

【1】

本来ならとくにそちらへお邪魔して魯肉飯とか頼張っていたはずですが、今回のコロナウイルス流行の影響で、いくつかのプロジェクトも流れ、群馬の前橋で2人の子供の世話に追われる日々を送っています。

台北でリサーチする予定だった事柄について話す前に、私のこれまでの制作についてお話しします。

私は自分の身体をホワイトキューブに介入させるような作品と、自分が普段暮らしている空間から外れ、辺境のような場所を目指すような、大まかに言って2種類の制作を行っています。前者だと例えば、ギャラリーの床面から穴を外まで掘りぬく。展示の会期中ずっと床に足をつかないようにギャラリーで生活する。ギャラリーの周りで拾ってきたものをホワイトキューブの壁に打ち付けてボルダリングを行う。後者は、東京の地下河川にてパレードを行う。古墳と隣接する中学校のテニスコートの間でラリーを行うなど。



anaglyph, 2015

前者はパフォーマンスあるいはアクションのような身体性を持ちますが、身体性や行為性をホワイトキューブにインストールすることがひとつの目的になっています。穴掘りの作品《anaglyph》では、ギャラリーの床面から外まで貫通する穴が光を通し、光がレンズと鏡を経由し、掘り抜いた外の景色を暗転したギャ

ラリーに写し込みます。無駄な徒労を伴うカメラオブスキュラです。穴を掘る行為と浮かび上がる像がネガポジの関係になることを意図しています。



12 days on the ledge, 2016

空中生活の作品《12 days on the ledge》においては、まず「地面に足を付けない」というルールを自分に課します。机や椅子もよく考えてみると地面を垂直方向に持ち上げたものとみなせるので、そこに足を付けることはできません。そうすると見えてくるのは壁、柱、梁という構造です。これらに生活のための機能を持たせます。壁と梁に吊るしたベニア（この平面は地面の類ではないのか、という議論が起きましたが）を拠点とし、会期中の日々を行動域の拡張と生活の充足のために費やします。登山用ロープを設置していき、木っ端で足場を壁に付けていきます。ギャラリーは2Fに位置しており、1Fにはカフェ

があったので、カフェまで行ってカレーを食べるところまで行動範囲を拡張していきます。また壁も一見すると、どれもただの壁ですが、空中生活においては下地材の有無によって、行動可能な所、どうしたって行動不能な難所に分かります。そういった建築の性質に対応するかたちでロープや足場が増殖していき、移動により手や足の跡が黒い線となってギャラリーに集積してゆきます。これらの生活の機能と痕跡がギャラリー空間にインストールされることが、この作品の肝となります。

後者は社会の変化によって宙ぶらりんとなった辺境的空間に、私自身の感情や身体をコラージュのように接続するような作りになっています。東京の地下暗渠でパレードを行う作品《parade》は3.11後に多く開催された反原発のデモを元に構想されていて、1964年の東京オリンピック前の都市開発によって地下

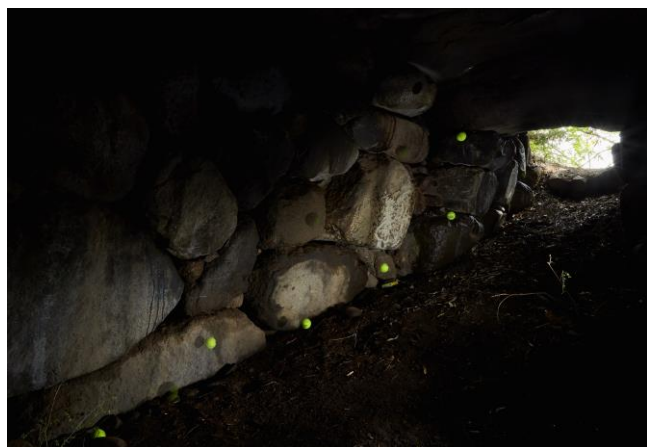


parade, 2012

に埋められた河川を撮影場所として選んでいます。完全な暗闇である暗渠にストロボを使った多重露光を行う事で、フィルム上に東京の地下空間での架空のパレードを立ち上がらせました。

