

妄想する身体

東京藝術大学大学院 美術研究科
博士後期課程 油画専攻

高田冬彦

妄想する身体

学籍番号 1313905

高田冬彦

目次

はじめに

第1章 蜜月的な視覚

- 1 節 「見る」ことと「なる」こと
- 2 節 MVにおける身体表現
- 3 節 「いないいないばあ」の視覚

第2章 二極性について

- 1 節 負のナルシシズム
- 2 節 おかあさんといっしょ
- 3 節 「強い女」のカタルシス

終章 妄想する身体

- 1 節 「閉じた」関係性
- 2 節 憧れる身体

付録：主要作品一覧

はじめに

私のここ数年の主な作風は、私自身が行うパフォーマンスを撮影した短い映像作品である。撮影は基本的に自宅アパートの狭い一室で行われる。私はそこで、手作りのセットや衣装によるテーマな自己演出の下で、有名なポップアイコンや、神話的なキャラクター、異形の怪物などに変貌する。例えば、巨大なファルスで部屋をグチャグチャにかき回すヤマトタケル、セルフィー撮影に勤しむ牧神、自らのヒレを切り裂き足を作ろうとする人魚姫、などだ。六畳間の密室の中で、誇大妄想のファンタジーが繰り広げられる。

この論文は、自分自身の作品制作についての制作論として書かれている。特に、制作に繋がって行く私の主観、経験に重点を置いて、当事者ならではの視点を提示できればと考えている。だが、制作における心理を描写するのは簡単ではない。当然ながらワンチャンネルで作っているわけではないからだ。

多くの芸術家がそうだと思うが、私の心の中にも大まかに見て2つの領域がある。混沌として、ぐちゃぐちゃで、情念的で、辻褄のあわない、しかしインスピレーションに溢れた領域。それから、そんな「夜モード」の私を離れたところから冷静に眺め、多くの人々が共有出来るように修正し、適切な形を与える、比較的冷静な「昼モード」の領域。作品にはこの2つの領域が不可欠で、どちらかだけでも魅力を欠いたものになるように思う。作家とは、この2つのバランス感覚（いかにバランスよくアンバランスであり続けるか）を磨こうとするものだろう。

私の作品は、上に述べたような、やり過ぎで、珍妙で、途方もない憧れなり妄念なりといった感情を扱っている。「夜モード」の私が抱く願望とは、そんな何かのめりこむべき突飛な憧れや陶酔に自分自身がとらわれたい、という衝動である。日常の「昼モード」の自分だと思ってもよらない、冷静な視点などどこかに吹き飛ばす、何か果てしないオブセッションへと。そして、制作中のある瞬間では、私はまさにその妄念のただ中において、ヤマトタケルや人魚姫に心の底からなりきっていると思う。

一方、「昼モード」の私は、そんなわけのわからない「妄想する私」を距離を置いて眺めている。単なる「妄想する私」の提示だけではダメだ。というよりも、「妄想する私」を作品として提示することによって、観る人にどんな問いが発生するのだろうかを考えねばなるまい。それは「人間とはどんな存在か。」という（大袈裟かもしれないが）一番重要なテーマにどこかで重なってくれるだろうか。そうするためには、どこをどう調整すれば良いだろうか。言ってみればこの視点は、妄想のただ中にある「夜モード」の「私」を「私たち一般」の問題へとスライドさせようとする観点だといえる。

特に、私の場合はこの2つの分裂が甚だしいかもしれない。この2つは、互いに不干渉なのである。「妄想のただ中」にいる私は、一時的とはいえその妄想の内容に本気で入り込んでおり、それが成就し、完成することだけを切実に願っている。そもそも妄想とはそれが妄想であることに気付かないから妄想なのである。一方、冷静な方の私は、むしろその妄想や憧れが失敗するように仕向ける面がある。言い方を変えれば、その妄想自体をカギカッコに入れ、戯画的に突き放して見ようとするのだ。たとえば、「妄想の渦中の人とはとても真剣な様子で頑張っているけれど、同時にこれは飽くまで六畳のワンルームでの安っぽい演出でしかないんですよ。」という風に、手品を見せつつ同時にタネをバラそうとするのである。この二つの相反する態度は制作中に細かく切り替わり続ける。

この論文を執筆する際、どちらの領域から自作を記述していけばいいか、大いに悩んだ。「妄想のただ中」からだけでは、作者の偏った思い込みが連なる支離滅裂な文章になるだろう。しかし冷静な視点だけでは、「言わぬが華」の身も蓋もない文章になってしまうだろう。かといって、2つを混ぜると論点が混乱しわかりずらくなる。なぜなら2つの視点はほとんど真逆の、対立するものだからだ。

そして、単純に突き放して作品の批評をするのなら私よりずっと鋭い頭脳をもった批評家がたくさんいるのも事実だ。

結論としては、「夜モード」の内面的記述を中心に据えることにした。そちらの方が、作者である私しか書けない、という意味で書き残す意味があるからだ。1章と2章をこれに当て、作中で私がいかにして妄想に飲み込まれて行くかを主観的に描写している。それに対し、まとめの終章で、もうすこし突き放した視点から「妄想に飲まれた人物」を作品として提示することの意味を問うことにした。

第1章では、自らを自己陶醉に誘うような、映像の質について、MV（ミュージックビデオ）を引き合いに出しながら考察する。これはそのまま私の映像の視覚的な質（たとえば基本シンメトリーであること、必ず顔が映ること、視覚効果の汨濫など）の考察にも繋がって行く。

第2章では、パフォーマンスの最中の私がどのように妄想に飲まれて行くか、その様子を主観的に描写する。ここで特に注目するのは、作品の中に見られる二極的コントラスト（プラスとマイナスの要素。たとえば極端な美と極端な醜の対比）である。私は作品の中でどのように二極に引き裂かれていくのだろうか。さらに、「二極性」の考察は作者の自伝的な要素とも深く結びついていく。例えば私と母親との関係である。母との自伝的記述は、「なぜ私が女性の表象を繰り返し扱っているのか。」という問いへ、さらには「そもそもなぜ私は作中で繰り返し妄想に取り憑かれなければならないのか。」という問いへと連鎖していくことになる。

終章では、妄想にとりつかれた人物像を、作品として提示することの意味を問う。それは、私が人間というものをどのようにとらえ、それを自作の中でどのように扱おうとしているか、というより広いテーマに繋がって行くはずだ。終章のあとには付録として、主要作品の解説をつけた。

最後に付け加えると、この論文はアート論としては書かれていない。特に、（狭い意味での）現代アートの評価基準の中で「なぜ私の作品がアートとして評価されるべきなのか」を証明したり、美術史の中に位置づけたりする作業には重点を置いていない。そうした作業にはもっと適任がいるだろう。本論は、アートであるなしに関わらず、何が私をクリエイティブな仕事に駆り立て、私が人間のどういう側面に着目して制作しているか、ということを書くために書いた主観的な制作論なのである。

第1章 蜜月的な視覚

1-1節 「見る」ことと「なる」こと

既に述べたように私は自作自演のビデオの中で、ポップアイコンや、神話上のキャラクター、異形の怪物など、とにかく自分とは別の何かに繰り返し扮してきた。しかも、扮装するだけでなく（それなら写真作品でも良いのだ）、彼らはビデオの中で恍惚の表情を浮かべながら、途方もない妄想に浸り、奇妙なパフォーマンスに没頭している。

ここでまず、本文中での「妄想」という言葉のニュアンスを説明したい。これは、自作の中で私自身がなんらかの感情にのめり込んでいる様子を取りあえず広くとらえるための用語として使っている。正確な精神医学用語として用いているわけではない。それぞれの作品や文脈によって、「妄想」という言葉よりも「欲望」「憧れ」「陶醉」「とらわれ」「のめり込み」といった言葉の方がしっくりくる場合があり、本文中では適宜言葉を選びながら使用していく。

第1章と第2章で考察したいのは、どのようにして／なぜ、私は「妄想」にとらわれて、それを発動させているのかという問いである。ここで描写したいのは、一步引いた視点からの考察ではなく、「妄想」の渦中にいる自分の主観の中での心の動きである。

こうした問いを、まずは私の創作の出発点となっている基本的な喜び、快樂がどんなところにあるか説明することから始めたい。例えばペインターなら、紙の上に絵の具のストロークを塗り付けるその瞬間がまずは理屈抜きで子供のときから好きであるとか、写真家ならモデルの身体のエロスに惹かれている、とか、創作の前提にはそのような基本的な感覚があるものだろう。

私にとってのそれは、「欲望する他人を見たい。そして、自分も同じように欲望に囚われたい。」だと言える。もう少し詳しく書けば、「何か遠いものへの憧れや何かになりたい渴望、途方もないオブセッションを抱えている他人の姿を見たい。そして自分自身もそんな途方もない欲望にとらわれたい。」こんな風に説明できるように思う。

ここで重要なのは三点ある。

まず、その妄想の内容が、日常的な生活レベルを逸脱する、誇大妄想的なものである点。次に、そもそも欲望（妄想）の内実よりも、「欲望にとらわれたい」という気持ちそれ自体が発点だという点。「欲望」を、自分の中に駆動させたい。というか駆動させなくてはならない。「何かになりたい。」そのものがほしいのだ。

三つ目は、「欲望を見たい」と「欲望にとらわれたい」が不可分な形で結びついている点。つまり「見たい」と「なりたい」が重なっている。より正確には、重なるというよりも、「見たい」と「なりたい」がそもそも区分されないような地点に立って、二つを（というより一つを）同時に発動させるのである。

こんな風を書くとは何か特殊なことを述べているように見えるかもしれないが、これは極めて当たりまえな欲望一般の姿だと思う。私たちが日常レベルを超えた「欲望」にとらわれるためには、外部に何か「見る」べき「依り代」、もしくは「鏡」となるような存在（特に特定の人物像）が必要なのではないか。自分の内奥とにらめっこしていても、欲望は生まれない。

私の作品は「ナルシズム」や「自己陶醉」という言葉でとらえられることが多い。それは全く正しい。だが制作者としてどこか微妙な違和感を感じるのも事実だ。なぜならそれらの言葉は、自分の内部のみに向かい、そこで静かに腐敗して行くような印象を与えるからだ。ここで、私の作品における「ナルシズム」「自己陶醉」のニュアンスを見ておく必要がある。

泉に映った自らの姿に恋をしてしまったギリシャ神話の美少年。彼はそこから動けなくなり、そのまま餓死したとも水死したとも言われる。だが、そんな形で本当に自分自身の鏡像に恋してしまう者などいるのだろうか。この神話の「ナルシズム」は、（そもそも語源であるわけだし）「ナルシズム」の理想型なのだろう。だがむしろ、私たちの生活に溢れかえる大衆的な「ナルシズム」は、外部のイメージを自分のものとして取り込むことによって成り立っているはずだ。

一般論の繰り返しになってしまうが、そもそも鏡に映る自分の顔も虚像であり、他者である。自分自身の姿、特に自分の顔を直接見る事が出来ない私たちは、世界の中で、自分の首から上だけにぽっかり穴が空いていることにある時気付いてしまった。そして急に不安になり始めた。その不安を払拭するべく、穴に外部のイメージを塗り重ねたり、もしくは理想に合わせて削り取ったりしていく。自分の鏡像から始まって、母親の顔、親しい友達の顔、有名人の顔。美しい顔、醜い顔。そしてこの作業は恐らく死ぬまで終わらない。このせわしない様子は、ナルキッソス少年が湖の淵にうずくまって幸福の中で静かに朽ちて行く様子とは対照的である。私たちは、延々と外部の「何かになりたい」を自分に反映させ続ける事で、かろうじて自分を前のめりにしておける存在ではないか。

私は制作において、そんな外部の「依り代」や「鏡」を探し続けているように思う。のめり込むべき欲望（を媒介するもの）が必要だ。

そうした媒介物としてまず思い当たるのは、広い意味での物語だろう。たとえば誰かのインタビューや自伝がそれだ。だがそれに関しては第二章で触れる。この章では、視覚的な面から、「依り代」や「鏡」について考察したい。なぜなら私は映像という視覚芸術を扱っていて、「身体の視覚的イメージとそれを媒介に伝わる欲望との関係」というのが私を制作に向かわせる基本的な問いだからである。

こうした問いと必ず関連づけられるのはラカンの有名な「鏡像段階論¹」だろう。そこで述べられていることは、人間にとって身体の内部の体勢感覚（重さや姿勢、運動感覚など）よりも、鏡に映ったぺらぺらの「わたしのイメージ」の方が、わたしが「わたし」であるという（まともりの）意識の出発点になっているのではないか、という考えである。この仮説が現在の心理学でどれだけ信憑性があるとされているか私は知らないが、繰り返し映像の中で身体を扱ってきた者としては、かなり腑に落ちるところがある。特に、なんらかの「妄想」に自らをのめり込ませようとする時、自分の内部で感じる身体感覚よりも目の前の視覚的要素の方がずっと重要度が高いように思うのだ。むしろ何かに「陶醉」したいと思うとき、自分の生身の身体性は邪魔にすら感じる。

私が次節以降で問いたいのは、自分のなかに「欲望」を駆動させるための「依り代」や「鏡」の視覚的な質だ。誰か人物像を「見る」ことで、その人に「なる」。つまりその誰かの欲望なり陶醉なりを自分のものとして受け入れていく。こうした「鏡」は、視覚的にどんな特徴を持ち、見るものとの間にどんな状況を作ろうとしているのか。こうした問いは、そのまま私の映像の質の考察へとも、結びついて行くはずである。

1-2 節 MVにおける身体表現

私の中に欲望を生み出す視覚的な「鏡」。それはつまり、何かを欲望したり、何かに陶醉している人物を見ることである。逆にいえば、こうした欲望する人物を見るとき感じる抗えない魅力は、私たちが無意識に彼／彼女の欲望を「鏡」として見ているからなのだろう。そんな自己陶醉の「鏡」の典型的な例として挙げられるのは、「カリスマ」と呼ばれる存在（たとえばミュージシャン）だ。

¹ 「鏡像段階論」は、まだ「私」という意識をもたない乳幼児が、いかにして自分のイメージを獲得していくか、ということについての理論である。ラカンによれば、生まれたばかりの赤ん坊はまだ姿勢覚や自己固有覚などの神経系が未発達なため、自分の身体の統一的知覚が完成していない。言ってみれば、その時々、体のあちこちで神経の興奮がバラバラに起こっては消えているだけである。そしてそのため、内面的な統一的自己像も出来上がっていない。

そんな不協和で自己統一感のない幼児が、生後6ヶ月から18ヶ月のころ鏡に興味を持ち始めるという。自分の姿を鏡で見ることによって、内面感覚の不統一にも関わらず、視覚によって自己像を先取りする。その体験は幼児にとってとても強いものなので、鏡の中の自己像は彼にとって決定的に大事なものになる。こうして人間は、視覚の次元に設立された自己像に愛着を覚えるようになるという。

ここでは、特に音楽のMV（ミュージックビデオ）について考察したい。なぜならそれが、「他人の像を「鏡」としてとらえたい」という私たちの欲望（そのうち特に視覚的な欲望）に合致するよう最適化されたメディアだと思われるからだ。そしてなにより、私自身にとってMVを鑑賞している時間というのがとても幸福な時間であり、私が映像というメディアを選択している原点となっているように感じるからである。MVを見ている時間というのが、私にとって（自分は単に見ているだけで何もしていないにも関わらず）最もクリエイティブな瞬間、つまり何か自分が内側から突き動かしているという情動に動かされ、今のこの感じを作品にしなくてはいけない、と強く直感させる瞬間なのである。そして、以下に述べていくMVの特徴は、そのまま私の作品に当てはまるものも多い。

その前に、ここで前提としているミュージシャンのタイプについて述べておく。一言にポップスのアイコンといっても、「カリスマ型」や「アイドル型」など様々である。

2つの線引きは曖昧だが、一般的にあって、異性ファンに（疑似恋愛的に）支持されるのが「アイドル型」、同性ファンの自己投影を誘発し、かつ手の届かない距離感や、孤高の雰囲気醸すのが「カリスマ型」、だといえる。（といってもこれは大雑把な分類だ。実際のところ、たとえばAKB48のような女性アイドルを好む男性の何割かは、無意識の中でアイドルの立場に立って、ファンの男達の欲望の視線を浴びる快感を楽しんでいるのではないか。だがこうした議論は本筋と関係がないので割愛する。）



図1 鏡としてのMVの例。BJORK『HUNTER』(Paul White 監督)

ここで触れたいのはもちろん後者だ。私が思うのは、「カリスマ型」の音楽/MVは、リスナーが一人きりで経験することを前提として作られているのではないかということだ。より正確に言えば、例え大勢の中で聞くとしても、それを聞く一人一人の頭の中では、飽くまでミュージシャンとの一対一のパーソナルな関係性の中でその楽曲が経験される。言ってみれば、それらはヘッドフォンで聞かれることを前提に作られた楽曲なのだ。ヘッドフォンでこれらの曲を聞くとき、その曲を聴く「私の意識」（＝「ミュージシャンの意識」）だけが雑多な世界から浮き上がって

存在していて、私は特別な存在である、という陶酔に浸ることができる。「カリスマ型」は思春期的なナルシズムと非常に親和性が高いのだ。私の作品に見られる独我的なナルシズムも、こうした気分が基盤になっているように感じる。

