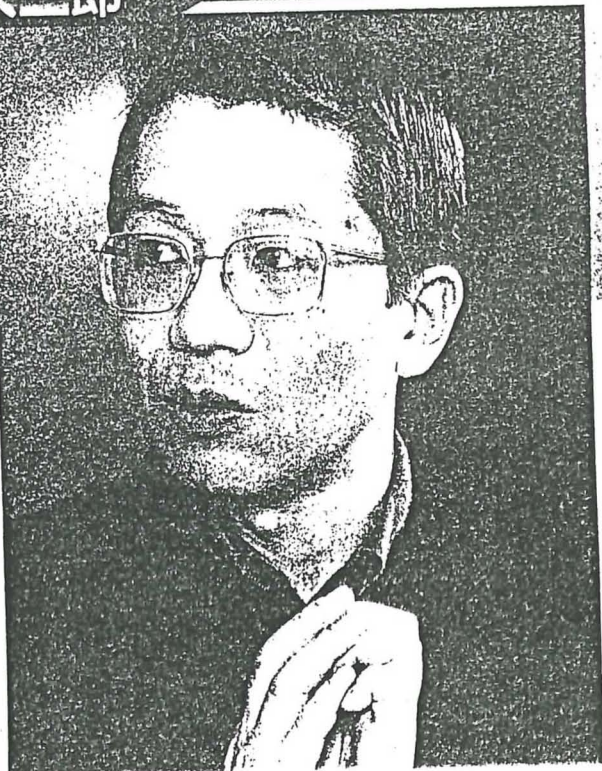
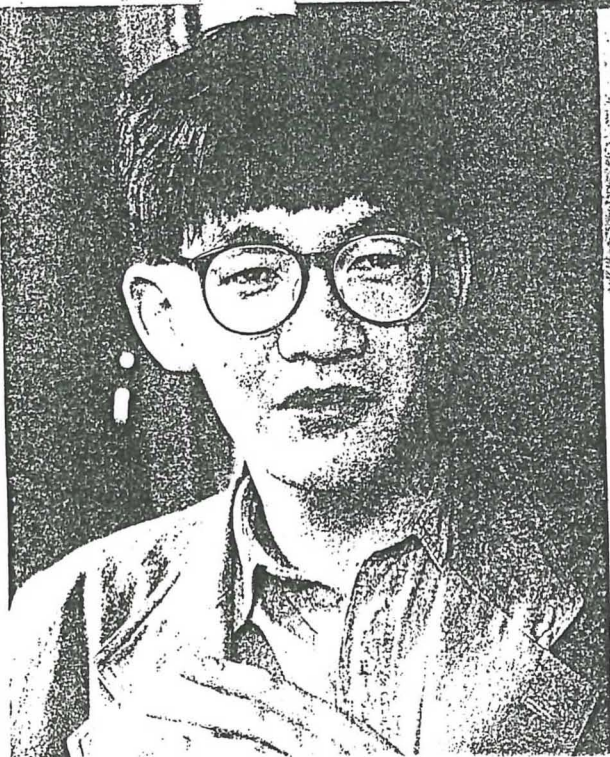


橋爪大三郎



橋爪 大三郎 (はしづめ だいさぶろう)
1948年、神奈川県鎌倉市に生まれる。1972年、東京大学文学部社会学科卒業。1977年、東京大学大学院博士課程(社会学専攻)単位取得退学。1989年から、東京工業大学工学部助教授(社会学)。著書に、「言語ゲームと社会理論—ヴィトゲンシュタイン・ハート・ルーマン」、「仏教の言説戦略」、「現代思想はいま何を考えればよいのか」(以上、勁草書房)、「冒険としての社会科学」(毎日新聞社)、「はじめての構造主義」(講談社現代新書)がある。

布施 英利



布施 英利 (ふせ ひでと)
1960年群馬県生まれ。東京芸術大学美術学部芸術学科卒業。同大学院博士課程修了(美術解剖学専攻)。学術博士、美術評論家、東京大学医学部助手。東京大学医学部大学院特別研究学生として、養老孟司教授のもとで解剖学を学ぶ。著書に「脳の中の美術館」(筑摩書房)、「解剖の時間」(共著/哲学書房)、「ハイパーアートの解剖学」(冬樹社)がある。

人は何を表現

したかったのか?

●対談——人は何を表現したかったのか?

