

ICC×東京藝術大学大学院映像研究科×東京大学大学院情報学環
第4回シンポジウム

「メディア・アートとは何か？ ——記号論で読み解くメディア・アート入門」

日時：2009年11月28日（土）14時～17時

会場：NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]

これまでに、3回を経過した「メディア・アートとは何か？」シンポジウムも、毎回多くのご参加を頂き、その関心の高さに驚いています。このシンポジウムの見所はいくつかありますが、メディアと記号論の関係によって、メディア・アートがどのように読み解けるかというポイントがあります。

これについては、あるレベルの共通理解がすでにあるものと考えてきましたが、実はどうもそうではないらしいということがわかって来たので、この第4回はちょっとした勉強会にしようという案が出たわけです。今回は、シンポジウムの運営メンバーでもある東京大学の西兼志氏（石田研究室）に、記号論の基礎講座をお願いすることとしました。インデックス（指標）、アイコン（類像）、シンボル（象徴）といった言葉の意味から、それらの間を動く記号の振る舞いなどについて、いくつかの事例をもとに、たのしく学習したいと思います。

その後、記号論基礎を踏まえた上で、今回はICCで作品も展示中であるクワクボリョウタ氏にプレゼンテーションを頂き、彼の作品をみんなで読み解いてみたいと考えます。（藤幡正樹）

タイム・テーブル：

第1部レクチャー 14時～

「記号と意味についてのレッスン」西兼志

（休憩10分）

第2部アーティスト・トーク 15時10分～

クワクボリョウタ、聞き手：畠中実（ICC）

第3部シンポジウム 16時10分～

クワクボリョウタ、西兼志、藤幡正樹、石田英敬、司会：畠中実

主催：NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]

共催：東京藝術大学大学院映像研究科、東京大学大学院情報学環

第三章：記号をなすこと

ダニエル・ブーニュー (Daniel Bougnoux) 『コミュニケーション学講義：メディアロジーから情報社会へ (Introduction aux sciences de la communication)』より

訳：西兼志

人の起源は猿 (singe) に求めるより、むしろ記号 (signe) にあると言えます。すなわちある象徴的あるいはシニフィアンの体制によって、私たちは人間になるのです。私たちが生きるのは、モノのあいだよりもむしろ、ボードレールが有名なソネット「万物照応」で言った「象徴の森」の中であり、象徴は、世界と私たちのあいだに、モノより扱いやすく、軽い記号の秩序を設け、それによって世界を親しみあるものにしてくれます。このようにして、記号の帝国が自然的世界を二重化する——つまり文化一般を含む記号圏が、自然、動物、植物を含む生命圏を「押さえ、抱え込む (contenir)」わけです。私たちは、コード化された表象や、過酷な世界に対する緩衝材としての記号のネットワークによって、外界を包み込み、選択し、そして、統御するのです。

1. 記号論的転回

言語を始めて構造として分析したのは、フェルディナン・ド・ソシュールです（一九一〇年頃）。この分析が五十年代になって、言語をモデルにした文化の構造的研究を促しました。その基本的なアイデアは、料理、モード、親族関係から、言語に見出されるような二項対立的な記号を抽出することです。人間は、このように切り出された文化のそれぞれの領域で、言語活動のようなコードに従って記号を交換しているのです。

この記号学と呼ばれる理論の拡張が、文化内での記号一般の交換、生産、流通の学としての情報コミュニケーション学へと向かう道を用意しました。これが構造主義研究の起源となった一九五〇年の「マルセル・モース入門」以来、レヴィ＝ストロースが提示しているヴィジョンです。彼はソシュールが「一般言語学講義」で表明した次のような希望を実現するのです。「社会生活の枠内における記号の生活を研究する学を構想することができる。[...] 私たちは、それを記号学と名付けることができるだろう。この学は記号が何に存し、どんな法則がそれを支配しているのかを教えてください。言語学は、この一般学の一部にすぎない。記号学が発見する法則は、言語学に帰せられるものだが、こうして、言語学は、人間的事実全体の明確に規定さ

れた領域に納まることだろう。」ソシュールがプログラムとして残した見通しによれば、記号学とはそもそもが、コミュニケーションを対象とするものだったのであり、自然的なものではなくコード化あるいは記号化されたやりとりを研究するものなのです。

すなわち記号学とは、記号の機能を、システムをなすものとして研究する学問なのです。システムのひとつひとつの要素は、それぞれのモノや出来事との適合によってではなく、システムの構造内部の対立関係や、識別関係によって意味を有しています。これは、音声学の原理に基づいたものです。つまり、音声の働きは、デジタル的で、対立的性質を有するというわけです。ソシュールは「言語には差異しかない」と言っています。たとえば、音素という音の最小単位は非連続的で、/b/は/p/とは異なると言ったとき、**それらのあいだに第三項はありません**。二項対立あるいはデジタルの秩序は、要素の内的性質ではなく、システムにおけるその位置関係に基づいています。記号学がまず行うのは、記号をモノとの結びつきから引きはがし、適切な——すなわちコードによって予測される——対立関係から考えることなのです。

このように、最も典型的な構造の例は、言語に見ることができます。すなわち、語の意味はモノに由来するのではなく、(わずかなオノマトペを除いては) 対立関係によって生まれるのです。この考え方を支えるシステムという記号学的意識は、私たちの文化にきわめて深く浸透しています。そして、この意識が、五十年代末になって、言語記号と同様に厳密な形式を与えられ、コードに従い、一様に再生産される産業製品の分析と結びついたのです。このように、記号学は、いくつかの組み合わせに従って、類型化、標準化した生産が織りなす大衆文化の発展と軌を一にしていたのでした。

2. 記号学の二つの系譜

言語学をモデルに記号学を構築することによって、構造主義者は、人文科学を言語を超えたコミュニケーションについての厳密な学にしようとしてしました。構造主義記号学は、ソシュールおよび、五十、六十年代の革新的な学であった言語学を参照することで、科学的裏付けとともに、魅力のある発展的な科学になっていったのでした。

今から顧みれば、この記号学運動には、はっきりと二つの系譜を認めることができます。ひとつの研究方針は、一九六四年に「記号学の原理」を書いたロラン・バルトによって切り開かれたものです。彼は、この著作で、ソシュールが提起したヒエラルキーを逆転し、記号学は言語学からその科学としての革新性を支える方法論を借用することに

よってのみ発展するだろうと宣言しました。

こうして、パルトは、モードや文学テキスト、大衆文化の記号システム、ないしは神話を擬装した大衆消費の説明に応用可能な、一種の超言語学を構想しました（洗剤のオモ、アベ・ピエール、シトロエン・DS）。彼は、嬉々として、ステレオタイプ、すなわち文化的人工物が使用者の意識の中では自然となる、あるいは既成の言説に変容していくあり様を追及しました。記号学の役割は、神話（ルビ：ミュトス）という、雑然とし、捉えがたい言説を、ロゴスという論理的解明にまで高めることなのだと示したわけです。洋服、料理、広告のような大衆的コミュニケーションは、自らのことに無知で、語ることもなく、煙に巻かれているために、言語的理性の解説を必要としているのです。こうした**ロゴス中心主義**は、私たちが文化的になればなるほど、優れて「普遍的解釈項」あるいはシニフィアンである言語を用いるようになって想定しています。この原理によって、料理は言語のように構造化されている——たとえば、生／調理されたもの、焼いたもの／煮たもの、甘い／辛いなど——と主張され、精神分析でも、ラカンが同じような議論を、無意識を対象にして展開しました。ロゴス中心主義は、非言語的コミュニケーション——絵画、料理、家具、「モードの体系」、無意識など——に言語的なものを見出そうとしたのです。しかし、最も基層をなすようなベーシックな記号活動を、言葉に翻訳することによって得られるものがあるのでしょうか？ 画家は、言語的観念ではなく、造形的図式を持っているのであり、音楽家は音楽的観念を、ダンサーは空間的、運動的、身体的な表象に基づいて活動しています。彼らは、ロゴス（＝言語、計算、理性）の高みにまで登っていく必要があるのでしょうか？ 逆に、コミュニケーションの研究は、純粋な言語に還元不可能な、交換や意味作用のチャンネルの多様さを教えます。もうひとつの記号学の系譜は、このロゴス中心主義と手を切り、「基層的なものを捉える」記号論に取り組みました。記号は、言語の外部で、どのように機能しているのか？ こうしたアプローチから、論理-言語的活動には同化しえない、指標の秩序や類像の秩序に関する認識が獲得されたのです。

3. パースの記号論

これまで私たちは、どこでモノが終わり、記号が始まるか、生命圏と記号圏、自然と文化の境界はどこにあるのかを問うてきました。この境界を画定する試みは困難ですが、それに答える、ひとつの優れたやり方として、私たちにとっては全てが記号的なのだと主張することができます。これがチャールズ・サンダース・パースの立場です。彼の記

号の哲学の射程は、ソシュール流の記号学を大きく超えるものだと言えるでしょう。

パースによれば、私たちのちょっとした知覚からして既に、あらゆるものが記号であるということになります。知覚とは、地から図、すなわち私たちのために枝打ちされ、コード化された図を切り出すことにほかなりません。知ることは、再認することなのです。それは私たちが思っているより前にそこにあるコードに従ってなされます。しかし、そのように答えるには、この記号論の核心を担うコードという重要な概念を正確に定義することが必要になります。

記号なるものの古典的な定義は、一見したところ、至ってシンプルで、「あるものの代わりをするあるもの *aliquid stat pro aliquo*」です。ソシュールはこの定義を、記号は、シニフィアン*とシニフィエ*を、紙の表と裏のように不可分に結びつけると言い換えました。シニフィアンを切り取ると、シニフィエも切り取ることになります。ソシュールに示唆を受けたもうひとりの言語学者、イェルムスレウは、シニフィアンを表現、シニフィエをその内容と定式化し直しました。

これに対して、パースは、ソシュールとは全く異なる三角形から出発しました——パースはそもそもソシュールを知らなかった——「記号過程における関係は、記号、対象、解釈項の三者の共働によって生じる、あるいはそれを前提にする活動、影響を指している。この影響の三項関係は、二項間の活動に還元することはできない。」ここでは、意味作用は、二項ではなく、三項を前提としているのです。

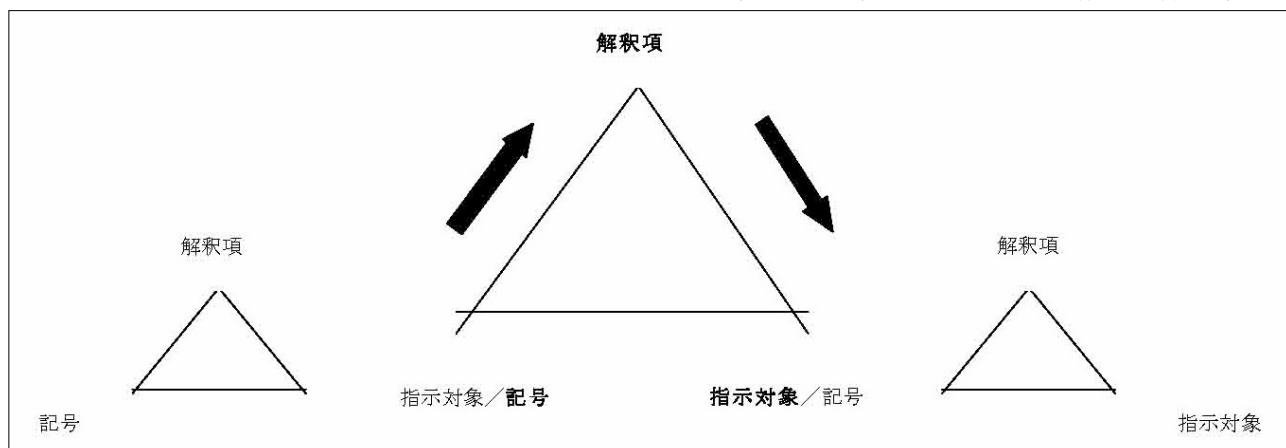
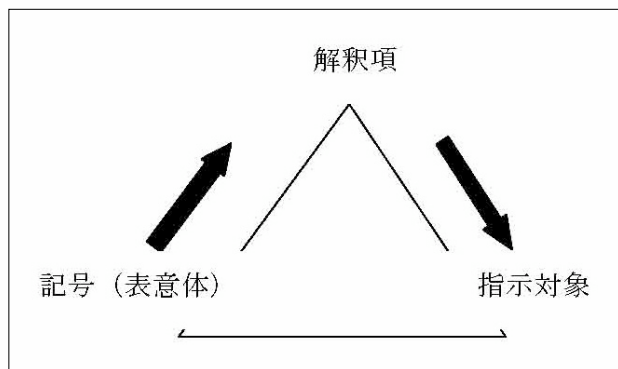
パースによるこの定義は、記号の世界と自然の世界の境界はどこにあるのかという私たちの問いに答えを示してくれます。実際に自然の世界は、刺激—反応、原因—結果といった二項間の活動の領域であり、第三項を想定してはいません。もし私が誰かに押されれば、倒れますが、押されることは、記号的でなく、機械的に転倒を引き起こす圧力にすぎません。しかしこの純粋に物理的な一連の動作の余白で、押された側は、押した側の行為を解釈すること——つまり、記号へと練り上げること——ができ、そこからこの現象を暴力、報復、あるいは悪い冗談と考えるでしょう。