MVの特性の考察を、まずはその対極の鑑賞経験、つまりライブやコンサートでの鑑賞と比較することから始めたい。前提として、音楽のもたらす感情を動かす効果が非常に大きい、ここでは視覚レベルの話に限定する。

ライブ会場では、行ってみたらミュージシャンが遠すぎて豆粒のようだった、ということがしばしば起こる。そこで経験されるのは、彼/彼女の身体がライブ会場（たとえばアリーナ）の空間のある一点に存在している、という認識だ。さらに、周りには沢山の観客がいる。そこでは、ミュージシャンをきっかけにした観客同士の横の関係（一体感など）も重要になる。そして、ここでは体を揺らしたり、叫んだり、そうした観客自身の身体の動きからくる興奮も重要だろう。そもそも、ライブ会場にはるばる足を運んだ、という事実も大事だ。このように、ライブでは観客の物理的な身体や周りの具体的な空間や時間が大きな意味を持っている。

私は、ライブに足を運ぶたびに、「何か違うな」と感じてしまう。自分が「見たかった」ものはこれではない。生身のミュージシャンの身体がステージの上にある。そういう意味では普段よりずっと距離の近い、より「本物」らしい経験のはずなのだ。だがむしろライブで感じるのはその距離の遠さだ。そして周りの観客や自分自身の身体という夾雑物だ。そして、この「何か違うな」という感覚、「本物の身体」より「映像の身体」の方がリアルだな、という確信が、私を映像のパフォーマンス作品に向かわせている。MVが生み出す視覚的陶酔感というのは、ライブでの身体的トランスの快樂（飛んだり跳ねたりする、重低音が体に響く、など）とは別の種類のものなのではないか。

ライブと違ってMVは（MVにも実験的なものなど色々あるが、ここでは最も通俗的なMVを想定して欲しい。荒れ果てた荒野や、古びた教会、もしくは何か抽象的なキラキラ空間というシチュエーションの中で憂いを帯びたカリスマが歌っている。）、ミュージシャンと視聴者の鏡像関係を最大限刺激するよう徹底して作られている。もちろん、ライブでもミュージシャンを「鏡」として見てはいるだろう。しかし、MVはその「鏡像的構図」により、文字通りの「鏡」として機能に特化している。MVなら、ミュージシャンは豆粒のようであったりしない。彼/彼女の正面向きの顔や身体が、基本的に画面の真ん中に映される。そして大抵背景もシンメトリー性が過剰に強調される。シンメトリー構図というのは（映像に限らず）ナルシズムと深い関係があるように思う。なぜならそれは鏡の構図の反映だからだ。たとえばMVをテレビやパソコンで見ると頭の大きさがちょうど実寸大に映されたりする。エアロビクスのビデオを見ながら踊る時と同じように、視聴者はそれを無意識に鏡として鑑賞し、ミュージシャンの陶酔した顔/意識と自分の顔/意識を重ね合わせて行く。

対面したいのならば、（そんなことができるかは別として）生身のミュージシャンと、至近距離で、一対一で対峙できたらそれがベストなのだろうか。しかし、人間の顔と顔が直に対面すれば、そこに何か視線の力学のようなものが生まれるだろう。微笑みあったり、はにかんだり。要は目が合ってしまう。この時、ミュージシャンに親しみを感じたり、実在する一人の人間としての重みを感じる経験にはなるだろうが、彼／彼女が手の届かない遠い存在である、非日常的なまばゆい存在である、という属性は弱まってしまいうだろう。それを防ぐため、例えるならば向かい合う両者の間にマジックミラーを挟みこんだのがMVだといえるかもしれない。MVの中の「カリスマ型」ミュージシャンが、基本的に真顔であり、どこか抽象的な他者に向けた、微妙に焦点の結ばない視線をこちら側に送ってくるのも、（「アイドル型」のMVのように、視聴者にコケティッシュに微笑みかけてきたりしない。）こうした「鏡」としての立場を崩さないためではないか。ファンが「カリスマ型」ミュージシャンに求めるのは、遠く離れた触れられない存在であって欲しい、と同時にその「遠さ」に間近で対峙したい、という矛盾する思いなのではないか。

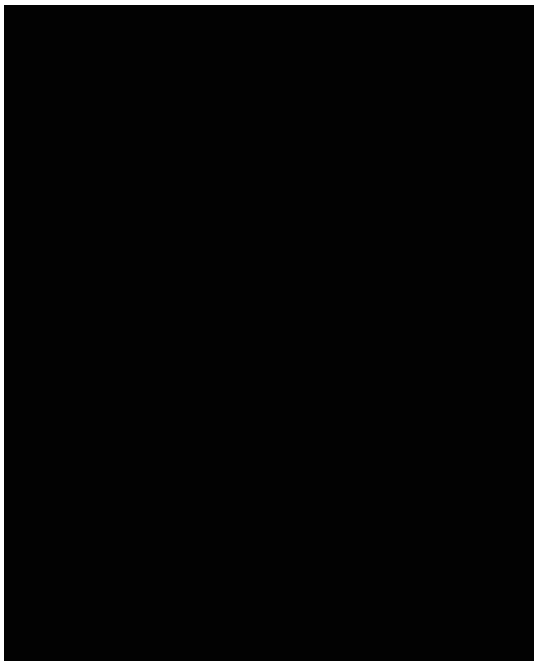


図2 「聖顔布」の例

たとえばこうした矛盾について、視覚イメージの歴史の中で考えると、キリストの聖顔布が思い浮かぶ。聖顔布も同じような需要で生み出された図像なのではないか。それが誕生する時の逸話は、まさに距離感の超越への願望を感じさせるものだ。遠くて眩しくて手の届かないキリストの顔（だけ）が、物理的距離を無視して目の前に突然飛来する。その顔が、何か抽象的な空間にぶかぶか浮かんでいるように描かれているのも、MVと通じるものがあるように思う。そこでは「顔」

だけが視覚を覆い尽くし、見る者が自分の身体や周りのフィジカルな要素を忘れるような効果を生み出す²。

ところで、MVに近い存在として、プロマイドとかピンナップとか呼ばれる写真がある。これらも、「遠い存在を、「遠さ」をそのままに近くに感じたい」という欲求の産物という意味では、MVと同じものである。ただ、どちらかといえばプロマイドの根底にあるのは「所有」の欲求だといえるだろう。それはその小ささや、静止画像であるという特性と関係している。一方、MVはミュージシャンへのパーソナルな「陶醉」の欲求に支えられている。しかも、映画館のような「大きな鏡」ではなく、「小さな手鏡」をもって、こっそり誰にも邪魔されず自宅で陶醉に浸りたい、という願いだ。聴覚におけるヘッドフォンと同じく、視覚におけるMVは、ミュージシャンと視聴者をごくごくパーソナルな対面の蜜月空間に密閉してくれる装置といえるだろう。

もちろん、こうした鏡像的陶醉に惹きよせられるかどうかは、視聴者の性質によるところが非常に大きく、MVを見ても何も思わない人も多いだろう。だが私の場合、こうした映像的催眠力に非常に弱く、すぐ感情移入してしまう。そして、そんな「すぐ感情を喚起されてしまう自分」と向き合うことが、私の制作へと繋がっているのだ。

ここで、私の考える優れたMVの作例として、マドンナの代表作『VOGUE』（90年、デヴィッド・フィンチャー監督）を紹介したい。マドンナは、映像とジェンダーという視点でも先進的な存在であるが、この作品は上述したMVの鏡像性そのものについても自己言及するような、一種の居心地の悪い魅力を有している。

このMVは全編ソフトフォーカスのかかったモノクロで、マドンナと複数の男性ダンサーがシックなスーツを着て登場する。注目したいのは、この曲の中盤、陶醉するマドンナの顔のアップが次々と切り替わりながら連続するシーンである。そのシーンの歌詞は、以下のようだ。

² たとえば、正教会に伝わる「聖顔布」の伝承は次のようなものだ。エデッサ（今のトルコ）のアブガル王が癩病に罹る。王は癒しの奇蹟を求め、画家に命じてイエスの肖像を描かせようとする。だが、画家がイエスのいる街に到着すると、イエスは遠く群衆のなかに居て、しかもその顔は目映く照り輝いて、描くことができない。画家に気付いたイエスは彼を呼び、自らの顔を布に押し当てた。すると顔が布に転写されるという奇蹟が起こる。画家は絵の代わりにその布——いわばイエスの顔そのもの——を持ち帰り、王に献上する事が出来た。これが後にコピーされ、イコンの源流の一つとなっていると言われる。

*Greta Garbo, and Monroe, Deitrich and DiMaggio,
Marlon Brando, Jimmy Dean, On the cover of a magazine
Grace Kelly; Harlow, Jean, Picture of a beauty queen
Gene Kelly, Fred Astaire, Ginger Rodgers, dance on air*

(『VOGUE』歌詞より。作詞：Madonna, Shep Pettibone)

グレタ・ガルボやモンロー、ディートリッヒやフレッド・アステアなど、往年の女優、男優の名前を連呼している。そして、このときのマドンナの顔のアップは、明らかに往年の女優の有名なポートレイトの雰囲気を用いし、陶醉した表情でかれらを真似ている。モノクロのソフトフォーカスという画質も、その「銀幕」感を模倣したものだろう。

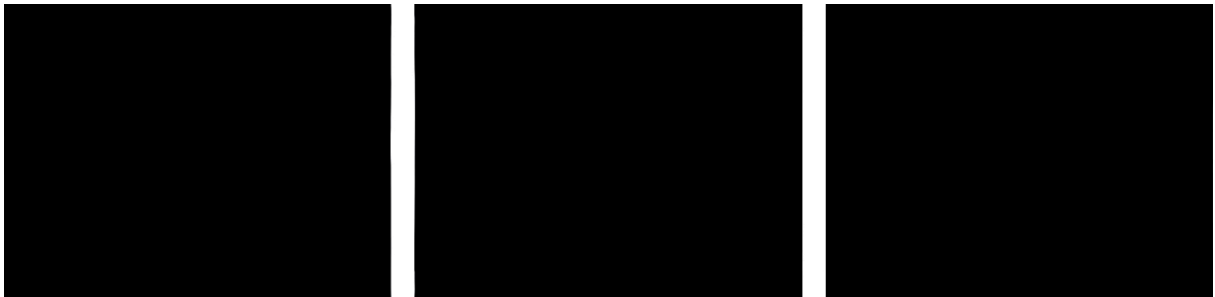


図3 MADONNA『VOGUE』(David Fincher 監督)

このシーンが秀逸なのは、鏡像のもつ憧れの連鎖を端的に体現することに成功している点である。これを見る視聴者は、マドンナの顔を見て彼女と鏡像的に同一化する（そこまでは一般のMVと同じである。）だが、当のマドンナ自身も、往年の女優のイメージを模倣し、鏡像的な陶醉に浸っている最中なのである。ファンは、マドンナに憧れつつ、マドンナの憧れている往年のスターにも憧れ、更にそのスターの陶醉した視線の先にある遠い何かをも一緒に見つめることになる。だが、その「何か」が何なのかはわからないまま、暗闇の中で宙づりのまま彷徨うことになる。

既存の身体イメージの引用という意味では、シンディ・シャーマンの戦略が思い出されるが、シャーマンの作品が、写真というメディアによってイメージのステレオタイプ性を批評的に切り出しているのに対し、『VOGUE』の鏡像的映像は、まさに観客をその映像的催眠効果にとらえることで、憧れという心理がもつ、鏡合わせの果てなき無限空間に落ちて行くような性質を直感させることに成功している。これは、見る者の欲望の姿自体も見せつけてくるような、いわば「二重の鏡」であるといえないだろうか。

1-3節 「いないいないばあ」の視覚

前節ではMVの特性をまとめた。それは、「見たい＝なりたい」という欲望を発揮するための、仮想的な対一の密閉空間を作り出した。この節では、こうした「見たい」と「なりたい」を繋げる蜜月的な視覚を「幼児的な視覚」としてとらえながら、私の実際の制作の様子に触れて行きたい。

一般に「見る」ということは、自分と対象を截然と切り放す認識行為であるといわれる。それに対して、「見たい＝なりたい」という「鏡」の視覚は、自分と対象をダブらせて、ドロドロと未分化にしてしまう傾向がある。前者をオトナの視覚だと考えると、後者は幼児的な視覚だといえることができるだろう。

私がこんな幼児的な視覚に強く反応してしまう理由として、(唐突な展開ではあるが)私と母親の関係に触れたいと思う。これについては第2章で詳しく述べる予定で、その伏線でもあるのだが、私は相当にマザコン³な人間である。私には、自分と母親を同一視する幼児的な気分のようなものがどこかに残っていて、そうした子供っぽい多幸感が、視覚的な面や制作方法の面で、私の作品に影響を与えているように感じられるのである。

ここで、そんな幼児的な視覚の原風景として、幼い子供にとっての「母親」のイメージはいかなるものかを考えたい。母親というものはよく、赤ちゃんの動きや表情を真似して、赤ちゃんの目の前で大袈裟に抑揚をつけて繰り返したりする。そんな母親のゆかいな百面相を、今度は赤ちゃんが真似して、自分のものにしていく⁴。言ってみれば、両者は向かい合って真似っこをし合いをしているのであり、幼児にとって母親の顔そのものが、根源的な「鏡」なのである。そうした母親の顔との対面という幸福な気分のことを(幼児の視点から)夢想すると、それはなにか始原の「存在そのもの」、とでも呼べる感覚——生まれてからまだ私と世界が切り分けられておらず、生暖かい100パーセントの安心感が延々と広がっているような感覚——とつながっているように思う。視界を母親の顔が覆うことで、この時自分の身体は忘れ去られ、意識のすべてがイコール母親の顔になる。このとき「自分」という枠は消滅して、母親という全体性に溶け出してしまう。ある種のトランス感覚と通じる視覚経験と呼べるかもしれない。こんな気分のことをイメージすると、私がこの章で「見る」ことと「なる」ことの繋がりをわざわざ繰り返しているのもナンセンスに感じる。なぜならこの2つはどう考えてもそもそも同じものなのだからである。

³ 「マザコン」という言葉は俗語であるが、広く定着していると思われるため、以後もそのまま使用する。

⁴ 下條信輔『まなごしの誕生——赤ちゃん学革命——』新曜社、1988年 参照。

「母親の顔」の経験を代表する視覚イメージが、「いないいないばあ」だろう。優しい母親の「顔」が、暗闇の中から突然やってきて、ふっと消え、また現れるを繰り返す。この交代は、見る者、つまり赤ちゃん自身の存在が現れたり消えたりするような、大きな不安と安心のリズムカルな交代の経験といえるのではないか。私にとって、こんな「いないいないばあ」の感覚が、映像を制作する際の視覚的な質の原点になっているのだ。

MVに私が強く惹かれてしまうのも、それがまさに「いないいないばあ」的だからだと思う。MVが生み出す、(前節で述べたような)蜜月的な一对一の空間は、邪魔の入らない母と子の幸福な対面を再現しようとしたものに思える。そもそも誰かの顔が目の前にありこちらにまどろんだ眼差しを向けている、という経験がなんだか根源的な幸福感と繋がっている。その顔が、目の前でくねくねと動き回りながら表情を変え、現れたり、パッと消えたり、接近してにじり寄ってきたり、点滅したりする。MVというならば、顔の集積だけで構成された映像なのである。

MVに散見される視覚効果のオンパレードも同じような意味で捉えることができる。画面を浮遊する顔の周りには、赤ちゃんのためのカラフルな玩具のような、派手な視覚エフェクトがキラキラと輝いたり、ぐるぐる回ったりして、リズム感を強調する。ここに流れている時間は、ある種の知覚の酩酊、陶酔、惑乱の連続だけでできあがっている抽象的な時間感覚である。たとえば、南国の鳥達の求愛のダンスを見るときのような、派手な色彩の目眩の感覚に近い。

そうした目くらましの視覚の中で、視聴者は「母親の顔=ミュージシャンの顔」を「見て」、彼女の気分や、陶酔や、情動を自分のものとしていくのだ(=母親に「なる」、ミュージシャンに「なる」)

こうした「いないいないばあ」の視覚が、私を写真(静止画)ではなく映像(動画)に向かわせる理由でもある。「いないいないばあ」には動きが不可欠なのである⁵。私は時々、なぜ「映像」をメディアとして選択しているのか、と神妙に問われることがある。身も蓋もないが、それはもちろん「動いているほうが面白いに決まっている」からである。(そういう意味で、「映像」より「動画」という言葉の方が好きだ。とにかく動いている！)

私に言わせればむしろ、なぜわざわざ「写真」を撮る人がいるのか、を問う方がずっと自然な設問であるように思う。写真という静止したメディアには、多かれ少なかれ、本来動いているはずの世界を凍結させ距離をもって切り出してしまう性質があるように思う。これは相当不自然な視覚経験である。たとえば写真によってとらえられた「顔」⁶は、「魂を抜かれる」ではないが、「顔」が本来もっていた魔術的なまとまりのようなものをかなりの割合で減じられるように思う。

