

メタテーゼ

本論においてすべての画像は鏡像のように左右逆に示されている。この逆転の目的は画像をその源と区別することにある。上下さかさまの画像は私が撮影したものではないことを示す。横倒しの画像は配置上の理由によるものである。



「水漏れ」2003年10月, A0, ジュネーヴ
(乾いた漏水の下にある包装された見知らぬ物体)
オフィシャルには私の名義となっているが、友人たちが私のコンセプトを実現させたのがこの作品である。私はこの作品をただこの写真によって知るのみである。

ここに、このテキストをフランス語に翻訳してくれた岡崎宏樹氏への感謝を記しておきたい。

序

この博士論文は、私の研究を年代記述のうちにはなく、論理的秩序のうちには描き出すものであり、作品の機能を説明するための鍵を示すものだ。こうして3つの平行した物語(テーマ、オブジェ、3Dイメージ)がひとつの作品において出会うことになる。このように作品の上空を飛行してきたねらいは、これまでの作品を紹介することにはなく、それらの相互関係や動機づけの構造を理解することにある。

I

基礎研究

1. この研究にいたるまでの個人史

文化研究のために日本に来るということは類縁性の問題である。中国、韓国、ロシアは日本の隣国であるが、日本にまさる魅力を私に示すことはなかった。私の選択に誤りはなかったが、もしかしたら盲目的な選択だったのかもしれない。興味は類似しているが未知のものから生じる。あるいは関心は人が賞賛するがその真価を理解していないものから生じるものだ。一方、経験は理解の前を通り過ぎてしまう。風呂から上がって、裸同然で浴衣を羽織り、刺身を食べるという体験を私が初めて経験したのは、最初に日本を訪問した12歳のときのことだった。2度目に日本を訪れたときは、島根でみた多目的空間の建物の存在に心を奪われた。2階や階段に立って見下ろした景色は人に独特のゆとりをもたらすものであった。第3の例として、日本では外にいるのに空間内部にいるような印象を受けたということをおきたい。この感覚は、歩道のうえを行き交う群集（駅のホールをうごめく群集と同じ）から生じたのかもしれないし、建物のタイルの床を光らせた、夜のわか雨の後に感じた、高い湿気の圧迫感（それはサウナ風呂の部屋に似た感覚である）から生じたのかもしれない。日本に対する私の関心は、主として禅を論じた幾多の書物を読むことでいっそう強められた。禅に対する特別な関心は、ユージェン・ヘリゲル『*Zen in der Kunst des Bogenschiessens*』（1948年）の仏語訳を読むことでもたらされたものだ。それ以前より私は、靈感——日本語でいう「悟り」——の観念に興味があった。フランス語の *illumination* や英語の *enlightenment* という言葉は、私がある夜のディスコで経験したような強いめまいの感覚すなわち光線による幻覚体験と、しばしば光のイメージによって表現される全世界の理解すなわち覚醒の観念のあいだを橋渡しするものである。この経験は、私が初めて光を使って行なったインスタレーションの発想の源泉である——通し番号1。



13, 1992 - 17, 1994, ジュネーヴ

これら一連のインスタレーションは、観客の方向を向いた強力なプロジェクターを使ったものであったが、振り返ってみると、これは修士論文で主題とした聖セバスチアンの問題へと立ち返るものであったといえる。ある伝説によれば、このキリスト教徒のローマ兵士は矢で射られて殉教したとされる。この論文の基礎研究は、聖者たちの表象を比較検討することによって、矢の形態（位置）を分析することにあつた。この研究の道すがら、私は弓道と禅をあつかうヘリゲルの本に出くわしたのである。ただし、日本の弓道と禅の関係はかなり人為的なもの、あるいは最近のものだと付記しておく必要があるかもしれない。私はここで、山田将治の「神話としての弓と禅」（1999年、アール・ハルトマン訳）の説に基づいて論じている。解釈の間違いのせいでうまれた言語の壁は、むしろ禅への興味を掻き立てたのかもしれない。人生においてしばしば直面する微妙な状況から思うに、過ちは不可避である。あらゆる存在は、何らかの投射ないし投影における犠牲となるのを避けることは困難である。



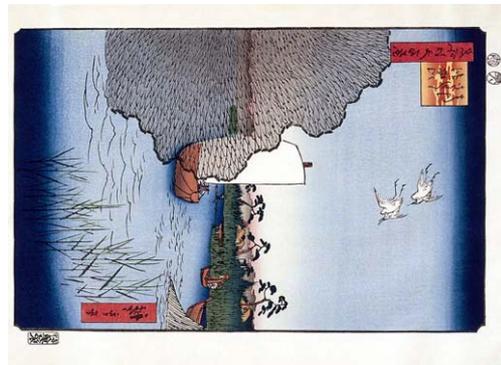
蜘蛛の巣の後ろに雲が見える。前には黒沢明監督の映画『蜘蛛巣城』の画像がある。

私が日本に来て勉強したいと思ったのは、あらゆる領域を融合した全般的な日本の美学について研究したかったからである。矢の配置を方向づける原理を偶然にでも見いだしたいと願っていた、聖セバスチアンの研究のときのように、私は美学的事象の背後にあるは

ずの論理を見いだしたいと考えていた。「幽玄」「渋い」「脱欲」「此処」「侘び」「寂び」「あはれ」等の語句は、日本的な美学秩序の経験を（かなり複雑なやりかたで）指示していると私は考えていた。時空間にかんするものとしては、「間」が最も重要であると思われた。互いに結合しあうこれらの語の背後にあるのは、本質的には仏教的ないし神道的な諸信念の交じわるところから発展した、ひとつの全体的な世界知覚の方法であろうと私は考えていた。

その探求が、私の理解を超えながら私を取り囲んでいる主題となった。それは私を豊かにするとともに、いつまでも圧迫しつづける問いである。当然にも、私は、並外れて魅了し、ただ満足のいく答えが返ってくるのを求める、この問いへと接近したいと思った。私はこの問いに一種の「無」によって答えようと考えている。無はしばしば網の目のような空隙として誤って表象されるがあるが、実際は、無は網自体を覆っている。網は、縄がつくりあげた形態にすぎないし、縄もまた幾本もの糸で編まれたものである。無という主題は多元的であり、示されてはじめて気づくような形態で、日本文化のあちこちに偏在している。私はこれを、一つの極から反対の極への移行という、きわめてラディカルかつ簡便なやりかたで定義しておこう。

垂直の位置から水平の位置への移行、直線から曲線への移行。形式的スタイルと非形式的スタイルのあいだの選択、および半形式という可能性。肯定と否定のあいだに残された自由は、応答のあいまいさではあるが、そこには創造性の発動する余地が残されている。



利根川ばらばらまつ、『名所江戸百景』（安藤広重画）

2. 網タイトル

3年前に博士論文の研究計画を決めようとしていたとき、私は「巢の糸の間」という題名を思いついた。このタイトルは、日本文化、3D制作、Webという3つの関心軸のうえに広げられたメタファーの網だといえる。この博士論文のタイトルが、フランス語、英語、日本語の3種類の言語のうえで成り立っていること、また各言語によるタイトルが、相補的ではあれ、それぞれ固有の視座をもつことを示しておく必要がある。日本語の題名は

最も自然なものであるが、一方、他の2つはインターネット (Web, Toile) を直接的に連想させる語を含んでいる。複合体、構造、ネット、フィルターにかんする同一の観念を示しているようにも見えるけれども、この語のうちにこそ本質的な差異が存することにも注意しておかなければならない。巢の観念は、家 (建築ないし家庭) や再生産の観念につらなり、また他の生物や虫 (鳥や雀蜂など) が占有する場所という意味でもある。日本語の題名にある「糸」の語はどちらかといえば「蜘蛛の巣」を示唆するものだ。私は、あるいは「網」ないし「井」という語 (LEM_EL) を選択することも可能だったかもしれないが、巢の観念がより正確であり、最も広い意味範囲を示すにはこの語を用いるのがよいと考えた。

フランス語の題名は **Entre les fils d'une toile** である。これは蜘蛛の巣/ウェブを連想させるとともに、網状組織を連想させる。後者は、服 (保護するもの)、スクリーン (映写)、画布 (絵画)、カーテン (これは古い用法である) といった形態を指示する点で私には非常に興味深く思われた。

英語の題名は **In between the threads of a web** であり、インターネット上のウェブという網状組織の意味に最も近接している。というのも、**web** という語は、HTTP (プロトコル) の伝達形式に基づく **World Wide Web (www)** を媒介としたインターネットの共同使用に結びついているからである。

ウェブのための計画は、仮想空間に造形的即興として写真を配置することから始められた。それは、ひとつの資料 (インタラクティブ・3Dアニメーション) のうちに、10枚の写真を使ったインスタレーションを表現するというものであった。研究の途中で、計画は変更され、当初ウェブ公開を予定していた部分は脇に置いておくことに決めた。このように決めたのは、技術的な問題 (ずいぶん後になって見つかった3Dソフトウェアのバグ等) にともなう時間的課題を考慮してのことであった。もっとも、このことは情報伝播のモードに結びついた諸課題に取り組むにあたっての大きな妨げとはならなかった。私がウェブに関心を持っているのは、いかなる端末からでも、いかなる場所、時間でも、ひとつの資料を調べることが (理論的には) 可能であるように、これがグローバルな価値を有しているからであり、にもかかわらず、その全体的な外観を確かめることがきわめて困難だからである。情報をデコードするコンピューター次第で、色・大きさ・配置・速度といった諸要素は制御しがたいかたちで変化する。媒体の特性と戯れることも興味深い。無数の端末を携えたワールド・ワイド・ウェブは、何百万というウェブ・サイトを収容し、そのコードをコピーする要求に応じてこれを再生産し続ける、一種の巨大な「巣」なのである。最終的に研究計画は、プロジェクターを用いた造形的即興となり、それゆえ、ウェブを直接使ったものとはならなかったが、蜘蛛の巣という最初のメタファーは明確なかたちで残されることになった。一方、ウェブというメタファーは、接続の不平等性を表わそうとする、蝶結びのメタファー (英語では「蝶ネクタイ理論」) となるだろう (WEB_3)。このメタファーはまた別のアナロジーを喚起するが、しかし、それらも結局は私たちがさまざまな存在形態として思い浮かべる、あの蜘蛛の巣のメタファーに再び結びつくものだ。英語の用法に関していえば、ロビン・ハマンがある論考のなかで書いているように、インター

ネットはドゥルーズとガタリが主張する「リゾーム・モデル」に比することができるだろう (Web_4)。リゾーム・モデルがとりわけ興味深いのは、それが非一階層的に機能し、脱中心化するものだからであり、こうした特性は私の即興作品のうちにも見いださうるものである。いずれにせよ、アナロジーにはおのずと限界があり、どこにその限界があるのかを知るのはよいことである (メタファーは反対に、私たちに想像力の余地を残す点で、最大の自由を享受するものである)。

題名が導く2つの極において見いだされるのは絶対的な無である。蜘蛛の不在と巣糸のすきまの空虚。日本語タイトルに蜘蛛という語がないのは、糸をみれば蜘蛛の存在がわかるという論法で正当化されるのかもしれないが、私はむしろ巣という語を最大限に開いたままにしておきたいと思うのだ。無は、それ自体、ひとつの仮説でしかない。無はすぐさま埋めつくされるものだから、潜在性こそがその本質なのである。糸の間にあるのは、開かれた問いであり、その応えは状況に応じて姿を変えるであろう。

3. テーマ網

3.1 斜線

研究生として奨学金 (2001-2003) を受けて研究した後、私の関心の総体は斜線という言葉に集約されるようになった。ここでいう斜線とは、広い意味において、斜めに傾いた現象をさす。斜線は、日々観察される諸事象、文化をみるための知識、私の美学的な好みといったすべてを、ひとつのイメージのうちに収めるものだ。垂直に配置されていない事物が有する重要な特徴について私が初めて意識したのは、ある長い国道を歩いていたことだった。その国道の両側には、建物が並んでいたが、それらは道路に沿うのではなく、斜め向きの方向に建てられていたのである。向きが斜めにずれているのは、日差しの向きや土地の狭さによる制限が理由であって、美学的な理由によるものではなかったと思われるが、しかしながら、それらは強烈な存在性を示していたのである。この例でいうと、斜線は、建物それ自体に現れているのではなく、環境との関係性に応じて立ち現れている (道路に対する非並行性)。

