

学位申請論文

アンビエント

一条里空間と平滑空間

金沢美術工芸大学 美術工芸研究科  
博士後期課程 美術領域 絵画（油画）分野

武田 雄介

## 目次

はじめに .....	p3
第一章 終わらない絵画	
第一節 局所的制作 .....	p4-p6
第二節 大域的制作 .....	p6-p8
第三節 経験論的問題と超越論的問題 .....	p8-p9
第二章 アンビエント〈前編〉	
第一節 アンビエント音楽 .....	p10-p17
第二節 イーノ サティ ケージ .....	p17-p19
第三節 家具の絵画 .....	p19-p21
第三章 アンビエント〈後編〉	
第一節 構造論 .....	p22-p26
第二節 発生論 .....	p27-p30
第三節 機械論 .....	p30-p35
第四章 生成変化と芸術の諸相	
第一節 アンビエント再考 .....	p36-p42
第二節 インスタレーション リレーション ドキュメンテーション .....	p42-p51
おわりに .....	p52-p53
註 .....	p54-p56
参考文献 .....	p57-p58
図版 .....	p59-p70

はじめに

私は博士課程に入って一貫してアンビエント概念についてジル・ドゥルーズの哲学をもとに考察してきた。そしてそれは現実とどのように向き合っていくのか実験的なプロセスでもあった。本論文は今日の現代美術及び絵画をどのようにとらえていくか考察したものである。

第1章「終わらない絵画」では、第一節「局所的制作」で修士一年次の作品制作のプロセスを局所的制作と捉え、当時感じていた絵画制作の終わらなさについて考察し、第二節「大域的制作」で局所的制作における終わらなさから脱するために、絵画制作をシステム化するようになった修士二年次の制作について論述する。第三節「経験論的問題と超越論的問題」では絵画の終わらなさの問題を経験論的問題と超越論的問題の関係として論理化しなし考察する。

第二章「アンビエント〈前編〉」では、第一節「アンビエント音楽」で「アンビエント」について、音楽家ブライアン・イーノの環境音楽から影響を受けたものである、そのことから考察を始める。加えて、エリック・サティの家具の音楽についても触れ、アンビエント音楽と家具の音楽について具体的に考察する。第二節「イーノ サティ ケージ」では、エリック・サティとジョンケージの関係について触れ、ケージの環境の思想について論及し、そこからイーノ的な環境概念（大域的）とケージ的な環境概念（局所的）という二つのベクトルが交わるものとしてサティの音楽を捉え、大域性と局所性の問題を論述する。第三節「家具の絵画」で上記にあげたイーノ、サティ、ケージの影響のもと制作された自身の絵画について考察する。

第三章「アンビエント〈後編〉」では、第一節「構造論」で一般的な環境概念を表層のアンビエントとして考察する。ここではドゥルーズがカントの再認をどのように批判するのも同時に見ていき、自身の制作についてアンビエント概念が有機的環境の概念からいかにして抑圧的な環境概念に変化していったのか論及する。第二節「発生論」ではアンビエントを発生視点で捉え直す。具体的にアンビエントがどのようにして発生するのか、自身の制作とドゥルーズの「再認の失敗」をもとに考察する。第三節「機械論」ではアンビエントを「構造」でも「発生」でもない、一つの「機械」として捉え直す。

第四章「生成変化と芸術の諸相」では第一節「アンビエント再考」でアンビエント概念について補足的にユクスキュルの「環世界論」とベルクソンの「イメージ」について考察し、それを踏まえた上で第二節「インスタレーション リレーション ドキュメンテーション」で芸術の三つの形式について感性-記憶-思考が連関する能力論として論述する。また第四章は満期論文「アンビエント再考—生成変化と芸術の諸相—」を一部修正して加えたものである。

## 第一章 終わらない絵画

本章では自身の絵画制作における絵画の終わらなさについて大きく二つのプロセスに分けて考察していく。絵画の終わらなさとは、第一に自身の絵画が完成しないこと、第二に絵画が完成を迎えたとしても同じもののバリエーションとして反復してしまうということである。これらの終わらなさは私にとってネガティブなものとしてあり、この絵画の終わらなさの問題がいかに自身の制作と関わっていたのかを考察する必要がある。第一節では絵画が完成しないことによる終わらなさを局所的制作と捉える。第二節ではその局所的制作を踏まえた上で大域的制作に移行した結果生じる新たな終わらなさ、つまりバリエーションの反復による終わらなさについて考察する。そして、第三節ではこれらの考察を踏まえた上で二つの制作のプロセスが抱える問題点についてより詳細に考察していく。

第一章は絵画制作における反表象論として読むことができるが、それは決して今日において絵画を制作することが不可能であることを示すためではない。むしろ、表象のシステムに絡めとられない絵画、もしくは絡めとられることを受け入れつつそこから逸脱することをもくろむものである。つまりは表象を作り上げることを最終目標に据えるのではなく、さらにその先へ進むことを志向するものである。

### 第一節 局所的制作

本節ではまず、修士一年次までの私の絵画制作について考察する。ここではドローイングと絵画を明確に分けて捉えることにする。

当時の私はドローイングを四六時中描き続けていた。これらのドローイングは A4 から A3 ほどの大きさの紙や板、スケッチブックなどに即興的に描かれた。この当時の私は自分自身の中に何が潜在しているのか見当もつかないために、ただ描き続けるということを繰り返していたように思う。一枚一枚のドローイングは早ければ数秒、長くても数十分という時間で描かれ、目に映るものを手当たり次第に描いていた。それらはある種の瞬発力で描かれ、多い時では一日に 30 枚から 40 枚もの異なるイメージを描くこともあった。描かれるモチーフは、具象的なものから抽象的なものまで、身の周りにあるゴミから花まで、雑誌や漫画、単なる記号や図形などあらゆるものが使われていた。このようなモチーフは無意識的で恣意的に選ばれていた。また、メディアについても一般的な描画材だけでなく多様なものが使われた。写真のコラージュや切り抜き、パソコンのソフトを使って描かれるものもあった。とにかく当時はあらゆるイメージを描いたり、集めたりしていた。このような制作は視覚的欲望に従うあり方であった。

当時、私はこのような個別のドローイングをそれぞれ一つの作品だとみなすよりも、ドローイングの総体を一つの作品として捉えていた。その中には上手く描けたものもあれば、あまりピンとこないものもあったが、そのようなことはあまり関係がなく、ただ描き続けること、集めることだけに気持ちが向かって

いたように思う。最終的にドローイング全体は混乱を含んではいるものの、イメージの関係性を欠いた集合によって、ある世界観を表していたように思う。このような制作方法をとるうちに自身の中で単一のイメージではなく、イメージの総体を表現し、具現化することが重要であると考えられるようになる。確かに、ドローイングは一枚一枚異なるイメージが描かれ、それぞれ個別のものとしてある。しかし、作品として見るとき、膨大なドローイングの束として、「イメージの塊」として捉える必要があり、またそうせざるをえないと思っていた。(図1)そして私は、このようなドローイング制作から絵画へと移行していった。

絵画ではドローイングと同じような断片的なイメージが描かれるのだが、ドローイングの制作で得た、「イメージの塊」(混乱を含むが)としての在り方を再現するような制作を行うようになる。その方法として画面全体をイメージの断片で覆っていくのではなく、イメージをレイヤーとして重ねる方法がとられていた。しかし、それは意識的というよりも、一枚のドローイングを描く感覚で描かれ、それが終止ズレていき、結果的にそうになっていたと考えられる。例えば、昨日まで猫の絵を描いていたと思ったら突然抽象的な絵をその上から描き始めたり、幾何学的な図形を描いていたと思ったら、突然、花の絵が描かれたりと、全く支離滅裂で倒錯的な制作であったように思う。レイヤーと言っても規則正しく積み重なるものではなく、無意識的な運動であった。唯一、イメージとイメージをつなぐものは同一平面上にそれがあるという点だけで、実際、イメージ間のつながりに対しては無頓着であった。その結果、画面上には確かな像も色の有機的な響きあいもない、描くことと消すことが同時に起こる不明瞭なもの (obscure) になっていた。

このような当時の私の絵画制作は、最終的に静止した像を作り出すことよりも、イメージが多様に変化するそのプロセスが重要なことであったのだと考えられる。実際、絵画制作においてはイメージが定着することに過剰に抵抗し、それをできるだけ避ける制作になっていたようにも感じる。つまり、それは完成を避けるものであったが、それよりも重要なのは、描くこととは何よりもイメージの定着から逃走することであった。そのような制作が反復脅迫的に続けられていた。

その結果、制作の終わりはあくまで、作品には内在せず、作品の外部の状況によって決まってくる。それは物質的な限界や時間的リミット、身体的な限界などである。当時私はこのようなことには気付いてはおらず、絵画制作はドローイングを描くことの延長として、イメージが生成され変化するプロセスとしてあった。それは結果として絵画作品としては成り立たないものであり、キャンパス上ではイメージが流産するように消えては現れてを繰り返していたのだった。

このような初期のドローイングや絵画の制作を本論文では局所的制作と呼ぶことにする。「局所的 (local)」とは限られた場所のことをさし、身体的な一部分や局部のことを言う。身体という全体性に対する部分のことである。その意味で局所的制作とは部分的制作と言える。またこの用語を採用するにあたって、ジル・ドゥルーズの『差異と反復』<sup>1</sup>で用いられるフロイトに由来する局所的自我も念頭において用いている。國分功一郎によると「局所的自我とは一個の自我が成立する前の段階、主体の構成の最初の段階では、自我

に統合されうる要素としての断片が「局所的な自我」としてエスの中でひしめきあっている」<sup>2</sup>状態をいう。つまり局所的自我とは自我になる以前の幼生の自我といえる。私の言う局所的制作とはこのモデルを絵画制作に応用して捉えたものであり、局所的制作は、未だに「絵画」以前の消えては現れる断片的イメージの運動の状態であるといえる。そして次に、ここからいかに「絵画」という統一的な全体、しかも静止した像、比喩的に言えば「自我」が成り立つのかが課題になってくる。それは第二節で考察する大域的制作を経ることで一つの統一的な絵画作品に至るのだが、それと同時にこのプロセスは絵を描く主体がいかに成立するのかという問題もまた体现したものである。

## 第二節 大域的制作

前節で問題にした絵画制作の終わらなさから、私は次に、絵画制作をシステム化するようになった。このような制作を局所的制作に対して大域的制作と呼ぶことにする。この「大域的 (global)」とは國分浩一郎によると、部分対象によってバラバラに駆動していた局所的 (local) な自我がまとめあげられることで一つの大域的自我が発生する、と説明している<sup>3</sup>。つまり、大域的制作とは統合されたイメージの制作ともいえる。それはイメージの消えては現れる運動を一つのまとまったものと捉え、イメージの運動そのものを自身の絵画のモチーフとするということである。言い換えれば、局所的で複数あった断片的イメージを大域的に統合することを意味する。比喩的には、身体の有機的な統一性である。これによってはじめて絵画作品と呼べるものが制作されるようになる。

このことを具体的な私の作品を通して見ていこう。まずこのような方法で最初に制作された作品が「suspended animation」(図2)である。この作品は現れては消えるイメージの中間を表したものであると同時に、自身の絵画におけるイメージとは仮死状態であるということを表したものである。制作行程では、まず透明のメディウムを用い、その後に墨を流すことでイメージを浮かび上がらせている。描いているときは何が描かれているのか、またどのような構成になっているのかは、視覚的には確認できないが、墨をかけイメージを浮かび上がらせることで完成を迎える。視覚的欲望を極力抑えたこのような行程をとることで、描く行為と視覚的な認識行為とを分断し、イメージの現れては消える運動の中間を表現しようとしたのであった。

続いて、「heroic landscape」(図3)は、墨によるにじみという不確定な要素を入れ、また一つの画像を分割したものを順に写していくことで絵画を成り立たせようとしたものである。この作品においては、画像をトレースするという単純な行為が墨によるにじみによって異なったイメージへと変化している様子が見える。この作品におけるトレースした画像とは春画であるが、画面上のイメージは元の画像との差異を伴って現れる。

「obscure」(図4)では、流動性のある絵具を用い、その絵具が垂れることで描くことと消すことを同時に行ったものである。イメージを描けば描くほど画面は「垂れ」に覆われてイメージそのものが見えなくなっていく。

このように大域的制作によって私の絵画は不安定ではあるが、ひとつの完成を迎えることができるようになった。しかし実際は、絵画が完成しても終わらない問題は残っている。ここでの終わらなさとは、描くことを同じものの反復と捉えてしまう終わらなさであり、つまり描く行為を同じことの繰り返しとして、何の変化もない、静止したものとして考えてしまっているということである。先に見た局所的制作における終わらなさとは質の異なる終わらなさであった。

当時、私はこのような大域的制作において描かれた絵画を「幽霊的イメージ」と呼び、自身の絵画の主要なコンセプトにしていた。「幽霊的イメージ」とは、イメージの消えては現れる運動を大域的にまとめあげることによって得られたもので、イメージの不安定性、不確定性を表したものであると同時に、イメージの動きを瞬間凍結させて仮死状態にすることを意味したものである。これらの絵画は一見、ドローイングと何ら変わらないものであるように見えるが、当時の私は明確に両者を区別していた。つまり大域的制作はイメージを消えては現れる運動から切り離し、それを「幽霊的イメージ」として表象することで完成を導き出す制作だった。

私はこの時点ではイメージとは実体ではなく、無意識的な運動そのもの(幽霊性)であることには気付いていたが、未だイメージを表象(representation)として捉えてしまっていた。このことは絵画の終わらなさとも深く関係しているが、ここでは「幽霊的イメージ」がイメージの不確定性を表象したものであるなら、個々の「イメージの幽霊性」とは、イメージが実体的なものになる以前の潜在的なものであることを漠然と感じていただけだった。

大域的制作における終わらなさを敷衍しておこう。それは第一に、「幽霊的イメージ」を描き続けなければならないという終わらなさであり、同じものの反復、同一性に基礎付けられた反復である。続いて、この同一性は主体概念と結びついたものである。そして主体を構成するプロセス自体は断片的イメージの制作の時点でもう既に始まっている。そして断片的イメージを一連の運動として捉え、絵画制作に移行するときには具体的に芽生え始めている。そして主体は大域的制作に至るとともに構成され、イメージの幽霊性という認識とともに明確になり、この主体によって同一的な反復、つまりは「幽霊的イメージ」の反復が始まる。さらに言うと、この同一的な反復は主体を構成するプロセス・運動からイメージが切り離されることで可能になる。つまり大域的制作における終わらなさはイメージの運動から個別性、特異性を抜き取ることによって可能になる。

このメカニズムをより詳細に捉えると次のようになる。まず問題はイメージを系列的な運動と捉えたところにある。それまでイメージの運動は複数的で局所的なものであったが、この変換によって既にイメージは大域的に一つの運動にまとめあげられる。そしてさらにここからイメージの持つ「幽霊性」を「幽霊

的イメージ」という潜在的対象に仕立てあげられる。そのことによってあらゆるイメージの背後で「幽霊的イメージ」が作動してしまう。そのことでどんなイメージも「幽霊的イメージ」であり、その単一性、同一性によって、終わらないことがネガティブなものと感じてしまうのである。

イメージはあくまで常に休みなく運動し、局所的に複数ある。それらが確固とした表象として自立するのはある特定の条件においてであり、決して想定された状態に集約されることではない。「幽霊的イメージ」と「イメージの幽霊性」とは同じようなものではまったくない。つまり、イメージは幽霊性という不安定さを備えているが、「幽霊的イメージ」という単一の潜在的対象に集約されるものではないのである。イメージの発生と存在が同時多発的に起こること、そのことがイメージのもっている特性なのであるが、そのことを忘れてしまうことが大域的制作における問題なのである。

局所的制作における終わらなさで大域的制作における終わらなさは、同一的主体性とパラレルな関係である。当時の私にとって絵を描くという行為は純粋な経験であった。その意味で絵画が完成することは一つの死でもあった。局所的制作における終わらなさは完成を迎えないことであり、いつまでも描き続けられることが問題であった。大域的制作では同一の絵画の反復として、つまり死の反復として考えてしまっていることが問題である。局所的制作においては死すべき主体がないこと。そこにあるのはあくまで局所的で複数的な自我である。大域的制作においては常に完成が死として前提されること。死の反復として考えてしまうことが問題なのである。

### 第三節 経験論的問題と超越論的問題

ここまで私の修士の頃の制作を局所的制作と大域的制作に分けて考察してきた。局所的制作における終わらなさの問題は大域的制作を経ることで解決したかのように見えた。しかし、大域的制作でもこの終わらなさの問題は未だに残っていた。この移行は、両者を対立の関係で捉えてしまっていることを意味する。局所的制作がダメなら大域的制作で考えよう、このような発想がそもそも問題なのである。つまり、局所的制作と大域的制作は対立関係にあるのではなく、両者がともに抱える構造に問題がある。この点を明らかにするために両者を経験論的問題と超越論的問題として論理化し直し、当時自身の制作がどのような問題点を抱えていたのか考えてみよう。

哲学者の G・ドゥルーズは、ヒュームとカントそれぞれの哲学を「認識」の問題として捉えている<sup>4</sup>。これを山森裕毅のドゥルーズ論を参考に考えてみる。経験論者のヒュームは「なぜ個別的な経験から、認識（普遍的な判断）が成立するのか」と問う（経験はいかにして一つの主体になるのか、想像はいかにして能力に生成するのか、精神はいかにしてひとつの主体に生成するのか）。他方、カントは逆に考えている、「認識（普遍的な認識）が成立するためには、この主体はどのように構成されていなければならないのか」

(超越論的主体性)と問う。

ドゥルーズは両者を別々の観点で評価している。ヒュームにおいては「発生」を問うものとして、さらに経験を超越するもの(超越論的領野)について、経験(経験論的領野)と区別している点について。カントにおいては、超越論的領野を切り開いた点(どうして経験が可能なのか)についてである。また、一般的にはヒュームの経験論を受けてカントによる超越論哲学が構想されたことから、ヒュームはカントによって乗り越えられたと捉えられる。しかし、ドゥルーズはヒュームとカントの関係、経験論と超越論の関係をこのようには捉えない。ドゥルーズは両者を別の内在平面(分析平面)として並置する。つまり、両者は同じ問題について、別々の視点から捉えたものであると考えるのである。つまり、ヒュームにおいては「いかにして主体は所与の中で構成されるのか。」(経験論的批判)であり、カントは「いかにして所与は存在するのか。」もしくは「いかにして所与は一つの主体へ与えられるのか。」(超越論的批判)である。

ヒュームの経験論は主体や認識を経験の中で観念や印象を連合原理によって接続することで得られる結果=効果(effect)として捉える。つまり、ここでは主体は前提されない。主体は経験を超出することで得られる結果であり、効果なのである。

一方、カントは主体や認識を結果や効果とは見なさない。カントは認識を人間に備わる能力として捉える。そしてこの能力を経験に適用することで認識できると考える。カントの問題意識は経験を可能にする条件としての能力、主体はどのように構成されていなければならないのかと考えている。つまり経験を可能にする条件、超越論的原理が人間には備わっているのであって、それをいかに経験に適用すれば良いかということで終始する。そしてこの超越論的原理は超越論的主観性によって根拠づけられる。認識によって様々な表象が作られるが、その表象を「私の表象」としてひとまとめにするのがこの超越論的主観性なのである。

これを私の制作の問題に置換えてみよう。局所的制作の終わらなさは、一つ一つの描かれたもの(想像)が作品未満であり、絵画(主体、システム)が成立しないと言う点で経験論的問題(経験の超出不可能性)である。大域的制作の終わらなさは、絵画が「幽霊的イメージ(超越論的対象=私の表象)」として完成を迎えるが、同一のイメージの反復に終始する点で超越論的問題(超越論的システム化による固定化)である。換言すれば、終わらなさは局所的制作においては経験を超越するものについて未だに知らないことによって引き起こされ、大域的制作においては原理が経験に先立って適用されることで引き起こされるのである。

ドゥルーズがこの二つのあり方を、超越論的経験論として乗り越えようとした。そのやり方を参照項に、私も自らの問題を乗り越えようと思う。

## 第二章 アンビエント〈前編〉

私は大域的制作に至ることで絵画を完成させることが出来るようになった。そのような絵画は幽霊的イメージとして制作される。この幽霊的イメージはカント的な超越論の対象であり、「私の表象」としてある。これは対象の同一性の形式である。そしてこの対象の同一性の形式の要請によって主観性の同一性の形式もまた生まれる。このとき私は絵画を完成させることが出来たと同時に同じものを反復しなければならぬという終わらなさに直面する。そしてこのような制作において私自身、何らかの力によって描かされているという感覚が生じた。それと並んで自身の周りのものに意識を向けるようになった。このような私という認識と世界という認識がこの時点で生まれることになる。

私はこれらのことを総じてブライアン・イーノの環境音楽 (Ambient Music) を手がかりにして「アンビエント」と呼ぶようになった。つまり私がアンビエントというとき、それは環境 (世界) と同時に私に働く何らかの力 (超越論的なもの) のことをさすことになる。またその当時私にとってアンビエントとは様々なものが混合状態としてあり、明確なものではなかったが、私はこの言葉の可能性を感じていた。アンビエントという言葉を手がかりに私と世界と制作とを考えていくことになった。

### 第一節 アンビエント音楽

アンビエントとは、ブライアン・イーノによって提唱された音楽概念であるが、そのためにもまずその語源について見ておこう。

Ambient とは、「包囲した、取り巻く」という意味の形容詞である。Ambient の語源は 16 世紀後半のフランス語の *ambient* もしくはラテン語の *ambio*[回る (to go round)] からくるとされている。*ambient music* に似た言葉として *ambitus music* があるが、これは *ambire, ambitus*, (*ambio* が元になっている) を語源とする *ambit* (範囲、領域、構内、区域) からきている。*ambitus music* とは教会などで歌われる賛美歌を意味するが、それはある特定の空間と結びつく音楽であり、イーノが提唱した音楽もスピーカーや演奏会で聞くことを目的としない音楽ではあるが、やはりある特定の空間、環境を構成する要素としての音楽といえる。また *ambitus* は「巡回 (the going around)」という意味であり、ラテン語でメロディックなラインの流れを意味する。また、今日でも *ambient music* を *ambitus music* ということもある。またラテン語の *ambitus* はポリティカルな意味でも使われていた。*ambitus* (野心) はローマ法では政治的な汚職の罪にあたるものである。これは語源の *ambio* から派生した *ambition*[野心 (名誉を求めて歩き回る)] と関係があるようである。

以上、*ambient* とは総じて「包囲した、取り巻く」という意味であるが、広い意味で場や関係 (移動や転移を含み) にかかわる言葉であることがわかる。

イーノによればアンビエント音楽とは「意識して聞くこともできるが、無視することもできる音楽」である。つまり、スピーカーや演奏会で聞くことを目的としない音楽であり、一つの環境と結びつき、または環境を作り出す音楽である。ブライアン・イーノがはじめて自身の楽曲をアンビエントミュージックとして発表したのは、1978年の『Ambient1:Music for Airports』であるが、アンビエント音楽の構想自体はそれよりも三年前の『Discreet Music』で既に実践されている。そしてこの『Discreet music』と『Ambient1:Music for Airports』のライナーノーツにアンビエントに関するマニフェストが記載されている。

以下に本文を掲げる。

〈原文〉

『Discreet music』

Since I have always preferred making plans to executing them, I have gravitated towards situations and systems that, once set into operation, could create music with little or no intervention on my part.

