

博士論文

芸術教育のエコロジカルアプローチ

—身ぶり，肌理，コレスポンドに注目した地域芸術実践のデザイン—

**Gesture, Texture and Correspondence**

**Designing the Regional Art Education towards an Ecology of Art**

指導教員 : 今田 匡彦 教授  
副指導教員 : 杉山 祐子 教授  
副指導教員 : 山田 巖子 教授

弘前大学大学院 地域社会研究科

地域社会専攻 地域文化研究講座

15GR107 高橋 憲人

Kento TAKAHASHI

## 目次

序	1
<b>1章 身ぶりとしてのランドスケープ</b>	
1.1 旅行者の眺望	3
1.2 陸と海のあいだで	4
1.3 かたちづくられる土地	7
1.4 描写のばら撒き	8
1.5 凝視	11
1.6 居住と占拠	14
1.7 ことばの織物	17
1.8 歩行視	18
1.9 ランドスケープから天候ー世界へ	25
1.10 ランドスケープのテクスティリティ	33
<b>2章 芸術とテクスティリティ</b>	
2.1 反ー質量形相論	34
2.2 身ぶりの痕跡と声の肌理	42
2.3 小さな音	48
2.4 ドローイングチューブ	55
2.5 サウンドスケープ・デザインとしてのサウンド・エデュケーション	59
2.6 視覚芸術のエコロジーへ向けて	67
<b>3章 小さな芸術実践</b>	
3.1 非フェスティバル型地域芸術実践	69
3.2 テクスチャを撮る	72
3.3 野外でのフロッタージュ	78
3.4 日用品を用いたスタンピング	82
3.5 小さなエクササイズをデザインする	85
3.6 小さな芸術実践のデザイナー	90
結論	91
引用参考文献	95
謝辞	99

## 序

南仏の田舎町に船乗りと農民の子として生まれた少年は、水兵を経験した後に哲学者となり、今ではアカデミー・フランセーズの会員である。都市生活者の仲間入りを果たして久しい八十路手前の彼は、少年（＝「田舎者」）だった頃の感触を次のように書き記す。

.....私たちは少なくとも漠然と、自分たちが無限の、身に迫るような、錯綜した、巨きな何ものかのなかに浸っていることを識<sup>し</sup>っていた。それがどういう名前なのかは分からなかったが、しかしそれはぎざぎざになった雲縁や、雄鶏の夜の叫び、草のなかで風がうなる声と関わりのあるものであった。——この蠢<sup>し</sup>き、めぐる環境に支配され、その偶然のうちに投げ出されていることを識<sup>し</sup>っていたのだ。  
(ミシェル・セール 2016 p.56)

ヒトは常に「巨きな何ものか」つまり流動する環境のなかで生きている。ヒトを取り巻く環境はヒトに生きることを提供し、ヒトは生きることで周囲の環境をかたちづくっていく。しかし、土地の内住者たちがそのなかで様々なモノゴトと混淆する環境を、ヴァカンスに訪れた都市生活者たちは、美的な「自然」として対象化する。彼らにとって「自然」は観察される対象として、内的主体としての彼らの外部に据え置かれている。このような西洋に一般的な世界観は、「自然主義 (naturalism)」と呼ばれる。自然主義において、「能動的で、内面性を備えた人間たち、主体たち、人格たち、集団たちは、知覚し、観察し、感じ、思考し.....知る、そして意志を備えているので、外部にある受動的な対<sup>オブジェクト</sup>象たちを、変形する」(同 p.111)。ただ1つの普遍的な「自然」だけが存在し、それを知覚し、感じ、思考する様態は各々の特殊な「文化」によって規定される。しかし、セールが強調するように、自然主義とはそもそも、厳密科学とソフトな学問の二分法に固執する「大学の制度に由来する作りごと」(同 p.58)であり、一般的に自然主義に基づくと考えられている厳密科学においてさえ、その発見のうち自然／文化の二分法から生まれたものは何ひとつとして存在しない(同 p.125)。

本論文の1章では、ランドスケープ (landscape) ということばの意味の変遷を辿ることで、遠近法 (perspective) がもたらしたものの視方から自然主義が生まれ、流動する環境が同質的な対象物で構成された自然へと貶められていくプロセスを明らかにする。そして、再び流動する環境との関わりを取り戻すためのエコロジカルな思想として、ティム・インゴルドのライン学 (linealogy) + 気象学 (meteorology) を検討する。2章では、ヒトがなにかをつくるということを、流動する環境との関わりそのものとして描き出すために、1章で検討したインゴルドの思想、特に彼のコレスポンダンス (correspondence) の概念を用いて、鈴木ヒ

ラクのドローイングや R・マリー・シェーファーのサウンド・エデュケーションなどのエコロジカルな芸術実践を分析する。2章の分析結果から、一般の人々が、自らを取り巻く環境とのコレスポンドから芸術体験を導き、それによって〈知覚すること〉と〈つくること〉のエコロジカルな相即を学ぶことを目的としたエクササイズがデザインされる。3章では、これらエクササイズを大学の教養教育において試行し、その分析結果からあるべきエコロジカルな地域芸術実践の姿を明らかにする。

## 1章 身ぶりとしてのランドスケープ

### 1.1 旅行者の眺望

ランドスケープ (landscape) ということばには、特に視覚文化論において、対象から一定の距離を保った、観想的でパノラマ的な眺望 (perspective) というコノテーションが付与されている。故に、西洋世界における客観的な「自然の発見」が語られる際、ランドスケープが要請されることとなる (たとえば雪山 2003)。客観的な「自然の発見」を象徴する出来事として語られるのが、1336年にペトラルカが行った南仏のモン・ヴァントゥへの登山である。その山頂で、ペトラルカが発見した美的眺望としての自然が、ランドスケープであるとされる (リッター 2002 p.189)。ペトラルカ (1989 pp.70-71) は、そのときの体験を、ディオニジ・ダ・ボルゴ＝サン＝セポルクロへの書簡に記している。

最初、ただならぬさわやかな大気、ひろびろと打ちひらけた眺望に感動し、私は茫然として立ちつくしました。ふりむいて見わたせば、足下には雲があります。... (中略) ...告白しますと、私の肉眼というよりはむしろ心に、イタリアの空があらわれ、私はそれにむかってあこがれました。そして友人や祖国に再会したいという激しい熱望におそわれました。

目下に広がる非日常の光景に驚嘆するペトラルカであったが、それを通して彼が見ていたものは、アトスやオリュンポスといったギリシアの聖地、ハンニバルのアルプス越え、そして故郷の空であった。彼にとって、山の頂から眺める連峰は、後のルネサンス以降の絵画のなかに描かれる風景と同様に、自らの内部にあるイメージや物語を投影する舞台としての「自然」である。故に、このペトラルカの登山は、15世紀の建築理論家レオン・バッティスタ・アルベルティによって理論化された遠近法 (perspective) を基盤とする、西洋絵画の視点を先取りする逸話として扱われることとなった。

この、自然を対象化する西洋的な視点の日本への移入について、柄谷行人は、国木田独歩の『忘れえぬ人々』が、はじめて「日本の小説で風景としての風景が自覚的に描かれた」(柄谷 2008 p.24) 文学作品であると指摘する。『忘れえぬ人々』の主人公である文学者の大津は、旅先の風景のなかに偶然見た名も知らぬ人々について書き留める習慣があり、「忘れえぬ人々」と題したその原稿を常に持ち歩いている。「忘れえぬ人々」に描かれた人々は、風景の一部として大津の心に時折何度も想起される。あるとき大津は、宿でたまたま知り合った画家の秋山と親しく語り合い、彼にこの原稿の内容を話して聞かせる。それから数年後、「忘れえぬ人々」の原稿には、宿で秋山と話した日の記憶が加筆されることになる。しかし、大津がそこに描き足したのは、秋山ではなく、名も知らぬ宿の主人であった。つまり、大津が関心を寄せるのは、実際に濃密な関係を結んだ他者ではなく、孤独で内面的な

自我の状態と恣意的に結びつけられた風景のなかの人物，あるいは風景としての人物である。柄谷（同 pp.28-29）は言う。

周囲の外的なものに無関心であるような「内的人間」inner man において，はじめて風景が見出される。風景は，むしろ「外」をみない人間によって見出されたのである。

風景を一望する者の視点は，山の麓や中腹で土や木々や獣と交わりながら生活を営む，内住者としての木地師や猟師のそれではなく，都市から物見にやってきた旅行者や，世界をグリッドの上に再構築しようとする地図製作者のものである。それは，自らの身体で世界と絡み合うことなく，一定の距離を保った視点から世界を対象化するものの見方である。たとえば，加藤典洋（1992）は，ある場所を風景として見つめることは，その場所を「没場所化」することであると指摘する。つまり，風景を眺めるペトラルカや大津は，それを動的なあるいは感覚的な側面を排除した対象（客観 object）として「没場所化」しているが故に，望郷や孤独といった自身の主観を自由に投影することができる。

しかし，ジョン・スティルゴーは，その語源を遡ることでこのようなランドスケープの語感を反転させる。

## 1.2 陸と海のあいだで

スティルゴー（Stilgoe 2015）は，ランドスケープという語の展開を，北海沿岸を舞台に辿っていく。現在のランドスケープの語源となる語を使いはじめたのは，フリースラントに住んでいた西フリジア人たちであった。「ランドスケープは，現在のオランダ沿岸とドイツ北海沿岸の古フリジア語に由来」し，「その語はかつて掘られた土地（shoveled land），海に投げられた土地を意味した」（同 p.2 高橋訳）。このランドスケープの語源となった語こそ landschop であり，それをかたちづくるための道具であるシャベルを指す語 schop は，現在もオランダ語のなかで使われている。日本でも，スコップという語は，掬鋤を指すオランダ語由来の外来語としてなじみ深い。フリースラントと同様に，国土が海に面し，多くの砂浜を有する日本では，海水浴場（あるいは公園の砂場）で，おもちゃのスコップを使い landschop をかたちづくる子どもたちの姿を，誰しも目にすることができるだろう。16世紀になると，landschop は，フリジア人の船乗りによって対岸の沿岸部に住むイギリス人に伝えられる。イギリス人は，「その発音を誤解するか，誤魔化すかはしたが，少なくとも landskep [あるいは landskap] のなかにその意味を保持した」（同 p.2 高橋訳）。それが，やがて landskip になり，landscape となった。古フリジア語と古英語は，北ドイツとオランダ北東部にまたがる海岸部で使われていた古ザクセン語とともに，西ゲルマン語を構成する。特に，古フリジア語と古英語の音韻的共通性は著しい（清水 2004）。なぜなら，沿岸イングランドとフリ

一スラントのあいだには、北海漁業を通じた濃密な文化的近接性があり、ランドスケープを取り巻くことばたちも、船乗りや沿岸部の内住者たちによって、海の周辺で織り上げられてきた。スティルゴー (Stilgoe 2015 p.3) は、その1つの名残を、現代英語に見出す。

イギリス英語は、アメリカ人が**積み重ね (piles)** と呼ぶ、シャベルですくうこと (shoveling), 掘ること (scooping), 押しつけること (shoving) の結果を **skips** と名付ける。ペールやトラックから、砂やロームをどさっとあけることを、イングランドでは、**チップカート (tip cart)** から**傾けて中身をあげる (tip)** と描出するが、アメリカでは、それをただ**積み重ねる (pile)** と叙述する。(高橋訳)

ランドスケープをかたちづくる身ぶりは、常に世界の流動との格闘であった。陸地と海の狭間には、一方に、海を埋め立てるために砂を掬い、掘りあげ、投げ捨てるというヒトの身ぶりがあり、他方に、ヒトが投げ捨てた砂を土地に向かって押し戻す波の動きがある。そのせめぎ合いのなかで、砂たちは、陸地と海のあいだを行き来する。スティルゴー (同 p.5) によれば、この波の側の動きもランドスケープを取り巻く単語のなかに内包されている。それは、砂州や岩礁を示す英単語 **shelf** である。海や川で水の流動が、砂を押し上げることによって生まれる砂州 (**shelf**) の語源は、**schop** と同根の西フリジア語の「完全に水平でないもの、真っ直ぐではないもの」を意味する形容詞 **skelf** にある。スティルゴー (同 p.5) は言う。

**shelving** は、航海の潜在的な障害を引き起こすが、牡蠣、ムール貝、そして他の貝は同じように、そこを所有するか、その使用権を所有する漁師によって、時にはつくられ、一般的には維持される砂州 (**shelves**) に住んでいる **shelf fish (shellfish)** は、報酬をさらいあげるとのことば) であり、漁師がかたちづくる海の土地、唯一の天然の海底不動産である。(高橋訳)

砂州において海からもたらされる幸としての食用二枚貝、そしてそれを増産しようとするヒトの養殖の知恵、身ぶりも、これらの単語の範疇にある。この砂州は、上記の引用にもある通り、船乗りにとっては、命を脅かしかねないものでもある。なぜなら、砂州は、波や風の流動の産物というよりも、それ自体が、波や風とともに流動するものだからである。砂州のかたちは、一定ではなく、年々変化していく。護岸工事によってコンクリートで固められた現代の多くの海岸とは異なり、当時の海岸線は常に動いている。16世紀の北海では、**landschop** が船乗りたちに「浅瀬のなかへ突き出て歪曲した、新しくつくられた土地」(同, 8 高橋訳) と解釈されるようになった。つまり、ランドスケープをかたちづくる動きの主体が、ヒトから海の方へシフトした。それと同時に、ランドスケープは、陸地の側から海を向いて砂を投げるヒトの視点から、海の上から沿岸の陸地の形状を見極めるヒト(船乗

り)の視点で見られるものへとシフトした。船乗りたちにとって、「すべての砂州(landschop)は、水先案内で、特に嵐のなかで、それぞれがランドマークや避けるべき危険として役立ったときに重要」(同 p.9 高橋訳)なものであった。

このような座礁を回避するためのランドマークを記憶する手段として、15世紀までには、少数の海図製作者と、スケッチを身につけた船員や操舵者を擁する船が、立面図として見られた海岸のスケッチをはじめ(同 p.9)。砂州のかたちは変化するため、遠洋の船舶がするように、沿岸で自分たちのいる位置を測定することは逆に大きな危険を孕んでいる。故に、そこで必要とされるのは、架空の鳥の視点から描かれた海岸線の平面図ではなく、実際に甲板の上で波に揺られる船乗りの視点からランドマークとなりそうな特徴的な地形をラフスケッチした立面図なのである。1600年頃、landskipあるいはlandskepという単語が、記述物のなかに現れるのも、この意味であった。学識のあるイギリス人が、「水面から陸地を向いた眺めを表す絵」(同 p.4 高橋訳)として、これらの語を記述しはじめた。

港千尋は、landschopということばが内包するような、沿岸でのヒトの身ぶりや環境の流動のせめぎ合いを、2011年の日本に見る。東日本大震災の直後に太平洋沿岸の被災地を歩いた彼は、干拓事業の完了を記念する石碑が数多くあることに気づく。そして、しばしば津波の水がそこまで到達していたり、打ち寄せられた漁船がそばに止まっていたりする光景を目撃する。まるで、「大津波はかつての地形を『憶えていた』かのように」(港 2018 p.18)陸地を遡上していた。港(2018 pp.19-20)は、海辺で繰り返される環境とヒトとのせめぎ合いを、「諸行動常」ということばで説明する。

風景は、行為である。作られたすべてのモノが浮かび流されるかもしれないことを知ったうえで、ふたたび町を再開する姿もまた、「動常」を受け入れる諸行の一部であろう。風景もその一部であるほかはない。...(中略)...波が山道を遡る、道路が動く、船が陸へ上がる。その土地を構成しているさまざまな「行い」と、それによって引き起こされる影響やリアクションを想像してみることを、風景は求めている。

ランドスケープが求めるのは、世界の動きのなかで、それを観察し、それに対して為すべき身ぶりを導き出す、内住者のイマジネーションである。ヒトの身ぶりや環境の動き(「諸行」)、は常に互いを織り込みながらランドスケープを織り上げ続ける。「動常」から目を逸らし、半永久的にかたちを保ちつづけると思い込んでいる調度品とともに、頑強な住居のなかでの安住を求める「内的人間」にとって、「動き成長するモノ、輝くモノ、燃えるモノ、物音を立てるモノすべては、外部のシミュラクルまたはイメージのなかで再構成」(インゴルド 2015 p.41 高橋訳)されるものでしかない。忘れた頃に、生きた世界の流動が、裂けるアスファルトの動き、燃える家屋の輝き、岸に衝突する津波の大音響として帰ってくる。



### 1.3 かたちづくられる土地

ティム・インゴルドは、スティルゴアのそれとは異なるランドスケープの語源を提示するが、その語源説においても、環境の流動とそこで生活を営む内住者の身ぶりが絡み合いとして描かれる。インゴルド (Ingold 2011 p.126) は言う。

絡み合わせられた縦糸と横糸から布が織られるのと同じように、中世において、土地 (land) は、足、斧、鋤を持ち、家畜の助けを借り、踏み固め、掘り起こし、地面に彼らのラインをひっかけ、それによって、土地の常に発展するテクスチャを創造する人々によってかたちづくられた (scaped)。(高橋訳)

インゴルドは、ランドスケープの元となった *landskap* の起源を「かたちづくること (to shape)」を意味する古英語 *sceppan* または *skyppan* に求めるケネス・オルウィグ (Olwig 2008a) を引きながら、ランドスケープのテクスティリティ (textility) に焦点を当てる。土地を踏み固めることで居住地をつくったり、土地を耕し畑にしたりする内住者の無数の身ぶりの痕跡が、その土地に刻まれる。土地のかたちは、地表に据え付けられているわけではなく、「土地のつくり手 (shaper of the land)」(Ingold 2011 p.126) の営みによって織り上げられていく。その土地が、廃村やゴーストタウンとならない限りは、身ぶりのラインは繰り返し土地のなかを行き来する。さらに、たとえそこから内住者が途絶えたとしても、土地は常に自らを織り上げ続ける運動の最中にある。山や谷といったヒトの生活のレベルを超えた土地のかたちは、「地殻変動 (tectonic) の動きから生じた」(Ingold 2015 p.33) 地面の襞である。そして、地殻変動 (tectonic) ということばも、テクスチャ (texture) と同様に織ることを意味する印欧語根 *teks-* から派生している。

さらにインゴルド (2017 p.176) は、スティルゴアと同様に北海沿岸の古いことばに目を向ける。そこは、スカンジナビア南部のユトランドである。インゴルドは、ユトランドにおいて多くの小山が *Tinghøj* (英語で言う *thing hill*) と呼ばれていたとするオルウィグ (Olwig 2008b) の指摘を基に、ランドスケープの動態性を導き出す。多くのランドスケープ研究者が主張するように、ランドスケープは、内住者コミュニティによる土地の一管轄区域を示していた (たとえばシャーマ 2005 p.18)。そして、おおよその境界が定められたランドスケープのなかで、慣習法を共有するコミュニティの構成員が「問題解決のためにそこに集まっていた」(インゴルド 2017 p.176) 集会場所が、*Tinghøj* である。*ting* は、現在のデンマーク語でも、モノ (*thing*) を意味することばとして使われている。インゴルド (同 p.177) は、中世においてランドスケープとモノのあいだに内在していた関係を指摘する。

.....一方で、ものは生の進行と行為の道筋を束ねて、たがいを結びつけながら風景 [=ランドスケープ] を包み込む [(enfold)]. 他方で、ものは法の源泉とし

て風景 [=ランドスケープ] へと広がり [(unfolds into)], それに導かれてひとは暮らし、居住し、土地を耕したのであった。

ランドスケープは、高台から見渡す地平の上に配置された (placed) 対象物 (objects) としての小山の配列ではなく、小山の周囲のランドスケープを包み (enfolding) そのなかに展開する (unfolding) モノ (thing) の動きに従うヒトの身ぶりによってかたちづくられる。

では、なぜこのような環境の流動と、そこで生きるヒトの動きとのせめぎ合いから生まれたランドスケープということばが、一般に、対象から一定の距離を保った観想的でパノラマ的な眺望を想起させるようになったのだろうか。インゴルドは、その原因が、ランドスケープの接尾辞 *scape* と「～を見る機械」を意味する *scope* とのあいだに見出された、語源学的には無根拠な類似にあると指摘する (Ingold 2011 p.126)。 *scape* がヒトの身ぶりを示すことばから生まれたのに対し、メアリー・カラザース (Carruthers 1998) によれば、 *scope* は「見ること (to look)」を意味する古典ギリシア語の動詞 *skopein* から派生し「射手の標的、射手がねらい打つ際に注視する印」(高橋訳) を表す *skopos* が語源となっている。まさに、覗くことで視線を一方向に固定するスコープ、そしてこれらの機械とともに生まれた西洋世界の視覚性に相応しい語源である。インゴルドは、誤って結びつけられることとなる *scape* と *scope* は、オランダにおける絵画を取り巻く言説のなかで出会うこととなったと推理する (Ingold 2011 p.126)。オランダ特有の絵画表現が発展するのは、ちょうど望遠鏡 (telescope) や顕微鏡 (microscope) が発明されたネーデルラント連邦共和国の時代である。

#### 1.4 描写のばら撒き

スヴェトラーナ・アルパース (1993) は、17世紀のネーデルラント連邦共和国における、地図製作と絵画制作との緊密な関係を指摘する。両者を結びつけるのは、〈描写 (description)〉という概念である。当時のネーデルラントでは、「地図制作者やその出版社は『世界を描写する者』と呼ばれ、その手になる地図や地図帳は『描写された世界』と称され」(同 p.209) ていた。同様に画家たちが目的としたことも、「世界についての広範囲にわたる知識と情報をひとつの画面にとらえること」であり、彼らが制作する絵画は「地図のようにその上に世界の総体が配されるひとつの表層」(同) であった。

ネーデルラントにとっての17世紀は、まさに地図の世紀であり、(それが現代では地図というより風景画に分類されるものであったとしても) 専門の地図制作者ではない一般市民も娯楽として地図を描いており (同 p.214)、出版された植民地の地図が、靴屋や洋服屋の店先にさえ掛けられていた (同 p.258)。この、地図の隆盛は、当時のヨーロッパとしては非常に特殊な、ネーデルラントの土地所有の制度に起因していた。ネーデルラントでは、「五〇%以上の土地は農民自身の所有

になるもの」であり、「領主の力は弱く無きに等しかった」(同 p.241)。そのため、地図製作者たちは、領主が権力の行使のために派遣した走狗という疑いを農民たちから向けられることなく、自由に土地を見渡し、それを描写することができた。国土を自由に動き回り、あらゆる場所、そこにあるモノを2次平面上に配置していく地図製作者であったが、そこで彼らが頼りにしたのは、陸地を注意深く観察し流動する世界のなかでの身の運び方を習得した漁師たち、モノに導かれた身ぶりによって土地をかたちづくってきた農民たちであった。アルパース(同 p.239)は言う。

地図制作者の間では、地元の人々、漁師や農夫に知恵を借りることがごく自然に行われていた。その土地や海辺に住む人々は、その地域のことについて関心を持ち、よく知っていると考えられていたのである。

ここで、船乗りたちが流動する海面の上で、差異に乏しい陸地の形状のなかに見つけたランドマークを忘れないようスケッチした立面図としてのランドスケープが、2次平面上に描写された鳥瞰図を表すことばに変容する。古フリジア語 *landschop* は、オランダ語のなかにも *landschap* として移入されたが、この語は17世紀のネーデルラントでは「測量士が計測したものと、芸術家が表現したものと」の双方に使われていた(同 p.226)。地図製作者は、ランドスケープを蒐集し、それを紙の上にばら撒いた。

ネーデルラントの都市生活者にとっての地図は、沿岸や農地の内住者たちにとってそうであるような、自分たちが世界のなかで生きていくためのランドマークを示した世界の案内図ではなかった。彼らは地図を、見る機械(*scope*)の心臓であるレンズと親和性を持つものとして認識していた。地図は、顕微鏡で観察した対象物の素描と同じように、「それ以外の手段では見ることのできない何かを見ることを可能にする」(同 p.220)ものである。当代の地理学者たちは、世界やどこかの場所を、都市で生活する人々の眼前で見せてくれるものが地図であると考えており、『鏡』、『目の前で』、『レンズ』といった用語は、当時地図と絵の両者にたいして等しく適応された(同 p.255)。たとえば、17世紀半ばにネーデルラントで制作されたブラジル地図には、入植地の様子、土地で働く人々、動植物の客観的な側面図とともに、架空の上方からの視線による海岸線が描かれている。ネーデルラントの地図及び絵画の特徴は「断片の集積からひとつの世界を構成していく」(同 p.262-263) 加算的な描写にあった。つまり、ネーデルラントの人々にとっての地図とは、空間を越えてあらゆる観察対象を屋内に持ち運ぶ装置、蒐集物を併置する2次平面上のミュージアムである。まさに、17世紀ネーデルラントの描写術は、同時代に生まれた、『発見』された世界に客体としての『自然』の地位を強制し、これを記録し、分類し、配置していく(吉見 1992 pp.7-8) 博物学と同一のエピステーメ(本章 p.13を参照)を基盤としているといえる。マーティン・ジェイ

は、近代初期の革新を「視覚器官の有効範囲と力の拡張」と「その効果を視覚的に利用可能なしかたで流布させるための能力の向上」(ジェイ 2017, p.58)と特徴づけるが、まさにこの2つを可能とした装置が、観察機械 (scope) と複製可能なイメージとしての地図である。

では、このような加算的な描写のばら撒きから生まれたネーデルラント特有の絵画とはなんであったのだろうか。地図製作を源泉とする2種類の絵画ジャンルとして、アルパース (1993 p.229) は「地図的風景画」と「地誌的都市景観図」をあげる。前者は、パノラマ眺望として知られるヤン・ファン・ホーイェンやフィリップ・デ・コーニクなどの風景画である。地図的風景画の特徴についてアルパース (同 p.233) はいう。

こうした風景は通常鳥瞰図と呼ばれている。それは観察者や芸術家の真の位置を示すのではなく、大地の表層が二次元平面に変形される方式を述べたものである。こうした風景は特定の場所に位置する観察者を前提としていない。

これまでの議論からも明らかなように、17世紀における地図と絵画の境界は、現代人が思い浮かべるほどはっきりしたものではなかった。なぜなら、地図は画家によって描かれており、多くの画家は測量技師のように土地に繰り出し、画家自身が最新の技術を用いて測量を行うこともあった (同 p.214)。画家の絵画制作の目的も、窓から望遠鏡を伸ばし屋内から遙か彼方の天体の表面を見るように、それを通して遠くの屋外の風景を室内で見ることのできる視覚の装置をつくることにあった。また当時の地図は完全な90度真上の視点から描かれていたわけではなく、地図のなかに地平線が描かれることも稀ではなかった。地図的風景は、そのような地図のなかの地平線が低くなり、画面のなかの空の占める割合が増したものともいえる。17世紀半ばになると、地図的風景画から、もう1つの絵画ジャンルである地誌的都市景観図への移行が始まる。地誌的都市景観図とは、フェルメールの《デルフトの眺望》<sup>1</sup>のような、前景に平野や河川があり、それを越して見える都市が描かれた景観図である。そして、そこに描かれた都市は、すべて記名性を持った特定の都市である。地誌的都市景観図の特徴についてアルパース (同 p.246) は言う。

都市を讃え、土地の一部としての都市を描くことによって、オランダの芸術家たちは、ヨーロッパの都市文化の伝統的特性であった都市と田舎との間に見られる緊張関係、あるいは対立性がオランダでは決して強くはなかったことを示している。これらの絵は、地図と同様にわれわれに都市と田舎の連続性を呈示しているのである。

---

<sup>1</sup> 1661年 カンヴァスに油彩, 98.5×117.5cm マウリッツハイス美術館

地誌的都市景観図とは、自分たちの故郷に対する市民的な誇りが生んだ、都市たちのポートレートである。ネーデルラントの人びとは、都市の内部で生活しながら、都市の外側に設けられた架空の視点から、自らが生活する都市を眺める装置を手に入れた。現在 Google マップによって、ほぼすべての地表、そして景観の写真が見られるようになったが、ひと昔前には、田舎で航空写真を売り歩く訪問販売が見られた。それ以外の手段では見ることのできない、自分たちの集落あるいは屋敷の写真を記念として買うわけである。地誌的都市景観図とはまさにこのような写真の先取りであった。

### 1.5 凝視

アルパース (1993) は、イタリア絵画に対するネーデルラント、広くは北方絵画の独自性を強調する。その独自性は、まさしく地図製作に象徴される、世界の描写の仕方にある。イタリア絵画の多くは、アルベルティによって理論化された消失点遠近法を基盤としており、画面のなかで消失点を中心としたヒエラルキーがなんらかの物語を構成している。つまり、イタリア絵画は「そこで詩人たちの表現にもとづいた厳かな行為が演じられる舞台」(同 p.16) であり、消失点遠近法は修辭的説得性に奉仕する<sup>2</sup>。それに対して、北方絵画は、距離点法を基盤としており、特定の消失点を取らない視覚表象的描写と言える。そこには、画面のなかに上映される物語を特等席に座して見る者の、架空の眼差しが消し去られている。しかし、新たな物語に従って再構成することも、脱物語化したままタブロー (配列) にすることも、自然を無意味な対象として扱うことに変わりはない。ジェイ (2000) は、クリスチャン・メッツ (1981) が映画論で用いた「視の制度 (scopic regime)」という用語を借用し、西洋世界の視覚性を分析する。そして、ジェイ (2000 p.34) は、アルパースの二分法に従ったイタリアの「デカルト的遠近法主義」と北方の「ベーコン流描写術」という2つの「視の制度」が、西洋世界において、科学的世界観への転換を促進するための両輪を担っていたことを指摘する。

デカルト哲学とベーコン哲学がそれぞれ別の流儀において、ともに科学的世界観と一致しているように、この二つの視の制度も、一つの複雑な現象の異なる二つの側面をあらわにしているとも言えるのである。

世界を「理解可能なテキスト (「自然という書物」) として読むこと」から「観察可能だが無意味な対象として見ること」への転換によって、近代科学にとって極めて重要な「世界像の機械化 (mechanization of the world picture)」が成し遂げられる (ジェイ 2017 p.47)。それまでの世界は (また芸術も)、船乗りや農民にとつ

---

<sup>2</sup> 元々、西洋世界における遠近法は、古代ギリシアの舞台美術に由来する。

でのランドスケープのように、意味に満ちており、ヒトに読まれる徴をそのなかに織り込んでいた。船乗りたちは、砂州の形状を読むことなしに、船を安全に陸に接近させることはできない。また、農民たちは、大地のテクスチャを読むことなしに、そこを耕し、そこから作物を収穫することはできない。ランドスケープは、読まれるもの（テキスト）としての自然であった。しかし、17世紀半ば以降の観察者たちにとっての世界は、無意味な対象が並列されたフラットな空間となった。この画期的な世界観の変容には、「デカルト的遠近法主義」という「視の制度」が大きな役割を果たした。遠近法は、絵画的秩序と科学的秩序の双方に対して同一の機能を担うものとなる。ルネサンスには、物語の舞台を構成するために用いられた遠近法が、徐々に抽象的な空間をかたちづくることに奉仕するようになっていく。ジェイ（同 p.48）は遠近法による世界の脱物語化、対象化について説明する。

空間はその実質的な意味を奪われ、抽象的な線形座標で表現できる、整然とした均質な体系になった。したがって、遠近法は、時間をかけて展開していく物語のための舞台ではなく、客観的なプロセスが入れられる不変の容器だった。

