

「遊び」とグローバルゼーション

——「アート」という怪物——

古 川 裕 朗

(受付 2016年 10月 31日)

は じ め に

本稿の目的は、急速に進行する政治的・経済的なグローバル化の底流にある「気分」のボーダーレスという美的情感的 (aesthetic) なグローバル化の存在を指摘し、それを自覚的な歴史認識のもとにもたらすことである。このようなテーマに対して精緻にアプローチするためには、政治的・経済的学術領域と美学（あるいは芸術哲学）との学際的な論究が必要となるであろう。しかし、本稿が目指すのは、まずは政治的・経済的問題を美学的な領域へと引き寄せるための間口を整えることである。それゆえ、本稿の論述では、場合によっては美学の領域においては自明の事柄を、できるだけ平明で汎用的な言葉に転換することによって政治的・経済的問題との接続点を探ることが心がけられる。結果として本稿の論述は、大局的な視点からなされることになり、「大きな物語」を提供することとなる。

予め見通しを立てておきたい。まず本稿は、20世紀前半にアメリカ映画と欧州映画との間に生じた「芸術」概念を巡る攻防を『独仏共通歴史教科書』を参考に考察する。次に一定の「権威」を備えた「芸術」という概念がどのように誕生したか、その歴史を概観する。そして、「芸術」という概念が20世紀には崩壊し、実は「芸術」とは古代ギリシアの時代に哲学によって閉じ込められた「怪物」であったことが確認される。そして、20世紀に芸術は「怪物」としての本性を取り戻し、「遊び」を本質とする「アート」として政治的・経済的世界に「気分」のボーダーレスをもたらす存在となったことが主張される。

1. アメリカ映画がヨーロッパを席卷する

映画について論じようとするとき、「映画は芸術か？」という問いが、常につきまとしてきた。映画を「芸術」の一種と見なそうとする考え方がある一方で、映画を単なる「娯楽」と見なす立場もある。「単なる娯楽」と言う場合、そこには否定的なニュアンスが伴っている。映画は、ただ楽しみを与えるだけのもの、気晴らしに過ぎないもの、と考えられる。あるいはむしろ、映画は「娯楽」であってこそ映画であるという考え方もあるだろう。この場合、「娯楽」には逆に肯定的なニュアンスが付随している。人々を楽しませたり、気晴らしをもたらしたりすること自体に積極的な価値が見出される。このようなとき、近年では「エンターテインメント」という言葉を使う方が普通かもしれない。「エンターテインメント」を略した「エンタメ」という言葉も、日本社会の中にすっかり定着してしまったように見える。

映画は「芸術」であるのか、それとも「娯楽」であるのか？ 20世紀の前半、これと同種の問題意識がヨーロッパにも存在した。近年、ドイツとフランスが、共同で一つの歴史教科書を作るというプロジェクトを完遂させたが、そうした問題意識の存在をこの『共通歴史教科書』が伝えてくれる。

第一次世界大戦後の一時期、ドイツではヒトラー率いるナチ党（民族社会主義ドイツ労働者党）が勢力を伸ばしつつあるワイマール共和国の時代、ヨーロッパの大衆市場をアメリカ映画が席卷するという出来事が生じる。こうした事態に対し、ヨーロッパの受け止め方には賛否両論あった¹⁾。

1) Vgl. Daniel Henri/Guillaume Le Quintrec/Peter Geiss (Hrsg.), *Deutsch-französisches Geschichtsbuch, Histoire/Geschichte, Europa und die Welt vom Wiener Kongress bis 1945*, Leipzig, 2008, S. 153. [ペーター・ガイス／ギヨーム・ル・カントレック監修（福井憲彦／近藤孝弘監訳）『ドイツ・フランス共通歴史教科書 ウィーン会議から1945年までのヨーロッパと世界【近現代史】』（明石書店、2016年）、153頁を参照。]

例えば、カドミ・コーエンなる人物は、アメリカ映画を否定的に捉える（1930年）。コーエンによれば、本来的に「芸術」を理解できるのはエリート層に限られるとされる。しかもある地域で理解される芸術が他の地域でも理解されるとは限らない。ところが、アメリカ映画は何所でも誰からも理解されている。そして、大衆を楽しませ、気晴らしをもたらすという点で他に類を見ない。本来、映画は芸術であるはずなのに、アメリカにおいて映画は万人に娯楽を与える「産業」と見なされており、それは人々の心を腐敗させ、感情や思考を単純な表現へ縮減しているという。

これに対してローラント・シャハトなる人物は、アメリカ映画の力を肯定的に評価した（1926年）。シャハトによれば、ドイツでは芸術が特定の限られた教養層に向けて作られるものであり、場合によっては精神的にレベルの低い民衆を教育するものであると見なされた。ところが、アメリカ映画は一般大衆を自らの同胞であると捉え、そうした同胞たる一般大衆のために作られているとされる。しかもアメリカ映画は人間の情感に即した「良い」ものを提供しようとする。「良い」ということは、ここでは教養のあるということを意味しない。「最大限の持続的効果」があるということが、「良い」ということの意味である。アメリカ映画がビジネスとして成功しているのは、そうした「良い」ものを提供しているからであり、むしろビジネスとして通用してこそ「芸術」であるとアメリカでは考えられているという。

コーエンとシャハトでは、アメリカ映画がヨーロッパにもたらした結果の是非に関しては相違があるが、アメリカ映画の特徴付けという点では大きな違いがない。概ね双方とも、アメリカ映画をヨーロッパにおける芸術映画と対置させつつ、アメリカ映画を万人の心をターゲットとする娯楽ビジネスであると考えた。したがって、こうした事態を、映画が「芸術」であるか「娯楽」であるかという問いと関係させるのであれば、さしあたり映画はそれを受け入れる人と地域によって「芸術」でもあれば「娯楽」でもあるということになるだろう。

