

## LEE KIT INTERVIEW PT II

光の性質について、特に留意している点などはありますか？

光というものは、それが作り出す空気感こそ予測できるけれど、それそのものをコントロールすることはできない。最善のコントロール方法があるのだとすれば、それは「コントロールしない」ことだと思うんだ。例えば、この壁に当たる自然光の感じが気に入ったとしても、実際にそれを自分でコントロールすることはできない。僕に何かできるとしたら、窓を開けるくらいかな。あるいは、その場の感覚や雰囲気高める為にそこにいくつかのモノを配置することはできるかもしれない。この場合はそれがペインティングなんだけど。そうすると、自分の作品と光との間で何かしらの関連性を共有することができると思うんだ。全てのペインティングは一体となって展覧会を作り上げる要素であるから、単に一つ一つにスポットライトを当てるのではダメなんだ。ペインティングも光と同様に素材的な役割を担う。ただ、この場合においては光の方がより重要性をはらんでいるんだ。

光によって空間が創造されるということでしょうか。

要するに、壁を建てたらそれによって影が生じ、さらにそこから空間に対する別の視点や新たな空間体験が派生する。でもそれは光とは関係なく起こり得ることであって。一方、壁を建てなければ、何の変化も生じないし、光さえも変わらない。これらはいわば、僕が自分自身に課した課題だった。それによって色々模索することができたし、自分が展覧会を通じて捉えたいことにさらに近づくことができた。最近になって気づいたんだけど、新たに壁を建てると空間を広く感じるができるんだ。そうすることで、空間そのものを操作することが可能となる。逆に、広い空間に壁をたくさん建てると、空間が狭く感じてしまうこともあるんだ。

ピクニックシート、テーブルクロス、カーテンなどの物によって空間を作り出すこともできますよね。

犬が縄張りをマーキングするように、僕はこれらを自分のテリトリーを作り出す手段として用いたんだと思う。僕はまさにこの空間でピクニックをしたかったんだ。ここはもちろんオープンな場所だけど、僕たちが仲間内で煙草を吸ったりお酒を飲んだりしながら楽しんでいる分には、他の誰かがそこに自発的に入ってくることはないと思う。テーブルクロスでも同じことが言えるよね。スタジオにテーブルクロスを広げて友達を招くことがあるんだけど、友達の友達とかがやってきて、僕が「仲間に入りなよ！」って声を掛けても大体は入ってこない。意図的にやったつもりでは無いにしても、ある種意図的な行為なんだ。「ここは僕のスペースであって、仲間に入りたければ好きに入ってもいい」と姿勢を取りながらも、多くの場合において人はそこに立ち入ることを拒む。

ピクニックシートは折り畳み可能な空間なんだ。畳んだり、開いて広げたりすることができる空間。畳んでカバンに入れても何も起こらないけど、取り出して広げると、どこにでも空間を作り出すことができるんだ。

僕がもっと若くて尖っていた頃、ピクニックシートを香港のタイムズスクエアに持って行ってそこで友達とピクニックをしたことがあるんだ。当時の僕たちはまるで犬のように自分の縄張りを確保しようとしていた。「ここは僕たちの場所だ、クソ喰らえ！」ってね。誰かが警察に通報したみたいだけど、僕たちはその時の警官の質問に英語で返したんだ。もちろん広東語で話すこともできたけど、あえて英語を貫いた。そうすると警官が、「じゃあ、君たちは香港出身じゃないのかい？」って言ったんだ。「もちろん地元人間に決まってるじゃないか、アホじゃないか？」って内心思ったよ。土地の所有権や社会政治的な問題を指弾するために意図してやったことだったんだ。まあ、実際には君が言うように、街中でシートを広げた時点でそこは自分たちの場所になった。

折りたたんだり、開いたりできる空間は時間と音楽の関係性にも似ている。建築的介入や光と空間の使い方によって既存の空間を浮き彫りにし、そこに秘められた可能性を見出すことができる。同じように、音楽家が作曲する際、彼または彼女は楽譜の一小節から3分、もしくは1時間と、特定の時間をいかに区切るかについて様々な可能性を見出しながら一つの曲を作り上げる。

僕はたまに楽器を弾くし、若い頃はバンドをやっていたんだ。今でも曲を作ることがあるけれど、人前で披露することはないよ。僕はとてもシャイな性格だし、もうバンドっていう歳でもないしね。でも、例えばカーペンターズとか、誰でもそのメロディーを知ってる曲とかってあるよね？いや、実際にはメロディーそのものではなくて、重要なのは楽譜上の空白や音符と音符との間なんだけど。だからそうだね、僕は何もない空間や、余白的な空間を使っていると言えるかもしれない。ただ、余白的な空間というものは物理空間には存在しない。窓を一種の余白と呼ぶ人がいるとして、もし僕が光を作品の要素と捉えるのであれば、そこはもはやそうではないんだ。そこは光をはじめ、様々なものによって満たされている。じゃあ僕はそれをどのように活用することができるだろうか？一つのメタファーとして表現するのであれば、音楽における反響（エコー）こそが光なんだ。音楽的、または物理的に余白的な空間に関連している面において、反響は光なんだと思ってる。

僕は二種類の「反響」があると考えているんだ。一つは物理空間において発生するもの。もう一つはどちらかというと、より頻繁に体験していて、それは自分の頭の中で感じる「反響」なんだ。僕はしばしば頭の中で音楽が聴こえることがあるんだけど、これってみんなが体験することだよ。これこそが僕に影響を与え、僕の人生そのものを捉えた本当の音楽なんだ。それがどのようなものなのか、誰にもわかり得ない。この経験や気持ちを他人と共有して分かち合おうとしても、きっと誰にも理解してもらえないと思う。その逆もあるよね。例えば、君が二ナに「今朝頭の中で音楽が流れててさ、なんかすごく気持ちが落ち込んだよ」と言ったとしても、彼女は「そうなの、あまり悲しまないで、云々」以上に返答のしよう

はないよね。そういうジレンマが僕にとって展覧会を開催し続ける原動力となっているんだ。そして、それを表現するのが最も重要なことなんだ。

そうすると、展覧会のサントラが例えばジョン・ケージの「4'33"」であり得るわけですね。

僕を巨匠に仕立て上げようとしているね！

少なくとも、余白的空間の捉え方に関してはそのように感じました。

これは僕にとってもう一つのジレンマというか、制約だと思うんだ。ジョン・ケージと彼の音楽に対する概念はもちろん知ってるよ。ただ、実のところケージはあまり「音楽」という言葉を使わなかった。彼はそれを「音」と称したんだ。彼の思想について知っていると同時に、僕は歌がすごく好きなんだ。パンクやインディーズ、ラヴソング、昔の歌という具合にね。これは全く違う世界なんだ。もし僕がいわゆる「コンセプトチュアル・アーティスト」としての道をより極めるのであれば、自分の人生そのものから飛躍していくわけだよね。僕は自分の人生や他の人の人生から距離を置きたくはないんだ。僕は今でも都市の傍観者であり続けている。それが僕の限界や枠組みを形成していると言えるね。その枠組みを自在に動かすことで色々な物事を進めることができるし、アイデアを模索することができるんだ。

もしジョン・ケージがこの展覧会に最も適したサントラだとしたら、この展覧会自体サントラが必要ないってことだよ。今気づいたよ。以前は展覧会ごとに何かしらのサントラがあった。サントラそのものは展覧会には登場しなかったけれど、それらは何かの背景っていうよりは枠組みに近いかな。もし同時に二つのプロジェクトを進めているとして、プロジェクト A に集中したいときはプロジェクト A 用のサントラを流して、それによって考えをまとめたりしてたんだ。また、プロジェクト B を進めているときは、それ用のサントラを流して作業をしてたよ。

