

芸術の美的定義…その形式化からわかること

—— M・ピアズリーの枠組みで ——

三 浦 俊 彦

1 美的定義の洗練の必要性

芸術の美的定義は、制度的定義、歴史主義的定義などの「手続き的定義」に比べて、明らかな利点を持つ。ある「手続き」が、別の「手続き」に比べて、なぜ芸術定義にふさわしいのかを説明するとき、いずれの「手続き的定義」も、「鑑賞」「注意」など、特定タイプの「経験」を含まざるをえないからである。当該の経験が、他の経験とどこで区別されるかといえ、いずれの「手続き的定義」も、究極には「美的」あるいはそれに類する概念に訴えざるをえなくなっている。すなわち、手続き的定義は暫定的定義にすぎず、美的定義によって基礎づけられなければならない。

地球外文明のような、根本的に異質の文明と出会ったとき、その文明の中に〈政治〉〈経済〉〈科学〉〈宗教〉〈教育〉など様々な文化制度の対応物を識別しようとするとき、〈芸術〉に対応する制度はどのように同定したらよいのか。「美的」もしくはそれと類比的な概念が本質的地位を占める制度を選び出すしか方法はないだろう。

ただし美的定義は、「美的でない芸術作品」を芸術として認められない欠点があるとされてきた。美的でない芸術作品の極端な例は、美的どころか知覚的ではないとされる「コンセプチュアルアート」である。本稿では、コンセプチュアルア

トの諸事例をも含み入れるような美的定義がはたして可能かどうかを、美的定義の論理構造を精緻化することによって検討する。

2 論理構造の記号化

美的定義のうち、最も引き合いに出されやすいモンロー・ビアズリーの意図主義的定義を用いることにしよう。

芸術作品とは、美的関心を満足させる能力を持たせる意図をもって作られたものである

An artwork is something produced with the intention of giving it the capacity to satisfy the aesthetic interest. (Beardsley, 1983, p.21)

人工物は、ほとんどの場合、複数の異なる種類の意図をもって作られるので、ここでの「意図」は、「主要な意図」「作者の環境的要因に左右されない核心的な意図」と理解すべきである。

さて、この定義の論理構造を明確にするために、まず次のように書き直そう。

(xは芸術作品である) \equiv (xは誰かによって、美的関心を満足させる能力(機能)を持つように意図されて作られたものである)

これを大まかに記号化する。まずは第一近似を求め、「分析1」としよう。

分析 1

$Ax = df. \exists y (Mxy \ \& \ IyBx)$

ある y によって x が作られ、 y は、「 x が〈美的関心を満足させる能力を持つ〉」ことを意図した

記号化の仕方は他にもあるが、分析 1 は、〈制作者〉と〈作品〉という不可欠の個体のみを変項の値としており、最も存在論的コミットメントが少ないという点で、合理的な記号化と言える⁽¹⁾。

分析 1 では制作者が意図主体を兼ねているが、これは自明ではない。すなわち、定義項を二つの文の連言として記号化したことにより、存在量化子は一変項でよいのか、二変項にすべきかという疑問が顕在化する。 x を作った主体 y と、 x が B であることを意図した主体 y とが同一人物でなければならぬのかどうか、問題として自覚されるのである。ビアズリーの定式化では同一人物でなければならないように読めるし、通常は同一人物に違いないだろうが、人間個体としては両者が異なるような特殊な場合は想定できる。用途のわからない古代の遺物が美的鑑賞対象と認定されたり、動物や子どもが作ったものが美術品として展示されたりするような場合だ⁽²⁾。

また、自然物から生成したファウンドアートのように、文字通りに Mxy である y は存在せず、 $IyBx$ なる y だけが存在する場合もある。

逆に、次のような状況も考えられる。ある人が Bx と意図して、しかも x の制作者は実際にその人なのだが、当人は自分が x を作ったということを忘れている（あるいはもともと知らずに作っている）という場合だ。このようなとき、「 x を作る」と「 x に美的機能を持たせる」という二つの行為が「一つの意図」で統一されているとは言えない。二つの別の作用が、たまたま同一人物を源として生じているだけ、と解釈できる。

以上のような 3 種類の諸事例に対応するため、一般的には、 Mxy の y と、 $IyBx$ の y とは分けて考え、別の記号で表記す

べきである。たとえば、それぞれ Mxy 、 $IzBx$ と表記すべきである。

ただし上記の例外的諸事例において、 x が芸術作品と認められるためには、次のことが求められるだろう。すなわち、「 x の制作者 y が Bx と意図していたことが（ x の内在的性質からして）理想的である（妥当である、規範的である、自然である）」と考えられるか、または「 Bx と意図した人 z が x の制作者と認められることが（ x の制度的地位からして）理想的である（妥当である、規範的である、自然である）」と考えられるか、少なくともいずれか一方である。「意図されて作られた produced with the intention」とはそういう含意を持つからだ。したがって、 Mxy の y と、 $IzBx$ の z とは、現実には同一人物であろうが、芸術の規範からすれば同一人物である〈べきだ〉という、規範様相演算子 \square に支配された同一性命題が付加されねばならない。これを「分析2」としよう。

