

## 論文

## 液晶文学論

藤元 由記子\*

## はじめに

近年、活字離れといわれるなかで、沈静化していた文芸部門に衆目を集める動向が生まれている。海外名作の新訳とケータイ小説の台頭である。

ふたつのブームは、あらゆる意味で好対照をなす。まず、前者は文芸の歴史を担ってきた大手出版社が主導で、いわゆる団塊の世代をターゲットに確実なコンテンツを打ち出すという、送り手側の戦略に則ったものである。一方後者は、携帯電話のポータルサイトに掲載された人気作品を書籍化したもので、サイトを利用する30代以下の読者層を対象に、文芸部門に実績のない新手の出版社が先駆となって、文芸市場の周縁に向けて放った商品である。

また、前者が既存の名作を、人気作家や実績のある翻訳家や学者による新訳で二重に品質保証するのに対し、後者はアマチュア作家が「ハンドルネーム」と呼ばれる簡略なネット上の名前で発表する、私生活や実体験をもとに書いた独自のテキストが中心で、素人らしさが売りであるが、作品のレベルは概して劣る。

このように、両者は出版社の新旧や、読者

層、作家の有名性と匿名性、作品の質など、出版物としての商品要素がことごとく対極にあるが、「堅実な市場性」をもつ点では一致している。また、出版市場全体を俯瞰すれば、読者層において両者の棲み分けは鮮明であり、マーケットのパイを浸食しない補完関係にあるともいえる。

このことは、長引く出版不況によって、根本的な体質改善を迫られた出版社が、従来ギャングル性の高かった出版ビジネスを堅実方向にシフトしていることを示唆する。さらには、メディア環境の劇的な変化によって、保守的であった文芸部門にも、新規参入の波が押し寄せ、大手や老舗版元の堅牢な堤防を崩しつつあることを物語っている。

しかし、このような文芸書の動向は、一過性のブームや市場再編という経済現象にとどまらず、文学の動向に直結するものである<sup>(1)</sup>。なかでも、ケータイ小説ブームを生み出した携帯電話の普及は、ある種の文学的な解体、もしくは革命ともいえるべき萌芽を孕み、さらには「書く」「読む」という行為そのものに、変質をもたらしつつある。

本論は、パソコンや携帯電話など、液晶画面

\*早稲田大学大学院社会科学部研究科 2007年博士後期課程修了(指導教員 内藤 明)

から生み出される文学テキストに注目し、映像や視覚をめぐる今日の状況との関わりの中で、前述のような変化の実体を考察するものである。

## I 章 ケータイ小説という現象

### 1 ブームの背景

「ケータイ小説」「ケータイ書籍」という言葉は、はじめインターネットのポータルサイトに掲示された「電子書籍」を、携帯電話にダウンロードして「読む」行為をさす言葉であったが、2006年に人気の高い電子書籍を出版社が書籍化した商品が、文芸書部門で急激に台頭するに伴い、「ケータイ小説」は文芸書の新ジャンルの呼称として定着する。<sup>(2)</sup>

ケータイ小説は、2002年12月に出版された『Deep Love』（Yoshi著、スターツ出版）が先駆といわれる。四部作からなるこのシリーズは、2004年に映画化やテレビドラマ化され、同年末には単行本のシリーズ合計が250万部を記録するにいたる。

この大ヒットが引き金となって、2005年4月にKDDIによる「au」インターネット接続サービス「EZweb」に、電子書籍と書籍通販サイトからなるポータルサイト「EZ Book Land」が設立されたことが、ケータイ小説の転換点となる。

そして、2006年の文芸部門の年間ベストセラー一覧（トーハン、朝日新聞調査、2007年2月10日）には、ベストテンにケータイ小説4作がランクインする。<sup>(3)</sup>

このうちの3作と、前述の『Deep Love』を出版したスターツ出版は、1983年に不動産会社の情報・通信部門の子会社として発足し、『OZ

マガジン』を主要媒体とする情報系の出版社である。「ケータイ小説」という表記でジャンル化し、大手出版社参入後もケータイ小説市場をリードしている。

2006年11月にスターツ出版の『恋空』の販売部数が発売一か月で上下巻合計100万部を超えると、大手・中堅出版社が相次いでケータイ小説市場に参入し、翌2007年上半年期における単行本全体のベスト30に5点がランクインするほどのブームとなる（2006年は1点）。<sup>(4)</sup>ケータイ小説を手がける出版社も、2007年上半年期末時点で14社にひろがり、<sup>(5)</sup>『Deep Love』が刊行された200年12月以降から数え、52タイトル58点が出版された。

