

渦中のP

渦中のP

P

Oiwa Euske

in case

大岩雄典

P
in

case

ArtsTowada

渦中のP

大岩雄典

P in case

Oiwa Euske

Art's Toward

P

《酒中のP》

2022, インスタレーション

P in case

2022, installation

序文

大岩雄典個展「渦中のP」にお越しいただき幸甚に存じます。

はじめに、この序文はおそらく、そしてじじつ、一種の口実のようなものである、と公言したいと思います。

展示会場の手前のところに置かれた、このような口実、もしかしたら散文詩が、いわば「プロセニウム（舞台を取り囲む枠）」の役目をもつことで、あなたにとって意義をもつ気づきを、用意したり、なかば方向を定めたりしてしまうことは、じじつご存知でしょう。だからこの序文では、挑発的な「出落ち」や、人を丸めこむ口車の危うさに、あなたを晒したくはありません。端的に言ってしまうえば、作品が人間のようにふるまう力——言葉がひとに加える効果——に対して用心することが、僕の継続中のプロジェクトのもつ軸のひとつなのです。

この視点から、僕が注意をはらい、賭けに出したいのは、目的ではなく過程、時間通りではなく遅刻、約束ではなくもっともらしさのほうです。いるべき時点、時点にいて参加すること、いわば迅速であることは、わたしたちが仮定の状

態のまま、思慮を待ちながら思索することを阻んでしまう。

プレストは『失われた時を求めて』で、ひとりの人間の中にある、そのひとだけにとつての「ひしめきあうおびただしい数の真実」を描き出しました。とりわけ味覚がそのひとの過去と現在を絡み合わせるように、知覚という一種の「とっかかり」は、一貫した存在であること、父権をもつことを受け流すための「視差」を、わたしたちに与えてくれます。僕が作りたいのは、とっかえひっかえできるもの、居着いたよそ者、もしかしたら無意味でさえありかねないものです。逆説めいた言い方かもしれませんが、今回の作品と序文の趣旨のひとつは、絵画のようにではなく立ち止まりつづける、妄執のパロディです。

こうした見通しをもった実践にこそ、現代に=ともに居合わせるのではなく、「遅れつづけている」近しさが、まさに委ねられているでしょう。

炯眼をたずさえて徘徊してもらえれば幸いです。

Preamble

It is my pleasure to present my solo exhibition
P in case.

Preliminarily, I proffer this preamble as potentially and practically a form of ‘pretext.’

Please premeditate the possibility that your perceptions might be primed and partly predetermined by such ‘pretextual’ prose-poetry, posted as it is preceding the venue portal, and playing the role of proscenium.

Rest assured, however, that you will be spared the perils of provocative punchlines and placatory persuasion.

Plainly, if polemically, one of the pivots of my project-in-progress is precaution against literature’s power of personification, and the perlocutionary power of words.

From this perspective, what I pledge is not purpose but procedure; not punctuality but procrast-

ination; not promise but plausibility. Because participation at the ‘proper point,’ so to put it, and promptitude prevent us from pondering providentially and/or post-experientially.

Proust’s *À la recherche du temps perdu* pictures the plentitude of truths packed in a private personality. As the protagonist’s palate—à la petite madeleine—perplexes his sense of past and present, ‘pegs’ of perception provide the parallax to parry questions of paternity and the pith of being.

And so it is the paradigmatic, parasitic, and probably pointless, that I prefer to produce. Put paradoxically, one of the purports of this piece, and this preamble, is a parody of paranoia, pausing persistently, as does painting.

The prospective practice pertains to not con(-)temporary, but ‘procrastinated’ proximity between us.

Please prowl with a piercing eye.

P、入場。

ポンプを押す。

手のひらをすりあわせる。

執拗に何度も。

P enters.

Push a pump.

Press and rub palms.

Persistently again and again.

時間かけてすみません

律儀ですね

たぶんしがいいがあるでしょうし

Pardon me for procrastination.

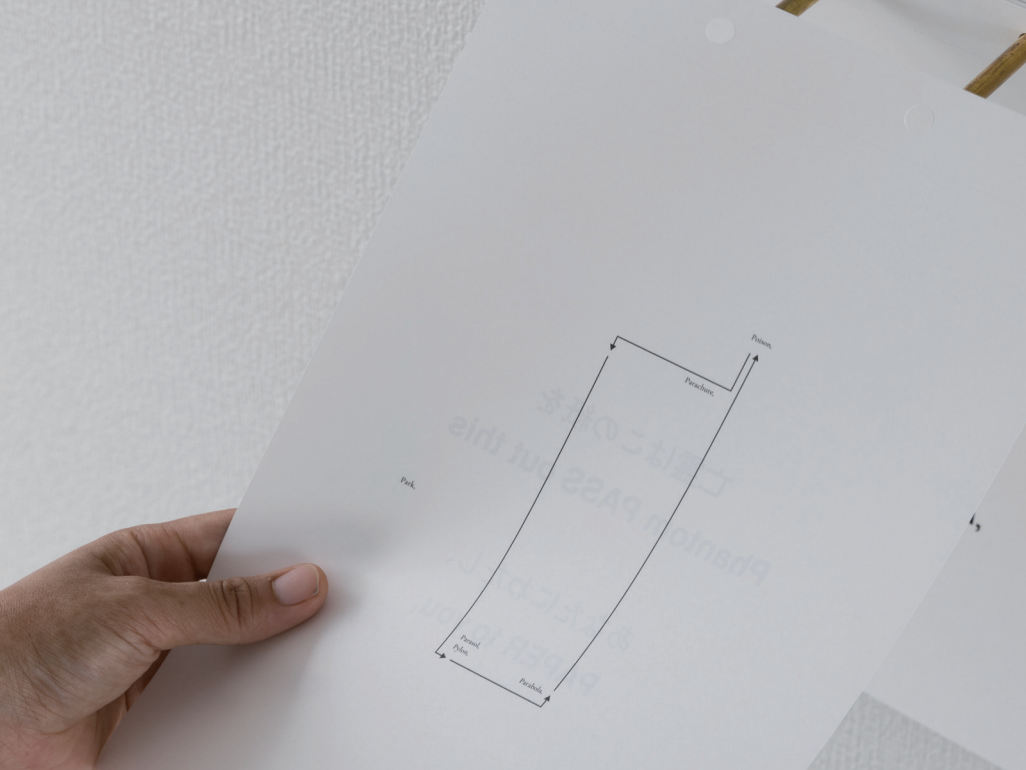
Punctilious, you are.

Perhaps it would be paid off.

壁に沿って上手に。

Proceed along the wall.





間。

巡回で

警察ですか

私服のね

ふりじゃない証拠ありますか

……すられちゃって

されるがまま、上手に。

Pause.

Patrol.

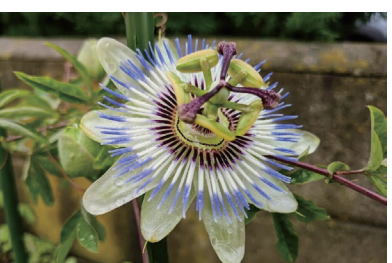
Police?

Plain clothes.

Prove yourself not pretending.

..Pickpocketed.

Proceed passively.



間。

何の用心ですか
放火魔ですよ

上手に。

Pause.

Precaution against what?
Pyromania.

Proceed.





火種になるものに
ご注意願いたくですね

Pay attention to the
potentially inflammable:

電話 ポスター 紙 画鋏
塗料 壁紙も紙 ベニヤ 石膏
灯油 とくに助手席にある場合
パイロン バケツ ピンク 葉書
パンジー ポピー 柄含む
写真 青春 切なさ 物憂い
窓ガラス 眺望 松の木 等……

間が長引く。
パラソル 炎上。

Prolonged pause.
Parasol goes on fire.





スナック
ハッピー

ハッピー

この建物は、
スナックハッピーの
店舗です。
営業時間：11:00～23:00
定休日：日曜日・祭日

間。

見てのとおり超常現象です
念力ですか
そうですね
場当たりの犯行なんですか
もっばら愉快犯ですよ
下手に。

Pause.

As you see, it's paranormal.
Psychokinesis?
Pretty.
Purposeless perpetration?
Probably for pleasure.

Proceed.





間。

妄執というやつですよ
なににつけては見そめては
じっと見て 火をおこす

下手に。

Pause.

Paranoias see anything
pertaining to them and
peer to produce fire.

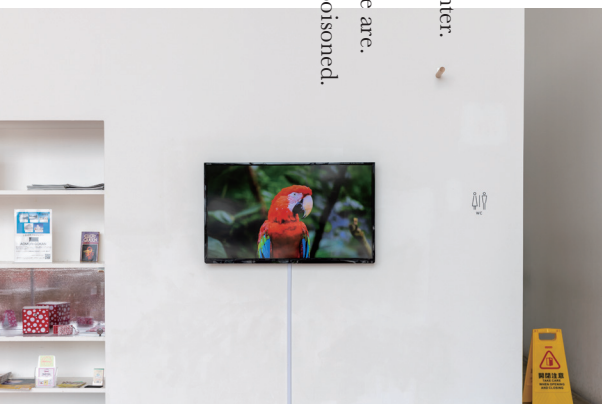
Proceed.

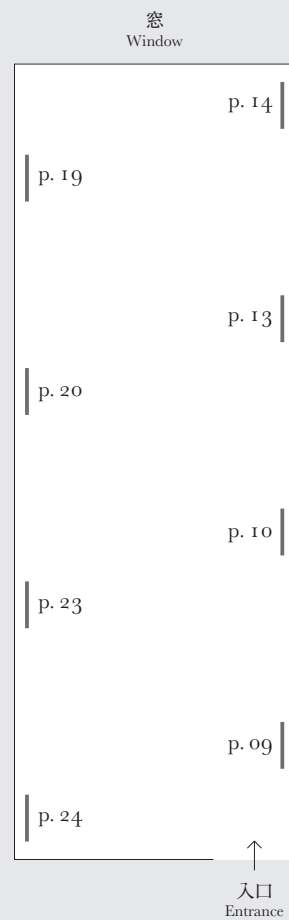


打楽器。
 王子と亡霊、入場。
 はいどうもみなさん
 王子と亡霊です
 もし君が毒をもう盛られたとして
 いかつい完了形だね
 毒があるってね
 練習してみましようか
 じゃあ君は君役を。

 パントマイムなんだ
 次のせりふちようだい
 僕たちは、はける。

Percussions.
 Prince and Phantom enter.
 People!
 Prince and Phantom we are.
 Provided you had got poisoned.
 Painful past perfect.
 Poison is painful.
 Practice the plot.
 Play yourself.
 '.....'
 Pantomime?
 Prompt me.
 We exit.





間。

Pause.

また押している。
足踏み。
扉を引いて外に。

Pushing again.
Paralyzed.
Pull the door and go outside.

渦(火)中に身を投じないための ポリシー 基本政策

中川千恵子 (十和田市現代美術館アシスタント・キュレーター)

大岩雄典「渦中のP」は、十和田市現代美術館、サテライト会場「space」と、2つを行き来する行程を含む十和田市街に展開された⁰¹。

多くの鑑賞者は、美術館本館のカフェスペースの壁にかけられた作家による「序章」を読み、spaceへと歩き出す。徒歩7分程度で会場にたどりつき、作品である《space》の外観をしばし眺めたあと、外付けの階段を使って2階へ向かう。

目[mé]の《space》は、ホワイトキューブという純粋な美術のための空間である展示室を、片田舎の一般家屋と同じ地点に(やや暴力的に)共存させた作品である。十和田市現代美術館からそのまま移設されたような無機質な展示室は、美術館という制度から剥がされながらも、その権力を保持している。

展示室には、壁時計、ピンで留められた8枚の紙、壁から突き出した細い2本の真鍮管にかけられたテキストがあるのみ(のように見える)。この中立的な空間が、大岩によって設置された、紙や時計といった拍子抜けしてしまうほど削ぎ落とされたオブジェクトと、そこに書かれたテキストの体験の純度を強固なものにしている。また、位置決め跡のようなマスキングテープの破片は、この空間が、まさしく物のポジションを規定して展示する場所であることを仄めかしている。大岩は、他の作家が作り上げた《space》という空間と文脈の

性質を利用し、またそれによって自身の展示物の文脈が強固にされることを、拒むことなく受け入れている。ただし、屋外に打ち捨てられたかのような、壁紙が貼られたベニヤ板(plywood)と石膏ボード(plasterboard)は、上階のホワイトキューブの素材を明からさまにした痛烈な皮肉だ。

壁に貼られたテキストを読んでいるうちに、書き手が、「P」から始まる英単語を意図的に登場させていることに気付く。真鍮管にかけられた用紙を手にとると、裏側には、簡素な図が印刷されている。どうやら地図のようだ。真面目な鑑賞者は、その後、展示室を出て、spaceの周辺をうろつくことになる。テキストにあった通り、パラソル(parasol)やピンク(pink)の車、中に積まれた灯油(paraffin)のポリタンク(plastic tank)は容易に探し出せる。鑑賞者の次の動作は決まっている。Pはどこにある? 美術館のカフェで見た壁にかけられたいくつかの紙が、Pだったのだろうか? もしくは、道の途中にあったのだろうか? となると、地図に従い、今度は左まわりで、再び美術館へ。道中は、鑑賞者の大多数である県外から来る部外者にとって、目新しいものはあまりなく、「P」探しが捗ることだろう。大岩が書き上げたテキストと地図によって、本来は固有名詞を持つはずのまちの施設や建物の名前は剥奪され、記号となりかわっている。ここまでが、いわゆる従順な鑑賞者が歩む動線であろう。

作家をよく知っている者であれば、「大岩らしい」展示だと思うだろう。近年の展覧会では、ギャラリーやアートスペースなどの閉じられた空間や契約書といった定められたシステムの内部で、特に言語を用い、その空間やシステムを操作する試みが多く見られた。一方、spaceや十和田市街といった場所の特徴や文脈を包括した本展のあり方は、大岩がこれまで実現してきた、観客の動線を完全に掌握した空間構成とは大きく異なることに気づくはずだ。

ミシェル・ド・セルトーは、都市で「歩く」という行為は、特定の

のまで、鑑賞者は、どこまでが作家が仕掛けたものなのか、どこからが本来のあるべき姿なのか、延々と疑いつづけるはめになる。大岩が好んで参照するコンセプチュアル・アートや、翻訳、戯曲、漫才、ホラー、映画など様々な文脈やジャンルを行き来しながら、自らの思考を開放するために、歩き続けることが求められる。「君は君役を」どのように演じるのか。開けっ広げにした地図を手渡ししながら、作家という亡霊が、好戦的に問いかけている。

