

## 「反転する「場」から観者の亡霊化へ

——アピチャツポン《ナブアの亡霊》をめぐって——

中村 紀彦

### はじめに

筆者は、これまでタイの映像作家アピチャツポン・ウィーラセタクン (Apichatpong Weerasethakul, 1970-) の映画作品とビデオ・インスタレーション作品の関係性に着目し、とりわけ彼の用いる投影像 [projected image] について検討してきた。アピチャツポンは『ブンミおじさんの森』(二〇一〇年) の国際映画祭での成功によって映画監督として知られているが、ギャラリーでの作品制作も盛んにおこなう現代美術作家としても認知されている。こうした彼の両側面は、緊密に結びついている。映画制作のプロセスからビデオ・インスタレーション作品が生み出されることもあれば、インスタレーション作品自体が映画制作の契機となっていることもある。こうした成果は映画館や美術館での上映・展示や、彼の言う「プロジェクト」<sup>1)</sup> 作品群として結実する。つまり、彼にとつての映画とビデオ・インスタレーションは、制作・上映・展示のどの次元においても重なり合うのである。両者の関係性をさらに考えるうえで、投

影という問題は中心的なものになると思われる。

本稿は、アピチャツポンが東北タイのナブア村で展開した「プリミティブ」プロジェクト<sup>2)</sup> の一作品である《ナブアの亡霊》(二〇〇九年) というビデオ・インスタレーション作品を中心に取り上げる。本プロジェクトの作品群はいずれも、一九六〇年代に起こった共産党員とタイ国軍との政治的衝突の場となったナブア村を舞台としている。この試みは、惨殺、レイプ、銃撃戦の歴史が揉み消されたナブア村という「場」<sup>3)</sup> の集団的記憶が描きだされ、タイの現状にたいする彼の批判的立場が顕著に表現されているのである<sup>4)</sup>。なかでも《ナブアの亡霊》は、しだいに前景化される投影像を通じて、ナブア村という「場」と観者とを展示空間において関係づけている。

《ナブアの亡霊》をはじめとするアピチャツポンの投影像は、「場」に揺らぎをもたらす。つまり、展示空間で投影像とスクリーンがある作用を及ぼしあうことで、展示空間が別の時空間へと変容するのである。アピチャツポンは、透過ガラスへ投影するインスタレーション《花火 (アーカイブス)》(二〇一四年)、大規模な上映パフォー

マンス《フィーバー・ルーム》(二〇一五年)など、複雑な組み立てを持つ投影像によって生じる「場」の揺らぎへと観者を巻き込んできた。《ナプアの亡霊》は、単一のプロジェクトによるスクリーンへの投影ではあるが、効果的に「場」の揺らぎをもたらしている。展示空間という固定された場所が、投影像を介して特定の「場」と仮想的に結びつき、両者の位置関係が揺らぐのである。筆者が注目するのは、こうした受容における投影像・スクリーン・観者の緊張関係である<sup>(4)</sup>。本作を中心に考察することで、彼のプロジェクトの中核にあたり、観者を巻き込んでいく焦点でもある投影像実践の本質が明らかになるのではないか。

本稿は以下の手順で進めていく。まず、インスタレーション・アートの概念をとくに観者のありかたから確認し、これと区別される「映画的」ビデオ・インスタレーションについて批判的に検討する。つぎに、《ナプアの亡霊》を光源・投影・スクリーンの三つの要素から分析し、展示空間とナプア村というふたつの「場」が投影像を通じていかに反転するかを明らかにする。しかもその際、反転する「場」が観者を巻き込むことで、「場」のみならず観者のありかたさえも不安定な状態になることを示す。さいごに、現象学的でも没入的でもない身体への観者の変容、つまり、観者の亡霊化がいかに本作で生じるのかについて論じる。

## 1. インスタレーション・アートと

### 「映画的」ビデオ・インスタレーション

本節は、《ナプアの亡霊》の投影像・スクリーン・観者という三

要素の関係性を考えるために、インスタレーション・アートとは何かを出発点としたい。美術批評家クレア・ビショップは、この概念をつぎのように説明する。

「インスタレーション・アート」とは、観者が身体的に作品へと入りこんでいくようなアート、あるいは、「演劇的」「没入的」「経験的」と記述されるアートを漠然と指し示す用語である。「中略」それゆえインスタレーション・アートが伝統的な諸メディアウム（彫刻、絵画、写真、ビデオ）と異なっているのは、作品が空間内で字義通りの存在としての観者に直接呼びかけてくるという点である。インスタレーション・アートが想定する観者とは、離れた地点から作品を眺める脱身体化された一対の眼としてではなく、むしろ視覚と同様に高められた触覚、嗅覚、聴覚をもつ「身体化」された観者なのである。観者の直接的な現前を要請することは、おそらくインスタレーション・アートの鍵となる特徴だと言える<sup>(5)</sup>。

