

No
Experience
Necessary

Shinichi TAKASHIMA
+
Shu NAKAGAWA

Sep. 3
→ Oct. 2
2022

高嶋晋一＋中川周
経験不問

高嶋晋一＋中川周は、それ自体は画面内に姿を現わさないカメラというもののありようの不可解さを問い、またその可動性を活用した、人間不在の映像作品を制作してきたユニットです。

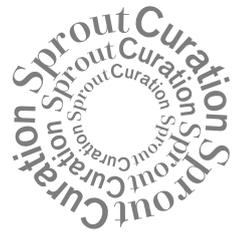
今年 2022 年からは、映像が前提とする諸条件を問い直すためのより包括的なプロジェクトとして、研究会の実施を含めた活動を展開しています。プロジェクトは 1.「経験不問」、2.「映像なしの映像経験」と名づけられた二軸から構成されています。1 では、これまでの作品にあった諸々の要素を切り詰め、扱う被写体や場所、撮影や編集時の操作を最小限に縮減するという、映像へのミニマリズム的なアプローチをとり、2 では、上映され見られることが目的^{モッド}となっている映像を言語による記述説明のみで扱い、その特質を逆照射するという、映像へのコンセプチュアリズム的なアプローチをとっています。

1 の「経験不問」という用語は求人広告のクリシェで、「特殊な技能はいらない、習わずともすぐに誰にでもできる」という意味で「経験を問わない」ことですが、彼らはそこに、「特殊な制約とそこからの試行の蓄積を経なければ、誰であれ至ることが困難である」という意味で「経験を問えない」という、相反するニュアンスも込めています。スプラウト・キュレーションでの初個展である本展では、その経過報告となる新作を発表いたします。

Office
Roppongi Hills Residence D-1006
6-12-4, Roppongi, Minato-ku,
Tokyo 106-0032
Tel. 03 5775 3839

Gallery
5-1-3F, Nishi gokencho,
Shinjuku-ku,
Tokyo 162-0812
Tel.03 3268 8700

Information
<https://sprout-curation.com>
contact@sprout-curation.com



経験不問

高嶋晋一
+
中川周

試しに、カメラを構えて撮影する行為を括弧に入れ、カメラを使わずに映像（的）になるような状況を考えてみる。たとえば、大腿骨をもって歩いているひとを街中で見かけて「何だろう」と思って見てしまう、ということがある。あるいは、街行くひとに声をかけられ、「これを見てください」と大腿骨を差し出されて、指し示されるがままに、それを見てしまうということもあるとする。このふたつを比較すると、前者よりも後者のほうが映像的な状況だ。というのは、同じ「見る」行為であっても、外界のある事柄に内的な関心が生じて目を向け、それを見続けるというプロセスよりも、（内的な関心が生じたときと同様に「なぜ大腿骨なのか」が不明であっても）外から半ば強制的にフォーカスが与えられて見るというプロセスのほうが、より映像に近づくと考えられるからだ。テロップやナレーションなどの言葉の有無を問わず、映像が映像であるかぎり、それは外的な指し示しとして与えられ、あらかじめフレーミングされたものとみなされる。すなわち、内的要因ではなく外的要因によって視点が定まる、これは映像的な状況のひとつの特質である。

他方で、何を見ているのかわからない、けれど何かが見えている、というのも映像的な状況である。そもそも、何かを見ようと思って見るのではなく、何かをふと見かけるときの順序は、主語述語構文のようにはなっていない（また、論理学の命題のように真偽が確定できるものとして与えられてもいない）。たとえば、「石が光っている」という一文の記述内容を、読むときの順序通りで見ているとしよう。その「主語→述語」の流れに従う場合、まずはじめに「石」というものがある（とわかり）、その石が「光る」という特定の状態や属性を有している、ということになる。だが、何かを見かけるときの実際の順序は、むしろ逆のことがある。「光っている→光っている何かがある→光っているそれは、石である」というように、時間的に先行しているのは述語あるいは部分的な属性のほうなのだ。ここまでは知覚認識の順序一般の話だが、映像を介し、映像を通じて何かを見ているときにとりわけ特化してくるのが、主語が何であるかを不問に続けたまま、述語的にとどまっているそれを延々と見続けることができるという点である。「ふと見かける」の「ふと」がある時点で凝結され、標本のようにピン留めされるのだ。コトからモノへ、現象から実在へ、確実な「である」に到着できずに「光っている……それは、……」と、ある種オチがつかないまま持続して

