

**空間をつくる - インスタレーションにおける空間
と身体 - (「リアリティの変容? - 電子メディア/
アート/セラピー-」 - 2001年度学術フロンティア
・シンポジウム報告)**

著者	KOSUGI+ANDO, 小杉 美穂子, 安藤 泰彦
雑誌名	心の危機と臨床の知
巻	3
ページ	41-49
発行年	2002-02-15
URL	http://doi.org/10.14990/00002472

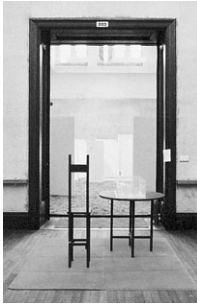


図01
《アクタイオンの夢》
(1986年)

作品の入り部分口

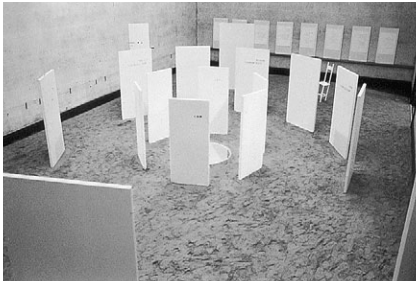


図01-2 砂を敷き詰めた内部空間

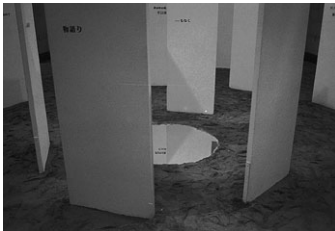


図01-3 作品部分

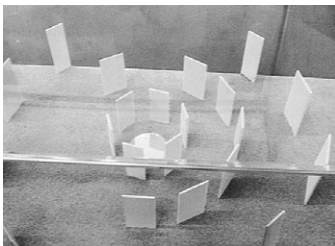


図02 入り口テーブル上のミニチュア

「インスタレーション」という作品形態

KOSUGI + ANDOの安藤です。今日は私たちの作品

帝塚山学院大学他 美術作家 小杉美穂子
成安造形短期大学 美術作家 安藤 泰彦

KOSUGI + ANDO

空間をつくる

インスタレーションにおける空間と身体

を中心に、「インスタレーション」(installation) という作品形態についてお話ししたいと思います。

インスタレーションという言葉はご存知でしょうか？ もともとインスタレーション(設置)という言葉は、絵画、彫刻等を展覧会場にどのようにして配置していくか、という意味で元々使われていたのですが、最近ではある種の芸術作品の形態を指してインスタレーションという言葉が使われています。どのような作品かというと、空間全体を相手にした作品、空間全体を様々なオブジェ(もの)で構成したものだつたり、また、その作品が設置されている場や環境と関わっていくような作品ですね、そういうものもあります。最近では、インタラクティブ(相互作用的)な作品といって、コンピュータやビデオ映像などを作品の中に取り込み、観客が触れたり触ったりすると音が出たり画像が変わったり、そのような

図03
《Veilという名の本》
(1986年)



最初の部屋
通路
鏡の部屋

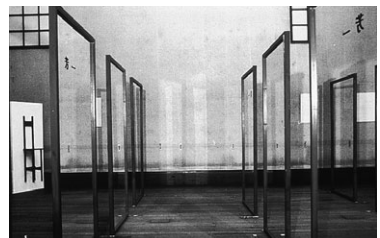


図04-1 作品部分《芳一 / 物語と研究》(1987年)

作品も含まれます。

インスタレーションという形態を持つ作品が多くなっているのが現状だと思えます。その中で、私たちのインスタレーションに対する思いを中心に話ができたらと思っています。

ちょうど暗くなりましたので、私たちの作品を中心に少しの間見ていきたいと思います。これは(図01)一五年ほど前の作品で、美術館の一室を使っています。《アクタイオンの夢》というタイトルで、展示会場の床面に一〇センチ程度の砂を敷きつめた作品です。観客は、作品内部、砂の上を自由に歩き回ることができます。これは(図02)部屋の入り口に置かれた内部空間のミニチュアです。このミニチュアも含めた全体が一つの作品となっています。

