

「薄さ」を与えられた平面

——藤幡正樹の作品における「平面」の諸相

水野 勝仁

はじめに

コンピュータと出会い、コンピュータ・グラフィクスにとりつかれてとうとう十年経ってしまった。私にとってアニメーションというメディアがコンピュータへの入り口であったなら、立体物を作ることはそこからの出口であるのかも知れない¹。

このテキストは、アーティストの藤幡正樹が今から20年前に書いた「四次元からの投影物：デュシャンのオブジェからアルゴリズムック・ビューティーへ」の冒頭部分である。しかし、藤幡はこの立体物《禁断の果实》(1990)を作った後も、ZKMのパーマネントコレクションになった《Beyond Pages》(1995-97)ほかコンピュータを用いた作品を作り続ける。そして、いまでは日本のメディアアートを代表するひとりとなっている。

藤幡正樹と言えば、コンピュータを用いたインタラクティブな作品を誰もが思い浮かべる中、2006年にアニメーション作品《未成熟なシンボル》が発表される。自らコンピュータからの出口と書いた《禁断の果实》の制作後もコンピュータを使い続け、インタラクティブな作品で世界中の評価を得た藤幡が²、なぜインタラクティブではないアニメーション作品を作るのであろうか。

きっかけから言えば、平面性という問題なんです。トランプは平面でできています。写真などをはじめとするイメージ画像というものは、平面であることが前提になっていますので、平面的な物はイメージと実体のあいだの行き来が可能です。立体的な物は扱い難いんです。その意味で、テーブルとトランプという組み合わせは、イリュージョンを作りやすいということがあったんです³。

《未成熟なシンボル》をつくるきっかけのひとつに「平面性」の問題があったと藤幡は述べている。アニメーションという平面から作品を作り始めてCGに行き着き、CGを立体化した彫刻を作り、インタラクティブな作品を数多く作った後に、再び平面へと至る藤幡の作品形態のプロセス。「平面的な物はイメージと実体のあいだの行き来が可能」という藤幡の物とイメージに対する認識。作品形態のプロセスと「平面」への問題意識から、藤幡がコンピュータと「平面」の関係を作品で提示しようとしているのではないかと、私は考えるようになった。藤幡は新しい技術を使いながら、アートにおいて最も古い問題のひとつである「平面」の問題を考察している。そこで本論考は、藤幡作品における「平面」を考えるために、CGを立体化した《禁断の果实》、インタラクティブな本の作品《Beyond Pages》、アニメーションに回帰した《未成熟なシン

1

藤幡正樹「四次元からの投影物：デュシャンのオブジェからアルゴリズムック・ビューティーへ」、『アートとコンピュータ：新しい美術の射程』慶応大学出版会、1999年、119頁。

2

Michael Rush, *New Media in Art* [New edition], Thames & Hudson, 2005, p.224.

3

「対談：石田英敬×藤幡正樹 記号技術とメディア・アート」、『不完全さの克服：イメージとメディアによって創り出される、新たな現実感』CCGA現代グラフィックアートセンター、2007年、120-145頁。

ボル》を取り上げて、今まで考えられてこなかった藤幡の作品における「平面」を考えていく。

これらの作品における「平面」を考えるために、コンピュータを用いた藤幡の作品《禁断の果実》と《Beyond Pages》は、アートにおいて情報技術との関係もある平面概念のひとつである「フラットベッド絵画平面」と、新しい平面環境を作り出したと言われるグラフィカル・ユーザ・インターフェイス(GUI)から、それぞれの作品の「平面」が示す意味を考察する。アニメーション作品《未成熟なシンボル》は、投影されたイメージのトランプとリアルな物としてのトランプの関係から「平面」の意味を考察する。これらの作品での試みから、藤幡は平面に「薄さ」を与えて、「薄さ」を与えられた平面を組み立てていることを明らかにする。そして最後に、藤幡がコンピュータという新しい技術を通して、その可能性を追求してきた「平面」が、村上隆が提唱し東浩紀が奥行きを与えた「スーパーフラット」と、「次元のあいだを行き来する」という点で相同性を示すことを指摘する。

1. 《禁断の果実》 | データ化された「フラットベッド絵画平面」

《禁断の果実》は1990年に発表された立体作品であり、立体を自然の中に置いて撮影した写真とCGによる同名の作品集が1991年に発売されている。この作品は、光硬化性の液体ポリマーに紫外線レーザーを照射して断面を作り重ねていくステレオリソグラフィという技術を用いて、アルゴリズムによってコンピュータが作り出した現実世界には存在しない形を立体化したものである。作り出された立体は、半透明のオレンジ色で内部の構造が透けて見える。そして、立体を輪切りにした断面を重ねて作られるために、その表面は指紋のような細かい横縞に覆われている。

《禁断の果実》における「平面」の意味を考えるために、どのような動機で実際には現実世界に存在しない「形」を持つ立体が作られたのかを、藤幡のテキストから辿ってみたい。

コンピュータの中では、データの記述が「形」を決める。記録されたデータはさまざまな形で現実世界に投影される。コンピュータという私たちの世界にもうひとつの次元を加える装置からの投影が行われる。データは三次元の物として記述されている。しかし、データを現実の世界に出力するには、主に紙やディスプレイといった平面に落とし込む必要があった。それは立体が平面に切り取られることを意味していた。データが三次元で記述されているのに出力が二次元になってしまうことに苛立ち、記述されたデータが示すそのままの「形」でこちら側に引っ張り出した作品が《禁断の果実》である⁴。《禁断の果実》をつくる際に用いたステレオリソグラフィに対して藤幡は次のように書いている。

