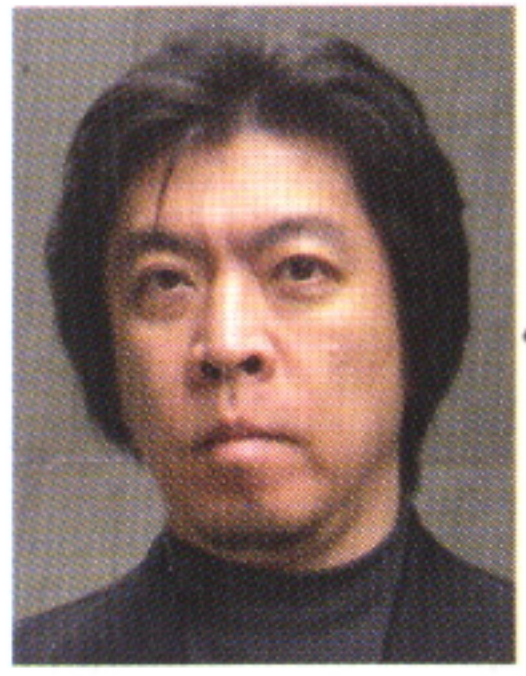


SANPO — 接続する散歩道 —



安齋利洋

三歳児がもっている何か

品川のエキナカ（駅の改札内にある店）に鯛茶漬
 けを食べさせる店があるから、食事がてらそこで打
 ち合わせをしようということになった。池袋駅から
 JRに乗り、品川駅構内の店で予定通り横浜の仲間
 と落ち合った。二時間ほどそこで過ごし、改札から
 出ることなくふたたび池袋に戻ると、これはまるで
 JRという巨大な建物があつて、池袋の玄関から入
 ったまま出てきたのに等しいのだなと思ひ可笑しく
 なった。この建物にはきわめて長い廊下と横に滑る
 箱がついていて、奥の間まで坐つたまま到達できる
 わけだ。

これと類似した感覚は、たとえばスーパーで売つ
 ているタイ産の玉葱を見るときにも感じる。「グー
 グルアース」で見るとような広大な地球のテクスチャ
 ー上を、石油を燃やしながら渡来したこの物体は、
 まるでダウンロードしてきたようにそこにある。自
 分の体も食べ物も、まるで情報のような顔をしてテ
 クスチャーの上を素通りする。品川の近所に居よう
 が遠方に住もうが、どこの誰にとつてもひとつのも
 のは同じように解釈され同じ価値をもつ。高田馬場
 や渋谷にある深く切れ込んだ谷の抵抗感は、そこ
 はない。

人間はこのように、特定の場所、時間、条件、物

語から切り離された、文脈のないつるつとしたもの
 が、実はとても好きなのだ。お金の発明も、数学の
 発明も、この種の好みの、究極の具現だ。

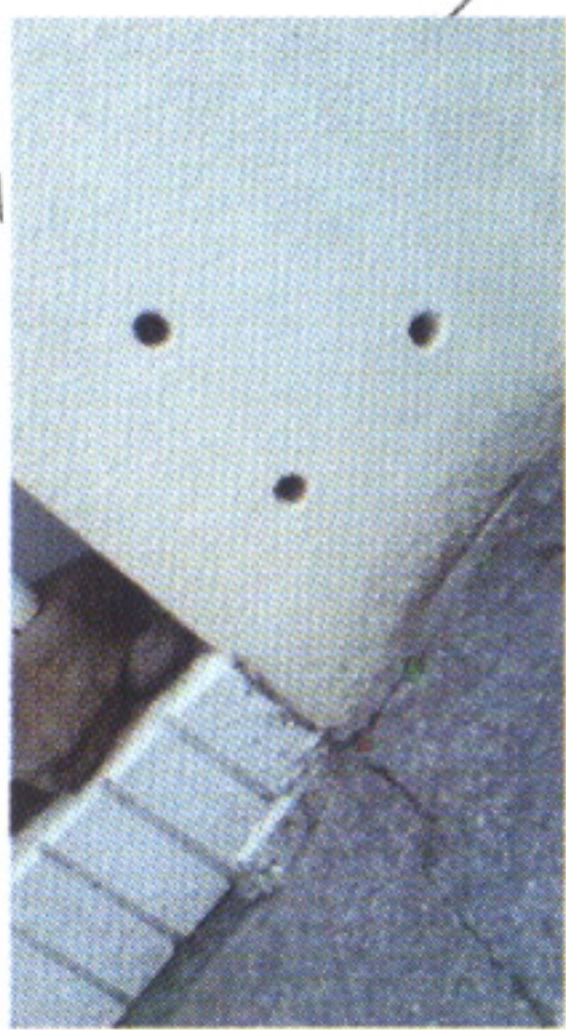
子どもの絵を研究している東山明さんと直美さん
 が、多くの子どもに同じテーマを与えて絵を描かせ
 収集している。その結果が実に興味深い。たとえば
 「コップと水」を描かせると、三歳児は実に多様な
 絵を描く。予備知識なしにその絵を見ると、何が描
 かれているのか直ちにわからない。水の入ったコッ
 プであると聞かされて見ると、なるほど捉えどころ
 のない液体を囲い込んで口元まで運んでくれる道具
 の感動が伝わってくる。三歳児は、思ったよりもち
 ゃんと認識したままを描いているのがわかる。ある
 年齢に達すると、誰が見てもコップに水と了解でき
 る絵を描くようになる。その途中、視点を選んだり
 パースを調整したりして、描画に関するさまざまな
 方法を獲得する。これは一般的に、発達と呼ばれる。
 しかし発達は、特定の私と特定のコップが出会う
 質感の海から、玉葱をもぎ取ってくるプロセスであ
 るとも言えるだろう。私たちは賢さを獲得しながら、
 同時に三歳児のもっている「何か」を失っているこ
 とに気づく。

