

平成14・15・16年度科学研究費補助金
基盤研究(C)(2)研究成果報告書

ヴァーチャル・リアリティと視覚文化 － 視覚と自我の変容 －

研究課題番号 14510226

平成17年6月

研究代表者 北澤 裕

早稲田大学
教育・総合科学学術院教授

まえがき

本報告書『ヴァーチャル・リアリティと視覚文化 - 視覚と自我の変容 - 』は、文部科学省科学研究費補助金・基盤研究(C)(2)-研究課題番号145102261-)の研究成果である。この研究では、「ヴィジュアル・カルチャー」、もしくは「ヴィジュアル・スタディーズ」の一環として、「ヴァーチャル」な出来事を「見ること」、あるいはそれらをめぐる「視覚」を対象にし、分析を加えている。今日、ヴィジュアルなカルチャーは、コンピュータを中心とする「サイバースペース」が構成するデジタルな「ヴァーチャル・リアリティ(仮想現実)」の中で展開されている。コンピュータのディスプレイに現れるデジタルでヴィジュアルな空間では、マウスを用いたスクロール、ドラッグやペーストなど、われわれは表象とインタラクティブで操作可能な関係に入ることになる。

リチャード・ローティによれば、古代や中世の哲学は事物に、17世紀から19世紀までの哲学は概念に、そして今日の哲学は言葉に関わっていると捉え、現代の関心が言語の論理分析へ移行したと指摘し、これを「言語論的回転」と称した。だが、T・W・ミッチェルは、今日の社会は言語を越え、さらに見ることに向かう「画像的回転」を成し遂げているという。実際、コンピュータを中心としたこの電子の時代において、さまざまなスクリーンを通じ、数知れないヴァーチャルな画像と映像、視覚的なコピーとシミュレーションとイリュージョンが交錯し溢れかえっている。われわれの生活はこれらを見ることで成りたち、社会は見ることにより支えられているといっても過言ではない。

われわれは、映画やテレビやビデオの映像を眺める。眺めるだけでなく、デジタル放送やテレビ・ゲームでは画面を見つめこれを操作する。パソコンの画面で画像を閲覧し、CDやDVDの映像に見入る。単にファインダーを覗くのではなくビデオカメラやデジタルカメラの液晶画面に映し出される像を見る。車にはカーナビが装備され、辞書と辞典の紙は電子辞書の液晶画面に取って代われ、携帯電話はデジタルカメラの機能を備え話す道具ではなく、画面を見つめ画像を操作し見る器具になった。社会は電子的な画面が遍在し氾濫する「スクリーン象嵌社会」にと変貌し、世界はスクリーンの中の画像へと回転する。

かつて、写真や映画が表象の意義を変え、自我のあり方に影響を与えたように、現実のようでありながらも本当の意味では現実ではないヴァーチャルなヴィジュアル・カルチャーとその操作可能性は、モノを見るという行為それ自体の変化を伴いながら、自我そのものの、および自我と現実との関わり合いの変容を迫ることになると考えられる、ヴァーチャ

ルな世界に接しこれを「見ること」は、今までになく人間にとって重要な意味を持ち、現代の社会において大きな役割を果たすようになってきた。

本研究は、以上の観点から、その成立期から今日の電子が構成するデジタルなヴァーチャル・リアリティやユビキタス・コンピューティングにいたるまで、見ること見られることが重きをなす「スペクタクル社会」の進展やヴィジュアル・カルチャーの変化、このような視覚や見ることを中心とした文化と社会が行き着いたスクリーン象嵌社会において、人間はどのような存在になり、社会や世界はどのように捉えられることになるのかといった、ヴァーチャルな世界を見ることを部分的に取り上げ、考察を行っている。全体は別途とりまとめることになるが、ここでは、特に、「パノラマ的視覚」における見ることと自然、科学、自我との関係、「ヴァーチャル」の定義、およびこれを構成するテクノロジーのあり方、ヴァーチャル・リアリティを見つめる「ポストヒューマン」の出現を明らかにすることを目的とし、この報告書は、成果として発表した内容を改め、以下の章立てにより示したものである。

第1章 パノラマ・ビューの自然と科学

第2章 円環の世界とヴァーチャル・パノラマ

第3章 テクノロジーのイドラ：ヴァーチャル－蝴蝶から雀蜂へ－

第4章 「ポストヒューマン」のデジタルな視覚

研究組織、研究経費、研究発表は以下に示すとおりである。

研究組織

研究代表者 北澤 裕 早稲田大学教育・総合科学学術院教授

研究経費

平成14年度 1,000千円

平成15年度 50千円

平成16年度 50千円

総 計 2,000千円

研究発表

(1) 学会誌等

北澤 裕 「パノラマ・ビューの自然と科学－パノラマ・ビジョンの世界Ⅰ－」
『学術研究』第51号、2004年、1～16頁。

北澤 裕 「円環の世界とヴァーチャル・パノラマ－パノラマ・ビジョンの世界Ⅱ－」
『教育学研究科紀要』第14号、2004年、19～42頁。

北澤 裕 「テクノロジーのイドラ：ヴァーチャル－蝴蝶から雀蜂へ－」
『教育学研究科紀要』第15号、2005年、35～51頁。

(2) 出版物

北澤 裕 「ポストヒューマンへの道－近代合理性とデジタルな視覚－」
『市民社会と批判的公共性』所収、文眞堂、2003年。

北澤 裕 『見る行為とヴァーチャルな世界』（仮題）
世界思想社、2005年7月、刊行予定。

平成17年6月

研究代表者 北澤 裕

『ヴァーチャル・リアリティと視覚文化 ― 視覚と自我の変容 ― 』

目 次

まえがき	i
第1章 パノラマ・ビューの自然と科学	1
第2章 円環の世界とヴァーチャル・パノラマ	23
第3章 テクノロジーのイドラ「ヴァーチャル」 ― 蝴蝶から雀蜂へ ―	45
第4章 「ポストヒューマン」のデジタルな視覚	71

第1章 パノラマ・ビューの自然と科学

1. ハイ・ディフィニションTV

2000年12月に「BSデジタルハイビジョン放送」が、そして2003年12月には3大都市圏で「地上波デジタル放送」が開始された¹。BS放送にせよ地上波放送にせよ、これらはデジタル方式のハイビジョン形式を基本としたテレビ放送である。アナログ方式に取って代わるデジタル方式によるデジタル放送は、1994年に通信衛星(CS)を用いたアメリカのディレクTVのCSデジタル放送が最初であり、地上波デジタル放送は、1998年にイギリスで開始された。日本での

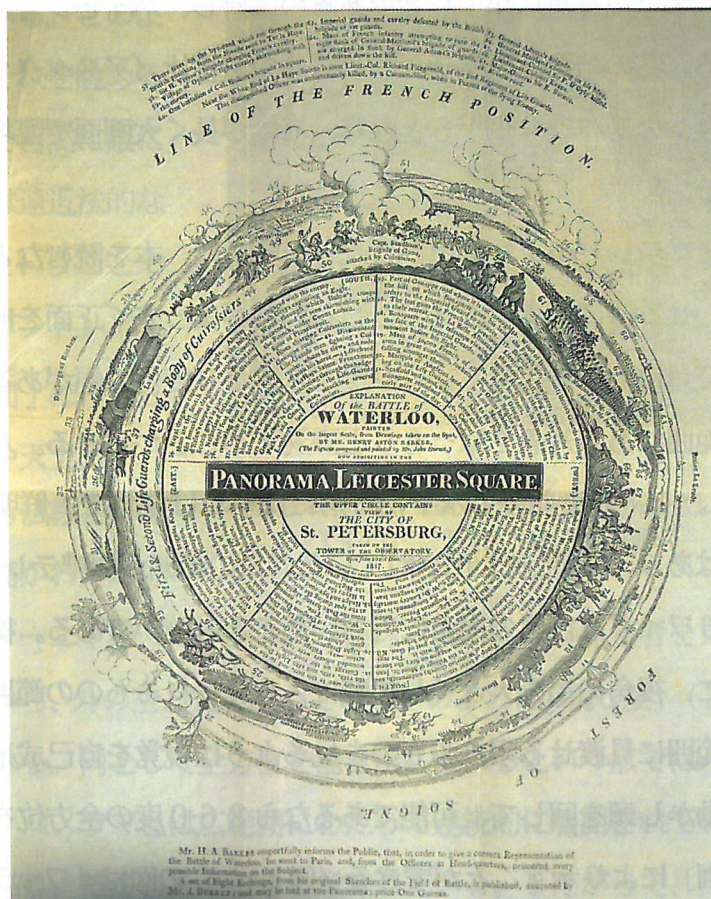


図1 J. ラーン『パノラマ：ワッテルローの戦い』円形パンフレット解説図。1817年。著者蔵。

デジタル放送は1996年にパーフェクTV（現在のスカイ・パーフェクTV）がCS放送を始めたのが最初である。一方、ハイビジョンは、今までの標準^{スタンダード}テレビ（SDTV）に対する高精細・高品位・高画質^{ハイディフィニション}テレビ（HDTV）の一つで、NHKが中心となり1969年から開発を進め、1991年に試験放送を行い、1994年に世界に先駆けて実用化した²。デジタルハイビジョン放送において、ノイズ、歪み、情報ロスの低減や双方向性、データ放送、あるいはPCMデジタル・サウンドによる5.1サラウンド方式を重視すればデジタル方式が重要ではあるが、見るという点で中心となるのはこのハイビジョン方式であるともいえる。

ハイビジョンの視覚的な特徴は二つある。一つは、標準テレビの走査線が525本であるのに対し、ハイビジョンはその約二倍の1125本、また、画素数では720×480

と1920×108ということになり³、これにより写真や35mmフィルム映画の画質に匹敵する極めて鮮明で、きめの細かい画像を得ることができる。第二は、標準テレビの場合には、カメラが捉える画像の角度、したがってまた、画面を見るわれわれの視野の角度（水平視野角）が10度であるのに対し、ハイビジョンではその角度が30度となっている。この結果、標準テレビの画面の縦横比（アスペクト比）は3：4であるが、ハイビジョンのそれは9：16となり、横幅が長く大画面で臨場感あふれた映像を見ることができる。

標準テレビの10度という水平視野角は、本を読むなど間近にある特定の対象に焦点を合わせる時の視角で、通常、われわれがまっすぐ正面を向いて自然に風景などを見る水平視野角はもっと広く、160度から170度位の幅がある。この中でも、40度前後までの範囲にある対象をはっきりと識別することができる。ハイビジョンの30度という角度は⁴、170度前後の水平視野角に比べれば狭隘で、鮮明な視角野だけを切り取ったものではあり、実際に映し出されている対象の範囲が標準テレビより広くなるわけではないが、よりワイドな自然の視角に近づいたことは確かである。標準テレビからハイビジョンのように、視角の幅を大きくし視野に入り見られるものの範囲を広げ、あるいは、できるだけ広範囲に見渡せる限りのものを見るように視覚を自己成形し、さらには、それ以上に身体を動かし頭を回して、可能であるなら360度の全方位を眺め描き見せる視点は「パノラマ画」により示すことができる（図1）。この図は「ワッテルローの戦い」のパノラマ画を観覧するためにJ. ラーンにより描かれたミニチュアのパンプレット解説図であるが、高さ10メートル、直径20メートルある実物は、ヘンリー・アストン・バーカーにより描かれ、レイセスター広場のパノラマ館で1817年に公開された。ナポレオンは図の上部（南）前方に、またグラント将軍は右（西）に、プロイセン軍のグナイゼナウは左（東）に描かれていて、戦いの様子を一望のもとに眼にすることができる。このパノラマは明治期に日本でも展示された。パノラマ画そのものについては第5章で詳しく触れることにするが、パノラマ的視覚は、遮るもの無くすべてを見回すという大航海時代の視覚の特徴であるといえるけれども、本格的には17世紀から18世紀に始まった。

2. パノラマ的視覚 —見られるように見る—

もっとも、パノラマ的視覚がそれ以前には存在しなかったわけではないし、大洋を眺め見回すということだけにパノラマ的眺望が限られていたわけでもない。パノラマとは、ギ

リシャ語の *pan* (「全」) と *horama* (「見る」) に由来し、一般的には、広い範囲を見ること、もしくはぐるりと見回すかたちで周囲を取り巻いている一連の絵を意味している。このようなパノラマ的にものを描き、それを眺める傾向は古くから存在していたし、自然に眼に入るという意味では、その起源は遠近法的な視覚に先立つものである⁵。絵ということであるならば、西洋では祭壇画やアンドレア・マンティーニヤの「^{カメラ・デグリ・スボン}婚礼の間」に代表される「^{カメラ・ピクタ}絵画の部屋」などの壁画や天上画が、また、言うまでもなく、東洋でも仏教石窟画や壁画、さらには、襖、障子に描かれた障屏



図2 アンドレア・マンティーニヤ『オキュルス』。1465～1474年、デュカル宮「婚礼の間」。

画がある。アンドレア・マンティーニヤの『オキュルス (眼)』(図2)は、見る者を見下ろす天使や鳥が集う円形の手窓から、外の空と雲を眺めているかのように「騙し絵」(トロンプ・ルイユ)として描かれている。円として全方位を描き出しているという点ではパノラマ的である。しかし、純粹に、パノラマとは広範囲にわたって連続的に展開されている対象の全てであり、その総覧であり、描かれたそれらを意味している。したがって、天井や四方の空間を単に裝飾的に埋める意図で描かれたこのような障壁画は、全方位を見回すという点ではパノラマ的ではあるが、それぞれの障壁面の絵は、独立した人物像、区切られた光景や別々の物語であって、多くの場合、絵柄として一貫した光景の連続性を持っているわけでも、また、一つ一つの障壁面が大きく見渡す格好になったとしても、必ずしもそれらが広角の視角によって見られ描かれているわけでもない。つまり、これらはパノラマ的な景観や対象を描いたものではないけれども、パノラマ的に見ることはできるといえ、ハイビジョンもこの意味でパノラマ的であるということになる。

さて、眼の前に展開されている対象をあるがままに広く眺めて描くことは風景画と関連している。風景画に限らず絵画を「イメージ」、すなわち何かを喚起し指示するものと規定した場合、絵画は「知覚的イメージ」、「^{グラフィック}図示的イメージ」、「心的イメージ」さらには「光学的イメージ」の四つの概念と関連することになる⁶。知覚的イメージとは、眼で見られ知覚された対象の感覚与件であり、図示的イメージは、具体的に有形のものとして表され

ている画像や図像など、そして、心的イメージとは、絵画に関連した抽象的な本質もしくは真のモデルを意味し、また、光学的イメージは鏡像や投影像など光学的な作用により生み出されたものを指し示している。絵画は、描かれる対象の感覚的イメージであり、また具象的な画像としての図示的イメージであるばかりか、通常、何らかの真なるものという心的イメージが重ね合わされ、芸術的な価値という点では後者が高く評価されることにもなる。絵画の心的イメージとなる本質やモデル、理念、理想を巡っては、東洋と西洋とではある違いが存在し、この相違がパノラマ的なものの見方と関連することになる。



図3 クロード・ロラン『エジプト逃避の風景』1661年。エルミタージュ美術館。

1336年、アヴィニオン近郊に聳えるヴァントゥウ山に登攀したペトラルカは、2000メートル近い山頂から、アルプスやピレネーの連峰、足下に漂う雲、ローヌの流れとマルセイユの海を眺望し、一時の間この雄大なパノラマ的景観を賛美する。だがしかし、彼はまもなくこれを否定することになる。なぜなら、荘厳で感嘆す

べき真正な事柄は、直接眼に見える外界の対象や自然にではなく、観念的で精神的な内容に求めなくてはならないと思ひ至るからである⁷。ペトラルカの思考にうかがえるように、絵画に限らず西洋では、一般的にこの本質や理念、理想を聖書もしくは神話の中に求め、その物語的な内容の一片として絵画の心的イメージが構成されることになる。この場合、絵画の中に描かれる風景は、限られた特定の主題の単なる後景の役割を果たしたにすぎず、ヨアヒム・パティニールのように、風景表現を得意としていたとしても、直接眼によって見られたありのままの自然の風景、つまり感覚的イメージにさほど依存することはないので、実際にそれを見た時の広い視角から捉えたパノラミックな情景を描くことも、またその必要もなかった。さらに、近代的視覚を確立した隻眼で一点を凝視する不動の眼による遠近法は、双眼による通常の視角と比べ狭く、概ね片目で見られる「45度」の狭隘な範囲に視覚を自己成形し描かれている。45度という角度は両眼視の場合、やや寄り眼的で不自然な見方になるが、見られたままの自然の風景を捉えるのでなければこれで十分であるといえる。純粋な西洋風景画の祖といわれるアルブレヒト・アルトドルファーや16世

紀の歴史画の中で風景の地位を高めたニコラ・プーサンとクロード・ロランの『エジプト逃避の風景』(図3)にあっても、視野は広くは取られてはいるが、視覚に捉えられるままの広角の絵画はあまり描かれていない。ロランの絵は、水平視野は約60度から80度で、しかも、この絵では、右隅に描かれたヨセフ、マリア、イエスに意味があり、『マタイ書』に記述されている彼らのエジプト逃避が主題となっていて、「風景画」であるけれども、風景はその付け足しであるともいえる。

これに対し、東洋の水墨山水画では、心的イメージが拠り所とする本質や理念を、神話の世界や宗教的な内容にではなく、深山幽谷、山紫水明、谿声山色、千山万水、山河襟帯などの自然それ自体に置いていたといえる。「真とは天より受くる所以なり。自然にして易う可からざるなり⁸⁾」という無為自然に、あるいは「悠然として南山を見る 山気日夕に佳し 飛鳥相與に還る 此の中に真意有り 辨ぜん^{すでに}と欲して已に言を忘る⁹⁾」とした陶淵明の漢詩に代表されているように、ものごとの真意やその真正で理想的な有り様は、自然そのものの中に求められ、現実の自然の状態や見られている風景それ自体が、真実を指し示すものとして捉えられていた。さまざまな「瀟湘図」やこれを模した「八景図」などの山水画は、歩き動いて視点を移すことで繰り広げられている現実の山容と水態を描き出し、眼前にある実景、つまり、視知覚されている感覚与件としての知覚的イメージが、理想としての心的イメージそのものとなっている。したがって、寝ころびながら山水画幅を眺め、その情景の中を逍遙するような心持ちにさせる宗炳の「臥遊」の概念は、自然を本質とした心的イメージと自然を捉える知覚的イメージおよび山水画という図示的イメージが一致した状態であり、この重なり合いによって見えてくる自然のありのままの姿のなかで生を定式化することを意味している。

あるがまま見られている自然のパノラミックな実景を重視し、パノラミックに視覚を自己成形するなら、これを描こうとする山水画は、当然、パノラマ的な展開を要求される。

「山に三遠あり。山の下より山巔を仰ぎ見たるを高遠と曰ふ。山の前より山の後ろを窺いたるを深遠と曰ふ。近き山より遠き山を望みたるを平遠と曰ふ。高遠の勢は突兀。深遠の意は重疊。平遠の致は冲融にして縹緲^{ひょうびょう} 10」

という郭熙の高遠(仰視)、深遠(奥行き視)、平遠(水平視)の三遠法は、一点凝視の静止した眼ではなく、水平方向や垂直方向にあるいはまた奥行き方向に、身体や眼を動かし

視点を移動させること、つまり「時間化された視点」から見られた自然のパノラミックな全容を捉えようとする手法だといえるのである。

くんだ
栗田半島から宮津湾を挟み、天橋立をほぼ真西の方向を眺め描いた雪舟の『天橋立図』

(図4)は、このような眼に入ってくる実際のパノラミックな自然のありのままの姿を捉



図4 雪舟『天橋立図』1501～1506年頃。紙本墨画淡彩、90×178.2cm、国宝、京都国立博物館。

えた「真景図」として知られている。三遠法を併用し、多少デフォルメされているとはいえ、眼の前に広がるパノラマ的光景を俯瞰的に捉えたこの図は¹¹、後の江戸や京都を始めとした各地の「名所図会」に見られるように、眼に捉えられた自然の光景をそのまま描き取ろうとするならパノラマ的にならざるを得ず、パノラマ的であることにより、実際に眼の前に繰り広げられる広角な景観をそのまま引き写そうとしたことを示している。

ところで、西洋では、見ることを理論的に見せる幾何学的な遠近画を越え、自然の姿を見られるように見てそのままパノラミックに捉え描くといった傾向は、中国賛美およびありのままの姿を捉える光学の隆盛と同時に始まった。中国を賞賛した人物、それは、アタ



図5 アタナシウス・キルヒャー「異教神フェ」『支那図説』。1667年、Athanasii Kircheri, p.173. 早稲田大学図書館。

ナシウス・キルヒャーとゴットフリート・ヴィルヘルム・ライプニッツであり、前者は『支那図説』(図5)の中で、福建省のトンチェンにあるとされた山に宿る自然神「フェ」を描き、中国では、万物に霊が宿り発現し、自然も人間も唯一の偉大な力に支配され、調和すると考えた¹²。後者はヨアヒム・ブーヴェなどのイエズス会宣教師たちの報告に触発され、『中国自然神学論』と

『最新中国情報』をそれぞれ著し、自然の中に理性の存在を認める自然神学の立場から、天・理・気・太極などの中国の自然観を高く評価した¹³。また、言うまでもなく、キルヒャーはマジック・ランタンの発明で知られ、ライプニッツも『光学、反射光学、屈折光学の唯一の原理』を書き著し¹⁴、両者ともに光学に精通していた。

自然神学はベーコンにもみられたように光と密接な関係を持ち、光は幾何学的に視覚と結びつけられる一方で、この幾何光学的な人工性ではなく自然のままに見られる「光学的イメージ」を直接捉え写し出すことにも関わってくる。自然神学の観点から捉えられた中国の自然観に対する好奇心と、素朴にそのまま自然の対象を映し出す光の性質に対する光学の進展との同時性は偶然の一致だというわけではない。「シノワズリー」など歪曲された皮相的な中国趣味もこれと前後して流行したが、見られている自然の中に真実が存在するという考えと、自然をありのままに捉える光学の発展とは重なり合い、両者に対する関心は、自然を含めたものの見方を変え、世界のパノラマ的な受容を西洋にもたらしたといえる。

3. 光学と地図のパノラマ科学

17世紀は特異な世紀である。前述のキルヒャーやライプニッツばかりでなく、エヨハネス・ケプラー、ガリレオ・ガリレイ、ガリレイの論敵であり太陽黒点を観察したクリストフ・シャイナー、ニュートンなどが現れ、天文学と光学に飛躍的な発展をもたらしたが、これにはハンス・リップルスハイとウイレプロード・スネル、クリスチャン・ホイヘンスあるいはコルネリウス・ドレッベルといったオランダ人が重要な役割を果たしている¹⁵。リップルスハイは1608年に望遠鏡を発明し、ガリレイは翌年いち早くこれを改良して月と木星を観察した。一方、スネルは光の屈折に関する「スネルの法則」を、ホイヘンスは自作の望遠鏡で土星の環と衛星の発見を行い、光の波動に関する「ホイヘンスの原理」を確立し、また、ライプニッツと親交があり師としての立場にもあった。付け加えれば、光学に少なからず関心を持ち、自己の理論に援用したデカルトは、1629年から48年までオランダに滞在している。



図6 カメラ・オブスクーラ。ドイツ、ジャン・シャイナー製。1890年頃。著者蔵。

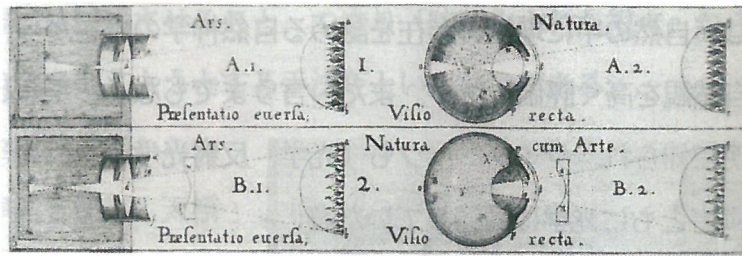


図7 クリストフ・シャイナー「人間の眼とカメラ・オブスクーラとの比較」『空の薔薇』部分。1630年。Alistair C. Crombie, p.233.

ケプラー、シャイナー、
ホイヘンス、ドッペルに共
通していえることは、当時、
天体観測に用いられていた
光学機器であるカメラ・オ
ブスクーラ (図6) の倒立
像をレンズによって正立さ

せたり、これと眼の構造とを同じものとみなし、視覚や視力に対するレンズの効果を考察したりするなど、この装置の様々な改良を試みたことである (図7)。ホイヘンスの父親コンスタンティンは、ドレップルの制作したカメラ・オブスクーラの像を見て、「言葉でその美しさを表現することはできない。絵画芸術は死んだ。というのも、言葉を探そうと思うなら、それは生そのもの、あるいはそれ以上のものだといえるからだ¹⁶」と記している。カメラ・オブスクーラは生そのもの、つまり自然に眼で捉えられる対象のあり方と同じ像を映し出していた。

このような状況の中で、ヤコブ・ファン・ロイスダールやヤン・フェルメールに代表される「オランダ風景絵画」は、カメラ・オブスクーラを用い描かれたと推測されており¹⁷、そうでなくとも、それが映し出すイメージ、したがって、カメラ・オブスクーラと眼との類似を考慮に入れるなら、幾何光学的な遠近法ではなく、人間の眼が実際に対象を見ているときに網膜に映る自然なイメージを切り取ったかのように描かれたと指摘されている。ここに見られることは、知覚的イメージの光学化、つまり、視覚に捉えられた像の光学的な証明によるそのイメージの真正性である。

スヴェトラナ・アルパースによれば、オランダ風景画は「物語」ではなく、光と陰の微妙なコントラストが織りなす眼の中の光学的イメージそのものを再現した「描写」の芸術であると言う¹⁸。コンスタンティンのいうように、カメラ・オブスクーラの像が現実に知覚されているように生そのものであるならば、それは本物であり事実であり、レンズを通して投影された光学的イメージが他の何ものにもまして真正なイメージであり、真実を捉え映し出すのだと受けとめられることになる。しかもその場合、移りゆく視線が捉える光景の広がり、レンズの作用により縮小して映し出すので、それを覗くことはまさに一時のうちに対象の全貌を見ることができ、パノラマ的描写が可能となるといえる。この点は、フェルメールよりも、カメラ・オブスクーラを用いた確率が高いといわれるイタリア

のアントニオ・カナル（カナレット）の「^{ヴェドゥーダ}景観図」についてさらに明確に指摘できるだろう¹⁹。カナレット『サンマルコ広場の船溜まり』（図8）の水平視野角は150～160度あり、周囲を見回さず一点凝視による遠近法ではこの絵はおそらく描けない。



図8 カナレット『サンマルコ広場の船溜まり』1726年～38年。ポストン美術館。

また、1614年、スネルは距離測定に「三角測量」を初めて用い土地の正確な測量を可能にし、ホイヘンスの発明した「振り子時計」は地球が楕円形であることを決定するのに役立った。しかも、当時のオランダ（ネーデルランド）に属していたベルギーには、航程線を直線で示すことができるメルカトル正角図法を考案したゲラルド・メルカトル、あるいは、53頁と70枚の地図からなる地図帳『世界の舞台』の編集と出版を行ったアブラハム・オルテリウスが存在した。1662年には、ジョアン・ブラウがオランダ東インド会社のために作図を行い、600枚の地図を含む3000頁にのぼる画期的な『世界地図帳』を出版するなど²⁰、オランダは地形の測量や作図、地図の印刷と出版に関しては世界の中心に位置し、世界を見る眼となり、それを描く手となっていた。

この点を考慮に入れ、オランダ風景画と地図との類縁性が指摘される。地図は、プトレマイオスが『地理学』の中で区別した数学的な抽象性によって世界全体を投影し説明する「地理学」ばかりでなく、鏡像のように「世界やどこかの場所を人々の眼前で見せてくれるもの²¹」として、特定の地域の実際の可視的な特徴を写し出す「地誌学」的視点を含み、絵画と同様に描写的なものとしても考えられていた²²。一方、風景画はこのような一種の地図として、その土地の地誌的特徴を描写し、そこを案内し説明する一つの平面であると認識されていたといわれる。地図と風景画との地誌的な混成が存在するなら、次のことが考えられる。つまり、地図は一定の知られうる地域のすべてを描き尽くし表そうとする。したがって、この地誌的な地図制作の観点を絵画にもち込めば、当然それはパノラマ的な展開を示すことになる。オランダ風景絵画に見られるパノラマ的視角は、カメラ・オブスクーラという見るように見せる光学機器と地誌学的視点からの地図製作によりもたらされ

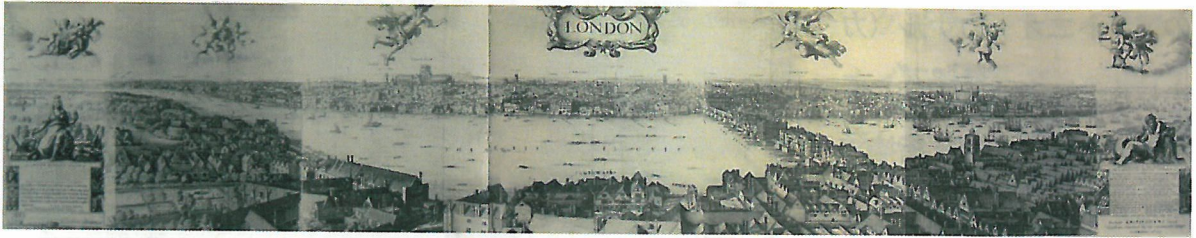


図9 ウエンセスラウス・ホラー『ロンドン』1647年。エッチング。46cm×233.7cm。Ralph Hyde, 1988, pp. 50-51.

たといえる。

もっとも、このような傾向はオランダに限ったことではない。イギリスでは、同じ時期に、ウエンセスラウス・ホラーが、エッチングの『ロンドン』(図9)と題するエッチングのパノラマ画を書いている²³。ホラーのこのパノラマ画は、テムズ川に沿って広がるロンドンの街を、南岸のサザーク寺院から真北を見渡したもので、ロンドン塔、ロンドン橋、セントポール寺院などが確認でき、左から二葉目の河岸に、シェークスピアの「グローブ」(地球座)が描かれていることで知られている。現在のカーブ・ミラーのような凸面鏡が数枚の鏡を張り合わせた「パースペクティブ・グラス」などの光学機器を用いたと考えられ、やや湾曲しているものの、そこに写し出された東西180度の広角の眺望を書き留めたこの絵図は、通常の平面の用紙に書くことのできる範囲の限界を示している。見ることのできるすべての対象の形を詳細に描写し、ランド・マークとなる建造物には名前が書き込まれ、それらの場所と位置は正確を極めている。これらは地勢的特徴の視覚的形態そのものを捉えた地誌学的観点と結びつき、見られるように対象を映し出し、あるがまま見ること補助する光学化された視覚による観察的な性質が見て取れる。

また、ほぼ同じ頃、日本では『洛中風俗図屏風』(図10)が描かれている。遠近法ではなくカバリエ斜投象にもとづいたこの屏風は、東寺もしくは西本願寺の近辺から北東方向を水平視野約100度の角度で、右端の方広寺大仏殿と三十三間堂から鴨川、五条大橋、中央正面の四条河原をへて、御所と左端の二条城まで、距離にして約3.1kmの間の京の町の様子と2500人の人物が金雲に見え隠れしながらパノラマ的に描かれている。構図は異なっているにせよ『ロンドン』と同様に、個々の位置が地理的にほぼ正しく、明確に視覚的な有り様と対照出来るようにそれぞれに名称が付されているなど地誌的特徴を備えている。こうしたパノラマ的な都市景観図は、全体を見渡す実際の眺望が必要であり、この屏風図もおそらくそのような視点に立ち、また詳細な観察を行うために望遠鏡などの光



図10 「洛中洛外図屏風」の一つ『洛中風俗図屏風(舟木本)』17世紀前半、大阪の陣の頃。6曲1双、紙本金地着色、162.5cm×691cm。東京国立博物館。

学器具が用いられた可能性もないわけではない²⁴。

光学と地誌学の両面から、パノラマ的眺望は科学的な観察要素を付け加えられることになった。だが、パノラマの科学性は、眺めること自体にすでに含まれている。パノラマ的眺望は、眼下や眼前に広がる遮るもののない開放性、雄大性、異観性に対する視覚的驚嘆であり、見ることの喜びである。李白は黄鶴楼からの揚子江の眺めを「孤帆の遠影碧空に盡き、唯だ見る長江の天際に流るるを」と詠んだ。だが、李白のこの絶句は単に文学的な主情や感性だけにとづいているわけではない。われわれは、パノラミックな絶景に見とれ感慨にふけりただ眺めるのではなく、通常とは異なるこの展望の中で、特定の対象を探し求め、位置を確認し、広がりや幅を測り、ものの大小や形の見え方を比較する。つまり、われわれは、いつもの視覚にもまして広大なパノラマ的景観をよく検分し稠密に観察する、あるいは、子細に眺め観察するためにパノラマ的景観を得ようとする。

イーファー・トゥアンは、景観の審美的な喜びが科学的な好奇心と結びつく時、人間の場所に対する愛としての「トポフィリア」が生み出されるという²⁵。文学のみならず絵画、建築、植物や光学などの自然科学にも精通していたゲーテは、『イタリア紀行』において、各地で機会があるごとに塔や丘陵に登り、高所から街並みや風景のパノラマを精察し観察したことを記している²⁶。それは、明晰な視覚により事物をあるがままに見ることで、恣意や個性により歪められたものではなく、自然の純粋な普遍的理念が顕現している「形式」だけを掌握しようとした態度の現れだともいえる²⁷。パノラマ性は、日常化された視覚を一新し、その場所や景観を深く^{トポス}愛^{フィリア}し理解するトポフィリアを生みだし、われわれを取り囲む環境と現実を知る手立てを与えてくれることになる。光学と地誌学によるパノラマ的都市景観図に見られる観察は、このような意味合いを強化する手段である。

4. 海のパノラマ

パノラマと観察、この二つは陸地でよりも、すでに指摘した15世紀末からの「海」と18世紀に開始された「空」の探索や調査によりさらに強い結びつきをもつようになる。そのような余裕などなかったフェルナン・デ・マガリャンイス（ファーディナンド・マゼラン）の世界周航²⁸から250年後の1766年、14人目の周航者となったルイ・アントワーヌ・ドゥ・ブーガンヴィルは、「すべての方向に開かれた風景を眺めることよりも素晴らしいものは他にない²⁹」と述べ、遮るもののない海上での水平視角360度のパノラマを満喫することになる。また、同じ頃、日本では十方庵敬順が『遊歴雑記』のなかで、

「遙に房総の山々は、墨絵のごとくに幽かに見えて、山形尖からず、近くは又品川より仮奈川の出崎、箕浦の方を眺望し、東は行徳の浦にいたるまで一望の中にあり・・・海上の眺望は風色いはん方なし³⁰」

と江戸湾のパノラミックな光景を賛美している。とりわけ眼を引いたものは、見渡す限り水平に広がるこのパノラマ的な光景の中に垂直に立ち現れる島嶼の山の頂であり、全方位の水平な視野は垂直方向の対象をきわだて、カナリア諸島の一つテネリフ島の山頂は、すでに大航海時代からこのような海上での対象物として特に著名だった。16世紀にはヤン・ホイエン・リンショーテンが「この島のピコ・デ・テネイラという山は、60マイル



図11 作者不詳「テネリフ島：ピコ・デ・テイデ（ピコ・デ・テネイラ）」（3715m）。1670年。Barbara M. Stafford, 1984. p.108, fig. 52.