このシステムは言い換えれば三次元立体を断面図という二次元の集合体として扱うところに特徴があると言える。工程のなかで、機械は無自覚に二次元の図形を高さを変えながら描いているにすぎないのだが、このアドバンテージは大きい⁵。

4 藤幡、前掲書、1999年、120頁。

5 藤幡正樹「光が形を作る」、『禁断の果実』リポート、1991年、頁なし。

ここで書かれている平面の重なりから立体ができるという出来事は、藤幡作品の平面を考えるために重要な参照項である。平面の重なりから作られた立体《禁断の果实》の特徴とは何だろうか。

建畠 メディアの体験で喚起する不思議さというのは、それぞれの人の中でいろいろなものを派生的に考えさせるわけですね。それだけのキャパシティをはらんでいる。例えば、初期のオブジェ作品の《禁断の果实》。彫刻を作るときは必ず、絶対的な納得のいく大きさがありますよね。等身大であるとか、身体との感覚の中で決まってくるわけです。CGで作られたこの作品にはそういう意味で大きさの概念が入っていない造形ですよ。サイバースペースの中で彫刻を作るっていうのを、画面で見ているとそういうものなのかと思うんですが、実際に出来上がってみると、重力がないところで作られた感じがする。彫刻にとっては、非常に重力は大きな問題じゃないですか。だから実際のオブジェになってくると、なんだが奇妙に立っているわけです。

藤幡 重力に関係無い顔して立っていて、まったく奇妙ですよ(笑)。

建畠 これは非常に初発的な奇妙さという気がするんです。なんの知識が無くても、妙だなと思う。誰が見ても妙だなと思う⁶。

6

「対談:建畠哲×藤幡正樹 メディア・アートは現実を批評する」、『不完全さの克服:イメージとメディアによって創り出される、新たな現実感』CCGA現代グラフィックアートセンター、2007年、61頁。

藤幡と建畠は《禁断の果实》が重力と関係無いがゆえに奇妙と言う。平面を重ねて作られた立体に重さが感じられない。ここで平面と重力との関係を考えるために、レオ・スタインバーグの「フラットベット 絵画平面」を参照したい。

「フラットベット」とは、版面と紙面と水平に圧着して印刷するための平台印刷機のことである。スタインバーグは、ロバート・ラウシェンバーグの絵画が、あらゆるものがその上に乗せられる水平な印刷台のように機能していることから「フラットベット」という言葉を絵画に用いた。そして、水平性を強調する「フラットベット」には、ルネサンス以後の絵画が人間の直立姿勢に合わせて、つまり、垂直性に基づいて世界を表象してきたことを批判する意図が込められていた⁷。

7

Leo Steinberg, "Other Criteria," in *Other Criteria: Confrontations with Twentieth-Century Art*. The University of Chicago Press, 2007, pp. 82-91.

「フラットベット 絵画平面」はコンピュータによって作られたイメージが一般化する前の概念である。しかし、哲学者のジル・ドゥルーズがデジタルイメージにおけるスクリーンに関して「もはや窓や絵画のように、人間の姿勢に関連しているのではなく、むしろ『データ』が書き込まれる情報のテーブル、不透明な表面を構成する⁸」と指摘する際に、「フラットベット 絵画平面」を念頭に置いていることから、コンピュータにおける平面を考えるために有効な概念だと言うことができる。

8

ジル・ドゥルーズ『シネマ2:時間イメージ』宇野邦一・石原陽一郎・江澤健一郎・大原理士・岡村民夫訳、法政大学出版会、2006年、365頁。

1950年周辺に絵画で何かが起こったのだ。(少なくとも私の経験の中では)それはロバート・ラウシェンバーグとデュビュッフェの作品に目立っている。私たちはまだ彼らの絵画を、地図や建築の設計図を鎮止めするように、幸運のために壁に蹄鉄を留めるように壁にかける。しかしこれらの絵画はもはや垂直の活動範囲をシミュレートしたものではなく、不透明で水平なフラットベッドなのだ。

それらは新聞がするよりも、人間の姿勢との頭からつま先に至る完全な一致に頼っていない。一貫していようが混乱していようが、オブジェクトが散乱し、データが入力され、情報が受け取られ、プリントされ、刻印されるすべての受容表面、つまり、テーブルの天板やスタジオの床、チャート、掲示板のような堅い表面を象徴的にほめかしている。ここ最近の15年から20年の絵画は本質的に新しい方向性を主張している。それは絵画表面が自然の視覚的経験の類似物ではなく、操作のプロセスになっているということである⁹。

スタインバーグは、抽象表現主義以降に登場した絵画が、人間の直立姿勢にあわせて垂直に壁にかけられるというよりも、水平な平台=フラットベッドのようなものとして現れていると指摘する。そして、この平台の上には、時計や梯子など様々な物や印刷物などがコラージュされる。

