

電子メディアと文学

— 視聴覚化する文体 —

藤元由記子*

はじめに

紙媒体が徐々に電子メディアに代替されていくスピードは、年々加速している。とりわけ出版業界では、雑誌・書籍の総売上が、1996年を頂点に下降の一途をたどり、2008年にはピーク時の4分の3にまで落ち込んだ。その一方で、電子機器のディスプレイ上で読まれる「電子書籍」⁽¹⁾の需要は急速に伸びており、2002年度の総売上が10億円であった市場は、2008年度には464億円に拡大している⁽²⁾。

学術研究の分野でも、学術誌の電子ジャーナル化が進んでいる。編集から印刷製本、発送まで、紙媒体に必要な時間や労力そして費用が軽減されることから、今後電子ジャーナルが学術発表の場の主流となっていくであろう。これに先行して、おもに図書館主導で行われてきた既刊図書・文献の電子化も、学術誌の電子ジャーナル移行の背景となっている。電子化された学術情報はインターネット上でネットワーク化され、検索やリンクによって情報間の無作為的結合も可能となった。このことは既刊と新刊の時間的横断と、外部サイトとの互換性という空間的横断によって、研究発表の地場に新たな広が

りと、ある種の変質をもたらすだろう。

電子化されたテキストの文字や文は、液晶画面などディスプレイ上に、専用フォント、もしくは画像データに変換された文字の「象形」によって表示される。ディスプレイの光源の揺らぎと、画面をスクロールし縮小拡大するたびに、位置を変え、消えては現れ、大きさや書体や色を自在に変幻させる文字や文が、あるいは更新・消去される可能性が、電子テキストにつかみ所のない「不確定さ」「浮遊性」「定着不可能性」⁽³⁾といった印象を与えている。

本稿では、増殖する電子テキストの特質をさまざまな角度から検証する。とくに、ディスプレイ上で変幻自在に映し出され、浮遊性を帯びた電子テキストの文字が、言語がもつ実体と虚構の二重構造を可視化させることや、「書く」行為から「入力」に代わり、言語から身体性やオリジナリティが失われていくことに注目し、現代アートや写真などを手がかりに考察する。そして、こうした電子テキストの特質が紙媒体にも還元的に変化をもたらすという仮説のもとに、創作活動としての文学にも領域を拡大して議論を進めたい。

*早稲田大学大学院社会科学研究所 2007年博士後期課程 満期退学（研究生）（指導教員 内藤 明）

第1章 電子メディアとテキスト

1 電子テキストの普及

電子化の流れは、1980年代以降、書籍の制作過程にさまざまな変化をもたらした。そのひとつがコンピュータ上で組版やレイアウトを行う「DTP (Desk Top Publishing)」の普及である。生産ラインのコンピュータ化がすすむ印刷会社においてではなく、個々の編集現場でDTPを実施したことが、書籍編集の電子化を一気に加速したといえる。

DTPによる作業では、テキストは絵や写真と同じ画面で同質に取り扱われ、ブックデザイナーやDTPの専門技術者が、画面を本の見開きに見立て、その面を単位にレイアウトを行っていく。この作業では、テキストの文字は当初、特定の字体や大きさをもたず、ひとつの漢字や仮名や記号を示す信号として提供され、その後、ページ数やレイアウトに合わせて、最適と考えられる特定のフォントやサイズが選ばれる。ここにいたってようやく、テキストは実体として字形を与えられ、可視化されるのである。

このように、電子テキストは生成過程において、画面に投影された影絵のような、文字の影や像の集合体といった側面を帯びる。冒頭で述べた「浮遊性」を生み出す要因のひとつがそこにある。

従来の活版印刷や写植印刷であっても、あるいは木版印刷であっても、紙や原稿用紙に書かれた手稿を書籍化するにあたって、どのような字体と大きさ、配置で複製するかは、作家とは別の専門家によって決定されてきた。作家が直接決めることもあるが、それは作家がデザイナーや編集者の役割を代行したことにすぎ

ない。つまりオリジナルである唯一無二の手稿を大量に複製する手段とは、テキストを構成する文字を、複製に適した字体に転化させる手段と言い換えてもよいだろう。古くは石に刻まれた文形を拓本にとることに始まり、筆記した文字の姿を木面に写し取った木版、同一の字形を木や金属に刻み、繰り返し使用する活字、その活字の字形を印画紙やフィルムに転写する写真植字、そして現在の電子フォントと、字体を象り写し取る方法とスタイルは、技術発展と市場規模の拡大に伴って変化してきた。木版に適した掘りやすく摺りやすい筆書体や、活字に適した明朝体などの字体は、メディア（素材）や技術との適合性と時代の美意識から、もっとも経済的な形態として生まれたのである。その意味では、文字がメディアそのものであるといえよう。

では、なぜ電子テキストは従来の方法と本質的に異なるのだろうか。それについては、「書く」という行為にさかのぼって考える必要があるだろう。

2 「書く」から「入力する」へ

DTPの普及を取り上げるまでもなく、ワープロやパソコンの登場で、文字の電子化はすでに始まっていた。その時点で、日本語にとって「書く」という行為は、本質的な転換を余儀なくされたのである。つまり、ひらがな入力であれ、ローマ字入力であれ、あるいは音声入力であっても、文字の「訓み（よみ）」を入力し、画面上で漢字や仮名に変換させるという機械の操作が、身体を使って文字を「書く」行為に取って替わったということである。

