



Title	芸術と規則
Author(s)	犬伏, 雅一
Citation	待兼山論叢. 美学篇. 1985, 18, p. 1-23
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/48176
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

芸術と規則

犬伏雅一

はじめに

芸術が、我々の世界に存在することは、とりあえず自明なこととして認められている。我々の課題は、この芸術の存在の自明性を、ウイートゲンシュタインの思索に依りつつ解き明かすことにある。

ウイートゲンシュタインは、自らの哲学的當為の中心を、美学、倫理学に措いていたのである(VB-p.151)が、これらについてまとまつた著作は遺すことはなかった。美学に関する講義の受講者による筆記ノートが出版されているが、それ以外の美学・芸術についての発言は、著作中に散在している。それ故、我々は、これらのことばを頼りに、自らウイートゲンシュタインの思索を歩み直さねばならないが、この際、言語ゲームという考え方、彼の思索の結実点として浮かび上つてくる。言語ゲームとその規則をめぐる思索から、美学と芸術に関するウイートゲンシュタインのことばを読み解くのである。

以下、『論理哲学論考』(以下『論考』と略記する)での芸術把握を概観してから、『哲学研究』等での言語ゲーム

論を概括し、それを用いて、我々の課題に赴きたい。

一 『論考』における芸術の位置

『論考』は、在るものと、在るものとしての言説をめぐって展開する。在ものは究極において実体であり(2.021, 2.021¹)、他の諸々の事態も、この実体から成り立つてゐる(2.01)。この際、事態は、他の事態とのよくな内的関係、すなわち関数的関係にも立つてゐないとされる(2.062)²。

これらの実体が織り上げる事態を、実体の記号を介して写し取つたものが(3, 3.2)、有意義な命題であり、その総体が「言語」じられる(4.001)³。そして、有意義な命題は、自然科学の命題に限定され(4.11)⁴。これに対し、無意義な言語(4.003)とは、実体の織りなす成立してゐる事態の総体としての世界(2.04)から切り離された言語である(6.41)⁵。それ故、我々は、芸術が世界に存在し、芸術について有意義に語りうるという通念に反する主張に直面しているのである。しかし、ウイートゲンシュタインの言う世界と有意義な言語は、自然科学的な領域に限定されているので、芸術や芸術についての言説は、必ずしも否定されているのではなく、単に、語りうるもののが領域から閉め出されてゐるにすぎない(6.421, cf. 6.53)⁶。

このように、芸術と芸術に関する言説は、『論考』の世界の中では、積極的な場を獲得することはできないが、初期の言語分析哲学のように、この積極性の欠如を否定的に受け取つてはならない。⁽¹⁾すなわち、『論考』のウイートゲン・シュタインは、確かに、語りうるもののが芸術に関する言説を除外したが、これらの言説に対する我々の理解能力を否定してはいないと考えるべきだからである。実際、日常言語における同一の語の異なった用法が産む混

乱が指摘され（3.323）、擬似命題が排除できる（3.325, cf. 4.002）とやれているからには、少くとも有意義な命題と擬似命題の区別可能性が前提され、この前提は、両命題の理解可能性を含意する」とになるからである。芸術に関する言説の理解可能性は、当然、芸術そのものの存在をも認める」となる。但し、芸術の生起する場は、勿論、世界ではなく、「私」をその限界とする世界（5.63, 5.632）の外の神秘的な場であり、そこで芸術は永遠の相の下に存在するのである（NB-p. 83; 6.45）。

「」のように『論考』の世界は「私」を限界として、相補的ともいふべき神秘界を要請するが、我々は、「」の両世界の関係をめぐってアポリアに遭遇する。すなわち、「私」と世界は不可分である（5.6, 5.62, 5.621）とやれるから、まず、『論考』の世界の公共性が失われ、当然有意義な命題が公共性を喪失する。「」と相関的に、芸術と芸術をめぐる言説が公共性を失う。芸術の芸術としての意味付けは、世界の外から行われる（6.41）にしても、芸術は、事態として世界の内に在る。ところが、「」の事態を公共的に陳述しえなくなれば、他者が芸術として遭遇した事態は、その者にとってのみ指定可能で、他の者には指定不能でありうる。かくして独我論的アポリアが、神秘界において絶対的に確保されたかに見えた芸術の存在を私的なものにしてしまい、我々は芸術という概念の公共的使用そのものが無効になる危機に、直面するのである。

II 言語ゲーム

『論考』の陥った独我論のアポリアは、根本的には、「私」が世界の限界である「」に起因し、世界と「私」の写像論的な表象的関係性、換言すれば、言語の世界からの分離に由来するものである。「」の状況の打開が、ウイトゲン

シユタインの哲学的當為の最大の課題であった。また、この課題の解決が、我々の芸術に関する問題の解明につながつてゐる。

実は、『論考』のアポリアからの脱却の端緒は、既に『論考』自身の中に含まれていた。『論考』は、世界の像としての命題のみに特権を賦与して、その他の言説、日常言語での言説の大部分を、有意義性の規準によつて真偽判断不能のものとして世界から閉め出してしまつた。しかし、特権的とみられた自然科学の命題が、検証をめぐつて特権性を失い、その結果、ウイトゲンシユタインは、日常的な生の場、「*よしよしした大地*」(PU-I.107)に立戻つて、今や名誉を回復された広範な言説⁽¹⁾、それに関わる活動に考察の視界を拡大する⁽²⁾ことになる。

