

[ナ ル テ ク ス]

Narthex

1



発行にあたって

Narthex (ナルテクス) は、アーティストの金井学がひとりで活動する運動体 **WORKS ON VIEW** における派生的生産物を扱うプロジェクト **WORKS ON VIEW editions** が発行する ZINE です。

芸術家は、その芸術家が生まれて生きて死ぬ、ある特定の時代や場所において芸術的実践を行うわけですが、しかし、芸術家が生産する事物が出来事や物質を媒とする「かたち」を持っている——それゆえ、異なる時間や異なる場所へと転送される可能性を持っている——という事実が端的に示すように、その営為は「いま」という時間や「ここ」という場所に拘束されるようなものでは本質的にありえません。むしろ、あらゆる時点 / 地点において、異なる時間 / 場所を生成しうることこそが芸術の力であり、そして、そのような力との交渉の実践が芸術家の仕事だというべきでしょう。

しかし、それにもかかわらず奇妙なことに、現代においては「芸術」がその作者以外に姿を現す際、しばしばそこに「キュレーション」(ないしそれによって組織される「展覧会」) という形式がはさまりこまれ、そしてそれは往々にして「芸術」を「^{プレゼント/プレゼンテーション}現在 = いまここ」へと従属させる力として作用します。これは明らかに倒錯と言わざるをえません。むしろ、優れた芸術はこのような倒錯など悠然と乗り越える力を見せるとも言えるかもしれませんが、しかし事態は、昨今の「キュレーション」的なものの前景化によって、芸術家の側においても「現在」という収束点から逆算的にその営為を設計しようとする更なる倒錯の身振り(要するに「^{プレゼンテーション}展覧会のために制作する」という倒錯)へと進みつつあるようにも思われます。

このような二重の倒錯＝現在への拘束の力学に抗い、芸術それ自身が保持する力を損なうことなく、同時にそれを作者以外へと開いた状態においておくことは、いかにして可能なのか。このような問題意識から構想されたのが **WORKS ON VIEW** という運動体です。通常、"works on view" という言葉は美術館等が収蔵する作品を展示公開する際(いわゆる「常設展」)、現在鑑賞可能な状態におかれている作品を示すために用いられます。「いま」にも「ここ」にも所属しない作品が、収集保管という地道な営みを経て、現在のこの場所に一時的に姿をみせる状態を「常設展」と呼ぶのだとするならば、そこには異なる複数の時間と場所の重層的葛藤を作り出す芸術の力の可能性がまだ存在しているのかもしれませんが、**WORKS ON VIEW** がモデルとするのはこのような「常設展」のあり方です。芸術の制作者自身＝私が、私の制作した芸術を「常設展」として公開していく運動——それは便宜的に「展覧会」と呼ばれることもあるかもしれないけれど——それを **WORKS ON VIEW** と呼んでみたいと考えています。

仮に **WORKS ON VIEW** が異なる複数の時間と場所の重層的葛藤を「いま」の「ここ」にもたらしものであるならば、その葛藤から放たれる力に派生的な形を与えることも、また可能なのかもしれません。そのような派生する力を扱うためのプロジェクトが **WORKS ON VIEW editions** です。この ZINE はその最初の派生的生産物として制作されました。

その契機は、金井の作品が京都の Gallery9.5 において 2024 年に鑑賞可能な状態となる機会を得たことです。このような機会を企画して下さったアーティストの宮坂直樹さん、そして展示された芸術作品から派生する力を展開してくださった林道郎さんに改めて感謝申し上げます。派生した力は、その後、私の労働と生活という身も蓋もない「現在」の力の葛藤のなかに押し込められ、再び現れ出るためにため結果的に 2 年以上の歳月を要することになってしまったことについてはもはやお詫びする言葉もありますが、どうかこうしてかたちを得る段階に漕ぎつけられたことを、まずは嬉しく思っています。(金井学)

[ナ ル テ ク ス]

Narthex

1

芸術と予感的なもの

芸術と予感的なもの

林道郎 × 金井学

2024年3月23日(土) 収録

存在論と悦び

ジェーン・ベネットとロラン・バルト

金井 今日ありがとうございます。林さんに最初に作品を見ていただいたのは、僕が東京藝術大学の博士課程にいた2014年～2015年頃だと思いますが、早いもので、それから10年ほどが経ったことになります。その間、日本国内だけではなく、オーストラリアやカナダ、直近ではニューヨークなどで活動をしてきました。いわゆる「美術業界」との接点もあったのですが、しかしそこでは、僕自身がこれまで考えてきた「芸術」やその条件、そして芸術を作る／経験するという問題が、ほとんど、というか全く共有できない……そのような苛立ちを抱えてきた10年間でもありました。

そんな中で、今回、京都でこうして幸いにも展覧会^[1]を開く機会に恵まれ、国内で久しぶりに作品を見せることができました。折角の機会なので、この10年間の芸術実践の中で考えを巡らせてきた問題も含めて、林さんといろいろとお話をできたらと思っています。

そんなことを言いつつ、いきなり脱線するようですが、実は林さんが翻訳されたジェーン・ベネット^[2]の『震える物質——物の政治的エコロジー』についてお話を伺うところから始めたいと思っていますんですね。というのも、僕自身が博士課程の頃に考えていたようなこと——つまり芸術作品の制作という行為を、シモンドン^[3]の個体や技術の概念、そしてその生成の議論を経由させることで、「作る主体＝私」が事物を一方向的に操作して作るということではなく、モノとのネゴシエーションを通して「何かが生成される」こととして

考えるということ——や、それ以降に継続して考えてきたことが、このベネットの論とも強く響きあうように思っているからです。

林さんがベネットに言及しているのに僕が初めて気づいたのは、ヴェネツィアの岡崎乾二郎さんと中谷芙二子さんのプラン^[4]を出された時だったのですが……。

林 そうなんです。2018年のコンペに提出したヴェネツィアのプランで、既にベネットの名前を出していました。ただその時は、審査をしている人達は誰もベネットの名前を知らなかったようで、「誰ですか？」という反応に結構がっかりしました。

『震える物質』のあとがきにも書いたけれど、ベネットの仕事に出会ったのは偶然です。『震える物質』が出版されて1～2年後頃、美術関係のアメリカの友人と「最近、何か面白い本あった？」というような話をしていて、その中で「ベネットの『震える物質』を読んで、みんなで議論したんだ」という話を聞き、それで自分でも読みました。もう10年以上前のことです。

その頃からニュー・マテリアリズム的なことに関心を持つようになり、少しずつ読むようになりました。僕はそんなにちゃんと読んでいる方じゃないと思うんだけど、それでもグレアム・ハーマン^[5]とかレヴィ・ブライアント^[6]とか、ステイーヴン・シャヴィロ^[7]とか、いろいろな人のものを読み習うようになったんですね。思弁的実在論、ニュー・マテリアリズム、オブジェクト・



「真夜中を裏返して、壁の背中に隣りとめる」(ホテルアンテルーム京都 Gallery 9.5) 展示風景

オリエンテッド・オントロジー……いろいろな言い方があります。そして、それらの議論の中にも、それぞれの論者の立場の違いがあって、差異を孕んで広がる地図がある。その中で、自分はどういうものに興味があるのか、自分の関心がどういうポジションに位置づけられるのか、それを今、確認しつつある段階と言っているのかなと思います。

そしてそんなものを読みながら、僕自身は今「芸術の自律性」という問題について、もう一回ちゃんと考え直そうと思っているんです。実は、すでに結構な量を書いています。アドルノ^[8]について書いて、グリーンバーグ^[9]について書いて……とやって、つい2〜3日前にロラン・バルト^[10]の章を書き終えました。そこからさらにニュー・マテリアリズムの方向へも話を進めて行こうと思っているんだけど、どうなるかな、とあったところです。

