



「パラ人」とは、「PARASOPHIA: 京都国際現代芸術祭 2015」の「半」公式出版物です。
吉岡洋（パラ集長）と学生等有志（パラ人たち）によって、自主的に活動が行われていました。

京都ビエンナーレ2003 —— PARASOPHIA: 京都国際現代芸術祭2015



吉岡 洋 (よしおか ひろし)

京都大学教授 (美学・芸術学)、PARASOPHIA: 京都国際現代芸術祭2015 プロフェッショナルアドバイザーボードメンバー。批評誌『Diatxt.』(京都芸術センター、2000-03) 編集長、京都ビエンナーレ2003、岐阜おおがきビエンナーレ2006総合ディレクターを務める。世界メディア芸術コンベンション (ICOMAG) 2011-13 座長。

今から12年前、「京都ビエンナーレ2003」という芸術祭が開催されたのである。これは2000年にオープンした京都芸術センターを中心とする催しで、現代美術だけではなく、演劇や伝統芸能も含む一種の総合芸術祭であった。ぼくはそれ以前に同センター刊行の批評誌『Diatxt.』(ダイアテキスト)の編集長をしていて、その流れでこのビエンナーレのディレクターをやってみないかと誘われ、無謀にも引き受けた。無謀というのはちょっと大げさだけど、それまでぼくは比較的小規模な展覧会企画などに加わった経験があるだけだった。しかも当時は岐阜県大垣市にあるIAMAS(情報科学芸術大学院大学)に勤めていて、ふだんは大垣市に住んでいた。けれども京都に生まれ育った人間として、この都市で新しい芸術祭を始めることには大きな希望を感じ、やってみた。

幸い、少人数だがきわめて有能な若いスタッフに恵まれた。そして海外の美術関係の友人たちや、Voice Galleryの松尾恵さんの協力をえて、2003年10月、「スローネス」というテーマを掲げて開幕した。スロー、ゆっくりするということだけでも、たんなる息抜きとか贅沢(「スローライフ」「スローフード」)ではなく、速度という考え方そのものの抵抗、のようなことを考えていた。背景としては、その2年前に起こった「9.11」と、イラ

ク戦争へとなだれ込む急激な世界の変動があった。けれども同時に、速度を落とすこと、さらに言うなら「怠ける」ことの持つ重要な意味、「三年寝太郎」のようなことも考えていた。

いまは故人となった嶋本昭三さんは、京都ビエンナーレ2003のこうした趣旨にとっても関心を持ち、彼の周囲のアーティストたちと共に「嶋本昭三ミーム」(嶋本昭三という文化遺伝子、というような意味)という形で参加していただいた。オープニングにはアーティストの「新聞女」こと西澤みゆきさんが、芸術センターのエントランスにあった間に新聞のドレスを着せた。スロベニアのグループ「IRWIN」は京都市役所前で、架空の国家の国旗を護持するパフォーマンスを行った。また今回のPARASOPHIAにも出展する高嶺格さんは、京北町(現在は右京区京北)の山の中にある「丹波マンガ記念館」で作品《《在日の恋人》》を制作し、廃坑となった坑道内に展示した。北海道出身で70年代にブラジルに渡った故楠野隆夫氏の組織したダンスカンパニー「アリクイの目」の公演も行われた。フランスの思想家ポール・ヴィリリオは、速度とスローネスをめぐる素晴らしいメッセージをビデオで送ってくれた。

京都ビエンナーレ2003は、こうした個性的で力強い作品を通して参加してくれたアーティスト

たちのおかげで、いろんな意味で他に類をみないような芸術祭となり、国内よりもむしろ海外の一部で注目された。ユニークな催しとなったことは、ぼく自身が未経験で怖い物知らずだったことが逆に功を奏したからでもあるが、そのことは同時に、ぼくが現代美術の文脈にあまり配慮できず、また広報や集客ということに関しても十分準備ができなかったことをも意味していた。その結果「ビエンナーレ」と銘打ちながら、2年後に2度目を開催することができなかった。それは、この芸術祭を「事業」として成功させる厳しさが、ぼくに足りなかったせいである。いろいろ言いわけはできるかもしれないが、ビエンナーレなのに1回で終わったのは事実であり、それは自分にとって記憶にとどめるべきことだと思ってきた。

それから約10年後、京都で再び現代美術の国際展をすることが決まり、そのディレクターに選ばれた河本信治さんが、ぼくの大学の研究室に訪ねてこられた。河本さんは、この芸術祭はいま突然始まったわけではなく、その前には京都という場所で芸術祭を開催する様々な試みの積み重ねがあり、それらを踏まえてやるのだと強調された。そしてその中に「京都ビエンナーレ2003」も含めていただいたことは、本当にうれしかった。「京都ビエンナーレ」と「PARASOPHIA」とは、もちろ

ん主催団体も規模もまったく異なっている。そして何よりも、河本さんはぼくとは違って、現代芸術の世界を知り尽くしたプロ中のプロであり、またこの事業を美術界や社会の中で明確に位置付ける能力を持った人である。けれども河本さんの話を聞きながら、ぼくは「京都ビエンナーレ2003」が1回で「終わった」わけではなくて、その残した遺伝子のいくつかが12年間休眠した後、姿を変えて今再び活動をはじめたという、自分勝手な空想を抱いた。

とにかくそれがきっかけでこの『バラ人』も始まったわけであり、確かにある意味では、12年という年月を隔てて、何かが再生しているような思いはある。そこで、これまで自分がやってきたことを問い直すという意味もこめて、過去の出版物をPARASOPHIA会場に置かせていただくことにした。京都ビエンナーレ2003の詳しい内容を収録した図録『光速スローネス』、京都芸術センター刊行の批評誌『Diatxt.』、そしてその後2008年にYCAM(山口情報芸術センター)で市民ボランティアの人たちと一緒に編集した『ヨロボン』などである。この『バラ人』のバックナンバーとともに、ぜひともお手にとっていただければ幸いである。



ミーツ
パラ人、邂逅、山極総長

いよいよPARASOPHIAの会期がはじまる直前の2月の上旬。京都大学の端にひっそりとたたずむ、橘会館という名の閑静な館にて、スペシャルなゲストを待っている、すこし緊張しながら。

「山極総長、座談会（おしゃべり）しませんか？」

京都大学の現総長、山極寿一総長が『パラ人』を読んでくれていると聞いた我々は、さっそく訪ねることになった。資料も参考文献もない、いつもの「パラ人たち」のマナーで、座談会がはじまる。今回は議題すら未知数だ。

じゃっ、とりあえずなに話そっか。

山極寿一（やまぎわ・じゅいち）

京都大学理学研究科教授、京都大学総長。人類学・霊長類学において世界の第一線で活躍している。30年以上にわたり野生のニホンザルやチンパンジー、ゴリラの生態観察・行動研究を行い、かれらの生き方を通して人間とは何かを問い続けてきた。著書に『ゴリラ』『家族進化論』などがある。

憑依から始まる

吉岡 | なんか、いつもと雰囲気違うなあ。みんな、なんでそんな神秘的な顔してるの？

朴 | 前回の座談会（『パラ人』no.004「会期前！PARASOPHIA ツアー2015」）で話していた、場所が話をつくるっていうことでしょうか。このお屋敷のような空間は……。

大谷 | 椅子が違うしね。いつものパイプ椅子と。

吉岡 | いつもは、パラソフィア事務局の狭い会議室だからね。

大谷 | ここは、木漏れ日が入りますよ。

吉岡 | 山極さん、本日はありがとうございます。『パラ人』をご覧になっていかがでしたか？

山極 | うん、おもしろいおしゃべりの空間をつくっているな、と思いました。

吉岡 | 「おしゃべり」という考えは最初からありました。「講義」でもないし、「ディベート」「ディスカッション」でもない。だらだらと際限なく話が続いているだけのようにも見えるけど……。