特権的命題である自然科学命題の有意義性の内実は次のようなものである。世界の事態の写像としての命題は、写像されたものと比較され真偽が判断されねばならない(2.222, 2.223)⁽³⁾。この検証可能性は、命題が事態から独立に理解しうる⁽⁴⁾を含意してゐる。要するに、言語と世界の事態との分離である。

まづ言語の側に注目してみると、命題はどのような表現形式で書かれていても、最終的には、日常言語に還元されるとしてよい。日常言語の理解が、命題の理解に優先する訳である。

明らかに、日常言語の理解には、日常言語の習得が前提されているが、これは所謂文法の意識的学習ではなくて、母語の実践的習得といったものである。それ故、言語というものを習得するいへば、『哲学研究』での言い方を用いれば、表層文法に関わるのではなくて深層文法の次元に関わつていへ(PU-I.664)⁽⁵⁾。やなわち、これはそもそもまな語が、通常の意味で文法的に誤りなく使用しうるといふ水準での習得ではなく、そもそも名が物と関わるとか、語の

組み合せが世界の事態と関わるといった根本的なことがらの習得である。

「」のような習得は、これを前提とする、物を指示して言葉で説明する学習とは区別されねばならない。我々は、「何ものかとして」物を把握する前提のもとでのみ、物の指示による名付けに不自然さを覚えなければならないのである(PG-I.45)。言語の根源的習得は、物を名指すこと、そのものの意義の習得であり、世界を「として」構造として分節する「」とのものの習得である。但し、ここで我々が是非とも注意しなければならないのは、世界に物があつて、それと分離したかたちで言葉がある、という認識論的図式に陥らないことである。⁽⁴⁾直示定義において命名の遂行が全体として習得されるが、それは、その遂行において習得されるのであるから、このような図式は、アーペルの指摘するように、記号＝指示対象＝記号解釈者の三肢構造での記号の経験的運用の次元を越えた超越論的遂行の次元を無視する「抽象的誤謬」を犯していることになる。⁽⁵⁾ ウィートゲンシュタインの意味での深層文法は、以上の事態を洞察して、超越論的次元を加味したものである。

「」の意味での文法が、語や語群をめぐる人間的実践のさまざまな領域を統御しており、「」の各実践領域が言語ゲームと呼ばれる。ウィートゲンシュタインによると、「文法における一つの語の場所が、その語の意味であり、」(PG-I.23)「世界においてあるものが、何であるかを名付けるものが、文法である」(PU-I.373, cf.I.371)から、結局、言語ゲームにおいて、ある語は初めて意味をもつことになる。在るもの、在るものとして立ち現われるのも、根本的には、深層文法によつて統御された言語ゲームによるのである。

『論考』における検証の考えに基づく命題の真偽判定、つまり一致の真理観が前提している在るものと言語の分離は、あくまで抽象の産物であり、自然科学の命題体系は、特権性を失うことになる。自然科学は、その命題とその

語が、自然科学という言語ゲームに属する限りで、相対化されるのである。それとともに真理概念も単数ではあります、各言語ゲームの定めるゲーム空間において、定められることになる。

ところで、ウイートゲンシュタインが言語ゲーム (*Sprachspiel*) という名称を用いることについて反省しておくと、言語ゲームは、明らかに、レトリックの産物である。⁽⁶⁾ 言語ゲームという事態が、言語ゲームという語の前に存在していたのではない。言語ゲームという語とともに、言語ゲームを用いる言語ゲームが、我々の視界を一変させたのである。言語ゲームは、ウイートゲンシュタインにとって、本質主義と対決する装置である。言語ゲームは、自らを実践 (*Praxis*) することで、つまり、遂行論的次元において、示しうるのみである。この概念のより本質に近い、つまり、より正確な名称という考えは、初めから問題になりえない。我々は、言語ゲームという語の言語ゲーム、特に、ゲーム (*Spiel*) の言語ゲームを記述していくことで、言語ゲームを豊饒化させるだけである。したがって、ゲームの言語ゲームの見渡しのなかで、規則の問題が浮上してくる。

通常、我々がゲームと呼んでいるものには規則があり、たいてい言葉でその内容を明示することができる。言い換えれば、この規則は、定められた規則である。それ故、この規則は、原則としてある範囲で自由に変更しうる。加えて、直示の文法に統御される言語ゲームをはじめ、あらゆる言語ゲームは、その深層文法的次元においては、チエスなどのように規則を言表化しえない。例えば「*か*れ」という指示詞の用法の文法を、我々は勝手に変更できないし、明示化することもできない。ここに私的言語を否定する契機が垣間見えていよう。

P・ワインチが、ルイス・キャロルの論文を引いて述べているように、三段論法による論証は、結論へのジャンプを規定する規則を明示しようとすると、その規則の規則といった收拾のつかないことになる。規則を述べても、