は、それが自分の中にあるだけではなく、表現された作品にもある。つまり作品は、自分の内側にある何かを動かすための装置だと思えます。逆に言うと、外側に出たものの形が、中にあるのはどういふものかということを見ず、まさに不即不離のことだと思えます。

例えば、表情筋というのは、本来は口を動かしたり、目を閉じたりというだけの機能だった。それが表情のための動きとして独立した。その場合に表情筋の発達と、逆にそれを読み取る能力が発達したということもあるわけ、やはり内と外との関係というのは切り離せないような気がするんですね。

橋爪 そうですね。何でも表現だと言いましたが、表現が社会的に意味を持つためには、どうしても表現が表現として理解されるという側面が必要です。ほかの人に認められて、はじめてそれは表現であったことになる。

人間は、母親の乳を吸って大きくなる。その際に、空腹、満腹、怖い、眠いなどの内的状態——感情を、母親が的確に知らないで生きていけない。ハードウェアとしての表情筋も、それを読み取る側の母親の理解力も、人間の能力として発達したのだとあって、よく納得でき

ました。母子だけではなく、相手は何を考えているかをお互いに読み取っていく能力が高まっていく。これが恐らく、表現の最も基礎にある人間の能力だと思います。

布施 表現は身体の動きを通してなされるというお話ですが、そう考えると、舞踊や演劇は、身体の動きが持っている表現をまず型にした芸術の第一歩という気がします。

橋爪 人間の認知の中で、顔の認知というのがいちばん根源的で、幼児にも分かるんだそうです。顔のパターンを読みとって、眉や口の形で、怒りや笑いを読み取る能力がある。これが発達すると、内面と無関係に表情を作ることができるようになります。演劇などで、自分の心の動きと無関係な表情をウソでつくる。本能的なものではなく、自分で意図して、怒りや笑いの表情をつくれるようになった時に、表現は、本当に表現になったと言えるんじゃないでしょうか。

布施 実際の感情から切り離して、何度でも泣くことができるし、あるいは泣かせることができるという「型」になってくる。

橋爪 するとそれを楽しむことができる。それが芝居や舞踊やお祭りということになる。



表現について



布施 「表現」というテーマで、お話を進めたいと思います。橋爪先生は社会学がご専門ですが、表現についても深い関心をお持ちです。さっそく、表現について。

橋爪 表現は、読んで字のごとくであれば「表に現れる」ことですね。内に秘めたもの、もともと内側にあったものが、表に現れてくる動きのことです。

内側にあるものは、アイデアだと思います。アイデアはものの考え方、目に見えない。それが形になって表に現れたとき、「表現されたもの」になります。その完成された形は、「作品」という、目で見、耳で聞き、手で触れられるものになる。

この内と外を分けているのが、人間の身体です。すると、人間のやることは全部表現で、生まれてから死ぬまでずっと表現のしっぱなしということになる。だけど、よく考えてみると問題もある。

まず、内側に何かあったことが、どうして分かるのか。外側に表現されてはじめて、内側に何かがあったと分かるわけでしょう。例えば、怒りは、形相や言葉になってからはじめて、心のなかにあると想定できるものなのです。だから、内側にまず何かがあるという、先ほどの想定もかなりあやしいとも言える。

それでは、作品のような外側にあるものは確かか。これもよく考えてみると、人間の身体を媒介にしないと知り得ないものなのです。例えば、目で見て鑑賞しない限り、作品は作品でない。その意味で、外側にあるものも実はあやしい。だから、内側と外側は厳密には分けられないわけで、不断に往復運動をしている。それが、表現ということの根本的なパラドックスになっているわけです。

布施 僕も同じ考えですが、例えば、ブロンズ彫刻は、単なる金属の塊にすぎない。それを見て、美を感じるの

次に、文字ということが重要だ。これは、書き記すと、ノーテーションですね。これが人間の表現を次の段階に推し進める非常に大きな力になったろうと思います。表現は、内側にあるものが外側に出てくることだといいましたが、実は逆の側面もあって、あることを表現してしまおうと、そこに否定できない何ものが生まれます。それに逆に影響されて、自分の考え方が反作用を被ってしまふことがあるわけで、そういう意味での往復運動なのです。

初め、文字は一種の便宜だった。型を忘れるといけなから、何か目印や記号を付けておく。とりあえず自分さえ分ればよかったですね。もつと便利な、みんなが分かる記号というのをつくった。石が置いてあったら羊十頭という意味とか、そこから始まって文字というものも生まれた。外的現実を置き換えるものなのだけれど、それ自身もまた、身体や記憶ではなくて、外側にある文字は、記憶などと違って消えないし、いつでも見ることが出来るから、人間に反作用を及ぼすんです。例えば字を書きおくと、時間がたつて、その時の現実が失われてからも、そこにまだ現実が閉じ込められている