別の事例では、斜線は建物の形それ自体に直接的に表出している。日本では日照権が定められており、これが太陽光線の入る角度に応じて建物の高さを制限している。その目的は周囲一帯の日照を尊重することにある。側面を斜めにカットした奇妙な構造の建物を見かけることがあるが、その理由はおそらくこの法律によって説明されるはずだ。制限というものはスタイルのなかで変形を被る。純粹に美学的な観点から斜めにカットした形態を取り入れた建物も存在している。斜めに切り取られた角度は、私に美学的な戦争を連想させる。それは、標的に向けられた砲弾をそらそうとするトーチカ (防御陣地) であり、鋭い角度でレーダーを避けて飛ぶ新型爆撃機であり、あるいはまさに廃墟そのもののよう

もみえる。



斜線は切断の結果でもある。日本の新年には、松の苗木と竹で作られた門松を目にする
が、斜めに切られた竹からは空洞がのぞいている。素材の構造に合わせたほうが切りやす
いから、という理由で斜めに切られていることもある（フランス語では「涙は優しさにし
みこむ」という）。この種の例としては刺身の切り方を思いうかべるとよいだろう。ただし、
この場合は、技術上の理由が料理の美学へと影響を与えている。逆の場合もある。松の枝
をジグザグに刈り込む理由はすぐれて美学的である。

自然の要素を切りとるということは、一般に、文化の痕跡として解釈しうる。自然の要
素はふさわしいかたちに変形させられ、刃でなめらかに切られた跡は、自然そのままの素
材とは鋭い対照をなす。こうした対照は、素材の色や形を大きく変化させることによって
もうみだしうる。切断は内部と外部の通路を創造するが、斜めに切ると切断をいっそう強
調することができる。切断は終わりを徴づけるものだ。ちゃんばら映画の「切れ」とい
う命令は相手を刀で切り殺すことを意味するが、刀はスクリーンを斜めに横切って振り下ろ
される。掟に従わず、まっすぐに歩まぬならず者には死が定められているのである。



斜線はさまざまなタイプの芸術的アレンジメントのうちに認められる。生花の場合、対
称的な「立花（たてばな）」の様式をもとに、「立花（りっか）」とよばれる様式がつくられ
たが、その作品は非対称的であり、観念的な起源においては、仏教的世界観の中心に位置

する伝説上の山「須弥山」を象徴的に表わすものであった。ここから発展した「生花（し
ょうか）」の様式では、通常3本の枝を組み合わせて非対称的な三角形をつくる（JAN,
ikebana）。これは中国でいう「天・地・人」の3項を参照するものである（Web_5）。

この3項は、垂直・斜め・水平の3つの力にしたがって造られた、庭園の石の様式にも
同様に見いだされる。王者の形とされるこの3つの力の原理は、石だけでなく樹木を補い
加えることでより効果的に表現される場合もある（SLA, p.97）。「須弥山」がしばしば垂直
よりやや傾いた石によって表象されていることは興味深い（OHA, p.21）。その傾きは男根を
表わすようにもみえる。その力は眠っているのか起きているのか定めがたい。斜線は2つ
の状態のあいだの運動であるのだ。



交差する2つの斜線は、障害や間違いを表わす。あるいは、直線の集合のなかに1本の
斜線が認められるやいなや、単調さを打ち破ってそこに生命の動きが創られたと私たちは
感じる。浮世絵をみれば、風が吹いていることを示唆する雨のラインが、斜線で描かれて
いることがわかる。それが示すのは混乱状態とも生成状態ともいえる。色彩のグラデー
ションのなかにも、可視的なものから不可視のものへと横切る斜線を見いだすことができ
よう。正面から向き合わず、例えば、ちらっと斜めにまなざしを送るような人間関係のうち
にも、私は斜線が描かれているように感じる。斜線は間接性の表現であり、屈折と反射に
よって世界の一部を遅らせ、ゆるやかなものにし、その両義性によってパラドックスを呼
びこむのである。



紙で贈り物を斜めにくるむ、日本の包装技術を目にするときも、私はうむことなく斜線を発見する。斜線はひび割れであり、開かれである。斜線がうみだすものによって、残りのももまた強められる。



斜めの力が対峙することで均衡が生まれる。それは規則に必要な例外であるのだ。斜線とは、ただ斜めに傾いていることを意味するのではない。たとえ斜線を定義する基準が「傾いていること」であるとしても、斜線の本質を表示するには、平行状態を避けて固有の角度を見いださなければならない。例えば、直角や45度といった角度は避けたほうが、斜線はみずからの新鮮さを保つことができるだろう。



3.2 「乱斜」模様



乱れ垣 — 吹寄せ袖垣

斜線は孤高の英雄のようにつねに単独であるわけではない。人は事物の構成のなかに斜線を見いだすが、その複雑さは図像によって多少異なる。それゆえ、斜線はその抽象性と反復性によってひとつのモチーフを表わすことにもなる。昨今流行の模様には、私の知る斜線のモチーフ群に正確に対応するものはみつからなかった。伝統的な竹の柵を例にあげると、その構成は「乱れ」とか「吹きよせ」の形状に近い。「網干」模様もこれに似ているが、糸の網目があまりに規則正しく作られているものが多い。一方の「乱れ」は、斜線だけを使ったものではないから、むしろ非一秩序をうみだす手法とでもいうべきだろう。私は斜線の存在をより正確に指し示すものとして「乱斜」という造語をつくった。これは図柄に用いられた模様だけを意味するものではない。乱斜模様は、物質化しようとする、竹林のイメージに結びつきやすいものとなる。乱斜模様をおくことで、内部と外部の空間感覚が強められるだろう。

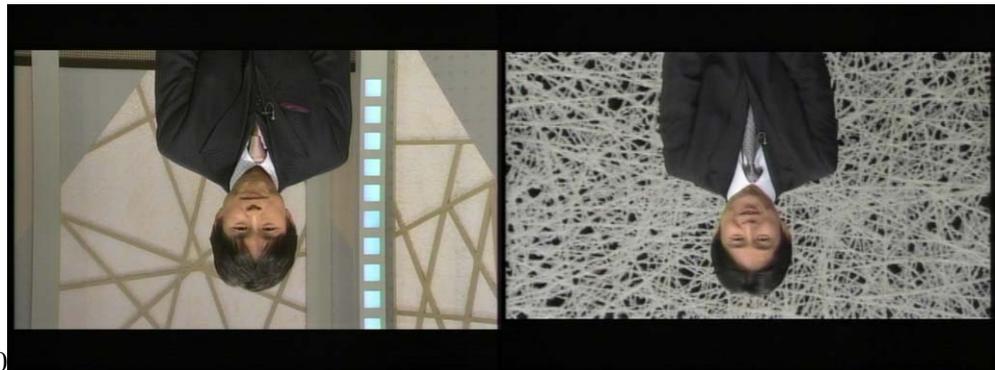


斜線をどのような角度で用いるかによって、激しさや穏やかさの効果が生まれ、これが秩序ないし無秩序のイメージを喚起することになる。



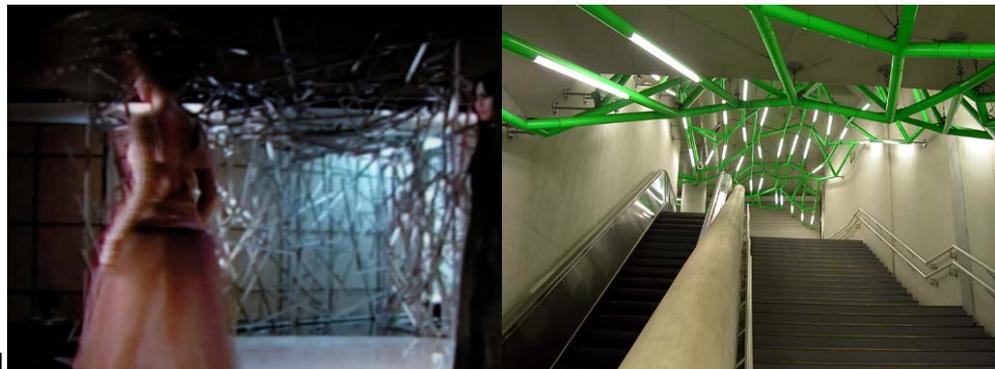
9

乱斜模様における輪郭の太さ、配置、線の密度しだいでは、人は竹林よりむしろ蜘蛛の巣を連想するかもしれない。その使われ方はさまざまであるが、人が乱斜模様をみるとき、まったく人工的な環境のなかにも、野生的な自然の調べが背景に鳴り響いているのを感じるだろう。テレビ・スタジオの環境は念入りにコントロールされているが、乱斜模様が置かれていると、私たちは壁の後ろや画面の外には実は自然が広がっているのではないかと無意識に想像する。舞台装置のせいでこうした連想がうまれているとき、私たちはいつしかカオスの源泉へと向かう出発点へ引き寄せられているのである。



10

乱斜模様は、つくりようによっては、生き物が出てくる巣に似た外観を呈する。それは、明らかに、想像上の自然、あるいは交通や情報のネットワークのメタファーである。



11

私はここで乱斜模様に2つの型を区別しておきたい。ひとつは線が途中で途切れるひび割れ模様であり、もう一つは線がまっすぐ延びている枝模様である。ある場合に、斜線は別の斜線に出会うところで途切れ、それらは同一平面に置かれているように見える。別の場合では、斜線は背景ないし前景としてまっすぐ伸びており、ここから深さの観念が伝わってくる。壁や板ガラスのひび割れの場合、線は途中で途切れている。それはあたかも根から出た竹の茎が空間を押し続けているかのように見える。



これら2つの極のハイブリッドなバリエーションが存在することは確かである。ある事例では、まるで方眼紙か何かの上にグレーの鉛筆で書いたデザインのように大変繊細な形をしており、黒い背景の前では悲劇的で喜劇的に見える。乱斜模様の本質は、まさしく、2つの次元のあいだで戯れる、その雑種性のうちに存するのだと私は考える。

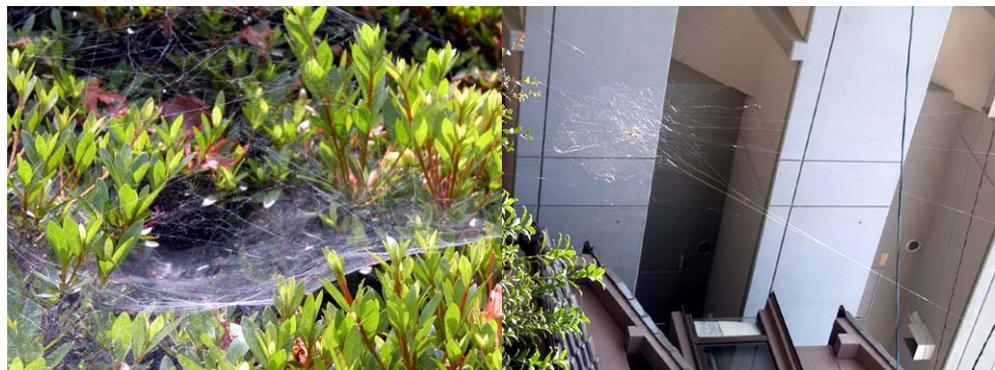


3.3 糸

私たちが古典的な軌道タイプの蜘蛛の巣に惹きつけられるのは、そこに幾何学的な規則性があるからだろう。糸と糸のあいだには作られているのは、自然な円形ではなく、角張った形であるが、それは人間の建築同様に（蜘蛛の場合は本能的に）計画的につくられたものである。だが、別の種類の巣をみると、そこにまったく規則性がなく、これにもまた驚かされるだろう。



私が研究のタイトに「巣」を入れるきっかけとなったのは、道路の電線まで延びた3メートルもある蜘蛛の巣であった。これは女郎蜘蛛の巣であったが、その軌道状の糸は別の不規則な巣によって包まれていた。この蜘蛛は2種類の巣を組み合わせ、いわば2次元に3次元の構造を付け加えたような複雑な巣を作っていた。3次元型の巣は捕食動物（雀蜂や鳥など）から身を守るシステムとして発達したと思われる（Web_6）。別の蜘蛛の場合、3次元構造は虫の飛行をさえぎるために使われており、これによって虫は平面型の巣へと落ちて、蜘蛛に捕らえられることになる。



別の巣の場合、糸は空中に張られるのではなく、配線のように星状になっており、外側の部分はただ（中央に蜘蛛が）存在するという標識としてのみ機能しているようにも見える。ドーム型、トンネル型、漏斗型、扇型といったタイプがある一方で、1本の糸でしかないタイプも存在する（Web_7）。一般に蜘蛛は巣を食べることで再利用するが、これは糸に貴重なプロテインが含まれているからであろう。



捕食のためのいくぶん粘着質の糸や、蜘蛛がそれを伝って逃げることができる堅固な糸があるなかで、スタビリメンタム *stabilimentum* と名づけられた白い糸が存在する。この糸については多くの仮説が立てられている。糸の張り具合を調整して感度を上げ下げするものだという説、カムフラージュだという説。あるいはうっかり巣を壊してしまう鳥たちに対して、巣の存在を警告するものだという説もある。なかでも、紫外線を反射して虫たちをおびきよせるという説は有力である (Web_8)。スタビリメンタムの形は蜘蛛の年齢におうじて変化し、彼らは年を取るにつれてしだいにこれを使わないようになるとされる (Web_8)。