⁵ たとえば『テレテレビーズ』のような幼児番組や、映画が発明されたころの短編映像、更には現在ネット上で散見される短いおもしろ動画などを見るに付けても、映像の根源的な/原始的な快樂にそうした短いスパンの視覚的感乱作用があるのは確かだと感じる。たとえば、石岡良治は、映像の起源であるゾートロープ(回転のぞき絵)について触れながら、「映像の経験そのものにおいても、イリンクス(=目眩のこと)は根源的な性質である」と述べている。

⁶ 鷺田清一『顔の現象学』講談社学術文庫、1998年 参照。

つまり、写真というメディアは批評的な態度と親和性が高いのである。そうした批評的視点からみれば、「いないいないばあ」の視覚は、「子供騙し」の一言で切り捨てられるべきものなのかもしれない。だが私には、そんな一段高いところからの「オトナの視覚」を、めくるめく目眩のトラップで捉えて、ドロドロした子供っぽい未分化な視覚に落下させたい、という思いがあるのだ。

ここで、私の実際の作品の撮影方法について触れていくことにしたい。それは、いわゆる「自撮り」の方法である。

つまり、パフォーマー（私自身のことだが）の前にカメラとモニターを置く。カメラとモニターは接続してあるので、パフォーマー（=私）は、まるで鏡を見るように自分自身の姿をリアルタイムで確認しながら、体や表情を動かしていくのである。

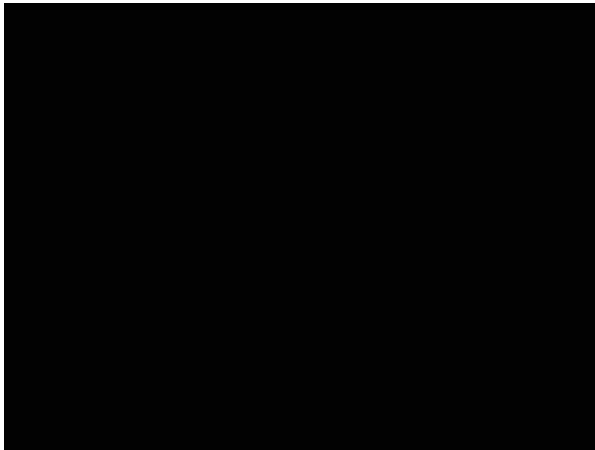


図4 ヴイト・アコンチ『Centers(1971)』

ところで、こうした「自撮り」方式の撮影についてアートの文脈で語る時、かならずといっていいほど参照されるのが、アーティストのヴィト・アコンチの仕事だ。たとえばアコンチ自身が画面中央を指差し続ける『Centers(1971)』は、ビデオとナルシシズムの繋がりを考える時に外せない先駆的作品だろう。私はアコンチの作品群に大きく影響を受けているのだが（詳しくは終章で触れる）、同時にもどかしさを感じることも多い。なぜなら『Centers』は、「ナルシシズム」や「鏡像」という人間にとって根源的なテーマを扱っている割に、コンセプチュアルな構造だけが目につき、鏡像のもたらす視覚的な陶酔や幻惑の作用に全然タッチ出来ていないように感じるからだ。

私がマドンナのMVや「いないいないばあ」を例に出して語りたかったのは、アコンチの禁欲的な作品が排除してしまった、ナルシシズムの視覚が持つ幻惑の質なのである。わたしは撮影現場

において、そうした視覚的幻惑に自分自身がとらわれるための状況を作る。撮影は、私の自宅アパートの一室でたいてい夜中に、一人きりでこそこそと行われる。MVが「蜜月的対一」の閉鎖空間を作り出したように、私の撮影も「見たい」と「なりたい」が混ざり合うようなプライベートな安心空間で行われる。

モニターの中には私自身の「おかしな顔」が浮遊して、現れたり消えたりする。カラフルな光源がリズムをもって明滅する。音楽に合わせて、突然極彩色な色面が画面をばつと覆い尽くし、次の瞬間には暗闇に吸い込まれる。モニターの中に自身の顔が現れたり消えたりするのを見て、（もちろん、自分で演じているわけだけれど、）私自身驚いたり喜んだりしながら撮影を進めていて、それがそのまま表情として記録される。赤ん坊が鏡の前で手足をばたつかせ、自分の内的な動きと鏡像の繋がりを確認する時のような、無邪気で自閉的なナルシズムがここに流れている。

シンメトリーな鏡像構図、対一の対面感、「顔」の強調、本質的にストーリーがない点、視覚効果の乱用、感情移入を誘うメロディーやリズム、など、私の映像が「MV—いないいないばあ」的視覚から影響を受けている形式は枚挙に暇がない。私の映像作品は自分自身に向けた「いないいないばあ」遊びの記録であり、その視覚的幻惑に私自身が捕われる過程の記録なのである。

第2章 二極性について

2-1節 負のナルシズム

前章では、「見たい」と「なりたい」が溶解する鏡像的な視覚空間と、そこに発生する自閉的なナルシズムの質について記述した。この章ではそれらをふまえつつ、私のいただく「妄想」の内実にせまっていく。特に、妄想の中で私がどのようなストーリーを自らに駆動させているのが焦点である。このときキーワードとなるのは「二極性」だ。

前章末尾の繰り返しになるが、私はいわゆる「自撮り」の方法で映像を撮影している。自宅アパートのワンルームの中で、自分の姿をモニターの中に確認しながら撮影を進める。MVというメディアが「遠くて手の届かない憧れの対象を、パーソナルな距離で感じたい」という欲求に支えられていたと考えると、私の作品はちょうど逆だといえるだろう。つまり、日常的でパーソナルな自分を「自分自身との蜜月的一対一」の空間（＝「自撮り」）に閉じ込めることで、そこから「遠くて手の届かない」存在へスライドさせていくのである。

ただ、「遠くて手の届かない」といっても、私が映像の中で変身するのは単にキラキラして美しい存在だけではない。むしろ目につくのは、おぞましく、気持ち悪く、グロテスクともいえる、負の要素だろう。ポップさとグロテスクさ、プラスとマイナス、美と醜。そんなコントラストの「二極性」が、私の作品を特徴づけているといえる。

こうした二極性、その中でも特に負の要素は、どのように私の作品の中に生まれるのか。この問いかけを、唐突だが「いじめられっ子」というキーワードについて考察する事からスタートしたい。「いじめられっ子」というイメージは、私の中で常にひっかかかっていて、作品の中で執拗に顔を出す存在なのである。

いじめられっ子。彼ら／彼女らがクラスの中でいじめられる理由は色々あるだろうが、特に子供の場合、運動の出来なさや容姿の醜さというのが大きい。私自身の経験について語れば、私も小中学校時代はいわゆるスクールカーストでは下から2～3番目くらいの、「いじめられっ子予備軍」であり、陰気で冴えない友人達とつるむことが多かったように思う。勉強はそこそこ出来たので、幸か不幸か「本気のいじめ」の対象になることはなかったが、まあまあ気持ち悪がられていたのではないかな。

同時に私は、スクールカーストの「上の人たち」に強く憧れていたと思う。スポーツが出来て容姿も整った彼らの視点から見れば、「下の人たち」はきっと気味の悪い異物に映るに違いない。

気持ち悪い者を「きもっ！」と笑い飛ばす、子供特有の無邪気な残酷さ。私はそんな「いじめっ子」の視点から世界を見ることにどこか憧れていたし、次第にそれを内面化し、陰気な文化系の自分を同じように上から見下し笑い飛ばす、自嘲癖のようなものが身に付いてしまったように思う。

私のような「下の人たち」の方が、むしろクラスを「上の世界」と「下の世界」の二極に分けることに熱心だったかもしれない。自分は残念ながら「下の世界」の住人だけど、クラス全体が平均的に仲良しになるよりは、上下のヒエラルキーが存在して自分が蔑まれている世界の方が、かえって良いような気がする。なぜならそっちの方が「上の世界」がキラキラして見えるから。倫理的な話はさておき、小中学校時代の私がこのような自嘲的な夢に浸ることが多かったのは事実だ。



図5 私が高校生のころに、いじめられっ子のクラスメイトに扮して撮影していた写真の一例(2005年ごろ)

この時思い出すのは、小学校の時にいじめられていたA君である。彼は名字の下に「菌」をつけられて、クラスの中で忌み嫌われていた。彼には誰も話しかけなかったし、彼が触れたものは暫くだれも触れなかった。この経験は彼の中で大きなトラウマになっているはずだ。だが彼には、どこか「いじめられっ子」であることに開き直っている様子もあった。A君は時々、わざといじめられているのではないかというような芝居がかった奇行に走り、クラスの注目を集めることがあった。クラス写真を撮る時も、醜い顔をわざわざもっと醜悪に見えるように歪ませていた。おそらく私と同じように、心の中で「いじめっ子」の上からの視線自体をも内面化して、その嘲笑の視線に応じて自虐的に顔を歪ませていたのだろうと思う。

「いじめられっ子」をテーマに私が作品を作ったのは、高校時代に撮ったセルフポートレート作品がはじめてである（作品と呼べるほどではない、遊びでとった写真だ）。その中で私は、その頃クラスにいたいじめられっ子の女の子Bさんに扮して、見せ物小屋のようなケバケバしいライトを自分に浴びせている。Bさんもやはり、容姿が醜いという単純な理由でいじめやからかいの対象になっていた。だがセルフポートレートの中の私は、実際のBさんのイメージからは逸脱し、醜悪さや滑稽さを更に誇張している。それは、A君のクラス写真における百面相と同じような、頭の中の空想の「上の世界」からの嘲笑の視線にあわせた見せ物ショーなのである。想像上の侮蔑や罵声の中で、私の扮するBさんは自らのマイナス要素に開き直り、怪物のように変貌していく。私の作品には、一貫してこのような「負のナルシズム」が表れていると思う。

こうしたナルシズムを支えるのが、既に述べた「自撮り」の撮影方法——自らの姿をモニターで確認しながら撮影する——である。これによって、自らの「見たい」欲望がそのまま「なりたい」欲望に反転されるのである。言ってみれば、自らがステージの上の主演であり同時に客席の観客でもあるような、一人きりのショーごっこである。

ここで、私のいう「見たい」欲望の細かいニュアンスをもう少し検討する必要がある。それは、MVを見て自己投影に浸るときのような、輝かしいものへの憧れだけではなく、どこか、野卑な好奇心としての「見たさ」を含んでいる。かといってエロティックな「見たさ」とは、隣接しつつも微妙に領域を異にしているように感じる。ここでいう私の「見る欲望」が喚起されてしまうもの、視線を集めてしまうものとは。思いつくままに挙げれば、次のようになる。

①美しいもの、キラキラしたもの、輝かしいもの。（ただし「美しい」、といってもやたらめったらピカピカしてるような下品な美。美のボキャブラリーが貧困な美。カギカッコつきのわざとらしい「美」。）②珍奇なもの、突飛なもの、極端なもの、途方もないもの。③異質なもの、醜悪なもの、ひどいもの、目も当てられないもの。

これらのなかには、①のようなポジティブなもの（たとえばスター）も、③のようなネガティブなもの（たとえばモンスター、グロ）も含まれる。共通するのは、日常から隔てられた遠いものであり、そして見る自分自身の立場とは無関係で、無責任に「見れる」ものであること、という点だろう。

そうした「外れたもの」へ注がれる視線は、プラスにもマイナスにも価値が振れるようなところがある。例えば見世物小屋の人気者は、蔑みの対象でありつつ、同時に誇り高いカリスマでもあろう。芸能という稼業が、昔から河原者と呼ばれる被差別民によって担われてきたこともこれと通じるかもしれない。遊郭の遊女もそんな両義性を持っているし、隔絶された存在でもあった。彼らは通常の社会規範に属さないアンタッチャブルであった。でもそれゆえどこか神聖でさえあ

った。彼らは市井の生活から外れた遠い存在であり、上向きにしろ下向きにしろ、特別な視線を浴びせられた。

現在の芸能人は、そういった存在の典型だろう。若くデビューした時は華々しく賞賛され、憧れられ、その美しさに羨望の眼差しを向けられる対象であるのに、ある時からゴシップ記事のネタにされ、ネットで「劣化」などとあることないことかき立てられ、ほとんどいじめの対象になり下がってしまう。だがそんな中で再浮上すると、今度はまた「逆境を乗り越えて」などという美談とともに賞賛の嵐である。（私の作品では、米国歌手、ブリトニー・スピアーズになりきった初期作品（『Leave Britney Alone! (2009)』）で、そんな芸能人に向けられる分裂した視線を扱っている。彼女も、米国の代表的スターであると同時にパパラッチに追撃されるお騒がせ者であった。作品の中の私は、ブリトニーの抱える二極性を自分の身体の上で更に露悪的に誇張していく。詳しくは巻末の作品解説ページを参照のこと。）

何かに憧れる視線と、何かを侮蔑する視線は、実は同根ではないか。私の作品制作の過程は、そんな「遠い何か」へのアンビバレントな視線を鏡の機構によって自分自身に浴びせ返すことで、自分自身をスターであり、怪物でもあるような異形の何かに変貌させていく過程だといえるだろう。

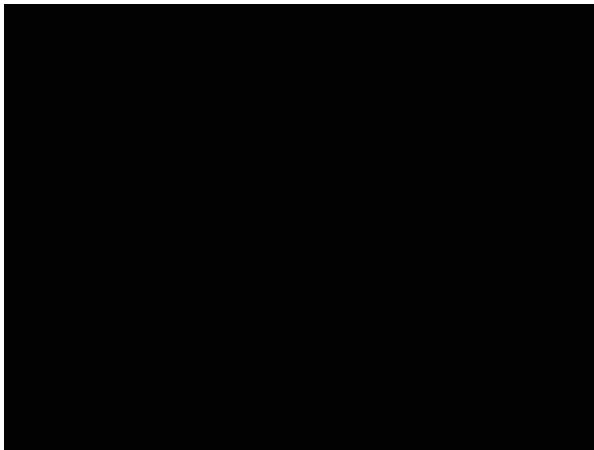


図6 『サンセット大通り』のラストシーン。忘れ去られた女優ノーマが、殺人事件を起こしたことで再びフラッシュの嵐（ただし報道陣の）に包まれる。

こうしたことを考える時私の頭に思い浮かぶイメージは、小さい時に観た、映画『サンセット大通り⁷』のグロリア・スワンソン演じるノーマである。若い頃大女優であった彼女は、加齢とともに見向きもされなくなり、時代遅れの存在になり、一人寂しく古い屋敷で隠遁生活を送ってい

⁷ 『サンセット大通り』 1950年の米映画。ビリー・ワイルダー監督。

る。だがあるきっかけで殺人事件を起こし、事件の発覚と共に再びフラッシュの嵐に包まれる。その時の彼女の鬼気迫る演技は見物だ。誰からも注目されないよりは、例え犯罪者としてであろうと、フラッシュに包まれ好奇の眼に晒されている方がよほど幸せ。自分が「見られる」存在であることへの異常な執着。私の作品も、そんな「見られる」妄想へと自分を駆動して行く軌跡だと捉える事が出来る。

私の作品の具体的制作過程を記すと、とりあえずたたき台として、（たとえばブリトニーの）メイクやウィッグを装着することから始める。誰でも、文化祭の変装などで、最初はいいやだったのに、コスプレしているうちになんだかその気になってしまった、という経験があるだろう。文化祭ならそのまま友達とはしゃいでSNSサイトに写真を投稿して終わりなのだが、私の制作は、そんな「コスプレ遊び」を誰も見ていない一人きりの鏡合わせの空間（つまり、モニターによる自撮り空間）に長時間突っ込むことからスタートする。それからあとはひたすら自分自身とのにらめっこである。鏡像との蜜月的な対面の中で、「見る欲望」（それは鏡によって、すぐさま「見られる欲望」に反転する）がエスカレートしていくのを私は待ち続ける。

最初は、いくら作品のためとはいえ、突飛なコスプレをした自分の姿にバカバカしさを覚え、のめりこめない。だが、今まさに録画しているモニターの中をのぞき見ると、そこには珍妙な格好をした人物が映ってこちらを見ている。その時私は見世物小屋の観客になる。モニターの中の人物の異質さに目を奪われ、もっとキラキラした目映いものが見たい、と同時にもっと滑稽で、醜悪で、目も当てられないひどいものが見たい、と願う。それはすぐさま鏡の反映によって、何か空想的な観客からの、私に向けての羨望や嘲笑の眼差しに変換される。見られる私はサービス精神旺盛だ。観客の要望に応えるため、空想のフラッシュの中で、もったきらびやかで神聖なものに、且つもっと醜悪な化け物へと自らを分裂させていく。そして今度はきらびやかで不遜な立場から醜い化け物を嘲笑い、化け物の立場からキラキラしたスターに憧れる。その両極からの視線も、やはり自らに照り返される。この一人見せ物ショーには終わりが無い。モデルは自分自身なので誰の迷惑にもかからない。ギャラもいらぬ。時間も無制限なので、凝ろうと思えばいくらでも凝ったことができる。

何回も何十回も執拗に撮り直しする中で、私は自らの「もっと見たい！」「もっともっと！」をエスカレートさせていく。その好奇の視線の中で、私は、二極に引き裂かれた何者かに自らの身体をスライドさせていくのだ。作り込みの激しい、やりすぎな映像の質感も、こうした撮影方法（一人きりで、鏡合わせであること）から必然的に導かれたものだと感じる。

