

DUALITY OF EXISTENCE POST FUKUSHIMA

A Group Exhibition

CHIM ↑ POM

Hirofumi Isoya

Kazuki Umezawa

Masaharu Sato

Motohiko Odani

Takahiro Iwasaki

Yusuke Suga

Curated by Reiko Tsubaki + Thorsten Albertz

Duality of Existence - Post Fukushima

June 26-August 9, 2014

FRIEDMAN BENDA

// Foreword

"I hope you are OK?"

I had just opened my laptop to read my emails for the day and this was the first message I had received.

"I just saw! It's terrible. Please take good care of yourself."

The second email I opened was equally strange. A couple of hours prior I had started my day: bright midday sun flooded through my room, blue skies as far as I could see. What were my friends talking about? To me, it seemed like a regular Friday morning: this March 11, 2011. A few weeks previously I had left my position with the Goethe-Institute Japan in Tokyo and decided to enjoy a sabbatical far away from the rest of the world in Sydney, Australia—a fact I had neglected to advertise in emails, on Facebook or through any other means of www-persona. Hence, when the March 11, 2011 Tohoku earthquake and its subsequent tsunami devastated large areas of Eastern Japan and triggered the nuclear meltdown of the Daihoku power plant, I was far from everything geographically, but in my friends' minds, still in the center of the catastrophe.

The paradox between our actual physical self and the "avatar" we create of ourselves when communicating through the Internet is oftentimes gigantic; the Internet, which allows us to be virtually real but not physically existent, creates a version of ourselves which, to us, can seem better, stronger, more interesting, yes, almost supernatural. We seem to exist in two worlds: the real world (how boring!) and the virtual world with its endless opportunities.

Yet all of a sudden, the unthinkable occurs: a natural disaster triggers an even more "unnatural" disaster. While our "avatar" can be far away from everything, our physical self, our body, cannot. I was fortunate to have escaped, but the vast majority of people in Japan had not. Instantly, we are made aware that the incredible invention of the Internet has one inherent flaw: when it comes to reality, it is nothing but a lie.

Over the course of history, devastating catastrophes such as war, disease, and natural disasters, have triggered some of the greatest impacts on the cultural production of a society. When asked by Friedman Benda to come up with a new look at contemporary art production in Japan, it made sense to

look at the impact “March 11” – as it is widely referred to in Japan -- had on the artistic production of this vastly culturally rich society. Rather than finding artworks that reflect these occurrences, Reiko Tsubaki and I decided on a less conventional method of curating. After drafting our curatorial concept, we invited a number of artists whom we considered interesting and whom we expected to bring a new perspective to this thesis to submit their ideas for the show. The results are now on display in: “Duality of Existence – Post Fukushima”.

My deepest gratitude goes to Barry Friedman and Marc Benda who have supported this investigation from the very beginning. Moreover, my gratitude goes to all of our Japanese partner galleries, who have worked constantly to make this exhibition come to fruition: AOYAMA | MEGURO, Arataniurano, CASHI, Imura Art Gallery, Mujin – to Production, Yamamoto Gendai, and, of course, to all the artists for their interest in investigating the question at hand. Most importantly, I would like to thank my co-curator, Ms. Reiko Tsubaki of the Mori Art Museum in Tokyo, who through her vast knowledge and insight into the current art scene in Tokyo and throughout Japan, has brought together an array of artists -- from the very unknown to the famously known – that will make this exhibition an unforgettable experience for all involved and, most hopefully, for you -- our audience.

Thorsten Albertz
June 2014

// 序文

「大丈夫？」

その日のメールをチェックしようと思ってラップトップを開けてみると、最初に飛び込んできたのがこのメッセージでした。

「たった今見たよ！ 本当に大変だったね。どうか気をつけて！」

次に開いたメールも同様に不可解なものでした。一日をはじめる数時間前のことです：真昼の明るい太陽の光が私の部屋に降り注いでいました。外は見渡す限りの青い空。友人たちは一体何の話をしているのでしょうか？ 私にとっては、普段と変わらぬ金曜日の朝でした。2011年3月11日のことです。その数週間前に東京のゲーテ・インスティテュート・ジャパンを退職したばかりの私は、世間から離れて長い休暇を楽しみたくて、オーストラリアのシドニーにやってきました。ただ、このことはメールやフェイスブック、その他ネット上では公開していませんでした。そのため、2011年3月11日に東北での地震とそれに続く津波が東日本の大部分の地域に大きな被害をもたらし、さらに福島第一原発での事故を引き起こした時、私自身は地理的にそれら全てからはるか遠く離れた場所にいたにも関わらず、私の友人たちの間では大惨事のだ真ん中にいたことになっていたのでした。

