

2016.9.6 オープニングにて

村山 悟郎 「シミュレーショナル・ポイエーシス」

一見すると、シミュレーションとポイエーシスは互いに矛盾するように見える。古典的な見方でいえば、実践的で理論的な行為とは異なるシミュレーションが、目的と結びついた行為、すなわち意図を行為に合致させ、それによってリアリティを生み出す行為のことを指すとすれば、実験を行って実際のシステムについてのより優れた認識を得ようとするモデルとしてそれは理解される。にもかかわらず、さらに詳細に見てみると、シミュレーションが結びつけているものは、それがもつ産出力なのであり、リアリティを創設する働きなのである。この相互の関連を強化するために、私は、シミュレーションの方法について、実際のプランの実施を容易にしたり、あるいはそれ自体を可能にするテクニカルで、コンピュータ上で生成されるモデルという側面ではなく、まさにこのリアリティを創設する、そう、このリアリティを産み出す、創発する「プランのない制作」(村山)を強調したいと思う。このことは、別様の理解と別様の知覚を、それによって同時に、現実性を「経験へと-もたらすこと」を可能にするはずである。つまり、「働きかけられて-あること」としての現実性は、働きかけ、実現し、その力を強大にする潜在的なものへの問いかけとなる。

これが具体的に起こるのは、いわばあまりにも素早く受け入れられ、受容される「リアリティ」から身を引くことによってである。様々な層や堆積したもの、それらの次元的な応答を作動させるには、それが相互に応答し合うものとして理解されねばならないのだが、それにはまさにもろもろの応答が最初に発-明され、創造する応答となる必要がある。個と全体は互いに接し合ってみずからを実現する。それは禅-仏教に由来する「像」のように、つまり水から形成される波が、決して水から分離できず、それゆえ何度も水へと戻っていくようなものである。波が立ち上がるということはまさに、その水が発生することでも消滅することでもなく、単にその水であり続けることでもないことを示している。なぜなら波と水、別様に言えば、部分と全体とが相互に産み出しあい、現実化するからである。波と水が満ち引きの時間を歩み行きながら直観にもたらされるとき、空間は開かれる。線描、ハッチング、織物が層をなして重なり、覆いかぶさることで、その働きかけが知覚可能なものとして出来し、それは行為する者、芸術家が、まさにこの人物としてそこに現実化されるように創り出される。行為する者はこの出来事に対峙してはいない。というのもここでは、新たな親密さ、つまりヒューマニズムとトランスヒューマニズムの手前で見えるようになる親密

さが語られうるからである。そう、まさに作品の根底に、技術と自然の新たな融和が見られるのであり、それは自然発生的で、変態的、自己組織的、オートポイエーシス的に理解され、実現される融和なのである。

より具体的に述べよう。村山悟郎の創作では、ダイナミクスからおのずと生成し、創発する菱形の複数の形成が、空間と時間を内面へと押し込む諸形式を支配している。そのさい線描と画とが互いに透明になり、それによって繰り返しみずからを超えて駆り立てていく次元的な把握が可能になる。菱形が増殖するリゾームのように作品が成長する中で、新たな見方が恒常的に明示されるだけでなく、見るということそのものを形作り、見えるようにさせるリアルな相貌が成し遂げられる。それ以外の比較的静的な形式にとどまっている正方形、三角形、長方形、それらすべてをひっくるめて境界を引くこと、そして普段は一切の知覚を規定する静的状態にもたらされた均衡、そうしたものがひとつの対立図形のような何かを形作るようになる。しかもそれらが私たちの知覚様式を支配し、飼いならしている限りでそうなのだ。とはいえこれは、知覚様式が固定され、確定記述を行うがゆえにのみ可能になることでもある。知覚様式とは、フラクタルと無秩序のカオスに没しないために、生き生きとした流れと流れの過剰との折り合いをつけるよう試みるものだからだ。その限りで数学と物理学が、理性の自己統治および自己確証として、しかも同時に生けるものそれ自体の経験一切を合理主義的に過剰統治するものとして証明される。一方の数学と物理学、他方の芸術との間の対立が見られるのは偶然ではなく、今日まで非対称的な配置に巻き込まれている。こちらが「客観的」科学で、あちらが「主観的」芸術創作というように、そこにある裂け目は健在であるように思える。そしてここで学問分野は、固有な領域を見出し、現実性について、真理についての解釈の統治権という新たなくさびを恒常的に打ち込むことで、みずからを保証しようとする。したがって村山悟郎のシミュレーション的、ポイエーシス的な制作行為は、両者の「同時性」を達成しようとしているのではない。そうではなく、両者を開示するものへと近づき、それを主題にしているように見える。この両側面が新たな仕方で出会い、そこで起こる完全なる抗争が、建設的に実行されているとすれば、それこそ喜ばしいことである。ここから、創発する潜在性のようなエネルギー的なものが生み出され、創造され、見出され、形態化され、相互の応答の生起として目の前で理解されるようになる。これらすべては、黄金色、紫色、緑色の水滴や雫があふれ出るように告示され、みずからの行方を探りながら、創発的に仕組まれたがゆえの新しい形式を、それ自身に由来し、それ自身を超えて「無限なもの」と開かれたものへと生成させるのである。

村山悟郎氏の言葉ではこうだ。「私にとってペインティングは、ポイエーシスとシミュレーションの間に存在するひとつのビジュアル・デバイスにすぎない——形や形状に影響を受けたその考え方が行為を反復させ蓄積させるとき、創発のマンドラが現れる。」

親愛なる村山悟郎へ

文化に内的なものとそれを超えたものへのまなざしの向け変え、そうしたパースペクティヴにインスパイアされることで鑑賞者の目と、感情と、理解に、新しく独創的な仕方で挑んでくる作品群に心からの祝辞を述べたい。

ゲオルク・シュテンガー