しかしながら、事態はそれほど単純ではない。独仏の共通歴史教科書が紹介する史料の大事な点は、「映画」や「芸術」をどのように考えるかということに関してかつて単に様々な立場が存在したということではなく、それらを巡って思想上の“攻防”が展開されていたということである。第一にこうした攻防は、まず映画を芸術とみなす立場と娯楽産業とみなす立場との間で生じた。映画を芸術であると理解するヨーロッパに対し、果たして「映画は芸術か？」という問いをアメリカ映画が突きつけたわけである。しかし、その際に生じた思想上の攻防はそれだけではない。アメリカ映画の支持者たちは、アメリカ映画を必ずしも「芸術」ではないと考えていたわけではなく、むしろお金を払ってでも見たいと思うものが「芸術」という名に値すると思った。ここに生じているのは、「芸術」という「考え方」それ自体を巡る攻防に他ならない。ビジネスとして成立する「娯楽」こそが、したがって、ヨーロッパ映画ではなくアメリカ映画こそが「芸術」に他ならないのだと主張されたのである。ヨーロッパにおけるアメリカ映画の席卷という出来事は、ヨーロッパの人々に「芸術とは何か？」という問いを突きつけ、「芸術」についての伝統的な考え方に変革を迫るものであったわけである。

2. 「芸術」という「権威」

20世紀前半に欧州を席卷したアメリカ映画は、「芸術」なるものが決して不変のものではなく、その考え方を巡って争われ得るものであるということ、を、浮き彫りにした。しかもこうした争いが、「芸術」という考え方の真実性を巡る争いというより、むしろ「芸術」という考え方の「権威」を巡る争いであったことに注意する必要があるだろう。本来であればアメリカ映画は、娯楽ビジネスであることそれ自体に自身の矜持を見出せばよいはずである。ところが、独仏の歴史教科書が伝えてくれたところでは、アメリカ映画の支持者たちは「娯楽」であることだけでは満足せず、「芸術」であることを望んだ。その際、アメリカ映画は、その内容を従来の意味にお

いて“芸術的”に高めようとしたわけではない。すなわち、作品の精神的・教養的な豊かさを充実させようと望んだわけではなかった。アメリカ映画の支持者たちは、むしろ「芸術」という考え方それ自体を変更させることで、つまり「娯楽」こそが「芸術」であると主張することで、「娯楽」に「芸術」としての「権威」を与えようとしたのである。「芸術」の有する「権威」、言わば「芸術」という在り方の冠の部分だけをヨーロッパ映画から奪い取ろうとしたのだった。

ここで言われる「芸術」なるものの「権威」とは何であろうか？ それは、今日の私たちが、映画は「芸術」であるのか、それとも「娯楽」であるのかと問うとき、暗黙のうちに前提にしているものでもある。私たちは、「芸術」なるものを「娯楽」に対置されるような何かしら「真面目」で、「高尚」なものであると考えている。「芸術」なるもののこうした「権威」が、アメリカ映画の台頭により、20世紀の前半において変容し始めたことは、ここまで見てきた通りである。しかしながら、何かしらの「権威」を有した「芸術」という考え方自体が、歴史的に見て実はある特定の時代において誕生したものでもあるということを私たちは認識しておく必要があるだろう。

芸術を哲学的に取り扱う学問領域として「美学」という分野がある。しばしば、この美学というアカデミズムの世界では、「芸術」なるものが、18世紀の西洋において生まれたということが強調されてきた。もちろん絵画や音楽が、それ以前に無かったわけではない。芸術という「考え方」が、その時期、その地域において初めて誕生したということである。では、近代以前はどうであったかという、現在の英語の“art（アート）”にもその名残が見られるが、絵画や音楽は人間一般の営みを表す「技術（アート）」という枠組みの中で、他の諸技術に混じり、近代とは別の位置づけを与えられた。

例えば、佐々木健一『美学辞典』の「芸術」の項目を参照してみよう²⁾。

2) 佐々木健一『美学辞典』（東京大学出版会、1995年）。

中世ヨーロッパのキリスト教社会では、諸技術が頭を使う知的な技術（アート）と手を使う肉体的な技術（アート）という観点から類別され、しかも両者の価値には大きな上下の格差が存在していた。上級の技術の方は「自由学芸（リベラル・アーツ）」と呼ばれて、それには算術や幾何学などの学術と共に、詩や音楽理論が含まれる。他方、絵画や彫刻などの造形美術は、職人の手仕事として下級の技術と見なされた。こちらの技術は「熟練の技術（メカニカル・アーツ）」と呼ばれ、そこには他に武器製造や医術なども含まれる。

18世紀において「芸術」という考え方が登場したということは、西洋社会が中世から近世を経て近代へと移行する中で、こうした諸技術のグルーピングに関する再編成が行われたということの意味する。新たなグルーピングがなされる上で、重要な目安となったのが、「美」や「感性」という観点であった。感じる対象であるという視点から、詩や音楽は、算術や幾何学などの知的な学問とは異なるものと考えられるようになる。また絵画や彫刻は、美を目指す点で武器製造や医術などの実用的技術とは別物であると見なされるようになった。こうして「芸術」なるものの領域が確定されていった。詩と音楽と美術が、美しさを追求して人間の情感に訴えかける同じグループの技術として、他の学術や実用的技術から区別されるようになったわけである。

「美と感性に仕える技術」というこうした在り方は、「芸術」なるものの地位向上に大きく貢献するところとなる。このことは、「美」に対する考え方が変化していったことと強く連関している。

古来より「美」を「善」と結びつけて理解する考え方は存在したが、中世キリスト教社会では、美に伴う感性的な快が宗教的な禁欲という観点から忌避されることもあった。しかしながら、近代においては、特にドイツ観念論哲学の中では、「真理」や「自由」や「愛」などの理念的世界へと接続する存在として、美には高い地位が与えられるようになる。本来的には極めて抽象的な話ではあるが、だいたい次のような意味で理解してよい。

すなわち、「美しい」ものは単に「心地よい」ものや「快適な」ものとは異なり、その感性的な経験を通じて人間の人格を陶冶し、高邁な精神世界へ近づくことを可能にするような存在であると理解されるようになった、ということである。では、「高邁な精神世界」とはどのような世界であろうか？ 様々な言い方ができるとは思うが、例えば、それは本当のことがすべて明らかにされている世界である。あるいは、「正しいことを為せ」と自分に対して唯一、他人から強要されることなく、自律的に命じることのできる道徳的な自分が住まう世界である。またあるいは、他者との協調が完全に達成される世界と言うこともできるであろう。こうして、「美」は「高邁な精神世界」に準じる領域として、精神世界と現実の世界とをつなぐ中間的な存在であると考えられ、そうした在り方は肯定的な意味を込めて「仮象」と呼ばれた。

