

優秀修士論文概要

共同体と環境

—— 池水慶一と THE PLAY ——

阿 部 令太郎

日本の戦後前衛美術史において、THE PLAY は非常に稀有かつ独自の位置にあるグループである。1967年の結成以来、今日まで半世紀以上もの間存続しているこのグループは、1969年の《現代美術の流れ》(図1)で矢印型のイカダに乗って京都の淀川から大阪の中之島まで流れた続きを、42年後の2011年に《ナカノシマ: 現代美術の流れ》(図2)として、今度は中之島から海へと実行している。その持続性の一方で、集団としての中心は不在であり、初期から全てに参加してきた池水慶一を除き、行為ごとにメンバーが変わる流動的な集団でもあった。作品としても集団としても、その時間的スケールの大きさは唯一無二のものであると言えるが、一方で彼らを歴史の中に位置づけることは容易ではない。出自として「反芸術」から派生したものであることは間違いないものの、1960年代末のゼロ次元を代表とする政治的なアジェーションとは一線を画し、一方で同時期に現れる「もの派」やコンセプチュアル・アートといった動向とも、行為をその中心に据え全体を「ハプニング」と呼称するという点で明確に異なっている。それゆえ分かりやすい形で後継する動向が見られず、週刊誌などにも取り上げられた奇妙な伝説として残る、あるいは今日の観点においてプロジェクト性を持った先駆的な試みとして捉えられているのみである。その意味では、世界全体の美術史を考える上で、中心と周縁との関係による模倣ではなかったTHE PLAYを、同時代の美術と共時性を持った一例とすることはできる。しかし、日本の前衛美術史においては、海外の美術における最新の概念や動向が美術雑誌を経由して情報のみ伝わるために、それが独自に解釈され用いられるという状況が一部であり、THE PLAYにおけるハプニングはその一つであった。平行に流れ続けてきたように見えるTHE PLAYの位置を捕捉するには、同時代のローカルな状況、建築から派生し1970年の大阪万博へと向かう途上で発展したenvironmentとしての「環境」



図1. THE PLAY 《現代美術の流れ》1967年
(撮影者: 樋口茂)



図2. THE PLAY 《ナカノシマ: 現代美術の流れ》2011年
(撮影者: 不明)

概念やその応用としての「環境芸術」との関係を考えることが必要とされる。

環境という語が芸術の用語として用いられるプロセスは、同じ言葉が別の意味で用いられることもあり複雑である。ここでの環境は ecology の意ではなく、より根源的な environment の意であり、自身とその周囲を囲む動的な関係、あるいは個の集合による総体そのものを指す。environment としての環境概念が最初に意識されたのは、第二次世界大戦中に日本の建築家たちが計画した満州や南洋の開発においてであり、日本の気候とは違う場所に適応するための生活環境の開発は、そのまま戦後も建築の分野において、例えば建築家の浅田孝による南極の昭和基地計画などに継承された。批評家の樫木野衣によれば⁽¹⁾、環境の概念は、浅田孝が1961年に設立した地域計画を専門とする「環境開発センター」から、美術界と近しかった建築家の磯崎新を経由して美術の分野に持ち込まれた。その environment としての環境概念が美術の分野で明確に主張されるのは、1966年11月に銀座の松屋デパートで開催された「空間から環境へ」展からである。栗津潔ら数人のグラフィックデザイナーたちの企画が契機となったこの展覧会は、最終的に建築、デザイン、絵画、彫刻、写真、音楽といった各ジャンルがクロスオーバーするものとなった。1966年当時の時点で環境概念はジャンルを超え共通した問題であり、固定された「空間」に対して用意された回答こそが、環境を動的なもの、environment として拡大解釈することであった。展覧会に出品されたものとしては、作品に鑑賞者が映って周囲の空間全体が変容する多田美波の彫刻や、別の形式としては、鑑賞者が木箱に指を入れることで作品として成立する蠟燭《フィンガーボックス》などがあり、開催趣旨の言葉を借りれば、それは「見る者と作品との間の静止した調和的な関係⁽²⁾」を壊すものであった。そして、関連企画として会期中に蠟燭らが草月アートセンターでハプニング公演を行ったほか、美術手帖の特集号では、彼らの掲げた環境芸術の範疇にあるものとして、本来は反芸術の文脈にあった1963年のハイレッド・センター《山手線事件》が取り上げられている。つまり、環境芸術はこの時期すでにハプニングをその巨大な区分の中に回収しようとしていたのである。