結局その実践を示さなければ、規則の適用についての規則を立てねばならず、無限背進に陥ってしまう。我々は、遂行論的次元において、三段論法をジャンプするのである。⁽⁷⁾ これは単に経験論的次元に画然と押し込めうるものではないから、この限りで超越論的遂行論の境位を、アーベルに従つて認めてもよかろう。⁽⁸⁾

このように、言語ゲームは、根本において深層文法に関わるある規則によつて統御され、我々はこれに従つて、その内を動く。この規則が、明晰判明に規定しえないので、ゲームに関与している語の概念は、認識論的パラダイムによつて狙われているようには、明晰判明に把握しえないことになる。ここで、家族的類似（PU-I.67）という考え方、ウイットゲンシュタインによつて提起される。

例えれば、チエスのように、ゲームと呼ばれるものの系列を考えると、それぞれのゲームの明示的ルールが異なるのは勿論だが、全体を汎通するゲームの本質を規定することはできない。ウイットゲンシュタインはこれらのゲーム系列が、家族的に類似していると言うのである（PU-I.66）。この際、ある事態を、この家族的類似の系列に入れる、すなわち、ある言語ゲームに帰属させることは、どのようにして行われるのかという問題が生じてくる。初めてある言語ゲームに参入するという出来事を考えてみよう。例えば、チエスを覚えるとき、そのゲームを実際にやってみるしかない。この実践の過程において、その範例を包摂した言語ゲームの規則を習得するのである。ここで、実践と呼んでいる嘗為は、推論の習得について言及したように、所謂身体的動作に限定されていない。数列などの規則の習得といった数学ゲームにも妥当する。そして、この規則も言語ゲームごとに異なり家族的に類似しているに過ぎない。とにかく、我々は、経験的次元と超越論的次元が、ゆるやかに連続している遂行論の場を考えるのである。⁽⁹⁾

このような規則に統御された言語ゲームそのものの存在は、いかにして根拠付けうるのであろうか。ウイトゲンシュタインによつて、死の直前まで書き継がれた『確實性の問題』に一応の解答が与えられている。

ウイトゲンシュタインにとつての根拠付けとは、根拠を問う前には、必ず既に問う場が設定されていなければならず、その場の設定に関わる命題、ウイトゲンシュタインの表現によると、論理学的命題（ÜG-51, 56～59）、すなわち、言語ゲームの記述に関わる命題（ÜG-56）は、問い合わせの前提とされている以上、問うことから免れているというものである。それ故、それについての根拠を問うことは、もはや無意味であるとされる。我々は、すべてを疑う訳にはいかない（ÜG-115）。

言語ゲームは、行きどまりの根源的事実として認められるのだが（ÜG-559）、それが一つだけ、孤立して存在することはありえない。もし、一つしか存在しないとする、その言語ゲームは境界を明晰判明に確定できなければならぬ。ということは、言語ゲームの概念が、自己同一的に確立されたことに等しい。しかし、言語ゲームが、家族的類似性としての系列を常に予想している以上、自己差異化を孕んでいる。そしてまた、その境界が、実体的なものでない以上、関数的に分節されて浮き出てくるのだから、他の言語ゲームを前提している。あらゆる言語ゲームは、関数的にのみ独立して、更なる分節化を潜在させた内・外の周辺で開かれた網状組織を織りなしているのである。

『論考』における「私」は、世界の境界である限りで、世界を越えていたのであるが、言語ゲーム論において、「私」は、世界の内、歴史的な言語ゲームの内へ投げ出されてしまつてゐる。画然たる起源を欠いた他なるものの営む言語ゲームを習得することは、その言語ゲームの自己差異化と、参加者自身の規則の完全な展望の欠如故に、同一の

言語ゲームの習得とは言えないが、共に有効に言語ゲームを営むという事実性によつて、独我論的な私的言語を否定する（PU-I, 269, 580）。「私」は、さまざま言語ゲームの交錯点にあつて、それらのゲームの規則を見渡しえないが故に、主体的にゲームを遊んでいるのではなく、ゲームから遊ばれており、この限りで常に他なるものが、「私」を分断しているのである。

三 芸術ゲーム

言語ゲームの概括を受けて、我々は、芸術の存在の自明性を検討する訳だが、言語ゲーム論によりつつ我々の芸術ゲームの構造をまず解説しておかなければならぬ。

芸術ゲームを構成するものを考えてみると、従来、作品と作者に視点が集中し過ぎた感がある。今や受容美学の切り拓いた受容者の意義を我々は考慮しなければならない。⁽¹⁰⁾ 例えば、演劇の成立する場を想起すると、観客の存在は演劇にとって不可欠であろう。