結果、美を目指す技術は、美の位置づけの向上に連動する形でその技術としての地位を向上させることになる。つまり、「芸術」の誕生である。「芸術」はその仮象的な世界を通じて人間の感性に訴えかけ、これによって高邁な精神世界へと至る道を人々に提供するという役割を担った。こうして「芸術」は何かしら「真面目」で「高尚」なものとして、大きな「権威」を備えた存在であると考えられるようになったわけである。

3. 「芸術」の終焉／「映画」の終焉

ある種の技術が美や感性と結びつくというこうした現象は、特定の時代において生じた出来事に過ぎない。だから、いつかまたこの結びつきがほどこけてしまう可能性もある。そして、現に事態はそうようになった。美しくない芸術、感性に訴えない芸術が登場したのである。

アーサー・C・ダントーというアメリカの哲学者がいる。この人物は現代美術の批評家でもあって、ポップ・アートの巨匠アンディ・ウォーホルが作成した《ブリロ・ボックス》という作品に触発されて、次のような問いを立てた。すなわち、果たしてウォーホルの作品を「芸術」たらしめて

いるものは何か？ ウォーホルは現代美術のアーティストである。だから、彼の作ったものが芸術作品と呼ばれることに、本来であれば不思議はない。ところが、ウォーホルの作ったものは、世の中一般に広く出回っているものと外見上そっくりの代物であった。「ブリロ」というのはスチール製タワシの商品名で、普段それが入っている業務用の段ボール箱をウォーホルは再現したのである。ウォーホルの作品が本物のブリロ用段ボール箱と異なるのは、ウォーホルの作品が実は木製ということぐらいである。だから、見かけ上は本物と区別がつかない。少なくとも作品《ブリロ・ボックス》は、巷に溢れているもの以上に美しくもなく、感性に訴えかけることもない。そこで疑問が湧く。見た目は変わらないのに、なぜウォーホルの作ったものだけが「芸術」と呼ばれ得るのであろうか、と³⁾。

美しくもなく、感性に訴えることもない芸術の登場により、旧来の「芸術」という考え方は大きく揺らいだ。現在、「芸術」なるものの内実は、「芸術」という考え方が登場したときのものと同じではない。だから、かりに「映画は芸術か？」と問おうとしても、そもそも芸術が何であるかということが変化してしまったために、実はこの問い自体がいささか焦点のぼけた問いにならざるを得ない状況となってしまうのである。

問いの焦点がぼやけてしまったことの原因は、映画の側にもある。実は、変化したのは「芸術」の側だけではなく。感性に訴えない映画というものが登場し、「映画」なるもののあり方も変わったのである。ウォーホルは1964年に《帝国 (Empire)》という映画を作った。「帝国」というタイトルを聞けば、おそらく多くの人々が「ローマ帝国」や「大英帝国」などの歴史物語、あるいは「帝国」のごとき世界的な大財閥を築いた企業家の物語を思い浮かべるのではないだろうか。しかしながら、ここでの「帝国」とは、ニューヨークにある超高層ビル「エンパイアー・ステート・ビル (the Empire State Building)」の「帝国 (Empire)」を意味する。この映

3) Cf. Arthur C. Danto, *Philosophizing Art*, Berkeley/Los Angeles/London, 2001, p. 73.

画の中には、私たちの感性に訴えかけるような物語が存在しない。何の事件も起こらず、何の出来事も生じない。定点長回しで撮影されたエンパイアー・ステート・ビルの様子が、8時間5分もの間ただひたすら映し出されるだけである。

ウォーホルの《ブリロ・ボックス》に触発されたダントーであるが、彼はウォーホルの《帝国》によっても知的な問いへと導かれる。ダントーは、《ブリロ・ボックス》のときと同じような問いを立てた。すなわち、映画《帝国》を「映画」にしているものは何か？⁴⁾

ダントーは様々な角度から「映画」なるものの本質について考察する。かりに映画を写真と比べるなら、さしあたって映画の本質は「運動」を表現できるということにあるだろう。ところが、《帝国》の中にはほとんど「運動」が登場しない。ときたま飛行機が通り過ぎたり、ビルの明かりが点いたり消えたりする程度である。むしろ《帝国》の中心となっているのは、運動がないこと、つまり「静止」である。そこでダントーは考える。写真は単に動かないだけで、本当は「静止」を表現してはいない。そして、映画だけが「運動」も「静止」も表現することができるのだ、と⁵⁾。

ダントーの思索はさらに続く。映画が運動も静止も表現することができるということをよくよく考えてみるなら、本当に動いているのは映し出される諸事物ではなく、フィルムの方だということに気づく。《帝国》が示しているのは、言わば純粋なフィルムそのものに他ならない。したがって、私たちの意識は、本来であれば媒体に過ぎないフィルムそれ自体へと差し向けられることになる。また、《帝国》においては何の事件も起きないがゆえに、普段は意識されない時間そのものも意識の対象となる。こうして《帝国》は、ダントーの思索の中で最終的に物質的な、言わば“リアル”の次元へと還元されてゆく。《帝国》の鑑賞においては、私たちの目の前をただ単にフィルムの帯が流れてゆくだけである。そこでは、映し出されるエ

4) Cf. *ibid.*, p. 65.

5) Cf. *ibid.*, p. 66.