書家の石川九揚は、西欧で生まれたパソコン

やワープロは、タイプライタで「書く」ことの終焉を西欧にもたらしたにすぎないが、日本語においては、「訓み」の音を入力して漢字に変換するという、漢字仮名交じり文とはまったく無縁の機械操作に変えてしまい、それが「書くことの終焉」にとどまらず、「書くことの愚弄」を日常的に再生産させたと指摘する。石川は、言葉が話し言葉だけで成り立つという言説は、アルファベット音写言語圏である西欧発の誤解であって、言葉は話し言葉（言）と書き言葉（文）からなり、とりわけ漢字を共通とし、その訓みが多様である東アジア漢字文明圏においては、言と文の分裂は大きい。また文が言に侵入する度が強いため、パソコンやワープロによる文字入力、日本語の実体から乖離した行為であると分析する⁽⁴⁾。

石川の論に従えば、文字入力は、本来、言と文が分離していた日本語において、言文の一元化を促し、文が言に侵入する度を弱め、あるいは侵入の方向を逆転させる可能性があるということになる。また、パソコンで文を書くことが日常化するなかで、手書きしようとする、漢字を忘れて、パソコンで書くときの思考からアウトプットまでのスピードに感覚が慣らされ、文字の形が崩れたり、二つの文字の始まりと終わりが重なってしまったという経験をもつ人も少なくないだろう。こうした入力動作と手書きとの感覚のズレは、思考が「書く」行為と分離され音声入力と直結してしまったことの証である。それは、石川のいう、「言が文に侵入する」ということではないだろうか。

思考と音声入力の直結は、昨今の文学作品が、会話中心で、口語的な文体であることと、なんらかの関係があるだろう。

3 言語の実体と虚構

日本におけるメディア・アートの第一人者である藤幡正樹が、1996年に発表した体験型の映像作品《Beyond Pages》⁽⁵⁾は、文字というメディアの本質を考えるうえで示唆的である。この作品は、書斎のような部屋に机が一台置かれ、その上にプロジェクタで革装の本のイメージを映し出したもので、鑑賞者は椅子に座って机上の仮想本で「読書」体験をする。本のなかには、見開きごとに絵と言葉が一对になっており、例えば、左ページに照明器具の絵と、右ページに「電灯」の文字がレイアウトされている。この見開きでは、鑑賞者（読者）が、専用のライトペンで絵に触れると、突然、机の上に置かれた実物のデスクライトが点灯する。あるいは、ドアの絵と「扉」の文字の組み合わせでは、描かれたドアの取っ手部分に触れると書斎のドアが開き、またリンゴの絵と「林檎」の文字の見開きでは、リンゴを嚙む音とともに、リンゴの絵が徐々に欠けていくというように、ページごとに異なる仕掛けが用意されている。

この作品では、ペンで絵に触れるという行為が、別の事象に接続され、「異化」することで、絵と言葉、ヴァーチャルとリアルとの間を行き来し、その境界を曖昧にする。この異化、つまり実際の動作を介さずにドアが開くという現象を、パソコンやワープロで「書く」行為のメタファとして考えてみよう。例えば「I」「S」「H」「I」の順番でキーボードを押すと、それが「石」という字形の出現に転化される。この横線、斜線、縦線の五画で構成される漢字を描くために、五画分の動作のかわりに、「I」「S」「H」「I」という記号に分解し、そのキーを押し、さらにいくつかの候補のなかから「石」の一字を選び

取るのだ。そして、「石」という文字を出現させたことで、「書く」という身体行為が省略されたにもかかわらず、書いたという錯覚が生まれる。しかし、考えてみれば、字形を選び出す作業は、かつての木版・活版・写植では、書かれたものを「複製」する行為であったはずだ。つまり、電子テキストでは、創作と複製が直結する。先に「入力」で思考と音声が生結すると述べたが、その先にあるのは複製である。そこに、電子テキストと他を分かち大きな違いがある。この複数性、複製性が予定された創作は、かつて写真に見出された本質ではなかったか。

一方、この映像作品を「本」と錯覚させるのは、各ページに書かれた「電灯」「扉」「林檎」「石」といった文字の存在にほかならない。リングの絵が欠けていくことも、部屋の扉が突然開くことも、それらはみな「林檎」や「扉」にまつわる一連の出来事であることを、文字が保証する。映像のなかでは、文字が実体なのだ。そして、絵に「触れる」ことで「なにか別のことが起こる」という、行為と現象との不連続な関係は、鑑賞者によって文字あるいは言葉を介して結びつけられ、そこに物語が生成する。すなわち、この作品では、ペンをもつことで生まれるリアルとヴァーチャルの往還的体験と、それを媒介する文字が、「文学」のメタファとなっている。

文字・実体・物語の連環は、表意文字である漢字に限らない。例えば、アメリカの現代美術家キキ・スミス (Kiki Smith) は、1989年の《無題》という作品で、文字という視覚情報のもつ危険性に言及した。ニューヨーク近代美術館が所蔵するこの作品は、机の上に12本のピンを並べたもので、ピンはメッキされ中身は見えない

