

ミステリーからの脱出

「クロニクル、クロニクル！」「鬼の家」展評

黒寄想

本稿は美術評論ではない。ふたつの美術展示に関する文章だが、各展示における各作品の内実について、評するものではない。また、評する二つの展示についても、選択の意図は極めて恣意的だ。「インディペンデント・キュレーター」を名乗る若手二人によって、同年に開催された展覧会である以上の理由は、特にない。しかし筆者は、このふたつの展覧会を気ままに扱いながらも、ひとつの結論を導こうと思う。

本稿の主張は愚かしいほどにシンプルだ。一行に要約することができる。

空間が広がれば視線は迷い、首を垂れると視界は狭まる。

1

長谷川新による「クロニクル、クロニクル！」から始めよう。

本展は、名村造船所と呼ばれる、四階建ての巨大な工場を舞台にしている。一階入り口に投影、掲示された作品を含め、全てのフロアが使用された大規模な展覧会だ。リュミエール兄弟による「工場の出口」と呼ばれる無声映画、吉原治良による緞帳画を通過し、二階窓口へ階段を昇ると、本展は（文字通り）幕を開ける。

二階は、部分的にホワイトキューブを再現した壁を入り口として始まっている。壁面に並ぶ萩原一青による鳥瞰図を抜けると、いよいよ「工場」での展覧会であることが強調される。左右に大きく開いた視界には、支柱が三本ほど見えるだけの、広大な空間が現れる。その空間には、マネキンや、無機質な構造で形作られた金属が点在している。

緞帳画の通過と、空間の展開。観覧者は、後二度、この体験を繰り返すこととなる。会場をぐるりとUターンする形で歩かされた後、三階への階段を昇る

途中、掲示板に張り出された二枚目の緞帳画を通過すると、空間はより広大に展開される。階段の位置が中央にある分、私たちを包含する空間は、前後に広がるのだ。三階は、若手作家たちによる、彫刻や映像、絵画作品などが点在する。階段は、一階のそれと反対側に位置している。

またび、緞帳画。最上階の空間は、ここまでと異なる「展開」を見せている。この階には、何も置かれていない。正確には高木薫の作品が二点展示されているのだが、これはそれぞれが会場両端の壁面に一枚ずつ貼られているのみで、解説がなければ作品と認識することもできないものだ。がらんとした空間を歩くと、床に無数の製図の跡を発見する。再奥まで進むと、ドアがある。そこに貼られた「このドアは開くことができます。」とある指示書が高木薫による作品だ。ドアを開けると、本展は最後の「展開」を見せる。

二階では狭路としてのホワイトキューブから製造所としての展開を、三階ではいよいよフロア全体を会場とすることでのより広大な展開を、四階では展示物を置かぬことでの展開を見た観覧者は、続くドアの向こうに歩き、工場の外に出る。外付けの非常階段、最上階。壁も天井も取り払われた「展開」を最後に、「クロニクル、クロニクル！」の順路は終わる。

名村造船所という巨大工場を選んだ会場設定、白い壁を「狭路」と見立てた上での、幾重にも繰り返される空間の展開は、本展をいわゆる「美術展」を裏切るような（あるいは解放するような）企図にあると理解させるのかもしれない。だが筆者の印象としては、本展はひたすらに「視点拡散」の体験であった。理由はふたつ。

ひとつは、これまで詳細に述べてきたような、「空間の展開」を挙げることができる。本展が白く塗られた壁で始まっているが故に、段階的にむき出しになってゆく「工場」の姿は、私たちの視線を壁に天井に、そして最後は床へと、拡散させることになる。高木薫の「作品」はそれを自覚したものだろう。

もうひとつは、本展が扱う「作品」が、複製物のマネキンや緞帳画、整頓された倉庫（インスタレーションとされている）など、それと気づかなければ通り過ぎてしまうようなものである点だ。先述した「空間の展開」と相乗するようには、私たちの視線は、長谷川新によって拡大された「作品」定義を、会場の至る所に探すことになる。

本展では何より、「作者」の痕跡を探し、足を迷わせ、各フロアで散り散りになった鑑賞者たちの姿が印象に残っている。以上の理由から、筆者はここでは「クロニクル、クロニクル！」を「視点拡散」の展示として扱う。

「鬼の家」とは、瀬戸内国際芸術祭のうちのプログラムのひとつ、カオス*ラウンジによるグループ展を指す。

「鬼の家」は、それぞれ独立した三つの会場を巡礼させる構成をとった展覽会だ。鑑賞者は、キュレーターである黒瀬陽平が書いたテキストを手元に、それぞれの会場を順番に訪ねることになる。そのテキストには、「鬼の家」の舞台となる女木島を桃太郎伝説の発祥の地とした橋本仙太郎と、この論文が放たれた1930年代の「外国人観光客向けのリゾートブーム」、それによって引き起こされた「伝承発祥の地」を巡る権利主張の歴史が細かに説明されている。