彼方の海上からでもすぐさま眼に入る³¹」と述べ、また、ウィリアム・アレキサンダーは「天候のよい日に、遙か彼方から、一見、雲の上にまで、海面から約二マイル半も聳え立つ有名な山頂」と題したテネリフ島の全貌を表すスケッチ画を描いている³²。もっとも、これらは、海洋の広がりの中での垂直性の印象を誇張して捉えており、水平的なパノラマ性を十分な形で表しているものではない（図11）。

「沿岸景観図³³」として確立されたカテゴリーのもとで、海上から見渡せる限りの対象捉えそれをパノラマ的に描くという方法としては、1642年にタスマニア島とニュージ

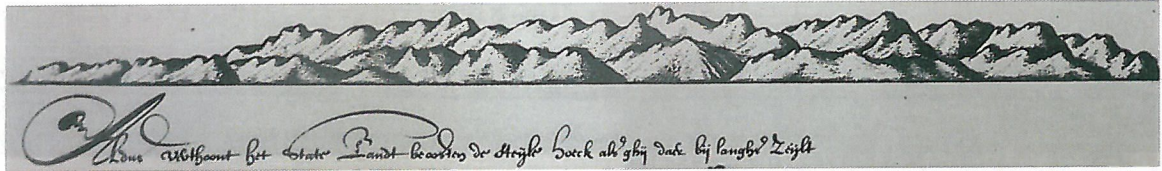


図12 アベル・ジャンズズーン・タスマン「ニュージーランドの沿岸景観図」『航海誌』1642～43年。Bernard Smith, 1985, p.9.

ーランドを発見したアベル・ジャンズズーン・タスマンによる『航海誌』の中の自筆スケッチ画(図12)が知られているが、1768年に始まったジェイムズ・クックの三回にわたる科学的な調査航海において全盛を迎えることになる³⁴。クックと彼に従ったアレクサンダー・バカン、シドニー・パーキンソン、ウィリアム・ホッジス、ナサニエル・ダンス、ジョン・ウェーバーなどの画家は、タスマンと異なり、沿岸景観図を描くため海軍の絵画学校や協会での特別の規律の中で訓練を受け、現在のペトロパブロフスク・カムチャツキー付近の「2マイルの距離から、ヴィリンチンスカヤ山を西南西に眺め、アバチャ湾への入り口の北端を北北西に望んだカムチャッカ半島沿岸」と、今のハワイ諸島である「サンドイッチ諸島」のカウアイ島とニーハウ島の図(図13)などに見られるように、太平洋諸島やアラスカ沿岸部のパノラマ的全景図を数多く残している³⁵。1660年に設立され、クックを太平洋の探索に向かわせたイギリス王立協会の機関誌『フィロソフィカル・トランザクション』の1665年の創刊号には、「遠洋に出かける航海者への指示」と題して次の内容が説かれている。

「書物よりも諸現象やそれが示す諸結果によって構成されている自然を観察から学び、確実に有益な哲学を構築するために役立つような自然史を編成すること、これがこの制度の目的を十分に達成するための王立協会の意向である。王立協会は、しばしば異国で観察可能な諸事項の調査並びに特異な事柄についての説明書を作成するよう協会のメンバーに指令し、情報を提供するよう切に願ってきた。イギリスは世界のあらゆる地点に航海を行うことを望み・・・航海者たるものは正確な航海日誌を書き留め、帰還後に完璧なコピーを提出することを要請するものである³⁶」。

そしてこの指示の中には、「可能な限りの沿岸、岬、諸島、港湾の作図および描画、その方位と距離の測定」が含まれていた。クックの目的が、金星の太陽面通過の観測、南海諸島の正確な位置、地形や動植物の観察、詳細な海図の作成、航路の調査といった純粋に科学的な探査であったにもかかわらず、多数の画家が加わっていたという事実、17世紀か

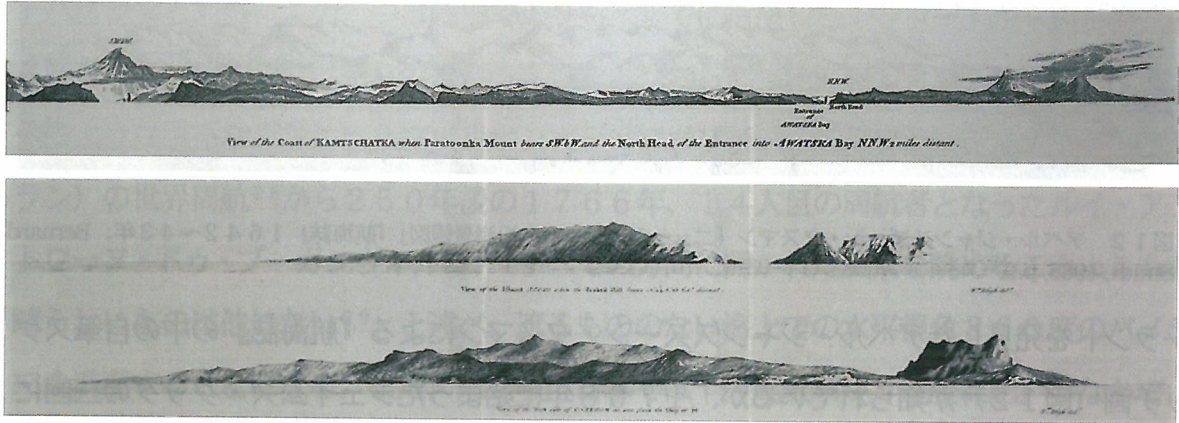


図13 ウェーバーとプライ「2マイルの距離から、ヴィリンチンスカヤ山を西南西に眺め、アバチャ湾への入り口の北端を北北西に望んだカムチャッカ半島沿岸」(上)、「サンドイッチ諸島」(下)、エッチング、1778年。Andrew David, Rudiger Joppien & Bernard Smith, Vol. III, p.147, p.105.

ら18世紀に生まれた科学と視覚的描画との特有の関係を見ることができる。

パノラマとして世界を描画し表象することは、当時の科学の「規約」の変更と関係している。すでに指摘したように、パノラマの描画は遠近法とは無縁のものである。パノラマ描画は、光学にもとづいた光の直進性とその直線が織りなすシステムティックなグリッドの構成、そして幾何学的に計算しつくされた人工の論理的な描画空間への対象の配置からは成り立っておらず、見られているままの対象を写し、遠近法のように幾何学的数学性をその基準としてはいない。もちろん、クックたちは描画に際して幾何学的特性を原理としている六分儀やコンパスを使用した³⁷。しかし、これらは対象間の水平角による位置と方位を測定するために用いられたままで、これにより描く対象を数理的に法則化したり、これに従って自然を捉える視覚を規則的に整序したりしたわけではない。

このような絵画における描き見ることの変化と同様の変化が科学にも平行して見られることになる。トーマス・クーンは、当時、それまで数学を中心として論理的に演繹されてきた天文学、和声学、光学、静力学といった「古典的諸科学」に対し、「ベーコン的諸科学」が台頭してきたと指摘する。ベーコン的諸科学とは感覚を通して得られる情報に基礎を置く磁気、電気、熱、化学、あるいはまた自然誌などであり、「複雑で抽象的で数学的な体系は、どれであろうとも、自然の理解や制御に寄与することはあり得ない³⁸」という非数学的な考えに則り、思弁的論証ではなく、磁気における水夫と羅針盤、電気における琥珀と粉殻の関係など、実際の現実を眼で見えて手先の操作や器具を操ることで現象を出現させるクラフト職人的技量に多くを依存しているとされている³⁹。

例えば、世界のパノラミックな提示とは対照的ではあるが、『ミクログラフィア』を著し

たロバート・フックは、ミクロな世界を通じて以上のような科学のあるべき姿について述べている。彼は、知覚は完全ではなく誤りを犯すこと、したがってまた、われわれは間違った情報を与えられ不完全な知識を得るということを感じていた。フックは、この知覚の誤謬は、対象としての自然に「人工的な器官」、すなわち彼が愛用した顕微鏡を付け加えることで乗り越えることができると訴える。しか

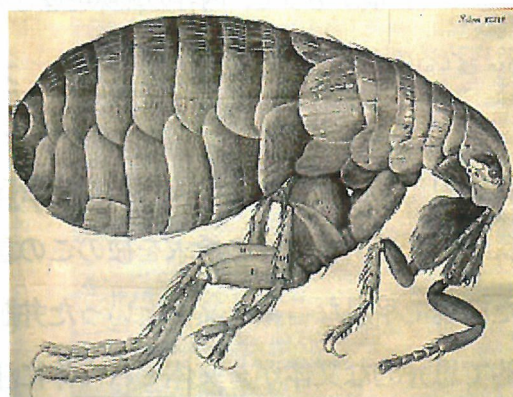


図13 ロバート・フック「蚤」『ミクログラフィア』
1665年。Robert Hooke, pl. 24.

も、すべての事柄をより明確にし、思考を乱さないためには、最高で最良の自然の秩序中で、可能な限り言語による説明を省き、眼にはっきり示すように、その内容を記載しなければならないと指摘する⁴⁰。つまり、フックにとっては、言語による思弁的な説明よりも、さらにはまた、顕微鏡がもたらす光の幾何学性よりも、眼に呈示されているありのままの対象の有り様が問題だったのであり、「誠実な手と忠実な眼⁴¹」が確実な知識を与えてくれ、確かな眼となる顕微鏡とともに、情報をトレースする描画それ自体の正確な技量や方法が重要だったのである(図13)。こうして、科学も絵画と同様、数式による論理的証明から離れ、見られている現象を技巧的にそれとして登録し簡明に理解できることが要求され、これが規約として受け入れられるようになった。

5. 修辞論の視覚的還元

ところで、フックの考えのなかにも現れているように、科学と視覚的な描画の関係には言語の問題、より限定すれば、アリストテレスが示した議論の筋道や論題の明確な組み立てと説得に関わる「^{ダイアレクティック}弁証論」と、会話の技法や雄弁な語りの方^{レトリック}法としての「修辞論」の問題がかかわってくる⁴²。まず、弁証論は、現実との出会いの経験を可能な限り正確に生き生きと伝え、現実それ自体とその記述との一致をはかり、適切かつ効果的に読者を説得しうる記述を求めるが、この点がベーコン的諸科学での科学言語の課題と結びつくことになる⁴³。プーガンヴィルは、『世界周航記』の序説の中で、

「私に委ねられた遠征の物語を始める前に、その記述が興味本位の読みもののように考えて欲しくないことを、まず断らせていただきたい。それは、とりわけ船乗りのために書かれたのである・・・

私に文筆の習慣があつて、内容の無味乾燥さを文体が一部でも和らげてくれるのであれば、まだしも救われるのだが⁴⁴」

と自らの文体の拙さや飾り気のなさを告白している。バーバラ・スタッフォードは、当時の科学の「透明性」への希求を彼のこの言葉にみてとる。科学の透明性とは、誇張を放棄した簡明で平易な言葉と文体といった弁証論的な科学言語のあり方にもとづいており、論証的で思弁的な文体が、文体それ自体に注意を引きつけ人を捉えるのに対し、この単純明快な文体は、文体そのものではなくそれを突き抜けて現実の対象へと直接到達し得ると言う点で透明なのだ。あるいはまた、当時の科学が「物それ自体にはじめて細心な視線をそそぎ、ついで視線の採集したものを、滑らかな、中性化された、忠実な語で書き写す⁴⁵」ことを使命とし、「物」と「言語」の隔たりの短縮を試み、この科学言語は純粹に対象を表象する以外の機能を果たさなくなったという点で、透明なのである。

このような言語のあり方と絵画とは関連する。なぜならば、描画は物に対する視線を素直に反映し、それを結晶化したものとして考えることができ、それは「いまだに言葉に附着している締まりのない曖昧性を拭い去るのに役立ち⁴⁶」、対象への透明性を一段と確保するからに他ならない。絵画やイラストは弁証論的に平明な科学言語と同様に経験された実体を純化し、これらがもたらす透明性は、現実の濃厚な現前性と直接性とを達成することになる。

一方、修辞論に関してはこうである。ペトルス・ラムスとこれに続くラムス主義では、弁証論と修辞論の内容がアリストテレスの時からすでに混同されており、両者の区分が曖昧にされてきたと批判する。ラムスたちはこれらの内容を整理し、弁証論に「^{インベンション}意想」、^{ディスポジッション}「^{ジャジメント}意向」、^{エロクテイオ}「^{フィギュア}見解」を、修辞論に「^{エロクテイオ}巧妙な表現」と「^{トローフ}発声法」をそれぞれ割り振り明確に内容を分類することになる。さて、ラムス主義によって再規定されたこの修辞論での巧妙な表現に関して、ウォルター・オングは興味深い指摘をしている。それはラムス主義が「修辞論の視覚的還元」といわれる出来事を引き起こしたという点である⁴⁷。ラムス主義において、流暢で巧妙な修辞的表現は、比喩的な言葉の綾を中心とする「^{トローフ}詞藻」と、^{フィギュア}辞句の穿った言い回しや使い方である「^{フィギュア}措辞」から構成されているけれども⁴⁸、印刷技術の発達と相まって、この言葉の聴覚的で音声的な修辞の内容は、言語を図式的に配置する二分法を中心とした視覚的な構成や型として紙面上に空間化されることになったということである。例えば、ラムス主義者、ヨハネ・トマス・フレイジーの『教授法』の「医学」

の項では、「疫病」の原因と治療法が、一目瞭然、眼で見てわかるように言語の図式的な二分法により対照的に示されている(図14)。つまり、ラミストは、話し聞かれる言葉の修辞を眼で見る視覚の修辞に移し替えようとしたのである。これは一目にしてすぐわかるという点で科学的な透明性の確保であり、また内容に関してのパノラマ的概観であるといえる。

しかも、言語を図式的に配置し体系的に眼に見える形で表すこの修辞(論)の視覚的還元という空間的モデルは、音声や聴覚と関連した対話や会話からなる「人の世界」にではなく、語れども決して答えられることのない独話が成り立つだけで、視覚としか関連性を持たない「物質世界」と関係をもつものである。「ラミストの修辞論は、発見や理解のいかなる方法も声を通じてでは行われえな

いことに気づいた人々に訴えかけ、最終的には、人と人とのコミュニケーションの過程が、人間の知的な生活の中で何か必要な役割を果たしていたことを否定するようになった⁴⁹。発見は声によってではなく眼で見て行うものである。確かな理解もただ聞くことではなく自分の眼で確かめる必要がある。これが近代を切り開いたことをわれわれは確認してきた。音声と聴覚による既存の人の世界に対する関心は、物的世界を見て確実な理解を求める傾向に移行し、言語によって聞き語るコミュニケーションはその求心力を失うことになる。ラミストの修辞論の視覚的還元は、語り聞く言語の修辞や配置を視覚化するという意味で、この過程の先駆となった。また、人間の知性に関する言語コミュニケーションの役割の遞減は、人もまた見られることで物象化され物的世界の一対象にと転落することを意味している。実際、これは、19世紀に入り、「観相学」を通じてバルザックたちにより声高に主張されることになる⁵⁰。

オングは声に関わりのない見られる物的世界として活版印刷本での活字を念頭に置いている。しかし、このことは印刷本の活字という特定の対象だけに該当するわけではない。印刷本に限らず、そもそもあらゆる物的対象は人と人との関係とは異なり、声により聞き

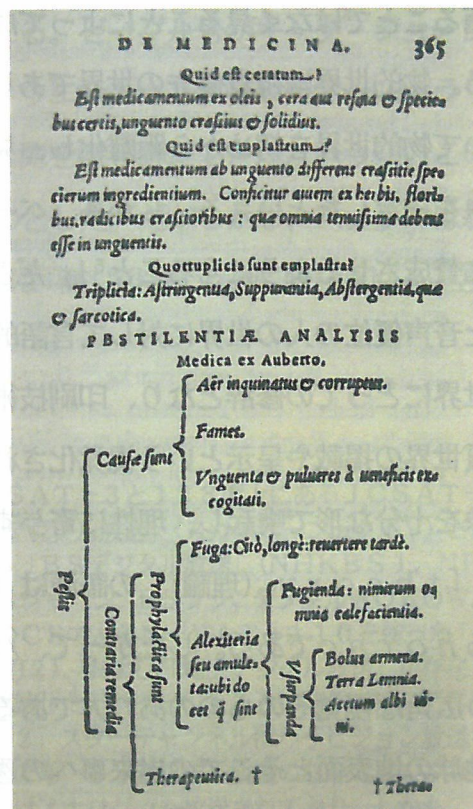


図14ヨハネ・トマス・フレイジー「医学」『教授法』、1582年。Walter J. Ong, 1983, p.301.

語るのではなく見ることによって成立し、視覚との関わり合いにおいて主に存在している。物的世界は視覚優先の世界であり、この点で、とりわけベーコン的諸科学は視覚において物的世界を初めから距離化し、見ることで発見や理解ができるものとして意識的にそれを措定したといえる。しかも、ベーコンは「修辞学の目的は、想像力を満たして、理性に賛成させるようにすること⁵¹」だという。物的世界が視覚優位の世界であるなら、聴覚と音声優位の人の世界に対して言語的修辞が果たすこの役割のように、視覚的修辞は物的世界にとっての修辞となり、印刷技術の進化にともなうエッチングなどの図や絵による物質世界の掲載や呈示という視覚化された修辞は、眼に対する巧妙な表現として想像力や印象を十分な形で喚起し、理性に寄与するということになる。

「theory (理論)」の語源は「外見」を意味する *thea* と「よく見る」を意味する *hora* である。したがって、パノラマ的眺望が見られるものをすべてよく見るという広角な視覚そのもののあり方であるならば、パノラマ画によるその再現は、広大無辺な地球の地表面とそこでの出来事への透明な接近と熟視であるとともに、眼とのみ関連する直接的な物的世界を視覚的に還元した修辞の構成として、二重の意味で思考と理論をこの上なく可能とする手立てとなる。ジャック・ラカン⁵²は次のように指摘する。「おそらく私の目の底には絵が描かれているでしょう。絵はたしかに私の目の中にあります。しかし、私といえばその絵の中にいます⁵²」。物的世界と視覚との関係において、世界はそれを見ているわれわれの眼のなかに確かにある。現に今見えているこの世界は眼が捉え網膜に映っているものとして眼のなかにあるものだ。だが他方で、われわれはわれわれが見ているこの世界のなかに存在している。世界と眼はこのような関係にあり、世界とのこの「相互内属」関係をはっきりと樹立できるのは眼だけである。そして、パノラミックに世界を見渡せば、それだけ多く世界は眼のなかにあることになり、これによりわれわれは世界の深奥に埋め込まれ、その深みから世界を知ることになる。「訓練・規律化された文明の機構は、対象を知り得るものに仕立て上げるまさなる方法によって対象への支配を拡大する⁵³」のであるならば、パノラマ画はその明確な方法の一つであり、世界を「扱^{ダッサル・オブジェクト}いやすい対象」、す

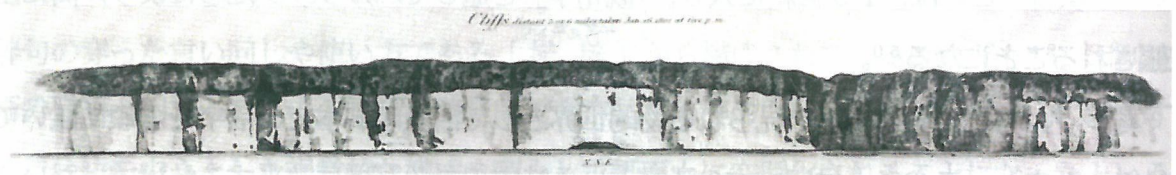


図15 ウィリアム・ウエストール「キング・ジョージ海峡、シール島沿岸景観図」1802年。Bernard Smith, 1985, p. 192.

なわち観察しやすく測定しやすい対象にと変え支配する。ピーグル号がキング・ジョージ海峡で難破しかけた時、その数十年前にウィリアム・ウエストールが描いたオーストラリアのパノラマの沿岸景観図(図15)を見て、適切な湾を探し避難できたという⁵⁴。この意味で、パノラマ画は、世界を操作し利用できるものとした。だがしかし、パノラマはわれわれを構成し操作することにもなるのである。それは「海」ではなく次に取り上げる「空」から訪れた。

注

¹ 現在、デジタル放送は、先行した東経124度上にあるJCSAT-3と128度上にあるJCSAT-4Aの二つの通信衛星(CS)を用いたDVB方式による「CSデジタル放送」(スカイパーフェクTV)と、東経110度にある放送衛星(BS)BSAT-2aを使用する「BSデジタル放送」(NHKBS1、NHKBS2、NHKBSHi、BS日テレ、BS朝日、BSi、BSジャパン、BSフジ、デジタルWOWOW、スターチャンネル)、および2002年に開始された110度上のCSであるN-SAT-110を使った「110度CSデジタル放送」(プラットワン、スカイパーフェクTV2)、および「地上デジタル放送」が存在している。また「ケーブル放送」も1998年にデジタル放送を開始した。ハイビジョンとの関係では、CSデジタル放送はハイビジョンではなく、NHKBS1、NHKBS2、スターチャンネルはハイビジョン放送を行っていない。しかも、これ以外のBSデジタルや地上デジタルでも、BSデジタル放送のなかでもの10チャンネルがある。しかし、この内、NHKBS1、NHKBS2はアナログでも放送されており、しかも、NHKBSHiを除きすべての番組をハイビジョンで放送しているわけではない。さらに、ハイビジョンのなかでも、ハイビジョンカメラで撮影したピュアハイビジョンと標準カメラで撮影した画像をハイビジョンに変換したものが混在している。

² ハイビジョンとデジタル放送の間には複雑な経緯がある。1980年代中頃、NHKはアナログ様式の「ハイビジョン」をHDTVにおける世界標準にしようと試みた。当時、SDTVに代わる次世代テレビとしてHDTVの開発を手がけていたのはNHKだけで技術的に最も先行していた。しかし、日本やアメリカ(NTSC方式)と現行のテレビの規格が異なるヨーロッパ諸国(PAL・SECAM方式)は、その市場を日本に奪われることに対して強い抵抗を示じ、1987年には、フィリップス、トムソン、ポッシュが、ヨーロッパ連合の主導により「Eureka」を構成し、独自のHDTVとして「HD-MAC」(High Definition-Multiplexed Analog Component)の開発を試み、1992年のアルベールとバルセロナオリンピックで実験放送を行った。しかし同じ年、デジタル方式を重視して、現在の「DVB」(Digital Video Broadcasting)様式へと変更することになる。一方、1987年、アメリカ議会はNHKによるハイビジョン放送を視聴し、その導入に積極的な姿勢を示していた。ところが1991年になり、アメリカ連邦通信委員会は、すでにデジタル革命が進んでいることを考慮し、HDTVはデジタル様式であることを条件とすると決定した。こうして、アメリカでも、ADTSC(Advanced Television Systems Committee)のもとでAT&T、MIT、GI、フィリップス、トムソン、ゼニチの7社が大連合し、「アドバンスド・テレビジョン」(ATV)としてデジタル様式のHDTVの開発を進めることになる。その後、1996年には、カナダ、韓国、台湾などがアメリカのアドバンス・テレビジョンを標準規格として採用することを決めた。日本もDVBやATSCとは異なる「ISDB」(Integrated Services Digital Broadcasting)方式によりデジタル化を行い、1999年にはハイビジョンも世界標準のスタジオ規格となったものの、半ば国策として20数年の歳月と巨費を投じた日本のアナログの「ハイビジョン」は、デジタル化の波に乗り遅れ苦杯をきった。

³ 走査線が720本で画素数が1280×720のハイビジョンもある。また、一般のパソコンの画素数は1024×768である。

⁴ ユーレカのHD-MACとアメリカのアドバンスド・テレビジョンは、ハイビジョンよりさらに広角な水平視野角41度を目指した。

⁵ 遠近法以前の西洋では「画家は、歩いているかのように書き表し、様々な側面からほとんど触覚的に構造を経験することにより、目の前で見て描くことができると信じていた」とされ、移動する動的視点「一瞥」にもとづき、対象を多様な角度から同時に描いているといわれる。Samuel Y. Edgerton, Jr., *The Renaissance Rediscovery of Linear Perspective*, Basic Books, 1975, p.9.

⁶ W. J. Thomas Mitchell, *Iconology: Image, Text, Ideology*, University of Chicago Press, 1986, pp.9-16, pp.31-36. (『イコノロジー』鈴木聡・藤巻明訳、勁草書房、1992年、11～16頁、36～41頁)。イメージの四つの分類は、ミッチェルによるものであるが内容は同じものではない。特に、彼は、すべてのイメージに共通する概念として「^{ライクネス}似通い」、「^{リゾンブランス}類似」、「^{シミリチュード}相似」を挙げている。確かに、イメージとは「身体との似姿」を意味する言葉であるけれども、本論文では、絵画における類似という概念をすでに否定しているので、イメージを何ものかを「喚起」もしくは「指示」するものと捉え、何ものかと類似しているという点にはこだわらない。また、ミッチェルは絵画を「図示的イメージ」に属するものと規定しているが、この立場も採らない。

⁷ フランチェスコ・ペトルルカ『ルネサンス書簡集』近藤恒一編訳、岩波文庫、1989年、70～75頁。

⁸ 荘子『荘子 第三十一漁父篇』森三樹三郎訳、中央公論社、1978年、503～504頁。

⁹ 陶淵明「飲酒 五」李長之『陶淵明』松枝茂夫、和田武司訳、筑摩書房、1969年、344頁。

¹⁰ 郭熙「林泉高致集 山水訓」『東洋畫論集成 上』今関寿齋纂訂、読画書院、1915年(1979年)、54頁。

¹¹ 『天橋立図』では、天橋立の向こう側に広がる内海(阿蘇海)の奥深くまで見渡し、これに沿うような形で府中の町並みが描かれている。このような光景は、栗田半島のどの地上の地点からも得られず、かなりの上空から俯瞰しなければならぬ。したがって、雪舟は、実際に眺められた風景を、高所から眺めた別の風景の体験と重ね合わせこの図を描いたと考えられる。ほぼ同じ頃、西洋では、ジャッコボ・デ・バルバリにより『ベニス鳥瞰図』(1500年)が描かれている(下図)。この絵が実際にどのようにして描かれたのかは知られていない。David Landau & Peter Parshall, *Renaissance Print 1470-1550*, Yale University Press, 1994, pp.44-45. また、雪舟は幅十数メートルもある『四季山水図』を描いているが、これは四季という時間をパノラマ的に空間化したものである。パノラマが固定された視点ではなく、見回し時間的に移動する視点から構成されるものであるならば、『四季山水図』はこの動く「時間化された視点」からなるパノラマの極限を示していることになる。『四季山水図』は「ムービング・パノラマ」に似たところがある。ムービング・パノラマについては、第5章、注25を参照。



ジャッコボ・デ・バルバリ『ベニス鳥瞰図』、1500年。

¹² Athanasii Kircheri, E. Sco. Jesu, *China Monumentis: Qua Sacris qua Profanis, Nec non variis Naturae & Artis Spectaculis, Aliarumque rerum memorabilium Argumentis...*, Apud Joannem Janssonium a Waesberge & Elizeum Weyerstraet, 1667.p.173. また、キルヒヤーに関しては、ジョスリン・ゴドウィン『キルヒヤーの世界地図』川島昭夫訳、工作社、1986年を参照。

¹³ ゴットフリート・ヴィルヘルム・ライプニッツ「中国自然神学論 - 中国哲学についてド・レモン氏に宛てた書簡」、『最新中国情報』『ライプニッツ著作集 10 中国学・地質学・普遍学』山下正男訳、工作舎、1991年、前者の62～63頁には「万物は一つであり、唯一の偉大な力が、自然物のなしとげた業績の中に発現し、四季の霊、山川の霊が天を支配する上帝と同じだと信じた」とある。このような中国の自然神学は、ライプニッツの「連続律」の考え方とも関連性を持ち、人間と自然との一体的な連続性を主張する根拠ともなっている。

¹⁴ ゴットフリート・ヴィルヘルム・ライプニッツ「光学、反射光学、屈折光学の唯一の原理」『ライプニッツ著作集 3 数学・自然学』横山雅彦・西敬尚訳、工作舎、1999年。数学的な内容のこの著作に、光に対す

る自然神学的な態度が見いだせる。531頁参照。

¹⁵ 光学に関係を持ったオランダ人はこの他にも、1590年頃、初めて顕微鏡を作ったハンスとザカリヤス・ヤンセン親子、単式顕微鏡を開発し、1670年代に、赤血球、精子を発見したアントニー・ヴァン・レーウエンホーク、同じように顕微鏡を改良したヤン・スワンメルダムがいた。クラス・ファン・ベルケル『オランダ科学史』塚原東吾訳、朝倉書店、2000年、ヤン・ライケン『西洋職人図集 17世紀オランダの日常生活』小林頼子・池田みゆき訳、八坂書房、2001年など参照。

¹⁶ Martin Kemp, *The Science of Art: Optical Themes in Western Art from Brunelleschi to Seurat*, Yale University Press, 1990, p.192.

¹⁷ Philip Steadman, *Vermeer's Camera: Uncovering the Truth Behind the Masterpieces*, Oxford University Press, 2002, pp.194-197

¹⁸ スヴェトラーナ・アルパース『描写の芸術』幸福輝訳、ありな書房、1995年、69～86頁。また、ケネス・クラーク『風景画論』佐々木英也訳、岩崎美術社、1998年、85頁。

¹⁹ J.G. Links, *Canaletto*, Phaidon Press, 1999, p.118-119.

²⁰ Jerry Brotton, *Trading Territories: Mapping the Early Modern World*, Reaktion Books, 1997, pp.161-186.

²¹ スヴェトラーナ・アルパース、前掲訳書、254頁。

²² クラウディオ・プトレマイオス『プトレマイオス地理学』織田武雄監修・中務哲郎訳、東海大学出版会、1986年、1頁。『地理学』がヨーロッパで再発見された当初から、特に「地誌学」について、混乱を生み出したといわれる。地誌学者は主観的で恣意的な表象を避け、科学的な地位を得るために測量機器を用いたし、逆に、数学的に測量された地図も色彩をほどこされるなど装飾的要素が書き加えられ絵画性を帯びていた。Lucia Nuti, "Mapping Place: Chorography and Vision in the Renaissance," In Denis Cosgrove (ed.), *Mappings*, Reaktion Books, 1999, pp. 90-97.

²³ Ralph Hyde, *Panoramanial: The Art and Entertainment of the All-Embracing View*, Trefoil Publications, 1988, pp.50-51. ホラーはこのパノラマ絵図に加え、ロンドンの地理学的な俯瞰図も書いており、両者によりこの都市の全容が補完的に明らかにされている。

²⁴ 京都は条里制を採用しており、このためそれぞれの建物の位置を極めて容易に特定することができる。地図の作成には広範囲に広がるそれぞれの対象の距離や方位を確定することが必要であるが、そのための最も簡便な方法は、経緯度線にもとづいた幾何学的な方眼網、つまり座標を利用し対象の相対的な位置関係を求めることである。「プトレマイオスは、地図を組織的に体系化することにより、個々の土地の絵図を調整した。この体系化は、地球を無定型の地形ではなく、一定の幾何学的グリッドにより区切られた同質的な表面として想像することからなっている」と指摘されている。Samuel Y. Edgerton, Jr., "From Matrix to Mappamundi to Christian Empire: The Heritage of Ptolemaic Cartography in Renaissance," in David Woodward (ed.), *Art and Cartography: Six Historical Essays*, The University of Chicago Press, 1987, p.13. 地図がこのようにして生まれたならば、京都の条里制は、地図製作のための自然のグリッドの役割を果たすばかりか、平行な斜線と縦線からなるカバリエ投象の画法と重なり合うことにもなる。したがって、屏風絵のパノラマ的地誌的景観は、意図されたものではないにせよ幾何学的科学性を基盤にすることも成りたち、地理学と地誌学の両方の視点をともなっているといえる。

²⁵ Yi-Fu Tuan, *Topophilia: A Study of Environmental perception, Attitudes, and Values*, Columbia University Press, 1990, p.95, pp.124-125 (『トポフィリア』小野有五・阿部一訳、せりか書房、1992年、164頁、212頁)。

²⁶ ウォルフガング・ボン・ゲーテ『イタリア紀行 上・中』相良守峯訳、岩波文庫、1997年、特に、上97、125、140-141、187-188頁、および、中55、125頁を参照。

²⁷ ハインリヒ・ヴェルフリーン「ゲーテのイタリア旅行」『ゲーテ全集 14』前川誠郎訳、潮出版社、1980年、377。

²⁸ アントニオ・ピガフェッタ「マガリヤニス最初の世界一周航海」『航海の記録 大航海時代叢書 第I期 1』長南実・増田義郎訳、岩波書店、1991年、522～524頁。

²⁹ Louis-Antoine de Bougainville, *Voyage autour du Monde, 1772* in Stephan Oettermann, *The Panorama: History of a Mass Medium*, Zone Books, 1997, p.7.

³⁰ 十方庵敬順『遊歴雑記初編 1』朝倉治彦校訂、平凡社、1989年、197～198頁。

³¹ Jan Huygen van Linschoten, *The Voyage of John Huyghen van Linschoten to the East Indies, from the old English translation of 1598*, Arthur Coke Burnell & P.A. Tiele (eds.), Burt Franklin, Hakluyt Society, No.7, 1964, p.264.

