

手嶋勇氣

《Cube(AID#27)》、《Conversion from Cube(AID #27)》

鶴尾 佳奈 (うお・かな)

愛知県美術館 学芸員 / 元広島市現代美術館 学芸員

《AID》シリーズは、ドローイング・アプリを絵画制作の過程に取り入れた、主に広島市の平和記念公園に取材した作品で、シリーズ名は使用しているアプリの頭文字から名づけられている。本作で描かれているのは、平和記念公園に隣接する商業施設・おりづるタワーの屋上展望台から見える元安川や相生橋、旧産業奨励館（原爆ドーム）のある風景である。画面全体に広がるXのようなモチーフは、展望台の落下防止用フェンスを描出したものだ。同シリーズではこれまでキャンバスをメディウムとしていたが、今回ギャラリーミヤウチで発表した《Cube(AID#27)》は、展示室内に設営したコの字の仮設壁に直接描くことで、初めてパノラマとして立ち上がらせた。このキューブ内には靴を脱いで入ることができ、視界を絵画に取り囲まれるのだが、俯瞰で風景が描かれているにもかかわらず、なぜかその表象を通して描出対象に接近することができない。何が没入を阻んでいるのか、その正体を探るために、本論では主に《Cube(AID#27)》における多層性と双極性について論じ、最後に同展で発表した《Conversion from Cube(AID #27)》に触れながら、平和記念公園というモチーフがどのように表現されているのか記述する。

本作の構造を詳らかにしていくために、まずはその制作過程を見ていこう。手嶋はまず、スマートフォン上のドローイング・アプリで、目の風景を色ごとに分けた描画レイヤーを重ねながら素早く描いていく。このレイヤーは実際の遠近に完全に一致している訳ではないが、はじめに遠景にある川が青色で描かれ、最後に最も手前にあるフェンスが、レイヤーとしても最前面に位置付けられる。このとき、手嶋は対象物を少ないストロークで捉えるため、画家の手の跡が鮮明に画面に現れる（小さな画面上に手早く写し取るため、偶然手指が触れた部分には小さなドットが残る）。完成した画面を見ても、特にこのようなペイント系ソフトをタブレットやスマートフォンなどのタッチパネルを搭載したデバイスで過去に使用したことのある者であれば、その触覚的な反応の経験まで喚起するだろう。

次に、出来上がった「下絵」をプロジェクターで拡大して支持体に投影し、油絵具でなぞっていく。《Cube(AID#27)》の場合は、高さ2mを超える仮設壁に投影するため、手のひら大だった「下絵」がギャラリーの空間に合わせたヒューマンスケールへと変換される。このときはドローイング・アプリで描く際に重ねたレイヤーの順番に合わせて描くのだという。なお、本作はその大きさゆえ、広島在住の複数の画家たちの助力によって制作が進められた。

《Cube(AID#27)》は以上のような手順で描かれた。詰まるところ、風景という深度のあ

るモチーフを、画家の手によってデバイス上で複数のレイヤーに変換し、そのレイヤーを支持体上に再現するというのが、《AID》シリーズの手法である。次に、こうして出来上がった同作の画面が、どのような鑑賞経験を与えているか記述してみよう。

本作の中に足を踏み入ると、パノラマ装置のように視界が絵画世界で満たされる。その世界は風景を表象しているのだが、画家の掌の上で描かれた小さな画面を引き延ばしているため、各形象が風景のモチーフだけでなく画家のブラッシュ・ストロークをも表象していることに気付くと、スケール感を定めることができなくなり、マクロ（風景の表現）とミクロ（画家の筆跡）を行ったり来たりする。さらに観察を進めようと、ピンチアウトする代わりに物理的に作品の表面に近付いてみると、今度は画家たちの筆の痕跡の解像度が上がっていく。デバイス上の素早い手指の動きによって作られたストロークが、実は非常に制御された身振りによって描かれていることに気付かされ、巨視的な（あるいは巨人的な）視点から一挙に微視的なヒューマンスケールの仕事に引き戻される。同時に、風景を写しとる際に決定された描画レイヤーが実際の作品上でも再現されていることを発見する。奥行きのある深い風景が、デバイス上の浅いレイヤーと重ねられて描かれているのだ。

