

サム・プリチャードの《Portal》

鈴木 一史（山ノ内町立志賀高原ロマン美術館 学芸員）



《Portal》2023

©Sam Pritchard



©Sam Pritchard

最新作《Portal》（2023）は、インタラクティブプロジェクトとして開発された架空のデバイス（情報端末）《The Phokus Archives》（2015）を収めることを目的にして造られた保管庫であり、居場所でもある。立体物を寄せ集め新造形を構築するアッサンブラージュや、廃棄物の再認識を目論むジャンク・アートとしても捉えられる《Portal》の外郭（外側）の立体造形は、廃品となった電子機器の集合体が神社や祠の姿を形作る。土台は石垣のように整然と積み重なるカメラ、切妻屋根を形作るのは携帯ゲームソフトであり、内蔵される電子回路の基板の素地の色が神社建築を特徴付ける銅板葺（どうはんぶき）に浮かび上がる緑青をリアルに表している。また、屋根飾りとして据えられるのはガンシューティングゲーム用のコントローラーであり、90年代のゲーム機業界が目指した近未来的なメカデザインのセンスが生むユニークな形がオブジェとしての全体像を仰々しく完成させ、また作品そのものの存在を偶像的でシンボリックなものに仕上げている。そして本殿の中心、神社であれば本来御神体としての神鏡が祀られるのであろう場所には、モニター画面が設置されている。このモニターこそが作品の外側と内側とを繋ぐ境界面であり、作品が内包する精神を覗くことのできる窓であり、「Portal（入り口）」なのだ。では、外側の実体部分の造形に対しての“内側”とはなにか。そこは本来「神様が居る場所」であり、また造形物としての社（外側）を通じて「神様に会える（感じる／繋がる／限りなく近づく）」ことのできる環境の中心なのではないだろうか。恐れ多くもこの概念的な存在である“神様”こそが《Portal》に“込められた”《The Phokus Archives》であり、サム・プリチャードが幼少期より培ってきた経験の蓄積と今日の表現活動を行なうようになるきっかけ、現在進行形の作家精神が常に寄り添う部分なのだろう。

《The Phokus Archives》は、現実の写真風景を作家自身が幼少期に夢見た近未来的な日本の姿へと変換させていったシリーズ《Land of Technology》（2015）のアーカイブとしての要素を持ち、同作品との融合を図ったデバイスとしての作品形態をとる。カメラ関係、音楽機材、ゲーム機など作家自身が慣れ親しんできた複数の電子機器がイメージの素材として解体され、再構築させられたデザイン的なフォーマットは画面上にのみ存在するハードウェアである。同様にソフトウェアの細部までもが従来のゲーム機のメニュー画面や操作ディスプレイのイメージ

を基に作り込まれ、動作状況、発光部品、画面上の質感、操作音までもがメカニカルな素材として個別に意識され組み立てられていることがわかる。何よりも鑑賞者自身がマウスやコントローラーを使用し自らの意志で操作することを可能としたことが、情報発信する作品と観賞者の意識とを繋ぐインタラクティブなアートとして自然に受け入れられるのだと感じられた。誰しもが経験する、初めて手に入れた機器を最初に起動する際の胸の躍動感、手探りで動かす探究心と予期せぬ動作による驚き、徐々に操作方法に馴れていくなかで思い通りに操る事ができるようになる体験。《The Phokus Archives》という作品と向き合うことで、人がテクノロジーを手にした時に味わう奇跡的な実感と感動とを引き寄せる体験を得ることができる。また、これまでは《The Phokus Archives》の展示に伴い資料的な参考物、イメージ材料の素として展示されてきた実物の機器の数々であるが、上記のすべてを踏まえたうえで最新作《Portal》を眺めると、なぜそれらの機器が造形作品として形を変えたのか、また“神社”というシンボリックな形態とされたのか、少し理解できた気がする。“神様”の存在を、“人知の及ばない奇跡的な物事との出会い”と置き換えるのであれば、最新のテクノロジーが与えてくれる恩恵にも同様のことが言える。

世界に誇る“メイドインジャパン”のテクノロジーは、常に時代の最先端を行くと同時に、一瞬で時代遅れの品となるという儂くも攻めた姿勢で進化し続けている。私たちが暮らしの中で常にそれらのテクノロジーに憧れを抱き、その機能や最先端のデザイン性に惹かれている。しかし、実際に使用はするものの、科学的な要素や仕組みの一切を理解することはなく、結果のみに喜びを覚え、驚愕することができるというのが現状だろう。一部の同じ人間が生み出しているはずのものであると知りつつも、未知のテクノロジーを魔法のような奇跡と感ずることができるとのだ。

本作品の解説をするにあたり、外側（ハード）と内側（ソフト）の関係性を、無理矢理に日本文化における神社と神様の関係性に結びつけたようなものであり、さらには現代人が感じているプロダクトデザインとテクノロジーの関係性に置き換えた。近代化が進むまでは日常に溶け込んでいた信仰は、神様の概念を神秘性として残しつつも、今やその精神は薄れつつある。対して、この現代社会において科学の発展に伴うテクノロジーの進歩は普遍的なものとなり、人々の日常には欠かせないものとなった。これまで外側の価値と内側の価値は、別次元のもの同士として共存し、一体化した姿を文化として認識させてきたといえる。サム・プリチャードのこれまでの制作には、ほぼ全てにおいてテクノロジーが駆使されてきた。デジタルカメラでの撮影、膨大な時間をかけてのフォトショップでの編集と合成の作業を繰り返すことで作品のビジュアルは完成されるものの、写真として紙に印刷されることを除けば、その存在はコンピューター上でのバーチャルなデータとして残されるのみであった。今回、《The Phokus Archives》という内側的な作品に対して、外側の造形が器として作られたのは必然だったのかもしれない。また、後から構築されたものとはいえ、現実の物理的な世界で収集され、内側に影響を与えてきた実物の機器が素材となり重なり合うことでその居場所を形作ることに意味があったといえる。「《Portal》はテクノロジーで作られた神社のようなものです。」と、サム・プリチャード自身が語る様に、《The Phokus Archives》が内側に収められたことではじめてサム・プリチャードの過去から未来へと向う作家精神の「Portal（入り口）」として、象徴的な作品となったのではないだろうか。



Portal (center section) : 《The Phokus Archives》 2015

©Sam Pritchard

美高小
術海
館原町
Archives