発話行為的な機能を果たしていると論じた⁰²。セルトーは、経済・政治的戦略によって作られた都市システムを、歩行者が自らの意思で、もしくは偶然的に歩くことによって、システムの秩序や規律を飛び越え、都市空間と自らの関係を作ること、発話者が言語を自分のものとして体得し、実際に音声的に実現し、他者との契約のような言語行為を達成する一連の「話すこと」の実現と比較している。作家によって書かれたテキストや地図が、大岩が提示する本展の「システム」だとすれば、鑑賞者は、「Pのつくものを探す」というルールに準じながらも、「歩く」という行為によってそのルールを塗り替え続ける。鑑賞者たちが歩行を実践することによって体験する固有の土地の性質を無為にすることはできないからだ。大岩が指し示すPを探すために会場周辺を歩くことで、鑑賞者は必然的にまちの空間を知ることを促される。例えば、道路が東西南北に碁盤の目状に走っており、区画が広く作られていることや、木造の古い家屋があまり見られないこと。このような街の構造は、十和田市街が開拓された新しい街であることを示す。三本木公園という小さな公園や、十和田市野球場、十和田市民文化センター（プラネタリウム: planetariumがある）、消防署など行政の施設が固有名詞として鑑賞者の記憶に留まるかもしれない。パーキング (parking area) がいたるところにある、本来は自動車移動が想定されているこの街を歩く行為自体も、意味を帯びる。街という、完全に掌握できるはずもない場所を舞台にすることにより、鑑賞者は、自身でさまざまな要素を接続することができるのだ。

ただし、大岩雄典という作家は、鑑賞者をそうそう自由にはくれない。セルトーが論じる歩行者の発話行為は、特定の空間秩序の可能性や禁止を、超えたり、避けたり、時には非合理的な動きで、多義的な空間に作り替えることを指す。そのためには、大岩が定めているルールを多少なりとも心得ておく必要がある。目に見える建物や、標識、誰かの私物や落とし物のような物体、耳をすませばどこからか聞こえてくる音、道に落ちている石ころ、日中は見えないも

01 《space》は、現代アートチーム目 [mé] が作った作品である。当該作品をサテライト会場として展示を行う企画を始動し、その初回として本展が開催された。

02 ミシェル・ド・セルトー『日常実践のポイエティーク』山田登世子訳、筑摩書房、2021年、245頁。

How to avoid losing yourself in the (fire) vortex

Nakagawa Chieko (Towada Art Center Assistant Curator)

P in case, an exhibition by Oiwa Euske, took place in the city of Towada. Venues included the Towada Art Center; an artwork cum satellite venue called *space*; and the route between the two places.⁰¹

Most visitors read the “Preamble” by the artist—which hung on a wall of the café in the art center’s main building—before walking over to *space*, just seven minutes by foot. After admiring *space* from the outside, visitors headed to the second floor via an external staircase.

space, by the art collective 目 [mé], is an artwork in which a white cube, or an exhibition space that exists purely for art, is (somewhat violently) made to collide with an ordinary house in the countryside. The sterile exhibition space, which looks as if it has been transplanted directly from the Towada Art Center, is detached from the institution of the museum, yet retains its authority.

Just a clock, eight pinned up sheets of paper, and a takeaway hung on two thin brass pipes protruding from the wall are displayed in the space—or so it appears. The neutrality of the room supports the pure experience of the texts and deceptively stripped down objects installed by Oiwa, such as the paper and the clock. Fragments of masking tape, like left-over markers, imply that this is indeed a place where objects are specifically positioned and exhibited. Oiwa utilizes the characteristic context and environment of *space*, an artwork made by other artists,

and doesn’t shy away from the fact that it further contextualizes his own exhibited material. But outside, wallpapered plywood and plasterboard appear discarded—a starkly ironic reminder of the materials that make up the white cube upstairs.

As we read the text pinned to the wall, we begin to notice that the writer has intentionally introduced English words beginning with the letter P. We grab a sheet of paper from the stack hanging on brass pipes and find a simple diagram printed on the back. It appears to be a map. An earnest viewer would then be inclined to exit the exhibition room and wander the surrounding area. It is easy to find a *parasol*, a *pink car*, and a *plastic tank* filled with *paraffin lamp oil*, just as the text had indicated. The viewer’s next move is obvious. Where is the letter P? On the paper hanging on the wall in the museum café? Or somewhere in the middle of the road? We follow the map and make our way back to the art center again, this time turning left. Finding Ps should be pretty easy, with nothing much for the majority of out-of-town visitors to see on this route. Oiwa’s text and map strip facilities and buildings of the proper nouns that describe them, replacing them with symbols. And this is how a so-called compliant visitor might move through the exhibition.

Those familiar with Oiwa might think that the exhibition is typical of him. In recent exhibitions, we can see many attempts made to manipulate from within the closed environment of the gallery or art space or the fixed system of the contract, particularly through the use of language. However, you may notice that this exhibition, which encompasses the characteristics and contexts of *space* and Towada City, differs greatly from the spatial compositions of Oiwa’s past exhibitions, where he had a complete grasp of the viewer’s path of movement.

Michel de Certeau argued that the act of walking in the city fulfills a specific function, much like a speech act.⁰² De Certeau writes that pedestrians, by deliberately or casually walking through urban systems shaped by economic and political strategies, can leap over the order and discipline of the system to form their own relationship with urban space. He compares this to a series of “acts of speaking,” where the speaker embodies

-
- 01 *space* is an artwork by the contemporary art team 目 [mé]. *P in case* was the first in a series of exhibitions which use *space* as a satellite venue.
- 02 Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, translated by Steven Rendall (California: University California Press, 1984), p.97.

language as their own, implements the language acoustically, and realizes contracts with others in the form of speech. If Oiwa is presenting us with a kind of system through the texts and maps made for this exhibition, while following the rule of “looking for things that start with P,” the viewers continue to rewrite this rule through the act of walking, precisely because the inherent characteristics of the land as viewers experience by walking can’t be ignored. By taking part in Oiwa’s invitation to walk around the venue in search of P, the viewer is inevitably prompted to learn about the space of the city. For example, the streets run in a grid oriented from east/west and north/south, the city blocks are wide, and there are few old wooden houses to be seen. This kind of urban design indicates that Towada is a newly developed city. Viewers may remember places such as the small Sambongi Park, the Towada City baseball field, the Towada civic center (which has a *planetarium*), the fire station, and other administrative facilities by their proper nouns. The act of walking in this city, where *parking areas* are everywhere and driving is expected, becomes meaningful in itself. The city is impossible to fully grasp, but by using it as a stage, viewers can begin to make various connections on their own.

But the artist Oiwa Euske doesn’t completely free the viewer. De Certeau’s pedestrian speech acts refer to the act of transforming spatial orders and their particular possibilities or interdictions into ambiguous spaces by crossing through, avoiding, and sometimes improvising movements. To realize a pedestrian speech act here, one should bear in mind the rules that Oiwa sets forth. Sights such as buildings, signs, and objects—some-one’s personal or lost items—or sounds heard faintly in the distance, pebbles in the road, and even things not visible during the day, make the viewer endlessly doubt whether things are as they should be, or if they are the artist’s doing. While wandering through the various contexts and genres that Oiwa references—conceptual art, translation, drama, comic dialogue, horror, film—the viewer must continue walking to free up their minds. How do you play the role of yourself? The ghost of the artist antagonistically asks you, handing over a wide open map.

《渦中のP》とかけて プロメテウスの火と解く

ベケットの「気配」について

木内久美子

ブロータース、デュシャン、ペレック、プースト…。芸術や文学の歴史に多少ともなじみのある鑑賞者であれば、《渦中のP》で参照されている芸術の系譜が気にかかるだろう。あるいは大岩氏の著述の読者は、作家が論じてきたテーマとの関連に目を向けるかもしれない。レトリック、ナラトロジー、観客論、演劇性、メディア、外と内、名づけ、自然さ／不自然さなどが、この《渦中のP》には凝縮されているからだ。

だが、このことは裏を返せば、作家が作品のもっともよき理解者であり、鑑賞者はつねに不十分にしか作品には関与できないということにならないだろうか。大岩氏はそうではないと答えるだろう。インスタレーションとは開かれたメディアである。インスタレーションはある空間に設置されたものだけを指すのではない。それは設置された空間（リテラルな空間／環境）も含む。鑑賞者もこの空間の一要素であり、その解釈には設置された空間をあらたな空間にする再空間化の可能性があるので。このプロセスの可能性までひっくるめて作品と呼ぶならば、作品は作家の意図を逸脱する可能性を孕んでいる⁰¹。

1. サミュエル・ベケット：前提と「気配」

2022年7月17日に大岩氏から受け取ったメールにはこう書かれていた。「今回展示している《渦中のP》は(…)明確にベケットを参

照した作品です」。

サミュエル・ベケット（1906–1989）はアイルランド・ダブリン出身で、フランスで活躍したアングロ・アイリッシュの作家である。英語とフランス語で作品を書き、ほぼすべての作品を自ら翻訳したバイリンガル作家でもある。その創作活動はジャンル横断的で、各ジャンルの表現の限界を問い、その可能性を拡張するような作品を発表した。その作品には一貫して、実体としては確認できないけれども、見えたり聞こえたりするかのように錯覚されるべき「気配」が書き込まれている。この「気配」は、時間や空間における境界、テキストと知覚や、現実と想像の境界の曖昧化を介して表現される。ここでは「幽霊的なもの」と呼んでおこう。

ベケットという「振りつけ」を意識して《渦中のP》にのぞむとき、この作品に仕組まれた様々な境界が現れてくる⁰²。その作品体験は半ば中毒的だった。これを《渦中のP》の「すごさ」としてつぶさに記述したいけれども、文字数の都合上、以下では概念を軸に図式的に提示しておく。

まず美術館のカフェ・スペースで目に留まるのは言語の境界だ。英語版は日本語版の意味を移した翻訳ではない。その逆も然り。例えば作家による「序文」では、日本語版が内容の意味を解きほぐし、語りかけるかのように説明するのにたいし、英語版は意味伝達よりも、「P」で始まる単語を頻出させることで、展示を貫くルールを際立たせる。両者は相補的な関係にあり、合わせて一つの「序文」なのである。

「序文」での声と文字の境界も気になる。英語版では命令形が用いられており、それは話しかけてくる声のように鑑賞者に作用する。「序文」の言葉をかりれば、言葉は「まるで人間のようにふるま」い、「ひとに効果をもたらす」力を得る⁰³。鑑賞者は「Pを探せ」と明示的に指示されていない。だが「序文」とそれを取り囲む展示（与えられた文脈）から、鑑賞者がPを探し始めるまでそう時間はかからない。

は不可能だったということになる。この失敗、出会い損ねが「幽霊的なもの」なのだ。

大岩氏も台本の前提を逆手にとって、鑑賞者を揺さぶる。まず一枚目のテキストで、「名づけるもの」と「名づけられるもの」の境界を反転させる。

P、入場。

ポンプを押す。

手のひらをすりあわせる。

執拗に何度も。

これまで「P」の名づけに興じてきた鑑賞者は、このト書きによって二重に驚かされる。自分の動きが台本にシンクロしていることに驚き、自分がPだと「名づけられ」たかのようにおどましく感じる⁰⁵。

この感覚の原因は時間軸の反転にあるだろう。演劇の台本とは来るべき上演のために書かれているはずだ。だがここではPのドッペルゲンガーとされてしまった鑑賞者の過去の履歴が台本に書きこまれている。鑑賞者が美術館からspaceにいたる道のりで名づけてきた様々なPの事物たちが、目の前の台本にリスト化されているのである。今ここにいる自分は未来に、台本は現在に属するのか。あるいは展示されているテキストは鑑賞者の名づけを遠隔で文字化するマジックメモなのか。この会場に来るまで鑑賞者は自分の軸が現実にあることを疑わなかった。だがここでは知らぬ間にその足場が虚構=台本に移されてしまっている。読んでもいない台本をすでに演じてしまっているというおどましさ。（とはいえ、葉書の地図を道しるべとしてきた鑑賞者は、地図を台本として再演する役者にすぎなかったのか。）このような時間の捻じれは、外部としての「幽霊の気配」を暗示する。

3. 二つの時間性と火の行方

大岩氏の台本がベケットの二幕劇『ハッピーデイズ』を参照していることは、spaceの外にある「ハッピー」の看板や、両者に共通す

声のように作用していることは、文字の音声化=現前化を意味しない。このことを「序文」の左に展示された美しいオウムの無声動画から受け取ることができる。人間にとってオウムが面白いのは、人間の言葉を音として模倣する動物だからだろう。ベケットの小説『モロイ』では、二か国語で罵り言葉を繰り返すオウムが描かれている。動画の音が消されていることは、《渦中のP》が文字と音なき声の交点で生じていることを暗示している。

展示会の葉書にある地図を頼りにして美術館から街路に出ると、鑑賞者は嬉々としてPから始まる事物を探しては名づけはじめるだろう。と同時に、現実と虚構の境界の曖昧さにも直面する。街中にある事物のうち、どれが展示会以前からあるもの（現実）で、どれが展示会のために設置された作品（虚構）なのか。鑑賞者が名づければ名づけるほど現実と虚構の境界は曖昧になっていく。

2. 現実と虚構の反転と「幽霊的なもの」の分節化

展示会場「space」では、現実と虚構の曖昧化は反転と時空の捻じれを伴って現れる。展示されているのは、作家自身による舞台台本の形式で書かれた八枚（+一枚）のテキストだ。演劇において台本とは舞台をつくる（再=現する）ための指示書である。書かれている事物や出来事は舞台上では知覚可能な形で再現され、セリフは声に出される。それが台本の前提だ。

ベケットはこの前提を逆手に取ることで、「幽霊的なもの」の表現を模索した。その例としてよく参照されるのが、テレビ劇『幽霊トリオ』のト書き「わからないくらいに開いているドア（a door imperceptibly ajar）」である⁰⁴。テレビは視聴覚メディアだから、このト書きを文字通りには表現できない。なぜこんなト書きを書き込むのか？

これがベケットの作法だ。表象不可能な言語表現と知覚に依拠した表象空間とを接ぎ木することで初めて現れる境界を「気配」として分節化するのである。試行錯誤の末、壁を登場人物が手のひらで押すその瞬間だけ、壁に切り込みが入り、ドアのように現れる仕組みにした。このイメージがト書きに送り返されると、やはり表現

るピストルやパラソル、またパラソルの火事という出来事などから見てとれる。

興味深いのは両者を《渦中のP》の台本としてみたときに、大岩氏のインスタレーションで再現されていないものがあることだ。これはベケット劇（演劇）と《渦中のP》（インスタレーション）というメディアにおいて、観客／鑑賞者が期待されている役割の違いによるものだろう。

再現されていないのは、パラソルの火事である。ベケットの劇では実際にパラソルに引火するが、spaceでは野外に展示されたパラソルは燃えていないし（当たり前だ）、燃焼の跡もない⁰⁶。これは『ハッピーデイズ』に流れる奇妙な時間のありかたには沿っている。一幕で燃えたパラソルは、二幕では何事もなかったかのように無傷で舞台に置かれる。つまり事物の時間性は円環的なものとして想定されている。

