

1 章 芸術の放棄

マルセル・デュシャンの「チェス」、それはかつて「芸術の放棄」あるいは「沈黙」として語られたものである。デュシャンは《花嫁は彼女の独身者たちによって裸にされて、さえも》（「大ガラス」）（1915-1923）を未完成とし、1923年に芸術活動を停止したとされる。少なくとも、20年という歳月をかけ秘密裏に制作された《与えられたとせよ（1）落ちる水（2）照明用ガス》（「与えられたとせよ」）（1944-1964）が彼の死後に公開され、そうした「伝説」が撤回される1969年までは、多くの人々にそう信じられていた。その間、デュシャンにかせられた「芸術の放棄」は、「芸術」を否定する身振りとなり、やがて「生きること」あるいは「幸福感」としてすら語られたのである。

その契機は、まず画家であろうとしたデュシャンの身の上に「絵画の放棄」として表れた。彼は芸術一家で育ち、自身初の「絵画（タブロー）」はモダン・アートのコンテクストから制作している。セザンヌ、フォーヴィスムと次々に傾倒したのであるが、「絵画の放棄」は、こうしたモダン・アートのコンテクストにあった「画家の手」に習い、自身の「絵画」を描きはじめたことに由来する。その「絵画」が、時代の先端であったキュビズムへと到達したとき、そこに表れた欲望は、2つの絵画の間でおこった不可逆的な変化をむかえる。1911年に描かれた《階段を降りる裸体、No.1》において、その「裸体」はそれぞれ多重化された、空間上にある身体が集まりでしかなかったが、1912年に描かれた《階段を降りる裸体、No.2》になると、その「裸体」は「動く身体」ではなく「運動そのもの」へと飛躍したのである。ここに大きく境界線が引かれる。彼の欲望の対象は「視覚的」なものから、「概念的」なものへと移り変わったのである。デュシャンが生涯を通じて求め続けることとなる、形而上的な「裸体」が発生したのはこのときであった。

デュシャンはその後、「絵画」ではないとし「ガラス」を支持体にした「大ガラス」の制作に専念する。そのとき問題となったのは、自身の芸術的欲望だけを表すことができる、新しい方法論の構築であった。「大ガラス」は習作の段階から、「絵画」の機能を停止させるため「画家の手」ではなく「製図法」、そして支持体はカンヴァスではなく「ガラス」が用いられた。「大ガラス」は、「運動＝裸体」の「概念」的側面を描くことに端を発するものであり、それは確かに「絵画」から派生したものである。しかし、その求めている「裸体」を表現するためには、描かれる「絵画（タブロー）」である必要はなくなっていたのである。それはモダン・アートのコンテクストに属した絵画的問題ではなく、彼が感知する芸術的欲望の問題である。デュシャンが形成してきた「画家の手」は自身の敵となり、そのとき「絵画の放棄」が導き出されたのである。そして、1913年には職業的な「画家」であることを離れ、「図書館員」としての職に就いている。

「大ガラス」へと集中した、意識的な「絵画」の解体の中で、無意識的に発生した行為こそが、「既製品」の選択であった。「レディ・メイド」は、決意以前にある領域を指し示し、デュシャン自身の美的判断から離れたものとして「選択」されなければならない。そ

れはまた「概念」を表現するためにつくられる「芸術作品」である必要はすでになかったのである。しかし、「レディ・メイド」も、その「選択」自体に限界がみつけれられた。芸術家以上に、鑑賞者にとっても「レディ・メイド」が常習性をもっていたため、こうした「つくりたくない」方法そのものが、「趣味」へと陥る危惧がなされたのである。「「芸術」でないような作品」としての「レディ・メイド」の先にあったのは「沈黙」であり、「芸術の放棄」が導き出されたのである。そして、1923年には「芸術家」であることを離れ、「チェス・プレイヤー」として積極的にチェスの大会へと参加したのである。こうして、この「チェス」は、彼の「芸術」以後に位置づけられ、「芸術の放棄」の代名詞となった。