その中で、改めてバルトを読みながら考えていたのは、いわゆる「モダニズム」の歴史を考える際によく参照される、かの有名な「作者の死」と

いう問題でした。バルトの1967年の文章^[11]です。「作者の死」という問題は、大雑把に言えば、「私」という存在は「言語」というレディ・メイドの構造に媒介されることによってできているのだから、「私」を無垢の前提として議論を開始するのではなく、いったんカッコに入れて「私に先立って構造として存在しているものをちゃんと分析しよう」という構造主義的な視座に根差している。通常、構造主義とニュー・マテリアリズムには隔たりがあるように思われるんだけど、「主体をカッコに入れた上で、社会的・集团的に共有された構造という「モノ」を分析することを通して、表現やモノの成り立ちを考える」ことは、ある意味で、ノン・ヒューマンなモノへの着目であるとも言える——つまり、ニュー・マテリアリズムの考え方と、屈折を間に挟んでという条件付きですが、接続可能ではないと思ったんですね。

バルト自身はエクリチュールという概念を念頭におきながら、文学作品や、セザンヌやトゥワンブリーの絵といったものと出会って、そして「衝

撃を受ける喜び」のようなものを経験する。その時に、バルトはそこでエクリチュールが紡ぎ出される／産出されていく——経験と言葉との相互対話的な関係が生じることに非常に意識的です。

つまりバルトには、ある「経験」について、言葉という既存の文脈、既成のセンテンスの構造が、たとえば正／誤、善／悪、真／偽、といった分別的カテゴリーを準備して、そこに収めることで「正しくきちんと言ってしまう」ことに対する抵抗感、いや嫌悪感とさえ言いたくなるようなものが、根強くあるんですね。「善悪」や「真偽」を決定づけることができる「透明なシステム」としての言葉や言語という構造、より一般化して言えば「意味の構造」に囚われることはやっぱりおかしいという感覚から彼はスタートしている。

バルトの「作者の死」問題を、あくまでも人間が話す「言語」の仕組みの問題として考えるのであれば、それは人間中心主義ということになるかもしれませんが、バルト自身は「第三の意味」とか「中性」などという概念を駆使しながら、その

枠組みの臨界点でなんとか思想を紡ごうとしていた。つまり、言語概念をその内側から食い破ることはできないか、その「透明性」の膜を破くことによって「不透明な事物」一般をも射程に入れることはできないか、そして同時に、「そのような透明なシステムを越え出る事物の経験、衝撃としての喜びの経験」を、間接的かもしれないけれど、なんとか指し示そうとしていたのではないかと、そんな気がするんです。

金井 なるほど。もうバルトの段階でニュー・マテリアリズムへと繋がっていく芽があったんじゃないかと。

林 そう、最近、バルトのことはばかり考えていたので、そんなことを考えてしまうのかもしれませんが（笑）。

バルトのエクリチュールという概念には、「エクリチュールの衝撃」というか、身体性がすごくあるんですね。たとえば彼は万年筆フェティッ

《 From 12pm to 0am 》 2024



シュのような感覚を持っていて、手が触れる——この万年筆が紙をなぞっていく——その振動みたいなものに、すごくこだわりがあるわけです。そういう感覚は多くの人にもあるかもしれない。でもバルトの場合には、エクリチュールが起動していく時に、たとえば目によってコントロールできない手の問題といった身体的なものが、すごく重要なものとして出てきます。そして、さらにそこに悦びあるいは快楽というものが介在する。『テクストの快楽』^[12] もそうですね。あらためて考えてみると、現代思想の中で、あのような形で快楽とか悦びという問題を積極的に取り上げた人はあまりいないんじゃないか、と。

金井 現代思想の中で悦びや快楽といったモ

チーフを考えると、フーコー^[13]を思い浮かべたりもしますが、しかしそれも例外的ではあるかもしれませんね。

林 確かにフーコーにはそういう面があるけれど、でも後期ですよ。それに彼の場合には「生政治」とのカップリングだから、悦びや快楽は、身体生理の管理の問題と表裏一体になっている。バルトの場合は、管理から逃れていくことの「悦び」です。そして、それに「ジュイサンス」^[14]という言葉をあてる。これは「悦び」とか「享楽」とか、いろいろな訳し方があるけれど、そのような問題を思想の軸に据えて積極的に語った人は同時代にはなかなかいないです。「この人はやっぱりすごいな」と思います。

芸術の経験、予感の時間

エビステモロジーの向こう側

林 この間、展示を見せてもらって、率直に言っても非常に面白かったです。金井さんが言っているシモンドンや、先ほど触れたベネットの思想にも、やっぱり関わるような展示だなと思いました。

すごくナイーブな感想に聞こえるかもしれないけれど、やっぱり遊戯感覚というか、「楽しさ」のようなものの大切さを感じた展示でした。あの空間に入ると、小ぶりの立体作品が、ある一定の間隔を保ちつつですが、ランダムに見える配列で床に置いてあって、そして壁には周到に選ばれた位置に写真や鏡が掛けられてある。そこでまず自分の身体がふっと緊張します。そして緊張するんだけど、少しずつ展示空間に入っていくと、「どういう風に歩いていこうか」とか、「どういう風に見ようか」とか、そういう「誘惑」のような感覚を受ける。

そういう感覚は……身体的にはある種の苦痛でもあるんだけど（笑）。

金井 まあ苦痛ですよ（笑）。

林 でも重要なのは、その苦痛が、さっきバルトの話で言ったような「悦び」に反転するものということです。この「悦びの経験」こそが、やはり芸術が準備すべきことだ、という感じがするんですよ。

ホワイต์・キューブは、ご存知のように、それこそ60年代から制度論的に批判され、疑問視されてきました。つまりホワイต์・キューブの空間は、モダニズムの歴史に同伴しながら、非政治化され、「美術」という大文字の概念で囲い込まれた空間であり、事物がそこに置かれるだけで芸術作品化する制度的空間であり、メタ次元においては深い政治性を帯びた空間なのだ、というような批判です。もちろんそういう面もあるでしょう。しかしもう一方では、ホワイต์キューブのような還元的かつ実験室的な空間に入った瞬間に、自分の身体の感覚が自己言及的に開かれるような感

は否定できない。ある意味、それは行動指示的な記号が不在の空間であるために、視覚や触覚、或いは聴覚や嗅覚といった感覚も、感度がぐっと上がっていくのが自分でも分かる。それは諸刃の剣かもしれませんが、展示ではそのような両義性を孕む感覚が前面におし出されている感じがしました。そこにある種の思想的な可能性があると思います。

そしてこの思想的な可能性というのが、先ほどの話にも関わると思うんです。ハーマンや、あるいはニュー・マテリアリズムの文脈の一つの淵源だと言っているホワイトヘッド^[15]などによってとらえ直されている、美学—芸術に限定されず広く感覚や趣味の問題を考える学としての「美学」ということですが—にあるのではない。個人的にはハーマンには少し違和感があって、僕自身はむしろホワイトヘッドの方に親近感を感じるんだけど、でもいずれにせよ、彼らの思索の中で美学が重要なトピックとして出てくることには注目しています。

彼らが持っている美学への関心は、先ほどの「ギャラリー空間で感覚の閾値がフツと上がる」という問題にも繋がっているように思います。つまり、何らか、きちんと対象化される以前の「出来事」(と仮に言っておきますが)とぶつかったり、それに巻き込まれたりした時に、そのことは、あくまで言語を媒介にして「分かる」「知る」ということを通過しないと、真の意味での「経験」にはならないのか、それとも、言葉に先立つある種の感覚的な世界との交流のような次元を想定しうるのかということです。ホワイトヘッドは、そのような次元について考えていて、「think」ではなく「feel」という。そして feel については、必ずしも人間主体を前提にしなくてもいい。「モノとモノもお互いに feel するんだ」というような言い方をするわけです。感覚の学としての美学というものが、倫理学や論理学といったものに先立つ
フレイモーンティアル
根源的な存在論の問題としてあるんだと。

金井 なるほど。エピステモロジーに先立つものとして、存在論としての feel の問題がある、と。

林 そうです。エピステモロジーは、一般的に knowing の問題とも言えますね。もちろん、その know に先立つ feel について、エピステモロジーの範疇を広げてしまえばいい、という反論もあり得るかもしれない。でも、ホワイトヘッドが問題にしているような「モノとモノの feel」は、(エピステモロジーの範疇である) 人間的な意識が介在しない。網目として諸存在がつながり合っていて、漣がその波動を広げていくように相互に力を交換し合っている状態。

