

Ho Tzu Nyen

*Monsters and Aporias:
Engaging with Japanese Imperialism through Art*

ホー・ツーニエン

妖怪とアポリア...

アートを通して日本の帝国主義に迫る

講演録

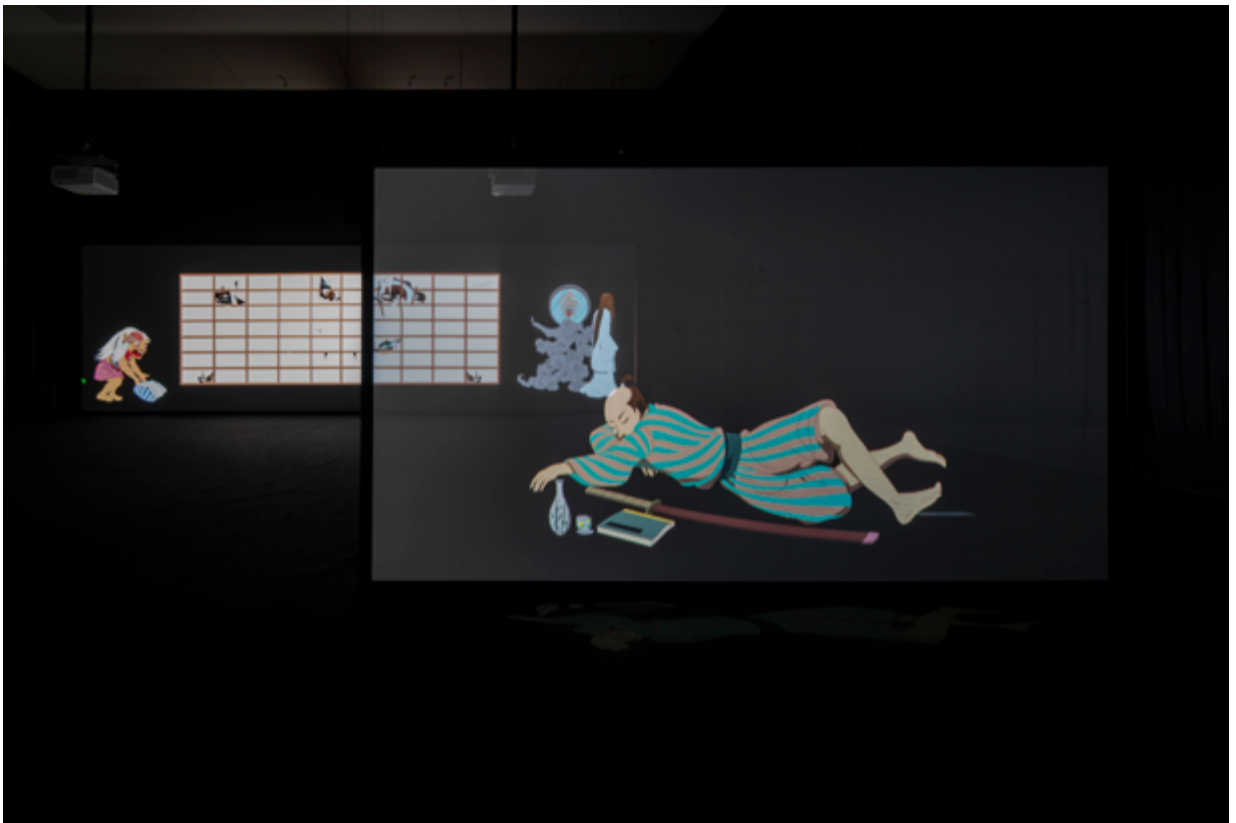
Lecture Document



Installation view of *Hotel Aporia*, Aichi Triennale 2019
 Photographed by Hiroshi Tanigawa, courtesy of Aichi Triennale 2019



Installation view of *Voice of Void*, Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM] , 2021
 Photographed by Ichiro Mishima, courtesy of Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM]



Installation view of *Ho Tzu Nyen: Night March of Hundred Monsters*, Toyota Municipal Museum of Art, 2021
 Photographed by Hiroshi Tanigawa, courtesy of Toyota Municipal Museum of Art



Installation view of *Ho Tzu Nyen: Night March of Hundred Monsters*, Toyota Municipal Museum of Art, 2021
 Photographed by Hiroshi Tanigawa, courtesy of Toyota Municipal Museum of Art

|| 荒木夏実 || 皆さま、こんにちは。本日はホー・ツーニエンのオンラインレクチャー「妖怪とアボリア：妖怪を通して日本の帝国主義に迫る」にお集まりいただき、ありがとうございます。私は東京藝術大学美術学部准教授、荒木夏実と申します。よろしくお願いします。

簡単にアーティストについてご紹介いたします。ホー・ツーニエンさんはシンガポールを拠点に世界的に活躍するアーティストで、アジアそして世界で最も注目されるアーティストの一人です。ここ数年、日本で連続して作品を発表されました。2019年に愛知トリエンナーレで《旅館アボリア》を発表、今年2021年に《ヴォイス・オブ・ヴォイド〜虚無の声》を山口情報芸術センターで発表し、その後、この作品は「KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭 2021 AUTUMN」(2021年10月1日～10月24日)の作品の一つとして京都芸術センターでも紹介されました。そして現在、豊田市美術館で個展「ホー・ツーニエン 百鬼夜行」が2022年1月23日まで開催されています。これらの展示においてツーニエンさんは帝国主義時代の日本に注目し、第二次世界大戦中にどのようにイデオロギーが形成されていったかを膨大なリサーチをもとに検証し、作品化しています。

本日は戦時中の日本をテーマにしたツーニエンさんの作品、三部作と言えるのではないかと思います。それらについてお話していただきます。まずツーニエンさんのトーク、その後には私からの質問とディスカッション、そして会場の皆さまからの質問の時間を予定しております。それではツーニエンさん、よろしくお願いします。

|| ホー・ツーニエン || 皆さま、こんにちは。ご紹介ありがとうございます。まずは画面を共有します。本日はお招きありがとうございます。

本日のトークでは、どの作品においても日本の多くの友人や協力者の助けがなければできなかった点において、日本で作られ、日本に関する、また日本と共に作った作品と言える直近の3作品にまつわる考えや経験について共有したいと思います。この一連の作品を三部作と呼ぶには無理があるかもしれませんが、それぞれの作品が様々な形でつながっています。

まず一つ目の作品として当初、2019年の愛知トリエンナーレのコミッションを受けて制作した《旅館アボリア》についてお話します。この作品に関しては、2018年にキュレーターの能勢陽子さんから、大正時代に営業開始した日本の旧旅館で現在登録有形文化財である「喜楽亭」^{きらくてい}¹で、サイトスペシフィックな作品を制作する依頼を受けました。戦前は、養蜂業の人々がここをよく訪れていました。戦時中には海軍の人々が、戦後にはここは豊田市ですので自動車業界の幹部の方々がよく通いました。

現在、喜楽亭は登録有形文化財であり、作品の設営にあたり、建物のどの部分にもドリルで穴を開けてはならないなど、幾つかの課題がありました。最初に建物を訪れたとき、私は建物の制約について考えながら谷崎純一郎の短編小説『陰翳礼賛』を思い起こしました。『陰翳礼賛』の冒頭部では、伝統的な日本家屋を乱すことなく、電気配線やガス管、水道管などを設置することの難しさへの考察が述べられています。

最終的に私は、建物とその建築を一つのフレームとして尊重することにしました。そのため最終的には投影スクリーンを特注し、建物内の既存の溝や仕切りの中にスライドする形に仕立て、観客は皆、畳の上に座って映像を見る形式をとりました。その結果、美術館のホワイトキューブやブラックボックスのような西洋建築の歴史に根差した空間とは非常に異なる比率の展示となり、映像へのかなり特異な現象学的関係性が生み出されたと思います。²

鑑賞の比率が様々異なっているという点から、私は小津安二郎監督の映画に辿り着きました。ご存じのように、小津の作品は畳の上に座る人の視点に合わせてカメラの高さが調節されているため、他の多くの映画よりもはるかに低い高さから撮影されていることで有名です。³

このように、小津安二郎は、この作品のイメージ源でもあり、作品の主人公の一人となりました。私は小津が第二次世界大戦中にインドの国家主義者であるスバス・チャンドラ・ボースに関するプロパガンダ映画を制作するために、1943年から1945年の期間にシンガポールに滞在したことについて、長年関心を抱いてきました。このプロジェクトでその歴史を再訪し、《旅館アボリア》の客として小津を迎えました。

《旅館アボリア》の構造を表す方法として、私は喜楽亭を旅館として再活用し、6名までの個人やグループ、または風や風

の歴史などの人間以外のものを客として招きました。日本の1930年代と1940年代という非常に問題ある時代を生きた点がこれらの客の唯一の共通項です。《旅館アボリア》は、個々の物語またはポリフォニー(多重声)を聞いて、その共鳴または不一致に耳を傾ける手段です。

最初の部屋には、戦時中に喜楽亭のおかみを務めていた長坂由紀子を迎えました。⁴ 長坂由紀子はこの空間の歴史を語る以外に、草薙部隊と呼ばれた神風特攻隊の部隊がアメリカ軍の艦隊を迎え撃つために沖縄に派遣される前夜に、喜楽亭で集まって最後の晚餐を設けたときのことを回想します。⁵ 戦後に長坂由紀子は、特攻隊飛行士の両親たちがこの同じ部屋に集まって、飲み交わして戦死した息子たちを偲んだことを私たちに伝えます。ここでは草薙部隊の話とともに、喜楽亭での夕べについて手紙をしたためて両親宛に残した宮内栄の話も聞きます。