出版点数の増加により個々の部数は減少しているものの、初版5万部がかたい商品としてブームを保持している。また、2007年10月には、角川書店グループで、ゲーム雑誌や漫画雑誌、ライトノベルなど若者向け書籍を専門とするメディアワークスが、小説投稿サイト「魔法のiらんど」と組んでケータイ小説専門の「魔法のiらんど文庫」を創刊するといった動きも出ている。

### 2 ケータイ小説の特徴

ケータイ小説には、従来の文芸書との差別化を意識したいくつかの特徴がある。書籍化ではなく「製本化」と呼ぶことや、本体価格がほぼ1000円に統一されていること、装丁は横書きの左開きで、一行38～40字、パステル調のあわい表紙が多く、「バルキー」と呼ばれる密度の粗い紙材で軽量に造本されている。

テキストはセンテンスが短く、文頭の字下げのない改行が頻繁に繰り返され、会話が中心で

ある。これはもともと携帯電話で読むために作られた、電子書籍版のテキストをそのまま生かしているため、携帯電話の液晶画面という、平面的にも時間的にも限られた環境から生まれた独自のスタイルである。

「製本化」と呼ぶ理由のひとつはそこにあり、あえて一般的な文芸書の文字組を踏襲しないことで、書籍のもつ閉塞感や権威性との決別を宣言し、本を読まなかった若者世代にアピールしている。しかし一方で、それが編集のために時間も手間もかけないことを正当化する方便ともなっている。

内容としては、十代の主人公の恋愛を扱ったストーリーが圧倒的に多く、その多くが個人の体験に基づいた私小説の形式をとる。そのため、地の文は主人公のモノログ、会話は主人公と相手とのやりとりが中心で、脚本のようなスタイルをもつが、脚本のト書きが担う、客観的な情景描写や、「と、〇〇は言った」という発話者を特定する記述は、会話のリズムやテンポを遮る要素として省略される。リズムとテンポこそが、リアリティを支える描写テクニクとなっているからである。

さらに実際の会話に、主人公の心の声が混じり、本音と建て前がめまぐるしく交錯する独特の会話世界は、70年代から80年代半ばの少女漫画にみられる、吹き出しの中の会話とは別に、主人公の心の声を書き出す、二重話法のスタイルを彷彿とさせる。<sup>6)</sup>しかし、大塚英志によれば、読者に「多層化した言葉を識別し、かつ、重ねあわせて意味を解釈するという手続き」を強いるこの「内省型」へのアンチテーゼとして、80年代末に「ハイパートにプロットを連続させ、会話全体で物語を進行することで内省の余

地を与えない」少女小説がブームとなるが、<sup>7)</sup>ケータイ小説は、むしろその延長にあるといえるだろう。なぜなら、ケータイ小説の文体は、二重話法的な「私語り」ではあるが、内省を言語化しつつも、実際の会話と同じ位相に取り込むことで自他を並列させ、「私」という「主体の輪郭」を曖昧にしているからだ。この「主体の忌避」とさえいえる態度は、内と外を識別する余地を与えないテンポによって強化される。

### 3 文学的解体の兆し

文芸書としてのレベルが疑問視されるケータイ小説に、実績ある文芸出版社が手を染める理由は、何十万部というヒットを生み出している実態を無視できなくなったことにほかならないが、出版社の側からすれば、ブームを支えているのは、従来ペーパーでは本を読まなかった層であり、既存の文芸読者を温存したまま、市場開拓ができるメリットもあった。言い換えれば、同じ文芸部門ではあっても、ケータイ小説は文学ではなく、サブカルチャーとみなされていたのである。

しかし、ケータイ小説ブームが本格化する少し前の2006年2月、ある一冊の本の登場が、文学とサブカルチャーとしての液晶文化とを急接近させる。その書、『りはめより100倍恐ろしい』は、2005年に「第一回野性時代 青春文学大賞」を受賞した小説で、翌年、角川書店から単行本として刊行された。不可解なタイトルは、10代の若者のあいだで「いじり」と呼ばれる行為が、一字違いの「いじめ」よりたちが悪く陰湿であることを意味する。この「りはめより」という記号のような字並びが、同世代だけに通じる隠語を示唆すると同時に、その語が別