- ³² William Alexander, *Journal of a Voyage to Pekin in China on Board the Hindostan with Accompanied Lord Macartney on His Embassy to the Emperor, 1792-1794*, British Library, fol.3.
- ³³ 「沿岸景観図」は古くは1447年に描かれたガブリエル・デ・ヴァルセッシャの港^{ポート}の位置を示した航海案内図「ポートルン・チャート」にまで遡ることができるが、本格的にはルーカス・ジャンスズーン・ワグヘナールが1584年に出版した『航海者の鏡』(*Spiegel der Zeevaerdt*)に始まり、沿岸景観図は、彼の名にちなみ「ワゴナー」として総称されていた。Norman J.W. Thrower, *Maps and Civilization: Cartography in Culture and Society*, University of Chicago Press, 1999, pp.84-85. また、日本には、ポートルン・チャートに似た図として、17世紀に描かれた『瀬戸内海地図屏風』(長崎県立美術館蔵)が存在する。
- ³⁴ ジェイムズ・クック「太平洋探検 上・下」『17・18世紀大旅行記叢書 3』増田義郎訳、岩波書店、1992年。
- ³⁵ Andrew David, Rudiger Joppien and Bernard Smith (eds.), *The Charts & Coastal Views of Captain Cook's Voyages: Vol. I, II, III: The Voyage of the Resolution and Discovery 1778-1780*, Hakluty Society, 1997.
- ³⁶ *Philosophical Transactions of the Royal Society of London, Vol.1, No.1*, 1665-66, Royal Society, Johnson Reprint, 1963, pp.140-142.この点に関しては、第2章参照。
- ³⁷ Andrew David, Rudiger Joppien and Bernard Smith, *ibid.*, Vol. III, p.xl.
- ³⁸ トーマス・クーン『本質的緊張 1』安孫子誠也・佐野正博訳、みすず書房、1987年、67頁。
- ³⁹ Steven Shapin and Simon Schaffer, *Leviathan and the Air-Pump: Hobbes, Boyle, and the Experimental Life*, Princeton University Press, 1985, pp.17-18.
- ⁴⁰ Robert Hooke, *The Posthumous Works of Robert Hooke, Containing His Cutlerian Lectures, and Other Discourses, Read at the Meetings of the Illustrious Royal Society, Cass library of Science Classics; No.8*, F. Cass, 1971, pp.18-19, 63-65, 138-148.
- ⁴¹ Robert Hooke, *Micrographia: or Some Physiological Descriptions of Minute Bodies Made by Magnifying Glasses with Observations and Inquiries Thereupon*. J. Martyn and J. Allestry, 1665. Reprint, Bruxelles: Culture et Civilisation, 1966, preface.4.
- ⁴² アリストテレスはこれらに加え、クーンが示した古典的諸科学を対象とし、数学的命題に関わる普遍的で確実な真理にいたるための厳密な論証や推論の論理的条件を示した「分析論」を提示している。ベーコン的諸科学は分析論ではなく弁証論と関係している。分析論で扱われている「論証」の問題については第6章において触れる。
- ⁴³ アリストテレス「トピカ」『アリストテレス全集 2』村治能就訳、岩波書店、34頁。
- ⁴⁴ ルイ・アントワーヌ・ドゥ・ブーガンヴィル「世界周航記」『17・18世紀大旅行叢書 2』山本淳一訳、岩波書店、1990年、21頁。
- ⁴⁵ ミシェル・フーコー『言葉と物』渡辺一民・佐々木明訳、新潮社、1974年、154頁。
- ⁴⁶ Barbara Marie Stafford, *Voyage into Substance: Art, Science, Nature, and the Illustrated Travel Account, 1760-1840*, MIT Press, 1984, pp.51-52.
- ⁴⁷ Walter J. Ong, S.J., *Ramus, Method, and the Decay of Dialogue*, Harvard University Press, 1983, p.281.
- ⁴⁸ Wilbur Samuel Howell, *Logic and Rhetoric in England, 1500-1700*, Russell & Russell, 1961, pp.168-170.
- ⁴⁹ Walter J. Ong, *ibid.*, p.288.
- ⁵⁰ 第8章の3節を見よ。
- ⁵¹ フランシス・ベーコン「学問の発達」『ベーコン 世界の名著 20』福原麟太郎・成田成寿訳、中央公論社、1970年、415頁。
- ⁵² ジャック・ラカン『精神分析の四基本概念』小出浩之・新宮一成・鈴木國文・小川豊昭訳、岩波書店、2000年、127頁。
- ⁵³ Michael Lynch, "Discipline and the Material Form of Images: An Analysis of Scientific Visibility," *Social Studies of Science*, Vol. 15, 1985, p.44.
- ⁵⁴ Bernard Smith, *European Vision and South Pacific*, Yale University Press, 1985, pp. 191-192.

第2章 円環の世界とヴァーチャル・パノラマ

1. 空のパノラマと「充満の原理」の完結

預言者エゼキエルが「^{エゼキエル・ウイール}空飛ぶ車輪」に乗り、空中を飛翔したという聖書の記述はUFOとの関連でよく知られている¹。だが、その内容は瞬間移動的であり、飛行中の具体的な眺めについては何も触れられておらず架空の物語だ。クックの太平洋探査が終了してから間もない1783年11月22日、ピラトール・ド・ロジエとフランソワ・ダルラン侯爵は、ジョゼフとエティエンヌのモンゴルフィーエ兄弟が紙と絹布で作成し藁を燃やす熱気球に乗り、ミュエットからセーヌ川を越えパリ郊外まで、約25分間、8.8キロを飛行することに成功した。これが人類初の有人飛行である²。

バルソロミュー・フォジャ・ド・サン＝フォンは、当時、フランスに滞在していたベンジャミン・フランクリンのパッシーにあったテラスから、セーヌ川上空を飛行するピラトールとダルランの熱気

球を眺め『飛行機械の実験記録』の中にこの様子を描いている(図1)。それから11日後、今度は、ジャック・シャルルとニコラス・ロベルトが、水素気球で、80万人の大観衆を前に、テュイルリー宮殿から北のシャンブリー近郊まで、2時間あまり43キロを飛行することになる。

この人類の飛行という気球の時代の幕開けとともに³、遮るものなくすべてを見渡すという意味で、人は完全なパノラマ的視界を獲得することになった。なかでも1786年には、ヴィンセント・ルナルディの気球に乗ったトーマス・バルディンは、その書『エアロパイディア』に人間が初めて実際に空中から眺めて描いた絵を掲載することになる⁴。それは、チェスター上空からの眺めで、地平線、山稜、雲海と眼下の町が360度の完全な円を成したパノラマ画と、雲間から垣間見られた直下に広がる平原、丘陵、森、蛇行する川、道、町並みなどが連続的に絶え間なく無限に展開される大地のパノラマ画である(図



図1 バルソロミュー・フォジャ・ド・サン＝フォン『飛行機械の実験記録』(オランダ語版)。Barthelemy Faujas de Saint-Fond, 1784。早稲田大学図書館。

2)。バルディンは次のように記している。

「全く幻想的な形をし、透明であるとともに思いもつかない多彩な色合いで光り輝きながら周囲を取り囲む無数の積雲は、壮麗で雄大な空中の見晴らしを描き出し、見る者を頭上の青く澄みわたった天空の中心に置くことになる・・・今や、眼の回りに少なくとも120マイルまでの広がりを見せている霞んだ地平線の巨大な輪と見える限りの遠景は、荘厳な崇高性を生み出していた⁵⁾」。

また、雑誌『パンチ』の創刊者であるヘンリー・メヒューは、当時、気球飛行家として名を馳せていたチャールズ・グリーンンのロイヤル・ナッソー号に乗船し、

「気球からの眺望の最も顕著な特徴であり、この装置に乗った場合、すべての移動感覚が完全に失われることから生まれる特異なパノラマ的な効果が展開し始めた。大地は文字通り長大な風景の連続から構成されているように思われ、あたかも、地表に横たえたジオラマを見ているように絶え間なく眼下に描かれて行き、まるで世界は巻き取りローラーに張られた無限の風景画だという考えに襲われる・・・立ち上がって上部の籠から垂れ下がっている太いロープをしっかりと握りしめ、胸まである枝編みの枠の付いたゴンドラの縁から下を見下ろしたときの光景は、今まで体験した喜びの中で最も素晴らしい眺めであった⁶⁾」

と述べる。海で航海者が見た眺望、また、地上で「山のパノラマを求めるために時間を浪費し苦勞しても、完全に見下ろすような見晴らしや無限に広がる多様な光景が得られるわけではなく、ただ単に、不完全な側面からの眺めが得られるにすぎない⁷⁾」のとは

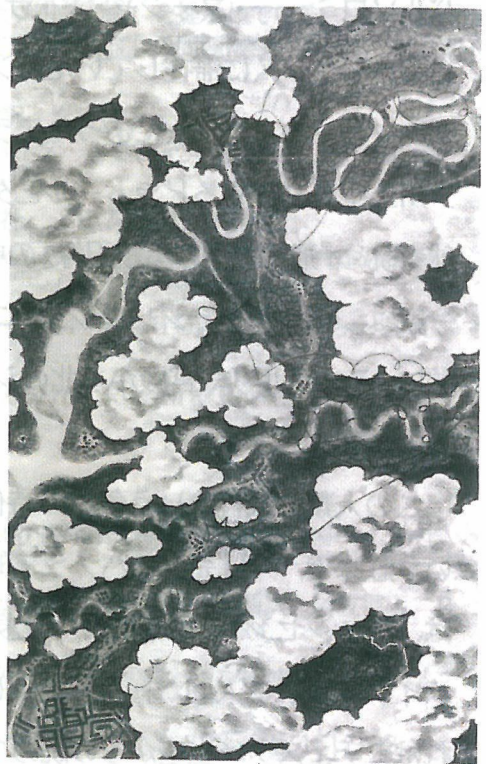
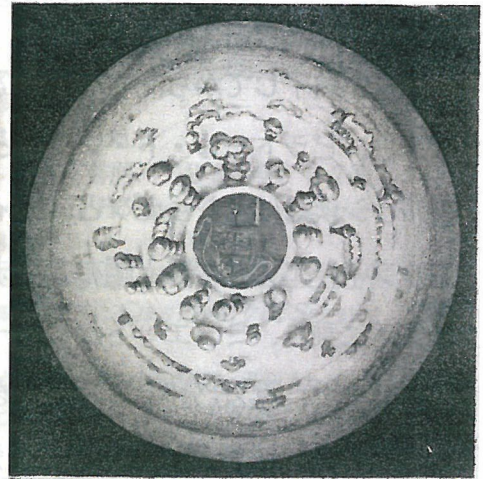


図2 トーマス・バルディン『エアロパイディア』
1786年、大英図書館。

異なり、気球からの眺望は完璧で十全なパノラマを与えてくれることになった。

局所化や断片化されることなくすべてのものの全体を見通すこのパノラマの完全性と十分性は、空間の「全的可触性」および空間の「多様性と同一性」により保証されている。気球飛行家は、空間のただ中に進入し空中に懸架された状態で、全空間を可触的に掌握しながら対象を見る。例えば、メヒューと同じくロイヤル・ナッソーに乗り合わせたモンク・マソンは、大気の流れをわずかなゴンドラの揺れから、また、雲居を肌に直接当たる冷たい水蒸気により、さらには、夜間飛行の際に、立ちほだかる漆黒の闇を黒大理石の巨大な塊を開鑿して行くかのように感じ取り、空間の質感と量感を覚えることになる⁸。この感覚は、パノラマが構成されている空間全体を距離化された対象として外部からではなく、その内部から「実体」として主観的に直接体感することを意味している。内部に位置づけられることで、身体が実体と一体化しそこに埋め込まれたかのような周囲の空間の全的な可触的実在感、あらゆるものを含むパノラマ空間を眺める「すべて」という視覚の意味合いを増幅させ強化することになる。

また、パノラマとして目の前に広がる物事の多様な形態と刻々と変化してゆくその複雑な姿に触れることは、ラヴジョイが「充^{フル}満^{マニフ}の原理」として指摘する思考を完結させることになる⁹。充満の原理とは、宇宙や世界は余すところなく種で満たされ、また可能な限りの多様で多数の存在を實現し満たすことが自然の意志と摂理であるという考えである。これは、事物の存在は偶然ではなく、事物の本質そのものが存在への欲求や衝迫を持ち¹⁰、自ら最大限の可能な数を出現させるために存在しているという「充足理由律」にもとづいて、「自然は決して飛躍せず」階梯的に連鎖し（「連続律」）、どれ一つとして同じではない種や存在、つまりモノイドで横溢しており（「不可弁別者同一の原理」）、これこそが最善性の現れであるというライプニッツの主張に顕著に見ることができる¹¹。気球から眺められる世界のパノラマの広大無辺な自然の多様性やその複雑で連続的に展開される多彩な景観は、充満の原理そのものを見せつけ、人為的な斉一性や規則性、整合性や普遍性よりも、自然の不規則で多種多様な変容を称揚する「無限性の美学」を確立し¹²、これに対応する個別の多様な主観的体験を重視することになる。だがしかし、パノラマは空間の分断や分割ではなく、全一的なその統合である限りにおいてパノラマであり、無限の多様性を一つの全体的同一性において呈示しているものとして理解しなければならず、気球からのパノラマの中に映し出される世界の多様性と全的な同一性の共在関係は、自己の構成に対してある作用を果たすことになる。

2. モナドのパノラマ

自己や自我について、ライプニッツは次のようにデカルトの考えを一方で受け入れ、他方で批判する。『我思う』が私には直接的に明晰であるだけでなく、『私が異なった幾つもの思惟を持つ』、つまり、或る時は私はAを思惟し、また或る時は、私はBを思惟する、などというのも全く同じように私には明晰だ¹³。モナドとしての精神は一にして多であり、かつまた単一のモナドは多を表象する欲求を持つ¹⁴。私はただ単に考えるのではなく、多様なことを考え様々なことが私によって意識されていることも同じように明晰判明な真理であり、自己はそもそも一つではなく多様に存在しているということになる。自己が多様であるという考え方は、また別の形で見て取ることができる。

自己は「思いもつかぬ早さでつぎつぎと継起し、たえず変化し、動き続けるさまざまな知覚の束¹⁵」だというヒュームの考えがそれである。彼は、すべてを個々別々の経験、つまりそれぞれ区別できる独立した知覚や印象に戻元し、これらの間には一切の結びつきは存在しないと捉えた。従って、自己は本来的には一貫性や同一性を保有しているものではなく、あるのはただ映像のコマのように次々に継起し変化する多様な分離された印象の集合だけだということになる。だが、われわれはばらばらに砕かれ分裂した自己として存在しているわけではない。ヒュームは、多数の印象や知覚の束としての多様性を示しているにもかかわらず、自己は想像、特に「記憶」が印象の継起に関係を与えることで、同一性を確保することができるとした。そうであるならば、気球からのパノラマは、われわれの自己の多様性を一つの同一性にとまとめ上げる役割を果たすことになるといえる。なぜならば、パノラマは、多様性を包摂した世界を一時にすべて見させる全一性なのであるから、記憶によるさまざまな印象の通時的な時間縫合ではなく、眼で見られているそれぞれの対象の空間的並置に対する共時的な統覚を構成することになり、これにより瞬時に統合された自己同一性の感覚を獲得させることになるからに他ならない。気球飛行家は例外なくパノラマの崇高性を賛美する。それは、あらゆるものを定式化できることに対する眼の喜びであると同時に、多様性を一気に包摂し同一性を確立するパノラマと矛盾することのない自らの同一性という自己実現の一致に対する歓喜でもある。

「水平線はその終端の周りが数百マイルの完全な円をなし・・・眼の前に広がる全光景は、今まで考えることもできなかった崇高な喜びで私の心を満たした。離陸場での心配や不安から解放され、

まるで人間を悩ます気懸かりや苦痛を置き忘れてきたかのように感じた¹⁶⁾

というルナルディの言葉には、上述した内容とともに、別の意味での自己同一性のあり方が語られている。ミハイ・チクセントミハイは、自己が統合された時に人が感ずる全人的な包括的感覚や体験を「フロー」と呼んだ。このフロー状態の特徴の一つは、社会的自己の忘却であり、これによる齟齬をきたすことのない自己の同一性の達成である¹⁷⁾。ヒュームのいう「記憶」もあればその一方でまた「忘却」もある。知覚や印象のすべてを束ねるのではなく、人はその一部を間引きカットすることによって自己の同一性を確保することも当然ありうる。気球飛行家は地上からの離脱にこの忘却を重ね合わせ、さらには空中からのパノラミックな光景の統覚の中で、「至高の体験」としての同一性を構成することになる。

カスパル・ダヴィド・フリードリヒの描く『雲海に佇むさすらい人』(図3)は、「天地の狭間、空の海の中高く、嵐の揺籃の中の切り立つ岩に私は立つ。雲がむくむくとわき上がっては、足元で荒れ狂う。眩暈を覚えつつまなざしはあたりをさまよい、そして私はあなたを思う、永遠なるものよ」という、シラーの『無限なるものへの讃歌』の影響を受けており、人間存在の意味や自己の探求と確立を表現した絵画であると受け止められている。自らの内面の深みに達しようとする自己探求は、内面性を明らかにしようとしている存在としての自己を掌握し理解しなければならず、内面を突き詰めようとしている自己を明確に「表出」する能力と関係している、とチャールズ・テーラーは指摘する¹⁸⁾。この意味で、見る者に背中を見せて黒々とした岩場に立ち、光り輝くパノラマ光景と対峙している人物像を描いたこの絵は、この自己の姿を鮮明に表出したものであり、大自然のパノラマを観望することこそが、そのまま本来の自己の達成や自己同一性の形成につながることを示唆するものだといえよう。もっとも、気球飛行家は、自己探求している自己の姿をカスパルのように絵画の形で表出しているわけではない。彼らは

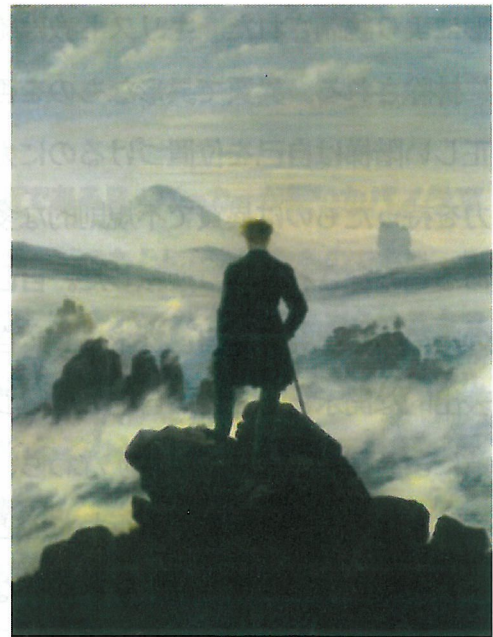


図3 カスパル・ダヴィド・フリードリヒ『雲海に佇むさすらい人』1818年。ハンブルグ美術館。

これに匹敵するものを飛行という危険を伴う挑戦、もしくは冒険的遊興行為により示すことになる¹⁹。冒険は精神的にも肉体的にも最も高揚した自己探求の姿勢を示す一つの手立てだといえるかである。

「人びとは外に出て、山岳の高い頂に、海の巨浪に、河川の広大な流れに、大洋の広漠に、星辰の運行に賛嘆しながら、自己自身のことには注意しない²⁰」

とのアウグスティヌスの言葉は一理ある。彼は「見る」ことを徹底して忌避し、「記憶」の中に絶対的で真正なるものを追い求め、そこに自己探求の道を見いだそうとした。すでに触れたようにペトルルカはこの考えに従った。だがしかし、記憶の奥に存在するとされた絶対的な視点に達したとしても、それは自己をその内側から捉えるものにはならない。なぜなら、この絶対的な視点は、反転して自己を越えた外部から自らを捉え見る神の眼になるからである。この神の眼が統治する中世は自己を探求してはならない時代だった。グリーンブラットによればこうである。「キリスト教は、アイデンティティを形作る人間の能力に対する懐疑をもたらし、しかも、その懐疑は時代とともに深まっていった。アウグスティヌスは宣言した。『汝自身に手を触れるなかれ。自身を築こうとして、汝は破滅に気づくであろう』²¹。自己は、依拠すべき枠組みとしての権力と決して模倣してはならない異形により統制された。キリスト教は絶対的な権力を保持し、反キリスト教的異端は徹底的に排除される。異質で異形なものを否定し破壊する一方で、神から人間に至る単調な秩序正しい階梯は自己を位置づけるのに力を持っていた。これとは反対に、自己探求の時代、力を持ったものは異質で不規則的な多様性であり、異形なものとは単一で均一的な状態であるとみなされ立場は逆転した。自己はそれぞれ個別な存在として自分で己を形作る。このための自己発見や自己探求として自分の深淵な内面への到達は、主体自らのこの姿勢の表出的な開示とそこでの自己の位置づけ、つまり、ここでいえば、絵画表現や挑戦遊戯行為による探求姿勢の明示、すなわち、広大なパノラマの中でその多様性と無限性を眺望する狭小な自己の確認により行われるということになる。

また、気球飛行の冒険的で挑戦的な要素に関して付け加えるならば、シラーは、ここに見られる「遊戯性」そのもの内に多様性と同一性の統合を見ることになる。彼は、衝動を、変化と多様性を求め不断に自己を更新しようとする「感性衝動」と不変と調和を求め不可分の統一体としての人格、つまり同一性を確保しようとする「形式衝動」とに分類するが、

感性衝動と形式衝動との間には「一つの協力関係、すなわち遊戯衝動がなければならない。なぜなら、現実性と形式性、偶然性と必然性、受動と自由の統一のみが、人間の概念を完成するからである²²」と述べ、人間はこの二つの別々の衝動が調和し一つに合わさった「遊戯衝動」によって完全性の感覚を得ることができると捉えた。

ロジェ・カイヨワは、ホイジンガーと同様、人間は遊ぶことによって人間であるという意味でのみシラーを引き合いに出している²³。しかし、シラーの本来の意図は、人間や自己が抱える多様性と同一性の矛盾や対立がどのように克服され、自己実現された本来の人間に到達することができるのかに置かれており、美的芸術活動を含め遊びや遊戯（衝動）において、感性衝動と形式衝動とが互いに掣肘を加え拮抗していると捉えているのである。気球飛行が遊びの要素を備え、美的創造でないにしても、パノラマという壮大な自然の美を目の前にすることであるならば、気球飛行は、感性衝動と形式衝動とを兼ね備え多様性と同一性を統合し自己の統一性に寄与するといえる。

自己の多様性と同一性、これと気球飛行による完璧な円環のパノラマの展開の中での多様性と同一性との関係に触れてきた。その根底にあるのは、見ることによる自己の構築ということである。だがしかし、気球飛行家が眺めた世界のパノラミックな円環は地上に降り、別の役割を果たすことになる。

3. パノラマの「パノラマ」

パノラマ

謹んで皆様にお知らせ申し上げます。この発明の特許者であるR・バーカーが描いたパノラマの主題は、ロンドンとウエストミンスターの街並みを一望のもとに眺望したものであり、1479平方フィートある一つの絵の中に三つの橋を見て取ることができ、大きさもあらゆる点で現実そっくりに表されております。この絵をご覧になられる方々は、これが展望されているアルビオン製粉工場の上にご自身がおられるかのように欺かれることと存じ上げる次第です。パノラマは、毎朝9時から午後4時まで閲覧に供されております。

入場料 1シリング。 レスター広場、キャッスル通り、28番。

気球飛行が開始された時期とほぼ同じ1792年、レスター広場に型破りな絵が展示され、ロンドン・タイムスに上のような広告文が掲載された²⁴。その名も『パノラマ』と題



図4 フレデリック・バーニー「パノラマ：アルビオン製粉工場からのロンドン」6枚綴り縮小版カード、425mm×3250mm、1792年。Hubert J. Prangnell, pl. I-VI.

されたこの絵は、産業革命の象徴の一つであるアルビオン製粉工場の屋上から、実際に360度見渡せる限りのロンドンとウエストミンスターを、全く途切れることのない直径約15メートル、高さ約5メートル完全な円筒形のキャンバスに描いたパノラマ画である。これを描いたのは、ロバート・バーカーとヘンリー・アストン・バーカーの親子であり、1787年に「自然の一望視^{ラ・ナチュール・ア・ク・ド・イユ}」という内容で特許を取得し、半円状の不完全なパノラマ画を展示したが、完璧に円形のパノラマ画として「アルビオン製粉工場からのロンドン」を完成させた。フレデリック・バーニーは、このパノラマの縮小版を六枚綴りのカードにして見学者に記念品として売ったが、その一葉目にはブラックフライアーズ・ブリッジ、二葉目中央はセントポール寺院、三葉目奥にはロンドン・ブリッジ、四葉目は南のシドナム方面、五葉目右手後方にウエストミンスター寺院が微かに望まれ、六葉目で一周してブラックフライアーズ・ブリッジの袂に戻るようになっている(図4)。このパノラマの興業を終えた翌年の1793年、バーカーは内部が二層構造になった円筒形の「ロタンダ」と呼ばれるようになるパノラマ専用の展示館を建築し、上階に同じロンドンのパノラマを、下階には「スピッドヘッドの英国大艦隊」と題された直径約25メートル、高さ約10メートルのさらに巨大な円形パノラマを展示することになる。

ロバートとヘンリー・バーカーの親子に加え、その後、パノラマの興業を行った人物として、イギリスでは、ヘンリーの兄でストランド通りに別のパノラマ館を建て、直径40メートル、高さ15メートルのパノラマを掲げたトマス・バーカー、彼らの事業を受け継いだジョン・バフォードとロバート・バフォード親子、「コロシウム」を建築し、ちょっとした10階建てのビルの規模に相当する直径約40メートル、高さ約20メートルの「ロンドン・パノラマ」を展示したトマス・ホーナーが、また、アメリカでは、画家のジョン・ヴァンダリン²⁵、マヤ探検を行ったフレデリック・キャサ우드、フランスのロバート・フルトン、ピエール・プレヴォーなどがおり、パノラマは、18世紀後半から19世紀中葉に全盛を迎え、世界の大都市で公開され好評を博することになる²⁶。

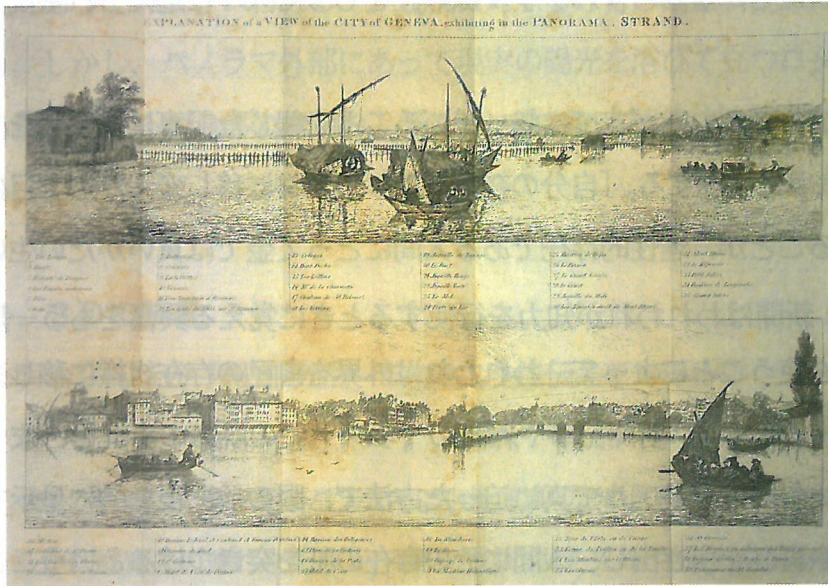


図5 ロバート・バフォード「ジュネーブの都と湖水」の平面折り込み解説図。1829年。著者蔵。

パノラマの題材はロンドンを始めとして、パリ(1802年)、ウィーン(1842年) サンクス・ペテスブルグ(1807年)などの大都市の全貌、ネルソンのナイル(アブキール沖)海戦(1799年)、トラファルガー海戦(1806年)、

ワーテルローの戦い(1816年)(第4章図1)²⁷、ゲティスバーグの戦い(1883年)(図6)といった戦記物、そして、ナポリ(1812年)、ヴェネチア(1819年)、コンスタンティノープル(1801年)(図8)、カブル(1842年)、広東(1838年)、マカオ(1840年)、北極(1849年)、ナイアガラ瀑布(1832年)など遠隔地のエキゾチックで風光明媚な景観、およびポンベイ(1824年)、カルナック神殿とテーベ(1835年)、マヤ遺跡(1839年)などの歴史的遺跡の再現が主なものであった。図5は、ロバート・バフォードによるレマン湖上からのアルプスのパノラマ展望「ジュネーブの都と湖水」の平面折り込み解説図で、ニューヨーク市庁舎の裏に建てられたジョン・ヴァンダリンのロタンダで1829年に公開された時のパンフレットである。

これらは、商工業ブルジョワジーの勃興と市場の拡大、英仏の対立やナポレオン戦争、イギリスによる世界制覇権の確立、アメリカの領土拡大と内戦などそれぞれ個別の事情が絡んではいるけれども、いずれにせよ通常では眼にすることのできない対象であり場所である。当時、出版文化は隆盛を極め、単に活字や書籍の形態だけでなく、イラスト入りの新聞や雑誌、しかもカラー印刷の雑誌も登場していた²⁸。したがって、人々は、知らなければそれですむ世界の出来事や事件を、活字によりいち早く知り得たばかりでなく、活字の情報の氾濫によって刺激される欲求や隔靴搔痒感、つまり、活字を越えてその向こうに広がる現実の情景を眼で見ることができないというもどかしさを、イラストにより視覚的に確認することで解消することができていた。この意味では、パノラマは二番煎じ的なメ

ディアである。だが、それにもかかわらずパノラマは熱狂をもって人々に迎えられ盛況を呈していた。

マクルーハン²⁸は、新聞では、だれもがすでに知っていることを報じた記事にまず眼をやるとし、その理由を次のように説明する。「自分の経験を新しい素材に移し変えた形で目にする、あるいは再確認することが、理性的存在である人間にとって金では買いたくない生ける^{しるし}験だからである・・・新聞はわれわれが知力を行使するときに覚える興奮をもう一度味わわせてくれる。知力を使うことによって、われわれは外界を自己の存在組織に移し変えることができる²⁹」。パノラマは、新聞記事や雑誌のイラストでの既知の事実を、まったく別の手段、意表をついた巨大でリアルで真に迫った方法で、眼の前に視覚的に呈示することにより、知的興奮や喜びを引き出し、人間にその存在の証を突きつけるということになる。そして、この延長線上に、パノラマで示されているような場所を実際に訪ね、この眼で睨と見届けるトーマス・クックによる大陸観光旅行が1851年に開始され、人は自己存在の過程を閉じることになる。ジョン・ラスキンはミラノのパノラマを見た後でそこを訪れ、次のように回顧した。

「レスター広場のバフォードのパノラマがなくなってしまったのは、その後の私の人生にとって言いようのない損失になっている・・・私はそこで絶妙に描かれたミラノ大聖堂の屋根からの眺めを見た。その時はよもや現実の風景を見ることになるとは思ってもせず、何とも言えない喜びと驚きでこのパノラマを眺めた。だが、今、実際にミラノのこの場に立っている私の深い驚嘆は、計り知れないもの変わった³⁰」。

活字による新聞記事－イラスト入りの雑誌－パノラマ観覧－旅行という流れの中で、旅行は最終的な知識の検証の手段である。パノラマはその一歩手前の段階であり、様々な風景や旅それ自体への魅力を掻き立てた。しかし、円をなすパノラマが象徴するかのよう、人は、やむなくではなく、意図的に知の経験や検証の円環を旅行ではなくパノラマ画を見て完結させることにもなる。パノラマが自ら円をなして自己完結するように、これを見て現実を見ずに知の過程を半ばで閉めることができたのは、それ以前にはありえなかったパノラマ特有の性質とこれに注がれる視線から生まれ出る。近代的都市空間という観点から、円形のパノラマ館の外観自体が異様であり、この外壁に注がれるまなざしも、内部の巨大な異界の絵に対する視線と等しく、ありあまる好奇心が付随しており、二つの視線は類異

性をもっているといわれる³¹。近代に対する好奇の眼という点では二つは確かに同じだろう。しかし、パノラマ外部にあって現実の陽光を浴びて立つロタンダという建造物を捉える視線と、その内部の空間およびこれに注がれる視線との間には決定的な差が存在している。

4. 3Dの眩暈

明治24年の『報知叢話』は次のように伝えている。

「嘗て倫敦にて興行せるパノラマに小舟激浪のために転覆して水夫等は波間に生死を争ふの図ありしかば縦覧人の連れ来たりし一頭の犬は此図を見るや今將に溺れんとする水夫等を救ひ上げんとして忽ち柵を飛び越へたりしとなん³²」。

これは先の「スピードヘッドの英国大艦隊」のパノラマにまつわる余話であり、パノラマを語るさいに常に引き合いに出されてきた。また、同じパノラマについて、ジョージ3世とともにこれを見たシャーロット王女が船酔いに似た感覚に襲われ眩暈を覚えたという噂も伝えられてきた³³。パノラミストは、ありとあらゆるものの細部を省略することなく緻密に描き、名前の通り全てをありのままに見せることを信条とし、実際に現地

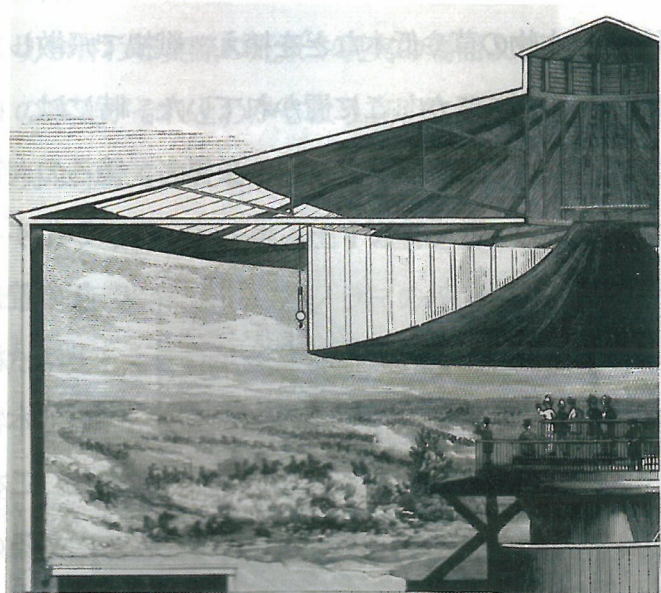


図6 ポール・フィリップトー「パノラマ (サイクロラマ) : ゲティスバーグの戦い」断面図1884年。Albert Hopkins, 1977, p.355.

に出かけスケッチした膨大な数の原画をもとに制作され、また、出来事の当事者やその

うなドアや窓を壁に設けることはできない。見物客は、パノラマ画の下をくぐる長いトンネル状の通路や階段を歩き、ロタンダの中央に設置された^{プラットフォーム}観覧台に下から到達し、そこから天窓の自然光によりパノラマ画を眺め渡すことになるが³⁵、ロタンダのこの特殊な構造はパノラマを見る時の印象を飛躍的に高めることになる(図6)。観客は、まず、入り口となる薄暗いトンネルに入ることによって現実の外界と遮断される。そして、減光されたトンネル内の薄明かりに眼が慣れた観客は、階段を上り詰め観覧台に出た時には、天窓からわずかに漏れる自然光でさえも十分に明るく感じられ、この明かりだけでパノラマを見ることになる。

また、パノラマは、それがキャンバスに描かれた絵であることがわからないように観覧台から5~6メートル離れて置かれており、しかも、天井は天幕や覆いで巧妙に隠され、この天幕が採光をうまく調節し、絵画面に見る人の影が映ることがないように工夫もされていた。とりわけ、床の部分はパノラマ画の下端が途切れずにそのまま地続きになっているような一体感を与えるために、観覧台には庇が突き出ている下部が隠されたり、土盛りがなされ本物の草や低木などを植え、戦禍で飛散した材木や鉄砲など実在の事物やそれに似せたものがここかしこに置かれていた。時には、前の人物と担架の持ち手の部分が絵として描かれ、担架の残りに部分、負傷者、後ろの人物は木製で、画布から突き出た形で3



図7 「ゲティスバーグの戦い」の仕掛け。Albert Hopkins, 1977, p.358.

