

レクチャーシリーズ：批評と芸術

第1回「変異する文化史」2024年2月3日（土）14:00～17:30

実施レポート

文=沢山遼 | 撮影=稲口俊太

2024年2月3日、文化庁アートクリティック事業の若手批評家によるレクチャーシリーズの第一回目が開催された。登壇者は、きりとりめでの、gnck、仲山ひふみの各氏。当日は、三名のレクチャーによるレクチャーとディスカッションが行われた。

デジタル写真論研究やメディアアートをベースに多くの展覧会レビューを執筆するきりとりめ氏は、アナ・チンの『マツタケ 不確定な時代を生きる術』を参照しながら、展覧会レビューや批評全般の執筆を不確定的な要素の強いマツタケの生産と採集になぞらえ、現代の情報化社会、資本主義社会における批評のありかたを分析した。



さらに個人が不安定化、流動化した資本主義的な社会のなかで、感情の鈍化、注意の分散、対象の類型化がたえず行われる状況下において、その都度例外的で個別的な事象と結びつく作品の可能性を記述するための批評の方法論についての検討が行われた。そこで参照されるのが、写真史家ジェフリー・バッチェンが推進したヴァナキュラー（vernacular）写真研究の方法論である。きりとりめ氏は、批評対象に概念的同一性を与えてきた枠組みを考え直し、作品毎の美術史を立ち上げるための装置としてのヴァナキュラー文化研究の有効性を検討した。



続いて gnck 氏が「メディウムと翻訳」と題されたレクチャーを行った。「デジタル画像のメディウム・スペシフィシティ」「画像の演算性の美学」などをキーワードにデジタル画像時代の美学をベースとした批評を展開する gnck 氏は、現代の視覚文化表象におけるさまざまな「翻訳」の過程を分析した。



gnck 氏は、過去の近代絵画の巨匠、たとえばマネやモネの実践にみられる像と物質の往還関係＝二重性などを参照しながら、青秀祐氏によるミサイルのソフトスカルプチャー（ぬいぐるみ）への変換＝翻訳、榎木ともひでのフィギュアにおけるエアブラシを使用した光線や浮遊の表現、メディアミックスを受けてなされたアニメキャラの立体化（二次元の三次元への翻訳）とそれをフィードバックしたアニメキャラの造形的変化（三次元の二次元の翻訳）などの事例を挙げ、それらの造形にどのような批評性が介在しているかを検証した。

レクチャーでは、以上のような事例から浮かび上がる批評性を通して、デジタル画像の特異な物質性を記述する可能性が探られた。



仲山ひふみ氏からは、哲学を拠点としながら多ジャンルの芸術批評も行ってきた自身の実践を踏まえたレクチャーが行われた。仲山氏は、哲学への関心の発端がジル・ドゥルーズにあったこと、さらに記号と非言語的なイメージを唯物論的に連続するものとして捉えるドゥルーズの哲学において、非言語的な芸術を従来の記号論的な読解の外部で分析する可能性が示されていたことが、自身が芸術批評に接近した背景にあったのではないかと語った。



また仲山氏は、2010年前後に現代哲学の新たな潮流である思弁的实在論を知り、非言語的な芸術を多ジャンルの批評することの現代的な意義が見えてきたとも述べる。思弁的实在論は、言葉と物、世界と人間、現象と物自体などの特権的な二項の相関性を保存しつつそれを認識論的（エピステモロジカル）な「限界」として扱い続けてきた近代哲学の標準的な描像への批判（批判の批判、批評の批評）であるという側面をもつ。そこから、仲山氏が「認識的（エピステミック）な实在性」と呼ぶ、物自体、ないし非言語的な实在そのものへとかかわりながらも、あくまでそれを認識可能な対象として眺めるようなありかたを開発する批評の方法としての「思弁」の可能性が、哲学史的な見地から探られた。



その後約一時間にわたって展開されたディスカッションでは、現代の文化状況における批評的主体のありようについて、批評行為の遍在性やインフレーション状態について、また（倫理的・美学的な）作品の良し悪しなどを含めた批評的な価値判断がいかになされるのかなどが議論された。