分析2

$$Ax = df. \exists y \exists z (Mxy \& IzBx \& \square (y=z))$$

ある y によって x が作られ、ある z が「 x は〈美的関心を満足させる能力を持つ〉」ことを意図し、 y と z は同一人物であると認められるべきである

$\square (\sim \sim)$ は、現実には $\sim \sim$ であることを含意しない。つまり分析2は、先に見た〈古代遺物〉や〈子どもの絵〉を芸術に含むことができる⁽³⁾。また逆に、現実には $\sim \sim$ ではあっても、 $\square (\sim \sim)$ は含意されない。つまり分析2は、 x の実際の制作者 y が Bx と意図しているような事例であっても、 x が芸術であると認めないことがある。たとえば、 y が無造作に石を積み重ね、それが自分の制作物だということを忘れたまま、 Bx を欲しかつ可能だと信じた（つまり意図した）としても、「作者として意図した」ことにはならない。すなわち、「 y は Bx を意図して x を作った」ことにはならない。よって、もしも

yの意図の根拠が十分でなければ、xは芸術作品とは言えないだろう。

対して、yとは別のzがやってきて、十分な根拠をもって、Bxを欲しかつ可能だと信じた（つまり意図した）とする。その十分な根拠こそが、その時点でzが美的対象としてのxを生成させたと言うことができ、「zはBxを意図してxを作った」ことになり、xは芸術作品と言えるだろう⁽⁴⁾。「十分な根拠によって」という要因は、演算子□（「べきである」）で表わされている。

論理的にはともかく因果的には、 $\neg \Box$ が真である場合は、偽である場合よりも、□（ $\neg \Box$ ）が成立しやすいだろう。z本人が自分はyであることを知っている場合はもちろんのこと、知らない場合も同様だと思われる。つまり、□（ $\neg \Box$ ）の成立なるものは、客観的事態というよりもzの身体的経歴（脳状態）に依存した事柄と見なした方がよさそうである。そのことを式の形から見て取れるようにするためには、分析2を次のように修正すればよい。

分析2 - 2

$$Ax=df. \exists y \exists z (Mxy \& Iz (Bx \& \Box (y=z)))$$

これで、演算子□（「べきである」）の働きが明確になった。zが、Bxと意図すると同時に、自分が実際の制作者であるべきだと意図する（欲し、可能であると信ずる）ことができれば、それによってxは芸術になることができるのである（zが実際の制作者yと同一人物かどうかにかかわらず）。

□（ $\neg \Box$ ）のような規範の様相命題について、それを意図するなどということができるとかどうか、疑問に思われるかもしれない。すでに何度か言い換えによって示してきたように、ビーズリーは、「Pを意図する」を「自分はPを実現したいと欲し、Pを実現できると信じる」というふうに、欲求+信念として分析している。規範命題は普遍的真理か普遍的虚偽を

表わす、あるいは、規範命題は疑似命題であって真理値を持たない、等々さまざまな捉え方があるが、いずれにしても、規範命題が「具体的・経験的な出来事の成立を表わす」という解釈は難しい。具体的な出来事ではない事柄を「実現したいと欲し」たり、「実現できると信じる」ことは、論理的に不可能だろう。

この問題は、□を約定の演算子とすることで解決する。さらには、□($y \equiv z$)を、「 $y \equiv z$ であるかのように皆で装う」「 $y \equiv z$ という規則を皆で守る」というように、行動主義的に解釈すればよい。そのような□($y \equiv z$)の実現を希望しかつ実現可能性を信じることは、具体的な事実の成立を意図することであり、論理的にも心理学的にも十分に可能である。

Izと□という二つの内包的演算子を重ねたために解釈が以上のように難しくなったのだから、むしろ□を取り払うことによって解決した方がよい、と考えられるかもしれない。

分析 2 - 3

$$Ax = df. \exists y \exists z (Mxy \ \& \ Iz \ (Bx \ \& \ (y = z)))$$

これができれば簡単だが、yは自分ではないとzが思っている場合、yと自分が同一人物であることをzが「意図することなどできるだろうか。欲することはできても、実現可能だと信じることはできない。やはり $y \equiv z$ には様相をかぶせておかねばならない。分析2または分析2 - 2を採用することにしよう。

分析2より分析2 - 2の方がより豊かな芸術的意図を要求しており、「芸術らしさ」をより強く反映していると言える。ただし、意図的にでなく規範的に $y \equiv z$ が認められればよいというミニマルな芸術観の方が融通が利くと思われるならば、分析2を採用すべきだろう。

3 〈美的関心を満足させる能力〉の分析

次なる問題は、 Bx とはいかなることかである。すなわち、「 x は〈美的関心を満足させる能力を持つ〉」をそれ以上分析できない原子文と見なすべきか、それともいっそう詳細に分析すべきか、という問題である。

$\neg Bx$ の述語 I は、実際は欲求+信念であっても、未分析の一語で表すのが便利である。同様に Bx も、日常言語で記すと複雑なフレーズになるからといって、原子文と見なせない理由はない。しかし、 I と B とは事情が異なる。「意図」が芸術哲学特有の問題を生じさせるとは言えないのに対して、「美的関心を満足させる能力を持つ」は芸術哲学特有の考察対象である。そのフレーズが本当は何を意味するかについて、分析が施されねばならない。

全体の記号的再構成は後で行なうことにして、 Bx の部分だけについて論を進めよう。「 x は〈美的関心を満足させる能力を持つ〉」とは、鑑賞者への指示を省略せずに書くと、「 x は〈 w の美的関心を満足させる能力を持つ〉」となるが、〈 w の美的関心を満足させる能力を持つ〉は、 w の量化の仕方によって、次の二通りの解釈ができる。

分析 3

$\forall w (Kxw \rightarrow Fxw)$

w が誰であれ、 w が x を鑑賞したなら、 x は w の美的関心を満足させる

分析 4

$\exists w (Kxw \ \& \ Fxw)$

x を鑑賞して、 x により美的関心を満足させられる w がいる

このいずれの形式をベースとすべきか（全称文か、存在文か）は考察の余地があるが、少なくとも、分析3はこのままの形では使い物にならないことはすぐわかる。

分析3は、作品xを鑑賞した人全員が美的関心を満足させられることを要求しているが、いかなる芸術作品もこの条件を満たすことはできないだろう。もちろん、鑑賞した人全員の美的関心を満足させることのできる作品がもしあったならば、芸術の資格として申し分ないだろうが、それは要求として過大である。そして意図の主体であるzは、芸術はそれほど多くを要求されないということを承知しているくらいには「芸術」というものを理解しているのが普通だろう。よって、zの意図内容を不可能な事柄に限定しないようにするため、分析3において芸術作品に要求されている鑑賞↓満足の含意関係を、端的な質料含意などではなく、何らかの形で様相化した関係としなければならない。

