

室井尚×吉岡洋 連続講座

哲学とアートのための

12の対話 — 「現代」を問う

テーマ **⑨** プロジェクト

(投—企)としての生



第9回 プロジェクト（投-企）としての生

吉岡 洋（進行 安藤泰彦）

安藤 では時間になりましたので、講座を始めます。今回、9回目ですね。2023年最後の講座になります。今回の「プロジェクト（投-企）としての生」というのは、室井さんがの提案されたテーマですね。室井さんがいたら絶対しゃべりたかっただろうなと思いますけれども、いつもの通り、今年の3月12日に行ったプレ講座の映像から見てもらおうと思います。



<https://youtu.be/60l9SB4Ja7I?feature=shared&t=2415>

プレ講座（2023.3.12）記録映像
第9回 プロジェクト（投-企）としての生

吉岡 皆さん、こんにちは。年末のお忙しいところを集まっていたいただきありがとうございます。室井さんが提案したテーマなのに、今のプレ講座映像では僕ばかり喋ってるみたいな感じでしたが、それには理由があって、あの時は12回分のテーマについて1回目から順番にその趣旨を話していこうとことになったのですが、9回目くらいになると室井さんが疲れてきて、もう任せるから適当にしゃべつといて、みたいな感じになったからなんです。

さて、映像の中でも取り上げていた本というのはこれ（『写真の哲学のために』）ですね。ヴィレム・フルッサーという思想家の著書の翻訳なのですが、全部で200ページ足らずの比較的薄い本なのですが、その中に室井さんが「文化の大転換のさなかに」という解説を書いています。解説といっても60ページくらいあって、つまり本全体の約三分の一が室井さんのテキストなので、まあ言ってみればこれはフルッサーと室井尚の共著と言ってもいいような本だと思います。

フルッサーというのは日本ではあまり知られていません。哲学者というとフッサールと混同する人もいますが、時代状況も著作のスタイルも全然違います。フルッサーは1920年にチェコのブラハで生まれました。ユダヤ人で、ナチスの支配を逃れて1940年にブラジルのサンパウロに移住しました。彼の家族は強制収容所で死亡しています。戦後になって、科学哲学、コミュニケーションやネットワークの理論、メディアやテクノロジーに関する独自の思想家として知られ始めました。ブラジルにいたのでポルトガル語の著作が多くあり、その後ドイツ語でも書きました。この『写真の哲学のために』は1983年に、はじめてドイツ語で書かれた著書です。1970年以後はヨーロッパを中心に活動しましたが、1991年に交通事故で亡くなりました。

哲学者としてのフルッサーの特徴は、現代文明を極めて長い時間的スケールの中で見ていることです。歴史的ということを超えて、考古学的、人類学的なスケールです。現代文明について、彼は数多くの重要な問題提起をしましたが、今日はその中で「プロジェクト」という概念に注目します。この言葉自体は誰でも知っていますよね。普通「プロジェクト」と言ったら、何か達成すべき目標があって、そのために計画を立てて何かを実行するようなことを言います。大学教

育なんかでも一方向的な講義ではなく、みんなで何かを達成する「プロジェクト型」の授業がありますね。僕が京都大学の前に勤めていたIAMAS（岐阜県立情報科学芸術アカデミー／情報科学芸術大学院大学）という学校では、「プロジェクト」が教育の中心みたいな位置付けになっていました。

けれどもそういう風に普通に僕らが使っている「プロジェクト」というのは、最初に達成すべきゴールがあって、それに向かって計画を立てて進めていくわけですから、「プログラム」という概念と明確に区別されているわけではありません。それでも「プログラム」ではなく「プロジェクト」と言うと、何か一見到達困難な目標に向かって、失敗のリスクも覚悟であえて乗り出すみたいな語感があるのではないのでしょうか。「プログラム」の方がより実現性が高く、決まった手続きに従って着実に進んでいくようなニュアンスがあります。

その意味で現代では何事においても、「プログラム」の方が推奨されているような気がします。言葉では「プロジェクト」と呼ばれていても、実質はプログラムのようなものが多いですね。あらかじめ目標を設定し、それを実現する最適の方法を用いて、一定の期間で確実に到達でき、到達できたことも数値のような客観的方法で評価可能でなければいけない。

たとえば私たちが仕事や研究において、研究費とか助成金を獲得するために申請書を書くときには、「プログラム」的に記述しないと評価を得られないのですね。目標は明確か、それに対して適切な計画が立てられているか、予算計画は適正か、成果は客観的に評価可能か、等々です。文部科学省の科学研究費補助金というのがあって、僕はその芸術分野の審査委員を何年もやっていたことがあるんですが、申請書の書式は基本的に、理系というか工学系に最適な基準で作られているのですね。人文学や芸術分野にはまったく向いていないというか、正直に書くと低い評価しか与えられないような仕組みになっています。

たとえば彫刻の実作をしている芸大の先生が、自分の新しい彫刻作品のために申請して来るのですが、彫刻作品なんて作り始めてみなければ何が出来るか分からないし、途中で思いがけない発見があったり、まったく違う方向に展開するかもしれないし、何年で完成するかも分からない。そんな活動について、「社会的波及効果」を客観的に示せと言ったって無理なんです。そんなことを無理やり書かせて、わずかなお金を支給するなんて、文化政策として根本的におかしいじゃないですか。その申請書類を読んでいた時にはもう涙が出てきたり、腹が立ってきたりしてたんです。確かにそういう書類作成が得意な人もいますけど、その彫刻の先生は不得意で、必死で書いている様子が文面からにじみ出てくるんです。でも客観的な基準を適用すると低い評価しか得られない。

これはおかしいのですが、同席している文科官僚の人たちもそれがおかしいことはわかってるんですね。でも、彼らには制度を変更する権限はないし、自分の仕事をするしかない。僕が文句を言っても、貴重な御意見いただきありがとうございましたとしか言えないわけですよ。

未来が予測不可能であることを前提に踏み出すことがプロジェクトです。プロジェクトにも一応目標はあるんですが、その目標は変わる。途中で変わってしまった方向に面白いものが発見されたり、とかいうことが多々あるんですね。「セレンディピティ (serendipity)」と言われたりします。人間の活動には、そもそもそうしたことは多いのです。だから、未来に何があるか分からないのに、とりあえず「前に投げてみる」ことが重要なのですね。それが、プロジェクトという言葉の本来の意味です。前に、つまり未来に向かって投げるということですね。この意味が普通のプロジェクトという言葉では伝わらないので、室井さんは「投一企」という言葉を当てたのだと思います。

この、より本質的な意味でのプロジェクトにおいては、目標設定がしっかりできないんです。

自分が何に到達しようとしているのか、出発時点では分からないということです。そして、当初の目標に到達したらそれで成功かという、必ずしもそうじゃないんですね。こういうことは芸術作品の制作だけじゃなくて、我々の人生そのものにおいても、似たようなところがある。私たちはとりあえず生きているけど、何を目標にして生きているのか本当は分からないし、ここに到達したら終わりというような明確な目標もない。

今回は「プロジェクトとしての生」というテーマだから、室井さんの意図としては、やはり人生そのものがプロジェクト的な性質を持っているのではないか、という問題提起ではないかと思います。でも今の世界では、人生はプロジェクトではなくてプログラムとして認識されている。つまり、研究とか芸術作品の制作みたいな活動に限らず、生きるということに関しても、目標を設定して、リサーチをして、合理的な計画を立てて、目標を達成するにはこれだけのことをすればいい、といったモデルで見る、少なくともそのように人生設計をするのが理想的だということになっています。

この講座にも来ていただいたことがある代麻理子さんという方が、YouTubeで「未来に残したい授業」という番組 (https://youtube.com/@lessons_for_the_future) を配信されていて、僕も何度か出演したことがあるのですが、彼女は子供たちの問題に関する活動にも関わっていて、時々話を聞くのです。東京の、比較的裕福な家庭の多い地域なのですが、その小学校でも学級崩壊というか、授業がもはや成り立たないような状況があったりする。日本全国では不登校は今30万人ぐらいになっていて、この2年間で10万人増えたらいいですね。

それで、クラスにちょっと暴力を振るうような子供も出てくる、そういう問題に対して保護者会ようなところで議論すると、教室に監視カメラをつけましょうというような提案が出てくるのです。彼女はそれに反対はしたいのですが、意見が分かれています、子供にも意見を聞いたら、やはり賛成の子も反対の子もいる。

こうした問題を率直に話し合うことはいいことだと思います。この、監視カメラを設置すればよいというような提案が、いわばプログラムです。つまり教室での暴力を未然に減少させるという目標に向けた、合理的な対策だからです。監視されていれば暴力行為は起きにくいし、起こってもすぐに対処できる。誰がどのように暴力を振ったかも記録される。何も無い時にはカメラがあるからといって授業の妨げになるわけではないから、設置に反対する合理的な理由はないというのが、賛成派の言い分でしょう。