私たちの現実の肉体とインターネット上で作り上げる自身の「アバター（分身）」との間にある違いは、時にひどくかけ離れたものとなってしまいます。インターネットが、バーチャル的にはリアルな自分□ 自分的にはより良く、強く、面白く、いうなればほとんど超自然的な自分バージョンというものを作ってくれるのですが、それは肉体的には存在しません。私たちは2つの世界に存在しているかのようです。現実の世界（何と退屈なことか!）と、無限の可能性を秘めたバーチャルの世界。それでもある日突然、想像もしていなかったようなことが起こります。自然災害は、さらに「不自然な」災害をも引き起こします。自分の「アバター」が全てから遠く離れていたとしても、自分の肉体、自分自身はそういうわけには行きません。私は幸運にも災害を逃れることができましたが、日本にいた多くの人々はそうではありませんでした。私たちは一瞬にして、偉大な発明であるインターネットの持つある欠点に気付かされるのです。現実とは、虚構以外の何ものでもない、ということです。

//

人類の歴史の中で、戦争、病、自然災害といった壊滅的な大惨事は、その社会の文化に大きな影響を与えてきました。フリードマン・ベンダから、日本の現代美術への新たな見解を提案して欲しいと話を持ちかけられた時、自然と私の思いは、文化的に非常に多様な日本の社会へ「3.11」――東日本大震災がもたらした影響というものへ向けられました。

た。「3.11」という言葉は、今では広く日本で認識されています。しかし、これらの出来事を直接的に反映した作品を探すのではなく、椿玲子氏と私は従来とは少し違った展覧会を行うことにしました。企画の原案作成後、このテーマに新たな視点をもたらしてくれそうな興味深いアーティストたちを多く招き、展覧会へのアイデアを募りました。その結果が、今回皆様にご覧いただく運びとなりました「存在の2重性□ ポスト・フクシマ」(Duality of Existence - Post Fukushima) です。

//

本企画に最初から支援して下さったバリー・フリードマン氏とマーク・ベンダ氏に心からの感謝を述べたいと思います。さらに、展覧会の実現に惜しまず協力を寄せていただいた日本のパートナーであるギャラリーの皆様: 青山|目黒、ARATANIURANO、-CASHI、イムラアートギャラリー、無人島プロダクション、山本現代、そしてもちろん、手近な問題を探る企画に興味を抱いて下さった全てのアーティストの方へ感謝申し上げます。そして何よりも、ともに展覧会の実現に向けて尽力くださった東京の森美術館の椿玲子氏に、感謝を述べたいと思います。東京および日本全国の現代アート・シーンにおけるその幅広い知識と深い造詣により、まだ知られていないアーティストから著名アーティストまで、数多くのアーティストたちを一堂に集めてくださいました。この展覧会が、関係者全てに、そして願わくば訪れてくださった全ての方々に、忘れがたい経験をもたらすことを期待しております。

Thorsten Albertz

June 2014

// Duality of Existence — Post Fukushima

Beginning with the spread of cell phones and the Internet in the 1990s and the development of Twitter, social networking, telecommunications, and information technologies, the way we communicate has changed immensely. Furthermore, subways, bullet trains, and airplanes have brought on advancements in transportation that have increased the ubiquity of the identity we call the “self” and altered how we perceive time and space. Human contact via telecommunications has surpassed physical face-to-face conversation and, given the current circumstances, our physical embodiment has become obsolete, even to the point that this aspect of our existence seems to have been lost. As various pieces of information and images conceal our daily lives, the relation between the truth and fiction mediated through images has transformed, leading us to wonder whether networks are where spatial awareness now exists. In the meantime, after the Great East Japan Earthquake of March 11, 2011 destroyed and washed away

everything in its wake, we once again became keenly aware of how much the world and humanity are bound to their physical existence. Even a network like the Internet becomes disconnected once its physical infrastructure breaks. Furthermore, the Fukushima Daiichi nuclear disaster made known the terror of having unseen radiation ravage the basis of livelihoods, places that are home to so many memories, as well as living flesh and blood. Nonetheless, despite the catastrophic destruction of vast infrastructure, people were able to check the status of their loved ones via online social networks, and radiation information (that even today has yet to be officially released) was shared online through platforms like Twitter and the blogosphere. The Internet became the main source for information.

In other words, while we exist physically, telecommunications and Internet-like networks sustain half of our existence. Is connecting to communications networks and exchanging messages and information becoming a body-like proof of our existence? Do the information self and physical self now overlap? It is uncanny how, through this duality, physically adjacent people can communicate with each other via email and messenger programs. At the same time, for us very analog and physical human beings, sharing the

same physical space has paradoxically become more important, and our urge for “raw communication” cannot be denied.

This exhibition introduces the work of Japanese artists who, using as a theme the duality of the self simultaneously existing in the physical and virtual world, explore the possibility of this dual existence and issues related to it.