他方、登場人物に関わる時間は終局に向かって漸進する。『ハッピーデイズ』的一幕では主人公のウィニーは下半身が砂山に埋もれている。移動の自由はきかないが、かろうじて手を動かせるから手元の物で遊んで時間をやり過ごす。だが二幕では砂は肩にまで達し、手も埋もれてしまっている。残されているのは顔だけで、おしゃべりしかできない。一幕と二幕のあいだには、どれだけの時間が流れているのだろう。

二つの時間性の混在と苦難の状況にspaceで受け取った一枚の図を重ねる。右上に北極星（polaris）と書かれている。北極星は真北を指すと分かっているが、地図上で十和田市の北東に目を遣る自分がいる。そこには永遠に燃焼を続けるとかつては信じられていた「火」を研究する施設がある。ここで不可避にもウィニーとプロメテウスのイメージが重なる。

プロメテウスは火を盗み人間に与えた罪を負い、ゼウスによって岩山に縛りつけられた神だ。アイスキュロスの『縛られたプロメテウス』では、他の神々による和解勧告にもかかわらず、ゼウスの治世の終わりを三万年後に予言し、それまで決して黙ることなくゼウスを糾弾し続けると宣言する。いつこの拘束から解かれるのかは分からない。それまでの想像を絶する長い時間、その肝臓は驚についばまれて

は再生し、果てしない苦痛が続く。ウィニーもまた、遠い未来の人類にいたるまでの想像を絶する長い時間を過ごしているのだろうか。鑑賞者は『ハッピーデイズ』の事物だけが再現されているこの遺構にあって、ウィニーというけっして知覚可能な形では再現されないであろう存在を、想像力によって、この場に「気配」として呼び出すことを要請されている。

この要請を言い換えるならば、それは遺物から想像不可能なほどに遠い過去と、想像を絶する遠い未来にまで残されるかもしれない可能性としての遺構とに、現在から思いをはせてみようということになるのかもしれない。だからこそ「気配」を介して賭けられているのが、「ともに居合わせるのではなく」、ひとつではない「遅れつづけている」近しさなのである⁰⁷。

-
- 01 大岩雄典「インスタレーションの異質な空間の空間化：プロセス化可能性とリテラルネス」『LOOP 映像メディア学』11号、左右社、2021年、93–117頁。
 - 02 「振り付け」は「指揮する（direct）」ではなく「指南する（instruct）」に近い。以下を参照。大岩雄典「指揮と指南：十代目柳谷小三治における了見と演劇性」『ユリイカ』54巻1号（2022年1月号）、238、240頁。
 - 03 この論点に関連する大岩氏の論文は以下の通り。大岩雄典「物語に「外」などない：ビデオゲームの不自然な物語論」『LOOP 映像メディア学』10号、左右社、2020年、38–108頁。
 - 04 例えば以下を参照。早稲田演劇博物館編「サミュエル・ベケット——ドアはわからないくらいに開いている」2014年。拙論“Oxymoronic Perception and the Experience of Genre: Samuel Beckett’s Ghost Trio, ...but the clouds...and Beyond”, *Journal of Beckett Studies* 18.1–2 (2009) pp. 72–87.
 - 05 外部からの侵入者としての「ぞっとするもの」については以下を参照。マーク・フィッシャー「怪奇なものとぞっとするもの」大岩雄典訳『早稲田文学』1036号（2021年秋号）筑摩書房、2021年。
 - 06 この点についてはspace周辺のダンドロボロギクの群生から過去に火事があった可能性が読み取れもするが、ここではスペースの都合上、説明を割愛する。
 - 07 大岩雄典《渦中のP》「序文」本書2–3頁。

Reading Prometheus's fire after *P in case*

On Beckett's "premonitions"

Kiuchi Kumiko

Broodthaers, Duchamp, Perec, Proust...anyone at all familiar with the history of art and literature will be intrigued by the artistic genealogy referenced in *P in case*. Perhaps readers of Oiwa Euske's writings will focus on the relations to themes he has discussed. Rhetoric, narratology, audience theory, theatricality, media, outside and inside, names, natural/artificial: all this and more is condensed into *P in case*.

Conversely, however, might we not find instead that the viewer's involvement in the artwork can only ever be inadequate, that the artist is the person who understands their work the best? I expect that Oiwa would answer otherwise. Installation is an open medium. It does not solely refer to objects installed in some specific space; it also refers to the space that has been installed (the literal space/the environment). The viewer is an element of this space as well, and their interpretations hold the potential of re-spatializing this "installed space," making it into a new one. If we term this process and its possibilities "the artwork," then the work bears the potential to deviate from the artist's intentions.⁰¹

1. Samuel Beckett: Premises and "Premonitions"

On July 17, 2022, I received an email from Oiwa Euske that read as follows: "My current exhibition, *P in case*, [...] makes explicit reference to Beckett."

Samuel Beckett (1906–1989) was an Anglo-Irish writer who was born in Dublin and worked in France. He was also a bilingual author, writing in English and French and translating most of his own works. Traversing different artistic genres, Beckett created pieces that questioned their expressive limits and enhanced their potential. These artworks consistently include "premonitions" that cannot be positively identified as substantial entities but must be recognized as having been seen or heard. These "premonitions" are expressed through the blurring of boundaries between time and space, text and perception, reality and imagination. We will refer to them here as "the ghostly."

When we use the Beckettian "choreography" to frame our confrontation with *P in case*, the various boundaries set up in this piece begin to emerge.⁰² Experiencing *P in case* was nearly intoxicating. I would like to elaborate on this further as the core of the artwork's magnificence, but to keep this to a reasonable word count I will stick to a schematic presentation that focuses on its conceptual aspects.

The boundary between languages is what first catches our attention in the café space of the art center. The English version of the texts is not a strict translation of the Japanese—and vice versa. In the artist's "Preamble," for example, the Japanese version delves into the work's meaning, explaining it in a conversational tone; the English version focuses less on communicating this meaning than on highlighting the rules that govern the exhibition by repeatedly using words that begin with the letter "P." The two versions exist in a complementary relationship, and together they form a single text.

We also notice the boundary between voice and writing. The English version uses the imperative form, which acts as a voice addressing the viewer. According to the "Preamble," "literature" engages in "personification"; it possesses a "perlocutionary power."⁰³ The viewer is not explicitly instructed to find Ps. However, once they have experienced the "Preamble" and the exhibition space surrounding it (the given context), it is not long before the viewer has begun to look for them.

Acting *like* a voice does not mean that these words are actually voiced (re-presented). We can construe this from the silent video of a beautiful parrot exhibited to the left of the “Preamble.” Parrots intrigue humans because they are animals that mimic our words as pure sounds. Beckett’s novel *Molloy* depicts a parrot who swears in two languages. The removal of sound from the video implies that *P in case* emerges from the intersection of written letters and soundless voice.

Relying on the map on the exhibition postcard, the viewer exits to the street and begins gleefully looking for and naming things that start with the letter P. Simultaneously, they come up against the ambiguity of the boundary between reality and fiction. Of the objects in the city, which were there before the exhibition (reality) and which were set up there for it (fiction)? The more the viewer names, the more ambiguous the boundary between reality and fiction becomes.

2. The Inversion of Reality and Fiction and the Articulation of the Ghostly

At the satellite venue *space*, the blurring of reality and fiction appears alongside an inversion and a twisting of space-time. The exhibition consists of an eight (plus one) page text written by the artist in the form of a play script. In theater, a script is a set of instructions for creating (re-presenting) the scene. Written things and events are represented in tangible form onstage; dialogue is spoken aloud. This is the premise of the script as such.

Beckett explored the expression of the ghostly by using this premise against itself. An oft-cited example is the stage direction “a door imperceptibly ajar” in the television play *Ghost Trio*.⁰⁴ Television is an audiovisual medium, so this direction cannot be expressed literally. Why does he include it in the text?

This is Beckett’s method. By grafting unrepresentable linguistic expressions onto a representational space grounded in perception, boundaries in their initial appearance are articulated as “premonitions.” After some trial and error, the production went with notches that open up into a door-like visual just as the character pushes the wall with his palm. When we

compare this image with the stage directions, we feel there was indeed an impossibility of representation. This failure, this missed encounter, is what constitutes the ghostly.

Oiwa also turns the script’s premise against itself, throwing the viewer for a loop. To begin with, in the first text the boundary is inverted between “things with names” and “things that have been named.”

P enters.

Push a pump.

Press and rub palms.

Persistently again and again.

Viewers who have been entertaining themselves by naming “P”s will be doubly surprised by this stage direction. They are surprised to find their actions in sync with the script, and they feel repulsed, as though they had “been named” with a P.⁰⁵

This feeling’s origin lies in the inversion of the time axis. We think of a play script as something written for an upcoming performance. And yet here the past of the viewer—now a doppleganger P—is written into the script. All of the P objects that the viewer has named on the way from the art center to *space* are listed in the script before our eyes. Do the viewers, who are here, now, belong to the future, and this script to the present? Or is the exhibited text a magic memorandum remotely transcribing their namings? Up to their arrival at this venue, the viewer never doubted that their own axis existed in reality. Yet here, before we knew it, this scaffolding has found itself transferred to a fiction, to a script. The horror of having already acted out a script you hadn’t read. (And yet, was the viewer who used the map on the postcard merely an actor reenacting this map as a script?) This twisting of time implies a ghostly premonition as an outside entity.

3. Two Temporalities and the Whereabouts of the Fire

Oiwa’s script references Beckett’s two-act play *Happy Days*—we can see this from a number of indications, including the

signboard outside of *space* that reads “happy,” the pistol and parasol common to both scripts, as well as the occurrence of the parasol fire.

What is particularly interesting is that when we look at both as scripts, we find things that are not reproduced in Oiwa's installation. This is likely due to the different roles expected from the audience/viewer in Beckett's play (theater) and *P in case* (installation).

The incident that is not reproduced is the parasol fire. In Beckett's play, the parasol actually catches on fire; at *space*, however, the parasol exhibited outside is not (of course) on fire, and shows no traces of burns.⁰⁶ This is in keeping with the curious time flow in *Happy Days*. The parasol that had burned in the first act is placed onstage in the second intact, as if nothing had happened. In other words, it is given a circular temporality.

On the other hand, the time of the characters progresses steadily forward, towards its conclusion. In act one of *Happy Days*, the main character, Winnie, is buried up to her waist in a mound of earth. Her mobility is limited, but she can just manage to move her hands, so she passes time playing with whatever objects she can reach. In act two, however, the mound reaches up to her shoulders and her hands are buried as well. All that is left is her face, and she can do nothing but talk. How much time, then, has passed between the first and second acts?

I superimpose an image received at *space* over Winnie's distress and the intermingling of two temporalities. Polaris is drawn in the upper right corner. While I know that this star indicates true north, I find myself looking to the northeast of Towada City on the map. There is a facility in that area that studies fire that was once believed to produce unlimited energy. And here we find mirror images of Winnie and Prometheus.

Prometheus was a god who was bound to a mountain rock by Zeus for the crime of stealing fire and giving it to man. In Aeschylus's *Prometheus Bound*, he eschews other gods' calls for reconciliation and predicts that Zeus's reign will end in 30,000 years, declaring that until then he will never stop denouncing him. Prometheus does not know when he will be released from

his restraints. Until then, for some unimaginably long time, his liver will continually be eaten by an eagle and then regenerate, causing endless pain. Perhaps Winnie, too, is trapped for an unimaginably long time, all the way to humanity's distant future. In these reproduced ruins where we find only the objects from *Happy Days*, the viewer is called upon to summon Winnie, a being who will never be reproduced in perceptible form, to this place, with their imagination, in the form of a “premonition.”

In other words, we are called upon to cast our thoughts from the present to the unimaginably distant past of the ruins, and to the ruins as potentiality for what may yet remain unto an unimaginably distant future. This is precisely why what lies at stake in these “premonitions” is “not con-temporary, but ‘pro-crastinated’ proximity and pluralism between us.”⁰⁷

-
- 01 Oiwa Euske, “Spacing of Heterogeneous Spaces of Installation: Proceduralizability and Literalness,” *LOOP Film and New Media Studies* 11 (2021): pp. 93–117.
 - 02 “To choreograph” is closer to “to instruct” than “to direct.” See: Oiwa Euske, “Direction and Instruction: Ryoken and Theatricality of Yanagiya Kōsanji X,” *Eureka* 54.1 (2022): pp. 238, 240.
 - 03 Oiwa has written on this point: Oiwa Euske, “Narrative Never Goes Outside: Unnatural Narratology on Videogames,” *LOOP Film and New Media Studies* 10 (2020): pp. 38–108.
 - 04 As examples, see the following: Tsubouchi Memorial Theatre Museum, *Samuel Beckett: The Door is Imperceptibly Ajar*, ed. (Tsubouchi Memorial Theatre Museum (Waseda University), 2014);
Kiuchi Kumiko, “Oxymoronic Perception and the Experience of Genre: Samuel Beckett's *Ghost Trio*, ...but the clouds... and Beyond,” *Journal of Beckett Studies* 18.1–2 (2009): pp. 72–87.
 - 05 For more on “horror” as invasions from the outside, see Mark Fisher, *The Weird and the Eerie* (London: Repeater, 2017).
 - 06 Regarding this point, it is possible to read the potential of a past fire in the past from the large clusters of fireweed growing around *space*, but due to space limitations I will omit going into further depth here.
 - 07 Oiwa Euske, *P in case* “Preamble” (see pp. 4–5 in this catalog.)