宗教は、現実の中の問題ではなくて、来世とか天国とか、普通に理解できるのとは違つたもう一つの現実があるという話なのです。それを理解させるために、人間の感覚器官などあらゆる側面に働きかけなければいけない。布施 例え宗教美術の場合、それができた段階では宗教と不即不離の関係を誕生したと思うんですが、それが美術としてひとり歩きを始めてしまうという側面もありますね。例えば、古代の人たちが持っていた宗教的な感情というのはどこかにいつてしまつても、残された壁画や彫刻が、現代も僕たちの魂を打つ。その意味で、宗教とか離れた世界でもあるのかという気もするのです。橋爪 それは非常に微妙な問題ですね。例えは敦煌の美術みたいなものは、信仰心が動機になって描かれた。信仰心のない我々が見て面白いと思うのは、誤解ですよ。それはどういふことなのだろうと思うんです。布施 例えは美術や芸術という制度ができて、その制度で見た時に、初めて敦煌の美術は面白い。そうすると、それはもしかしたら二十世紀的な発見——つくった人たちは誤解かもしれませんが——なのかもしれません。それにしてもある種普遍的な時代を超えている何かに触



言葉と文字



布施 型にすることで、伝えていける。型が出来上がれば、歌舞伎、能、舞踊などになる。型がひとり歩きし始めると、例えば、ある共同体の中でしか通じないものになりますね。例えば、映画という表現形式で、死んだおばあさんが出てくるんだと。それが映画の約束だというのが我々は分かっているけど、いきなり異質の文化の所に持っていた時には通じない。そういう時も、やはりもう一回人間のベーシックな感情のレベルに戻すことが必要かなと思います。

橋爪 型はカルチャー、伝統になっていて、その社会に長い間暮らしているうちにだんだん分かっていくのです。それで、芸術表現のようなものも理解できるようになる。そういうトレーニングがないと、やはり分からない。我々は、音楽や演劇、絵画といったジャンル分けをしていて、そのどれにも属さないものは表現と思つてないけど、別な文化圏では別な分け方や楽しみ方をしてる。我々がまだ発見していないさまざまな表現の可能性があるので、分かっていた方がいいでしょうね。

布施 言葉もそういうもの一つだと思いますが、「言葉」についてはどうお考えですか。橋爪 言葉を獲得したことによつてはじめて、人間はものを考えつつ同時に外側の世界を整理することができるようになった。自分の都合のいい悪いを、「うー」「あー」

だけではなく、どの程度都合がいいのか、食べた時にはおいしいのかどうか区分して表現する。まず、物に名前を付けることから始まって、外的世界を一つの現実総体として受け止めることができるようになった。言葉がなければ、電話もないし、NTTもないわけです。

ける。もし、記憶と新しいアイデアを書き加えるということをも一つの頭の中で一遍にやろうと思つたら、大変です。だから、文字の出現は、記憶の退化ではなくて、創造力の出発点だろうと思うわけです。記憶のためなら、文字でなくても、絵や写真もあるけれど、表現力ということになると、やはり文字は特権的だと思ふ。なぜなら、人間は現実を整理する時に、やはり言葉を使っているのです。その言葉を書き記せば、文字になる。そういう現実の構成員を持つているのは、言葉、文字だけなのではないかと思うんです。布施 解剖学の論文は文字ですが、同時に図や写真を付けます。ところが、写真は見てほしくないものまでも写つてしまふ。例えばハエが飛んできてとまっていれば、それも写つてしまふ。すると、それを見る人は、ハエを見ればいいのか、何を見ればいいのか分からなくなる。その中で何を見るかを明確にするのが言語です。言語によつて初めて要らないものを捨てられる。物の見方さえも規定するところがあると思うんです。橋爪 では、どうして言葉にそういう力があるのかと考えると、恐らく言葉は、絵と違って、情報量を非常に削