山極 | 僕は10月から総長になったんだけど、それまでは理学研究科で人類学教室っていうのがあってね、そこの教員をやってきたんですよ。そこはね、毎週金曜日に1人か2人の院生が発表するんだけど、「**エンドレスゼミ**」ってあって、何時間やってもいいんですよ。発表するとその後内容についてだらだらみんなで話したりするっていうゼミなんですよ。私は記録を持っていて、9時間を1人でやったというのがある。

大谷 | 1人で？！

山極 | ディスカッションなしで私だけがしゃべってるの。今でもなんぼでも喋れますよ。だけど今日は1人で喋っててもしょうがないからね。まあちょっと聞いてみることから始めます。多分ここにいるみなさんは、自然とか動物とかあまり経験していないよね。

蓮田 | そうですね。

山極 | 僕がやってきた学問っていうのは、アフリカのジャングルとか日本の森林の中に入っていった動物の後ろを追って、彼らと同じような動作をしながら、できれば動物になりきって、彼らの身になって考えるということ。対象がゴリラだったりチンパンジーだったりするんだけど、まあ言うなれば憑依するような感覚だよ。周りに他の人間がいないんで、動物との間でやり取りをするわけです。でも言葉を喋っても向こうは理解できないから、身体のコミュニケーションを使って、彼らと気持ちが通じ合っているような気になって歩いていくわけだよ。そのうち自分が人間かゴリラかわからなくなる瞬間ってのがあって、それはそれで気持ちが良いものなんです。

人間の言葉の起源というのを考えたときに、トーテムというのが出てくるんですね。トーテムっていうのはシンボルなんだけど、私の祖先はクマでしたとか私はキツネでしたとか、そのイメージで話をしながら自分たち

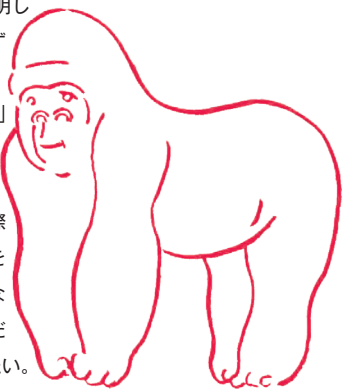
の性格や暮らしぶりを語る。あるいはそれによって相手の性格や暮らしぶりが分かる。それは今でも生きているわけだよ。「あいつ犬みたいな奴です」と言うひとつのイメージが描けるでしょ。それはいろんな説明を言葉で加えるよりも大きなインパクトがあってすぐ分かる。ひとつの共有したイメージがあるからです。たとえば「鶴」と言われれば鶴の姿が頭に浮かんで、鶴が舞うというようなイメージがあって、ちょっと優雅なイメージが頭に浮かぶ。それでかなりのことが語れてしまう。シンボルっていうのはそういう性質を持っていて、それが文字だったり具象だったりする前に、やはり自然物というものがひとつの心の領域を広げるということがあったんです。それは、人間が取りも直さず何かに同化できる性質をもっているからだと思うんですよ。自分が人間であるという前にいろんなものになれるんですね。だから我々の表現でも、「水面がさらさらと風にそよぐような」気持ちって言ったら分かるじゃないですか。それはいろんな言葉で説明しなくても、ああいうもんだって分かる。外国語を覚えるときにね、まず言葉を覚えるんじゃないくて、「こういうもんだよね」って何かを指差して言う表現を覚えるわけだよ。「あれ」とか「これ」とか「このような」とか「あのような」とか、つまり例を出して相手に語る。それが一番分かりやすい言葉で、ひとつひとつ単語を繋げて相手とやり取りする前にそういうことをやっているわけですよ。だから表現というのは実際あるものに託して、それに憑依するようなことをしながら相手と接点をつくっていったり、世界の共有を図っていったりすることじゃないかなと思うんです。対象はかならずしも生き物や自然物でなくてもいいんだけど、そういう経験というのはありますか？ っていうのを最初に聞きたい。

浅見 | 僕は染織をやっているんですが、京都には染織の長い歴史があるのでそういうのを遡っていくと、有名な染屋さんっていうのは、わりと良い水脈に沿ってできているということがあります。有名な日本画家の方も、軟水を使うために京都にいたり、伏見のお酒っていうのも軟水を使っていたり、そんなことをぼんやり考えながら、作品を制作する上で「水」のことを夢想していた頃がありました。水道から出てくる水も、鴨川から出ている水を辿っていくような。調べてみると、鴨川って水源が3つあるみたいで、そこから来てまた更にサイクルしていったるんだなあ、ということ一度作品のテーマにしようとしたこともあります。極端に言えば、水に共感しようとしていたのかもしれない。

山極 | それは水になろうとしているわけ？

浅見 | 物理的にも、あるとするなら感情的にも、水のあとを追っているっていうイメージでしたね。この水はどこから来てどこへ行くのかって。水になっている自分というのに近いかもしれないです。

山極 | うん。それってどういう感覚なんでしょうね。そういうときに言葉っていらんよね。ただ現象を見ていて、水には大きな力があるわけだから、なにかを押し動かしたり溶かしたり、あるいは違うものを混ぜ合わせたり。そういう力になってみたい、なったような感覚があるんですかね。



浅見 | 今では鴨川で染料を洗い落としてはいけないことになっていますが、昔そうしていた頃には、目には見えなくても現象としては水に色が付くじゃないですか。もし自分が赤の染料を流したとしたらこう流れて、もしかしたらどこかでバケツですくわれて、蒸発したりするかもしれないとか、流れない水は腐るっていうし、そうか腐っていくのかなみたいな。そんな感じでした。

山極 | うん、おもしろいな。染織にしても陶芸にしても、水や土と一体になるという感じがして。そういうふうに深入りしたことなかったから、おもしろいなと思って聞いてたんだけど。

朴 | 今の浅見君の話を聞いて思い出したのですが、僕は子どもの頃からずっとクラシックピアノを弾いていました。クラシック音楽は和音や旋律についてのいろんな規則に沿ってつくられていて、曲を弾く時もその規則ばかり気にしてました。数学の公式のように間違っではいけない規則。その後、友達とバンドを組んで曲をつくるときもその癖がついていたというか、表現が創造的ではなく機械的になってしまいました。ありふれたフレーズ、陳腐なメロディーしか自分から出てこないことにすごくがっかりしたんです。その時、音楽って「音」を「楽しむ」ことなのに、メロディーをつくることだけに頑張ってきたのではないかと思いました。それからずっと音について考えたわけです。ひとつの音をリピートして聴いたり、音色を変えてまた聴いてみたり。それを反復していたある瞬間に、一種のトランス状態になって、音と自分の境界が曖昧になって、音だけではなくて地面との境界もそうなって、透明なゼリーの上に乗せられてそのまま地球の核まで沈みそうな感覚でした。それが浅見君が感じた「水」とシンクロした時と似ているのではないかと思います。

山極 | 自然界って色んな音が溢れてるわけですね。そのすべての音を拾うことは、普通の人間はしない。自分の感覚に響く音だけ拾おうとするよね。同じ種の仲間が呼べば分かるし、鳥の鳴き声とか際立って聞こえるわけですよ。でも、なんとなく気持ちが良いと思うだけで、それぞれひとつひとつの音をぜんぶ感じるわけではない。流れて言うか、交じり合い方で動いているものとして経験される。その中では、意味というのは受け取ってないんです。