しかし僕は反対ですね。もちろん銀行とか、街の犯罪多発地域とかに監視カメラが設置されるのは仕方ないかもしれませんが。しかし小学校の教室はダメだと思います。自分に疾しいところがないなら監視されても平気じゃないかという人がいるけど、そうではありません。監視は空間の意味を変えてしまうからです。カメラがあることの与える悪影響の方が、起きるかもしれない暴力の悪影響よりも大きいと思います。けれどもこれは、客観的・合理的には説明できないのです。

何が起きるか分からないというのは不安じゃないですか、という人がいるかもしれません。けれども未来というのは本質的に、何が起きるか分からない時間のことなのです。未知のものが到来するから「未来」なのであって、起こりうるリスクをすべてプログラムの的に排除するという行為は、未来を未来でなくすことです。もちろん、深刻な危険にはあらかじめ対処すべきです。しかしテクノロジーが許すかぎりあらゆるリスクを排除することは、未来そのものの排除という別な、大きな危険を招き寄せるのです。

しかしこうしたことは、完全に客観的・合理的には言えない。小学校の教室に監視カメラを設置するなんて、そんなことあり得ないでしょ！とかしか言えない。そうすると、やはりその時起こりうる危険はどんな小さなことでも未然に防ぐ方がいいでしょう、という議論の方が、特に会議

の場なんかでは正しいことを言っているように聞こえるのですね。確かに合理的かもしれませんが、行き過ぎた合理性というのは実は非合理的なのです。

こうしたことが、生きることをプロジェクトとして考える力が衰弱している身近な例だと思います。未来の予測不能性に対する耐性が落ちているのです。こうしたところから、室井さんがフルッサーの思想を参照しながら議論していることに入っていくと思います。ただこの解説は、いきなり読んでも何を言っているのかよく分からないかもしれないので、まずフルッサーという思想家について歴史的背景を少しお話しておこうと思います。

ヴィレム・フルッサーという人は1920年生まれで、世代的には僕の親よりも少し上ですね。第一次世界大戦が終わった直後に生まれ、思春期の頃にドイツではナチスが台頭してきます。彼はプラハ生まれのユダヤ人で、カレル大学で哲学を勉強しますが、ナチスによってチェコスロバキアが解体されると最初はロンドンに、その後ブラジルに逃れるのですが、彼の親族はみんな収容所で亡くなっています。プラハにいた時には大学で哲学を学びました。当時の最新の思想としてマルティン・ハイデガーの哲学を、また20世紀初頭の相対性理論、量子力学といった現代物理学の世界観にも非常に刺激を受けたようです。

物理学など自然科学の発達が、科学者ではない人々の世界観に大きな影響を与えるというのは、近代から20世紀前半までの知的世界の特徴と言えるかもしれません。現代ではそんなことはないですね。科学の最先端の発見や発明というのは、現代でもニュースにはなるけど、普通の人の人生観、世界観と直結するような衝撃はもたらさないですね。テレビとか新聞でノーベル賞などは話題になりますが、それを見てすごいなあと思うかもしれないけど、すぐに忘れてしまいます。何か新発見とか、そういうのが出ても興味ある人は「ああすごいなあ」とか思うかもしれないけど、自分の人生と関係ないのですぐに忘れてしまいます。すごいと思うのはノーベル賞だからすごいと思うだけなのです。

たとえば10年くらい前に「ヒッグス粒子」が観測されて、これで宇宙にある物質が質量を持つメカニズム（ヒッグス機構）の正しさが証明されたというニュースが世界中を駆け巡りましたが、この発見によって「自分の人生が変わった!」って実感した人はいますか（笑）。そういう、新たな科学的発展が普通の人の人生観に影響を及ぼしたというのは、たぶん1950年代の、ワトソンとクリックによるDNA二重螺旋の発見ぐらいまでじゃないでしょうか。これだってすべての人にとって衝撃だったかどうかは分かりませんが、神秘的だと思っていた生命の本質が実は情報であった!というのは確かにショックではあります。

けれども18世紀から20世紀初頭までは、自然科学は多くの人にとってもっと身近で、人生観・世界観を左右する大きな力を持っていたのです。フルッサーが若い頃もそうだったと思います。アインシュタインの相対性理論、量子力学におけるハイゼンベルクの不確定性原理とか、大きな影響力がありました。時間と空間との相対性、エネルギーと物質との変換可能性、それから古典的な宇宙観において支配的だった、決定論の破綻ですね。

それまでこの宇宙というのは、精密に観測すれば原理的には未来予測が可能だと思われていた。原子とか素粒子とか、そうした基本的な物理的存在の位置と運動量を正確に測定することができれば、あとは全部それが物理法則に従うんだから、未来永劫この宇宙に何が起こるかということは全部分かるという考え方です。それが18世紀とか19世紀の古典的物理学の基本的な考え方で、決定論と呼ばれています。

しかし20世紀になると、宇宙は確率論的に動いていて、人間には原理的に知り得ないことがあるということが言われはじめた。微細な粒子の位置や運動量を観測するということは、私たちがそこに光の粒子を当てて反射した現象を観測しているということになるけど、ナノ世界では光

が当たったことによって対象の軌道が逸れてしまうから、正しい位置が観測できないのです。ハイゼンベルクの「不確定性原理」です。

これはすごく面白いし、そういう風にこの宇宙ができあがっているんだということは、直接自分の人生観、世界観に関わってきますよね。近代科学の知的な衝撃力が、20世紀初頭にはまだ生きていたということです。これは興味深いことだけれども、その一方では、やはり宗教的世界観の説得能力が衰えてきていた。この世界を最終的に説明するのは物理学であるという風になってしまうと、じゃあ我々が生きている意味って何なんだ？ という根本的な問いが出てきます。人間が生きている意味って何なんだ、という疑問が生じるわけです。

この宇宙全体の中では、人間の存在は無意味なんじゃないかという考え方が広がるわけです。それに対処しなければという動機が、ハイデガー哲学の背景にもあるし、20世紀初頭のさまざまな文学や芸術の活動の背景にもあります。これが「実存主義」と呼ばれる思想の系列を理解するための基本的な世界認識です。

もしも世界が客観的な物理法則によって決定されているとすると、宗教や哲学の説得力というものが疑わしくなってくるんですね。本当にこの宇宙のことをちゃんと知りたかったら、みんな物理学者になるべきであって、哲学とか宗教とか、そういうのは二次的な、心の慰めみたいなものでしかないという、価値観の転換が起こるわけです。

世界がそれ自体としては無意味であって、我々は無意味な宇宙の中にただ投げ出されているだけの存在ということですね。人間は理由があってこの世界に生まれてきたんじゃない、気がついたら生まれていた、そして周りを見渡すと、何一つ自分が生きている理由が見出せないという状況ですね。そういう根底的な状態がある。世界や宇宙がどうあるか以前に、まず自分自身が無意味な宇宙の中に投げ出されているという感覚。

意味がないのにどうやって生きていけるか。生きていけないんですよ。もう死んだ方がマシなのです。すぐに死ぬべきなんですよ。意味ないんだから、生きてても、でも死ぬのも簡単じゃない。では、こんな状況でも生きていくためにはどうしたらいいかということ、自分の思考や行動によって、こっちから世界に意味を投げかけるしかない。

今だったら、まあ実存主義というのはそういう感じですよと何となく気楽に言ってますけれども、20世紀初頭の思想家にとっては非常に切実な問題だったのです。今はなぜ気楽かということ、状況はまったく同じなだけで、多くの人が人生に意味がないことに慣れてしまったからなんです。人生に意味なんかなくても平気になったというか、もし人生に意味がないんだったら、あとは何を目標にしたらいいかということ、美味しいものを食べられて、いいパートナーを見つけて、快適な家に住んで、というようなことが達成できればいいわけです。

要するに幸福の最大化ですね。この場合の幸福とは「快」のことです。そんなものが人生の目標になってしまった。それによって人生の根底的な無意味さから目を逸らしているわけです。でも目を逸らしても人生の根底的な無意味さは無くなりません。だから、そうした幸福追求の道を一步踏み外すと、私たちはいきなり人生の無意味さに直面するわけですね。

フルッサーは、人間が世界の無意味さに直面した時、それに意味を与える手段として、最初は画像を描き始めたということです。画像というのは「ビルト (Bild)」というドイツ語で、英語だと「ピクチャー」ですが、「ビルト」は「画像」や「ピクチャー」よりも、作り出すという意味が強い言葉ですね。向こう側に世界があって、こちら側に人間がいて、世界に意味を与えるために、その間に画像が描かれるというイメージです。

画像といっても、たんに事物を表す記号とか、写実的な絵とか、そういうものだけではありません。古代の文字以前の世界においては、私たちが「文様・紋様」と呼ぶものがありますね。現代の

