

2016年映像文化特論1月補遺

コメントバックをするすると言っておいて、なかなかできず申し訳ないことでした。なにしろみなさんのレポートの一回ぶんに全部ざっと目を通すだけでも5～6時間かかるのです。それでも、面白く示唆に富むレポートを読み、応答を考えるのは、私自身にとってもたいそう勉強になることでもあり、嬉しいことでもあります。以下、適宜レポートに言及しながら、学期後半の種々の話題について若干の補足をします。例によって、面白かったコメント全部に対して応答することができない点をご容赦ください。また、これは「原稿」ではなくて、講義で口頭で喋るかわりに書き流すものですから、誤記誤植など、推敲の至らない部分についてもご容赦願います。

1. 「拍」について

まず、講義スケジュール的には前後しますが、アニメ関連の話題から。「アニメーション／アニメート」の話については後で触れます。長田さんの話のメインのひとつは「拍」というものについての話題でしたが、この「拍」について何人かの人が興味深いコメントをくれた中に、「歌舞伎も同様に「拍」を前面に押し出した構成」だということに気づいた、というのがありました。歌舞伎の身体のある種の使いかた・見せかたが、「静止して拍を打ち出すリミテッドアニメの拍の打ち出し方に酷似している」という、これはたいへん適確な指摘で、実は、今年は時間がなくて触れる余裕がなかったのですが今年の「映像文化論」では、この「拍」の関連で、芸能の話をしたのでした。去年例に使ったのは歌舞伎ではなく「能」でしたが、実際、日本の（とは限らないが）伝統芸能における身体統御のしかたには、この「拍の打ち出し」を思わせる局面が濃厚にあります。

長田さんの話の中で、「生身の人間は拍を打ち出すことができない」というのがありました。完全な静止から突然の運動へ、また運動から突然の静止への移行に際して、「拍」というものが打ち出される、という話なので、「完全な静止」をすることが不可能な人間の肉体には、当然、生きながら「拍」を打ち出すことは普通かなわないわけですが、例外的に、ある種の身体芸能者においてはこれが可能である（ように見える）場合がある。レポートの中で、そういう例としてロボットダンスを挙げてくれていた人もいましたが、歌舞伎に限らず、ある種の訓練を積んだ肉体は、限りなく「完全な静止」に近い静止を現出させることができる、その例がロボットダンスだったり、歌舞伎や能などの舞踊系の芸能だったりします。事実、能の仕舞や歌舞伎舞踊では、止まるときにはきちんと止まる、ことがまず修行の第一の重要要素のひとつです。ふらふら動かないで、止まるときにはぴしっと止まる、これを「決まる」と称したりしますが、決まるときには決まり、動くときにはすっと動くという動作が、そうした特殊訓練を積んでいない身体にはおよそ不可能なくらい、鍛錬するとできるようになる。例えば数分間、微動だにせず正座しているだけでも一般には（すでに現代では）困難であるのは、ちょっとやってみればわかることでしょう。逆にいえば、そういう訓練を積んだ能役者とか歌舞伎役者とかダンサーとか、あるいは武術をやっている人などは、およそ尋常ではない身体を獲得しているとも言えるわけですが、そういう人が舞台上で止まったり動いたりするときに、ある種の「拍」が打ち出されるように見える。しかしこの種の芸能身体における「拍」のようなものの例を挙げるのは、あく

までも「拍」というものごとを理解するためにこの種の比較が有効だと考えているからにすぎないので、長田さんのいうアニメにおける「拍」と厳密に同じものだというわけではありませんが。

長田さんの話の中で、おそらく少々わかりにくかったらしい話（つまりレポートであんまり言及がなかった話）として、「接触」の話がありました。手を触れたり、蹴ったり、抱き合ったりという種々の接触行為が物語上は登場人物たちの間で行われていると見えるとき、ストーリーの上からそのことは理解できても、そこで身体の接触が起こっているその接触そのものは、画面の上に描き出されることはない、という話がありましたね。もっと即物的に言えば、ものともが触れ合っている、その触れ合っている面、接触面そのものは、二次元平面に描き出すことはできない——例えば握手している手を二次元平面上に描こうとすれば、一方の手によって一方の手が隠されていて、また部分的には逆のほうの手が別の手を隠している様子として描かれるしかない——言い換えれば、手前にあると見える手は手の甲だけが描かれていて、向こう側にある手のほうは、その指だけが、手前の手のさらに手前に描かれる、というそういう形で描かれる他はないわけで、そこには、厳密に言えば、ふたつの手がそれぞれ断片化されたものが組み合わさっているという現象しかないこととなります。



接触、という現象はここには描かれない。これを長田さんの用語で言えば、そうした画面上の接触には「実行性がない」ということとなります。接触が行われている、ということが指示はされるけれども、そこで接触が実行されるわけではない。では接触はどこで起こるかといえば、聴覚上で起こる。言い換えれば、「接触を実行するのは音声でしかない」ということです。



これは、長田さんも言っていました、必ずしもアニメに限ったことではなく、実写であっても同じことは本当は言えるのです。実写であっても、握手というものが、手と手が重なったように映し出されるしかない、という点では、実写だって二次元だから同じなのですが、それでも、もともと被写体が実際に握手を「実行」していたところを撮影したものは、あくまでも経験的処理ではあるけれども我々の視聴においてもその実行性をアニメよりもはるかに強く残していますし、上の図版でもわかるように、実写ではアニメ絵よりもはるかに陰影その他が繊細微妙ですから、接触しているように見える度合ははるかに高いです。しかし、ここに接触の「実行性がない」ことは、実は両者とも同じです。このことを例えばカンフー映画で考えてみるとわかりやすいかもしれません。例えばジャッキー・チェンの古いカンフー映画などを見ると、格闘シーンにうるさいほど効果音が入っているのがわかります。打ち合う手、蹴り合う足など、打撃が行われたと見える瞬間には全て、バシとかドスとかピシとかそういう感じの音が律儀に入っている。そういう音がなくても、ジャッキーの身体運動は極めて見事で迫力がありますけれども、それでも音を消して見ると、かすかすの格闘が本当の戦闘でなくて「型」を演じているのだということが、当然ながらより見えやすくなります。かすかすの打撃における「接触」が、音がついて見るときに感じられるほどに強いものではないとわかるでしょう（でなかったらジャッキーも相手もすぐ本当に死んじゃいます）。むろん、あれらの格闘が「型」であって、打撃はほとんどの場合、打撃というより軽く当てているだけ、場合によっては当ててすらいらないのだというのは——いや本当は私などが思うよりもはるかに彼らの身体は強靱であって打撃も私などが思うよりもはるかに強いのかもしれないけれども、それでも物語上要請されている強さほどには強くないはずである（でなければやっぱり死んじゃいます）——そういうことは音がついてても当然わかって見るわけですが、それでも音があると、「接触」がより実行的に感知されることは確かです。ジャッキーなどはあたりにいっぱい転がっているでしょうから、暇なひとは見てみてください。『酔拳』『蛇拳』あたりがお薦めです（別に昔のジャッキーでなくとももっと新しいカンフー映画でもいいのですが、古い映画のほうが、格闘シーンに長回しが多いので、上のようなことが見てとりやすいです）。

実写でも、このようなことは起こる、つまり、「視覚的に実行性のない、あるいは薄いできごとを音声はその実行性をもって補填する」ということが起こるのですが、アニメにおいては、視覚的な実行性は、ほとんどの場合構造的にほぼ完全に欠落している、ということなのです。

さて、「拍」を考えるうえで、こうした格闘技や歌舞伎、ダンス、あるいはアニメでも戦闘シーンなどを例にとっていると、「拍」というものが何か常にとてもクッキリきっぱりした、一見してそれとわかる目立つ「効果」の一種であるかのように思えてきたりもするでしょう。例えば次のようなコメントがありました——私たちがアニメの「拍」を感じ取るときには、「意識して拍を感じているわけではなく、知らない間に、無意識のうちに拍を感じとっているのではないかと感じた。もしくは、拍を感じとつても、それを拍として認識するのではなく、一般的に「迫力」として認識しているのではないかと感じた」。このコメントは面白くて、前半はまさにその通り、普段私たちはアニメを見るつど「あ、拍だ」「いまの拍すごい」とか思って見るわけはありません。ほとんどの「拍」が我々の意識に上らないからこそ、それがアニメの人物の同一性を揺らがせたり保証したりできるので、「拍」がいちいち意識されたら、それこそ、そもそも人物が人物として見えることすらできないでしょうからね。つまり、静止から運動へ、運動から静止へ、の移行は、例えば人が振り返る、腕を上げる、一步踏み出す、目を伏せる、そんなようなごく些細な動きのうちにも絶えず発生するも

ので、そうしたささやかな「拍」は、実にかそけきものであって、我々の意識に上ることはほとんどないものです。音のほうも、「ぼん」とか「たん」「ばん」といった打撃音はそれなりに耳を打ちますが、こうした擬音で書き表すのも困難なくらいかそけき音であっても、何かの音が鳴ればそこに拍が生じる。そういうのは、「あ、何か音がしているな」「目を伏せたな」と思うことはあっても、その「拍」が「迫力」ある「衝撃」として意識されることはまずない。したがって、逆にいえば「拍」が意識されるときというのは、それが「衝撃」として、つまりはそれなりの「迫力」をもって感知されるときに限られる、ということになります。ジャッキーの例でも、音のついた格闘が「迫力ある」ものとして感知されるならば、それはおそらく、個々の打撃が衝撃感をもった「拍」のようなものとして感知されているときでしょうし、逆にいえばこうした「迫力」をともなって打撃における「拍」が感知しやすいように音がついているのだ、ともいえるでしょう。