パース流のアプローチの興味深い点は、記号は人間だけでなく、どんなものからも発せられ、狭い意味でのメッセージには決して還元されないと考えるところにあります。夕焼け空は、それ自身が決して意図しているわけではありませんが、明日晴れるだろうことを告げています。あくまで記号過程の関係を練り上げるのは受け手側であり、その一方で世界全体が送り手でありえます。この記号論は、人

から人に向けて意識的に発せられるメッセージを遙かに超えてコミュニケーション現象を拡張するのです—もともと、人から人へという図式に研究を限定したがる人もまだいますが。

パースの記号論は、あらゆる対象、知覚、行動が記号として機能しうる点で、無限で生命的で、力動的です。この記号過程の無限の生命であり、活力の源は、パースが「解釈項」と呼んだものにあります。それは、つかみにくい概念ですが、受け手としての主体と混同してはなりません。むしろ、解釈項とは意味であり、観念や、感情的な反応、活動、行動でもありえ、記号は、それを通して翻訳され、この解釈は繰り返され、意味作用の連鎖の中に組み込まれていきます。パースの議論を単純化してしまうのを恐れずに言えば、解釈項とは、ある記号をある対象へと関係づけることを可能にする「観点 (point of view)」のことです。たとえば、夕焼けが好天を告げるのは、気象学的**観点**からです。しかし、天候に無関心な画家は、他の理由から夕焼け空を描くかもしれません。解釈項によって、ある同じ人がフランス人、オーベルニュ人、典型的男性、年金生活者、ドミノをする人、糖尿病患者などを表すことにもなるわけです。私たちは、どのような観点から、ある記号をある対象に関連づけているのかを示す三角形を、ケースバイケースで作動させるのです。記号が働く領域は、「三次性」の領域なのです。

パースの記号の三角形は、三次性を記号圏、あるいは情



報のプロセスと定義します。それに対して、エネルギー的プロセスは、以下のように「二項関係」にとどまります。

刺激→反応

原因→結果

このように、パースの提起する概念的枠組みは、記号の生態に関して想像しうるものとしては最も広大であり、言語的だけでなく、自然的で、送り手がない場合もあります。ソシュールの図式は、送り手と受け手を想定していました。それが、パースでは、記号から記号へと移行するのであり、あらゆる「対象」は、ある記号に対する記号として働きます。記号の三角形の両端は開かれており、記号的活動は決して終わることがなく、着地することがないのです。この関係を最もよく示しているのが、辞書で単語を探す行為です。それは他の語を通してしか行われず、その語もまた別の定義へと送られ、この関係は無限に続いています。

4. 指標、類像、象徴

パースがもたらしてくれた特筆すべき成果の一つは、あらゆる記号活動に、指標、類像、象徴という三つの根本的な区別を導入したことです。私たちは、(これはパースが予見したものではないですが) この三つの記号を、この順番で時間的かつ論理的に並んでいるものと考えたいと思います。

始めに指標ありきと考えることは、記号圏の基礎には、感性的痕跡あるいは現象のサンプルがあるとするからです。パースは指標を「対象から引き裂かれた断片」と定義し、「モノによって直接触発されるもの」と付け加えました。医療的あるいは気象的徴候の場合、指紋、さらには物理的痕跡や堆積物の場合、モノと記号の関係は、全体と部分、原因と結果の関係と言えます。それらの関係は直接的で、コードや、意図のような精神作用の媒介も、記号

論的切断*や表象の距離も知りません。指標とそれが示すものの自然な結びつき、あるいは隣接性は、私たちを記号過程の誕生に立ち合わせます。人々が文化を身につける過程で、共同性、そして接触という様相でまず現れるのが指標なのです。指標は、(記号とモノ、主体と主体を) 結びつける記号です。そのため、コミュニケーションの「内容」と念入りに区別されるべき「関係」はすべて、指標によってつなぎ止められています。記号圏のホットな極あるいは「関係づける」極である指標は、リアルな現われとして、姿を表し、表現され、作用します。それは、モノや現象を別のかたちで表象するのではなく、ダイレクトに、そのままに提示します。たとえば、会話では、声音、視線、姿勢など多くの身ぶりが、関係を統御し、情報内容を伝えることを容易にしてくれます。

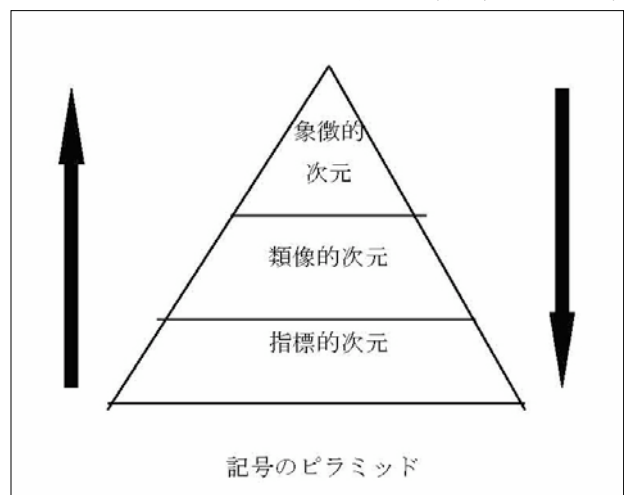
さて次に、類像——イメージ一般——の獲得とともに、人々はこの記号の幼年時代を卒業し、対象との最初の断絶を経験します。イメージとそれが表象するものの関係は、類似性、あるいは広い意味でのアナログな連続性によって担保されますが、接触は断ち切られています。指標が世界から切り出されて来るのに対して、類像的人工物は世界に付け加えられます。この記号論的断絶は、広い意味での人間学的＝人類学的断絶に対応しています。動物は、飼ひ慣らされていても、指標には反応しても、絵画や写真、あるいは鏡に映る自分の姿には、興味すら示しません。この単純な事実によって、一見したところ慣れ親しんだものでありながら、実のところ、きわめて構築されており、また複雑な類似という観念に対して、鋭利な問いをさしむけることができるでしょう。たとえば、自分の証明写真を見て確かに自分に似ていると思うにしても、実のところ、この断片は(よくみれば)私の顔より、どんなものであれ四角の紙片にずっと似ています。生きた、温かい、三次元の肉体と、冷たく平面の数センチ四方の紙片が等価なものだと認めるには、どれほどの学習が必要でしょう！物理的世界の対象を別の世界に投影するアナログな*類像的關係は、たしかにもとものモノの特質を保存してはいますが、それは関与する与件を厳しく選択し、再現される現象とは何の関係もない材質や次元で再構築されます。彫刻される石材、絵画のキャンバス、デッサン、写真、地下鉄の案内版、地図の用紙、ステンドグラスのガラス、あるいは「急カーブ」や「落石注意」の交通標識の金属など、これらの類像記号すべてに共通しているのは、その指示対象の、アナログな記述的あるいは図式的要素を保存していることです。そのために、外国人でも比較的容易に理解できるわけです。コミュニケーションの類像的層は、指標ほど直接的ではありませんが、それでも境界を飛び越えて行きます。このため、

ニュース(CNN)やフィクション(ハリウッド、ミッキー・マウス)のイメージは、今日、地球的規模で生産されるのです。

そして、象徴、あるいはパースとラカンを結びつける概念である、本来的な意味で恣意的な(つまり、動機づけられていない)記号をまとめる「象徴的次元」において、いよいよ隣接性ととともに類似性の連続的關係が断ち切られます。これは、大部分の言語的記号、「一方通行」や「駐車禁止」の交通標識、化学や幾何学の記号、文字以上に数字、デジタル記号一般に当てはまります。イメージとは異なり、象徴記号は、もっぱら排除されることによって構造化され、密やかな否定性の上に築かれています。それはall or nothingのデジタルなモードによってすべてを表します。言語が結びつける二つの現象のあいだには、機械の二進法言語の0と1のあいだと同様、第三項は存在しません。ある記号の存在は、同じ場所における他のすべての記号の不在を意味しているのです。それは、この場所が厳密に測定されることを前提しています。テレビ・モニターの明滅する画素(ピクセル)、テキストのアルファベット、興奮を伝達するかしないかのニューロン、ICチップが閉じるか開くかによって制御される回路、信号の赤あるいは青など、いずれの場合も、読み取り可能なものが、視覚的なものを、時間的であれ論理的であれ、単一の次元に切りつめてしまいます。

先にその原理を確認した三つの記号分類は、順に抽象度が上っていく性質のものです。三次元の指標記号あるいはモノとの関係にあるモノから、一般的に二次元の類像記号を経て、線形的な象徴的次元へと進んでいきます。象徴的なもの、さらにはデジタル的なものは、最も大きな労力を必要とします。それに対して、眠りや夢に類するものでは、言語的な思考は、心理的な労力を必要としない、さまざまな指標に満たされたイメージの流れにおのずと変わっていきます。

このように区別された三つの記号の層は、二つの矢印



に囲まれたピラミッドによってうまく表すことができるでしょう。

思考は、尖端を必要とします。伝統的にロゴス中心主義的である哲学は、真の意味での知識活動をピラミッドの頂点の「象徴」に置いてきました（イメージ、まして指標は「思考しない」ものです）。つまり左側の矢印は、学習あるいは文化の上昇志向を表していますが、ただし、それは私たちの文化がロゴス中心主義的で、かなり特殊な文化であることを示しています。それに対して、右側の矢印は、精神分析的意味での「退行」を表し、それは眠りや未分化な一次過程*、あるいは同様に大衆文化の誘惑、さらには、芸術、詩、美的機能一般に見られるものに対応しています。それは**形象化**、ないしはその手前にある、失われた接触状態の希求から力を得ているのです。

プラトンから、たとえばラカン、あるいはコンピュータの計算機能に至る、ロゴス中心主義の伝統では、ロゴス（＝言語、計算、理性）への接近こそが、知識の条件として示されてきました。そこではイメージ、あるいは精神分析で言う形象化は、中間的段階、感覚的誘惑、洞窟への滞留、あるいは退行を意味します。「類像は思考を表象する最も完全な方法だ」と述べるパースは、こうした伝統的な哲学とは別の道を歩んできたように思われます。イメージは、記号のピラミッドでは、他の記号行為の中心あるいは交差点の位置にあります。そして、イメージが、スクリーン、さらに一般的には映像圏の広がりとともに、マス・コミュニケーションで中心的位置を占めるようになります。パースの際立った図像嗜好（iconophilie）は、また彼の理論の現代性を一面で表していると言えるでしょう。

5. 記号の閉じ

このように、記号学は、自然というよりも文化を対象とした科学、より正確には、自然から文化への移行を捉える科学です。情報の世界、あるいは記号圏が広がるところではどこでも、徴候（シグナル）を無視する権利とまでは言いませんが、その可能性がつねにあります。それに従わないわけにいかない物理的世界とは異なり、情報はわれわれに反応を選択する余地、さまざまな解釈の自由を残しています。情報は、無視できるのです（第四章参照）。記号圏は、エネルギー的諸関係の彼岸で始まり、別の次元にあるのです。