国と毒薬

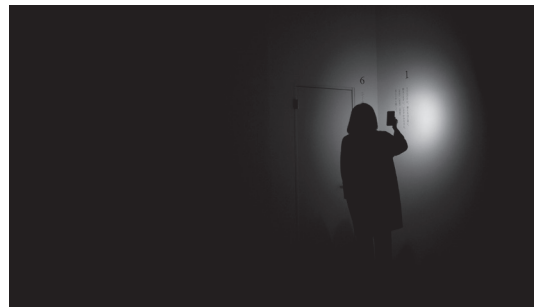
振じ切れられた時空間における民への先取り^{Projection}

山本浩貴 (いぬのせなか座)

大岩雄典の作品を訪れるのはたいてい、自身を先取りされることへの不快や戸惑いに触れる者だ。先取りそのものはありふれている。店も建築物も広告もこの文章も、みなそれを受け取る私を事前に計算し、行為や知覚を一定の方角へ促すかたちで自らを成立させている。ただその殆どが私の自発的動作として誤認されるか、知覚の閾値を下回る程度に抑えられているか、契約が事前に交わされているため不快や戸惑いを私と紐付けられないだけだ。

大岩の作品では先取りは隠されない。むしろ先取りの容易さや効能、避けられなさを過剰なまでに振りかざす者の顔をした作家がここにいる、すでに為された私の行為や思考、先取りに気づいたことで生じる経験の質が、みな先んじて作品を成立させる素材、プロセスとして利用されていたのだと認めるまでが先取りされる。例えば《無間 | Blind》(2021) ^{fig.01}で真暗な部屋に入った私は自らスマートフォンで壁を照らし番号の振られた文章を順通りに読もうとするその身振りが文章に先取りされていたことを知るし、《スローアクター》(2019) ^{fig.02}で一階と二階を落下後／前と認識することは「遅効性」の「毒」による「落下」という喩の内実を自身で装填させられていたに過ぎない。同様の構造は《わたしはこれらを展示できてうれしい、あなたはこれらを見てうれしく、これらは展示されてうれしい》(2015) ^{fig.03}をはじめ一貫して用いられているものであり、《渦中のP》

[fig. 01]



《無間》(2021) 写真: 屋上
Blind, 2021 Photo: Okujoh

[fig. 02]



《スローアクター》(2019) 写真: 野口羊
Slow Actor, 2019 Photo: Yo Noguchi

[fig. 03]



《わたしはこれらを展示できてうれしい、あなたはこれらを見てうれしく、これらは展示されてうれしい》(2015)
写真: ©Tokyo Wonder Site/Ken Kato
Pleasure, 2015 Photo: ©Tokyo Wonder Site/Ken Kato

(2022)でも消毒をめぐる冒頭の文章は勿論、多くの者が辿る十和田市現代美術館から「space」への行程でもって先取りは配備されている。

加えて顕著なのは、先取りの発見が常にその背後に伴わせるところの、先取りの実行者の廻行的な把握の運動が、作家と称される特定個人に収束しないよう、作家の内面や主張として受け取られ得る要素が周到に骨抜きにされるのはもとより、幾種かの阻害の手立てが走らされていることである。

①身も蓋もない⁰¹形式や法則、条件や技術が体現するところの匿名的で偶然的な諸々の効果の前景化。例えば《margin reception》(2021) ^{fig.04}でのパーセンテージの露骨な反映、《バカンス》(2020) ^{fig.05}でのAV機器と部屋の狭さからくる鑑賞者の動線の強固さ、《刑吏たち伴奏たち》(2022) ^{fig.06}でのカードごとに書かれた命令の単純さなど。《渦中のP》で言えば「P」より始まる言葉に注目するというルール、spaceの窓から「松の木」が見えるという偶然を展開のピークとして採用する身振りなど。

②展示全体を把握し作家の意図を記述し切ろうとする姿勢の突き崩し⁰²。例えば《いつまでも見知らぬ二人》(2018) ^{fig.07}での映像のランダム再生、《時間割》(2016) ^{fig.08}での文章の展示方法や量の過剰、《別れ話》(2020) ^{fig.09}での短歌・戯曲・空間・映像による部分的対応関係と発見の際限なさ、《悪寒 | Chill》(2021) ^{fig.10}での模型の移動可能性(の非明示)⁰³など。《渦中のP》では主に「P」より始まる言葉に対応する事物を室内外に多数かつ無記名に設置することで果たされる。

③事物や言葉を表現対象ではなくそれ自体が自立した主体(キャラクター)として感じられるレトリックやレイアウトの重視。《わたしはこれらを…》での戯曲と事物の関係に特に明確だが、《スローアクター》での配布物における展示物紹介方法、《渦中のP》でのルールに基づく言葉と事物の独特な列挙にも認められる⁰⁴。

これら手立てによる阻害の先で、しかしそれでも手立ての背後に擬人化を伴いつつ発見されてしまう情報の束ねの単位として、ある

[fig. 04]



《margin reception》(2021)
写真: 鐘ヶ江歎一 Photo: Kanichi Kanegae

[fig. 05]



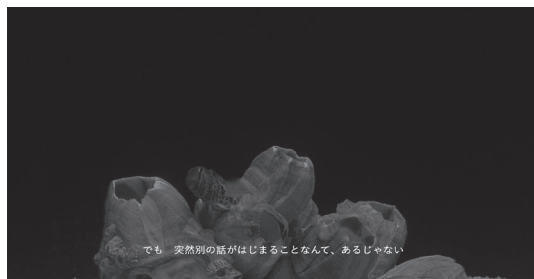
《バカンス》(2020) 映像撮影: 屋上
Vacances, 2020 Shooting: Okujoh

[fig. 06]



《刑吏たち伴奏たち》(2022) 写真: 湯田芽
Executioners Accompanists, 2022 Photo: Sae Yuda

[fig. 07]



いつまでも見知らぬ二人 (2018)
Perfect Strangers, 2018

[fig. 10]



大岩雄典+砂山太一《悪寒》(2021)
 Oiwa Euske + Sunayama Taichi, *Chill*, 2021

[fig. 08]



時間割 (2016) 写真: 吉野俊太郎
Timetable, 2016 Photo: Shuntaro Yoshino

[fig. 09]



別れ話 (2020) 写真: 屋上
Breaking the Relation, 2020 Photo: Okujoh

いは阻害の配備(をめぐる鑑賞者への執拗な確認)そのものに一種の美的価値を見る存在として、あらためて顔を現してくる作家⁰⁵をめぐるどう対処するかという問いが、その圧に見合わない(やはり)身も蓋もなさとともに全身を侵してくることへの自覚の促しまでが、大岩の作品においてひとまずの前提とされるのだった。

先取りをめぐる一連のプロセスを経てこの身に燻る経験群が不快や戸惑いを帯びるのは、それらが私的なもののまま外部に先取りされ交換可能性を記入されるためである。作品のもとの半ば合意以前に(権力勾配の感じられる対象から)築かれた、私の計算可能性に基づくネットワーク=公共圏下で、作品に関わる者は皆それぞれの異なる来歴を同一の私として上書きされ反復可能とされてしまう⁰⁶。

ただそのとき重要なのは、これらの経験群が、先取りに伴い発生する遅延や予期、身も蓋もない空間とフィクショナルな空間⁰⁷といった、複数的な時空間(から遡行的に把握されるところの、それ自体としては直接知覚し得ない間隙)をめぐる認識とのあいだで、自己言及的な連動を起こしもするということである。例えば《悪寒 | Chill》では部屋にその部屋の模型が置かれ、設置されたカメラがリアルタイムに模型内部を撮影する映像が二枚のスクリーンに投影されることで、私

が部屋に立っていることをめぐる先取られの認識が、しかし常に二つの映像に私が不在であるという認識とともに引き裂かれる。映像に被せられる文章やイメージを通じて展開される「間違い探し」や「予感 (の感染)」といったモチーフも私の経験を増幅し、そもそもスクリーンが模型に引っかかり中央で裂けていることへの知覚が極度に重い喩性を与えられる。《無間 | Blind》では先に触れたとおり私を先取りする文章において、発話とト書きが微細に制御され私の (死後を含む) 知り得ない時空間に意識を向けさせたとき、部屋に置かれた鏡が (私の視覚とは無関係に) 私の背後を経験づける。《見逃し配信》(2021) ^{fig.11} では異なる二つの部屋に同じ配置で展示を行なうことにより、時空間の連続性の破壊、ひいては私の経験そのものの所在の不確かさが実現される。《渦中のP》では、space内で得られるダイアグラムが特に激しい効果をもたらすだろう。概ね長方形のそれは十和田市現代美術館からspaceへの順路を示すとするのが妥当だが、space内部の順路と類似しつつ入り口の位置のみがずれていることから、ダイアグラム (に記された言葉のレイアウト) とこの部屋 (の紙がそれぞれ語る場) が強引に重ね合わされつつ中途半端に振じ切られる事態が生じ、私と《渦中のP》を構成するあらゆる事物や言葉はその振じ切られの経験の上で上演されることを避け難くなる。

時空間と私の経験のあいだの抽象的な連動で言えば、例えば優れて簡潔な達成として高松次郎「英語の単語 (THESE THREE WORDS)」(1970) などを連想可能だろうが、大岩にはその簡潔さが無い。作品は多くの事物や言葉で構成され、どれもただの既製品⁰⁸でありながら先取りをめぐる一連のプロセスを経て以前にも増して過剰でがちゃがちゃとした態度を取り、妙に擦り切れた抒情群⁰⁹を醸す。そのいずれもが私と時空間の織りなす自己言及的な連動が示す抽象的な広がりへと改めて装填されたとき、閉鎖された部屋 (と部屋) のうちに醸成される (統合したかたちで思考不可能な) ムード¹⁰、そこで私の思考は眼前の事物や言葉とそれらの先取りする私のあいだのまさぐりあい、幽体離脱めく距離でもって固有に所有している私を先取ろうとしているように感じられる。そうした極度に抽象

[fig. 11]



《見逃し配信》(2021) 写真: 高木遊
Catchup, 2021 Photo: Yuu Takagi

的で具体化不可能な経験の制作に、大岩の作品の特異性のひとつがある。

最後に《渦中のP》に生じているもうひとつの事態に触れておこう。「space」から見える「松の木」は紙の言葉が部屋の外の事物と紐付く劇的瞬間を用意するものだが、これは例えば十和田市現代美術館前で「パラシュート (parachute)」の掛けられていた木とは決定的に異なる認識を与える。つまりはこの展覧会の主催である十和田市現代美術館が法的に所有していると感じられるかどうかの違いだ。本作が誘発する「Pから始まるもの探し」には、思考・計上可能なそれを探す身振りとは別に、本作実施にあたり大岩が新たに設置したかどうかをめぐる判断が不可避につきまとう。そしてそこには本作がもたらすものとは別の、国家による法由来の所有の認識が差し挟まらざるを得ない。

事前の交渉なく勝手に私を生前から先取りし、その可能性を民 (people) として数え上げてきた国家由来の法は、ダイアグラムにおいてspaceの小さな部屋とその周囲を辿っていくとされた「毒 (poison)」と擦過する。《スローアクター》で先取りをめぐる経験そのものとして喩化されていたそれは、ここで国家が用意するのとは別

の経験を、その下での瓦解、クーデター¹¹を、この身が私に先取った身も蓋もない自然な効果として発露するだろう。

改めてダイアグラムを見つめれば、「王子 (prince)」と「亡霊 (phantom)」の対話する場と「警察 (police)」が「巡回 (patrol)」する場が長方形に向けてまたばらばらに投下されつつ、その周囲の余白に「北極星 (polaris)」と「公園 (park)」が印字されていた。例えば前者はいずれの国家にも所持されるものではなく、後者はそれと対応する場に国家へ殉じた者らへの追悼の塔が建てられているだろう。ただそのいずれもの政治性 (politics) はことさらに数え上げられるよりも、「poison」が／から「poison」として／へと経巡る時空間の領域において「火をおこさ」れるべきだと感じられる。そこが国家にも作家にも、いずれの法にも還元しきれずこの私の今に降り掛かっていることを思考する以上に今のこの身が演じていたとき、そこにある私そのものの先取りを先取りする。

- 01 大岩が「literal」の訳語としているものをそのまま採用した。以下などを参照。「インスタレーションの異質な空間の空間化：プロセス化可能性とリテラリティ」『LOOP 映像メディア学』11号、左右社、2021年。
- 02 この項には（些か逆説的だが）大岩自身による批評やイベントの企画、SNSをはじめとするWeb上での発信なども加え得るだろう。ロジックや背景の開示の身振りは作家の像が帯びがちな隠喩の深みを解体し、作家という束ねの単位自体を偶然化する。勿論そのあと再度の隠喩化の到来が避け難いことが重要であり、大岩自身は慎重な手つきでもって作家のインスタレーション化の問題としてそれを論じる。「挑戦状——インスタレーションとしてのアーティストとステートメントの観客」『ART RESEARCH ONLINE』2021年、<https://www.artresearchonline.com/issue-9b> [最終閲覧日：2023年1月5日]。
- 03 模型を動かして良いとはどこにも書いていないものの、その可能性だけが想定されていたという。「【後編】インスタレーションの中にも話芸あり?／連載「作家のB面」Vol.3 大岩雄典」ARToVILLA、2022年、https://artovilla.jp/articles/sideb-02_esuke-oiwa2.html [最終閲覧日：2023年1月5日]。同様の事態は《スローアクター》での砂糖、《渦中のP》での配布用紙などにも見

られ、大岩の作品空間を過剰な可能性の気配で満たすことに寄与している。

- 04 即物的な来歴（構成）を持つキャラクターらの立ち上げる群像劇としての作品という方向性について考える上では、大岩が積極的に影響を語る通り、西尾維新や清涼院流水らの仕事が重要だろう。例えば「ARTnews JAPAN」でのインタビュー、2022年、https://artnewsjapan.com/30artists_u35/article/8 [最終閲覧日：2023年1月5日] を参照。
- 05 例えばこの者は、テーマリズムの書き手としてのジャン＝ピエール・リシャールや蓮實重彦、偶然性の必然性を謳い詩の語を数え上げるカンタン・メイヤー、心霊現象の由来を追うホラーの登場人物たちや微細な兆候から世界をメタ的に繰り上げていくゼロ年代ミステリでの探偵たちなどと似ているが、しかしかれらよりも極めて抑制的で、なおかつ事物とテキストを閉鎖空間のもとで擦り合わせることに躊躇のない者であることにも注意したい。
- 06 大岩が多用途する戯曲という形式もこれを後押しする。
- 07 大岩はこれを「インスタレーション・アートの表現一般が形式をもつところのメディウム」としての「空間の（再）空間化 (re-spacing of space)」と定義している。「ダンスホール——「空間の（再）空間化」」『ART RESEARCH ONLINE』2020年、<https://www.artresearchonline.com/issue-3a> [最終閲覧日：2023年1月5日]、及び「インスタレーションの異質な空間の空間化」前掲書。
- 08 既製品に基づくマルセル・デュシャンの「レディメイド」という概念は、そもそものが先取りをめぐる概念だった。山本浩貴「制作の空間と言語 「あそこに私がいる」で編まれた共同体の設計にむけて」『ÉKRITS』2018年、<https://ekrits.jp/2018/12/2914/> [最終閲覧日：2023年1月5日]。
- 09 例えば「別れ話」や「いつまでも見知らぬ二人」に見られる些か陳腐でしかしそれ故に駆動する性的衝動など。
- 10 大岩はジェラルド・ジュネットの物語論における「叙法 (mood)」と「態 (voice)」の検討を通じて（特にその前者の側から）「語り手 (narrator)」を解任した物語論を提案している。「物語に「外」などない：ビデオゲームの不自然な物語論」『LOOP 映像メディア学』10号、左右社、2020年。
- 11 「クーデター」は、フランス語で「coup d'état」と綴る。これは「国家への一撃」という意味で、「état」が「国家」つまり「State」だ。国家とはフィクションである。そこに一応あるものということで、投機的に定立され、その意義を信じると機能するもの。だから国家は、その領域と理念を「宣言する (state)」必要がある。閉じた場所に理念を満たすなんて展覧会のようだ。特に最近では、閉じすぎて誰もいなかったりする。展覧会も「ステートメント (statement)」がつきものだ。」大岩雄典による企画「クーデター：ステートメントを読む」2020年、<https://euskeiwa.com/2020coupdetat/> [最終閲覧日：2023年1月5日] より。

The state and the poison

Projections of People in a twisted time and space

Yamamoto Hiroki (Inu no senaka-za)

Visitors to Oiwa Euske's installations typically experience discomfort or confusion at having their actions anticipated. The anticipation itself isn't uncommon. Stores, buildings, advertisements, and even this text all make projections of how they'll be received, and are constructed in ways that encourage particular actions and perceptions. However, I misread most of these actions as spontaneously my own, or that knowledge is suppressed to the point of imperceptibility—the grounds have been established, so I simply don't take any discomfort or confusion to heart.

