

E. AARON ROSS

愛は、アクティビティ

アメリカ・シカゴ出身の*コンテンポラリーアーティスト、E. Aaron Ross(イー・アーロン・ロス)。ビデオ・写真・パフォーマンス・インスタレーションなど、様々なアートフォームを用いた作品を残してきている。日本ではまだ作品を発表していないアーロンを、今回Pursuitがいち早くピックアップし読者にお届けする。スカッとする痛快感と、モヤつとした残留感。この相反した感覚を同時に残していくのが、アーロン作品の特徴のひとつとも言えるだろう。その絶妙なバランスの秘密を紐解く鍵は、彼が幼い頃に大きく影響を受けたスケートボードとパンクミュージックカルチャーの中にあった。インタビューの中で「俺にとっての愛は、アクティビティ」と答えた彼が、アートメイキングというアクティビティを通して表現しようとする愛と思想は、一体どんなものなのだろうか。



*Pursuitでは「コンテンポラリーアーティスト」=「あらゆる支配的イデオロギーに立ち向かい、不可能な地点に到達すること」(オリヴィエ・ザーム)を目指すアーティスト、とする。

スケートボード・パンクミュージック

—生まれはイリノイ州なんだよね。

A「そう、ウッドウイッチっていう郊外で生まれた。フィラデルフィアの大学院に通うまではずっとシカゴ周辺で育ったよ」

—どんな家庭環境で育ったの?

A「俺の家族はかなりカオスだった。兄貴と妹がいるんだけど、兄貴はドラッグ絡みでよく警察に捕まったり、親ともいつも口論していたしね。それに母親もアルコール中毒だったから。両親は俺が小さい時に離婚してる。色々あったからうまく何とは言えないんだけど、とにかく色んな意味でカオスだったね」

—そういう環境だと、家族以外のところで繋がりを求めたりするものかなと思うんだけど、その時期に出会ったものだったり、受けた影響はあったのかな?

A「まずは、小六くらいの時にスケボーを始めた事かな。俺みたいな環境の中で育った子供にはよくある話かもしれないけど、朝に家を出て学校に行って、放課後は友達とそのままスケボーして遊んで、夜遅くまで帰ってこないっていう毎日だった。あとは中二からギターを弾き始めた事かな。放課後にスケボーで遊んでたらスキンヘッドの奴からいきなり声をかけられて、唐突に「これ聴けよ!」ってCDを何枚か渡されたんだよね。それがランシド、ヴードゥー・グロウ・スカルズ、88 Fingers Louie、マイナー・スレットで、その事をきっかけにパンクとかハードロックにハマっていくことになるんだけど。ヴードゥー・グロウ・スカルズは気に入らなかったから、後からそいつに返したけどね(笑)しばらくして、また同じやつから「ギター弾くんなら?バンド始めたいから来いよ」と誘われて、それで本格的に音楽活動を始めることになったんだ。スケボーカルチャーの流れが、自然とパンクミュージックと交わっていったって感じかな。そのふたつから受けた影響はかなり大きかったね。今でもその当時受けた影響は、色んな意味で自分のアート作品に反映されていると思う。まあその点に関しては、そのカルチャーに触れていない観客に伝わらない部分が結構あると思うから、作品に投影する事が果たして良い事なのかどうかは分からんんだけど。でもそういうカルチャーから培った精神は、自分のモラル・創作スタイル・コミュニティー形成の土台にはなっている。俺が通っている道はどれもDIYカルチャーで、「Artist World is Artist-Run」っていうのかな。アーティスト自らが空間をつくっていって、独自のコミュニティーを構築・運営していくっていうスタイルが多い。それは小さい頃からそういうカルチャーの中で育ったからこそ、身についているものなんだと思う」

アート制作の始まり

—今の話だと一番最初に始めた創作活動は音楽だったわけだけど、その当時はアート制作はしていなかったの?