こうしたことから、記号の世界は、われわれの自由の世界と重なると言えるでしょう。距離を取り、操作する力は、遊びや解釈の余地があるのを前提しますが、それは記号と対象の関係を媒介するパースの三角形の三つ目の頂点の解釈項にあたります。この象徴的あるいは記号論的媒介作

用の空間は、コードや規約が支配する世界でもあります。その一方、人間の自由を支えてもいます。記号圏は、モノの野蛮に対する、いわば防波堤なのです。記号の中で生きようになればなるほど、モノに直接影響されなくなります。文化とは、まさにそういうものであり、ハードをソフトに変換するわけです。記号は生気のないものではなく、私たちが現実界を**押さえ、包み込む**こと——それは「押しとどめる」という意味と同時に、「包み込む」という二つの意味において——に力を貸してくれるのです。

レヴィ＝ストロースの著作のタイトルを引いて言えば、「テーブルマナーの起源」は、グラス、テーブルカバー、皿の配置の規則、料理の順番などによって、一次過程的な口唇愛とその危険を押さえ、包み込むためのものではないでしょうか？ 同様に、婚姻の規則は、家族が自滅し、その輪郭がなくなってしまうのを防ぐ役割を果たしています。レヴィ＝ストロースによれば、社会は、近親相姦を禁止することで、女性の交換を家庭の外に置き、優れて社会的なものである交換法則一般を制度化します。文化の世界とは、社会的認知や意味を与えるコードが組み合わさった世界だと言えます。ゆえにそこに見られる、分節、分割の要求、あるいは遊びの余地は、いずれも解釈とともに始まります。その外部では融解、暴力の侵入、あるいは原因と結果の連鎖しかありません。規約のある世界に入るのは、何と心休まることでしょう！ 手順、法、コードは、たとえば儀礼的行為のようにしばしば人間疎外を生み出すように見えますが、（死と同様、全ての人に対して決定的にふるまう）現実界の不可避の暴力を遠ざけるのに役立っているのです。

6. タイプとトークン

規約による関係は、人間の本質的に自由な空間ともっぱら混在しています。規約は、異なったものを一様に名指すやり方にほかなりません。パースの提案するタイプ（範疇）とトークン（一回的な現われ）の区別が示すのは、記号化とは、経験的なトークンに不変のタイプを課することだということです。タイプは、自然には見出されませんが、経験の常に一回的で他とは異なるトークンの、コードを媒介にした統合を可能にします。コードは、フィルター、あるいは単純化するフレームを与え、現象を判断可能なものにするのです。たとえば、言葉はアクセントや発音のミスなど、多くのやり方で発音されますが、コードという構造的に普遍的なもの——解釈項——を身につけることで、音声の連鎖から、語を難なく認識できるようになります。

記号やコードという観念は、構造、つまり「さまざまな現象に対して一つの視点からの統合を可能にする単純化

を通して構築されたモデル」を必要とします。ウンベルト・エーコの提案するこの定義には、いくつかのキーワードが含まれています。全ての記号は構造的であり、全ての構造はモノに備わった自然的性質を枝打ちし、単純化する記号の組み合わせです。記号をなすとは経済化と単純化の行為なのです。この点において構造主義と記号論は歩みを一にするわけです。

ここで、**省略**と**理念性**という記号の二つの顕著な性質を強調しておかねばなりません。記号の第一の長所は省略にあります。コード化とは、省略することであり、記号は、それが参照する対象よりつねに簡略です。たとえば、地図は**土地ではありません**。地図は、大いに——あるいは無限に——単純であり、土地を操作可能で、判断可能なものとしします。「Less is more」——ニコラス・ネグロポンテの有名な言葉ですが、彼自身はミース・ファン・デル・ローエからその言葉を借り受けました——というわけで、情報とは負量、すなわち現実界の複雑さを割り引くものと言えるでしょう。

記号のもうひとつの大きな機能は、トークンをタイプへと理念化することにあります。メッセージを発したり、受け取ったりする際のその都度のゆらぎは、一回的で偶発的なことがらを枝打ちすることで現象を安定化し、標準化する「タイプ」のレベルでは、もはや意味をもちません。こうすることで、あらゆるコードは、秩序と再生産を司るものとして機能します。つまり、コードによって、さまざまな一回的な現れのなかでも、理念的あるいは不変の「タイプ」の反復が可能になるのです。

7. 記号圏の自律性

記号圏とは、**記号の閉じ**を言い換えたものです。記号の働きは、指示作用を括弧に入れるのを前提にしています。記号は、モノから離れたところで、それなしで分節されるのです。記号、解釈項、指示対象という三項図式で、その最後のものはモノではなく、観念です。モノの世界は、生命圏に対応し、そこから記号圏が創発してきます。記号圏は、仮にモノを扱うとしても、それと物理的に結びついてはいません。それゆえにこそ、存在しない無数のモノを意味したり、未来を論じたり、ユニコーンを想像したり、ハムレットやエルシノア宮について語ることができるのです。記号圏においてのみ、私たちは演技をしたり、仮説を組み立てたり、フィクションを作ったり、現実の単一世界の偶発事から離れたところで、もうひとつのヴァーチャルな世界を次々作り出していけるのです。

記号論の基礎となるのは、この**指示作用の幻影に対する批判**です。記号の世界は、モノの世界ではなく、現実

の世界に対して相対的な自律性を有しています。記号論は、記号の世界を二重化することで批判精神を研ぎ澄まさせてきました。それは指示作用の幻影や「自然」のナイーブな明証性を打ち砕きます。そうすることで、記号論は、私たちの文化の遇有性を明らかにし、近代精神が描く無限の誘惑の下にある、社会的ステレオタイプの構築、法の計略、無数に張りめぐらされたコードの存在を明らかにするでしょう。

「メディア・アートとは何か？」

開催概要

第1回『『不完全な現実』をめぐって』

2009年7月25日（土）

東京大学情報学環・福武ホール（本郷）

建畠哲、石田英敬、藤幡正樹、松井茂

第2回「メディア・アートという前衛」

2009年9月26日（土）

東京藝術大学大学院映像研究科馬車道校舎

佐近田展康、三輪眞弘、石田英敬、藤幡正樹

第3回「クリティークの再生のために」

2009年10月10日（土）

東京大学情報学環・福武ホール（本郷）

北野圭介、吉岡洋、石田英敬、藤幡正樹

第5回（予定）

2009年12月19日（土）

東京大学情報学環・福武ホール（本郷）

ベルナール・スティグレール、石田英敬、藤幡正樹

メディア・アートの状況

石田英敬

今日は世界的なメディア・アーティストで東京芸術大学映像研究科長の藤幡正樹さん、美術評論家・詩人で国立国際美術館館長でもある建畠哲さんとともに、「メディア・アートとは何か」をテーマに、シンポジウムを開催することになりました。

それぞれ固有な実践家・理論家という個人の立場と、やや制度的な立場という使い分けがやや微妙ですが、今日は基本的にはそれぞれが立ち位置で自由に話をするということを基調にさせていただく、ただし、必要に応じて、そうした制度に関わる点にも、言及していくという、**微妙なバランス感覚**を発揮しておこないたいと思います。

まず、主催者として、この催しの**狙い**をごく簡単に述べたいと思います。さて、今回、このような催しを企画するにいたったのは、私たちが、メディアとアートをめぐる、幾つかの基本的な**問題意識**を共有してきているということに始まります。

「議論の混迷 Confusion」

最初のキーワードは、「**議論の混迷 Confusion**」にかかわる状況認識です。

非常に大きな「議論の混乱」が、「メディア」にかんしても、「アート」に関しても、そして、なにかんなく「メディア・アート」に関して、起こっている。

今回のシンポの案内にも

「メディアとアートをめぐる議論が混迷を深めるなか、文化産業やテクノロジーのアジェンダを超えた、メディア・アートの真の創造的前線はいまどこにあるのか。芸術的創造と批評の根本に立ち返る原理的省察が今ほど求められるときはない」と書きました。

私たちは、じっさい、この通りだと考えているのです。すべてに関して、やや目に余る「混乱」がある。これは、ここ数ヶ月、話題となった「アニメの殿堂」論議にも現れているのですが、すべてが「混乱」して「議論がとっちらかって」いる。「文化産業」も「テクノロジー」も、「アート」も、「アートのようなもの」も、「メディア」も、すべてがとても混乱した語られ方をしている。これはよくないという認識があります。

私たちは「批判・批評 Critique」の不在が目に残る、と考えているのです。そこで、二つめのキーワードは、Critique です。

Critique

「文化産業」（これを「コンテンツ産業」と呼んだりするわけですが）は「文化産業」、「テクノロジー」は「テクノロジー」、「アート」は「アート」として、それぞれ、きちんと「クリティーク」することが、必要でとても重要だと、私たちは考えています。

ところが、大学でさえ、そのような「批判的知性」はどこへ行ったのか？という疑問もある。アートについては、ものすごく多くの研究が行われてきていて、ところが、まるでそんなものなど存在しなかったかのような、ナイーヴな芸術観や稚拙な芸術理解が、まかりとおっているふしもある。

テクノロジーやメディアに関する安易な理解や信奉もある。

ところが、Critique のない Creation はない。これは「近代」が作りだした定式ですが、現代においてはますますそうである、というのが、私たちの認識です。

やや話を先取りしていえば、「メディア・コンディション」のクリティークなしに「クリエーション」は成立しない、これが、「石田-藤幡テーゼ」です。

Condition des media

そして、ますます、まさに、Media Artこそが、そうした問題系の中心に争点として、現れてきていると思えるのです。「Media Art とは、人間のメディア・コンディションのクリティークそのもの」、とさえいえる。「新しい批判」がそこにはある、と思える。

詳しくは、のちほどの藤幡さんのお話しにゆずりますが、案内にも書きましたように、

「メディア・アートとは、デジタル・メディアを表現媒体とする芸術であり、人間存在のメディア・コンディションについての批評であり、その創造性は、芸術実践を通して文字通り「新しいメディア」を生みだすことにある」

という認識と実践とが、こんにち重要性を際立たせてきているのです。

Critical Space

このことは、社会における芸術の位置や、芸術と産業や経済との関わり、新しい「公共空間」のデザインの問題とも深く関わります。「Public」の問題ともつながっています。

従来の展示空間から、アートの時間や空間が外れていくことは、いったい何を意味しているのか。そこで、今回、

建畠哲さんに、加わっていただくことになったのは、そのようなこととも関わっています。

こうした問題意識をゆるやかに共有することによって、私たちは、この「企画」を始めたのです。

Creation/Critique

Creation と Critique について、私たち、藤幡さんのところと、私のところでは、この何年か、いろいろなかたちで継続的かつ断続的なコラボレーションを行ってきました。

そこには、もう一極、フランスのポンピドゥーセンターで、IRI を立ち上げた、Benard Stiegler という哲学者の友がいて、ポケットフィルムにしても、あるいは、「認知テクノロジー」と私たちが呼ぶ「批評」のための「プラットフォーム」の開発にしても、Creation と Critique との関係性を、新しいかたちで問い直し、その技術的環境を作ろう、という実験を行ってきたという経緯があります。

だから、これは、芸大映像研究科・東大情報学環・ポンピドゥーセンターIRI を結ぶコラボレーションでもあるのです。

具体的には、2年ほど前におこなった「Amatorat を巡るシンポジウム」、「UMAT」国際シンポなどがあります。或いは、ポケットフィルムやいくつかのプロジェクトに関するコラボレーション。

この Creation と Critique とを重ね合わせていくと、Public Space の問題へとたどり着く。

それも、芸大の藤幡さんと、情報学環の私たちと、ポンピドゥーセンターのスティグレールのところとで、共有している問題意識です。2年前のシンポでは、「新しいクリティカル・スペース」の創出の問題として提起されました。そこで、今回のシンポジウムが企画された。少しまともな水準で物を考えようよ、アートの真の創造的前線を見極めてみようよ、という意思表示です。