ぎ落としている。単純な形に煮詰める形式だから、それだけ現実を限定する力がある。言葉の豊かさは、現実の一部を削ぎ取るによつて大きな情報価値を持つことろから生まれているのではないかと。文字は、言葉が人々を支配する力を非常に大きくしたと思う。典型的には法律や宗教です。宗教や法律によつて、人々の物の考え方や出会い方を、大きくコントロールできるよつた。いわゆる教育や文化も、こうして生まれてきたと思うんです。布施 法律の場合には完全な文字だけの世界だと思ひますが、宗教の場合には、一方で、宗教美術や宗教音楽がある。ある意味で宗教は、法律ほどには削ぎ落とされていない。もつと余分な、色彩的な喜びや音のハーモニーがある。それで言えば、宗教とは言語的なものから、そうでないものから全部入つていふという気がします。橋爪 法律は突き詰めて言えば、紛争解決の手段なんです。A、Bの二つの主張があつた時に、どつちが正しいか、解決するという手続きだから、言葉で済むのです。よけいなことは考えず「おまえが正しい」と言えればいいんです。どこまで突き詰めても言葉なんです。だけど

れ得たからこそその感動ですね。キリスト教徒でなくてもバッハの音楽はいいと思ってしまおうような……。

橋爪 それはなぜなのでしょうね。

音楽で文学に匹敵するものは楽譜ですね。楽譜によって、表現のコストが下がったんではないかと思えます。どういうことかという、文字は、自分一人で書ける。その段階でいちおう完結できるんです。音楽の場合も、実際に演奏しようとするは大勢人間を連れてきたり、お金がかかるんですけど、楽譜までなら一人でできる。表現は、最後まででなくても、設計図や台本、楽譜、そういう中途の段階で止めておけば、それも表現になる。建築をつくるのに比べれば、設計図はただみただけのもの、お芝居をやるのに比べれば、台本を書くのはただみただけのものだという意味で、非常にコストが安い。だからそういうものは、自分一人の勝手な好みでたくさん作れる。そこで初めて個人的な表現というのが可能になったと思えます。

すると、個人的な表現の歴史というのが始まる。だけれどどういうアイデアを出したかという話ですから、だんだん表現史——いわゆる表現の歴史ができてきて、そう

わかっていくのか。それが橋爪さんが、初めに表現について定義されたことと関係してくるかと思うんです。

橋爪 そうだと思えます。表現というのは本当は型であって、理解されないといけないわけだから、大昔は、みんな同じようなことをやるのが原則だったと思う。言葉、動作、表情、大体パターン化されていたでしょう。だけれど、個人個人の表現に価値があるという時代になると、他人が理解できるかどうかのギリギリをみんな狙うようになる。ギリギリを狙うのだけど、外れて、結局理解されなくてだめだったというのもたくさん出てきてしま

う。美術や芸術では、一番ユニークで斬新な表現ほど、同時代の人に理解されにくいという現象が起ってくる。本人にとってみれば、ユニークなアイデアを考えれば考えるほどほかの人に分かってもらえない可能性が増す。分かってもらえないことほど分かってもらえない。分かってもらえないことほど分かってもらえない。この堂々巡りが、この百年ぐらいの美術の歴史、表現史の根本問題ではないかと思う。僕は表現者ではないですが、外から見てみると、そのように見えるのです。

布施 そこら辺の矛盾がありますね。多くの人に受け入

いうところから見ると、非常に古いものの中にも自分たちが持っていないアイデアがあったりするから、敦煌の美術もひとつの表現として胸を打つようになるのではないか。

だから、誤解かもしれないけど、文字や楽譜や設計図

などのメディアができた段階で、個人が表現をするという制度が可能になって、そこで本当の意味での美というものが生まれてきたのではないかと想像しています。

布施 一人でオーケストラの演奏はできないけど、それが最近の電子テクノロジー、例えばシンセサイザーによって、一人で全部の世界を組み立てられるようになった。

シンセサイザーが出てきた頃には、自分が神様のように世界を全部つくれるというか、そういう可能性にみんなドキドキしていた。実際に普及し始めると、今度は自分しかいない世界になってしまふ、つまり、他者が消えていってしまう。それが問題になってきた。最近のコンピュータ音楽は、コンピュータを通していかに他者とのコミュニケーションを達成するかというような傾向が出てきています。建築の設計図でもそうですが、そういう一種の自閉的なものが、ほかの人に対してどう伝

れられようとする、最大公約数的な表現になりますから、どんどん突き詰めていくと何もなくなってしまう。

例えば、篠山紀信の写真集が百万部出たという。本当に実験的なことをやったら百万人には受け入れられない。ごく当たり前のことをやると、今度は逆に、芸術的に何だかんだと批判を受ける。逆に三人ぐらい分かってくればいいんだということになると、表現自体があるのかないのか分からなくなってしまう。