//

Yusuke Suga's *Mediator* depicts a rider wearing a spacesuit, but a video of a road passing by is playing in the helmet's visor, mocking the modern person staring into virtual reality. According to the author, Schrödinger's Cat gave him a hint: mind/body exists and doesn't exist at the same time. The work seems to express how we will not (and cannot) go anywhere when we seek to escape ourselves and the quantum body. The form that confronts us, reminiscent of *Ghost in the Shell*, invites us to rethink what we consider to be the ideal. In *Swapping Tragedies*, lenticular printing allows the atomic bombing of Hiroshima, New York's 9/11, and the Fukushima Daiichi nuclear disaster—horrific tragedies caused by humanity—to each come into view by itself depending on the viewing angle. The work brings to light the clear difference

between learning about incidents through information and sharing another's pain on a physical level.

Disaster (Climbing) uses a 24 cell geometric form to represent four dimensions in a more easily understood 3D format. It can be said to be a three-dimensional work that represents the traces of an object that met its disaster in another dimension, self-destructing under its own gravity, the very gravity unseen by the object itself.

//

Kazuki Umezawa scans and collects information scattered across the net and images of anime characters, and translates their multi-dimensional, chaotic energy and incomprehensible quantity of information into the form of large-scale collages. In a certain sense, it can be said that his work accomplishes what could only be done by a child of the post-1995 Internet age. However, immediately after 3/11, subculture websites that had been brimming with anime and characters became flooded with images of tsunami waves and debris. This traumatized Umezawa. While thinking of what he could do as an artist, he gathered images of the destruction and created a work with the goal of preventing the disaster from fading from the public memory.

A Certain Mankind's Super Landscape II, which was made about a year after 3/11, is a work that connects Umezawa's beloved character culture to the disaster, making itself a verse in the prayer for a better tomorrow. In addition, *AR image core involving all* is a collaboration with a group of engineers known as the "AR3Bros." The work uses a brand new technology called AR (augmented reality). In this work, images of characters and debris are unified. When viewed on an app-installed iPad, a looped animated image with certain parts preserved disintegrates and then returns to its original form. In addition, Umezawa produced his latest exhibited works by drawing unconsciously by hand, the result of an experiment to see how much his unconscious drawings would express characters compared to disaster wreckage.

//

In Hirofumi Isoya's *We only live, only breathe*, the traces of a sigh remain on two sheets of mirror-like black glass, signifying human presence and ambition. This work reflects Isoya's feelings towards the exhibition's theme and 3/11, which he describes as feelings of "nobility/strength and humanity that comes with loss." Since mirrors only reveal the surface of whatever they reflect, a mirror image does not guarantee the physical existence of the reflection.

However, when we are confronted with the work, we expect to recognize our own figures in the background. But at that very moment, the traces of the sigh come into view where one expects to see one's own face, thus preventing the viewer from distinguishing one's own existence.

This work alludes to Felix Gonzalez Torres' *Untitled (Orpheus, Twice)* (1991), which uses two mirrors to bring to mind a couple. Compounded with this reference, the work emphasizes direct face-to-face contact and physical reality.

//

Takahiro Iwasaki's *Reflection Model (Omnipresence)* uses architecture representative of the Heian period to create a doubled and reversed Buddhist Pure Land embodiment of the Phoenix Hall in the Byōdō-in temple in Uji, Kyoto. When looking at the actual Phoenix Hall from the front, the pond in the garden reflects the structure, also creating a double image like this work. However, unlike the original that reflects a virtual image on the water, this work gives the duplicate a physical mass. By highlighting the relationship between images and reality, the work poses a fundamental question that brings Narcissus to mind. According to Iwasaki, the reflection model "uses the dual nature

of ancient structures, whose waters capture the omnipresent character of the divine, to transport viewer's to a portable Pure Land." In Iwasaki's second new work, *Out of Disorder*, materials close at hand, such as hair and towels, comprise an upside-down micro Ferris wheel set in a scene where space and time are warped. The motif is a Ferris wheel on the night of the 3/11 disaster. The Ferris wheel, which spins up a world of fiction, stops to save electricity, thus casting an eerie steel silhouette.

//

In Masuharu Sato's *Calling*, telephones continue to ring in several deserted locations that appear to be in Japan. The phones ring for absent receivers on a street lined with new stores where cherry blossoms are in full bloom, inside a gymnasium where it's raining outside, within a train on a road lined with rice paddies, and inside a karaoke box where the lyrics of the Japanese national anthem—*Kimigayo*—flash across the screen. Then, since the network between the caller and receiver is suggested, the existence of characters not present paradoxically comes to the surface. Although the work is part of a series that began in 2009, it is based on the scenery around the artist's

neighborhood in Ibaraki prefecture following the Great East Japan Earthquake of 2011. When confronted by these scenes, we cannot help but feel the disaster's aftermath, but this is because of how we interpret them. The digital animation, produced by analog techniques, portrays twisted and disturbing everyday scenes in the outskirts and countryside of a city, thus raising questions concerning problems tucked away in the recesses of modern society as well as questions regarding certain forms of human existence.

