

写真が芸術になるとき (2)

犬 伏 雅 一

2. 類像性について

写真が芸術になるという事態を解明することが、本稿の引き続いての課題である。写真が、前稿で議論の中心にすえた言語と異なった存在であることは自明であろう。言語がおよそ「音」の世界に関わるものであるとすると、写真は「光」に関わる。それはとりあえず実在世界を「人の手を介さずに」切り取った像である。写真像は、アナログンとしての世界の像とされる。この像の芸術との関わりを問うことへと議論を進めて行かなければならない。この問いを論及するにあたって、前稿において展開された議論の意味をまず確認し、かつそれをさらに進展させつつ写真像の本質とでも呼べるものに議論を差し向けなければならぬ。類像性を巡る議論は前稿に比して写真と芸術の問題へ肉薄するためのより重要な階梯である。

ここで討究の対象となるのは視覚(像)、そして視覚像と、絵画や写真などの我々による作像との関わりへの検討であり、そこから写真像を区画することである。この意味での写真像の本質への解明が本稿の課題となる¹。

2.1 記号の生成

言語モデル記号論は、対象の言語に記号単位を認定し、それをメタ的に記述する記号を操作することで不可視の構造をあぶり出そうとするものである。そして、メタ記述されたものは自立的なシステムとしていわば計算可能なものとなる²。この言語モデル記号論の本質について問うとき、我々は言語そのものについて問わざるをえなかった。

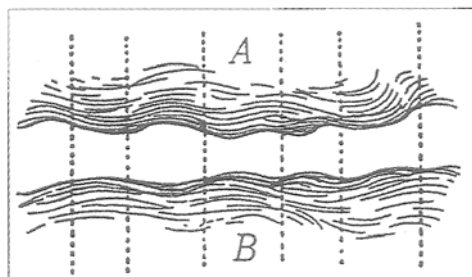
問いの端緒は、言語音の我々への現出である。ここ

で我々はいわば解釈学的循環という事態にいやでも遭遇することになる。つまり、言語音の先了解という原事態の確認へとまず進み、さらにその場に踏みとどまってこの先了解の構造解明へと進むことになる。ただここで我々は主観・客観図式という根深い思惟における挙措が現象学的議論に常に随伴することの危険に注意を払おうとする。超越論的次元の議論は、そうした留保を慎重に携えることで有効に作動すると考えられる。とりあえず、現象学的装置としての主観の設定を認めて、そこへの言語音の表れを考察する。

自然的態度を取る「聴取主観」とっては、分節音の明瞭な粒子性あるいは分節性は疑いを入れないものである。しかし、ソシュールのシニフィアンの生起をめぐる価値の議論は、周知のようにシニフィアンの表れが、自存する粒子性に根拠付けられた出来事ではなく、分節音の現れそのものは根底において音韻システムによって関数的に支配されているということを示して見せた。システムのいわば効果として分節音は我々に現出しているのである。つまり、一つの音は他の音の存在を前提して、あるいは他なるものの効果として生起しているのである。

こうした認識が波及するところはソシュールの『講義』が目標とした言語学の領域確定という問題にも反映する³。『講義』が意図するラングの切り出しは分節音生成の場への議論を断ち切ることで成功するが⁴、それは領域確定の根拠への問いを封殺することでもあるからである⁵。この締め出された問いをさらに問おうとするとき、分節音の現出する場としての主観について考えざるをえない。もちろん、現象学的装置としての主観という留保を常に念頭におきつつ議論は展開される。

主観と言語の関わりの実相についてソシュールの見通しが図と共に語られている部分に注目したい。問題の図は『講義』の第2部第4章第1節に掲載されている⁶。



ソシュールによると、「①我々の思想は語によるその表現を無視するときは、無定形な不明な塊にすぎない」、「②思想はそれだけとってみると、星雲のようなものであって、その中では必然的に区切られているものは一つもない」のである。そして、音的実体についても同様であり、「③明らかな部分に分かたれて、思想の必要とするシニフィアンを供する」のである。次に、上記の図の説明としてソシュールは、「④総体としての言語的事実すなわち言語 (langue) は、これを同時に茫漠たる観念の無限平面 (A) と、音のそれに劣らず不定のそれ (B) との上に引かれた、一連の隣接下位区分として表すことができる。その模様は、この図によって彷彿とさせることができよう」と述べている。

ソシュールが区画しようとした領域は、先の図の間帯の部分でありこれがラングと名指されている。AとBの平面は実在的なものとして定立されているが、中間帯はそれとは次元の異なる領域とされる。つまり、実在平面の提供する素材を制約付ける次元、主観における明晰判明な分節音、つまりは概念を生起させる次元として定立されている⁷。ラングは明らかに超越論的な次元に帰属するのである。しかし、分節音の超越論的審級における自立措定に関するデリダの分析がソシュールの価値の議論を援用して明解に示して見せたように、超越論的次元において分節音は既に、他なる

ものの介入を受けて、その効果として主観に現出するのであるから、明晰判明な概念もソシュールの記号規定を受け入れる限りは否定されることになる⁸。しかも、文という上位単位を考え、さらにその上位のテキストを視野に収めると、明晰判明な命題といったものまでもが、他なるものに支えられた効果として現出することになるため、主観は常に他なるものの介入を根源的に回避できない。究極において主観の自立性が震撼させられる。

