

## 「ふわりんぼ」は居残る

最近、哲学を援用した美術家の文章をあまり見なくなったと思っていたら、笠原出がライブニッツを持ち出して自作を説明していた。近作の発想源としては映画や音楽、土着信仰への興味などが主と聞いていたせいも意外に感じた。

ここ数年、笠原の「ふわりんぼ／Fluffy Limbo」と題される作品は、ペインタリーな平面の上に、浮遊する「笑う霊素」\*のパターン化された金色銀色のシルエットが表れる二層構造だったが、今回の出品作では第三の層が挿入される。その起点ともなる《Fluffy Limbo / Konohanasakuyabime》ではペイントの層に2つの部分があるかのような印象だが、新作では既存のイメージを網点の写真画像にしたような独立した層が、ペイントと「笑う霊素」の間にはさまれている。

これらの層は、それぞれ「(モダニズム) 絵画」「複製技術・芸術」「工芸」と取れなくもないが、注意すべきは各層が互いに影響せず無関係でいること、にも関わらず全体としてはある種の統一が取れていることである。20世紀美術の心理学的・暴力的・分裂症的な衝突や並列ではない、特筆すべき「無関係な統一」。これをライブニッツの「窓がない」ために互いに影響しないモノドと、神の定調和による宇宙の統一になぞらえたら大袈裟だろうか。

視点を変えて無関係なはずの3つの層の順序について考えてみよう。作品は通常の視線—主体としての我々が、客体=外界、さらにはその向こうの異界をまなざす—とは逆の視線で描かれていると作者はいう。確かに辺獄やニライカナイ（の常世）など「向こう側」と関連のある「笑う霊素」が手前、現実とあの世の接続領域に属する写像が中間、現実に関係するペインタリーな部分が奥という、異界の側からこちらを見る方向である。この方向転換には、彼が工芸出身の美術家であることも影響している—上記のような作品の構造が工芸の側から見たモダニズム絵画への視線と解釈になり得ている上に、実用品ながら大部分の労力を装飾的な仕上げに割かざるを得ない工芸の特徴が、作品に見られる「ある種の統一」に作用していると考えられる。

視線の逆転、世界の見方の転換は現代美術において王道と言えるが、彼の場合それが知的なゲームではなく、むしろ「面白み」を排除した機械的な操作によってなされるが故に、逆説的に「統一」に達していると筆者には思われる。

と、ここまで書いて、初期の立体作品では、「目がない笑み」によって視線の逆転が目指されていると気がついた。だから「ふわりんぼ」は居残り続けるのか…。

\* 霊素：元素や素数といった根本的であり、整除できない事象という意味の造語