や音源の一部を引用し、再構築して新たな楽曲を製作する音楽製作法・表現技法のこと。または楽器音や自然界の音をサンプラーで録音し、楽曲の中に組み入れることである。

07 楽曲のフレーズを一度バラバラにして、再度組み立てなおす手法の一つ。



興味を抱いたのは、その誰にでもできそうな作曲術の中で、差別化を図るため用いられた「小節を無視したサンプリングやカットアップ」の方法を採った者たちの音の捉え方であった。これは、サンプリング元のリズムやアクセント、時間といった作曲者の意図を無視することで生まれる音や時間の線的な理解の仕方、「脱作曲的な思考」ともいえるアイデアである。(DJ でもある筆者の経験から見ても、音楽を線として考えることと DJ ミックス時の「曲をなめらかに繋ぐ」ことは非常に相性が良いのである。) これを、「/(スラッシュ)」の側面から分析検討してみよう。何故ならそこには、DJ ミックスにおいて「曲/曲」、「レコード/レコード」という構造ができ、音響的にも物理的にも「ある質」が表れるからだ。やはりここでも注目すべきはレコードの表面、具体的には、そこに刻まれた溝を物質的に扱う感覚にあると言えよう。この時、DJ ミックスにおける「音や時間の線的な理解の仕方」と身体がレコードという物質の介在によって繋がるのだ。

レコードの溝と音の紐

音を記録してるレコードが「皿」という異名を持つのは、その形態的類似性だけではないと筆者は考える。「皿」の一般的なイメージを円形の器物のように考えるならば、音のための円形の器物としてレコードを考えることもできるだろう。もしくは、皿を轆轤^{ろくろ}成形する際の回転する様が、ターンテーブルの上で回転するレコードを想起させるということもその由来であると考えられるだろう。しかし、ここでは円形や回転といったレコードの形態から考察を進めるのではなく、その表面の溝から「皿」について考察を試みることで、DJ が音 (=レコード) に対し、ある種の身体性や物理的感覚を持って接していることに着目したい。

「皿」に刻まれた溝の部分に注視すると分かるように、溝はゆらゆらと揺れながらレコー

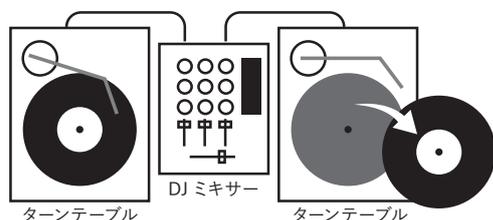
ドの中心へ向かって弧を描いている。筆者はこれを見た時、長い紐が巻き付けられた、まさに「縄縫い皿」⁰⁸のようであると感じた。すなわち「縄縫い皿」を解きほぐせば、細長い縄紐が姿を現すように、レコードも解きほぐせば細長い音の紐が姿を現すのではないか、と—先ほど「音や時間を線的に理解する」と述べたが、繋ぐという身体的動作を考慮すると、DJ にとってのそれらが物性を帯びた場合、紐は最適な形状である—。このように想像すると、DJ ミックスとは、その姿を現した音の紐を指を使って結びつける作業であり、これを繰り返す、つまり「音／音」を繋ぎ続けることで、たくさんの結び目ができた一本の音の紐を作り出すことであると言えそうだ。そして、それは一枚のレコードの溝を解きほぐしたときにでき上がる音の紐に比べ、たくさんの音の結び目を見出すことができ、音響的には「障り」として我々は感覚するだろう。それと同時に、その「障り」は音響的な意味のリズムとは別のリズム (ex. レコードを代えていく際の身体的リズム) を持ったものとしてダンスフロアにいる DJ もリスナーも含めたすべての人に感覚される。とりわけ DJ はレコードを擦るたび、否が応にもこの結び目に触れてしまうが故、音響以外のリズムも考慮した現場との対話を余儀なくされるのだ。しかし、これは非常にポジティブなことでもある。クラブで DJ ミックスを聴くことと、自宅でミックステープを聴いているのとでは体験そのものの質が変わってくるのは、彼らが音環境そのものを作り出すために常にダンサーやリスナーの反応を窺っているからに他ならない。この時、音響的なリズムに限らず、レコードを擦ることでリズムを加味できることはライブパフォーマンスとして汎用性が高く、その場その場に合わせた最適な選択が可能となる。つまり、左右のターンテーブルの上でレコードを繰る所作自体が視覚的なリズムとして現れ、結果、「DJ の所作が生み出す視覚的なリズム／音響的なリズム」ができあがるのだ。

リズムを和訳すると「節奏」というが、この漢字からも推測できるように、それは流れを持った物が切り替わる際の合図である。DJ にとってのリズムが音響的な物だけに限定しないのは、彼らがリズムを「／(スラッシュ)」として解釈しているからだ。さらに言うところ「切り替わる際の合図」なら一呼吸分の無音、回転しているレコードを手で止めてしまうことでも構わないのである。このように考えた時、音の結び目を作っていく建築的な方法論の一方で、その結び目をわざと解くという破壊的な方法でも「切り替わる際の合図」は生

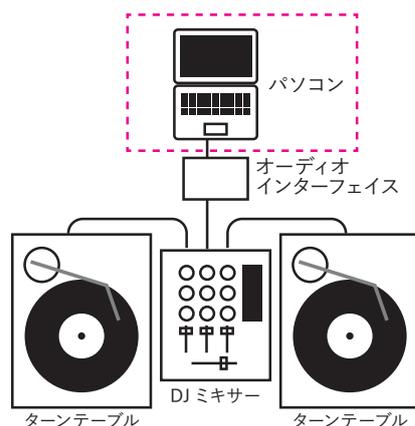
08 縄を巻き付けて同心円上に編み上げた皿

09 この感覚を説明する際、楽譜やデジタル音楽制作ソフトなどにおいて、音符（または音源）をそのインターフェイス上に一方向へ配することで作曲する様が適当である。筆者にとって、音楽とは時間軸に対して常に平行に進んでいくリニアな存在である。

アナログレコードを使った DJ システムと DVS (Digital Vinyl System) の違い



アナログレコードを使った DJ システムの場合
曲の交換はターンテーブル上のレコードを交換していく。



DVS (Digital Vinyl system) の場合
曲の交換はパソコン内の音楽アプリ上で選択していく。

まれるのだ。いずれにせよ、この合図はレコード（の溝）に触れることでしか生まれないという「／（スラッシュ）」の発現条件に忠実と言えるだろう。

表面を入れ替える DVS (Digital Vinyl System)

これまで本章で触れてきた「／（スラッシュ）」を参考に、DJ が二種類の音源 A と B を使って演奏する所作を図式化すると「A / B」と表すことができる。これをそのまま DJ ミックスに当てはめた場合、「A / B / C / D / E / F / G / H / I …」となる。当然、この「／（スラッシュ）」には建築的（＝結び目を作る）性質と破壊的（＝結び目を解く）性質が混在している。そのどちらにせよ、従来のアナログレコード¹⁰で演奏する場合は、ターンテーブルの上にあるそれを DJ の手によって、物理的に入れ替えながら音楽が展開していく。しかし、昨今クラブの現場で良く見かける DVS (Digital Vinyl System) は、DJ をする時の身体とレコードの関わりはそのままに、それ以外をデジタル化することで身体とレコードの表面における新しい関係を築き上げようとしている。

DVS とは、時間の情報が刻まれた専用レコードであるタイムコードコントロールヴァイナルをターンテーブル上にセットし、それをレコード針を再生し、オーディオインターフェイスを介してその信号をコンピューターに送ることで、DJ ソフトを起動させ、iTunes などにアー

10 本パラグラフのみ DVS の専用レコードと区別するためこのように記載する。

カイクされたデジタル音源を操るのだ。従来なら、曲を変える際は当然レコードを物理的に交換しなければならなかったが、DVS の場合、タイムコードコントロールヴァイナルの物理的な交換は必要なく、コンピューター上で音源を選択しさえすれば曲を変えることが出来るのだ（左頁の図版参照）。たとえば、200 曲の音源を使って DJ する場合、レコードは相当な枚数となり持ち運びだけでも苦勞するが、DVS の場合、二枚のタイムコードコントロールヴァイナルとノートパソコンがあれば事足りるのである。筆者がこの新しい DJ システムに興味関心を抱くのは、ただ時間の信号情報が刻まれた溝を持つタイムコードコントロールヴァイナルが、その表面にデジタル信号を憑依させることで、その曲のアイデンティティーが一時的に盤面上に生まれる点である。しかも、デジタル音源であれば、すべてその盤面上に再現できるというパフォーマンス性の高さは驚愕である。デジタル音源で DJ をする場合には、CD¹¹ が DVS よりも早く登場していたが、発売当時は筆者をはじめ多くの DJ が拒否反応を示した。これはあくまで周囲の反応と筆者が実際に使ってみた際の印象でしかないが、この反応の原因はレコード盤を模した円盤状のコントローラーにあるのではないだろうか。その形態は辛うじて 7inch レコードを想起させるが、回転もしていなければ、表面もツルツルなのだ。つまり、DJ たちが CDJ に抵抗感を示したのは、「レコードという物質／音」に触れている感覚がないからではなかろうか。このような CDJ に対する現場のプレイヤーたちの反応を念頭に、DVS を支持する立場を見ると、そのプライオリティーは明らかで、音に触れているかどうかをレコード表面の溝という物理的な構造を介して得ているということと言える。そこから導き出された「何かを感知するためには、それに物性を与えなければリアリティーを生み出さない」、「ボディー・レスの特徴である、特定の決まった体がない、もしくは、どのような体でもあり得る」、という感覚を、筆者は「デジタルの概念が表面の問題へと転回したもの」として考えており、これについては第四章で触れていく写真を使った自作の中で改めて述べたい。

「／（スラッシュ）」がもたらす新しい音楽的経験

二曲をミックスすることで場の流れを作り出す際も、ヒップホップ DJ によく見られるカッ

11 CD を専用機器に挿入することで、円盤状のコントローラーが仮想レコード盤のような役割をし、スクラッチしたりすることができるターンテーブルをシミュレートしたもの。

ト・イン¹²で雰囲気¹²を切り替える時も所作としては大きな差はない。レコードを指で擦って曲をどんどん切り替えていくことで、「それまで」と「これから」をザラザラとした表面の質を通して作り上げるのだ。この時「DJの身体」、とりわけ「指」と「音響」がレコードによって分け隔てられると同時に関連付けもされる。それはつまり、本来触れることの叶わない「音」というものに、レコードという物質を介して直接触れていることを意味しており、「音／音」と同時に「触覚／聴覚」として現れ、この時、レコードの表面に形成されているもの、溝というザラつきを持ったものを介して経験されるのだ。すなわち、「DJをする」ということは、音が流れる一定の時間、レコードというザラつきを伴った面に直接触れるという身体的な関与によって、聞き慣れた音楽のフレーズやリズムを一度バラバラにし、再構造化することで別の音楽を作り上げることなのだ。これは従来のミュージシャンがリスナーに向けて、ある種の固定化した意味内容を提示してきたことに対する抵抗感の現れとして筆者は捉えている。

このような反体制的な意味を内包した興味深い創造行為であっても、やはりと言うべきか、実際に現場でDJがターンテーブルとミキサーで行っている所作は、普段クラブなどに行かない人々には、あまり理解できないものだという事は十分承知である—選曲時の「（スラッシュ）」を楽しむだけであれば、既存のミックステープなどを聴いていれば良いと思われることも当然だが、クラブという現場はDJの音環境づくりの配慮の他にも、もっと複雑な要素が絡まり合っていてできているため、家でミックステープを聴くこととは全く別であることだけは理解して頂きたいところである—。

クラブに集まる人々は、音楽を積極的に聴きに來ている、さらには踊りに來ているので、総じて観客は音楽とそれをコントロールしている人間に注意を向ける傾向があり、DJはそのような「リスナーの目」を感じ取り、「場の空気」を作り上げようとする。そのため、そこにはスリリングな自己表現と周囲からの期待のせめぎ合いが存在している。たとえば、大きなクラブなどになれば、スローで静かな曲を聴きにきた人とアップテンポな踊れる曲を求めている人が会場で入り混じって存在している場合があり、DJはそうした対立的に存在するニーズを満足させなければならない。基本的には物言わぬリスナーに対して、バランス良くプレイしていくのか、またはあえて無視して独自のプレイをすることで踊るつもりがなかった人をも踊らせようとするのか、そうした判断を感覚的な察知と事前に決めた演奏計画を考慮して、「場の空気」を即興的且つ緻密に組み立てていく。言わばDJは音、照

12 曲をわざとぶつ切りして、別の曲と繋ぎ合わせるDJのテクニックの一つ。

明、人を構成員としたオーケストラの指揮者であり、その場をコントロールする存在なのだ。このようにケースバイケースの対応していく仕事一般的なプロフェッショナルな DJ の基本的な役割であり、それ故、大前提として「多くの楽曲を知り、それが何分で構成され、どのような曲展開をしているのか」まで熟知していなければならない。

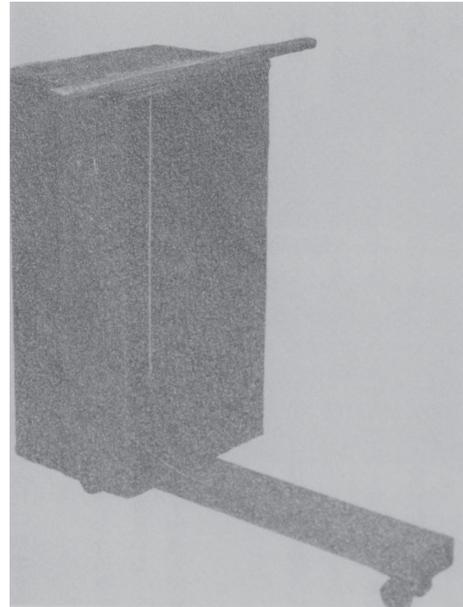
以上のような DJ の役割を見ていくと、所謂ミュージシャンとの違いに気付くのではないだろうか。それは「DJ をする」ということが、ミュージシャンでもあり、能動的なリスナーでもあるという点である。たとえば、DJ と音楽の出会いはレコードに針を落とすところから始まる。この段階では DJ は完全な「音楽の消費者」、つまりリスナーである。それがクラブという現場では、“レコードに針を落とす”ことは演奏開始の合図であり、しかもそれを直接手で擦ることで音を奏でる「音楽の生産者」、つまりミュージシャンとなるのだ—これは、「／(スラッシュ)」によるモード・チェンジの好例であろう—。

またそれとは別に DJ の演奏中でも彼らは「ミュージシャン／リスナー」という構図を作り出す。多くの DJ は、常に次ぎにかける曲を片方の耳（または両耳）でモニタリングしている。彼らがヘッドフォンを演奏中付けっぱなしにしているのはこのためであり、そうすることでダンスフロアで鳴っている曲とヘッドフォンから聴こえる曲の BPM を合わせたり、フレーズを繋げたり、変化させたりするタイミングを窺っているのだ。この時の意識は、ダンスフロアで流れている曲よりも、モニターしているその曲をかなり集中して聴く、いや、それを分析せざるを得ないことから一般のリスナーよりも積極的な状態、能動的なリスナーの意識で聴いていると言って良いだろう。このような状態になると、もはやダンスフロアにいるリスナーと DJ を分け隔てているものは、「レコードに触れているか触れていないか」だけと考えることも可能である。レコードを繰る行為によってミュージシャンと能動的なリスナーの領域を曖昧なものにし、音楽の生産者と消費者の立場を転覆させ続けることで、音楽と我々の新しい関係を築き上げる。それが DJ 文化の中の「／(スラッシュ)」がもたらす効果である。

第二章 スケートボーディングと「／(スラッシュ)」

「ブリコラージュ」を経て生まれた「／(スラッシュ)」

スケートボードの成り立ちを見てみると、最初期のものは意外にも子供が手作りした乗り物という印象で、且つ現代のキックボードに近い形状をしている。しかし、筆者の眼には、すでにスケートボーディングのその後の未来を予期させる創造的精神を宿しているように映った。建築史家であるイアン・ボーデンの著書『スケートボーディング、空間、都市 | 身体と建築』(2006)の記述の中では、我々が現在目にする典型的なスケートボードは1970年代中頃には姿を現したとしており、その原型は1927年シカゴで生まれた「ニー・コースター」や三輪の「スクーター・スケート」