ビショップは、身体化された観者の存在とその関与をインスタレーション・アートの前提としている。さらに彼女は、観者と作品のこうした関わりを、主体の「活性化」と「脱中心化」というふたつの極から捉える。一方で主体の「活性化」とは、観者が作品を経験するためにその周囲を動き回り、そうすることで自らの現前性を強く意識するようになる作用のことである。それは、作品受容において観者の身体の中心化を要請し、「いまここにいる」というたしからしさの感覚を生み出すという。他方で主体の「脱中心化」とは、観

者のアイデンティティが、作品を前にして攪乱され、脱臼され、断片化される状態のことをさす。それは観者の「方向感覚の喪失」、つまり、観者が自身の時空間的な位置、そして社会的、政治的位置を認識することが困難になるような感覚を生み出すのである。インスタレーション・アートは、主体の「活性化」と「脱中心化」という両義的なありかたを促すとビショップは考えるのである<sup>(6)</sup>。ただしビショップは、こうした両義的なありかたが抱える矛盾をつぎのように述べている。

インスタレーション・アートにおいて引き起こされる脱中心化は、中心化された主体という立場から経験されるべきであるし、理解したほうがよい。インスタレーション・アートの構造や「やり口」のすべては、観者の直接的な現前をつねに安定した基礎としている。私たちとアートとの出会いがどれだけ散逸し、断片化していても、(統一された実在としての)主体を最終的には回復させることを要求しているのである<sup>(7)</sup>。

主体が断片化されているにもかかわらず、その経験の土台にあるのは「活性化」、つまり中心化された主体<sup>8</sup>観者なのである。この主体の矛盾した状態が、インスタレーション・アートにおける観者の緊張を生む。しかし、ビショップは観者の「活性化」と「脱中心化」の緊張関係を指摘するものの、それを最終的には「文字通りの観者の没入」というモデルに還元し、結果的に観者の「活性化」、つまり現象学的身体に価値を置いていくようである。この現象学的身体とは、作品に「没入する」観者の身体、すなわち作品空間に身体が

インスタールされ、生き生きとした没入経験を得る身体のことをさしている<sup>(8)</sup>。

だが、《ナブアの亡霊》を受容する観者は、最終的に現象学的身体へ還元されるのを拒むのではないか。たとえ本作が没入的な経験を観者に与えるとしても、その経験をかき乱す要素が挿入されているからである。本作は、観者をつねに「活性化」と「脱中心化」の両義性に巻き込みながらも、後者に力点を置く。この点こそがビショップの言うインスタレーション・アートのありかたとは異なっている。それは本作における投影像とスクリーンの独特な関係によつて生みだされているのである。この関係をさらに検討するには、インスタレーション・アートとは区別される「映画的」ビデオ・インスタレーションという枠組みから分析を行う必要がある。

メディア論者キム・ジフンが提起した枠組みである「映画的」<sup>(9)</sup>ビデオ・インスタレーションとは、比較的大きなスクリーンを使用し、映画で普及した技術的で美学的な構成要素を巧みに操作するビデオ・インスタレーションをさす。これは映画館の鑑賞環境をギャラリーで再現するだけでなく、動画像のループ機能といった時間的特徴、投影装置の露出やマルチ・スクリーンのような空間的特徴を含んでいる。これによる鑑賞経験は、一般的な映画館での受動的な経験と異なり、能動的な経験が要請される。だが、それは広義のインスタレーション・アートの経験とも異なる。というのも、ここでは展示空間での移動、作品の上映時間に縛られない断片的な視聴、触覚や嗅覚などの諸感覚を用いるような観者の能動的な経験が要請されるだけでなく、同時に観者の受動的な経験も促されるからである。なおかつ、観者の関与が重要とされる現象学的なビデオ

オ・アート<sup>(10)</sup>とは異なり、「映画の」ビデオ・インスタレーションは、現在の時間の持続的な鑑賞状況を生み出すだけが狙いではない。ここでは映像編集や音声の映画の諸技術を介して過去の時間がスクリーンへ投影されているため、観者の現在の時間と過去との結合が狙いとなっているのである。それゆえ観者の記憶の作用がまず前提となっている。さらには上映が経過するあいだに、観者の記憶がそのつど事後的に要請されてもいる。こうした作品の典型としてキムが差したのが、アピチャッポンの「映画の」ビデオ・インスタレーション作品なのである<sup>(11)</sup>。

