

企画展 平川紀道・野村康生 既知の宇宙 | 未知なる日常

2022年7月2日(土)~8月29日(月)

島根県立石見美術館

主催: 島根県立石見美術館、しまね文化振興財団、山陰中央新報社

後援: 芸術文化とふれあう協議会

協力: MASUDA KOHBOH Inc.

助成: 芸術文化振興基金

HIRAKAWA Norimichi ・ NOMURA Yasuo given universe | days of wonder

July 02 - August 29, 2022

Iwami Art Museum

Organized by

Iwami Art Museum, Culture Foundation of Shimane Prefecture, The San-in Chuo Shimpo Newspaper Co, Ltd

Supported by

Council to interact with Art and Culture

Cooperated by

MASUDA KOHBOH Inc.

Subsidized by

Japan Arts Council

表紙掲載写真: 企画展告知ポスター、チラシ(表)掲載イメージ

裏表紙掲載写真: 企画展告知バナー掲載イメージ

はじめに

島根県立石見美術館では2022年7月2日から8月29日にかけて、島根県浜田市出身の平川紀道(1982～)と、島根県益田市出身の野村康生(1979～)が新作を発表する企画展を開催しました。この冊子は、その企画展の成果をまとめた記録集です。

平川はコンピューター・プログラミングを駆使した映像・音響インスタレーションを中心に、国内外の美術展、芸術祭などで活躍しています。野村は高次元(4次元以上の次元)や宇宙についての考察をテーマに絵画を制作していましたが、2018年にニューヨークに拠点を移して以降は、体験型のインスタレーションを発表しています。

二人は同世代、同じ地域の出身であるだけでなく、いずれも東京大学カブリ数物連携宇宙研究機構(Kavli IPMU)でアーティスト・イン・レジデンス・プログラムに参加する(野村は2015年、平川は2016年)など、アートとサイエンスの領域をまたぐ活動をしているという共通項を持っています。

本展ではそれぞれの作品に加え、初めての共同制作にも取り組み、その作業にはアーティスト二人の後輩である島根県立益田高等学校の美術部の生徒も参加しました。さらに会期中にも来場者が同じ作業を体験できる仕掛けを行い、会期中に成長する参加型の作品として発表しました。

展覧会には小さな子どもから年配の方まで、3,369名の来場がありました。地域出身のアーティスト2人による“スペキュラティブ”な(=未知のものを考えるための)作品から、新たな世界の見方を受け取ったことでしょう。

最後になりましたが、本展開催に尽力くださった皆様に厚くお礼を申し上げます。

2023年1月
島根県立石見美術館

Introduction

From July 2 to August 29, 2022, the Iwami Art Museum in Shimane Prefecture held a special exhibition of new works by Norimichi Hirakawa (1982-present) from Hamada City, and Yasuo Nomura (1979-present) from Masuda City, Shimane. This booklet is a record of the exhibition.

Hirakawa is active in national and international art exhibitions and art festivals, focusing on video and sound installations that make full use of computer programming. Nomura creates paintings on the theme of reflections on higher dimensions (four or more dimensions) and the universe. He has been presenting experiential installations since his relocation to New York in 2018.