視覚の連想ゲーム

ここにひとつの写真があり、誰が見てもそれは傘



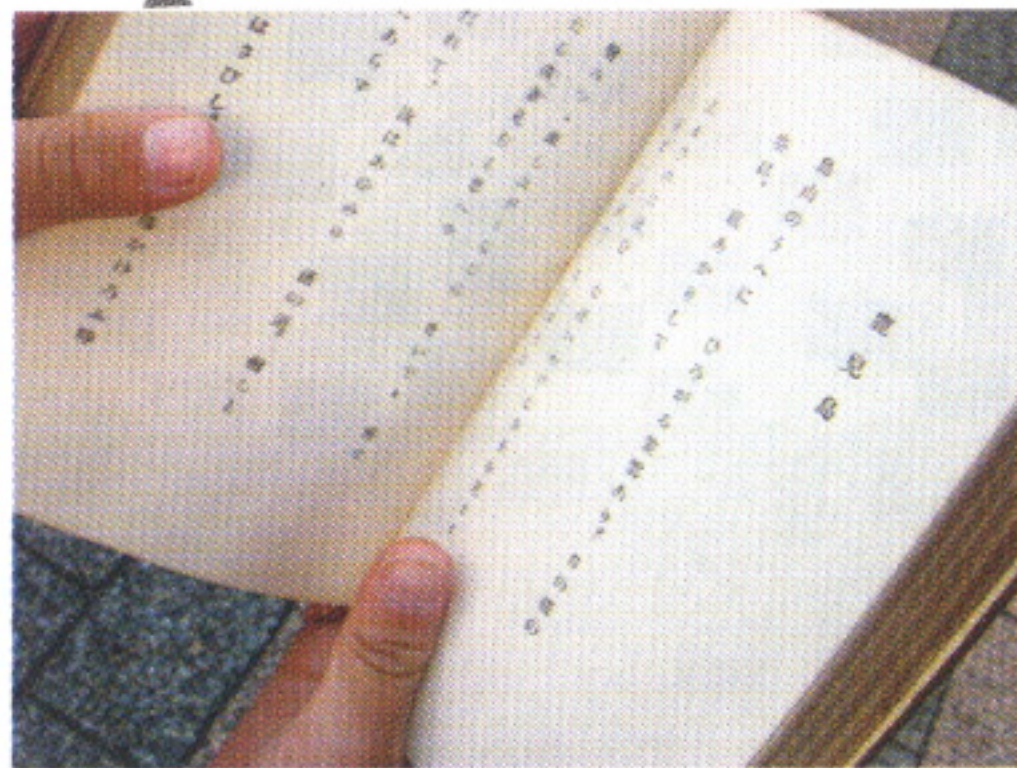
Wako-city SAITAMA/Fomal Haut



Komagome TOKYO/smi Ito



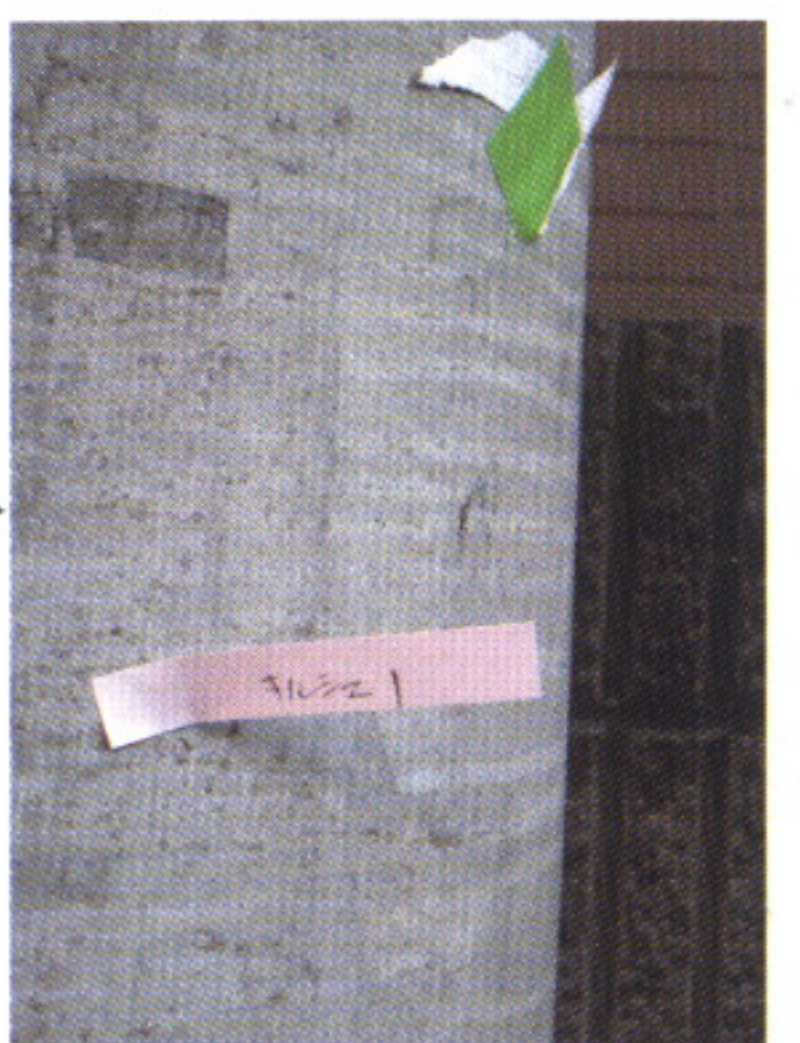