しかし、キム・ジフンのこうした論点は、アピチャッポンのインスタレーション作品ではなく、むしろ長編映画作品を素材にして述べられている。つまりキムは、ビデオのもつルーブ機能やイメーজの同時的伝達、そして観者の「いまここ」と密接に結びつくようなビデオの時間的持続を、アピチャッポンの自身の長編映画作品へと拡張させていく点に注目するのである<sup>(12)</sup>。キムが見出したのはインスタレーションから映画への一方向的な影響関係であり、彼のインスタレーション作品の特質ではない。キムの議論の前提には、長編映画作品の二次的なものとしてのインスタレーション作品という位置づけが強くある。

第二に、キムの「映画の」ビデオ・インスタレーション概念は、投影像とスクリーンとの具体的な検討を通して練りあげられてはいない。彼は、アピチャッポンの長編映画作品においては、展示空間が観者の現象学的身体を惹起すると指摘してはいる。しかし彼は、その際、インスタレーションの投影像とスクリーンの用法、それを介して生じる、現象学的身体とは根本的に異なる観者のありかたを

捨象しているのである。筆者は、キムの論点を引き継ぎながらも、「映画の」ビデオ・インスタレーションである《ナブアの亡霊》での投影像・スクリーン・観者の関係性を検討していく。

## 2. スクリーンの焼失から「場」の反転まで 《ナブアの亡霊》

本節では、《ナブアの亡霊》の観者のありかたを検討するために、本作の特徴を光源・投影・スクリーンという三つの要素から分析する。

まずは《ナブアの亡霊》の作品構成を整理しておく。本作の尺は一〇分四〇秒であり、ルーブをおこなう。展示空間の床にはクッションがおかれ、自由に動き回る観者にも座って鑑賞することを促す。座った姿勢の視点から見上げる位置には大きなスクリーンが設置され、観者の後方にはプロジェクターが設えられる。プロジェクターの位置は、観者が動き回る際に投影像が観者の身体に遮られそうなる高さにある。

本作の投影像における最初のショットは、暗闇の森を背景にした街灯を捉える。つぎにカメラは一枚のスクリーンを映し出す。このスクリーンは暗闇に包まれた広場に置かれており、街灯の横に位置している。スクリーンの背後にはプロジェクターが置かれ、それは人工的につくりだした落雷を捉えた映像を投影している(図1)。雷が落ちた瞬間にはスクリーンいっぱいには火花が飛び散る。森の木々が風でざわめく環境音に、雷鳴がしだいに重なっていく。物語世界内のスクリーンに映る雷の明滅で、周囲の寺院や仏像が垣間見

える。この雷がナブア村を襲うようすは、この土地でかつて起こったタイ国軍による民間人への暴行、殺害、拷問の数々を観者に連想させるようになっていた<sup>13</sup>。画面全体がスクリーンへのクロスアップになるとき、スクリーンの裏側に設えられたプロジェクターの光源の存在に気づかされる。

中盤、若者たちが火のついたボールを蹴って遊ぶ姿が映しだされる。そのあいだも彼らのそばにあるスクリーンには落雷の映像が投影されている。すると、ちよつとした拍子に、そのボールがスクリーンに接触して火をつけてしまう(図2)。あわてて駆け寄る若者たちだが、燃えるボールを何度もスクリーンへと蹴りつける。スクリーンを貼り付けていた枠にも火がつき、暗闇に長方形の炎が浮かびあがる。やがて燃え尽きたスクリーンの背後から、プロジェクターがカメラに向かって投影像を投げかけつづけることになる(図3)。最後に、スクリーンのなかから展示空間へと投影光が抜け出てくるような感覚を観者に与える(図4)。この状況を観者の座る場所から離れて確認すると、スクリーンに投げかける投影像と、スクリーン内から発される投影光が観者の頭上でぶつかりあっているように見える。

## 光源

《ナブアの亡霊》の画面を支配する照明は、街灯、プロジェクター、投影された落雷のイメージといった人工的な光、炎といった自然的な光の対立で示される。これらはすべて光源としても機能している。

①街灯(安定した光源)、②燃えるボール(不安定な光源)、③物語世界内のプロジェクター(安定した光源)、④人工的に生みだされ

る落雷(不安定な光源)、⑤展示空間のプロジェクター(安定した光源だが観者による遮蔽によっては不安定となる光源)といったように分類できる。なかでも安定的な光源としてある街灯が冒頭のロング・ショットで強調されることから、本作品が光源をめぐるインスタレーションであることをまずは示しているといえる。

つぎに、本作の光源は静止した状態から次第に不安定な運動をする状態へ移行させられる。その一例が火のついたボールである。若者に蹴られるこの球は、画面内と画面外を横切るように動く。光源の移行は、街灯という固定化された光源、若者たちの蹴るボールの流動的な光源、そして最後にはプロジェクターの放つ固定化された光源へとその特性が回帰していく。