橋爪 例えばコンピュータ音楽の場合、楽譜で止まっていたのが、音にまでなることによって、逆に非常に自閉的になってしまふ。分かってもらおうという要素がどんどん落ちていってしまうからです。その要素がなければ、作品としての完成度は低いわけですね。例えば8ミリの実験映画なんかは、コストが安い分だけひとりよがりですね。現代音楽なんかもそうだし、どこでも必ずそういう現象が起きている。現代詩なんかも、すぐ書けるから、あれほど分かりにくいものはないという世界になっていると思えます。

布施



テクノロジーと表現



最近、「電楽」というコンピュータを使った音楽表現のコンサートがありました。ここで、例えばオーボエを演奏すると、それをコンピュータが聞いて、それをそのまま再現する。ただ再現するだけでなく、その音を歪めるプログラムが入っていて、ちょっとだけずらして再現する。それを聞いた人がまた即興で、それに対してある音を出す。それをどんどん繰り返していくという一種の即興なのですが、普通の即興と違うのは、あらかじめプログラムされた即興ですね。また、データ・グループ——ヴァーチャル・リアリティと同じで、手を動かすと音が出るというのがあって、思ったのですが、全般的な傾向として、身体性の復権が求められている。設計図だとか、楽譜だとか、ある意味で人間の身体性がなくなってしまうって、フワフワしたイメージだけがあるわけですね。そうすると、やはり人間は身体を持った存在ですか

ら、そういうアンバランスな中で生き続けることはできない。そこで、身体性を取り戻そうとして、いま説明したコンピュータとの対話形式の演奏のようなもの——要するにコンピュータに対する自分の身体性を復権させる訓練をしはじめています。コンピュータは、ある意味で脳の中のイメージをそのまま出しているようなものから、それに対して身体感覚をどうやって取り戻すか。それは美術の方でも同じようなことがあって、例えばテレビモニターの中にイメージが映っていると、それは何の実体もないわけですが。実体のない世界ばかり見ていると、イメージそのものの中に現実を感じるといって、倒錯したものが出てきたりしていると思うんです。

まず、偶然の話からすると、いわゆる近代の表現は、最初にアイデアがあつて、それを作品の中に実現していくという考え方だから、作曲家や作者が、制作のプロセス全体をコントロールしているのが原則だ。考えていることしか実現されないわけです。ところが、才能のない人の場合でも、考えてもいないようなすばらしいものをつくれぬだろうか、コントロールされないプロセスの中にいろいろなものを発見しようというアイデアが出てきた。自動筆記とか。

橋爪 ウィットゲンシュタインが「言語ゲーム」で言おうとしたのは、人間が人間であるための条件だと思えます。簡単に言うと、言葉をしゃべるのが人間だ、と言っているわけです。けれど、その条件を明らかにしようと思うと、実は非常に難しい。人間が人間であるための条件と、今日の話の文脈に置き換えれば、表現が表現であるための条件ということだと思ふ。

布施 僕は数学的なものと、いわゆる表現との境界が何なのかというのがよく分からない。例えば、コンピュータを使った美術などの場合、そのコンピュータにはきちんとした論理がある。その論理をどんどん積み重ねて、最終的に論理で終わってしまったら、それはいわゆる数学の世界と同じで表現ではないかと思うんです。コンピュータを使ったアートが仮に成功しているとしたら、それはそういうアルゴリズム的なものを乗り越えた瞬間があると思えます。藤幡正樹という人が「アルゴリズム・ニューティ」と言っているのですが、それはウィットゲンシュタインの言語ゲームの理論と何かつながっている

——流線型とかね——美とは別な目的から、あるフォルム、形というのが得られるのだけど、そこに思いもかけず美的な体験があるということに注目した。同じように、コンピュータが計算して式を打ち出すところや、図形を描いたらフラクタル図形になったところなどは、思いもかけず別な文脈で美しいということはあると思うんです。ですが、それ以上のことなのかと思うし、それを狙って表現するのは、どこまで表現として成り立つのか、よく分からない。

布施 例えは「数学が美しい」という言い方がありませんね。「1+1=2」という、それ自身が見るからに美しいという。思えば思えるが、でもそれといわゆる普通の芸術というのは、また何か違いますよね。その違いが何なのだろうということは、僕はまだ分からないのです。