A「いや、その頃にグラフィックデザインと写真も始めてる。バンドのTシャツ、フライヤー、レコードカバーのデザインが必要だからね」

—それを担ってたのはアーロンだったんだ。

A「大体はね。他のメンバーがどうすればいいか分からぬって感じだったから、じゃあ俺がやってみるよって言ったのがきっかけ。最初にその立場を引き受けるとあとはみんな、お前やり方知ってるよな、ってなるじゃん。俺だってやり方を知っていたわけじゃないんだけど、やったことのない立場からすると経験があるってだけで信頼があるわけで。それがきっかけで始めて、やっていく内にもっとデザインを上手くなりたいと思いつめて、それで大学ではグラフィックデザインを専攻したんだ。最初の3年はコミュニティ・カレッジで学んでたんだけど、そこからもっと学びたいなと思って四年大に進んで、そこで初めてコンテンポラリーアートと出会うことになる。ビデオ・写真・スカルプチャーっていうアートフォームを、コンテンポラリーアートというレンズを通して知る経験ができるのがその頃だね」

—コンテンポラリーアートに対して、ああこれだ自分がやりたいのは、って思った時のことは覚えてる?最初にインスピアイされたものとか。

A「んーいろんな事柄が相まってこれだと思ったからな…記憶に残っているものとしては、複数の映画からフットageを持ってきて、それらを繋げてひとつの作品としてつくっているマーティン・アーノルドの映画があったんだけど、そのつくり方はすごく面白かったね。時代もバラバラな色んな映像が切り貼りされてつ

くられているから、時間の概念が完全に壊されているところがすごく好きだった。チャールズ・レイのPlank Piece I-IIっていう写真作品なんかは、写真作品なんだけどパフォーマンスアートともいえるっていうところが面白かった。そういう、ひとつの作品の中にふたつのアートフォームが存在するっていう作風は、自分が制作する上で意識しているところもある。ラリー・クラークのTulsa、写真家のウィージー。あと、マシュー・バーニーっていうアーティストのグッゲンハイム美術館で展示された作品The Order From Cremasterなんかはパンクカルチャーとクロスしている部分も多かったし、そこから受けた影響もあったんじゃないかな。観た作品だけでなく、大学の先生からもたくさんインスピレーションをもらったよ」

——今挙げてくれた例全て、専攻していたグラフィックデザインとはあまり関係ないよね。

A「始まりはグラフィックデザインからスタートしたんだけど、だんだんと映像制作への興味が強まっていったんだよね。だから、グラフィックデザインを学びながら映像も同時に学んでるって感じで進めていて」

——ウェブサイトにあがってるDecision Making (A Triptych)っていう三部作からなる映像作品を観たんだけど、すごくあれ好きだったよ私。特に最後のAchieving the Impossible*1が好き。

A「すごい、大学の友達でさえちゃんと観たことないはず(笑)その作品のどこが好きなの?」

——まずは単純にあのカオスさかな。まあこれは個人的なことなんだけど、私は自分の中にあるカオスな面を表に出すのが苦手だから、そこを代わりに取り出して見せてくれるアートにはやっぱり魅かれててしまうところがある。あとはマーティン・アーノルドの話をしてくれた時にアーロンが言っていたのと同じで、時間の概念を壊している感じがしたところかな。Achieving the Impossibleの場合は、ストーリーの中からある特定の一瞬を抜き出してきて、そこに音ったり映像効果を加えることでそのイメージをかなり脱構築させていたよね。あの作品を観ていると、どの瞬間も実は固定化されたものではなくて、私たちが思っているよりも柔軟性とか自由性を持っている感じがして。一瞬ってものすごく速いものなんだけど、その中をじっくり覗いてみたらこんなに中身が詰まっているんだっていうか(笑)一瞬という言葉を聞くと写真みたく停止したものを思い浮かべる人も多いのかなと思うんだけど、実はその本質部分に着目するとそこにはもっと動きがあって、時間の概念をも超えた自由性があったり、色んな種類の感情とか状況が共存できるのかもしれないっていうか…。生活する中で意識的にそれをするのは不可能だけど、でもアートにはそれを可能にする力があるなって…ってごめん、かなり訳の分からないコメントだけど(笑)

A「いやいや、すごく面白い感想だよ。ありがとう。あの作品のソース元はウディ・ハレルソンが出てるハード・プレイ(原題: White Men Can't Jump=白人男は飛べない)っていう映画なんだけど、あるシーンで主人公の男がバスケで賭けをすることになったんだけど、彼は一度もダンクできなくて金も女も失うんだ。それでまあ色々あって、ラストシーンではついにダンクが成功するっていう展開で」

——だからあの作品のタイトルがAchieving the Impossible(不可能への到達)なんだ!それを知ると尚更面白いね(笑)

*1



ACHIEVING THE IMPOSSIBLE from Decision Making (A Triptych)
映像三部作から成る作品。手の届きそうにないほど大きな目標に到達したいという、人間の願望を表した作品。

映像としての写真

——ビデオ制作から派生して写真を始めたっていう流れなのかなと思うんだけど、作品を見ていると長時間露光して撮るスタイルが多いよね。それは何で?

