

デザインというアート

石井 大介

芸術は長く、人生は短し

ーヒポクラテス

西洋における芸術（アート）と技術（テクノロジー）に関する波乱万丈の歴史は、デザインを通してはつきりと見る事ができる。芸術が技術と区別できないシステムの中に生きている今、ー中略ー技術の対象を単に動かない人工物としてではなく、私たちが共生している実在の対象として考える必要がある。窓や車のフロントガラス、コンピュータの画面、ロケットや飛行機がそうであるなら、最も初歩的な荷馬車やカヌー、歩行まで、あらゆる技術的なエコロジーに適用される。

ー Anne Sauvagnargues, *Design Machines and Art Machines*

自己の技術（テクノロジー）は、それに基づいて人々が行動の規則を定めるだけでなく、その規則そのものを変形し、個別の存在に適用し、自らの生活を特定の美的価値を帯び、特定の様式上の基準に適合した一個の作品として形づくることに務める、熟慮された実践である。

ー ミシェル・フーコー『主体の解釈学』

一、ヒュポムネーマタ (hupomnemata)

(一) 箴言

冒頭の引用は、私が生活の覚書（古代ギリシアではヒュポムネーマタと呼ばれていた）として書き残したものの一部である。ヒュポムネーマタは、読書における箴言や友人との会話で生まれた金言、大学の講義中に書き留めた記憶の記録、街で収集したものの破片やインターネット上の情報のスクリーンショットによるカラー

ジユ、日記などで構成されている。

ヒポクラテスの箴言として知られる冒頭の引用では、芸術は当初養生術 (dietetics) の意で用いられているが、夏目漱石が『こころ』の見返りでラテン語の *ars longa, vita brevis* という印をつけた際には文学としての芸術、足立区出身のラッパー KOHH の楽曲『Business & Art』では、ビジネスと相入れない音楽としての芸術へと変化しており、この短文から芸術概念の揺らぎを感覚することができると。

この芸術の多重性に加えて、ジル・ドゥルーズ (Gilles Deleuze, 1925-1995) の研究者であるアンヌ・ソヴァニャルグ (Anne Sauvagnargues, 1961-) の論文からの引用 (1) は、芸術 (art) と技術 (technology) 、「つまり *techné* を語源とする両者本来の相似性を、デザインという視座から捉え直す姿勢が感じ取れる (彼女の論文については、拙訳を通してこの試論で折を見て触れていく)。

最後に、ミシェル・フーコー (Michel Foucault, 1926-1984) の『主体の解釈学』に書かれた「自己の技術 (テクノロジー)」⁽²⁾ では、ソヴァニャルグが示唆する他者の世界としての芸術や技術に加え、他者と自己の分け隔てがたさを通して、一であり多であるような人生そのものを作品とするような活動として、芸術／技術は描かれている。

これら三つの箴言によれば、医術であり、文学であり、音楽でもある芸術は決して技術と切り分けることが出来ず、また自己と他者は二元化しがたい。

(二) 授業メモ

私のヒュポムネーマタには、二〇二一年四月から私が京都芸術大学芸術教養センターで担当する授業内で書き留めたメモも含まれる。あるメモには、「情報リテラシー論」というオンライン科目にて、チャット機能で学生たちとやり取りをした際の印象が書かれている。

「アートは問題提起、デザインは問題解決。らしい。」

参加学生たちの多くは、芸術の概念化に際し、このメモに殴り書かれた一文をイメージする傾向にある。

このメモとは別に、「芸術特別演習ースペキュラティブー」という対面の演

習科目に関するメモも存在していて、授業に関連する書籍名が書き込まれている。

「スペキュラティブ・デザイン 問題解決から問題提起へ——未来を思索するためにデザインができること」⁽³⁾

この、クリシエとクリシエの反転、二つの担当科目の中で引き裂かれる芸術⁽⁴⁾の定義は、先の三つの箴言に含意されている芸術観とは異なる印象を受ける。最後に、箴言とも授業メモとも異なるヒュボムネーマタ、ある一日の私の日記を参照してみたい。

(三) 日記

— 四月二日火曜日 二〇二四年 —

朝九時。カーテンの隙間から差し込む光で目が覚める。洗面所で顔を洗う。うがいをして、コップに入った水を飲んで、バナナを食べてから歯ブラシに歯磨き粉をつけて歯を磨く。ジャージに身を包んで、電動アシスト付き自転車でジムに向かう。一時間キックボクシングに勤しむ。立ちくらむ。昼食を食べてから喫茶店で一杯コーヒーを飲む。『主体の解釈学』を読む。自転車で帰宅し、洗濯機を回して、ジャスミンティーを一杯飲んで、洗濯物を干す。最寄りの駅まで歩いて、電車に乗る。映画のチケットを購入する。コンビニに寄って水を買ってから映画館に向かう。映画館でポップコーンとコーラを買う。『夜明けのすべて』という映画を観る。ポップコーンを口の中で湿らせる。パンフレットを買って駅に向かう。自宅に向かう。帰宅する。コーヒー豆を焙く。キッチンで湯を沸かす。風呂場で湯を張る。三〇分浸かって、身体を洗う。髪を乾かしてストレッチをする。腿裏が痛む。夜明けのすべてのパンフレットを手にとって、電話をかける。感想を告げる。感想を聴く。監督の Wikipedia を調べる。寝る。

