

# 芸術の構造

——コミュニケーションの一形態としての考察——

平井邦男

## 1

芸術というテーマに対して、様々な接近の仕方があるだろう。例えば、芸術を歴史的な観点から見ること、また想像力の問題として把えることも出来る。芸術作品の美的性質について論ずることも出来るし、また製作技術の面から議論することも出来る。現代においても、芸術は、例えば現象学的にも、また存在論的にも論じられよう。実際、芸術は、実存主義、分析哲学、プラグマティズム、マルクス主義、精神分析など様々な立場から論じられている。

ところで、こういった様々の立場を統一する基礎的な視点が存在しないのであろうか。もし存在するとすれば、それはどういう視点だろうか。それは恐らく、芸術学や美学だけではなく、他の諸科学を含めた統一的な視座を提供するものでなければならぬだろう。

J・G・ミラーやB・ベルソンを中心とする科学者たちは「行動の経験的に検証しうる一般理論」<sup>(1)</sup>を構築しようという意図の下に、一九四九年頃より、行動科学 (Behavioral Sciences) という新しい科学を展開した。最初は心理学、社会学、人類学を中心とした社会諸科学のインターディシプリナリな相互研究であったが、やがて新しい統一的視座の萌芽が現われてきた。ウイナー等のサイバネティクス、シャノン等の情報理論、フォン・ノイマン等のゲーム理論、それにコンピューターの発達に伴う様々な記号論、チョムスキー等の言語理論、意志決定理論やオペレーション・リサーチ、一般システム理論など新しく開発された方法論である。恐らくは、これらの新しい方法論は将来、情報科学 (informatics)

sciences) という形に統一されることになるだろう。

さて、情報科学の特色は、自然現象も人間現象も情報という同じ概念によって統一的に理解できるということである。情報は、広義には「物質・エネルギーの時間的・空間的、定性的・定量的パターン」と定義できる。この情報という視座から見れば、自然現象も人間現象もともに情報の「伝達・貯蔵・交換」過程と見ることができ、芸術活動も当然、この情報の「伝達・貯蔵・交換」過程の一形態であり、その見地から検討されるわけだが、この見方は従来の伝統的美学の枠組をはるかに越えた見地だといわなければならない。コンピュータその他の情報処理機械の発達により、機械による芸術の製作が行われている現在、芸術の理論は新たな情報科学の視座から再検討をせまられているということができよう。

しかしながら、現在は過渡期である。情報科学はまだ揺籃期の状態であり、構想の段階にとどまっている。そこで我々は、情報科学的な視座を持ちつつも、一部従来の学問の概念や用語を援用しながら、新しい芸術理論を模索しなければならないだろう。来るべき新しい芸術理論の予備的作業として、我々はまず、芸術の構造的・理解を行わなければならないと思う。即ち、芸術のシステムの理解である。以下、芸術の構造的・理解について考察してみよう。

芸術を構造的に理解するというのは、まず芸術を一つの動的なプロセスとして把えることを意味する。芸術は全体的にとらえれば、静止し、固定した現象ではない。それは動的な活動によって成立している。我々は芸術を一つのシステムと考える。このシステムは、情報の「伝達・貯蔵・交換」という動的過程によって成立しているが、我々はこれらの過程の全体的構造を問題にする。何らかの独立した要素を全体の中から抽出し、それらの性質やそれ自体の特性を個別的に研究するのではなく、それらを常に全体との関わりの中で研究するのが我々のいう「構造的・理解」である。構造的・理解は、何よりも力・動性と全体性を含んでいる。

次に、注意しなければならないのは、構造的・理解は、全体性と共に統一性という概念を含む、ということである。ここで統一性というのは所謂総合性ではない。最初、別々に離れて存在していたものを集合して、それらを総合するという意味ではなくて、はじめから全体を一つの定まった視点から眺めるということである。この統一視点は、少くとも二つの条件を満たさなければならない。第一に、内部的要素の相互作用を明確に規定できること。第二に、システム全体をより大きい場に定位しうること、である。我々は、この二つの条件を満たす視座を方法論として

採用しなければならない。

構造的・理解というものは、事象を関係性において把握することである。それは、システムの内部過程における関係だけではなく、システムそのものの他のシステムに対する関係をも同時に含んでいる。そうして、システムが最も包括的な、最も一般的な場に定位される視点が、統一的視点として採用されるのである。力・動・性、全・体・性、統・一・性、関・係・性、そして一・般・性、以上が我々が構造的・理解という時の必須の条件である。

さて、我々は、情報の概念を基礎にした統一科学を構築するためには、予備的作業として、各々のレベルで存在する諸々のシステムを構造的に理解しなければならないと考えるが、ここで構造的・理解を行う際の手続きを一般的に述べてみよう。まず最初に、(1) 研究対象を確定しなければならぬ。即ち、システムの領域を決定することである。これは言い換えれば、研究対象を定義することである。今の場合でいえば、「芸術」という語の定義の問題である、厳密な定義に関しては、周知のように様々な言語学的、論理的、哲学的な問題が存在している。しかし、今の我々にはそのような議論に深入りする必要はない。システムの領域を示し得るような、外延的な定義ではないかと思う。さて、定義が済み、領域が確定すれば、次に、(2) システムの内部を構成する要素を決定しなければならない。システムは動的過程であるが、この動的過程には結節点というべきものが存在する。この結節点とそれらをつなぐベクトルがそのシステムを構成する要素とすることができる。この要素を取り出さなければならない。そして次に、(3) 内部要素間の関係を規定しなければならない。この関係こそ、我々が構造と呼ぶものである。関係は様々に規定しうるが、先にも述べたように、システムを孤立した実体として扱うような関係の規定は排除しなければならない。勿論、この関係の規定によって、我々はシステムの特性を把握するのであるが、一般的な視点に立つことによって、システムの独自性がより明確に見出しうるのである。それは最後の操作、即ち(4) システム全体をより大きな場に位置付ける、ということに関連する。この位置付けによって、我々は、システムを孤立した現象として扱うのではなく、他のシステムとの連関の中で、包括的にとらえることができるのである。以上のような一般的手続きを様々なシステムについて行うことによって、我々のいう構造的・理解が行われるのである。