中世において世界は、そのなかを動き回る内住者の複数の視点から読まれ、描かれていた。しかし、身ぶりとともに移動する複数の視点は、「ひとつの卓越した眼」（同 p.49）つまり、消失点として想定される無限小の抽象的な点に置き換えられる。つまり、西洋の科学的世界観においては、「すばやく動いて瞥見する眼 [= 身体の眼] よりもまばたきせず凝視する [(gaze)] 眼のほうが正しい」（同 p.73）とされるようになった。凝視する眼は、遠近法から生み出され、近代科学の発展の基盤となる、脱身体化というよりも脱身ぶり化された眼といえる。興味深いことに、「デカルト的遠近法主義」という「視の制度」と、それによって対象化される対象を意味する **object** ということばの語源には深いつながりが見出される。**object** の接頭辞 **ob** は、「～に対して」というように対置 (**opposition**) を立てる役割を果たし、凝視する眼が可能とする公平な観察 (**ob-servation**) もその出处を同じくする（セール 2016 p.112）。さらに **object** という語は、元々「投げ出す」という意味のラテン語の動詞 **jacere** に前置詞 **ob** が付いた **ob-jacere**（前に投げ出す）<sup>3</sup>の過去分詞形であり、「当初は視界、ある観点とそれゆえ結びついた、パースペクティブ的な眺めのようなもの」（同 p.113）を表していた。

そして、「デカルト的遠近法主義」と「ベーコン流描写術」が切り離せないのは、17世紀半ば以降の〈視ること〉と〈分類すること〉が、同一の「視の制度」の2つの側面であるからである。ジェイ（同 p.57）は言う。

---

<sup>3</sup> 逆に **object**（対象）の対義語である **subject**（主体）は、**jacere**に「下に」を意味する前置詞 **sub** が付いた **su-bjacere**（下に投げ出す）の過去分詞形がもとになっており、下に投げ出されているものを意味する。

近代科学はそのようなもの [=能動的で介入主義的な企て] として、近代初頭の大規模な探検事業、つまり未知の大陸への航海とおよそ軌を一にしていた。そしてこの航海自体、視覚的にかき立てられた好奇心によっておおいに刺激されたものであった。

ネーデルラント市民たちが、東インドやブラジルの動植物や人々が描かれた地図を渴望したように、16～17世紀の西洋人たちは、世界中のあらゆるモノを眼差し、蒐集した。しかし、ミシェル・フーコー（1974 p.154）が指摘するように、たとえば異国の動植物は、ずっと以前から西洋人たちの関心をそそっており、それらへの好奇心は何もこの時代に特有のものではなかった。では、17世紀半ばの西洋世界において、モノを眼差し、蒐集することによどのような変化があったのだろうか。

それを特徴付けるのは、自然の記述としての博物学（＝自然誌）の誕生である。博物学は、中世・ルネサンスと古典主義時代のあいだで起こった、エピステーメの転換によって生まれた学問の1つである。〈エピステーメ〉とは、ギリシア語で科学的認識を意味することばであったが、フーコーは、ある時代におけるモノの認識を規定する知の枠組みを表すための用語としてこれを用いている。博物学は、文字通り、「〈記述〉がもつばら〈自然を対象とする〉ものになること」（同 p.151）によって誕生する。それ以前の中世とルネサンスのエピステーメにおいて、モノは、〈適合 *convenientia*〉〈拮抗 *aemulatio*〉〈類比 *analogia*〉〈共感 *simpatia*〉などの類似（*resemblance*）によって理解されていた。世界のなかで、モノは類似関係によって織りなされ、そこからヒトは徴としての記号（*signe*）を読み取る。故に、記述とは、あるモノについて観察できる（と後の時代に言われるようになる）ことと、その物から読み取れる記号とが、完全に同一の次元で織り合わさった織物であった。たとえば、「ある生物の記述とは、それと世界とのあいだに張りめぐらされた意味論的網目全体の内部における、その生物の姿をそのまま描きだすこと」（同 p.152）であり、要素や器官という客観的に観察できることの記述と、他のモノとの類似関係、美質、それが登場する伝説や物語、それについて古代人が語ったこと、それから得られる薬品や食物などの記述は、同質のものであった。しかし、古典主義時代のエピステーメにおいて、知の基準は、類似関係から、推論における同一性と差異へと転換する。ここで、ある生物の記述から、観察できることについての記述だけが抽出され、その他の記述は排除されることとなる。たとえば、フランシス・ベーコン（1978）は、他のモノとの類似関係などのその他の記述を、誤謬の原因となるイドラ（幻像）として退けることで、客観的な観察結果を導くことができることを主張した。フーコー（同 p.153）は言う。

つまり博物学とは、《言う》ことができるであろうものを《見る》可能性、

しかも、物と語とがたがいに区別されながらも表象のなかではじめから通じあっていなければ、見たうえで言うことも、それどころか遠くから見ることもできないであろうものを、《見る》可能性なのだ。

ことばは、世界の内に埋もれており、記述者に語りなおされるのを待つものから、観察者の内部で表象空間を構成するものとなる。モノとことばの織物はバラバラに裁断され、モノは視られ分析されることによってはじめて、表象のなかでそれが持つべき名前としてのことばを与えられる。そして、観察者の外部には、同一性と差異によって個々のモノが位置づけられた、対象としての〈自然〉が誕生する。17世紀半ばに、記述（イストワール）という行為は、「物それ自体にはじめて細心な注視をそそぎ、ついで視線が採集したモノを、滑らかな、中性化された、忠実な語で書き写す」（フーコー 同 p.154）という意味を持つようになった。フーコー（同 p.154）は言う。

この新たな<sup>イストワール</sup>記述のための資料は...（中略）...物と物とが並置された透明な空間である。この<sup>イストワール</sup>記述のおこなわれる場所は、非時間的なひとつの長方形であって、そこでは、いっさいの註釈や付属的<sup>ランガージュ</sup>言語から解放された諸存在が、その可視的な表面をこちらに向けて一列にならび、その共通の特質にしたがって比較され、そのことによってすでに潜在的に分析され、もつべき唯一の名を提示しているのだ。

先にも述べたように、異国の動植物の蒐集は、古典主義時代に始まったことではない。しかし、ルネサンスにおいては、たとえば異国の動物は見世物であった。まさしく、ルネサンスの遠近法（パースペクティブ）を先取りしたと語られるペトルカが、山頂から眺める連峰に、アトスやオリュンポスといったギリシアの聖地、ハンニバルのアルプス越えを見ていたように、ルネサンスの人びとは、「無時間的なお伽話を展開する復元された伝説的過去のなかで」（同 p.154）、珍奇な異国の動物たちを見ていたのである。博物学という新たな記述が、「見世物」の行列を、非時間的な長方形「タブロー」のかたちをした展示様式に置き換える。

## 1.6 居住と占拠

ネーデルラントで、描写対象を2次平面にばら撒いたタブローとしての絵画が誕生するのと時を同じくして、見世物の行列がタブローとしての展示空間に置き換えられた。そして、博物学のタブローは、すべてのモノを、同一性と差異の体系のなかに位置づける。タブロー内のモノは、他のモノとの差異によって、配置される位置が予め定められている。そして、はじめは、土地の衣装を着た人々、動植物の側面図、上方からの海岸線など、様々な質の描写が混在していた地図も、徐々に



1つの体系のなかでモノが他のモノとの差異によって分布させられる空間へと変質する。これにより、元々は切り離せない関係にあった地図と絵画が、一方は定量的な記述、他方は美的表象へと、別々のものとして分離していく。「地図が絵画の空間を植民地化してゆき、その地図をうみだした実践の絵画的形象化を凌駕してゆく」（セルトー 1987 p.249）。ランドスケープということばが生まれた北海沿岸で、船乗りたちがランドマークを描いたラフスケッチのような地図を、ミシェル・ド・セルトーは「順路（parkour）型」と呼ぶ。そして、場所を辿る順路を語る「日常文化の空間物語」に対し、測量によりつくられた地図のような、「地理的場所のシステムの記述」は、「知の生産物を展示するための固有の場<sup>フーズル</sup>にしつらえられていて、読みうる結果のならんだ表 [= タブロー] を形づくっている」（同 p.250）。ここでは、まさしく博物学の展示空間と、地理的場所のシステムとして記述された地図の親和性が指摘されている。ミュージアム（動物園や植物園を含む）と同様に、地理的場所のシステムとして記述された地図は、対象物が体系的に並置されたタブローである。

セルトーの言う「順路」と「地理的場所のシステム」の相違を、インゴルド(2014)は、「略図（sketch map）」／「刊行地図（cartographic map）」の二分法をもって説明する。同じラインということばで語られるものでありながら、略図のなかに描かれたラインと、刊行地図のなかに引かれたラインは、完全に対立するものとして存在している。略図のなかに描かれたラインについて、インゴルド（同 pp.136-137）は言う。

.....略図上のラインは、以前に何度もそこを往復した経歴によってすでに熟知した場所から場所への、実際に行われた旅を[手の]身ぶりによって再現したものである。それらのラインの継ぎ目、分岐、合流点はあなたがどこに行きたいのかに応じて、どの道を辿ればいいのか、どれが間違った道なのかを示している。それらは運動するラインである。そのラインの「歩行」はその土地を歩いてゆくあなた自身の「歩行」の軌跡を辿るものだ。

略図においては、そのなかに描かれたラインは、世界のなかを動き回るヒトの身ぶりの軌跡を表している。中世の西洋世界をモデルとした、架空の小国ケルウォースを舞台とする坂田靖子の漫画『ベルデアボリカ』のなかで、ケルウォースの領主ツヴァースと、ひよんなことから彼と生活を共にすることになった魔法使いヴァルカナルが会話をしている。まだ、ケルウォースが国力をもっていた頃に描かれたという地図を見て、ヴァルカナルが言う（坂田 2012 p.86）。

ふん... たいそうな地図を描いたものだ この地図の中は歩く事も飛ぶ事もできますよ ツヴァース 風の流れまで読むことができる... 位置や方位を表すと

いうより 世界そのものを切りとって この中に再現してある

ヴァルカナルのことばは、この地図の略図的特徴をよく示している。2人が見ている地図は、コマのなかには描かれていないが、体系のなかであるモノが占有する位置や方位が表現されたものではないようである。そこに描かれているのは、おそらく、この地図に描かれた土地を歩きまわること、地殻変動の痕跡である大地の襞としての丘や谷、流体としての水の痕跡である河川や扇状地のライン沿いに縫い込まれた、地図製作者の歩行の軌跡である。対象物が配列されたタブローのなかを歩くことはできないが、歩行の軌跡に沿った略図のなかは、その経歴の範囲内で自由に歩き回ることができる。このお伽話のなかの地図には、風の流れの軌跡まで描かれているため、そのなかを魔法使いが竜に乗って飛び回ることもできるだろう。

インゴルド（2014 pp.137）は、略図のラインが、動きに沿った（along）身ぶりの軌跡（trace of a gesture）であるのに対し、刊行地図のラインは、地点から地点を横断する（across）ラインであると指摘する。

..... [刊行地図には] 常に、地図が表示を引き受ける内側の空間を、地図が関与しない外側の空間から区別する境界線が引かれている。地図上にはたくさんのラインがあり、道路や鉄道や行政区分などが表示されている。刊行地図の表面を横断して引かれているそれらのラインは、占拠を意味するのであって居住を意味するものではない。それらのラインは、空間を収奪するものとして、それらが連結する地点や——もしそれが国境であるならば——それらが囲い込む地点を包囲することを示している。

刊行地図の横断するラインは、地点と地点をつなぐ連結器（point-to-point connectors）である。それは、描かれる土地の流動や、内住者の身ぶりのラインにお構いなしに、モノや区画のアウトラインを形成し、世界の動きを寸断する。インゴルド（同 p.144）によれば、略図と刊行地図は、相反する知のシステムを構成する。前者は、「世界を貫く運動の道」という方法をとる「居住（habitation）」システムであり、後者は、「運動のメカニズムと知の編成」「位置の移動と認知」という方法をとる「占拠（occupation）」システムである。もちろん、北海沿岸や農地の内住者たちに必要なのは、前者である。先に説明したように、もし船乗りたちが、後者を選択したなら、彼らの船は砂州に乗り上げ座礁してしまうだろう。そして、セルトー（1987）によれば、都市生活者であるニュー Yorker のほとんども、場所を口にするときの叙述は順路型をとっている。ストリートとアベニューが基盤の目をなし、摩天楼が聳え立つ大都市であっても、そこは、錯綜するヒトの動きによって織り上げられたランドスケープであるといえる。

大都市であり、しかも、スコップで海に向かって土を投げる身ぶりによって干拓

され続けてきた土地，東京について，漫画家の杉浦日向子（2000 pp.98-102）は言う。

見渡す限りの葦の原。耕作に適さない辺境の地。この原野の上に今現在展開されている〈東京〉という現象は人々の想念のカタマリだ。人々もこの地の〈意〉によって吹き寄せられた〈動く土〉で，家並みやビル群は生い茂る〈葦〉だ。原野が私達に夢を見つづけさせる。踏みしめるアスファルトの下の〈原野〉を想う時嬉しくて懐かしくて身ぶるいがする。そしてこれは生まれてからずっと感じたかったことのような気がする。私達はこの地と交感し合っている。いつか……宇宙で子供が生まれる時，その子等は真空の〈気〉と交感し合い私たちが原野に夢を見るように果てしない暗黒空間に夢を見るのだろう。

日本橋に生まれた東京の内住者である杉浦にとって，東京は，〈脱場所化〉された都市空間ではない。摩天楼も，抽象的な地面の上に積み上げられた，ビルディング・ブロックというよりは，大地と大気の混淆のなかに生い茂る植物のように感じられる。そして，大気の流動である風が，大地を浸食し，土を他の場所へさらったり，他の場所から運んだりするように，ヒトも，〈意〉を持つ東京の動きの只中に在る。風で吹き寄せられ，寄り集まった松葉が，東の間の毳を形成するように，〈動く土〉としてのヒトは，ランドスケープのなかで絡まり合う。

### 1.7 ことばの織物

フーコー（1974 p.43）が指摘するように，17世紀以前の西洋世界では，自然それ自体が，言語（ランガーシュ）とモノとが際限なく交錯し合う織物であった。このことが，非西洋世界の中国や日本にも当てはまることを，柄谷（2008）は，絵画制作を例に説明する。「山水画家が松を描くとき，いわば松という概念を描くのであり，それは一定の視点と時空間で見られた松林ではない」（柄谷 2008 p.21）。西洋的な遠近法を基盤とした絵画技法が美術界の権威となるまでは，日本においても，松というモノと松という概念（ことば）は，区別できるものではなかった。ことばは，世界から切り取られた対象を表象するのではなく，モノゴトとともに世界のなかに織り込まれていた。つまり，東洋，そして17世紀以前の西洋世界において，名指すことは，名指されるモノを差異の体系のなかに投げ入れることで，それに対象としての輪郭を与え固定することではなく，類似関係の無限の連鎖のなかに既に織り込まれている徴を読み取り，目印とすることであった。あるランドスケープの内住者たちは，その周囲の世界が自分たちに指し示す徴，そしてそれを読み取った自分たちの知覚の経路を印づけた多様な語彙を持っている。たとえば，日本の沿岸部に，「行為としてのランドスケープ」の片鱗を見出そうとする港（2018）は，沿岸部の内住者たちの，磯やサンゴ礁についての語彙の多様さを指摘する。たとえば，田辺悟（2014）によれば，福島県いわき市の勿来地域では，腰かけ磯に

はアワビ、ワカメ、亀磯にはスズキやタイ、笠磯にはノリ、ウニといったように、その場がどのような海産物をもたらすかによって、また、小名浜地域では、アワシマ磯、イゴロ磯、ヤマダシ磯といった実際の位置関係によって、それぞれの磯に固有の名前が付いている。また、渡久地健（2017）によれば、沖縄県南城市の志喜屋では、浅い礁湖が、微妙に変化する地形の特徴によって、ヒシ、スニ、チブル、チブラー、クムイ、チブ、ンズ、ワチ、ヒレ、グフなど多様な名で呼び分けられている。旅行者からすれば「きれいな海」にしか見えない場所が、内住者たちにとっては、そこに読み取られた徴と、先人たちがそこに名付けた名前とによって織り上げられたランドスケープとなっている。ラウンドスケープは、そのなかを歩き回り、そこから生きるために食料を獲り、時にはそこで命の危険に晒される内住者たちの無数の動きの軌跡によって織り上げられた、歴史＝記述（histoire）である。

特定のランドスケープの内住者たちが、彼らのランドスケープを構成するモノゴトに対して豊富な語彙を持っていることは、日本以外の非西洋世界でも確認できる。たとえば、カナダ北部の氷雪地帯に住むイヌイットの人びとは、彼らのランドスケープの多くを構成する「雪」を、20種以上の語彙で呼び分ける。降雪を示すカニック、溶かして水にする雪を示すアニウ、切りだした雪塊を示すアウヴェックなど、それらがどのような状況にあるか、彼らにたいして何を為すかによって異なる名前が付いており、雪一般を示す単語は存在しない（宮岡 1987 p.157）。また、パプアニューギニアの熱帯雨林に住む、カルリの人びとは、鳥を、ギザロ（歌の形式のひとつ）をうたう鳥、鳴く鳥、口笛を吹く鳥、ホザビ語を話す鳥、自分の名を言う鳥、「ただ音を出す」だけの鳥、騒音を出す鳥に呼び分ける（フェルド 1988 p.51）。それらは、差異の体系に基きタブロー上に並置することによってなされる分類ではない。音響的属性に基づく鳥の名は、目に見える世界、目に見えない世界、鳥の世界、人間社会が重層的に織り成す生態系の経路のなかに縫い込まれている。ステーブン・フェルド（同 p.169）によれば、カルリの人びとは、想念の世界を駆けめぐってクライマックスをつくりあげるための道筋であるトク（tok 小道）に沿って歌う。トクは、歌詞のなかに現れる実際の地名の連続によってかたちづくられる地図である。つまり、実際のある土地を名指す地名は、歌や語りのなかで、目に見えない世界を辿る動きの軌跡として記憶されている。

## 1.8 歩行視

世界を「抽象的な線形座標で表現できる、整然とした均質な体系」（ジェイ 2017 p.48）としての空間と捉える科学的世界観、またそれに起因する知覚モデルである所謂「知覚因果説」を批判し、世界のなかを動き回る知覚者の身体の眼を基盤とする新たな知覚理論を構築したのが、ジェームズ・J・ギブソンである。ギブソンは、彼の視覚研究において、科学的世界観を生み出した「凝視する眼」を断片視

(snapshot vision) として批判し、歩行視 (ambulatory vision) <sup>4</sup>を可能とする世界と知覚者との関係についての生態学的モデルを探究した (ギブソン 1985 p.2)。

ギブソンが想定するのは、等価的に測定可能な空間と時間で成り立つ世界ではなく、「知覚し、行動する生活体、すなわち動物の周囲の世界」としての「環境 (environment)」 (ギブソン 1985 p.7) である<sup>5</sup>。この環境は、そのなかを動き回りながら、それを知覚し続けるある知覚者と相互依存的なものであり、ある特定のコミュニティが形成されている環境と、そのコミュニティの構成員たちもまた相互依存的である。故に、ある土地の内住者たちは、その土地に根ざした行動様式を持つことになる。そして、凝視によって捉えられる世界の構成が、特定の単位に基づき測定され分析され得るのに対し、環境の構成単位は入れ子 (nesting) になっている (同 p.9)。たとえば、高い山の頂きから周囲の山並みを見渡すと、隆起した山の1つひとつが構成単位として見える。しかし、いざその山の1つに分け入れれば、周囲に生い茂る木々の1本々々が構成単位として見えてくる。さらに、1本の木に対峙すれば、幹から伸びる枝ぶりの1つひとつが見え、その枝に顔を近づければ、葉の1枚々々が姿を現す。葉の表面を見ると、葉脈の網目が観察できる。葉脈同士の間には、さらに細かなテクスチャが確認できるだろう。ギブソン (同 pp.9-10) は言う。

地球の環境ではそれによって決定的に分析し得るような、特殊な固有単位は存在しない。... (中略) ...その代わりに、下位単位、上位単位はある。環境を記述するために選ばれる単位は、記述しようとする環境の水準に依存する。

そして、知覚者を取り巻く環境は固有のレイアウトを持っているが、そのレイアウトは、ある点では変化し、ある点では相対的な持続性 (persistence) を持つという意味において不変である (同 p.13)。たとえば、1本の老木を考えよう。その老木に集う昆虫や鳥、齧歯類など小動物たちのレイアウトは、目まぐるしく変化するだろう。樹皮上の粘菌のレイアウトはそれよりも遅く推移し、もし老木が落葉樹であるなら、枝から葉が芽吹き落葉するまでのレイアウトの変化は、さらに遅い変化である。これらとは相対的に、老木の幹のレイアウトは持続性を持つ不変項 (invariant) であるといえる。しかし、幹も落雷に打たれたり、台風で根こそぎ倒されたりする可能性があるため、永続的に不変なわけではない。

ギブソンの言う環境は、媒質 (medium)、物質 (substance)、そして両者を分かち表面 (surface) の3つの要素で記述される。媒質とは、陸生生物にとっての

---

<sup>4</sup> 『生態学的視覚論』では「移動視」と訳されているが、本論文では歩行によって地面を辿ることによって、土地を辿っている自身の身体を感じるという、環境の知覚と自己の知覚の相補性を強調するため「歩行視」という訳語をあてている。

<sup>5</sup> そもそも、environmentという語は、古フランス語のviron (周囲) を語源とするenviron (包囲する、取り巻く) から派生している (ウィリアムズ 2011 p.179)。

空気、水生生物にとっての水である。媒質の重要な特質の1つは、動物に呼吸を可能にさせることである。陸生生物は、空気を吸い吐き出すことで酸素を吸収する。つまり、媒質がなければ、動物は生存することができない。また、陸上の環境における地面、水中の環境における海底や湖底に据え付けられていない動物は、媒質のなかを自由に動き回ることができる。そして、媒質は、光を反射し、振動し、揮発物がそのなかを拡散するため、動物に見ること、聞くこと、嗅ぐことを可能にさせる。こうした媒質のなかの情報に導かれることで、動物は、自身の移動行動を制御することができる(同 p.18)。あるヒトが暗闇で出口を探しているとき、媒質のなかを反射する光が見えれば、その方向へ向かって歩いて行くことができる。あるヒトが狩猟をしているとき、獲物の鳴き声が聞こえれば、その獲物のいる方向を理解することができる。あるヒトが火災現場で寝ているとき、燃焼物の臭いを嗅いだならば、飛び起きてその場から避難することができる。媒質は多くの場合、何らかの光、音、匂いで満たされており、それを知覚する動物、ヒトの知覚者の観察は、彼らが生きている限り、絶え間なく続いていく。つまり、媒質によって満たされた場は、そのあらゆる場所が、知覚者の観察点となり得る。媒質のなかの観察点は、潜在的に「起こり得る移動の軌跡によって相互に連続的に結ばれている」(同 p.18)。知覚者は媒質のなかを移動することで、移動のラインをそこに描いていく。そのラインの道筋は、次々に変化する媒質の情報に導かれ、その軌跡は、知覚者の情報獲得の軌跡を示す。これらの観察点は、(可能性として点在しているとはいえるだろうが)決して移動のラインに先行するものではない。インゴルド(2014 p.122)の表現を借りるならば、知覚者が媒質のなかに描くラインは〈身ぶりの軌跡〉であり、〈点と点を繋ぐ連結器〉ではない。観察点は、〈身ぶりの軌跡〉を事後的に分析した結果、示されるものに過ぎない。しかし、ギブソンの生態学的知覚論では、この観察点という概念が重要な位置を占める。なぜなら、後に示すように、ギブソンにとって光とは、ある観察点に位置する知覚者を様々な方向から包囲するものだからである。

次に物質とは、そこを移動することができず、そのなかを光や揮発物が通り抜けない環境の一部である。それらは、たいてい「混合物 (mixture)」(ギブソン 1985 p.20)であり、純粋な科学物質として存在しているものはほとんどない。物質は、「相互に重なりあった構成単位が階層をなして構造化されて」おり、「これらの異なる構成単位は動物の行動... (中略) ...に対し、全く異なった可能性を持っている」(同 p.23)。たとえば、ある植物はヒトにとって、道具に加工でき、食料にもなり、染料としても使うことができる。

最後に表面とは、媒質と物質を分離するものである。そのなかでも、地上の環境の基盤 (basis) となるのが地面である(同 p.10)。地面は、空気と大地の界面であり、陸生生物にとっては、知覚や行動の基盤となると同時に、それらの支持面となっている。ヒトにとって、多くの場合、環境のなかを動き回り、あらゆる情報を探索するためには、その上を歩き回る地面が不可欠である。ギブソンは、9つの表

面の生態学的法則の1つとして、あらゆる表面が、「物質の構成要素 (composition) に依存して、特有のテクスチャ<sup>6</sup>をもつ」(同 p.25) ということを提示する。ギブソンは、『生態学的視覚論』のなかで、さまざまな表面を持つテクスチャを示すために、芸術家やデザイナーの素材帳的な写真集である、フィル・ブローダッツの *Textures* と *Wood and Woodgrains* の2冊から、木の小口、雲、芝生、手織りのウールの生地、水面、海辺の砂利という日常の生活環境で見られるモノのテクスチャや肌理 (grain) を撮った6枚の写真を引用している。これらの表面は、ありふれているが、どれも複雑なテクスチャや肌理を持っている。ギブソン (同 p.27) は言う。

テクスチャの構成単位は一般に大きさの異なる水準で入れ子の状態になっているので、... (中略) ...測定することは多くの場合非常に難しいことである。... (中略) ...テクスチャの構成単位はそれぞれ形状が異なり、ある形状の中にまた別の形状があるのでテクスチャの形状は測定され得ない。

木の小口の写真を見れば、乾燥によって生じた亀裂のテクスチャがあり、それと重複して年輪のテクスチャがある。さらに目を凝らせば繊維のテクスチャが見える。水面の写真は、比較的大きな波頭のあいだに煌めく細波が入れ子になっている。なぜこれらのテクスチャが視覚にとって重要なのかと言え、これらのテクスチャに散乱反射して知覚者を取り囲む光が視覚を可能にしている、というのがギブソンの主張だからである。このような、光を扱う学問としてギブソン (同 p.51) は、生態光学 (ecological optics) を提唱した。生態光学は、光源から放射する光ではなく、媒質のなかでテクスチャを持つ地面や、なんらかの物質の表面にぶつかって散乱反射 (scatter reflection) する光を研究対象とする。光は、散乱反射を繰り返しながら媒質のなかを漂い、知覚者を包囲している。このあらゆる方向から観察点を取り囲む光を、ギブソンは「包囲光 (ambient light)」(同 p.54) と呼ぶ。包囲光は、周囲に存在する表面の状況 (その最たるものはテクスチャである) に依存しており、光源から放射する光がエネルギーであるのに対し、包囲光は情報である。ギブソンの生態光学にとって重要なのは、光がそこから放たれる光源としての点ではなく、環境のなかに散在する表面で散乱反射した光が集まる、媒質のなかの一点、つまり、そのときその一点に位置している知覚者の観察点である。

ギブソンは、この包囲光という概念によって、知覚因果説を基盤とする従来の生理学的な視覚モデルの排斥を企てた。従来の視覚モデルとは、次のようなものである。つまり、ある光源から放射された光が、媒質のなかを直進し、眼という受容器を刺激する。すると刺激を受けた眼のなかの網膜が、光を電気エネルギーに変換

---

<sup>6</sup> 本論文では texture にテクスチャ、grain に肌理という訳語をあてがっているため、『生態学的視覚論』で肌理と訳されている texture を本論文中の引用ではテクスチャと置き換えている。

し、そのエネルギーが神経を伝わって、脳のなかに集められ再統合された結果、像が結ばれる。この外的世界と内的表象の二分化を招くモデルと袂を分かつために、ギブソンは、光そのものは見るできないという大胆な主張を展開する。つまり、包囲光は既に構造化されており、その構造が環境のなかで知覚者を取り囲む表面の構造に対応していると考えれば、光の刺激が脳あるいは精神のなかで再統合されるなどというややこしく、しかも矛盾をはらまざるを得ないモデルを回避することができる。ヒトが見ているのが、構造を持った包囲光、「包囲光配列(ambient optic array)」(同 p.56)であるならば、生理学的な視覚モデルが前提とする対象から反射して網膜に到達する光線は、視覚を可能とする要因の1つではあるかもしれないが、〈見られるもの〉とはなり得ない。ギブソン(同 p.56)は言う。

構造化されていない包囲光の場合には、環境は特定されず、環境に関する有効な情報は存在しない。その場合には光に差がないので、区別されることはなく、どのような意味においても情報は存在しない。

包囲光配列を構造化する環境のなかでは、さまざま出来事が起こっている。地上で起こる出来事は、表面の配列の変化、表面の色やテクスチャの変化、表面の存在の変化に大別できる(同 p.102)。たとえば、木が切り倒されたり、薪が割られたりすれば、配列の変化が起こる。肌が乾燥したり、木の葉が紅葉したりすれば色やテクスチャの変化が生じる。そして、氷が解けて固体としてのかたちを失えば存在の変化が起こる。これらの出来事も表面のレイアウトと同様に、時間的に入れ子になっており、均質に経過してはいない。たとえば、ある生き物の一個体が生まれ出で、やがて死んで土に還るという相対的に長いスパンでの表面の存在の変化のなかには、その身体が成長し衰えるという表面の配列の変化が織り込まれており、さらにはその表面で絶え間ない色彩やテクスチャの変化が起こっている。これらの出来事を際立たせるのは「光学的配列の局所的構造におけるさまざまな乱れだけ」(同 p.120)である。そして、この「乱れ」という変化があるからこそ、相対的に持続して存在しているものたちを不変項として知覚することができる。つまり、変化するものと不変なものは相対的に特定される。環境の持続と変化を反映し、包囲光配列には保存と乱れがある。ギブソン(同 p.264)は言う。

知覚とは、一定のパラメータの乱れとともに刺激流動中のある次元の不変性を記録することである。その不変項は構造の不変項であり、その乱れとは構造の乱れである。... (中略) ...不変項は環境および自己自身の持続を特定する。乱れは環境および自己自身の変化を特定する。知覚者は、持続する環境内の自己の存在を意識 [=awareness: 広義の意識 (consciousness) ではなく、情報の直接抽出を意味する] し、また、環境と相対的な対象や非剛体面の運動とともに、環境と相対的な自分の運動も意識している。



環境のなかを動き回ることによって、知覚者は、環境のなかにあるモノや、環境のなかで起こる出来事を知覚すると同時に、動き回る自分自身を知覚している。視覚においては、観察者を取り囲む表面と、観察点としての知覚者を常に包囲光の配列が結んでいる。環境の知覚と自己の知覚は表裏一体の関係にあり、そこには、知覚因果説がもたらすような主体と対象の分離は存在しない。ギブソン（同 p.126）は言う。

主体と客体 [=対象] は領域が異なるものと考えられているが、実際にはそれはただ注意の両極に過ぎない。観察者と環境を分ける二元論は不必要であり、「ここ」の知覚が成立するための情報は「あそこ」の知覚に対する情報と同じ種類のものである。