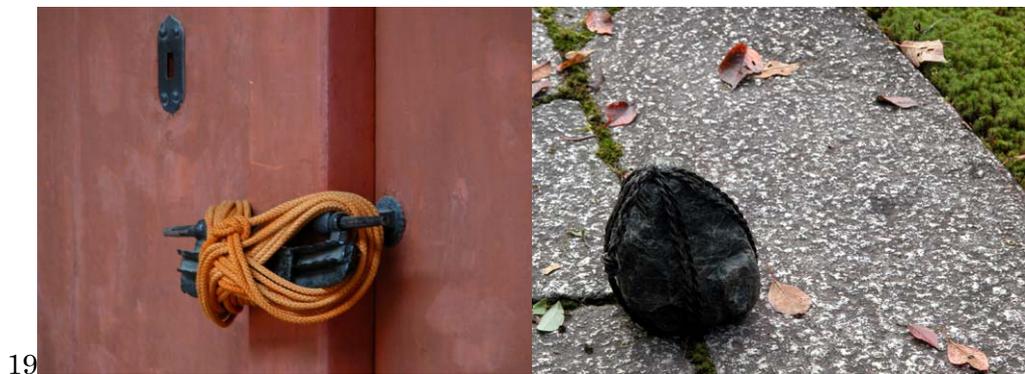
3.4 縄

縄とは、フランス語で髪の毛を意味する「人間の糸」のことではない（とはいえ、かつては髪から縄を作ったこともあったが）。縄とは人間が人工的に作り出した糸の束のことである。「蜘蛛の糸をもとにして、山羊の乳から作った」非常に丈夫な糸の広告を目にしたことがある (Web_9)。日本では、通路を実際にふさぐための頑丈な縄が必要だとは考えられておらず、ふさぐには縄を示すだけでよいとされている。白い細紐や藁で「しめ縄」を作ってつるした方が、禁止をより明確に示すことができるのである。この簡素な縄は壁として機能する。しめ縄についての詳しい記述はすでに古事記に見られる。それは岩戸に隠れ

てしまった日の神・天照大神の神聖性を十全に示すものであった (Web_10, p.65)。縄は境界を徴づけ、距離を生み出す。「かつて神への敬意は、一般に、事物で取り囲むことで表わされた。神々は「しめ縄」と呼ばれるタブーの藁縄を伝って降り立つと考えられた。「しめ縄」は神を包みこむとともに、人々に神の存在を警告する働きをした」 (Web_11, p. 2)。



縄はテキストのように事物や意志の一面を強調する。「止め石」の場合、文化を帯びた縄の存在によって、石は偶然そこに転がっているのではないことが明示されている。これによって石は「人工物」となる。事物を切断するのと同様に、縄を張ることは文化の徴である。「しめ縄、標縄という語において、「しめ」は占有物、領域、土地の境界を意味する」 (NIT, p. 96)。縄はあらゆる種類の閉域に見られるものであり、しばしば斜めに結ばれている。



砂利で覆われた敷地に車を駐車できる境界を示すために縄が用いられることもある。取り扱いたいやすいため、縄は一時的なインスタレーションなど、さまざまな用途に使われる。縄は単なる記しではないのだ。



20

縄はどんなかたちにもなる。身体の曲線をとらえて、その地上的魅力を示す。二つの物体のあいだで引っ張られると直線に近づくが、本質的には曲線である。縄で結ばれた4本の柱は、囲われた空間のイメージをつくりだしながら、空に向かって開かれている。



21

完全な閉域のイメージをつくろうとすれば、囲いの上をジグザグに覆う縄を加える必要がある。縄の線を幾何学的に張ると、不在の場所や空き地であることが示される。



22

日常的には、縄は物を固定したり、手の届かない物につないでおいたりするときに使われる。きつく張ると2つの場所や事物のあいだの橋になり、近道として利用することもできる。



23

人は縄の示す一つの方向へとこれを引っ張る。縄は服従し、法に従う。縄は群集を方向づけ、法から外れることを阻止する。また、芸術において縄は変形し、愛や憎しみを表現するものとなる。

3.5 網

網はフィルターである。網は真の意味で事物を分離することなく、縄に付与されているほどの象徴的な価値を帯びるものではない。網は分離せず、かといって何かと何かをつなぐものでもない。網は私たちを保護する。網は何かが出て行ったり、入ってきたり、到来するのを妨げる。その目的はかならずしも魚網のように何かを捕らえることにあるのではない。逆に、網によって「私たちの」魚を捕獲者から保護することもできる。それは国境や未開の境界を徴づけることもある。



24

清潔さと不潔さの境界、私的空間と公的空間の境界。外国との国境は、ひたすらその意味を主張するか、ときにその意味を失うかである。



許可されたものと禁止されたものの境界、有料と無料の境界。網はある者には安全を、他の者には危険をもたらす。



3.6 窓ガラス

窓ガラスは、その両側の物理的境界を明確に示す。それは光線しか透過させず、本来的に言えば、窓ガラスをとおして見えるものはもはや実在と同じではない。窓ガラスに映るイメージは黎明期の写真にも透明な痕跡を残している。蜘蛛の巣も窓ガラスも一定の条件（照明、見る角度、汚れ具合、欠陥など）のもとでしか本来の姿を現さない。

窓ガラスの危険性は、それが透明であるという点だけでなく、それが反射するという点にある。全速で飛んでいる鳩は、窓ガラスのなかに景色が反射しているのを「見て」しまいがゆえに、窓ガラスに衝突するのである。それは電撃的な出会いであり、人工技術がもたらした事故である。

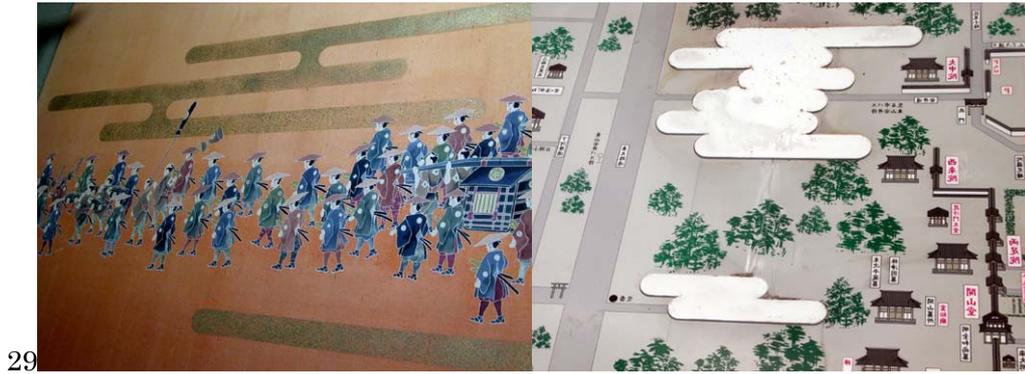


さまざまな対処によって、ガラスの透明性は調整される。それは匿名性をうまく演出したり、最大級の親密さを醸しだしたりする効果がある。それは監視システムの一部である一方で、触れあいの幻想を強めるものでもある。



3.7 雲と霞

霞と窓ガラスはともに障壁となるものであるが、一方は隠すもの、他方は見せるものである。煙、霞、霧、雲は、斜線とジグザグの家族の一員であるが、それらの表象は丸みを帯びており、より女性的で、エロティックである。それらは、まるでカーテンのように、ゆっくりと徐々に移動し、前、後ろあるいは横から視界を取り囲む。それらの平面を重ね合わせることで奥行きが生まれる。



29

興味深いのは、日本の伝統的絵画においては、光景と霞によって表象されるモードに大きな差異があることだ。一方はきわめて象形的であるが、他方はまったく抽象的である。下の絵では場合、霞は輪郭でしか示されておらず、細部は空白である。それは光をあびて実在するというより、不可視の平面となっているように思える。白い雲はエクリチュールの場となり、イメージではなくフレームの一部と化している。霞は両次元的世界を包みこみ、そこから奥行きと質感を投げ返しているようにもみえる。



30

3.8 巢

現代建築において、乱斜模様はさまざまな様式で表現されている。それは建物の外面や構造、あるいは全体の形のなかに書き込まれていることもある。それは建築を脱構築した結果であったり、あるいは単に大きな窓ガラスの印象からもたらされたものであったりする。自然についていえば、枝のない木に巣がないように、乱斜模様のイメージは影のようなものとして存在する。



ある魅力的な建築の場合、建物の側面が透明であったり、風通しがよかったりするせいで、開かれて接近しやすいという印象が与えられる。網をかぶせられ、凍ったように立ちつく別の建物の場合、不安定な秩序のイメージが濃厚である。現代世界はますます互いの結合を深めているように見えるが、実は、結合の間に置かれたイメージ群をとおして出会っているにすぎない。そのような観念をいだきながら、私たちは、これからも長く保存されるであろう、イメージとしての建築に向かい合うことだろう。



II

インスタレーションから造形的即興へ

1. 初期の諸段階

私の作品は本質的に視覚的なものである。それは目の働きに関連し、私たちの眼前に存在するものとして呈示される。ゆえに、私の初期の作品は正面から見据えることを要求するものであった。それはときに観客が恐怖を覚えるほど、まっすぐに訴えかける作品だったといえる。とりわけ目へと差し向けられた作品ではあったが、身体全体にも訴えるものでもあった。目をとおして、観客には触れないままその心へと届けようとしていたのである。

過剰生産が行われている消費社会において、余計なモノをつくることには関心がなかった。電灯をつける時のように、ただスイッチを入れるだけでよい。必要なのは、あなたが事物を、もしくは事物があなたを、可能な限りじっとキュクロプスのように見つめることであった。片目では世界は平面として映り、距離感が失われる。そのとき事物は遠くにあるのか、それとも小さいのかが分からなくなるのだ。



V1, 「携帯掃除機」, 「デスク・ランプ」, 2003年7月, そわかギャラリー, 京都

選ばれる事物は左右対称で、ほっそりしていて、できる限り普通さを欠いたものが好ましい。それは一枚の絵のように目の高さで壁にかけられている。正面から見るとこの事物は「イメージ=オブジェ」となって視界から消えるので、見過ごしてしまいそうになる。この作品はV1シリーズ（Vはベクトル）の一部を成すもので、特定の実現方法というよりはコンセプトを定義するものである。料理包丁や掃除機といった事物も、壁に飾ったり、

取り外したり、使用したり、ふたたび新たな方法で壁に掛けることが可能である。これらの事物は、配置された間暫定的にはあれ、ひとつの作品となるのである。



V1「ナイフ」，私のアパート，ジュネーヴ/V1，「携帯掃除機」，「デスク・ランプ」，
2003年7月，そわかギャラリー，京都

役立つ事物と芸術作品の間に横たわる、不安定な境界線に私は関心をいただいている。たしかに工芸学校と美術学校の違いは存在するわけだが、人はそれを説明するのには作品の使用価値を引き合いに出したりする。2つの極の間に、両方の作品がそれにふさわしい場所を見いだすことができるはずである。ところで、日本ではこの区別が見事なまでにあいまいであるのだ。

誰もが実行可能でありながら、これまで誰もやらなかったような行為を発見すること。事物の見かけを変えるのではなく、私たちが事物へと注いでいるまなざしを変化させることで、事物を変型すること。このようにすると事物は再利用され、ゴミはほとんどでなくなる。再利用の概念は重要である。事物は俳優に似ていて、手に入れる際には、何度も用いることができるよう配慮して選択すべきである。

Vシリーズと平行して、真正面からの電灯を利用したIシリーズを展開した(例えばI3)。そのプレゼンテーションに際して、簡単に展示会場の事前準備を行なった(窓を開放し、水道の蛇口を開き、蛍光灯をつけた)。作品はこの電灯だけだったが、会場も体験の一部であった。以上の事柄に加えて、この作品の本質は正面からむきだしの電灯に向き合うということにあるといえる。



13,1992年 — 17,1994年, ジュネーヴ

その後、さまざまな要素を用いてインスタレーションを展開させたが、作品の関心は各要素の関係性にあった。場所の厳選にもある程度の重きを置いた。Iシリーズの終了後（17のインスタレーションは横を向くと光で目がくらむという革新を取り入れた）、作品の方向転換を行なった。光で目をくらませる代わりに、今度は完全な暗闇に身を沈めるのである。再利用品で組み立てた箱はどこか巣箱に似ており、外形をあいまいにするためにビニールシートで覆った。ここでも、見るものは何もなく、はかなくもただ感じとるべきものが存在するのみであった。これは高さを変えて何度も展示された。スイスからドイツまでの移動させたときはかなり大変で、この作品以来、準備されたものを展示場所へ運搬するタイプのインスタレーションはしばらく行なわなくなった。