人間的な意識が介在しないとしても、たとえば植物などは、何が自己維持や成長のために価値があるかということを選択しながら生きている。植物以外の無機的な事物もそうやって存在している面がある。その意味で、環境との相互関係—feel しながらあるものを取り入れて、あるものは避けていく—のような感覚が、存在の根底に持続的に働いている。そこにはスピノザ^[16] がコナトゥス^[17] と言ったような問題があるわけです。

Feel という次元が人間のエピステモロジー / knowing よりも前にある、という感覚。それが、アートにとってすごく重要な気がします。

金井 それは芸術を实践する側にとっても実感的によく分かる話だと思います。エピステモロジカルな knowing の範疇で作品を作るのでは、knowing な事物しか出力されないからです。既に knowing な事物を、わざわざ新しく作り出す必要はありません。それは作品になり得ない。だから制作という行為においては、どうしても knowing の外部の領域を考えないといけないんですよね。

林 もっとも、ニュー・マテリアリズムの議論には「本当にそうかな?」「本当にこんなことまで信じていいの?」と思う部分もいろいろありますよ。「モノとモノの feel」というような話は、人間の介在しないモノの世界だから、知りようがない(文字通り knowing を超えた)領域です。

だからこそ実証を超えた「思弁的」実在論なわけですね。思弁的と訳される言葉は speculative ですが、この語にはよく知られてい

るように「投機的」というニュアンスも含まれています。裏付けの及ばない「思弁／投機」を通して、予期的に賭けていくしかない。人間のエビステモロジーや knowing の限界の向こうに、こういう次元があるという風に措定する、そういうものとして考えられているわけです。

金井 まさに『震える物質』の最後のところで、ベネット自身も逡巡している部分が出てきますね。エビステモロジーの向こう側の世界を語りながらも、とはいえ「それを考えている主体のあなた（ベネット自身）は人間ですよ」という批判が出てくるであろうことを、十分に分かっている。

そして、それを分かった上で、しかしそれでもなお、これを一度留保しても良いのではないかと。そういう立場をとるところが、ある意味では、すごく正直で誠実だなと思いました。

林 そうなんです。今のニュー・マテリアリズムの人たちは、その問題を自覚しながら、なお物質の方に寄り添う感じがありますね。当然ながら、知り得ないものについては「知り得ないんだ」として取り合わない立場も想定できると思うんだけど。

金井 カント的^{〔18〕}な「物自体」^{〔19〕}の立場ではそうなりますよね。相關主義批判の文脈で出てきた議論は、結局人間が知り得ないからといって「存在がない」ということではないのでしょうか、ということをつきたいんじゃないかと思うんです。その議論において措定される knowing の限界の向こう側が、芸術にとって重要なのではないかという点は、僕自身が考えてきたことにも強く関わります。

しばらく前にクラウドス^{〔20〕}についての文章を書いたんですが^{〔21〕}、その中で扱いたかったのは「メディウムの再発明」に絡めて『メノン』^{〔22〕}の中に出てくるパラドクスについて考えていたこと、つまり「知らないことを知る」とはどういうことなのか、という問題でした。

これは先ほどのバルトのジュイサンスの問題、



《 From 12pm to 0am 》 2024



「真夜中を裏返して、昼の背中に縫いとめる」(ホテルアンテルーム京都 Gallery 9.5) 展示風景

あるいはホワイトヘッドの feel とも重なることだと思います。つまり「新しいことを知る」ということを考える時、それが可能だと言ってしまうと、途端に「新しいことを知ること」ができたのは、その「新しいこと」が、既知っている言語のネットワークに織り込まれていたものに過ぎないということを図らずも証してしまう—つまり、結局のところ新しいことを知ってなどいない、となってしまうパラドクスです。「本当に全く知らない新しいこと」なのであれば、その知り方さえ知らないはずだから、どこまでいっても知り得ないはずではないか、というわけですね。エピステモロジー / knowing の限界の中で考えるならば、まさにこのパラドクスの内側に取り込まれることになるはず。先ほど言ったように knowing の中だけでは芸術の制作ができません。だからこそ、このエピステモロジカルな限界 / knowing の限界の向こう側にどのようにアクセスするかという問いが、僕にとっては芸術実践の問いとして避け難いと考えて来たんです。

たとえば、芸術が未知の言語（「言語」という言葉を凄く広い意味で使いますが）だと考えると— というのも、僕にとっては作品を作ることとは、言語を発明することに近いからなのですが— 先の問いは「知らない言語を発明するにはどうしたら良いか」という問い、あるいは、新たに発明された言語がそこにゴロンとあったとして、では「それをどのように新しい言語＝芸術作品として捉えることができるのか」という問いとして、換言できると思うんですね。だから芸術作品を作る、というのは、この問いをどう解くかという問題でもある。

このような問題を考えながらスティグレール^[23]を読んだりしていました。彼は「技術的対象」、つまり「言語」とそれを使う「人間」が— 僕の問題の系列に当てはめれば、芸術作品と芸術家が— 互いが互いを同時に発明しているというんです。これは先ほどの feel の領域、つまり知らないんだけど相互の feel を通して新しき knowing が産出される領域に、アクセスするため

の方法を考える上で手掛かりになってくれるのではないかと思います。そして、どうにかこうにか、そこにアクセスできた時こそが、初めて芸術作品を作ることができる時なのではないか、と。

林 その通りですね。その領域、言い換えれば物自体と表象の間の領域を問題化できるものこそが、やっぱり芸術なのではないかと思います。

もちろん日常を生きる中で、ある瞬間にふとディカルな形で、既存の言語の更新可能性のようなものがよぎっていく、というようなことはある。けれど、美術作品を観るという経験は、もっと自覚的に言語の外部や、その更新可能性を考えさせる経験ですよ。その言語の領域には、「身体」という問題だったり、「触る」ということや「見る」ということも、当然含まれるはずですよ。

「触る」ということに関して言えば、金井さんの作品について、たとえばこれが30年前だったらメルロ＝ポンティ的^[24]に語れると思うんですね。つまり、一つ一つのモノ、そしてそのモノを手に装着した時の、ある種の身体の違和感、あるいは身体が解放された感じに焦点を当てて、「触る」ことは「触られる」ことであり、身体と世界の関係の間に生じるキアズマティックなものを浮き彫りにする作品だ——そういう言い方もできるとは思います。

でも何か、それ以上のことが起こっていると想わせるものがある。それが果たして何なのか。あの作品の形状自体がちょっと生物的なところもある。虫なのか、あるいは鳥なのか……ヒラヒラしていて、飛んでいくかもしれない、ヒューと飛んでいってそこにとまるかもしれない、みたいな感覚もそこにある。この感覚は、メルロ＝ポンティ的なパラダイムだけでは語れないという感じがします。

金井 なるほど。あの作品を作ってしまった者としては、その感覚はベネットが『震える物質』の最初のところで書いている、排水口に引っかかっていた手袋やプラスチックのフタや花粉といったいくつかのモノが、何か「こちらへとやっ

てくる」ようなものとしてあった、という感覚に近いように思っています。

ただ、その「やってくる」感覚を、私という人間（主体）とモノとの相互関係としてだけ理解する限り、それはキアズマティックな相互的関係の交叉の範疇に収斂してしまう。そうではなく「やってくる」ような感覚は、私という人間＝主体とモノとの関係だけではなく、モノとモノとの関係の間にもまた生じているのかもしれない。

その意味で、この感覚を「何か」として主体＝私の方へと「やってくる」感覚としてだけではなく、全方向から/全方向へと「やって来そう/やって行きそう」な「雰囲気」として捉えることが重要ではないかと思います。つまり「この感覚」を、私という主体にとって「何かである」と感じるという形ではなく、感じとるべき何かを全方位的に放つ雰囲気として、感じとるということ——「何か」として感じとる手前の「雰囲気の領域」にいくかに留まるかということが、僕が制作するという実践の条件として重要なかもしれません。

何かが生成してくる、そのダイナミックな感覚、その予感的な雰囲気——しかし、それは、まだ何ものでもなく、全方位に放たれようとしている力としてある——そういった対象を、なんとか作品として結晶化できないか、と。

