

## 超え出るための限定

——変様によって己を創設する「原スクリーン」という主題——

DÉLIMITER POUR EXCÉDER :

Le thème de l'« archi-écran » qui se fonde avec ses variations

マウロ・カルポーネ\*

訳：佐野 泰之\*\*

### 1. スクリーン、カンヴァス、窓

映画が上映されるスクリーンと絵画が描かれるカンヴァスを比較するとよい。後者は見る者を観想へと誘う。カンヴァスの前では見る者は連想に身を委ねることができる。映画の映像を前にするときはそうはいかない。映像を目で捉えるやいなや、それは別の映像に変わってしまっている。映像を固定することはできないのだ<sup>1)</sup>。

「技術的複製可能性の時代の芸術作品」のタイプ原稿第二稿第一四章<sup>2)</sup>において、ヴァルター・ベンヤミンはこのようにして〔映画と絵画を〕比較するようわれわれに勧めている。この比較作業が本稿の大部分を占めることになるだろう。しかしながら、この比較作業に取り組む前に——さらに言えば、この比較作業を可能にするために——「観想 [contemplation]」という語が何を意味しているかを問わなければならない。

エドワード・ケイシーは、『一瞥された世界 [The World at a Glance]』の

\* ジャン・ムーラン・リヨン第三大学／フランス大学学院

\*\* 衣笠総合研究機構（文学部）日本学術振興協会特別研究員 PD（授業担当講師）

中で、英語には視知覚を指示するための根本的に異なる二つの種<sup>カインド</sup>に属する語——gaze〔じっと見つめる〕と glance〔ちらっと見る〕という語——があることをわれわれに思い起こさせている。フランス語にはこれら二つの語の正確な等価物はなく、regard〔まなざし〕という語にそれぞれ fixe〔固定された〕と rapide〔素早い〕という形容詞を付して訳すのが通例である。そのうえでケイシーは、二つの種ははっきり特定しうる行為というよりもむしろ「家族」とみなすべきである、つまり、二つの種のうちには互いに多かれ少なかれ類縁関係にある多くの成員が存在すると考えるべきであるということ<sup>3)</sup>を明らかにしている。ケイシーは、gaze——長時間の注意深いまなざし——の家族の中にまさしく contemplation という語を含めているのだが、彼はこの語を「瞑想的と言えるほど開放的かつ忍耐強く」見る<sup>4)</sup>、それゆえ、「『contemplatif〔観想的』』という語の中に刻み込まれた cum〔ともに〕が意味しているように」、私を「私が観想しているものと<sup>モード</sup>ともに」<sup>5)</sup>存在させるような仕方で見るといふ、見ることの一つの「様式」として特徴づけている。先程引用したベンヤミンの一節に含まれる提案を受け入れて、私は次のように付け加えたい。人は観想するとき、能動性と受動性の見分けがつかないような状態へと移行するのであり、そのような状態はまさしく観想されているものと<sup>モード</sup>ともに存在することの別の一面なのである、と。

次に問わなければならないのは、見る者を観想へと誘うようなカンヴァスの上に見る者が見出すのはどんなタイプの画像なのかということであろう。現代絵画の画像ではありそうにない。というのも、ベンヤミンが取り上げているカンヴァスの中には、見る者が「連想に身を委ねる」可能性を損なうようなもの——衝撃——は何もないはずなのだから。そのような可能性を提供してくれるのはむしろ、伝統としてすでに沈殿している世界の見方、すなわち、ある時期を境に支配的なものとなった「視覚体制〔régime scopique〕」に従って構成された画像である。マーティン・ジェイ——彼は「視覚体制」という表現をクリスチャン・メッツから借用している——はわれわれに次のこ

とを思い起こさせる。すなわち、「近代の視覚のモデルの中で優勢なもの、それどころか完全に覇権的なモデルと一般にみなされている」のは「ルネサンスの遠近法」のモデルであり、それを「最初に理論化したのがアルベルティであるということ、ほとんどすべての人間が一致して認めている」<sup>6)</sup>ということ、そして——付け加えなければならないが——彼が用いた窓の比喩のうちにそのモデルが依拠している光学装置が見出されるということ。

絵を描き入れる表面に、私はまず好きな大きさの長方形を描く。そしてそれが私にとって、物語をそれを通して見ることができるような開かれた窓となる<sup>7)</sup>。

したがって、アルベルティを端緒として、窓というものが近代と呼ばれる時代においてわれわれの世界の見方のモデルとなる「装置」となったわけだ<sup>8)</sup>。アルベルティが窓に与えた四角形という形態は、さらにまた、われわれのイメージの（したがって、われわれのイメージを生産し再生産する装置の）形態でもある。しかし、このことを強調する機会はほとんどない。というのも、このような尺度があまりにも支配的であるがゆえに、この形態が実際には極めて特殊な「文化的構築物」であるにもかかわらず、われわれはこの形態を当たり前のものだと思ってしまうからである<sup>9)</sup>。明らかに、この文化的構築物は、画像というものを見る者の視覚のピラミッドの垂直断面として思い描くルネサンスの遠近法という構築物へとわれわれを送り返す。

今や古典となった著書『ニューメディアの言語』の中で、レフ・マノヴィッチもまた、コンピュータのスクリーン、映画のスクリーン、アルベルティの窓を結びつける連続的要素を際立たせている<sup>10)</sup>。しかしながら、彼はそれ以上過去に遡ろうとはしていない。実際、彼はこれら三つの事例を「スクリーンの系譜学」の諸段階の例とみなしているが、彼にとってスクリーンは「近代の視覚文化」の特徴を示す「極めて興味深い現象」にとどまっている<sup>11)</sup>。