なぜ「フラットベッド絵画平面」は、様々な物を受け入れてもおお「平面」であり続けることができるのか。それはスタインバーグとドゥルーズが指摘するように、「平面」が受け入れているのが物ではなくデータだからである。もちろん、スタインバーグが論じたラウシェンバーグの作品において実際に平面に置かれるのはデータではなく、物である。だが、「フラットベッド絵画平面」の上に載せられた物は、比喩的にデータのように扱われるのである。

では、どうして「フラットベッド絵画平面」は物をデータとして扱うことができるのであろうか。それは、「フラットベッド絵画平面」が人間の直立姿勢との関係を断っている平面だからである。直立姿勢は水平の姿勢よりも重力の影響が大きい。直立姿勢との関係を断つということは、重力の束縛を振り解くことと同義である。それゆえに、平面は無重力状態となる。重力を失った環境の中で物は今までとは異なる在り方を示す。今までとは異なる物の在り方、それがデータなのである。物をデータという新しい在り方で操作できる平面、それが「フラットベッド絵画平面」なのである。

藤幡はこの新たな平面からスタートしている。「三次元モデルを使ったシンボリックな操作によって作り出されるイメージには、重力があらかじめ与えられてない¹⁰」と、藤幡は書く。コンピュータの論理世界にはもともと重力がない。それゆえに、コンピュータの内部に発生する平面は、はじめから「フラットベッド絵画平面」として存在しているといえる。だからこそ、あらゆる物が重力から解放され、データとして扱われるのである。しかし、はじめから重力が存在しないコンピュータの論理世界の中で、「フラットベッド絵画平面」だけが、他と異なる特別な存在である理由があるのであろうか。

すべてをデータとして扱えるコンピュータが示す可能性の中で、藤幡はデータを物にして重力の中に置こうとする。そのために藤幡が行ったのが、平面を積み重ねて立体を作り上げることであった。それはデータで記述された概念的な平面を積み重ねることを意味する。この作業から明らかになるのは、コンピュータは「フラットベッド絵画平面」をもデータとして扱えるということである。つまり、《禁断の果実》の作成時に重ねられている平面は、物をデータ化する「フラットベッド絵画平面」自体がデータ化されたものなのである。スタインバーグやドゥルーズが「データの受容表面」と特権を

与えていた「フラットベッド絵画平面」すらも、データ化されて自由に操作できる対象となっていることを、《禁断の果实》は示しているのである。データ化されて垂直に積み重ねられた「フラットベッド絵画平面」が、立体を構成する。それゆえに、このオブジェは重力を感じさせない「奇妙さ」を持つのである。

そして、平面を重ねて作り出された立体が示す「奇妙さ」は、藤幡が「四次元感覚」と呼ぶものにつながっている。

形の変形や生成をめぐる私的アルゴリズムへの探求は、おのずと四次元感覚に触れることを意味する。ここではイメージも立体もその根源において同一のものとして扱われ、なんの区別もされないのである¹¹。

これは冒頭に引用した「四次元からの投影物」の最後の部分である。コンピュータを用いる中で、イメージと立体が区別されない領域を見つけたことは藤幡の作品における「平面」を考える際に最も重要だと、私は考えている。なぜなら、藤幡はこの「四次元感覚」をコンピュータの外へと引き出す試みを作品で行っているようにみえるからである。藤幡はコンピュータを、平面と立体が別々の形態としてあるのではなく同一のものとして扱える場所として考えている。しかし、現実世界では平面と立体のあいだに超えられない境界がある。ならば、コンピュータを経由することで平面と立体のあいだの境界を曖昧にすることができるのではないか。つまり、藤幡は現実の中においても、コンピュータと同じように平面と立体の境界が曖昧になることを示すために、《禁断の果实》を制作したのである。それゆえに《禁断の果实》は、スタインバーグやドゥルーズが特権を与えていた「フラットベッド絵画平面」すらも、データ化されて自由に操作できる対象となっていることを示すのである。

2. 《Beyond Pages》 | デスクトップの薄い平面の重なり

《Beyond Pages》は、1995年に慶應大学で開催された「未来の本の未来」展に出品された後、1997年にはドイツのメディアアートの拠点であるカールスルーエ・アート・アンド・メディア・センター（ZKM）のパーマネントコレクションに加えられる等、世界各地で展示され、藤幡の作品の中でも数多く言及される作品である。作品紹介も兼ねて、ピエール・レヴィの《Beyond Pages》評を引用したい。

閉ざされた狭い部屋に入ってゆくと、目の前に「現実の」机が現れ、その上に1冊の本の映像が投影されて映っている。そして部屋の奥の壁には、閉じたドアの映像が映し出されている。私たちは、机の前に座り、電子的なベンのようなものをとりあげ、これを使って本の映像に「触る」のだ。すると、閉じていた本の映像は、開いた本の映像に入れ替わる。まるで私たちが自分で本を「開いた」かのような。ただし、このとき私たちが開いたはずのものは、紙でできた本物の本ではなく、インタラクティブな装置から指令された二つの映像の連続なのだ。藤幡正樹の

11
藤幡、前掲書、1999年、124頁。

12

ビエール・レヴィ「記号と物のあいだ：藤幡正樹の《Beyond Pages》」、『不完全さの克服：イメージとメディアによって創り出される、新たな現実感』CCGA現代グラフィックアートセンター、2007年、206頁。