たわいない一日の日記を吟味すると、日記の記録者という個体に関わる様々な別の個体や技術の対象の存在に気づく。例えば一杯のコーヒーが私にとってソヴァニャルグの箴言に書かれている「共生している実在の対象」だとすると、このコーヒーに適用される「技術的なエコロジ」⁽⁵⁾とはどのようなものなのか。

また、ある一日の一杯のコーヒーがソヴァニャルグの言う「技術的なエコロジ」の一つで在るとすれば、歯ブラシや歯磨き粉という技術の対象と歯を磨くという技術に、フーコーの「自己の技術（テクノロジー）」はどのように関わりえるのだろうか。

(四) 試論

本試論では、これまで取り上げた箴言、授業メモ、日記に含まれる芸術／技術を別々の層に分けるのではなく、また一貫した明確な定義を与えることも別の仕方、部分的かつ恣意的であっても、三つのヒュボムネーマタが関わり合うような言説と出来事を取り上げ、芸術（アート）と技術（テクノロジー）の不可分性、またはデザインの二重性——記号化と脱記号化——を把握し、アートはテクノロジーでもあり、またデザインがアートでもあるような見立て、もしくは生きる技術としての芸術とその記号性の概念化を試みたい。

二、何がアートか

(一) アートの多重性

まず、アート（art）という言葉にはどのような解釈（翻訳）が存在するのか。私自身に関わる出来事を例にとると、かつて、アメリカ・ニューハンプシャー州の大学で歴史を学んでいた時の授与（されるはずだった）学位は「文学士（Bachelor of Arts）」、今在籍している京都芸術大学の機関は「芸術教養センター（Center of Liberal Arts）」、隔週で通うキックボクシングは「格闘技（Martial Arts）」、それぞれの名称に「Art」という語が使われ、別個の漢字が当てられている。加えて、私が最近読んだ本を例にとれば、ドゥルーズの『記号と事件：1972-1990年の対話』では（部分的に）技芸（*Art*）と訳され、スピノザ（Baruch De Spinoza, 1632-1677）『国家論』においては術策（*Art*）の基となるラテン語の *ars* に当って）という日本語に交換される。オランダの文化人類学者であり哲学者であるアネマリ・モルの『ケアのロジック』に以下のような文章がある。

人類学者や社会学者であれば、現実（やその一部）をできる限り正確に、あるいは魅力的に提示するために資料を使うだろう。しかし、ここでの私の目的は異なっている。私は、私や私のインフォーマント（リサーチ対象者／物）

が目撃した出来事のイメージを忠実に描こうとはしない。また、これらの出来事に関わっている人にとっての出来事の意味について語りたいわけではない。インフォーマントの解釈を追うかわりに、私は自分の解釈を付け加えたい。他者の視点に共感するかわりに、新しい視点を付け加えたい。だから私は、絵具を扱う芸術家のような、あるいは体の組織を縫い合わせる外科医のようなやり方で資料を扱った。⁽⁶⁾

ここでは、「絵具を扱う芸術家」と「身体を縫合する外科医」が異なる手法を用いる者として訳されている。原文を見てみよう。

An Anthropologist or a sociologist might have used the materials to present reality (or a part of it) as accurately or as grippingly as possible. However, my aim here is different. I do not seek to sketch a faithful image of the events that I or my informants witnessed. Neither do I want to talk about the meanings of these events for those involved in them. Instead of relating the perspective of others, I seek to offer a new perspective. Thus, I have worked with my materials in the way an artist works with paint or with tissue and thread.⁽⁵⁾

モルの記述には日本語訳のような意図は見られない。むしろ彼女は最後のセリテンスを、「このように、私は絵具を扱う、あるいは身体を縫合するような芸術家の手つきで、私の素材／資料と共にこの本を書いた」(引用者訳)と書いているようにも読める。このように、モルが画家と外科医を区別せず、(モル自身も含めて)アーティスト(artist)として認識し、描いている様に見てとることもできる。このように、アートという一語には芸術や技芸、美術といった特定の日本語翻訳⁽⁸⁾を当てがたい多重性が含まれているが、この重なりを横から観るために、次にアートの語源に目を向けてみたいと思う。

(二) アートの語源

まず一般的に、アートの語源はラテン語のアルス(ars)、またその源泉としてのテクネー(techné)であると言われている⁽⁹⁾。特にテクネーについては西洋文

明における、ある特定の階層の人たちが使用する技術／技芸として⁽¹⁰⁾、プラトンやブルタルコス、エピクテトスからセネカまで、古代ギリシア／ヘレニズム／ローマ期の文献で広く、様々な状況で使われている。因みに、テクネーは必ずしも人間の技術として好意的に捉えられていた訳ではなく、ウィレム・フルッサー(Vilém Flusser, 1920-1991)は著書の中で、テクネーに対するプラトンの批判的な言葉を紹介している。

ギリシア語のテクネー(techné)は「芸術＝技術」を意味し、テクトン(tekton)すなわち「指物師」と関係がある。ここでの基本的な考え方は、木材(ギリシア語でヒュレー(=質料::hylé))は形が定まっていない素材だが、これに対して芸術家／技術者が形(form)を授け、その事でそもそも素材は形(形相)をようやく無理にも出現させるのだ。プラトンが芸術や技術に根本的に意を唱えていたのは、それらが形相を物質のうちに捉えることで、観想(テオリア)によって見てとるべき形相に背き、それを歪めていたからなのである。芸術家／技術者は、プラトンからすればイデアの裏切り者にしてベテン師だった⁽¹¹⁾。

