

情報社会の芸術文化をめぐる芸術学的省察

小川 真人

基礎教育課程

Towards arttheoretical Reflection on Artculture of Informationsociety

OGAWA Masato

Division of Liberal Arts and Science

(Received November 12, 2003 ; Accepted January 18, 2004)

本稿は、情報社会の進展にともなって台頭してきた新しい芸術文化を、「メディア芸術」(Media Arts)を手がかりとして、体系的芸術学の見地から考察しようとするものである。写真、CG、アニメ、狭義のメディア・アートをはじめとする「メディア芸術」に芸術学が向かうとき、かつてない課題に取り組まされることになる。なぜなら、「メディア芸術」の表現実践においては、以下にその動向を検討するように、従来の芸術学が伝統的な価値規範として考えてきた考え方や理念を動揺させる傾向や、オーソドックスな美術作品では想定外の表現手法がしばしば導入されるためである。「メディア芸術」にこの種の傾向が見出されるということはただちに、従来の美学的価値規範や美術理論上の公理を墨守して倦むところのない芸術学的営為では、そうした「メディア芸術」の表現実践を正當に評価することができないということの意味しよう。むしろ、そうした「メディア芸術」の動向を新しい芸術文化として位置づける方法論的視座を確立させることが、いま芸術学に求められているのである。このような課題に取り組むにさいして、本稿は、「メディア芸術」の台頭という今日的な文化現象を、社会の高度情報化の推進という包括的の視点から概観することから出発したい。映像機器の発達やメディア・テクノロジーの進展をはじめとする情報技術全般の進歩発展とそれに伴う人間社会のあり方の変貌が「メディア芸術」という新しい芸術文化を生み出す原動力の一つだったのではないだろうか。はたしてこのような考え方それ自体が正鵠を射るものかどうかを含め、「メディア芸術」に代表される情報社会の新しい芸術文化の芸術学的省察を基礎づけるために、本稿は以下に三つの視点から論述をすすめる。第一に、社会の高度情報化の動向と「メディア芸術」の国内外での台頭という現象について確認し、第二に、「デジタル画像」を芸術学的問題として扱うさいに顕れ

る諸問題について論述し、第三に、「メディア芸術」の表現実践がもつ、オーソドックスな芸術学の理論的枠組みから逸脱していくような傾向を、「同一性」概念の動揺という観点から考察する。

1. 「情報社会」の到来と「メディア芸術」の台頭

(1) 情報社会の進展に伴い、新しいタイプの芸術文化が台頭しつつあることは、「メディア芸術」を扱う国内外の近年の芸術祭からもみてとれる。ここでは、本邦の「文化庁メディア芸術祭」、オーストリアの「アルス・エレクトロニカ」、米国の「シーグラフ」を取り上げ、情報社会の芸術文化の近況を具体的に確認したいと思う。

「平成8年7月」より「マルチメディア映像・音響芸術懇談会」は「マルチメディア時代に対応した芸術振興方策」について検討を行い、その成果を「平成9年7月」、文書『21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について』にまとめた¹⁾。ここでデジタル芸術(CG、ゲームソフト)、アニメーション、マンガ、映画の四分野に区分された「メディア芸術」は²⁾、「デジタル技術等の新しい技術の発達」を背景として勃興してきた「新しい芸術表現の形式」として、「既存の芸術分野に大きなインパクトを与える」とともに、「更には全く新しい芸術創造を促す」ものと期待されている。総じて「メディア芸術は、総合的な芸術として、また、翻案されることによって、我が国の芸術文化全体を刺激し、人々の創造力や美的感性を育むものである。同時にこれらは、我が国経済社会の構造改革と更なる発展に資する新しい重要な資産であり、その振興を図ることは、文化と経済社会の発展の両面から意義深いものである」と述べられる³⁾。このような「メディア芸術」の振興をはかる施策の一つとして平成9年度から開催されてきたのが「文化庁メディア芸術祭」である。平成14年度で第六回を数える「文化庁メディ

ア芸術祭」(平成15年春開催)は、「デジタルアート [インタラクティブ] 部門」、「デジタルアート [ノンインタラクティブ] 部門」、「マンガ部門」、「アニメーション部門」の四部門に「特別賞」を加えた構成となっており、「メディア芸術」諸部門の秀作を選出し、内外にひろく紹介している。平成13年度(平成14年春開催)では、宮崎駿監督作品『千と千尋の神隠し』が「アニメ部門」で大賞を受賞し、宮崎駿監督自身も「特別賞」を受けている。しかし、平成14年度で目をひいたのは、海外からの応募の増加による国際化である。「デジタルアート [インタラクティブ] 部門」大賞はイギリス・ロンドン生まれのクリスピン・ジョーンズらによる作品『ソシアル・モバイルズ』が受賞し、そのプレゼンのうまさとともに、日本のアーティストにも刺激を与えることとなった⁴⁾。