私たちは文様を装飾的なモチーフだと理解しているかもしれませんが、そうではありません。紋様は魔術的な仕方で世界に意味を与えてくれる形象なのです。紋様に護られて、人間がやっとなり生きていけるような時代があって、フルッサーはそれを「画像の時代」と呼びます。画像は二次元なので、始まりもなく終わりもなく、反復的、回帰的です。それが文字言語以前、何万年も続いていたのです。

この「画像の時代」が、文字言語による「テキストの時代」によって終わります。それはいつ頃のことなのか、地域によっても異なり一律には言えませんが新石器時代、七千年から八千年前という感じでしょうか。こうした変化が起こったのは、言い換えると、画像がもはや世界に意味を与えることができなくなったからです。「画像の時代」が危機に陥ったわけで、もはや画像には意味を作り出す力が失われてしまったということです。

そこで、意味を失ったそうした画像に再び意味を与えるものとして、文字言語が現れました。文字言語とは、それ自体が画像に代わって直接世界を意味するのではなくて、画像に意味を与える記号として登場します。文字とは画像を意味するのです。画像の時代の言語というのは音声言語で、これは画像と同じように反復的で回帰的な構造を持っていました。しかし文字言語というのはリニアな構造を持っていて、始まりと終わりがあります。世界はまったく別な時間構造に従って意味付けられることとなります。

文字言語と共に成立するのが一神教的世界観ですね。ユダヤ教のような一神教的世界観は、文字テキストによって成立するのです。それ以前にももちろん人間は宗教を持っていましたが、それは音声言語と画像によって成立していました。多義的な神々の像とか、集団的な踊りなどのパフォーマンスな身体行動によって支えられていました。しかし一神教は、画像つまり偶像を禁止します。画像ではなく言葉が、神にアプローチする特権的な手段になります。一神教というのは、単一で絶対的な神が存在するという教義から始まるのではなくて、それは文字テキストに基づくということから必然的に帰結することなのです。

文字テキストと画像との決定的な違いは何かというと、画像は二次元だけどテキストはリニア、一次元だということなんですね。時系列に沿って宇宙のすべての出来事が継起する。だから一神教はそうした物語に基づいていて、世界の始まりと終わりがあります。ユダヤ教やキリスト教の聖書に書いてあることはお話なんですね。

お話は時間的に進行していきます。そして、その進行は論理的なんです。人間がこういう愚かな振る舞いをしたから、神様が怒ってこんな罰を加えたっていう、そういう風にちゃんと論理的に説明できるんです。そうした文字テキストの構造が、古代の宗教的聖典から近代科学の物語まで連続しているんですね。

近代以降の自然科学は、たしかに聖書と同じような文字テキストは使いません。物理学ならば数理的な記号を用います。しかし、それによって記述される世界の進行は時間軸に沿ったロジカルなものであり、そうした記述を可能にしているのは広い意味での文字言語です。自然科学だけではなく、歴史もそうです。歴史とは、たんに起こった事実の羅列ではありません。歴史とは時系列に沿って人間の活動を論理的に理解することです。フランス革命がなぜ起こったのか、その後に王政復古があり、ナポレオンが登場するのはなぜなのか、という論理的進行を理解することが歴史です。後に起こったことが前に起こったことによって説明できなければなりません。

そうした、自然科学や歴史といった理解の形式を可能にしたのが文字テキストなのです。その時代というのが近代までずっと続いてきたわけです。ところが19世紀ぐらいになると、文字テキストが印刷術などの技術によって増えすぎた反面、世界に意味を与える力を喪失してゆきました。いわば、文字言語の危機です。

テキストのもっとも進んだ形は自然科学でした。17世紀の自然科学、ニュートンやガリレイの発見というのは、多くの人々にとって、この宇宙がどのようにできているのかを知るための手掛かりとなっていました。科学的な発見がそれまでの宗教的世界観と衝突するといったことも含め、多くの人にとって切実な関心の的だったんですね。ところが、自然科学が普及してゆき19世紀になると非常に専門分化が進みます。そうすると、科学者がやっていることが、それ以外の一般の人にとっての人生観とか世界観に与える意味が弱まっていきます。

歴史も同様に専門化され、客観的で実証的な科学の一分野となってゆく反面、物語る力を失ってゆき、多くの人にとって自分の人生には関わりのないものになってゆきます。これもまた、文字テキストが世界を意味づける力を喪失してきたということです。つまり、文字テキストの時代が危機を迎えているということです。この、文字言語がもはや人間の生に意味を与えることができなくなってきたことと並行して現われてきたのが、フルッサーが「テクノ画像」と呼んでいるものです。これは画像なのですが、文字以前の画像とは異なり、文字テキストを意味する画像です。もはやそれ自体では意味する力を失ったテキストの意味を説明する記号なのです。

具体的には、19世紀に発明され拡大していった写真がそうです。写真がなぜテクノ画像かという、それは写真機のような装置によって作り出されるイメージだからです。写真は同じイメージという点では、文字以前の画像と似ていますが、それが装置によって生成されるということ、その画像がテキストを意味しているということ、そしてテクノ画像を生成する装置が文字テキストに基づく科学技術によって生み出されたものであるという点において、異なっています。

写真という画像は写真機というメカニズムによって生み出されます。そのメカニズムは一定のプログラムによって制御されます。普通のメディア論は初期の写真からフィルム写真、映画、さらにはデジタル映像、などと時間的なスケールを細かく区別して考えますが、フルッサーのメディア哲学ではもっとスケールの大きな時間の範囲で考えていますので、ある意味19世紀の写真から現在の人工知能までは一つの連続した流れなんですね。全部テクノ画像なんです。映画もテレビも、ネット上のいろいろなビジュアルなイメージも、全てテキストがもはや説明しきれなくなったこの世界の意味を、再び与えようとする努力なんです。

世界のどこかで戦争が起こっている。それは何を意味しているのか。新聞やネットの記事を読んだりしても、文字テキストは多すぎて何で起こっているのか意味がわからない。けれどもどこかで眼にした1枚の画像を見て、ああ、そういうことだったのかと理解したりするんですね。もちろんそれが正しいとは限りません。操作された画像かもしれないし、現代ならいくらでもフェイク画像を作ることができます。私たちは騙されているのかもしれませんが、文字テキストが媒介する情報が飽和してしまい意味を失った世界に意味を与えてくれるのが新しい画像であるということは確かなのです。

そして重要なのは、そのように新たな情報を作り出し、世界の意味を変容させる画像を生み出しているのが、装置やプログラムといったシステムであって、人間という主体ではないということです。写真家の撮る作品から、私たちがスマホで撮る動画まで、そういうものは一見、昔の画家が油絵で描いているのと同じように、特定の間人が現代的な道具を用いて画像を作成しているように見えるけれども、実は私たちは画家と同じように画像を作っているんじゃないんですね。

画像を生成しているのは何かというと、システムでありプログラムなのです。極端に言えば私たちは、メニューを選択してボタンを押しているだけなんです。装置やプログラムといったシステムが新たな情報を作り出して、人間はむしろそのシステムを円滑に作動するように操作をするオペレーターに過ぎないのです。

そのことは、装置が発達し自動化されるほど明らかになってきます。一見、最終的な決定権

は人間にあるように思えるんですね。しかし本当は、システムのプログラムの方にむしろ権力があることが明らかになってくる。それがすでに19世紀の写真の時代に、写真機や写真というテクノロジーが人間の行動や認識をコントロールしはじめるという仕方で現れてくる。新しい、テクノロジーの機械装置が出てきたのです。しかし、出てきた直後は昔と変わっていないように見えますよね。つまり、画家にとっての絵筆やパレットが、写真機に置き換えられただけのように見えます。両方とも人間が主体で、人間がそういう道具を用いて何かを作り出しているように見えるのです。

つまり新たなメディアは、それが現れた当初には、そのメディア本来のロジックがまだ現われにくい、認識しにくいということです。それ以前に存在していたメディアとの類比で考えられる。けれども、一世紀経過すると、写真以降のメディアが持っている本性が現われてくるのだと思います。現代の、デジタル化され、高速化され、非常に高機能になって、そしてネットワークで連結されることによって、19世紀に登場した写真という新たなメディアの本質がなんだったのか、分かってきたということです。システムが完成してゆくと、それがそもそも何だったかということが現われてきたということです。何にしても、一見人間が選択したり決定しているように見えて、実はシステムのプログラムがやっているだけなんだということを、今では私たちは当たり前の日常感覚として持っていると思います。

たとえば昔は本屋に行って自分が読みたい本を探していたのに、今は本屋に行く代わりにAmazonに行くと、探す以前に画面に表示した途端、あなたはこれ欲しいでしょうと言ってきますよね。つまり、システムが自分の好みや関心までコントロールしているということです。それも最初のうちは、システムがリコmendしてくるものと自分の好みはちょっとズレるようなこともあったけど、閲覧や注文履歴のデータが蓄積してくると、システムがリコmendしてくるものがまさに自分が欲しいものだったという気がするようになります。そしてつい注文してしまったりする。