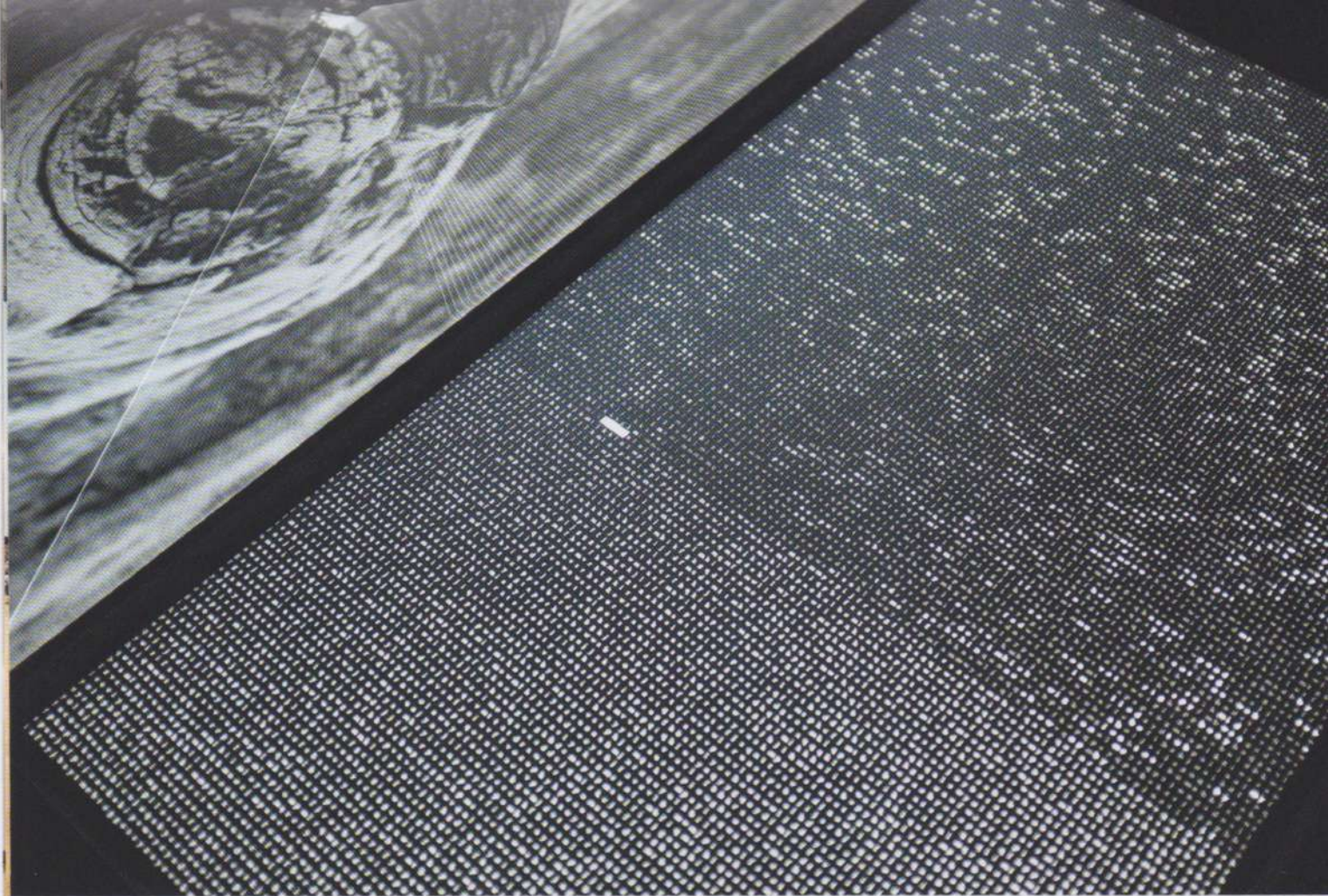
Not only are Hirakawa and Nomura of the same generation and from the same region, they are both active across the realms of art and science and have both participated in the artist-in-residence program – Nomura in 2015 and Hirakawa in 2016 – at the University of Tokyo's Kavli Institute for the Physics and Mathematics of the Universe (Kavli IPMU).

In addition to their respective artworks, the two artists collaborated for the first time in this exhibition. Students from the Art Club of Shimane Prefectural Masuda Senior High School, the alma mater of the two artists, also participated. This was eventually presented as a participatory work that grew during the exhibition period as visitors experienced the same creative processes.

The exhibition received 3,369 visitors, ranging from small children to the elderly. The speculative (considering the unknown) works by the two local artists offered visitors a new perspective of the world.

We would like to thank everyone who made this exhibition possible.

January 2023
Iwami Art Museum



平川紀道

(non)semantic process

2022年

コンピューター、液晶ディスプレイ、木

美術館から近い持石海岸で拾ってきた流木を撮影したデジタル画像を、その各画素の明るさの値をアルファベットの総数で割った余りに対応するアルファベットに置換することで、英字列に変換する。その英字列を辞書と照合し、存在する英単語を羅列していくことで、英文を生成するプログラムを書いた。

そこで生成される英文に有意義なものが現れる可能性はある。ただし、それは人間にとっての意味であり、その流木にとまった野鳥や、そこに暮らしていた地蜘蛛にとっては意味を持たない。

Norimichi Hirakawa

(non)semantic process

2022

Computer, LCDs, wood

Digital images of driftwood collected at Mochiishi Beach near the museum were converted into alphabet sequences by dividing the brightness value of each pixel by 26 and replacing the numerical remainder with the corresponding letter of the alphabet. I then wrote a program to generate English sentences by looking up each alphabet sequence in a dictionary and listing existing words.

The English sentences generated may be meaningful. However, they are only significant to humans, not to the wild birds perched on the driftwood or the ground spiders that lived there.



TRAPPIST-1

2022年

インクジェット・プリント

「TRAPPIST-1」は、地球から水瓶座の方向、約40光年の距離にある赤色矮星だ。その周囲に存在する7つの地球型惑星のうち3つは、ハビタブルゾーン(生命居住可能領域)に存在しており、地球外生命体が存在する可能性があるだけでなく、人類の移住先として有力な研究対象と考えられている。

全天球カメラによって撮影した360度パノラマ写真を、「TRAPPIST-1」を中心として、航空機や船舶の航路を示す地図に用いられる正距方位図法で展開し、モノクロームに変換した。鑑賞者が、写真としてこの作品を見れば、その視線は、人類の未来に向けられたものと重なる一方、一般的に現在地を中心に置く正距方位図法として見れば、赤く暗い星のもとで生まれる未知の生命(未来の人類)の、地球に向けた視線と重なる。写真と地図という視覚メディアの特性の違いによって、主観と客観、空間、時間が反転する。

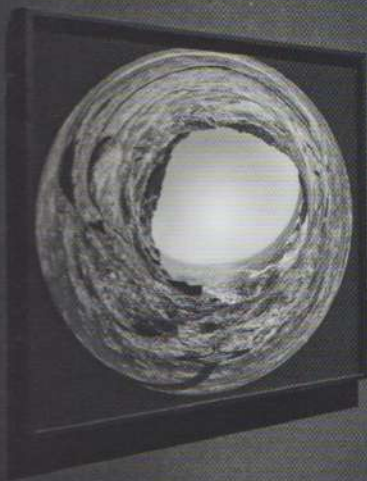
TRAPPIST-1

2022

Inkjet Printing

TRAPPIST-1 is a red dwarf star about 40 light years from Earth in the direction of Aquarius. Three of the seven surrounding terrestrial planets are in a habitable zone, not only suggests the possibility of extraterrestrial life, but also the potential for human existence. This makes them a promising subject for research into human settlement.