こうした「メディア芸術」の祭典は海外に先例があり、その代表的なものがオーストリア国リンツ市で毎年開催される『アルス・エレクトロニカ』(Ars Electronica)と、アメリカ合衆国でのCGアート祭『シーグラフ』(SIGGRAPH)である。1979年以来開催されている『アルス・エレクトロニカ』では、テクノロジーの進歩発達が社会に与える影響を予見するようなアート作品が出展され、その都度、人類の未来に問題提起をおこなうテーマが掲げられる。例えば、1998年には「情報戦争」“INFO WAR”というテーマのもと、元来は軍事技術から発生した情報技術の出自そのものに焦点があてられ、2000年には「次世代の生殖」“Next Sex”というテーマからクローン技術や遺伝子操作の問題など生命科学の領域へ踏み込んでおり、また同時多発テロから一年を経た2002年には「アンプラグド 地球規模の紛争場面としての芸術」“Unplugged. Art as the Scene of global Conflict”をテーマに、同時多発テロの勃発とその後の米国による対テロ戦争の展開を、グローバル化によってもたらされた悲劇と見る見地から、21世紀初頭の人類が直面しなければならなかった困難な状況を乗り越える手がかりを、メディア・アートを通じて探っていくとする政治的メッセージが込められていた。このように『アルス・エレクトロニカ』は、世界最高峰のメディア・アートの祭典であるとともに、情報技術をはじめとするテクノロジーの発達と人間社会との関わりを反省させるようなアート表現を取り上げることで、広く社会にメッセージを発信しようとする基本的姿勢を堅持している⁵⁾。また、ここで藤幡正樹、岩井俊雄、八谷和彦、明和電機等の日本のメディア・アーティストの活躍も見逃せない。

アメリカ合衆国での『シーグラフ』はCGの学会を兼ねるCGアート祭であり、欧州の『アルス・エレクトロニカ』の思想性や政治性とは趣を異にするメディア芸術

祭である。ウェブでの3DCGによる商品展示、デジタル地図、医療等へのCG技術の応用など、ビジネス展開への考慮も見出され、また最新のモーション・キャプチャー・システムなどの映像機器、高解像度のリアルタイム・レンダリング、デジタル映像制作の先端的な試みなどがいち早く紹介され注目を集めている。「エレクトロニック・シアター」では映画『シュレック』、映画『モンスターズ・インク』、映画『スター・ウォーズ エピソード2』など大資本を背景とした大作から、個人制作による低予算の映像作品まで、エンターテインメント性やアミューズメント性も含んだ秀作が上映される。また、河口洋一郎をはじめとする日本のCGアーティストの活躍も注目される。

このような国内外のメディア芸術祭の展開は、先端テクノロジーとアート表現を高次元で融合させる現代的な芸術創造の世界を我々に開示するものである。アート表現が技術や道具の革新によりその相貌を大きく変化させてきたことは、芸術の歴史的展開が端的に示唆するところでもある。そして今日、最新の映像技術の導入や情報技術の進展もまた、アート表現のあり方を大きく変えようとしている。本稿は「メディア芸術」を狭義のデジタルアートに限定せず、写真の発明以来のヴィジュアル・カルチャーを包括する概念として理解するものである。すなわち、本稿にいう「メディア芸術」の概念には、写真、映画、テレビ、広告からウェブに至る情報デザイン、ゲーム、アニメ、マンガ等が含まれる。このような「メディア芸術」諸分野はかつて、そして今日でもなお一部に、オーソドックスな「芸術」ではない、その下位に属するものだとされ、あえて言えば「サブカルチャー」もしくは「カウンターカルチャー」であるとみなされてきた。しかし、近年そうした文化的位階秩序には変化が生じつつあり、むしろ日本の現代文化を代表する一動向として海外からも注目を集めるようになってきている。このような今日の状況を考慮するとき、写真、映画からゲーム、アニメに至る「メディア芸術」の広範な文化事象を批判的に分析考察する理論的見地をいかに確保するかが問題となるのは当然であろう。「メディア芸術」をすぐれて現代的な芸術文化⁶⁾の一現象として評価し、これを芸術学的に考察する新たな芸術学が求められているのである。

(2)「メディア芸術」がすぐれて現代的な芸術文化であり、現代社会の根本動向を反映した文化現象であると考え、さ、「メディア芸術」の芸術学的分析を行うための理論的前提として、現代社会の編成原理が何であるかを見極める必要が生じる。そのうえで今日の社会における高度情報化という動向に注目するならば、今や情報が現代社会の新しい編成原理となりつつあるという見方

は一定の説得力を帯びる。このとき「情報社会」の省察は、「メディア芸術」という今日的な文化動向を批判的に考察する端緒として位置づけられる。この見方をさらに推し進めれば「メディア芸術」の台頭は、現代社会の高度情報化に伴う文化変容の一局面とみることができる。ここでは「メディア芸術」を分析する理論的視点を確保するという趣旨で「情報社会」(information society)の問題を考察する。

「情報社会」に関する理論的言説の端緒は一九六〇年代に近代の「産業社会」(industrial society)の深刻な矛盾が暴露され、次世代の未来社会像が求められていた時代にまで遡行することができる。18世紀イギリスを中心とする産業革命以来進展してきた「産業社会」は、石油等の希少な地下資源に依存した脆弱性を払拭できない社会であるばかりでなく、結果として深刻な環境破壊を招来するなど、問題的な構造原理に存立する社会であった。こうした社会構造上の矛盾を克服するための新たな社会モデルが、ベル(Daniel Bell)の提唱した「脱工業社会」(post-industrial society)論であった⁷⁾。今日いわれる「情報社会」の概念が、ベルの「脱工業社会」論に繋がることは、平成10年11月に「高度情報通信社会推進本部」により決定された「高度情報通信社会推進に向けた基本方針」での「高度情報通信社会」の定義からも窺い知れる。

「高度情報通信社会とは、人間の知的生産活動の所産である情報・知識の自由な創造、流通、共有化を実現し、生活・文化、産業・経済、自然・環境を全体として調和し得る新たな社会経済システムである。このシステムは、制度疲労を起こした従来の大量生産・大量消費を基礎とするシステムにとって代わり、「デジタル革命」とも言える変革の潮流を生み、経済フロンティアの拡大、高コスト構造の打破、活力ある地域社会の形成や真のゆとりと豊かさを実感できる国民生活等を実現するものである。」⁸⁾

