消滅の技法 (3)

—Sophie Calle, “Suite Venitienne” を読む—

中 谷 ひとみ

序

「消滅の技法(1)—Daniel Quinn, Maria Turner, Sophie Calleを手がかりに」¹では、Paul Auster, *City of Glass* (1985)の Daniel Quinn, *Leviathan* (1992)の Maria Turner, そして彼女のモデルであり「コンセプチュアル・アーティスト」として評価されている現代フランスのSophie Calle (1953-)を手がかりに、自らの物語の語り手たちが自他の二元論的図式での自己消滅を通して、一元論的領域において新しい「物語」に到達できることを考察した。消滅の技法はすなわち、二元論超脱の方法であり、その一つは、大都会ニューヨークで妻子に死なれ、孤独の淵にいて自分の「物語」が織り紡がない推理小説家—^{logos-oriented}ロゴス起源の言語芸術家と言ってもよからう—クインの行動が示唆するように、歩くという動きそのものに、そして尾行の果てに実体的身体の極限にまで至ってニューヨークという場所そのものに、なることであった。そうなれば、自分が(主語)何かを(目的語)する、あるいは何か/誰かに対して影響力を及ぼすという他動詞構文でないことはもちろん、自動詞構文(I walk.)における行為主体も消失し、何かをするという事だけがある。²あるのは「出来事としての自己」であり、「場としての自己」であると言ってもよからう。もっとも、自分や他者というような要素がそもそもないのだから、もはや「自己」とは言えないだろうが、このような存在のありように至って初めて、人は自分/アイデンティティ/世界の物語の流れ自体になり、物語自体が語る声と同期して物語を語れるのだ。

別の例は、言語テキストと写真イメージを組み合わせた芸術家である、マリアとソフィーによって示された。クインと同様に彼女たちにとっても、尾行/監視することは見る/見られるという自他二元論的対峙関係から始まるが、Jean Baudrillard (1929-2007) が示唆するように、尾行に内在する性質ゆえに、そのマトリックスが脱構造化される。尾行においては、尾行する方もされる方も、各々の固有の存在が解消され、現実の苦悶からも、主体としての場や体勢を保持しなければならないという義務感や自意識の重荷からも解放される。そして尾行という行為そのものになるとき、彼女たちもクインと同様、身体と心の二元論的分裂も自己というものの存在も消失し、出来事としての自己、そして場所としての自己/ことばになるのだ。このような一元論的状况での心身のありようなしに、彼女たちが存在する「場所」自体にも、自身の芸術家としてのアイデンティティや可能性の「物語」自体にも、それが自ら語る「ことば」にもなれない。アイデンティティとは常にプロセスであるから、その最終的な言説に到達することはないにしても、少なくともその手ごたえを得るということは、その一

つの物語に到達したということであり、それを物語自身が語る声と同調して共に語れるということだ。この時の「自己」は、語るという「行為そのものとしての自己」である。かくして、語る主体としての自己は消滅し、語るという出来事[・]だけがあることになる。

「消滅の技法(2)一瞬間切り取りの美学と写真のダイナミズム」³では、写真という表現方法と物語到達とのかかわり、19世紀に生まれた写真の内在的性質と可能性を考察し、実際の写真作品で写真言語が語る物語を読んできた。他の芸術メディアとは異なる、写真独自の性質を確認しておこう。(1) 写真世界は瞬間即全時間さらに時間即空間の世界である。(2)「意識と無意識の中間のような」^{あわい}間あるいは「二・五次元ともいえる奇妙な世界」(伊藤 78)である。写真は見る/見られるや主体/対象のような二元論的構造に根差しているのではないのだ。(3) 写真を撮るということは、視覚と手を使う作業以上の行為であり、総合的感觉あるいは共感覺的な身体の営為である。よって、写真を撮るには、写すものを対象化して写す者との間に分断を引き起こす近代的視覚の訓練ではなく、例えば触覚の訓練によって有機的で総合的な感觉の獲得、いや取り戻しが必要である。人は、個別の感觉が特化・発達する前は、生来的に共感覺的身体であるとすれば(Böhme 115-35参考)、元の身体的状態に戻ればよいのだ。この時、写真家は写す対象が自ら語る物語の声が聞こえ、同時に共にその声となって物語を語る一写真が生まれる。触覚という全身的感觉が語る声であるから、M. Merleau-Ponty(1908-61)の身体・ことば論と、そして時間と空間が一体である世界を考えた点でも、写真と彼の論には共通点が見出せる。(4) 写真の前提としてノイズ/カオスがある。一枚の写真が撮られたとしても、それがその事物のすがたを同一化・同定—“identify/pin down”—するのではない。一枚の写真の背後にはその無数のイメージ・写真が存在する。写真を一枚写しても、それが語るその事物の物語の背後にその他の無数の写真/物語がある。いかなる写真もこの可能性が前提にあるから、写真を撮ることによってその対象が“pin down”されて「死ぬ」ことはない。一方、このことは同時に、写真が強い物語喚起力を持つことを示唆する。写真を一枚写すと、それ以外の撮られなかったすべての写真が、自ら物語を語り始めるのである。(5) 写真には見えないものが見えることがある。以上の5点ではあるが、すべての写真が五特徴を含むわけではないし、五つのあいだに優越性や重要性の序列があるわけでないことは注意しなければならない。写真が表象する物語がおのずから自らを、その物語を語るのが「成功した写真」だと考えれば、これを「決定的瞬間をつかんだ写真」と呼ぼう。それは上記の特徴を、すべてではないにしても、いくつか備えているはずだ。

これらの特徴のなかで特に我々の興味を引くのは、成功した写真が二元論的二極対立を超えた一元論的世界であることと、写真には見えないものが見えるということであろう。したがって、写真の語りを読むことによって、物事に対してわれわれが所与の二元論言説を頼りに理解するものとは異なる理解が可能であり、対象そのものに近づくこともできるのではないか。撮る対象を世界との一体的存在から切り取って提示するのではないから、我々が「現実」と考えている世界とは異なる、そもそも^{ホリスティック}の自他未分化の全的世界でのありようを読み取ることもできよう。このような写真の独自性を確認

したうえで、「消滅の技法(2)」では「決定的瞬間」を捉えたと思われる、つまり物語がおのずから自らを語り始める瞬間の写真[物語]をいくつか読んでみた。本論「消滅の技法(3)—Sophie Calle, “Suite Venitienne” を読む」では、言語テキストと写真から成る、カルの「ヴェネツィア組曲」が語る物語を精読する。この写真作品が語る「見えないものであり、かつ見えるもの」とは、語り手が物語に到達するために必要な技法の一つである自己消滅の助走・軌跡であると考えられる。これがカルの写真言語でどのように語られるのか、どんなイメージ・かたちで表象されているかを考察したい。そのためには、彼女の“La Filature”(「尾行」1981)も参考にしながら、尾行という行為、そしてヴェネツィアという場も考えなければならない。

1. 消滅の美学、消失の技法

コンセプチュアル・アーティストと今は呼ばれて活躍しているが、カルには長い間の暗中模索の時期があった。芸術家となった経緯や文字テキストと写真—写真言語の語り—を組み合わせる独自の「芸術」形式に至ったいきさつを、彼女はインタビューで語る：「そもそも写真/芸術家になるつもりなどはなく、自分が何をしてもよいかかわらず途方に暮れて7年間世界を放浪した。しかし、パリに帰っても、前にやっていたことをするつもりはなかったが、かといって何をすればよいかかわらなかった。」(Sophie Calle: *The Reader* 50; 以後 *The Reader* と言及する) カルは長い間、自身のアイデンティティ物語に到達できなかったのだ。アイデンティティとは、例えば、エスニシティ/社会学研究にあつては、「人と人がまじわりあうなかで立ち現われる、複雑な社会的過程」(藤田・北村 編 126-27)としての自己である。それを語ることは、「自身を縛りつける規範やイデオロギーをそのまま再生産」(127)することにも、意図する/しないにかかわらずそれらを攪乱することにもなる。カルは偶然の楽しみから、他者を尾行し密かに写真に撮り、所与の制度的言説である文字テキストと写真との相補的並列という芸術表現スタイルを確立していく。まさしく市中の人間関係の直中に身を置きながら、アーティストとしての自分のアイデンティティ物語を模索したのだ。かくして、カルの場合、実体的な主体というよりは、写真を撮る・尾行する—彼女の作品「尾行」の場合は尾行させて自分を写真に撮らせる—「出来事としての自己」という「アイデンティティ」が、他者との関係性という文脈のなかで立ち現れることが期待できる。それを文字と写真を使った独特な方法で語る彼女にとって、他者との関係性のなかで行われた行為を作品化することは、自己のアーティストとしてのアイデンティティを語ることであり、写真はそのため不可欠な方法である。