Nerima TOKYO/Toshihiro Anzai



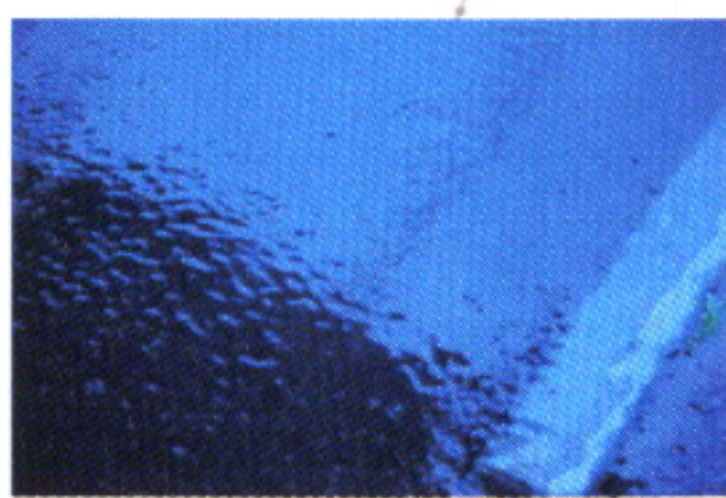
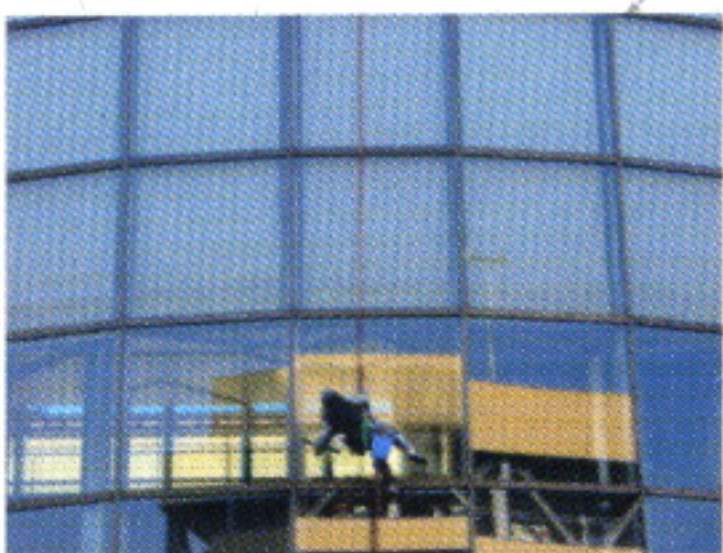
Jinbou-cho TOKYO/aoikiku