林 それは正しい態度だと思いますよ——「正しい」という言い方をするのは少し変かもしれないけれど。似たような問題を、バルトについて書きながら考えていました。それは、かの有名なブルーストの『失われた時を求めて』^[25]についてのことなんですが、あの小説では、誰もが知るように、無意志的記憶という問題が扱われています。一番有名なのは、あの叔母の家の紅茶とマドレーヌの場面ですね。紅茶とマドレーヌから子供時代の記憶がわっと押し寄せるようにして戻ってくる、みんなあのシーンについて語るわけです。

でも、よく読み直すと、あのマドレーヌに含ませた紅茶を一口飲んだ瞬間に、即座に記憶が戻るわけじゃない。飲んだ瞬間から実際に記憶が戻るまでのあいだ、自分に起こりつつある不思議なこ

とについてのディスクリプションが3～4ページ続くんですよ。「何かがおかしい……ざわざわする……」という感じ、何かが確実に起こりつつあるのにそれが何かは分からない。そして、分からないのだけれども、それがひどく重要なことのように思えて、その感覚を取り逃したくない、と言って再び紅茶を飲む。そして、しばらくすると一挙に記憶が戻ってくるんですね。

最初のざわざわから記憶が戻ってくるまでの数ページ、この数ページの描写がすごいんです。予感の時間のようなものが、ものすごくヴィヴィッドに描かれている。不思議なことにその事は誰も語らず、紅茶とマドレーヌで記憶が戻ったという因果関係ばかりを強調するんだけど、でも「その予感の瞬間こそが重要でしょ？」という気がする。重要なのは「何かが起こっている、けれど、それがなんだか分からない」という中間の状態なんですよ。

金井 まさに予感の問題ですね。それも「予感だけ」でないといけない。予感の後には、いろいろと出来事は起きるんでしょうけれど、でも「何が起きるか」ということには自体には、あまり意味がないですよ。

林 逆に何が起こったかということと言い当ててしまうと、そこは再び knowing の世界に入ってしまうことになるから。

金井 そうなってしまうと、せっかくの予感だけの領域が knowing のための行為だったのだ、という形でテロスの枠組みに回収されてしまうわけですよ。

林 そういうことです。「未決定だけれど強度だけがある」という予感の瞬間、その瞬間こそがやはり重要なんだ、ということですね。

それはバルトの写真論における「ブנקトゥ

ム」の話でも共通しています。『明るい部屋』^[26]を読んでいると、これも有名なブנקトゥムとストゥディウムという概念が出てきます。そしてバルトは、「ブנקトゥムは自分を刺しにくる」というような表現を使うんだけど、前半の部分ではいくつかの写真を例に挙げながら、「それは、こういう細部から刺しにくるんだ」とバルトは言ってしまうんですね。それはやっぱりおかしい——言い当てた時点でブנקトゥムでなくなってしまうからです。彼はそのことに途中で気付いたんでしょうね。後半では、お母さんの若い頃の写真の話をしませんが、その細部がどうかというようなことは全然言わなくなるんです。むしろ、その写真全体の予感めいた感覚に集中して語るようになっていく。先ほどのブルーストと同じことが起こっているなと思います。

このように考えると、予感的感覚それ自体を生成する作品というものを前にして、批評はやっぱり敗北せざるを得ない運命にある——言葉にした途端に、それがすべて雨散霧消してしまう感じがあるからです。しかし、それでもその予感は言葉にせずにはすまないものでもある。むしろ絶えず言語化を迫ってくる。そういうダブルバインド的な状況の中で紡がれるのが批評の言葉かなという気がします。

金井 僕が批評という仕事とは何かを話すのもおかしい話かもしれませんが、批評がそのような状況の中で「それでも予感について書く（書くこととする）」ものであるとすれば、そこでは「言葉を新しく作る」「言葉を発明し直す」ように言葉を扱わないといけない、という局面が生じているのではないかと思います。つまり批評においても、実のところ芸術作品を作る時と同じように、通常の言語の使用範囲を少し踏み越えないといけないのではないのでしょうか。逆に言えば、優れた批評とはそういうものなのではないか、と。

芸術作品とアセンブリッジの外縁

オープンエンドな世界とアレゴリカルな構造

金井 作品を作ること / 作品を観ること / 作品を批評すること。これらを優れた水準で行う時、それぞれ中に似通った行為が含まれてくるのかもしれない。

繰り返しになってしまいますが、僕にとって作品を作ること、言語や言葉を作ることに近いこととしてあります。確かに作品というのは視覚的（非言語的）なものとして存在しますが、それを根拠に、作品が「言語や言葉に侵されない安全圏に存している」とか、「何ものにも回収されることなく（言葉を超えて）存在できる」などと言って逃げられるわけがないと思っています。作品が単なるリプレゼンテーションに陥る場合もありますし、受容のレベルで、既知の認識枠組みにおける何らかの「使えるもの」として了解され、その

ように位置付けられてしまう場合もあるからです。残念ながら、そうになってしまう「作品的なもの」の方がむしろ多いと言ったほうが良いかもしれません。

芸術、あるいは芸術を対象とする批評が、knowing に先立つ予感的な感覚を扱うものであるならば、作品や批評の言葉を作り出す行為は、「設計し得ない部分をいかに設計するか」という難問をその中に抱え込まざるを得ない。いかにしてこの問題に決着をつけるか——芸術作品を作る、あるいは批評の言葉を作るという難題の核心は、ここにあるようにも思います。

その上で、このように考える時、作品や批評というものの「広がり」をどう考えるべきか、ということも、もう一つ考えないといけないような気

「真夜中を裏返して、昼の背中に縫いとめる」（ホテルアンテルーム京都 Gallery 9.5）展示風景



がしています。再びベネットの議論に戻してしまいましたが、彼女の議論には、モノを単一のモノの存在というよりも、モノの連鎖反応というパースペクティブを通して捉える——そうすることで knowing/ 言葉の領域に先立つ原言語的な領域へ接近しようとする戦略、あるいはそのようなものとして原社会性/ 原政治性を捉えようとする視点があるように思います。そのような視点は、デューイ^[27]の「パブリック（公衆）」という概念が論じられているところに象徴的に現れています。公衆というモノもまた、一つのアセンブリッジであり、芸術と同じような feel のバイブレーションから始まって連鎖的に広範へと広がっていく事物として捉えられているわけですね。

林 デューイの「パブリック」の概念は面白いですね。僕は読んでいて、魚群とか鳥の群れのことを思い浮かべました。つまり、風が吹いてくれば、一斉にまとまって違う方向に動く。外から

やってくる刺激を感じながら一つの群れができ、その都度、刺激に応じて、別れるかもしれないし、また混ざるかもしれない。そういうリアクティブなフォーメーションですね。

金井 リアクティブな群という秩序の構成という意味では、複雑系やセル・オートマトンのモデルなどで議論されてきたことにも通じますね。ただベネットの議論においては、そもそも「群」という単位がどこまでを含むと考えるべきか、その広がりの問題も考える必要があるような気がしています。魚群で言えば、もしかすると、海の中では異なる魚群同士も互いに影響を与えあっているのかもしれない。そうであれば、この両方の魚群の総体を一つのアセンブリッジとしてとられうることも可能なのではないかと。さらに言えば、魚群だけではなく、他の生物や無機物との関わりの総体としての海もまたアセンブリッジですね。



《 From 12pm to 0am 》 2024

林 確かにそうですね。アセンブリッジ論の一つの問題は、本当に境界が確定できないということです。ベネットの議論の中に、人間の肘にある細菌のコロニーの話が出てきますけれど、そのように、一人の人間の身体の一部にすでにアセンブリッジが成立していて、それらのアセンブリッジのアセンブリッジとして人間の身体が初めて成立しているし、それは拡張的な反復や連結や、逆に微分的な分割を含み込んでいる。

金井 アセンブリッジにはきりが無いということがありますよね。実は、この「きり」ということも今日お話ししたかったことの一つなんです。

僕は芸術作品やその制作において、それを「時間の問題」と呼んでいます。

どうということかという、ベネットのいうようなアセンブリッジとしてのモノの連鎖を真正直に制作実践の領域に持ち込んだ場合、どうしても「オープンエンド」という問題を考えなければならなくなる。だがしかし、オープンエンドを引き入れると現実には様々な問題が生じます。