放浪の末パリに帰って、カルは他人をカメラで撮影し始める。カメラと「遊ぶ」ことからすべてが始まったと言ってよい。そして、ある日偶然にも二度会うことになった見知らぬ男の後をつけてヴェネツィアまで行き、密かに尾行しながら写真に撮る。1980年2月11日から24日までの顛末を日記風の言説と101枚の写真と3枚の地図で記録したのが「ヴェネツィア組曲」(1980; 1983出版)である。途中で尾行がばれてからは異なる方法で男の人生に接近しようとするが、困難である。彼が滞在したホテルの部屋に入って彼のことをもっとよく知ろうとしても、予約が埋っていて入れない。作品は、パ

りのリヨン駅で彼を待ち、街に消えようとする彼の最後の写真を撮って終結する。この小品の後、たまたま見つけた住所録に載っていた人々の人生物語をカルは新聞に綴ったりするが、プライバシー侵害と難詰されたことから、カメラを自分に向けて自伝を書くことになる。このように、「フィードバック・ループ」(*The Reader* 137)あるいは「鎖」(142)のように彼女の作品世界が展開していく。その原点が「ヴェネツィア組曲」であり、「尾行」であると言ってよい。このように、彼女の主要な、そして一貫したテーマの一つは自分や他者の“life”であり、アーティストや女性としての自らのアイデンティティや、他者・世界と自分との関係という物語である。モデルであるから当然のことながら、Paul Auster, *Leviathan* (1992)のMaria Turner 同様、見ること/見られることの二元論的關係は、写真家カル的重要なモチーフの一つである。強迫観念と言ってもよかろう。このことが、二元論超出などについての興味深い示唆を我々に与えてくれるのだが、それにしてもヴェネツィアが彼女の初期の作品の舞台であり、彼女のアイデンティティ物語探究の場であったことに、何らかの意味があるのだろうか。尾行と語ることに何か関係があるのか。そして写真はいかなる機能を果たすのか。

2-1. ヴェネツィア—その迷宮と開け

水の都ヴェネツィアに魅惑された人は多く、そこを訪れた経験を語るが、ロシアの詩人Joseph Brodsky (1940-96)によれば、「水の上を舟で行くと、たとえ大した距離ではないとしても、なにか原始的な感覚が蘇るような気がする。」また、「水の上では他人に対する感受性が鋭くなる。」(19)彼の『ヴェネツィア—水の迷宮の夢』の評者である清水徹も、水上バスに乗ってこの街に足を踏み入れた瞬間、陸にいる時とは違う感覚に切り変わり、「独特な経験」(丸谷・池澤 編 251)をすると書いている。陸上でも奇妙なことに、行く先を決めて小路を歩いていても、「必ず迷ってしまう」(プロツキー 49)が、「町の美しさは、すぐさまそれと同化したい、負けたくないという動物的な欲求をかきたてる」(30)。また、「ここでは、人間それぞれの個人的特徴は消えて、ただのシルエットになってしまう」(31)。「突き詰めて考えるとここにあるすべてのものに共通の目的—それは見られること」だが、「目にするものを映し出す水という媒体に目が見出すのは、目そのものに他ならない。」(31-32)ヴェネツィアは人を独特な感覚世界に導き入れる、可能性の空間と言ってよい。

ソフィ・カル「ヴェネツィア組曲」を論じたボードリヤールも、“Please Follow Me”(1983)で、ヴェネツィアについて以下のように述べている：

The city is built like a trap, a maze, a labyrinth that inevitably, however fortuitously, brings back people to the same points, over the same bridges, onto the same plazas, along the same quays. By the nature of things, everyone is followed in Venice ; everyone runs into each other, everyone recognizes each other.... the violent moments of the narrative, the dramatic moments, are those where the followed person, seized by a sudden inspiration, as they say, turns around, making an about-face like a cornered beast. The system reverses itself immediately, and the follower becomes the followed, for there are no side exits in Venice, and it is impossible to

meet without recognizing each other. Who could hope to get out of this enclosed, insular, immersed, dead-ended city, even by following someone to the end. Never will he lead you to the outside, like the Pied Piper of Hamelin; he will always take you back to the centre, by prodigious circumvolutions. And the only dramatic event in this circular maze is the unexpected about-face...which risks shattering the fantastic illusion of a double life. (*The Reader* 23)

ヴェネツィアは、人を陥れ捕まえる「罠」であり、「迷路」であり、人を惑わす「迷宮」である。どこへ行こうといつのまにか出発点に戻り、「見る人がいつのまにか見られる人に、見られる人が見る人になる。尾行する人は尾行される人になる。」(23) 感覚の罠であることに注意しなければならない。所与の感覚のあり様を攪乱するのだ。この迷路のなかでは尾行される方は、尾行されていても尾行者の視線を感じることや、知らず知らずのうちに尾行者を見ていることがあるから、見る/見られるの単純な二元論の構図ではない。輻輳した視線のドラマがここでは繰り広げられる。外界から遮断されたこの閉鎖空間では二元論が無化されており、一度引き込まれると、逃げられない袋小路に、そして感覚の罠に嵌り込む。独特な感覚世界であるヴェネツィアは二元論とは異なる世界なのだ。

さらにボードリヤールは、ヴェネツィアでは「すべてが消失する点のうちにある」(25)と語る。しかし同様に重要なのは、その消失点が何かに向かって開^あけていることである。

Everything is at the vanishing point. Everything happens as the result of an unwarranted predestination: Why him, why Venice, why follow him? The very blindness with which this plan is carried out...already corresponds to that blinding effect and disappearance of will characteristic of the vanishing point. And starting there, everything converges into the same effect: The shadowing, Venice, the photography, all this is being played out beyond the vanishing point. The shadowing makes the other vanish into the consciousness of the one who follows him, into the traces that he unknowingly leaves behind—Venice is a vanished city, where all history has already disappeared and where one enters alive into the disappearance.... (25)

なぜHenri Bなのか、なぜ尾行するのか、なぜヴェネツィアなのか—考えられる答え・理由もなく、意味もなく、疑うこともなく盲目的に遂行されるカルの尾行・出来事のなかに、また眩暈 (“blinding effect” 25) と意志の消失という事実のなかに、何かに通じる開^あけがある。それは裂開/割れ目/穴の点としてヴェネツィア中に存在している。眩暈と意志の不在はこの消失点の特徴である。すべてが同じ効果に収斂し、消失点からすべてが始まる。「尾行は追う者の意識のなかで他者を消失させ、他者が意識せずして残す足跡のなかに他者を消失させる。」(25)尾行という関係性のなかで、逆説的に、主体も対象・他者も実在/実体的世界からすり抜けていく。プロツキーは「水は時であり、美に、みずからの分身を与えてくれる。ぼくらの一部は水であり、ぼくらのまたそのようにして美 [一永

遠の現在—」に仕える」(137)とヴェネツィア紀行を締め括る。線的时间や歴史のなかで宙吊りになったような、ただ鏡の反射だけがある彼の美しい地で、人は「時間そのものを生きる」(丸谷・池澤編 252)と言ってよいかもしれない。カルの写真は異感覚世界と時空間の異なる位相に嵌り込む人々の記録である。