そうしたハプニングから環境への流れの中、個人がそれぞれ別の行為をしていた1967年の《第1回 PLAY 展》から THE PLAY は始まり、翌1968年には、池水慶一が個人として制作していた「長径3.3m 短径2.2m」もの巨大なプラスチック製の卵型のオブジェを海に放流する《VOYAGE: Happening In An Egg》(図3)が THE PLAY として実行され、早い段階で集団としての自然の中での巨大なスケールの行為という方向性は明らかになっていた。1969年には後に時間的にも巨大なスケールを持つものとなった《現代美術の流れ》が実行され、続く1970年にも、芦屋、東灘、御影一帯の三方から見えるよう



図3. THE PLAY 《VOYAGE: Happening In An Egg》
1968年(撮影者:不明)

に金鳥山の山頂付近に全長50メートルもの巨大な白十字を一日だけ出現させる《白十字宣言: As a matter of sight and thought》(図4)を実現し、以降はしばしば美術館をも舞台としつつ巨大なスケールの行為を継続していった。そして、1977年から1986年までの10年間毎年一辺20メートルの三角錐の塔を組み上げ雷が落ちるのを待った、事実上の集大成である《雷》(図5)のシリーズに顕著のように、ハプニングとして一時的な仮想の共同体の構築を繰り返すことこそが、徐々に THE PLAY の活動の本質となっていった。特定の思



図 4. THE PLAY 《白十字宣言: As a matter of sight and thought》1970年（撮影者：池水慶一）



図 5. THE PLAY 《雷 2》1978年（撮影者：池水慶一）

想や中心に依拠する固定化した共同体ではなく、しばしば年中行事化していると内外から批判されつつも、その行為のみを目標として一時的な仮想の共同体がその都度形成されるという特徴こそが、THE PLAY の継続性を担保したのである。そして、その仮想性は必然的に「国家」、権力関係と歴史性が欠けることを意味するが、その欠落こそが同時に、行政を含めた多方面と協働し、人類史のレベルにまで遡って歴史を参照するという彼らのハプニングの性格を決定付けたのである。

一方で、1966年の「空間から環境へ」展で環境芸術の範疇に入れられて以降、ハプニングは環境芸術と向き合うことが必要とされた。環境芸術との共通点が一部である一方で、THE PLAY 全体としての環境概念の解釈は、環境芸術のそれとは異なっていた。先ず根本的に、建築や環境芸術が想定している環境は、それぞれ都市環境や生活環境などスケールは異なるとしても、過去にせよ未来にせよ近い時間軸にある、人間による人間のための人造の環境である。一方、1968年の《VOYAGE: Happening In An Egg》以降、計画されるプロジェクトが想定しているのは、最初からそこにあり続けている遠大かつ広大な自然環境である。THE PLAY は、動的なものとして拡大解釈された環境という概念を、さらに自然を含めたスケールにまで拡大解釈しているのである。都市環境や生活環境であれば、その全体をデザインすることが可能であるが、あまりにも広大な自然環境ではそれは不可能であり、だからこそ THE PLAY は自然の中に入って行き、そこで巨大なイメージを出現させることでその一部だけを自らの手で改変して見せるのである。

1968年の時点で、池水慶一はハプニングを偶然性や肉体参加を問題とするものではないとし⁽³⁾、アラン・カプローのハプニングや、ゼロ次元に象徴される反芸術パフォーマンスとは異なったものであることを示している。一方で「行為するものと見る者の体験」は、「空間から環境へ」展で試みられたような、鑑賞者と作品との固定化した関係の破壊にも通底する。そして、その後の THE PLAY の展開を予言するようにイメージの拡大が主張され、ハプニングは環境を変えることとして拡大解釈された。この環境の改変は、「見る者」にとっての自然環境の一部の改変とそれによる影響を期待するものである一方で、「行為する者」である池水や THE PLAY にとっての環境を変えることでもあった。それが指し示すのは、メンバーそれぞれの都市生活者としての生活環境からの一時的な脱出だけではなく、計画を実行する中で様々な人々と出会い、動的に変化して行く THE PLAY というグループの在り方でもあった。THE PLAY の記録誌の冒頭にあるように⁽⁴⁾、農耕者たる彼らにとっての環境は、どこかに作り出されるユートピア的な環境としてのコミュニンではなく、あくまで彼ら自身の周辺にあって、