たとえば、制作において批評が機能しなくなる可能性がある。なぜなら、どんな作品を作ったとしても「この作品はオープンエンドなプロセスにあるのであり、これまでも、これから、あらゆる可能性に開かれている」と言えてしまう。これは、作品を作る上でも、あるいは作品を観る上でも、現在という地点において批評的な判断を下すための対象が「オープンエンドな時間的持続」という方便によって捉え所なくすり抜けていってしまふ、という事態をひきおこします。

もっとも、この疑似的な無限性のようなものを呼び込む構造は、分かりやすくプロジェクト型のようなオープンエンドな作品だけではなく、いわゆるグリーンバーグ的な純粹還元主義のモダニズムの絵画の純然たる超越的自律性でも使われている方便でもあると思います。

このように考える時、モノを作り出すという行為においては、そのモノの範囲や作るという行為の外縁、そしてそれが持続していく時間の外縁をどう設定するかということ、つまり「どう終わら

せるか」を考えることが重要なのではないかと思います。これが僕が「時間の問題」と呼んでいることなのですが。

林 それは難問というか、凄く根底的な問題ですね。その問題を裏返すと「じゃあ、何で作るの?」という話になります。たとえば、もの派を考えてみましょう。李さん^[28]は「出会い」の問題を「<アルガママ>の世界」というふうに言ったわけですね。でも<アルガママ>の世界が顕現するのであれば、最初から「あるがまま」で良いじゃないかという話になる。

金井 もう何も作らなくていいじゃないか、路傍の石で良いではないか、というようなことになりますね。

林 けれど、もの派のアーティストはなぜか——それを欲動というのか、それとも責任感とか使命感と言えいいのか分からないけれど——ある種の構造を作るんです。そこには「やはり構造を作らないと<アルガママの世界>が見えてこない」というパラドクスがある。そのパラドクスについて彼らも十分には語っていないし、李さんにももう少し語って貰えたらと思うんだけど。

美術作品の境界確定は本当に難しい問題です。物理的に境界を区切るのはホワイトキューブの場合は簡単だけれど、ユイグ^[29]やスミッソン^[30]のような仕事を始めると「どこから作品なのか」あるいは「どこで作品は終わるのか」は本当に難しい。ユイグの作品について「写真に撮られた範囲が作品なのか?」と考えてみることもできるけれど、しかしフレームが可変的になっていくからそれは成り立たない。確かにオープンエンドです。

いずれにしても、何かしら有限な構造はそこに作らないといけないうことだと思います。構造を作ることによって、オープンエンドの世界とのアレゴリカルな関係性が出てくる。有限な構造というのは、概念にしても素材にしても、何かしら同一的なものに依拠することによってしか作ることができない。というか、アドルノではないで

すが、同一的なものを媒介にすることで、逆にオープンエンドが示唆する非同一的なものが不可能な地平として感じられるようになる。それは制作にも批評にも通底することだと思います。時間的な不確定性も、同一的なものの持続(のイリュージョン?)を媒介にすることで初めて、捉えがたい差異の派生として感覚することができる。逆に、そのような有限な同一性の世界を抜きにして、我々はオープンエンドであることを直接的に実感することができるのか、そう思います。

金井 なるほど、「構造」はもちろんその外縁を持つわけですから、それ自体がオープンエンドな世界そのものとして提示されるわけではない。しかしオープンエンドな世界のアレゴリーとして、その構造は機能する、と。

林 ただし、作品を観る側の視点で言えば、その構造の仕組みやシステムによって「作品の良さ」は説明できないという面あります。仕組み(あるいは方法)と良さの判断は一致するものではありません。「作品の良さ」というのは、すごく曖昧な言い方ですが、構造や仕組みから受ける「経験の厚み」のようなものです。つまり「この作品、面白い仕組みを使っているのに、なんで面白くないの?」と思うことだってあるわけです。ただ、「経験」というのは、なにも作者の個人的な経験ということではなくて、むしろ無人称の記憶の層とでもいうべきものかもしれません。ウィトゲンシュタインが言語ゲームとの関連で「コンヴェンション」という概念を持ち出しますが、そういうものと近い。

つまり、制作という行為における構造の「仕組み」と、構造としての作品、あるいは具体的な発言が明るみに出す「経験の厚み」、この二つの間のスペースにもまた、先ほどの予感という問題が関わるんだと思います。

金井 最近たまにこういういい方をするんですが、「自転車の乗り方を説明されても、自転車に乗れるようになるわけではない」ということがありますよね。もしかしたらこれに近いのかもしれませんが。しかもそこには、自転車に乗れるようになってしまった人は、もう自転車に乗れなかった時の自分を忘れてしまう、ということもあります。この「忘却」も大きい。

つまり作品の良さとしての経験の厚みは、自転車の説明の中にも、あるいは自転車にすっかり乗れるようになってしまった後の時間の中にも存在せず、あくまで自転車に乗れなかったところから、乗れるようになっていくという変化の時間の中にしか、その経験の質は位置付けられない、ということですね。

作品を経験する時間において、自己が作り変えられていく——作品の良さ、経験の厚みは、この自己が再編成される経験の豊かさのことなのかもしれませんね。

林 スポーツの世界では「分かることと、できることは違う」というけれど、それと似たような話ですね。音楽も同じ。その一方で「楽器はできないけれど、音楽の良さは分かる」ということもあります。

金井 さらに言えば、「説明を聞いて分かる」とことと「できるようになる」とことは違うけれど、できる人を見ている間に自分がそれをできるようになったり、上手になったりすることも、またありますよね。バットを振っている人を見て、その運動のイメージを頭の中で繰り返すうちに、自分自身がどんどんバットを振れる体になっっていく感覚というものは、スポーツをしたことがある人は分かると思います。



《 From 12pm to 0am 》 2024

ゲームのルール変更

生成変化するものとしての自律性

林　今はあまり見ていないけれど、実は僕は NBA が好きで 80 年代はよく見ていました。当時はボストン・セルティックス^{〔31〕}のラリー・バード^{〔32〕}という選手がすごく好きで、ライバルとしてマジック・ジョンソン^{〔33〕}がいて、次の世代のスーパースターとしてマイケル・ジョーダン^{〔34〕}が出てくる全盛期。

面白かったのは、マイケル・ジョーダンが出てきたことで、選手たちの動き方やプレイスタイルが明らかに変わったことなんですね。ジョーダンをロールモデルとして、彼の動きを見た周りのプレイヤーたちが（まだ予備軍だった大学生や高校生たちも）、その新しい動きをイメージとして普通に身に付けていくんだな、というのがよく分かる。金井さんの言い方を借りれば、新しい語彙が

突然変異のようにして発明されて、いつの間にかその語彙を用いた会話が成立してしまっているような状態。

金井　今だとステフィン・カリー^{〔35〕}がそういう選手ですね。ハーフコートに入ったらもうシュートレンジというスリーポイント^{〔36〕}時代です。ああいうプレーが標準化されると、バスケットボールというゲームの概念自体が変わりますよね。NBA のルールも実際に結構変わってきたようにも思います。

林　それこそ、スリーポイントがルール化されたのも 80 年代じゃないかなと思います。それまでバスケットはセンターが花形で活躍するゲー

ムだったんです。カリーム・アブドゥル＝ジャバー^{〔37〕}とか、モーゼス・マローン^{〔38〕}とか、ハキーム・オラジュワン^{〔39〕}とか、パトリック・ユーイン^{〔40〕}とか。「ボールをセンターに集めてシュートさせて2点。もしファールされてバスケット・カウントが貰えたらもう1点。それでいいじゃないか」という感じだったから、確率も効率もよくない外からはシュートを打たない。そういう状況だったので、シューターに少しインセンティブをつける形でスリーポイント制度ができたんですよ。今や逆転して、ポストプレイはあまり注目されない時代になりましたが。

金井　しつこく話を混ぜ返すようですが（笑）、これを強引にベネットの議論に繋げてしまうと、バスケットにおけるゲーム概念がプレイヤーの在り方によって作り変えられるということもまた、アセンブリッジとしての事物の連鎖のように思われてきます。先ほどお話ししていた芸術作品による予感の経験を通した観者の生成変化は、複数のものの連合としての生成変化でもあり得るし、また同時にそれに応じて、ゲームのルール、秩序の側もまた更新されるということでもある。