D化する仕掛けも施された(図7)。1881年の普仏戦争を表したパノラマ「ブルバキ」では、絵として描かれている画面の線路に続いて本物の線路が引かれ実物の貨車が置かれた。これらは、パノラマを円筒の平面画にとどめるのではなく、それに立体性を与え現実感を高める3Dの世界の構成を意図したものである。パノラマは、パノラマの世界だけしか眼に入らないようにしてあるばかりでなく、そこでは、眼が、絵であるのか現実であるのかの違いを判断するための比較の材料は排除されていた。

「入場するやいなや背筋を身震いが走る。燃え上がる艦船とカノン砲の砲火だけによって照らし

出された夜の帷が辺り一面を覆い、すべてがあまりにも現実味を帯びている・・・海は標的を外れた何百という砲弾と、すさまじい音をたてて倒壊する船材により荒れ狂い沸き立ち、その衝撃が空をつんざくかのようなものである・・・何トンもの火薬や弾薬が生み出す白色がかった火炎が弾倉から撃ち放たれ、他の色合いの炎が 臙装、デッキそしてマストを焼き尽くしている。悲惨にも水夫たちが死にものぐるいで身を振りながらマストや桁端^{こうたん}にしがみつき、ある者は爆発により引き裂かれ宙に放り出されている。頭部、胴体、砲架、帆桁、マスト、マスケット銃、木杵、ちぎれたロープ、その他ありとあらゆる艦船の積み荷が、四方八方至る所に降り落ち・・・背後の方で起こっているに違いないぞっとするような光景をありありと想像することができる³⁶。

1799年に展示されたバーカーの「ナイル海戦」は見る者にそこに居合わせたような現実感を与えた。観覧台に出た瞬間、観客は今までの外界の現実とはかけ離れたまさかと思わせる世界に、あらゆる方向からぐるりと囲繞されることになる。人間も犬も、迫真的な光景に遭遇し、完璧なイリュージョンに欺かれ、視線はパノラマを現実と見間違えて捉えることになる。刻一刻とめまぐるしく切り替わる実際の光景や現実の場面よりも、パノラマは固定され静止された状態で、個々の事実がそれとわかるよう克明に描かれている分だけ、実際の現実より如実で迫力ある鮮明な印象を与えることになり、現実を越えた現実として、現実より現実らしい「ハイパー・リアリティ」を生み出すのである。この目の前に立ち現れるハイパー・リアルな現象に合わせ現実の自己がパノラマの場面の自己に置換され、見ることの驚きが与えられる。また、たとえそれが真実でなくとも、「アナモルフォシス」の偽装的な騙し絵^{トロンプ・ルイユ}は、シンドリカル・ミラー^{シンドリカル・ミラー}の円筒鏡の外面や刀の鞘に映せば、はっきりと元の姿形（ロバに乗ったサンチョ・パンサ）が再現され、これを見て取るという楽しみがある（図8）³⁷。これとは逆に、ロタンダの円筒の内面に描かれた「パノラマ」も、これを眺める者に対し騙し絵として立ち現れ、円筒の内面に描かれたパノラマ絵に現実を求め、アナモルフォシスと同様にこれを現実に

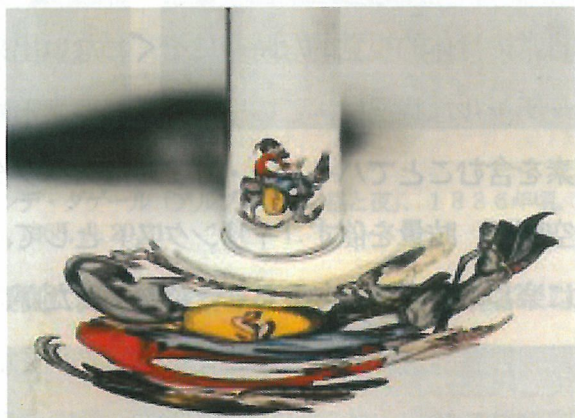


図8 マックローリン「ロバに乗ったサンチョ・パンサ」『アナモルフォシス』、1800年代後半。McLoughlin Brothers, 1980.

戻すという喜びもまた存在している。

そして、パノラマを見た時の眩暈は、眼がこのようなパノラマを現実のように見ながらも、なおかつそれが決して現実ではありえないという状況、すなわち、「ヴァーチャル」な環境から生み出される。実際の現実のパノラマ風景を見る眼はこれに合わせて自己成形する。パノラマ画はこの現実そっくりに描かれているので、眼は本当の現実を眺めるように自己成形する。ここに違和感が生ずる。現実の世界のパノラマ光景は360度で円環状に見られはするが、実際に現実が円環の空間を形成しているわけではないし、円環状に対象が配置されているわけでもない。ジョン・ノックスによる「ローチ・ロモンドからの眺望」(図9)やヘンリー・アストン・バーカーの「彼の名立たる都、コンスタンティノーブルのパノラマ」(図13)に見られるように、これを等しく円環状に切り揃えパノラマ画として示した場合、たとえば、遙か彼方にまでいたる眺望を描いてあったとしても、現実を見るように自己成形している視線は、観覧台を中心にした渦巻きや回転するドラムの中にあるような状態を捉えることになる。また、パノラマ画は、いかに現実そのままであっても、あくまでそのミニチュアである。したがって、遠くの光景に眼を合わせ、観覧台を歩いた場合、一步一步が途方もない距離となり、山や谷を飛び越え、コンスタンティノーブルの市街を移動するかのような感覚を覚えることになる。もし、それが一寸した普通の風景画だったら、見る眼はそれが現実の光景の一部となりその外部地平に溶け込むことを認める。だが、パノラマ画にはその外部地平となるような現実は存在せずそこから剥離されており、見られるもの全てがパノラマ画の内部地平の中にあり、人は現実の視知覚の基盤を失う。

日常の身体的視覚的な時空にそぐわない出来事は眩暈を引き起こし、時空軸の狂ったヴァーチャルな状況は、この「眩暈」の要素と同時に現実をそっくりそのまま「模写」する要素を含むことでハイパー・リアルなスペクタクルを構成する。パノラマ画のヴァーチャル空間は、眩暈を催す「イリンクス」として、また模擬がもたらす「ミミクリ」³⁸として人に楽しみと喜びを与えることになる。だが、それはまた別の状況への入り口ともなるの



図9 ジョン・ノックス「ローチ・ロモンドからの眺望」油絵習作、124.5cm×315cm、810年。この完全なパノラマは、翌年1811年にエジンバラで展示された。Ralph Hyde, p.34-35.

である。

5. 「怠惰態」とヴァーチャル移動

パノラマのハイパーリアルでヴァーチャルな世界の構成と競うようなスペクタクルがもう一つ存在していた。人類初の潜水艦「ノーチラス」と蒸気船「クレモント」の製造と実験を行ったロバート・フルトンは、一時、バーカーのもとでパノラマ制作を手伝っていたが、1799年パノラマ画の権利を取得し、パリでピエール・プレヴォーとともにパノラマを展示することになる。このプレヴォーの助手をしていたのが、その後、世界で最初の写真の一つ「ダゲレオタイプ」を発明することになるルイ・ジャック・マンデ・ダゲールである³⁹。1822年、ダゲールは、パノラマの絵を手がけた後、一風変わった見世物「ジオラマ」を考案した。「ジオ」(*dio=dia*)とは「通して」を表し、それに「見る」という「オラマ」を付け、「透かして見る」とか、こちらから向こうを「見通す」といったような意味になる。実際、ジオラマは、半透明の「透かし絵」⁴⁰の一種で、パノラマに匹敵するような幅22メートル、高さ14メートルもある薄く透き通るようなキャラコの表に、透明にする部分を考えながら絵が描かれ、さらに、その透明な部分の裏側に必要に応じて対象が描かれたものである。

このような絵に、正面や裏側、あるいは補色関係を考え色の付いたフィルターを通してカラーの光線を当てると、描かれている特定の対象が消



図10 ルイ・ジャック・マンデ・ダゲール「アルプスの村の昼と夜」、1836年頃。
Helmut & Alison Gernsheim, 1968, pl. 20,21.

えたり現れたりするようになる。例えば、裏側に緑と赤の対象を描いた場合、観客には、正面からの照明ではこの裏側に描いた対象は見え、キャラコの表に描いた絵だけが見える。しかし、裏側から、赤い光を当てると緑の対象が、緑の光を当てると赤色で描かれた対象が鮮やかに浮き出ることになる。このように、磨りガラスやカーテン、フィルターを利用して、天窓からの光線をジオラマの絵に透過や反射させる「二重効果」は、ダゲールの「アルプスの村の昼と夜」(図10)の正面からの「反射光」による「昼間の光景」と、

背後からの「透過光」による同じ場面の「夜の光景」のように、日の出や月の光、湖面の反射や山の影、時間の経過など、像に動きや連続性を与え、変化に富んだイリュージョンを生み出すことができた⁴¹。

「最も印象的な効果は光の変化である。静かで穏やかな気持ちのよい晴朗な夏の日から、地平線が徐々に変化して段々に雲がかかって行き、ついに闇が、夜の効果ではなく、どうやら嵐の接近による陰気で凶暴な漆黒の闇が、すべての物の色を奪って行き、遠くで雷鳴までもが轟き、夕立の前兆を示す大粒の雨さえ想像させる⁴²」。

こう『タイムズ』は伝えている。この点で、ジオラマは現実よりも美的で、実際の光景よりもその光景らしい情景を繰り広げることになる。

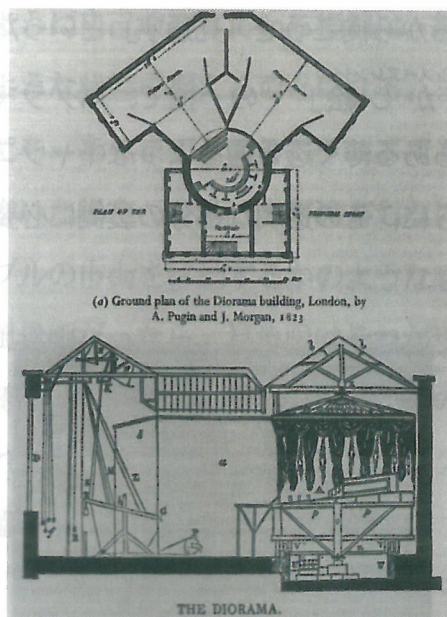


図11 オーガスタ・ピュージン「ジオラマ設計図」ジオラマ館の平面図と断面図。1823年。Helmut & Alison Gernsheim, 1968, p.21.

ジオラマは、さらに、「ジオ」の意味を明確に示す舞台装置からなっている。イギリス国会議事堂のデザインを手がけたオーガスタ・ピュージンの「ジオラマ設計図」(図11)を見ると、観覧席は暗くしかも回転式で、これを取り囲むように二つもしくは三のトンネル状の開口部があり、一つの場面を見終われば、座席が別のトンネルの方に回転し、異なった場面を見ることができるよう構造になっていた。360度の円環をなすパノラマとは異なるとはいえ、回転はパノラマに似た効果を生み出すことになる。また、ジオラマ画はトンネルの一番奥の舞台に設置されており、観客は座席からトンネルを通して奥にあるジオラマを見通す格好になった。つまり、ジオラマでは、パノラマのように水平方向や垂直方向に見渡すのではなく、「ビスタ」として向こうを透し見するという形を取っていた。しかも、トンネルの前舞台は別の役割も果たし、1832年のジオラマ「シャモニー峡谷からのモンブラン」では、そこに本物のアルプスの山小屋を設置し、草をはむ生きた山羊を登場させた⁴³。こうしてジオラマは、光と影の組み合わせ、トンネル状の開口部のこちら側から向こう側へという奥行きを利用し、ある場面に本物らしさや現実らしさ、さらにはそれを越える3D

空間を演出することになる。

パノラマやジオラマに見られるこのような3Dのヴァーチャルでハイパー・リアルな世界は、われわれ人間主体に、直接的に現実の対象と関わりを持たない「ヴァーチャル移動」を引き起こすことになる。人はパノラマ館やジオラマ館の中にいるだけで、身体的な移動を伴うことなく、他の場所へ、別の時に旅をし移動する。

「パノラマはこの発明の時代において時間と経費を節約する巧妙な装置である。一世紀前には200ポンドと半年かかったが、今では1シリングと15分しかかからない。旅行につきまとう数知れない苦難は取り除かれ・・・今やこの事態は即座に解決される。山や海、蒼枯たる谷間や古代の都市が速やかにわれわれのところに運ばれてくるのだ⁴⁴」。

このようにいわれた。現在を脱時間化し、現実を脱空間化するこのヴァーチャル移動は、「^{イナージア}怠惰態」に結びつく。現代のテレビやビデオ、DVDに対する「カウチ・ポテト的」な態度は、この時のこの怠惰な性質に根を持つものだ。だが、これは、明らかに、動かす何もしないという単なる怠惰ではなく、動かずに動く、居ながらにして移動するという「究極の怠惰態」であり⁴⁵、今ここという次元からの人間主体の解放である。円環状に全てを見られるというパノラマの形態は、フーコーがその機構を明らかにした「パノプティコン」を思い起こさせる。実際、パノプティコンを語る時、彼はパノラマに言及しており⁴⁶、パノプティコンは、見られる視線を自己の内部に植え付けることで自らが自らを客体として監視する装置となる。これに対し、パノラマは円環の内部から、さらにはわれわれを拘束している時空の世界から見る主体を解き放ち、可動性を与える装置である。パノプティコンと異なり、パノラマでは人は見られるのではなく見る主体となり、しかも、主体は暗闇の中で自らをも見ることができない。主体のこの不可視性こそ、パノラマ表象と自己の視覚との区別を曖昧にし、表象として与えられ構成された光景への過度の没入、そこへの移動を保証するものなのである。

6. 「直接性」の構築

18世紀から19世紀、人は自己の目の前ですべてをありのままに見るという機会を与えられてきた。だが、この機会は徐々にヴァーチャル化された。パノラマが公開される前には「マジック・ランタン」が、さらには、光や炎の効果を描くことを得意としたラウザ

ーバーグが動きや照明と音響効果を自在に用い、自然そのままに実景を演出する「エイドフュジコン(Eidophusikon)」を考案した。エイドフュジコンは、板や紙の切り抜きの模型や機械仕掛けの小道具、リンネルの布による光の透過効果を利用した、幅3メートル、高さ2メートル、奥行き2.5メートル程の3Dの箱庭的なミニチュアの舞台である(図12)。ハードキャッスルは夜話『ワインと胡桃』

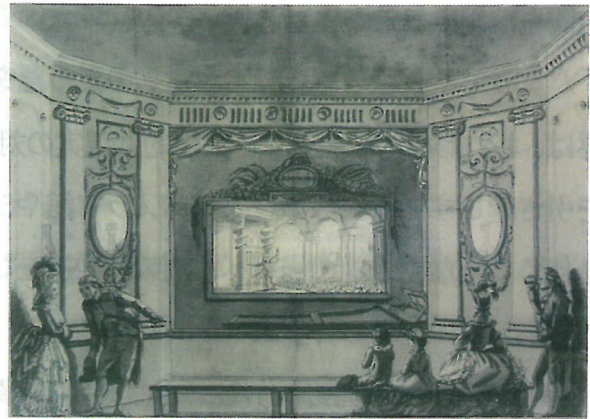


図12 ラウザーバーグ「エイドフュジコン」フランシス・パーニーによる水彩画、1782年、大英博物館。Stephan Oettermann, p.72.

において、グリニッジから眺められたロンドンのエイドフュジコンの様子を次のように説明している。

「カーテンが上がる。場面は夜明けの徴候を表す神秘的な光に包まれている。まもなく霧が晴れ渡り、徐々に陽の光に明るく照らし出された情景となる。やがて木々の梢や高い建物の照り返しが金色に輝く美しい夏の日の風景となって行く。そして、綺麗に澄み渡った月光の夜を雲が通り過ぎてゆく。この光景を芸術に許される限り自然に対して真実なものとするために、帆船や蒸気船が河を行き来する⁴⁷」。

エイドフュジコン、パノラマ、ジオラマなどのスペクタクルが出現した後にはステレオスコープ、写真、映画が続くことになる。この世紀は、人がヴァーチャルな世界の構成に躍起になっていた時代である。

なぜか。脱魔術化された世界にあっては、^{アクチュアル}「現実」だけが事実として存在することになる。あるのは現実であり見えるものが現実であって、現実以外には何も見ない。陸でも海でも空でも、追い求められ見られてきたものは本当の現実の姿である。しかも、人は「直



図13 ヘンリー・アストン・パーカー「彼の名立たる都、コンスタンティノープルのパノラマ」縮小版。49.5 cm × 99.5 cm。8枚綴りの内の4枚。1803年。Bernard Comment, p.182-183.

接的」に現実を捉え見た。現実のこの直接的な現前性こそ「ヴァーチャル」であることが熱狂的に迎えられた原因だ。特に、視覚にとってはそうである。過去の現実であろうと、遠く離れた現実であろうと、それを現前化して直接眼で見るのが望まれた。現実のこの直接性を構築しようとするほど、逆説的にそれはヴァーチャル化の一途をたどることになる。なぜなら、ヴァーチャルとは現実になろうとすること、現実であろうとすることだからであり、手の込んだヴァーチャリティこそが直接的な現実を実現するからである。現実と同じ規模で、同じ形態で、同じような光と影と色と動きの変化は、パノラマやジオラマという表象自体や自己の眼の前に立ちはだかる無用な媒体を消去し突き抜け、また、暗がりのなかでこの表象を見ている主体をも不可視化することで、現実の世界に直接到達しようとする以外のものでない。

今になっては単なる目眩ましのマジックに見えるけれども、この世紀の円環の世界のスペクタクルは手で描くことのできる直接性の達成の頂点を極め、電話（^{テレホン}遠隔音声：遠くの声を直接聞く）やラジオ、シネマ、テレビ（^{テレビジョン}遠隔視：遠くのを直接見る）、そしてコンピュータでのヴァーチャル・リアリティ（現実世界の直接的な再現）やインターネット（直接的な相互性の確立）に続くテクノロジーの道を敷設することになる。これらは例外なく、パノラマ同様、現実との限りない直接性だけを追い求め、現実であることを願いながらヴァーチャルであることに徹してきたものだ。今日のHDTVは、高画質とパノラミックな画面により、稠密で一瞥的に自己成形する眼にその存在を感じさせず、直接、外界に触れ眺めさせるようなものだ。この傾向は、^{リキッド・クリスタル・ディスプレイ} L C D、^{オーガニック・エレクトロ・ルミネッセンス プラズマ・ディスプレイ・パネル}有機 E L、P D P などの薄型のスクリーンの普及とその大型化、3Dテレビの開発によって加速される。直接的であること、これが視覚の欲求であり、テクノロジーはヴァーチャルな世界を眼に与えるために奉仕し続けることになる。次の目的は、今まで触れてきた絵画、パノラマ、ジオラマなどに含まれている「ヴァーチャル」という概念を取り上げ、現在の視覚に関するテクノロジーとスクリーン象嵌社会、特に、コンピュータを基盤としたヴァーチャル・リアリティの問題に迫ることである。これを夢という記憶に関連した特異な現象を手掛かりに追って行くことにする。

注

¹ 「エゼキエル書」『旧約聖書』。第1、3、10、11章参照。

² Barthelemy Faujas de Saint-Fond, *Vervolg der proefneemingen met konstige lugtbollen, behelzende een omstandig berigt, van verscheide lugtreizen met dezelve gedaan...*, Jacobus van der Burgh en Zoon, 1784. および Charles Coulston Gillispie, *The Montgolfier Brothers and the Invention*

of Aviation 1783-1784, Princeton University Press, 1983.

³ まだ実際に実現していなかったにもかかわらず、気球による大西洋横断が成されたと人々に信じ込ませたエドガー・アラン・ポーの奇怪小説『軽気球夢譚 (The Balloon-Hoax)』(1844年)や、気球によるアフリカ横断を著したジュール・ベルヌの空想冒険小説『気球に乗って五週間 (Cinq Semaines En Ballon)』(1853年)が刊行された時期は、気球飛行の最盛期を迎えていた。また、熱気球は画題としても選ばれ、フランシスコ・デ・ゴヤやフランチェスコ・グアルディなどがこれを描いている。また、日本での気球の初飛行は94年後の1877年(明治10年)に行われ、その様子を三代歌川広重が錦絵に描いている。



フランシスコ・デ・ゴヤ『モンゴルフィーエの気球』1813~1816年。



三代歌川広重『築地陸海軍省於 線練場風船御試之図』1877年。

⁴ L. T. C. Rolt, *The Aeronauts: A History of Ballooning 1783-1903*, Longmans, 1966, p.75.による。

⁵ Thomas Baldwin, *Airopaidia: Containing the Narrative of a Balloon Excursion from Chester, the Eighth of September 1785, Taken from Minutes Made during the Voyage*, 1786, p.58.

⁶ Henry Mayhew, "Green's Last Flight of Nassau on the 12th September," *Illustrated London News*, 18th September 1852.

⁷ Thomas Baldwin, *ibid.*, pp. 141-142.

⁸ Thomas Monk Mason, *Aeronautica*, 1838 in Edita S. A. Lausanne, *The Romance of Ballooning: The Story of the Early Aeronauts*, The Viking Press, 1971, pp.89-90.

⁹ アーサー・O・ラヴジョイ『存在の大いなる連鎖』内藤健二訳、晶文社、1995年、55頁。

¹⁰ ゴットフリート・ヴィルヘルム・ライプニッツ「実体の本性と実体相互の交渉ならびに心身の結合についての新たな説事物の根本的起源について」『ライプニッツ著作集 8 前期哲学』西谷裕作・竹田篤司・米山優・佐々木能章・酒井潔訳、工作舎、1990年、91~104頁。

¹¹ ゴットフリート・ヴィルヘルム・ライプニッツ『人間知性新論』米山優訳、みすず書房、1987年、13頁、および488頁。ライプニッツの「連続律」は、彼の中国思想に関する自然神学の考え方も関連づけることができる。また、デカルトが運動と静止を完全に分離し対立するものと考えたが、ライプニッツは運動と静止を一つに結びつける連続律の中で捉えている。「弁神論 下」『ライプニッツ著作集 7 宗教哲学』佐々木能章訳、工作舎、1995年、98頁参照。

¹² Marjorie Hope Nicolson, *Mountain Gloom and Mountain Glory: The Development of the*

Aesthetics of the Infinite, University of Washington Press, 1997, pp. 270, 273, 315-317. (『暗い山と栄光の山』小黒和子訳、国書刊行会、1989年、325、330、371~372頁)。

¹³ ゴットフリート・ヴィルヘルム・ライプニッツ、前掲訳書、1987年、368頁。

¹⁴ ゴットフリート・ヴィルヘルム・ライプニッツ「モノドロジー」『スピノザ・ライプニッツ 世界の名著 30』清水富雄・竹田篤司訳、中央公論社、1980年、437頁~440頁。

¹⁵ デイヴィッド・ヒューム「人性論」『ロック・ヒューム 世界の名著 32』土岐邦夫訳、中央公論社、1980年、471頁。

¹⁶ Vincent Lunardi, "An Account of the First Aerial Voyages in England", 1784 in Peter Haining, *The Dream Machines: An Eye-Witness History of Ballooning*, World Publishing, 1972, p. 43.

¹⁷ ミハイ・チクセントミハイ『楽しみの社会学』今村浩明訳、思索社、1982年、75~76頁、133~134頁。

¹⁸ Charles Taylor, *Sources of the Self: The Making of the Modern Identity*, Harvard University Press, 1989, p. 390.

¹⁹ 気球の事故は絶えることがなかった。例えば、1785年には、ピラトール・ド・ロジエは熱気球と水素気球を組み合わせた無謀な気球により、上昇直後、爆発墜落し皮肉にも初の犠牲者となった。ザンベッカーは、1803年、アドリア海に墜落。1815年、著名な気球飛行家ブランチャードの妻であり自らも飛行家だったソフィアは、気球が炎上し転落死。巨大気球・グランを運行した写真家のナダールも、1863年に、強風に煽られ着地に失敗し、気球事業から撤退した。John Alexander, *The Conquest of the Air: The Romance of Aerial Navigation*, A. Wessels, 1902, pp.104-121.

²⁰ 聖アウグスティヌス『告白 下』服部英次郎訳、岩波文庫、1976年、21頁。

²¹ スティーヴン・グリーンブラット『ルネッサンスの自己成型』高田茂樹訳、みすず書房、1992年、2頁。

²² フリードリヒ・ボン・シラー「人間の美的教育について一連続書簡」『美的教育』浜田正秀訳、玉川大学出版部、1982年、183頁、175~179頁参照。

²³ ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社学術文庫、1990年、264頁。

²⁴ *London Times* January 10, 1792, in Hubert J. Prangnell, *The London Panoramas of Robert Barker and Thomas Girtin Circa 1800*, London Topographical Society, No.109, 1968, p.12.

²⁵ 初期のパノラマはその大きさが災いしほとんど現存していない。ジョン・ヴァンダリンが1819年に作成した高さ3.6メートル、直径16.5メートルのパノラマ「ヴェルサイユ宮殿と庭園」はその数少ないものの一つであり、現在もニューヨークのメトロポリタン美術館に展示されている。

²⁶ *ibid.*, pp.13-14. Olive Cook, *Movement in Two Dimensions*, Hutchinson, 1963, p.32. Stephan Oettermann, *The Panorama: History of a Mass Medium*, Deborah Lucas Schneider (trans.), Zone Books, 1997, pp.99-105. イギリスでのパノラマの歴史やさまざまなエピソードについては、リチャード・D・オールティック『ロンドンの見世物 I・II』浜名恵美・高山弘・森利夫・村田靖子・井出弘之訳、国書刊行会、1989年に詳しい。日本では、明治23年(1890年)4月に上野で「パノラマ館」が、5月には浅草で「日本パノラマ館」がそれぞれ開館したのが最初である。さらに、アメリカでは巻き取り式の「ムービング・パノラマ」が考え出された。1846年のジョン・バンバードのムービング・パノラマ「ミシシッピ河のパノラマ」は、全長が約4800メートルあった。ムービング・パノラマに関しては、John Francis McDermott, *The Lost Panoramas of the Mississippi*, University of California, 1958, pp.30-32 を見よ。

²⁷ 第4章、図1を参照。

²⁸ David Bland, *A History of Book Illustration: The Illuminated Manuscript and the Printed Book*, University of California Press, 1969, p.254. イラスト入りの雑誌としては、1832年創刊の『ペニー・マガジン』、1841年創刊の『パンチ』が知られている。また、カラー・イラストの雑誌は『イラストレイテッド・ロンドン・ニュース』で1855年のことである。すでに、銅版画やリソグラフなどより精巧なカラー印刷技術が存在したが、活字と組み合わせるために、これらの雑誌では木版画が用いられた。Patricia Anderson, *The Printed Image and the Transformation of Popular Culture, 1790-1860*, Clarendon, 1994, pp.121-134.

²⁹ マーシャル・マクラーハン『メディア論』栗原裕・河本仲聖訳、みすず書房、1987年、215頁

³⁰ Stephan Oettermann, *ibid.*, p. 114

³¹ 橋爪紳也『明治の迷宮都市』平凡社、1990年、141~144頁。

³² 雲國齋寄「由来話 パノラマ」『報知叢話 17』郵便報知新聞第5645号附録、報知社、明治24年8月2日、30頁。

³³ Stephan Oettermann, *ibid.*, p.110.リチャード・D・オールティック、前掲訳書 II、73頁。

³⁴ Ralph Hyde, *ibid.*, pp. 36-37.

³⁵ Albert A. Hopkins, *Magic: Stage Illusions and Scientific Diversions Including Trick Photography*, Arno Press, 1977, pp. 355-357.

³⁶ 'Battle of the Nile,' *Journal London und Paris* 3, 1799, pp. 309-11, in Stephan Oettermann, *ibid.*, p. 107.

³⁷ McLoughlin Brothers, *The Magic Mirror: An Antique Optical Toy*, reprint Dover Books, 1980. および、ユルギス・バルトルシャイティス『アナモルフォーズ - バルトルシャイティス著作集2 -』高山宏訳、国書刊行会、1992年、を参照。日本では、刀の鞘を絵の上に立て正しい像が映るのを見たので「鞘絵」と呼ばれ、寛延から寛政年間に流行した。

³⁸ ロジェ・カイヨワ、前掲訳書、54～66頁。

³⁹ Helmut and Alison Gernsheim, *L. J. M. Daguerre: The History of the Diorama and the Dagerreotype*, Dover Publications, 1968, p.6.

⁴⁰ 「透かし絵」はカスパー・ダヴィド・フリードリヒによって考え出されたといわれるが、1811年に、フランツ・ケーニヒが水彩画をところどころオイルで擦り絵に透明性を与え、背後から光を当て色彩の変化を生み出す「ディアファノラマ」を考案した。



フランツ・ニコラス・ケーニヒのディアファノラマ「ウイリアム・テル礼拝堂」。雲間の光と礼拝堂の灯りが、透明効果により輝いている。1811年頃。ベルリン美術館。

⁴¹ Louis Jacques Mande Daguerre, *Historical and Descriptive Account of the Various Process of the Dagerreotype and the Diorama By Daguerre*, Nutt Bookseller, 1839, (reprint Winter House, 1971), pp.82-86.また、この「二重効果」は、ジオラマを小型化した「ポリオラマ・パノプティック」にも用いられた。

⁴² 'Impression of The Vally of Sarnen,' *The Times* 4 October 1823 in Helmut and Alison Gernsheim, *ibid.*, p.17.

⁴³ Helmut and Alison Gernsheim, *ibid.*, p.30.

⁴⁴ *Blackwood's Magazine*, 15, 1824, pp.472, in Ralph Hyde, *ibid.*, p.38.

⁴⁵ Paul Virilio, *Polar Inertia*, Pstrick Camiller (trans.), Sage Publications, 1999, p.17, p. 21 (『瞬間の君臨』土屋進訳、新評論。2003年、52頁、62頁)。邦訳では「不動の極」と訳されている。また、Bernard Comment, *The Painted Panorama*, Anne-Marie Glasheen (trans.), Harry N. Abrams, Inc., Publishers, 1999, p135を参照。この「究極の怠惰態」は、山水画の「臥遊」の世界にまで遡ることができる。第4章を参照。

⁴⁶ ミシェル・フーコー『監獄の誕生』田村俣訳、新潮社、1977年、227頁、注(12)。

⁴⁷ Ephraim Hardcastle, *Wine and Walnuts: or, After Dinner Chit-Chat, Vol. I*, A & R. Spottiswoode, 1824, pp.284-285.

第3章 テクノロジーのイドラ「ヴァーチャル」－胡蝶から雀蜂へ－

1. 「胡蝶の夢」とコンピュータ・メモリー

「昔者、^{むかし}莊周は夢に胡蝶と為る。くく然として胡蝶なり。自ら^{たの}諭^{かな}しみて志に適する^{かな}与。周たるを知らざるなり。我然として^さ覚^きむれば、^{すなわ}則^{きよきよ}ち遽遽然として周なり。知らず、周の夢に胡蝶為るか、胡蝶の夢に周なるか。周と胡蝶とは、^こ則^{これ}ち必ず分有り。此れを之物化と謂う¹」。

莊周（莊子）は、自らが胡蝶となり嬉々として飛びまわる「夢」を見た。人は夢を見る。夢は概ね視覚的な映像形象により見られる。さらに、ある種の夢は、幼児期の遠い過去の「記憶」がもとになっている「願望充足」であるとも、また、完全に忘れ去られ記憶から消え失せてしまっていた出来事の突然の再生という「超記憶」であるともいわれる²。つまり、夢の中で、「記憶」はただ概念的に浮かび上がってくるものではなく、視覚的形象をとり戯曲化され見られる事象となる。「記憶」を視覚的に鮮明に「見る」こと、このことは何も夢の中だけに限ったことではない。

すでに指摘したように、活版印刷技術が普及する以前、記憶を強化し訓練することは決定的な重要性をもっており、記憶術は技芸の一つとしてもてはやされた。記憶術において、記憶はそれぞれ適切な場所をもち、その場所に秩序正しく整然と割り当てられねばならず、記憶力を高めるためには、ある空間なり建物なりを想像して、記憶すべき事柄をその建物内部の場所の印象と結びつけて配置し、この建物のなかを歩き回り、関連した箇所を訪れ記憶を眼で見るような方法が推奨された。ルネッサンス期、ジュリオ・カミッロの「記憶の劇場」

（図1）は、頭の中にあるこの建物を、現実の世界に実際に建てた特異な建造物として著名であったといわれる³。この建物は、ヴィトルヴィウスの円形劇場に類似し、中央の舞台に当たる部分を中心に、勾配のある七段の階段状の層を、

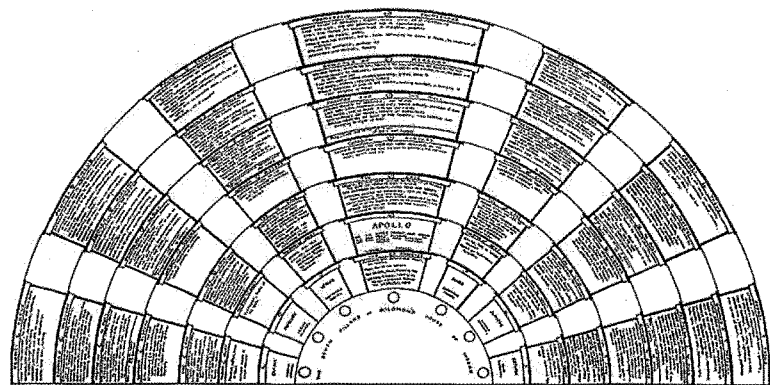


図1 ジュリオ・カミッロ「記憶の劇場」。パオロ・ロッシ『普遍の鍵』、123頁

通路によって七つに分割し、四十九のタイトルを与えられた小部屋に画然と区割りされている半円形の構造をしている。普通の劇場との違いは、観覧席に当たる小部屋の箇所が、見る場所ではなく見られる場所であり、記憶し残しておくべき物品や書き付けの類が収蔵され、これら記憶をそこに出向いて見るということだ。この「記憶の劇場」について、エラスムスは、「心に抱くことはできても、眼では見ることのできないありとあらゆるものが、考え抜かれ整然と収納されているので、見る者はさもなければ心の奥底の隠されているすべてのものを自らの眼で一瞬に見ることができる。このように、肉眼で見ることができがゆえに、彼はこれを劇場と呼ぶのだ⁴」と説明している。位置は逆転しているが、観劇するように記憶を眼で見て実際に確認できる場所、だからそれは劇場なのである⁵。同様に、ロバート・フラッドもまた、記憶の場を劇場にたとえ、これを実在したシェイクスピアのグローブ座の舞台正面壁に模して五分割された区画として表している⁶。



図2 シドニー・スミルク設計「大英博物館読書室」、1857年建築。

「記憶の劇場」の説明や図からすぐさま思い浮かべること、それは劇場であるよりも、書類や本あるいはさまざまなものが集約され明瞭に整理されている図書館や博物館あるいは美術館に類したものであろう。これらは、過去の遺産の蓄積と保存、歴史の記録と貯蔵、いってみれば、人間の「記憶」に代わって物事を蓄える保管庫であるといえ、実際、大英博物館の読

書室は構造も機能も、カミッロの「記憶の劇場」に酷似している(図2)。また、博物館や美術館は、自然の奇物と異国の珍品あるいは装飾美術品や古物を、好事家やヴァーチュオーソたちが私的に蒐集し陳列した「^{ワンダーカマー}驚異陳列室」、「^{クンストカマー}芸術陳列室」または「珍品キャビネット」と呼ばれた部屋、戸棚、箆筒や抽斗にその起源があり、ありとあらゆる対象を収蔵し展示するこれらワンダーカマーや珍品キャビネットは、頭で覚え伝えることから、眼で見で示す方法にと記憶のあり方を変え、記憶を可視化しスペクタクル化することになる。珍品キャビネットの世界では「眼に見える外観的な符号により、その独自性、結合性、関連性が明確にされ解釈が行われる物品を呈示し、視点を構成する主体の位置はこの全体性の

内部に置かれて、このなかで世界観や宇宙観が示される⁷⁾」ことになり、人はこれらカメラやキャビネット、つまり部屋の内部において、見ることができる記憶に囲繞される。

「記憶」と「^{キャビネット}部屋」との関係をロックは次のように喩えている。「まず初め、いろいろな感覚が個々の観念を取り入れて、それまで
^{エンフティ・キャビネット}空室だった心へ備えつける。そして、心は観念のあるものにだんだん慣れ、そこで観念は記憶に宿り、これに名前がつけられる⁸⁾」。心の部屋が記憶と関連するよう
に、ワンダーカマーや珍品キ

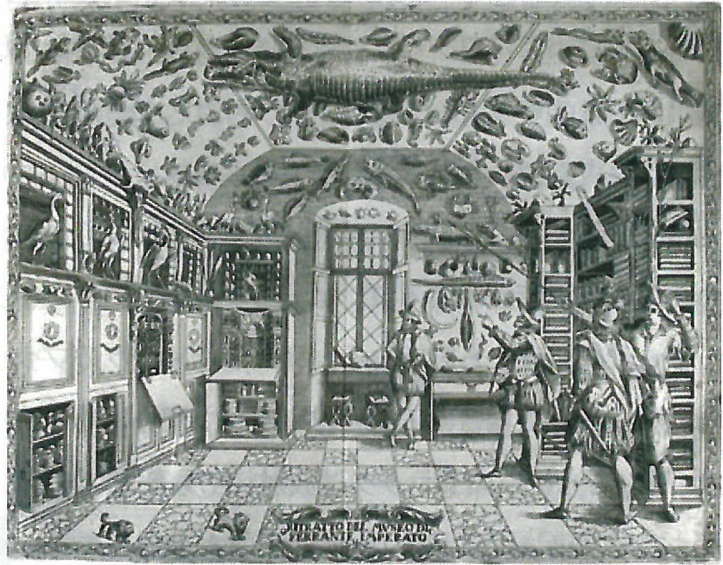


図3 フェランテ・インペラート「ミューゼオ」『自然史』1672年。
Dell' historia natural, Paula Findlen, p.38.