しかし、私見では、歴史的先行物の探究をそこで止めてしまうわけにはいかない。

美術史家のダニエル・アラスは、私が先ほど引いたアルベルティの一節のラテン語版の文章を参照しながら、contueatur [「注視する」という意味の動詞 contueor の接続法三人称単数現在形] という語を、私が引用したフランス語訳で用いられている regarder [見る] ではなく、まさしく contempler [観想する] という動詞で訳している。そして彼は次のように言い添えている。

contempler という語は常に私を魅惑してきた。この語は極めて論理的なのである。contempler という語の中には temple [聖域] が含まれているからである。人々が観想した templum [聖域] とは、ローマのト占官たちが空に棒で描く正方形ないし長方形のことであり、彼らはその中を鷲がどのように通過するかを見ようと待ち構えた。そして、鷲が飛ぶ方向、数、速さなどによって、彼らはそれらの徴が語っている事柄をしかじかであると解釈することができた<sup>12)</sup>。

このことを踏まえて、アラスは次のように洞察している。

ある領域を限定するというこうした考えは、まずはじめには空の、次いで大地のある領域を templum すなわち聖なるものの場として限定することだったのであり、それがやがて絵画において、コンポジションを観想するための絵画の templum を画定するアルベルティの四角形になったのである<sup>13)</sup>。

つまり、アラスが明らかにしている言語上の結びつきは、ト占官の所作とアルベルティの所作の連続性を強調するのに役立つわけである。両者はいずれも表面を「四角形」に限定する所作なのであり、われわれの文化はこの四

角形に対して、特殊な性格と、われわれのまなざしに対する特殊な関係を与え続けているのである。

長方形の枠によって限定された画面という表面に置かれるとき、マチエール——絵の具のチューブから押し出されたマチエール——としての絵画は別のものになる。すなわち、マチエールは意味するものになり、芸術、賞賛、問いかけの対象になるのである。絵画は単なる絵画ではない。人間は絵画のうちにそれ以上のものを置き入れる。現実的なものに想像的なものと象徴的なものを付け加えるのだ。画家が塗料をつけた筆をカンヴァスの上に置くとき、彼はいわば解読されるべき記号を残すのである<sup>14)</sup>。

しかしながらこの考察は、ベンヤミンがただ絵画だけが「見る者を観想へと誘う」と書くことと言わんとしたように、絵画のカンヴァスと映画のスクリーンを対立させるところまでは至っていないように思われる。確かに、スクリーン——映画のスクリーンに限らない——もまた、特殊な性格と、われわれのまなざしに対する特殊な関係を与えられた四角形の表面として現れる。そしてこれらの性格と関係のうちには、アラスが古代ローマのト占官の所作のうちにその起源を見出した性格と関係の痕跡がいまだに生き残っているように思われる。つまり、しかじかの表面に現れているものに、その単なる現れを越え出るような価値を付与する固有の性格と関係である。要するに、先ほど引用した一節に呼応して、スクリーン上に現れているものは現れているもの以上のものである、と行うことができる。しかしながら、ジョルジュ・ディディ＝ユベルマンが「アウラ」という概念についてほのめかしたように、スクリーンは見る者を絵画のカンヴァスが誘うのとは異なる仕方での、衰退した観想を促すということを明示しておかなければならない<sup>15)</sup>。たとえば、視覚的衝撃によって中断されても立ち直ることのできるような観

想。「礼拝」の要素が別の仕方で行くような観想、つまり、その接頭辞がこれまでなかったような没入を約束すると同時に脅かしもするような観想。それゆえ、観想——能動性と受動性を見分けがつかないような状態に置かれたものとして私が記述した観想——は依然として可能ではあるだろうが、それはわれわれが最初に注目した観想と、自分たちの周りで増殖するさまざまなスクリーンの対象 a としてのまなざしによって動揺させられていることを不意にわれわれに気づかせるもう一つの観想の間で常に一時的な均衡を保っているにすぎないのである。

さらに付け加えなければならないのは、ある特定の表面に真理との特権的關係を与えるという慣習は templum の創設よりはるかに古いもののように思われるということである。なぜならまず、この慣習は古代ギリシャ人たちが ἔδρα<sup>ヘドラー</sup>〔座席〕と名づけたもの——アイスキュロスの『アガメムノン』の中で、それは〔ローマの卜占と〕極めて似通った仕方、鳥に対して聖なる観想を捧げる場所であることがほのめかされている<sup>16)</sup>——にまで遡ることができるからである。さらにまた、この慣習は τέμενος<sup>テメノス</sup>〔神殿〕、すなわち「聖なる囲い」という語まで遡ることができる。意味深いことに、この名詞は τέμνω<sup>テムノー</sup>〔切断する〕という動詞から派生したものであり、templum という語と同一の起源をもっているように思える<sup>17)</sup>。しかしながら、より深く考えてみると、ある特定の表面に真理との特権的關係を与えるという慣習は、ピタゴラスが聖職者の伝統から受け継いだカーテンのうちにもまた見出すことができる。このカーテンは、ピタゴラスの姿を見る権利をもつ人々と彼の声聴くことしかできない人々を分けるために用いられたものである<sup>18)</sup>。もちろんこの事例では、しかじかの表面は templum がそうするのと同じように見えるものを<sup>1)</sup>超えるものを<sup>2)</sup>意味している〔sursignifier〕わけではなく、見えるものを<sup>3)</sup>禁じているにすぎない。しかし、より正確に言えば、ここでは表面は見えるものを<sup>4)</sup>禁じることで見えるものを<sup>5)</sup>超えるものを<sup>6)</sup>意味しているのである。

