

クリスチャン・マークレー

作品解説

トランスレーティング 【翻訳する】

1 リサイクル工場のためのプロジェクト *Project for the Recycling Plant* (2005)

役目を終えた都市の廃棄物を素材とする一連の作品は、2005年に東京のリサイクル工場で、使用済みの電気製品を使って制作された。マークレーは、学生時代にボストンの路上に落ちているレコードを見かけたことから、DJとしての活動をはじめきっかけを得たという。マークレーを惹きつけるのは、機能を失いゴミとなったメディアが示す物質性である。モニターには、それ自身が金属片に分解され、リサイクルされるプロセスが映し出されている。観客はその様子を観ながら、その音を、偶然性を伴った音楽作品として聞くことができる。不要となった都市の廃棄物がリサイクルされ、さらに視聴覚を刺激する芸術作品として生まれ変わるという、複数のトランスレーティング【翻訳／変換】の過程が重ね合わされたこれらの作品は、メディア自体の自己言及的な考察でもある。18点の《沈黙の変奏曲のための習作（リサイクル工場のためのプロジェクト）》で、マークレーはコピー機を使い、一度印刷した紙を再び機械に戻して情報を重ね、作品制作のプロセスにリサイクルの原理を導入しながら、コピーではなく唯一のプリントを作り出す。

2 ミクスト・レビューズ *Mixed Reviews* (1999-)

壁に沿って流れる長い文字列は、新聞や音楽雑誌に掲載された演奏やレコードなど音楽にまつわる様々なレビューから音の記述をサンプリングし、マークレーが言葉の音楽として構成したものである。展示されるたびに、その国の言語に翻訳され、最新版を原文として、まるで伝言ゲームのように変化し続けている作品である。1999年、日本のオペラシティアートギャラリーでの展覧会では、ドイツ語から日本語への翻訳が展示された。日本での二度目の発表である今回は、カタロニア語から翻訳されたテキストが使用されている。《ミクスト・レビューズ》は、完成せず、常に現在の時間のなかで変化するマークレー作品の特徴を端的に示す作品である。複数の文化を行き来し、言語によらないコミュニケーションに惹かれてきたマークレーの関心は、行為を重ねるほどもとの経験から遠ざかるという、音楽を言葉に翻訳することの不可能性にある。

3 ファスト・ミュージック

Fast Music (1982)

レコード・プレイヤーズ

Record Players (1984)

マークレーは、1979年、ポスト・パンクやフルクサスなどのパフォーマンスの影響を融合させつつ、マルセル・デュシャンの代表作《彼女の独身者たちによって裸にされた花嫁、さえも》^{パチェラーズ}を引用した「パチェラーズ・イーヴン」というバンドで活動を開始する。レコードとターンテーブルを楽器として演奏するパフォーマンスは、同時期に興隆したヒップホップのDJとは全く別の文脈で一躍注目された。レコードを、音を出すレディメイドとして扱うアイデアは、自身のパフォーマンスを撮影した最初期のビデオ作品にも発展する。《ファスト・ミュージック》では、彼がレコードを食べる様子が、ストップモーション・アニメーションで描かれる。

《レコード・プレイヤーズ》では、マークレーはレコードを使って、それを叩いたり、曲げたり、壊したりして音響を生み出している。こうした操作によって、彼は見る者に、溝に収められた録音物だけではなく、レコードそのものを聴くように求める。同時に彼はこの物体を、録音された過去ではなく、現在の時間のなかに位置づけ直すのである。

4 リサイクルされたレコード

Recycled Records (1979-1986)

ターンテーブル奏者として、マークレーは複数のターンテーブルを使いレコードを即興演奏し、多くのミュージシャンたちと共演してきた。演奏中に音を見つけやすくするために、マーカークレーやシールで印をつけるなど、物理的にレコードに手を加えるだけでなく、レコード盤を切断し、その断片をパズルのように切り貼りしてコラージュを作ってきた。こうした操作によって、予測不可能な音の構成が演奏のなかで生み出されていく。1979年から1986年まで断続的に制作された「リサイクルされたレコード」で、マークレーは、本来は大量生産品であるレコードを、同じ音を二度と再生しない、ハンドメイドでユニーク(1点もの)な一枚に生まれ変わらせる。それは、レコードの概念を覆す試みである。