//

Chim↑Pom's video installation *Coyote* pays homage to Joseph Beuys' famous performance, *I Like America and America Likes Me* (1974). The idea for the work originated from when the lone woman in the group, Ellie, traveled to Hawaii to film for a television program. However, one of the crew accompanying her had been indefinitely denied entry to the U.S. ever since a past minor mix-up at customs. In his performance, Beuys didn't even glance at NY, and instead spent his entire stay playing with a coyote, an animal sacred to many Native Americans cultures, perhaps in an effort to criticize civilized society and its center of art, New York City. Meanwhile, migrant smugglers, commonly called "coyotes," resist state policies

of the U.S. by slipping through the cracks of the excessively controlled surveillance state that Edward Snowden exposed. The coyotes have become syndicated and seek capitalistic monetary compensation for their work, and therefore in the artists' minds they must not be equated with the sacred, wild animal. At the same time, it is true that Mexican drug cartels and coyotes are said to be the result of American capitalism. Amidst these complicated affairs, curiously enough, the Japanese artist, could only have performed this with the help of the "coyote" smugglers. The reality of this situation, which has become more serious since the 1970s, is made evident by this work.

//

Motohiko Odani's *A Dead Man Sleeping* is a video installation consisting of two projections. It features a heated iron sphere pendulum that perpetually swings underwater. However, the pendulum hits and shatters a blood-like thin, red glass, suggesting death's unexpected visit. The title is based on criminals who are condemned to death and live in the solitude of prison walls. Since the existence of condemned criminals is removed from society, it is as if they do not exist. However, the moment one is executed, the execution instantly becomes headline news. In that sense, their existence seems to consist in the "death" of

the death penalty. Moreover, the fear of execution always accompanies death row inmates, so it surely rests in the depths of their consciousness even in their sleep. Hence, the existence of condemned criminals consists in the duality of "life" and "death." However, if reconsidered, we realize that everyone is in a similar position to the condemned criminal. Whether by a natural or human-made disaster, no one knows when death will visit. Furthermore, the blood red of the broken glass insinuates how "life" is owed to the physical existence of our bodies. In *Hollow (Study for a self portrait type-A)*, the entirety of terrestrial existence escapes from the shackles of vertical gravity, and the artist's duplicated head floats as if to say, "Shall we break free?" The work references the statue at the Saiou temple made by Hoshi to reveal the eleven inner faces of Kannon, thus showing the layered and multi-dimensional nature of reality.

//

While telecommunications advance and we attempt to dissociate our existence and spatial awareness from physical reality, our existence is nevertheless essentially physical and tied to death—these works serve to remind us that our existence is nevertheless essentially physical and tied to death—these works serve to remind us that our existence consists in such dualities.

Reiko Tsubaki
June 2014

// Duality of Existence — Post Fukushima

1990年代に普及した携帯電話やインターネットを始め、ツイッター、SNS等、遠隔通信と情報収集技術の発達によってコミュニケーションの手法は大きく変化した。それに加えて地下鉄、新幹線から飛行機に至る交通環境の発達は、「自分」というアイデンティティのユビキタス性を高め、時空間の認識を変化させたといえる。物理的に人と向かい合って話し合うコミュニケーションよりも、遠隔通信技術でコミュニケーションが行われ、ものごとが決定されていく状況下では、私たちは身体性を必要とせず、その存在を失ったようですらあった。様々な情報とイメージが日常生活を覆い尽くす中、イメージを介しての現実と虚構の関係性は明らかに変容し、空間認識はネットワーク上に存在しているかのようにも思えた。そんな中、2011年3月11日の東日本大震災は多くのものを破壊し、押し流してしまうことで、世界が、そして人間がいかに物理的な存在であるかを私たちに再び痛感させた。インターネットのようなネットワークですら、物理的なインフラが破壊されると通じなくなってしまったからだ。さらに福島第一原子力発電所の事故は、生活の基盤、記憶の集積としての土地、そして生身の身体を、

目に見えない放射能が犯して行くことの恐ろしさを知らしめた。しかしながら、こうした多くのインフラが破壊された壊滅的な状況下でも、インターネット上のSNSにより人々の生存確認が行われていたこと、そして現在に至るまで明確にはされていない放射能汚染の情報を共有するのにツイッター、ブログなどが主情報源になっていることは事実でもある。

すなわち、私たちは物理的存在でありながらも、その存在の半分は遠隔通信技術やインターネット状のネットワークによって支えられている。コミュニケーションのネットワークに接続し、メッセージや情報の交換を行っていることが生存の証のようになっている身体？情報としての自我と物理的身体がダブルに重なった状態？その二重性は、とてもリアルで、物理的に隣り合う人々がメールやメッセージを用いてコミュニケーションを行うという事実からも体験できるだろう。同時にとてもアナログかつ物理的な私たちにとって、物質的な空間を共有することの重要性は逆説的に高まり、「生のコミュニケーション」が求められている事実も否認しない。

本展では、こうしたユビキタスにも思える存在の二重性、物理的でありながらもネットワーク状に存在する自我をテーマに、こうした存在の可能性を探ると同時に問題提起を行う日本人作家の作品を紹介する。