第一会場はその桃太郎伝説の要とも言えよう、「鬼ヶ島大洞窟」と呼ばれる、山頂付近にある女木島観光名所だ。ここは、元より観光客むけに装飾された洞窟内である為、鬼の面を模した瓦や、FRPで作られた鬼のフィギュアなどが随所に散りばめられている。カオス*ラウンジの作品は、これら「観光資源」のコンテンツを読み替えるような、ブックレットや彫刻を会場に忍ばせている。

続く第二会場は、山から下りた先にある古民家を改装し、使用している。「鬼の記念館」と名付けられた同会場では、黒瀬陽平によるテキストを補足するかの様に、各若手アーティストによるリサーチに基づいた、女木島の様々な伝承を描いた作品が様々な手法を用いられながら並ぶ。マンガ、アニメ、石や新聞記事、フェルト生地で作られた鳥居。さながら「記念館」のように、博物館的な展示が会場を所狭しと埋めている。

いよいよの第三会場。ここもまた、前会場と同じく古民家を改装したものが、表題「鬼の家」を冠せられるに相応しく、庭までも含めた大規模な展示となっている。梅沢和木、梅津庸一、たかくらかずきによる、それぞれの個室を扱った大胆なインスタレーションが家屋を埋め尽くし、庭には梅田裕による人工の洞窟が作られている。鑑賞者は、この「鬼の家」で「鬼≠他者」となる。

観光客向けの大規模な芸術祭の中で、土地の歴史をひも解き、「芸術祭」批判を開陳してみせた「鬼の家」は、同芸術祭に見られる展示の中でも、一際異彩を放っている。長大なテキスト群は、確かなリサーチに基づいたものであり、おそらく元は廃墟同然のものであったろう第二、第三会場を、修繕し改装を加

えた上で展示会場として使用している。作品が展示される以前の段階の作り込みに、既に並々ならぬ労力が注がれていることがわかる。橋本仙太郎の「桃太郎伝説」に関する論文、女木島に伝わる海賊伝説、1930年代における国策としての観光事業。それぞれの物語には、瀬戸内国際芸術祭への、地域アートへの、そしてツーリズムへの批判的な検討が示唆されている。だが、ここではその物語の内実から離れ、素朴な体験としてこの展示を振り返ってみようと思う。

筆者には、テキストに裏打ちされた作品、もしくは作品を裏付けるテキストの内実よりも、この三会場の展示を巡ることが、絶えず「視線を落とす」体験であったことが印象に残っている。筆者にとつて、鬼の家は、というよりもカオス*ラウンジの展示は「視野狭窄」の体験であった。その理由は、またもふたつだ。

ひとつ。詳述したように、「鬼の家」において鑑賞者に手渡されるテキストは、三会場を案内する地図に書かれたものだけではない。実は、それぞれの会場においても、場内マップに付随する形でテキストを渡される。その内容は、繰り返すまでもないが、やはり女木島を巡る伝承と、各作品との連携を説明するものだ。三会場で渡されるテキストと、地図に付されたテキストを合わせると、なかなかの文章量になる。それぞれの会場では、何よりも、視線を手元に落として立ち止まっている鑑賞者たちの姿が多く見られた。

ふたつ。「鬼の家」、つまり本展における最後の会場の庭に作られた、梅田裕による人口の洞窟は、鑑賞者の姿勢を低く屈ませ、その中を覗かせる構造を取っている。カオス*ラウンジにおける、「屈ませる」ことで順路を終わらせるような展示構成は、これが初めてではない。先にも述べた「カオス*ラウンジ芸術祭シリーズ」の第一弾「怒りの日」においても、その前の「キャラクラッシュ！」においても、梅田裕は鑑賞者を屈ませるような作品を置いており、また、それは順路の終わりにある。特にここ三回において、カオス*ラウンジの展示は、順路の最後に姿勢を低くさせ、足元を覗かせることを繰り返している。

本展では何よりも、手元に視線を落とし、狭い順路を歩き、姿勢を屈ませて足元を覗き込む鑑賞者たちの姿が印象に残っている。以上の理由から筆者は、続いて「鬼の家」を、「視野狭窄」の展示として扱いたいと思う。

ここまで、長谷川新による「クロニクル、クロニクル！」を「視点拡散」の展示として、黒瀬陽平による「鬼の家」を「視野狭窄」の展示として比してみた。仮にこのように乱暴な整理が許されるとして、筆者はこの対比を、とある美術外のコンテンツと突き合わせて考えてみたい。

それは、「脱出ゲーム」と「ミステリーツアー」だ。筆者には、このふたつの展示、「クロニクル、クロニクル！」と「鬼の家」がそれぞれ、「脱出ゲーム」と「ミステリーツアー」に似て映る。とはいえ、そもそもこのふたつについて知らない読者も多いだろう。簡単な解説を付す。

「脱出ゲーム」とは、密室内に散りばめられたヒントを探索し、その部屋から出ることでのクリアを目指す、まさしく「脱出を目的としたゲーム」である。元々パソコン上でプレイする「ブラウザゲーム」であった「脱出ゲーム」は今、実際に密室に数人の客を動員し彼らを協力させることで、制限時間内の脱出を課すアトラクションとして再現されている。ときに「リアル脱出ゲーム」とも称される同コンテンツは、地域観光のひとつとして様々に展開されている。

