

## 来た、見た、書いた

長谷川新 ( インディペンデントキュレーター )

東京国立近代美術館のコレクション展示室が良い例なのですが、入口と出口が分かれておらず、奥のつきあたりまで進んだら引き返す必要があるタイプの展覧会があります。オンラインの鑑賞 ( ネットサーフィン ! ) とちがってリンクとリンクの間をひとつ飛びすることも、別のウィンドウを立ち上げることもできずに引き返すその時間が、僕は好きです。もはやお得な気分さえしてきます ( 最近の展覧会の「動員」の技術はどんどん開発されていて、たとえば「進撃の巨人」展では同じ会場の中に「壁の中」と「壁の外」の2ルートが用意されており――壁の割れ目からもうひとつのルートが少しだけ見えたりして――コアなファンは最低でも2回行くことになるわけですが、入口と出口が同じ展示はそもそも2ルート見るみたいなものです )。

なので「目で目は見えぬけれども」展も「帰り」の鑑賞に醍醐味があると思ったりします。吉野もも、堀川すなお、加納俊輔という順番です。――もう少し脇道に逸れた話を続けます。レビュー ( 批評 ) ということばは review とつづります。もう一度 ( re ) 見る ( view ) ということです。昔の映画のレビューを読むと単純な事実誤認があったり、やたらと特定のシーンにこだわって論述をしていたりするのですが、それは当時の批評家が一回限りの鑑賞で渾身のレビューを書いていたことに起因します。レンタルビデオ店もなければ、ネット環境もない。コマ送り再生も、倍速視聴もない時代です。映画は映画館でのみ観られるものでした。一回だけの鑑賞に基づいて論じられる主観的なレビューは「印象批評」と呼ばれ、批評がアカデミックで厳密な検証を採用していくなかで嫌われていくのですが、2022年のいま「印象批評」をやることと、20世紀の前半に「印象批評」をやることは意味合いがぜんぜん違うわけです。もちろんこれは「女性らしい表現だ」みたいな何も見ていないような雑批評を擁護する話ではありません。むしろかつての「印象批評」を読むと、書き手のビジュアルメモリー ( 視覚的な記憶力 ) ――脳内で「もう一度、見る」技術――の凄さにびっくりしたりするのです。

で話を戻すのですが、僕はこの展覧会が「視覚」というテーマから一步踏み込んで ( あるいは引き返して )、今見えているものを「遡ること」について考える展覧会であるように思い

ました。平たくいえば「制作のプロセス」に意識を向けたくなる展覧会です。展覧会を引き返しながら考えてみましょう。

吉野ももは、襖に描かれている風景や引き出（取手部分）をZ軸方向に「延長」させるように加筆することで奥行きのある絵画を制作したり、折紙をもとにした錯視的な表現を探究しています。吉野は、紙という二次元的なメディアを折ることで三次元的に展開する「折紙」を再び描きなおすことで二次元に差し戻しています。しかしながら人はその二次元に折り返された平面から放射される光を視神経から脳へと伝達し、最終的に三次元として受け取っている。ここでは、吉野は（夏休みになると俄然展示確率が増える）トリックアートをただ反復しているのではなく「見ること」について「もう一度見る review」ための装置として考えているようです。

トリックアートについては、坂根巖夫という研究者が『遊びの博物誌』（1977年）を書いた前後に、それまでさまざま実験が行われていた認識をめぐる検証（＝「見ること」について「もう一度見る」）が、一回きりのちょっとした驚き（＝トリックアート）へと改変されていったという指摘がありますが（美術家・批評家の岡崎乾二郎が『ART TRACE PRESS 02』（2012年）に収録されている座談会で話しています）、吉野の作品は『遊びの博物誌』以前の多くの表現とつながっている。...この言い方はあんまりよくない気がするので別の言い方をします。吉野の作品を非日常的な異物として受け取ってしまうのはもったいない、ということが言いたいのです。日常に一時的な亀裂を走らせるような――逆に言えば鑑賞後には世界は元通りになるような――表現ではなく、ものを知覚する行為自体が亀裂だけで、いつもエラーを吐き出しまくっているのではないかと、そういう取り返しのつかない現実と向き合うガジェットとして考えて、帰路につきたいのです（星の光は丸いのにギザギザのあの形に見えてしまうのは、人の眼球の穴が「星状」だかららしい）。

堀川すなおの作品は「暗号」めいています。等間隔に並べられた、同じ色をした作品はどれも同じ方法論が用いられたことを示唆している。ただし、ひとつひとつの「設計図面」のような描写は異なります。同じ方法論が用いられているが、出力はそれぞれに異なっている。タイトルはとても長く、この制作プロセスを考えるヒントになっているようです。ステートメントは逆に一行だけ。淡々としています。ここには作家の一貫した態度が現れています。この情報を総合的に解釈すれば「わかる」はずだ、ということです。しかしながら、ここで

