

遠近法と署名

巨大な風景を現前にしていても、小さなフレームを目の前に掲げることによって巨大なモチーフを捉えることが出来る。人の単眼を頂点としたピラミッドに平面をかざす遠近画法。ここで想定される平面はかつて窓枠と呼ばれたが、現在この役割を実質的に担っているのはキャンバスの木枠のフレームである。木枠は視認において肉眼の補助、もしくは拡張を行う装置である。この意味で木枠を身体の延長線上に置くことができる。対象物の光線がいかにかに瞳に収束していくプロセスは、そのようなフレームと眼球を通過した「現実→現実'」であり「生の現実に触れえない」ということを一見示している。

同時に、このような遠近法空間に位置づけられた自身は、署名の行為が可能となる。この室内において掲げられた文字「écriture」はフレーム上で、その背景にある岩壁の皺のような亀裂を彫られた甲骨文字からなるテキストであるかのように演出する。

名前や言葉を記入しかざすことが、一見脈絡のない対象から新たな意味を引き抜くことを可能にする。それは先ほどのプロセスとは真逆を指向しており、「現実'」を「現実」に反映し（現実'→現実）新たな意味世界へと自らを開いていくことができる。

岩壁の前に掲げられた文字（エクリチュール）の造形のもととなった書体はフラクトゥールという名称で親しまれる。特徴的なフラクトゥールの造形には、石や甲羅といった硬い物質に文字が彫られていた側面が残っている。インクとペン、墨と筆といった物と物の関係性の特質に由来する書体は他にも数多くあるが、より古い媒体ゆえにそれらよりも可読性が低い。その言葉（エクリチュール）と同義なように、音声と容易に結びつかない形態、彫るという筆触性を伴っている。

「第三の目」（F100油彩） / 「Fumblerules」（映像作品）

ストリッパーは油絵具とキャンバスを剥離させる画材であり、描画を取りやめたい部分に使用する。ストリッパーを垂らし剥離が起きた油絵の具の部分は画面から浮き出て、ナイフで簡単にこそぐことが可能になる。そうしてキャンバスの白地を取り戻すことが出来る。

画面から剥離している状態の油絵具はみみず腫れか、一種の皮膚の病気のようにあり、ナイフで掻きとった油絵具は、人間から「排泄された」感じを伴う汚さである。

この画材を使うとき、私の中で、絵画における絵肌（マチエール）という名称から皮膚感覚が呼び起されるのだ。

F100の油彩は人の顔がモチーフとなっているが、ストリッパーを使い絵の具を掻きとり、また筆をこすりつけるような、顔を具体的に描写することとは違った指向性の筆の動きによって描かれている。それは本来マイナスである「掻く行為」が、プラスとなる「描く行為」へと連結している。そのような描画の行為の中で、手は両目に先行した動きをする。手の痕跡を目が追い、次の処理の判断を下していく。対象物を模写し描画する行為と比べて目と手の関係性が変容してくる。モチーフの顔面には三つ目の目が記入されており、この絵画が一連の「掻く行為=描く行為」の痕跡としての画面だということの他に、それが両目以外の第三の目=手によっても描かれていたことを記入する。

ベッドに投影された映像は、より直接的に皮膚への記入が際立っている。しかしここでは、絵画で掻くことによって記入する立場であった作者は掻かれる立場へと反転している。

作者の背中部分の皮膚に、爪を立て、文字「Don't leave the subject to the others<他者に自分の主体を委ねるな>」が記入されていく。作者の体質的な問題で、およそ10分近くの時間で、指の痕跡はミミズばれとして浮き上がり、文字として読めるかたちになる。

近代の美術家はその解体を試みたように、遠近法的な視覚は、主客の分離を促し、主体を客体よりも優位に位置づける制度として批判されてきた。この遠近法的な観測視点は、主体、客体の関係性の中だけではなく、既に一人の人間の中に内面化しているだろう。

ここで客体としての作者の背中に搔かれていくテキストの内容は、その映像で起きていること自体と矛盾している。他者の身体に文字を入力する行為は、かつての入れ墨が果たした役目と似ており、他者によって自身が規定されるという意味を成す。「主体」を意味する「Subject」という語源が、「下に(sub-)」「投げる(-ject)」であり、「支配・影響を受けるもの」の意が生じる。「<他者に主体を委ねるな>」という意味合いの標語それ自体が、他者が示すことに自分をすり合わせていくのと同義であり、そのような失敗した行為を再演している場である。

(展示タイトル「Fumblerules」とは、良い文法を示している文自体が、その文法に反してしまっている文例をさす。(例:Don't use no double negatives. 二重否定をするな) このテキストの中にはテキスト自体に自己言及している構造があり、「Fumble(失敗)」(この場合における矛盾)を見て取ることができる。)

嘘の監視カメラ

球形のモニタは、室内全体を様々な位置と角度から映している。しかしそれは、鑑賞者が実際に訪れている時間帯とは同期しておらず、無人の展示空間である。

カメラの視点が左右に行き来するとき、フレームの目立たない球形モニタそのものが震えているような瞬間が生じる。このことによって装置は眼球の比喩になる。球形であるがゆえの両端の湾曲、そして単眼の眼球の震え、瞬きは、脱身体化された遠近法空間に位置する主体(見る者)の身体性を取り戻す試みである。

このカメラの位置する空間(=ビニールで仕切られた手前側の空間)は遠近法的な観察者の立場=主体的な立場として区切られた場所だ。しかしそこは、モニタによる映し出しているものと現前しているものとが少しずつ異なってくること、そしてフィルムの「近づくほど見えず、遠ざかるほど

捉えられる」という性質によって、見ることの距離感に変調をもたらしている。

Fumblerules 作品解説
文章
山縣瑠衣
とま沢