分析3 - 2

$$\forall w (Kxw \rightarrow \Box Fxw)$$

分析3 - 3

$$\forall w \Box (Kxw \rightarrow Fxw)$$

分析3 - 4

$$\Box \forall w (Kxw \rightarrow Fxw)$$

分析3 - 5

$$\forall w (Kxw \Box \rightarrow Fxw)$$

このいずれを採用するのが合理的かは状況によると考えられるが、因果関係の分析に最も適した反事実条件文、つまり分

析3・5を第一候補とするのが妥当だろう(□↓はルイス、1973の記法である)。

分析4はどうだろうか。これは分析3に比べるとこのままの形で通用しそうだが、それでも、作品xを鑑賞して美的関心を満足させられる人が必ずいる、というのは過度な要求のようにも考えられる。そのような鑑賞者が一人もいない芸術作品というものは想像できるからだ。制作者自身ですらxによって美的関心を満足させられなかったとしても、なおxが芸術作品だという可能性は認めるべきだろう。そして、制作者と名目上同一人物である「美的関心の満足を意図する主体」もそのくらのことは承知していなければならない。

そこで、分析3の場合とほぼパラレルに、次のような約定様相の付加をすればよいだろう。

分析4・2

$\exists w (Kxw \& \square Fxw)$

分析4・3

$\exists w \square (Kxw \& Fxw)$

分析4・4

$\square \exists w (Kxw \& Fxw)$

芸術作品の美的関心満足の機能は、不特定の誰かに作用すればそれでよい、とせねばならない。すなわち、芸術作品が特定の鑑賞者には必ず作用を及ぼすという解釈を排除せねばならない。そうすると、十全な *de dicto* 解釈である分析4・4を第一候補とするのがよいだろう。

分析3・5と分析4・4とでは、いずれを選ぶべきだろうか。両者の間で決着をつけるのではなく、その2つを選言で結

んだ命題を採用しておく、というのが穏当かもしれない。

分析5

$$Bx \equiv \vee w (Kxw \square \rightarrow Fxw) \vee \square \exists w (Kxw \& Fxw)$$

ただし自然な□の解釈と一般的な事例においては、第1項（分析3・5）が第2項（分析4・4）を含意するはずである。よって通常は、分析5を分析4・4に還元してもかまわないようにみえる。

一般的でない事例では、分析3・5が分析4・4を含意しないことがある。たとえば、「現実には鑑賞されるべきでない、あるいは鑑賞されてはならない芸術作品」の場合だ。ジェム・ファイナー『ロングプレイヤー』のような「演奏に100年かかる」といった作品は、「一部分を鑑賞する」ことができるという意味で、芸術の美的定義にとってさほど厄介な事例ではない。しかし、制作者によって鑑賞が封止されたような作品はどうだろう。一度も演奏されないまま失敗作として楽譜が作曲者自身により破棄された音楽。盲目の彫工が、誰にも見られてはならぬとして完成の瞬間に自ら破壊した邪神の像⁽⁵⁾。そういう事例は、分析4・4によると、「鑑賞または美的関心満足の規範が成立しなかったせいで芸術作品になりそこねた」ことになるが、そのようなメタ規範は、芸術定義にとって不要だろう。よって、分析5から第2項を削って、第1項の分析3・5だけでBxを構成するのがよいだろう。

4 いかなる〈美的関心〉が求められるか

次に、F_{xw}の分析である。「xがwの美的関心を満足させる」とはどういうことか。これは、常識的に考えれば、「xは、

wの、xに対する美的関心を満足させる」ということである。xがwにもたらす美的関心の満足が、主としてx以外のものへの美的関心の満足である場合、その満足は、xが芸術であることを正当化しないからである。

たとえばオペラグラス、CD、CDプレイヤーなどは、紛れもなく「美的関心を満足させる能力を意図して作られている」が、芸術作品ではない。舞台や音響という、別の媒体への美的関心を満足させるための手段にすぎないからである。

ドラッグも同様である。サイケデリックな幻覚体験を生み出すドラッグは、摂取した人に、強力な美的経験をもち、美的関心を満足させるかもしれない⁽⁶⁾。それは、変容した外界への関心であったり、自分自身の精神世界へ沈潜することへの関心であったり、幻像の形や色そのものへの関心であったりするだろう。そこで満足されているのが、かりに何事かに対する美的関心だと言えるとしても、ドラッグそのもの、あるいはドラッグが持ったり表わしたりする諸性質に対する関心ではない。ドラッグは、それ自身が美的関心の対象になっただけで、原因であるにすぎない。したがって「ドラッグ批評」も成り立たず、芸術とは認められないのである。

この論理を芸術定義に組み込むためには、Fを、xとwの2つを項とする述語ではなく、wとxともう一つの項を持つ3項述語として解釈し直すべきだろう。「wはxによって、xの全体または部分の諸側面(表象、意味など)に対する美的関心を満足させられる」というふうにある。xは、wが味わう美的経験の原因となるだけでなく、対象としても現われてこなければならないのだ。

一般的には、 $Fxwx$ を、 $Fxwx$ という3項述語として解釈し直し、「xはwに対して「vの全体または部分の意味的・形式的対応物」を対象とする美的関心を満足させる」と読むことにしよう。そして「vの全体または部分の意味的・形式的対応物」を「vシステム」と呼ぼう。すると、xが芸術であるための美的関心の満足のあり方としては、「xが鑑賞者の抱くxシステムへの美的関心を満足させる」こと、すなわち「 $Fxwx$ 」が求められることになるだろう⁽⁷⁾。