スクーター (1950年代後半/1960年代前半)
『スケートボーディング、空間、都市 | 身体と建築』(2006)
イアン・ボーデン著, p19より転載

という乗り物であるとしている。¹³それらは構造的に何ら変哲のない乗り物であるが、注目すべきはここで使われている素材であり、そこが筆者の関心を強く引き付けた。

子供がツァイフォー(5×10センチメートル)の板、リンゴ箱、それにローラースケートの片方から作った間に合わせの珍妙なものだった。¹⁴

スケートボードは、この「ありあわせ」の乗り物からその歴史をはじめのわけだが、このツギハギ感覚はまさに「ブリコラージュ」の成果物である—そもそも出会うはずのない物同士が、スクーターの手によって形になってしまっているのだ—。そして、その後、我々が見かけるスケートボード、つまり身体と大地の間に割って入る面へと形状を変化させることで、より自由度の高い乗り物となった。この自由度こそが、本章の核となるスケートボーディングの特徴と密接に結びついており、言うならば、都市の機能やオブジェの「翻訳」

13 『スケートボーディング、空間、都市 | 身体と建築』(2006), イアン・ボーデン著, 齋藤 雅子 / 中川 美穂 / 矢部 恒彦 (訳), 新曜社, p17~18

14 『スケートボーディング、空間、都市 | 身体と建築』(2006), イアン・ボーデン著, 齋藤 雅子 / 中川 美穂 / 矢部 恒彦 (訳), 新曜社, p18

といえよう。その詳細について述べる前に、まずスケーターは行動主義の「ブリコルール(=器用人)」であるのではないかと仮説を立てて、彼らの身体とスケートボードという道具の関係について考えてみよう。「ブリコルール」とは、哲学者クロード・レヴィ＝ストロースの著書『野生の思考』(1962年)で以下のように定義付けている。

ブリコルール bricoleur (器用人) とは、くろうとはちがって、ありあわせの道具材料を用いて自分の手でものを作る人のことをいう¹⁵

同書では、「ありあわせ」の工作物を「ブリコラージュ(=器用仕事)」と呼び、端切れや余り物を使って、その本来の用途とは関係なく、当面の必要性に役立つ道具を作ることと紹介しており、“そのときそのとき限られた道具や材料の集合で何とかするというのがゲームの規則である¹⁶”とし、その性質のひとつとして神話創作的性格を述べている。その例としてレヴィ＝ストロースは「アール・ブリュット」や「アール・ナイフ」、郵便配達夫シュバルの邸宅の幻想建築、ジョルジュ・メリエスの舞台装置などを引き合いに出しているが、彼のいう神話創作的性格とは、創作物そのものの“思いがけぬすばらしいできばえ¹⁷”に他ならない。その点、スケーターの作り出した「ブリコラージュ」である「ニー・コースター」や「スクーター・スケート」は構造主義の学者から見ると魅力的な対象かもしれないが、スケーターにとってそれが“思いがけぬすばらしいできばえ”かどうかは全く問題ではない。なぜなら、スケーターにとって、それらは自由度が高くスピーディーな運動を可能とし、都市構造や重力に抵抗するための面でしかないためだ。ここで検討できることは、「ブリコラージュ」の内包する創作意欲を発散する対象物への執着が、創作物を使って日常では味わえないスピード感やバランス感といった身体的経験の欲望へと読み替えられているということだ—先ほど「行動主義の」と前置きをしたのはこのためである—。つまり、快適に地面を「滑りたい」と考えるスケーターにとって、身体だけではそれを叶えることは出来ない。それを可能とするために、彼らは出来るだけ地面との摩擦をなくすことを考えたのだ。筆者は、その具体的な方法として足裏と地面を面で分け隔て、同時に身体を地面と最小限で支え、且つ移動するために車輪を付けるというアイデアが、キックボードの

15 『野生の思考』(1976)、クロード・レヴィ＝ストロース著、大橋 保夫(訳)、みすず書房、p22

16 『野生の思考』(1976)、クロード・レヴィ＝ストロース著、大橋 保夫(訳)、みすず書房、p23

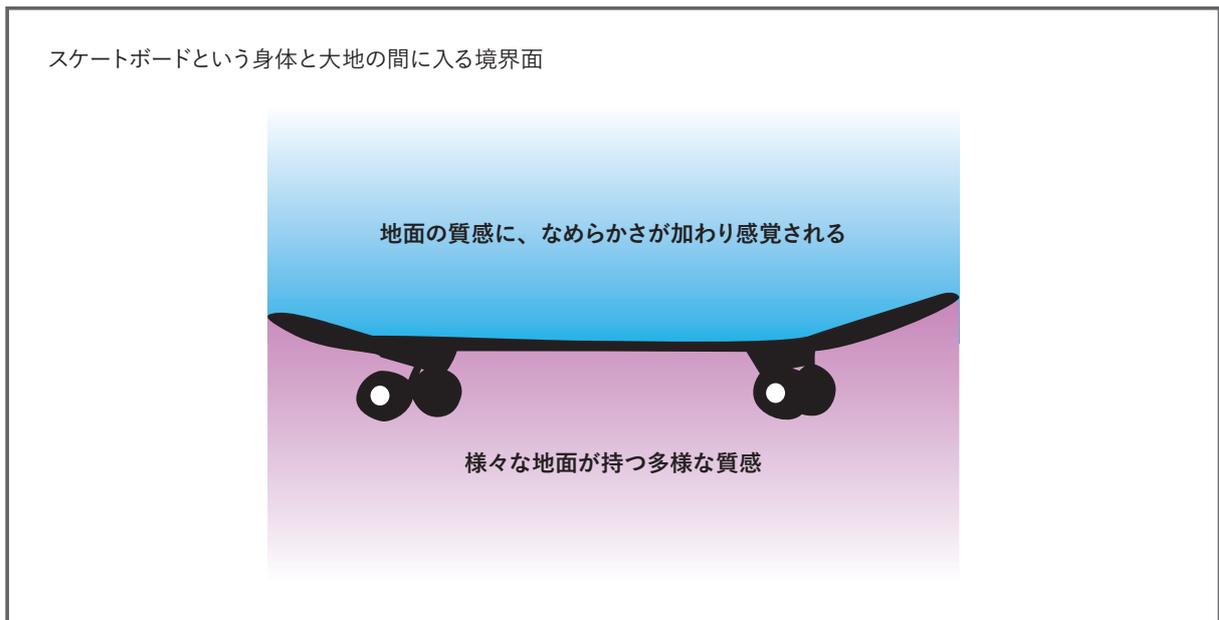
17 『野生の思考』(1976)、クロード・レヴィ＝ストロース著、大橋 保夫(訳)、みすず書房、p22

ような形態から面状のものへと変化した動機ではないかと推測する。

そして、これは「ブリコラージュ」という方法が彼らにとって美的対象を生み出すかどうかの問題ではないことの証拠でもある。しかしながら、この「ブリコラージュ」を支える場当たり的な概念もスケートボード文化に流れる通低音的なルールであることは確かである。とりわけ、筆者がスケートボーディングと「ブリコラージュ」に親和性を見出すことができるのは、道具材料をその既存の意味内容から読み替えようとする欲望と都市構造を徹底して「滑る」ための表面として読み替えようとする、ある種の制度批判的な態度にあるといえる。また同時に、ここでいう『都市構造を徹底して「滑る」ための表面として読み替えようとする』とは、「身体性を起因としたある質を伴った境界面」である「／(スラッシュ)」を通して行われることであり、それも意味のあることと考えられる。つまり、それは視覚によって都市の景観や構造を把握していくようなものではなく、徹底したスケートボードという道具を使うことによって生まれる地面や重力との新しい触覚的な関係、まさに「身体／(スラッシュ) 大地」の関係なのだ。

都市という構造物の上で

都市の表面をスケートボードによって「滑る」ことをその構造から考えてみると、表と裏で別の質が現れることでわかる。筆者は先に『都市の「翻訳」』という言葉を使ったが、もう少し厳密に言うと「一方通行な翻訳」といえる。なぜなら、地面の持つ様々な質感は、スケーターの「滑る」行為によって、なめらかさを加えられあたたかも凹凸がないかのように修正されるが、その逆はあり得ないためだ (p19 図版参照)。たとえば、人工都市がツギハギに形成されていることから明らかであるように、都市の構造とは決して連続したものとは言えず、我々は街中を歩くだけでも相当数の表面上の「障り」に出会うことになる。靴はそのような多種多様な表面をそつなく移動することに特化しているため、アスファルトやコンクリート、石畳、硬質ゴムなど様々な凹凸の上を移動しても、足裏から伝わる地面の感触の差はほんの僅かで、「障り」を緩和している。これに対してスケートボードに内蔵されているクッションは、その性質上、様々な凹凸の上を移動することを前提とした靴のような快適性を求めることはできない。スケートボードが約束してくれる快適性があるとなれば、それは都市の中でそれぞれ独立した構造物があたたかも「一つ」の「連続したもの」であるかのようななめらかさによって感覚されるものであろう。したがって、スケートボードの



上に乗り、都市を移動することは、ほぼダイレクトな地面の凹凸の変化を伝えるながらも、それを感じさせない視覚的な「障り」との分断を通して発現される、なめらかさを伴った面へのアプローチなのだ。

「(スケーターの) 身体／都市」という構図が示すように、スケートボードは「／(スラッシュ)」という記号部分に相当する。これを介して、生まれる都市との「かみ合わせ」は、個別のもの、独立したもの関係なく「一つ」のなめらかな集合体として認識される。それが如実に現れるライディングこそ、「ストリート・スケーティング」の醍醐味といえよう。都市の中に散見される手摺りや腰壁、階段、プランター等といった空間を差異化するための構造体は、速度と運動のフェーズからスケーターの中で、都市の表面を構成するなめらかなものとしてを読み替えられ、「手摺り／すべり台」、「腰壁／ジャンプ台」として彼らの欲望の矛先に接続されるのだ。たとえば、「手摺り」は歩行の補助器具ではなく、その上でバランスを取りながら滑り降りる構造物であるし、「腰壁」は空間と空間を緩やかに分け隔てる壁ではなく、オーリーの¹⁸熟練度を測るのに適した越えるべき構造物となるのだ。つまり、スケーターは都市の表面を「滑る」ことで、スケートボードの裏面で起きている複雑な路面の形態や質の変化を「／(スラッシュ)」の効果で切り離し、表面に伝わる情報を自らの都合の良い構造物として作り上げようとするのである—まさにスケートボードで、都市と自分を分け隔てながら関連付けもできるからこのような感覚が生まれるのだ—。そして、都市はまさにスケーターにとって自らの軌跡を刻印するカンヴァスなのだ。街中の

18 スケートボードのテール（後方部分）を地面に叩き付けてジャンプする代表的なトリック。

身体と地面がスケートボードによって分け隔てられ、再び統合される



スケートボードのテール部分を地面に叩き付ける。



地面からの反発する力を利用してスケートボードを浮かす。

縁石や緩い傾斜の壁面に付けられたタイヤ痕は、彼らが読み替えた都市の意味がダイレクトに記述されている。「この場所が、どのような構造をしているのか」、この一点にのみ興味関心を持った彼らが、半ば強引な運動によって都市を「翻訳」してみせた結果といえよう。

無論、役所の階段をオーリーで飛び越えることには、ガタガタという高さを持った構造物への関心があるだけで、そこに反体制的な意味は存在しない。そういうことは決まって「周り」が勝手に解釈するのだ—ただし、写真やビデオで撮影されること、つまり自分以外の誰かに見られることを意識した場合はその限りではない—。都市をスケートボードで徘徊する彼らの日課においては、特定の政治的磁場が発生する場所だろうが、家のガレージだろうが、そういったことは全く重要ではないのである。強いていうならば、グリッドという概念に基づいて設計された人工的で制度的な都市空間に対して漠然とした抵抗を示す程度だろう。

「身体／地面」

先に述べたようにスケーターたちは都市構造への関心はもとより、「どのような素材—石造りなのか、コンクリート製なのか、はたまた樹脂製なのか—によって目の前の対象が構成されているのか」を気にかけている。なぜなら、彼らは「視覚／触覚」の連続的な刺激によって得られる質を伴った面のレベルで都市との関係を築くが故、自らを地面から切

り離すための礎となる物質的な硬度を探らなければいけないのだ。スケートボードを蹴り上げたり、宙に浮かせたり、擦り付けたりする多くのトリックでは、地面を踏み込んだ際のエネルギーを再度自身の身体に返してくれる物質的強度が必要であり、それゆえに描くことのできるなめらかな軌跡が存在する。

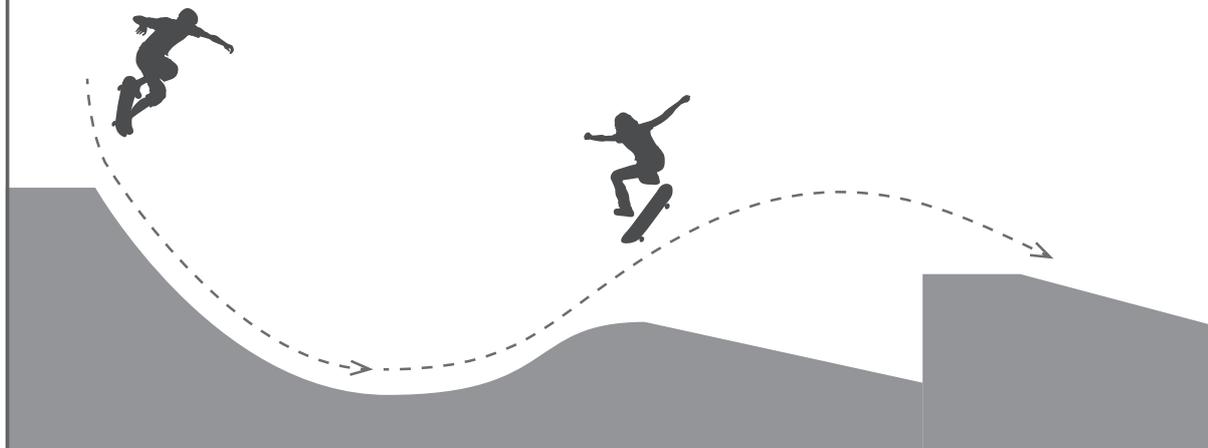
近代以降、垂直水平に動くことを身体に書き込まれた都市生活者—多くのスケーターもその例外ではない—が、平面から高さの次元へと投げ出される時、彼らを支える重要な要素こそ素材への感覚であると筆者は考えている。それは構造物のフォルム—空中へ身体を投げ出すための発射台のようなフォルム—がなくとも、身体と地面が「／(スラッシュ)」によって関係付く経験を彼らに与えるだろう。このような経験が、平面的に都市を把握する人々とは、また別の都市の姿をスケーターに提供するのである。たとえば、視覚による腰壁の認識はせいぜいスケール感と色彩、素材感であるのに対して、スケートボーディングによって得られるそれは触覚的な意識も強調される。この身体的経験こそ、スケートボーディングにおける「／(スラッシュ)」のコアなのだ。

「垂直／水平」

スケーターの場所は「垂直／水平」である。つまり、垂直水平でもない、垂直から水平に至る「曲面」である。この「曲面」はスケートパークにしばしば見られるプールやランプといった人工造成地が持つ特徴であり、スケーターは、そこで非日常的な力を強いられる。その結果、「曲面」は彼らに重力から一時的解放された身体感覚を提供する。さらに、その感覚は運動の速度を利用して、この人工造成地のフォルムに新しい地形を上書きする—人工造成地が持つ曲線の「その先」をメイク(英: make)する—。興味深いことにスケートボードでトリックをすることを俗にメイクと呼ぶが、筆者が思うにこのメイクという単語には、文字通り「作る」という意味が含まれている。なぜなら、彼らはプールなどが持つ人工的なフォルムの上に、さらに別の放物線を持ったフォルムを作り出すからだ。そのフォルムは空中でスケーターを支えた後、彼らが地面に着くと同時に消える一時的で透明な構造物であるとも考えられよう。つまり、スケートボードに備え付けられた4つの車輪は「地面／中空／地面」と異なる質を伴った面の上を滑り、プールという器状の構造物から新しい流線型の空間をメイクしていくのだ。

曲面や凹凸などが連続した構造物、プールやランプといった人工造成地が、予めスケー

スケーティングによって出来上がる新しい地表のライン（破線部分）



ターの流線型の運動を規定していることに対して、都市はどうであろうか。そもそも、そのような人工造成地の構造を見てみると曲面、斜面、段差といったそれぞれのセクションが、スケーターの動きに沿って絶妙な重なりを持っていることに気が付く。曲面のアーチは、その先にある斜面の頂点で彼らを空中へと運ぶため最適な角度が設定されていて、駆け下りる際の速度とエネルギーをその身体に余すことなく伝えている。つまり、曲面から斜面にいたる間には、それぞれの構造がグラデーション的に展開されていることで、運動による空間の創出が予め含意されているのだ。