の文脈で解釈されることや、意味を問われることすら疎むような排他性を強く打ち出している。

注目すべきは、単行本の帯にうたわれた「すべてがケータイで書かれた世界初の小説」という事実である。同じく帯に「強烈な口語体を飽くことなく連射する衝撃の新世代作家の登場！」とあるように、これまで読んだことのない型破りの文体で全文が貫かれている。

「へえー、例えば誰だよ」一城が意外そうな顔をする。「そんな奴らいたっけ」いるよ。多分俺の予想通りだよ。

「牧とか武者とか」ほらの中だ。「あんま話してないんだよねー。面白そうなんだけどなー。仲良くなりてーよ」おいおい、そりゃ困るぜ。原西に牧達側に移られると、非常に辛いシナリオになる。原西には上昇志向があるな。典孝メモにインプット。(下線は筆者)<sup>(8)</sup>

本書は、中学時代「いじり」にあい、ピエロの役回りをさせられてきた主人公が、高校生活で同じ轍を踏まないよう、同級生との力関係をはかりながらあれこれ画策する様子を、独特の文体でリアルに描いている。

この場合の「リアル」とは、高校生の日常や心理の描写が写実的であるというのではなく、早いテンポとリズムで畳みかけるように繰り出される会話が生む、実況中継のような臨場感を形容している。すべての出来事が、独白と会話という、主人公の主観のみで語られるため、読者はきわめて単眼的な世界のなかに放り込まれ、無自覚のうちに主人公に同化していく。例えば、上記引用の下線部のように、「」のセ

リフのあとに句読点なく主人公の心の声が表示され、発話者の心理や意図について、読者に客観的な解釈の余地を与えない。この加速されたテンポとリズムこそがリアリティの正体であり、あたかも作家不在で小説が成り立っているような錯覚すら与える。

著者の木堂椎は、刊行当時17歳の現役高校生で、携帯電話で原稿を書くようになった理由を、手書きだと漢字を調べる時間がかかり、パソコンは場所や時間を拘束されるが、携帯であれば移動の車中やテレビを見ながらなど、いつでも効率よく書けるからだ、受賞後のインタビューで語っている。<sup>(9)</sup>

また、星新一の「ショートショート」を読んで小説を書くようになったことにもふれ、好きな作家に伊坂幸太郎、恩田陸、重松清の名前をあげていることから、本書が活字としての文芸作品から影響を受けて生み出され、その流れを継ぐものとみてよいだろう。一方で、漫画のもつ読者への伝わりやすさやテンポのよさを小説に取り入れたいと語っているように<sup>(10)</sup>、著者にとって小説と漫画は、同等かつ互換性のある表現ジャンルとしてとらえられている。

このメディアミックス的な発想に加え、本書は、携帯電話による執筆、モノログと会話で構成された文体、「青春文学大賞」がネット上での読者投票で選ばれたことなど、ケータイ小説を特徴づける要素をすでに多く含んでいる。

この小説が生まれた背景には、版元である角川書店のグループ会社メディアワークスが、1990年代より若者専門の市場を開拓してきた足跡がある。ゲーム雑誌や漫画雑誌を手がけるメディアワークスと、文芸の老舗である角川書店との経営的結合<sup>(11)</sup>が、文学とサブカルチャー

としての液晶文化とを急接近させる舞台裏となったことは興味深い。そして木堂椎のように、ゲームや漫画に親しみ、携帯電話を使い慣れた若い世代が、自分たちの言語ワールドを液晶画面で構築し、そこから文学作品が生まれることは必然であったといえよう。その意味では、ケータイ小説ブーム以前に、すでに液晶画面のなかで文学的解体は始まっていたのであり、『りはめ』が文学作品として認知された時点で、出版界はこの解体を受け入れたことになるだろう。

同様にケータイ小説も、サブカルチャーと文学がシンクロナイズする環境のなかで生み出された一形態であり、ブームが去ったあとも文学に大きな爪痕を残すものと思われる。それは、横組み左開きという文字組に始まり、短いセンテンス、頻繁な改行、会話とモノログによるコロキアルな表現、カッコやダッシュなど「ヤク物」と呼ばれる記号の多用、そして日常会話程度への語彙の低下や、描写のステレオタイプ化がもたらす説話性や象徴性の放棄など、文体をめぐる大きな変化であり、招かざる第二の言文一致といってもよいであろう。

この文体変化が思考にもたらす影響が、医学や心理学による臨床実験など、他分野の研究によってどのように分析されるか興味のあるところだが、次章では、現代美術やマスメディアの動向をヒントに、視覚映像との関係で考察してみたい。