これによって、ドラッグやCDは芸術から排除される。xをドラッグあるいはCDとし、wをドラッグ摂取者あるいは

CD聴取者とすると、 F_{wx} は真とならないからだ。ドラッグやCDの物質的基体xの意味や形式とは論理的に独立の、xの単なる因果的帰結が美的関心の対象となるため、真となる F_{wx} において、vはxシステムではないのである⁽⁸⁾。

「xは芸術である」全体の形式的定式化を、ここまでで得られた分析に即して書き下ろしておこう。分析2をベースとし、その中の B_x に分析3・5を代入すると――、

分析 α

$$Ax = df. \exists y \exists z (Mxy \& \square (y=z) \& Iz (V w (Kxw \square \rightarrow Fwx)))$$

分析 α を日常言語で読み下しておこう。「xは芸術作品である」とは、次の場合であり、次の場合に限る。

あるyがxを作り、yと同一人物とされるべきzが次のように意図する、すなわち、いかなる鑑賞者wであれ、もしxを鑑賞したならば、wはxシステムに対する美的関心を満足させられるはずである。

傍線を付した「とされるべき」と「はずである」が、形式化における二つの \square に対応している。芸術的規範を同じ記号で表わすからには、同じ様相概念を表現しなければならない。「美的関心を満足させられるはずである」における $\square \downarrow$ の意味は、反事実条件文の条件であることはすでに確認されている。すなわち、 K_{xw} が真であるような、約定的可能世界の集合において、 F_{wx} が偽であるいかなる可能世界よりも現実世界に近いような、 F_{wx} が真である可能世界がある、ということだ。したがって、 $\square (y=z)$ の \square の意味は、 $\square \downarrow$ と同じ約定における約定的可能世界の集合において、すべての可能世界で $y=z$ である、ということになる。

約定の具体的内容は、無定義にしておいてかまわない。二か所の様相が同じ制限を論理空間に課すものであることが保証

されていけばよい。

5 美的な機能を持たされていない作品

残された課題は、反例への対処だ。すなわち、芸術の美的定義に対する最も標準的な批判——「美的満足を意図されない芸術作品」が現に存在するにもかかわらず、それらを芸術と認めることができなくなる」という難題——を解消することである。

「美的満足を意図されない芸術作品」として真っ先に挙げられるのは、コンセプチュアルアートだった。というより、美的満足をもたらさないこと、芸術に期待される役割を果たさずに意図的に鑑賞者を失望させること、それがコンセプチュアルアート制作意図の本質であるとする見解も散見される (Hopkins, 2007)。いずれにしても、美的関心満足の意図に反するにもかかわらず芸術作品と認めるべき事例は、現存の、そして可能だと想定されるような、「コンセプチュアルアート」に属する作品だと考えてよいだろう。では、コンセプチュアルアートを分析 α と折り合わせるにはどうすればよいだろうか。芸術に期待される役割 (地位) は、分析 α にすでに示されていると考えよう。その役割を果たしていなければ (地位を占めていなければ)、芸術とは言えない。たとえば、次のような諸理由で分析 α の右辺が偽となる場合である。

～ α 1

May が真になりえない場合 (x の制作者が存在しない場合)

→ $\alpha 2$

□ (γ_{12}) が真になりえない場合 (美的関心を満足させる能力を x に持たせようと意図する者の中に、 x の制作者と認められる者がいない場合)

→ $\alpha 3$

Iz ($\forall w (Kxw \square \rightarrow Fxwx)$) が真になりえない場合 (美的関心を満足させる能力を x に持たせようと意図する者が存在しない場合)。

上記の三通りが主な理由として考えられる。

→ $\alpha 1$ は、 x がそもそも「作品」ではないという意味である。作品ではあっても芸術でないものを除外することが芸術定義一般の主要な課題なので、→ $\alpha 1$ のような場合は美的定義特有の問題を生み出しはしない⁽⁹⁾。→ $\alpha 1$ はいったん脇に置く。

また、→ $\alpha 3$ は、対象 x に美的関心を満足させる能力を持たせる意図がそもそも向けられていない、という意味である。美的態度というものの柔軟性を考えると、人間の生活範囲内に表象されるすべての対象が、美的関心を満足させる能力を (的外れであれ) 意図されうる。したがって、→ $\alpha 3$ も脇に置こう。

非美的な芸術作品に特有の困難に対処するには、→ $\alpha 2$ に特有の事態を考えねばならない。それは次のような事態である。 x は作品であり、美的関心を満足させる能力を意図的に持たされることがあるのだが、その両者が切り離されている、と。換言すれば、美的関心を満足させる能力を持たせるという意図が関与することなしに作品となっている、ということである。たしかに、コンセプチュアルアートはこの典型である。デュシャンの便器に対して、ディッキーが例示したように「白さ、

丸み、すべすべした光沢」という美的属性を誰かが発見してその貴重さを認め、そのことによって芸術作品が成立する、という見方もできないわけではない。しかしそれはファウンドアートとしての見方であり、レディメイド（コンセプチュアルアート）としての便器が主張するのは、「美的属性を欠いたまま芸術作品を自認すること」の正当性である。ダントーがディッキーの『泉』を観を訂正して認知した「機知、厚かましき、大胆さ」なども、レディメイドとしての『泉』が持たされた性質としては適切でない⁽¹⁰⁾。機知、厚かましきなどの人間的美的性質に感嘆させるのではなく、単に「いかなる美的属性も欠いたまま日常物として芸術作品が存在することの不可解、困惑」をコンセプチュアルアートは狙っているというべきである。