またフルッサーはこの後に続く文章で、

ギリシア語のテクネにあたるラテン語はアルス(ars)であり、これは本来ツボ(triv)を意味している。アルスの指小語はアルティクルム(articulum)すなわち小枝であり、それが意味するのは、何かが何かのまわりで転じることだ(例えば手首の関節)。それゆえアルスは「柔軟さ」や「機転」を意味し、またアルティフェクス(artifex)つまり芸術家は、何より「いかさま師」を意味する。本来、アーティストとは手品師のことだ。

と書いている。つまりテクネーやそこから派生するアルスには「自然を欺く」「他者を欺く」というニュアンスが含まれており、フルッサーはこのテクネーと相似性の高い言葉として、ギリシア語のメコス(melkos)を挙げ、重力を騙し取る技術としての梯子(もしくはトロイの木馬)についても記述している。このメコスが機械／マシーン(machine)の語源であること、そしてテクネーが人間を主体

とした技術／技芸（テクニク）としてだけではなく、主に機械技術を指す用語、つまり「テクノロジー」として、アートとは別の仕方で使用されていく事になるが、語源的に、アートとテクノロジーは本来、同等の意味を持っている。

（二）アートとテクノロジー

このアートとテクノロジーの本質的な分け隔て難さの一例として、古代ギリシアでは、生きるための技術／テクネーの比喩にしばしば航海を使っていた。船を前後左右に動かすためには、身体を用いた全身の大胆で微細な運動技術（techné）だけではなく、それと連動する舵、海上に浮かぶ船体をつくる技術（techné）が不可欠であった。この人間の運動技術と機械技術の連結をギリシア語では「舵を取るもの（kybernetes）」と呼んでいた。これはサイバネティクス（cybernetics）の語源であり、のちのサイボーグ（cybernetic organization）の原初の姿をここに見ることが出来る。また操舵には、身体的な技術（techné）だけではなく、目的地を定め、また危険を乗り越えるための様々な判断や決定を司る術知（techné）も必要不可欠であると考えられていた。先に触れたギリシア語の「舵を取るもの（kybernetes）」はサイバネティクスとは別の用語、統治や政府を意味するガバメント（government）の語源でもある。

古代の格闘技であるパンクラチオンには、闘いの場として砂地や泥地が必要とされていたし、歩行には靴が、航海には船が、音楽には楽器が、絵画に絵の具とキャンバスが伴うように、テクネーには身体と道具の共存、もしくは身体の道具性が前提とされるものが数多ある。古代に限らず現代の生活においても、自転車に乗ること、洗濯すること、本試論を書くこと、様々な場面でアートとテクノロジーの共存は見られる。

三、デザインは何を描くか

（一）デザインの語源

前述のフルッサーはデザインの定義について、「デザインは、英語では名詞でもありまた動詞でもある（この事は、英語の性質をよく示している）。名詞としてはとりわけ「意図」「計画」「狙い」「悪巧み」「陰謀」「形」「基本構造」などを意味するが、これらは全て、「策略」や「詐術」に関連している」⁽¹²⁾。これは彼が解釈するテクネーやメコス、すなわちアートやマシーンとも近い、詐術や策略に

関連する用語としての解釈である。また彼はデザインの語源について、「ラテン語で「記号」を意味する「signum」を含んでおり、語源的には「デザイン」は「脱—記号化（すること）」を意味している」⁽¹³⁾とも述べている。

ちょうど三年ほど前、googleで「デザイン」という言葉を検索した際、公益財団法人日本デザイン振興会のウェブサイトに「デザインという言葉の語源はラテン語の「Designare」にあるといわれています。Designareは「計画を記号に表す」つまり図面に書き表すという意味であったといわれています」⁽¹⁴⁾という記載があった。フルッサーの「デザイン＝脱記号化」と日本デザイン振興会に見られた「デザイン＝記号化」には、デザインという語に二つの相反する眼差しがあることを示しているが、この二つの異なるデザイン解釈を連結する潜勢態を、ソヴァニャルグの論文 *design machines and Art machines*⁽¹⁵⁾ から見る事ができる。

（二）デザインの二重性

デザインは製品（売）を「記号化」することで、芸術が近年、自らの功利主義的な地位を失ったという、至極妥当な注意喚起を促す。十九世紀にその地位を堅固なものに確立して以来、デザインは我々の芸術機械（アートマシーン）⁽¹⁶⁾全体を揺るがす批判的な問題——ルネサンス以降、美から実用性を分離するためになされた、たゆまぬ努力に支えられ、西洋における芸術の個性化という物語がゆるやかに進行してきた事——を提起し、このような芸術機械が重んじてきた役割に対して、デザインは敵対し始めた自らの兄弟、大文字の芸術（Art with a capital A）への抗議、すなわちルネサンス以来、テクノロジーから「美」術を区別してきた芸術の自律性に対する異議を表明してきた。（引用者訳）⁽¹⁷⁾

このソヴァニャルグの一文で、記号化と脱記号化は同時に、ただし違う対象に向けて行われている。ここで、ソヴァニャルグによるデザインの語源解釈についても触れておきたい。