しかし、ジャン＝フランソワ・リオタールが「鏡の壁一般 [la paroi spéculaire en général]」<sup>19)</sup>——リオタールにとって映画のスクリーンはこの壁の一つの特殊例にすぎないようであるし、ほとんど言うまでもないことだが、アルベルティの窓も別の一例でしかありえない——と規定しているものの諸例を追うことで、一体どこまで遡ることができるのだろうか。メルロ＝ポンティによれば、それはおよそ21000年前である。実際、彼は『眼と精神』の中で次のように書いている。「ラスコー以来今日まで […] 純粹であろうと不純であろうと、具象的であろうとなかろうと、絵画は […] 可視性の謎以外の謎を祝福することはなかった」<sup>20)</sup>。しかしながら、メルロ＝ポンティは1994年にフランスで発見されたショーヴェ洞窟の驚くべき壁画を知りえなかった。36000年前のものとして推定される、人類最古の壁画である。この壁画を踏まえると、単純に「絵画」について語ることも、「可視性」についてひとまとめに語ることも難しい。洞窟の最も明るい部分ではなく最も暗い部分を加工するという選択、その部分を鑑賞するために必要な、影の動きを投影する松明の光の揺らめき、細工の下準備として壁を白くするためになされた一部の表面の削り取り、<sup>グロッタージュ</sup>動力学的に洗練された図像、絵画的あるいは版画的細工に加えて、壁の構造を利用することでそれらの図像に付与される立体的効果、岩を叩く反響の効果を利用することで実現される効果音——これらすべての要素は、極めて明確に、この洞窟の中で繰り広げられていたのが、動いているイメージを観想するための高度に洗練された集団的努力であったということを示唆している。それゆえ、この壁画をヴェルナー・ヘルツォークは「ほとんどプロト映画の一形態と呼ぶべきもの」<sup>21)</sup>であると語り、マルク・アゼマは映画の「真の前史」<sup>22)</sup>と呼んだほどである。なるほど、一般的に言えば、ここで問題になっているのは先ほどメルロ＝ポンティが「可視性の謎」と呼んでいたものを祝福しようとする努力であろう。しかし、私はより正確には、この努力はイメージそのものの謎を祝福することと同時に、そのような祝福を注がれており、それゆえ隣接する空間から分離され、限定さ

れた表面の謎を祝福することをも目指しているのだと言いたい。そのような表面こそが、リオタールが「鏡の壁一般」と呼んでいるものである。ペルナル・スティグレールが「原映画 [archi-cinéma]」<sup>23)</sup> について語る際にデリダから借用している用語法を拡張して、私はこのような表面を「原スクリーン [archi-écran]」と定義することを提案したい。それは現出の可能性の諸条件の総体として理解されるが、われわれの文化においては、そのような可能性は人間の身体そのものによってすでに開かれてしまっている。人間の身体は、大プリニウスが語った絵画の起源についての神話<sup>24)</sup> の中で起こったように、光源と壁の間に置かれるだけでさまざまなイメージを生み出すし、あるいはまた、文字、図像、塗料、タトゥーなどで飾られることによってもさまざまなイメージを生み出すからである。さらに〔イメージを表示するスクリーンの方も〕壁画、壁そのもの、鏡、ヴェール、カーテン、templum、アルベルティの窓など多岐に渡り、やがてそれらが映画以前のスクリーンから映画のスクリーンを経て今日のデジタルスクリーンとなったわけである——もっとも、この列举が網羅的だと言うつもりはないが。それゆえ、私は次のことを明示しておきたい。すなわち、私は「原スクリーン」という概念を「主題」として思い描いているのだが、主題というものは——別のところで説明したように<sup>25)</sup> ——そのさまざまな「変様」——主題に依存し、主題から発出する変様——に対して独立にまた事前に与えられることはない、ということ。私はむしろ、諸々の変様を絶えず超え出ることによって、己自身を己の変様と同時に構成するような主題について語るつもりである。というのも、主題とは、そのさまざまな変様に還元することはできないが、かといってそれらから分離することもできず、変様そのものの生成とともに、変様そのものの生成を通してしか生成しえないようなものだからである。したがって、原スクリーンはその変様を歴史的に分節化してきたさまざまな光学装置と／または視覚補助具の特殊性に還元されることはないだろう、たとえそれらが依然として各々の変様の決定的構成要素であるとしても。



ショーヴェ洞窟の歴史的事実を確かめたのだから、以上のようなものとして理解された原スクリーンという概念のうちに暗黙裡に含まれている現出の可能性の諸条件を——少なくともそれらの諸条件のうちのいくつかを——探求してみるために、われわれは必然的にプラトンの『国家』第七巻の神話的な洞窟へと向き直らなければならない<sup>26)</sup>。

## 2. プラトンの「原スクリーン」

洞窟の比喩の中で、プラトンは「正面にある壁 [paroi opposée]」（τὸ καταντικρὺ）<sup>27)</sup> としばしば訳されるものについて語っている。それはイメージを表示する表面として理解されたスクリーンの役割を果たすものである。実際、洞窟の囚人たちが自分たちの背後で運ばれるさまざまな対象を見るのは、まさしくこの表面上においてである。プラトンはこの壁に二回しか言及していない。二回目に彼は、洞窟内に鳴り響く人間の声がこの壁に反射し、それによって声が影から直接発せられているかのような印象を与えることと想像している<sup>28)</sup>。影を「感覚的実在」そのものとみなすことによって、このような壁が、影の錯覚的效果を単に再生産するのではなく、むしろそれを生産するのに貢献していることがほのめかされているのはここだけである<sup>29)</sup>。