このように、本作はマクロとミクロ、即興と慎重、深さと浅さ、という対極的な性質が複雑なレイヤーとなって表面に見事に凝固されているのだ。それゆえ、鑑賞者は作品との距離や気付きの段階によって二極を往来することとなり、それが本作への没入を阻むのだ。

最後に、ともすれば重なったレイヤーの最下層に沈んでしまいそうな、それでいて作品の根底をなす平和記念公園というモチーフについて言及しておこう。平和記念公園は、戦後の広島平和記念都市建設法に基づき整備され、丹下健三が据えた平和記念資料館と原爆ドームを繋ぐ軸線によって強固なモニュメント性を与えられた場所である。設計上の性質に加えて、同公園は今なお様々な条例によって景観が守られる広島のツーリズムを支える中心地であり、慰霊と巡礼、そして平和祈念の象徴的な存在となっている。美術史の文脈から見ても、旧産業奨励館や焼け野原となったその周辺の町々は、福井芳郎や四國五郎など、戦後の広島で活動した画家たちが多くのスケッチや風景画に描いたエリアである。実際、手嶋はこのような土地の文脈に自身を接続させる試みとして、現在の広島の姿を描こうと本シリーズをはじめたという。

制作の最初のフェーズにおいては、作家の網膜上に映った公園を素早く写し取っているため、現実の風景との繋がりは強く、それは過去に広島の画家たちがそうしたように、広島の今を記録しようとする極めて歴史的な身振りである。しかし、デジタルデータとして出力され、工房制作のごとく複数の画家によってなぞられ、油絵として完成する頃には、幾つもの層が隔たることで、描写対象との距離は遠くなっている。本作においてはとりわけ、一見してそのモチーフが判別できないことも手伝って、多層化したレイヤーの中でモニュメント性や歴史性は脱色されつつある。壁画やフレスコ画を連想させるパノラマ構造のもつ記念碑的な性質が、もともとあったモニュメント性を誘引しているが、画面そのものにはただその面影が残る。手嶋は旧産業奨励館と広島の街のスケッチという歴史的な身振りに、手法

のレイヤーを重ねていくことで、モチーフとの間に距離を生じさせただけでなく、没入性の高いパノラマ構造が用いながら、この悲劇の街へ入り込めないよう歯止めをかけているかのようだ。

展覧会会期の終盤、本作の側には画家がその手で描いた QR コードがキャンバスに描かれた《Conversion from Cube(AID #27)》が展示された。スマートフォンやタブレットで QR コードを読み取ると、そこには三次元空間にあった影やノイズが取り除かれた《Cube(AID#27)》がゆっくりとした横スクロールで現れる。画家たちのブラッシュストロークは失われ、テクスチャーや塗り斑のないデジタル絵画と見紛う画面へ逆戻りしている。だが、さらに重層化したはずの作品は、ここにきて平和記念公園というモチーフに俄に接近しているように思える。そのように思えるのは、まず1つにはこの画面が、手嶋が最初に風景を眼前にして描いた「下絵」に近いからだろう。即興的な手指のストロークが前景化し、逆に現実の仮設壁やギャラリーのスケール感は後退することで、デジタルデバイス上で画家の描いた風景画という装いが強調されるのだ。また、作品の全体を右から左へ撫でるように流れる映像は、ジンバル付きのカメラで撮影されたかのようで（実際にそのようにして撮影されたに違いない）、そのパンの手つきが深度のある風景を想起させる。あたかも自分がおりづるタワーの上からフェンス越しに平和記念公園を見渡しているかのような、臨場感すら生じている。一方で、擬似的に薄くなったレイヤーを通して作品を眺めても、モチーフが有していたモニュメント性は窺えず、画家の広島風景に対する直裁的な視線が感じられるのみである。そこにある手嶋の思いは画面から計り知れないが、広島という街に向けられた眼差しは、様々な歴史が輻輳する土地をどうにか捉えようとする切実さに貫かれている。