

# 「芸術の情報性と情報美学についての考察」

On The Informational Function Of Art And Information-Esthetics

岡 本 重 温

S. Okamoto

(1)

「ガリレオ型美学」という呼称を、Max Bense は自分の情報論的立場の美学に与えてい<sup>(1)</sup>る。ガリレオ・ガリレイは数学や物理学での業績は余りにもよく知られているが、パドヴァへ移る頃に、「アリオスト傍注」や「タソー考」で詩文芸を論じ、また絵画や音楽などにも造詣が深かったことが伝えられている。またピサの大学生の頃から、旧套依然たるままで内容のなくなった自由学課リベラル、アーツに飽き足らず、当時は軽蔑されていた機械技術に関心を抱き、機械技術者や職人らとのつき合いを通じて実際の技術の土台の上に新しい実証的・実験的な科学方法論を確立することとなった訳である。Bense はこれらの事実にあやかって、Fechner らの「下からの美学」や「芸術学」派などの一種の科学的立場と違った独自の方向を構想しているのであろう。ガリレオの芸術論そのものを抛りどころにしているのではなく、勿論ガリレオが独自の美学を創始したのでもなく、Bense がガリレオの名を冠すること 自体批判の種であるが、彼は「ガリレオ型美学」を「ヘーゲル型美学」の Antithese としているのである。Bense の moderne Ästhetik は実証的 feststellbar 美的現実を対象とし、数学、物理学、情報理論などによって基礎づけられ、計量的・統計的手段を導入した 実験的性格に特徴があり、言わば exakte Ästhetik 或は technologische Ästhetik のかたちをとるので、ガリレオ型となり、ヘーゲル型は、客観性に乏しく、解釈 Interpretation によるので、exakt に対して Saturierungsästhetik, technologisch に対しては Provokationsästhetik として性格づけるべきであると言う。彼はヘーゲル型と呼ぶとき、特に Lukac を意識しているが、ときにはアリストテレスより Oskar Becker に至る解釈美学とか観念美学という言い方をしており、彼自身1955年 “Aesthetica I” において、Becker が Mitmöglichkeit と Mitnotwendigkeit 並びにそれらの否定形の概念を用い、Mitmöglichkeit によって矛盾なき意味での数学的実存が数学理論内部で記述され、Mitnotwendigkeit は構造的な数学的実存、例えば計算システムのうちに見出されることを指摘したことを挙げ、しかし Becker は Mitrealität をとり入れない点で観念的立場の側に立つとしている。数学の分野には厳密な意味での Mitrealität は存在せず、数学

(1) Max Bense ; “Aesthetica” 1965 Agis-Verlag, Baden-Baden.

的状況は無条件の現実的構造を必要としない。Becker の Mitmöglichkeit は数学的実存のうち観念的・抽象的なものに関連し、Mitnotwendigkeit は構造的・直観的なものに関連することを示したのである。Bense は例えば Nicolai Hartmann らのカテゴリーによる存在論的記述は成功していないと批判し、存在方式の古典的理論は、単に必然性と可能性と現実性を区別しつつ美的対象の固有の存在に迫ったが、必然性や可能性や現実性を超えて共存するものを見落しているというのである。さらに Becker は共存的存在には着目したが、共現実にふれていないのが片手落であるという。数理的秩序、就中通信理論などにみられる統計確率的状況を美的対象の記号的存在の分析に応用する Bense の「科学的」と自称する立場の他に、美や芸術の問題を客観的に科学的方法論をもって追究する立場も以前からある訳であり、前述の Fechner やその他実験心理学者の知覚や感情の現象面と法則性を実証的にとらえる方法や、最近では Arnheim のように Gestalt 法則により知覚の力学的解明を試みたり、シンボルの形成・発展を分析する行き方もある。いずれの場合も、それぞれの概念や論理構成の点で伝統的な哲学美学や美学的に形成されて来た論理との関連が問題とされ、総合的な途も試みられて来た。

Bense の情報美学 Informationsästhetik は、直ちに画期的なもの、例えば、古典力学に対する量子力学の成立の如き飛躍的展開が成就したとは、とうてい認められないとしても、芸術の情報伝達性、歴史的記録性、物語り性などの、表現—受容解釈の体系的なとらえ方と人間の知的能力全体との関連問題領域に、新たな発展の可能性を感じさせるといえるのではあるまいか。それは美学だけの孤立したかたちで可能なのではなく、例えば超越性と客観的実証性の関連の根本問題や人間関係の問題や人間の頭脳の思考或は感情機構の問題など広く多種の領域にまたがるので、分化した個々の学問分野では解決出来ぬことが多い。また芸術そのものに対象を限定しても、上述の表現—受容解釈の場は、特定のジャンル或は一二のジャンルの複合的なものだけの対象ではなく、諸芸術の諸ジャンルをつらぬく芸術の情報伝達性という基本的存在様態の問題である。なお美学の側からいえば、心理学などの実験的事実や現代の分析的記号論理、或は数学的論理学などの影響にどう対処するかが課題でもあろう。情報理論にしても、芸術の情報性ということを通じて新しい技術的方法が導入されるのか、或は間接的に人文関係の学問の方法論の進展にともなって、哲学美学が変革を強いられるのか、何れにしても美の問題に対する美学独自の論理に直接関わりかねない問題である。

(2)

グループ・ダイナミックスで有名な Kurt Lewin はやはりガリレオの名を冠して、「ガリレオ的思考方式」と「アリストテレス的思考方式」を対照させている。彼によるとアリストテレスでは、「擬人的」であり、「類概念」が事物の本質を規定し、かつ例外なく生起する事象或は頻度多く生起する事象が「法則的蓋然性」であり、個別的事象は偶然としているのに対

(2) K. レヴィン；相良・小川訳「パーソナリティの力学説」昭和32年岩波書店。第一章。

し、ガリレオでは「量的厳密性」が主眼で、類概念をすて「等質概念」へ展開し、さらに発生的概念にもとづき、個別的事象の「法則的必然性」の量的・具体的表示への途を開いたことを指摘している。またガリレオはアリストテレス流の経験主義に比し、はるかに、しかし逆説的に経験主義的であり、厳密な実験的状况における実証的な経験主義であり、類概念の点でもアリストテレスの観念的、カテゴリー的二分法を排し、近代の量的な二値的概念に通ずる途を開いたことは、古代・中世スコラの世界観から近代的世界観への発展におけるガリレオの役割りを評価できるのである。