A「写真カメラを使いながらも、感覚としては映像を撮っている感じで撮影したいからかな。そのせいもあって、俺の写真は映像を観ているみたいな感覚になるって人から言われたこともある。時間と光を捕らえて、ある特定の瞬間を一枚の画として抽出するという基本的な写真の特徴が元としてあるんだけど、それを利用しつつ(映像を撮る時のように)一定の時間幅の中で変化していく流動的な被写体や状況を全て捉えて、敢えてひとつの枠(=一枚の写真)の上に積み重ねるんだ。流れている映像を観察して取り入れた一連の情報を、一枚の写真として抽出するのが楽しい。枠内が飽和されることで画が抽象化されると、そこにメタフィジカルな情報が生まれる。観客はそのイメージに対して自分なりに意味づけしたり理解しようとして、またそこから作品に広がりが生まれる。一滴の水が波紋をつくるみたいな感じでね。あとは物体とエネルギーの変革というか、メタフィジカルだったものが今度は観客を通して逆に具象化されていく。受信と発信の間に観客が立った時、作品が別なものとして生まれ変わるんだ。一般的な写真のイメージは、化石みたいにある特定の瞬間が持つ印象を写し出すものでしかない。でも露光の効果を利用することで、瞬間と瞬間との間からこぼれ落ちるものを探し上げができると思うんだ」

——なるほど、面白いね。基本的にはフィルムとデジタルのどちらを使うの?

A「両方とも使うよ。単純にその被写体の画像のみ必要ならデジタルを使うし、でも今言ったように画の中にはメタフィジカルな情報を入れたい時とか、被写体の本質的部分を映し出す画が欲しい時にはフィルムを使うかな。例えばなんだけど、同じ工場でつくられた全く同じシートベルトがふたつあるとするでしょう。一方は飛行機内で使用されていて、もう一方は全く違う場所、例えばキャビンアテンダントの訓練所で使われているとする。物としてそのふたつは全く同じものなんだけど、やはりそれが確実に違う責務を負っていると思うんだよね。全ての物体には各々の形而上の使命やスピリチュアルバリューが存在すると俺は信じていて、それは場所だったり使われ方でも変わってくると思うんだ。個人的にそういう価値観にすごく興味があって、それを写真でも表現できるんじゃないかなと思っていて。そういう理由で、自分の中ではそれぞれの用途に合わせてフィルムかデジタルかを使い分けている感じかな。シカゴのアーティストでジェイソン・ラザラス(Jason Lazarus)っていう人が、自分じゃ捨てられないけどそのまま持っておくのも嫌だっていう写真を人から集めてキュレートしたToo Hard to Keepっていう展示をやったんだけど、そのアイデアはすごく好きだった。同じ写真だとしても、(家の中で持ち主によって飾られていた時と他人の手によって場所をかえて飾られた時とでは)それぞれの写真が持つ意味合いが変化している感じがしたんだよね。そこに面白さがあるなと思って。それに近い何かを自分もいつか表現できたらいいなと思ってる」

パフォーマンス=観客

——アーロンの作品にはパフォーマンスも多いよね。それってアーロンが音楽をやっていた時の経験から出てきているところもあるのかな?368 Records Played for The First and Last Time (with Teeth Sharp as Old Friends)*2っていう映像作品では、自分のバンドが出したレコードを観客の前で大胆にチェーンソーでカットする過激なパフォーマンスもしていたし、すごくパンクだなと思ったんだよね。

A「確かに君の言う通り、音楽活動の体験から始まっているのかもしれないね。あのパフォーマンスに関してはレコードを使っているからダイレクトに音楽と繋がっているし。あの作品のタイトルにTeeth Sharp as Old Friends(古い友のように尖った歯)を加えたのは、Teeth(歯)の部分がチェーンソーにもかかってくるからっていう意味もあった」

——自分たちのレコードをああいうパフォーマンスに使うっていうのは、どういう気持ちがするものなの?悲しくなかった?

