

哲学とアートのための12の対話——『現代』を問う

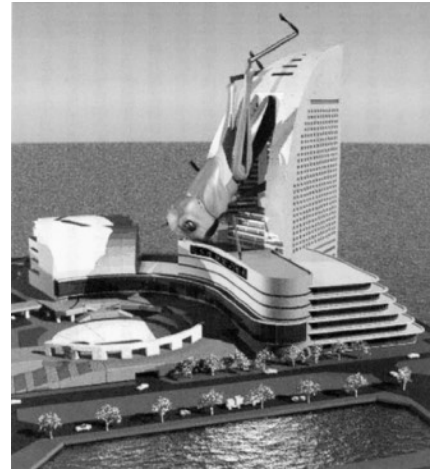
第3回：「役に立たない」アートのために

2023年7月22日（土）13:00 京都芸術センター大広間

【なぜバッタ？】

....「どうしてバッタなんですか？」とよく聞かれた。その度にいろんな答えをひねりだしてきたのだが、なぜだか誰も納得はしてくれなかった。実際のところどうしてなのかはぼくたちにもよく分からない。いろんな虫のディスプレイを考えたことは確かだ。多分、このCGのせいではないかと思う。福田泰崇君という樫の教えているIMIの学生が作ってくれたこのCGが余りにインパクトがあったせいで、樫にしても他の案が考えられなくなってしまったのではないか。そしてその点においてはぼくも同様であった。

（室井尚『巨大バッタの奇跡』、(株)アートン、2005年、p.26）



バッタ案

【芸術と哲学】

....多くの哲学者たちは、なぜ「芸術」や「芸術作品」についてあれほど膨大な思考を捧げたのだろうか？ここには芸術とそれをめぐる言説との間の秘密の相互基礎づけ構造とでもいったものが潜んでいるのだ。

そのメカニズムは簡単に言えば次のようなものである。まず、芸術が思考にとって解くことのできない謎、あるいはパラドックスとして現前しているとされる。思考はその謎の周囲を円環を描きながら包囲する。だが、それはまた**思考自身**によって要請された謎でもあるのだ。なぜなら、パラドックスが要請されるのは、言語や思考の限界を示しそれを挫くためではなく、むしろ逆に、その全体を活気づけるためなのである。（室井尚『ポストアート論』、白馬書房、1998年、p.24-25）

【「役に立つ」とは何か？】

そもそも何かを判断するには、その判断を規定する何らかの根拠が必要である。その根拠のひとつは、ある対象が特定の目的に適っているかどうか、ということだ。言い換えれば何が「役に立つ」のかかどうかということである。役に立つかどうか....緊縮財政のために常に財源を気にしなければならず、一番目的に適ったものだけに「選択と集中」を強いられている現代社会が、強迫的に束縛されている判断形式だと言えよう....。

美的な判断においては、対象が手段として奉仕するような特定の目的は見えない。つまり、ある対象についての私たちの判断は、それが「何の役に立つのか分からない」という状態に置かれている。だからといってそれは「何の役にも立たない」というわけではないし、判断はまったくの恣意的な決定——Anything goes!（何でもアリ!）——というわけでもない。美しいものは、確かに何かの役に立っているかのように直感されるのだが、その「何か」が明示できないのである。目的が分からないのに、いったいどうしてそんな判断が可能かという、それは私たちの精神活動を形成する諸要因——世界を理屈で把握する「悟性」や、異質なもの同士を結びつける「想像力」——が、互いを活性化するように刺激し合い、それが私たちの生命力を促進するという知覚が生じるからである。ようするに「面白い」「興が乗る」という経験である。（吉岡洋「美学のアップデート⑥——目的なき合目的性」、佐伯啓思監修『ひらく』、エイアンドエフ、2023年、p.223）

哲学とアートのための12の対話——『現代』を問う

第4回：「未来」はもう古い？

2023年7月22日（土）15:00 京都芸術センター大広間

「未来」をテーマとするいくつかのSF映画を手掛かりにして、過去の人々は「未来」をどのようにイメージしたか、また未来のイメージはどのように変化してきたのかを考えてみたい。そもそもSFとは何なのか。過去にも時空を越える不思議な物語はたくさんあるのに、それらとSFを区別する要因とは何だろう。たとえばジュール・ベルヌの『月世界旅行』（1865/1870）とH.G.ウェルズの『タイムマシン』（1895）とを隔てるものは何か、ということ。未来が「未来」であるためには、何が必要なのか？

【未知との遭遇】

* 『禁断の惑星』（Fred M. Wilcox, *Forbidden Planet*, 1956. シェークスピアの『テンペスト』との類似が指摘される。後のSFにおける宇宙旅行やロボットのイメージに大きな影響を与えた。）

人類文明を遥かに凌駕する異星人の文明が、遠い過去に謎の原因で滅亡し、彼らが残した機械だけが動き続ける。ロボット（人工知能）は人間の忠実な部下。文明がいくら高度化しても、理性は欲動を制御できない。フロイトの精神分析を背景にした「ID（イド）の怪物」という想定。