この他なるものの介入はA、Bの平面からのラングの自立ということの根底にまで波及してゆくことになる⁹。このような状況を念頭におきつつ我々が次に注目するのは、シニフィアンの規定における聴覚映像 (image acoustique) という言い方に関わる事態である。心的実体 (entité psychique) としての聴覚映像には、聴取行為とそれによるイマージュの形成が含意されているため、実用論的な次元におけるラング、主観、世界の関わりが問題になる。これはすなわち、ラングの普遍性と先の図におけるA、B平面の個別性の調停の問題である。

前稿において既に世界と言語との関わりが討究された。ここまでのソシュールをめぐる議論の内容を踏まえ角度を変えて再述すると、問題点は、シニフィアンのレベルの議論を踏まえてのシニフィエについての文あるいは命題レベルの意味作用の解明である。ここでの問題は、命題論理的言い方をすれば、真偽判断に関わらないシニフィアン単体とその結合体として真偽判断に関わるシニフィアンが、それぞれシニフィエのレベルで相対的なずれを孕みつつ相関する事態の解明である。ここではさらに、両シニフィエが実在世界とどのように関わるのか、つまり、実在する世界に関する言語界との関わりが問われなければならない。実在世界との関数性はすでに示唆されているが、これが明確に論及されなければならない。

このようなラングと世界の関わりに、主観を加味した議論がウィットゲンシュタインの『論考』に認められる。ウィットゲンシュタインは、ソシュールが概念

の単位に思考を基づけたのに対して、およそ文レベル、厳密には命題のレベルに定位した。先のソシュールの図でいえば、中間帯について文のレベルでの解明を図ったのであった。中間帯は可能的な命題をも含みこんだ論理空間として捉えられる。この論理空間は、一定の統辞的規則によって制約されており、そこに生成される命題は、命題を成立させる名から構成されるが、一方でその名の実体的な自立は否定されている。この限りでは、実はウィットゲンシュタインの考察はソシュールの『講義』が含意していたところのものを本質的に乗り越える地点へ辿り着いていない。もちろん名の実体性の否定は『講義』では明示的でないが、価値の議論に既にそれが含意されているとみることが可能だからである。ただ、そうした命題は、実在としての世界の像であるが、この連携を保証するものが、『論考』の議論では命題の論理形式と事実の論理形式の相同であり、この点において、ウィットゲンシュタインはソシュールが『講義』において控えた一線を越え出て行った。

さらに、ウィットゲンシュタインは、ソシュールの意味でのパロールの主体をより明確にその考察の俎上に載せたといえる。主観（『論考』ではおよそ「私」と規定されているもの¹⁰）が視野の中に登場する。「私」は実在する記号（命題記号）によって、事実の論理像を形成することによって思想（Gedanke）を構築する。

ここでは、まず、「実在する記号」によってという捉え方に注目しなければならないだろう。ソシュールは実在する記号に十分に触れずに事を運んで行くが、ウィットゲンシュタインは実在する記号の思想における不可避性を端的に主張するのである。しかもその実在する記号の外延は開かれたままである¹¹。このような実在する記号を認めることは、そうした記号の形成が運用を基本的に含意する限りで、言語学が設定するコンポーネントとしてのプラグマティックスの次元、つまり実用論の次元設定を越えた実用論の次元、言語ゲームへの展開を惹起したのである。

このような事情を踏まえたところで、形成行為による論理像とその論理形式が、事実の論理形式とどのように関係するのかが問題となる。ポイントは実在する命題記号が表現（Ausdruck）であるだけでなく、Symbolであり、命題記号の感性的側面と意義の感性的側面に同時に焦点が当てられる。つまり、命題は意義へと送り届けるメディウム（medium）ではなく、それ自体において意義が示される（zeigen）場なのである。かくして命題の自立的な論理空間は実在する記号との内密な関係の下でしか成立しない。論理空間の自立性の否定は、論理形式の自立性の否定でもある。つまり、論理形式をそれとして端的に主観が措定することの否定である。ソシュールに関する考察を受けて言い換えるならば、論理空間も論理形式も効果として現出するが、孤立的な実体としては存在を否定されるのである。したがって、効果としてはその存在が認められるということでもある。もちろん、論理形式の生成の場をいわば超越論的に把握する「私」のあり方は、ウィットゲンシュタインによって明確に否定される。「私」が世界の境界であるということは、この論理形式の生成の場そのものの外に立ちえないということに他ならない。そして、実在的記号を運用することに論理形式は現出の基盤を持つのであり、この観点から言語ゲームを規定しなせば、言語ゲームは明確な分節音を生起せしめる他なるものと同様に、生成の根底なのである¹²。前稿を受けての以上の総括と展開を経て我々は、本稿の課題である像についての考察へと移りたい。

2.2 像の生成—視覚（像）について

写真像を考察するためには、まず我々の視覚（像）についての論及が欠かせないであろう。視覚をめぐる問題構成を検討することによって物理的な支持体をもつ画像や投影による静止画、動画についての考察への道が開かれる。