Lewin はガリレオ的方式を心理学、特に社会心理学における「場による統一」の問題にさいいて方法論確立の基礎としており、そのさい、一定の環境における一定の構造を有する形式の設定よりはじめ、個々の具体的事実に対する関係から必然的な過程を導出し、具体的な心理的事実を、その個別的特性とそれに伴う機能的性質にしたがって表現する方法を案出し、Topologie の力を借りて、心理的人間と人間相互の力学的関係との具体的構造をあらゆる有効な表現手段を確立したのである。心理学において科学的方法論の基礎において成功したガリレオ的方式に徹するという仕方が、美学の場合うまく応用されうるかどうかが問題であるが、Lewin の立場はまた全く別の意味で、すなわち情報理論そのものから、或は美学に導入されるのではないかとの問題がおこって来るのである。

Lewin は環境と人間、人間のコミュニケーションの場を客観的に設定する方式を拓き、その場に成立する諸関係、あるいはそこに生起する情報のベクトルを分析し、全体として情報とそれに対する反応を、量的・数式的に考察し記述する方法を確立したことは、近代数学・物理学を利用して客観的な情報のとらえ方、すなわち情報科学への途を開発したとも言えよう。事実 Lewin 自身 Norbert Wiener や Claude Shannon らが第二次大戦中に、“Cybernetics” 創生の運動をはじめたとき招かれて参加したのである。

このことから Lewin の仕事を美学と結びつけようとするのではないが、もし情報美学が美学の一隅に位置づけられるとしたら、ガリレオの影響は Max Bense よりも先に、Lewin によって波及されたという事態が認められるかも知れない。

また Lewin も Gestalt 心理学者の一員に数えられることがあるが、Gestalt 理論も情報科学に関連が深く、情報の先取性や補償性、あるいは知覚や知覚的パースペクティブの問題などが特に密接であり、Ehrenfels らの音楽メロディーに関する理論などもしばしば引例されている。Gestalt 理論も近代物理学的論理の心理学への応用であってみれば、ここにもガリレオが生きているかも知れない。

なお、情報理論を美学へ持ちこんだのは、必ずしも、Bense が最初ではなく、むしろ Abraham Moles をあげるべきであろう。<sup>(3)</sup>ただし彼は美学の体系だった研究をしているのではな

(3) Abraham Moles ; “Information Theory and Esthetic Perception” (translated from French) 1957 Univ. of Illinois Press.

く、物理学、心理学的キャリアーを背景に情報科学によって音楽や文芸作品を研究し、semantic information に対する esthetic information を実証的にとらえることに或程度成功しているのである。Moles の理論については後に更に詳しくふれるが、information と redundancy 冗長度の決定する information rate を基本とし、情報源 repertoire や情報の channel と受容者との巨視的構造とともに、情報の要素である sign や symbol の微視的で統計確率的に規定される構造などを明確に理論づけている。

上述の Wiener らの通信制御理論から発展した現代の情報理論では、ガリレオやニュートンらの物理学の法則などと違って、非可逆的な時間系（ベルグリン的時間）により、あるいは熱力学的な自由な粒子運動を記述する確率統計的概念たるエントロピーの考え方を採り入れており、微視的な意味で新しい純粋状態をつくり出すことを目的とするのであり、美的現象についても実験的状況という考え方が入って来るのである。むしろ実験的状況による実証的な美学という意味での実験美学は、心理学的色彩も強いが、それをデータの一部として全人間的な相対美的体験、美的対象の存在問題に及ぶときにのみ、真に美学の問題となることは、科学技術や科学的理論にかかわらず常に言いうることであろう。

(3)

つぎに、「情報」という概念をしばし離れて、すなわち「ガリレオ的思考方式」や科学的方法論の制約を脱して、芸術が何かを語ること、「芸術の語るもの」或は「芸術のことば」の問題を素朴な観点から考察し、のちに情報性と関連づけて、批判的に「情報」を分析する足がかりとする。

極めて判りやすい例として、聖母 Maria と Maria の絵（図像）に対する気持を直截に歌った Novalis の次の詩、<sup>(4)</sup>“Geistliche Lieder” を引用しよう。

Ich sehe dich in tausend Bildern,  
 Maria, lieblich ausgedrückt,  
 Doch keins vor allen kann dich schildern,  
 Wie meine Seele dich erblickt.

Ich weiß nur, daß der Welt Getümmel  
 Seitdem mir wie ein Traum verweht,  
 Und ein unnennbar süßer Himmel  
 Mir ewig im Gemüte steht.

今は、この詩の成立や Novalis という人間のことは考えないで、たとえば恋人 Sophie の死

(4) Novalis ; “Die Dichtungen” (Ewald Wasmuth) 1953. Lambert Schneider Verlag, Heidelberg.

など関係づけなくておく。Maria を du 呼ばわりしているが、これはむしろ絶対者や神に対するのと同様の魂の交感によると考えられよう。とにかく Maria を思慕し崇敬する感情が、聖母という観念や、女性美の永遠性に対する讚美の念などを超越し、自分の今おかれている状況をも越えて、短かく素朴な言葉の中に、無限の希求と高まりを表わしている。自分の現世的生命と永遠の相の Maria との間にあるのは秘儀的な関わりではなく、鮮烈なイメージでもある。

Maria 像を多くの芸術家はそれぞれの視覚で追求し、それぞれの作風をもつ様式で表現している。人は変わっても繰り返し描かれ、理想像のかたちで追求されて来た。レオナルドやラファエルの描く聖母はほんの一面にすぎない。おそらく最もいろいろな形に描写・表現されたものの一つであろう。二次元の映像イメージに過ぎない Maria は、壮大な聖書の世界に空想をひろげ、無限とも言える物語りを語りかけて来るだけでなく、Maria を想い描き、構想し、語り伝えようとした幾世代もの人間により、時には神性ともいえる理想的な姿を思い浮かべる芸術家の視覚により、時にはエトスを感じ取った天才の心の眼により、またある時は現実に存在する絶世の美女や卓越した人間性を Maria のそれに見たてて迫真的な視覚であらわず知恵によって、人間の構想力や宗教的体験あるいは崇高な心性の証しとしても描かれ、かつその度ごとに新たな視方や解釈で、描き直され、語り換えられて、永続的に意味の無限に豊かな Maria の総合的イメージ、歴史的理想像が追い求められて来た。