ヴェネツィアが他の場所と異なるのは、少なくともカルの「ヴェネツィア組曲」が示唆するのは、そこが見る/見られるとか尾行する/尾行されるというような二元論以前の、換言すればそれを超脱した世界であり、自他未分の、自分とそれを取り巻く世界との全的世界への開けを蔵していることだ。時間という点でも、我々の線的时间感覚で理解するようなものではない世界が展開している。「時間そのもの」という言説はその一つの可能性である。さらに、世界はおのずから自分自身の物語を語っているとすれば、その「ことば」は所与の言語とは異なるものであるはずだ。所与の言語は自他未分の世界から対象を引き剥がし、複数の実体的主体に共通の事実を作り出す制度的力であり、それを語る言葉ではあるが、自他未分の世界の物語を語ることはそもそもできない。ヴェネツィア、この二元論から超脱した鏡の国は自ら、それ自身と、男を尾行する/されるアーティスト、ソフィー・カルの物語を語る。カルのどんなアイデンティティ物語があり、どんなことばが響いているのだろうか。そのことばは彼女の写真のなかにも見出せるのか。ヴェネツィアの写真が「見えないもの」を可視化しているとすれば、それはどんな物語を語るのか。

2-2. 尾行と模倣—自他未分化と「いない・いない・ばあ」

ボードリヤールが言うように、尾行という行為において二元論超出が、尾行する者の意識の中に尾行される他者を消失させる、あるいは他者が意識せずして残す足跡の中に他者を消失させるとすれば、唯物論、唯識論、時空間論や言語論など所与の論とは異なる論が展開しているようであり、一見形而上学的である。しかし、カルは作品を深慮のもとに製作したわけでは全くない。興味深いことに、「ヴェネツィア組曲」と*Sleepers* (1979)について、彼女はそれらが「芸術 (“art”）」だとは思わなかった。自分にとっては「遊びみたいなもの (“a way to play”）」(*The Reader* 143) だったと語っている。さらに、「あなたの多くの作品は直感的に制作されたのか」というインタビューでの質問に、カルは「その通り。たいてい理由は後で見つかるが、単なるゲームのようなものだ」(60)と答えている。「ゲーム」・遊びと言われて、肩すかしを食ったように思えるが、はたして「ヴェネツィア組曲」の尾行は軽い遊び (game) なのだろうか。

遊びに関しては、もう一つ注目すべき事実がある。尾行するカルは受動的にただアンリ・Bを追うだけではない。尾行の行動や事実を記録した「ヴェネツィア組曲」の文字テキストから、カルがその間彼の行動を何度か「模倣」しながら尾行していることがわかる：彼がいくつも橋を渡り、サン・ポロ広場の写真を撮ると、すぐまねる(『本当の話』40)；さらに彼がマドンネッタ広場で運河か船の写真を撮ろうとすると、彼女も数秒後、「まねをして、同じ写真を撮ろうとする」(42)；サン・タンジェロ広場で彼が遊んでいる子供たちの写真を撮っているの、彼女もさっそくまねる。(58)模倣して同

じ行動をすることは、彼女の退屈しのぎ、あるいは尾行の緊張感のなかの幕間狂言なのだろうか。

Hans-Georg Gadamer (1900-2002)によれば、「遊びとは、秀れた意味での自己表現」(154)であり、ミメシス(模倣)の根源的關係は、「表現されたことがらがそこに存在するということを含意しているだけではない。むしろ表現されたことがらがそれによってもっと本来的に現に存存するに至ることをも含んでいる」。その意味で「模倣と表現は、現実を写すだけの繰り返しにすぎないものではなく、本質の認識」であり、「単なる反覆(Wiederholung)ではなく、<取り出しHervorholung>である」(166)。カルがアンリの行為を模倣することは、その行為が現に彼/彼女によって行われていることを示すだけではない。彼女の模倣によって、その行為や行為主体や模倣者の本質的な姿もあらわになるのである。また、模倣が実在を引き起こしたり、積極的な關係性を構築することは、今はミラー細胞の発見と研究で首肯できる。このことで間身体性や間主観性という概念も想起されるが、重要なことは、模倣によって新しい關係性が構築され、そのなかで自分のアイデンティティが立ち上がると考えられることである。そして表現とは、意図的あるいは創意工夫を持って新しく何かを作り出すのではなく、すでにあるものをあるがままに示すことだ。空想力や合理的推論などを駆使して創出するのではない。

模倣と表現によって本質的なものが認識されるとき、模倣者と模倣されるもの(者/物/ことがら)の關係は、単なる自他二元論の、両者が切り離されて相互に対峙する關係ではなからう。自他あるいは主体・対象(客体)の二元論的關係ではない、異なる關係が織り紡がれているはずだ。カルとアンリ・Bの—そして「ヴェネツィア組曲」のテキストと読者との—關係も、繰り返される擬似体験の模倣・遊びによって、本質が垣間見られるなかで、新しく構築されるのだ。ガダマーが言うように、「表現というのは必然的に<示す zeigen>ものである」がゆえに、模倣者はある程度は「望むと望まざるとにかかわらず、誇張しなければならぬ」(166)かもしれない。しかし最良の模倣には、模倣して何かになりきった場合には、いかなる作為性もない。模倣する事柄の選択/削除⁴も誇張もない、そのあるがままがおのずから現成すると考えられる。このとき模倣者の実体的主体は消失し、模倣者は模倣されるものであり、模倣されるものは模倣する者である。自即他であり、そこには「忘我の恍惚」が、陶酔あるいは眩暈—ボードリヤールが“blinding effect”と言及したのと同じであろう—が生じていると考えられる。忘我とは「なにかあるものにすっかり参与しているという積極的な可能性である。」(ガダマー 181) 模倣によって、新しい可能性が開ける。本質的なもの・物語がおのずとその姿を見せる。

忘我から連想するのが、陶酔や祭りである。^{トランス}カルは2月11日から23日まで、途中で気づかれたとはいえ、ヴェネツィア滞在中のアンリ・Bを尾行し、彼の“life”(生活、人生、命の物語)に入り込むとす。彼の行為を模倣して「遊び」、プライバシーに密かに入り込むというある意味で不埒なくらみを遂行して「遊ぶ」。時まさに、ヴェネツィアはカーニバルである。カルはアンリ・Bのみならず、場所とも同化して自他未分化の一元的ありようと忘我の恍惚を体験する。

二元論超脱を考察する我々は、さらに、遊び—特に模倣によって何かになりきるということ—を考

察しなければならない。Eugen Fink (1905-75)によれば、大人の「遊戯は自由な自己性の晴朗なアポロの契機をもちうるが、他面またパニック的な自己放棄という、暗黒のディオニュソスの契機をも蔵することができる」(51)。いささか古い、アポロ・ディオニュソスの二元論言説での遊び論ではあるが、大人の遊びのなかには単なる遊びではなく自己の超脱をもたらすものがあると確かに言える。その例として、前述したようにカーニバルでの忘我の恍惚が挙げられるが、それ以外にも眩暈を伴う遊びと、模倣でのなりきりが挙げられよう。

Roger Caillois (1913-78) は遊戯・遊びの構造を分析し4形態—アゴン(競争)、アレア(運)、ミミクリ(模擬)、イリックス(眩暈)—に分類し、すべてではないにしても遊びがこれらの要素の組み合わせでできていると指摘する。⁵ ブランコや滑走など「眩暈」と分類されるものは彼独自の論であり、意識的にせよ無意識的にせよ、「知覚の抗しがたい支配からのがれたい、意識の混乱を惹き起したいという欲望を満足させる」(90)ものである。「眩暈は恐怖、より正確に言えば、パニック的感情を前提としている」が、「この感情は人をひきつけ魅惑する…喜び」あるいは快樂である。イリックスの遊びで重要なのは「恐怖に打ち勝つことではなく、むしろ恐怖、身ぶるい、一時的に自己統御を失わせる自失状態を官能的に味わうこと」(276)だ。この眩暈の自失状態でも、自己そのものが消失している。そして、模倣において何かになりきって同調の関係にあるときも、自己は消失する。役になりきっている俳優のみならず、多くの人が経験していることであろう。消失はまた、遊びにおける遊ぶ者と遊び道具との関係においてもみられる。例えば独楽まわしの際、「主体と客体、技術と道具の支配関係」(西村 142)から超出し、独楽まわしの遊びそのもの、独楽をまわす事自体になるとき、遊ぶ人は遊ぶ者であると同時に、遊びに遊ばれるものでもあり、独楽をまわす者であると同時にまわされる独楽でもある。この時、遊ぶ実体的な自己などは消失して、遊ぶこと、独楽をまわすという出来事だけがあり、遊ぶ人のアイデンティティは出来事として現成する。