I took a 360° panoramic photograph with an omnidirectional camera. The photo, centered on TRAPPIST-1 and converted into monochrome, was developed using the azimuthal equidistant projection, which is used for maps showing the routes of aircraft and ships. When viewed as a photograph, the viewer's gaze overlaps with that of the future of humanity. When viewed as an azimuthal map projection centered on the current location, the viewer's gaze toward earth overlaps with that of unknown life (the humanity of the future) born under a dark, red star. Subjectivity and objectivity, space and time are inverted by the difference in the characteristics of two different visual media - photographs and maps.





sunlight spectrum sonification

2022年

コンピューター、DLPプロジェクター、スピーカー、オーディオ・インターフェース

人間の眼球には、赤・緑・青の3色を感じる錐体細胞が約650万個存在する。人間の眼は、3チャンネル650万画素のカメラだ。

日出から日没までの太陽光を、二つの対照的な観測方法によって捉え、日常とは異なる形で感受しようと試みた。

ひとつは、288色をとらえる一方、1個の画素しか持たないスペクトル・センサーによる観測であり、もうひとつは、1色(明度)をとらえる代わりに、16,588,800個という大きな画素数を持つ全天球カメラによるものだ。

インスタレーションでは、スペクトル・センサーによって日出から日没まで1秒毎に記録した光の分布を、音の分布に変換してスピーカーから出力している。スクリーンに映し出されるのは、全天球カメラで撮影した映像を、太陽を中心に展開したものだ。

sunlight spectrum sonification

2022

Computer, DLP projector, speakers, audio interfaces

With approximately 6.5 million cone cells that sense the three colors of red, green, and blue, the human eye is a 3-channel 6.5-megapixel camera. The project attempted to capture the sunlight from sunrise to sunset using two contrasting observation methods to help perceive it differently from everyday life.

One is an observation by a spectral sensor that captures 288 colors but has only one pixel. The other is an observation by an omnidirectional camera that captures only one color (brightness) but has 16,588,800 pixels.

In the installation, the light distribution recorded every second from sunrise to sunset by a spectral sensor was converted into a sound distribution and output from the speakers. The images projected on the screen were taken by an omnidirectional camera and developed around the sun.

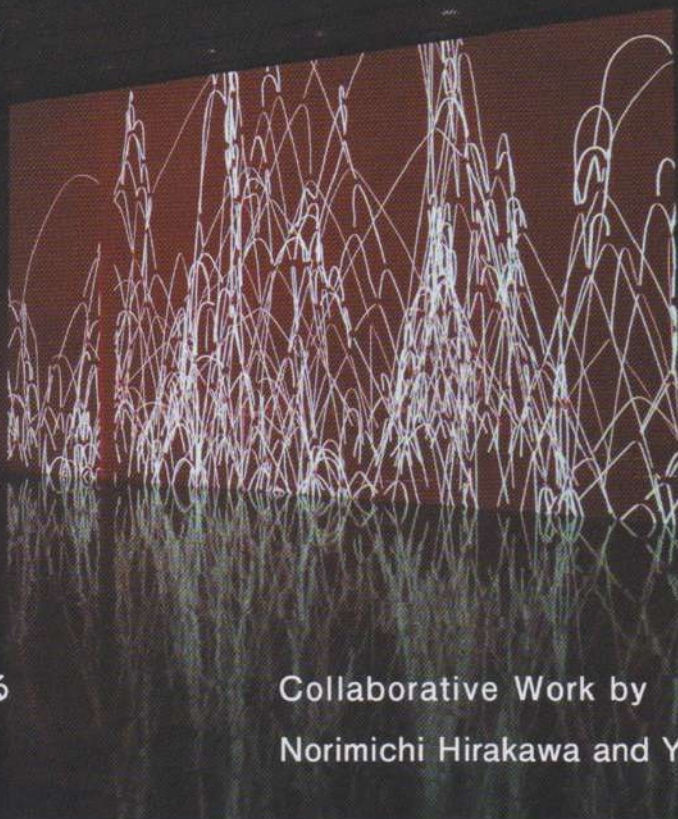


2022年1月、後に「既知の宇宙 | 未知なる日常」と名付けられるこの展覧会に出品する作品のプロトタイプを並べ、「human property (alien territory) pt.2-works in progress」というタイトルの個展を開いた。「既知の宇宙 | 未知なる日常」の会期を終え、今さらながら、「human property (人間の特性)」が「既知の宇宙」に、「alien territory (宇宙人の領域)」が「未知なる日常」に対応していることに気づく。これらのタイトルの成り立ちとして、図と地の関係を成す二項のどちらが先行し、どちらが括弧に括られるかは、人間の視点に立つか、そうでない視点に立つかによって反転するが、二項を足し合わせると「全体」となる点は共通している。いずれのタイトルも、一つの全体を二つに分ける境界線を表しているに過ぎない。そう断言すると身も蓋もないが、私が制作において志向するのは、文字通り、一切の身も蓋もない状態、すなわち「人間」を脱した状態で「宇宙(日常)」を感受することなのかも知れない。(未知の「美(論理)」に触れようとする試行錯誤を通して、「人間」という、この時空(宇宙+日常)において私に与えられた身や蓋を再発見すること、一人の人間として、この「宇宙(日常)」を享受することなのかも知れない。)