Tama TOKYO/noriko



Nerima TOKYO/Rieko Nakamura



「SANPO3」 中心部分

ツナギは紙の顔に、顔は窓
ごしの宙吊りの男へとつな
がっていく。種は発芽する
ようにいくつもの連想の分
岐を生み、ほんの二十七日
の間に千九十九葉からなる
巨大な樹にまで成長した。

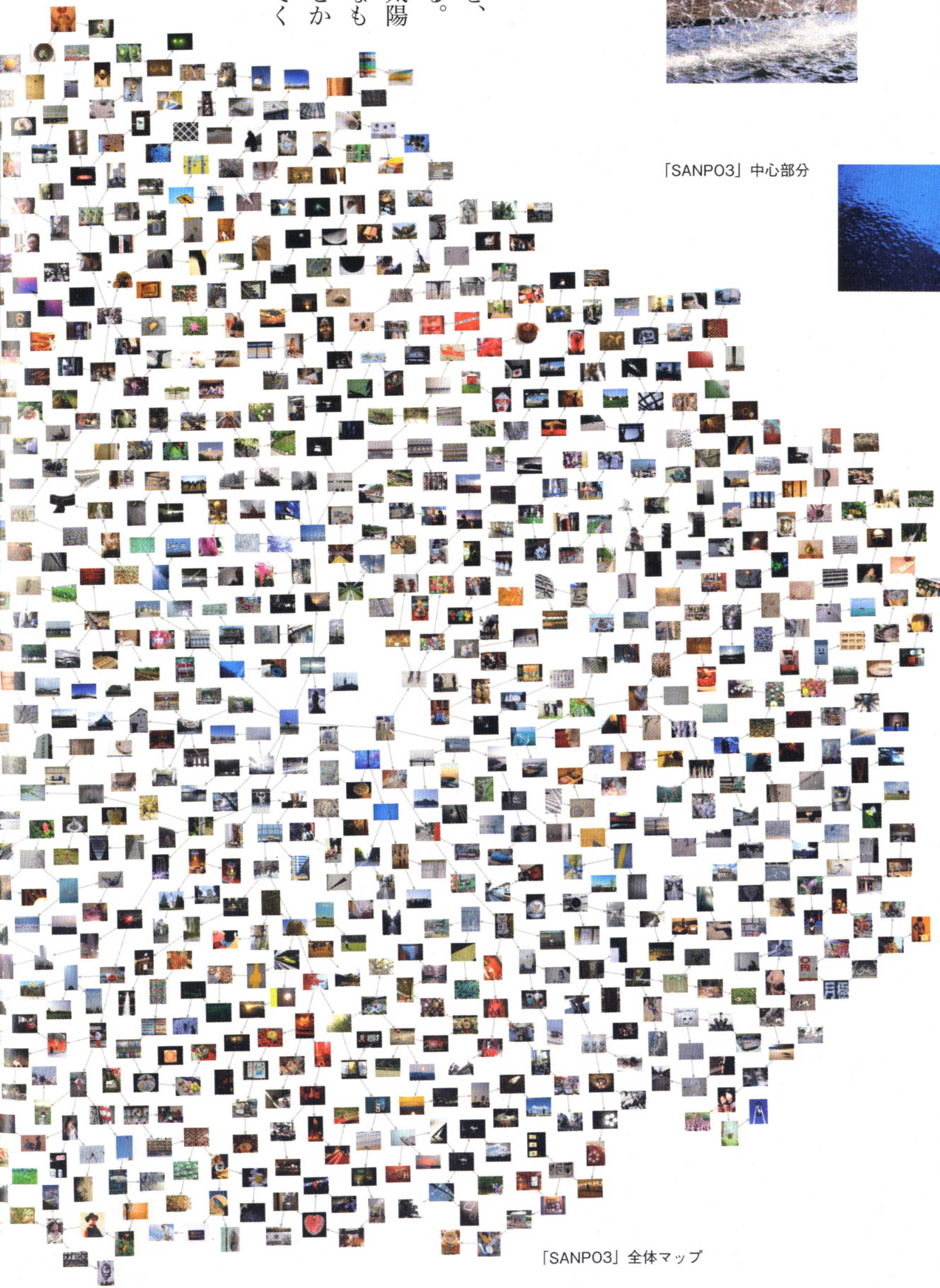
「SANPO3」と名づけら

れたこのウェブ上のアート

セッションは、一九九一年から始まった私と中村理
恵子のコラボレーション「連画」のひとつの実験と
して位置づけることができる。連画はビジュアルな
連鎖の生成的な豊かさを手に入れる試みとして、さ
まざまな方法の変種を生みながら、無数の作品を残
してきた。はじめはCGによる絵を要素としてきた
が、最近ではもっぱら写真を素材としている。デジタ
ルカメラの急激な発達には、撮ることと描くことの段
差をなくしてしまった。カメラは筆のように、日常

である。にもかかわらず、私たちはあえてそれを、