ンバイアー・ステート・ビルもフィルムの傷や粒子も過ぎ行く時間もその価値の重みに違いはない。そこに存在するものすべての価値が等価でフラットなのである⁶⁾。

ダントーは様々に思索を巡らせた。しかしながら、彼の思索が映画の本質へと向けて深まったとは言い難いであろう。《帝国》を映画にしているものは何か？ 《ブリロ・ボックス》を芸術にしているものは何か？ 結局これらの問いに対する明確な解答を、ダントーは作品それ自体から導きだすことはできなかった。彼はウォーホルの作品を「ジョーク」だと言う。しかも「真面目」なジョークだと言う。ダントーは、《ブリロ・ボックス》や《帝国》によって只々「考える」ことを強いられた。たちの悪い遊戯に引かかったかのごとく、それこそ悪質な娯楽であるかのごとく、ウォーホルのジョークを真に受けたダントーは、答えの出ない思索の中で振り回されたとと言える⁷⁾。

とはいえ、ダントーはウォーホルの作品を前にただ振り回されているだけではなかった。ダントーは「芸術」の〈本質〉を見つけることはできなかったが、ウォーホルのジョークに付き合ううちに、言わば「芸術」の〈本性〉に突き当たっていた。そこには、ダントー特有の芸術史観が開かれることとなる。ダントーによれば、ウォーホルの作品は、芸術であることと芸術でないこととの境界を自ら問題提起する存在であると言う。であれば、芸術の歴史とは、「芸術とは何か？」という問いを哲学的に自己探求する道程に他ならなかったのでは、とダントーは考えた。芸術は古来より、自身が何ものであるか、これを哲学的に追究することを自らの使命としてきたのではないかとダントーは考えたのである。そして、ダントーの考えに従うなら、芸術はウォーホルにおいて、自らが何ものであるかを私たちに向かって哲学的に問いかける物へと変貌を遂げた。言わば芸術は、《ブリロ・ボックス》において、あるいは《帝国》において、ついに「哲学」そ

6) Cf. *ibid.*, p. 67

7) Cf. *ibid.*, p. 68.

のものになってしまったわけである。「哲学」となった芸術、「哲学」となった映画は、こうして自身の使命の極まりの中で自らの歴史を終焉させたのだった⁸⁾。

4. 芸術という「怪物」／哲学という「迷宮」

ウォーホルの作品によって、「芸術」なるものの「真面目」さは、ある意味において極まった。だから、「芸術」は、かつて自身が近づこうとしていた高み、つまり「高邁な精神世界」の一面を占める真理の世界へと、自らが哲学に変貌することによって表面上は限りなく近づいたとも言える。こうしたダントー特有の歴史観は、ダントー自身も明言しているように、ドイツ観念論哲学の代表的存在であるヘーゲルの歴史哲学を下敷きにしている。ヘーゲルの思想をきちんと理解し、要領よく説明することは容易ではない。それでもダントーのヘーゲル理解に基づいて、ヘーゲルの思想を大まかに捉えておこう⁹⁾。

ヘーゲルは、人間世界を展開・進展させる根本的な主体を「精神」と呼ぶ。「精神」と言っても、様々な意味がある。例えば、個々の人間の肉体に宿っている心の働きのようなものを思い浮かべられる人もいるだろう。ヘーゲルの言う「精神」は、そうした個人の「精神」と無関係であるというわけではないが、ここでは個人的なものではなく、もっと集団的で共同体的なものを指している。日本語でも「時代精神」とか「民族精神」とかいう言い方があるが、そうした世界を覆う総体的なものを想像してみてほしい。ヘーゲルは、この「精神」なるものが働くことによって人間世界が形成されていくと考えた。その際に精神が如何なる仕方であつて働くかということ、精神は自身が何ものであるかということの自己理解を目指して展開する哲学的な存在であると考えられる。そして、世界の精神が歩んだその道筋こそが

8) Cf. Arthur C. Danto, *The Philosophical Disenfranchisement of Art*, New York, 2005, p. 107.

9) Cf. *ibid.*, pp. 15–16 and pp. 107–114.

世界の「歴史」であるとヘーゲルは考えた。「歴史」というものは、世界を覆う「精神」なるものが究極的な自己理解を目指して自らを探求する道程に他ならないというのである。では仮に精神が完全な自己理解に達したとしよう。これがつまり、歴史の終焉するときである。そこは、あらゆるものが明らかにされて、真理が到来した世界である。そして、ダントーはこのような自己展開する精神の哲学的な運動性を、芸術に転用したわけである。「芸術」というものは、芸術とは何であるかということを探求する存在であり、「芸術」が「哲学」に変貌したことで芸術の歴史が終焉を迎えたダントーは考えたのである。

何だかとても壮大な幻想物語を語っているかのように聞こえるかもしれない。しかし、この一見ファンタジックな世界観がここでは重要である。というのも、こういった世界観の根底には、キリスト教の考え方が同時に存在しているであろうと考えられるからである。キリスト教的な世界観では、歴史が終焉した暁には“神の国”であったり、“楽園”であったり、が訪れるとされる。だから、芸術が終焉した後に訪れるのも、ある種の幸福な世界であるとイメージされた。そこは、多様な芸術スタイルが平和に共存し、互いに争い合うことのない芸術の終焉した後の世界である。もっとも、こうした平穏な世界は、芸術の歴史が終焉してしまったために、個々の芸術作品が芸術の歴史的文脈の中で、もはや意義を持つことのない空虚な世界でもある。

実は、この芸術が終焉した後の世界に関して、本稿はダントーと現状認識が異なると言わねばならない。芸術の歴史が終焉した後にやってきたのは平和で空虚な世界ではなく、もっと深刻で禍々しい世界ではないかと本稿は考える。そうした世界がどのようなものであるかということの詳細については後ほど述べる。今は次の点を確認しておこう。すなわち、本稿のこうした現状認識が、ダントーから完全に離れたところにあるというわけではなく、むしろダントーの思想のもう一つの側面に本稿の現状認識は基づいていると言える。ここでもう一つの側面と言っているのは、ダントーの哲学起源論のことを指す。ダントーの芸術終焉論は哲学起源論と抱き合