林　確かにバスケのルール変更は激しくて、スリーポイントだけではなく、その前に遡ると24秒ルールなんかも導入されました。その変更の背景には、早いテンポやスリルを増して視聴者を釘付けにするためといった資本主義的なスペクタクル化への圧力もありますが、もしかしたらプレーそのものの潜在的な可能性が多く残されていたことも要因として数えられるかもしれません。

しかしルール変更という意味で言えば、いうまでもなく、その最たるものが美術というものでしょう。何を美術と呼ぶかという話は、まさにルール変更の歴史みたいなものですからね。それは、先ほどウィットゲンシュタインの名前を出しましたが、彼が「言語ゲーム」という概念で考えていたことともかかわります。というのも、普通「ゲーム」というと、私たちは、スポーツやチェスのように、あらかじめルールが設定されたものを想起

しがちですが、言語ゲームではそうなくなってなくて、実際の使用と交換の中で、発話者も気づかなくうちにそのルールがなんとなく変わっていく。つまりルールは超越的な審級にはなくて、日常実践と同じ次元に「ある」とされている。でもモノのようにそこに「ある」と言って対象化できるものではなくて、絶えず発話の実践の中で作動している。美術の実践は、まさにそのような「言語ゲーム」概念の自己作用的な様相をもっとも鋭く浮き彫りにしてくれるものだと思います。

金井　本当に仰る通りですね。しかも美術のルール変更は、根底から全部ひっくり返すような変更ですよ。

ただ、今日お話ししてきたような予感を通したアセンブリッジによるダイナミックなルール変更の歴史が、今日の美術の世界にまだ生き残っているのかについては疑問です。ニューヨークで1年間を過ごして辞職したことの一つは、アーティストがキュレーターの下請けのように仕事をすることでした。日本でも既にそうなっているような気がします。アーティストが「私に分かる話をしろ」というキュレーターに対して「分かる」プレゼンテーションをさせられるのが常態化しています。要するに knowing の外側が最初から無いんですね。うんざりさせられました。

僕個人としては、今日お話ししているような美術や芸術そのものを巡る問いと、美術館やいわゆる美術業界・制度との隔たりがあまりに大きく感じられたので、今では、それらを連続したものとして考える気持ちも、もう無くなってしまいました。とはいえ、その一方で、芸術をめぐる問いとして当然考えられるべきだと思われる事柄が、なぜこうも簡単に端の方に追いやられていくのだろうか、という苛立ちが無いわけでもありません。

林　今日話してきたようなことは、ニュー・マテリアリズムの議論を、狭い意味での「美」だけではなく、広い意味での「感覚」の学としての「美学」の問題として考えることとかかわっているわけですが、そこには、今の美術の潮流——要するに、

美術の問題が、ある種の正義や倫理の問題に従属するんだ、という立場と言って良いかもしれませんが——「いや、そうではないんじゃないか?」、「やっぱり美術が開く地平はそこに回収できないんじゃないか?」という問いを投げかけ、さらなる議論を成り立たせるものがある気がしているんですね。そのことをちゃんと考えたいと思っています。

はじめに自律性という言葉の問題をもう一度きちんと考えようとしている、と言ったのはそういうことなんですね。僕がクラウドの本のあとがきで触れたのは^[41]、自律性の「自」という問題、つまり「自」の存在論的不安定という話でした。それは「自律性の「自」はどこにあるのか」という問題で、先程の美術作品やモノという個体の境界の不確定性という話と同じように、メディウムもアクタントも全てアセンブリッジ的に——自生する植物が、周囲の環境に含まれる様々な要因（プラスのものもマイナスのものも含めて）と密接に交渉しつついろんな方向に繁茂（したり絶滅したり）するように——「自」はつながっていく、と

いうことです。それでも個体としての植物は明確に「自」と特定できる輪郭を持っているのではないかなと言われそうですが、その「自」の成長や特定の瞬間の状態を決定しているのは、土壌や光や気候、あるいは寄生虫や人間の介入との越境的なつながりなわけです。そして、自らの変化そのものが逆に環境にも一要素として影響を与え、それがまたフィードバックするという循環的で自己言及的なシステムを構成している。それでも植物は自己保存を唯一の目的にしていますから、美術作品の「自」はそれ以上に複数の方向に開かれている場合が多い。アーティスト本人に加えて、作品として成立していく過程で、素材、空間、生産条件などの無数の要素が「アクタント」として複雑に絡まりあっている。そして「自」がそういう、存在論的な不安定さ、多様性を潜在的に孕むものであるとすれば、従来考えられていた所与のジャンルやメディウムを枠組みとした自律性とは違う形としての「自律性」がきちっと考えられないといけない、そう思っています。

《 From 12pm to 0am 》 2024



金井 それは「自」の概念を再定義することで、自律性を擁護するということですよ。

林 そう、擁護するということ。そういうことを今考えているわけです。議論がどういう風に進んでいくのか、自分でもよく分からないところもあるんだけど、そういうことを今考えています。

金井 「芸術が社会や倫理に従属する」という立場と人々と積極的に諍いを起こす気はないのですが、しかし、そのような立場をとる限り、あまりに多くの本質的な問いが取りこぼされたままになっていることは、どうしても言わざるを得ない。さらに言えば「芸術が社会や倫理に従属する」というような立場こそ、実のところ、たとえば様々な領域における「専門家の軽視」という態度を裏から支えてしまっているのではないかと、とも思うんです。こういうことをいう人は多くないと思うのですが。

林 まさにポピュリズムの問題ですね。ラクラウやムフ^[42]のように、右派ポピュリズムに対して左派ポピュリズムが必要だという議論も始まっています。でも、ポピュリズムにはポピュリズムで対抗するしかないのだとする立場は、僕にはどうしても納得できない部分がある。性急な正義への欲求が容易に暴力へと反転しうることに対して、やはり慎重でありたい。

金井 闘技民主主義のような土俵には乗らない。というか、先ほどのバスケットのルールの話に引きつけられれば、そもそも土俵そのものを作り変えることの可能性を考えないといけないのではないかと、思います。

林 またバルトの話を蒸し返して恐縮ですが、彼は68年の時^[43]に、全然政治の現場にコミットしていないんです。逆にそれを避けて通っていたところがある。それは、彼が常に、繊細な「肌理」を失った大声で正義を語ることを可能にする言語の構造そのものに深い違和感を持っていたか

らです。そして言葉の問題をもう少し繊細に、個人的なところで考えていたい、という感じで引き籠もっていた。ただ、それは決して非政治的だったということではなくて、プレヒトへの一貫した愛着などを見ても分かるように、彼の考える「政治」の審級がずれていたということだったのですが、一般には、ブルジョアでディレッタントな態度だと思われただろうし、また保守的だとも思われたでしょう。

金井 そうだったんですね。外から見ればノンポリが斜に構えている「冷笑主義」のように見えたのだと思うんですが、しかし、バルト本人の感覚としては、一周まわってラディカルな立場として、流れに乗らないわけですよ。

ただ、そういうことをやると、結果としてはひとりぼっちになっていくのではないかと思うんですが……。

林 まさにそうなんです。バルトは80年に亡くなるんだけど、サルトル^[44]も同じ年に亡くなります。サルトルの葬儀は国葬のような凄いことになる一方で、バルトはひっそりと近親者だけで見送られるような感じだったらしい。死後にバルトは、構造主義の隆盛とともにスターのような存在になり、世界中で読まれる時期がやってくるんだけど、でも少なくとも亡くなった時はそうだったわけです。彼が68年の政治の激流から距離をとって孤独の中で考えようとした言語という構造の問題、あるいは「形式」の問題はやっぱり大事だと思います。形式と内容の単純な二分法に与するわけではないのですが、たとえば政治的な発言やメッセージを含む作品であっても、やはりその表現形式が問われる場面というのはあるでしょう——そのメッセージに対して、あるいはメッセージとともに模索される形式がどういうものであるかということが。

金井 ある対象に対する語りは、すでに形式によって規定されているわけですから、その形式そのものを問わない限り、既存の語彙や構造の中か

ら出られないですよ。

「政治的なものをテーマにしている」から「芸術が、社会や倫理に従属するように扱っている」と断じるのではなく、真に問題なのは、そのテーマを形式における問いのレベルへと展開できているかということだと思います。そして、その形式が問い直され、作品として再構成される過程では、否応なく倫理の審級を超える領域に踏み込まないといけない局面が生じるはずで。

