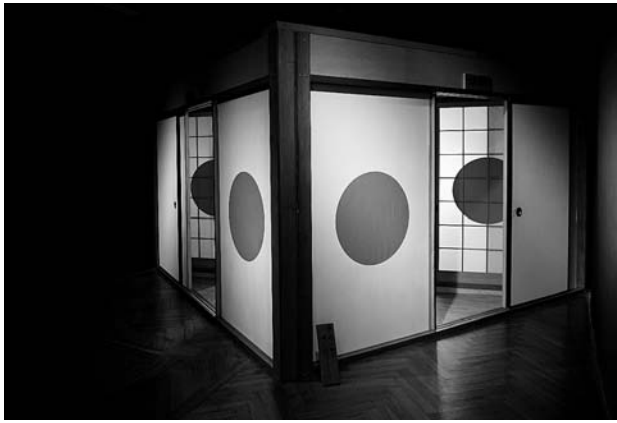


束芋

たばいも  
アーティスト

束芋「にっぽんの台所」  
1999年 映像インスタレーション 撮影：米倉裕貴  
©Tabaimo / Courtesy of Gallery Koyanagi

## 現

在、12月に開催する個展のため、5作品を同時に制作している。どれも大型インスタレーションのため、日々明らかになる各作品の問題点と毎

日格闘している。

デビュー作品となった大学の卒業制作は、大学3年生の春に数か月かけてつくったモノクロアニメーションを素地にしてい

## 自分スペース

@仕事場

た。卒業制作では改めて効果的な描画法や作品に着色する際の色の研究、インスタレーション作品としての展開をし、当初の構想から数えると2年間という歳月をかけて制作したことになる。

当時はコンピュータのスペックも今に比べて格段に低く、個人が所有していたものなどは、作業容量をできる限りつくったとしても、当時の保存メディアAMOの640MBと同等だったのを覚えている。

「取り消し」の回数も今よりも限られていたので、コンピュータでの作業といってもさまざま

な制約のあるなかでのものだった。どこかの段階で変更を余儀なくされた場合、限りなくゼロに近い段階まで戻らなくてはならないときもあった。それなのに、当時はその環境が自身でつくれる最良の環境だったため、もどかしさはまったく感じなかった。

10年経った現在の私は、その数百倍のコンピュータ容量を手に入れ、処理能力も数段早くなり、データの持ち運びも容易になった。単純な数字の足し算では計れないほどの進歩を個人が手にすることができ、これからもこの進歩はとまらないだろう。かけ算的なコンピュータの進歩が手に取るように感じられるなかで、それを使う私たちはどのように変化しているのか。

単純に10年前の私と現在の私を比べてみる。2年で1作品をやっとなつていった私が、今年5作品同時につくっていると「絶対にできるはずがない」と

思っていたことが10年の経験を経て「できるかもしれない」と思えるようになっていく。

しかし、この5作品はある意味、10年前からつくり続けていると言ってもいいかもしれない。実際の作業期間は1、2年だが、2年目は1年目に学習した経験値をなくしては成し得なかっただろうし、3年目は2年目までの経験、4年目は……、そして10年目の今年はそれまでずっとかけ算的に積み上げてきた経験によって実現でき得ることに挑戦する。

コンピュータの容量が増えたとしても、640MBの容量でできる程度のことを10年間続けてきたのなら、それは足し算でしかなく、自分のスペックは前進しない（10年間足し算を続けるのも、その退屈に耐え得る根気が必要でもあるが）。挑戦することがかげ算を生み、かけ算となつたときに、やっと自分自身が前進する機動力に変化するのだから。