しかし注意しておかねばならないのは、こうした「迫力」をもって意識される「拍」は、むしろごく例外的なものだということです。画面上に、部分的ではあれ、静止と、突然の運動があるところ、常に「拍」があり、そのほとんどは、一般には感知されないということが重要であり、この「拍」のシステムの話がそのまま「アニメのインフラを形成しているものごと」の話であること理由です。インフラのことは後でまた述べますが、この「拍」のシステムは、我々一般の視聴者によって意識されることがほとんどないだけでなく、おそらく、製作者さえ、そういうシステムとして意識してはいないだろうと思われるものです。もちろん製作者たちは体感的にそうした「拍」のありかたを熟知しているのですが——つまり非言語脳的に熟知して、暗算の達人が非言語脳で見事な計算処理をするように、その熟練技能を以て画像と音声の処理をしているのに違いありませんが、長田さんがしたような言語的分析を彼らが常に行っているわけではないでしょう。そう断言できるのは、つまりそのような分析がかつてなされたのを見たことがないからです。レポートの中に、「拍」に関する疑問として、こういうのがありました——「複数の人々が制作に携わり、それぞれの専門を持ち寄ってひとつの作品を作り出すときに、皆が同じようなニュアンスや価値観を共有することが必須となるが、どのように共通意識を持って」この「拍」を活用しているのか、という疑問です。この疑問に対しては、当座、「わからない」と答えるしかありません。職人の経験知の世界ですから。少なくとも、アニメを作る仕事に携わる人々はどこかで数々の技術・技能を習い、身につけていく、そのときに用いられる言葉づかいは、長田さんがしたような言葉づかいではないだろう、本質的には同じことを語っているかもしれないけれども、言葉の形は全く異なるだろう、そのことは確かでしょう。それは、放物線を語る物理学者の言葉と、良い球を投げるべく日々訓練している野球選手とコーチの間で交わされる言葉が異なるくらいに、おそらく異なるでしょう。

2. アニメの人物の同一性と音声の役割

今学期、音声の話はだいぶ出ましたから、「映像」における音の役割全般については繰り返さないことにします。また、アニメキャラの危うい同一性を音声为保证する、という話も、それ自体は多くの人にわかってもらえたようです。ただ、「振り返るときに顔が崩れる危険」というのは、ちょっと事例がわかりにくかったかもしれません。ここに何か良い例を画像で示せるといいのですが、最近はネットからアニメの画像はたいへん取りにくく、動画にリンクするのも著作権上少々ためらわれるので、やめておきます。「回によって顔が違う」話のほうの方がわかりやすいかもしれません。が、それはそれで難しいところがあり、最近は作画技術の向

上によって、回によってもうめちやめちや顔が違って困惑するようなことも、昔よりはずっと減ってきているように思われ、それゆえにまた、長田さんが見せてくれた例のように、「わざと絵の違う回をつくる」とか、あるいは、時々わざとタッチの違う姿形をはさみこむ演出なんかが増えてきています。レポートでもそのことに言及してくれた人が何人かいて、その人たちの言葉を借りれば「同一性が揺らぎ続けるアニメ」「複数のキャラクターデザインが交代するアニメ」、そういうものがごく普通に見られ、楽しめるようになってきている、それはつまり、アニメキャラというのはそもそも明瞭な同一性を持たないものだとすることを逆手に取る演出技法が定着してきたということの意味するでしょう。

リミテッド・アニメというものが持つ技術的な特性は、必然的にキャラたちの見え方に不断の「拍」を付与し、そのことがキャラたちの同一性に、音声によって綿密に補われ続けねばならないほどの脆弱さを与えた、しかし一方で同じ技術的特性とそれがもたらす「拍」が、キャラたちとその活躍するアニメ世界に、現実には不可能な幻惑的な躍動性をも与えた。言い換えれば、「生きた人間」「生き生きした者たち」に見えるかどうか、見えるか見えないかぎりぎりのラインに、彼らの生は設定されているということです。そのラインを踏み外せばたちまちぎこちない死物と化すけれども、ひとたび上手にラインに乗ることができれば、いかなる跳躍もできるということでしょうか。あるレポートで、長田さんが「リミテッド・アニメは欺瞞だ」と言ったが、「何をもって欺瞞だと断ずることができるのか」と、激しい義憤を開陳してくれたひとがいました。私の記憶では、長田さんが「リミテッド・アニメは欺瞞だ」と文字通り言ったかどうか定かではありませんが、仮に言ったとしても、「欺瞞だからダメだ」というニュアンスで言ったのではないことは確かです。欺瞞ということを使うなら、あらゆるアニメーションは欺瞞でしょう——本来動くことのない死物にすぎない絵を、「あたかも動いているかのように見せる」のがアニメなのですから、それは欺瞞＝トリックに決まっています。別のレポートでいみじくも言われていたように、リミテッド・アニメは、「アニメ制作初期のころは費用削減の意味としてしか捉えられていなかったかもしれないが、見かたを変えればそれは「人間の視覚が登場人物を人物として無理なく捉えられる限界、それをアニメとして楽しめる限界」を知っていたからこそ可能になった」稀有なテクニックでしょう。より厳密に言うなら、「知っていたから可能になった」というより、費用削減のためによんどころなく導入されたこの手法に取り組むうちに、その「限界」がだんだんわかるようになってきて、その結果、現在のような隆盛が可能になった、のでありましょう。また別のレポートでもいみじくも言われていたように、「現実性を追求することよりも、現実性があると脳に認識させること」が根本的な問題であることをアニメーションというものから学べる」のだと私も思います。キャラやその住む世界に現実性——実行性——があるのだと脳によりよく認識させるために、ディズニー的フルアニメは、「現実性を追求」する方向へ進み、リミテッド・アニメは、むしろ「現実的」な動きのありかたから乖離して独自の方向へ進むことを選んだのだと言えるでしょう。

キャラの同一性に関して、声優のことに触れてくれたレポートがいくつかありました。声優の話も面白いのですが多くの言葉をここで費やす暇がありません。中でドラえもんの話を書いたひとが二人いたのでとりあげてみましょう。アニメのドラえもんは、最初からもう長らく大山さんという人が演じ続けてきたのが、あるとき引退なさって、別の声優に変わった、それでも別に「これはドラえもんじゃない」とは誰も思わなかったのではないかと、という疑問。これに対しては、「いや、思った人が多かった」と、リアルタイムでその変化を体験した身として証言いたしましょう。私も思いましたが、この声優交代は非常に話題になっ

て、その中で「これっでもうドラえもんじゃないよね」という声は非常に多く聞かれました。もうひとつのレポートでは、ドラえもんは「青くて丸い二頭身」という「記号によってのみアイデンティティを保っている」という面白い話があり、確かに、画面上の姿かたちが単純なキャラであればあるほど「声優交代は厳しい」のかもかもしれません。種々のアニメで「奇抜で普通でないような服装、髪色、目の色」などをしたキャラが多いのは「揺らぐ個性をキャラクターごとに特徴的な色を与えることで補っているのではないか」というコメントも、至当だと思います。実写の吹き替えについて考察したレポートが多かったのも、面白く思いました。

この同一性の話に関して、この話は「結局、アニメーション VS ミメーシスの話に還元されてしまうのではないか」というコメントがあり、興味深く思いました。確かに、還元することはできるだろう……しかしどう還元しようか？ 例えば、リミテッド・アニメは、フルアニメがめざした模倣の道を捨てて、捨てることによってアニメーション（＝生命の付与）を実現したのだ、とかそのように還元することは確かにできそうです。しかしそんなふうにとめてしまうと、大事なことは全て抜け落ちてしまいますね。今回の話題で重要なポイントは、「捨てることによって」という部分、その詳細にあります。どのように捨て、どこが捨てきれずにいて、捨てた部分と捨てられない部分のどのような相互作用によって「生命の付与」がいかに行われるのか、その詳細こそが重要なのです。そうした詳細を捨ててよいのなら、純然たる模倣芸術以外の全ての芸術的営為についての話は、「アニメーション VS ミメーシスの話に還元」してしまえるのではないかと思います。そういうふうに大きな枠で考えることは、一方で非常に大切だと思うのですが、他方、やはりディテールを捨ててはならない、でないとは個別のものごとを考察する意義など、どこにもなくなってしまいますから。

3. 『河明かり』と白黒の話

すでに二か月経ってしまって、浦野さんの話はみなさんの頭からだいぶ記憶が薄れてしまったのではないかと恐れますが……。浦野さんの話は少し難しく、去年もいちばん難しかったらしく、今年は去年よりずっとわかりやすい話だったのだけれどもそれでも難しかったかもしれないですね？ レポートでも各種コメントがやや控えめでした。中で面白かったのは、一回目に見た『河明かり』という絵画作品とその映像ヴァリエーションの話に関する以下のようなコメントです。「たとえ直接目で見たとしても実体そのものを見ることはできないのではないかと。私たちは脳裏の映像を見ることしかできない以上、実物と脳裏の映像との間で目を介さなければならない。(中略) こうしてみると、直接目で見ることと機材を利用して映像で見ることの違いは程度の違いでしかなく、本質的に同一のものと言えないのではないだろうか。確かに、原理的には全くその通りです。「実物大の夕日」の話はまさにそういう話で、「目に映っているもの」もまた「映っている限り」映像であって映像でしかなく、どういう「実物」を前にしていようともそのことに変わりはない。そういう意味では、つきつめて言えば「実物」などというものはそもそも一切存在しない、という話にもなっていくかもしれません。しかし最初の講義で言ったように、一応この講義では、「実物」というものは存在する、という立場をとっています。前に講義中にしたコメントバックで、実際の公園を散策しているときに見る光景と、公園の模型（ジオラマセット）の中を散策しているときに見る光景はどう違うのか、という、とあるレポートにあった問いかけに言及したと思いますが、あのときに言ったように、要は、「実物」を前にすると