誰も見たことのない何かとして見ることを試みる。
誰が見ても同様に傘と見るのは、いわば明るい太陽
を直視したとき、そのまばゆさに囚われるようなも
のだ。そこで太陽を月が覆うと、周辺にフレアとか
コロナといった、普段見えない「何か」が現れてく
る。

傘の写真は、二〇〇八年の十二月に私たち
のウェブサイトに種として投稿され、植えつ
けられた。傘には、別なメンバーによって投
稿された脱ぎ去られたツナギがリンクする。



「SANPO3」 全体マップ

空間のパレットから自分らしい絵を吸い上げてくる。

「SANPO」シリーズは、「接続する散歩道」という副題をとらない一昨年、「Mozilla」のイベントと連携した第一回目のセッションで始まった。一般参加を募る次のような呼びかけが掲げられた。

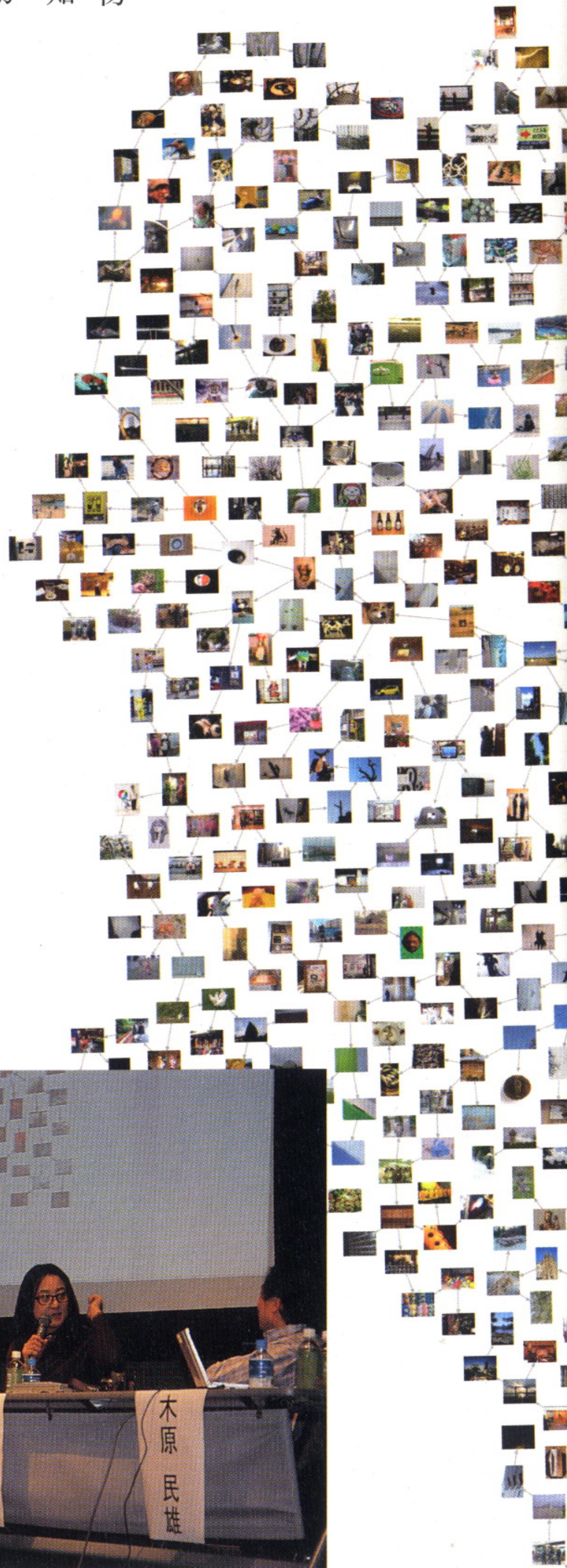
「お気に入りの散歩道で、出会った景色、人、物などをカメラにおさめて、ほかの誰かの散歩道、知らない国の散歩道に、つないでみましょう。風景が響きあつて、地上のどこにもない、あたらしい地図が成長します」