ハプニングによって耕されるべきものである。

今日のプロジェクト型の作品の先駆の一つとして、半ば伝説と化している THE PLAY は、これまで当時の潮流とはまさに全く別の流れを行くグループだと考えられてきたが、実際には同時代の影響を多大に受け、その活動はそれらに対しての彼らなりの反応であった。それぞれのメンバーが全く異なったハプニングを行っていた《第1回 PLAY 展》が結成の契機であったように、バラバラな位置にあるように見える同時代の動向と同じく、THE PLAY も連綿と続く日本戦後・前衛美術史の上に、現代美術の流れの中にあるのである。

注

- (1) 榎木野衣『戦争と万博』美術出版社、2005年、77頁
- (2) エンパイラメントの会「〈空間から環境へ〉展 趣旨」『美術手帖』1966年11月号増刊、118頁
- (3) 池水慶一「無題」『第2回汎瀬戸内現代美術展』図録、1968年、頁数なし
- (4) THE PLAY『PLAY』Bat, Paris, 2014、頁数なし

図版出典

全て THE PLAY による作品一覧の Web ページ

(<http://www.asahi-net.or.jp/~mq9k-ikmz/p-act.htm>、2021年9月9日アクセス) による

複数人で描くデジタルイラストの研究

小蘭江 愛 理

I 研究の背景

本研究はデジタルイラストを複数人で描くことによって描き手にどのようなことがもたらされるかを探究するものである。インターネットやコンピューターの普及、描画に用いるツールの高性能化と安価化によって、デジタルイラストの鑑賞や描画、それを通じた交流はアマチュア・プロを問わず広く親しまれている。デジタルイラストはインターネット上での画像を通じた人々の交流を多様に生み出し、現在はその交流の場として SNS (Social Networking Service) が主流の投稿プラットフォームとなっている。SNS はイラストの普及や交流を促進する場所として重要である一方で、ある問題点も孕んでいる。SNS は作品に対する鑑賞者の反応を数値化して可視のものとする。イラストへの反応や評価が数値化され、その数に基づいて拡散や循環が明示的に生まれる SNS という場所では、数や多数性が優先される。質的な部分よりも数値的評価に重きがおかれることは、結果主義的・能力主義的な考えをもたらす。そのような考えは「作品」と描き手の「経験」を分離し、結果的な側面によって作品をとらえることを助長してしまう。

そこで筆者は、「作品」と「経験」、そして「見る」行為と「描く」行為を一元的にとらえ、他者とともに経験の豊かさや重要性に目を向けるアプローチとして共同制作に注目した。共同制作は他者の個性を発見しながらもともに新たなナラティブを重ねていこうとする営みである。そのような営みが「見る」行為と「描く」行為を繋ぎ、分離された「作品」と「経験」を一つのものとしてとらえ、二元的な意識をゆるやかに統合していくことで、数や能力、結果ではなく、描き手の個性性に根ざした経験のあらわれそのものにまなざしを向けることになると考えたのである。

II 研究の概要

特定の他者との描画を通じた作品と描き手のコミュニケーションの中ではどのようなことが描き手にもたらされるのかについて実験した。実験は2つの実験と事後アンケート、事後インタビューによって構成された。行われた2つの実験をそれぞれ「実験1」「実験2」とし、「実験1」では個人制作、「実験2」では3人1組による共同制作が行われた。対象はデジタルイラストの描き手12名であり、「実験1」「実験2」の両方を行なってもらった。実験の主題は(1)「他者への意識の限定」(2)「描画時間の短縮」(3)「作品の責任の分散」がそれぞれ描き手にどう働くかということである。(1)「他者への意識の限定」では、仮説として(1)「不特定多数の他者への意識」によって精神的負荷がかかるか、(2)「前後の描き手を意識することで精神的負荷を減らすことはできるか」、(3)「他者への意識を限定することで創造性を高めることはできるだろうか」を設定した。(2)「作業時間の短さ」では(1)「一人当

たりの作業時間は短くなるか」、(2)「一人当たりの作業時間の短さは描き手にとって精神的負荷を減らすことができるか」を設定した。(3)「作品に対する責任の分散」においては(1)「責任感の分散は描き手において精神的負荷を減らすことができるだろうか」を設定し、それぞれの仮説を検証することとした。