一方、都市（とりわけ人工都市）は都市計画者によって作られた空間であるため、重なりを持たない空間である。その重なりを持たない空間に対して、スケーターは、まるで Illustrator のアンカーポイントとパスによってできるベジェ曲線のようにそれらをなめらかに結び付ける。つまり、「／（スラッシュ）」によって本来都市に存在する「障り」から面を挟むことで、それらをなめらかなものとして扱うのだ。この時、スケーターが描く曲線は区画整備された都市空間に対し、まるでフリーハンドで描かれた線描を形成するかのようだ。常に三次元的に都市を見つめる彼らの視線の先には、数秒後に自らの身体が描くラインが垂直および水平、関係なくすでに描き出され、それに沿うかのように「滑る」のである。その「来るべき瞬間」に向けられた身体感覚は、スケートボードという「／（スラッシュ）」によって地面から切り離され発現するのだ。

スケートボーディングによって生み出される新しい都市生活者

本章の大部分は、すべてスケートボーダーとしての筆者の当事者性に基づいたものである。前章で触れたDJの場合、DJでなくとも組み替えられツギハギになった音楽を聴いたり、彼らがレコードを擦ったりする動作によって「ミュージシャン／リスナー」の領域を侵犯し続けている様子を音楽と共に楽しむことができたり…、と当事者でなくとも「／(スラッシュ)」を感覚することはある程度可能であったように思う。

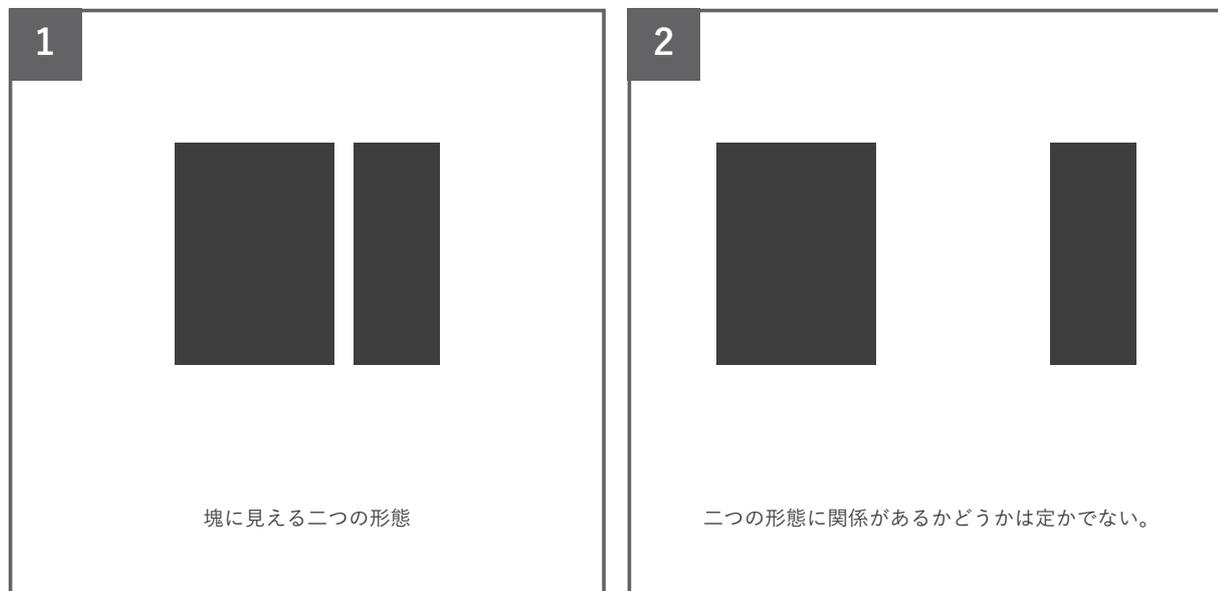
しかし、スケートボーディングに関していえば、見ているだけでは「／(スラッシュ)」を感覚することはできないだろう—それ故、多くの人々は彼らのスケートボーディングを政治的な行動として読み込んだり、ただのスピード狂の享乐的な遊びだとしか見做さないのかもしれない—。DJとスケートボーディング、双方に共通していることといえば、権力的な構造を覆す行為として、固定された意味内容に働きかけようとする作用がある点だ。都市で生活する人々は、無意識の間に都市計画者(=権力者)によって、その行動を様式化されてはいまいか。それを間違った意味内容に読み替えをすることで、権力者が規定してきた様式の外へと飛び出していき、それがスケーターである。ガリガリと音を立てながら滑る様に、ある種の破壊的な行為を連想するかもしれないが、よく見ると傷付いているのはスケートボード側だったりすることからも、スケーターは都市を物理的にほとんど破壊をしない—このことは都市の「翻訳」という観点からも重要である—。都市を破壊することは、むしろスケーターにとってデメリットでしかないのだ。様々な構造的要素が都市の中にはパッケージングされており、それらを都市生活者の目線から観察し、スケートボーディングの中で一度バラバラにし、身体感覚を通して再度構造化する。これは彼らの身体の中で、都市の表面が新しい立体的な景観として形作られたことを意味しているのだ。以上を踏まえると、スケートボーディングと「／(スラッシュ)」の関係によって期待されることは、都市に積極的に関わら合おうとする能動的な都市生活者を生み出し得るということである。

第三章 写真のレイアウトと「／(スラッシュ)」

「一つ」という認識と「／(スラッシュ)」の関係

二つの形態が作り出す余白や空間において、物体の周辺に対し、我々が何かを感じ始めたとき、その「間」を注視すべきである。「間」と一括りに言っても、そこには切り離す「間」や繋ぎ合わせる「間」があり、いずれもそれらは我々の視覚的な「障り」を抛り所としている。たとえば、視覚的な「障り」として、二項の距離の問題について考えてみたい。下の二つの図版1と2を参照してみよう。左は一つの塊に見えるが、右の場合は塊として見えるかと問われれば微妙である。ここから推測するに、二項の形態に特徴がない場合、我々がそれらを「一つ」の塊として認識することは、かなり限定的な条件—この図版1と2の場合、「近距離である」という条件—を伴うといえよう。

次に、二項に形態的特徴がある場合について考えてみたい。たとえば「鍵と鍵穴」「ネジとナット」など、予め繋がれることを想定した凸凹の構造を持つものには、両者の距離に関係なく関連付こうとする力が働いていることは周知のことである。これは元々が「一つ」であるためだ。鍵やネジの制作行程を鑑みても明らかであるが、造形の段階で雄型から雌型（もしくは、その逆）を制作するため「鍵」と「鍵穴」、「ネジ」と「ナット」などと別々の個体が製造される段階で、「一つ」の塊から凸と凹という状態に分けられるのだ。つまり、



元を正せば、それらはある一瞬は「一つ」の塊なのである。いずれにしても、二つに分かれ、再度結合する過程には、それぞれが関係を作る界面に形状、すなわち形の質が関与していることが分かる。つまり、二つの形態が作り出す「間」に対して、我々は形の質を視覚的な「障り」として拾い上げることで塊の意識を持って対象を捉えることが可能となってくるのではないだろうか。

視覚における二項を関連付ける「障り」と「／(スラッシュ)」

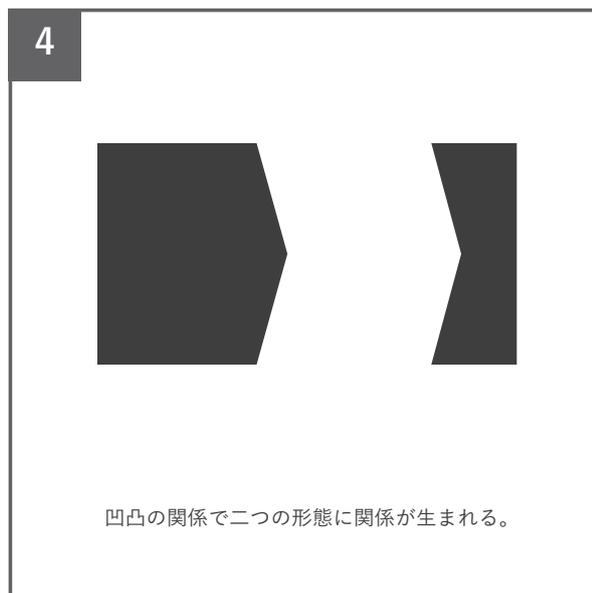
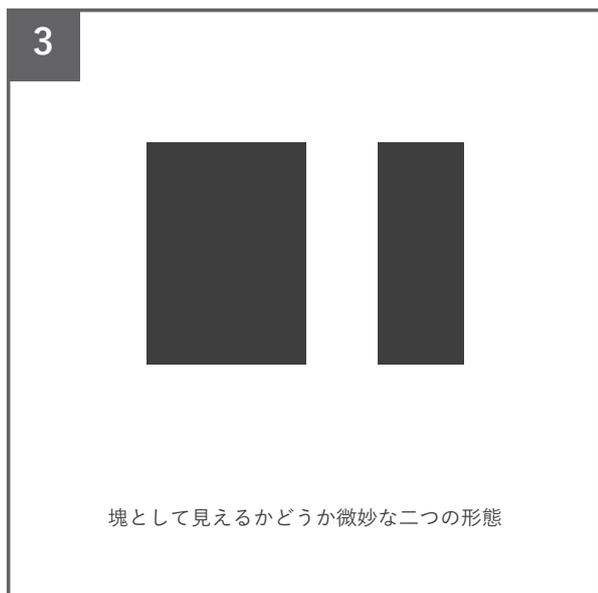
視覚的な「障り」とは、目の前の情報を理解する際の視覚の拠り所を与えられることに等しい。ここでは二項が作り出す「間」ではなく、それぞれの形態について積極的な検証を進めることで、より関連付けが強く働く状態を想定していきたい。そこでまず、この「障り」の感覚について矢萩喜從郎¹⁹の言葉を引用しよう。

空気の密度の度合いや、果ては気配等、我々が何かを知覚する時、視覚のみならず音を感じる聴覚、手ざわりや肌ざわりを感じる触覚や皮膚感覚等、幾つもの感覚受容器を働かせて感じていることが普通だ。²⁰

矢萩が指摘するように、「障り」に関していえば複合的感覚が働いていることは確かであるが、本パラグラフでは敢えて視覚的な「障り」にのみ限定したい。なぜなら、筆者は物体と物体の関係を生み出す切っ掛けが、それらの存在している空間性を認識することの他に、ある物理的要因を視覚的に拾い上げることからも生み出されているのではないかと考えたためである。このような思考の転回を促した事例が、序章でも述べた「水と油」が作り出した境界面の観察であった。そこで筆者が発見した境界面は、表と裏を持つ妙な質を有しており、物性的要因で水と油が分かれているというよりは、まるでテクスチュアの差によって分かれているような印象を受けたのだ。つまり、無色透明な物体同士が密着しているにもかかわらず、分け隔てられた印象を筆者に抱かせたのは、その境界面に存在するテクスチュアを視覚で拾い上げたことによるのではないか、そう考えたのだ。このよう

19 1952年生まれ。日本のデザイナー、建築家。グラフィックをはじめとするデザイン領域から、写真、アート、彫刻、建築、評論、出版等を手がける。

20 『空間 建築 身体』(2004)、矢萩喜從郎著、株式会社エクスマレッジ、p43



に「間」を安易に空間と解釈するのではなく、物質的に扱おうとする意識が「／(スラッシュ)」を活性化する。たとえば、それはインスタレーションにおける物体と物体の「間」を余白や真空といった意味では語らず、重要な構成要素として見做す態度に現れる—これに倣うと、インスタレーションは「作品／空間」という構図で説明ができる—。物理的には存在していない「間」という概念が、物体と同等に主張し能動的な対象として視覚を通し感知される時、そこには水と油で筆者が感じ取った境界面と同じ「／(スラッシュ)」が発現するのだ。つまり、「間」を「／(スラッシュ)」として扱うことは、まるで空気を質感を伴った可塑的な物体かのごとく展示空間に作品同様にインストールすることなのである。

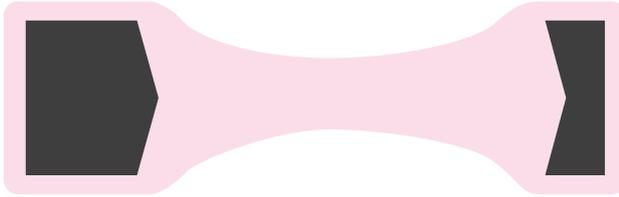
これを踏まえて、『ある広い空間に対して数点の作品でまとまりのあるインスタレーションを構成する』、これをうまく行うためにもっともシンプルなロジックを示そう。上の図版3と4は、二つの物体を配置した際に起こる“塊として見える”意識の差を距離と「障り」の観点から検討するためのものと考えていただこう。図版4では、左の物体が右の物体に作用するような効果があるため、我々は両者間を「一つ」の物体として認識することができる。他方、図版3は右に比べて距離は離れていないが、視覚的な「障り」の部分がないため、同じ高さの二つの長方形が並列しているようにも見え、両者の関係に積極的な関係性があることを見出すのは困難である。つまり、図版4の雄型と雌型のような二つで一つを構成する形態的な特徴をインスタレーションの要素として取り入れることで、空間的な広がりをもった構成を少ない作品数でも作り出すことが可能となるのだ。この時展示空間の大半を占める空気は呼吸するようなボリュームを持ったものとして感覚されるだろう。

5

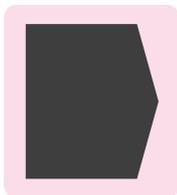
A



B



C



二者間の距離の変化によって関係の強さが変化する。ピンクの部分は引き合う力のイメージ。

「障り」が作り出すガム質の空気

ただし、二つの物体間に形態上の関連性があるとは言っても、当然それには限度がある。別の例を見てみよう。先の図版までは辺（ないし面）に対して、「障り」の力によって分かれて見えたり、塊に見えたりしたのである。この他にも物体同士の輪郭を「図」、余白を「地」を見做し、両者を関連付けることも可能である。たとえば、図版5のAがそれに該当するが、横長の長方形という二つの形態が作り出す「図」への意識が働いて、一つの塊として認識することができよう。距離が離れていくと、塊の印象が徐々に解され、次第に別々の物体という認識に変わっていき、代わりに視覚の「障り」となる特徴的な形態がそれぞれを引きつけ、「間」に積極的な力が発生する—この過程はまるで伸び縮みするガムのように、作家はこの引き合う力を見極めないといけないのである—。図版5のBとCでは二項の「間」で働いている力に違いがあり、Bの方が引き合っている力が強いといえる。

このように関係を生み出す際、「／（スラッシュ）」は、対象の形態的な特徴を拾い上げ、その強弱を空間内で伸縮調整することで一つの塊、もしくは「間」へと変化させるといえる。つまり、凹凸の形態的特徴を持つ物体と物体が「／（スラッシュ）」によって関連付けられる時、その「障り」の感覚を元に「間」はガムのような空気の質を伴って現れるのだ。

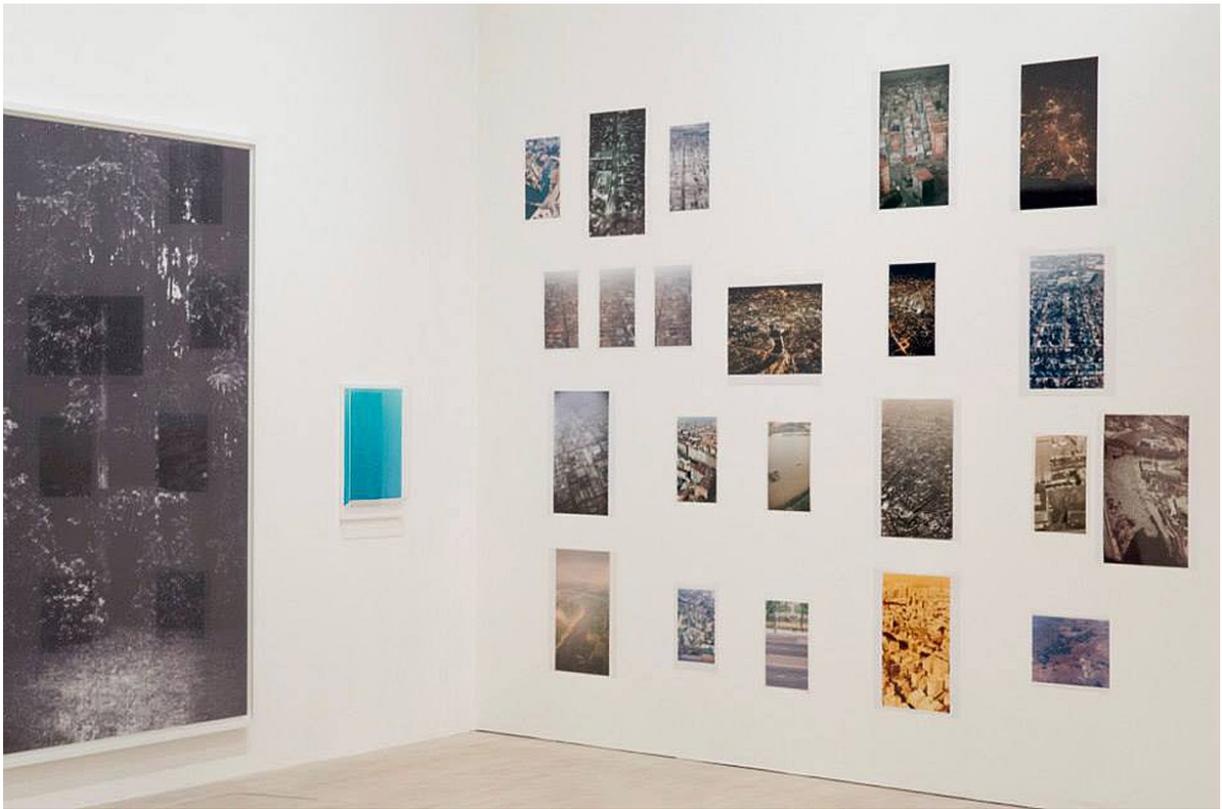
これは作家自身でインスタレーションを構成する際にもっとも注意すべき点である。具体的には、いかにも「一つ」になり、引っ付きそうな印象を持つ対象は、形態の関連性を視覚によって拾い上げられ、ガム質の空気を発生させるため、塊として見えやすく切り離すことが難しいということである。このように考えると、「鍵」と「鍵穴」の例や、図版4が3と比べ、距離が離れているにもかかわらず関係性を見出すことができる理由もガム質の空気が影響しているためといえるだろう。