デュシャンは自身の力を試すためにブリュッセルへと渡り、初めてチェスの大きなトーナメントに参加する。チェス・クラブ内、クラブ間、そしてベルギーのチャンピオンを決めるトーナメントに出場し、そこでトップ・プレイヤーたちと対局をした。チェス・プレイヤーとして着実に頭角を現したデュシャンは数多くの大会を戦い、国際的なチェス・プレイヤーの一人となっていくのである。彼は、確かにチェス・オリンピックのフランス代表に選ばれ、国内においては強いプレイヤーであった。しかし、実際には世界の強豪を勝ち抜くような力はなく、国際トーナメントにおいては、負けることの方が多かった。デュシャンのプレイは、他のチェス・プレイヤーからミドルゲーム（中盤戦）におけるセンスやひらめきにたいして評価されている。その中盤のひらめきに、芸術家としての発想が一役買っていたのだと推測することもできる。デュシャンには、人を驚かせる、ミドルゲームにおける強いタクティクス（戦術）があったが、同時に、有利なエンドゲーム（終盤戦）へと進めていくストラテジー（戦略）の弱さが指摘されたのである。デュシャンはいつも奇抜なプレイを持ち込めるほど、強かったわけではなく、勝つために手堅く指すことの方が重要であった。

しかし、この「チェス・プレイヤー」となる1923年の転機を、「芸術の放棄」としてではなく、「絵画の放棄」から「大ガラス」にあるような、「チェス」への移行とみるならば、そこにはなだらかな連続性が表れている。デュシャン自身の言葉からは、チェスが「芸術ではない」という考えをうかがうことはできない。すなわち、美術史における「芸術の放棄」と、彼が没頭した「チェス」との間には「ずれ」が生じている。これより彼の行いをたどれば明らかとなるが、そうした「芸術」が求心する枠組みそのものからの逸脱というよりも、むしろ彼が「チェス」に向かって、より「純粋な芸術」を求めていたことが考えられるのである。「芸術の放棄」とは「芸術」によって要請されたタームとしてのみ、効力を発揮してきたものにすぎない。そして実のところ、「チェス」とは、我々が思う以上に、「芸術」と深い結びつきをもつものであって、デュシャンはその意に理解を求めるかのように、チェスに「芸術」の言葉—デッサン、ドローイング、エスキース、絵画、彫刻、詩、創造性、美、そして「芸術」—を重ねているのである。

しかし、そのとき「チェスは芸術である」という等式をたててはならない。「絵画は芸

術である」と言うのと等しく、「チェスは芸術である」というような枠組みの問題ではないからである。こうした枠組みは、我々が想像するほどには、彼自身にとって問題となっていたわけではないからである。デュシャンは、「芸術」が絵画や彫刻といった、カテゴリーを頼りにとらえられるものではないことを、最も早く見抜いた人物である。それにもかかわらず、チェスは、多くのデュシャン論においても、そうした枠組みの問題から自由ではなかった。だからこそ、彼がたどる芸術家／反芸術家／無芸術家／非芸術家（チェス・プレイヤー）という変化を追い、その枠組みを無効化して、それらの全てを考え抜かなければならないのである。

これからのデュシャン論において、チェスを「芸術の放棄」や「沈黙」の代名詞として「非芸術」へと分けて考えるよりも、むしろそこにある同型性を発見することが期待される。「絵画」ひいては「芸術」、そして当然「チェス」においてもだが、それ以前にある、言うなれば「原-芸術」のような相を探ることが求められる。それこそが、彼の一定の枠組みに収まることを知らない、広がりをもった無類の芸術性へと通じている。「芸術」のパラダイムを揺るがしてきたデュシャンの最後の謎、彼が試行を重ねたチェスを紐解くことによってこそ、彼の行いの全体が明らかとなるのである。

2章 チェスへの移行

「チェス」は、芸術と非芸術を対立させる枠組みをすり抜け、デュシャンの造形的問題を拡張させていた可能性がある。「絵画」から「チェス」への移行、そのなだらかな連続性を、作品分析を中心にし、浮かび上がらせる。デュシャンは、チェスにはデュッサンに類似した絵画的要素が含まれていること、そしてそこには構成されていく「機械仕掛け」があることなどを指摘している。こうした視点にたつて、デュシャンにおける、「絵画」と「チェス」の影響関係をとらえなければならない。