「私が Maria を見る（観ずる）」というのと、「私が Maria を絵（他人が描いた絵）の中に見る（鑑賞する）」ということは両方とも真実であるが、誰かが現実世界で本当にキリストを産んだ女性の肖像画を描いたかどうかは問題ではない。しかし Maria は「聖なること」「奇蹟の実現」「処女性」「母性愛」等の抽象的性質の総合されたものではなく、あく迄血肉をもった人間としての具体性が表象されている。

「物語り」は殆んど無限の展開性と、測り知れぬ連想性を有するが、語り伝えられ、語り換えられることにより、Maria はいたづらに複雑で多重的なイメージとなり汎代されて平均的性格のものとなったのではない。Maria を描いたり語ったりする可能性は無限にありながら、主題自体による内在的制約、語ったり描いたりする表現行為の現実面における時間・空間的制約のため、表現の場において個性化されるのである。換言すれば、表現の Stil によって芸術家の個性を媒介として極めて限定された形式となって存在する。作品の中に存在する Maria は特定の作家が、先人の作品その他により伝えられる物語り内容や Maria のイメージ等の客観性のあるものを要素にして、最終的には自分独自の解釈或は視方によって、最終的には主観的に特定の Maria を構想し、無限の表現可能性のうちから、自分の創造的行為によって一つの世界を限定するのである。後になって自ら修正して表現を換えることは出来るが、その都度自分の個性的作風が更新的に発展するのであって、毎回限定的に作風を決定づけて行くことに換りない。このように限定することは、歴史的に一回限りの芸術行為であり、究極的なものを志向しながら絶対的とはいえず、そのときの作品により実現されるものの価値は、歴史的相対価値に

すぎない。このような作風として表象されるのが、Novalisの言う「私の魂の描き出すMaria」に他ならないであろう。

誰か特定の者の「私の魂」の描く Maria は歴史的な Maria の集積的イメージに、また一つ Maria の新たな姿が加えられることでもあり、Maria を人類が協同して語り伝え、描き伝えて行く芸術活動に行動参加することであり、現実に特定ジャンルの芸術作品として陽の目をみようと、秘められたイメージのままであろうと変りはない。また表現手段として理解されるジャンルの相違は問題ではない。ただしジャンルが直ちに芸術性の形式として諒解される場合は、Maria は対象題材たる Maria を超出し、芸術を代表し、人間の究極的な語ることや描くことの連関の中に存在することとなる。

一枚の Maria の絵に描かれたものは、他の Maria の絵や Maria の集積的なイメージ、換言すれば、芸術史的イメージと比較して、この一枚の絵の個性的作風を把握出来るが、Maria という主題を種々のジャンルで表現することとも関連づけて次のように分析出来るであろう。

個性的作風と類縁の様式の現出は、芸術の表層的で可塑的な層と、基層的で骨格的な層の存在に対応し、両方の層が結合しなければ、作品となる条件が整わない。何れか一方が透明となって事実上殆んど作用しない場合はあるが、前者は作風として、後者はジャンルの特性として結びつき、芸術の語るものの限定的側面を顕わすのである。この限定的側面は上述の究極的な芸術性の形式としてのジャンルに関連し、一方先に述べたような無限の連想性や自由な想像性は表現手段としてのジャンルに無関係に存在し、限定的側面のジャンルの特性の更に底に、いわば芸術以前の層として存立するのである。これらの層のすべてを包括し、作風もジャンルの特性も、比較されるべき作品群もすべてを全称的概念に組み入れたとき、その作品の表象性が顕わになると言えよう。

次に、「芸術の語るもの」を通常の言語と区別する問題に移り、言語の「情報性」との区別も考えねばならない。芸術の語るものは、語り伝え、語り換えられる毎に全体が豊富になって行きつつあるが、何かの目標なり歴史的事実に近付くのではない。少くもゴールに近付くという様相は考えられず、表現の制約や描写の不如意のため、補填的に想像的イメージが次々につくられることはあっても、終結はあり得ない。究極的なものを求めて語られはするが、絶対的目標も尺度もないので、時代や地域による適応的な更新は求められても、完結は考えられない。それに比し、何事かを論証する言葉や科学的論究の言葉は終局点があり、仮に結論が得られないとしても、目標との関連が明らかであり、挫折点を立証し得ようし、一応そこで語り終えたのである。そして繰り返し同じ事象を論ずるときは、新データを加えるか、前回と明白に違う事実を確認しなおしたり、誤解を訂正するなどして、言語の厳密性をもとに再検討し、陳述の真偽やデータの真偽、完全か不完全かが、論じ換えの条件となる。

Maria の物語りにしても、その言語の構造としては論理性が必要であり、奇蹟を含んでいても人間性から観た可能性を一応の条件とせねばなるまい。しかしその物語りは、直接何かを立証する必要もないし、内容が理解されるという普遍性があれば、キリスト教教義の精神

に反しない限り、或る結論が要求される訳ではない。このことは Maria 像に関しても略当てはまり、その場面が事実であるか否かを問われることは、芸術の側からはあり得ない。さらに又、Maria に関する物語りとイメージが絵画的ジャンルと文芸的ジャンルの総合によって次元の違ったかたちで存在する場合を考えると、例えば映画で表現した場合、迫直性は極めて強くなりながら、Maria に関する歴史的事実が立証されたり、何ごとかの真実が結論されるのではない。もし何か人の心を打つ直実がありとすれば、それは芸術性のみであって事実の問題ではない。その上、何よりも重要なことは、一般の言語では一応語られたこと、論じられたことのみがその内容であり、暗示や連想が生じても、そのときの言語と切り離されるべきである。これに反して、芸術としての言語は多くの言葉を引き出す導火線の如く、それ自身の量や証拠能力に関係なく、より大きな量の言葉へと発展し得るのである。このことは言語の代りに図形であっても他種のサインやシンボルであっても、原則的には同じことである。以上要するに、芸術の語るものは言語性なり記号性を有するとは言え、それらの量や実証能力に関係なく、語り換えられることはあっても、真偽の観点から訂正される必要のない言語であり、このような言語は造形芸術やその他のジャンルの芸術にとっても、作品の物質性を媒介して、鑑賞にさいして引き出される点で、ジャンルを超えた普遍的な言葉であり、meta—langue というよく用いられる概念であらわすことが出来るであろう。さらに芸術の語るものは、繰り返しのよって価値を失わないことが特徴である。内容が充分知られている陳腐なことでも、繰り返し接して馴染むことにより、つねに新しい言葉を産み続けるべきであり、通常言語の情報の完結性と区別されねばならない。

(4)