我々はこの三者のいづれをまず論すべきであろうか。言語ゲームの生起とゲーム参加者は、常に不可分の関係にある。いづれのゲーム参加者に対しても、特権を与える訳にはいかない。言語ゲームそのものに始発項的言語ゲームを認めえないように、ゲーム参加者のいづれに対しても始発項の特権は与えられない。特権の賦与は、「還元の誤謬」⁽¹¹⁾に通ずる。芸術ゲームを構成している三者は、組合せ位相幾何学のボロミアン・リングのように、いづれを関係性から切り離しても、芸術ゲームが破壊されてしまうのである。このような三者の価値序列の循環性を確認した上で、我々は、通常もつとも注目されるであろう芸術作品に考察の端緒を求めたい。

三・一 作 品

我々の身の回りを見渡せば、演劇、映画、写真、音楽、造形芸術、文学等々、さまざまなもののが、今日芸術とされている。しかし、作品の概念をこれらすべてに通用するかたちで規定することは、極めて困難であると言わなければならぬ。作品をめぐる言語ゲームは、各ジャンルごとに、各個の言語ゲームとして成立しており、このゲームの束が、家族的類似性によつて、現代の芸術ゲームを成立せしめているのである。⁽¹²⁾

このように、作品概念は、ゲーム間の差異を孕みつつ、全体として現代の芸術ゲームから規定されているのである。我々は言語ゲーム論を踏まえて、芸術ゲームの全体的枠組を解明しようとするものであるから、各個の芸術ゲームを構成する要素には、詳しく立入ることはしないが、絵画と写真に焦点を当てて考察の手掛りとしたい。

十九世紀において、写真の登場が、絵画ゲームに重大な問題を投げかけたのは周知のことである。⁽¹³⁾ 初めのうちは、写真が芸術ゲームの一員と認められなかつたが、やがて芸術として認知されることになる。そして現代では絵画ゲームから独立した独自の領域を確保するものと見なされている。

芸術ゲームの中に写真が入つてくることによつて、作品の概念は当然のことながら変化した。特に、絵画作品がそれまでもつていた作品の単数性や、手仕事という通念が揺らぐことになり、作品におけるアウラの消失が言われてくることになる。

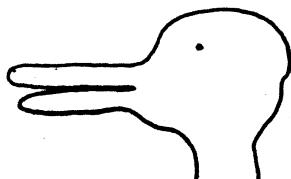
写真の例に見られるように、芸術ゲームは新たな芸術ゲームを包摂する柔軟性をもち、自己の規則を改新していくようと思える。包摂の方向は、過去にも向うし、共時的には同一文化圏内の新たな芸術ゲームにも向えれば、異なつ

た文化圏の藝術ゲームの包摶にも向う。しかし、包摶される作品や藝術ゲームが、それぞれ独自のゲームの規則に統御されている以上、その規則は、包摶する側の規則と、いわば共約不可能であるはずであるから、一体どのようにして包摶ということが可能になるのであろうか。

再び写真の例に戻つてみよう。写真は絵画に大きなインパクトを与えたが、一方で、写真自体も絵画の側からの支配やインパクトを受けることにもなつた。⁽¹⁴⁾ このような相互の影響が成立するのは、両者が視覚に関わつて成立しているからであろう。感覺領域の共有が、少くとも両者の出会いを保証し、加えて、写像性の類似が、両ゲームの交渉を容易にしたのである。そこで、写真に例を取つて、包摶の具体相を見究めたいのであるが、そのためには、まず視覚像をめぐる言語ゲームを考察しておかねばならない。

ウイトン・ゲン・シュタインの用いている上の図（PU-II.11）を見てみよう。我々は、この図をまつたく純粹に、換言すれば、あらゆる言語ゲームから切斷して見ることはできない。我々は、論文というゲームの文脈の内に既に立つてゐるし、「次の図」という言い方で、この図を何か意味あるものとして読み取ろうとするゲームの内へ誘われてしまつてゐる。

図像をめぐるゲームは、さまざまなかたちのものがある訳だが、我々が関わつてゐるのは、図像を「何かの図像」として読み取るゲームである。我々の図像は、通常「アヒル＝ウサギ」と呼ばれているものだが、この図像は、必ずしもアヒル＝ウサギの図としてのみ読み取られる訳ではない。実際、この図像をこの位置で読み取ること自体、一種の図像ゲームの規則であつて、この図像を他の角度から見れば、当然違つた解釈＝見え方が生じるのである。



これに加えて、図像の解釈は、アヒル＝ウサギのゲシュタルト・チエンジが証示しているように、因果に支配されているのではない。⁽¹⁵⁾ 感覚所与を主觀が概念をもつて把捉するという構図に対して、我々の図像の読みからすると、感覚所与の把捉が直ちに意味付けされることから、感覚の仕方そのものが、言語関与的なものであると言わねばならない。⁽¹⁶⁾ 図像の解釈は、言語と内的な関係にあり、言語ゲームなのである。

このゲームにおいて、図像を「何かとして」読み取らせる根拠はどこにあるのであろうか。図像が解釈の開放性をもつことから、既に絶対的に客觀的な根拠付けは否定されているのであるが、世界に実在する、例えば、アヒルやウサギとの構造的な写像関係が言い立てられるかも知れない。しかし、N・グッドマンが夙に指摘するように、図像はむしろ図像と似ているのであり、⁽¹⁷⁾ 図像とその指示項を結び付ける規則は慣習的であつて客觀的に規定しえないのである。⁽¹⁸⁾ このことは、『論考』の写像理論の破綻と通定している。以上のことが、図像と実在する指示項との「として」構造の言語ゲームの存在を更に明確にしている。

