

その回収の経緯から、多くの故人の姿を収めていると考えられる写真群。そうした人々の生涯にわたるイメージを、写真を通じて追体験しているうちに、その人の存在が脳裏に焼き付き、知らない人が夢に出るようになつたと作家は語ります。

それに対して、作家がこれらの写真の対極にあると考えているのが、「ファウンド・フォト」という名称で括られるアート作品です。匿名的な写真を芸術的な視点で「発見」し、写真の文脈を置き換えることによって、その見え方を変化させるというファウンド・フォトの手法。

それによって誰かの撮った写真には「アート」という地位が与えられるかもしれませんが、誰かの心に焼き付いてまでこの世に残ってしまう気配のようなものが失われてしまうのではないか?——どんな意味付けもせず、誰でも手に取れる状態でこれらの写真が展示されていることの背景には、写真が醸し出す「匂い」のようなものを奪いたくないという作家の意図が見え隠れしているのです。

6 《One Million Seeings》

2024 | ヴィデオ | 24時間 | 作家蔵
パフォーマンス：原田裕規 | シネマトグラフィー：渡辺真太郎、藤田恵実 |

撮影協力：那須高原 森のキューブ

7 《One Million Seeings》

2023 | ヴィデオ | 24時間 | 作家蔵
パフォーマンス：原田裕規 | シネマトグラフィー：渡辺真太郎 | ロケーション：有楽町ビルディング |

協力：YAU STUDIO | 制作委託：TOKYO PHOTOGRAPHIC RESEARCH PROJECT

8 《One Million Seeings》

2021 | ヴィデオ | 24時間 | 作家蔵
パフォーマンス：原田裕規 | シネマトグラフィー：渡辺真太郎 | ロケーション：ホテルグレイスリー新宿

9 《One Million Seeings》

2019 | ヴィデオ | 24時間5分21秒 | 広島市現代美術館蔵
アドバイザー：和田信太郎 | アシスタント：中橋健一、村松桂 | 技術協力：コ本や honkbooks |

撮影協力：KEN NAKAHASHI

24時間にわたり、自ら集めた写真を作家自身が見続ける様子を記録した映像作品。「行き場のない写真」の「行き場」をつくる試みとして実施されたパフォーマンスの記録映像です。

作中で原田は「写真との関係性が結ばれるまで見る」というルールのもと、自身と写真の間に何らかの関係性を見出そうとしています。それと同時に、本作では「写真に向けられた最後のまなざし」をパフォーマー／鑑賞者が追認することも目指されています。一度は捨てられた写真がふたたび人目に晒されることによって、写真をめぐる親密圏が持ち主のもとから、出演者のもとへ、鑑賞者のもとへとこたましているのです。

また、鑑賞者にとって本作は、ランダムに映し出されるさまざまな情景のライドショーとして見ることもできます。無作為に映し出されるさまざまな写真は、そこに誰かが感情移入することを拒みはしないのです。

さらに、映像の背景では、撮影地の眼下を行き交う人々の声、パトカーのサイレン音、音楽ライブの演奏などのサウンドスケープが鳴り響き、豊かに変化する人々の営みが覆い被さるように聞こえています。

—————

2章：

何かを待つような感覚

本章で紹介するのは、長さが33時間19分あるCGアニメーション／ナレーション・パフォーマンス作品の《Waiting for》。

ゲーム製作などに使用されるソフトウェアを用いてつくられた本作には、100万年前、もしくは100万年後の地球をイメージして生成された3つの空間が登場します。それは、オープンワールドゲームのようにどこまでも広がる仮想空間です。

—————

そこには、作家が33時間以上にわたってノンストップで朗読した、地球上に現存する全ての動物の俗名が響き渡っています。たとえば「ミズベハチドリ(水辺に棲む蜂のように小さな鳥)」のように、人から見た外見の特徴などから成る動物の俗名には、自然に名前を与えた人間の視点が含まれます。

その一方で、映像には一切の人も動物も登場しない、物悲しい風景が映し出されています。それを見るとき、私たちは既に何かが去ってしまったあとの情景を前にしているのでしょうか。それとも、何かの到来を待ちわびているのでしょうか。

—————

10 《Waiting for》

2021 | ヴィデオ | 33時間19分26秒 | 作家蔵
朗読・編集・監督：原田裕規 | CGIデザイン・アニメーション：SUNJUNJIE |

リサーチ・音響編集：田中西 | 協力：村松桂、西尾完太

—————

—————

3章：

夢のような光景(ドリームスケープ)

—————

2020年ごろより、ドリームスケープと呼ばれるCG表現の潮流が流行しました。その特徴として挙げられるのは、あからさまに架空の光景であること、戦争や自然災害などは存在しないような安心感、あらゆる生物の不在感などです。

一方の現実世界では、コロナ禍や災害、戦争などが頻発し、世界中の人々が危機に直面しています。だからこそドリームスケープのビジュアルは、現代という時代の空気感を裏返しに反映したものとして見る事ができるのです。

—————

本シリーズは、こうした潮流に影響を受けながら、作家の個人的な記憶が投影されたものでもあります。それは、かつて原田自身が目にした「夢のような光景」です。

それによると、かつて原田が暮らしていた町には、終末期医療の病棟に併設された庭のような空間がありました。人が最期の瞬間を迎えるにあたり、少しでも苦痛を和らげるためにつくられたその空間は、非現実的なほど静かに見えたといいます。その情景を描こうとしたことから、原田の創作活動は始まりました。