A「解放的だったかな。あれだけの数のレコードをずっと持っているのも重荷だったしね。悲しくはなかつたよ、俺にとっては転換だったから。破壊というより変換。壊すっていう行為は、同時に何かをつくるという行為でもあると思うから」

——パフォーマンスに対するアイデアは、単純に思いつきから来るものなの?

A「そうだね、ノリの部分は多いかも。でもパフォーマンス形式として、演劇とかはあまり好みじゃないんだよね。基本的に演者と観客の間がはっきりと分けられているものが好きじゃない。劇場(で行われる演劇)はステージが必要だったり壁が必要だったり、ある一定のペルソナが存在していたり、ルールが多い気がしていて。まあそれに対する反論はいくらもあるんだろうけど、俺個人が感じていることとしては、そういう風に思ってる。それに比べてパンクの世界では全員が同じ立場というか、観客は演者であり、演者は観客でもある、みたいなところがあると思っていて。ステージに上がる客もいるし、演者がステージから観客側にダイブするのもありだし、演劇とは違って前提みたいなものが一切ないんだよね。だからかもしれないけど、そういう舞台形式のパフォーマンスは、俺にはわざとらしく感じられてしまう。自分の作品ではなくべく、自分と観客との間に隙間をつくらない作品づくりを心がけているところはあるかな」

*2



368 RECORDS PLAYED FOR THE FIRST AND LAST TIME (WITH TEETH SHARP AS OLD FRIENDS)

今回Pursuitは、アーロンの作品から浮かんだキーワードを用い、彼の更なる思想・哲学を紐解くことにした。そこから、彼の作品に通底するアイデアや作法に触れていく。

セクシャリティ

——最新作のThis Is My Body, Which Is For You^{*3}もそうだし、写真作品だとYour Ass Is Like A Dream^{*4} Some Kind Of Anal Emotions^{*5}もあるでしょう。あとこれはセクシャリティとは少し違うかもしれないんだけど、私がアーロンの作品で一番好きな9 Months^{*6}も性に関係している。そういう作品から、パッとこのキーワードが浮かんで。

A「今挙げてくれた例は面白いね。まあセクシャリティは単純に人生の一部だよね。死と同じことだと思う。密接さ、脆さ、欲望、そういった全てのことがセクシャリティって言葉には含まれていて、それは全て人生の他の部分とも関わってくるから。Your Ass Is Like A DreamとSome Kind Of Anal Emotionsを制作した時は、あの映像(=アダルトビデオ)を消費するはどういうことなのか、(アーロンが撮影し一枚の画像として現れた)その画がテキストと一緒にになって表現された時にどういう意味を持ってくるのか、あの作品が発表された時にこの文化・社会の中にどういう風に位置付けられていくのか、愛とファンタジーをそこに持ち込んで考えた時に意味は変わってくるのか、ということを考えながらつくっていた。それはThis Is My Body, Which Is For Youをつくった時のモチベーションとは全く異なる。This Is My Body, Which Is For Youはもっとユーモアを使って、ある種の宗教的レファレンスというか、自分のコミュニティ内で共有した体験を映し出す作品だったからね」

——さっき露光撮影をする理由を説明してくれたけど、実際にYour Ass Is Like A DreamとSome Kind Of Anal Emotionsみたいな作品をつくるってその結果として出てきたものを見た時に、何か自分なりに発見するものがあったの?