同室のプロジェクションの裏側に投影されたもう一つの映像は、日本の風の歴史と著名なパイロット飯沼正明に関するものです。彼は1937年に日本で作られた飛行機を歴史初にして記録的時間で操縦し、日本からヨーロッパへ飛行しました。その飛行機の名前は「神風」でした。飯沼は、真珠湾奇襲攻撃の翌日にカンボジアのプノンペン飛行場で死亡したと言われています。真珠湾攻撃のニュースに衝撃を受けた彼は、飛行機のプロペラに飛び込んだそうです。

《旅館アボリア》の次の部屋は2人のゲストに捧げられています。一人目は小津安二郎⁶、二人目は小津のように第二次世界大戦中にプロパガンダ映画の制作のために東南アジアに派遣された漫画家兼アニメ作家の横山隆一です。小津はシンガポールに、横山はインドネシアに派遣されました。

横山は小津とは異なり、プロパガンダ制作でより成功し、彼の最も愛される子どもの姿の漫画キャラクターのフクチャンを、多くの連合軍の軍艦を沈没させた《フクチャンの潜水艦》(1944年)の主人公に仕立て上げました。⁷

《旅館アボリア》の最後の部屋は、通常京都学派と呼ばれる学者集団のために用意しました。ご存知のように、京都学派は西田幾多郎という人物を中心に活動を展開しました。西田幾多郎は、ある意味においてアジアの思想体系を基盤に西洋哲学の克服を試みたと言われますが、その多くは彼の最も有名な概念「絶対無」のように彼自身の生涯に渡る禅や仏教の実践に関わるものです。京都学派に捧げられたこの部屋には、イメージはなく、言葉だけがあります。

ただし、ときおり画面裏の光がはっきりとして、巨大な産業用ファンの刃が回転するのが見え、風が吹く様子は、プノンペンで命を断った飯沼正明飛行士のプロペラを想起させるかもしれません。⁸

この風が吹き始めると、トランスデューサー(変換器)と呼ばれる小さな機械が音を振動に変換し、喜楽亭の建物中の障子を震わせます。⁹ 同時にそれぞれの部屋のスクリーンで、小津映画の中の「カットアウェイ」と呼ばれるショットが表示され始めます。映画の中でストーリーの区切りとして用いられるショットには、人間の姿はなく、見えない風に満たされています。風は洗濯物や影、紙、産業排気、草、木の葉といった動くものの効果によってのみ感知されます。

次に2020年4月に開催された山口情報芸術センター(YCAM)との共同制作《ヴォイス・オブ・ヴォイド～虚無の声》についてお話しします。

《ヴォイス・オブ・ヴォイド～虚無の声》も《旅館アボリア》と同様に多面的構造によって形成されており、4つの空間に3セットのビデオ・インсталレーションと1セットのVR(バーチャル・リアリティ)を設ける構成となっています。

《ヴォイス・オブ・ヴォイド～虚無の声》は、京都学派と何らかの関わりをもつ様々な人のテキストを舞台に上げる試みと言えるでしょう。最初の空間は「左阿彌亭」と言って、京都の料亭の「左阿彌」という実際に存在する部屋をモデルにしています。そこで50年以上前に座談会等の会合が実際に行われました。ここでは一つの場所から2つの重なり合うプロジェクションが投影され、ほぼ切れ目のないシームレスなイメージを形成しています。

この部屋では、京都学派の第2世代を代表する西谷啓二、小山岩男、小坂正明、鈴木成高の4人の学者が1941年11月、真珠湾奇襲攻撃の約2週間ほど前に会合を行ったシーンが展開されます。その会合は1943年までに3回開催

され、最終的には3回の座談会として、中央公論誌に掲載されました。¹⁰

この座談会の議論は当時大変影響力をもったと考えられています。その内容についてここで深く言及する時間はありませんが、簡単に言えば、戦争の道義を何らかの形で見出す、または創出する試みであったと言えるでしょう。

この学者たちは、同時に対米戦に反対していた海軍一派との一連の秘密の会合にも関与しており、その一派は陸軍と東条英機が主導する政権の打倒についてまでも議論したのです。

このインスタレーションでは、前方スクリーンで4人の学者の中央公論誌に発表された座談会をはじめとする公の活動を映し出しました。後方スクリーンでは秘密会合を扱っており、それらの多くも西田幾多郎のお気に入りの部屋であったとされる同左阿彌亭で実際に行われました。当時、西田は既に引退しており、1945年に戦争が終わる直前に他界します。座談会には直接参加していませんでしたが、それでも彼は論理的な軸として、さらには戦後の記述によると西田は海軍と会合を設けることを許し、彼自身が個人的に許可を与えて開催されたと言われています。西田は思想的な根拠として存在していたと言えます。

2つ目の空間は「刑務所」と呼ばれ、そこでは一つのスクリーンの両面にそれぞれ異なる2つの映像が投影され、京都学派の「左翼」として位置付けられることの多い戸坂潤と三木清の2人の哲学者たちにあてがわれています。¹¹ 三木の顔は観客を向いており、戸坂は観客から顔を背けています。戸坂は2つ目の原子爆弾が長崎に降下された1945年8月9日に長野刑務所で獄死していることが発見されました。三木は報告によると、戦争が終結した6週間後の1945年9月26日に豊多摩刑務所で疥癬と栄養失調により死亡しました。

3つ目の空間、「^{そら}空」は2つのスクリーンに挟まれています。¹² これらのスクリーンには、アニメでは「メカ」と呼ばれるロボットが数台現れます。京都学派の2番手であり、西田の後継者と通常位置付けられる哲学者、田辺一による悪名高い講演が紹介される文脈の中で、それらのメカは宙に浮かんでいます。その講演は「死生」と題され、学徒動員が高まり始めた1943年に、京都帝国大学で発表されました。その数ヶ月後に学生たちは神風特攻隊の操縦士として、動員されることになります。田辺の講義は、多くの学生の身に差し迫っていた国家に身を捧げるための死について、何らかの意義を見出す、または創出する試みであったと考えられるでしょう。

最後に私たちは最後の部屋である「座禅」室に辿り着きます。ここで観客はこの作品のVR部分を体験します。¹³ ヘッドマウント・ディスプレイを使用して、VRで展開される世界にアクセスします。¹⁴ ディスプレイを装着することによって、これまで見てきた映像の場面、すなわち、左阿彌亭、空、そして刑務所に直接投入され、その中のアバターとして自身を見出します。¹⁵ 言い換えると、非VR映像は場面を外から見た姿を映し出し、VRで観客はこれらの姿の内部に入り込み、これらの表象を内側から体験します。

観客は「左阿彌」で座っていると、京都学派の4人の学者の座談会を記録した速記者のアバターとなります。速記者は大家益造という実在の速記者であり新聞社に勤めていたサラリーマンで、第1回座談会の3年前に陸軍に徴兵され、中国で日本軍の残虐行為に立ち会っています。彼がどのような気持ちで座談会を記録していたかを知る術はありません。大家は1950年になって初めて短歌を綴り始め、『アジアの砂』という短歌集を1971年に新聞社を退職してから出版しています。1968年から1970年に書かれた51句の短歌が短歌集の『沈黙の章』にしたためられ、そこで大家は中国での記憶を辿り、自身を責めています。観客が京都学派の学者たちの座談会を記録する速記の手を止めると、4人の学者の議論が聞こえなくなり、大家の短歌が聞こえてきます。

観客が立ち上がると、左阿彌亭の天井を突き抜けて上方へと上がって行き、「^{そら}空」の場面に入ります。「空」では観客は自らガンダムシリーズの「ザク」をモデルとしたメカとなります。戦争末期に神風特攻隊の攻撃に多く用いられた戦闘機である、ゼロ戦がザクのモデルではないかと私は考えています。¹⁶ 観客はメカの体となって田辺一の「死生」の朗読を聞きます。体がゆっくりと断片化し、解体されて無になって消えると、^{くう}空の状態が^{そら}空と合致します。¹⁷

観客が横たわると、「左阿彌」の床の方へと沈んで行きます。さらに「刑務所」まで沈むと、後にそれぞれの死床となる監房に横たわる三木または戸坂のアバターを自ら体現します。観客が左を向くと戸坂の言葉が聞こえ、右を向くと三木の言葉が聞こえてきます。¹⁸

ご覧いただいているイメージには、VRで観客が通過する3つの世界が映っています。上部には空がありメカが宙に浮い

ています。¹⁹カラフルな地球のような色とりどりの球体が京都学派の学者や大谷益造らがいる「左阿彌」です。その下には刑務所があり、そこには三木と戸坂が収容されています。

ただし、お見せしたイメージでは見えない4つ目の世界、黙想空間である内面的空間が存在します。観客は完全に身体を静止させることで初めて、そこに入ることができます。観客はジャンプカットのように、瞑想空間である「座禅」部屋に突入し、部屋の大きさが無限に拡大する中、師である西田本人の言葉を聞くことになります。²⁰

本作品は最近、「KYOTO EXPERIMENT 2021」の一環として京都芸術センターで発表されました。ご存知の方もいらっしゃるように、京都芸術センターは今の形に改装される以前は学校でした。

こちらは《ヴォイス・オブ・ヴォイド〜虚無の声》の「左阿彌」部屋で、京都芸術センターのなかでも伝統的なお茶室の空間に設置されました。²¹こちらは「空」の場面で、京都芸術センターの元教室の空間で展示されました。²²最後にこちらが「座禅」室兼VR室となります。観客がVRを体験する空間です。²³