In Oiwa's works, his projections are not hidden. Here, the artist is wielding the ease, efficacy, and inevitability of projecting outcomes to the point of excess. I realize that he had anticipated actions and thoughts that I have already performed, and the core of this realization lies in the fact that our recognition that we have all been used as the material and process from which this work is constituted was itself predicted. For instance, in *Blind* (2021)^{p.49, fig.01}, I enter a pitch dark room using the light on my smartphone to read the numbered wall text, only to realize that my gestures were anticipated by the text. In *Slow Actor* (2019)^{fig.02}, recognizing that the first and second floors of the installation show things before and after a fall is simply to enact the metaphor of a *fall caused by slow-acting poison*. This same strategy is consistent across his works, including *Pleasure*

(2015)^{fig.03} and *P in case* (2022), in which projections are enacted not only in the opening text about disinfecting one's hands, but also on the route between Towada Art Center and *space* that many end up walking.

It is also remarkable that, where the discovery of an anticipated act is always present, elements that could be taken as the artist's inner thoughts and arguments are not only carefully omitted, but several measures are set up to prevent the retrospective realizations of the one who acts out the projection from converging onto a particular individual, the artist.

1. The foregrounding of unauthored and accidental expressions of literal forms, laws, conditions, and technologies.⁰¹ For example, the blatant reflection of percentages in *margin reception* (2021)^{p.51, fig.04}, the limitations of the visitors path of movement due to the audio-visual equipment and the narrowness of the room in *Vacances* (2020)^{fig.05}, and the simplicity of the orders written on each playing card in *Executioners Accompanists* (2022)^{fig.06}. In *P in case*, there is the rule drawing attention to words beginning with P, and the gesture of incorporating the *pine tree* that is coincidentally visible from the window of *space* acts as a dramatic peak in the experience of the exhibition.

2. A thwarting of any attempts to understand the entire exhibition and explain all of the artist's intentions.⁰² For instance, the random playback of video in *Perfect Strangers* (2018)^{p.52, fig.07}; the display method and excessive amount of text in *Timetable* (2016)^{fig.08}; the partial correspondence between poems, plays, space, and video, as well as the limitless discoveries in *Breaking the Relation* (2020)^{fig.09}; the (not explicit) mobility of the model in *Chill* (2021)^{p.53, fig.10, 03} etc. In *P in case* the work consists mainly of a large number of unmarked objects installed inside and outside the room that correspond to words beginning with the letter P.

3. An emphasis on rhetoric and layouts that make us see objects and words as independent entities (characters) rather than as objects of representation. This is particularly clear in the relationship between the play and the items in *Pleasure*, but it

can also be seen in the way individual works are referenced in the handout in *Slow Actor* and the unique listing of words and objects based on rules in *P in case*.⁰⁴

Beyond these obstructive methods is the initial premise of Oiwa's work: the question of how to deal with the artist who continually surfaces⁰⁵ as the personified force behind these methods—a bundled unit of information on the verge of being found out—or as an entity who finds a kind of aesthetic value in these obstructive acts (and the persistent recognition of the viewer concerning these acts) and the urging of the viewer to be aware that this question, along with a literalness disproportionate to this pressure, is invading their whole body.

This smoldering array of experiences that result from a series of processes of projection is tinged with discomfort and confusion because these personal and individual acts are anticipated by an other, with interchangeability written in. Within a network established before it is partially agreed upon within the work (as a result of a perceptible power differential), based on the computability of the self that is the public sphere, each person implicated in the work has an individual history that is overwritten as one same self and made iterative.⁰⁶

What is important, then, is that these experiences also operate self-referentially between perceptions of multiple space-times (and the in-between that is imperceptible directly, but grasped in retrospect), such as the delays and predictions that occur with projection, and literal and fictive spaces.⁰⁷ For example, in *Chill*, a model of the installation space is placed in the space, and video of the interior of the model is captured by cameras installed on its perimeter and projected on two screens in real time. I realize that my presence in the room was anticipated, yet I realize that I am absent from these two videos, and together the two realizations collapse in on themselves. Words and images that overlap with the video generate motifs such as the invitation to “spot the difference” and the idea of a (*viral*) *premonition*, which also amplify my experience. I notice that the screen has been caught on part of the model, creating a

gap, which invokes an extremely heavy metaphoric quality. In *Blind*, in the aforementioned text that anticipates my actions, finely tuned dialogue and stage directions direct my attention to an unknowable time and space (including death), and a mirror placed in the room (regardless of my ability to perceive it) witnesses what lies behind me. In *Catchup* (2021)^{p.55, fig.11}, an exhibit is displayed identically in two different rooms, thereby disrupting the continuity of time and space, and consequently making uncertain the locality of my experience itself. In *P in case*, the diagram that is available in *space* may cause a particularly intense effect. It is reasonable to assume that the rectangular shape of the diagram indicates the route from the Towada Art Center to *space*, but while the route is similar to that of the inside the *space*, the fact that only the position of the entrance is off kilter creates a forcible superimposition and partial twisting apart of the diagram (or the layout of the words on it) and this room (the places described on the pinned papers), and we can no longer ignore that the objects and words composing *P in case* and myself are staged in connection with this twisting.

In terms of time and space and individual experience operating together abstractly, Takamatsu Jiro's *THESE THREE WORDS* (1970) may come to mind as an excellent and concise work, but Oiwa lacks such concision. His works are composed of many things and words, all of which are simply ready-mades,⁰⁸ but, through processes of projection, take on a more exaggerated and messy affect than before, giving rise to a strangely worn-down lyricism.⁰⁹ When all of the elements are reloaded into the abstract expanse indicated by the self-referential linkage weaving together the self and space-time, a mood¹⁰ (impossible to conceive of in an integrated sense) stirs in the enclosed room (and the room). There, my thoughts seem as though they are attempting to anticipate the tangling of the things and words in front of me with the self that is anticipated by them, as well as the self that is inherent to me, as seen from an out-of-body perspective. The orchestration of these extremely abstract and incomprehensible experiences is a distinctive quality of Oiwa's work.

Lastly, I'd like to touch upon another aspect of *P in case*. The

pine tree seen from the window in *space* provides a dramatic moment in which the text on paper connects to things outside the room, but this is a decidedly different realization from, for example, the tree from which the *parachute* hung in front of the Towada Art Center—the difference being the lack of clarity over whether the tree is the legal property of the exhibition’s host, the Towada Art Center. In the search triggered for things that start with P, it is inevitable that we will make a judgment, separate from searching for the thinkable or quantifiable, on whether Oiwa newly installed these objects or not. And there, apart from all that this work brings about, the idea of state-defined legal ownership rears its head.

The law originating from the state—which has projected my existence since before my birth, without any prior negotiation, and quantifies this potential as *people*—rubs up against the *poison* that, according to the diagram, trails through the small room of *space* and the surrounding area. In *Slow Actor* it is a metaphor for the experience of anticipation itself, and it will be revealed here as a literal, natural effect of my own body’s anticipation of myself—an experience other than the one prepared by the state; a dissolution under it; a coup d’état.¹¹

If you look at the diagram again, you can see that the place where the *prince* and the *phantom* interact—and the place where the *police* are on *patrol*—are littered in the direction of the rectangle, and *polaris* and park are printed in the margins around the rectangle. The former cannot be possessed by any nation, while the places corresponding to the latter might have memorial monuments for those who died serving the state. But rather than bothering to tally up the *politics* of each, we should produce fire in the realm of time and space where *poison* traverses to/transforms into *poison*. When I move beyond the contemplation of what I have found currently imposed upon me and my current body has given its performance, I’ll anticipate the anticipation of myself, where it can’t be reduced to the state or the artist or any law.

- 01 Oiwa’s Japanese translation of “literal” adopted here. See the following: Oiwa Euske, “Spacing of Heterogeneous Spaces of Installation: Proceduralizability and Literalness,” *LOOP Film and New Media Studies* 11 (2021): pp. 93–117.
- 02 Oiwa’s own critical writing, events, social media and other posts on the internet can be added to these examples, albeit somewhat paradoxically. Disclosing the background and logic behind works dismantles the metaphorical depth often attributed to artists, making the artist as a category in itself incidental. Of course, it is important to note that subsequent metaphorization is unavoidable, and Oiwa himself carefully describes this as the problem of the artist-as-installation. “Challenge Your Readers: Artist as Installation and Spectator of Statement,” *ART RESEARCH ONLINE*, 2021, accessed on January 5, 2023, <https://www.artresearchonline.com/issue-9b>.
- 03 The possibility of moving the model was assumed, although no such instructions were written anywhere, according to the artist in “Insutareeshon no naka ni mo wagei ari? / Sakka no B-men Vol. 3 Oiwa Euske (Storytelling in Installation? Artist’s B-side Vol.3 Oiwa Euske),” *ARTtoVILLA*, 2022, accessed on January 5, 2023, https://artovilla.jp/articles/sideb-02_esuke-oiwa2.html.
Similarly, elements like the sugar in *Slow Actor* and the takeaways in *P in Case* imbue the space of Oiwa’s work with signs of an excess of possibilities.
- 04 In considering Oiwa’s work as an ensemble drama featuring characters with practical backstories (structures), the work of Nisio Ishin and Seiryoin Ryusui are important, as evidenced by Oiwa’s enthusiastic mention of their influence in an interview in *ARTnews JAPAN*, 2022, accessed on January 5, 2023, https://artnewsjapan.com/30artists_u35/article/8.
- 05 This figure might resemble the likes of Jean-Pierre Richard and Hasumi Shigehiko, writers of thematics, or Quentin Meillassoux, who writes of the necessity of contingency and deciphers poetry, horror story characters that trace the origins of psychic phenomena, and detectives in the mystery books of the aughts who meta-fictionally advance their story based on the slightest of premonitions. However, it should be noted that the artist is comparatively more restrained and does not hesitate to reconcile things and texts within the closed system of the exhibition.
- 06 The play format, which Oiwa frequently uses, encourages this effect.
- 07 Oiwa defines this as “the re-spacing of space” as “the medium of installation art in all its forms.” “Dancehall:(re)spacing of Space,” *ART RESEARCH ONLINE*, 2020, accessed on January 5, 2023,

渦外のP

P Out of Case

蔵屋美香

1.

十和田市現代美術館に来て、展示を見終わる。まだ少し時間がある。別会場にもう一つ展示があると、ロビーに案内が出ている。地図を確認し、ドアを押して建物を出る。

街を碁盤の目状に走る道を歩き、10分ぐらいだろうか。2階に大きく四角い窓ガラスをうがった民家が見えてくる。裏手にある駐車場脇の階段を上る。受付に係員がいる。左右の壁に4枚ずつ紙が貼られているほか、室内はがらんとしている。絵画や彫刻など、いわゆる展示物らしいものがないことには驚かない。こちら美術の専門家だからね。

コロナ禍の2年半に身に着けたマナーに従って、消毒用アルコールを手に擦りつける。右手から壁に沿って進み、紙に書かれた文章を順に読む。警察がやって来て、放火魔の出没について注意を促す物語が進行するようだ。

やがて、そこに書かれている内容と、いま実際に周囲にあるものが少しずつリンクしているのに気づく。

火種になるものに

ご注意願いたくですね

<https://www.artresearchonline.com/issue-3a>, and “Re-Spacing of Space: How Installation Artworks are Created.”

- 08 Marcel Duchamp’s concept of the readymade was itself a concept about projection. Yamamoto Hiroki, “Seisakuteki kuukan to genko—‘asoko ni watashi ga iru’ de amareta kyoudoutai no sekkei ni mukete (Productive space and language—Toward designing a community woven from ‘There I am’)” *ÉKRITS*, 2018, accessed on January 5, 2023, <https://ekrits.jp/2018/12/2914/>.
- 09 For example, the somewhat clichéd, and, as a result, propulsive sexual impulses found in *Breaking the Relation and Perfect Strangers*.
- 10 Through an examination of “voice” and, particularly, “mood” within Gérard Genette’s narrative theory, Oiwa proposes “a narrative theory that dismisses the narrator.” “Narrative Never Goes Outside: Unnatural Narratology on Videogames,” *LOOP Film and New Media Studies* 10 (2020): pp. 38–108.
- 11 “The French phrase coup d’état literally means ‘a blow to the state,’ with ‘état’ translating to ‘state.’ The state is a fiction. Established speculatively, it functions only when one believes in its significance. Therefore, the state must ‘state’ its territory and its ideals. To fill a closed environment with ideals is much like an exhibition—so closed, these days, that no one is even there. A ‘statement’ always accompanies an exhibition.” From *Coup d’état: How to Read Statement*, a project by Oiwa Euske, accessed on January 5, 2023, <https://euske-oiwa.com/2020coupdetat/>.

電話 ポスター 紙 画鋏
塗料 壁紙も紙 ベニヤ 石膏
灯油 とくに助手席にある場合
パイロン バケツ ピンク 葉書
パンジー ポピー 柄含む
写真 青春 切なさ 物憂い
窓ガラス 眺望 松の木 等……

紙や画鋏、塗料や壁紙は目の前の展示に用いられている。部屋のどん詰まりには、先ほど外から見えた大きなガラス窓がある。そこから若い松の木のある眺望が開けている。もしやここまで来るあいだにどこかでパイロンやバケツを目にしただろうか。または何かピンクのものを？あるいは車の助手席に置かれた灯油を？これらはすべて放火魔のための火種となって、十和田市に火災を広げることになるのだろうか？

ここで、今までなんとなく無視していた紙上の英文に目を向ける。和文の下段にこんな風に書かれている。

Pay attention to the
potentially inflammable:

phone, poster, paper, pushpin,
paint, paper for wall, plywood, plaster,
paraffin, at a passenger seat,
pylon, pail, pink, postcard,
pansy, poppy even a pattern,
photo, puberty, pathos, pessimism,
pane, panorama, pine tree, and...