ただ、ここ最近のプロジェクトに関してはサントラを用いていないんだ。聴いていた曲はいくつかあるけれど、それらが何か特定のプロジェクトに関連しているとは思っていない。以前はプロジェクトを進めている際、スタジオで作業中に音楽をループでかけていたんだけど、今回に関しては音楽が止まるとそのままにしていたんだ。そうやって全てが静かになると静寂がとても心地よく感じられて、外を飛び交う鳥たちの鳴き声とか、工事現場の作業音とか、自分の周りが実際にはたくさんの音で満ち溢れていることに気付いたんだ。騒々しい時もあるけれど、それによってある程度の距離感を感じることができる。要するに、工事現場の音によって距離を読み取ることができる。すぐ外で工事が行われているのではなく、現場は建物の反対側に位置しているわけから、音が後ろから前へ回り込んできて、窓を通じて聞こえてくる。だからね、僕にとってこれらは単なる騒音ではなくて、距離を感じるための媒介なんだ。

ドラムと同じですね。表面を叩くと内部の空気によって音が増幅される。

そのドラムっていうのが実際には目の前にあって。そして、それは目の前で共鳴するんだ。うーん、ちょっと説明しにくいというか、自分でも何を説明しようとしているのかいまいち良くわからないんだけどね。さっきジョン・ケージの話があって、なんとなくその要素は感じるけれど、同時にそれは僕が意図的に示唆しているものではないんだ。ただ単にサントラを繰り返し流さなければ、静寂の時もあるということだよ。

「4'33"」が流れているところに鑑賞者が展示空間を巡りながらカーペンターズを口ずさむ。それが本展のサントラと言えるかもしれないですね。

そうだね。今何が起きるかっていうと、例えば、誰かが携帯電話の電源を切り忘れたとすれば、そうやって他の音がコンサートに流れ込んでくる。どちらかというと、謙虚さを身に付けることに関連しているよね。何故かわからないけれど、最近では自分をもっと謙虚な人間にならないといけないと思っているんだ。年齢的なことかもしれないね。音楽、ペインティング、空間、光、フレームの概念など、自分の芸術活動におけるあらゆる要素についてより理解を深められたからこそ、僕自身が謙虚さを身に付けばこれらのものはずっと手中にあって、決して奪われることはないんだ。例えばここ（ギャラリーの壁）に当たる光とか。テーブルを動かして仕舞うことはできても、光を動かすことはできない。でも、卓上にあるカップやこの携帯を仕舞って、パソコンを少しずらしてみると、見え方が少し変わってくる。だから、ここにおける僕の存在が皆無であるように見えても、実際にはこのように空間内にあるものや要素を再配置することで、自分の存在を確かに示唆しているんだ。僕が言う謙虚さとはこのようなことを意味しているのさ。

若い頃は謙虚ではなかったと？

とても傲慢だったね。今でも自分は非常に傲慢だと思うよ。謙虚さを身に付けようとしていると豪語する人こそ傲慢な人間だよ。だって、今でもまだ自分のエゴのことを考えているというか、それによってコントロールされているわけでしょ？でも、これがアーティストとしての意地だよ。最高のものを見せたい、最高のものは見せたくない、見せたい、見せたくない、何かを見せたい、何も見せたくない…。ある種の駆け引きだよ。

先日のインタビューの際、とあるたとえ話について議論しました。改めてお伺いしたいのですが、「もしあなたがカフェを開くとして、あなたはお客さんに可能な限り最高のコーヒーを提供したいですか？もしくは、単に自身が淹れられる範囲のものを提供しますか？」

僕だったら単に自分が淹れられるコーヒーを出すね。普段よりちょっといい具合のやつを。

ベストであろうとするのはある種の気詰まりになるということですね。

負担になるよね。どうやって品質を維持するかとか。そもそも 最初から僕には維持することができないよ。

だから無頓着になると？

そうだね。だけど、それこそが自分の傲慢なところだと思うんだ。僕は自分が携わったプロジェクトは全て気に入っているんだ。全てが良いとは言わないけど、少なくともすごく気に入っている。毎回ベストな展示を行いたいって言うアーティストがいるけれど、全くもって非論理的だね！ 東京で展覧会を行えばそれがベストでなくてはならない、次に二ヶ月後にニューヨークで展覧会を開催すればそれもベストでなければならない、そしてその次やさらに次もっていう具合にね。じゃあ訊くけど、何をもってベストって言えるのだろうか。本当に非論理的だね。僕の場合はあまりにも論理的だから、逆に非論理的とも言えるかもしれない。振り子のような感じなんだ。ある時はここにも、今度は急にあっちにいる。でもそれが普通だと思ってる。今回の展覧会はベストではないと思うけど、自分としてはすごく気に入っているんだ。そうすると、また論理的な方へ戻る。もう一度思考を巡らせて、自分が何をすべきか、そして何がしたいのかを考えるんだ。そこから今度は非論理的な方向へと揺らぐ。でも大丈夫。「無頓着」っていうのは単なる振り子のようなものなんだ。それが最適だとは言えないけれど、そもそも最適な振り子なんて存在しない。振り子は単に振り子でしかないんだ。

あなたの作品においても一つ重要な要素が時間です。空間内の光や影の変化によって鑑賞者は時間の経過を感じることができますが、その一方でペインティングをはじめ、プロジェクションそのものは実際のところ静止しています。大半が静止画に字幕を被せたもので、ループで上映されているので映像に始まりも終わりもない。まるで流れる時間と静止している時間とが巡り会う合意点を模索しているかのように感じました。

同じなんだよ。要するに、相反するものでありながらも、両者は同じものなんだ。また音楽の話に戻すけど、例えば、3分ほどの長さの曲が好きだとする。でもそれが頭の中を繰り返しループしていると、それは永遠に鳴り続けているかのように思える。僕自身よく経験することだよ。ある曲を聴いていると、それがずっと頭の中で再生され続けているんだ。僕が作業中にカーペンターズの「Close to You」を流していたとして、トイレに行くために席を離れて「そんなに大音量で聴いていたわけでもないのに、なんでトイレの中でも今曲が聞こえ続けているんだろう？」って思ったりする。これが安定と不安定の関係性なんだ。僕らは自分たちの身体を通じて時間を体感するわけだから、体感するものが実際の時間であるとは限らない。自分の身体や精神の状態によっても色々と変わってくるんだ。

また、別の例として、何時間も歩き続けるのを楽しいと感じることもあれば、3分歩くだけでも億劫に感じることもある。実際にここで日々僕が体感していることなんだけどね。仕事場へ向かう時にはいつも違う行き方を選ぶんだ。普段10分くらいかかる道のりが、たまに1時間も歩きまわってるときがあるんだ。それがすごく楽しいんだよね。でも、毎日夜中過ぎにギャラリーを出ると、帰宅するまでのほんの10分間の帰り道が永遠に思える時がある。なんせ疲れてクタクタだから。肉体的な疲労ではなくて、単に精神的に疲れてるんだよ。色々なことを考えていたからね。これが僕の時間に対する認識に関係しているんだ。また、無論時間をいかに体感するかはいつも空間に結びついている。じゃあ、展覧会を通じてそれをどうやって表現できるのか。だ単に壁に作品を飾って見てもらうのでは、展覧会を訪れた人に時間を体感してもらえないと思うんだ。

ホワイトキューブは時間（という概念）から切り離されているということでしょうか？

実際には完全に切り離されていないと思うけど、ホワイトキューブという空間はホテルや空港のラウンジのようなものなんだ。それらは全て非人間的で、同じような場所に見えるんだけど、僕たちはそこで何かを見出さないとイケない。いや、見出すというほどのことでもなくて。ただ、こういう空間には何か秘められているんだ。要はそれを見つけることができるか否かだね。これと言って新しいことではないよ。ある意味カフカ的だよね。カフカもオフィスという空間の中に様々な物を見出した。彼はオフィスに内在する詩的な瞬間を一つ一つ浮き彫りにしたんだ。僕がしようとしていることも同じことなんだよ。