また、古墳での作品《tennis with tumulus》は私が東京から群馬に移住したときの、多くの古墳が生活圏と隣接して存在していることへの驚きから制作されました。古墳と中学校のテニスコートが隣接して存在している状態が既にコラージュのような様相になっていたわけです。ここでは地元の子どもたちを学校のテニスコートから古墳にテニスボールを打ち込む遊びに誘い、それを映像作品にまとめました。多くの古墳が数世紀前に墓荒らしにあって空っぽとなり、また忘れられつつも、歴史的価値とは別の神聖さのようなものをまとめて存在しています。

たぶん、この神聖さはある種の権力のかたちで、国家や民族のイメージと結びつき、地域に少なくない影響を及ぼしているように感じられます。この作品のプランを2つの場所の管理者である「学校」「寺」に持ち掛けた際に、「学校」は、はっきりとした古墳に対してのリスペクトを示していて古墳をある種の「お上」として認識しているようでした。一方で「寺」はもともとそのあたり一帯の土地



tennis with tumulus, 2019



を所有し、そのなかに沢山の古墳が存在しており、多くの土地は農地や宅地利用のために売却されていき、資産として売却できない古墳だけが「寺」の管理下に残っているという背景がありました。日本において仏教は、古墳時代（古代の王族の墓が沢山建てられたころ）より少し後に伝来しました。というより仏教の伝来が政治と宗教のかかわり方を変異させ、権力者は自分の墓ではなく、寺や仏像を作らせるようになったとみられます。古墳の管理者である寺が私のプランを快諾したのは仏教的スピリチュアルに古墳が含まれていなかったからだと思いました。



tennis with tumulus, 2019

私の一連の制作は大まかに言って「遊び」という普遍的な言葉で考える事ができると思います。その場の要素を前提とした遊びを提案してるとも言えます。

「遊び」は、その実空間や社会的空間の再解釈です。正当な用途から外れ、新たな規則や楽しみを作りつつ、その場を構築する所有権、コードや規範、物理的危険性、と言ったものとの交渉を常に伴います。

ギャラリーの中で行われる遊びはホワイトキューブのもつ意味や美術史へのアンサーであり、ギャラリーから出て社会の一部にスポットを当てて行われる遊びは、その場の歴史や共同体の記憶への問いかけとなります。優れた「遊び」は、出来るだけその場にあるものを使い(お金がかからないとなお良い)、その場



を覆うコードや水面下の精神性を明らかにする、新たなルールを一時的に立ち上げるものです。

【2】

さて、台北での滞在制作の4つのプランの話を以下で考えていきます。

① トーチカについてのリサーチ

第二次世界大戦から中台戦争にかけて作られ、残存しているトーチカをリサーチする。

トーチカとは、上陸するものを攻撃するために海岸線に設けられた構造体である。トーチカの小さな窓は攻撃という役割をもつ視点であり、敵対という構造を持つ景色である。トーチカを利用した作品の制作を考えたい。トーチカの構造を利用してピンホール写真を撮影する。トーチカの構造を利用して新しい球技を考えるなど。大きい物語の痕跡を遊びによって緩やかに再解釈する。

② ごみ、不用品、再利用について

戦争の痕跡を生活用品に変換した、金門島の包丁は素晴らしくユニークな作品だと思う。また人々の願いが書かれ空に打ち上げられたランタンが、ごみになったり火事を引き起こしているといったニュースはブラックジョークのようだが、個々人の願いや豊かさへの欲望が環境への負荷を生み出すというのは普遍なことだとも言える。モノが意味を失ったり転用されることに興味があります。ごみや不用品についてのリサーチを行う。

③ 炭鉱へのリサーチ

炭鉱の街だった九份や十份の成り立ちや、日本支配の記憶、炭鉱夫の労働における身体感覚などのリサーチを行う。植民地における強制労働の問題は、かつて日本支配下に置かれた多くの国の人々に関わるものであり、また普遍的な労働と搾取の問題でもある。私自身の肉体を用いた実践を行い、当時の記憶や感覚を現代社会に召喚する。