こちらは画廊での作品(図03)。作品内部に三つの部屋が作られています。これが最初の部屋、そしてこれが通路状の二つ目の部屋です。通路を歩いて行くと、最後に大きな鏡の部屋に出ます。実はこれは鏡ではなく、木枠に硝子が嵌められているだけです。同じ形態の部屋が鏡対称に二つ作っており、一見すると硝子が鏡のように見えてしまいます。前から見ても、自分の姿が映らない、そんな鏡がある部屋です。次の作品(図04)は：一九八七年ですから、今から一四年前ですが、入ったところに鏡が向い合せに並列に並べてあって、視線が鏡の中の空間を錯綜するような感覚を観客に与えます。ここを過ぎると、巨大な屏風が螺旋状に置かれた空間に出ます。観客は、今度はこの屏風の中に迷い込むこととなります。これは作品全体を上から俯瞰したところです(図05)。



図04-2 作品部分（屏風内）《芳一 / 物語と研究》（1987年）

私たちの作品は、見ていただいたように、パネルを立てて部屋を作る場合もありますし、最近ではこういう迷路状の立て込みはあまりせず、観客が動いたり触れたりすると、映像や音に変化する空間を中心に考えていますが、美術館や画廊の一室全体を使うわけです。

でも、こういう空間というのは、ある一定期間だけのもの。展示会の会期というのは一週間から二週間、長い所で一ヶ月強ですね。その期間が過ぎると、また取り壊されてしまう。その展示会期中にだけ存在する作品です。あとは記録とか、こういうかたちで写真やビデオ映像しか残りません。

今ちょうど、ICCインターコミュニケーションセンターという場所で《BEACON》という作品を展示しています。今日がクロージング（会期最終日）なので、今から東京に行ってもちよっと見ることは難しいかとは思っていますけれども、それも明日になったらもう無くなってしまふ、そういう作品なのです。

作品制作には、お金もそれから体力も必要です。しかし、一定期間しか存在しない。そのようなインスタレーションという形態を何故、一五年というか二〇年近く続けてきたのか。考えてみると、三つぐらいポイントがあるのではないかと思えます。

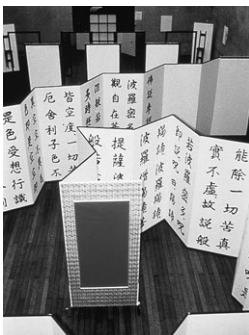


図05 作品俯瞰図

図06 《婚礼》(1987年)



正面入口(前方左右に通路)



左方通路、右壁面に覗き穴



図07
覗き穴から見た
内部

内部空間



空間性、観客のポジション、シミュレーション

まず一つは空間に関してです。空間と言っても、巨大な立体物が占める空間、構成されたある意味で均質な空間というより、観客が中に入り、中を巡り歩いていくとともに出来上がっていく空間、そういう空間です。

例えば、色々作品があるんですが、この《婚礼》という作品(図06)を見ていくと、最初に入り口があり、そこから左右、二つの通路に分かれています。どちらの通路を選ぶのか、といった選択肢がまずあり、それから、中を覗いたり…覗き込むような窓があるんですが(図07)…額装されて壁にかけられている文章を読んだりしながら奥へと進んでいく。そして最後に、隠されていた内部の部屋が見える。このように歩き回っていくことで作品全体が見えてくるといった作品

先が見えないわけです。これは物語や小説に似ていると思

います。読み進める、あるいは歩き進めるにしたがって、違った空間が見えてきたり、発見をしていくような空間です。

それは立体物、あるいは空間構成物としての作品を作ることに対する興味というより、観客が歩き回り、動き回るにつれて作り上げられていく空間、観客の身体と作品空間が、一緒になってダイナミックに編成されていく空間、そういうものに対する興味というのがある。これがインスタレーションという形態の面白味だという気がします。それが一つ目です。

