

松延総司論——現象と実体の狭間、デジタルと手わざの往還

栗本高行（美術評論家）

はじめに

ハギワラプロジェクトにおいて発表（会期 2019 年 7 月 20 日—8 月 11 日）された松延総司の新作群は、総じて「影と線」の表現を大きな主題として掲げている。

壁面に貼り付けられたシートの表面では、黒いシャープな線が連なり、増殖し、巨大な模様のパターンを形成する。それは、一見大がかりな装飾画かドローイングを実現しているかのようだ。しかし、松延の意図はもう少し複雑で、絵画芸術の下位区分に自作を引き留めておくつもりはないらしい。逆に、描画行為からはみ出して展開していく要素を多く認めるべき新しい芸術のフォームとして、一種のミニマル・アートやコンセプチュアル・アートを標榜する。ギャラリーの壁面空間を占拠するのは単なる絵画ではなく、ある明確なルールに則って外在化された、松延総司というアーティストの〈思考像〉なのだ。そして、そのルールを確立し運用するための起動力となっているのが、他ならぬ「影と線」の概念である。

事物の影を線で描く、という簡潔なアイデアが起点ではあるものの、松延は、瑞々しい感性と想像力をバネにして、この二つの名詞が持っている常識的な語義のはるか上方へと、われわれ鑑賞者の意識が拡張されていくように、巧みな仕方で誘う。線を引き、影を描くという一見単純な営為の中に、芸術の偉大な智慧が隠されている。それを明るみに出すことが、本論考の目的である。

「影」について

ドローイング状の大作群（そのほぼ全てが、ギャラリーの床との接地面から、天井に達するほどの高さにまで伸び上がっている）に沿って考察を進めよう。鑑賞者の視線にとってほとんど無際限に描き重ねられた斜線は、古代ローマの哲学者・ルクレティウスが『物の本質について』の中で記述した、原子の傾きである「クリナメン」に対する連想を呼び起こしもする。しかし、松延がこの不思議な線のパターンを着想した実際の源は、同じ会場内に貼り付けられた写真群から、現実世界の中で彼が見出したさまざまな物体の「影」であることが、ひとまず判明する。

樹木の繁みや船着き場のような光景などを撮影した写真と、彼がその映像から独自の感性で抽出した「影」の線描が、対になって一枚の額縁の中にそれぞれ展示されていた。つまり、向かって左側に、不定形な輪郭を伴った斜線のパターンの集積として飾られた「ドローイング」があり、それは、右側に位置する風景写真から、松延流の方法で「影」を抜き取った図として説明的に提示されているのだ。ここには、興味深い思考の飛躍がある。

影とは本来、光の不足や欠如に対応して存在する純粹に光学的な現象であり、その背後に質料はない。すなわち、原子によって構成される物質ではない。むしろ、われわれを取り巻くこの現象世界の非物質的な側面に注目したとき見出されるある一つの事象に対し、

積極的な「名づけ」を与えたものが影だと言えるだろう。言い換えると、影は唯物論の地平で語りうる対象ではないのだ。影について言明する行為は、逆に、唯物論を逃れ去る帰結をもたらす。われわれが自然に対して科学的な態度を取るとき、影は断じて「実体」ではない、と言うべきだろう。

しかし、芸術は自然科学ではないのだから、上記とは別の理路に従う自由がありうるだろう。すなわち、「実体」としての質料を持った「影」が存在する、とさかしまに主張することが許されるのだ。松延の手になる線描は、すぐれて人間的な想像力の中で育まれるこの「影」をトレースしたものである（本論考では、引用文を除き、自然科学的な常識に見合ったかぎりでの影を鉤括弧なしで表記し、逆に、実体化された「影」については鉤括弧を付けて表記することで、両者を区別する）。

さらに言うならば、唯物論的な影に対向する「影」は、唯心論のような、人間学的・人文学的見地から考察されるべき対象として浮上する。

私がこの世に生まれるやいなや、私の影は存在し始め、私と共に成長してきた。しかし、それは、私の死にあたってはどうなるのであろうか。私と共に土の中に葬られるのか、あるいは、主人から初めて自由を得た奴隷のように、自由にどこかに飛び去って行くのか、あるいは、影は影の墓場をもつのであろうか。いや、影はその主人と異なり、光の存在にともなって消失したり再現したりを繰り返しているように、死と再生を繰り返しているのであろうか。(1)

人類の歴史が抱える「影」の文学や「影」の美術を豊富な例証として用いながら、精神やその病の構造を語る河合隼雄の名著、『影の現象学』からの引用である。上記の文章からも濃密な仕方で窺えるように、「影」とはまずもって、人間の身体から延びる影とほぼ重なり合う。河合の筆が取り上げるのは、おしなべてこの人間の「影」であり、『影の現象学』の中に、物体から延びる影を扱った箇所は一つもない。通常、芸術に携わる人間が関心を持つのは、自分たち自身の「影」のみであると思われる。「影」を作風の代名詞とする世界的美術家・高松次郎が絵画に描き込んだのが、多くの場合、やはり人物の「影」であったように。

ところが、その高松から重要な影響を受けている松延総司が関心を寄せるのは、主として人間ではなく、物体の「影」なのである。ここに彼の作家的個性の一つが発揮されている。つまり、唯物論的な影と唯心論的な「影」が二項対立するとして、松延はあたかも両者の中間地帯を縫うような対象を志向していると考えられる余地があるのだ。

松延は即物的な態度を以って外界を撮影し、しかるのちに、その映像を美術家ならではの感性でいわば人文学化し、「影」として眼前に据え直す。彼の内部では、影／「影」をめぐって、理系的人間と文系的人間の視線が絡み合っているとも言えよう。文・理の未分化、あるいは双方の総合から紡ぎ出されるに至った黒い線描のパターン。彼は、この「単位」をギャラリーの壁面に複雑な組み合わせと反復の作業によって増殖させ、大作として定着する。