「座っている箱」, 1995年, ジュネーヴ — 1996年, Volxheim, ドイツ

2. 即興への移行

訪問者に抑圧的な条件を押しつけるこの段階を経て、よりおだやかで間接的な段階へと進んだ。作品はエネルギーを集中させるのではなく、ゆったりと希薄に分散させるものと

なった。空間と光は分割された。もはや作品の移動はなくなり、使える空間全体を利用し、基本的に周囲から集めた素材をもとに創られるようになった。作品は計画や枠組みがなくてもその場にふさわしいものとなり、最初のインスピレーションと偶然の出会いが創作に使う手段となった。

他のタイプの即興芸術（音楽、演劇など）と区別するために私が「造形的」即興と呼んでいるものはまれにみる「純粋な」即興である。というのも、私は何の素材も持たずに展示の場へと出向くからである。たいていの場合、何度も買わなくてすむように特殊な照明器具と道具は持参する。インスタレーションと即興の差異はあいまいである。一方は技術、作業のジャンルを、他方は作品の方法と精神を定義しており、二つの概念は正反対ではないからだ。フランス語の即興 *improvisation* の語源はラテン語の *improvisus* であり、これは予見できないもの、思いがけないものを意味する。この意味で、フランス語は盲目である、目がくらむといった観念にも通じている。即興とは何が待ち受けているのかわからない空虚に向き合わせるための方法である。それは存在とのつかのまの出会いなのである。

2.1 通常の諸段階

1) 場所と展示時間の限定

場所によって展示時間が限定され、自然光を用いる場合は、それにも大きく影響する。展示時間の長さは、借りたものや傷みやすいものが含まれる場合は特に重要な要素となる。どの場所にも歴史や前歴があるもので参考にすることができる。場所に応じて誰を対象に開くかが決められる。場所には時間的制約があるため、これが許される作品の大きさとジャンルを決定する。

2) 諸要素の集約

最も時間を要するのが、作品本体を形づくる諸要素を探し集めることである。これは偶然に大きく左右される。事物の移動距離が長いと熟考する時間が与えられる。諸要素の選択は作品の美的外見に直接的な影響を及ぼす。

3) 事物の配置

諸要素の配置は、とりわけ、私たちがそれらに付与する意味に影響する。この場合、意味を左右するのは、訪問者の心的空間および周囲の物理的空間においてその要素が何と結合しているか、ということである。事物の場所は空間の形態を定め、その可能な進展を定義づけるだろう。

4) 照明と清掃

照明とは作品の調整である。映像に対するコメントのように、それはディスクルールの

秩序に属し、特別な能力を有する。それは待ち望まれた出会いである。仕上げに行う清掃は素晴らしい贅沢といえる。というのも、これによって作品の最初の外観が決まるからだ。

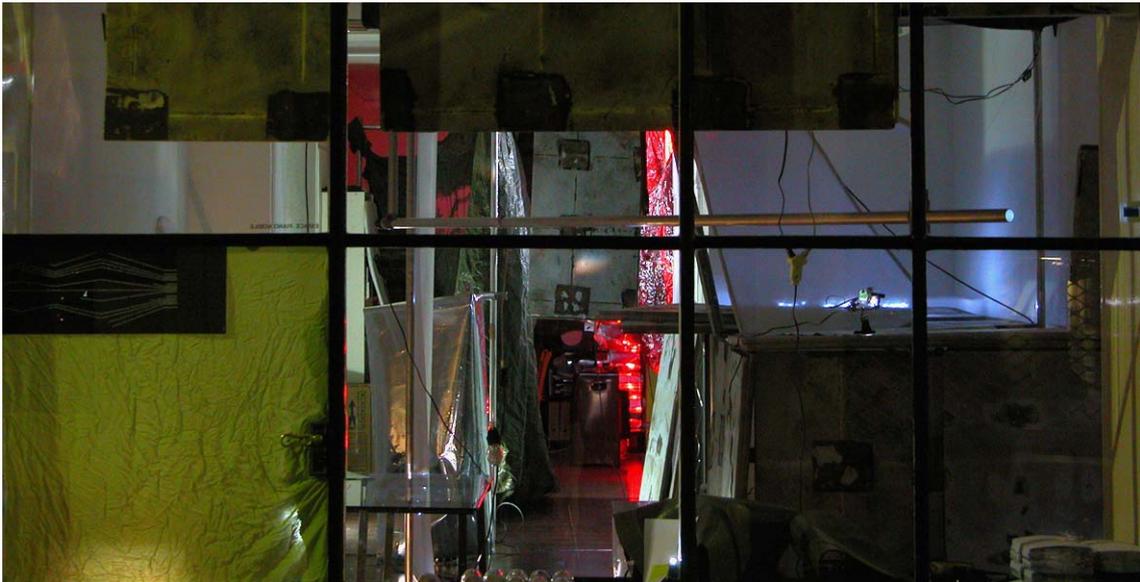
2.2 実現

かつて電気椅子 (17 参照) のようであった私の作品は、いまや、ここにとどまりたいと思わせるような休息と発見の場となった。空虚な空間を充たされた暮らしの場へと転じるための素材を探す必要がでてきた。日常生活を離れ、誰かの留守宅に入りこみ、時間が止まったという印象をもたらすこと、それが目標となった。それを助けてくれるのが暗闇であり、時間は不可欠なものとなった。美学的なものとは新しいものと古いものの混合である。それは荒れ果てた住まいに照らすハイテクの照明を照らすようなものなのだ。



「チェーンソーによる汚れ」, 2003年10月, Galerie Eigen-Art, Stuttgart

会場がつねに開いているわけではないので、観客は風雨にさらされることもある。観客が作品から締め出されたと考えるならば、そこにある一部しか理解しないだろう。だが、ギャラリーはすでに長いショーウィンドーに変わっているのである。遠くに置かれるほど、事物は平たく見えて、見分けがつきにくくなる。ガラスの向こうに離れてあるものは、視覚に対して独特のイメージをもたらすことになるのだ。



「ハイタカ」, 2004年1月, Espace Piano Nobile, ジュネーヴ

家の窓戸が美しいバリケードを作るために借用されている。バリケードは内側には庭をつくりだし、バルコニーから外を俯瞰的に見下ろせないようになっている。風景はバリケードによって丁寧に小刻みに分割される。道も見えなくなる。空間の量は減じられるが、質感は増大する。



「バルコニー」, 2004年5月, Bernasconi 邸, ジュネーヴ

作品はその存在によって場の認識を変える。その力は遠心的であり、私たちの周囲へと拡がり、遠くなるほどに拡散する。作品は諸要素を移動させ、本来の場と暫定的な位置と

の間に斜線を引く。下の作品では、庭に置かれていたオブジェが、空になっていた一階の展示室に運び込まれている。組み合わせどちらの空間にもふさわしくなるよう配慮されている。こうした配慮は日本文化に深く根を下ろしているものである。



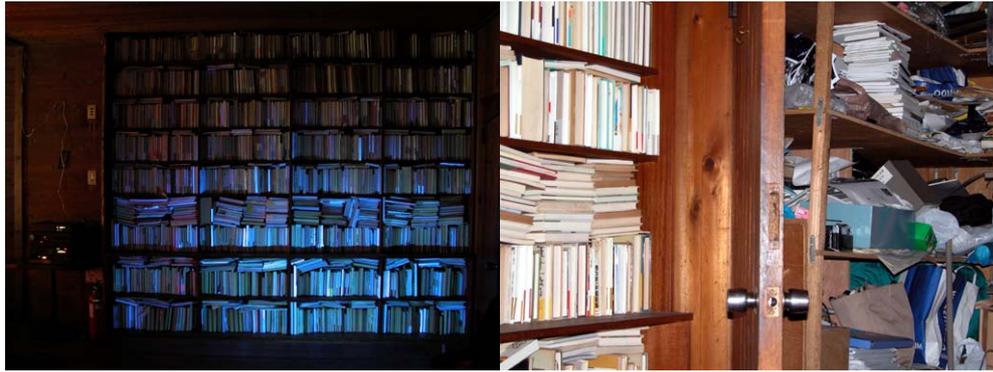
「Wakaawawana」, 2002年10月, Alembert 通り 102 番地, グルノーブル

このジャンルの作品はヨーロッパで実現したものだが、作品のインスタレーションにあてることができる時間と空間が大きく、道に散らばっていた事物がたくさんあった。日本では、展示と展示の合間の時間が短く、借りる空間は有料であり、芸術のための倉庫はまれにしかないの、こうした仕事を実現するのがことのほか困難である。

2.3 配置

作品の本質が物を創ることではなく、物を組み合わせることにあるとき、そこ秩序が問題となるだろう。ここでいう秩序とはかならずしも整列することではなく、むしろ自然に近い理想状態だといえる。秩序はそれ自体が到達すべき目標なのではなく、むしろ無秩序との逆説的なバランスに到達すべきものと考えられる。

展示の場が空虚ではないが、無秩序に思えることがある。落ち着いた雰囲気を作ろうとすれば、整理するのが効果的であるが、それは流れを秩序（事物の使用の理想状態）へと方向づけるものではない。図書館の本を逆さに置くと（背表紙を裏に隠すと）、見つけにくくなる（タイトルが見えなくなる）が、白いページの側が並ぶことで統一感が生まれ、それがあつた種の秩序をかもしだす。これは色のついた背表紙を並べても見いだすことができなかったものだ。この過剰な統一感を抑えるには、紫外線（ブラック・ライト）で、紙の色の違いを強調してもよいだろう。これには多様性を取り戻す効果がある。図書館は閉ざされたように静まっているが存在している。選んだ本が何であるかは予見できなくなる。展示の際には、半開きの扉から散らかった裏部屋に行けるようにし、二つの相対的な無秩序状態を眺めることができるようにした。



「データベース」, 2003年1月, ほんやら堂, 京都

これらの発見は無計画的なふるまいや、私が注意してとらえた小さな事故からうまれた結果である。定義するならば、事物には通常の位置、異常な位置、望ましい位置という3つの位置がある。この諸段階は、場所、高さ、方向性、照度といった他の特性にも当てはまる。正常な位置と異常な位置は多数あるが、望ましい位置は、二つの状態の間の運動を含むため、選択としてはひとつしかない。望ましい位置の選択は、得ようとする効果と（規則をうみだす）環境次第であろう。

協定（アレンジメント）は、事物の最初の状態を保全し、傷跡を最小限に食い止めようとする、安全な暫定的適応の方法である。それは相手に対する敬意によって、一撃よりは起伏を、排除よりは適合を選ぶ。無数の要素で構成された環境においては、諸要素が相互依存することになるから、ひとつのふるまいが他のふるまいを打ち消すこともある。諸要素の関係は距離次第だが、この距離は無限に拡張することができない。最適な緊張（距離）は、他の事物に行使される条件に応じて見いだされる。諸関係の網目のなかで、ある事物は一つの定められた役割を果たし、また別の事物は複数の役割を担い、あるいは何も生まれない場へと隠れて消えてしまう。

2.4 考えうる構成要素

私は多様性を示すことで、繰り返しを避けようと試みるが、にもかかわらず、ある要素やふるまいは何度も現れ、そこにちょっとした文法のようなものを作り出すのである。ひとは茶庭の石を名づけるように、それらに名前を与えることもできよう。この名前は機能、技術ないし状態に対応する。以下にその例を示す。

呼び音：通行人を作品に呼びこむ要素

拡張：作品の横溢。拡張は、芸術作品に割り当てられた公的空間領域以外の場への参加・介入であるが、それは作品の一部でもある。領土としての限界を超えること。

ストッパー：入り口にある要素で、待っている訪問者のリズムをゆっくりに変える装置。

障害：訪問者の身体をある位置へ制限する事物。

寄生者：すべきことがないのにそこにおいて仕事の邪魔をする諸要素。それらは数が多すぎるか、正しい場所がないかのどちらかである。他者の参加とみることもできるが、集中力の妨げとなる。

心：インスタレーションの鍵となる要素。即興の場合は通常は訪問者。物事が集まるポイントであり、生気に富み、注意をひきつける（スクリーン上でループするアニメーション）。

差し引き：一部を取り去って他のために残すことでうみだされるもの。ときに部分的清掃や再配置にみられる。

移動：事物が地位を変えずに、場所だけを変えること。

急変：さまざまな理由のために逆転した事物のこと。

積み重ね：垂直的な特定の整理方法のこと。

リンク：介入の時空間近辺にある要素と関連する諸要素。

フィット：偶然ながら完全なかたちで働く諸要素の結合。

残りもの：邪魔な位置にあったために思慮なく別の場所に移動させられ、再び触れることのできなくなった事物。

椅子：休息の場、可能な視点。

超薄型の事物：ほとんど気づかないうちに介入すること（その可能性がゼロに近い場合もある）。あるいは、気づいたとしても、芸術作品の一部としては同定されるとは限らないもの。