尾行にあっては、実際、尾行する人が尾行される人になり、尾行される人が尾行する側になり、時に鉢合わせたりする。互いの役割・立場を知らないままにばったり出会ったりもする。ヴェネツィアでの尾行は、あたかも「いない・いない・ばあ」の変形のようなものである。西村によれば、「いない・いない・ばあ」は「遊びというものの骨格、つまりふれあいの遊戯関係、宙づりにされた期待の遊隙、同調された遊動、遊ぶものと遊ばれるものとのあいだの役割交替を、もっとも単純で透明なかたちで見せてくれる」(下線部は筆者によるが、カルの尾行の性質をも示唆している点で、興味深い)という点で、「遊びの祖型」と言える。赤ん坊がおそらく初めて体験するという意味でも遊びの祖型と言えるかもしれない。この最も単純なゲームである「いない・いない・ばあ」は、単に「恣意的にとりきめられた人工的な構築物ではなく、母と子、あるいはひととものとの、主客のなお未分化な、あのふれあいの関係、他者や世界との原初の関係に根ざしたものであり、それだけに遊びとは、人間存在の根本様態のひとつである、ということを確認することができる。」(44)⁶ 「いない・いない・ばあ」と遊ぶとき、遊び手たちは同時に二元論以前の主客未分化な原初の世界にいるのだ。模倣は多くの文

化圏で共通してみられ、幼児期から行われ、道具なども不要で単純な遊びの一つである。だからこそ、遊びの祖型の一つに数えられるのだろう。とすれば、オースターのダニエル・クインのように自己なども消失してしまうほど尾行する行為そのものになれば、しかも、ソフィ・カルのように、時に尾行対象者を模倣しながら尾行すれば、より確実に主客未分化状態への立ち戻りを経験できるとは言えないだろうか。そこに立ち戻れば、物語は「大口」を開けて待っている。尾行や模倣を実行したカルの直観は、自分のアイデンティティの本質的な部分〔物語〕の認識につながる可能性を無意識的に捉えていたと言える。

模倣というものを、類人猿との大きな違いであるヒトの高度に発達した言語システムという点から見てみよう。子供が社会化されてゆく過程で、具体的には、彼らが自分の「属する集団のメンバーの行動を模倣する」(白井 19)「文化学習」において、多くの場合、「模倣に値するかどうかを、その人のなまりで判断する」。「自分と同じなまりを持つ人を模倣しておけば、危険が少ない、したがって生存の可能性が高まる」からである。ただし「場合によっては...より社会的に価値の高い(と思われる)標準語の話者を選ぶこともある」(20)。いずれにせよ、模倣は生存に決定的な影響を及ぼすと言える。⁷ 遊びが存在の根本様態の一つであり、そのなかでも、「いない・いない・ばあ」と同様に、模倣が遊びの祖型の一つであることは確かなようである。尾行と模倣は、二元論を超出して自他未分化状態に立ち戻る有効な方法の一つと考えてよからう。

2-3. 裂開/存在の割れ目/穴—極微の一点と無限大の陶酔^{トランス}

自他未分化状態を示す陶酔^{トランス}をJean Duvignaudは「個人やグループをひととき社会・経済的拘束が強い社会的<自我>から自由にしてくれる目的のない行為のひとつ」(39)とみなしている。陶酔といえば祭りやカーニバルを想起するが、彼によれば、そこには<大口>^{ベアンス}が開いており、「ほんの一瞬だが、確実性や伝統や統一とにすっかり無縁の世界にわれわれを投げ込む」。意識が、それを蔵する「体系の外へ投げ出されると」(38)、我々の自我も、いや存在さえも、束の間解体されることになる。二元論超出の契機である裂開/割れ目/存在の穴は、実は所与の三次元世界や制度や言説にすでに内在しており、二元論で規定されるこれらの隅々にまで浸透している構成要素—「<ノーマルな>世界の組織」—を手玉にとって、「自由にもて遊ぶ」。もて遊ばれていることを人は知らないだけだ。しかし、もて遊ばれ尽くすと、自他未分化世界での自分に、そして自分の物語に到達することができる。この存在の穴において、我々は「社会的<自我>」(39)のみならず、自己そのものからも解放される。二元論超出—この言説では、主体が二元論状態を超出するという主体・客体関係が温存されるから、二元論という表現を避けて主客未分化状態といったほうがよいかもしれないが—は二元論世界に開いた割れ目、あるいは穴で起こるが、この極微の一点から、自他未分化の無限大世界が開ける。存在の穴はいつでもどこでも、夜でも昼でも、その<大口>を開けている。ただ、人はそのことに気がつかないし、そこに至る方法・道筋も知らない。

二元論を考えれば、光や昼、合理的精神や意識などと対立するのが、闇や夜、不合理や無意識など

であろう。しかし「夜の意識は時間、空間を超越している」。「夜においては日常の実際的な利害から離れ、いわば手探りする意識となることによって『意識のカオス』『母なる無』として未来と過去とを泉のごとく『湧出』(jaillissement)する」(霜山 179)。夜は、ヴェネツィア同様、異空間なのだ。さらに、メルロ＝ポンティによれば、我々を包み込み、直に我々に触れてひとつにしてくれる夜は、純粹空間である。

… 明瞭で分節のはっきりした諸対象の世界が消滅するときには、世界を切り取られたわれわれの知覚的存在は、事物なき空間性といったものを描き出す。夜におこるのがこれである。この空間性は、私のまえにある一つの対象ではない。それは私を包みこみ、私の感官すべてを貫いて侵入し、私の思い出を窒息させ、私の人格的同一性をほとんど抹消してしまう。もはや私は、もろもろの対象のプロフィルが距離をおいてつぎつぎと過ぎ去ってゆくのを眺めるための私の知覚室に、立てこもってはいない。夜はプロフィルがなく、私にじかに触れ、その統一はマナの神秘的統一である。叫び声や遠方の光でさえも、そこには漠然としたかたちでしか住みつかない。夜が活気づくのは全体としてであり、夜は面や表面もなければ、そこから私までの距離もない純粹な奥行である。(メルロ＝ポンティ 118-19/328-29)

ここでメルロ＝ポンティは、マナー遍在する超自然的な力一とひとつになれば望ましい状態を得ることができるよう、夜という根源的な純粹空間のなかにあっては、我々は自我/自己から放たれると述べる。制度的要請や必然、そして合理的言説からも我々は解き放たれる。夜が、面や表面がなく、間隔もないひとつの「純粹な奥行き」(119/329)であることは、それが自他未分化の、原初の全的領域であることを示唆していることに注意しなければならない。この意味でこそ「純粹な」その空間では、自己が他者であり、他者が自己であるキアスム構造がみられる。自己はすなわち世界全体であり、かつその一つひとつの事物である。夜は想像力の統べる空間であるばかりでなく、自他未分化の一元論的世界なのだ。したがって、アンリ・Bを夢見てヴェネツィアの夜を逍遥したカルは、その世界を生きていたのである。

3-1. ヴェネツィアの写真は見えない何を表象するのか

異感覚世界ヴェネツィアは開けを蔵した迷宮であった。そこでカルがアンリ・Bを尾行し、その間彼の行動を何度か模倣した。尾行も模倣も、遊びを通して原初的な自他未分化状態に到達できることと同じ結果をもたらす。夜も同様だ。二元論の世界にすでに内在する裂開/存在の割れ目/穴を通して、二元論を超脱することができる。自他未分化世界に立ち戻れるのだ。このことが、その足跡がカルの写真テキストでどのように表象されているのだろうか。芸術家にとって、作品は彼/彼女の芸術家としてのアイデンティティそのものである。「ヴェネツィア組曲」の文字テキストが、カルのアート制作およびアーティストとしての彼女のアイデンティティ物語のストーリーを表面的になぞっているとすれば、それと並列して語られる写真言語から物語の行間が読めるかもしれない。写真言語は文字テキストが語らない/語れない何かを語るかもしれない。写真の特徴の一つに、写真には見えないもの