A「結果がどうなるのか自分でもわからないものをつくるのが好きで、自分でコントロールできないスタイルでつくる事が多いんだけど、俺の目標はあくまでもイメージを生み出すことであって、結果に答えを求める事ではないんだよね。だから特別に自分の答えみたいなものはないんだ。でも確実に、俺と被写体そして写真と被写体との間にはコミュニケーションが存在するから、その間で起こっているかけひきは俺にとって大切なポイントだね。予想外かつ運任せっていう要素が写真にあるから、向こうが与えてくれるものを受け取るよっていうスタンスなのかな。ある程度のコントロール枠を超えた後、あとは写真の力に従いますっていう感じ。Your Ass Is Like A DreamとSome Kind Of Anal Emotionsについてもう少し説明を加えるなら、あの撮影には大判カメラを使っているんだよね。それは、時代遅れのもの(大判カメラ)がコンテンポラリーアート(現代美術)という世界と関わった時に、どういうコミュニケーションが生まれるのかを見てみたかったからで。そうして生まれた作品がインターネット上にアップロードされて、そこでまた別のレイヤーとしてインターネットとボルノの新しいコミュニケーションが生まれる。そういう連鎖が面白いなって。しかも大判カメラは、撮影に一定程度の時間を要するんだ。のんびり構えて挑まないといけない。作品のメインテーマとなっているセックスも同じように、ある程度の時間を要する行為という意味で共通している部分があるんだ。だからあの作品に大判カメラを使用したことにはちゃんと意味があったんだよ」

破壊

——映像作品のSpoiled^{*7}でのグラスを繰り返し打ち碎く姿。209 Hits to An Object Immovable, Impressionable^{*9}での激しい殴打。さっき話した368 Records Played for The First and Last Timeにしてもレコードを自ら壊している。ものや状況を崩壊させる行為はアーロンの作品にはよくみられる傾向だなと思って、それで破壊というキーワードなんだけど。背景にパンクカルチャーがあるから、アーロンにとっては当然といえば当然のマインドなのかもしれないんだけど。

A「パンクの影響がどうしても出てきちゃうのが自分でも嫌なんだけどね、ガキっぽいから…なるべくそこから離れたいとは思ってるんだけど」

*3



THIS IS MY BODY, WHICH IS FOR YOU

自らの裸体を撮影した写真を自身のバースデーケーキにプリントし、友人達にふるまう様子をドキュメントした作品。

*4



SOME KIND OF ANAL EMOTIONS, YOUR ASS IS LIKE A DREAM

アダルトビデオの映像を長時間露光させて撮影した作品。

*5



©E. AARON ROSS

*6



9 MONTHS

精液検査の結果、精子量が極端に少ないことを知ったアーロンは、9ヶ月間に渡り自分の精液を集め、その液で幼児の形をつくり48時間かけて冷凍させた。インスタレーションとして発表した作品。

——でも、大人になっても私たちの言動のほとんどが子供時代についた癖から出てくるものだから、そこを避けるのって難しいよね。

A「そうそう、そうなんだけど。でも自分の考てる芸術価値とか美的価値と並べた時に、自分の中に根付いているカルチャー性が邪魔になることは多いんだよね。俺の浸ってきたカルチャーには本質的に暴力性があって、そこが图らずも出てきてしまうみたいで。でももしかしたらそれは、自分に対しての直接的否定から出てくるものもあるのかもしれない。俺は郊外で生まれ育ったバカな子供だったから、今でも過去のそういう自分をひきずって生きなくてはならないストレスがあって、そういうことに対して感じていることが破壊行為として出てきている可能性はあるのかも。自分の立場から見た文化とか社会を解釈して、それを反映させて作品をつくることは自分にとって確実に必要な事だと信じているし。育ってきた環境の力オスとか、その中で常に感じていた周囲との不協和音とか、自分の人生は自分で選べるっていう当たり前のように謳われている社会的イデオロギーが本当はそうじゃないっていうことに対する幻滅とか。そういうものを表現するツールとして破壊が自分の中にあるんだと思う。無意味な破壊というよりかは、物事の脆さを表現するための破壊ということだけ。あるものが壊れるということは、その他のものも壊れる可能性があることを示唆する。つまり、何かの破壊を目にするとは、全てのものが壊れ得るということのリマインドになるんだ。日々の中のあらゆる所で壊されていくものがあって、それによって必要とされる再投資を俺たちは繰り返している。毎朝起きるということだって、ある意味では物事の崩壊に対しての再投資ともいえる。恋愛関係・友情関係、何でも、破壊と再投資の繰り返しで成り立っているのが人生だから。たぶん俺が興味があるのは、そういうような物事の構造と仕組み、循環なのかな」

時間

——破壊からの流れで取り上げたいのが、時間というキーワードなんだけど。必ず破壊されたもののその後の状況まで記録して、別の作品として発表しているよね。例えば、Soiledの後にSpoiled(Table)*8として発表していて、その中ではテーブルの上に壊れたグラスがそのままの形で残されていたり、溢れた液体がテーブルの上で乾いて固まって染みになっている様子を見ることが出来る。これはアーロン作品の大きなポイントかなと思っていた。時間の経過とかその後の状況をみせることで、どういったことを示唆しているの？