道具：訪問者の手の届く範囲に、用途が固定されない自由なかたちで、ただ存在を示すかたちで提供された事物。訪問者はこれに幻想を投影する（ジェイムズ・J・ギブソンが発展させた「アフォーダンス」の観念に近い）。

誘惑：羨望をもよおす要素。

投擲：事物が風に吹かれつつ位置づけられること。

III

ハイブリッド・インスタレーション

私が日本で取り組んだ作品は、その大部分がハイブリッド・インスタレーションであり、そこでは、映像や画像はあらかじめ準備され、可能な期間（時には数時間）、展示される。これらの作品がハイブリッドであるといえるのは、それが即興の表現をもたらす構成要素を含むからである。あらかじめ準備されるのは日本の写真や3Dの視覚情報であり、それがまさに私の計画的研究の対象となった。

1. イメージ=オブジェ

私の即興的な作品では、少なくとも1つの映像ないし画像が含まれる。たいていの場合、それは一枚の写真である。これがハイブリッド・インスタレーションの心臓部となり、即興的に起こる出来事によって豊かに広がっていく。実をいうと、私が《心臓》と呼ぶ要素は初期の作品には存在しない。これはハイブリッド・インスタレーションで初めて生まれたものだ。なぜならあらかじめ準備した内容を展示会場に持ち込むことが必要だったからだ。初期の画像（イメージ）はインク・ジェット印刷による画像だった。いまはそれを「イメージ=オブジェ」と呼んでいる。それらは手で触れたり動かしたりすることが可能である。これらを展示する場として見つかったのは窓枠の格子だった。画像は窓枠の格子のサイズに合うよう逆さにされた。町の画像が実際の町に重なる。これらの画像を持ち上げると、街路が青のフィルター越しに見えた。



「データベース」，2003年1月，ほんやら堂，京都

1年後、これらの画像のうち何枚かは新たに展示されたが、そのときは古びて不鮮明になっていた。これらは2枚の大きな窓ガラスに展示されたが、写真であるにとどまらず、もはや景色の一部となっていた。そこでは不動のもの（写真）と動くもの（町）が出会う。画像はそれが持つ次元（2次元）を超越して、まなざしを現実（3次元）へといざなうのだ。



「一才の印刷」, 2004年2月, 向日市民会館, 京都府

2. モニター

液晶画面があるパネルに吊り下げられている。そのパネルは、太陽の光で焼けたため、かつて展示されていた絵画などの跡が格子状に残っている。そこで画面は順に2つの画像を映し出す。画面は全ての画像を集中させる。2つの画像は細く切り裂かれ、その裂け目から交互に現れたり、消えたりするので、2つの画像には物理的な距離や空間がもはや存在しない。2枚1組の画像が1つの画面の中で空間と時間を共有し、1つの画像へと融合していく。蜘蛛のようにぶら下がったマウスのボタンを押すと、この1組の画像の絶えず入れ替わる動きを止めることができる。電源の配線は広げられ、コンピュータ本体が剥き出しにされ、かつ斜めに傾けられて設置されている。コンピュータが作動する音が流れる。モニター画面は光を発する。それらがすべてが、他の要素と一体となって、「イメージ光」を生み出し、画面から溢れ出す。



「千と一の物」，2003年2月，京都市立美術館

他には、コンピュータのマウス操作が画面に現れる映像の動きを操作し、コンピュータの画面に現れる映像の電磁波をとらえて反応する仕掛けで、音を生み出す作品もある。しかし、この操作は易しくはない。コンピュータの画面が横倒しになっているので、左右にマウスを動かすと、一見、上下に動いているように見えるからだ。また、赤外線探知機が、レーザー・ポインタを作動させて、すぐ脇の壁に光を発するようになっている。また、ヘッドフォンのクッションにはチーズが入っている。また黄緑色のスポットライトが作品の脇の床を照らし出す。



「髪が抜ける」，2001年12月，京都芸術センター

さらに、この赤外線探知機が、耳の高さに設置された扇風機を作動させ、耳に「本物の風の音」を感じさせる。モニター画面に現れるのは、抽象的な、雲や蒸気を思い起こさせる、四角形の粒子が絶えず回転するという映像だ。この画面上の映像の動きは、キーボードの「スペース」を押すと動きはじめ、ある一定の時間がたつとぴたりと止まる。真夏に爽やかな風をもたらす作品が納屋（部屋）に展示されるのだ。また、画面脇に置かれたダンボール箱の商標は、ガムテープで見えなくなっており、どこのものかわからなくなっている。モニターの画面に現れる画像はあらかじめプログラムされたものだが、扇風機の風の音は録音されたものではなく、その場で発生する「本物の風の音」だ。この作品は、2つの情報源から感知され、鑑賞されるものだ。



「Rakaramaara」, 2002年7月, 京都市立芸術大学

時には映像が止まることのない作品もある。映像がぐるぐる回転し続けるのだ。「ループ」というのは、混乱、強迫観念、催眠状態に陥ったかのような映像である。大量の直線が、幾重にも重なって回転し、画面右下に、動くことのないロボットのような2つの姿が現れてくる。このロボット2体は俯いているようにも見えるが、それはまるで、この作品を見る者が、足元に設置されたこの画面を見ている姿にも重なる（実際、この画面は床に設置されている）。この作品は、展示室の壁の後ろ、孤立した場所に設置されている。アルミのシートが外にはみ出している（これも、画面と一体となって、背景として作品の一部となっている）。天井には、古い蜘蛛の巣のような画面の映像がダイオードの青い光として映し出される。



「WAKARANAI」, 2001年12月, 京都市立芸術大学

また、ある画像が固定され、特定の場所や瞬間に対応する場合もある。創り出された動きが、展示期間の間、太陽の日照のようにプログラムされる。画面の隅にある数値は時間を表し、日の出から日没までの太陽の動きが、ものすごい速さで再現され、円環状に回転し続ける。そして、この環の繋ぎ目は、《NO SUN》という文字によって示される。画像は展示室に出展している作品・作者の案内図をレリーフ状に立体的にしたものであり、砂、雪、あるいは遺跡のように見える。今日の前にある動画が、現在をすでに遺跡であるかの

ように見せている。



「Soleil 713705」2002年2月，京都市立美術館別館

別の作品では、武士の甲冑の模造品が、内部に変形する正方形の映像を備えている。この正方形の変形は、心臓の鼓動のように、一定のリズムで繰り返される。ここでも配線はあらわにされ、電源がなければ成立しない作品であることを明らかにしている。

IV

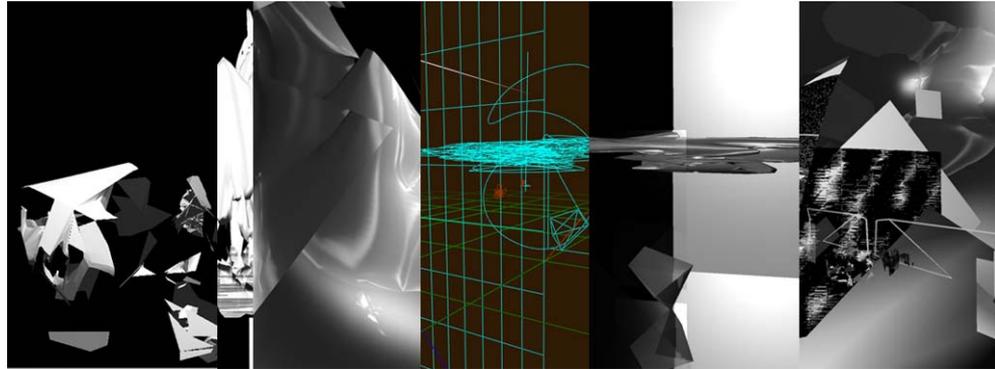
横断次元的操作

横断次元的操作という大きなタイトルは、何か新奇なものを示すものでないが、この種の操作の意義を強く示している。横断次元的操作は、ある次元から他の次元への以降のうち存する。この移行は、例えば、ひとつの画像（写真）を光によって転写したり、光像や事物のイメージを変換操作したりすることによって、イメージの枠組み（3D表象）の内部に位置づけることができる。私の作品では、光像に必要なのは、モニターではなくプロジェクターである。先に見るように、こうした横断次元的な移行は付加的な役割を果たす。

1. イメージ空間

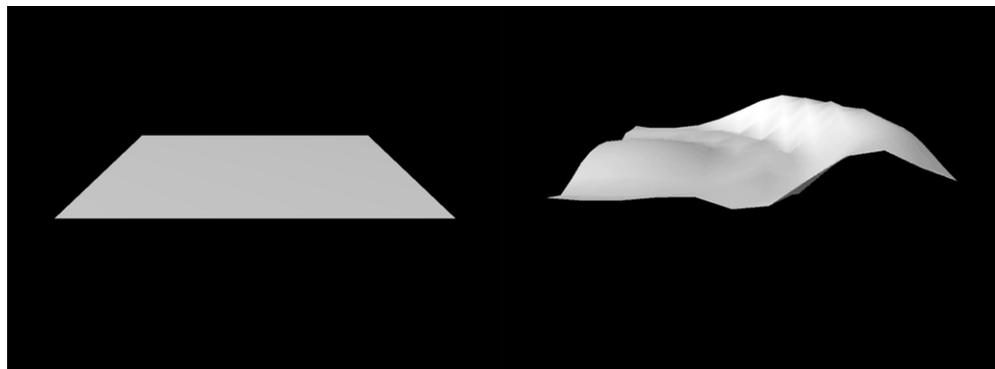
1.1 凹凸

私が最初に試みた3Dアニメーションは、レンダリング(事物をスクリーン上に描く方法)によってイメージを、グラフィック・スタイル(ワイヤーフレーム)と実在的なスタイル(ソリッド、陰影付きソリッド)のあいだで変化させるものであり、幾何学的な事物のダンスのようにみえた。これらのアニメーションは、3D画像の物質性(ヴァーチャルではない何か)を呈示したいという欲求に応えるものであった。それは開いた状態と閉じた状態のメタファーでもあった。私のハイブリッド・インスタレーションによるアニメーション作品は、さまざまなタイプの再現方法を利用しつつ、3次元アイデンティティを自ら語らしめようとするものである。創られたイメージは、本来の3次元アイデンティティと、スクリーンに両次元的に再現されたアイデンティティのせめぎあいのうちに置かれる(というのも、それは実在から切り離された、コンピューターのヴァーチャル空間で形成されるからである)。ここで語っているのはまさしく2.5次元のことだ、というべきだろうか。というのも、私のハイブリッド・インスタレーションにおけるイメージ群は、設定以前のものでありながら、映画のように転送される。この点で、現実の時間のもとで設定された(作られた)3D画像とは異なるものだ。しかしここで私が特に問題としたいのは、抽象的であるがゆえの解釈不可能性と実在表示に対するためらいのあいだで、どういうバランスを見いだすのかということである(実在表示というとき私は、統合された画像のうちに実在を完全に表示しようとする、リアリストたちのやり方のことを考えている)。



アニメーションの静止画「髪が抜ける」, 2001年12月, 京都芸術センター

スクリーン上で梯形に見える白い物体は、実は、横倒しになった四角い物体であることがわかる。この違いは外観の影と変型によってうみだされたものである。ある角度から見ると、外観が見分けられなくなる事物はV群（ベクトル物体）のことを想起させる。2つの次元を見かけ上移行することで異なる形態がうまれるのである。ワイヤーフレームの使用は、静止画か動画かによって、奥行きを得たり失ったりする。（アニメーション作品「Wakaranai」）。別の作品では、平面がレリーフへと変型することで別次元を獲得する（アニメーション作品「太陽 713705」）。