たまたま引用した Novalis の詩は、「語ること」に最も密接なジャンルの言語芸術であり、Maria の絵も、伝説的物語りの中の人物が主題でしかも誰にも理解されやすいという特殊な例であった。そして詩の後半に歌われているような、「夢の如く俗世の喧騒は消え去って、名も知らぬうるわしの天国が永遠に私のむねの中に在り」とは、凡そ誰でも Maria のイメージから感得しそうなことである。この分析しやすい例だけで、芸術の「語ること」を論じつくすのは勿論不十分である。なお芸術の種々相、ジャンルの問題などとも関連づけながら、引き続き素朴な分析をつづけつつ、次第に「語ること」と「情報」との比較の問題に移って行きたい。作品の内容的に語るもの、作品によって語られるもの、作品について語られることなど段階的に存するが、言語性だけでは不十分であり、芸術全体としての「語ること」、換言すれば直接・間接の「表現」が問題である。Novalis の詩や、Maria の絵という描写的・表現的ジャンルの芸術では、先に述べたように、それから連想されることなどへの開かれた可能性が考えられるが、建築などは同じ造形芸術とは言っても、Maria 像と比べて「語る」ということが著しく性格や構造を異にするのである。パルテノン神殿の如く、それについて古来多く語られ、歴史物語りが紹介され、ギリシア人の精神や歴史が、言わば「移入」されて無限の展開性が考えら

れるものは、Maria 像に類似した側面をも有するが、一般の建築作品は、直接感官に強く訴え、デザインや構成のみが、語ることの源泉であり、たとえその建物に於いて歴史的な事件や一大ロマンが生起したとしても、話題を豊富にするのみで、建物の Form に対する視方が直ちに変わらず、視覚性がなお支配的である。建築物は物語る機能が間接的であり、先に挙げた例の芸術として語ることの開かれた可能性に対して、強い制約性、語ることの不確定性と不満足性を指摘せざるを得ない。建築でも、遠望するのみで、恰かも彫刻の如く、更には風景の中の一点景の如く視るときは、その建物の名前が一つのシンボルの如くなり、外観の直観的な形態だけが注目されて、語るという相で捉えやすく、連想性なども可成り自由であるが、近接して視る場合や、視点が種々に変化する場合は不確定的であり、内部に入るか近づくかすると視覚そのものがいろいろ制約されて、視覚的表象性は一そう明確になるが、文芸的、言語的な物語り性とは縁遠くならう。「視覚言語」という観念で、造形性そのものが或る観念的なものや感情などを伝えるとも考えられるが、装飾的要素以外は抽象的で感覚的な面が支配的である。建築の機能的な面やメカニズムは、感覚的・感情的イメージを除けば、科学的な言葉であり、客観的ではあるが相対的であるから、本質的には「情報」と区別され難い。「情報」とは芸術のジャンルに拘わらず、作品の物質的刺戟の相において、情報源 Informationsquelle 或は、Repertoire として存在するもののうちから、或る時点において情報源の要素のなかの幾つかの組み合わせの形で表象しているものであって、建築や造形芸術の場合は、視覚的要素の組み合わせで、可視的（可感的）に現象している Form とも考えられる。文芸ならば文字という記号の組み合わせによる意味的統一体であり、音楽ならば score によって規定されている音声の構造体である。どのジャンルの芸術的表現も、情報的な層を含み、むしろ情報が語ることの基盤ではあるが、「情報」と「語るもの」とは厳密に区別されるべきである。

「情報」と「語るもの」との関係は、ジャンルによって著しく異なるし、逆にその相違がジャンル分化の非物質的要因ともなっているのである。諸芸術は互に関連をもち、それぞれのジャンルの理念のみの芸術は殆んど考え得ないが、それでも各ジャンルの理念が長い歴史のうちに存立しており、「情報」と「語るもの」がかかる理念を特色づけていると言えよう。ここで注意すべきは、ジャンル分化の物質的要因、すなわち素材や次元などはこの際考察の対象としているのではない。物質的要因或は技法的要因によるジャンルはあまりにも明白に分かれているから論ずるまでもない訳である。強いて言えば、ジャンルはこの物質的（技法的も含む）要因と非物質的要因の総合によって分化現象を示すのである。そこで非物質的要因である「情報」と「語るもの」の問題にもどすと、「情報」は科学的言語や日常的言語に近い相であり、「語るもの」は芸術的言語、芸術的表現に近い相という特色を先づあげることが出来る。これらの区別がそのまま Abraham Moles の言う semantic information と esthetic information の区別に対応するとは言えないが、後者に美的な性格が指摘出来ることは、上に述べた Maria の例などからも首肯されよう。何となれば、Maria を語りかつ描いて来た人間の歴史は、聖処女の現実性立証の歴史よりも、より完全に語り、描こうとして esthetic な面に関わって来た



歴史の方が勝っているであろうから、また先に述べたように、「語ること」は連想性などにより無限定の広がりが見込まれる反面、語る者の語り方の個性的作風という限定要因があったが、「情報」では伝達される内容の客観性が問題であり、語る者 Erzähler の個性や語られた作風は第二義的で、客観性との両立がきわめて難しい。実際には、芸術においては、純粋に「情報」性のみのジャンルも、純粋に「語ること」のみで性格づけられるジャンルもなく、人間性が或る極端な性格のみの化身となり得ないように、両者の或る比率での混成が考えられる。

この二つの因子が諸芸術をつらぬいてジャンルの基底にあると同時にジャンル派生の要因であること、並びにこの二つの総合的把握については後に論及するが、両者をまとめて「言語」とすることは当を得ないであろう。芸術の諸ジャンルを貫くものとして、「言葉」が芸術の本質の如く主張され、ときには定義されようとすることもあり、或は *die Kunst ist Dichtung* の如く、言語の一つのかたちがより本質的なものとされたり、*visual language* の如く、本来の言語ではない他種の官能的表現機能のなかにある言語性が、絵画的なものや文芸的なものの共通基盤のように考えられることもある。また *Susanne K. Langer* が、*Art is language of feeling* と言うときは、芸術を *feeling* 感情の *project* された *import* 趣意と考え、その *import* は作品という *form* であると同時に言語的性格の *expressive form* あるいは *symbolic form* と規定している訳で、感情がリズムや均衡や線や色彩などの生命の緊張や緩和に応じたかたちで、しかも芸術家自身の感情というよりも、人間感情の認識によって、「言葉では言い表わせないものを明確に意味づける非論弁的 *non-discursive* シンボル、つまり意識の考想そのものを表現したのが芸術作品なのである。」*Langer* の *import* 趣意は、通常言語の記号の構成体ではなく、いわば言語性を超え、*semantics* の記号やシンボルをも超えた生命的な言葉の表現である。彼女の “*Feelings and Forms*” などによって論じられている独自の芸術哲学は、今ここに紹介するのは略すが、その後 “*Problems of Art*” や、最近の “*Mind : An Essay on Human Feeling*” などによって更に深められて、いわゆる記号論理学や *semantics* などで概念化されている *sign-symbol* 或は *index-symbol-icon* などの連関による *syntactics* の立場とは違って、論理的言語の意味内容とまぎれ易いシンボル哲学の概念を、独自の解釈によって修正し、或る意味では生命のダイナミックな表現である本源的な言葉に近付こうとしているとも言えよう。もともと “*Philosophy in a new key*” 以来、最近の記号論理学や情報理論と結びつくような立場になかった訳で、言わば「情報」ではなく「語ること」を対象として来たのであろう。例えば、*At the opposite extreme from mathematical expression stands the great phenomenon of artistic expression, the symbolization of vital and emotional experience for which verbal discourse is peculiarly unsuited.*<sup>(5)</sup> というところに立場がよく示されていると思われる。なお彼女は、レオナルド・ダ・ビンチの絵画論を引用しつつ、