現実のコンセプチュアルアートにおいては、美的関心を満足させる能力を持たせることが意図されないばかりか、その能力を持たないことが意図されていることがほとんどと言える。モダニズム芸術へのアンチテーゼとしてこれは自然なことである。つまり、分析 α が把握した標準的芸術作品の本質と無縁に制作されるのではなく、その本質を意識しつつ、それに反するような仕方を意図して制作されるのが典型的なコンセプチュアルアートなのだ⁽¹¹⁾。

ただし論理的には、そこまで強い積極的意図によらずとも、単に「美的関心満足の意図を持つことに反する」ような消極的志向性によって作られる芸術作品があるというだけで、分析 α への反例としては十分である。つまり「本質に反する意図を持つ」という志向性なしに「本質への意図に反する志向性を持つ」ことはありうる。いずれにしても、「美的関心満足」あるいは「それへの意図」に反する志向性というものが明示化されなければならない。「標準的芸術の本質」は、分析 α で定式化できているというのが我々の立場なので、「標準的芸術の本質」に反する志向性をも組み込んで分析を修正するには、分析 α の意図演算子Iに何らかの処理を施せばよいことになる。

そこで、意図演算子Iを態度の演算子Rと組み合わせることにしよう。コンセプチュアルアートの現実的多彩さおよび論理的可能性を思い起こすと、Rは、「芸術の本質に反する」「意図に反する」という仕方に限定しない方がよい。「反する」

以外に「からかう」「侮る」「憎む」「敵視する」「考察する」「疑う」「装う」「傍観する」さらには「無視する」「避ける」「無縁でいる」「関心を持たない」という種類の関わり方をも含めよう。美的関心の満足などの「標準的芸術の本質」と端的に無縁でいることと、「無縁でいよう」と志向することとは、まったく異なる関わり方だからだ。前者は、便器を実用のために作って市場に出すときの「美的関心とは無縁の対象的態度」であり、後者は、便器をあえて展覧会場に展示して、知覚的に美的鑑賞ができない物件の芸術視に意義を与えるような「美的関心とは無縁であろうとするメタ的態度」である。

「反する」「からかう」「考察する」「無縁でいる」……等々を含め、任意の命題態度を表わす変項Rを導入することしよう。その領域には、一般的妥当性のために、古典的芸術が該当するような「無色透明のメタ態度」「追認の態度」「無自覚な肯定的態度」も含まなければならない。それらは、「真である」という文述語に類似した余剰演算子である。つまり、「……を意図する」に適用されたとき、同じ「……を意図する」を出力するような、恒等関数である。

RとIの作用範囲の広さ、すなわち、Iを冠する文がRによって変換せられるのか、Rを冠する文がIによって変換せられるのかについては、前者の方が適当である。態度Rが不透明である場合、後者は依然として「意図」であるのに対し、前者は意図以外の多彩な態度となりうるからだ。前述のように、コンセプチュアルな意識高い系芸術作品の実作例の多くについては、「美的関心を満足させることへの何らかの不透明な態度が意図されている」と見た方がわかりやすいといえ、「美的関心を満足させる意図に対して何らかの不透明な態度がとられている」と理解した方が、論理的に融通が利く。後者の「態度」には「意図」も特殊例として含まれるからである。

このように、通常の美的関心満足の意図を対象化して〈メタレベルの態度〉を得るために、一般性の高いRの作用範囲にIを従属させる方針をとろう。まずは、「zは意図する」の作用範囲だけをすっぱり覆うように、すなわちIzの直前にRzを置くのが妥当だと思うわれる。

分析 6

$Ax=df. \exists y \exists z \exists R (Mxy \ \& \ \square (y=z) \ \& \ Rz \ [Iz \ (\forall w (Kxw \ \square \rightarrow Fxwx))])$

分析 6 を日常言語で読み下しておこう。「x は芸術作品である」とは、次の場合であり、次の場合に限る。

ある y が x を作り、y と同一人物とされるべき z が、自分が次のように意図することに対して、何らかの態度 R をとる。すなわち、いかなる鑑賞者 w であれ、もし x を鑑賞したならば、w は x システムに対する美的関心を満足させられるはずである、という意図に対して。

分析 a の「意図」の作用範囲に、意図を対象化するような命題態度 R が干渉すること、それが芸術作品の定義だというわけである。

改めて考えると、R のようなメタ意識は、コンセプチュアルアートやその類縁に限らず、多少なりとも自意識的な、方法論や哲学に自覚的なジャンルや潮流に属する芸術制作において必ず働いている成分であることがわかる。この R は、美的定義への典型的反例とされるコンセプチュアルアートの場合にのみ顕在化するような、実はいかなる芸術事例にも潜在的に働いていた不可欠の構成要素であること——芸術の一般的定義に不可欠の構成要素であったこと——が確認できるのである。

R は、〈態度 R 1 への態度 R 2 への態度 R 3 ……〉といった多層構造を持つ高階態度であってもかまわない。R が真理様相のように透明な演算子である場合、あるいはミニマルな作用しか持たない場合、x は古典的芸術である。R が型にはまったあるいは数量で測れる通俗的配慮であるとき、x は娯楽芸術である。R がジャンルや芸術形式に対して自覚的な、たとえば媒体固有性を尊ぶ態度の演算子である場合、x はモダニズム芸術である。そして、R が自嘲的だったり冗談だったり、シリアスに反対していたりする態度の演算子である場合は、コンセプチュアルアートあるいはメタ芸術と呼ばれるものになる⁽¹²⁾。

6 芸術的メタ意識の諸パターン

分析6の定式化では、 Rz が連言肢の第三の命題だけに、そしてその全体にかかっている。それ以外のかかり方ではないだろうか。分析6そのものを改めて分析6-1としたうえで、 Rz がかかる範囲のバリエーションを以下に列挙してみよう。

