

氏 名	中尾 拓哉 (ナカオ タカヤ)	
学 位 の 種 類	博士 (芸術)	
学 位 記 番 号	甲第 62 号	
学 位 授 与 日	平成 27 年 3 月 23 日	
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当	
論 文 題 目	マルセル・デュシャンとチェス	
審 査 委 員	主 査 教 授	本江 邦夫
	副 査 教 授	久保田 晃弘
	副 査 東京大学大学院総合文化研究科教授	岩佐 鉄男
	指導教員 准教授	安藤 礼二

内容の要旨

本研究は、マルセル・デュシャン (1887-1968) が専心したチェスに、芸術／非芸術という問題系ないし対立をみるのではなく、そこにある造形的問題をとらえ考察するものである。世界的に展開されているデュシャン研究のなかで、この作家がチェスをどのようなかたちで探求していたのかについては、これまでほとんど明らかにされていない。それを考察することは、デュシャンの芸術観にたいして、また彼が美術史において広範な影響力をもって位置づけられている文脈からしても、きわめて重大な視点を提示できるものであると見定めている。

1 章は「芸術の放棄」として、デュシャンとチェスに関する美術史的な問題を広くあつつかっている。「絵画＝芸術」「チェス＝非芸術」として図式的にとらえ、「芸術の放棄」をおこなう芸術家像をつくりあげるのは、最もよく知られたデュシャン論であった。これを受けて「画家」「反芸術家」「無芸術家」そして「チェス・プレイヤー」と変化するデュシャン像をそれぞれ検討し、「芸術の放棄」の代名詞となった「チェス」がはらんでいる問題のスケールを示した。大きく 2 つに分断された、「芸術家」としてのデュシャンと、「チェス・プレイヤー」としてのデュシャンの両側からみていくことによって、チェス・プレイヤーとしての活動が決して余技のようなものではなかったことを確認する。

2 章は「チェスへの移行」として、デュシャンの作品分析を通じてその変化を追っている。デュシャンが「チェス」をはじめたのは、1902 年であり「絵画」と全く同時期であった。これまでのデュシャン論における作品分析は、この「絵画」から発展した「大ガラス」と「レディ・メイド」に集中している。しかし、そうした作品論の中で、これまで言及されてきた「画家の手」の放棄、「網膜的／脳組織的」な絵画、「視覚的無関心」による選択という取り組みは、「絵画」ではなく、むしろ「チェス」をモデルとしてこそ、より具体的にとらえられるのである。「チェス」とは画家としての「手業」を使わずに、様々な方向に行き交うベクトルを、「視覚的無関心」なまま、「脳組織」に記述することを可能にする、まさしくそれに適した操作だからである。

3 章は「チェスの次元」として、デュシャンの空間認識について中心的に取りあつつかっている。造形芸術にとっての、空間概念とは根本的な問題である。それゆえ、デュシャンの作品形式の変容、すなわち「絵画」「大ガラス」「レディ・メイド」そして「遺作」にあっても、同様

の探求がなされていたことが確認される。そして「チェス」も例外ではない。チェスは脳内に広がる知的空間でプレーされ、それは同時に、それらすべての作品形式にたいして、デュシャンが絶えず追い求めていた、「高次元性」が実現する場となっているのである。「大ガラス」と「遺作」の間、芸術家としての空白にあたる「チェス」においても、それらと同型の空間認識が表れている。こうした視点により、デュシャンがチェスにおいても、一貫して造形的問題を見出していたことが明らかとなる。チェスには彼の主要な芸術観である、「脳組織」の問題と、そこで展開される造形性をとらえる、きわめて具体的な手がかりがある。

4章は「芸術の発生」として、チェスをデュシャンの制作論へと結びつける。デュシャンが制作に用いた「外観と出現」「アンフラマンズ」そして「創造過程」というタームを通じて、彼が感知していた造形、その原理を、チェスのゲームの中にこそ見出すのである。デュシャンの言葉には、芸術に向けられた深い洞察が表れている。しかし、デュシャンは「芸術」を放棄したと言われていたのであった。その矛盾は、「芸術」に、彼が信じている活動形式と、信じていない活動形式が存在している、ということに由来する。放棄されているのは后者であり、前者こそ、デュシャンが生涯を通じて求めた芸術である。そして、「チェス」はデュシャンが「信じている」と話した芸術の活動形式にあるものとなっている。こうしたデュシャンの創造行為がとらえられるとき、その芸術を放棄する芸術家像が、芸術を発生させる芸術家像へと変わる。チェスのゲームには、高度な論理を戦わせることで発生する、偶然性と必然性が拮抗している。チェス盤に潜在するベクトルが絡み合い、論理として結びつくとき、それがひらめきへと変わり、造形性を立ち上げるのである。デュシャンは「チェス」が絵画的であり、芸術的であると述べていたが、ここではその造形の発生源へと遡ることを試みた。