だから僕は時間を拡張するというか、引き延ばそうとしてるんだ。もちろん、なかには展示スペースを訪れて、一瞥して帰る人もいる。それもいいし、要するに音楽のようなものだよね。僕は音楽好きではあるけれど、どうしても好みじゃない音楽もある。好みじゃない音楽はちょっとでも聴こうとは思わないし、その曲から個人的に得るものは何もない。それと同じことだよ。でもそこに何かしら反応できるものがあれば鑑賞者は展示空間に留まってくれる。その時に映像作品が機能し始めるし、壁に飾られたペインティングがその本領を発揮する。実際にはループしていきなりと終わりが無いにせよ、それらは時間という概念を示唆する。それぞれ鑑賞する人の感覚にもよるよね。これはどうしてもコントロールすることができない。それでも1~2分の長さの映像を僕が提示し、それが見る人の脳裏に何かを起因させることができたとしたら、鑑賞している時間が5分でも1時間にでも感じられるかもしれない。

実際には殆どの方が1分以上ペインティングを見続けることはないから、そうすると次はその四隅や隣の壁へと目が向くんだ。これこそ僕が本当に意図することなんだ。人々に白い壁を見てもらいたいんだ。

作品が壁の支持体であるということでしょうか。

僕の作品は完成されてはいるけれど、それらは特に見てもらうことを望んではいないんだ。だってそれって「(作品を通じて) 世界を見せてあげよう」って物申す芸術界の巨匠のようじゃないか。僕は人々に世界を見せてあげることはできない。示唆することはできるけどね。人々は絵が物語を切り取る「窓」のようなものだとして認識しているけれど、僕にはそれができない。だって、このギャラリー空間にはもう窓そのものがあるんだから。

そして今ではスマホの普及で誰しものがポケットの中に (世界を見つめるための) 窓を持ち歩いている。

そうなんだ。だから、何で自分が特別なのかって自身に問いかけるんだ。僕は特別なんじゃない。単なる馬鹿だ。そうすると芸術活動の内容ではなく全てが現実の話に戻るんだ。以前に話し合ったよね。特権とか、機会とか、その他云々。でもそういうことは考えないようにしてるんだ。

あなたの展覧会における虚無という感覚は集中から生まれるものなんだと思います。何かに集中しているときって特に何も起こらないですよ。まずは絵を見るところから始まって、でもそのうちに絵が見えなくなって、そして壁すらも見えなくなる。鑑賞者が思考に耽るというか。展覧会そのものが思考を具現化するある種の試みだと思うんです。

もしくはより視覚化させるね。例えばここに手を映したビデオ作品が投影されているけれど、その中で語られる物語はたったの5行に過ぎないんだ。そして映像が投影される壁に展示された2枚のペインティングには何も描かれていない。鑑賞者が近くによって目を凝らして見ても、何も見るべきものは描かれていないんだ。誰にでも作り得るペインティングなんだよ。別に見てもらったり、人々が感銘を受けるようなペインティングを展示しているわけではないんだ。ただ、それらがそこにあることで投影される映像の表現が高められる。ペインティングの色味が壁と微妙に異なるので、光の移り変わりを捉えると同時に、どちらも投影された映像の色を帯びて違う趣になる。だからペインティングなしにこの映像作品は成立し、とても面白味のないものになるだろうね。僕は物語を通じて鑑賞者に何かを伝えようとしているんだ。

いや、実際には物語において何も示唆していない。最近では物語を断片化することで、作品を見た人が内容を覚えていられないようにしているんだ。これらの物語は当初もっともっと長くて、大体が2~3ページほどの分量なんだ。そこから編集を重ね、どこかで2~3行や数文字削除するなど、自分ですらその全貌を思い出せないほど断片化するんだ。

英語では「メンタル・スペース」(精神空間) という慣用句があります。実際の物理的な大きさで言えば、人間の脳は15cmx10cmx10cm未満という非常に小さな空間です。でも精神空間となると、それは様々な世界をも包含しています。あなたが

展覧会においてプロジェクターを使用する際、これと同じことが起こっているのだと思います。プロジェクターを使うことで空間が広げられるんです。

プロジェクターっていうのはレンズやフィルターのような働きをする。ある種の精神空間だと思っているよ。例えば、2016年にアメリカのウォーカー・アート・センターで開催した展覧会では、エルヴィス・プレスリーの「Can't Help Falling in Love」のカラオケ楽曲をサントラとしてループ再生してたんだ。毎日そこに待機しなくてはならない警備員にとってはとんでもなく迷惑だよ。申し訳ないと思ったけど、彼らはみんな「大丈夫だよ、すごく楽しいから」って言うてくれて。ウォーカーの展示スペースはこの空間よりだいぶ広いんだ。視覚的にはそこでの展示の方が全体的により柔らかくてよりカラフルで、カラオケ風のソフトな懐かしのメロディーで親密でありながらも、親密になり過ぎない雰囲気を出したかったんだ。精神空間という面言えば、その広大な空間を一見全てがぼやけて見えるようなフィルターを通して取り組んだわけだけど、近づいてよく見てみると、全てのディテールが「お前も、お前も、そしてお前もみんなクソ喰らえ。お前もダメだ。」って声高に叫んでるんだよ。

同時期にドイツ、ゲントの SMAK で開催された展覧会は、精神空間という意味では比較的小さかった。全てが明確に見えるような展覧会だったんだ。避けようがないというか、離れたところからでも全部見えちゃうというか。でも、内容は一緒だった。「クソ喰らえ、クソ喰らえ、クソ喰らえ」って思わず鑑賞者がイラっとしてしまうようなものだったんだ。展覧会のタイトルが「A small sound in your head」（頭の中の小さな音）だったんだけど、実際には空間内で音源は流れていなかった。要するに、何も聞こえていないのに頭の中に音が流れていたり、街中で遠くに何かを見つけて思わずイラっとしたり、侮辱や羞恥心を感じてしまうことってあるだろう？ はっきりと見せることで、鑑賞者は否が応でも作品と対峙することになる。だからこの場合の精神空間はより明確で、比較的コンパクトながらも複雑なものだったんだ。

ここの東京における精神空間はより柔らかい印象だ。床もなんとなく柔らかい感じだし、でも同時に何か捉えどころのない難しい部分があるんだ。

ここの床は白くて光沢がある仕上げになっています。

ある意味妨害物だよ。妨害というのは、プロジェクションをより明るくすることも容易に脳裏をよぎったわけで、そうすると床に反射した映像も見えるから空間を二倍に感じさせることができる。でも、容易に考えつくのはあまり思わしいことではないんだ。だって、全てが明確になり過ぎちゃうだろう？ その時に床が柔らかくあるべきだと気付いたんだ。一つここで言うておかなくてはいけないんだけど、僕は展覧会をする時に馬鹿げたというか、幼稚な言葉を用いることが多いんだ。「柔らかい」というのは床にカーペットを敷き詰めるとかそういう意味ではなくて、例えば、ここの角を「柔らかい」感じにしたいとか、こっち側を「硬い」もしくは「暗い」感じにしたいっていうことなんだ。



ヴェネチア・ビエンナーレの香港館では青いカーペットを敷き詰めていましたね。

床にそのようなカーペットを敷くのは結構珍しいことだったんだ。まず、青っていうのはあまりヴェネチアに適した色ではないしね。少なくとも僕の印象としてはそう感じた。でも、展示空間が一つのキャンバスだとすれば、キャンバスを整える作業から始めなければならない。だからキャンバスの下準備をするかのように空間を作り上げ、背景となる一層目の色を塗らなくてはいけないから、カーペットという形で青い色を取り入れたんだ。そうして初めて色々な物事を進めることができた。