この言葉（デザイン）は、ルネサンス期のフィレンツェで最初の美術史を

著した画家であり、彫刻家、建築家でもあるヴァザーリ（おそらくは集団）に端を発している。イタリア語で「デザイン」を意味するディセーニョ（*disegno*）は、グラフィックデザインにおける線（ライン）とも共鳴する、ヴァザーリにとって観念的な言葉（ライン）でもあった。——中略——彼は、絵画、建築、彫刻といった、まだ職人的とみなされていた仕事に、思考の仕事を書き加えることで、精神の実践者としての新しい地位を主張したのである。芸術生産の統一性とその社会的価値、すなわち色彩に関連する団体や粉飾商、中世の鉄工所から遠ざかって、他の人文主義者とともに知的文化の佇むプラトーンに座る権利の獲得は、ヴァザーリ曰く、イデアのデザインやその形式、絵画、彫刻、建築の父であるディセーニョがすべて保証するのだ。（引用者記）⁽¹⁸⁾

彼女の描くデザインは、現代では計画技術と制作技術というそれぞれの技術的ラインに分かれて職業化しているが、ルネサンスにおいては、絵画、彫刻、建築という職人技術の父である「デザイン／ディセーニョ」として、芸術の歴史線上に新たな線として描かれる。（別様に解釈すれば、当時の職人達が抱えていた問題⁽¹⁹⁾をデザインが解決しようとした、と読むことも出来なくはない。）芸術（アート）が美術（ファインアート）として西洋で個体化されていく中で、同時に見捨てられたもの達——名もなき職人、機械技術の発展、生活を形づくる基盤としての技術——すなわち design という言葉によって理想化され、策略として脱記号化された美術と、*city sign* という言葉によって実在化され、基礎づけられ、生活に記号化されるデザインという、デザインの二重線を見ることが出来る。

このように、最初の芸術（アート）を美術（ファインアート）にデザイン（designum）し、様々な生活基盤を形成するものごとをデザイン（designare）するような運動が、一五六二年、ヴァザーリ（Vasari）というコレクティブによって行われたのだが、なぜルネサンス期に、ギリシアは古代という名の光として眼差され、ルネサンスと古代の狭間は、その名の通り、中間（ミリュウ）として、グレーなものになっていったのだろうか。

ここで今一度、アートとテクノロジーの関係の変化について、今度はデザインという項を関連付けながら、一世紀のローマ、ルネサンス期のフィレンツェ、そして二〇二〇年代の京都における三者の関係を考えてみたいと思う。

四、アート・デザイン・テクノロジー

（一）〇年代、ローマ
アルスとテクネー、デザインの同質性について、ソヴァニヤルグはローマ時代の作家大プリニウス（Pliny the Elder, 23-79）の『博物誌』を例にとり、以下のように述べている。

大プリニウスは後世のためにギリシャ芸術の最初の歴史書の一つ『博物誌』（西暦77年）の中で、アーティストやジャンルの複雑な年表を、石や金属、粉やペーストなど素材別に分類して整理した。——中略——彼はギリシア芸術にいたく感嘆し、その驚異を細部にわたって記録しているが、あくまで物質に関する認識論に固執し、我々が理解する意味での芸術にはまったく関心を示していない。彼の博物誌は、石、土、金属といった物質の歴史の記述にとどまっている。このローマ人の視点に立てば、芸術とデザインは厳密に等価である。重要なのは技術的な革新と正確な実行性、つまり機械的な基準であり、美的なものや実用的なものという我々の慣れ親しんだ区別は意味をなさない。人工物は、その素材とそれをかたちづくる作業によって定義される。この観点からすると、アートとデザインもしくはアートとテクノロジーの間に区別はないのである。（引用者記）⁽²⁰⁾

つまり、「古代においてアルスとテクネは本来、厳密に言えば、同じ範囲をカバーし、職人的生産、芸術の生産、技術的スキルは無差別に混在していた」。（引用者記）⁽²¹⁾ここで描かれている大プリニウスの芸術／技術観は中世においても継承されており、その後一八八九年のパリ万国博覧会の『機械館（La Galerie des machines）』⁽²²⁾やマルセル・デュシャン（Marcel Duchamp, 1887-1968）というよりもエルザ・フォン・フライターク＝ローリングホーフエン（Elisa von Freytag-Loringhoven, 1874-1927）の『泉（Fontaine）』に垣間見ることが出来るかもしれない。

このようなアートとテクノロジーの等価性は、ルネサンス期のデザインの誕生が契機となり、「産業デザイン」として記号化され、アートは美学（aesthetics）として脱記号化され、テクノロジーは「機械技術（mechanics）」として記号化されるという別離を迎えるに至る。

(二) 一五六〇年代、フィレンツェ

改めて、ヴァザーリがデザイン・アカデミー (Accademia del disegno) を設立したのは一五六二年だと言われている⁽²³⁾。ヴァザーリはミケランジェロの弟子であり、またメディチ家のトスカーナ大公コジモ一世 (Cosimo I de' Medici, 1519-1574) の宮廷画家でもあった。かの『芸術家列伝』はコジモ一世に捧げられた作品である。(コジモ一世の二人の子と妃エレオノーラ・ディ・トレドが亡くなったのも一五六二年である)。

同年には、同じくイタリアの地で宗教改革に関するトリエント公会議が一〇年ぶりに開催され、同時代を生きたイタリア人医師、占星術師であり、数学者でもあったジェロラモ・カルダーノ (Gerolamo Cardano, 1501-1576) は虚数という概念を初めて数学書『偉大なる術／アルス・マグナ (ars magna)』を書き(この代数学の本にアートという言葉が当てられている事に約五〇〇年前のアートの複数性を再認できる)、カルダーノが発見した磁気による引力と電気による引力の違いを、後にウィリアム・ギルバート (William Gilbert, 1544-1603) が実験によって判別し、ギリシア語のエレクトロンから造られたエレクトリック (electric) という形容詞が造られた。そして、ヴァザーリとトスカーナ大公コジモ一世によるデザイン・アカデミーの設立と芸術家列伝の執筆に並ぶ、もしくはそれ以上に大きな規模で行われたプロジェクトが、ウフィツィ美術館の設立である⁽²⁴⁾。