//

須賀悠介の《Mediator》は、宇宙服を着たライダーのよう

でもあり、そのヘルメット内で道路の映像が流れ続けることで、ヴァーチャルな現実を見続けているかもしれない現代人を皮肉っているようでもある。作家によると本作は「シュレディンガーの猫」などにもヒントを得た「意識/身体があると同時に無い。またはここではないどこかへ行っていながらどこへも行かない（行けない）、別次元を内包させた次元の裂け目としての量子的身体」を表現しているそうだ。攻殻機動隊を想起させる近未来的な身体性は、私達にとって理想的な身体性について再度考えされる。

《Swapping tragedy》では、広島への原爆投下、NYの9.11、福島第一原子力発電所事故という人類の生み出した大惨事がレンチキュラーシートの効果で観る角度によって浮かびあがる。本作は情報によって様々な事件を知ることと他者の痛みを身体レベルで共有することの明らかな違いを提起する。

さらに《Disaster (Climbing)》は、4次元の状態を3次元でもわかりやすくするための幾何学形態である24胞体(24cell)を参照している。自らが内包する見えない重力によって自滅した、別次元に遭難したものの痕跡としての3次元の立体作品だといえる。

//

梅沢和木は、インターネット上に散らばる情報としてのアニメやキャラクター・イメージを俯瞰・収集し、そこにある多次元、カオス的なエネルギーや把握不可能な情報量を、大量の画像のコラージュによって表現してきた。ある意味で、95年以降のインターネット社会の申し子

な活動を行ってきたといえる。しかし3.11直後、今までアニメやキャラクターで充満していたサブカルチャーサイトが瓦礫や津波の画像に覆われたことは、梅沢にとってトラウマとなったという。アーティストとしてできることを考えた時、この事件を風化させないために瓦礫の画像を受け入れて制作することにしたそうだ。

《A Certain Mankind's Super Landscape II》は、3.11以降から約1年が経ち、自分の好きなキャラクター文化と震災を結びつけ、前向きな「祈り」へと繋げる事ができた作品だという。また《AR image core involving all》は、「AR」という拡張現実の最新技術を用いた作品で、AR三兄弟と呼ばれるエンジニア・グループとのコラボレーション作品である。この作品では、正にキャラクターと瓦礫の画像が一体化しており、アプリが内蔵されたiPadを通して見ると、特定の部分を残して画像が崩れ、また元の形を残すという流れを繰り返していく。加えて出品している最新の小作品は、作者の手みのドロワーで無意識に制作をしたら、キャラクターや瓦礫といった存在がどれくらい表出されるのかという小さな実験の結果だという。

//

磯谷博史の《We only live, only breathe》では、鏡のような2枚の黒い硝子板上に残った吐息の跡が、人間がそこに存在したことを証明すると同時に、存在の儚さを提示する。それは、本展のテーマと3.11に対して作家本人が感じた「喪失によってわかる尊さ/強さ、そして人間を捉えること」だといえる。鏡はそこに映るものの

表層しか映し出さないため、ミラーイメージは映し出されるものの物理的な存在そのものを保証する訳ではない。しかしながら、私たち観者がこの作品に対峙する時には、鏡に映る自身の姿と背景の空間を實在のものとして認識するはずで、その時にちょうど鑑賞者の顔の辺りに来る吐息の跡は、鑑賞者の顔、すなわち存在を判別できないようにもしてしまう。

本作はカップルを想起させる2枚の鏡から成るFelix Gonzalez TorresのUntitled (Orpheus, Twice), 1991も参照しており、大きな意味での文明や政治を超えて、人間1人が、人間1人を捉えようとする、とてもダイレクトで、フィジカルなリアリティを重視した作品だと言える。

//

岩崎貴宏の《Reflection Model (Omnipresence)》は、平安時代の代表的建築で、極楽浄土を具現化した宇治の平等院鳳凰堂が上下反転し二重化している。そもそも平等院鳳凰堂は、正面から眺めると、建物が庭の池に映り込むことで本作品のようにダブルイメージ化して観えることでも知られている。すなわち、本作では、本来は水面上の虚像でしかないものが、物理的な質量を持つものへと変化している訳である。そこには、イメージと實在の関係性、ナルキッソスに繋がる根源的な問いかけがあるといえる。作家は、リフレクションモデルのことを「いにしへの建物の2重性により、宗教における神仏のような遍在的性質を持つ水を想像させるポータブル浄土」だとだと語る。

また2点の新作《Out of Disorder》では、髪の毛やタオルといった身近な素材によって、ミクロな逆さになった観覧車や時空が振れた風景が立ち上がる。観覧車は震災後の夜、虚構の世界を演出する観覧車が節電ため停止することで不気味な鉄骨シルエットとして現れた観覧車がモチーフになっている。