チェスをするデュシャンからあふれる造形への喜び、これをとらえることが、この芸術家の世界をとらえることであり、それがそのまま本研究の成果となる。そこにはデュシャンがみていた芸術の原型がある。

審査結果の要旨

黙々と駒を進めていくだけのチェス、この「沈黙の流派」(デュシャン)が西欧社会において占めている、ときに国家の威信までかかわってくる特別な地位と影響力については、私たちアジアの人間には分かりにくいところがあります。チェスに比すべき将棋や囲碁にはそこまでの特別なものはありません。『王将』あるいはそのモデルとなった坂田三吉がいるのではないかと声もきこえてきそうですが、まさにチェスの天才、ボビー・フィッシャーが引き起こした世界を股にかけた大騒ぎを前にすると、これがただの知的な、そしてその原理上やたら引き分けの多いゲームに過ぎないとはとても思えなくなります。また、少し前に封切られたのですが、『The Luzhin Defence』(2002年—邦題は「愛のエチュード」、原作はナボコフ)つまりルージンという悲劇のチェス・プレイヤーの「ディフェンス」(黒番が使う序盤戦法)をめぐる光と影の綾なす葛藤を見ると、ただの暇つぶしのゲームとしてはきわめて大衆的であるはずのものに本来的に備わるある種の階層性、よりはっきり言えば貴族性が透けて見えてきて、「文化」の見えない壁にぶつかるような気持ちにもなるでしょう。

「現代美術」の元祖マルセル・デュシャンはそうした貴族的で高雅な一騎打ちのゲーム、チェスの名手でした。また彼自身が貴族的な風貌とシルエットの持ち主であり、女性たちにも大いに人気があったようです。でも、これだけではただの趣味の話です。デュシャンにとって決定的で、今なお問題的なのは、芸術的でやはりチェスをよくした兄たち(デュシャン=ヴィヨン、ジャック・ヴィヨン)の圧倒的な感化を受けて、色感のよい、そこそこの画家として出発

した彼が、最新の潮流キュビズムを経由して、ある視点、つまり「時間と運動」の表現において瞠目すべき作例を残しながらも、絵画を—いたずらに網膜的であるとして—拒絶するに至った過程、いやむしろ真意はどこにあり、それと「チェス」はどのようにかわるのかということです。

周知のように、こうした絵画否定の動きと表裏を成すのが、本質的に絵画的なものとならざるをえない手わざを原理的に排除した「レディ・メイド」(既製品)の選択であり、因習的な絵画からダダへの転身でした。その最たる例、つまり1917年のニューヨーク独立美術協会展に匿名もしくは偽名で送られた“横倒しにされた男性便器”《噴水》(Fountain—これを「泉」とするのは信じがたい誤訳です)は、1913年のアーモリー・ショウに出品され、大いに物議をかもしたキュビズム的实践《階段を降りる裸体 No. 2》を上回る、まさに反芸術的なデュシャン作品として、20世紀美術史上特権的な位置を占めること—これは今さら言うまでもありません。とはいえ、ここで一つの疑問が湧きおこってきます。こうした、ちょっと他ではありえない、それ自体が両義的な転身を成し遂げた人物の本質はどこにあるかということです。中尾拓哉さんはこうしたデュシャンについて次のように言います。「ダダイストとして受容されながらも、ダダイストであることを拒絶するような、身振りそのものが彼のダダの姿勢となった。」(p. 311) 卓見と言うしかありません。

中尾さんのさらなる卓見は、デュシャンという芸術家存在に宿命的なこうした両義性をそれ自体、つまりある種の分裂として受け入れるのではなく、より高い次元から見直そうとしたところにあるように思われます。《噴水》以上に、デュシャン芸術の代名詞とも言える、あの謎めいた、まさに秘教的な、発展途上の作品《大ガラス》の制作中断(1923年)におそらく起因する「芸術の放棄」と同時的に生じる本格的なプレーヤーとしてのチェスへの没頭—これまたデュシャンをめぐる大いなる謎の一つですが、これについても視点の転換あるいは格上げは大いに有効のように思えます。出発点は中尾さん自身の次のような疑問です。