That is to say, I tend towards the roles of the planner and programmer, and then become an audience to the results.

Two ways of satisfying this interest are exemplified on this album. "Discreet Music" is a technological approach to the problem. If there is any score for the piece, it must be the operational diagram of the particular apparatus I used for its production. The key configuration here is the long delay echo system with which I have experimented since I became aware of the musical possibilities of tape recorders in 1964. Having set up this apparatus, my degree of participation in what it subsequently did was limited to (a) providing an input (in this case, two simple and mutually compatible melodic lines of different duration stored on a digital recall system) and (b) occasionally altering the timbre of the synthesizer's output by means of a graphic equalizer.

It is a point of discipline to accept this passive role, and for once, to ignore the tendency to play the artist by dabbling and interfering. In this case, I was aided by the idea that what I was making was simply a background for my friend Robert Fripp to play over in a series of concerts we had planned. This notion of its future utility, coupled with my own pleasure in "gradual processes" prevented me from attempting to create surprises and less than predictable changes in the piece. I was trying to make a piece that could be listened to and yet could be ignored... perhaps in the spirit of Satie who wanted to make music that could "mingle with the sound of the knives and forks at dinner."

In January this year I had an accident. I was not seriously hurt, but I was confined to bed in a stiff and static position. My friend Judy Nylon visited me and brought me a record of 18th century harp music. After she had gone, and with some considerable difficulty, I put on the record. Having laid down, I realized that the amplifier was set at an extremely low level, and that one channel of the stereo had failed completely. Since I hadn't the energy to get up and improve matters, the record played on almost inaudibly. This presented what was for me a new way of hearing music - as part of the ambience of the environment just as the colour of the light and the sound of the rain were parts of that ambience. It is for this reason that I suggest listening to the piece at comparatively low levels, even to the extent that it frequently falls below the threshold of audibility.

中略

London, September 1975

〈日本語訳〉

私は今までいつだって計画を行動に移すのよりも、計画を練ることの方が好きだった。だから私は①いったん動き出した後はほとんど介入せずとも音楽を作り出せるような、そんなシチュエーションやシステムに興味を抱き続けてきた。いってみれば②私は企画者やプログラマーの役割に留まり、そして自分の音楽演奏のオーディエンスになるということだ。

この興味を満足させる2つの方法がこのアルバムに示されている。「DISCREET MUSIC」は、この問題に対する技術的なアプローチである。もしこの作品の楽譜があるとすれば、それは私がこの作品の制作に使用した特定の装置の操作ダイアグラムであるはずだ。この構成の中心をなしているのは、1964年にテープレコーダーの可能性に気づきはじめて以来、私が実験を重ねてきたロング・ディレイのエコー・システムである。この装置を組み立てることで、私の音楽への関わりは次の2つに限られることになった。(a) インプットを与えること（ここではデジタル記憶系に蓄えられた、異なった長さをもつ、2つの簡単で調和しやすいメロディ・ライン）(b) 時折、グラフィック・イコライザーによってシンセサイザーのアウトプットの音色を変化させること。

こうした受動的な役割を引き受けることを訓練すれば、その時はもう②芸術家を気どるような傾向を無視することもできる。ここでの演奏の場合、私が作っているのは、友人のロバート・フィリップと計画したコンサートで彼のギター演奏のために用いる単なるバック・グラウンド・ミュージックでしかないことが救いだった。この概念の今後の実用性は、この作品の中で予測可能な変化や驚きを作り出すことから私を

防いでくれた「斬新なプロセス」での私自身の喜びと相まったものである。③聞くこともできるが、おそらく無視することもまたたやすい音楽を作ろうとしていたのだろう。ちょうど「夕食時のナイフやフォークの音と混じる」ことのできる音楽を作りたいと考えていたサティと同じ精神で。

今年の1月に私は事故にあった。たいしたけがではなかったが、ほとんど身動きの出来ない状態でベッドに寝ていなくてはならなかった。そこへある日、友人のジュディ・ナイロンが18世紀のハープの曲をおさめたレコードをもって見舞いに来てくれた。彼女が帰った後で、私はかなり苦勞してレコードをかけた。横になってから、アンプが非常に低いレベルでセットされていて、ステレオの一方のチャンネルからは全然音がでないのに気が付いたのだが、起きあがって直すなんていう元気もなかったため、レコードはほとんど聞こえないような音でプレイされた。このことが私に④音楽の新しい聴き方を教えてくれた。それは光の色や雨の音が環境の一部であるように、音楽も周囲の環境の一部として聴くことだった。私がこの作品を比較的小さな音で、しばしば聴覚の限界を下回るくらいの小さな音で聞くようにすすめるのは、このような理由による。

中略

〈原文〉

『Ambient1: Music for Airports』

The concept of music designed specifically as a background feature in the environment was pioneered by Muzak Inc. in the fifties, and has since come to be known generically by the term Muzak. The connotations that this term carries are those particularly associated with the kind of material that Muzak Inc. produces - familiar tunes arranged and orchestrated in a lightweight and derivative manner. Understandably, this has led most discerning listeners (and most composers) to dismiss entirely the concept of environmental music as an idea worthy of attention.

Over the past three years, I have become interested in the use of music as ambience, and have come to believe that it is possible to produce material that can be used thus without being in any way compromised. To create a distinction between my own experiments in this area and the products of the various purveyors of canned music, I have begun using the term Ambient Music.

An ambience is defined as an atmosphere, or a surrounding influence: a tint. My intention is to produce original pieces ostensibly (but not exclusively) for particular times and situations with a view to

building up a small but versatile catalogue of environmental music suited to a wide variety of moods and atmospheres.

Whereas the extant canned music companies proceed from the basis of regularizing environments by blanketing their acoustic and atmospheric idiosyncracies, Ambient Music is intended to enhance these. Whereas conventional background music is produced by stripping away all sense of doubt and uncertainty (and thus all genuine interest) from the music, Ambient Music retains these qualities. And whereas their intention is to 'brighten' the environment by adding stimulus to it (thus supposedly alleviating the tedium of routine tasks and levelling out the natural ups and downs of the body rhythms) Ambient Music is intended to induce calm and a space to think.

Ambient Music must be able to accomodate many levels of listening attention without enforcing one in particular; it must be as ignorable as it is interesting.

〈日本語訳〉

ある環境における背景的要素として特別に考案された音楽というコンセプトは 1950 年代、Muzak Inc.によって提唱され、以来一般的には“Muzak”という名称で知られることになった。この語は、Muzak Inc.がつくり出したある種の楽曲の類を連想させるもの、つまり手軽な手法でアレンジされ、オーケストラ用に編曲されたありふれた曲の数々である。わかりやすく言うなら、この語は識別力ある多くのリスナー（そして多くの作曲家）に、環境音楽はコンセプトとしての注目に値するアイデアであるという事を完全に忘れさせていた。

過去3年間にわたり、私は包囲物（ambience）としての音楽の有用性に興味を持ち続け、いかなる妥協的方法によらずとも使用できる音楽を制作することは可能であると信じるに至った。この分野での私個人の実験と、かわりばえのしない音楽提供者たちの多様な制作物との差異を明確にするために、私は“Ambient Music”という語を使い始めたのだ。

Ambience とは、雰囲気、外的作用あるいはひとつの色調として定義される。私の意図は、ムードや雰囲気が多彩にそろった、小さいが多機能な環境音楽のカタログを作り上げるという観点に立って、表層的な（ただし高級な排他性とは違う）オリジナルな部品をつくり出すことにある。

そしてありきたりなレコード会社は、聴覚的、雰囲気的な特異性を覆うことによって環境の正準化を基礎として成り立っている。それに対して“Ambient Music”は特異性を強調する。バックグラウンド・ミュージックは音楽から疑問、不確定性（つまり、すべての真のおもしろさ）を取り除かれて、作られている。それに対して“Ambient Music”はこれらの性質（疑問、不確定性）を、なお備えている。そこで私の意図は、刺激を与えることによりこの状況を有望にすることである。（こうしておそらくは決まりきった

手順への倦怠が軽減され、身体のリズムの自然の上昇と下降は一樣となるであろう) “Ambient music” は平穩、そして思考の空間を導くものである。“Ambient Music” は特別の強要なしに、聴取の際の多くの注意の度合いに適応するに違いない。興味深さと同時にそこには無視の可能性が存在するのだから。

『Discreet Music』と『Ambient:Music for Airports』のマニフェストでイーノの定義するアンビエント音楽の性格が見て取れる。それは次の四点があげられる。①システムの構築、②作者性の否定、③聞くこともできるが無視することもできる音楽(エリック・サティの家具の音楽との関係)、④包囲物としての音楽(環境を強調するものとしての音楽)である。

①は装置の操作用ダイアグラムの制作など、具体的な方法についてである。これは音楽制作における作曲家の立ち位置の変化を見てとれる。また②における作者性の否定にも繋がるが、つまり音楽を一つのシステムとして生成させる方法である。このような音楽はミニマルミュージックやセリー音楽などの現代音楽の流れが見てとれる。②は音楽制作の態度として、能動的な作曲家、演奏者としてではなく、一人の聞き手として受動的な状態を受け入れることを表明するものである。あくまで表現者としてではなく環境を作り出すアーキテチャーやプログラマーとして音楽と関わる態度である。③はこのような方法や態度によって制作される音楽についての、つまりはアンビエント音楽についての具体的かつ本質的な定義である。また、アンビエント音楽が少なからずエリック・サティの「家具の音楽」の影響のもと制作されていることが見てとれる。④は③と同様にアンビエント音楽の定義であるが、ここではアンビエント音楽をどのように聞くことが望ましいか明言している。これら4つのイーノのアンビエント音楽の特徴は、自己表現としての音楽ではなく、また音楽を対象として聞くもの、つまりは意識的に聞くものとして扱うのではなく、環境の一部としての背景としての音楽のあり方を示している。これは音楽による一つの統一的な世界を表象することでも、逆に空間の特異性を覆い隠すことでもなく、既存の空間に対して有機的な関係を結ぶ音楽であると言える。このような音楽のあり方は私たちの通常の経験の場への音楽の適用である。その意味でアンビエント音楽は弱いながらもコントロール性を備えた音楽のようにも考えられる。しかし、それはMuzakのような空間の特異性を覆い隠す音楽とは異なるものとして、環境を規定するのではなく、環境の特異性を強調し補う音楽のあり方である。イーノも明言するように光の色や雨の音と同じようにこの世界にただ存在する音楽なのだ考える。世界というものを、私-対象-背景の三項から捉えんとするなら、アンビエント音楽は音楽を対象として作り出すのではなく、背景として実現させる試みである。このような試みはイーノ自身も明言しているが、エリック・サティからの影響がある。サティは現代音楽に大きな影響を与えた音楽家として知られる。サティの音楽活動の中でもイーノと直接的な影響があるのは、「家具の音楽」という概念である。それはサティによって明確に定義づけられている。

「家具の音楽」は何気ないプライベートな会話や、画廊に掛けられている絵や、誰も座っていない椅子な

どとおなじ仕方で、人間の生活に寄与することを願っております。……私たちは《有用性》の要請をみたくようにデザインされた音楽を確立したいのです。芸術は、そのような要請をみたく要素を持ってはいないのです。 “家具の音楽” は（空間のなかに）空気振動を作り出します。それ以外の目的はありません。それは光や熱と同じ役割を果たすのです。—あらゆる形態をとりながら、“人間に快適さをあたえるもの” として…。

家具の音楽は基本的には工業的なものです。家具の音楽はマーチやポルカ、あるいはタンゴやガヴオットその他の代わりとして、より優れて役立つものです。 家具の音楽を主張しよう！」<sup>5</sup>

家具の音楽は基本的には工業的なものです。

家具の音楽はマーチやポルカ、あるいはタンゴやガヴオットなどの代わりとして、より優れた役割を果たします。

家具の音楽をどうぞ！

家具の音楽なしには会合やパーティーは開けません。

法務事務所、銀行、その他のための家具の音楽。

家具の音楽にはキリスト教洗礼名などありません。

家具の音楽なしの結婚式は完全とはいえないのです。

家具の音楽のない家庭には、足を踏み入れないでください。

家具の音楽を聞いていらっしやらない方は、幸福とは何かを知らずにいるのです。

家具の音楽を聞かないで快い眠りはおとずれません。お休み前に《家具の音楽》の一節をどうぞ……安眠保証。<sup>6</sup>

ここでのサティの主張からも分かるようにこれはイーノのアンビエント音楽と同様の音楽のあり方である。サティの主張は「芸術家は聴取の時間を無駄に取り扱ったりする権利など持ってはいない」<sup>7</sup>というものである。サティは音楽を対象として聞くのではない、つまり自己主張のない音楽、しかし必需品であり、有用でありながらも出しゃばらない音楽を作曲することを試みていた。このような家具の音楽は環境の騒音の一部を成している音楽、環境の騒音を考慮に入れた音楽として考えられた。「家具の音楽」における「家具」とは屋内における対象ではなく、背景なのである。

サティの「家具の音楽」の有名なエピソードとして、バルバサンジュギャラリーでの演奏がある。この演奏のプログラムには「休憩中、燭台やシートあるいはバルコニーに向かって演奏されるリトルネロに対して、いっさい気を止めないように」という注意書きがしるしてあり、演奏と演奏の間の休憩中に今で言う BGM のような演奏が挟まれるものであった。しかし、休憩中に音楽が始まるとすぐに聴衆は自分の席に戻って音楽に聞き入ってしまった。このときサティは「おしゃべりを続けて！」と呼びかけたが、時既に遅く、聴衆はサティの言葉に耳を傾けなかった。サティのこの言動は音楽を環境（背景）から対象へ移

行するのを避けるためのものであった。サティの試みは対象として聞かれる音楽ではなく、環境（背景）として聴取者と未分化なものとしてある音楽の試みたのだと考えられる。

今日では BGM や環境音楽のこのようなあり方は、私たちが気付かないほど日常にとけ込んでいる。今や音楽を演奏会やスピーカー、ラジオの前に座って聞くことの方が少ない。インターネットやスマートフォンが普及し、音楽はダウンロードするか、you tube や podcast で聞くことができ、まさに「家具」のように私たちの日常にとけ込んでいる。そして、聴きたい音楽をアクセサリーのようにどこにだって持ち出すことも。その意味で私たちの日常空間は音楽で溢れかえっている。スーパーやデパート、喫茶店どこでもそれなりの音楽が流れ、車で音楽を聞きながら快適にドライブできる。今日では当たり前のこととなっているこのような音楽の在り方はサティの時代では考えられない。当時、音楽はあくまで舞台や演奏会、特定のレストランやバーなどで生の演奏で聞くことしか出来なかったし、またそれはそれで特定の場所や空間と結びついた音楽として今日では経験できないような豊かさを備えていただろう。しかし、それは音楽が意識的に聞くことが通常だった時代である。サティが家具の音楽を発表し始めた時期は 1920 年、蓄音機やレコードは発明されていたが、一般に普及するのは 1950 年以降である。そのことを考慮に入れても家具の音楽の在り方がどれほど先駆的だったかは想像に難くない。今日ではあまりにも当たり前になっているこのような音楽のあり方も発表された当時はセンセーショナルなものであっただろう。

## 第二節 イーノ サティ ケージ

家具の音楽には楽曲そのものの構造も、従来の音楽とは異なる点がある。それは一分程度の短いパターンをユニットとし、それを反復することで作られる。しかも、ユニットは偶然に選ばれたようなランダムに鍵盤をたたいたような、セリエ化されない音のつながりでしかない。それは幾何学的な壁紙のように際限なく繰り返す、連続的な構造である。これは同じパターンを 840 回繰り返す「ヴェクサシオン」<sup>8</sup>という楽曲によっても行われた。「ヴェクサシオン」はジョン・ケージによって 1963 年はじめて演奏され、サティの再評価へとつながっていく。

ここでジョン・ケージについても触れておく。ケージにとってサティとの関係は音楽の構造の問題である。そしてそれはケージの「環境」の思想を形作るものである。イーノのアンビエント音楽がサティの家具の音楽における音楽と環境との関係をさらに洗練させていったものだとするならば、ケージは家具の音楽の環境との関係をさらに相対化させ「音」そのものを環境として、つまりは「無音状態では環境（世界）はない」という「音」の原光景を描いてみせたといえる。ケージの音楽観は無音室で自らの心臓の「音」を聞いたというエピソードで有名であるが、私たちの周囲に完全な無音状態はないと主張するものである。またトータル・セリエリズム<sup>9</sup>などの理論的な現代音楽に対してチャンスオペレーションなどの不確定性を導入したことで知られる。ケージはそれまでの音楽で考えられなかった沈黙や偶然性を作曲の要素とし

て捉えた。ケージにおいて音は①音高（ピッチ）②強弱③音色④持続（沈黙）と言う4つの要素から成り立つ。そしてケージはサティやヴェーンベルン<sup>10</sup>に「時間の長さ（持続）」という音楽の最も基本的な条件を見て取る。（一方セリー音楽は「和音」と「調性」に条件づけられている。）つまり無音状態こそ音楽の基本構造をあらわにする方法なのである。それは音を音そのものとして受け入れ、セリー化された音楽にとらわれない音の世界の現前化である。このようなケージの試みは音楽を最小単位の音にまで還元するもので、聴取の問題や「音楽」が発生する場の在り方についての実践的な試みである。

ここで分かるのは、サティはイーノの環境音楽（背景構造の音楽、ただし対象化されていない音楽）とケージの環境の思想（オブジェクトとしての音、知覚対象としての環境）という二つのベクトルが交わるものとして考えられる。つまり、環境に対して二つの考え方をサティの音楽の中に見出すことが出来るということである。それは一つにイーノ的な環境としての音楽（対象化されることもあるが、対象化されないこともある）の関係であり、もう一方はケージ的な音そのもの（対象）を、環境を形作るオブジェクトとして扱うものである。これら二つは同じように環境に対するものであるが、まったく異なるベクトルを持つ。一方は音楽（対象）の環境（背景）への変換であり、もう一方は音（対象）との関係による環境（背景）の現前化（対象化）である。イーノは大域的な一つのシステムを作り出した。ケージは、局所的な音そのものを現前化させた。しかし、イーノがカントで、ケージがヒュームというわけではない。イーノのアンビエント音楽は背景であって対象（表象）ではないし、ケージの音もまた、結果＝効果として連合され統一された主体や所与ではないからだ。これを分かりやすく言うと、イーノの場合、音楽という現働的なものの潜在化（背景化）であり、ケージの場合、環境（背景）という潜在的なものの現働化（知覚対象化）である。イーノにおけるアンビエント音楽は既存の環境に適用される音楽として、あるシステムとして働くのに対して、ケージの場合はシステムになる以前の要素としての音、つまりはオブジェクトとして音が環境を構成していることを気付かせる、もしくは環境を現前化している。ここにはまったく逆向きの環境へのアプローチがある。これをもう少し敷衍しておこう。イーノ的な音楽の環境化は音楽を再認の対象ではないものにする。環境を強調しはするがその環境はあくまで知的思弁的な再認の対象ではない感覚-運動的なものとするのだ。（再認および再認の失敗については後述する）ケージは音によって環境を対象化する。つまり空白を強調し、環境音を対象として聞くことを求める。イーノ的アンビエント音楽は自動的再認の対象であり背景である。ケージの環境音は気付きの対象であり、音楽を聞くという再認の失敗による知覚構造の変化を促す。しかし、このとき両者はまったく異なることをしている。イーノの音楽は文字通りの環境（日常空間）を構成し、ケージの音楽は潜在的環境を対象化する。つまり、イーノの音楽は強度的な音楽を脱強度化し、音楽を環境と接続する。ケージの音はある種の愚劣によって、再認の対象（オルジックな対象）としての環境を作り出す。イーノの場合、同一性の概念によって基礎付けられているが、あくまで音楽を感覚-運動的な背景にする。ケージの場合、環境をあくまで発生の視点で捉え、音があらゆる場に潜在的にあることを示唆する。ここでケージとイーノの環境の思想は決して対立関係にあるのではない。あくまでケージの環境の思想や偶然性の音楽はトータル・セリエリズムとの葛藤の中で生まれたも

のもである。これはトータル・セリエリズムが和音や調性を慎重に排するという姿勢ゆえ、その和音や調性によって基礎付けられていることへのケージなりの対応である。またイーノの環境へのアプローチも既存の音楽に対して音楽の新たな聴取方法の模索の中から、つまり対象ではない音楽の模索の中から生まれた。イーノにしる、ケージにしる、当時の主流からの、もしくはある閉鎖的な状況からの脱却するプロセスの中で考えられた思想、音楽である。確かに、イーノ的なアンビエント音楽はときに生権力的環境へと結びつけやすい（windows の起動音を作ったのはイーノである）。広義のアンビエント音楽や BGM はコード化された人工的な環境を私たちに提供する。しかし、イーノにおけるアンビエント音楽はあくまでも私たちの認識では捉えられないものを感じさせてくれる。それはやはり豊かな生活環境への寄与であって私たちが拘束するものではない。しかし、もしここで認識的につまり知的思弁的に捉えようとするなら、すぐさま中心化されたユートピア性を読み取ってしまうことになるだろう。

### 第三節 家具の絵画

ここまで簡単にはあるが、ブライアン・イーノのアンビエント音楽とエリック・サティの家具の音楽、ジョン・ケージの環境としての音について見てきた。その当時、修士の終わりから博士に入る頃にかけて、私はこのような音楽の影響のもと絵画を制作していた。それはイーノのアンビエント音楽やサティの家具の音楽と同じように、見ることを強制しない、無視することも出来る絵画である。それはまさにインダストリアルな絵画として、家具のようにそこにあって、しかも邪魔にならない、壁紙と同じように空間を構成する要素としての絵画である。その当時、重要だったのは絵画を対象として、つまり表象として捉えるのではなく、絵画の有用性について考察することであった。つまり絵画を成立の視点で捉えるのではなく、いかに私たちの周りで機能をしているかという点で捉えていたのだとも言える。つまり「幽霊的イメージ」の絵画を描くことが目的ではなく、「環境を規定する絵画」、「効果としての絵画」を構想していたと考える。それは単一のイメージ（表象）にまとめあげられることのない絵画として、イメージの機能について考察することでもある。

環境の規定の仕方にはやはり二種類あると考えられる。それはイーノにおける環境音楽とケージにおける環境音である。これはセリー化された音楽とセリー化される以前の音である。イーノ的な環境音楽はシステムになっている音楽として大域的なものであり、ケージ的な環境音はシステム以前として局所的なものであった。この当時、私の家具の絵画は絵画という体裁を崩すことがないため、イーノ的な環境概念としてあったと言える。つまり見ることも見ないこともできる絵画として環境の一部として働く絵画である。イメージは不確かなものとして場を覆うことになる。このときイメージは実体としてではなく雰囲気