二つ目は、その空間に入る観客についてです。観客は中性的な存在ではなく、何らかのポジション、あるいは役割を与えることができるということなのです。

私たちの初期の作品、さきほど、見ていただいた《芳一》

図08 《とはずがたり》(1988年)
上からショーウィンドー、教室、座席部分



図09 《Interface/Eros I -Prototype》(1992年)



や《アクタイオンの夢》といった作品では、物語がブレテキストになっています。作品の土台となる部分に物語、皆さんもよく知っておられる物語が背後にあつて、その中の登場人物として観客が歩き回る、そういう仕組みがあるわけです。中期の作品で、ショーウィンドーを模している作品《とはずがたり》(図08)では、最初に入った時、観客はショーウィンドーを見る位置、つまり物を買う立場にいるわけです。このショーウィンドーは、中に入れるようにできていて、入つていくと、今度は外から見られる位置、自分を売る立場です、そういうものになっていく。

また、ショーウィンドー内の右手のドアから奥に入ると今度は教室の教壇が設置された空間に出てしまう。今度は教える立場です。そしてその場所を出ると、今、皆さんが聞いておられるような一つの講演、それを聞くような椅子席が設

けられていて、聞く人のポジションが与えられる。このような空間の中の移動を通して、観客に位置づけが与えられ、それが変わっていく作品があります。実は、この作品の会期中に、この作品の中で実際に講演をしてもらったのですけれど、

観客に対する役割の与え方は色々あると思うのですが、美術館に来る、そして美術作品を見るといつ予め与えられた「観客」としての位相の上に、それに重なるようにまた別の役割というが、位相が与えられている。

例えば、この《プロトタイプ》という作品では、巨大なボックス(図09)が相対して置かれ、一つの巨大なボックスが、あたかも交信するようにプロジェクトで映像を映し合っている。テクノロジーの作ってるシステムの中に人が介入していく、そういう作品なんです。この場合には、観客は物

図10
《Interface/Eros I -Prototype》
(1992年)



BOX内部映像

観客の侵入より変化する映像



語の登場人物ではありませんが、一つのシステムに対する侵入者としての観客のポジションが与えられる。

ちょうどこのボックスの間に観客が入ると画像が変化し、(図10)、侵入した観客の身体にこのようなDNAの塩基配列の画像などが映し出されていく。初期の作品とはちよっと違いますけれど、一つの役割というか、作品に入ってくるときの役割というのが想定されています。観客に一つのポジション、役割を与えることができる。そして、それは常に固定されている訳ではなく、観客は、与えられた役割を引き受けた作品の中に入り込んでいたり、あるいは、それをまた違

う目で見たり、むしろそれらの色々な視点を取ることができるといのが、重要なのではないかと思います。

三つ目。先に挙げた二つ、一つは、観客の身体の動きと共に作られていく空間性。二つ目は観客に作品から与えられるポジション。それによって観客が多様な視点を取り得ること。

三つ目は、これは私たちが作品を作るときの一つのスタンスということなのですが、一体、作品を何故、作っているのかということなのです。私たちにどうして作品って一体何なのか？ まあ、それを「シミュレーション(simulation)」という言葉で捉えてみたらどうだろうか、ということになります。

シミュレーションといっても、ある一つの風景とか世界の表象や再現ではなく、むしろ観客がその中に入ってそこで体験できるもの、一つの作品空間という世界の中に入り、歩き回ったり、覗き込んだり、立ち止まって考えたり、そういう体験を含めたシミュレーションとして考えられないかということなのです。

コンピュータのシミュレーション、色々あると思いますが、例えば「シムシティ」でしたか、シミュレーション・ゲームがあったと思うんですけど、そういうものに似ているのかもしれません。

あるいは、人工生命シミュレーション・プログラム。個々のユニット自体がその遺伝的アルゴリズムに似たプログラムを持っていて、それがどう成長していくかはランダムに決定されていく。ある時にはすべてが絶滅してしまうし、ある時