## II章 リアリティの変容

### 1 映像化する言葉

アメリカのアーティスト、ジェニー・ホルツァーが、初めて大都市の電光掲示板を使った

作品を発表したのは、1982年のことである。その作品とは、ホルツァーが古今東西の権威ある文献を読破し、思想の断片をキャプションのように単文に著した《自明の理 (Truisms)》(1977~1979年) から、「EXPIRING FOR LOVE IS BEAUTIFUL BUT STUPID (恋愛のために死ぬことは美しいがばかっている)」といった短いテキストを、ニューヨークのタイムズスクエアに設置された電光掲示板に流すというパフォーマンスである。

それ以前ホルツァーは、自作のテキストをポスターや公衆電話に貼るステッカーなどに印刷してゲリラ的に発表していたが、「読む」という能動性をさらに排除したメディアとして、電光掲示板に注目した。4ワードないし8ワードからなる短いテキストが、都市のもっとも目立つ場所に設置された大画面に電飾文字で表示される。ニュースや宣伝のためのテキストと、ホルツァーの《自明の理》には、視覚的になんら異なることはない。後者が美術作品であり、「アート」と定義される根拠は、作家が美術家であることを除けば、かなり希薄である。しかし、このパフォーマンスは、20世紀美術史において、記念碑的な作品として位置づけられている。それは、この作品が電光掲示板に流れる電飾文字を、油彩画や写真、フィルム作品と同様にアートの表現技法としたこと、そして美術館など美術作品のために用意された場所ではなく、都市のメディアシステムに侵入するという画期的な出来事になったからである。

かくして、電飾文字によるテキストは、文学より早く視覚芸術の仲間入りを果たす。ここでホルツァーの《自明の理》のテキストをいくつかみてみよう。

ABUSE OF POWER COMES NO SURPRISE.  
(権力の濫用は驚くに値しない)

ABSTRUCTION IS A TYPE OF DECADENCE.  
(抽象は退廃の一種である)

CLASS STRUCTURE IS AS ARTIFICIAL AS  
PLASTIC. (階級構造とはプラスチックのよう  
に人工的だ)

EVEN YOUR FAMILY CAN BETRAY YOU.  
(家族といえどもあなたを裏切ることがあ  
る)<sup>(12)</sup>

これらは、ひとつひとつが格言であり、数行でみれば一編の詩でもありうるし、何十編も連なるとひとつの散文ともとれる。しかし、テキストは、Tシャツに印刷され、人がそれを着て街を歩いたり、前述のように街頭に貼ったポスターや公衆電話のステッカーなどに印刷した形で発表される。つまりテキストが存在していても、ホルツァーにとってはそれを伝達する媒体や環境、時間、場所、方法こそが重要であり、それら全体を含めたパフォーマンスが美術作品であるという定義のもとでは、テキスト自体は自立した作品ではないということになる。従って、テキスト自体が作品である文学作品とは一線を画すといえよう。

しかし、翻って文学作品におけるテキストも、ホルツァーが「媒体・環境・時間・場所・方法」を重要視したように、これらの要素と切り離すことは出来ない。テキストの全部または一部がオリジナルの媒体から抽出され、何度も複製され、人々の共通の慣用句になったときに、もとの「媒体・環境・時間・場所・方法」から切り離されることで、テキストの「自立」は起こりうるが、同時に複製、変形されたテキ

ストは、作者という創作行為の「主体」からも離れていく。

また、ホルツァーによるアート・パフォーマンスは、伝統的な美術鑑賞の方法をことごとく転覆させる。従来の美術鑑賞とは、古くは教会や富裕層の邸宅で、近代以降は美術館や画廊で、限られた立ち会い者の密やかな楽しみとして営まれてきた。展示された作品は、持続した鑑賞の時を提供し、観る者はゆっくりと、その作品や自分自身の文化的背景から喚起される共示性（コノテーション）を読み取りつつ、体験としての鑑賞を成立させる。

一方、ホルツァーの作品は、ニューヨークのタイムズスクエアに設置された電光掲示板という、不特定多数の鑑賞者に開かれた空間に「展示」される。電光掲示板に映し出されイメージとなった言葉は、手業や絵画性のない没個性的な電飾文字によって文化的背景をそぎ落とされ、画面に数秒しかとどまらないことで、文脈さえ曖昧のまま伝播される。