A「ちょっとズレるかもしれないんだけど、痕跡というのに興味があるからかもしれない。人間もお互いに何かしらの痕を残し合って生きているわけで、事象にも同じことがいえると思うんだよね。共に前進していくものが痕跡とか傷跡なんだと思ってる。形而上の存在使命やスピリチュアルバリューは物だけでなく場所や空間にも存在していて、傷跡とか後に残されたものにも同じようなものが宿っている気がするんだ。368 Records Played for The First and Last Timeでは壊されたレコードが床にそのまま落ちていて、それが最終的に作品の一部となること、つまり事象の痕跡を見せることが大事だった。何事にもアクションとリアクション、そしてそれによる結果があるから、その全ての過程を含んで作品を提示したいという思いはあるね」

——私ちょっとズレるかもしれないんだけど、多くの人が花が咲く時に「嗚呼、ライフイズビューティフル！」とかってたぶん思うじゃない？まあこれは完全に私の考えなんだけど。

A「(笑)」

——違うかな？(笑)でも私は、花が枯れる光景を目にした時の方がより生命の存在を感じられるんだよね。季節でいうと、植物が芽吹いて咲き乱れる春夏よりかは、何かが枯れていく秋冬の景色の方が強く生を感じるというか。アーロンの作品から私が感じることは、それに近い部分はあるかなと思っていて。

A「どう捉えるかだよね。死は還元ともとれるし、そういう意味では衰退の逆といえるかもしれない。そういう風に視点を変えると色んな見方ができるのも、時間の面白いところだと思う」

——じっくりと時間をかけて作品と向き合う中で、アーロンが大事にしていることは何？

A「やっぱり、人生とは何なのかを考えてそれをどう捉えるのかとか、生きていく上で価値はどこに存在しているのか、究極的には死とは何なんだろう、っていうような問題をじっくりと時間をかけて考えることだと思うんだよね。どうすれば価値があると感じているものに対して感謝を示せるのか。何が自分のトラウマになっていて、それをどう変換すれば自分のものにできるのか。色んな事柄に対して自分なりに試行錯誤すること。身の回りを観察して、気付いて、何度も問い合わせて考えて、自分を取り囲む世界をどう解釈すればいい

のかについてやっぱりもっと考えていきたいし。作品を通して観客を(同じように)促していきたい。でも、その点を直球な形で表現するつもりは俺はないけどね。こういうことを提示するのでああどうぞ考えてください、っていう分かりやすい表現をすることには興味がない。社会的な意味や実用性ということを考えた時に、ひねりのないまっすぐな表現で問題を提示してくれる作品や、自分の抱えている傷を癒してくれるような作品を好む人は多いとは思うんだけど、それを提供する役を自分が担うことはないかな。個人的には作品の世界観を理解しがたい、どちらかというと(作品理解が)複雑なものが好きなんだよね。もちろん真っ向から何かを提示したり人の癒しとなるものをつくろうとするアプローチも芸術として価値のあることだけ、そういうアプローチは作品理解という点に関しては特に複雑な構造にはならないと思っていて。それは、俺としてはちょっとつまらない。それプラスの理由として、癒しを与えるという目的が根底にあるっていうことは、取り上げるテーマそのもの自体が重いはずなんだよね。最初からすでに重いものを同じ重さでわざわざアートで表現するということに、俺は必要性を感じない。だから、そのふたつの必要性を分けることを自分の表現では大事にしている」

痛み

——破壊にも似ているキーワードではあるんだけど、敢えて分けたトピックとして訊いてみたくて。

A「破壊と同じで人生のほんの一部。日常の中のどこにでも潜んでいるものだからね痛みは。でも基本的には痛み全般好きじゃない」

——重みをのせた作品づくりはしたくないって言っていたし、痛みは好きじゃないとも今言ったけど、でもアーロンの作品から私は痛みを感じるんだよね。まあ破壊は何かしら痛みを伴うから当たり前ではあるんだけど。