<カメラの眼＝生きている眼>という等式から展開して、<カメラのレンズによる結像＝眼による結像>

という等式が安易に使われている。もちろん厳密な意味でイコールは成立しない。しかし、このカメラと眼を並列する挙措は、意外に我々の中に根強く刻み込まれている。では、このイコールがそもそも生まれて来たのはどのような経緯によるのであろうか。

ものが「見える」という事態を人が初めて本格的に考察したのはギリシア時代であろう¹³。ユークリッドがその一人である。彼は、眼から光線が出て、物にその光線が届くことによって視覚が成立するという議論を展開し、光線という考え方を提起した。しかし、暗闇で物が見えない以上、この発想には無理がある。そこで、物の側から、いわばその皮膜がはがれて、人の眼へと物の一種の「写し」が到達するという主張が出てきた。これはまさしく類像 (analogon) の発想である。しかし、これも、物が大きな物である場合、その大きな「写し」が眼に入らないということで、議論に綻びが生じる。そこで、この二つの見方を総合するような立場として、日中、光が空間に溢れている状況で、媒質として光が機能し、物と眼という異質な次元を結びつけるという視覚の触覚的な捉え方が生まれてもいる¹⁴。

こうしたギリシャの議論のうち、対象の皮膜が分離する議論と光線の議論は、網膜に対象の映像が投影されるというケプラーによって理解され、シャイナーによって 1625 年に確認された事実と結びつく¹⁵。光線の議論は遠近法、さらに幾何光学の確立とあいまって、実在が正確に網膜へ結像するだけでなく、この結像を視覚像と等置する挙措を生み出してゆく。では、そうした網膜の結像はどのように読み取られるのか。

17 世紀、古典的な光学理論が確立された時代、人の眼を心とは別次元に属する一種の機械と考え、機械としての眼、厳密にはカメラ・オブスクーラとしての眼における網膜での結像を読み取るという長きに渡って影響力をもつ枠組みが設定された。網膜における結像は、一種の画像として読解される¹⁶。つまり、この画像を一挙に見渡す主観が想定されることになり、網膜の結像を見る主観が新たに要請される。また、読解は

本質的に、網膜像を要素に分解して読解するという立場であるから、ゲシュタルト心理学が提起した我々の知覚の在り様ともかけ離れるし、いずれにしても、要素に分解したものを統合してまた全体を客体として一挙に定立するという階梯を設定せざるをえない。ここでもまたこの客体を見る新たな主観が要請されるであろう。いずれにしても我々は無限背進のアポリアに遭遇する¹⁷。

さらに、周知の恒常的な眼球運動の存在、さらにもっとも結像自体が常に運動する上に、網膜の支持体である身体そのものが動くということを勘案するとき、静止画を読み取るという暗黙の前提自体が崩壊する。読み取りという言い方をなお用いるならば、実際、読み取りのデータは網膜像に結像する視覚的なデータだけではなく、より広範な光学系以外の環境が差し出すデータも同時に視覚像の読み取りに関わってくる。したがって、網膜像を視覚像と限定することは、そもそも決定的な錯誤ということになるのである¹⁸。

ここで、言語音の聴取をめぐる議論と類比的な議論を展開するならば、明らかな視覚世界の生起も、視覚的なならざる他なるものによる効果としての生成であると言えるであろう。しかも、言語 (音) が学習という階梯を経ることによって文化的世界に拘束されているように、モリヌクス問題との関連で、先天盲の開眼手術が解剖学的に眼を修復したにもかかわらず視覚が予想される完全性で生起しなかったことで、人の目がカメラのような機械でなく学習を要する行動的な存在であり、その限りで文化的世界に拘束されていることは明らかである¹⁹。

この点を加味して、言語音の聴取の際のラングにおける歴史的に規定されたレキシコンに相当する視覚像のレキシコンというものを想定してよかろう。これは、密接に記憶と関係している。ただし、このレキシコンは自立した視覚像をばらばらに集積したものではなく、効果として生起した視覚像がタブラ・ラサ的なあり方をする場に刻み付けられているのでもない。記憶の像

と生起する像とは、自立した二項をメタ的な地点で比較することとは違う仕方に関わりを取り結ぶのである。

視覚の世界は、身体を持った主体の行為によって、つまり、歴史と文化に拘束されなお、視覚像のレキシコンと協働しつつ、他なるもの効果として分明に主体を包み込み現出する。網膜像の視覚像としての否定は、客体としての世界の措定を否定し、世界の内に主体が世界とともに現出することを示唆するに他ならないからである²⁰。

2.3 画像について

類像性の観点から画像が世界を表現しているとはどのような事態であろうか。画像が何ものかの画像と認知されたときそれは端的に実在世界と関係する。しかし、実在世界へと直ちに関係付けられない画像が存在することも自明である。画像は言語と内的な関係を取り結びうる。しかも、ソシュールの言語記号と類比的に自立したいわば概念的審級における像の次元を持つと言える。ただし、総じて恣意性の欠如が認められる。この意味で画像はまさしく類像であるということになる。この意味での類像の本性の考察に当って我々はウィットゲンシュタインの像理論に手がかりを求めよう²¹。