(5) *Susanne K. Langer* ; “*Mind : An Essay on Human Feeling*” vol I. 1967 The John Hopkins Press. P. 80

artist's narrative を説明し、我々の直観の働きで目や耳は表現形式を知覚し、感情の客観化によって形式は表現的となり、例えば自然の形式も芸術家の視覚によって直観的に把握されてはじめて形式として分節し、感情の内的形式の投影された形式となり、芸術家の語ることは、先づ内的に語り出されるのであり、Art is the objectification of feeling であるとも言う。或る意味では Langer の「語ること」は expression であれ narration であれ、感情と結びついて内面触発的であるが、内外の関連にもっとも神経質に注目し、例えば imagination を語るときは、imagination is fed by perception と行って外的要因とするなど、結局は、The image of feeling is inseparable from its import ; therefore, in contemplating how the image is constructed, we should gain at least a first insight into the life of feeling it projects.<sup>(6)</sup> と結ぶことになる。life of feeling は quality of life でもあり、これらの表現である living form は symbolic transformation として project されるのである。

要するに Langer はシンボルを日常言語や視覚イメージのもつ意味伝達の機能から区別し、情報的要素からも解放し、シンボル本来の生命力と人間の生命的契機の結びつきをとらえ、「語ること」と「語られること」の内的連関、あるいは「感じさせること」と「感じること」の連関の確立を意図したと考えられる点で、「芸術の語ること」の問題に示唆を与えたと評価したい。

内面形式の言語性、あるいは内面形式の言語との互換性が諸ジャンルの芸術の基底にある「芸術の語ること」と言い得るかも知れない。仮説的にこのように規定すると、「情報」はこれと対照的になるのである。情報は言語的・記号的環境における普遍性、外的（環境的）実在性との互換性（或は代償性）を主要因子として意味伝達機能をもたねばならず、意味の搬送という点では記号・シンボルの確率的指示機能や含意性に従属するので、内面形式の直接の意味や性質と必ずしも相容れず、内面形式が個性化を指向するときは相反することとなる。

内面形式や内面的言語には、情報の要素となる記号やシンボルやこれに類したもので coding 符号化出来ないという点もあり、情報の非内面性ととも、両者に対照的な性格である。coding の可能性は巨視的には記号と意味の一対一の連関であり、時に多義的な記号があっても、記号が構成されてシンボルが明確化すると一義的になるべきであり、また微視的にも統計上確率によってその含意の傾向を明らかにし得る場合に限られるから、内面形式や内面言語に適用出来ず、また奔放な空想性にも追随出来ない。

「情報」とは、客観的な意味を表わし得て、coding により環境の中で一定の方式で伝達しうるものと定義しうるので、情報の存在領域は人間活動の内外面全域に及ぶことが出来ない。Moles のように artificial channel による message の伝達のみを情報 information とし、natural channel による communication と分ければなおさらである。一般に「語ること」と言えば、これら artificial と natural の両 channel によるものを総括すればいいようである

(6) ibid. P. 97

が、芸術的な表現というとして上述のように artificial channel を用いながら必ずしも情報と同一視出来ないし、また channel を考えない内面的な形式や言葉もあり、図式的に解釈することは困難である。

(5)

次に、Moles の情報理論について問題点を指摘したい。<sup>(7)</sup>今まで述べて来た、芸術の「語る」との関係にも注意するが、一応芸術のうちの情報理論を適用しうる面だけを対象とする。芸術には「語る」（情報も一部と考える）側面の他に、能力の開発育成の側面や、具体的体験の側面なども考えられる。情報はこれらのうち「語る」側面の一部と、他側面のごく一端にのみ現象するに過ぎないが、ジャンル別に考えても、言語芸術や音楽に可成り応用しうるが全面的とは行かず、絵画などは対象が視覚的に計量され易いに拘らず、微視的 atomism による機械的走査の限界や走査 scanning の時間性、あるいは人間の知覚能力の限界によって、未だに有効な応用方式が確立しているとは言い難い。

Moles の研究の主眼点は、元来通信工学の技術とともに発展して来た情報理論を、人間のコミュニケーションの場の問題に応用し、機械的で atomistic であった理論を、人間の知覚や認識の問題へと展開させることである。例えば、atomistic にとらえられていた刺戟要素の構成に代って、心理学の Gestalt の概念をとり入れて、確率的に予見出来る周期的構造としての、message における“form”の概念の確立や、semantic と esthetic の二つの information の区別や、originality-intelligibility の弁証法における自己発見的価値 heuristic value の主張などを中心とするものである。その上、主として音声的な芸術に対する情報性の実験などを通じて、構造分析や計量の心理学的、哲学的解釈もつねに念頭に置かれている。

情報の計量ということは、起こりそうにもない事が起これば news になる訳であるから、「起こりそうにない確率」improbability の大小に比例する数値を尺度とするのである。確率は1と0の間の数となり、0に近づくと微細なものであるから、直接に情報量と上記の確率との比例式で示す代りに、対数をとって、

$$(\text{情報量}) = K \log (\text{起こりそうにない確率}) \quad \text{として表わす。}$$

起こりそうにない確率は、起こりうる確率と補足的であるから、

$$1 - (\text{起こりそうにない確率}) = (\text{起こりうる確率})。$$

それで上式を書き換えて

$$(\text{情報量}) = -K \log (\text{起こりうる確率}) \quad \text{とする。}$$

これは、エントロピーとして、現象の状態の変化の割り合いによって計られる量の公式と同型

---

(7) op. cit.