そして、その客観的な視覚効果は、どこかオランダ出身の版画家・エッシャーの騙し絵

めいた、つまり高度に洗練された錯視画像のような印象を与えもする。事実、エッシャーと松延総司の間には、「版画」と「(亜)ドローイング」という領域の相違を越えて、その造形思想に一脈も二脈も通じ合う要素があると、筆者はひそかに思っている。次節において、この事情を詳述してみよう。

線について

松延は、「影」を形成する斜線パターンの「単位」を描像として獲得するために、最初は手描きの線を紙上に起こすが、その後いったんコンピュータにデジタルデータとして取り込み、さらにそれを出力して、出力と加筆を繰り返す——最終的には、コンピュータを用いて印刷を行う——といったように、故意に工程を複雑化している。完成作品の内部に結果として出現するのは、デジタルな機械作業とアナログな手わざが混然と融合した、何とも奇妙に眩惑的な線の交錯＝イメージである。

アナログな視覚の現実に対してデジタルな反現実をぶつけ、リアルとイマジナリーの境が曖昧になった時点で、さっと両者を止揚して見せる。そうしてできあがった事物は、はたして超現実であろうか、あるいは究極の仮想なのだろうか。いずれにせよ、手とコンピュータを往還した成果は、目で触れることができる一個の紛れもない視覚造形物として、そこに厳然と「存在する」。それがどれだけ異様な眩暈を鑑賞者の脳裏に突き出してくるにせよ、である。

しかしながら、描画手段としてのデジタルとアナログは、本当のところ相互に排除し合う関係にあるのだろうか。徹底的に考えてゆくと、実は概念の上でも、両者はその境界を曖昧にしてしまうような側面がある。

英語の **digital** という形容詞は、「指」という意味のラテン語である **digitus** から派生している。デジタルな次元に、どうして人間の指の概念が関与するのだろうか。それは、**analogue** (≒連続的に変化する物理量) を手指が「切断」したときに得られる結果が、デジタルな性格を持つ要素ばかりだからである。すなわち、一本の線が空白の領域を切り裂くと、たちまち空間は二つの部分に分かたれ、「単数／複数」や「内部／外部」、あるいは「近さ／遠さ」、「対象／背景」といった二項対立が飛び出してくる。無の静止空間に一本の線が引かれると、劇的な仕方で「二進法的な原理に従う運動」の表象が誕生する、と言ってもいい。アナログとデジタルは、実は表現行為の場において地続きなのだ。両者が緩やかにイコールで結ばれることを想定するなら、空間芸術はデジタルとアナログを共に従えうるという意味で、一元論的な性格を有している。

「灰色」を、すでに試みたように単なる静的な意味で受け取るだけでなく、もっと動的に、そこから白と黒のあいだのコントラストが生じてくる起原として受け取ることができないでしょうか。(2)

だれにとっても境界線を意味しない一本の線を引くことはできません。(3)

これは、エッシャーが自分の芸術観の根本を吐露した言葉だが、まさしく本稿で述べて

きた影／「影」についての注釈として図らずも読むことができるのではないか。エッシャーにとって、錯視の本質は「人間の心は同時に二つのことを扱えないので、一方から他方へと素早く、しかも同時にジャンプを続けなければならない」⁽⁴⁾ ところに求められる。そうであるからこそ、「視覚的に見えるものすべてが、ただ関係性とコントラストに帰せられることを知るのは、とても魅力的」⁽⁵⁾ ではないかとされる。

その理由を筆者なりに敷衍してみると、穿った見方になるかもしれないが、「イメージ」や「かたち」は他の「イメージ」や「かたち」に依存して成立する、と悟ることは、無や非生命と人間存在の間に、究極の橋渡しをすることにつながるものであり、この宇宙に「絶対の孤独」というものは存在しない、という結論をもたらすように思われる。これは、大げさに言えば、魂にとって根本的な救済のヴィジョンではないだろうか。

今回公にされた松延総司の大作は、実は深遠な形而上学と存在感覚を背後に宿しているエッシャーの騙し絵から、具象的な要素を取り除き、抽象的な描画の法則一本で勝負をかけているような趣があるように思う。むろん、エッシャーが好む人間主義は保存したままで、空間の表情をおごそかに演出するのである。⁽⁶⁾

結語

松延作品の相貌は、極度にクールでありながら、なおかつヒューマンな温もりも残している。唯物論的な影から唯心論的な「影」を真っすぐに導き出し、デジタルとアナログを往還する絵画的真理を的確に把握した制作方法を採用している。「影」とのつかず離れずの絶妙な関係を、松延総司の芸術は保っているのだ。また、その距離の中で、言葉の上では対立するさまざまな二項が架橋される。こうした事態の全てを、彼の活動拠点地域に含まれる京都で活躍した哲学者・西田幾多郎のひそみに倣い、作家と「影」の＜絶対矛盾的自己同一＞の実現、と呼んでみたい誘惑に駆られもするのである。

(2019.09.24)

※1 河合隼雄『影の現象学』講談社学術文庫、1987年、p.10

※2 M・C・エッシャー『無限を求めて——エッシャー、自作を語る』（坂根巖男訳）朝日選書、1994年、p.137

※3 同書、p.187

※4 同書、pp.51-52

※5 同書、p.25

※6 ただし、松延本人によると、彼が顕著な影響を受けた美術作家は、マーティン・クリード、高松次郎、ソル・ルウィットの三名だと言う。エッシャーとの関連は、あくまで筆者の立論上の文脈で要請されたものである。