人間というのは、サルもそうだけど視覚的な動物なんですよ、基本的に。つまり目に見えるからリアリティーがあって目に見えないものはリアルじゃない。犬とは全然違う。犬は嗅覚がリアルの世界だから、地面とかがいわばキャンパスで、いろんな匂いをひとつひとつ辿って行くわけ。でもサルと人間は嗅いだり聞いたりしたものを、目で確かめないとならないんです。目で見ただけが真実、という世界なんです。だから音というのは目で見えることに繋がる手掛かりなんだよね。でも実体というのはなくても、音による世界を経験できる。音がリアルでない世界の何かを運んでくるわけだよ。だから見える世界と対応しなくてもいいわけですよ。

蓮田 | ゴリラも音楽を楽しんだりするんですか？

山極 | 歌を歌うんですよ。

一同 | おおー。

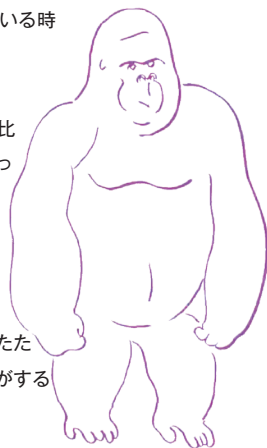
山極 | 簡単に言っちゃうと、遠くでやるか近くでやるかなんですよ。鼻歌のような。あまりフレーズはない。非常に届く声で、私が聞いたときは本当に「グリーンスリーブス」みたいに聞こえましたけどね。

近江 | それは何のために歌うんですか？ 自分のため？ 誰かに聞かせるため？

山極 | どうでしょうね。自分が楽しくなったらハミングしたくなったり。人間のように。そういうのもあり得るわけ。誰も聞いてない1頭でいる時に「うふふん〜」と。

一同 | (笑)

山極 | ゴリラはすごく、内向的な動物なんだよね。チンパンジーと比べると、チンパンジーのお祭りの声というのはバント・フートといってね「う〜ほ〜ほ〜ほ〜」とどんどん上りつめていって合唱するんです。コーラスのようで、聞いていると怖くなったりします。それはチンパンジーの性格で、ゴリラは合唱しない。1人で「うふふん〜」という、そういう性格なわけ。両方ともドラムはたたくんだけどね。ゴリラは自分の胸もたたくし、チンパンジーは木の幹を手でたたいてバンバン、タタタタとリズムを出す。非常に綺麗だし、いい音がするし、興奮する。



蓮田 | 人間の音の感覚と結構似てるんですか？

山極 | 人間もお祭りとかするでしょう？ ダンスのリズムだね。ダンスの感覚は非常に似ている。チンパンジーもダンスをするんですけど、足をタンタンタンと踏み鳴らしながら枝をひきずっていくとかね。すると他のやつが同調して踊るんですよ。約束ごとがあってトレーニングするわけではないけどね。でもリズムに合わせてひとつになってカーンと上がって行くというのはありますね。そこは人間も同じ気がします。

大谷 | 歌とかダンスが上手い子とかいるんですか？

山極 | それは上手い下手の問題じゃなくて迫力の問題だね。一番強いオスって言うのは迫力に満ちて毛をプワッ！と立てて怖そうに見えるわけなんですよ。

朴 | ちょっと変わったゴリラとかもいるんですか？ 人格、じゃなくて、ゴリラ格が変わってるやつとか。

山極 | 個性はありますね。私が仕掛けても全然反応しないやつもいるし、いじわるのやつもいるし、引っ込み思案なやつも。

ところで大谷さんはダンスをしているんだったら、やはり何かが憑依しているんじゃない？ 何かに憑依された時ダンス上手くなったとか。

大谷 | 憑依……大学である舞踏家の授業を受けたときに衝撃だったのは、「白鳥のように踊るという模写で踊るのではなくて、なるんだ」とすごく言われて、「天使のようにじゃなくて天使だ、お前は！」みたいな感じで鼓舞されながら、ワケ分からずとにかく「天使だ、天使だ」と。天使って





こういうイメージだね、というのではなくて、自分の中側からつくり変えていくみたいな感じで無我夢中になってやるんです。そしたらそれまでなかったような動きとかがボンと時々出たりして……。

自分の中から、知らないものが出てくる

山極 | ずっと疑問だったことがあって、絵本ってあるでしょう。絵本って動物や自然というのを、ものすごく歪めて弱めて描いているんですよ。「象さん、象さん、お鼻が長いね」とか、絵もそうで全然写真とは違う。ああいう教育って全然リアルと違うものだから本当に役立つんだろうか、間違ってるのではないの？と思ってた。でも世界中どこに行ってもそうなんです。例えばアフリカの、絵本とかないような場所に行っても昔話はあって、その中では象やらヒョウやら戯画化されて表現されていて実際とはまったく違う。どこの世界でもそのように語られているのはいったい何なんだろうと思ってたんだけど、たぶん**子どもにとって身の回りの自然というのは、人間を含めて、自分の味方じゃないといけないんですよ。世界が自分を受け入れないといけない。**そのために色んな動物や自然というのは戯画化されている。でも実は、それは人間の「どんな世界の事物にも自分になれる」という能力と感覚に関係するものですね。子どもたちってすぐ象さんになったり熊さんになったりするじゃないですか。あういう能力というのは人間独自のものですよね。そういう何かになれるという感覚が大人になってもずっと残っているために、アートみたいなものが生まれたのかなと思います。創作の根っこにはそういうものが広がっているのではないかなと思いました。

蓮田 | なんて言えばいいんですかね、自分自身でありながら自分じゃないものになれるというか。憧れとか、そういうのがアーティストってあるんじゃないかなと思います。

山極 | 子どもの頃ね、蟻の行列をずっと眺めてたんだよ。あのなかで蟻になってるんだよね。

蓮田 | 自分もそのなかに入っている気分ってことですか。

山極 | うん、行列してるんだよね。変な感覚。蟻の個体になってるわけじゃないんだ。でも蟻の行列のなかにいたり、行列全体になってたりするんだよ。自分の縮尺を変えながらそこに入っているっていう感じがする。だからおもしろいんですよ。行列でいっぱいいるから、一個一個の蟻じゃないわけ。それぞれになっているんじゃないで、動きに入り込んでいる。生々しく覚えているよね。

近江 | その感覚だったら、日常のいろんなときにある感じがします。何かに夢中になって、あーそういえば自分っていたな、みたいにハッと我に返るみたいな瞬間って、それに近いものじゃないですかね。



山極 | 何かに囚われて夢中になっているときの自分って、どういう自分なんだろう。

近江 | 自分っていうのがそこになような気がする。

山極 | 物事を考えながら山登りしていると、全然風景なんか見えてなくて、はっと気がついたら何百メートルも歩いてたみたい。いったい何してたんだろうって。人間がやってることって、無意識にいろいろできるんですよ。例えば、繰り返し紙を折ってたりすると、ルーティンだからそのうちやってることを意識しなくなって、他のこと考えながらやって、「あっ、こんなにできた」ってなりますよね。ああいうときの自分って何なんだろうね。

近江 | でもそれは何かを考えていたりするから、自分のままなんじゃないですか。

山極 | いや、僕が知りたかったのは、たとえば制作をしているとき、音を組み合わせているときでもいいし、踊ってるときでもいいし、陶器や染織をやっているときとか、何でもいいんだけど、本当に計画的にやってるのかっていう疑問があって。なんか体が動いてしまって、そもそも最初に思っていたものとは違うものができるとか、思わず手が動いちゃうとか、好みがあったはずなのに違う方向に動いていってしまうとか、そういうのはないのかっていうこと。