(平川紀道)

In January 2022, I held a solo exhibition titled "human property (alien territory) pt. 2 - works in progress", where I displayed prototypes of the works later presented in the "given universe | days of wonder" exhibition. After the "given universe | days of wonder" exhibition, I came to realize that "human property" corresponds to the "given universe", and "alien territory" relates to the "days of wonder". As for the structure of these titles, whether each of the two terms that form the figure-ground relationship is put first or placed in brackets, depends on whether they are viewed from a human or non-human perspective. What they have in common, though, is that they become a "whole" when put together. Both titles merely represent the boundary that divides a whole into two. Perhaps it may sound too forthright to assert so, but the goal of my work is to perceive the "universe (everyday)" in a raw and open way; from outside a human box, in other words. (Through trial and error to reach the unknown "beauty (logic)", my goal may be to rediscover the essence given to me as one human in this time and space (universe and everyday), and to enjoy this "universe (everyday)".

(Norimichi Hirakawa)



平川紀道と野村康生による 共同制作

Collaborative Work by Norimichi Hirakawa and Yasuo Nomura

平川と野村による共同制作は、アーティストの指示に従って地域の人が手を加え、会期中に成長する作品として考案された。この実験的な試みには二人がそれぞれ個別にタイトルと、ステートメント(声明文)を発表した。

展示室に足を踏み入れると、壁一面に広がり、床にも反射する映像が眼前に現れる。赤い背景に白い線が増殖して蟻塚のような構造物が立ち上がってゆく映像は、二人の母校である島根県立益田高等学校の生徒も参加した事前ワークショップで制作された。

参加者は12ページ掲載の「指示書」に従い、グリッドと呼ばれる格子状の天板、またはすでに掛かっている別の紐(ストリング)から、新たな紐を吊り下げ、懸垂曲線を作る。紐を1本かけるごとに1カット撮影し、グリッドを0.2度回転させて1カット撮影、さらに0.2度回転させて次の紐を掛ける。この作業を840本分繰り返して得た写真を反転させ、動画になるようつなぎ、さらに背景を展示室の色に合わせて赤くしたものが完成映像である。

スクリーン裏側の空間には映像制作の過程でできた構造物を展示した。側にもう1つ新たなグリッドとカメラ、PC、モニター、そして840本の紐を用意し、来場者が同じ作業を体験できるスペースを設けた。参加者には「エージェントチケット(再観察券)」を渡し、後日作品が変化した様子を観察しに来場できる仕組みも作った。840本の紐すべてを使い果たしたところで1つの作品の完成となる設定で、会期中に2度の完成をむかえることができた。

The collaborative work by Hirakawa and Nomura was designed to grow throughout the exhibition, as local people adding their contributions with the artists' instructions. The artists each gave their own title to this experimental attempt and made a statement about it.

Stepping into the exhibition room, visitors were confronted by images that covered the entire wall and reflected on the floor. The image of white lines that proliferate out against a red background to resemble an anthill-like structure was created during the pre-exhibition workshop with students from Shimane Prefectural Masuda Senior High School, the alma mater of the two artists.

The students followed the Instructions on page 12 to create a suspension curve by hanging a string from the grid-paneled ceiling or from an existing string. They took a photo each time a string was added, and rotated the grid 0.2 degrees to take another photo. The grid was then rotated another 0.2 degrees before adding the next string. This process was repeated using 840 lengths of string. All the photos were inverted and strung together to make a video with a red background, matching the color of the exhibition room.

The structure created during the video production was displayed in the space behind the screen. For the visitors to experience the same process, a new grid, camera, PC, monitor, and 840 strings were prepared. An agent ticket was given to the participants, so they could come back later to observe the developing work. The piece was deemed to be complete when all 840 strings were used. It was completed twice during the exhibition.