ギブソンの生態学的知覚論においては、主体と対象、つまり内面性を備えた観察者と外的環境の二元論が棄却されるため、外的環境に対する入力と出力、つまり受動的な感覚と能動的な行為の二分化も否定される。〈知覚すること〉と〈行動すること〉は、環境からのインプットと、環境へのアウトプットではなく、知覚者が能動的に環境のなかを知覚し続けることの2つの側面である。能動的な知覚において、環境のなかの情報を獲得するのは、これまでの知覚理論が前提としてきた、五感にそれぞれ対応する耳、皮膚、鼻、舌、眼という受容器ではない。なぜなら、情報は、受容器が受け取った刺激を基に構築されるものではなく、既に環境のなかに内在しており、動物やヒトは動きのなかでそれを獲得するからである。知覚者の身体が、そのなかに局在的な受容器をもっているのではなく、身体全体が環境の変化に応じて作動し、情報を獲得し続けるシステムを構成している。ギブソン（1985 p.260）は受容器に代わる、聴覚システム、触覚システム、嗅覚システム、味覚システム、視覚システムの5つの知覚システムを示す。

5つの知覚系は顕在的注意の5つの様相と対応する。それらは重複する機能をもっていて、いずれも多少とも全体的な定位系（orienting system）に従属している。感覚が受容器をもつものに対して、系は器官をもっている。系は定位、探索、精査、調節、最適化、共鳴、抽出のはたらきをすることができ、平衡状態になりうるが、他方、感覚はそうではない。

5つの知覚システムに従属する基礎定位システム（orienting system）は、陸生生物の場合「地表、すなわち、重力や支持表面といった、環境の変化しない主要なものへの永続的な定位づけを維持する」（ギブソン 2011 p.69）。それに従って、他の諸システムが、それぞれが対応する環境の側面に定位しながら、環境のなかを探索し、情報をピックアップしていく。そして、これらのシステムは同じ環境に対し

て共同して働き、同じ情報をピックアップしている。たとえば、あるヒトが猫を抱いているとする。その時、視覚システムは、自分の腕が猫を抱いているという情報をピックアップしているわけであるが、ここで、眼をつぶったからといって、猫を抱いていると情報が途切れることはない。触覚システムが猫の体温や毛並みの手触り、重量感に、聴覚システムが猫の鳴き声に、嗅覚システムが猫の匂いに同時に定位づいている。故に猫を抱くヒトは、眼をつぶっていながら依然として猫を抱いているという情報をピックアップし続ける。ギブソン（同 p.64）の言い回しに従えば、猫を抱いているという出来事について、4種類の刺激情報と4つの知覚システムは、〈等価〉であり、故に、いくつかの知覚システムが同時に働いていれば、知覚される環境の情報は冗長となる。ギブソン（同）は言う。

ある感覚を別の感覚で「確証する」必要はない。視覚の刺激作用が触覚の刺激作用と連合し、対象の意味を得ることができるなどといったように、ある感覚が別の感覚から意味を得る必要はない。この理論はある情報の経路が別の情報の経路よりも本質的に信頼できるとは考えない。

そして、このような知覚システムを持つ知覚者に獲得されるのを待つ、環境に内在する情報をギブソンはアフォーダンス (affordance) と呼んだ。アフォーダンスとは「環境が動物に提供する (offers) 用意したり備えたりする (provide or furnish) ものである」(ギブソン 同 p.137)。視覚においては、表面の構造やレイアウトが、アフォーダンスを構成している。たとえば、あるヒトの手のひらより小さい小石は、そのヒトに握ることをアフォードし、それ以上に大きな石は、両手で持ち上げることをアフォードしている。そのヒトの身体では、持ち上がらない大きさ、あるいは重さの石は、地面を転がすことをアフォードしていると言える。環境が動物やヒトにアフォードするアフォーダンスには際限がなく、知覚は進み続ける。ギブソン（同 p.258）は言う。

音、臭い、肌ざわり、自然化学物質とともに、包囲光の中の情報は無尽蔵である。知覚者は、自分の生涯かけて、自分の住んでいる世界に関する諸事実に際限なく気づき続けることになる。

環境からピックアップされるアフォーダンスは、際限なく存在するが、それらは変化することがない。このアフォーダンスの〈不変性〉は、モノの価値が観察者の要求に応じて変化すると考えるクルト・コフカ (1998) らゲシュタルト心理学者たちの先行理論との差別化を図るために、ギブソンが最も強調する特性である。ギブソン（同 p.151）は言う。

観察者は自分の要求によってある対象のアフォーダンスを知覚したり、それに

注意を向けたりするかもしれないが、アフォーダンスそのものは、不変であり、知覚されるべきものとして常にそこに存在する。

しかし、ギブソン (1985 p.140) 自身も言及するように、ヒトは環境のかたちを変えることで、環境が自分たちにアフォードするものを変えることができる。そして、なにより重要なのは、ヒトが手を加えようが加えまいが、環境は常に生成変化のなかにあり、動き続けている。環境そのものが動き続ける以上、その環境に内在しているとされるアフォーダンスが不変であるということが果たして言えるだろうか。ギブソンの生態学的知覚論は、環境の内住者としての動物やヒトの身体に動きを取り戻したが、当の環境の側の動きは、まだ限定的で鈍いままである。

### 1.9 ランドスケープから天候—世界へ

インゴルド (2015) は、ギブソンの生態学的知覚論が定義する環境の問題点として、その固定性を指摘する。すべての陸生生物の知覚と行動の基盤としての絶対的な地面の上に、転がった遊離対象 (detached object) や張り付いた付着対象 (attached object) があるというのが、基本的なギブソンの陸上環境についての描写である (ギブソン 1985 p.85)。そして、ヒトも、地面に支持され、その上に定位づいている。このような固定的な地面の上に位置するものとして描かれるヒトを、インゴルド (Ingold 2011 p.120) は、流動する世界のなかの内住者 (inhabitant) の反対を示す、「外住者 (exhabitant)」という造語を用いて批判する。インゴルドの考えでは、世界は、万物の動きのラインによって織り上げられたメッシュワークであり、世界のなかでかたちを結んでいるモノは、ラインの束の間の結び目に過ぎない。

インゴルド (2015 p.22) は、生成変化するメッシュワークとしての世界の対極にあるものとして、世界をビルディング・ブロックやチェーン、コンテナで構成されるものとして描く世界観をあげる。ここでの世界は、あらかじめ裁断された断片が組み立てられることによってかたちづくられている。そして、ギブソンの描写する環境もこのような世界観への親和性を持つ危険を孕んでいる。なぜなら、ギブソンの環境はすべての土台としての地面の上に、遊離対象や付着対象がビルディング・ブロックのように置かれているように見えるからである。それは、平面の上にあらゆるモノがばら撒かれたネーデルラントの地図のような世界である。インゴルド (同 p.32) は、摩天楼モデル／山モデルの対比から、この問題を説明する。まず、「摩天楼モデル」では、建造物の部品が上部から土台へと降ろされ、積み上げられていく。これはまさに、ビルディング・ブロックによる構築物と言える。摩天楼は、子どもたちが玩具の積み木やブロックでつくる家のように、均質なパーツを隣接させ組み合わせることによって建造される。そこで働いているのは、「純粋な垂直性の抽象的な幾何学原理」(2015 p.32 高橋訳) である。それに対して、山はどうだろうか。本章のはじめでも示したように、山は、大地の地殻変動 (テクト

ニック) から生じる。すべての山や丘や谷は、地面の襞であり、床の上に置かれた積み木やブロック、あるいはギブソンのいう遊離対象や付着対象のように、地面の上に散在する構造物ではない。山は、「素材が下からその構造のなかに沸き上がる」(インゴルド 2018 p.33 高橋訳)「押し出しモデル」によって形成される。地面は、ただ陸生動物やヒトがその上に定位し、動き回ることをアフォードするだけの、フラットな下部構造ではない。そして、杉浦(2000)が、摩天楼を土の中から生い茂る葦にたとえたように(本章 p.17 を参照)、摩天楼の素材であるコンクリート、鋼、ガラスなどは「大地からやって来て、それらがやがて還るのは大地である」(インゴルド 2015 p.35 高橋訳)。さらに、地面がフラットな表面でないのは、大地が動いているからだけでなく、ギブソンが媒質と呼ぶ、地上における空気もまた流動しているからである。インゴルド(同 p.38)は言う。

地面は、物質世界を包み込むのではなく、素材の世界の内側で (*within a world of materials*), 大地という相対的に固い物質 (*substance*) と、空気という相対的に移ろう媒質 (*medium*) とのあいだで中間域を構成する。(高橋訳)

ギブソンもインゴルドも地面をインターフェイスと見ていることに変わりはない。しかし、ギブソンのインターフェイスを空気と大地を分かち明確な界面と捉える主張に対し、インゴルドは異を唱える。なぜなら、空気と大地は、常に力を及ぼしあっている。そして、その中間域(インターフェイス)こそが地面である。ギブソンは、動物やヒトに歩行、知覚、呼吸をアフォードするものとして媒質を定義するが、そこで焦点化されていないのは、媒質の流動そのものとしての天候である。後に示すように、光や音は、媒質のなかを通過してヒトに見ることや、聴くことをアフォードするのではなく、媒質の流動そのものとしての光や音の体験が、ヒトの見ることや聴くことを可能している。インゴルド(同 p.41)は言う。

私たちは、ランドスケープを視界として扱い、屋内の白い壁の上にされるように、私たちの精神に光学的に投影された絵画のなかで世界を見ていると想像する。この絵画のランドスケープのなかには天候がない。(高橋訳)

インゴルド(同 pp.42-43 高橋訳)は、天候が存在する世界において、大地と空気のあいだで生成変化の只中にある地面について、4つの特徴をあげる：

- ①動きのなかで**身体的 (kinaesthetically)** に知覚される
- ②**際限なく多彩 (infinitely variegated)** に顕れる
- ③**混成 (composite)** である
- ④他のすべてのものにとって所与の基盤ではなく、**連続的発生 (continuous generation)** を経ている

はじめに①について、知覚者は、丘や谷という地面の襞を、それに沿って歩行することによって知覚する。視覚も、北海の船乗りが海に浮かぶ船の上からしていたように、陸地の起伏を歩行視によって辿っている。この眼は、「素早く動いて瞥見する眼」(ジェイ 2017 p.73)である。この点は、ギブソンの生態学的知覚理論と親和的であり、知覚者は、環境のなかの情報に定位しながら、探索を続けることによって、環境の流動と、それに沿って動く自身の身体を同時的に知覚している。次に②について、大地と空気の間接域である地面は、両者の動きの只中で無限に変化する。インゴルド(2018 p.42)は言う。

これらの変化は、形状についてだけでなく、物質や色彩、テクスチャについてもである。というのも、ギブソンが地面に置かれていると思っていたすべての散在物は、実際にはまさに地面の構成に本来備わっている。もちろん表面は、近くから遠くまでいろいろな尺度で観察することができ、それぞれが異なるパターンやテクスチャ、肌理を見せるであろう。(高橋訳)

この地面の多彩さも、ギブソンが言及するところである。先にあげたように、ギブソンの環境でも、あらゆる表面は固有のテクスチャを持っている。それらは、大きさに関しても、形状に関しても、あるものが他のもののなかに入れ子になっており、知覚者との関係によって観察される単位は変化する。しかし、ギブソンは、彼が地上の環境の基盤であると考えた地面の先行性を強調し過ぎている。そのため、ギブソンが言うテクスチャは、まるで所与の表面に張り付いた模様のようなものである。鳥の視線で上空から見渡された地面のテクスチャは、ボードの上に散在したたくさんの遊離対象や付着対象のように捉えられる。だが、テクスチャとは、地面がその上に持つものではなく、地面の動きそのものである。テクスチャとは、繊維のラインが織り合わさった織物の質感であり、地面は、その下を這い回る植物の地下茎や根、キノコの菌糸、その上を動き回り、動きの痕跡を刻みつける陸生の動物たち、さらには、その下の地殻変動、その上の媒質の流動が絡み合うことで織り上げられた布地である。これが、インゴルドの指摘する③であり、地面は「異なる素材の寄せ集めの混交から成る纏れ」(インゴルド 2018 p.43 高橋訳)である。そして、既に述べたように、ギブソンの描く環境のなかの地面と最も相容れない特徴が、④である。ギブソンにとって、物質と媒質、つまり大地と空気を分離するのが地面であった。しかし、インゴルドの主張では、繰り返し述べてきたように、物質と媒質とのあいだの反作用を通して地面は構成されている。あいだの領域である地面では、そこに生きる植物たちによって、大地と空気のあいだで何かしらの交換が常に営まれている。そして、その植物が死んで分解されるプロセスで、それが生きていた頃は地面の上にあった葉や茎などの器官が腐葉土となり、新しい中間域としての地面が形成されていく。また、その生成変化を担うミミズなどの小動物たちの多く

は、布地の表と裏を行き来する糸のように、大地のなかと空気のなかを行き来している。地面は、ギブソンが主張するような生き物に予め備えられた所与の基盤ではなく、生き物の動きのなかで形成される。地面は、「間質的 (interstitial)」なものであり「生命が続くところはどこでも、進行する地面の形成において、地上の物質が空気という媒質と結合している」(同 p.43 高橋訳)。もし、物質と媒質の分離を維持するものがあるのなら、それは地面ではなく、人工的な「大地の表面仕上げ (surfacing)」(同 p.45) である。しかし、アスファルトなどで表面仕上げされた表面も、空と大地の自然力に抗い、その形態を維持し続けることはできない。空と大地の自然力は、「地面を上から浸食し、下から覆す」(同 p.45)。空は、雨や風といったその流動的側面によって、アスファルトを摩滅させ、大地は地殻変動によって、アスファルトに亀裂を入れバラバラにする。表面仕上げを維持するためには、ヒトは常に環境の流動と格闘し続けなければならない。これが、港 (2018 pp.19-20) の言う諸行動常である。アスファルトの破片を用いたインスタレーションを行う芸術家の鈴木ヒラクが指摘するように、文明の象徴のように感じられるアスファルトも、有機物の化石が堆積した大地から出来ており、それらが大地のなかに還っていくのは必然であるとも言える。そして、杉浦 (2000) は、アスファルトを踏みしめる身ぶりによって、東京という土地と交感する (本章 p.17 を参照)。

ここまで、インゴルドが描く生成変化する世界を、地面に焦点を当てて見てきたが、彼が最も重視したのは、媒質つまりヒトにとっての空気の流動である。地面に焦点を当てて分析された生成変化する土地は、ランドスケープということばで語るができるが、そこに媒質の流動を含めた世界を記述するためにインゴルドが提唱するのが、〈天候—世界 (weather-world)〉である (Ingold 2011 pp.96-97)。ギブソンが、媒質の重要性を説いたのは、それが光を反射し、振動し、揮発物がそのなかを拡散するからである。しかし、媒質は光や音や揮発物を通過させるだけでなく、常に知覚者をそのなかに浸している。インゴルド (同 p.70) は言う。

空気は、知覚者が知覚するものというより、そのなか (in) で知覚するものである。同じように、私たちは、陰影と色彩が、対象物の外形よりも地表の構成やテクスチャを明らかにする、日光のなかで見る。私たちは、多様な素材に降り注ぐ雫の音から、雨のなかでこれらのテクスチャを聞く。そして、私たちは、身体を開き、その触覚と嗅覚の反応を研ぎ澄ます、—身体を突き刺す—鋭い風のなかで触り、嗅ぐ。(高橋訳)

媒質のなかでヒトがモノゴトと関係するとき、その質は、媒質の振る舞い、つまり天候によって調整される。そして天候という媒質の振る舞いによって、モノゴトは生成変化していく。それを表すのは天候 (weather) という語の動詞的な意味、風化 (weathering) である。インゴルド (Ingold 2015 p.71) は言う。

風化は、存在の肌理 (**grain**) やテクスチャをもたらし、存在が共感において結び合わされることを可能にする。風化とは、自然力の渦巻きがラインの紡績になり、大嵐が時間を生み出す場である。(高橋訳)

日光や雨、風によって、モノの表面に多様なラインが刻まれる。肌理やテクスチャは、ギブソンが言うように、その表面を持つ「物質の構成要素に依存する」(ギブソン 1985 p.25) だけではなく、媒質の振る舞い、天候によって与えられる。地面がそうであるように、あらゆるモノの表面は、物質と媒質の界面ではなく、両者が反作用する狭間である。表面が肌理やテクスチャを持っているのではなく、天候の痕跡としての肌理やテクスチャそのものが表面なのである。そして、渦を巻く天候が刻みこむラインによって、テクスチャの変化は持続し、ヒトは、モノのテクスチャを見ることで時間を感じることもできる。天候によって生み出される時間は、決して無秩序なわけではない。天候と風化のパターンは、「—昼と夜、太陽と月、風と潮流、植物の成長と腐敗、そして移住性の動物の往来という—環境の多様でリズムミクな交替」(Ingold 2015 p.71 高橋訳) のなかに織り込まれ続ける。ある環境の内住者たちは、このリズムミクな交替に精通しているため、自分たちが生きる環境から、様々な恵みを取り出すことができる。風と潮流のリズムを知る船乗りや漁師は、それらが織り成す砂州から、航海を導いたり、二枚貝を収穫したりすることができる。

インゴルドの言う媒質の流動、ヒトのような陸生生物にとって大気は、もちろん物理的なものではない。インゴルドは、**atmosphere** という英単語が、大気と雰囲気という2つの意味を持つことに着目する。一般的に、大気という意味を持つときは、この単語は物理的 (**physical**) な文脈で用いられ、雰囲気という意味を持つときは、心理的 (**psychic**) な文脈で扱われる。しかし、インゴルド (同 p.79) は、大気=雰囲気 (**atmosphere**) が、そのどちらでもなく、宇宙的 (**cosmic**) であることと情動的 (**affective**) であることの融合であると考え。大気=雰囲気は、媒質の変動と、それに対応するヒトの気分や意欲の調節や適合との混淆において顕れる。その顕れはヒトに光や音として知覚される。つまり、インゴルドは、光や音をギブソンのように媒質のなかを通り抜け、観察点に到達するものではなく、大気現象そのものとして定義する。光や音は、光源や音源から放射状に広がり、知覚者に一方向的に伝達されるのではなく、媒質の変動として、知覚する者と知覚されるモノを浸している。インゴルド (同 p.82) は、アラスカからカナダのブリティッシュ・コロンビアにまたがる、ユーコン川流域の太平洋沿岸と山に挟まれた環境で暮らす、トリンギットの人びとを例にこのことを説明する。たとえば、彼らの生活圏に存在する氷河は、外部の人びとからすれば知覚の対象であるように思われる。しかし、氷河に囲まれた環境の内住者であるトリンギットたちにとって、氷河は、音、光、感触すべてを包み込む経験、つまり大気=雰囲気として顕れる。故にトリンギットたちは、氷河が聴くことができる存在であると信じている。インゴルド

(同 p.82) は言う。

大気＝雰囲気の顕れのなかで、知覚者が聴くとき、氷河も知覚者の意識を満たす。それは、その音のなかで知覚者を通して聴く氷河である。同じように、知覚者が見たり、触れたりするとき、それは、その光のなかで、その感触のなかで知覚者を通して見たり、触れたりする氷河である。(高橋訳)

ヒトが何かを知覚することとは、同時に、その何かによって知覚されることでもある。モノは知覚の対象ではなく、知覚することにおいて知覚者とともに (with) 在る。しかし、これは、氷河が氷河自身で何かを知覚することができないように、モノがモノ自体だけで知覚することができる存在であるというわけではない。ここで、インゴルドは、メルロ＝ポンティ (2004) の未完の草稿「問いかけと直観」に登場する「纏綿 (enroulement)」という概念を借用する。纏綿についてメルロ＝ポンティ (2014 p.185) は言う。

これら [=色彩, 音響, 触覚的な肌理<sup>きめ</sup>] を捉える者が、一種の纏綿 (enroulement 巻き込み), もしくは重複 (redoublement) によっておのれがこれらから出現し、これらと根本的に同質だと感ずるという事態、彼が、ほかならぬ自己へと到来するところの可感的なものそのものであり、その代わりに、この可感的なものが、彼から見て、彼自身の写し、あるいは彼の肉の延長となるという事態なのである。

ここで、知覚者である〈私〉は、ある一定の時間と空間のなかにいるわけではなく、かといってどこにもいないわけでもない。〈私〉は、それぞれの色彩、それぞれの音響、それぞれのテクスチャから出現し、色彩そのもの、音響そのもの、テクスチャそのものとして、〈私〉に到来する。故に、「この場所にいながらも、絶えず私は至るところにいる」(メルロ＝ポンティ 同 p.185)。この纏綿をインゴルド (Ingold 2015 p.86) は、モノの側から説明する。

感覚しうることに浸されて (immersed in sentience), 各々のモノは、あるがままに、それ自体を見、触り、聴くように、引き返すことができる。... (中略) ...  
〈巻きつくこと (coiling over)〉において、知覚者は、知覚するモノと1つになる。(高橋訳)

知覚者が、モノを観察するとき、目は、見ることの道筋 (way of looking) のなかにモノの存在をすでに吸収している。モノは、知覚者の目を経由して、巻き付き、それ自体を見る。媒質のなかでモノの存在を吸収することは、大気＝雰囲気を吸い



入れることである。逆に、モノが知覚者を経由して、モノ自体を知覚することは、大気＝雰囲気を媒質のなかに吐き出すことである。吸気と呼気においてヒトは大気＝雰囲気のなかで生きている。ここに、インゴルドが提唱する2つの学(-logy<sup>7</sup>)、つまり、両者が補完し合い世界について考察する〈ライン学 (linealogy)〉と〈気象学 (meteorology)〉の関係が見えてくる。インゴルド (同 p.87) は言う。

生ける存在は、大気＝雰囲気的な媒質のなかを泳いでおり、交互に、推進のラインに沿って前方へ徐々に進み、媒質の吸収において後方へ引き寄せる。それが空気を吸うとき、大気＝雰囲気を吸気し、呼気という外へ向かう呼吸に乗せて、息は、話、歌、物語、そして手跡のラインを世界という織物に織り込む。(高橋訳)

気象学が扱う大気＝雰囲気は、吸気つまり吸い込むことに関係し、ライン学が扱うメッシュワークは、呼気つまり吐き出すことに関係する。すべての生ける存在は、「必ず大気＝雰囲気の中に浸されており」同時に「メッシュワークの編み合わさったラインに沿って、それ自身を世界に縫い合わせる」(インゴルド 同 p.87)。つまり、大気＝雰囲気が生ける存在の身体を通過し、メッシュワークに編み込まれる新たな糸となっていく。インゴルド (同 p.88) は言う。

現実世界では、時間は前進し、生きている者、呼吸する存在は、大気＝雰囲気の浸漬が、増殖するラインに沿ったメッシュワークの触覚的な伸長に変換される場所である。(高橋訳)

大気の流動が、波を荒立て、砂州を動かし、帆に風を孕ませ帆船を動かす。その動きが航跡のラインとして東の間海面に刻まれる。船乗りたちの営為を通して、大気＝雰囲気がメッシュワークに変換されていく。地面の上では、大気の流動がヒトの体内を行き来すること、そして、ヒトが一步々歩を進め痕跡を刻んでいくことが、リズムに繰り返される。この繰り返しのなかで、ヒトは土地を織り上げていく。ギブソンが提示した媒質の特性、つまり、ヒトに移動をアフォードすること、ヒトに知覚をアフォードすること、ヒトに呼吸をアフォードすることは、それぞれ個別の側面ではなく、大気＝雰囲気の中でヒトが生きているということにおいて1つになっている。そして、事後的にモノがヒトに何かをアフォードしたと言える事態があったとしても、それは、大気＝雰囲気の中でヒトとモノが知覚によって絡み合ったときに立ち現われる。モノは、知覚されることを待ち構える情報(アフォーダンス)を持った対象として、世界のなかに据え置かれているのではない。

さらに、インゴルドは、ギブソンの生態学的知覚論のもう1つの問題点を指摘す

---

<sup>7</sup> 「思考」あるいは「理性」を意味する古典ギリシア語 *logos* に由来する接尾辞 *-logy* は、「～についての科学」や「～についての研究」を意味する。

る。それは、前節で見たように、知覚因果説に基づく従来の生理学的な知覚モデルを排斥するためにギブソンが標榜する、光そのものは決して見るできないという大胆な主張である（本章 p.22 参照）。ギブソンが主張するように、物質の表面で散乱反射し、知覚者の位置（観察点）で構造化された光の配列だけが見ることのできるものなら、何も物質が存在しない昼の空と夜の空は識別され得ない、というのがインゴルドの論点である（同 p.91）。インゴルドは、ギブソンとギブソンが批判する立場、つまり、デカルトの知覚因果説を基盤とする刺激－反応の知覚モデルが共有する誤った仮説を問題にする。それは、光が光源から放射され直進する光線（rays）であるというものである（同）。この光線が物理的な原因であり、その結果として網膜刺激が起こる。生理学的な視覚モデルは、これを肯定するが故に、受容器としての網膜が光線しか受け取らないという意味で、光は見ることができると主張する。逆に、ギブソンは、これを否定するが故に、視覚システムが捉えるのは、包囲光の配列という構造だけであり、光は見るできないと主張する。しかし、この発光源から知覚者へ直進する光線が光であるという仮説そのものを、インゴルドは否定する。知覚者は、「純粋な光輝（luminosity）」を見ており、「純粋な鳴り響くこと（sonority）」（同 p.93）を聞いているが、それらは、エネルギーのインパルスとして考えられる科学的な光や音のように源泉と受け手の「2つを連結する一直線の」ラインではなく、「風と同じように、それらのあいだの領域で渦巻く」（同 高橋訳）ラインである。

インゴルドは、大気＝雰囲気のなかで、渦巻く光を知覚することを、フィンセント・ファン・ゴッホの絵画《星月夜》<sup>8</sup>に見る。《星月夜》はタイトルの通り、地平線を低く取り、月と星が輝く夜空を大きく捉えた風景画であるが、そこでの月や星は、黄色やオレンジ色の渦巻きとして描かれている。夜空の他の部分も、青色系の絵具のラインで描かれているが、星々を瞥見する視線が、星の色彩を引きずるように、青色のなかに黄色のラインが混じり込んでいる。ゴッホが描く渦巻く星の光、というよりも光の渦巻きとしての星は、「光線が方々に扇状に広がる中心」ではなく「旋回する眼と協調して、(他の星々との)周りやあいだで(around and between)、渦巻くような光の旋回軸」（同 p.96 高橋訳）である。知覚の場では、物理的な知覚対象も、心理的な知覚主体も存在せず、情動的なものや宇宙的なものを結びつける、大気＝雰囲気的な現象だけが存在する。大気＝雰囲気というあいだの領域で、知覚者と知覚されるモノに生起していることをインゴルドは、〈分裂／融合反応（fission / fusion reaction）〉と呼ぶ。インゴルド（同 p.99）は言う。

.....融合において、星や太陽は、私の眼のなかで、私とともに（with）ある。もし、石が石のようになった手を通じて触れ、もし雷が雷に打たれた耳を通じて聴くのなら、同じように――巻きつく（coiling over）――太陽や星は、太陽のよう

<sup>8</sup> 1889年 カンヴァスに油彩、73.7×92.1 cm ニューヨーク近代美術館

な、そして、星に打たれた眼を通じて見る。しかし、分裂において、私は私から逃れ、宇宙の、自然力のうちのあちこちにいる。私は、それらとともに (with) —太陽や星たちとともに、風や嵐とともに、石とともに—あり、同時に、私の身体は幽霊になった。(高橋訳)

デカルト的遠近法主義から導かれる〈内的主観〉は、自己とともにあるが、宇宙からは分離している。それとは逆に、メルロ＝ポンティやインゴルドの知覚理論から導き出される知覚者は、宇宙とともにあるが、自己からは分離している。そこには、物理的な外的物質や心理的な内的自己の二分法が存在する余地はなく、大気＝雰囲気のなかで、ヒトとモノは、宇宙的＝情動的なものとして融合している。

### 1.10 ランドスケープのテクスティリティ

辞書学者がその研究範囲とするエスタブリッシュされたことばではなく、土地とともに生きる内徙者たちのことばに注目したスティルゴーやインゴルドの語源説から、ランドスケープが、環境の動きと、そこで生きるヒトの身ぶりの絡み合いによって生成される場であることが明らかとなる。しかし、17世紀半ばの西洋世界で誕生したデカルト的遠近法主義という〈視の制度〉によって、ランドスケープは、既定の自然としてヒトの外側にあり、「内的人間」となったヒトにより等価的に分析される対象となった。17世紀におけるランドスケープという語の意味の変遷を辿ることが、西洋世界において科学的世界観が構築されていく過程を明らかにしてくれる。

外的対象としての自然と内的主観との二分法を生み出した〈視の制度〉によって忘却されたのが、世界そのものの生成変化の動き、そして、ヒトがそのなかで自らの生を刻み付け、ランドスケープを織り上げる身ぶりである。それは、世界が在るということの、そして、世界なかでヒトが他の存在者を知覚するということのテクスティリティである。ギブソンは、生態学的知覚理論によって、ランドスケープ(彼の言う動物の周囲の世界としての環境)に、そのなかを動き回りながら絶え間ない観察を続けるヒトの身ぶり、それを可能とする媒質という側面を取り戻した。さらに、インゴルドは、ライン学＝気象学により、ギブソンが再発見した媒質の流動である大気＝雰囲気が、万物にテクスチャをもたらし、ヒトがその生の痕跡を世界に刻むことを可能にする、生成変化の原動力であることを明らかにした。

2章では、生成変化する世界と、そのなかで生きるヒトの身ぶりのテクスティリティに焦点を当て、両者の動きの絡み合いの場に生起する〈つくること〉について考察する。

## 2章 芸術とテクスティリティ

### 2.1 反一質量形相論

1章で繰り返し述べてきたように、世界は、所与の対象物によって組み立てられてはおらず、常に生成変化のプロセスにある。インゴルドのことばを借りれば、それは、天候－世界 (weather-world) である。アメリカの作曲家ジョン・ケージも、同様に、世界は生成変化のプロセスであると主張する。ダニエル・シャルルによるインタビューにおいて、ケージ (ケージ；シャルル 1982 p.63) は言う。

.....それ [=世界] は在るのではなく、成るんです。動き、変化するのです。... (中略) ... 〈生じる〉ということは、それが対象物のようにそこにあるのではないことを表しています。世界は、現実は、対象物ではない。それは過程なんです。

世界が、生成変化のプロセスにあるのならば、そのなかでヒトが何かをつくるという営為もプロセスであり、つくられるモノも、常につくられつつあるモノとして、プロセスのなかにあり続ける。ケージは、自身が作曲する音楽の役割が、生成変化のプロセス、彼の言う「開かれた状態」(同 p.145) へと人々を連れ戻すことにあると主張する。故に、ケージは、自身の作曲した音楽を、「変化の音楽」(同 p.63) と呼ぶ。ケージ (同 p.64) は言う。

私達が望んでいるのは在るものを体験することです。しかし、〈在るもの〉は必ずしも安定した不変なものではありません。... (中略) ... 瞬時、私達が流れ動いてゆく出来事を論理的に矮小化しそうなるのを防ぎ、世界の姿である過程へと私達を近づけることが、その [=芸術の] 役目なんです。

ケージにとって音楽をつくること (=作曲) とは、外的世界に対して最終的な生産物、つまり対象を提示することではない。ヒトが流動するモノゴトを理論によって固定化することなく、「開かれた状態」のまま聴く、その体験をもたらすのが「変化の音楽」の役割である。