蓮田 | めちゃくちゃあると思います。つくっていく上で時間の経過があって、影響って受けるじゃないですか。最初はこういうものつくろうって思っている、そのとき受けている刺激と、その経過で受ける刺激って変わってくるし違うものなので、やっぱり変容していくものなのかなって。

山極 | 自分のなかにある、自分として意識しない何かが現れ出てくる、自分が意識しないのに自分がコントロールできないところで何かをつくっている、っていうのが人間にはあって、抑えられない衝動のようなものとしてもあるのかもしれませんが、普通は発見されないわけですよ。発見されないし、出してはいけないものとして抑えられているんだけど、それがあるとき出てきて、自分が生きている世界の計算やルールやらとは違う形で溢れ出てくるのが創作ってことなのかな、と思うのですが。

吉岡 | さっき絵本のことをおっしゃったときに考えていたのですが、美術教育って我々は受けるじゃないですか。作文なんかもそうだけど、そういう創作的なものを学校で教わる時、「自由にやりなさい」と言われるんですよ。それで子どもたちはいろんなものを描いたり書いたりするんだけど、だいたいその「自由」の範囲が分かっているの、結果は似たようなものになる。子供がもし本当に思いつくことをやり始めると、逆に止められます。ああいう教育って何の役に立っているのかなと考えると、自由ではなくて、実は**暗黙の許容範囲みたいなことを教えられている**のですね。

過去の作品について教えるときも、そういう語り方をするんですよ。「ピカソはここに到達したかったのだ」と。そういう説明はできるし間違っていないけど、後からだから言えることですよ。後からみると理屈が通っているようにみえる。でもこれから創作する時の状態は、虚空の中に宙吊り

にされているようなもので、過去の先例を着実に学んでそれに何かをプラスしたり乗り越えたりするというより、むしろ自分がしがみついている先入観とか成功例とかを、手放していくことが大事だったりする。大谷さんがさっき言ったダンスの経験で、「天使になる」というのは、天使みたいに踊るということと正反対で、既知のイメージにちょっと知的なひねりを入れる、みたいなことではダメなんです。捨てないと。

大谷 | そう、そこなんです。捨てるのが難しい。どんどん軽くしていきたいんですけどね。

山極 | アーティストってそれぞれ到達点というのがあると思うんですよ。でも他のアーティストがその到達点への道をなぞっていったそれを越えようと思っても、その頂きには多分何も無い。だからどっか世界を変えないといけないうんだよ。その見極めみたいなのはどこにあるのか。スポーツだったら記録があって、100メートルを何秒で走る。10秒の壁、9.5秒の壁を破って数値という面で頂きを越えていくわけじゃないですか。テクニクの面では違うかもしれないけど。でも表現の世界では、ある人が追求してきた頂点というものが作品になって現れてくると思うんだけど、それを他の人がなぞってボンと飛び越える、みたいなことをやってるわけじゃないんでしょ。やっぱりどこかで世界をズレさせて、質感なり世界観なりを自分のものとして追求してくわけじゃん。頂きは、だから自分のものなんだよね。他の人には他の人の頂きがあって。

近江 | 作品制作っていうのは自分を掘り下げていって、自分じゃないものに到達するっていうことなんじゃないかなって思うんですよ。作品が自分じゃないんだったら、共有する意味がないですよ。

吉岡 | そうですね。自分の身体から意外なものが出てくる瞬間がおもしろい。ちょっと『寄生獣』みたいですけど。

意図を、外の風に当てる

山極 | でもさ、僕は完成品を見て言っているような気がするんだけど、エジプトのピラミッドだってできるまでにものすごい時間かかっているわけじゃないですか。できあがる前の段階のものは、到達点に達してないから何の意味もないのかっていうと、そうじゃないと思うんですよ。ガウディのサグラダ・ファミリアだってまだ完成してないわけでしょ。本人は死んだのに他の人が彼の設計図に沿ってつくっているわけじゃないですか。完成してなくても感動を与えるものが各所に散りばめられていて、それはそれで形を成しているわけだよね。到達しなければ、あるいは完成しなければいけないのか。あるいは時間というのはどういうふうな作品のなかに組み込まれているのか。

吉岡 | 近代の芸術には一応「個人」という枠組があって、ピラミッドとか

ゴシックの大聖堂というのは個人のスケールでは測れないですね。今はまだ近代的な芸術観の影響が強いので、芸術の到達点といっても多くの人是一生の時間内に収まることを考えますね。でももちろん、数十年とか百年とかでは到達できないことはいくらでもあります。

近江 | 完成したものと理解しようとするのは、一面的な見方でしかないですよ。生きているのと世界史の流れのなかでそれを理解しようとするのは全然違うと思うし、それくらい違うものですよ。

山極 | 作者がいないものは芸術ではありえないですか。例えば自然物で、グランドキャニオンとかさ、鍾乳洞とかね、ものすごい長い時間でつくられて、作者がいないけれども感動を与えるようなものであるとか。それは同じ系列のものではないの？ その感動は「おっ」と思うようなとんでもない美術作品と違うもののなの？

大谷 | なんか違う気がする。人間じゃないものがつくったものに対する感動と、同じ人、特定の個人がつくったものに対する感動っていうのは、情報のキャッチの仕方が違う気がします。

山極 | たえばストーンヘンジだとかね、イースター島のモアイ像とか、作者がわからない、しかも1人じゃない。あれも人がつくったものですよ。そこでは何か今の私たちには理解できない精神が、たぶん背景となっているんだと思う。世界の理解の仕方みたいなものが。それらもやっぱり芸術なんですか。

近江 | 感動を与えるから芸術っていうのはちょっと違うような気がするんですけど。芸術が哲学のひとつだとすると、人間の思索の結果、視覚的なかたちになっているものだったら芸術と考えられるのかなと思いますけど。そしたら自然物はそうじゃないし……。うーんでも、感動という面で見るとそれは必要十分ではないんじゃないかなと思います。

吉岡 | 現代芸術という枠組の中では、深い哲学的内容を持っていてそのものが尊敬されて、多くの人が素直に感動するようなものは、あんまり高く評価されないんだよね。それは非常に不自由な拘束、私たちがまだそこから十分解放されてない枠組のひとつだと思う。

一同 | あー。

吉岡 | 美術でも音楽でも、ぼくらは頭だけではなく身体全体で理解しているので、身体っていう面から言えば、今のぼくらの身体も1万年前の人の身体もそんなに変わってない。ピラミッドとかモアイ像とかああいう大きなものが持つ意味は、そうした時間的オーダーのものでいい。概念とか思想には還元できない。

朴 | ドイツの学者だったか、現代美術以前の芸術作品は pleasure を与えただけで、現代美術は delight を与えるっていう言い方をしたんですよ。

山極 | pleasure と delight。

朴 | 物をみて「わーすごいな」と感じるのじゃなくて、「あっ！」とショックを与えるのが現代美術だと。だから感動とかじゃなくて、いまでも自分が考え、構築していた知識やいろんな背景をぶち壊すショックを与える。



2013 年夏、パラソフィアと何らかの関係をもつ印刷物を作るために何人かが集まり、フリーペーパーを制作することになった。その印刷物の名前は『バラ人 (PARAZINE)』に決まり、PARA が入る単語とシネマを組み合わせでつくった名前の連載コラム、「シネマ・パラシュート」が始まった。『バラ人』の毎号のテーマに沿った一本を選び、パラソフィアの視点からそれを読み解く映画エッセーという企画趣旨をもって始まったこのコラムの最後は、第 1 号から第 5 号までのその記録になる。