きと、映像を前にするときとは、他の知覚の働きかたが全く異なるので、やはり一律に考えることはできないでしょう。コップを見ていて、なにか映像を見てるにすぎないような気がして不安になったら、コップを手にとってみることができます(触っても触った実感がない、という症例についてはここでは考えません)。富士山は、手にとることはできませんが、富士山のほうへ向かって歩いていくという行動をとることができます。絵画も、美術館に飾ってある絵を触ることは普通許されないけれども、絵の回りをぐるぐる回っているような角度から見たり、近づいたり遠ざかったりしているのを見ることができ、その絵の映像は、いろんな角度から見ても見づらくなるだけなのが普通ですし、それよりなにより、浦野さんの話と関連づけて言うならば、実物の絵は、角度を変えて見ることによって、光の当たり具合が異なって見えるでしょう、『河明かり』ならば、違う角度から見ることで、さまざまな光の具合の変化を「水面」に見てとることができます、それが「水面」の揺らぎにも等しいような、そういう「見かた」ができることでしょう。なんなら照明の配置を変えてしまうこともでき、そうすればよりいっそう、変幻自在な「水面」と「河明かり」をたのしむことがきっとできるでしょう。しかし授業中に見た映像ヴァージョンの『河明かりB』『C』『D』はいずれも、光の当たり具合を鑑賞者が変えることは一切できません。どの角度から見ようと、プロジェクターをどう調整しようと、絵の真中へんの上辺に大きな月のような丸い光彩が浮かび出ているあの見え方以外の見え方にすることはできません。『B』『C』『D』いずれを見る者も、『河明かり』とは、ああした丸い大きな月のような光彩が中央上辺に浮かび上がっているような絵だと思えることでしょう。そしてそれは、『B』『C』『D』それぞれの作成過程において、それぞれの技術段階に相応した形で、「ノイズを排する」努力がなされた結果である。「ノイズ」とは、浦野さんの解説にのっとれば、「媒体を徒に意識させる要素」のことだ、とまとめることができます、つまり、写真を見ているときに「下手なカメラマンだ」とか「画質悪い…」とかそういう、媒体における技術的設定や、その媒体の使用条件などに意識が行ってしまって、当の写真の無心な鑑賞が妨げられるようなとき、その妨げになるような要素が「ノイズ」です。『河明かり』の写真撮影する人も、その写真を載せた図録をつくる人も、その図録をスキャンする人も、いずれも、こうした「ノイズ」がそのつどなるべく入らないように心して作業を行うはずで、それはひとえに、「もとの作品」、「実物」である絵画を見ているような気持になるべく近いような気持でもってそれらの映像ヴァージョンを見てもらうためなのですが、そうしてノイズが排されていった結果、確かに『D』を見る人は「これが『河明かり』か…」と無心に思っただけで見ることができ、しかしその人が見るものは、上辺の月のような丸い光のある『河明かり』なのです。これはむしろ、「ノイズ」の排除が能う限り完全に成功した場合のことで、そうした場合にはつまり鑑賞者は各種媒体がそこに介在していることをほぼ全く意識しないですむはずである。『D』には下のほうにゴミのようなものが映り込んでしまっていたのですが、レポートで、あのゴミは言われるまでゴミだと気づかず、河に浮かんでいる小舟だと思っていた、というのがあって非常に面白く思いました。この人においては、ノイズが完全に排されていたのです。この『河明かり』の話のポイントは、この「ノイズ」とその排除が持っている機能の話にあります。ノイズを排除することによって、媒体の特性が見えなくされる、それが映像であったり図版であったりするという事実が不可視化される、それがすなわち、この講義の後半で取り扱われているインフラストラクチャなるものの機能に他なりません。逆に言えば、ノイズというのは、インフラストラクチャが機能しているその奥から漏れ出してしまうもの、と言えましょうか。例えば、二十四時間稼働しているエアコンがかすかに不断に発している低い騒音であるとか——そういうもの

は普段意識しないが、ふと意識に入ってくると、ああエアコンが動いてるんだっけ、そうして、ぬくぬく暮らしているけれども実は戸外は寒いだったなという事実に思い至る。そんなふうに、映像を見るに際しても、「ああこれって、ただの絵が動いているように見えてるだけなんだよな」とか「これって本当はスキヤンの産物なんだよな」とかふと考えてしまう、そのきっかけになるようないろいろなノイズ、それが例えばアニメであれば、ロバクとセリフが合っていないときのそのギクシャク感とか、つまり画面の拍と音の拍が合っていないときのその齟齬感であったりするわけです。そういうノイズを掘り下げていくと、基盤構造がそこにあることがわかり、その構造がどんなものか、そしてその構造が隠蔽しているものが何なのかもわかってくる。レポートでこの「ノイズ」について、「バラエティ番組における回想シーンの再現ドラマなどでは、古いフィルム風のノイズを故意に入れることがある。ここでのノイズは鑑賞者が見ているものが本来のものではない、実際の時間軸とは違うものが映っているということ認識させるためだと考えた」というのがあってたいへん面白いと思いましたが、上の文脈で言うと、そういう「古いフィルム風のノイズ」は、まさに、それが「古いフィルム」である（かのような）ことを意識させるために入れられている、つまり媒体がそこで変わっている（かのような）ことを意識させるために入れられていて、そこで「古いフィルム」を意識することで、「時間軸が違う」ことが意識されるに至る、という、そういうプロセスかなと思います。が、これは、それが感知されることが望ましいがゆえに恣意的に投入されるノイズの例。これが知覚されても、「古いフィルム」が連想されるだけで、そうした演出を含めたそのバラエティ番組を成立させている基盤構造とその奥に隠されているものが明らかになるわけではないようにも思います。講義で扱われた「ノイズ」は、こうした演出的な「ノイズ」よりももっと深いところに起因している構造的なもので、それを発している基盤をかいまみせる類のものです。この講義後半がめざしているのは、その構造の探究であり、アニメの話ではその構造として「拍」と同一性の成り立ちが取り上げられ、浦野さんの話では、色彩と明暗の知覚の構造がとりあげられたということです。

後者の根幹をなす重要なポイントのひとつは、「白い＝明るい」「黒い＝暗い」という等式が、映像においては物理的に文字通り成立し得てしまうところにあるでしょう。ただしその成立のしかたは単純ではなく、暗いことと黒いことは本来（光学的・色彩論的に）全く別のことであるにも関わらず、この等式が成立してしまうところに錯綜があります。白い＝明るい、という等式は、現実生活では常に成り立つとは全く限りません。白いカップでコーヒーを飲みながら課題のレポートを書いているときに、いま自分は明るいカップでコーヒーを飲んでいる、とは誰も思わないだろう……もちろん、現実生活でも、白いものは明るい印象を持たれ、黒いものは暗い印象を持たれるということはありますが（喪服の黒などの、黒色の暗い象徴性を話題にしたレポートもいくつかありました）、それはあくまでも印象、文化的印象の話なので、ここでは措きます。現実には、そんなふうですが、映像では、映像というものがそもそも光でできているので、白い＝明るい、黒い＝暗いという、それこそ欺瞞＝トリックともいえるような相互変換が可能になるのです。浦野さんの二回目に見た建築映画では、この欺瞞＝トリックが非常にあからさまな形で働いています（むしろ、だからダメだとかいう話ではありません）。画面で白いものを見せながら、字幕が「明るい」「明るい」と連呼するのですが、その結果、映っている部屋が白いだけでよく見ればべつに明るくも何ともなくとも、「明るいんだな」と思ってしまうという。ここでもし字幕に騙されずに、「いや、明るいのはロケ現場の屋外が明るかっただけで部屋の中は別に明るくないじゃん」とか思ってしまうとしたら、それは何らかの「ノイズ」に反応し

てしまった結果だということになる、そうしたノイズが、白黒＝明暗の等式が成立するモノクロ映画というものの性質を極限まで利用して可能な限り排された結果の産物として、あの映画が紹介されたのでした。そして浦野さんはその「ノイズ」を拾って、その奥にあるインフラ構造を解説してくれたのだ、ということもできるでしょう。難しい話でしたから、これはコメントバックというよりも補足ですね。

ちなみにアニメの回のコメントで、マンガのスクリーントーンについて書いてくれていたものがありました。マンガ、特に少女マンガだと、白と黒の間をあらゆる様々なスクリーントーンなるものが活用されるけれども、それらのトーンにしても、白と黒の点々とかの濃度でもって、灰色のグラデーションをあらゆるものである、そのグラデーションを私たちはどうして比較的一律に解釈することができるのか——ここは薄い灰色でこっちはもう少し濃くて、というような、わりと誰もが共有する判断基準のようなものはどうやって養われてきたのか、という疑問。これも、ひとまず直接には、「長年の経験の蓄積によって……」と答えておくしかないようなところがあるのですが、この「長年の蓄積」は、日本の少女マンガ史上の蓄積、にとどまらず、それこそおそらくデューラーにまで、場合によってはもっとはるか以前までさかのぼることのできるだろう蓄積です。講義の最初の回にお見せしたデューラーの版画をもう一度見てみてください（→http://melanchologia.org/100/110_1.html）。あたかも何十種類ものスクリーントーンを微細に貼り分けたようだと思いますか？

4. ミメーシス(模倣)

さてミメーシスの話です。西洋ではミメーシス（模倣）に長らく非常に高い地位が与えられていた、という橋本さんのお話、あれは非常に射程の広い話で、その間の事情をひとくちに解説することはなかなかできそうにありませんが、レポートで言及していた人も何人かいて、ご存じの向きも多いであろうところのプラトンが、模倣ということについて相当の言葉数を費やしています。プラトン自身はむしろ、模倣にそれほど高い地位を与えてはいなくて、絵を描くとか、詩を書くとかいう（我々のいわゆる）芸術行為は、所詮現実の模倣にすぎない、というので、低い評価しか与えていません。プラトンがいうには（とまとめてしまうのも厳密に言えば問題があるのですが）、そもそもこの現実世界が「イデア（＝事物の、どこかにあるところの本来の真実のありかた）」の模倣にすぎない、そして絵画だの詩だのはその現実のさらに模倣であるから、たいして価値のないものであると。ざっくり言えば古代ギリシャではそんなような考えがけっこう主流であったのが、やがて、世界史で言うところの「西洋」世界が成立すると、逆にこの模倣ということに芸術行為上の高い意義が認められるようになった。その事情をここに詳述することはできませんが、ひとつだけ補足的にお話しておきましょう。少し余談めきますが。