最後に、豊田市美術館で展示中の能勢陽子さんがキュレーションした「ホー・ツーニェン 百鬼夜行」展の中のシリーズの最新作品についてお話したいと思います。また《旅館アボリア》も現在豊田市で展示中です。

《百鬼夜行》は、4つの異なる作品が密接に関連する形で構成されています。多角的構成において《ヴォイス・オブ・ヴォイド〜虚無の声》と《旅館アボリア》と類似していると言えます。

観客が最初に対面する作品《100の妖怪》が2つのスクリーン上で展開します。²⁴一つ目の半透明のスクリーンには、連続的に11の異なる時代の異なる姿に変化する、眠っている人の姿が映し出されます。2つ目のスクリーンは絵巻物の形となっています。そこでは百鬼の夜行が見られます。²⁵この展示に出現する全ての妖怪がこの夜行に加わります。妖怪がスクリーンを横切ると背景も変化し、先史時代の風景から現代的な風景へとゆっくりと変容します。

2つ目の作品《36の幽霊》では100の妖怪のうち36の妖怪が選択され、個々に短く紹介されます。そのうちの1つが大天狗です。²⁶大天狗は、山に住み修行する仏修験僧侶の姿をモデルとし、あらゆる武術に精通していることで知られます。大天狗は数多くの伝説で様々な歴史的人物に剣術を伝授しています。《36の幽霊》では大天狗が僧侶や兵士に絶え間なく変身します。²⁷

さらに、辻政信陸軍大佐という実在の兵士をモデルとした妖怪を新たに加えました。辻はシンガポール華僑肅清事件（日本によるシンガポール占領に抵抗した容疑で多くの中国系男性が虐殺された）や、フィリピンのパターン死の行進の責任者とされています。戦後、辻政信は拘束を回避するため、また裁判で戦争犯罪に問われることから逃れるために僧侶に扮して身を隠し、5年後に日本に帰国し、政治家として大成功を収めたものの、再び1968年にラオスで失踪しています。

終戦時に拘束を逃れるために姿を変えた日本人兵士たちの話は多くあり、竹山道雄の1946年の小説『ビルマの豎琴』の水島上等兵もその一例であり、この話は1956年に市川崑監督によって映画化されています。これらの話に着想を得て僧侶に変身する特殊能力を持つ「偽坊主」と、兵士に変身する特別能力を持つ僧侶である「偽兵士」という新しい妖怪を加えました。²⁸

またこの妖怪ファミリーに「鈴木大拙貞太郎」、別名「D.T. Suzuki」（1870-1966年）をモデルとする「ぬりひょん」を加えました。²⁹「鈴木大拙貞太郎」は日本の仏教学者で在家信者で、海外では「D.T. Suzuki」という名で執筆し、日本人と米国人の間で禅の潜在力を提唱した主要な人物です。彼の考えや書籍は、ジョン・ケージを始めとする米国の現代芸術家や実験音楽家の多くに影響を与えたと言われていますが、日本の軍国主義との関係については批判や議論もあります。偶然にもD.T. Suzuki、鈴木大拙貞太郎は、西田幾多郎の幼少期の幼馴染であり、西田幾多郎の禅の継承に影響を与えたとされています。

「ぬり」とは「手をすり抜けること」、「ひょん」とは浮かび上がることを示す擬音です。この妖怪はどこからともなく現れ、すきを狙うことに長けていて、捕えられないと言われます。「ぬりひょん」は、全ての妖怪の長とも言われています。

もう一つの妖怪は「マラヤの虎」です。³⁰ 一人目の虎は、日本軍第25軍司令官としてマレーとシンガポールを侵略した山下奉文陸軍大将で「マラヤの虎」として名を成していました。二人目の虎はマラヤで育った日本人の谷豊で、彼は満州で満州事変への報復として妹が中国人集団に殺された後に盗賊になりました。谷は、マレー語で「虎」を意味する「ハリマオ」として知られる存在となりました。谷は1941年にF機関という秘密工作機関に勧誘され、日本帝国軍の諜報員として採用されました。

次にこの展示の3つ目の《1人もしくは2人のスパイ》という作品についてお話ししたいと思います。ここでは主に秘密工作活動を専門とする二つの日本の戦時中の機関を扱いました。一つ目は、諜報活動、対諜報活動、プロパガンダの訓練を諜報員に提供するために1938年に設立された日本帝国陸軍中野学校です。最優秀の人材のみが中野学校で訓練を受けたと言われています。

当時の軍隊が死によって昇華することを兵士たちに教える一方で、中野学校では最も重要なのは生き残って任務を完遂することであると研修生たちに教えました。中野学校の目的は、如何なる手段を用いても情報を収集することではなく、「諜略は誠なり」というスローガンに代表されるように道徳的諜報員を育成することにありました。

英語で諜報員は「Spooks」すなわち「幽霊」という意味の名前で呼ばれることがありますが、《百鬼夜行》の行列で中野学校の卒業生たちは、顔のない代表的な妖怪「のっぺらぼう」の姿で表されます。³¹ 戦後、中野学校の多くの「のっぺらぼう」が政界に入り、また東南アジアの様々な地域で過去のネットワークを駆使して実業家になりました。

私が取り扱いたいと思った2つ目の秘密工作機関は、1940年に南方の諜報機関として陸軍によって設立され、中野学校の講師藤原岩市が中野学校の卒業生6人を引き連れて指導したF機関です。F機関の「F」は「藤原」、「フリーダム」、「フレンドシップ」から取られています。

彼らの任務は日本軍と協力してアジア諸国の独立運動を支援することであったとされています。なかでも主な活動の1つがマラヤを拠点とし、うち最重要任務の一つが「ハリマウ作戦」、すなわち谷豊を諜報員として起用することでした。1942年に谷豊がマラリアによって死ぬと、藤原は映画製作会社の大映を説得して谷豊の人生を描くプロパガンダ映画を制作し、古賀聖人監督による《マライの虎》として1943年に公開され、大人気となったそうです。³² その後ハリマウという人物像、またはマラヤの虎は無限に復活し、日本のスクリーンに絶え間なく現れるのです。

次に《百鬼夜行》の最後の作品となる《1人もしくは2人の虎》は、2人の「マラヤの虎」である山下奉文と谷豊の2つの物語を取り上げ、日本における虎の表象の歴史を探索内容となっています。

私からの話はこれくらいに留めて、会話のために時間を残したいと思います。

『荒木夏実』 ホー・ツーニエンさん、大変興味深い内容のトークを大変ありがとうございました。ではここで私から感想と最初の質問を述べたいと思います。私は3つの作品を実際に拝見し、毎回ツーニエンさんの作品には衝撃を受けるのですが、先ほど解説された《ヴォイス・オブ・ヴォイド〜虚無の声》のVRアニメーションの迫力に特に圧倒されました。

例えば特攻隊を象徴する「空」の場面で田辺一の言葉が響いているのですが、それが何か心地よく響いて来るのですよね。そこで瞑想状態の中で洗脳されていくような感覚を味わったのですが、そのように作品のコンセプトとアートの表現方法が見事にマッチしていたと思います。

そこで質問ですがツーニエンさんはなぜここまで日本の戦時中のイデオロギーに興味を持ったのか、それが現在のシンガポール、東南アジアまたはアジア全体の状況とどのように関係するかについてお聞かせいただきたいと思います。

『ホー・ツーニエン』 ご質問をありがとうございます。我々の歴史のなかでも特にこの時期について私は長年関心を抱いてきました。第二次世界大戦は共有された歴史であると私は考えています。それは今や日本だけの歴史ではなく、アジアの歴史であり、アジアの非常に異なる地域をつなぐ出来事の一つです。これら以前の私の作品では東南アジアを中心に扱ってきました。東南アジアが一つの政治的体系、もしくは一つの統制制度の下に置かれたことは、第二次世界大戦中の数年を除いてなかったと言えると思います。我々の歴史を理解するにあたり、日本のこの時期の歴史を取り扱うことが必然的に求められます。

この時期の歴史に対しては、多様なアプローチや方向性が考えられる点に私は強い関心を抱きました。例えば、戦時のシンガポールを表象する事象を考察してみましょう。シンガポールのミュージアムを訪れると、戦争は往々にして連合軍の視点の言語や体系によって象られていることが見受けられます。日本の文書を読む限り、当然それとは全く異なる視点が見受けられます。戦争に関する日本の文書には必ず、それは同時に解放の戦争であったというある種の深い逆説があることが私にとって興味深い点の一つです。多くの人が西洋の植民地化からの解放について書いたり話したりしています。戦争はいわゆる汎アジア構想のためにアジアを解放するためであったと。同時にもちろん、それはアジアに対する極めて残酷的で帝国主義的な侵略戦争でした。この逆説ないし矛盾がご紹介した3作品全体に共通する主な関心点でした。

〓 荒木夏実 〓 今回の点に関連して私は2020年に台中で行われた「アジア・アート・ビエンナーレ」(2019年10月5日～2020年2月9日)を見たのですが、そこでホー・ツーニエンさんは台湾出身のアーティストの許家維(シュウ・ジャウエイ)さんと共同キュレーターとして大変興味深い展覧会を企画されていました。そのタイトル「The Strangers from beyond the Mountain and the Sea (山と海を越えたまればと)」もとても興味深く、そこでは多くのアーティストが戦時中の侵略者、植民者としての日本を描いていたのがとても印象的でした。