デュシャンは1902年、13歳のころ、2人の兄、長兄ジャック・ヴィヨンと次兄レーモン・デュシャン＝ヴィヨンによって「絵画」と「チェス」を教えられた。芸術とともに彼らをつないでいたものとして、その存在は欠かせないものであり、1910年にデュシャンはその2人の兄たちがチェスをしている姿を、《チェス・ゲーム》として描いたのであった。この「チェス」を主題とした最初の油彩画が、その後のデュシャン芸術の兆候を示している。そこに彼の「絵画」と「チェス」、双方が織り込まれた原風景が残されただけではなく、すでに彼の生涯を透徹するようなヴィジョンも潜在していたからである。《チェス・ゲーム》において、2人の兄は、チェス・テーブルに向かい、ゲームに没頭している。一方で2人の兄嫁たちはティー・テーブルでくつろいでいる。そこで「大ガラス」における「花嫁」

の構図とよく似たフォルムで、兄嫁は座り、横たわっている。そして、それらとは全く異なった閉鎖的な態度でおこなわれているチェスのゲームは、「独身者たち」の位置に重なるのである。「大ガラス」には9つの独身者の機械がある。それらは1913年に描かれた最初のデッサンの段階ではチェス盤(8×8の64マス)に横列する8体であった。そして、その形状がチェス駒を彷彿とさせることから、雄の鋳型とチェス駒の関係が指摘されてきた。しかし重要な点は、そうした図像学よりも、この鋳型が、「大ガラス」において、その一連の性的プロセスを始動させる、最初の機関、すなわち発生源として位置づけられていることにある。この絵画において、すでに画家であり、また彫刻家であった2人の兄が没頭しているのは「芸術」ではないのである。ここでの「チェス」は、二重の意味で芸術家一兄たち/デュシャンの欲望が向けられるはずの絵画的対象となっている。

《チェス・ゲーム》が描かれた翌年、1911年には再び2人の兄をモデルとする《チェス・プレイヤー》と、その決定版《チェス・プレイヤーの肖像》が制作された。デュシャンはセザンヌの影響下にありながら、セザンヌが描いた「トランプ」から「チェス」へとゲームを変更したのである。カード・ゲームとチェス・ゲームにある明確な差異とは、プレイヤーに共有されている情報量にある。カード・ゲームは偶然性によって、互いの手を不完全情報としたまま、おこなわれる。他方、チェス・ゲームは、2人のプレイヤーがゲームのあらゆる時点で、互いの手を完全な情報として受け取りながら利害を決定することができるものである。《チェス・ゲーム》において、単一視点の恒常的なパースペクティブで描かれていたチェスは、このときキュビズムによる複数の視点で分解され描かれている。キュビズムとは多視点によって、現実的には一度に把握することが不可能である物体の、全方位像を絵画空間に構成するものであった。対象を描くとき、主体の行為は視覚をもちいながらも、物体の認識へと変化するからである。「チェス」をキュビズムの方法でとらえようとしたデュシャンは、このゲームがその仕組みとともに、キュビズムのように脳内で再構成される造形性を必要とするという事実気付いた可能性がある。

《チェス・プレイヤー》には、トリプティックとして描かれた習作があった。すなわち、両端にあるプレイヤーの頭部だけが描かれた枠と、中央にある駒やチェッカー盤が配置されている枠で3つに分けられている。それは、対峙しながらゲームをおこなう2人のプレイヤーと、その間で展開されるチェス盤の位置にあり、ゲームそのものを表している。それは、文字通りに絵画空間とゲーム空間(カンヴァス=チェス盤)を重ね合わせる操作に他ならないのである。そこには脳内で引き起こされている思考の展開、起こりうるゲームの局面をシミュレートしている脳活動のレンダリングが含まれることになる。そのため、彼にとっての《チェス・ゲーム》から《チェス・プレイヤー》への飛躍を考察するとき、セザンヌからキュビズムへという美術史的な絵画空間の変容をみるよりも、むしろ「チェス」におけるゲーム空間がそこで展開されていたことをみななければならない。デュシャンが描こうとしたのは、2人のプレイヤーにとってもその総体が把握されないまま構成されつつ壊されていく、複数に絡み合った運動と変化、連続体となった「チェス」なのではない

か。キュビズムの空間構成の解釈によって、絵画的にチェスのゲーム空間がとらえられ、そこにデュシャンの「脳組織—matière grise」へと向けられる欲望が表れるのである。