のようなものとして環境を規定する。

家具の絵画では大域的制作における制作のルールをさらにシンプルにすることで描かれた。そのルールは、まず描画方法は単純な行為の反復であること、画面は事前に決めた法則に従うことで構成されること、人に見ることを強制しないため、図像などは描かないこと、である。人に見ることを強制しない絵画とはイメージの幽霊性と関係している。私たちの日常は多くのイメージに覆われている。この充満したイメージにまぎれることこそ家具の絵画の在り方である。家具の絵画はあくまで空間に寄与するためのものでそれ以上でも以下でもない。これが家具の絵画、環境としての絵画という考え方である。次にシンプルな画面構成とは画面上に目を引くモチーフを描くことなく、限られた色とシンプルな図形と模様を反復で描くことで得られる効果についての模索である。このとき、制作行程を事前に決めることで最終的な画面構成が決まる。三つ目は描くという行為を出来るだけ排除することで、絵を描くということで見れる作者性を排除し、物理的な現象によって絵画を成り立たせるためである。これらの手法は大域的制作の問題であった超越論的主観性（自我）を排除するためにとられた。このような制作では絵画制作は単純作業となる。当時の家具の絵画の制作は、何よりも描く行為に入る前に法則やルール、システムを作り出すことが重要であり、あとはそのルールを適用するだけで絵画は自動的に制作されるものであった。このような絵画制作の方法はイーノやケージの音楽制作におけるダイアグラムの制作とも通じるものがある。しかし、家具の絵画は大域的制作の方法を受け継いでいるが、ここには幽霊的イメージなどの単一のイメージや視覚的效果ではなく、あくまでシステムとそこから溢れる偶然性によって絵画は成り立つのである。ここでのシステムは絶対的なものではなく、恣意的なイメージの選択を避け、イメージの不確定性を引き込むためであった。

それでは作品について見ていこう。まず、「ambient2」「ambient3」（図5、図6）は、2010年の修了制作で描かれたものである。半透明の媒体に上下、左右の方向から絵具を垂らす行為だけで制作された。まずキャンパスの四辺と絵具（4色）に番号をふり、キャンパスに均等に印をつけ、絵具を垂らす起点となる対角線を決める。キャンパスを回転させながら絵具を順番に垂らしていくことで絵画は完成する。「golden beans」（図7）は、画面全体を金色のマジックで塗りつぶし、その上から金色のスプレーで斑点の模様を描いたものである。ここでは塗りのムラや反射する異素材を用いることで見る位置によって見え方が異なるものになる。また塗りつぶしという作業を課すことでイメージを描くのではない絵画制作になる。「無題（urban）」（図8）は、既存の半透明の布に点描によって描かれたものである。中心から描き始め、二色の絵具の割合、順番によってグラデーションや模様のような視覚的な効果を生んだ。あくまで、事前に決めた描画方法を実行する中で模様は生まれる。「more」（図9）は二枚半透明の布を重ねあわせることで、モアレを発生させたものである。続いて「ラバーペインティング」（図10）はいくつかシリーズがあり、この作品はその中の一つである。このシリーズは絵具ではなく、工業用のシリコンを用い、筆跡によって素材の持っている質感を強調し触覚的な効果を生むものであった。またこの当時の制作は様々な

素材を用いて制作していた。それは従来の方法で絵画を描くのではなく、既成の布や紙を用いて視覚的な効果について実験を行っていた。絵画の成立を描き手として見るのではなく、あくまで受動的な立場で観察するような態度であったように思う。あくまで視覚的な効果であり、オブティクな作品にも見えるが、錯覚ではなく触覚的なものとして絵画を制作していたと同時に壁紙のような絵画を模索していた。(図11、図12、同上)

アンビエントという言葉を使い始めた当初はあくまで絵画制作としてアンビエントなものを考えていたように思う。それはつまり絵画と環境の関係としてアンビエント概念を捉えていたということだ。博士課程に入り、アンビエントについて考察していくにつれ、表現メディアの拡張が起こり、私はインスタレーションへ移行していくのであるが、それは絵画を環境の一部として考えていたこととも関係している。絵画を見られる対象ではなく環境を構成するものとして考えていた。これは私と対象の関係ではなく、私と対象が未分化な状態の環境として考えていたということである。また、この時点では未だにアンビエントは直感的な言葉の使用で終わっていたように思う。その意味で当時私が感じていたアンビエントなものは様々なことが混合状態であり、不明瞭なものであった。家具の絵画はイーノ的なアンビエント概念によっていることもあり、私たちの可能的経験の場における絵画の役割に重点がおかれていた。博士課程に入り、私のアンビエント概念はイーノ的なものよりも、ケージ的な環境の思想へ近づいていく。家具の絵画はあくまでアンビエントなものを考察する上でのきっかけであり、この時点でアンビエントと言っていたものと今私がアンビエントと考えているものは明らかに異なる。考察していく中で私のアンビエントという言葉の意味は二転三転いくことになるが、それはアンビエント概念を私自身の問題として考え抜くことが必要だと考えるからである。

### 第三章 アンビエント 〈後編〉

私はブライアン・イーノを手がかりにアンビエントという言葉を使い始め、エリック・サティやジョン・ケージをヒントにしながら家具の絵画として制作を始めたが、ここにもまた局所的-大域的という問題を見ることができた。この二つには共通の公準がある。それはまず既に何かを与えられているということ、つまり世界が表象化された所与から成立しているということである。この世界すなわちアンビエントはおおよそ、私-対象-背景の三項構造で考えることができる。実際、私はアンビエントという言葉で「私-作品（対象）-世界（背景）」という感覚的なものとして使い始めた。しかし一方で、私にとってアンビエントとは一つの機械でもある、つまりそれは構造では捉えきれない、運動する状態であり、対象化（表象化）されることのないものである。アンビエント、環境は最終的には生成変化<sup>11</sup>するものとして考えられなければならない。それは固定的な世界像ではなく、変化に満ちたものとして世界を考えるためである。それゆえ私はアンビエントとは発生するものとして、常に発生し続けているものとして考えられなければならない。しかし、一般的には所与として既に与えられているものとして考えられているから、まずはそこから考えてみよう。そして、この一般的な環境概念を「表層のアンビエント」と呼ぶことにする。表層のアンビエントとは、すでに構造化された環境である。

#### 第一節 構造論

環境とは本来的には対象化されていない対象群である。知覚するということは諸対象の内から必要なものだけを取り出し、他を闇に沈めたままにしておく作用である<sup>12</sup>。つまり、アンビエントは知覚を可能にする構造と言える。これを対象-環境（背景）構造と呼んでもよいだろう。

表層のアンビエントにおける対象は、再認（英:recognition、仏:reconnaissance）によって定義づけられた対象である。再認とは端的に言えば、それが何であるか認識することである。ドゥルーズによれば私たちの通常の経験は再認によって基礎付けられている。例えば、リンゴを見たとき、そのリンゴは個体としてはじめて見るものであっても、個体的差異を捨象して私たちにはすぐにそれがリンゴだとわかる。これが再認である。私たちが普段、見たり、触れたり、思いだしたり、理解できる対象が同一であると認識できる経験が再認の経験である。このように再認は同一性に基礎付けられている。これをドゥルーズは「同じものとして想定された一つの対象に向かって、すべての能力が一致して働く」という<sup>13</sup>。つまり再認とは諸能力（5つの感覚、記憶力、思考力）が一致して働くことで可能になる知的な認識である。

この再認の経験を構成する3つの要素がある。それは、良心（bon sens）、共通感覚（sens common）、表象＝再現前化（representation）である。これらはカントにおける超越論的原理の要素として知られ、

それぞれは主体の同一性、諸能力の一致（五感）、対象の同一性と対応している。

これを詳しく見ていこう。ドゥルーズによればカント的能力は理性、悟性、構想力という能動的諸能力の置換関係で成立する認識能力、判断能力、感情能力のことであり、そしてこれらの能力は一致して働くことが前提にされる（共通感覚）。この共通感覚（sens common）を可能にするのが対象の同一性の形式〔表象＝再現前化（representation）〕であり、この対象の同一性の形式によって要請されるのが主観的な同一性の形式〔良心（bon sens）〕である。これらはカントにおいては超越論的对象と超越論的主観性と呼ばれる。そしてこれら二つの形式は能力が対象に適用されるという点で主観的な同一性が優位にある（適用従属の関係）。カントの場合、諸能力の一致は権利上（原理的に）のことであり、事実上（経験的に）のことではない。この権利上とは経験に先立って決まっているという意味であり、カントにおいては、私たちが共通感覚をア・プリオリに備えているということの意味する。そして再認は共通感覚を良心によって個別の経験に能力を割り振ることによって可能になる。つまり再認の経験は共通感覚と良心という原理によって可能になるのである。（ここでドゥルーズが述べている能力はカント的な能力だけではなく、感性、記憶、思考の経験的使用も含まれる。また注意しなければならないのは、ドゥルーズにおいては、カントの能力の置換関係は時間論に接続される。そしてそこでも重要なのは受動的能力の感性、記憶、思考である。）

また、ドゥルーズは対象の同一性を可能にする表象＝再現前化の四つのエレメントを取り上げている。それは「概念における同一性」「概念規定による対立」「判断における類比」「知覚における類似」である。「概念における同一性」は先ほどあげたリンゴのように、「リンゴ」という概念によって個別のリンゴを同一のものと認識させる形式である。「概念規定による対立」は、「このリンゴは赤くなる」と「このリンゴは赤くならない」という述語の対立であり、これも主語の同一性に基づく。「判断における類比」は類と種の関係において比べる時の基準としての同一性である。リンゴとイチゴの差異は、果物という類としての同一性に回収される。最後の「知覚における類似」はある対象が時間を経て多少変化しても同一に見えることであり、あるいはまた別の対象と似ているということである。これは知覚におけるある程度の幅をもった同一性である。四つの同一性のそれぞれは「私は理解する」「私は想起し、想像する」「私は判断する」「私は知覚する」という知的思弁的经验に対応している<sup>14</sup>。

今見てきた再認の経験を可能にする三つの要素[良心（bon sens）＝主観性の同一性、共通感覚（sens common）、表象＝再現前化（representation）＝対象の同一性]は、そのまま表層のアンビエントを可能にする条件と言える。

続いては再認の構造を、つまりはカント的な可能的経験の条件を批判するドゥルーズを見ていこう。ドゥルーズは再認の経験に対するどのような面を批判するのか。

そもそも「超越論的」とはどういう意味か。カントは超越論的（transcendantale）という語を「諸対象にではなく、諸対象の認識のしかたがア・プリオリに可能であるべきである限りにおいて、このようなわれわれの認識の仕方に関わるすべての認識を transzendental と私は名付ける。」<sup>15</sup>と言っている。私に与えられたもの（表象、感覚所与）と対象それ自体（物自体）とは別ものである。対象は私に内在せず、無

条件には与えられておらず、私から超越 (trancendant) している。しかし、私の認識を可能にしているのは、私に内在せず、超越しているその対象である。私の (ア・プリオリな) 認識を可能にしている条件として、「超越論的」と呼ばれることもある。経験的に与えられているもの (所与)、認識されているものに対して個別の経験を超越して認識を可能にするものが「超越論的」なもの (先験的なもの) である。

さて、しかし、ドゥルーズはカントの原理を超越論的な原理としては認めない。カントの超越論的原理は、経験的に知っている主観性や自我をもとにして、それを超越論的領野に密輸することで成り立つものだと批判する。経験的に知っているにすぎない「私」という主観性、自我を超越論的領野に引き写しているということだ。つまりドゥルーズはカント的な超越論的原理を不十分なものとして批判するのである。そしてこの批判は思考に再認を課すカント的な原理が未だに超越論的ではないことを主張する。認識や思考を可能にしているのは、同一的な主観性でも同一的な対象でもない。この批判の根幹はカントの超越論哲学が主体性の発生 (主体化のプロセス) を止めてしまったことにある。つまり、カントの超越論的原理では思考は再認によって動きを封じ込められてしまうことを意味する。これはカントの原理で思考を始めても同一の超越論的主体を確認する作業で終わってしまうことを意味する。

では真に超越論的なあり方はどのようなものなのか。それはドゥルーズの超越論的经验論であるが<sup>16</sup>、ここからようやく私という発生的なアンビエントについて考察していくことができる。

アンビエント発生論に進むべき時となったが、その前に表層のアンビエントに関して自身の制作を見ていきたい。ここではまず私の制作が絵画制作からインスタレーションへどのように変化していったのか見ていく。続いて自身の問題としてアンビエントが有機的な空間から抑圧的な空間へ、さらには生成変化を伴う発生的な環境論へとどのように変化していったのかも見ていこう。

家具の絵画として絵画を制作していくのだが、未だ対象性の強いメディアであることとアンビエント概念の考察とにより、制作メディアの拡張が起こる。それは大域的なアンビエント概念、つまり「有機的な関係性」の制作が行われる。

具体的な作品をあげよう。「golden balloon」(図 13) は、浮遊する絵画と称して金色の風船を空中に浮かせた作品である。風船が風によって動きを変化させることでその場の目に見えないものを視覚化させようとした。ここでの目に見えないものとは風などの自然現象であるよりも、建物内の空気の流れを規定している建物の構造のことである。その風船は環境によって規定されており、対象と環境との関係を現前させようとした初期のアンビエント的インスタレーションである。

また博士課程に入り、それまでは気にも止めていなかった自身の周りのものや環境に目を向けるようになる。作品は絵画に限らず、オブジェクト (インスタレーション) や写真、映像などの記録媒体も用い始める。この頃はアトリエではなく外の環境に身を置くことで、そこから様々なインスピレーションを受け制作していた。自身の日常空間を制作の現場とし、街や身近な環境を観察することから作品を制作していたように思う。それではその当時の作品について具体的に見ていこう。

「silver baloon」(図 14) は、自宅から展示会場まで深夜に歩いて大きな風船を持っていくという行為を映像におさめた作品である。これは深夜誰もが寝静まった時間に「誰にも見られることもないが確かに行われた出来事」ということをテーマに行われた。ここでの観客は深夜に働く新聞配達員やタクシードライバーなど普段出会うことのない人々である。この行為はささやかながら街や社会にいかにか介入できるのか模索していた。続いて「無題」(図 15、図 16) はグループ展ではじめてインスタレーションとして自身の作品を展開したものである。ここでは展示会場周辺で拾ったもの、買ったものを使ってインスタレーションを構成するとともに、会場周辺を歩き回ることによって様々な風景を収集したものである。ここでは主にドキュメントとして作品を展示した。見慣れたものに手を加えることで自身も含め鑑賞者の認識を変化させることを試みた。「卓上世界」(図 17) は、身近なものを机の上で構成し、一つの作品としたものである。ここでは主にガラスなどの壊れやすい素材を使うことで、この世界が儚さをもって、かろうじて成り立っていることを表そうとした。この少し前にちょうど東日本大震災が起こったことも影響していたと思う。続いて「無題 (エンドレス・タイム)」(図 18) は砂に描かれた「∞」が風によって、気付かれぬ程度のスピードで消えていく映像作品である。この作品は風によって流れる砂を見て、即興的に作られたものである。次に「ブラジル」(図 19) は夕日が沈むシーンを映像におさめ、逆さまにすることで、私たちが普段何気なく見ているものでも見方を変えることでまったく異なるイメージを想起できるのではないかと考えていた。

ここでのアンビエント概念は未だに私と対象との有機的な関係であり、感覚-運動的な関係である。また、個々の作品は展示の部分的な要素でもあり、作品を組み替えることで異なるインスタレーションとしても展開できるものであった。図 20、21 ははじめて個展をした時の展示風景である。ここでは今までに制作してきたもの、拾ってきたものなどを組み合わせて一つのインスタレーションとして構成した。個別的なもの(局所的)であると同時に一つの有機的な空間(大域的)を構成するものである。

またこのような制作と不可分の関係で環境の対象化が起こる。ここでは作家という主観性が未だに働いている。つまり対象化されない作品を制作するためにアンビエント概念を取り入れたにもかかわらず、周りの環境を対象化し、かつアンビエント概念(知覚の構造)自体を対象として扱うことが起こる。これが意味するのは自身の周りの対象物を表象化するとともに、それを私自身の中で環境化(アンビエント化)し作品化するので、外にも内にもある種の対象=表象が沈殿していく。このときアンビエントは「私と対象」の周りではなく、アンビエントを対象化する「私と環境」という状況が生まれる。権力の問題などを扱うのでさらに内面化され抑圧的環境として構成されてしまう。これが前節であげた表層のアンビエントにおける私の変化のプロセスである。アンビエントはわたしの中で様々な要因で有機的環境から抑圧的環境に変化する。これを思考のスランプと呼んでもいい。これは作品のできなさ、作品制作のつたなさである。アンビエントは抑圧的環境として縮み上がり、思考も身体もままならない状態へと至る。つまり思考のオーバーワーク、表象を高速のサーキットにのせることによって思考と身体の境界を壊すのである。このとき同一性の反復は限界まで行くと進行方向を変えて絶対的受動性の経験にいたる。それはズレを伴っ

た反復<sup>17</sup>へと変化するのである。表象を作り出しはするが、それは同一性に基礎付けられた表象ではない。それは様々なものに変化する差異を伴ったものである。ここでアンビエントは様々なものへ変化し反復する。思考は再認として純然と機能しなくなるのである。そしてこの思考のスランプを経ることによって、思考（再認）が思考（創造）へ変化する出来事が起こるのである。このときアンビエント、つまり知覚の構造は変革されるのだが、この変革を迫るのが背景（深層のアンビエント）であり、対象化されない強度の場である。

それではこのような変化を伴った時期に制作された作品についても見ていこう。ここでアンビエント概念は対象としてではなく環境（知覚の構造）として制作がなされるのだが、それは初期の有機的な環境概念によるインスタレーションとは異なり抑圧的環境として考えられたインスタレーションである。（図 22）簡単に説明すると、この作品はインスタレーションとパフォーマンス的要素がくみ合わさったものである。何もない部屋に金庫と金庫をおくためのテーブル、さらに観客用のソファ（このソファには for safebreaker という刺繍がしてある）、監視のための椅子、動物園の動物が映し出された白黒の映像が無作為においてある。そしてこの部屋には私がいなければ入ることができないように随時鍵がかけられており、そしてドアの外にはそれまでに収集したゴミのようなオブジェクトが雑然と放置されているというものであった。Safebreaker とは日本語で金庫破りという意味で、文字通り閉塞空間を外部から破りに来るものとしてある。それはある意味で解放者の到来を待つことであり、それが鑑賞者と重ねられている。このようなインスタレーションはアンビエントということ自身の問題として内面化した結果、行われた。つまり内面化された抑圧的環境をインスタレーションとして展開し、その中に観客をインストールするということである。以上が、当時私がアンビエントを抑圧的環境として内面化した制作である。

上記で述べたように私は博士課程に入って考察していく中で、アンビエントを有機的な環境から対象（表象）＝抑圧的環境へと変化させてしまっていた。これは大域的制作における主観性が大きな原因であると考えるが、一度は対象（表象）から環境（関係）へと移行したにもかかわらず、再び環境を対象化して考えてしまっていたのである。これは新しさや発生について考えようとしたときに、この環境（表層のアンビエント）は大きなジレンマとして経験される。アンビエントは安定した構造ではなく、固定的で抑圧的な構造として、つまりは袋小路として捉えられる。ここでは思考を開始させる、つまりは創造することが始まる継起はどんどん失われていく。この閉鎖的、管理的構造から逃げようとすればするほど、再認の円環運動を加速させていくのである。アンビエントが極限まで縮み上がり、身体も思考もままならない完全に身動きがとれない状態へと至り、このとき[対象-環境]構造は壊れ、私-対象-環境は未分化な状態として背景がせり出すのである。主体性は崩壊し、はじめて未分化な状態として再認できないもの（シーニュ）に出会う。（出会いの対象としてのシーニュについては後に触れることにする。）

表層のアンビエントは[対象-環境]構造において、対象のみならず環境もまた対象化（表象化）してしまう構造である。それはつまり再認の構造であった。[対象-環境]構造は、変容可能なものとして、非表象的なものとして、発生として捉え直さなければならない。それが深層のアンビエントであり、アンビエント

発生論である。

## 第二節 アンビエント発生論

アンビエントを発生の視点で捉えていこう。表層のアンビエントは良心、共通感覚、表象＝再現前化の三要素によって諸能力が意志的に使われることで起こる、同一性に基礎付けられた再認の経験の場であった。それに対して深層のアンビエントは再認の経験によらない、つまり意志的能力の使用が行えない場である。先ほど私は思考のスランプに陥ることで深層のアンビエントについて少し触れた。そしてそれは表層のアンビエントの崩壊であり、主体性の崩壊でもある。それは深層のアンビエントが私-対象-背景の三項が未分化な状態であることを意味する。

ここで重要になるのがベルクソンの自動的再認と言う概念である<sup>18</sup>。カントの再認が超越論的主観性によって基礎づけられた再認、つまりは人間一般に経験可能な原理によるものであるなら、ベルクソンの再認は実在的な経験の原理であり、人間一般だけでなく個別的な経験の原理である。ここでは深層のアンビエントがどのように見いだされるのか、ベルクソンの自動的再認、注意深い再認、ドゥルーズの再認の失敗を順に追って見ていこう。

自動的再認とは知覚が運動へ無意識的に延長されることである。そしてこの知覚を行動へと延長するのが主体性と言われる。これは再認が知的思弁的なもの（認識）ではなく感覚-運動的なもの（行動）であるということである。これはカント的な認識（再認）ではなく、私たちが行動する時に、もう既に習慣化され身体化された行動様式である。つまり、これは意識しなくとも身体が勝手に動いてしまうことである。そしてこれも知覚と記憶という能力が一致して働くことで可能になっている。自動的再認とは、習慣化することでもう既に頭の中で思い出す必要もなく再認が身体化された記憶としてあることをいう。またベルクソンによればこの再認は表象を作り出すものではなく、あくまで身体と対象の直接的な繋がりによって可能になる。この点はカントにおける知的思弁的な再認とは異なる。カントにおいて認識とは悟性（カテゴリー）と対象（表象）の構想力を介した知的思弁的（能動的）な関係を取り結ぶことであった。それに対して、自動的再認は表象を作り出さないがそれでも能力が対象に向けて一致して働くという点において、能力を意志的に経験的に使用することが求められる。

そして、ときにこのような再認が上手く働かない事がある。このときに必要とされる再認をベルクソンは「注意深い再認」という。注意深い再認は、再認に時間がかかってしまい直接何らかの行為に知覚が延長されない。例えば、ある人と道端でばったり出会ったとする。昔出会ったことを相手は覚えていて、色々話しかけてくるが、こちらは相手の名前すら思い出せない。私たちはこのようなとき対象に何度も立ち帰り、また回想を繰り返し、そこからいくつかの特徴を引き出そうとする。それは目の前の対象と同時に記憶の中からも引き出そうとする。そしてこのとき思い出すことができれば再認は成功され、知覚は行動（あいさつ）に延長される「こんにちは〇〇さん」。このような注意深い再認は表層のアンビエントにおけるジ

