

「新連載」イメージの進行形——映像環境はどこに向かうか(1)

擬似ドキュメンタリー、 ニコニコ動画の映像美学

渡邊大輔
Hiromasa Watanabe

はじめに

本連載の主な主題は、今日の社会における複製イメージ（映像）と、それが担う文化的想像力の動態と機能のひとつの局面を、映画を中心とした具体的なコンテンツや歴史の経緯の紹介と分析を適宜織り交ぜながら示すことにある。連載一回目の今回は、そのための導入的な議論を設定しておく。

とはいっても、おそらく読者の一部はご承知のように、本連載のこれから展開する問題系について、筆者はすでに今年二月に刊行された文芸誌『早稲田文学増刊 wasibunU30』、そして三月に本ウェブサイトにそれぞれ寄稿した論考などで論じている。これらの拙論をすでに読まれた方には煩瑣に思われるだろうが、本連載の目的を明確にするためにも、ここでの議論を振り返ることから始めていきたい。したがって、上記の論考を既読の読者にとっては（とりわけ前半は）屋上屋を架すような内容になってしまうだろうが、論点の確認

のためにも改めてぎつとつき合っていただければありがたいと思う。

情報工学化時代の複製イメージ文化

映画などの複製イメージをめぐる近年の文化的秩序はかつてない激変を蒙ってきている。その変化の具体的な様相はいくつかのフェーズに複雑に分かれており、そのすべてを俯瞰することは到底覚束ない。それでも、有力な批評的局面を見出すことはできる。筆者は先の論文で、その中でも最も巨大な構造的要因のひとつだといつてよいだろう、映像をめぐる「情報化」や「モバイル化／ネットワーク化」の進展を問題にした。それと似たこと（「映画の生」と「情報科学との内的闘い」）は、すでに八〇年代、フランスの哲学者ジル・ドゥルーズがその浩瀚な映画論の末尾でおぼろげに触れている★¹。そこでドゥルーズが想定していたのは、テレビやビデオなどのデジタル映像だったのだが、今日の視点から振り返る時、彼の展望は驚くほど正確であったといわ

ちるをえなう。

主に二〇〇〇年代以降、急速に社会に普及したインターネットなど各種のアーキテクチャ、またウェブ上の動画共有サービス(CGM)による、旧来の映像の文化的編制に対するなし崩しの「平準化」(工学的/情報社会論的な一元化)という風景は、もはや私たちにとって、「管理社会」^{「コントロール」}の到来を予言した哲学者が生きた当時以上にごく日常的なものとなり、若い世代を中心に映像をめぐる文化的感性を根本から規定しつつある。現在、私たちはケータイのムービー録画機能から監視カメラなどのセキュリティにいたるまで、高度にモバイル化/ネットワーク化され社会に遍在する撮影機材IIアーキテクチャに一方で取り巻かれ、また他方でそれらの情報処理のアルゴリズムを自ら予期的に駆使・改変することにより、いわばつねにすでに、「現実世界」と「映像世界」の区分が脱臼された「ハイパーリアル」(ポードリヤール)なイメージ記号の微分的/複層的な布置configurationの中に置かれている。

こうしたポストモダン特有の文化の動態については、よく知られるように、すでにオタク系文化評論や文芸批評の文脈における批評家の東浩紀の一連の分析がある。例えば、そこで東は現代の若いオタクたちが個々の物語

やキャラクターの細かい「属性」(萌え要素)を適宜分解し、さらにコンピュータの「データベース」に類比されるような仮想的な審級が想像されることで、その仮想的データベースとの予期的な往還によって「動物的」に作品を消費しているさま(データベース消費)を巧みに描き出した★²。東のこの社会学的分析が明確に現代の情報化やシステム化を念頭に置いていることを踏まえれば、映像の分野におけるこの変化もまた、彼のパースペクティブを正確になぞっているといえるだろう。