には奇妙な形を取りながら、どんどん繁殖していく。何かそういうシミュレーション・プログラムとして、私たちの作品を捉えられるように思うのです。

そのようなシミュレーション・プログラムとして作品を作り上げ、その中へ私たち作者も一人の観客として入っていき、考え、それからまた次の問題やテーマがそこから派生していく。で、また次の作品を作っていく。何かそのような動き、スタンスで作品を作ってきたような気がします。

テクノロジーとアート

このシンポジウムは「リアリティの変容」というタイトルで、現代の電子メディア社会、情報社会における私達のリアリティ、現実感の変容というのがテーマなのですが、私たちの作品も九一年あたりから、コンピュータ、センサー等を使って観客の動きに反応するような装置を作ってきました。映像をも含めた一つのテクノロジーの発達やパーソナル化とともに作品を作ってきたといえます。

それで、私たちの考えるテクノロジーというものと、それからアートというもの、その違いといますか、そのあたりを少し話せたらと思います。

作品作りに関しては、テクノロジーに対する技術的な興味、つまり、作る上での道具として新しい技術を貪欲に取り込んでいきたいという思いはあります。

また、テクノロジーが、今までの人の身体性とか感覚とか

いったものを変容していくという問題への興味もあります。それはある時は「感覚の拡張」というかたちでオプティミスティックに語られたり、あるいは、扇情的、暴力的なゲームに入り込んでいることが、犯罪や暴力を誘発しているのではないかなどと、かなり否定的に捉えられたりしています。様々な捉え方はあると思うのですが、少なくとも、私たちの身体性とか感覚とかいったものが変わり得る、あるいは違うものになっていく可能性がある、ということは、肯定的に考えてもいいのではないかと思います。

最近VR技術という言葉がよく使われています。つい先日「ヴァーチャル・リアリティ (virtual reality)」は、日本語では「仮想現実感」と訳されたりします。その訳し方に対して「ヴァーチャル」というのは、仮想的という意味ではなく、実質的という意味である」と問題性を発している方もおられますが、それはさておいて、仮想現実感、一つの仮想的な環境の中に一つの現実に近いものを作り上げていく、そこに観客、人が没入していく、そういう空間ですね。そういうヴァーチャル・リアリティに関わる技術をヴァーチャル・リアリティ技術と言っただけけれど、それとインスタレーション、私たちのインスタレーションとは、考え方において、かなり近いところがあるのではないかと思います。

ある本で、ヴァーチャル・リアリティに対して、三つの定義が挙げられています。

まず一つは、「プレゼンス (presence) : 存在」、まずどこか

に空間があるということです。その空間の中に身体が存在する感覚を与えること。

二つ目は、空間との「インタラクション」(interaction) …相互作用、身体と空間が相互に作用しあうことです。例えば体が動いたときに見えるものが変化していく、あるいは音の空間が変化していく。いろんな変化の仕方はあるのですが、身体と空間とがある一種の関数的な関係をもって相互作用していく。それは、ある仮想的な空間を現実として受け止める、とても重要な要素だと思つのですが、そういうインタラクション。

三つ目は、「オートノミー」(autonomy)：自律性。その空間に入る以前に空間が存在している、自律的に存在しているという、そういう意味合いですね。例えばその空間に、私がいなくても重力があつて、高いところの物が落ちていくとか、何か変化しているという感覚を与えるような空間。

この三つをヴァーチャル・リアリティの定義として挙げておられる方がいらつしやるのですが、この三つの考え方は、私たちの作ってきたインスタレーションの考え方ととても似ているように思われます。ヴァーチャル・リアリティは、自分たちの作品、作品形態を考える上で重要な示唆を含んでいます。ただ、VR技術と、それからメディア・アート、私たちの作品を含めてのアート作品ですね、それとは根本的な差があるようにも思えます。