普段連載コラムに関してはどんなものでも自由に書かせてくれたバラ集長（編集長）が、第 5 号について 1 つ提案をしてきた。今までの、1 本の映画についてのコラムでなく、映画全体について書いてみるようにとのことであった。それはとても恐ろしい提案であった。第 5 号を最後に、バラ人は冬眠に入るので、編集長の提案は妥当なものであったが、映画という芸術について書けるものはなかった。慌てて手当たり次第に映画の本を捲っているうちに、映画史に残るフランスの映画評論雑誌『カイエ・デュ・シネマ』（以下、『カイエ』）から第 5 号のアイデアを得た。仏語の「カイエ (cahiers)」は「ノート」という意味なので、『カイエ・デュ・シネマ』は「シネマ・ノート」。シネマには『カイエ・デュ・シネマ』があるので、今回のコラムは今までの 5 回にわたる実験ノート、「カイエ・デュ・シネマパラシュート」を書くことにする。

『ハンナ・アーレント』を扱った第 1 号は、最初からこの連載を念頭において書かれたものではなかった。『バラ人』第 1 号が準備されつつあった時期に公開されたこの映画をたまたま見て、その後の思いが活字になる機会を偶然得たのである。正直、この映画は高い完成度のもとは言えないかもしれない。この映画が公開された当時日本国内の賛辞も、映画自体の完成度よりは、アーレントという主人公の魅力に因るものであったと思われる。ナチス SS の将校として数百万人のユダヤ人を強制収容所に送る責任者であったアドルフ・アイヒマンの裁判を記録したアーレントは、集団の中の平凡な人による巨大なスケールの犯罪という新しい類型の犯罪の性質を明らかにした哲学者であった。我々を取り囲んでいるソフィア（知性）をあらゆる角度から再考してみるという意図から始まった第 1 号のシネマ・パラシュートは、アーレントという著名な知識人の人生の一部を映す展開をそのまま追っていく形をとった。アイヒマンをめぐる歴史的重さから離れて独自の観点を提示した彼女自体がすでにパラソフィア (Parasophia) であったので、『バラ人』第 1 号のコラムはこの映画とアーレント以外の何かを語ることはできなかった。

第 2 号の『ワンダフルライフ』は、『バラ人』第 2 号のテーマである「幸福」との関連の中で選択した作品であった。しかし、みんながこの映画を見て交わした話が第 2 号のメイン記事のかなりの部分を占めていたので、幸福に関する映画をもう一本選ぶ必要があった。悩



尹志慧（ゆん・じへ）

同志社大学大学院（美学芸術学）在学中。バラ人及び、PARASOPHIA: 京都国際現代芸術祭 2015 の学生スタッフ。

2020wonderkiddy@gmail.com

みに悩んで選んだのは映画ではなく、平野啓一郎の小説『空白を満たしなさい』であった。『ワンダフルライフ』は生から死へとわたる人物たちが、『空白を満たしなさい』は死から生に戻ってきた人物が幸福についての問いを投げる作品であり、第 2 号は、生と死の境界線をまたがっているこの 2 つの作品のシンメトリーを見せることを試みた。

『バラ人』第 3 号のテーマは戦争であった。戦争映画の古典と呼ばれる映画は多い。もう少し範囲を絞り、21 世紀のある流れをつくってしまったイラク、アフガニスタン戦争に関する映画を選ぶことにした。しかし、このジャンルの映画をほとんど観ずに 21 世紀を生きてきたので、レンタルビデオ店に行って 10 枚の DVD を借り、3 日間「ご飯—戦争—睡眠」を反復した。全部を観終えたら頭の中が戦場になっていた。観る人をこんなにも疲れさせる戦争映画における完成度とは何か。戦争映画で疲れ果てた鑑賞者が戦争のイメージをいかに消費したかという記録を残すしかなかった。結局選んだのは『アルマジロ』であり、10 本の中で 1 番スペクタクルからは遠いこの映画は逆説的にも実際の戦場を映したフィルムであった。

『バラ人』第 4 号には表面的なテーマがなかった。メイン記事「会期前！ PARASOPHIA ツアー 2015」は、会期前のパラソフィア会場付近を歩き、ご飯を食べ、お茶を飲みながら交わしたバラ人たちの対話であった。それに、私はこのツアーに参加できなかったため、バラ人たちがどんなルートを歩き、どんな表情で話をしていたかを想像しながら第 4 号の映画を探し出そうとした。「京都」、「散歩」、「対話」、「想像」といった言葉を口の内ですぶやいていたら、この 4 つの単語を結びつける映画がそっと浮かび上がった。ウディ・アレン監督のバリ＋散歩＋おしゃべり＋SF 映画、『ミッド・ナイト・イン・パリ』であった。コラムの最後は、「会期前！ PARASOPHIA ツアー 2015」の（表紙の）2 人がこっそりと友情出演する『ミッド・ナイト・イン・キョウト』を誰かがつくってほしいという妄想でくくった。

全体を振り返ってみると第 1 号は、書いた私自身も読み返すのが大変な、緊張とメッセージ 100% のものであった。それに比べ、今回の第 5 号はバラ集長の意図に沿っているのか悩ましい上に、勝手に『カイエ』に触れる生意気な文章になってしまった。しかし、これがシネマ・パラシュートがシネマについて書くという行為の限界であろう。冬眠前の最後に読者の皆さんにおすすめする映画は『カイエ・デュ・シネマ』が 2014 年 Top10 映画の 3 位に挙げた『アンダー・ザ・スキン』である。1 位と 2 位がフランス映画であることを考えると、スコットランドを舞台にするこの映画は『カイエ』のトップ外国映画なのである。この映画の中で、我々が今まで知っていたソフィアは灰になって空からバラバラと落ちる。「パラソフィアとは何か」という問いにシネマ・パラシュートが 5 回にわたって出してきた答えは、アーレントのストーリーをそのまま追う熱い語り口から『アンダー・ザ・スキン』の灰の姿へと変わり、終わる。

Parasophia au Monde :
ART en tant qu'art
パラソフィア・オ・モンド:
アートがアートであるためのアイディア

Parasophia au Monde no.005

パラソフィアが開幕した。パラソフィア・オ・モンドは遠回りしながらアートや社会、表現者や鑑賞者のことを考えてきた。アートはさまざまに変身しながら、いずれにせよ表現する我々と共にあるのだな、ということを実感しながら。

「アート」は、人々を表現に駆り立てるエネルギーが何らかの方法で形を帯びたとき起こる。それは、世界で孤独であるかのように見える我々が、他者と何かを共有することを可能にする。アートは、普段さっぱり相容れない自他の境界線を激しく歪ませ、あるときは完全に消し去る。アートの現場はそれ故、非日常的で、非常識で、非社会的要素を含み、しばしば非経済的である。今日、あたかも唯一の有為な活動であるかのように見なされている「経済的な営為」とほとんど無関係であるというのは、実は自明のことなのだ。

我々はしばしば、何の報酬も代償も期待せず、彫刻を創り、絵を描き、歌を歌い、ダンスを踊る。こういった無償の営為は、人類のみならず、実は一部の動植物たちによっても行なわれてきたし、これからも行なわれ続けていく。表現への欲望とその実現は、いかなる市場原理や政治的・宗教的強制力をもっても飼いなし得ない、別次元の出来事である。むしろ、「アートはエコノミクスの中にある」という条件をあたかも前提として押し付けられる今日、すっかりそのことを忘れてしまう人もいる。その「特殊な前提」において、アートの目的は経済活動であり、芸術イベントの成功は利潤創出で、アートのプロトとはこれを巧みに金銭に変換する者を意味し、芸術を学ぶとはそのための術をあれこれ学ぶことである……。そんな言説に身体が慣れてゆく。断っておくが、今日、他のあらゆる営為同様、アートが経済に関心をもつ重要性は認める。ただし、それが全てではない。あるいは、権力に服従し、脅迫を恐れ、国家や社会の体制と