また、我々が手にしている図像のすべてが指示項との関係で解釈しきれる訳ではない。図像の解釈ゲームである「として」構造の解釈が尽きる地点のあることを確認しておく必要がある。

我々は図像の指示項との関係における局面をみてきた訳であるが、図像が色彩を帯びること、それどころか、色によつて支えられていることを考察しておかねばならない。図像のゲシュタルトを支えているのは、色の差異である。そして、色そのものの現われも、他の色との差異に依る。我々は、光の差異の織りなす世界の中に立たされている。この中で、我々は色名の言語ゲームを習得するのである。

周知のことだが、色名の言語ゲームは、各言語において、色名の存在の習得の点では共通しているが、色名ゲー

ムによる色のスペクトルの分節構造は異なつてゐる。この限りで、色名によつて、色の世界は言語関与的に分節されたものなのである。但し、色名の境界に位置する色があつても、アヒル＝ウサギのような明確なゲシユタルト・チエンジは起こらないから、図像の解釈ゲームとは規則が違う。

図像の場合、例えばアヒル＝ウサギの首から下をアヒルの形に描き出せば、解釈の文脈が限定されてくるが、色の場合は、先の境界的な色を除けば、文脈拘束性がかなり弱く、黄色は黄色として解釈されると考えられる。それでも、隣接する色面が相互に影響し合つて、決して厳密な意味では、色面の固有の色を固定させることはない。

更にまた、色彩語のゲームは行き止まりのゲームであつて、「物に色がある」というのは、ウイトゲンシュタイン的意味で論理学的命題であり、根拠付けの無意味な事態である。それ故、図像ゲームは、色彩語のゲームと同様に、この論理学的命題に根拠付けられているが、一見したところでは、色の差異が図像を成立させるため、色彩語のゲームが優先すると考えられる。しかし、純粹に色だけを見ることはできないのであつて、色が常に何ものかの色である以上、形と色は切り離しえず、両者は、内的関係にあると言わなければならない。

以上のことを踏まえて、写真が、絵画ゲームに包摂される事態の成否を考察してみよう。カメラ・オブスキュラの昔から、ある意味で、写真は絵画ゲームと関わつてゐた。⁽¹⁹⁾十九世紀になり、光学像が定着しうることになると、デッサンの補助具として絵画ゲームの中に位置を占めることになるが、⁽²⁰⁾これは、「として」構造の解釈に絵画と写真が服していたからである。次に写真は、肖像画の領域に昇格する。⁽²¹⁾絵画ゲームでの補助的役割りから、絵画ゲームの一つのジャンルに組み込まれる。この方向は、所謂、芸術写真的形式へと進み、写真は絵画ゲームの規則を積極的に取り込もうとした。⁽²²⁾

このようにして、作品の次元での「として」構造の解釈ゲームの共通性が、写真を既存の絵画ゲームの規則に吸収させたのである。しかし、言語ゲーム論が、最終作品の次元のみを問題としてしまう「抽象の誤謬」を否定する以上、写真ゲームと絵画ゲームの全体構造から、規則の異同を観る必要がある。

製作の次元に視点を拡大すると、写真の場合、世界の事物を、原則として、その事物の内・外の文脈ごと図像化するため、文脈拘束性が極限値に達して、「として」構造の解釈の開放性が狭められてしまう。一方、絵画は、写真装置と異なつて写像性に重点のある作品でも、文脈拘束性を世界の文脈に限定されず、絵画空間を独自に創設しうる。絵画は、この局面が徹底されること、すなわち、写真ゲームとの規則の差異が徹底されることによつて、「として」構造の解釈ゲームが尽きる地点へと進み、さまざまな抽象絵画を産むことになる。

この間の経緯を更に詳しくみると、写真が色彩の欠如を、絵画ゲームの規則に従つて補つていくのに対し⁽²³⁾て、絵画の側は、色彩の面での優位を利用し、写真の技術に連なる光学理論を援用して、点描の規則を確立する。絵画が写真の側に歩み寄つた訳である。印象派のこのような振舞いは、「として」構造の解釈ゲームの言語関与性から離れてはいらないものの、点描を組織的、意識的に取り入れることで、既存の絵画ゲームに対し規則の改変を迫まることがになつた。「として」構造の枠内で見られていた色面が、色面としての独立を準備され、これが図像の次元にも波及していくことになる。「として」構造の解釈ゲームから、図像ゲームと色彩語のゲームが離脱して、形と色から、その内的関係において成立している差異の織物としての視覚領域が、新たな言語ゲームによつて分節されることになる。

ここで注意しなければならないのは、このような新たな言語ゲームへの既存の絵画ゲームの規則の革新は、根本

的に断絶的革新の性格をもつてゐることである。規則からはずれるものは、規則に包摂されず、はずれるものを規則として立てるることは、元來の規則の否定であるとすると、「として」構造からはずれるものは、「として」構造と共に約不能であり、いづれをもまつたく同じ芸術ゲームに組み入れることはできない。このように見る限り、芸術ゲームの革新は、必然性とか因果論をもつて説明しうるものではない。