このように受け手側の「読む」という行為の能動性を極力無化し、メッセージを人々の視界に突きつけるやり方は、警告や臨時ニュース、あるいは宣伝文句などの伝達方法を、文学的なテキストに転用したものである。すなわち「瞬時に伝える」ために、語彙を最小限に圧縮し、無機的な書体を介し、あらゆる解釈の余地をそぎ落とす方法で、言葉が送り出される。

このことに気づいたように、ホルツァーはその後、格言的な《自明の理》よりも、以下のような、「より緊急を要す事態に対する彼女自身の意見」<sup>(13)</sup>である《サヴァイヴァル (Survival)》(1983~85年)を、電光掲示板で流すようになる。

YOU ARE TRAPPED ON THE EARTH SO YOU WILL EXPLODE. (あなたは地球上でわなにはまり爆発する)

THE BEGINNING OF THE WAR WILL BE SECRET. (戦争の始まりは秘密にされるであろう)。(14)

ホルツァーの作品において、テキストは電光掲示板に映し出されることで、本来アナログ的であり、ゆるく読み取られるべきイメージ(映像)にすり替えられる。読むつもりのない、あるいは急いでいる読み手は、イメージの「ゆるさ」に警戒を解き、都市景観の一部のように言葉を受け入れるのである。それが看板の文字と異なるのは、電飾文字がまとう非文化性、すなわち非政治性と、短時間で消える実体の曖昧さゆえであり、そのためいかなる批評にもさらされず、また主体を問われることもなく、テキストを存在させる。

ホルツァーの作品は、四半世紀も前に、電飾文字によってイメージとして伝えられる言葉の危うさを予言している。そういった言葉は、電光掲示板という都市システムへの侵入を果たしたのち、やがて液晶画面を介して無限の増殖を続け、実体のない仮想世界を構築することになるだろう。

## 2 溶媒としての液晶

2006年に台湾で制作されたテレビドラマ「Silence (原題: 深情密碼)」は、アジアにおける文化混交が、政治レベルでの対立を後目に、マルチ市場を狙ったビジネス主導で深化していく今日の状況をよく表している。映画やテレビドラマが、日本、韓国、中国、香港、台湾のア

ジアの複数の国・地域で合同制作される手法は、すでに常套手段となって久しいが、「漢字圏」というフィルターを通すと、ドラマには別の側面がみえてくる。

台湾、香港、韓国の三つの国・地域から人気俳優をキャスティングしたこのドラマでは、4人の主人公のうち、唯一中国語を話さない韓国の女優パク・ウネを起用するにあたり、字幕や吹き替えではなく、事故で声が出せなくなった役を設定した。興味深いのは、パク・ウネ演じる聾啞の主人公が、コミュニケーション手段として、手話や筆談だけでなく携帯電話を使用していることである。メールをやりとりするだけでなく、目の前の相手に意志を伝えるのに、携帯電話の液晶画面がペーパー代わりに使用される。わずかな字数でコロキアルな表現が可能な中国語は、例えば、「忘れてしまったの」という日本語字幕があてられたシーンでは、液晶画面に「我忘了」の三文字がアップで映しだされ、日本人にも表意が直に伝わってくる。

現在、日本の携帯電話は、通信システムの違いから、アジアの他の国・地域との統一規格ではないが、いずれ互換性が出てくれば、漢字・絵文字・アルファベットによる、漢字圏でのみ有効な視覚伝達網を構築する可能性も持っている。それは、逆に言えば、市場優先で異なる言語が混交・合理化され、文化や歴史に裏打ちされた意味性、すなわち固有性を失って、一律の文字コードに収斂していく可能性でもある。

それによって、アジアに新しいコミュニケーション網が敷衍され、グローバリズムによって引き起こされる文化の均質化、すなわち欧米化の歯止めとなることも期待できる。しかし一方で、字数や表示書体に制限のある液晶画面のな

かで、テキストは極力短縮され、漢字は単純化され絵文字と同質化し、伝達される内容も多用な解釈や文脈としての物語から切り離され、分節化されることへの懸念もまた否定できない。そしてその危惧は、液晶という溶媒が引き起こす「リアリティ」の変質へと向けられるのである。

### 3 メタファとリアリティ

2008年に、三重県立美術館をスタートに国立国際美術館（大阪市）、東京都写真美術館で開催される「スタイル／モーション 液晶絵画展」は、1960年代に登場して以来、いまや現代美術の主要なジャンルとなっているビデオアートが、平面ディスプレイの飛躍的な技術革新によって、新たな局面を迎えつつある状況を伝える企画である。<sup>(15)</sup>