何かというと、みなさんおそらくご存じのように、いわゆる「西洋世界」というのは、古典ギリシャ・ローマ文明を受けつぎつつ、キリスト教世界がこれと合体して成立したものとされます（このまとめ方は少し古いかもしれないが）。ユダヤ教キリスト教では、神が最初の人間、アダムとイヴを作ったときに、みずから似せて作った——人間を神の似姿として作った、ということになっている。そういう記述が聖書の創世記にあるわけですが、この、「神の似姿として作った」という記述によれば、神が人類を作ったというその営みが、そもそも、類似のものを作り出す営みであったわけです。この、神の似姿として人間が作られているというのがどういうことなのか、というような事柄について、西洋の神学・哲学は十世紀にも及ぶ長い間、延々

と議論し続けてきた、そういう土壌があって、類似のものをつくる営みが、神の営みに近い、けだかい営みであるとされてきた面があると思うのです。ただ、人間は神と違って不完全な存在なので、人間は神のように「完全な類似」を実現することはできない、他方、神は、その気になれば全く同じものを作成することもできるんだらうけれども、わざと、あえて、人間を神の似姿、つまり、全く同一ではない、不完全にしか同一でないものを作ったのであります。ちなみにこの「神の似姿」というのをラテン語で言うと *imago Dei*、イメージ・オヴ・ゴッドです。映像論について私がふだん「イメージ」という語をあんまり使わないようにしているのは、使うと、この文脈、神学的な文脈が入り込んでしまって非常にややこしくなるからでもあります、逆にいうと「イメージ」という語は西洋においてはこうした文脈もあって非常に古く深い深刻な歴史を持っていて、ほとんど宗教的に重要なものなのです。だから、西洋のひとが書いた本に「イメージ」という言葉がいっぱい出てくるのを、我々が単に、日本語の「イメージ」という語で思い浮かべるような意味で解釈してしまうと、おそらく間違ってしまうので、気をつけなくてははいけません。西洋のひとがいうこの「イメージ」は、私の言う「映像」一般、に比較的近いと思います。これに対して日本語の「イメージ」は、どうしても、「黒は暗い死のイメージがある」のように「印象」というに近い意味で用いられるので、私のいう「映像」とはかけ離れた意味になってしまい、また西洋のひとが論中で使う学術用語としての「イメージ」とも異なってしまいます。私の講義では、「イメージ」という語は、視覚に限らない種々の知覚の「脳内出力」に当てて使っています。

ついでながら、レポートで、「CGにおける「実物」を、製作者の頭の中のイメージと考えてもよいのか、それとも否か。感覚的には、そのように表現してもさほど問題はないと思うが（……）実物が明らかに存在する場合と、CGの場合をまとめて議論してもよいものであろうか？」という問題提起がありました。「実物」というのが、「元ネタ」というに近い意味であるなら、CG制作におけるそれは「頭の中のイメージ」であると考えてことに、確かに「さほど問題はない」ように思えます。上の定義によれば「イメージ」は頭の中で出力されるものなので。そして、「実物が明らかに存在する場合」つまりモデルをスケッチするような場合と、CGの場合を同じに考えてよいかという問いに対しては——そうですね——仮にモデルをスケッチするにしても、画布の上への出力は、脳内出力を経由して行われるに違いないという意味では、どちらも同じだ、と答えることができるように思います。スケッチにしても細密写生にしても、モデルから直接に画布への出力が行われるわけではないからです。しかし、CGにせよ写生にせよ、作者ないし画家の脳内「イメージ」「を」彼らが出力するのだと言えるかどうかは、疑問です。脳内イメージとの密接な関連において出力するには違いないでしょうが、そのイメージ「を」出力すると言えるかどうか？ それを「言える」と断言できるならば、なにも「出力」という語を使わなくとも、他動詞の「表現」を使って構わないと思えるのでしょうか。そこは、私は目下、保留しています。

さて、遠回りしながら話を「ミメシス」と写真のほうへ向けていきます。ちょっと、以前お話したかもしれないことを少しだけ繰り返します。「実物の映像などというものはない」という話、ひいては、「映像を他者と共有することはできない」「自分と同じものを他人が見ている保証などない」という話は、もうさんざんしたから繰り返しません、例えばDVDを見ているときに、どうも色がきついか、画面が暗いようだと思ってディスプレイを調整したりしますよね、そのときに、何をどう調整すれば「正しい」映り方になるのかしら、と悩んだことが一度や二度はみなさんあるのではないのでしょうか。DVDの作成者は、「これこれ

こういう環境で見るのがいちばん正しい」「このへんの色がいちばん正しい」という設定を何らかの形で行っているのですが、我々視聴者が、画面を見ながらその基準を読みとることはまず不可能です。それは現代においてたまたまそうなのではなくて、映像というのがもともとそういうものなのです。もとの、正しく映ってる映像というもの、正しい映り方というものがあるはず、みたいなことをそれでもつい考えてしまうのは、おそらく写真というものがある／あったからでしょう。どういうことかという、現在一般に言うところの映像文化なるものの基盤にあったのは写真、それも紙に焼いた写真だったのだけれども、ガイダンスのときに言ったように、紙に焼いた写真というのは、現代「映像」文化の基盤にあるものだけれどもそれ自体は紙と感光材でできている、マテリアルなものなんですよね。マテリアルなものというのは、できあがってしまえば変化しない、固定されているものであって、変化するときというのは、つまり広い意味で破壊されるときです。紙に焼いた写真が変化するとき、それはつまり、燃えるか濡れるか、あるいは長い年月がたつて白ちゃけていくか、そうして破壊されるときで、紙に焼いた写真がそういうマテリアルな性質を持っていたというのは、長い映像文化の歴史の中では極めて特異なことだといえます。以前のレポートの中に、投影という言葉について書いてくれているのがありました。映像は光でできていて、投影されるものだけれども、光によってできているのに、投影、という、影のほうに着目した用語になっているのはなぜだろう、という。映像は、今はもっぱら「映像」と書きますけど、少し前までは「影像」という字もよく使いました。どちらもエイゾウですけどもね。日本語のカゲ、あるいは「影」という漢字は、それ自体、光という意味、もしくは、光を含めた陰影という意味もあるのです。また、「かたち」というような意味もあります。影、とは何も、真っ黒なシャドウだけを意味するのではないでしょう、例えばオモカゲといえますね。上で、現代の映像文化の基盤として写真があると述べましたが、それはあくまでも「現代の」映像文化、の基盤、なのであって、映像そのものはるか昔から、我々がまだサルで熱帯雨林に住んでいたころからありましたし、熱帯雨林で世界を認識するようになったころにはすでに映像的なものも認識していただいでしょう、水にジャングルが映っていたりとか。太陽が地面や水面に投げる、ものの影、もののかたち、それがそもそも映像というものの根源でありますから、それで投影という言葉になる。投影とは、黒い影を投げかけるのではなく、光を投げ、ものの形を投げかけるということなんです。

それで十九世紀になって写真というものができるまで、映像というものは、ひとえにどこかにゆらゆらと不安定にはかなく映っているものであって、そうして映っている限りにおいて存在するものだ、というのは、ずっと単なる常識だったと思います。鏡でさえ、今みたいに鮮明に映るようになったのはやっぱり十九世紀なので——十四世紀と十九世紀に技術革新があったらしいんですが——そうそうソックリには映らないし、いずれにせよ映像を定着させることはずっとできなかつた。その一方で、絵画というものがあって、ソックリな像をつくるということはこの絵画の領域で技術が磨かれてきた、そして、この、類似の像をつくるということに西洋では非常に高い価値を置かれてきたというのは、ひとつには、そもそも何であれ全く同一のものを作るというのが長らく技術的に困難だったということもあるでしょう。全く同一なものは作れない、ならば、限りなく同一に近いところまで類似するものを作ることが、人間にとって望みうる限りのわざであると。

そうして類似のものをつくる営みに邁進してきた西洋文明なんだけれども、そのミメシスの歴史においても、写真というものは特異な位置を占めています。まず、機械でほぼ一瞬にして作るのに、天才画家が長

年苦労したわざにまさるとも劣らないくらいそっくりなものを作ることができる。最初はさすがにそんなにそっくりでもなかったでしょうが、じきに技術が進歩して、ほとんど同一と言ってもいいくらいにそっくりな肖像を作ることができるようになった。その結果、十九世紀末には、写真はさっそく、個人の同定の手段として使われるようになります、例えば犯罪者の特定、あるいは身分証明書に貼るであるとか、つまり単なる似顔絵ではない、それをもって個人を特定することのできるツールとして用いられるようになります。しかしまたそれとほぼ同時に、写真の持つこの個人特定機能は、実はたいしたものじゃないこともすぐに分かってくる。このあたりは橋本さんの『指紋論』に詳しいのでぜひ興味のあるかたはお読みください。どんなにそっくりでも、所詮は似てるだけで、他人の空似というものもあるし映り方によっても違うから結局あんまりアテにならないよね、というので、またたちまちのうちに、指紋というものにとってかわられる。指紋というものが、個人個人によって異なるもので、他人どうしが全く同じ指紋を持つことは決してありえない、ということは科学的に証明された事実ではないのですが、そういうことがありうるという蓋然性はほとんどゼロに等しいほどに低い、そして実際、指紋はじまって以来一世紀くらいたつけれども、全くの他人が全く同じ指紋を持っていた事例は一度もみつかっていない、まあその程度に確かな同定機能を指紋は持っているのです、そういう個人特定という局面では、写真はすぐに単なる補助ツールに成り下がってしまいます。しかしそうして写真というものが、結局、同一のものの複製ではなくて類似の産物であるということがわかってくると、それにだいたい平行して、写真芸術なるものが隆盛になっていく、つまり写真もまた、単に機械で同一のものを作ってるのではなくて、あくまでもやはり類似のものを作り出す精神的な営みなのだとして、その時点で、西洋文化において承認されたということですかね。そして写真というものが絵画と同種のものとして美術館で展示されたりするようになっていく。しかしまたその一方で、写真技術はどんどん向上し、類似の度合を限りなく高める方向へ進んでいく、つまり例えば解像度がどんどん上がっていくとかそういうことですが、しかしそうして解像度が上がっていった結果、例えばスマホでもものすごく鮮明な写真が撮れて、肉眼で見るよりもずっと鮮明に見えるような不思議なものができたりする、また同時に、さまざまにフィルターをかけたりさまざまに画像処理を施すことも同じスマホでもってほぼ撮影と同時にすることもできるという意味では、類似のものを作るという方向性からはどんどんかけ離れていくようでもあります。一方で個人特定機能というものが写真から失われたかといえばそんなことはなく、いろんな写真をフェイスブックに上げて友人知人にタグづけする、そしてそれに対して、勝手に写真上げてタグづけするな、と反発する人も出るという、肖像権の問題というのが今も大きな問題としてあります。橋本さんとあの後いろいろお話ししていたのですが、橋本さんのお講義のなかで、はじめのうち写真は、被写体と同一のものだと思われていた、ということがありましたね。写真の、作品としての著作権は長らく認められなくて、写真は、その被写体の所有者に帰属するという考えかたであったという。あれも面白い話でしたが、今でもある肖像権というのは、この、写真は被写体の所有者に帰属するものであるという考えかたから来ていると言っていいようです（このことにちらりと触れてくれたレポートもありました）。私の顔写真は、私の顔と同じく私に帰属するのだという。この考えかたの中には、写真に写っている私の顔は、ナマの私の顔と同一のものである、という考えが内包されているわけです。しかしまた一方では、例えば私が私の写真を勝手にフェイスブックに上げられてタグづけされるのが嫌だと思うとすれば、それは、そんな写真は私自身とは似ても似つかぬ偽物だから、そんなのに私の名前をつけられてはたまらないと思うからでもあるでしょう。そうした反発の中