このような「情報社会」の規定を、例えばトフラー(Alvin Toffler)の「第三の波」という思想に関係づけられ⁹⁾、「情報社会」はそれに先立つ「農業社会」及び「工業社会」との対比における一種の近未来社会像として理解することができる。上記「基本方針」はさらに、「我々は今日、産業革命以降の「大量生産・大量消費」を至上命題とする経済社会から、「デジタル革命」による「情報の創造・流通」を基礎とする経済社会への移行、つまり新しい価値へのパラダイム・シフトをまさに目の当たりにしようとしている」¹⁰⁾と述べ、高度情報化の推進を強調するのである。このように「情報社会」の概念は未来社会像として一種の夢の言説とも言われるべき性格を

もっており、これが為政者のサイドからなされるとき、市民はこれを慎重に批判吟味する必要があると考えられる。しかし、現実社会における情報化の動向実態をみると¹¹⁾、社会の高度情報化は為政者の目論見を超えるスピードで進んでおり、政官業主導の大衆操作の帰結と言いつつ切れない面が存在することも見逃せない。

このような社会の高度情報化の現時点でのキーワードは「ユビキタス」(ubiquitas)であろう¹²⁾。「ユビキタス」とは「遍在」を意味するラテン語だが、情報化に関連づけられれば、コンピュータやインターネットなどの電腦空間がいつでもどこでもだれにでも利用可能だという近未来の電腦環境、すなわち「ユビキタス・コンピューティング社会」を特徴づける言葉であると解される¹³⁾。今日、コンピュータは一部の情報機器にのみ搭載されているという見方が一般的かもしれないが、実は身の回りの様々なモノに、例えば炊飯器や冷蔵庫、洗濯機等の電化製品にもコンピュータは組み込まれている。しかし、これらの電化製品とそれらに内蔵されたコンピュータはそれぞれ孤立して機能しているのが一般的であり、互いが関連して動作することはほとんどない。これに対して「ユビキタス・コンピューティング」では、電化製品からゴミに至る、我々の身の回りに存在するありとあらゆる様々なモノに極小のICチップ等が組み込まれ、さらにこれらがネットで結ばれることで、モノとモノとがちょうどコンピュータ同士がネットで結合するのと比較可能な方式で結びつけられることになる。このような「ユビキタス・コンピューティング社会」には、我々の日常生活世界に電腦空間が侵入してくると言えるような側面があり、情報社会におけるプライバシーやセキュリティの問題もあらためて意識されるに至っている¹⁴⁾。

以上に我々は社会の高度情報化の理念とその実際の展開を、もっぱら「メディア芸術」を分析する理論的視点を確保するために確認したが、このような社会の情報化は新しい芸術文化の勃興とどのように関係しているのだろうか。この問題に一定の見通しを与えてくれる理論として、リオタール(Jean-Francois Lyotard)の著書『ポスト・モダンの条件』を挙げることができる¹⁵⁾。リオタールは冒頭で、「社会がいわゆるポスト・インダストリー時代に入り、文化がポスト・モダン時代に入ると同時に、知のステータスにも変化が生じる」という「作業仮説」を掲げる¹⁶⁾。そのうえでリオタールはこれらの動向を理論的に説明する「シナリオ」こそ「社会の情報化」だと考える¹⁷⁾。このとき、社会の脱工業化と文化のポスト・モダン化は、「情報化」を軸とする一連の社会変動の内に位置づけられることになる。このような「ポスト・モダン」論が今日なお示唆に富んでいるのは、「社会の情

報化」に伴い新しい芸術文化が成立したという見方をリ
オータルも支持しているとみられる点である¹⁸⁾。これに
沿って言えば、「メディア芸術」の台頭は「情報社会」
の到来という社会構造の変化によってもたらされた文化
変容という観点から考察できるのであり、この観点を
「ポスト・モダン」論に結びつけるならば、「メディア芸
術」には、近代的な芸術概念が掲げてきた理念や原理を
否定または批判するような傾向があるとみることができ
る。

2. 「デジタル画像」の芸術学的省察

「情報社会」の進展と「メディア芸術」の台頭という
文化変容の動向に深く関与しているのが、いわゆるデジ
タル・テクノロジーである。写真、映像、TV、CG など
の「メディア芸術」諸分野の画像制作現場においてデジ
タル・テクノロジーが大胆に導入され、先端的なアート
表現の成果を世に問うている状況については個々の事例
を挙げるまでもないと考えられる。しかし、目下の問題
とは「デジタル画像」の工学に比較して、「デジタル画
像」の芸術学が遅れをとっていることである。むしろ、
「デジタル画像」の技術革新には日進月歩のものがあり、
工学分野の学術的成果が先行するのは当然かもしれない
が、「デジタル画像」の芸術学が存在するとしたら、そ
れはいかにして可能かを考える必要性を無視することも
できない。ここでは「デジタル画像」の芸術学の成立条
件を探るという趣旨から、現代アメリカの哲学者ネルソ
ン・グッドマン (Nelson Goodman, 1906-98) による
「デジタル画像」の分析を検討する¹⁹⁾。