展覧会では、現代美術や写真のアーティストが、最先端の液晶ディスプレイを使って「展示」した作品を、伝統的な「絵画」に見立てることで、映像と絵画、革新と伝統というふたつの領域を横断し、さらには両者の境界を無化し、新しい視覚芸術の概念を提起する試みである。

ここで注目すべきは、液晶画面の技術革新によって、映像が絵画と同質の空間を表現する可能性を獲得した結果、平面的な絵画に、時間軸が持ち込まれるという、前例のない美術的問題を突きつけていることである。

しかし本当の問題は、最先端の液晶技術が写し出す映像が、従来のディスプレイよりも画素数などにおいて革新的に高画質化されたことで、それを「リアル」だと感じてしまう見る側の習慣にあるのではないだろうか。この見る習慣というのは、例えば、大きく描かれたものが

近くで、小さいものが遠くにあると解釈する遠近法のように、作者と鑑賞者のあいだの一種の決まり事である。今後、より技術革新が進むことが「リアル」の段階のバロメーターになれば、より高精細で再現された映像、つまりは「巧妙な虚像」にわれわれはリアリティを感じてしまうことになる。

また、この「時間軸の持ち込まれた絵画」では、映像中の蝶は飛び立ち、滝は囁々（あるときは音を立てながら）と流れる。それは、写実的に描かれた今にも飛び立ちそうな蝶の絵や、しぶきをあげて流れる滝の一瞬を捉えた写真ではない。このように絵画の概念に時間軸を持ち込むことは、伝統的な絵画が内包する表象や「テキスト」、すなわち物語や象徴性を希薄にするため、想像で「動かす」という見る側の能動性を奪ってしまう。その結果、「動かす」という、受け手側のアナログ的な時間軸にズレが生じる。

ここでの議論は、動画自体を否定するのではなく、展覧会タイトルにもあるように「スタイル／モーション」が表現メディアとして区別されなくなることにある。つまり、メタファとリアリティの混乱である。その背景には、高画質の液晶画面が日常生活に氾濫し、虚像をリアルと感じてしまう現代人の習慣が関わっているといえないだろうか。

同様に、文学における液晶画面は、「読む」という、もともと時間軸を内包していた文学作品に、「速度」を与え分節化する。そのため、物語性、すなわち読者の思考によって刻まれる体験としての時間を分断する装置となる。文学における時間軸の分断とは、すなわち読み手というもうひとりの「主体」の喪失にほかならな



い。

「液晶絵画」があくまで絵画の「見立て」とされるのは、観者が伝統的な絵画に慣れ親しんでいるからであり、初めてアートに触れた時点ですでに映像と絵画が同質で共存する世代には、視覚体験としての両者の差は大きいものではないかもしれない。同様に、液晶画面で書かれ、読まれる文学作品も、いずれ違和感なく受け入れられていくだろう。

そこで思い出されるのは、ロラン・バルトによる「技術が情報の（とりわけイメージの）伝播を発達させればさせるほど、技術は与えられた意味の陰に隠れて作られる意味に仮面をつける方法を提供してしまう」<sup>(16)</sup>という一節である。

バルトの言葉は、液晶芸術における問題を予見しているように思える。なぜなら、芸術とは世界を読み解く「メタファ」であり、芸術における「リアリティ」とは、けっして現実にとってかわるものではなく、鑑賞者の想像力に訴えかけ、より現実世界に肉薄する「行為」を意味するからである。すなわち、芸術作品とは想像力を喚起する行為であり、われわれを取り巻く世界が、鑑賞者の脳で多彩に再現されることを前提としている。その前提が脅かされることにたいし、バルトの警告が想起されるのである。

美術界では、ある特定の表現が権威を獲得し、「メタファ」ではなく「真実」にすり替えられる危険な状況が生まれると、それを自浄する働きが常に作動してきた。例えば、写真が「真実」として社会に利用されるようになると、ノーファインダーや、ピントを外し粒子をわざと荒くしたプリントの作品が現れ、写真があくまで物質であり、画像はトリミングで操作

されていることを暴いた。近年では、コンセプチュアル・アートやビデオアートの台頭に対し、「スロー・ペインティング」<sup>(17)</sup>と呼ばれる手業を駆使した絵画作品が注目を浴びているように、近現代美術は、アートと権威の結びつきに敏感である。それは、ソビエトにおける全体主義芸術や、ナチスの退廃芸術展など、芸術と権威の結びつきが世界の「真実」を操作してきた不幸な歴史と無関係ではないだろう。

