

● 0. イントロダクション

0-1. 新たな言語 = 新たな世界認識

- 参考映像: NHK 『銀河宇宙オデッセイ 第6集 遡及・ビッグバン』
(1990年11月11日放送分) より
- 「言葉」の存在によって、そこではじめて現れる世界。〈新たな言語 = 新たな世界認識〉。

0-2. 最終回 講義第6回のねらい

最終回 第6回では、〈脱近代〉をうながした、新たな世界観、つまり、「関係論」的な世界観に視点をうつし、その移行を牽引した代表的な議論を確認してみたい。

今回は〈外界の関係論的な認識〉の端緒として、とくに、ソシュールの「言語論的転回」、そして〈作家や作品の関係論的な認識〉の端緒としてバルトの「作者の死」を取り上げる。それを通して「インタラクティブ・アート」もまた、このような、〈関係論的な世界観〉に基づいて現れた文化的営みの一つであることを示す。

講義の最後に、「インタラクティブ・アート」の可能性と限界についての私の見解にふれる。とくに限界については、あえて、批判的に検討すべきと私が考える論点を2つ挙げた。これに対して、受講生はインタラクティブ・アートの可能性を追究する立場から、この私の2つの論点に対して、可能なかぎり反論を試みてほしい(註1)。

(註1): 本授業資料ページのパワーポイント資料も参照のこと。

<http://www.iiitak.com/mc2015/>

● 1. 関係論をみちびく視点1：外界の関係論的な認識へ

1-1. フェルディナン・ド・ソシュール (1857-1913) 言語学者

- 20世紀のパラダイムシフト「言語論的転回」(「言語名称目録観」への批判)
- 人は言語によって外界の認識をつくる。

1-2. 「言語とは差異の体系である」

「言語のシステム全体を、音の差異 と 概念の差異 とが結びついたものとみなすことができます。実定的に与えられた概念などどこにもありませんし、概念と 別個に 決まった 聴覚記号もない のです。ある概念の差異をある記号の差異とつきあわせることで一見実定的な項に似たものを得ているのです」

(ソシュール 『一般言語学講義：コンスタンタンのノート』 p.177)

● 2. 関係論をみちびく視点 2：作家や作品の関係論的な認識

2-1. ロラン・バルト (1915-1980) 批評家・思想家・作家

- 『作者の死』(1968)
- 「テキストとは、無数にある文化の中心からやって来た引用の織物である」(pp.85-86)
- 「読者の誕生は、『作者』の死によってあがなわれなければならないのだ」(p.89)
- 「作者」の中心性・優越性が失われ、一方で、「読者」こそが、作品から多様な意味を生み出しうる場となる。
- 「創造的読み」が許された読者の誕生。それは作品の創造に参加する「読者」。

● 3. まとめ

かつて 19 世紀の藝術とは、実体論的見地から、自律的な在り方を志向する理念をめぐって、天才としての作者やその作品が議論の対象とされた。しかし、ソシュールらによる言語論的転回（1910 年代ごろ）を経て、世界における全ての事物および、作者や作品もまた、さまざまな存在間における関係論的な現われとして捉えることに、認識上でのリアルさが見出されることとなる。このように、20 世紀から 21 世紀の転換期に至りインタラクティブ表現が現れた経緯には、その登場の前提として、18 世紀後半にはじまり 19 世紀に成長をみた西欧近代主義的な価値意識と、それによって生み出された近代ドイツ的なる「藝術」概念の存在があり、また、言語学研究上での「言語論的転回」を契機とする「実体論から関係論へ」のわれわれの世界認識に対する「パラダイムシフト」があった。

●4. インタラクティブ・アート：その可能性と限界

4-1. その可能性について

- ・それが近代主義的な世界観の批判的な検討の実践である期待
- ・“Cross- disciplinary”（横断的専門領域）な環境から〈新たな言語〉の生成の期待

4-2. その限界について（2つの論点）

【限界点】

「インタラクティブ・アートは、その表現における理念や形式を追究するならば、権力（イデオロギー、潮流）に取り込まれやすく、自らも権力化しやすいのではないか？」

【論点抽出のながれ】

1. 作者の意図で注目されるのは、このジャンルの本義ではない（作者の脱中心化）。
2. 作者は自らの「作者の意図」の主張、表面化を抑制する。
3. 作品解釈は鑑賞者側の「創造的な読み」に任される部分が多くなる。
4. そのため、作品を成立させるべく、いかに観客の参加を促すかに作者の意識はむかう。
5. この帰結は、作品制作の指針として、いずれは、およそ「いかに多くの鑑賞者のニーズに応えるか」という問題へと集約せざるをえなくなる。
6. 参加型が本義のため、5)で述べた傾向は、他ジャンルよりも強く現れることとなる。
7. ここで悩ましいことは、「作者の意図」たる主張を表面化しえないことである。つまり、作者の主張が抑制された中で、鑑賞者のニーズに応えねばならない。
8. 作者は主張内容を抑制する。その上で、制作の視点は鑑賞者を魅了する形式的枠組みに向けられることになる（また、技術的革新性にも向けられる）。

9. ここで観客好みの形式となれば、耽美的でエンターテインメント性を強めることになりやすい。いわば、鑑賞者それぞれの持ち物をいれるための、魅力的で美しい箱をつくることとなる。
10. ところで、このような鑑賞者のニーズとは、記号論的視点でいえば、つまり、社会において共有された、その時代・その国での言語（＝いわば〈空気〉）から構築される
11. つまり、主張を抑制された作者は、必然的に、従来の言語（時代の〈空気〉）の範囲でつくらざるをえない。

■【批判的に検討すべき論点 1】

上記 1～11 により、インタラクティブ作品の作者は、作者性を脱中心化した上で、かつ、多くの人に参加してもらわねばならない。なので従来の言語（時代の〈空気〉）の範囲に留まりやすい構造（大衆迎合的な範囲に留まる構造）があるとは言えないだろうか？そしてそれは、芸術に本来期待されること、つまり〈新たな言語＝新たな世界認識〉を生み出すことを模索しにくいものとはならないだろうか？

12. 鑑賞者のニーズに応えるため、また、その参加を促すため、より作品の形式的・技術的側面を洗練させることを追求するならば、いずれ、大きな資本を元にして、企業体として制作せざるをえない規模となる。
13. つまり、市場経済の枠組への、比較的強い関与が活動の前提となる。
14. 再び、悩ましいことは、ここにおいても、作者の主張を表面化しえないことである。つまり、作者の主張が抑制された中で、市場のニーズに応えねばならない。

■【批判的に検討すべき論点 2】

制作の主眼が、形式的・技術的側面（多くの人に参加をうながす枠組み）にむけられ、作者の主張が抑制されたなかで、さらに企業体として、市場のニーズに応えることが求められることとなる。作者の主張を抑制すべき、上のような相対主義の中、一方で、頑強な意図をもつ権力者の意志は、そこに容易に介入しうるのではないだろうか？

さらに、そのような大きな資本と権力を取り込んだ「作者」や「作品」（＝大規模なインタラクティブ作品）は、今度は、それ自体が権力へと生まれ変わることにはならないか。そして、そこに至っては、当初の〈作者/鑑賞者〉の脱中心化の理念とは、まったく逆の状態が現れるのではないだろうか？

※ 上記論点 1, 2 について、インタラクティブの可能性を追究する立場から反論を試みたい。

（以上）