はその「プロセス」を「わかっていない状態」のまま書いてみたいと思います。なぜなら堀川の作品は、「わからなくても成立するはずだ」という信念もまた含んでいるように感じるからです。僕はそっちの可能性の方に賭けたいと思います。

堀川の平面作品を見て、バナナを描いているとわかる人はどれくらいいるんでしょう。僕はわかりませんでした。キャプションに記載されたタイトルを見てはじめて、これはバナナについて描いたものだとわかる構造になっています。推測するほかないですが、トルコ、フィリピン、パキスタン、日本人...という記述を鑑みるに、それぞれの国の人にバナナについて解釈させ、それを何らかの操作のもとで図式化したのでしょうか。Google翻訳も使っているようです。

最初に言えることは、バナナの認識を「翻訳」するプロセスにおいて(ここではひとつひとつの操作を「関数」と呼んでみます)、関数は等価であるように見受けられることです。元のバナナと、眼球をもつ者の国籍と、Google翻訳と、特定の時間と、色鉛筆でマイラーフィルムに図形を定着させることは等価です。「摩擦はないものとする」とか「円周率は3.14とする」といった操作がこの演算に適用されているとして、そこで出てくる「解」は、あくまで不完全な「近似値」です。国籍という制度と眼球のあいだには、いうまでもなくさまざまな別の関数が差し込まれている。タイトルのナンバリングから考えるに、堀川はこのバナナをめぐる翻訳プロジェクトをこれまで600回以上(!)行っています(この繰り返しは、同じくナンバリングがタイトルに記載されている吉野や加納と比べても群を抜いています)。作家は、出力された青い描線が近似値であることを十分自覚した上で、それでも描くことで、少しでも相互に異なる世界に重なり合う可能性を模索しているのかもしれませんが。

ちなみに、この試みの必要十分な「制作プロセス」とは何でしょう。これはとても面白い問いだと思います。関数は多ければいいというものではないでしょう。順序はどうでしょうか。ひとつ言えることは、すくなくとも堀川はこの制作プロセスこそが、相互に異なる仕方で知覚している人間同士で共有可能な何かに触れうる、と確信しているということです。だから、バナナでも、認識の在り方でもなく、作家の確信こそが、絵画になっている。

加納俊輔は映像作品と平面作品を展示しています。展示の経路を折り返してみても改めて思うのは、作家がどこまでいっても平面であること、平面でしかないことの驚きを忘れていないということです。吉野や堀川の作品をみて戻ってくると、平面の貧しさを存分に堪能していることがより強調される（その意味で、僕は映像作品よりもプリントの方が貧しさへの向き合い方がクリアで好きです）。一枚の布に、表と裏があり、光の当て方次第ではやや透けたりもして、水の入った試験管が重なれば逆転し（[こういうこと](#)です）、本来であれば、ぐるりと向こう側に回らないと（つまり三次元的な空間世界に存在しないと）わからないことが、平面のなかで並立している。平面はどこまでいっても薄っぺらい一枚の平面で、加納はそれを強調するように木材にイメージをプリントしています。薄っぺらさが際立つほど、その薄さの中で事実上無限にイメージの層を重ねていけてしまうことが迫ってくる。厳密に構築しているが、同時に、即興的で飄々としている。加納の制作プロセスとその結果が示すのは、目に映るすべての要素が「フィルター」であるということです。それぞれの素材が、互いに影響を与え合いながら、光を濾（こ）していき、その結果として一時的に現れているとても複雑な空間。それを僕たちは平面と呼んで、見ている。恐ろしいほど視野の広いミッドフィルターがサッカーコート全体を見通してパス回しを展開しているような。サッカーコートというフィールドが世界それ自体よりもはるかに狭く、貧しいことなどは誰もが知っています。その事実と、人がサッカーの試合にのめり込むことはもちろん矛盾しません。サッカーの比喻を使っているせいもあって思いついたのですが、そうすると、撮ることが光のパス回しである加納にとっての「シュート」とはどういうことになるのでしょうか。

というふうなことを考えて出口（入口）まで来て、三人がそれぞれの、それぞれにしかありえない形での制作プロセスを強く持っていることを改めて認識したのですが、途中で言及したように、三人ともタイトルにナンバリングがついていることがやっぱり興味深い。《Kami #81》《バナナ #605：点値から立塊 [バナナ #553” バナナ #3. (28) F. 観察；日本人 #1 “google翻訳, 読み；トルコ (33) #1F. 2010-11] ー：WD (E.J) -fig:21.08.20 (23:35-) JST》《Pink Shadow\_91》が示す繰り返しは、ともすればマンネリズムと片付けられかねません。新しい視覚情報がひっきりなしに現れては消えるなか、結果的にほとんど何も見ずに過ごしてしまいがちな世の中ですが（一番最後に見たinstagramのストーリーを覚えていますか？）、三人はそれぞれの仕方で「よく見る」ことをやめない。自分の制作のなかで突き当たりまで行っては戻ってきて「批評 review」をやっているのだと思います。