

★ まっすぐなキュウリたちの午後

作品の背景

キュウリを食べながら思う。地球の自転する速さも、公転の周期も太古から今の時代まで、それ程変わることなく保たれてきている。一日のながさはずっと同じなのであるが、生活の密度は20世紀にはいって急激に高くなってきた。みんな忙しいのである。忙しい生活を過ごして行くには、まっすぐなキュウリであることが必然的に要求されて来る。べつにキュウリでなくてもよいのであるのだが、そんな生活の中では、個性を要求されることも少なくなってきた。可能な限りさまざまな要素を一般化して行くことの上で成り立ちうる社会構造となっている。また、それに付随したことかもしれないが、「なぜ」という問いを持つ機会もへってきたのではないだろうか。やはり、みんな忙しいのである。こんなことをいっているなら文明を放棄してどこかに立ち去ればよいではないか。

しかし、私は、そんなことをするつもりは更々ない。現実としての文明を肯定しながら、その進路を見続けて行きたいと思っている。そして、「なぜ」という問う姿勢を大切にしていきたいと思っている。問うことなしに、今の文明はありえなかったであろうし、問いなき文明は、居心地の悪いものとなるように思える。

こうしているあいだにも、私にとっての午後(これからの未来)は、過ぎて行く。



この作品について

二つの空間のうち一つの空間では、反復と集積をする装置を使い、労働することと、消費して行くことの記憶を提示する。もう一方の空間では、前者を生活的視線からの水平ながめだとして、この空間は、垂直な位置から前者を俯瞰する視点で、その記憶の集積と凝集を巨視的にとらえる装置である。これは、長いオーバルコースを二台の走行体が、擬似的な先頭交替をしながら競い続ける装置からなる。それぞれの走行体には、液晶モニターが搭載されていて、もう一つの空間の装置に搭載されているカメラから送られてくる微視的な映像をうつし続け、背負い続けながら周回を重ねて行く。

作品の構造

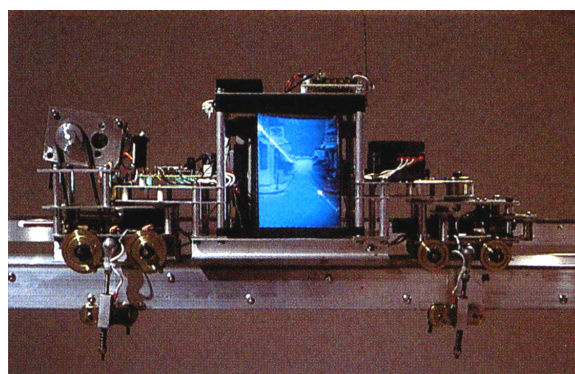
(中京大学C-スクエアにおける展開:1997/10/13~11/8)



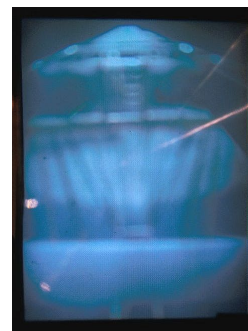
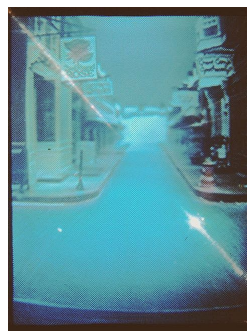
まっすぐなキュウリたちの午後－走行体の周回メカニズム (部分 1)

この作品は、近接する2か所のスペースを使い、それぞれのインスタレーションをビデオカメラの映像を媒介としてつなげて行くことで全体が構成される。

ガラスの壁によって仕切られた長く細い空間(部分 1=走行体の周回メカニズム): C・スクエアのメインスペース)には、床面から1.4m程の高さに支持された、長楕円状のレールが設置され、その軌道上で小型液晶ディスプレイを備えた走行システム二台が、互いに関係しあいながらスピードを変え(0.5m/sec~3m/sec 程の範囲)、擬似的な先頭交代をしながら周回を続けて行く。液晶ディスプレイには、もう一つのスペースの装置(下記参照)に取り付けてある二台のビデオカメラの映像が(一部にUHF帯のトランスミットを利用)、それぞれに割り当てられる。