以上より導き出せることは、対象を分け隔てながら関連付けをする際には、二項に「障り」の感覚を刺激する形態的な特徴を持たせれば良いということである。そうすることで発生するガム質の空気がその関係を能動的なものにするといえよう—この状態に対して筆者は「／(スラッシュ)」を見出している—。次に、これまで述べてきた形態的特徴を起点にした論述を展示空間や壁面に応用する方法として、一人の作家を取り上げ、イメージ間で発生する「／(スラッシュ)」についても分析してみよう。

ティルマンズ作品と対話する「時間」について

「障り」とは何も物体の形態だけに宿るわけではないようだ。それを明らかにしてくれる例が、ドイツ出身の作家ヴォルフガング・ティルマンズ(1968年-)のインスタレーションである。日常の風景を瑞々しく切り取った静物写真から暗室の中で制作されるカメラを使わない抽象的なイメージの写真まで、写真というメディアを駆使して制作される数々の作品、それらが展覧会場にインストールされる時、形態に起因しない「／(スラッシュ)」が現れる。

彼の展示スタイルの特徴を一つ挙げるとすれば、散らかったような写真作品のレイアウトである—ここではティルマンズ作品の内容については特段述べることはないが、レイアウトと写真の内容には分ちがたい関係があることも事実なので、本論ではあくまでレイアウトの観点からそれらに言及するに留めておくことにしたい—。筆者が、何故彼のインスタレーションを「／(スラッシュ)」の観点から取り上げるかということ、2013年 K21 Ständehaus の個展、2015年国立国際美術館の個展『Your body is yours』と立て続けに大規模な展示を見る機会があり、その会場の中で非常に特徴的な気付きがあったためである。その気付きとは、観者が立ち止まって一つ一つの作品を見る時間についてである。これが意味するところにティルマンズのインスタレーションの特徴と「／(スラッシュ)」

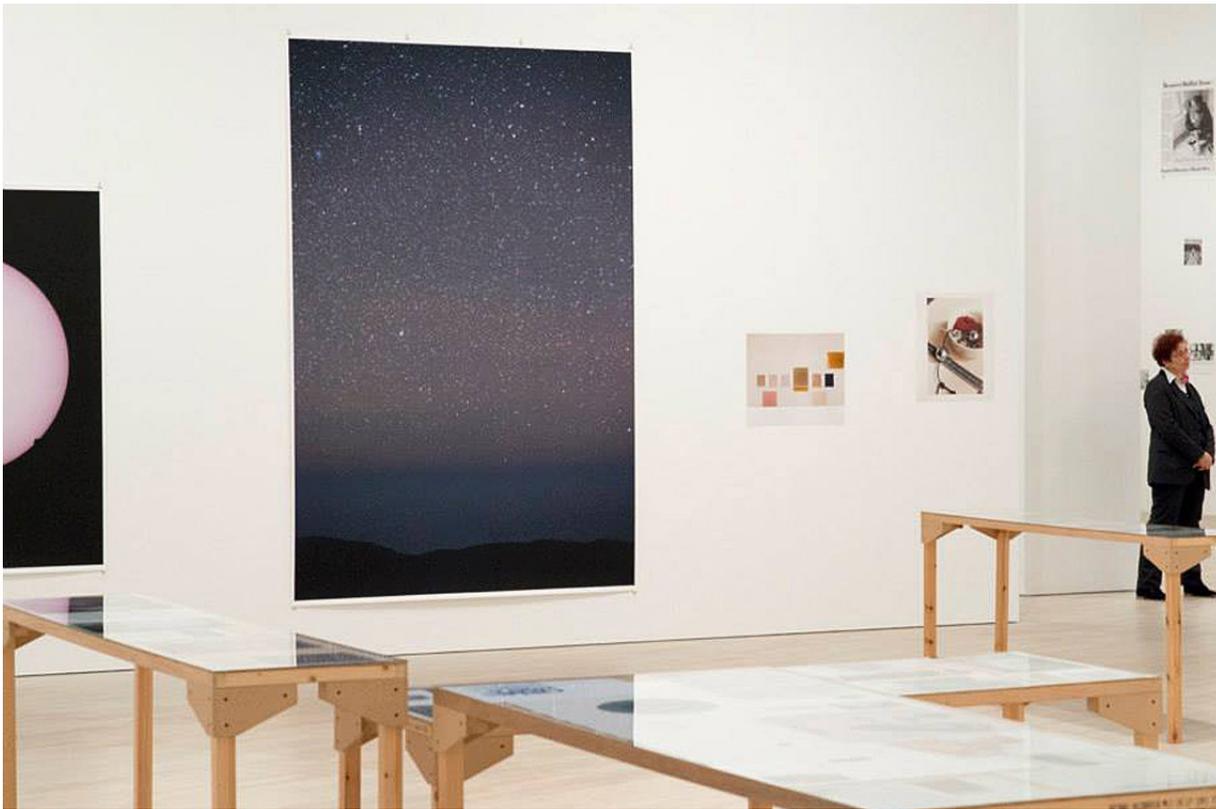


K21 Ständehaus でのインスタレーション風景 撮影：筆者
(C)Wolfgang Tillmans

の符号点を、イメージの「障り」のレベルで見出すことができるのだ。

彼が作品の中で扱うテーマは、政治や資本主義経済、グローバル化以降の第三世界、世の中のマイノリティー、プライベートについて…と非常に幅広く、観者がその意味を読み取ろうとする時、必然的に時間がかかるのである。それとは別に、微細な色調の変化（とプリンターのヨゴレ）を残すカラーフィールド・ペインティングのような写真作品といった観者自身がそこから積極的な意味を拾い上げないといけない作品であったり、日常のスナップショットに見える何気ない写真にも過去の芸術作品や写真史からの引用が隠されていたり、と観者の前にはティルマンスから非常にたくさんの情報が差し出されている。だがしかし、このような彼のインスタレーションに対して、観者の一枚の写真にかかる時間は思いの外、短いのである。

作品が内包する情報量とは裏腹に、筆者が訪れた両展の多くの観者は展示室の中をゆらゆらと流れるようにそれらを見ていたのである。そうであっても、ここから導き出されるティルマンス芸術は決して反知性的なものではない。むしろ、今日我々が写真と関わり合う中で無意識化されているであろう、隣り合う写真同士なら何でも関連した対象として意味を見出してしまう超視覚的作用についてのものだからだ。一枚の独立した写真であると



K21 Ständehaus でのインスタレーション風景 撮影：筆者
(C)Wolfgang Tillmans

同時にそれらが関係しあって生まれてしまう意味性、この状態に対しても「／(スラッシュ)」が関係しているのではないだろうか。この直感ともいべき問いに対して輪郭を与えるために、まずレイアウトの観点から考察を進めよう。

レイアウトがもたらす、印象という名の暴力性

写真同士をどんどん繋げて見ていくということは、我々が一枚の写真から次の写真へ深い考察をせぬまま、視線がどんどん移動させられていることを意味する。それは Web システムでいうインデックスページから深い階層まで一瞬でネットワーク化させるような、身体的な反射に近いものなのだ。この何かを認識する前に別の何かに視覚が到達してしまうプロセス、これは超視覚的作用とでも名付けることができるだろう。ティルマンズのインスタレーション、厳密にいうと写真を散らかしたようにレイアウトするスタイルは、この作用により、写真の言語的な内容よりも表象化された写真の印象だけを高速で観者の脳裏に堆積させていくのだ。そういった経験が強度を持つからこそ、ティルマンズの作品は空間や壁面の単位で語られることが多いといえるだろう。これはつまり、彼の芸術が全体の印象として我々の記憶に残っているからに他ならない—彼の作品に対して、数多のメディ



K21 Ständehaus でのインスタレーション風景 撮影：筆者
(C)Wolfgang Tillmans

アは、一枚の写真の内容を語らず、「おだやかで、みずみずしい展示空間」などという全体的な印象で語るのはその例であろう。観者は複雑で豊穡な視覚体験が提供されるも、結果的に印象しか残らない。はたして、我々はこの「印象しか残らない」芸術的体験を“おだやか”な表現として捉えることができるだろうか。むしろこの暴力的なまでに印象を強調された視覚体験は、「写真を見る」というこれまでの、とりわけ「一つ」の写真の持つ内容へと観者を誘い込むモダニズム写真のそれへの批判的な効果として考えることもできまいか。つまり、写真の世界観に没入するために額縁とマットの二重の枠組みで壁面という現実から写真を切り離すことでイメージの自立性を確立させようとしたモダンな写真芸術の一側面とは真っ向からぶつかる美学、鑑賞者が置かれている現実空間でのみ成立する美学、それがティルマンス芸術の力ではないだろうか。

このような美学を成立させるためにティルマンスは写真と空間に対して心血を注いでいる。彼のレイアウトにしばしば見られる「テープ止め」や「クリップ止め」による展示方法は、重厚でしっかり額装された写真作品—タブローに対抗したような物理的なボリューム—に対する批判的な姿勢であると同時に、展示壁面から写真を分け隔てる額縁やマットというオブジェを排することで、物理的にもなめらかな状態に見せるのだ。これによって写真と壁面を物理的に連続したものとして扱うことが可能となり、それらの境界面でマット調の

印画紙やアクリル、金属フレームやガラスなど様々な質に出会わせるのだ。このような展示形式が、本来関連付けが困難な写真の矩形同士を繋ぎ合わせることに有効である。

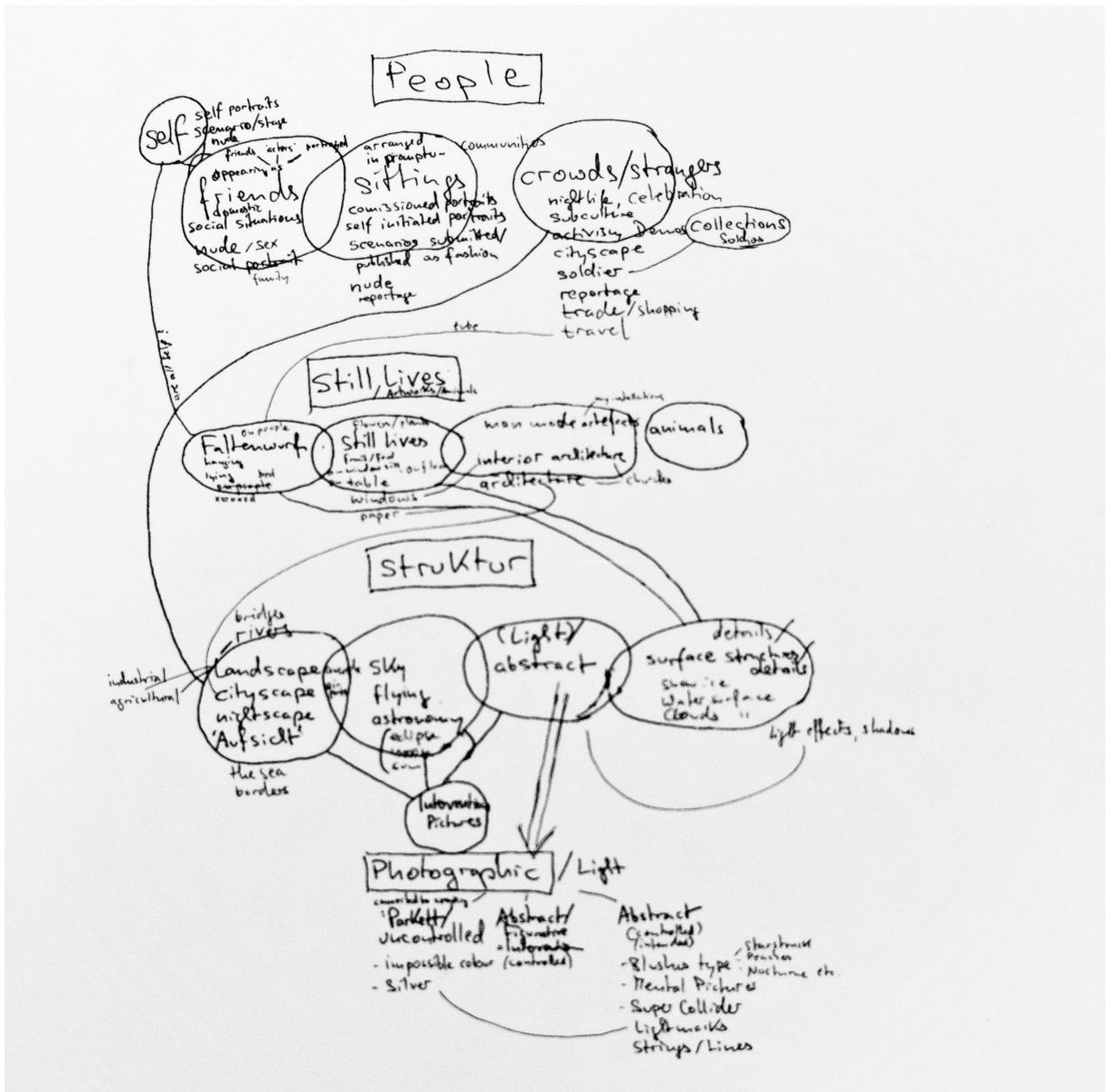
もちろん、彼が『ギャラリーへ行き、インスタレーションを始めるとき、その前にすでに何週間にもわたって考え、検討するために使えるすべての異なる要素を集め〈中略〉、その空間で何日も滞在して「生活」する。²¹』と言うように、関連付けにおいていえば、展示形式のレベルではない厳密なイメージの連続性が存在するのであろう。たとえば、トマトや花、革張りの椅子の座面などの静物写真とポートレート写真が、「一つ」の会場を構成している場合では、明らかに「肉感」のイメージに対する彼の眼差しが見受けられるが、へたった現像液に漬け込んで制作されるカラーフィールド・ペインティングを思わせる抽象的なイメージの写真とポートレート写真の関係となるとポートレート写真は「肉感」というよりは「傷つきやすさ」や「変化」に関するものとして我々の眼前に存在することとなるだろう。このように左項と右項の関係によって意味内容が作られている時、そのどちらかが変化すると全体そのものの意味が変化する。

これが示すように、ティルマンズ芸術の中の「／(スラッシュ)」を拾い上げていく中で、改めて気付かされるのは、彼の特徴的なレイアウトは具体的な何かを表現、ないし再現しているわけではないのだ—それがたとえ雑誌の紙面デザインに酷似していようとも、マスメディアや広告に対する具体的なメッセージはほとんど含まれていないことは明白である—。当然ながら作品それ自体が何かを示しているはずであり、プリントされたイメージに対する彼の回答が額装の有無からレイアウトの位置関係までを決めるのだ。つまり、筆者はそれらを構成するイメージの観点からも分析検討することで、冒頭述べた二つの展覧会での気付き、「なぜ、観者は流れるように彼のインスタレーションを経験するのか」という疑問に対して、なにかしらの答えが期待できるのではないかと考える。

「囲い込み線」と「結合線」、イメージの「／(スラッシュ)」

ティルマンズの作品の中で結びつきが起こっているモチーフやアイデアは、実は多くの人にとって難解なものになっているのではないだろうか。それほどまでに彼のイメージとイメージの繋がり方には独自性が存在する。ここで彼のインスタレーションを筆者が実際に見てきたことを踏まえ、「／(スラッシュ)」の観点からそれらを分析検討すると、そこで

21 『WOLFGANG TILLMANS』(2014)、ヴォルフガング・ティルマンズ著、清水 穰 / 和光 環 (訳)、株式会社美術出版社、p47



写真集『If One Thing Matters, Everything Matters』(2003)の裏表紙 撮影：筆者
(C)Wolfgang Tillmans