『論考』でのウィットゲンシュタインの世界把握はとりあえず一種の二世界説と見てよい。「語りうる世界」と、「語りえぬ世界」、あるいは「語りうる世界」(以下 S 世界と呼ぶ)と「示しうる世界」(以下 Z 世界と呼ぶ)が存在する。像との間での論理形式の一致が問題になるのは、S 世界の事態であるから、まず S 世界の内容が明らかにされねばならない。

S 世界は、「事実 (Tatsache) の総体」(1.1)であり、「事実の総体は、実際に生ずること、即ち諸事態 (Sachverhalt) の存立と、実際に生じないこと、つまり諸事態の非存立の全てを決定する。」(1.12) 更に世界は「論理的空間」(1.13)であって、その都度生起する事態と、生起しえたが生起していない事態、即ち可能的事態を相補的に含意している。しかし、ある事態

の存立は、他の事態の存立、非存立を論理的に含意することはない。かくして、S 世界は、論理的に相補的な S 世界の事態の生起を含意するにしても、その都度生起する S 世界間には一切の演繹関係が欠けていることになる。「全ては在る様に在り、起る様に起る」(6.41)のである。

以上の様な S 世界把握には、存在論的言明と論理的言明の交錯が認められる。世界が論理空間であるというとき、この延長上に我々の問題としている事態の論理形式が考えられ、当然我々がそれを把握しようとされているのである。我々は、超越論的な場となる。この限りで我々は S 世界の事態に対して、時・空外のメタ的視点となる。しかし、S 世界の事態が、在る様に在り、時間を巻き込んだ S 世界の生起が一切の論理的見渡しを否定される時、具体的存在者の織り為す具体的世界に対して、「私」はメタ的視点ではありえない。我々には過・現・未の時・空的差異が刻み込まれており、それ故に、まさしく時・空的地平構造が我々の存在の根本体制となっている。

『論考』における像 (Bild) の理論は、既に示唆したように、我々の問題としている画像をも含めた包括的な議論に読み替えることが可能である。

ウィットゲンシュタインによると、像は、「その要素が、特定の様式で相互に関連することにより成立し」(2.14)、感性的なものでありうる。即ち、「像は一つの事実である。」(2.141) 更に、世界の事態を写像する像は、世界の事態と論理形式を共有していなければならないが (2.2)、その都度生起する事態と必然的に対応している必要はない。(2.22) 即ち、像は投影による事態との真偽決定を可能的に保持するのみである。

『論考』の像は、世界の諸対象より成る事態と対応する形で分節化されているため、一義的解釈しか許容しないことになる。論理形式は、対象化され、それ故見渡しうるものとして現前化されることで、究極において超越論的場で世界の事態の論理形式と比較されねばならない。(2.223) そこで勝義における「思考」

(Gedanke) は、論理形式を思考できなければならない。

我々はこのウィットゲンシュタインのいう「思考」は、実在記号における「作像」でもあると考える。『論考』では思考可能なものは、その像が形成しうる(3.001)、と規定されるので、「作像」可能なものは像を形成実現できることになる。またこの像は、当然超越論的場で現前化されうることになる²²。

ところで『論考』には、このような超越論的主観性を肯定する言明を自ら破壊する言明が記されている。「像は、自分の写像形式 [= 論理形式 (2.181)] を写像することはできない。」(2.172) 像は、論理形式を示す(zeigen)のみであり、「示されうるものは、語られえぬものである」(4.1212)、とされる。論理形式は像化しえない以上、思考によって超越論的に現前化することができないのである。既に述べたように、世界の事態の論理形式が現前不能であり、また像の論理形式が現前不能であるとする、そもそも論理形式という媒介者による、世界の事態と像の相同という議論は根底から崩れてしまうのである。

かくして、確かに、論理形式といった超越論的なものによる一切の媒介の論理が崩壊するが、像と現実の内密なる関係の事実性が否定されたわけではない。「作像」の成果の像と現実の内密な関係は厳然と存在する。ウィットゲンシュタインもこの点を繰り返し確認しようとしている。(2.1511) 実際、論理形式を超越論的に性格付けて操る議論は底が抜けてしまうが、これを、「示されうるもの」とするウィットゲンシュタインの洞察が全く無効になったわけではない。論理形式そのものは、メタ的描出として現前せしめえないが、別に新たな像を造ることで、繰り返し示しうるのである。勿論、この反復は、超越論的形式のコピーではなく、実用論的次元でのコンテキストの中での反復である。それ故、我々は、コンテキストの関数性故に像を見渡しえぬことから、作像の根源的由来を知らない。これは我々の記号的在り様とも符合している。我々の記号的

在り方が、常に記号によって補欠されねばならないとすると、像は補欠するものとして、我々にとって不可欠のものとなる。ウィットゲンシュタインのメタ言語の否定は、その都度異なったコンテキストを背景とする記号から記号への遊動的回付の必然性へと我々を誘うのである。つまり、過・現・未の差異に服する様々な言語ゲームの内に在る我々において、像は生起するのであり、像の生起は言語ゲームの一つなのである。