わせられていて、そもそも哲学は古代ギリシアにおいて、芸術の力を制御するために考案されたと言うのである。いったいこれは、どういうことを意味するのだろうか？

古代ギリシアの哲学者に、プラトンという人物がいる。プラトンは、その著作『国家』の第十巻で、真の寝椅子を作る神、実際の寝椅子を作る大工、寝椅子の絵を描く画家の三者を比較した。神が作った真の寝椅子とは、アイデアと呼ばれる観念的なもので、大工はこうした寝椅子のオリジナルな本性に即しつつ、寝椅子が何であるかを理解して、リアルな事物としての寝椅子を作る。そして、画家はこの事物としての寝椅子に基づいて、単にその見かけの姿を模倣する。その場合、画家は寝椅子が何であるかということについての知識を持つ必要がない。それゆえ、画家は真実から遠ざかること第三番目の者として、「真似る」者と呼ばれた¹⁰⁾。

この真似の技術には、現在は芸術という名で呼ばれているものの多くが当てはまる。興味深いことに、プラトンは、どんな家具でも一瞬で作ることのできる技術、それだけではなく、あらゆる動植物、大地、天空を作ることのできる技術があると言う。しかも、それは難しい仕方ではないと言うのである。では、その技術とは何であろうか？「鏡」である¹¹⁾。鏡を手にとってぐると回せば、あらゆるものを一瞬のうちに作り出すことができる。もちろん、それは本物ではなく、単なる見せかけに過ぎない。本来の職人技術とは異なって、対象が何であるかということを理解している必要もない。

このようにプラトンは、現在の私たちが芸術と呼ぶところのものを、真似の技術と名付け、単なる鏡の操作と同列に置いた。それゆえ、プラトンはこうした真似の技術を「遊び」と呼んで、事物を制作する「真面目」な職人仕事に対置させる¹²⁾。しかもそれだけではなく、「真似る」者と名付

10) プラトン（藤沢令夫訳）『国家（下）』（岩波文庫、1979年）、310頁を参照。

11) プラトン、同書、306頁を参照。

12) プラトン、同書、323頁を参照。

けられた芸術家たちのことを、プラトンは「いかさま師」¹³⁾とも呼び、危険な存在であると見なした。特に詩人ホメロスを念頭に起きつつ、詩人が作り出す叙事詩は人々の心に「害毒」を与えるので、詩人は国家から追放しなければならないとまで言われた¹⁴⁾。真似の技術は単なる「遊び」として、人間の感覚を欺き、感情を惑わし、人間の魂の低劣な部分を呼び覚まして、理知的な部分を減ぼしてしまうと言うのである¹⁵⁾。

ダントーの哲学起源論は、芸術に対するプラトンのこのような危機感から生まれることとなる。ダントーによれば、プラトンは人々をたぶらかす芸術の禍々しい力に危険を感じ、芸術の力を「実践的－政治的」な現実の世界、リアルの世界から引き離そうとした。すなわち、思考の働きによって、芸術は真実から遠ざかること三番目となる領域に理論を駆使して縛り付けたわけである。こうした理論化を通じ、芸術が人間にもたらす力は、現実の世界のリアルな出来事ではなく、そこから一段階下がるころの「影象」の世界、幻の世界、つまり否定的な意味における「仮象」に過ぎないと自覚された。これによって人々は、芸術の実際的な力から距離をとることが可能になった。そして、この目的のために考案されたのが他ならぬ「哲学」であったというのが、ダントーの哲学起源論である。ダントーに言わせるなら、かの怪物ミノタウロスを閉じ込めておくために迷宮ラビュリントスが建造されたように、哲学の理論体系もまた、芸術という「怪物」を閉じ込めておくために建造された「迷宮」であったというわけである。このように、哲学の理論は、奇妙にも、実践的なものにどう対抗するかという実践的な動機付けのもとに生み出されたというのである¹⁶⁾。

加えて、この哲学起源論が、ダントーにおいては芸術終焉論とセットになっているということも忘れてはならない。20世紀において芸術は哲学へ

13) プラトン、同書、312頁。

14) プラトン、同書、302頁を参照。

15) プラトン、同書、324、331頁を参照。

16) Cf. Danto, *The Philosophical Disenfranchisement of Art*, pp. 5–12.

と変貌し、芸術の歴史が終焉するが、これは古代ギリシアにおいてプラトンが仕掛けた芸術の〈哲学化プログラム〉が完遂されたことを意味する。禍々しい芸術の力を封じ込めるために考案された哲学が、長い年月をかけて芸術の力を少しずつ削いでいったのが芸術の歴史である。だから、芸術の歴史は芸術の「抑圧」の歴史であったということになるであろう¹⁷⁾。

とはいえ、もしかしたら真似の技術としての古代芸術は、18世紀において近代的な意味での「芸術」として、何かしら「高尚」で「真面目」なものという地位を獲得したのではないかと疑問に思う人もいるかもしれない。だから、芸術の歴史は芸術の「抑圧」の歴史ではなく、むしろ芸術の「救済」の歴史ではなかったか、と。しかし、ダントーの発想を敷衍するならば、むしろこれは芸術抑圧の最たるものであったということになる。高邁な精神世界へと接続し得る近代的な意味での「芸術」とは、ことさら感性的な「美」と結びつけられた真似の技術のことであり、しかもその感性的な「美」とは理知的なものと結びつけられた限りでの「美」であった。そして、「美」の世界とは「仮象」の世界であり、プラトンの図式に倣うなら、確かに理知的な真実の世界に関連づけられたが、現実の領域を迂回することで、依然として現実の領域から閉め出されていることに変わりはない。それゆえ、近代的な意味での「芸術」とは、〈哲学化プログラム〉によって徹底的に飼い馴らされ、「去勢」され、理知的なものへと完全に隷属させられた従順な怪物の姿に他ならないと言える。

5. 「怪物」が解き放たれる

古代において開始された芸術の〈哲学化プログラム〉、つまり芸術の抑圧計画は、20世紀になって芸術が哲学へと変貌したことでその役割を終えた。では、このプログラムは最終的に成功したと言えるであろうか？ 果たして理知的なものの側は、勝利を得たと言えるであろうか？ 私たちは芸術

17) Cf. *ibid.*, p. 4.