「SANPO」のルールは単純だ。自分以外が投稿した写真に、自分の写真をつなぐこと。一日にたとえば三枚（枚数は時期によって変化する）という制限。撮影場所を書くこと。

実を言うと私も中村も、「星座作用」とか「蝕」といった硬質なコンセプトを掲げたこれまでのネットワークコラボレーション作品の流れの中で、「SANPO」は一種の息抜きと言うか、傍流のような感覚で始めたセッションだったのだ。しかしその気軽な構えは簡単に覆された。「SANPO」は、いままでに立ち上げてきた実験を回想するように、形の類似、隠喩の展開、物語の回想、クオリアの連鎖、見立ての諧謔、ありとあらゆるビジュアルな修辭法を網羅し、組み換え始めた。目的の緩いそぞろ歩きだからこそ、どんな小径も見逃さない浸透力を備えるのだろうか。

ポリフォニーを楽しむ

「SANPO」を囲む仲間は、哲学者がいたり編集者がいたりアーティストがいたり、そもそも息が抜ける顔ぶれではなかった。昨年の暮、パナソニック



クセンターで行われた私たちの展覧会に二メートル×二メートルの大きな「SANPO」マップが展示され、そこにSANPO連衆（メンバー）が集い、パネルディスカッションが行われた。そこで、連衆でありメディアアート創生期を牽引してきた大先輩でもある幸村真佐男氏が、クリストファー・アレグザンダーの『都市はツリーではない』を引いてきた。樹（ツリー）は、どの要素もただひとつの根にたどりつく構造をもつが、アレグザンダーの言う都市の構造は、要素がいくつか別の根にまたがる。それは言い換えるなら、品川エキナカや玉葱が、無数のエキナカや玉葱の文脈をもつこと、あるいはひとつの写真がいく層にもまたがるネットワークに晒されることに相当する。

「SANPO」の樹状結晶を生み出す仕組みを、私たちはカンブリア紀の生物多様性爆発になぞらえ「カンブリアンゲーム」と呼んでいる。「カンブリアンゲーム」はひとつの進化の樹として表示されるが、個々の葉（写真）は明示されないいくつかの関係に晒されている。写真は、日常空間の構造から切り取られ、ハードディスクに蓄積された迷路に配置され、脳の連想ネットワークをたよりに、他人の経験の網目に投げ入れられる。

言い換えると、

「カンブリアンゲーム」はポリフォニー（多音楽）である。ポリフォ

ニーとは、多数の声の主が、それぞ

れ自律的な異なる原理をもつこと、そしてそれらがところどころでカップリングすることを意味する。

そしてもつとも重要なのは、響き合っていることではなく、まだ響き合わず理解できない他者がそこにいることだ。響き合いから外れた不協和な声部同士が、それぞれ謎を解き合うようにもつれ合い、新しいカップリングを模索する。

「SANPO」の中の美しい流れは、ときにその良さが説明できない。説明するためには、写真をつないでいくしかない。

（カンブリアンゲーム <http://cambrian.jp>）

（あんざいとしひろ）氏

一九五六年東京生まれ。システムアーティスト。ペイントシステム「スーパー・タブロー」を開発。作動し続ける複雑なシステムをつくることに一貫した関心を持ち、「連画」「カンブリアンゲーム」などのコラボレーション・プロジェクト、「Rambles」などセルオートマトン等に応用した数理的な作品を制作。海外でも高い評価を得ている。マルチメディアアグリゲーションネットワーク部門アート賞など受賞多数。東京大学大学院非常勤講師。



第3回アーバンコンピューティング・シンポジウム「カンブリアンパーティー」で発言する安齋利洋氏と中村理恵子さん（東京・有明）