対して、「ミステリーツアー」とは、特定の地域における観光スポットの幾つかを、配られたテキストを元に「謎解き」をさせつつ各地を巡らせる観光型コンテンツを指す。先述の「脱出ゲーム」と比して、現在は流行が過ぎてしまった観光コンテンツの一つだ。特に1990年代に、ミステリー漫画「金田一少年の事件簿」とのタイアップなど、特定の物語コンテンツとのタイアップで催行され、ブームを博した。

両コンテンツは現在、いわゆる「地域アート」と同じく、地域観光型の事業として、広く催行されている。ともに体感型のコンテンツであるこのふたつは、しかしその手法において大きく異なっている。それは謎解きにテキストが必要なのか、コミュニケーションが必要なかという差異だ。筆者が、両展示が「脱出ゲーム」、「ミステリーツアー」と似ているとするのはこの点に因る。

「脱出ゲーム」は特定の密室に集団を動員し、彼らのコミュニケーションを促進させるようなパズルを空間に散らしている。与えられた制限時間は、彼らが集めた情報を共有し、協働し合うことを前提にしている。このようなゲーム

においては、限りなく「物語」が脱色され、協働を誘発するシチュエーションのみが提示されている。言い換えれば、ここでは「コミュニケーション」そのものが消費対象とされている。

対して「ミステリアーズ」は、特定の物語が書かれた冊子を読ませ、その内容に従わせながら、点在するローカルスポットを順に巡らせる構成を取っている。参加者たちは、それぞれの手元に配られた物語に導かれる形で、各地を巡礼することになる。書かれたものを読まなければ次なる地は見つからず、また、導かれた地のどこに着目すべきなのかは、テキストを読まなければわからない。つまり、ここでは消費対象は「物語」である。

「クロニクル、クロニクル！」はその発散された経路、会期中休みなく（展示期間外でも行われる）イベント群を見ても、やはりコミュニケーション形成へ向けた「コミュニケーション」が、がその消費対象であるように思われる。（本稿もそのイベント群の一部として描かれている。）そして「ミステリアーズ」が「物語主義」の巡礼であるなら、「鬼の家」はまさにそれと形式を共有している。

長谷川新による「クロニクル、クロニクル！」の特色は、工場での展示、「作品概念」の拡大による視点拡散と、実質的には一年周期の二回の展示期間と、その期間外とをイベントで埋め尽くし、「会期を一年とする」という宣言にある。コミュニケーションを触発する為に繰り返されるそれは、脱出ゲームに似ている。

黒瀬陽平による「鬼の家」の特色は、古民家や、洞窟といった通常の展示会場としては好まれない場所を複数用いながら、その点在する会場を長大なテキストで誘導する手法にある。この手法は、前展示「怒りの日」では、黒瀬自身によって「市街劇」と形容されている。しかしそれは、筆者の見立てではミステリアーズに似ている。

地域アートが隆盛する中での、二人のインディペンデント・キュレーターによる試みは、しかし一方で、「脱出ゲーム」や「ミステリアーズ」といった美術外の観光コンテンツと興行形態が似ている。

脱出しよう。

長谷川新による「クロニクル、クロニクル！」は「視線拡散」、黒瀬陽平による「鬼の家」は「視野狭窄」の展示だと筆者は述べた。その含意は、興行的な条件を共有する外部のコンテンツと突き合わせてもお、両展示にどのような過剰さを見出すことができるのか、というものだ。将来、「展覧会」が「ミステリアーズ」や「脱出ゲーム」と区別されぬものとなっても残る、彼らの余

剰分とは何なのか。

それぞれに答えをひとつ。

長谷川新は、作品概念を攪乱しつつも、どこに作品があるのか、という緊張を試すことによって、私たちを鑑賞に集中させ、探させ、歩かせる。探索は順路の発見に向かい、空間の展開により、さらなる広範囲の探索を私たちに求める。しかしそれは、非常階段踊り場へ出るドアによって、終わりを迎えることになる。「クロニクル、クロニクル！」は「脱出ゲーム」を、視点の最大拡散によって終わらせる展示だったのだ。

黒瀬陽平は、長大なテキスト群を読ませ、梅田祐の作品によってストレスのかかる姿勢を強いている。次なる会場を、着目すべきローカルスポットをテキストに探すことは、視野狭窄（読むこと）によって行われ、屈むことによって終わりを迎える。「鬼の家」とは、「ミステリーツアー」を視野の最小狭窄よって終わらせる展示だったのだ。

これらふたつの展示には、「拡散」と「狭窄」とが繰り返されている。であるからこそ、両展示はドアと人工洞窟によって、明確な終わりを迎えることができる。

協働的な搜索は、視界の最大展開によって踵を返す。

孤独な巡礼は、視界の最小狭窄によって歩みを止める。

見通しの利かなさによって、両展示は幕を降ろす。

筆者はこのように両者の試みを、「局所への動員をどうパッケージするか」という問題のひとつとして捉えたい。「地域アート」なるものが観光事業のひとつとして召喚されているのなら、同じ条件化で召喚される、美術「外」の試みと突き合わせて考えなければ、この論題を普遍化することはできない。（了）