

丸橋光生

《I see 携帯》《どこかの窓洗い》

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

《I see 携帯》は、自分のスマートフォンのホーム画面のスクリーンショット画像を提供すると、ホーム画面と「携帯」という文字を作家が合成し、その動画データが送られてくることで作品鑑賞ができるというものだ。ダウンロードした動画を再生すると、半透明になった私のホーム画面に「携帯」の文字が表示される（かのように見える）。本作はタブレットやパソコンでも対応可能とのことだが、本論ではスマートフォンで鑑賞する作品として考えてみたい。

丸橋はこれまでも言葉とそれが指し示すところの事物を並置した作品を制作しており、例えば2018年に長崎県対馬市で制作展示した《I see Kanji(Chinese Characters).》(以下、《Kanji》と略す)では、空き家の壁に「建物」、窓ガラスには「窓」という文字を取り付けた。一見するだけで、当たり前なのが当たり前の場所に書かれてある以上のことが起こっていることが感じられるのだが、「窓に『窓』と書いてある」と音声にして描写してみるとそれは一層のものになる。この文章の最初の「窓」は、目の前にある古びた家の特定の窓であるのに対し、次の『窓』は言語学的な記号(シーニュ)としての窓である。言い換えると、前者の「窓」は文頭に「この」などの指示詞が隠れており、明確な指示対象のある固有名詞的な意味合いを持つのに対し、後者の『窓』は文脈から切り離された観念的な、集合的な名称としての窓である。眼前の家の持つ唯一性と、単語が想起する集合的イメージとの食い違いが、名指しの不調を生んでいるのだ。さらに、窓に書かれた『窓』という字をよく見ると、これが「窓」という漢字を象った薄い板であることが認知される。すると途端に、この記号は物質性を纏いはじめ、漢字のもつ意味作用と拮抗しようとする動きが加わる。こうして私たちは「窓」のゲジュタルトを見失い、名指しは行き場なく中空を彷徨うことになる。

さて、少し遠回りとなったが、スマートフォンに表示された「携帯」の文字についてはどうだろうか。「携帯に『携帯』と書いてある」と発話したときの奇妙さは同様だが、今度は「書いてある」という動詞がしっくりとこない。なぜなら、本作において『携帯』という文字は、「書いてある」のではなく、「表示されている」からだ。ルネ・マグリットの《イメージの裏切り》(1928-29年)におけるパイプの絵は、キャンバス上の絵具にしか過ぎないという点で「パイプではない」。前述の《Kanji》においても、「窓」という文字は「窓」という漢字を象った薄板であるという点で、「窓ではない」。しかし、本作における液晶ディスプレイに表示された「携帯」という文字は、物質性を持たないがゆえに「携帯ではない」とは言えない。いやむしろほとんど「これは携帯である」と言っているほど、「携帯」の文字と携

帯は、液晶ディスプレイ上できちんと統合されている。

さらに《Kanji》との比較を進めるなら、スマートフォンのホーム画面は、使う頻度や手の大きさに合わせて配置されたアプリケーションや、位置情報をもとにした天気や気温、未読メールの数など、固有の触覚的な経験を想起させる。その結果、目の前の古民家よりも唯一性の度合いは高まり、「携帯」という文字の集合的なイメージから乖離していく。にもかかわらず、液晶ディスプレイに浮かぶ「携帯」の文字は、刺青のようにハードウェアの外皮に刻み込まれ、私は言表と視覚のあいだで引き裂かれる。

一方、今回《I see 携帯》と同時に発表された《どこかの窓洗い》は、スマートフォンのホーム画面とガラス窓を洗浄する映像が重ねられる。再生がはじまると、ホーム画面は洗剤のついたスポンジのようなもので素早く洗われ、みるみるうちに泡で覆いつくされる。次には画面上部から水がかけられ、泡はするすると流れ落ちていく。

本作で注目すべきは、ホーム画面が「内側」から洗われている点だ。つまり、ガラスを介して向こう側から洗った映像が重ねられているため、あたかもホーム画面を背にしてスマートフォン表面のガラスを洗っているかのような錯覚が生じるのだ。この不可視の「窓」は、液晶ディスプレイの上に嵌っているガラスプレートを顕在化させるだけでなく、このスマートフォンというメディアが獲得した奥行と物質性にも言及する。デスクトップパソコンにおいては、マウスやタッチパッドがインターフェイスとなってカーソルを動かすため、デスクトップ上の擬似空間はあくまで液晶ディスプレイという表示装置内でのリアリティしかもちえなかった。しかし、スマートフォンに標準装備されたタッチパネルというインターフェイスによって、ホーム画面は二次元でありながら、そこにあるアプリケーションのアイコンはモノとしての様態を獲得するようになった。それぞれが仮想的な質感を帯び、手垢がついた押ボタンのような、愛着さえ感じさせる新たなオブジェクトへと昇華されつつある。本作は、ガラスプレートの下に「窓」と泡という薄いレイヤーを差し挟むことで、この愛しいボタンと操作する指のあいだに実際に存在する距離を強制的に認識させるのだ。

丸橋はこれら2つの作品について、本展タイトルでもあるコロナ禍における「ニュー・リアリティ」という課題に応答しようと制作したと述べている。丸橋がニュー・リアリティとして措定しているものは、物理的な移動や対面によって得られる経験の代替物としての、主に液晶ディスプレイにおけるリアリティだろう。世界がパンデミックに見舞われた2020年春以降、オンライン配信や3Dビュー、VRなどの技術への期待は高まり、技術開発もこの短期間の中で飛躍的に進んだ。しかし、このようなディスプレイを介した経験を積み重ねるにつれ、ニュー・リアリティは物理的接触による経験のオルタナティブであっても、交換可能なものではないことが実感されることも多くなっただろう。とりわけ、純粋な視覚的営為であるはずの美術鑑賞においては、映像や仮想現実を通じた擬似的な作品経験とフィジカルな作品経験との差異は決定的となったように思われる。丸橋は、スマートフォンを作品を鑑賞するための「窓」として使うのではなく、作品のメディアを鑑賞者が直截に接触するスマートフォンに移すことで、まずは私たちが共有する現実の空間へと作品を引っ張り上

げた。その上で、液晶ディスプレイ固有の性質を詳らかにすることにより、その芸術的メディアとしての可能性を改めて示したと言えよう。