である。

entropy  $S = K \log \omega$  ;  $\omega$  は状態の確率である。

エントロピーは、「変化」を意味する  $\epsilon\nu\tau\rho\sigma\pi\eta$  に由来するが、情報ということも、或る意味では環境の変化に対する人間の知覚と考えられるから、ここに同型説が成り立ちうるのである。

Moles は、起こりうる確率を次の如く表示する。

$$\omega = \frac{\text{起こりうると思われる状態の数}}{\text{可能な状態の全数}}$$

そして情報量の公式を次の如く定めるのである。

$$(\text{情報量}) H = -\log_2 \omega$$

Shannon の公式によって発展させると、

$$H = -Nt \sum_{i=1}^n p_i \log_2 p_i$$

$N$  は 1 秒間に生起する要素数であり、 $t$  は時間 (秒) ,  $p_i$  は  $n$  個のシンボルをもつ情報源の中から取り出されるシンボルの確率である。

さらに情報率は、

$$(\text{情報率}) R = \frac{H}{t} \text{ で表わされ, bits/sec. の単位を与える。}$$

以上のような情報量と情報率が、情報理論全体にとって最も基本的なものであるが、更につぎのようなことも重要である。

$$H = -Nt \sum_{i=1}^n p_i \log_2 p_i$$

の公式は、 $Nt$  個の要素が連続的に現われてくるときの“originality”の計量という意味をもつ。最も original な message は、すべてのシンボルが全く同じ率で一回ずつ現われること、すなわち上式が、

$$\sum_{i=1}^n p_i \log_2 p_i = n p \log_2 p, \quad H = -\log_2 \left( \frac{1}{n} \right)$$

となることであり、最大 (最も original な) 情報として

$$H_m = -\log_2 \left( \frac{1}{n} \right)$$

が示される。今この確率が  $\left( \frac{1}{n} \right)$  とならず、 $\left( \frac{x}{n} \right)$  となったりすると、 $n \geq x > 1$  であるから、 $\left( \frac{x}{n} \right) > \left( \frac{1}{n} \right)$  となって、そのときの情報の originality  $H_1$  は、 $H_m$  より少なく、 $\frac{H_1}{H_m}$  を相対的情報量と名づけ、1 と 0 の間にある数となる。そして、

$$D = 1 - \frac{H_i}{H_m}(\%)$$

の値Dを情報の redundancy 冗長度と呼ぶ。

さて、ここで、originality という表現が問題となるであろう。起こりうる可能性すなわち確率が少ないことに過ぎないのである。生起する確率の少ないことが、生起するシンボル数と単位時間内に現われる数が一定しているとき、現われたシンボルのなかに珍しいものを含ませる状態の可能性を多くするということである。Moles はアルファベットの文字の組み合わせや、楽音について実験的に示しているが、珍しい組み合わせと見馴れている組み合わせの現出ということは、それ自体として量的にパーセンテージを比較出来るが、同時に感覚的にも不精確ながら比較出来る。もともと情報源 repertoire の要素である記号が例えばアルファベットの如き一定の set であり、それらの記号の組み合わせの一単位、例えばシラブルの現出の可能性を確率として求めるだけなら、電子計算機を使う程もなく計量し得て、全体として original なことも有り得よう。この場合は、変った綴字を含む文字を使う率が多いと original となる。ところがこれは意味内容の点では original か否かを決定出来ないのである。記号を組み合わせたものは、シンボルとして一定の意味を有するが、意味を測定して意味の出現頻度を計量したのではないから、意味として original か banal かを表示することが出来ない。例えば Charles Osgood らの開発した意味測定法 measurement of meaning などとの総合も考えられようが、微視的構造と巨視的構造の違いなどから、困難な点が多いと思われる。

情報量を originality として表わす方式は、テーマの選び方や構成の決め方あるいは小道具の組み合わせなどに新機軸を求めたり、多数の作曲家のそれぞれ多数の作品のなかから、ある時の演奏に誰のどの曲を選んだらよいかを決めようとする場合に、聴衆の希望という要素を加えつつ参考にすることが出来、いわゆるレパートリーの問題としてマスコミの場では有意義かも知れない。しかし美学の立場からは、価値問題とも絡んで originality そのものの定義が問題である。このことについては、Moles 自身、一般の情報理論としては originality に対して冗長度の高いものを banal として banality なる概念を対立させているが、esthetic な情報も含めて、originality に対して intelligibility を対照させようとしている。つまり form の知覚は intelligible であるが、form の知覚により originality は減少するという。このときの originality は「予見出来ない」unpredictable 或は「意外な」という意味であって、既知と未知をあらわす対概念の極と考えられる。このような限定的意味に使われると、自然に innovation や creation とも区別され、Moles は客観化されうる価値だけを対象とし、創造性全体にはタッチしていないのである。従って美学の観点からは、originality の価値の問題を正しく理解し、真の独創性や創造性は情報性を超越した相でとらえねばならない。

また Moles の heuristic value という概念は、自発的な発見に委ねる価値基準を設定するが、情報が unpredictable かつ complex であることを original とするので、既知のものや予測しうるものをつねに外れることにならざるを得ない。単純簡潔であるが意味の非常に深

いものや、直截に真実を示すものなどは本来 heuristic であっても、original とはなし難い。ここにシンボルの生命によって、或は感情の投影によって、unpredictable ではあるが、構造の単純になっているものは省かれねばならず、構造的要因のみで意味的要因の殆んど入り得ない限界が又もや明らかとなる。構造が意味を決定するという考え方と、意味は記号の構造をはるかに超越するという考え方の対照をはっきりと示している。構造が意味を決定する相では、heuristic value は電子計算機でも産出する訳であるが、意味を判断し決定するのが人間の意志であるから、人間の判断を経ずしては創造とは言えない。しかし Moles はこのことをよくわきまえて居るのであり、主観的判断の要素を一切廃して、科学的な方法に徹しようとしている。もともと美学の立場に立とうとしないのであるから、我々は却って混乱なく、美学の立場から彼の理論を außer-ästhetisch な場でとらえ、芸術作品の物的並に心理的側面の解明の補助手段とすれば足りるのである。

(6)

次に Moles の esthetic information の問題を考察し、このさいの“esthetic”の概念を検討したい。

Moles は客観的に主として message の構造分析を手がけているが、そのなかから、esthetic という観念が出て来るのである。例えば音楽作品を分析して、