われわれがここで語っている壁は、プラトンが *teikhíon* と名づけたもう一つの壁と向かい合わせになっている。*teikhíon* は通常、街路に沿って建てられた低い壁を指す語である<sup>30)</sup>。洞窟の *teikhíon* の目的は、あたかも人形遣いの舞台のように、さまざまな対象をこの低い壁の下から突き出すようにして運んでいる人間たちを隠すことである。プラトンの記述に従えば、*teikhíon* は具体的には *paráphragma* の役割を果たしている。この語は、胸壁や城壁のように何かを保護する構造物を示すためにしばしば用いられ<sup>31)</sup>、人形遣いは人形をその上に差し出して観衆に見せる<sup>32)</sup>。実際、この語は（とりわけ

paraphrágmata という複数形で用いられる場合は)「囲う、守る、さらにそこから、防衛という派生的概念を伴って、安定させる、強化する」という一般的意味をもつ *phrássō* という動詞と同根である<sup>33)</sup>。したがって、プラトンの一節における *paráphragma* という語の意味は、「スクリーン [*écran*]」という語の原義に極めて近い。この語は 13 世紀末以降、避難所、保護、隠蔽などを提供する何らかのものを指してきた<sup>34)</sup>。さらに述べておけば、すでに触れた「スクリーンの系譜学」の中で、マノヴィッチはこのような意味に全く触れていない。

こうした事柄を踏まえれば、当然ながら、*teikhíon* もまた、〔さまざまな物体を運ぶ〕人間たちを (*pro-tegěre* すなわち「前を覆う」というラテン語の語義において) 保護し、したがって隠蔽しているという意味で、スクリーンとみなされる。彼らは洞窟の仕掛けの一部をなしているのだが、まさしくこのようなスクリーンの存在ゆえに、彼らの影が正面にある壁に投影されることはない。さらに、このような議論に従えば、*teikhíon* は選別するという仕事も遂行しているということが推測される。というのも、*teikhíon* は正面にある壁に表示されるべきものを選択するとともに、それとは反対に、囚人たちの眼に隠されたままであるべきものに対する覆いになるからである。

このように、プラトンの洞窟の中で考慮されるべきスクリーンは「正面にある壁」(*τὸ καταντικρὺ*) だけではないように思われる。もちろん、影が投影される空間として、それが眼にとって果たしている第一の役割を認めることはより容易である。しかしながら、さらに深い読解によって、*teikhíon* が表示されるべきものを選別すると同時に〔隠されるべきものに対する〕保護を提供することで〈囲う〉という二重の機能を果たしており、それら両方が「原スクリーン」の特徴なのだということを示すことができる。そのうえまた、ギリシャ語のテキストを参照すると、*paraphrágmata* の比喩は、*écran* という語の語源である古フランク語の *skirmjan* [保護する] という動詞の意味を明らかに思い起こさせるものであるということを描き出すこともできる。

したがって、洞窟の比喩の中でプラトンは原スクリーンの二つの根本的可能性を示しているのだと私は言いたい。すなわち、隠蔽する表面〔覆い〕としてのスクリーンと表示する表面〔画面〕としてのスクリーンである。両者を単純に相互に分離させ対立させることができるのは、論理的あるいは歴史的に見てのことではない。実際、これらの表面は、隣接する空間から切り離された諸部分であり、したがってそれらは空間との特殊な関係を創設すると同時に、第三の極の可能性そのものも創設するのである。視覚の場合には、この関係は一般に、主景と背景の相互的關係として特徴づけられる。ゲシュタルト理論が教えるように、この関係は、一方を他方の見えるものとして創設し、それと全く同時に、第三の極である視点を創設する。このような意味で、原スクリーンは視覚そのものを可能にする襞を構成する部分とみなされうる。事実、この襞は見える主景と、その見えない背景と、見る者を同時に開花させるのである。

表示する表面としてと同様に隠蔽する表面として、原スクリーンはそれが結びつけられている空間を多元決定する〔surdéterminer〕。したがって、前者の意味と後者の意味のいずれにおいてであろうと、原スクリーンは自分以上のものを示す。つまり、それは自分自身を超え出ることによって示すのである。この意味で、原スクリーンとは超え出るスクリーンにほかならず、それゆえそれは、メルロ＝ポンティが書いていたように、「常に『見るべき他のもの』」<sup>35)</sup>を約束することによってわれわれの欲望をさまざまな仕方で刺激することしかできないのだ。リオタールが提起した「一般的な鏡の壁が[…] リビドーの特権的な備給先になりうる」<sup>36)</sup>理由をめぐる問いの答えはここにあるのではないだろうか。もちろん、原スクリーンは自分が関わる空間を超え出る性格をさまざまな仕方で示しうる。つまり、単に空間を限定するという仕方だけでなく、その同じ空間の上に自分を覆いかぶせるという仕方で、さらにまた、これら二つの方法を組み合わせるという仕方で示しうる。第一の場合には、限定される空間は肯定的な仕方で多元決定されるの

に対して、第二の場合には、われわれは空間を見ることを禁止されるわけだから、空間は否定的な仕方で多元決定される。実際、禁止とは常に禁止されたものとの交流を打ち立てる手段なのであり、したがって禁止そのものを超え出る手段なのである。一方では、それは否定神学がわれわれに教えてくれた通りであり、他方では、フロイト的観点から見た無意識に関して「否定(否認)」が次のように働くのと同様である。「あなたは夢の中のあの人物が誰でありうるかと尋ねておられます。それは私の母ではありません」と患者は断言する。そこでフロイトはこう訂正する。「それゆえ、それは患者の母なのです」と<sup>37)</sup>。

さらに、否定的現前の例は、すでに言及したピタゴラスのカーテンという事例や、われわれの文化の中で原スクリーンという主題を基礎づけている変様のもう一つの事例、すなわち、イシスのヴェールという事例のうちにも見出すことができる<sup>38)</sup>。まさしくその否定的性格ゆえに、カントはこの事例を崇高な表現の一例とみなしたのだった。カント自身は次のように書いている。

イシス(母なる自然)の神殿のあの銘刻文におけるよりも崇高なことが言われたこと、あるいは崇高な仕方で思想が表現されたことはおそらく一度もない。「私は存在する、存在した、存在するであろうすべてのものであり、死すべき者の誰一人として私のヴェールを上げたことはない」<sup>39)</sup>。