ステートメント

平川紀道

ひもと重力による構造形成

この部屋に展示されているオブジェクトや、そこで起きるプロセスは、二人の作者による二つの異なる題名を冠する共同作品という実験的な形式で展示されている。実際、題名に限らず多くの要素が実験的であり、それらの意味は作者達にとっても多重であり定まっていな。この実験における私の中心的な目論見を下記に挙げる。

- ・ジェネラティブ・アートを、人間を計算リソースとしたインタラクティブ・アートとして実現すること
- ・指示書を書いた者ではない他者の「自由意志」を取り込み、作中における作家性を分散・消失させること
- ・インストラクション・アートの文脈と接続すること
- ・重力を用いることで、コンピュータを用いるよりもシンプルに宇宙の(普遍的)リソースを使うこと
- ・現実がシミュレーションをシミュレートして見えるような逆転現象を引き起こすこと

--
宇宙を巨大なセル・オートマトンだとするスティーブン・ウルフラムや、宇宙全体がプログラムであって自分自身を計算し続けているというセス・ロイドの説に初めて触れたのは20年近く前のことだ。当時、覚えたのコンピュータ・プログラミングと親和性の高い理論に興奮を覚える一方で、自分の作品制作とのエレガントな接点を見出すことができずに苛立ちを感じていた。

以来、物理公式のコンピュータ・プログラムへの誤植や誤用を含む援用、時間発展する系の逆再生、映像データを6次元のユークリッド空間座標群として捉えた回転変換など、この宇宙に生まれた人間が自然現象として観測することのないものをこの目で見ようと試行錯誤している。今回の試みは、そうした私の制作の延長のようでもあるが、私が単独で実行することはなかったものだ。

この20年間で、物理学の世界では、LHC(大型ハドロン衝突型加速器)が稼働し、慣性質量の起源とされ、神の粒子とも呼ばれた「ヒッグス粒子」が検出された。しかし、設計上の最大エネルギーを与えた衝突実験が達成された今も、超ひも理論に含まれる超対称性粒子や、重力質量の起源とされる「グラビトン」の発見には至っていない。

STATEMENT

Norimichi Hirakawa

Structure Formation by String and Gravity

The objects exhibited and the processes taking place in this room are presented in the experimental form of a collaborative work by two artists and bearing two different titles. In fact, not only the titles but many elements are experimental. They have multiple meanings, which are undefined, even for the artists. I will describe my main purpose for this experiment below.

- ・Realizing generative art as interactive art using people as a computational resource.
- ・Incorporating the "free will" of people other than the author of the instructions to disperse or eliminate authorship in the work.
- ・Connecting with the context of instruction art.
- ・Making the most of gravity to utilize the universe's (universal) resources in a simpler way than using a computer.
- ・Inducing an inversion in which reality appears to simulate the simulation.

It was nearly twenty years ago that I first learned of Stephen Wolfram's theory that the universe is a giant cellular automaton and Seth Lloyd's theory that the universe is a program that keeps calculating itself. I was excited by the affinity of those theories with the computer programming I had just learned at that time. Yet, I was also frustrated at not being able to find an elegant connection to my own work.

Since then, I have been trying to see with my own eyes what humans born in this universe have never observed as natural phenomena. This includes the incorporation of typos and the misapplication of physics formulae in computer programs, the reverse playback of time-evolving systems, and rotational transformations in which video data is viewed as a six-dimensional Euclidean space coordinate group. This experiment is like an extension of work, though I would've attempted it on my own.

Over the last twenty years, the physics world has launched the Large Hadron Collider (LHC) and detected the Higgs boson, the God particle, which is believed to be the origin of inertial mass. However, even though the collision experiments that gave the maximum design energy have been accomplished, the supersymmetric particles included in string theory and the Graviton, the origin of gravitational mass, have not been discovered.

普遍の地「平川紀道・野村康生 既知の宇宙 | 未知なる日常」考察

島根県立石見美術館で、7月2日～8月29日、アーティストの平川紀道と野村康生による二人展「平川紀道・野村康生 既知の宇宙 | 未知なる日常」が開催された。野村は2015年、平川は2016年に東京大学国際高等研究所カブリ数物連携宇宙研究機構（以下Kavli IPMU）のアーティスト・イン・レジデンスプログラムに参加している。筆者はKavli IPMUの広報担当として同プログラムを企画・担当して以来、両氏の活動を見つめてきた。二人の作品にはいくつかの共通する事柄がある。本稿ではそれらを検討しながら、二人の活動の意義を考察する。

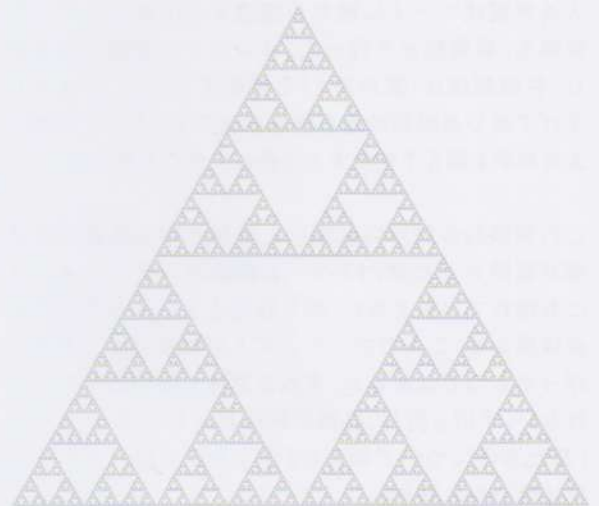
｜野村康生の総合力｜

野村の作品《InsideOut》は3層になっており、中心に光源となる四面体、それを覆う形で三角形の構造体、3層目として三角形を接いで作られたドームが室内いっばいを覆う。展示室内には香りが焚かれ、鳥の声や木ズレの音で構成される環境音が室内を満たす。