- 1) elementary structure : sonic material, symbol
- 2) micro-structure : sonic object, collection of symbols
- 3) intermediate structure : evolution of sonic objects, cell
- 4) macro-structure : composition of objects and cells

と示しているが、3)の sonic objects の evolution の要因として、時間的な melody の form をあげ、sonic object という atomistic な要素と区別している。

また一方、例えば名曲のタイトルというシンボルによって、タイトル自体の文字の意味を示す構造体のみならず、曲想やその曲に対する気分などが示されることから、一つのシンボルのもつ二重の指示機能をとらえ、タイトルの場合、題名を示す semantic information と、曲の内容に関する情報としての esthetic information を区別しようとするのである。

そして一般的に、semantic information は、(1)シンボルで表わされ、(2)翻訳でき、(3)論理的なことを特徴とし、esthetic information は(1)内的状態を決定づけ(2)翻訳できないものと定義している。両方の information はそれぞれ独立なものではあるが、現実の message はこれら両者の混成体であり、例えば、言語では両者は略々平衡しているが、音楽においては esthetic の方が豊富である。音楽においては、esthetic information は音楽の自由領域を、semantic information は楽譜による形式化であり、演奏の際の作品の存在や musical form の問題は両者の関連と密接なものである。同一作曲の種々な演奏と、同一演奏をレコードで繰

り返し鑑賞する場合とでは違うが、音声知覚の識閾 threshold の変化という要因もあり、構成要素が識別出来るという要因などもあって、繰り返しての鑑賞は intelligibility の増加と originality の相対的減少を生じ、両種の情報の間の対極性と補償性を生起する。このことは、semantic な面が減少するのに比例して esthetic な面が増加するかたちで、或る作品に馴染みになると、次第に良さが直接的に理解出来ることの説明にもなる。しかし intelligibility が増加して内容の理解が深まってくると、却って未知の部分があらわになって、semantic な関心が深まってくるとともに、esthetic な側の関心も一そう深くなり、それぞれの情報の増加を誘導することもあるから、このような情報の客観性では説明のつかぬことも多い。

また Moles は録音した曲を逆回転させたり、曲の一部分を摘み取って楽譜や構造の理解出来ないものをこしらえたりして、melody のまとまりを骨格とする esthetic information を人工的に破壊して聞かす実験をしている。このさい本来の esthetic な面は消失するが、濾過作用とでもいうべき現象が生じて、semantic な面は変化こそすれ残るのである。丁度全く未知の民族の音楽でも聞く如く、部分的なハーモニーやメロディーが聴き取れ、音楽的素養のある者ならば、音声構造が記述出来ようが、esthetic な面はも早復活しない。

大体以上のような観点から Moles は esthetic information の理論づけを試みているが、“esthetic” は感性的で、言葉で言いつくせないことで、非論理的、非意味的なものとしているのである。しかもあく迄 semantic information との連関の上で、図式的対極として規定されている。先に述べたように情報以外の表現的な相として、「芸術の語るもの」をあげる我々は、これら 両者の二元論的構造を局限して適用せざるを得ない。あく迄「情報」領域内部での esthetic な性質を示したのであって、「情報」によって性格づけられない領域での“esthetic”と区別すべきであろう。

もし文字通りの semantic との対概念として、「語の意味」に対する「語の美」であるならば、「意味的内容」と「意味的形成」と解釈出来ようが、情報における semantic な面は、記号の組み合わせによるシンボルであるから、Moles が音楽において示した esthetic information は、むしろ意味に極めて近いものであり、音のもつ感情的刺戟性と解すべきではなかろうか。それがまとまりのある form において感じられる場合はメロディーのもつリズム性であり、和音の場合のハーモニーそのものと言うべきではあるまいか。何となれば楽譜の score による物理的な音声の構成と補足的なものともしているからである。言わば、客観化はしうるが、直接には量的・法則的に表示出来ないものを意味するようである。今後 analog computer の発達によっては、或は客観的表示法が開発されて、ますます semantic な面に近づき、美の問題から遠ざかるかも知れない。

この問題を更に論究するには、記号やシンボルの問題に関わらねばならないが、超越的シンボル、例えば Jaspers の暗号 Chiffre の如き啓示的シンボルや、Langer の芸術作品としてのシンボル、或は映像的シンボル、等に「美的シンボル」という概念が成立するか否かの問題があり、この「美的シンボル」が芸術の判る人に対して顕示的なものか、すべての人々に判る

普遍的なものかなどの点も考慮せねばならないであろう。実はここにまた「語ること」とは言えない「情報」の問題がからんで来るのである。先に述べた情報の予見性 predictability や foreseeability などは Gestalt 理論により、まとも segregation や補償 compensation 或は単純化等の現象によって説明されるし、或は相貌的知覚などとも類似したメカニズムであろうが、実は平均的能力人の正常な知覚にもとづくのであり、情報理論で originality が予想外のものを情報の目標の如くとらえていることと、どう関連づけるかが問題である。

また情報における記号やシンボルの操作の問題から、semantic と esthetic の両性格が表わされるようになって来るとともに、普遍性を否定したシンボルが考えられるとすれば、情報の構造や図式を全く別の観点からとらえるか、非情報過程でしかも記号やシンボルを使用する特殊な普遍的過程を予想せざるを得ない。何れにしても「美的シンボル」または「美的」という意味は、情報理論の領域を超越し、情報と違った次元で、「芸術の語るもの」いわば「芸術的表現」において、情報理論の“esthetic”と違った意味で解釈されねばならない。

要するに Moles の理論における“esthetic”という表現は、美学において主として芸術的な事実により示されている、“esthetic”とは必ずしも同義ではなく、後者が「美的」と訳されるならば、前者は「感性的」とでも理解すべきことを指摘するにとどめ、「美的シンボル」「超越的シンボル」の問題は、また別の機会に論ずることとする。

(7)

或る意味で、Moles 流の情報理論を美学的に解釈して導入をはかったのが Max Bense である<sup>(8)</sup>。先にも述べたように、芸術は現実を超越して現実性と共存するとき Mitrealität により美が成立するとの考え方から、美的現実 ästhetische Realität と物的現実 physikalische Realität との補足関係 Komplement のかたちで、数的に表わしうるような美学を kosmologische Ästhetik と呼び、情報美学はこの条件を充たすという。彼はまた美的な要素 ästhetische Elemente としての記号 Zeichen は unvollständige Sein 不完全存在として、仮象世界 Scheinwelt に対応し、仮象世界即記号世界であって、この世界は現実を吸収しつつして超越し、共現実を有するようになるという。Zeichen に関しては、Bense は Charles Morris が、美的な現実化過程は記号過程であると言う考え方を尊重し、Zeichen が semantisch に Gestalt を形成し、同じく Zeichen は syntaktisch に Struktur を構成するが、両者すなわち Gestalt と Struktur の総合によって美的情報 ästhetische Information が与えられるという図式を示している。この“ästhetisch”も先に述べた如く情報理論の枠内にあれば、「美的」かどうかは問題である。ただし Bense には Kunst と Design を区別する考え方があり、Design に関連する場合は ontisch な美とは違って技術的で pragmatisch な美とすることに留意しておこう。

(8) op. cit.