【過去を変更する】

* 『生まれて来なかった男』（*The Man who was never Born*, 1963. テレビの連続ドラマ「アウターリミッツ The Outer Limits」のエピソード。）

未来のカタストロフを回避するためにタイムトラベルして過去を変え、その結果として自分が生まれてこなかった未来を作ってしまうという悲劇。ニーチェ『悲劇の誕生』における、ミダス王の問いへのシレノスの答え。太宰治の「生まれてすみません」（本当は寺内寿太郎という詩人が作った言葉）。

【①未知との遭遇／②人工物の反乱】

* 『2001年宇宙の旅』（Stanley Kubrick, *2001: A Space Odyssey*, 1968. Arthur C. Clarkによるいくつかの作品にもとづき、脚本も共作したClarkが後に小説化した。）

①人類文明はなぜ存在するのか？ 文明は人類の知的能力を劇的に促進するような、宇宙からの何らかの介入によって可能になったのだろうか。だとすれば、その介入者の意図は何か？ ②発達したコンピュータは意識や感情を持ちうるのか——未来に対する哲学的な問い。

【ディストピアとしての未来】

* 『少年と犬』（L.Q. Jones, *A Boy and his Dog*, 1975 原作はHarlan Ellisonによる同名の小説の映画化。核戦争後、無法地帯と化した世界。）

1968年の『猿の惑星』（Franklin J. Schaffner, *Planet of the Apes*, 1968.）と同様、人類滅亡後の未来を舞台とする。無法者たちが争い合う地上（自由主義？）と、独裁者によって支配される地下国家（共産主義？）という、ウェルズの『タイムマシン』をある意味で逆転させた世界。

【①人工物の反乱／②古びた未来】

* 『ブレードランナー』（Ridley Scott, *Blade Runner*, 1982. Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*（アンドロイドは電気羊の夢を見るか）を下敷きになっている。）

①金属製のロボットではなく生物工学的なアンドロイドによる反乱。人間よりも美しく知能も高いが、寿命が短いという設定。②グローバル化の進行によって生み出された、チャイナタウンのような異文化混雑的で古びた、サイバーパンク的な未来のイメージ。

【参考画像】

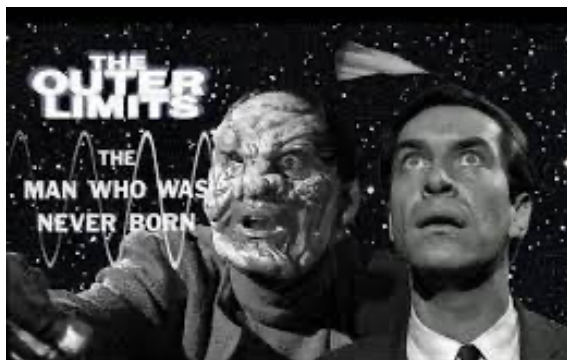
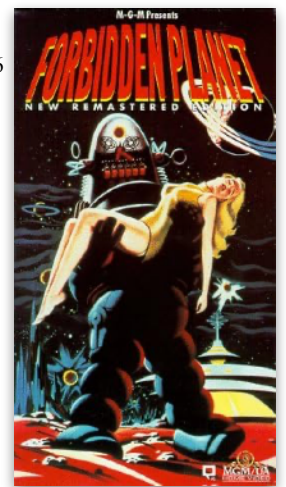


巨大バッタ、設置風景

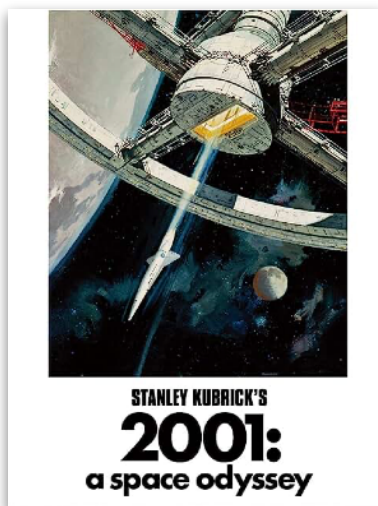


「The Insect Word / LUNA」より

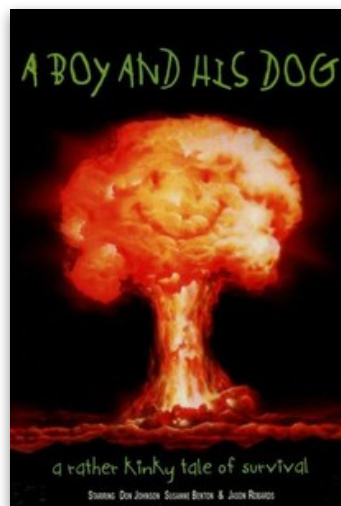
Forbidden Planet, 1956



The Man who was never Born, 1963



2001: A Space Odyssey, 1968



A Boy and his Dog, 1975



Blade Runner, 1982

コメント用 QRコード

・ご質問、ご感想などがあれば、QRコードからアクセスして、ご記入ください。

<https://forms.ale/X7vcXNmairkG2TXL9>

