



調査報告

声と死——ホー・ツーニエン『ヴォイス・オブ・ヴォイド——虚無の声』

所員 神奈川大学国際日本学部教授 松本 和也

1. テーマとしての「京都学派」

アーティストのアイデンティティ、テクノロジーを取り入れた多様な表現手段、政治的なテーマなど、現代美術の特徴的な一面を担って活躍をつづけるホー・ツーニエン(Ho Tzu Nyen 1976～、シンガポール生)による新作『ヴォイス・オブ・ヴォイド——虚無の声』展が、山口情報芸術センター[YCAM]とのコラボレーションによって開催された(2021.4.3～7.4)。

この新作に関して、「ホー・ツーニエンからのメッセージ」(『any』2021.4)には、「アジアにおける日本の軍事行動が激化した1930～40年代に、日本の知識人たちが産み出した様々な理論的テキストを舞台に上げを試みます」、「本作で扱うテキストや個人は、東洋の観念を取り入れることで西洋哲学を乗り越えようとした西田幾多郎(1870～1945)を中心に形成された、京都学派と呼ばれるグループを通してつながっています」といった問題関心が示されている。本作は、「京都学派」をテーマにしたVRとアニメーションに

よる映像インスタレーションである。

このように複雑なかたちで東洋／西洋が折り重ねられた『ヴォイス・オブ・ヴォイド——虚無の声』の設定は、所属する研究班「アジア圏における文化の生成・受容・変容」の問題関心にも重なる。

今日「京都学派」といえば、開戦前夜に開催された座談会「世界史的立場と日本」(『中央公論』1942.1)をはじめとした「世界史の哲学」が、太平洋戦争に思想的根拠を与えたと目され、それゆえ批判されてきたことで知られる。このような含意をもつ「京都学派」を、太平洋戦争緒戦の地となったシンガポール出身のアーティストがとりあげて日本で発表する——ここにすでに、『ヴォイス・オブ・ヴォイド——虚無の声』のクリティカルな一面がみてとれる。

2. 思想-テキストとくささやき声

第一の部屋は「左阿彌」の茶室と題され、映画館のような客席の正面に、2つのスクリーンが二重写しに



(撮影：三嶋一路、写真提供：山口情報芸術センター [YCAM])

設置されている。

1つのスクリーンでは、「京都学派四天王」と称された高坂正顕、西谷啓治、高山岩男、鈴木成高が京都の料亭「左阿彌」の茶室に集い、座談会「世界史的立場と日本」を行っている。同時にもう1つのスクリーンでは、西田幾多郎『日本文化の問題』が紹介されていく。両者とも柔らかい雰囲気のアニメーションで描かれ、そのことで鑑賞者(大半は現代日本人)にとって「京都学派」への隔たりは溶かされていく。

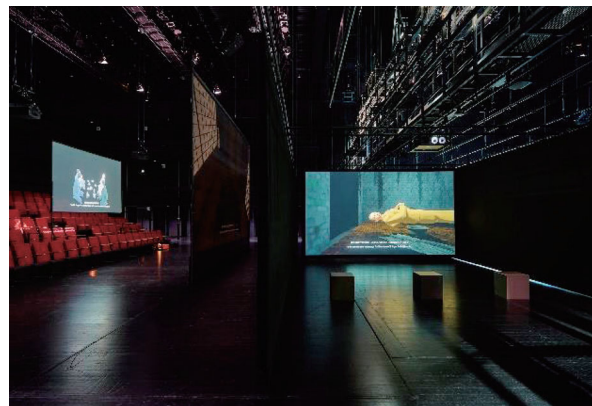
その際に特徴的なのは、2つのスクリーン-テキストによって太平洋戦争に対する複数の姿勢が示されることと、テキストがすべて〈ささやき声〉によって読まれていくことである。〈ささやき声〉で読まれたテキストは、輪郭をもった明確な主張というより、観客が自らの感情や思索を代入しやすい手がかりとして提示される(映像がアニメーションであることも、こうした参入を容易にするだろう)。もちろん、鑑賞者はこの〈ささやき声〉を通じて、展示会場において「京都学派」(の思想-テキスト)を読み、学習していく。

こうした仕掛けによって、「京都学派」(の思想-テキスト)は、当時-当事者たちの複雑な相貌を取り戻すように「再演」されゆき、そこに現代美術としての本作のポジティブな意義も浮かびあがる。

第二の部屋は「監獄」と題され、右よりのイメージが強い「京都学派」にあって、反体制的な活動によって獄死するに至った、左よりの三木清(豊多摩刑務所)と戸坂潤(長野刑務所)がとりあげられる。ここでも、2人が書いた強度のあるテキストが〈ささやき声〉によって読まれていく。そのことで鑑賞者は、〈死〉を迎えていく2人の思想-テキストを体感していく。