が、近づいてみると、それぞれのピンには腐食した酸で「Urine (尿)」「Saliva (唾液)」「Semen (精液)」「Sweat (汗)」「Blood (血)」「Mucus (鼻水)」といった文字が書かれており、それを判読した瞬間、鑑賞者は思わず後ずさりしてしまう。しかし、目の前にあるのは、「尿」「唾液」という文字が書かれた12本のピンにすぎない。ピンの中身と文字を結びつけ嫌悪感を生み出すのは、鑑賞者の想像力である。美術史家のアメリカ・アレナスは「文字による情報なしでは、外見からは中身が何かはけっしてわからない。しかし、それを読む行為によって……具体的な記憶や感情を呼び起こすことが可能になる。言語ほど『実体』のあるものはほとんど存在しないということをして、この作品は物語っている」⁽⁶⁾と解説している。

「尿」という文字が書かれているが、中身は空かもしれないピンが、何も書かれていないが本当は尿が入ったピンよりもおぞましいという、スミスの作品から巧妙に導かれるロジックは、文字が生み出す実体とその虚構、つまりメディアとしての文字の相反的二重性を明らかにする。そして藤幡の作品では、その二重性が、文字と鑑賞者の経験とが結びついて生成する物語の構造であることを示唆していた。すなわち、文字はメディアであり、文学の最小単位でもある。

4 写真的リアリティへの疑義

前節で、電子テキストと創作の関係が、複製性という点で、写真と芸術の関係に類似することを指摘した。本節では、この関係についても、近年のデジタル化の視点で考えてみたい。

2000年代の初めに、写真の劣化と体系的収集

にたいする有効な手段として、デジタルアーカイヴが盛んに奨励されたとき、実際にネガやポジやプリントをスキャンしてデータに変換する現場では、ひとつの単純な疑問に行き当たっていた。すなわち「写真とは何か」と。その問いとは、膨大な資料を前に、どれを作品として選ぶべきか途方に暮れたということではない。アーカイヴをするにあたり、メディアとしての写真と、芸術としての写真の再定義が必要になったということである。

このことを具体的に、芦屋市立美術博物館が行った写真家、中山岩太の作品の保存収集に関する事例⁽⁷⁾で考えてみたい。中山は日本モダニズム写真の草分け的存在で、写真が報道や記録の手段であった時代に、日本人としていち早く写真の芸術表現に取り組んだ作家のひとりである。中山は1895年福岡に生まれ、東京美術学校に新設された臨時写真科を卒業後、カリフォルニア州立大学に国費留学し、1920年代のニューヨークやパリで、藤田嗣治、マン・レイらと親交を結んだのち、1927年に帰国した。その後は芦屋市で写真館を営む傍ら「芦屋カメラクラブ」⁽⁸⁾を創立し活動したが、1949年に53歳の若さで亡くなっている。

中山の生誕100年にあたる1995年に、芦屋市立美術博物館が回顧展を準備していたさなか、阪神淡路大震災に見舞われ、中山のスタジオも全壊した。震災後、同館は文化庁の文化レスキュー隊の力を借りて、スタジオから作品や資料を含む中山の遺品を救い出した。その数は、ガラス乾板1,500枚、フィルム約4,500枚にのぼった。これらの写真資料はその後同館に運び込まれ、学芸員と約100名のボランティアによって、3か月かけてコンタクトプリントにす

る作業が行われた。当時はデジタル技術が普及しておらず、6,000枚にのぼるすべてを整理するには、コンタクトプリントをカードにする旧来の方法がとられた。これら整理された資料のデジタルアーカイヴ化が決まったのは2002年になってのことである。

そして、デジタルデータに変換する作業に及んで、先の疑問にうち当たる。第一に、残された膨大な資料のうち、どれを作品と見なすのか。第二に、作家の手によるオリジナルプリントが存在するが、60年以上を経て退色や劣化が進んでおり、これを現状のままアーカイヴすべきなのか、もしくはネガから新しくモダンプリントを制作すべきなのか。プリント作業は、写真制作の過程であり、写真家によって濃度や階調など焼き付けの好みが異なるうえ、プリントとして現存するものは退色していても作家の手になったオリジナル作品である。写真を芸術作品として考える場合に陥るオリジナルと複製のジレンマがここに関わっている。第三に、トリミングされた状態でアーカイヴすべきか、あるいは写っている画面全体なのか。トリミングは、コラージュ作品においてとくに顕著である。また、同一のフィルムから複数のトリミングが存在する場合は、別の作品と見なすべきかという問題もある。そして第四に、作品は一点一点個別に扱うべきか、テーマや組写真として括りが必要か。これらは、アートドキュメンテーションと呼ばれる学問領域にあたる。

これらの問題系にたいし、同館は調査に基づいて対象の明確化のためのルールを設定した。まず、アーカイヴの対象を、展覧会や雑誌に発表された作品に限定すること。オリジナルプリントが存在していても、劣化の著しいものはモ

ダンププリントで代替すること。中山が主宰した写真誌『光画』⁽⁹⁾や展覧会カタログなどを調査し、発表時のトリミングに従ってデータ化すること。複数のトリミングがある作品については枝番号を付してすべてのヴァージョンをデータ化し、また、一つの作品が完成するプロセスに関与した写真は二次資料として分類・保存した。さらに、中山の生涯の仕事から「コラージュ」「海外の風景」「肖像写真」「戦前の神戸」といったいくつかの重要なテーマを見出し、それらに基づいて作品を分類しアーカイヴしている。