さて、今回の催しの、直接のきっかけには、藤幡さんの『不完全な現実』の出版があります。

藤幡さんが、この間、おそらく 21 世紀のあいだに、書き連ねてきたエッセイをまとめたこの本、これを、3年ほどまえに、郡山の CCGA で行われた「不完全さの克服」展とあわせて、反省 reflexions の出発点にすると、じつは、いま起こってきている事態を考える大きな手がかりが得られるのだろう、と。

藤幡さんの仕事をふり返してみると、「メディア・アート」の「権化」のようなもので、いろいろなことが分かってくる。

私は現在「情報記号論」という分野を開拓中でありまして、ここだけの話ですが、極めて「マキャベリスティック」な方法論を持っています。

テレビ記号論に関しては「桜井プロジェクト」、情報記号論については、「藤幡プロジェクト」じつに多くの「理論的線分」をそこから取り出すことができる。「宝庫」です。

メディア・アートの分野で、藤幡正樹が「最前線のクリエイター」であることは皆さんもよくご存じのとおり、しかし、それだけではなく、「メディア・アート」の位置が、すべての「アート」の「クリティーク」としてなりたっていることを身を以て実践し理論化していきいているところ、そこが、重要などころだと考えています。

あらかじめ述べておきますが、これは始まりにすぎない、ということです。

具体的な現代作家たちの作品活動について、文化産業について、現代資本主義についてなど、クリティークのスコープを拡げて、今後さらに論点を深めていきたいと思っています。

（注）本文は、2009年7月25日に東京大学大学院情報学環と東京藝術大学大学院映像研究科主催で行われたシンポジウム「メディア・アートとは何か？」の挨拶として行われた講演に基づく原稿です。

メディア・アートとは何か？

——『不完全な現実』をめぐって

藤幡正樹

1. はじめに

「メディア・アート」は、当初、経済性や市場価値といった場から離れて、技術の持つ先駆性や技術に内在するさまざまな可能性の発掘し、芸術表現にまで持ち込むことをテーマとしてきた。しかし、工学系の研究者がメディア・アート作品の制作過程に参入したことで、研究開発の速度が急速に早まった一方で、ここに来て、予算の獲得など、技術開発の正当化のために芸術表現が目的として利用される、という逆転現象が起きてしまっている。また、日本においては、1997年から開催されている「メディア芸術祭」（文化庁主催）が、アニメ、マンガ、ゲームを含んだコンペティションとして成立しており、「メディア・アート」という用語が、海外での一般的な理解である「電子メディアを媒体とするアート」という意味とはまったく異なったものとして流通してしまっている。この明らかな誤用は、海外に混乱を招くとともに、日本人の言葉に対する意識の低さを示すことになっており、筆者にとっては許しがたい現状を招いてしまっている。

本稿は、こうした現状をふまえ「メディア・アートとは何か？」を問い直した。2006、2008年に日本とイギリスで開催した個展「不完全さの克服」、2009年に上梓した論考『不完全な現実』で扱った問題意識を敷衍し、自作の解説を通して「メディア・アート」の定義を試みる（注）。

2. コンピュータとの出会い

デジタル空間の中で生まれてきた思考、さらに表現のモチベーションについて、順次事例をあげて解題してゆく前に、その前提となるトピックを列挙する。

（1）現実是完全なものと思いたいが、コンピュータ内の空間との対比によると、現実是不完全。

（2）現実の不完全さが、現実感を作り出す。亀裂や事故。

（3）電子メディアには不連続面（危険）がいっぱい。徹底的に検証すべし。

（4）アートの体験は、安全の保証された事故体験。「不完全さ」の疑似体験を通して、現実がより良く見えるようになること。

（1）（2）のような認識は、当然デジタル・メディア以前からあったはずだが、新たにデジタル・メディアに触れることによって、いままで体験したことのないような亀裂

や不連続な場面が多く現れてきた。それを私たちは徹底的に検証すべきであると考えてきた。これが、私自身が作品を作ってきた動機である。

(3) (4) は、これまでの美術教育が感性を磨くある種の教養教育として行われてきたことに對し、アート体験の本質は、擬似的にはあれ、本来「事故」としてあるべきだということだ。例えば、「おお、こんな富士山はこれまでに見たことがない！」といった感想が出てくる。そういう「美」を提案している人がいる、あるいはそういうふうには富士山を観る人がいるのだ、ということをおなたちも知りなさいということをお教えるのではなく、「そんな富士山は見たことがない」ということ自体が、ある種の「事故」の体験にならなくてはいけないということである。物にいわゆる「美」が宿るのではなく、作品との体験によって、美が生まれるのだ。それを事故と呼んでいる。

つまり、作家の側からすれば、作品とは、観客にとっての異物であるべきなのだ。そういう異物感を、観客（参加者）はある程度安全の保証された場所で「不完全さ」の体験として受け取らることで、世界が今まで以上に良く見えるようになる。この観客（参加者）の体験を、作品として作り換えていくことが作家のスキルであり、その能力がなければ芸術にはならない。

3. コンピュータという完璧な抽象世界

70年代後半にアップル・コンピュータと出会って以来、30年近くコンピュータを扱った表現を続けてきた。特に83年に、コンピュータ・グラフィックスを作る新しい会社の立ち上げに関わったことがきっかけで、まだ一般の人がコンピュータと接する機会がほとんどなかった時期から、非常に高価なコンピュータを扱うことのできる環境にいた。そして、コンピュータを通して表現することに快感を覚えてしまったことが、現在にいたるまでの制作の大きな要因になっている。この快感を換言すれば、現実世界とコンピュータ内の世界を行き来する快感であり、その後それら相互の違いについて考えるきっかけとなったものだ。コンピュータ内の空間は完璧な抽象世界であり、私たちは、特殊な方法でしかその世界に触れることができない、というハンディを負っているのだ。

例えば、「禁断の果実」（1990年）というCGによる彫刻作品を作った際に、重力について考えたことがひとつのきっかけになっている。コンピュータの内部では、自分が定義しない限り重力は存在しない。本来コンピュータは、重力とまったく関係の無い機械なのだ。そればかりか、ありとあらゆるホコリや表面の傷さえも、定義しない限り存在

しない。このとき私は、ふたつの対照的な事例に思い至った。

まず、稲垣足穂（1900～77年）という、いろいろな面で私が敬愛する作家のことだ。彼は飛行機が大好きで、「飛行機は、重力から自由になるという意志を持った最初の機械である」といった意味のことを書いている。足穂の時代の機械は、とにかく「重い」ものであり、空を飛ぶようなものではなかった。その中にあって飛行機だけが、機械であるにもかかわらず、空に舞い上がろうとしているということに、興奮したわけだ。この時代の飛行機は〔図版1〕のようなもので、現在のジャンボジェット機とは全く異なる。むしろジャンボジェット機のように安定して飛行する機械に、足穂はまったく興味を示さなかった。こうした管理された飛行機のことを「墮落した飛行機である」とすら書いている。

もうひとつは、1946年に開発されたENIAC〔図版2〕である。これは真空管を使った最初のデジタル・コンピュータだが、これも飛行機同様に重工業である。私たちが現在使用しているようなコンピュータは、膝の上に乗るようなものだが、当時はこの大きさで現在の電卓以下の能力しかなかった。さらに広い面積を真空管が占めており、稼働中に真空管が次々と駄目になっていくというような代物だったらしい。常にメンテナンスをしながらでないと動かない、まるで蒸気機関車のような計算機械だったのだ。

このENIACは、「もの」として巨大で、重さをもって存在している、にも関わらず、具体的には数学の問題を解いている。足し算や引き算をしている。つまり、この巨大な機械は、重力とは関係がないのだ。重力に逆らって飛ぼうとする機械としての飛行機、重力とは初めから関係の無い数理概念を扱っている機械としてのコンピュータという対比を思っ、当時、非常に面白いと思ったのだ。

おそらく、近未来的な機械というものは、常にこういった登場の仕方をするはずなのだ。

4. 現実世界とコンピュータ内の世界

〔図版3〕は、84年「お椀の船に箸の櫂」という展覧会を開催したときに作った作品だ。ただお椀にお箸が乗っているということなのだが、このときに自分でプログラムを書き「sin」「cos」等という高校の数学で習った三角関数によって、回転体を作ったのだ。現実世界の回転体は、陶器であれば陶芸家が、ろくろで粘土を回して作るとか、お椀であれば木地師が、木工旋盤で木を削って作るわけだが、コンピュータでは関数を使ってできてしまう。そのことに当時の私はかなりのショックを受けた。

しかし、数学を応用すると〔図版4〕のようなことも可能になる。仮にろくろをどのように応用しても発想できない形状だ。実際には、三角関数を応用して、断面図を変形させながら回転させている。数学の関数が形に対する新しい発想を促すということを、この時に初めて自覚したのである。先述した、現実世界とコンピュータ内部にある世界との違いというものは、こうした体験のことをさすのである。

このような形で、コンピュータ内部の世界を経験すると、現実の方が不自由に感じられてくる。現実には綺麗なお椀を作るときには、表面にホコリが付いてしまうといった、いろいろと卑近な事象に気をくばり、それらを排除しながら作業をすることになるわけだが、コンピュータで作るときには、そういった問題をまったく気にする必要がない。その代わり、さまざまな局面でこれまで体験したことのない、現実の物質を扱うのとは異なった可能性がみえてくるのである。

現実世界には時間という逃れられない拘束がある。時間は不可逆であるので、同じ素材でさまざまな可能性を試すには無限に近い時間が必要になってしまうが、コンピュータ内の空間には手順はあっても、現実世界のような時間は流れていないので、さまざまな可能性を並行して調べることができる。歴史的に辿ってきた世界以外の世界を、そこに想定することもここでは可能である。そうした可能性を拡張する作業ができることに気付いたときには本当に興奮した。

さまざまなノイズに悩まされ、また時間に拘束されている現実の方が不完全であり、さまざまな可能性を実現でき、完璧な整合性を持つ数学を実現するコンピュータの内部は、ある種、完全な世界だ。この両者の比較がおもしろいのだ。

普段の私たちは、現実世界の側にいて、この現実には亀裂も歪みもないと信じている。床は水平に、壁は垂直に作られ、時間は単一の速度で進む。ひとたび事故が起きたときには、人間自身の側に問題があるとみなされ、原因のある事象の歪みは、事故と呼ばれることによって排除される。しかし、排除されるような亀裂や歪み、あるいは分断が起こったときにこそ、初めて人間は現実感を持つのではないだろうか？ 事故が起こらない限り、私たちに現実感は立ち上がってこないだろう。

表現者として、「何かを作って人を驚かしたい」「なぜ自分が驚くのか？」「なぜ感動したり、涙を流したりするのか？」といった動機が、コンピュータと出会う以前に、初めからあったわけだが、コンピュータと出会ったことで、

以上のような意味での「現実感とは、どこから来るのか？」という問題意識が立ち上がってきた。

あるいは極めてパラドキシカルな言い方だが、この現実感を得るために、いま現在ここに生きていることを確認するためには、死んでみるしかない。つまるところ、コンピュータでの制作を通して知ったこの現実の不完全さこそが、この世界に生きているという現実感を作り出しているのだと自覚したのである。

5. 「不完全な現実」を作品化していく

人間は眼球を通して視覚像を見ている。目で「見る」と同時に、手で「触れ」、それを「使う」といった関係を持つことで対象を理解してきた。画像イメージというものを、私たちはどのように理解しているのだろうか？ もしかすると、目で見ることができるところまで理解しているのかもしれないが、それは写っている対象への理解と想像力であって、実は画像イメージそのものがいったいなんであるかについては、いまだに理解できてなんかないのかもしれない。

例えば、表面に〔図版5〕のような木目柄を見たとする。しかしこれはデコラであり、デコラは木製であることを模造しているものだ。そもそも印刷で木目を模造しなくてはならない理由はどこにあるのだろうか？ それは木や、木肌というものに対して、私たちが普段から親しみを覚えているということに関わる。木目にある種の暖かみを覚えるという事実を逆手に利用して模造しているわけだ。視覚的な情報として、木目柄の表面を見ただけで、人は「木」を想起することができる。