## 2

それでは、具体的に芸術の構造を考察しよう。まず第一に、芸術の定義である。日本語の「芸術」が多義的であり、様々な使用法をされるた

め、少なからぬ混乱が起きている。「芸術」という語は、或る場合には美術をさし、また或る場合には、音楽や文学、演劇などを含めた広い意味に用いられる。また、「芸術」が芸術作品のことであったり、芸術活動のことであったりする。或は技術上のほめ言葉である場合もある。我々は、「芸術」という語を、対象領域を表わす語として使用するが、その際「芸術」という語で指示するのは、美術、文学、音楽、舞台芸術、映像芸術である。つまり「芸術」という語を広義に使い、そこに含まれる現象の全体を表わすものとして使用する。というのは、美術、文学、音楽、舞台芸術、映像芸術は、その現象形態の相異にもかかわらず、本質的な共通性を持っているからである。すなわち、それらは芸術作品という一定の特性をもった対象を創造し、鑑賞するという活動を基本としている。そこで、芸術を構成する要素は、芸術創造、芸術作品、芸術鑑賞の三要素だと考えることが出来る。

さて、芸術の構成要素の中で中心を占めるのは芸術作品である。この「芸術作品」という語もきわめて多義的であるが、我々は、鑑賞者にとつて鑑賞の対象になるものを「芸術作品」と呼ぶことにしたい。例えば、音楽の場合には、具体的に演奏された音、演劇や映画の場合にも、実際に演じられ、上演された劇や映画を「芸術作品」と呼ぶことにする。美術、文学、音楽、舞台芸術、映像芸術は、形態は違っても芸術作品という共通項を持つことによって、芸術と一括して論じることが出来るのである。芸術作品の性質については、後にくわしく述べなければならないが、いまは、それが非現実性を含んでいることを指摘するにとどめよう。J・P・サルトルも「芸術作品とは非現実的存在である」と述べている。

芸術は、芸術作品という非現実的存在を創造し、鑑賞する行為である。この過程は、例えばボールを投げ、それを受け取る過程、或は、言葉を発し、それを理解する過程と類似のものと考えられる。芸術家は作品を投げ出し、鑑賞者はそれを受け取る。即ち、芸術は一種のコミュニケーションの過程と考えることができる。ただ普通のコミュニケーションと異なるのは、媒介となる芸術作品が基本的に非現実な、架空の事象であるということである。芸術作品の非現実性によって、コミュニケーションの直接性は失われ、間接的な、芸術独自の性質を帯びたコミュニケーションとなる。投げたボールが壁にあたって帰ってくるように、作品は芸術家自身に回歸する。言葉はモノローグ性を帯び、自己が自己自身に語りかけるということになる。しかし、どれ程間接的になろうと、如何に変形しようと、芸術の人間と人間との間を結ぶ機能は変わらない。芸術が基本的にコミュニケーションであることは不変である。我々は芸術をコミュニケーションの中に位置付ける。コミュニケーションという視点によって芸術の構造的理解の道が開けるのである。

ところで、コミュニケーションは、情報の伝達、貯蔵、交換という過程で成り立っている。この情報科学的見地から見ると、芸術鑑賞は芸術情報を受信し、それを体験情報に変換することと考えることができる。芸術作品を入力情報として体験し、それを貯蔵するのである。そして芸術創造は、過去の経験によって既に形成され、貯蔵されている体験情報を芸術情報に変換し、発信することと考えられる。体験を變容し、芸術作品を出力情報として出すのである。以上のように解釈すれば、多くの芸術理論を悩ましている演技者の問題も容易に解決出来る。

我々は、先に、芸術作品を鑑賞者の鑑賞の対象となるものと定義した。例えば、音楽、演劇、映画などの場合、デザインの創造者と作品の鑑賞者の間に、所謂演技者（歌手、演奏家、俳優、舞踊家など）が介在する。この演技者をどのように位置付ければよいのだろうか。音楽の場合、作曲家は曲を構想し、楽符に書き表わす。これは勿論、芸術創造の行為である。作曲家は体験情報を芸術情報に変換して発信したのである。演奏家は、楽符を具体的な音に変換する。この過程で如何なる事態が生起しているのか。演奏家は、楽符という芸術情報を体験情報に変換し、さらに体験情報を音という別の芸術情報に変換する。これは正に創造である。演奏家は、入力情報に自己の身体性を参与させて変換し、新たな出力情報を発したのである。身体性とは、彼の関心インテレストであり、感受性センシビリティであり、人格パーソナリティであり、技術であり、あらゆる過去の体験である。我々の考え方では、演奏及び演技は、情報の変換過程であり、芸術創造の行為だと規定できる。