この構造物は作者の研究と思考を体現させたものであり、かつその思考を他者が体験できるような装置という機能も併せ持つ、巨大な記念碑だ。そしてそれが動く。モノリスである。ここで、2層目の三角形の構造体は数学を題材としている。キーワードは無限、次元、混色、総合だ。

｜無限｜

赤瀬川原平は《宇宙の罐詰》で、缶詰のラベルを剥がし、内側にそのラベルを貼って缶を閉じることで、世界を反転させてみせた。これと同様に3層目のドームは地球で、その内側は宇宙を表現しているという。2層目の三角形の構造体は、フラクタル構造—図形の部分と全体が自己相似になっている。エッシャーの「円の極限」シリーズを参照しよう。部分は無限に相似形へと分割し続けることができるにも関わらず、全体としては有限である。このフラクタル構造を用いることにより、三角の構造体の中に無限が表現されている。



｜次元｜

シェルピンスキーのギャスケットと呼ばれる有名なフラクタル構造を、この作品では3次元で表現している。ここで四面体に見えるものは、実際には、我々のいる3次元よりも1次元高い次元、四次元の図形である正五胞体を、3次元に投影した姿だ。

｜混色｜

色の異なる2つの表現方法であるRGBとCMYK、この2つの対応関係と、正五胞体の構造からくる面の重なりとズレを総合した結果がこの配色を構成している。

｜総合｜

野村はこれまでも、シェルピンスキーのギャスケットに、ウラム螺旋と呼ばれる、素数の分布を一定の規則に則って可視化したものを組み合わせた作品制作を試みている。今回の作品も、無限、次元、混色を独自のルールに基づいて組み合わせることで、《insideOut》はできあがっている。

| 2つの見方 |

三角の構造物は、頂点ではなく、中心から少しずれたところを吊ってある。これはきゅうりの切り口を想像してみるとわかりやすいだろう。輪切りにすると斜めに切るとでは断面の形が異なる。輪切りのきゅうりを回転させても円形に変化はないが、斜め切りのきゅうりは回転させると形が変化する。

同様に、この構造体を真下から見ると、三角構造を形成している正五胞体の形が一様に揃い、同じ形のたくさんの構造体が色を変えて回転する様が体感される。形というよりは色の切り替わりのユニットがたくさんあることを感じる。そしてその構造体を囲むようにドームを構成する三角形とその三角形に反射する光が目映る。このモノリスは巨大な万華鏡のように、視覚効果により、我々の感覚に直接作用することが期待されている。オブアートやキネティックアートも参照できるだろう。

同じものを壁側から見ると、三角構造を形成する個々の三角形の形の変化、三角構造それ自体の形の変化が多様になる。例えば三角構造の奥にある正五胞体で、手前にある三角構造の空白部分がきれいに埋まり、1枚の平面に見える瞬間がある。これも野村の発見である。

| 数学 |

現代の数学においては、数学の営みをより豊かにすること、例えば既存の数学的対象の概念を拡張することであったり、煩雑な手続きが必要だった操作を簡便に行える道具の開発であったり、ということが評価される。この作品が数学的に意味のある手続きをしているわけではない。しかし数学においては、コップとドーナツを同じものとして扱うことができたり、操作可能な全く新しい空間を創造できたりする。このような数学の魔法のような一面を、この作品はよく表現することに成功していると言える。効果という意味では、壁からの眺めは、例えばジャッドのシンプルな幾何学的構造の反復の作品を見る経験とも重なる。

では野村がこのような数学的な対象を扱うのはなんのためか。

野村は、キャリアを画家からスタートしている。1900年代初頭、アインシュタインが縦横高さに時間を加えた「4次元時空」で宇宙を説明した。この4次元の考えが、同時代のアーティストに少なからぬ影響を与え、例えば絵画はキュビズムを産んだ。現代においては、ひも理論によると現実世界は9次元で説明できると言われている。

だとすれば同様に絵画が、9次元の現実世界を表現する手法を確立することで、絵画をアップデートするというのが野村のモチベーションであった。そのための手段として、9次元どころか、10でも11でも、任意の次元を扱うことのできる数学を用いた。そしてこのモノリスにたどり着く。

| 装置としての作品 |

ここで荒川修作を思い出そう。彼は晩年、「養老天命反転地」など、鑑賞者が体験により彼の思考を実践できるような建築物を制作した。絵画からモノリスへの移行における野村のモチベーションも同様だろう。世界と作品と思考の関係性に変化がある。

絵画をアップデートする際には、作品は、恣意的な解釈に基づいた数学を用いて世界を美術の文脈に変換した結果であり、鑑賞されるものであった。

このモノリスにおいては、作品は鑑賞者が未知なる宇宙を既知なるものとして感覚するための、あるいは世界を未知なるものとして感覚しなおすための装置として提供される。感覚するのは個人だが、そこで感覚することを意図されているものは、広義には個人を超越して共有されうる感覚である。