ところが、この模造のデコラを手で触ったときに、これは木ではないという「事故」が起こることになる。こういうシミュラクル体験を「近代」というのであり、その極まった聖地がディズニーランドであろう。グラスファイバーで作られた岩山、大理石柄のベニア、枯れない南国の花などなど、さまざまな感覚が、人工的に作られたものへとすり替えられていくことに、人間は新しさを感じ、現代的な価値と喜びを見いだしていく。

最初に、列挙したように「電子メディアには不連続面（危険）がいっぱい」ある。デジタルによって「もの」とイメージの関係性が揺らがされているのだ。あるいは、現代人は揺るがされていることに面白みさえ感じているのが現実だ。しかし、それは消費の対象となるべきではない。アーティストは、そこに潜んでいる「不完全な現実」というものを一個ずつ作品化していく必要がある。

6. 技術と表現

ソウルの地下鉄駅でたまたま撮った写真がある[図版6]。本来は、列車の発着案内が表示されるべきディスプレイだと思われるが、なんとWindowsのブート画面が表示されている。こういうことは本来起こってはいけない出来事なので、「事故」とされているはずだ。技術者は、他人の仕事とはいえ「困ったこと」だと普通に思うわけだろうが、こういう事故はいつでもどこでも起こる可能性がある。だが、技術の管理が行き届くことによって、事故は減少していくだろう。いや、見えなくなっていくだろう。

しかし、こうした事故が完全に隠されるようになり、消されてしまうことで、こうした事故が私たちの意識に上がらなくなってしまうということの方が、実は問題なのだ。技術が完璧になっていけばいくほど、本来の技術が持つ、非常に味わい深い「不完全な現実」が消えていってしまうのだから。

技術と表現の関係を意識したところから、私のこうした事象の掘り起こしの行為を、「ハードコアなメディア・アーティストだから、テクノロジーに頭を突っ込みすぎている」と揶揄されることがある。しかし、技術と表現を扱うメディア・アートという分野を考えていく上では、こうした掘り起こしが無い限り、面白い展開は生まれない。技術が露わになるクレバス、不連続な部分が一体どこにあるのかということに対して敏感でない限り、メディア技術を扱った新しい作品は生まれ得ないのだ。

補足すると、これはメディア・アート特有の問題というわけでもない。芸術表現、特に作品を発想し実現する過程すべてに当てはまることだ。どのような画家や彫刻家に話を聞いても、大抵の場合、油絵具や筆など自身が使用する道具に精通していない人はいない。「こういう風に扱いを間違えると、後でヒビが入る」とか、「それ以上の力を掛けると破れてしまう」というようなことについて知識のない者は初心者にすぎない。つまり、自身が扱うメディアと技術に対して非常に詳しいのが当たり前であり、そうした技術やメディアの知識を背景にした上で、初めてそこを突き抜ける作家が出てくるのだ。技術と表現には密接な関係があり、多くの作家が自身の表現を支えるメディアの特徴を探求し、また新たにそれを捉え返し、自分なりの表現として使いこなそうと実験をしている。

その意味で、まだ歴史の浅いメディア・アートは、絵画や彫刻に比べて、まだまだ美味しいネタが満載であるといえる。これらのネタを表現に持っていくためには、まだまだ優れた人材も不足している。とどのつまり、現在のメディア・アートがおもしろくないのは、どこかで見たことがあるようなわかりやすいものが蔓延しているからであり、

それは作家に才能が無いからであり、作家に内面観察の深さが無いのと同時に、技術の中に潜む不連続点を自覚的に掘り下げゆくことのできる力がないからである。これが「いわゆる」メディア・アートがたくさん生まれてしまっている理由である。

7. 構造と表象

トランプの一人遊び（ソリティア）のアプリケーションが、コンピュータを購入するとフリーで付いてくる。それで遊んでいるうちに気がついたことがあり、非常に深みにはまったことがある（詳細は『不完全な現実』107頁以下参照）。

コンピュータ・ソフトウェアのソリティアは、ゲームのルールを知らないで遊び始めても、遊んでいるうちに、遊び方が理解できてしまう。ソフトウェアがゲームのルールを持っていてくれるからだ。さらに、このソフトウェアの重要な点は、「UNDO」ができることにある。自分ひとりで本物のカードを使って同じソリティア・ゲームをしたとしたら、後に戻ることはほとんど不可能だが、人間では絶対に憶えられない回数までソフトウェア版では、遡ることができるのだ。この「UNDO」機能は、非常にコンピュータらしいものであり、例えば、どこかで行き詰まっても、また元の場所まで戻れるのだ。こうした行きつ戻りつを繰り返しているときに気がついたことがある。それは、ソリティアが「ダンジョン&ドラゴンズ」などのアドベンチャーゲーム、いわゆる洞窟探検ゲームと構造が全く同じだということである。要するに行き先が壁に当たったら、戻ってきてやり直す、鍵を拾って戻ってくると今度はするっと洞窟を抜けられるわけだ。ここでは、いま眼前にあるのはまさにソリティアであり、トランプゲームなのだが、その背後にある構造は、なんと洞窟探検であったのだ。例えば、ソリティアのこの状態を絵に描いてみる。「13」が「12」を踏んでいるという状態を描くとウロボロスの蛇のようになる[図版7]。これはもうすこし複雑な例で、「5」を「9」が踏んでいて、クローバーの蛇とハートの蛇が2匹絡まりあっている。この画面の中身の構造を表すとようになる[図版8]。絡まり合っている関係が、洞窟の鍵にあたると言ってもいいだろう。

ところで、コンピュータの歴史をひも解くと、最初期にこの手のアドベンチャーゲームが作られていて、しかもとても人気があったことが知られている。文字による入出力しかできなかった時代のゲームである。その理由は、コンピュータOSとアドベンチャーゲームには、類似した構造があるからだと憶測する。OSを自分でインストールした経験がある人には、賛同してもらえんと思うのだが、OSをイン

ストールする時にはブートアップの段階で、さまざまなデバイスをつぎつぎと追加して行くのだが、例えば、ディスプレイ・デバイスの追加をするときにパラメータが間違っていると画面に何も表示されない。するとそのパラメータを調べ直すか、あるいは適当なパラメータを思いつくままに入力してはブートし直してみるといった、結構、闇雲な作業が続くのである。つまり、アドベンチャーゲームは、コンピュータの本質を突いたゲームであるということである。

8 「Parameterized Objects」 (1989)

「Parameterized Objects」 [図版9] は、1989年にNHKの衛星放送のために制作した番組「形と幻想」の一部である。これは、「パラメタライゼーション」という手法で、椅子と建築を分解してみせたビデオ作品である。椅子をパラメトリックに分解すると、普段見馴れている椅子というのは、連続して変化する椅子の形の中のたったひとつのパラメータの姿に過ぎないのではないかということに気づく。椅子が椅子に見える、椅子が椅子として機能する状態は、その素材である木が製材されて、磨かれて、組上げられるという過程を経て実現するが、そうした素材感をすべて剥ぎ取ったところで、連続するパラメータを設定してみると、椅子が椅子に見えるのはある種の奇跡に見えるようになり、椅子の背後に遥かに広い自由の世界が広がっていることに気付くようになるのである。

また、建築のファサードも取り上げている。ファサードの形は、片や権力の象徴であったり、階級の象徴であったりするわけだが、どういうパラメータのルールを使えば、それらの異なった形をつなげてゆくことができるのか、というチャレンジが楽しかった。パルテノン神殿のような形をしているものが、ダイヤルを回すことでナチス第三帝国のようになってしまうということは、そこに引かれたルールによってそれらの様式をひとつの様式としてまとめることができるということではないのか、そんなことを表現してみたかったのだった。

9 「Beyond Pages」 (1995-97)

「Beyond Pages」は、言葉とイメージの間にインタラクションが入ることで、いったい何が起こるのかということを実験するために作った [図版10]。ここでは、「リング」という言葉が右側にあり、左側には写真がある。それだけを見れば、リングとはどういうものを教える絵本になっている。絵本というのは、チェコのコメニウス (1592~1670年) が最初に作ったといわれている。彼の作った「世界図絵 (Orbis Pictus)」は、その後絵入り事典、絵入り辞書

に発展した。これは絵を見て言葉を勉強する本であり、

「Beyond Pages」もこの絵本の形を模している。また、ページが束ねてあり、各ページをめくことで次のページに行けるという本の物理的な構造をコンピュータで模している。そうした本をめぐるリテラシーを強調するために、部屋を作り、机や椅子が置いてある。つまり「ああ、これは読書する部屋だ」と思わせるように作ってある。

本のページを普通、指でめくるが、ここでは特殊なペンを使う。知り合いに「カメラをセンサーにを使って、指でページをめくれば、もっといいのに」と指摘されたことがある。しかし、実際に指でページをめくるようにすると、指は机の上に投影されているイメージではなく、机の表面に直接触れることになり、イリュージョンが成立しなくなる。人間の皮膚感覚はとても鋭敏であるために、机の表面の質やホコリ等に気付き、投影されている本のページが紙ではないということを即座に理解してしまうのである。むしろ、ペンという媒介物を通して、イメージに触る方が都合がよい。装置を介して、幻想を現実化させるためには、的確なインターフェイスをデザインした方が良いということの証左である。

さて、ここにリングのイメージと、リングという言葉が書かれたページがある。ユーザーが、このイメージに対してアクションを起こすと、イメージがリアクションを起こすように作られている。「Beyond Pages」を作った時代的には、この作品は「インタラクティブ・アート」だと呼ばれていたが、本当はアクション VS. リアクションの作品だと思っている。それぞれのページには、決まったリアクションが入っていて、それがユーザーの入力に従って、引火されて出現するからだ。

というわけで、この作品が提起している問題は、このページのリングは、現実世界でお母さんが子どもに「そのリング取ってちょうだい」と指示されたときに、子供が手にするリングと違ったリングであるということだ。リングという言葉とリングそのものの関係性が、これまで普通に見知ってきたものではない。実際には、言葉とイメージの関係がずれているから、普通ではないから面白いのだが、上記したようにこれは典型的なモダンの問題だ。ただ、その差異が無意識な技術の力の結果として出ているわけではなく、むしろその差異を批判的に表現しているので、あるフランス人は、その差異を指して「詩的な作品」というのだった。

さらに別のページには、スイッチのイメージがあり、机には本物のデスクランプがある。このイメージのスイッチで、本物のデスクランプが点灯できてしまう。つまり、現実の物がイメージによってコントロールされるというわ

けだ。以前ボストンのMITでのレクチャーで「Beyond Pages」を見せた時、ある学生に「でも、あなたが「現実の物がイメージによってコントロールされる」というけれども、それは現実のスイッチと電灯の関係と、別に変わらないじゃないか」と言われたことがある。「部屋の入口にあるスイッチは、いわばシニフィアンで、その先の電灯がシニフィエであるという関係が、すでにここに成立しているのだから、特に新しいことではない」と。しかし、現実世界の中で対象との関係が意識下に降りているときに、こうしたモデルに出会うことで、現実が改めて見直されて、よりはっきりと見えるということがあるのであり、これは芸術体験がもたらす重要な役割なのである。

10「モレルのパノラマ」(2003)

「モレルのパノラマ」[図版11]という作品は、パノラマ・カメラを手に入れて、それがとても面白い機材だと解ったことが、きっかけになって作品として作りだしてみた作品である。この作品は新しい鏡を提案している。現在では鏡はありきたりのものとされているが、かつて工業生産される以前の時代には、鏡はハイテクの産物であり、高価なものだったし、権力や財力のシンボルであった。

鏡は自分自身を映し出すという稀な体験をもたらす装置であり、乳幼児に初めて鏡を見せた話や、チンパンジーに鏡を見せた実験などが行われていることから分かるように、鏡に写った自分をどのようにして認識し、把握してゆくのが常々問題として扱われてきたといえよう。