には、写真は結局、被写体と同一ではなく単なる類似品にすぎないという考えが内包されている。同一か類似かというこの極めて錯綜した問題（このあたりがよくわからなかったというコメントがありました）は、いまだに、世の中における写真の取り扱いを非常に難しくしています。橋本さんが「写真という奇妙なもの」とおっしゃるとき、その奇妙さとは、こうした錯綜した把握のされかたを指してもおられるのだと思いますが、こうした奇妙さの拠って来たるところは、つきつめていけば、写真というものが映像をマテリアルに定着したものだという、その点にあるでしょう。映像であることと定着されてあることは、本来完全に矛盾することですから、写真のありかたはそれ自体が極めて自己撞着的なものなのです。定着的であるがゆえに、写真は初期から、もっぱら記録のために用いられてきました。旅に出るのに画家を連れていかななくても、カメラを持っていけばいろいろなものごとが記録できる、それも、天才画家の固有の主観性を交えたりすることなく記録できる。むしろそうして記録媒体として盛んに使われたからこそ、ひるがえって、写真はありのままにものごうつる、という観念がこれまた定着してしまったのではないかと考えられます。ありのままにうつるから記録に使われたというより、記録に使われたから、ありのままにうつる媒体だと思込まれた。そういう筋道だったのではないかと思いますけれどもね。だってどう見たってありのままじゃないですものね（レポートで、「講義を受けるまで、写真はありのままが映るものだとばかり思っていた」ということを書いてくれたものがたくさんあって、私は逆にずいぶんびっくりしましたよ。本当にそう思っていたのかな？）。定着される映像というこの形態は、たいへん特異な形態であって、いわば過渡期的なものである／あった、と言えるのでしょうか。写真なんてものはそのうちなくなるんじゃないかと橋本さんがおっしゃっていて、それに対して「自分は異議を唱えたい」と書いてくれた人もいました。手で写真を持って眺める、その感覚が大事だからと。それは非常にもっともで、これは、どんなに電子メディアが進展しても書物というものはなくならない、なくなってほしくない、という議論とパラレルなところがあります。が、その話は措いておくとして、橋本さんが「写真はなくなるかもしれない」とおっしゃるのは、なくなって構わないという意味ではなくて、上のように考えてきたとき、マテリアルな写真という形態が非常に特異な、過渡期的な形態だということをおっしゃっていただいたのだと私は考えます。そういう意味で、「身分証明書とかみんな動画になってもおかしくない」と。ハリー・ポッターの世界がそのまま出現するわけですが、データサイズをコンパクトにできさえすれば、マイナンバーカードに貼るのは動画でも確かにぜんぜん構わないだろう。どっちにしても個人特定手段としてはいまだに指紋というものがあり、かつ DNA 鑑定さえあるわけですから、証明写真などというものはツイッターのアイコンのようにどんどん趣味化していったって特に支障はないだろうと思えます。ちなみに指紋は、英語でフィンガープリントといいます。プリント。指紋を採取するときには、指の先に何か塗って、ぺた、ってハンコみたいに押しますよね。インクをつけてぺたっと刷る。スキャンであり、版画であり、印刷なのです。

さてようやく印刷という話に戻りました。

5. 雑多な話題いくつか

しかしその前に、若干の補足をおきましょう。

*写真史における東洋と西洋の違いについて。「日本において、写真というものは生活文化とは独立して発達してきた。写真というものはある意味特別なもので日常からは遠い存在であり（……）西洋文化においては

写真は生活文化の中心に存在している」というコメントがありました。関連の論述も面白かったですが、洋の東西にみるこの違いは実際その通りのようで、向こうの人は部屋にむやみに家族や恋人の写真を飾る。私はミステリ・ドラマを好んで見るのですが、イギリスのミステリ・ドラマを見ていると、毎度毎度、被害者やら容疑者やらの部屋に飾ってある家族写真が、刑事たちに大事な手がかりを提供する、それはいいのですが、何かのドラマで、容疑者のひとりの部屋に、家族写真が一枚も飾ってなかった。そしたら、こいつは何か変なんじゃないか、おかしい事情でもあるんじゃないかというので、その男の容疑が一挙に深まるというドラマ展開で、驚いたものです。机の引き出しに仕舞ってあるのではだめで、飾ってないとアヤシマれるという。それだと大半の日本人は即座に牢屋行きだろうなあと思うわけで、日本は、そもそも伝統的に、家族の肖像を部屋に飾るという習慣は一切ありませんでした。写真というものが西洋文明と共に入ってきたときに同時に輸入された習慣ですが、それもどうもあんまり定着しなかったようですね。

*「写真の発明以前の芸術は、いかに対象をうまく描写するのかに焦点を当て、様々な技法が発達してきた。しかし、写真の発明により、対象の描写という目標は（絵画では）消失し、印象派や、キュービズムに代表される、作者の考え、印象に焦点を当てる方向に転換するようになる。これは、以前講義で出た、情報環境学的な支援で見る、本来領域、適応可能領域、自己解体領域における自己解体領域に該当するのではないかという素朴な疑問」というたいへん面白いコメント。なるほど確かにそうも考えられますね。西洋絵画の伝統的アイデンティティが崩壊の危機にさらされたわけでしょうね！ 文化的営為は、一代限りでも個人限りでもなく、次々と受け次いでいけますから、「自己解体」が進んでも、必ずそこから何かフェニックスのように新しいものが生まれる。新しい環境に適応し、そこを本来領域とする芸術営為が行われるようになるわけですね。

*「感情移入」→それは決して「移入」ではなく、「アニメ」を見ることを通して、静止面を見ることによって生命を付与し、その生命を自身が追体験というよりも、生命を受け取っていることになり、「移入」とはむしろ正反対のことではないだろうか——これもなかなか興味深い。「感情移入」というのは便利な言葉ですが、それが実際どういうことなのかはよくわからないタームです。「静止面の連続を見ながら、そこに生命を付与する＝アニメートする」というのが「アニメーション」という語の文字通りの意味であるとすれば、一方では、感情という生命的なるものを、対象であるキャラたちに付与する＝移入する、ということも言えなくはないけれども、「移入」というからには、別のところにあった何かを「移し入れ」ということであるはずで、そういう局面では、むしろ、「付与」された生命的なるもの＝感情を、翻って視聴者のほうが移入されているのだ、と考えることも確かにできそうです。むしろそう考えるほうが、確かに整合的であるようにも思われます。

*「出力」という語について、私は何度か、「人間は映像を出力することはできない」と言いました。その件について、「人間の芸術活動自体を、映像の出力とみなすことはできないか（中略）芸術活動と、それを通じて表現される像を、映像の出力というのが、完全に不可能だとは、私には思えない」というコメント。ご疑念もつともです。これは「出力」という語をどう使うかによるとと思いますが、例えば絵を描くときに、画家が出力するものは、おそらく、絵だと言っていいだろう——しかしそれは絵であって、マテリアルなものであり、映像ではないだろうと思います。では映画作家が映画をつくったときに出力したものは何だろうかといえば、これは難しい。映画と呼ばれるところの、映っている限りにおいて存在するところの映像は、映画

が上映されたときにしか出現しません。それが出現しているとき映画監督はすでに何もしていないではありませんか。彼は何を出力したと言えればいいのだろうか？ また、これは上のCGの話とも関係がありますが、ではCGを制作するときに製作者が出力するものは何なのだろうか。これはまたさらに難しい！ この難しさは、例えば今私がこうしてキーボードを打ってコメントバックを書いているときに何を出力しているのか、を考える難しさと同種のものであります。このことは次回の渡邊さんの話とも関連するでしょうから、措いておくとして、人間が本当に映像を出力できないかといえば、この点に関して実は、保留している事項があります。例えば私が、友人のAさんの姿をじかに見るとする。私はAさんの姿=像を脳内出力するのですが、そのときに、Aさんのほうは何か出力しているといえないだろうか？ 私がAさんの声をきくとき、私はその声を脳内出力しますが、そのときAさんは声という音声を出力している。では私がAさんの姿を見て、その映像を脳内出力するのなら、Aさんは、その、姿かたちという映像を出力しているといえるのではないだろうか？ 人間における、脳内でない外界への映像出力として今現在私が考えているのは、そのようなことです。「出力」という語の使いかたに関する疑義は、他のレポートにもありましたが、むしろ、すでに何度も述べたように、私のこの「出力」という語の使いかたは極めて特異なものですから、定義が少しでもズレれば、疑義はいくらでも出てきます。また私自身としても、まだ詰めきれていない部分は上記のようになりあります。私のこの用語に関してもっと詳細を知りたい向きは、シラバスにも URL を載せてありますが別稿「人間の言語と映像一般」(http://melanchologia.org/600/611_1.html) をクリックしてみてください。(なお、これらの URL で入れるページには数多くのリンクポイントがありますが、その中には、パスワードがかかっているリンク先に飛べないリンクもあります。そういうときはブラウザの「戻る」ボタンを使って、元のページに戻るようにしてください。)