5 レコード・ウィズアウト・ア・カバー

Record Without a Cover (1985)

マークレーは、1985年、レコードにカバーをつけずむき出しで流通させる《レコード・ウィズアウト・ア・カバー》をリリースする。流通と保管の過程で偶発的についた傷によるノイズが、元から録音されているノイズと混じり合う。さらに、再生すればするほど、盤面の状態や音は変化し、過去と現在が交差していく。音楽産業にとってノイズは、録音から流通までの過程で排除されるべきものだが、マークレーにとっては、予測不可能な結果を生み出すポジティブな要素である。その後、1999年に日本のレーベル、Locus Solusからこの作品の再発盤がリリースされている。

6 アブストラクト・ミュージック

Abstract Music (1989-1990)

マークレーは、フリー・ジャズのパイオニアのひとり、オーネット・コールマンが、このジャンル名の由来となった1961年のアルバム『フリー・ジャズ』のジャケットに、ジャクソン・ポロックの作品を使っているのを見て、抽象絵画と音楽の関係について考察を始めた。美術史において抽象絵画の誕生には、音の抽象的な性質への憧れや、視覚と聴覚のアナロジー(類推)が大きく関わっていた。時は下り、レコードのアルバムジャケットに、有名無名の画家たちによる抽象絵画を使用することが流行したのは、それが音を翻訳しているように見えたからである。またこのことは、レコード会社がポップなものに「ハイアート」の付加価値を付けるための戦略だったのではないかとマークレーは言う。彼は、音楽のジャンルなどの特異性を消し、匿名性と抽象性を持たせるために、ジャケットに印刷された文字の上に絵を描く。彼の筆触は、ジャケットに印刷された絵画の様式を正確に模倣する。そのとき、ポップカルチャーから生まれたプラスチック製の製品が、ユニークな芸術作品として生まれ変わる。

7 マンガ・スクロール

Manga Scroll (2010)

日本のマンガにあらわれる、音や動き、感情を文字に変換したオノマトペの多様さは、非言語的なコミュニケーションを重んじる文化ならではの表現といえるだろう。作品を通して、言葉によらない翻訳行為を行ってきたマークレーが、オノマトペに反応し、これを主要なモチーフとしていくのは自然な流れである。《マンガ・スクロール》は、アメリカのマーケット向けに翻訳された日本のマンガのなかのオノマトペを切り抜いて、横に長く繋げた音のコラージュである。絵巻という、時間の推移をあらわす形式を持つこの作品は、ヴォーカリストによって音に変換されるグラフィック・スコア(図案楽譜)としても機能する。

8 ビデオ・カルテット

Video Quartet (2002)

《ビデオ・カルテット》は、古今東西の映画から、音にまつわるシーンを集めたマークレーの代表作のひとつである。4つのスクリーンには、登場人物が楽器を演奏する数百のシーンを中心に、叫び声やノイズや事物の立てる音のシーンがコラージュされ、次々と映し出される。彼はこの作品で、映画の断片を音の素材として扱い、全く新しいバランスをもったひとつの曲として作曲(構成)を行っている。選ばれた素材は、ロック、オペラ、ミュージカルといった音楽の形式のインデックスであると同時に、誰もが知っているスターの姿や映画の断片でもあり、様々な文化史のサンプルでもある。鑑賞者はこれらを、その素材にまつわる様々な音の記憶を呼び起こしながら聞く(見る)ことになる。

9 架空のレコード

Imaginary Records (1988-1997)

1980年代前半、マークレーは、1枚25セントほどの、高くても1ドルもしない、誰も欲しがらないような中古のレコードを、ユーズドショップなどで大量に集めて回っていた。ジャケットのデザインやイラストレーションは、彼に、まだ聞いたことのない音楽の内容を想像させたという。「架空のレコード」のシリーズは、こうした「架空の音楽」を喚起するレコードジャケットの可能性に言及した作品である。マークレーはこれらのジャケットのタイトルを剥がして他のジャケットに埋め込んだり、背景を消したりといった操作を加えている。そのうちのいくつかは、死や再生といった隠れた主題をほのめかす。マークレーにとってレコードとは、「生の音楽」が「死んだ記録」になると同時に、過去が永遠の命を持つという、生と死の双方向のメタモルフォーズ(変身)をもたらすメディアである。