ャビネットでは、知覚が記憶されるのではなく、記憶が視覚により捉えられる外化された記憶、物的に視覚可能な記憶となり、観察し見ることの必要を説く博物誌の発展とともに広がっていった。こうした蒐集家の一人であるナポリのフェランテ・インペラートは、ワンダーカマー（ミューゼオ）の内部を初めてイラストにより示したが（図3）⁹⁾、その展示物は、「表面と線とによってあたえられ、機能や目に見えぬ組織によってあたえられるのではない。動植物は、その有機的統一性においてというよりも、個々の器官の示す可視的な姿において見られる¹⁰⁾」とフーコーが指摘するように、可視的な外見上の特徴によって分類され並置されたものであり、この意味で、ワンダーカマーの世界は実際の現実的な世界とは異なったものや存在の体系を示しているということになる。しかも、^{こまごま}細々と並べられ眼を奪うコレクションは「意味あるものと無意味なものとの間をさまよう視覚的な探索と身体的移動は精神の動きを誘発し、その湧き起こる潮の満ち引きにも似た揺れ動く心理現象の特徴は、変成転変する世界を象徴的に示している¹¹⁾」ともいわれ、ワンダーカマーや珍品キャビネットに展示されている眼を奪う千差万別のコレクションは、インペラートが実際に現地におもむいた時の記憶、つまり思い出や記念として持ち帰ったものであろうが、記憶をその対象の外形によって具象化し眼に見せるとともに、見る者の心や記憶と実際の世界の生成変動とを呼応させる機能を果たすことになる。こうして、ワンダーカマー

による記憶の視覚的な外化は、記憶を実際の具体的な世界と結びつける連結器となり、記憶とこの世界とが交錯する特異な視覚次元を構成しているのである。

ところで、記憶、すなわち「メモリー」といえば、ワンダーカマーなどよりも、現在のわれわれにとってはコンピュータのメモリー（ストレージ）の方が馴染み深い。CPUに直結し電氣的に高速に読み書きをおこなう^{ランダム・アクセス・メモリー} R A M（^{スタティック・ラム} S R A Mおよび^{ダイナミック・ラム} D R A M）や^{リード・オンリー・メモリー} R O Mなどの半導体メインメモリーから、磁氣的もしくは光学的な処理と保存をおこなうハードディスク、CDやDVD、あるいはフラッシュメモリーといった外部記憶装置まで、コンピュータは半ばデータやプログラムを記憶するさまざまなメモリーにより支えられている。ハードディスクのプラッタやDVDなどのディスク状の記憶媒体を考えた場合、これらはいずれも同心円もしくは螺旋状の「トラック」によって仕切られ、さらにこのトラックは放射状に分割されて「セクタ」と呼ばれる区画を構成し、このセクタが記録と記憶のための場所となっている

¹²。指摘するまでもなく、このディスク状のメモリーの構造や形態や機能は、カミッロの記憶の劇場にそっくりである。一方、メインメモリーは、メモリーモジュールに搭載された複数枚の「メモリーチップ」から構成されているが、このチップにはコンデンサ1個とトランジスタ1個からなる「メモリーセル」が縦横に整然と配列されていて、トランジスタがスイッチの役割を果たし、コンデンサの蓄電と放電をコントロールする。それぞれのメモリーセルは行アドレス（ワード線）と列アドレス（ビッド線）により位置が決定され、一つのメモリーセルに放電か蓄電のどちらか、つまり、0か1の1ビットの記憶の書き込みと読み出し

が行われることになる。今では一般的になった512メガバイトのメモリーでは、1ビット×8（バイト）×512×100万=40億9600万のセルが存在することになる（図4）。このようなメモリーセルの構造やメモリーチップの配列は明らかに、フラッドの劇場、あるいはインペラートのワンダーカマーや珍品キャビネットに見られる区画化された空間、棚や小部屋に類似しているといえるだろう。

さて、ハードディスクの記憶はNかSかに磁氣化されたパターンでしかなく、シリコン

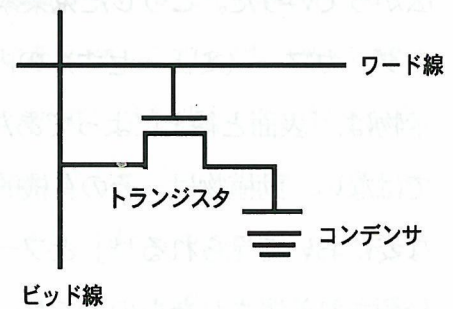


図4 DRAM「メモリーセル」。×100。

チップやウエハーの表面に形成されているメモリーセル内部の記憶内容も、蓄電か放電かの電気的狀態であり、われわれは記憶を具体的には見ることはできないし、たとえ見ることができたとしてもそれはまったく意味をなさないものだ。当然、このことは、われわれ自身の記憶についてもいえ、記憶をつかさどる側頭葉内側部の「海馬」を覗いても、ニューロン間の電気的インパルスの存在を確認するだけで、記憶がそのまま見られるわけではない。また、人間の記憶もコンピュータのメモリーも、電気的な伝送や蓄積という点では変わりはなく、シリコンチップを埋め込んだ人工海馬で記憶を補うことも可能であり、記憶を売ることも夢ではない¹³。だが、コンピュータのメモリー内容それ自体を直接視覚で捉えることはできないとはいえ、ディスプレイのスクリーンに表示させれば眼で見つめることができ、プリントアウトすればそれを手にして眺めることができる。われわれ自身の記憶が、映像として夢で見られ、記憶の劇場やワンダーカマーの世界として、あるいはまた図書館、博物館、美術館での視覚表象や収蔵品として眺められるように、スクリーンへの投影やプリントアウトによる表示は、旅での「土産物」が眼で見ることができる記憶であり思い出であるのに似て、不可視のメモリーを可視化して眼に与え視覚のうちに収めさせるものである。われわれの記憶やコンピュータのメモリーを象的に表しているこれらの出来事は、見られる「記憶」である。だから、これらは「可視-不可視」の軸により可視の項に分けられたとしても、不可視の記憶やメモリーと共通した特性をもつものとして取り扱うことができる。蝴蝶の夢とコンピュータ・メモリーは、まったく異なっているように見えるけれども、実は同じものなのだ。

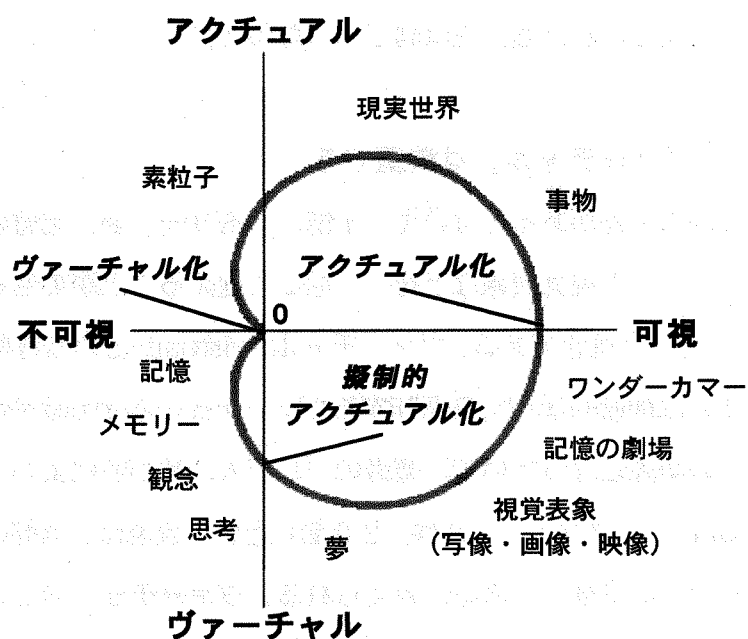
2. 「ヴァーチャル」は欲望する

質的な相違があるとはいえ、記憶、メモリー、夢、記憶の劇場、ワンダーカマー、ディスプレイ上の視覚表象などを、一括して捉えることができる概念は「ヴァーチャル（潜在的）」という概念である。ヴァーチャル (virtual) という言葉は、内に秘められた「美德」、あるいは神秘的な「力」を意味するヴァーチュエ (virtue) やラテン語のヴィルタス (virtus) がその語源となっていて、聖書の「二三人、我が名によりて集まる所には、我もその中にあるなり」(マタイ、18章、20節) という表現は、信仰の美德と神の力を示すヴァーチュエのアレゴリーであると考えられる。ヴァーチュエのこのような意味にもとづき、ヴァーチャルとは、現実的に視知覚される実際の事物や世界それ自体であるわけではなく、あるようでありながらも現勢的には存在性を欠き、ないようでありながら潜勢的には存在し

ているような状態、あるいは、本当はそうではないのだが、真正で本物のように思われる出来事を表しているといえる。記憶をヴァーチャルな存在だと捉えたのはベルグソンであるが¹⁴、メモリーや夢もこの意味でヴァーチャルだと指摘でき、記憶の劇場とワンダーカメラにおいても、そこに保管されているものは、現実の世界のコンテクストから切り離された断片、写し取られた記録であり、しかも、その全体は恣意的に寄せ集められ、人為的に再編された状態でしかなくヴァーチャルな現象なのである。また、スクリーンやディスプレイ上に投影されている画像や映像などの視覚表象、そして美術館に展示されている絵画もそこにあるとはいえ、真実、本当の意味では現実それ自体ではありえないものなのだ。他方、このようなヴァーチャルな出来事と明確に境界区分され、紛う方ない現在のここという現実として確然と実際に存在している真正な状態や世界を、ここでは「アクチュアル（現実的）」なものとして規定することにする。

いま示した「アクチュアルーヴァーチャル」の軸と先の「可視ー不可視」の軸とを交差させることで、ヴァーチャルで不可視の存在からアクチュアルで不可視な存在に至る四象限を得ることができ、ここに描かれた図上に、これまで触れてきた各項目を位置づけることが可能である（図5）。簡単に言及すれば、起点0において眼で捉えられる可視的でアクチュアルな現実世界（第一象限）は不可視でヴァーチャルな記憶やメモリー、観念や思考（第三象限）にと「ヴァーチャル化」される¹⁵。見られうるアクチュアルな現象をヴァーチャルなことに変異させ

るこのヴァーチャル化は、現実という特定の文脈からの離脱、そこからのエクソダスとしての「脱時間」と「脱空間」をくわだてることである。したがって、あるようでなく、ないようであるとしたヴァーチャルな出来事は、脱時空の感覚的印象として起こるものだといえる。



続いてこれらは可視的 図5 「可視ー不可視」と「アクチュアルーヴァーチャル」。

でヴァーチャルな現象（第四象限）として眼に見える形で呈示されるが、この可視的でヴァーチャルな現象は、インペラートのミュージエオの箇所では指摘したように、不可視でヴァーチャルな記憶やメモリーと可視的でアクチュアルな現実世界との狭間に位置し、記憶を微分的に視覚に対して現前化し、両者を接合するとともに、現実世界を記憶のもとで再構築し操るための媒介的な役割を果たしている。また、ここにおいて視覚はさまざまな形で自らを「自己成形」する。それは遠近法的な視覚形態、浮遊する一瞥的な視覚、パノラミックな視点、キュビズム的見方、あるいはジオラマ的ビスタ、3Dの立体視などさまざまな形態として成形することになる。さらには、記憶を蘇らせ実際の視知覚と結びつけることが現実を突き動かし、それがかなわないアムニージアの状態では、人はアイデンティティを喪失し相互行為に支障をきたすことになり、そればかりか、現代社会はコンピュータ・メモリーへの書き込みや読み取りとデータの記録に依存しており、その障害が実生活の混乱を生み出すことになるとともに、メモリーを可視化したヴァーチャルな現象を拡大的に展覧し、これに可視的でアクチュアルな現実的世界と遜色のない、いや、それ以上の地位を与え、両者の間に親和性を形成することで成り立っている社会であるならば、この第三象限はアクチュアルな出来事に劣らず、われわれの実生活に大きな影響を及ぼすことになるといえる。最後に、アクチュアルであるけれども眼にすることのできないもの（第二象限）としては、物質を形成する最小の単位である素粒子が考えられ、それは最終的に0である特異点、つまりビック・バーンに収束することになる。

さて、可視、不可視を問わずヴァーチャルな現象に人や社会が取り囲まれそれに依存しているという事実があるならば、ヴァーチャルであることとアクチュアルであること、あるいは、これらを取り巻いている事柄と関係を明らかにしておかねばならない。まず、概念的な規定として、ピエール・レヴィは「潜在的」なものを次のように捉えている。「潜在的なものは^{リアル}実在的なものではなく、^{アクチュアル}現実的なものと比較されなければならない。なぜならば、^{ヴァーチャリティ}潜在性と^{アクチュアリティ}現実性は存在の二つの異なった様式でしかないからである¹⁶」。同様に、ジル・ドゥルーズも「潜在的なものは、^{リアル}実在的なものには対立せず、ただ^{アクチュアル}現実的なものに対立するだけである。潜在的なものは、潜在的なものであるかぎりにおいて、或る十全な^{リアリティ}実在性を保持しているのである¹⁷」と考える。つまり、「潜在的」なものも「^{アクチュアル}現実的なものも、ともに「^{リアル}実在的なもの」の二つの対立的な様式にすぎず、「^{ヴァーチャル}潜在的」なものは「^{リアル}実在的なもの」の一側面だということである。さらにドゥルーズは、「^{リアル}実在的なもの」に対立する事項として「^{ポッシブル}可能的」という概念を導入する¹⁸。こうして、「^{ポッシブル}可能的—^{リアル}実在的」

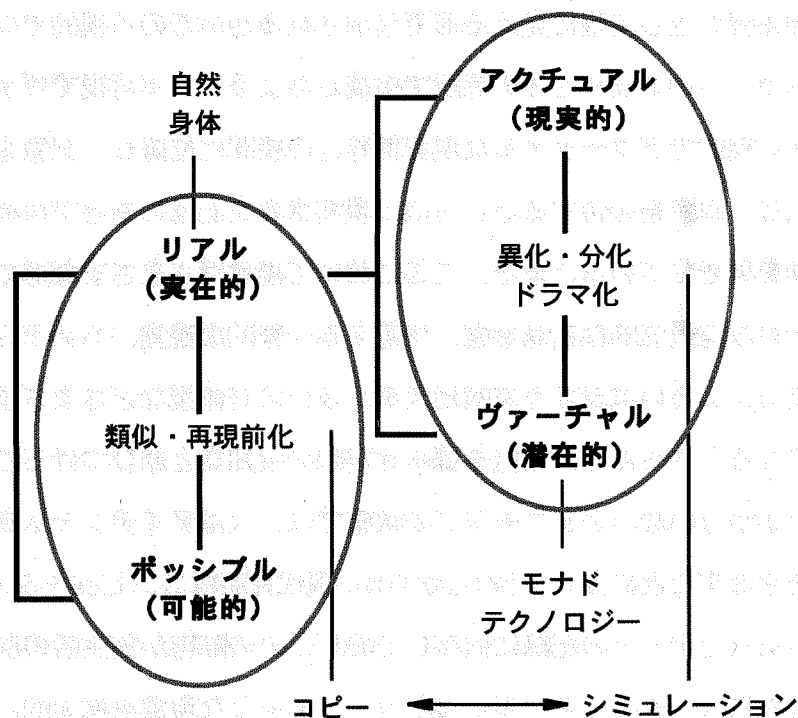


図6 ドゥルーズの世界の概念化

のまま身体的に生きられている世界の現象であるといえる。これに対し、「ポッシブル」とは、実際には存在しない世界、プラトンの示すイデアの世界、ドゥルーズの辛辣な表現を用いるなら、実在的なものに似せてあたかも最初からあるかのように後から捏造された、身体的には生きられない不活性な単なるロゴスの世界である。プラトンのイデアの考え方からすれば、実在的な世界はこのイデアの「ポッシブル」な世界に現象的にまた形態的に類似すべきであり、その世界を模倣し再現前化をはかることこそが実在する世界の真の在り方だということになる。しかし、ドゥルーズから見た場合、このプロセスは、創造や学習とは無縁の単なるコピーにすぎない。むしろ、実際に存在し生きられているリアリティの中で「ヴァーチャル-アクチュアル」な関係として展開される様相こそが意味を持つことになるのである。

「ヴァーチャル」とは、「リアル」であり「リアリティ」を構成しながらも「アクチュアル」ではないもの、すなわち、実在はするが今この現実のなかに具体的なものとして顕在的には現れえないという意味で、あるようでないような、ないようであるようなものである。しかし、それは虚偽や幻想ではなく、具体的でアクチュアルな木に対する「種子」、具体的な個体にと形態形成する「卵」に喩えることができるものである。あるいはまた、種^{たね}であることは木へと成長を遂げる課題を内包しているのであるから、ヴァーチャル

という対立項目に、^{ヴァーチャル}「潜在的-^{アクチュアル}現実的」という対立項目が入れ子状的に挿入され、これらは図(図6)のような関係にあるものとして示すことができる。

ドゥルーズによる世界のこの概念化はある戦略を含んでいる。アクチュアルであれヴァーチャルであれ実際に存在する世界を考えるなら、それは「リアル」であり、自然

とは「問い」であり、アクチュアルな木はこの問いに対する「解」であるともいえ、形態の変化が行われないポッシブルなものとは異なり、ヴァーチャルなものは、ある状態へとダイナミックに生成変化を成し遂げて、アクチュアルな世界に意味の具体的な核を注入する役割を果たす趨勢であるとされる¹⁹。こうして、「ヴァーチャル」なものに対する「アクチュアル」なものとは、「アクチュアル化」という多様性を秘めた異化・分化のプロセスにおいて劇的変化を遂げ、具体的に開花した世界の様相を示し、ヴァーチャルなるものからアクチュアルなるものへの移行は、類似や模倣という「コピー」ではなく、質的に変異を引き起こし飛躍がおこなわれる「シミュレーション」という創造の過程だということになる²⁰。

また、種と卵で起きる「ヴァーチャル-アクチュアル」の軸でのアクチュアル化という多様性のプロセスに似通ったものが、単一実体（単子）としての「モノイド」、すなわち精神において展開される。柳生新陰流『兵法家伝書』には次のように記されている。「積んで多端に渉り、窮むる所一心に帰し、一心多事に渉り、多事一心に収まる。畢竟茲に在り²¹」。心は一つであるが、それはさまざまなことを思念し服膺するという多様性をもっている。ほぼ同時期に、ライプニッツは、「われわれの意識する想念がたとえどんなに微小でも、そこには対象のもつ多様性がつつみこまれている。そのことに気づいたとき、われわれは単一な実体であるはずの自分自身のなかに、多の存在を確認するのである²²」と述べた。モノイドは一にして多を記憶し考え、単一であるにもかかわらず多様に自己展開を行うことにその特徴を見いだすことができる。そしてさらに、異化的多様化をはかるこのモノイドのアクチュアル化のプロセスは、モノイドの働きを機械に担わせようとしてきたコンピュータ・テクノロジーによって継承されることになった。ハードウェア上のメモリーの内容は、ヴァーチャルなものであるということに加え、コンピュータが「思考する機械」として、モノイドの機械化であり、モノイドと機械の両者のテクノロジカルな結合であるなら、それはモノイドに求められている一にして多を履践し表象を行う「欲望する機械」として登場することになる。

ドゥルーズとガタリは、欲望は欠如から生まれるという一般的な考えに反駁を加え、欲望は一切のことがありうるようになること、つまり、現実には存在する必要なものを生産することであり、欲望は要素や部分を組み換え、あれこれと形態を与え直して次々と多様に生産する働きとしての「機械」なのだ、と指摘する²³。欲望が生産する機械であるなら、機械は生産する欲望の装置となり、人間だけではなく機械もまた欲望するものとして存在す

る。が、いかなるものにもましてコンピュータはそのような機械であり、メモリーはこの欲望する機械の中心に位置すると考えることができるのである。実際、コンピュータという機械は、アイデア的に理路整然とした統一性やロゴス的な因果的連鎖を前提とはしておらず、それぞれに分離されたヴァーチャルなメモリーや分割された記録の偶然の出会いによって多元決定的に生産を行い欲望する「アンチロゴス²⁴」的な存在であるといえる。つまり、この機械はカット、ペースト、つぎはぎ、入れ替えなど多様な操作と機能を得意とし、ウィンドウ（ズ）/スクリーンでは複数のプログラムを同時に立ち上げ稼動することができ、随時に、一方から他方へと移行しながら断片を寄せ集め、自在に部分を配列し直すことで、ヴァーチャルなものを多様にアクチュアル化し生産を行う欲望する多情な機械なのだ。

さらに、この欲望する機械の欲望/生産機能は特定される。ライプニッツは、先のモナドの多を含み多を表している状態を「表象」と定義し次のように指摘する。「一つの表象から他の表象へ、変化や移行をひき起こす内的原理のはたらきを、名づけて欲求という²⁵」。

「欲求」とは、欲望/生産に似て、表象を求め続けるモナドの努力であり、多くを表すその産出意欲である。表象を文字通りに受け止めるなら、それは視覚的に見えるものとして様々に表現する「装飾の充満²⁶」を図ること、つまり、図4で示した第3象限のヴァーチャルで不可視の状態からヴァーチャルで可視的な第4象限を展開し、これを第1象限にと拡張してゆくことに他ならない。しかも、この視覚表象の欲求において「表出するものが表出される事物と類似していることは必要ではなく、ただ関係の或る種の類比が維持されるだけでよい²⁷」ということにより、モナドは類似やコピーではなく、考えや記憶を多様にドラマ的に視覚表象し、

類比としての創造的なシミュレーションを行うものなのである。今日のデジタル・コンピュータは、デジタルであるということにおいて、すでに自然に近い連続性によるアナログ的なコピーとは区別されるが、このデジタル

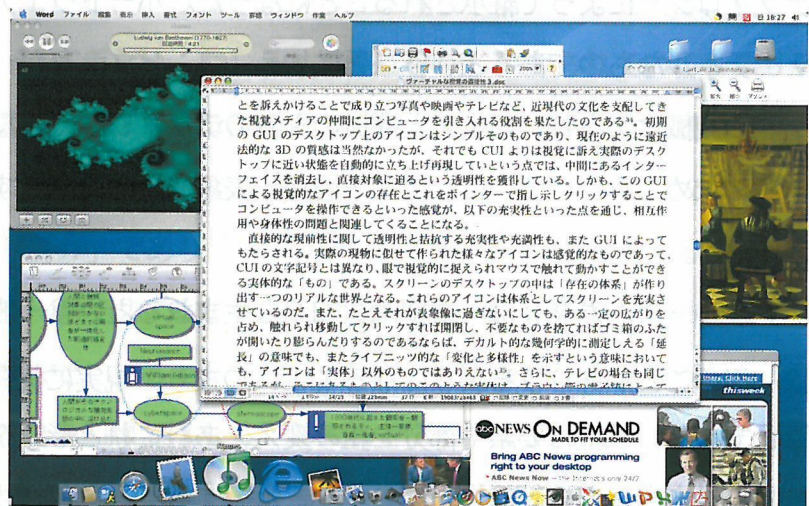


図7 一にして多の視覚的表象を欲求するコンピュータのスクリーン。

でシミュレート的な二進法による計算機の開発を行ったライプニッツは²⁸、デジタルな計算機のように機械化されたモナドの存在に関しても、それを視覚的に多様な表象を欲求するものとして捉えていたに違いない。なぜなら、多様性をできる限り表象し実現する共可能性が「最善律」であり、それがすべての存在の理由律であると捉えているからである(図7)。

コンピュータはあれこれ表象したいのだ。それは視覚的にアクチュアル化を望む多様体なのである。これがその存在の根拠であって、それは部分を組みかえ映し出し、眼に見える表象を現実生産することを自ら願い欲し望む機械であり、ヴァーチャルでデジタルなメモリーやドットの結合による視覚的な表象変換や、また、液晶スクリーンでのその結びつきによる絶えまない変容による多様な表出を欲求しアクチュアル化するのである。つまり「コンピュータは物理的な表象を求める抽象的な実体もしくはプロセスである。必ずしもただ単なる現実的な何ものかのシミュレーションではなく、それそのものがシミュレーションなのだ²⁹」ということである。それそのものがシミュレーションだとは、コンピュータはただ多様に欲望し生産するのではなく、自ら欲求し表象を創造的にシミュレートするというに他ならない。ヴァーチャルなメモリーが欲求するという問題は、可視的な表象を解として得ることなのである。

3. 擬制的アクチュアル化による「魔術的現前」

種子や卵という有機体における発生的な形態形成に類比させ、モナドと機械の多様な視覚表象というアクチュアル化のプロセスに触れてきた。だが、この二つははっきりいって似て非なるものである。というのも、種と卵のアクチュアル化は、明確に木や生体など具体的に事実化された形態で現出すること、言い換えれば、現在のここという現実の中に埋め込まれコンテキスト化されることである。これに対し、モナドや機械に関してアクチュアル化と呼んだ欲求による視覚表象の多様体は、必ずしもそうではないからだ。つまり、モナドとコンピュータにおいては、記憶やメモリーという不可視でヴァーチャルなものが、視覚表象という可視的でヴァーチャルなものに変じるだけで、ヴァーチャルなものが現実の次元に実質的にコンテキスト化され、実際にアクチュアルなものに変現するわけではなく、依然としてヴァーチャルな状態のままであり続けているのである。にもかかわらず、われわれは、この不可視でヴァーチャルな事柄の「可視化」の過程を、まさに物事が眼の前に立ち現われるという感覚から、具体的な現実の事物への「アクチュアル化」と見間違

えるのである（図4参照）。

だが、まさにこの可視的現前をあたかもアクチュアル化であるかのような錯誤を引き起こすことこそ、ヴァーチャルの欲求であるとともに、ヴァーチャルのヴァーチャルたる所以に他ならない。あるようでなく、ないようだがある、という内容はこの視覚的な過誤から生まれ、ヴァーチャルな視覚表象はアクチュアルへの完全な転化を果たさないけれども、後述するように、可視的ヴァーチャルがアクチュアルなものを最終的にはコントロールするとともに、そこで生きられるものになるのである。従って、アクチュアル化に見せ掛ける可視化、すなわち「擬制的アクチュアル化」とこれによりアクチュアルであるかのように生成される可視的ヴァーチャルが、ヴァーチャルの本質だといえる。

擬制的アクチュアル化は、いかなる形であれ、今この時空に位置づけることはせず、自らをアクチュアルなものに見せ掛けること、もっといえばアクチュアルな視覚的時空をシミュレートすることに他ならならず、今ここに代わるヴァーチャルな視覚的時空を新たに編制する。アルベルティが、絵画を不在の離れた別の場所と時に移行する開かれた窓として捉えているように³⁰、描かれて額縁に囲まれ内部地平を構成している色、線、形態からなる写像としての絵画は、現実的な経験時空とかけ離れた空間として見られているものなのだ³¹。絵は可視的にヴァーチャルな異次元の時空を創出する擬制的なアクチュアル化であり、異質な時空を構成するという意味で、擬制的アクチュアル化が絵に「自己成形」させる力を付与しているといえる。絵画表象だけではなく、写真、映画、テレビなど、およそ視覚メディアに現れている画像や映像には、決して現実そのものにはなりえないにもかかわらず、擬制的アクチュアル化により不可能を可能とし、それと見紛えさせる「魔術



図8 クリスタ・ソムラー、ロラン・ミニョノー『イントロ・アクト』1997年、リヨン現代美術館。

的現前」の過程が存在するのである。

なかでもコンピュータが構成する「テクノロジーのイドラ」としてのヴァーチャルな空間は、特異な魔術的現前である。例えば、クリスタ・ソムラーとロラン・ミニョノーの『イントロ・アクト』（図8）では、三次元のヴァーチャル・スペースの内部に自己の姿が現れ、その動きや姿勢に従って抽象的な対象の形態が同期的に変化する。そ

ここでは、メモリーという不可視のヴァーチャルな存在とこれを擬制的にアクチュアル化した視覚表象というこれまた可視のヴァーチャルな出来事が、自らの内で結合し同時並行的に進行する。言うなればコンピュータそれ自体が「ヴァーチャル・マシン」だということでもある。コンピュータでは、電子がナノ秒で行き来する数理的に指定されたアドレス空間やフローチャートで示される抽象的な論理空間が構成されている。特に、これが作り出す没入型のヴァーチャル・リアリティは、アクチュアルな空間では不可能なさまざまな相互行為が体験できる三次元の可視的時空であり、「それがあなたを取り囲み、周囲を見回すために頭を動かせば、これにしたがってアイグラスの内部で見るイメージが推移し、まるでこの世界が歩き回りながら立ち現れてくるようなイリュージョンを生み出す³²」のである。つまり、絵画、映画、テレビが表すヴァーチャルな表象は人間の外にある。だが、ヴァーチャル・リアリティの場合には、見るわれわれが見られるその表象のただ中に置かれそこに溶け込み、見るものと見られるものが一体化し分離することができなくなるということだ。

擬制的アクチュアル化によりコンピュータが生み出すヴァーチャルな表象の中への人間の融解は、フッサールが示した事象の「存在定立」とこれに対する態度決定的な「心情定立」との関係性を再構成する。存在定立とは、絵画などを表象としてのその内部地平のもとで捉えるのではなく、身体が位置する今ここの時空の中で、テーブル、椅子、などの外部地平と関係づけ、これらと同じような家具や物品、装飾品や美術品という事象、つまり、壁に掛けられた具体的な存在として定位し眺めることである。また、心情定立とは、絵画の内部地平を構成しているヴァーチャルな表象を、美しい、素晴らしい、面白い、気に入ったなどと情動的に定立し、そのように思い込む価値評価的な態度をとることである³³。

だが、存在的な定立と情動的な定立とのこの二重性は、デカルト的延長とこれまたデカルト的精神との関係と相まって、絵を引き裂く。例えば、現代の美術館における絵画の「その荘厳で神聖不可侵な呈示は、基本的に、歴史と国家と知識などの権威に対する服従以外のいかなる選択も許さず³⁴」、その場で直接語り評価する主体の感性の介入はタブー視され、そこに置かれ存在する物的絵は、美術館が取り持つ権威に従って心情の面で自動的に評価が下されるのである。したがって、現代美術館は、この二つに外から働きかけ結びつける機会原因論での「^{オカジ}機会」として存在し、それは見る主体の萎縮をもたらすことになる。一方、クンストカマーでは、事象としての絵画を収集する者が自ら直接絵画を評価する。したがって、ダヴィッド・テニールスの描く『自分の画廊にいるレオナルド・ウィルヘル

ム大公』(図9)に見られるように、画面中央右に描かれたコレクターであり所有者であるウィルヘルム大公が、主体として自らを主張し、所有物としての絵の物的延長を自らの精神において引き受け、すべてを己に繋留し自己が原因となることで、存在と心情の両者の分裂は回避される。絵の存在とそれに対する心情は、所有する主体において一致し、主体がすべての原因となるので、機会原因が介在する余地はなく



図9 ダヴィッド・テニールス『自分の画廊にいるレオナルド・ウィルヘルム大公』1647年、129×106cm、プラド美術館。

両者の乖離は起こらない。見る主体は物質的存在と己の心情とを開裂させずに、存在に向かって自らの精神を刻み付けることができるのである。

コンピュータによるヴァーチャル・リアリティは、カスタマーに見られる二つの定立の一致をさらに拡張する。われわれ自身が可視的な表象のなかに融解し、その主要な局面が「人間の身体の特性に反応するヴァーチャルな環境(およびそこに存在しているもの)への直接的な介入やそれとのコミュニケーションが重要な局面を構成している³⁵⁾」ヴァーチャル・リアリティでは、見られる対象は見る主体の身体的移動に従って瞭然とその姿を変え、われわれの動きに応じて自らの在り方を表象しようと欲求する。この場合、物的存在が感情的に評価を下す人間を内包するので、オカジオは容喙できない。しかも、これは、メルロ＝ポンティが指摘した「空間そのものが私の身体を通して自己を感じず」とのノエマーノエシス関係を、まさに体感させる事態の展開なのである。言い換えれば、対象は、われわれによって内面に引き戻され、そこで再構成され、かつ生きられるのであり、この意味で「ものは私自身の受肉を反映し、その対をなしている³⁶⁾」ということになるのだが、コンピュータが構成するヴァーチャルな視覚表象は、電子的にこれを再現し眼にまざまざと見せつけるのだ。ヴァーチャルな視覚表象という存在が動きに応じて在り方を変えることは、対象の存在とわれわれの精神や意図や心情との間に齟齬がなくなることを意味している。