の歴史が終焉した後の世界について、いよいよ腰を据えて問う段階に來たようである。ここで再び独仏の『共通歴史教科書』に目を向けてみよう¹⁸⁾。

この歴史教科書では、マス・メディアが政治的世論形成に対して決定的な役割を果たしたとする歴史の成り行きが、「メディア化」という言葉によって特徴付けられている。ここでは、ことさらナチ時代の国家的なプロパガンダのことが、念頭に置かれているのではない。様々な勢力間の政治闘争の手段としてマス・メディアが利用されたということが強調されているのである。「メディア化」なる歴史現象は、20世紀初頭から次第にその重要性を見せ始めた。イラスト新聞、写真雑誌、ラジオ演説などが巷に溢れ出した。こうしたメディアが伝えているのは、政治的に中立な客観的情報ではない。マス・メディアが発信するものは、その内容がどうあれ、常に一種の「意見」や「掛け声」といった側面を色濃く持っている。大衆はそうしたマス・メディアの生み出した社会のムードや雰囲気から知らず知らずのうちに影響を受け、自分たちの意思や感情をある特定の政治的な価値へと方向付けられてゆくことになる。

そうしたマス・メディアの中でも、特に注目すべきものの一つとして取り上げられているのが「映画」メディアに他ならない。記録映画やニュース映画など映画にも様々な種類があるが、特に重要なのは物語映画である。当時は、スクリーン上の不倫物語や映画スターの贅沢が、大衆の賛否を呼び起こした。ある人はこういった現代的な生き方に鼓舞され、またある人はその不道德な振る舞いに憤り、そうした感情が革新的な勢力を選ぶか、それとも保守的な勢力を選ぶかの具体的な政治選択へと接続していった。もはや物語の中に、高邁な精神性へと通ずる道が見出されることはない。大衆は、映画の物語によって自らの感情が揺り動かされるのを「娯楽」と

18) Vgl. Daniel Henri/Guillaume Le Quintrec/Peter Geiss (Hrsg.), *Deutsch-französisches Geschichtsbuch*, S. 148. [ペーター・ガイス／ギヨーム・ル・カントレック監修 (福井憲彦／近藤孝弘監訳) 『ドイツ・フランス共通歴史教科書』, 148 頁を参照。]

して楽しみ、そうした感情の揺れが一つの流れを引き起こし、大きな潮流となって実際の政治的な世論形成の一端を担うことになる。したがって、映画の提示する物語世界は、もはや私たちのリアルな日常空間と異質の単なる幻影世界であるとは言えない。映画の物語空間は、私たちの現実世界と地続きの世界であるということになる。

さて、ここで頭の整理をしてみよう。ダントーによれば、真似の技術としての芸術は、人々の感覚や感情を惑わすがゆえに、古代においてその「実践的－政治的」な影響力を哲学理論によって封じ込められた。芸術の世界は幻の「仮象」的な世界であるとして、リアルの領域から追い払われたわけである。こうして、長きにわたる芸術抑圧の歴史が開始される。芸術の〈哲学化プログラム〉の過程では、「芸術とは何か？」ということの理論的な探求が試みられる。そして、18世紀から19世紀にかけてこのプログラムは最盛期を迎えた。真似の技術の主要なものは、感性的な「美」と結びつく限りにおいて、しかもこの「美」が現実とは異質の仮象的な存在であるがゆえに、高邁な精神世界への通路としての地位を哲学の理論大系の中で認められる。これによって真似の技術は、知的なものへと完全に隷属させられた。近代的な意味における「芸術」の誕生である。ところが、20世紀になって、そうした結びつきにはころびが見え始めた。美しくもなく、感性にも訴えない芸術の登場である。映画を含む諸芸術は仮象性を失い、もっぱら理論的思考の対象として、「芸術とは何か？」を自ら問う哲学そのものへと変貌した。古代において「遊び」であったものは、ついに多くの「真面目」な営みに変容した。これによって芸術の〈哲学化プログラム〉は終了する。

しかしながら、一方において、この〈哲学化プログラム〉からこぼれ落ちる諸芸術も少なくはなかった。「映像」という新技術は、むしろ哲学化とは別の道においてその威力を発揮するところとなる。通説をなぞるなら、リュミエール兄弟が1895年にシネマトグラフを発明したことが、現在の映画の起源とされる。19世紀末における世界の精神動向は、すでに真似の技

術を近代的な意味での「芸術」として「美」に奉仕させようとするものではなくなっていた。では、映像という新技術が主として何と結びついたかと言えば、アメリカ映画に即して確認したように、それは「遊び」、つまり「娯楽」と結びついたと言ってよいであろう。長編の物語映画をドイツ語で Spielfilm と言うが、英語の play に相当する先頭の“Spiel”が「劇」と「遊び」の二重の意味を備えていることは示唆的である。こうした「娯楽」としての物語映画がもたらす楽しみは、リアルな楽しみであり、仮象ではない。映画という新技術はその本質が「娯楽」でありながら、いやむしろ「娯楽」をその本質とすることによってこそ、映画は近代的な意味での「真面目」な「芸術」からその「権威」をも奪い取ろうとした。「娯楽」としての映画は、万人を楽しませつつ、産業資本と結びつきながら、人々を楽しませることこそが「真面目」な営みに他ならないと主張し、そして現実社会の政治的な世論形成に大きな影響を与えるようになった。

したがって、次のように考えることは不当であろうか？「芸術とは何か？」という理論的命題を理論的に追究する哲学化プログラムは20世紀において終焉を迎えたが、これはプログラムの完遂でも成功でもなかったのではないかと。むしろこれは、「仮象」と「現実」に基づく哲学化プログラムの限界、システム疲労の結果を意味していたのではなかったか、と。というのも、ウォーホルにおいて哲学そのものへと変貌したとされる芸術は、それと同時にまったくのリアルとしていっさいの仮象性を失ってしまったからである。であるとすれば、芸術は一方において、20世紀中葉におけるプログラムの衰滅に先んじる形で、すでに現実の領域の中で本来の真似の技術としての実践的な本性を取り戻し始めていたのではないかと考えることもできるであろう。そして、実践的技術としての芸術は、映像という新技術の形で、とりわけ娯楽物語映画として「実践的－政治的」に振る舞い始めたのではないかと。まるで芸術が、今度はリアルの領域において「芸術に何ができるか？」という実践的命題を、まさに実践的技術として実践的に追求する次の歴史段階に入ったかのように、である。