例えば韓国の朴賛景(パク・チャンギョン)は、ツーニエンさんと同じように京都学派について特攻隊と結びつけて批判的な視点で表現していましたし、台湾のアーティストの丁昶文(ティン・チャンウェン)は日本が台湾という土地を植民地化したときのエピソードを描いていて、それが日本の負の歴史であることは間違いない一方で、私から見ると様々なアジアのアーティストたちが一世代前のように「日本=悪」であるというだけの表現ではなく、新たな視点からあのときの戦争が何だったのか、日本の帝国主義が何だったのかについて遡り始めていることに興味を持っています。その点においてホー・ツーニエンさんは、今後のアジアの関係性、それから今後同じ過ちをおかさないために何かヒントになるものに興味を持って制作されているのでしょうか？

〓 ホー・ツーニエン 〓 ありがとうございます。はい。実際、その回の「アジア・アート・ビエンナーレ」で許家維(シュウ・ジャウエイ)と私は第二次世界大戦の歴史を扱いたいと思いました。なぜかというこのように卓上でアジアの定義、アジアとは誰を指すか、どの国がアジアを成すかについて無限に話し合うことはできません。そしてアジアを横断して共通する出来事が何かといえ、それは第二次世界大戦中の日本の侵略と植民地化なのです。

あらゆる視点を様々なアーティストから集めるのは興味深いことでした。私たちは歴史に対して単純に真っ向から批判するのではなく、異なるアプローチを用いるアーティストたちと協働しました。荒木先生が既に述べられたように、批判は本質的に確立されています。それに対して議論をするわけではありません。同時に私たちは異なる形で歴史的出来事を理解することはできないのでしょうか？

例えば、丁昶文(ティン・チャンウェン)の作品は興味深く、日本の植民地化と統治時に台湾でどのようにテクノロジーが発展したかに着目しました。新しい着眼点です。また日本の占領下の美術学校への影響に関する作品を制作したインドネシアのアーティスト、アンタリクサは、美術学校が日本の占領下でどのように近代化し、個人の概念が作られ、植え付けられたかを辿りました。私たちはそれらの異なる視点を集めることによって、ごく単純に戦争に賛成か反対かという二元化による二極の立場から解放されたいと考えました。戦争について二極に分けて考えるのは一般的で、冷戦時代には西側陣営と東側陣営という二元構造として捉えられました。私たちはそのような古い固定化された枠組みから自由になりたかったのです。

〓 荒木夏実 〓 コラボレーションについてお聞きます。最近の作品では非常に複雑なアニメーション、それからVRと一人ではできないような色々な人とのコラボレーションの作品が目立っています。この新たな試みについてご意見をお聞かせください。

〓 ホー・ツーニエン 〓 ありがとうございます。今回制作した一連の作品のコラボレーションは制作のテクニカル面に限定されず、私自身が日本人ではなく日本語を話せない関係で、制作を緊密に共にした辻井美穂さんなどの翻訳者、YCAMの吉崎和彦さんや能勢陽子さんなどのキュレーター、そしてドラマトゥルクの新井知行さんとも深く関わりました。翻訳者やリサーチを手掛けた皆さんと歴史的な文書や背景や枠組みについて理解すること自体が素晴らしい体験で、それが制作プロセスの鍵の一つとなりました。

《旅館アボリア》の語りの形式について、重要な点を伝えそびれましたが、《旅館アボリア》はリサーチャーとキュレーターと

私との間のeメールのやりとりによって形づくられました。この作品では私の立ち位置が外側の人間であることが特徴です。外部の立場を用いて、問いかけをしています。同時に内側の人からの応答に頼る必要があります。その外側、内側の関係性が肝心となっています。

特にYCAMとのコラボレーションにおいては、リサーチ面とテクノロジー面のコラボレーションがまさに融合しました。吉崎和彦さんとYCAMとは共同制作に当たる当初から内容面のリサーチとテクニカル面との境目を極力なくすことを意図しました。実際、私たちのテクニカル・ディレクターの大脇理智さんはテクニカルな可能性についてリサーチする傍ら、京都学派のリサーチも行いました。私たちはこのようなクロスオーバーを同時進行で実現したかったのです。最終的に《ヴォイス・オブ・ヴォイド〜虚無の声》は、私にとっては全ての部分に携わりながらも、どの部分に対しても完全にコントロールを効かすことができないものとなりました。それは大変興味深いものでした。何が制作されるのか完全には把握できないままに作品を指示することができるのです。それは非常に幅広いパラメーターを取り扱う作業でもあります。私にとって他の数々の作品とは異なる形のプロセスでした。

〓 荒木夏実 〓 特にパンデミックの状況下であったので、ますますコントロールが行き届かない故にできた興味深い結果なのかなと思いました。

〓 ホー・ツーニエン 〓 これらのプロジェクトがどれも日本という枠組みに密接に関与している上に、パンデミックによって渡航が叶わないといった状況がありました。そこで何もかもが距離を隔てた作業とディレクションとなり、その制限によって興味深いプロセスが生まれました。これらのプロジェクトはそれぞれ何らかの形で制限の中から生まれ、制限を一種の可能性に転換した結果なのです。

〓 荒木夏実 〓 ありがとうございます。それでは参加者の皆さまからのご質問をお受けしたいと思います。今チャットで幾つかいただいておりますので、ご質問がある方はチャットに書いていただけると助かります。

まみさんからいただいているご質問を少しかいつまんでお伝えすると、「《旅館アポリア》を拝見したときに目頭を押さえる鑑賞者を見ました。特攻隊に同情するなど、戦争を描く作品を鑑賞する時に、ホー・ツーニエンさんの意図やコンセプトから逸れる反応があるのではないか。日本のような国でホー・ツーニエンさんのような作品が警告なく展示される場合、戦争行為を矮小化、娯楽化し、歴史修正主義に貢献してしまう恐れはないでしょうか」というご意見です。いかがでしょうか。

〓 ホー・ツーニエン 〓 ご質問をありがとうございます。この点に関してももちろん非常に注意を払いました。ただ芸術作品の解釈は最終的には開かれているため、結論立った答えを出すことはできません。様々な反応を操作するためにできることには、ある程度限界があるでしょう。ただし、この点には可能な限り真剣に取り組む必要があります。またいざ発表してから作品がどのように受け止められるかについてもモニタリングしています。ある時点以降は作品がどのように解釈されるかを操作することは不可能であり、それは私たちが意図することでもありません。ですので、どこかの地点で解釈の自由に委ねる必要があります。

具体的に言えば、戦時中の歴史に関して比較的標準的な反応に訴えかけ、固定化された標準言語を用いることは簡単でしょう。そのようにした方が政治的には安全で、展示も許容されやすいでしょう。ただ私が考えるには、その類の作品は戦争の状況に対する私たちの理解を促す上で一定の限界に達しており、過去のこの歴史を再訪するにあたり私たちは新しい方法を見出す必要があると感じています。そのような新しい道や新しい理解の仕方を追求すること自体にはリスクが伴います。ある側面をできる限り管理したり、調整することしか私たちにはできないのです。

〓 荒木夏実 〓 ありがとうございます。今もう一つそれに関係する質問をいただいています。

「見る人、観客というものがホー・ツーニエンさんの作品に影響を与えることはあるのでしょうか。例えば今回の場合、多くの観客が日本人であることが何らかの影響を与えましたか？ また予測していなかったオーディエンスのリアクション、否定的なリアクションなどはありましたか？」

|| ホー・ツーニエン || ご質問をありがとうございます。これらの作品が日本で制作されたこと、そしてある意味、日本のために制作されたことによる影響は確実にあると思います。もちろん同時に、これらの作品はアジアとアジアの歴史に関する、より大きな私の問いの一環でもあります。「これらの作品が日本で制作されなかったら、どのような内容になっていたか」ということは想像できません。

2点目の否定的または予想外の反応について、《旅館アボリア》について先ほどいただいたご質問が批判的な問いの良い例でしょう。これまで観察してきた限り、作品に対する批判的な反応は非常に類似する視点から挙げられています。すなわち作品がもっと批判的な言語や立場を講じるべきであるという点ですが、私たちは最初から意図的にそれを回避してきました。ただこの問いへの考察は、《旅館アボリア》とは異なる感情的生態系を持つ2つ目の作品《ヴォイス・オブ・ヴォイド〜虚無の声》に確実に影響を与えたと思います。これらの作品は、歴史上の困難な章への新たなアプローチ法を見出すための継続的会話または継続的実験なのではないかと思っています。

|| 荒木夏実 || 大変申し訳ないのですが、全てのご質問にお答えすることができないため、こちらが最後の質問です。「《百鬼夜行》を見たのですがそのアニメーションは北朝鮮で制作されたと同じでした。その理由と動機を教えてください。」

|| ホー・ツーニエン || 《百鬼夜行》のアニメーションは北朝鮮のアニメーション・スタジオが手がけました。私にとって北朝鮮と制作することはブラック・ボックスを相手に制作するように感じます。内容が何によってできているか分からず、ブラック・ボックスの中身も分かりません。それは私にとってコントロールすることを放棄することと繋がっています。イメージの仕上がりを決めることができません。非常に幅広いパラメーターの中でプロセスに手を加えることしかできません。そのようなプロセスに関心を抱きました。そしてもちろん、日本の歴史のある部分をアジアの別の部分を通じて反映させたいとも思いました。そこで、これらの歴史や物語を扱う場として北朝鮮が面白いと思いました。また私たちが用いる2Dアニメーションに対して、日本の観客は即座にアニメの様式について考えるでしょうし、アニメの美学的判断を基準としてアニメを扱うでしょう。しかし、私は日本以外の国を通じて2Dアニメーションの様式に注目したいと思いました。例えば、北朝鮮のアニメーションがどの様に2Dアニメーションを捉えるかという視点です。そこで私は日本の古典と言える妖怪のアニメーションを制作する上で、意図的に日本以外のやり方を通じて屈折させたいと思いました。その点が北朝鮮のスタジオとコラボレーションした私の意図です。

|| 荒木夏実 || ありがとうございます。残念ながらここでご質問の受け付けを終了いたします。日本ではタブーになっている戦時中のテーマを「revisitする」、再訪する、再考することの重要性をホー・ツーニエンさんのお話を伺っていて強く感じました。リスクを恐れずに思考停止せずに新たなパースペクティブを持つこと、そのチャレンジ精神こそがアートに求められていることを強く感じています。