これを野村の言葉で言うと、「重力のバイアスを逃れて純粋に世界を感覚する」と表現される。しかしバイアスを重力に限定せず、私たちが飼いつづけてしまった感覚全般を取り戻す手助けを試みるものと捉えることもできるだろう。

近年、美術の分脈ではないが、何か創造的であることの意味合いも拡張されてきている。創造的な何かの役割が、新たな経験を提供することではなく、多くの人に加担して各自が多様な制作をすることができるフレームを提供することに移行しつつあるとする考え方¹⁾がある。野村の純粋3次元というコンセプトは、「純粋三次元思考本」という本が制作されたりと、様々な背景を持つ人が加担し、各自が自身のスタイルで作品に限定されない多様な制作を生み出すフレームとして実際に展開しつつあるのは興味深い。

| 平川紀道が論理的に扱うもの |

平川の作品も3層になっている。《sunlight spectrum sonification》は、円形にプロジェクションされたモノクロ(一部カラー)の映像、スピーカーとそこから流れる音、そして投影される映像の裏手に設置された映像を音に変換しているラップトップが一室内に構成される。

映像は、主に鳥根県の2箇所、及び平川の現在の居住地である北海道2箇所で、それぞれ全天360度、日の出から日の入りまでの間撮影されたもので、中途に石見美術館中庭のカラー映像が短く差し込まれている。円形をしており太陽が中心に固定され、時間経過と共に周縁を地表が動いていく。音は、撮影の間の光を約300の波長ごとに記録したデータ(スペクトル)を元に合成したもので、ラップトップではその計算が行われている。

これは何を意味するだろうか。入室前に《TRAPPIST-1》で、人間とは別の方法で世界を認識しているかもしれない知的生命体の存在が示唆される。ところで光の情報を音に変換して耳に入れるということは、言ってみれば洗濯機に食パンを入れる様なもので、一般的には意味はなさいとされる。デバイスはそのデバイスが理解する言語での情報の入力があると適切に処理する。この情報を適切に処理できる知的生命体が存在するかもしれない。しかし我々にできるのは、意味をなさいということを知りつつ、光という情報を耳から入れる処理を試みることである。

《(non)semantic process》でも同じことが変奏されている。流木が置かれている。併置されたラップトップで、流木のわずかな一部を映し出した映像データがなんらかのルールで英字の羅列に変換されている。流れていく英字の羅列のうち、単語を形成した場合にマークアップされる様子がモニタに表示されている。ここでは、モノクロの物体(流木。鳥根県で採取されたもの)の表面の情報が文字に変換されている。流木の微細な表面の肌理の情報を、文字の羅列として目から入れることは可能でも、意味あるものとしては認識できない。しかし、全く体系の異なる情報の入力にも関わらず、かなりの頻度で単語という異なる体系の節点を結ぶことに驚かされる。だとすれば、光の情報が音に変換された時にも、そこに我々が認識できない結節点が表れているはずだと考えるのは妥当だろう。ただしそれがどんなものかは自明ではない。

| 平川の問題設定 |

平川はなぜテクノロジーを使うのだろうか。鳥根の圧倒的な自然の豊かさのもとで育ったときに、この自然の豊かさに匹敵するものは美術しかなかったそう。これは「まだ見たことがないのが見たい」というテーゼに帰結する。ついで、現代が達成したテクノロジーの核心は、その莫大な計算能力にあるという。この能力を駆使することで、我々はまだ我々の未知なる領域に辿り着ける可能性がある。これは「何を計算させるか」というテーゼに帰結する。この2点が平川のモチベーションにある。非常に原理的な組み立て方のように思える。

必然的に、平川が扱う対象としては宇宙をも含んだ自然全般となる。また主題としては、比較的美術で扱われることの多い個人と社会というよりは、コンピューテーション(計算)とその対立項としての人間(の能力)一般になる。近年にはそこに「美」という人間固有の概念も含まれるようになっていく。

| 感覚の本性 |

《sunlight spectrum sonification》の原型と言える2019年のMutek Tokyo Edition4で披露されたライブパフォーマンスにおいて、映像は任意に撮影された複数のモノクロのスナップ写真で、音はより直接的に見ているスナップ写真が音に変換されていることが聞き分けられるシンプルなノイズだった。

それが、2022年1月のYutaka Kikutake Galleryでの「human property (alien territory) pt.2-works in progress」において、「全天」、「日の出から日の入りまで」が整備される。

これら2作品の間に行われたことは恣意性を消すことであると言える。空間の任意の切り取りであるスナップ写真から、全天撮影へ。任意の時間の切り取りから、一回りすると元に戻る「回転」のように、日の出から日の入りまで太陽が一周するものへ。

確かに、全天にすること、日の出から日の入りにすることで、1つの完結した時空間に付随する光が取り出されている。これは科学のマナーに則って対象を扱っていると言って良い。

もう少し過去の作品を振り返ろう。Kavli IPMUでのレジデンスを契機に展開した作品《datum》においては、像を構成する色、位置、時間という複数項目を情報に変換し、それらを全て等価に扱う時に、不変量として残る美が見出せないかを探った。一方、本作においては像を可能にする光の、音への一対の変換が明示的に鑑賞者に提供されている。