A「痛みの面白いところは、傾向として人が寄りがちな存在だというところだよね。特にその痛みに親しみがある時ほど人はそっちに流されやすい。俺の作品から痛みを感じるのであれば、それは俺が作品を通して過去に体験した自分の痛みを再体験しているからなのかもね。ある種の被虐性愛ってことなのかもしれない。あと、痛みのもたらす別の側面として、人と人とを繋ぐものもあるってことかな」

——それは確かにあるよね。

A「でも好きじゃないのは、時々起こる痛みコンテストみたいなこと。あれは嫌だね」

——痛みコンテスト？

A「あまり特定的なことは言いたくないんだけど、例えば黒人vsユダヤ人みたいな、差別的な文脈で痛みが比較されることがあるかなって。そういう種類の痛みは正直邪魔だし、必要ないと思う。自分を棚にあげるというか、痛みをフェチにしている感じがするから。でも俺がつくりたい作品は、痛みなしでは絶対につくれないものだと思ってる。痛みなしで愛を語れるのか？痛みを語らずして生を語れるのか？痛みなしで語れる関係性は？セックスは？それは結局無理だと思うんだ。俺は自分の信念とイデオロギーに繋がる作品がつくりたくて、痛みはイデオロギーには欠かせない要素だと思ってる。スケボーにしてもフィジカルな痛みが前提としてそこにはあって、パンクカルチャーの中でも、ライブに行けばモッシュなんかで傷つくっていう痛みがあるし。でもそれはその世界では絶対的に必要とされるもの。なければならぬもの。特定の歴史の中では、痛みが通底したイデオロギーになっているよね。最近何十年間も牧師をしていた祖父と話していた時に、キリスト磔刑(はりつけ処刑)の話になったんだよね。そこから見えてきたのはつまり、血の犠牲がなければ罪は許されないっていうことだった。罪を償う場には必ず血を流すという犠牲が必要なんだ。でも考えてみるとその概念はどの文化の中にも埋め込まれているもので、何かに到達したいのであれば必ず何かしらの犠牲を払う必要がある。それなしでは何にも到達できないっていう「それ」が、痛みともいえるのかもね」



*7

SPOILED

シカゴのComfort Stationで行われた個展“Whatever You Residue Don't Leave Me”で発表された映像作品。

©E. AARON ROSS

愛

——アーロンの作品は基本的には激しいし、色んなことが錯綜している感じに見えたりもするんだけど、でもやっぱり最後に残るのは何かホヤつとしたシンプルな暖かさというか、安心感みたいなものも私は感じていて。それをすごく簡単な一言で表すなら、やっぱり愛っていう言葉になるのかなと。痛みとか破壊というどちらかというと暗い日々の存在を、最終的には愛というものに変換する意思があるんじゃないのかなって。それでストレートに訊いてみたいんだけど、今的人生の段階におけるアーロンにとっての愛の定義は何なんだろう?

A「定義となるとまあ難しいんだけど…愛は最高と最悪のどちらの感情も引き出してくれるものだよね。愛という言葉を使う時、例えそれが愛し合う二人の間で使われるとしても、愛って言葉はそれぞれにとって違う意味をもつものもあるし。まずはそれが何を意味するのかをちゃんと考えた方がいいよね。自分にとっての愛の意味を。その上で、俺は何を相手に伝えていて、それを伝えることでどんな責任を負って、どんな契約にサインしてるんだっけ、とか」

——はは(笑)結構真面目なんだね。

A「まあ俺は神経質だろうね。だから友達に『今彼女のこと愛してるって言ったけど、どういう意味?』って訊くと、『分かる時になれば分かるんだよ』とか言われてさ。「どういう意味?」『だから愛してるんだよ』『うん、だからどういう意味?』って感じでしつこく訊いたこともある(笑)」

——(笑)

A「俺にとっての愛は、アクティビティって感じかな。走るとか喧嘩するとか、それに近い感じなのかも。状態というよりかは行動。俗に社会でいう愛はコミットメントであり証明だけど、そういう使われ方には同意できないんだよね。自分で「愛してる」と言う時ってどんな感じなのかな…「愛してる」…んーでも今思ったけど、愛って言葉は言い慣れた途端に、その言葉に意味がなくなっちゃうってことはあるよね。だから代わりとなる、しっくりくる言葉を自分で探さないといけないのかもね。例えば…「That shit slap!」(*スラングでめちゃくちゃ恰好良い、おかしいという意味で使われる)とか?(笑)まあ愛してるの文脈には当てはまらないけど」