分析6-1

$\exists y \exists z \exists R (Mxy \ \& \ \square (y=z) \ \& \ Rz \ [Iz \ (\forall w \ (Kxw \ \square \rightarrow Fxwx))])$

分析6-2

$\exists y \exists z \exists R (Mxy \ \& \ Rz \ [\square (y=z) \ \& \ Iz \ (\forall w \ (Kxw \ \square \rightarrow Fxwx))])$

分析6-3

$\exists y \exists z \exists R (\square (y=z) \ \& \ Rz \ [Mxy \ \& \ Iz \ (\forall w \ (Kxw \ \square \rightarrow Fxwx))])$

分析6-4

$\exists y \exists z \exists R (Rz \ [Mxy \ \& \ \square (y=z) \ \& \ Iz \ (\forall w \ (Kxw \ \square \rightarrow Fxwx))])$

分析6-5

$\exists z \exists R (Rz \ [\exists y (Mxy \ \& \ \square (y=z) \ \& \ Iz \ (\forall w \ (Kxw \ \square \rightarrow Fxwx))])$

分析6-6

$\exists y \exists z \exists R (Mxy \ \& \ \square (y=z) \ \& \ IzRz \ [(\forall w \ (Kxw \ \square \rightarrow Fxwx))])$

分析6-7

$\exists y \exists z \exists R (Mxy \ \& \ \square (y=z) \ \& \ Iz \ (\forall w R_z [Kxw \ \square \rightarrow Fxwx]))$

分析 6 - 8

$\exists y \exists z \exists R (Mxy \ \& \ \square (y=z) \ \& \ Iz \ (\forall w (Kxw \ \square \rightarrow R_z Fxwx)))$

R_z の配置換えによる可能な命題型は、以上の 8通りである。 $\forall w (Kxw \ \square \rightarrow Fxwx)$ の部分、あるいは少なくとも $Fxwx$ の部分は、コンセプチュアルアートが挑んだ古典的な芸術的本質に対応する部分であり、そこは必ず R_z がかかる範囲内になければならないからだ。

分析 6 - 1 を標準として、 $\forall w (Kxw \ \square \rightarrow Fxwx)$ よりも広い範囲に R_z を作用させるのが分析 6 - 2 \sim 6 - 5、狭い範囲に R_z を作用させるのが分析 6 - 6 \sim 6 - 8 である。分析 6 - 6 \sim 6 - 8 はそれ自体興味深いが、「 R の作用範囲に I を従属させる」という前節の方針に反するので、ここでは除外しよう。残りの 5 つについては、単に形式的に考えて言えることがある。それは、 R_z の作用範囲を広くとった方が、変則事例を芸術の中に収容しなければならない事態に立ち至ったときに融通が利くということだ。そこで便宜上、分析 6 - 1 に代えて分析 6 - 5 を基本的定式化・分析 β として採用することしよう。

分析 β

$\exists z \exists R (R_z [\exists y (Mxy \ \& \ \square (y=z) \ \& \ Iz \ (\forall w (Kxw \ \square \rightarrow Fxwx))))]$

これは、分析 α に R_z を可能な最も広い作用範囲で挿入したものと言える。日常言語では次のようになるだろう。
ある人 z が命題 P に対してある態度 R をとる。 P とは、

「ある y が x を作り、 y と同一人物とされるべき自分 (z) が次のように意図する、すなわち、いかなる鑑賞者 w であれ、もし x を鑑賞したならば、 w は x システムに対する美的関心を満足させられるはずである」。

分析 β として最も作用範囲の広い分析 $6 \cdot 5$ を採用した利点として「変則事例を芸術の中に収容しやすくなる」ということを挙げたが、とりわけ明白な例として、自然物そのまゝのファウンドアートを容易に芸術と認められるようになる。なぜなら、分析 $6 \cdot 5$ においてのみ Δ が ∇ の作用範囲内に入っているが、このことによって、制作者 y の実在が不要になるからである。 y は、 z のある態度の中に存在すればよいだけなのだ。分析 $6 \cdot 5$ 以外においても、自然界の中の適当な存在を擬人的にエージェント y として設定する方策で処理できるかもしれない。しかし、自然物にふさわしい自然な形でファウンドアートを処理できるのは分析 $6 \cdot 5$ のみである。

さらに分析 $6 \cdot 5$ によれば、 x の存在すら z の心の中にあれば足りる。つまり芸術作品は、公共的・間主観的な物理的同性を持つ必要がない。クローチェ・コリングウッド流の「観念としての芸術」を認めることのできる定式化と言えよう⁽¹³⁾。この効能を持つのは分析 $6 \cdot 3$ 、分析 $6 \cdot 4$ も同様だが、制作者の実在を要請する点で分析 $6 \cdot 5$ と異なる。すなわち、分析 $6 \cdot 3$ 、分析 $6 \cdot 4$ は〈主体としての芸術家の心が意識的に紡いだ非物理的想念〉を、分析 $6 \cdot 5$ は〈客体としての芸術家の心に無意識裡に生じた非物理的想念〉までも芸術と認定することができる⁽¹⁴⁾。

具体的想念にとどまらず、抽象概念はどうだろう。分析 $6 \cdot 5$ は、「円周率 π 」や、「最大の素数 ϕ 」のような不可能対象がアートになる可能性すら認めることができる。命題 $\exists y (M\phi y \ \& \ \square (y = z) \ \& \ !z (\forall w (K\phi w \ \square \rightarrow F\phi w \phi)))$ に対して特定の態度 R をとる z が現われればの話だが⁽¹⁵⁾。