が見えることがあることを思い出そう。見えない何が見え、聞こえないどんな物語の声が聞こえるだろうか。

カルの写真テキストで特徴的なのは、遠近法的に消失点に向かって閉じられていく構図、闇/夜のなかの光、あるいは光明のなかの暗黒(点)の配置と対比、そして消失点に導く螺旋の形である。形や構図に注目するのは、それらがものとその名前^{あかい}の間にあり、言語とは異なる意味作用を持つと考えられるからである。

カルの作品「尾行」は彼女自身による日記風の文章と、自分を尾行させた探偵に提出させた報告書と30枚の写真から成っている。ここでは通常の見る/見られる、尾行する/尾行される関係は転倒し、カルの方が深く彼の「人生に入り込」(『本当の話』98)み、彼のその日の“life”を操作する。彼がこの日をどう過ごすか決定するのは彼女だ。常に彼を意識しつつ行動するが、彼女は「彼に提供した、目的のはっきりしない、とりとめない一日一わたしたちの一日一を」(99)彼が気に入ってくればと思う。髪をセットするのも彼に気に入ってもらいたいからである。彼と一緒に歩き、自分が子供のころから本当の父ではないかと思っていた男性を彼に見せて、報告書に書いてもらいたい。報告書のなかでその男性を実体化し、事実・証拠として写真に残したい。彼女は、自分のそうあったかもしれない“life”や自分のアイデンティティーその男性との架空の父娘関係はその一つである一を作品のなかで実現する。尾行される受動的な客体ではなく、積極的な行為主体だ。

報告書で詳細がすべて報告されるわけではなく、建物の名前や番地などに誤りもあるが、探偵は尾行対象者カルの行動について知りうる限り正確に、時間と場所や行動を客観的に記述しようとする。仕事の性質上—浮気調査などに慣れているからだろうか—「16時25分、科学技術博物館に入り、50歳くらい、身長1メートル78、やせ型、メタルフレームの眼鏡をかけた男と会う。男の服装は白いズボン、ベージュの麻のスーツにグレーの帽子。尾行対象者と男は手をつなぎ、パレの中を散歩する」(120参考)というような言説となる。

「尾行」はパリで行われたが、「ヴェネツィア組曲」の舞台はヴェネツィアであり、「尾行」と同様の日記風の文字テキストと、カルが撮影した全101枚の写真テキストと3枚の地図から構成される。自分がアンリ・Bを尾行する側にあっても、自分のほうが「無意識のうちに、彼の戯れ、足取り、時間割に翻弄されていたのだとしたら...」(68)と不安に思うように、彼女の尾行には終始、尾行する/される者の間の優位性に転倒の可能性があり、彼女の尾行者というアイデンティティも確たるものとは言えない。狭い迷路のような路地ゆえに尾行が発見される危険性は常にあるし、尾行者に逆に見られる恐れもある。また、アンリ・Bの写真撮る彼女は、尾行中に地元の写真屋に写真を撮られる。立場は容易に反転するのだ。カルは、迷宮と鏡の都市ヴェネツィアにおいて、撮る者であり同時に撮られる者である。尾行する対象者を見る者であり同時に見られる者—そして尾行を発見される者—である。

危うい二元論のなかにも、彼女は尾行を遂行しようとする。アンリ・Bが連れ^めの女(妻)と

骨董店に入ったきりしばらく出てこないで、カルは思う：「寒い。彼らが暖かくしていると思うとくやしい。もう立ち去ったっていいのだ—きっと三十分もすれば、彼らは『ラ・コロンバ』に行き、それからペンシオーネ [ホテル] に戻るだろう—でもわたしは粘る。想像したり、仮定したりするのはいやなのだ。」(52) なぜ「こんなところにいるのか」、「結局のところどうなるのか、この物語の意味は何なのかなど」と考えるのはやめなければ。最後まで、物語の進むがままに任せよう(28)と自分に言い聞かせながら、彼女は今ここのアンリ・Bを写真にとどめ置こうとする。想像力をはたらかせたり仮定することを拒否し、自分たちの行動を客観的に言語と写真で表現することに固執する。自分のアイデンティティに到達することが重要であるのと同様に、彼女にとっては、作品の中でアンリ・Bと自分の現実を再現する (re-present) こと—「リアリティ」が—問題のようである。しかし、ヴェネツィアに来てから警察に向かいたりして彼の所在を突き止めようと躍起になるが、同時に、彼女は彼を見つけ出すことを恐れる。また、ここでの彼の具体的な行動や習慣を聞くにつれ、「恐怖に襲われ」(34)る。この矛盾はどう考えればよいのだろうか。

ヴェネツィアに来てから数日間彼を見つけられなかった後で、彼女は言う：「彼に会うのが怖いし、会ってがっかりするのが怖い。失望させられたくない。」(34) この気持ちが示唆するように、彼女にとって重要なのは、そして真に存在するのは、アンリ・Bを通して夢見ている自分なのだ。夢見るとはいても、彼に対する恋愛感情を持ってはいないと、彼女は告白する。「ヴェネツィア組曲」は、ヴェネツィアにおける彼女のアイデンティティの夢が主題なのだ。胡蝶の夢のディレンマをも想起するが、警察へ行って彼の宿泊するホテルを聞き出そうとしても情報が得られないとき、彼が見つからないほうがよいと思うのは、見つければ「彼を探す自分」がいなくなるからだ。映画のロケ地を探して当地の写真撮っている彼の習慣を知るにつれ、そして当地での彼の日常が明確になるにつれ、その事実を拒否するのも同じ理由だ。カルは、彼を尾行して「彼の物語」をありのままに綴るというより、彼を通して、「彼を尾行する自分の物語」を紡ごうとしている。「ヴェネツィア組曲」で語られるのは、彼女の物語であって、アンリ・Bの物語ではない。

「ヴェネツィア組曲」の文字テキストと写真言語で語られるカルスの物語を具体的に読んでゆくと、写真でまず気がつくことは、多くの遠近法的構図⁸と消失点の存在である。蛇行する運河に阻まれ、狭い迷路のような路地が網目状に広がる街であるから、いたるところに消失点がある。また、尾行は夜も続くことがあるし、夜でもカルはアンリ・Bが宿泊するペンシオーネへ様子を見に出かけるから、夜の風景写真も多い。その暗闇に穴が開いたように、あるいは割れ目のように、一条の、あるいはいくつかの光の開けがあることにも気づく。逆に、日中でも、明るい街中から暗い建物への入り口の闇が口を開けていたりする。それらは裂開/存在の割れ目/穴であるが、そこに導くのは螺旋の軌跡である。

3-2-1. かたちを読む—遠近法と消失点、あるいは闇の中の光、光の中の闇

「ヴェネツィア組曲」が収録された『本当の話』⁹は、街を歩くカルと思しき女性のピンボケしたよ

うな写真(5)で始まる。彼女の人生の迷い(ブレ)、アイデンティティの不確かさを象徴した写真である。カルがアンリ・Bの後を追ってやって来た迷宮の街ヴェネツィアには、パリと同様、遠近法と消失点の構図である写真(27)のような通りもあるが、典型的なのは、気まぐれに花屋の配達人を追った写真(23)のような路地であろう。迷宮のヴェネツィアらしい写真だ。遠近法的構図と消失点は街のさまざまな風景写真に見出されるが、多くの場合、消失点は中央にある。造形心理学の知見では絵などを見ると鑑賞者の眼は四隅のいずれかから絵画世界に入っていくという。(森村 84参考)「ヴェネツィア組曲」では、典型的な曲がりくねった路地や蛇行する運河や広場を写した写真を見る場合、見る人の眼は図の下の左右両端から上方/中心に進み、路地の曲がり角の消失点や、広場の場合は上部にある建物の暗い入口の消失点に至る。下から見上げて撮った四つの窓が空に伸びていくように見える写真(35)では、一見中央の黒い街灯が焦点のように思えるが、むしろ各々の窓の方向の延長線が交わる、写真からはみ出た上部にある仮想の消失点のほうに我々の目は向く。人間は物を見るとき、補いながら見るからであろう。尖った墓石群(44)も同様だ。我々は上空にあると想定される消失点を見てしまう。ペンシオーネの扉のドアの暗い開口部分(25)一郵便物投入口あるいは覗き穴であろうか—ですら、消失点に見える。これらの構図—消失点とそれに向かう軌跡—が象徴的に示唆するように、ヴェネツィアには自他未分化の開け・物語は散在している。