13

藤幡正樹「作家による作品解説：《Beyond Pages》」、『不完全さの克服：イメージとメディアによって創り出される、新たな現実感』CCGA現代グラフィックアートセンター、2007年、236頁。

14

藤幡×石田、前掲書、117頁。

15

アラン・ケイ「ユーザーインターフェイス：個人的見解」、ブレンダ・ローレル編『ヒューマンインターフェースの発想と展開：人間のためのコンピューター [新装版]』上條文彦、小島隆一、白井靖人、安村通晃、山本和明訳、ピアソン・エデュケーション、2002年、155-156頁。

16

東浩紀「サイバースペースはなぜそう呼ばれるか」、『情報環境論集』講談社、2007年、334頁。

17

同上書、335頁。

書物《Beyond Pages》は、ありふれた静止画ではないし、漫然と展開する動画でもない。それは、(映像であるがゆえに)半ば記号であり、(一定の枠内で働きかけ、変形させ、探索できるがゆえに)半ば物であって、1個の奇妙なオブジェなのである。今日の私たちは、ビデオ・ゲームやインターネットやCD-ROMのおかげで、スクリーン上でインタラクティブに操作することに慣れているが、しかしここでは、インタラクティブな本の映像は、ブラウン管ではなく、木製の机の上に出現する。だからこそ、手がかりはかき消されてしまうのだ¹²。

レヴィのテキストにも「記号」とあるように《Beyond Pages》は記号の問題として語られることが多い。藤幡自身も次のように作品を解説している。

机の上のイメージの本は、見るからに「絵本」であり、例えば「林檎」のページでは、左にイメージがあり、右には林檎と書いてあるが、ひとたびユーザーが特殊なペンで、林檎に触れると、ページがめくられてイメージの林檎が食べられてしまう。これはある種の事件であるが、この事件はユーザー自身の行為によって発生した事件であるのだ。このとき、ユーザーにとって「林檎」という概念は、これまで持っていた「いわゆる林檎」に加えて、この事件における「林檎」もまたその範疇に加えるかべきかどうかを問われることになるのである。さまざまな予想外の反応によって確かに楽しい作品であるにもかかわらず、記号論的には新しい問題を提起した作品と言えるのである¹³。

物とイメージとインタラクションとが混じる状況で、私たちは普段と異なる体験をする。藤幡が言うように、リングにペンで触れると、それが罨られる。このようなことは、普通では起こらない。その体験を文字にすれば「ペンでリングに触れると、リングが罨られた」であり、どこかの小説の中にも出てきそうな感じである。しかし、藤幡の作品はこれを見る人の行為とイメージとを組み合わせることで具体化してしまう。行為とイメージとを組み合わせているのは、コンピュータである。コンピュータが普通ではいっしょに起こることがない出来事をくっつけてしまう。それでも私たちは、そこで起こる出来事に意味を認めて受け入れる。

ここで《Beyond Pages》が示しているインタラクティブ性を理解するために、コンピュータに新しいインタラクティブな操作環境を持ち込んだグラフィカル・ユーザ・インターフェイス(GUI)を参照したい。GUIを一般化した「デスクトップ・メタファー」でゴミ箱にデータを捨てるという行為について、藤幡は「インタラクティブな体験が起こることによって、初めてただのイメージがシンボル(オブジェクト)になるのであり、記号として発生して立ち上がっていくんだと思うんですね¹⁴」と述べている。批評家の東浩紀は「サイバースペースはなぜそう呼ばれるのか」の中で、GUIを作り出した人物のひとりであるアラン・ケイがユーザ・インターフェイスの開発の目的を「イメージを操作してシンボルを作る¹⁵」と表現したことに注目する¹⁶。そして東は、GUIによって記号レベルの「きわめてラディカルな変容」が引き起こされ、「イメージでもシンボルでもない新たな記号様態」が生じていると指摘する¹⁷。

「今日の私たちが……スクリーン上でインタラクティブに操作することに慣れて
いる」とレヴィが書くとき、それはGUIの操作を通して「イメージを操作してシンボル
を作っている」のだが、私たちはその時に「イメージでもシンボルでもない新たな記号
様態」もしくは「半ば記号で半ば物の奇妙なオブジェ」といったこれまでとは全く異なる
在り方を示す記号を操っているのである。

ここまではGUIにおいて生じた記号の性質の変化からの《Beyond Pages》の理解
である。次に「奇妙なオブジェ」が存在している「デスクトップ」という平面を考えてみ
たい。なぜなら、絵画平面が「フラットベッド絵画平面」に変わること、物がデータ
という新しい在り方に变化したのなら、GUIで「新しい記号様態」が生じたのに対応
して、その平面が新しい在り方に変わっている可能性が高いからである。

エディトリアルデザイナーの戸田ツトムはGUIの「平面」について、次のように
書く。

コンピュータはひとつのディスプレイ上に、概念的な平面とゴミ箱が置かれた
街角のような空間を同時に混在させる。空間性不要のウィンドウでもスクロール
ツールによって絶対の平面内をなぜか文字列がパンする。同様に「平面」上でウィ
ンドウが重なり、後に回り、別のウィンドウの上を通過したり……。平面に依存し
得ない状況の様々である。「絶対の平面・空間に置かれた平面・深さと線遠近法
的な性格をある程度もった平面」、これらの言わば乱層するデスクトップを、
ユーザーはそれほどのストレスや戸惑いを感じることなく受容し得た。これは驚
くべきことではなかったか？

