

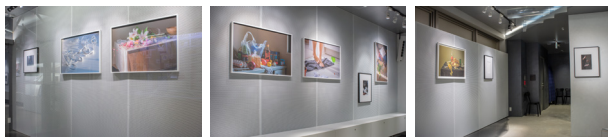
「イメージと物語の間を揺れ動く写真表現」 — System of Culture 個展「そして、すれ違った Exhibit 5」—

北 桂樹

(京都芸術大学 大学院芸術研究科 非常勤講師)

KYOTOGRAPHY2023の開催時期に併せて開催されるKG+の展示として、BnA Alter Museumにて行なわれている System of Culture の個展「そして、すれ違った Exhibit 5」について。本展にて提示された作品を紐解き、イメージを中心とした写真的な視点だけではなく、現代写真としての価値生成に関する視点とを交差させることで、今回の作品における現代写真アートとして着目すべき点について現代写真研究の立場から整理をする。

まず、本展は BnA Alter Museum のエントランス部に提示された A1 サイズの白いフレームに入った写真 7 点、A2 サイズの黒いフレームにブックマットされた写真 3 点、コンセプトシート 1 点の全 11 点によって構成された展覧会である。



二種類からなる作品サイズの組み合わせ、展示の高さの変化、さらには、エントランス外部からガラス越しに見える位置に 4 点、奥のカウンターの対面の壁に 4 点、さらに奥の壁面に 1 点とコンセプトシート 1 点、ホテルの受付の背後に 1 点と展示会場内の複雑な構造をうまく活用し、作品の連なりの中に独特にループするリズムが生み出され、どこをスタート地点とするかすら、いい意味で曖昧にさせられている。

写真に写されたそれぞれのイメージはさまざまなモチーフを複雑に取り込み、アーティストによってセットアップされ、コントロールされた世界を撮影することで構成されている。白いフレームのカラー写真では、静物画の伝統を模倣するかのようにテーブルの上に置かれたモノの写真、フレーム内に身体の一部が入りこんでいる何人かの登場人物、さらには、何かが起きた後であることを仄めかすかのように、倒れたプランターや散乱するクッションの中身などのイメージ。そして、それらのイメージを仲介しているかのような黒いフレームの暗いトーンの写真には、花束をもった男性の足元やコンロとその脇に置かれた指輪のイメージなどである。



アーティストによって選びだされたさまざまなモチーフのうち多くのものが、意図的にイメージをまたいで、別のイメージ内に現れている。さらには、それらのうちいくつかはイメージの前後関係の手がかりとなるように仄めかされている。たとえば、ウイスキーの瓶とその中身の量、そのままのレモンと皮の剥かれたレモン、Monster Energy の缶とその潰された缶、サプリメントのボトルとその中身、他に食パン、にんにく、花などがそれにあたる。これら以外にも、サボテンや指輪、絡み合った iPhone のイヤホン、マッチや知恵の輪、歯の矯正器具、コインなど意味あ

りげなものイメージをまたいで登場する。これによって、鑑賞者としては、展示会場に並べられた順番とは別の、イメージ同士が繋がった時間軸というものがあるかのように思えてくる。しかし、これらの手がかりをイメージ内で辿ったとしても、この物語はどこかで必ず行き止まる。ここにリニアに繋がれるひとつの物語はおそらく存在しない。

System of Culture の小松利光がこれらのイメージによって狙ったことは、「写真というメディアによる物語的言語表現」についての検討であると考えられる。

小松はこれらの作品を制作するにあたり、「物語論（ナラトロジー）」に関心を寄せた。物語論とは、さまざまな物語が世界では語られるが、実はその言説的形式、つまり「語られ方」には類型的相似があるということだ。小松はこれらを参考にし、イメージの変換に応用、写真作品のイメージ強度を高めることに活用するとともに、物語全体をこの言説的形式によってコントロールすることで、本や映画といったリニアな物語とは異なる立体的な物語の構築を写真によって目指したのだ。このことがコンセプトシートに示された図になる。



結果的にこのことが今回の展示のためのイメージ化、セレクトによって上手く達成されているのかということに関しては極めてイメージを中心とした写真的な視点なので、その考察は他の方々に任せたいと思う。

では、現代写真研究としての視点にたつてこの作品がいかにしてアートであることを達成しているのかということについて少し触れていきたいと思う。

写真のキュレーターであり、日本では『現代写真論』の著者として知られる、シャーロット・コットンを中心に 2007 年からオンライン上で1年間続けられていた議論があった。その議論の中、美術評論家クリストファー・ベッドフォードは自身が投稿したエッセイ、「Qualifying Photography as Art, or, Is Photography All It Can Be?」の中で、「芸術としての写真」の達成に関し、歴史的に重要な場面を同サイズの紙の彫刻に置き換えて撮影するトマス・デマンドの作品についてまとめたマイケル・フリードの言葉を以下のように紹介し、スタートしている。

"Simply put, he aims above all to replace the original scene of evidentiary traces and marks of human use — the human world in all its layeredness and compositeness — with images of sheer authorial intention, as though the very bizarreness of the fact that the scenes and objects in the photographs, despite their initial appearance of quotidian 'reality,' have all been constructed by the artist throws into conceptual relief the determining force (also the inscrutability, one might almost say opacity) of the intention behind it."