造形芸術の分野でも、ケージと同様に、芸術がプロセスであることを繰り返し主張し続けたづくり手がいる。それは、画家のパウル・クレーである。クレーは、1921年から1931年までの10年間、ドイツの反アカデミー的な総合芸術学校、バウハウスで教鞭を執った。講義のなかで彼は、学生たちに、既定のかたちよりも生成しつつあるかたちが重要であることを繰り返し教授し続けた。1923年の講義において、型に嵌った課題作品をつくってくる学生たちに、かたちづくることの道〈フォームング〉の重要性を説いたクレーは、翌1924年1月9日の講義で、このことを復習させる。クレー (1980 p.379) は言う。

まさに、現象としてのフォルムは、危険な悪い幽霊である。善いのは、運動としてのフォルム、行為としてのフォルムであり、行為するフォルムが善い。悪いのは、静止、終わりとしてのフォルムであり、受け身の、結果としてのフォルムは悪い。善いのはフォルムングである。悪しきはフォルム；フォルムは終点であり、死である。フォルムングは運動であり、行為である。フォルムングは生命である。

クレーのいうフォルムングとは、かたちづくることの運動、行為、生命つまり、かたちがかたちづくられつつあるプロセスである。故に、最終的な生産物としてかたちを結んだフォルムは悪であり、死んだも同然のものである。

ケージやクレーが、彼らの芸術実践によって克服しようとしたのは、つくり手が心のなかに描いた形状を外的な物質世界に押しつけるという、西洋世界に長きに及んで根を下ろすつくることのモデルである。このモデルでは、既定のかたちに沿ってつくられた最終的な生産物が重要であり、かたちづくることのプロセスは、目的から結果へと向かう経過の「途中 (halfway)」(Ingold 2015 p.151) に過ぎない。インゴルド (Ingold 2011 p.210) は、このモデルが、アリストテレスの思想に起源を持つ、質量形相論 (hylomorphism) であると指摘する。

アリストテレス (1968) は、モノをかたち (形相 *morphe*) と物質 (質料 *hyle*) が結合したものであると考えた。世界のなかで生成するモノのうち、「およそ技術によって生じる事物は、[技術家の] 心のうちにその形相をもっている」(アリストテレス 1968 p.226)。たとえば、「青銅の球」が存在するためには、「球」というかたち (形相) と、「青銅」という物質 (質料) が必要になる。アリストテレスは、技術を持つヒトによってモノがつけられる過程を、次のように説明する。ヒトが持つ技術によって何かが生成する場合、そこには、推理過程と制作過程の2つのプロセスが存在する (同 p.226)。推理過程とは、特定の技術を持ったヒトが、その者の心のなかにあるかたち (形相) をどのようにすれば実現できるのかを推理するプロセスである。そして、そのかたちを雛型に物質 (質料) を変形、転化させていくプロセスが制作過程である。たとえば、ある建築家が家をつくる場面を例にすると、その過程は次のように説明できる。まず、家の最終的なかたちは、予め建築家の心のなかに像を結んでいる。建築家は、束石や柱や梁をどのような手順で、どのように組み合わせれば心のなかの家のかたちが実現できるかを推理し、図面を引く。これが、推理過程である。その後、図面に投影されたかたちに沿って、大工や左官などの建築業者たちが、外的世界にある物質 (セメント、材木、壁土など) を加工したり、組み合わせたりして、実際の家をつくり上げていく。これが、制作過程である。アリストテレスは、技術を、技術を持つヒトの心のなかにある、その技術によって制作されるモノの形相と考えた。アリストテレス (同 p.226) は言う。

.....健康は健康から生じ、そのようにまた、家は家から生じるとも言われる、す

なわち、質量のないそれ〔すなわち形相としての健康や家〕から質量を具有したそれが生じるという意味で。というのは、医術や建築術は、それぞれ健康のまたは家の形相であり、そして質料のない実体〔形相〕と私の言うのはその本質のことだからである。

彼の説明に従えば、「建築家が建築の技術を持っている」とは「建築家が家のかたち（形相＝本質）を心のなかに持っている」ことと同義となる。そして、その心のなかにある家の本質を、まるで型押し機で物質に押しつけるかのようにして、具体的な家が完成する。アリストテレスは、形相がモノの本質であり、質料に勝るものであると考えていたが、彼においてはあくまで形相と質料とは互いに相補的なものであった。しかし、ネオプラトニズムの創始者とされるプロティノス（1987）は、質料が完全な悪であり、形相によって克服されるべきものであると考えた。

プロティノスは、荒削りの石より、つくり手の持つ技術によって人間の像に仕上げられた石（石像）のほうが美しいことを例に、質料に対する形相の優位性を主張する。プロティノスによれば、美は技術そのもののなかに存在し、その技術をつくり手が分有している。技術を分有する程度に応じて、美しい像の姿はつくり手のなかに内在し、つくり手は、技術によってその姿を、元々はそれを所有していない素材（石）に注ぎ込むことができる。つまり、美しい像の姿は、石のなかにやってくる以前に、それを観照するつくり手の内に存在しているものである。プロティノスは、質料を、形相に抗う克服されるべきものとする。プロティノス（同 p.525）は言う。

.....これ〔＝技術の内から出て石にやって来た美〕すらも、石の内に純粋な姿で、あるいは芸術〔＝技術〕が欲した通りの状態にとどまったわけではなくて、その石材が芸術〔＝技術〕に屈服した程度に応じてなのである。

美を内在させて、つくり手に分有された技術は、質料としての石に美を持たせることができる。しかし、美そのものが石のなかに入ったわけではなく、技術のなかに内在する美よりも劣ったものが石に入ったに過ぎない。しかも、美よりも劣ったものが、つくり手が観照した形相そのままに石のなかに留まるのではなく、質料としての石が技術に屈服した程度に応じて、美よりも劣ったものが実現される。ここでは、つくられたモノの完成度は、いかに技術が質料を克服したのかの度合いによって決定する。この、プロティノスの制作モデルについてエルヴィン・パノフスキー（2003 p.47）は説明する。

芸術作品の美もまた、質料のなかに理念的〔イデア的〕形相が「遣わされる」ということのうちに、そしてまた、形相が粗野で動きのない質料を克服しながら、いわばそれに魂を与えること、あるいはむしろ、魂を与えようとするもののうち

にこそあるのである。

質料は、粗野で動きがなく、まるで死物のようである。故に質料は、形相によって魂を与えられなくてはならない。ここに、インゴルドが批判するような意味での質料形相論が完成することとなる。凝固し形相の動きに抵抗する質料に貶められた素材に、再び生命を注ぎ入れるつくることのモデルを導くために、インゴルドは、つくることのテクスティリティに焦点を当てる。世界のなかを歩き回ること、世界を知覚すると同時に歩行の痕跡を世界に織り込む徒歩旅行者のように、つくり手は、素材のテクスチャや肌理に従うことで、それらを知覚すると同時に、素材とともにつくることの道筋を進み続ける。インゴルド (Ingold 2011 p.211) は言う。

つくり手は、放浪者、徒歩旅行者である。彼らの技能は、世界生成の肌理 (grain of the world's becoming) を発見し、それを彼らの徐々に発展する目的に向けつつ、その方向に従う能力にある。(高橋訳)

工芸についての知識がある者なら誰でも知っているように、それに携わるつくり手たちは、素材に従うことなしに何かをつくることはできない。ここでは、漆工芸を例に考えよう。漆器の塗面を仕上げる最後の工程である上塗りにおいて、塗師 (漆工の親方) がいかに漆に従わなければならないかを知るためには、漆の樹からその樹液である荒味漆を採取するところから話をはじめなくてはならない。なぜなら、塗師が見極めなければならない漆の気質は、採取された土地、その年の気候、採取をはじめてからの日数、採取する漆樹の部位、時間などによって無限に変化するからである。搔子 (漆搔き職人) が漆樹に傷をつけ、漆樹は傷口を塞ごうとそこから漆を滲みださせる。このやり取りには、漆樹の生態に応じたリズムがあり、そのリズムは、季節や気候のリズムのなかに織り込まれている。また、搔子の技量、つまり、漆樹の肌理に従いつつ漆搔きで樹に傷を刻み込み、その傷口に沿ってそこから溢れる出る荒味漆を金篋で搔き取る能力の程度によっても、漆の気質は変化する。塗師のなかには、漆の色や粘度から、漆樹の傷口と金篋が合っているか、搔き取った際の力の入れ具合が適切かなど、搔子の技量を判断できる者もいる。

搔子が漆樹から導き出した荒味漆を精製することによって、上塗りに使用できるような漆が生まれる。精製には、荒味漆を攪拌し、粒子を細かく均一にするナヤシと、荒味漆を日光やその他の熱源に当てることで、水分を2～3%まで除去するクロメがある (四柳 2016 pp.20-21)。漆屋、あるいは自身で漆の精製を行う塗師は、このプロセスにおいて、塗上がり硬化した際の塗面の粒子状のテクスチャを予測する。熱源に当てながら漆液を攪拌する櫂を回すリズムによっても、漆の気質が変化する。そして、ここでも、漆屋あるいは塗師は、攪拌され渦巻く漆液の色や泡の透明度、櫂に持ち上げられ落ちる際の音、漆液のなかを潜り抜ける櫂の抵抗を動

きのなかで知覚することによって、漆がクロメ上がるその瞬間を掴む（赤木 2012 pp.134-137）。塗師の赤木明登（2012 p.136）は、熟練の漆屋である辻田哲夫が、クロメを行う最中の様子を描写する。

ほんの数センチ流れる漆の表面で、透明な部分と白濁した部分とが分離する、その一瞬垣間見ることのできる移ろい。茶褐色半透明の液体の上に浮いている微細な泡が流れ落ちる瞬間に現れる極小の白い泡の筋が作り出す縞模様の波瀾。辻田さんは、その縞と縞の間隔が、水分量とどのような相関関係を結んでいるかを経験的に知ってい[る。]

塗師は、このようにして精製された漆という素材の特性を注意深く見極め、それに従いながら作業を進める。なぜなら、同じ漆でも季節や、作業場の気温、湿度によって粘度や、硬化の速度が変化するためである。しかし、荒味漆から漆が精製されただけでは、漆器をつくることはできない。たとえば椀をつくる場合、それ以前に、木目（grain）に従いながら椀型師が木地の荒型を生材木から取り出し、木地師が轆轤でその荒型から木地を挽かなくてはならない。そして、その木地の癖に合わせて、漆工は、木屑と生漆の混合物であるコクソで木地の節や欠損箇所を埋める。木地の癖は、木地のもととなった材木を採った樹の成長のプロセスに由来する、樹とそれが生きた周囲の環境との格闘の痕跡である。木地師や漆工は、その痕跡に沿って身体を運んでいく。その後、いくつかの工程を挟んで、いよいよ、漆と鉋物の粉末の混合物を使った下地作業に入るわけであるが、ここまでの作業はすべて、木材の薄板から漆工自らが小刀で削り出した篋を使って行う。この篋は、インゴルドの用語を借りれば、素材と身体、つまり下地と漆工のあいだを繋ぎ、漆工の手の身ぶりを、器の表面に延び広がり定着する下地の流れへと変換する「変換装置（transducer）」（インゴルド 2017 p.211）である。変換装置として篋の形状や薄さは、下地をつける面のカーブ、下地の硬さや、それをどの程度の厚さで付けるかによって、調整される。そして、下地の硬さの感じ方や、身体の使い方は漆工によって異なるため、同じ素材に対峙する場合でも、篋の薄さは同一とはならない。変換装置は、その両極、つまり、素材とつくり手の身体の両方の側から調整され、その可能性は無限である。

中塗りとその周辺工程を挟んで、いよいよ上塗りである。上塗りにおいて、塗面から刷毛が離れた直後、刷毛を媒介した塗師の身ぶりの軌跡である刷毛目が、漆の表面張力によって引いたときに漆が見せるテクスチャは〈漆の貌〉と呼ばれる（赤木 2005 p.286）。塗師は、塗り上げた塗面が見せる〈貌〉と、それが硬化した後に生まれるテクスチャの相関関係を経験的に知っている。「多様な漆世界から、自分の目指す漆の〈貌〉をどうやって見付けるかが、〈上塗職人〉最大の技量」（同）である。そして、自身の目指す〈貌〉を導き出すために、塗師は、漆の精製や調合だけでなく、上塗りをする塗師にとっての変換装置、つまり自身の身体と漆液を繋ぐ



「刷毛の幅、厚さ、毛足の長さ、毛先の角度などを調整していく」(同 p.324)。上塗りの工程は、ひたすら漆という素材に従うことで進んでいく。塗師の山本英明(2002 p.97)は言う。

〈上〉では、うるしに従わなければいかん。うるしが人間に指図をする。その小さな声を聞き取って、うるしの言い分を通してやる。これが塗師屋の仕事の本質なのや。

〈上〉というのは、大抵の場合、下地仕事を行う作業場の下階に対し、上階にある上塗り場のことを指す。つまり、〈下〉で行う上塗りより前の工程は、基本的には素材に従わなくてはならないが、作業の進行は漆工自身のリズムやペースで進めることができる。しかし、上塗りに関しては、漆の変化のリズムに対して、ヒトが完全に従わなくてはならないのである。

ここで挙げた漆工芸の例は、極端なものに思われるかもしれない。しかし、陶工が轆轤を通して土に従うことなしに、金工が鋸を通して地金に従うことなしに、画家が、絵筆を通して紙や顔料に従うことなしに、なにかをつくることはできない。しかし、従うことは、世界の流動に対して盲目的に従属することではない。インゴルドは、「従うこと」が、受動的というよりは、むしろ能動的なことであることを、ハンターを例に説明する。つまり、「道に従うハンターは、絶え間なく変化する環境のなかで、視覚的および他の感覚的手がかりに常に注意を払わなければならない、コースを適切に調整しなくてはならない」(同 p.251 高橋訳)。漆工芸においても、塗師には、大よその目指す〈漆の貌〉があり、身体を研ぎ澄ませ、流動する漆の状態を探りながら、次に繰り出す身ぶりに向かって進み続けなければならない。そして、少しずつ進展する作業のなかで素材とともに進み続けることは、一見同じ身ぶりの繰り返しに見えても、決して単なる反復ではない。たとえば、金工の鋸の一打ちを、塗師の刷毛の一塗りを一ストロークと考えれば、それらが同じストロークの反復ではないことが分かる。インゴルド(同 pp.216-217)は、このことを、鋸で板を切る大工を例に説明する。

鋸の2つのストロークは完全に同じではなく、... (中略) ...それぞれが前のものから成長し、次を準備する。したがって、自身が行っていることを感じている大工は、対処しなければならない並行的変動を調和させることができる者である。これには、展開する作業についての進行中の知覚的監視に応じて、継続的な修正が必要である。すべてのストロークが異なり、鋸で切ることがリズムミクな質を持っているのはそのためである。(高橋訳)

刻々と変化する素材とともに前方に向かって進み続けることが、つくることの創造性である。インゴルドは、最終的な生産物、つまり結果から、作者の意図を推

理するような芸術研究の風潮を、「創造性 (creativity) を『後方』へ読み取ること」として批判し、「創造性を『前方』へ読むこと」(Ingold 2011 pp.215-216) の重要性を唱えた。それは即興 (improvisation) に焦点を合わせることを伴う。インゴルドのいう即興とは、ある程度の道筋を思いうかべながらも、絶え間なく変化する素材の流れに応えながら、自身がつくりつつあるモノとともに前へ進み続けることである。インゴルド (同 p.216) は言う。

即興でつく成ることは、世界の行く手に従うことである。それらは、すでに通った道筋の上で、終点から始点までの関係の鎖を回復するのではなく、開いている。  
(高橋訳)

ケージが主張するように、生成変化のプロセスとしての芸術は、常に「開かれた状態」にある。インゴルド (同) は、プロセスとしての芸術について言う。

芸術作品は、私が主張するに、対象ではなくモノである。そして、クレーが述べたように、芸術家の役割は、新奇なものであろうとなかろうと、前もって考えたアイデアを実行するというのではなく、作品のかたちを生み出す素材の力と流動に合流し、従うことである。(高橋訳)

そして、プロセスとしての芸術は、素材の力と流動に従い、それとともに前進するつくり手の痕跡であるため、他者がそれを観たり聴いたりすることは、その流れの痕跡を辿り、あるいはその流れに乗り、ともに前に進むことである。インゴルド (同) は言う。

作品は、観る者を、旅の道連れとして芸術家に合流するように誘う。作品は、観る者を、最終的な生産物としての作品の背後に元来の意図を見るのではなく、作品が世界のなかに展開するさまを作品とともに見るように誘う。(高橋訳)

「開かれた状態」にある芸術は、それを観る者、あるいは聴く者を最終的な目的地へと連れていくことはない。他者がそれを観る体験、聴く体験も前方へ開いているため、プロセスとしての芸術は、最終的な生産物へと帰結することなく、再び世界のなかへと展開していくのである。

これまで示してきたような、生成変化する世界のなかでの素材とつくり手の関係を、どのように描くことができるだろうか。インゴルドは、この関係を文通、調和、対応、一致などの意味を持つ、コレスポンド (correspondence) ということばで呼ぶ (インゴルド 2017 p.216)。コレスポンドは、従来、2者間の関係を表すために使われてきた相互作用 (interaction) の対極にあることばである。相互作用は、接頭辞 inter- (相互に) が示す通り、既定の点と点との双方向的な関係

である。この関係が結ぶラインは、インゴルドが繰り返し批判してきた「点と点をつなぐ連結器 (point-to-point connectors)」(インゴルド 2014 p.122) である。相互作用において、直線的に連結された既定の点と化すことで、つくり手は、素材と対峙する主体になり、素材は、つくり手と対峙する対象物となってしまう。素材とつくり手は、交互に作用を及ぼし合っているわけではなく、ともに同じ道筋を前進している。コレスポンドンスにおいては、素材とつくり手は「対位法の旋律のように互いに絡まり合う線を描く」(インゴルド 2017 p.221)。インゴルド(同 p.223)は言う。

世界と応答することは、それを描写することでもなければ、表現することでもない。むしろ、それに応えることである。... (中略) ...世界とコレスポンドすることは、あるひとの感覚的な意識と、生気にあふれた命の流れやほとぼしりが混ざり合うことである。このような結合では感覚と素材が互いに結びつき、撚り合わさって、... (中略) ...お互いの区別がつかなくなってしまう。

塗師は、刷毛を通して漆という素材とコレスポンドしており、演奏者は楽器を通して音とコレスポンドしている。相互作用が何かと何かのあいだ (between) で起こるのに対して、コレスポンドンスが起こるのは、移ろう隙間 (in-between) の領域である (Ingold 2015 p.147)。インゴルド (同) は両者の違いについて言う。

あいだ (between) は、2つの末端を持っているが、移ろう隙間 (in-between) はそうではない。あいだにおいては、どんな動きも... (中略) ...ここからそこへ、初期状態から最終状態へのものに過ぎない。しかし、移ろう隙間においては、運動は、主要なものであり進行状態にある。あいだは閾的 (liminal) であるが、移ろう隙間は動脈のよう (arterial) であり、あいだは中間物 (intermediate) であるが、移ろう隙間は流れの中程 (midstream) である。(高橋訳)

相互作用の inter- に対し、コレスポンドンスは mid- (中間の) で示される領域で起きている。この、相互作用とコレスポンドンスの差異を、ジョン・ケージは、コミュニケーション/会話の二分法で説明する。ケージ (1982 p.145) は言う。

[コミュニケーション]  
伝達<sup>オブジェ</sup>というのは、伝え合わなければならないなにかが、対象物があると  
いうことを前提にしている。私が考えている会話は、対象物<sup>オブジェ</sup>に基づくようなもの  
ではないんです。伝達するということは、常になにかを押しつけることです...  
(中略) ...。ところで会話の中では、押しつけられるものはなにもない。

コミュニケーションは、他者に対して、対象物についての真理や感情を押し付けるが、ケージのいう会話は、既定の対象物に帰着することを回避し、「開かれた状態」

つまり、プロセスとして展開し続ける。

## 2.2 身ぶりの痕跡と声の肌理

最終的な生産物をつくるのが、合目的な行為であるなら、プロセスとしての芸術は、常に世界あるいは、世界の顕れである素材とのコレスポンドンスにおける身ぶりの連続である。特に、身ぶりの芸術と言われるのが書である。インゴルド（2014）は、書を、自然のあらゆる運動とリズムの原理を観察し、筆法によってそれを伝達する「リズム的な運動の芸術」（Yen 2005 高橋訳）と定義するユエ・ピン・エンを引きながら、書が身ぶりの痕跡であることを説明する。インゴルド（2014 p.204）は言う。

一つひとつのラインは筆をもつ手の微妙な動作、すなわち周囲の世界のさまざまな運動を書家が綿密に観察することから生まれる身ぶりの軌跡である。

書家は、周囲の世界を観察することで、そのなかにさまざまな運動を発見する。世界の運動は、書家の身体と共振し、そこから新たな身ぶりが生まれる。その身ぶりは、筆が紙の上を辿った痕跡として、再び世界の側に刻まれる。ここでは、書家が周囲の世界を観察することと、世界に対して身ぶりの痕跡を残すことが、表裏一体の関係にある。インゴルド（同 p.206）は続ける。

.....彼らが表現しようとしたものは、事物の形や輪郭ではなかった。彼らの目的は、世界のリズムや運動を彼らの身ぶりのうちに再生することであった。ユエ・ピン・エンが言うように、戦う蛇の攻撃や反撃から靈感を得た書のラインが実際に蛇に似ていると思うものはいないだろう。重要なのはラインが蛇のように動くことである。

書家たちが観察し、筆の動きのうちに再生するのは、世界のリズム、運動であり、物体のアウトラインや外形ではない。書家たちにとっての観察とは、西洋の科学者がするように、凝視する眼によって世界を対象化することではない。それは、世界のなかを動き回るモノゴトを、その動きとともに捉える瞥見する眼による観察である。そして、その動的な観察によって捉えられ、再生された筆法のラインも、世界のなかのモノゴトと同じように運動している。これは、身ぶりの痕跡としての書のラインが、世界の動きを顕現しているともいえる。故に、文字を印す身ぶりのプロセスそのものから、世界の動きを観察することもできる。ピアニストで作曲家の高橋悠治（2004 p.45）は硬骨文字について言う。

文字を彫るという行為　そのプロセスから世界をよむ　／　それを彫る手のリズムと時間のなかに　世界の変化は顕れている　／　文字を彫るということは

## 世界を気づかうことだ

ここでは、観察の結果として身ぶりが導かれるのではなく、身ぶりのプロセスそのものが、世界を観察することとなる。文字を彫るという身ぶりにおいて、〈世界を観察すること〉と〈世界に痕跡を残すこと〉が相即を為す。ここで占い師は、亀甲や骨を通して世界とコレスポンドしている。そして、音楽においても、〈世界の音を聴くこと〉と〈世界に声を放つこと〉は相即を為す。朝鮮やチベットでは、歌い手が滝の前で歌うという修業が行われていた。滝の前で歌う歌手を例に、高橋（同 pp.39-40）は言う。

内側が空洞であるものだけが響く / からだ自体を共鳴器として 滝の音を写す ... (中略) ... 世界に深く入りこむのと 世界がからだ深く入ってくること / 外側の響が内側のものであることはおなじだ

滝の音が、〈聴くこと〉を通して歌い手に巻き付く。その音は、分厚い轟音として歌い手の身体の中に入り込んでくるが、実際には、それは無限の音の粒子がぶつかり合い飛び散る場である。その肌理を捉えることで、歌い手の身体の中にリズムが生まれ、それとコレスポンドするように声が顕れる。融合において、滝の轟は歌い手の身体に深く入りこみ、分裂において、歌い手は自身の身体を離れ滝の轟のなかに拡散する。

インゴルドと同様に、書がプロセスの芸術であることを主張する日本の書家が、石川九楊である。彼は、書かれた書を見ることは、それが書かれたプロセスを辿ることであり、文字の外形として見ることは誤りであると繰り返し主張する。石川の書論における最も重要な概念が「筆蝕」である。石川（2009 pp.36-38）は言う。

「筆蝕」は、点画以前の、書字の微粒子的律動である。... (中略) ...筆では、数千本から数万本の毛が、紙と接触して、一本一本いつも複雑微妙に動いている。これが書を書いているときの姿であり、筆蝕の元になるものである。この筆蝕に導かれて文は生まれる。

ここで石川が指摘するのは、〈文を書くこと〉即ち〈筆蝕すること〉という事実である。書家の身ぶりが、筆という変換装置によって筆蝕として紙の上に顕れる。書家と紙のコレスポンドの痕跡である筆蝕の前進が、そのまま文の連綿する運動として展開する。そこから、抜け落ちるのは、文字という単位である。一般的に、並列された文字が文を構成すると考えられるが、それは、印刷文字の普及によって現れた誤解に過ぎない、というのが石川の主張である（同 p.34）。筆蝕そして文とは、紙の上を走る筆の運動である。インゴルド（2014 p.207）は言う。

筆は幅が自在に変化する軌跡を生み出すだけでなく、どんな方向にも動いていくことができる。つまり書家は柔軟な筆先によって『筆を走らせる』ことができる [。]

地図製作において、身ぶりの軌跡 (trace of a gesture) が、点と点を繋ぐ連結器 (point-to-point connectors) になったように (第1章 p.16 参照)、印刷技術によって、筆が走る運動のラインの軌跡は文字の並列として分断され、文は文字の連結と考えられるようになった。

そして、「筆蝕」という概念には、「筆」「触」「蝕」という3つの意味が内包されている。まず、「筆」は、「書かれたものとその書きぶり」(石川 2009 p.40)を表す。次に、「触」は、触覚に導かれた「筆尖と紙との両者間で展開される接触と摩擦と離脱との劇」(同)がもたらす筆跡である。そして最も重要なのが「蝕」である。石川(同)は言う。

その触覚が、土を掘ることや金属を鑿<sup>うが</sup>ち石や木を刻<sup>ほ</sup>ること、つまり「蝕」に裏打ちされた触覚であるという深みをもつ。文学に対する「深みのある表現」「深刻」あるいは「深遠」「深慮」などの評語に秘められた深度への感覚が、書くことは考えることであり、書くことの本原が農耕にあり、また書くことが刻ること、つまり彫刻にほかならなかったことを暗示しているのである。

沿岸の内住者たちは、土を掘って土地を拡張し、農民は、土地を踏み固め、掘り起こし、自身のラインを刻みつけることで土地のテクスチャ織り上げる(1章 pp.4-7 参照)。そして、彫金工は鑿によって金属と、石工や削りもの師は鑿によって石や木とコレスポンドし、その痕跡をそれらに刻みつける。「蝕」という語は、これらの痕跡が、紙のテクスチャ、墨の粘り、数え切れない毛先の束である筆の撓りと、書家とのコレスポンドの痕跡として顕れる筆蝕と同じであることを表している。さらに、「蝕」という字は、海蝕や侵蝕など「蝕むこと」を意味する。蝕とは風化 (weathering) の働きであり、この風化が世界のなかの存在に肌理やテクスチャをもたらす(1章 pp.28-29 参照)。つまり「蝕」とは、世界生成の働きであり、筆蝕のプロセスである書を書く身ぶりとは、世界の生成変化の動きそのものである。

ロラン・バルトは、芸術についてのエッセイを数多く書いているが、その中で彼は、自身が愛好する絵や音楽を身ぶりとして扱う。バルトは、サイ・トゥオンブリのドローイングが、よく書を引き合いに出して論じられることについて、トゥオンブリが書から取り入れたのは書の「生産物」ではなく「身ぶり」とであると指摘する。バルト (1986 p.87) は言う。

動作 [=身ぶり] とは何か。行為アクトのおまけのような何かである。行為は他動的である。単に、対象を、結果を出現させようとする。動作は、行為を大気圏（天文学的な意味で）で取り囲む動機、欲動、怠惰の無限定で、汲みつくすことのできない総和である。

バルトは、芸術を3つのレベルから分析する（同）。1つ目は、情報を生み出そうとするメッセージ、2つ目は、理解作用を生み出そうとする記号、そして、3つ目が身ぶりである。身ぶりは、他の2つと異なり、必ずしも何かを生み出そうとはしない。しかし、他の2つが生み出すことのないすべて、つまり情報や理解作用の範疇から漏れ落ちる残滓を生み出す。メッセージや記号は、受け手になにかを伝達する、読み手になにかを理解させるという具体的な目的を持っており、合目的な行為によって現れる。故にその行為は、何らかのメッセージや記号として機能するために為される他動的なものである。それに対して身ぶりは、それそのものとして以外に存在することはなく、それを知覚するヒトを意味作用の外側へと連れ出す。バルト（同 pp.89-90）は言う。

..... TW [=トゥオンブリ] の表面には、書かれたものは何もない。しかし、この表面は書かれたものの一切の受け皿として現れる。...（中略）...すべては、つねに、すでに、ざらざらし、裂け目があり、でこぼこし、点々と起伏がある。紙のざらつきがあり、次いで、汚れがあり、格子縞があり、線のからみ合いがあり、図があり、単語がある。...（中略）...前面に出るのは...（中略）...筆跡の織物の観念である。

地面のように、紙は、書かれたものを上に乗せ、その地となるフラットな表面ではない。対象物を描く絵画は、紙の存在を後退させ、紙自体のテクスチャをなかったことにする。しかし、トゥオンブリのドローイングは、紙の上ではなく、紙のなかに織り込まれ、紙とともに表面のテクスチャそのものを構成する。そして、その表面は、多様な色彩、かたちの落ち葉が、塵と一緒に絡まり合った吹き寄せのように、汚れや格子、線、図、単語といった非同質的な要素の混成物である。混成物は、吹き寄せのように、固定的な輪郭を持たず、対象物として凝固しない。故にそこにあるのは、風に吹かれて今にも拡散しそうな素材の残滓、その残滓を擦り付けたトゥオンブリの身ぶりの痕跡である。バルト（同 pp.92-93）は言う。

TWの作品は、現代画家の多くが選んだ態度とは逆に、動作ジェストを示す。求められるのは、生産物を見、考え、味わうことではない。そこに至った運動を見直し、見定め、いってみれば《楽しむ》ことである。...（中略）...それは、落ちる。細かな雨のように降る。草のようになびく。暇つぶしに引っ搔く。あたかも、時間を、

時間の震えを可視化するかのよう。

トゥオンブリのドローイングは、多くの絵画とは異なり、それを生産物として眺め、その背後に作者の意図を推論することを要求していない。素材と彼の身体とのコレスポンドンスによって残されたラインは、輪郭を閉じたかたちに帰結することなく、「開かれた状態」で見る者を待ち構えている。それは、世界にテクスチャや肌理をもたらす天候の動き（風化）のように（1章 pp.28-29 参照）、細かな雨のように降るラインであり、風になびく草のようなラインである。そして、紙の表面に進展途中のままで留まるラインを辿ることで、見る者の身体は、トゥオンブリの身体とコレスポンドする。開かれたラインは、未だ描かれていないラインを誘発する。バルトは、このエッセイを執筆中のある朝、トウオンブリーの画集をゆっくりと眺める。ゆっくりというのは、バルトの視線の動きである。固定された標的を狙うのではなく、通り道を探す徒歩旅行者の眼のように、その視線は、トゥオンブリのラインの進行を辿る。そして、バルトはカードに落書きをはじめめる。しかし、それは既に描かれたトゥオンブリのラインを模倣しているのではない。バルトが言う通り、そんなことをして何になるだろうか。バルト（同 p.103）は言う。