1923年の「大ガラス」の中止が導いた当時の「芸術の放棄」の言説自体にしても、デュシャンのその「沈黙」そのものへと踏み込んだものはほとんどなかったのだと言える。なぜならば、「チェス」が「非芸術」であったからである。1913年にデュシャンは「画家」であることをやめ「絵画(タブロー)」を放棄し、1923年に「芸術家」であることをやめ「芸術」を放棄したとして語られた。そこには、あまりに漠然と語られているだけの、空白の時間がはっきりと残されているのである。(pp. 53-54)

チェスが非芸術であり、したがってデュシャンのある意味で悪名高きチェス三昧はひたすらダダ的な、つまり反社会的で反制度的なものを秘めた、まさに現代美術的な行為である—これは今もなお、稀に見る複雑なこの芸術家を形容するに足らず、奇妙なほどに単純な物言いです。だからこそ分かりやすくもあり、こうした芸術上の不連続もしくは有無を前提としたデュシャン理解で納得している関係者も多いはず。しかし、本当の問題はここには無いのです。

中尾論文のもっとも本質的な部分は、芸術とチェスの分離もしくは分裂をそのまま受け入れるのではなく、次元を一つ上げて見下ろすところにあります。そうすると、たとえば2次元ではばらばらのイメージが3次元では同じもの、より厳密な言い方をすればその個々の写像でしかないことが分かります。この意味で絵画、少なくとも多かれ少なかれ再現的なそれは3次元つまり日常的現実の2次元への写像ないし圧縮に他なりません。こうした発想をチェスにあてはめると、若干の飛躍はもちろんあるのですが、チェスもまた絵画的なものとして捉え直すことができるのではないのでしょうか。より正確な言い方をすると、3次元空間で対戦しているプレーヤーの頭の中で、いわば4次元的に浮かんでは消えている無数の局面こそ実は「絵画」であるということにはならないのでしょうか。そうすると、チェスこそもっとも現代的な芸術であり、デュシャンはチェスによって芸術から撤退したのではなく、逆にチェスによって、ある

いはチェスのかたちで芸術を止揚したまさに前衛的な芸術家であることにならないでしょうか？ こうした考え方の最大の強みは、芸術を放棄したはずの彼に、その死後になぜ《遺作》が登場するのか、この矛盾に対する最良の答えが期待できるからです。2次元、3次元で分離されていても4次元では一体のものがあると考えなおせば、そこにはもう矛盾はありません（デュシャン自身のデザインによるチェスの「第3回フランス選手権」のポスターにある、積み重なりつつ転がる無数の小さな立方体のイメージに4次元の反映を見たのは中尾さんの鋭い直観です pp. 191-92）。ひょっとしたら私たちの時間軸も仮のものかもしれません。デュシャンが《遺作》の公開に与えた遅延はこの意味で実に暗示的です。

もっとも、絵画をチェスになぞらえたのはデュシャンだけの独創ではありません。絵画を一種の記号体系（ピカソにはまったく無縁の発想です）として捉えていたふしのあるマチスも絵画のチェスへの類比について語っています。興味深いのは、《ピンク・ヌード》の刻々と変化する過程を彼が連続写真として残していることで、そこには棋譜と同じような感覚があることです。またデュシャンにおけるチェスを、より芸術的に見ていこうとする試みにしても中尾論文が最初というわけではありません。これは彼自身が明記していることですが、萌芽的な研究は幾つかあります。しかしながら、そのいずれにしても問題の表面をなぞるだけで、核心に迫る意欲に欠けるようです。これが言いすぎなら、「チェス」とか「4次元」はもともと実に厄介な問題なので慎重になりすぎた結果です。ともあれ、デュシャン芸術一般に「チェス=4次元」の視点を持ち込むことにより、ただでさえ研究文献の多い分野に、にもかかわらず新たな視点が導入されつつあり、たとえば初期の油絵《チェス・ゲーム》と《大ガラス》の同型性の指摘は傾聴にあたいるものと言えるでしょう。

とはいっても、中尾論文にまったく何の問題もないとはとても言えません。資料の扱い方が断片的かつ羅列的、また既訳のないものの和訳には細心の注意をはらうべし、そもそも厳密な論を展開するには文章がやや舌足らずで幼稚なところがある等、挙げたてれば欠点はいろいろとあります。しかし、それを上回って、中尾論文の最大の魅力となっているものがあるのです。それこそは、デュシャンという稀代の大物を相手に芸術、いやむしろ美術の未来を考えていこうとする、中尾拓哉さんのエネルギー溢れる意欲です。だからこそ私たちには、中尾論文の、ひょっとして不備のないわけではない一部に想を得て、自らの論を展開しうる可能性が残されているのです。これは欠点のない、無意味な完全さよりよほどましな事態です。

（本江 邦夫）