では、なぜそのような見せ物的な「外れた存在」へと、わざわざ自らを駆動させる必要があるのだろうか。これには、「負のナルシズム」を別の角度から眺めてみる必要があるかもしれない。

人は、自分のことを特別な存在だと思いたい。でも本当に特別な才能（ポジティブな意味での才能）を持っている者は一握りだろう。それゆえ、プラスから入るよりも、マイナス的要素を入り口にする事のほうが、「私は特別な存在である」というナルシズムに簡単に近づく事ができるのではないか。

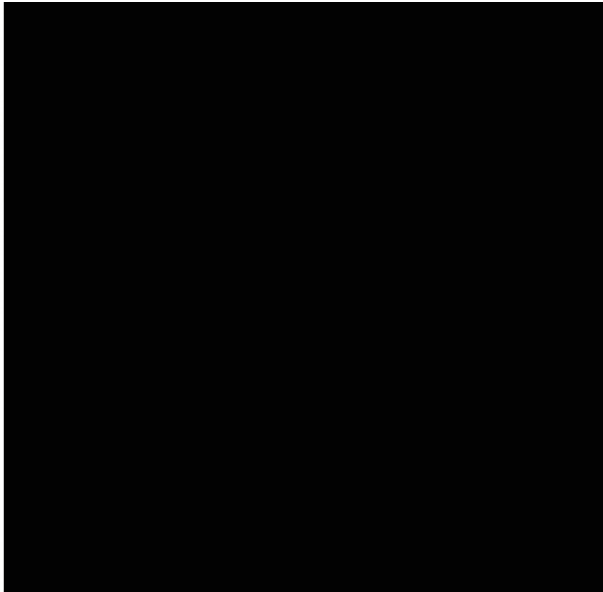


図7 浜崎あゆみの1stアルバム『A Song for xx』のジャケット。このアルバムに収録されている同名曲は、彼女の代表的な「トラウマソング」であり、私の作品『強い子』のモチーフにもなっている。

例えば、私が思春期の頃に流行していたものでいえば、初期の浜崎あゆみや鬼束ちひろなどの、「トラウマ」や「心の傷」を強調する「鬱ポップ」の楽曲群がある。また、「中二病」的なアニメや漫画によく出てくる「聖痕」の表現——ミステリアスな主人公が、なにか特殊な傷を抱えて登場する——もそうだろう。こうした表現は、人の「負のナルシズム」を刺激する。そしてこれらは、思春期特有の「私は特別な存在だ」という無根拠な確信と非常に相性が良い。浜崎あゆみや、アニメの主人公に自分を投影し、架空の「トラウマ」や「傷」を自らの中に捏造する。そんなマイナス要素を心の中で煮詰めて行くと、どこかで急に針がプラスに反転するのだ。私は傷ついたもの、世の中から外れたものである、でもそれ故に、特別な運命、特別な力を有しているのだ！という風に。自分をわざと下に落とすことで、かえって上昇することができるのである。

私の作品の中にも、そんな思春期の自意識過剰のマジックがいまだに働いている面がある。（たとえば、最初期のパフォーマンス『強い子（2008）』で、そんな感情を扱っている。この作品は、浜崎あゆみが自身の子供時代のトラウマを綴った楽曲を下敷きにしている。誰にも愛されず、クラスでも孤立していた少女時代の浜崎。私は、彼女のトラウマにシンクロするべく、「いじめら

れっ子」に扮して観客から泥だんごを浴びせられ続ける。だがそのことで、キリストの磔刑ではないが何か特別な「強さ」を得る。詳細は作品ページを参照のこと。)

まとめると、以上のように言えるだろう。私は「自撮り」という撮影方法を使うことで、野卑た好奇の視線を自らに浴びせて行く。その視線に答える私は、スターであり怪物であるような、二極に引き裂かれた「見せ物」になっていく。そして、自らが好奇の視線を集める者であること、人間から外れたアンタッチャブルな何者かであることを、積極的に受け入れ、負のナルシズムをエスカレートさせていく。そしてそのことで、反って何か神聖な、強い力を得る（というナルシズムに浸る）。そこで私は、マイナスが突如プラスに振り切れたような、ある種の特別なカタルシスを得るのである。

2-2節 おかあさんといっしょ

2節～3節では、私の作品に現れる「二極」への引き裂かれを、別の視点、とても個人的な視点から記述したいと思う。この時深い意味を持つのは、（すでに第1章でも少し触れたが）私にとっての母親という存在の重要性である。この文章は論文として書かれているので、あまり自伝的なことを語るのは良くないし、個人史を語ることで作品を語った気になることは避けたい。しかし、母親の存在が私の人格形成、ひいては作品制作に大きく影響を与えているのは確かなので、触れて行かざるを得ない部分がある。

母親について記述することは、「私の作品ではなぜ女性のイメージが多用されるか」といった問いに繋がって行く。これは、私にとっても大きな謎であった。少なくとも私は、女装が趣味であるとか、自己認識が女性であるとか、女になりたいという願望を持っていたりはしない。それなのに何故、繰り返し女性モチーフを演じ続けているのか。2～3節はそれに対する一つの仮説として書いたつもりだ。更に言えばこの問いは、「そもそもなぜ、私は作品の中で「欲望」しなくてはならないのか」というより根本的な問いにも繋がっていく。

まず、私と母親の関係を詳しく見ることから始めたい。

繰り返しになるが、私はかなりマザコンな男だ。私にとって、会話をしている誰よりも話が弾むのは母親である。たとえば高校を出て東京に上京してきてからも、私は母親と毎日欠かさず1時間は電話で話している。小さな子供、特に男の子にとって母親が特別な存在であり、ある意味では自分との境界が未分化で一心同体な存在であるのは周知の事実だろう。幼い頃の私は、この幸福な感覚——自分が母親と一緒に完璧で、怖いもの無し！という気分——をなんとか永遠に

持続させようと考えた。なぜならそれは成長と共に徐々に失われるものらしいから。そしてある年頃（小学生低学年くらい）から自覚的に、あの手この手でその感覚を保存してきたように思う。

その様子ははたから見ると異常に映るかもしれない。たとえば、私は母親と2人きりで会話するときは、一人称と二人称を区別しないことに決めている。具体的な言葉は秘密にしておくが（なぜなら、それを話すととにかく大切な魔力が失われる気がするから）、2人のことを同じ単語で呼んでいる。これは「私」と「あなた」で存在に区切りを入れるいじわるな言葉への私なりのささやかな反抗である。両方同じ主語なので、会話をしても、どっちがどっちだかわからなくなる。でも母親が嬉しい時は私も嬉しいし、私が嬉しいときは母親も絶対嬉しいので、全然困らないのである。

そんな、自他未分化の幼乳的多幸福感の領域が、私の脳みその真ん中あたりの一部分にいまだに存在し、原始林のような自然保護区として厳重に守られているのだ。そこで「私＝母親」は、懐かしいなかよしの完全王国に住んでいる。そこには他人は絶対入れない。私は成長した今でも、その王国に自由に出入りできる特別なパスポートを持っている。アーティストとして制作を続ける際、作品のコンセプトとは別次元で、無根拠な自信のようなものが必要なのではないか。私の場合は、精神的エネルギーがそこから無限に補給され続けているようだ。そしてこうした閉鎖的な全能感、「おかあさんといっしょ」の幸せな気分が、私の制作活動の背後に横たわっていると思う。

既に述べたような私の制作の諸特徴——つまり自室撮影にこだわり、基本的には他人を入れない個人制作であること。そしてそんな密室で、「見る＝なる」の自己暗示に自らを追い込む秘儀的なプロセス。さらにそこで生まれる「いないいないばあ」的視覚表現——も、母との一体感（という空想）と無関係ではないように思う。

そもそも、私が自作のなかで、「なんらかの妄想へのとらわれ」という心理状態をしつこく描いてしまうのも、こうした超個人的なイメージーションに端を発するのかもしれない。私も社会的には良い年をしたオトナなので、多くの時間は普通に社会生活を送って、友人や学校の先生方とマトモに会話し、世の中の問題について考えたりもする。そんなオトナの視点から見れば、こんな脳内妄想は馬鹿げた茶番だと思うことも出来るだろう。だが一方で、この脳内の「完全王国」の神話は本人の主観の中のある領域ではちゃんと確実な真実味をもって成立している話であり、私がある領域内にいる時には、どんな客観的な事実よりも真に迫って感じるのだ。実際、この妄想は既にどこかで現実の母親さえも飛び越えてしまい、私の中に勝手な「神話的母」像を立ち上げている節もある。だが、それでいいのだ。頭の中にこうした領域、言ってみればささやかな狂気の領域が存在しているからこそ、私は外の世界、つまり社会でバランスを崩さずに生きて行けているとも思うからだ。そして、そんな自分自身を観察するにつけ、「妄想」を抱えて生きることとはどういうことだろうという問いが、（私個人の問題としてだけではなく、もっと普遍的なテーマとして）常にまとわりついてくるのだ。（こうした問いについては、終章で詳しく触れる。）

ところで、私の母親は、単に優しく母性的なまなざしを送り続ける人物でもない。母親は、時代背景的に漠然とだがウーマンリブの影響を受けてもいる。たとえば幼少期の私や姉がディズニーの『シンデレラ』を観ていると、「こういう御伽話は、女性は行動せずに家事と化粧をして王子様を待たばいい、という幻想を与える危険があつて時代遅れよ。行動しないと夢は現実でできないものなのよ。それを理解した上であくまでフィクションとして楽しむように」という趣旨の忠告を横から与えてきたりしたものだ。つまり、私にとっての母は、全能的な幻想に浸らせてくれる優しい存在であると同時に、そんなフィクションに浸ってはいけぬ、と警告する現実的で知的な面も兼ねた、両義的な存在であるといえる。いってみれば、母親であり同時に父親でもあるような存在だ。精神分析に「ファリックマザー」という用語があるそうだ。これはファルス（＝強い力、金、権力などの男性的なメタファー）を持った母という原像である。私の脳内の母親像は、まさに「ファリックマザー」的な強さをたたえているのだ。

といっても、母親は別に活動家でも芸術家でもなく、普通の主婦として大人しく生活している
[REDACTED] 母親は常々、 [REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]、というのが私が何度も聞かされた母親の口癖である。

私の主観的神話にとっての万能な「強い母」像。でも [REDACTED]
[REDACTED]、その「強さ」が十全に発揮されていない。しかも [REDACTED] 私である。

私が美術活動に目覚めたきっかけは、中学生のころ、誕生日のプレゼントに母親からニキ・ド・サンファールの画集を買ったことである。ニキは私を虜にした。彼女は女性と云う理由で、抑圧された不幸な少女時代を送った。だがアーティストになることで自分の人生を切り開く。ニキの初期の射撃絵画。そこに現れる血を流すおどろおどろしい女達のイメージは、彼女の不幸な少女時代の反映だろう。だが中期以降ニキの作風は一変し、「ナナ」と呼ばれるカラフルな女神像や、神話的な動物たちの像を生み出すようになる。それらは陽気で幸福なイメージであり、互いの境界を攪乱して繋がったり離れたりしながら風船のように膨らんでいるように見える。

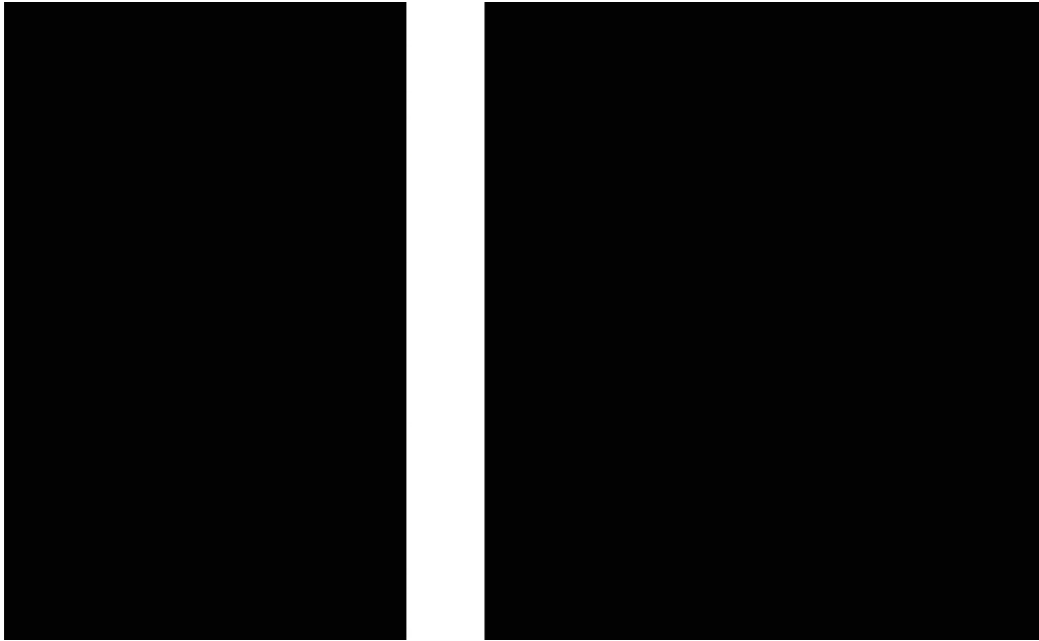


図8 ニキ・ド・サンファールの初期作(左)とトレードマークのナナ(右)
左は『Sorciere rouge』右は『Ange lumineux,n.d.』

私はそれらの作品群を無意識に母親に重ね合わせてきたと思う。 [redacted]
[redacted] 解き放ってポジティブに膨らみ続ける。「ナナ」のように、より大きく強く発展し続けて行く。それは母親の「強さ」の証明のように私には見えた。ニキ・ド・サンファールを発端に、思春期の頃、私に影響を与えた多くはフェミニズム的な女性作家である。草間彌生、ルイズ・ブルジョワ、オノヨーコ、アブラモヴィッチ。彼女達に共通するのは、周囲の大人から抑圧された少女時代と、それへの抵抗としての芸術活動の開始、それによって解き放たれ、芸術家として成功する、という「逆境→解放」のサクセスストーリーである。私は心の中のどこかで、自分自身も芸術家を目指すことで、そのストーリーを繰り返そうとしていると思う。私が「強さ」を表現し、美術家として成功する事で、それはそのまま母親の「強さ」そのものになる。これは、 [redacted]
[redacted] 母親を私が立派になって助けてあげる、というお涙頂戴の話ではない。そもそも「私=母親」は一体で、助ける、助けられるといった関係性はナンセンスである。母親は「強い」はずだ。その母親の「強さ」そのものになりたい。換言すれば、母親の「男性性」を私が体現しなくてはならない。

付け加えれば、こんなきっかけで美術活動を始めているので、そもそも子供の時から図画工作などの造形活動が好きでその延長でアーティストになった、というようなタイプの作家とモチベーションがかなり異なるように思う。私が「憧れ」や「欲望」というテーマに拘り続けてしまうのもそれに起因するだろう。上記の女性作家たちのような、「我慢せずに力や欲望を発揮する強い」アーティスト像が、脳の中に理想の原像として存在している。彼女達のようにならなくてはならない。逆境をはねのけ、「力や欲望を発揮」しなくてはならない。そのためには、なにかの

めり込めるための「強い欲望のストーリー」が欲しい！これは、私が制作を続ける上で重要な、個人の神話の中のモチベーションだろうと思う。

2-3節 「強い女」のカタルシス

私が作中で、しばしば女性のイメージに扮している（たとえば、浜崎あゆみ、ブリトニー・スピアーズ、レディー・ガガ、人魚姫など）のも、「私=母親」の「強さ」を体現しなくてはならない、という思いの反映だといえる。

その証拠に、女性のイメージを多く扱っているといっても、よく見てみると、いわゆる「か弱い女性らしい女性」の表象をテーマにしたことはない。たとえば母性、家庭的、受動的、といった言葉と繋がる「強さ」と対極の女性イメージは私の作品には見られないのだ。

同じように、有名人をモチーフにすることは多くても、フリフリの女性アイドルや、グラビアモデルなどの、要は男性の（時に性的な）視線に応えることを目的として作られた女性イメージを扱う事はない。それらのイメージは、（大雑把な捉え方ではあると思うが）欲望の対象ではあっても、欲望の主体ではないのだ。そうした存在に私が変身しても、「見る／見られる」というジェンダーの二項対立をひっくり返す操作に注意が向いてしまうだろうし、そういった試みは例えば森村泰昌がマリリンモンローに扮した写真などで既に試みられている。私が扱いたいと思うのは、むしろ女性によって支持され、憧れられる（自己投影される）、主体的な「強い」女性たちである。

たとえば先述したように、（初期の）歌手の浜崎あゆみはそんな存在の代表だろう。自らの子供時代の不幸を直視することで、かえって女子校生の支持を集めた浜崎。おなじような存在として安室奈美恵とか（彼女も実母の殺害という凄惨な事件から立ち直った）、『アナと雪の女王』のエルサのようなキャラクターが挙げられる。彼女らに共通するのは、フェミニズムアートの作家と同じように、「不幸な境遇、トラウマ、抑圧などの逆境から出発しつつ、そのマイナス要素に向き合い、時に開き直すことで、自らの手で運命を変え、別の存在、次の段階に到達しようとしている」という「強さ」のストーリーである。彼女達を支持するのは、主に自立志向の強い女性達だろう。