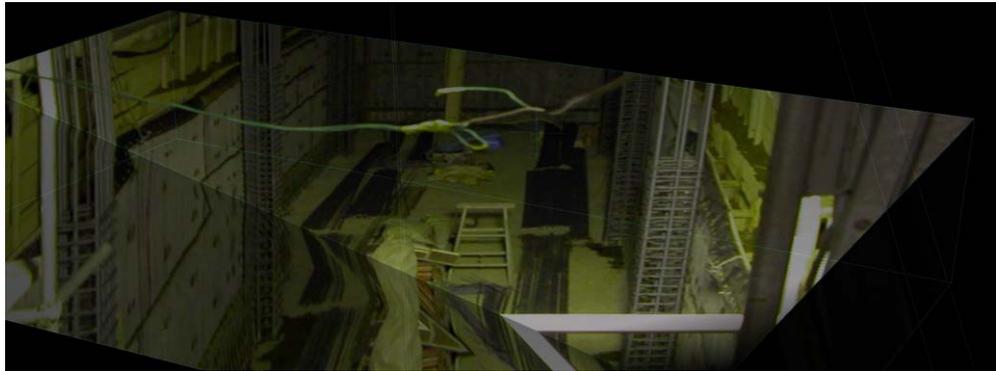


アニメーション作品「ペースメーカー」の静止画, 2002年12月, 京都芸術センター

1.2 フォトアニメ

抽象化におちいることなく、実在表示に対する躊躇という問題を解決するために、私は映像をモデル化された事物へ投影するという方法をとることにした。これによって見分けがつかなくなる物体もあったが、シーン全体はヴァーチャル空間の秩序を保っていた。これは実在の模倣ではなく、映像がさえぎられる度合いに合わせてモデル化されることで現勢化した、事物の実存性を示すものであろう。何でもない写真であっても、厚みをモデル

化することで魅力的なものとする事ができるのである。



フォトアニメ「穴」の静止画

例えば、石庭の写真の一部を立体的レリーフにすることも可能である。これによって写真はヴァーチャルなかたちで再び事物へと送り返され、堰き止められた時間がまた流れ始めるのである。アニメーションが3秒間しか続かなくても、時間は動いているように感じる。アニメーションがループされることによって、時間は新たに宙吊りされるのである。



フォトアニメ「島」の静止画

写真（2D）をアニメーション化（2D）することによってモデル化作品（3D）へと移行させるといふ、この異次元間の戯れは、しかしながら、「イメージ空間」というべきスクリーンの枠を越えるものではなかった。だが、これらのアニメーションによって扉は開かれることになった。回転灯の写真は再び生氣を取り戻し、光学的にいえば不可能な反射光も創造されることになった。



京都市内 — フォトアニメ「ジロ」の静止画

2. 空間におけるイメージ

ここでは博士論文研究のために用意されている装置に関連する問題を検討することにした。

2.1 プロジェクター

私は横断次元的操作をヴァーチャル空間において実現したが、次に作品を展示する現実空間のうちにこれを再創造することにした。この操作は難しいものではない。投射された映像は、空間を横断するので、直接的なやりかたでこれに働きかけることも可能である。

これに必要なのは、前面へと強烈な光線を発することが可能なビデオ・プロジェクターである。映像は人間の寸法を超える。イルミネーション群のなかに入るとき、私たちは訪問者の身体と競い合う光の現存性に気づかされることになる。ここで光学的事実を目を向けておこう。この「フォトアニメ」を投射する間、光学的に正確な映像と壁に投射されて歪んだ光像とを同時に上映することが可能である。「フォトアニメ」が映写された壁の隅の横には、実在そのままの壁の隅が見える。こうした操作によって、映像の空間と訪問者の空間という2重の空間が生起するが、同期化されることで両空間は交差し、もはや分離不可能な一つの作品となるのである。

2.2 リアクション装置

訪問者と作品のあいだの絆を強めるために、使用される装置にはインタラクティブであることが求められる。これによって映像は訪問者がそこに存在するということに反応するようになるだろう。それゆえ、3D映像を管理し創出するとともに、インターフェースをコ

ントロールすることのできるプログラムを用いる必要がある。とはいえ、訪問者がヴァーチャル環境で何かを行うことができるようにすることが目的なのではなく、逆に、ヴァーチャルなイメージ群を私たちの現実世界へと送り返すことがねらいであるのだ。そうすれば、事物は別の場所に置かれるのではなく、いまここで生起することになる。

私がインタラクティブ・システムよりも「リアクション・システム」の語を好むのは、このシステムは新しい映像を創るためではなく、ただ接近しあうために利用されているからである。言い換えるならば、コントロールされた直接的連関（実験者と機械のあいだの「相互性」のように）のなかに訪問者と作品の関係性を閉じ込めて、周囲の環境を排除することが目的ではないのである。望ましい精神状態は集中することよりはむしろ配慮すること（世界へと開かれてあること）である。波長をとらえることで、ある行為が導かれるが、それが何であるかをあらかじめ言うことはできない。というのも、別のセンサーや別の訪問者たちが環境に影響を与えているからである。このプログラムによって反応における遅延と偶然性が導入されることになる。あらかじめ決めておくことができるのは、映像や光の望ましい配置状態である。この状態は全体を調和させたいという欲求と私の個人的な選択に应ずるものである。最適状態はただ一つ、訪問者が参加しうる余地を残すということである。理想をいえば、装置が訪問者の意志の有無に応じて機能するような環境をつくることであろう。例えば、押しボタンや電位差計を使えば自発的な参加が可能になる。存在を検知するセンサーがあれば、必要なれば接触しないための距離を確保することができる。よって、訪問者の態度は、アクティブもしくはパッシブな一連の諸操作に影響を及ぼすであろう。装置が反応したり、反応しなかったりすることで、不安、不満、無関心といった状態が現れ、やがて消滅することになる。

3. 複合 2.1

複合 2.1 は、メディア・アート・セクションの基本研究を行うための部屋の名前であるが、ここで私はこの作品に形を与えて育てあげ、博士研究の事前発表を行った。

a. 2005年1月

第一段階は、南にあるガラスの出入り口の一部を暗くして、3つの映像がそれぞれ壁へ投射されるようにすることであった。2つの開口部は薄い色のフィルム（スモーク・フィルム）で覆われ、少し暗くなって色づいた太陽光線が通過し、緑の上に視線が注がれるようになっている。外から暗幕を張ることで、出入り口のガラスは巨大な鏡になった。もっと小さい部屋であれば今回のように3つのプロジェクターは必要なく、ただ注意を脱中心化するような環境を創ればよかったろう。この作品では3つのプロジェクターが壁に対し

て正面ではなく、(道に沿いに斜めに建てられた建物のように) 斜めに向いている。その方向性は東西南北の基本方位にしたがっており、ゆえに、これは部屋の空間的次元を超えた別の秩序にしたがうものだといえる。それぞれの壁(投射)には一つのタイトル(主題)が割り当てられた。「たぬき」(野生/家畜との出会い)、「締め切り」(一時的制限)、「耳の中の涙」(愛情)。テーマによる空間の割り当ては、後の作品では変更されることになった。



「耳の中の涙」「締め切り」「たぬき」の壁画像の写真, 2005年1月, 京都市立芸術大学

ガラスの出入り口のうち暗幕で覆われていない窓は、天気次第で表情を変える、自然による第4のプロジェクトである。部屋の中では幾何学化した光線と草木の陰による投射が刻々と変化するのが見られるだろう。ただし外部の投射は木々の葉が落ちる季節には見ることができない(冬)。その意味では、この作品は瞬間というよりは一定の期間に照応するものだといえる。この作品は偶然性による出会いの可能性とみなされるべきものである。戯れの要素が多くなるほど、出会いの機会は増大する。場によく精通するほどに、機会をとらえる罫を広げ、出会いの衝突の回数を増やすことができる。作品は見られるものではなく、生きられものであるはずだ。それは観光客のリズムではなく、生活者のリズムにこそ呼応すべきものなのである。



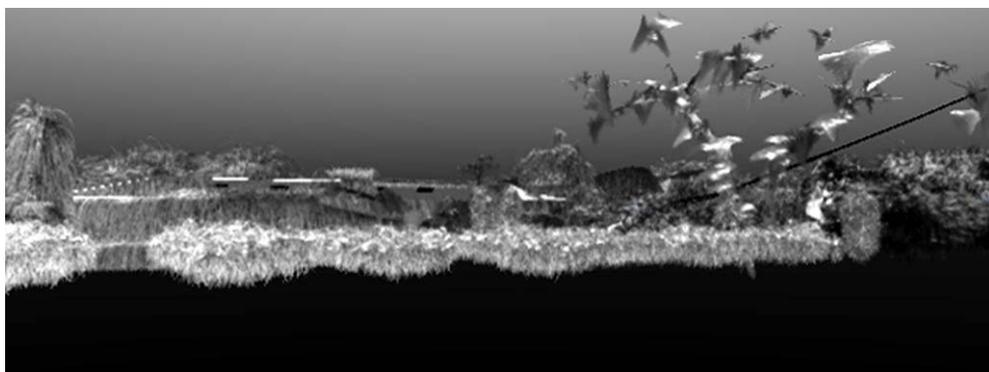
2つの影, 複合 2.1

反応性のアニメーション。この作品(「X fade」)ではループするアニメーションとA4レ

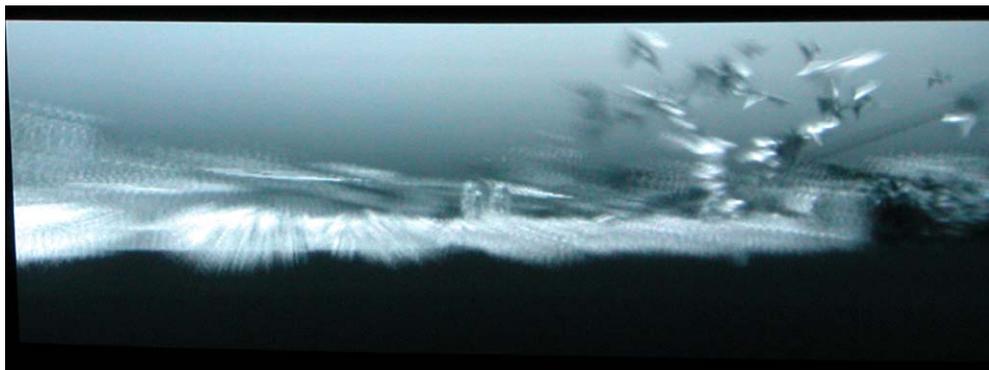
ーザー・プリントが同時に呈示された。



「X fade」のスクリーン。外部の光景と窓の内部の光景が交差している。



アニメーション「氷」の静止画。藻で覆われた諸要素が何であるか見分けるのは困難である。



アニメーション「氷」の写真

この作品ではA4プリントが一連のシリーズを構成している。パソコンで創られた画像は紙に印刷されるが、この作業はデザインと紙との出会いから生まれる。作品「鬘」の場合、モノクロのデザインを創り出すために私は白い紙を用いた。私はさまざまな種類の紙をストックとして持っているが、中には未使用の特殊な形の用紙も存在する（ふちが丸いもの

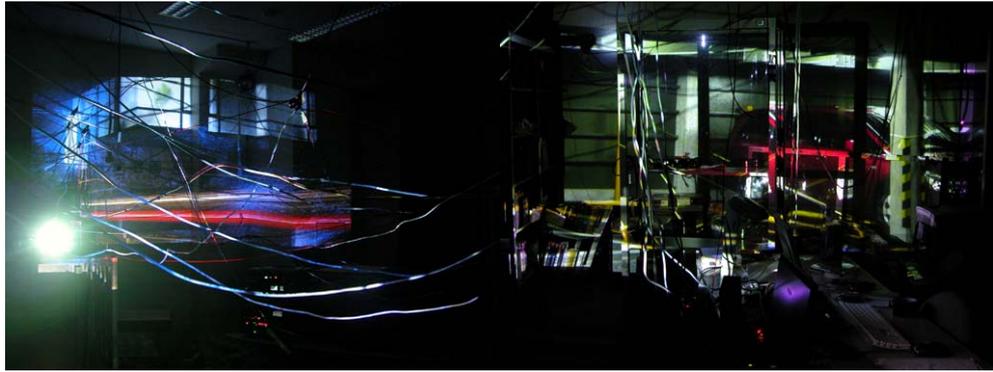
など)。このデザインは平たくした鬘の織地を表している。この形式は、3D 作品で人間をモデルとした髪を創り出すために用いられる（マッピング）。一連のプリント作品は安価に持ち運べるようにするためのものでもある。このデザインは深読みするような意味を持っているわけではないが、高いところから眺めると、裏返すと隠れてしまうカードのように見えるはずだ。



「鬘」からスキャンした画像をプリントしたもの

b. 2005 年 7 月

33 の画像を混ぜ合わせていくつかのアニメーションを制作し、それぞれを壁に映写し、押しボタンの機能によって順番に進行するようにした。映像は東から西へ太陽の進行と同じ方向に回転する。今回はインターフェースを取り付けることで、光が同期して点灯し、映像空間へ浸透するようにされた。リアクション装置の電線（マルセル・デュシャンの「旅の彫刻」に似た雰囲気を持つ）が、光の雨に必要な雲のごとく映像の投射をさえぎり、代わりに影が落ちることになる。天気次第では、窓を覆う黒いビニールの下から風が入りこみ、ちらちらとした光のフラッシュをつくりだす。ガラスをはめこんだ窓の中では月を描いた「掛け軸」が見える。3 台の事務机はインターフェース・モジュールの台座として使われ、ついたてのように視界をさえぎっている。部屋のスピーカーとセキュリティ・システムには軽くセロテープが張られている。