驚くことに、和文に相当する内容がほぼすべてPで始まる英単語によってつづられている。つまりこの空間には、①放火魔がうろつく

らしい物語の世界と、②現に目の前にある十和田市の世界とが折り重なっている。そして、それら二つの世界を背後から、Pで始まる英単語をたどって出来事が継起するというルールが決定しているのである。

Pの連鎖というルールを学んだわたしは、いまや美術館へと戻る道すがら、あちこちにPのつくものを見出すことができる。公園 (park)、パラシュート (parachute)、トケイソウ (passion flower)。美術館に着けば、ぬいぐるみのペンギン (penguin) に貯金箱のブタ (pig)。それらはアーティストが置いたものかもしれない、またもとからこの街や館にあったものかもしれない。本当に可燃物を置く放火魔がいるのかもしれないし、あるいはわたし、すなわち鑑賞者が、いまや勝手にPを見出し、増殖させているだけかもしれない。Pの仕掛け人を特定することは、もはや困難になっている。

Pをたずさえて駅へと向かい、東京に帰る。

2.

(1)

大岩雄典はこれまで「インスタレーション」という形式を用いて作品を制作してきた。同時に自身のテキストや、インスタレーションについての英語文献の要約を、サイト上で次々と公開している。

の中で大岩は、イギリスの批評家、クレア・ビショップの著書『インスタレーション・アート：批判的歴史』(2005)を取り上げ、ビショップによるインスタレーションの定義を次のように紹介している。

「インスタレーション・アート」という語は、鑑賞者が物理的に＝身体的にその中へ入るような、しばしば「演劇的」「没入的」「経験的」と描写されるような芸術のタイプをおおまかに指す。⁰¹

何らかの物体を配置して空間を構成するもの、物体をほとんど用

いないもの。空間の建築的な構造に光を当てるもの、場所を持つ歴史的、文化的文脈に光を当てるもの。インスタレーションという用語が美術界に定着したのは1980年代のことだが、それからおよそ40年が経過した。「鑑賞者が物理的に=身体的にその中に入る」空間という特徴をおおむね共有しながら、今日では多様な形態のインスタレーション作品が制作されている。

その歴史を少し振り返ってみよう。インスタレーションの先ぶれと見なされるものの一つに、大岩もしばしば参照する、アメリカを中心におこった1960–70年代のミニマリズムの動向がある。同国の批評家、マイケル・フリードは、空間のそこそこに配置された物体（それは立体ではあるものの、大きく空間に依存し、もはや自律した「彫刻」とは呼びがたい）が観客の行動にいちいちよっかいを出す不気味さを指摘した⁰²。ロバート・モリスのグリーン・ギャラリーにおける個展（1964）がその典型だろう。そこでは観客は、壁から突き出した立体に下をくぐるようながされ、床に置かれた立体には、それをよけてギャラリー内を大回りするよう強いられる。このように配置されたモノたちが鑑賞者の意識や行為に働きかける性質を、フリードは嫌悪を込めて「演劇性（theatricality）」と呼んだ。いわば、モノたちは演出し、鑑賞者是否応なく「鑑賞者を演じさせられる」のである。

ところで、ミニマリズムをはじめとする1960–70年代の動向の多くは、鑑賞者の身体を包み込む空間を作りつつ、そこに首尾一貫した物語を発生させることには抵抗した。身も心も360度の別世界に浸りきることで、鑑賞者が主体的な思考を失う（ハリウッドのスペクタクルな3D映画を考えるとわかりやすい）ことを恐れ、むしろ鑑賞者の経験を断片化し、没入を妨げようとしたのだ。

しかし1980年代に入るところから、物語を語ることこそを重視するタイプの作品が現れる。ちょうど東西冷戦など近代を根底で規定した「大きな物語」が終焉し、個々人が語る無数の「小さな物語」が重要性を増す、という議論が盛んになった時期である。イリヤとエミリア・カバコフの《共同キッチン》（1991）がそのよい例だ。会場には、旧ソヴィエト連邦時代の庶民のアパートを模した複数の部屋

がつくられている。観客はまるで小説の章を追うように部屋から部屋へと巡り歩き、名もなき住民たちの「小さな物語」を読み解いていく。

大規模な建て込みによって物語を語る《共同キッチン》のようなタイプのインスタレーションは、1990年代に隆盛を見、その後多様なインスタレーションのバリエーションのうちのひとつとなっていく。しかし日本では2020年前後から、大岩を含め、若手アーティストによるこのタイプの作品がいくつも見られるようになった。

たとえば大岩の個展《バカンス》（2020）^{p.51, fig. 05}もその例である。ここで大岩は、展示室の中に、日本において最初のコロナウイルス感染が報告された客船、ダイヤモンドプリンセス号を思わせる客室をつくり上げた。仮設壁を建て回して部屋状の囲いをつくり、本物のダブルベッドやテーブルランプを置いた。奥にはカーテンが下がり、隙間からもう一つの空間がのぞいている。会場入口、客室、奥の空間のそれぞれにモニターがあり、少しずつ内容の異なる漫才が流れているが、三つを同時に見ることはできない。

この作品には、上に例にあげた歴史的なインスタレーションの二つの要素、すなわち、鑑賞者の意識と行為を方向付ける「演劇性」と、「物語」という要素が引き継がれている。

まず《バカンス》では、空間が鑑賞者の動きをあからさまに「演劇的」に振り付ける。ベッドを見れば寝そべりたくなるし、ヘッドホンを見れば耳に当て、何が語られているのか聞きたくなる。複数のモニターに気がつけば、それらのあいだを行き来して見比べたくなる。

大岩は《渦中のP》に際して行われたトークの中で、自らにとってのインスタレーションを「一つの部屋に物語を入れ込む」とことだと定義している⁰³。この言葉の通り、《バカンス》において鑑賞者は、空間を歩き回るうち、やがて、この部屋に閉じ込められて何日も過ごす誰かの物語が浮かび上がってくるのを感じる。それは、長期にわたって外出も会食も禁じられたコロナ禍のわたしたちの閉塞感によく似た物語である。

(2)

《渦中のP》もまた、Pの連鎖によって鑑賞者の意識と行為を「振り付ける」。しかし上述のトークの中で大岩は、《渦中のP》は《バカンス》のようなタイプのインスタレーションから新たな方向への一歩を踏み出した作品だと語っている。では、その新しさとはどのあたりにあるのだろうか。

何より根本的な違いは、《渦中のP》においてアーティストの存在が可能な限りあいまいにされていることにある。

《バカンス》では、入り組んだ空間を仕立ててお話を語る張本人が大岩雄典という一人のアーティストであることは、ことさら隠されてはいない。つまり、問題の焦点は大岩雄典というアーティストが作者＝お話の語り手なのかどうか、という部分にあるわけではない。一方《渦中のP》では、アーティストは作者としての責任をできるだけ放棄し、その存在をぼやけさせようとする。そのことによって鑑賞者は逆に、姿の見えない謎の作者を意識させられることになる。

たとえば《渦中のP》は《バカンス》のように空間の造作に手がかかっていない。美術館、会場となったガラス窓のある民家「space」（これ自体が別のアーティスト、目[mé]のインスタレーション作品だ）、および両者をつなぐ街は、いずれもすでにそこにあったものである。

また、英語という言葉の中でPで始まる単語を定めたのは、言うまでもなくアーティストではない。つまりアーティストは、Pという文字が勝手に生み出す秩序に身をゆだねているだけともいえる。そもそもこのPだって、会場の名称「space」をアナグラムにして、まず「case」という語をつくり、その結果Pの文字が一つ余ったという理由で選択されたものという。会場を出た鑑賞者が勝手にPの連鎖を広げることも、もちろんアーティストのコントロールの外にある。

大岩は、やはり上述のトークの中で、インスタレーションとアーティストの関係について次のようなことを述べている。インスタレーションとは輪郭が非常に不安定な作品の形式である。たとえば展示室内に空調機があったとして、それが作品の一部なのか、単に空調のためにあるものか、鑑賞者は判断することができない。その区分は、

結局のところアーティストの「決め」に根拠を求めるほかない。だからインスタレーションにおけるアーティストとは、作品内のあらゆる要素を組織し、決定する、いわば全能者のような存在なのである。

それなのに《渦中のP》では、全能のはずのアーティストがさまざまな手段を使ってその役割から逃れようとしている。しかしそのやり方があまりにも念入りで、かつあからさまなので、わたしたち鑑賞者は、このうろんなインスタレーション・アーティストのことが逆に気にかかってしまう。

おまけに《バカンス》では、鑑賞者は展示室から出さえすれば作品外の世界へと戻ることができた。しかし《渦中のP》の舞台は街であり、加えてPの空間は鑑賞者自身によってどこまでも広がっていく。つまり《渦中のP》においてわたしたちは、見え隠れする作者の正体がわからないまま、無限大の物語の空間にのみ込まれ、そこから外へ出る術を見失ってしまうのだ。

(3)

誰かがこのお話をつくっている。その誰かは注意深くお話の背後に身を隠している。鑑賞者はお話の世界に身を浸しきっているが、ときおりちらちらとその姿をほのめかすお話の作者をどこかで気にしている。

こうした構図は、2000年代半ばの日本の若者が生きたある特徴的な空間を思い起こさせる。すなわち、ロール・プレイング・ゲーム(RPG)やライトノベル(ラノベ)が生み出した空間である。実際、大岩はこの時代を中学生として過ごし、谷川流や清涼院流水といったライトノベルの書き手たちに大きな影響を受けたという⁰⁴。

日本の批評家、東浩紀は、ちょうどこうした動向のただ中に発表した『ゲーム的リアリズムの誕生 動物化するポストモダン2』（2007）において、ライトノベル（小説のように読ませるタイプのゲームを含む）の性質を詳細に分析した⁰⁵。

その特徴の一つは、東が『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』（2001）以来指摘する「キャラクター」の存在である。

ライトノベルに登場するキャラクターたちは、メイド、メガネっ娘、ツンデレ、猫耳といった、オタクたちが好む萌えのデータベースから引き出された要素によって組み立てられている。したがってそれは、近代小説において苦悩し、成長し、時に死に至る主人公のような一貫した人格というより、一種の行動様式の束に過ぎない。だからキャラクターたちは、二次創作をはじめ、容易に他の物語のうちへと引越しをするし、たとえ本編で死んでも派生創作物の中でよみがえり、いつまでも傷つき倒れることがない。

東はこのようなキャラクターを擁するライトノベルにコンピューターゲームとの構造的な共通性を見出し、その特徴を「ゲーム的リアリズム」と名づけた。ゲームにおいてもキャラクターは萌え要素の組み合わせでつくられているし、たとえ死んでもリセットボタンですぐに生き返る。

さて、東によると、「ゲーム的リアリズム」の小説には、転生を繰り返すキャラクターたちをループから開放し、いわば「血を流させよう」とする、「閉鎖空間からの脱出」とでもいうべきモチーフがしばしば見られるという⁰⁶。

ここではその例として、清涼院流水の『キャラねっと 愛\$探偵の事件簿』(2004/2007)を見てみよう⁰⁷。主人公の少年は、「池丸大王」という名のキャラクターとして、インターネット上の仮想空間「キャラねっと」内にある「学コウ」に通っている。少年は、現実の平凡な学校生活をしのぐリアリティをこの「学コウ」に感じている。池丸大王は作品冒頭でいきなり何者かに殺害されるが、少年はすぐに池丸大王2を立ち上げて復学し、事件の謎を解く。その過程で美少女キャラクター、神宮べるに会い、恋をする。物語の最後で少年は、生身の神宮べる(つまりべるを操作する生身の誰か)に会い直すため、「キャラねっと」のルールを裏で定める存在と現実世界において対決する。この隠れラスボスは、作中では「キャラねっと」運営会社のCEOだが、これがお話のすべてを司る作者、清涼院自身の隠喩であることは明らかだ。つまり清涼院はここで、自分を倒してヴァーチャルな作品世界の外に出ていけ、と読者に挑んでいるのである。

話をインストールに戻そう。凝った建て込みによって鑑賞者を包み込み、物語を語るタイプの大型インストールが、1990年代を過ぎると次第に下火となったのには、いくつかの理由がある。その一つはやはり、鑑賞者が作品に没入するあまり現実から目を背けるのではないか、という懸念である。大岩は誰よりもインストールについての文献を読み込んでいるから、そんなことはもちろん承知しているだろう。それでもあえて大岩が物語型のインストールを制作するとしたら、そこには2020年代ならではの理由が必ずあるはずだ。

解釈の一つは、大岩の戦略が、中学時代に体感したゼロ年代のゲーム的リアリティを大学入学以降に学んだアートの文脈に接続し、そこで「閉鎖空間からの脱出」のルートを示そうとしている、と考えることだ。

大岩は上述のビショップや、デンマークの批評家、アンネ・リング・ペーターセンの議論を踏まえながら、インストールにおいて鑑賞者が置かれる状態を、「没入と傍観との弁証法」と言い表している⁰⁸。この言葉のとおり、ゲーム的リアリズムのライトノベルでも、大岩のインストールでも、読者／プレイヤー／鑑賞者は、お話の世界に没入しつつ、同時に、本のページをめくる／コンピューターやスマートフォンの画面を操作する／インストールにおいて「鑑賞者を演じさせられている」自分を、どこかで意識している。没入の中からこの「傍観」する半身を引き出し、いかにして「没入」のルールを定めるゲームの作者と対決させ、現実世界へと脱出させるか。ゲーム的リアリズムが目指したものはまた、大岩のインストールの向かう先を知る鍵となる。

3.

さて、長々とおつきあいいただいた後で申し訳ないのだが、いま書いてきたようなこと、すなわち、インストールの定義、歴史、類型、また諸要素の統合者としてのアーティスト像とその不可視化

の戦略、およびゼロ年代の創造力とインスタレーションの共通性といったことは、実はその大半が大岩本人によってすでに語られている。それどころか、ここでは触れられなかった演劇やお笑いへの言及だって豊富になされている。なぜなら、これもまた大岩自身が述べるように、今日全能者としてのインスタレーション・アーティストは、物理的なロケーションやそこに配置されたモノ、写真や動画などの記録手段に加え、書籍やインターネット上のテキスト、ツイート、広報活動といった言説までも動員して、作品をつくりあげるからだ。

いまや作家は、自分の文章を作品で、自分の作品を文章で引用して、言説をつないで、インスタレーションをつくる。このネットワークに寄与しているのが、ステートメント（声明）だ。ステートメントが作家にも作品にも展示にも付せられるのは、その証拠だ。

そしてこの声の権力はときに、媒体をのりくらりと変え、他者の口を借りて、自己批判さえして、流通するように仕向けられる。声のロンダリング、腹話術、いうなれば権力の「節税対策」。⁹⁹

この言葉にしたがうなら、わたしが述べてきたこともまた、「他者の口を借りて」大岩自身が語る「腹話術」の産物に過ぎない。大岩は思いつく限りの場所に先回りして、幾重にも結界を張り巡らせている。これを破って外に出る方法は、わたしたちに残されているのだろうか。

ふたたび会場に貼られていた紙を思い出そう。

火種になるものに

ご注意願いたくです

電話 ポスター 紙 画鋏

塗料 壁紙も紙 ペニヤ 石膏 [...]