私が思うに、こうした「逆境→解放」というある意味でわかりやすい「強さ」のストーリーは、今の時代、特に女性の表象の中で語られるのではないか。言い方を変えれば、こうした「作者の個人的ストーリー（のカタルシス）を語る自由さ」は主に女性（やマイノリティー）の表現に許

されているのではないか。彼女達の歌う歌は、「男の文化」のように「作品として自立」していない。むしろ彼女達の人生のストーリーを前提とした一種のミュージカルソングとしてファンから捉えられているだろう。恐らく私は無意識の中で、そんなストーリーを自らに駆動させ、空想の中で「母親=私」を解放したいのである。

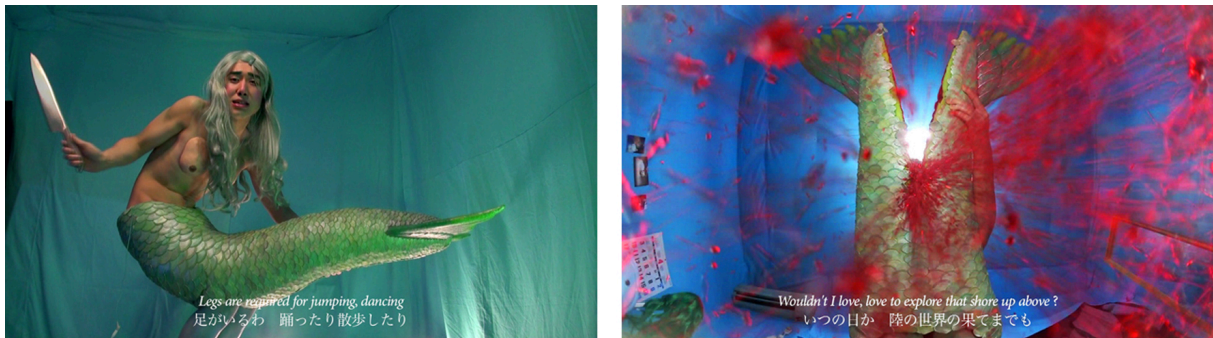


図9 『Cambrian Explosion(2016)』より。

このような「強い」女性像が自作のなかでどう扱われているか。ここでは、人魚姫の物語を下敷きにした作品『Cambrian Explosion (2016)』をモチーフに解説したい。

この映像には、私の扮する醜い人魚姫が登場する。彼女は、ディズニー映画の『リトルマーメイド⁸』の中で歌われる、人間になって二本の足で歩くことに憧れる歌を歌いながら、自らのひれをナイフでまっ二つに切り裂き、足を作ろうとする。ヒレからは大量の血しぶきが勢い良くあふれ出し、（しかしそれは赤いビーズでできており）画面をきらきらと埋め尽くす。

人間の住む国で 見たいな 素敵なダンス
そして歩く なんて言った？ あ・・・足
ヒレじゃ遠くへ行けない 足がいるわ 踊ったり 散歩したり
どこを歩くんだっけ 道
歩いて 走って 日の光あびながら
自由に 人間の世界で

（『パート・オブ・ユア・ワールド』の歌詞より。作詞:Howard Ashman 訳詞:松澤薫、近藤秀健）

⁸ アンデルセンの『人魚姫』を原作とした、1989年公開の映画。監督はジョン・マスカーとロン・クレメンツ。

私が人魚姫をテーマに作品を作ろうとしたのは、その存在の矛盾に気付いたからである。

現代の私たちからすると、「人魚」といえば、まずなにより童話の美しい「人魚姫」の物語のイメージが強い。だがよく考えれば、人魚の起源は恐ろしい怪物なのである。たとえば、中世や大航海時代に多く描かれた、怪物イメージの中に、たくさんの人魚（正しくはセイレーン）の姿を見ることができる。それらは当時、船乗りを海の底に引きずり込む不吉な存在として恐れられた。そして重要なのは、そうした怪物のイメージは、当時の教会（男性の修道僧）にとっての「他者」や「周縁」（女性、肉欲、非白人、異教、自然の脅威など）の表象であったことだ。つまり一種の抑圧のイメージ、見下しのイメージなのである⁹。

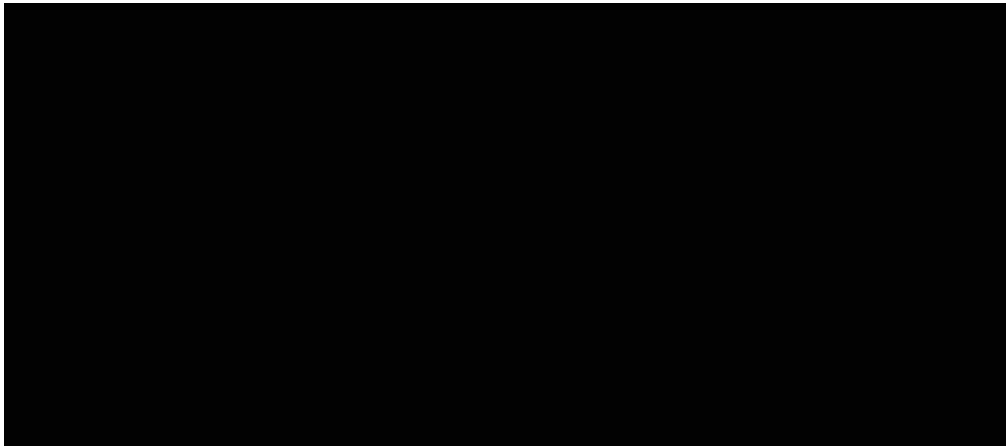


図 10 怪物としての人魚（セイレーン）イメージの例。古い人魚イメージは、尾びれが二股に分かれている。

そんな怪物としての人魚イメージに、新たな物語を加えたのがかのアンデルセン¹⁰である。海の底の醜い怪物が、陸の上の人間に憧れ、足を使って歩きたいと願う。だがそれには痛みが伴う。人魚姫は足を手に入れたが、歩くたびにナイフで足を突き刺す様な痛みが走る。

私はやはりこの物語にも、自分の母親を重ね合わせているように思う。再び大変
になるが、

こんな理由で、わ
たしはどこかで、
を引き受けてしまっているのかもしれない。だか

⁹ 若桑みどり『イメージの歴史』ちくま学芸文庫、2012年 参照。

¹⁰ ここでは人魚イメージの正確な図像学的変遷を追いたいのではない。飽くまで直観レベルで私がそのように思い創作の動機になった、というインスピレーションの話であり、学術的な正確さには基づいていないことに留意されたい。

からこそ、奇怪な怪物としての人魚に自分を投影し、自らの醜さを呪い、同時にその身体から脱出するロマンに惹かれるのだと思う。そもそも、アンデルセン自体も、容姿が醜く失恋ばかりしている男であったらしいが、人魚姫の物語には、このようにコンプレックスに苛まれる人たちの救済の夢が託されている。

更に「人魚姫」が面白いのは、既に述べたように、ディズニー映画の影響もあって小さな女の子の憧れのキラキラしたプリンセスのイメージとして流通していることである。つまり、「人間に憧れる怪物」に人間（の女の子）が憧れ、「怪物」の視点から逆に人間に憧れ返す。こんな「憧れ」という感情のもつ根源的な不毛さ、果てしなさをこの物語は体現しているように思われるのだ。

そもそも、「憧れ」や「何かになりたい」という感情は、何か具体的な目的があるものだろうか。ある別の身体に変身出来たらそれで目的は達成され、万歳、お終い！なのだろうか。いや、むしろ「憧れ」と云う感情の本質は、（トートロジーになってしまうが）「憧れ」ること自体にある。とにかく今の身体から抜け出して、遠い何かを夢見してしまうこと。もし「憧れ」の夢が叶ってしまったら、それはもはや「憧れ」と呼べないだろう。だから例え何かになれたとしても、今度は別の何かを夢見なくては行けない。遠い夢を見続けて、完成しないこと。際限のないこと。こんなロマンティズムの堂々巡りが「憧れ」の正体なのではないだろうか。逆から言えば、まさに人魚姫が「憧れている」最中であるからこそ、小さな女の子は彼女に憧れることができるのだろう。

（そして、そんなぐるぐる巡る果てしのない「憧れ」という感情は、主に子供向け、女性向けのファンタジーの中に見られると言えるだろう。反対に、大人の男が「憧れる」ものは、逆説的だが「憧れ」自体を断ち切るような存在である。たとえば、「高倉健の背中」のようなイメージだ。ここに見られるのは、憧れや夢見る気持ちを挫折させ、我慢し、しかも我慢自体に自己陶醉するようなタチの悪い心理である。こうした醜悪な男のナルシズム（＝ダンディズム？）は私の最も軽蔑するものである。なぜならそれはわざわざ自分に周りに壁を作り、身動きが取れなくさせるだけのものであり、本質的に私の求める奔放な「強さ」の真逆に位置するように思うからである。）

私の扮する醜い人魚姫は、ただぼんやりと憧れの渦中にいるのではない。ある時意を決して、自らの尾ひれを切り裂き始める。自分の力で運命を変えようとする。私が意図的に強調したのは、画面のなかにそそり立つ、尾ひれの垂直な構図である。それは自らを切り裂く痛みそのものでもあるけれど、「力強さ」であり、射精する男根のイメージでもある。痛みと快樂がないまぜになつて、海と陸の境界を越えて行くカタルシス。



図 11 『Cambrian Explosion』より。人魚の尾ひれから血が噴き出すシーンは、まさに射精そのものである。

まとめると、私は作中でしばしば女性に扮するが、女性そのものになりたいのでは全然ない。むしろ、「強い女性」の表象を通して、その中に「男性性」を見出している、といった方が正しいだろう。この場合の「男性性」は、我慢や挫折を美化するダンディズムではない。自らの限界を、境界を打ち破って、よりパワフルに、大きくなろうとする生命的な力のようなものだ。つまり、わたしは「女性」の姿を借りることで、かえって「射精」することができるのだ。そのとき、越境自体が目的であり、何になるかは関係ない。むしろとにかく「何かになりつづける」「越境し続ける」「膨らみ続ける」という「強さ」が重要なのである。

私の母親との極私的の神話から記述すれば、私が作中で「強さ」を発揮することによって、私は母親の「強さ」そのものになる。その時母親は、
 自らを解放する。私が繰り返し、「強い女」たちを作中で扱うこと——女性像の中に「男性性」を見出すこと——はこんな風に記述できるだろう。

終章 妄想する身体

終一 1 「閉じた」関係性

1・2章の記述では、主に妄想の中にいる私の主観を取り上げてきた。例えば、MVやポップアイコンを見ることで、つられて独りよがりな万能感に浸ってしまう子供じみた自己陶醉。もしくは、その憧れをこじらせて、かえって極端な自己愛と自己不信の間でもだえてしまうような自意識過剰。そしてそんな「思い込み」を裏から支える、私の母親との極私的の内面世界。

だがもちろん私の活動は、妄想に浸っておしまいではない。私は「とりつかれた」自分の様子、ひとりよがりなのめり込みの様子を、映像作品としてギャラリーや美術館、または動画サイトなどで公開していくのである。

「妄想にとりつかれた」「ひとりよがりな」人物を観客の立場で見る経験とはいかなるものだろうか。そして私は、なぜそのような状況の創出にこだわり続けているのか。

終章では、今まで「私」の内面を中心に考察してきた内容を、一步引いた「私たち」の問題へとスライドさせてとらえることを試み、本論の結びと代えたいと思う。

この節では、作品と観客の関係性について考察する。

まずは、私が作家の卵として創作活動を始めた頃を振り返ることから始めたい。高校に入った私は、美術の作家になることに決め、夏休みの間は東京の美術予備校に通うことになった。そのころ私は芸大の先端芸術科を志望しており、そのためのクラスだった。先端芸術科の入試は実作のポートフォリオの提出が求められるので、夏休みの間に何か作品を一つ拵えて講評を受けることが、その講習中の主な課題であった。

だがそこで（暗黙のうちに）推奨されていた芸術の理念が、私を戸惑わせた。それは、作者の「個性」や「エゴイズム」や「ロマンティズム」を作品を閉じさせる古くさいものとみなし、そういう要素は最小化させるべきだ、というベクトルのものだった。逆にそこで賞賛されるのは、匿名的な作者が、人が集まる一過性のコミュニティを作ったり、ワークショップを行ったりするという参加型アートの形式。そしてそのプロセス自体や、参加者の各々の経験、小さな気づきこそが「作品」と呼びうるものだという「開かれた」芸術理念だった。今から思えばその背景には「関係性の芸術」という概念があったのだろうし、単純に当時の予備校講師や先端表現科の教授陣の芸術観を反映したものだっただろう。

だが、まだ高校生だった私は、「開かれた「場」の創造」などいう歯の浮くようなキャッチコピーと共に語られる芸術の実践に、懐疑心を抱き、反発を覚えた。なぜなら、「開かれた」芸術理念が前提としているのが次のような参加者に限定されているように思えたからだ。つまり、理

性的で、公平で、にこやかで、利他的で、他人の意見に耳を傾ける心の余裕を持ち、和気あいあいとした雰囲気の中で建設的な提案をしていく、そういう元々「開かれている」観客像である。

私も、人と人の「関係性」というテーマ自体には多にに興味を持っていた。だが、「開かれた」理念とともにある芸術は、そもそも最初から「開かれていない」多くの人間を排除しているように感じた。つまり、感情的で、気分屋で、自己中心的。自意識過剰で、卑屈になったり尊大になったりし、時に何か勝手な思い込みや拘りに取り憑かれているような面倒な人たち。

だが、私たちが他人との「関係性」という言葉を意識してしまうのは、むしろこういう人間のマイナス面に触れたときではないか。こうした身勝手にドロドロした人間性は、確かに公共的な場所では（病的なケースを除いて）目立たないかもしれない。だが人間は程度の差こそあれ皆それぞれ偏りや拘りを抱えて暮らしているものではないか。もちろん私自身の中にもそうした面があることは、既に詳しく述べた通りである。

そして、こうしたマイナス面は、多くの場合ある程度以上親密で閉鎖的な空間や間柄（それなりに親しい友達、恋人、そして家族関係）で顕在化するように思う。これは、いってみれば対面的な関係である。私が人と人の「関係性」というテーマに興味を抱くのは、多人数が参加する公共的な関係よりも、むしろ得体の知れない領域を抱えた人物と面と向かって対峙しなければならないという「閉じた」関係なのである。つまり、お互いが「閉じている」にもかかわらず関係せざるをえない、という状況である。

現代美術の実践を見渡すと、こんな「閉じた」関係」に着目しているパイオニアも、多くはないが存在しており、私を勇気づけた。たとえばオノ・ヨーコの『Cut Piece (1965)』¹¹やマリナ・アブラモヴィッチの『Rhythm 0 (1974)』¹²といった良く知られたパフォーマンスにもそのような要素は含まれているだろう。ただ、彼女たちの作品では、観客やパフォーマーの抱く内的妄想というよりは、複数の観客が参加することによる「いじめ」空間の創出、つまり一種の集団心理の実験、の方に重点が置かれているように思う。

「妄想」を抱えた人間との対峙、というテーマをより鮮やかに扱っているのは何と言っても（1章でも触れた）ヴィト・アコンチであろう。特に彼の70年代のパフォーマンス作品やビデオ作品だ。

¹¹ 『Cut Piece (1965)』オノ・ヨーコの代表的なパフォーマンス作品。観客が、ステージ上に座っているオノ・ヨーコの衣服を切り取って行くという作品。

¹² 『Rhythm 0 (1974)』マリナ・アブラモヴィッチのパフォーマンス作品。会場にはアブラモヴィッチ本人の傍らにテーブルが置かれていて、その上には72個の様々な品（例えば、口紅、ベルト、注射器、鎖、ナイフ、拳銃など。）が乗せられている。観客に示される指示書には、「その品々を使って私（＝アブラモヴィッチ）に何をしてもいい。私は客体である。私は全ての責任を負う。（要約）」と書かれていた。観客の行動は次第にエスカレートし、遂には弾の入った拳銃を彼女に突きつける観客が現れるまでになった。

ここでは、少し複雑な構造の作品であるが『Seedbed(1972)』という伝説的なパフォーマンスについて触れたい。たとえば批評家の木村覚は、このパフォーマンスに触れながら彼の身体を「妄想する身体」だと記述している¹³。この言葉をそのまま本論文のタイトルにも用いているように、ヴィト・アコンチの作品群のアイデアは私の制作に非常に大きく影響している。