林　そこすごく難しい問題ですね。ちょっと飛躍するかもしれませんが、たとえば、3.11のときにいろんなところで議論された「当事者」という問題にも繋がります。誰が語る権利を持っているのか。どの声をもっとも大きな倫理的重力を持っているのか。近くにいても遠くにいても、その位置なりの衝撃や疑問などがあつたはずなのに、往々にして、震源地に近い人や様々な直接的な被害に遭った地域の人たちから遠いところから発する声は、よりウエイトが軽いものであり、また不審の眼差しに晒される度合いが反比例的に強くなっていくというような同心円的な構造がありました。中心にいた人たちの声が重要でないと言いたいわけではありません。それがもっとも尊重されるべき声であることは間違いないことでしょう。でも、発言権の同心円的な低減の構造というのは至るところにある問題です。黒人問題や人種差別問題も例外ではありません。そういった、いつの間にか自然なものになってしまっているその構造そのものも一旦カッコに入れて問い直すような作品もときに必要だと思うんです。

金井　ベネットの議論の中にも「可感的なもののバルタージュ」^{〔45〕}が出てきます。何が可感的であるかは既に構造化されているのだから、マジョリティが可感的なものの外側を感覚するためには、マイノリティの声に耳を傾けなければならない、というアイデンティティ・ポリティクスや立場理論ではお馴染みの主張に傾きがちなこの論理を、ベネットは非人間的なモノの立場にまで広げて行こうとしています。この姿勢こそを僕は面

白いと思う。マジョリティ/マイノリティのような枠組みを逆説的に内側から突き破っていく力として作動するように思うからです。

マイノリティ/モノ/他者なるものの声に耳を澄ませ、そこに私が新たに学ぶことがあるのはその通りです。しかし、それがいかにマイノリティのステータスを持っているとしても、マイノリティはマイノリティとして、結局のところ、可感的なものとしてでないものを線引きする構造的暴力性を帯びていることに変わりはない。そもそも、あるものを感覚することが可能になることの条件は、別の何かを感覚的な領域の外部へと追いやるといふ、ある種の暴力的な機能の活用にあるといっても良いはずで。

だからこそ形式そのものを考えることが問題になるのだと思います。形式を別の形式によって置き換えることではなく、いかに自らの外部へと片足だけ踏み出すようなものとして形式そのものを再構成できるのか、この問いこそが重要なのではないのでしょうか。

林　その通りですね。「オントロジーかエピステモロジーか」も、単純化してしまうと同じような話になりかねません。要するに「存在は思弁的には実在すると考える他ないんだから、そこから考えよう」という話と「いやいや、そうは言っても人間が知覚するんだから人間の認識能力の有限性の方から考えるしかない」、その二者択一にしてみると、とても非生産的な話になってしまう。

繰り返せば、やはり問題はその間の空間について、賭けかもしれないけれど、考えることにあります。それは、さらにいえば、表象可能性と不可能性の二分法のあいだということにもなるんじゃないかとも思います。美と崇高と言い換えてもいいかもしれませんが、僕は、この二分法自体を揺るがすのがホワイトヘッドの feel= 予感の問題だったりするのではないかと思います。そういう領域を扱うものとしての「美学」にもう一度意識を向けたいと思います。オントロジーとエピステモロジーの間における経験を、どのように捉え直すかが問われなければならないんです。

注

- [1] 金井学個展「真夜中を裏返して、星の背中に縫いとめる」(2024年2月26日(月)～4月5日(金))、ホテルアンテルーム京都 Gallery 9.5、企画：宮坂直樹)のこと。
- [2] ジェーン・ベネット/Jane Bennett (1957-) アメリカの政治理論家・哲学者。カレン・バラッド (Karen Barad, 1956-) と並んで、ニュー・マテリアリズム (新しい物質主義 New Materialism) の代表的論者として知られる。 *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things* は、林道郎による訳出が2024年に水声社より出版された。
- [3] ジルベール・シモンドン/Gilbert Simondon (1924-1989) 個体化論と技術哲学で知られるフランスの哲学者。邦訳された主著の一つに『個体化の哲学 形相と情報の概念を手がかりに』(藤井千佳世 (監訳)、近藤和敬・中村大介・ローラン・ステリン・橋真一・米田翼 (訳)、法政大学出版局、2018) がある。
- [4] 第58回ヴェネツィア・ビエンナーレ国際美術展日本館キュレーター指名コンペティションに提出された企画提案「"Medium" as Site-generative and Transgressive Force: Art as World System (場を生成し越境する波動としての「メディアム」：世界システムとしての芸術)」のこと。
https://www.jpif.go.jp/project/culture/exhibit/international/venezia-biennale/art/58/pdf/compe_r06.pdf
- [5] グレアム・ハーマン/Graham Harman (1968-) アメリカの哲学者。新しい実在論におけるオブジェクト指向存在論 (Object Oriented Ontology) の代表的論者。主な邦訳に『四方対象 オブジェクト指向存在論入門』(岡嶋隆佑 (監修・編集)、山下智弘・鈴木優花・石井 雅巳 (訳)、人文書院、2017) がある。
- [6] レヴィ・ブライアント/Levi Bryant (?) アメリカの哲学者。ハーマンのオブジェクト指向存在論の概念枠組みを拡張し、オンティコロギー (Onticology) と呼ばれる存在論を主張している。
- [7] スティーヴン・シャヴィロ/Steven Shaviro (1954-) アメリカの哲学者・文化批評家。著書にホワットヘッド [15] の哲学から思弁的実在論を論じた *The Universe of Things: On Speculative Realism*, University of Minnesota Press, 2014 (『モノたちの宇宙—思弁的実在論とは何か』(上野俊哉 (訳)、河出書房新社、2016) 等がある。
- [8] テオドル・アドルノ/Theodor W. Adorno (1903-1969) フランクフルト学派 (批判理論) を代表するドイツの哲学者・社会学者・美学者。
- [9] クレメント・グリーンバーグ/Clement Greenberg (1909-1994) アメリカの美術批評家。アメリカの20世紀美術における抽象表現主義の展開をモダニズムの正統的継承として位置付け、擁護したことで知られる。
- [10] ロラン・バルト/Roland Barthes (1915-1980) フランスの批評家・思想家。その思想は哲学や記号論、精神分析等を横断し、著作は演劇論・文芸批評・写真論・文化論など多岐にわたる。
- [11] ロラン・バルト『物語の構造分析』(花輪光 (訳)、みすず書房、1979) 所収。
- [12] ロラン・バルト『テキストの快楽』(沢崎浩平 (訳)、みすず書房、1977)。
- [13] ミシェル・フーコー/Michael Foucault (1926-1984) フランスの哲学者。『狂気の歴史』『言葉と物』『知の考古学』などで知られるが、ここでは晩年の『性の歴史』等を念頭においている。
- [14] ジュイサンス/Jouissance は、しばしば「享楽」と訳される。バルトは『テキストの快楽』の中で、「快楽 (plaisir) のテキスト」と「享楽 (jouissance) のテキスト」を分け、前者が言葉で言い表せるものであるのに対し、後者は言葉では言い表せないものとしてそれに対立させている。
- [15] アルフレッド・ノース・ホワットヘッド/Alfred North Whitehead (1861-1947) イギリスに生まれ、アメリカで活動した数学者・哲学者。主著の一つである『過程と実在』において、ホワットヘッドは実在的世界を常に生成変化するプロセスとして捉えている。そして、そのような生成変化において、事物が意識や象徴的認識を介さず非認識的に相互を把握するあり方を「把握 (prehension)」と呼び、その一様態として「感受 (feeling)」を位置付けている。
- [16] バールーフ・デ・スピノザ/Baruch De Spinoza (1632-1677) オランダの哲学者。代表的な近世合理主義哲学者の一人である。
- [17] コナトゥス/Conatus。スピノザの著書『エチカ』で扱われる、遍く存在する事物において、自らの存在を保持しようとする力のこと。
- [18] イマヌエル・カント/Immanuel Kant (1724-1804) プロイセンの哲学者。ニュー・マテリアリズムの文脈においては、カントの認識論的転回以降の相関主義 (correlationism) が問い直されている。
- [19] 物自体/Ding an sich (thing-in-itself)。人間の認識世界に関わりなく存在する、存在としての事物それ自体。カントは、物自体は人間が認識する経験世界を生み出すものかではあるが、その物自体を人間が認識することはできないと主張する。
- [20] ロザリンド・クラウス/Rosalind E. Krauss (1941-) アメリカの美術批評家・美術理論家。ここではクラウスの「ポストメディアム時代の芸術 マルセル・ブロータース《北海航行》について」(井上康彦 (訳)、水声社、2023) や「メディアムの再発明」(星野太 (訳)、『表象』08号 (月曜社、2014) 所収) を念頭においている。
- [21] 金井学「再 = 発明の起源——自己差異化するメディアムとコールマンと私たち」(Art Research Online 2020年12月号)
<https://www.artresearchonline.com/issue-3b>
- [22] プラトンの対話篇の一つ。メノンからソクラテスへの「^{アレクシ}徳は教えられるか」という問いが、「知らないものを知ることができるか」という探究のパラドクスとして展開される。周知の通り、ここでソクラテスが提示するものが想起説である。
- [23] ヘルナール・スティグレール/Bernard Stiegler (1952-2020) フランスの哲学者。ジャック・デリダの弟子として鍵概念を引き継ぎながら、独自の技術哲学を展開した。