消失点は闇の中の光の場合もあるし、光の中の闇の場合もある。陰陽やルビンの壺のように、世界は容易に反転する。写真(9)には夜の闇のなかに、一つの光源がある。もう一つ、画面中央の男の首に光があたり準焦点化されるが、画面中央の男の光が当たった首よりその上の光源のほうははるかに強烈であるから、我々の目は画面下から男の体を上昇してその消失点に至ると考えられる。あるいは、風景の中にある物語の開けのみならず、男の物語の開けも同時に存在すると考えてもよからう。他方、光明のなかの闇の例である写真(13)では、カルが滞在したホテルの部屋のカーテンにまばゆい陽光が降り注いでいるが、窓の近くの椅子に掛けたハンガーの一部が、何か黒い奇妙なものが漂っているように見える。この不分明なかたちが強く「物語」を喚起する。複雑な消失点の例としては、墓地の守衛の写真(79)がある。我々の目は四隅の端のいずれかから、男の顔、そして中央の右目の眼鏡の丸い黒枠へ、さらにその中の白目、最後にその中のほぼ画面中央の黒点である瞳孔の消失点に引き込まれる。一方、彼のメガネの左側の黒枠には奥にどんよりした眼があり、ここへも見る人の眼は誘導されるが、到達するのは不在の焦点・消失点である。さらにこの写真には、暗い室内もしくは風景の中に右最上部に光明の開けがある。一つの写真に消失点の一つとは限らない。一枚の写真に、物語の開けは複数ある。世界に物語は無数あり、それぞれの物語への開けがあるのだ。前述したように、遠近法的構図の消失点は裂開/存在の割れ目/穴を、そして物語の開けを表象していると考えれば、39ページ右上段と91ページの写真は象徴的である。前者では、アンリと連れれの女が石段を上がって光[物語]のなかへと入っていく。カルに尾行されている二人には彼らの物語がある。後者の、パリ、リヨン駅でホームを出るアンリ・Bを撮った最後の写真では、我々の目は駅舎に入ってゆく人の流れにそって

光〔物語〕の中へと誘い込まれて行く。他方、前景の左にはこちらを向いた、アンリ・Bと思しき男性がいる。人々の流れとは逆の方向を向いたこの最後の写真が語るのは、彼の物語がここで終わったこと、一方他の人々のそれぞれの物語が始まることだ。

3-2-2. かたちを読む—螺旋

写真(51)に存在する、闇の中の男の体の曲線と複数の光源が螺旋を描きながら終点—最上部の光—に向かっていることに注目しよう。「ヴェネツィア組曲」の写真には、蛇行や螺旋の形が多く見られることも特徴の一つだ。前者の典型的な例は地図で見られる運河であるが、後者の例は数多くある。写真(40)はサン・ポロ広場でアンリ・Bが広場の写真をとった時、カルもまねて撮ったものであり、彼は写っていない。鳩たちが偶然にも螺旋状に配置された各点をたどると、ほぼ画面中央の建物の暗い入口・消失点・物語の開けに達する。「尾行」111ページの、カルが雇った私立探偵が彼女を尾行する合間に撮った鳩たちと比べてみよう。鳩たちは螺旋のように位置していても、物語への開けはない。写真(41)は螺旋状の運河か船の写真の撮ろうとする彼のまねをして、カルも同じ写真を撮ろうとしたものだ。写真(62)も、広場の中央で自分に背を向けて立って遊んでいる子供たちの写真を撮っているアンリのまねをカルがしたものだが、三人の子供たちと、中央から少し左にずれたところの窓の下にいる三人の子供たちの位置が緩い螺旋状に見える。ここでは、暗い窓が消失点である。写真(63)でも、テアトロ橋の上でアンリ・Bが撮影した、運河かマルコ・ポーロの家を彼女も真似て撮っている。運河は螺旋状に進み、そして両側の建物も遠近法の構図の中で、中央の同じ消失点に閉じ、かつ開いてゆく。写真(84)ではロケ地を探してヴェネツィアの風景を撮るアンリが、広場の中央で、建物にカメラを向けている。同じ形、高さのカメラと彼が、写真中央で焦点となっているが、数人の人々と、螺旋状に見える鳩たちの位置が、上部がドーム状になっている、中心から少し左寄りにある暗い小さな入口へと導く。写真(85)では、鳩と人々が螺旋状に流れて左の建物の暗い入口に入っていきうように見える。前方で鳩に餌をやろうとしているカルは、入り口とは逆の方向を向いている。彼女は今、昼の光の中の闇・物語の存在に気がつかない。あるいは自分の物語の語り手カルは、鳩と戯れてしばしの休息を取っているとも読める。以上、螺旋の形が顕著な写真を列挙したが、「ヴェネツィア組曲」に螺旋の形はかくも多い。なぜだろうか。

螺旋は自然界に最も多いかたちの一つであろう。三井によれば、「生物の螺旋は生命を表し、風や水の渦巻は自然の力のシンボルとして捉えられた。やがて人間は渦巻を生命や成長のシンボル、大宇宙の神秘、また未来永劫の護符や呪術の印として捉え」（83）ようになった。多くの民族に共通する事実である。この螺旋が象徴する力があれば、人間は生命や成長を自分のものにすることができるなら、自身のアイデンティティ感、「物語」に到達することも可能/容易であることが推測される。上述した「ヴェネツィア組曲」の写真のなかで螺旋は、蛇行/螺旋状に進む運河、広場で遊ぶ子供たちや鳩たちの動きや位置に内在し、物語の開けに通じる軌跡を表象していると考えられる。様々な民族に共通する歴史的表象を考えれば、螺旋は物語に到達する力とその軌跡を表す必然的な形だったのだ。

さらに、これらの写真が撮られたのが、多くはアンリが写真を撮っているのをカルが模倣した時であることに注目しなければならない。つまり、模倣しながら螺旋の軌跡をたどることで物語に到達するプロセスを写真は表象していると言える。模倣が遊びと人間存在の原型的なものであることを考えると、だれもが自身の物語に到達できる。写真の間に挟まれるヴェネツィアの三枚の地図も消失点を示唆する。43ページの地図で蛇行する運河はほぼ中央の消失点を焦点化し、50ページと65ページの地図における運河の蛇行／螺旋は、それに沿って北上していけば何かに到着するだろうことが示唆される。運河と迷路の街ヴェネツィアでは、螺旋に導かれてゆくといたところに物語が開けているのだ。世界に物語は無数にある。

4. 螺旋の軌跡をたどって、遠近法的消失点・^{m a e i s t r o m}存在の割れ目へー

ソフィ・カルのつくられ方、アイデンティティ/物語の語られ方

物語の開けは自他未分の領域であった。渦巻/螺旋が二元論世界を超脱して一元論的自他未分の世界へのプロセスを表象することについて、さらにRoland Barthes (1915-80) による絵画/芸術論を援用して考えてみよう。Bernard Requier (1929-61) は立体派絵画から出発し、『選ばれた紙』(1956) などのコラージュ作品、彫刻、詩を残した。拡大鏡と回転台を使った奇妙な作品が印象的である。彼の考えでは、「知覚のレベルと同じ数だけの作品があるから.... 細部を孤立させ、見つめ、拡大し、処理すると、新たな作品が創り出せる。」(バルト 176) この方法なら、時代、流派、様式を縦断することができ、無数の作品を生み出せるはずだ。「知覚のレベルを変えること」は「分類された世界、命名された世界(再認された世界)を揺るがし、その結果として、幻覚を生ずるような真のエネルギーを解き放つ振動」となる。彼が目指すのは「一つの認識論全体」(177)の転覆、より具体的には「『名前』を壊すこと....対象から一切名前を奪うこと」(178-79)である。

