

目に見える白昼夢を創ること。これが私の、物心がついた頃から一貫したテーマであり、ものづくりの目的です。では白昼夢とは何か。私の中の定義では、それは、無意識に見る夢とも異なり、日常と非日常の境に存在する”なにか”です。人が想像力によって、常識と定義しているものを捻った時に生まれる、その人にとっての現実の歪みです。

一番初めにこの”歪み”の感覚を味わった場所は、幼少期によく訪れた、精神分析科医である父の診察室でした。父の診察室には、箱庭療法という、子供の患者に砂の入った箱の中に様々な種類のミニチュアで彼らの箱庭を作らせ、それをもとに彼らの深層心理を分析をするといった治療の為に道具が置いてありました。私は単純に遊びとして箱庭を作っていたのですが、動物や人や建物や食べ物や乗り物などのミニチュア、いつも私の周りに当たり前に存在しているモチーフが、組み合わせを変えることによって、”見たことがあるけど見た事がない世界”として形になっていく事に引き込まれました。自分が見慣れたもので構成された世界が、何か違う要素が入り込むことで別の世界にすり変わってしまい、少し前には存在していなかったストーリーが生まれ、それが箱の中で普遍の世界になってしまうという事に、愉快さと興奮と怖さがあいまった感情をおぼえ、それ以降、この、言葉で表現できない感情を生み出した、”なにか”、つまりは私が箱庭の中で遭遇した白昼夢を、今度は箱庭の外で、もっと自分が意図的に、再現する事はできるのだろうかと思うようになりました。

形にする事に於いて、コラージュは、まさに、別々に存在する見慣れたモチーフ同士を同じ空間に置くことで見慣れない世界を作るための明確な表現方法の一つであり、私の使う技法の基盤となりました。私にとって、コラージュ作品を白昼夢の一つの形として生み出すプロセスとは、写真や手描きの個別の素材同士を組み合わせ、そこに一つのストーリーが生まれる瞬間を見極める事です。そう言った意味でコラージュする事とは、現実が捻れて歪みが生じた時に起こる物語を静止画として収めるという行為と考えています。ある時から、ではこの静止画からその物語全体をもう少し俯瞰して眺めたらどうなるのだろうかと思うようになり、一度完成させたコラージュ作品をアニメーション作品として展開する事をはじめました。また、二次元ではなく、三次元として、誰かの日常生活の中に、生きた白昼夢を作って共有したいという動機が、舞台上で展開するパフォーマンス作品を作るきっかけとなりました。

自分達が、日常、常識、普遍だとしているものは、一体何なのか。その、当たり前だと思っている世界に、私なりのアクションで歪みを生み出し、自分だけではなく、自分以外の他人にもその疑問を投げかけること。そしてその歪みと遭遇する事によって、少し足元を掬われるような自分の奥底にある感情を味わってみるという体験を自分以外の誰かと共有すること。そのための試みの連続が私にとっての制作であり、白昼夢を創るという行為です。