以上の事例から浮かび上がるのは、写真というメディアが本質的に抱える、イリュージョンとリアリティの二重構造である。写真を芸術として見た場合、その「芸術性」は、フィルムの像ではなく、プリントされ、トリミングされ、作品として展示された状態ではじめて提示される。つまり、最初の撮影時は光と影の「像」でしかないものにイリュージョンを与えるには、人の手による加工と創作意図が必要になる。一方、メディアとしての写真には、カメラがとらえた「像」こそ、事実を写し取った「記録」であり、リアリティ表現においてこれ以上のメディアはないという信頼が寄せられてきた。

つまり、デジタルアーカイヴにおいて持ち上がった「写真とは何か」という疑問は、写真がもつ相反的二重性の問題にほかならない。

ここで興味深いのは、デジタルアーカイヴ以前の保存収集作業では、このような疑問が起こらなかったことである。当時は、ひたすら6,000枚のフィルムをカードに整理する作業が目的化していた。デジタルという概念は、それ以前にはなかった問題系を浮き彫りにし、対象物によ

り厳密な定義をせまる。それは、かつて写真という新しい技術が登場したときに、ベンヤミンが指摘したように、デジタルという新しいメディアの出現で、文字や写真のアウラとしてのリアリティが問題化したのである。

先述の藤幡正樹も著書のなかで、同様の指摘をしている。藤幡は、誰もがこの現実の世界が実在し、そのなかに生きているという実感をもっているが、この現実感、実際には人間が脳で生み出しているのであって、見かけ上滑らかにつながった現実感も、脳によって生成されたものにすぎないのではないかという疑問、すなわち視覚入力装置である「目」への疑いは、電子メディアの出現までは意識されなかったと述べている⁽¹⁰⁾。

本章では、現代アートと写真という視覚芸術と、電子メディアとの関係を通して、現実世界の輪郭が曖昧になり、人間が文字や言語を通じてその輪郭を捉えようとしていること、またその文字や言語が保証する実体感も、虚構と同源であることを考察した。また、パソコン入力によって、創作が複製と直結し、言語が身体性や本来の意味を失いつつある状況をみてきた。

では、このような創作や言語の状況は、文学作品やその概念をどのように変容させているのだろうか。次章では、二つの文学作品を通して、この問題を考えてみたい。

第2章 文学と時代の表象

1 「紙の本」のゆくえ

総務省の「通信利用動向調査」によれば、2008年末におけるインターネットの利用者数は前年より280万人増加して約9,091万人となり、人口普及率は75%を超えた。とくに13歳～49歳

では、利用が9割を超える。インターネットの利用端末別で見ると、携帯電話などモバイル端末利用者が7,506万人、パソコンが8,255万人で、そのうち併用者は6,196万人(68.2%)となっている⁽¹¹⁾。

こうした動向を映し出すように、出版業界では雑誌・書籍の売上が下降し続け、一方で、電子書籍や「ネット発の本」⁽¹²⁾と呼ばれる市場が拡大している。この「ネット発の本」とは、ケータイ小説やインターネット上で話題となったコンテンツの書籍化をさすもので、ブログや動画共有サイトなど、CGM (Consumer Generated Media) の成長によって、人気ブログの書籍化や、ネット空間にあるコンテンツを編集者が発掘して出版する方法が定着するなかで生まれた。昨今では、大手出版社が自社サイトを設けて無料でコンテンツを掲載し、そこで人気作家を育てるケースも増えてきた。

出版社が「紙の本」を前提に、自社サイトで作品を発表するケースと、ネット上からコンテンツを発掘して書籍化するケースとは、創作の時点で、紙と電子のどちらのメディアで読まれることを意図して書かれたかに違いがある。しかし、どちらもパソコンや携帯電話で入力された電子テキストによる創作であり、両者の差はセンテンスの長短や、絵文字や記号の多寡など、技巧上の文体差に過ぎず、早晚それらの境は無に帰するだろう。そして、「紙の本」とは、最終ゴールではなく、どのメディアで読むかの、選択肢のひとつになっていくであろう。

このような出版メディアの急速な変化は、書籍を基盤としてきた文学作品に、どのような影響をもたらすのだろうか。ここでも、電子メディアの出現で、文学とは何かという定義が改

めて問われるが、2009年に刊行された単行本のなかから、「文学」と定義して異論のない作品を選ぶとすると、例えば、村上春樹の『1Q84』(新潮社)と平野啓一郎の『ドーン』(講談社)は、その条件を満たしているだろう。この二作品はともに人気作家による「書下ろし長編小説」ということから、広く受容されている文学作品の最新見本として抽出できる。また、雑誌などの連載を経ていない未知の商品として、広告宣伝やブックデザインに戦略と工夫が凝らされ、時代の表象が映り込む。

2 ブックデザインという表象

本の判型や紙材をはじめ、造本スタイルやカバー・表紙のデザインを扱う「装丁」と、文字組における余白の幅や一行の長さ、行間、字間、あるいは書体を決める「図書設計」など、テキストを可視化する文字や記号の、見た目にかかわるものすべてを含むプレゼンテーション要素の総称であるブックデザインは、テキストの受容に少なからず影響を与えてきた。では、村上と平野の本から、どのような時代の表象が読み取れるだろうか。

