

論文の内容の要旨

論文題目 ピエール・クロソウスキーの作品における伝達概念と
方法としてのドラマトゥルギー

氏名 大森晋輔

ピエール・クロソウスキー (Pierre Klossowski, 1905-2001) はその著作の多くで「伝達不可能なもの」への問いを提示している。具体的には、たとえば小説『歓待の掟』(1965) や哲学的エッセイ『ニーチェと悪循環』(1969) などで見られる、「言語化不可能な体験を前にして言語がどのような役割を果たし得るのか」という問いである。古代ローマの模像 (simulacrum) に想を得た「シミュラクル」というクロソウスキー独自の概念は、そのような問いから導き出される。これは、神々が人間とコミュニケーションするために、「ダイモーン」という中間的存在を像に封じ込め、その像に神々のメッセージを仲介させたという新プラトン主義的な考え方に由来する。この模像は神的本質とは言えず、その限りでは「まがいもの」であるが、しかしその神的本質を模擬した「まがいもの」を介してこそ、人間は神々とのコミュニケーションを図れるようになった。クロソウスキーはこれを人間同士でのコミュニケーションにおいても有効な図式として取り入れ、言語化不可能な体験を伝達する際に、当の言語そのものがその体験を模擬する「シミュラクル」の役割を果たし得ると考える。言語はあくまで共約可能な制度である以上、個人間で完全な伝達行為が成立することは不可能であるが、クロソウスキーは「まがいもの」としての言語を過剰なまでに駆使することにより、作品の中に一種の劇的な緊張を発生させている。しかし、彼は 70 年代以降、執筆を放棄し、絵画へとその活動の主軸を移す。それ以降になされた対談や絵画論で、彼はみずからの絵画の実践がそれまでの執筆活動と完全に断絶していることを強調する。しかし一方で、彼の絵画実践の背景にある方法論は、「伝達不可能なもの」といかに向き合うことができるかという点において、思考の枠組としてはそれまでの著作と連続性を保っている。「伝達不可能なもの」に直面した時の緊張や葛藤を描くための方法論は、その絵画においても変化していないばかりか、むしろ新たな発展を見せているのである。本論文は、クロソウスキーがしばしば用いる「ドラマトゥルギー」という言葉を考慮しながら、上述したような彼の創作上の方法論を具体的に探るものである。

第一部で、筆者は主にクロソウスキーの伝達概念を考える上で重要な「パトファニー」という概念を検討した。アウグスティヌスらに批判された古代ローマの「演劇的神学」に

対する考察や、カルメロ・ベーネの演劇に対する論評は、クロソウスキーの考える伝達のありかたを典型的な形で示している。それが、その全作品を貫く「パトファニー」(パトスの顕現 pathophanie) という考え方である。クロソウスキーの造語であるこの概念は、「神(々)の顕現」を意味する「テオファニー」を下地としながら、舞台上の伝達行為における送り手(俳優/神々)と受け手(観客/人間)との関係の中で生じる「パトスの顕われ」として発想されている。神(々)と人間との間にいかにして伝達が可能になるのかという問いに基づいた神学的な「テオファニー」の問題は、クロソウスキーにおいては、人間同士の伝達の欲望(パトス)が交差する磁場としての「パトファニー」につながっているのである。

以上のような考察をもとに、筆者は第二部でクロソウスキーのニーチェ論に見られる伝達の問題を探った。言語をその限界に至るまで試練にかけようと企てたニーチェを、クロソウスキーは他者との伝達の問題を思考し抜いた人間であると見ている。ここではその前提として、身体の問題が考察される。私見によれば、クロソウスキーの50年代のニーチェ論の中に見られる俳優という存在への関心は、60年代末の『ニーチェと悪循環』の白眉とも言える「衝動の記号論」というテーマへと発展をみせる。カルメロ・ベーネの芝居における俳優に関するテクストにも見られたように、クロソウスキーにとって人間はつねに外的な諸力＝衝動に住まれ翻弄される存在であり、身体とはそれら衝動同士の遭遇の場であった。持病の頭痛に悩まされたニーチェは、その身体の中の「強度の波動」に耳を傾け、伝達においてはつねに不十分であることを承知の上で、みずからの用いる言語記号を衝動の動きに近づけるために膨大なアフォリズムを書き始める。クロソウスキーは、これこそがみずからのエクリチュールを「シミュラークルとしての言語」の作用に特化させたニーチェの試みの端緒であるとしている。そこから筆者は、ニーチェの〈永遠回帰〉が、クロソウスキーにとってはたんに教理の装いをまとった「まがいもの」という意味での「教理のシミュラークル」であるにとどまらず、「シミュラークルの教理」、つまりシミュラークルとして作動し得る言語の役割を示す「教え」でもあったという見解を呈示した。これは、伝達不可能な経験を前にしてニーチェが選び取った「書く行為」が、クロソウスキーにとってもきわめて重い伝達への問いを含んでいたことを示している。