更にまた、論理形式が「示されうるもの」と規定されていることの内には、像が、S世界にのみ関わりを持つのではなく、Z世界にも関わるものであり、同時に、S世界の事態における論理形式の存在肯定が、S世界とZ世界との関わりをも告げることになっている。結局、像における論理形式の超越論的現前化の挫折は、S世界に固有な像の措定の失敗であるとともに、Z世界の非記号的在り方の否定であり、論理形式という基準による、S世界とZ世界の限界設定の挫折である。我々において生起する像は、その属する言語ゲームにおいて、S世界的でも、Z世界的でもありうる。像は、様々な言語ゲームを取り集めつつ生起している。

以上の原理的な問題考察を経て、画像の類像性が、S世界だけでなくそれと内的に接続するZ世界においても類像性を成立させるという帰結に辿り着く。

2.4 機械的な作像の本質説明

写真機による像の作成は、根本的には幾何的遠近法による像の作成ということになる。その限りで絵画の遠近法との関係が直ちに問題になるであろう。

カメラ・オブスクーラを用いてのトレースが作り出す画像は、デューラーの遠近法作成の手続きが生み出す画像と本質において同じである。そこでは我々の視覚は網膜、しかも今日的な生理学の知を前提しないケプラー的な水準での網膜というスクリーン上の像の転写であった。つまり、<カメラオブスクーラの映像のトレース=デューラー的装置による画像=網膜の映像>という実に安易な等式が立てられていたのであった。

しかし、カメラ・オブスクーラによる結像は位相的な留保の下で物理的に網膜像と一致するにしても、すでにカメラ・オブスクーラのメカニズムで倒立像の修正が施されていれば、その一致すら主観にとっては認めがたいはずである。修正が施されていない場合、網膜像は主観にとって、身体に世界が結像した形であるが、カメラ・オブスクーラの結像は、それがなおまた網膜へと結像しなければならない。その限りにおいてすでに、カメラ・オブスクーラの結像は、世界との関わりにおいて網膜像とは異なったものとなる。

またカメラ・オブスクーラの結像は、デューラー的な絵が完全に静止画であるのに対して、網膜の結像と同様に常に時間による変動を抱え込んでいる。カメラ・オブスクーラの結像をトレースするとき、その転写像はデューラーの絵とある範囲でおなじ次元に立つことになる。カメラ・オブスクーラの転写像が主観による手での転写である以上、結像の時間における変動性を取りまとめる作業（身体を総動員した作業）が主観により技量を持って、つまりある一定の選択をもって実践されなければならない。なるほどデューラーの絵も異なったものであるが同様の作業を要求される。しかも、いずれの転写作業も運動体についてそれぞれの作像行為を厳密に遠近法のルールに則して実践することはできない。もし運動をとらえるのであれば遠近法のルールを逸脱した作像が行われなければならない。作像は観念的な処理を免れないということである。

実はこの観念性は、遠近法ルールを逸脱していないとされる作像においても、純粹視というものが認められない限りやはり浸透しているものと言わざるをえない²³。つまり身体性の介入を認めざるをえない。デューラー的装置は写真を援用するならば、極めて粒子のあらい印画に類して物を誕生させる。しかも幾何的な一対一対応であるから一見身体リズムに無縁であるが、やはりそこには選択におけるリズムが存在するであろう。さらに絵を完成させる過程で手を用いる限りそれと律動的に共同する身体のリズムが刻まれる。カメラ

・オブスクーラの結像の転写でも同じことが起こる。さらにそれを絵に転換するとなれば、さらなる観念性の浸透と身体の律動の刻印を回避することはできない。しかも、個としての身体の浸透を超えた文化的な刻印も浸透する。

このようにして<カメラ・オブスクーラの映像のトレース=デューラー的装置による画像=網膜の映像>という等式は倒壊することになる。では、遠近法による作像の本質とはなんであろうか。

世界の視覚的現出は、我々を包み込む形で生起すると考えられる。既に議論したように網膜の像が我々の純粹視の対象ということにはならなかった。つまり、網膜像を見るとすればいやでも網膜像は主観から切り離されてしまう。かりに視細胞にデータを分割してそれを総合するという感覚要素主義をとれば、我々が展開してきた関数性の議論を離反するし、結局こうした挙措はやはり網膜結像の断片を統括する見る主観を設定することに直結し、結局、無限背進のアポリアに突き当たることになるのであった。見る主観という粹親みを捨てたところで我々において世界の像が我々を包み込んで現出するのである。これはギブソンの言う生態学的認識と通底する。

さて、このような視覚像の生起と作像行為は内的な関係にある。我々は作像の根源についてはそれを同定することは不可能であるが、作像の成果について考察することは可能である。その意味で、遠近法は一つの作像に関わる言語ゲームであると言える。そのルールに従いつつ我々は世界の視覚的現出に支えられて作像するが、世界の視覚的現出と作像の成果との関係について論理形式といった類像を判定する恒常的なものを我々は持たない。作像ルールは、その見渡し切れない歴史的生成において視覚的現出のあるアスペクトと等根源的に共振するとでも言うほかないであろう²⁴。

