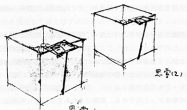


北島凡路展



図象(1)

1. オートマティズムの夢

シュールリアリズムのオートマティズムは、意識を排除した自動的自由動作によって無意識の表出を要因として、アクションペインティング以降は、オートマティズムから無意識が現われるという期待を経て、自動的自由動作のものに価値を見出すようになつていった。それは、自動的自由動作の快感を積極的に取り出して快感芸術を創り出すようとする試みであった。オートマティズムはその後、時間の流れに身を任せて一面を拡大解釈することにより、言葉の湧りや、研究、調査、また人生そのものを芸術化する可能性を開き、その快感原則によるオートマティズム(拡大されたオートマティズム概念)によりコンプレチュアルアートを生みだすに至るが、ここでは、未だその快感芸術に戻つて、その指折の問題に触れてみたい。

アクションペインティング、アンフォルメル、ジャンアートなど自動的自由動作(快行為)を成就しようとした芸術は、何れも引かれぬ快行為、つまり作品化のために快感が削られるようなことのない創作を目指したのである。しかし逆に方向に向かうとする。快行為と創造行為とを強固に結び付けた一元的な作品化が行われなかったため、結果快行為は十分のまま創造行為の面白さにより替えられてきたのであった。オートマティズムの譲りた多くった作者にとって、快行為(自動的自由動作)を継続しているだけで、作品化がいつまでたっても至らぬままのオートマティズムこそ、解放への特殊の手段ではあるが、その達成は挫折を余儀なくされる者である。

しかし、能力主義の競争社会であつて、それに順応せず芸術を自己回護の場とする者にとって、出鱈目の快感(快感)がそのまま肯定される芸術ではある完全なオートマティズム(オートマティズムの完成)を簡単に諦めるわけにはいかない。未だその研究は熱いばかり行われているのであるが、混沌した快行為が何の干渉も無しに芸術化することであらうかという疑問が、どうしても脳裏を過るのである。それにかつての鎌倉や永久機関の研究にも似た悲愴の模様を呈することになり、オートマティズムの夢として、今も戦後美術史に残された課題なのである。

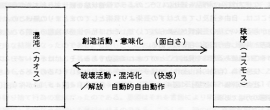
2. 破壊と創造

アクションペインティングなどの快行為(自動的自由動作)をベースとする芸術が、作品化に向かう過程で快感を抑制させるをえなかつた事象とは何であつたのだろうか。

芸術の価値は、観る側が作品に魅力ある意味を見出すかどうかで決まるといえる。作者が、快行為によるいつかの精神の排物性を、何ら創造行為を加えずにでも、快感に没頭へ向かう精神活動であつて、快行為にかう意味生成とは異なるため(〈図1〉参照)文字通り意味のない芸術活動の弊のみをのみみれば、意味(国字)とは作者と観る者との間に生成させることが可能かどうか、時には作者の意図を超えた意味を見出す場合さえあり、そこに芸術(価値)は形成されるのである。

そこで作者は、快行為(自動的自由動作)さえしていれば、必ず作品が出来上つてしまつても望まないのである。しかしそれは現実にはどうであらうか。芸術とは何より表現(意味化)であることは、難く疑うべきでも誰の目にも明らかであるからだが、その作用は破壊と創造とを同時に伴つておらず、破壊の操作がさも快行為(自動的自由動作)によるものであるように見せ

かけた創造が行なわれ、自らを編んで一元体系的作品を完成させるのであるが、そこには欲求不満と自己欺瞞という二つの精神の残虐性が残れ、明確に意識化されることなく放置されたままとなるのである。このような事態は、精神の排物性+意味を与えようとするところから発せられるが、そこには意味(面白さ)を求めようとする純粋な芸術的欲求だけでなく、社会的欲求を得ようとする欲望(人生の成功への欲望)が運命的に合体して干渉しているのである。



〈図1〉 互いに逆方向の二つの芸術活動

ここにおいて、社会的評価への欲望のために抑圧を受けるという、芸術家の皮肉な運命が現われ、評価への欲望を捨てられない多くの作者は、自由を奪われた様になり人ごとの観望され続けるのである。