レンマとも関わってくるのだが、注意深い再認は一つの対象から複数の特徴を引き出すという特性を持っているのである（鼻の高さ、髪の毛の長さ、皮膚の色、目の色、声の調子）。

以上がベルクソンの自動的再認と注意深い再認の概要である。ベルクソンにおける注意深い再認をドゥルーズは次のように展開していく。注意深い再認によって私たちは何度も対象に立ち戻り、そこから多くの特徴を引き出す。このとき再認が成功すれば、それはたちまち運動へと延長される。しかしいくら立ち帰っても再認できないとき対象から受け取った特徴は膨大になり、突然対象の特異性と直面することになる。これが注意深い再認の失敗である<sup>19</sup>。つまり、注意深い再認の失敗とは見間違いではない。例えば、リンゴだと思ってかじったものが蠟でできた置物であった場合などは、まずリンゴだと知覚して食べるという行動に延長されるが、蠟だと気付いた時点で口からその対象を吐き出す行動に延長される「これは蠟だ!」。このとき再認は純然と機能している。そうではなく、再認の失敗とは対象に何度も立ち返ることによって、その対象の特異性に出会い、その結果、対象物を再認できなくなることである。見慣れたはずのリンゴが（食べ慣れたはずのリンゴが）、これまでのどのリンゴとも違う特異な個体として経験されるのである。

さらにドゥルーズはこの出会いは意志的（能動的）に、つまり出会いたいと思って出会えるものではないという。再認に失敗しようと思っても失敗することはできない。つまり意志的に再認から逃れることはできないのである。この再認の失敗としての特異性との出会いをドゥルーズはシーニュ<sup>20</sup>によって強制的に起こると説明している。つまり、再認の失敗はこのシーニュの暴力的な侵入によって起こるのである。表層のアンビエントは常に純然と機能している。しかし、アンビエントが上手く機能しなくなることがある。それはこのシーニュの暴力にさらされているからである。シーニュの暴力によってアンビエント構造は崩壊しそれと不可分の関係で発生するのである。アンビエントの変化は、それまでの知覚の構造では捉えきれないものと出会う経験である。

さてここでもう一度、自身の制作における表層のアンビエントの抑圧的環境について見ていこう。私は表層のアンビエントの考察において、アンビエントという概念を知的思弁的な再認の対象として捉えてしまった。それは、実践的レベル、つまり制作においても起こっていた。絵画においてもインスタレーションにおいても、表層のアンビエントが発動して、イメージの幽霊性（運動）は、幽霊的イメージ（表層）に固定化されてしまう。その結果アンビエントは自動的に再認されるようになる。再認によって作品を「作ろう」とするから、結局、表象を作り上げてしまう。その表象は同一性の反復である。しかし、私はアンビエントの構造がなんなのか当時は分からなかった。結果的に回想を繰り返し、対象（ここではアンビエント構造）に立ち返ることになる。しかし、意志的に能力を働かせて再認してしまうため、表象を作り上げてしまう。「再認では捉えることはできない」と認識（再認）しているため、何度も何度も繰り返し対象に戻って確認を続ける。そこからアンビエントというものの特徴を様々に受け取ることになる。ある時は、アンビエントは超越的なものであり、ある時は無意識、ある時は海の光景、ある時は物の中、ある

時は私の中……。アンビエントは少しずつズレて私に知覚され記憶されていく。この段階は注意深い再認の段階と言えるだろう。アンビエントは様々なものに置き換わりつつ蓄積されていく。ただこの再認は、アンビエントという本来は再認することができない環境を再認しているという錯覚によるジレンマが起こる。このジレンマに苛まれ、アンビエントの微細な表象が自らに蓄積されていく。このときある閾値まで行き着くと思考も身体もままならない状態になるのである。そしてこれが抑圧的環境として対象化されたアンビエントである。環境はこのとき外部にあるのではなく、私の内部に構成される。このとき注意深い再認は失敗し、私-対象-環境の構造は反転し瓦解し、実在的な身体の外にある背景（環境）が浮上してくる。それまでの知覚の構造では捉えきることのできない未分化な状態として、感覚が研ぎすまされ、あらゆる対象が刺激として侵入してくる。このとき現働していた表層のアンビエントは潜在していた背景（深層のアンビエント）によって壊され、それと同時に潜在していた背景が現働化する。現働していた主体性を潜在化するのがシーニュの強制である。ここで見てきたように、深層のアンビエントは知覚の構造化以前の「強度的な場」として潜在しているということが分かる。そしてこの深層のアンビエントは表層のアンビエントが崩壊することで立ち現れる一瞬のイメージとしての環境でもある。このとき注意が必要なのは深層のアンビエントは本来的に未分化な状態として、私-対象-環境という明確な区分がないことである。

(図 23)

重要な点は、表層のアンビエントの瓦解と深層のアンビエントの発生は不可分の関係であるということである。そしてそれは自動的な再認から注意深い再認を経て再認が失敗することではじめて現れる。

さてここでアンビエントについて一度まとめておこう。まず、表層のアンビエントとは、再認の経験、つまり通常私たちが経験している場のことである。再認の経験は同一の対象に向けて同一的主体において能力が一致して働く（共通感覚、同一性の原理）。またこのような能力は意志的な能力、能動的能力の使用とも言われる。つまり、私たちは対象を見たり、触ったり、思い出したり、理解するときには、これらの諸能力[感性、記憶、思考]を意志的、経験的に働かせているということである。そしてここで重要になるのが、知的思弁的な再認と感覚-運動的な自動的再認との表層のアンビエントにおける関係である。このとき、再認は思考という能力の意志的使用のことである。良識（良い意志）による思考とは、知的思弁的な認識である。そしてこれがアンビエントを抑圧的な環境に変えるのであった。ここで考えなければいけないのは、「私」は絵を描いたり物を作ったりすることを欲している。しかし、このとき意志的に作ろうとしても作れるわけではない、ということである。ここには単純に「作れなさ」の問題があるのだが、そもそものは意志的に作ろうとしてもなかなか作ることができない。これは能力を意志的に使おうとするが故に作れないのだが、ここには大きなジレンマが生まれる。思考（創造）を意志的には発動させることはできないのである。ではどのようにして思考（創造）を始めることができるのか。それが深層のアンビエント、つまり対象化されない環境(背景)と関わることによって引き起こされる。そしてそれはシーニュを受けとることであり、思考（創造）を始めるためには能力の非意志的行使（超越的行使）が行われなければならない<sup>21</sup>。

シーニュの強制によって、ようやく思考（創造）は開始される。このとき表層のアンビエントは消え、深層のアンビエント(背景)が現前する。つまり、再認の経験ではない、まったく別の経験が生まれる。これを山森氏は「習得」と言う言葉で表現しているが、國分氏は「創造」と言う言葉で表している。つまり、創造は意志的（経験的）な能力の使用ではなく、非意志的な（超越的）な能力の行使なのである。行使とはシーニュによって強制されてはじめて働くものだ。表層のアンビエントではあくまで主体性が前提にされるが、深層のアンビエントでは主体性は前提にされない。主体性は瓦解している。主体性を瓦解するのがシーニュの暴力であった。主体性の瓦解のプロセスは、環境（背景）に働きかけることによる能力の不調和化のプロセス（逆感覚化）<sup>22</sup>であり、非意志化のプロセス（愚劣化）<sup>23</sup>である。主体性とは、深層のアンビエントにおいてシーニュの強制によって能力が行使された結果＝効果（effect）にすぎないのである。つまり、主体性は能力の非意志的行使（反-良心）、能力の超越的（不調和的）行使（逆感覚）、オルジックな表象（反-表象）によってはじめて発生（現働化）する。深層のアンビエントとは表層のアンビエントの瓦解の時に触れた背景（強度）のことであった。つまり深層のアンビエントとは私-対象-環境が未分化な状態、強度的な場である。そして、表層のアンビエントが、構造的、包括的、一般的であるのに対して深層のアンビエントは、機械的、局所的、個別的である。そして表層のアンビエントが一般的人間的な通常の経験の場であるのに対して、深層のアンビエントは非人間的、超越論的经验の場である。ただし、これは人間ではないということではない。一般的、客観的に言われる人間としてではなく、個別的な、つまりは個体化の経験の場である。これはただ単に「オリジナルな」「個人的な」と言ったことではなく、世界を包み込むようなモノドとしての個性の場である。

ここまで表層のアンビエントと深層のアンビエントについて見てきた。表層のアンビエントは実際に私たちが経験している場のことであり、知覚の構造のことであった。しかし、深層のアンビエントは背景であり、強度的な場である。そしてこの強度的な場との関わりにおいてアンビエントは発生するのである。

### 第三節 アンビエント機械論

アンビエント機械論における唯一の主役は欲望である。しかも単一の欲望ではなく複数の局所的、微細な欲望である。アンビエント機械には構造も発生もない。ここには主体なき個体化があるだけである。

さて、先ほど私たちは表層のアンビエントと深層のアンビエントの関係について見てきた。表層のアンビエントは深層のアンビエントによって基礎付けられている。つまり、表層のアンビエントは経験的場であるのに対して、深層のアンビエントは非経験的な場、つまり超越論的環境である。（それは器官なき身体と言えるかもしれない。）表層のアンビエントは知的思弁的な再認によって捉えられるアンビエントである。知的思弁的である以上、感覚-運動機構によっていても、それは有機的であり、共通感覚的で、同一性に基礎付けられている。つまりそれは知覚の構造である。それに対して深層のアンビエントはこの有機的な感覚運動機構も知的思弁的再認も破壊するものとしてある。そして再認は思考のオーバーヒート[思考

(再認)の無能力化、非意志化、不調和化] (深層のアンビエント)によって、思考を差異的な「創造」にする。それと同時にオルガニック (oganique、organic) な表象をオルジック (orgique、orgiastic) な表象に変化させる<sup>24</sup>。これらはすべて無意識の領野で起こるが、これを言い換えるなら思考の無能力化の時、思考の生殖性によって思考(再認)の中に思考(創造)を生む。怪物はいつも背後から襲う。思考(再認)の無能力化とはその意味でドライブする思考であり、高速に回転することでもある。

しかし、ここで注意しなければならない。私が先ほど説明した深層のアンビエント、つまり背景の浮上は、一つのイメージの浮上であるということである。このイメージは今までに経験したことのない、つまり自身の記憶にはない記憶以前の記憶、純粹記憶であるということである。この背景の浮上はある種のトランス状態であり、悦びに満ちた物である。しかし、それは強度的な場の「イメージ」としてあるのである。ここではじめて表象がオルジック(怪物的)なものとして肯定される余地がある。微細表象は、それぞれが強度であり、シーニュとしてある。そして私が言う超越論的環境とはこのシーニュが織りなす世界のことである。つまり、例えば「学校」という表象がある。これは学生、先生、事務員、保護者、校則、教室など様々なある局所的なものが大域的にまとめあげられることで構成する一つの多様体、局所的な表象であり、シーニュでもある。そして、抑圧的環境とは知的思弁的に考えたがために表象したのではない、それは新たなシーニュとして、私の一部として作り上げられたのであり、そのような局所の集まりが(私)を作り上げているのである。つまり、それは大域的な表象であったとしても、常に局所的で微細な表象を生むということであり、ここではじめて深層のアンビエントも「問題-理念」を構成するシーニュとして考えることができるのである。つまりまずシーニュが暴力的に働き「問い-命令」するのである。「問題について考えろ」と。このとき私たちの経験的な場は超越論的经验の場として、つまりシーニュが行き交う、私たちの経験的場を基礎づける場と不可分な形で発生し始めているのである。つまり、常に私たちはシーニュによって犯され、それによって主体化のプロセスにはいると同時に逸脱し、引き裂かれているのである。私たちは常に経験的に能力を使用し(意志、調和、有機)、それと同時に超越論的に(非意志化され、不調和化され、怪物化され、)生成し変化しているのである。それは経験的に生きることがそのまま深層であるような世界。ただ問題は自らの手で自らの欲望において(この自らは機械状無意識であると同時に器官なき身体としての主体性である)発せられるのである。つまり、創造(習得)のプロセスの場はシーニュの世界であると同時に主体化のプロセスの場なのである。ここには二つのプロセスがある。一つは限りなく捕獲し、地層化し主体化する条里化(striated 溝が刻まれた)のプロセス、もう一つは常に逃走し、離脱を試みる平滑化(smooth 平らな)のプロセスである。アンビエントは明らかにこの二つのプロセスの場に展開していると思われる。襞(しわしわ)とつるつる。

そしてこの深層のアンビエントにおける感性、記憶、思考の超越論的行使(非意志的、不調和、怪物的表象)とは局所的制作における大域的制作への変化の時に訪れた恣意的なイメージの偶然性にも近いプロセスである。深層のアンビエントとは私も対象もない未分化な強度的な場である。そしてそれは経験的な場に与えられたイメージとしてある。問題はその強度的な場に入り込み、そこに新たなアンビエントを生

み出すプロセスを伴った創造（習得）が必要なのである。つまり、深層のアンビエントのイメージやイメージの幽霊性、家具の絵画、はそれが一つ一つシーニュなのであり、強度の場のイメージなのである。

深層のアンビエントは背景として私や対象を飲み込む。もう一度言おう、それは出来事であり、特異性と強度の場である。山森氏がとりあげる海の話、これは自我も他者も対象もない未分化な世界である。深層のアンビエントを動きまわるのは分子であり、強度的でありリズム状の欲望である。

ここでは深層のアンビエントと身体関係を結ぶことが求められる。つまり、自らの身体を出来事として捉えていくのだが、深層のアンビエントと身体的関係を結ぶことは再認でも自動的再認でも、またそれは人間的システムを構築することでもない。それは個体化のプロセスの創造である。それは表層のアンビエントにおけるオルガニックな身体関係ではない、それはオルジックな身体関係を結ぶということである。

山森氏のドゥルーズ論においては能力論として、ここから習得のプロセスが始まるのだが、これは新たなアンビエントをつまりは身体的な関係を生むプロセスとして捉えうる。しかし、私は表層のアンビエントの崩壊のプロセスと新たなアンビエントの習得（構築）のプロセスは浸透しあっているように思う。つまりこれは決して主体にはなり得ず、常にひび割れたものとしてあることを意味する。主体化とは常にどんな時においてもプロセスとしてしかない。近づくことしかできないような。決して知覚の構造が瓦解したあとに知覚の構造の再構築のプロセスが起こるのではなく、知覚の構造の瓦解と身体的関係の構築は不可分の関係で生じる。今やアンビエントは知覚の構造としてではなく、ただ知覚するという出来事としてある。それは現働的なものの潜在化と不可分なもう一つのプロセス、潜在的なものの現働化という二つのプロセスの中にある。現働的主体性（意志的、調和的、有機的）の潜在化と潜在的背景（深層のアンビエント）の現働化は不可分の関係で生じる。そのとき潜在化とは非意志化、不調和化、オルジック化として、はじめて深層のアンビエントとの関係が生まれる。つまりそれは一つの強度になること、強度的なものになることである。

アンビエント機械とは深層のアンビエント、つまり強度的な場に入り込み、特異点＝出来事と実在的な関係を結ぶことである。そしてこれはオルジックな表象を生み出すことでもある。これは山森氏による習得のプロセス、つまり超越論的経験のプロセスが参考になるのでそれを参照項に見ていこう。

まず、山森氏は思考が再認から解き放たれるのをアルトーの思考の無能力化（非意志化、不調和化、オルジック表象）によって考えている。ドゥルーズはアルトーの思考の無能力化を「愚劣」もしくは思考の中に思考を生殖するといった表現で捉えている。これは再認としての思考に習得（創造）としての思考を生み出していくことを意味する。また山森氏の超越論的経験論の解釈は知的思弁的思考に対して感覚-運動的思考を植え付けるという方法をとる。そして習得とは感覚-運動機構、知覚の構造を習得することである。ここで問題なのは、習得とは感覚-運動機構によるものであるが、自動的再認には未だになっていないことである。山森氏の習得とは私が上記で示した、現働的なものの潜在化と潜在的なものの現働化という二つのプロセスと呼応する。山森氏は習得を強調するが故に感覚-運動機構、知覚の構造を習得することを超越

論的経験と捉えている。確かに知覚の構造を習得することが超越論的経験であるが、それは人間一般に適用される自動的再認を可能にする主体性の獲得ではない。これらは習得のプロセスでは一致して働くのではなく、連関して働く。つまり感性と記憶が一致して再認し、有機的な表象を作り出したり、自動的に運動に延長したりするのではなく、感性が直接独立して固有の対象[シーニュ=問い]を感じる。これは感じる事が出来る所与ではなく、感じるものの存在を感じることである。それは運動に延長されるのではなく、記憶という能力を暴力的に駆動させる。そして記憶も独自に働き、これまでに経験した記憶を想起するのではなく、これまでに経験したこのない記憶、純粋な記憶[問題=理念]を想起する。そしてそれは再認の失敗であり、その限りで思考に延長され、思考独自の対象、つまり解の生産を担う。つまり能力の連関はそれぞれがバラバラに働くことを意味し、不調和的に働く。ここで生まれるのが深層のアンビエントであり、怪物的表象なのである。ここで言えるのは深層のアンビエントは表層のアンビエントが知的思弁的再認や自動的再認による対象との有機的(オルガニック)な関係であるのに対して、創造的(オルジック)な関係だということである。

それでは感性、記憶、思考〔非意志的、不調和的、オルジック的(表象)〕の三つの能力の連関について見ていこう。背景=強度の浮上によって、まず感性の受動的総合が行われる。これは背景によって感性が非意志的に、つまりは勝手に働きだすことをいう。そしてこの背景は先ほど私が示した深層のアンビエントである。これは未だに構造化されてない未分化なものであり、経験される質や量が分化する以前の、つまりは未だに所与になる以前の要素である。そしてこのような強度をドゥルーズはシーニュ「出会いの対象」とも言う。このシーニュに出会うことによって思考(習得)は開始するのである。感性はシーニュの暴力によって、経験的には感じることはできないが感覚されうるものの存在を捉える。これによって感じるという行為が発生し、このときはじめて経験可能な質や量、つまりは所与が生産される。

続いて、感性の受動的総合がおこって、それによって記憶が強制的に働き始める(記憶の受動的総合)。記憶は自らの能力を最大限引き出し、記憶の固有の対象である純粋過去(ベルクソンにおいては無意識的表象)、問題(理念)を想起(発生)する。(これは想起するのではなく生産されるといえるのではないか。)純粋過去とは一度も経験したことのない過去であり、時間の存在、根拠である。また記憶の超越的行使によって問題が提起されるともいわれる。つまり強度と出会ったとき、「これは何だ?」という疑問にもならない直感的な触発が、つまり「思考しろ(創造しろ)」という触発が起こるのである。[問題-理念]は具体的な対象を持っていない。問題(理念)とは現実界の対象であるが、現実界とは直接対自することはできない。しかし、記憶の超越的行使によって純粋過去、問題(理念)は想起(発生)され、かつ思考によって捉えられる。このとき既に思考の超越的行使(受動的総合)が起こっているのだが、これは解の生産でもある。ただし、注意しておかなければならないのは記憶によって想起(発生)した問題(理念)は解のある問題ではない。解のない問題として、解を内包した問題である。これは純粋過去も同様で、純粋過去は時間の全体を内包した時間の存在なのである。つまり記憶において記憶の独自の能力によって時間の存在、問題の存在(理念)が発生するのである。

続いて思考の超越的行使が行われる。このとき思考は習得することを意味し、解の生産、問題を解くという思考独自の能力をにやう。習得することは未だにできないことをできるようになるということであるが、これは既に分かっていることができるようになるのではなく、未だに分らないことができるようになることである。

ここでさらに踏み込むと、感性が背景によって強制的に働かされるのはシーニュによって、[問い-命令]が発せられているからでもある。これは[問題-理念]を思考せよという強制である。ただ、[問い-命令]を発するシーニュは偶発性、受動性、強制的であり、文脈関連性を持っている。つまり、[解-習得]はこのシーニュの偶発性、文脈関連性によって左右される。また記憶はあくまで[問題-理念]のイメージであり、これは解と不可分の形で創造されるのである。そしてこのような習得のプロセスを創造のプロセスともいう。

ここで私が深層のアンビエントが未だイメージであるということがどういうことなのか見ておこう。私は先程、深層のアンビエントは純粹記憶のイメージであるといった。つまり、シーニュの触発によって感性は強度から感じるができないにもかかわらず感じるものの存在をシーニュというかたちで感じる、このときはじめて経験的に感じることでできる所与、イメージが生産される。この感性の超越的行使によって記憶は想起され得ない存在を想起する。このとき想起されたのが深層のアンビエントである。そしてこれは記憶の超越的行使で捉えられる限りで[問題-理念]である。しかし、それはまだ理念のイメージでしかない。ここにはトポロジカルな関係がある。背景とはシーニュ[問い-命令]であるが、それは深層のアンビエント[問題-理念]のイメージでもある。つまり局所的であると同時に大域的（包括的）なものである。これは感じるができる所与（経験的領野）と、感じることはできないが感じるものの存在（超越論的領野）の同時的な発生なのである。ここに記憶というものの難しさがある。これはドゥルーズにおいては時間論とも関わるのだが、記憶は感性と同時にあるとともに感性の根拠でもある。つまり感性とは時間の「現在」の受動的綜合（第一の受動的綜合）<sup>25</sup>であり、そこでは現在という時間の土台が構成される。これは習慣と言う反復によって考えられる。しかしこの習慣も反復という差異の諸継起から何か新しいもの（特異性）を抜き取るので、可能な一般性を備えたものである。つまりこれは感性の受動的能力の行使によって感じるものの存在を感じ、そこから感じる対象、所与を生み出すのである。そして記憶はそれに連関して時間の根拠である純粹過去を、[問題-理念]を想起する（第二の受動的綜合）。もしくは記憶は所与を関係づけ、問題のイメージを作り上げる。つまり記憶は[問題-理念]、純粹過去を想起はするが、それでもこの理念、時間の根拠である純粹過去は思考の対象なのである。このときようやく時間の土台は時間の根拠によって動き出すのであるが、未だに純粹過去、[問題-理念]はイメージでしかなく、この問題の生産をにやうのが思考であり、それは[解-習得]とともに問題を生み出すプロセスなのである。思考は記憶に触発され[解-習得]へと移る。問題は生産され、解も生産される。つまり、理念が具体化、表象化、主体化するのである。ただ[問題-理念]は具体的な対象を持っていない。それは創り出されなければならない。

以上が深層のアンビエントの大まかな概要である。このとき（思考）の時間は未来を構成するがこの未来は時間の土台と時間の根拠を置き去りにし、時間の純粹な形式を作り出す。これはつまり直線的な運動