擬制的にアクチュアル化されたヴァーチャル・リアリティは、このような世界や対象の様相をわれわれの前に明示することで、精神と身体、意識と物体、思惟と延長といった二

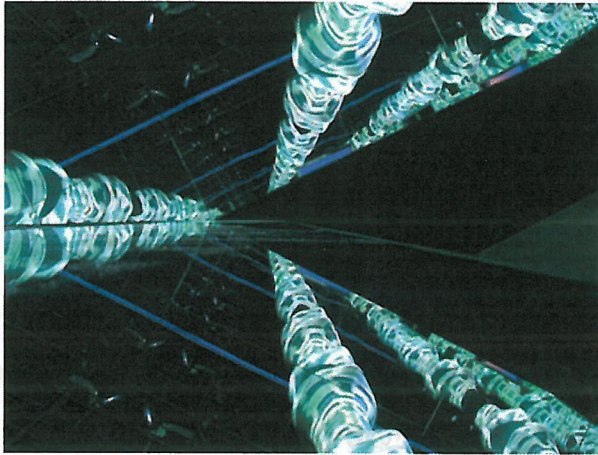


図10 アシンプトテ『フリュクス・スペース 3.0, 2002』。
<http://www.asymptote.net/>

らな³⁸⁾のであり、擬制的アクチュアル化は、この主体と世界とが相互に折り畳まれ褶曲している相対的な状態を、可視的でヴァーチャルな表象によってわれわれの眼前に呈示するということである。天井と壁面を鏡で覆ったアシンプトテの『フリュクス・スペース 3.0, 2002』(図10)の空間では、歪曲された機械的で未来的なデジタルのヴァーチャルな構造物が3Dで生み出される。見る主体は見られるヴァーチャルな存在の中に位置し、身体的視覚の移動にともない、デジタルな表象は形を変えることにより、見られる対象は見る主体の中に置かれるのである

ヴァーチャル・リアリティの中で、人間主体は対象に一致し、対象は主体になる。人間も対象も自らを絶対化することはできない。同様に、インターネットやeメールなどサイバースペースの登場とともに始まったヴァーチャル・コミュニティでは時空は圧縮され、時間と距離は半ば絶滅される。これらは物理的な時空に拘束されない異質な次元でのネットワークを構成し、現実の時空の上に覆いかぶさり、これを基盤としてきた相互行為を脇に押しやることになる。携帯電話やメールのやり取りには、「いつ」といった時間制限と「どこ」といった空間限定は存在せず、今までの時空の制限を自覚しない、あるいは自覚できない「いつでもどこでも」というそれぞれの「自己のコンビニ化」を押し進めることになった。現在のわれわれは、唯一絶対的で無限に均質化された時間と空間に従うことはなくなり、絶対的な物事も存在せず、さらには、本来的なアクチュアル化のプロセスで起こるべきことが、モナドとしてのコンピュータが欲望し視覚的に表象する擬制のアクチュアル化によってすり替えられ、ヴァーチャルな次元の中で展開されるなら、真実、本当であることの一義性は、異化・分化し増殖する多様性の中に置かれることになる。

元論を超克し、いかに対立するものであっても究極的には一致にいたるといふ、ニコラウス・クザーヌスの「反対対立の一致³⁷⁾」にも似た相対的な時空の構成を行うことになる。それは見られる対象の権利の主張にともなう見る主体の復興でありその拡張となる。別様のいい方をすれば、あらゆる意味で「主体が世界にとって存在するためには、世界を主体の中におかなくてはな

4. 操作子としてのコンピュータと「雀蜂」

ヴァーチャルとアクチュアル、およびこれに関連した事柄を、主にヴァーチャル・リアリティにうかがえる共時的で普遍的な内容として取り上げてきた。だが、人間は、ヴァーチャルとアクチュアルな事柄に歴史的にそのつどさまざまな関連を持ち社会と世界を構成してきたという個別通時的な変遷も存在している。もちろん、歴史一通時的といっても、ある時代が完全に特定のヴァーチャルとアクチュアルの関係性によって明確な形で時代画定されるわけではないが、大まかな時代の特殊な出来事とのかかわり合いのなかで境界づけを行うことは可能である。

宗教はこの最初の最も良い例だ。例えば、仏教において、『浄土三部経』の一つ「大無量寿経」では次のように説かれている。「これらの衆生、^{いのち}寿の終わる時に臨んで、^{むりょうじゅぶつ}無量寿仏は、もろもろの大衆とともに、その人の前に現れたもう。すなわち、かの仏に随って、その国に往生す³⁹」。浄土教を信仰し極楽浄土への往生を願う人には、臨終の際、無量寿仏（阿弥陀仏/如来）が忽然と来迎し、眼の前に立ち現れるのを見るという。浄土教の観点からすれば、阿弥陀仏も仏国土も存在しない単なる理想的な可能性を示しているわけではなく、それらは実在し現にここにはないけれども時と場合によっては現実に具体的に現れ見えるという意味で、これはヴァーチャルな存在だ。しかも、アクチュアルに出現したか



図11 『山越阿弥陀図』。絹本着色、120.6×80.3cm、鎌倉時代。国宝。京都国立博物館。

のように可視的に見せ掛ける擬制的アクチュアル化も存在した。さまざまに描かれた「阿弥陀来迎図」がこれである。その一つ『山越阿弥陀図』(図11)では、山あいから皆金色の阿弥陀如来と諸菩薩が出現し来迎する様子が描かれている。このような来迎図は往生者の眼の前に吊り下げられたり、枕元に立て置かれたり、来迎図に描かれた阿弥陀仏の手とこの者の手とが五色の紐で結ばれるなど臨終行儀に用いられたが⁴⁰、この様な手法は、真実、本当に眼に見えて阿弥陀仏が来迎したと当人に感じさせるに十分だったにちがひなく、

ここでは、実際のアクチュアルな世界とヴァーチャルな現象との間の区別は撤廃され、アクチュアルとヴァーチャルとが一つに融合された空間が出現することになる。

このようなことは仏教だけではなく、キリスト教にも見られる現象である。聖餐式でパンを食し葡萄酒を飲むことは「全質変化^{トランスサブスタンスティアチオ}」、つまり、本当にパンがキリストの肉体に、葡萄酒がキリストの血となり、これらを受け取る重要な秘蹟^{サクラメント}としての「聖体拝領」であると考えられていた。全質変化は教会での聖餐式あるいは秘儀^{ミステリウム}という特殊な時空の中で起こるヴァーチャルな現象である。しかも、トマス・アキナスは「人間は『可感的なるもの』を通じて超感覚的な『可知的なるもの』にいたるのが本性的なのである。われわれの認識はすべて感覚にその始まりを持つものだからである⁴¹」という。したがって、カトリシズムでは、全質変化というヴァーチャルな現象は、実際に口にされる具体的に可感的でアクチュアルなパンと葡萄酒によって真実知られることになる。オード・カーゼルによれば「秘儀とは、そこで救いの事実が儀式のもとに現実化されるところの聖なる祭儀行為である⁴²」とされる。つまり、ヴァーチャルな出来事は具体的なアクチュアルな世界のなかに組み込まれ、ヴァーチャルとアクチュアルとの境界はここでも曖昧なものとなるのである。

この点に異議を唱えたのがマルチン・ルターたちであり、彼らは、パンと葡萄酒はキリストに全質変化せず、あくまでパンはパン、葡萄酒は葡萄酒としてその質を保持しており、キリストはそれらの変化として存在するのではなく、聖餐の場にそのものとして臨在するという「共在^{コンサブスタンスティアチオ}」を説いた⁴³。プロテスタント主義でのこの共在的臨在は、キリストはいないようであるがわれわれとともにそこに実際に現臨すること、つまり、そのパン/肉や葡萄酒/血としての実体的な存在を否定し、完全にヴァーチャルに現れていることを強調したのである。実際、1654年のOEDには次のように記載されている。「キリストは口によって捉えられ存在するのであり、精神的にそしてまたヴァーチャルに彼を捉えることでは不十分であるといわれるけれども・・・われわれは、キリストは信仰によって実際に捉えられるのだと断言する⁴⁴」。このことから、宗教改革はカトリシズムの素朴な秘蹟よりも、バーガーの言葉を用いれば「精髓への還元⁴⁵」を行い、ヴァーチャルな出来事を否定したのではなく、逆に、ヴァーチャルという概念を極度に純化することでこれをアクチュアルな出来事から完全に切り離し、ヴァーチャルな世界の中にキリストを封印することにより超越的な神聖性をより一層高めることに成功したのだ。

ところで、宗教改革とヴァーチャルとの関係は、プロテスタントである先のペト

ラムス・ラムスの考えにも示されている。ラムスはアリストテレスの「^{オルガノン}論理学」全般を非難する。というのも、彼の論理学の中心をなす『分析論後書』は、厳密に命題を証明する「^{ロジック}論証」のための書であり、スコラ的な思弁的論理体系を形成する上でもてはやされてきたが、それは基本的に数学と幾何学にもとづいて既知の公理を演繹的に証明するための知識でしかなく、新たな事柄の発見や創意工夫には結びつかず、実用的でもないとみなされたからである⁴⁶。すでに指摘したように、このような論証に対し、ラムスはいかに自然に議論を組み立て配列するかにかかわる「^{トピカ/ロキ}弁証」により論題を明らかにしながら真理を発見する帰納的な方法と、さらにはこれとは明確に区別された表現方法に関わる「修辞」の問題を取り上げ論理学の再構成と実用化を試みた⁴⁷。彼が、一方で方法論的に厳格な『分析論後書』とそこでの論証、証明、数学、演繹を捨て、他方でより柔軟で応用性のある『トピカ』に従い、弁証と発見、創意、実用、ならびに修辞を重視したという事実は、そのままアクチュアルであることとヴァーチャルであることを完全に対立した事柄と考えていたことを示している。なぜならば、幾何学は実際の形態を感性的に定義するのではなく、現実には存在しない「虚」、つまりヴァーチャルな異次元空間を容認することで成り立ち⁴⁸、しかも、それは、遠近法によるヴァーチャルな空間を構成する手法となってもいるからである。ラムスはこれとアクチュアルな世界での平明な弁証や修辞的説得法を区別したのである。

ヴァーチャルであることをアクチュアルであることから隔離するこのラムスの思考法は、

アクチュアル=ヴァーチャル

↓
等価子

(神話、宗教的儀式)

アクチュアル⇔ヴァーチャル

↓
分離子

(啓蒙主義、実証主義)

アクチュアル↔ヴァーチャル

↓
操作子

(コンピュータ・テクノロジー)

知的技術を発見、判断、記憶、伝達の四つに分類するベーコンに影響を与えることになる⁴⁹。ベーコンはアリストテレスの論理学をラムスと同様に詭弁的と考え、非数学的な技術や機械を用いた経験科学による自然の解明、つまり発見や実験にもとづいたアクチュアルな事実の認識を、論証的な判断に優るものと位置づけ、同時に、「冷静な心で信仰に属することだけを信仰に与えるなら、それこそ極めて健全なことなのである⁵⁰」と述べ、スコラ的神学によるヴァーチャルな出来事の崇拝を架空的で世界を舞台化する周知の「劇場のイドラ」として批判した。こうして、宗教的にも、論理的にも、科学的にも、アクチュアルとヴァーチャ

図12 等価子、分離子、操作子。

ルとは完全に境界区画され、両者の棲み分けが確立される。

アクチュアルとヴァーチャルが不可分な宥和的關係にあり区別が立てられないならば、両者は、「アクチュアル=ヴァーチャル」として等号で結ぶことができ、この關係を構成するのは前近代的な社会での神話や宗教的儀式に代表される「等価子」であることになる。これに対し、両者の關係が分離と対立であるなら、これは「アクチュアル⇄ヴァーチャル」で示され、この場合、現実の經驗的事実の背後にいかなる存在も認めずまた見ることもない広い意味での啓蒙主義や実証主義が「分離子」^{セパレーター}として作用し、これが近代社会の一つの道標となった(図12)。

さて、ホルクハイマーとアドルノは、ラムスからベーコンへと至る発見や実験や弁証という啓蒙的で実証主義的な傾向を次のように捉え批判する。アクチュアルで厳然たる事実性のみの正当化は、人を「即物的に彼から期待される慣習的な反応と機能様式の結び目にまで収縮させる」ことになる。それは人間の物象化であり、この物神的に規格化された「個々人はもはや事物として、統計学的要素として、成功か失敗かを問われるものとして・・・自己の職務の客観性やその職務の鑑とされる範例へ、うまく同化できるか否か⁵¹」によってのみ自らを規定する即物的な「自己保存」に陥るのだと。ここでの自己保存とは、衝動的な主観性という人間の内なる自然の禁圧とタブー、その制御と支配により自己を守ることには他ならない。とすれば、啓蒙と実証性は、皮肉にも人間が逃れようとした自然に見られる野蛮な支配と神話による管理を再び復活させ、結果的に人間の主体性を抑圧し、その内面性の矮小につながるのである。

分離子がヴァーチャルとアクチュアルを切断することで、人間の内面の物象化的な支配を強化し、人間性の退化を招くのなら、このような拘束と管理から逃れた自由とは、この逆、すなわちアクチュアルとヴァーチャルとの融合を行い、両者の共可能性を探ることである。サルトルは、対象(即自)に捕らわれることのない「無化」、もしくは意識する自己(対自)の「脱自性」や「ディアスポラ」を通じて、絶えず今あらぬところのものへ自分を投企し、あるところの自分を変更してゆくことが自由への道であり⁵²、アクチュアルな領域を超脱し多数性へと自分を展開する必要性を存在に求めているが、この超脱する先として彼が指定する「あらぬところのものであり、あるところのものであらぬもの」とは、まさしくヴァーチャルな現象であるといえるだろう⁵³。ヴァーチャルとは「自己成就的予言」における像でもある。

一方、メルロ=ポンティは、サルトルのこの考えは、サルトル自らが自由を抑圧するも

のと考え回避した「本質」として無化や脱自を扱うことだと捉えてこれを批判し、「われわれは無から出発して、『無から』存在を出現させるのではなく、そこでは〈地〉は何ものでもないと言え決して言えないような存在論的起伏から出発する⁵⁴」のだと主張する。われわれにとっては、無があるのではなく世界が常に存在しているのであり、しかも、世界の存在は私の外にはではなく、私によって私の内側から体験され見られると同時に、世界から私は疎隔されてはおらず、私はその中に身を置いているのである。この意味で、一方を他方によって、また外と内とがそれぞれ照射し合い交叉するような「相互内属」をその特徴としているという。私の身体、見る私が、対象、世界、見られるものとの折れ重なりを条件としているなら、そして身体や見るものがアクチュアルなものとしてこちら側にあるのならば、それが越境し絡み合い交叉する世界や見られるものは、ヴァーチャルなものであってもよいわけである⁵⁵。

サルトルとメルロ＝ポンティはお互いに対立する視点に立ち、また、両者ともに直接ヴァーチャルという概念に言及しているわけではない。しかし、人間の自由とその存在の意義においてアクチュアルなものだけでは不十分であり、アクチュアルなことがヴァーチャルなことから完全には自立できず、それだけでは自己決定しえないことを読み取ることができる。これに対しカントは啓蒙を次のように規定する。すなわち「啓蒙とは、人間が自分の未成年状態から抜け出すことである・・・未成年とは、他人の指導がなければ、自分自身の悟性を使用し得ない状態である⁵⁶」。他に依存せず自ら立つことを主張することで、啓蒙がヴァーチャルのないアクチュアル、つまり、アクチュアルを自立させこれだけを容認してそこに人間を幽閉するのであるのならば、アクチュアルとヴァーチャルの共可能性は「反啓蒙」であり脱啓蒙であることになる。反啓蒙とは、なにも無知蒙昧であることを推奨するわけではなく、アイザイア・バーリンが指摘するように、単一性や唯一的な本質性の拒否であり、「個性的なもの、特殊なもの、無形なものの価値に力点をおき⁵⁷」、自己や社会や世界の「スキゾ的」な多元的可能性を認め、多様な欲求の道標を立てることだ。

また、アクチュアルな事実を好む実証主義が重視する技術、機械、道具は、ベーコンの意に反し、人間をアクチュアルな世界に繋留しておくことはしない。そもそも、技術の語源である「テクネー (techne)」は「制作」もしくは「創作」、つまり「ポイエーシス (poiesis)」ということの意味しているが⁵⁸、このポイエーシスはいうまでもなくまた「詩」の語源でもある。したがって、技術とは、単に道具や工具を用いる腕前や既存のものを巧みに組み立てる方法ではなく、今あるものを上回る新たな何かを作り出すことであると

もに、情緒的で感性的な人間の心のロマンチックな技芸としての芸術とも関連性をもっている。技術は客観的で合理的な態度をもってアクチュアルな世界だけに臨むわけではない。われわれ人間が技術や道具を好むのは、それらが、現状のアクチュアルな限界を乗り越えヴァーチャルな物事の境界を拡張し、より良い状態にわれわれを導くと考えられているからである。

現代社会のコンピュータを基盤としたさまざまなヴァーチャル・リアリティやサイバースペースの構築は、以上のような意味で、啓蒙主義や実証主義に抗うものである。コンピュータは「テクノロジーのイドラ」を制作するとともに、アクチュアルと制作されたこのヴァーチャルの間であって、二つを切り離す分離子に取って代わり、「アクチュアル⇄ヴァーチャル」といった両者の相即性と関連性を確立し維持する「^{オペレーター}操作子」として機能する。つまり、操作子は、ただ単にアクチュアルとヴァーチャルとを接合し同一化するのではなく、この二つを「蘭」と「雀



図13 ロッド・ピーカール「蘭と雀蜂」、オーストラリア国立大学、2003年。
http://www.anu.edu.au/BoZo/orchid_pollination/

蜂」の関係に置きコントロールするのである。蘭は飛行ができない雌蜂に外観を似せ、雌蜂を誘き寄せる。「蘭は雀蜂のイメージやコピーを形作ることによって自己を脱領土化する。けれども雀蜂はこのイメージの上に自己を再領土化する。とはいえ雀蜂はそれ自身、蘭の生殖器官の一部になっているのだから、自己を脱領土化してもいるのだ。しかしまた雀蜂は花粉を運ぶことによって蘭を再領土化する⁵⁹」。蘭は雌の雀蜂に花形を擬することで、自らのヴァーチャルな姿を見せつけ雄蜂を虜にする。一方、雄蜂はこれに視覚的に魅了され蘭と不毛な交尾を行い蘭と化しながらも、逆に蘭を自分の手中に収めることになる(図13)。両者はそれぞれ自らを脱して立ち去るが、またそれぞれ他を自らの内に位置づけ取り込み、互いに相手に「なる」、つまり「生成変化」する⁶⁰。アクチュアルとヴァーチャルは雀蜂と蘭であり、「なる」という生成変化は、植物と昆虫、アクチュアルとヴァーチャル、この界と界の間、その「^{インターフェイス}界面」での両者の識別不可能性を生み出すことである。コンピュータのスクリーンはこれが行われる界面であり、コンピュータは「なる」ことの操作子として、このアクチュアルとヴァーチャルの界面での生成変化を操り実行する。それは、ヴァーチャルのアクチュアルへの組み入れ、アクチュアルのヴァーチャルに

よる侵食であり、アクチュアルを可視的なヴァーチャルに基づいて再構成するとともにこれをコントロールし、ヴァーチャルをアクチュアルな事柄の中に着生させ生きられるものにするのだ。

とすれば、「リアル」な世界、したがって実在する世界はアクチュアルなものでもヴァーチャルなものでもなくなる。リアリティは界面となり生成変化するものとしてそこにある。蘭と雀蜂にとり、自己の目的を完遂するために両者がそれぞれ相手になる可視的な界面がそれらにとっての世界を生成するように、われわれにとってもアクチュアルとヴァーチャル、第一象限と第四象限、この異質なもの同士が接する「界面」にリアルな世界がある。本来のアクチュアルな道にいながらも、われわれを目的地に導くのはGPSによる位置測位によって示されたヴァーチャルな図像が立ち現れるスクリーンという見られる界面であり、そこにリアルな世界が生まれ出る。スーパー・コンピュータによるシミュレーション、CADを用いた設計、WWWやインターネット、そしてユビキタス・コンピューティング、これらコンピュータが描き出しわれわれが見つめるスクリーンの界面は、視覚による「生の定式化」としてリアリティを生成し、それが世界となる。しかも視覚はこのインターフェイスの枠の中の画像だけを自己成形し捉える。人は夢のなかで嬉々として胡蝶になるばかりか、今や、コンピュータのインターフェイス上で雄の雀蜂になり、雄蜂に感情があるならば、それと同様に今このアクチュアルを乗り越え、「喜びと、感情と、情熱の新たなトポロジーとの相互作用の光景を繰り広げる⁶」ヴァーチャルな出来事を手に入れるために、ひたすら待ち続けるアクチュアルな雌蜂を尻目に蘭とはげむことになる。蘭はどんなトリックによって雄の雀蜂を引き付けているのであろうか。次章では、蘭が何をしているのかちょっと覗いてみることにする。

注

¹ 荘子「齊物論篇」『老子 荘子 世界の名著4』森三樹三郎訳、中央公論社、1978年、201～202頁。

² ジグムンド・フロイト『夢判断 上』高橋義孝訳、新潮社、1973年、23、67～68、155～161頁。

³ フランセス・A・イエイツ『記憶術』玉泉八州男監訳、水声社、1993年、170頁、および、パオロ・ロッシ「普遍の鍵」『世界幻想文学大系 45』清瀬卓訳、国書刊行会、1984年、125～126頁。

⁴ Desiderius Erasmus, *Opus Epistolarum Des. Erasmi Roterodami: Complete Letters of Erasmus*, P. S. Allen (ed.), Oxford University Press, 1992, Vol. 10, pp.29-30.

⁵ 同様に、ロバート・フラッドもまた、記憶の場を見られる劇場にたとえ、これを実在したシェイクスピアのグローブ座の舞台正面壁に模して五分割された区画として表している。フランセス・A・イエイツ『世界劇場』藤田実訳、晶文社、2001年、169～202頁。

⁶ フランセス・A・イエイツ『世界劇場』藤田実訳、晶文社、2001年、169～202頁。

- ⁷ Eilean Hooper-Greenhill, *Museums and the Shaping of Knowledge*, Routledge, 1992, p.102.
- ⁸ John Locke, *An Essay Concerning Human Understanding*, Peter H. Nidditch, (ed.), Clarendon Press, 1975, Vol.2, 15. (『人間知性論』『ロック・ヒューム 世界の名著 32』大槻春彦訳、中央公論社、1980年、73頁)。
- ⁹ Paula Findlen, *Possessing Nature: Museum, Collecting, and Scientific Culture in Early Modern Italy*, University of California Press, 1994, pp.38-39.
- ¹⁰ ミシェル・フーコー『言葉と物』渡辺一民・佐々木明訳、新潮社、1974年、160頁。
- ¹¹ Barbara Maria Stafford, *Good Looking: Essays on the Virtue of Images*, MIT Press, 1996, pp.33-34.
- ¹² CDとDVDでは、トラックもしくはピットとランドは同心円状ではなく「螺旋状」になっていてそこにセクタが構成されている。
- ¹³ フィリップ・K・ディック「追憶売ります」『マイノリティ・リポート』浅倉久志他訳、ハヤカワ文庫、1997年。このSF小説では、ある場所に旅行したかのような記憶を売る会社の話が出てくる。記憶を購入した者はヴァーチャルな旅をする。
- ¹⁴ アンリ・ベルグソン『物質と記憶』田島節夫訳、白水社、1999年、145頁。
- ¹⁵ アクチュアルな世界を直接眺め描くような写生の場合、記憶などを頼りにせず行われると思われるが、キャンパスに眼を移し描き始める時には、今見ていた世界の印象や観念にすでに依存しているといえる。
- ¹⁶ Pierre Levy, *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*, Robert Bononno (trans.), Plenum Press, 1998, p.23, p.16.
- ¹⁷ ジル・ドゥルーズ『差異と反復』財津理訳、河出書房新社、1992年、315頁。訳語は統一をはかるために変えている。
- ¹⁸ 同訳書、318～319頁。
- ¹⁹ Pierre Levy, *ibid.*, p.24.
- ²⁰ ジル・ドゥルーズ『意味の論理学』岡田弘・宇波彰訳、法政大学出版部、1987年、315～318頁。
- ²¹ 柳生宗矩『兵法家伝書』渡辺一郎校注、岩波文庫、1985年、118頁。
- ²² ゴットフリート・ヴィルヘルム・ライプニッツ「モノドロジー」『スピノザ・ライプニッツ 世界の名著30』清水富雄・竹田篤司訳、中央公論社、1980年、440頁。および、「モノドロジー」『ライプニッツ著作集 9 後期哲学』西谷裕訳、工作舎、1998年、210頁。
- ²³ ジル・ドゥルーズ、フェリックス・ガタリ『アンチ・オイディプス』市倉宏祐訳、河出書房新社、1986年、41頁。
- ²⁴ ジル・ドゥルーズ『プレーストとシーニュ』宇波彰訳、法政大学出版局、1977年、158～162頁参照。
- ²⁵ ゴットフリート・ヴィルヘルム・ライプニッツ、前掲訳書、1980年、440頁、および、1998年、210頁。
- ²⁶ ゴットフリート・ヴィルヘルム・ライプニッツ「二四の命題」『ライプニッツ著作集 8 前期哲学』酒井潔訳、工作舎、1999年、51頁。
- ²⁷ ゴットフリート・ヴィルヘルム・ライプニッツ「観念とは何か」『ライプニッツ著作集 8 前期哲学』米山優訳、工作舎、1999年、21頁。
- ²⁸ George B. Dyson, *Darwin Among the Machines: The Evolution of Global Intelligence*, Helix Books 1998, p. 37.および、Theoni Pappas, *The Magic of Mathematics: Discovering the Spell of Mathematics*, Wide World Publishing Tetra, 1994, p.40 を見よ。
- ²⁹ Benjamin Woolley, *Virtual Worlds: A Journey in Hype and Hyperreality*, Blackwell, 1992, pp.68-69.
- ³⁰ レオン・バッティスタ・アルベルティ『絵画論』三輪福松訳、中央公論美術出版、1992年、31頁。
- ³¹ Susanne K. Langer, *Feeling and Form: A Theory of Art Developed from Philosophy in A New Key*, Scribner, 1953, p.72. (『感情と形式—続「シンボルの哲学」』大久保直幹・長田光展・塚本利明・柳内茂雄訳、太陽社、1999年、105頁)。
- ³² Philip Zhai, *Get Real: A Philosophical Adventure in Virtual Reality*, Rowman & Littlefield, 1999, p.176.
- ³³ エトメント・フッサール『イデーニI-I』渡辺二郎訳、みすず書房、1979年、164～166頁、『イデーニI-II』渡辺二郎訳、みすず書房、134～135頁、205～207頁。

- ³⁴ Didier Maleuvre, *Museum Memories: History, Technology, Art*, Stanford University Press, 1999, p.101.
- ³⁵ Christiane Paul, *Digital Art*, Thames & Hudson, 2003, p.143.
- ³⁶ メルロ=ポンティ『哲学者とその影 メルロ=ポンティ・コレクション2』木田元・滝浦静雄訳、みすず書房、2001年、163頁。
- ³⁷ ニコラウス・クザーヌス『学識ある無知について』山田桂三訳、平凡社、1994年、24頁～25頁。
- ³⁸ ジル・ドゥルーズ『襞—ライブニッツとバロック』宇野邦一訳、河出書房新社、1998年、47頁。
- ³⁹ 「大無量寿経」『浄土三部経 上』中村元、早島鏡正、紀野一義訳注、岩波文庫、1982年、164頁。同じ箇所を「観無量寿経」は、「かくのごとき行者は、命終らんと欲する時、阿弥陀仏の、もろもろの眷属とともに、金色の光を放ちて、七宝の蓮華を持ち、行者の前に至りたもうを見る」と著し、また、「阿弥陀経」では、「その人命終わる時に臨んで、阿弥陀仏は、もろもろの聖衆とともに、その前に現在したもう。この人（命）終わる時、心、顛倒せず。（命終りて）すなわち阿弥陀仏の極楽国土に往生することをえん」としている。それぞれ『浄土三部経 下』中村元、早島鏡正、紀野一義訳注、岩波文庫、1983年、65頁、93～94頁。
- ⁴⁰ 京都の禅林寺永観堂と金戒光明寺に現存するそれぞれ国宝と重文の「山越阿弥陀図」には、この糸を付けた孔が残っている。
- ⁴¹ トマス・アキナス『神学大全』高田三郎訳、創文社、1960年、第1問題、第9項、27頁。
- ⁴² オード・ガーゼル『秘儀と秘儀』小柳義夫訳、みすず書房、2001年、95頁、および37頁。
- ⁴³ Hermann Sasse, *This Is My Body: Luther's Contention for the Real Presence in the Sacrament of the Altar*, Concordia Publishing House, 2003, pp.79-91.
- ⁴⁴ Rob Shields, *The Virtual*, Routledge, 2003, p.5.
- ⁴⁵ ピーター・L・バーガー『聖なる天蓋』藺田稔訳、新曜社、1979年、172頁。また、ウェーバーは、ルターの聖餐論を「神秘的な感情的宗教意識の再生を促したものの一つだった」と捉えている。つまり、ヴァーチャルな現象を容認し、これにより神の厳粛さを強化したということである。マックス・ウェーバー『プロテスタンティズムの倫理と資本主義の精神』大塚久雄訳、岩波書店、1988年、136頁、注(1)。
- ⁴⁶ James Veazie Skalnik, *Ramus and Reform: University and Church at the End of the Renaissance*, Truman State University Press, 2002, pp. 44-45.
- ⁴⁷ Walter J. Ong, *Ramus, Method, and the Decay of Dialogue*, Harvard University Press, 1983, pp.172-175, pp. 270-274.
- ⁴⁸ Ernst Cassirer, *Substanzbegriff und Funktionsbegriff: Substance and Function, and Einstein's Theory of Relativity*, William Curtis Swabey and Marie Collins Swabey (trans.), The Open Court Publishing, 1923. (『実体概念と関数概念』山本義隆訳、みすず書房、1979年、91頁、98～99頁)。ただし、カッシーラーは「スコラ主義は事実の考察を、名前の考察で置き換えたという非難は、近代物理学がその形成途上でスコラ主義に浴びせたものであるが、それがいまでは自分自身に跳ね返ってきかねない」(140頁)と賢明にも指摘している。
- ⁴⁹ フランシス・ベーコン「学問の発達」『ベーコン世界の名著20』成田成寿訳、中央公論社、1970年、386～404頁。
- ⁵⁰ フランシス・ベーコン『ノヴム・オルガヌム』桂寿一訳、岩波文庫、1978年、106頁。また、147～148頁も見よ。ベーコンのスコラ哲学批判およびラムスとの結びつきについては、パオロ・ロッシ『魔術から科学へ』前田達郎訳、みすず書房、1999年、73～79頁参照。
- ⁵¹ マックス・ホルクハイマー、テオドール・W・アドルノ『啓蒙の弁証法』徳永恂訳、岩波書店、1990年、36頁。
- ⁵² ジャンポール・サルトル『存在と無 I』松浪信三郎訳、人文書院、1971年、特に、240～242頁、342～344頁、354頁参照。また、ジャンポール・サルトル『想像力の問題』平井啓之訳、人文書院、1972年も参照。
- ⁵³ 「想像」と「ヴァーチャル」とをここでは三つの点で簡単に区別しておく。まず、「実在的—可能的」の区分において示したように、ヴァーチャルは実在的なものに属する一方で、想像は可能的なものに含まれる。次に、ヴァーチャル化において明らかであるが、ヴァーチャルなものは常に現実と関連をもち、これを基盤にしているが、想像はそうではない。第三に、ヴァーチャルなものが、多くの場合、視覚的なメディアを仲立ちにして成立するのに対して、想像はこのようなメディアの介在が無く、一気に無媒介的に成立する。フッサールの想像の無媒介性については、金田晋『芸術作品の現象学』世界書院、1990年、108～109頁、11

4～115頁を参照。また、「記憶」が視覚メディアをともなわれないにもかかわらず想像と異なりヴァーチャルなものに組み入れられるのは、それが可能的であったり蓋然的であったりするのではなく、現実的に実在した事柄に関してのものだからである。

⁵⁴ モーリス・メルロ=ポンティ『見えるものと見えないもの』滝浦静雄・木田元訳、みすず書房、1989年、125頁。

⁵⁵ 同訳書、211頁。メルロ=ポンティは、現実的、経験的、存在的なものと理念的なものとの相互内属や癒着について語っている。だが、ここでの議論のように、^{リアル}実在を軸にして考えるなら、可能的で理念的なもの代わりにヴァーチャルなものを措定し、「アクチュアルーヴァーチャル」の間での相互内属を考えることができる。

⁵⁶ イマニエル・カント『啓蒙とは何か』篠田英雄訳、岩波文庫、1974年、7頁。

⁵⁷ アイザイア・バーリン「反啓蒙主義」『ロマン主義と政治 バーリン選集3』三辺博之訳、岩波書店、1984年、64頁。

⁵⁸ アリストテレス『ニコマコス倫理学 上』高田三郎訳、岩波文庫、1982年、222頁。

⁵⁹ ジル・ドゥルーズ、フェリックス・ガタリ『千のプラトー』宇野邦一・小沢秋広・田中敏彦・豊崎光一・宮林寛・守中高明訳、河出書房新社、1994年、22頁。

⁶⁰ 同訳書、275頁および338頁。また、Charles J. Stivale, *The Two-Fold Thought of Deleuze and Guattari: Intersections and Animations*, Guilford, 1998, pp. 124-132 では、サイバー・パンクにおいて、人工知能に「なる」ことを取り上げ、サイバー・パンクのなかで流布している異型の合体的な主体が構成される可能性は、ロック・ミュージックなどで何かに「なる」体験のように、曰く言い難いが、まったく現実的な情動的関係をそれとなく示していると捉えている。

⁶¹ Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley Longman, 1993, p. 213.