二次元という概念では捉え得ない、新しい視覚環境「平面」の登場だった¹⁸。

垂直に提示されるのであれ、水平に提示されるのであれ、イメージは二次元という
概念に支えられてきた。藤幡も「写真などをはじめとするイメージ画像というものは、
平面であることが前提になっています¹⁹」と述べている。しかし、GUIはウィンドウの
重なりを象徴されるように「二次元という概念では捉え得ない、新しい視覚環境「平
面」」として私たちの前に現れていると、戸田は指摘する。新しい記号の在り方を生み
出すきっかけとなった「イメージを操作してシンボルを作る」を提唱したアラン・ケイ
が、その思想を体現するものとして「重なるウィンドウ²⁰」をコンピュータの平面に作
りだしたことは象徴的である。そこでは、新たな記号様態とそれを支える新しい「平
面」が「ウィンドウ」というかたちで同時に生まれていたのである。けれど、藤幡や東
はGUI上の記号が示す「新しさ」について考察するのみで、その記号を展開している
「平面」には言及しない。つまり、私たちは「新しい記号」を受容したことに満足して、
それらを展開する新しい「平面」に関しては無知なままなのである²¹。

戸田は「乱層」という言葉を、デスクトップという「平面」の説明に使っている。「層：
レイヤー」は、コンピュータにおける「平面」を語る際に必ず登場する概念である。
例えば、フォットショップで何十ものレイヤーを重ねて画像を調整すると言われる。
しかし、コンピュータ以前の感覚で言えば、何十もの層を重ねたものは横から見たら、
平面ではなく立体なのではないか。絵画を横から見たときに、その厚みに驚くことが

18

戸田ツトム『電子思考へ……：デジタル
デザイン、迷想の机上』日本経済新聞社、
2001年、20-21頁。

19

藤幡×石田、前掲書、120-145頁。

20

ステイーブン・レヴィ『マッキントッシュ
物語：僕らを変えたコンピュータ』武舎
広幸訳、翔泳社、1994年、73頁。

21

松浦寿輝は「1880年代」に、「イメージ」
や「記号」が、それらを成立させている「平
面」自体を露呈させたと指摘する。松浦の
指摘と同じことが、その100年後である
GUIが一般化した「1980年」から現在に
かけても起こっていると考えられる。
「平面」を主題とすること。これは本来、矛
盾語法と言うべきものだ。主題とは「平
面」の上で展開される何かのことである。
「平面」の上に投影され、そこに「記号」や
「イメージ」を配置し、その葛藤や戯れを
組織してゆくもの、それが主題であり、ま
た主体でもあろう。「平面」それ自体が主
題となるなどというのは、本来ありえない
ことである。「平面」とは、主題を乗せてい
る慎ましい「場」、すなわち主題の下に抑
圧され、それを下から支えて表象作用を可
能ならしめる、人目に立たぬ基底でしかな
いはずなのだ。にもかかわらず、「近代」の
閾を超えて以来というもの、「イメージ」た
ちは、時代の運命に忠実たらんとしたる
うが、不意に、「平面」を「平面」それ自体
として露呈させようとする不可能な企図の
実現に、異様な執着を示しはじめる。
松浦寿輝『平面論：1880年代西欧』岩波
書店、1994年、210-211頁。

あるように。コンピュータの「重なるウィンドウ」からはじまる「デスクトップ」は、層の集積で構成された平面を横から見ることにはできない。それはどれほどの層が重なったとしても常に平面であり続ける、新しい「平面」なのである。

そして、《Beyond Pages》には、GUIによって導入された「デスクトップ」が示す新しい「平面」を理解するための手がかりが、まさに「机の上」に提示されている。机の上に投影されている「本」もページが重なっているように表現されているが、それは映像上だけで、机の上には何ひとつ立体的な物がない。机の表面を横から見ても、天板の厚みのほかにはなにもない。机の上に投影されている「本」は、その厚みを確認できないほど薄い。それゆえに、この「本」は「ぺらぺら」とめくこともできない。なぜこのような映像を「本」として受け入れてしまうのか。私たちは本を読むとき、ページという平面に集中している。そのとき本は物ではなくなる。立体的な本が平面的なページへと移行する。つまり、本を読むという行為がもともと立体から平面への移行を示すので、《Beyond Pages》における机の上のとても薄い「本」を誰もが受け入れるのである。

本という物が、平面に投影されたイメージになる。木製の机に映像が投影され物とイメージが重なることで、目の前の机の上が二次元では捉えることができない「デスクトップ」という薄い層が集積した新しい「平面」に変換される。GUIの「デスクトップ」は、ディスプレイという装置が物とイメージの重なりから生じる薄い平面の性質を覆い隠している。ディスプレイはどこまでも立体的な物であり、ディスプレイ上のイメージはどこまでも平面的なイメージでありつづける。ディスプレイでは「デスクトップ」で重なっている層の厚さがわからない。しかし、机の上に「本」を投影する《Beyond Pages》は、GUIを生み出す層の重なりを含んだ新しい「平面」が、その厚みを確認できないほど極めて薄いことを教えてくれるのである。