実験の評価は「仮説ごとの検証」、「(描き手の) 順番ごとの検証」、「条件分けごとの検証」、「SNS 投稿に関する分析」によって評価を行った。「仮説ごとの検証」では、他者への意識の限定、作業時間の短縮、作品の責任の分散という3点に注目して検証した。他者への意識の限定は特定の他者への意識を強めるため、ポジティブ・ネガティブ両方の影響を及ぼした。ポジティブな面としては、他者の描画に対する発見や学びが見られた点がある。ネガティブな面としては、他者への意識が強く働き、束縛感へとつながったことがある。作業時間の短縮は[実験1]と[実験2]を比較すると[実験2]においては12名中9名において時間が短縮したことを述べていた。共同制作においては作業時間の短縮が必ずしも描画にポジティブ・ネガティブな影響を与えるわけではなく、むしろ他者との描画の経験がどのように構築されるかによって変わることがわかった。作品の責任の分散は一部の描き手には気楽さを与える一方で、全体の統一性を重んじる描き手にとっては重荷となることが窺われた。「順番ごとの検証」では、1番目には「全体の方向性の意識」、3番目には「統一性への意識」がみられるなど、3人によってつくられる作品を一つのものとして捉え、それを統合しようとする意識が働いた。1、2、3番目に共通する重要な意識として「固定化」もしくは「変化(更新)」の意識があることが示唆され、どちらの意識を持つかによって描画に対するポジティブ・ネガティブな意識に大きな影響を与えることになった。「条件ごとの検証」では「レイヤーの有無」「コメントの有無」による条件分けによって描き手にどのような影響があるかを検証した。「レイヤーの有無」は統合されている・いないに関わらず描き手はレイヤーを意識した描画と書き出しを行っていた。「コメントの有無」では後の描き手からイラストに対して得られるコメントは安堵感をもたらすが、前の描き手からのコメントからはあまり意識されなかった。インタビューより、描いたものに対する解釈や感想のコメントや、双方向的で対話的なコミュニケーションの重要性が浮かび上がった。

SNSの投稿に関する分析では、12名中8名がSNSに作品を投稿したが、共同制作の作品を投稿したのはこのうち1名で、残りは個人制作のみSNSに投稿を行った。その理由としてもっとも多く見られたのは、他の人の描画を含んだ作品を自分の作品のようにメディア欄に載せることへの忌避感であり、SNSと描き手のプライバシーの関係があらわれる結果となった。

実験から得られた結果をもとに、共同制作における重要な要素と、デジタル環境における特質が描き手に及ぼしている影響についてより注目して考察することとした。共同制作には質的な統一を目標に1つの作品を作ろうとするものと個性性を増幅して積極的に変形がなされることで変形のされ方やその過程に注目を置くものの二つがあることを示した。前者に働く「固定化」よりも後者のような「変化」の意識を持つことが共同制作において個性性と過程を重んじることになり重要であると考えられる。またデジタル環境における特質として、画素の表現であることによる「非堆積性」と「取り消し」「やり直し」が可能であるという「可逆性」がデジタルイラストにおける「完成性」の概念と関連しながら作品から描き手の身体性・時間性・空間性を切り離していることを示した。またデジタル環境における素材の「無制限性」は選択可能性を無限に広げており、描画において描き手が選んだツールや色彩構成などがふさわ