まず、本の外観からみていくと、版元の新潮社装丁室が手がけた『1Q84』は、四六版の上製、二巻組。カバー⁽¹³⁾は、タイトル文字とそれを囲むようにして、「Q」の意匠を画面いっぱい大きく配したデザインで、「Q」の下部が隠れないよう、帯上にも重複印刷されている。上巻(Book 1)は「Q」の文字と見返しに明るい黄緑色をつかい、下巻(Book 2)ではそれらがオレンジに変化している。マットPPと呼ばれる艶のないコーティングが、カバーを不透明で寡黙な雰囲気仕立て、また、ほとん

ど目立たないが、NASAが撮影した月の写真が右下に印刷されている。帯は上巻がレモンイエロー、下巻がスカイブルーで、表にはどちらも「最新書下ろし長編小説」と謳われている。宣伝文句はそれだけで、帯の色と「Q」の意匠を主としたデザインである。二巻の文字と帯の鮮やかな色のコンビネーションは、かつて赤と緑を地と文字につかい、金の帯をかけた『ノルウェーの森』（1987年、講談社）の斬新な装丁を思い出させる。

一方、古平正義の装丁による『ドーン』は、四六版の並製、カバーにはタイトルの「夜明け」を思わせる広川泰士の風景写真を全面に配し、帯はカバーと一体化させている。グロスPPと呼ばれる光沢のあるコーティングを施し、軽装感を強調した並製本と、帯にちりばめられた「火星」「宇宙船」「ある事件」といった単語は、ジュヴナイル文学やSFファンタジーを想起させるもので、あきらかに従来の平野文学のイメージとは趣を異にする。平野自身がブログで、前作の「『決壊』は暗闇へと降りていく作品」であるが、「『ドーン』は光が射し込む出口へと向かう作品」として、エンターテインメント性を強く意識したと語っている⁽¹⁴⁾、その意図が反映されたブックデザインともいえよう。

『IQ84』の外観からは内容を予測させるヒントはほとんどなく、「IQ84」を暗号に、「Q」の文字を疑問符に見立てれば、「箱の中身はなんでしょうか」というメッセージともとれる。一方の『ドーン』は、前述のように、物語の内容を予想させるさまざまな要素をコラージュし、サブカルチャー的軽装感で、娯楽性をアピールしている。前者は秘匿することで、後者

は開示することで、読者心理を刺激するという対照的な戦略であり、カバーコーティングのマットとグロス、その象徴ともいえよう。

3 文学作品とプレゼンテーション要素

文学作品が書籍という形態で読者に提供される以上、装丁は重要な要素であり、マス市場に向けた商品であれば、消費者の関心をひくための戦略がそこに反映される。前述した『ノルウェーの森』が、作家自身によって手がけられ、常識を覆すデザインで空前の大ヒットを記録し「装丁の勝利」⁽¹⁵⁾と評されたのは記憶に新しく、よしもとばなな著⁽¹⁶⁾『ハードボイルド／ハードラック』（1999年、ロッキング・オン）の奈良美智⁽¹⁷⁾、桜庭一樹著『私の男』（2007年、文芸春秋社）のマルレーネ・デュマス⁽¹⁸⁾のように、時代を代表するアーティストの作品も書籍の表紙を彩ってきた。また、1950年代から60年代にかけての日本のグラフィックデザイン隆盛期以降は、グラフィックデザイナーがブックデザインの主要な担い手となり、杉浦康平を筆頭に著名な装丁家を多数輩出している。

日本の近代装丁・造本史を体系的にまとめた西野嘉章著『装釘考』⁽¹⁹⁾は、明治12（1879）年刊行の『欧州小説 哲烈禍福譚』（仮名垣魯文 関・宮島春松訳）から、昭和9（1934）年の横光利一著『時計』（佐野繁次郎装丁）まで、著者の所蔵する約200点の図版とともに、半世紀にわたる近代装丁家の仕事を紹介している。西野は、夏目漱石の『吾輩ハ猫デアル』や二葉亭四迷の『うき草』など、明治から大正にかけて装丁の傑作をいくつも残した橋口五葉について、「表紙絵のみにとどまらず、見返し、扉、背、題字、本文頁の組み方から用紙、さらには

葉や花布にまで及んでおり……雅やかな大和の図様、中国の漢字書体を基にした作字、西洋から将来された洋装、これら和・漢・洋の三要素を見事に調和させてみせた五葉こそは、明治の生んだウィリアム・モリスであり、日本最初の『装釘家』の名に相応しい」(原文は旧漢字)⁽²⁰⁾と評している。また、明治末から大正12年の関東大震災にいたる20年間を、文芸書が装丁の美しさを競い合った近代装丁史上の黄金期と呼び、竹久夢二が手がけた300点近い装丁は、日本の美人画と西洋の表現主義的造形表現の結晶として、泉鏡花などを手がけた小村雪岱は、本の細部にまで伝統的な技巧を駆使した職人として、岸田劉生による武者小路実篤の本の装丁を、元禄時代の浮世草子の丹緑技法と中世ドイツ美術の作字意匠の融合として、それぞれを賞賛している⁽²¹⁾。