夢みるように、私が私の読みから導き出すトレーシングを模倣するのだ。私が模倣するのは生産物ではない。生産行為である。私は、いわば、手の足跡を辿るのである。

獣や他のヒトが踏み残した足跡を辿り、徒歩旅行者が自らの新しい歩行のラインを地面に縫い付けるように、バルトは、トゥオンブリの手の足跡を辿っていく。開かれたラインを辿ることで、それを辿るバルトの身体はいつの間にかそのラインを追い越し、世界のなかに新たなラインを走らせる。バルトが模倣するのは、トゥオンブリの身体とのコレスポンドンスのなかで、即興的に前へ前へと前進していく辿ること（トレーシング）そのものである。インゴルドのことばを借りれば、それは創造性を前方へ読んでいくことである。バルトが、生涯のなかで、気晴らしに書（描）くこと<sup>9</sup>を楽しんだであろう、クレヨンやフェルトペン、絵筆によるドローイングが残されており、そのうち 49 点がパリの国立ジョルジュ・ポンピドゥー芸術文化センターに所蔵されている。

そして、身ぶりを示すトゥオンブリのドローイングにとっては、最終的な生産物を実現するために画材を道具とするような絵画とは異なり、重要なのはそれらが素材として在ることである。故に、見る者がそこに認めるのは、画家の意図を実現

---

<sup>9</sup> バルト（1986 p.78）は、〈書くこと〉と〈描くこと〉が同一である〈かくこと〉（たとえば東洋の書の影響が見て取れる、トゥオンブリ、アンドレ・マソン、ベルナルド・レキシヨ等の画法）を《セミオグラフィ》と呼んだ。



した最終的な生産物ではなく、素材としてのモノそのものである。バルト（同 pp.112-113）は言う。

絵の道具は道具ではない。出来事である。トゥオンブリは材料を何かに奉仕するものとしてではなく、栄光に包まれて顕現した絶対的な<sup>マテリヤール</sup>素材として前面に出してくる。...（中略）...画家の創造的な力は材料を<sup>マテリヤール</sup>素材として存在せしめることにある。たとえ意味がキャンバスから生じようと、鉛筆や絵具は相変わらず《物》である。頑固な物質である。何も（後からつけ加わる意味も）《そこにある》ことへの固執性を取りのぞくことはできない。トゥオンブリの芸術は物を見せることにある。彼が描く物をではなく（これは別の問題だ）、彼が扱う物をである。

バルトは、トゥオンブリのドローイングと同じように、バリトン歌手シャルル・パンゼラの歌声や、ロベルト・シューマンのピアノ曲を好んだ。音楽に対する好みも、絵画と同じように、その身ぶりが生み出す残滓や、身体性のうちにある。トゥオンブリのドローイングを自らの身体で迎えるように、バルトは、パンゼラの歌声や、シューマンのピアノ曲から身ぶりを導く。彼は20代前半にパンゼラの元に歌を習いに通っていたし、シューマンの《クライスレリアーナ》を好んで弾いた。

バルトは、歌う身体と、それを聴く身体との、移ろう隙間（in-between）に顕れる残滓を「声のきめ（Le Grain de la voix）」と呼んだ。正教会聖歌を歌うロシア人のバスを例に、バルト（1984 p.189）は言う。

鼻孔の奥から、筋肉から、粘膜から、軟骨から、あたかも演奏者の内部の肉と彼の歌う歌とを同じ皮膚が覆っているかのように、スラブ語の奥から、聴く者の耳に一度もたらされる、身体そのものであるような何かである。

肌理は、声が振動し共鳴する歌い手の身体のざらつきそのものとして、聴く者の身体にもたらされる。それは、個人的ではないが個体的である（バルト 同）。今田匡彦（2015 pp.55-56）が強調するように、肌理は、トゥオンブリのドローイングに顕れた残滓と同様、メッセージや理解作用の外側にある。つまり、肌理をもたらず声は、内的主体の何ものをも表現していない故に個人的ではない。しかし、外ならぬその身体からもたらされたという意味で、個体的である。バルト（同 p.197）は言う。

《きめ》とは、歌う声における、書く手における、演奏する肢体における身体である。

歌い手の粘膜は鼻孔の奥で音と、物書きの手は筆記具を変換装置に紙と、ピアノ

ストの肢体はピアノを変換装置に音と、それぞれコレスポンドしている。バルトは、ピアノの演奏においても、間身体的に、作曲家と演奏者そして聴き手の身体を結ぶ、身ぶりの残滓を見出す。それは、まさしく演奏者の指が鍵盤を、そしてピアノという変換装置の内部でハンマーが弦を「打つ音」である。音楽のテキストは、前から後ろへと単線的に続いていくのではなく、音と身体が躍動する「絶えざるビック・バン」(同 p.239)である。バルトは、《クライスレリアーナ》を聴くあるいは弾くことで、自らの身体を打つシューマンの身体を、そして同時に打っている自らの〈この身体〉を聴く。バルト(同 p.241)は言う。

打つ音の(アナグラムの網目の)レベルで、聴衆は聞こえてくるものを演奏するのだ。だから、音楽のテキストの場というものがある、そこでは、作曲家と演奏家と聴衆との間のいかなる区別も消滅するのである。打つ音の悦楽的な反復。これこそが、繰り返し歌われる歌の起源であろう。

打つ音のひしめきが織りなす音楽のテキストの場で、作曲家、演奏者、そして聴き手の身体は、ビック・バンを起こし、音とともに拡散する。そして、この打つ音は無調音楽にも引き継がれる。バルトは、これまで西洋クラシック音楽にアクセントをつける機能を担っていた調性を引き継ぐ、別の体系を「音響性」と呼んだ。バルト(同 p.250)は言う。

《音響性》(響きの色彩の網目)は、身体が《打つ音》の富すべてを持つことを保障する(チリンチリンという音、すべる音、ぶつかる音、きらきらした音、うつろな音、分散する音、等々)。したがって、《打つ音》... (中略) ...こそが、音楽における超歴史的連続性をなしているのだ。

打つ音つまり、音とコレスポンドする身ぶりの残滓こそが、意味の体系によって語られる西洋音楽の歴史性を飛び越え、音楽する無数の身体を貫いている。

### 2.3 小さな音

サウンドアートと呼称される芸術領域には、最終的な生産物を提示しない、つまり対象物を生み出さない制作活動を行う芸術家が多くいる。「サウンドアート」とは、1980年代半ばにカナダの作曲家のダン・ライナーが使いはじめたことばであるが(リクト 2010 p.15)、一般的に、非楽音を用いた芸術の台頭によって要請された音を用いた芸術の総称とされる。サウンドアートの範疇に分類されるような制作活動を1960年代から行い、その先駆者とされるのが、マックス・ニューハウ

スである<sup>10</sup>。

田中直子（1986）は、日本庭園の音響装置である水琴窟との親和性を指摘することで、ニューハウスのサウンド・インスタレーション《Times Square》がプロセスの芸術であることを指摘する。水琴窟は、蹲踞や手水鉢から流れ出た排水が、地中に逆さに伏せて埋められた水瓶のなかに一滴ずつ流れ落ち、水瓶なかで反響した雫の音が地面のなかから聞こえてくる。《Times Square》は、マンハッタンのブロードウェイと7番アベニューが、45番ストリートと46番ストリートのあいだで交差する地点にある歩行者用安全島に、1977年から1992年までのあいだ設置されていた（その後2002年に再設置され現在に至る）。安全島にある地下鉄換気孔のなかに据え付けられた音響装置から、高次倍音を多く含んだコンピューターによる低周波合成音が、ドローン（持続音）として24時間絶え間なく鳴り続けている。この合成音が織り成すテクスチャは、様々な音が渦巻く雑踏のなかを、地下からの換気流に乗って漂流する。田中（同 pp.129-134）は、両者の音の在り方に共通する4つの特徴を指摘する：

- ①芸術や芸道とは無縁な日常空間に仕掛けられている
- ②声高に自己主張することなく、それでいて周囲の音に埋没することもなく、その場その時にたまたま生じる音達に共振しながら、それらに対して開かれている
- ③それまでのきき方を転換していく
- ④きき手の音体験が、きく行為以外の行為、あるいは〈身体<sup>からだ</sup>〉と分かちがたく結びついている

①について、前者は便所用の手洗いとして、日常の最も卑近な場所にも設置されている。後者はヒトの話し声、自動車の排気音やクラクション、パトカーのサイレン、店舗からの広告音楽など様々な音が溢れ奔めき合う場所に設置されており、人々がそれぞれの目的を持って意図せずその場を往き交っている。②について、両者とも音源が隠されており、はじめから1つの自律した音響作品として集中的に聴かれることを目的にされていない。前者は野外に設置されているため、周囲の庭の音（たとえば庭木の葉擦れや鳥の声）とともにあり、水瓶のなかで金属的に変換されているとはいえ、雫が滴り落ちる音はたいして珍しいわけでもない。たとえば夜道を歩いていると、道路脇の集水桝から配管のなかで反響した雫の音が聞こえてくることがある。後者も普段は大都市の騒音のなかに埋もれており、それらのなかからたまたま拾われるかもしれない程度の音である。③について、前者は金属的に変換された雫の音が点描的に庭のなかに投げ込まれることによって、それを拾

---

<sup>10</sup> ニューハウス自身は、〈音〉という最低限の共通要素で様々な芸術を一括りにし、その差異を帳消しにするような「サウンドアート」という呼称を拒絶した。

う耳の感度を瞬間的に研ぎ澄まし、それまで意識せずに看過していた庭木の葉擦れや鳥の声が明瞭に聞こえてきたりする。後者の微弱な合成音は、騒音にマスキングされているため、普段はそれとして意識されることがない。しかし、いざその微弱音を耳が捉えてしまうと、それを聴くヒトの聴覚はその微弱さに合わせて感度を調整する。すると、それまでサイレンの音、クラクションの音など個別の騒音として聞き流されていた分厚い都市の轟が、波のようにそのヒトを覆いつくす（中川真 2007 p.8）。④について、これらの音を偶然知覚するヒトは、意図して音楽を聴いているときのように、音が自身のもとへやってくるのをじっと身構え待っているわけではない。音との出会いは、前者では屈む、蹲う、手を洗う、後者では歩く、誰かと話しをする、携帯電話で電話する、植え込みに腰かける、キャラクターの着ぐるみの前で立ち止まるなどの日常の身ぶりのなかで起きている。これらの音が挿入されることによって僅かにずらされた日常の体験の性質を、田中（同 p.132）は〈異日常性〉と呼んだ。

周囲の音に対して開かれた音を挿入することによって...（中略）...それまでのきき方を転換していく。きこえていなかった音が突然明瞭にきこえ出したり、テクスチャの複雑さが浮き彫りにされたり.....音ばかりでなく、普段何気なく眼にしていた風景さえ異なった色彩で見えてくる。瑣末な眺めを切り取って一枚の絵に見立てる額縁のように、仕掛けられた音が日常の位相をずらし、新たな日常を発見させる契機となる。これを日常の異化作用、あるいは異日常性の形成と呼んでおこう。

この〈異日常性〉こそが、日常の知覚の創造性である。世界のなかに挿入される微細な音は、それ自体として対象化されることなく、慣習的に対象物として看過されてきた日常の音響と混淆し、それを聴くヒトの知覚の焦点をわずかに異化し前進させることによって、日常の音響に再び生命を与える。

《Times Square》がそうであるように、サウンドアートと呼称される芸術領域には、音を通して知覚の在り方、つまり世界との関係を異化する、あるいは、音を通して世界の新たな相貌を探索していくような実践が多くある。取り分け、そのような芸術実践を追及するのが、鈴木昭男とロルフ・ユリウスである。

鈴木は、もともと建築家を志しており、建築事務所に勤務していた。あるとき彼は、自身が担当する階段の設計図が、二線譜とそれを区切る小節線に見えた。芸術雑誌で見かけたジョン・ケージの影響から図形楽譜を知っていた彼は、階段を楽譜に見立て、上から何かをばら撒けば心地よいリズムが返ってくるのではないかと、いう思惑に捉われる。そして彼は、それを公共の階段で実践してしまう。1963年、鈴木は、名古屋駅の中央本線のプラットホームから地下に降りる階段の上から、缶詰めの空き缶やビンが入ったバケツをひっくり返し、ぶちまけた。ところが、彼の思惑に反して、聞こえてきたのは「ガラポシャン」という呆気ない音であった（中

川 2007 p.86)。この、個人的な体験が、彼のサウンドアートの実践の始まりとなる。

鈴木は、その後、日常環境のなかで直感的に思いついた身ぶりを実践し、その音響を聴く「自修イベント (Self study Events)」を繰り返していく。自修イベントはその名の通り、鈴木 of 個人的な実践であり、パフォーマーも聴き手も彼自身である。階段イベントが、歩道橋や市役所の階段など場所を変えて何回か実践された他、上京後には、駅員ごとに個人差がある各駅の切符切りの音を録音し、点在させたポータブルプレーヤーから順を追って再生する、騒音計に向かって大声を出す、ビルとビルの中で拾った石を打ち反響音を聴く、などの様々な自修イベントが実践された (同 pp.90-92)。

1970年代から、鈴木は、サウンドアーティストとして、自作楽器「デ・コールメス」「アナラポス」などを用いたパフォーマンスや、サウンド・インスタレーションを行うようになるが、世界に対する彼の態度は、自修イベントのそれとは何も変わっていない。作曲家の三宅榛名によるインタビューで、缶をガラガラ鳴らすことや、声を出すことといった、それぞれの身ぶりは1つずつ意味が違うのか、という質問に鈴木 (三宅 1982 pp.108-109) は答える。

[音を出してみても]それからそれを聴く作業に入るんだけど、返ってくる音を、体験としてもう一ぺん聴いてみる行為でしょう。声出すのもやっぱり反響が戻ってくるし、出してみなきゃわからないことがいっぱいあるわけですよ。それを皮膚を通して聴く。小さい時にはだれでもよくやったと思うんですよ。... (中略) ...大人になるともうわかったこととして忘れてしまうことがいっぱいあって、もっと広い世界がそういう中から摘み採れるんじゃないかなと。

世界のなかで様々な身ぶりを成し、その都度顕れる新たな世界の相貌を即興的に摘み取っていく。この、鈴木 of すべての実践に通底する世界とのコレスポンドスを、彼自身は「投げかけとたどり」(鈴木; 中川 2007 p.95-96) と呼ぶ。世界に対して身ぶりを投げかけ、エコーとして世界が反響する音を自らの身体で辿り確認していく。「自修イベント」、そして、その後の彼のサウンドアートは、この繰り返しであり、世界を捉え直し続ける日々のエクササイズである。誰しも子どものころに行なっていたであろう、何気ない世界との小さなコレスポンドスを、鈴木は続けている。

鈴木 of パフォーマンスは、常に即興的であり、事前に決まっているのは、はじめに素材をどの場所に設置するのかくらいである。鈴木 (三宅 同 p.120) は、自身のパフォーマンスについて言う。

やっている時は、素材を選んだということ自体が、ぼくの一応の構想なんですよ。素材がいろんな可能性を含めているものですからね。環境と素材でどうそこ

でパフォーマンスを滞りなく済ませてしまうかということで、あちらの断面からこちらの断面から遊んでみるわけで、いろんな遊び方をし続ける。

その場その場の鈴木的身ぶりは、常に素材から導かれる。故に、どのように動くかは、素材とともに前進するなかでその都度決定され、既定の進路は存在しない。

鈴木 of 初期の実践は、自らが閃いた身ぶりを投げかけたら世界はどのようにエコーを返すのだろうか、という関心に導かれていた。つまり、身ぶりあるいはそれに先立つアイデアが先行していた。しかし、1988年のあるイベントを転換点に、彼の関心は〈聴くこと〉の先行へとシフトすることとなる(中川 2007 p.104)。それは、《日向ぼっこの空間》というイベントである。このイベントは、京都府網野町にある高天山の中腹で、ボランティアスタッフとともに造った2枚の並行する日干し煉瓦の壁のあいだに独りで座し、日の出から日没までの12時間、周囲の音に耳を澄ますというものだった。鈴木は、この時の体験を、中川(2007 pp.86-87 pp.99-102)によるインタビューのなかで語っている。企画段階で鈴木は、「一日の自然音をドラマチックに聴きたい」(鈴木, 中川 同 p.86)と思っていた。しかし、イベントの途中で、〈聴くこと〉を意識するあまり、自身が「ヒバリが鳴いている」「風が吹いて木がざわざわいっている」などと音源を特定し、音を対象化して聴いていることに気づく。視覚も聴覚と同じように働き、目の前の壁のテクスチャが、ヒトの顔に見えはじめる。所謂パレイドリア現象である。ここで、彼は、「何も聴いちゃいけないこと」(同 p.87)、つまり、対象として音を捉えてはいけないことを発見する。だが、雑念を消し去ろうとすればするほど、雑念を消し去ろうとしている自己に縛られることになる。この状態が午前いっぱい続くが、正午を知らせる漁港のサイレンを聞いたのを境に、集中せねばならぬという自縛から解放される。逆に、午後は集中を放棄してぼうーっとしていると、「壁が3Dみたいに近くに見えて」、「山を越えて向こうの方を走る車の小石を跳ねる音がツブツブになって聞こえてきた」(同 p.102)という。デカルト的主体のように知覚する自己に捉われることを放棄することで、鈴木は、自己から分離し、レンガの壁や小石を跳ねる音と融合する。その時、鈴木 of 存在は音のツブツブ(肌理)とともに山の向こう側にも拡散している。

この体験が、後の〈聴くこと〉を中心としたパフォーマンスやインスタレーションに繋がっていく。これらのパフォーマンスやインスタレーションは、若き日の自修イベントで実践されたアイデアが、「感じることのできる営みとして再提示され」(同 p.114)たものである。たとえば、自修イベント「小川をたずねる」がもとになった、1995年の「京都国際現代音楽フォーラム—耳・住む・澄ます MAKE UP」でのインスタレーションがある。鈴木は、白川の川底に、鉄筋製のコイルを500mに渡って設置する。川の流れが、コイルの鉄筋とぶつかり、細く枝分かれしながらそのあいだを通り抜けることによって、せせらぎが増幅される。コイルによって微細に異化されたせせらぎのテクスチャが、それを聴くヒト of 聴覚を

微かに異化していく。

もう1人のサウンドアーティスト、ユリウスは、もともと写真家であった。彼が、自らの制作活動に音を取り入れるきっかけとなったのが、後に《Dike Line》と名付けられる、1978年のインスタレーションである。このインスタレーションでは、堤防の曲線を撮った6枚の写真が壁に展示され、その場に置かれたスピーカーから音が流される。音は、まばらな間隔で鉄の棒で鉄の物体を打つ「ティッティッ」という音を録音したものと、その録音を別のテープにコピーしたもので、それらをステレオにして左右のチャンネルから流す。コピーされた音は、安物のテープを使ったため、僅かに歪み、異化されたものになっている。このインスタレーションにおいて、ユリウスは、思いがけない体験をすることになった。リラックスした状態でその場にいると、微妙にズレながら絡み合う2つの鉄を打つ音のリズムとレスポンドするかのように、写真のなかの堤防のラインが、上下に踊るように動き出したのである（中川 p.40）。この個人的な体験が、「音楽の surface（表面、表層）を視る」（ユリウス、中川 p.41）というコンセプトに基づくサウンドアートに繋がっていく。

たとえば、彼のインスタレーションには、粉状の顔料を載せたスピーカーから自然音の録音を加工した小さな音を流すシリーズがある。音に震えによってスピーカーの上の顔料が飛び跳ね、顔料の表面は絶え間なく変化していく。音と顔料の表面は、1つのテクスチャの震えとして流動し、それを知覚するヒトは、そのあるがままの振る舞いをただ迎ただけである。ユリウスは、素材のために音楽をつくる。たとえば、砂とともに置かれたスピーカーから砂のようなテクスチャを持つ音が流れるインスタレーションについて、ユリウス（中川 p.44）は言う。

私は砂のために音楽をつくります。砂や石やゴミなどを部屋の片隅に小さなスピーカーとともに置きます。そこからは砂のようなサーフェスをもった音楽が流れます。音が砂のようなサーフェスを持っているのです。そしてあなたは音に触れることができます。

ユリウスが自らの実践において重視するキーワードの1つが「表面（surface）」である。パフォーマンスにおいても、彼はひたすら音の表面に留まり続ける。故に、彼が扱うモノの素材や音素材はとても小さく、彼は自身の音楽を「小さな音楽（small music）」と呼ぶ。中川（2007 p.61）は言う。

彼のパフォーマンスでは、初めは何のことかさっぱりわからない。伝わってこないのだ。何かごそごそしている。やがて、ダイナミックレンジがかなり小さな音に集中しているのに気づく。そのとき私たちの耳も集中する。基本的に大きな音がしないため、聴き手はどんどん近寄っていく。そうすると、とても細かいさま

さまざまな音の肌触り，肌理きめのようなものを聴くことになる。そういった，肌理あるいは音の表面に接触する知覚を彼は求めている。

ユリウスの素材のために音楽をつくるという姿勢は，大掛かりな野外インスタレーションにおいても変わらない。たとえば，2000年に「現代アートの森」の一環として，大阪府豊能町の森をフィールドとした《Valley》というインスタレーションがある。ユリウスは，このインスタレーションを設置していく際の経緯を，中川（2007 pp.36-39）によるインタビューのなかで語っている。《Valley》の中心的な場所は，文字通り，森のなかの谷沿いの小池であるが，その小池には，水面間際まで木が倒れ掛かっている。ユリウスには，その木の影が，水面に描かれたドローイングのように見えた。これにインスピレーションを受けたユリウスは，その静まり返った小池に，音によるドローイングを試みる。小池にもたれる木の先端に，スピーカーを入れた植木鉢を吊り下げ「カッカッ」という音を水面に向かって放つ。柔らかく水面にぶつかった音が，静寂のなかを反響する。この野外インスタレーションについても，ユリウスは，「この作品は，谷のためにもつくったんですよ。谷もこれを聴いているから」（ユリウス，中川 同 p.38）と言う。彼にとって，谷は，表現したり描写したりする対象でもなければ，自身の作品を遂行するための舞台でもない。屋内でのパフォーマンスが，素材とともに進行するように，野外では，その場の環境とともにインスタレーションを行っていく。ユリウス（中川 同 pp.50-52）は言う。

私の作品でいいますと，音響素材もまた自然に属しています。たとえ私がつくったとしてもね。音楽は何がしかオープンでなければなりません。つまり，外からの影響にオープンであるべきだと思うのです。…（中略）…状況に対してオープンであること，すると何かが起こるのです。状況（自然）がオープン，私もオープン。そこにより組み合わせができる。自然の音に，私自身のつくった音あるいは音楽を混ぜます。

そして，小池に向けて放たれる「カッカッ」という音素材は，ユリウス自身の過去の音の体験から導かれている。彼は，来日時に訪れた後樂園で，偶然飛来した鶴の「クワッ」という鳴き声を聞く。その瞬間，彼は，その場が満たされたと感じ，同時にその場には絶えず何らかの欠落があることに気づいた（中川 同 pp.38-39）。この体験に導かれ，ユリウスは，森のなかで静寂を湛える小池の水面に，「カッカッ」という音をドローイングすることとなる。

《Valley》でのもう1つの試みは，谷と向かい合う森で，樹木の高いところにある枝から8つのスピーカーを吊り下げ，谷とは対照的なアクティブな音の場をつくったことである。この試みによって，森と谷とのあいだに非常にクリアな音響的距離感が生まれる。この距離感こそが，ユリウスの実践におけるもう1つのキーワ



ード「ディスタンス (distance)」である。このディスタンスという概念は、ブラジルの熱帯雨林での音の体験から導かれている。ユリウス (中川 同 p.74) は言う。

音響状態が非常にクリアで、遙か遠くの音だって聴き取れました。すべての音にディスタンスがありました。音のボリュームのほとんどが同じなのに、ディスタンスによって質の異なる音。私は空間という言葉をおぼえていました。

ユリウスが「空気がある」(同 p.73) と説明するように、ディスタンスとは、媒質に満たされた場であり、物理的な距離ではない。それは、こことあそこのあいだ (between) の延長ではなく、音がそのなかを飛び交う移ろう隙間 (in-between) である。ディスタンスのあいだのどこかに音が知覚されるのではなく、ディスタンスが音の響きとして知覚される。

## 2.4 ドローイングチューブ

その実践において、〈知覚すること〉と〈つくること〉の相即を誰よりも重視する造形領域の芸術家が、ドローイングを基盤とした制作活動を行う鈴木ヒラクである。鈴木 (2016) は、2016 年にドローイングの新たな研究・対話・実践のための実験室、そして、それらを記録・共有するためのプラットフォームとしてのプロジェクト「Drawing Tube」を立ち上げるが、その際にドローイングを以下のように定義づけている。

平面上に描かれた線のみではなく、宇宙におけるあらゆる線的な事象を対象とし、空間や時間に新しい線を生成していく、あるいは潜在している線を発見していく過程そのものを指します。たとえば、ダンスは空間への、音楽は時間への、写真は光の、テキストは言語のドローイングとして捉えることもできます。さらに地図上の道路や、夜空における星座、人間の腸なども含めてみると、私たちは世界の様々な領域に「ドローイング」を見出せるでしょう。

鈴木が言うドローイングは、ヒトがその身ぶりによって世界のなかに展開するあらゆるライン、そして世界自身の生成変化の顕れとしてのあらゆるラインを包括する概念である。鈴木がドローイングの実践は、日常の環境のなかにある様々なライン<sup>11</sup>を、自らの身体で辿り、その身ぶりによって生まれる新たなラインを、世界のなかに再配置することである。鈴木 (2015) は言う。

---

<sup>11</sup> たとえば、路上にゆらぐ木漏れ日のかたち、アスファルトの白線の欠片、葉脈のカーブ、肌に浮いた血管、ビルの輪郭、中国の棚田の地形、地下道での靴音の響き方、獣道、レコードの溝、熱帯植物の枝振り、車のヘッドライトの残像、SF 映画のシーンに一瞬映る看板に描かれた架空の会社のロゴマーク、飛んでいる蚊が空間に描く軌跡などのラインである (鈴木 2015)。

僕の方法論は、この現在進行形の世界に対応した、もうひとつ別の考古学としてドローイングをとらえてみることだ。まず既に遍在している亀裂から世界に入り込み、世界を点と線に解体することからはじまる。... (中略) ...そこにある点と線をよく見る。反対側からも見る。そしてなぞる。身体を使う。再配置する。何か現象を起こす。繰り返す。

鈴木は、よく自分の実践は〈表現〉ではないと語る。そして、それは、彼にとって、世界の〈発掘〉や〈研究〉であるという。彼のドローイングでは、そのラインだけでなく、ドローイングに用いる素材も日常の環境のなかから採集される。たとえば、鈴木がはじめて公に発表した作品《bacteria sign》シリーズがある。この作品の制作プロセスは、野外の植え込みなどから土を採取し、枯れ葉を拾ってくることから始まる。そして、土を木材のパネルの上に、アクリルジェルメデュウムで定着させる。その上に、葉脈の中心線を繋ぐようにして、1枚ずつ枯れ葉を貼っていく。枯れ葉の葉脈のラインは、その葉の成長プロセスの痕跡である。つまり、葉脈の中心線は、日差しの当たり具合によって、1枚々々微妙に湾曲し、1つとして同じものはない。その曲線に沿って、鈴木は枯れ葉を繋げて円を描いていく。その後、一度上から土で覆ったあと、土のなかから枯れ葉のラインを掻き起こす。すると、まるで岩のなかから発掘された脊椎動物の化石の背骨のように、葉脈のラインが姿を顕す。これが、鈴木という〈発掘〉、架空の考古学の実践である。既に世界のなかに存在するラインを異化することで、もう一度、世界のなかから新たなラインを発見する。鈴木にとって重要なのは、1枚もう1枚と発掘を繰り返すなかで出来る生産物よりも、発掘するという考古学的な実践のプロセスそのものである。そして、鈴木は、当初このシリーズを100枚制作することになる。それは、何度繰り返しても、同じ円が発掘されることがないからである。海岸で化石を掘り当てた子どもが、また新たな化石を見つけない衝動に駆られるように、鈴木は同じプロセスを繰り返す。そして、この発掘される円のラインは、鈴木が一方向的に素材の側に押しつけたかたちではない。もちろん、鈴木には、ラインで円を結ぼうという大まかな思惑はあるが、実際に生まれるラインは、枯れ葉の成長の痕跡に沿って少しずつずれていく。鈴木の身ぶりと、枯れ葉のラインとのせめぎ合いのなかで、円が描かれる。鈴木(2018 青森県総合学校教育センターでの講演より高橋文字起こし)は言う。

何かそのかたちをつくる上での主導権が、自分の手にあるのか、それとも自然の形、枯葉の形にあるのかが判然としない領域で、こういう作品、こういう線が生まれてくるんですね。人工と自然の境界とっていいかもしれないし、人間の意図と偶然の境界とっていいかもしれないし、コラボレーションっていうかもしれないし。

《bacteria sign》は、その後も継続的にヴァリエーションが制作され、当初は円だけだったものが、段々と複雑なラインへと変奏されていく。たとえば、鈴木は中国雲南省の棚田の写真からインスピレーションを受ける。棚田の不規則なラインは、その土地の内住者たちが地形のラインに沿って斜面を切り崩し、耕すことによって描かれる。鈴木的身ぶりと、葉脈の撓りのとのせめぎ合いのなかで円が描かれるように、斜面の地形と農民たちの土を耕す身ぶりととのせめぎ合いのなかで、棚田の複雑なラインが描かれている。土地とヒトとのコレスポンドンスによって生まれたラインは、1枚の写真を通じて、鈴木と枯れ葉との新たなコレスポンドンスを誘発する。鈴木（2013）は言う。

僕にとっては“描くこと”が単にアウトプットではなくて、外部の環境を翻訳して内面へインプットする行為でもあり、内からの表現（expression）が、同時に外からの感覚の刻印（impression）であるということ、よく思う。僕は、引き出しの底が抜けている。内と外の円環構造が成立しているときにだけ、ああ描いているなあ、と思える。そうじゃなかったらきっとアウトプットすべき内面の源が尽きて、自分の描く線に酔ってみたいとか、似たようなスタイルを繰り返したり、何か新しい引き出しを探しちゃったりするんじゃないかな。そうってしまったら、それは僕の作品ではない。

環境のなかに汎在するラインと鈴木的身ぶりが描くラインとのコレスポンドンスの場は、移ろう隙間（in-between）であり、相互作用によって両者を繋ぐあいだ（between）ではない。鈴木のドローイングの実践は、双方向的な、インプレッションとしての知覚とエクスペッションとしての表現には分割され得ない。〈知覚すること〉と〈つくること（描くこと）〉の相即においてはじめて、鈴木のドローイングは成立する。

鈴木の実践のなかで既に描かれたラインも、最終的な生産物として動きを止めることなく、新たなラインの源泉となる。それを示す例として、鈴木の2011年の作品《光の象形文字》シリーズがある。この作品は、ロンドン芸術大学のチェルシー・カレッジ・オブ・アーツでの滞在制作においてつくられた。《光の象形文字》の基となったラインは、チェルシー・カレッジ・オブ・アーツ周辺の街路樹がアスファルトの上に写す、木漏れ日のラインである。鈴木は、大気＝雰囲気の流れである日差しと風と、そのなかで成長する樹が茂らす葉が織り成す、揺れ動く木漏れ日のラインの残像を、幾つかドローイングとして写し取る。そして、そのドローイングのラインを、石膏でつくった石盤に彫り付ける。今度は、その石盤を砂のなかに埋めて、打ち固めた後で取り外すことによって、ネガとポジが反転されラインが浮き彫り状になった鋳型が出来上がる。この鋳型に、溶かしたアルミニウムを流し入れ、アルミニウム製の石盤を鋳造する。この度重なるネガポジ反転によってつくら