ところで、よく知られている浮世絵への遠近法ルールの合体、共存から遠近法ルールの優勢への転換の歴史は²⁵、ある作像ゲームが他の作像ゲームと内的な関

係を保持し、それぞれのドミナントの視覚のアスペクトの切り取りが、次第に減衰しながら他と共存することを示している。そうであってみれば、とりあえず遠近法のルールにのっとる写真像についても同様の事態を想定しうるのではないか。実際、写真の風景が遠近法ルールにのっとる風景画と共在することはありうることである。では写真像は遠近法ゲームに端的に収容されてしまうのであろうか。

写真の像は、在った物に関わっている。それを瞬間的に捉えたとされる。しかし、少し考えてみれば明らかかなようにこれは真の同時性ではない。写真機と被写体とは一定の距離を措かなければならない。距離の空間性に既に時間が含意されている。また、瞬間とは、「瞬きする間」である。実際、写真機は、無ならざるシャッター速度を必要とする。写真の写し振るのはある時間幅の世界であり、こうしたルールは遠近法による作像には所属しない。

未感光のフィルムに露光すれば、レンズの写界内の対象から、反射光が、レンズ、乳剤の表面、乳剤の内部へと押し寄せてくる。乳剤は、この光によって徐々に化学反応を起こしていく。このプロセスが、露光時間幅一杯に進行する。被写体が、我々の眼によって弁別されるのと同様に、被写体の差異性が、言うならば乳剤へ向かう反射光によって保持され、乳剤にその差異を刻み付けていく。均一なる瞬間が、被写体から剥ぎ取られるようにして、フィルムへと転写されるのではない。被写体の各微分面毎に時間がずれ、このずれた光線の累積として、乳剤は感光していく。被写体外の光が様々に折り重なって光のエッチングが繰り広げられる。フォトグラフィー (photo-graphy) の遂行である。こうした手続きを遠近法による作像は踏まない。

つまり、手による遠近法ルールに依拠する作像とは根本的に異なった事態が進行している。しかもカメラは、apparatus なのである。それは一個のオートマトンである。一定のプログラムが作動する。そのプログラムは確かに幾何光学のルールに基本的に規定されて

おり、その規定された範囲で写真機ごとに偏差を含んだ作像が実現する。偏差があるにしろカメラは apparatus として世界と協働する一定の予めの手続きを組み込まれているのである。写真家はこのカメラの apparatus に同調する存在なのである。

写真は、フィルムの写し撮った差異が、現像過程を経て、最終的に印画紙へと転写され、そして、印画紙の差異故に像を現出させるものである。このプリントの差異を欠けば、即ち、真白な表面と真黒な表面には像は現われない。この真っ白と真っ黒の間に無限の階梯が存在する。ほとんど絵画のような像も現出する。たしかに、写真は絵画と異なって額縁をもたないが、それとても絶対的な規定とすることはできない。もちろん、印画においては一層絵画に近接することが可能である。

我々は、像一般が原理的に様々な言語ゲームの内にあることを見てきたが、写真像も当然この様な規定を免れえない。写真装置を組み立てる論理が依拠するのは、ルネッサンスが拓いた遠近法ゲームであり、その完成態としての光学理論的ゲームである。この限りにおいて、遠近法ゲームに従う絵画と写真像の間は接続する関係にあるが、作像のルールにおいて一少なくともストレート・フォトグラフィーについては一絵画的な遠近法ゲームとは区別される。

遠近法に従う絵画が、世界の事態と画家とキャンパスの三項連関として遠近法ゲームに従って、画像を成立させるのに対して、写真は、この三項連関に四項目として、オートマトンである写真装置を組み入れ、しかも apparatus による同調という機能を写真家に要求する。包括的な絵画ゲームの家族的類似性の連りにおいて、遠近法ゲームがあくまで一つの家族的類似の束を形成するに過ぎないのに対して、写真像のゲームは、このゲームの家族的類似性の一束として遠近法ゲームに所属せしめられているのではなく、遠近法ゲームの観念性を暴露する。写真像ゲームは自立遊動し、作像ゲームによる世界の分節を豊かに遂行するのである。