手を取り合うことしかできない従順な表現が、いったい我々に何を気づかせ、何を与えてくれるだろう。

数値的測定を甘受し喜ぶエコノミクス・アートでなく、趨勢に媚びるアートでもなく、異なる視線で表現を貫くのは困難なのだろうか。

2015年1月よりフランス北部で開催されているメディアアートの展覧会「CONVERGENCE」¹に出品中の《La valeur de l'art (芸術の価値)》(2010)という作品がある。作者である Laurent Mignonneau と Christa Sommerer は共に 1990 年代後半を京都と岐阜²で過ごした経験を持ち、精力的な作品発表を行なっているコンセプチュアルアーティストである。彼らは、鑑賞者と作品のインタラクティブな関係を模索しながら社会的・環境的問題を喚起する。作品は、小さなセンサーと印刷装置を伴った 1 枚の絵画だ。オークションで 2000€ 程度で落札された油彩画には、人々の視線を感知するセンサーが備え付けられていて、鑑賞者が絵画を見つめるほど商品価値が上がる。絵画の値段を意味する数値は次々に更新され、作品下部の床にはプリントアウトされ続けるレシートがうずたかく積まれる。作家は、関心の経済学 (« l'économie de l'attention ») とアート市場における作品のあり方を明るみに出す意図を説明しており、作品はやがて、元の値段や価値すら顧みられることなく鑑賞者が付加した価値に基づく裸の王様のゴージャスなガウンを纏って世の中を渡る。



大久保美紀（おおくぼ・みき）

バリ第 8 大学非常勤講師。美学。同大学大学院芸術学科博士後期課程、ニューメディア美学専修。批評のウェブサイト「salon de mimi」に展評・作家評・エッセイを多数掲載。日本の現代アートやファッションにおける身体意識・身体的表象をテーマに研究している。芸術と自己表象、人形論、モビリティ概念など。

mrexhibition.net/wp_mimi



Laurent Mignonneau & Christa Sommerer « La valeur de l'art (Unruhige See) », 2010



岡本光博《バタもん》2010（撮影筆者、講演会プレゼンテーションスクリーン撮影、Paris）

金銭と交換され、個人や機関に所有される「アート」は、
 限無く張り巡らされた権利や法の牢獄に入れられる運命
 にある。モノ作りの本質は真似事であり、バクリは芸の
 極みである。作られたモノが、世界にたった一つのユニー
 クな存在であるべき義務もルールも、かつてなかった。
 所謂「オリジナル」を特権視する常識とは、絶えず変遷
 する表現史の中で築かれたフラジャイルな概念だという
 ことは気に留めておいてもいい。

もっとも、20 世紀の概念芸術や一部の前衛芸術のムー
 ブメントは、ある意味で、まさにその奇妙な神話を脱構
 築し、1 人の表現者が書いた「楽譜」のリプロダクショ
 ンを公に許可する明白な声明であったというのに。皮肉
 にも今日、彼らのアイディアは、彼らが偶然残したマテ
 リアルに数値的価値を付与するか、オープンリソースで
 あるべき「楽譜」をパブリックから取り上げてしまうとい
 うことによって、依然として伝統的パラダイムの囚人
 である。

高級ブランドの生地（ただしホンモノかどうかは明ら
 かにしない）で作られたバッタ型のオブジェ「バッタも
 ん」は現代美術家の岡本光博氏の作品である。2010 年
 の展覧会《ファッション奇譚》では、ルイ・ヴィトン社
 の商標権侵害の訴えにより、展示作品が撤去された。作
 家は、ルイ・ヴィトン社に商標権のあるモノグラムデザ
 インが徳川幕府の家紋の文様と酷似していることを鋭く
 指摘する作品「モノグラム」（2014）（モノ＝元）をカ
 ウンターとして発表し、社会に於ける表現のあり方と
 人々の通俗的思考に疑問を投げかける³。

さて、アート空間と呼びうるもの一たとえば美術館や
 アートイベントを執り行うあらゆる空間—は元来、問題
 を提起するスクランダラスな出来事を受け入れる場所
 だ。それは、コミットする人々に問題の共有を許し、異
 なる経験をもたらすものだ。その出来事は、無償で無為
 であり、それゆえに、生きるための無窮のエネルギーを
 発するものだ。開幕したパラソフィアが訪れる人々を途
 方もなく驚かし、溢れるアイディアで満ちたアートの出
 来事となりますように。



木と飛行機雲（撮影筆者）、2015

¹ L' Art et le numérique en résonance 1/3, Convergence,
 2015.01.15-04.04, Maison Populaire.

² Laurent Mignonneau と Christa Sommerer は IAMAS の客員
 教授および、京都 ATR 知能映像通信研究所にて研究員を務めた。
www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/

³ 著作権と芸術表現の可能性に焦点をあてた展覧会《ディズ
 ニー美術》が、岡本光博氏の主宰する京都の Kunst Arzt で開
 催された。(2015.04.28-05.10)

『パラ人』バックナンバー



no. 001 2014 SPRING

パラソフィアに、悩む。

● PARASOPHIA ホームページにて
 PDFでのダウンロードが可能です。

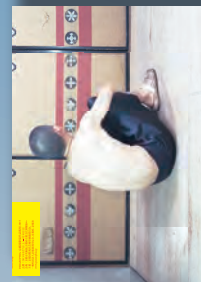
no. 002 2014 SUMMER

とりいそぎ、幸せ。



no. 003 2014 AUTUMN

ウォー！な
 んてこと
 だ！



no. 004 2015 WINTER

会期前！

PARASOPHIA ツアー 2015





山極 | 作品をつくるときに意図っていうのはあるんですか。もしあるとしたら、それは他の人に理解してもらわなければいけないものなんですか。

朴 | 「私が考えているのをあなたも感じてほしい」という意図をもった作品はすごくわかりやすいと思います。ストレートに「好き」とか、たったひとりで表せるような作品もありますが、それは直接的で恥ずかしいですよ。

蓮田 | 最初持つて、頭の中で考えてる意図っていうのは……。

大谷 | 言語化できない。

蓮田 | アウトプットしたときに、それとはまた全然違った意図っていうのが見えてきて……。

近江 | 整理されてくる。

蓮田 | 外に出すことで客観視できるっていうか、やっぱり中にあると絶対に主観でしか見えないのが、外の風に当てることで色がついてくる。

大谷 | なるほど、「外の風に当てる」。いい言葉やなー。

近江 | 意図をはじめから説明できるんだったら作品化する意味がないような気がする。

吉岡 | 最初に意識されてる意図は、けっこう生々しいもんだったりするね。人に評価されたいとか、有名になりたいとか、歴史に残りたいとか。芸術は純粋な自己表現だとのたまう精神主義者からは評判悪いけど、優れた芸術家ほど生々しいよね。ぼくは、動機不純は悪いことではないし、野心も競争も健全なことだと思う。「自分が満足できるものをつくればいい」みたいなことばかり言われてたら、だんだんやる気なくなってくるよ。

山極 | まあ、そうですね。僕みたいなフィールドワーカーと結構似てるんだよ。というのは、僕らが、どんな欲望でやってるかっていうと、「誰も見てないものを見てやりたい」っていう。「ねえねえ俺こんなの見たんだよ」「えっ、そうだったの!？」みたいな反応を期待する欲望がある。そこをきっかけにして話が広がって、「これ見たんだから、ってことはこういう話って、こういうふうになるんじゃない？」という新しい解釈がでてくる。その解釈をつくったのは俺だよ、みたいなそういう達成感があるんですよ。でも自分だけで完結しちゃったらそれは単なるオタクで、面白くもなんともないわけですよ。自分が誰も見てないものを見て、それを根拠にみんなが常識だと思ってる考えを変えてやりたい、というような欲求があってね。それはある意味、アーティストと似ているんじゃないかと思うんですよ。