「要するに、彼は何よりもまず、人間の使用の痕跡と印を持つ元の場面、すなわち重層的で構成的な人間の世界を、純粋に作者の概念の映像で置き換えようとする。写真の初期の外見にもかかわらず、写真の中の場面やオブジェクトがすべて芸術家によって作り上げられたという事実の奇妙さが、それに対する意図の決定的な力（またはわかりにくさ、言い換えれば不透明性）を概念的に浮き彫りにするようなものである。」

ベッドフォードは、このエッセイの中で、フリードのデマンド作品に対する視点を借用しながら、デマンド作品の芸術的な達成は「写真が撮影される前の段階にプロセスやコンセプトが見出されるからであり、写真は単なる付随品的な結論で、鑑賞者や批評家が調査をして解き明かすべき背景となっている、より複雑なストーリーの指標になっている」ということを示した。言い換えれば、写真がアートであるということ達成するために重要なのは「イメージ」ではなく、アーティストの「概念（コンセプト）」であるということになる。事実、イメージは、独立して意味を生み出すものではなく、むしろイメージの背後にある拡張されたプロセスを記録し、暗示をするドキュメントとして機能するということは 80 年代のコンセプチュアルアート全盛にさまざまな論客によって明らかにされている。この構造を理解したデマンドの身振りこそは、ソル・ルウィットたちコンセプチュアルアートのアーティストたちが示したそれぞれのものであったということになる。

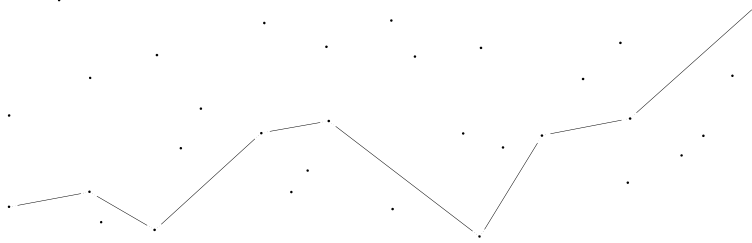
本作品は、前述したように、「写真というメディアによる物語的言語表現」についての作品である。小松は「物語論」を分析する中で、「語られやすい語られ方」つまり、どんなモチーフによって語られる物語が語られやすいのかということと言語化し、チャートによってそれを視覚化している。これこそが本作における「概念（コンセプト）」の姿である。次に、言語化されたそれらのモチーフと語られやすい語り口を AI 画像生成によってイメージ化している。つまり、言語化されたテキストという次元を二次元平面へと機械的変換をしていると言える。さらに、そこ

で生成されたイメージの世界を元実際の現実空間に再構築（セットアップ）し、撮影をすることで作り上げられたものが、今回の作品のイメージということになる。単に時代に即して AI 画像生成を利用した作品ということではなく、それを自身の概念を指し示すための「装置」として機能させている。イメージというものへのこだわりがありつつもこの身振りは写真家のそれとは違う。本来は高次から低次（二次元）に向かうことで平面芸術を作ると考えられていた写真の構造を逆流させているのである。参照しているのは三次元世界ではなく、言語という次元の世界である。イメージの強度、物語のつながりは確かにイメージそのものによって引き起こされているとも言えるが、提示されたイメージそれ自体は「物語の語られ方」に付随するものでしかなく、このイメージである必然性はない。入力となる言葉が変わればいくらでも交換可能である。この点がこのアーティストが写真家とは決定的にちがった身振りをしている点である。これこそがコンセプチュアルアートのアーティストたちが行っていたそれであり、筆者が強調したい本作とフリードがデマンドを評価したものとの共通点となる。