ここでは、パノラマ・カメラという新しい鏡を観客が、どのように理解してゆくのかという、その過程に興味があった。実際に作品として制作する過程では、こうした問題意識が正確に伝わるように、いろいろなノイズを排除したり、このテーマにそって見てもらうために文脈を作るなどの工夫をしている。本物の鏡に自分が映るためには、鏡の前に立たないと映らない。また、ビデオ・モニターや写真の場合、レンズの前に自分をさらけださないと、自分は映らないのだが、パノラマ・カメラの面白いことは、360度全方向を撮っているので、逃げようがないと同時に、自分が撮られているのか、撮られてないかが非常にあやふやになるという興味深い問題がある。まるで指向性のないマイクロフォンと同じようなもので、非常に新しい体験がここにはある。

この作品の前に来た人達は、自分の体を使って、この鏡のシステムの裏側を探索することがタスクになっている。自分の体を使わない限り、どうなっているのかがわからない。いままで体験したことはないが、このように見えるということが、こうして現実にあるのだという体験が先行す

ることで、たやすく理解を越えたことが起きてくる。言い換えると、メビウスの環のような、知恵の輪のような状態の中に自分が映しこまれることになり、パースペクティブの中心が、どこにあるのかが分からないことで、ルネサンス以降の絵画のような遠近法ではない、異なった視点がここに立ち表れることになる。しかもその中心には自分がいるのである。

11「Unreflective Mirror」(2005)

「モレルのパノラマ」がメタファーとしての鏡であるのに対して、「Unreflective Mirror」[図版12]は、もろに情報工学的な方法で、鏡を作ってみたという作品で、いわゆるVR（バーチャル・リアリティ）の技術を使って鏡のシミュレーションをしている。「反射しない鏡」というタイトルだが、「Unreflective」という言葉には、「無分別」という意味があり、日本語のタイトルは「無分別な鏡」としている。

鑑賞者が掛けている眼鏡の位置が、鏡台の上縁にあるカメラで検出され、その眼鏡の3次元的な位置に合わせて、鏡の中に同じ眼鏡が映っている。これは、偏向フィルターを用いて立体視させているので、ちゃんと正しい眼鏡が正しい奥行きのあるところにあるように、鑑賞者には見えている。しかし、鑑賞者自身の姿のデータが無いために、鏡の中には鑑賞者自身は映っておらず、かけている眼鏡だけが映っているのだ。いわば、誰でも透明人間になれるという作品である。さらに、部屋の後ろには、監視カメラがあり、その映像は後ろの壁のモニタに映っている。このモニタも当然のことながら鏡の中に反射をしていて、鏡の中のモニタには、ちゃんとリアルタイムで鑑賞者の後ろ姿が映っている。結果として、鏡には室内のすべてが反射しているのに、自分の姿だけが映っていないということになるわけである。

鏡に関連がある作品が2つ続いたが、私たちは、鏡とは必ず自分を映し出すものだということを、実際にやることで体験的に理解しているに過ぎず、実際に鏡の中ではいったい何が起きているのか、反射とはどういう事象なのかを一生懸命考え、コンピュータの技術で再構成してみると、いろいろな問題が見つかっておもしろかった。例えば、反射した眼鏡の位置の算出は、鏡の枠などの問題等があり、論理的に正しいと思っていた方法では、うまくいかない。これは人間の視覚認知と関係がある問題で、取り込まれた視覚像は、世界は不動であるという前提で、処理されているらしい。（詳細は『不完全な現実』171頁以下参照）。

また、これは美術に関連する場所での展示ということから起きた問題だが、「技術的に完璧じゃない」といった文句を言われたことがある。しかし、この作品にとっての完成度というのは、技術の完成度とイコールではなく、むしろ技術が持つ問題を批判的に提示することがテーマなのだから、むしろ意図的に「不完全」であることに意味があるのだ。技術的に完全なものを作ることはそれほど大変ではないのであって、むしろこれを技術的に完全に作ってしまったら、それはディズニーランドのアトラクションと同じことになってしまう。

それは、作品を動かしているコンピュータや、それらをつなぐケーブルを綺麗に隠すか、隠さないかという姿勢ともつながる問題であり、今後のメディア・アートの見方、見られ方に関わる重要な問題である。

12. メディア・アートがあつかう8つの主題

メディア・アートが問題としているテーマのあれこれについて、自作を中心に、アドホックに解説し、かつ考えてきたが、人間の持つ知覚能力、認知能力と、理解力を考えてみると、以下のように大体8つぐらいの主題があるのではないと思われる。

- (1) 対象の自動的な記録と再生。装置による情報化。
- (2) インターフェイス。情報と現実をつなぐ装置。対象を操作するという幻想。
- (3) インタラクティビティ。鑑賞者から、参加者へ。
- (4) 観察者問題。情報の引き出し手。
- (5) 展示空間はどこに行ったか。美術館という知的な空間と、情報との新しい関係性。
- (6) アーカイブ。インターネットはアーカイブか？ データベースか？
- (7) メディアの形態（コンテナ）を新たにデザインする。
- (8) デジタル技術以前以後。プロセス管理の外在化。アルゴリズムの美。

断っておくと、さまざまなメディア・アート作品のそれぞれが、これらに逐一对応していると述べているのではない。なんらかのかたちで、各項目が異なった比重で、それぞれの作品のテーマに入らざる負えないと思われるのだ。これ以外にあるかもしれないが、逆に新しい主題を見つけることもまた作り手の課題である。

以下、簡単に説明してみよう。(1) まずカメラから始まる問題として、現実存在する対象を情報化し、それを再生する「記録と再生」というテーマが基礎となる。(2) 情報化された対象を、その後に人間が、どうやって取り出すかという問題があり、取り出し方によって取り出せるものが変わってくるということが起こる。これはマーシャ

ル・マクルーハン（1911～80年）が指摘する「メディアはメッセージである」ということに重なる。つまり、インターフェイスが変われば、内部世界の見え方も変化するということだ。

例えば、パソコンで電子メールを始めた人と、携帯電話でメールを始めた人にとっては、メールの意義や使い方が変わってくるということが現実起こってきている。このことが指摘する問題は、利便性に関するだけでなく、インターフェイスによって世界の見え方が変わってくることにある。こうした観点から、中身ではなく、インターフェイスにしか興味、あるいは主題を持たない作家の登場を予期できる。他にも、(6) のようなデータベースという、大量の情報が集まることに対して興味を持つ作家も想定できるだろう。

暫定的にだが、この8つの主題によって、メディア・アート作品を見ていくときに、その作品がどういう主題を扱っているのかを読み解くという作業が鑑賞者、参加者にとっての観賞の手引きとなると考え、ここに提案した。

13. メディア・アートに関する3つの定義

「メディア・アートとは何か？」という問いに答えるかたちで議論をすすめてきたが、いよいよ最後に「メディア・アートに関する3つの定義」を、ここに提案しておきたい。

- (1) メディア・アートは、電子技術をメディアとした表現である。
- (2) メディア・アートは、メディア・コンシャスである。
- (3) メディア・アートは、新しいメディアをやることである。

(1) メディア・アートは、電子技術をメディアとした表現である。

一応ここで、電子技術の出現以前と以後で区切りと付けておきたい。実際には電子技術とデジタルのコンピュータ技術ではかなり意味が違ってくるのだが、とにかく電子技術以前には考えられなかったような性質をこうしたメディアは持っている。それによって、これまでに私たちが経験したことのないような、対象の記録や再生の方法が生まれ、記号やイメージと人間との関係が更新されてしまったために、われわれは装置を扱うことこそできるが、その本来の意味は実は理解できていないのではないのか。そういった問題は未整理のままであるように考えられる。そうした考えを進めるためにも、作品の制作は非常に重要であるのだ。

- (2) メディア・アートは、メディア・コンシャスである。

メディアとメッセージ、メディアとコンテンツという対比で言えば、メディア側に対して意識的であることを指す。つまり私たちはメディアを批判的に扱い、それを常に疑っているのだ。こうした立場から、作品を作ることを考えれば、メディアそのものに対して、作家は意識的であるのは当たり前である。例えば、「写真はただの自動複製に過ぎない。写真に価値はない。絵画こそ描かれるべきものである」という古典的なリアクションは、メディア・アートの立場からすればまったく馬鹿げている。「絵画で描けなかった何かが写る」という感覚や意識があるから、写真を撮るということに興味を持つのであり、それがまた絵画というメディアの特性もまた明らかにしてくれる。

映画の歴史を省みると、35ミリのフィルムというフォーマットが一般化した途端に映画が産業として成立し、コンテンツとメディアがきれいに切り離されてしまった。撮影スタジオ、配給会社、映画館の間がそれぞれ分断されたことにより、産業としては安定化することになるが、監督はただのコンテンツ・メーカーとなり、カメラマン等技術者は監督の構想の実現を支えるという構図ができた。映画産業としてコンテンツはパッケージとなって売られてゆくことになった。

これに対してメディア・アートは、産業を支える基盤的なメディアそのものへの疑いからスタートする。メディアそのものを批判的に検証し、そこに未だ潜むなにかを探ろうとする。映画の産業化によって失われてしまった映像自体の可能性を掘り起こして見せようとするのが、映像を扱おうとするメディア・アート側の使命である。

例えば、最近のメディア・アーティストの作った映像作品に、マルチスクリーン作品が多いことが挙げられる。これは従来の映画館のように、1枚のスクリーンで、リニアに物語を上映するという、観客を没入させるシステムへの問いかけと考えることもできる。一般的に劇場用映画には、観客を没入させるために、なんらかの物語が必要である。ところが、2面、3面のマルチスクリーンにすると、観客は右を見て、また左も見てということを繰り返すことになり、常にスクリーン相互の違いを読み取るという作業に入ってしまう。しかし、マルチスクリーンによって簡単にできることは、映画の構造を露わに見せることだ。観客は、ふたつのスクリーンの「ずれ」によって、ふたつの物語の背後にある作品の構造を読み取ることを、考えざるをえなくなるだろう。

2008年に会ったエリカ・タンという作家は、シンガポール出身でイギリス育ちのアーティストだが、文化人類学の研究者として、映像をテーマとした博士論文を書いた。それは最終的に2面スクリーン作品になってしまった。博

士論文の上映が、映画館では不可能であったために美術館で上映することになったという。しかし、そのおかげで彼女はその後アーティストになってしまい、美術方面から依頼が来るようになったという。これは1例に過ぎないが、これが美術界で起こっている状況でもある。メディアの発明が、アーティストを作った例といえるだろう。

(3) メディア・アートは、新しいメディアを作ることである。

今の時代は、エリカ・タンのように、誰が新しいメディアを発明してもおかしくない時代なのだ。情報技術の進化によって、誰もがメディアを設計することが可能となった時代には、どのようなメディアを私たちが必要としているのか、また、それがどのような現実を明らかにしてくれるのかが問われている。そして、(2)で挙げたようにメディアに意識的であれば、結果的にメディアそのものを作ることになる可能性が高いということである。

眼前にあるメディア技術を深く考察していくうちに、その技術を根本的に造り換え、自分なりのメディアを作り換えたくなるということ。ありきたりの技術どうしのありえない組み合わせが、かつて芸術家が行ってきたようにブリコラージュによって出現するのである。これは芸術家が自分自身の目的のために発明するのだから、商業的に採算が合う必要も無いのだ。新しい自分専用の眼鏡を作りだし、その眼鏡によって現実がどのように見えてくるのかについて考察するのが、メディア・アート作品の役割なのである。

当然のことながら、未来は、バックミラー越しに見る軌跡の延長としてしか憶測できないのであって、誰にとっても未来は完全に予測することはできない。「新しいメディアを作る」ことは、新しい形のバックミラーを作ることなのであって、私はそうした新しいバックミラーでいくらかでも未来を垣間見たいと思っているのだ。

以上、「メディア・アートとは何か?」という問いに対する、私のささやかな試論である。

(注) 本文は、2009年7月25日に東京大学大学院情報学環と東京藝術大学大学院映像研究科主催で行われたシンポジウム「メディア・アートとは何か?」での口頭発表に基づいて大幅に加筆訂正を行ったものである。



「フレディーの墓」試論

POUR « LE TOMBEAU DE FREDDIE »

マルクスの「亡霊」、「声」と「現象」、そして「歴史の死」をめぐる

石田英敬

フォルマント兄弟による「Le Tombeau de Freddie」は、きわめて挑戦的なメディアアート作品である。

本論考では、「墓」というモニュメントを「記号」ととらえて、「フレディーの墓」という「記号体」が現代のメディア・コンディションについてどのようなクリティークの仕事をしているのかを論じていくことにする。

それでは、これから「墓」に降りていくことにしよう。「フレディーの墓」にたどり着くためには、その前にあらかじめ、いくつかの「墓」を経由していく必要がある。

1 探検その(1): マラルメの「墓」を入りに ..