「桂」のシーン

「駐車場」

この段階にいたって、作品には即興が導入され、事物はしかるべき場所を求めるようになる。映像が壁から壁へと移動するのであるから、もはやテーマは壁に定置されてはいない。訪問者のまなざしはより自由に動いて、イメージ群の流れにひきつけられるようになる。映像は一方で目覚め、他方で眠る。映写によって、写真、「フォトアニメ」、3Dオブジェの混合体が現実時間のうちに創出される。



「縛れ」のシーン

「月の掛け軸」

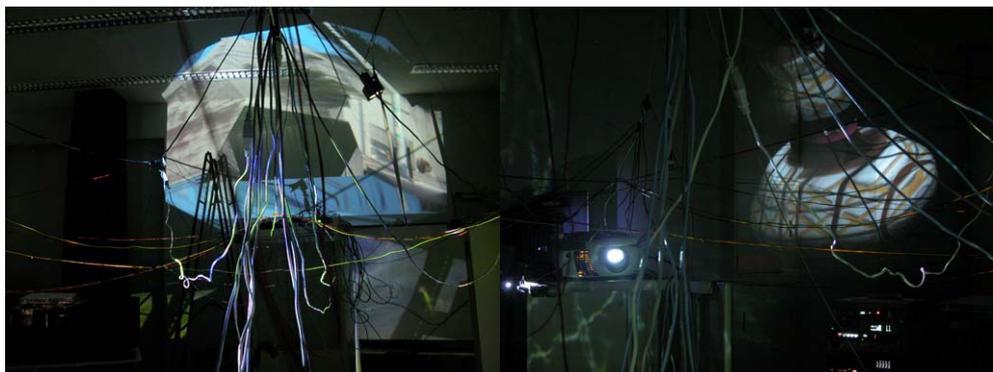
私が3Dオブジェと呼ぶものは、3Dプログラムの助けによりモデル化して創られ、画像によって「包装」されたものであるが、映写のフレームが不可視であるために、部屋の中では最大限にその現存性を示す。一枚の写真が映写のフレームを占有し、統合された空間からはみだしてゆく。



「霞棚」

「水路」のシーン

これら 3D オブジェの大半は自転する。この回転運動は私に回教徒が瞑想しつつ巡礼する姿を連想させる。これは事物の別の顔を見せるための古典的な方法であり、滝のように「ON」の位置でとどめることによって、ループと同様の自動性を表現する。



「文化」のシーン

「バツ」のシーン

c. 2005 年 12 月

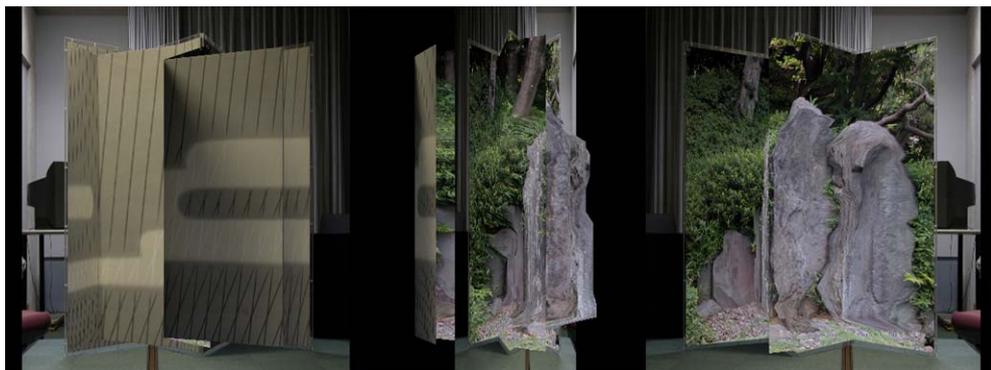
以下に示されるのは、この日に「出会い」の約束があるとした場合の仮説にすぎない。

扉は通常の展示の際には入り口の役目を果たすものだが、この日はより拡張したかたちで使われるだろう。地味な色をした釣り糸は呼び出しのために使われる。人は半開きのままの勝手口から部屋に滑り込むことになる。また、カーテンの支柱が入り口の光を吸収してくれるはずだ……。その他は、訪問者のためにも、私自身のためにも、新たな発見のために未決のまま残されている。というのも、すべての要素が組み合わさって初めて、それが何かを言うことができるはずだからである。この展示は、例えば A4 プリントや映像オブジェといったものを含んではいるが、けっして独立した作品の寄せ集めではなく、その全体こそが作品なのである。こうした作品にはほとんど終わりというものがない。写真が時間を止めてみせるように、あるいは、どんな乗客が乗り降りするか知らないまま列車が駅に停車するように、この作品はどこかで一時停止させられる、というべきなのだ。

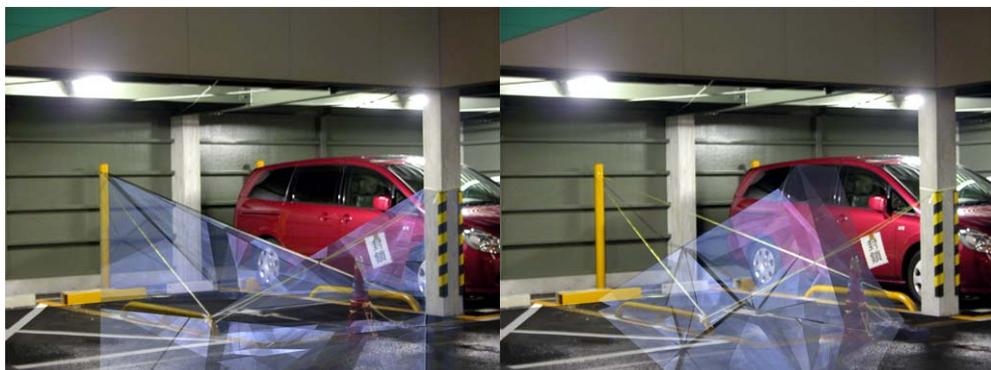
ほとんどすべてが予見されているところでは、意外性は風の向きぐらいのものでしかない。だが、その風こそが斜線をうみだすのだ。その光は影法師を連れている。この作品はハイブリッドで反応性の即興となり、樹木のようにそこにしっかりと立っていることだろう。それは戯れを求めるのではなく、動物たちをそこによじ登らせ、人びとにクリスマスの飾りを許すような木であろう。

具体的に言うと、3つのコンピューターはそれぞれひとつのプロジェクターと2つのモジュールにつながれ、出入りする信号を管理する。押しボタンなどによる刺激は信号となって各コンピューターに送られ、次のシーンへと展開する。モジュールに多様なタイプがあるように、コンピューターは、別の映写に必要な電燈の点灯に応答する。これによって信号は部屋の端から端へとケーブルを通過することになる。システムは中心化されておらず、分権化しそれぞれが独立している。その独立は技術上のものではあるが、すべてを目に見える出来事（映像、光、運動、速度）として表現できなくてはならない。この難題をクリアできれば、人を偶然性に導かれるよう差し向けるシステムがうまれるはずだ。

ここにあるのは映写されるはずのイメージ例である。この「霞」と縄はケーブルによる妨げを受けつつ映写されることになるろう。



3D オブジェ「屏風」のスクリーン・プリント
京都の屏風の後ろに東京の「屏風岩」が隠れるようになっている。



フォトアニメ「駐車場」の静止画面
縄が形成している直線から透明な物体が現れる。

4. 写真

写真は光をその起源から無限まで運ぶ。

横断次元的操作という観念は、3Dプログラムを使ったコンピューター操作ではなく、「I7」のインスタレーションないしその写真から生まれたものである。インスタレーションは体験としての作品といえるが、作品の本質は写真のなかにあるとみることできる。「I7」の場合、写真で見ると実験者の顔は過剰に露出して反射光となっている（光の照射が10秒に達した展覧会もあった）。もし彼を60メートル離れた場所から見たならば、その顔は裸眼に銀色に見えたかもしれない。今にして思えば、この光は私の眼に焼きついて離れないものの残滓である。

これらの作品は、インスタレーションにおける実際の体験と、写真という形態で残された資料へと二重化している。（私の作品は、基本的に、映像フィルムでなく写真をもとに創られるということは記しておいてよい。私は時間を追いかけることよりも止めることを好み、入ることよりもそこから出ることを好む。ビデオ資料は現実にあまりに近いが、写真にはいっそう多くの嘘や幻が含まれる。ビデオがあらゆるものを捕捉しようとする網だとすれば、写真は糸であり、断片である。展示画像の露出時間は目で決めるのであり、映像のように画像は絶え間なく連続しているわけではないのだ。）

フォトアニメの場合、すべての映像は写真をもとに創られる。アニメーションは表層のアニメ化したテクスチュアの役目を果たしているが、その動きは事物本来のものではなく、パソコンで創られたものである。アニメ化した写真の映像は、プロジェクターで投影されて展示会場へと解き放たれるとともに、画像資料という形式で捕捉される。こうして作品は二重化、三重化する。つまり作品は純粹アニメーション（フォトアニメないし3Dオブジェ）の形式で存在するが、投影という形式による「体験」としても、また画像形式での資料としても存在するのである。

プロセスを経ることで被写体は複数の次元を積み重ねる。興味深いのは、写真は3Dにする際と資料にする際に向きを逆転させられるのだが、この逆転操作が2度行われるために、最終的なかたち（画像資料）では、写真の位置関係は結局、元に戻っているということである。即興においては、逆転した空間のうちに正方向の画像を映し出すこともある。たとえこうした位置関係にかんする諸事実が認識されなくても、あるいは2つの空間のうちひとつしか認識されなくても、2つの空間の隔たりは存在する。2つの空間はまるで互いに向き合った2つの視座のようである。

位置を逆転するという操作のおかげで、表象は、忠実にモデルを模倣しただけの再生産に行きつくことをまぬがれる。そのねらいは、もはや存在しないものを再利用し、再び生命を賦活することにある。あるいは、古いものにとって代わるのではなく、平行した場に位置を占めるような新しいバージョンを創造することで、残滓を強調することにある。私はこのやりかたを、画像という水準で適用してきたが、これは諸要素を配置する即興の水

準でも見いだされるであろう。だから、これは別の形式によって意味と意味を結び合わせる、位置転換の操作とでもいうべきものなのだ。

ここで私が考えているのは「見立て」の美学のことである。「見立てのシステムにおいて、風景のモチーフはそれが置かれているのとは別の表象の場へと移行する——例えば、歌入りの蒔き絵、屏風絵、庭の衝立の場合、その風景のなかで自然は再び大きくなるのである。形式の変化ではなく、この移行に、アナモルフォーズにこそ「見立て」の美学は存するのだ」(BER, p.94)。写真の主題と即興による実現のあいだには、脆くも明らかなつながりがある。「大仙院の枯山水は、晋時代の中国の巨匠を真似てきた日本の水墨画が、ついにその頂点に達したのと同じ時代、すなわち 15 世紀後半から 16 世紀初頭に造られた。庭は水墨画が持つ雰囲気の効果をも、岩や植物から成る三次元の構成へと移しこんで、あたかも風景がこの禅寺の外壁にまで描かれているかのようにつくりあげた。岩の山は白壁を背にしているが、その壁は白い紙や絹と同じ機能を果たしている」(Web_12)。大仙院の庭が示す圧倒的な効果は、半分ほど石をはめこんだ壁にもみられるものだ。

私の 3D オブジェ作品の「屏風」においては、岩壁が衝立にはめこまれているが、この衝立は、折れ重なった部分に、横断次元的な可能性のイメージが表現されている。この場合、次元は奥行き (Z 軸) にもサイズにも関係しない。プロジェクターで投影することで画像のサイズを変えることは可能であるが、この変化の意義は次元という点ではあいまいである。というのも、投影される画像の大きさは、3D オブジェまでの距離の変化として理解されることもあるからである。重要なのは、光の像と、それと同じ空間を占有している訪問者の身体の関係性であり、変化したサイズと自然なサイズとの関係である。作品は目へと届けられるものではなく、全身へと届けられている。展示とは作品が存在するつかの間の瞬間へと応答するものであり、そのとき作品は具現化して訪問へと開かれ、これまで見るためにしか存在していなかった世界の内部へと回帰するのである。

訪問可能性は盲目性を含んでいる。画像はイメージをまとめて立ち現れるため、私たちが事物とイメージを区別することはほとんどできない。画像に写る事物は光の影なのだろうか、それとも光の反射なのだろうか。