10 フォトグラム

Photograms (2004)

フォトグラムとは、カメラを使わず、印画紙の上に光を遮断する様々な物体を置いて直接露光した写真である。マークレーは、レコードやカセットテープといったアナログの記録装置の特性を、同じくアナログなフォトグラムを用いて示唆する。写されている拡大されたレコードの溝は、写真フィルムの代わりにレコードを直接引き伸ばし機に入れて作り出したイメージである。これによってマークレーは、デジタル・データと異なり、針が溝を物理的にこすって音を発生させるレコードの基本的な物質性を強調している。フォトグラムの1枚には、レコードを持つマークレー自身の手が写り込んでいる。モホリ＝ナジをはじめとするモダニストたちは、手ではなく光という現象によってイメージを作り出すフォトグラムに、作家の恣意的な選択を超える可能性を見出した。マークレーはそこに、レコードを選ぶDJのように、情報を物質として触って操作する自身の存在を挿入している。

11 シャッフル

Shuffle (2007)

つづく

To Be Continued (2016)

《シャッフル》は、マークレーが旅行中に撮った75枚の写真を、グラフィック・スコアとして出版した作品である。店の日よけ、チョコレート缶、Tシャツなど、日常のありふれたもののなかにある音符を撮影したこれらの写真は、発見され、演奏されることを待っている音符に対する、マークレーの鋭い目の証だ。箱には作家からの説明が次のように書かれている。「このカードは、楽譜として使用することができます。山札をシャッフルしてカードを引きます。好きなカードを何枚でも使って順序を作ってみてください。一人で、あるいはみんなで演奏することもできます。自分でルールを作ってみましょう。音は発生させても、あるいは単に想像するだけでもよいです。」《つづく》は、ギター、ベース、ドラム、サックス、フルートのアンサンブルが解釈するための、コミックをコラージュしたグラフィック・スコアとして、コミックの体裁で出版された本である。

12 ボディ・ミックス

Body Mix (1991-1992)

音楽が社会のなかでどのように表象されるのかを探求してきたマークレーにとって、それが持つ性的な政治性は、興味の対象のひとつである。かつて彼は、男性中心であるクラシック音楽の指揮者たちの姿を印刷したレコードジャケットに、「独裁者たち」というタイトルをつけて発表している。「ボディ・ミックス」シリーズは、レコードジャケットにあらわれるふたつの定型——ロックスターや指揮者など、支配的かつ偶像的に現れる男性の上半身と、無名の女性たちの下半身のパーツをコラージュしたものだ。この最小限かつ印象的な視覚的操作により、マークレーは、誇張された男らしさを脱臼させ、ジェンダーを組み合わせたキメラ的なイメージへと変換する。イメージの衝突は私たちに、複数のレコードを同時に「目で聞く」ことを促す。

13 コーラス II

Chorus II (1988)

1980年代後半から、マークレーは音に関係するファウンド・フォトを作品に転用するようになる。《コーラス II》は、雑誌に掲載された、開いた口をクローズアップしたモノクロ写真を再撮影し、古いアンティークのフレームに収めたシリーズである。トリミングはあいまいさをもたらす、彼らの状況や感情を隠してしまう。マークレーはこれらの写真を、さらに大きな一つの口の形を作るように、楕円形に壁に設置する。この構成によって、これらの口は、作家に組織された合唱隊のように見えてくる。「聞こえない音楽」は現在に至るまで、マークレーが探求する主要なテーマのひとつである。彼らの声は聞こえないが、しかしそこからどんな音が発されているのか、私たちは、それぞれの身体の記憶に照らし合わせながら想像することができる。その時、過去の一瞬を切り取ったにすぎない写真が、見る者によって異なる音を伴いつつ、現在に接続される。

14 アクションズ

Actions (2013-2014)