私が提案するのは、マラルメの「墓 Tombeaux」を入りにする経路である。

「Le Tombeau de Couperinクーブランの墓」の作者ラヴェル Maurice Ravelは、「マラルメの三つの詩 Trois poèmes de Stéphane Mallarmé」の作曲家でもあり、ならば、「フレディーの墓」は、インターテキストの回廊を通して、マラルメの墓につながっている。

マラルメの「墓 Le Tombeau」詩篇群 (Toast funèbre, Le Tombeau d'Edgar Poe, Le Tombeau de Charles Baudelaire, Le Tombeau de Richard Wagner, etc.) は、「詩」を「墓」としての「言語記号体」とする実験作品だった。

マラルメの「作品=書物」のプロジェクトは、初期の散文作品「イジチュール Igitur」に始まる。この「哲学的コント」の冒頭、序幕「真夜中 Le Minuit」で、主人公Igiturは、呪文の言葉 (=詩の

言葉) を発することで、「人称性」を失い、「夜 la Nuit」と解け合う「影 (Ombre)」と化して、「賽子」を投げに、「人間精神の階段」を「事物の底」へと降りてゆく。地下墓室で、「賽子を投げ」(詩作の寓意の身振り) で「偶然」が「廃棄された」ことを確かめると、イジチュールは、生命の象徴である「息吹き」で蠟燭を「吹き消し」墓に横たわる。「墓」としての「詩」が完成されたのである。

「Le Minuit私が消滅する時」に始まる、この難解な作品は、詩を書く主体が、詩のシニフィアンを組織する時間性をとおして人称性を失って「亡霊」と化す、「エクリチュールのコギト」(Philippe Sollers) の実験だった。

これ以後、マラルメにおいて「詩」は「墓」となる。「生命」の「息吹き」が、「文字の結晶体」とおして「精神」と化し、死者の「声」が「亡霊」として「現象」しつづける「言語的時間意識」のモニュメントである。

イジチュールの「身ぶりことば」が、「フレディーの墓」へといたる最初の「通路 passage」である。なぜなら、真に「モデルヌな」意味で、「詩」とは「言語」から成り立つ芸術であり、「音韻論の革命」の前夜に、「詩」とは「音素」から成り立つシニフィアンの組み合わせであって、「精神」とは「息吹き」が「音素組織」 -- 「精神の楽器」としての「書物」 -- を通過することで産出され、言語意識における「現前」とはシニフィアンによる「内的時間意識」の組織のことであることを示したのは、マラルメの「墓」だったからだ。



マラルメの「墓」は、「言語」と「文字」と「書物」から成り立っている。「フレディーの墓」は、「フォルマント」と「フォノグラム」と「ビデオグラム」から成り立っている。二つの墓の距離は大きい、しかし、「声」と「現象」、「記号」と「内的時間性」の意識、シニフィアン「装置」による「現前」の「亡霊化」などの原理は、すでにマラルメの「墓」の構造に書き込まれていたのである。

2 探検その(2): 「記号とピラミッド」、あるいは、「記号の問い」の起源へ..

「フレディーの墓」にいたるには、「時間の回廊 corridor du temps」を伝って、つぎに、「ピラミッド」にまで遡行することにしよう。

「ピラミッド」こそ「記号」の記念碑、「記号の記号」(デリダ)だからだ。

ヘーゲルは、「美学講義」で述べている:

「記号とは無関係な魂が運び込まれたピラミッドである」。

そのヘーゲルを受けてデリダは書いている。

「記号とはひとつの墓、ピラミッドである。その記号体の内部に、魂が閉じ込められ、守られ、生き永らえ、現前し、シニフィエとして意味されている記念碑なのである。」

「記号=ピラミッド」論は、すべての「記号論の歴史」をその射程のなかに収めることができる。ヘーゲルにおいて、ピラミッドの結晶体の隆起は、地下建築が土地という自然の部分のうがつという人間文化の否定性の身ぶりから、その第一の否定性がつくりだした雌型がさらにもう一段階の否定をへて自立した文化の空間が成立したことを示している。

このプロセスは、ヘーゲルにおいては個々の自然的な事象のしるしとして、自然物との感性的な結びつきを持った象徴(エジプトの象形文字がそれに当たる)の段階から、その結びつきを否定して自己体系化した恣意的な記号の段階への移行という<記号の問題系>とパラレルに論じられている。

ピラミッドが示しているのは、魂の不死という自然的生死の否定によって生み出される観念の自立の記念碑である。ただし、ピラミッドが内部に宿して

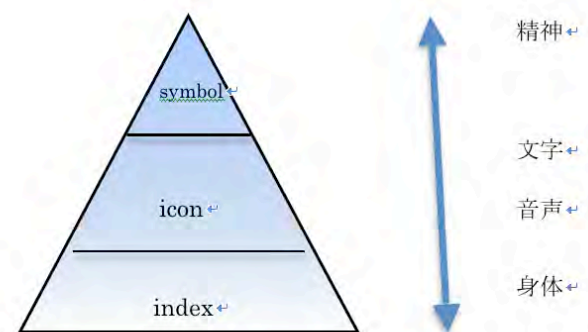
いるのは未だ死者の魂の空間であって生者の生きる空間ではない(生者のための空間の誕生はヘーゲルにとってギリシャの建築の出現をまたねばならない)。ピラミッドは死者の魂の記号だが、その記号の特徴は死者との感性的な類似性をもはやもたないこと、したがってこの記号は「無関係な魂が運び込まれた」記号、すなわち「恣意的な記号」であり、そのことによって自立した精神の活動を宿することができる記号である、ということにある。

ピラミッドは「幾何学の起源」の問題系とも結びついている。「ターレスの計測」を思い出せばよい(ミシェル・セール「幾何学の起源」)。象形文字と地下墓室の「エジプトの象徴空間」を、「比例」によって「幾何学化」し「射影 projection」したギリシャ的エピステーメの「記号空間」の成立である。さらにまた、「象形文字」から「アルファベット」の「正定立」の「ポリス世界」へ、さらには、「歴史」の誕生へとそれはつづいている。ピラミッドとは、以上のように、「記号論」の全問題系を提起しているのである。

3 ここでひと休みして、お勉強的まとめ、

その(1): 「記号のピラミッド」と「記号論」

ヘーゲルがピラミッドについてのべている「象徴」から「記号」への移行は、パース記号論の用語でいえば、「類像記号(アイコン)」から「象徴記号(シンボル)」への移行に対応するといえる。非構築な「自然」から「文化」が「隆起」する。自然の「痕跡」から「象徴」へ、そして、「記号」へと「記号化」のプロセスを、パースのindex,





icon, symbolという枠組みで扱うことは容易に想像しうる。

「記号のピラミッド」(Bougnoux-西兼志)の図式が召還されるべきだ。

自然的な事物や出来事との「接触」の経験は、さまざまな「痕跡」を生み出しつづけているが、それは物質的生や生物的身体の「地下」部分に埋もれている。そこから取り出される「痕跡」が「指標記号」となり、イメージや音響としての「類像記号」となり、さらに「ことば」や「文字」や「数式」のような「象徴記号」となる。そのように、「ピラミッド」の「記号体」は成り立っている。

「フレディ」の「身体」もまた、「記号のピラミッド」である。その「無縁な魂」は、いまでは、「フォノグラム」と「ビデオグラム」として「生成」された人工の「ピラミッドのなかで」、「声」として「現前」して「歌って」いる。問題なのは、「フレディの墓」のピラミッドはどのように作られていて、どのような「セミオーシス」が働いているか。どのような「魂」が、合成された「声」と「身ぶり」とおして「亡霊」として宿り、その「息吹き」とおして、どのような「精神」が醸し出され、「歴史」を作り出そうしているか、である。

4 ひきつづきお勉強、

その(2): フォノグラフ・シネマトグラフの「墓」

「フォノグラフ」の革命以後、「記号のピラミッド」の建築工法は大きく変化した。「文字」と「書物」で「墓」を作るのではなく、「指標記号(index)」のレベルから「テクノロジーの文字」(フォノグラムとビデオグラム)によって「記号体」を作ることができるようになったからだ。

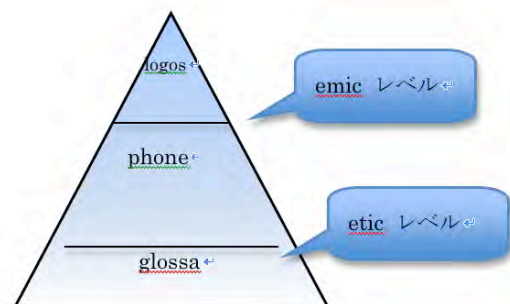
このフォノグラムの革命にいち早く答えたのがソシュールの「記号学」とフッサールの「現象学」だった。(そして、おそらくフロイトの「精神分析」も)。

アルファベット文字による書き取りにもとづく「博言学 philologie」に替わって、glossa (舌) phone (音声) logos (言理) の統一に関する「知」は、フォノグラフによる書き取りにもとづくようになる。

「音声」は「音響」として「スペクトラム」で書かれ(「音声学」の誕生)、「ロゴス(言理)」は「音韻」を基礎に書かれるようになる(「音韻論」の誕生)。そのことによって、「意識」が「テクノロジーの無意識」から説明されるようになる。ソシュール「記号学」と「構造主義」の誕生である。

「フォノグラフ」を聴く意識をとおして「内的時間意識」が分析される。「シネマ」が、見る意識の「クレチョフ効果」を発見させる(フッサール「現象学」の誕生である)。「情動」から「ロゴス」にいたる「魂」「精神」の組織の仕方にも、メディアオロジックな変化が生み出された。

アナログメディアにおけるGlossaは機械の振動であり、phoneは空気振動の再生であり、Logosはフォノグラフにより書き取られた「痕跡」の効果となる。



ただし、「アナログ革命」は、「(精神の)歴史」の「亡霊化」を一挙にすすめはしなかった。「アナログ革命」が生み出したのは、「精神」と「歴史」の「大衆化」である。あるいは、それを「歴史」の「弁証法」といってもいい。

フォノグラフはまず「アイコニック」な声である。人がまねて歌うことができる「声の類像」である。「音符」や「歌詞」をどのように「声」に変えるかの「タイプ」である。音の「解像度」の低さが「像」としての「類像音」をまず流通させる。

さらにレコードは「録音」された「音」である。「映画」が「撮影=現像」される「映像」であるように。そこには、「時差」という「遅延」が介在し、「劣化」という「非動機化の契機」が紛れ込んでいる。



「レコード/シネマ」を通して、「聴く/見る身体」が「フォノグラフ/シネマトグラフ」の「類像」に触発され、さらに「曲（メロディ）/映像」と「歌詞（パロール）/台詞」をとおして生み出された「魂」は、「歴史の物語」（イデオロギー）の「精神」へと媒介される。アナログメディアの「記号のピラミッド」は、まず、そのような個を大衆と化す「啓蒙の弁証法」（Adorno-Horkheimer）の装置なのである。

「インターショナル」はあからさまに、このアナログ・メディアの「記号の体制（レジーム）」に属している。

5 さらにもっとお勉強、

その(3):デジタル・メディアの「逆ピラミッド」

ところが、デジタル革命は、こうした「記号のピラミッド」を「底辺」から顛倒させる可能性を生み出した。

デジタル・テクノロジーは、すべての「痕跡」を「計算」に置き換える「微分」技術の完成である。アナログメディアが、「指標（index）」から「類像(icon)」へそして「象徴(symbol)」へと底辺から頂点へと向かう記号化の抽象度の高低、記号の物質性の度合いを図式化した「記号のピラミッド」でいえば、ピラミッドの底辺の「指標」の帯域を使用する記号テクノロジーであっ