ところで、一般に映画を上映するプロジェクターという光源は、観者とも、スクリーンとも距離を保ったものである。さらにこの光源は観者の背後に置かれるため、彼らの視界に入ることにはほばない。《ナブアの亡霊》は、こうした光源を複数化する。とくに終盤は、街灯、燃えるスクリーン、プロジェクターの光源がいちどで画面内におさめられ、観者は複数化した光源を凝視する。ここでは、観者の背後にある光源と、物語世界におけるスクリーンの背後にある光源というふたつに分割し、最終的には観者を、展示空間内と物語世界内のふたつの固定された光源のあいだに挟む。映画と異なる鑑賞経験を、観者は以上のような光源の移行や複数化によって引き起こされている。

## 投影<sup>14</sup>

本作は、スクリーンの正面に位置するやや高い場所から投影され

る。観者は展示空間を動き回ることが可能だが、基本的にはスクリーン前の床に置かれたクッションに座るため、スクリーンを多少見上げる必要がある。そうした鑑賞の場合、投影光は観者の頭上を通り抜ける。

本作の物語世界内に置かれたプロジェクターは、投影像をスクリーンの背後から投げかけ、その投射面の裏側に透過したイメージを反映するリア・プロジェクションという投影方法を用いている。だが映像の終盤にスクリーンが焼失して光源が露わになる。投影像は、ただの投影光になる。こうした状況を展示空間のスクリーンに映しだしているのが、フロント・プロジェクションなのである。つまり、展示空間と物語空間のふたつの光源に挟まれていた観者は、後方からの投影像と、その像のなかからこちらに投げかけられる——像として結実せずに明滅するだけの——投影光に挟まれるのである。いわば、物語世界から漏れだす明滅を、観者は文字通りの光として受け取るほかないのである。

## スクリーン

本作の展示空間にあるスクリーンは、投影像の反映と反射というふたつの役割をもつ。反映とは、展示空間のプロジェクターから放たれる投影光を受け止めることではじめて像を形成することであり、その面に当たった光が観者の属する展示空間に折り返されること、反射である。

他方、本作の物語世界におけるスクリーンは反映・反射を行うばかりでなく、透過という機能へと拡張されてもいる。まずスクリーンに反映される映像は落雷である。ただし、先述したリア・プロジェ

クションという投影方法の特性上、落雷のイメージが反映されるには、スクリーン自体が透過性を具えていなければならない。反映と結びついた透過性によって映像は目に見えるものになる。ところがスクリーンが焼失すると、スクリーンが担っていた透過性は異なる次元へと移行させられることになる。つまり、スクリーンの不在によって反映／透過する場所をなくした投影像は、今度は、物語世界内ではなく、展示空間のスクリーンへと仮想的にリア・プロジェクションをおこなう。ここで展示空間のスクリーンは、異なる意味での透過性を帯びることになる。すなわち、展示空間のスクリーンは、当初は透過性という機能を保持していなかったにもかかわらず、やがて物語世界と展示空間を隔てるスクリーンの内部から「仮想的に」光を漏れださせるという意味で、従来とは異なる次元の透過性を最終的に担うことになる。

さて、以上のように光源・投影・スクリーンの三要素から《ナブアの亡霊》を分析した。終盤において物語世界内から届く投影光に自身の存在を晒される観者は、それと同時に突如として展示空間そのものを強く意識するよう促される。つまり、観者の没入的な経験は、物語世界内から放たれた投影光によって阻まれる。ピシヨップのいう「活性化」と「脱中心化」の緊張関係は本作においては、このように後者に力点を置きながら強調される。ここで注目したいのは、ナブア村という物語世界の「場」と白壁に囲まれた展示空間という「場」との揺れ動きである。つまり、《ナブアの亡霊》の物語世界内におけるスクリーンの消失と投影像の解放は、むしろ観者のいる展示空間をナブア村へと仮想的に置き換えてしまうのである。

どういふことか。ここで投影像が物語世界の内側から外側、つま

り展示空間へと仮想的に投影されるといふ事態が起こるのである。観者のいる展示空間は、物語世界内の投影像がスクリーンに映しだすはずだった雷の強烈な明滅に襲われる。もちろん、展示空間において雷はイメージとして再現されない。しかし、その明滅を身体で受け止める観者にとつては、展示空間を白壁に囲まれた安定した場所として認めることは困難である。観者はいわばナブア村へと間接的に足を踏み入れてしまう。投影像が展示空間ごとナブア村の暗闇へと変容し、観者の身体をその「場」へと移してしまうのである。こうしてアピチャップンは、物語世界におけるスクリーンの焼失によつて投影像を従来用途から解放しただけでなく、物語世界内の投影像を展示空間へと拡張させる実践に観者を巻き込むのである。