本日はホー・ツーニエンさん、大変興味深いお話をありがとうございました。そしてご参加の皆さま、ありがとうございました。来週は同じ時間にツーニエンさんによる学生5人の作品についての講評会をオンラインで開催します。こちらは藝大の学内のみの公開となっております。藝大関係者でご参加をご希望の方はすでに芸大向けのメールでご案内していますので、お申し込みの上、ご参加ください。ホー・ツーニエンさん、そして通訳の辻井美穂さん、本当にありがとうございました。

|| ホー・ツーニエン || 皆さん、ありがとうございました。良い1日をお過ごしください。



1



2



3



4



5



6



7



8



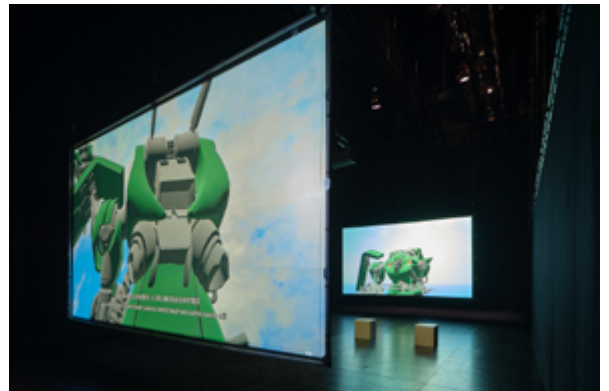
9



10



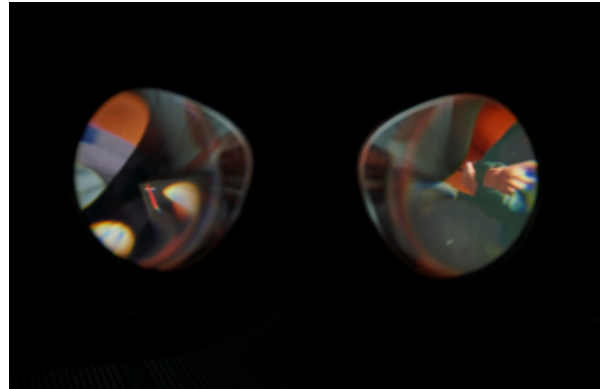
11



12



13



14



15



16



25



26



27



28



29



30



31



32

|| Natsumi Araki || Hello everyone. Thank you for joining an online lecture today by Ho Tzu Nyen “*Monsters and Aporias: Engaging with Japanese Imperialism through Art.*” I am Natsumi Araki, Associate Professor at the Department of Faculty of Arts at Tokyo University of the Arts.

Let me briefly introduce Ho Tzu Nyen, who is an artist based in Singapore and is one of the most prominent artists in Asia and around the world. He has presented a series of works in Japan over the last few years, starting with *Hotel Aporia* in 2019 at the Aichi Triennale, *Voice of Void* presented this year at the Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM), which was also introduced at the Kyoto Art Center as part of the KYOTO EXPERIMENT 2021 AUTUMN (Oct.1—24, 2021) programs, and the current solo exhibition *Night March of Hundred Monsters* which is showcasing through January 23 at the Toyota Municipal Museum of Art. Through these works, Ho Tzu Nyen has focused on the period of imperialism in Japan, investigating how ideologies were formed during WWII based on extensive research in creating these works.

Today, Ho Tzu Nyen will talk about these three pieces of work, followed by questions from and discussion with myself and Q&A with the audience. Let’s now move on to the talk by Tzu Nyen.

|| Ho Tzu Nyen || Good afternoon, thank you very much for the introduction. Very happy to be here. I will start by sharing my screen. Once again, good afternoon and thank you for having me.

Today, I hope to use this time with you to share some thoughts and experiences around 3 recent works that were made in Japan, about Japan, and with Japan — since they were possible only with the help of many Japanese friends and collaborators.

It would be a stretch to call them a trilogy, but each work did, in one way or another, shape the subsequent work.

The first work I will like to share is *Hotel Aporia*, commissioned originally for the 2019 Aichi Triennale. I was invited by the curator Yoko Nose-san to produce a site-specific work at the *Kirakutei*¹, a Japanese-styled inn and restaurant that started operating during the Taisho era, which is now a heritage site preserved by the city. Before the war, the *Kirakutei* was frequented by people from the sericulture. Sericulture means silk farming. During the war, it was frequented by people from the Navy and after the war, *Kirakutei* was frequented by executives from the car industry, as we are after all, in Toyota City.

Right now, the *Kirakutei* is a heritage building, and installing a work there has certain challenges — such as us not being able to drill into any part of the building. Thinking about this limitation on my first visit to the building made me recall Junichiro Tanizaki’s short book *In Praise of Shadows*, which had started off by considering how difficult it was for modern, or western fixtures light electric wires, gas pipes, water pipes, etc. to fit into the austerity of a traditional Japanese house without disrupting it. So in the end, I decided to respect the house and its architecture as a frame. Eventually all our projection screens we used were specially made to slide into existing grooves and dividers within the building, and all our audience were to sit on tatami mats to view the videos.

The resulting proportions of the projections, and the audience’s body postures when viewing them from floor level immediately produces a different kind of phenomenological relationship to the videos, as opposed to viewing them in the white cubes and black boxes of museums which have very different proportions that derive from the history of western architecture.²

Thinking about the different proportions involved in viewing images in turn brought me to the films of Yasujiro Ozu, which are well-known for being shot from a lower height than most other films —

as the camera heights are calibrated to the point of view of someone seated on tatami mats.³

In this way, Ozu became both a source for the images that I would use for the work, just as he would be himself a subject in the work. I have long been curious and fascinated by the time Ozu spent in Singapore, during World War II, between 1943 to 1945, where he was supposed to make a propaganda film about the Indian nationalist Subhas Chandra Bose. So this project gave me a chance to revisit that history, and I decided to invite Ozu as one of the guest in *Hotel Aporia*.

One way to describe the basic structure of *Hotel Aporia* is that I decided to re-activate the *Kirakutei* once again as an inn, or a hotel, with which I will invite up to 6 guests — they could be individuals, groups or even something non-human, like the wind, or the history of the wind. The only thing that links these various guests is that they all lived through or passed through the highly troubled 1930s and 1940s. *Hotel Aporia* is a way to both listen to their individual stories or polyphonies and to feel their resonances or dissonances in all of them.

In this first room, the guest was Yukiko Nagasaka, who was the landlady of the *Kirakutei* during the wartime.⁴ Other than telling us about the history of the space, Yukiko Nagasaka recounts an incident during the war, when a squadron of Kamikaze pilots, called the Kusanagi Unit, had a gathering for their final dinner at the *Kirakutei*, before they were sent off for their missions in Okinawa to attack the approaching U.S. warships.⁵ Yukiko Nagasaka tells us that after the war, the parents of the pilots gathered in the same room — this one we are seeing now, to drink and remember their dead sons. So we hear about the Kusanagi Unit, and also from one of them, a pilot called Sakae Miyauchi, who left behind a letter to his parents describing that night at the *Kirakutei*.

In this same room, on the other side of the screen is another projection, dedicated to the history of the wind in Japan, and also to Masaaki Iinuma, a celebrity pilot, who in 1937, flew the first Japan built plane from Japan to Europe in record time. The name of his plane was “kamikaze”. It is said that Iinuma died one day after the surprise attack on Pearl Harbor in an air field in Phnom Penh in Cambodia. He was apparently so struck by the news of Pearl Harbor that he walked straight into a plane propeller.

The next room in *Hotel Aporia* was dedicated to 2 other guests. First is Yasujiro Ozu⁶, and second was the cartoonist and animator Ryuichi Yokoyama, who like Ozu, was sent to Southeast Asia during World War II to make propaganda films. Ozu, as I said earlier, was sent to Singapore, and Yokoyama was sent to Indonesia. Unlike Ozu, Yokoyama was more successful in his production of propaganda, in fact turning his best loved character, the child cartoon character Fuku-chan into the protagonist of *Fuku-Chan's Submarine*, which was a propaganda film made in 1944, where Fuku-chan joins the submarine and ends up attacking and sinking many Allied ships.⁷

The final room in *Hotel Aporia* was reserved for a group scholars usually referred to as the Kyoto School. As some of you might know, the Kyoto School revolved around the figure of Kitaro Nishida, who in some sense, can be described as attempting to overcome Western philosophy, by drawing upon certain concepts that he derived from Asian thought systems, such as his well-known concept of *Zettai Mu*, or Absolute Nothingness which were related to his lifelong study and practice of Zen and Buddhism. In this room dedicated to the Kyoto School, we have no images, only words.