Pay attention to the
potentially inflammable:

phone, poster, paper, pushpin,
paint, paper for wall, plywood, plaster [...]

これらの文言は、そもそもなぜ他の言語ではなく、日本語と英語によって書かれているのか。

また、ここまでで紹介した、大岩が参照する批評家の名前と出身地を並べてみよう。

クレア・ビショップ Claire Bishop イギリス

マイケル・フリード Michael Fried アメリカ

アンネ・リング・ペーターセン Anne Ring Petersen デンマーク

参照元の彼ら／彼女らは、なぜいずれもヨーロッパもしくは北アメリカをベースとする論者なのだろうか。加えて、大岩が経験したゲーム的リアリティの状況は、日本のゼロ年代を特徴づけるものだった。日本に特殊な状況を、上記のような欧米の論者や、欧米のアーティストたちによって主導されたインスタレーション・アートの形式に接続する理由はどこにあったのだろうか。

約150年前の明治期以来、日本における美術教育や美術館といった美術をめぐる諸制度は、辺境に位置する日本と中心を成す欧米の二者間の対決という奇妙な構図に従って整備されてきた。しかしその構図はここ20年あまりのあいだに、長く周縁とされてきたアジアやアフリカ、中東といった諸地域の経済的、政治的、文化的な台頭によって脅かされ、すでに成り立たなくなっている。

大岩の活動はこの2年半、あんなにも盛んだった人と情報の地球規模の往来がコロナ禍により一時停止したエアポケットの中で展開されてきた。ライトノベルやゲーム、演劇やお笑いとは美術のあいだ

を越境し、学術的テキストからSNS上の発言までを組織化する大岩の活動は、実はこの特殊な閉鎖状況の下、ひととき強く「欧米と日本」というしばりの中で形成されてきたようにみえる。

《渦中のP》の会期とちょうど同じころ、ドイツのカッセルでは、世界最大規模の国際展「ドクメンタ15」(2022)の芸術監督をインドネシアのコレクティヴ、ルアンルパがつとめ、話題となっていた。これに敬意を表し、たとえばこのテキストの冒頭を、Google翻訳の助けを借りつつインドネシア語のPを用いてこんな風書き換えてみよう。インドネシア語は、公式にアルファベットを使って表記される言語の一つである。

十和田市現代美術館に来て、展示を見終わる。まだ少し時間がある。別会場にもうひとつ展示があると、ロビーに petunjuk (案内) が出ている。peta (地図) を penegasan (確認) し、pintu (ドア) を押して建物を出る。

街を基盤の目状に走る道を歩き、10分ぐらいだろうか。2階に大きく四角い窓ガラスをうがった民家が見えてくる。裏手にある tempat parkir (駐車場) 脇の階段を上る。bagian penerangan (受付) に petugas (係員) がいる。左右の壁に4枚ずつ紙が貼られているほか、室内はがらんとしている。絵画や pahatan (彫刻) など、いわゆる展示物らしいものがないことには驚かない。こちとら美術の pakar (専門家) だからね。

コロナ禍の2年半に身に着けたマナーに従って、消毒用アルコールを手に擦りつける。右手から壁に沿って進み、紙に書かれた文章を順に読む。polisi (警察) がやって来て、pembakar (放火魔) の出沒について注意を促す物語が進行するようだ。

Pの秩序は、実際にはこうして日本語と英語の外側にも広がっている。調子に乗って、こんな文章をインドネシア語のPによってつづることだってできるのだ。

すべてを知る犯人 (pelaku) は、作者 (pengarang) である。

もちろん、インドネシア語を用いたところで、単純にループする日英の閉域から抜け出して「血を流す」ことができるわけではない。リアルな世界なんてどこまで追いかけても存在しない、とシニカルに言うこともできる。ネットを捨てて現実を見よう、という言葉も、(それこそ2004年に『キャラねっと』が予言したように) これだけネット上の仮想空間と実生活が混在するわたしたちのくらしの実感からすると、嘘くさく響く。しかしそれでも、自分を覆う閉鎖空間の成り立ちを疑い、別の可能世界に思いをはせ続けることはできる。

大岩はここまで、ゼロ年代の閉鎖空間をインスタレーションの閉鎖空間に重ね、それをさらにコロナ禍の閉鎖空間に重ね合わせるようにして作品を制作してきた。その作中で、仕掛け人を出し抜けるならやってごらん、とひそかに鑑賞者に挑んできた。いよいよパンデミックの終わりが見えつつある今、わたしたち鑑賞者は、大岩がこれから欧米以外にもさまざまな国や地域を訪れ、世界を拡大する旅に出る、その背中をそっと押すというやり方で、挑戦状に答えることができそうだ。

- 01 大岩雄典「クレア・ビショップ『インスタレーション・アート：批判の歴史』大略」2020年7月13日更新、<https://euskeoiwa.com/writings/online/20200713installationartbybishop.html> [最終閲覧日: 2022年11月21日]
- 02 マイケル・フリード「芸術と客体性」川田都樹子・藤枝晃雄訳、『批評空間』臨時増刊号「モダニズムのハードコア：現代美術批評の地平」太田出版、1995年、66-99頁を参照
- 03 大岩雄典×蔵屋美香「渦中のP」展対談、2022年8月13日、<https://www.youtube.com/watch?v=toGFwg1Os8g> [最終閲覧日: 2022年11月21日]
- 04 同上
- 05 東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生——動物化するポストモダン2』電子書籍版、講談社、2011年(原著は講談社現代新書、2007年)
- 06 前掲書、131頁
- 07 清涼院流水『キャラねっと完全版 愛S探偵ノベル』電子書籍版、角川文

P Out of Case

Kuraya Mika

1.

Oiwa Euske's artwork thus far has taken the form of installations. He also publishes writings on his website, including his own texts and summaries of English literature on installation art.

Among these is an entry on the book *Installation Art: A Critical History* (2005) by British critic Claire Bishop. Bishop's definition of "installation" runs as follows:

"'Installation art' is a term that loosely refers to the type of art into which the viewer physically enters, and which is often described as 'theatrical', 'immersive', or 'experiential'."⁰¹

One forerunner to installation art was the US-based minimal art movement of the 1960s and 70s, which Oiwa himself often references. Objects are placed here and there around a space, molding the audience's conscious awareness and behavior; American critic Michael Fried disparagingly referred to this quality as "theatricality."⁰² Robert Morris's 1964 solo exhibition at the Green Gallery is the classic example. The viewer is prompted to go under sculptures protruding from the walls, forced to walk around ones placed on the floor. In other words, the objects are the director and the viewer is compelled to "perform as the viewer."

庫、2016年（原著は角川文庫、2007年）。なお、東は前掲の『ゲーム的リアリズムの誕生』の中で、「英数字とルビが入り乱れ、駄洒落やアナグラムが乱舞し、固有名の深読み（推理?）が次から次へと提示されるこの作家の文章には、なにか異様な迫力がある。[...] 清涼院の小説は、文体から物語の進行、さらには出版計画まで含め、大部分が、このような語呂合わせを実現するためにこそ作られている」と指摘している（「付録A 不純さに憑かれたミステリ——清涼院流水について」）。このようなライトノベルのメタ的な性質は、やはり大岩に影響を与えているだろう。

- 08 大岩雄典「挑戦状——インスタレーションとしてのアーティストとステートメントの観客」『ART RESEARCH ONLINE』2021年、<https://www.artresearchonline.com/issue-9b> [最終閲覧日: 2022年11月21日]
- 09 同上

Incidentally, while minimalism and many of the other art movements from the 1960s and 70s involved the creation of spaces that fully enveloped viewers' bodies, there was resistance to generating coherent narratives in these spaces. Fearing that a 360-degree immersion of the body and mind in another world would cause a loss of independent thought, artists fragmented the experiences in an attempt to prevent total absorption.

Since the beginning of the 1980s, however, works have emerged that emphasize storytelling. Ilya and Emilia Kabakov's *The Communal Kitchen* (1991) is a good example. The viewer's wanderings through a suite of rooms modeled after the former Soviet Union's apartments allow them to gradually decipher the little stories of its residents, just as if they were reading the chapters of a novel.

This type of work thrived in the 1990s, later going on to take its place among other styles as just one form of installation art. Since around 2020, however, we have seen a number of works of this type created by young artists in Japan, including Oiwa.

One example is Oiwa's solo exhibition *Vacances* (2020)^{p. 51, fig. 05}. Here, Oiwa created a guest room reminiscent of the cabins on Diamond Princess, the cruise ship where the first coronavirus infection was reported in Japan. He built a room-like enclosure with temporary walls and placed a real double bed inside. There is a curtain along the back wall, with another space peeking through the gap. At the venue entrance, inside the room, and in the area behind the curtain, there are monitors showing a *manzai* comedy act.

This work derives two elements from the historical installations referenced as examples above—that is, the “narrative” element, and an element of “theatricality” that directs the viewer's awareness and behavior.

For starters, the space in *Vacances* “theatrically” choreographs the viewer's movements. Seeing the bed makes us want to lie down; seeing the headphones makes us want to hear what is being said. When we notice the multiple monitors, we want to compare them with each other.

At a talk held for the exhibition *P in case*, Oiwa defines his

own installations as “bringing a story into a room.”⁰³ And indeed, as the viewer walks around the space in *Vacances*, they begin to feel the story emerging of someone confined to this room for several days. It is a story that closely resembles our own cooped up feelings during the pandemic, forbidden as we were for long periods to go outside or share meals together.

2.

During this talk, however, Oiwa goes on to note that *P in case* takes a step in a new direction, away from installations like *Vacances*. Where, then, might this newness be located?

In *P in case*, viewers are asked to travel by foot between the art center and *space*, the building that figures as the main venue for the work. *space* is a residential building with a large glass window on its second floor, and is itself an installation work by a different artist, the collective 目 [mé].

There are a number of sheets of paper pasted on the walls of the venue. As you read the text along the wall, a story unfolds: the police have arrived, there is a pyromaniac lurking the area. Before long, the viewer realizes that the writings are matching up with their actual surroundings.

*Hidane ni naru mono ni
gochuui negaitaku desu ne*

*denwa posutaa kami gabyou
toryou kabegami mo kami beniya sekkou
touyu toku ni joshu seki ni aru baai
pairon baketsu pinku hagaki
panjii popii gara fukumu
shashin seishun setsunasa monoui
mado garasu choubou matsunoki nado...*

Paper (*kami*), thumbtacks (*gabyou*), paint (*toryou*), and wallpaper (*kabegami*) appear in the exhibition before us. There is a huge glass (*garasu*) window (*mado*) at the back of the room that opens

up onto a view (*choubou*) of pine trees (*matsumoki*). And then the viewer notices that the paper also contains an English version:

Pay attention to the
potentially inflammable:

phone, poster, paper, pushpin,
paint, paper for wall, plywood, plaster,
paraffin, at a passenger seat,
pylon, pail, pink, postcard, pansy, poppy even a pattern,
photo, puberty, pathos, pessimism,
pane, panorama, pine tree, and...

We are surprised to find that almost all of the material from the Japanese is translated using English words that start with the letter P. That is, in this space we find superimposed 1) the world of the story and its prowling pyromaniac, and 2) the present-day world of Towada City that exists before our eyes. And behind these two worlds a rule has been established, stating that events occur successively as English words that begin with the letter P.

This rule of successive Ps may now expand to infinity, by way of the viewer himself. For example, we can find P objects all over on the way back to the art center. A park, a parachute—once we're at the art center, a stuffed penguin, a piggy bank. These objects may have been placed there by the artist; they may also have already been in the city or the art center from the start.

In this way, *P in case*, too, “choreographs” the viewer’s consciousness and actions, through the sequence of Ps. What differs conspicuously from *Vacances*, however, is the artist’s presence, which in *P in case* is rendered as ambiguous as possible.

Vacances does not conceal that there is a single artist responsible for tailoring the space and telling the story: Oiwa Euske. In *P in case*, however, the artist attempts to obscure their existence, abdicating their responsibility as the author of the work.

For example, *P in case* does not create an elaborate space

(as in *Vacances*). The art center, *space*, and the area between the two were all already there. It also goes without saying that the artist is not the one who decided which words in English could start with the letter P. If the viewers take it upon themselves to expand the sequence of Ps after leaving the exhibition, this is, of course, also outside the artist’s control.

In the talk referenced above, Oiwa speaks of the relationship between the installation and the artist as follows. Say there is an air conditioner in the exhibition space—it is not possible for the viewer to determine whether this is a part of the work or just there to provide air conditioning. The sole grounds for making these classifications lie in the “terms” set by the artist. Therefore, the installation artist is something like an omnipotent being, organizing and determining all elements within the work.

And yet, in *P in case*, the supposedly all-powerful artist uses a variety of means to attempt to escape his role. But this is enacted far too deliberately and accordingly draws our attention instead to the artist’s existence.

What’s more, in *Vacances*, all the viewer need do to return to the world outside the artwork was to exit the exhibition room. The stage of *P in case*, however, is the city, and the space of the “P” is expanded by the viewer themselves. In other words, in *P in case*, we are engulfed in an infinite narrative, losing sight of how to exit, even as we lack understanding of the true identity of its author, who appears and disappears in turn.

3.

There is someone creating this story. That someone is hiding themselves warily behind the story. While the viewer is immersed in the story’s world, they remain troubled by its author, a figure to whom occasional allusions are made.

This structure recalls a certain characteristic dwelling space for the youth of Japan in the mid-2000s—that is, the space emerging from roleplaying games and light novels. In fact, Oiwa was a junior high school student during this time, and light novel writers such as Tanigawa Nagaru and Seiryoin Ryusui

had a great impact on him.⁰⁴

In *Geimuteki riarizumu no tanjou: Doubutsuka suru posutomodan 2* (*The Birth of Gamic Realism: Animalizing Postmodern 2*) (2007), Japanese critic Azuma Hiroki provided a detailed analysis of the light novel, including games meant to be read through as though they were novels.⁰⁵

One characteristic of these media is the presence of character tropes. The “characters” of light novels are assembled out of elements drawn from the *moe*⁰⁶ database of *otaku* favorites: maids, girls in glasses, *tsundere*,⁰⁷ cat girls. These characters therefore lack the fully constituted personalities of the protagonists of modern novels, who suffer, grow, sometimes even pass away. Thus, even if these characters were, for example, to die in the main story, they are revived in derivative fan works, never to perish again.

Azuma draws out the similarities between the light novels populated by such characters and computer games, naming this quality “gamic realism.” In games, too, characters are created from combinations of *moe* elements, and, even if they die, can be revived immediately with the push of a reset button.