よく知られているように、この銘刻文の古典的典拠は、『イシスとオシリス』と題されたプルタルコス論考である<sup>40)</sup>。この論考によれば、イシスのヴェールは「多様な色をしている […] というのも、イシスの能力は何にでもなり、何でも受け入れるような素材に関わっているからである」<sup>41)</sup>。プルタルコスが示しているように、このヴェールは母なる自然の真の本性——イ

メージの本性と同じように、常に生成するという本性——を表示することができるが、それはまさしく、そのヴェールが一度も持ち上げられたことがないからなのである<sup>42)</sup>。

このようにしてプルタルコスは、メルロ＝ポンティが一九世紀後に主題化するであろうモチーフの一つのヴァリアシオン変奏をわれわれに提供してくれる。メルロ＝ポンティがそれを主題化しているのは、ブルーストの跡を辿りながら、いかにしてわれわれはブルーストが「感覚的理念」と名づけたものを認識することができるのかを記述する場面である。感覚的理念とは、いかなる概念によっても定義する〔dé-finir 境界を画定し終える〕ことはできず、ただ他の類似の経験によって、ただ時折のみ十全に顕示されることがありうるような、われわれのある種の経験に固有の本質のことである。メルロ＝ポンティが「ここには […] スクリーンなき視覚などというものはない」<sup>43)</sup>と主張するとき、彼はまさしく、上記のようなわれわれの認識の特殊なダイナミズムに関してそう主張しているのである。そう主張することで彼は、プルタルコスがすでに示唆していたように、まさにスクリーンこそが視覚を可能にしているということを言わんとしているのだ。しかしながら、私の考えでは、このように主題化されたモチーフは、「原スクリーン」の何らかの特殊な事例ではなく、「原スクリーン」そのものに依拠していなければならない。実際、より詳しく見てみると、メルロ＝ポンティが次のような一節で依拠しているのは、まさしく原スクリーンの始元的経験の一種なのである。「われわれが語っている理念は、われわれが身体も感受性ももっていなければよりよく認識されるようなものではなく、そのような場合にはわれわれに接近しえなくなってしまうようなものである」<sup>44)</sup>。われわれがこの一節の中に垣間見ることのできる原スクリーンの始元的経験は、われわれの身体の始元的経験であるということがこのとき明らかになる。そこでは身体は、自分がその一部をなしている感覚的なものの中に（挟み）置かれた空間として生きられている。そのようにして身体は感覚的なものそのものを遮断し、そうすることで感覚的

なものとそれを超え出るものを認識することを可能にしているのである<sup>45)</sup>。

それゆえ、すでに見たように、このようなものとしての原スクリーンこそが、肯定的にであれ否定的にであれ、それが結びつけられた空間を超え出るという性格をわれわれに対して示すのであり、そのような性格が、この空間と世界との相互的な関係の肯定的ないし否定的な現前をわれわれに対して創設するのである。この意味で、われわれは次のように主張することができる。すなわち、原スクリーンなき視覚などというものはなく、原スクリーンとは結局のところ、その超え出るという性格ゆえに、諸々の関係を創設する表面のことなのである、と。

さらに、まさしくこのような性格のおかげで、原スクリーンは「想像力」<sup>46)</sup>と呼ばれる世界とのわれわれの感覚的關係の側面を際立たせる。私の論述が示唆しているように、この側面は単に視覚にだけ関わっているわけではないが、とはいえ、視覚の事例を範例的なものとみなすことができる。私が主張したように、原スクリーンなき視覚などというものはないとすれば、その場合、原スクリーンは単に視覚そのものの直接的な能力を可能にするだけではなく、想像力の本質的な構成要素（ただし唯一の構成要素ではないが）である、視覚の間接的ないし否定的な能力をも開くものである。このような視覚の間接的ないし否定的な能力は、ジャコモ・レオパルディの「無限」というイタリア語の詩のうちに見られる。その詩では、詩人の正面には「生垣 [haie / siepe]」がある。それは植物で作られた囲い [clôture] のことであり、この語はわれわれに「囲う [clôturer]」という動詞を想起させる。われわれはすでに、「スクリーン」という語の原義に近いように思われる *phrassō* というギリシャ語の動詞の一般的意味を定義するためにこの動詞に注目しておいた。この生垣は、詩人の「まなざし [regard / guardo]」が丘の周りに広がる光景を見るのを妨げている。しかし、彼が腰を下ろし、生垣に目を凝らす [contempler / mirando]<sup>47)</sup> と、彼は「その彼方にある果てしない空間と、人智の及ばない沈黙を」<sup>48)</sup> 想像することができる。このようにして、レオパルディの詩は、

原スクリーンなき視覚だけではなく、想像力なき視覚などというものもまた存在しないということを示唆するのである。原スクリーンが視覚を可能にするとすれば、それは実際に想像力に呼びかけるのだ。

加えて、視覚と原スクリーンの不可分性は、人間の文化のうちに原スクリーンという主題を創設している前歴史のおよび歴史的なさまざまな変様と一体になっていることを強調しなければならない<sup>49)</sup>。メルロ＝ポンティは『眼と精神』の中で、想像的なものを「初めてまなざしに曝された現実的なものの肉的な裏面ないし果肉」<sup>50)</sup>として理解していた。メルロ＝ポンティがそのような想像力に関して書いている事柄と同じことを、私は原スクリーンの各々の変様についても言いたい。つまり、原スクリーンの各々の変様のうちで現れるものは、実際に現れているものを超え出ているとみなされるのであり、したがって、真理との特殊な関係を維持していると想定されるのである。そしてこの関係は、原スクリーンそのものをこのような種類の関係に固有の空間、すなわち「聖なるものの場」——その意味をどうとるにせよ——とみなすことを提案する。