ヴェネチアはとても風が強い場所で、放っておけばカーペットがほこりっぽくなって汚れちゃうから、毎日誰かに床掃除をしてもらう必要があると思ったんだ。掃除機をかけるのは一つの手だけど、掃除機って音が出るよね。まあ、僕たちは身体を通じて音を感じるわけだから、実際に騒音を体感するのは掃除機をかけている本人なんだけど。で、掃除機をかけている時が最も静寂に包まれた時だと思ったんだ。何故かという、騒音を感じる中で自身の精神空間を感じるができるからだ。だからカーペットに関連して掃除機そのものや掃除機をかける人の映像などの様々なものを空間に取り入れ続けたんだ。

当初はカーペットを床一面に敷き詰める予定だったんだけど、最後の最後になって一部には敷かないことにしたんだ。

敷き詰めてしまうと全体的に青くなり過ぎてしまうからでしょうか？

もしくは直接的になり過ぎてしまうんだ。カーペットを床に敷く時に、「なんで床全体に敷く必要があるんだろう？」っていう問いが頭に浮かんで。で、それに対する明確な答えがなかったんだよね。ということは、全体に敷き詰める必要はないってことだろう？ よくあることだよ。頭に質問が浮かんでそれに対する答えがないのであれば、やるべきことではない。問いをそのままオープンにしておけばいいんだよ。

そこで、カーペットを敷いていない空白の部分をどう使うかを考えなくてはならなかった。ここのギャラリーの展示でも同様のことが言えると思う。環境や雰囲気全体が動きを持つにはどのようにすべきか。動きっていうのはすごく重要なんだ。

完璧にバランスが取れていれば動きは生じないと？

そうだね。完璧にバランスが取れている状態を作りたいとは思わなかったけど、一方であまり極端なものにはしたくなかったんだ。また音楽の話に戻るけど、僕はうるさい音楽は作らないんだ。もし僕がうるさい音楽を作るとしたら、様々な変化をもたせながら1時間ずっと大音量で流すよ。でも普段は静かな音楽を流すことが多いんだ。僕はどちらかというと自分を穏やかなインディーズバンドのようであると思っていて、ただ10分だったり10秒だったり、ものすごく長い曲かものすごく短い曲しか作らないんだ。これらを同じコンサート内で流すんだ。アルバムともまた違うよね。1曲目、2曲目、3曲目ってあるわけじゃないから。僕は自分の展覧会をコンサートだと思っている。こっちで長い曲が流れていても、また別のところ

では二つの短い曲が流れていて、それらは全てリンクしているから個別の曲という認識はないんだ。そういう共鳴する音楽的要素によって動きが生まれるんだ。

あなたは世界中でプロジェクトを制作し、常に動き回っています。このことに対してはどのように思っているのでしょうか？

僕は大体2週間おきに移動してるよ。アーティストとしての活動を始めた頃とはまた違った視点で美術業界や社会を見れるようになったんだ。旅をするということは、様々な場所でプロジェクトを展開するということだよ。だからある意味でどこにいたとしても僕自らが首都というか、それらの中心的な存在なんだ。でも一方で僕は世界を旅する唯一の中心と言えるだろうか。僕はアーティストだけではなく、何百人ものビジネスマンやクライアントといった大勢の内の一に過ぎないんだ。だから僕もみんなと何ら変わらないよ。

もちろん最初の一年はまるでハネムーンに出掛けるような気分だったよ。やった！ 旅ができる！ ってね。ホテルに泊まるのも楽しかったし、ビジネスクラスにアップグレードしてもらうのも嬉しかった。今ではあまり特異な感情はないけどね。まあ、言うならばビジネスクラスの食事の方が少しばかり良いと思うよ。でも、そのいわゆる「ハネムーン期間」っていうのがすごく短くて、あっという間にその感覚が無くなっていったんだ。それからは、まず自分がしなければならぬことにだけ集中すべきだと気づいたんだ。頻繁に旅をすることで創作活動も変わったし、時間と空間に対する自らの理解も変わったんだ。例えば、台北では自宅で作業をするんだ。自宅の中にスタジオとして使う部屋があるんだけど、基本的にはマンションのどこでも作業しているよ。実を言うと今では自分のスタジオには一時で大体2日から最大1週間ほどしか滞在しないんだ。だから現地で作品を作らざるを得なくなったし、ホテルの部屋ですら制作の場となってしまった。最初は全然良い気分はしなかったよ。特にホテルの部屋はね。まるでキッチンでシャワーを浴びるかのような気分だったよ。そして展示する現地で制作するというのは裸になって人前でシャワーを浴びるかのような感覚だった。できないこともないけれど、キッチンでシャワーを浴びるなんてあまりにも不自然でしょう。だから時間と空間の両方の面において、また、様々な場所や状況下において制作するというのを踏まえると、自分の創作活動をさらに改変させなくてははいけなかった。でもそれに取り組もうとすればするほど、この問題そのものが僕の主な関心となっていったんだ。それは芸術よりも生き方の面において、どうやって自分の生活を管理できるかっていうことだったんだよね。

それからは、いつも芸術のことを考えていなくてもよいつてことに気付いたんだ。でも同時にあらゆるものが自分の作り出す芸術に結びつき特徴付けていることも事実で。例えば、周りに他人がいる空間で作業をするということに対してどう感じるのか、自分の気持ちに向き合ってみる。するとそれらが友人であったとしてもやっぱり何かしらの違和感を感じてしまう。そこでどうやってこの違和感を乗り越えるか考えを巡らせてみると、また同じように寂しさ、孤独、悲しみといった、以前僕が作品を通じて向き合ってきたキーワードが全てそこに存在していることに気付いたんだ。だから、状況が違うだけで、現地で作業することは以前の僕の制作スタイルとは何の相違もないんだ。取り組まなければいけないことや向き合わなけれ

ばいけないことが増えただけだよ。このような日常的な課題を乗り越えるのにかかれこれ2年くらいかかったんだ。

そして今回は東京へいらしているわけですね。以前にも何度か来日されています。都市のあり方や全体的な雰囲気という点では、東京は香港や台北に似ているかもしれませんが。でもウェリントンやカトマンズのような場所へ行くと一

カトマンズ（トリエンナーレ）へ行ったことは自身の短いキャリアにおいて、これまでにないような人間的な経験に出会う機会だった。そこで芸術を作っているという強い思いがあったんだけど不思議だよ、だって常に制作をしているわけでも、とりわけ集中して何かに打ち込んでいるわけでもなかったんだから。ただ、ものすごく信仰的な気分になったんだ。別にヒンズー教や仏教徒になろうとしているのではなくて、単に信仰的な心持ちだった。だから謙虚さを身に付けることを学んだんだ。あまりやり過ぎるべきでは無いと思って。出来ないということではなく、やり過ぎないということ。ある種の偶然だったんだ。初めて世界を飛び回り始めた時期からどうやって自分の生き方と向き合うかを模索していたとき、いわば偶発的に様々なことがあってカトマンズにたどり着いたんだ。これほどにまで自分に強い影響を与える経験になるとは思わなかったよ。もちろん、5日間荷物が紛失するとうハプニングも含めてね。

東京からカトマンズ、さらにパリなど、これらの異なる場所において一貫していることなどはあるのでしょうか？

例えば、空間の使い方とか光の使い方。壁にどうやってものを設置するかとか、どうやってペインティングを描くとか。そういうことはいつも考えているよね。でも、どこにいても常に自分という存在が表に出ないようにしているから、異なる文脈においてそれをどのように成立させるかっていう面では、場所によってアプローチの方法が変わってくるよね。