さて、以上の説明で芸術の構造の概略は示し得たと思う。芸術は、創造、作品、鑑賞の三要素で構成され、作品という非現実を媒介とするコミュニケーションだといえる。

### 3

さて、芸術の過程をコミュニケーションの一形態と見なした場合、芸術作品は如何なるものと考えられるだろうか。以下、芸術作品について考察してみよう。

芸術作品は、一定のパタンを持ったコミュニケーションの媒介物、即ちメッセージと考えることができる。ラスウェル流のモデルを用いるならば、コミュニケーションは「誰が、何を、誰に、いかにして、どのような効果を及ぼしながら、述べるか」という問題に要約される(5)。芸術的コミュニケーションの場合、とりわけ「何を」と「いかにして」ということが検討されなければならないだろう。即ち、芸術の内容と形式の間

題である。芸術は、何を、どのような方法で伝えるのか。

ここで、我々は芸術の形態上の違いに注意しなければならない。芸術には、文学、演劇、映画などのように、言語を媒介にするものと、絵画、音楽、写真のように、言語を媒介にしないものがある。言語を媒介としないものの場合、例えば、音楽や抽象絵画などの場合、一体、何を伝えているのだろうか。この問いに答えるには、記号とその意味について考察しなければならない。

記号とその意味についてはこれまで数多くの研究がなされてきた。オグデン・リチャーズは、意味の定義を16も上げている<sup>(6)</sup>。哲学的には、ヴィトゲンシュタインの初期哲学に影響を受けた論理実証主義が意味の検証理論を立て、また、ヴィトゲンシュタインの後期哲学の影響を受けた日常言語学派は、意味を文脈における使用法から分析しようとしている。カッシーラやランガーはシンボルという概念によって人間活動を説明しようし、またモリスは、意味論、構文論、語用論から成る包括的な記号論の体系を築き上げた。この他にも、パヴロフの第二信号系の理論やコズィブスキーの一般意味論の体系など、記号とその意味は様々に論じられている。

ところで、情報科学という統一的視座に立つ時、これらの記号論はより一般的な情報という概念によって基礎付けられなければならない。我々は、吉田民人氏にならって、情報を「物質・エネルギーの時間的・空間的、定性的・定量的パターン<sup>(7)</sup>」とするが、氏と同様にいま、一つのパターンが他のパターンと連合する場合、そこに記号が発生すると考える。パターンXがパターンYと連合する場合、パターンXはパターンYの記号であると考えられるのである<sup>(8)</sup>。さて、広義の情報をパターンと定義し、記号をパターン連合と解すると、芸術理論に度々、用いられるシンボルという概念も明瞭に規定できる。パタンの連合の仕方は、偶然的、因果的、規約的など様々であるが、我々は、パターンが規約的に連合している時に、シンボルという概念を用い、それ以外の連合の場合はシグナルと呼ぶ。

さて、問題はこれらの記号の意味である。記号は意味の側面から見ると二つの意味機能を持っている。一つは対象を指示する機能であり、他は、記号を発する主体の状態を表現する機能である。すべての記号の意味は、この対象指示的機能と自己表現的機能の両面から理解されなければならない。

音楽の意味にもどうだろう。音楽は如何なる意味を我々に伝えるのか。音楽は、我々の考えでは記号である。それは何らかの情報をもたない。何を伝えるのか。音楽情報は対象を指示する機能をもたない。しかし、自己表現的機能をもっている。それは、発信者の状態、即ち発信者

の感情を表現している。音楽は発信者の感情を伝えるのである。ランガーは、シンボルという概念を用いて人間活動を説明しようとしたが、彼女の誤りは、記号の自己表現的機能を過少評価した所にある。我々の考えでは、音楽は、自己の感情を表現する。そして、記号の自己表現的機能は人間に固有のものではない。犬の鳴き声は、対象指示的機能は持たないが、自己表現的機能を持っている。というより、二つの機能が未分化の状態で存在する。また、雲が雨を、煙が火を表わすという時、それらは自己表現的機能は持たず、対象指示的機能だけを持つと考えられるのである。

人間の言語は、対象指示機能も自己表現機能も共に持っている。しかし、自然科学などにおいて用いられる場合には、その自己表現機能は無視され、対象指示機能だけが問題にされる。しかし、この場合でも、無視するというだけでは、自然科学の言語に自己表現機能が存在しないというのではない。論理実証主義が意味の検証理論で扱うのは、記号の対象指示機能だけなのである。注意しなければならないのは、言語の自己表現機能はいかなる言語にも存在するということである。価値の情緒理論 (emotive theory) のいうように、文の述語に「よい」とか「わるい」とか「美しい」とかいう評価的な述語がくる場合にのみ、その文章は主体の感情を表わすのではない。例えば、「これは机である」という文にも、自己表現機能は存在する。「これは机だ」「これは机です」「これは机である」これらは対象指示機能としては同一だと考えられるが、自己表現機能が異っている。それらの文の持つ情緒的な意味が違うのである。一般に、言語の音楽的要素は、自己表現機能をもつ。リズム、抑揚、イントネーションなどは言語の自己表現機能を表わしている。それらは発信者の感情を表わす。日常言語学派の仕事も、文のコンテクストをたどることによって、その文の自己表現的意味を明瞭にしようとする努力だと考えることができる。

さて、以上のような記号論を前提とすれば、芸術は、何を、いかにして、伝えているといえるだろうか。まず、芸術は記号の自己表現機能を最大に用いて、創造者の感情を伝達することを目的としているといえる。この自己表現のために、芸術家は様々な表現形式を求めるのである。創造者は自己の体験情報を交換しなければ、他者に伝達することができない。体験はそのままでは伝達不可能である。何らかの記号に交換して、はじめて伝達可能になるのである。こうして体験は、タブローに、オブジェに、文字に、楽符に、音に、身振りに、それぞれ交換される。感情は交換され、一つの表現形式を取ることによって伝達される。勿論、この時伝達されるのは、体験そのものではなく、記号化された体験であり、形式化された体験である。もとの体験情報は記号に交換され、形式化されることによって変容する。表現可能性のためには、やむを得な