引き続きチェスをテーマにして描かれた《急速な裸体たちに囲まれたキングとクイーン》は、《チェス・ゲーム》よりも直接的に「大ガラス」を連想させる。「急速な裸体」は、「並行移動＝階段を降りる裸体」を超えて、人間的フォルムをもたない、脳内におけるチェスの「不可視の運動＝急速な裸体」となる。《チェス・ゲーム》に兆候がみられたように、チェスはデュシャンにとって欲望を発生させる装置である。そしてそこにあらわれる運動は不可視の空間において、「機械仕掛け」をつくりだしているのである。デュシャンが「チェス」にみていた、頭の中で構成される急速な運動としてのメカニクは、まさしく形而上的な「裸体」なのであった。「大ガラス」において、これらのチェスの駒は独身者たちへ、この急速な裸体は花嫁へと変わるのである。デュシャンにおける「チェス」の「主題」とは、こうした射程をもっており、「絵画」、そして「大ガラス」には、「チェス」が通底しているのである。

1917年頃、デュシャンのニューヨークのアトリエの壁にはチェス盤がかけられていた。絵画の展示方法に違和感をおぼえていた彼が、なぜ「チェス」だけを「芸術作品がかけられる壁」という、「絵画」の位置においていたのであろうか。そのチェス盤がカンヴァスに見立てられて然るべき大きさに設置されていたことから、デュシャンは「絵画」と「チェス」にある同一性を考えていた可能性がある。カンヴァスの上に絵の具の色を載せることと同様に、チェス盤に一手一手駒が指されるのであれば、そのときチューブ絵の具の選択と、チェス駒の選択が、デュシャンの体感の上で一つに重なり合っている。そこに上ってくる意識が、絵画における「描く」というなだらかなグラデーションを、デジタルな「選択と配置」へと還元するのである。

その後、まさにデュシャンはチェスの駒に赤、青、黄、緑と色をつけることを構想する。「原色」は、1918年から1920年にかけてのデュシャンの制作物にあらわれた、この移行期に特有の表現であった。彼のこのような視点から、「チェス」が、「絵画」と「レディ・メイド」の原型であった可能性を考えることができるのである。チェスとは「選択と配置」の総体、そしてポジションの変形に他ならない。「色つきのチェス駒」において、通常、白と黒に配分されるチェス駒は、濃淡で分けられた同色同士で盤上に置かれる。チェス・プレイヤーがこの「色つきのチェス駒」を一手一手動かすと、それは文字通り「色」の「選択と配置」となって視覚化されるのである。そのことが絵画の条件を満たしている。さらに、チェス駒は「既製品」の選択にとどまり、「絵画」あるいは「彫刻」としても固定されず、かつ「美的趣味」となって視覚化されないために、「レディ・メイド」の条件をも満たしているのである。

「色つきのチェス駒」は、一定の領域に配置され運動を繰り返すチェス盤上の駒＝既製品を、カンヴァス上の絵の具のように、視覚的な造形性のもとでとらえようとする視点を

端的な方法で表している。しかもそれは、絵画で起ることのように、絵の具によって画家の自由な表現として描かれるのでもなければ、レディ・メイドでおこることのように、既製品によって反芸術家のアイロニーのために選択されるのでもないのである。チェス・プレイヤーたちがゲームの数だけ、「色つきのチェス駒」でプレイし、チェスが反復の中で無数に変化するような、カンヴァスに定着されることなく、かつ美的趣味に陥ることのない「選択と配置」となるとき、デュシャンにおける絵画とレディ・メイドは解放される。こうして絵画-レディ・メイド-チェスが連続していることを示すと同時に、それらを支えうような「選択」の形式をチェスに見出すことができるのである。

このような経路を通してチェスは、筆づかいや、個性をもちいないで描くことを希求し、画家としての「手業」を放棄しようとした、デュシャンを移行させるのである。それは「大ガラス」を厳格な製図のように制作したこと、および「レディ・メイド」を視覚的無関心によって選択しようとしたことにも通じている。なぜならば、「チェス」は「画家の手」を使うことなく、様々な方向に行き交うベクトルを、「視覚的無関心」なまま、脳内に記述することを可能にする操作となるためである。こうした「チェス」の形式から読み解けば、そこから「絵画」「大ガラス」「レディ・メイド」そして「チェス」の共通性を見出すことができるのである。