を作り出すのである。以上によって[問い-問題-解][感性-記憶-思考][現在-過去-未来]が平行して運動をおこなっていることが分かる。つまり時間を生み出し、それと同時に行動できる場つまり環境を作り出していることが分かる。またこれはアンビエントにおいてつまりは差異の反復において生成変化しているのである。諸表象はただ固定化した物ではなく、動きの中にある動いているものとしてあり、具体化、表象化、主体化の時間を伴ったプロセスを伴った場こそがアンビエントなのである。そこで構成されるのはプロセスとしての世界なのである。このとき平滑性 (smooth) と条里性 (striated) の問題がある<sup>26</sup>。世界はプロセスの中に現前している。それは時間を伴った生成変化の中である。このとき地層化、表象化、対象化することが条里化、条里性と言える。それに対して脱地層化、運動、環境化することが平滑化と言える。これは表層のアンビエントと深層のアンビエントにそれぞれ割り振ることができる。問題はこの二つは不可分の形で関わり合っており、またこのような単純な対立には複雑な差異が含まれているということである。これは程度の差異ではなく、本性の差異を含んでいるのである。単純に言えば対象の中に環境、平滑空間もあれば、環境の中に対象も構成されるということである。ここまで私が考察したアンビエントはかなり複雑な概念である。むしろ複雑化を行ったとも言える。そしてそこから単純な平滑空間と条里空間という対立的な空間を、しかし複雑な差異を伴った空間が見てとれる。

## 第4章 生成変化と芸術の諸相

### 第1節 アンビエント再考

私は「芸術とはアンビエント（環世界）を構成すること」と定義して考察してきた。そしてこのアンビエントは、構造、発生、生成変化（機械）の三様態として考えられた。

自身のアンビエント論は端的には構造がまず与えられることから始まる。そして既存の構造を解体しながら、新たな構造を作り出すというプロセスを伴うのだが、この構造と発生は不可分の関係でもある。また、この構造とは私たちの認識や行動を支える土台であり、構造なしには私たちは物事を知覚することはない。これはすなわち再認（認識）の問題でもある。本論文において再認（認識）の問題はヒューム（局所的制作）、カント（大域的制作）を経て、ベルクソンへと接続されるのだが、ヒュームやカントとベルクソンとの再認の違いをより明確にしておくべきなのでそのことについてさらに考察したい。

本論文における第一章「終わらない絵画」で、局所的制作をヒュームにおける観念連合と関わる問題として、続いて大域的制作をカントにおける超越論的システムに関わる問題として考察してきた。しかしそこからベルクソンにおける自動的再認もしくは注意深い再認へと更新されていく必要がある。ヒュームのような「経験の超出」を人間的システムへの超出とすることではなく、ベルクソンの言うその向こう側への超出が必要とされるのである。これはカントにおける可能的経験の条件ではなく、ベルクソンの実在的な経験の条件を問うことを必要とすることとパラレルでもある。カントの条件はあくまで人間一般における経験の条件であるが、ベルクソンにおける条件とは人間一般だけでなく、個別的なこの経験の条件である。これはつまり主体化のプロセスを伴う経験の条件であり、この時はじめて局所性と大域性の対立問題は乗り越えられる。しかし、これはあくまで自身のアンビエント論においては表層のアンビエントの問題であり、また深層のアンビエントにおいてはこのベルクソンのような再認の問題を出来事として扱うことになる。この時、知覚と想起は所与ではなく、所与以前の出来事＝特異性を受け取ることとして、つまり強度として考察される。またこの時、知覚と想起は通常経験以上の働きとして、さらには思考も再認としてではなく創造もしくは習得として考えられる。そしてこの表層のアンビエントと深層のアンビエントは互いに不可分の関係で発生し、最終的にアンビエントは表層も深層もない多様体（機械）として構想されるのである。

注意が必要なのは、アンビエントにおいては条里性と平滑性があり、それぞれが主体化のプロセスと関わるということである。条里空間はあくまで地層の空間であり、それはあらゆる強度を捕獲する。平滑空間は常に逃走線を引くことで逸脱する。アンビエントは主体なき個体化のプロセスであり、この点は今日の諸問題とりわけ生の問題と大きく関わり、芸術を実践的にどのように捉えればいいのか考えるためでもある。

## 1. 再認

再認とは私たちが見たり、触れたり、感じたり、理解するあらゆる経験のことであった。この再認は良心、共通感覚、表象の三つの要素が大きく関わるのだが、カントの再認があくまで知的思弁的な認識、つまり悟性のカテゴリーと諸対象の感覚的表象を構想力（想像力）でつなぐものであったのに対して、ベルクソンは再認をまず認識としてではなく知覚として考える。知覚は知的思弁的なものではなく、習慣化された身体的なものであり、諸対象群の中から知覚対象を浮き上がらせ、知覚対象ではないその他の対象を闇の中に沈めておくというものである。カントとベルクソンの違いは物事を知覚することを知的思弁的な認識と捉えるか、それとも感覚-運動的な回路による身体的なつながりとして捉えるかの違いでもある。

自身における局所性と大域性の対立問題、つまりヒューム的な問題とカント的な対立問題はベルクソンのこの感覚-運動機構（回路）によって乗り越えられる。ベルクソンはヒューム的な实在論もカント的な観念論もどちらとも退ける。ベルクソンはどちらが正しいかと問うのではなく、その中間項、ただし実体的なものではなく回路として、つまりは関係として考察する。ベルクソンにおいて知覚とは感覚-運動的なものであり、また認識も知覚と想起という二つに分けて考察される。

## 2. 知覚

知覚については、まずユクスキュルの『生物から見た世界』<sup>27</sup>の序章に示されたダニの環世界（Umwelt）もまた参照されるべきである。ベルクソンにおいてもユクスキュルにおいても知覚とは身体と対象との感覚-運動的な回路によって行われているからだ。そして、このような回路をユクスキュルは「機能環」といい、ベルクソンは「イメージ（イマージュ）image」と呼ぶ。

まず、「機能環」から考察しよう。それはピンセットで対象を挟む形で示される[図 I]。ユクスキュルによるとピンセットの一方の脚は知覚の脚であり、もう一方の脚は作用の脚である。それぞれの脚は知覚世界と作用世界として表され、挟まれた対象は知覚標識と作用標識をになうことになる。知覚の脚と作用の脚によって挟むことではじめて私たちは経験的に対象を知覚し行動することができる。そしてこの知覚の回路（機能環）は刺激によって組織的に連動して働く。ダニは知覚標識や作用標識をそれぞれ三つしか持たない。ダニを取り巻くこの豊かな環境はダニにとってはまったく無意味なものであり、ダニにとって何よりも重要なのは、豊かさよりも食事にあつける確実性である。ダニは木の上で動物を待つのだが、ダニが待つのは動物そのものではなく、動物が発する酪酸の匂いである。この酪酸の匂いを放つ動物が第一の知覚標識の担い手であり、それによってダニは木から脚を離し、動物の背中に落下する。その衝撃が作用標識となり、この作用標識によって次の知覚標識、触覚が構成され、今度は歩き回り次の知覚標識（温かさ）を構成し、血を吸う。これがダニの環世界のすべてである。この三つの反射は連動することではじめて機能する。ダニはこの三つのプロセスを順序よく行使することではじめて食事にあつけるのである。私たちは普段、ある客観的な環境があつて、その中で生きていると考えがちである。しかし、これは頭の

中で考えられた抽象的なもの、知的思弁的なものであって、実際に経験し具体的に生きているのは一つ一つの環世界である。生物は人間が定義する抽象的な環境を生きているのではなく、それぞれ独自の具体的な世界を生きている。逆にいうと、人間が定義する環境は人間にとっての環世界から見た一つの世界にすぎないとも言える。

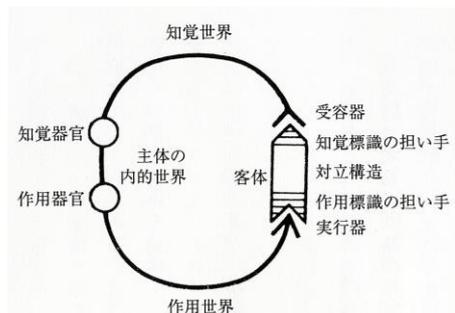


図 I

ベルクソンの知覚もユクスキュルと同様に考えられる。知覚とは感覚（知覚）し運動（作用）するという回路（イメージ）なのである。それは対象との身体的で相互的な関係としてある。つまり知覚とは、一方通行ではなく、相互作用によって行われる。これは動物に限らず人間も同様である。そしてまず再認とは知的思弁的にあるのではなく、感覚-運動的にある。このような感覚-運動的な再認を自動的な再認と言う。

私の身体を取り囲む諸対象は、それらに対する私の身体の可能的な作用を反映しているのだ<sup>28</sup>。

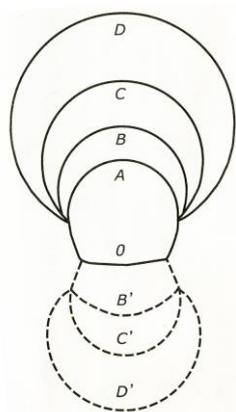
ベルクソンのイメージは、物以上観念未満と定義されるが（第7版の序文）、重要なことは物か観念かという対象の客観性ではなく、対象が知覚の回路のうちにありということである。またベルクソンを批判的に継承する M・メルロ＝ポンティ『知覚の現象学』も、時間の総合、習慣の獲得を、知的総合ではないとしている<sup>29</sup>。

なお、有機的な組織を有する生物において、この回路は変化し、新たな回路（古い回路を内包しながら）が作り出されるのだが、ただ、この回路の変化は人間においてはより柔軟に、もしくは簡単に変化する。國分功一郎はこの回路の変化を環世界移動能力として考えているのだが、人間はこの能力が動物に比べて相対的に高いにすぎないという<sup>30</sup>。つまり、動物と人間の違いは相対的なものであって、根本的に異なるというわけではないということでもある。

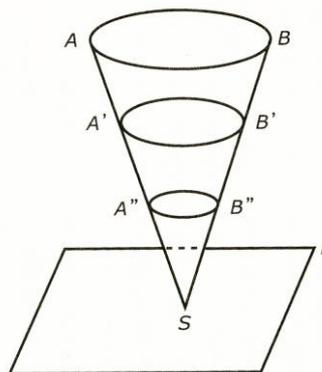
### 3. ベルクソンの二つの再認

ベルクソンの再認についてももう少し詳しく見ておこう。ベルクソンにおいて再認には二つの種類がある。それは自動的再認（知覚）と注意深い再認（想起）である。自動的再認とは知覚が運動へと延長される再認であり、注意深い再認とは知覚が運動へと延長されない再認である。そして、これは私が言うアンビエ

ント、対象-背景構造の知覚対象と背景の関係でもある。これらはベルクソンにおいて記憶の二つの形式によって説明される。ベルクソンの記憶は純粹に想起される記憶（第一形式）と習慣としての記憶（第二形式）の二つに分かれる。自動的再認は、記憶のイメージ想起（第一形式）が習慣（第二形式）へとまとめあげられることで行われる<sup>31</sup>。知覚（自動的再認）は感覚-運動機構（イメージ）[図Ⅱ]によって、想起（注意深い再認）は現在-過去の逆円錐[図Ⅲ]によって、それぞれ表されている。



図Ⅱ



図Ⅲ

まず、自動的再認（知覚）について見ていこう。それは対象-背景構造（アンビエント）の「対象」をになうのであるが、この時、対象は背景を利用する。

図Ⅱはベルクソンのイメージの回路図である。この図の円Aはユクスキュルの回路図、つまり最も単純な知覚を表している。そしてそれは注意（attention）することで円B、C、Dと大きくなるのだが、これは何度も対象に立ち返ることで大きくなる回路（環世界）を示している（イメージ知覚）。また、対象の方には想起の円がB'、C'、D'と増大する（イメージ想起）。私たちが対象を知覚する時、このイメージ知覚とイメージ想起は互いに追いかけていながら、その円環を増大していく。そしてこの注意のやりとりは、諸機構を作り上げていく。また円B、C、Dはそれぞれの記憶の全体でもあり、円B'、C'、D'は膨張する記憶B、C、Dの反射とも言われる。B、C、Dは注意によって増大する記憶の緊張を表し、それは対象のより深層B'、C'、D'へと到達する。この時私たちはその対象の諸特徴に精通し、過去の表象なしに行動することができる。これは例えば、文字の習得を思い浮かべてもらえればわかりやすい。私たちは文字の読み書きを覚える時、何度も反復して練習する。書き始めは手本を何度も見ながら書いていたのが、手本を見なくても文字の形を思い出しながら書けるようになる。そして今度はその手本を思い出さなくても書けるようになっていく。記憶は一回一回の個別のイメージ想起（第一の記憶）から、第二の記憶（習慣）へとまとめ上げられる。自動的再認はもはや過去を表象する（思い出す）のではなく、私たちの記憶を演じる。重要なことは、イメージ想起（第一の記憶）はまとめあげられることで現在の行動に利用されるということである（第二の記憶＝習慣）。私たちは習慣という記憶を諸回路のうちで反復しているのがあるが、自動的再認は記憶を演じ、あらゆる瞬間に必要な行動をとる。これは個別的な記憶から一般的な記憶へと変化することを示す。またこの時、一般性への変化は個性性が損なわれていくことでもあるが、

それでも日常生活をおくるためには必要なことであり、私たちは何よりもこの習慣によって作られた一つの至福を生きる。

自動的再認は感覚-運動的な知覚であり、それは生ける現在を創り出す。またベルクソンのイマージュ(回路)は私のアンビエント論の表層のアンビエントと関わるのだが、それはつまり、対象-背景構造における対象の知覚の問題である。自動的再認は不動の背景上の運動であり、背景は知覚対象を浮き上がらせるために利用される。

続いて、対象-背景構造の背景について見ていこう。それはベルクソンにおける注意深い再認と関わり、純粋な想起としてある。背景とは深層のアンビエントなのであるが、この背景の浮上が問題である。背景の浮上とは最終的には対象と背景が未だに不分明な状態、つまり背景がなくなることなのであるが、ここで触れる注意深い再認ではまだそこにまでは踏み込めない。また、注意深い再認における想起とは、現在の行動に利用されない記憶の一つの体系であるのだが、それは先ほどみた習慣へとまとめあげられるイマージュ想起とは異なり、純粋な想起の体系である。

ベルクソンによれば、自動的再認は注意によって回路が旋回しながら高度を上げていくことで記憶を構成する。確かに、自動的再認はこの記憶を利用する。これは習慣を構成することでもあるのだが、この時私たちは時間の現在と関わっている。しかし、問題は過去を、つまり現在に利用されない記憶をどのように捉えるかである。この時、回路は図Ⅲのような逆円錐によって示される。この逆円錐 ABS は記憶の中の想起の全体を表している。底面 AB は過去として、そして頂点 S は絶えず前進する現在として、それぞれある。この図Ⅲは図Ⅱを横から見た図、もしくは立体的に捉えた図と考えるとわかりやすい。底面 AB は図Ⅱにおけるイマージュ知覚 (A、B、C、D) とイマージュ想起 (B'、C'、D') という知覚(精神)と想起(物質)の連関を意味し、またそれは上昇した精神と物質(イマージュ知覚とイマージュ想起=回路)、最も古い現在(経験された過去)である。ドゥルーズによれば、ベルクソンには精神の線と物質の線があるのだが<sup>32</sup>、図Ⅲにおける線分 AS と線分 BS は知覚(精神)の反復と想起(物質)の反復である。これは精神と物質は不可分の関係で発生していることを意味している。知覚の現在 S とは身体と精神がぶつかる点でもあり、またそれは P の構成要素でもある。そして S とは知覚の末端であり、感覚-運動的な身体が凝縮している。この時、知覚と想起の関係は円環ではなく、ある種のグラデーションによって考えられる。つまり、私たちはより洗練された感覚-運動的な知覚を行っている時は点 S に凝縮され、想起によって諸表象を作り出すときは底面 AB に拡散している。そして、断面 A'B'、A''B''はその拡散の度合いを示しているのだが、この円錐内のこの度合いは一般観念としての経験した記憶としてある。ここで現在と過去の関係は大変難しいのだが、重要なことは現在と過去は同時的に共存しているということ、また過去(底面 AB)は知覚の現在 S を支えているということである。

ドゥルーズが、習慣の反復は水平方向の反復であり、記憶の反復は垂直方向の反復だと言う時、私たちの通常の経験の場は図Ⅱと図Ⅲのような水平方向の反復(自動的再認=感覚-運動的な知覚)と垂直方向の

反復（注意深い再認＝想起）によって示されるのである。

ベルクソンの時間論は、ドゥルーズの時間論の現在と過去、第一の受動的綜合（習慣）と第二の受動的綜合（記憶）に接続される。ドゥルーズの時間論において「現在」はヒュームとベルクソン、「過去」はベルクソンとプルーストへと接続されるのだが、ベルクソンの時間は純粋な過去ではなく「現在-過去」（その同時性）として考察される。重要なことは、注意深い再認の対象たる過去は古い現在としての経験された過去の総体だということ。つまりベルクソンの過去は現在に利用される記憶（習慣）と現在に表象される記憶（経験された過去）に関わる。背景を背景として取り出すとは、過去を過去として、記憶を記憶として救い出すことなのだが、ベルクソンにおいて過去は現在に還元されてしまう。この時、いかに過去を救い出すかと言えば、それはベルクソンの意志的な想起ではなく、非意志的な想起によって行われる。この想起は表象を持ち帰るのではなく、下表象的なものを構成する。それは「純粋過去」をイメージとして受け取ることもある。それは未だに経験したことのない新しい記憶の想起であり、新しい体験である。この時はじめて背景は対象（現在）に利用されることなく、背景（純粋過去）として捉えられる。

非意思的な想起は注意深い再認が失敗することを意味するのだが、この再認の失敗は非意思的な想起によって純粋過去のイメージが暴力的に与えられることもある。ただ、この純粋過去は未だにイメージとしてあるのであり、この点が未だに記憶の不十分な点でもある。この純粋過去は思考によってはじめてイメージとしてではなく、作り出されるものなのだ。つまり思考（再認）の深部があり、それが習得や創造をになうのである。これが第三のプロセスであるが、これが未来という時間を構成する。この時、現在と過去は未来の二つの次元でしかなく、未来とは時間の土台と根拠を置き去りにするような時間の形式である。

ここまでのプロセスは習慣（現在）、記憶（過去）、思考（未来）であるが、それはアンビエントとの関わり方の違いでもある。現在においてアンビエントは不動の背景として、過去においてアンビエントは発生するものとして、未来においてはアンビエントは生成し変化し作り出されるものとして、それぞれある。これはそれぞれ対象-背景構造の知覚-対象（現在）とその背景-根拠（過去）、そしてこの構造の生成変化（未来）として考えられる。この時、背景は対象と未分化なものとしてあるのだが、それは単に混合しているからではなく、未来の時間に重ね合わされている。つまり、未来とは現在と過去の時間のつながりを壊すものとしてあるからであり、それは一つの問題 - 理念の創造である。

私自身の表層のアンビエントは再認としての一般的な環境である。自動的再認や注意深い再認はあくまで表層のアンビエントに関わる。つまり表層のアンビエントは良心（意志的）、共通感覚（調和的）、表象（有機的）によって考えられる。しかし、この表層のアンビエントには深部があり、それは能動的（意志的）なものではなく、受動的（非意志的）なものとしてある。

ここまで「自動的再認／注意深い再認／再認の失敗」や「知覚（感性）／記憶／思考」（ここでは「注意深い再認の失敗」や「思考」にはあまり触れていないが）についてなぜ見てきたかという、この感性、記憶、思考は、美術における三つの形式、インスタレーション、リレーション、ドキュメンテーションに関わると考えるからである。そしてこれは作品を表象としてではなく、下表象的な、または回路的なものとしてとらえる形式でもある。この三つの形式に対置されるのは統一的な、もしくは条理化された「芸術作品」である。端的に言うなら、インスタレーション、リレーション、ドキュメンテーションを能力[感性、記憶、思考]の三つと考えた場合、これら三つが正しく使用される限りで「芸術作品（アートワーク）」が出来上がる。しかし、インスタレーション、リレーション、ドキュメンテーションをそのように捉えているだけで良いのか。重要なことは、これら三つの形式は局所的な空間、もっと言うのなら把握的な空間を構成するという点だ。これは「芸術作品」が構成する光学的な空間とは異なる。ただ、三つの形式と芸術作品とが単に対立する関係というのではなく、この三形式と「芸術作品」がどのように関わっているかが問題である。また、ここには習慣（日常）と芸術（非日常）の往還があると考えられる。

アートの三つの形式、インスタレーション、リレーション、ドキュメンテーションは感性、記憶、思考の三つの能力と関わっていると考えるのだが、ここで問題なのは、それが意志的な能力の使用なのか非意志的な能力の行使なのかである。調和的に働くのなら、それぞれの能力は表象を作り出す。しかし、これが不調和的に働くのならアートはボリス・グロイスの言うように純粋な経験としての「生」へと生成する。

## 第2節 インスタレーション リレーション ドキュメンテーション

ここでは現代美術における三つの形式、インスタレーション、リレーション、ドキュメンテーションについて考察する。インスタレーションはクレア・ビショップの『INSTALLATION ART』<sup>33</sup>、リレーションはニコラ・ブリオーの『Relational Aesthetics』<sup>34</sup>およびクレア・ビショップの「敵対と関係性の美学」<sup>35</sup>、ドキュメンテーションはボリス・グロイスの「生政治時代の芸術-芸術作品からアート・ドキュメンテーションへ」<sup>36</sup>を参照する。また、これらの批評家およびキュレーターは「芸術作品＝アートワーク（一般的に絵画、彫刻、写真、映像などの作品のこと）」とそれぞれのアート形式とを区別している。すなわちインスタレーションではアートワークの設置（アート・インストール）と、リレーションではアートワークに対する鑑賞者の関係（インタラクティブ・アート）と、ドキュメンテーションでは直接的に「芸術」を現前する作品（アートワーク）と、それぞれとは区別される。つまり、三つのアートの形式は表象された芸術作品とは区別され、表象化以前の強度的な場と関わる。私は、芸術の三形式をドゥルーズの能力論としてとらえていく。それはインスタレーションを感性の超越的行使として、時間の現在と関わり、リレーションを記憶の超越的行使として、時間の過去と、ドキュメンテーションを思考の超越的行使として、時間の未来と関わるもとを考えることを意味する。そしてこれらは、アンビエントの構成、さらには個体化

(主体化)のプロセスとして考えられる。一見すると芸術の三形式と能力論は接続不可能にも思われるかもしれない。しかし、それぞれの能力における役割を、問い-問題-解の関係で見た時これらの三形式が密接にかかわり合い、今日の芸術表現の可能性を切り開くものになりうると考える。