いことであるが、芸術家は、最もよく表現しうる形式を求める。この形式こそが芸術を芸術たらしめているものであり、芸術の死活は形式にかかっているといえる。この表現形式こそ自己表現機能を果しているのである。芸術家の努力は、それ故、常に、いかにして表現するかという課題に向けられているのである。

4

次に、芸術の鑑賞について考えてみよう。鑑賞は芸術情報を入力として受信し、それを解読、変換して体験情報にすることである。即ち鑑賞とは一言でいえば一種の認識である。それ故、我々は認識について考察してみよう。

さて、我々の出発点は、 $S-O-R$ の図式である。 $S$ は刺激 (Stimulus)、 $O$ は有機体 (Organism)、 $R$ は反応 (Response) である。我々は、人間行動の基本的な図式として、この $S-O-R$ の図式を用いる。これは情報科学で使う、入力↓フックボックス暗箱↓出力、という図式と同じものと考えてよい。有機体を入力と出力の間の変換過程と考えているのである。有機体は外界から刺激を受け、それに反応する。 $S-O-R$ はそのことを示している。この図式で最初に問題になるのは、刺激についてである。或る環境の中で、何が有機体にとっての刺激になるのだろうか。要因として、刺激の強さ、有機体の感受性、センシビリティ関心などが考えられる。まず、刺激の強さについて考えてみよう。環境の中には様々な刺激が存在する。我々の感覚器官には多くの情報が同時に入るが、我々はそのすべてに反応するわけではない。そのうちのどれかが反応を起す刺激となり、他の刺激は無視される。多くの場合、最も強力な刺激が反応を起す刺激となるであろう。

しかし、よく考えてみると刺激の強さ、弱さの程度は有機体の感受性に関係している。我々の感覚器官は一定の限界を持っており、各個人によって感受性は異っている。人がどの刺激に反応するかは、彼の感受性如何である。

感受性と同時に有機体の関心 (Interest) も大いに影響する。例えば、山を見る場合、見る人の関心によって刺激となるものが異なる。登山家であれば、彼は山の高さやけわしさ、登山コース、危険な箇所などに注目するだろう。また、画家であれば、山の形や色彩、構図などに眼がいくだろう。また、材木商であれば、山にはえている木の種類や大きさ、本数などを見る。このように、同じ山を見ても、関心によって刺激となるものが違ってくるのである。



このことは、ゲシュタルト心理学でいう抽象作用及び形成作用にあたる。いま、視覚をとってみよう。我々は視覚野に存在するすべてのものを一時に認識することはできない。視覚野の中の何かに焦点をあてなければならぬ。関心のあるものか、刺激の強いものか、感受性の鋭いものかのどれであるかは分らないが、ともかく何かに焦点を当てる。そうして、焦点をあてたものを前面に浮き上がらせ、他のものを背景に後退させる。即ち、知覚を形成するのである。知覚は視覚野にあるものを、地と絵、背景と対象という風に立体性を持たすことによって形成される。その際、我々の関心が大きく作用していることは言うまでもない。我々は関心のあるものに焦点をあて、認識の対象とする。このことによって、我々はすでに現実には価値的な優劣をつけているといわなければならない。知覚とは外界の単なる反映ではない。有機体というレンズを通したゆがみを持った構成であり、個体の関心という価値体系によって、秩序づけられた反映である。正しくは、有機体の身体性を参与させた情報の交換である。

関心のある事柄というのは、心理学的に考えれば、有機体はその刺激に対して反応しやすくなっている事柄だといえる。神経パルスの全か無か (All or Nothing) の体制から考えて、刺激は反応を起すか起さないかのどちらかである。刺激が反応を起すためには、一定以上の強さを持たなければならないが、関心のある事柄というのは、反応のしきい値が低くなり、反応しやすくなった状態だと考えることができる。どのようにして、しきい値が低くなるのか。二通りの事態が考えられる。

キャノンによると、有機体は一定の恒常状態、即ちホメオスタシスを保って生存している。ところが、このホメオスタシスを保つために、有機体は内部変化を起さざるを得ず、そのことによって、何かが過不足の状態になる。過剰或は不足は、有機体に興奮をひき起す。我々は興奮をはずめるべく行動をおこなうが、この興奮の原因になっている刺激に、我々は敏感に反応する。有機体の自己保存のためには、これは当然である。これが第一の興奮による反応しきい値の低下である。

第二に、我々は刺激—反応というプロセスを反復することによって、条件づけの体制が出来上がる。学習理論によると、刺激—反応を反復することで、反応のしきい値が上がる。関心は、こうした条件づけで強化された反応傾向だと考えることができる。態度或は構えという語を用いてもよいかも知れない。関心のある事柄というのは、その事に対する態度或は構えが形成されている事柄といえるだろう。

さて、我々は、我々を取り囲む環境の中から、関心のあるものを抽象する。様々の刺激群から一つのものを選択するのである、選択したもの

に焦点をあて、視覚を形成する。知覚は、それ故、抽象によって形成され、選択によって構成される、と言えるだろう。

その上、我々の認識は現在のセンス・データだけで形成されるのではない。認識は、現在のセンス・データと過去の記憶の合体によって構成される。この点については、オスグッドの理論が参考になるだろう。感覚器官に何らかのセンス・データが与えられると、我々はその入力情報に類似する過去の記憶を呼び起こす。そして、現在のセンス・データと過去の記憶が連合してはじめて我々は、それが何であり、どのような性質を持っているかを認識する。記憶情報がなければ、我々は物を認識することができない、失語症や記憶喪失などの例がそのことを示している。