3. 《未成熟なシンボル》 | 「薄さ」を与えられた平面

机の両端にスピーカーが設置されており、そこから藤幡自身の声を録音した効果音が聞こえてくる。その音に合わせて、トランプがスピーカーのあるところから出てくる。このトランプは、天井に設置されたプロジェクターから投影された映像である。映像のトランプは、ときに速く、ときにゆっくりと机の上を端から端へと移動していく。鑑賞者は、プロジェクターと机のあいだに手を入れて、映像のトランプを自分の手の上に投影させることができる。また、机の上には映像のトランプとは別に実物のトランプも置かれている。鑑賞者は、自由に実物のトランプを移動させることができる。

上に記述した作品《未成熟なシンボル》は、2006年にCCGA現代グラフィックアートセンターで開催された藤幡正樹の個展「不完全さの克服」に出品された作品である。この作品は、藤幡がホームページで「なんと新作3点は、アニメーションと写真を使った作品でインタラクティブな作品ではありません²²」と書く作品のひとつである。

《未成熟なシンボル》は、コンピュータを使ったインタラクティブな作品ではない。だから、《Beyond Pages》のように「イメージを操作してシンボルを作る」こともでき

ない。しかし、物とイメージをテーブルの上に並置するだけで、《未成熟なシンボル》は、コンピュータを用いるよりも複雑なインタラクションを作り出している。鑑賞者は実物のトランプを手にとったときの平面から立体への移行を感じ、投影されたトランプを手の上に重ねることや、これらふたつのトランプを重ねてしまうなどの行為を何の説明もなしに行ってしまう。《未成熟なシンボル》はインタラクティブではない。それゆえに、そこにはコンピュータが設定する論理的ルールが存在しない。インタラクティブであることは、コンピュータが設定したルールに従うことである。このルールは今のところ自然の複雑さには適わない。作品を体験しているうちにルールが「ああすればこうなる」と理解されてしまう。《未成熟なシンボル》では物とプロジェクションされたイメージが机の上にあるだけなので、ここでこのふたつの存在をどう扱うかは、作品の体験者が現実世界の物理法則の中で自由に決めることができる。結局ここでも物理法則というルールに従っているのではないかと思われるかもしれない。しかし、自然のルールはコンピュータが決めるルールとは異なる。現実世界には重力があり、物には厚みがある。それゆえに、複雑なインタラクションが起こるのである。

平面的であるがゆえに立体とみなされない物としてのトランプは、イメージとして扱われている。それはたとえ手に持たれていたとしても、物としては意識されず、「ハートのA」や「スペードの8」などの平面に描かれたイメージとして扱われるという意味である。人間はトランプをイメージとして扱っているが、実際は、物としてのトランプを動かしている。机の上に置かれたトランプを手にした瞬間に、それは平面的なイメージから立体的な物になる。手で持つことで、かすかな厚みが生じるからである。しかし、トランプは立体的であると意識されるやいなや、平面的なイメージへとその存在に対する認識を切り替えられる。なぜなら、トランプの役割は平面に描かれたイメージで決定するので、すぐに物としての厚みは捨棄されるからである。このように平面的な物としてのトランプは、それを扱う人間の認識において、平面と立体とのあいだを行き来して、最終的には平面的なイメージとして扱われるのである。

イメージとしてテーブルの上に投影されているトランプは、常に平面的である。私たちはこのイメージとしてのトランプに触ることができない。《Beyond Pages》で示されたように、投影されたトランプは手で持つことができないほど、限りなく薄い。しかし、イメージのトランプを手の上に重ねることはできる。映像のトランプは、テーブル、トランプ、人間の手とあらゆる物の表面に重なる。

実物のトランプを投影されているトランプに重ねると、映像が物を支えているように見える。そのとき、物が映像の一部になったようにも見える。しかしよく見ると、やはり実物のトランプの上にトランプの映像が被っている。その重なりをしばらく見ていると、再び物が透けて、映像と一体化した平面が出現してくるような感じがある。実物と映像のトランプが重なっているのだが、ここには物とイメージとの境界が曖昧な重なりが生じている。それは、物が物でありながらイメージでもあり、イメージがイメージでありながら物でもある、と認識してしまう曖昧な重なりである。それは「重なる」という言葉が単に与えられているだけで、今までの意味とは異なる新しい体験である。

トランプを物でもあり、イメージでもあると認識してしまうような重なりが発生する原因を明らかにするために、これらのインタラクションが机の上で起きていることに

23

藤幡正樹「作家による作品解説：《未成熟なシンボル》」、『不完全さの克服：イメージとメディアによって創り出される、新たな現実感』CCGA現代グラフィックアートセンター、2007年、236-237頁。

注目したい。藤幡は「トランプカードが持つ記号が、自由に泳ぎ回る世界がこの薄いテーブルの上に出現するのである²³」と自らの作品解説で書いている。実際のところ、作品で使われている机の天板は薄いわけではないが、藤幡は「薄い」という形容詞を使い、テーブルが作り出す平面に「薄さ」を与えている。それは、藤幡が「薄いテーブルの上」と書くところに、複雑なインタラクションが起こる「薄さ」が与えられた平面が広がっているからである。リアルなトランプの微かな厚みが作り出す「薄さ」の世界。机の上にプロジェクションされたトランプが示す触れることができない「薄さ」の世界。このふたつの「薄さ」が混じりあう新しい「平面」が「薄いテーブルの上に」組み立てられている。それゆえにテーブルの上で、物とイメージとの曖昧な重なりが生じるのである。