《ナブアの亡霊》の観者、投影像、プロジェクター<sup>(15)</sup>がこうして取り結ぶ関係を、ビショップの議論から言い直すとすれば、それは観者の「活性化」と「脱中心化」がせめぎあう状況を生みだしているのとひとまず言える。つまり、観者の身体には、燃え尽きたスクリーンのかわりに投影像を身体で受け止める役割を担う「活性化」が生じ、なおかつ仮想的にナブア村の暗闇へと置かれることによるアイデンティティの攪乱という「脱中心化」が生じている。だが、ビショップが前者に力点を置いたのは異なり、本作は観者の「脱中心化」という後者にこそ力点を置いていることがわかる。それは、観者の「亡霊化」が生じさせられていることから明らかとなるだろう。次節では、この観者の亡霊化が、インスタレーション・アートにおける観者のありかたとどのように異なり、投影像とスクリーンがどのように機能することで生じるかを検討したい。

### 3. 《ナブアの亡霊》における観者の亡霊化

《ナブアの亡霊》におけるスクリーンの焼失と投影像の解放は、展示空間をナブア村へと仮想的に反転させる「場」の揺らぎを生みだし、最終的には観者のありかたをも変容させる。つまりそれは、観者の「活性化」と「脱中心化」の緊張関係を生じさせながらも、後者に力点を置く実践だった。だが、投影像・スクリーン・観者の関係性は、観者の亡霊化という観点からさらに論じる必要がある。そのために、本作の終盤にあたる、物語世界のスクリーン焼失後の展開にあらためて注目することから議論をはじめたい。

物語世界内のスクリーンの焼失が露わにするのは、その背後にあるプロジェクターの光源である。この光源は、観者にとつての凝視の対象となる。ナブア村で起こった悲惨な歴史を炎と落雷によつて表象する本作は、観者をこれまで関わりがなかった記憶や「場」に接続しようとする。だが最終的に、投影像がイメージではなく光となつて展示空間の観者へと投げ返される。つまり、これまでの観者とイメージとの関係性が転倒させられ、イメージが不可視となつて観者が可視化される。本作品の投影像実践が光をあてるのは、投影そのものが均衡を保ってきた、観者とイメージとのこうした安定した関係性である。アピチャップン作品の政治的文脈に引き寄せて述べるならば、本作の投影像実践は、ナブア村で起こった惨劇の不可視性と観者の可視化をほのめかしていると言ふこともできる。しかし、アピチャップンは「プリミティブ」プロジェクターでナブア村の悲劇をただ掘り起こしただけではない。観者とイメージがとりも

つ可視／不可視性の関係性を暴くことが、展示空間とナブア村との「場」の反転によって引き起こされることが重要である。

さらに注目したいのは、物語世界内で明滅する光源が、展示空間内のプロジェクターが放つ明滅としいに同期していく点である。つまり、双方の明滅の同期とは「落雷のイメージ」を投げかける物語世界内の光源と、そのイメージを投げかける展示空間の光源によって生じている。異なる光源の明滅の同期が生み出すのは、展示空間と物語世界内の「場」そのものが同期していく状況でもある。双方の光源が放つ明滅が契機となつて、反転される可能性さえなかった「場」のありかたが揺らいでいく(16)。《ナブアの亡霊》の物語世界内にあるプロジェクターの光は、文字通り観者に向けて注がれ、身体に密着していく。「落雷に襲われるナブア村」というイメージがスクリーンに反映されないまま、観者は身体で直接的に投影光と触れ合う。だが、観者に触れるこのイメージは不可視である。同様に、スクリーンから溢れ出た光は観者のいる展示空間の床や壁面へと拡散するが、そこでも落雷のイメージが反映されることはない。物語世界内のプロジェクターの周囲は暗闇に包まれ、先ほどまで暗かった展示空間が明るさを帯びる。こうして観者は、展示空間とナブア村という「場」の反転に巻き込まれるだけでなく、自らの身体が投影光によって露出させられる。このとき、展示空間の観者は、明滅する光によって、彼ら相互が暗闇から突如浮かび上がってきた「亡霊的」な存在となるのである。

そもそも本作のタイトル《ナブアの亡霊》にある亡霊(Phantoms)には複数の意味合いが含まれていると筆者は推測している。第一に、それが意味するのは、タイ国軍によって土地の記憶が捏造されて消