さて、この過程で見逃してはならないことは、我々の記憶情報には、つねに感情が伴っているということである。我々のすべての体験には感情が附随している。つまり、あらゆる入力情報には感情が伴っている。それ故、我々が記憶し、貯蔵している情報にも感情が附随しているのである。我々の所有する知覚像、記憶像、表象、観念などにはすべて感情が連合している。フロイトは、或るイメージに強い感情が伴っている状態をコンプレックスと呼び、例えばエディプス・コンプレックスという概念を展開したが、我々に言わすれば、このコンプレックスという現象は、特別な事態だけに限られるのではない。すべてのイメージに感情は連合している。知覚像、表象、イメージ、記憶像、観念、どのように呼んでもよいが、これらの像は、それ単独として存在せず、すべて快、不快なり、あるいはもっと複雑な感情なりを伴っている。我々はこれを、仮に観念―感情複合と呼ぼう。この観念―感情複合は、何らかの身体的な枠組によって媒介されているのであろう。例えば、内語とか、身体の構えとか、かってベルクソンが動的図式と呼んだ媒介的な枠組として作用し、この枠組によって観念―感情複合が形成されるのである。

ところで、以上のような認識論から芸術の鑑賞を検討すれば、鑑賞はどのようなものと考えられるだろうか。まず第一にいわなければならぬのは、芸術の鑑賞は、創造者の意図の再現ではないということである。認識は、感受性、関心、記憶、感情など有機体の身体性によって左右される。認識は入力情報の有機体による変容である。外界の刺激は認識主体の個性に従って変化する。我々は、感受性と関心によって選択、抽象し、過去の記憶情報によって評価する。それ故、鑑賞は再現ではなくて、一種の創造であるということが出来る。再現ではなくて、変容である。鑑賞は芸術作品を認識主体の個性に従って変換することだといえよう。

それでは、我々が芸術作品を享受して、感動するというのはどういうことであろうか。美は一種の感動であろう。美については、古来から様

々に論じられてきたが、いま、我々は美を観念―感情複合という点から把えてみたい。先に述べたように、我々の体験には必ず感情が伴っている。しかし、日常生活のごく普通の体験では、随伴する感情も弱く、我々に気付かれないほどである。ところが、我々が何か例外的な現象に出会った時、我々は強い感情的経験をする。即ち、強い観念―感情複合を形成するわけである。この時、我々はそれを感動、或は美という言葉で表わす。美というのは、もともと視覚的な快よさの感情を意味する。しかし、広義には、感動と同義の言葉として用いられる。感動とは我々の言葉でいえば、強い観念―感情複合のことである。その際、随伴する感情は、喜怒哀楽のどのような感情であつてもよい。驚きや恐怖の感情であつてもよい。我々の言葉でいえば、ともかく、普通以上の感情が観念に結びついた時、我々は感動或は美という語を用いるのである。

この観念―感情複合という点から見れば、自然美であれ、芸術美であれ、同一の事態を指している。異っているのは、感情を引き起した対象が、自然であるか、芸術であるかという事だけである。我々に美と感じられるのは、対象が我々の感情をゆさぶり、強い観念―感情複合を形成した時なのである。

では、対象のどのような性質が美として感じられるのだろうか。美的体験を分析してみると、そこに驚きの感情が入っていることに気付く。驚きとは何か。我々は、予想しなかった新しい体験をした時に驚く。対象の新奇性や意外性に打たれるのである。驚きとは、新しい地平の発見であると同時に、既成の自己の崩壊でもある。この点を少しみてみよう。

我々は、意識するしないにかかわらず、何らかの世界観を持って生きている。信念、或は態度と言つてもよい。つまり、「これこれの出来事にはこう対処する」という対処の仕方を備えて生きているわけである。驚くということは、この既に持っている世界観に適合しない事態に遭遇したということである。我々は一瞬、驚きに打たれて眼を見はる。例えば、朝、起きて、一面の銀世界に感嘆の声を上げるような場合である。予期しなかった出来事の意外性に驚くのである。意外性とは、非日常性であり、稀少性であり、非凡性である。我々は、予期しない新しい事態に直面した時、新しい対処法を考える以前に、驚く。この瞬間こそ美を感じる一瞬である。古い世界観が崩壊した一瞬である。我々は、すぐ新しい事態に即応する新しい世界観を身につけるが、美は、この自己崩壊―自己拡大の過程にあらわれる現象なのである。

美は驚異性と同時に快感が伴っていないなければならない。快感は恐らく、何らかの生物学的な意味を持っているのであろう。視覚的であれ、聴覚的であれ、また他の感覚であれ、快よい感覚を与えるものは、いわば生を高め、充実させる作用を持つ。それは孔雀の羽根のようなものであ

る。生物の自己保存及び種族保存に結びついた感覚であろうと考えられる。

美的体験は、有機体と外界の刺激の二者の関係によって引き起こされる。我々が、芸術を鑑賞して、美を感じるのには、芸術作品の中に何らかの感嘆すべきものを見出した時であろう。色や形の美しさでもよい。技術のすばらしさでもよいし、作品の持つ迫力でもよい。繊細さでも、優美でも、豊かさでも、強さでもよい。そこに何らかの新しい地平を見出し、強い観念―感情複合を形成した時に、我々は感動するのである。