However, at certain points, a light from behind the screen fades up, allowing us to see through the translucent screen, as the blades of a giant industrial fan begins to turn, reminding us perhaps of the propeller blades that ended the life of the aviator Masaaki Iinuma in the fields of Phnom Penh.⁸

At this wind is generated, these little machines, called transducers, which turn sound into physical vibrations begin moving the shoji screens scattered in different parts of the *Kirakutei*.⁹

At that same time, the screens in the different rooms start showing “cut-away shots” from the films of Ozu. These cut-away shots are shots that serve as punctuations in narratives, which typically in Ozu, are done without human figures, and filled instead by the wind, which being invisible, and only be sensed by the effects of things it moves, like laundry, like paper, like industrial exhaust, like grass and the leaves.

Now I will like to share a bit about the second work called *Voice of Void*, made in collaboration with YCAM, the Yamaguchi Center for Art and Media, which opened in April 2020.

Similar to *Hotel Aporia*, *Voice of Void* has a multi-part structure, across 4 spaces containing 3 sets of video installations and a VR or Virtual Reality component.

Voice of Void can be described as an attempt to stage a number of texts by different individuals who were related to the Kyoto School in one way or another. The first of part of this work is a space we call the *Saami* Tea Room, which was modelled after an actual tea room in the *Saami* restaurant in Kyoto, where the event we are interested in took place more than 50 years ago. This image we are seeing now is made of two overlapping projection screens that can form an almost seamless single image from a specific position.

In this room, are seated 4 scholars from the second generation of the Kyoto School — Keiji Nishitani, Iwao Koyama, Masaaki Kosaka and Shigetaka Suzuki, who had met in this room between November 1941, actually about two weeks before the surprise attack on Pearl Harbour, through 1943. They met there for three roundtable discussions that were eventually published in the journal *Chuo Koron*.¹⁰

These roundtable discussions were regarded as being very influential in its time. I am afraid I don't have enough time now to go very deep into these roundtable discussions, but I would say that, as a summary, we can regard them as some kind of attempt to find, or perhaps even to create a moral purpose for the war.

At the same time, as they were doing these talks, these four scholars were actually also involved in a series of secret meetings with members of the Navy who were against the war with the US, and had even discussed to subvert the government which was under the leadership of the Army and General Tojo.

So in the installation, the front screen was dedicated to the public activities of these four scholars, such as the talks that were published in the *Chuo Koron*, and the back screen engaged with these secret meetings, many of which were in fact held in this very same room at the *Saami*, which was also supposedly the favourite room of Kitaro Nishida. At the time of these roundtable discussions, Nishida was retired. He would pass away in 1945 before the end of the war. And while he was not directly involved in the roundtable discussions, he was present both as a theoretical reference point, but it's also been reviewed that he actually allowed these secret meetings with the Navy to take place. It is said that he had personally given the permission to hold them.

The second space in the work we call “Prison”, is also made up of two projections, this time they are projections on the opposite sides of the same screen. They are dedicated to two philosophers who have been described as the “left-wing” of the Kyoto School. They are Jun Tosaka and Kiyoshi Miki.¹¹ Miki faces us while Tosaka turns his face away from us. Tosaka was found dead in Nagano Prison, on 9 August 1945, the day the second atomic bomb was dropped on Nagasaki. Miki died on 26 September 1945, six weeks after the war ended, in Toyotoma Prison, reportedly due to scabies and malnutrition.

In the third space which we call “Sky”, we are sandwiched between two screens.¹² Upon these screens we see several “mechas” — as such robots are called in anime. They are suspended in the sky, as we are introduced to the context around a somewhat infamous lecture by the philosopher, Hajime Tanabe, usually regarded the second key member of the Kyoto School, and Nishida’s successor.

The Tanabe essay was called “Death-Life”, and it was delivered on 19 May 1943, at the Kyoto Imperial University, at a time when student conscription was just beginning to intensify. A few months from then, students would be conscripted as pilots for the Special Attack Units, or Kamikaze Units.

Tanabe’s lecture could be considered an attempt to find, or perhaps to create some kind of meaning in the students’ impending death in the service of the state.

Finally, we arrive at the final room, which we call the “Zazen Room”, which is also the space where the audience will encounter the virtual reality components of the work.¹³ Here, the audience members put on the headmounted display, or what we call the HMDs, the headsets, to access the VR worlds.¹⁴ By wearing the HMD, the audience can find himself or herself manifested as an avatar, inserted directly into the scenes we had earlier seen in the video, namely, the *Saami* Room, the Sky and the Prison.¹⁵ To put it in another way, the non-VR videos show us these scenes as a representation from the outside, while the VR enables the audience to enter into the inside of these representations to experience these representations from the inside.

When the audience is in a sitting position, they will inhabitate the avatar of a stenographer recording the roundtable discussions of the four Kyoto School scholars in the *Saami* Tea Room. This stenographer was based on an actual person by the name of Masuzo Ohya, a professional stenographer and newspaper salary man who had been conscripted into the Army three years before the first roundtable and had witnessed atrocities by the Japanese military in China. It is impossible of course for us to tell how he felt recording these roundtables. Ohya started to create tanka poems around 1950, and published a collection of his poems, “*Asian Sands*” in 1971 after he retired from the newspaper company job. In 51 of these tanka poems he made between 1968 and 1970 titled “*Chapter of Silence*,” he revisits his memories of China and blames himself. If we stop our activity of recording the discussion of the Kyoto School scholars, we stop hearing what the four scholars are talking about. Instead, we will hear the tanka poems of Ohya.

And if the audience should stand up, he or she will ascend and go through the roof of the *Saami* Room and enter into the Sky. In the Sky, the audience is embodied as the mecha, modelled after the Zaku, from Gundam, which was in turn modelled, I believe, after the Zero fighter plane, what was heavily used for Kamikaze attacks during the last phase of the war.¹⁶ In the body of the mecha, the audience listen to a recitation of Hajime Tanabe’s *Death-Life*.

As their bodies slowly fragment and disappear into nothingness, the emptiness meets with the emptiness of the sky.¹⁷ Should the audience lie down, they will sink downwards towards the floor of the *Saami* Room.

They will enter in turn into a prison cell, where they will be embodied in the avatar of either Miki or Tosaka in their cells, their places of death. If the audience turns to the left they will hear a Tosaka text, and if they turn to the right, they will hear a Miki text.¹⁸

In this image, we see the three worlds which the audience in VR pass through. On top is the sky, with the suspended mechas.¹⁹ In that colorful globe or color sphere is the *Saami* Tea Room with the four Kyoto School scholars and Masuzo Ohya, and finally below it, the prison which holds Miki and Tosaka.

However, there is also a fourth world, which cannot be seen from the earlier image, which is a space of meditation and interiority which the audience can enter only if they are perfectly still while they are seated. Like in a jump-cut, they will enter into the Zazen Room, a space of meditation, where they will hear the words of the master, Nishida himself, as the room almost imperceptibly expands in size, infinitely.²⁰

This is the work was presented recently in Kyoto, at the Kyoto Arts Center, as part of KYOTO EXPERIMENT 2021. As some of you know might now, the Kyoto Arts Center was a former school before it was converted.

This is the *Saami* Room from *Voice of Void* as presented at a traditional tea room in Kyoto Arts Center.²¹

This is the Sky Room as presented in a former classroom in in Kyoto Arts Center.²² And finally, the Zazen / VR Room where audience experience the VR.²³

Finally, I like to speak a bit about the most recent series of works gathered in the exhibition *Night March of Hundred Monsters*, currently presented at the Toyota Municipal Museum of Art, curated also by Yoko Nose-san. I should also mention that *Hotel Aporia* is currently also being presented at Toyota City.

Night March of Hundred Monsters is made up of four different works, closely related works similar to the multi-part structure of *Voice of Void* and *Hotel Aporia*.

The first work the audience encounters is 100 Monsters, which is made up of 2 screens.²⁴ On the first, translucent screen is a sleeping figure who continuously morphs into 11 other figures, each from a different historical period. The second screen takes on the format of a picture scroll. And on it, we see a *Hyakki Yako*, a night march of hundred monsters.²⁵ All the different Yokai who appear throughout the exhibition will first make an appear here. The backdrop slowly moves from a prehistoric landscape into a contemporary one.

In the second work, called *36 Ghosts*, 36 of these 100 Yokai's are selected and presented individually, with some additional information about them. One of these is the Daitengu.²⁶ The Daitengu's appearance is said to be modelled after that of ascetic Buddhist monks who live and practice in the mountains, and they are said to be skilled in all forms of martial arts. In a number of legends, Daitengu can be found teaching swordsmanship to various historical figures. In *36 Ghosts*, the Daitengu continuously morphs between its Tengu form as well as its form as a monk and its form as a soldier.²⁷

Another new Yokai we added is modelled after a real-life soldier, Colonel Masanobu Tsuji, who has been described as being responsible for Sook Ching, the massacre of Chinese males in Singapore who are suspected of resisting the Japanese occupation, and the Bataan Death March in the Philippines. At the end of the war, Tsuji disguised himself as a monk to escape capture and trial for his war crimes, and returned to Japan after 5 years where became a highly successful politician, before disappearing in 1968 in Laos.

There were a few stories of Japanese soldiers who transformed themselves into monks, at the end of the war in order to escape capture, including a well-known fictional character, Private Mizushima from the 1946 novel *The Burmese Harp* by Michio Takeyama, which was remade into a movie by Kon Ichikawa in 1956.