いる状況、すなわち、今のこの現われを担っているものが何であるのかを知らずに、かつ、知らない何かをあたかも「何か」としてならわかっているかのように見続けることができるということ、それが映像的な状況のもうひとつの特質である。[※註]

それでは、内的要因ではなく外的要因によって視点が定まるという映像的な状況と、何を見ているのかわからないが何かが見えているという映像的な状況、このふたつの映像的な状況の関係はどうなっているのか。一見両者は折り合いがつかないように感じられる。なぜなら、後者はどう見ようともいつまでも視点が定まりきらないということが根幹にあるのに対して、前者は何を見ようともあらかじめ視点が定められてしまっているということが根幹にあるからだ。しかしながら、むしろ前者は後者の必要条件なのだ。なぜなら、いつまでも視点が定まりきらないというそのことを、なお視点として回収するのは、何であれ見る前からあらかじめ定められていることがあるという、それ自体は視点に還元できない先験的な把握（というより先入観）以外にあり得ないからである。

以上、カメラを外して映像（的）になるような状況をふたつ挙げて考えてみた。映像の特質や条件を味の素のように抽出してみても、結局、映像の味はあまりしないが、そうしてみると、カメラで撮るまでもなく起こっている「経験」という曖昧模糊な領域が、あられもなく広がっていることが改めてわかる。私たちは、映像と経験の関係を問い直すことを試みたい。扱いたいのはとりわけ、どうやっても誰にとってもいわば「経験不問」でしかないような領域である（先のふたつの映像的な状況は、どちらかと言えば「経験未満」かもしれない）。求人広告で「経験不問」と掲げる者は、経験とは何かを知っているとみなしうる。だからこそ経験がない者を求め、経験を積むことを促すことができる。けれど私たちの場合は、何の経験を有しているがゆえに「経験不問」と掲げたのか、実のところ定かではない。ともあれ、気になるものは見続けて、気にならないものを見続けないのは、経験豊富な方々に任せておけばよい。外的要因と内的要因の折り合いのつけよう、つまりある種の調整作用が「映像化」だと捉えられるとしたら、気になるものを無視する、あるいは気にならないものを見続けることも、そのうち経験になるだろう。

[※註] この特質は人間の認知のありように全般的に依拠しているように書いたが、しかし映像を見ている側が見落としているわけではなく、映像を映し出す側が映し損なっているというケースも同等にかかわってくる。見ている側にとってはとても明瞭に見える、しかし、その明瞭な何かは外界の対象が映し出されたものではなく、映り損ない（エラー）の現われでしかなかった、というような。

主催：高嶋晋一+中川周、Sprout Curation
助成：公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京 機材協力：Takuro Someya Contemporary Art

スプラウトキュレーション

〒162-0812 東京都新宿区西五軒町 5-1 エーワビル 3 階 Tel.03-3268-8700
東京メトロ・東西線【神楽坂駅】1 番出口より徒歩 5 分 / 有楽町線【江戸川橋駅】4 番出口より徒歩 7 分
[営業時間] 木 - 土曜：13:00-19:00 / 日曜：13:00-17:00 [定休日] 月 - 水

*オープニングレセプションは開催いたしません。*急な会期変更が生じた場合は Web、SNS 等でご案内いたします。



gallery web site



google map