の「障り」に相当するものが写真史的にジャンル分けされたテーマ性と考えることができた。それを確信した資料が上の図版である。特に個々のジャンル(=モチーフ)における「囲い込み線」と「結合線」のスリングな状態はティルマンス芸術を理解するにあたり肝となっているだろう。

ティルマンスは、他人と内容を分かち合うには困難である「異なったテーマ同士の連続性」を物理的空間的な近接性—「テープ止め」や「クリップ止め」といった展示フォーマット—を用いて対応していると考えられることはこれまでに述べた通りである。それが結果として筆者のいう「/(スラッシュ)」を発生させている。しかし、この図版が示す通り彼の特異性はイメージにおける「/(スラッシュ)」であり、それは手書きの「囲い込み線」と「結

合線」で構成されたこのダイアグラム内で如実に現れているといえるだろう。撮影のモチーフをいくつかの大きなカテゴリに「囲い込み線」で分類し、そのカテゴリ同士が「結合線」によって関連付けられている、まさにイメージにおける「／(スラッシュ)」を表したかのようなダイアグラムである。また、これを「／(スラッシュ)」によって読み解こうとする際、「手書き」という「ある質を伴って」図示されている状態は非常に意味があるといえよう。

このダイアグラムが実際、現場でどのように発現するかというと、それが写真を壁面に直貼りするインスタレーションであったり、展示室ごとにテーマを分けし通路でそれらを繋ぐといった今日我々が目にするティルマンズの展示構成まで含めたレイアウトに見受けられる。たとえば、観者はこのダイアグラムを差し出された場合、大多数は分けられたものの同士の繋がりばかりを目で追うのではないだろうか。どれとどれが分けられ、どれとどれが結びついているのか、そこに注視していると自然と流れるような視線の運動が発生するのだ。すなわち、ティルマンズ芸術のインスタレーションは手書きダイアグラムの再現と考えることができよう。

「インスタレーションは手書きダイアグラムの再現」、このようにティルマンズが写真によって構成した空間を考察すると、自ずと筆者の展覧会場での気付きと符合し、展示室ごとに設けられたテーマをスムーズに観賞しながら空間を横断することにも特別な意味があったことが分かる。また、彼はあたかもなめらかに構成された空間に対して、それが恣意的なものであると我々に伝えるため、壁一面に引き延ばされた大きな写真作品によって、我々の身体を壁から遠ざけたり、視線を水平(=壁)から垂直(=テーブル作品：Turth study center 真実研究所)に移すことで鑑賞の経験にヴァリエーションを作り出している。このように展示構成のレベルでも、イメージのレベルでも空間における「／(スラッシュ)」を成立させる条件は、写真を散りばめたようなインスタレーション方法だけでなく、写真が展示されている壁面と観者という距離感をも念頭に入れなければならないということになるだろう。ティルマンズの写真は「一つ」でも意味内容が完結する(=モダニスティックな芸術写真)、この点は写真イメージを周りの物体や環境と区別することで、その内容に観者の視線を集中させ、壁面と観者の距離を自然と縮めることになる。それと同時に「一つ」の写真を全体の一部として構成する彼のインスタレーションの形式は、壁面から観者を遠退かせることで、まるで図形譜や星座のように全体で意味を発生させるイメージを観者に見せることになる。いわば「壁面／観者」の関係は「細部／全体」の表象を経験させ

るのだ。このようにかなり厳格な見せ方を規定しているにもかかわらず、自由な見え方をするのは、星座のそれと酷似している—星座は構成する星の位置と数は決められているが、星と星の結び方までは規定していないのである—。

展示空間における能動的な観者 / 観賞経験を編集すること、日常を編集すること

これまで述べてきたように、ティルマンスの写真イメージは単体で完結したものであると同時に、絶えずインスタレーション全体の部分としても機能しているため、写真の内容そのものが「／(スラッシュ)」の性質を宿している。これが観者による積極的な観賞経験を後押ししているのは間違いない。また、一見無防備に展示空間に剥き出しにされた写真も、観者と作品の距離感に親密さを生み出しているといえよう。このような作品形式によって彼は「／(スラッシュ)」を発生させる。その効果は、「観者」と「写真」と「壁面(および空間)」の美術の制度内で慣習化された関係を解きほぐすもので、その固定された対象を観者が一度バラバラにして、再度組み替えことで起こる「観者による積極的な作品世界への関与」を可能とするものである。この経験は第一章、第二章と共通するようにクリエイティブにおける消費側の立場に変化を促し、作家側からのある種の教示的なメッセージをそのまま受け取らない編集者のような能動的な観者を誕生させる。

現在のマスメディアにおいて写真イメージだけでニュースの内容を伝えるようなことはまずありえないが、その写真のみが SNS 上で多くの人々にシェアされることで情報が伝達されることも珍しくない。このような「一つ」の不確かな情報が瞬時に拡散されていくことは裏腹に、インターネットでの情報に信憑性を求める際は多くの種類の情報ソースにありつかなければならない。そういった困難な状況が日常化している現代では、情報の「受け手」が伝達されてきた写真イメージを「これほどのようなものか」という疑問を絶えず持ちながら、それを編集していかなければならない。なぜなら、写真とそれを説明するテキストなどのコンテンツが常にセットで受け手に届けられるという時代は過ぎ去り、それらを統合して「一つ」の意味を現していること自体が、もはや疑わしいものになりつつあるためだ。ティルマンスのインスタレーションは、イメージとイメージが結び付き、その結び付けられ方の違いによって、同じ写真であっても、その都度それが表している意味を再生産していかなくてはならない。現代の情報文化と対峙するにあたり、彼のインスタレーションを経験することは素晴らしいエクササイズとなり得るだろう。

第四章 自作における「／（スラッシュ）」

「映り込み」という「／（スラッシュ）」

「映り込み」とは、「なめらかな器物の表面に反射した他の像や光源が、画像として撮影されることやその状態」「写真で予期しない余計なものが写ること」を指す。つまり、それは、ある対象の上に別の反射像が覆い被さる状態であり、一見無関係なイメージとイメージ同士がなめらかな面で出会うことで「／（スラッシュ）」を形成する。

たとえば、鏡の歴史や変身物語の一つ『エコーとナルキッソス』²²を見てみると、先人たちは鏡を「あちら」と「こちら」を区別する境界面として考えていることが分かる。ここでは、その境界面に見られるなめらかさについて考えていくことで、鏡と「／（スラッシュ）」の符号点を探ろうと思う。ある物質の表面をなめらかにするところを始点に鏡の歴史を捉えてみると、古くはチャタル・ヒュユク遺跡²³の黒曜石を磨いた石板鏡の出土が示すように紀元前までさかのぼる。その後、金属板を磨いた銅鏡、表面に錫めっきが施された「表面鏡」と経て、現在に至る—現在の一般的な鏡は、ガラスの片面にアルミニウムや銀などの金属のメッキを施し、さらに酸化防止のため銅めっきや有機塗料などを重ねたものである（裏面鏡）—。時を重ねるごとに、その平滑性と研磨精度を上げていった史実からも窺い知れるように、この「如何に物の表面をなめらかにしていくのか」ということは正確な鏡像を得るための命題であるようだ。そういった意味では、水鏡は古くから我々の身近に存在してきたもっともなめらかな鏡といえよう。このなめらかという質は1. 澱みがない状態、2.—な肌触り、3. 摩擦力が働かないさま、4. 英：smoothness といった具合に触感的希薄な状態を指すことから、筆者はそれを意識することではじめて発現する質の類いであると考えている。つまり、筆者にとってなめらかさとは、質量を有した透明な存在と皮膚感覚の間で発現する質の現れなのだ。これを元に『エコーとナルキッソス』に登場する水鏡を分析すると、そこには、「／（スラッシュ）」が象徴的に現れていることに気が付く。

22 『変身物語』に収録されている話。古代ローマの詩人オウィディウスによるラテン文学の名作のひとつ。

23 アナトリア地方南部、現在のトルコ共和国、コンヤ市の南東数十 km、コンヤ平原に広がる小麦畑をみおろす高台に位置する新石器時代から金石併用時代の遺跡である。その最下層は、紀元前 7500 年にさかのぼると考えられ、遺跡の規模や複雑な構造から世界最古の都市遺跡と称されることもある。



《Echo and Narcissus》(1903)
(C) John William Waterhouse

あの若者（水鏡に映った自身の姿）も、この胸に抱かれたいと望んでいる。こちらが水に唇をさしのべるたびに、彼も仰向けになって、口をさしのべて来るのだ。

ここでは、水鏡を境界に「ナルキッソス A」と「ナルキッソス B」に分裂している様子が記述されているが、後半部分は彼らが「一つ」の存在であることを示唆している。この時、水鏡はなめらか過ぎる面であり、ナルキッソスに感覚されないまるで存在しないかのような状態であるが故、「映り込み」が像として認識されていないことがわかる。しかし、なめらかな質を伴った面として水鏡を意識するとき、ナルキッソスと虚像を「分け隔てながら、同時に関連付けも」しているその性質は「／（スラッシュ）」的な表象の一例とも言える。

また、別の例として、日本における鏡の発生についても繋げて考えてみよう。古代の鏡とは単なる化粧用具としてよりも先に、祭祀の道具としての性格を帯びており、儀式等に積極的に用いられてきた。鏡は単に光線を反射する平面ではなく、世界の「この世」と「あの世」を分ける、もしくは繋げるなめらかな境界、つまり「／（スラッシュ）」として捉えられているのである。このような「鏡の向こうには、現実と深い関係を持っているが、別のもう一つの世界が存在している」という観念は通文化的に存在し、世界各地で見られる。たとえば、「鏡は雷を家の中に招くから、雷が鳴ると鏡を隠す。（フィリピン）」や「誰かが

亡くなったら、家の鏡を40日間隠さなければいけない。(カザフスタン)²⁴」の民間伝承や迷信の類いには、鏡を介して、分断と関連付けが同時に存在していることが示唆されている。

通常、鏡を覗き込んで自分以外の顔がそこに現れることはない。つまり、鏡に対する前提条件として、我々は「映るもの=映し出されたもの」という構造を疑うことはない—それは車のサイドミラーで左右の安全確認をすることなども同様の意識であるといえよう—。これまで触れた鏡を巡るいくつかの例の中にはフィクションも含まれているが、それらが示す「/(スラッシュ)」の性質に、筆者は非常に興味を抱いた。美術制作者として筆者は、光学的な現象によって作り出された二項において、その間に入っている鏡を単なる反射面として捉えるのではなく、「/(スラッシュ)」の性質を宿している境界面として転回することで、像と我々の関係を解きほぐして新しい視覚的体験をさせてくれる、そう考えたのだ。

まず、筆者は遠い先人たちが鏡に宿してきた感性を引き継ぐかたちで、「映り込み」という現象を「併存 英:concomitance」する二つの像とした。類義語にあたる「共存 英:coexistence」は、二つ以上のものが一緒に存在したり、それらが互いに損なうことなく、うまく折り合いをつけて同時に存在することを指しているのに対し、「併存」は、本来同時に存在すべきでないものが、一定の関係を保ちながら存在している状態を指している。

漆芸作品を通した「映り込み」の考察

筆者の作品に「/(スラッシュ)」という概念が積極的に現れはじめたのは、『エコーとナルキッソス』に見られる水鏡を念頭にした空間的な作品の形態を考えていた頃である。「映り込み」という要素を重要な礎とした作品、《liquid space》(2005)、《色彩の淀み—picture dub mix—》(2007)、《Echo's pond》(2008)、《stagnation》(2013)がそれだ—ただし、本論では《liquid space》のみに言及する—。《liquid space》はサイトスペシフィックな性質を有しており、「映り込む対象/映り込んだ映像/観者」という三者の関係によって、その像の見え方に揺らぎをもたらす。まず、本作における素材と「映り込み」の関係から見ていくことにしよう。

《liquid space》は伝統工芸の分野で頻繁に使用される漆を主な素材にしている。我々が漆と聞いて想像する黒色、「漆黒」をかつて西洋人は Transparent black と言った。元来、黒色という不透明性は、絵の具はもとより、マスメディアの紙面上で見受けられ

24 <http://q.hatena.ne.jp/1318309044> 【鏡に関する色々】参照



《liquid space》(2005)
(C) Rui MIZUKI

る伏字など、何かを覆い隠し、情報の内容を視覚から遮断する性質があるのだ。しかし、漆を見た西洋人は、その特殊な黒（＝漆の黒色）に対して、視覚をその内に呼び込み、空間性や透明感を生み出す性質を持っていると感じ、「Transparent = 透明な」と表したのだろう。色材的な観点から見ても、漆の黒色は絵の具のそれよりも確実に透明である。それは黒漆の生成方法を見れば一目瞭然といえよう。その方法とは、生漆に鉄粉または水酸化鉄を加え、ウルシオールと反応させて発色させ、その後鉄粉等を除き、なやし（分散）・くろめ（脱水）の工程を経て作るというものである。黒漆の成分には、絵の具などのように顔料が存在しているわけではないので、それは非常に細かい分子の合成物といえる。故に、光がその隙間を透過する性質を物質的な構造として持っているのである。この光が透過する性質は、我々が透明（及び半透明）と呼ぶ物質に共通している。たとえるなら、それは「光のない夜道」、「明かりのない洞窟の闇」のように空間性、闇の性質を有するということである。闇は光がない状態を指すが故、ものの存在と深く関係した語句である。ものの存在それ自体を認識することは「ものがどのような状態であるか見えること」「影が存在していること」とも考えられ、我々の視覚認識の中で光はメディウムあり、非常に重要であることは言うまでもないだろう。では、闇の性質を持った漆を我々が可視している状態とは一体どういうことであろうか。

まず一つは、黒色という認識を生み出す漆芸独自の工程にある。漆そのものに奥行きを感じる大きな要因は、中塗りや地塗りと呼ばれる下地の影響に他ならない。光の反射は上塗り部分の黒漆の部分でも僅かながら起こっているが、その多くは上塗りの層を透過し、下地の層で反射している。つまり、0.05mm 程度の塗膜に空間性を伴った奥行きを感じるメカニズムは、反射が表層ではなく一層奥の下地、塗膜の内部で起こるからである。

もう一つは、表面の「映り込み」である。たとえば、ガラスドアにぶつかるといった事故を防止するため、貼紙による注意喚起を目にしたことはないだろうか。普段、ガラスドアは空間を分け隔てる透明な物質である。それが確かに存在していることは、視覚はもちろん、密閉された空間内、開放的な屋外にいるという触覚的な経験からも我々はその透明な物質を判断できるが、光学的な条件や焦点や注意を向ける対象がガラスドアから外れると途端に存在しないものになり、「気が付かず」顔を打つ等の事故を招いてしまう。つまり、透明なものとは、極端な場合には、そのものが存在しないかのように感じられるものも含めた視覚イメージである。しかし、我々は百貨店のウィンドウディスプレイやオフィス街を歩いてもゴツゴツとガラスに顔を叩き付けることはほとんどない。それは透明な物質がそこにあることを我々が視認しているに他ならないが、その視覚の拠り所になっているものの一つが「映り込み」である。「映り込み」は曖昧な対象のフォルム、特に表面の状態を我々に伝えてくれるのだ—これは「なめらかさとは、質量を有した透明な存在と皮膚感覚の間で発現する質の現れ」として捉える筆者の感性に符合する点である—。

つぎに、制作技法に関しても少し述べておきたい。完全に透明な状態のものを視認することは難しいが、そこで展開されている「映り込み」を通して副次的にそれを見る事はできる。この認識構造は、筆者が漆の仕上げの工程である「呂色仕上げ」でしばしば感じることもある。「呂色仕上げ」とは、漆塗りの仕上げのひとつであり、漆塗膜を専用の炭で砥ぎ、磨いては漆を薄く摺りこみ、また磨いては漆を摺りこむという作業を何度か繰り返す工程である。周知の通り、漆は皮膚に付くとかぶれる。これは主成分ウルシオールとタンパク質が反応し、炎症を起こすという原理があるためである。そのため膨大にある漆芸の技法の中でも艶上げ作業の「呂色仕上げ」を除いて、素手で漆と触れ合うことはない。しかし、筆者にとって、この直接手で触れる最終仕上げの工程は制作のルーティン以上の意味を有している。筆者の作品は全てこの「呂色仕上げ」で仕上げているが、艶上げの最終段階までいくと、周りの映り込みも相まって、複雑に形成された素地の変化は、眼で見ると手でも手で触る方が遥かに表面の状態や起伏の変化を把握しやすいと感じ