* 「映像を言葉によって共有するという事は、本当に共有することなのだろうか。言葉の数は限られているし、適切な言葉が見つからないこともある……」というコメント、これは少し理解が違うようです。「映像は共有できない」という話のときに、私は、「映像を共有したつもりでいるときに、実際に共有しているものは多くの場合、言葉でしかない」ということを言ったと思いますが、これは、例えば「あの映画見た？」「見た！ すごいよかった」「よかったよねー」という対話があったとして、この二人は何を共有しているかといえば、「よかった」という言葉を共有しているのだ、という意味であって、「映像を」「言葉によって」共有する、とは私は言っていない。言葉「が」共有されるだけなのだ、という話です。なので、このコメントに続いて「言語化する前の映像を共有できないからこそ、言語化された後の映像を共有したいという気持ちに人々は駆られるのではないか、言語化される前の映像を、他人と本当に共有することができないからこそ、言語タグや言語によるキャプションを共有したいと思うのではないか」とあるのは、だいぶ違うのですが、でも半分はその通りだなあと感じます。映像を共有できないからこそ、言語を共有したがるのだろう、と、そして、言語を共有したことで、「言語化された映像を共有したつもり」になろうとするのだろう、と。

6. 音声言語と書記言語

さて、先ほど印刷の話に戻ったところで、言語と文字の話へ移っていくのですが、ここでもまず二、三の細かい話題から。例の『鬼』という文楽人形のアニメーションについてお話したことについて、若干の点について誤解した人がいくらかあったようです。ひとつは、「書記言語(文字)は、音声言語を写したものである」

ということを私自身が主張している、と考えたひとが少しいたこと。これは誤解で、そういう主張が特に西洋では長らく主流だった、という話であって、私は必ずしもこの考えに組してはいません。もうひとつは、書記言語は読まれるときに頭の中で音声言語に変換される、という話に関して、『鬼』はそのことに意識が及んでいないため妙な字幕になってしまったのである」と私が主張したと思ったひとが何人かいたようだということ。この誤解には、私があ『鬼』という作品を、妙な字幕になっているからダメな作品で完成度が低いと考えている、という誤解が伴っているようでした。私はあの作品が完成度が低いともダメだとも思っていないで、むしろたいへん面白い良い作品だと思っていて、何を面白いと思っているかといえば、まさに、「字幕がヘンなことになっていて、書記言語から音声言語への脳内変換がギクシャクする」というところなのです。そういうことを作者が意図していたかどうかは、この議論には基本的に関係がありません。それは、アニメの制作者が「拍」なる概念ないしそれに似た概念を意識して制作しているかどうか、長田さんの話とは基本的に関係がないのと同じです。製作者はいわばプロ職人ですから、我々が気づかないようなことも非言語脳的に熟知し把握していたりするだろうけれども、プロ職人でない私たちは、そういうことを一生懸命に言語モジュールでもって把握しようとする。そうして我々が把握したことを、プロ職人たちが同様に言語モジュールで把握しているかどうかは、比較的（あるいは完全に）どうでもよい事柄です。ガイダンスおよび第一回の講義で述べたように、一般に「作者の意図」なるものは、この講義では考察の対象としていません（→参考 http://melanchologia.org/800/811_1.html）。また、さまざまな技術的な仕組みについて講義内で述べられることどもは、あくまでも、その作品が「そのようにできている」ということに関して語られるのであり、「そのようにできている」ことが観客に対して持つ感情的ないわゆる「効果」に関しても、概して関知しません。関知するのはもっぱら、効果は効果でも、知覚・認識上の効果です。そして、とりあげる作品の「よしあし」に関しても、基本的に全く関知しません。「欺瞞だからダメな作品だ」とか「〇〇が齟齬をきたしているからダメな作品だ」とかそういう話はこれまでいっさい出ていないはずですが。何かを評価するとすれば、何らかの仕組みが「うまくはたらいっている」か「うまくはたらいっていない」か、という点に関してのみであり、何かの仕組みが「うまくはたらいっている」か「いない」かは、作品の面白さやよし悪しとは直結しない、むしろ「うまくはたらいっていない」がゆえに面白い作品になっている、というのは非常にしばしばあることです。『鬼』もそうですし、「キャラの同一性が不断に揺らぐ」類のアニメもそうでしょう、そうした作品は、例えば私や長田さんや浦野さんが語る「仕組み」の話——「こういう仕組みになっている」という話に対して「そうでない作品もある」という反例を提供するものなのではなくて、むしろ、「こういう仕組みになっているのだが、ここではその仕組みがうまくはたらいっていない、あるいははたらかせていないことによって、逆説的に面白いことになっている」という例を提供してくれるものなのです。

ただ、上の「言語モジュール」の話は、これもまだ難しい部分を多く残しています。レポートに、「言語化されない部分は、言語モジュールがとらえきれない部分であるか、あるいは、意図的に言語モジュールによって捨象される部分であるか（……）以前は言語化するすべがなかった部分を、経験を積むことによって再言語化することもあると思う。この場合、実際の感覚器官による経験とは違う、言語化機能だけの作用だと思ふほうが妥当なのか、あるいは（……）以前の経験の延長だと思ふのが妥当であるか、気になる」という考察があり、この考察はまさにその最も難しい部分をついています。何か「意識される」というのはそもそも言語モジュールの働きなのかどうか？ だとすると、言語モジュール＝意識の統御、非言語脳＝無意

識の統御、というような感じになってしまうのですが、そうでないとするれば、言語的な「意識」と非言語的な「意識」があることになる、では非言語的な意識とはどういう意識のことなのか、とか。「意識とは何か」という非常に難しい問題になっていくのですが、この点についても、自然科学と哲学の双方から、よりよく考えてみる必要があると思っています。

多くのレポートで、もうひとつ、わりと目立ったのは、テキストを読むときに脳内で音読される、という話について、「常にそうである」と私は主張した覚えはないのだけれども、私がそう主張したように考えた上で「常にそうとは限らない」という意見が比較的多く寄せられたこと。同じくまた、「脳内に響くその声は自分自身の声である」ということについても、私はやはり常にそうであるとは言わず、むしろ、そうでない場合も多いという話をしたのですが、常にそうであると私が言ったと考えて、これに対して「反論」をくれたレポートもけっこうありました……これらの意見についてはいちいち引用しませんが、おおむね、むろんおっしゃる通りであると申しませう。授業中に挙げたのは、「斜め読み」するときとか、頭の中で「対話」が進行するときとか、例えば女性である私が男性のセリフを読むときとかの例で、そういうときには「私自身の声で文が読まれる」とはおそらく全く言えないでしょう。もっとも、私自身も、このあたりのことについては、まだまだうまく考えられていない点がいろいろあります。「私自身の声」といっても、脳内でそんなものが響くということがそもそもありうるのだろうかとか、逆に、脳内で響く声こそが私自身の声であるとしたら、口から発せられて空気振動を通じて他人が聞く「私の声」はむしろ私の声ではないのだろうか（そのあたりは難しい哲学的思想のほうでよく議論されていると思います）。面白いコメントに、次のようながありました——「私の頭の中に流れる「声」は私が今まで聴いてきた音が普遍化されたものなのではないだろうか。さらに気になったこととしては、「人間は文字を見たら読んでしまう」ということについて、言語が違って同じなのかということについてである。母国語とそうでない場合。新しい言語が完全に身についたと言える基準として、無意識にその言語の歌の歌詞が入ってくるというものを提唱することを思いついた。前半の仮説は、私も賛同したいところがあります。これまで自分が聞いたことのある全ての声のアマルガムだったりするのかもしれませんが。後半の問いに対する判断基準の提唱にも、ひとまず賛同したいです。この点については他のレポートで、「そもそも何をもって言語を言語として認知するのか。（……）見たこともきいたこともない文字であれば（……）もはや絵としてしか認識できないのではないだろうか。仮説として「I 対象の言語に使われている文字に関する知識を有している②文字がある程度秩序的に並んでいる」の2点が、我々人間が言語を言語として「読む」ことができるための条件である（……）？」という考察があり、これも面白く、正鵠を射ています。テキストがテキストとして成立するためにはこの①②の条件が揃うことが必要だというのは、一般に認められる説です（ついでに述べますと、「韻文」「詩行」という意味の verse という英単語がありますが、これはもともと、「一列に並んでいるもの」という意味なのだそうです）。ごく簡略に言い換えるならば、テキストがテキストたるためには、「文字」として認識されうるものと、それが並んでいる「行」と認識されうるものが必要だということです。そして興味深いことに、実は——自分の言ったことを覆すようではありますが——それらの文字列が持っている音声要素に関する知識がなくとも、なんと、「読む」ことはできるのです。たとえば簡単な中国語の文なら、中国語を習ったことが全くない人でも、日本語話者で漢字を知っていれば場合によってはすらすらと「読ん」で意味をとることができるでしょう。ただし発音はぜんぜんわからないから脳内で音声に変換することはできない。このとき、しかし果たして「言

語テキストを読んでいる」と本当に言えるのかどうか？ それはただ記号を解説しているだけではないのだろうか。少なくとも私は、中国語を見てなんとなく意味がわかっても、それで「中国語を読んでいる」気には全くなれませんでした（それでくやしいから中国語を習い始めたのです、というのは余談ですが）。