平川は、先の2つのテーゼを組み合わせ、人間には感知できないが計算はできる何かを求める。であれば、まずその人間に代わり感知する位置を占めることになる対象を定義する必要があるだろう。平川自身、alienをよく用いている。しかしalienは、人間ではないという以上に定義ができない。認識のあり方(中味)はいく通りも構想ができる。しかし人間とは別の感覚のあり方(デバイス)を、それしか知らない人間が構想することはできるのだろうか？できたとして制約が何もなく検証もできない時に、どのようにそこに必然を見出せるのだろうか？そう考えた時、我々の感覚デバイス単項目毎の情報を、相互に交換をして結節点を探ることで、感覚一般の本性を探るという考え方ができることがわかる。

平川の作品はデバイスとして鑑賞者の身体を構造上必要とするものである。我々鑑賞者は平川による感覚能力一般を読み解く実験に参加していると言える。

科学のマナーに則って扱われる、しかし科学では行われぬ感覚の本性を探る試みからは、人間を含む感覚一般についての新たな理解がもたらされるかもしれない。近年、平川は、感覚から「引き出される“意味”や“価値”は絶えず一面的なものであらざるを得ない」という、恣意性を排除するという科学のマナーを破る方向を示している。今後の展開に期待したい。

| 普遍の地へ |

野村の作品にも、平川の作品にも、我々に我々の感覚を自明なものではないものとして経験し直す機会を提供する装置であるという側面があった。両者はこれらを実現するために、科学における思考や方法を、整合性には配慮しながらも本来の使われ方とは異なる形で用いている。カントが近代の初めに感性、悟性、理性、分析的判断、総合的判断、美的判断そして実践を配置して真理を生み出す構造を描いたが、この構造を新たに読み直すことも通ずる。同時代にバウムガルテンが、感性もまた論理学とは別の系として確かなものであるとして、美学を構想したことも参照しよう。

科学の成果は目新しく、科学の手法はこれまでにできたことをより早くより多量に、結果的により複雑なものを処理できる。これらをストレートに活用して作品を豊かにすることは可能だ。しかし科学と美術の結びつき方はもっと多様であって良い²⁾。例えば、科学のユニークさはどこにあるのか。美術のユニークさはどこにあるのか。いずれでも十分に検討されていないことが非常にベーシックな領域にとり残されている。その困難な領域を双方の現在の成果と未来のポテンシャルをフルに活用して切り拓いていくことは意義深い。それは単に1つの作品、1つの視点であるだけでなく、個人を超越して一定の他者と共有しうる、現在に固有でありつつもこの先ずっと考え続けていける、両義的な何かである。

このような営みをさして、広義にとらえて普遍を追っていると呼んで差し支えないだろう。その試みの成果が現在において如何程であるかはそれほど重要ではない。個別具体的に見える範囲の多様性と包括が尊重される現在にありながら、個別性の追求に加え何か普遍に通ずる試みを続けていることを公に示すこと自体に極めて大きな価値があると考えられる。

野村と平川はそのような場所にいる。

| 3室目 |

もう一つ最後に。この展覧会には3室目があり、野村と平川による共同制作である、鑑賞者が参加するプログラムになっている。展示室に入るとまずアウトプットの鑑賞空間があり、裏手に回ると今鑑賞したものの生成工程の展示となっている。平川の《sunlight spectrum sonification》を思い出そう。ただし《sunlight spectrum sonification》ではアウトプットの担い手はコンピュータであったが、ここでは我々鑑賞者がその担い手となる。

特筆すべきは、突如として現れるこの生成工程の空間である。チャーリーとチョコレート工場、スターウォズのジャバ・ザ・ハットの酒場、ドラゴンクエストの武器屋、これらを足して3で割ったようなカウンターに対応者がいる空間を想像してほしい。鑑賞者が参加することが前提とされた場が、フィクショナルな空間として出現していることで、虚実の境界が曖昧となり、鑑賞者は登場人物として期待されている役割に驚くほどスムーズにコミットしてしまう。

この美術館の設計者内藤廣による空間と、森英恵デザインの制服が後押ししていると平川はいうが、プログラムの設計は平川が担当し、鑑賞者が参加するプログラムという基本構想を野村が担当している。

野村の作品と平川の作品には、世界/現象を鑑賞者が経験し直すための装置という側面があった。本室は、鑑賞者をその世界/現象の生成にコミットさせることにより、世界/現象というものが可塑性のあるものであることを示す。本展を経験した鑑賞者が、今後それぞれに独自の世界/現象を見出していくことを期待したい。

坪井あや(カブリ数物連携宇宙機構)

注釈 1) NEWS PICKS, 【明石ガクト】動画2.0は終わり、新時代がやってきた。https://newspicks.com/news/7253232, (参照 2022-07-27)

2) 野村と平川が参加したKavli IPMUのレジデンスプログラムは、現在、現代美術のアーティストと主に自然科学の研究者が交流するためのプラットフォーム「ファンダメンタルズ プログラム」として、2021年度から3年間、実験的に運営されている。全国の科学・技術の研究機関の広報担当者による互助組織である。【科学技術広報研究会】の部会が主な運営主体であり、本稿筆者が部会長をつとめる。