プラトンが「いかさま師」とまで呼んで政治の世界から追放することを提唱した「真似る」者たちは、20世紀になって政治の世界に戻ってきた。プラトンの哲学によって「迷宮」に閉じ込められていた「怪物」が、再びリアルな世界へと解き放たれたのである。現実の世界から隔離され「影像」という仮象の領域に縛り付けられていた芸術の禍々しい力は、「メディア化」の時代において、「映像」という美的テクノロジーとして復活し、とりわけ娯楽物語映画という在り方で、リアルな政治世界に対して大きな影響を与えるようになったのである。それゆえ、人間はプラトンの時代にそうであったように、再びこうした「怪物」と対峙する必要性に迫られるようになったと言わねばならない。

6. 遊戯空間が出現する

映像娯楽メディアが政治的世論形成に大きな影響力を及ぼし始めたという時代現象を、現実と仮象とのプラトンの哲学システムの崩壊と結びつけて理解しようとする世界観は、やや新奇に思われるかもしれない。しかし、20世紀の前半、メディア化の時代にあって、実は本稿に通ずる問題意識を持っている思想家がいた。W・ベンヤミンは、おそらく映像娯楽メディアの台頭、それに伴う政治上の危機意識、これらを芸術の仮象性の喪失と結びつけて初めて自覚的に論じた者の一人であろう。この思想家のよく知られた著作に『複製技術時代の芸術作品』¹⁹⁾がある。その中でベンヤミンは、私たちと同様の認識を示している。「芸術は、芸術が栄えることのできる唯一の国であるとその間ずっとそう見なされていた“美しい仮象”の王国を逃れ去ってしまった²⁰⁾。」この「美しい仮象の王国」とは、「芸術」が「美」という「仮象」的な在り方を通じて「権威」を備える有り様を指して

19) テキストは遊戯論の残っている第2稿を使用。

20) W. Benjamin, *Gesammelte Schriften*, VII-I, Frankfurt am Main, 1989, S. 368. [ベンヤミン (野村修訳)「複製技術時代の芸術作品」、多木浩二『ベンヤミン「複製技術時代の芸術作品」精読』(岩波書店、2000年)、165頁。]

いるが、それをベンヤミンは「アウラ」という言葉によっても表現した。日本語での一般的な言葉遣いで考えるなら、「オーラ」という言葉の方が、馴染みがあるであろう。この「アウラ」とは、芸術作品を包み込み、それに「権威」を与えているある種の神秘的な「雰囲気」のことであり、人々の「共同幻想」の一種である²¹⁾。

ベンヤミンは、複製技術の登場によって芸術作品の「アウラ」が失われたと言う。この「アウラ」という共同幻想が壊れてゆく時代、つまり「美しい仮象の王国」から権威が失われてゆく時代にあって、ベンヤミンは次のことを指摘した。「芸術の諸作品において仮象が衰微し、アウラが凋落するに並行して生じたのは、遊戯空間のとてつもない増大」であり、そして「もっとも広い遊戯空間は、映画において開かれた」と²²⁾。アウラの崩壊の後に映画を基盤として遊戯空間が現れる、これはどのように理解したらよいだろうか？

複製技術の登場により、複製されたオリジナルの姿がグローバルな規模において各地へと届けられる。すると大量の複製品を前にして、伝統的な芸術作品からは、オリジナル本体としての重みが失われた。このとき生じた変化は、伝統的な芸術作品の範囲に留まっていない。その影響は芸術の領域を越えて、私たちにとっての世界の有り様全体が変化を被ることになる。権威の「仮象」性が剥がれ落ちたとき、それと引き換えに前面に現れ出てきたのがオリジナルの新たな「現実」であった。その際、「仮象」と「現実」との間の決定的な溝は埋められ、芸術作品であるものと芸術作品でないものとを根本的に隔てるものはなくなる。例えば、ドレスデンにあるラファエロのマリア像も、その絵ハガキが世界中に流通したことによってアウラを失い、オリジナルのマリア像を単なる日用品から決定的に隔てる溝は埋められてしまった。仮に単なる日用品に過ぎない花柄のバス・マッ

21) 「アウラ」の規定については、多木浩二『ベンヤミン「複製技術時代の芸術作品」精読』、46-47頁を参照。

22) Benjamin, *ibid.*, S. 369. [ベンヤミン, 前掲書, 194-195頁。]

トであっても、その個体自体としては世界に一つだけの花柄バス・マットである限りに於いて、ラファエロのマリア像との間に本質的な貴賤の差はない。あるいは、ラファエロのマリア像は、日用品の花柄バス・マットと同程度には貴いとも言える。すべてがその存在の「身分」において一様化されてしまった。もちろん、これは大変にシニカルな状況に他ならない。後には、「仮象」が失われて一続きとなった新たな「現実」の世界が残されるのである。

この状況に拍車をかけたのが映画という複製技術であった。「真似」のテクノロジーである。現実空間が複製されることによって様々な領域のアウトが失われ、また平凡な日常世界は物語世界によって上書きされ、別種の「現実」がグローバルな規模で形成されてゆく。そして、この「仮象」の消滅に伴って登場してきたのが「遊戯空間」であった。「真面目」な権威を備えた芸術作品の「仮象」性が剥がれ落ち、「真似」の技術としての本性、つまり「遊び」という本性がとりわけ映画の領域に表れ出たのである。「遊び」との関わりにおいて人々は、真面目な権威を有した芸術作品に接するときのような精神の集中を必要としない。映画に対して人々は、気軽な姿勢で、単なる気晴らしとして、娯楽の一環として、個人ではなく集団的に関わる。そうして、ベンヤミンは映画とのそのような関わり方を「触覚的(taktil)」と呼んだ²³⁾。これは、ことさら手で触れることを意味する触知覚のことのみに指すものではない。むしろイメージ、気分、ムード、雰囲気、感情などのように必ずしも触知し得る物的な「現実」がなくとも明らかに実感されるものに関して、それに相関する身体的な知覚をベンヤミンは「触覚的」という言葉で焦点化したのである。