《色彩の淀み -picture dub mix-》(2007)
(C) Rui MIZUKI

る。「そこに確かに存在するにも拘らず、視覚的には非常に希薄なものを作っている」その感覚がなめらかさを介して、漆と透明性を引き合わせる要因でもあったといえよう。なぜ、制作物が透明性を持つ必要性があるのか、それは結局のところなめらかさの副産物、映像を全面化することにあつたためだ。水平方向に広がる視界と、眼下に広がる「映り込み」の異なる二つの世界が、映像の共時性によってなめらかなものとして現れる、この点が重要なのだ。当然、これらの作品はインストールする場所、時間、観者の目線の高さなど、漆面で「映り込み」が現れる際に鍵となる要素によって、相関的な変化をする観賞の経験が可能となる。我々の意思とは無関係に、且つ作品側でも制御できない流動的なイメージの状態によって「映り込む対象／映り込んだ映像／観者」の関係がなめらかな面の上で色彩の戯れとなって、その質を強調するのである。

《Instability (silver shadow)》シリーズにおける「／(スラッシュ)」

「映り込み」という現象を作中に取り入れることには、事の成り行きや不可抗力を受け入れる寛容さが重要となる。自作の中には、先にも触れた《liquid space》を含めそれを取り入れた作品が多くあるが、その中でも「／(スラッシュ)」の感性が色濃く反映された《Instability (silver shadow)》シリーズがある。美術評論家マルタ・センシーヨ・ラミーレス²⁵は、筆者の同シリーズについて以下のように述べている。

複合的全構造は展示室の観者に、自身の幻のような鏡像が、皮膜のような間仕切りの上で半透明の地や室内にいる他の観者と混ざり合う様を見せる。

そもそも写真とは、映画のような動画とは対照的に、ひとつの時点を保存するものだ。にもかかわらず、本来静的な水木のフォト・モンタージュはこのフォイルにより、一人あるいは複数の観者が作品に近づき、離れたり動いたりすることで忽ち変化する。不安定性（作品タイトル Instability の邦訳）とはつまり、それ自体によっては存在し得ず、相互依存的関係性によって存在し得る。蜃気楼の如く、ガラス表面の映り込みが組み合わさるように押し込められる。写真は俳優が出入りする舞台と化し、彼らはあらゆる瞬間において新しく生まれる状況に対応し、空間の自己や他は過去と現在の都市風景という背景に映り込んだものとして体感される。境界線を引き停止するよう、モンタージュの嵌め込まれた額縁が促す。額縁は境界線内にあるもの全てに向けられたまなざしを曲げ、貼り合わされた層に底面を与える。額縁はまるで移ろい行く歴史への入口のようである。²⁶

()内、筆者による追記

本シリーズはドイツのケルン市にレジデンスで訪れた際に制作したものであり、作品を構成する一部に50年前のケルン市が写されたファウンド・フォトを用いている。本シリーズの基本的な作品構造は以下の通りである。

1 まず、筆者はそのファウンド・フォトが撮影された場所を探し出し、当時の写真家が立っていた場所と全く同じ位置から撮影。

25 Marta Cencillo-Ramirez、ドイツの美術史家、代表的な著書に Joachim Hiller - Arbeiten auf Papier (2008)、Taschenbuch などがある。

26 展覧会図録として制作された『flowing urbanity』に掲載された筆者に対する批評から抜粋した。



《Instability (silver shadow) #Cologne 4》(2013)
(C) Rui MIZUKI

- 2 そのようにして新たに撮影した写真と 50 年前の写真をそれぞれ印画紙に出力し、
精確に重ね、糊付けしてモンタージュを制作。
- 3 最後に画面の一部にのみ半透明且つ「映り込み」を形成するフィルムを貼込んだガ
ラスをマウントして額装する。

このような構造によって、画面の一部（＝反射するフィルムを貼込んだガラス面の箇所）は常に展示会場の風景や観者自身を映し続けるのである。たとえば、2枚の写真を過去と現在という時間的な隔たりを保ったまま画面上で繋ぎ合わせ、さらにそのような二つのイメージが「一つ」になった状態に対して、全く無関係な観者や展示場所のイメージが覆い被さる。この時、奥行き方向に重なったレイヤー構造の中で「／（スラッシュ）」が生まれるのだ。

また本作では、レイヤーといった構造を異質な文化が併存する状態に読み替えをしている。ある環境の変化によって、それに合った自分を作り出そうとするとき、そこに発生する「障り」の感覚は「それまでの自分」と全く違うわけではないが、同じでもない。それを「レジデンスプログラムによって一時的に生活環境を変えることとなったエイリアン（異邦人 英:

alien)としての自身のアイデンティティ」として捉え直して考えたのだ。この時、そこに宿る不安定さや移ろいやすさを如何にして作品に落とし込むかが、本シリーズにおける素材の選定と物理的な構造を決めたと言っても過言ではなく、アイデアとして「映り込み」の持つ唐突でナンセンスな画像形成プロセスを取り入れることで、その実現を図った。つまり、この作品の基盤を成す二つの都市のイメージに対して、それとは全く関係のない「映り込み」という画像が強制的に「／(スラッシュ)」で繋がれることは、まさにこの街と異邦者としての筆者の関係を示すものなのだ—本作のリーフレットに筆者が寄せた「私の作品の前では皆がエイリアンになる」の一文はここに由来している—。

都市の「障り」、グラフィティ

50年前のファウンド・フォトを使った理由に、このレジデンスプログラムがケルン市と京都市の友好都市締結50年の節目という歴史的な文脈がある。しかし、この歴史的背景について何かしらの形で言及するには、筆者はあまりに無知であったため、作品に使用するファウンド・フォトもフィールドワークをした際、見出したある共通項を元に選定をした。その共通項は「グラフィティ」である。「グラフィティ」とは、個人が都市に残すマーキングであり、同じ価値観で団結したグループのなわばりを示す痕跡である。街を歩き、ケルンの都市の構造を理解していくにつれ、筆者は「グラフィティ」が50年という社会の大きな歴史の流れの中で、都市が国家の所有物としての性格から民衆のものへと開かれて行く過程を意味しているように感じた。つまり、「グラフィティ」は時間的な断絶を示す「障り」として画面に収めることで「／(スラッシュ)」の活性化を狙いとした。

「作者／観者」と「主体／客体」

この作品はコラージュではない。コラージュは作者によって構成されイメージを観者に見せることで成立するが、本作の場合、観者がイメージを構成することで作品が成り立つのである。このように能動的な観者を生み出すことは、これまで明確に別れていた作者と観者の立場を転倒させることに繋がり、作品の意味内容が固定された状態から流動的な状態へと変化する。これが本作の「／(スラッシュ)」がもたらす効果といえよう。

先にも述べたように「映り込み」の像とは角度によって決まる。つまり、3人が同じ反



《Instability (silver shadow) #Cologne 1》(2013)
(C) Rui MIZUKI



《Instability (silver shadow) #Cologne 1》(2013)
(C) Rui MIZUKI

射面を見ていたとしても皆が同じ像を見ることはあり得ないのである。この状態に気が付くと、「映り込み」の「わたし」とは、それを見ている「主体」であり、同時に他者によって見られる「客体」にもなっていることを強く意識するだろう。「映り込み」とは、ただひたすらに「これ」「それ」と「客体」を映像として指示すると同時に、そこに観者が映った瞬間「わたし」という「主体」を指示する。つまり、文脈によって絶えず変化する「主体／客体」の関係が潜んでおり、その流動的な状態が観者の意識を超えたところで「映り込み」という像を作り出してしまふ。

観者 A は都市のイメージに無作為に結びつけられてしまい、そこで決まりの悪い自分の姿と向き合う羽目になる。観者 B はその像を動きながら組み替えることで、私より雄弁な編集者になるだろう。²⁷



《Instability (silver shadow) #Cologne 2》(2013)
(C) Rui MIZUKI



《Instability (silver shadow) #Cologne 2》(2013)
(C) Rui MIZUKI



《Instability (silver shadow) #Cologne 2》(2013)
(C) Rui MIZUKI

「／(スラッシュ)」による空間的なレイアウトの方法

これまで筆者は、物体と物体が作り出す「間」の空間が「／(スラッシュ)」として機能することを、「障り」という言葉を用いて説明した。つまり、二項が近接していない限り、矩形二つが並んでいるだけでは塊として見做すことが困難であるが、物体の特徴的な外形、つまり「障り」を持つことでそれらの関連付けは強く作用すると定義付けた。それに当てはまらない例として、矩形であってもその内容—写真の場合、プリントされたイメージ同士—が「／(スラッシュ)」を生み出すことは、ティルマンズのインスタレーション分析に因るところだ。

以上を踏まえて、本パラグラフでは、「／(スラッシュ)」を空間的に転回した自作について紹介をしたい。《Wall works #babies and cars》(2014) は二枚の展示壁面のコーナースペースを利用した写真作品である。ご覧の通り見る角度によって一枚の横長のイメージに見えたり、二枚の縦長のイメージに見えたりするので、観者が積極的に動かないと鑑賞できない作品といえる。この二枚の写真は一枚の横長のイメージを二つに分割したのではなく、本来ならそれぞれが単体で成立するイメージである。たとえば、それは光の向きが左右で逆転していることやピント位置がそれぞれの写真に存在、つまり二つ存在する(普通カメラで撮影した場合はピント位置は一つしかない) などから、一枚の写真を分割した方法で制作したのではないことが証明できよう。

しかし、展示の際はそれらを一枚の写真であるかのように、壁面の際に展示することで、この別々の写真が一枚の写真として観賞されるようにレイアウトした。これを強調する効果が、イメージを印画紙の中心にプリントするのではなく、極端に左右に寄せてプリントする方法にある。これは第三章でも述べたティルマンズのダイアグラム内における「囲い込み線」の応用である。「囲い込み線」によって指示される内容とは、線の中の対象を外部と分け隔てるということである。つまり、線の一部が消えると、その部分と外部は関連付くのである—このようなアイディアの転回から印画紙の四辺の余白とは、ティルマンズのダイアグラムにおける「囲い込み線」に他ならないのではなかろうかと考えた—。事実、多くの写真作品はマットボードと額縁によって、壁面からことごとくイメージを切り離すことで、それを純粹に見るように、写真で起こっていることだけを見るように、と観者に指示してきたとは言えまいか。筆者は、余白という「白い囲い込み線」が壁面の際で途切れたかのように見せることで、プリントの一部をそのような展示制度の外側に露出させ、他方の壁面に繋がるようにしたのである。同時に、壁面の際をあえて使用することも「／(スラッ



《Wall works #babies and cars》(2014)
(C) Rui MIZUKI

シュ)」が関係している。展示壁面とは暗黙の了解として展示されるべき最適の範囲(=メインスペース)を持っており、筆者はそれから逸脱した壁面の使い方によって、デッドスペースになりがちなコーナースペースとメインスペースをなめらかに繋ぎ合わせようとしたのである。ここまでで物理的に「分け隔てると同時に関連付けもする」状態を作ることができる。

「/(スラッシュ)」が成立するには、あと「身体性を起因としたある質を伴う」ことが必要である。本作では、二枚とも超高光沢の印画紙にプリントをすることで、壁面のマットな質感との差を出しながら、空間を跨いで繋がるようにしている。つまり、二項は離れているがその周りの環境から明らかに異質な物性を与えることで関連付きやすいプリント素材の選択をしている。さらに、両写真の内容のレベルにおいても、ショーウィンドウガラスの連続的なモチーフ、人や車がパソコンの画像処理ソフトで分割されているような光が反射することでツルツルと移動しているイメージを用いることで、それぞれを繋ぎ合わせている。クリスタルプリントという支持体が持つ素材感とその上を覆うツルツルしたイメージが、観者の立ち位置によって変化するレイアウトの形式と組み合わせることで、「一枚/二枚」の写真という概念の作品化を試みた。

一枚の写真に存在する「／(スラッシュ)」について

近年、筆者が作品制作で頻りに選ぶメディアは写真である。そもそも写真は自作《liquid space》などの立体物への反省が契機となり、その解決策として写真表現を試みたという経緯がある。以下は、それを記述している当時の制作ノートからの抜粋だ。

オブジェとは縦×横×奥行き（高さ）を持つ。絵画の多くは、カタログや参考図版を見る限り奥行き（高さ）を表記しない（特別な場合を除いて）。私が制作しているものはオブジェに他ならない。しかし、目的は「映り込み」のみだ。（オブジェを作りたい訳ではない。）

「映り込み」は物理的に奥行き（高さ）を持たない、〈0の厚み〉がある。限りなく薄く作る方法をとっているが、〈0の厚み〉ではない。絵画よりも薄く、イメージだけの存在。²⁸

要するに、「映り込み」に対して直接「それ」と指示できまいか、これが一つの欲求としてあったのだ。特にデジタル写真のインクジェットプリントに顕著な印画紙の上にインクの極薄の層が被さっている状態に、それまで制作していた漆芸の作品との物理的な親和性を感じていた。

習作である《About process of dreaming》（2013-）を見てみよう。本作はタイトル通り、「映り込み」の持つ人間の意思に関係なく像を作り上げる様を、夢の生成過程に見立てて現在も継続して撮影を続けている写真作品である。夢とは、多くの人そうであるように、見たいものを見たいように見ることができず、経験や知識が無意識の中で奇妙に関連付けられる現象といえる。筆者は、それを予期しない余計なものまでもが像として現れる「映り込み」に近接するものとして捉え、そのアイデアを転回した。

まず、はじめに思いついたことは、「映り込み」をそのまま撮影することであったが、素直に映り込みを撮影すると写真のフレーム内、もしくはフレームの外の世界と「映り込み」が必ず等号関係になり、「障り」の感覚に乏しいように思えたため、デジタル・フォトモンタージュ²⁹の技法を採用することにした。大まかな制作方法としては以下である。

28 筆者の制作ノートより抜粋

29 写真を部分的な要素として引用し平面に切り貼りする写真作品や、二重露光などの方法により合成し制作された写真作品。

- 1 「映り込み」のシーン全体を撮影する。
- 2 時間をあけてから「映り込み」部分のみ再度撮影する。
- 3 Photoshop を使いながら 2 を画像合成する。

1 に関しては普通にカメラで撮影するだけだが、2 に関しては、先に撮影済みのデジタルデータを元に半ば数学的に被写界深度やピント位置を割り出す。その際、被写体と筆者（撮影者）の角度はわざと合わせない（＝「障り」を意図的に作る）ことは、「／（スラッシュ）」が活性化する際のポイントである。本作では、2 枚の写真が恣意的に合成されているにもかかわらず、一見すると自然な 1 枚のストレートフォトに見えるという佇まいを意識して制作している。これは、「／（スラッシュ）」の、あたかもなめらか であるかのような質を伴った面によって明らかにされるだろう。つまり、本作では光学的にでき上がる現象と人為的にでき上がる画像が併存しており、その境界面に身体性（筆者によるデジタル合成の痕跡）が現れる。



《About process of dreaming》シリーズより（2013）
(C)Rui MIZUKI

VJ、カメラ・オブスクラの再考について

筆者が、写真や映像作品、立体や絵画など芸術作品を見る時、その主題とは別に関心を寄せてしまいがちなことは、「視覚と触覚の連続的な刺激」が起こる表面である。《New Reflection —Texture of image—》（2014-）という写真シリーズは、ビデオジョッキー（以下：VJ）の所作—屋外で映像をプロジェクションする際の「ありあわせ」のスクリーン制作やプロジェクターの位置取りを調整する際の手付きなど—の中に、そういった自分のフェティッシュを見出したことから制作へと転回したものである。VJの所作の中でも「映す」ということは、ビデオイメージとスクリーンとなる壁面の関係を決定していく上で、

美的な選択を余儀なくされるものである。にもかかわらず、屋外でVJをする場合の多くは、それに適した備え付けの大型液晶モニターや白い壁面が用意されていることはまずあり得ない。なぜなら、そういったイベントは建物のデッドスペースや野外の用途不明の空間、つまり都市環境のヴォイド（英：void）で行われることが多いため設備に期待は出来ないためである。このように、VJはその環境のディテールも含めたすべての要素をプロジェクションする内容の中に「受け入れざるを得ない」状況となり、その場その場で壁面とセッション（英：session）していくこととなる。それはモニター越しに見る映像よりも、もっと肉感を持った身体性を感じ取れる皮膜のようだ。同時に、この現代的な投影装置のイメージを「映す」という機能と場の関係について考えた時、筆者は写真の最初期に現れたカメラ・オブスクラ（英：camera obscura）³⁰という存在がぼんやりと頭をかすめたのだった。