古代ギリシアにおける、生きる技術の総体としてのテクネーの在り方と、この一五六二年のフィレンツェでのデザインによるアートの記号化／脱記号化には異なる作動配列 (アジャンスマン) がある。印刷技術の普及、宗教改革、電気の発見。古代ギリシアにおいて航海は死の危険を伴う、様々な技術と術知が必要で、限られた範囲内 (沿岸沿い) の移動であった。それが一六世紀には積載能力を向上させたキャラック船、操舵性と速度を高めたキャラベル船、羅針盤の登場によって、所謂大航海時代としてヨーロッパ大陸から他大陸への移動が実現する。天動説への懐疑が深まる。そして植民地支配が進んでいく。この激動の時代、古代ギリシアを哲学、民主主義、数学、アルファベット、そして「美」の発祥の地として策略し、芸術を美術として再誕生 (ルネサント) させることが、アフリカ大陸、アメリカ大陸、オセアニアへと侵食していく大義名分となり、ギリシア／中世まで続いていた、実用的で技術的な価値を継承してきた芸術の側面を美しく色鮮やかなものへと塗り替える創造的な契機が、デザインと呼ばれる記号化であり、脱記号化であった⁽²⁵⁾。

アート&テクノロジーの関係はルネサンス期に、両者の関わり合いが分け難くなるほど、アートを人間の天才性 (とその資質) として、またテクノロジーをある種の人間 (の成長や修練) の敵として捉える傾向が生まれてくる。このアートとテクノロジーの対立は、定性的価値 (芸術の基準) と定量化価値 (テクノロジーの基準) の分離によって、のちの産業革命を機に決定的となる⁽²⁶⁾。

(三) 二〇二〇年代、京都

この、人間 vs 機械の図式はしかし、二〇二四年現在では、古代ギリシアとは別様の共存の仕方で融解しつつあるようにも見える。人がスマートフォンを用いることとスマートフォンが人を連れ回す事の分け隔て難さ、歩くことと歩行距離、心拍数、整備された道、そして地図。体の不調と体温計、映像体験の評価スコア。このようなアートとテクノロジーの離別と再連結は「デザイン」という視線によって改めて知覚し、認識できるようになる。

二十一世紀冒頭における芸術と技術の新たな関係のデザインに関して、ソヴァニヤルグはジルベール・シモンドン (Gilbert Simondon, 1924-1989)⁽²⁷⁾ を引用しながら、デザインの視点を通してテクノロジーつまり技術的对象 (technical object) の存在様態を変質させていくための三つの提案を書いている。第一に「現存する技術的对象を、その用途や歴史的もしくは美的性質 (表現の形式やデザイン) に従って考えるだけではなく、その根底にある技術的な構造 (内容の形式とデザイン) に従って考えなければならぬ (引用者訳)」⁽²⁸⁾。第二に、「技術的对象を単に動かない人工物としてではなく、私たちが共生している実在の対象として考えたいということ (引用者訳)」⁽²⁹⁾。そして第三に「芸術と技術の間の距離を可能な限り縮めること (引用者訳)」⁽³⁰⁾。これらを通して「デザインによる、芸術 (art) と技術 (technology) の識別不可能性を肯定する生態学的フォルマリズム (引用者訳)」⁽³¹⁾ をデザインすること。つまり、「技術 (technology) を文明の直線的進歩 (石器時代→金属産業→資本主義産業→デジタル新資本主義) の歴史線に沿わせるのではなく、『千のプラトーン』でドゥルーズとガタリが行ったように、定住共同体で使われる手話、ノマドの宝石や武器、あるいはまだ発明されていない他の類型など、技術の様々な記号論に関心を寄せること」⁽³²⁾。

京都に住む私の生活環境において、二〇二〇年の covid19 の感染拡大を機としたりモートワークやオンライン会議や授業の増加、AI 技術の普及、chat

GPT、翻訳技術の進化が日々の暮らしや大学の授業にも関与している。同時に、Covidの沈静化と円安による観光客の増加。対面授業への回帰。文化庁の京都移転による芸術関連プロジェクトの増加。低下する湿度。過去最多の留学生数。現在担当している対面授業に、オーストリアにある実家を離れ、ロンドンのアートスクールで学んでいるスロヴァキア人の短期留学生が参加している。授業前日、日本語で作成していた資料に英語を加える。当日、彼女がiPhoneを教室前方のスクリーンに向ける。彼女のiPhoneのスクリーンを覗き込むと、(海外の仕様ですでにデフォルトになっているらしい) iPhoneのカメラ機能で、スクリーン上の日本語が英語に翻訳されて映し出されている。教員が準備するのは、画面に映し出される授業資料という技術的対象の作成だけではなく、この資料を作成するために使用するインターネット上の情報、オンライン上で購入する電子書籍、古本屋で見つけたラインの引かれた本、翻訳ソフト、MacBook、大学内の研究スペース、喫茶店の机など、様々な事物が複雑に絡まったシステムへの対応、もしくはスロヴァキア人留学生という技術的対象の、国籍で判別し得ない彼女の人生や、京都に來たいと思いついた要因、彼女が京都芸術大学に入構し、教室に入って席に着くまでの違和感(彼女にとって、あまりにも小さい教室空間と教壇に向けて整列された机と椅子は、芸術大学というよりもスロヴァキアの小学校を想起させる)を顕在化する技術でもある。学生、教員、職員、機材、教室、シラバス、カリキュラム。それぞれを個別の問題として提起し、解決を試みるのではなく、分け隔てることの出来ない、関わり合うエコロジーとして捉えることにこそ、生活技術としてのアート、生活環境としてのテクノロジ、また生の記号化としてのデザイン、つまり現代における芸術の概念化と実践が潜んでいる。