れるのが、アルミニウムの立体作品群《光の象形文字》である。これは、既存のラインを辿ることで顕れた痕跡を、さらに別の新たなラインへと異化していく実践であると同時に、木漏れ日を文字に見立てて解読することで、この世界に現存する文字に対する架空の文字を生成する実践でもある。そして、この《光の象形文字》を、グラフィイトを用いて紙にフロッタージュ<sup>12</sup>することで、再度ネガとポジが反転した、新たなドローイングが生まれる。鈴木（2012）は言う。

もともとあった物質や記憶が消えて、それらの痕跡としての新しい物質や記憶が現れるまでに、様々なネガポジ反転現象が起こっているということ。...（中略）...これによって現実そのものを「鋳型」として、ネガポジ反転＝鋳造されたイメージが現実の隣りに現像される。さらに、こうして生まれたイメージもまた「見られる」ことによって、すでに「描かれたもの」という、もうひとつ別の現実となり、次の鋳造のための型になるわけだ。こうしてイメージはまた新たなイメージへ、現実は新たな現実へと鋳造され続け、もともとそこにあったものは痕跡を残して忘れ去られ、フィードバックの外へとじわじわ拡張していく。だから鋳造は、エコーを生む技術だと言える。

鈴木が自らのドローイングを〈発掘〉や〈研究〉と呼ぶように、それは、鈴木昭男の「自修イベント」と同様、世界に身ぶりを投げかけそのエコーを聴きとることで、世界を把握する実践である。鈴木（2018 青森県総合学校教育センターでの講演より高橋文字起こし）は言う。

ただ景色を見ることだけじゃなくて、そこに「描く」という行為を介在させることで、世界との摩擦が生まれるわけですね。[紙にマーカーを擦りつけながら]こうやって音がするじゃないですか。世界に触れるわけです。これによって、世界が自分の中に入ってくる。あるいは、自分の中にあるものが、世界に痕跡として刻まれる。...（中略）...世界に自分をチューニングするというか。それによって、世界を把握する。それと同時に、逆の言い方をすると、自己を把握するということだと思います。

ドローイング、つまり世界との摩擦において、鈴木と世界は浸透し合い、鈴木と世界は、環境と繋がるチューブ、〈ドローイングチューブ〉となる。鈴木の実践には、《光の象形文字》がそうであったように、まさに世界との摩擦を生む身ぶりであるフロッタージュによるものが多い。鈴木は大学卒業後、アルバイトをして金を貯めては海外へ渡航し、バックパッカーをしていた。渡航先の各地で続けていたの

---

<sup>12</sup> フロッタージュ（擦り付け）とは、シュルレアリスムの画家マックス・エルンストがはじめたとされる、モノの表面に紙を押し当て、その上から画材を擦り付けることによって、紙にそのものの表面のテクスチャを写し取る技法である。

が、マンホール蓋のフロッタージュである。彼は、現地で紙と紙を入れる筒だけを買って、各地を転々としながら野外でフロッタージュを繰り返す。画材は、自身の履くスニーカーに着いた、土や埃や犬の糞である。ベルリン、ニューヨーク、ノルウェー、トルコ、メキシコ、モロッコなど様々な土地で、鈴木はマンホールを捜し、その蓋の模様や文字を紙にフロッタージュし続ける。鈴木（同）は言う。

世界って、ただこうやって見ているだけだと、ツルンとしているようだけど、実は手触りがゴツゴツして、触ると摩擦が起こったり、温度があったりとか。そういうわけですね。そこに、紙とか膜があるんですけど。紙を世界を把握するための膜と考えてください。膜を通してこっち側に現れてくるんですね。それによって、自分に入ってくる。世界の凹凸が。それと同時に、これは表現でもあるわけですね。

鈴木が、ドローイングによって捉えるのは、表面仕上げ（surfacing）された世界ではなく、風化（weathering）によって肌理やテクスチャを顕し続ける世界である。その肌理やテクスチャは、鈴木の世界を通過することによって、新たな肌理やテクスチャとして生まれ変わる。たとえば、2002年のインスタレーションにおいて、東京の様々な場所のマンホール蓋のテクスチャは、鈴木の世界の裏を擦り付ける身ぶりによって14枚の紙に写され、JR山手線の車両内の中吊り広告として再配置された。

## 2.5 サウンドスケープ・デザインとしてのサウンド・エデュケーション

カナダの作曲家 R・マリー・シェーファーは、音楽の領域で、生態学的視点からの包括的な芸術思想を展開する。その過程で考案された概念が「サウンドスケープ（soundscape）」である。この語は、音（sound）とランドスケープから派生した接尾辞-scape との複合語であり、「音の風景」を意味している。この概念が考案された1960年代後半には、本章で示したニューハウスのサウンド・インスタレーションのように、すでに音響芸術の素材として非楽音を取り入れられていた。しかし、楽音／非楽音の二分法を越えて、世界のなかに存在する全ての音を指し示す概念は存在しなかった。そのために要請されたのが、サウンドスケープである。シェーファーを中心に構成された、「世界サウンドスケープ・プロジェクト（WSP）」において、サウンドスケープは以下のように定義されている（Schafer 1974 p.28 翻訳は鳥越 1997 p.60）。

個人、あるいは特定の社会がどのように知覚し、理解しているかに強調点の置かれた音の環境。したがって、サウンドスケープはその個人がそうした環境とどのような関係を取り結んでいるかによって規定される。この用語は現実の環境を意味する場合もあれば、とりわけそれが一種の人為的環境と見なされた場合に

は、音楽作品やテープモンタージュのような抽象的構築物を意味する場合もある。

サウンドスケープという語の定義がここに落ち着くまでには、多少の時間がかかった。当初、ディレクターのシェーファーはじめ、WSPの研究者たちは、特定の領域の環境音を対象とした野外調査を行っていた。そして、そこで録音された環境音を、レコードにして調査報告書ともに出版したり、ラジオ番組で放送したり、カナダ国内の現代音楽家グループが企画するコンサートシリーズへ出品したりしていた（鳥越 1997 pp.52-53）。これら調査の初期において、WSPの研究者たちは、サウンドスケープを、調査のフィールドとして隔離できる音環境であると考えていた。しかし、野外調査の対象領域を自分たちの居住地であるヴァンクーバーから、カナダ全土、ヨーロッパ各国へと拡大させていくプロセスで、その考えが変化する。そして、1977年の報告書 *The Five Village Soundscape* において、音環境に対する知覚や認識の仕方が共同体によって異なり、サウンドスケープは調査対象として隔離できるものではないと定義されるにいたる（鳥越 1997 pp.58-59）。

このような経緯もあり、「サウンドスケープ」ということばは、参与観察を基本とする人類学者たちから、外部者の眼差しで対象化して聴かれた環境音として批判されることとなった。たとえば、フェルドは、サウンドスケープを、ペトラルカがモン・ヴァントゥの山頂から見下ろした眺望のように「ある高められ美化された距離から聴いた音環境にすぎない」（フェルド 2000 p.39）として批判し、シェーファーが主張する音響生態学を「音環境と人間の創造性とを人為的に分離しようとする」（同）乗り越えるべき思想として扱うことで、自らの主張する音響認識論の新規性をアピールし続けている。フェルド（同 p.40）は、音響認識論に基づきサウンドスケープを以下のように定義する。

サウンドスケープは、人間の活動を空間的に取り囲んだり隔てたりするような、単なる物理的な外在物ではないということだ。サウンドスケープは、みずからの場所を世界のなかに位置づけようとする人間によって知覚され、解釈されるものであり、そこには、社会的時空のなかで身体と生命とを共鳴させる人間によって、意味が付与されているのである。

また、山田陽一は、サウンドスケープが内住者の生活体験から切り離された音環境であるというフェルドの主張を踏襲するほか、サウンドスケープ思想における聴取が、聞くことに偏向した受動的なものであり、人間の音響的創造性を蔑ろにするものであると指摘する。山田（2000 p.9）は言う。

シェーファーの考えのなかでは、サウンドスケープは人間の耳によって受け止められ、聞きとられ分析されるものだということが前提となっている。...（中略）

...シェーファーが想定しているのは、環境から人間への一方的な音の流れであり、そこでは音を聞くことの受動性が自明の前提とされているのである。

そして、山田は、シェーファーの生態学的な音楽思想の根幹である音響生態学について、「シェーファー自身は結局、音響生態学を推進したり具体的に実証したりすることはなかった」（同 p.10）と結論付ける。この両者の批判は、少なくともシェーファー自身の活動に対しては、全く的外れなものである。確かにシェーファー自身も、サウンドスケープということばを考案した当時、その元となったランドスケープという語にイメージしていたのは、ペトラルカの眺望であった（シェーファー 2011 p.7）。しかし、先に示したWSPの定義からも明らかなように、1970年代には既に、サウンドスケープということばは、個人や特定のコミュニティがそのなかで知覚し、それを理解する音環境という意味で用いられている。故に、WSPの調査も、サウンドスケープを対象ではなく、ヒトと音環境との関わりとして扱うようになった。そして、山田の批判においては、シェーファーが本来作曲家であり、かつ、子どもたちが生活環境の音を素材に彼ら自身の音楽を導くためのエクササイズを考案した教育者でもある、という重要な側面が完全に無視されている。本節で、この先示すように、シェーファーがサウンドスケープ思想において〈聴くこと〉を何よりも重視するのは、サウンドスケープが彼自身の作曲におけるインスピレーションの源であり、彼が、あらゆる時代の音楽作品は、その時代のサウンドスケープへの作曲家のリアクションであると確信しているからである。今田匡彦（2015 p.39）は言う。

特定の音響空間、土地に生息する精霊たちが、彼 [=シェーファー] に作品を創るための靈感を与え、その結果あるときは《フルート協奏曲》に、また、あるときは、《マニトウ》が生まれた。しかしながら、1960年代後半、ヴァンクーバーという都市の現代的な音響空間は、彼に靈感を与えてくれなかった。ゆえにシェーファーは、作曲家の使命としてサウンドスケープ、および、サウンドスケープ・デザインという概念を提唱するに至った。

シェーファーのサウンドスケープ思想のなかでは、〈聴くこと〉と〈音をつくること〉は分離できるものではない。一方向的な環境へのアウトプットだけにしか「人間の音響的な創造性」を見出すことのできない山田の主張の方が、よほどヒトの創造性への無理解を露呈していると言える。フィールド調査という視点から見れば、シェーファーが破棄したように見える音響生態学は、彼の教育実践として存続している。逆に言えば、教育実践においてこそ音響生態学を推進することができるというのがシェーファーが辿り着いた結論であろう。

サウンドスケープが対象化された音環境に過ぎないという同様の批判は、サウンドスケープ研究者の内部からもなされている。たとえば、平松幸三（1997）は、

視覚的な風景について語る柄谷（1章 pp.3-4 参照）のように、国木田独歩の文学のなかに環境音を単に美的な対象として捉える「訪問者」の聴き方を見出す。『武蔵野』を例に平松（同 p.99）は言う。

国木田独歩が伝えるのは、都市に住み、文学的、美的な知覚の図式を持った知的エリートの耳を通した武蔵野の音である。独歩が「空車荷車の林を廻り、坂を下り、野路を横ぎる響」と楽しむ武蔵野の音は、車夫の耳を通した武蔵野の音ではない。

つまり、サウンドスケープ思想が求める、環境音を音楽の素材として聴く態度は、それを美的な対象として扱う訪問者の聴き方であり、土地の内住者、平松の言う「住まう者」（同）の聴き方ではない。しかし、この平松の考えは、既存のエスタブリッシュされた音楽を前提としており、彼の持ち出すエリートの音楽的聴取と内住者の土地に根ざした聴き方の二分法は、音楽とはいったい何かという問いの前に脆く崩れ去る。

シェーファー（2006 p.106）は、表裏一体の〈聴くこと〉と〈音を創ること〉を、擬声語を例にインプレッションとエクスプレッションということばで説明する。

擬声語によって、周囲のサウンドスケープの中のさまざまな要素をこだまにして返すことで、人間は自分自身と周囲に広がるサウンドスケープとを統合する。インプレッションが取り込まれ、それに対して表現が行われるのだ。だが、サウンドスケープは人間が言葉で模倣するにはあまりにも複雑すぎる。人間が自らの内なる世界と外なる世界との真の調和を見出すことができるのは、唯一音楽においてのみである。そして、人間が自らの想像力に基づいて理想的なサウンドスケープのもっとも完全なモデルを創造するのも、音楽においてなのだ。

同じく自らの実践をインプレッションとエクスプレッションの円環と考える鈴木ヒラクが、フロッタージュによって世界とコレスポンドするように、世界の音を聴くヒトは、その音にエコーを返すことで、世界とコレスポンドする。これは、「投げかけとたどり」を繰り返す鈴木昭男の日常の実践でもあり、故に彼の「自修イベント」は音楽であり得る。

シェーファーの主著『世界の調律』の第7章「音楽、サウンドスケープ、変容する知覚」では、戦争への銃砲類の導入、工場の登場といった、サウンドスケープへ新たな人工音が加わっていくプロセスが、多くの作曲家とその楽曲の引用とともに語られている。シェーファーにとってこの章を書くプロセスは、「それらの作曲家たちがどのように音環境から靈感を得てきたか、を探究するための旅程」（今田同 p.35）であった。ある土地のすべての内住者と同じように、作曲家も、彼らを



取り巻くサウンドスケープのなかで生きている。サウンドスケープが変化すれば、かれらの知覚の様態、つまり、サウンドスケープから作曲のインスピレーションを得る道筋も必然的に変容する。故に、異なる時代の音楽には、作曲家が意図したかどうかに関わらず、その時代の音とリズムが、多様なかたちで影響をとどめている。今田（2015 p.34）は言う。

プロコフィエフの《ピアノ・ソナタ第7番》の終楽章が、18世紀には鳴り響いていなかったのを感じ取れるのは、ジャズの影響の有無からだけではない。《戦争ソナタ》の異名を持つこの作品は、車、飛行機、汽車など、当時の欧米のアーバンな音風景がなければ成立しえなかった音響を持つからである。

シェーファーは、「主要な仕事をするのは自然で、作曲家は秘書なのである」（同 p.234）と主張する。サウンドスケープつまり「鳴り響く森羅万象」（同 p.28）は、作曲家の身体を通り抜けることで、新たな響きへと自身を変奏する。作曲家の武満徹も、シェーファーと同じように作曲という自らの仕事を捉えている。武満（1996 pp.52-54）は言う。

作曲という仕事を、無から有を形づくるというよりは、むしろすでに世界に遍在する歌や、声にならない囁きを聴き出す行為なのではないかと考えている……私は音をつかって作曲するのではない。私は音と協同するのだ。だが、私がときに無力感にとらえられるのは、私がまだ共同者の言葉をうまく話せないからだ  
[。]

つまり、作曲家の技能とは、生成変化する世界の流動のなかで音とコレスポンドする能力である。シェーファーと武満の作曲観からは、サウンドスケープの荒廃が、いかに音楽にとって致命的なことであるかがうかがえる。

ところが、シェーファーがサウンドスケープということばを考案した1960年代後半、世界のサウンドスケープは悪化の一途を辿っていた。産業革命以降、大きさの面でも密度の面でも過剰となった人口の音が、サウンドスケープを満たすようになる。これらの人工音は、その大きさと平坦さで他の音をマスキングし、作曲家へのインスピレーションを喪失させるだけでなく、その土地に生きる内住者たちの「聴く力」（シェーファーはこれを透聴力（clairaudience）と呼んだ）を低下させる。そして、騒音によるサウンドスケープの悪化は、単なる物理的な人工音の増加という問題だけではない。最たる問題は、騒音によって内住者たちの透聴力が低下することで、彼らの音に対する無関心が蔓延するという悪循環にある。シェーファー（2006 p.25）は言う。

騒音公害は、人間が音を注意深く聴かなくなった時に生じる。騒音とはわれわれ

がないがしろにするようになった音である。

故に、単なる量的な騒音規制は、騒音問題に対するネガティブなアプローチであり、透聴力の低下から目をそらすことになる。この問題を解決するためにシェーファーが提唱したのが、騒音問題にたいするポジティブなアプローチである、サウンドスケープ・デザインである。シェーファーは、サウンドスケープを「われわれの周りで果てしなく展開していく巨大な音楽作品」(シェーファー 同 p.414) と考える。それは、決して、最終的な生産物として固着する所謂「作品」ではない。サウンドスケープはすべてのヒトを包囲し、果てしなく展開していく生成変化する世界としての音楽である。「宇宙のコンサートは常に開演中であり、開場の座席は空いている」(同 p.414)。それには、始まりも終わりもない。そして、そのなかでは、すべてのヒトが聴衆であり、演奏者であり、作曲家である。シェーファー(同)は言う。

サウンドスケープ・デザインは、決して上から統御するデザインであってはならない。むしろ意味深い聴覚文化の回復こそが問題であり、それはあらゆる人に課せられた仕事なのである。

サウンドスケープ・デザインは、すべてのヒトが、ある音をその音源に帰属させたり、無意味な雑音として聞き流したりする習慣化された聴き方を放棄し、「自分たちをとりまく世界の驚異に対して耳を研ぎ澄ま」し「鋭い批判力を持った耳を育」むことから始められる(シェーファー 2009 p.5)。では、サウンドスケープ・デザインとは具体的にはなにを行うことなのか。鳥越(2000 pp.146-147)が指摘するように、WSPの発足当初からの活動である調査研究活動、「音の削除や規制」「音の保存」「音環境の創造」など多岐に渡る活動がサウンドスケープ・デザインの一部と言える。そして、そこにはカナダの土地のサウンドスケープからインスピレーションを受けて作曲された《月を授けられる狼》<sup>13</sup>など、シェーファー自身の作曲活動も含まれるだろう。しかし、シェーファーがサウンドスケープ・デザインとして最も重視しているのは、教育活動である。先にも示したように、そのなかで生きるすべてのヒトが世界のサウンドスケープを構成し、常にそれに影響を与え続けている。故に、サウンドスケープ・デザインは万人に課せられた仕事である。シェーファーは、サウンドスケープ・デザインに関わるための透聴力を育み、個々人が「内側からの」サウンドスケープ・デザインを実践し続ける教育プログラムとして、サウンド・エデュケーションを考案した。そのエクササイズ集である『サウンド・エデュケーション』の序文でも、このことが主張されている。シェーファー

---

<sup>13</sup> 同じグループの人々が、毎年同じ時期にオンタリオの原生林を訪れ、1週間に渡って同じ作品を演奏するプロジェクト。

(2009 p.5) は言う。

サウンドスケープ・デザインとは私にとって、「上からのデザイン」や「外からのデザイン」を意味するものではない。それは、「内側からのデザイン」である。できるだけ多くの人びとが、自分の周りの音をより深い批判力と注意力を持って聴けるようにすることによって達成される「内側からのデザイン」なのである。

全ての人々に先だってサウンドスケープ・デザイナーとならなければならないのは、サウンド・エデュケーションを行う教育実践者である。サウンドスケープ・デザイナーの仕事は、現在その名前を自称し、公共空間の音響設計などで「上からのデザイン」を押しつけるデザイナーたちのように、もう1つのサウンドスケープをつくり出すことではない。この点については、シェーファー（2006 p.479）自身も強調している。

..... [サウンドスケープ・デザインは] デザイナーが社会全体をデザインし直すということではない。デザイナーはただ、社会が自らのデザインをやり直さないことで何を取り逃がしているかを示すだけなのだ。

デザイナーとしての教育実践者は、その教育プログラムの参加者1人々々がサウンドスケープ・デザイナーとなることをサポートする、ファシリテーターでなければならない。

サウンド・エデュケーションは、日常の音素材あるいは身ぶりから、〈聴くこと〉と〈音をつくること〉の相即を学ぶことができる教育プログラムである。そのエクササイズ集である『サウンド・エデュケーション』また、子ども向けに書かれた『音さがしの本』のエクササイズは、以下の3つのまとまりから構成されている：

- ①聴覚および聴覚想像力に関するエクササイズ
- ②音づくりに関するエクササイズ
- ③社会における音に向けられたエクササイズ

①「聴覚および聴覚想像力に関するエクササイズ」は、聴くことに焦点を当てたエクササイズ群である。たとえば、「耳をすましてみよう」（シェーファー；今田2009 p.3）は、数分のあいだ静かに座って、音の全体を聴いてみる。そして、聞こえた音のすべてを紙に書き出したり、発表したりする。「いちばん遠くで聞こえた音は」（同 p.10）は、野外に出で、街角で目を閉じ、自身の周囲で動く音をすべて聞いてみるエクササイズである。耳を澄ますことで、有意味な音としてピックアップしていた音、無意味な雑音として聞き流していた音を同等のものとして聴いてみる。さらに野外に繰り出すことで、聴こえる音の種類や、領域が格段に広がる。

今田（2015 p.125）は言う。

たとえば、靴が異なるさまざまな種類の地面に当たるときの音の感触，遠くからやってきてすぎ去っていく音，可視化できる音，突然起こる人為的な音，それらが追いかかけ合い，ときには混ざり合い，拡散していく。野外での音環境は想像以上にダイナミックである。

日常の音を改めて聴くことで，習慣的に聞いていた音に新しい相貌が見つかるかもしれないし，以前ある音によってもたらされた印象を思い出すかもしれない。そして，たとえば『音の日記』をつけてみよう」（同 p.21）のエクササイズを家に帰って実践してみることににより，聴くことへの注意深さは，日常の生活のなかに拡がっていく。また，それを書き留めることばの使い方（たとえばオノマトペ）も，できるだけ習慣化されたものから遠ざかるであろう。②「音づくりに関するエクササイズ」は，生活のなかにある音を素材にして，音をつくることへと進む。たとえば，「音をたてずに紙をまわす」（同 p.45）「紙を楽器にする」（同 p.46）などのエクササイズがある。前者は，エクササイズの参加者たちが輪になり，音を立てないように紙を1人ずつ手渡していく。これにより，「紙という素材の質に気づくとともに，どのように紙に身体を馴染ませるか，についても学ぶことになる」（今田2015 p.127）。そして，後者は，1人ずつ紙を使って音をつくっていくが，それぞれが違った音をつくらなければならない。前者により，紙という素材の手触り，重さ，抵抗を身体的に知覚した参加者たちは，紙とコレスポンドする動きの道筋が身についている。その状態で，後者のエクササイズへと進むことで，「紙への立ち合い方」（同 p.128）が自ずと導かれていく。③には「部屋に好きな音をつけ加える」（同 p.116）などの課題がある。無尽蔵な〈聴くこと〉の体験で満ちた日常のサウンドスケープ，またそれを探りながら新たな〈音をつくること〉で，自分たち知覚の能力に気付いた参加者たちは，能動的に自身の生活環境のサウンドスケープをデザインしていく。

しかし，シェーファーは聴覚的な体験あるいは芸術実践を偏重しているわけではない。彼が，サウンドスケープにこだわるのは，もちろん彼が作曲家という，音響芸術のプロフェッショナルだからでもあるが，なにより，視覚の偏重に対抗するためである。シェーファー（2006 p.476）は言う。

サウンドスケープ・デザイナーが耳を重視するのは，ただ現代社会の視覚偏重主義に対抗するためであり，究極的にはむしろすべての諸感覚の再統合をめざすものである。

実際に彼は，教育実践においてもこのような考えのもと，全感覚的な芸術教育の可能性を，多領域の専門家たちと模索している。たとえば，サイモン・フレイザー

大学に勤めていた頃のシェーファーは、画家のジョエル・スミスと一緒に授業を行ったり、美容師と昆虫学者を講師に呼び、臭いについての授業を行ったりしている（シェーファー 1980 pp.69-74）。このような、サウンドスケープ思想の提唱者であるシェーファーの教育実践は、サウンドスケープ研究一般に対するインゴルドの批判への回答ともなり得る。インゴルドが指摘するのは、サウンドスケープなる環境が果たして存在するのか、という点である。インゴルドが、天候—世界と呼んだ生成変化する世界のなかで生きているヒトは、媒質の流動である大気＝雰囲気浸されながら、多感覚的に世界を知覚している。インゴルド (Ingold 2011 p.136) は言う。

私たちが経験し、知り、そのなかを動き回る環境は、私たちが環境に立ち入る感覚経路としての線に沿って薄切りにされてはいない。私たちが知覚する世界は、私たちがどんな路を歩いても、世界を知覚するとき、私たち1人ひとりが運動と意識の完全な中心として行動する、同じ (same) 世界である。(高橋訳)

これは、シェーファーも意を同じくするところである。シェーファー (1980 p.22) は、子どもの芸術教育について言う。

5歳のこどもにとっては、芸術は生活で、生活は芸術です。かれにとって経験は万華鏡のようで全感覚的流動体です。こどもがあそんでいるのをみて、その活動をいままでの芸術形態の領域におさまるかどうかためてごらん下さい。不可能です。しかも、そのこどもたちが学校に入るとたちまち芸術は芸術、生活は生活になります。... (中略) ...私のかんがえでは、全体感覚中枢がこうして破壊されるのは小さなこどもの生活にもっとも深い傷跡をのこす経験です。

全ての感覚を鋭敏にして、生成変化する世界のなかで、素材とコレスポンドする。この5歳児の体験を忘れることなく芸術実践を続け、終わりなき〈知覚すること〉と〈つくること〉の相即を確認し続けているのが、「投げかけとたどり」をし続ける鈴木昭男であり、ドローイングの領域を拡張し続ける鈴木ヒラクである。

## 2.6 視覚芸術教育のエコロジーへ向けて

本章では、つくり手が心のなかに浮かんだ形状を外的な物質世界に押しつけるという、質料形相論的な制作モデルを乗り越える概念として、インゴルドが提唱するコレスポンドに注目した。コレスポンドの概念を用いて、身ぶりそのもの、あるいはそれが残した痕跡を提示する開いた芸術実践を分析することで、世界とつくり手とのコレスポンドにおいて、〈知覚すること〉と〈つくること〉は双方向的なインプットとアウトプットではなく、相即をなしていることが明らかとなる。さらに、開いた芸術を通して、つくり手と芸術を見たり聴いたりする者と

のあいだにもコレスポンダンスが生起し、見たり聴いたりする者も〈知覚すること〉と〈つくること〉の相即の場へと誘われる。コレスポンダンスにおける移ろう隙間 (in-between) の領域で、芸術の身ぶりやその痕跡としてのテクスチャは、間身体的に新たな身ぶりを誘発し、世界に生成のラインを展開し続ける。

シェーファーによって考案された、サウンド・エデュケーションは、日常環境の音を素材に、音楽における〈知覚すること〉と〈つくること〉の相即を学習させ、展開し続ける世界への参入を促す、生態学的な教育プログラムである。そして、シェーファーは、全感覚的な教育実践を理想とし、それを模索していた。造形芸術の領域では、音楽にも増して、エスタブリッシュされた芸術の外にある日常の素材が教育実践に取り入れられてきた。日本の小学校教育では、昭和 52 (1977) 年版文部省学習指導要領図画工作編に「造形的な遊び」という記述が登場したことを契機に、身の回りの素材を用いて造形活動を行う所謂「造形遊び」の実践が行われている (宇田秀士 2012 p.28)。また、一般の人々を対象とした参加型アートにおいても、地域住民の日常の素材を集めたり、地域に根差した特定の空間を用いたりする芸術実践が多くある。しかし、参加者 1 人ひとりが〈知覚すること〉と〈つくること〉の相即を学習し、日常の知覚を研ぎ澄ますことを目的とするエコロジカルなアプローチによる視覚芸術の教育実践は見られない。3 章では、このようなアプローチによる地域住民対象の芸術実践を検討する。

### 3章 小さな芸術実践

#### 3.1 非フェスティバル型地域芸術実践

近年、日本独自の参加型アート（Participatory Art）の様態が、〈アートプロジェクト〉ということばで定義されるようになる。熊倉純子（2014）は、その特徴を「共創的（co-creational）」であることと指摘する。熊倉（同 p.13）は言う。

専門家たちの手の中にのみあった表現の強い作用を社会のなかに解き放ち、アートにまったく関心がなかった一般の人々を巻き込みつつ、さまざまな人々の「気づき」をつなげてゆくことで、アートプロジェクトは、プロとアマチュア、さらには一般社会の無関心と、幾重にも分断されていた現代芸術の世界を共創の場へと変貌させていきます。

このようなアートプロジェクトでは、特定の地域に潜在する空間が芸術活動の場に転用されたり（サイトスペシフィック Site-specific という語で語られる）、地域住民が制作プロセスの担い手として芸術活動に参加したりしている。ある地域の生活の場で芸術活動を展開するという特徴は、「文化政策が対象とする芸術活動の領域の拡張を示すもの」（佐藤李青 2018 p.54）として、文化政策研究から一定の評価を得ている。さらに、吉澤弥生（2011）は、アートプロジェクトの多くが、専門の素材や道具ではなく生活のなかにあるモノを用いる点、芸術家がコーディネーターやファシリテーターの役割を担っている点を評価する。吉澤（同 p.203）は言う。

これらは日常の生活のなかにある創造性を形象化するための知恵や技であり、まさに限界芸術<sup>14</sup>といえる。また、日常のなかに芸術を見いだすことによって従来の芸術／非芸術の境界を無化し、あらためて「自分たちの芸術」に潜在する力を示し、それを共有していこうとする実践である。

しかし、生活のなかのモノを素材とし、参加者が制作プロセスに深くコミットしているとはいえ、多くのプロジェクトにおいて、活動のプランの大枠は招聘された芸術家によって予め設定されている。その原因は、プロジェクトの規模の大きさにあると考えられる。大人数が参加して、地域の空間を芸術活動の場へと仕立て上げていくためには、参加者たちがそれへ向かって作業を遂行していくプランが予め

---

<sup>14</sup> 鶴見俊輔（1999 p.14）は、芸術を、専門的芸術家によってつくられ専門的享受者によって享受される「純粋芸術（Pure Art）」、企業家と専門的芸術家の合作によってつくられ大衆によって享受される「大衆芸術（Popular Art）」、そして非専門的芸術家によってつくられ非専門的享受者によって享受される「限界芸術（Marginal Art）」の三つに区分した。

示される必要がある。地方公共団体や企業の助成を受け、実行委員会や NPO が経済・産業振興やコミュニティ形成を目的として開催する文化事業としてのアートプロジェクトは、大方このような傾向があり、芸術活動の場は一種のフェスティバル空間と化すことになる<sup>15</sup>。これは、日常のなかに現れた非日常とでもいうべきものである。参加者は、芸術家あるいは他の参加者たちと協同してプランを履行する（共創する）達成感を得られるかもしれないが、あくまでプランそのものは外部者としての芸術家から与えられたものである。参加者自らが、芸術家の仕立てた非日常ではなく、日常生活のまさにその場から芸術の素材を発見するところから始まらなくては、それを「限界芸術」「自分たちの芸術」と呼ぶことはできない。そして、外側からデザインされた大きなプランへの「参加」が、「動員」という暴力性を孕みかねないことも、アートプロジェクトの問題点として指摘されている（鷺田めるろ 2009）。