第4章「ポストヒューマン」のデジタルな視覚

1. 「あなたは私、私はあなた」

You are me	あなたは私	One is one	一人と一人
And I am you	私はあなた	And one are two	そして一人は二人
One is one	一人と一人	You are me	あなたは私
And one are two	そして一人は二人	I am you.	私はあなた

ナルキッソスは彼に恋した囁くエコーには耳を貸さずこれを拒否した。彼が関心を示したのは声ではなく眼で見ることのできる表象である。

「眼の専制」による現実と表象との視覚的な融合、見る主体と見られる客体との区別の曖昧さ、ヴァーチャルとアク

チュアルな事柄の境界の撤廃、ヴァーチャルな次元でのアク



図1 マイクロソフト『フライトシミュレーター』1991年。今はなき世界貿易センタービルに向かい飛行するセスナ機のシミュレーション画面。第2節参照。著者画像。

チュアルな出来事のコントロール、これらが展開されるサイバースペースの中に、それを見るわれわれの中に、近代的な自己はもはや存在しない。ヴァーチャルな視覚表象により充塞されるこの世界では、シミュラクルなものが現実に対して明確な指示関係を失うことにより、確実性や真正性が問われることがなくなるばかりか、サイバー空間やデータ空間はそれ自体徐々に自律化し、視覚に対する支配を強化することになる。ヴァーチャルな空間が実際の本物を凌駕するハイパーリアルなものであればある程、^{テクノフィリク}技術嗜好やテクノ・バイオ的癒着が喝采を浴び、すべてが境界を取り払われて混在し、そこに人はのめり込む。この意味で、特立するデカルト的近代主体は、視覚そのもののヴァーチャル化の過程の中で、一世紀半前からすでに後退し始め、今その姿をサイバースペースの中で消すことにな

る。主体は視覚の上で近代と決別し、少なくともナルキッソス的な心的サイボーグとして歩み始めている。

だがこれだけではない。身体視覚を新たに生成し操作するテクノフィリク的傾向は、皮肉なことに、テクノロジー自らが寄って立つ近代の科学的な合理性と対立し相互に排斥しあうことになる。「あなたは私、私はあなた」として他性を歓迎する視覚の自己成形は、近代的主体から離反するだけでなく、近代合理性全般と対立し、近代は未完のまま他性への思慕がもたらす崇高性と共に破滅し、自らを完遂することはもはやなくなった。

デカルトは、先例や慣習などの文化は国や民族によって異なり多様であるため、普遍的な確実性を欠き、信ずるにたらぬものだという¹。彼にとって、合理的で普遍的な真理は個別の文化の桎梏から解き放たれ、他と隔絶され一人で考える混じりけのない理性によってのみ獲得される。あるいはまた、リオタールによれば、近代合理性とは「遂行性」、つまり効率を最適化することを眼目としたゲーム、近代のテクノロジーに信を置き、そのテクノロジカルな操作性、能率性を至高至善なもののみならずゲーム、これ以外の一切を認めないゲームのことに他ならない。端的にいえば、近代合理性はこのルールに従わない他の存在を排除するテロルであり²、近代はこのテクノロジカルな資本主義的合理性のもとでのみ、まさに自らを効率的に構成してきたということである。バーバーに従えば³、グローバルな経済的合理性を目指す「マックワールド」も、個別主義的で神政的な原理主義に基づく「ジハード」も、自らを絶対化しテロル化する点で、ともに民主主義的ではありえないということだ。

このような近代のあり方は、サイードの『オリエンタリズム』の議論の中に明瞭に見て取ることができる。「オリエンタリズム」は西洋がオリエントを操作し威圧し支配するために、オリエントに成り代わって作り出した西洋の表象システムである。西洋はこの表象を見ることにより絶対的優位性を確保し、東洋は見られることにより西洋の視覚に屈したといえる。この西洋のアマルガムにより「オリエントの現実性は無理やり後方に押し戻され、未開性、年古りたヨーロッパの原型、ヨーロッパ的合理性の発展の始原にひろがる豊饒の闇夜を示す一種の範例として硬化してしまった⁴」。近代オクシデントの合理性、そしてこれが含む明晰性、論理性、正確性、均斉性、効率性は、オリエントの専制性、官能性、秘教性、奇矯性、後進性、敵対性という固定的にテキスト化された対蹠物を指定することでますます明確に自己規定することができ、オリエントに対するヘゲモニーを確立した。そ

して、オリエンタリズムの拡張的形態である「帝国主義」も、西洋合理性に従うか否かを迫るものでしかなかった。「帝国主義はふたつの選択肢しか呈示しない。すなわち奉仕するか、さもなければ死か、である⁵」。西洋合理性は自己以外のすべてを蹂躪し跋扈する。

なかでも「機関銃の弾のように疾走する自動車は、サモトラキのニケよりも美しい・・・闘争のうちにはしかもはや美は存在せず、攻撃的な性格を持ち合わせない作品は、傑作ではありえない⁶」と宣言したマリネッティ、ボッチョーニ、カッラ、バッラ、サンテリアらに代表される「未来主義」にあっては、工場、兵器廠、造船所、機関車、汽船、飛行機などの合理的な近代的機械文明が崇拜された。彼らは機械が生み出すけたたましい騒音を、威圧的な振動を、そしてとりわけ圧倒的な「速度」を賛美し、これらの最終的総括である「戦争」を称揚した。速度と戦争、ポール・ヴィリリオは「速度は西洋の希望である⁷」といい、産業革命よりも「速度体制の革命」が世界制覇の鍵であり、西洋の合理的テクノロジーの結晶でもある速度を絶対的本質とした戦争が、近代という歴史のなかで揺るぎない権力を握ってきたと指摘する。速度という効率的な時間は、地理的距離を縮める「空間の絶滅」を押し進めただけではない。速度はマシンとテクノロジーの中に生息し、装甲車、戦車、戦闘機、駆逐艦の電撃的な侵攻と掃討、および砲弾、魚雷、爆弾、地雷の一瞬の炸裂と閃光という近代は、人間の「種の絶滅」にも関わった。

自らを絶対化する西洋近代合理性は、これを保持する理性的主体、それが構成する現実と事実とテクノロジーだけを認め、それ以外から自己を明確に区分することで成立する。だがしかし、視覚により開始されたヴァーチャル・リアリティやオーグメンティッド・リアリティなどのハイパーリアリティの構成やウェアラブルもしくはインプラントッド・コンピュータ、およびバイオチップによる人間のサイボーグ化は、現実とイメージ、事実とイリュージョン、自然と人工、生体と機械、主体と客体を融合させ、これらの間の境界を破壊し曖昧なものにしてしまう。ウェアラブル・コンピュータの時代に入れば、われわれは確実に現実の中に居て現実を目の前にしながらも、常にスクリーンに表示されたヴァーチャルな表象画像との融合を通してしか現実を見なくなる。今から20年前、近代擁護を唱えるユルゲン・ハーバーマスは、近代の否定や告発に対して強い不快を示した。彼は「近代はみずからの規範を自分自身のうちから汲み上げねばならない⁸」と主張し、人間の理性啓蒙による文化的近代と社会的近代との間と、それぞれの近代の内部で生じた分離を修復しようと試みる⁹。

しかし、たがの外れた近代を、近代自らの啓蒙の手だけによって修復することはもはや困難だ。近代は近代を救うのではなく自らの終焉を招く。人間の視知覚や意図や欲望は、コンピュータの分散処理システムと結合し、サイバネティクスの回路に組み込まれ一体化される。「知覚や認知のスクリーンとの日常的な相互作用、そこでは身体は自らが受け取り反映し送り返す電子的なイメージに溶け込むことになり¹⁰⁾」、人は電子と手を結び判断をそれになかば委ね、コンピュータのスクリーンを見つめ、そのデジタルな画像との視覚的な一体化がはかられることで、啓蒙の理性という人間主体中心の視知覚、認知や判断、あるいはまた自立的理性などとは無縁のものとなったからだ。啓蒙主義的近代合理性は、文化的な個別性や多義性、別様であること、異なること、他であることを認めず、越境によるハイブリッド化が進む現状にそぐわない。客観的現実や人間主体などをよすがとすることでこの合理性の望みを達成して来た近代のテクノロジーは、その先端部分で、現実と人間そのものが、コピーや身体補綴などの人工的シミュラクラに対して、絶対的な優位や正当性を主張しえる状況を与えることはもはやなくなった。連続性と融解を否定した合理的近代、特に近代のテクノロジーは、自らと異なる世界を生み出し、それはオイディプスとなって、まさにその生みの親である近代を攻撃し、近代そのものを打ち砕く方向性を持つ。

2. ポストヒューマンとスクリーン

1991年に、マイクロソフト社から『フライトシミュレーター 4.0』が発売された。当時、GUIを実感できるコンピュータ・ソフトとして好評を博したこのソフトは、飛行機を選び、離陸から着陸までフライトの操縦を自分で行うシミュレーション・ゲームである。その中にエンパーヤー・ステイツ・ビルや世界貿易センターのツイン・タワーが、シンプルなワイヤーフレームで描かれたマンハッタン上空を飛行する場面がある(図1)。画像はまだ稚拙であったがシミュレーションは精巧で、フライトにはかなりのテクニックを要し、離陸はそこそこに出来るけれども、着陸する際には、



図2 2001年9月11日、9時03分。ニューヨーク世界貿易センタービル。2001 ABCNEWS Internet Ventures.

飛行高度や速度、進入方向や角度の取り方が難しく、うまく行かなかった時にはリセットするために、またビルにぶつけてみたらどうなるかという遊び心から、進路の途中にあるもっとも眼につくツイン・タワーにわざと衝突させてみた。

おそらくこのシミュレーションを行ったことがある人なら誰でもやったことだろう。ビルに衝突させたところで操縦席の窓ガラスにひびが入り墜落した機体がディスプレイに表示されるだけのことだ。だがしかし、たとえ無害で現実には何も起こらないただのヴァーチャルなゲームであり冗談事だったとしても、飛行機を操縦してビルに衝突させることができたという事実は、精巧なシミュレーションであればあるほど、実際に^{アクチュアル}現実の世界でもそれは可能だということを暗示している。そしてそれは本当に現実となった。あの日、われわれは何を体験したのだろうか。われわれはヴァーチャルなものは^{アクチュアリゼーション}現実化である。あの瞬間に、ヴァーチャルな世界が現実の世界の上に君臨しそこで跳梁することになった。

今、テレビやコンピュータのスクリーンは全てを映し出す。湾岸戦争も神戸もボスニアもニューヨークもアフガンもイラクもスマトラも、われわれは世界の出来事をそこで目撃してきた。巡航ミサイルトマホークや空対地ミサイル130などのスマート爆弾は、目標探知器や終端誘導装置として地形や目標を認識する地形等高線照合誘導装置 (TERCOM) とデジタル地域相関照合誘導装置 (DSMAC) を備え、ミサイルの先端に取り付け

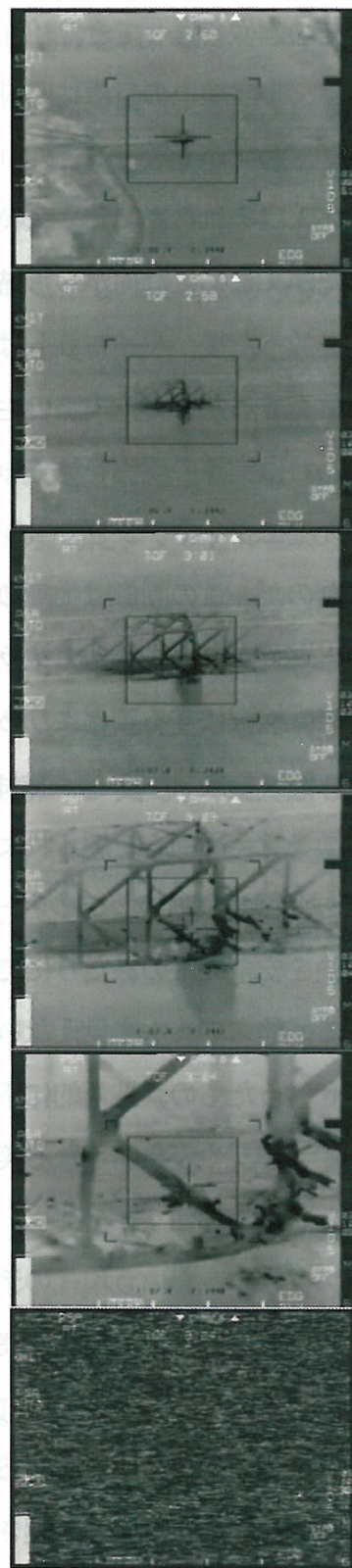


図3 「空対地ミサイル130」に搭載された目標探知器からの映像。The History Channel, VHS.2001.

られたカメラは、標的の鉄橋を捕らえ、これに向かって飛び続け、それに激突し事切れるまでの画像を送ってきた(図3)。赤外線暗視装置やイメージ増強装置を用いたスクリーンには、十字線上の目標に照射されたレーザー光を自動追尾する爆弾とその炸裂が映し出された。わずかに十センチ外れただけで、唸りをあげて飛び去ってゆく弾丸をカメラは捉えた。人はそれらを興奮や悲嘆、脅威や驚きとともに見つめてきた。

だが、ここには何かしら諧謔的な違和感が常に付きまとっている。空対地ミサイル130を放った後、パイロットは、モニターに映し出される目標探知機からの映像を見て爆破を確認するだけで、実際の生の状況は見ない。パイロットを始めとした戦闘員、そしてわれわれは実際の現実を見ていたわけではない。彼らやわれわれが見ていたものはカメラが捉えモニターやテレビやコンピュータのスクリーンに映し出されたヴァーチャルな映像だけなのだ。この画像は生身の人間の眼が見たものではなく、また人間の眼では決して見ることもできない光景、カメラが捉えた映し出した画像でしかないけれども、われわれが実際に直接眼にすることよりもはるかに生々しく現実味を帯びている。この意味でヴァーチャルな映像は^{アクチュアル}現実を卓絶する。しかし、どんなに衝撃的で悲惨な出来事でも、どんなに戦慄を覚え恐怖心を煽られようとも、これを見ている自分には、何事も降りかかりはしない。われわれの心は、スクリーンを介して遠くにいながらリアル・タイムで惨劇を知りえ、危険を安全に眼のあたりにできるのだという「テクノロジカルな多幸感¹」に浸ることになる。他方で、本来見えないものを見ることは、この肉眼で見られるあるがままの姿を色褪せ劣ったもの、技術的に不完全で真実の基準から外れたものとみなすことになり、現実をイメージや表象からなる美的なアトラクションにと化す「ハイパーリアルな世界」への没入を引き起こす。

スクリーンという現代のテクノロジーがもたらす脱文脈化されたこの拱手傍観の不実な可視性の愉悦は、実際の現実に対する感覚を麻痺させ、直接視界に入り自ら関与する身近な出来事について責任を感じる「^{プロキシミティ}近接性の道徳²」が放棄される。これとともに、道徳的であることを機械的な順応性、技術的な確実性、操作的な遂行性に置き換えてしまう「テクノロジーの道徳化」が起き、取り立てて良いことをしようというわけでも、意図的に悪事を働こうとするわけでもない「道徳的中立化³」を保つメカニカルな心性が植え付けられ、道徳的負担の免除がますます加速化されることになる。テクノロジーの道徳化を引き起こすのは、見ながらも「自己の不在」をそこに見るスクリーンであり、フレーム内で狭

隘に自己成形する視覚の冷酷な生の定式化である。このスクリーンが現実^に忠実であろうとすればするほど、ますます手の込んだ究極のヴァーチャルが構成され、ヴァーチャルであることに徹底しようとするほど現^{アクチュアル}実になっていく環境なのである。ヴァーチャルと現実^は円環を形成し、スラヴォイ・ジジエクが指摘するように「二つの正反対の過程が逆説的に相応じ、¹⁴」ヴァーチャルが現実で、現実がヴァーチャル・リアリティとして存在している世界なのだ。近代のテクノロジーは現実を好む。しかし現実的であろうと望めば望むほどヴァーチャル化し、ヴァーチャルであることによって現実を立てることになり、「ヴァーチャル・リアリティの蜃気楼により、真の現実そのものは、現実それ自体の仮象として、つまり純粹にシンボリックな構成体として措定されることになる¹⁵」。

このことは、その日スクリーンを通して見ていたことが、世界貿易センタービルという、近代的合理性を建築と経済の面で象徴しているそのテロルの覇権に対する反駁だ¹⁶、ということの意味しているだけではない。われわれは、近代全般、とりわけ近代的人間性の崩壊、すなわち、人間やこれを取り囲む環境が「ポストヒューマン」化したという事実を、スクリーンを見つめる自らの内に見いだしたのである。なかでもコンピュータのスクリーンではそうである。「あなたが、コンピュータのスクリーンをスクロールし明滅する記号を見つめるなら、(チューリング・テストでの部屋の内部の) 見ることのできない形象化された実体をどのように捉えようとも、あなたはすでにポストヒューマンになっている¹⁷」。こうハイレスはいう。ここで、ポストヒューマン的主体とは、「異成分間の境界が取り払われ、これらが連続的に構成もしくは再構成された合成体であり、集合体であり、一つにして物質-情報的な実体である¹⁸」と規定される。フライトシミュレーターなどヴァーチャルな世界と係わり合いを持っている人間は、実際にフライト・デッキにいて現実の機体を操縦しているわけではない。だが、コンピュータのスクリーンに現れている機体を、正常なフライトの状態として維持するために、これまたスクリーンに示されている姿勢表示計、対気速度計、高度計などを現実^に眼で見ながら、実際に指を使いキーボードによって方向舵や昇降舵を動かして上昇や下降および水平飛行を、また、手でマウスを操りスロットルを調節しエンジン回転数を制御する。

したがって、このフライトは生身の人間が関与しているという点で物質的で現実的である。だが、この物質性はコンピュータが生み出す飛行機や飛行の状況、すなわちヴァーチャルな情報パターンの世界と交錯し相互内属し合っていて、物質と情報のこの交差により

われわれは一つの存在になるのであり、存在として生成されるといえる。物質と情報のアマルガム、言い換えれば、われわれは器官を持つ有機体として固定されるのではなく、私の身体視覚器官を出て拡張を続ける「器官なき身体」であり¹⁹、情報パターンと一体化することで存在する「物質-情報実体」になるのだ。この意味で、^{ヒューマン}人間を他の意志から自由な存在、自らの人格と能力の所有者とみなすなら、ポストヒューマンは、「他の意志から明確に区別し得る自己意志を確認するアプリアリナ方法が存在しないがゆえに、ポストなのである²⁰」といわれることになる。ポストヒューマンは、情報のパターンであるヴァーチャルな世界から独立した物質的有機体としては存在しえず、情報パターンと一体形成される存在として今その姿を現した。

3. 異星「ゲゼン」と異性の仮面

「物質-情報実体」はまた「素顔-仮面実体」でもある。「テキストベース」で複数のユーザーがインターネットを通じ、リアル・タイムでコミュニケーションを交わす技術や方法は、一般にチャットと呼ばれる「^{インターネット・リレー・チャット}I R C」に始まり、「^{マルチ・ユーザー・ドメイン}M U D」や「^{MUD・オブジェクト・オリエンティッド}M O O」にと進化した。さらに、新しいMUDやMOOは、コミュニケーションだけは主に文字テキストで行われているけれども、ユーザーの化身つまりアバターと、背景となるルームやステージおよび様々な対象を「グラフィックスベース」で提供



図4 三谷一馬「眼鬘売り」『彩色江戸物売百姿』立風書房、56頁、1981年。

し、これらは視覚的に立体感のある3D画像として構成され、ユーザーはまさにヴァーチャル・リアリティの中に没入しそれら进行操作することになる²¹。テキストであれグラフィックスであれ、MUDやMOOの最も重要な特徴は、ユーザーが「プレーヤーとして参加するとき、彼らはテキストのみならず彼ら自らの創作者となり、ここでの社会的相互行為を通じて、新しい自己を構成する²²」ということにある。もちろん、われわれは現実の自己のままでそれを鏡で見るかのようにヴァーチャル・ワールドに入ることができる。しかし、多くの場合、偽名や仮名を用い、現実とは異なった自己をそこで演じることになる。

テキストベースでの偽名の使用は「仮面」の着用を意味している。日本では、式亭三馬が『小野篁^{おののぼかむらうそじづくし} 字尽』の中で、寛政年間に花見の席で自己を隠蔽し狂態を演ずるために流行った「百まなこ」あるいは「眼鬘^{めかつら}」と呼ばれたお面について(図4)、「人相は人心にかはらず心も面にしたがひ面も心による也」と述べている²³。お面や仮面は、常に両面価値的であり、顔を覆い隠すというまさにこのことにより、逆に目立ち人目を引き、自己の正体を隠すと同時に別人であることを強調することもできる。それはゴンブリッジが自然界のパターンについて指摘した「偽装」と「誇示」、あるいは「隠蔽」と「虚飾」という一見相反する二つの欺瞞機能を同時に果たす²⁴。また、ミハイール・バフチーンによれば、中世およびルネッサンス期には、仮面は、民衆の開放的で陽気な笑いを伴い、硬直化したありきたりの世界を再生して近親化する気ままに自由なカーニバル的グロテスクを象徴していたが、他方、18・19世紀のロマン主義における個人の深淵で複雑な内的な無限性や主観的事柄の追求の中で、仮面は「何かを覆い、隠し、あざむく等の役割をし・・・仮面のかなたにはしばしば恐ろしい空虚が、《無》がある²⁵」ことになったと指摘する。こうして見られる仮面は変容と再生、陽気と滑稽、祝祭的開放を意味すると同時に、その向こう側に、ゴッフマンのいう「関与シールド」として個人の内的主観を遮断し、隠蔽と虚偽、陰鬱と空虚、不誠実な見せ掛けを秘めた両義的で移行的な不可解な乗り物となる。

インターネットでは、偽名が仮面となるばかりか、スクリーン自体が仮面となっており、このスクリーンは対面状況で得られる他者のアイデンティティに関する手がかりを覆い隠し、あらゆる物理的な存在の印を電子的に仮面化することで消去する。それは「電子の仮面」、レースの編み目の透かしに代わる「ドットのベール」であり、見える透明なスクリーンは向こうが見えない



図5 エドゥアール・マネ、『オペラ座の仮面舞踏会』部分、1873年。ワシントン国立美術館。

い模糊としたベールとなり、ジャン・フラゴナールの『ブランコ』の絵のように、見えるようで見えない歯痒いもどかしさの中で視覚のアウラが揺らめき、見えるスクリーンと見えない相手、可視と不可視が行きつ戻りつ往還することになる。また、バフチーンが言

及するロマン主義の時代には、「仮面舞踏会」が大流行した²⁶。エドゥアール・マネは『オペラ座の仮面舞踏会』(図5)で、仮面やベールやマントなど黒づくめで瀟洒な衣装とそれに覆われ隠された欲望する肉体との皮肉な取り合わせ、これが暗示する廉節と情欲、正と負との変装の二面性が興味をそそる様を巧みに表現している。これと同様、スクリーンは無垢であり正直である。だが逆にこのスクリーンの素直さが、ありとあらゆるもの、危なげなものから猥雑なものまで一切切切を映し出し見せる。ここには仮面舞踏会と代わりのない好奇心が存在している。

加えて、アレクサンドロ・デュマの短編『仮面舞踏会』では、仮面が、実生活での自己を隠すとともに、これに代わる楽しい見掛けを新たに作り出し人目を集めることで、仮面を着けた者もまたそれを見る者も、ともに現実の生活と本来の自分を忘却し別の世界で別の自己と喜ばしくも関わってゆくことの空虚さが描写されている。主体の存在全体を^{えんべい}掩蔽する仮面は、それが隠されているがゆえにこれを神秘化し、本来の「対象(主体)」よりも、それを見る者に自らの欲望の「シナリオ」を描き出させ、フェティッシュ的な陶醉と興奮を覚えさせることになる²⁷。電子の仮面はスパム、ポップアップ、フィッシングなど偽装、変装、匿名、誇示が大好きだ。素顔が実体なら仮面は情報となる。すでに、ヴァーチャルの語源はヴァーチュ、すなわち「美德」にあることを指摘した。さらには、ヴァーチャルはフェティッシュであることもカメラ・オブスクーラを取り上げた際に見てきた(第8章)。美德は内に隠され表だってあからさまには現れず見えないものだ。だとすれば、眼で確認できる仮面の向こう側には隠された「ヴァーチュ」が存在しうるとともに、倒錯した「フェティッシュ」もまたありうるという「ヴァーチャル」な世界がここに広がることになる。

さらに、映画やテレビのスクリーンと異なり、このデジタルなスクリーンは守護神ヤヌスのように、また、『ゲド戦記』で著名なアーシュラ・K・ル・グウィンのSF小説『闇の左手』²⁸のカバー・イラストのように(図6)、それぞれが自らの思いのままの仮面を被り正反対に向いた二つの顔を持ち、自己が相手に対して向こうを向き、また相手が自己に対してこちらを向いた(仮)^{フェイス}面として、まさに「インターフェイス」を構成することになる。これにより、仮面はそれを見る者と被り見られる者の視覚に憑依し、両者は見ることのできる仮面によって自己を作り、ともに自らを仮面により瞞着することで本来置かれている状況からの、また規範、禁制からの離脱が促され多様化することになる。しかも、

『闇の左手』は男女の性が固定されていない両性具有の人間が住まう未来の異星世界「ゲゼン」が舞台となっている。両性具有状態や性を変えうる可能性は、今、このようなSFでの単なる作り話の世界だけで繰り返られるものではなくなった。

ネットに接続する女性の多くは、メールアドレスの登録、チャットルームやMUDのなかで、性の明示につながる本名を避け、数字や記号、抽象名詞など中性、無性もしくは男性に近い偽名を用いることが多い。コンピュータに関する技術、知識について男女間では少しばかりのデジタル・ディバイドが存在し、サイバースペースは依然として男性優位の世界であり、ネット上で女性はセクシャルハラスメントを受ける割合が多い、というのがその理由の一つである。しかし、このような消極的な理由とは別に、「サイバー・フェミニズム」を唱えるサデュー・プラントは、女性こそがサイバースペースでの主役として登場すべきだと主張する。チャールズ・バベッジのデジタルな解析機関のプログラムを開発したのはエイダ・キング・ラブレイスであり、サイボーグというポストヒューマンの原型を発想したのはメアリー・ウルストンクラフト・シェリーであり、ともに女性だった²⁹。

また、レヴィ=ストロースの観点からは、女性は今まで婚姻により男性の間を移行し、子を産むことで彼らの仲立ちをするものとして、そのメディアであり、メッセンジャーであり、常に、移動的で中間化された存在であった。しかし、このような女性の特性は、今日の脱中心化された反ヒエラルキー的で境界未規定的なデジタルなサイバースペースに最も良く適合しうる。「たとえ流動的であることが、過去においては、剥奪と損失の原因を作り出していたとしても、自由がそのアイデンティティにとって何ものにも代えがたいフェミニズムの進展した将来にあっては、このことは明確な利点となる³⁰」。こうプラントは指摘する。このような積極論と先の消極論との中間をとるならば、現状のネットの中で、女性が仮名を用い性を変えこれを置換し超越すること、つまり「ジェンダー・ベンディング」を行うことで、性を基盤に成形されてきた活動から解放され、より自由に活動を行える可能性が与えられるということになる。「女性は性的に中立で偽名の領域、実生活を改善

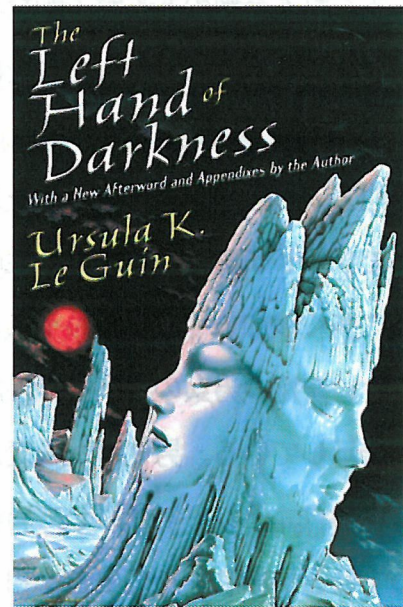


図6 アーシュラ・K・ル・グウィン『闇の左手』、原書表紙。

してくれる余地のある電子的なネットワークを見出した。少なくとも、性の隠蔽は、女性の話し手として評価されることに付随する煩わしい荷物を破棄できる可能性を与えてくれる³¹⁾ということになる。

他方、男性もサイバースペースの中でジェンダー・ベンディングを行う。MUDやMOOでプレイするユーザーは女性の比率が高いが、このことは、実際に、女性がそれらの領域に多く参加しているということを意味しているわけではない。サイバースペースに係わり合いを持つ男女の比率を考えた場合、偽名を用い女性に成り変わっている男性が多いことを示している。男性が性を変えるのには、様々な理由が考えられる。しかしいかなる理由であれ、それらに通底していることは相手とコンタクトを取りコミュニケーションを交わすことにあり、その場合、相手が男性であろうと女性であろうと、自己が女性である方がコンタクトを取りやすいし取られやすい。こうして女性が男性に、男性が女性にとジェンダー・ベンディングをするなら、男と男、男と女、女と女、女と男といった通常の単純な関係ではなく、男性になった女性と女性になった男性、女性になった男性同士、男性になった女性同士などの、錯綜し倒錯的な異性関係や同性関係がサイバースペースでは繰り広げられる。実際の性とヴァーチャルな性とが一致しているものがどのくらいいるのかを、明確に知る手がかりはなにもない。「『男性』、『女性』はアイデンティティの徴表としては信頼できないものとなり、ジェンダー役割や性的好みが実際に変化するというよりも、このジェンダー交差の役割演技は、普段、明確にセクシャルな存在としてわれわれのアイデンティティを構成しているジェンダーと欲望との間の繋がりを乱すことになる³²⁾。

MUDを「喚起体」として規定するシェリー・タークルは、ジェンダー交差が孕んでいるこの問題を、ヴァーチャル・リアリティ内での単なる戯れやゲームとしてではなく、むしろ現実社会での生活に影響を与え、見識を高める出来事として肯定的に捉える。女性を演じている男性は、他の男性（役）のプレイヤーたちが、男性であるこの彼女に対するさまざまな援助や優しげな支援に対して、しばしばある不当な見返りを期待することに気づくことになるという。このことは、女性の仮面を被っている男性に、女性が受けているセクシャルハラスメントやジェンダーの社会的構成についての思量を喚起することになるのだと指摘する³³⁾。トマス・カーライルは『衣装哲学』において、「想像力によらなければ眼に見えないわれわれの理性の創造や靈感が、その衣装・形体を帯びると、精霊のように姿を現し、はじめて全能になる³⁴⁾」と述べ、人間のみならず技術や制度などあらゆるもの

はそれ自体では不可視で神秘的であり、それは象徴的な「衣装」をまとうことによって顕現化され、衣装を見ることでその本来の姿を知ることができるとした。衣装や仮面という外観は欺瞞ではなくなり、逆に、神秘を取り除き真理を具現化するための手引きになると彼は考えた。

そうであるならば、ジェンダー・ベンディングがもたらす「ヴァーチャル・アイデンティティ」もしくは「デジタル・アイデンティティ」は、われわれの実生活でのアイデンティティに反映され、それを再構成する機能を持つことになる。サイバースペースは、ジェンダーなどに基づいた所与性、統一性、安定性、永続性といったアイデンティティの「本質主義」を脱構築し、アイデンティティに揺らぎのある多様性を帯びた新たな可能性をもたらした。そしてまた、仮面と素顔、デジタル・アイデンティティとアイデンティティとの混成が行われるならば、そもそもその基底にあるヴァーチャルと現^{アクチュアル}実との区別にもまた脱構築が起きて不思議ではない。「MUDが作り出す世界の中で起きていることは、全くの現実であるわけでも、そうかといって全くの架空の出来事であるわけでもない。それは、深遠な抗しがたい主情に満ちた意味を持っているのだ³⁵」とジュリアン・ディベルは指摘する。このことは、テキストベースでよりも、グラフィックスベースで展開されるサイバースペースにおいてさらに顕著に現れ、しかもそれは見られる「身体」の概念と関わり合いを持つことになる。

4. 視覚と身体グラフィックスー「我能う、故に我あり」ー

グラフィックスをベースにしたMOOの最大の特徴は、ヴァーチャルなサイバースペースの中で、自己の身体を眼に見える形態で表象するという点にある。ヴァーチャルなMOOでは、初めにプレイヤーは、自分のアバターを作らなければならない。アバターは、サイバースペース上での自分の身体として、それぞれのMOOによって一定の制限はあるものの、人間から動物や異星人まで、自分で自由に構成するか、与えられた既製の各パーツを選択し組み立てることになる。ヴァーチャル・リアリティの中で、眼に見える身体を得るということ、というよりはその前に、そもそも現実世界において人間は身体的存在であるということ、このことはわれわれにとって決定的な意味合いを持っている。

「自分は全的に肉体であって、他の何者でもない。そして魂とは、肉体に属するあるものを言い表すことばにすぎないのだ³⁶」。フリードリヒ・ニーチェはツァラトゥストラに

こう語らせ、肉体は魂の牢獄であることを否定する。ギリシャ時代から中世にかけて、視覚、聴覚、嗅覚、味覚、触覚は、身体感覚器官による現実の対象との直接的な関係によって引き起こされるのではなく、それに先だって精神の内に実際の対象と対応するなんらかのものに依存しているというのが、一般的な考え方であった。「生きものの対象把握すなわち感覚作用は、その生きものが感覚対象と類似しているものを持っているから可能なのである。つまり、感覚器官が対象と類似しているのである³⁷⁾」というプロティノスの言葉は、知覚のためには、その手掛かりとなるものが、われわれの内に前もって存在しなければならぬことを意味している。身体ならびに感覚器官、そしてこれに関連した肉欲、眼の欲は卑下され、心や魂、精神や記憶がこれらに先行し、われわれの知覚や認識のいっさいを統べているとみなされていた。さらに、このことはデカルトの心身二元論に受け継がれ、心や精神、意識や理性が文化的で社会的な人間たるものの特性であることになる。身体や肉体は、このような人間存在にとっての単なる生物生理学的な前提とされ、社会文化的な観点からは省みられることはなかった³⁸⁾。解明されなければならなかったのは、外的身体ではなく内的自己であり、物理的客体としての肉体ではなく有意味的主体としての自己であり、身体や肉体は軽視されることになった。

ニーチェはこのような傾向に反駁し肉体の復活を宣言した一人である。肉体や身体を軽蔑するのは生に背を向け、そこから逃避しありもしない世界に陶醉することでしかない。人間は肉体によってこの世界に時間的にも空間的にも自らの位置を占め、世界に対する視点を構成し、肉体の動きを通じて世界と関わり合い、世界を存在させるものである。ダ・ヴィンチは「私は人間の存在の第一の、また第二の理由を啓示する³⁹⁾」と述べる。彼は、人間は心や精神ではなく、一にも二にも、脳と心臓として眼で見え形を取る身体的存在がすべてであると考え、その身体性を解剖によって徹底的に明らかにし、人体を著名な『プロポーション研究』にみられる円と正方形の中で理想の比率をもって表した(図7)。この人体図の下部にはメジャーが示され、「人

