

## バトルトーク 変身願望：夢と悪夢

タナカノリュキ×下條信輔

下條●ここからは、私とともにルネッサンス ジェネレーションの監修を担当、また今ご覧いただいたパフォーマンスの構成者でもあるタナカノリュキさんとお話を進めていきたいと思えます。まずはタナカさんのほうからパフォーマンスについて話してもらいましょう。

タナカ●最初にちょっと説明すると、パフォーマンスの中で戸川純さんと巻上公一さんのナレーションという形で流れていたテキストは、下條さんが変身願望というテーマの覚書という形で書いてくれたものです。今回はトークとパフォーマンスを緩やかな形で繋げたいという思いがあって、このような形をとったわけです。

下條●僕はしゃべるテキストは書いたことがなくて、今日聞いてビックリしちゃったんだけど、アレ、こんなすごいこと書いたかな、という部分がいくつか出てきたんですよ。で、きくとタナカさんが誰かが手を入れてくれたんだろうと思っていただけど、さっき自分の原稿をみたらちゃんと書いてあったんだよね。それは多分、声というものの存在が大きいのだろうと思います。声もまた身体の一部なんだなということであらためて感じさせられました。

しかし、ひびのさんにあんなカラフルな衣装をご用意いただいたのに見せるのはシルエットだけだし、ダンサーのお二人も素晴らしい身体表現をされているのにシルエットだけ。あれはそうとう大変だったんじゃないかと思うんだけど。

タナカ●今はCGがものすごく発達していて、何でもCGでできちゃうという側面があって、人間の持っている身体の動きから出てくるものが、いかに変形し拡散して、それがまたいかに集約できるかみたいなところを意識したんです。ですから、むしろラジオ番組に近いと思うんですよ。

下條●そう、禁欲的だったよね。僕は俳句に似てるなあと思いつながり見てたんだけど、ダンサーの動きも限定された形でしか見えないんだけど、でもその中で別の自由度が出てきて、関根さんのほうが小さいシルエットで出てきたときには、何か背中がゾクツとしたり。別の身体性が生まれたように感じました。そしてあの風船。今でも手が汗ばんでいるんだけど。

タナカ●まあ、あれは別に威かすためにやったわけじゃなくて、皮膚のメタファーとして、人間が現在の身体をこのまま持って行くのがいいのか、もしくは脱ぎ捨ててしまうのかというような気分を表現したかったんだけどね。

下條●それに付け加えるとすれば、風船が破裂することが大事なんじゃなくて破裂するまでが大事なわけだね。つまりドキドキしながらパフォーマンスを見たりナレーションを聞いたりする状態。アドレナリンが出たりいろいろと身体のバランスが崩れる中で、見たり聞いたりする経験というのがポイントになってると思います。

タナカ●前半の対論で話されていたのは、自分の身体は、イメージによって作り上げられるという話だと思うんだけど、僕がヴィジュアルを作るときには、ロボットのようにルーツが分かりやすいものにはしたくなくて、植物的だったり、石に見えたり、というような方向性で考えたわけです。

下條●今、タナカさんが言ったように、今日の1つのメッセー

ジは身体が物理的なものではなくて心が作り上げるものだとすることで、そうだとすると未来身体の見え方というものも大きな可能性があるんじゃないか、ということなわけです。もちろんそれは、崩壊の危機も伴うけれども。

なぜ死体にインパクトがあるのか。

下條●さて、これは『プラスティネーション』という死体の標本の展示会のカタログから取ってきたものなんです(\*1)、解剖学というのはアートとサイエンスの根っこみたいなところがある。今でも記憶しているのは、じっくり見ていると産毛の1本1本を識別できるわけです。で、ふと僕の回りを見渡すと、非常に込み合っていて、すぐ目の前に生きた人間の産毛が目に入ってきたんですよ。あれは強烈な体験でした。

タナカ●僕もこの展示会が日本全国を巡回するための会場構成を担当したんですが、そのとき面白かったのが、撤収のときに床に剥がれた皮膚の小片とか髪の毛とか落ちていたりするわけですよ。それを誰が片づけるかでもめた(笑)。