しい選択であるかどうかの判断を難しくさせていると考えられる。

Ⅲ まとめ

本研究では、デジタルイラストをめぐる昨今の状況から、SNSの数による評価を行うアーキテクチャによって結果主義・能力主義的な見方が描き手の中で一般化しているのではないかと考えた。結果主義・能力主義的な作品の見方は作品と経験を分離し、経験の軽視や二項対立的な判断を促してしまい、描画における個性や豊かさを見失うことにつながってしまう。このような二項対立的な捉え方や結果主義・能力主義的な考え方に対抗する形で、経験を重視した相互構成的な描画がもたらす描き手への影響を調査分析することが本研究の目的であった。デジタルイラストを複数人で描くことは、他者の描画から影響を受けながらも自己や作品を変化させていこうとする働きによって発見や学びを獲得することができる。個人では獲得できなかった経験が他者との描画の経験によって新たに獲得されるのである。しかし共同制作は他者に対する意識が働くため、他者の経験に自己の経験を無理やり合わせようとするなどなどが起こる時には不自由な感覚をもたらしことになった。これには作品に対する「固定化」の意識と「変化」の意識が重要な役割を果たしている。他者が残した作品を一つの統合された目標物に到達するための過程と捉えられるときには「固定化」の意識がはたらき、これを積極的に変形させ、新たな要素を用いようとする時には「変化」の意識が働く。これは共同制作には2つのパターンが存在することを示唆しており、前者は個性を抑えた上で質的統一を図る共同制作、後者は変形によって個性を増幅させながら行う共同制作であるといえるだろう。個性を豊かに発展させるためには後者の共同制作が目指されるべきであると考えられる。また今回の共同制作に関連してデジタル環境における描画の特質が描き手にとって「完成性」や結果主義的な見方に影響を与えていることが示唆され、その分析も行った。その結果、デジタル画像においては画素による表現が基底となっており、アナログ環境における素材と比較して、その非堆積性や可逆性という特質が、描き手の身体性・空間性・時間性を作品と切り離していることが窺われた。そのこともまた経験と作品の分離を促しており、SNSが持つ経験と作品を分離する働きの中でそれらの間はより広がってしまっているのではないかと考えられる。描き手の時間性・空間性・身体性をいかにして作品と繋げるかということが問題になる。今後の展望としては、デジタルイラストの共同制作において「変化」を価値づける視点をどのように取り入れるのか、そしてより多くの描き手にとって発見と学びを獲得することが可能な相互構成的な営みをどのように構築するのかという点がある。これらを今後の課題としたい。

優秀修士論文概要

デリダにおける「声」の問い

——「触発」の問題を起点にして——

櫻 田 裕 紀

本論文は、フランスの思想家ジャック・デリダの脱構築哲学の理論的射程を、「声」の問題系を軸に考察するものである。デリダの思想における「声」の主題の重要性はこれまでも指摘されてきた。しかしその多くは、とりわけ「〈音声中心主義〉批判」という文脈の下、伝統的な哲学言説における「同一性」や「現前性」を保証する根拠として、デリダが提示する独自の「エクリチュール」や「差延」概念の対立物として位置付けられることが多かった。しかしデリダの著作全体を考慮に入れた場合、こうした図式は必ずしも妥当とは言えない。実際、デリダは1967年の『声と現象』、『エクリチュールと差異』、『グラマトロジーについて』の代表的著作の後にも、「タンパン」(『哲学の余白』(1972) 所収) や『耳伝』(1984)、『ユリシーズ・グラモフォン』(1987)、「ハイデガーの耳」(『友愛のポリティックス』(1994) 所収) といった、「声」や「耳」にまつわる多くの著作を精力的に執筆し続けており、また上記の著作においても、議論の力点や「声」の位置付けは決して一枚岩ではない。こうした点から、本論文ではデリダにおける「声」の主題が、たとえ哲学言説の批判という文脈でその諸々の問題性が明らかにされるとしても、他方で、それが人間の言語や思考の可能性に根源的に関わる媒体であるという点で、彼が生涯を通じて様々な角度から問い続けた一貫した問題系であったと捉え、伝統的な哲学言説における「声」が果たす役割について、デリダがいかなる脱構築可能性を見出したのか、またそれがその他の概念的布置とどのように関係するのか——この点を明らかにすることを本論文が目指す最終的な到達地点とした。その際、われわれは、デリダが複数の水準で分析する「声」の主題を一貫したモチーフとして抽出するために、デリダが『声と現象』の執筆時期以降繰り返し用いる戦略素の一つである「触発 (affection)」という語彙を軸に、各文脈の理論的な内実を整理し検討を行なった。

第一章では、デリダが初期著作で「触発」の問題を最も定式化した形で分析している、現象学および存在論の文脈における「自己-触発 (auto-affection)」論の観点から、声の問題を検討した。具体的には、まず『声と現象』のデリダによるフッサール読解(『論理学研究』における記号概念の分析)を概観し、デリダが「自分が話すのを聞く (s'entendre-parler)」構造として分析する、発話行為における声の瞬間的な現前性や同時的な充溢性が、「現在」からの「隔たり」・「ズレ」の可能性にも先立つ仕方ですべて「私」の「いま・ここ」の直観的把握を保証する特権的な力(=「現象学的な声」)として作用するという、声の自己触発の基本的なメカニズムを確認した。そして、こうした声の現象学的構造がもたらす「現在」という時間の特権的価値づけ(デリダが西洋哲学の「音声中心主義」および「現前の形而上学」の根本体制とみなすもの)に対し、デリダがこれを時間の「構成」ないし「発生」の作用という観点から批判的解釈を行なっていること、具体的には、フッサールの議論が前提とする瞬間的な現前性という価値に対し、それ自体がすでに「時間化」の作用(=「現在」という時間が、絶えず過ぎ去る時間流の発出運動(未来予持と原印象)とその記録化(過去把持)から「事後的に」生み出されるという「原-エクリ