フェスティバル型のアートプロジェクトが非日常の場を形成する一方で、本研究が目的とする一般の人々向けの芸術実践にとって重要なのは、日常の知覚の創造性、田中直子のことばを借りれば〈異日常性〉（2章 pp.50 参照）である。自身の音楽を「小さな音楽small music）」と呼ぶユリウスに倣えば（2章 p.53 参照）、目指される芸術実践は〈知覚すること〉と〈つくること〉の相即を体験する「小さな芸術実践」とでも呼ぶことができるだろう。このような実践として要請されるのは、サウンド・エデュケーションがそうであるように、芸術家と一般の人々の共創ではなく、一般の人々が日常環境の素材との共創を体験するエクササイズである。サウンド・エデュケーションが、サウンドスケープの最も基本的な要素である音への気づきからはじまる、同様の視覚芸術実践は、視覚が捉える環境の最も基本的な要素への気づきからはじまらなければならない。1章、2章を通して見てきたように、それは、対象化されたモノのアウトラインや外形ではなく、生成変化する世界の顕れとしてのテクスチャや肌理である。

以上のコンセプトでデザインされた一般の人々向けの芸術教育実践を、弘前大学の教養教育の授業のなかで施行した。弘前大学では、平成 26 年度に「青森ブランドの価値を創る地域人財の育成」事業が、文部科学省「地（知）の拠点整備事業」に採択された。それに伴い、「分野横断的内容（文理両面からアプローチ）」、「青森に関する内容」、「能動的学修」の3つをコンセプトとした科目群「学部越境型地域志向科目」が教養教育において必修化される。この「学部越境型地域志向科目」として開講された「地域プロジェクト演習—アート・プロジェクト入門—」が本実践を試行した授業である。この科目群のコンセプトの1つには、「青森に関する内容」とある。このコンセプトに基づき芸術系の授業をデザインしようとした場合、青森という地域の工芸や芸能、あるいは青森出身の芸術家等の既存の文化資源を教材とした授業が一般的に考えられる。しかし、もう1つのコンセプトである「能動的

---

<sup>15</sup> 実際に多くの大規模なアートプロジェクトが「芸術祭」の名を冠している。



学修」という点を加味すると、あらかじめ価値づけられた地域性について学習するよりも、自身が日常生活において関わりを結ぶ周囲の環境のなかから能動的に地域資源を探索し、それを素材に新たなモノゴトをつくり出す授業内容が相応しい。この授業は、2018年度前期の金曜 7・8 時限に開講され、内容は以下の通りである：

- 第 1 回 ガイダンス
- 第 2 回 講義① Introduction
- 第 3 回 講義② + 実践① 「テクスチャを撮る」
- 第 4 回 実践①の発表・講評 + 講義③
- 第 5 回 アラン・ミラー『ジョン・ケージ 音の旅』の鑑賞
- 第 6 回 ロベール・ブレッソン『白夜』の鑑賞
- 第 7 回 前回の振り返り + 実践② 「野外でのフロッタージュ」
- 第 8 回 実践②の発表
- 第 9 回 実践③ 「日用品を用いたスタンプング」
- 第 10 回 実践③の発表 + 講義④
- 第 11 回 講義⑤  
(宿題 実践④「過剰、場にそぐわないと感じた街なかの造形物の調査」)
- 第 12 回 実践④の発表 (1)
- 第 13 回 実践④の発表 (2)  
(宿題 期末課題：「小さなエクササイズをデザインする」)
- 第 14 回 実践⑤の発表 (1)
- 第 15 回 実践⑤の発表 (2)

この授業は学部越境型であることから、弘前大学の全学部 2 年次以上 (医学部は 1 年次後期以上) の学部生が対象である。当初からワークショップ型の演習を取り入れた授業を計画していたため、定員は 20 名で履修制限をかけている。履修登録完了後 1 名の履修取りやめがあったため、受講者は農学生命科学部 2 名、人文科学部 9 名、教育学部 5 名、理工学部 3 名から構成される、学部 2～3 年生の 19 名であった。

この授業のなかで、「テクスチャを撮る」「フロッタージュ」「日用品を用いたスタンプング」の 3 つのエクササイズを実践した。この 3 つのエクササイズは、生活環境のテクスチャを注意深く観察すること (「テクスチャを撮る」) からはじまり、生活環境のテクスチャを素材に何かをつくること (「フロッタージュ」「日用品を用いたスタンプング」) に続く一連の流れのなかに位置付けられる。これは、サウンド・エデュケーションの「聴覚および聴覚想像力に関するエクササイズ」からはじまり、そこでの体験を活かして「音づくりに関するエクササイズ」へと進む、今田 (2015 pp.123-129) の中学生を対象とした実践 (サウンド・プロジェクト) を参

考にしている。3つのエクササイズに共通するねらいは、写真やフロッタージュ、スタンプングを介在させることによって、環境のなかのモノゴトを対象として視ることを抑制し、テクスチャへの気づきを促しやすくするということである。そして授業の最後には、3つのエクササイズでの体験を基に、受講者自らが生活環境のモノゴトを素材とした芸術エクササイズを考案する「小さなエクササイズをデザインする」を期末課題として課した。本章では、この3つのエクササイズと期末課題での受講者の発見を、リアクションペーパー、課題発表での発言から分析する。

### 3.2 テクスチャを撮る

第3回の授業で行われた実践①「テクスチャを撮る」は、日常の生活環境のなかに汎在する多様なテクスチャを、カメラで撮影するエクササイズである。このエクササイズは、写真家の石元泰博が美術大学の授業で行っていた実践を参考にしている（赤木 2012 p.52）。実践のフィールドは、弘前大学の構内とし、カメラは、受講者各自のスマートフォンのカメラ機能を利用する。事前に注意点として、なるべく対象物の輪郭から切り離してテクスチャを撮影することと、他者のプライバシー等には気をつけることを伝えた。リアクションペーパーには、「写真に撮ったテクスチャのどこが気に入ったのか」「本エクササイズを行ってみたいの感想」の2つの記述事項を設けた。

はじめに、「写真に撮ったテクスチャのどこが気に入ったのか」という記述事項へのコメントは、以下のa~hの類型に分類できる。なお、1人のコメントから複数類型を抽出している。

a. 視覚的な好み	7名
b. モノと自身との距離によって感じ方が異なること	6名
c. 混成的、あるいは入れ子になっていること	5名
d. 実物と写真との印象の違い	4名
e. 視覚が捉える触覚的側面	4名
f. 時間や動きを感じる	2名
g. 触覚的な好み	2名
h. 視覚と触覚による印象の違い	1名

bは、テクスチャが動きのなかで身体的に知覚されることへの気づきである。このエクササイズで、モノの表面への接近を促された受講者たちは、日常遠くから看過していたモノへと近づくことで、その距離でしか知覚しえないテクスチャを認める。たとえば、A（教育2年）は、「遠くから見るとどこにでもある木製のベンチに見えるが、テクスチャとしてアップして見てみるとよりその質感の細かいところまで見え、海の波のようにも見えると思った。」と、赤いペンキが塗られた何かの表面を撮影したB（人文2年）は、「一見するとつやつやしていて一様だがよ

く見ると微妙に起伏があったり、削れていたりでっぱりがあったりするところ。」と語っており、モノへ近づくことによって、表面のニュアンス自体が変化したことを報告している。

cは、環境のなかの多くのモノが、異なる素材が寄せ集められることによってできた混交物であることへの気づきである。Cは、7種類ものテクスチャの写真を提出したが、2枚の異なる種類の木の樹皮について「歪曲した線。何層にも重なった樹皮」「すべすべした肌触りと、ところどころにあるざらついた幾何学体」が気に入ったと語り、植物の器官のテクスチャが入れ子になっていることを発見した。また、マンホールの蓋のテクスチャが気に入った点として「腐食し、土で汚れた中に浮き上がる規則的な幾何学体」と語り、人工的なテクスチャが、雨により風化させられ、そこを歩くヒトの靴や、風の痕跡である土汚れによって覆われることで顕れる相貌の面白さが発見できている。コンクリートや、アスファルトなど、大地由来の混交物のテクスチャに魅せられた受講者たちもいた。D（人文2年）は「大きい石と小さいじゃりが交ざり合っていて、また規則性がなくまばらである点が素敵だと思いました。」と、E（教育2年）は「ボコボコしているところと、なめらかな部分が両方あるところ」「中に埋め込まれている石みたいなものが綺麗だと思った。規則性なく石が埋め込まれているところに魅力を感じた。」と語っている。F（教育2年）は、混交物のなかにある鉱物が散乱反射する光の印象について、「きらきらがまじっているところ」が気に入ったと語る。

eについて、G（人文2年）が自室で使っている毛布のテクスチャを「やわらかい光沢」が気に入ったとコメントした。同じく、柔らかさについてコメントしたのが、C（人文2年）であった。彼は校舎の外壁のテクスチャについて「見た目の持つ乳脂的な独特のやわらかさ」が気に入ったという。さらに、H（教育2年）も別の校舎の同様の仕上げの外壁に対して「ぼこぼこしている表面に丸みがあること」が気に入ったと語る。柔らかさや丸みは、風化によって摩滅し、角の取れたテクスチャの触り心地がそれを眼でなぞることによっても感じられることを示している。また、実際に触ることを誘発しているような角の取れたテクスチャに対し、「なぞるような気持ちよさ」が気に入ったとコメントしたのもCであった。それは、摩滅により、硬い木目部分が浮き出した木材のテクスチャである（図1）。



図1. C撮影の木材

fは、テクスチャそのものに経過や動きを感じたコメントである。Iは、針葉樹の樹皮のテクスチャに対して、「時間がかなり経ったであろう樹皮の色合い、ヒビ割れ」とコメントし、その樹が大气と摩擦しながら成長してきた時間をテクスチャに感じたようである。J（教育2年）は、自身の撮影したテクスチャ（図2）に「一見すると素通りしそうな壁だが、流れるような躍動感を感じた。」とコメントしている。



図2. D撮影のセメント塗の壁面

おそらくはセメントの塗られた壁であろうが、それが塗られた際の、施工者とセメントのコレスポンドの痕跡、その上を移動した水や生き物の痕跡、風化による摩滅の痕跡が残っている。Dは、これらの痕跡から動きを感じた。

次に「本エクササイズを行ってみたいの感想」という記述事項へのコメントは以下のように分類できる。

- |                                  |    |
|----------------------------------|----|
| a. 普段何気なく見ているものが様々なテクスチャを持っている   | 6名 |
| b. 普段注目していないところに目がいった            | 4名 |
| c. 素材ごとのテクスチャの違いを感じた             | 3名 |
| d. 日常生活においても身の回りのテクスチャを見るようになった  | 2名 |
| e. 同じ種類のものでも、それぞれテクスチャが異なる       | 2名 |
| f. 人工物と自然物ではテクスチャの感じが異なる         | 2名 |
| g. クローズアップすると何のテクスチャか分からない       | 1名 |
| h. 日頃から気になっているテクスチャについて考える機会になった | 1名 |
| i. テクスチャには固有の時間がある               | 1名 |
| j. 視覚によって触覚的な要素を知覚できる            | 1名 |

- k. テクスチャに焦点を合わせると、同じものが普段と違って見える 1名  
l. その他 3名

a について、Dは、「普段の生活では、気にとめていない質感に目をこらし、向き合うことができた。それぞれ存在しているものには形だけでなく素材があり、よく見てみると細かな線や点がついていることが実感できた。」とコメントし、このエクササイズによって、生活環境のなかのモノが外形だけでなく、テクスチャを持っていることを学んだ。さらに、テクスチャという新たなモノの側面に焦点を合わせることによって、普段は目をやらないような場所を見るようになる (b)。たとえば、K (人文2年) は「学校の建て物内で探したのですが普段は注目しないような所が気になっておもしろかった。」とコメントしている。そして、このエクササイズでの体験は、日常生活のなかにも広がっていく (d)。たとえば、L (農生2年) が「身のまわりの物の質感にまで見るようになり、ツルツルしている物やザラザラしている物など色々と感じる事ができた」とコメントしたほか、Aは「この授業を受けていなければ日常生活でこんなに質感を意識することはなかったと思う。何とも思っていなかった壁や机、天井など、テクスチャは本当に様々で、どうしてこのようなテクスチャにしたのかを調べたりしてみるとより面白い発見ができると感じた。」と、工業製品におけるテクスチャ<sup>16</sup>へと関心が広がったようである。

7種類のテクスチャを撮影し発表したCは、cについて「どの質感も少しずつ違うため、テクスチャは物体の1つのアイデンティティのようにも思われる。」とコメントし、テクスチャが様々なモノの差異を知覚可能する要素であることを発見した。また、1つ目の記述事項と同じように、ここでもテクスチャが時間を知覚させることについての気づきを見てとることができる (i)。たとえば、Jは「普段なら決して注意せずに歩くような道でも、細かい柄 (自然についたもの) や跡にはたくさんのお話や、そのテクスチャにしかない時間があるのかと鳥肌が立った。」という興味深いコメントをしている。モノに刻まれた多様なラインが、そのものの来歴を語っている。Jは、そのラインをこのエクササイズのなかで辿ることによって、モノの来歴の軌跡を追体験する。

その他のコメント (1) で面白いのが、Fの『『目ざわり』を気にして撮った。』というコメントである (図3)。

---

<sup>16</sup> プロダクトデザインでは、製品の表面のテクスチャをCMF (Color, Material, Finishing) と呼ぶ。

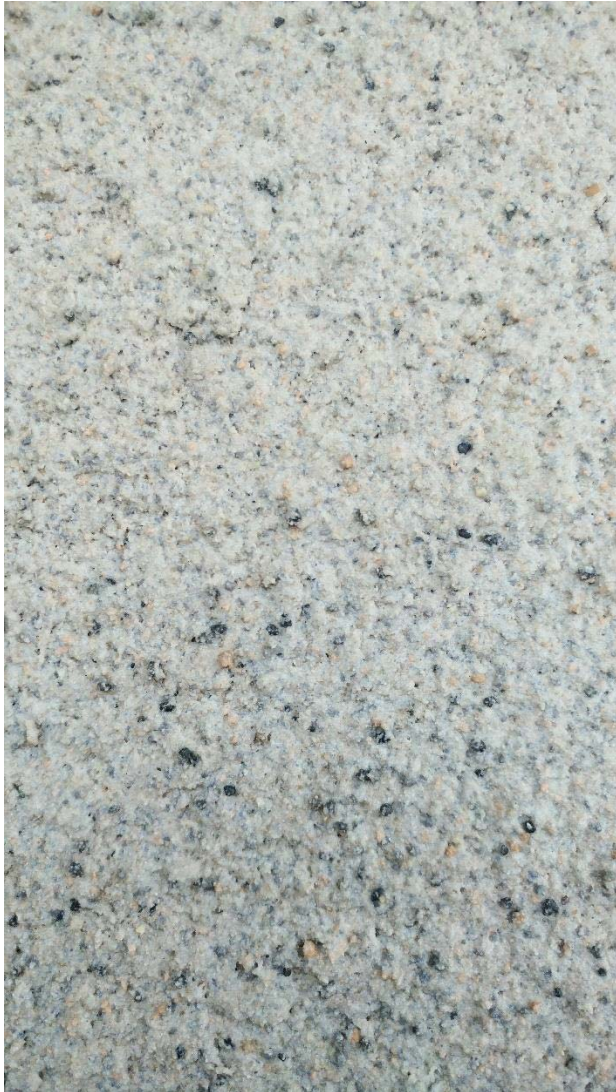


図 3.F 撮影の鉱物質の壁面

Fは、1つ目の記述事項についても「目ざわりと手ざわりが好き」とコメントし、視覚で捉えたテクスチャの印象と、触覚のそれを分けて記述していた。「目ざわり」は、彼女の生の体験から自然に導き出された造語であるが、見ることも触ることと同じように、眼で表面のテクスチャを辿ることである、ということが上手く表現されたコメントである。また、Hは、リアクションペーパーの記述事項、あるいは他の受講者の撮影したテクスチャについてコメントを求められたことに対し「質感を見てどんなふうに見えるのかを言葉にするのが難しい。」とコメントした。テクスチャは、外形とは異なり対象物として名付けていないため、通常は、「～のようなテクスチャ」という例示表現、あるいは「ざらざら」等のオノマトペでしか言表しえない。

### 3.3 野外でのフロッターージュ

第7回の授業で行われた実践②「フロッターージュ」は、鈴木ヒラクがヨーロッパ滞在中に行った、野外でのフロッターージュを参考にしている。今回も実践のフィールドは大学構内とした。受講者たちは、4つ切り木版画用紙1枚と、好きな色のカラーパステルを2～3本分持って教室から出て各自思い思いの場所に向かい、屋内外の気になるテクスチャをフロッターージュした。リアクションペーパーは「活動のプロセスで気づいたこと」「自分の作品について」の2つの記述事項を設けた。まず、「活動のプロセスで気づいたこと」という記述事項へのコメントは、以下のa～nの類型に分類できる。

a. 実物と紙に写し取ったテクスチャは異なる	8名
b. 平面や凹凸が小さくみえても、やってみるとテクスチャが写る	6名
c. 人工物の方が綺麗に写し取れる	3名
d. 色の組み合わせによってテクスチャの印象が異なる	2名
e. 凹凸がはっきりしているものは写しやすい	2名
f. テクスチャの多様性に気づいた	2名
g. 見た目で隆起が激しいところは同じパターン	1名
h. 色の組み合わせでテクスチャが綺麗に見えたり汚く見えたりする	1名
i. 人工物と自然物であまり変わらない	1名
j. テクスチャの一部をフロッターージュで切りとると面白い	1名
k. 紙そのものにテクスチャがある	1名
l. 何か別のものに見えてくる	1名
m. 重ねると面白い	1名
n. 無意識にテクスチャと色を結びつけている	1名

このなかから興味深いコメントをいくつかピックアップする。まずaについて、Cは、「見た目では柔らかい、もしくは滑らかそうな肌理であっても、割と凹凸が激しく、粗い感触のものが多かった。」とコメントしている(図4)。「テクスチャを撮る」でのCらのコメントからも明らかのように、柔らかい、滑らかそうといった触覚的な印象を視覚的なテクスチャからも捉えることができる。それは、ギブソンが色素状のテクスチャと呼ぶような微細なテクスチャによってもたらされているため、フロッターージュによって比較的荒いテクスチャだけが写し取られると、印象が大きく変わってくる。





図4. Cのフロッタージュ

kについて、Gは、「紙そのものにテクスチャがある」とコメントした（図5）。フロッタージュによってパステルの顔料が擦り付けられることで顕れるのは、紙を押し付けたモノのテクスチャだけではない。Gの作品に集められた細かいモノのテクスチャと入れ子になるように、顔料のラインの境界には紙のテクスチャが顕れる。バルトが言及したトゥオンブリのドローイングのように、紙の表面では、顔料と紙の繊維が織物を為している。



図5. Gのフロッタージュ

次に、「自分の作品について」の記述事項へのコメントを何点か紹介する。Jは「途中までは意図的に『花火』をイメージして写し取っていましたが、女子トイレのマークを重ねた瞬間、それまでのイメージは全て背景になって女子トイレのマークが主役のような作品になりました。」と語っている（図6）。



図6. Jのフロッタージュ

活動のプロセスのなかで、素材とのコレスポンドンスによって導かれる即興的な身ぶりが、予め抱いていた意図を飛び越えて展開していった瞬間がよく分かるコメントである。また、M（理工2年）も、「最初は綺麗な模様にしようかと考えたが、活動を行っていく中で自分の好きなようにやってみようと思ひ、後半は模様の上にさらに模様をつけてみたり、また文字（左下あたりの“消火栓”の文字）もつけてみたりして色々な可能性を探ってみた。」と活動のプロセスで即興的な身ぶりが生まれていったことに言及している。

Aは「日常生活にとけこんでいる分には何も感じないのに、今回の活動のように、テクスチャとして見てみると面白く感じた。この活動は身の回りのテクスチャを日常生活から切り離すことができるので、1つ1つ改めて特徴を見つめなおすことができた。」と語る。フロッタージュで写し取ることによって、特定のテクスチャがピックアップされ、新たな相貌が紙の上に顕われる。これらの気づきは、日常環境のなかに発見したラインを、自らの身体を通して再配置することで、そのラインそのものの存在感を際立たせる鈴木の実践とも親和的であると言える。

このエクササイズでの作品全体を俯瞰すると、Jのように多様なテクスチャを重ねていくタイプの受講者と、Cのように、1つひとつのテクスチャを標本的に採集し、個々の特徴を並べて見せるタイプの受講者がいることが分かった。

### 3.4 日用品を用いたスタンピング

第9回の授業で行われた実践③「日用品を用いたスタンピング」は、様々な日用品に版画用のインクを付け、4つ切り木版画用紙にスタンピングすることによって、そのテクスチャを写し取るエクササイズである。事前に、1人1種類の日用品を家から持ってくることを伝え、持ち寄られた日用品を全員で共有した。リアクションペーパーは、「持ってきた素材」「活動のプロセスで気づいたこと」「自分の作品について」の3つの記述事項を設けた。

「持ってきた素材」は、蛇柄の葉、軍手、木の葉、食品サンプル、果実用梱包ネット、プラスチックの小石、団扇の骨、食品用パック、スポンジ、ビニール袋、気泡緩衝材、リボン、ペットボトルのキャップ、スプリングヘアゴムなどである。Gにいたっては、要らないリュックサックをそのまま持参し、その場で肩ベルトをハサミで切りはじめた。まず、「活動のプロセスで気づいたこと」という記述事項に対するコメントは、以下のa～oの類型に分類できる。

- |  |     |
|--|-----|
| a. 力の入れ具合や、インクの付け具合でテクスチャの表情が変化する                        | 10名 |
| b. 柔らかい素材の方がテクスチャを写し取りやすい<br>(フロッタージュでは、逆に柔らかい素材が写し取り難い) | 4名  |
| c. 柔らかい素材は押しつける過程で変形し、予想外のテクスチャが写る                       | 3名  |
| d. 平面が大きい素材は扱いやすい  | 3名  |
| e. 素材を直接視たのとは異なるテクスチャが写る                                 | 2名  |
| f. 素材を共有することで意図しないインクの混じり合いが生まれた                         | 1名  |
| g. 混色することでグラデーションができる                                    | 1名  |
| h. 規則的なテクスチャを持つ素材からは、規則的なテクスチャが写る                        | 1名  |
| i. 面の起伏が多いほど複雑なテクスチャが顕れる                                 | 1名  |
| j. 同じ素材でもインクを付ける場所によって別のテクスチャが顕れる                        | 1名  |
| k. 線描では出来ないような細かいテクスチャが写せる                               | 1名  |
| l. 表象的な描画では不可能な無秩序なテクスチャを写すことができる                        | 1名  |
| m. 吸水性のある素材はインクの付け加減が難しい                                 | 1名  |
| n. 何か別のものに見える  | 1名  |
| o. その他   | 1名  |

lについて、Cは「テクスチャの細かい部分まで写せていたため、人の手では描けないような模様が描ける。」「人間では発想できないような無秩序な柄を写すことができる。」と語り、線描による特定の対象物の描写には不可能なスタンピングの可能性を発見した(図7)。

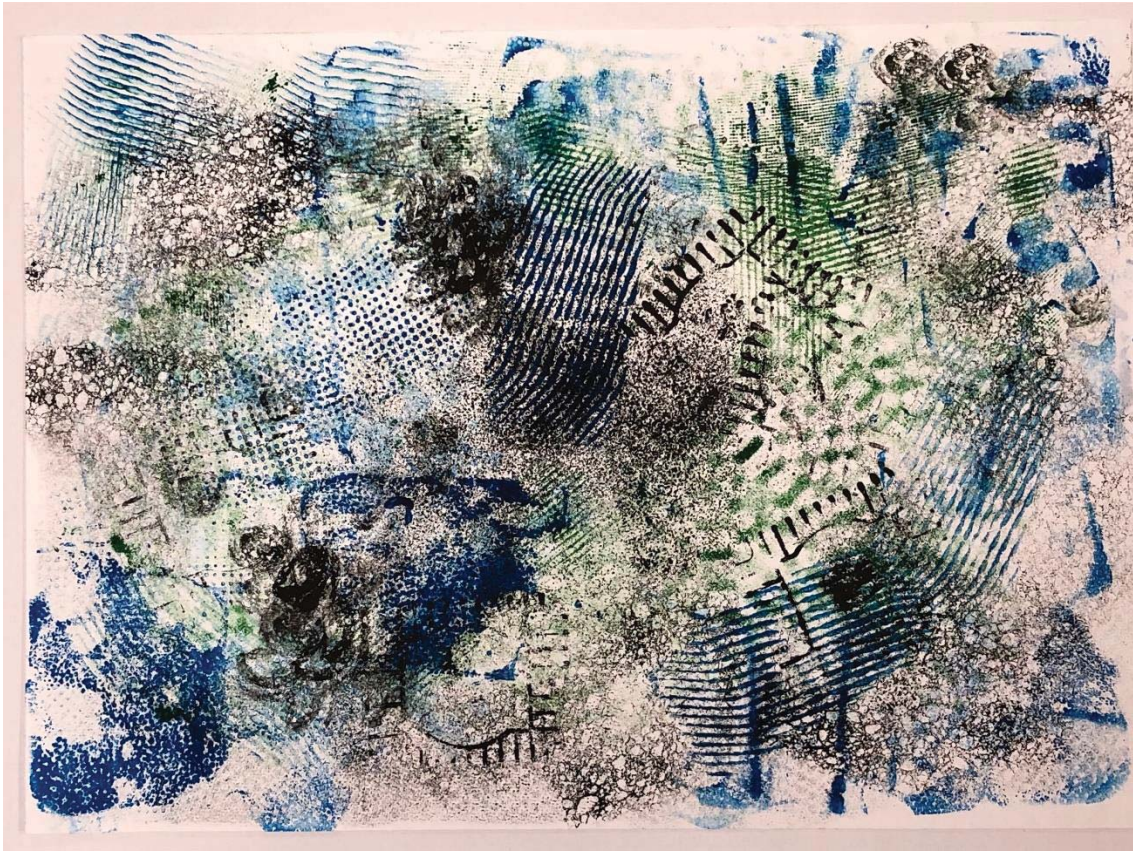


図7. Cのスタンピング

oでは、「テクスチャを撮る」のエクササイズで、手ざわりと目ざわりの差異について言及していたFが、このエクササイズでも「ものを持って押し付けると手触りがそのまま見ためになっているのを感じる」と視覚的なテクスチャと触覚的なテクスチャの関係について言及している。この実践では、スタンピングしようと手に持った素材に感じたテクスチャが、そのまま、視覚的なテクスチャとして顕れたという指摘が興味深い。Aは、「[髪、指紋、手形など]自分の身体のみをつかってテクスチャをうつしとった作品を制作してみても面白いと感じた」と語り、今回のエクササイズを自分なりに展開していく可能性を見出した。

次に、「自分の作品について」でのコメントを何点か紹介する。たとえば、I（人文2年）は、自分の作品が「見ていると不思議と何度も違うものに見える。」と語り、スタンピングによって出来上がったテクスチャが、1つのかたちへと収束することなく無限に開いていくものとして感じられたようである。Dは、「紙の枠を意識せず、はみ出して押しつけることで、外へ広がっていく感じが出せたかなと思います。」と語った。パウル・クレーの《ポリフォニー》<sup>17</sup>のように、Dのスタンピングは、画面枠内でのコンポジションに終始することなく、外へと展開していく。

<sup>17</sup> 1932年 カンヴァスに油彩・チョーク、66.5×106 cm バーゼル美術館

Aは「個人的には果物ネットのテクスチャが、伸ばし方によって様々な形でうつしとることができて面白かった。」と語り、自身の身体と素材の関係の在り方によって、生み出されるテクスチャが多様に変化することに気づいた（図8）。

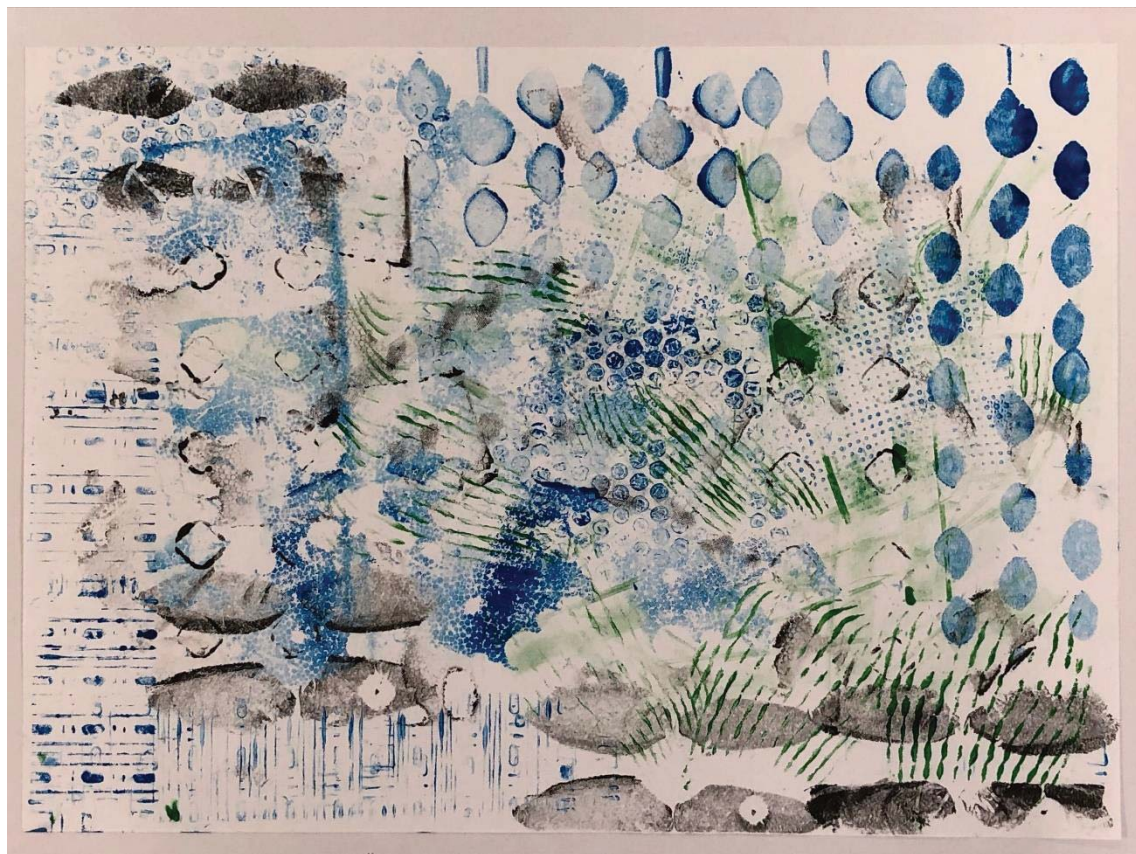


図8. Aのスタンピング

前回のフロッタージュのエクササイズで、標本的な作品をつくったEは、「この間の反省を生かして、思いきってテクスチャーどうしを重ねてみました。重ねすぎるとぐちゃぐちゃになりすぎると思ったけど、思ったよりも個々のテクスチャーがきれいにうつったのでよかったです。」と語った（図9）。前回のエクササイズでの体験が、このエクササイズでの身ぶりに繋がり、多くのテクスチャを重ねてもテクスチャが潰れないという彼なりの発見を得ることができた。



図9. Eのスタンピング

### 3.5 小さなエクササイズをデザインする

期末課題「小さなエクササイズをデザインする」は、生活環境のなかのモノ、身ぶり、音を素材にしたエクササイズを宿題として各自が考え、最後の2回の授業で発表した。受講者たちには、既存の芸術についての専門技能を必要としないこと、「これをやったからなんになるの?」ということは考えない、つまり最終的な成果物を期待しないこと、という条件を出した。