画像において奥行きは短絡する。すなわち、近くの像は遠ざかり、遠くの水平線が接近し、同一水準の平面に並ぶ。画像を 2 度逆転させる操作と同じように、2 つの空間は和解不可能な性格を強める。即興作品「バルコニー」では、街 (東京) のテクスチャーが、バルコニー前の部屋のなかで軽い動きをみせていた。大きな鏡によって回折した投影光の前を人が横切ると、画像が一時的にさえぎられる。そのとき訪問者が見たものと、下の資料に示されたものは異なるけれども、その本質は光の伝達ということにある。



部屋の内部を写した2枚の写真,「バルコニー」, 2004年5月, Bernasconi村, ジュネーヴ

横断次元的操作とは、いまだ存在しない追加的な次元を、あるいは失われてしまった次元を、事物に付与することである。

V

交差

「世界の秩序は虚偽である」——フランツ・カフカ (Web_2)

私の芸術活動は、事物とイメージのあいだのやむことのない往復運動（葛藤という意味ではない）である。生き残るために必然的にイメージを変形するインスタレーション、生きるために決然と事物を変形するイメージ。事物とイメージはその奥行きを交換する。フランス語で「イメージのように賢明である」（とても控えめでおとなしいの意）という表現があるが、イメージはある面では賢明さ、コントロール、秩序である。事物はイメージにふさわしいよう整理され、切断され、手入れされるしかない。事物は額縁か戸棚にしかるべき場所を見いださなければならない。そういうときにこそ、斜線が到来して、いまだ不完全な秩序に平衡をもたらし、これを自然な姿に変えるだろう。とはいえ、その目的は自然に似せることではなく、存在するということである。「不規則と非対称が自然な茶碗は、だからこそ、対称的な茶碗よりも興味深いのだ。逆に、不自然でわざとらしい不調和ほど不快なものはない」（HIS, p.35）。私は「自然」を事故や自動運動のようなものとして思い描いている。突発行為、必然的離反、欠点や対立の受容や敬意、強迫な計画化といった物事を説明する際に、私はしばしば日本における地震の存在を思い出す。地震はつくられた秩序にとって大きな脅威である。江戸時代の「世直し鯨絵」は、世界を立て直す意志を象徴するものであったが、安政の江戸地震以降はこうした表象は政治的理由によって禁止された（Web_14）。鯨が地震と同一視される以前は、蜘蛛が地震をもたらすとされていた。「日本の伝説伝承の原点をたどると、地面は蜘蛛の背中にのっているという語りに出会う。蜘蛛が怒ると、背中を揺さぶり、地面全体を震わせるのだ」（Web_14）。

思うに、斜線は深刻な事故の痕跡を示しているのかもしれない。斜線は、すでに見てきたように、実践的な諸理由から解放されるか、それともそれに縛りつけられるかという選択肢の上にある。私が事故に注目するのは、それが創作活動のパートナーだからである。事故とは、私がコントロールできず、偶然に由来する事物だということができる。例えば、宇宙を織り成す原理を想起するために、天文学者たちは、三次元の蜘蛛の巣をつくる繊維という観念に集中することを好むらしい（Web_13）。そこに時代の影響、ウェブの影響があるのだろうか？ いずれにせよ、蜘蛛は、私が選択したメタファーであり、これは「複

合 2.1」に張りめぐらされた電気配線の存在を説明するものでもある。私は実践的理由と美学的理由のあいだに望ましい位置を探しているが、先は見えているとはいえ、まだ道の途中である。垂直に立てられた机は、その上に何か置くことができるとしても、もはや机ではない。テーブルの状態は、いつもの状態を思い起こさせる観念連合によって、新たなイメージに付け加わることになるのだ。

作品の置かれる空間は現実の場所であり、そこでは各訪問者たちの心を集約すべく、プロジェクターによる投影が行われる。ここに事物とイメージはしかるべき位置を見いだすが、自由な空間は訪問者のために残されているだろう。

ここで、貨車を列車につなげるように際限なく言葉と言葉を連結するのをやめて、少しばかり距離を取って考えることにしよう。この博士論文は、作品制作に必要な諸段階を描き出しているばかりではなく、作品制作に関わり、その一部となっている。基礎研究は数多くのテーマから再出発しているが、これらのテーマ群は、斜線によって象徴される境界線どうしの重なりを共通点とすることで結ばれた、一枚の網を形成している。ひとは斜線を、池やダムをつくるために張ったり、網や巣をつくるために増やしたり、あるいは、階段やモチーフをつくるためにずらしたりする。境界線の移行や限定というテーマは、現実の事物やヴァーチャルな事物を回転したり変型したりすることを含め、あらゆる種類の次元横断的操作において見いだされるものである。こうした移行が明確でない場合は、交差というハイブリッドな形式をとることになる。



ビデオ上映「ハーバーランドのタイムピル」, 2002年2月, 神戸

この作品は、『ガリバー旅行記』の映像と、地震災害フィルムの音声を交差させたものである。この災害フィルムの音声には、日本の「縛り」映画の音声がミックスしてある。このビデオは N. Brunner の膨張オブジェとの出会いのために構想された。



DVD 作品『102分』, 2002年10月, Alembert 通り 102 番地, グルノーブル
モンタージュでは、さまざまなビデオやテレビのシークエンス画面が、(映像でも音でもなく) 暗闇によって分離されている。最後のモンタージュでは、音と映像の位置がずらされている。例えば、音は映像の数秒前に届くようになっており、想像する間がうまれる。
スクリーンに公衆の顔が映し出されて、向かい合わせになる。

「出会い」に示されているのは、アイデンティティを失うことなく立ち止まる可能性である(それはまさに変化であるのだから)。一方、「交差」に示されているのは、融合によって新たなアイデンティティへ移行する可能性である。各要素の結合の次第でつくられる関係は異なるものとなるだろう。ある画像が別の画像の上にはめこまれる場合、上になった画像はサイズが変更されるだけだが、下になった画像はアイデンティティ(情報)の一部を失うことになる。音、光、事物が隠れたり、取り除かれたりすることで、同じタイプの諸要素(テーマどうし、事物どうし、画像どうし)が結合することも、別のタイプの諸要素(事物-音、画像-照明、匂い-空間)が結合することもある。茶会、オペラ演奏会、即興は共通の時空間のうちに異なるタイプの諸要素を再先制する実践的な芸術形式である。さまざまな要素を借用して行われる即興は、意味と意味の芸術的な衝突を演出する(センセーションと重要性の現れ)。即興は作品と諸要素の集合であるが、展示会の場所と時間に合致した意味を浮かびがらせ、そこにひとつの全体を形成するのだ。

この博士論文は私の研究テーマの第一の輪郭を描くものであるが、そのテーマの一部は、日本に来る前に行っていた活動にすでに存在していたものである。今回はその「日本語バージョン」だということになるが、シカゴに滞在すればアメリカ・バージョンが生まれたはずだ。私の仕事は、放浪を戒律とする「ノマド教」とでもいうべきもので、置かれた環境に応じてその表情を変えてゆく。その中心的テーマは、芸術、文化という意識的手法によって一つの経験を新たな経験へと位置転換することにある、と要約することができるかもしれない。これらの経験が作品のエネルギー源であり、そのテーマは、環境に応じて伝達可能、運搬可能な経験を新しく創出することにあるのだ。とはいえ、いかなる芸術的操作

の間にも「空（くう）」が存在する。だが、この空は、止めようと願っても止めることのできない光によって、すぐさま充たされてしまう。

作品に沈黙のための場を。

引用参考文献

【書籍】

- BER Berque, Augustin, *Les raisons du paysage*, CEE, 1995
- CAL Cali, Joseph , *The new Zen garden*, Japan, 2004
- LEM_EM Laurent, Erick , *Lexiques des espèces de mushi*, Paris, 2002
- MIZ 小椋雅章『京都秘蔵の庭』(写真・水野克比古) 光村推古書院, 京都, 2004
- NIT Nitschke, *From Shinto to Ando*, Günter, London, 1993
- OHA 大橋治三『日本の庭 形と流れ (上)』東京, 1998
- SLA Slawson, David A., *Secret teachings in the art of Japanese gardens*, Japan 1991
- HIS Hisamatsu, Shinichi, *Zen and the Fine Arts*, trad. Tokiwa, Gishin, Kodansha International 1971)

【論文：インターネット資料】

- JAN Dr. Neighbour Parent, Mary
Japanese Architecture and Art Net Users System
<http://www.aisf.or.jp/~jaanus/>
- Web_1 Gérard LY., citation 38
<http://gerard.ly.free.fr/index.php?citation=toutes>
- Web_2 Vacker Barry, *Chaos and Utopia*
http://www.barryvacker.net/utopia_utopiaandchaos.html
- Web_3 *Topologie du Web : théorie du nœud papillon*
<http://www.unice.fr/urfist/TroncCom/Topologie.html>
- Web_4 Hammam, Robin B., *Rhizome@Internet*
(*Using the Internet as an example of Deleuze and Guattari's "Rhizome"*)
<http://www.socio.demon.co.uk/rhizome.html>
- Web_5 Delaye, Alain et Marielle, *Shoka*
<http://perso.wanadoo.fr/famille.delaye/Ikebana/Styles/shoka/shoka.html>

- Web_6 Pickrell, John, *Spiders Use “3D” Webs As Shields From Wasp Attacks*
http://news.nationalgeographic.com/news/2003/02/0205_030203_3dspiderwebs.html
- Web_7 Sekine, Mikio, *The Photographs of Spiders’ Webs*
http://www.cyberoz.net/city/sekine/web_e00.htm
- Web_8 Nieuwenhuys, Ed and Loggen, Ronald, *Genus Argriope*
<http://www.xs4all.nl/~ednieuw/australian/araneidae/araneidae.html>
- Web_9 Association Terre sacrée, *Fil de Chèvre-Araignée pour Gilets Pare-Balles*
<http://terresacree.org/araignee.htm>
- Web_10 The Internet Sacred Text Archive, *Sect. XVI. The Door of the Heavenly Rock-Dwelling, (Chamberlain, B.H., Kojiki)*
<http://www.sacred-texts.com/shi/kj/kj023.htm>
- Web_11 Nute, Kevin, *“Ma” and the Japanese Sense of Place Revisited: by Way of Cyberspace*
<http://web1.arch.hawaii.edu/events/EW99/pdfs/nute.pdf>
- Web_12 Slawson, David, *Authenticity in Japanese Landscape Design*
<http://www.bbg.org/gar2/topics/design/handbooks/japaneseinspired/2.html>
- Web_13 Jorda, Serge, *Les Grandes Structures*, 2004
<http://cosmovisions.com/grst.htm>
- Web_14 *Les croyances populaires au Japon sur l'origine des seismes*,
<http://urgences-tokyo.com/legendes.html>
- Zen_1 Hartman, Earl, *The Myth of Zen in the Art of Archery, Yamada Shoji*, 2001
<http://www.nanzan-u.ac.jp/SHUBUNKEN/publications/jjrs/pdf/586.pdf>

【画像】

- 1 東京 — 高速道路
- 2 NHK, 邦画指定席? — 高野山、金剛峯寺
- 3 龍源院、京都 — 京都
- 4 鳥羽、三重県 — 京都駅
- 5 法然陰、京都 — 雑器盆、酬恩庵、
- 6 MIZ, p. 69 — 光清寺、京都
- 7 N. P. 氏低 — CAL, p. 34

- 8 東京 — 京都
- 9 大阪 — 奈良県
- 10 テレビ? — テレビ?
- 11 テレビ? — 東京
- 12 京都 — 東京
- 13 重森三令氏低 — テレビ?
- 18 京都 — 日吉大社、滋賀県
- 19 春日大社、奈良 — 桂離宮、京都府
- 20 京都 — 寺町通り、京都
- 21 東京
- 22 松尾、京都 — 京都
- 23 東京 — 大阪
- 24 和歌山県 — 正覚寺、兵庫県
- 25 京都 — 京都
- 26 桂 — 名古屋
- 27 w w w ? — 京都市立芸術大学
- 28 京都 — 京都
- 29 京都 — 建仁時、京都
- 30 圓徳寺, 京都 — NIT, p. 84
- 31 -Klein, Dytham, Billboard Building,
<http://www.inhabitat.com/architecture.php>
- Ito, Toyo, Tod' s Building, Tokyo
- 32 -Herzog et De Meuron, National Stadium Beijing 2008
<http://www.bjghw.gov.cn/forNationalStadium/b11/xiaoguo/303.jpg>
- OMA with ECADI, CCTV Beijing 2008
http://dolcn.com/data/cns_1/news_21/conference_212/cenv_2123/2005-09/1125665055.html

謝辞

熱心に研究を指導して下さった先生方、翻訳を手伝ってくれた木村恵理さん、桐山葉子さん、岡崎宏樹さん、研究のための奨学金を与えてくれた文部科学省に感謝を記したい。

私の高姉に