《未成熟なシンボル》では、実物のトランプが示す薄さと映像のトランプが示す限らない「薄さ」のあいだでインタラクションが起こる。手で触れることができる薄さを持つ平面は、手で触れられた瞬間に立体となる。このリアルな薄さは《Beyond Pages》にはなかったものである。《Beyond Pages》はリアルな物の薄さを排除して、手で触れることができない「薄さ」を机の上に投影して平面的世界を構築する。また、《禁断の果実》は、限りなく薄いひとつひとつの平面の重なりによって、ディスプレイ上のイメージが物として出力され作品である。つまり、藤幡の作品における「平面」とは、これら様々な形で作り出される「薄さ」のことなのである。

ここまででは作品体験に基づく観察から、藤幡作品における「平面」に物とイメージとが会おう「薄さ」が与えられていることを示した。そこで次に、藤幡が「デュシャンが苦勞して辿り着いた場所、そしてその道具立てがここ（著者注：コンピュータ）に初めから投げだされていた²⁴」と書いていることから、藤幡作品の「平面」の「薄さ」を原理的に説明するために、マルセル・デュシャンの「アンフラマンズ（極薄）」を参照したい。デュシャンは「アンフラマンズ」という言葉に「二次元から三次元への通路」という概念を含めている²⁵。藤幡自身は「アンフラマンズ」には触れていないが、「次元」に関して次のように書いている。

この目の前に見えている三次元物体は全て四次元から投影された影であり、三次元によって切り取られた断面であると考えなのだ。例えばここにあるコーヒーカップは今現在陶磁器として形を形成しているが、以前は土であったわけで、この先いつまでもコーヒーカップであるという保証はない。今ここにあるコーヒーカップというものは東の間こういう形をしているに過ぎないのだ。今という時間軸状の一断面をわれわれは見ているに過ぎない。物を物質のこうした性格の戯れとして捉えるやり方は当然古典的な彫刻的な発想を否定することになる²⁶。

この引用が示すように、藤幡の世界認識には「二次元から三次元への通路」という概念を示したデュシャンの「アンフラマンズ」が強く影響している。この影響関係から、「アンフラマンズ」が含んでいる「二次元から三次元への通路」という概念を、藤幡作品における「薄さ」に導入したい。ただし、コンピュータの内部では「次元」の操作が自在に行えることから、「二次元から三次元へ」という一方通行ではなく、その逆の

24

藤幡、前掲書、1999年、123頁。

25

Denis de Rougemont, 'Marcel Duchamp, mine de rien', in Preuves n. 204, Paris, février 1968, pp.46-47.

26

藤幡、前掲書、1999年、121-122頁。

「三次元から二次元へ」、あるいは藤幡が示す「四次元から三次元へ」も含めた「次元間移行」というかたちで導入する。そうすることで、藤幡作品の「平面」が示す「薄さ」は、物とイメージとを会わせるだけでなく、そこで立体と平面とのあいだで「次元間移行」を起こしていると考えられる。そして、「平面」に与えられた「薄さ」が発生させる「次元間移行」の中で、平面と立体とが同一化する機会が生じているといえるのである。

平面と立体とが同一化するような「薄さ」は、デュシャンの「アンフランスマンス」のようにいつの時代でも想像されてきたのだろう。しかし、「次元間移行」が発生させる「薄さ」は、コンピュータがはじめて実現したと考えられる。だから、平面と立体とが一体化する「薄さ」は、コンピュータをはじめとする情報技術の登場によって、その実在の可能性が開かれ、平面に与えられたといった方がよいであろう。事実、藤幡はコンピュータを使った多くの作品で、この新たな「平面」の可能性を試した後、コンピュータを使わずに《未成熟なシンボル》を制作している。ここで「薄さ」を可能にしているのは、コンピュータとともに登場してきた液晶プロジェクターという新たな装置である。

コンピュータのあるなしに関わらず、藤幡正樹は新しい技術を用いて、平面に「薄さ」を与え、「薄さ」を与えられた平面を組み立てる。そして、その「薄さ」において、物とイメージとが出会い、立体と平面とが「次元間移行」の過程で同一化していくのである。

おわりに | 「薄さ」を与えられた平面とスーパーフラットの相同性

《テーブル》という作品、すごく大きくてすごく薄くて、すごくやわらかいペーパーラフトのよう。小さい建築をつくるように、大きなテーブルをつくった。大きさは9.5m(L)×2.6m(W)×1.1m(H)、厚さは3mm。普通ならありえないスケール感のテーブルが当たり前のように空間に置かれている。テーブルが置かれている空間も大きく、最初に見たときには、テーブルがどのくらい大きさのものかよくわからない。近づいていくと、だんだんそのスケールがわかってくる。その上には、日常的な静物がランドスケープをつくるかのように並んでいて、少し触ると、テーブル全体が水面に波紋が広がるようにゆっくりと波打つ。液体のようでもあり、静物が水面に浮かんでいるように感じる。普通なら同時に存在できないいろいろな要素が、矛盾することなく同時に存在することで、空間の在り方が少し拡大していくのではないかと思っている²⁷。