便利だと思う人もいるかもしれないけど、裏を返せば完全にコントロールされていて、自由なんてどこにもないということです。

昔だって、よく行く近所の古本屋のオヤジみたいな人がいて、大学の先生より本のことをよく知っていて、先生こんなものが入りましたと言われたら、その通りに欲しくなるということもありました。一見それに似ているというか、そういう機能が高度になっただけのようにも思えるけど、人間の場合にはやはりその人の思い込みで意外なものをリコmendしてきたりすることもある。それから、自分が欲しいと思っていた本が見つからなくて、探しているうちに全然関係ない本を手にとってみたら、それに夢中になってしまったみたいな経験がありますね。

こういうことが、今のネット社会だとだんだん起こりにくくなってきた。自分の好きなもの、探しているものはすぐに見つかるけど、好きなもの、探しているものしか見つからない。そういう世界になってしまったと思います。そういう不自由さがあると思います。それでは自由はどこにあるのか、ということが問題なのです。

フルッサーはこの状況を、写真家というモデルで考えています。ここで写真家と言っているのは特定の職業のことではなくて、写真機というシステム、装置を使って現実と対処する私たちの人生一般のモデルとして考えられているのです。写真家は、自分が装置やプログラムの一部に過ぎないことを知っている。つまり写真家は、自分の持っているカメラがかつての画家にとっての絵筆とは全く違う何かであって、自分には好きな画像を生成するような自由はないんだということを完全に知っているというのです。

それでは写真家に自由はないのかというと、フルッサーは次のように言っています。つまり、私たちはその装置を欺くことができるということです。装置が厳格に作動すればするほど、その

厳格さを逆手にとることによって、結果として意外なものを発生させたりすることができる。コンピューターのプログラムの、バグを増幅させるみたいな感じかな。システムの作動が厳密であるからこそ、意図的にある変数を正常ではない値に設定したりすると、その後、システムはとても変な動作をし始めるというような。

そういった、装置をハックするみたいなやり方で、私たちはプログラムの中に予見されることのない人間の意図を密かに入れ込むことができる。装置はメカニズムなので、人間の監視者のように、お前それはいくらなんでもおかしいだろう、みたいなことを言わないんですね。私たちがネットで買い物するのが気楽なのは、相手が装置だから、人間的な意図を推量したりしないからです。人工知能は、またこんなの買うんですか、みたいなことは言わないんですね。近所のお店だと、私たちは自分がいつも同じものを買うと思われてるんじゃないか、などと思います。

いや、実際に人間かシステムかということだけが問題なのではなく、たとえばコンビニエンスストアみたいなものも、あれはたしかに人間がレジを打っていますけれども、本質は機械的なシステムと同じです。近所の酒屋さんだったら、毎日のようにお酒をかうと、自分はちょっとアル中だと思われてるんじゃないかと気になったりしますけれども、コンビニエンスストアなら「私は20才以上です」というボタンを押すだけですから、いくらでもかうことができます。この気楽さが、装置の特性なんですよ。

この非人間性を逆手にとって、装置と遊ぶことができるということです。機械には分からない意図を紛れ込ませたり、予見できないもの、通常の動作ではありそうもないものを生み出すことができる。装置の装置性そのものが、使いようによっては人間の自由を確保するんだということです。この自由は、絵筆を手にした人間が何でも描けるという自由と同じものではない。身体が直接世界に働きかける自由とは違うのです。装置に囲まれた人間は、何をするにしても完全に機械の論理に支配されているんだけど、だからこそその中にある種のエラーを紛れ込ませることができる。その中にしか、現代の人間の自由はないんだということです。

現代における人間の自由とはそのようなイメージで考えるべきであって、何もない世界に踏み出す、荒野を開拓するみたいな、近代的な主体性のイメージに頼るのは無効だということです。これがフルッサーの言っていることで、室井さんの解説の中にも書かれています。そんなの当たり前じゃないかと思う人もいるかもしれないけど、そういう人も自由ということを考える時、ついいいまだに近代的な主体性のイメージに訴えてしまうのですね。私たちは現代、高度な機械文明の中に生きているけれども、自分の意思によってそのコントロールから逃れることができる、みたいな言い方ですね。

テクノロジーは強力だけれどもうまく使えば人間の役に立つんだみたいな、人間が主人になるべきだというような言い方でオチをつけようとするんだよね。これは、昨今の人工知能についての話題でも出てきましたけれども、たとえば大学で学生にChatGPTとかを使わせていいのかどうかという議論があるときに、どう対処するか。禁止するのは現実的に不可能だから、道具としてうまく使うというような指針になる場合が多いです。道具として使うということは、つまり人間が主人になる、システムに対して人間の主体的な自由を訴えるということです。

道具としてうまく使う—— 一見もつもらしい落とし所のようにだけれども、そんなことは絶対にできないと思う。人工知能が生成するものは、現在では分野によって、見れば分かるという部分もありますが、まもなく人間が作ったものとまったく区別がつかなくなります。そんな状況で、近代的な人間の主体性とか自由に訴えても無効なんです。

それでは、もはや人間に自由はないのかというと、そんなことはないというのがフルッサーの考えです。私たちが持ちうる自由は、荒野に立つ人間の自由ではなくて、装置を扱うオペレーター

の自由なんです。オペレーターは機械を操作しながら、それを普通とは違うやり方で操作する自由があるわけですね。システムから端的に逃れることはできない、やはり機械を使わねばならないということは避けられないんだけど、その機械を異常な仕方を使うことができる。

アーティストの中には、私たちが慣れ親しんでいる現代文明のシステムを、通常とは全く違う仕方を用いることに興味を持つ人も少なくないと思います。かならずしもコンピュータなどの電子メディアに限られるわけではありません。室井さんが関心を持っていた「メールアート」と呼ばれるアート実践もそうですね。ぼく自身も個人的に親しかった、具体美術協会の島本昭三さんもメールアーティストでした。メールアートというのは郵便というシステムを使い、それを通常とは異なるやり方で操作するアート実践のことです。

郵便というのは歴史も古く、非常によくできたシステムなんですよ。郵便というシステムは完成されていて、そこには人間が自由に変更できるような余地はないんですよ。全部プログラムされているわけですね。だから安心して手紙をやりとりしたり、小包を送ったりすることができるわけです。このシステムをアーティストックに使うという試みがメールアートです。

例えば郵便物は、ほかの郵便物を汚さないのであれば、ラッピングしないで現物に切手を貼っても構わないんですね。それで、たとえばスルメイカに直接切手を貼って出したりした。まあこれはちょっとグレーで、臭いからあかんって言われるかもしれんけどね。あるいは送れないのを覚悟で、郵便局に持って行くというパフォーマンスもありました。犬の絵が描かれた2円の切手がありますが、それを自分の犬の全身に貼って送ろうとしたり。もちろんできないし、今だと動物虐待とか言われるかもしれませんが。エスカレートして、自分の娘の全身に切手を貼って送ろうとした人もいたそうですね。

メールアートは写真とかコンピューターとは違いますけれども、装置やシステムと戯れるという意味では、やはり根底にあることは同じなんですよ。装置そのものを破壊したりそれに逆らったりするというのは、異なる自由の模索です。郵便が気に入らないときに、郵便そのものを変えろと考えるのは、近代的な自由のイメージなんですよ。機械が気に入らなかつたら機械を壊せみたいなことと同じです。それに対して現代の我々に可能な自由というのは、機械を壊す、システムの外に出ることじゃなくて、機械やシステムの論理をそのまま使って、何か別な面白いことをやるということですね。

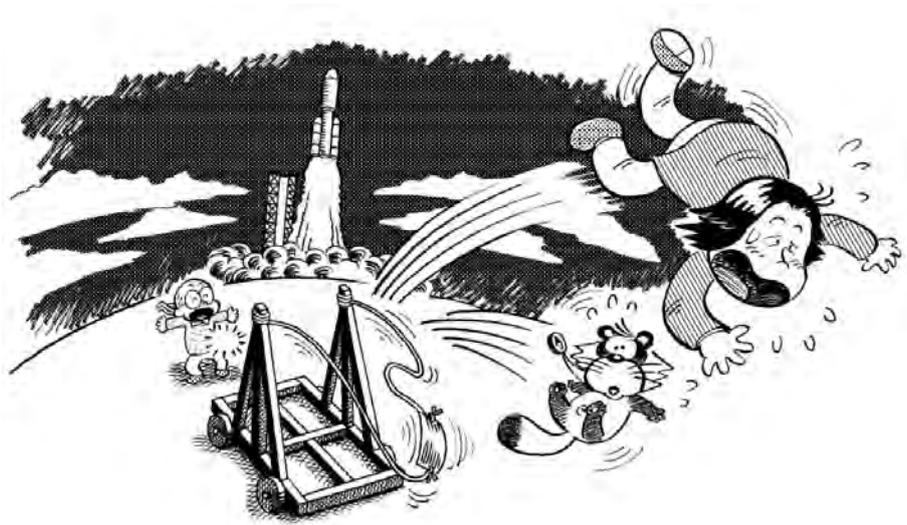
ぼくは2006年にIAMAS（情報科学芸術大学院大学）で「大垣ビエンナーレ」というメディアアートのフェスティバルのディレクターをしたことがあります。展示会場ではなく街の中で展開するイベントで、その中で招待したミウトン・ソガベという日系ブラジル人のアーティストが、私たちの周りにある家電とかデバイスを、普通とは異なる方法で使うというワークショップの作品を展開しました。例えば家庭用のコピー機を使って、本や書類をコピーする代わりに、自分の顔を画面に押し付けてコピーしたらどんなイメージが出てくるだろう、とか。子供たちを集めてそういうワークショップをすると、子供はお札をコピーしたりします。これを展示すると職員の人が飛んできましたね。違法ですから。それをした子はもちろん赤瀬川原平のことなんか知らないんですけども、おんなじことをしてしまうんですね。