5

次に、芸術の創造について考えてみよう。芸術はコミュニケーションの一種であるが、芸術創造の問題をラスウェル流のコミュニケーション・モデルに従って考えるとどのようになるだろうか。芸術とは、「誰が、何を、誰に、いかにして、どのような効果を及ぼしながら」コミュニケーションしようとするのか。

誰が、とは芸術家が、と答えられる。勿論、この芸術家の中に、所謂、演技者も含めている。先に述べた通りである。

次に、何を、である。芸術家は芸術作品において一体、何を表現するのだろうか。この問いに対する答も明らかであろう。芸術家が、芸術作品を通じて表現するのは、彼が所有している、観念―感情複合である。芸術家は、自己の体験の中から、強い観念―感情複合を作り上げる。この観念―感情複合を作るきっかけとなる体験は直接体験であってもよいし、芸術鑑賞や読書などの間接体験であってもよい。ともかくも、そうして自己の中に観念―感情複合が形成されれば、はそれを何とか表現しようとする。表現することによって観念―感情複合がどのようなものであるかが、彼にとってもはっきりするのである。我々のいう観念―感情複合は、ただ漠然と感じられるだけで、表現されるまでは、それが何であるのか分らない。表現されてはじめて、それが自覚されるのである。しかしながら、表現するということは、観念―感情複合に一つの形式を与え、それを変容することである。体験そのままでは伝達不可能である。それに形を与え、変換することによってしか伝達できない。それ故、芸術家は、ばく然と感じられる観念―感情複合を表現するが、出来上った作品と彼の内なる観念―感情複合とは別のものといえよう。この作品と内的体験のくい違いが、彼をして別の作品の製作に向わしめるのである。

さて次に、誰に、である。芸術家は一体、誰にコミュニケーションしようとするのか。この問いに答えるには、芸術作品の持つ非現実性を想起し

なければならぬ。芸術家が語りかけるのは、現実の、具体的な、特定の個人ではない。彼が作品を通じて語りかけるのは、漠然とした、一般的な鑑賞者に対してである。いわば彼の中の理想像、こういってよければ、彼の中の美神に向って語りかけるのである。

我々は、誕生以来、様々な体験を重ねる。体験とは、物或は人との交渉といってもよいだろう。我々は様々な人物と出会うが、その過程で、除々に自己の中に理想像を作り上げる。フロイトのいう超自我のように、価値判断の基準となるような一つの像を形成するのである。両親、兄弟姉妹、教師、友人、恋人、知人、その他憧れのスターでもよいし、小説やドラマの主人公でもよい。我々は、様々な人物の影響を受けながら、一つの理想像を形成する。この姿も定かならぬ理想像に向って、芸術家は語りかけるのである。

ここで、行為のフィード・バックという概念を思い出さなければならぬ。我々人間の行為は、情報科学的に見れば、入力↓暗箱↓出力という形で表わされるが、人間行為の特徴は出力情報が自己回帰して再び入力情報に入れられるということである。このフィード・バックによって、行為の制御が可能になる。芸術創造の過程にこのフィード・バックの概念をあてはめると、芸術創造の自己回帰的性格がより明瞭になる。芸術家は、創造過程において、漠然とした一般的な観客に向って語りかけるが、この語りかける声がフィード・バックし、彼自身にはね返ってくる。即ち、彼は彼自身に向って語りかけるという結果になる。表現行為は、常に二つの面を持っている。一つは、他者に向って語りかけるという対他的側面であり、もう一つは、自己に向って語りかけるという対自的側面である。芸術創造における他者の不在と作品の現前という現象は、コミュニケーションの対自的側面をより強める効果を持つ。

芸術創造は、本来、社会的な活動である。それは、単に夢想に耽る行為ではなく、夢想され、空想されたイメージを一定の形式にあてはめ、実際の作品として定着する行為である。芸術家は、この芸術作品を通じて社会との紐帯を保ち、他者との関係を持つとするのである。しかしながら、芸術的コミュニケーションの間接性は、行為のフィード・バック効果を強め、芸術創造の自己回帰的性格を強める。芸術家は、他者に向って語るといふより、むしろ自己に向って語る。彼は、語ることによって自己を発見し、自己の作品を鑑賞し、それと対話することによって、本来的自己を自覚する。創造過程とは自己発見の過程である。作品という具体的な概念―感情複合の表現体を媒介にして、芸術家は、自己を表現しつつ、自己を確認するという作業を行っているのである。これは、いわば弁証法的発展の過程と呼び得るが、弁証法的発展は、情報科学の用語を用いれば、フィード・バックという概念で説明できるのである。

さて、次に、芸術家は、いかにして表現するのか、という問題に移ろう。これはもう一つの問い、どのような効果を及ぼしながら、表現するのか、と一緒に考えることができるだろう。芸術家は、自己の観念―感情複合を最も適切に表現できる方法を探求する。言い換えれば、最も効果的な方法で表現する。表現することは、漠たる観念―感情複合に、はっきりとした形を与えることである。芸術創造は、入力情報↓観念―感情複合↓出力情報という交換過程である。この交換過程によって入力情報のあるものは変形、増幅され、あるいは消去される。ただ、最後の出力情報である芸術作品が、創造家自身に美と感じられるものでなければならぬだろう。芸術家は、創造者であると同時に、最初の鑑賞者である。出来上がった作品は、鑑賞者である芸術家に感動を与えるものでなければならない。この点で、芸術創造の行為は一種のナルチズムであるといえるかも知れない。芸術家は自己に気に入る作品を作り上げる。彼は、芸術創造の過程において、自己を確認し、自己を肯定するのである。この自己確認と自己肯定の中に、芸術の浄化作用が存在するのである。それ故、芸術家にとって、いかにしてという表現方法の問題は、彼の芸術活動の生命を左右するものとなる。我々はただ、芸術家は、自己に気に入る方法によって、創造すると一般的に答えるしかないのである。