この点について、カントが『判断力批判』の中で、否定的現前の崇高の典型例として、絶対者の「偶像を自分のために造ってはならない」<sup>51)</sup>（『出エジプト記』第二十章四）というユダヤ教の禁忌を挙げていることを私はもう一度思い起こしてみたい。それに対して、見えるものを通して見えないものへ〔per visibilia ad invisibilia〕と赴くという聖パウロの教示は、感覚的なものを、超感覚的なものの超出的性格の間接的ではあるが肯定的な現前とみなすというカトリックの典型的思考法の例であるように思われる。

1886年には、今度はニーチェがプルタルコスの見解を思い起こして次のように書いている。

真理がそのヴェールを剥がれてもなお真理であり続けるなどとわれわれはもはや信じない。そう信じるにはわれわれはあまりにも長く生きす

ぎた。すべてを裸にして見ようなどとしないうこと、すべてに介入しようなどとしないうこと、すべてを理解し「知ろう」などとしないうこと、こうしたことは今日われわれにとって慎みの問題である。[…] ひょっとすると、真理は自分の分別を見せない良識のある女なのだろうか<sup>52)</sup>。

プラタルコスからの影響にもかかわらず、ニーチェはここで彼の時代を、真理とそれを覆い隠すヴェールの不可分性という考えが真理とヴェールそのものについての根本的に新しい考え方を創始した時代として描いている。ニーチェの示唆を押し広げて、このような考えを差し迫りつつある映画の誕生と結びつけてみたくなるかもしれない。映画はまさしく、このような考えに基礎を置く光学装置として理解されるからである。しかしながら、スクリーンというものを単なる現代の現象として思い描こうとする試みに再び屈することは避けなければならない。われわれはより詳細な検討を通して、人間の文化が、イメージを見ることを可能にするために、「原スクリーン」のさまざまな変様を探究するという営みに絶えずつきまわられてきたということを見出した。実際、このような意味においてもまた、「見ることは原理的に、見えている以上のものを見ることである」<sup>53)</sup>。だからこそ、たとえば多くの専門家がスクリーンはやがて消滅するであろうと告げているとしても<sup>54)</sup>、そのことは原スクリーンには当てはまらないと私は確信しているのである。

## 注

- 1) W. Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, trad. fr. par M. de Gandillac revue par R. Rochlitz, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Gallimard-Folioplus, 2008, p. 17. [山口裕之編訳、『ベンヤミン・アンソロジー』、河出文庫、2011年、332頁]。
- 2) Cf. W. Benjamin, *Werke und Nachlaß. Kritische Gesamtausgabe*, Hrsg. von C. Gödde und H. Lonitz, Berlin, Suhrkamp, 2008-. (vol. XVI: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, hrsg. von Burkhardt Lindner unter Mitarbeit von S.



- Broll und J. Nitsche, 2012, p. 317).
- 3) Cf. E. S. Casey, *The World at a Glance*, Bloomington et Indianapolis, Indiana University Press, 2007. とりわけ pp. 482-483.
  - 4) *Ibidem*, p. 133.
  - 5) *Ibidem*.
  - 6) 引用符中の表現はジェイの論考からの引用である。M. Jay, « Les régimes scopiques de la modernité » [1988], trad. fr. par M. Albaret, *Reseaux*, 1993, vol. 11, n° 61, p. 102.
  - 7) L. B. Alberti, *De Pictura*, Livre I, § 19, trad. fr. par J.-L. Schefer, *De la peinture*, Paris, Macula Dédale, 1992, p. 115. [三輪福松訳、『絵画論 [改訂新版]』、中央公論美術出版、2011年、26頁]。強調は引用者。
  - 8) この点について、まずは G. Wajcman, *Fenêtre: chroniques du regard et de l'intime*, Lagrasse, Verdier, 2004. を参照せよ。さらに、L. Charbonnier, *Cadre et regard : généalogie d'un dispositif*, Paris, L'Harmattan, 2007. の、とりわけ「枠と窓、視覚のための装置」と題された章を参照せよ (p. 73 sqq.)。
  - 9) L. Charbonnier, *Cadre et regard : généalogie d'un dispositif, op. cit.*, p. 19.
  - 10) Cf. L. Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2000, trad. fr. par R. Crevier, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les presses du réel, 2010, p. 181. [堀潤之訳、『ニューメディアの言語 デジタル時代のアート、デザイン、映画』、みすず書房、2013年、137頁]。
  - 11) *Ibidem*, p. 204. [同前、155頁]
  - 12) D. Arasse, *Histoires de peinture*, Paris, France Culture/Denoël, 2004, pp. 63-64. [吉田典子訳、『モナリザの秘密 絵画をめぐる25章』、白水社、2007年、74頁]
  - 13) *Ibidem*, p. 64. [74-75頁]
  - 14) L. Charbonnier, *Cadre et regard : généalogie d'un dispositif, op. cit.*, p. 30.
  - 15) 「周知のように、ベンヤミンは近代における「アウラの衰退」について語っている。しかし、彼において衰退とは必ずしも消滅を意味するものではない。むしろ、下方への迂回、新たな傾斜、逸脱、屈折を意味するのである」(G. Didi-Huberman, *Devant le temps, Histoire de l'art et anachronisme des images*, Paris, Minuit, 2000, p. 234. [小野康男/三小田祥久訳、『時間の前で 美術史とイメージのアナクロニズム』、法政大学出版局、2012年、236頁])。スクリーンは観想することの不可能性というよりもむしろ、異なった仕方でも衰退した観想をわれわれのうちに引き起こすという私の考えは、エドワード・ケイシーが「私のまなざし [gaze] は観想の対象ではなく、観想の行為そのものの中に注がれる」(E. S. Casey, *The World at a Glance, op. cit.*, p. 133.) と強調する際に、彼によって確認されているように思われる。かくして、観想の対象は固定されたものであれ運動中のものであれ、イメージでありうるのである。
  - 16) アイスキュロス、『アガメムノン』、第117行を参照せよ。同様の主題はエウリピデス、