そうした、システムの裏をかくような逸脱的行為をすることで、自分を未来に向かって投げかけるということが、「投一企」としてのプロジェクトという今回のテーマです。普通の意味で言われるプロジェクトというのはそういう行為ではなくて、予定されたタスクを遂行するというような意味ですよ。でもそれではプログラムと同じであって、プログラムというのは機械を作動させる原理だから、プログラムとしてのプロジェクトをやるんだったら、自分で自分を機械にしているのと同じなんですよ。それに対して、この先何があるのか分からないけれども、とにかく前に向

かって自分を投げ出してみるというのが本来のプロジェクトです。それを言い表すために「投一企」という耳慣れない訳語を使っています。暗闇へのジャンプ、未来への跳躍みたいなことです。

現代は何事も「リスク回避」が優先されるので、そんな危ないことはしてはいけないと言われるかもしれません。けれども、そこにしか未来はない。こうした思考は、あんまりカッコリとしたアカデミックな文体で表現することは難しいですね。体系的に組織化することもできないと思います。ドイツの哲学者は体系志向が強いですが、フルッサーはドイツ語では書いたけれども体系的な思想家ではありません。フルッサーも室井さんも、体系的というよりはエッセイストのスタイルですね。ジャーナリスティックな文体で、知的な軽快さがあるんですよ。それがぼくには魅力的ですね。すごく深い思考を、あえて哲学っぽく言わないみたいなのところがあるんですよ。

時間が来たので、とりあえずここで前半は終わりたいと思います。



イラスト／谷本 研

参加者との対話

安藤 後半の発言タイムに入りたいと思います。前回お話するのを忘れていましたが、ぜひホームページからも感想を寄せていただければうれしいです。

吉岡 フィードバック動画はちょっと停滞していて申しわけない。大学の講義でも、それ以外の単発の講演とかでも、言い足りなかつたり質問が来たりした場合は、動画で補足しますなんて簡単に言うんですけど、なかなか果たせてないね(笑)。宿題がどんどんたまっていく。

質問とか来なくても自発的にやっているのもあるしね。この間は京都市の「京都伝統文化の森推進協議会」という、鎌田東二さんが座長をされている団体の公開シンポジウムがあって、一人15分しゃべってくださいと言われて僕は「うつほ物語」を手がかりに、「虚ろなもの」、「虚ろな空間」の持つ意味について話したんですけど、15分だから到底しゃべれない。それで、あとは動画で補足しますと約束しながら、まだできてない。これも宿題になってます。

安藤 いじめてやってもらいましょう、皆さん(笑)。

吉岡 オンラインもいいけど、このリアルな質疑応答の時間も好きなんです。こないだ小杉+安藤さんにも言われたのは、この講座で一番感心することは、質疑応答の時間にどんな質問が来ても、僕がちゃんと質問した人の内容に絡ませて答えられるのってすごいですね、ということだそうです。そんなに褒められると結構プレッシャーなんです。たしかに、これは大学の授業じゃないからね。授業だったら関係ない質問が来たら「それは関係ないよ」とか言いやすいんですけどね。「君のは質問になってないからもっと勉強なさい」とか、そういう逃げ方ができるんですけどね。でもこれは授業じゃないので、どんなことでも反応したいという気持ちで臨んでいます。なので遠慮せず……。

安藤 できましたら今まで発言されたことのない人もどうぞ。

吉岡 あるいはスタッフでも別にいいんですけど。

安藤 プロジェクト、室井さんは2000年代ぐらいから横トリ(横浜トリエンナーレ)とか、それから唐ゼミとかアクティブな活動をどんどんされていきますよね。やっぱりフルッサーの影響ですか。

吉岡 直接フルッサーの影響でそうなったとは僕は思わない。元々持っていた素質が開花したという感じ……。室井さんと知り合ったのは京大の大学院で、就職する前は二人でお酒飲んで好きなことを言っていたり、思想雑誌に書いたり、翻訳書を出したり、基本的には研究者として活動していました。90年代の初めに二人とも就職をするんですよね。すると、最初のうちは自分たちも若かつたし、学生時代の延長みたいな感じで楽しかったんですけど、数年経つと、何かね…絶望感です。もちろん今と違って学生と飲みに行ったり、それはそれで楽しかったんですけども、「これだけ?」みたいな感じもあって、このまま大学の先生として歳とって終わるだけなのか、みたいな。室井さんの方がそういう絶望感は強くて、何か違うことをしたいと感じていたように思

います。

安藤 吉岡さんも99年から私たちと映像インスタレーション「作品BEACON」を一緒に作り始めましたね。

吉岡 僕も大学で教えたり、学術論文を書いたり、それはそれで楽しいのだけど、何か違うこともしたいと感じていました。それで小杉+安藤さんたちが誘ってくれた映像インスタレーション作品の制作チームに加わったり、現代美術展の企画に関わったりして、バランスをとっていたみたいなのがあります。90年代の大学というのは今からするとのんびりしていて、自由で面白かったんですけどね。まあ、平和といえば平和すぎました。

今の大学は厳しい。平和とは言えませんが、でも面白くないでしょ？

安藤 いやいや(笑)。

吉岡 今でも、個人レベルではいい授業とかゼミをやっている先生がいることは、僕も知っています。でも大学全体としては、自由がなくなり縛りがきつくなってきたんです。機械的な感じになってきて、大学に行くことでワクワクしにくいんですよ。面白くない。安全ではあるけど、その反面、外の社会からは護られていないんですよ。……そう思うと最悪やな、面白くないのに護られてないなんて。つまり、いつ、どんな改革が上から来るかわからない。監視されているし。

そんな今と比べると確かに90年代の大学はノンビリ、のほほんとしていたし、楽しいことは楽しいんですよ。けれどもルーティン化された日常で、これだけでいいのか、みたいなのがあった。室井さんは横浜国立大学の改組の時に新しい課程を作って、そこに唐十郎さんと呼んでくるということをはじめた。その頃から、何か楽しそうでしたね。

全然、楽ではなくなるんですよ。いろんな人と喧嘩しながらやらなきゃいけないから大変なんだけど、すごく楽しそうでした。時々夜に電話でお互いの近況を伝え合いました。そして2000年になって、河本信治さんから椿昇と二人で何かやらないかと言われ、2001年の横浜のトリエンナーレの作品を構想し始めた時は、いつ何が起こるかわからないみたいな感じの緊張感がありました。

僕も90年代末から美術展企画とかに関わるようになって、今京都国際マンガミュージアムになっている元龍池小学校で、小杉+安藤さん達とも一緒に「SKIN-DIVE」っていう展示会を企画したり、それからこの京都芸術センターの立ち上げから、その後の活動にも関わるようになりました。批評誌『ダイアテキスト』を刊行したり、2003年の「京都ビエンナーレ」、2006年の「ぎふ大垣のビエンナーレ」のディレクターをしたり、大学の外の活動に関わることが多くなってきたんです。二人とも2000年代に入ると、劇的にそういう機会が増えたっていう感じがしますね。

でもやっぱり、横浜トリエンナーレのバツタの作品は本当に圧倒的で、作品自体がすごいだけじゃなくて、実際にあんなことを実現するというのが、本当に命の危険を伴うような緊張感があつたんですよ。僕は観に行っただけ取材しただけなんだけれども。

それほど大変な事を一人ではなくチームでやるわけだから。高いところにも登っていくから危険じゃないですか。室井さんは自分が落ちて死んだりするのは覚悟していたけど、自分の学生がそうになったらどうしようなんて心配していた。室井さんて、めちゃくちゃ繊細ですからね。最悪の事態でいつも考えてます。それで夜も眠れないみたいな感じの時があつて、時々夜に長電話がかかってきた。こうしたことが彼にとっての「投-企」、プロジェクトだと思います。フルッサーからの直接の影響というよりは、むしろフルッサーの思想の中に自分がやっていることの意味を