3章 チェスの次元

デュシャンは《急速な裸体たちに囲まれたキングとクイーン》以降、直接チェスを主題とする絵画を描いていない。けれども1923年より、チェスの大会へと継続して参加するなかで、例外的に描いたチェスがある。それは1925年にニースで開催された第3回フランス選手権のために制作された宣伝用ポスターである。このポスターは「大ガラス」を放棄し、まさにチェス・プレイヤーとして頭角を現す時期に制作されており、大会の広告というその性質ゆえに、デュシャンがどのようにチェスを感知していたのか、きわめて簡潔なかたちで表されている。ここに「大ガラス」より連続する「チェス」を見出せるのである。

「大ガラス」はn次元幾何学を採用し、その「基本的平行関係」によって、「独身者たち」の領域の二次元〔三次元→二次元〕と、「花嫁」の領域の二次元〔四次元→三次元→二次元〕を、ガラス上につくり出す試みであった。従来の一点透視図法のアナロジーを駆使して、三次元のイリュージョン「独身者たち」と四次元のイリュージョン「花嫁」をそれぞれ別次元から、同時に二次元の「ガラス」に投影するのである。

そして、デュシャンが制作した第3回フランス選手権のポスターには、四次元図形の断面図として考えることができるキューブが配置されていたのである。チェスにおいて正方

形といえば、チェス盤の「マス」が連想されるため、このキューブはチェス盤のマスを三次元化したものだと考えられてきた。しかし、このキューブを四次元の断面とみる手がかりは、近い時期に制作されたレディ・メイド《ローズ・セラヴィよ、なぜくしゃみをしない？》にある。なぜならば、デュシャンは「レディ・メイド」のオブジェとして「キューブ」を選択したのであり、そこに入っているイカの「切り身」が切断を連想させるのである。言うなれば、デュシャンが「四次元の投影」であると考えていた「レディ・メイド」の立方体は、不可視である四次元立方体の三次元的断面として説明されるのである。

チェス・プレイヤーは、ゲームの間、オブジェとしてのチェス盤とその上を動き回るチェス駒を見つめている。同時に、目の前の三次元を断面として不可視的に連続するような、無数に展開されている局面をも見つめているのである。それは三次元空間におけるオブジェを周回して得られる全方位像 (x, y, z) でもなければ、スコア上に残されている一定の時間をもって計測された駒の運動の軌跡 (x, y, z, t) でもなく、そのオブジェの周囲や運動には存在していない連続体として広がりをもつ次元なのである。

「大ガラス」および「レディ・メイド」によって、デュシャンが模索していた四次元は、 n 次元にたいする $n-1$ 次元となって、三次元に固定されてしまう。けれども、チェスの選択はマテリアルとして固定されずに、複数の局面＝連続体との接続なくしては成立しないような位相を維持することができる。そうした形式は二次元網膜でスキャンできる、三次元空間上のチェス盤の座標 (x, y, z) には存在しない、別の広がり重ねられていくチェス盤の座標 (x, y, z, w) となっているのである。その仕組みは〔四次元→三次元→二次元〕と遅延する絵画とは逆の方向性をもっている。デュシャンがチェスのポスターで示した、視覚的に確認できるキューブは、三次元空間に存在せずに変形し続けるチェスの局面、すなわち断面となっている。そうであれば、「起った運動」として断面となった、チェス・ポスターに描かれたキューブは、三次元における一つの観測点となって、その「起らなかった運動」を超空間につくり出す。1925年に制作されたポスターのキューブには、こうしたゲームの空間があらわされ、「大ガラス」と同様の次元を、その後、デュシャンはチェスに見出していたと考えることができるのである。

デュシャンが三次元のチェス盤を幾何学的にとらえていたことは、彼がキャリアのなかで唯一理論書として残した、1932年のヴィタリー・ハルバースタットとの共著『オポジションとシスター・スクエアは和解される』においても、はっきりと表れている。この理論書の題の通りに、デュシャンとハルバースタットは、これら「オポジション」と「シスター・スクエア」という2つのチェス理論を「和解させる」ことを目的としたのであった。彼らは従来のキング同士が見合うときのテクニックである、オポジションを「オーソドックス・オポジション」と呼び直し、そして自身たちがこの理論書で考案する、「オポジション」と「シスター・スクエア」を和解させるための新しいオポジションを「ヘテロドックス・オポジション」と名づけたのである。この理論書に書かれているのは、白と黒、2つのキン