これは建築家の石上純也が《テーブル》(2005年)という作品を自ら解説したテキストである。このテーブルの天板は、文字通り薄い。「9.5mという長さに対し、わずか3mmの厚さの天板はまさにスーパーフラットだと感じた²⁸」と、第11回ベネチア・ビエンナーレ国際建築展日本館展示コミッショナーとして、石上ともに展示に関わった建築批評家の五十嵐太郎は書いている。

27

石上純也『ちいさな図版のまもりから建築について考えたこと』INAX出版、2008年、13頁。

28

五十嵐太郎「スーパーフラット再考2010：微細なデザインからみえるもの」、Art and Architecture Review, August 2010. http://aar.art-it.asia/u/admin_edit1/JH9XzdY48bWSp7sg2mAh (2010.10.19アクセス)。

29
石上、前掲書、13頁。

30
同上書、13頁。

31
同上書、7頁。

32
同上書、11頁。

33
村上隆「スーパーフラット日本美術論」、
『SUPERFLAT』マドラ出版、2000年、
8頁。

34
東浩紀『動物化するポストモダン』講談社、
2001年、154頁。

石上は《テーブル》を「どう成り立っているのかよくわからないけれど『ここに、こうして存在しているのだから、まあ、こういうこともあるんだろう』と思ってしまうようなもの²⁹」と考えている。それは自然のように「経験や主観で判断することとは別のところで存在しているもの³⁰」として、目の前にある。そして、このテーブルは次のように作られている。

素材は鉄。ふつうに考えると天板も脚も重力で歪んでしまう。そこで、一つひとつのテーブルを、建築と同じように構造解析して、どれだけたわむかを算出した。たわんでしまう方向と逆の方向に、あらかじめ曲率をつけておく。天板だけでなく脚のほうにも同じように曲率をつけることになる。床に設置する前には、いろいろな方向に反っているが、床に置くと自重で天板も脚も水平、垂直になる³¹。

重力の影響を予め計算しておくことで、鉄のテーブルは重力の力で天板や脚が水平、垂直になる。そして、石上は《テーブル》のことを「ドローイングのようなテーブルの側面は、空間の中に溶け込んでゆき、同時にそれ自体が空間になり、周囲のスケール感を軽やかに書き換えていく³²」と書いている。重力を考慮した計算が、物でありながら、イメージにも見える「薄さ」を作り出すのである。

石上は、藤幡と同様に、「薄さ」から物とイメージとが出会う「平面」を作り出している。つまり、平面が平面のまま立体にもなる「次元間移行」を発生させる「薄さ」を、平面に与えているのである。それは、石上の言葉を借りれば「普通なら同時に存在できないいろいろな要素が、矛盾することなく同時に存在すること」が起こることである。石上はこの新たな「平面」を、コンピュータという重力レスの世界ではなく、藤幡の《未成熟なシンボル》と同じように、重力の中で実現しているのである。しかも、建築という最も平面から離れたところで実現しているのだ。

藤幡正樹と石上純也という世代もジャンルも違うふたりの表現者が重力の中で「薄さ」を与えられた平面を作り出していることは注目に値する。そこで、石上の《テーブル》を五十嵐が「スーパーフラット」と呼ぶことから、最後に藤幡作品における「平面」と「スーパーフラット」との相同性を指摘したい。

「スーパーフラット」は、美術家の村上隆が提唱した概念である。村上は、日本画から日本のTVアニメーションに至る絵画平面の構成のダイナミズムから「スーパーフラット」という概念を導き出した³³。村上自身も、コンピュータが平面にもたらした影響に目配せをしているが、「スーパーフラット」に情報論的な奥行きを与えたのは、東浩紀である³⁴。それゆえに、藤幡が作品制作に用いているコンピュータという新しい技術から「スーパーフラット」を捉えようとするれば、村上自身の言説よりも、東のそれに依拠した方が有益であるといえる。そこで、藤幡と「スーパーフラット」との関係を考えるために、東が五十嵐との対談で、村上の「スーパーフラット」について次のように述べていることに注目したい。

データ化された身体といえば、村上隆さんの「スーパーフラット」というコンセプトがインパクトをもったのは、アニメーションの問題というより、モニターで

見る感覚に関係すると思うのです。絵も写真もモニター上では同じ画像ですよ。両者の境界はデータ上のモーフィングでしかない。そういう感覚が村上さんの提案には入っていたから、人びとにスッと受け入れられた面があると思う。

二次元のアニメを三次元のフィギュアにした《S.M.Pko2》が面白いのもそういうことだと思うんですよ。次元を一度落とさないで出てこない想像力をもう一度元の次元に戻すという、次元間往復のような発想が「スーパーフラット」の提案にはある³⁵。

東は「スーパーフラット」には「次元間往復」という発想があると指摘する。本論考は、藤幡が様々な方法を使って「次元間移行」を発生させる「薄さ」を平面に与えることで、コンピュータという無重力の中でのみ可能であった新しい「平面」を、重力の中に連れだし、それを作品として組み立ててきたことを明らかにした。この考察結果と東の「スーパーフラット」への指摘を合わせて考えるならば、藤幡正樹の作品において「薄さ」を与えられた新しい「平面」と「スーパーフラット」とのあいだには、「次元のあいだを行き来する」という点で相同性が認められるのである。

35

「対談 東浩紀×五十嵐太郎——データ化するポスト・ヒューマン」、美術手帖 55 (840)、2003-10、美術出版社、67頁。