## 1. インスタレーション

インスタレーション・アートとは、鑑賞者が物理的に作品へと入って行くような、また「演劇的」「没入的」「経験的」とも記述されるような、ある種のアートを漠然と指す言葉である。また、クレア・ビショップによると、一般にインスタレーション・アートとアートワークのインストールとは区別されている。それは鑑賞者の視点の違いによって区別されているのであるが、すなわちアートワークにおいては「離れた地点から概観する非具現化された一対の両眼としての鑑賞者であり、インスタレーションにおいては、視覚と同じくらいに高められた触覚や臭覚、聴覚をもつ具体化された鑑賞者を想定している」という<sup>37</sup>。ここでの違いは、「アートワークがインストールされた空間」とは光学的空間を構成し、「インスタレーション・アートによって構成された空間」は把握的空間であるということである<sup>38</sup>。またこのような違いは、静的な視点による空間の把握と動的な視点による空間の把握ということもできる。ビショップによるとインスタレーション・アートは作品内への鑑賞者の身体的な没入、または直接的な経験を求めるという。この時、作品とは観照されるだけでなく、身体を取り巻くものとして考えられる。その点からすると、作品の成立には鑑賞者の直接的な関わりが必要になってくる。この点はインスタレーション・アートの特徴の一つでもある。ただし、ここでの違いは単純なアートワークとインスタレーション・アートの違いではないように思われる。これは鑑賞者の経験、もしくは状態の違いとして考えられる。つまり、一つの止まった視点から見る行為と、常に運動の中で展開され変化を余儀なくされる視点によって見るという行為の違いでもある。

このような観点から、インスタレーションというものをさらに一步踏み込んだ視点で考えてみるができる。その問いはまず何がどこにインストールされるのか、である。ここで私がインスタレーション・アートと呼ぶものは、単に既にある空間に作品やそれに相当する対象が設置されるといったものだけでは決してない。全体として、対象-背景として、環境を作り上げることだけでもない。つまり、インスタレーション・アートという空間を対象化した作品形式のことでもない。それは鑑賞者の主体性の変化と関わる。ある局所的な主体性が成立する場としてインスタレーション・アートを考えた時、それは主体化のプロセスとして考えられるのである。つまり、インスタレーションというのは「強度的な場に入ること」「強度を感じる」とここでは考える。私は強度を感じることをアンビエント発生論で一度触れた。それは一つの生の始まりであり、また同時に終わりでもあるような特異な出来事として到来する。そしてそれは例えば把握的に見るという時、「何となく見る」ということではなく、観照する精神に何らかの変化をもたらすということなのであるが、それは有機的な組織を有するある主体によって経験される所与としてではなく、その経験を構成する素材そのものを構成するのである。つまり、ある小さな自我(局所的自我)を形成す

るのである。インスタレーション・アートは、能力における感性の超越的行使によって感覚できないにもかかわらず、感性の対象である強度を受け取ることである。それはアートワークにおける統合された一つの表象としてではなく、下表象的なものとしてある。経験可能な所与以前の素材、強度的な場の構成こそインスタレーション・アート、感性のもつ力能なのである。それはまずある特定の場所に作品や物を設置することよりも先に「強度的な場に入ること」、もしくは「強度が身体に侵入してくる」ことなのである。

クレア・ビショップの指摘したインスタレーション・アートとアートワーク・インストールの違いは鑑賞者に生起する経験の違いであり、また鑑賞者の主体化の違いである。またビショップのインスタレーション・アートでは大きく4つの主体性のモデルが示されている<sup>39</sup>。そのいずれにおいても、インスタレーションは鑑賞者の主体性を脱中心化し活性化する表現形式であるという。なおビショップのインスタレーション・アートはリレーショナル・アートへと接続されるが、この時、共同体という新しい主体性のモデルによって考察される。ただ、ここでは共同体というモデルはあくまで派生的なものであり、この派生的な総合の深部で働く、第二の（受動的）総合がある。それは能力論で言うなら記憶であり、リレーショナル・アートがになうのはこの記憶という領野であると考えられる。またインスタレーション・アートが鑑賞者を脱中心化するというのは、出会いの対象と出会うことで所与を受けとるのではなく、強度的な場に身を置くということであるが、その時、感性は一つの力能、感じることはできないが感じる存在を感じる<sup>40</sup>。そして、それはある問いかけによる触発があるということである。この問いかけは、感性の独自の力能によって受け取ることが可能になるが、それは「問題」の創造を開始するための問いかけなのである。そしてこの「問題」は個別的であると同時に集合的に構成される問題系であり、その発生を担うのがリレーショナル・アートである。

リレーショナル・アートに入る前にインスタレーション・アートと時間の関係についても簡単にみておく。インスタレーションとは経験可能な所与を構成する前に有機体そのものを構成するプロセスなのであるが、インスタレーションは私たちの感覚-運動的な習慣と関わっているだけでなく、さらにその深部の原初的な習慣、つまりは組織化される当の要素と関わる。つまり、インスタレーションとは生ける現在、時間の土台を構成するのである。また、インスタレーションは現在とは異なる時間の二つの次元、過去と未来を持つが、これはつまり、個別なものがある全体性を獲得し一般性を備えるようになること、時間の矢を構成することである。ただし、時間の過去と未来はリレーショナルとドキュメンテーションとも関わる問題である。

## 2. リレーショナル

続いてリレーショナル・アートであるが、リレーショナル・アートにおいてはインスタレーション・アートとは異なる位相がある。私たちが一般的にリレーショナル・アートと呼ぶ作品は、完成した対象（オブジェ）であるよりも、一見、制作途中に見えたりする作品である。それは相互主観的な出会いや鑑賞者

の作品制作への参与を求める。リレーショナル・アートはインタラクティブ・アートのように完成した作品と鑑賞者の一対一の相互関係ではなく、作品の制作におけるプロセスに鑑賞者の介入を求める。そして、それはある種の共同体を構成し、集団的に作り上げられる作品形式である。リレーショナル・アートは基本的にはインスタレーション・アートを内包した作品形式であるが、リレーショナルといった場合、以上のような条件を必要とする。また、クレア・ビショップはインスタレーション・アートとリレーショナル・アートを連関するものと考えているように思われる。なぜなら、『INSTALLATION ART』の第四章において見られる作品群はリレーショナル・アートに分類される作品が取り上げられており、ここでの観点は「敵対と関係性の美学」へと接続されると読みうるからである。これは、鑑賞者という、インスタレーションおよびリレーションにおける重要な要素の変化によって説明される。インスタレーション・アートにおいて鑑賞者は未だに個別的な主体性による経験をもとに考察される。インスタレーションが鑑賞者の主体性の脱中心化を促すことが一つの条件であるのに対して、リレーショナル・アートでは脱中心化された鑑賞者たちは一つの共同体として中心化され、もしくは表象される。ただし、ビショップは「敵対と関係性の美学」において、今度はこの中心化された共同体を脱中心化するというベクトルによって考察する。重要なことは「敵対と関係性の美学」において、リレーショナル・アートの理論家でもあり『Relational Aesthetics』の著者であるニコラ・ブリオーの挙げる作家（リクリット・ティラヴァーニャ[図 24]、リアム・ギリック[図 25]など）、作品とはまったく異なる作家（トーマス・ヒルシュホーン[図 26]、サンティアゴ・シエラ[図 27]）を挙げていることである。いづれにおいてもリレーショナル・アートとは集団的に作り上げられる作品形式である。

またリレーショナル・アートは能力論においてはインスタレーション・アートの深部、つまりは知覚の現在（時間の土台）を根拠付ける「過去の時間（時間の存在）」を構成する。つまりリレーションはインスタレーションから導かれるのではないが、それでもこの二つの形式は互いに関係しあいながら成立しているのである。リレーショナル・アートは能力論の記憶と関わるのだが、これはリレーショナル・アートが作品制作における派生的な共同体だけではなく、共同体の記憶と関わることでもある<sup>41</sup>。

私はリレーショナル・アートを能力論に於ける記憶の超越的行使と考えるが、それは感性の超越的行使（インスタレーション）によって受け取られた強度＝シーニュに触発されて駆動するのだが、リレーショナル・アートは一度も経験したことのない過去、時間の存在を想起することである。重要な点は感性の超越的行使によって受け取られた強度＝シーニュは「過去の存在」、「問題」、「理念」を担っているということである<sup>42</sup>。この点が、私がリレーショナル・アートを能力論における記憶の超越的行使と考える理由である。それはリレーショナル・アートとは「問題」を打ち立てること、「問題」を提起することであるからだ。そしてその「問題」は強度的に、集団的に作り出される。リレーショナル・アートが構成する空間は何よりもまず共同体を構成するのではない。共同体の記憶に作用し「問題」を打ち立てることにある。リレーショナル・アートの独自の対象とは「過去の存在」、「問題」、「理念」であるが、ここでは「問題」と

は外延的対象としても時間としても経験できないが経験を包括するものとして存在しているということであり、リレーショナル・アートとはこの「問題」が集团的、共同的に構成されることである。リレーショナル・アート（記憶の超越的行使）は芸術の三形式の中でもとりわけ複雑であるが、あくまで主体なき主体化のプロセスである限りにおいて、共同体とは発話行為や行動、個々の言動を規定する権力構成体を示している。その点で「問題」の発明とは「器官なき身体」の発明のことを示していると考えられる。

クレア・ビショップが指摘するには、ニコラ・ブリオーの言うリレーショナル・アートは、中心化された共同体、一つのミクロトピアを構成する。そしてそれは表象化された共同体であり、有機的的身体である。そしてそこで鑑賞者は作品を観想するのではなく、「使用」することが求められる。それは作品を鑑賞者どうしをつなぐ装置として考えられている。それに対してビショップは、あくまで作品を見ること、観照することの重要性を挙げる。また、ビショップは敵対という概念を導入するのだが、鑑賞者はそこでミクロトピア的な共同体を構成するのではなく、むしろ敵対する。ここでの敵対とは一つの共同体に取り込まれることを拒否する、抵抗することであり、共同体として表象化されること拒否することでもある。そしてこれは作品体験を自らの記憶によって観照するということでもある。そこには共同体の記憶、つまり自らが帰属する共同体の歴史や文化、政治性などを再考察する余地が含まれる。またここには「思考する」という能力の行使へと繋がる標識が含まれている。この「敵対と関係性の美学」におけるクレア・ビショップの上げる作家（ニコラ・ブリオーの上げる作家も含めてではあるが）はドキュメンテーションへと繋がる標識を含んでいる。

またブリオーにおける作品の使用とは感覚-運動的な知覚の「問題」であるとも言える。つまり、それは何が作品で何が作品でないのかということ、その制度内での確認作業に終始してしまう恐れがある。つまりそれは「問題」が「作品とは何か」という本質を問うものとして構成されてしまう恐れである。確かに、この知覚（感性）の「問題」もこのリレーショナルという形式の中には十分含まれている。しかし、リレーショナルにおいて重要なことは、「問題-理念」が「本質を問う問題」として構成されることではなく「非本質的な問題」として構成されることである。

また、ニコラ・ブリオーのリレーショナル・アートにおける作品の使用の問題は運動イメージ<sup>43</sup>（厳密には運動イメージはインスタレーション・アートのことであるが）をになっているとも言える。つまり背景の創造、感覚-運動的な身体と作品の関係、ブリオーの掲げる作家、作品は鑑賞者の背景として永続性を備えているのである。それに対して、クレア・ビショップのリレーショナルはより結晶イメージ<sup>44</sup>に近いものと考えられる。作品は背景として守られることはない。つまり作品も変化の中にさらされ、あらゆる移行や錯綜に対して安住することはできない。おそらく、リレーショナル・アートは潜在的なものの現働化、現働的なものの潜在化や、ある領域から別の領域への移行、変化の場として考えられるのだが、それをさらにラジカルに捉えているとも言える。クレア・ビショップの敵対という概念は、リレーションを考える上で必要な概念であるが、これはニコラ・ブリオーの掲げる作家においては現働化されておらず、潜

在的にある。敵対とは背景と背景の闘争なのであるが、それは芸術が政治性を、つまりは背景の構成をになつているということでもある。その意味でリレーショナルとは人間一般の環世界構成のとりわけ「移行」の場であり、また「生成変化」の場である。リレーショナル・アートとはインスタレーション・アートと共同することで、人間一般における環世界の構成に関わっている。ニコラ・ブリオーにおいて、記憶は未だに現在に利用され、残った作品は現在の活動の痕跡としての記録になる。それに対してクレア・ビショップにおいては、記憶は想起へと接続され、過去の存在を生きること、作品を体験することは一つの生の体験としてある。

また、リレーショナル・アートの視点に立つなら、あらゆる作品が人間一般の環世界の構成に関わらざるをえないこと、芸術だけに限らず、このリレーションの不在はあり得ないことを意味する。逆にいうと、あらゆるリレーショナルな表現を概観的にリレーショナルと名指す危険も備えている。ある作品がリレーショナルかどうかではなく、いかなる変化や運動を備えているかという具体的で文脈関連的な問題を問わなければならない。その点を抜きにリレーショナル・アートを形式上の問題として考えることはできない。またリレーショナル・アートは想像界的なものでもあるが、それは中間項を実体的なものとしては、つまり運動としてしか考えられないものを実体的なものとしては考えられないということである。その意味である個別的な主体が帰属する共同体がどのように成立しているのか考察されなければならない。その点においてなおリレーショナルに重要なことは共同体の記憶であり、この形式において共同体を作り出すことは二次的な問題なのである。またリレーショナル・アートは主体化のプロセスである限りにおいて時間の過去と関わる。ただ、この過去は意志的に想起されるのではなく、非意志的に想起される。つまり、インスタレーションは個別性から一般性へのベクトルを構成し時間の現在を構成するが、リレーションは記憶の想起によって時間の過去を構成する。ここでは純粹過去を想起することがリレーショナル・アートなのだと思えるが、これは、「問題-理念」を「解」と不可分の関係で発明する思考の超越的行使へと繋がるのである。あくまでここでは「問題-理念」イメージとしてあるにすぎない。これは、未だに観照するということと関わることを意味する。想起は未だ光学的な効果を生むだけである。

### 3. ドキュメンテーション

純粹過去のイメージ、問題と解の不可分の関係での発明、もしくは文脈関連性（共同体の記憶）をになうのはリレーショナル・アートではない。この点をになうのはアート・ドキュメンテーションである。アート・ドキュメンテーションとはドラマ化の作用であるが<sup>45</sup>、それは偽の運動を作り出すことでもある。ドキュメンテーションはリレーショナル・アートによって想起される問題-理念を解と不可分の関係で作ら出す。もっと言うなら、ドキュメンテーションとはインスタレーションとリレーションの時間、つまりは現在と過去の共同から逸脱する時間、自らの蝶番が外れてしまった時間を構成する<sup>46</sup>。インスタレーションが生ける現在、時間の土台（習慣）に関わり、リレーションが時間の存在（純粹過去）、現在が過ぎ去る根拠と関わるなら、ドキュメンテーションは時間の未来、時間の空虚な形式と関わる。それは未だに光学

的なイメージと関わる純粋過去、表象＝再現前化の前提である即自的過去の錯覚を暴くものである。

ここでさらに触れておかなければならないことはリレーショナル・アート（記憶の超越的行使）によって提起される問題＝理念は本質ではないということである。この意味することは本質とは「……とは何か」という「問い」にしか関わることしかできないからである。この点に関して理念とは本質ではなく、「問題」として、しかもその「問題」は「……とは何か」という「問題」ではなく「いつ」「どこで」「何を」「どれくらい」「どのように」「どのような場合に」「誰が」といった「問い」によって構成される問題系なのである。そしてこれらは具体的な個別の出来事や場面を明らかにすることである。「問題」とは本質ではなく「出来事」、「変様性」、「偶有性」の近くにある。ここにはインスタレーション、リレーション、ドキュメンテーションの連関が見て取れる。それは「問い」、「問題」、「解」の弁証法とでもいえる連関である。「問題」は本質ではなく、出来事によって構成される。この出来事は問い＝シーニュとして受動的、偶発的に「問題」について考えるよう強制する。そしてこの「問い」に答えることこそ「解」の生産である。つまりドキュメンテーションという領野において個々の「問い」に答えるというかたちで、「問題」と「解」は不可分の関係で生じるのである。

ボリス・グロイスによればドキュメンテーション（アート・ドキュメンテーション）は生政治時代のアートの形式である。それは「芸術作品（アートワーク）」と区別されるのだが、ここでのアートワークとは純粋な経験ではなく、表象＝再現前化された作品のことである。このときボリス・グロイスはドキュメンテーションを純粋な経験であるアートの活動、実践を指し示すものとして捉え、芸術作品（アートワーク）とは混同されてはいけないと言う。ボリス・グロイスの定義では、アートワークとは、その対象そのものが芸術であるような作品の形式である。それに対して、アート・ドキュメンテーションは芸術を指し示すものとしてある。そこには芸術そのものではなく、芸術の記録がある。

このようなボリス・グロイスのアート・ドキュメンテーションとアートワークの区別は私においてはねじれを伴ったかたちで捉えられる。ボリス・グロイスはアートワークを直接的に目に見える形で芸術を現前させるものとして捉えている。つまり、そのもの自体が芸術であるので、その（指し示す）対象は政治性、歴史性などのあらゆる背景を提示することができたとしても、芸術そのものを提示することはできないと言う。

アート・ドキュメンテーションとは作品制作におけるプロセスの結果、痕跡を提示するものではない。ドキュメンテーションとはそれで一つの創造であり、そこには純粋経験としての生が、つまりは生と化した芸術のドキュメントがある。そしてそれは生をインストールし、生をリレートさせること、その自らの土台と根拠を捨て去り、変身の現在と欠如の条件（過去）に変えてしまうこと、「問題」を「解」と不可分の形で作り出すこと。これはドラマ化することであり、時間は未来を構成し、現在と過去という次元を置き去りにするのである。時間はもはや運動に従属することはなく、時間そのもののイメージを作り出す。

またボリス・グロイスによるとアート・ドキュメンテーションはインスタレーションの文脈において提示される。そしてこのインスタレーションとはコピーからオリジナルを作り出す形式でもある。なぜ、イ

インスタレーションの形式によって提示されるのかと言えば、アート・ドキュメンテーションが再領土化の作用でもあるからである。インスタレーションはあくまで領土化の作用であるのだが、ここにはインスタレーション、リレーション、ドキュメンテーションという連関がある（リレーションは脱領土化をになう）。ではなぜ、アート・ドキュメンテーションがインスタレーションというかたちで提示されるのかというと、ドラマ化とは問題＝理念という潜在的なものを時間と空間を伴った経験可能な状態へと現働化することであるからである。重要なことはここに感性の超越的行使が関わっていることである。このドラマ化とは時間と空間を未分化な状態から生み出す方法であり、そしてそれを行うのが感性の超越的行使によるインスタレーションという運動である。つまり、問題を構成している問い一つ一つを経験可能な時空間に展開していくこと、そしてその展開する行為こそ解の生産、アート・ドキュメンテーションなのだ。

現代美術の三つのアート形式についてみてきた。この違いは、位相の違いとして考えられる。マクロな視点とミクロな視点。つまり、アートの三つの形式、インスタレーション・アート、リレーション・アート、ドキュメンテーション・アートとはフラクタルな空間ということが出来る。フラクタル空間とは位相次元において整数次元では表すことができない空間のことであるが、例えば一次元や二次元のような点や線、面、立体では、はみ出してしまふような次元である。アートの三形式は一次元と二次元の間のような、1.5次元のような空間を構成する。何はともあれ、芸術作品が構成する空間に対して、アートの三形式が構成する空間は非整数次元を表す。さらに言うと、インスタレーション、リレーション、ドキュメンテーションとは局所的な表現形式であると考えられる。この点に関して、インスタレーションは視覚のように高められた感覚（五感）というよりも、視覚が視覚以上の機能を働かせたり、触覚が聴覚的な感覚を伴ったりするような、倒錯的な知覚である。あくまで諸感覚が視覚のように高められるのではなく、諸感覚がそれらの持つ独自の感じる力を超えて機能したり、通常の実験ではない経験を創出するものと考えられる。インスタレーションは感じることはできないが感覚されうるものの存在を捉えること。つまりシーニュの暴力的な侵入と関わる。それは背景（強度-問い）の侵入、そして習得のプロセスの入り口としてある。続いてインスタレーションは暴力的にリレーションを起こし、記憶において「問題-理念」を立てるよう求める。しかし、ここでも「問題-理念」はその総体のイメージとしてしかなく、この「問題-理念」は「解-習得」と不可分の関係で生じる。この「解-習得」をになうのがドキュメンテーションである。この一貫したプロセスがアート（生に等しい）である。これらの三つのアート形式が不可分なく統合され、概観されると統一体としての「芸術作品（アートワーク）」という次元を構成する。ただし、この時の芸術作品とは可換的なものであり、非可換的なものとしては考えられない。つまり、統一的な「芸術作品」は可換的な空間に関わるが、アートの三つの形式から導きだされる作品は複雑な差異を伴った空間に関わる。統合的に構成されるのではなく、あくまでそれぞれの形式は別々に作動することでアートワークは構成される。三形式が一致して調和して働くと考えるより、連動的にかつ不調和的に働くと考えた方がよい。そのときこの三形式をになう環世界の三つのパターンがある。それはつまり作者の環世界と鑑賞者の環世界、

キュレーター（管理者）の環世界である。これはそれぞれインスタレーション、リレーション、ドキュメンテーションをになう環世界のモデルであるが、これらが芸術における世界を構成する。では作者には作者の環世界しかないのかと言えば、そうではない。鑑賞者として振る舞うこともあれば管理者として振る舞うことも求められる。また、鑑賞者にも創造をになう作者の環世界、管理者の環世界がある。これはつまり自らの環世界を保持し、脱構築し、再構築するプロセスが含まれていることを意味する。その時、使用者は主体化のプロセスの中にあり、自らの記憶を作り出し、生のドラマ化を行っているのである。これはつまり、偽の運動を作り出すということなのだが、これは理にかなった運動に従属した時間ではなく、理にかなわないガタガタと狂った時間を作り出す。つまり、アートの三形式は調和的に、かつ意志的に使用されるのなら、それは再認の対象を作り上げることでもある。そうではなく、不調和的、かつ非意思的に連動されること。それは、まずインストールされるという受動性によって、次にリレートされドキュメントされることが強制的に作動することによって、でしか行けない。インストールするのでも、リレートするのでも、ドキュメントするのでもなく。インストールされたなら、強制的にリレートされ、続いてドキュメントされる。

#### 自身の制作について

自身の制作についてほとんど触れることができなかつたので、ここで少し触れたいと思う。私は、博士後期課程に入り、自身がアンビエントというものについて研究、考察してきた。そんな中、制作は様々なメディアを横断するように行われた。これは主にアンビエントの表層に関わる問題であるように感じる。メディアの変化は環世界の変化（移動）でもある。絵画、映像、写真、インスタレーションなどのメディアの移動は作者性の不在を表しているのではなく、多重化される作者を表しているように思う。私は主に展示する時、作られた作品をインスタレーションとして展開する。

図 28 および図 29 は、2013 年 9 月に行われた展覧会「北加賀屋クロッシング 2013 交錯する現在—MOBILIS IN MOBILI—」（大阪）での展示風景である。まず、一つ一つの作品（アートワーク）は微細な表象としてあり、次にそれらを一つの空間に設置することで作品（インスタレーション）は構成される。このような制作行為は一度作られた作品（絵画、写真、映像、オブジェ）を、インストールを通じて新たに再構築することでもある。つまり、ある種のリミックスやカットアップを自己反復することでもある。またこの展覧会では東京巡回の時に作品の再展示を行っているのだが、大阪での展示を再現するのではなく、新たに別のインスタレーションとして再構成をおこなった[図 30]。この時インスタレーション作品は同じ素材（絵画、映像、オブジェクト）を用いて制作され、設置という行為は即興的に行われる。この時の制作は純粋な経験としてあり、インストールするということは生ける現在を構成することでもある。こ