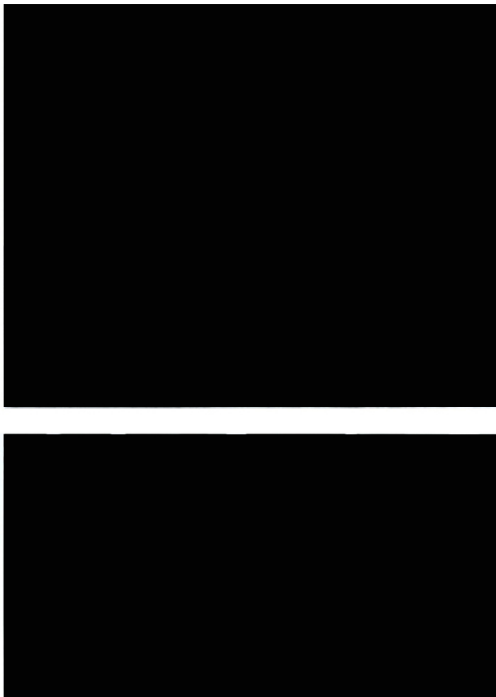


図 12 ヴィト・アコンチ『Seedbed(1972)』の記録写真

『Seedbed』はこんな作品だ¹⁴。観客がギャラリー空間に入ると、普段の床の上に新しい床が増設されている。なんだろうと思ってその上を歩いていると、周囲に置かれたスピーカーからブツブツと男の声で性的な妄想の言葉が繰り返される。しかも、それはどうやら自分が今ここを歩いている足音や足の動きに連動しているようだ。つまり自分の足音に合わせて男の吐息が漏れる、とか「ああ、君のハイヒールが僕の太ももを踏みつけて云々・・・」というような台詞、とかである。(想像だが。)

実際には、増設した床の下にアコンチ自身が隠れているのだ。そしてアコンチは頭上を歩き回る観客の足音を聞く事で性的な妄想を膨らませ、あろうことかその狭い床下でマスターベーションを行う。そのときの性的妄想の独り語りを、マイクが拾い、ギャラリー空間に響かせる。

¹³ 木村覚『未来のダンスを開発する フィジカル・アート・セオリー入門』メディア総合研究所、2009年

¹⁴ アコンチ作品については、以下の論考も参照した。

シンメル、ポール「虚空への跳躍——パフォーマンスとそのオブジェ」岡村恵子訳『アクション 行為がアートになるとき 1949-1979』東京都現代美術館、1999年

作品を鑑賞しに入ったら、作者の自慰の「オカズ」にされてしまったという、驚くべき状況がここでは作られている。ここで重要なのは床板の存在である。これによってアコンチと観客は隔てられて、お互いを見ることができない。と同時に床板の伝える音や振動や気配が、両者をいびつに結びつける。そして、ここで自慰行為がモチーフになっているのも象徴的だと思う。

私たちが自慰行為を行うとき通常は一人である、というよりそれは最もプライベートな時間だ。そして、一人だからこそ、（「床板」や壁によって）本物の他者に見られていないからこそ、空想の中に都合の良い「他者」を作り出す。多くは単純に性行為の相手として。しかしたいてい自慰の空想の中では、自分と「他者」の境界自体が曖昧かつ恣意的だ。性的空想の最中で、自分がいつのまにか相手の視点になって自分自身をなで回していたり、またはそんな行為自体をドアの隙間から覗き見ている第三者の視点が混ざってきたり、更に言えばそんな空想の窃視者の欲情する視線を感じてとってますます興奮が高まったりと、しっちゃかめっちゃかなものではないだろうか。アコンチ作品の気持ち悪さ、もっといえばタチの悪さは、そんな一筋縄でいかない空想の中の勝手な「他者」性を、現実の他者（しかも赤の他人）にゴリゴリと擦りつけてくるところにあるのだろう。

もし、アコンチと観客が直接対面していたら、いくらアコンチでもマスターベーションできなかったのではないか。仮に出来たとしても（つまりそれは普通の露出狂と同じであるが。）それは、欲情する主体（アコンチ）と客体（観客）の関係がはっきり分かれていて、確かにそれはそれで観客にとって大変不快な経験ではあろうが、分かりやすい不快さであり、『Seedbed』に見られる真綿で首を絞めるような気持ち悪さは半減されただろうと感じる。

こうした気持ちの悪さに遭遇する機会が、インターネット時代になって爆発的に増加したのは周知の通りである。動画サイトの発達とwebカメラの普及により、見知らぬ他人同士のプライベート空間が直通で繋がるようになったからだ。

例えば、webカメラに向けて思い込みや偏見に満ちた妄言を投稿する動画サイトの配信者たち。自慰行為や性的な自撮りをSNSにアップする人たちも多い。

そうした投稿（動画など）にたまたま出くわしてしまったときの居たたまれなさは、まさにアコンチの作品のそれと通じるものであろう。だが同時に、（これは私個人の場合だが）そんな見知らぬ他人の独りよがりな妄言や自慰行為を、明らかに不快で居たたまれないと感じつつも結局最後まで見てしまうことも多いのだ。むしろ、まるで何かの訓練のように、一定の時間をかけてPCの前で対峙したりするのである。多くの場合まっすぐカメラを見つめている彼らは、一体誰の視線を感じながら妄想を語ったり、自慰行為にふけているのだろうか、そのなかに私の視線も含まれているのだろうか、などと私自身も「妄想」したりしながら。

なぜ私が、このような振じれた関係性に執着するのは私自身にもわからない。だが、やはり

それが、私が人間の関係性について考える時のベースになっていて、好むと好まざるとに関わらず、作品の中で反復してしまっているように感じるのだ。

私が興味を持つのは「心的現実」という言葉である。客観的な現実ではない、だが本人にとっては生々しい現実としかとらえられない、強力な主観性のことだ。（既に述べた私の母親への執着も、やはり「心的現実」といえるだろう）そんな「心的現実」のただ中にいる人に向かって、それは客観的に間違ってるから間違いだ、といっても全く無意味なのである。本人にとっては現実そのものなのだから。むしろ、周りがある内容を認識して、時に我慢し、認めた上で、そこから関係性を築いていくしかないのだ。場合によっては、その妄想が崩れないように協力したほうが良い場合だってあるのだろう。私が興味をそそられるのは、誰かの「心的現実」が本当に現実に溢れ出し、周りの人間がそれに巻き込まれるシチュエーションなのである。

話が膨らみすぎたかもしれない。私の現時点の作品がこうした射程を含むほど幅を持っているとも思わない。そもそも私が（生のパフォーマンスではなく）映像作品というメディアを選択している時点で、誰かの妄想とリアルタイムで対面する生々しい居心地の悪さは大幅に減じてしまっているだろう。また、映像作品として表層的クオリティがあがればあがるほど、作品がその内部で完結したものになり、この節で述べたような鑑賞者との関係が弱められてしまう、というジレンマも制作を続ける中で常々感じている。

だが、私の制作の根底にはこうした一筋縄ではいかない閉鎖的な人間関係への執着があり、それをなんとか映像作品に定着させようと試みているのである。

終一 2 憧れる身体

前節では、妄想を抱えた他人と対峙する経験を、アコンチの作品等を参照しながら語った。そこで鑑賞者が受ける居心地の悪さ、居たたまれなさは、私の作品を見るものにも通底する感覚だ

ろう。だが、妄想とは言ってみれば内面の言葉であるので、外側から直接見ることは出来ない。この節では、より視覚的な次元で生まれる「居たたまれなさ」について考察していきたい。

既に述べたとおり、私の作品の多くは「自撮り」という方法で生み出されており、自意識過剰の問題を扱っていると指摘される。「自己イメージ」を拗らせて「自撮り」を繰り返しているように見えるところが、私の作品の「居たたまれなさ」に繋がっているのは明らかであろう。

ただ、私個人の「自意識の拗らせ」の問題については2章で詳述したので、ここでは、人間一般にとって自意識や自己イメージとは何か考えることからスタートしたい。

自己イメージ。これは曖昧な言葉であるが、筆者が知りたいのは意識の中の、「空想の見られ」のことであり、外から見たらこういう風に見られているに違いない自分のことである。人間がこうしたイメージに執着するのは、既に述べたように私たちが自分自身の身体像や顔を直接確認できないことに起因するのだろう。それを埋めるために、私たちはいわばいつもささやかな幽体離脱を行い、外から自分を眺めているのだ。私たちの自意識は、そんな「外から見た自分」と常に重なり合うようにして存在しているのではないか。

だが、空想の中の見られと、本物の他者からの見られは、当然のことながら一致しない。特に思春期のころは、そのギャップに苦しむものだ。だが、この二つは成長とともに安定し、折り合いをつけていく。たとえば世阿弥は有名な「離見の見」という言葉で、「離見」（＝他人から見た自分の姿）と「我見」（＝自分が思っている自分の姿）をできるだけ一致させるように説くのだが、これは何も役者業に携わる者に限らず、多くの人が成長と共に身に付けて行く技術であるのだろう。

だが私は、「離見」と「我見」が一致しているバランスのとれたオトナには興味をそそられない。むしろ私が目をひかれるのは、二つのレイヤーが乖離していて、しかもその間に果てしない距離を感じる人たちである。いってみれば亀裂の入った身体。その人の体の上に、二つのレイヤーが無理矢理重ね合わされ、ギシギシと不協和音を立てながら歩いているようなアンバランスな人物である。そんな身体とはどんなものだろうか。似合わないパンクファッションで固めた、くたびれた中年男性。稚拙な自己演出の果ての、奇跡のセルフィーをインスタグラムに上げ続ける人（実際に会うと別人）。たとえば電車の中で時々見かける、理想の角度からのメイクに拘りすぎて、横から見ると失笑ものの女性。彼女の「実際の見られ」の三次元的身体の上には、「空想の見られ」というお面が（「空想の見られ」はたいてい平面的なのだ）ぺたっと貼付けられて、いまにもずり落ちそうになっている。

このようなちぐはぐな人たちについて考える時思い出すのが、アメリカの写真家ダイアン・アーバスの一度見たら忘れられない写真群である。彼女の作品は、まさにそんなちぐはぐな人たちの見本市である。彼女が撮影したのは、サーカスの見せ物や、精神異常者、奇形人間、服装倒錯者などの「変わった人たちが」登場する異端の世界であった。彼ら／彼女らは、時にケバケバシ

い衣装をまとい、ゴテゴテと厚化粧をし、安物の装飾品で自らを幻想的に飾り立てている。彼らは何かになりたがっている。



図 13 ダイアン・アーバスの作例

「通りでだれかを見かけるとします。その際目に付くのは本質的には欠点なのです。」とアーバスは言う。実際、アーバスの写真に写るのはグロテスクで醜い身体だ。バランスがおかしかったり、大き過ぎたり、奇形だったり、ぶよぶよだったり、皺だらけだったりする外れた身体である。ただ重要なのは、そうした身体の単純なグロテスクさだけがアーバスの写真を、目を離せないものにしてはなさそうなことだ。かといって、同情すべき社会的弱者として彼らを捉え、ヒューマニスティックな問題を提起するような倫理的意図も見られない。

アーバスの写真を見るとき違和感は、そこに写る被写体の彼らは現実と乖離した幻想的な自己イメージの中で生きていて、どうも自分の醜さに気付いていないように見えることだろう。それを強調するのは、彼らがカメラをまっすぐ見据え、時に自意識まんまんでポーズをとっている点だ。彼らはある幻想のイメージの中で、フラッシュを浴びている。彼らの表情は真顔であり、真剣に(?)その幻想の中に暮らしているように見える。彼らは不幸な人たちであると同時に、その不幸さに気付かないとても幸福な人にも見える。たとえば哲学者の鷺田清一は、アーバスの写真のことを、「被写体のアンバランスな自己理解を純粹に取り出そうとし」、「被写体をぶれの存在そのものとして析出する」行為だとまとめている¹⁵。

¹⁵ 鷺田清一『顔の現象学』講談社学術文庫、1998年 参照

だが、アーバスの写真に見られる「亀裂」や「ぶれ」を、私たちは高みから見物しているだけなのだろうか。

私が彼女の写真に居心地の悪い魅力を感じるのは、被写体の彼らを自分とは無関係の遠い世界に住む、醜い、惨めな、おかしい他者たちであると見なす一方で、私の中にも（アーバスの被写体ほどではないにせよ）本当は「ぶれ」や「亀裂」が走っており、どこかで自分と彼らを重ね合わせてしまっているからだと感じる。そういう意味でアーバスの写真は見たくなかった自分を映し出す「悪い鏡」なのである。（こうした意味でも、被写体が正面向きに写っているのは効果的なのだろうか。彼らが横顔を向いていてくれれば、もうすこし距離をおいて鑑賞出来るような気がするのだ。）

これは、私だけの特別な感想だろうか。いや、むしろ極めて平凡な感想なのではないか。誰にでも「ぶれ」はあるのだ。そういう意味では、アーバスの写真は一見「異端」を写したかのように見えて、むしろ「平凡」を写したものと考えられないか。

先ほどから当たり前のことばかり書いている気がする。だがそれでいいのだ！なぜなら私が自作でとりあげたいのも、（私の作品の珍妙で過激な見た目とは裏腹に）そんな普通で平凡で日常的な生を生きる人だからだ。つまり、「平凡」の中に潜んでいるささやかな「亀裂」を誇張して写し出し、それを「悪い鏡」として提示する試みなのである。

「平凡」な生を映し出すために、私の作品の中では多くのポップカルチャーが扱っている。たとえば、既に述べたような大衆音楽やディズニー映画である。だが、その扱いはアート（狭義の現代アート）のなかでのそれと異なることが重要である。アートの中にも、ポップスや大衆文化を扱ったものは多い。だが、多くは高みの視線からの皮肉なシュミレーションであったり、ハリウッド的マス操作への政治的批判であったりする。ここでは、あくまで批評的立場にいたることが求められるのである。その時、ディズニー映画にのめりこんでしまうような「弱者」の生そのものは最初から蚊帳の外であるように感じるのだ。私はむしろ、（アートであるないに関わらず）ディズニー映画にのめりこんでしまう内部の立場から作品を作れないか。そうすることで、幻想を抱えて暮らす普通の人の生のゆらぎを描き出せないかと考えた。

こうした問題は、私が作品の中で「幻想」「妄想」「とらわれ」を描き、それに憧れたり、入り込もうとしたりしつつ、同時に必ず慎重に失敗し続けている、という点にも繋がっている。私が描きたいのは、幻想と現実の「ぶれ」のなかで暮らす普通の人の生である。「幻想」そのものを作りたいわけでもないのだ（例えるなら、ディズニー映画そのものを作りたいのではない）。

「幻想」だけを描きたいなら、大きなスタジオを借り、カメラも上等なものを用意し、CGで背景を作り込むべきだろう。そうしてイリュージョンを完成させていくことが、作品が「完成」することと同義であろう。しかし私はそういうベクトルには興味がない。私は、わざわざ自宅アパートの四畳半的生活感を残し、また（あまりエリート的とはいえない）自分の身体の素人性を強調する。そしてそこから「幻想」を立ち上げようとする。立ち上げようとするのだが、それはあ

まりにも空想的で、最初から失敗がわかっているような節がある。何かに憧れるという心理は、逆説的だがその憧れが成就しないという確信に支えられている。成就した憧れは既に憧れとは呼べないからだ。

重要なのは、（繰り返しになるが）私の作品の表面的な過激さ、異形さ、極端さとは裏腹に、その起点は「平凡さ」にあるという点である。ポップアイコン、ディズニー、私が扱うイメージの多くは大衆的で「平凡」な夢である。私が行いたいことは、高みからその夢を「平凡」だ、と揶揄することではない。かといって、夢そのものを作りたいのでもない。そうではなく、「平凡」のなかに元々潜んでいる「亀裂」を誇張して、そこから自らを二極に引き裂いていくことなのである。つまり、作者のポジションは、（たとえば陸に憧れる人魚姫のような）「平凡な」物語の文脈の中にとどまったままなのであり¹⁶、その平凡さこそが逆説的に私の作品のオリジナリティになっていると感じるのだ。

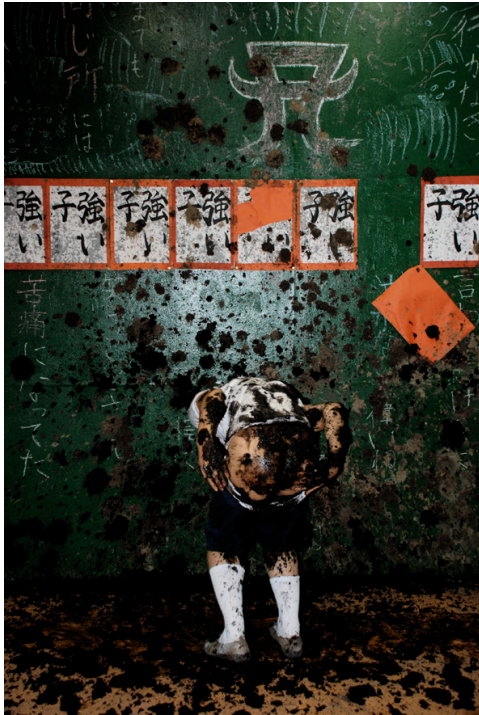
何かの幻想にとらわれ、それ故に自分が固定されている身体が強く意識されてしまうこと。二極への引き裂かれ。私が描き出したいのは、こうした矛盾の中でしか生きて行けない「憧れる身体」なのである。そして、そんな「憧れる身体」を、まっすぐこちらを見つめる鏡の構図で映像に切り出す。私が試みているのは、アーバスの写真のように「悪い鏡」として作用する映像を生み出すことなのである。

¹⁶ たとえば、『Cambrian Explosion』。作中で人魚姫がヒレを切り裂くのは、飽くまで「人間になりたいから」「王子様に会いたいから」であえり、良く知られた人魚姫のストーリーから逸脱するものではない。

付録：主要作品一覧

『強い子 (2008年)』

パフォーマンス、それを記録した写真、映像など。映像の長さ 3m30s



パフォーマンスの記録写真(上) 映像からのキャプチャ画像(下)