實際、点描主義への歩みを、写真との絡みで言うとしても、この論証は、今述べたような必然性といつた議論を受けつけない。仮に、科学的な精密化、つまり正しい光学理論の採用が、従来の非科学的な絵画の色彩理論を乗り越えようとした、と言つたところで、現実の物の見えは、点描主義的モデルでよりよく近似されるはずもないのだから、その論拠は破綻してしまう。我々は、単なる既存の芸術ゲームに依るある言語ゲームや作品の包摂ではなく、更にまた、既存のゲームの発展的内部分節といったことではなく、既存の言語ゲームそのものが、根本的に革新される、いわば芸術革命の領域に足を踏み入れてゐるのである。デュシャンの「泉」とミケランジェロの彫刻作品が、同じ芸術作品という名を冠していることそのものが問題とされねばならない。

この問いに答えようとする場合、我々は、作品と受容者、作品と作者といった二項対のみを、また、その各項だけを孤立させて考えようとする限り、「抽象の誤謬」に阻まれて解決への道を鎖されてしまう、ウイトゲンシュタインが主張するように、件の言語ゲームの全体を、ひいては、その時代の生活形式を全体として記述しなければならないのである。(cf. VB-p.28-29)

III・二 作者と受容者

作者と受容者の概念も、その都度の歴史的な芸術ゲームから規定されており、芸術ゲームの構成要素である各芸術ゲームにおいて異なる。⁽²⁴⁾

まず、作者について考えてみると、例えばポロックのような作品製作は、抽象絵画以前の絵画ゲームの作品製作と際立つた対照をなしており、これに比例して作者像も著しく異なる。それでも尚、作者が単数で、作品に製作者の固有名が付される点では共通している。しかし、ルネッサンスの工房におけるような集団製作は、作者の単数性に疑問を投げかけるし⁽²⁵⁾、一方、写真の場合、モンタージュなどの手法によるさまざまな引用と、現像過程での複数の人間の関与を考えると、作者の集団性そのものも、単純に一義的に概念化しうるものでないことが明らかになる。

作者の多様性は、さまざまなものに亘るさまざまなジャンルについて検討すれば更に拡大する。この場合、作者像を規定する一つの要因として作者の用いる製作技術の差異が考えられる。写真機システムをあやつる写真家と、絵筆でキャンバスに向う画家は、その技術に関わる規則において異なる。

技術は、各時代の技術にまつわるさまざまな言語ゲームに規定されており、網状構造をなす言語ゲーム総体としての生活形式に根差すものである。それ故、作者像は、孤立化された芸術ゲームのみによって規定されているのではない。作者は、さまざまな言語ゲームの交錯点に立たされており、いづれの言語ゲームも、網状組織全体が見渡しきれないように、見渡しきれず、作者は、対象化不能の言語ゲームによって動かされている。アーペル的な超越論的遂行論への分析の進展を認めるとしても、デリダの現前性批判⁽²⁶⁾によつて、また、ウイトゲンシュタインの基本的立論からしても、超越論的言語ゲームは、その規則の対象化的規定を常に既に免れていたから、経験的言語ゲー

ムの複数性に呼応して、作者は、根本的に、常に既に他なるものに差異付けられているのである。⁽²⁷⁾ かくして、作者が、生活形式から規定されているといつても、言語ゲーム総体の網状構造と、そのボロミアン・リング的関係性故に、単純な積層論的な、価値序列を含んだ規定ではありえない。

作者は、その時代の芸術ゲームと、所属するジャンルのゲームから規定され、ジャンルの規則に従つて製作に従事している。しかし、ゲームの規則は、作者の支配に服さないし、芸術ゲームと他の言語ゲームとの内的関係性故に、開かれた言語ゲームの網状組織の中で、画然たる姿を見せながらも、常に、内・外の余白に、どこからともなく訪れる差異付けによって、芸術ゲーム全体の流動性の中に立たされている。

かくして、作者の意図の問題を考えると、言語ゲーム論の視界のもとでは、意図そのものにも作者の完全な見渡しが届きえないことになる。仮に意図が画然たるものとして存在するとしても、作品の製作の規則が見渡し切れない以上、それを作品にそのまま反映させることはできない。根本的には、作者への他性の介入が、意図の純粹性を破壊してしまう。

この事態は、芸術ゲームが、言語ゲームであつて、その参加者が、内的関係にあることと結び付いて、作品の側や、受容者の側からの作者への規定を導出する。このような芸術ゲームの場で、作者は製作し、その言語ゲーム論的場⁽²⁸⁾を製作行為において、作品に取り集め、また取り集めつつあるのである。

このようにして成立した作品が、同じ芸術ゲームの中で、受容者と出会うことになる。受容者は、作品に対しても、その芸術ゲームの規則に従つて、作品を受容する。かくして、受容は、安定した芸術ゲーム的場にあっては、作者の製作行為の痕跡を作品を介して、その芸術ゲームの場の共有によりつつ、読みとることである。⁽²⁹⁾ この受容の在り