//

佐藤雅晴の《Calling》では、日本だと思われる様々な場所で、誰も居ないが故に電話が鳴り続ける。桜が満開の出店が立ち並ぶ道、外で雨が降っている体育館の中、田んぼの道に止められた車内、シャワーが出ている風呂場、同じ風景がループして見える電車の中、日本の国家「君が代」が映し出されたカラオケボックスの一室などで、不在の主に対して電話は鳴る。そこでは、電話を掛ける側と受ける側の間のネットワークが暗示されるため、登場しない人物の存在が逆説的に浮かび上がる。

2009年から始められたシリーズだが、本作品は2011年の東日本大震災以降に作家の住む茨城県の近所の風景を元に制作されたシーンを集めたものだ。これらのシーンと対峙する時には、その余波を感じずにはいられないが、それは私達の受け取り方に起因するともいえる。アナログな手法で制作されたデジタルアニメーションは、都市あるいは都市の周辺部としての郊外や田舎における少し振れた不穏な日常風景を描き出すことで、現代社会の背後にある問題や、人間存在のあり方への疑問を提起する。

Chim ↑ Pomのビデオ・インスタレーション《コヨーテ》は、ヨーゼフ・ボイスの有名なパフォーマンス《I Like America and America Likes Me》(1974)へのオマージュである。本作はそもそも、このグループの紅一点のメンバー：エリイが、テレビ番組のハワイロケに同伴したクルーの一人の、過去の小さな入国時の手違いによって、他の同伴者たちとともに以来米国に入国できなくなったという個人的な問題を発端としている。ボイスが件のパフォーマンスでNYを全く観ずに、アメリカの先住民にとって神聖な生き物であるコヨーテとだけ戯れて帰ったことは、アメリカという国、文明社会と現代アートの中心地とされるNYへの批判だったかもしれない。一方で俗にコヨーテと呼ばれる主にメキシコからアメリカへの移民の密輸業者達は、エドワード・スノーデン事件が明らかにしたアメリカの行き過ぎた監視・管理社会の隙間をかい潜るという意味で、アメリカの国家制度に対抗する。シンジケート化したコヨーテ達の働きは、資本主義的な見返りを求めて行われるもので、先住民の崇めた神聖なる野生を持ったコヨーテとイコールではない。しかし同時にメキシコの麻薬組織やコヨーテも全てはアメリカ的資本主義の影響だと言われている事実がある。この辺りの複雑に絡み合った関係性は、ひょんな事からアメリカに入国できなくなってしまった日本人アーティストエリイが、密入国あっせん業者のコヨーテの助けによってしか、アートの中心と言われるNYで動物のコヨーテとの

パフォーマンスを実現できない、という70年代よりも深刻化したアメリカの現実を描く本作によって、明らかにされるかもしれない。

//

小谷元彦の《A Dead Man Sleeping》は二面のプロジェクションから成るビデオ・インスタレーションである。熱した鉄球が、水中で永久に続く振り子運動を行う一方、血のように赤く薄いガラスを打ち破る振り子は、突然訪れる死を暗示しているようでもある。タイトルの《Dead Man Sleeping》は、刑務所の中でひっそりと生活している死刑囚に基づく。その死刑囚の存在は社会から隔離されている故に不在のようであるが、死刑執行の命令が下され、それがニュースとなった瞬間に明るみになる。そのような意味で、その存在は死刑という「死」の上に成り立つようですらある。また死囚にとって「死」の恐怖は常に隣り合わせで、眠っている時ですら意識の奥底にあるはずだ。このように、死刑囚の存在は「生」と「死」の二重性の上に成り立つ。

しかし、振り返って考えれば、それはどんな人にも当てはまる真実であり、自然災害や人災によっていつ死が訪れるかは誰にも分からない。さらに砕け散るガラスの赤い血の色は私達の「生」は常に身体という物質的な存在に負っていることを示唆する。

《Hollow (Study for a self portrait type-A)》では、垂直の重力という地上の全ての存在が背負う枷

から逃れ、脱皮を行うかのように二重化した作家自身の頭部が浮遊する。本作は京都の西往寺にある、内側から十一面観音の相を現す宝誌和尚の彫像を参照しており、真実とは幾層もの次元を持つものであることを提示するようだ。

//

このように、遠隔コミュニケーション技術が発達し、物理的な現実とは解離した存在や空間認識が生まれようとも、私達の存在は本質的には物質的で死と隣合わせであること□□ 様々な二重性の上に成り立つ存在であることを、これらの作品は思い出させてくれるといえるだろう。