7 〈美的関心〉に関する存在論的疑問について

分析 β は、美的定義への反例をうまく収容することができた。実はそれだけでなく、美的定義へのもう一つの重要な反論にも答えている。その反論とは、「美的関心などというものは存在しない、あるいは少なくともその存在は疑わしい」という反論である (Dickie, 1965, Levinson, 1979, ヴェッキー, 1977, p.51)。この系統の反論は、「美的経験の存在は疑わしい」「〈美的〉という範疇は疑わしい」「価値概念には錯誤がある」等々さまざまな形をとるが、いずれも、分析 β の $Exwx$ すなわち「 w は x システムに対する美的関心を満足させられる」の部分において、 F の外延が不確定もしくは空であることを問題視する。命題関数 $Exwx$ を確実に満たす x 、 w が存在しないというわけである。

分析 β は、形式化されているおかげで、この種の反論が無効であることを明らかにできている。 $Exwx$ は Iz の作用範囲内にあるので、 F の外延は曖昧であっても空であってもかまわないのだ。 z の心的イメージの中に F の内包があり、「 x のいかなる鑑賞者も x システムに対する美的関心を満足させられる」と z が希望しその実現可能性を信じられるようなものとして、分析 β が x の集合を選び出すことができるのである。

すなわち、「美的関心」は幻想であってもかまわない。それがある内包的イメージをもって作品制作者の心に抱かれさえすればよい。

ユニコーンは実在しないにしても、ユニコーンを捕まえるという意図は実在する。背が高い人という概念は曖昧で外延を特定できないとしても、背が高い人と結婚したいという希望は外延的に特定できる。神は存在しなくとも、神への信仰によって宗教を定義することもできるだろう。同様に、美という実体は存在せず、美的関心も美的関心満足も美的経験も存在しないとしても、美的関心を満足させる意図というものは心理学的に同定することができ、分析 β は美的定義として有効なのである (9)。

自然言語で記されたビアズリーのもともとの美的定義をもう一度見てみよう。

芸術作品とは、美的関心を満足させる能力を持たせる意図をもって作られたものである

An artwork is something produced with the intention of giving it the capacity to satisfy the aesthetic interest.

これをわれわれは、次のように記号化するところから出発した。

分析 I

$Ax \equiv df. \exists y (M_{xy} \ \& \ I_y Bx)$

ある y によって x が作られ、 y は、「 x が〈美的関心を満足させる能力を持つ〉」ことを意図した

しかしたとえば、次のような読みも可能だったのである。

分析

$Ax \equiv df. \exists y \exists z (M_{xy} \ \& \ I_y Bxz)$

ある y によって x が作られ、ある〈美的関心を満足させる能力 z 〉について、 y は、 x がそれを持つことを意図した

(または) ある y によって x が作られ、ある〈美的関心 z 〉について、 y は、 x がそれを満足させる能力を持つことを意図した

(または) ある y によって x が作られ、ある〈美的関心の満足 z 〉について、 y は、 x がそれを行なう能力を持つことを

意図した

どれも自然言語では区別せずに表現されがちである。論理記号で形式化しない限り、分析1と分析#（およびその諸バリエーション）の相違を十全に明示することができず、どれについて語っているのかわからなくなってしまう。

自然言語からつい導かれがちな分析#のさまざまな「性質に関する *de re* 読み」に従うと、「美的機能」「美的関心」「美的関心満足」などの実体が存在することが（あるいは少なくとも外延的に構成できることが）芸術の美的定義にとって必要だということになりかねない。われわれがこれらの読みではなく、「性質に関する *de dicto* 読み」である分析1に直行したのは、①統語論的経済性……束縛変項の数なるべく少ない形式化を採用する、②唯名論……人物や作品など個体についての量化を優先し、性質のような抽象物・普遍的対象についての量化は当面省く、という2つの形式意味論特有の慣行に従ったからだった。そして実際、分析1こそが、美的定義の多様な解釈群を最も簡潔に、最低限の存在論的負担によって表現できる定式化だったのである。

「美的関心」「美的経験」なるものは現実には存在しそうにないという批判に対して、ビアズリーは「いや、存在する」という立場を固守した（Beardsley, 1982a, b）。そのような正面突破がうまくいけば申し分ないが、分析1（そしてそこから帰結した分析 β ）は、「美的関心・美的経験の存在論」が万一破綻した場合にも、芸術の美的定義は生き残りうることを示している。この認識は、芸術定義に記号的形式化を施したことにより初めて得られた、小さからぬ成果といえるべきである。

- Beardsley, Monroe, C. 1970 "The Aesthetic Point of View" *The Aesthetic Point of View*. Cornell U.P. 1982 pp.15-34
- Beardsley, Monroe, C. 1982a "Aesthetic Experience" *The Aesthetic Point of View*. Cornell U.P. pp.285-297
- Beardsley, Monroe, C. 1982b "Redefining Art" *The Aesthetic Point of View*. Cornell U.P. pp.298-315
- Beardsley, Monroe, C. 1983 "An Aesthetic Definition of Art" *What is Art?* ed., by Hugh Curtler, Haven, pp.15-29
- Goldie & Schellekens, eds., 2007 *Philosophy & Conceptual Art* Clarendon
- Dickie, George 1965 "Beardsley's phantom aesthetic experience" *Journal of Philosophy* 62 (5) pp.129-136
- Hopkins, Robert 2007 "Speaking Through Silence: Conceptual Art and Conversational Implicature" Goldie & Schellekens, eds., 2007 *Philosophy & Conceptual Art* Clarendon pp.51-67
- Levinson, Jerrold 1979, "Defining art historically" *Music, Art, and Metaphysics*, Cornell U.P., 1990, 2nd edition, 2011) pp.3-19.
- ルイス・デイヴィッド 1973 『反事実的条件法』 勁草書房 2007
- Lopes, Dominic. 2014 *Beyond Art* Oxford U. P.
- レッキー J.L. 1977 『倫理学——道徳を創造する』 哲書房 1990
- 三浦俊彦 2018a 『エンドレスエイトの驚愕：ハルヒ@人間原理を考える』 春秋社
- 三浦俊彦 2018b 「コンセプトチュアルアート視のための諸条件——「エンドレスエイト」のカテゴリ違和」『哲学雑誌』第132巻、第804・805号合冊、pp.79-101
- クワン、W. V. O. 1948 「なにがあるのかについて」『論理的観点から』 勁草書房 1992 pp.1-29
- Zangwill, Nick 2007 *Aesthetic Creation* Oxford U.P.