バルトは「レキシヨとその身体」(155-94) で、彼のコラージュは「装飾的」でなく、並置されるというより「集積する。広い表面に広がり、^{ヴォリューム}立体となって厚みを持つ。」彼は、語義通りコル(糊; コラージュの語源)を用いて「ねばねばするもの」を生み出す。重要なのは、そこでは「切り分けが、つまり、命名が消滅する」(160)ことであると論じている。彼のコラージュ作品は命名以前の、自他未分化の、個が世界そのものでもあった全的世界を表象していると考えられる。バルトは続けて、彼の作品に見られる螺旋の形を論ずる。

螺旋の象徴体系は円の象徴体系とは対立している。円は宗教的で、神学的である。螺旋は、無限に逸らされた円であって、弁証法的である。螺旋では、物事は戻ってくる。しかし、別のレベルにおいてである。... 螺旋のおかげで、われわれは、すべてはいつくされた、あるいは、何一つついていないと考えずにすむ。むしろ、何一つ初めてのものはないし、しかも、すべては新しいのである。レキシヨの螺旋も同様だ。それは、くり返すことによって、ずれを生ずる。同じことは詩的(つまり、^{フロンディック}韻律的、および/あるいは、^{メトリック}格調的)言語にも起こる。詩的言語の記号は

非常に数が限られているが、その組み合わせは無限に自由なので、新しさは、他の言語以上に、ほとんど間を置かぬくり返しから生まれるのである。同様に、レキシヨの螺旋的構図(『神経の戦争』を例にとってもいい)は、いたる所で、くり返され、ずらされた要素、一卷きの螺旋から爆発している。詩的な文と同じ爆発的産出の仕方である。(169-70)

バルトによれば、レキシヨは螺旋から彼独自の「新しい統辞法、新しい言葉」(170)を作り上げた。しかもこの言語は、自由な組み合わせでいかようにも幾度も繰り返し使われるから、常に新しい。彼にとっての螺旋という言語は常にプロセスであり、完結することはないから、事物そして「物語」を唯一絶対的に命名しつまり、全的世界から切り分けて—それと、それが一即全の関係にあった世界、真の存在から引き剥がすこともない。物語は流れである。螺旋は常にプロセスである。事物や物語を、それが内在する系において唯一のものとして“pin down”することの決してない螺旋は、物語る行為に必然的な軌跡をつまり語り手が自他未分化の状態でも物語りに到達し、同調してともに語る道程を一表象するのに相応しいかたちであると言える。カルの写真の螺旋もその例だ。螺旋のなかに、「見えないものであり、かつ見えるもの」、そして「見えるものであり、かつ見えないもの」が現成している。

レキシヨは彼の物語を語る。そして彼のコラージュを見る人は、螺旋の動きに含まれる振動と共に彼の物語を体験する。ここには物語る行為における語り手と物語、語り手と読み手(受容者)の二元論的対立関係は存在しない。この意味でも、振動は「知覚のレベルを変える」のであり、「分類された世界、命名された世界(再認された世界)を揺るがし、その結果として、幻覚を生ずるような真のエネルギーを解き放つ」(177)。このエネルギーこそ、物語の自己形成力であり、自己表出力であると言える。カルの写真の人物たちや運河の流れやハトの動きは、この力を象徴・表象していたのだ。

バルトがレキシヨの芸術について論じるもう一つの重要な点は、彼の絵が「身体から発する」ことだ。「彼の絵においては、身体内部が何の検閲も受けずに働いている」が、絵は同時に、「表現的」であり、「レキシヨを表現する」(187)。バルトは続ける：

したがって、一見、観念論的な主体の美学(今日、厳しく批判されている美学)に似ているように見える。しかし、よく見ると、この主体は、まさに、《魂》と《肉》との間の何世紀にもわたる対立を廃絶しようとしているし、新しい実体を、前代未聞の、顛倒した、組織解体した(もはや組織がなく、筋肉がなく、神経がなく、苦痛と快楽との振動でしかない)身体を登場させようと精根使い果たしているのだから、もはやそこに存在しないのは主体自身(古典的イデオロギーの主体)である。身体が主体を追放する。こうして、レキシヨの絵は最前衛に合流する。分類できない前衛に。(187)

古典的イデオロギーの「主体」はレキシヨにあっては存在しない。存在するのは、魂と肉、あるいは精神と身体二元論を解体したうえで立ち上がってくる「身体」だ。その「身体が主体を追放」(187)したのだ。主体は不在ゆえ、客体としての物語を語るという二元論的対立関係も存在しない。対象化

しないから、自・他(語り手と語る対象/物語)の二元論とは異なり、語り手は物語自体であり、そしてそのことばである。こうして作品と受け手・読者のコミュニケーションが成立する。パルトによるレキシヨの「身体」論が示唆するのは、語り手のもう一つの在り方である。主体が消滅するほどに、～する事としての自己、あるいは場所としての自己になる以外に、物語の語り手になるには本来の身体が主体を放逐するという方法があるのだ。

「ヴェネツィア組曲」は、アーティストとしての自分のアイデンティティ物語に到達できないソフィ・カルが、文字テキストと写真言語の言説を相補的に使い、たまたま出会った男を尾行することで「彼を尾行する自分自身」というアイデンティティ物語/夢を表現したものである。夢は夜の領域であり、昼と同様に、いやそれ以上にそこで彼女の模索する物語は《大口》を開けて彼女を待っている。また、彼とは見る人/見られる人、写真を撮る人/撮られる人のキアスム関係にある時、写真を撮るアンリ・Bの写真を撮るカルが彼の物語に到達しようとすることは、彼女自身の物語に到達することにもなる。写真で表象されるように、螺旋の軌跡をたどって、遠近法的消失点・存在の割れ目/穴の大渦巻^{maelstrom}へ、極微の一点から物語という無限大の自他未分化の全^{ホリスティック}的世界の領域に参入できる。こうして、ソフィ・カルのアイデンティティ物語のつくられ方が示唆される。いや、物語のつくられ方というような、誰かが物語を作るというような自他二元論的言説よりは、自分自身のなり方と言った方がよいかもしい。自分[物語]に到達することは、物語自体になって、物語と同調してともに語ることであった。その方法は、オースターの登場人物クインや、カルが示唆するように、自他の二元論的關係から、出来事としての自己、場所としての自己に超脱すること、あるいはベルナル・レキシヨが示すような、「身体」が主体を追放した結果残る「からだ」に変わることだ。前者の変成の過程も、後者の「からだ」のつくられ方も、螺旋によって表象される。元来、螺旋というかたち・ことばは、自由な組み合わせでいかようにも幾度も繰り返し使われるから、常に新しい。常にプロセスであり、完結することはない。ゆえに、事物そして「物語」を唯一絶対的に命名し一つまり、全的世界から切り分けて一それと、一即全の關係にあった世界一切を抹殺することもない。物語は流れである。螺旋は常にプロセスである。物語を一つに決定(pin down)することの決してない螺旋は、語り手が物語に到達し、同調してともに語る道程に相応しいかたちだ。このように、語るという行為やことばについて示唆した「ヴェネツィア組曲」はメタフィクションと読むことが可能になる。となれば、コンセプチュアル・アーティスト、ソフィ・カル¹⁰の理解もさらに深まるのではなからうか。

註

1. 『岡山大学大学院社会文化科学研究科紀要』第36号(2013.11)：1-19。
2. この状態を理解するには、只管打坐で自他未分化の領域に到達する、例えば上田による禅の言説(198-99 および 209)も参考になろう：「坐禅において、あるいは、坐禅として具体的に先取されている本来の自己が私に現成するのは、現に坐禅をしつつ坐禅のうちに私が死に切ることを通してである。」(199)「本来の自己」は「自己の物語」と言い換えられよう。また、「坐禅とは、自己内外一切から離れることであると同時に数息または公案に

なり切る」として、事への自由な出入の範型である。」(209)