去されたこの場所に「未亡人の亡霊」が現れるという伝記である。軍の支配下に置かれたナブア村は、多くの人々が森へ逃げ、軍と抵抗する男性は姿を消し、女性や子どもだけが村に残った。その後、人間には不可視の世界へと若者たちをさらう「未亡人の亡霊」がこの村で目撃されたのである(17)。第二に、観者が亡霊化するという側面がある。すなわち、展示空間がナブア村へと仮想的に反転したのち、観者がその土地を彷徨う亡霊の存在としての役割を担うということである。物語世界内のスクリーンの焼失は、展示空間とナブア村という「場」を隔てる境界が崩壊する契機だった。展示空間とこの村との時空間的な連続性を遮るスクリーンが無くなり、光に照らされることが観者＝亡霊なのである。未亡人の亡霊がナブア村に現れるのは消える状況が、観者が投影光の明滅を浴びる状況と同期する。さらに言えば、本作品のループ再生によって、この状況は時間において何度も反復される。観者自身もまた、一時的な亡霊化によって仮想的なナブア村を何度も徘徊することになるだろう。亡霊との、亡霊どうしの出会いというアピチャップンの長編映画作品およびインスタレーション作品の主要な特徴はこのように引き起こされているのである。

では、観者の亡霊化は、ピシヨップが述べた観者の「活性化」と「脱中心化」のありかたとどう異なるのか。《ナブアの亡霊》における亡霊化とは、この両者の緊張関係というよりも、観者の役割が決定不可能な状態になることをいう。観者は、最初は展示空間で投影像を眺める傍観者、つぎに展示空間とナブア村の「場」の反転を想像的に結びつける媒介者、さらには一時的にナブア村に現れる亡霊としての役割を付与される。この三つのありかたが絶えず揺動する



ようなありかた、これが本作の観者の亡霊化なのである。

さいごに、亡霊化した観者と物語世界の若者たちとのかわりを見ておく。あらためて強調するならば、亡霊化した観者とは、最終的にはナブア村の若者たちにとって文字通りの「亡霊」となる。展示空間から一方的に若者たちを見る観者が投影光の明滅に晒されたそのとき、若者たちは、可視化された観者の存在をはじめて認識するのではないか。そのとき、一方で若者たちの姿は物語世界からすでに消えている。他方で、観者は投影光を直視するために自らの方向感覚を喪失し、なおかつその光によって視覚を一時的に奪われてしまう状態となる。『ブンミおじさんの森』の主人公ブンミは、生死を彷徨ううちに視力を失い、姿なき猿の精霊たちにと見つめられていた。これを踏まえると、『ナブアの亡霊』における観者の視覚の機能停止は、生と死のあわいに立つ経験として捉えることができる。こうして観者は作品内にインストールされながらも、そのアイデンティティは亡霊としての役割を担うことで引き裂かれ続ける。本作の亡霊化は、当の観者の役割が絶えず揺れ動く不穏な状態を、ナブア村の若者たちが亡霊の気配として感じ取るという側面を具えているのである。

## おわりに

本稿は、アピチャッポンの投影像作品《ナブアの亡霊》をめぐって、投影像・スクリーン・観者の関係性を問うてきた。まず、インスタレーション・アートと「映画的」ヴィデオ・インスタレーションという概念を批判的に検討し、本作品の位置付けが後者でありな

がらも観者の「活性化」と「脱中心化」を促す点を確認した。つきに、筆者は、『ナブアの亡霊』を光源・投影・スクリーンの三要素から分析し、それぞれが展示空間と物語世界の「場」の反転という特異な実践に向けられていることを示した。「場」の反転とは、ナブア村というローカルな「場」が、まさに展示空間に「仮想的に」召喚されるような状況のことである。そして「場」の反転に巻き込まれる観者のありかたは、物語世界内から漏れだす投影光に触れることで、新たな意味合いを獲得する。それは観者の「活性化」でも「脱中心化」でもなく、そのあいだで絶えず揺動する「亡霊化」という観者のありかたであった。この結論は、アピチャッポンの投影像実践を豊かな文脈へ結びつける契機となるだけでなく、「映画的」ヴィデオ・インスタレーションという中間的な概念に欠如していた観者の新たな側面に光をあてたのである。

最後に、本稿の考察がアピチャッポン作品全体と分かちがたく結びつくことをつぎの二点から示しておきたい。第一に、多くのアピチャッポン作品で重要なモチーフとなる亡霊についてである。亡霊のモチーフをめぐる従来の言説は、タイ映画に固有の表象として論じる観点と、東北タイにおける特有の伝記および口承との関係性を重視する観点との二極化があったように思われる。だが本稿が述べる亡霊化は、観者のありかたという新たな観点によるものであり、二極化した先述の議論で見逃される論点のほずである。第二に、アピチャッポンは『ナブアの亡霊』を端緒とし、投影像・スクリーン・観者の関係性を強調する作品を継続的に制作していることである。たとえば、透過ガラスのスクリーンを用いた投影像作品がいくつかある。透過ガラスへの投影は、イメージをガラス面に反映させ、展