東京とかパリで展覧会のオープニング中に姿を消したいと思ったら簡単さ。ちょっと煙草を吸いに外に出ればいいだけだ。そうすれば5分、10分とその場から姿を消すことができる。さらに僕はいつもある程度人から見えない隠れたところに第2の喫煙場所を準備してるんだ。だからもしもオープニング中に本当に姿を消したいと思ったら、その第2の喫煙スペースに行くね。都会で展示している時はこういうことができるけどカトマンズでは違う。だってどこでも煙草が吸えるんだ！じゃあ消えたい時はどうすればいいか？

カトマンズで姿を消す最も有効な方法は、姿を消さないということなんだ。ただ単にその場にいればいいんだ。地元の人と触れ合ううちに気付いたんだけど、人々は話をしているんじゃないじゃなくて何かを共有しているんだ。応答したくなければそこに座って笑みを浮かべながら彼らの話に耳を傾ければいい。それが姿を消す最も有効な手段だと思うんだ。そういう場所においても僕は自分を背景に溶け込ませようとしていたり、自分の作品が背景に成り代わるように空間を使うんだ。でもそれを東京やパリでやろうとすると、謙虚というよりも自惚れた感じになりかねない。自分

の展覧会において、自らは背景にいるということを示唆しようとしているんだ。矛盾しているように聞こえるかもしれないけれど。

ご自身の存在が展覧会の背景にあると言います。しかし、だからといって展覧会を通じて特定の都市に対するあなた個人の「解釈」を示唆しているわけではないと思います。

そうだね。展覧会が僕の東京やパリでの経験を表現しているとは全くもって思わないよ。それは単なる傲慢だと思う。僕はそこに住んでないんだから。東京にはかれこれ15回以上は来ているけれど、だからと言って東京を真に理解しているわけじゃない。35年間生活した香港に関してだって同じことが言えるよ。理解しているなんて豪語できないし、言うべきではないんだ。別に気に留めていることでもない。僕にパートナーや妻がいたとして、彼女のことを本当に理解していると言えるだろうか。彼女は変わるだろうし、僕自身だって変わる。僕が変わり続けるように、彼女も変わり続けているんだ。

今の時代のアーティストは特定の国や地域を超越した、いわゆるポスト・ナショナル、またはポスト・ローカル的な立ち位置にいると思います。あなたもアジア内だけでも5つほどのギャラリーに所属していて、アメリカやヨーロッパにも活動や展示の拠点を構えています。

それは建設的であると同時に妨げともなり得るよね。ギャラリーによってはアーティストをコントロールしようとするから、それに対して異を唱えようと自身の活動の妨げになってしまう。ギャラリーではなくて、問題はシステムそのものや業界だよ。それは人々を洗脳し、あらゆる欲望を作り出す機械のようなものなんだ。僕には果たしてこの機械を破壊することができるだろうか。もちろんできないだろうね。じゃあ僕には何ができるか？ 多分それは何かを構築する手段としてあえて破壊的なものを提示しているのではないだろうか。さっき話題に上がった余白的な空間と同じだね。僕はノーともイエスとも言わない。様々なことが起こるから単に様子を見ようって思うんだ。美術館などの展覧会はまた別の問題だけど、建設的な手段を用いながらも破壊的であるという面においては僕にとって同じことなんだ。だからイエスともノーとも言わない。ただ作品を作り続けるだけなんだ。

作り過ぎるということはあるのでしょうか？

作り続けているから作り過ぎるってことはないよ。制作過多というのはマーケットや国際展に関しては言えることかもしれないけれど、率直に何をもって作り過ぎると定義付けるのかはわからないよ。別の制作手段として僕は執筆もするんだけど、毎日書き続けているからといって物書きに対して誰も制作過多だって言わないでしょう。僕は実際に今ではペインティングやビデオの制作よりも執筆に時間を費やすことが多いんだ。というのも大半はラウンジや飛行機の機内、ホテルの部屋などの場所で時間を過ごしているからね。

どういったものを書かれますか？

殆どが2～3行の短いメモだったりするね。もし時間があつたらこれらをつなぎ合わせて一つの話にまとめたり、複数の物語を作り上げたりするんだ。その他のアイデアとかも書き留めたりするよ。

執筆は僕にとってまた別の制作空間なんだ。ノートを持ち歩くっていうのは以前の僕にとってさほど重要なことではなくて、単に物事を記録するためのものだったんだ。今ではそれそのものが新たなキャンバスというか、説明するのが難しいんだけど、よりプライベートで人から見えないような空間なんだ。最近では中国語で執筆を始めたんだ。僕の英語はそれほどまで流暢ではないけれど、以前はいつも英語で執筆してた。広東語は比較的マシだけど、中国語でものを書くことはなかったんだ。台湾に移住して普段から中国語で話すようになって、そして様々な国に出向くようになって、中国語で文章を書くことのメリットを感じるようになったんだ。だって飛行機のエコノミークラスに乗っているとき、目の前にノートやメモがあつたとしても隣の座席の人にはそこに何が書いてあるかなんてわからないよね。まるで自分が透明になったかのようだよ！

初期の作品では流行りの曲の歌詞を用いたりしていましたが、今ではご自身の書かれた言葉をベースにされているように思います。

自分の言葉を用いることが徐々に多くなったね。今回のシュウゴアーツでの展示作品に関しては、全部が自分のノートに書き留めた言葉を用いているんだ。まあ

「breathe in, breathe out」はまた別だけど。結局のところ他人が書いた言葉や歌詞を用いるっていうのはあまりにも容易過ぎたんだ。また、常に同じ質問が脳裏をよぎったんだ。これらの言葉をいつまでも用いることができるだろうか、と。答えは「できる」だ。それが問題だったんだよ。他の人の書いた歌詞をそのまま映像やペインティング作品や展覧会のタイトルに用い続けることはできる。でも永遠に何かに当てはめることができれば、それは結果的に間違っているんだ。最終的には添い遂げることはできないんだ。

僕はよく自分の用いる素材と作品との関係や、人とともに仕事をするを結婚と比較することがある。同じことを永遠に続けるのは結婚のあり方じゃないよね。それはきっと最悪だよ。逃げ出したくなる衝動に駆られると思う。別にノーと言ってそれを拒むわけじゃないけれど、いつまでもイエスと言いつつ続けたくもない。もしかしたらまた既存の歌詞を使うことがあるかかもしれない。でも、既存の歌詞を用いるのをやめて自分の書いたものに目を向けたとき、そこには様々な発見があつたんだ。何故ならば僕は自分が書き留めているものをきちんと見ないまま、ずっと色々なこと書き続けていたのだから。

これらのメモというのは個人的な思案や回想とかが多いのでしょうか？ もしくは芸術に関する考察なども含まれるのでしょうか？

その中間かな。何かしらのメタファーとか、自分にとって印象的なものとか。数日前に東京と台北の涼しさを比較する文章を綴ったんだ。ある日街中を歩いているときに気付いたんだ。台北の夜は涼しいけれど、それは人肌に触れるような柔らかさをはらんでいて、逆に東京の夜には貫くことができない、薄いながらも頑な金属のような印象を受けたんだ。先日君とバーで話し合った時にも言ったけれど、そういう面でも東京にいと非常に孤独感を感じてしまう。

こういうことをノートに書き留めるんだけど、それらは何の意味も持たないんだ。直接的かつシンプルに言えば、これらの言葉は僕が自分の世界をどのように構築するかに関係している。でも、だからといって次回の展覧会を作り上げる際のアイディアではないんだ。例えば「今日は友達と会って一緒に飲みに行ったから嬉しい気分だ」とか、自分の感情に関しては綴らないようにしている。そういうことを書きちゃうと、そこからまた別の物語を作り上げることになるからね。不思議に聞こえるかもしれないけれど、僕のメモってというのは自分が考えていることから自らをそらすための手段でもあるんだ。