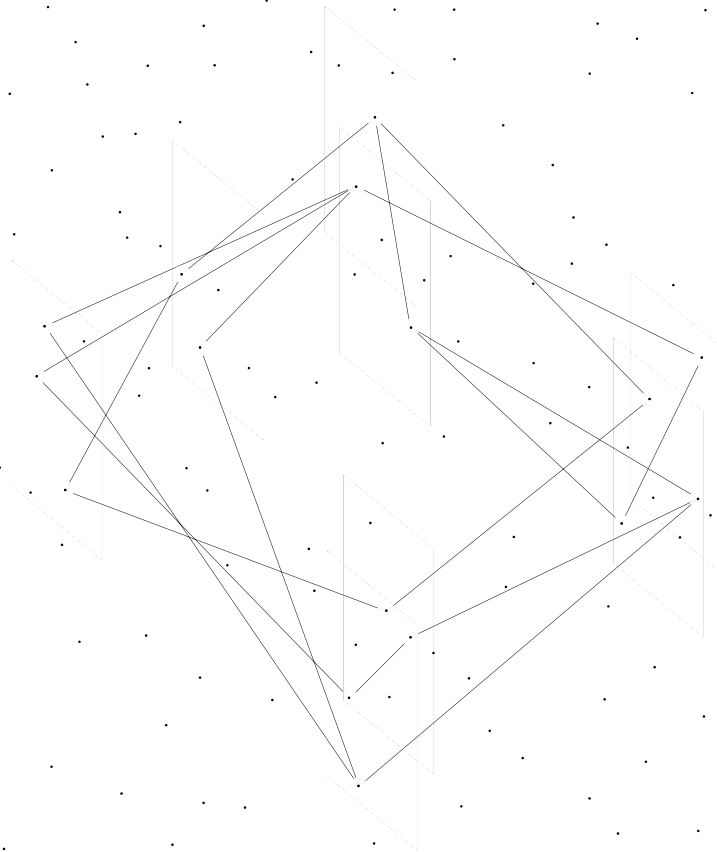
System of Culture が写真によって提示しようとしているのは、三次元世界で起きた出来事、カメラの前の現象ではなく、コンピューター上で綿密に組まれた「物語的言語表現」の構造である。つまり、物語の文法を写真によって示すことであり、彼の「概念」そのものである。このことにはある意味で、小松が狙った言語を元に、立体的に構築される物語というものが実際にはこの写真の展示では、破綻をし、まだ成功していないように見えることで達成されているとも言える。本展において、行き詰まる（リニアな）物語はイメージとテキスト的な物語への鑑賞者の没入を阻害する。それによって、写真というものによる（立体的な）「物語的言語表現」はテキストによるそれとはまるで「違う」かたちで存在をするということが浮き彫りになり、鑑賞者にもその存在だけは示されているといえるからである。この達成は現代における写真による世界の語り方を拡張しており、現代写真として写真の存在可能性を広げていると言える。

次は何の写真を撮るのですか？と聞くことが正しいのではなく、次はどのような「語り口」を見せてくれますか？と尋ねることが本展の展示への最大の理解ではないかと考える。目の前のイメージを通して見ているものが何であるのか？イメージと物語の間を揺れ動きながら、写真というものの表現言語を拡張する点において、今後の活躍を期待する作品となっている。

System of Culture “Then, Passed over”



Linear narrative model
線形の物語モデル



Non-linear narrative model
非線形の物語モデル



Lily



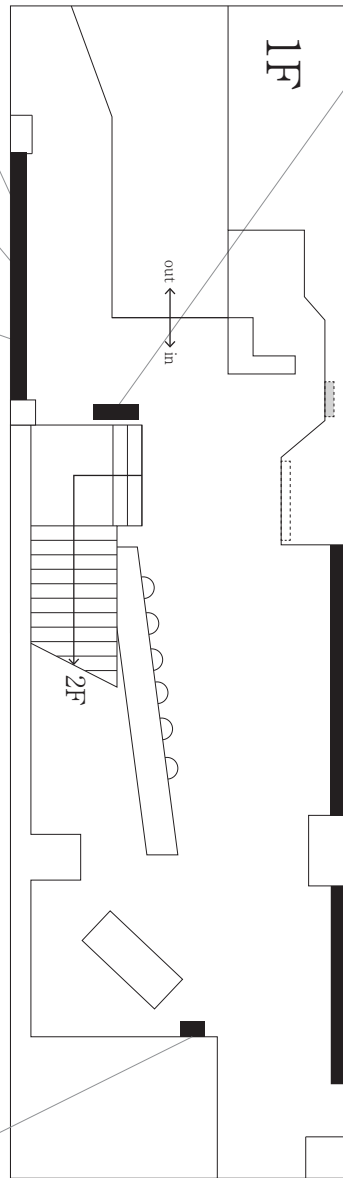
Earphones



The ball at the man's feet



The Coin Toss



Man sleeping on sofa



Still Life in the Kitchen



After a bath



Boil water



Man lying on the floor



Still life Break fast



Concept Sheet