一方、近代日本文学史を振り返ってみれば、文体の改革が、文学と権威性との結びつきを転覆させたことがその始まりである。明治に起こった言文一致運動は、「リアリティ」が文芸作品に注入されるための必然であり、新しい世界を描写するために、多様な解釈をもたらす開かれた言語を獲得する必要があったからといえるだろう。すなわち言語が「世界」のポータル（玄関）だということを歴史は示している。

その意味で、第二の言文一致ともいえる、新しい文体の台頭は、仮想世界のポータルであり、その世界での「リアリティ」の実体、すなわち「虚像」を映し出すのが、まさに液晶なのである。

## 結語

オノ・ヨーコが1961年から1962年に制作した《頭のなかで組みたてる絵》のシリーズは、美術であれ文学であれ、芸術における主体性とはなんであるかという問いに、あるひとつの回答を示す作品である。

四角いキャンバスが円になる迄頭の中で変形して行く。

その過程に於けるあるところで止め、その形か

ら想起した色、音、にほひ、或ひは物体をキャンバスに張って置く。<sup>(18)</sup>

これは、「インストラクション・ペインティング」と呼ばれる美術作品である。<sup>(19)</sup>ここで作者は、絵を描く過程を言葉で表し、テキストを読みながら各自が自分自身の頭の中で好きな絵を完成させることを促す。つまり、オノ・ヨーコの作品は、テキストであり、鑑賞者の頭に描かれた絵画でもある。

オノ・ヨーコはのちにこの展覧会を回顧して「視覚芸術における新しい境地を開拓する試みだった」<sup>(20)</sup>と述べているが、この言葉から思い至るのは、その46年後に「新しい視覚芸術の概念を提起」して企画された前述の液晶絵画展との本質的な違いである。前者がリアリティを見る側の想像力に求めたのに対し、後者はそれを液晶が生み出す「リアルな虚構」に重ねてみている点である。

しかし、言語であれ絵画であれ、いかなるテキストもそれ自身で成立するのではなく、解釈されて実体をもつ。テキストがあらゆる政治性やイデオロギーから解放されるためには、作者と受け手が対等な関係にあること、そしてその相関関係からテキストの自立や主体性が生まれるということ、オノ・ヨーコの作品は実践的に示している。そのような相関関係を生み出すために最低限必要なのは、体験としての鑑賞を成立させる時間である。

主体性は相応の時間から生み出される。そう換言できるとすれば、液晶文学のはらむ危うさは、まさにこの時間のズレ、異質性にあるといえないだろうか。例えばそれは、リズムやテンポが加速された文体であり、イメージにすり替

わることで「読みとる」時間を与えない言葉であり、歴史的表象をもたない記号化された文字であり、伝播技術の発達によって操作された情報である。これらは、本来の文学が前提とする、時空を超えた自由な体験としての読書を不能にし、読み手のリアリティという確かな体感装置を誤作動させてしまう。

かくしてわれわれは、読む行為における「主体」の役割を剝奪され、液晶画面のなかで不思議の国のアリスのように、実体なき仮想世界をさまよふのだろうか。相応の時間をとりもどすこと、それが液晶化のすすむ文学における新たな課題であり、美術界のように自浄作用が働き、濃厚なスロー・ノベルが登場することを期待したい。

[投稿受理日2007.11.24/掲載決定日2007.11.29]

#### 注

- (1) 海外名作の新訳ブームについては、新しい文体と主体に関する問題として考察した。[藤元 2005]
- (2) 社団法人 全国出版会 出版科学研究所は、『出版月報』2005年8月号の特集「急成長 ケータイ書籍」で、「電子書籍を携帯電話にダウンロードして、その画面上で読むもの」と定義している。[出版月報 2005]
- (3) 3位『恋空』（美嘉、スターツ出版、上下巻計124万部）、5位『天使がくれたもの』（Chaco、スターツ出版、40万部）、6位『翼の折れた天使たち（空）』『同（海）』（Yoshi、扶桑社、二巻計120万部）、10位『Line』（Chaco、スターツ出版、22万部）の4作。[出版月報 2007.1]
- (4) 2007年上半期の集計で、『赤い糸（上・下）』（ゴマブックス）が上下巻合計100万部、『もしもキミが。』（同）40万部を筆頭に、ケータイ小説は最低でも累計10万部を超える売上を記録した。[出版月報 2007.8]
- (5) ゴマブックス、ミリオン出版、角川春樹事務所、講談社、小学館、竹書房、双葉社など。また、従来は小説投稿サイト「魔法のiらんど」内に投稿さ