先の第一の部屋が「京都学派」主流派をモチーフとしていたことに比して、第二の部屋ではその傍系がモチーフとされ、両者が並べられたことによって、本作には「京都学派」思想の振幅も示される。会場全体の暗

さがひととき活かされた第二の部屋では、刑務所とそこに横たわる身体によって〈死〉が描かれる。こうして、「京都学派」(の思想-テキスト)に通底する〈死〉のイメージが、第一の部屋とあわせて示される。



(撮影：三嶋一路、写真提供：山口情報芸術センター [YCAM])

第三の部屋は「空」と題され、鑑賞者用のスペースを挟むように2つのスクリーンが設置されている。スクリーンに広がる青空には、ザク(『ガンダム』)を模したかのようなモビルスーツが飛んでいる。もとよりそれは、戦闘機(ともすると特攻機)の代理表象である。そこで〈ささやき声〉が読みあげていくのは、徴兵学徒に向けた公開講座、田邊元「死生」(1943)——大東亜戦争の意義を騙り、青年を死に向かわせたと批判されるテキストの1つであった。

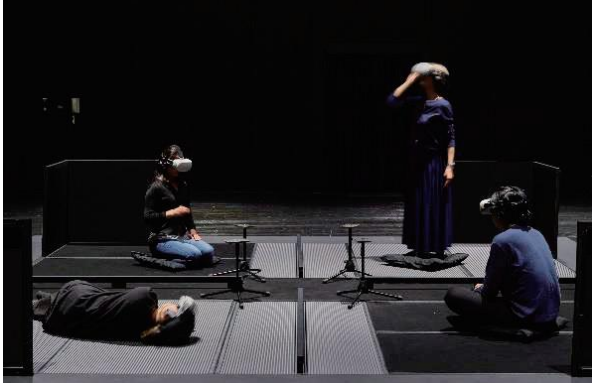
3. VR と〈死〉

ここまでの3室を垂直軸に再構成したVR体験「座禅室」が、最後に用意される。ここで鑑賞者は、横たわる-座る-立ち上がる、という身体動作を介して、3つのスペース-映像をリアルに体験していく。

座ると、そこでは座談会「世界史的立場と日本」が行われており、鑑賞者は筆記者の大家益造として、手を動かせば4人が語り、手を止めれば自身の心の〈声〉——戦後に読んだ短歌が聞こえてくる。ならば、これまでの〈ささやき声〉も、誰かの心の〈声〉であった可能性が浮上する。

その場に横たわると独房が写し出され、ここでは三木清「支那事変の世界史的意義」と戸坂潤「平和論の考察」が〈ささやき声〉によって語られていく。戦争への抵抗であった2人の思想-テキストだが、その帰結が〈死〉でもあったことが表現される。

立ち上がると、広がる青空の中を数体のモビルスーツが飛んでおり、鑑賞者の視点も機体の中に設定されている。田邊元「死生」が〈ささやき声〉によって聞こえてくると、前後して、周囲の機体が音もなく分解し、散っていく。こ



(撮影：三嶋一路、写真提供：山口情報芸術センター [YCAM])

れは、近く鑑賞者にも〈死〉が訪れることを示している。

こうした展示構成からは、危機として迫る太平洋戦争-〈死〉に対して、アニメーションと〈ささやき声〉によって「京都学派」が発信した思想-テキストを「再演」する作品として、『ヴォイス・オブ・ヴォイド——虚無の声』を捉えることができる。その意味で本作は、吉田傑俊が

「『京都学派』の哲学が決して単一体ではなく、戦争への関与において決定的な分裂を示した」(『「京都学派」の哲学』大月書店、2011)と指摘する特徴をよく体現していた。

ただし、そうした複数性は、その実、ある一点を志向していた——鑑賞者として〈ささやき声〉を聞き-読むことを通じて「京都学派」の思想-テキストを読み、VRを体験するならば、この戦争に関わっては、料亭／刑務所／前線のどこにいても〈死〉と無縁ではないことがわかる。それでいて、〈死〉への関わり方には多様な思索、複数の立場・選択肢があり得たことも示される。こうした本作に重ねて、太平洋戦争末期のフィリピンで九死に一生を得た大岡昇平による「未来には死があるばかりであるが、我々がそれについて表象し得るものは完全なる虚無」(『俘虜記』)という一節を想起するならば、「京都学派」(の思想-テキスト)を「再演」する意味が、太平洋戦争とその死の問い直しにあったことは明らかである。