下條●前にタナカさんが、密閉されたガラス箱の中に動物の死体か何かとハエを入れて、その変化して行く様子を展示したアーティストの話をしていたじゃないですか。

タナカ●ああ、ダミアン・ハーストですね。あれは牛骨とハエのつがいを入れて、次第にハエが増えていってガラスケースが真っ黒になって、そこからだんだんハエが死んでいくというような作品ですね。

下條●僕はこの2つの展示に、生き物が崩壊して物体になってゆくという共通点を感じたんですが、アーティストがそのあたりに興味を持つのはなぜなのでしょうね。

タナカ●予測不可能なもの、理解不能なものへのアプローチというのは基本的にありますね。

下條●たいていのヒトが気になるけど目を覆って通り過ぎるものに対して、アーティストは近づいていく、ということはあるんじゃないかな。そういえば、さっきタナカさんは自分のウンコに触ったことがあるって言っていたけど。

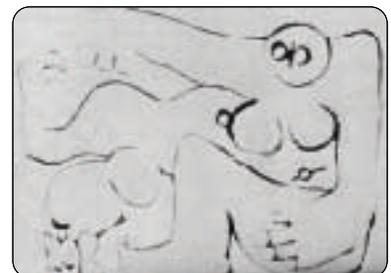
タナカ●別にそういう趣味ってわけじゃないですよ(笑)。芸大の学生だったときに、生物学者の三木成夫さんという名物教授がいて、その先生から、今日も鷺田さんが話していた人間がチューブで出来ているという話の後に、そういう人間から螺旋構造のものがきれいに出てきたら、つまり美しいウンコが出たら必ず触りなさい、って話をされたんですよ。それはつまり、自分の内臓感覚なりから出てきた美しいものを触れなくてすばらしい彫刻が作れるわけがない、ということだったわけですが、ある日、出ちゃったんです。正直、困りました(笑)。で、悩んだ末に触ったわけです。

下條●皆さん、こいつら何の話をしてるんだと思っていらっしゃると思うけど、死体に対する興味やうんこに触るということは出発点として無視できないと思うんですよ。

タナカ●東京のような加工を施され整備された環境の中で暮らしていると、そういうものを触れなくなる。そうすると、そんな感覚を呼び起こすことを忘れてしまうわけですよ。



\*2



\*3



Noriyuki Tanaka



Shinsuke Shimojo

下條●都市の中でナマのものに触れる機会というのは非常に減っていて、例えば死体はもちろんけど、赤ちゃんにさえ触ったことがないヒトが増えている。養老先生が人間は人工的なもの以外は苦手だということを書かれていて、でもわれわれの潜在的な意識は、その人工的ではないものから来ているというのが1つの出発点と言えるのではないかと思います。

タナカ●自分という身体をイメージしていく上で、そのイメージの喚起力とも結びついているんじゃないかな。

下條●なるほど、身体感覚的なところから何かが出てくる。

タナカ●赤ちゃんというのは、最初目が見えなくて一生懸命触るわけですよ。それが次第に目が見えるようになって、目から入ってくる大量の情報を処理できるようになるわけですけど、視覚情報が氾濫している現代においては、その情報処理に際して、ある種の内蔵感覚みたいなものに還元するトレーニングが必要になってくるんじゃないかという気がします。

下條●視覚が身体感覚に別のバランスをもたらしているということがあるわけですね。

### 視線のインパクト

下條●ここで生きている人間に話題を戻したいと思うんですが、自分の身体に対してどのような感覚を持っていますか。

タナカ●自分の身体をイメージしているというよりも、他人との相対関係の中で作り上げている部分が大きいような気がしますね。こんな髪形してると、まじめな会議とかに出ると、必ず全員の視線が集中してきますし(笑)。それは人間に限らず、例えば犬が寄ってくるとかそういうことでもイメージできていくような気がします。