こにはインストールの二つの形式が関係している。第一の形式は作品を制作すること、純粹な経験として、第二の形式は「生」としての芸術をドキュメントとしてインスタレーションすることである。ただドキュメントは純然たる「指示」として行われるので、この展示においては未だに明確化されていない。また即興とは自らの記憶を現在に利用すること、またその記憶を裏切ることでもある。その意味ではこのインスタレーションは知覚の現在と記憶の過去に関するものであり、自身の制作は習慣による水平の反復と記憶による垂直の反復に関わる。つまりこの展示において表されているのは結晶イメージでもある。

私の場合、未だに不明瞭な点が多々あるのだが、それは自身の制作がある種のメディア間の移行の場としてあるということである。またメディアとは一つの環世界でもあるのだが、自身の研究における重要な点は環世界の移動をどのように提示することができるのか、いかにしてその移動は可能になるのか実践的に考察することであった。それは単にメディア間を移動することが問題なのではなく、移動の中に入ること、自身が一つの移動体であること、ある個体化のプロセスの中に居続けていることが重要であったと考える。それはもはや単に移動することではなく、一つの場に留まることとも言える。生成し変化すること。現在と過去の共同を無効化する運動を作り出すこと。それは時間の未来を構成することでもあるが、それはそのままアンビエントを作り出すことでもある。背景の構成よりも、むしろ背景をなくすこと。また背景の不在を提示することよりも、背景そのものが非在であることを示すことが重要であると考え。これはアンビエントを対象-背景構造としてではなく、出来事=特異性として捉えることでもある。

おわりに

私は博士課程に入り、自身の制作、作品について研究、考察していく中で今日の美術だけでなく、社会や世界を生きることと芸術の関わりについて意識的に考えてきたように思う。本論文ではジル・ドゥルーズ『差異と反復』、アンリ・ベルクソン『物質と記憶』、國分功一郎『ドゥルーズの哲学原理』、山森裕毅『ドゥルーズの哲学』の4つを主な参考文献として考察してきた。とりわけ、ベルクソンの感覚-運動機構はアンビエント概念の先駆的な考えである。また、ドゥルーズの「差異と反復」における能力論、時間論は私がアンビエント概念を考えていく上で必要不可欠なものでもあった。またアンビエントは、考えていくうちに様々に変化し大変複雑な差異を伴った概念になったように思う。重要なことは私たちは出会いの対象に強制されることではじめて思考し、物事を創造するということである。ただこれは何もせずに待つということではなく、見ることを学ぶことでもある。見ることは出会いの対象を見分ける能力である。

本論では表層のアンビエントは〔良心、共通感覚、有機的（オルガニック）表象〕の三要素で考えられ、それに対して深層のアンビエントは〔非意志的、逆感覚的、オルジックな表象〕の三つによって現働的なアンビエントを潜在化することで、浮上する背景として考えられた。表層のアンビエントとは構造であり、感覚-運動的であっても再認の経験の場である。深層のアンビエントとはアンビエントを発生視点で捉えたものである。アンビエントは深層のアンビエントによってはじめて発生する。つまり、表層のアンビエント（現働的なもの）を潜在化させることによって、深層のアンビエントは現働化する。また表層のアンビエントは有機的な環境であり、私たちの経験の場である。深層のアンビエントは強度的な場であり、経験的環境を基礎づける超越論的環境である。表層のアンビエントは常に組織的であり、人間的身体を構成する。深層は非組織的、脱組織的なものである。それは身体を構成せず、常にズレ、逃走する。そして最終的にアンビエントは構造もなければ、発生もない生成変化の場としてある。それはつまり、最初に「強度的な場」があって「通常経験の場」があるのではなく、「強度的な場」と「通常経験の場」が不可分なく生成し変化するアンビエント機械である。それは知覚が「知覚の構造」によって行われるのではなく、一つの出来事としてある個体化のプロセスとしてのアンビエントである。そしてアンビエント機械は条里空間（striated space）と平滑空間（smooth space）を含んでいる。条里空間は表層のアンビエントと関わり、平滑空間は深層のアンビエントと関わっているが、これらは混合した状態でしか存在しない。条里化の作用は常に捕獲し、地層化する。平滑化の作用は逃走であり脱地層化である。平滑空間（smooth space）<sup>47</sup>は、近接的で把握的な空間であり、条里空間（striated space）は俯瞰的で光学的空間である<sup>48</sup>。また、〔問い=命令（強度）-感性-現在〕〔問題（理念）-記憶-過去〕〔解（問題）-思考-未来〕が連動することで、アンビエントとは主体化、個体化のプロセスとしてある。

アートにおいても条里化と平滑化がある。芸術装置と芸術機械。インスタレーション・アート、リレーショナル・アート、ドキュメンテーション・アートは今日ではジャンルであるだけでなく、美術の三つの形式であり、連関していると思われる。そしてこれらが連関することで効果としての芸術が生まれる。つまり、

これら三つのアートは能力の置換関係として考えることができる。ここでは主体は前提されることはなく、常に主体化（個体化）のプロセスしかない。つまりこれは生とアートが密接に関わっているということでもある。そしてこのときアートとはアンビエントを構成するプロセスとして、表象と下表象的なものは差異をともなった反復として、一つ一つは出来事として、つまり強度としての微細で局所的なものの運動があるのである。私にとって少なくとも芸術（アート）とはアンビエントを構成する一つの方法なのである。

---

注

(第一章)

- 1 『差異と反復 上』、ジル・ドゥルーズ、財津理 訳 P265、河出文庫
- 2 『ドゥルーズの哲学原理』 國分功一郎 P70、岩波文庫
- 3 『ドゥルーズの哲学原理』 國分功一郎 P70、岩波文庫 (ドゥルーズ=フロイトの説明によれば、部分対象によって駆動されつつエスに同居しているバラバラで局所的 (LOCAUX) な自我が大域的 (GLOBAL) に統合されるとき、エスから折出される形で1つの自我が発生する)
- 4 本節は山森裕毅『ジル・ドゥルーズの哲学』第一章「経験の超出—ヒュームの想像力／カントの能力論」を参考にしている。

(第二章)

- 5 『エリック・サティの覚え書』秋山邦晴 P112、青土社
- 6 『卵のように軽やかに サティによるサティ』 エリック・サティ 秋山邦晴・岩佐鉄男 編訳 P108、筑摩書房
- 7 『エリック・サティの覚え書』秋山邦晴 P491、青土社
- 8 エリック・サティの遺作三作の内の一つ。VEXATION とは、「いやがらせ」「癩の種」といった意味。「このモチーフを連続して 840 回くり返し演奏するためには、あらかじめ心の準備が必要であろう。最も深い沈黙と真摯な不動性の姿勢によって」(『エリック・サティの覚え書』P347)
- 9 音高、音価・強弱・アタック・音色なども厳格に音列技法によって統治する作曲法。
- 10 アントン・ヴェーベルン。19 世紀から 20 世紀半ばまで活躍した音楽家。今日の現代音楽に大きな影響を与えた。

(第三章)

- 11 『記号と事件 1972-1990 年の対話』ジル・ドゥルーズ 宮林寛 訳 P277、河出文庫 「生成変化を乱したくなくれば、動きすぎないようにところがけなければならないのです。」
- 12 『物質と記憶』ベルクソン 合田正人・松井力 訳 ちくま学芸文庫 P39 L5~L8 「物質の実在は、そのあらゆる種類の諸要素とそれらの要素の諸作用の全体のうちにある。物質についてのわれわれの表象は、諸物体 (CORPS) に対する我々の可能的作用の尺度である。それは、われわれの諸欲求、より一般的にはわれわれの諸機能と利害関係のないものの排除から生じる」
- 13 『差異と反復』(上) ジル・ドゥルーズ P356 L6~8 「実際、ひとつのモデルが存在することは確かである。それは、再認[見分けること]というモデルである。再認の定義は、同じものとして想定されたひとつの対象に向かって、すべての「認識」能力が一致して働くということである。」
- 14 『ドゥルーズの哲学』山森裕毅 P151 / 『差異と反復』(上) ジル・ドゥルーズ P367
- 15 カント『純粹理性批判』(上) P79 (B25) 篠田英雄 訳  
ただし一部訳しかえた。なお、TRANSZENDAMTAL を先験的ではなく超越論的と訳しかえたのは九鬼周造である。
- 16 『ドゥルーズの哲学原理』國分功一郎 P87L5、P94
- 17 『差異と反復』(上) P21、P32、P56、
- 18 『物質と記憶』第二章 P101 「I—過去は、二つの異なる形式で存続する。第一も運動は機構のなかで、第二は独理知した想起のなかで。ただしその場合、記憶の実践的な、したがって通常の働き、現在の行動のために過去の経験を利用すること、要するに再認は、二つの仕方でも成し遂げられるにちがいない。ある時には、再認は、行動そのもののなかで行われ、行動によって、諸状況にふさわしい諸機構をまったく自動的に作動させるだろう。またある時は、再認は、現在の状況に最もよく嵌り込むことができる諸表象を探しに行き、それらを現在へと導くような精神の働きを含蓄するだろう。」
- 19 『ドゥルーズの哲学原理』國分功一郎 P112
- 20 『差異と反復』 P74L13-P75L8、P373 L9-L13 「出会いの対象は、質ではなく、しるし (シーニュ) である。  
出会いの対象は、感覚されうる存在者ではなく、感覚されうるものの存在 [感覚されうるものが存在すること] である。出会いの対象は、所与ではなく、所与がそれによって与えられる当のものである。したがってまさに、出会いの対象は、或る意味で、感覚され得ないものである。」
- 21 山森 P109、國分 P89
- 22 『ドゥルーズの哲学』山森裕毅 P169
- 23 『差異と反復』(上) P400
- 24 『差異と反復』(上) P126、および財津理氏による訳注 (37) P483

25 『差異と反復』第二章 P220

- 26 『千のプラトール 資本主義と分裂症』(下) G・ドゥルーズ/F・ガタリ 宇野邦一・小松秋宏・田中敏彦・豊崎光一・宮林寛・守中高明 訳 P249 河出文庫 「平滑〔滑らかな〕空間と条里〔区分された〕空間、一遊牧民空間と定住民空間、一戦争機械が展開する空間と国家装置によって設定される空間、一これらの二つの空間の性質は異なっている。ところが、この二種類の空間のあいだに単純な対立をもうけると、すぐにそれよりはるかに複雑な差異があり、対立項は継起するのであって、必ずしも同時に存在しないと認めざるをえなくなる。しかもこの二つの空間は、事実上、互いの混合においてしか存在しないと云わざるをえない。」

(第四章)

- 27 ユクスキュル/クリサート 『生物から見た世界』 日高敏隆/羽田節子 訳 岩波文庫 2005
- 28 アンリ・ベルクソン『物質と記憶』 合田正人/松本力 訳 ちくま学芸文庫 p14
- 29 M・メルロ＝ポンティ『知覚の現象学』上 竹内芳郎/小木貞孝 訳 1967  
p239.L11-12 「習慣の獲得とは身体図式の組み替えであり更新であるという事実は、総合というものをいつも知的総合と考えたがる古典的な哲学にたいしては、大きな困難をもたらした。」
- 30 國分功一郎『暇と退屈の倫理学』 朝日出版社 2011
- 31 アンリ・ベルクソン『物質と記憶』 ちくま学芸文庫 p106.L4-p107.L12
- 32 ジル・ドゥルーズ 『差異と反復』上 p232.L13「物質的反復と精神的反復という二つの反復のあいだには、大きな差異が存在する。」 p233.L6「前者は現実的な反復であり、後者は潜在的な反復である。前者は水平の反復であり、後者は垂直の反復である。」 p233.13-p233.L15「しかもベルクソンの仮定からするなら、裸の〔物質的〕の反復を、着衣の〔精神的〕反復の外被として理解しなければならないのである。」
- 33 Claire Bishop『INSTALLATION ART』 TATE 2010
- 34 Nicolas Bourriaud『Relational Aesthetics』 Les Presse Du Reel 1998
- 35 クレア・ビショップ『敵対と関係性の美学』 星野太 訳 『表象05』項 75-113 月曜社 2011
- 36 ボリス・グロイス「生政治時代のアート—芸術作品からアート・ドキュメンテーションへ」 三本松倫代 訳 『表象05』項 114-124 月曜社 2011
- 37 Claire Bishop『INSTALLATION ART』 2010、p6
- 38 ジル・ドゥルーズ/フェリックス・ガタリ『千のプラトール』(下) 宇野邦一・小沢秋広・田中敏彦・豊崎光一・宮林巢寛・守中高明 訳 河出文庫 2010、p283.L11-p284.L17「美学モデル、遊牧民芸術。——実践的な面でも理論的な面でも、遊牧民芸術とそれを継承するもの(蛮族、ゴシック、現代)を定義するのに適したいくつかの概念がある。まず、遠くからの像と区別される「近接像」である。それはまた、光学的空間と区別される「触覚的空間」というよりむしろ「把握的空間」とでもいうべき概念である。把握的という言葉は触覚的という言葉よりも適切である。というのは、把握的という言葉は二つの感覚器官を対立させないで、眼もそれ自体で光学的な機能以外の機能を持つと考えさせるからである。中略 われわれには〈平滑なもの〉こそが、近接像の特権的な対象であるとともに把握的空間(触覚だけでなく視覚的にも聴覚的にもあてはまる)の要素でもあるように思われる。反対に〈条理化されたもの〉は、より遠くからの像、より光学的な像の方に依拠しているようだ——眼だけがこうした像を持つ唯一の器官だとはいえないにしても。次にここでもまた何らかの変形によって修正することが必要となる。このような変形において、平滑と条里のあいだの移行は、必然であると同時に不確定で、一瞬にしてすべてが変わるほどである。相対的に、見えるのは遠くからだが、描くのは近くからというのは絵画の法則である。ものを離れてみるのはいいとしても制作中の絵を離れて見る者は良い画家とはいえない。実は「物」についても同じことがいえるのだ。麦畑をものは見ないこと、麦畑に近すぎて目印を失い、平滑空間に迷わなければならないとセザンヌは言っていた。条理化はその後でも起こるだろう。デッサン、地層、大地、「幾何学という頑固者」、「世界の尺度」、「地質学的な基盤」、「すべてが鉛直に落ちていく」……。次には条理化されたものが、「カタストロフ」の中で消滅し、新たな平滑空間ができ、次にはまた別の条里空間がやってくる……。」
- 39 Claire Bishop『INSTALLATION ART』2010 参照 (それぞれ、心理学的主体モデル(ジクムント・フロイト)、現象学的主体モデル(M・メルロ＝ポンティ)、分裂的主体モデル(後期フロイト)、政治的主体モデル(エルネスト・ラクラウ、ジャンタル・ムフ)
- 40 ジル・ドゥルーズ『差異と反復』上 財津理 訳 p373.L9-p373.L13「出会いの対象は、質ではなく、しるしである。出会いの対象は、感覚される存在者ではなく、感覚されるものの存在〔感覚されるものが存在するという事〕である。出会いの対象は、所与ではなく、所与がそれによって与えられる当のものである。したがってまさに、出会いの対象は、或る意味で、感覚されえないものである。」
- 41 ニコラ・ブリオーの「関係性の美学」では、フェリックスガタリの思想が含まれている。ガタリはドゥルーズとの共著「アンチ・オイディプス」や「千のプラトール」でも知られている思想家だが、ここではそこには触れず、あくまで能力論として捉えたいと思う。そうすることで、インスタレーション、リレーション、ドキュメンテーションという三

---

連関の大枠を捉え、リレーショナル・アートの射程、さらにはアート・ドキュメンテーション、インスタレーション・アートの可能性を見ていきたい。もちろんガタリの思想は狭義のリレーショナル・アートだけでなく、今日の美術、アートを考えるうえで多くのヒントを与えてくれる。ガタリの考察はアート・ドキュメンテーションという手法が頻繁に用いられてきた今日においては喫緊の課題だと思われる。またボリス・グロイスの「生政治時代のアート―芸術作品からアート・ドキュメンテーションへ」において参照されている思想家ネグリ、ハートはこのガタリの思想、特に構成的権力（権力構成体）や器官なき身体など、の影響を色濃く受けている。その意味でガタリの問題はボリス・グロイスのアート・ドキュメンテーションへともつながる射程を備えている。その点を踏まえた上で、私は別の仕方でもリレーショナル・アートとアート・ドキュメンテーションの関係を見ていきたい。

42 山森 p171 記憶の超越的行使

43 ドゥルーズは『シネマ』において運動イメージを映画における古典的なイメージとして位置づけている。つまり、運動イメージとは役者の行動が予測可能な運動へと繋がる感覚-運動的な「行動イメージ」を伴うものとしてある。例えば、のどの渇きを訴えるシーンの後に水を飲むシーンが来るように、それは私たちが普段行う自動的な再認と関わる。また、第二次大戦後、映画は運動イメージから時間イメージへと変化するとも言う。この時間イメージは時間が運動に従属するのを止めて、時間独自のイメージを作り上げることを言う。

44 「結晶イメージ」とは想像によって作り出される不確定なイメージのことである。そしてこれはあらゆる交換を含む。ニコラ・ブリオーのリレーショナル・アートを「運動イメージ」とするというよりも、ニコラ・ブリオーのリレーションとクレア・ビショップのリレーション、二つをまとめて「結晶イメージ」とする方がいいかもしれない。私はリレーショナル（関係性）を交換の場として、運動イメージと時間イメージの中間的な移行の場として考える。

45 ジル・ドゥルーズ『差異と反復』下 p136.L16-p137.L2 「ドラマ化は、夢想家の頭のなかで行われるものだが、そればかりでなく、まさに学者の批評眼の前においても行われるのである。ドラマ化は、概念と、その概念が包摂するもろもろの表象＝再現前化との手前で作用している。」

46 ジル・ドゥルーズ『差異と反復』上 p245.L10-p246.L2 「おのれの蝶番から外れてしまった時間は、発狂した時間を意味している。中略 事物は（円環という単純すぎる形態に即して）時間のなかで繰り広げられるのだが、それに反して時間は、それ自身が繰り広げられる（すなわち、円環であることを公然とやめるのである）。時間は機軸的なものであることをやめて、順序的なものに、つまり、純粋な順序としての時間へと生成するのである。」

あとがき  
47 『千のプラトール』（下） p263 「彼らは動かない。動かないことによって、移住しないことによって、一つの平滑空間を保持し、そこを立ち退かないことによって、新たにそれを獲得するためか死ぬときかそこを立ち去らないことによって、彼らは遊牧民となるのだ。〈その場での旅〉、あらゆる強度はこう呼ばれる。」

48 『千のプラトール』（下） p284

---

参考文献 (五十音順)

- 秋山邦春 (2005) 『エリック・サティ覚え書』 青土社
- 浅田彰 (1983) 『構造と力』 勁草書房
- 東浩紀 (1998) 『存在論的 郵便的 ジャック・デリダについて』 新潮社
- アンリ・ベルクソン (2007) 『物質と記憶』 合田正人／松本力 訳 ちくま学芸文庫
- エリック・サティ (1992) 『卵のように軽やかに サティによるサティ』 秋山邦春、岩佐鉄男 編訳 筑摩書房
- 大山載吉 (2008) 「重なり合う哲学 ドゥルーズとヒューム」『現代思想』12月号 項 216-227 青土社
- 岡田温司 (2010) 『半透明の美学』 岩波書店
- 柄谷行人 (1989) 「鏡と写真装置」『隠喩としての建築』項 153-165 講談社学術文庫
- 河合大介 (2008) 「自律性から関係性へーインスタレーション・アートにおける観客の身体性ー」 成城文藝 (203) 項 52[86]-38[101] 成城大学
- クレア・ビショップ (2010) 『INSTALLATION ART』 Tate
- クレア・ビショップ (2011) 「敵対と関係性の美学」星野太 訳 『表象 05』項 75-113 月曜社
- 小泉義之 (2010) 「思考も身体もままたらぬときードゥルーズ『シネマ』から」『表象 04』 項 153-157 月曜社
- 國分功一郎 (2003) 「総合的方法の諸問題ードゥルーズとスピノザー」『現代思想』第六号 項 109-129 岩波書店
- 國分功一郎 (2007) 「抽象性と超越論性ードゥルーズの哲学の中のブランショー」『思想』第七号 項 21-43 岩波書店
- 國分功一郎 (2010) 「欲望と権力ードゥルーズの「逆説的保守主義」を巡って」『表象 04』 項 140-152 月曜社
- 國分功一郎、佐藤嘉幸、千葉雅也 (2010) 「共同討議 ドゥルーズの逆説的保守主義」構成=千葉雅也/協力=井上康彦 『表象 04』 項 158-186 月曜社
- 國分功一郎 (2011) 『暇と退屈の倫理学』 朝日出版社
- 國分功一郎 (2013) 『ドゥルーズの哲学原理』 岩波現代全書
- 総合監修・選曲・執筆：坂本龍一 選曲・執筆：小沼純一 選曲補・執筆：浅田彰 (2011) 『commons: schola vol.9 Jun-ichi Konuma & Ryuichi Sakamoto Selections: from Satie to Cage』 エイベックス・マーケティング株式会社
- 佐々木敦 (2011) 『未知との遭遇 無限のセカイと有限なワタシ』 筑摩書房
- 佐々木敦 (2011) 『即興の解体/懐胎 演奏と演劇のアポリア』 青土社
- 佐藤嘉幸 (2008) 「動的発生から生成変化へードゥルーズ/ガタリにおける主体化と脱服従化」『現代思想』12月号 項 228-239 青土社
- 榎木野衣 (1998) 『日本・現代・美術』 新潮社
- ジル・ドゥルーズ (2007) 『差異と反復 上・下』 財津理 訳 河出文庫
- ジル・ドゥルーズ (2007) 『意味の論理学 上・下』 小泉義之 訳 河出文庫
- ジル・ドゥルーズ (2007) 『記号と事件 1972年-1990年の対話』 宮林寛 訳 河出文庫

- 
- ジル・ドゥルーズ (2007) 『フォーコー』 宇野邦一 訳 河出文庫
- ジル・ドゥルーズ (2010) 『千のプラトー 上・中・下』 訳 宇野邦一、小沢秋宏、田中敏彦、宮林寛、守中高明  
河出文庫
- 千葉雅也 (2008) 「輪郭を救うこと、文字通りになること—ジル・ドゥルーズの美学と哲学における超越論的変形をめぐって」『表象 02』 項 264-280 月曜社
- 林道郎 (2005) 『絵画は二度死ぬ、あるいは死なない⑥ Sigmar Polke』 ART TRACE
- 船木亨 (1994) 『ドゥルーズ 人と思想 123』 清水書院
- ボリス・グロイス (2011) 「生政治時代のアート—芸術作品からアート・ドキュメンテーションへ」三本松倫代 訳 『表象 05』 項 114-124 月曜社
- 丸山圭三郎 (1988) 『言葉・文化・無意識』 河合ブックレット 15
- 山森裕毅 (2013) 『ドゥルーズの哲学—超越論的経験論の生成と構造—』 人文書院