- れたアクセス数の多い小説が書籍化されてきたが、同種のサイト「フォレストページ」からの書籍化に加え、スターツ出版が無料小説投稿サイト「野いちご」を創設するなど、供給源もひろがりをみせている。
- (6) 当時の少女漫画は、この複雑な内面表現を可能にする言語技術によって「進化」し、文学的表現に近づいたと評価された。[吉本 1984年]
- (7) 大塚英志は、1980年代半ばにおける少女漫画の複雑な内面表現は、フェミニズムとともに団塊世代の女性の発明品であり、この「私」語りによって、大衆化された女性たちの「主体」は、男性や次世代の女性には違和感を与えたものの、サブカルチャーを経て、80年代的な消費文化と結びついたり指摘している。[大塚 2004: 132-38]
- (8) [木堂 2006: 29]
- (9) [野性時代 2006: 58]
- (10) [野性時代 2006: 66]
- (11) メディアワークスは、兄である春樹社長との経営方針上の対立から角川書店を辞職した歴彦が、主婦の友社の支援で1992年に設立。その後、春樹の不祥事で歴彦が角川書店の社長に就き、メディアワークスも2002年に子会社となる。
- (12) [水戸芸術館 1994: 40-43]
- (13) 清水敏男は、部屋を青一色で塗りつぶした《ブルー・ルーム》(1976年)によって、無の世界を経験したホルツァーが、特定の場所、特定の時間という概念を超えた自己表現のために、「形をもたないゆえにあらゆるところに侵入していくことが可能」である言語を選んだと指摘している。[清水 1994: 34]
- (14) [水戸芸術館 1994: 86-87]
- (15) 三重県立美術館 (2008年2月14日～4月13日)、国立国際美術館 (2008年4月29日～6月15日)、東京都写真美術館 (2008年8月23日～10月12日)。国内から森村泰昌、やなぎみわ、鷹野隆大らのほか、国外からビル・ヴィオラ (アメリカ)、ヤン・フォート (中国) ら、計14名の作家が30点を出展する。本展にはシャープが特別協賛し、大型液晶ディスプレイ32台、ブルーレイディスクレコーダー10台などを提供するが、液晶テレビやレコーダーを主力商品とする同社の協賛は、企業のメセナ活動とはいえない営利性も絡む点で議論の必要があるだろう。

- (16) [バルト 2005: 33]
- (17) 刺繍によって描かれた絵画など、制作過程に実際かかった時間や、時の深淵性を記録・記憶する作品をさす。2000年頃から若手作家を中心にひろがったこの動向は、レディ・メイドやコンセプトチュアル・アートなどに対するアンチテーゼとして、注目された。
- (18) [オノ・ヨーコ 1995: 62]
- (19) 1962年に草月会館 (東京都) で開催された「頭の中で組み立てる絵」展に出品された。
- (20) 展覧会から30年以上を経た1995年に発表された書籍の序文で、オノ・ヨーコは「絵はその指示を読んだものの頭の中で組み立てられた時点でしか存在しない。それは絵をさらにコンセプトチュアルな次元に推し進め、視覚芸術における新しい境地を開拓する試みだった」と書いている [オノ・ヨーコ 1995: 7]

## 参考文献

- 大塚英志 (2007) 『「おたく」の精神史 一九八〇年代論』朝日文庫。
- オノ・ヨーコ (1995) 『頭の中で組み立てる絵』淡交社。
- 木堂稚 (2006) 『りはめより100倍恐ろしい』角川書店。
- 『出版月報』(2005～2007) 月刊, 社団法人 全国出版会 出版科学研究所。
- 清水敏男 (1994) 「メディアの彼方にことばの森を見る」『ジェニー・ホルツァー 言葉の森で』淡交社。
- 藤元由記子 (2005) 「文芸翻訳の新時代: 翻案小説から村上春樹まで」『社会科学紀要』早稲田大学。
- 水戸芸術館現代美術センター監修 (1994) 『ジェニー・ホルツァー 言葉の森で』淡交社。
- 『野性時代』(2006) 28号, 角川書店。
- 吉本隆明 (1984) 『マス・イメージ論』福武書店。
- ロラン・バルト (2005) 『映像の修辞学』ちくま学芸文庫。