「アクションズ」のシリーズは、一枚のキャンバスの上で、その制作過程に行われたいくつものトランスレーション（翻訳／変換／変化）が可視化されたものだ。描く身振りに焦点を当てたアクション・ペインティングと、描かずにコミックをシルクスクリーンで刷ったポップアートという、キャンバスという場をめぐる美術史のサンプリングでもある。マークレーは、水しぶきや泡などの音を示したマンガのオノマトペのコーラージュをスコア（楽譜）として、床に水平に寝かせたパネルに絵具を高い場所から落としたり、立てかけたキャンバスに投げつけたりして音を立てる。彼いわく「自分だけが聞くことのできるパフォーマンス」を行ったあとは、その上から、元になったオノマトペのコーラージュをシルクスクリーンで刷る。原因と結果が反転し、視覚と聴覚への刺激が切り替わり続けるこの翻訳の過程において、流体は固形物に、湿ったものは乾いたものへと変化する。マークレーはここで、本質的には過去の時間に属する絵画と、今この瞬間にしか存在しない音のあいだにひとつの交通を試みる。

15 叫び

Screams (2018-2019)

声を発している人の顔のイメージは、マークレーにとって、聞こえない音を視覚的に喚起する重要なモチーフである。「叫び」のシリーズは、主に日本のマンガから引用されたイメージを切り貼りし、それをコーラージュして新しい顔を再構成したものだ。小さなコーラージュをスキャンして拡大し、大きなベニヤ板に彫り、その大判の木版をエッチングプレスで刷っている。この作品にマークレーは、ムンクの有名な《叫び》の文脈も重ね合わせている。目に見えないエネルギーを線で表現する手法は、日本のマンガにもお馴染みのものだ。マンガから芸術への翻訳／変換は、ムンクが浮世絵から大きな影響を受けた事実を思い起こさせる。いくつもの文脈が編み合わさったこの巨大なイメージは、観客の記憶と心理に作用する。

16 エフェメラ

Ephemera (2009)

この作品は、マークレーが収集した新聞広告、雑誌の挿絵、レストランのメニュー、お菓子の包み紙などの使い捨ての印刷物のうち、音符が描かれている部分を撮影し、28枚の未製本のプリントとして再現したものだ。ひとつあるいは複数の楽器を使って解釈することができる楽譜にもなる。用が済んだらその日のうちにも消えてしまうような儂いもの（エフェメラ）に、マークレーは、つかの間の光を当てる。これらの儂いイメージの魅力は、録音機器が生まれる前の音楽が、まさにその瞬間に消えてしまうからこそ、人々を惹きつけてきたことを思い起こさせる。

17 グラフィティ・コンポジション

Graffiti Composition (2002)

インベスティゲーションズ [調査]

Investigations (2018)

1996年ベルリンで行われたサウンド・アートのソナンビエンテ・フェスティバルで、マークレーは5000枚の五線譜が刷られたポスターを街中に貼り付けた。街ゆく人はそこに音符を書き込んだり、絵や文字、落書きなどを自由に付け足したりしていった。誰かの落書きの上に重ね書きする人や、自分のポスターを上貼り付ける人もいた。しばらくののちに、マークレーはそれらのポスターの写真800枚を撮影し、そのなかから150枚を選んでポートフォリオとして構成し出版した。演奏家はそのなかから好きな画像を選び、演奏に使ったり、作曲のヒントにしたりすることができる。

2018年のハダースフィールド音楽祭で初めて発表された《インベスティゲーションズ [調査]》は、20人のピアニストによる大規模なアンサンブルのためのグラフィック・スコアである。マークレーはファウンド・フォトのなかから、ピアノを弾く手を切り取った100枚のイメージを選びだした。ピアニストたちは調査票を確認するようにそれを一枚ずつ解読しながら、その状況を音として再現する。

18 スクリーン・プレイ

Screen Play (2005)

《スクリーン・プレイ》は、古いフィルムの映像を編集した無声のビデオ・モンターージュに、五線譜と音符から派生したシンプルな線と点のアニメーションが、鮮やかな色とともに重ねられた作品である。マークレーにとっては初めての「ビデオ・スコア」であるこの作品は、テンポ、エネルギー、ビッチ、音の持続についての示唆を演奏者に与え、解釈することを求める。マークレーのグラフィック・スコアのほとんどは、あくまでも楽譜として演奏者以外には示されないが、この作品だけは例外的に観客のためにも上映される。

19 サラウンド・サウンズ

Surround Sounds (2014-2015)