同書が記す通り、日本の近代小説の隆盛には、装丁というかたちで日本の伝統的な美意識や意匠が貢献しており、装丁家たちは外装だけでなく、本文組から作字、用紙にいたるまで、装丁と図書設計にかかわるほとんどすべてを手がけてきた。当時の読者は、作家がペンで原稿用紙に、あるいは墨で和紙に書いた手稿ではなく、装丁家たちによって選ばれた、当時の印刷技術、紙材、製本に最適な書体やレイアウトで複製されたテキストを読んでいたのである。

当時、雑誌や書籍の装丁の多くを版画家や画家が手がけたことから、ブックデザインは美術史・デザイン史の文脈で、文学作品とは別の流れで研究されてきた。それは年月を経て、文学作品のほとんどが文庫や全集で読まれており、文字通り当時の装丁と切り離されていることによる。文学テキストが、書かれた時代にどのよ

うなプレゼンテーション要素で可視化されたかは、文体との密接な関係性を探るうえでも重要であり、読者と作家を媒介するメディアとして、あるいは文学がまとう時代の表象のひとつとして、学術的アプローチが期待される。

文学が書籍で受容される限り、装丁をはじめとするプレゼンテーション要素とテキストは不可分であることは、本論の冒頭で述べたように、電子書籍におけるコンテンツとデバイスが不可分であることとも無関係ではない。その一方で、プレゼンテーション要素は、文学作品としての善し悪しに、直接の関係はないはずである。息の長い作品であれば、重版や文庫化、全集化などの過程で、複数の書誌コードをまとうことになる。また、版が異なれば、仮名遣いの新旧や、対象年齢に合わせたルビや註など、語彙コードにおいても異なる複数のテキストが生じる。夏目漱石の「坊ちゃん」を、全集で読もうが、液晶画面で読もうが、作品への評価が変わるとは考え難く、ゆえに文学作品とプレゼンテーション要素は不可分ではないことになる。

不可分であり、不可分でない。この二つは矛盾するのではなく、文学をめぐる変化を示唆している。例えば、ケータイ小説が、横組左開き、1行38～40字、文頭の字下げのない頻繁な改行と会話中心の文体、パステル調のあわい表紙と密度の粗い本文紙による造本といった共通様式をもち⁽²²⁾、あるいはジュヴナイルやヤングアダルト小説が、カバーのアニメ風イラストを定番とするように⁽²³⁾、従来の文芸書と一線を画す独自のプレゼンテーション・スタイルをもつ。すなわち、これらの新興ジャンルは、きわめて口語的な文体とともにプレゼンテーション要素との親和性が高いことが特徴である。

近代小説は「テキスト論」によって、作家と切り離され、物質性を剥奪されたが、電子テキストで生み出される新しい文学は、創作が複製に直結し、プレゼンテーション要素が文体に取り込まれている。しかし、ここでも、これらすべてを文学と呼べるのか、あるいは文学とは何なのかという定義が問われるだろう。では、文学として認知された先の二作品において、同様の特徴が観察できるだろうか。

4 視聴覚化する文体

平野啓一郎は、前作『決壊』に引き続き、本作でも文中に二種類の書体を併用している。地の文の一般的な明朝体とは別に、街頭での選挙遊説の声や、テレビ番組から流れる音声に太いゴシック書体があてられている。これは、聴覚メディアの音声を強調するため、あるいは地の文章の連続性を確保するための、視覚的な伝達手段として奏効する。一方、村上春樹の『1Q84』にも、上巻に3箇所、下巻に14箇所ゴシック体が使われているが、それらは主に、回想のなかの会話や、作品において伏線的に抽出された、あるいは強調された内面の声などである。

ひとつの文学作品のなかで異なる書体を使うことは、一方向に読まれていく本の流れに棹さすもので、見開きをひとつの面ととらえ、一望する視線を意識している。それは、江戸前期に誕生した、文字と絵柄を同じ版木に彫る木製版を想起させる。木製版は、その少し前に朝鮮半島から持ち込まれた金属活字やその代用品である木活字にはない手軽さで、当時の都市町民層に形成されつつあったマス出版市場に適応し、多彩な様式の町人文学を開花させた。

前田愛は遺稿『文学テキスト入門』のなかで、

江戸時代の文学の主流は、視聴覚すべてを動員した総合芸術としての歌舞伎や浄瑠璃にあり、書物として印刷された戯作よりも大きな役割をもっていたと述べている。前田によれば、ゆえに江戸後期の戯作は歌舞伎の紙上の複製版であり、草双紙の多くは歌舞伎のダイジェスト版であり、滑稽本は寄席の話芸の、読本は寄席の講釈のそれぞれ複製であった。また、式亭三馬の『浮世風呂』は、銭湯で交わされる市井の人々の会話をそのまま文字に写し取ったもの、つまり寄席における浮世物真似の紙上再現であった⁽²⁴⁾。

前田の言説を援用するならば、『ドーン』において、街頭での選挙遊説や、テレビ番組の音声にあてられたゴシック体は、多種多様なメディアに囲まれた音声多重的環境をわかりやすく伝える装置であり、書体の変化が視覚を通じて、場面転換や、音声の切り替えのスイッチの役割を果たしている。一方、『1Q84』では、効果音は別の形で取り込まれる。例えば、タクシーのラジオから流れるヤナーチェクのシンフォニエッタで始まる冒頭は、その曲を知る読者にはトランペットとティンパニによる独特の五音音階のファンファーレが、そうでない読者には頭に浮かんだメロディが、しばらくのあいだ脅迫旋律のように反復し続けるという不思議な現象を引き起こす。これまでも、文中にちりばめられたジャズの曲や演奏家の名前が、村上の都会的作風に欠かせない要素と評されてきたが、本作では冒頭から音量を最大限にされたことで、村上の文体がリズムだけでなく音声を取り入れ、それを読者の聴覚に生々しく再現できる特殊な機能をもっていたことに改めて気づかされる。