プロジェクションとして投影される作品も同じような効果をもたらしていますね。作品をもっとよく見てみようと思つくと、自分の身体によって光が遮断されてしまう。

まあ、そういう感じだね。でも、ここでもやはりキーワードとなるのが「コントロール」なんだ。僕は何かを楽しむというよりも、それをコントロールしたい欲望の方がはるかに大きいんだ。要するに、物事を自分の管理下において、全てが思うように管理されているという状況が理想なんだよね。また、場合によってはコントロールしたくない時もあるけれど、基本的には人が何かを管理したがる理由ってというのは、それによってある種の距離を取ることができるからだと思うんだ。この距離というのが僕にとって心地よいものなんだ。僕はいわゆるコントロールフリークで、全てが自分の思い通りにならないと気が済まないんだよ。

アイディアを紙に書き出すことで既にそれらを自分から引き離すことができますよね。自分の過去や現在の精神状態との間に距離を置くことができる。

僕もそう思うよ。でないと単に忘れてしまうしね。まあ、忘れてしまえば距離云々なんて考えなくてもよくなるんだけど。でもやっぱり消滅して欲しくはないんだよ。だって自分にとって重要だと思えることがあるとき突然脳裏に浮かんだとして、とりあえずその考えや思いを留めて覚えておきたいだろう？ もちろん2~3日後に読み返してみて「うわっ、なんてふざけたこと書いてるんだろう！」って思うことはあるよ。

でも、書いている時にあたかも自分が天才に思えて、後から馬鹿馬鹿しく感じるっていう経験は僕自身が管理しなくてはいけないことなんだ。ノートに何かを書

き留める分には何ら問題ないかもしれないけれど、これが展覧会の作業に関したことだったとしたらどうする？ 制作当初は自分が天才に思えたとしても、後日展覧会を見たときに馬鹿馬鹿しく感じるなんて、全くもって嫌な気分になるじゃないか。別に天才でありたいとは思わないけど、作っているものが自分にとって重要だと思えるようであればならない。後から見返してみても自分を滑稽に感じるのは嫌なんだ。

それってある種のパフォーマンス的な感覚ということでしょうか？

そうだね。でも僕はいつもギリギリまで作業する癖があるから、そういう時に間違っただけの判断をしがちなんだ。そのときは自分が天才に思えても、後になっていかにナイーブで愚かな人間かっていう気持ちになってしまう。その瞬間を捉えるのが難しいよね。

でもこれは展覧会のみに限られたことではないんだ。僕たちの生活でも同じことなんじゃないかな。少なくとも展覧会では最後の瞬間まで作業をしていたと言えるけど、現実にはそんな流暢なこと言っていられないだろう？ そのギリギリのタイミングっていうのが自分に巡ってきたときには自分で何とかしないとイケないし、その場で決断すべきこともある。僕は多分そのための予行練習をしているんだと思うんだ。僕の創作活動っていうのは芸術だけでなく、より基本的なものを身に付けるための練習なんだ。他の人に迷惑をかけず、かつ比較的正確な方法で意思決定できるように自らをトレーニングしているんだ。

展示空間において鑑賞者をどのように捉えていますか？

鑑賞者が展覧会に作用する。鑑賞者なしでは展覧会は何の意味も成さない。でも鑑賞者も実際には僕と同じ立ち位置にいるんだよ。なぜなら僕自身が自分の展覧会の鑑賞者第一号だから。自分が笑顔で展覧会を歩き回れたとしたら、それは良い展覧会だってことなんだ。また僕自身も自分の作品に対して距離感や疎外感を感じるから、他の鑑賞者と何ら相違ないと言える。したがって僕が自分自身を重要だと思えば彼らもまた重要だし、自らを重要じゃないと思えば、彼らも重要ではないんだ。

展覧会がご自身にとってある種の意思決定を实践する場だとすれば、鑑賞者はそこから何を得るのでしょうか？

正直言ってよくわからないよ。僕の展覧会がコンサートだとすると、奏者として観客に何を求めるべきか指示すべきではないと思うんだ。鑑賞者は単にコンサートへかけて、10曲中、1曲か2曲はすごく気に入って心に触れるものがあるかもしれない。後はその場の雰囲気や動かしされるか、あるいは退屈に感じてしまうかっていう具合かな。だから単に鑑賞者に何かしら心動かしされるような気持ちになってもらいたいってことかもね。特にペインティングやプロジェクションとかでなくとも、光そのものがそのような効果をもたらしてくれるのかもしれない。

鑑賞者が空間に作用し、空間が鑑賞者に作用する。展覧会は振り付けのように演出された空間なのではないでしょうか？

相互的な関係であるのは確かだね。君が言うような表現は使わないけど、本当にそうだと思うよ。少なくとも僕は自分の展覧会を見て回るとき、まるで踊っているかのような気持ちになるんだ。

空間に鑑賞者が一人以上いると、他者の存在を意識することができるということでしょうか？

自分自身の存在もより明確に把握することができるよね。自分が空間のとある場所でどのように動いたかとか。

空間や作品、他者に反応して自分が動き、ときには誰かの影が自らの視界に入ってきたり、あるいは自分の影が他者の視界に入ることもある。

要するに、パフォーマンスなんだよ。

以前にあなたが考える「プラットフォーム」の概念について議論しました。プラットフォームもピクニックシートのどちらも…

ほら！ 僕がいかに自分の創作活動を変えようと思っても、それが変わることはないんだ。もちろん今では関連している要素が違うよ。初期の作品ではプロジェクションやビデオといったものは用いていなんだ。でも、それでも変わらないものがある。それは光に対する関心だったり、画像の配置や構図、雰囲気だったり、そういったものは今の僕の作品にも引き継がれている。

プロジェクションに使用されるイメージはどこから探してきているのでしょうか？

今回のイメージのほとんどが飛行機内で観たフランス映画からのものなんだ。これと言って素晴らしい映画ではなかったけれど、視覚的構成が優れているところもあったから、ひとまず写真を撮ったんだ。僕はしばしば映画だけでなく、フェイスブックやその他ネット上をはじめ、雑誌からもイメージを抽出することがある。場合によっては自分が撮った写真を使うこともある。そういうのも他の画像と扱いは変わらない。全ては既存のイメージという面で共通しているんだ。



パリのパレ・ド・トーキョーで開催された展覧会では裸の女性の後ろ姿を捉えた作品がありました。

あれはとある韓国映画のワンシーンから取ったんだ。またさっき話したのと同じことだよ。何故かはわからないけど、展覧会のテーマを欲望やセックスに関連したものにしようと思ったんだ。そういうことで適したシーンを求めて様々な映画を観たよ。僕は普段からポルノ映画っていうのが嫌いなんだけど、展覧会開催前の一ヶ月くらいは日本のAVをたくさん観たよ。裸の女性が男性と行為に及んでるシーンを見つけたかったんだ。でも、AVとか観るのが好きじゃないものだから、頭の中でずっと「マジでこれって観なきゃいけないのか？観たくないんだけど」って思ってた。求めているシーンを見つけたらすぐに写真が撮れるようにカメラもスタンバイしてなきゃいけなかったし。でも結局必要な素材が見つからなかったんだ。

それで、若い頃に見たくだらな韓国映画を思い出してネット上で探したんだ。すぐに映画が見つかってその特定のシーンも見つけた。若い頃に見た映画だったからそのイメージが印象に残っていて。要するにずっと自分の頭の中にあっただよね。一ヶ月間AVを観てみたりしたけれど、求めている最適なイメージの断片は最初から自分の中であって、見出されるのを待っていたんだ。