走行体(液晶のディスプレイが搭載されている。)



ディスプレイ映像

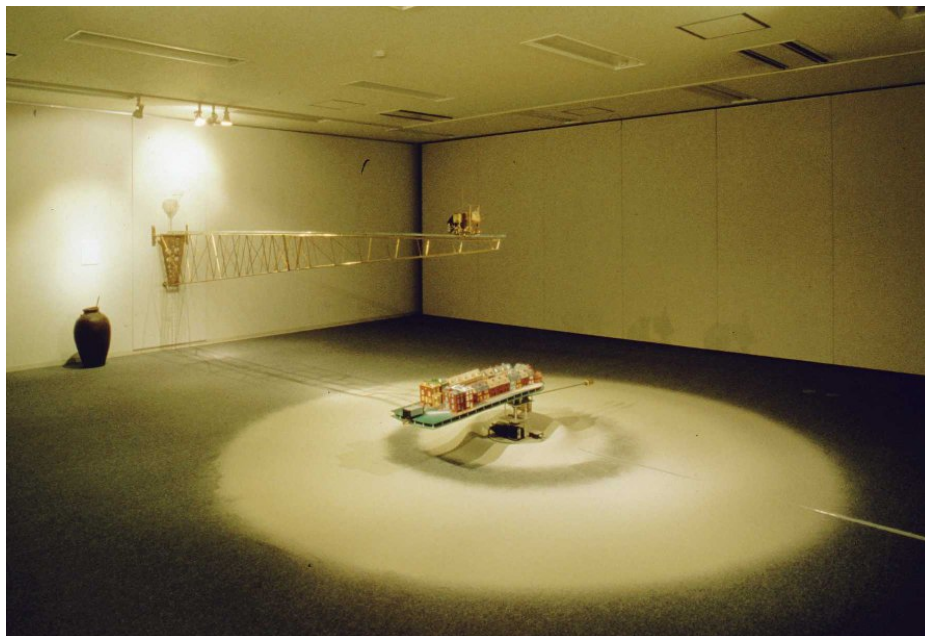
左:街の映像 右:トロッキ・レールの映像

もう一つのスペース(部分 2=砂の街のパート)は、窓のない典型的な展示空間である。その空間の壁面に固定された途中までしかない鉄橋のような構造(壁から5m程の長さ)が、床から 1.5m程の高さで伸びている。その上を一台のトロコ型のダンプが、往復しながらその鉄橋の先端で砂を真下に落とす。このトロコは、砂を落とすと壁の方にもどり待機している。その下の床に置かれた甕には、砂が満たしてあり観覧者が、柄杓を使ってトロコに砂を供給することによって一連の動作をスタートさせる。また、トロコには前方少し下よりの構図でビデオカメラが取り付けられてあり、鉄橋の構造や落ちて行く砂を映し出している(近視眼的な映像で、手前10cm ほどの所に焦点が合わせてあり、背景はぼやけている。)。落ちて行く砂は、その落線を中心として床面で水平に旋回している、街並みがレイア

ウトされた(鉄道模型の H.O.スケールのもの)プラットフォームに行く手を遮られ、今度は、遠心力でプラットフォームの上を回転の外側に向け、吹き流されて行く。プラットフォームからこぼれた砂は、床面に環状のカルデラのように滞積して行く事となる。プラットフォーム上には、外周部から回転の中心に向けてローアングルからジオラマの街並みを捕らえるビデオカメラが固定されている。その視点からは、静止した街並みと、とぶように過ぎ去る背景、駆けぬけて行く砂が映し出される。

この部屋のインスタレーションによって作り出された、微視的でセンチメンタルな風景は、メインスペースでの闘争的なインスタレーションの中に映像として内包され、ディティールを形作る。そして、その闘争に、巨視的なニュアンスをもたらす。

牛島達治



まっすぐなキュウリたちの午後 - 砂の街のパート (部分 2)