見出した、という感じじゃないかなと思っている。

安藤 なるほど。(手を挙げた質問者へ) はい、どうぞ。

発言者A お話を聞いていて、ちょっと疑問に思った点が一つありまして。さっきテクノ画像とかの説明の時に、写真が絵画とは違うものを生むような言い方をされてたと思うんですけど、でも絵画っていうのはテキスト以後のつまり宗教絵画の代替だったりするわけなので、絵画もテクノ画像に入るんじゃないかなってようなことを考えたんですけども、いかがでしょうか。

吉岡 ありがとうございます。今日のは雑な話なので、メディアについてはもう少し厳密に考えないと確かに混乱しますね。近代絵画は油絵具が発明されたり、実際に絵画を制作するときにもルネサンス以降はいわゆるカメラオブスクラを使っていますよね。カメラオブスクラっていうのはピンホールカメラです。ピンホールカメラを利用しながら、透視図法を正確に実現しようとしたわけです。その意味では絵画も機械的なんですよ、近代絵画自体にテクノ的側面が確かにあります。絵具や溶剤の化学的な性質とか、そういったシステム化された知識が絵画の成立条件になっている。

逆に、写真だからといってテクノ画像だと言い切れるわけではなく、写真もやはり絵画のように表現している人はいると思います。だから装置があるかどうか、絵画か写真かというジャンルだけでは分けにくいんだけど、その辺はさっきの説明では言及しないで、ざっくりと古い画像的なもの、文字テキスト、テクノ画像というふうな大雑把な話をしました。文字以前の画像の時代を理解するためには、近代絵画のモデルで想像するよりは、むしろ古代の文様とか、そういうイメージで想像した方がいいかもしれない。

テキストに関しても、フルッサー自身が言っているんですけども、文字で書いてあるからといって、それだけで必ずしもテキストと言えるかどうか分からない。テキストというのは、その内部に多少とも画像的性質を引きずっているんですよ。画像からテキストへの移行は、テキストが画像化され、文字テキスト本来の性質、つまり線形性とか合理的意味作用とかを、それまで存在していた画像が逆に吸収していくということが同時に起こる。弁証法的ってフルッサーは言っているけど、そういうプロセスがあった。

たとえば、文字言語の中では散文は新しいですよ。僕らが普通文章だと思っている形式です。それに対して、古い時代から残っている規範的な文字テキストは多くが韻文です。韻文は線形の論理進行よりも音声的側面が重要だし、反復が多い。古い仏典なんかでも、同じことを繰り返し言っているような印象があるでしょう。これは一体どういうことなのかということです。キリスト教の聖書なんかでも、確かに文字テキストで書いてあるけれども、冒頭はずっと系図だったり。そんなの図表で添付すればいいじゃないかと思うけど、延々と文章で語ることが大切なんです。あれはテキストがある意味画像的な様態を引きずっているということだと思います。

樹木を描く時に同じ形の葉っぱを繰り返し描写するように、古代のテキストには情報内容としては同じことが繰り返し出てくる。それは画像のように配置されたテキストなんですよ。曼荼羅的というか、絵画的な性質を持っているテキストだと思います。

こうしたことは消滅したかということ、決して消滅はしていなくて、テキストそのものが持っている画像性というのは、今でも文学的なテキストの中には残っています。たとえば詩や歌にはリフレインがあるでしょう。リフレインで、同じことを言ってるんだから、情報的価値からすれば単なる冗長性です。でもそれがないと詩や歌は成立しないし、反復することそれ自体が重要な意味を

作り出すのです。そう言うのが、文字テキストが現在でもまだ残存させている画像性で、文字言語の持っている美的な性質に密接に関わるものだと思います。

発言者A もう一つ質問があります。近代的な批判の仕方について先ほどのお話で、規範を壊していった別な規範を立てていくのって、即ち弁証法的な方法論だと思うんですけど、その方法だと駄目だっという話がありました。つまり規範に対するアンチテーゼもまた規範であって、その繰り返しになってしまう。その第一次的な存在自体を批判できないというジレンマに陥ってしまうのが弁証法の弱点だと思うんですけど、そういった方法を超越する為に、さっきお話されたメールアートのような方法論流用とか、そういう部分があるのかなと思うんです。そういった方面でのアートの現在考える可能性みたいなのもっともうちょっと掘り下げていただきたい、その辺の話をもうちょっと伺いたいと思います。

吉岡 ありがとう。前回の講座の時に「革命」という言葉について触れましたね。革命というのは今仰ったように、過去の規範を壊すって意味で使われるようになりました。革命とは明らかに近代的主体の行使する自由の行為なんですよ。その革命がなぜ失敗するかというと、革命をして新たな規範をゼロから何かを立ち上げようとしても、背景で全体を動かしている装置的なものには絶対に抵抗できない。観念的な自由はメカニズムには勝てないのです。

19世紀、20世紀における社会主義、共産主義革命に対して言えば、背景にあるメカニズムというのは資本主義経済です。資本主義というのはロジカルに作動する機械であって、これを思想的に廃棄して新しい政治体制に移行しようとするのが革命だけでも、やってもうまく行かない。イデオロギーのレベルでは「〇〇主義」と銘打っていても、国家を運営する基盤の経済構造は結局資本主義経済に戻っていくんですよ。機械的なもの、装置的なもの自体に思想的に反抗してもできないということが、20世紀の歴史を通して明らかになってきたということだと思います。

芸術表現においても同じで、そこで革命に対応する行為というのは前衛かな。それまでの伝統を全否定してまったく新しいものをゼロから作っていくことです。第一次世界大戦による大規模破壊の経験が、重要な背景になっています。これは、魂を揺さぶられるような経験ですね。実際、前衛芸術は「革命」と呼ばれるし、現実の歴史の中でも前衛的芸術家は革命家と近い場所にいました。政治的革命が文化においては前衛という形を取ったというよりは、前衛芸術が政治的革命に具体的イメージを提供したという側面もあると思います。その意味では革命とは本来は芸術的な概念なのかもしれません。

第二次世界大戦後、1950年代にも、革命的・前衛的な精神が高まります。20世紀後半の前衛、新しいダダをはじめとして、革命的な芸術感はかなり残っていると思います。でもおそらく1980年以降ぐらいから、革命的・前衛的なものにリアリティがなくなっていった、ポストモダン的な雰囲気広がっていった。形の上では前衛的スタイルを踏襲していても、それは引用であったり折衷であったり、知的なひねりが不可欠となって、ストレートではない。

そのことがさっきのメディア装置の話と一緒に、表層的な形だけでは単純に切り分けることができないんです。機械的なものに対する主体の無力といったことが自覚された後でも、それでも近代的主体の自由みたいなイメージは繰り返し蘇ってくるんですよ。そう簡単に次のフェーズには移行しない。ポストモダンの特徴とされる引用とかパロディとか、今はそういう表現に私たちは慣れてしまっているけど、パロディと一言でいっても単純ではないです。パロディーは前衛的なアクションとしても解釈できるしね。モナリザの顔にヒゲ描くのは支配的な価値観や権威への反逆みたいに受け取られたかもしれないけど、今見るとそれはポピュラーなイメージを引用した

がらイタズラをしているだけのようにも見える。

20世紀初頭のダダイストみたいに暴力的ではないけど、なんかやっちゃいけないことをやる自由みたいなものに今だに私たちは惹かれたりするし、それを芸術的、アートの行為だと認知しますよね。暗黙の掟を破る、禁じられていることをあえてやる、誰もが権威と認めているものをぶち壊すみたいなアクション。そのオリジナルはかつて20世紀初頭とか1950年代に偉大な先人が行なったのだが、それをもう少し安全な圏内で反復するみたいなことを、現代の私たちはついしてしまうと思います。その意味で、私たちはそう簡単に新しい時代にいるとは言えないと思います。

ただ、時代の変化は革命のようにハッキリはしていないけど、変化自体は確実にある。それは、新しいメディアが生まれてきたことによって、過去のメディアが違って見えるようになり、過去のメディアによって人々が何を経験していたかということが、分からなくなってしまうことです。にもかかわらず、過去のメディア自体はモノや記録としては残っているので、私たちは分かったような気になっている。たとえばデジタル情報技術に基づいた映像経験が一般化した現在では、半世紀前の人々が映画を観るという経験の意味がもう分からなくなっています。また、映画が一般化した大正期以降の人にとっては、幻燈とかパノラマのような、それ以前の視覚的経験が何を意味していたかが分からない。後の世代の人にとっては、映画はたんにデジタル映像の前段階、幻燈は映画の前段階であるかのように見えてしまうのです。

僕は今「文様」のことに興味を持っています。近代的な視覚意識にとっては、文様とは単なる装飾であるかのように見えます。もちろん興味深いし研究対象にはなるけど、絵画や彫刻のようなフィギュラティブ（具象的）な表現に比べたら、文様のなものは何かちょっとレベルが低いというか、重要とみなされません。辞書を引いても「文様」とは、装飾的な図柄であり様式化した連続模様である、などと説明されています。具象的な画像というのは、それが「何であるか」が分かるので、より文字テキストに近いと言えます。だから重要に思えるのです。