書記言語と音声言語の面倒な関係については、別稿があるのでそちらをごらんいただくとよいと思いますが（→ http://melanchologia.org/800/822_1.html ）、もうひとつ面白いコメントを引用——「小説では話者を含む登場人物はすべて活字のみで提示され、それらの実体らしきものは全て想像に委ねられる。それに対して、映像では基本的にナレーターのみが視覚情報が提供されないものである。こうした理由で小説と映像の両者をすぐくりにすることは容易ではないのかもしれない。／小説において視覚情報のみで話者と登場人物を区別させるため、行分けや記号——例えば「対話文」のような記述——などが積極的に活用されていると予想する」。これは「組版」の話ですね。おっしゃる通り、書記言語媒体と映像媒体では、根底にある伝達の仕組みが全く異なるので、ひとくりに語ることが容易ではないどころか決してできません。小説における「語り手」と映画のナレーターは、同じような機能を持つてはいますが、その同じような機能を持つに至る仕組みが全然違うのですね。非常に簡潔にまとめるならば、その仕組みが、小説のほうでは、「行分けや記号」など、すなわち組版的なものごとによって支えられ、映像のほうでは、画面と音声の相互補填システムによって支えられているわけです。

「なぜ日本の新聞の写真はちょっとダサくて、西洋の新聞の写真はちょっとおしゃれなのだろうか」という可愛らしいコメントもありました。さあ、なぜだかわかりませんが、ひとつにはやはり組版の問題でもあるでしょうね、日本語の新聞は基本的に記事は縦組みですが、紙面を構成するために部分的に横組みが混ざっていたりすることとか、あるいはそもそも漢字とカナが混ざっている時点ですでに「行」というものが英文ほどシンプルなたたずまいにならないこととか、いろいろな要素が考えられます。しかしそれ以前に、上記の、どの程度に言語としてアタマに入ってくるのか、という問題も絡んでいるでしょう。英語ネイティブのひとは、ひょっとしたら「なぜ西洋の新聞はダサくて日本の新聞はこんなにおしゃれなのだろう」とか思ったりするかもしれませんし、あるいは、「なぜフランス語の新聞はこんなにおしゃれなのにドイツ語のはダサイんだろう」とか思うドイツ人がいるかもしれない。組版というのはたいへん奥深い世界で、例えば英語とドイツ語とでは「合うフォント（書体）」がそれぞれ違ったりします。Times New Roman というフォントが英語圏ではたいへんポピュラーですが、ドイツ語圏ではそれほど好まれません。ここに詳述はしませんが、こういう現象も実は、単に民族性などに由来する好みの問題ではなくて、おそらくは言語の構造によっていたりするのです。

7. シンプル(ピュア)テキストとプレーンテキスト

「リーダーモード」等をめぐってお話したこの件については、上の「声」の話も絡んだ別稿があるのでそちらを参照してもらえればと思いますが（→「ノイズ・デザイン論」 http://melanchologia.org/800/831_1.html ）、この件についても少々誤解した人があったようです。「シンプルテキスト、あるいはピュアテキストというのが存在する」とは私は言いませんでした。「シンプルテキスト、あるいはピュアテキストという概念が存在する」、言い換えれば「シンプルテキスト、あるいはピュアテキストというものが存在するという考えかたがある」と言ったのです。シンプルテキストないしピュアテキストというのは、文芸理論で使われた言葉なの

かもしれませんが、組版領域でもしばしば見かける用語で、あらゆる組版的要素、言い換えればデザインの要素をテキストから剥ぎ取ったあとに残るとされる、テキストの精髓とでも言いますか、いわばテキストの「アイデア」とでもいうべきものを指す、理念的な言葉です。上に述べたように、テキストがテキストとして成立するためには、「文字」と「行」が必要ですが、仮に、例えば文庫本で読んでも豪華な単行本で読んでも、『資本論』は『資本論』であって同じものを読んでいるのである、とするならば、「文字」がどんなデザインの文字で、行がどんなふうにも組まれていても、それは『資本論』というテキストの本質とは関係がない、本質的には余分な要素であるということになる、すなわち、文字の形態とか行の刷られかたとか、そういうマテリアルな要素は本来テキストの容れ物にすぎなくて、テキストの本質はそうしたマテリアルな要素とは離れたどこかに、(不滅のものとして、燦然と) 存在するはずであるという、そういう考えかたがそこにはあるということになるでしょう。確かに私も、文庫本でプラトンを読むときと単行本で読むときと、あるいはネット上で読むときとで、別のテキストを読んでいるという気が常にするわけではありません。しかし、そういう組版的なマテリアルな要素を離れたところにピュアテキストのような、テキストのアイデアのようなものが存在するかといえば、そんなものがあるはずはないだろう——文庫本と単行本でプラトンに違いはないと思うとしても、それは、文庫本で読むプラトンと単行本で読むプラトンには当然ながら共通するものも多くあり、とりあえず参考文献としてプラトンを読んでその思想を知りたいと思う限りにおいては、その「共通する」部分から情報を摂取するので十分な程度の読みかたをしているからだろう、とそんなふうには私は考えるものです。かりにピュアテキストのようなものがどこかにあるとしても、人間がそれを直接読むことはできず、人間が読むときには必ず何らかの文字形態と行の形態を伴って読むしかないので、ピュアテキストがどこかにあろうがあるまいが実際には読書という営みに何ら関わりがなかりとも思います。そうした考えの当否はともかくとして、ともあれピュアテキストというような理念がある。組版的要素はテキストの容れ物にすぎないという考えは、(西洋的な) 音声言語中心主義、書記言語は音声言語の代替物にすぎないという考えに寄り添ったものだといえるでしょう。

一方、プレーンテキストというのは、もう少し即物的で実際的な概念で、文字通り、もろもろのデザインの要素を剥ぎ取った最も「プレーン」なテキスト、という意味です。渡邊さんの言葉を借りれば、「純粋な文字情報だけで記述されたテキスト」ということで、読みやすさとか美しさといった情報はそこからは排除されているような、そういうテキストです。例えばいろいろな文書を Word 等でなく「メモ帳」で開くと、ものすごく読みにくいベタ打ちみたいな、味も素っ気もないテキストが出ます。文字は Times New Roman とかそういうちゃんとしたフォント名がついてるデザイン的なものでなく、とりあえず字として読めるという程度の文字で、行は、ずらずらずらず長一くひたすら横につながっていたりし、行間は全く空いてなかったりする。まああれが現在我々が実際に日常目にしうる限りの最もプレーンなテキストの例だろうと思います。「リーダーモード」で出てくるテキストは、確かにまことにシンプルなブロック体だったりするけれども、一応は「フォント」が選択されているようで、Safari なり何なりの管理者が「最もシンプルに読みやすい」と判断したところのフォントが用いられるという形で視覚的・デザインの配慮が行われているらしいという意味では、厳密にはプレーンテキストではないし、むしろピュアテキストでもないのですが、リーダーモードなるものがひたすら便利なものとして投入され、そのことに疑義が唱えられることもないらしい、という現象の裏には、「組版的要素を取り除いても、テキストの本質に変わりはない」という考えが当然あるだろう、

そういう文脈で、リーダーモードとシンプル／ピュアテキストの話をしていたのです。

が、渡邊さんの前回の話に出てきたプレーンテキストの話は、例えば小説作品とか詩歌とかのテキストの本質がどうこうという文芸芸術的な話ではなくて、もっと即物的な、極めて即物的な次元の話でした。プログラム、あるいはソースコードというものは、基本的にプレーンテキストで書かれます——という言い方は本当は正しくない、というのは、コンピュータプログラムとかソースコードというものは普通コンピュータを使って、キーボードで打ち込むものだからであって、打ち込むと、普通はプレーンテキストで表示されるようになっているにすぎない、それを「プレーンテキストで書く」と称するのはちょっとおかしいですからね。そして、ソースコードを書くのにわざわざフォントにこだわったりする人は普通いない。ソースコードというのは、コンピュータにそれを読ませて、何らかの演算処理を行わせるために書くので、コンピュータにとっては、文字はあくまでも符号としての意味しか持たないから、デザインにこだわったって何の意味もないからです。と言いながらしかし一方で、全く逆のこと同時に言えます。というのは、ソースコードはコンピュータに読ませるために書くものではあるけれども、同時に、他の人間に読ませる必要もまたあるものだからです。例えばAさんが開発していたプログラムの仕事を、あるときBさんが引き継ぐとすると、Aさんが書いたプログラムがBさんに読めないと、Bさんは一から全て書き直さなくてはならず、「引き継ぐ」ことができません。あるいは、何人かで共同でプログラムを書くときにも、他のメンバーが書いたものを読むというプロセスは必須です。そういう意味で、ソースコードは（自分を含む）人間に読ませる必要もまたあるものである。それゆえに、ある程度「読みやすく」するために行を分けたり、行頭を下げたりいろいろ、一種の組版的処理を行ったりもします、がそれはあくまでも共同開発者などの人間サイドの便宜をはかるためにすぎず、本来の「読者」たるコンピュータのためになされる配慮ではありません。

8. 自然言語と人工言語

あと少し、渡邊さんの話につながる補足をして、この長いコメントバックを終わりにします。

一応確認しておく、「自然言語」とは一般に、英語とか日本語とか中国語とか、人間が生まれたときから社会の中で自然に習得する諸言語のこと。「人工言語」は、エスペラント語とか、最近ではロジバンなどが有名ですが、C言語やJAVAなどのいわゆるプログラミング言語も、むろん人工言語です。化学式や楽譜なども人工言語の一種だと考えることができるかもしれません。