グが、勝つためにある一定の範囲内で、それぞれに対応するそれぞれのマスをも、互いに踏み外すことなく移動しなければならない、という局面についてである。そして、ヘテロドックス・オポジションの局面図には、そうした範囲を測定するために、対称性を保つラインとして、「蝶番」が設置されていたのであった。この理論書の結論とは、「ヘテロドックス・オポジション」の勝率は「オーソドックス・オポジション」と比較しても、ほんのわずかに上がる可能性があるだけであり、それはチェス業界において、画期的な新理論を打ち立てるようなものではなかった。

この理論書の革新性は、チェス・プレイヤーが見ていない、「蝶番」の重要性にある。デュシャンの作品において「蝶番」はこれまでも、「大ガラス」や「与えられたとせよ」の構造上の共通点として、読解の手がかりとされてきた。そしてまた、このチェスの理論書にも「ヘテロドックス・オポジション」の領域に引かれた直線をもとに折り曲げ、裏から透かし見ることができる、というような蝶番について説明する半透明ページがあった。それは局面図＝二次元を、空間＝三次元を使って折り返すものであるが、実際にチェス盤上の駒が配置されたときには、空間＝三次元を、脳内で折り返す四次元を構成するのである。「蝶番」とは、その原理として、 n 次元を $n+1$ 次元から回転させ重ね合わせる $n-1$ 次元の装置であった。

デュシャンがこの理論書を出版した理由は、勝率をあげることや、万人にむけた新たなオポジション理論を打ち立てることよりも、チェスの原理である対立する2つのキング、すなわち白／黒の盤上の対立に蝶番をかけて、重ね合わせようとするところにあるのではないか。このとき発見されたのは2つの脳が生み出す白と黒の和解のないチェスにおける、現実とならないような状況下で作り出される造形的運動である。2つのキングが同調した連続運動を対立関係から引き起こし、「蝶番」によって対称的に対立したまま重なり合う。それはデュシャンが「蝶番のタブローをつくること」と着想して以来、「大ガラス」および「与えられたとせよ」において取り組んだ仕掛けであった。

デュシャンが1925年に制作したチェスのポスターおよび理論書を考察し、1923年の「大ガラス」の中止以後は、彼がチェスに「高次元」の問題をみていたことを示した。デュシャンは、チェスにおいて起る「思考」および「運動」が組み上げる造形性を求めながら、プレイに身を投じていた。そこには、まるでゲームの勝敗にこだわらない、造形空間を重視するような、チェスの探求がなされている。

IV 芸術の発生

デュシャンの転機にはいつもチェスがあったが、それは「大ガラス」の放棄と結びつけ

られるのみであった。チェスは、1902年に絵画と一緒に覚えられ、1910年、自身の絵画を模索していた時期の終わり頃に主題となって表れた。また彼は1918年、タブローへの倦怠をあらわにし、最後のカンヴァス画を制作した後、「大ガラス」に集中するために渡ったブエノスアイレスでチェスへと没頭しはじめる。1923年、8年間かけて制作し続けた「大ガラス」を未完成のまま中止し、ブリュッセルにおいて本格的なチェス・プレイヤーとしての活動を開始し、そして1940年代に入り、彼がチェス・プレイヤーとしてのキャリアを終える頃、制作がおこなわれはじめたのが、「与えられたとせよ」であった。

このようなデュシャンのチェスを、彼の芸術の活動形式に位置づけていくために、彼による芸術の概念の整理をおこなう必要がある。このデュシャンの最後の一手となった「遺作」によって、それまでのデュシャン像の全面的な書き直しがおこなわれた。この残されたアッサンブラージュが、そのときまでデュシャンの芸術の根底をなすと思われていた、「つくりたくない」ことによる芸術と人生の融合を、否定したと考えられたのである。デュシャンの「芸術の放棄」という伝説は、「与えられたとせよ」が「芸術」であると見なされたことによって撤回された。しかし、デュシャンは「芸術家である」あるいは「芸術家ではない」という判断に「無関心」であり、そこにはときに「芸術の放棄」として閉ざされ、ときには「芸術」として開かれる、という蝶番原理がはたらいていたとされる。とはいえ、それが「芸術」であるか否かということが問題なのではない。そこにこそ、「芸術の放棄」とは真逆の方向にある「芸術の発生」の問題が見出されるのである。