カメラ・オブスクラはピンホールカメラの原理と同じである。すなわち、被写体の各点で乱反射した光線のうち、空間にある小さな針穴（ピンホール）の一点を通る光線のみを選び出し、平面に投射することで射影された像を得る、というものである。また、この技法を素描に応用し、壁に射影された像を紙に描き移すことで、実際の光景とそっくりの下絵をつくるという使い方がされた。これを、紙ではなくヨウ化銀を塗布し感光性をもたせた銅板に変えれば、水銀蒸気で現像できる写真（＝ダゲレオタイプ）³¹となるし、目の前の壁面に映し出されたイメージを見るのなら、現代のVJのメカニズムと然して変わらないだろう。つまり、筆者がVJとカメラ・オブスクラに近接性を感じるのは、「像と支持体」が固定化されたものではないという点である。そして、この気付きはデジタル写真を取り巻く昨今の言説の中でも、筆者の興味関心の対象となっている「デジタル写真とはボディ・レスである」というアイデアと符合するものであった。

「像／支持体」とデジタル

デジタルカメラの登場—もっと厳密に言えばアナログカメラの解像度を越えるデジタルカメラの登場—以降、それまで問題視されてきた画質や出力方法によるアナログカメラとの違いというトピックスから、デジタルカメラはアナログカメラとは別のプライオリティを我々

30 「暗い部屋」の意味。カメラ・オブスキュラ、カメラ・オブスクーラともは、写真の原理による投影像を得る装置で、実用的な用途としてはもっぱら素描などのために使われた。写真術の歴史においても重要で、写真機を「カメラ」と呼ぶのはカメラ・オブスクラに由来する。最初に「カメラ・オブスクラ」という言葉を用いたのはヨハネス・ケプラーとされる。

31 ルイ・ジャック・マンデ・ダゲールにより発明され、1839年8月19日にフランス学士院で発表された世界最初の実用的写真技法。

に提示するようになった。たとえば、それは印画紙という支持体がない(=ボディ・レス)状態についてである。このような支持体を選ばない、つまり何もかもが支持体となり得る状況下において、そこで発現する映像の身体性を「/(スラッシュ)」を用いて、「像/支持体」と表すことができよう。

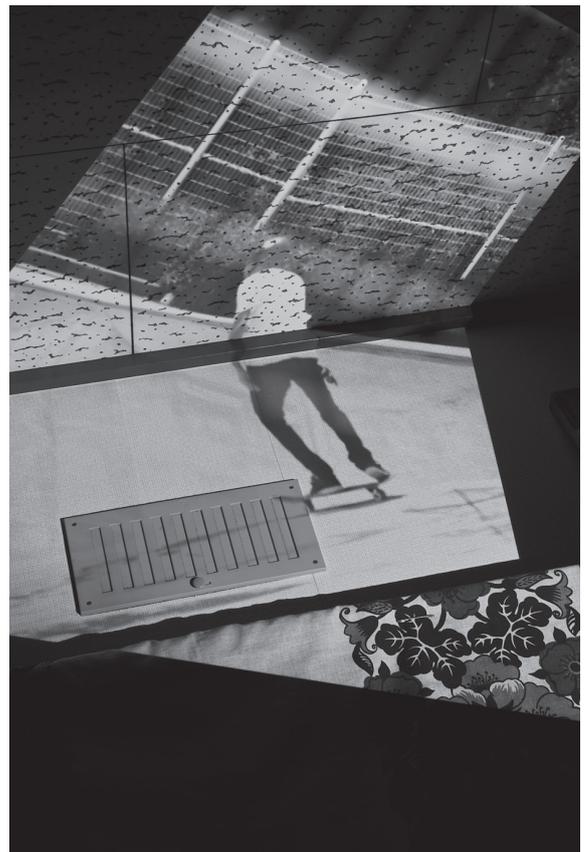
この「像/支持体」という感覚に気付きを与えたものが、先にも述べたVJの「ありあわせ」のスクリーン制作の事例がある。具体的には、写真という対象を「像と支持体」という構造に分解して考え直すアイデアは、筆者自身が企画している野外音楽イベントでの“よく見る光景”にあったといえる。我々が野外で音楽イベントをする際、一番重要なことは電源の確保である。あとは音楽さえあれば、どこでもダンスフロアができ上がる。このブリコラージュ的な環境づくりは、例外なくVJの環境にも適応され、本来クラブの現場で必要とされるプロジェクション用のスクリーンは、野外のパーティでは落ちているベニア板数枚を組み合わせた物や建物の壁面などの「ありあわせ」で代用される。その多くはクラブのような閉鎖的な空間で投影される映像とは異なり、大きく映像が映し出され、リスナー(の影)をも巻き込んだダイナミックなものとなる。しかし、このような「ありあわせ」のスクリーン故、映像が不鮮明であったり、平面性が保たれていなかったり、リスナーの影がスクリーンに映り込むことで映像のイメージに没入できなかつたり…と様々な弊害が起こる。中でも、ベニアの板目や建物の砂壁等の物理的なテクスチャは映像のイメージをすぐさま破壊しにかかることもある。完全にフラットでなめらかなスクリーンを想定して作られるVJの映像群は、そのタイムラインと映像のミキシング操作、音楽との連動性によって視覚を刺激するものという体系化された中で成立するものである。おそらくクラブVJにとっては、我々の作る「ありあわせ」のスクリーンでイメージを見せることは、彼らの映像美学を不毛なものにするのではなからうか。そこで、もれなく筆者自身もVJからのクレームを受けるわけだが、彼らの心配をよそに、筆者はこの現象を非常に興味深く観察している。それは「映像そのものには物理的厚みもテクスチャもない」という自明性の元、像を映し出す支持体の変化ごとに別の身体性が現れては消えを繰り返している様子に目が離せなくなるためだ—この部分が第一章で述べたDVSへの興味関心、「デジタルの概念が表面の問題へと転回したもの」と符合している。つまり、「プロジェクターの光と支持体」の関係は、DVSにおける「デジタル音源とレコードの溝」のそれと同じ概念の構造をしているのだ—。

《New Reflection —Texture of image—》について

物質の上で、光線は無差別に展開され、そのイメージを形作る。それがはっきりと見える（ex. 鏡に映った像、「映り込み」など）かどうかは、像が映し出される支持体の物質性となめらかさによるものでしかなく、構造上では、なめらかに磨かれた漆面に貼り付く「映り込み」も、ザラザラな砂壁に貼り付くプロジェクションされた映像も大差はない。つまりそれは、支持体の上になめらかにフィットする極薄の皮膜（＝像）＋物質によって構成された「像／支持体」のヴァリエーションに過ぎないためだ。《New Reflection —Texture of image—》（2014-）シリーズはこのような経緯の中で制作したものだ。本シリーズは以下のような二つの特徴を持っている。

- 1 支持体の物質感ないしテクスチャに大きな影響を受ける。
- 2 映像を展開するにあたり、支持体の物質性を選ばない。

「1 支持体の物質感ないしテクスチャに大きな影響を受ける。」とは、たとえば、VJ用のスクリーンの場合、プロジェクションされる先にあるベニア板や建物のテクスチャが強制的に映像イメージに組み込まれることで起こる不協和音（＝「障り」）のような状態である。たとえ水の流れをイメージした映像を投影しようとも、砂壁に映されたそれは支持体の物質性によって、水とは似つかないザラザラした印象が付いて回るのだ。また、VJたちがザラザラした砂壁と白く塗装されたベニア板でできた「ありあわせ」のスクリーン上に、水の流れをイメージした映像を投影していた際、水の表面で輝く光が映像イメージなのか、それとも砂壁に含まれ



《New Reflection —Texture of image— #sk8》（2014）
（C）Rui MIZUKI

る細かい珪砂の物質性に由来する光沢なのか、イメージと物質が非常に接近した状態にあるその光景は「像／支持体」といえる。このような映像と物質の「間」に現れる新しい



《New Reflection —Texture of image— #beard》(2014)
(C) Rui MIZUKI

関係性において、筆者は「／(スラッシュ)」の感覚をおぼえた。

つぎに「2 映像を展開するにあたり、支持体の物質性を選ばない。」ことは、ダゲレオタイプの場合で考えれば良い。これはつまり、ヨウ化銀を塗布できる物であれば、支持体としては銀メッキした銅板に限定される物ではないということだ—サイアノタイプ(青写真)にも同様のことがいえる—。これをそのままプロジェクターとスクリーンの関係で考えてみよう。VJ用のスクリーンの場合は、プロジェクターから直進する光の先に、それを反射する物質が存在すれば、我々は映像が見ることが出来る。クオリティはどうか、そこに映像が形成されるという点においては、その光を反射するスクリーンの種類は問題ではないのである。

制作は、まずフィールドワークをすることから始まる。この時、筆者は都市をスキャングするように観察することを心がけている。スキャングとは、都市の中の対象をイデオロギーや社会的機能から選別するのではなく、それにプロジェクターを照射した際にできあがると形状についてのみ思いを巡らしながら観察することである—またある時は、実際にスケーティング(第二章参照)することから始めることもある—。繰り返しとなるが、「ストリートスケーティング」とは、視覚的な都市の把握だけでなく、スケートボードから足裏に伝わる都市の触覚性によって都市を再解釈する筆者の方法である。この方法の優れた点は「ツ

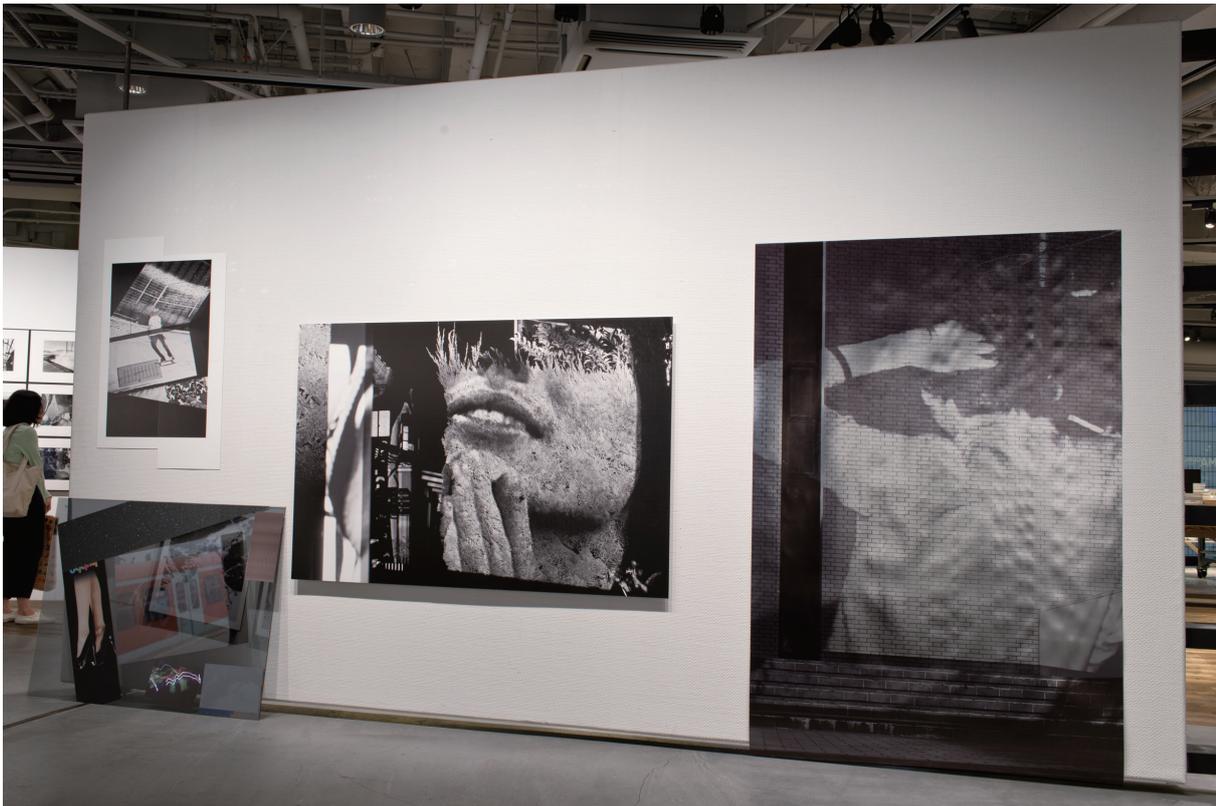
ルツルしている」や「ザラザラしている」といった極単純な触覚的経験（＝形状についての考察）として都市を翻訳できることにある—スケーターと都市の間で生産し続けられる、時間、身体空間、速度、これらの「かみ合わせ」によってのみ都市を再構成する感覚は、筆者にとって、もはや造形感覚に近いものとなっている—。

以上のような二通りの方法をもとに筆者はロケーションハンティングをしていく。ロケーションハンティングを経て選ぶ「支持体」、その基準となるものは「ツルツルしている」よりも「ザラザラしている」といった、なめらかでない「触覚」を刺激するものである。この行程で得た触覚性を、フィールドワークおよびスケータリングで得たそれと結びつけ、撮影する場所とプロジェクターで投影する写真イメージを決定するのである。

イメージと物質性をカメラで圧縮する

56 ページの作品写真が示すように、本作でのカメラの役割は、プロジェクター投影する写真イメージにある光と影と投影することでできる支持体上の光と影を区別なくモノクロームに置き換えることである。そうすることで実際にある距離感とは、別の位置に光のレイヤーが発生する。写真のレイヤーがどのように出来上がるかといえば、それは奥行き空間に対して撮影者（＝カメラの位置）から対象がどの程度離れているかによって画面のピントが決定されていく。それはカメラの機構上の性質に由来している。とりわけ、ストレートフォトと呼ばれる手法において、レイヤーの発生とは物質的な対象を通してのみ成立してきたといえる。つまり、物が存在する→ピント位置が決定される→ピント位置を境に手前側と奥行き側へ空間が分割される（＝レイヤー発生）という流れである。このようなレイヤーの発生プロセスに対して、本作では、それを極端な光と影のコントラスト比によって、本来できるレイヤーの感覚を平板な印象にしている。この平板的に見えるレイヤーには、体が与えられることで、イメージが身体性を伴って現れるのだ—「／（スラッシュ）」そのものが現前化している—。これは空間的な隔たりを無視した光の直進する性質によるイメージと物質性をカメラで圧縮した効果といえるだろう。

また、本シリーズは徹底して様々な支持体と形式で発表をしてきた。これには二つの意図があり、一つは「像／支持体」の関係を作品展示を通して表していくこと。もう一つは、様々な素材へプリントし、会場に合わせて形式も変えインストールしていく中で、現在のデジタル写真の持つボディ・レスな状態を提示していくことといえる。具体的には、写真を



installation view, IMA gallery (2015)
(C) Rui MIZUKI

途中で分割して展示、印刷見本市で目立つような垂れ幕を思わせる素材にプリント、非常に古典的なバライタベースの印画紙にプリントし額装する形式など、それらを一つの展示空間で混在させることで、定着した像というよりも一所に収まらない流動的な印象を展示の狙いとした。

「垂直／水平」の面に映る曲がった光

イメージと物質が圧縮された形になることで《New Reflection —Texture of image—》は「像／支持体」という構図を作り上げる。スケータリングを通して都市と筆者の間で交換される情報は、対象の反射光ないし透過光を計測することでデータ化していくスキャニング同様、読み替えをする行為に他ならない。つまり、都市の表層をスケートボードでスキャニングするということは対象を凹凸として「翻訳」していく行為に相当する。《New Reflection —Texture of image—》のシリーズにおいて、生け垣のささくれ立った質感と男性の口元に生えている太い髭にザラザラしているという類似性を見つけ出すことは、世界をすべて触覚的に認識しようとするスケーターの感性が反映されている。このようなスケータリングと写真制作が「／（スラッシュ）」で繋がる構図からもう少し作品の転回を図り、制作したものが《Flight in the cage》（2015）というシリーズである。

筆者の住んでいる京都には公営のスケートパークは一カ所しかなく、そこは大きな公園の中に併設されている。俗に「プール」と呼ばれる場所で、スケーターたちはヘルメットやサポーターを着用して思い思いにスケートボーディングを楽しんでいる。本来スケートとはストリートの文化であるはずだが、この行儀良くフェンスの中でスケートする様はストリートと呼ぶことはできない。むしろスケーターたちに垣間みれるたのは、動物園の檻の中で飼いならされる鳥の姿であった。³²