示空間の全体へと反射させ拡散させる。この実践は観者のいる展示空間という「場」を揺動させる。それだけでなく、展示空間内の観者どうしが透過ガラスを挟んで視線を交わすような状況が、本稿で

## 註

- (1) この映像プロジェクトは、東北タイのナプア村でアピチャッポンと現地の若者たちが映像作品を共同制作したものである。ナプア村の若者たちと数ヶ月ともに過ごしたアピチャッポンは、この土地の虐殺や政治的弾圧の歴史と向き合い、それらを映像表現に組み込もうとした（詳細は註13を参照せよ）。その結果、彼らはさまざまな表現媒体（長編映画、写真、MV、インスタレーション、コミック、書籍、絵画）を横断しながら、抑圧された土地の記憶を多角的に描き出すこととなった。本プロジェクトは、日本国内だと二〇一一年度横浜トリエンナーレですべての映像作品を展開したが、その後は個々の作品の散発的な展示機会にとどまっている。
- (2) ここで述べる「場」によって、筆者は《ナプアの亡霊》をサイト志向の芸術として位置付けようとする目的もなければ、特定のローカルな場にたいする価値づけをおこなうつもりもない。この「場」とは、たとえばロザリンド・クラウスならば物理的で現象学的な場の意味合いで用い、ミウオン・クオンならば「拡張された場」と述べた。とくに後者は、特定の物理的な場所に限定されることなく、個々の作品が「一時的」に生み出すものとしての場所という意味合いである。筆者はクオンの意味合いで用いているとともに、アピチャッポン作品において描かれるさまざまな場所という意味合いも含めている。Miwon Kwon, "One Place after Another: Notes on Site Specificity," *October*, vol. 80 (Spring, 1997), pp. 85-110.
- (3) 「プリミティブ」プロジェクトの体系的な読解とアピチャッポンの政治的含意にかんしては以下の論考が詳しい。Karen Newman, "A

述べた観者の亡霊化というありかたに別の観点を導入するように思われる。こうしたアピチャッポンの投影像実践は、今後も引き続き検討していく。

- Man Who Can Recall His Past Lives: Installations by Apichatpong Weerasethakul," *Apichatpong Weerasethakul*, ed., James Quandt, Vienna: Austrian Film Museum, 2009, pp. 143-157.
- (4) そのため、本稿は「プリミティブ」プロジェクトにおける個々の作品間の関連性には焦点化せず、彼の諸作品のなかでも投影像・スクリーン・観者の動的な関係性を際立たせる《ナプアの亡霊》の分析に重点を置く。
- (5) Claire Bishop, *Installation Art: A Critical History*, London: Tate Publishing, 2005, p. 6.
- (6) Bishop, *ibid.*, pp. 6-13.
- (7) Bishop, *ibid.*, p. 130.
- (8) Bishop, *ibid.*, pp. 128-133.
- (9) 「」での「映画」とは、たんに映画機器の素材や技術的要素（カメラワーク、編集言語、対話、物語空間の整理ルール、伝統的な映画館の設えなど）だけでなく、わたしたちのこれまでの前提、記憶、そして映画の経験を形作った社会的、制度的要素を含んでいる。」Jihoon Kim, "Cinematic video installations: Hybridized apparatuses inside the black box," *Between Film, Video, and the Digital: Hybrid Moving Images in the Post-Media Age*, New York: Bloomsbury Publishing, 2016, p. 246.
- (10) 「オクターバー」誌のラウンドテーブル「現代アートにおける投影像」において言及がなされているのは、現代の投影像における現象学的／仮想的なありかたというふたつの立場である。前者は投影像がギャラリーなどの展示空間と密接に関わり、また観者の存在を重要視する傾向にあった六〇〜七〇年代の投影像の動向と重なりあう

ものである。後者の投影像における仮想的なありかたとは、展示空間の脱現実化、観者の脱身体化や否定に関わる。Malcom Turvey, Hal Foster and Chrissie Iles, et al, "Round Table: The Projected Image in Contemporary Art," *October*, Vol. 104 (Spring, 2003), pp. 71-96.

(11) Ji-hoon Kim, "Between Auditorium and Gallery: Perception in Apichatpong Weerasethakul's Films and Installations," *Global Art Cinema: New Theories and Histories*, eds., Rosalind Galt, Karl Schoonover, New York: Oxford University Press, 2010, p. 129.