今回の東京での展覧会では、ギャラリーの入り口に入ってすぐにベッドに座る女の子の姿が目飛び込んできます。投影された画像に映る彼女が、実はあなたのガールフレンドっていうこともあり得ますよね。

え、ガールフレンド？ フェイスブックで見つけた画像だよ。確か友達の友達のまた友達が投稿したものだったかな？ それを見つけたとき、「これは取っておかないといけないイメージだな」と思ったんだ。今年の初めのことかな。それで、このギャラリーで作業をしているときに何か親密かつありふれた、ここの隅に合うような比較的色鮮やかなイメージが必要だって考えたんだ。自分が今までに収集したイメージの中からそれを見つけて「よし、これなら合うかな」って。

それがその場所を機能させるきっかけとなったんだ。誰かがベッドに座って携帯をいじる画像っていうのは人々にとって割と共感できるものだと思うし、それはある種の時間的要素もはらんでいるんだ。別に誰しもが理解するっていうわけじゃないけれど、少なくとも見たことがある光景だよ。そうすると、それが一つの枠組みになって、その中で物語を展開することができる。何を伝えようか考えながら、テキストを長くしたり短くしたりと、いくつかのバージョンを編集してみたんだ。それで、自分が最終的に作品を通じて表現したいものが物語ではなく、単に特定の精神状態だってことに気付いた。だから「breathe in, breathe out」（息を吸って、息を吐いて）という字幕を入れたんだ。その後、最後にペインティングという要素を加えたんだ。実際にはペインティングというよりは、女の子のパジャマの柄を模した色を紙に塗っただけなんだけどね。

作品に初めてプロジェクターを用いた際には、一つの光源として使用しましたよね。

ヴェネチアの香港館で開催した展覧会を今度は香港用の別バージョンとして、the Cattle Depot で制作していたんだ。夜中に一人で絵を描いていたんだけど、全ての電気が消えていて。結構広い空間だったから、部屋の反対側まで行って電気をつけるのが面倒くさかったんだ。その時、プロジェクターの電源がたまたま入っていて、テスト設定で白い背景を映し出していたんだ。だからペインティングを描き終えた際、ちょうど光が当たる壁の位置に飾って見てみたんだ。その瞬間気付いたんだ。おや、何かが起こったぞって。プロジェクションといっても単なる白い光で、映像ですらなかったんだ。それでもある種のピクセル効果があったんだ。ペインティングに投影されたピクセル模様っていうのは自分では描けないと思った。いや、描こうと思えば描けるのだろうけど、実際には自分の手で表現できるものではない。そういうことで、投影された光の中にペインティングが飾られた様子の写真を撮影し、そのペインティングの画像を壁に投影し、その隣にペインティングそのものを設置したんだ。そして同じような瞬間を経験したんだ。「やっぱり自分って天才なんじゃないか?!」って思ったけど、それは単なる偶然の産物だったんだ。

ヴェネチアではカーペットと掃除機、そしてカーペットに掃除機をかける人の映像が展示されました。このように、ビデオと空間との間の自己参照的なループは現在のプロジェクション作品以前にも存在していたのだと思います。

そう。ヴェネチアでは展示スペース内に敷き詰められた青いカーペットから派生して、様々な青い色合いのみを映したビデオもあったよ。あれは思考に関する作品と言ってもいいかな。人々はそのつまらない映像を観るために並んだんだ。実際には映像ですらないんだけどね。静止画なんだけど、モニターで映すから人々はそこに何か（映像として）観るものがあると期待してしまう。だから、すでにそういった要素はあったけど、後にそれをペインティングと組み合わせる「物語を語らずに何かを語る事ができる」と思ったんだ。ペインティングとプロジェクションがあると、壁に投影されたものが単なる白い光や青い光だったとしても、それは何かしらの物語を提示する。なぜなら、背景に聞こえる機械の音が時間の経過を感じさせ、そうすると鑑賞者はペインティングを観てそれが本物かどうか考え始めるんだ。これは動くのだろうか？って。実際には動かないんだけど。それは単なるペインティングでありながら、プロジェクターが映し出すピクセルの感じや、人々が作品を観るために近寄ると入り込む影によって、思考を巡らすきっかけを作り出すんだ。

何年か前の作品で、誰かが苛立ちを見せるかのようにテーブルを指先でトントンと叩く様子を映したビデオを観たのを覚えています。このような些細なパフォーマンス的な要素をはらんだ映像は最近の作品では見受けられないような気がするのですが。

ここ2年くらいは無いかな。今ではあまりにも容易過ぎるような気がして。100回以上も同じような映像を作れるのなら、それはもうやめた方がいいってことだよ。

あれはあなたの手だったのでしょうか？

以前のビデオ作品では自分の手を登場させていたけれど、今では見つけてきた既存のイメージを使うんだ。それには実用的な理由があってね。自分の手は気に入っているけれど、女性の手にも見えるから同時に不思議な感じだったんだ。何と云うか、自分の手を使うことでより複雑でこれ見よがしな感じになるんだよね。まずは写真を撮らないといけないから自分の前にカメラを設置するんだけど、そうすると演技してしまうんだ。自然では無くなってしまう。自分の思いとしては、全てのプロセスが可能な限り偶発的で自然であって欲しい。そこで、そうだ、他の人の画像を用いてみようって思ったんだ。いつも自分の手を用いていたらどうしてもパフォーマンス的になってしまうし、それを避けるためにも有効な手段だと思ったんだ。

なぜ度々手のイメージを用いるのでしょうか？

自分でもよくわからないし、不思議でならない。今年カトマンスで展示した作品の一文に「Something you can't leave behind」（どうしても放っておくことができないもの）というのがあるんだけど、きっとそういうことだよ。これは僕が14、15歳の時から長らく頭の中にあったフレーズで、どこから来たのかさえ思い出せない。でも手っていうのは僕にとってはどうしても放っておけないものなんだ。意図的に使い過ぎるのを避けようとしても、どうしても繰り返し登場してしまうんだ。僕がしばしば作品に使う、いわゆるベビーブルーの色味よりも重要性があると言えるかもしれない。手には何かしらの意味があるけど、ベビーブルーの色を使用することには特に意味はないんだ。

作品によって手もまた異なる意味を持つと？

まず被写体としてあまりにも率直過ぎるよね。実際にそこに内包される意味を全て語ることはできない。これこそが今僕の関心を引きつけていることなんだ。何をもって率直過ぎると感じてしまうのか明確に説明することができないけれど、いわゆる現実と向き合うには自分たちの手に頼るしかないと思ったんだ。誰かの手を見ることによって、その細部や全ての背景にある物語を読み取ることができるっていうだけじゃなくて。なんて説明したらいいのかな。全ての物事は手の中で起こるし、それは僕が変えられることではないんだ。それでも手のジェスチャーやイメージの背景にあるものに対する理解を深めることができると思っている。

消費者文化におけるセックスに対する執着のせいか、今私たちを取り巻く溢れんばかりのイメージの数々は身体全体や、その一部分に焦点を当てているように思います。手も人間の姿を表現するものとしては、その存在が軽んじられているように感じます。

宗教画などでは、手は常に人間の姿を表現するにあたって重要な役割を担っていた。身体も時には表現に役立てることができるけど、いつもそうとは限らない。身体はあまりにも多くを語ってしまう。例えば、裸の女性の後ろ姿を写した画像があるとする。前からではなく、後ろから撮った写真だよ。それを見て人は「このテーマは秘密に関するものだ」とか「親密さだ」「欲望だ」「性を象徴している」とか、「女性の身体を性的対象としている」とか様々なことを言う。なぜかという、それがあまりにも多くの意味をはらんでいるからだ。そして何よりも便利すぎる。ある道具があったとして、それが便利すぎるがゆえに使いたくなくなるのと一緒だよ。