オートマティズムの夢を実現するためには、このような事態を回避する必要がある。

3. 芸術の自由と不自由

〈図2〉より、快感行為(自動的自由動作)を基礎としながらも、その精神の排物性に意味を与えて一元体系的作品を創り出す、アクションペインティング、アンフォルメル、ジャンアートから現代の後継者に至るオートマティズムの系譜にある芸術の分析図である。その特長は、基礎とする快行為(自動的自由動作)が、創造活動とは正反対の破壊活動であるという点にある。

芸術は、人間に喜びを与える創造活動の一つであるが、一方創造(意味化)は、秩序(コスモス)へ向かう過程にあつて次第的漸進や積習といった閉鎖を作りだし、自らをそこに拘束し閉居するものと化するのである。社会生活に馴染まず、既に拘居に対する精神的抗体を内在させている作者は、創造活動が結果として破壊と化してしまふことに敏感であり、創造とは進向きの活動こそ、自己を解放(無能な自己を肯定)でき力であると思ふのである。

しかし、破壊の破壊行為だけで観度を魅了する作品があるわけはなく、再び創造の場へも引き戻されるが、もし作者が観衆との関係を断ち社会的評価への欲求(人生の成功への欲望)を捨てて破壊の快感のみを求めたとしたらどうだろうか。〈図2〉において分析するとある自由になつた創造された右側閉居の破壊、混沌化)の単純性+快感性無さ(図2)。(d)こそそれであるが、芸術に閉居するもつてた求道性の強もいものなり、課題問題は発生しないが社会的評価への欲望を断ちきれぬものである。これは現実的な解決法ではないのである。

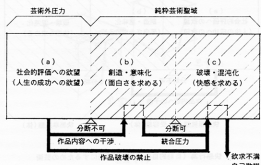
図2に戻す。純粋芸術無常(図2)。(b)と(c)のみが基礎は存在せず、芸術外圧が介在して初めて芸術は成立することを用いているが、芸術では何であらうか。〈図3〉の通り「創造・意味化」と「破壊・混沌化」の二つの要素から成る積み木遊びや砂遊びが見られる。そこでは創造的遊びの、積み木崩しや砂破壊等からの破壊的遊びとなつて快感の求められてしまう作品の形成はなされず、ここに純粋芸術無常の真実を知覚されるのである。

子供の年頃が命かなと、工作や手芸など創造的遊びが好まれるようになり、それには「社会的評価への欲求」や「破壊・混沌化」の欲求がないため、「創造・意味化」の単純性さえいえるのであるが、それらの作品がどうも出来不出来と、人に見たいという気持ちも湧いてくるのではないだろうか。ここに「社会的評価への欲求(人生の成功への欲望)」の萌芽が見られるのである。

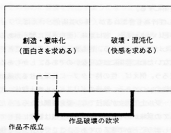
芸術には「社会的評価への欲望」の無いものが(形而上学的に在るべき姿を求めた芸術を除いて)およそ考えられないことから、「社会的評価への欲望」〈図2〉。(a)と「秩序・意味化」〈図2〉。(b)とが分離不可の関係にあるといえるのである。芸術に破壊の快感を求めた作者にとって、望ましいのである。しかしそれは現実にはどうであらうか。芸術とは何より表現(意味化)であることは、難く疑うべきでも誰の目にも明らかであるからだが、その作用は破壊と創造とを同時に伴つておらず、破壊が創造活動のように純粋な操作を作り出す。この言語的表現を超えた直観的領域

はいに観衆に受けるのであるが、強引な統合には一つの精神的後遺症が残り気付かずに放置されているのである。

その一は「破壊・混濁化」の欲求<図2>。(a)が、子供の積み木遊びなどに見られるように、作品破壊による欲求であるものを「社会的評価への欲求」<図2>。(a)が「創造・意味化」<図2>。(b)の内容に干渉して起こる創造と破壊との統合圧力によって、また「社会的評価への欲求」<図2>。(a)によって作品破壊が禁止され欲求不満を起こしてしまうことである。