6

最後に、我々は、何故という問いを発してみよう。何故、我々は芸術創造を行い、また芸術鑑賞をするのか。芸術の人間行動における機能は何であるのか。以下芸術の存在理由について考えてみよう。芸術は起源において、宗教的な呪術に結びついていて、という。我々は、芸術の起源によって芸術の本質を云々しようとは思わないが、芸術が一種の祈りに似た行為であるということに、注意してもよいと思う。祈りとは何か。祈りとは、現実存在しないものを希求し、獲得しようとする活動である。ただ、祈りは現実に関与することによって獲得しようとするのではなく、非現実に向って自己の願望を表現し、かくあれ、と念ずることによって願望を達成しようとする。芸術が、芸術作品という非現実を媒介とするコミュニケーションだということを考えると、芸術が起源において宗教と結びついていても何ら不思議ではない。即ち、芸術も、宗教も共に、その根源において、現実を否定する契機、現実から脱しようという契機を持っているのである。

芸術は、想像的世界において成立する。想像的世界とは、現実とは異った論理と秩序を持つ世界である。或る意味で、現実的世界とは逆立した関係を持つ世界である。芸術は、現実と逆立した、別次元の世界を形成することによって、その浄化作用を発揮するのである。

芸術の世界は、一種の病院のようなものだとも考えられる。現実の世界において、傷つき、苦悩し、衰弱した人間が、救いを求め、やすらぎを求め、刺激を求めてやって来る。芸術は、彼らに、休息を与え、鎮痛剤、栄養剤、活力剤を与えて元気にし、再び現実の世界に送り込む。芸術は、そのような場所を、現実とは異った次元に作り上げる。人々は、この別世界に一時いこうことによって、日常生活の中で失っていた自己を回復し、活力を得るのである。この芸術のもつ治療力を理解するには、我々は自我の構造について一瞥しなければならない。

我々は、これまで情報科学の見地から芸術をとらえ、有機体の性質については、ほとんど言及しなかった。しかし、芸術の効用を理解するには人間のパーソナリティの構造を問題にせざるを得ないだろう。パーソナリティという概念も当然、情報科学の用語で説明されなければならないが、いまはしばらく、従来の用語を用いて考えることにしよう。

パーソナリティの構造については、心理学者の間で様々な意見が存在する。しかし、自我が、相対立する力の拮抗によって構成されていることは、多くの論者間で一致している。感性と知性の対立、フロイトの快樂原則と現実原則の対立、ベルグソンの根源的自我と社会的自我の対立、これらは共に、同じことを述べている。自我は拮抗する二つの力によって構成されているのである。

日常的世界においては、我々は知性優位の生活を送っている。我々は、欲求のままに行為するのではなく、欲求を抑えたり、遅らせたり、断念したりする。欲求を現実の規則に従ってコントロールしながら、社会生活を送っている。そのため、我々は時として欲求不満の状態に陥入る。このフラストレーションは何らかの形で解消されなければならないが、芸術はその一つの方法である。

芸術的世界は日常的世界とは全く逆の論理を持っている。そこでは、感性が知性よりも優位を占め、欲求はことごとく満足させられる。時間、空間、及び現実的な思考のカテゴリーは、その力を弱められる。我々は、時間的に、過去にも、未来にも、自由に行くことができるし、空間的にも同様に何の制約もない。想像的世界は、夢と同じ論理によって成立している。ここにおいて、我々は、日常生活で抑圧していた欲求を満足することができるのである。

芸術的世界は、自由を前提とする世界である。人々は、芸術において、現実の様々な強制や拘束から解放された自由な時間を持つ。芸術的世界においては、自己の意志が自己の行動の主体であるという正常なあり方が回復される。多くの人は、普通、正常なあり方からはずれていない。日常的世界では、人は命令されたり、強制されたり、拘束されたり、様々な規制を受けている。そのため、自己の意志と自己の行為の間に

## 芸術の構造

微妙なくいちがいが出来、行為の主体が誰だかわからない主体性を失った状態になる。いわば、自己喪失の状態である。芸術は、自由を前提することによって、日常生活において疎外された自己を取り戻し、そのことによって、自己の主体性を回復するのである。

このことは言い換えれば、芸術においては、人は各々、自己の個性を存分に発揮できるということである。芸術は個性の世界である。芸術的世界では、どんな奇抜な思いつきや、破天荒なことでも、許容される。というのも、芸術が現実的世界ではなく、非現実的な世界だからである。芸術が、このように日常的世界とは別次元の自由な世界を構築することによって、我々はその世界において、一時、現実を忘却し、現実から逃避し、休息することができるのである。

芸術的世界に入るとは、いわば幼年時代に回帰するようなものである。幼年時代、人は誰でも、ほとんど本能的といってよい生活を送ったはずである。まだ社会的自我は形成されず、人は本来的な、欲求のおもむくままの生活をしてきた。成長するにしたがい、社会的自我が形成され、そうして本来的自我が抑圧されるのである。芸術は、純粹に、本来的自我の世界である。その意味で、芸術の世界は我々を幼年期に回帰させる。