以上のような「伝達への問い」を、クロソウスキー自身の創作物の中にも探ろうとするのが第三部である。ここでは、その代表的な小説『歓待の掟』を取り上げた。ここでも、特に言語と身体の問題が、彼の考える「パトファニー」的な伝達のありかたと関わっている。クロソウスキーの言う「身体の特異言語」が、この小説では主人公ロベルト(およびこの小説の「あとがき」の書き手)の経験、およびそれを「記述する行為」に結びつけて示されているが、これは第二部でクロソウスキーのニーチェ論における「書く行為」について考察した点ときわめて多くの共通項を持っている。この両者に共通するのは、書く行為が、言語に還元不可能なファンタスムを模倣する行為になり得るという考え——書く行為それ自体が一種の「パトスの顕われ」となる可能性の追求——である。筆者はまず、こうした伝達の欲望が交錯するエクリチュールのドラマと言える『歓待の掟』の「あとがき」について触れたのち、三作からなるこの小説を構成する作品の一つ『ナントの勅令破棄』(1959)を分析した。クロソウスキーのバタイユ論(1963)なども適宜参照しながら、最終的にはクロソウスキーの伝達の思考における「シミュラークルとしての言語」の機能・

役割がさらに詳細に考察される。

第四部では、クロソウスキーが手がけたウェルギリウス『アエネイス』の仏訳のはらむ問題を検討した。この翻訳は、これまで見てきたような彼の言語観を如実に反映したものである。というのも、クロソウスキーはこの翻訳によって、どこまで言語を身体的・物理的なものに近づけることができるのか、つまり、どのようにすれば言語はシミュラクルとして効果的に機能し得るのかという「伝達の問い」を最もラディカルな形で実践しているからだ。ここでも彼は、フランス語を可能な限り原文のラテン語に近づけつつ、言語をファンタスムの模擬物として、すなわち「シミュラクルとしての言語」として扱おうとしている。換言すれば、彼がここで行ったのは、ウェルギリウスの叙事詩の翻訳という形を借りた、みずからの言語実践に他ならない。

以上の第四部までが、主に 1970 年代以前のクロソウスキーの著作に見られる伝達の問題について扱うものである。つまり、彼が執筆活動に携わっていた頃のさまざまなテキストから伺えるドラマトゥルギーの内実が、ここままで明らかにされる。

以上の議論を踏まえた上で、最後の第五部では、主に 1970 年代以降のクロソウスキーの絵画論において、その伝達の思考がどのように位置づけられ得るのかを探った。はじめに述べたように、1970 年代以降、彼は執筆活動を放棄し、絵画という手段で、言語によらない伝達の方法を求める。ただし、より効果的な伝達のありかたを追求するのに採用された方法の枠組そのものは基本的に変わっていない。人口に膾炙した制度的なステレオタイプ（紋切り型）を誇張して用いること、またかつて彼が言語に対して行ったように絵画をシミュラクルとして扱うことなどはその例である。しかし、彼の考える伝達は言語によるものと絵画によるものとははっきりとそのありかたが異なるのもまた事実である。ここで注目したいのが、クロソウスキーが絵画による伝達の方法を語る時、言語による伝達を探っていた時期以上にスペクタクル的な発想が見られるという点である。枠組としては同じでも、そのドラマトゥルギーの内実はここで大きな展開を見せるのだ。クロソウスキーの考えるパトファニーという伝達の方式は、その著作においても、つねに送り手と受け手のパトスの「やり取り」の問題にかかわってきたが、今度はその多くの絵画を生むに至って、彼はみずからのファンタスムを伝達するために、その著作でも試みてきた「身体の特異言語」への探究をさらに先鋭化させ、絵画を介した鑑賞者との「やり取り」を果たそうとする。彼はもはや言語にシミュラクルの機能を持たせるのではなく、イメージにその機能を担わせる。それは「言語を身体的なものへと近づける試み」から「イメージを新たな記号のコードへと編成し直す試み」への移行であり、それこそが、クロソウスキーが探究し続けた伝達の方法論——ドラマトゥルギー——の帰結であった。

とはいえ、書物から絵画への移行は、たんに「テキストからイメージへ」という不可逆な関係においてあるのではなく、むしろ、クロソウスキーの中では言語と身体が相互に置換可能であり、絶え間ない往還運動を形成していたことの表れでもあった。クロソウスキーのドラマトゥルギーとは、われわれが「伝達不可能なもの」を前にして、いかなる伝達の「まがいもの＝シミュラクル」を生み出し続けているのかという一つの状況設定であり、また同時に、われわれは制度的なもの——言語、あるいはステレオタイプ化した技法の枠組など——を駆使してどこまで意識的に「伝達不可能なもの」の模擬行為を行うことができるのかという作品構成上の企てでもあったのだ。