- [24] モーリス・メルロー＝ポンティ / Maurice Merleau-Ponty (1908-1961) フランスの哲学者。メルロー＝ポンティは「絡み合い—交差配列」(滝浦静雄・木田元 (訳)、『見えるものと見えないもの (新装版)』(みすず書房、2017) 所収) において、交差配列 (キアスム Chiasme) 概念を通して、自分で自分の体を触る時に「触る/触られる」という「主体/客体」の異なる感覚が交錯するように、「交差的」に相互を構成するものとして身体と世界の関係を論じている。
- [25] フランスの小説家、マルセル・ブルースト (Marcel Proust、1871-1922) の代表作。
- [26] ロラン・バルト『明るい部屋 写真についての覚書』(花輪光訳、みすず書房、1997)。
- [27] ジョン・デューイ / John Dewey (1859-1952) アメリカの哲学者。ジェーン・ベネットは『震える物質』の第7章「政治的エコロジー」においてデューイの「公衆」概念を扱っている。
- [28] 李禹煥 (1936-) 大韓民国生まれで日本を拠点に活動している芸術家。「もの派」の理論を主導し、その「あるがままの世界との出会い」の理論は李の著書『 (新版) 出会いを求めて—現代美術の始原』(みすず書房、2016) に詳しい。
- [29] ビエール・ユイグ / Pierre Huyghe (1962-) フランスの芸術家。映像作品等も制作しているが、ここでは主に《Untitled》(2011-2012) や《Exomind (Deep Water)》(2017-) といった作品群が念頭に置かれている。
- [30] ロバート・スミッソン / Robert Smithson (1938-1973) アメリカの芸術家。ランド・アートの作家として知られ《Spiral Jetty》(1970-) がとりわけ有名だが、その制作実践はサイトとノンサイトの両面にわたり、「作品」の領域確定は難しい。
- [31] ボストン・セルティックス / Boston Celtics はマサチューセッツ州ボストンを本拠地とする NBA のバスケットボールチーム。2024 年現在 NBA 史上最多優勝回数を誇る名門である。1980 年代には 3 度の NBA チャンピオンに輝いている。
- [32] ラリー・バード / Larry Joe Bird (1956-) 1980 年代にボストン・セルティックスを 3 度の優勝に導いた伝説的フォワード選手。
- [33] マジック・ジョンソン / Earvin "Magic" Johnson Jr. (1959-) 1980 年代の NBA を代表するポイントガード。1980 年代、ロサンゼルス・レイカーズに 5 回の優勝をもたらした。
- [34] マイケル・ジョーダン / Michael Jeffrey Jordan (1963-) 1980 年代～1990 年代にシカゴ・ブルズで活躍した「バスケットボールの神様」。
- [35] ステフィン・カリー / Wardell Stephen Curry II (1988-) ゴールデンステート・ウォリアーズ所属の現役バスケットボール選手。広いシュートレンジからの圧倒的なスリーポイントシュート能力を誇る。
- [36] スリーポイント・フィールド・ゴール。ゴールを半円形に囲むスリーポイント・ラインの外側から放たれたボールがゴールすると、3 点の得点となる。NBA では 1979 年～80 年シーズンから採用された。
- [37] カリーム・アブドゥル・ジャバー / Kareem Abdul-Jabbar (1947-) ミルウォーキー・パックスとロサンゼルス・レイカーズでセンターとして活躍。身長 218cm から放たれるフックショットは「スカイフック」と呼ばれた。
- [38] モーゼス・マローン / Moses Eugene Malone (1955-2015) ABA(American Basketball Association) と NBA の両方でセンターとして活躍。ゴール下でのリバウンドの強さで知られる。
- [39] ハキーム・オラジュワン / Hakeem Abdul Olajuwon (1963-) ナイジェリア出身。主にヒューストン・ロケッツでプレーし、歴代最高のセンターとも評される。
- [40] パトリック・ユーイン / Patrick Aloysius Ewing (1962-) ジャマイカ出身のセンタープレイヤー。主にニューヨーク・ニックスで活躍した。
- [41] 林道郎『解説—クラウスのメディアム論をめぐって』。ロザリンド・クラウス『ポストメディアム時代の芸術』(井上康彦訳、水声社、2023) 所収。
- [42] エルネスト・ラクラウ / Ernesto Laclau (1935-2014) アルゼンチン出身の政治理論家、およびシャンタル・ムフ / Chantal Mouffe (1943-) ベルギー出身の政治学者。ここでは 2 人の共著『民主主義の革命』や、ラクラウ『ポピュリズムの理性』、ムフ『左派ポピュリズム』などを念頭に置いている。
- [43] 1968 年 5 月に起きたフランスのバリで起きた新左翼学生運動を中心とする反体制運動。
- [44] ジャン＝ポール・サルトル / Jean-Paul Sartre (1905-1980) フランスの哲学者。実存主義を代表する哲学者であり、1980 年 4 月のバリでの葬儀には約 5 万人の人が追悼に集まったと言われる。
- [45] フランス領アルジェリア出身の哲学者ジャック・ランシエール / Jacques Rancière (1940-) は、『感性的なもののパルタージュ 美学と政治』中で、政治的なものの根源に「感性的 (可感的) なもの」の領域を巡る「分有 (分割 = 共有)」が存在することを論じている。

執筆者

林道郎（はやしみちお）

1959 年、函館市に生まれる。コロンビア大学大学院美術史学科博士号取得。美術批評家。主な著書に、『死者とともに生きる——ボードリヤール「象徴交換と死」を読み直す』（現代書館、2016 年）、『絵画は二度死ぬ、あるいは死なない』（全 7 巻、アートトレイス、2003-09 年）、『静かに狂う眼差し——現代美術覚書』（水声社、2017 年）などが、主な訳書に、ジェーン・ベネット『震える物質——物の政治的エコロジー』、トーマス・クロウ『芸術の知性』（共訳、いずれも水声社、2024 年）などがある。

金井学（かないまなぶ）

1983 年、東京生まれ。アーティスト。自由学園最高学部卒業後、情報科学芸術大学院大学（IAMAS）を経て、東京藝術大学大学院美術研究科美術専攻（油画研究領域）で博士（美術）取得。2024 年より、東京大学大学院総合文化研究科 / 東京大学芸術創造連携研究機構特任准教授。オーストラリアやモンテリオールでの滞在制作、文化庁新進芸術家海外研修制度研修員としての米国での調査研究・滞在制作等、国内外において異なるディシプリンを横断しながら「芸術という営為」の実践条件を探求している。

【 ナ ル テ ク ス 】

Narthex 1

芸術と予感的なもの

林道郎 × 金井学

2026 年 9 月 6 日発行

企画・発行

金井学（WORKS ON VIEW editions）

<https://terrainvague.info/>

manabukanai@terrainvague.info

Special Thanks

林道郎

宮坂直樹

進藤詩子