方は、作者が作品製作に関わるときによる批評的態度に通底している。それ故、作者自身が、作品に受容者の刻み目を入れてはいることになる。既に述べたように、作者への他性の分断的介入は、作品製作の次元に、作者を越えた受容者の次元が常に関わっていることを示していた。作者の概念の言語ゲーム論的多様性に呼応するかたちで、受容者の概念も多様であるが、作品は、受容の次元を必ず痕跡として保持するとともに、まさしく受容の契機は、作品成立にとつて不可欠なものである。しかし、また、受容の次元、受容者が、作品と作者を一方的に規定しているのないこととも、言語ゲーム論からすれば、当然のことである。

次に、我々は、受容者が、芸術ゲームの内へと参入する事態の具体相を考察しておかなければならぬ。受容者が芸術ゲームの場に立入ることは、受容者が潜在的に作者でもありうることから、参入の具体相の解明は、芸術ゲームの構造解明にとつて不可欠の課題である。

受容者は、既に成立している芸術ゲームの内へと踏み入るしかない。また、芸術ゲームの習得は、規則を言語的に明示化して指導できるものではない。ウイトゲンシュタインによれば、あらゆる言語ゲームへの参入は、その言語ゲームに組み入れられている語の用法や、必ずしも言語に直接的に関わらずともよい振舞い方を習得することであり、常に実践によってのみ参入は成就する。

芸術ゲームの場合、例えば、芸術的言説の一つの特徴的言説と考えられる *Das ist schön.* のような命題の用法の習得である (VA-p.21)⁽³⁰⁾。このような言説に加えて、作品を論ずる際、我々が用いる言説は、記述的言説である。勿論、記述的言説も、芸術ゲームにとつて無縁ではない。芸術ゲームの技術に関わる言説、例えば写真の場合、シャッター速度や、フィルムの種類の選択、或いは、カラー・ラボでの増・減感の度合いといったことは、作品の仕上

りに密接に関わりはするが、美的価値評価の言説とは異なり、作品のさまざまな次元の記述に関わると言えよう。また、仕上った写真の肌理や質感とか、作品の情緒的な面の記述、すなわち感性的側面に深く関わる言説が存在する。これも、フィルムの解像力や、ライティングなどの関係があるから、記述的言説との境界は曖昧であるが、一つの言説領域をなすと言える。そして、この感性的領域に関わる言説には、作品に対する *Das ist schön.* を範例とするようなさまざま価値的言説が連続しているのである。

更に、命題形式を取つたこれらの言説には、それぞれの領域ごとに、論弁の方式が存在している。⁽³⁾ 技術的側面の言説に代表されるような記述的言説に関しては、自然科学などの言説に類した論弁法が妥当し、論弁は宙吊りにされたまま終結することはない。しかし、価値評価的言説になればなるほど、芸術ゲーム内での公共性は在るもの、一定の評価上の合意が成立すれば、論者は、議論を打ち切つてしまふし、また、場合によつては、一致を見ぬまことに宙吊りにされることも起つてくるのである。

以上のような、芸術ゲームの言説複合体を遂行論的次元を介して、それを包み込む言語ゲーム全体とともに習得することが、言語ゲーム論的な視点からの芸術ゲームへの実践的参入なのである。

四 芸術の存在の自明性

我々の問題は、デュシャンの「泉」とミケランジェロの彫刻作品が同じ芸術作品という名称を冠していることにあつた。ここまでの芸術ゲームの分析は、一つの根本的事実として芸術の存在を前提し、その上での議論であつた訳だが、我々の描き出した言語ゲーム論的藝術像は、件の両作品を、規則の内的分節の内に位置付け、一つの藝術

ゲームへの包摂を認めるであろうか。

既に写真の例でみたように、芸術ゲームは言語ゲームの網状組織的總体から規定されており、また、言語ゲームのもつ歴史性から免れることはできない。実際、我々が芸術ゲームの中へさまざまなゲームを組み入れているのは、通時にみれば、ルネッサンス以来のことである。ここでは、何故、そのような組み入れが成就したのかを問うことは措くが、このような近代的な芸術ゲームの創設が恣意的なものでないことは、言語ゲーム論からみて当然のこととしてよい。今の問題は、このようにして創設された芸術ゲームが、家族的類似性で包摂しうる範囲内の、いわば、クーン的な通常科学的展開に終始して今に到っているのかということである。写真の例は、絵画ゲームの改新が、内的分節という通常科学的なものではなく、むしろ外からの変動に由来するものであることを示していた。言語ゲーム的網状組織の内に立つ我々にとつての表層文法的次元での同一性は、必ずしも深層文法次元での同一ゲーム性を保証するものではないことを想起すると、デュシャンの「泉」は、従来の芸術ゲームに則っているのではなく、個々のゲームを成立せしめている規則、その総括体としての芸術ゲーム場そのものとの差異化であり、芸術との差異化なのである。