とはいえ、筆者の見る限り、こうした一連の構造的変化を真摯に考察した映像批評や映像文化論の試みというのは、残念ながら現在まだほとんど現われていない。筆者のようなまだ若い研究者が厚顔無恥を承知で冒頭に掲げたような壮大な主題をあえて扱おうとするのは、筆者なりの特定の問題意識(パースペクティブ)をもつてその欠をわずかなりとも補おうと考えるためである。

映像の新しいリアリティ

——「映像圏 Imagosphere」

実際、映画からテレビ番組、あるいは無数のケータイ動画やMAD動画まで、あらゆる映像テキストがウェブ上にばらまかれ、mixiなどのSNSやTwitterなどのマイクロプロ

★1 ジル・ドゥルーズ『シネマ2 時間

イメージ』宇野邦一他訳、法政大学出版局、

二〇〇六年、三七頁。

★2 例えば、東浩紀『動物化するポスト

モダン オタクから見た日本社会』講談社

現代新書、二〇〇一年、四七頁以下を参照。

グをはじめとした、いくつものソーシャルメディアを介して大衆の喜怒哀楽の自己準拠的なコミュニケーションの連鎖的挙動と渾然一体になっていることが、今日の複製イメージの最も先鋭的な循環論理（エコノミー）だといっても過言ではない。若いメディア研究者ジョン・バージェスとジョシユア・グリーンとの調査によれば、現在のアメリカではYouTubeのアップローダーの六割近くを一般ユーザが占めており、彼らのコンテンツは無数のヴィログ^{video log}（ビデオブログ）を通じて互いに活発に流通されている。つまり、そこではよくいわれるように「ビデオコンテンツそのものが、コミュニケーションの主要な伝達手段なのであり、社会集団化の主たる標識なのだ」★³。そして、これらの匿名^{アノニム}的^{トクレンジ}で儂げな映像テクストの集積の中から、そこに宿るリアリティのグラデーションの多寡に応じて、かつての映画作品のようなある種の文化的卓越性（ディスタンクション）を獲得した個体が時に現われ、大衆の注目を集めることにもなっている。従来の映画の領域でのトピックであれば、すでに『U30』の拙稿で紹介したように、ブライ

アン・デ・パルマ監督のイラク戦争もの『リダクテッド 真実の価値』Redacted (〇七年)がやはりそうした事情の具体例として相応しい。ヴェネチア国際映画祭で銀獅子賞も受賞した、現代ハリウッドの巨匠によるこの戦争映画は、イラク戦争真っ只中の米軍基地内部の監視カメラの記録映像や、現地テレビ局のニュースフィルム、米兵やイラク過激派たちが撮影したビデオ画像とそれらをアップした兵士の家族たちのブログやYouTubeの動画など、世界中の誰でもが容易くリンクできそうなイメージ群を擬似的なファウンド・フットージとして巧みに編集／改変（リダクト）していることで、異様なリアリティを醸し出すことに成功している。『リダクテッド』のこうした他に換え難い迫真性（卓越性）は、逆説的にも私たちがそれらのイメージをその気になればいつでもどこでも手軽に入手することのできる「日常性」（凡庸性）に裏打ちされたリアリティによってこそ支えられている★⁴。そして、そのリアリティを支えるプラットフォームこそ、まさに先のバージェス&グリーンが詳細に分析したような、ヴィログをはじめとした

★³ Jean Burgess, Joshua Green, *You*

Tube: Online Video and Participatory

Culture, Polity, 2009, p.58.

★⁴ 例えば『リダクテッド』の予告編トレーラーや関連動画をYouTubeで観ると、印象としてはほとんど有象無象の記録映像を集めた動画と変わらなく。 <http://www.youtube.com/watch?v=j9pASqOReA4>



★⁴ Redacted Trailer
(YouTube で動画を見る)

また、さらに最近の興味深い事例として、は「リドリ・スコットがYouTubeへのコラボレーション企画として、今年の七月二四日に世界中のユーザが撮影したビデオ動画をまとめてドキュメンタリー『Life in a Day』を製作する」という（完成作品は公式映画祭上映のほか、YouTubeにもアップされた）。 <http://www.youtube.com/fcinaday> また、「ナイナイ」