椿 玲子
2014日

WORKS EXHIBITED

**FOR
COYOTE**

**Taste of
the Wild**

High Prairie Canine Formula
Roasted Bison & Roasted Venison
A GRAIN-FREE DIET

**Taste of
the Wild**

Sierra Mountain Canine Formula
with Roasted Lamb
A GRAIN-FREE DIET

Taste of
the Wild

Taste of
the Wild



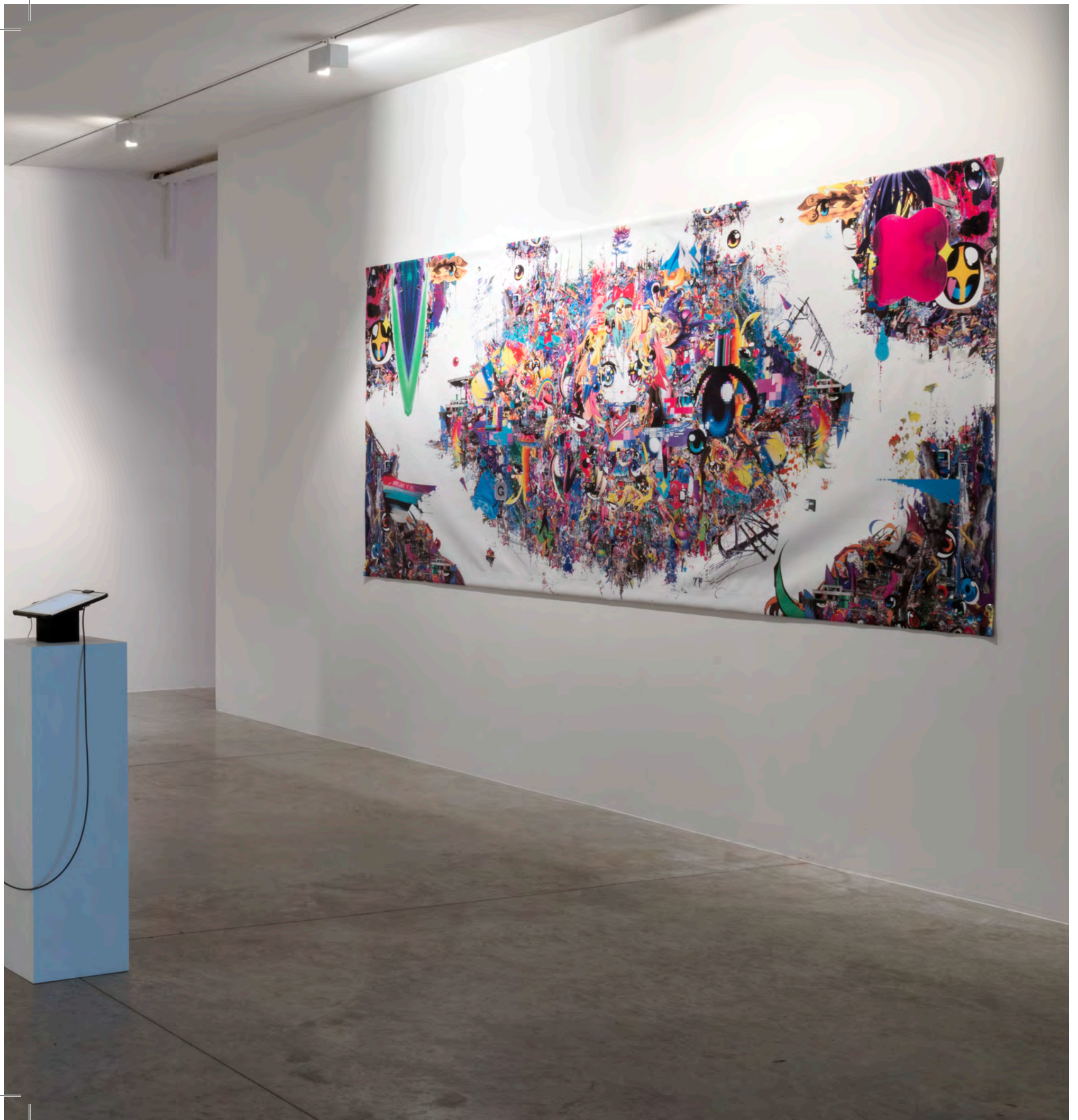




Hirofumi Isoya
We only live, only breathe I, 2014
Glass
66.93 x 39.37 x .2 inches
170 x 100 x .5 cm



Kazuki Umezawa
AR image core involving all, 2013
Digital print on tarpaulin sheet, 2iPads
59.06 x 137.8 inches
150 x 350 cm







Kazuki Umezawa
A Certain Mankind's Super Landscape II, 2012
Inkjet-print on wood panel, acrylic, glitter paint and pen
70.87 x 196.85 inches
180 x 500 cm

Courtesy the artist and CASHI





Stills from:

