

ここに取められているのは、私と平山昌尚さんの間で交わされた「優美な屍骸 (Cadavre Exquis)」というゲームに基づいた絵画版の往復書簡です。

複数人の参加者によって行われるそのゲームは、1人目のプレイヤーが1枚の紙の端に言葉を書き、その部分を折り曲げて隠し、次のプレイヤーに渡して言葉を書いてもらう。全員が書き終わった段階で、紙を広げて文章を読んで完成になります。

美術の勉強をしていた10代の頃、私は優美な屍骸の絵画版でよく遊んでいました。今でも当時のことを良い思い出として覚えています。それから何年かが経った今、私が子どもたちと行っている美術の授業で、優美な屍骸は定番の遊びになり、みんなのお気に入りのゲームとして親しまれています。

子供たちと遊んでいるうちに、私はこのゲームをベースにしてアーティストの誰かと文通のプロジェクトができないかと考えるようになりました。そこで2019年末、私が知っている中でもっとも直感的なアーティストである平山昌尚さんに、いっしょにやってみませんかと声をかけてみたところ、彼はすぐに私の提案を受け入れてくれたのです。

私から彼にドローイングを送り、彼がその続きを描いて私に送り返すというのが当初のアイデアです。おそらく数通の手紙をやり取りするだけだろうと見越していた私の思惑は見事にはずれ、2020年の間、私たちはずっと文通を続けることとなります。郵便受けに昌尚さんからの便りを見つけると、それは私にとってのご褒美です。いつ終わるともわからないロックダウンが続く1年であっては、とりわけそういう気持ちになりました。

絵は封筒に入れて送るのですが、ほとんどの場合、昌尚さんは私が送った封筒をそのまま使って作品を送り返してきます。封筒の「TO」と「FROM」の部分をただ書き換えて送り返す、それが私たちのやり方です。

優美な屍骸は、そもそも他のプレイヤーが描いた部分を隠すために、細長い紙をアコーディオン状に折り畳んでやり取りされるのですが、そのフォーマットだと私たちのやり方では実用的ではありません。なので、シンプルな紙の上に私が絵を描き、切り抜いた紙でいくつかの部分を覆い隠した状態で昌尚さんに送ります。この往復書簡を私はいつも午後遅くに描いていたので、その日1日の作業で残った顔料を使って1枚か2枚ほどを仕上げました。

私が描いた絵に昌尚さんが加筆したり、昌尚さんが描いた絵に私が上塗りすることで、このゲームが持つ時系列的な要素が消えていき、私たちのプロジェクトは別次元のものになりました。誰がどの部分を描いたのかはほとんどわかりません。「もともとあった部分」と「描き加えられた部分」という区別が消え、融合された表面が浮かび上がります。紙で隠した部分は、コラージュのように絵の一部へと姿を変えます。

このプロジェクトに名前を付けようという段階になって私たちが選んだ「101 to 101」という呼称は、当時世田谷区に住んでいた昌尚さんと渋谷区に住んでいた私のアパートの共通した部屋番号です。作品は終わったものから大きな箱に入れておき、往復書簡を終了すると決断するまでは閉じられたまま。2021年に終えたあと、これまでやり取りしたドローイングを2人で振り返りました。紙で隠されていた部分を最後に公開するという当初考えていたアイデアはやめ、その下に何が隠されているのかは秘密のまま置いておこう。私たちは最後にそう決めたのです。

オードリー・フォンドゥカヴ

1世紀前に発明された遊びを現代で試してみる。オードリーとは会わずに1年、手紙だけでやりとりを行った。

始めた直後にコロナ禍になる。いつ終わるか決めずに始めたけど、1年経って、キリが良かったので終える。

シュールリアリズムのルールによると封を開けて完成だが、開けなくても完成と言える。

オードリーと決めなければいけないことは開けるか開けないか。

シュレディンガーの猫は箱を開ける直前まで生と死が同居している。

現代版「優美な死骸」は未完と完成が同時にあるのも良いな。