<図2> 快感行為(自動的自由動作)を基盤としつつ一元体系的創造を行なう芸術



<図3> 子供の積み木遊び・砂場遊び

もう一つは、「社会的評価への欲求」<図2>。(a)が「創造・意味化」<図2>。(b)の内容に干渉して、「破壊・混濁化」<図2>。(c)のエネルギーを創造へ向かわせ、一元体系的統合を促した(底の知らない深みから身体の知らない何かが見現れて来るようなイメージや、作者自身が「破壊・混濁化」の深い快感を体験しているような印象の) 作品を創ると、それが「破壊・混濁化」<図2>。(c)のエネルギーを刺激して「創造・意味化」<図2>。(b)へ向かわせるものであるにもかかわらず、「破壊・混濁化」即ち快感行為(自動的自由動作)<図2>。(c)の単独であるかのように自ら感じ、自ら破壊を生じさせることである。

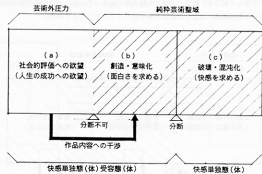
もちろん作者が「破壊・混濁化」の快感を得ていないといっているわけではなく、快感を体験することと快感の芸術化することが混同されているところが問題点であり、破壊状態を創造したり、快感行為を演出したりする嘘が罷り通ってしまうのは、そのような混同にもかかわらず、見る者に驚かせる意味と共に、作者自身の「社会的評価への欲求」<図2>。(a)と「創造・意味化」<図2>。(b)とを満足させるものだからである。しかし、作者の意図ではその嘘を知っている自己欺瞞が起り、また成就されない「破壊・混濁化」<図2>。(c)の副作用が欲求不満を起こして構っているのである。

4. 再編

私の主題であるオートマティズムの完成には、自動的自由動作により快感を求めただけではなく、そのような快感体験(体)がその単独性を維持したまま、社会的評価への欲求も満足しうる芸術として存在するための創造が必要となる。

快感行為(自動的自由動作)の単純操作物は段階的に破り捨てて繰り返し破り捨て、この輪の中にあるものがそれである。またそれは、<図2>。(a)の断片とある点線より一切放逐される右側部分

「破壊・混濁化」の単独態(体)=快感単独態(体)<図4>。(c)として把握されるものである。これを芸術化しようとするれば、見る者にとって魅力的な意味(面白さ)をここに生成させなければならないが、際限なく続く混濁、無期に先陣ばかりした意味化、永遠のモラトリアムこそ私の現場所で



<図4> 快感行為(自動的自由動作)を芸術にするための芸術

あるため、困難を究めているのである。しかし、思案を継続することで見えてくることもあるだろう。ここに幾つかの思考実験を試みたい。

思考実験1. 性快感を芸術にする。

快感行為にはもちろん性行為も含まれるが、その芸術化といえば、ジェフ・クーンズのチャットリーナの愛の作品群が思い出されるが、彼は意味(面白さ)に関心があって、性快感そのものに芸術的関心があるわけではないだろう。性もまた意味化されることで芸術になるが、性快感自体は意味(面白さ)ではないために芸術にはならないのである。しかしある仕掛をすることでそれを芸術にすることが可能だろう。例えば、性の持つパワーに便乗させる方が考えられる。

日本文化の自己愛の傑作の一つである、露伴のクリスタルを十数体、大テーブルの隅に均等に合わせ配置し、そのテーブル上で男女が演技でない愛を展開したらどうか。そこには観衆に受けそうな社会批判としての意味がありそうだが、その生成は観衆に任せておいて、彼等はその後置きの内部で性を楽しんでい出ることができるのである。この性交を快感単独態<図4>。(c)とすれば、性交に意味をもたらす芸術化しボリスドールと大テーブルによるセッは、「社会的評価への欲求」<図4>。(a)と「創造・意味化」<図4>。(b)によって作り出された快感単独態受体といえよう。