- 『ヘラクレス』、第 596 行にも見られる。
- 17) 「templum はギリシャ語の τέμενον (切断する) に由来する τέμενος と同一語である。というのも、セルヴィウスによれば、鳥卜官が大地の残りの部分から正式な方法で分離し囲った場所であればどこでも templum となったからである (Ad Aen. I 446)」(W. Smith, *A Dictionary of Greek and Roman Antiquities*, London, John Murray, 1875<sup>1</sup>, Cambridge, Cambridge University Press, 2013, « *templum* »). templum の他の意味に関しては、Varro, *De lingua latina*, VII 2. を参照。
  - 18) Cf. Jamblique, *De vita pythagorica*, 71-3.
  - 19) J.-F. Lyotard, « L'acinéma », *Revue d'Esthétique*, XXVI, 2-4, numéro spécial, *Cinéma : théorie, lectures, textes réunis et présentés par D. Noguez*, 1973 (1978<sup>2</sup>), pp. 357-369, désormais dans Id., *Des dispositifs pulsionnels*, Paris, Union Générale d'Édition, Collection « 10/18 », 1973, ensuite Paris, Christian Bourgois, 1980, ici p. 65.
  - 20) M. Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, op. cit., p. 26. [滝浦静雄／木田元訳、『眼と精神』、みすず書房、1966 年、263 頁]
  - 21) W. Herzog, *La Grotte des rêves perdus [Cave of Forgotten Dreams]*, Canada, USA, France, Allemagne, Royaume-Uni, 2010.
  - 22) M. Azéma, *La préhistoire du cinéma*, Arles, Errance, 2011, p. 21.
  - 23) B. Stiegler, *La technique et le temps 3. Le temps du cinéma et la question du mal-être*, Paris, Galilée, 2001, p. 24. [西兼志訳、『技術と時間 3 映画の時間と「難 - 存在」の問題』、法政大学出版局、2013 年、14 頁]。「原映画」ないし「意識の映画」という概念は、意識の本性は「すでに映画的存在である」(p. 41. [33 頁]) 指摘に再度依拠している。この最後の表現に見られるベルクソンの影響については、H. Bergson, *L'évolution créatrice*, Paris, Alcan, 1907 désormais dans Id., *Oeuvres, textes annotés par A. Robinet*, « Introduction » par H. Gouhier, édition du Centenaire, Paris, P.U.F., 1959, 1963<sup>3</sup>, p. 753. を参照。
  - 24) Cf. G. Plinius Secundus, *Naturalis Historia*, Liber XXXV, § 151. [中野定雄／中野里美／中野美代訳、『プリニウスの博物誌 VI』、雄山閣、1986 年、1438-1439 頁]。
  - 25) とりわけ、私の著書 *Proust et les idées sensibles*, Paris, Vrin, 2008. を参照。
  - 26) プラトンが想像した洞窟の歴史的起源として考えられうるものについて、ジョン・ヘンリー・ライトの論考はここでの議論に照らしてとりわけ興味深いものである (J. H. Wright, *The Origin of Plato's Cave*, in « *Harvard Studies in Classical Philology* », Vol. 17 (1906), pp. 131-142.). ライトは「たとえこのイメージを発展させるために多くの想像が費やされたとしても、このイメージが、外部からの教示の助けをほとんど借りることなく、純粋に想像だけから成り立っていると考えることは極めて難しい」(*ibidem*, p. 132) という想定から出発する。そこからライトは、ヴェアリの村の近く、ヒュメットスの山腹にあるパンとニンフを奉る洞窟 (1901 年にアメリカの考古学者たちによつ

て詳細に探索された)を詳しく取り上げる。この洞窟はプラトンの洞窟に見られる多くの特徴をそなえている(場所の描写は *ibidem*, pp. 140-141. を参照)。エリアンとオリンピックオールドによれば、プラトンは子供の頃両親とこの洞窟を訪れたことがあったという (*ibidem*, pp. 141-142. を参照)。この場所で発見されたものは紀元前六〇〇年以前まで遡ることはできないとしても、1901年に洞窟探索の任務についての考古学者たちの報告を引用してライトが伝えている内容はいまだに驚くべきものである。「さまざまな面で洞窟の最も興味深い特徴をなしているのは、周囲より高くなった台座である。それは「儀式の舞踊のために設置された場所であり、おそらくパンの祭壇の後ろにあり、多くのレリーフで装飾されていた。洞窟の暗さと揺らめく光が、この奇妙で感動的な礼拝を盛り上げたのだろう」 (*ibidem*, p. 141)。

- 27) Cf. Platon, *République*, 515 a-b. [藤沢令夫訳、『国家(下)』、岩波文庫、1979年]。
- 28) Cf. *ibidem*, 515 b.
- 29) 「プラトンは […] 言葉を話す影たちの劇場、先行する創造者たちが伝達によって作り上げていた装置の反射版を獲得する可能性を示している」(C. Eizycman, G. Fihman, « L'œil de Lyotard, de "L'acinéma" au postmoderne », dans C. Amey - J.-P. Olive (éds.), *À partir de Jean-François Lyotard*, Paris, L'Harmattan, 2000, p. 128.)。
- 30) Cf. *ibidem*. 514 b.
- 31) Cf. H. G. Liddell, R. Scott, H. S. Jones, *A Greek-English Lexicon*, Oxford, Clarendon Press, 1940, « παράφραγμα ».
- 32) Cf. Platon, *République*, 514 b.
- 33) Cf. H. G. Liddell, R. Scott, H. S. Jones, *A Greek-English Lexicon*, *op. cit.*, « παράφραγμα » et « φράσσω ».
- 34) Cf. L. Brown (éd.), *The New Shorter Oxford English Dictionary*, Oxford, Clarendon Press, 1973, « screen ».
- 35) M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945, p. 384. [竹内芳郎/木田元/宮本忠雄訳、『知覚の現象学2』、みすず書房、190頁]
- 36) J.-F. Lyotard, « L'acinéma », désormais dans Id., *Des dispositifs pulsionnels*, *op. cit.*, p. 65.
- 37) S. Freud, *Die Verneinung*, « Imago », vol. 11 (3), 1925, trad. fr. de J. Laplanche, *La négation*, in Id., *Œuvres complètes*, vol. XVII (1923-1925), *Autoprésentation, inhibition, symptôme et angoisse. Autres textes*, trad. fr. de J. Altounian, C. Avignon *et alii*, Paris, P.U.F., 1992, p. 167.
- 38) この主題に関して避けて通ることのできない著書として、P. Hadot, *Le voile d'Isis. Essai sur l'histoire de l'idée de Nature*, Paris, Gallimard, 2004. を参照。
- 39) E. Kant, *Critique de la faculté de juger*, trad. fr. d'A. Philonenko, *op. cit.*, § 49, p. 217, note 1\*. [原佑訳、『判断力批判』、理想社、1981年、229頁]