橋爪 自然現象の中にも美しいものってたくさんありますね。例えば夕焼けとか、名月とか。人間が手を下さなくとも美しいものはいろいろあるわけだから、コンピュータが設計どおりに動けば、やはり美しかったりも良いと思う。ただ、それは、例えばレンブラントが描いた絵とは、レベルが違うのではないかと思うんです。

布施 そうですね。そこら辺の境界ということで、レオナルドは、機械——飛行するための機械や戦争の大砲や橋の設計図をたくさん書いたりして、一方で絵を描いていたわけです。彼の頭の中でそれらが別のものとしてあったのか、全く同じものであったのか。僕はそこら辺のことでレオナルドに興味を持っているんです。レオナルドは解剖もし、美術もやっていると、全く違ったものが一人の人間の中で一緒になってしまっている。そこを超えていっているものというか、そこら辺に表現というものの何かがあるような気がするんですが……。

橋爪 レオナルドが非常に現代的だとするならば、テクノロジーと美術ないし芸術と、両方の可能性を一人の人間が持っていた点だと思ふ。僕らの浅はかな考えでは、テクノロジーで全部できてしまえば、そこには芸術の余地は残らないはずだ、みたいな思い込みがあるんです。だけど、レオナルドはどうもそうじゃない。テクノロジーから考えれば、ほとんどテクノロジーだけでできているような表現行為が多い。だけど、普通の美的基準で絵として見ても、実にみんなきれいでしょ。すると、もうどうなっちゃっているのかと思うわけです。

●対談——人は何を表現したかったのか？

現実をある人間に与えて感動を生んだり、ということだ。そこにこんなにテクノロジーが介入して大丈夫なのかという心配もある。そこはどうかお考えですが。

布施 大丈夫かどうかは分からないが、ヴァーチャル・リアリティなどのテクノロジーがどんどん出てくることによって、新しいリアルが生まれてきたわけです。すると本当のリアルとは何なのかを考えたります。例えば映像で言うと、解剖のシーンをハイビジョンで撮ったことがあるんですが、あとでその映像を見たら、ほとんどそこにモニターがあるというのが分からないくらい、その箱の中で実際何かやっているのが鮮明に見えるのです。そういうふうに一回ハイビジョンを見てしまつと、どのテレビを見ても濁っているように見えてしまふ。それは自分の目がハイビジョンによって少し変わったというのがあると思う。でもそのハイビジョン的なリアルが絶対的なものかという、それはちょっと分からない。江戸時代に狩野探幽が描いた虎の襖絵を見た時に、みんなが本物だと思って飛びのいたといったような話がありますが、それをいま見るとだれも飛びのかない。それと同じように、いまハイビジョンを見て驚いても、

しばらく時代がたれば、だれもびびりなくなり。リアルはどんどん変容していると思うんです。その意味で本当のリアルというのは、相対的なものではないかという気がするんです。

これら出てくる本当のリアルは、単に精度を上げるのではなく、——実は歪んでいるものの中にあるのかも。それがどんどん進むと、テクノロジーとアートがもしかしたら一緒にいけるかなという気がするんです。

橋爪 昔、写真が出てきた時に、画家の仕事がなくなるというので、大騒ぎになりましたけど、美術も大きく変わったと思う。同じように、写真に代わる新しいメディアが出てくれば、いままでも人間が表現として行なっていたことのいくつかは、場所を奪われて違う形になるというところかもしれない。そうすると、表現として最後に残るのは何かと思うんです。

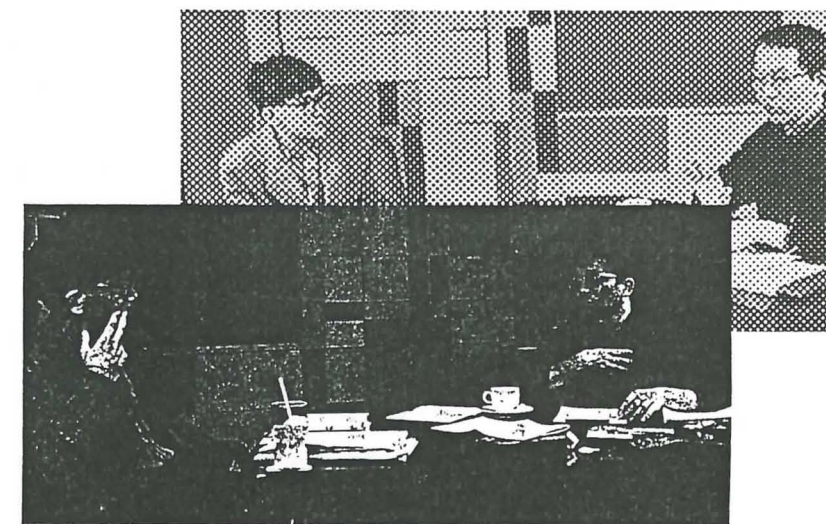
布施 そうですね。その時本当の純粹な表現が生まれるのかもしれない。だから、コンピュータを使って表現や