古代人にとっては、現在私たちが「文様」と呼んでいるものがきわめて強い意味作用を持っていて、いちばん重要なものではなかったのかと思うのです。その重要性が、私たちにはもう分からなくなっている。それが「何であるか」が言えないからです。たんなる装飾でないとすれば「呪術的」意味を持っていたなどと言われます。しかしこの「呪術」という概念も、けっこう差別的なものではないでしょうか。ある図形を描くことで、天候を変えたり、病気を治したり、悪魔を遠ざけたり呼び出したりするテクニックですね。古代の人々は、科学が未発達だったからそうした呪術に頼らざるをえなかった、などと近代人は上から目線で説明します。またしても、呪術は科学の前段階にすぎないのです。

けれども、近代人は文字テキストをベースにした認識や、文字テキストが可能にした科学的な世界観によって眼を塞がれてしまったために、もはや文字テキスト以前の画像的世界のことが分からなくなっているだけではないでしょうか。近代的意識はもはや画像の意味を感じる力を失ってしまったために、それらがただの模様としか見えないというか、せいぜい呪術的意味を担った過去の遺物としての「文様」としか認識できなくなっているのではないかと、思うのです。

だとすると過去を理解するなんて絶望的にも思えるんですが、ただ、ここでも変化は革命的に起こっているわけではなく、連続的な面があります。文様はたんなる装飾だと思っていたとしても、それを見る私たちの感性の中には、無意識的かもしれませんが、かつて古代人にとってそれが持っていた意味を知覚する古い部分が、わずかに残っているのではないかと思います。精神の変化も生物進化の過程と一緒に。人間の行う改革というのは、古いビルを全部壊して新しく基盤か

ら建て直す、つまりこれが革命ですけれども、現実の生命の世界、進化の過程では、古いものを全部壊したりしない。人間の身体の中にも、こんな形をしていなかった太鼓の時代の先祖が持っていた、臓器であるとか骨格の特徴とかが残っていて、そういうものの上に新しく発達した部分を乗せていくというような感じでしょう。脳もその中心部は爬虫類と共通の構造を持っていて、その上にだんだんと積み重ねていって、現生人類だったら大脳や前頭葉の前頭前野が発達して目立つわけですが、脳の古い層はなくなったわけではなく、極めて重要な働きをしています。精神も同じような仕方で発達してきたのではないのでしょうか。

さらには人間が作り出したこの文明というものが、表層的には何か古いものを撤廃して新しいものを作るみたいな、それこそ革命的なゼロからの刷新のようなイメージが目立っていますが、本当は文明といえども、人間が自然的に獲得した身体、その身体が可能にする精神活動を通して生み出されたものだから、本質的には生物進化と同じような過程だと思うんですよ。だから文明といえども、一見新しいものの深層には古い層が残っていると思います。

発言者A さっき話されてたデュシャンの〔描いたモナリザの〕ヒゲ、前衛みたいなもの。ちょっとその危うさがあるっていう話があったと思うんですけど、それは多分、現存の規範に対する批判自体が持つ唯一性みたいなものに対して批判的になれないことかなと思うんです。なので、そういったものの危うさが何故起こるのかみたいなことをもうちょっと分析できないかなと思っていて。

分かりやすいものであるほど結構混合されやすいなと思っています。それは多分、自己批判性が忘却されたままに批判してしまうと危うさみたいなものが出てきてしまう気がしていて、どうやってそのアートの表現が自己批判的なものとして既存の規範を批判していけるかにかかっている。そこに「現代を問う」ということ自体がかかっているように、僕は思うんですが、ちょっとその辺で何かうかがえたらなと思います。

吉岡 20世紀初頭の前衛の、そういう権威を茶化すみたいな行為が、美術という権威に対する挑戦みたいな革命的解釈をされるのって、事後的だと思うんですよ。たんなるイタズラが「革命的」的行為として解釈されるということです。面白いことだけど、19世紀末のヨーロッパのキャバレーみたいな場所で、寄席の出し物みたいな形で同じようなことをやってるんですよ。権威を茶化すパロディみたいなことですね。けれどもそれは、コメディイイとかエンタテインメントというような文脈です。キャバレーの出し物だから。ところが、それが20世紀に入ると、権威に対する挑戦で革命的なことだというような、非常に重い批判的意味がかぶせられていく。

おふざけだったものがいきなり美術の最先端になって、政治思想の最先端である革命思想と結びつくというようなことが起こって、一言でいうと非常に「シリアス」なものになるんですよ。そして当時は非常にコントロールが難しい、非難轟々でもあったものが、後の時代になるとそれが現代アートの起源だったみたいな歴史が書かれるようになって、美術史の教科書に載ることになります。すると、当時だったら前衛に対して「こんなもん芸術ではない!」と怒り狂っていたであろうクソ真面目なタイプの人が、大学の教室でうやうやしく「現代アート」を講義したりするようになる。

そういうことって、わりと歴史上いろんな局面で起こってきたと思うんですよ。つまり、やることは同じなのに、それがある瞬間に別の文脈と結びつくことで、全然違う大きな意味を与えられて歴史の表舞台に登場し、それが起源（オリジン）になっていく。これがつまりオリジナリティ（起源性）です。それが起こった後に生まれた世代にとっては、もはやそうとしか見えない。「あつ、

私たちの知っているこの歴史は、そこから始まったんだ」とね。だって教科書に書いてあるし、講義で先生がそう言うからね。

歴史について語る時「これが全ての始まりです」みたいな言い方をする人がいるでしょ。別にそれが間違っていると言いたいわけではないですよ。けれども、起源（オリジン）から説明するというやり方は事後的な解釈であって、いわば後付けの物語です。過去を理解するために有効な物語ではあるのだけど、同時に、その通りのことが現実世界の中で起こったわけではない、ということを知ることも重要だと思うんですよ。

つまり、起源を語る物語は分かりやすいし面白い。起源とは過去との切断であり革命です。けれども同時にそれは物語であるという意識も必要なのです。そういう意識を通して、一見異なった人間活動の連続性という側面にも、逆に注目する必要があると思います。考古学的な視点というか、ニーチェ的な意味での系譜学的な視点というか。表向きはここに起源があると言われていたけれども、実際には過去との連続性があるんじゃないか。全然全く違うものがここから始まったと言われていたけれども、実際には続いているんじゃないか、というような視点。それを同時に持っているのがいいと思います。

どっかかという、私たちは連続性の方を見逃しがちです。なぜかという、普通の学校教育ではそっちを教えないからです。系譜学を教えないで、革命思想ばかり教える。フランス革命から近代市民社会が始まったとき、日本史でも明治維新とか太平洋戦争の敗戦とか、革新や断絶ばかりが強調されすぎます。過去にこういう決定的なことが起こったから、今の私たちがある、というような認識ですね。でもそれだけだと、私たちは過去への基本的リスペクトを失ってしまいます。過去は自分と関係ない世界になってしまうから。過去への興味が湧くとしても、それは今の自分とは関わりのない、トリビアルな、マニアックな豆知識みたいなものになってしまう。

発言者B すみません。じっと聞いていて分からないところが少しありまして。世界があつて人間がそこに意味を持たせるというのに、画像というのは今すぐ腑に落ちて、そこにテキスト、新約聖書、旧約聖書ということがあつてそれも腑に落ちたんですね。日本だったらたぶん古事記か何かだと思うんですけども。それらに代わってテクノ画像っていうところが、今ちょっとまだわかりにくいですが、私には。そのテクノ画像というものをういてかな、投企していくっていうことは、そこに与えられた意味を変性させていくっていうか、新しくさせていくっていうことですよ。そのある機構を使って、要するにそこにある意味を否定して新しい意味を作っていくっていうことがこの哲学者（フルッサー）の言っている自由という意味なのか、の確認と、テクノ画像が画像とテキストの後に続いていくことが私の中ではスムーズに繋がらないので、教えていただけたら。

吉岡 ありがとうございます。おそらく「テクノ画像」という日本語がちょっと異様な印象を与える言葉だから、受け入れ難いということもあるかもしれません。これはドイツ語の“technisches Bild”、あるいはフルッサーの造語ですが“Technobild”というタームを直訳した言葉です。ドイツ語の「ビルト“Bild”」は英語のピクチャーに相当する言葉なので「画像」という訳語は間違いではないのですが、ビルトはピクチャーよりもだいぶ広い意味を持ちます。だから日本語の「画像」よりも広い意味を持つし、また強い意味を内包する概念なので、そういう語感の問題で戸惑うということはあると思います。

ビルトはピクチャーや画像と同じの味もあれば、頭の中に思い浮かべるイメージ、あるいは何か目に見えないものが可視化された像、化身といった意味もあります。日本語において「画像」という言葉が持つよりも、ドイツ語においてははるかに重要で基本的な概念で、世界観そのもの