受講者たちがデザインしたエクササイズは以下の a~c の類型に分類できる。

- |                               |    |
|-------------------------------|----|
| a. 環境のなかのモノゴトのかたち観察するエクササイズ   | 7名 |
| b. 日常の身ぶりが生む痕跡から創作導くエクササイズ    | 6名 |
| c. 環境のなかのモノゴトの動きから創作を導くエクササイズ | 5名 |
| d. その他                        | 1名 |

a として学生 J のエクササイズを紹介する。J は、なかなかエクササイズのアイデアが思いつかず悩んでいたが、ある日の帰宅時に、ふと水たまりが目にとまった。そこで、水たまりのかたちは1つとしておなじものがなく、雨が降るたびに現れる場所も変化することに気が付く。そこから J は、水たまりを観察するエクササ

イズを考案した。授業の発表時、Jは5種類の水たまりの写真を持参した。1枚目の写真は、○と△とY字の連なりに見える水たまりであり、この写真に対してJは、普段乾いた状態だと平面に近く見える道でも僅かに凹凸があり、雨がそれを可視化していることを発見する。2枚目は、ちょうどマンホール蓋に隣り合うかたちでできた、四角に近いかたちの水たまりである。Jは、大きさもあり、真四角に近いかたちを留める水たまりは珍しいと話し、「マンホールのフチに水がたまるのはよくあるタイプ」であると指摘した。マンホール付近にできる水たまりのかたちの傾向がよく観察できていることが分かる。3枚目についてJは、「生活の跡を感じさせる水たまり」と説明する。前日見たときには何の変哲もない水たまりだったものに、その上を自転車か自動車のタイヤが通過したことで線状のラインが加わった。この水たまりについてJは、「まるであばれ牛のように見えた」と語る。さらに、この水たまりは、中心付近にある凸部から徐々に水が乾きドーナツ状になっており、そこからJは浅い部分から乾いてかたちを変容していくプロセスも読みとれていた。1つの水たまりから、ヒトの営みによる変形と、媒質の流動による変形の両方を感じることができた点が興味深い。最後に、5枚目の写真(図12)がJの1番のお気に入りだという。自転車の通過痕がきれいに残っている水たまりであり、光に反射したそれが、エコー写真の胎児や、宇宙のようにも見えたという。Jの観察は、日常の環境のなかに顕れた亀裂から、架空の記号を発掘していく鈴木ヒラクの実践のようである。Jは、このエクササイズの発展形として、何人かで同じ水たまりがそれぞれなにに見えるのかを話し合ったり、自分たちで水を撒くことによって地面に水たまりをつくったりしてみれば面白いだろうと語り、この実践が様々なヴァリエーションへと発展可能な、開いた芸術エクササイズとなっていることが分かる。





図 12. 自転車の通過痕がきれいに残った水溜まり

その他にも、生活環境のなかに顕れるラインに着目したエクササイズがあった。たとえばOは、夕暮れ時に、太陽が周囲の構造物の背後に隠れるように逆光で写真を撮ることで、構造物のラインを影絵のように写し取るエクササイズを考案した。街中の住宅や電柱などの構造物は、このエクササイズにより色彩や相互の輪郭、遠近感が曖昧になり、空と影とを分かちラインに還元される。

bには、「轍アート」と題されたCのエクササイズなどがある。「轍アート」は、まずアスファルトの地面に三角コーンを立てて四角い領域を設定する。そして、タイヤを水で濡らした自転車に乗った参加者が、その四辺からそれぞれ四角い領域内を走り回ることによって、アスファルトに動きの軌跡がドローイングされる。

cには、N（人文2年）の「身の周りの音や音楽を目に見える形にしてみる」というエクササイズがある。何かしらの音や音楽を聴きながら、紙の上に手に握ったペンの先を載せ、目を瞑って、音に従いながら自動筆記（Automatic writing）<sup>18</sup>のようにラインを描いていく。N自身は、課外で雷雨の音と、セミの鳴き声を聴きながら実際にこのエクササイズを実践した（図 10）。

<sup>18</sup> シュルレアリスムを提唱した詩人アンドレ・ブルトンが詩作に取り入れた、理性のコントロールを排除して詩を書く手法。

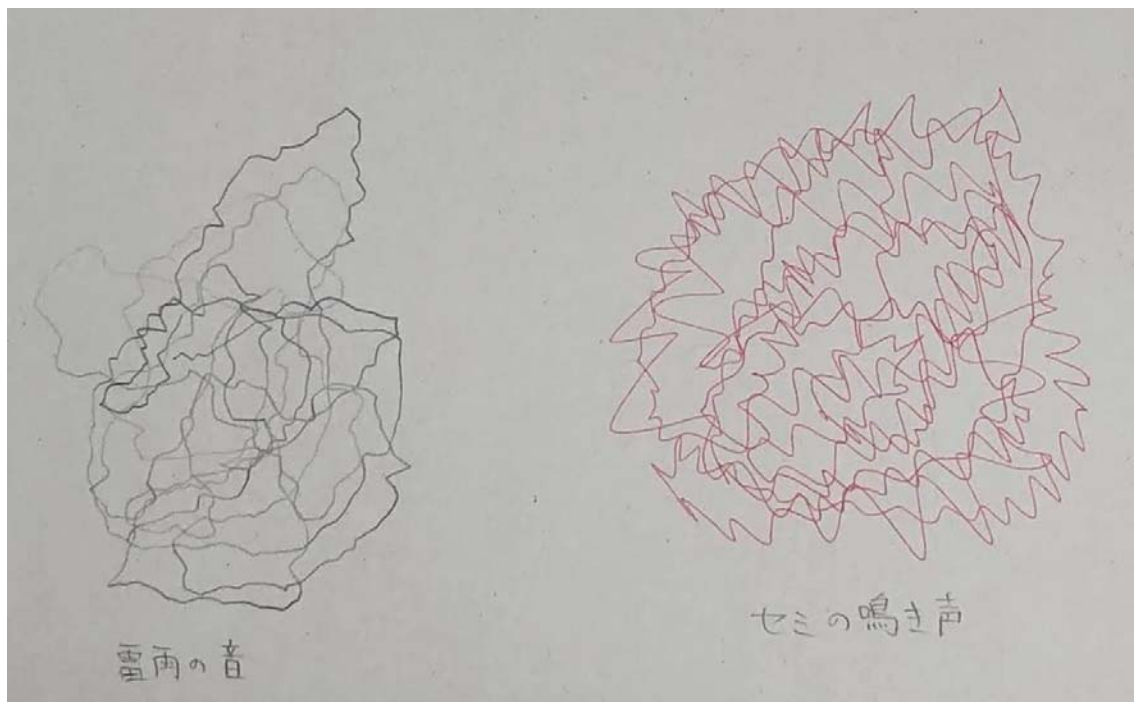


図 10. 「身の周りの音や音楽を目に見える形にしてみる」実践例

雨やセミの声といった連続的な音のテクスチャが、手の震えによってドロイー  
ングされている。Nは「普段の何気ない音も、可視化することでまた違った姿が見  
えるのではないか」と語る。

次にHのドロイーイングである。まず、箱など縁がある容器の底に画用紙を敷く。  
その画用紙を霧吹きで霧を掛けることで濡らし、僅かに加水した絵具を塗ったス  
ーパーボールを1分置きに箱のなかに落としていく。これをHは、脱水12分の設  
定で稼働させた洗濯機の上で行った。すると洗濯機の振動によって転がり動いた  
スーパーボールの軌跡のラインが、画用紙にドロイーイングされる（図11）。



図 11.Hのドローイングの実践例（脱水 12分）

課題を与えられたHは、自身の生活のなかで何か動いているものはないだろうかと探しているときに、たまたま洗濯機を見つけた。そして、洗濯機の振動はどんなラインを辿っているかという疑問を抱く。実際にエクササイズを実践してみたHは、「2度と同じ線をたどることがないのが面白い」と語った。このエクササイズは、洗濯機以外でも、身の回りにある振動するものに応用可能であり、また、箱のなかで転がる素材を変えることでも異なるラインのドローイングが描けるだろう。H自身は、このエクササイズをビー玉でも実践してみたいと話している。

さらにcには、媒質の流動に着目したエクササイズがある。たとえば、Dのエクササイズは、雨が降っているときに空き缶やガラスのコップ等の様々な素材を屋根の外に置き、雨の雫がぶつかる音の差異を聴くというものであった。素材の形状や大きさによって生まれた音の違いを楽しみ、複数の素材を置くことでそれらが組み合わせさせた〈音楽〉を聴く。それは、その時にしか聞こえない偶然性を持つ音楽であり、普段は意識しない雨の音に意識を向ける機会になるというのが、彼女の主張であった。また、Fは、「風が見える写真を撮る」というエクササイズを考案した。風鈴や樹木、水面、草、吹き流しのようなヒラヒラした飾り、髪などが風になびく様子を写真に収めることで、風に吹かれたその瞬間の印象を切りとったポートレートをつくるエクササイズである。この発表の最後をFは、「風は目に見えないけど、いつも私たちに働きかけている」というポエティックなことばで結んで

いる。

### 3.6 小さな芸術実践のデザイナー

「テクスチャを撮る」において受講者たちは、動きのなかで身体的知覚されること、混成的であることといった、インゴルドが指摘するテクスチャの特徴をよく理解できていた。そして、一部の受講者は、すでにこの段階から、日常生活のなかでの知覚の変化を報告しており、このエクササイズが教室での体験を越えて、日常のなかに展開していったことが分かる。「フロッタージュ」では、実際にモノの表面を擦るといふ身ぶりを伴いながら、素材のテクスチャを触覚的、視覚的に捉え、視覚的な印象と触覚的な印象の差異や重複に気がついていた。「日用品を用いたスタンピング」では、制作プロセスにおける素材と自身の身体との関係によって、紙の上に生まれるテクスチャが変化することなどを発見した。さらに、「小さなエクササイズをデザインする」では、これまでのエクササイズで学んだ環境との関係を基盤として、自らの生活環境の注意深い観察から導かれた、様々なエクササイズがデザインされた。一連のエクササイズへのリアクションとして、これほどまでに様々な気づきが報告されたのは、本授業の受講者たちが鋭敏なセンシティブティと、感じたことを率直にことばにする言語能力を日々の暮らしのなかで既に身につけていたからでもあるだろう。それに助けられてではあるが、受講者たちは、一連のエクササイズを体験することによって、〈知覚すること〉と〈つくること〉の相即を基盤とする「小さな芸術実践」の実践者となることができた。たとえば、受講者たちが、この先社会に出て企業や自治体、教育現場等に勤めたとき、彼ら自らが小さな芸術実践をデザインし、そのファシリテーターとなることもできるであろう。彼らが、これからの芸術＝生活のなかで共創するのは、既存の芸術分野の芸術家ではなく、彼らが環境のなかでともに生きている様々な素材たちである。

## 結論

1章では、ランドスケープということばが、本来ある土地の流動と、そこで生きる内住者の身ぶりとの絡み合いを示すことばであることが明らかとなった。そして、ランドスケープは、17世紀以降の西洋で発展したデカルト的遠近法主義という〈視の制度〉、そこから生まれた自然主義という世界観によって、受動的な観察対象としての「自然」、美的な価値を投影する眺望 (perspective) とほぼ同義のことばとして貶められていった。そこから奪われたのは、環境の流動とヒトの身ぶりの混淆による世界生成の動きである。

固定されたパースペクティブによって、知覚する主体と知覚される対象に分割されたヒトと環境との二分法に異を唱えたのがギブソンであった。ギブソンは、動きまわるヒトと、ヒトが動きのなかで知覚する周囲の環境との関わりを基盤とした、生態学的な知覚理論を提唱した。しかし、彼の知覚理論によって動きを取り戻したのは、環境のなかを動きまわるヒトあるいは動物一般だけであった。なぜなら、ギブソンが考える環境は、完全に不変な情報であるアフォーダンスを備え、ヒトにそのアフォーダンスをピックアップされるのを黙って待ち構えている。つまり、ヒトが環境から知覚する〈何か〉は、すべて既定のものとして環境のなかに先在しており、知覚の学習とは、未だピックアップされていない可能性としてのアフォーダンスを汲み取り続けていくプロセスとされる。そのなかで生きるヒトが存在しようがしまいが、ただアフォーダンスを内在させ横たわる環境は、死んだも同然の世界といえる。

このようなギブソンの知覚理論を批判し、あらゆるモノとヒトが、動き織り合わさりながら進展していく世界の生成変化を考察したのがインゴルドである。インゴルドが着目したのは、進展し絡み合う世界の動的側面、つまりテクスティリティであった。ギブソンも、『生態学的視覚理論』のなかで、部分的に視覚におけるテクスチャの重要性には触れているものの、それは9つある「表面の生態学的法則」の1つに過ぎなかった。そこからは、テクスチャの語源である印欧語幹 *teks-* が示す動性は完全に排除されている。ギブソンにとってのテクスチャとは、それを持った表面を構成する物質の構成要素に依拠するものでしかない。それは、そこから散乱反射する光の構造を生み、そのなかでの差異をヒトに知覚させる条件として意味のあるものであった。故に、ギブソンの考える地面は、ボードの上に構成されたジオラマ模型のようなものである。そして、地面のテクスチャとは、地面が常にかたちづくられつつある運動の痕跡ではなく、ボードの上に据え置かれた山や樹の模型が作り出す模様にすぎない。これに対してインゴルドの考えるテクスチャとは、世界の動きそのものである。それは、天気の働きである風化によって岩に刻まれた雨や風の痕跡であり、農民の身ぶりによって土地に刻まれた耕作の痕跡であり、樹木の成長のプロセスで織り上げられた木材の木目である。そして、この全ての動きを可能にするのが、ギブソンが見落としした媒質の流動、大気＝雰囲気であ

った。

2章では、テクスティリティに焦点をあてることによって、芸術を、つくり手が心のなかに描いた形状を外的な物質世界に押しつけるという質料形相論モデルから解放し、世界のなかで展開し続けるプロセスとして捉えることを試みた。そこで、重要となるのが、インゴルドが提唱するコレスポンドという概念であった。芸術をヒトと素材とのコレスポンドとして考えることで、芸術活動のプロセスにおける〈知覚すること〉と〈つくること〉は、双方向的なインプットとアウトプットの相互作用として分断されてはおらず、両者が相即を成していることが明らかとなる。相即の場では、つくり手と素材は、主体と対象として対置されてはおらず、両者が絡み合いながら新たなモノゴトへと成長していく。

また、コレスポンドの概念を用いて、石川九楊の書論やバルトのトゥオンブリについてのエッセイ、サウンドアーティストのパフォーマンスやインスタレーション、鈴木ヒラクのドローイングを分析することで、最終的な生産物ではなく、身ぶりそのものを提示する芸術は、ケージのいう「開いた芸術」であることが分かる。つまり、それらは対象物として固着することなく、それを見たり聴いたりするヒトの新たな身ぶりを誘発し、彼らとともに世界のなかで展開し続ける可能性を持っている。

さらに、音楽の分野で、世界を生成変化のプロセス、つまり果てしなく進展していく音楽作品と捉えるシェーファーのサウンドスケープ思想（音響生態学）は、インゴルドが考えるコレスポンドとしての芸術モデルと親和性を持つ、エコロジカルな芸術思想とすることができる。シェーファーにとっても、音楽とは世界に対してこだまを投げ返すプロセスであり、〈聴くこと〉と〈音をつくること〉は相即をなしている。果てしなく進展していく音楽作品に、万人がデザイナーとして能動的に参入するための「聴く力」を養う教育プログラムがサウンド・エデュケーションであった。サウンド・エデュケーションは、日常環境の音とのコレスポンドによって、〈聴くこと〉と〈音をつくること〉の終わりなきプロセスを学習することができる教育プログラムであると言える。

3章では、サウンド・エデュケーションを、〈聴くこと〉に焦点化したエクササイズから、〈音をつくること〉に焦点化したエクササイズへと有機的な連続性を持たせて実施した今田の〈サウンド・プロジェクト〉を参考に、参加者に〈見ること〉と〈つくること〉の相即を体験させるエコロジカルな芸術実践を大学の教養教育としてデザインし実践した。そこで芸術実践の素材として着目したのが、1章で明らかとなった視覚の根本的な要素であるテクスチャである。「テクスチャを撮る」「フロッタージュ」「日用品を用いたスタンプング」の3つのエクササイズを授業内で継続的に実践することによって、受講者たちは、日常環境のなかのテクスチャを注意深く見ることから始まり、テクスチャを素材として新たなモノをつくることによって、環境のなかで〈見ること〉と環境に対して〈つくること〉が、表裏一体の営為であることに気づくことができた。そして、授業の最終課題として実践した

「小さなエクササイズをデザインする」では、受講者たち自らが、環境のなかのモノゴトのかたちや、日常の身ぶりが生む痕跡、モノゴトの動きを素材に新しい芸術実践をデザインするまでにいたった。彼らが芸術実践をデザインするプロセスは、その多くが環境のなかで素材を探すことからはじめられていた。

これら一連の実践で受講者たちが身につけた創造性は、インゴルドが言うように、素材とともに前進する創造性である（2章 p.40 を参照）。この素材とのコレスポンドから生まれる創造性こそ、鶴見の言う「限界芸術」（3章 p.69 を参照）の萌芽である。「[日常的] 状況の内部のあらゆる事物が、新しい仕方にとらえられ価値づけられることを通して、芸術の素材となる」（鶴見 1999 p.52）。そして、それは環境のなかを探索し、素材を発見することからはじめられる。鶴見（同 p.64）は言う。

.....シロウト趣味人が、限界芸術家に変貌するきっかけは、職業芸術家の模倣からはなれて、自分の身近にある環境そのものの中に手本を発見することから来る。

プロフェッショナルな芸術家の範疇にある既存の芸術技法を真似ているうちは、彼は既存の芸術のミニチュアを完成させて満足している、ただの「シロウト趣味人」に過ぎない。彼に必要なのは、環境のなかを探索し、そこから芸術の素材を発見することである。西洋的な質料形相論モデル（2章 p.35 を参照）では、つくることのプランはつくり手の内部で予め像を結んでおり、材料や道具は予めプランに即して準備されている。現代においては、ほとんどの場合、芸術の材料や道具（たとえば画材や楽器）は、既製品として画材屋や楽器店で販売されている。絵画や音楽を始めようと思った場合、まずはそれら既製品を買いに店へ行くことからはじめなくてはならない。クロード・レヴィ＝ストロースは、プランに則した既存の材料や道具でモノをつくるエンジニアの対概念として、ブリコールという語を用いる。レヴィ＝ストロース（1976 p.22）は言う。

ブリコレ *bricoleur* という動詞は、古くは、球技、玉つき、狩猟、馬術に用いられ、ボールがはねかえるとか、犬が迷うとか、馬が障害物をさけて直線からそれるといのように、いずれも非本来的な偶発運動を指した。今日でもやはり、ブリコール *bricoleur*（器用人）とは、くろうとはちがって、ありあわせの道具材料を用いて自分でものを作る人のことをいう。

ブリコールの創造性は、素材との「意識されざる『駆け引き』」（出口顯 2017 p.154）から生まれる。「駆け引き」によって、素材に「他の『もの [=素材]』や周囲の環境との具体的な関係の中で、あらたな役割が発見される」（p.153）。つまり、素材との新たな関わりを発見することは、即ち世界との新たな関わりを回路を

発見することでもある。

受講者たちが3つのエクササイズを通して身に付けたのは、限界芸術家のそしてブリコロールの創造性であると言える。その創造性を持って、彼ら自身が環境のなかのモノゴトとコレスポンドし、それを芸術の素材に見立てることによって、新たな芸術エクササイズを導いた。彼ら1人々々が導いたエクササイズは、彼らにとっての世界との新たな関わりの回路である。



## 【引用・参考文献】

- Carruthers, M. 1998. *The Craft of Thought: Meditation, Rhetoric, and the Making of Image, 400-1200*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ingold, T. 2011. *Being Alive: Essays on Movement, Knowledge and Description*. Abingdon: Routledge.
- Ingold, T. 2015. *The Life of Lines*. Abingdon: Routledge.
- Olwig, K. 2008a. Performing on the landscape versus doing landscape: perambulatory practice, sight and the senses of belonging. In *Ways of Walking: Ethnography and Practice on Foot*, eds. T. Ingold and J. Lee Vergunst. Aldershot: Ashgate, pp.81-91.
- Olwig, K. 2008b. The Jutland cipher: unlocking the meaning and power of a contested landscape. In *Nordic Landscapes: Region and Belonging on the Northern Edge of Europe*, eds. M Jones and K. R. Olwig. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, pp.12-49.
- Schafer, R. M. 1977. *The Five Village Soundscape*. Vancouver: A. R. C. Publication.
- Stilgoe, John R. 2015. *What Is Landscape?* Cambridge: The MIT Press.
- Yen, Y. 2005. *Calligraphy and Power in Contemporary Chinese Society*. London: Routledge Curzon.
- 赤木明登 (2005) 『漆 塗師物語』文藝春秋.
- 赤木明登 (2012) 『名前のない道』新潮社.
- アリストテレス (1968) 『アリストテレス全集 1 2』出隆訳, 岩波書店.
- アルパース, スヴェトラーナ (1993) 『描写の芸術: 一七世紀のオランダ絵画』幸福輝訳, ありな書房.
- 石川九楊 (2009) 『書く: 言葉・文字・書』中央公論社.
- 今田匡彦 (2015) 『哲学音楽論: 音楽教育とサウンドスケープ』恒星社厚生閣.
- インゴルド, ティム (2014) 『ラインズ: 線の文化史』工藤晋訳, 左右社.
- インゴルド, ティム (2017) 『メイキング: 人類学・考古学・芸術・建築』金子遊他訳, 左右社.
- ウィリアムズ, レイモンド (2011) 『[完訳] キーワード辞典』椎名美智他訳, 平凡社.
- 宇田秀士 (2012) 『『総合的な造形表現活動』における指導力の育成: 大学授業『総合演習 (アートの活動)』の実践事例研究』『奈良教育大学教育実践開発研究センター研究紀要』第 21 号, pp.27-36.
- 加藤典洋 (1992) 「風景以後」『現代思想 1992 年 9 月号 特集 風景生態学』青土社, pp.182-191.
- 柄谷行人 (2008) 『定本 日本近代文学の起源』岩波書店.
- ギブソン, ジェームズ, J (1985) 『生態学的視覚論: ヒトの知覚世界を探る』古

- 崎敬他訳，サイエンス社.
- ギブソン，ジェームズ，J (2011)『生態学的知覚システム：感性をとらえなおす』  
佐々木正人他訳，東京大学出版会.
- 熊倉純子監修 (2014)『アートプロジェクト：芸術と共創する社会』水曜社.
- クレー，パウル (1981)『無限の造形』南原実訳，新潮社.
- ケージ，ジョン；シャルル，ダニエル (1982)『ジョン・ケージ：小鳥たちのために』青山マミ訳，青土社.
- コフカ，クルト (1998)『ゲシュタルト心理学の原理』鈴木正弥訳，福村出版.
- 坂田靖子 (2012)『ベルデアボリカ3』朝日新聞出版.
- 佐藤李青 (2018)「芸術祭とアートプロジェクトは，新たな制度となりうるか？：プロジェクトからインスティテューションへ」『文化政策の現在2：拡張する文化政策』小林真理編，東京大学出版会，pp.53-69.
- ジェイ，マーティン (2000)「近代性における複数の『視の制度』」、『視覚論』フォスター，ハル編，樽沼範久訳，平凡社，pp.17-47.
- ジェイ，マーティン (2017)『うつむく眼：二〇世紀フランス思想における視覚の失墜』亀井大輔他訳，法政大学出版局.
- シェーファー，R，マリー (1980)『教室の犀』高橋悠治訳，全音楽譜出版社.
- シェーファー，R，マリー (2006)『世界の調律：サウンドスケープとはなにか』鳥越けい子他訳，平凡社.
- シェーファー，R，マリー (2009)『サウンド・エデュケーション〈新版〉』鳥越けい子他訳，春秋社.
- シェーファー，R，マリー (2011)「特集によせて」『音楽教育実践ジャーナル』第9巻第1号，日本音楽教育学会，今田匡彦訳，pp.6-9.
- シェーファー，R，マリー；今田匡彦 (2009)『音さがしの本《増補版》：リトル・サウンド・エデュケーション』春秋社.
- シャーマ，サイモン (2005)『風景と記憶』高山宏；梅正行訳，河出書房新社.
- 清水誠 (2004)「フリジア語とフリジア人について」『独語独文学研究年報』31巻 pp.82-98.
- 杉浦日向子 (2000)『YASUJI 東京』筑摩書房.
- 鈴木ヒラク (2012)「鑄造と投げ釣り」，インターネット，  
<http://hirakusuzuki.blogspot.jp> (2018/12/14 にアクセス)
- 鈴木ヒラク (2013)「都市と記号」，インターネット，  
<http://hirakusuzuki.blogspot.jp> (2018/12/14 にアクセス)
- 鈴木ヒラク (2015a)「あなたの記号 / Signs of Faraway」，インターネット，  
<http://hirakusuzuki.blogspot.jp> (2018/12/14 にアクセス)
- 鈴木ヒラク (2016)「Drawing Tube」，インターネット，  
<http://hirakusuzuki.blogspot.jp> (2018/12/14 にアクセス)
- セール，ミシェル (2016)『作家，学者，哲学者は世界を旅する』清水高志訳，水

- 声社.
- セルトー, ミシェル・ド (1987) 『日常実践のポイエティック』 山田登世子訳, 国文社.
- 高橋悠治 (2004) 『音の静寂 静寂の音』 平凡社.
- 武満徹 (1996) 『時間の園丁』 新潮社.
- 田中直子 (1986) 「環境音楽のユト的・道具的存在性」 『波の記譜法: 環境音楽とはなにか』 小川博司他編, 時事通信社, pp.117-147.
- 田辺悟 (2014) 『磯』 法政大学出版局.
- 鶴見俊輔 (1999) 『限界芸術論』 筑摩書房.
- 出口顯 (2017) 「ブリコラージュ、進化、メーティス」 『現代思想 3月臨時増刊号 人類学の時代』 第45巻第4号, pp.151-169.
- 渡久地健 (2017) 『サンゴ礁の人文地理学: 奄美・沖縄, 生きられる海と描かれた自然』 古今書院.
- 鳥越けい子 (1997) 『サウンドスケープ: その思想と実践』 鹿島出版社.
- 中川真 (2007) 『サウンドアートのトポス: アートマネジメントの記録から』 昭和堂.
- パノフスキー, エルヴィン (2004) 『イデア: 美と芸術のために』 伊藤博明・富松保文訳, 平凡社.
- バルト, ロラン (1984) 『第三の意味: 映像と演劇と音楽と』 沢崎浩平訳, みすず書房.
- バルト, ロラン (1986) 『美術論集: アルチンボルドからポップアートまで』 沢崎浩平訳, みすず書房.
- 平松幸三 (1997) 「風景としての音を聴く」 『現代のエスプリ サウンドスケープ』 谷村晃; 鳥越けい子編, 至文堂, pp.95-102.
- フェルド, スティーブン (1988) 『鳥になった少年: カルリ社会における音・神話・象徴』 山口修他訳, 平凡社.
- フェルド, スティーブン (2000) 「音響認識論と音世界の人類学」 『講座人間と環境 11 自然の音・文化の音: 環境との響きあい』 山田陽一編, 昭和堂, pp.27-64.
- フーコー, ミシェル (1974) 『言葉と物: 人文科学の考古学』 渡辺一民; 佐々木明訳, 新潮社.
- プロティノス (1987) 『プロティノス全集 第三巻』 田中美知太郎他訳, 中央公論社.
- ベーコン, フランシス (1978) 『ノヴム・オルガヌム—新機関』 桂寿一訳, 岩波書店.
- ペトラルカ (1989) 『ルネサンス書簡集』 近藤恒一編訳, 岩波書店.
- 港千尋 (2018) 『風景論: 変貌する地球と日本の記憶』 中央公論新社.
- 宮岡伯人 (1987) 『エスキモー: 極北の文化史』 岩波書店.
- 三宅榛名 (1982) 『振りむけばダ・ヴィンチ: 三宅榛名創作現場目撃インタビュー』

- 集』文藝春秋.
- メッツ, クリスチャン (1981)『映画と精神分析: 想像的シニフィアン』鹿島茂訳, 白水社.
- メルロ=ポンティ, モーリス (2014)『見えるものと見えざるもの〈新装版〉』中島盛夫他訳, 法政大学出版会.
- 山田陽一 (2000)「自然の音・文化の音」『講座人間と環境 11 自然の音・文化の音: 環境との響きあい』山田陽一編, 昭和堂, pp.5-23.
- 山本英明 (2002)『塗師屋のたわごと』角川書店.
- 雪山行二 (2003)「序」『明るい窓: 風景表現の近代』柏木智雄他編, 大修館書店, pp. iii - v .
- 吉澤弥生 (2011)『芸術は社会を変えるのか?: 文化生産の社会学からの接近』青弓社.
- 吉見俊哉 (1992)『博覧会の政治学: まなざしの近代』中央公論社.
- 四柳嘉章 (2006)『漆 I』法政大学出版局.
- リクト, アラン (2010)『サウンドアート: 音楽の向こう側, 耳と目の間』荏開津; 西原尚訳, 木幡和枝監訳, フィルムアート社.
- リッター, ヨアヒム (2002)「風景: 近代社会における美的なものの機能をめぐって」『風景の哲学』安彦一恵; 佐藤康邦編, ナカニシヤ出版, pp.189-218.
- レヴィ=ストロース, クロード (1976)『野生の思考』大橋保夫訳, みすず書房.
- 鷺田めるろ (2009)「アートプロジェクトの政治学: 「参加」とファシズム」『展示の政治学』宮下規久朗編, 水声社, pp.237-253.

## 謝辞

本論文は、筆者が弘前大学大学院地域社会研究科地域社会専攻博士後期課程に在学中の研究成果をまとめたものである。同研究科教授今田匡彦先生には、学部学生からの9年間に渡って、指導教員としてご指導を戴いた。また、筆者の研究において最も重要なキーワードである「肌理」ということばを教えてくれたのも、今田先生の研究であった。それまで名指せずに「もやもやと」感じていた存在の質的な〈何か〉に、それを研究するための枠組みが与えられることとなった。ここに深謝の意を表す。同研究科教授杉山祐子先生、並びに同研究科山田巖子先生には、副指導教員としてご指導、ご助言を戴いた。杉山先生の授業で、他の院生たちとインゴルドの『ライズ』を講読したことは、本研究を進める上での大きな示唆を与えてくれた。ここに深謝の意を表す。また、本論文の2章でその実践を紹介させていただいた鈴木ヒラク氏との出会いがなければ、本研究はなかったといえる。博士後期課程の1年時、偶然立ち寄った国際芸術センター青森でヒラク氏のライブドローイングとトークを拝見（聴）したとき、筆者とここまで近い芸術観を持っている現代美術家がいるのかと驚いたものである。筆者にインゴルドの存在を教えてくれたのも鈴木氏であり、その後自身のパフォーマンスについて執筆する機会を筆者に与えてくださったりもした。ここに、同氏に対して感謝の意を表す。最後に、研究室の後輩である外崎純恵氏には、執筆中の本論文の草稿に幾度となく目を通してもらい、その都度率直なコメントを投げかけてもらった。ここに感謝の意を表す。