他作家の単なる模倣ではなく、自分独自のアイデアの萌芽らしいものが生まれたかもしれない、とはじめて手応えを感じた作品。作品観客参加型のパフォーマンスである。この作品は歌手、浜崎あゆみの初期の楽曲『A Song for XX(1999年)』をベースに作られている。浜崎はデビュー当時インタビューで、少女時代のトラウマ（両親に愛されなかったこと、小学校では孤立していたこと）を赤裸々に語り、女子校生から「私にはあゆの気持ち分かる！」と圧倒的な支持を集めた。この曲の歌詞にも、そんな彼女の少女時代が反映されている。『強い子』というタイトルもここから引用した。

居場所がなかった 見つからなかった
未来には期待出来るのか分からずに

いつも強い子だねって言われ続けてた
泣かないで偉いねって褒められたりしていたよ
そんな言葉ひとつも望んでなかった
だから解らないフリをしていた

もう陽が昇るね そろそろ行かなきゃ
いつまでも同じ所には いられない

(『A Song for XX』の歌詞より。作詞：浜崎あゆみ)

浜崎あゆみはまさに「強い子」だ。彼女の歌詞の一人称の多くが「僕」なのも、外からの視線ではなく自分で自分の道を決める、芯の強さのようなものの表われなのだろう。(現在支持される西野カナが生み出す依存的な歌詞とは対照的だ。)

私がこの曲を聴くとき思い浮べる自分の姿は、次のようなものだ。夕暮れの教室。教室の真ん中に立った「いじめられっ子」の私が、周りにいる「いじめっ子」達の罵声にまみれながら、涙で血走った目をこちらにむけてこの曲を歌っている。「いじめ」はだんだんエスカレートし、石や泥だんごや汚物までもが周りから飛んでくる始末。暴力に比例して私はますます「強い子」になり、内側から輝き始める。

こんな自己陶醉のシチュエーションをそのままパフォーマンスにしたのがこの作品である。展示会場は小学校の教室を模したセットになっている。この曲が流れる中、観客は「いじめられっ子」役の私のお尻に泥だんごを投げつける。参加する観客は「いじめっ子」役でもあるし、私の自己陶醉に無理矢理付き合わされてるともいえる。

ここで注目したいのは、なぜ私は観客の方を向かずお尻を出しているか、だ。滑稽さを強調するため、とも言えるが、もっと現実的な理由がある。つまり、観客と直接目を合わせると、私は「妄想」にのめりこむことができないのだ。突飛な「妄想」にのめり込むためには、現実の観客の視線が目に入らないようにして、浜崎の歌詞に集中しなくてはいけない。パフォーマーと観客を切断すること。つまりこれは、アコンチの『Seedbed』の床板と同じ意味合いなのである。観客との「切断」を強めるために、観客の視線から逃れるために、私はこの後、徐々に自室に籠った一人遊びの映像制作にシフトするようになる。

『 LEAVE BRITNEY ALONE ! (2009年) 』

映像 3m34s



映像からのキャプチャ画像

この作品は、米国の有名歌手、ブリトニー・スピアーズになりきった私が、彼女の楽曲に合わせて自宅アパートの一室で夜な夜な怪しいブリトニーの見せ物ショーを行っているというビデオだ。この作品を作ろうと思ったきっかけは三点ある。

まず、当時はYOUTUBEやニコニコ動画などの動画サイトが登場し、隆盛を極め始めていた時期であり、そうした新規メディアを作品に用いたいと思った点¹⁷。そこでは素人が憧れの歌手になりきり、自室で踊ったりする「歌ってみた」「踊ってみた」と呼ばれる動画が多く投稿され、話題を集めていた。今で言うYOUTUBERのはしりのようなものである。そうした投稿をする人は、あまり友達が少なく孤独な人物に見え、自室の中で親が寝ている深夜にコソコソ撮影したような雰囲気動画にかもされていた。そしてそんな名前も知らない誰かの、モノローグ的な秘密の行為とPCの画面上で対面するにつけ、この鑑賞経験はアコンチを初めとする、初期のビデオパフォーマンスを見る時の居心地の悪さと通ずるものがある、と直感したのだった。

次に、ブリトニー・スピアーズという存在がもつストーリーから影響された点。私はそれまで彼女に興味をもてなかったが、私の作風を良く理解する批評家¹⁸から彼女の面白さを聞かされ、大いに興味を持つ事になった。彼女は最初、アイドル歌手としてデビューし、持てはやされた。だがその後、私生活の混乱等をきっかけに精神不安定状態に陥り、自らバリカンで坊主頭にしたたり、パパラッチを傘で追撃したりと、奇行が目立つようになり、かえってそのことで週刊誌を賑わすようになる。その後、迷走期を乗り越え彼女は復帰する事になるのだが、その復活期の楽曲群が注目に値するのだ¹⁹。なぜなら、例えばパパラッチに追いかけ回されていた自分自身をMVや歌詞のネタにし、「どうせあなたはこういう下衆な私が見たいのでしょうか？」とでもいわんばかりの、ある種の自虐的な戦略を用いているからだ。見せ物としての自分自身にメタ的に言及しつつ、更に欲望を喚起してみせるという捨て身の戦略は、ある種の開き直りは、単なるアイドル的な売り方と一線を画するものに思えた。(私の作品で使用している『Circus』という楽曲も、そんな彼女の自虐的見せ物根性の表れ、と受け取れる楽曲である。)

3つ目の点は、逆説的だが、私はそれまでブリトニーを聞いたことがなかったという点である。つまり、制作を始める時点では私の中にブリトニーへの憧れはなかった。つまり制作における私

¹⁷ YOUTUBE に世界で初めて動画が投稿されたのが2005年、ニコニコ動画が公開されたのが2007年である。

¹⁸ 終章1節でも触れた、ダンス評論家の木村覚氏のこと。木村氏は私の作品に一番最初に目をつけてくれた批評家であり、個人的にも親しくしている。この作品以外でも、色々と作品アイデアのきっかけを頂くことが多い。例えば2015-16年の『Afternoon of a Faun』も、木村氏から話を貰い始めたプロジェクトである。

¹⁹ たとえば『Piece of Me(2007)』という楽曲。

の立ち位置は、「ブリトニーになりたいファン」ではなく、「「ブリトニーになりたいファン」になりたい人」なのである。こうした振じれた動機によって、インターネット上の二次創作の果てしなさ、連鎖しながらズレ続けて行くこと、憧れの累乗性のようなもの、をかえって上手く扱うことができるのではないかと考えたのだ。

「奇行に走り、パパラッチに追いかけて回されていた迷走期のブリトニー。そしてそんな自分自身すらネタにし、私はどうせ見せ物よ、と開き直るブリトニー。そんな彼女の「アイドル＝見せ物」性、つまり「見られること」性に憧れたファンが、ブリトニーと同化しようと変装し夜な夜な見せ物的なパフォーマンスをする。誰も見ては居ないが、妄想の中で沢山の憧れや嘲笑の視線を集めながら。がしかしあまりにも「見られる」妄想にのめり込みすぎ、もはやオリジナルのブリトニーを超えた怪物的容相を呈するようになる・・・」

私はこんな荒唐無稽ともいえるストーリーにのめり込むため、毎日浴びるようにブリトニーの曲を聴き、彼女のMVを鑑賞し、またネットに溢れる彼女に憧れたファンが作ったファン映像を鑑賞した。そして美醜の二極に引き裂かれるストーリーを現実の妄想にしていく²⁰。

²⁰ この作品は、実際に YOUTUBE 上で公開され、50 万再生を記録している（2016 年 8 月現在）。言ってみれば「見られること」の「シュミレーション」として始まった作品が、実際に多くのひとに見せ物として「見られ」、消費される結果となった。「ミイラ取りがミイラになる」とでもいうべきか。誰もが発信者たれるネット空間ではそもそも「模倣する側」と「される側」の区別が曖昧で、シュミレーション的な皮肉な方法論が破綻するように感じている。

『JAPAN ERECTION』

映像 2m08s



スチル写真(上) 映像からのキャプチャ画像(下)

私の扮するヤマトタケル、またはスサノオが、猛々しく屹立した日本列島型のファルスで部屋の中をぐちゃぐちゃにかき回す作品。映像後半は逆回しになっており、部屋が整頓されていく。四畳半で繰り広げられる創造と破壊の神話である。

この作品は、妄想やナルシシズムといった本論文で触れたテーマを扱うことよりも、ひきこもり問題や、当時台頭しはじめたネットウヨクなど、ネガティブな社会的テーマを戯画的に定着させること²¹に重点を置いて制作したように思う。

ちょうどそのころに尖閣諸島の衝突事件が起きたこと、そしてなにより翌年に未曾有の震災が起こったこともあり、YOUTUBE上で200万再生を超えるヒットとなった。(もちろん、アート作品としてではなく、ネット上の謎の面白動画としてのヒットであったが。)²²「WTF！」「放射能でゴジラ化したペニス！」など外国から次々とコメントが寄せられた。

²¹ この作品自体は優れた作品だと思っている。だが正直に書くと、(私の美学校時代の先生である)会田誠の影響がやや大き過ぎたかもしれないと思う。ドメスティックなテーマを露悪的に、戯画的に誇張することで、グローバリズムや広い意味での近代を揶揄する。こうした会田のコンセプトからはみ出す点がこの作品にはないかもしれない。会田誠は私が最も尊敬しているアーティストの一人だが、その影響下から一歩踏み出すための実践が、この後の作品であれこれ試されている、ともいえるだろう。

²² 「What the fuck」の略。なんじゃこりゃ！くらいのニュアンスのネットスラング。

『Many Classic Moments (2011年)』

映像 3m17s



映像からのキャプチャ画像

女子学生²³に扮した私が、チャイコフスキーの「眠れる森の美女」の優美なワルツに乗せて、自分のスカートをめくり上げながらステップを踏む作品。撮影はやはり自室で行っている。

裏地が赤いベルベッドで出来ている大きなスカートのすそには、それをめくろうとしているような形の手のハリボテが取り付けられている。そして、女子学生が天井から垂れるひもをひっぱるとその手によってスカートがめくりあがるような仕掛けになっている。

まず強調したいのは、作者が一番見て欲しいものはこのスカートのギミックの発想そのものということだ。これは、言うならば「映像のためのナルシズム装置」のようなもので、一種の彫刻作品としてもとらえることができるかもしれない。私自身が登場することで、どうしても私の身体性や「作者固有のナルシズム」ばかりに注目が集まってしまうのだが、これを彫刻的装置として捉えることで（もしくはその中に私以外のモデルを代入することで）、「ナルシズムの姿一般」の方に焦点をスライドさせてもらえるのではないかと思う。

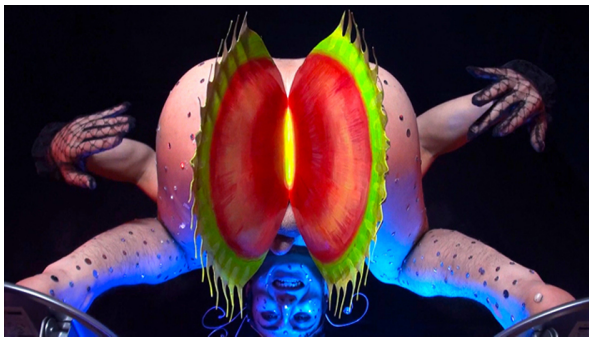
登場する醜い女子学生は、スカートをめくられる幻想に浸り、なにやら興奮を高めている。ここで彼女は空想上の他人から蔑まれ／求められるものになり、禍々しい／神々しいものになる。

この作品を制作したころから、神話的なイメージ喚起力とでも呼ぶべきものに私は魅せられるようになった。例えばこの作品を作る際は、日本神話のアメノウズメやギリシャ神話のバウボーのような存在が念頭にあった。性器もあらわに陽気に踊り狂い、境界をかき乱す神話上の醜女たち。優れた神話的イメージとは、一見矛盾するようなプラスとマイナスの要素を、ある強力なビジュアルで一瞬のうちに頭の中に同時に喚起させるものだろう。私もそんな亀裂の入った強い印象を、観る人に与えたいと常々考えている。

²³ この映像に登場する女子学生のイメージは（本論でも触れた）高校時代のクラスにいたいじめれっ子の女の子がベースになっている。といってももはやその女の子本人からは乖離して、私の自虐的陶酔の自画像になっているのだが。

『 VENUS ANAL TRAP (2012) 』

映像 2m40s



インスタレーションの様子（上） 映像からのキャプチャ画像（下）

この映像には、何やらインチキ臭い魔術師のようなメイクをした人物（もちろん私なのだが）が登場する。彼は下半身裸で、お尻の割れ目に(食虫植物の) ハエトリソウ型のペーパークラフトを装着している。それは両面テープで尻に固定しているだけなのだが、和式便所に座り込むようにかがむとハエトリソウの口が開き、立ち上がると閉じるような簡単なギミックになっている。ビデオカメラが真下に置いてあるので、その上でしゃがんだり立ったりを繰り返すと、丁度カメラ＝観客に向けてハエトリソウが開閉するようなファンタジックな映像作品が生まれるのだ。

本論の中で「いないいないばあ」的視覚について触れたが、この作品はまさに「いないいないばあ」そのものである。ハエトリソウの開閉は、ベートーベンの交響曲に合わせて行われる。真っ赤な色面が突如大画面を覆い、ふいに暗闇に消え失せるを繰り返す。リズムをもった視覚の快樂だ。

そもそもなぜハエトリソウなのか。これは、私が子供時代熱心な食虫植物マニアだったという極めて個人的な経歴に由来している。小学生の私はその年齢してはかなり熱心に、インターネットで趣味家の人たちに珍種を分譲してもらいながら100種近くの食虫植物を育てていた。ハエトリソウ、サラセニア、ウツボカズラ、モウセンゴケなどだ。

現在も細々と続く食虫植物への愛と美術活動は、私の中で明確に切り放されているつもりだ。だが、男性器にも女性器にも見える形態や、ケバケバしい色彩感覚なりへの偏執は、美術制作にもどこかで影響を与えているかもしれない。

特に、本論でも述べた「強い女」のイメージへの執着。ここで、牽強付会であることを認めつつ、「男／女」という対比から「動物／植物」を類推してみる。そうすると、植物というか弱い受動的立場に安住せず、動物を捕って食らうという食虫植物は、私が「強い女」像に見てしまう下克上のなカタルシスとどこか重なるものにも思えてくる。そんな類推と、ヴァギナデンタータ的なイメージ（女性器に歯が生えていて、男性器を噛み切るという神話的なイメージ）が組み合わさって生まれたのがこの作品だといえるかもしれない。

植物であり／動物である。女であり／男である。口であり／肛門である。暗い肛門であり／眩しい太陽でもある。この作品も、他の作品と同様、二極性のかたまりのようなものだ。

ただ、この作品に限っては、ほとんど何も「私たち一般」につながる要素がない。食虫植物のことを云々しても誰にも伝わらないだろう。多くの観客の目にはこの作品は、マニアックな変態趣味のおふざけという以上のものには（それが好きか嫌いかは別として）映らないだろう。その点、現在では少々反省している作品でもある。

『 LOVE EXERCISE (2013) 』

映像 13m08s



映像からのキャプチャ画像

この作品には、例外的に私ではなくモデルが登場する。私の全作品の中でも特に評価が高い作品である。

映し出されるのは全裸に近い女性（時々男性）だ。彼／彼女の身体には小さなおもちゃの顔がいくつも貼付けられており、それぞれの顔はキスをするときのようには恍惚と口を尖らせている。この作品での私の役回りは、手持ちカメラで撮影するカメラマンであり、同時にモデルに意地悪な指示を出すインストラクター（AV監督？）である。私は、黄色いキューピッドのおもちゃが先っぽについた付いた棒をもっており、そのキューピッド棒を使って、おもちゃの顔同士をキスさせるようモデルに指示を出す。「この男の子とあの金髪の娘をキスさせて。あ、やっぱり向こうのあの黒髪の娘のことが好きだって。迎えに行っておいてあげて。」モデルは私（キューピッド）の気まぐれな指示に従って、体を折り曲げ、人形同士をキスさせようとする。上手くいくときもあるが、骨格的に絶対無理な注文も出される。映像はもがくモデルの身体をとらえる。甘美な色彩の中で、モデルの吐息と私の吐息が混ざり合う。

私は小さいころから基本的に一人きりで遊ぶのが好きな子供で、小学生のころはぬいぐるみをたくさん集めて空想の学園ごっこに熱中したりしていた。そうした他者性を欠いたモノローグ的「人形遊び」の感覚が、この作品にそのままつながっているのは確かだ。

ただ、『LOVE EXERCISE』が優れているのは、モデルの身体に人形を貼付けることによって、「人形遊び」というモノローグを、私とモデルとの間のダイアログに変換させている点だろう。私が本論の終章で述べた「閉じた」関係性」というコンセプトが、この作品にはピッタリと当てはまると思う。

この作品は、他にも色々な切り口で語ることが出来ると思う。

たとえば「顔」と「身体」の対比としてとらえてみよう。「顔」と「身体」は、考えようによっては水と油のような存在、本来仲の悪い、混ざりあわないものではないか。それらが同居しているのが人間である。たとえば、マックス・ピカートは「顔は身体構造の外にあり、顔そのものを構成している物質にさえ依存していないようにみえる。顔は身体の上へに飛翔している。」と述べている²⁴。