Now according to Azuma, in “gamic realist” novels, we find a motif that might be called the “escape from a closed space,” wherein the repeatedly reincarnated characters are freed from this loop, allowing, so to speak, their “blood” to “flow.”⁰⁸

As an example, take Seiryoin Ryusui’s *Chara net: ai\$stantei no jikenbo* (*Chara Net: Idol Detective Casebook*) (2004/2007).⁰⁹ The protagonist, a young boy, takes the form of a “character” to attend “sKOol,” which exists in a virtual space on the internet. He is killed by someone at the beginning of the work, but quickly reinvents himself as a character, returns to the school, and solves the mystery of the incident. In the process, he meets a beautiful girl “character” and falls in love. At the end of the story, he has a showdown in the real world with the figure who determines the rules of “sKOol” so that he can meet this girl in the flesh (that is, the person who controls her character). In the novel, he goes up against the CEO of a game company, but it is clear that this figure acts as a metaphor for the author presiding over the story: Seiryoin

himself. In other words, Seiryoin here challenges the reader to defeat him and escape from the virtual world of the work.

4.

Back to Oiwa and installation art. There are several reasons why the popularity of large-scale installations that use a built-up construction to envelop the viewer and tell a story gradually declined after the 1990s. One of these is, of course, the concern that viewers would become so immersed in the work that they turn away from reality. If Oiwa, then—surely fully aware of this—goes ahead with the creation of narrative installations, there must be something about the 2020s that calls for this type of work.

One interpretation could be to imagine Oiwa as bringing the gamic realism of his junior high days into the context of the art he studied from university on, using this as a strategy to attempt to show us a route to “escape from a closed space.”

Using the work of the above-mentioned Bishop and the Danish critic Anne Ring Petersen, Oiwa describes the state in which viewers of installations are placed as “a dialectic of immersion and spectatorship.”¹⁰ And, true to these words, in both the gamic realist light novel and in Oiwa’s installations, the reader/player/viewer is immersed in the world of the story, while at the same time conscious that they are turning the book’s pages/controlling the game/being “forced to perform as the viewer” of the installation. Summoning our “spectating” half from within the immersive state, how might we confront the author who determines the rules of this “immersion”? The goals of the gamic realist novel also provide a key to understanding where Oiwa’s installations are headed.

Over the past two-and-a-half years, Oiwa has created works that superimpose the closed spaces of the 00s with the closed spaces of installation, and then again with the closed spaces of the pandemic. Now, with the end of the pandemic finally in sight, we are called upon to vanquish this mastermind and attempt to step outside the closed world. In doing so, we bring

Oiwa along with us, liberating him for a new, post-corona body of work.

- 01 Oiwa Euske, “Claire Bishop ‘Installation Art: A Critical History’ tairyaku (An outline of Claire Bishop’s ‘Installation Art: A Critical History’),” July 13, 2020, accessed November 21, 2022, <https://euske-oiwa.com/writings/online/20200713installationartbybishop.html>.
- 02 Michael Fried, “Art and Objecthood,” in *Art and Objecthood: Essays and Reviews* (Chicago: University of Chicago Press, 1998), pp. 148–172.
- 03 Towada Art Center, “Oiwa Euske × Kuraya Mika ‘kachuu no P’ten taidan (Oiwa Euske × Kuraya Mika ‘P in case’ exhibition discussion),” YouTube, August 13, 2022, accessed on November 21, 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=toGFwg1Os8g>.
- 04 Ibid.
- 05 Azuma Hiroki, *Geimuteki riarizumu no tanjou: Doubutsuka suru potsutomodan 2 (The Birth of Gamic Realism: Animalizing Postmodern 2)* (Tokyo: Kodansha, 2011), Ebook edition.
- 06 In the Japanese otaku (nerd) subculture, “moe” refers to a strong affect felt toward a specific character or set of character traits.
- 07 A moe element describing characters with a certain bratty, hot-cold personality type.
- 08 Ibid., p.131.
- 09 Seiryoin Ryusui, *Chara net: aiStantei no jikenbo (Chara Net: Idol Detective Casebook)* (Tokyo: Kadokawa Bunko, 2007), Ebook edition.
- 10 Oiwa Euke, “Challenge Your Readers: Artist as Installation and Spectator of Statement,” *ART RESEARCH ONLINE*, 2021, accessed November 21, 2022, <https://www.artresearchonline.com/issue-9b>.

寄稿者一覧

木内久美子 (きうち・くみこ)

東京工業大学リベラルアーツ研究教育院および科学技術創成研究院未来の人類研究センター准教授。専門はサミュエル・ベケット研究を中心とした20世紀の比較文学、ジャンル論、翻訳論、および都市表象研究。主な著作に「東京エコロジー」(『ポリフォニア』13号、2021、原文は英語)、「性差・位置関係・傍観・見世物性」(『ポリフォニア』10号、2018)、「初期ベケットにける「擬人化」の問題」(『ポリフォニア』6号、2014)など。編訳書に『時間のランドスケープス：パトリック・キラー「ロビンソン三部作」』(自費出版)、訳書に『新訳ベケット戯曲集』2巻・3巻(白水社、2018–2022)など。文芸雑誌『SNOW』に英語の散文作品を発表している。

山本浩貴 (やまもと・ひろき)

1992年生、制作集団・出版版元「いぬのせなか座」主宰。言語表現・レイアウトを専門とし、小説や詩の制作、デザインや編集、パフォーマンス、芸術全般の批評を行なう。主な小説に「無断と土」(鈴木一平との共著)、戯曲に「うらかとルポルタージュ」(2021年11月上演)、批評に「死の投影者による国家と死」(『ユリイカ』2022年9月号 特集=Jホラーの現在)、デザインに「クイック・ジャパン」(159号よりアートディレクター)、企画・編集に『早稲田文学』(2021年秋号 特集=ホラーのリアリティ)。

蔵屋 美香 (くらや・みか)

千葉県生まれ。千葉大学大学院修了。東京国立近代美術館勤務を経て、2020年より横浜美術館館長。企画した展覧会に、「ぬぐ絵画—日本のヌード1880–1945」(2011–2012、東京国立近代美術館、第24回倫雅美術奨励賞)、「高松次郎ミステリーズ」(2014–2015、同、共同キュレーション)、「没後40年 熊谷守一 生きるよろこび」(2017–2018、同)、「窓展：窓をめぐるアートと建築の旅」(2019–2020、同、共同キュレーション)、「すみっこ☆クラッシュ」(2022、無人島プロダクション)など。第55回ベネチア・ビエンナーレ国際美術展日本館(2013、アーティスト：田中功起)キュレーターを務め、特別表彰。

This translation comprises excerpts from the preceding essay; it differs from the original text.

KIUCHI Kumiko

Kiuchi Kumiko is an associate professor at the Institute for Liberal Arts and Future Humanity Research Centre, Tokyo Institute of Technology. Her research fields are 20th century comparative literature, theories of genre, and translation theories—with a focus on Samuel Beckett—as well as the representation of urban space in Tokyo. Recent publications include “Why is Listener Named *Souvenant* in *That Time/Cette fois?*” (in *Beckett's Voices, Voicing Beckett*, Brill, 2021), “Tweaking Misogyny or Misogyny Twisted” (in *Beckett and Politics*, Palgrave, 2020), “Tokyo Ecology” (in *Botanical City*, Jovis, 2020). She is one of the translators of the new Japanese translation of Beckett's complete dramatic works and publishes her creative writing in the literary journal *SNOW*.

YAMAMOTO Hiroki

Born in 1992, Yamamoto Hiroki leads Inu no senaka-za, a creative and publishing collective specializing in linguistic expression and layout design. He produces, designs, and edits novels and poems, as well as art and performance criticism. Works include *Mudan to tsuchi* (*Without permission and soil*), co-authored with Suzuki Ipppei; *Uraraka to reportage* (*Reportage and uraraka*), a play staged in November 2021; *Shi no toeisha ni yoru kokka to shi* (*Death and the state by the projectors of death*), a piece of criticism published in *Eureka* September 2022 special issue, “J-Horror today”; design work in *Quick Japan*, where they serve as Art Director since issue 159; and producing and editing of *Waseda Bungaku* Fall 2021 special issue, “the reality of horror.”

KURAYA Mika

Born in Chiba Prefecture, Kuraya Mika has a graduate degree from Chiba University. Following her work at the National Museum of Modern Art, Tokyo, she became director of the Yokohama Museum of Art in 2020. Kuraya's curatorial work includes *Undressing Paintings: Japanese Nudes 1880–1945* (The National Museum of Modern Art Tokyo, 2011–2012, awarded the 24th Ringa Art Encouragement Prize), *Takamatsu Jiro: Mysteries* (co-curated at MOMAT, 2014–2015), *Kumagai Morikazu: the Joy of Life* (MOMAT, 2017–2018), *The Window: A Journey of Art and Architecture through Windows* (co-curated at MOMAT, 2019–2020), and *Sumikko CRASH☆* (MUJIN-TO Production, 2022). She was the curator for the Japan Pavilion at the 55th Venice Biennale in 2013, which featured the artist Tanaka Koki and was awarded a special mention.

大岩雄典 (おおいわ・ゆうすけ)

美術家。1993年埼玉県生まれ。「空間」というものを、単なる形態を越えて、ゲームの可能性、他人との親近感、時間との共働、契約や欲望の関係、言葉の効力、歴史やフィクションといった、存在しうる多様な相の織り合わせととらえ、インスタレーション・アート（空間芸術）の形式を再解釈する。わたしたちが他者や物質と、ときに観客や作者と、いかに「居合わせ（contemporary）」なくてよいのかを主題に、たとえば近年は感染症拡大下で変容した空間のありかたに注目して、執筆を含むいろいろな制作をおこなう。

東京藝術大学大学院映像研究科博士後期課程在籍。近作に、カードゲーム・インスタレーション《刑吏たち伴奏たち》(2022)、作家やギャラー同士の経済関係をジュースに変換した《margin reception》(2021)、ノイズに苛まれる話芸としての「漫才」に着目した《バカンス》(2020) など。

OIWA Euske

Artist. Born in 1993 in Saitama Prefecture. Oiwa reinterprets installation art by considering the various phases of space beyond its physical shape. He sees a space as an interweaving of multiple aspects—game-like possibilities, interpersonal intimacy, our collective movement through time, the relationship between engagements and desires, the efficacy of language and words, and the juxtaposition of history with fiction. Through his writings and creative practice, he explores the idea that we don't have to be 'contemporary' with other people and objects and that this may at times extend to the artist and the audience. He finds this motif reflected, for instance, in the way different spaces have transformed in recent years due to the pandemic.

Oiwa is currently enrolled in the doctoral program at the Graduate School of Film and New Media at the Tokyo University of the Arts. His recent installation works include a card game titled *Executioners Accompanists* (2022), *margin reception* (2021), which featured an orange-flavored drink whose juice content ratio was that of the artist-gallery profit margin, and *Vacances* (2020), where manzai stand-up comedians are tormented by noise.

謝辞

「大岩雄典 渦中のP」展の開催にあたり、大岩雄典氏をはじめ、下記の方々から、多大なるご協力を賜りました。また、ご協力をいただきながら、ここにお名前を記すことのできなかった多くの関係者の方々に深い感謝の意を表します。(敬称略・順不同)

十和田市現代美術館

江口智之 小笠原洋子

Acknowledgments

We gratefully acknowledge the following individuals, as well as Mr. Oiwa Euske, for their kind cooperation in realizing *Oiwa Euske: P in case*. We would also like to express our sincere appreciation to all other parties, too many to be listed here, who have offered their cooperation.

Towada Art Center

Eguchi Tomoyuki Ogasawara Yoko

「大岩雄典 渦中のP」展

会期

2022年7月1日(金) – 9月4日(日)

会場

space

(十和田市現代美術館サテライト会場)

主催

十和田市現代美術館

助成

令和4年度 文化庁

文化観光拠点施設を中核とした

地域における文化観光推進事業

後援

青森朝日放送

青森テレビ

青森放送

デーリー東北新聞社

東奥日報社

十和田市教育委員会

キュレーター

中川千恵子

ビジュアルデザイン

北岡誠吾

Oiwa Euske: P in case

Date

July 1–September 4, 2022

Venue

space

(Towada Art Center Satellite Venue)

Organized by

Towada Art Center

Supported by

The Agency for Cultural Affairs,

Government of Japan in the fiscal 2022

Endorsed by

Asahi Broadcasting Aomori Co., Ltd.

Aomori Broadcasting Corporation

Aomori Television Broadcasting Co., Ltd.

The Daily-Tohoku Shimbun Inc.

The To-o Nippo Press

Towada City Board of Education

Curator

Nakagawa Chieko

Designer

Kitaoka Seigo

「大岩雄典 渦中のP」展 カタログ

編集

中川千恵子

執筆

大岩雄典 (pp. 2–3, 9–24)

中川千恵子 (pp. 28–31)

木内久美子 (pp. 36–41)

山本浩貴 (pp. 48–57)

蔵屋美香 (pp. 65–78)

翻訳

内山もにか (pp. 32–35, 58–64, 88)

リリアン・キャンライト (pp. 42–47, 79–86)

(Art Translators Collective)

株式会社クイーン・アンド・カンパニー

(p. 89)

コピーエディティング

パメラ・ミキ・アソシエイツ (pp. 4–5)

写真

小山田邦哉 (pp. 6–9, 11–23)

デザイン

北岡誠吾

印刷

株式会社歩プロセス

発行

十和田市現代美術館

〒034-0082

青森県十和田市西二番町10-9

0176-20-1127

<https://towadaartcenter.com/>

ISBN: 978-4-9910367-5-0

© 2023 Towada Art Center

Printed in Japan

2023年3月1日 第一版発行

Oiwa Euske: P in case catalog

Editor

Nakagawa Chieko

Contributors

Oiwa Euske (pp. 2–3, 9–24)

Nakagawa Chieko (pp. 28–31)

Kiuchi Kumiko (pp. 36–41)

Yamamoto Hiroki (pp. 48–57)

Kuraya Mika (pp. 65–78)

English translation

Uchiyama Monika (pp. 32–35, 58–64, 88)

Lillian Canright (pp. 42–47, 79–86)

(Art Translators Collective)

Queen & Co. (p. 89)

Copy editing

Pamela Miki Associates (pp. 4–5)

Photography

Oyamada Kuniya (pp. 6–9, 11–23)

Design

Kitaoka Seigo

Printed by

Ayumi Process Co., Ltd.

Published by

Towada Art Center

10-9 Nishi Nibancho, Towada,

Aomori 034-0082

Tel: 0176-20-1127

<https://towadaartcenter.com/>

ISBN: 978-4-9910367-5-0

© 2023 Towada Art Center

Printed in Japan

Published on Mar 1, 2023