幼年時代、人は長い長い反省以前の無垢なる時間を過す。存在することに自足し、ただあるということに満足するような時を過ごす。幼年時代は、本来的自我の世界である。人は自足し、後年に形成されるような「なんのために」などという無用な問いもなく、ただその事自体のためにその事を行う。いわば、無償の行為を行うのである。芸術は、我々をこの幼年時代に連れ戻すのである。

芸術的世界は、日常的世界の「目的—手段」という枠組があてはまらない世界である。芸術は、何かの目的に行うのではない。人は描きたいが故に描き、歌いたいが故に歌う。つまり、芸術においては、その事自体が目的なのであり、それ自体の面白さの故に行うのである。芸術とは自己目的の世界、いいかえれば、遊びの世界である。遊びの基本的な特性は「そのこと自体のために行う」ということである。遊びと対立された意味の仕事は、その事自体のためではなく、何か他の目的のために行う手段と理解される。

さて、この遊びこそ、生命のあり方を象徴的に示している。生命には、それ固有の目標というようものは存在しない。生命は一つの過程であり、本来的に無目標である。生命に最終的なゴールというものは存在しない。我々は、ただ瞬間、瞬間にエネルギーを爆発させ、充実した時を持つだけである。ただそれだけである。ただそれだけが生の目的だといえよう。生きること自体が生命の目的なのである。生命そのものが自



已目的性を持っている。その意味で生命そのものが遊びということが出来る。

世界は、絶え間のない生成変化の過程であり、そこに目的や、意味や、価値を見出そうとしても無駄である。それはただ意味もなく、過ぎ行き、移り行き、変転するだけである。世界は、本来的に、無目的であり、無意味であり、無価値である。

価値というものは、我々人間が作り出すのである。価値は、どこかにア priori に存在しており、我々はそれを見つけて出せばよいようなものではない。そうではなくて、価値は我々が創造し、我々が支えるものなのである。

巨視的に見れば、あらゆるものは等価である。何をしても同じである。この、あらゆるものの等価性の認識は、ニヒリズムと呼び得るが、実はこのニヒリズムこそが、すべての哲学、芸術、宗教の地盤である。仏教においては「無」あるいは「空」の認識といわれている。ニヒリズムを体験し、それを克服することが、芸術、哲学、宗教の最大の課題であろう。

さて、ニヒリズムの克服は、彼の主体性にかかっている。先にも述べたように、人生の価値や、目的や、意味は、どこかにア priori に存在するのではない。そんなものはどこにも存在しない。自然は、本来的に無意味である。価値あるいは目的の定立は、その価値や目的を主張し、それを実行すること以外にその支えはないのである。即ち、価値、目的、意味の源泉は、それを荷う主体だけなのである。

遊びや、芸術の創造活動は、この価値の主観性を典型的な形であらわしている。芸術創造はどのように行われるのか。それは、まず、主体の決意によってはじまる。芸術家は、まず、創造しようと意志する。この決意の原因になった外界の刺激が何であれ、ともかくも彼の意志がなければ、何事もはじまりはしない。創造しようとする意志が、彼の目的を作るのである。彼の意志が価値を定立したのである。この点をはっきり認識しなければならぬ。ニヒリズムとは目的を失った状態であるが、目的というものは、自己の決意によって設定されるのである。「これをしてほしい」という欲求、或は「これこれしよう」という意志だけが目的を生み出す。何度もうが、それ以外に価値の源泉はない。即ち、価値は価値と思うことによって成立するのである。丁度、信仰が信ずることによって成立するのと同じである。

こうして目的が設定されれば、あとは目的を達成するために努力すればよいのである。この場合、努力することは、苦痛ではなく、むしろ喜びであろう。というのは、我々は、そうしたいが故に、行っているのだから。我々は、そのこと自体のために、その事を行うのだから。

以上のように考えれば、人生は、言葉の深い意味において、遊びである。哲学は、窮局において、自覚的生を目指しているといえるが、哲学

芸術の構造

の目指す、「自覚的生」は、生成の無償性と無価値性を認識しつつ、その中で自覚的に選び取った、遊戯三昧の生活を送ることであろう。芸術は、そのような自覚的生の一典型である。芸術は、生成の無償性に我々を参与させることによって、我々を浄化し、生の純粹性を我々に自覚させるのである。(丁)

1980.9.8

注

- (1) Miller, J.G. "Toward a General Theory for the Behavioral Sciences"; White, L.P. (Ed.), *The State of the Social Sciences*, Chicago: The Univ. of Chicago Press, 1956.
- (2) 吉田民人「情報科学の構想—エヴォルーションニストのウィーナー的自然観—」今日の社会心理学 4、培風館昭42年。
- (3) 同上。
- (4) Sartre, J.P. *L'imaginaire*, 1940. 平井啓之訳「想像力の問題」三六一頁。人文書院、昭三〇年。
- (5) Lasswell, H. "The Structure and Function of Communication in Society." Bryson, L. (Ed.) *The Communication of Ideas*. New York: Harper, 1948.
- (6) Ogden, C.K., & Richards, I. A. *The Meaning of Meaning*. New York: Harcourt, Brace, 1923.
- (7) 同上。
- (8) Osgood, C.E. "Motivational Dynamics of Language Behavior." Jones, M.R. (Ed.) *Nefraska Symposium on Motivation*, Lincoln: Univ. of Nefraska Press, 1957.

その他の参考文献

- ・竹内敏雄監修 講座Ⅱ美学新思潮 3 「芸術記号論」 美術出版社 昭41年
- ・川野洋 「芸術情報の理論」 新曜社 昭47年