「デジタル」と「アナログ」の相違は、時計に「デジ
タル」と「アナログ」が存在するというように、一般常
識に属するという考え方もあろうが、グッドマンによる
分析をみると、我々は「デジタル」と「アナログ」の
相違を根本的に考え直さざるをえなくなる。いわゆる分
析哲学の流れに属するアメリカの哲学者グッドマンの芸
術理論の基本プランはその著書『芸術の言語』に示され
ており²⁰⁾、その根本思想は芸術と言語の常識的な二項対
立図式を徹底して批判することにある²¹⁾。芸術と言語は
互いに相容れぬ精神の営みだと考える向きもあろうが、
グッドマンの見地によれば、両者には根本的なところで
共通性がある。それは「指示」(reference) である。あ
る画像が何ものかの画像として成立しているそのとき、
その画像はその対象を指示しているのであり、それはち
ょうど、ある言語が何ものかの言語的記述として成立し
ているそのとき、その言語がその対象を指示しているのと
比較可能な事態とみなされる。グッドマンはそれが「再
現」(representation) については「外延指示」

(denotation) であるとし、画像を記号として考察する記
号論的芸術学の立場を闡明にする。こうした見地からグ
ッドマンは「絵画的再現」を哲学的に分析するにあたり、
「外延指示が再現の核心であり、それは類似から独立し
たものである」と述べるとともに、「いかなる度合いの
類似も指示に必要な関係をうちたてるのに充分ではない」
こと、さらに「類似はいかなる度合いのものであれ、明
らかに、再現の充分条件ではない」ことを確認する²²⁾。

このようなグッドマンの理論的主張は件の「デジタル
画像」の分析でも遺憾なく発揮される。グッドマンは
「アナログなシステム」を「稠密 (dense) なシステム」
と特徴づけ、また「デジタルなシステム」とは「有限の
項に分化された (finitely differentiated) システム」だと
考える。その上でグッドマンは、「記号を画像と画像で
ないものと分類するありきたりのやり方は、稠密なシ
ステムあるいは「アナログ」なシステムに属する記号と、
有限の項に分化されたシステムあるいは「デジタル」な
システムに属する記号との間に引かれた一線に重要な意
味で関連している」と述べる²³⁾。ここで、かりに「画像」
一般の成立がその画像対象との見かけ上の類似に帰せら
れるとしたならば、画像記号は「類像的」(iconic) な記
号類型に包摂されよう。そのさい、「描写」(depiction)
をおこなう記号としての「画像」は「アナログ」な記号
にほかならないことになろう。これらの点を厳密に受け
とったなら、「デジタル画像」という言葉は形容矛盾を
孕んだ言葉であると言わねばならないことだろう。しか
し、いまここに、「白い方眼紙上にある特定の枠目を黒
く塗りつぶして」いった「リンカーンの肖像画」が存在
したとして、これは「デジタル画像」ではないのだろうか²⁴⁾。「デジタル画像」は無意味な概念なのか、それと
も「画像をアナログ性によって定義するという見解」が
信頼を失墜させるのだろうか²⁵⁾。グッドマンはそのど
ちらでもないとする。すなわち「いかなる記号も単独では
デジタルではないし、またアナログではない」のであり、
「デジタル」か「アナログ」かは、「単独の記号にではな
く、記号図式に適用される」と考えなければならない²⁶⁾。
要約的に言えば、グッドマンの考えはこうである。「デ
ジタル」か「アナログ」かは「記号図式」に関して言わ
れ得る。しかし「記号は一般に両方のタイプの図式に属
している」ので、「記号」を「デジタル」か「アナログ」
かに単純に分類することはできない²⁷⁾。「デジタル」と
「アナログ」の区別とは畢竟するに、記号どうしの「構
文論的關係」(syntactical relationship) において考えら
れる問題であると言わなければならない²⁸⁾。

グッドマンによる分析は、「デジタル画像」の芸術学
の哲学的基礎を芸術と言語の問題にみるという点で、示

唆に富む。しかし、写真や映像などの制作に関わる人々にとって、「デジタル」と「アナログ」の差異は別の仕方ではるかに明瞭に了解されているのではないだろうか。すなわち、「デジタル」と「アナログ」の差異は、「ディスク」と「フィルム」という記録媒体の差異にほかならない。そして、このフィルムからディスクへというデジタル化の動向は、目下進行中の映画制作の技術革新として映画制作現場を一変しつつある。その主たる牽引力が、映画用デジタルビデオカメラ「HD24P」の開発と実用化である。「HD24P」導入は、映画制作の現場を変えつつあり、例えば映画『スター・ウォーズ』で著名な映画監督ジョージ・ルーカス（George Lucas）は1993年3月に「E-CINEMA」構想を発表し、映画の撮影、編集、合成、ダビング、配給、上映、保存という一連の過程をすべてデジタル化するというデジタル・シネマのプランを打ち出したのである。

しかし、「デジタル画像」の台頭は芸術学にかつてない理論的課題を突きつけるものと言わなければならない。ここでは、以下に二点を指摘するにとどめる。

(1) いまここに一つの「デジタル画像」があったとして、そしてそれがひとたびインターネット等の電子ネットワークに乗ったとき、それは一つの情報コンテンツとして供されたことを意味することになる。それは、今日普及しつつあるデジカメ付き携帯電話でさえ充分可能なことである。しかし、電子ネットワークによる電腦空間はある意味、日常的な空間と時間の観念が宙吊りにされたような世界である。それというのも、電子ネットワークを介して地球規模の同時的コミュニケーションが可能になるだけでなく、人類が過去の歴史において獲得し蓄積してきた途方もない量の知識と経験の総体が情報として利用可能な状態となる。そこでは、物理的距離が消滅するだけでなく、歴史の概念もまたそのあり方を変える。隔たりが、空間的にも時間的にも、その意味を変えるのである。このような特性をもつ電腦空間において「デジタル画像」は新たな生命を獲得すると言える。