宗教画において手というのは、最も形式化されたものの一つであったと同時に、画家が遠近法や構図といった技術的側面を示すことができる部分でした。

そうだね、手のジェスチャーというのは数えるほどしかなかった。どこかで読んだ話なんだけど、人々が絵を観る時、特に権力のない人にとってはそれ自体が珍しい行為だったんだけど、空を指す手は人類と神を表現していると理解し、手が何かをすくい上げる様子が描かれていた時には貪欲さを象徴していると思ったんだ。宗教的な文脈によって「手」というものは誰しもが理解できる言語だったし、それをどのように用いるべきかの明確なルールもあった。でも、そこに何らかの文脈がない場合は解釈の幅が広がるから、より理解することが難しくなる。

アーティストとして15年以上活動して来た今、ペインティングはあなたにとって何を意味するのでしょうか？

それはある種の実践だよ。絵そのもののことを言っているのではなくて、それは自分の人生を投じることができる実践なんだ。僕はここ数年何度も自分に「ペインティングを制作していなければ、僕は今の自分になっていただろうか？」って問いかけて来たんだけど、多分違っていただろうね。もちろん自分に対してこのような問いかけをするとき、「この人がいなければ僕は死んでいたんだろうな」とか「違う人間になっていたんだろうな」とか、いかに様々な要素が関わってようと、自分の人生における重要な瞬間や転換点を明確に特定することができる。ペインティングがなければ自分は違う人間になっていたと思う。でもそれが一つの実践だからこそ、コントロールやテクニックといった多くのもが見出せると気付いたんだ。

最も優れたテクニックは自分の技術を披露することではなくて、どこでどうやって手を加えるのを止めるか、その止め時を見極めることだと思う。ベストな止め時は何も起こらなかったと思えたときかな。それが最適なペインティングだよ。そして人生においても、最も優れたテクニックは何も起こらなかったかのように装うことなんだ。

マテリアルとしての絵の具についてはいかがでしょうか？

まるで魔法のように感じることはあるけれど、僕にとってさほど重要なものではないんだ。でも、素晴らしいと感じるのはペインティングだけじゃなくて、プロジェ

クッションもそうだよ。例えば、そこに展示されている鑑賞者から身体を背けた女性の姿を描いた小さなペインティング。それはオープニング当日の朝に描いたものなんだ。まるで魔法のような瞬間だったね。だって、作業を切り上げて帰っても良かったのに、ペインティングをもう一枚描くってというのが何だか気分良く感じたんだ。遅かったけれど、何の疲れも感じなかった。そこでペインティングを描き始めたんだ。イメージを合板に移したとき、何か特別なことが起こったんだ。こっちに絵の具を載せてみたり、今度はそっちに載せてみたりって具合に。まるで自分がまた子供に戻ったかのような気持ちになった。でも、絵の具を塗らなければ何も起こらないでしょう？

「イメージを移す」というのはどういう意味なのでしょう？

僕はパソコンで作業をしていたんだ。まずは女性の画像をパソコン上で編集して、それをプリントしたものを合板に移したんだ。

まずはペインティングを描きたいというアイデアがあって、それからイメージを探すのでしょうか？

言うなれば、その時その場所に展示するペインティングを描かなければならない、っていう思いがあったんだ。そこにペインティングがなければ、その他の作品が多くを語り過ぎてしまうと感じたわけだね。何が語られるかを明確にしないようなペインティングが必要だった。だから展覧会のタイトルを「Not Untitled」（無題ではない）にしたんだよ。この作品のタイトルも「無題ではない」。女性が何かを言おうとしているのはわかるのだけれど、もちろん彼女の口から何か語られることはないし、鑑賞者もそれを承知している。

そういった感情やイメージが必要だったんだ。そういう思いが原動力となってそのペインティングを描いたし、またあの窓の下にペインティングを飾るのは必要不可欠に思えた。そうしないと人がスペースを訪れた際に対面するのが何もない壁になってしまう。別に問題があるわけではないけれど、何もない壁ってあらゆるものに関連付けることができるから。だから僕は還元的なプロセスをもってこの場所の構想を練ったんだ。ここにプリントを展示すべきか、そっち側に無垢の合板を置くか、または塗装された合板を置くか、もしくはプロジェクションを投影するか、っていう具合に。どれも良い選択肢には思えなかったから、ただシンプルにペインティングがふさわしいという結論にたどり着いたんだ。

それで自分のパソコンに保存してある画像アーカイブからとあるイメージを見つけたんだ。それを編集してプリントし、並行して合板の準備も進めていたんだ。数時間後には作品が仕上がっていた。でも自分のスタジオではこのペインティングは作れなかったと思う。ここにある要素によって生まれたものだから、この空間で一度しか作り得ないものなんだ。

この展覧会を一つの曲だとすると、ある作品はベースラインで、また別の作品はギター、そしてエンディングというか、さらに別の要素が必要になったんだ。

それはどうやって曲を終わらせるか。曲にとってはエンディングも重要だからね。しかも選択肢は限られている。突然終わるか、フェイドアウト。それ以外には無いね。特にフェイドアウトなんて最低なエンディングだ。展覧会のエンディングとして最も相応しいものは何かと考えていた時、最適なのは終わりを感じさせないエンディングだと思ったんだ。なぜならば、展覧会においては時間の概念が異なるからね。曲の中で流れる時間というのは直線上なんだ。明確な始まりと終わりがある。でも展覧会では好きなように展示空間内を歩き回れるから、これといった始まりや終わりが無い。だからこのペインティングはエンディングでありながらも終わりを示唆するものではないんだ。

以前に透明性やご自身をいかに透明な存在とするかについてお話を伺いました。ペインティングというのは透明ではなく、どちらかという和不透明なものだと思います。ただ、イメージを移す行為とプロジェクターの使用は透明性を示唆する手段なものだと認識しています。

半透明だね。僕は絵を描くのは得意で、伝統的な絵画テクニックとかは全部身に付いていると思うんだ。最も優れた学校でベストな教育を受けた。と言いながらも、いくら自分が写実的描写に長けていても、画像を転写した時と同じ視覚効果を生み出すことはできない。絵の具やドロ잉の品質だけの問題ではなくて、性質にも関係しているんだ。エマルジョンで塗装された合板や段ボール板にイメージを転写する必要性があったんだ。実際、僕には描くことができないものだからね。低画質ビデオに見受けられるような、半透明的な効果が得られるんだ。

したがってイメージの転写というのは僕が作品にビデオを用いるのと同じように、アナログなテクニックなんだけど、視覚的效果だけではないある種の透明性というか、半透明性を生むんだ。立ち入ることができない、もしくは介入できる世界を包みこむ一つのレイヤーなんだ。どうやって説明していいかわからないけれど…表面と呼ぶのが適切だろうか。

表面が全ての重みを携えているということでしょうか？

窓にかけたカーテンのようなものだね。ほら！ やっぱり全部同じだ！僕は今でも窓にカーテンをかけているんだよ。というか、今でもそのことについて考えている。窓にカーテンをかける＝プライバシーの確立っていう具合にね。以前にもこのことについて話し合ったと思うけど。例えば、アパートやどこかの一室にいるとき、そこをプライベートな空間と感じさせるのが窓にかけられたカーテンなんだ。

それでもカーテンは光を通し、風になびくのを見ると外との繋がりを感ずることが出来る。

まさにその通りだよ。そしてこれらの要素は芸術や展覧会に限ったことじゃない。僕たちの日々の生活の中にあるものなんだ。