こうして、快感単独態どころからも干渉されることなくその受容体に寄り添って芸術化することが可能となるのである。そして、ここでの本当の意味(面白さ)は観衆に任せられた意味化ではなく、このような芸術構造の面白さにあることはいままでのようである。

思考実験2. 取り壊して破り捨てた破片を芸術にする。

意味の無いものを芸術にするには、健全な心でなんでもなんでもものを持ち込んでも、意味不明という意味を演出したり、意味内容の無い記号という意味を作品をまと上げたり、或は意味が無いという気分を制式表現する行為が行なわれているが、そういう一つに必然性を用いる方法がある。例えば、デュシャンの有名な便器は、健全な心でなんでもなんでもの品物として置かれた例であるが、同じような光景を出現させる要因は、美術館のレイアウトで配置を直すための一時的に便器がトイレの外に置かれた状態を作りだせばよい。デュシャンの便器を知る人にとって、それは面白い作品になるであろう。

一見偶然性に見るグラフや説明も、同様の意味を持って作品化するが、これは、必然性や偶然性によって誘導された光景であるということができる。しかし、既に知作品や既知の作品スタイルに似せる方法でなくとも、快感行為(自動的自由動作)が作り出す光景を、あたかも或るシステムが必然的に出現させたかのように偽装するとともに、芸術の意味(面白さ)が、既存作品群の縁路の中や、思想淵奥との関係において生成することから、そこへ導かれて意味化することができるであろう。

私の快感単独態とは、机上に置かれた紙束の上から一枚ずつ取り壊し破り捨てていく行為で、それは、刺さることを遙かに拒否する意志を持つ。このような行為が出現する際は、紙や椅子の脚に紙屑が散らしたるだけの光景で、それ自体に意味を発見することは困難である。そこで、自宅にお

けるアクション作品「Idle Days」の遺物が、アクションの内容を留める形で、ここに一時的に置かれていて、後日これらを再使用して再演される予定であるとすれば、必然性を与えることができる。机や椅子、散乱した紙屑とともに、囚らしきものが描かれたライティングボードや意味ありげな物体が置かれ、それらは一時保管に相応しく幾分寄せられていて、四方を荒い金網の衝立で囲われているが、手を延ばして遺物に触れることは容易にできる。この衝立に小さい黒板が掛けてあって、これらはアクション作品「Idle Days」の遺物であり、後日再演される予定であることが書いてある。

観る者は、なぜアクション作品を観せないでこのような保管状態を観せようとするのか疑問に思うだろう。そこには、自由を追究してきたはずの芸術より芸術としてのまとまりの無いこのような状態にこそ自由があるという私の芸術観が込められていて、それは私の快感単独態の、創ることを永遠に拒否する意志と共振し合う関係に在るのである。

観る者がそこに価値ある意味を見出すことができれば成功である。そこにはオートマティズムが完成して、快感行為（自動的自由動作）が独り歩きできる場が出現しているのである。もちろんその場とは、「社会的評価への欲望」<図4>。(a)と「創造・意味化」<図4>。(b)が作り出した快感単独受容態の立場である。

芸術の意味は、芸術の面白さとして分かり易く把握できる。逆に面白さがあれば意味が生成しているものと判断できるのである。美や気分、感情といったものが作品に表現されたとき面白さを感じるが、それは意味が生成し芸術化したことを示している。しかし直ちに芸術（商）品化するとは限らず、既存作品群の脈絡や思想潮流との関係に置いて生成する魅力的な意味において、また、芸術品としての風格などによって作品価値が定められるため、価値基準そのままに制作する擬似芸術もあるが、実際のところは発表して見なければ分からないというのが実情である。