以上のことから、平野による書体変化も、村上による効果音の文体も、多メディア社会の喧噪を強調している点で、現代文学のひとつの特徴を示しているといえるだろう。しかし、両者には違いがあり、平野の方法は、視覚を通じてメディアの変化や、音声の遠近、物語の構造を一望で伝える即効性があり、その意味で二種類の書体はこの作品と永遠に不可分でなければならない。つまり、平野の文体には、プレゼンテーション要素が含まれてくる。そこに、視覚を通じた聴覚的体験という、文学の新しい兆候をかいま見ることができよう。

5 フィクションとリアリティ

二つの作品と、実際に起こった事件の記憶とのオーバーラップもまた、文学の外で繰り広げられている、文字通り小説よりも奇なる現実のスペクタクルな世界と共鳴し、リアリティを獲得する点で、実際の事件に取材した江戸の戯作文学との類似性を再び指摘できるだろう。それは近代小説における私小説的リアリズムではなく、作品の虚構性が、現実にしり替わることかたちでリアリティを生むという、ファンタジー的手法⁽²⁵⁾ともいえる。

『1Q84』は、オウム事件の記憶という外の大きな物語を意識させつつ、青豆と天吾という二人の主人公による二つの小さな物語が、ほぼ交互に織りまぜられ、徐々にひとつの物語になっていく、村上文学の常套手法がとられている。一方の『ドーン』では、2036年の「現在」とその2年前の宇宙船での出来事が、劇中劇のように入れ子をなしつつ進行する。そこには、「分人主義 (dividualism)」「散影 (divisuals)」「可塑整形」といった近未来を演出するアイデアが

いくつも用意されている。小説のなかの「分人主義」とは、夫としての自分、会社での自分、親と接するときの自分というように、個人を複数の人格 (div) の集合体とするイデオロギーである。その思想のもとに、為政者は街中に張りめぐらされた監視カメラのネットワーク「散影」の映像検索によって個人のプライバシーを監視している。これに対し、他人に検索されないよう「可塑整形」で複数の顔になりすますが、それが自分の「分人」性を体現するというシニカルな設定であり、こういった演出がサブカルチャーの用語でいう「世界観」を構築している。これら一見奇抜なアイデアを通して、平野は今の情報社会が孕む危険性を予言的に示し、それが外側の大きな物語、すなわち2009年の現代を共時的に存在させ、近未来のフィクションに既視感を与え続けている。

以上のように、村上における頻繁な場面転換と、それぞれの小さな物語がひとつの大きな物語を形成していく、いわばポストモダン的な手法にたいし、平野の何重にも入れ子状になった物語の構造は、フィクションとリアリティとが複雑に交錯する作品世界を生成させる。この構造は、藤幡が10年前に《Beyond Pages》で「文学」のメタファとして提示した、フィクションとリアルの往還から物語が生成するメカニズムを想起させる。

『1Q84』と『ドーン』とを、装丁における戦略、音声描写、物語の構造から比較し、同じ優れた効果を発揮しながら、方法の対照的な違いをみてきた。そして、後者にはプレゼンテーション要素を内包し、視聴覚化する文体の兆しがあり、そこに現代的表象をすくい取ることができるだろう。

おわりに

ドイツの美術家レベッカ・ホルンは、1970年代から、羽根や長い角をつけて身体機能を拡張するパフォーマンスや、映画や言葉を介した作品などで、美術の定義に疑問を投げかけてきたアーティストである。美術史家の長谷川祐子は、もっとも早い時期から身体性というテーマに取り組んできたホルンの視線が、今、「ヴァーチャルな情報環境のなかで希薄になっていく身体感覚（その脆さ）、いままで言葉の背後にあった意味が崩壊し新たな意味を探すための試行錯誤」のなかにたたずむ私たちに向けられていると説く⁽²⁶⁾。ホルンの先見性は、紙から電子へと活字メディアが移行するなかで、「書く」という身体性や、創作のオリジナル性が希薄になり、言語が解体されていく現代社会をいち早く、本質的に捉えていたといえるだろう。

本論もまた、言葉の新たな意味を求めて「試行錯誤」の連続となったが、デジタルという概念を通して、現実世界を新しい目で見つめ直すことの必要性に気づかされ、また文学作品のなかに、身体感覚を喚起する新しい文体の萌芽と、文学表現の多様な可能性を見出すことができた。萌芽のその後を、引き続きさまざまな分野との横断的視線で観察していきたい。