映画の登場によってますます「仮象」の剥落が進み、世界から「真面目さ」の領域が失われた結果、私たちの前に表れ出たのは、言わば感情の「彫塑」、雰囲気の「彫塑」とでも呼び得るような「触覚的」な「遊び」の

23) Benjamin, *ibid.*, S. 379. [ベンヤミン、同書、181頁。]

空間であった。「仮象」と「現実」との溝が埋められて地続きとなり、そこにはただ感情や雰囲気によって塑像された滑らかな起伏のみが残る。こうして世界は一つにつながった。「世界における同質性への感覚」²⁴⁾ というベンヤミンの言葉はこのような意味に解してよいであろう。とはいえ、この世界の起伏が、必ずしもなだらかというわけではない。それは、ときに著しい高低差、強弱、濃淡を見せる。質的な差異が無くなって世界が一つにつながった代わりに、量や強度の差異が大きな情動のうねりとなって極端な形で現れることもある。例えば、「スター崇拜」がそうである。人々は「大衆」となり、根本的に「真面目さ」を欠いた「遊び」の空間においては、大衆が容易に動員され、組織化され、複製され、そして熱狂が生まれる。この現象はスター崇拜であると同時に「観客崇拜」でもある。そして、ベンヤミンとすれば、「遊び」の空間が、「実践的－政治的」領域において最も顕著な形で表れたのが、「ファシズム」という全体主義であった。ファシズムの本質は、「遊び」や「娯楽」にあったというわけである²⁵⁾。

ただし「ファシズム」といったとき、現代のいわゆる左右の政治的スペクトラムを当てはめることは適切でない。イタリア・ファシズムのムッソリーニは「左翼崩れ」²⁶⁾ であり、ナチズム (Nationalsozialismus) とは民族主義 (ナショナリズム) と社会主義の結合であった。民族の政治的な統一・独立運動としてのナショナリズムは共同体内における権利と義務と文化の同質化を目指し、社会主義は生産手段の共有と管理を通じて同質な社会のグローバル化を目指す。双方ともフランス革命以来の革新勢力に他ならなかった。

ベンヤミンの問題意識はまさにファシズムという全体主義のこうした遊戯性にある。芸術が仮象の王国を抜け出してしまった後に出現する、すべてが同質な遊戯的世界において、ファシズムのように政治を美的・情感的

24) Benjamin, *ibid.*, S. 355. [ベンヤミン, 同書, 145頁。]

25) Benjamin, *ibid.*, S. 370. [ベンヤミン, 同書, 167頁。]

26) 石田勇治 (編著) 『図説ドイツの歴史』 (河出書房新社, 2007年), 65頁。

見地から作り上げようとする動きが、少なからず娯楽映画という複製技術が登場したことの結果であったと考えられるとき、それに対して私たちはどのように対処することができるか？　これが著作の中でベンヤミンが最終的に提起した問いの中心であったと考えてよいであろう。

ダントーによって提起された哲学化プログラムの終焉を、プラトンのな哲学システムの衰滅であったと理解しようとする場合、ベンヤミンの問題意識との擦り合わせは、そうした私たちの理解をより有効に後押ししてくれるものとなる。プラトンの哲学化プログラムは完遂したのではなく衰退したのであり、芸術という怪物の力を封じるために作られた仮象の迷宮は崩落したと見なしてよい。怪物としての真似の技術は、真面目さと結合した近代の美しい仮象の王国を、複製テクノロジーの助けを借りながら密かに抜け出し、もっぱら娯楽物語映画として現実の領域に戻ってきたのだと考えられる。そして、この新メディアは、同質性を特徴とする遊びの空間を、別種の現実として形成しながら、再び実践的・政治的に振る舞い始めたと言える。

お わ り に

「怪物」であるとして、プラトンの時代に現実の国家を逐われて仮象の世界に閉じ込められた真似の技術は、西洋近代において美しい仮象の王国という「聖域」を手に入れて芸術となった。やがてこの王国は複製テクノロジーの出現によって崩壊し、解き放たれた真似の技術はそのテクノロジーと結びついた。こうした新しい真似の技術を、私たちは「芸術」と区別して「アート」と呼ぶことができる。「アート」とは仮象の世界を抜け出して現実政治の世界へと戻ってきた「怪物」である。「怪物」の本質は「遊び」であり、「アート」という「怪物」の先駆けは娯楽物語映画であったが、現代ではテレビやインターネットなど、その数と種類を増大させている。それらはグローバルな規模で結びつき、ヒト・モノ・カネのボーダーレスに加えて「キブン」のボーダーレスをもたらす。「アート」は世界中の「聖

域」を解放し、世界を一つの「気分」へと同質化してゆく。気分が同質化されてゆく過程では、その量や強度において、歴史上しばしば極端なうねりが引き起こされてきた。

トーマス・フリードマンは『フラット化する世界』の中で「グローバリゼーションとはアメリカ化ではないのか」という疑念に対して、はっきりとその可能性を否定した²⁷⁾。『レクサスとオリーブの木』の著者でもあるこの人物は、「ローカルのグローバル化」を称揚し、グローバリゼーションのフラット化において「文化の多様化の力が均質化の力と対抗」できると主張する。「フラットな競技場 (= 遊技場)」を駆け巡る「プレイヤー (= 遊戯者)」のごとく様々な地域や民族の人々が様々なコンテンツをネット上にアップロードすることによって、民族文化の多様化が保たれるのだという。しかし、これによって民族文化の「アウラ」は確実に崩落する。フリードマン自身が比喩を駆使して述べているように、世界のコンテンツは確かに「ビッグマック」一色にはならなかったが、すべてが「ピザ」となった。人々は自分の好きな味付けをすることができるが、それは「平らな」生地の上に盛りつけるというピザのスタイルを取るという厳格に管理されたルールの上でのみ可能である。民族ローカリズムと社会主義的なルール管理の組み合わせは、歴史経験上、注意しなければならない。というのも、聖域が消失し同質化した空間では「気分」が激しいうねりを見せることがあるからである。

27) トーマス・フリードマン (伏見威蕃訳)『フラット化する世界 (下)』(増補改訂版, 日本経済新聞出版社, 2008年), 241-257頁を参照。