3. 『岡山大学文学部紀要』第60号(2013.12)：69-86。

4. 選択/削除の例としては、ままごとでお母さん役をして子供に泥で作った団子を食べさせるとき、それを本当に口に入れてはならないことが挙げられる。現実の日常生活で実際行われているある部分は省略しなければならないのだ。お母さんや食事行動などの模倣、ごっこ遊びで「『模倣している者は、[本質に関わらないものを] 削除したり、[本質を] 浮き彫りにしなければならない』(中田 247)。なお、西村は「ガダマーの理論の決定的な不備は、遊びも儀礼も芸術も、すべて原理的には、存在の『呈示』とおくことで、これらの行動や存在様態のそれぞれの独自性を解消してしまったことにある」(276)と論じている。確かにそうなのだが、存在と遊びと表象の関係を示唆したことの意義は、否定できないだろう。

5. カイヨワは四つに分類した遊びの種類/要素の組み合わせを論じているが、様々な遊び論を論じる西村によれば、カイヨワの難点は「人生・社会と遊びとを、ひとつの原理でむすびつけようとする...あやまった一元論」(74)にある。カイヨワははじめ従来の遊戯論の多くに存在する「遊びを実生活の経験や諸制度を純化した、そのひな形とみる」(85)一元論を指摘し、「競争、競技だからといって、それがただちに遊びであるとはかぎらない。ホイジンガーやカイヨワのあやまりは、この短絡にあった」(127)とも述べている。先行研究の不十分さについて参考にはなるが、「遊び」論の揺籃期ということも考えなければならないのではなかろうか。

6. さらに西村は、忘れてならないのは、文化や地域の違いによる遊びの偏差以上に、はるかに多くの遊びがその「本質と構造」という点で共通点が見られることであると指摘し、プリュージェルの絵に見られる、「頭からすっぽりと布をかぶり、一列縦隊で行進する四人の子どもたちがおこなう、おそらくは『洗礼ごっこ』と日本の『大名行列ごっこ』の共通性を例として挙げている。(74-75 参考)

7. 模倣と関連する「なぞり」について、尼ヶ崎は『『なぞり』の方略—レトリックと身体』で、ウィリアム・コンドンの「相互シンクロニー」について言及する：コミュニケーションの現場で、聞き手の身体の動きが話し手のそれと同期する現象で、生後わずか20分の新生児にも見られ、自閉症などのコミュニケーション障害を例外として、同期のリズムが崩れることはきわめてまれである。相互シンクロニー現象は、身体が話相手の身体の動きをなぞることによってその話を身体レベルから理解していることを示しているが、この同期は、意識することなく呼吸する身体によって無識意に行われる。(194 参考) 尼ヶ崎は学習や芸道における「なぞり」—「同じものに成ろうとする反復活動」—を論じているが、「同じものを作ろうとする操作活動」(184)である模倣も同様に、生存やコミュニケーションやアイデンティティ実現のための重要な手段であると言える。

8. 遠近法については、遠近法とその後の革新を解説する深川雅文の「モダニズム芸術の革新と写真の変容」(多木・大島 編 100-1)やBatchen、『写真のアルケオロジー』(174-79)などが参考になる。前者によれば、遠近法は15世紀半ばに完成した数学的原理に基づく3次元空間の2次元平面への再現システムであるが、単に絵画の新技法というだけでなく、「見られるもの」としての現象世界、それに対する「見る主体」という図式の原型となり、デカルトの主観と客観、身体/物質と精神の二元論的構図が胚胎している。深川はさらに、写真が19、20世紀の視覚芸術に対して果たした重要な役割についても言及・解説する：

十九世紀には、絵画芸術から「遠近法的」な描写を略奪することによって、逆に、絵画を開放し、印象派、セザンヌ、そして二十世紀初頭の抽象絵画に至るまでの、一種の「触媒」作用を、あるいは絵画における「遠近法」の解体を促進する役割を。そして、二十世紀モダニズムにおいては、写真自らに内在していた「遠近法」的世界の否定(十九世紀的な「絵画」的写真への訣別)によって、いくつもの重要なイズムの視覚的表現として新たな領域を切り開く役割を。(101)

新たなイズムを開拓するきっかけとなった遠近法のなかの消失点に主客未分の一元論的世界への開けが内在することが示唆するのは、革新が伝統の中に内蔵されていることである。我々の議論に立ち戻れば、伝統を突き詰めたところに革新の開けがあるように、自他二元論の極限に至り、主体というものが消失して「～する事」だけがあるとき、「物語」はおのずと語り始める。換言すれば、物語に達するには、自他二元論の極限にまで至らねばならない。現実の都市であり、かつ異質な感覚世界であるヴェネツィアは、それを可能にする場なのだ。

9. 本来ならフランス語版のテキストを使うべきであるが、本論では邦訳テキストで論じることにする。英語版や邦訳のちがいについては別の機会に話したい。

10. レキショの制作原理と方法が概念的芸術(反省芸術)のそれとは正反対であると論じるとき、バルトはコンセプチュアル・アートの特徴として、「原則として、喜びの入る余地が全然ない」(190)こと、そして「作品は(と、今なおいいい得るとすれば)もはや形態的なものではなく、単に視覚的なものであり、知覚と命名とを、単純に、

かつ直接的に、連結している」(191)ことを挙げている。このことから、ソフィ・カルを単なるコンセプチュアル・アーティストとは言えないことがわかる。

引証文献

- 尼ヶ崎彬。『ことばと身体』。東京：勁草書房、1990。
- 伊藤俊治。『20世紀写真史』。東京：筑摩書房、1988。
- 上田閑照。『禅仏教—根源的人間』。東京：筑摩書房、1973。
- Auster, Paul. *The New York Trilogy: City of Glass, Ghosts, The Locked Room*. New York: Penguin, 1990.
- … *Leviathan*. London: Farber and Farber, 1993.
- Caillois, Roger. 多田道太郎・塚崎幹夫 訳。『遊びと人間』。東京：講談社、1990。
- Calle, Sophie. 野崎敏 訳。『本当の話』。東京：平凡社、1999。
- Gadamer, Hans-Georg. 轡田収 他訳。『真理と方法 I』。東京：法政大学出版局、1986。
- 霜山徳爾。『素足の心理療法』。東京：みすず書房、2012。
- 白井恭弘。『ことばの力学—応用言語学へ招待』。東京：岩波書店、2013。
- Tarsia, Andrea et al. eds. *Sophie Calle: The Reader*. Louisiana: Whitechapel Gallery, 2009.
- 多木浩二・大島洋 編。『世界の写真家 101』。東京：新書館 1997。
- Duvignaud, Jean. 渡辺淳 訳。『遊びの遊び』。東京：法政大学出版局、1986。
- 中田基昭。『子どもから学ぶ教育学—乳幼児の豊かな感受性をめぐって』。東京：東京大学出版会、2013。
- 西村清和。『遊びの現象学』。東京：勁草書房、1989。
- Batchen, Geoffrey. 前川修 他訳。『写真のアルケオロジー』。東京：青弓社、2010。
- Barthes, Roland. 沢崎浩平 訳。『美術論集—アルチンボルドからポップ・アートまで』。東京：みすず書房、1986。
- Fink, Eugen. 石原達二 訳。『遊戯の存在論』。東京：せりか書房、1976。
- 藤田結子・北村文 編。『現代エスノグラフィー—新しいフィールドワークの理論と実践』。東京：新曜社、2013。
- Brodsky, Joseph. 金関寿夫 訳。『ヴェネツィア—水の迷宮の夢』。東京：集英社、1996。
- Böhme, Gernot. 井村彰 他訳。『感覚学としての美学』。東京：勁草書房、2005。
- 丸谷オ一・池澤夏樹 編。『愉快な本と立派な本—毎日新聞「今週の本棚」20年名作選 1992～1997』。東京：毎日新聞社、2012。
- 三井秀樹。『形の美とは何か』。東京：日本放送出版会、2000。
- Merleau-Ponty, Maurice. 竹内芳郎 他訳。『知覚の現象学 2』。東京：みすず書房、1974。
- 森村泰昌。『美術の解剖学講義』。東京：平凡社、1996。