(2) 「デジタル画像」の基本的特徴の一つは、「デジタル画像」では画像の複製と編集合成に際して劣化が生じないという点である。この特性を抜きにしては、デジタル映画構想もその実施プロセスもあり得ない。さらに穿って言えば、画像の複製に際して画質の劣化が生じないということは、オリジナルとコピーの差異が意味をなさないということでもある。「デジタル画像」による「メディア芸術」の表現世界は、オリジナルとコピーの差異が意味をなさないという新しい情報感覚の出現と無縁でないという点でも、「情報社会」の到来とともに台頭した新しい芸術文化であると言える。これらの点は、「デジタ

ル画像」の芸術学が取り組むべき重要な課題を示すとともに、「デジタル画像」の芸術学というものが今や要請される実質的背景でもある。それというのも、オリジナルとコピーの差異が成立しないというだけでなく、オリジナルともコピーともつかぬイメージを電腦空間で数限りなく増殖させ得るという「デジタル画像」の台頭は、従来の芸術学が暗黙裏に前提してきた枠組みを動揺させるような動向にほかならないからである。

3. 「メディア芸術」における「同一性」の概念

以上にみた「デジタル画像」の出現と普及によりその自明性を厳しく問い直されることになるのが「オリジナリティ」という概念である。オリジナルの作品のもつオリジナリティという事柄は、オーソドックスな芸術学が依拠してきた理論的基盤であると考えられる。特に、美術作品については、オリジナルとされる作品そのものに、芸術学が明らかにすべき有意義な事柄のすべてが包含されているとみて過言でない。世界にただ一つしか存在しない実物をまさにこの目で見たという実見にまさるものは存在しないのである。芸術の感動という言葉の意味内実が、オリジナル作品と直に対面したときにのみ得られる美的体験の実相に依存しているとすれば、オリジナルだけがもつオリジナリティという事柄は、芸術学の学問的基礎だと言わねばならない。ところが、「メディア芸術」の場合、オーソドックスな芸術学がその基礎を置いてきたオリジナル作品のオリジナリティという事柄は、独特の仕方で相対化される。例えば三井秀樹は、「メディア芸術」の近年の動向を紹介した著書『メディアと芸術』の中で、メディア・アート等の表現では「かつての「芸術作品の一回性」や「オリジナルゆえの芸術価値」は全く通用しない」と述べる²⁹⁾。このような問題関心からここでは、近年の「メディア芸術」の表現実践の動向を、「メディア芸術」における「同一性」概念の動揺という観点から三点に限定して指摘する。

(1) 芸術作品の同一性の問題が「メディア芸術」において独特の取り扱いを要請する一因は、いわゆるデジタル・コピーの出現である。芸術作品の同一性は、音楽や演劇などの上演芸術の分野をはじめとして、オーソドックスな美学芸術学でもその議論の俎上に載せられてきた。上演を本質的モメントとする音楽や演劇では、演奏や演出が重要な役割を担うことになる。美術作品でも複製は、レプリカにせよコピーにせよ、存在するが、複製とオリジナルの間に厳然たる区別があり、ほかならぬオリジナルにしか存在しないオリジナリティが決定的な意味をもつことになる。ところが、CGアートのように、もともとデジタルで制作された作品の場合、こうしたオリジナ

ルとコピーの区別は意味をなさない。デジタルで制作された作品とそれをデジタル・コピーしたものとの間の差異を一見して見抜くことは常人には不可能である。我々の目はオリジナルと見分けのつかないコピー、もしくはコピーのようなオリジナルに向けられている。それは、ちょうど電子音楽をCDで聴取する経験に似て、ボードリヤール (Jean Baudrillard) の言葉で言えば「シミュラクル」(simulacre) に相当するものと言えよう³⁰⁾。このとき、芸術作品の同一性の問題は、近代の芸術学が想定しなかったような動揺を経験することになる。

(2) このような「同一性」概念の動揺を、近年の「メディア芸術」の表現実践はさらにラディカルに推し進めているとみることができる。その一例が、いわゆる「インタラクティブ」作品の出現と今日に至るまでのその多様化である。芸術作品とその鑑賞者との間の相互作用を特色とする「インタラクティブ」作品では、ゲームで遊んでいるような鑑賞者参加型の楽しみがあり、芸術祭等でも体験コーナーは人気をよんでいる。このような「インタラクティブ」作品では、作者と鑑賞者の関係性がもはや固定的なものでなく、その意味で「メディア芸術」では作者という表現主体の「同一性」が動揺を示しているとみることができる。

(3) このような「メディア芸術」における「同一性」概念の動揺という問題は、VR (ヴァーチャル・リアリティ) を導入したデジタルアート作品でも確認することができる。VR というデジタル技術が注目されたきっかけの一つには、VR 技術を取り入れたコンピュータ・ゲーム・ソフトの普及があろう。ここで VR 技術は、「インタラクティブ」作品の双方向性と結びつき、目覚ましい成果を上げた。しかし、このような VR 経験の急速な普及が、人間の日常的な現実感覚を揺さぶるような傾向をもっていたことは無視できない。本来は虚の世界である VR 画像の氾濫は、人間が暗黙裏に前提しているリアリティというものを VR 経験との対比の内におき、その意味でリアリティを相対化し、これによりリアリティという事柄の受けとめ方それ自体が多元的なものになる³¹⁾。例えば、村上泰介のインタラクティブ作品『コンタクト・ウォーター』では³²⁾、MR (ミックスド・リアリティ) すなわち混合現実の経験がヘッド・マウント・ディスプレイの装着によって創出され、手のひらの上に出現した仮想現実の海にエイやイルカ等の仮想現実の水棲生物が戯れるのを目にすることができる。この作品では、現実と VR の混合という楽しくも不思議な世界が実体験できる。現実とは明らかに異なる CG 画像による VR 表現では夢のような世界が表出されていたが、実写画像と VR 画像が混合する MR の世界はさながら白日夢のようで