チュール」の効果)によってはじめて成り立つものであると分析する、デリダによる「現在」の脱構築の理論的な内実を示した。

さらに、このような時間的な効果によってしか現前性が現象しえない以上、声が「私」に与える現前性は、必然的に何らかの遅れと差異(=「差-延」)を絶対的に含んでいることを認めざるをえず、したがって、この時間の効果はもはや自明な存在者としての「私」に後から付け加わる変様ではなく、むしろ「私」という主体そのものを発生させる根源的な運動であることになる。この点について、デリダはハイデガーの「時間の自己触発」(『カントと形而上学の問題』)というモチーフを参照しつつ独自の主体性の存在論へと拡張させており、本論文ではその内実を、『声と現象』と同時期の講義録である「ハイデガー講義(1964-1965)」を参照しつつ明確にした。そして、こうした時間性と主体性の根源的な関係が見出されるとき、現前性や同一性の根拠とみなされていた自己(auto)による触発の内部には、すでに「時間化」というある種の機械的-自動的(auto)な運動に触発される(=「揺り動かされる(sollicité)」)受動的ないし非-主体的な契機が入り込んでいることが明らかとなり、本論文では、この二重の「触発」の構造こそ、デリダが伝統的な自己触発概念を、「固有性」とその「脱-固有化」の切り離しえない錯綜態を示唆する独自の戦略素として書き換える、二重の「自己(自動)-触発(auto-affectation)」「自己触発であると同時に異他触発である」運動であると結論付けた。

第二章では、上記の声と触発の問題について、デリダが現象学や存在論の文脈に並行して考察を行なうもう一つの領域である、アリストテレス以来の伝統的な靈魂論における「声」の位置づけを検討した。具体的には、まずデリダが『グラマトロジーについて』や「堅坑とピラミッド」(『哲学の余白』所収)で読解している、声を「魂において受動的に起こっているものの記号」と捉えたアリストテレスの学説(『自然学』、『魂について』)、さらには、精神の弁証法を「記号の魂」の「受肉」(=記号の空間性・視覚性を時間的音声性へと止揚することで純粋な否定態として「意味」を抽出する過程)として描いたヘーゲルの記号論(『エンツュクロペディー』、『美学講義』)を概観し、デリダが上の両議論の間にいかなる「音声中心主義」的な継承性・類縁性を見出したのか、その基本的な要点を確認した。

さらに上記の論点に加え、われわれは、ヘーゲルが件の音声の分析で用いる「振動(Erzittern / vibration)」という語彙に、デリダが上の音声中心主義批判の文脈には必ずしも還元されない特異な意味を同時に読み込んでいる点に注目し、分析を行なった。例えば「タンパン」のテキストにおいて、この「振動(vibration)」の語は、声に伴う特異な音響性としての「響き(timbre)」という含意で用いられており、さらには後の『ユリシーズ・グラモフォン』などの著作においては、この語は明示的に「差動的振動(vibration différentielle)」という表現のもと、声という現象そのものに還元不可能な仕方ですぐ付随する「差異」と「空間」性のモチーフ(しばしば音声中心主義の形而上学が「時間」概念のもとに止揚してきた「外部」ないし「他者」の形象)として積極的に提示される。こうした点を踏まえ、本章では、デリダが「堅坑とピラミッド」の執筆時期である60年代の時点ですでに、単に主体の内奥に近接する特権的な媒体という上記の論点からのみならず、同時に、その身体性や物質性とともにも生じる発話の「出来事」性という観点からも、「声」という媒体に関わる哲学的含意を問題にしていた点を浮き彫りにし、本稿ではその試みを、デリダが「タンパン」等で用いる「^{ステレオグラフィー}立体画法」ないし「^{ステレオフォニー}立体音響性」というモチーフを基に考察した。

第三章では、前章で指摘した、声に宿る「振動」および「出来事」性という問題について、デリダが明示的に「響き(timbre)」という概念素によって議論を展開する「痛み・源泉」(『哲学の余白』所収)