この箱の中の快感単独態を芸術化しようとするれば、何らかの意味化を模索しなければならないが、私の居場所は際限なく続く混沌、無限に先伸ばしされた意味化、永遠のモラトリアムにあるのである。それは、創ることへの抵抗感が創造を永遠に拒否して、快感単独態を排出し続けると共に、その芸術化によるオートマティズムの完成を夢想して絶えざる思索を続けようとする態度なのである。早急に結果を出さずとも、あれこれ考え続ける状態が常に続くこと、そこから何かが発酵して熱を醸らせる。それ自体が意味（面白さ）を醸し出すのである。この箱が比喻するとうり、快感単独態（体）を念頭に置きながらオートマティズムの完成を模索することは、私にとって中心的な意味あることである。その比喻のスタイルにも、このテキストが示す思索の内容の中にも、二次的な意味が幾つも生成し共振し合っているのである。芸術が何よりも意味を持ち、その回りにしばしば幾つもの共振し合う二次的な意味を生成させるものであるとすれば、作品「思索（1）」は意味が事後的に与えられたにせよ芸術である。

思索（2）<抜粋>

（前略）

この箱の中に散乱する紙片は、殴り描きして破り捨てた私の精神的排泄物であり、オートマティズムによる自動的自由動作（快感行為）の痕跡物である。従って、ここには創造的意図が無い、芸術性を期待しても無駄である。快感を得ることが目的の行為に、ある種の凄さや緊張が表現されたりはしないのである。ここにあるのは、僅かに殴り描きの痕跡が残された散乱した紙屑に過ぎず、弛緩した光景でしかないのだ。

しかし、無価値な排泄物であっても、そこに意味を与えることができれば勿論芸術化するのである。過去においても、幾つかの作品が完成後に、作者により或は観る者によって別の意味を与えられた例があるが、この手を触れずして創造が成されるというマジックを発展的に活用すれば、私の精神的排泄物を芸術化できる可能性があるのだ。その実現が意味するところは、戦後美術史に未だに残されている課題の克服、即ちオートマティズムの初期目的の達成（出鱈目が芸術に成ること）に成功することなのである。オートマティズムに魅せられながらも、それを徹底できなかつたかつての前衛美術は、自動的自由動作（快感行為）をしながらそこに意味を与えようとしてその単独性に干渉したため、自由が外れて自動的自由動作だけが残される結果を招いてしまったのである。互いに逆向きの精神活動である快感行為（破壊）と意味化（創造）とを強引に同時に行おうとすれば、どこかに無理が掛かり初期の目的から外れて行かざるを得ないのである。

そこで、それらを同時に行うことをやめ、精神的排泄物を先ず出現させ、そこへ事後的に意味を与

えて作品化する方法が考えられる。

（中略）

私の殴り描いて破り捨てる行為は、快感の追及により現出した動作である。それは、拘束感を内在する私の、解放を求める自己内運動の表層噴出とひとまじりえるだろう。しかし、具体的には絵画表現を模索する過程で、もっとも快感のある自動的自由動作として現われた行為であった。が、最初から殴り描きに破り捨てが加わったものだったわけではなく、殴り描き行為がそこから何かが見られることを期待し、つまりは作品創りを指向して快感行為の徹底を妨げてしまったため欲求不満に陥って、短絡的感情的に破り捨てを行なったのであるが、そこに出現した芸術の破綻状況こそ求め続けた解放だったのである。

自由を求めて芸術を志向したはずがそこには無く、芸術が破綻したところにやっと見付け出されるという皮肉な結果となったのである。しかしここにおいて、私の精神的排泄物に意味が発見されたことになりはしないだろうか。「芸術はその破綻においてもっとも自由である」という意味である。日本が歴史上もっとも自由だったのは五十年前の敗戦時点であったように、また、中学生にとって学校が燃えてしまうことがもっとも自由であるように、芸術の自由は芸術の破綻にあるのだ。それは私の殴り描き破り捨て行為の意味だったのである。思索はそれを言語により明確化し、その意味に添った便乗（出鱈目）を行なう余地にも気付かせるのである。こうして、箱の中に異物が粉れ込み、このテキストも放り込まれて芸術的高路性は踏みじられ、いつでも移動可能な弛緩状態を呈するのである。ただし、ここに見出された意味が、回りの情性的空間に飲込まれてしまうことは避けねばならない。ここでは唯一箱が、芸術とそうでないものとを分離して、自他の融合を回避する新たな役割を果たすのである。

（後略）