

展覧会について



好天の風光明媚な場所を相川勝はおもむろに歩き始める。鑑賞者は自分のとは異なる視点の高さ、踏みしめる感触のない足元におぼつかなさを感じつつも、前方にマッターホルンを捉え、もしくはあのソノラ砂漠にいるとわかればワクワクし、もしくはシリアスになるかもしれない。美術家と鑑賞者ともにこのような共有がはじまると、途中来た道を振り返ったり、周りの景色を確認しながらの行程はまさしく実際の冒険で、ただ自分の感覚とは少しずつずれるスピードやタイミングに、やはり美術家の追体験をしているのだと思ひ出させられる。しかしルートのとおり方、足元の凸凹感、ちょっとした障害物を避ける様子、歩くリズムを感じとるなかで、ともに息を切らしてゴールに向かっていく一体感がまた訪れ、最後は山頂で一緒に空を仰ぎ見たいし、長いミッションを終えたという満足感を得る。

本展の映像作品は、相川が一般公開されている衛星写真と標高データを元に3DCGで現実と同じように構築したものだ。そして自身は部屋にいながら分身であるプレイヤーでこの仮想空間を自由に歩き回り、心動かされた風景を写真撮影している。《マッターホルンを登る》は頂にイタリアとスイスの国境が通るかつて霊峰と恐れられた山で、《ソノラ砂漠の国境上を歩く》はアメリカメキシコ間に広がる砂漠が舞台だ。相川はこれらの場所を地図で見つけ、その風景を想像してみた。またソノラ砂漠は昨今報道されている過酷な国境越えの現場でもあり、人々が様々な思いを持ちながら時には命を落としてしまう場所を実際に歩きたいしその風景を見たいと思った。こうして相川は、マッターホルンの様々な伝説、ソノラ砂漠の現状といった土地の歴史や登山ルートなどを調べつつ、仮想空間を構築して、「登頂」や「横断」といった自身の願望を叶えていくが、この1人称の視点は共有を促し、鑑賞者も国や時間や次元といった境界を超える体験をすることになる。

相川はこれまでと同様に今回も、思い入れのある対象を取り上げて、ネットワークの発展とともに現れてきた状況を提示しつつ、刻々と変化する現代を内包させている。例えば、新型コロナウイルスによって加速した変化。他者や外界との直接の接触禁忌によるネットショップやweb会議等アンリアルな活動の浸透は「作られた世界」との境界を低くし、SNSでは知らない者同士での情報、写真、動画のシェアは当たり前に行われている。そもそも「作られた世界」とは「現実」そのもので、私たちは各々が考えたり作り出したりするイメージの中で生きているといえよう。相川がこれまでも、AIが自動生成する架空人物を撮影時間とともに記録するポートレート《#selfy》やゲーム上の風景を印画した《landscape》で実在しないものを被写体としてきたのも、「現実」は、各々のイメージの共有部分に存在していて、対象が実在するかどうかは大した問題ではないとの考えからであった。さらに、本作は多層化する世界と私たちの関わりについても示唆に富んでいる。相川自身、ネットワークやデジタルの発展の恩恵を受けつつも、思い入れのある対象、例えば音楽や友人とのコミュニケーション、そして日々の営みがデータ化され驚異的な速度で消費されていく現状に喪失感を覚えていた。そして多くの人も、ウェブ、SNS等で複数同時に繰り広げられる世界に疲労や虚しさを感じているかもしれず、このリアルな関係や肉体感覚から乖離した世界とそこでのコミュニケーション、情報の溢れかえりは私たちにどのような影響を与えているだろう。今後進むとされるミラーワールドやメタバースといった概念は定着していくのだろうか。

とはいえ、相川勝の作品には純粋な興味、願望から出発した故の居心地の良さがあり、情報、知識、ネットワークを手段に軽やかに次元を超える行動、体験は、硬直した現代からの脱却そして飛躍を感じさせる。それは、これまでもプライベート/パブリック、合法/非合法、見る/見られる、リアル/アンリアル等の境界に注目してきた相川の、「現実」と「作られた世界」を分けるのではなく共有していこうとする心持ちから生じるものかもしれない。

田賀 ひかる / GALLERY TAGA2