に関わる基本語彙です。フルッサーが「テクノ画像」の実例としてあげるのは写真です。しかしここで写真と言っているのは、狭い意味での光学写真とか、それだけじゃなくて、装置的なものによって自動生成されていくイメージの事です。装置が出力するものうち、文字テキストではないビジュアルなもの、音響的なものも含めていいと思うけれども、そういった非テキスト的な生成物、これが全部テクノ画像だと思います。このテクノ画像は何をしているかという、文字テキストがもはや意味を付与することのできなくなった世界、言葉で説明してもワケの分からなくなってしまった今の世界に、再び意味を与えようとしているのだということです。

世界に意味を与えるということが、人間が自由になるということでもあります。これはフルッサーだけじゃなくて、実存主義的な哲学に共通する考え方ですね。自由は人間に本来備わっているものじゃなくて、世界に働きかけることによって獲得するものだという事。実存主義じゃない普通の、というか理性中心の近代西洋思想は、人間は生まれながらに自由に行為する能力を持っていると考えます。理性的存在者をはじめから自由を与えられている。カントの実践理性というのは自由の能力です。これが普通というか、近代西洋思想のメインストリームなんですよ。

実存主義系の哲学では、そんな初めから与えられている自由なんてない、って考えるんですよ。人間が生まれながらに持っている自由なんてない。人間は、それ自体としては無意味な世界に突然投げ出されている存在だから。何もしなければ人間の存在自体も無意味なんです。ではどこから自由の可能性が出てくるかという、それは無意味な世界にあえて何かを投げかけて、そこに意味を与えようとする点にあるのです。これが「プロジェクト(投-企)」です。このアクションの中にしか自由はないと。

最初の映像で室井さんがすごくわかりやすく言っていますね。私たちがチェスをする時、チェスしたってどうせ人間はAIに負けるから、チェスなんてやっても無意味だって考える時には、自由はないですよ。計算だけが支配する世界には自由はない。でもそんなこととは関係なしに、今この局面で、次の一手をどこに打つかと決断するその瞬間、そのアクションの中には自由がある。そういうイメージです。人生も同じで、どうせ自分なんて大したことはできないと計算的に考えている限りにおいては自由はない。未来が見えてしまってますからね。それに対して、見えない未来に一步踏み出そうとする瞬間には自由があるということです。

さて、チェスとか個人の人生というスケールじゃなく、人類史的なスケールにおいてテクノ画像が世界に意味を与えるというのはどういうことか。このことを体系的に説明するのは本当に難しいです。フルッサーは体系的な哲学者じゃないから。けども僕が理解している限りにおいては、こんな感じです。まず人類が世界に意味を投げかけるという自由を行使した最初の段階、仮に1万年前としてもいいですけども、それが画像的なものを世界に投げかけて世界に意味を持たせることとして起こった。画像の時代が始まる。ところがそれを何千年も続き、もはや画像では世界を意味づけることができなくなる段階が来た。画像が蓄積し増えすぎて、レパートリーを使い尽くした、マンネリ化したということかもしれない。それは人類にとっての危機です。そこに出てきたのが文字テキストです。しかし文字テキストは線形の構造を持ち、その要素である文字自体は画像としては意味を持たない記号だから、文字テキストは直接世界を意味づけることはできないんです。ではどうするかという、テキストは画像に意味を与えるんです。テキストは画像を通して世界に意味を与えるということです。

これが文字言語以降の人類文明です。文字テキストは印刷術などのメディアの発達、また教育の普及などによって、膨大に生産されるようになります。19世紀に至って、増えすぎたテキストは再び、もはや世界に意味を与えることができない段階に到達します。これが文字テキストの危機で、そこに登場したのが写真をはじめとする装置的なもの。それが生成するものがテクノ画

像です。しかしテクノ画像はいろんな意味でテキストに依存しています。テクノ画像もまた世界に直接意味を付与することはできず、意味する力を失ったテキストを再び意味づけ、テキストを通して世界に意味を与えます。

たとえばテクノロジーが発達し複雑化した現代では、「戦争とは何か」が誰にも分からない。いくら本を読んでも、つまり文字テキストによって知識を得ても身体全体で腑に落ちるような仕方では納得できません。そこに一枚の報道写真が「これが戦争だ」という仕方で提示されると、そこに強力な意味が発生します。そういう段階になった。この時、フルッサーが言っているのは、これはすごく危険な段階でもあって、なぜかという、画像それ自体はテキスト以前の古い画像と区別がつかないんですよ。それは装置によって生み出されたものなのに、あたかも世界そのものを映し出しているかのように、我々には見えるのです。つまり私たちは、新聞とかテレビで流れてくる特定のイメージを容易に信じてしまうんですね。それはシステムによって、ある目的で選択され作り出された画像なのに、それが本当に世界を説明しているかのように受け取ってしまう、そういう危険があるということですね。

もう一つ、テクノ画像が文字テキストと密接な関係があり、その点でかつての画像と違う特徴は、テクノ画像を生成するものは写真にせよ、映画にせよ、コンピューター、人工知能にせよ、そうした装置を可能にしているのは、文字テキストで書かれたプログラムだということです。ここで文字テキストというのは別に自然言語の文章という意味だけじゃなくて、プログラムのコードもテキストです。コンピューターのプログラムは、自然言語をモデルにして論理的に整理して作られたものなので、フルッサー的な意味ではテキストの一種なんですね。数理的な記号化も含め、近代科学の言説全体がテキストです。それが可能にしたのがテクノ画像ですから、テクノ画像とはそもそもテキストによって可能になっているという側面がある。

テクノ画像は、人類史の中ではまだ登場したばかりだと言えます。先ほど指摘していただいたように、写真機が登場する前から近代絵画の方法論の一つとして科学的方法を利用したり、カメラオブスクラが使われたりしていましたが、その辺から考えたとしても数百年くらいしか経っていないんですね。一万年を越える人類文明のスケールの中では、テクノ画像はまだ生まれたばかりなんです。それがこれから文明をどんなふうに変えていくかということは、まだわからないと思います。けれども現在のネット社会のことも——フルッサーは1991年に亡くなっていますから——、今の状況は知らないんですけども、これからコンピューターとネットワーク社会の発展とともに、テクノ画像が爆発的に世界に拡散していくことは予感していたと思います。

発言者C　そもそもゼロベース思考っていうことがもうない、元々、自分がどうやって生まれたか分かんないというか結局、継承しか芸術に関してもあり得なかったんじゃないかと思っていて、継承とアップデートしか本当はないんじゃないかって思うことがあってそこをまず。

あと画像テキスト、テクノ画像なんですけど、私は映画とか映像の仕事をしていて、カメラでずっと撮っていたので、今回腑に落ちて。自分もその無意識が形になっていくっていうことを、自分が主体性が欠けるっていうのも、少し自分の特性としてあって、それが実は古代型の脳の形であるという説もあって。だからその主体性のない受動的な自然的な人間のあり方っていうのが最初の画像の段階で、多分フィーリングの領域で。それを解釈していた次の新しい脳のあり方がシンク (think) のテキストで、新しい画像のテクノ画像がDo、能動的なイメージの人達のかなと思って。映画のセリフでDon't think feelっていうのがあったんですけど、最近ではDon't think doってやってて。結構映画って時代精神を反映しているので、そう解釈してて……。

吉岡 うん、まず私たちが陥りやすい罠があると思うんですけど、つまり今日のような話をすると、それ自体をやっぱり弁証法的発展として解釈して「ああ、もはや革命の時代は終わったんだ。これからは引用と解釈しかないんだ」みたいになる。これが革命思想なんだよ。革命から脱却する、みたいな革命です。要するに、時代が新たなフェーズに入っても、過去のものが全て否定されるなんてないということですね。その意味で、近代の伝統である革命思想も存続していくと思います。それは、まさに革命なんてないから、そんな簡単に何もかも新しくはならないからです。

それから、今日の話はテクノ画像というちょっと聞き慣れない概念が出てきましたけれども、これは一般に通用する言葉ではありません。これまで哲学の話をした時、実存主義とか、弁証法とか、そうした概念はこの講座の外で、哲学に関心を持っているような人たちとの会話の中で出しても驚かれないんですけども、テクノ画像というのはフルツサーを知らない人は全く知りません。だからもしこのことについて、誰かと議論したいと思われた時は、フルツサーの思想を説明しないとダメですね。おそらく大学の哲学や思想史の学部講義でも、フルツサーに言及する人はそんなにいないだろうし、メディア論の中ですら、ほとんど取り上げられていないと思います。しかし人間とテクノロジーの関係について広い視野から根本的に考えるとき、ハイデガーと同じくらい重要な思想家だと思うし、今後人工知能などの議論が進んでゆくにつれて、ますますリアリティーを持っていく思想だと思います。

安藤 次回は「ウイルスという隠喩」です。ぜひ次回もおいでください。では、これで講座を終わりたいと思います。吉岡さんありがとうございました（拍手）。

2023年12月23日(土) 於：京都芸術センター「大広間」