註

- (1) クワイン、1966が明言したように、存在するとは、変項の値となることである。存在論的前提を最小にしたことの効果は、最終節で明らかになる。
- (2) いわゆる「レディメイド」は、コンセプチュアルアートの一類型として「美的機能を持たない作品」と見なされることが多いので、分析を一步一步進めるためにまずは度外視し、後に議論に収容する。
- (3) 通常の意味での作者が存在しない（未加工の流木のような）ファウンドアートに関しては、そもそも Δ と置くこと自体が偽となるので、 Δ を必ず \square などの文演算子の作用範囲内に置いて、 y の存在仮定を解除しておくことが必要だと考えられるかもしれない。この問題も先送りし、後に吟味する。
- (4) z が制作者としての意図を y に譲ることも考えられる。 y の実際の意図は不十分であっても、 z による根拠づけが十分であれば（あるいはむしろ x の内在的性質から読み取れてこそ）、「 y は Bx を意図して x を作った」ことになり、 x は芸術作品と言える。
- (5) 『ロングプレイヤー』や『Organ?/ASLSP』ブキャルディ廃教会版のような作品は、「音楽全体を鑑賞できないことを意図的に」作られているので、一部分しか聴けない音楽であり、かつ、全体を鑑賞できるコンセプチュアルアートでもある（三浦、2018a, ch. 8.1）。対して、失われた音楽や彫刻は、鑑賞不可能性を意図して作られてはいないので、コンセプチュアルアートとは見なせない。（ただし、王羲之の真筆のように、作品の存在を維持しつつ鑑賞不能状態にするような意図が働いた場合、後から「コンセプチュアルアート視」する余地がある。三浦、2018bの諸条件を参照）。
- (6) 変性意識状態によってつまらないものでも興味深い対象に見えてしまう美学的不具合をビーズリーは「LSD問題」と呼ぶ（Beardsley, 1970, pp.25-6）。なお、錯乱的な幻覚体験の中には、美的関心を含まない美的経験、すなわち対象

を持たない単なる「美しい体験」もあるかもしれない。

- (7) x という同じ変数が反復される表記は奇妙だと思われるかもしれない。自乗すなわち $x \times x$ という関数を x^2 あるいは fx と書けるのと同様、 $Fxwx$ は fxw と書けばよいのではないか。ここでは、 $Fxwx$ は 3 変項述語 $Fxwv$ の特殊例であることを明示するために、あえて x を反復する表記を用いることにしたい。より厳密には、 $Fxwx$ は、 $Fxwv \ \& \ \square(x=v)$ の省略形であることを常に念頭に置くことにしたい。

- (8) 実情はそう単純ではない。出力される音まで含めて「CDの物質的基体 x 」と見なせば、当然、 $Fxwx$ は真となる。同様に、「(この) LSD」の指示対象を、特定の錠剤・紙片などに限定せず、「摂取の仕方や幻覚体験の反芻を含めた行為全体」と定義すれば、「(この) LSD」は、図形楽譜による音楽演奏などと同類のパフォーマンス芸術となる。

- (9) 注3参照。非人工物のファウンドアートの芸術認定については、第6節末尾で一定の解決を得る。

- (10) 便器に対して、ディッキーが彫刻としての美的属性を認めようとしたのに対し、ダントーはパフォーマンスアートとしての美的属性を認めようとした、という違いがあるにすぎない。

- (11) この見方に反対し、コンセプチュアルアートは「知覚的な美」や「概念の美」を意図して作られる、と主張する論者も多い (Goldie & Schellekens, 2007 所収の諸論文を参照。とくに Lamarque, Currie, Schellekens, Costello.)。その見方は分析 α の反例を生まないもので、ここでは非美的なコンセプチュアルアート観のみを論ずる。

- (12) この芸術観は、非美的芸術を理解するためにピアズリー以降の美的定義理論家が採用する「第一階戦略」(Zangwill, 2007, p.71) を一般化したものである。美的、非美的を問わず、すべての芸術作品は、高階 (二階以上) の志向性の産物だと考えるからである。

- (13) 本稿では、コンセプチュアルアートの逸脱性を「非美的」という側面から見ているが、「物理的メディアを持たない (か

もしれない」という側面からも捉えることができる。脱メディア的な観念的実体を包含する新しい芸術定義は、クローチェやコリングウッドにより早くから推奨されていたと言える (Lopes, 2014, p.143)。

- (14) 後者の実例としては、ロバート・バリーの『All the things I know but of which I am not at the moment thinking - 1.36 pm, June 15, 1969』が挙げられる。

- (15) π や ϕ を決して芸術作品と認めない定義が欲しければ、 x と z との因果関係を表わす Cxz を Rz の外側に挿入し、 $\exists z \exists R (Cxz \& Rz \rightarrow \exists y (My \& \Box (y=z) \& Iz (\forall w (Kxw \Box \rightarrow Fxwx))))$ とすればよい。

- (16) 「美的関心を満足させる意図」などというものも同定できない、と突っぱねる論者がいたとしても、「そのような意図のイメージへの特定の態度」さえ同定できれば分析 β は有効である。それをも否定する論者に対しては、「その態度へのある態度へのある態度……」といつまでも存在論を高階へ先送りしてゆくことができるだろう。