- 40) 「アテナにあるイシスの彫像にはこのように刻まれている。「私は存在する、存在した、存在するであろうすべてのものであり、死すべき者の誰一人として私のヴェールを上げたことはない」(Plutarque, *Œuvres Morales, Isis et Osiris*, Paris, Les Belles Lettres, 1988, 9, 354 C, p. 184. [柳沼重剛訳、『エジプト神イシスとオシリスの伝説について』、岩波書店、1996年])。
- 41) *Ibid.*, 77, 382 C, p. 247.
- 42) Cf. *ibid.*, 9, 354 C, p. 184.
- 43) M. Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, texte établi par C. Lefort, Paris, Gallimard, 1964, p. 196. [滝浦静雄/木田元訳、『見えるものと見えないもの』、みすず書房、1989年、207頁]。
- 44) *Ibidem*. 強調は引用者。
- 45) 『身体はスクリーンである　メルロ＝ポンティにおける視覚的なものの哲学』という意味深いタイトルを付された博士論文の中で、アンナ・カテリーナ・ダルマツンは「一種の空間の境界」という身体の定義をメルロ＝ポンティのうちに再発見している。「ローマの鳥ト官が神聖で有意義な輪郭を引くのと同じように、有機体は諸々の出来事がある中で有機的意味をもつことになる *templum* を規定する」(M. Merleau-Ponty, *La Nature*, *op. cit.*, p. 195, cit. par A. C. Dalmasso, *Le corps c'est l'écran. La philosophie du visuel de Merleau-Ponty*, Thèse de Doctorat en Philosophie, Université Jean Moulin Lyon 3 en cotutelle internationale de thèse avec l'Università degli Studi di Milano, 2015, p. 31)。
- 46) 拙著 *Proust et les idées sensibles*, *op. cit.*, p. 165. において、私はここで言う想像力を「記憶 [Mnèmōsynè]」として特徴づけている。
- 47) アルベルティが自身の『絵画論』の母国語版で用いたのと同じ「観想する [mirare]」という動詞をレオパルディは用いている。アルベルティはその後、この動詞をラテン語版に翻訳する際に *contueor* [観想する] という語を採用した。周知の通り、アラスはこのラテン語の動詞の意味を *contempler* [観想する] として理解することを提案した。
- 48) Y. Bonnefoy, *Keats et Leopardi, quelques traductions nouvelles*, Paris, Mercure de France, 2000, p. 43. [訳注] レオパルディの詩の全文は以下。「つねにわが身にいとしきは、寂しきこの丘、／そしてまた地平の果てから／わが目を遮るこの木立。／ここに佇み、眺めつつ、／その彼方なる果てしなき／広がり、この世ならぬ沈黙と、／深きしじまに思いを馳せれば、／わが心畏れふるえる。／また木立の間を風そよぐ音を聞くとき、／この限りなき静寂をこの風音になぞらえながら、／永遠を、死に去り行きし歳月を、／また現し世の今このときを、／その音を心に浮かべる。／わが思い、かかる無限の広がりの中に溺れて、／この海に沈み行くこそ快し」(脇功/柱本元彦訳、『カンティ』、名古屋大学出版会、2006年、80頁)。

- 49) ヴィレム・フルッサーは、「イメージの歴史」の中に全歴史的宇宙を含み入れてしまう「危険なアナクロニズム」への警戒を促している。実際、彼によれば、人は線の書記の出現によって初めてイメージの歴史について語るができるのである。V. Flusser, *Ins Universum der technischen Bilder* [1985], Göttingen, European Photography, 1996, p. 17. を参照せよ。
- 50) M. Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, *op. cit.*, p. 24. [滝浦静雄／木田元訳、『眼と精神』、みすず書房、1966年、261頁]。
- 51) E. Kant, *Critique de la faculté de juger*, *op. cit.*, « Remarque générale sur l'exposition des jugements esthétiques réfléchissants », p. 160. [『判断力批判』、『美感的な反省的判断の論究のための総注』、169頁]。
- 52) F. Nietzsche, *Die fröhliche Wissenschaft*, trad. fr. de P. Wotling, *Le gai savoir*, Paris, Flammarion, 1997, 2000, p. 32. [信太正三訳、『悦ばしき知識』、ちくま学芸文庫、1993年、16-17頁]。
- 53) M. Merleau-Ponty, *Signes*, Paris, Gallimard, 1960, p. 29. [竹内芳郎監訳、『シーニュ I』、みすず書房、1969年、28頁]。この主張とその帰結については、私の著書 *La chair des images : Merleau-Ponty entre peinture et cinéma*, Vrin, Paris 2011, p. 11 sqq. を参照されたい。
- 54) 例として再びマノヴィッチを参照せよ。「ヴァーチャル・リアリティとともに、スクリーンは完全に消滅する」(L. Manovich, *op. cit.*, p. 207 [157頁])。