《サラウンド・サウンズ》は、マンガのオノマトペを引用した没入型の無音の映像インスタレーションである。コミックからスキャンされた文字が、その音響的な特性をともなうアニメーションの渦となって観客の四方を囲む。例えば、「SLAM (ビシャリ)」は叩きつけられるように、「POP (ボン)」ははじけるように、「BEEP (ピーツ)」は点滅し、「KLINK (カン)」は小さく互いにぶつかるように。沈黙は、音の不在によって、かえってその存在へと向き合う入り口となる。この無音の空間で、観客たちは視覚を通して記憶を呼び起こしながら、想像上のシンフォニーに浸ることになる。

20 フェイス

Faces (2020)

世界中がコロナ禍に見舞われた2020年、孤立した生活のなかでマークレーが作り続けたのは、コミックを切り抜いた小さなコラージュだった。叫ぶ人の顔のイメージは、彼が視覚と聴覚を融合する主題として長く追究してきたものだが、ここでは、オノマトペによってあらわされた不協和音やノイズがそれを構成している。声とは、具体的な音であると同時に、人間の感情や意志そのものの比喩でもある。世界的なパンデミックは、ブラック・ライブズ・マターや気候変動に対する闘いなどの社会運動をはじめ、世界に蔓延する怒りや不安を可視化するきっかけとなった。マークレーのコラージュは、マスクに隠されてしまった多くの声、多くの感情に対して、カタルシスと共感を呼び起こす。

21 ノー!

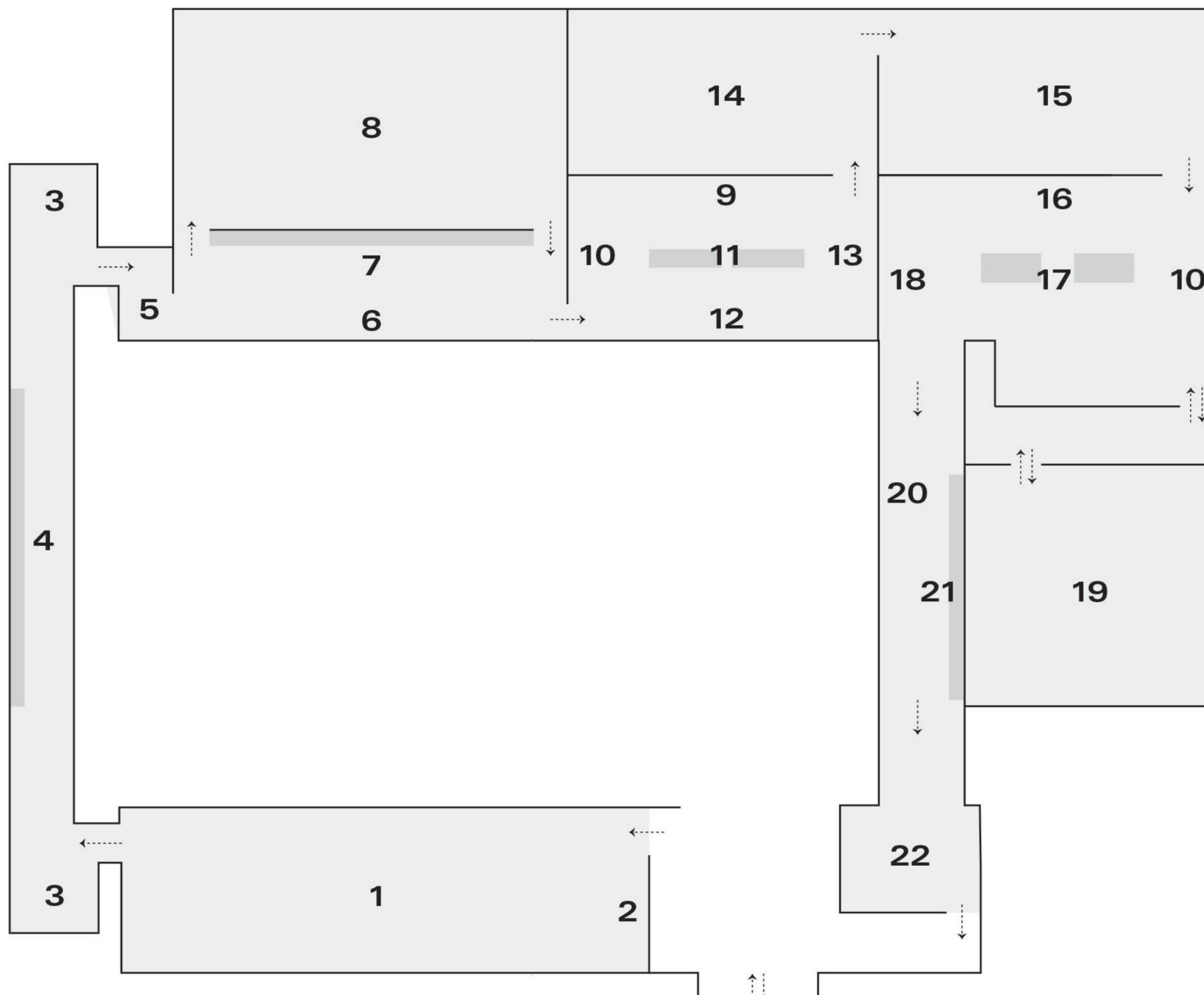
No! (2020)