大谷 | 今まで学者の世界ってそういうドロドロしたのってあんまりないのかなって思ってたんですけど……。

吉岡 | あるある。

蓮田 | 私はむしろそれなんですよ。新しい世界を見たい、見たということをアピールしたい、みたいなのが結構あって。だから今日は、はじめの頃「水（の気持ち）になる」とか美しい話ばかりだから（笑）言いづらかったんですけど。人がいなくなったら張り合いがないっていうか、他者がいて



初めて芸術、私にとって美術が作用するっていうか。芸術の世界ってなんかこう内省的っていうか、クールな、一歩ひいてるのがかっこいいっていうのがあるでしょ。情熱的に何かを成し遂げたいとか、「これやりたいねーん!」ってドーンとやるよりも、自己はいったん置いといて、社会の捉え方とか、論理とか、そういうのが評価される。現代美術ってそうやなって思うんです。私はあんまりそういうのは好きじゃなくて、もっとスポーツ的に、数値ではないですけど、何かを表現してワーッというレスポンスがあって、「つくってん、自分。」みたいな。

人をビックリさせたい欲望

山極 | それは僕らにとっては「発見」なんですね。だけど発見から出発して、何かこう共通の意味みたいなものに育っていくわけじゃないですか。それは科学の世界には、我々としては絶対いつももあるわけね。だけど芸術の世界って、作りだしたものはつまり自分だけが見た世界なんだけど、それを違う見方をする人たちがいるわけじゃない。だから自分とは違う価値が創造されていくことだってあり得るでしょう。それじゃいけないのかな。別の見方をされて、別の価値として育っていったらどうか。

蓮田 | 個人的には嫌ですけど、仕方ないですよ。止めれるなら止めたいですけど、それは。

山極 | つまりそれは、さっき吉岡さんが言った解放されてないっていう話とつながるんだけど、やっぱり科学っていうのは、ある程度常識がある代わりに、それを完全に転がしちゃって別の常識をつくる。それは縛りを変えていくっていう話なんですよ。でもアートには今言ったみたいに、自分がこうだと思って作りだした世界っていうのを、他の人が簡単に、違う価値観をつけてのっとっちゃうってこともあるわけなんですよ。それはそれでいいわけ？

蓮田 | いや、よくない……よくないですけど。

吉岡 | よくないっていう人もいるけど、大半の芸術家は「あなたを本当に理解する少数者がいるのと、誤解と批判だらけだけだとたくさんの人に知られるのと、どっちがいい？」と尋ねたら、本音は後者だと思うな。だって誤解されるとか、対抗するものが出てくるっていうのは、それだけ影響を与えてることになるから。その人の絵が嫌いで嫌いで、「あんなのとは絶対違うものを描くぞ!」っていう後輩が出てくるのは、結局はその人の偉大さであるわけですよ。

蓮田 | そうですね、影響をかなり広げているってことでもんね。

吉岡 | アーティストは、人をびっくりさせたいっていう意図は絶対にある。ぼくが尊敬している嶋本昭三という人は、『芸術とは、人を驚かせることである』という本を書きましたが、阪神大震災のときに、阪神高速道路が



横倒しになったでしょ、それを保存したらいいと言った。なぜかという、現代の建築技術をもってすればピラミッドでもモアイ像でもつくれるかもしれないけど、大地震で横倒しになった高速道路なんて絶対につれないから。

一同 | なるほど……。

吉岡 | もちろん震災後の大変な時にそんなことを言って相手にされなかった。でも彼はなんでそんなこと言ったかというね、ほんの数メートル分でも保存されていたら、50年、100年経っても、世界中から人が見に来る。そういうことちゃんと考えてるんだよね。嶋本さんは「具体美術」という戦後の前衛グループにいた人ですが、彼の考えは「現代美術」などという枠組をはるかに越えて、ピラミッドやモアイ像のようなスケールに達していると思います。横倒しの高速道路は、人間がつくったものではなくて、最終的には地震という自然力がつくったものだから。自然も含めて考えていたんだな、と思う。

山極 | 広い意味で、芸術はコミュニケーションですか？人間が最初につくった壁画、ラスコーとかあるけど、あれは何を伝えてるのか、まだよく分かってないわけ。牛の絵だとかは、多分ハンティングをした記憶何かが描く衝動を起こさせたんだろうけど。洞窟のすごい奥の方に描いてあるわけですね。現実にはその牛が見えてないところで描いてるわけだから、そういう視覚的なイメージが頭の中に入っていて、それがこう絵になるわけなんですよ。まあ意味を問うても仕方がないのかもしれないけども、ほんとに驚きですよ。真っ暗な空間の中にボーンと浮かび上がる。そこに結構色が、しかも現実の色ではない色が入ってる所もある。やっぱり現実の視覚とは違うものなんですよ。映し出すみたいな感じで。

吉岡 | 私たちの多くは洞窟に入って見るのではなく図版で見るから、それが動物を表していたりすると「絵画」のように見えるので、これは人類最初の美術だという理解になる。でも最近、インドネシアのスラウェシ島の洞窟で、これまで発見された中で最古かもしれないという洞窟壁画が確認された。壁画といっても、これは手形です。4万年くらい前のものと言われている。ぼくはそれすごく見たくて、見たら泣くんじゃないかと思うけど（笑）、4万年前の人とコミュニケーションが成立しているのかと考えると、それはよく分からないのです。

象は足の裏で聴く

朴 | ところで山極先生のゴリラ研究の到達点って、どこですか？

蓮田 | 気になります！

山極 | 到達点ってのはねえ、それは多分不可能な到達点だね。っていうのは我々は「進化」っていうのを扱ってるから。一番知りたいのは人間とゴ

リラの共通祖先の姿と生活なんですよ。それは化石には全部残らないものでしょ。化石って見つかったとしても骨しか残らないわけだから。そこからゴリラ、チンパンジー、人間の共通祖先を描き出そうとしたって部分的にしか描けない。でも、そこを知ることが、人間の由来を知ることになるわけだよ。だから知りたいことがいっぱいあるわけですよ。 **今と同じような恋愛してたのかとかね。**

つまり、今の我々の持っている能力というのは、今の環境によってつくられたわけじゃない。全く違う環境や背景状態によってつくられたものを、人間は違う目的の為に今の環境に合わせて使ってるわけですよ。ピアノを弾く為に指は進化したわけじゃないし、パソコンを叩くために進化したわけでもない。キャッチボールをする為に視覚が進化したわけじゃないわけですよ。全く違う目的の為につくられたものを、いま野球だとかテニスだとか、パソコンだとかピアノだとかダンスに使ってるわけですよ。じゃあ、それらはそもそも何の為につくられたものなのか、と思いますよね。だから **今から 20 万年経って、その 20 万年後の人類が今の能力を何に使ってるんだらうって考えたりもする**。ただはっきりしてることは、20 万年前の人類と今の人類っていうのは身体の特徴はほぼ同じ一緒なんですよ、ほとんど変わらない。おそらく五感も、喜怒哀楽も変わってないと思うんですよ、ほとんど。だからこそ、紫式部の恋愛小説を我々は簡単に理解することができる。もし 2 万年前に文字があって、その当時起こっていた恋愛が物語として残っていたら、それも多分簡単に理解できるんですよ。遺伝的な質質っていうのは、それほど急速には変わらないわけです。でも世界はどんどん変わってしまっているわけじゃないですか。自動車は走ってるし、インターネットもあるし。それで一体、我々の五感だとか脳のつくりっていうものが、どういう風に対応して組み替えられていくか。それが知りたい。