芸術の存在の自明性は、言語ゲーム論的に見て、一つの行き止まりの事実であり、その根拠を問えないが、あくまで歴史的に規定された終わりあるゲームであり、その自明性に永遠を規準として組み入れる訳にはいかない。我々の現代芸術が、表層的次元で、その名称に芸術を冠するとしても、深層文法的規則の革新を見落す訳にはいかない。⁽³²⁾

おわりに

それでは、我々の現代「芸術」とは何か。感性の戯れか。マグリットや、アーチ・ワークが感性の戯れに還元できるであろうか。感性に傾斜し過ちるのは、これまた、「抽象の誤謬」に陥つた、事態のゲーム場の無根ではないのか。単なる感性学の再構築とは異なった課題が、現代「芸術」から突きつけられている。

注

ウィトゲンシュタインの著作、並びに譲義は、次の略号で表記して、その節番号、或は、ページ数を本文中に記入する。但し、『論考』(Tractatus logico-philosophicus, Ffm., 1960.) に限って番号のみ記入する。

NB : Notebooks', 1914-1916, Harper & Row, 1969.

PG : Philosophische Grammatik, Ffm., 1969.

PU : Philosophische Untersuchungen, Ffm., 1960.

ÜG : Über Gewißheit, Ffm., 1970.

VÄ : Vorlesungen und Gespräche über Ästhetik, Psychologie und Religion, Göttingen, 1971.

VB : Vermischte Bemerkungen, Ffm., 1977.

(→) J. Zimmermann, Sprachanalytische Ästhetik, Ein Überblick, Friedlich Frommann Verlag, 1980, p. 26.

(2) ibid., pp. 81-82.

(3) H. Billing, Wittgensteins Sprachspielkonzeption, Bouvier, 1980, pp. 57-58, 111-112.

(4) R. Rorty, Philosophy and the Mirror of Nature, Princeton University Press, second printing, with corrections, 1980, p. 371f.

(5) K-O. Apel, "Zur Idee einer transzendentalen Sprachprognostik," in: J. Simon(ed.) Aspekte und Probleme der Sprachphilosophie, Freiburg in Breisgau, pp. 285-288.

- (6) C. Norris, *The Deconstructive Turn, Essays in the Rhetoric of Philosophy*, Methuen, 1983, p. 36f.
G. Hottois, *La philosophie du langage de Ludwig Wittgenstein*, Bruxelles, 1976, p. 141f.
- (7) P. Winch, *The Idea of a Social Science and its Relation to Philosophy*, Routledge & Kegan Paul, 1958, pp. 55-57.
- (8) K-O Apel, *op.cit.*, pp. 309-311.
- (9) 黒田宣著、『知識と行為』、東京大学出版会、一九八〇、十六―二十頁、二十一頁以下。
Cf. G. Deleuze, *Difference et Répétition*, P.U.F., 1968, p.186.
- (10) R. C. Holub, *Reception Theory, A Critical Introduction*, Methuen, 1984, p. xii.
Rainer Warning, Hrsg., *Rezeptionsästhetik*, Wilhelm Fink Verlag, 1975, pp. 9-10.
- (11) K-O Apel, *op.cit.* p.285.
- (12) R. A. Sharpe, *Contemporary Aesthetics. A Philosophical Analysis*, 1983, p. 28f.
- (13) オットー・シュテルツア著『写真と芸術』福井信雄、池田香代子訳、一九七四、四二頁以下
- (14) 同著、四八頁以下
- (15) J. Zimmermann, *op. cit.*, pp. 51, 59.
- (16) 黒田宣「前出」110、111頁
J. Bouveresse, *Wittgenstein la rime et la raison*, Éd. de minuit, 1973, pp. 198-201.
- (17) N. Goodman, *Languages of Art*, Indianapolis, 1968, p. 5.
- (18) J. D. Carney, "Wittgenstein's Theory of Picture Representation," in the *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol XL, No. 2, 1981, p.179f.
- (19) A. Scharf, *Art and Photography*, Penguin Books Ltd., 1968, pp. 20-21.
- (20) *ibid.* pp. 55-57.
- (21) *ibid.* p. 42f.
- (22) *ibid.*, p.154f.
- (23) *ibid.*, p.156, cf. p.177.
- (24) J. Wolff, *The Social Production of Art*, Macmillan, 1981, p.117, p.137f.

- (25) ibid. pp. 118-119.
- (26) J. Derrida, *La Voix et la phénomène*, P.U.F., 1967, p. 53f.
- (27) J. Wolff, op. cit., pp. 123-124.
- (28) L. Wiesenthal, "Ästhetische Erklärung-Sprachspiel und Interpretation in der Ästhetik," in *Studien zur Entwicklung einer materialen Hermeneutik*, U. Nassen, Hrsg., Wilhelm Fink Verlag, 1979, pp. 96-97.
- (29) ibid., pp. 88-89.
- (30) ibid., pp. 66-67.
- (31) ibid., p. 67.
- (32) J. Schulte-Sasse, "Foreword," in P. Bürger: *Theory of the Avant-Garde*, transl. by M. Shaw, University of Minnesota Press, 1984, pp. xii-xv.