ると、一種の予測不可能性というのがあるみたいですが、実はあらかじめ全部決定されている。その意味で、ソロバンとコンピュータは同じじゃないかと思う。

ソロバンに表現ができるか。つまりソロバンは、「ご破算で願いました、何かける何々ですか」と聞くと、我々が知らない答えを出してくる。分からなかったものが分かったから、ソロバンに教えてもらった。ソロバンは主体性があるって、われわれに訴えかけているみたいに見えるけれども、それは錯覚だと思ふんです。

同じ意味で、コンピュータが何かをするという可能性はいまのところ少ない。少なくともプログラム制御型のコンピュータでは、コンピュータが何かをする。例えば複雑な図形を描いたり——それはプログラムされているから描けるので全部決定されているわけでしょう。だけどそれが美的な体験になることはあり得ると思うのです。例えばフラクタル図形とか。自分が予測できなかった絵が出てきたという意味でね。

ヴァイトゲンシュタインは、三〇年代のウィーンにおいて、パウハウスとかいろんなグループと接触しているんですけど、あの人たちは、機能美という考え方を持っていて



我々は、我々のいまの課題が、ちょうどレオナルドが立っていた場所とよく似ていると思うんです。我々の社会は、一人ひとりの表現能力をはるかに超えるテクノロジーがいろいろあって、その意味では、ほとんどテクノロジーの世界ですね。だけど、そこにレオナルドが夢見ていたような、何か非常に全人的で、美的な何かがあつてほしい。あるのではないか、だめなのか、その辺の解決がいないかと思う。だから、僕から見てもレオナルドは魅力的で、布施さんがレオナルドに非常に興味があるというの、僕にとっても人ごとではないわけです。

布施 テクノロジーとアートとは、どこが違うのかを考えると、テクノロジーは最終的に内側に働きかける。それに対してアートは、最終的に内側に戻ってくる。内側にあるものが外に出るのが表現であり、外に出たものがもう一回返ってくるのが理解であると考えれば、結局それは、人間と人間の間のやりとりで、それが表現である。テクノロジーは、人間と人間がやりとりしなくても外に出て、それがそのまま自動的に働いていて構わないものである。そういうふうに考えると、テクノロジー

は疎外させるもので、その疎外を戻すためにも、表現の力が何かないだろうか、思っています。

橋爪 しかし、テクノロジーを無視したり、テクノロジーに逆行する形では、現在の表現はもうあり得ない。だから、テクノロジーを十分に取り込みながら、どうやってテクノロジーと正反対の意味での表現を達成し得るのか。布施 特にいまのテクノロジーの持っている美しさ、例えばロケットの発射などは、どんな美術も及ばないような迫力がある。テクノロジー自身がどんどんどんどん走り出して、それをもう一回内側に戻すことができないうまま離れているという感じだと思ふんです。それを戻すには、例えばレオナルドをもう一回考えることで、その答えが得られるかと思うのですが。

橋爪 テクノロジーが、人間の表現力を弱めているというか、新しい局面に人間を立たせていると思われるのは、人間の知覚や感覚にテクノロジーやメディアが介入してきて、それらが人間に影響を与える範囲が非常に増えてきたということだと思います。テクノロジーは当然、人間の現実を変容させます。芸術はもともと人間の現実の断面を見せたり、それを書き換えたり、ほかの人間の



を見せながら人間の命を終えさせていくという、こういうことが実現した時に、ヴァーチャル・リアリティというのには恐らく完成するのだからと思うわけです。そうすると、そこで残された芸術、表現の固有の問題は何か？人間が人間であるとはどういうことなのかという、自分に対する問いかけだけは残るだろう。自分は自分としてこの現実を解釈するのだ、自分の感覚はこうだ、自分は自分なのだということを何らかの形で手作りしてや