Masaharu Sato

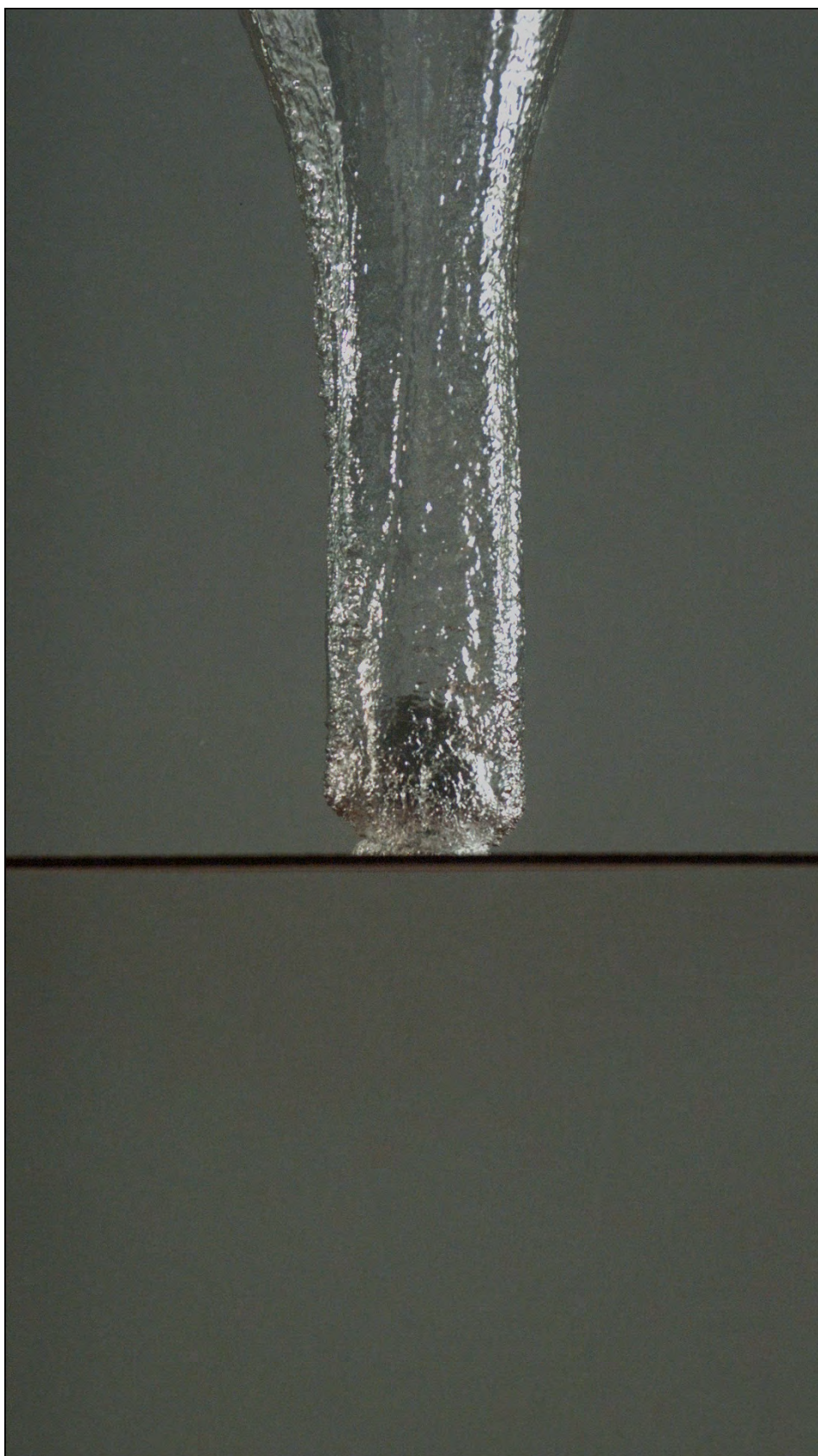
Calling, 2014

Full high definition Blu-ray Disc and quick time single channel animation

Total run time: 10 minutes; 30 seconds

Edition of 3

Courtesy the artist and Imura Art Gallery





Stills from:

Motohiko Odani
A Dead Man Sleeping, 2013

Video installation
Dimensions variable

Continuous loop

Total running time: (Falling): 27 minutes;

Pendulum (2 minutes)

Edition of 5

Courtesy the artist and Yamamoto Gendai



Motohiko Odani
Hollow (Study for a self portrait type-A), 2014
Fiberglass reinforced plastic, urethane paint, mixed media
18.5 x 14.17 x 14.96 inches
47 x 36 x 38 cm







Yusuke Suga
Mediator, 2013
Racing suit, helmet, projector system, resin
72.05 x 19.69 x 27.56 inches
183 x 50 x 70 cm

Published on the occasion of the exhibition

The Duality of Existence- Post Fukushima

June 26-August 9, 2014

Friedman Benda Gallery
515 West 26 Street
New York, NY 10001
www.friedmanbenda.com

Copyright 2014 Friedman Benda
All rights reserved

Editors:
Thorsten Albertz, Jennifer Olshin, Reiko Tsubaki

Design:
Suzie Oppenheimer
& Andrew Blaize Bovasso

Photography:
Adam Reich (unless otherwise noted)

All rights reserved. No part of this publication may be used or reproduced in any manner whatsoever without prior written permission from the copyright holders.



FRIEDMAN BENDA