〔投稿受理日2009.11.21／掲載決定日2009.11.24〕

注

- (1) 有料のデジタルコンテンツ。「電子ブック」ともいう。
- (2) このうち、電子コミックが75%（350億円）を占める。〔電子書籍ビジネス調査報告書2009〕
- (3) メディア・アーティストの藤幡正樹は、「不確定さ」「浮遊性」「定着不可能性」の三つの要素は、本来イメージの本質であると述べている。〔藤幡2009: 48〕このことから、テキストの図像化が予見される。
- (4) [石川 2009: i-iii]
- (5) 《Beyond Pages》は、1996年にヨーロッパおよびアメリカを巡回したのち、翌年ドイツのメディア・アート・センター ZKM (Center for Art and Media) のパーマネントコレクションにおさまった。
- (6) [アレナス 1998: 175]
- (7) 本稿における中山岩太の写真の保存収集に関する事例は、以下に収録された講演記録に詳しい。筆者は2002年のデジタル・アーカイヴの一環としてカタログ・レゾネの制作に参加した。〔日本ミュージアム・マネジメント学会 2004: 2-4〕
- (8) 1930年頃、ハナヤ勘兵衛、紅谷吉之助、高麗清治らと結成。阪神間における写真活動の中心的基盤となった。
- (9) 1932年5月に、野島康三、木村伊兵衛らとともに創刊。1933年12月号まで続いた。
- (10) [藤幡 2009: 15]
- (11) [総務省 2009]
- (12) [出版月報 2009: 10: 5]
- (13) カバーは、本を保護する目的で本体に巻かれた紙で、ジャケットとも呼ばれる。一般的にはカバーの表面を「表紙」と呼んでいるが、本体の表紙と区別するために、本稿ではカバーという表現を使っている。
- (14) 平野啓一郎公式ブログ（2009年6月18日）より。
<http://d.hatena.ne.jp/keiichirohirano/20090618>
- (15) [白田 2004: 119]
- (16) 当時は「吉本ばなな」の旧名で発表。同書はその後、幻冬舎文庫に所収。
- (17) 「スーパーフラット」の騎手として、世界的に評価される画家・彫刻家。にらみつけるような女の子を描いたポップアート風の肖像で注目され、若者を中心に絶大な支持を得ている。
- (18) 南アフリカ出身の女性画家。透明感あふれる独特の描写と社会的テーマで絵画の新境地を提示し、現在最も注目されるアーティストのひとり。
- (19) [西野 2000] 本書は活版印刷で、本文は旧漢字、色の濃い本文紙材と白色の図版紙材を一折ずつ交互に組み合わせ、小口に美しい縞目を出す凝ったブックデザインは浅井潔による。
- (20) [西野 2000: 8-9]
- (21) [西野 2000: 9]

- 22 ケータイ小説のスタイルについては以下の論文で言及した。[藤元 2008]
- 23 ジュヴナイルやヤングアダルト小説のスタイルについては以下の論文で言及した。[藤元 2009]
- 24 [前田 1993: 43]
- 25 ファンタジーとリアリティの関係については以下の論文で言及した。[藤元 2009]
- 26 レベッカ・ホルンは、1970年代よりパフォーマンスや映像作品を通じて、美術の領域を拡張する活動を行ってきた、現代ドイツを代表する女性アーティスト。2009年に東京都現代美術館において、日本で初めての本格的な個展「レベッカ・ホルン：静かな叛乱 鴉と鯨の対話」展（2009年10月30日～2010年2月14日）が開催された。[長谷川 2009: 34]

参考文献

- Shillingsburg, Peter L. (2006) From Gutenberg to Google. [邦訳 = ピーター・シリングスバーグ (2009) 『ゲーテンベルクからグーグルへ』 明星聖子他訳, 慶應義塾大学出版会。
- アメリア・アレナス (1998) 『なぜ、これがアートなの?』 淡交社。
- 石川九楊 (2009) 『書く一言葉・文字・書』 中公新書。
- 印刷博物館編集 (2003) 『活字文明開化: 本木昌造が築いた近代』 展覧会図録, 印刷博物館。
- 印刷博物館編集 (2008) 『デザイナー誕生: 1950年代日本のグラフィック』 展覧会図録, 印刷博物館。
- 白田捷二 (2004) 『装幀家列伝』 平凡社新書。
- 『出版月報』 (2009) 月刊, 社団法人 全国出版会 出版科学研究所。
- 出版コンテンツ研究会他 (2009) 『デジタルコンテンツをめぐる現状報告』 ポット出版。
- 鈴木一誌 (2002) 『ページと力』 青土社。
- 総務省 (2009) 「平成20年通信利用動向調査」『平成21年版 情報通信白書』。
- 『電子書籍ビジネス調査報告書2009』 (2009) インプレス R&D。
- 西野嘉章 (2000) 『装釘考』 玄風舎。
- 日本ミュージアム・マネジメント学会 (JMMA) 東北支部他 (2004) 『デジタルアーカイブをどう活かすか』 (JMMA) 東北支部。
- 長谷川祐子「黒い森に住むタオイスト」(2009) 東京都現代美術館監修『レベッカ・ホルン』 淡交社。

- 平野啓一郎 (2009) 『ドーン』 講談社。
- 藤幡正樹 (2009) 『不完全な現実』 NTT 出版。
- 藤元由記子 (2008) 「液晶文学論」『社会学論集』 Vol. 11, 早稲田大学大学院 社会科学研究科。
- 藤元由記子 (2009) 「液晶時代における文学的リアリティの変容」『社会学論集』 Vol. 13, 早稲田大学大学院 社会科学研究科。
- 前田愛 (1993) 『増補 文学テキスト入門』 ちくま学芸文庫。
- 村上春樹 (2009) 『1Q84』 Book 1 (4月-6月), Book 2 (7月-9月), 新潮社。