④ 台湾における昆虫料理にかんする／自分の家族にかんするリサーチ



私の曾祖父は日本の大学の農学部出身で、日本統治下の台湾では昆虫研究を行っていた。

植民地政策において生態系を理解することは、農業など経済を発達させるために必須である。一方で、曾祖父のように北海道で育った昆虫好きにとって熱帯に位置する台湾での昆虫研究は幸福なものだったであろう。昆虫愛好家達の歴史を通して植民地をめぐる欲望をリサーチする。また昆虫採集と私のライフワークである昆虫食の調査も行う。はっきり言って私は昆虫食が苦手なのだが、嫌悪感や欲望は文化によってコード化された感覚であると思っている。たとえば「セミの素揚げを食べてみたら美味しかった」という体験は自分の内面化されたコードを露わにするとともに、それを打ち破る喜びを伴っている。

【3】

最後に別件ですが、現在進行中のプランについて述べます。

私は軽いアトピー持ちなのですが（あれ、台湾にもアトピーってありますよね？）、最近では自分の痒みについての作品制作のプランを考えています。注目しているのは、アトピーの原因に対する多数の解釈と無意識下で患部を掻く行為です。私もふくめてアトピー持ちの人たちは夜中、寝ている時に無意識に体を掻いてしまうことが多々あります。その無意識の動きをVRグローブでキャプチャーし、VR空間上に彫刻を作るというプランです。グローブをはめたまま睡眠をとり、夜中に引っ掻く動作を、VR空間に用意した粘土のような素材に反映させることで、体を掻く行為とそれとがネガポジ関係になるような仕組みを作ります。

「アトピーという名称の由来は、「特定されていない」「奇妙な」という意味のギリシャ語「アトポス」(atopos - a=否定、topos=由来)であり、1923年にアーサー・フェルナンデス・コカ(ポーランド語版)とロバート・アンダーソン・クック(英語版)によって命名された。」(Wikipedia)

ここでいう「特定されていない」とはもちろん痒みを引き起こす原因であり、現在に至っても明確にアトピーの原因として特定されているものはないそうです。とはいえ、その可能性として遺伝、アレルゲン、ストレスなどが挙げられています。なかなか改善することなく、何が原因なのかははっきりわからない、とい



うアトピー患者の置かれた状況は多様な解釈を発生させる下地でもあるようです。ストレス、人間関係、不安、化学繊維、西洋医学の薬、人工物、現代的生活スタイルなど。精神的なものが原因だとされることもあります。「我慢できない気質」「母親離れできていない」など。霊障とか先祖の行いのせい、といった古典的なものも探せば見つかります。「頭の良い人間がアトピーになる」「統計的にアトピー患者は成績が良い」といった、すぎるような解釈もあります(でもこれ、成績の悪いアトピーの立場がないのでは?)。

睡眠時の手の動きによって削られた形を、体を取り巻く様々な「痒みを引き起こすもの」が体を通して現れたものだと仮定します。現れた形をさまざまなものに見立てることで、私自身の痒みを物語化します。占い師にも見てもらう予定です。

新型コロナウイルスの影響で来場者数の限られた状態でこのプランが展示されることは(このプランのアウトプット先である展示のひとつはスポンサーである行政の意向により、無観客で行われることが決定している)、私自身のナイーブな身体の事情にスポットを当てるのに最適だと言えます。また VR 技術を用いたのは、参加者や協力者との身体的接触を避けるためですが(当初はアトピー持ちの掻破音によるアンサンブルとか、痒みを軸にしたパーカッションなどを想定していた)、同時に具体的な身体の傷をヴァーチャルに置き換えることで、実際に苦しみを抱える他者との協働の可能性を生んでいるとも言えます。

アトピー患者たちは社会に背を向けて隠し気味でアトピーと向き合っている(ポケットの中で掻いたり、足でこっそり掻いたり、家で掻いたり、無意識で掻いたり)、そこにまつわる衝動、快楽、苦痛の総量というのはちょっとした精神的エネルギーの埋蔵資源のように思っているのではないかと思います。

このアトピーをめぐるプランは kdmfa に滞在する前に現実化しているはずで