- 1 写真像の本質究明は拙稿「写真映像の本質」(『映像学』35号、1986 所収)において一定程度試みられている。本稿はそこでの問題構制を継承しつつ、類像性についての議論を進展させる試みである。なお、写真像について正面から有意義な議論を展開しているものとして浅沼圭司『映画のために I』(書肆風の薔薇、1986、pp.109-250)の第一部映像が重要である。映画映像の本質を目指しての考究であるが、写真の問題にもまとまった論及が認められる。スチルとしての写真のテキスト性を論証し、その延長で映画のテキスト性へと議論が展開して、映画のいわば領域的存在論としての区画を、テキスト性から否定することで、映画を既存の美学ないし芸術学の領域確定的な議論から救出することに向けて精細な議論が展開されている。また、テキストとしての写真像に現出するものについてそれぞれが記号論的な解説を要請するテキスト性を持つことを指摘して、映画映像のテキスト分析への記号論的な接近を図っている。本稿の議論はこうしたテキスト性に関わる議論をその根拠の点で深化することに集中する試論と位置づけることもできよう。
- 2 チョムスキーらによる初期生成文法(統率と束縛の理論、所謂 GB 理論以前の生成文法)の構築によって、メタ記述として成立させられた記号システムは、その記号列のシンタックスによる生成物が正しくシンタックスルールを適用したものであることの確認に、チューリングが提起したアポリアを抱え込んでいる。GB 理論以降の普遍文法(Universal Grammar)の理念の下に展開される言語に対するモジュール的アプローチは、チューリングのアポリアを無視しつつ、究極的には計算可能性の理念を暗に継承していると思われる。前稿においてウィットゲンシュタインの『論考』を経由して開示した超越的なラング的存在者の否定は、凡ゆる超越的な「文法」の否定を意味する。つまり、我々の言語運用においては、扱う記号列が普遍モデル的な日本語文法を逸脱していても現実に運用は成立するということである。自然言語は人工言語的システムモデルを常に越えて活動する。チョムスキーについては、認知との絡みを含めた概観として次の書を参照。往住彰文『心の計算理論』認知科学選書 19、東京大学出版会、1991、pp.13-27。またチューリングと言語モデルのアポリアについては、次の書を参照。Robert Wall, *Introduction to Mathematical Linguistics*, Prentice-Hall, 1972, ch.10.
- 3 ソシュールの思惟が『講義』によって尽されないことを当然のこととしつつ、ここでも『講義』のテキストに限定して議論は展開されている点を確認しておきたい。この姿勢は、ウィットゲンシュタインの『論考』についても同様である。ウィットゲンシュタイン文献学(否定的な意味ではない)からの読解アプローチについては、飯田隆編『ウィットゲンシュタイン読本』(法政大学出版局)所中のフォン・ライトの論文「ウィットゲンシュタインの遺稿」を参照。
- 4 音韻論システムのラングへの回収は、ソシュールの『講義』における記号概念からすれば、シニフィアンと相即するシニフィエの領域には波及することになる。これが構造意味論のおそらく究極の根拠であろうし、構造的な発想を持つ意味論全般を支えるものである。したがって、すくなくとも構造言語学あるいは、その流れを汲むもの、またその流れを抱えこむものが研究の基盤としているものが、ソシュールのこの生成との決別によって確保されたことは間違いない。したがって、生成の問題が常に言語学のいたるところに浸透する。もちろん、各段階の生成文法についてもこれは当てはまる。そもそも生成文法の「生成」はここで問題となっている生成とは次元の異なるものである。cf. Noam Chomsky, *Cartesian Linguistics: A Chapter in the History of Rationalist Thought*, Harper&Row, New York, 1966.
- 5 イエルムスレフの議論を援用する写真記号論の限界は、『講義』におけるこうした生成からの自己隔離(実はソシュール自身の思惟の展開がこの生成の問題を回避するほどナイーブであったとはとても思えないのであるが)を継承したところに発生しているのである。cf. René Lindekens, *Essai de sémiotique visuelle*, Klincksieck, Paris, 1976.
- 6 Ferdinand de Saussure, *Cours de linguistique générale*, Payot, Paris, 1972, pp.156-157. 引用箇所の原文を順に提示しておく。
 - ①... abstraction faite de son expression par les mots, notre pensée n'est qu'une masse amorphe et indistincte.
 - ②... la pensée est comme une nébuleuse ou rien n'est nécessairement délimité.
 - ③ (La substance phonique) ...se divise... en partie distinctes pour fournir les signifiants dont la pensée a besoin.
 - ④ Nous pouvons donc représenter le fait linguistique dans son ensemble, c'est-à-dire la langue, comme une série de subdivisions contiguës a la fois sur le plan indéfini des idées confuses (A) et sur celui non moins indéterminé des sons (B) ; c'est ce qu'on peut figurer très approximativement par le schéma:
- 7 ①、②に引き続いて、ソシュールは、「予め確立された観念は存在しないのであり、ラングの登場なしには何ものも分明ではない」と語る。Il n'y a pas d'idées préétablies, et rien n'est distinct avant l'apparition de la langue.
- 8 超越論的自立体として切り出されたラングの局面に限定すれば、ソシュールのラングの分析はチョムスキー以降の言語学によって著しく進展した。そうした成果と比較するとソシュールのラングの分析はいわばプログラムの提示の次元にとどまっている。実際、彼の「記号」のエレメントである「概念」は『講義』で展開されないままに流通させられている。たとえば、同音異義の弁別という場合、助詞の「が」と「蛾」を区別する装置が明確に提出されていない。このことは紙葉の表裏という記号のモデルが意味作用のモデルとして不十分であることの証でもある。
- 9 分節音の認識は認識論そのものの根底と不可分の問題領域である。この意味で、カントにおける図式の問題、さらには時間・空間の問題にまで波及するはずである。図式と言語、