たとすれば、デジタル・テクノロジーは、アナログメディアが捕捉する指標をさまざま「数値」に換え「計算」に変換する、記号の「逆ピラミッド」の図式の成立である。

言語と文字をピラミッドの頂点としていた「人間の時代」の「記号のピラミッド」のコミュニケーションに対して、「計算」を逆ピラミッドの頂点とする「デジタル記号のピラミッド」のコミュニケーションが対

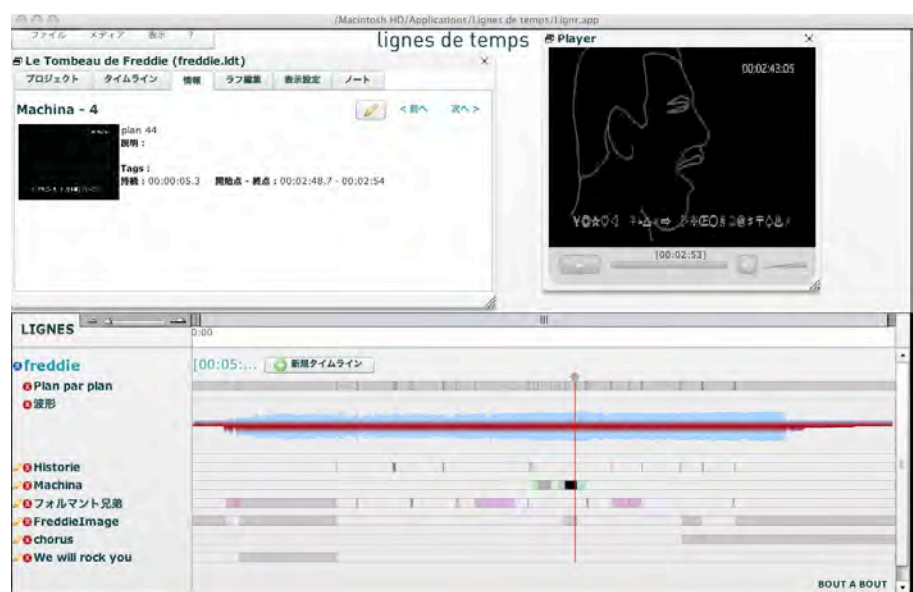
をなす配置が生まれるのである。

デジタル・テクノロジーによって、「痕跡」はリアルタイムで「数値」（＝「情報」）となり、「計算」として存在するようになる。そこにはいかなる「時差」も「劣化」もなく、「記録」と「再生」は同値である。

「すべては＜計算 ratio＞をもつ。＜計算ratio＞のないものなどない。Nil est sine ration」ライプニッツの「根拠律」の究極のあり方である「情報律」の時代である。「Le réel est rationnel :現実的なものは理性的である。」（Hegel）は、いまでは、「Le réel est computationnel : 全ては計算である」である。

このデジタル革命は、究極の「差異のシステム」の成立であると同時に、「差延(la différence)」の「微分化＝離散化」による、「痕跡」と「差延」の作動の「ニュートラル化」をもたらす。

あらゆる「痕跡」が「計算」となる（計算によって生み出される）という「記憶」のレジームの大変化にともなって、「それは—かつて—あった le ça a été」出来事の「本当に」性が、揺らぐのである。



Lignes de temps



6 「息切れ」する「歴史」

「書物の時代」にあって、「文字」の「記号体」とは、「息吹き」や「身振り」を「魂」および「精神」に変える装置であった。

「書物の終焉」以後、「息吹き」と「声」、「身振り」、「文字」が一致しなくなる。「息吹き」がそのままフォノグラフの「エクリチュール」により書き取られることになる。「身ぶり」、「運動」と「表情」は、シネマトグラフのエクリチュールで書き取られる。

歴史の「息切れ」は、書物とアナログメディアの黄昏に対応しているように思われる。アナログメディアの「記号のピラミッド」が、次第に身体を精神へと媒介しなくなる。デリダのいうように「書物」の「形而上学」の「息切れessoufflement」が起こってくる。

身体・声・曲（楽譜・歌詞）・魂・歴史精神という「媒介＝昇華」の回路が「息づまる」。身体・声の現前 声のイマージュとしての録音 聞き取れるメロディー、歌詞、生み出される魂、聞き分けられる「精神」という、身体の「現前」度が、媒介にしたがって「減殺」され、「精神」の「超越の形而上学」へと「昇華」される「弁証法」が機能しなくなる。

「歴史」には、「語る現在」の「声」と、「語られる」現実の「光景」の成立が必要である。GeschichteとHistorie、「物語(Récit)」と「物語られる事実(Diégèsis)」の差異である。「写真」以来、出来事の「現実」は機械的に保証されている。あとは、視る「時間意識」をいかに「運動イメージ」として駆動させるかである。写真以来、ましてや、シネマ以来、「歴史」は「モンタージュ」を内在させる。

他方、「語る」、そして「歌う」現在の「指標性」は、「対象化」されない。「あの声」の「痕跡性」の「かつてあった」現前は、「写真」のように「現実的 (Réel)」であるのだが、その「声」が「話す/歌う」のを「聴く」意識のなかで、いつも「内側から聞き取られる」指標性である。「語る/歌う」声は、「意識の現在」の内側からしか聴くことはできない。「(自己/他人が) 語るのを聴く」

のは、つねに「声の現前」の審級の内側からである。「声」が亡霊的であるのは、そのような「現前の亡霊性」であって、「写真」や「映画」の亡霊性とは異なっている。

「声」の「指標性」の前景化は、「モニタージュ」映画を不可能にする。「映像」の指標性に「声」の指標性が従属しなくなれば、「ナラティヴ」は不可能になる。「書物の歴史」に続いて、「映画の歴史」も「息切れ (à bout du souffle)」する。

「歴史」はそのとき「ミュージック・クリップ」となるのかもしれない。

7 そして、「亡霊」が徘徊し始める...

ビデオ・グラムのエクリチュール

私たちは、ようやく、「フレディーの墓」に辿りつくことになる。

「Le Tombeau de Freddie」は、「ロック・スター」の声が、「歴史」を「亡霊化」しにやってくる「歴史の終わり」のPVである（のかもしれない）。

「冷戦」の終わりに、「歴史の終わり」が語られ、Freddie M.の生が「終わり」をむかえた年に、「マルクスの亡霊」は「徘徊し始めた」。そのPVである。

では、その「墓」の構造を見てみよう。

1) 「声の現前」の生成： 亡霊化 I

冒頭、We will rock you を想起させる、足踏みのリズム

「フレディーの亡霊」が呼び出され「フレディーのあの声の現前」が回帰する

つづいて、「フレディーの亡霊」(＝イマージュ)が「出現」し、そして「歌い」だす。(フレディーの「実映像」は一貫して映し出されない。)

「声」の審級(l'instance de la voix)が、そのように「生成」され、「声の現れ」が生み出される。これ以後「歌＝騙り」(l'instance cantato-narrative)を担当するのが、「フレディーの声」である。ロックスターの「声」が、「歴史」を「亡霊化」しにやってくる



2) 「演奏者」の映像：批評1

次に、「フォルマント兄弟」の映像のレベル

「これは演奏である」という「言表行為 (énonciation)」を映し出す、「批評的」、「メタレベル」の映像？

3) 「Historie」の映像：亡霊化2

「歴史」の「物語内事実Diégèsis」へと「投錨」するために挿入された「Historie」の映像

4) 「Machina」の映像：批評2

「énonciation」の「音声-音響」学的マトリクス自体を「解体」してみせる、中央部の映像。「声の亡霊」の「生成」装置の開示

ほぼ、以上のように、レベル分けすることができる、この作品において、何が「メディア・アート」のステイクなのか？

8 スレッド

批評座談会「歴史のデジタルな熱死」をめぐって…

では、「亡霊」たちの「討論会」を始めよう。

1 「亡霊1」名無しさん：もれの考えでは、この作品のテーマは、「社会主義革命」か「デジタル革命」か、じゃねえか？

2 「亡霊2」名無しさん：いや「インターナショナル」か「ポップ」か、だろうよ。

3 「亡霊3」名無しさん：「フレディー・M」は、「ポップ」の王ってわけなんだろう？ ミュージック・クリップが、「革命の歌」を終わらせたって、いう。

4 「亡霊2」名無しさん：その「フレディー・M」は、おれたちみたいに「亡霊」なんだぜ。

5 「亡霊4」名無しさん：そもそも「メディア」は「亡霊」をつくるものだって、いう…

5 「亡霊3」名無しさん： もともと、「Medium」→「霊媒」

6 「亡霊1」名無しさん：

Λ__Λ パンパンパン…
(; # ∇°) タテ! ママ°チ
ヒトゴロシ! カクメイ セイヤセイヤ!
(((つ Λ__Λ
) ,イ(; # ∇°) タンヱ
タンヱ! マジ タンヱ!
(_ (人_, つ, つ

7 「亡霊2」名無しさん： 「歴史」の亡霊か「スペクタクル社会」のスペクトルか、かつていう

8 「レノンさん」(の「亡霊」)：漏れも「亡霊」なんだけどな。どうして「フレディー」じゃなきゃ、なの。

9 「亡霊1」名無しさん：アンタはダメなのよ、サヨクだから。「記号のレジーム」が違っている、っていう。

11 「亡霊3」名無しさん：そうそう、「インターナショナル」とか歌っていた。「イマジン」の歌詞で。

12 「亡霊2」名無しさん：で、「インターナショナル」は、「フレディーさま」が歌う前は、誰が歌ってたのだけ？

13 「亡霊1」名無しさん：「人民」！「大衆」！「万国の労働者」！

14 「レノンさん」(の「亡霊」)： われら「(サヨク系) 亡霊」！

15 「ジャン・リュックさん」(の「亡霊」)：漏れのコトバには(東から)神々の風が吹いてくる

16 「亡霊2」：もしかして、ハスミセンセイ…



17 「亡霊4」：名無しさん：「歴史の弁証法」か
「理性の離散的計算化」か、というべき

18 「亡霊5」名無しさん：「歴史の終わり」か
「普遍的アーカイヴ」か

(この「座談会」、まだまだ続きます ….)

9 暫定的な「総括とテーゼ」

1 フォルマント兄弟が述べているように、「ロック・スター」フレディー・Mの「声と現前」を作り出しているメディアムとしてPVがある。そのPVを「墓」はシミュレートしている。「フレディー・M」の「声の現前」のシミュレート（再現＝生成）である。デジタルメディアによるPVによる「声の現前」批判である。

2 PVと「インターナショナル」は二つの「音曲のレジーム」に属している。「文化産業資本主義」と「社会主義」のように。二つの「記号のレジーム」を重ねて交錯させることは、一方を他方に対する「批評」として機能させる。

3 前項の「二つの体制」を「止揚」しにやってくる「総合」は、デジタルな「アナリシス/シンセシス」である。「普遍」はいまでは「デジタル技術」である。

4 「歴史」の「現実性Le Réel」とは何か
「声」と「歴史」、「歌」と「歴史」、「物語」と「歴史」についての、ジェネラルな問いを提起している。

5 「本当に起こった」出来事として「記憶」されている20世紀の出来事の映像群の「モンタージュ」によって「語り出す」映像的記憶は、「どこから」「誰が」「語っている」のか。それもまた「亡霊」（＝「歴史の亡霊」）の「声」か？

6 「歴史」も「映像的モンタージュ」なのか？
確かに起こった出来事として「記憶」されてはいるのだが ….

7 「語る/歌う」声の現前が「装置」化されるとき、「歴史」を「実時間」で「語る/歌う」ことは「可能」なのか？

…….

…….

X 「現実界 (Le Réel) が不可能になる」とき、
「歴史のデジタルな熱死」が起きる。Le Réel est rationnelがLe Réel est computationnel となると、Compter/CountすることとRaconter/Recountすることが同値になる。「差延(différance)」の「微分化(différentiation)」の先には、「現実界」と「歴史」の統合化、すなわち、すべての存在者の「亡霊化」が見えてくるようだ。

東京大学大学院情報学環 石田英敬