五、まとめ

極めて単純化してしまう嫌いはあるが、かつて古代ギリシア・ローマにおいて、アート(テクネ)は処世術としての意味作用を保っていた。ルネサンス期に、デザインという語によって、かつてのアートはファインアートとテクノロジに分離していく。おそらく、その後の産業革命によって、ファインアートは特権化を果たし、デザインは生産と消費の象徴へと変化する。二十世紀という大きな物語、想定内の世界の中で、(ファイン)アートは問題を生成し、デザインがそれを解決しようと試みる。二〇二四年、この問題に溢れた世界、京都芸

術大学において、アートとデザインとは一体どのようなものなのか。

この試論では、二十一世紀の芸術を定義する事とは別の仕方、芸術と技術の本質的な相似性を前提に、デザインによる芸術と技術の分離や融解といった出来事を例に取りながら、それぞれの密接な関係性を理解した上で、京都の大学で芸術に関与する、という状況の中で、アートとデザインを二元化するような傾向やアートとテクノロジを異なるものとして捉える風習から逸脱することを試みた。また自己と他者、主体と客体の分け隔てがたさの実例として、私自身のヒュボムネーマタを内容と表現の構成要素として用いた。度々引用したソヴァニャルグの芸術観には、京都芸術大学や日本の一般的な芸術理解と同様の記号を用いながら、別様の芸術概念を立ち上げていくポテンシャルがある。私が所属する京都芸術大学芸術教養センターの演習科目群を例にとると、具体的な制作物(表現)が成果である科目と、問題の提起(内容)が成果である科目では、評価指標と対象は一見異なるように見えるが、両者は進行方法こそ違えど、同様の学習プロセスと評価形態に類似的に属している。つまり教員が授業を計画し、教員が評価する、という構造に基づいていることには変わりがない。このようなシステムそのものを変質させるデザインの潜勢態、例えば授業の内容や進行、参加者の評価に、教員だけではなく、学生や外部参与者、機械技術としてのテクノロジを主体化しながら関与させる状況をデザインすること、個々の科目を、異なる状況に異なる技術を学ぶ機会として相対的に扱うこと。つまり、学習の成果物としてアートやデザインをイメージするのではなく、学習そのものを芸術の対象とするイメージを、彼女の論文は提示してくれる。

同時に、本試論の今後に向けた課題は、冒頭に引用したフーコーの「自己のテクノロジ」を京都芸術大学における芸術の概念化と理論化、実践に十分に関連づけられなかったことにある。フーコーはテクノロジという概念について、以下のように言及している。

我々が理解しなければならないのは、テクノロジの四つの主要な型が存在し、それぞれが実践上の母体となっているという点である。(1)生産のテクノロジがあつて、そのおかげで我々は物を生産したり、変形したり、あるいは取り扱ったりすることが出来る。(2)記号体系のテクノロジがあつて、そのおかげで我々は記号や意味や象徴や意味作用を使うこ

とが出来る。(3) 権力のテクノロジーがあつて、それは個々の人間の行為を規定して、彼らをあう目的もしくは支配に、つまり主体の客体化に従わせる。(4) 自己のテクノロジーがあつて、そのおかげで個々の人間は自身自身の手段を用いたり他人の助けを借りたりすることによって、自分自身の身体及び魂、思考、行為、存在方法に働きかけることが出来る。——中略——これら四つの型のテクノロジーは、それぞれがある種の型の支配と結びつき、個別に機能することは減多にない⁽³³⁾。

このフーコーによるテクノロジー概念をソヴァニヤルグのテクノロジー観に照らし合わせると、彼女の射程は主に、生産のテクノロジーと記号体系のテクノロジーに向けられているが、フーコーのそれは、先ほどの例を再びあげれば、京都芸術大学における各学科の生産技術や諸々の記号体系に留まらず、大学における秩序や規範、風土を形成する権力関係、また大学システムの中で、追従せずに生きるための技術を射程に捉えることになる。現代における表現の技術を学ぶだけではなく、学生や教職員が各々の生活環境の中で生きる技術を修練する場として、機械技術を敵対する対象ではなく、内包され、共生するものにする機会として、また他者との複雑な関わり合いの中で、記号を脱記号化する実践の時間として芸術を捉え直すことは、本学の理念である芸術立国に掲げられている「地球は有限であるという認識を基盤に、芸術と文化による人間精神の復興と世界平和を目指す新たな運動⁽³⁴⁾」とも関わり合う。

六、ヒュポムネーマタ (hypomnemata)

(一) アネマリー・モル その一 — 四月六日土曜日 二〇二四年 —

モルの広島での公演にzoomで参加する。最新の著作である『食べる——理論のためのレッスン』に関する、簡潔でわかりやすいプレゼンテーションに引き込まれる。講演の後、モルが参加者からの質問に答える。私は事前に (Google フォームを介して) 「アネマリーさんの著作における言葉使いから、医学や食をアートとして捉える姿勢をしばしば感じます。このような、いわゆる絵画や美術的表現に限定されずに、医療や食事をアート／人間の技術と観照することにはどのような事物が影響しているのでしょうか。」と質問をしていた。モルが画面の向こう側で私の質問に応答する。