There stories inspired a new yokai, known as Fake Monk, which were yokai soldiers with the special ability to transform into monks. This new yokai is closely related to another yokai, which we call the Fake Soldier, which were yokai monks that had the special ability to transform into Soldiers.²⁸

And in this same family of Yokai, I included the Nurarihyon, modelled in part on "Daisetz Teitaro

Suzuki” or “D. T. Suzuki” (1870–1966), a Japanese Buddhist scholar and Zen lay follower who wrote under the name of D.T. Suzuki and has been a major advocate of Zen’s inherent potential for Japanese and the Americans.²⁹ His ideas and books are said to have influenced a number of American contemporary artists and experimental musicians such as John Cage, but there has also been criticisms and debates about his relationship to Japanese militarism.

Incidentally, D.T. Suzuki is a close childhood friend of Kitaro Nishida, and has sometimes been attributed with influencing Nishida’s embrace of Zen.

As I know, “Nurari” means “to slip away” and “hyon” is an onomatopoeia used to describe something floating upwards. So the Nurarihyon is said to be a Yokai that appears out of nowhere, is very good at catching people off guard, and cannot be caught. The Nurarihyon is also said to be the leader of all Yokai.

Another of our Yokai in the Night March was the “Tiger of Malaya”.³⁰ First, there is General Tomoyuki Yamashita, who led the 25th Imperial Japanese Army in the invasion of Malaya and Singapore, and was widely known as “Tiger of Malaya”. The second “Tiger of Malaya” was Yutaka Tani, a Japanese who grew up in Malaya, and became a bandit after his sister was murdered by a group of Chinese in retaliation for the Mukden Incident. As a bandit, he was known as “Harimao” which means “tiger” in Malay. In 1941, Tani was recruited as a secret agent for the Japanese Imperial Army by a spy agency called the F-Kikan.

This brings me to the third work in the exhibition, which is called *1 or 2 Secret Agencies*. The secret agencies refer to 2 Japanese wartime institutions dedicated to espionage. The first was the Imperial Japanese Army Nakano School, established in 1938 to train agents in intelligence, counter-intelligence and propaganda. It is said that only the most gifted were trained at the Nakano School.

And where the military typically taught soldiers at that time that death is sublime, at the Nakano School the trainees were told that the most important thing was to survive and to fulfil their missions.

The aim of the Nakano School was not to gather intelligence by any means necessary but to produce intelligence personnel with morals, represented by their slogan “conspiracy is sincerity”.

In Night March, these graduates of the Nakano school, these spies, which incidentally we in English sometimes call “spooks,” which is also a term to refer to “ghosts” were manifested in the form of the classic Japanese yokai without a face — the Nopperabo.³¹ After the war, a number of these Nakano School Nopperabo entered politics, or became businessmen, utilising their old connections in different parts of Southeast Asia.

The second secret agency I wanted to deal with is the F-Kikan or F-Agency, which I mentioned earlier. The F-Kikan was set up by the Army formed as a secret service in the South in 1940, headed by Major Fujiwara Iwaichi — a lecturer at the Nakano School, together with six graduates from the Nakano School. The “F” of F-Kikan stands for “Fujiwara”, “Freedom” and “Fraternity”.

Their mission was supposedly to support national independence movements in Asian countries, in cooperation with the Japanese Army. One of their main focus was in Malaya, where one of their most important missions was “Operation Harimau,” the recruitment of Yutak Tani as a secret agent. When Yutaka Tani died in 1942 of malaria, Major Fujiwara convinced the film studio Daiei to make a propaganda film based on his life, called *Tiger of Malaya* directed by Koga Masato and released in 1943, which I believe it was a very popular film. And this was the beginning of the infinite number of resurrections that the figure of *Harimau*, or The Tiger of Malaya would incessantly return to Japanese screens.³²

This brings me to the final work of Night March, called *1 or 2 Tigers*, which engages with the stories of the two “Tigers of Malaya,” Tomoyuki Yamashita and Tani Yutaka, but it also engages with the history

of the tiger and its representations in Japan.

But I'm going to try to stop here so that we can have some kind of conversation.

|| Natsumi Araki || Thank you so much Tzu Nyen for such an intriguing talk, which was so exciting to hear. Let me first comment to ask you some questions. I have seen all three of your works and, every time, I was shocked to see your work, among which I was especially overwhelmed by the power of VR and animation in *Voice of Void*. For example, Hajime Tanabe's voice resounding in the Sky scene, which symbolized the Kamikaze suicide pilots, to me was somehow comforting in its effect, as if I were being manipulated in a meditative state. As such, I found the concept of the work and the artistic expression to be matching so well.

I would like to ask why you became interested in Japan's wartime ideologies to this extent, and how they relate to current situations in Singapore, Southeast Asia or Asia as a whole.

|| Ho Tzu Nyen || Thank you for the question. I have long been interested in this part of our history. I would say the Second World War is a shared history. It's no longer a Japanese history. I would say it's an Asian history. It's one of the events that connected the very different parts of Asia. Prior to this, a lot of my work revolved around Southeast Asia. Southeast Asia has never been under a single political system or a single system of control, I would say, except for those few years during the Second World War. In order to understand our own history, it's inevitable that we engage in this part of Japanese history.

I would say there are many possible approaches and angles to this part of history, which I found was very interesting. For example, one could think about the representation of this period of war within Singapore. If you go to museums in Singapore, the Second World War is pretty much framed, I would say, in the language and systems of the Allied forces' perspectives on the war. Of course, reading some of the Japanese texts, one finds very different perspectives. One of the things that interest me a lot is also that, looking at Japanese documents related to the war, there is always a kind of deep paradox in it, which is that the war was simultaneously a war of liberation. A lot of people wrote or talked about some kind of liberation from Western colonization. It was meant to liberate Asia for this pan-Asian construction. At the same time, it was, of course, a highly brutal imperialist aggressive war on Asia. So, I would say this paradox, this contradiction is one of the key things that interested me and that which drove all the three works that I shared earlier.

|| Natsumi Araki || On a related note, in 2020, I saw the Asian Art Biennial in Taichung (*2019 Asian Art Biennial: The Strangers from beyond the Mountain and the Sea*, National Taiwan Museum of Fine Arts, Oct. 5, 2019 — Feb. 9, 2020), where you co-curated a very interesting exhibition with Hsu Chia-Wei. Its title *The Strangers from beyond the Mountain and the Sea* was also very interesting. It was striking to me that many artists featured Japan as aggressor and colonizer in the exhibition.

For example, Park Chan-Kyong from Korea featured the Kyoto School in relation to Kamikaze pilots as you also did through critical perspectives. A Taiwanese artist, Ting Chaong-Wen depicted episodes from Japan's colonization of land in Taiwan. While the featured history undoubtedly constitutes a negative part of Japanese history, it seems to me that many artists in Asia are going beyond depicting Japan as being no more than evil, as the previous generation did, instead to trace back what the war was about and what Japanese imperialism was about from new perspectives, which is of great interest to me. On this note, are you creating your works with any interest in future relations in Asia or for any hints towards ensuring that the same mistake would never be repeated?

|| Ho Tzu Nyen || Thank you so much. Yes, indeed, I think for that edition of the Asian Art Biennial, Hsu Chia-Wei and I wanted to create a section that engaged with the history of Second World War, because as we sit here, we can endlessly debate what is the definition of Asia, who is Asia or which countries belong to Asia. At the same time, if we look at the common event that cut through a lot of these Asian countries, it was the Japanese invasion and colonization in the Second World War.

It was interesting to gather all of these perspectives from different artists. We also consciously worked with artists who had different approaches to the histories that were not simply that of outright critique. Like Professor Araki already mentioned, the criticism is already inherently there. So, no debate about that. At the same time, what other ways could we understand that historical event?

For example, Ting Chaong-Wen's work was interesting, because it looked into the technology, as to how technological advances in Taiwan were made during the time of Japanese colonization and administration. So, this offers us a different way to look into that. Also, there was an Indonesian artist Antariksa, who made a work that traced the impact of Japanese occupation of Indonesia upon art schools, so how art schools have modernized and how the notion of individuals that was created was implanted during the time of Japanese occupation.

We were interested in bringing together all of these different perspectives that would free us from this binary of pro-war and anti-war bipolar positions, to put it very simplistically, which we have been very used to in thinking about the war, which during the Cold War, changed into the Western and Eastern blocks, in terms of how the war was understood in this kind of binary structure. Our intention was to free us from this old fixed structure.

|| Natsumi Araki || Let me ask about collaboration. Your recent works are notably collaborative, involving animation and VR, which are technologically highly complex and cannot be completed on your own. Could you please speak about such new attempt?

|| Ho Tzu Nyen || Thank you. I think for this series of works that I was making, it was collaborative not just for the technical aspects of creating the work, but for me as a non-Japanese, who doesn't speak the language, the collaboration really has to go much deeper into the translators, such as Tsujii-san that I worked very closely with, various curators like Kazuhiko Yoshizaki from YCAM, Yoko Nose whom I mentioned and my dramaturg, Tomoyuki Arai. For me, it was a great experience for me to have to understand the historical documents and contexts together with my translators and researchers, which I found to be a key component of the process.

Earlier, when I was talking about *Hotel Aporia*, I didn't mention one key factor about the form of the narration. *Hotel Aporia* took place as a series of email exchanges between myself, the researchers and the curator. My own status as an outsider is very clearly foregrounded in the work. At the same time, we use the outsider status as a way to ask questions from these perspectives. At the same time, we have to rely on the insiders to respond. So, these relationships between the inside and outside are very crucial.