それはどういふことかという点、作品、あるいはVRなら

表現内容になるんでしょうが、それと観客との「距離」の問題の差だと思つてます。VRの空間、VR技術においては基本的に没入感が重要で、観客との距離をできるだけ無くするという方向を志向しています。それに対してアート作品、あるいは私たちの作品においては、作品と観客の距離、「隔たり」としての距離が重要であると思われまふ。それは、没入だけでなく、離脱もしていくといった距離です。

その距離というのも固定的ではない。ある意味では作品に対して観客の距離感というものは、伸び縮みするゴム紐のように多様に変化していく。これまでに見ていたいただいた私たちの作品でも、例えばミニチュアを使った「アクタイオンの夢」のような作品では、観客はミニチュアを見るように作品を俯瞰するようなポジションに立ったり、あるいは作品の中のある登場人物として内部から作品を体験したり、それらの位置を交互に移動していくような気がします。

それを別な観点からいえば、VR技術においては、メディアというものをできるだけシームレス(seamless)にしているという動きがあるような気がします。シームっていうのは縫い目ですから、シームレス、縫い目がないというのは、要するに素材の継ぎ目が見えない。メディア自体を見えなくさせることによって、没入感を生み出していくということです。没入させるためには、縫い目が見えてはいけません。

例えば三次元の仮想空間だと、その三次元空間を生成している技術を見せるのではなく、その中の世界ですね、その世界に入っていくことを重視していく。できるだけ技術やメデ

イア（媒体）はシームレスに、見えなくさせる。ところがアートの場合は、私たちの作品の場合はそうではなく、メディア自体を見せる。それは直接的ではないにして、表現内容に随伴させて、メディア性そのもの、メディア的な要素というものを逆に観客に見せるということがあるように思います。

遠隔通信を使った面白い装置の話の聞いたことがあります。それはどんな装置かというところ、ある地域とそこから遠く離れたある地域とにそれぞれスクリーンが張られ、互いの場所の画像を遠隔通信でリアルタイムに送り合っている。ところが画像だけ送られて音声は送られていない、とそんな装置です。最初、そこに来た人たちは、何が映っているんだろつかと思っっているのですが、スクリーンに映っている人たちが手を振ったりしているのに気付きます。何だろう、と。そのうち、もしかしたらこれは遠い場所を映しているのかもしれないと感じて、交信をし始めるわけなんです、音声がなければ手振りをするしかない。ある人は地図を持ってきて、今いる場所はどこだとかね、示しあったりするわけですね。その話はとても面白いと思いました。遠隔授業とか遠隔コミュニケーションとかいうと、つい何かすでに理想的なコミュニケーションというものが前提とされてしまった上で、何をどう伝え合うとか、どういうシステムを使っていくかっていう話になるんですけども、この場合、音声が切られることにより、逆にコミュニケーションの発生の現場が現れてくる。コミュニケーションをする前提自体が作られていく。

もしかしたらコミュニケーションというのは、このように

してコミュニケーション自体を作っていくこと、そのこと自体を「コミュニケーション」として捉え直さなくてはならないのかもしれない。ダイナミックに関わり合いが、コミュニケーションの現場が生まれてくること…。

きっとそれはすべての情報を見せたり、多用するのではなく、どこかを欠如させたり、省略したり、削除したり、敢えてそういう手段を用いることで、逆にそのコミュニケーションの現場を、生成の現場として、浮かび上がらせるのだと思います。それはとても重要なことのような気がします。

メディアというものをシームレスといいますが、アンチ・シームレスにしていき、その手触り感というのは、その物質感を踏まえた上でどこかを削除したり強調したりする。そついうところに繋がるかと思うのです。

ちょっと話は飛びましたけれども、一つには観客と作品との距離、距離感というものがVRにおける距離感と、どういう差異を持っているのかという問題、それからメディアの透明性、不透明性という問題、そのあたりから、また次の議論に繋がればと思います。

（この講演は、一見、遠隔通信をイメージさせるように、モニター画像を通じて話すという形式をとって行われました。）