- 言語の自立性に関わるこうした問題については、ヴァイスゲルバーの言語的中間世界 (Zwischenwelt) を立てる方向とは異なるフンボルトの言語論の再考が必要であろう。また、聴覚映像の現出には、その同定作業という階梯が予想される。しかも、自立した分節音の列とそれとマッチングされる記憶された列-ラングを単純に空間的な収蔵の場ととれば、この記憶された列が自立的にそこに収納されている、初期生成文法のコンポーネントとしてのレキシコンを想像すればよい。その存在を前提することによっては、既にデリダの批判もあり、この同定作業を議論できないわけであるから、記憶という問題についての議論も欠かせない。もちろんこの点についてもソシュールは『講義』で沈黙している。
- 10 ウィットゲンシュタインにおける「私」の問題構成は、本稿で言う現象学装置としての主観よりも深刻なものであり、エルンスト・マッハの世に言う現象主義の思惟の地平に相関解消されるものではない。この「私」の問題については最近刊行された次の書が有益な展望を与えてくれる。鬼界彰夫『ウィットゲンシュタインはこう考えた—哲学的思考の全軌跡 1912-1951』講談社、2003、pp.338-417.
 - 11 ウィットゲンシュタインの『論考』が極めて広域な射程の元に構想されているため、われわれは実在する記号を言語に直接関わるもののみに限定してはならないであろう。そのために以下展開する画像についての議論が可能となるのである。この点についての異論は、例えば次を参照。鬼界、前掲書、pp.88-102. 尚、本稿の議論は前出の注3のスタンスで展開される。
 - 12 言語ゲームを生成の根底とするとき、それら言語ゲームを束ねて、その根底に作動する言語ゲーム、いわば原-言語ゲーム (Ur-sprachspiel) といったものは認められない。言語ゲームは積層的の局面を示しつつも、最終的根拠付けとしての根底を欠いている。拙稿「芸術と規則」『待兼山論叢』18号美学編、1985、p.8、pp.16-17 参照。また、鬼界、前掲書、pp.285-301を参照。尚、これ以降の論点を先取りして言うと、認知論が言う、‘トップ・ダウン’と‘ボトム・アップ’という問題構成において、前者を言語ゲームと単純に対応付けたり、分節音の現出を前者と後者の協働として処理する挙措への言語ゲーム論による批判を経由して像の問題を考えることが肝要である。映画における音についての認知論アプローチを展望するには次の論文参照。Edward Branigan, ‘Sound and Epistemology in Film,’ *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol.47, New York, Fall 1989.
 - 13 古代からケプラーに及ぶ視覚理論の詳細な展開については以下を参照。David C. Lindberg, *Theories of Vision : From al-Kindi to Kepler*, University of Chicago Press, 1976.
 - 14 David C. Lindberg, *ibid.*, pp.1-17. なお、ユークリッドの「視線」は「視線」という表現が適切かもしれない。この間の事情については、以下参照。伊東俊太郎「ユークリッドと『原論』の歴史」中村幸四郎他訳『ユークリッド原論』共立出版、1971、pp.449-451.
 - 15 ケプラーとシャイナーについてはそれぞれ以下を参照。David C. Lindberg, *ibid.*, pp.190-202, R. L. Gregory, *Eye and Brain—The Psychology of Seeing*, 4th edition, Oxford University Press, 1990, p.60. 尚、大幅な改訂増補を経た第5版の日本語訳が出版されている。近藤倫明他訳『脳と視覚』ブレイン出版、2001.
 - 16 山中浩司「感覚の序列」『視覚と近代—観察空間の形成と変容』(名古屋大学出版会、1999) 所収。pp.190-195.
 - 17 R. L. Gregory, *ibid.*, p.9.
 - 18 R. L. Gregory, *ibid.*, pp.93-101. ギブソンの生態学的アプローチもまた、こうした錯誤を決定的に暴き立てる。佐々木正人『アフォーダンス - 新しい認知の理論』岩波書店、1994、pp.26-35.
 - 19 R. L. Gregory, *ibid.*, pp.191-200. モリヌークス問題については、山中浩司、前掲論文、pp.195-203.
 - 20 ギブソンの思惟とハイデガーのそれとの関わりを展望させる書物として次のものが重要である。門脇俊介・信原幸弘編『ハイデガーと認知科学』産業図書、2002. 特に参照すべきは村田純一の論文、pp.121-148.
 - 21 以下の本セクションの議論は、次の拙稿に依拠するものである。「写真空間の臨界」『極』2号、学芸出版社、1984、pp.143-147.
 - 22 いわゆる命題といわゆる絵における否定に関わる差異は、『論考』を言語ゲーム論を潜在的に含意すると見なす読解では領域的存在論の地平における両者の区画の根拠とはならないと考える。先注11で指摘した鬼界、前掲書該当箇所参照。
 - 23 「純粹視」は、写真やミューラー、ヘルムホルツ等の生理学の進展と遠近法の虚構性の倒壊によって新たに浮上する視の技法と言えが、その理念において遠近法にも「純粹視」への志向が浸透していたと考えられる。以下の論文参照。Rosalind Krauss, *The Im/pulse to See*, in Hal Foster ed. *Vision and Visuality*, Bay Press, Seattle, 1988, pp.51-53.
 - 24 鬼界、前掲書、pp.349-358
 - 25 岸文和『江戸の遠近法』勁草書房、1992を参照。