### 「芸術の情報性と情報美学についての考察」

また彼によれば、Design は物的現実の対象に対する最小要求 Mindestforderung 即ち物質性、現実化の主題、コミュニケーション機能に応ずるものである反面、Kunst は美的現実の対象に対する最高要求、即ち秩序関係、美的非限定関係、価値関係に応ずるものであり、要するに美の性格の段階のようなものであるが、記号的機能 Zeichenfunktion は Kunst の最高要求としている。これは Moles の “Communication by natural channel, Information by artificial channel” との考え方と対照させると、矛盾するところはあるが、情報を限定することにより却って、芸術の豊かな連想性や想像性を見失なうという同様の制約を自らに課している点で相通ずるものがある。

ところで Bense の美学が情報美学たる所以は、先づ Zeichenprozeß にあるが、或は、Birkhoff の美度 “Schönheitsmaß” 或はゲシュタルト度 “Gestaltmaß” の公式による、形態形成のさいの無秩序或は複雑性に対する秩序性の割合の表現方式を採用し、これを情報量の公式に結びつけているのである。Birkhoff の公式は、

$$\text{(美度)} M = \frac{O}{C}, \quad \begin{array}{l} O \dots\dots \text{Ordnungsgrad} \\ C \dots\dots \text{Komplexitätsgrad} \end{array}$$

C の Komplexität の代りに非限定性 Unbestimmtheit あるいは変易性 Leichtveränderlichkeit を考えて、これらを要素の組み合わせの確率的状態として表わすことも可能であり、そのさいはエントロピーの概念が適用されることは、先に述べた通りであり、また要素の種類、現実には Repertoire の種類によっては、M を ästhetische Maß として、狭義の「美」以外の美的類型の適用も考えられる。芸術作品の場合は、客観化する側面の makro 構造の場合か分析的な mikro 構造の場合のそれぞれに限られようが、一見素朴に過ぎるこの公式が或は、「ガリレオ式」を象徴するかも知れない。

Bense は Birkhoff の式を利用し、

$$M = \frac{\text{主観的冗長度 (subjektive Redundanz)}}{\text{統計的情報量 (statistische Information)}}$$

と示している。勿論分母の情報量は、先にも示した Shannon 型の公式

$$H = -N \sum_{i=1}^n p_i \log p_i$$

によって与えられる訳である。

「我々は今日、数学的論理学や数学的言語学を有しておるのみならず、数学的美学もまた次第に発展している。それは芸術作品に関しては『物的基体』とそれと共に実現される『美的状態』とを分かち故に、も早主観的に解釈するのではなく、客観的に実証するのである。この実証は、『美的状態』の独自の要素に対し、もしくは、言うなれば、『美的現実』の独自の要素に対してなされ、これら要素は実証されるに都合よく、その動きも部分も全体も一つの数学的言語で記述されるから、この新しい美学は実験的であると同時に数的に方向づけられる。」とい

うが、ここに彼の立場はよく示されている。

現実と密接に結びつき、彼に言わせると「共に在る」状態、美的現実を実証的に記述することが、主眼であるから、その限りにおいては、将来の美学なり芸術学の発展にまたなければ、決定的な批判はなし得ない。彼はまた、Birkhoffの美度の他に、Robert S. HartmannのArithmetische Werttheorieを採り入れているが、これは記述され得る特徴 *beschreibbare Eigenschaft* の数を尺度とし、描写の豊富さを価値づける方法である。また頻度数を価値と結びつけ、意味や内容よりも *Innovation* の数を測定する方法なども示されている。さらに価値を荷うものとしての *ästhetische Index* という概念も用いている。

以上みて来たように情報理論や情報美学と呼ばれるものは現段階では、領域をただ一つの武器の射程内のみに限るが如き状況であり、特に情報に対する人間の問題や情報の人間的展開が問題とされていないし、具体的シンボルや暗号などによる超越的な情報の問題にふれられていないから、芸術における情報性の根柢に立入ることが出来ないようである。

先にも示したように *esthetic* 美的な情報という言い方はなされても、美学で確立されて来た意味での「美的」情報とは言い難く、「芸術の語るもの」或は芸術的表現の観点からすると、そのごく一面に適用されるに過ぎない。情報は本質的には、「人間の求めるもの」、「人間の認識しうるもの」、「人間に応えるもの」を中心としいわゆるミニ・コミから民の声、思想、天の声等の段階それぞれに、人間の内なる声に対応する意志に導かれて、究極的情報を理念とするものである。とに角人間の意志が最も核心とされるべきであろう。

今回は、科学的な観点の極めて人間的な事象への適用に対する批判に終わった。批判は否定のみに終始するのではなく、批判対象が如何に限定されるべきものであるかを示して、その在る可き領域を明示しようとしたのである。Molesの意図した情報伝達の等質的分析と客観化は、それ自体としては一応の定式化に成功したと言えるかも知れない。また Bense の情報美学体系化の試みは、美学と諸科学との関連問題に取組んだ点で多少評価できるかも知れない。しかしいずれの場合も真の美学的問題に立ち入る前段階に留っており、“*esthetic*”ということが人間の精神的行動の一つのタイプを規定する段階よりさらに進んで、その内容に思弁が及んでいくときには、換言すれば、芸術的表現や美的体験のアクティブな側と芸術鑑賞や解釈・受容の側とを全的にとらえ、「美的な」表現と受容が定立するときの美的状況が考察されるときには、「情報」の次元を超えたもの、強いて言えば情報の伝達と類似の図式を示しながら、美学的にのみ成立する人間の精神活動の本質、あるいは意識の様態を明らかにする、別の学問形態が要請されるべきである。そうしてこそ、はじめて「美的」ということの真の内容に迫る道が開かれると言えよう。