デュシャンが考える創造行為とは、芸術家がひとつの媒体となって、その発生以前に準備されている芸術を引き出すというものである。彼は自身のアイディアを図式的に公開する。第1の極「芸術家」の霊媒的な営為から「芸術作品」がつくり出される。それはデュシャンが「芸術係数」と呼ぶものによって算出される比率で引き出されうるものであった。芸術は「表現されなかったが、計画していたもの」と、「意図せず表現されたもの」との間にある、芸術家には意識されない差異より発生する。「一連の努力・苦悩・満足・拒否・決心」という闘いを通じかけあわせられ「芸術作品」がつくり出されるのである。こうして完成された制作物を、第2の極である「鑑賞者」が最終的に精製し、芸術の発生のプロセス、すなわち創造過程の総体を構成する。芸術とはこうした「芸術家」「芸術作品」そして「鑑賞者」が関わり合うプロセスの総体として考えられたのである。

芸術家がつくり出した芸術作品と鑑賞者にある「創造過程」によって芸術は発生するのであるが、デュシャンは2つの「芸術」のあり方をみていたのではないか。言うなれば、「芸術」には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。後者のみが1923年より放棄されているものである。そして前者こそがチェスを含めデュシャンが生涯を通じて探求していたものとなる。それゆえに、問題は彼が信じていると話した芸術にある。デュシャンは第1の極である「芸術家」が体感している芸術の発生を、言語化することは不可能であるとした。しかし、彼が感知しているこうした芸術のあり方を探る手がかりとして、彼のいつも傍らにあった、「チェス」を重ね合わせることができる。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位置づけられていた。その「美」は「芸術家」と「鑑賞者」の2極を必要としない。しかし、それでもやはり「計画されていたもの」と、「意図せず表現されたもの」の「芸術係数」によって、「一連の努力・苦悩・満足・拒否・決心」という闘いを通じておこなわれるものなのである。

プレイヤー同士が激しく対立し合う選択によってのみ表れうる造形がある。それはデュシャンが求めていた、相手のプレイヤーとの間で生じる、自身を離れた造形のあり方となる。「芸術係数」とは、言うなれば、偶然と必然の掛け合いに他ならない。それらの矛盾が芸術を発生させるのである。だからこそ、チェスが芸術と異なり、その発生源となる1つの極＝創造行為を、2つに分有するディアログとなっていることがきわめて重要なのである。

チェスの造形性はゲームの最中にプレイヤー同士が作り出す駒の運動によってのみ発生するが、それが終わると同時に消失するものである。チェスは網膜と脳組織とともに、デュシャンが芸術として感知するものをつくり出し、そこに人が保存することのできない、消え去っていくだけの、痕跡のない精神の運動を通過させるのである。彼は目でとらえられないような「運動」のメカニズムを描こうと試みてきたのであった。そして、そこには視覚的、あるいは網膜的なものを、ついに認めることはできないのである。

チェスの選択とは、デカルト主義的な論理的機能と、創造行為による霊媒的機能を、2つの脳で分有するものである。そこにデュシャンがチェスにあるとした完全なフォルム＝造形、その極致がある。自分自身から抜けだすことを期待するデュシャンは、「選択」に、深遠な表現が含まれていることを見抜いており、Aの選択とBの選択には必ずそれぞれの「個性」が表れると考えていた。こうした「潜在意識」や「偶然」という側面が強調されている「選択」が、チェスの高度な論理性とかけあわされるからこそ、それは「芸術係数」となるのである。そうした「創造過程」を選択のゲームとなってこたえてくれるのがチェスなのであった。

2つの論理がある、それは互いに認識されている、あるいはされていない論理である。そして、後者の互いに認識されていない論理が、突如として認識されるとき、心的「ショック(!)」が引き起こされる。それが妙手の条件となっている。無意識下にあり、本来見失われていたものが、外的作用によって結びつきをもつ瞬間に、チェスの造形は感知されている。そのようにしてゲームの中で、Aの選択とBの選択が絶えず交互に決定されているのである。

デュシャンがみていた、こうしたチェスのプロセスとは、さらにその制作以前に発生するものに向けられたものである。他者の脳と引き起こす、双極の矛盾をかけて、力つきるまでおこなわれる論理のぶつかり合いには、高度な必然と、感知することができないほどの偶然からしか現われてこないものがあり、それが造形を新しくするのである。その、ひ

らめきの論理、対立の創造過程をデュシャンは追い求めていたのであろう。