渡邊さんの話にあったように、C言語などのプログラミング言語は、しかし、そのままでは機械（コンピュータ）には通じません。機械が理解するのは、機械語とかマシン語とか呼ばれる、数字だけでできた言語で、プログラミング言語というのは文字通り「プログラミング」のための言語であって、人間がこれを使って書いたソースコードを、機械が読めるようにするには、機械語に翻訳してやらなくてはならない。しかし最近では、この翻訳作業をしてくれるツールそのものがコンピュータに入っていたりするので、翻訳しなさいと命じれば翻訳もしてくれるのですが（この言い方で正しいのかな、渡邊さん？）。コンピュータの最初期にはおそらく、数少ない技術者が直接このマシン語を打ち込んで機械と対話（？）していたのだと思いますが、今では、たくさんいる開発者のほとんどが「プログラミング言語」を使ってプログラムを書きます。そういう意味では、プログラミング言語は、機械語への翻訳を通して機械に読ませるものであると同時に、人間が容易に読み書きできるように作られた言語だという側面も大きく、それに伴って、自然言語、もつぱら

英語をもとにして作られているところがあります。if~ というのが「もし~ならば」を表すとか、get~が「~を取得する」という意味であるとか、そういう、人間にとってわかりやすい構文が多く使われていたりしますので、そういう部分は、「部分的に自然言語が用いられている」と言うことができるかもしれません。しかし、部分的に漢字がたくさん使われていても日本語が中国語ではないように、部分的に英単語が使われていても、C言語はC言語であって英語ではなく、やはり人工言語なのです。そして、この人工言語を、さらなる人工言語である機械語に正しく翻訳すること、それが、プログラムを正しく動かすために第一に必要なとされる段階であって、この翻訳が正しく行われるために、プログラムは正しく書かれなくてはならない。この「正しさ」は、あくまでも機械にとっての正しさですから、プログラム・テキストができるだけ「正しく」翻訳されるためには、組版的な情報などは余計なノイズとして可能な限り排除されているのが望ましい、というか、そういう情報が入っていても別に構わないのかもしれないけれども、余計な情報が多ければ多いほどバグる可能性が高くなるから、要するに邪魔なのですね。

この「翻訳」のプロセスは、機械から人間のほうへ向かっても行われます。前回の「だめ文字」と文字化けの話は、要するに、例えば「表示」と打ち込んだのが、機械語の 95 5C 8E A6 という文字列に「翻訳」される、これは Perl というプログラミング言語においては「正しい翻訳」なのだけれども、この文字列は機械にとっては「誤読」しやすい文字列である（例えば人間にとって「にわにはにわのにわとり」が誤読しやすい、あるいは何通りかに読めてしまう文字列であるのと同じように）ので、しばしば誤読され、誤読したものを、もう一度人間が読み書きできる言語へ翻訳し返してきたときに、その翻訳が「正しい」翻訳であっても、結果として「侮刂」とかそういう妙な字が表示されてしまうことがあると。それも面白い話なのですが、この関連の話でより重要なのはおそらく、この「だめ文字」問題の解決法として示された「エスケープ処理」の話で、詳細は省きますが、「表示」という文字をバグを避けて正しく表示されるようにしたいと思えば、「表示」ではなく「表彡示」と入力すればよい、そうすると「正しく」翻訳された上に「正しく」読み取られ、「正しく」翻訳し返されて、「表示」と「正しく」表示される、という話。「表示」と表示させるためには「表示」でなく「表彡示」と入力するのがよい、なんて、なんとおかしな話なのでしょう！ 上に四つ並んだ「正しく」は、どれも機械にとっての「正しさ」ですが、最後の四つめの「正しく」だけは、人間にとっての「正しさ」でもあります。言ってみれば、「正しくない」のは、最初の「表彡示」という入力だけですね。でも「正しく」入力するためには、このように「正しくない」入力をするのがよいのだ、という、とてもパラドクシカルなお話です。

9. 「見なし」と不可視のインフラストラクチャ

コンピュータでは「見なし」ということが最も基盤的に重要なことだという話がありました。機械の中で、実際には電荷が変化しているだけなのに、それを「0 / 1」という数字の交代とみなす。足し算が行われているのに、それを引き算とみなす。数字の羅列を、文字情報とみなす。さまざまな段階の「みなし」の連鎖でもってコンピュータが働くのですが、これらの「みなし」を行うのは誰か、「みなし」行為の主体は何者なのかというのは、難しい問題です。機械は、機械ですから、意図して何かを何かと「みなし」たりは決してしませんので、そういう意味では、これらの「みなし」を行っているのは常に人間の側であるはずですが、にもかかわらず我々はしばしば、例えば「5C という文字列があると機械はこれをエスケープ文字の彡とみな

して処理する」などという言い方をします。これはいわば、人間が、「5C をエスケープ文字とみなすのは機械である」と「みなし」ているのですね。さらには、プログラミング言語を、「言語」と呼ぶこと自体が一種の「みなし」だとも言えます。プログラミング言語を「言語」とみなし、それをもって機械と「対話／意志疎通する」のであるとみなす。さらにはまた、例えば今こうして私が Word でコメントバックを書いているときに、それを「書いている」とみなす、あるいは「キーボードで文字列を打ち込んでいる」とみなす。しかし「キーボードで文字列を打ち込んでいる」と称する行為の中には、上のような様々な段階の「みなし」が連鎖的に折り重なって隠れています。それを普段は意識しない、というか、そんなことをいちいち意識していたら、キーボードで文章なんか書けたものではありません。いろいろな妙なこと、ほとんど理解不能なようなことが機械の中では起こっているのを、ぜんぶ捨象して「キーボードで論文を書いている」等と「みなす」のは、例えばアニメを見ながら「ドラえもんが生き生きと喋っている」と「みなす」のと似たような、ある種の、行為の効率化とでもいうべき処理なのでしょう。言い換えれば、何かを見聞きしたりする際にいちいちその媒体を気にしなくてすむようにするための処理であり、その処理がうまくいっているときは、すなわち「ノイズ」がうまく排除されているときであるというわけです。

アニメのキャラが同一性をもって立ち上がる仕組み、とか、白=明るい^の等式成立の仕組み、とかを「インフラ」と呼んでいる限りでは、それを単に「根っこの仕組み」とか呼んで済まさずにわざわざ「インフラ」と呼ぶ意味は、わかりにくいかもしれません。浦野さんによればインフラストラクチャとは、公共生活を支える基盤的な下部構造の意味であるという、その話が浦野さんの回で出たのは、あのときに見た映画が建築映画であり、この起源的な意味においてはインフラとはもっぱら建築関連のものごとを指していたからで、そういう文脈から、浦野さんの話は、時間があればさらに建築とその映像性に関していっそう広がっていき、広がることでよりわかりやすく映像論と連結され得たでしょうが、今回は時間がなくてそこは惜しいことでした（本来3回くらいあるといい、それは長田さんの話も渡邊さんの話も同じです）。しかし上の定義は、現代において使われているこの語の使われ方とほぼ一致してもいることはおわかりでしょう。現在インフラというと、例えば電力供給システムとか、水道網とか、道路交通網とか、あるいはインターネット回線ネットワークとかそういうものを思い浮かべると思いますが、講義においてこの語で指し示そうとしているのも、基本的にはそれらと同質のものではあります。ただ、これも浦野さんによれば、インフラが下部構造として公共生活を支えるのは、そこで何か不可視化されるからだという。つまり、それが可視化されてしまうと公共生活が不可能になるような何事かを隠蔽する仕組み、それがインフラストラクチャだということですね。このことは、現在の水道網や回線ネットワークからは少しわかりにくいかもしれませんが。例えば蛇口をひねれば現代日本ではほぼ普通に水が出るし、スイッチを押せば電気がつく、そういう仕組みを我々はいわばそれこそ共有しているわけですが、そういうインフラによって何が隠蔽されているのかは、少々わかりにくい。本当はこれも浦野さんに語ってほしいところですが、ごく雑駁に言えば、「水やがこのように楽々と供給されてこなければ、我々は水を求めて互いに争いあい、すぐに弱肉強食の混乱が生じて平和な公共社会は破壊されるだろう」という事実が隠蔽されている。それでも水道の歴史は古いので、こうした隠蔽機能は現代ではそれ自体が見えにくくなっていますが、「アニメキャラが生きて喋っているように「みなされ」るその仕組み」が隠蔽しているのが「あれらが単なる死に絵にすぎない」という事実であることは、明瞭にわかってもらえるかと思います。それが隠蔽されることで、アニメというものを受容して楽しむコミュニティ、アニメその

ものを「共有」するかのようにものを語る社会というものが成立しうる。水道と違うのは、アニメのこのインフラはそれ自体が普段は見えない、不可視だということです。不可視でなければその仕組みそのものが機能しないからです。「拍」の仕組みが不可視化されているからこそアニメキャラが生きて動いているように「みなし」うるわけで、可視化されたとたんに、媒体ノイズを意識してしまい、キャラを实在のもののように「みなす」ことなどできなくなるのです。そのような、きちんと働くためにそれ自体不可視でなくてはならないような、共有されながらその共有自体が不可視であるような基盤構造、を、不可視のインフラストラクチャと呼びたいと思います。

「公共生活を根底において支える基盤的な下部構造」ということであるならば、究極のインフラは言語そのものでしょう。言語そのものは不可視どころかそこらじゅうに跳梁していますが、その働く仕組みは、いまもって大いなる謎であり続けています。言語という公共ツールを根底において支える基盤的な下部構造は何なのでしょう。それはまたしても、形態と音声、視覚的なものと聴覚的なものの相互作用にあるのではないのでしょうか。

渡邊さんの話はコンピュータの話であるだけに、一見、現代いうところのインフラと接続しやすい話だと思えることでしょう。しかし、単にいろいろなツールとしてのコンピュータの仕組み、という話であるわけではなく、むしろそのさらに奥の奥にある、コンピュータを使うためのツールとしての言語、とみなしうるもの、の仕組み、の話だ、と思って聞くと、きっとよりわかりやすく聞けるだろうと思います。ただし音声的側面の話まではおそらく出てこないと思いますが。多くの言語テキストをディスプレイ上で読むようになっている現代、その下部構造をみてることで、言語一般のそれをやがて考えるヒントになるはずで

これで「コメントバック」を終わりますが、必要とあれば最終授業の後にもまた若干の補足をしたと思います。

2016.01.18 武村