《ノー!》は、コミックの断片から作られた、単声のための15枚のグラフィック・スコアのポートフォリオである。オノマトペを切り取りグラフィックに構成した《マンガ・スクロール》とは異なり、この作品では、コミックのなかでこれらの断片がどのような状況でサンプリングされたのかがより明確に示されているため、パフォーマーは感情の状態や体の動きを再現することができる。「No!」という人間の原初的な抵抗の表現に、政治や社会状況も含めた多くの意味を重ね合わせつつ、観客に、感情の共有という音楽の根源的な作用をもたらすことになる。

22 ミクスト・レビューズ (ジャパニーズ)

Mixed Reviews (Japanese) (2021)

ヘレン・ケラーが著名なオペラ歌手であるエンリコ・カルーソーと面会した際、彼女はその声を、彼の唇と喉を手で触ることで体感しようとしたという。その記録から《ケラーとカルーソー》(2000)という作品を制作して以来、マークレーは、ろう者による音の表現に興味を持ってきた。《ミクスト・レビューズ (ジャパニーズ)》は、本展覧会の冒頭の、音楽を描写した文章のコラージュ《ミクスト・レビューズ》(1999-)を、自身もろう者であるパフォーマーが手話から発した身体表現を用いて翻訳したサイレントビデオである。「元の(レビューが描写しようとした)音楽と、これらの無音の身振りの間には失われたものが多い。にもかかわらず、それが音楽であるという感覚を得ることができる」とマークレーは言う。手話を理解することができなくても、観客はここに、「音楽を見る」ことができるだろう。翻訳の不可能性は、別の共有の回路をひらく鍵となる。冒頭の《ミクスト・レビュー》にはじまり、聞こえなくても確かに存在する音楽が空間を満たしている展覧会は、この作品で一旦幕を閉じる。



1 リサイクル工場のためのプロジェクト
Project for the Recycling Plant (2005)

2 ミクスト・レビューズ
Mixed Reviews (1999-)

3 ファスト・ミュージック
Fast Music (1982)
レコード・プレイヤーズ
Record Players (1984)

4 リサイクルされたレコード
Recycled Records (1979-1986)

5 レコード・ウィズアウト・ア・カバー
Record Without a Cover (1985)

6 アブストラクト・ミュージック
Abstract Music (1989-1990)

7 マンガ・スクロール
Manga Scroll (2010)

8 ビデオ・カルテット
Video Quartet (2002)

9 架空のレコード
Imaginary Records (1988-1997)

10 フォトグラム
Photograms (2004)

11 シャッフル
Shuffle (2007)
つづく
To Be Continued (2016)

12 ボディ・ミックス
Body Mix (1991-1992)

13 コーラス II
Chorus II (1988)

14 アクションズ
Actions (2013-2014)

15 叫び
Screams (2018-2019)

16 エフェメラ
Ephemera (2009)

17 グラフィティ・コンポジション
Graffiti Composition (2002)

インベスティゲーションズ [調査]
Investigations (2018)

18 スクリーン・プレイ
Screen Play (2005)

19 サラウンド・サウンズ
Surround Sounds (2014-2015)

20 フェイス
Faces (2020)

21 ノー!
No! (2020)

22 ミクスト・レビューズ (ジャパニーズ)
Mixed Reviews (Japanese) (2021)