というヴァレリー論の読解を通じて、声そのものの特異性・出来事性に関するデリダの議論をさらに詳細に分析した。具体的には、デリダが声の「響き」を、伝統的な哲学が軽視してきた声の「質」的な要素と位置づけ、普遍的な概念知や意味の現前には還元されえない別種の声の効果として、その可能性を強調している点をまず確認した。さらに、デリダはこの「響き」を単に普遍的な概念知に対する素朴な「他者」として全肯定しているのではなく、むしろこの「響き」の効果を、主体が聴取しえない〈他者のみが聞き取る未聞の特異性〉として思考している点を示した。これによって、意味には還元されない発話行為^{パロール}の出来事性の水準においてなお、声の経験がどこまでも主体にとって絶対的な自己疎外の契機であること、さらにはこの疎外の契機こそが、逆説的にも「私」の特異性そのものを条件づける脱－固有化の構造を持っていることが露わとなり、本論文では、デリダがこの構造を〈「喪」の触発〉の可能性として、自己触発に伴う根源的な疎外の契機として定式化していることを明らかにした。

最後に、これら様々な水準で見出された「自分が話すのを聞く」の円環構造が根本的にはらむすれ違いないし「疎外」の契機が、後の『マルクスの亡霊たち』(1993)や『他者の単一言語使用』(1996)においては「亡霊性」や「幻想性^{ファンタスム}」の問題として再び語られる論点であること、さらには後期著作のハイデガー論(「ハイデガーの耳」)においては、この触発の問題はハイデガーの「情態性(affectivité)」の議論とも交差され、『声と現象』以来の「脱構築」的な批判がいつそう徹底された仕方、存在論的な他者論の射程へと拡張されていることを確認した。以上の考察を踏まえ、声という媒体と「触発(affectation)」をめぐる問いが、議論の水準や文脈の垣根を越えて、デリダが初期著作から後期著作に至るまで一貫して取り組み続けた一つの問題系であったことを示した。

優秀修士論文概要

なお続けるために

——サミュエル・ベケット『名づけえぬもの』の修辞学

山 本 伊 等

修士論文「なお続けるために——サミュエル・ベケット『名づけえぬもの』の修辞学」は、アイルランド生まれで英語、フランス語の二か国語で執筆した作家のサミュエル・ベケットの小説作品『名づけえぬもの』(*The Unnamable*, 1958年)(以下、本作とも言い換える)において繰り返し記述される「続ける」という言葉を頼りに、作者が作品をいかに「書き続けたか」、またこの語が作品内外にどのような効果をもたらすのかを考察した。

本作はベケットのなかでももっとも長い作品のひとつであり、『モロイ』(*Molloy*, 1955年)『マロウンは死ぬ』(*Malone Dies*, 1956年)とともに「三部作」(Three novels)と呼ばれている。そして本作を境に、『事の次第』(*How It Is*, 1961年)を除いて、ベケットは徐々に短編作品に傾倒していくようになる。

本論文では、『名づけえぬもの』における「続ける」という語を、二重の意味で解釈することを試みる。まずひとつは、作品内で語り続ける作中主体が「語り続ける」という意味であり、もう一つは、作者が小説を「書き続ける」という意味である。『名づけえぬもの』では「語り続ける」ことが繰り返し言及され、それが本作の唯一の目的と言っていいほどの中心的な場所を占めているのに対し、それ以降のベケット作品ではむしろ「続けられない」ことが、ごく短くなっていく作品の分量によって了解されるだろう。本論文は、ベケットにおけるこの転換がなぜ起こったのか、それを知る端緒となるべきものである。

本論文では、上述のように作品内で作中主体と作者の双方における「続ける」という語の機能を論じた。それによって明らかになったのは、「続ける」という語が、作者に続けることを強制するような働きを行い、またそれによって作品全体の文体が自己増殖を続けることを迫る修辞技法を要請しているということである。

本論の構成は以下の通りである。

第1章では、作中主体による「(語り) 続ける」という記述が、作品内において隠喩的な記述を放棄させ、換喩的記述が優位になることを論じた。その際、ベケット初期の論文『ブルースト』の読解を通じて、ベケットがブルーストの小説『失われた時を求めて』において重視した「無意志的記憶」をどのように解釈したかを明らかにした。ベケットは、過去が他者として現れる(＝もはや同じ意識-肉体によって経験されたものとは信じがたい) 無意志的記憶の機能が、過去-現在の主体の一貫性を放棄させるのがブルースト作品の特徴であるとした。これが『名づけえぬもの』においてはより徹底されている。ブルーストにおいては、想起しそれを描写する現在の私(を構成する意識-肉体)が担保されることによって、想起-描写対象がかろうじて自らのものであると認識されるが、『名づけえぬもの』においては語るという行為以外には「私」と呼びうるものが何もないために、語る速度が肉体を置き去りにする。そこでは肉体もまた想起-描写の対象になるために、担保になるはずの作中主体がうまく像を結ばない。