ある。MR の表現世界は、最近の映画作品でも CG と実写の融合として広く導入されつつある手法であり、「メディア芸術」で今最も注目すべき表現動向である。さらに、デジタル映画において CG と実写映像の融合が違和感なく実現されることで、よりリアルで自然な映像が提供されることになる。このように近年の「メディア芸術」が切り開く新しい表現世界には、リアリティの多元化の進行という意味で、「メディア芸術」における「同一性」概念の動揺を示す事象が看取されるのである。

以上に確認した近年の「メディア芸術」の特徴は、「かつての「芸術作品の一回性」や「オリジナルゆえの芸術価値」は全く通用しない」という、先に引いた三井の言説の背景に相当するものである。こうした状況は、オリジナリティという近代の美学芸術学が重視してきた理念の相対化するものとして考察することもできる。しかし、「オリジナリティ」すなわち「独創性」の概念は、「天才」概念とも連携しつつ、作品制作における創造性を確証する理論として、芸術の尊厳を擁護する近代美学芸術学の典型的な言説であった³³⁾。カント (Immanuel Kant, 1724-1804) の『判断力批判』“Kritik der Urteilskraft” (1790) は近代美学における代表的な「天才」論を含み、「天才」(Genie) の第一の特性として「独創」(Originalität) をみるとともに、それが「範例的」(exemplarisch) たるべきことを確認する³⁴⁾。その後のドイツ・ロマン主義の芸術哲学では、シェリング (Friedrich Wilhelm Joseph von Schelling, 1775-1854) の『芸術哲学』“Philosophie der Kunst” (1802/3) が「独創性」(Originalität) の概念を、「自由」を本質とする「近代」の芸術に特徴的であると述べている³⁵⁾。ここに独創性概念はすぐれて「近代」を特徴づけるカテゴリーとみなされる³⁶⁾。このような「独創性」概念は、哲学者アドルノ (Theodor W. Adorno, 1903-69) の遺稿集『美学理論』“Ästhetische Theorie” にもあるように、20世紀における前衛主義的芸術実践でもさらに急進化された仕方では堅持された。アドルノが言う「かつてないものであるという契機」(Moment des nicht schon Dagewesenen) は、前衛主義にとって至上価値をもつべき理想だった³⁷⁾。ところが、「独創性」の理念は、1980年代以降一転して批判的に論じられるようになる。その代表的なものに数えられるのがロザリンド・クラウス (Rosalind E. Krauss) によるポスト・モダン美術批評である。

写真の発明と普及がすでに、このようなオリジナリティの理念に準拠する近代的芸術学の基礎を動揺させるものであったことは、例えばベンヤミン (Walter Benjamin, 1892-1940) の論文『複製技術時代の芸術作品』(1936) が「オリジナルの真正性」の問題について指摘したとこ

ろであった³⁸⁾。特に、写真をはじめする技術的複製可能性の発展にさいして、「写真が芸術であるかどうか」ではなく「写真の発明により、芸術の全体的性格が変化したかどうか」を見極める必要があるというベンヤミンの指摘は依然としてその現代的意味を失っていない³⁹⁾。しかし、クラウスがその著書『オリジナリティと反復』(1985)において表明した立場が注目に値するものであるのは⁴⁰⁾、オリジナリティという観念に依拠した近代的な美学芸術学の言説を、前衛主義的美学の独創性信奉もとともに論駁したからである。クラウスは、「アヴァンギャルドという概念それ自体」を「オリジナリティのディスクール」の函数」と考える見地から⁴¹⁾、自身の拠って立つ「ポスト・モダニズム」の美術批評を、「起源とオリジナリティという姉妹概念を脱構築する」理論として、アヴァンギャルドとモダニズムより後のものであると理解する。「アヴァンギャルドがモダニズムと共有した時代は終わった。それは明らかな事実である」とクラウスは述べる⁴²⁾。このような「ポスト・モダニズム」の思想圏が「情報社会」の問題関心と結びついた文化批評を、ポスター (Mark Poster) による『情報様式論』“The Mode of Information” (1990) の内にみることができる⁴³⁾。クラウスの美術批評では「ポスト・モダニズム」は明らかに「ポスト・アヴァンギャルド」の立場と結びついていたが、ポスターでは「情報社会」における主体のあり方に関心が向けられる。ポスターはここで、「電子的コミュニケーションは部分的に電子化による新しい言語経験である」とみる立場から⁴⁴⁾、「自己」が「脱中心化」されるという仕方、この新しいコミュニケーションのあり方を特徴づけている⁴⁵⁾。このようなポスト・モダン論の流れを汲む理論構築の動向の内に、我々は、近年の「メディア芸術」の表現実践にみられる「同一性」概念の動揺に繋がる視点を確認できるのである。