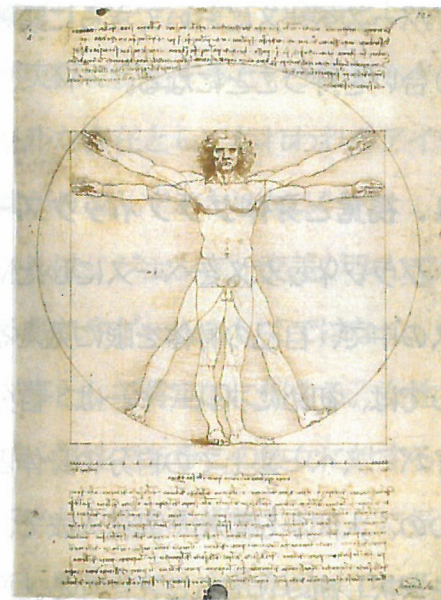


図7 レオナルド・ダ・ヴィンチ『プロポーション研究』1490年頃。ヴェネツィア、アカデミア美術館。

間が腕を広げた長さは身長に等しく、髪の毛の生え際から顎の下の輪郭までは、身長のおよそ十分の一、顎の底部から頭頂まではその八分の一、胸部の上から頭頂まではその六分の一……肩幅の最も広い部分はその四分の一、手のひらは十分の一である」と記されている。このような身体に関する考えは、ヴァーチャル・リアリティにも当てはまる。ヴァーチャル・リアリティは、ヴァーチャルであるがゆえに一層リアリティ感やその世界での実在感を増幅しなければならず、そのためにはその世界で視覚的に捉えられる身体が存在が求められることになるからである。しかも、もともと、ヴァーチャル・リアリティとは、身体や身体感覚器官を、とりわけ視覚を、さまざまなセンサーを通してコンピュータに接合し、それにより得られるヴァーチャルなサイバースペースへの「没入」やその世界での「インターラクティブ」な関係、および「遠隔現前」や「立体視」によりうち立てられるリアリティを示していた⁴⁰。これらは、ヴァーチャルな世界での身体性を考えることによって引き起こされる出来事だといえるのである。

ところで、ミシェル・フーコーは、身体をテキストや言説によって構成され、言説のなかに還元されたものとして取り扱った。彼は、監獄から様々な組織にいたるまで、「従順な身体」を作り出し規格化する規律・訓練にせよ、性的欲望の調整と性的身体管理を通じ「生—政治学」を徹底する性のテクノロジーにせよ、これらの中心となるのは言説であり、身体の規律・訓練・テクノロジーといった戦略それ自体が「構成要素たる言語表現にとっての客体なのであり⁴¹」、したがって「すべてのことを言説の終わりなき水車にかける⁴²」ことが身体統制の基本であったと捉える。身体が言説によって課された意味のグリッドに委ねられているとするフーコーの考え方は、現実の生物—物理的な身体現象の消滅につながり、身体感覚による体験の直接性、およびこれを通して獲得される自らの身体に対する威信、権能、所有が、身体の外部から行使される言語の規律・訓練システムによって極小化されてしてしまうことになる。このようなシステムの中に身体が置かれるなら、「心が恣意的な権力のための場所として優勢になり、結果的に、身体は心に狙いを定めた言説によりコントロールされる不活性な肉塊になり果てる⁴³」といわれることになる。

テキストベースでのヴァーチャルなMUDやMOOでは、自分も相手も非物理的な抽象化された言語の形態でしか表せないし現れない。そこではお互いの具象的な身体を見ることはなく、「生の定式化」を行う視覚の機能不全を引き起こす。また、アナログが一般的に、大規模な支配的システムにより一対多数という受動的な関係を構成するのに対し、デジタ

ル化は、ユーザーが情報やメディアの対象を自分で構成したり、そこにランダム・アクセスできたりするように、脱中心化され反ヒエラルキー的な多数対多数のネットワークによる関係、およびこれを自由に選択し操作できるインタラクティブな関係を構築することになる⁴⁴。

1980年に「ノラ・レポート」が示したこのような「脱マス化」された「多形異像」的なインフォメーション・テクノロジー社会での電子的なデジタル世界においては、単に読み手としてだけでなくすべての者が著者となりえ、従来の権力ヒエラルキーが破壊されるのであるならば、身体を言説に一元化し、さらに、それを身体に対する権力行使の装置としてのみ捉えることには問題がある。だが、身体を言語にとどめず、広く見ることのできる「表象」全般に関連づけ、これを「支配のテクノロジー」から解き放ってやるなら、身体と表象、生きられた身体と表象された身体とは緊密な関係を持ち、ヴァーチャルな世界での身体表象は現実の身体構成と身体感覚体験に重要な役割を担っていることがわかる。

われわれが、身体を肉体という意味で物的なものとして直接的に最も明確に知覚しうるのは、身体を身体によって捉えること、すなわち、それを嗅覚や触覚や視覚により感知することである。なかでも、視覚の果たす役割は大きい。しかも、われわれは、自らの身体やその一部を直接自らの眼で見ることだけで体験するわけではなく、表象された視覚的な形態によっても見ているのである。鏡は、現実の今ある自分の姿や身体を映し出し表象する道具である。われわれは鏡の中で身繕いをし、化粧をする自己の姿を眺め、そこに表象された身体によって自己がこの世界の中に立ち現れていることを見る。鏡は世界を体験する自己の存在を見ることにより確信させ、自分で自分を獲得させる装置なのだ。セネカは鏡の中の自分を観察することで「若者は、若さに見合った勇気ある行為を知り断行する時であることを思い出し、また老いたる者は白髪にとって見苦しい行為は捨て去って、死について何かを考える⁴⁵」と述べ、鏡による身体表象と現実世界での身体活動との関係を指摘する。また、肖像画やプロフィール写真も基本的には鏡と同じ機能を果たすが、このような過去の世界における身体表象を今ここで見ることで、生きられている自己の身体的連続性を構成し、自己言及的に現在の自己がこの世界に存在する証拠を与えてくれる。自己は自己として超越的に存在するのではなく、身体や肉体の見ることのできる表象の中に措定され、それを眺める眼により理解されるのだということになる。



図8 筆者(アバター)「@」『こみゅー3D』。
<http://www.commue.com/>
 Copyright 2000-2002. Sony Corporation

コンピュータ・スクリーンのサイバースペースの中に登場するアバターは、たとえ現実の世界での自分とは異なる姿で立ち現れようとも、そのグラフィックな可視的身体性によって、ヴァーチャル・ワールドでの自己の「世界-内-存在」を確実なものにすることができる(図8)。知覚にとっての身体の重要性を指摘するモーリス・メルロー＝ポンティは、世界を体験し存在させる基盤は身体にあり、われわれが世界の中で見られ認知される基体になっていると指摘する。「身体とは世界内存在の媒質であり、身体をもつとは、或る生物体にとって、一定環境に適合し、幾つかの企てと一体となり、そこに絶えず自己を参加させてゆくことである⁴⁶」。同様に、

『こみゅー3D』(図8)などのヴァーチャル・リアリティ内でも、プレーヤーとしての自己は、単なる言語的仮面より、アバターというグラフィックな眼で見える身体性を帯びることにより、

絵画をはじめとする今までの表象における「自己の不在」を解消することができるばかりか、見え姿としてジェンダーの変更などを行い、この世界への没入、インタラクティブ性、ここにいなながらもその世界の中にも存在する遠隔現前を十全に達成することが可能になる。言語は表象よりイメージ喚起的であり、画像表象は視覚を自己成形することによりイメージを特化し、限定された見え姿に見る者を耽溺させる。

この表象された見えるヴァーチャルな身体を、われわれはキーボード、マウス、ジョイスティックなどを動かす現実の世界での自分の身体動作に連動させコントロールする。だが、身体と表象とは、命令-実行、実行-命令というコンピュータとのフィードバック・ループに組み込まれているので、両者は別々のものとはみなされないばかりか、逆に、現実の身体がヴァーチャルな身体の動きに従い、これに動かされるということにもなる。このようなメカニカルな過程はまた、身体は「意図の可視的形態⁴⁷」であり、内面的な意図や意識は、身体運動を媒介とする「指向性」により事物と関わり合うという観点からも説明される。言い換えれば、われわれが世界と実質的に関わり合いをもてるのは、「われ思う」ではなく、身体およびその運動そのものによる「われ^{あた}能う⁴⁸」という行動の可能性によるのだということである。このことは、われわれが動かす自己のヴァーチャルな身体表象は、

現実のわれわれ自らの意図の可視化であるとともに、逆に、この表象された身体の可視的意図性によって、再帰的にマウスの操作という現実の身体の動きは影響を受けるということの意味している。人は表象されているヴァーチャルな身体の動きを見て、次に何をするのかの決断を迫られ、キーボードやマウスを操作するという現実の世界での身体運動を行わなければならない、現実の自己は自らが作り出した表象により動かされているのである。

身体と身体表象とのこの再帰性は、身体への表象の取り込みという「表象の体内化」が行われることに他ならない。このことはコンピュータが作り出す身体表象に限ったことではなく、ヴァーチャルな身体表象一般が果たしている一つの機能だということができる。例えば『南蛮屏風』(図9)に見られるように、南蛮人と日本人、黒人と白人、カピタンと宣教師、役人と水主、武士と町人など、異なった身体の表象を見ることで、現実での互いの差異の認知や世界での自己存在の内省と再確認、自己の体験の意味づけ、つまり生の定式化を行うことができたと考えられる。身体が表象されるということは、これを見ることによりその表象が体内に取り込まれ身体化されることに通じ、自己を確立することになる。身体表象と身体存在とはこの意味で強い結びつきを持ち、ヴァーチャルなサイバースペースでは、この結合がリアル・タイムで行われ、しかも運動性をともなっていることで、テキストベースでよりもより強くヴァーチャル・リアリティに没入し、ヴァーチャルな身体表象に、アバターそれ自体に、そしてジェンダー・ベンディングした自分の姿に成りきることになる。身体と表象とを結ぶメカニカルでテクノロジカルなフィードバック・ループ



図9 狩野内膳『南蛮屏風』。紙本金地着色、六曲一双のうちの右隻。1600年頃。神戸市立博物館。

は、実際の現実の世界で行われている人間の視知覚や認知過程と類縁性を持ち、これに深く関与することになった。これが「物質-情報実体」の姿である。

さらに、アバターとしてのヴァーチャルな身体は、「ヴァーチャルな視覚」を持つことがある。ヴァーチャルな視覚は、遠近画法によって描く画家の客観的な視点から、アバターを含めた周囲の風景や対象を俯瞰的に眺めるものではない。もちろん、このヴァーチャルな空間も基本的には遠近法によって描かれてはいるが、それを見る見方が全く異なる。それは、アバターの視点に立ち、アバターの眼を利用してヴァーチャルな空間を直接見ることになる。遠近法は通常の浮遊し時間的な経過をとまなう視点からの「^{グランス}一瞥」ではなく、固定された一点からの「^{ゲイズ}凝視」に基づいていた。この凝視の論理では「身体は網膜上の一点、すなわち黄斑に還元され、凝視された特定の瞬間が持続する時の流れの外に置かれる⁴⁹」ことになる。見る者は、画家の排他的で特権化された眼、冷徹で無心な眼、石化し動くことのない非歴史的な眼、実際に経験する肉体を失い超越的で脱身体化された眼を借りて対象を眺めなければならない。だが、『コミュニ3D』の画面からわかるように(図10)、ヴァーチャルな視覚では、見えるものはアバターが見るものであり、移動して見回す身体化されたアバターの眼を通して継続的な一瞥性により対象を捉えることになる。われわれは、アバターが周囲を見回せば、あたかもカメラがパンするように遠近画法で描かれたヴァーチャルな3Dの空間画像を360度で見渡し、アバターが前進すればズームインし、後退すればズームアウトする視覚を得ることができることになる。これは、人が現実の世界で



図10 上は、俯瞰的な視点から見た画面。下は、ほぼ同じ画面を窓際にいるアバター「@」の「ヴァーチャルな視覚」から眺めた画面。Copyright 2000-2002 Sony Corporation

実際に自分の眼で対象や世界をパノラミックに見回す視覚のあり方である。

今まで、いかなる方法によっても、見る者が描かれ映し出されている対象と同一の視空間を占めることはありえなかった。絵画ばかりでなく、写真でも、映画でも、テレビでも、そこでは見る者と見られる対象は分離された別々の空間に存在し、キャンバスやスクリーンという隔壁を越えることはなかった⁵⁰。それらは、見ている自己を内部に取り込まない。しかし、可動的なヴァーチャルな身体と、そこに埋め込まれ受肉化されたヴァーチャルな視覚を得ることにより、われわれはその画面の内部に立ち入り、周囲の対象と空間を共有しているとといった感覚に陥る。それは、現実の身体がスクリーンを突き抜けてCG画像で描かれたヴァーチャルな身体と同化し、生身の視覚とアバターのヴァーチャルな視覚とが一体化することで、ポストヒューマンを製造するものだ。

5. 微笑む真実

ハイデッガーは「そもそも世界が像になるというそのことが、近代の本質を表している⁵¹」とし、近代を「世界像の時代」として捉えた。世界を像として^{リプレゼンテーション}表象すること、つまり人間により構成されたものとして自分の眼の前に立てて常に自分と関連づけることで、人間は存在するもの内で主体となるのだという。だが、スクリーンというインターフェイスを介してヴァーチャルなデジタル画像が氾濫し、さらにまた、われわれ自らが物質—情報実体と化し、自己と他との区別がなしえないスクリーン象嵌社会にあって、われわれはそれらの表象の中で独自の主体としての地位を確保することはできなくなった。

この時代において、われわれが他と取り結ぶ関係は「共感」だとボルターは指摘する⁵²。共感とは、他が経験するように自らも経験することであり、主体としての自己の理性を、唯一信じるにたる根拠とするデカルト的コギト、あるいはそれが望む合理性、確実性、効率性とは縁のないものだ。それは、当時、ただ一人デカルトに反駁を加えたジャンバティスタ・ヴィーコの説く、人類のすべてにより共有され感得されている「共通感覚⁵³」の概念に近い。すでに指摘したように、彼の主張は「真実とは^{ファクタム}作られたものことにほかならない⁵⁴」であった。共通感覚により真実として知り得ることは、作りだしされた事柄に関してだけであり、なおかつ、そこに見いだせるのは絶対的な「真理」ではなく、機会や状況に左右される「蓋然性」でしかないということである。共感という自己と他との体験の一致は、見る空間と見られる空間、睥睨し凝視する眼と浮遊し一瞥する眼、ヴァーチャル

な視覚とアクチュアルな視覚、男性の視点と女性の視点などの垣根を越え、相互浸透を果たす他性への思慕によってもたらされる。それは、サイバースペースとそこで展開されるヴァーチャル・リアリティと関わり合うことで現になされていることであり、作り出されたこのサイバースペースの中に、案外、われわれにとっての真実が存在しているのかもしれない。

作り出されたものということであるなら、プラトンは宇宙を人間が作った「紡ぎ車」に、同じくデカルトは世界を「時計仕掛けの機械」に、カルノーはそれを「熱機関」になぞらえたけれども、「いかなる時代の技術も、思想家たちが物質的世界と形而上学的世界とを見るときに魅力的な覗き窓を提供し⁵⁵」、世界の比喩や象徴、モデルや例として利用されてきた。現在のコンピュータ・サイエンスと人間社会は、単なる喩えを越え、根底的な部分で奇妙な類縁性を保つことになる。

デジタル・コンピュータ、デジタル・カメラ、BSデジタル放送、デジタル・シネマ、デジタル家電、デジタル・ヴァーサタイル・ディスク（DVD）などの「デジタル」は、言うまでもなく、大きさや量を「連続的」に捉え、いくらでも中間値を表示しえる「アナログ」と異なり、これらを一定の集合や塊として「離散的」に表現する方式である。すべてをビットで表す二進数によるこの離散的なデジタル化は、物理的に電子回路リレーのオフとオン、電圧のロウとハイとに簡単に置き換えられ、また、光ディスクや光ファイバーではフラッシュの点滅として即座に変換でき、情報伝達にきわめて有利に働く。しかも、光の波長とフィルムの色調、音の波動とレコードの溝など、オリジナルとコピーとの間の類似を維持するアナログの連続性は、正確に再生することは難しく、データ送信やコピーを重ねれば必ず情報の劣化が起きるが⁵⁶、このような類似にもとづかず、たった二価しか用いないデジタル化は、画像でのピクセルや録音でのサンプリングに見られるように、離散的に明確に情報を差異化するので、複製の繰り返しを行ったとしても、情報のロスなしに容易にオリジナルなメッセージを再現できる。

このような電子的な^{デジタル}離散と、現在の人間のあり方とは呼応する。様々な形でノマド化しグローバルに移動する人間の増大は、故郷を離ればばらに阻隔された状態、すなわち「ディアスポラ」という社会的「^{ディアスポラ}離散」を生み出す。離散は、祖国や民族を離れ、本来のものから隔絶されてゆくことばかりでなく、越境し流動的に異境の民族と融合することをも意味している。この離脱と融合の過程の中で、人種、民族、国家などの従来の社会的カテ

ゴリーは内破し、明確な差異項目としての地位を失うことになった。これらは人間、人類、生物、生命、地球などのさらに大きな上位のカテゴリーの中に包摂され置き換えられている。

同様のことは、^{デジタル}電子的離散についてもいえることである。それは、細分化された特定のカテゴリーを離脱し、異質なカテゴリー同士が結合して一つのカテゴリーの中で内破する表裏一体的な「カテゴリー離脱」と「カテゴリー内破」が、^{デジタル}電子的離散であれ社会的^{ディアスポラ}離散であれ、「離散」の実態だからである⁵⁷。デジタルなピクセルのラスタ・イメージによる階調は、アナログに比べ推移の格差とカテゴリーとしてのピクセル間の分断は大きなものとなり、格子状に分割された一つのピクセル内に近傍の色彩や明暗の細かな変移を均一に取り

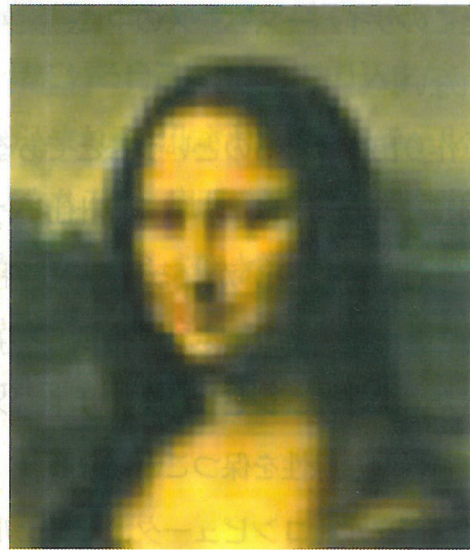


図11 モナ・リザのピクセル画像。71×110ピクセル。著者作製

り込んでしまう(図11)。こうして、コンピュータのスクリーンを見つめる視覚もデジタルなものとなる。それは、ただ単に、見られるスクリーンやそこでの表象がドットとピクセルによるモザイク状のラスタ・イメージから構成されているというばかりでなく、これを見るポストヒューマン自体が、物質—情報実体としてカテゴリー内破の所産であり、アクチュアルな視覚とヴァーチャルな視覚との合成からなる離散的存在となっているからである。

このデジタルな視覚は、社会的^{ディアスポラ}離散に拍車をかける。コンピュータのスクリーンを見つめるわれわれは、電子マトリックスの中で、常々国境を越え他者と結合する。デジタルな電子メディアによる越境と結合やグローバルな流動化は、身体的に移動をしなくても視覚や意識の面で人をディアスポラ化する。われわれは、かつてのように、社会や文化についての知識を、家族や友達、学校やコミュニティの中で対面的に得るだけでなく、今や、絶えず書き改められるインターネットのWebを閲覧することで見て学び、サイバースペースを通じて自己構築し、常に自らを改変することになる。「サイバースペース内の個人は、テキスト的、グラフィック的、音声的形態が常に変化するグローバルな過程と結びつけられることで、歴史的なエスニシティの固定的な姿をとっている対象に執着すること

はできない⁵⁸」。この意味で、人も社会も世界も今はコンピュータとともに「^{デジタル/ディアスポラ}離散化」されるのである。

また、渾然的なデジタルな視覚により展開されるコンピュータによるMUDやMOO、またそこに登場するCGで描かれたアバターの身体画像など、単なるゲームや遊びであって、コミカルなアニメーションの類に過ぎないと多くの人はいうだろう。しかも、粗いピクセルで対象を表したり、あるいはピクセル画像を拡大したりすれば、そこに見えてくるのは正方形に区切られたセルでしかなく、このような粒子状のものの見え方は、明らかに「稠密」な視覚に反する不自然なあり方だともいえる。だがしかし、ベルグソンは、「笑い」を人間的な生の無機的メカニズム化、自然的なものの人工的置き換えという「生の機械化」により生ずると捉えた⁵⁹。生ける肉体がこわばって機械的な動きをすること、もっといえば、透明で、しなやかで、軽やかな精神が、物的な肉体に、しかも、機械化されぎこちなく動く肉体に囚われ小突かれているような出来事を見ることで滑稽な笑いが生み出されるという。ユーモアのあるパロディ化されたヴァーチャルなアバターは、生けるものの上に貼りつけられた機械的な要素をもつことで笑いを引き起こす。アバターは、われわれ人類だけに許された笑いを誘うことにより、真実、睦まじい関係を打ち立て、われわれとの親近感を喚起することになる。

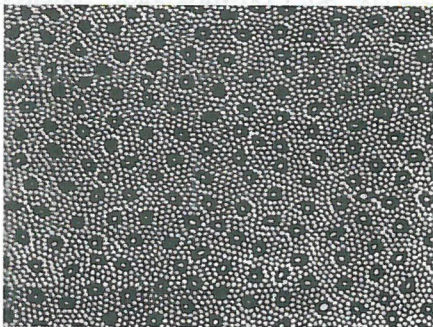


図12 サルの網膜の電子顕微鏡写真。視細胞。桿体(小)と錐体(大)。David H. Hubel, 1995, p.47.

また、大まかで雑なピクセルから構成されている画像と繊細で稠密な視覚との関係については次のように指摘できる。われわれの網膜状には桿体と錐体を合わせ1億9000万の個の視細胞が存在するとした。この細胞はドットもしくはピクセル状に構造化されており(図12)、たとえ直線を捉えたとしても、視細胞はモザイク状に反応し、決して直線そのものになることはない⁶⁰。このことは、われわれの視細胞の構造や反応はピクセル画像と一致し、ピクセルによって構成されているアバターを見ることは、われわれ自らの眼が彫密に見ている像の真の姿を表示しているものであるということになる。笑いは自然なものからは生じない。それは作られたものが引き起こすものという意味においても真実である。内破したデジタルな視覚において、われわれとアバターとのインターフェイスが引き起こすスクリ

ーン上の微笑みは、ピクセル・モナ・リザの微笑にも似たポストヒューマンの真実の微笑みなのである。

注

- 1 ルネ・デカルト「方法序説」『世界の名著 22 デカルト』野田又夫訳、中央公論社、1967年、170頁。
- 2 この点に関しては、ジャン・フランソワ・リオタール『ポスト・モダンの条件』小林康夫訳、水声社、1986年、156頁。
- 3 Benjamin R. Barber, 'Jihad vs. McWorld,' *The Atlantic Monthly*, March 1992, Vol. 269, No. 3, p. 53-65. マックワールドは、マクドナルドやマッキントッシュによる世界制覇の総称であるが、今ではむしろ、インテル・ワールド、マイクロソフト・ワールドの方が相応しいかもしれない。
- 4 エドワード・W・サイド「オリエンタリズム再考」『オリエンタリズム 下』今沢紀子訳、平凡社、1993年、304頁。
- 5 エドワード・W・サイド『文化と帝国主義1』大橋洋一訳、みすず書房、1998年、308頁。
- 6 F.T. Marinetti, Manifesto of Futurism, *The Founding and Manifesto of Futurism*. (<http://www.unknown.nu/futurism/manifesto.html>).
- 7 ポール・ヴィリリオ『速度と政治』市田良彦訳、平凡社、2001年、88頁。
- 8 ユルゲン・ハーバーマス『近代の哲学的ディスクール I』三島憲一・轡田収・木前利秋・大貫敦子訳、岩波書店、1990年、11頁、64頁。
- 9 ユルゲン・ハーバーマス『近代 未完のプロジェクト』三島憲一編訳、岩波現代文庫、2000年。
- 10 Tony Fitzpatrick, 'Social policy for cyborgs,' *Body & Society*, Vol.5, 1999, p.97.
- 11 Kevin Robins, *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*, Routledge, 1996, p.64.
- 12 Zygmunt Bauman, *Postmodern Ethics*, Blackwell, 1993, p. 217.
- 13 Zygmunt Bauman, *Modernity and the Holocaust*, Cornell University Press, 1991, p.160.
- 14 スラヴォイ・ジジエク『幻想の感染』松浦俊輔訳、青土社、1999年、203頁。
- 15 Slavoj Zizek, 'From virtual reality to the virtualization of reality,' in Timothy Druckrey (ed.), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Aperture, 1996, P.295.
- 16 少なくとも、実行犯のメンバーの一人、モハメド・アタの目にはそのように映っていた。「テロリストの軌跡：アタを追う20・21」『朝日新聞』、2001年、12月21・22日。また、Edward Said, 'Backlash and backtrack,' *Al-Ahram Weekly Online*, Issue No.553, 27 Sep. - 3 Oct. 2001 も参照。
- 17 N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago Press, 1999, p. xiv.
- 18 *ibid.*, pp.3.
- 19 ジル・ドゥルーズ、フェリックス・ガタリ『千のプラトー』宇野邦一・小沢秋広・田中敏彦・豊崎光一・宮林寛・守中高明訳、河出書房新社、1994年、188頁。
- 20 *ibid.*, pp.4, また、N. Katherine Hayles, "The Condition of Virtuality," in Peter Lunenfeld (ed.), *The Digital Dialectic*, MIT Press, 2000, pp. 69-73 も見よ。
- 21 IRCは、多くの場合、仮名のユーザー同士がチャット・ルームの中で、単純にテキストだけをベースにし、それぞれ交互に打ち込んだ文章の流れが、一つのチャット画面にすべてフィードバックされ表示されることで、文字によるコミュニケーションが成立するというシステムである。また、MUDやMOOでは、自室やリビング・ルーム、街頭やホール、ジムやバーといった幾つかのルームあるいはステージが設定されていて、それらが複雑に結びつき空間的に構造化され、ユーザーはこの間を移動し相互行為を行うことになる。特に、MOOでは、それぞれのステージにはドアや壁、家具などの様々な対象が存在し、ユーザーはこれら进行操作したり構成したりすることが出来る。ほとんどのMUDやMOOでは、IRCと同様にコミュニケーションはテキストで交わされ、しかもユーザーやステージと対象の状況も、テキストで説明されるのが普通である。MUDのプログラムは、1973年に、ガリー・ギガックスとデイブ・アルネソンが作ったボード上でのロール・プレイング・ゲーム「ダンジョンとドラゴン」にヒントをえて、1979年から1980年にかけて、リチャード・バトルとロイ・トゥルプシャウにより開発された。以来、様々なMUDが生み出されたが、その中でも、ジェイムス・アスプネスが1989年に公開したTinyMUDは、それまでの冒険やファンタジー的要素を改め、社会的でコミュニティ構成的な内容を持ったものとして知られている。また、MOOでは1991年にパベル・クルティスによって公開されたLambdaMOOが有名である。グラフィックスベースでのヴィジュアル

ルなヴァーチャルMOOには、OnLive Traveler、the Palace、AlphaWorld、そして日本の「こみゅー3D」などがある。

²² Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Touchstone, 1995, p.12. (『接続された心』日暮雅通、早川書房、1998年、13頁)。

²³ Timon Screech, *The Western Scientific Gaze and Popular Imagery in Later Edo Japan: The Lens within the Heart*, Cambridge University Press, 1996, 179-180. (『大江戸視覚革命』高山弘・田中優子訳、作品社、1998年、375頁)。

²⁴ Ernst H. Gombrich, *The Sense of Order: A Study of the Psychology of Decorative Art*. Phaidon, 1984. (『装飾芸術論』白石和也訳、岩崎美術社、1989年、33-34頁)。

²⁵ ミハイール・パフチーン『フランソワ・ラブレーの作品と中世・ルネッサンスの民衆文化』川端香男里訳、せりか書房、1973年、41頁。また、39、44頁参照。

²⁶ Terry Castle, *Masquerade and Civilization: the Carnavalesque in Eighteenth-Century English: Culture and Fiction*. Stanford University Press, 1986, pp.23-46.

²⁷ Valerie Steele, "Fashion, Fetish, Fantasy," in Efrat Tselon (ed.), *Masquerade and Identities: Essays on Gender, sexuality and marginality*, Routledge, 2001, p.76.

²⁸ アーシュラ・K・ル・グイン『闇の左手』子尾美佐訳、早川書房、1978年。特に、第7章、115-123頁。

²⁹ ちなみに、エイダ・ラブレイスは詩人パイロンの娘である。もっとも、父親には会ったことがなかったが。一方、メアリー・シェリーは、異母の妹クレアが交際していたパイロンに勧められて『フランケンシュタイン』を執筆した。また、メアリー・シェリーの母親であるメアリー・ウルストンクラフトはその著作『女性の権利の擁護』により、フェミニズムの先駆者として知られている。メアリー・ウルストンクラフトとフェミニズムとの関係については、アイリーン・J・ヨー編『フェミニズムの古典と現代甦るーウルストンクラフト』永井義男・梅垣千尋訳、現代思想社、2002年、参照。

³⁰ Sadie Plant, "No the Matrix: Cyberfeminist Simulations," in R. Shields (ed.), *Culture of Internet: Virtual Space, Real Histories, Living Bodies*, Sage, 1996, p.176.

³¹ Dale Spender, *Nattering on the Net: Women, Power and Cyberspace*, Spinifex, 1995, p.316.

³² Shannon McRae, "Flesh Made Word: Sex, Text and the Virtual Body," in David Porter (ed.), *Internet Culture*, Routledge, 1997, p. 79-80.

³³ Sherry Turkle, "Constructions and Reconstructions of the Self in Virtual reality," in Timothy Druckrey (ed.), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Aperture, 1996, p. 363.

³⁴ トマス・カーライル「衣服の哲学」『カーライル選集Ⅰ』宇山直亮訳、日本教文社、1962年、88頁。また、80頁、206-207頁も参照。

³⁵ Julian Dibbell, *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World*, Fourth Estate, 1999, p.146.

³⁶ フリードリヒ・ニーチェ「ツァラトウストラ」『ニーチェ 世界の名著 57』手塚富雄訳、中央公論社、1978年、89頁。

³⁷ プロティノス『エネアディス-プロティノス全集 第三巻』水地宗明・田之頭安彦・田中美知太郎訳、中央公論社、1987年、256頁。また、アウグスティヌスも同様のことを指摘している。この点に関しては、すでに第3章で指摘した。

³⁸ Bryan S. Turner, 'Recent Developments in the Theory of the Body,' in M. Featherston, M. Hepworth and B. Turner (eds.), *The Body: Social Process and Cultural Theory*. Sage, 1991, pp. 6-12.

³⁹ レオナルド・ダ・ヴィンチ『レオナルド・ダ・ヴィンチの手記(下)』杉浦明平訳、岩波文庫、1999年、219頁

⁴⁰ Michael Heim, *Virtual Realism*, Oxford University Press, 1998, p.7, pp. 12-19. ヘッド・マウンティッド・ディスプレイ(HMD)やデータ・スーツなど様々なセンサーを体に装着した時、「ヴァーチャル・リアリティの三つの『私』」と Heim が指摘する「没入」、「インターラクティビティ」、「遠隔現前」が完全な形で体現されるので、この場合に限ってヴァーチャル・リアリティと呼ぶことがある。しかし、現在、Webのように、ヴァーチャル・リアリティ・モデリング・ランゲージ(VRML)を用いてスクリーン上に画像を表示していさえすれば、ヴァーチャル・リアリティとして扱われている。後者の場合に、「三つ『私』」を得ようとするなら、「身体表象」は重要な役割を果たすことになる。

⁴¹ ミシェル・フーコー『監獄の誕生-監視と処罰』田村淑訳、新潮社、1977年、308頁。

⁴² ミシェル・フーコー『性の歴史Ⅰ-知への意志』渡辺守章訳、新潮社、1986年、29頁。

⁴³ Chris Shilling, *The Body and Social Theory*, Sage, 1993, p. 80.

- 44 Kevin Robins and Frank Webster, *Time of the Technoculture: From the Information Society to the Virtual Life*, Routledge, 1999, pp.117-118. ただし、ロビンスとウエブスターは、このような脱マス化された「電子村」や「電子ホーム」は、実際には、より統制的で中心化されたシステムの中に組み込まれ、権力の効果的な行使に従わざるを得なくなると警告する。
- 45 Lucius Annaeus Seneca, *Naturales Quaestiones 1 with an English translation by Thomas H. Cororan*, Harvard University Press, 1971, p.91. (『自然研究(全) - 自然現象と道徳生活 -』茂手木元蔵訳、東海大学出版会、1993年、44頁)。
- 46 モーリス・メルロー＝ポンティ『知覚の現象学 I』竹内芳郎・小木貞孝訳、みすず書房、1967年、147-148頁。
- 47 モーリス・メルロー＝ポンティ『目と精神』滝浦静雄・木田元訳、みすず書房、195頁。
- 48 モーリス・メルロー＝ポンティ、1967年、232-234頁。
- 49 Norman Bryson, *Vision and Painting: The Logic of the Gaze*, Yale University Press, 1983, p.96.
- 50 幾人かの画家はこれを試みようとしてきた。とりわけ著名なのがティエゴ・ヴェラスケスの『侍女たち』である。この絵では、描かれているモデルとして自己がその絵の中に立っているという錯覚を与える。
- 51 ハイデッガー「世界像の時代」『ハイデッガー選集 13』桑木務訳、理想社、1962年、30頁。
- 52 Jay David Bolter, "Virtual Reality and the Redefinition of Self," in L. Strate, R. Jacobson, & S. Gibson (eds.), *Communication and Cyberspace: Social Interaction in an Electronic Environment*, Hampton Press, 1996, p. 117-118.
- 53 ジャンバッティスタ・ヴィーコ「新しい学」『ヴィーコ 世界の名著 33』清水純一・米山喜晟訳、中央公論社、1979年、118-119頁。
- 54 ジャンバッティスタ・ヴィーコ『イタリア人の太古の知恵』上村忠男訳、法政大学出版局、1989年、34-36頁。
- 55 デイビッド・ボルター『チューリング・マン』土屋俊・山口人生訳、みすず書房、1995年、13頁。
- 56 Pierre Levy, *Cyber Culture*, Robert Bononno (trans.), University of Minnesota Press, 2001, pp. 32-24. Nicholas Negroponte, *Being Digital*, Vintage, 1995, pp.14-15. (『ビーイング・デジタル』福岡洋一訳・西和彦監訳、アスキー、1995年、25-27頁)。
- 57 一方で、電子的な離散は社会的離散を阻止し人々を繋ぎ止める役割を果たす。Eメールというデジタルな技術はディアスポラ化した「家族が連絡を取るばかりでなく、親であり、子であり、家族であることの期待を共に維持する親密で規則的な日々の基盤に触れる女備な方法であり、ディアスポラによって断絶してしまった家族の役割と責任をはっきりと悟り、失効してしまった家族の絆を復活させさせる明確な方法である」ともいえる。Daniel Miller and Don Slater, *The Internet: An Ethnographic Approach*, Berg, 2000, P.56.
- 58 Mark Poster, *What 's the Matter with the Internet*, University of Minnesota Press, 2001, p. 170.
- 59 アンリ・ベルグソン『笑い』林達夫訳、岩波書店、1976年、52-53頁。
- 60 David H. Hubel, *Eye, Brain, and Vision*, Scientific American Library, 1995, pp.46-49.