私が「顔」という言葉から思い浮かべるキーワードを並べると、愛、陶酔、幻想、官能、感情移入、などである。対して「身体」から想起するのは、物質、生理的、即物的、重さ、限定、機械、などだ。

「顔」というのは、なにか幻想的なもの、飛躍する愛のイメージへの入り口のような存在であるように思う。恍惚としてキスする人形の「顔」を見ていると、見る人もどこかでキスしたつもりになるし、今までしたキスを思い出したりするだろう。頭の中に人形同士の空想のラブストーリーが広がって行く。

それに対し「身体」はむしろ、そうしてどんどん空想的に広がろうとする人間のイメージ力を、なんとか物理的世界にピン留めしておくようなところがあるだろう。

「顔」と「身体」のせめぎ合い。広がるイマジネーションとそれを押しとどめる身体。このジレンマは、まさに恋愛のそれと重なる。こうした人間の悲哀や切なさを、シンプルなアイデアでもって端的に映し出すことができたので、この作品は多くの人の心に届くものになったのではないか。

²⁴ ピカート、マックス『人間とその顔』佐野利勝訳、みすず書房、1959年

『 WE ARE THE WOMEN (2013) 』

映像 24m28s



映像からのキャプチャ画像

私は本論第2章で、私がいかにマザコンであるかや、「強い母」のイメージへの個人的執着を具体的に述べた。『WE ARE THE WOMEN』は、そんな思い入れをそのまま可視化した極私的な宗教画だといえる。ただ、はじめに断っておくとこの作品は「上手くいっている」作品ではない。どこかコンセプトが混乱しており、破綻している。だがそれ故に作者にとって特別な思い入れのある作品ともなっているのだ。

映像には、オノ・ヨーコ、メルケル独首相、アウン・サン・スーチー、マドンナなど、歴史上の名だたる「強い女性達」の生首のハリボテをトーテムポール状に積み上げていく過程が映されている。この生首の選定は、ジュディ・シカゴの『ディナー・パーティー（1974-79）』などを参考に、私と母で相談しながら一緒に決めていった。（母も若い頃シカゴの自伝に影響を受けたらしい。）パフォーマンスは本来、母親が演じる予定であったが、身体上の都合で私が女神風のコスプレをして務める事になった。この作品は、「強い母」と私の一体感を、文字通り「おかあさんといっしょ」の蜜月的空間でたちあげていく光景だといえるだろう。

しかし、このトーテムポールは、不安定な台座の上で組まれており、ある高さに達すると崩れ落ちてしまう。

なぜ「強い母の塔」は崩壊しなければなかったのか。なぜ「失敗」しなくてはならなかったのか。（そして本当に「失敗」する必要があったのか）、今でも私には分かりかねている。

この「失敗」は、私のモチベーション自体の危うさに起因するものだろう。私の「強い女性」像への思い入れは、マザコンという極めて個人的な理由から来るものだ。こうした他人から推し量れない個人的な思い入れがあることは、ある面では作品を面白くするだろうし、別の面では広がりやを欠く原因にもなるだろう。つまり、その執着はあまりにも個人的な理由から生まれているので、それが「フェミニズム」という社会的政治的問題と絡んだ時に、良い切れ味を発揮するとは限らないのである。



『Top of the Mothers (2014)』
写真作品。『WE ARE THE WOMEN』は本来母親が演じる予定であったが、身体上の理由で叶わなかった。この写真作品は最初のインスピレーションを記録するために撮影したものだ。

一ついえるのは、オノ・ヨーコやメルケルといった「強いファリックマザー（＝本論でも触れた、男根のある母）」達は、そもそもどう考えたって幼児的な全能感の世界と相容れない存在だということである。彼女達は男勝りで、社会的な存在である。そんな彼女らを、四畳半に拵えた「夢見る多幸世界」に積み上げようとするが、それはそもそも水と油のような関係で、すぐに破綻して崩壊するのは目にみえているのだ。つまり、「ファリックマザー達」の「強さ」にそもそも含まれる「男性性」の重さにより、私のトーテムポールは自重で崩れてしまったのかもしれないのだ。そう考えれば、トーテムポールが崩壊し、この作品自体もどこか失敗してしまっているのも納得できるのだ。

『 STORYTELLING (2014) 』

映像 6m33s



映像からのキャプチャ画像

画面には、ロールシャッハテスト風の美しいブルーの模様が映されている。だがよく目を凝らすと、それは男の尻の肛門付近を映したものだということがわかる。（演じているのは私だが、顔が写らない匿名的な描写になっている）私は肛門付近に青いインクを垂らし、お尻をぺたんと閉じて即席のロールシャッハ模様を作り、カメラ＝観客に映し出す。

そのインクのしみを見ながら、「絵解き」し、ストーリーを紡いで行く過程が音声とキャプションで示される。特に模様の細部と細部の関係を何かに見立て、そこからストーリーが紡がれる。例えば、大好きな先輩にチョコレートを渡せなかった、女子高生の失恋のお話が語られたりする。

私がこの作品を制作した動機を記述したい。ロールシャッハテストをすると、何に見えるかという回答で一般的に一番多いのは「きつね（の顔）」や「蝶」といった動物だとされる。なぜなら、模様がシンメトリーだからである。私も残念ながら平凡な感性の持ち主のようで、殆どのロールシャッハ風模様が動物の顔に見えてしまう。それは、静止した画像イメージとして見えていることも意味する。

それに対し、模様のうちの細部細部をキャラクター化して見たり、さらにそのキャラクター同士のドラマ（因果関係など）を語り始めたりする回答は相対的に稀らしい。（たとえば模様のうちのある部分が巻貝に見える、その上の方の模様はミジンコに見える、どうも巻貝はミジンコにいじめられているらしい、なぜならほら、触手が伸びてきているではないか。助けてあげなくては！、というような回答。）

私は、ある想像力豊かな友人²⁵がロールシャッハテストを受けているのを横から観察していたことがあるのだが、彼女の回答はまさにこうした時間的なストーリーで構成されていた。それを見て、なんてイマジネーション豊かな人がいるものだ、と私はショックと同時に強い羨望を感じた。こうした（時間的要素を含んだ）妄想的読解自体への憧れが、この作品のきっかけなのである。そして、その時間的要素（つまり絵解きの語り）をそのまま映像作品にしようと考えた。

つまり、本来の私にはロールシャッハ模様は静止した「きつねの顔」や「蝶」にばかり見えてしまうのだが、この作品の制作に於いては細部同士から生まれる時間的なストーリーに、「見えてこなければならぬ。」

いってみれば、自分自身に無理難題をふっかけていく過程の記録なのである。鑑賞者はそこまでわかる必要はないのだが、作り手としてはそうした意図を込めている。

²⁵ 同級生のアーティスト、林千歩のこと。

『 GHOST PAINTING (2015) 』

映像 2m44s



映像からのキャプチャ画像

映像の中のオバケが手にしているのは私の生首である。オバケは血の滴る生首を使って、真っ赤なアクションペインティング風の円相図を描く。

この作品もやはり、チープなトリックで作られている。オバケが手にする生首は、本物の私の首だ。つまり、オバケの中身は空で、天井から吊ってある。私は「一人”二人羽織”」とでもいうべき体勢で円相を描いている。

この作品は、「幽霊画」をテーマにした展覧会への出展がきっかけとなり作ることになった。といっても、私はいわゆる日本的な細密描写の「幽霊画」には殆ど興味がない。なぜなら、絵に描かれた時点で幽霊が負けている気がするからだ。

何か別アプローチの「幽霊画」を思案していたとき思い起こしたのが、20世紀初頭のシュルレアリスム（オートマティズム）の実践だ。オートマティズムには当時の降霊術の流行が影響していたことは良く知られている²⁶。幽霊→降霊術→オートマティズム→主体＝頭の否定→首切り、という連想ゲーム。とりあえずそうした実践のパロディとして作品を組み立て、制作を始めた。

だが、むしろ実際の制作を通じて気付いたのは別の点である。この作品も他の作品同様、「自撮り」方式で、つまり目の前に置いたモニターで自分自身を確認しながら撮影を進めている。

ただし撮影中の私は「生首」の役である。目を大きく開けると生首らしくないので、ほとんど目を閉じたような薄目の状態で、視界がぼんやり霞んだままモニターを確認する。

²⁶ 塚原史『ダダ・シュルレアリスムの時代』ちくま学芸文庫、2003年 参照。

そうすると、本当に自分が死んでいるように見えるのだ。というより、モニターを見ている自分の意識は目を閉じている「生首」の方ではなく、黒い眼が開けてあるオバケの方に重なるのだ。自分はオバケだ。手には何か血まみれの物体を持っている。私の首だ。これは体験しないと分からないかもしれないが、私にとってかなりリアリティのある幽体離脱の体験であった。

『 Afternoon of a Faun (2015-16)』

映像 5m27s



映像からのキャプチャー画像

この作品は、伝説的ダンサー、ニジンスキーが振り付けたバレエ・リュスの同名作品（1894年、日本語では『牧神の午後』）を元に構想した映像作品である。このテーマは私個人が選択したのではなく、外部からのお題に応える形で制作された。

原作バレエでは、森の中で眠っていた牧神²⁷が美しいニンフの集団に出会い、彼女らを誘惑する様子が表現されている。そしてこのバレエで最も特徴的なのは、独特の非常に平面的な振り付けである。ニジンスキーは古代ギリシャの壺絵を見てこの振り付けを創案したという。現代のヴォーギングを連想させる2次元の振り付けが、作品の耽美的な雰囲気につながっている。そもそもニジンスキー自身が、ナルシシ的、オナニズム的、耽美的、全能的といったキーワードと親和性の高い人物だといえるだろう。

このバレエに「現代的な再解釈」を加えて映像作品を制作することを求められた私は、「自撮り棒によるセルフイー」をアイデアに取り入れることにした。そしてこんな情景を空想した——牧神が森の中で性的夢に浸っている。その夢の中で、牧神は自撮り棒を手に、自らのセルフイー撮影に耽ろうとする。（そのセルフイーの画面こそが、この映像の基本的なショットとなっている。）しかしナルシシズムに浸ろうとする牧神は、周りにいる乱暴者のニンフ達によって持ち上げられ、振り回され、ひきずられ、もみくちゃにされ、牧神メイクもはがれ、泥まみれになってしまう。結果牧神は自己陶酔どころではなくなり、その時夢が覚める。

なぜセルフイーを取り入れたか。それはセルフイー写真というものが基本的に平面的な視覚と相性の良いイメージではないかと直感したからだ。私たちは「自分」をイメージする時、普通理想の角度からの平面像として想起する。これは本論で述べたMVの考察とも関係すると思うが、ナルシシズム的視覚というのは基本的にペラペラで、奥行きや空間、マテリアル性を排したものだだろう。だからこそ、私たちは誰かが知らない間に撮った自分の写真を見て、こんな自分じゃない、と打ち拉がれたりするのではないか。

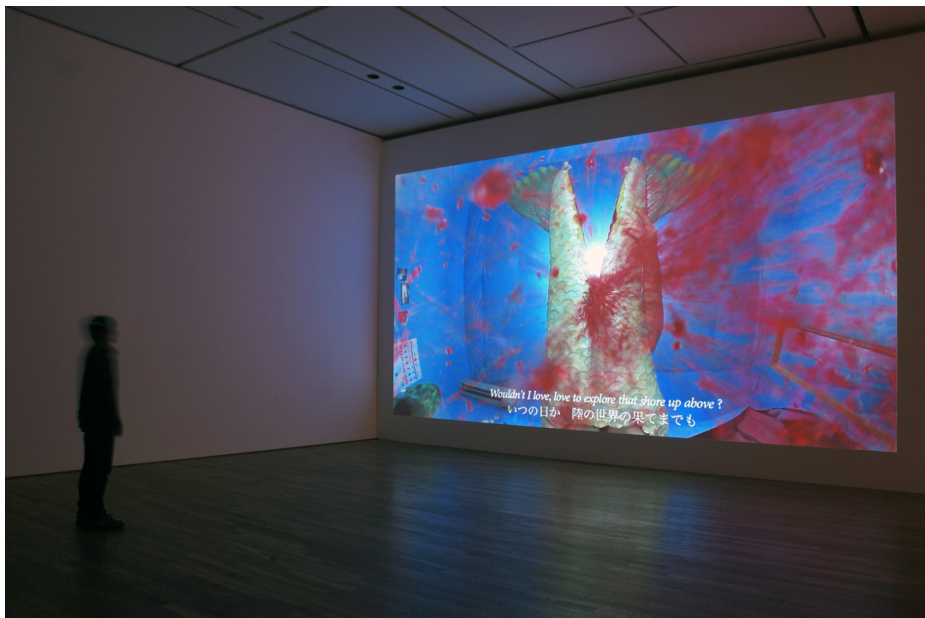
この作品の中の牧神は、最初は二次元的なナルシシズムのイリュージョンに浸っている。だが、そんな牧神の身勝手な自己愛をニンフ達が妨げる。この作品に於いて、彼女達は「マテリアルの精」なのである。

私は多くの作品で女性キャラクターに扮することで、逆説的にファルスの強さを強調してきた。この作品では、牧神という男性キャラクターに扮することで、逆説的に弱さを描いている。つまりこれは牧神の去勢の物語なのだ。

²⁷ 「牧神」は、男性の性欲を象徴するキャラクターであるとも言われる。

『 Cambrian Explosion (2016) 』

映像 2m36s



映像インスタレーションの様子

この作品に関しては、本文の第2章3節で詳しく触れたので、ここでは割愛する。

謝辞

本論文を作成するにあたり、指導教官の齋藤芽生先生から丁寧かつ熱心なご指導を賜りました。特に本論文では私の作品に見られる「女性性」をどう捉えるかが重要なテーマとなっているため、齋藤先生からのアドバイスはとても貴重なものでした。執筆中心が折れそうになった時も、励まして頂きました。深く感謝致します。

また、論文副査である布施英利先生、作品副査であるO JUN 先生、小林正人先生、杉戸洋先生からも、本論文の完成にあたり、多くの的確なご助言を頂きました。最後まで本当にありがとうございました。

参考文献

- 尼ヶ崎彬「身体と芸術——身体の脱秩序化と再秩序化」井上俊ほか編『身体と問身体の社会学』岩波書店、1996年
- 石岡良治『視覚文化「超」講義』フィルムアート社、2014年
- 石淵聡『冒険する身体 現象学的舞踊論の試み』春風社、2006年
- 巖谷國士『シュルレアリスムと芸術』河出書房新社、1976年
- 上野千鶴子『スカートの中の劇場』河出文庫、1992年
- 尾形希和子『教会の怪物たち ロマネスクの図像学』講談社選書メチエ、2013年
- 小小木啓吾『自己愛人間』ちくま学芸文庫、1992年
- カイヨワ・ロジェ『遊びと人間』多田塚訳、講談社学術文庫、1990年
- 木村覚『未来のダンスを開発する フィジカル・アート・セオリー入門』メディア総合研究所、2009年
- クラウド、ロザリンド「ビデオ ナルシシズムの美学」石岡良治訳、『ビデオを待ちながら—映像、60年代から今日へ』東京国立近代美術館、2009年
- クリスティヴァ・ジュリア『斬首の光景』星塾守之、塚本昌則訳、みすず書房、2005年
- 齋藤環『戦闘美少女の精神分析』ちくま文庫、2006年
- シンメル、ポール「虚空への跳躍——パフォーマンスとそのオブジェ」岡村恵子訳、『アクション 行為がアートになるとき1949-1979』東京都現代美術館、1999年
- 塚原史『ダダ・シュルレアリスムの時代』ちくま学芸文庫、2003年
- 榎木野衣『増補 シュミレーションニズム』ちくま学芸文庫、2001年
- シノット、アンソニー『ボディ・ソシアル：身体と感覚の社会学』高橋勇夫訳、筑摩書房、1997年
- シュピールマン、イヴォンヌ『ビデオ 再帰的メディアの美学』海老根剛ほか訳、三元社、2011年
- 下條信輔『まなごしの誕生——赤ちゃん学革命——』新曜社、1988年
- ソクタグ・スーザン『写真論』近藤耕人訳、晶文社、1979年
- ソクタグ・スーザン『反解釈』高橋康也ほか訳、ちくま学芸文庫、1996年
- 中西信男『ナルシズム 天才と狂気の心理学』講談社現代新書、1987年
- 福原泰平『現代思想の冒険者たち Select ラカン—鏡像段階』講談社、2005年
- ピカート、マックス『人間とその顔』佐野利勝訳、みすず書房、1959年
- ボワ、イヴ＝アラン＋クラウド、ロザリンド『アンフォルム 無形なものの事典』加治屋健司ほか訳、月曜社、2011年
- 森村泰昌『美術の解剖学講義』ちくま学芸文庫、2001年
- 若桑みどり『イメージの歴史』ちくま学芸文庫、2012年
- 若桑みどり『お姫様とジェンダー』ちくま新書、2003年
- 鷺田清一『顔の現象学』講談社学術文庫、1998年
- 鷺田清一『ちぐはぐな身体—ファッションって何？—』ちくま文庫、2005年
- 『現代美術 第16巻 ニキ・ド・サン・ファール』講談社、1994年