結

以上に我々は「メディア芸術」の表現実践の今日的動向に例をとりつつ情報社会の芸術文化を体系的芸術学の見地から検討した。「メディア芸術」に代表される情報社会の芸術文化は、近代以前の伝統的芸術に支配的であった宗教性や、近代以降の芸術に顕著な政治性やイデオロギ的方向付けによる拘束から比較的自由であり、むしろエンターテインメント性やアミューズメント性といった要素を呈示する場合が少なくない。「メディア芸術」に認められる美的質の現代性を正当に評価するためには、新たな取り組みが美学芸術学には必要であろう。いずれにせよ、ここでは、「メディア芸術」に代表される情報社会の芸術文化のもつ特性の一端にふれることができた

と思われる。それを上述のポスターが指摘した「電子的コミュニケーションにおける自己の脱中心化」⁴⁶⁾または「主体の全面的な動揺 (destabilization)」⁴⁷⁾といった事柄と関連づけると、これは情報社会における人間存在のあり方そのものに関わる問題を示唆する動向であると言わなければならない。コミュニケーションのあり方の変化は、主体のあり方の変化として、人間存在そのものの問題にほかならないからである。この点を考慮するとき、情報技術の進展を原動力とする社会の高度情報化の渦中で「メディア芸術」という新しい芸術文化が勃興しつつあるという動向は、「情報社会」における人間存在の問題を惹起させる事象という視点から分析する必要がある。それはあまりに包括的でまさに学際的な検討を要求するものだが、そのような現代的にして根本的な問題の省察の内に、情報社会の新しい芸術文化を扱う芸術学の立脚点もまた包含されているのではないだろうか。この問いの検討は他日を期することにした。

註

- 1) 文化庁 HP 中「芸術文化振興施策」項目よりダウンロードした文書からの引用。http://www.bunka.go.jp/1_bungei/frame.asp?0fl=list&id=1000002607 &clc=1000002599 {9.html} なお、本論文での引用の原則としては、原文を中心に引用したものについては原書頁数を先に示し、訳書頁数を括弧に入れて示す。訳書を中心に引用したものについては訳書頁数を先に示し、原書頁数を括弧に入れて示す。
- 2) 「芸術文化振興施策」での「メディア芸術」の規定は次の通り。「技術革新とともに、メディアの多様化が進み、映画、マンガ、アニメーション、コンピュータ・グラフィックス、ゲーム・ソフト等、様々な映像・音響芸術 (以下「メディア芸術」という。) が誕生してきた。これらのメディア芸術は、21世紀の我が国芸術の中心の一つとして発展していくことが期待される。」
- 3) 同上「芸術文化振興施策」より引用。
- 4) 平成14年度文化庁メディア芸術祭における「大賞受賞者によるシンポジウム」(平成15年3月1日、2日)での談話に基づく。
- 5) この『アルス・エレクトロニカ』のアウォードに相当する「ブリ・アルス・エレクトロニカ」展は2002年の場合、「インタラクティブ・アート」、「コンピュータ・アニメーション」、「デジタル・ミュージック」、「ネット・ヴィジョン」、「ネット・エクセレンス」、「アンダー19」という6部門から成っている。
- 6) この「芸術文化」(artculture) という用語の基本理解については利光功の論考を参照。利光功著『美と芸術のフェイズ』(勁草書房2003年刊)、特に第二部第一章「芸術文化試論—ポピュラーアートをめぐる—」(pp. 126-149)における概念規定を参照。
- 7) ダニエル・ベル著内田忠夫他訳『脱工業社会の到来』(ダイヤモンド社1975年刊) [Daniel Bell “The Coming of Post-Industrial Society. A Venture in Social Forecasting” 1973 Basic Books]
- 8) 総務省編『平成15年度情報通信白書』付録 CD-ROM に指示された次のアドレスよりダウンロードしたテキスト。
http://www.johotsushitokei.soumu.go.jp/whitepaper/ja/h12/index.