下條●かつてタナカさんと科学技術館でイリュージョンの部屋をやったときに、展示の一つに箱をのぞき込むとその中にイリュージョンの小物が見えるという展示をしておいたんです。で、その箱の中に小さなカメラを置いておいて、のぞき込んだ映像を科学技術館のトイレのディスプレイに映し出すという仕掛けを作ったんですね。ですから、トイレに入って用を足していると、突然目の前に覗き込むヒトが映し出されるわけです。そうすると面白いことに、尿の出が悪くなるんですよ。

視線が物質へ影響を及ぼす。これほどオカルティックな話ではなくて、鷲田さんも著書の中で、相手と目が合った途端に狼狽したり身体がフリーズしてしまうと書いていたり、逆に最近では、視線が合う相手のほうが好きになりやすいという研究もなされていたりする。これは矛盾しているようですが、視線のインパクトという点では共通しているわけです。

ここでちょっとスライドを見てもらいたいんですけど、これは拒食症の男性患者の自画像です(\*2)。目標体重に達した状態で描いたもの、つまり無理やり食べさせられている状態。

タナカ●これは自分の身体のセルフイメージなんですよ。

下條●そうです、患者は自分自身が壊れかけているというイメージを持っているということなんですね。

タナカ●でもこれは、内面を描いているのかもしれないなあ。

下條●それではもう一つ、これは同じ状況の女性の患者の自画

像です(\*3)。分析医によると、肥満と性欲に苛まれて苦しんでいる姿ということになるんですが、僕は臨床心理学者ではないから分からないけれども、こういう状況の患者が自画像を描けと言われて、その内面と外観を描き分けられる患者は少ないと思うんですね。で、次にすごいのもう一枚(\*4)。これは、先程のパフォーマンスの冒頭シーンとそっくりでビックリしたんだけど、美しかった殻を破って内側から何かおどろおどろしいものが出てきているわけですね。

こういう絵を見て僕が思うのは、僕らが描く自画像も程度の差こそあれ、本質は変わらないのではないかと思います。願望とか欲望が僕らの絵にも反映されて現実の姿とは微妙にズレているわけですから。そういうことを考えると、今日のテーマでもある「自分の身体を改造するとはどういうことなのか」、そして身体が未来に向かってどうなるのかという問題以前に「人間にとって何が自然なのか」に繋がるわけです。

タナカ●セルフイメージのズレがあって、それを修正しようと自分の身体を加工していくとしても、そのズレは永遠に埋まらないものだと思うんですね。将来的にどうなるかということ言えば、何かテクノロジーが生まれたときに、社会との関係性とか欲望とかを実現するような形で爆発的な変化が生じるのかもしれないですね。

下條●僕の究極の願望は、2ヶ所に同時に存在したいということなんです。例えばここにいながら別のところにいるロボットの視線でモノを見たりする。これはすでに実現していることですが、先程話した上下逆さメガネの実験というのもそういう興味から続けているわけです。視覚に入ってくる外界情報にどこまで慣れられるのか、そしてそれが究極まで行くと、こちらとあちらの両方同時に存在することはありえるのかという問題なんです。多分2ヶ所にいるというよりも、ブリッジのように身体が伸びたり広がったりするということだと思うんです。100年前に逆さメガネの研究をしたストラットンの研究によると、人間はかなりの状況まで順応して認識できるようなんですけども、このテーマには興味がありますね。

タナカ●そうなったときには、どこまでを身体と呼ぶのかという別の問題が生じてきますね。多分この問題は、ルネッサンスジェネレーションがテーマとしてきた「自分の身体をイメージしてどう自覚化するか」「自分とは何か」といったことに繋がるものだと思います。テクノロジーの進化は日々続いていくわけで、そこと美学や倫理の関係性ということに個人的には興味があります。そしてルネッサンスジェネレーションとしてはこれからも、こういった問題の追求を続けていくということなのだろうと思います。

下條●日本人に生まれて都会で普通に生活しているわれわれには捨ててきたものや失くしたものがたくさんあって、今日1日かけてそういったものに目を向けることをやって来たように思います。そう考えると、人間の身体というのはたいそう理不尽なものではあるけれど、ルネッサンスジェネレーションではそれに向き合うことで、未来身体が具体的にどういうデザインになっていくのかを模索していこうと思います。本日は長時間お付き合いいただき有難うございました。