生と死のコントラストが強い影を落とす「夢のような空間」。原田によるドリームスケープには、こうした空間のイメージが重ね合わされているのです。

11 《ホーム・ポート》

2023/2024 | インクジェットプリント | 作家蔵 | CGI：SUNJUNJIE
*4作品

—————

《ホーム・ポート》について

「ハワイといえば海のイメージがあるけど、ぼくは風の島だと思う。じゃけえ、ハワイでドライブするときにはエアコンは切りんさいね。窓を開けて走るのが気持ちええけえ」

—————

広島出身で、ラハイナで暮らす僧侶の知人が話していた言葉だ。彼と出会って以来、ハワイでドライブするときには窓を開け放つようにしていた。

—————

この作品は、ハワイ・マウイ島のラハイナを題材にしている。

ラハイナ——歴史あるこの町の名前が連想させるものは、100名以上の死者を出し、町の大部分を燃やし尽くした2023年8月の大火を境に大きく変わってしまった。被害を拡大させたのは、最大秒速35メートルの異常な強風だった。

—————

元々ラハイナは、ザトウクジラが集まり沖合で出産をする場所として知られていた。それが19世紀に入ると、ハワイ王国の首都として栄えることになる。当時は捕鯨が一大産業となっており、アメリカの捕鯨船の多くが太平洋各地でクジラを獲ったあと、ラハイナに立ち寄って長旅の疲れを癒していた。

ハワイの主な産業が観光業になった戦後には、古都の風情を伝える観光地として栄え、ロバート・リン・ネルソンやクリスチャン・ラッセンを育んだ「マリンアートの聖地」としても有名になる。

さらにラハイナは、日系人ともゆかりのある町だった。プランテーション時代に多くの日本人が移り住んだラハイナには、いくつもの仏教寺院が建てられた。そのうちのひとつ、ラハイナ法光寺は、ぼくが暮らしていた岩国市灘地区の近くにある由宇村出身の僧侶によって建立された。しかし、100年以上の歴史をもつ寺院の数々も、あの日ラハイナを襲った炎に飲み込まれてしまった。

—————

こうして、ラハイナの町は現在に至る。しかし何があったとしても、これからもあの場所にラハイナが在り続けることには変わりがない。クジラたちにとって、ハワイ人にとって、日系人にとって、かけがえのない「母港」であったラハイナ。

望むならば、彼らがいつでもそこに帰れるように、ラハイナ出身のアーティスト・ラッセンが同地を描いた作品《ホーム・ポート》の構図を引用しながら、遠い未来のラハイナを思い描くようにしてこの作品を制作した。

—————原田裕規

12 《光庭》

2024 | インクジェットプリント | 作家蔵 | CGI：SUNJUNJIE

—————

《光庭》について

この空間のモデルになったのは、広島市現代美術館にある「光庭(ひかりにわ)」だ。

広島出身のぼくにとって、自身と同じ1989年に生まれた広島現美は特別な場所だった。黒川紀章が設計したこの美術館は、神殿のようであり、未来的でもあり、ここに来ることくだらない現実から一時的にでも逃れることができるのだった。

大人になったいま、この美術館で個展ができることが決まり、特に印象的だった光庭に作品を置きたいと思った。しかし、どうやっても展示案が決まらない。考えれば考えるほど、この空間はいかなる展示にも適さない「ヴォイド」として構想されたように思えたからだった。

—————

そこで、光庭に作品を設置する代わりに、光庭じたいを題材にしてみることにした。そうして生まれたのがこの作品だ。

画面の中には、スペインのデザインスタジオ「Yono(ヨノ)」が手掛けた名作椅子、バレンシア・チェアを配置した。そして室内には、アメリカの国民的画家、エドワード・ホッパーが好んで描いた「白い夕陽」を差し込ませてみた。

音のないひだまりに置かれた一脚の椅子。そこに腰掛けたときに目に映るのは、果たしてどのような光景なのだろうか。

—————原田裕規

—————

13 《残照》

2024 | インクジェットプリント | 作家蔵 | CGI：SUNJUNJIE
*2作品

—————

《残照》について

《残照》——このCG風景画に描かれているのは、山口県岩国市灘地区の山々だ。中景に見える米山の先には、ぼくが幼少期を過ごした町があり、そこにかつてあった「夢のような光景」を描くために創作活動を始めたのだった。14歳のときのことである。

この絵には2枚の着想源がある。東山魁夷の《残照》(1947)と、カスパー・ダーヴィト・フリードリヒの《リーゼンゲビルゲ》(1830–1835)だ。どちらもよく似た構図の作品で、手前から奥に向かって、山々が一定のリズムを打つように配置されている。

—————

日本に初めてフリードリヒを紹介した東山は、《残照》を描いた当時、人生のどん底にいた。敗戦後の混乱期に病気で母を失い、負けじと描いた作品は日展で落選。その結果を知った直後、美術館から帰宅すると、今度は弟の危篤の知らせが届いていた。こうして最後の肉親である弟も失い、「絵を見せたい相手」をすべて失ったあとに描かれたのが東山の《残照》だった。

そこには、千葉にある九十九谷が描かれている。しかし遠景には、東山がさまざまなものを失ってきた旅路の中で目にしてきた光景——たとえば、長野にある八ヶ岳など——が合成されている。つまり、奥に向かって山々が連なるこの風景は、空間的な距離感の上に、時間的な距離感(=東山がさまざまなものを失ってきた過程)が重ねられた光景でもあったのだ。

—————

そんな山々のリズムを、まるで影を追いかけるように、上からなぞってみたいと思った。14歳で創作活動を始めて以来、多くのものを得ると同時に、多くのものも失ってきた。

それらの光景に思いを巡らせながら、遠景にはまだ見たことのない「フリードリヒの山」を描き加えて、この作品を完成させた。

—————原田裕規