科学 (science) がしていること、それは世界を表象することではなく、世界がどのようなものであるかを伝え、どのように世界に関与するかについての、ある種の技術です。それはギリシアにおける訓練としての「技術／テクネー」に近く、「関与 (engagement)」を意味していたわけです。アート (芸術) は古典的には科学と一線を画しています。芸術とは絵画や音楽のようなものを意味するかもしれませんが、科学が世界との関与の方法だとすれば、芸術と科学には親和性があると思います。芸術も世界を表象することではなく、世界とどのように関わるかという、生きることの方法です。

(二) アネマリー・モル その二 — 四月十一日木曜日 二〇二四年 —
モルが京都にやってきた。(オランダの) 電動自転車に乗って京都工芸繊維大学に向かう。今日の講演で、彼女は現在取り組んでいる「アムステルダム清掃」について話をする。広島とは別様の刺激に満ちたセミナーが終わり、彼女に話しかける。モルは五日前のやりとりを覚えてくれていた

私は科学を芸術家の手つきで扱っている。あなたもアートとデザインに関して、同じように取り組むことが出来るかもしれない。それは難しいことだけど、とても楽しいもの。

註

- (1) Anne Sauvagnargues, *Design Machines and Art Machines*, from "Deleuze & Design", Edinburgh, Edinburgh University Pr. 2015, P.78
- (2) ミシエル・フーコー『講義集成(11) 主体の解釈学(コレージュ・ド・フランス 講義1981-82)』筑摩書房、二〇〇四年、四五四頁。
- (3) アンソニー・ダン、フィオナ・レイビー『スペキュラティブ・デザイン問題解決から問題提起へ——未来を思索するためにデザインができること』、ビー・エヌ・エヌ新社、二〇一五年
- (4) 二〇二四年現在、この大学の通学部(二〇学科二四コース)では養生術や音楽を扱う学科やコースは存在しないし、大学のウェブサイトに記載されている名称にデザインが含まれる五学科の学習内容には、芸術もしくはアートと

という言葉はただ一つも見つからない。これに反し、ソヴァニヤルグにとってデザインはアートとテクノロジーの親和性を捉える術であるし、「アートは人間の行為であり、テクノロジーは人間が使う機械技術」という暗黙の分離が大学の教育にあるように感じられるが、フーコーの文脈におけるテクノロジーは自己にも適用される。

私が飲んだコーヒーは、メキシコのオアハカ州で栽培され、育てられ、摘まれ、ウォッシュされてから、袋に包まれて、何処かの中継地を経由して横浜に航路でやってきて、自動車で卸売会社の倉庫に保管され、京都の珈琲店に届けられ、焙煎機で焼かれ、グラインダーで碎かれ、サイフォンで九三℃の水と共に淹れられ、口に含まれ、嚥下され、身体を通って排泄される。

(6) アネマリー・モル『ケアのロジック』、水声社、二〇一〇年、四四頁

(7) Anne-Marie Mol, *The Logic of Care*, Routledge, 2008, p.30

(8) 一九七七年に書かれた五十嵐嘉晴の「芸術の語源考」によれば、「芸」という字には原義として「植える、種く」という意味があり、また「術」という字は、当初の「村の道」という意味に加えて、「心のあるところ」「てだて」「わざ」「しごと」「はかりごと」などの意味も帯びる様になった。また、「芸術」という語は、日本においては八世紀に「続日本紀」の中で既に登場しており、古代中国において芸術は学問と技術を指す言葉として使われていた。ここでは古代ギリシアにおけるテクネーの解釈と使用に共通する広範さを感じることができるが、同論文で五十嵐は「このような解釈では芸術の特殊な性格は未だ何も明らかにされない」し、「この種の解釈ではなお原始時代の芸術の程度以前、すなわち人間の芸術発生以前の説明とさえ言え、従って恐らく芸術を特徴づけていない事と同じである。こうしたところで——中略——美学ないし芸術学による説明が必要とされる所以もある。」と述べている。

(9) 古代ギリシアには *Arête* という語もあり、こちらは日本語で「準備する」と捉える事ができる。

(10) 古代ギリシアは階層社会であり、奴隷や女性、子供等を除いた「自由市民」の内で語り、受け継がれた言説の中に記載されている「techné」であることが前提条件である。

(11) ヴィレム・フルッサー『デザインの小さな哲学』、鹿島出版会、二〇〇九年、九頁。

(12) ヴィレム・フルッサー 前掲書、六頁。

(13) ヴィレム・フルッサー 前掲書、六頁。

(14) 二〇二四年五月現在、その該当ページがなくなっていることに、デザインの揺らぎを見ることができるともいえない。

(15) このソヴァニヤルグの論文 *Design Machines and Art Machines* が掲載されている *Deleuze & Design* は *Deleuze Connection* とし、エディンバラ大学が出版するシリーズ「ドゥルーズと政治」「ドゥルーズと空間」「ドゥルーズとクイア理論」など、ドゥルーズに関連する様々なテーマをもとに書かれた論集の25編目にあたる。

(16) ソヴァニヤルグはこの用語の解説として、「美を生み出すことに特化した部門である美術（ファインアート）は、他の芸術や人工物、つまり技術的・工学的な製品とは一線を画している。このプロセスは、しばしば芸術のエンパワメントとみなされるが、私はこれを芸術機械（アートマシーン）と呼んでいる」と述べている。