図1  
ドローイングブック  
2010



図2  
suspended animation  
2010  
染料、綿布、アクリルメディウム

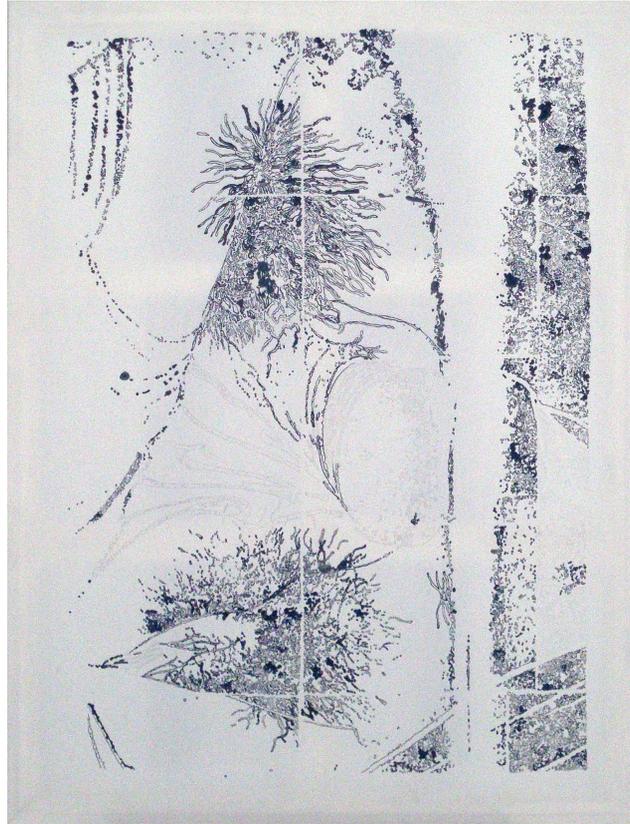


図 3  
A heroic landscape  
2010  
隅、綿布  
1455mm×1121mm

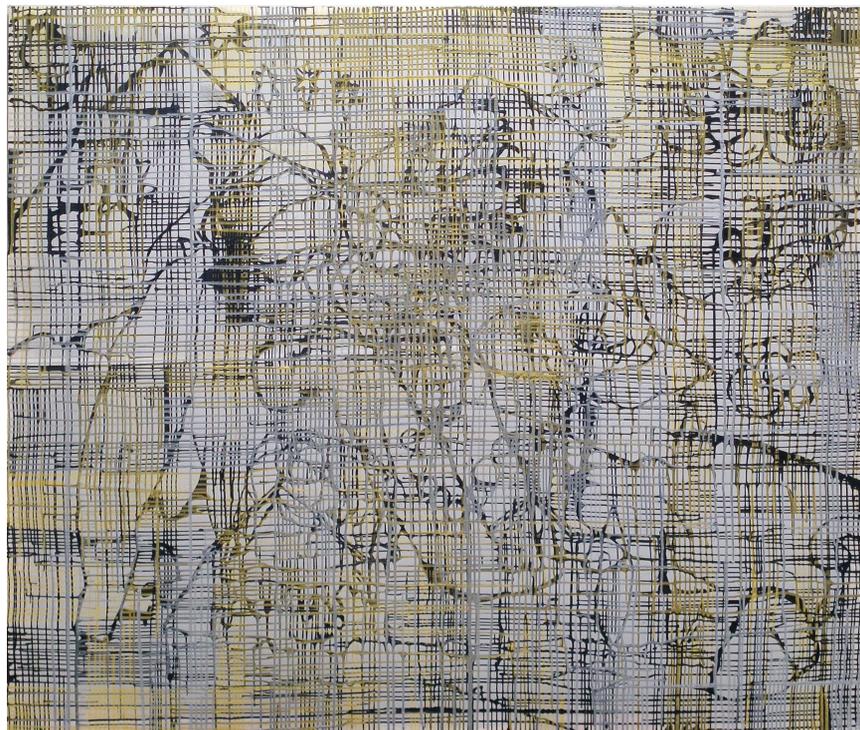


図 4  
obscure  
2010  
アクリル、半透明布  
1620mm×1303mm

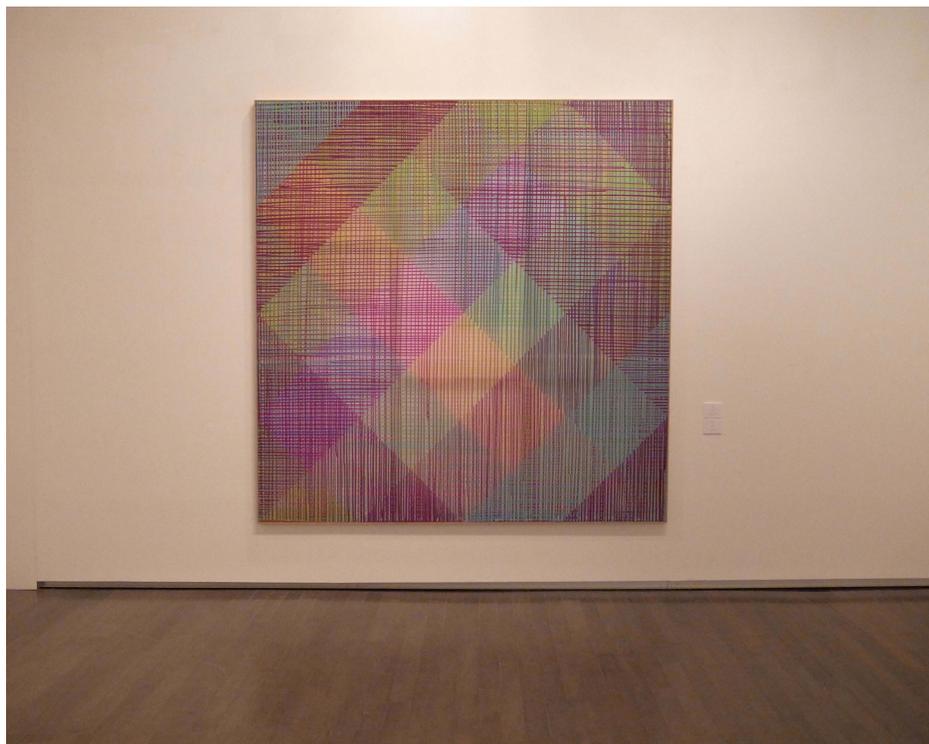


図 5  
ambient2  
2010  
アクリル、メッシュ  
1920mm×1920mm

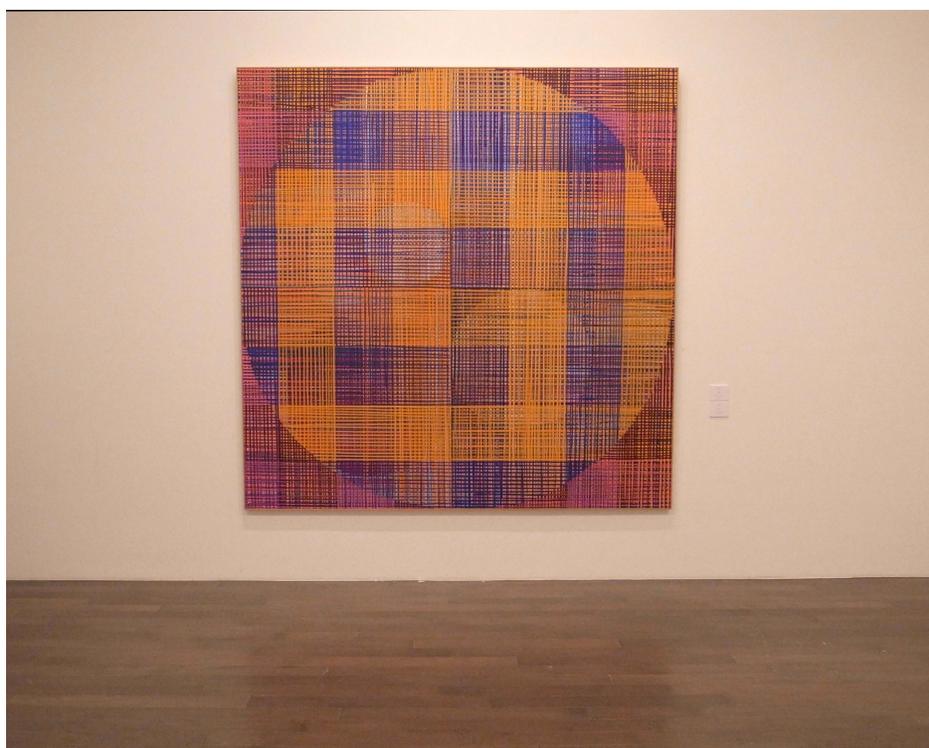


図 6  
ambient3  
2010  
アクリル、メッシュ  
1920mm×1920mm



図7  
golden beans  
2010  
マジックインク、ラッカー、キャンバス  
1920mm×1303mm

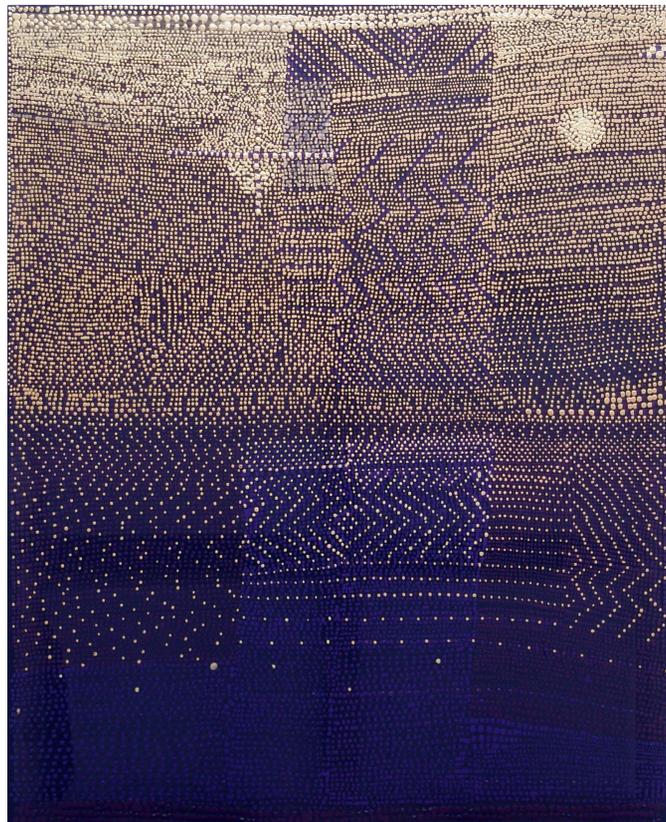


図8  
無題 (urban)  
2010  
アクリル、半透明布  
1620mm×1303mm

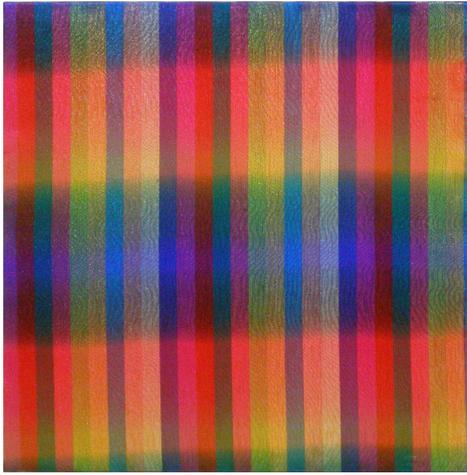


図9  
moare  
2010  
布 (二枚)  
450mm×450mm



図10  
ラバーペインティング  
2010  
シリコン、キャンバス  
250mm×250mm



図11  
golden mirror  
2010  
金紙  
サイズ可変

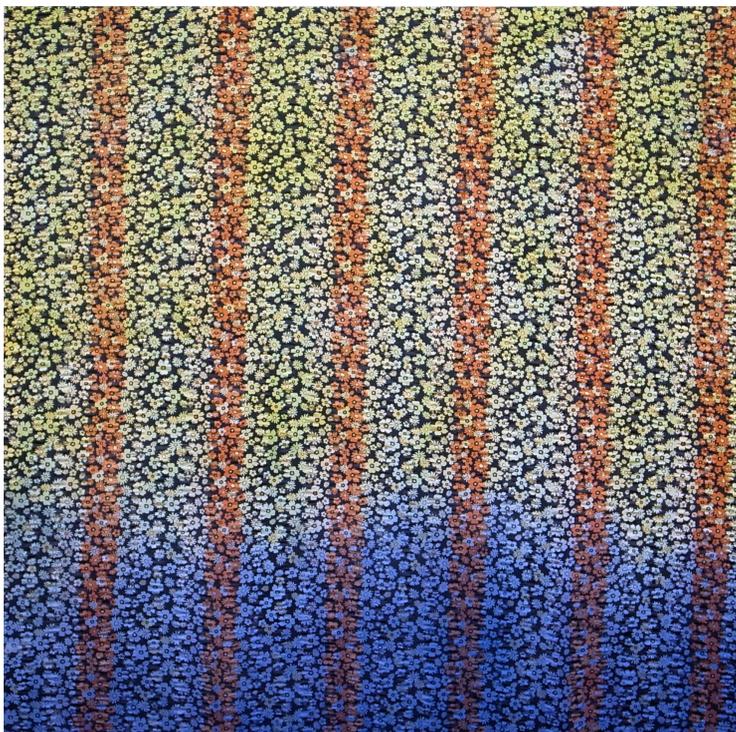


図12  
無題  
2010  
染料、布



図 13  
golden balloon  
2011  
アルミ蒸着シート  
1700mm×1000mm×1200mm

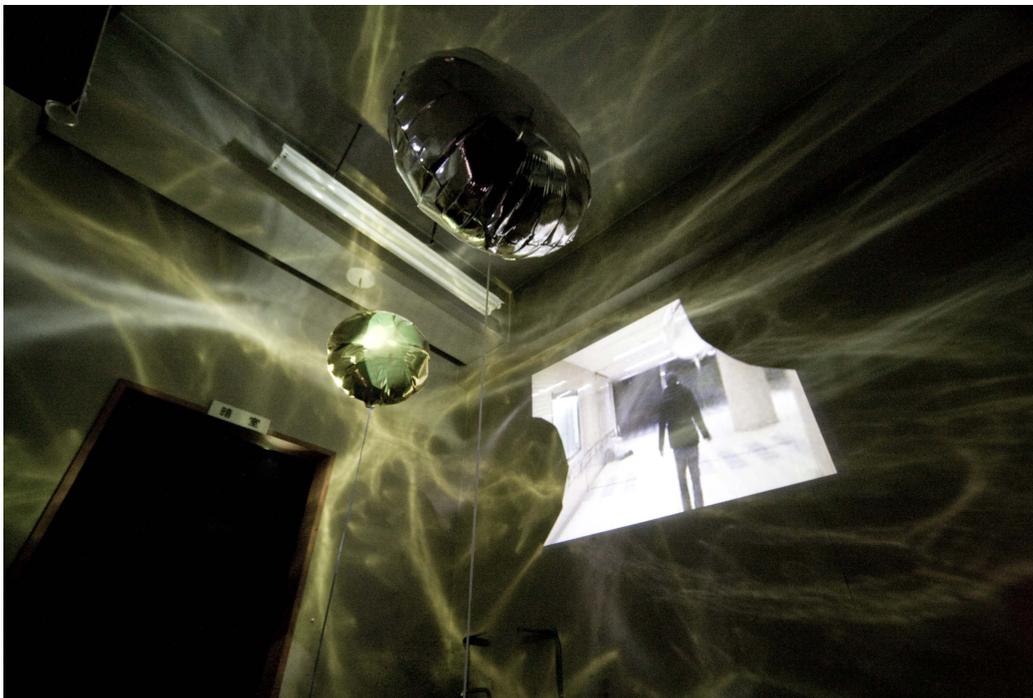


図 14  
silver balloon  
2011  
展示風景



図 15 トレーラーキャンプ（展示風景） 2011



図 16  
ガラスの上のジャガイモ  
2011  
ガラス、ジャガイモ  
展示風景



図 17  
卓上世界  
2011  
ミクストメディア

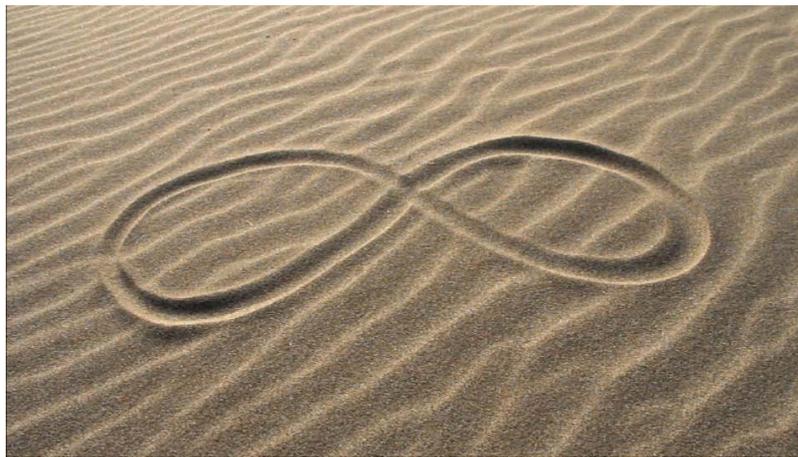


図 18  
無題 (empty time)  
2011  
10分 25秒

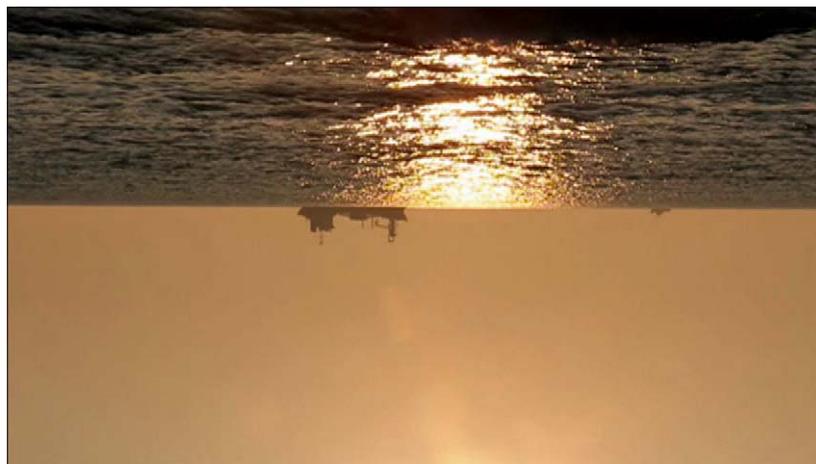


図 19  
無題 (ブラジル)  
2011  
15分 30秒



图 20 SUNSET is SURISE 2011 展示風景 MORI YU GALLERY

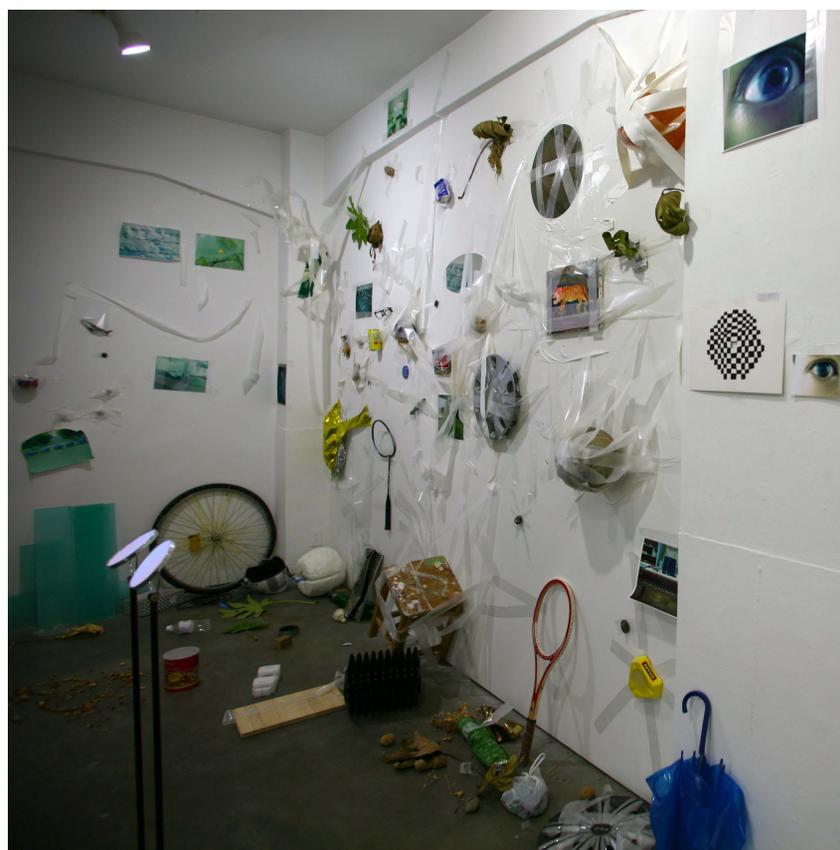


图 21  
SUNSET IS SUNRISE  
展示風景



図 22 無題 (safe) 2011 展示風景



図 23  
無題 (ぬいぐるみ)  
2012  
ぬいぐるみ



図24 リクリット・ティラヴァーニヤ  
『Untitled (still)』 (1992)  
303 Gallery, New York



図25 リアム・ギリック  
『Relieved Production Cycle』 (2007)  
Galerie Micheline Szwajcer, Antwerpen



図26 トーマス・ヒルシュホーン  
『Bataille Monument』 (2002)  
Documenta11, Kassel

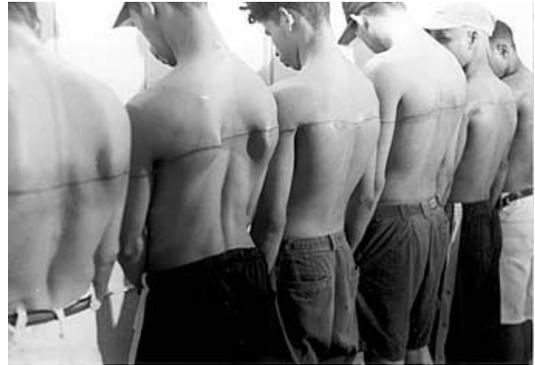


図27 サンティアゴ・シエラ  
『8-Foot Line Tattooed on Six Remunerated People』  
(1999)  
Black and white photograph



図28 『無題 (インスタレーション)』 (2013)  
「北加賀屋クロッシング 交差する現在  
—MOBILIS IN MOBILI」 展示風景  
コーポ北加賀屋、大阪



図29 『無題 (インスタレーション)』 (2013)  
「北加賀屋クロッシング 交差する現在  
—MOBILIS IN MOBILI」 展示風景  
コーポ北加賀屋、大阪



図30 『無題 (インスタレーション)』(2013)  
「北加賀屋クロッシング 交差する現在  
—MOBILIS IN MOBILI」展示風景  
CASHI、東京  
[photo by rhythmsift(水津拓海)]