芸術が生めるかという、問いかけがあるかもしれない。絵画にしても、絵の具のこね方とか、何色の横に何色を置くといった、結局はテクノロジーですね。それを越えて表現として、あるいは芸術として成り立つ。それはやはりコンピュータの場合でも同じだと思うんです。コンピュータの場合、その背後にあるものがきちんと論理として見えていながら、その論理を超えたものが生まれた時に、その表現はおもしろいと思う。それが表現

だとは言えないかもしれませんが、でも逆にまわりを埋めていくことによって表現がふり出されてくる、その力がすごく大事な気がする。だからテクノロジーをどんどん論理的に突き詰めていって、突き詰めきれずにポンと出てきたものは……。橋爪 分かります。コンピュータ・ゲームに夢中の子どもが、ゲームの主人公と一体化して現実を取り違えてしまっているという説がありました。でもそういうことはないという反論が可能です。なぜなら、ゲームの主人公はゲームオーバーで死んだりするけれども、プレイヤーの方は、現実をずっと持っていますから、ゲームオーバーの時に、テレビが与えていた現実と、実際の世界は分かれるのだからというんです。それはその通りだなと思うんです。いまヴァーチャル・リアリティが騒がれているけど、それが一番極端になるのはどういう形かといえば、そのメディアの与える現実の中で人間が生まれて、一生を終え、死んでいく場合だろう。生命医学が非常に発達して、保育の段階からコンピュータが介入し、自動的に人間を育てる。最後に、末期医療などもして、もう一つの現実

る。そういう営みとして、やはり表現というのは永遠に残るだろう。テクノロジーが使えれば使えばいいし、リアルなものでもやりたかったらそれでいいんですけど、とにかく表現というものは残っていくと思います。布施 死ぬ時にヴァーチャル・リアリティで、もう一つの現実を見せる。明るく死なせるのかどうか分かりませんが、それはすごく面白いと思います。でもそれはまた、かつて宗教がやっていたことが電子テクノロジーという形に変わったということかとも思います。ヴァーチャル・リアリティなどの体験をした時に面白いなと思うのは、また普通に戻った時の現実の新鮮さですね。テレビ・ゲームをやっている子どもがテレビのスイッチを消した時には現実に戻る。その意味では、やはり現実が消えないと思います。ただ、最後は現実の中で死んでいくのか、ヴァーチャル・リアリティの中で死んでいくのかということになりますね。——どうも、長時間ありがとうございました。

「ちくま」1992年6月号通巻 255号 p.9 1992年6月1日発行 筑摩書房

アンケート 私が『ちくま学芸文庫』に期待したい本 (到着順)

- 橋爪大三郎
1 山本七平「現人神の創作たち」
2 ハッラー「イスラムの法」
3 橋爪大三郎「冒険としての社会科学」
4 宮崎市定「論議の最新研究」
5 ヴァイトゲンシュタイン「論理哲学論考」

東京工業大学助教授・社会学

- 島田裕巳
1 マクファーランド「神々のラッシュエルフ」
2 創価学会教務部編「折伏教典」
3 森谷とみ「回想・新しき村」
4 柳川啓一「祭と儀礼の宗教学」
5 八島英雄「中山みき研究ノート」

日本女子大学助教授・宗教学

- 山折哲雄
1 服部之總「親鸞ノート」上・下
2 阿部次郎「徳川時代の芸術と社会」
3 堀一郎「遊幸思想」
4 平泉澄「寺社と社会の関係」
5 E・H・エリックソン「ガンディーの真髄」

国際日本文化研究センター教授・宗教学思想

- 山田登世子
1 内田義彦「読むということ——内田義彦対談集」
2 E・アウエルバッシュ「ミーム」
3 モーリス・パンゲ「自死の日本史」
4 今村仁司「現代思想の系譜学」
5 ロラン・バルト「表徴の帝国」

東北芸術工科大学助教授・日本思想

- 宮田 登
1 坪井洋文「イモと日本人」
2 和歌森太郎「日本民族史——民俗学的見どころ」

北海道大学教授・中国文学

- 西垣 通
1 サミュエル・バトラー「エレホン——倒錯したユートピア」
2 Ralph Ellison Invisibile Man (見えない人)
3 アンドレ・マロン (東野芳明訳)
4 ルイス・マンフォード (生田勉訳)
1 面白く、含意もあるSF。
2 邦訳の有無は不明だが、黒人文学の傑作。
3 世界イメージは様々に凝縮されるが、その好例。
4 この本はもつと読まれてよい。技術論と芸術論。(明治大学教授・情報工芸)

筑波大学教授・民俗学