- html
- 9) アルヴィン・トフラー著鈴木他訳『第三の波』(日本放送出版協会1980年刊)[Alvin Toffler “The third Wave” 1980 Bantam Books]
 - 10) <http://www.johotsushitokei.soumu.go.jp/whitepaper/ja/h12/index.html>
 - 11) 総務省編『平成15年度情報通信白書』によれば平成14年末におけるわが国インターネット利用人口は「6942万人と推計」され、「国民の二人に一人はインターネットを利用している状況」だとしている(総務省編『平成15年度情報通信白書』14頁)。
 - 12) 総務省編『平成15年度情報通信白書』は「日本発の新IT社会を目指して」をテーマとして掲げるが、ここで日本が世界に向けて発信するとされる「新IT社会」の実際のモデルがこの「ユビキタス」である。これについて同白書は「ユビキタスネットワークでは誰もが地球上あらゆる場所から、いつでも、通信速度等の制約なく利用でき、あらゆる情報やコンテンツを利用できる」と述べるとともに、「ユビキタスネットワークが実現することにより我が国の抱えている経済及び社会上の問題を解決ないし軽減することができる」と述べている(総務省編『平成15年度情報通信白書』25頁)。
 - 13) 坂村健著『ユビキタス・コンピュータ革命 次世代社会の世界標準』(角川書店2002年刊)
 - 14) 坂村健著『ユビキタス・コンピュータ革命』第二章「ユビキタス・コンピューティング社会とセキュリティ」における「ウィルス」「ネット犯罪」についての論述を参照。
 - 15) ジャン・フランソワ・リオタール著小林康夫訳『ポスト・モダンの条件』(書肆風の薔薇1986年刊)
 - 16) 『ポスト・モダンの条件』13頁
 - 17) 『ポスト・モダンの条件』21頁
 - 18) 「情報社会」の到来に伴う文化変容については、雑誌『思想』817号「情報化と文化変容」(岩波書店1992年7月刊)、特に吉見俊哉「メディア変容と電子の文化」(pp. 16-30)を参照。
 - 19) N. グッドマン/C. Z. エルギン著菅野盾樹訳『記号主義』(みすず書房2001年刊)[Nelson Goodman & Catherine Z. Elgin “Reconceptions in Philosophy & other Arts & Sciences” Hackett Pub. Co. 1988]
 - 20) “Languages of Art. An Approach to a Theory of Symbols” 1968, 1976³ 邦訳は未刊行。
 - 21) グッドマンの芸術理論については拙稿『ネルソン・グッドマンによる絵画的再現の分析』(美学・芸術論研究会編『カリスタ 美学芸術論研究』第7号2000年刊 pp. 44-72)も参照。
 - 22) “Languages of Art. An Approach to a Theory of Symbols” 1968, 1976³ p. 4-5
 - 23) N. グッドマン/C. Z. エルギン著菅野盾樹訳『記号主義』176頁より177頁 [“Reconceptions in Philosophy & other Arts & Sciences” p. 123]
 - 24) 『記号主義』178頁[p. 123f.]
 - 25) 『記号主義』178頁[p. 123-4]
 - 26) 『記号主義』182頁[p. 127]
 - 27) 『記号主義』183頁[p. 127]
 - 28) 『記号主義』189頁[p. 131]
 - 29) 三井秀樹著『メディアと芸術 デジタル化社会はアートをどう捉えるか』集英社2002年刊115頁
 - 30) ボードリヤール著今村仁司他訳『象徴交換と死』(筑摩書房1982年刊)(Jean Baudrillard “Symbolic Exchange and Death” translated by H. Grant. SAGE Pub. 1993) 参照。ボードリヤールは「情報社会」とも称される現代社会を「シミュレーション」という概念で特徴づける。
 - 31) ボードリヤールは現代を「ハイパー現実の時代」と考える立場から次のように述べる。「こうして現実、ハイパー・リアリズム、すなわち現実そのものを緻密なコピーにしてしまう過程で崩壊するのだが、この過程は、とりわけ宣伝や写真などの複製のメディアによってはじめられる。メディアからメディアへ移行するたびに、現実、蒸発して、死のアレゴリーとなる。だがそれだけではない。現実、崩壊することによってさえも、かえってみずから強めていき、現実のための現実、つまりハイパー現実となる。」(『象徴交換と死』171頁)「シュルレアリスムはリアリズムに異を唱えたものの、なおリアリズムに結びついていた。シュルレアリスムは、想像力の世界で現実を二重化することによって、リアリズムと訣別しようとしたのである。ハイパー現実、現実界と想像界との間の矛盾が消滅してしまうような、もっとずっと先に進んだ段階を代表している。」(同訳書172頁)「現在では、政治的、社会的、歴史的、経済的等々の日常的現実のすべてがハイパー・リアリズムのシミュレートの領域にすでに組み込まれてしまった。われわれは、いたるところで、現実の「美的」幻覚にとりかこまれて暮らしている。」(同訳書176頁)
 - 32) 平成13年度文化庁メディア芸術祭デジタルアート [インタラクティブ] 部門優秀賞受賞作品
 - 33) 佐々木健一著『美学辞典』(東京大学出版会1995年刊)、特に「天才」の項目を参照。
 - 34) Immanuel Kant “Kritik der Urteilskraft” 182 [PhB 39a, S. 161]
 - 35) Friedrich Wilhelm Joseph von Schelling “Philosophie der Kunst” (1802/1803) Bd. I/5, S. 456f. [F. W. J. Schelling Ausgewählte Schriften, Suhrkamp Verlag 1985, Band 2. S. 284f.]
 - 36) 小田部胤久著『芸術の逆説 近代美学の成立』(東京大学出版会2001年刊)第二章「独創性」を参照。「独創性」という概念は、古代から与えられた範例ないし権威に依拠することのない近代の主体の自律性の表明にほかならない。」(同書81頁)
 - 37) Theodor W. Adorno “Ästhetische Theorie” hrsg. v. G. Adorno und R. Tiedemann [StW2, Suhrkamp Verlag 1973] S. 257
 - 38) Walter Benjamin “Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit” ここでは「第三版」(Dritte Fassung)を参照した(Walter Benjamin Gesammelte Schriften Band I・2, S. 475f.)。
 - 39) Walter Benjamin Gesammelte Schriften Band I・2, S. 486
 - 40) Rosalind E. Krauss “The Originality of the Avant-Garde and other Modernist Myth” The MIT Press 1986 (ロザリンド・クラウス著小西訳『ロザリンド・クラウス美術評論集 オリジナリティと反復』リプロポート社1994年刊)
 - 41) Rosalind E. Krauss “The Originality of the Avant-Garde and other Modernist Myth” p. 157-8 (『ロザリンド・クラウス美術評論集 オリジナリティと反復』127頁)
 - 42) Rosalind E. Krauss “The Originality of the Avant-Garde and other Modernist Myth” p. 170 (『ロザリンド・クラウス美術評論集 オリジナリティと反復』136頁)
 - 43) Mark Poster “The Mode of Information” The University of Chicago Press 1990 (ポスター著室井・吉岡訳『情報様式論』岩波書店1991年刊)
 - 44) Ibid., p. 1 (『情報様式論』3頁)
 - 45) Ibid., p. 6 (『情報様式論』13頁)
 - 46) Ibid., p. 6 (『情報様式論』13頁)
 - 47) Ibid., p. 15 (『情報様式論』30頁)