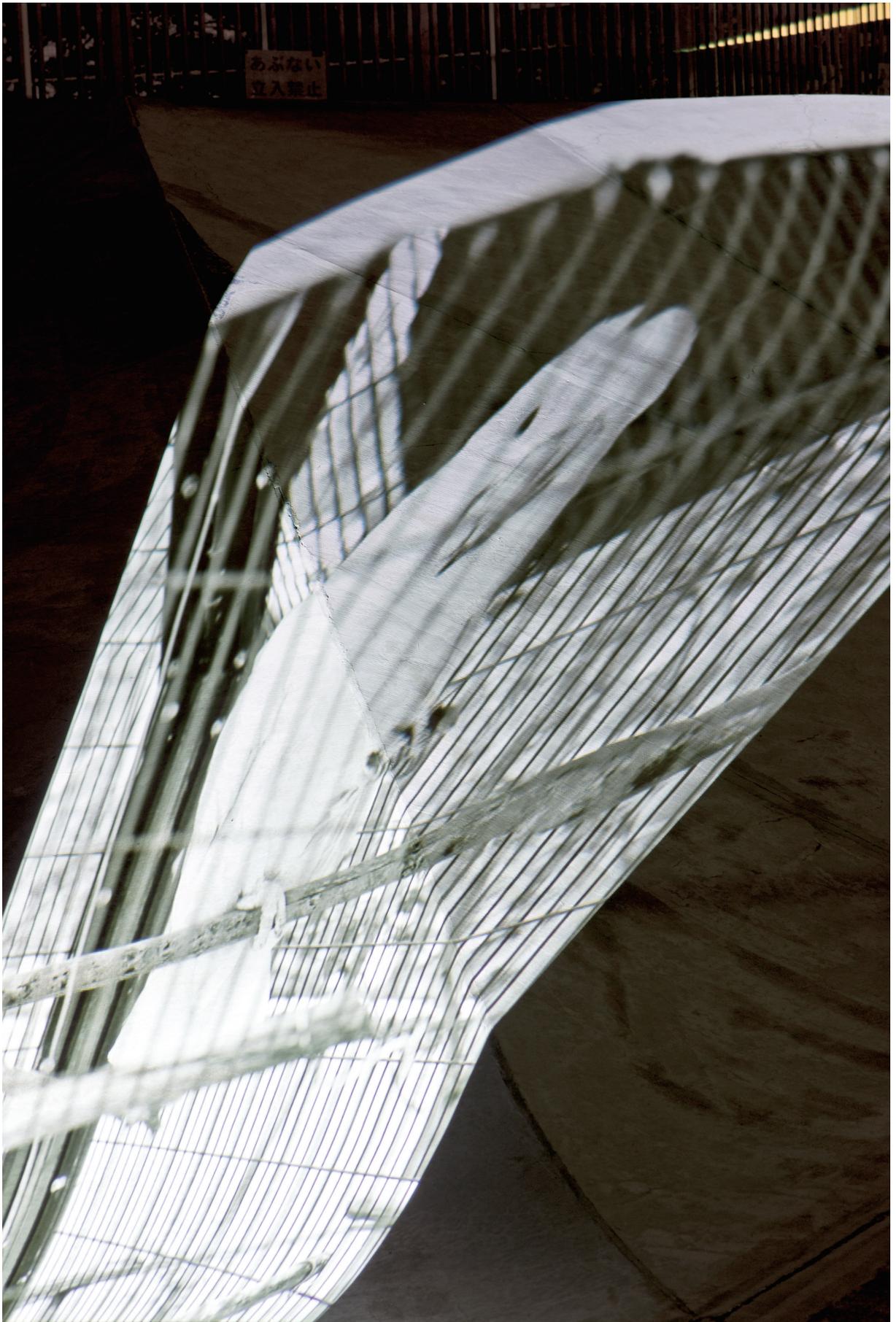
本シリーズに触れる前に写真家 米田知子の作品について少し述べたい。彼女の作品の多くはキャプションと共に見ないとそこに何が写っているのか、その本質を我々の多くは理解できない。画面全体がグレイッシュなトーンでまとまっていることが米田作品の特徴ではあっても、それが必ずしも過ぎ去った歴史に対する哀愁を喚起させるものではない。つまり、彼女の作品を前にして我々は「見る」というよりも「読む」に近い言語的なイメージへと写真を変換しなければいけない。この「読むイメージ」とも言える米田の作品は、何気ない日常の風景を写真に収めた『コンテンポラリー・フォトグラファーズ』展以降の視点＋言説性と結びついたポストモダン芸術の文脈で機能しているといえよう。そして、米田作品は写真イメージの上にテキストの意味作用がレイヤリングされて成立する構造を持って

いるため、何気ない日常の風景に見えるが実は…という落差を生み、イメージの領域と言語の領域が混ざり合う。

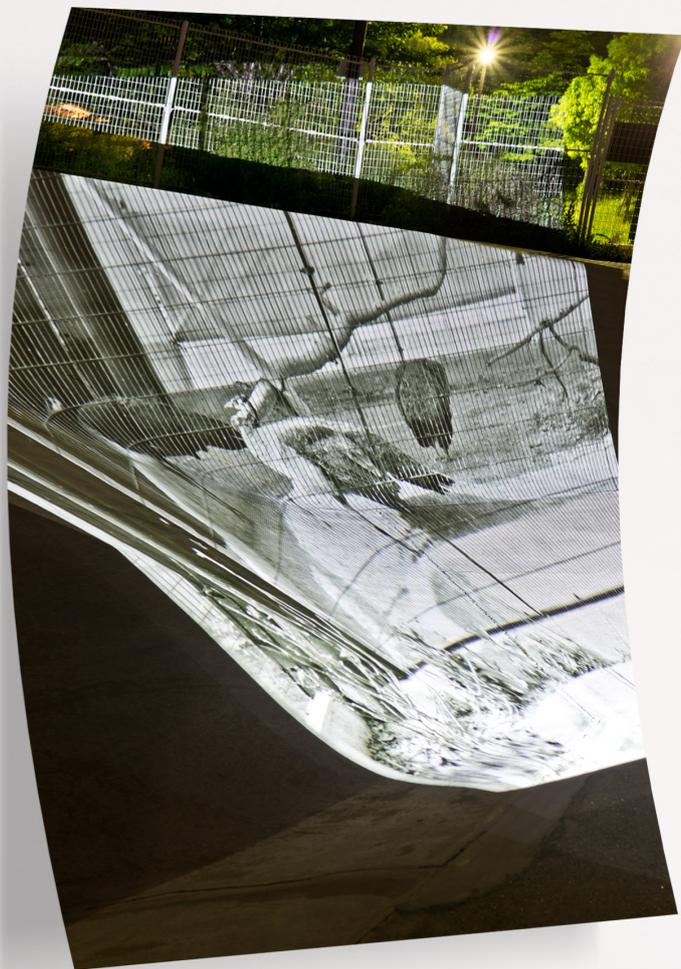
筆者は米田作品に見られるイメージと言語のレイヤリングから発生する意味と似た作用を《Flight in the cage》ではプロジェクターによるイメージの介入によって実現を試みている。「似た作用」と留意した点は、彼女の作品がキャプションによって写真の中のイメージを規定していくことに対して、筆者の作品では檻の中の鳥のイメージとプールという場所性から生まれるイメージが、写真上に直接的に現れているのではなく、隠喩的に働いているからである。ある風景を見て、そこにダブルイメージングのように別の何かを思い起こさせる。この時、その思い起こされたイメージは風景に直接描き込まれることなく、「像／風景」の「間」に漂う実態なきイメージを作り出す。これをプロジェクターが可能としているのである。

《New Reflection —Texture of image—》では、壁面や生け垣など基本的に地面に対し垂直なものにプロジェクションすることで、投影する写真イメージを分割、ないし投影する場所の空間的な隔たりをフラットに見せることで「／(スラッシュ)」を扱ってきたが、本シリーズは「垂直／水平」という我々スケートボードの場所、曲面の持つ「／(スラッシュ)」に注目し、光を曲げる試みをしている—厳密に述べると像が歪んで投影されている状態を作り出す—。

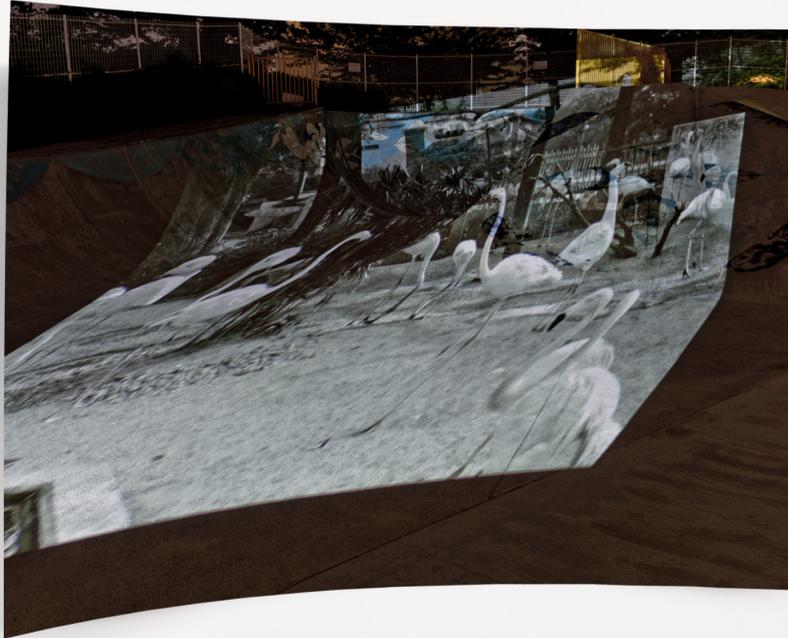
普段の生活で身体にどれほどの重力がかかっているのかを知覚しながら生活している人は非常に少ないはずだ。それはほぼ水平な地面で身体を支えているからであり、自らが地球から引っ張られ続けていることなど気にも留めない。しかし、曲面をスケートイングすることは、その事実をあからさまに体感させてくれる。このような経験から筆者はプリントされたデジタル写真に重力を与える場として曲面へのマウントを考えた。これはプロジェクターの光線という質量やテクスチャーを持たないものに、曲面という体を与えたことで発生する物質感の現れを考慮しただけでなく、写真と我々の慣習化された関係、「水平」「垂直」に出会うという作品鑑賞時の制度を曲面という「／(スラッシュ)」によって解きほぐすという意図が含まれている。



《Flight in the cage》(2015)
(C) Rui MIZUKI



《Flight in the cage》(2015) | 展示のCGイメージ
(C) Rui MIZUKI



終章 「／(スラッシュ)」の美学

本論前半は、美術論文ではまず取り扱うことがないであろう DJ の文化とスケートボーディングを筆者独自の概念「／(スラッシュ)」の見地より分析検討した。そして、それらの当事者という立場から得ることができる実感や皮膚感覚を頼りに、作家論へと展開させたことで、自らの世界への関わり方を示したといえよう。DJ にとってのレコードの溝、スケーターにとっての都市との「かみ合わせ」は、本来それらの文化が持つ魅力やプレイヤーの情熱を生み出す対象、たとえば、音楽やビデオ、ファッション、セックス、ドラッグなどからすれば下位のものであり、議論の対象に成ることはまずないだろう。つまり、マイノリティーなサブカルチャーの中でも、さらに少数派の意見が自らの美術制作の衝動を生み出してきたのだ。このような自身の態度は、美術表現の中でも下位に見られがちな表面性³³、支持体への関心、展示レイアウトなどを敢えて取り上げて観者に見せつけるような態度にも現れているのではないか。

筆者が「／(スラッシュ)」について他人に語る時、ニッチでフェティッシュな印象を与えずにられないのは、そういった当事者にしか分からない感覚に加え、サブカルチャーの中のさらにサブ的なものに創作の着想を得ているためだ。しかし、それを創作の新しい概念へと転回させることは、新しい美の基準を世界に提示することでもあり、個人的な領域に留まるものではない。たとえば、自作の意味を観者によって再構造化させる《Instability (silver shadow)》の観賞プロセスは、筆者と世界の関係を他者と共有できる機会にもなっている。その意味は教示的なメッセージを発する立場、つまり作家の立場へと観者をモードチェンジさせることにある。このように、ある種の権力構造の並列化は、本論では第一章の DJ と第三章のヴォルフガング・ティルマンズの立場を比較すると、興味深いのではなかろうか。手に持つものがレコードか写真かという違いがあるだけで、両者ともバラバラなものを統合し、共鳴させることで、それ単体では創作できない状況を作り出そうとしているからだ。結果、両者が行う構成(レイアウト)によって「／(スラッシュ)」が発現し、リスナーもしくは観者を本来の立場である消費側から生産側へとシフトチェンジさ

33 何がカンヴァスに描かれているか、何が写っているか、何が彫られているかなど表現の内容とは無関係な表面性

せ、アナーキーな状態に誘うのだ。—奇しくも、ティルマンズは筆者と同じく DJ もするようで、彼が自身の制作スタジオ内に DJ セットを持ち込んでいるところを見ると、それが制作活動と無関係ではないことが窺い知れる³⁴—。

現在の文化状況を鑑みると、ある価値観を世の中に問いかける美術作家やデザイナー、音楽家、小説家など所謂「作り手」と、そのメッセージを受け取る「受け手」が渾然一体となっ^てしまい、もはや分け隔てることが難しくなっているといえる。本来、その対立構造は明確に分かれているはずだが、「受け手」が能動的に「作り手」のメッセージを解釈し、SNS をはじめとした個人的なツールを使って、それを発信できるような状況になってしまっていることもその一因と考えることができる。では、筆者の場合はどうだろうか。「作り手」でもあり「受け手」でもある、この渾然一体となった状況は DJ という文化に顕著に現れてはいないだろうか。はじめて、クラブで音楽を聴いた時の衝撃、耳で聴くと言うよりも体全体で聴くようなその体験が、音楽を hear から listen に変え、指の毛を揺るような轟音と共に音が物性を持って現れたのを今でもよく覚えている。レコードは、その経験を再現してくれるものだと信じ、夢中になって集めていると、気が付いた頃にはすでに部屋の半分がレコードで埋まっていた。このような状況下で、DJ をするようになったのは極自然なことで、自分が「リスナー」から「ミュージシャン」に変化してしまっていたことは、全く特別なことではなかった。

DJ を「/(スラッシュ)」を用いて現すと「ミュージシャン/リスナー」と二項対立的に見える。それにもかかわらず、実際は立場や所作や文化においても、それらの関係は不可分である(第一章参照)。自身の経験に照らし合わせて考えてみても、「/(スラッシュ)」による二項間の関連付けは、「気付けば、いつの間にか変化していた」といった具合に、別々の「領域」同士が抵抗感無く繋がってしまったかのようななめらかである。「領域」とは、内部で主体相互間の均質化の作用が起こり、その制度の力が及ぶ範囲によって境界が明確化されたものである。つまり、この世界には膨大な数の領域が存在していることは明白である—グローバル化に伴って「それぞれの違いを認める」といった内容の言説が生まれたのも、前提として、乗り越えるべき領域間の壁があったためだ—。「/(スラッシュ)」は、この各領域ごとに持つ制度的な齟齬を、あたかもなめらかなものとして繋ぎ合わせてくれ

34 余談であるが、彼への最初の興味も筆者が所有するレコードジャケットの写真、ライブ会場にそびえ立つ大きなスピーカーを裏から撮影した作品だった。それはツイーター、ミドルレンジ、ウーファーと別れたスピーカーユニットが裏ではケーブルで繋がっているというもので、「分け隔てられると同時に関連付けもされ」たその状態が、スピーカーの裏面のささくれ立った質と相まって、どこか奇妙なクオリティを現していた。

るが、筆者がここで敢えて指示したいのは、そこで起きる微々たる歪み、ささくれ、ごわつき、割れといった「障り」についてである。その「障り」が「／(スラッシュ)」に「ある質」を伴わせるのだ—これを別の例で示すなら、コイン上に紙を密着させ、さらにその上から鉛筆を擦り付けると凹凸を伴ったコインのイメージが現れる、そのような「フロッタージュ」の手法によってでき上がるイメージの質感が適当ではなかろうか—。このようにして「／(スラッシュ)」を見ていけば、あらゆるものを並列化するだけではない、異質な対象同士がなめらかさを擬態しているがゆえ発現する微細な居心地の悪さに気が付くのではないだろうか。この点に注目した筆者は </> をただ単に分けたり関連付けたりするための記号的意味が転回したのではなく、クラブで音が指の毛を揺らしたようなリアリティー、音が物性を持った際に発する異質感、そういった皮膚感覚を眼に見える形として取り出す(=物に触れながら作品制作をする)ことで、造形言語として「／(スラッシュ)」を現在の文化状況に応答する形で考案したのである。

さらに、この「／(スラッシュ)」に宿る美学とは、制度内の下部構造に属する人々を上部構造へと引き上げ、優劣をなくしてあらゆるものを併存の状態にすると同時にそこで発生している「障り」に眼を向けさせることで、能動的な「受け手」を作り出し、「作り手」と共に制作物のあり得た可能性を模索することである。これは第一章から第三章までを鑑みても分かるように、DJの場合は「ミュージシャン／リスナー」、スケートボーディングの場合は「都市計画者／都市生活者」、ティルマンズのインスタレーションの場合は「作者／観者」という構図を作り出すことで現れる効果である。いずれの場合も本来左項に対して従順的にならざるを得ない右項が能動的な状態になることにより、制度の中で慣習化されてきた関係を脱構築しようとするのだ。このように発現する「／(スラッシュ)」が、クリエイティブにおけるアナーキズムを活性化し、芸術的価値観に革新性を与える今日的な手段として有効なものとなる。