そのために想起-描写対象もやはりみずからのものとして占有することができない。記憶のひだが剥がされていくことは、作中語られる多くのエピソードを特定の二者に回収できなくなり、結果的に「私」の隠喩性は瓦解する。作中主体は冒頭、自らの現在の環境と肉体を描写することによって、隠喩的な「場」を形作ろうとするのだが、第2章以降で述べるような修辞技法によって阻まれ、結果的には現在語られている部分以外は暗闇に沈み、語るために十全な肉体を得ることができない。

つまりここで起こっているのは、ベケットは「語り」という行為によって作中主体の存在を担保しているということであり、そのため肉体は毎行ごとに変わり、1行前の肉体はまさに次の一行によって置き去りにされるということである。語る行為のスピードは語られる内容よりも速く、隠喩的な場にとどまるよりも換喩的に増殖していく。

第2章では、ジル・ドゥルーズによるベケット論『消尽したもの』などを引用しつつ、実際に肉体の描写と修辞技法の関係をより詳細に分析し、また『名づけえぬもの』より以前に書かれた長編小説『モロイ』『マロウンは死ぬ』（以下『マロウン』）を含めて検討していくことで、ベケットが『名づけえぬもの』において採用した修辞技法がどのように獲得されていったのかを分析した。

『モロイ』『マロウン』においては、ある出来事が起こしうるいくつかのパターンを列挙することによって、現実には起こったことを可能性のなかに埋もれさせ、ドゥルーズの言葉に従えば「消尽」させるという「言語Ⅰ」の語りが頻繁に行われていたのに対し、『名づけえぬもの』では肯定文の後に否定文を記述するという「換言法」を採用している。ただし通常の修辞学において換言法とは言い換えることによって、言い換えた後の言葉の真理値を上げるというものであるが、『名づけえぬもの』においてはその使用法がいささか異なっている。言い換え後と言い換え前の文のどちらが真理だったのかがはっきりさせられないまま語りが進められていくのだ。そのため肯定と否定の矛盾が保たれ続ける。本論ではここでドゥルーズの『意味の論理学』において矛盾律によって見出される時間概念「アイオーン」を援用し、ベケットの語りがつねに「現在」という時間から逃れ、未来と過去に一挙に分裂していることを明らかにした。

第3章では、語りを進めるための仮の素材としての「場」＝肉体としてしばしば登場したマフードやワームが、作品最終部においては放棄されていることを論じる。それはやはり換言法という語りが名づけられた肉体よりも優位であるからだ。そして語りは、これまでの登場人物がすべて「でっちあげの回想」だったことを告白する。

ところでこの「回想」という語についてブリュノ・クレマンは、ベケット作品においては登場人物と読者の回想は一致すると述べている。あることがらが記述され、そして否定されたとき、読者も作中主体と同様、記述された内容を忘れることを強いられるというのだ。

このような回想のあり方は換言法とあいまって、もはやその文が作品の中で登場人物によって語られている言葉なのか、あるいは現実を読む/書く者の言葉なのか、判別がつかないものとなっていく。こうしたなかで、もはやマフードやワームを登場させることができなくなったため、語りは作者が「書き続けている」という事実を露呈させ、作品の外と内の区別がつかなくなる。実際、ベケットの草稿には、クリスマスの日付が書かれたページに、イエスキリストの誕生にまつわる記述が見られる。またこれと同時に、「you」と呼びかける声の形象が現れてくる。ここではすでに、作中に登場する（仮であれなんであれ）「私」と呼ばれる者がその名において「続ける」のではなく、文を書きあるいは想起する「お前」に対して「続けよ」と強制しているのである。本論では、ここでブリュノ・クレマンの議論を参照

なお続けるために

しながら、プロソポペイアという修辞技法について言及した。そこでは「you」という語りかけの指示対象は、作者が登場人物に対して呼びかけるものであると同時に、作者自身に跳ね返ってくることを明らかにした。

本作の最後に書かれた、「続けなければならない」という文は、原文では“You must go on.”である。つまり、これは作中主体への強制であると同時に、作者に続けることを強制するようなテキストでもあるのである。