Specifically, with the collaboration with YCAM, this collaboration for research and collaboration for technology really came together. One of my starting intentions working with Yoshizaki-san and YCAM was that we also wanted to blur this line between the research for technical matters and research for content. In fact, our technical director, Richi Owaki, also undertook research about the Kyoto School, at the same time, as he was also researching about the technical possibilities. So, at the same time, we wanted this cross-over. But I would say at the end, being part of the team for *Voice of Void* meant for me that I was involved in every part of the work, yet I had no total control over every part of the work.

This is something I found highly interesting. One could kind of direct the work without knowing exactly what we will produce. It's a kind of working through very broad parameters. It's a different kind of process than how I made a number of my other works.

|| Natsumi Araki || Perhaps this was an interesting outcome made possible especially under the pandemic, which hindered you even further from having control.

|| Ho Tzu Nyen || The fact that these projects were so closely related to Japanese contexts, on top of which we had this pandemic, which made physical travel impossible. So, everything became working and directing from distance. Very interesting processes came out of that limitation. All these projects were in one way or another produced with that limitation, trying to convert that limitation into some kind of possibility.

|| Natsumi Araki || Thank you. I would like to open the floor to questions from everyone. We have received some questions through chat, if you could send your questions there.

Let me summarize a question by Mami. "When I was viewing *Hotel Aporia*, I saw an audience wiping one's tears. Seeing someone sympathizing with the Kamikaze pilots, I wondered about how some of the audience reactions may deviate from your intention or concept. When a work like that of Ho Tzu Nyen is presented in Japan without a warning, do you think there is a risk of trivializing the acts of war, if not turning it into entertainment, or contributing to historical revisionism?"

|| Ho Tzu Nyen || Thank you for the question. This was of course we had very carefully thought about, which I have to say, one doesn't have a conclusive answer about these questions, because at the end of the day, the interpretation of an artwork is still something that is open. So there is a certain limit to what we can do to shape these reactions. But of course, we take this task as seriously as we can, and we monitor the reception of the work, even after it is presented. At some point, it's impossible to and also not our intention to regulate how the works can be interpreted, so we still believe that we have to at some point leave the freedom of interpretation.

Just to speak more specifically about the work, I also think that in relation to wartime histories, it's easy for us to speak to the more standard response and fixed standard language, which almost feels politically safer or ok to exhibit. My own perspective is that such kinds of works have already reached a certain limit in allowing us to understand the situation, so we need to find new ways of revisiting these old histories. I would definitely agree that searching for these new paths and new ways of understanding carries its own risks. So we can only try to manage or modulate aspects as we can.

|| Natsumi Araki || Thank you. Let's move on to a related question received. Does the viewer or the audience influence your work in any way? For example, did the fact that the majority of the audience this time were going to be Japanese influence your work in any way? Also, were there any receptions such as negative reactions that were out of expectation?

|| Ho Tzu Nyen || Thank you for the questions. Yes, I think definitely the fact that these few works were made in Japan and to some extent for Japan influences. Of course, at the same time, these works as I said are also part of my larger questions about Asia and Asian history. I find it impossible to answer the question, "if these works were not made in Japan, what would they be about." That's a little difficult

for me to think about.

On a second point about negative reactions and unexpected reactions, I think the earlier question would be a good instance already of the kind of critical question for especially *Hotel Aporia*. I would say that from what we were observing, some of the critical reactions to the piece came from very similar perspectives, which seem to demand that the work performs a certain kind of critical language or position, which was in fact something we were deliberately trying to avoid at the beginning, because we were searching for new perspectives. But I would also say that thinking about these questions definitely affected the second work we produced, which was *Voice of Void*, which has a different emotional ecology as opposed to *Hotel Aporia*. Sometimes I also think about these works as being continuous conversations or continuous experiment in finding new ways of approaching these difficult chapters of history.

|| Natsumi Araki || I apologize that we won't be able to answer all questions, but this will be the last question. "I saw the *Night March of Hundred Monsters*. I understand its animation was created in North Korea. Could you please explain the reason and motive for that?"

|| Ho Tzu Nyen || This is specifically related to the third exhibition, which is *Night March of Hundred Monsters*. The animation for this work is done through a North Korean animation studio. For me, working with North Korea is like working with a black box. You don't know what constitutes the contents or what constitutes this black box. It has something to do for me with the loss of control. I cannot determine exactly how the images will end up. I can only shape this process through very broad parameters. This interested me as a process. And of course, I was interested to reflect these parts of Japanese history through other parts of Asia. So North Korea seemed to be an interesting site from which these histories and stories can be processed. Also specifically because we are dealing with 2D animation, which I think for many Japanese audience, they will think immediately of the style of anime and use anime as the criteria of judging aesthetics of these animation. But I was interested in looking at these 2D animation styles through non-Japanese countries, so to look at how North Korean animation, for example, would look at 2D animation. I also deliberately wanted to approach producing animation of something so classically Japanese like Yokai but refracting it through non-Japanese process. These were some of my intentions in collaborating with them.

|| Natsumi Araki || Thank you. Unfortunately, we are not able to take any more questions. So let me wrap up. Listening to a talk by Ho Tzu Nyen made me acutely realize the importance of revisiting and rethinking about the theme of war, which is a taboo in Japan. I strongly feel that the challenging spirit with which to offer new perspectives without stopping to think for the fear of risk is required of art.

Thank you, Ho Tzu Nyen, for a very interesting talk today. Thank you also to the audience. Next week during the same time, we will have an online session with Ho Tzu Nyen, where he will provide feedback to the works of 5 students. This will be open to only within the Tokyo University of the Arts. If anyone from the university is interested in joining, an announcement has been sent to you through email. So please register from there. Ho Tzu Nyen and our interpreter, Miho Tsujii, thank you very much.

|| Ho Tzu Nyen || Thank you everyone. Have a nice day.

Photo credit:

-

No.1-9, pp.12-13

Installation views of *Hotel Aporia*, Aichi Triennale 2019

Photographed by Hiroshi Tanigawa, courtesy of Aichi Triennale 2019

-

No.10-20, pp.13-14

Installation views of *Voice of Void*, Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM], 2021

Photographed by Ichiro Mishima, courtesy of Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM]

-

No.21-23, p.14

Installation views of *Voice of Void*, Kyoto Arts Center, 2021

Photographed by Takuya Matsumi, courtesy of KYOTO EXPERIMENT

-

No.24-26, 31, 32, pp.14-15

Installation views of *Ho Tzu Nyen : Night March of Hundred Monsters*, Toyota Municipal Museum of Art, 2021

Photographed by Hiroshi Tanigawa, courtesy of Toyota Municipal Museum of Art

-

No.27-30, p.15

Character Design for *Ho Tzu Nyen : Night March of Hundred Monsters*



Photographed by Matthew Tco, courtesy of ArtReview Asia

Ho Tzu Nyen | ホー・ツーニエン

1976年シンガポール生まれ。歴史的・哲学的文献から着想を得た映像やインスタレーション、パフォーマンス作品を数多く制作。「あいちトリエンナーレ2019」で発表し話題となった《旅館アポリア》や個展「ヴォイス・オブ・ヴォイド〜虚無の声」(山口芸術情報センター、2021)に続き、日本をテーマとする一連のプロジェクトの最終章である個展「ホー・ツーニエン 百鬼夜行」(2021年10月23日〜2022年1月23日)が豊田市美術館で開催された。

Ho Tzu Nyen (b. Singapore, 1976) has produced numerous artworks which include film, installations, and performances referencing historical and theoretical texts. Following the much-talked-about “*Hotel Aporia*” presented at Aichi Triennale 2019, and solo exhibition “*Voice of Void*” (Yamaguchi Center for Arts and Media, 2021), as the final chapter of a series of Japan-themed projects, the solo exhibition “*Ho Tzu Nyen: Night March of Hundred Monsters*” (Oct. 23, 2021 — Jan. 23, 2022) was held at the Toyota Municipal Museum of Art.

このテキストは2021年12月10日におこなわれたオンラインレクチャーを文字起こし、編集したものである。

This text is an edited transcript of the online lecture on December 10, 2021.

ホー・ツーニエン

妖怪とアボリア: アートを通して日本の帝国主義に迫る

-

オンラインレクチャー

2021年12月10日 | 金 | 13:00 — 14:30

モデレーション || 荒木夏実 [東京藝術大学准教授]

通訳 || 辻井美穂

主催 || 東京藝術大学

-

講演録

編集 || 荒木夏実

翻訳 || 辻井美穂 荒木夏実

デザイン || 川越健太

発行日 || 2022年2月28日

発行 || 東京藝術大学美術学部先端芸術表現科

Ho Tzu Nyen

Monsters and Aporias: Engaging with Japanese Imperialism through Art

-

Online Lecture

13:00 — 14:30 December 10 Fri., 2021

Moderation by Natsumi Araki, Associate Professor, Tokyo University of the Arts

Interpretation by Miho Tsujii

Organized by Tokyo University of the Arts

-

Lecture Pamphlet

Editing: Natsumi Araki

Translation: Miho Tsujii, Natsumi Araki

Editorial design: Kenta Kawagoe

Published on February 28, 2022

Published by Department of Inter-media Art, Faculty of Fine Arts,

Tokyo University of the Arts

本講演録の無断転写、転載、複製を禁じます。

ダウンロードは私的および教育的な目的の利用に限ります。

All rights reserved.

No part of this document may be reproduced without permission of the university.

The document may be downloaded for personal and educational use only.

Tokyo University of the Arts, 2022