それで私がこういう集まりの中で知りたいのは、吉岡さんの言ってる、数値として理解できない人間の能力の変遷なんですよ。その、ひとつずつ要素に落とし込めない人間の能力の変遷を知りたい。数値的には細かく要素に落とし込めるわけじゃないですか。だけど、我々が美しいと感じる色っていうのは、たぶん要素に落とし込むことができないものですよ。

それは、キャッチボールするために人間の視覚がつくられたわけじゃないってのと同じ話なんですよ。イチローが 160km の球をバットで振ってそれをヒットにするって能力は、そのためにつくられた能力じゃないでしょ。違う目的のためにつくられた能力を野球に集中してやると、そういう能力が生まれてくる。そういうのを知りたいんですよ。人間の能力にこういう可能性が残ってるんだらう、と。あるいは昔、たぶん今よりももっと良くできた能力があるはずなんですよ。そういうのは一体何なんだろう、みたいな。それはだから人間の持つて能力の幅の広さであるし、可能性であるし、その可能性の過去と未来を知りたい。それが私の到達点なんだ

けど、多分それは全然到達できません。でも面白いなあと思ってるんですよ。朴 | 面白いですね。人間の身体が今の環境に合わせて進化していないってことは。

山極 | だから分からないのはね、身体と心の関係なんですよ。それは 2 つに分離することができないもの。身体は変わってないわけだしさ、心も変わってないと思う。五感はあるわけだから。だけど、どうなんですかね、変化はするでしょう。その変化が、堂々巡りの変化なのか、やっぱりどんどん格付けが上がってくような変化なのか。どっちなんだろうね。美術や音楽の面から言えば、やっぱり昔のものよりも今のものの方が高級だと思えるの？

蓮田 | いや……良くなってるというわけではないと思います、変化はしてますけど。

近江 | 同じ基準で測れないような気がする。

山極 | 測れない。

吉岡 | 現実には、先に来るものはより高度になるはずという考えに、私たちはみんな慣らされています。美術も進歩していますよって言わないと助成金取れないし（笑）。

山極 | 右肩上がりっていうことは要するに計算できるってことでしょ？ そういうものとは違うものを求めたいわけ。違うものの方が、多分意味がある、人間にとってすごく豊かなものであると思うんですよ。

吉岡 | 右肩上がりでしか未来を思考できないのが「近代」なんです。でもそんなのは **この何百年かの特殊事情** なんで、やがて終わると思います。いまは過渡期で、ものすごい大きな変化が潜在的に起こってるのだけど、新しい容れ物というか、概念の枠組がまだ無いのだと思う。だから無理やり古い枠組で処理しようとしていて、ぼくらが仕方なく「芸術」と呼んでいるものもそういう古い枠組のひとつだと思う。

山極 | この前、蓄音機でさ、ロシアの歌手フォードル・シャリアピンの曲を SP レコードで聴くっていう会をやって、ものすごい臨場感を味わいました。CD で聴くのと全然違う。CD がさ、すごく薄っぺらに聴こえるんですよ。元々のメロディーにしてもね、質が高く聴こえてくるんだよね。CD にはその厚みが無いんですよ。この感覚は何なんだろうって。

朴 | LP の時代は、バンドだったらみんな 1 つのレコーディングルームに入って演奏して、ニードルで彫る時にその空気感まで入ってしまうんですよ、最近では音質をよくするために 1 人だけブースの中に入って楽器弾いてます。だから実際音楽として存在していない感じがあるので……。

山極 | 演奏じゃないんだね。

朴 | 演奏じゃないです。

浅見 | それに CD の音源って、確か可聴域しか入ってないですよ。人間の耳が聴き取れない帯域まで入れてしまうと、データが大きくなっちゃうからカットされるとか。でもそれってほんとに聴き取れてないのかという





と、微妙なところで。LP にはそれが全部入ってる。

吉岡 | そもそも「可聴域」って考え方がね、健康診断でやられる聴力検査みたいなものを連想して狭い感じがする。ぼくらは耳だけで聴いているわけではないね。音として意識されない超低音や超高音でも、身体は聴いていると思う。

朴 | ビートルズの曲の中に『A Day In The Life』っていうジョン・レノンが自分の犬のためにつくった曲があって、犬だけ聴こえる音が入ってたんですよ。それが CD 化になった時に消されて（笑）、今は復活したんですけど、全然犬のための曲じゃなくなった時期がありました。

山極 | 環境によって音のはね返りの仕方が違って、やはり森林の中と動物園では、周波数的に音のはね返りがまったく違う。森林の中だと湿度も低いですから、周波数の低い音が遠くまで伝わりにくんですよ。木がいっぱい生えて、土の地面も音を反射しませんので、ずっと流れ方が一様なんです。でも動物園のコンクリートの床で、壁なんかがあると音がすごく反射して金属的に聴こえるので、すごく騒がしい。森林の中だと色んな音が混ざり合ってもそんな反射はしないので落ち着いた音になる。だから随分環境が違う。

象なんかもね、すごく低い周波数の音をおそらく足の裏で聴いている。**あの大きな耳は、別にたくさん音を拾うためじゃないんですよ。**体を冷やすためですから。ただ、象の出す声ってのはあれだけ体が大きいと非常に低い声が出るので、その低い声っていうのが湿度の高い霧の森を抜けて遠くまで届くんですよ。だから、おそらく 10 キロ、20 キロ先の象の音が聴こえてるんですよ。

一同 | えーっ！

山極 | それは多分、地面の近くの振動を足で聞いている。実際、音を拾うとちゃんと出てきます。我々には聞こえないですけどね、可聴域じゃないですから。多分、そういう周波数の音を、人間もさっきの話じゃないけど、体では感じてるはずなんです。そういう、耳では聞こえない周波数の音を使ってつくる音楽ってのも、いいんじゃないの（笑）

.....

*これは、2015年2月11日（水）に、パラ人たちと山極総長によって行われた座談会の記録です。



パラ人 no. 005

2015年4月15日発行

2015年6月1日 第2版発行

パラ集長：吉岡洋

パラ人達：浅見旬、榎本悠人、土村優、近江ひかり、
古俣皓隆、佐藤健太郎、清水明日香、
角千波、高橋奈々、根津歩、野海智子、
朴星桓、橋本柚香、蓮田真優美、元行まみ、
山羊昇、安田七海、尹志慧、好光義也、
渡邊拓也

デザイン：浅見旬

イラスト：てんしんくん

写真：梶谷勇介

発行：京都国際現代芸術祭組織委員会

ISSN 2188-5435

助成：一般財団法人 ニッシャ印刷文化振興財団

京都国際現代芸術祭組織委員会事務局
(PARASOPHIA事務局)

〒604-8152

京都市中京区烏丸通蛸薬師下ル手洗水町645
flowing KARASUMA 2階

TEL：075-257-1453

FAX：075-257-1454

MAIL：info@parasophia.jp

www.parasophia.jp

© 2015 Kyoto International Festival of Contemporary
Culture Organizing Committee. All rights reserved.



というわけで、『バラ人』は次の
PARASOPHIA まで、しばらく冬眠
します。

冬眠！って、もう春だけど…。
いつまでですか？

蟬には 13 年とか 17 年周期で現れる
のもいるらしいね。洞窟絵画は発見さ
れるまで何万年も眠ってた。

いやー、なにもそこまでいかんでも。
たとえば東京オリンピックとか。

2020 年？ではとりあえずそれまで、
おやすみなさーい。