(17) Anne Sauvagnargues, op.cit., p.65

(18) Anne Sauvagnargues, op.cit., p.72

(19) 文学と音楽は芸術としてすでにその地位を確立しており「真理や文字、数学やラテン語や和声といった重要な後ろ盾から恩恵を受けていた。」それとは逆に、ギリシアにおいては「機械的（力学的）な作業が軽んじられており、社会学的な規模での理論家と実務家の間の顕著な階級差別は、芸術の特異性の肯定が逆説的に技術からの根本的な分離の形をとったことで、結果として芸術作品とその主題の価値を高めた」（引用者註）とソヴァニヤルグは述べている。

(20) Anne Sauvagnargues, op.cit., p.66

(21) Anne Sauvagnargues, op.cit., p.66

(22) ニコラス・ベヴスナーは機械館について著書『モダン・デザインの展開』で「一八八九年のパリ国際博覧会の「機械館」の設計者はデュテール、構造担当はコンタマンであった。両人の名前は建築史家にはほとんど知られていない。無名という健全な状態は、中世の建築はもちろんのこと、建築

- (23) においては、まずルネサンスのせいで失われ、ついでは芸術家一般と芸術家個々の天才に対するロマンティックな概念のせいで失われたのだが、それはここでは保たれている」と評している。博物史的な解釈に添えば、この機械館には木材に変わる素材としての鉄の発達と実用性に基づく、技術的な革新と正確な実行性という新たな機能的基準の変質が見られる。
- (24) 戯曲で「あまたの本、あまたの混乱！周りは本の海だが、そのほとんどはあぶくのような」という台詞を書いたロベ・デ・ベガが誕生した年でもあり、プロメテウスの申し子、フランシス・ベーコンが生まれたのは前年の一五六一年である。
- (25) ヴァザーリの設計で一五六〇年に着工されたが、初めて美術館が部分的に公開はその30年後であった。
- (26) ソヴァニャルグは「ヨーロッパ人は合理性をギリシヤ的だと考えているが（ギリシヤは白人のアイデンティティの一部であり、ある種のヨーロッパ以前の世界）、プラトンは自分自身をエジプト人だと考えていた（ギリシヤにとつてのエジプトは、ヨーロッパにとつてのギリシヤである）。したがって、ギリシヤの奇跡は存在しない」（引用者訳）と書いている。
- (27) ペヴスナーは「モダンデザインの展開」で「全ての産業工芸は下劣で、裝飾過剰だった。こんな状態に立ち到らせた責任は、産業革命と一八〇〇年以来始まった美学の学説にあった」とし、テクノロジーの発展と美学の誕生に同等の責任を求めている。また同著の中で、ウィリアム・モリスにとつて「機械は不倶戴天の敵」であり、モリスが「生活の条件としては、機械生産は全く一つの悪である」と考えていたが、晩年には機械生産の不可避性を認め、「我々が機械の主人になるように努めねばならぬ」と認めるようになったと書いている。
- (28) 個体化の概念については、シモンドンの『個体化の哲学』を参照のこと。ここではおそらく、質料と形相という二元化された極の融合として情報を理解する古代ギリシア以降の姿勢に、エネルギーという第三項を加えて考えるシモンドンの解釈を、ドゥルージアンらしく二極化の折り目を作り出し、芸術概念に援用するソヴァニャルグの独自性が見られる。
- (29) Anne Sauvagnargues, op.cit., p.77
Anne Sauvagnargues, op.cit., p.78
- (30) Anne Sauvagnargues, op.cit., p.78
- (31) Anne Sauvagnargues, op.cit., p.79
- (32) Anne Sauvagnargues, op.cit., p.79
- (33) ミシェル・フーコー『自己のテクノロジー』、岩波書店、二〇〇四年、十九頁。
- (34) <https://www.kyoto-art.ac.jp/info/philosophy/files/artsnation.pdf>
- 参考文献
夏目漱石『こころ』、新潮社、二〇〇四年
Anne-Marie Mol, *The Logic of Care*, Routledge, 2008
Anne Sauvagnargues, *Design Machines and Art Machines*, from "Deleuze & Design", Edinburgh, Edinburgh University Pr. 2015
アネマリー・モル『ケアのロジック』、田口陽子他、水声社、二〇二〇年
アネマリー・モル『食べる：理論のためのレッスン』田口陽子他、水声社、二〇二四年
ヴィレム・フルッサー『デザインの小さな哲学』、瀧本雅志、鹿島出版会、二〇〇九年
ジルベール・シモンドン『個体化の哲学（新装版）——形相と情報の概念を手がかりに——』、藤井千佳世他、法政大学出版局、二〇二三年
ジョルジョ・ヴァザーリ『芸術化列伝』平川祐弘、白水ブックス、二〇一一年
スピノザ『国家論』、畠中尚志、岩波文庫、一九四〇年
ジル・ドゥルーズ『記号と事件：1972-1990年の対話』宮林寛、河出書房、二〇一〇年
ニコラス・ペヴスナー『モダン・デザインの展開：モリスからグロピウスまで』、白石博三、みず書房、一九五七年
ミシェル・フーコー『講義集成（11）主体の解釈学（コレージュ・ド・フランス講義1981-82）』、廣瀬浩司他、筑摩書房、二〇〇四年
ミシェル・フーコー『自己のテクノロジー』田村俣、岩波書店、二〇〇四年