(12) ジフンは、アピチャップンの長編映画作品『プリスフリー・ユアーズ』、『トロピカル・マラデイ』、そして『世紀の光』に採用される持続時間の長いショット、空間的なズレを引き起こす分断された物語構造に注目する。これらはヴィデオ・インスタレーションの諸要素をアピチャップンが取り入れることで構成されたものであり、彼の映画作品の大部を形成するとジフンは指摘する。Kim, *op. cit.*, p. 130.

(13) 「一九六五年八月七日の朝、ナプアの名は、全国に知られることとなった。共産主義の農民と全体主義の政府が、稲田を舞台に最初の銃撃戦を繰り広げたのである。その結果、ナプアは、軍隊の厳重な支配と統制の下に置かれることとなった。…タイ国軍によるナプアの占領と蛮行は、二〇年間に及んだ。…今日もなお、タイ政府は暴力を軽視し、国中のさまざまな村で暴力を行使している。国民は忘れている。死者たちは忘れられる。若い世代はナプアのことを知らない。」アピチャップン・ウィーラセタクン「追憶のナプア——「プリミティブ」プロジェクトをめぐる手記」、水野友美子訳、夏目深雪、金子遊編『アピチャップン・ウィーラセタクン…光と記憶のアーティスト』、フィルムアート社、二〇一六年、一四五—一四六頁。

(14) 投影 (projection) という用語の解説を付け加えておく。リズ・コッツは、プロジェクトンという語が、ラテン語の「projectionem =

前に投げる、延長」、「pro (前方)」+「jacere (投げる)」を語源とすることを指摘し、このラテン語は「移動、転位、転写」という意味も含まれていると説明する。そして「プロジェクトンとは根源的に、光線の属性に基づく幾何学の一つである。それによって私たちは、固定された地点から、二つの面の間、あるいは二次元の画面と三次元空間の間に、いくつもの対応関係を考えることができる。投影法の幾何学は、したがって、視覚と空間の関係を合理的に説明づける手段であり、遠近法的描写や製図法、建築の土台となるものである」と述べる。リズ・コッツ「ヴィデオ・プロジェクトン…スクリーンの間の空間」、木下哲夫訳、東京国立近代美術館編『ヴィデオを待ちながら——映像、六〇年代から今日へ』、東京都国立近代美術館、二〇〇九年、二二七頁。

(15) 最終的に観者の意識が投影装置へと向けられる傾向は、タマラ・トロッドが昨今の投影像の特性としてあげていたことも記しておきたい。Tamara Trodd, "Introduction: theorizing the projected image," ed., Tamara Trodd, *Screen/Space: The projected image in contemporary art*, Manchester: Manchester University Press, 2011, pp. 1-16.

(16) ここで、松浦寿輝が投影像による「距離の創出／距離の無化」について述べたことにも触れておこう。ここでの「距離」とは、物理的な意味合いを含む。光源から放たれたイメージがスクリーンで反映し、それが観者の瞳まで返ってくる時に生じる距離のことである。そして、観者の外部にあるイメージがスクリーンからの反射光として観者の皮膚に密着するときの「わたしの内部にまで浸透してわたしの存在と一体化してしまうかのごとくであり、すべてはわたしの内部で起こっている(一五四頁)」かに感じ取れる状況を、松浦は「距離の無化」と述べた。松浦寿輝『平面論——一八八〇年代西欧(岩波人文書セレクション)』、岩波書店、二〇一二年、一四五—一七五頁。

(17) アピチャップン「追憶のナプア」、一四六頁。



図1  
以下《ナブアの亡霊》



図2  
燃えるスクリーン



図3  
スクリーン焼失後

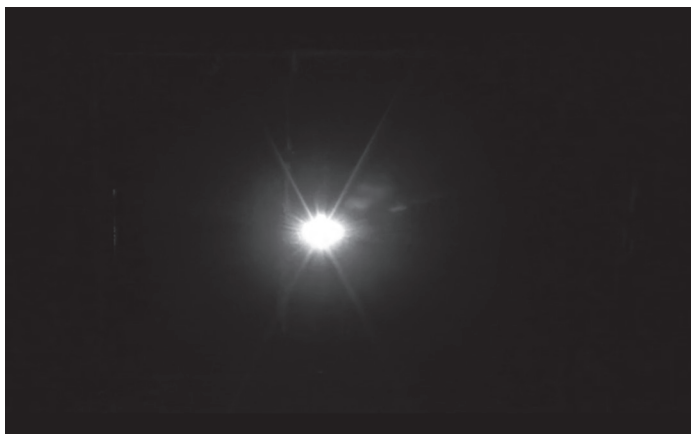


図4  
ラスト・ショットの投影光