——(笑)

A「でもこの言葉を例にとると、ずっと人が使ってのを耳にする度に、どういう意味?、って感じだったんだけど、友達と話している時になんかいきなり、ああこれが「shit slap」かも!って急に降ってきたことがあって(笑) どういう意味っていうのはイマイチちゃんと説明できないんだけど、それを言うのが今までにぴったりくるっていう自然な感じで。でも俺のshit slapは俺と友達以外の人には通用しない使い方である可能性は十分にあるんだよね。そういう風に特定の間柄だけで成立する限定要素をつくれるのも、言語の面白いところだよね。それを自分以外の誰かと共有して使うのであれば、その意味合いは必ず合致していないといけない。需要と供給が揃っていないといけない。愛もそれと同じで、だから一緒に行動していく揃えていく必要があるものなんじゃないのかな」

旅・コミュニティとの会話

——今後はどんなことをもっと追求していきたい?

A「正直に言うと、具体的なゴールは特にないんだ。俺にとってアートメイキングはライフスタイルであり経験だからね。敢えてやりたいことを挙げるなら、アートを通して旅をしたいとかそういうことかな。アートメイキングという言い訳を使って好きだけ自分が興味のあることを追求できることはアーティストのいい所だと思っていて、だからそれを理由にどんどん外に出て、いろんな世界を見てみたい。大学院に行くまではシカゴの周りから出たことがなかったんだけど、大学院をきっかけにやっとそこから一步外に踏み出すことができた。その時に、この線を超えたからじゃあどこにでも行けるなって思ったんだ。学校のプログラムがきっかけで中国にも日本にも来られたし。これからはプロジェクトのためのリサーチとか自分のショーカーのためにもっといろんな世界の国々に行こうと思ってる。色んな場所でより多くの人と出会って、自分の好きなアーティストとともに会話をしたり関わっていきたいっていうのも追求したいこと。今の時点でもっと深めていきたいのは写真だから、フォトグラファーコミュニティーにはもっと積極的に関わっていきたいかな」

——今気になっているアーティストとかコミュニティは?

A「アメリカでいうなら、さっき話したジェイソン・ラザラスはやっぱり気になるかな。今回の旅で気になる日本人写真家もたくさん見つけたから、またちゃんと彼らの作品を見たりして、その中の誰かと一緒に何かつくれたら面白いかなって思ってる。京都に便利堂っていう(コロタイプ写真プリントの制作、美術書の制作・発行などを行っている)会社があるんだけど、彼らとは何か一緒につくってみたい。彼らはアーティストではないけど、日本の写真芸術の歴史にとって大切な伝統を受け継ぎながら、すごく貴重なコミュニティを築いていると思う。普段の自分はコンセプトをアートの中に置きがちなんだけど、彼らはとにかく美しさを追求する仕事をしていて、それがすごくクールだなと思って。そうやって思いもしないところで出逢った人達にインスピアイアされて、それをきっかけにコラボレーションが生まれたりするのがすごく面白い。以前バンドのためにアートワークをつくる機会があって、その為にどうしてもある有名なアーティストの絵を使いたかったんだ。でももちろん俺はそんな有名人と繋がりがあるわけないから、使用許可の取り方が分からなくて困っていて。半ば諦めかけていたんだけど、ダメ元でFacebookに「このアーティストと知り合いの人いない?」って投稿してみたら、なんと友達の友達の知り合いだったって事が判明してさ。めちゃくちゃ驚いたんだけど。結果として、その知り合いを通してあっという間にそのアーティストと繋がることができて、しかも無料で使用許可をもらうことができたんだ。最高だったよあの経験は。俺と彼は作風もゴールも全く違うタイプだったんだけど、でも何かしらのオーバーラップがあって、その結果予想もしなかった作品が生まれたわけで。そういう自分の期待とか予想を超えた出会い、関わりの中から作品をつくれていくことも、今後は積極的にやっていきたいなと思ってる。今後旅を通してどんな人達からインスピレーションを得られるのか、自分でもすごく楽しみだよ」



E. AARON ROSS

eaaronross.com