

プラナリア

ジョン・ヒョン

プラナリアは分裂法を以って繁殖する。プラナリアを半分に切ると、分かれた二つの有機体が完璧に本来の姿に再生され、各々の個体となる。この際、頭が残っていた部位からは尻尾が、尻尾だけが残っていた部位からは新しい頭が生成される。二つはまったく同じ遺伝的形質を持つことになるが、部分的には新しい細胞を持っている。二匹のプラナリアは新しい頭と新しい尻尾を持つ二つの独立した生命体であり、過去と現在が組み合わされている。同一でありながら異質的な状態である。

AOKIZY は漫画、映画、ゲームにおけるイメージがインターネット上で消費され、また再生産される様相を探求し続ける。彼は無数の複製過程において変容する当代のデジタル・イメージ・プロセスに関心を持ち、漫画やイラストに出てきそうなキャラクターの顔を古代ギリシアの彫刻や仏像のような、時代を乗り越える様式として変奏する。古代ギリシアの彫刻や仏像は両方とも理想の比例(canon)を求めている古典美術の出発点である。AOKIZY のキャラクター図像は現代のフィギュアやアニメーション産業から派生した、非常に作り手側に親しい比例を持つという点によって、過去と対峙する。

彼の作品はゲームやデジタル空間を再現したモノとして、非常に客観的である。しかし、イメージの消費者の観点から見ると、それは現在の「私」から最も遠く離れた時代の形式と強く摩擦、反応しあった結果である。このように、作家は見慣れた図像を過去と現在、平面と立体、モノ(object)と映像(video)など、お互い対立しあう媒体と脈絡とに反復・転換させ、無性生殖の分裂法(binary fission)のような拡張を試みる。

これは絵画から彫刻へ、彫刻から映像への流れをも乗り越え、作品と作品、作品と空間との間までを繋ぐ。彼が選んだ対立項と反復は、柱のような要素(component)を通じて空間を作り出すもっとも基礎的な方法でもある。一つの柱をそのすぐ隣に複製すると屋根を支えられる最小限の構造体となる。一对のコンポーネントをもう一回複製すると四つの構造体となり、部屋を作ることができる。構成された部屋を連続して配置すると、やがて長い廊下あるいは回廊となる。消失点を起点に、諸要素は拡大・縮小することによって観る者にとって新たな深みと距離を持つ時空として認識される。

AOKIZY は展示空間内の作品群の対称と反復そのものに注目する。遠近法を証明する要素を思い浮かんでみよう。同じ大きさの柱と壁の反復から大きさの違いを感じ取る時、我々はようやく空間の深みを認識することができる。展示会場に並んでいる AOKIZY の「顔」たちは、すなわちこのような柱と壁の役割を果たす。いわば、反復を通じて彼の作品世界に導くための消失点を形成する存在たちである。しかし、〈プラナリア〉の展示空間が求めていることは、すべての要素の違いが一つの点に収斂する1点透視図ではない。多重の消失点が集まり、構築した自然景観のパノラマといった方がもっと正しいはずである。観客は展覧会場の中で、お互い異なる媒体と材料とで作られた個々の作品の連続が作り出す風景に出くわす。

多層の透視図が交差する展示の風景の中で、どちらが前でどちらが後であるか、何が先に見るべき対象であるかをめぐる順番の区分は事実上無意味である。これを反映するように、AOKIZY は似通った作品を全て同じタイトルとサイズ、材料で表記している。区分のために用いられるキャプションが、むしろ差異を露わにすることを拒否する。一つのタイトルに統一し、同じ素材を繰り返し用いることは近代的な意味での大量生産や複製を称揚するためではない。むしろ効率や便利性とは距離を置く態度である。ここで形と色、図案と媒体の差異はさらに際立つ。例えば、〈Helmet〉では左側面から右側面へと変わる。〈Agony〉では背景の色が変化する。〈Tylenol〉では全体の色が変わったり、髪が動いたりする程度の差がある。カラーからモノクロへ、ズームインからズームアウトへの変化(〈Spike〉)、長い髪から短い髪へと(〈Canon〉)など、全体的には類似であるが部分的には異なる。

まるで一つの図案が 3D グラフィックや映像に転換されるたびに、色彩と質感、物理的な効果が少しずつ変わるしかないこととも似ている。あるいは、ゲームの中でランダムボタンを押してキャラクターを生成したり、プロンプトによって作られた生成AIのイメージやテキストが同じ命令にもかかわらず、その都度異なる結果を導き出す姿をも連想させる。反復の結果が原本と同一である必要を感じないAOKIZY にとって、伝統とは破壊するか拒否すべき対象ではない。未来は過去に借りを作ることもある。厳しいルールで作られる自由な結果物は、〈Canon〉と命名された新作において最高潮に達する。髪の長さの違う一対の顔の絵は過去、平面から出発し立体になっていったイメージがまたも 2.5 次元として平面化された現在の結果である。絵画と彫刻、映像から様々に光を吸収し反射していたものから、やがて光を発するように進化しているのである。

本展〈プラナリア〉は原初の分裂方式をもとに、イメージが絵画、映像、彫刻の表面上から空間へと、拡張しつつ姿を披露する。それは愚直に思われるほど重たく見える古典主義の形式を帯びるが、2次元平面がくしゃくしゃになった状態にすぎない 3D のデジタルファイルでもあり、軽い材料の上に薄っすらコーティングされた膜にすぎないものでもある。プラナリアのように、どちらが親でどちらが子なのか、どちらが原本でありどちらが複製なのかが区別できない今の時代に対するメタファー的な再現を行っている。AOKIZY は今、私たちがイメージを観て消費して(再)生産する状況が、彼が作品を計画して作る方式と大して変わらないと信じている。今がイメージの危機状況であるとも思っていない。ただし、過去をベースに何かを積み上げていくけど、常に予測不可能な未来に到達するし、現在試みることができるのはただ部分を変更させることだけだと、彼は語る。AOKIZY の〈プラナリア〉を通じて、観客は厳密なシステムに基づいて生成される新たなカオスを、明快さと曖昧さとが共存する異質的な現代美術を体験することになるだろう。