無数のソーシャルメディアが日々コミュニケーションさせる大量の動画の存在にはかならない。筆者としては、このリアリティ（東浩紀の表現でいえば「ゲーム的」なリアリティ）を形作る布置を仮に「映像圏Imagosphere」と呼ぶことをかねてから提唱している★5。こうした新しい記号的リアリティの性質は、おそらく記号の存在論的な根拠をテキストの不透明性（物質性）に見出そうとする従来の表象文化論やメディア論的な枠組みだけでは充分に捉え切ることができない。

映像圏の基礎単位としての「映画的なもの」の拡散化＝日常化

何にせよ、以上のようにいまや一種の「社会的事実」（デュルケム）として結晶化しつつある映像圏的な状況に対して、この連載ではひとまず文化論的な、もしくは批評的な視点から捉えたいと考えている。そして、その

場合、映像圏的なリアリティを強固に固着させる基礎的な単位（審級）として、とりあえず「映画的なもの」という術語を便宜的に用

いることにしたい。その細かい理由は次回以降詳しく敷衍していく予定だが、簡単に一言でいってしまえば、一九世紀半ば以来登場してきた複製イメージを司るいくつかのジャンル——写真、テレビ、ビデオ……などの中で、やはり「映画」と呼ばれる視聴覚メディアの蓄えてきた膨大な文化的資源とそれをめぐる言説の厚みの力が現時点では、最も（歴史的かつ社会的な側面において）映像圏の持つ複雑性を統一的反復的に言説化し、効率よく縮減しうるからだとはいえるだろう（したがって、局面によっては「テレビ的なもの」や「ゲーム的なもの」といったメディア＝単位が有効性を発揮するだろう）★6。いってみれば筆者のいう「映画的なもの」とは、かつてとは異なる現代の映像圏特有の加工処理もそれぞれに

リンチは現在製作中のドキュメンタリー『LYNCH three』の製作費の一部を一般人からの寄付で賄った。http://www.ylnchthree.com/about.htmlハリウッドでは、このようなフィルムの素材や資金の一部を一般人に委託する、いわゆるクラウドファンディング（ウィキノミクス）の手法が近年急速に普及している。

★5 ちなみに、この「Imagosphere」という筆者の造語は、同じ「映像圏」という日本語表記（訳語）が使われているフランスのメディア思想家レジス・ドゥブレのメディア論的な概念系からの援用という点も、むしろかつてのブログ・

ブームの時に大きくいわれたいブログ圏Blogosphere」を念頭に置いている。ブログ圏とはブログバックやソーシャルブックマークといった相互リンクサービスによって形成された仮想的なウェブ・コミュニティ（「言葉空間」のことだったが、筆者が現代の先端的な複製イメージの社会的かつ美学的エコノミーに見出すのもまた、こうしたブログ圏に似た玉石混交の微分的イメージ（映画的なもの）たちの巨大な「コミュニケーションの帯域幅」はかならないためだ。重ねていえば、ブログ圏という造語の登場（一九九九年頃）は、奇しくも映像圏的リアリティを如実に反映させた擬似

ドキュメンタリーのテキストが圏内外で現われ始めた時期でもあった。

★6 あらうは、文芸批評家の福嶋亮大の用いる表現を借りていえば、「映画的なもの」とは、何らかの形で従来の映像圏環境からの「場を変える神話」（神話の公的使用）として「映画」という名（テリタム）にいわば「エクリチュール」をひとまず受け継いだ表現だと看做しても構わない。福嶋亮大『神話を考える ネットワーク社会の文化論』青土社、二〇一〇年、七五頁以下参照。

固有の輪郭と価値を伴う映像テキスト（作品）を変わらざる生み出している中で、それを円滑に働かせている最も大きなメディア（触媒）なのだと考えてもらいたい（例えば、筆者はあとでそこに含まれるべき要素のひとつを、ニコニコ動画のタグの持つ「字幕」などの効果に見出すだろう）。したがってその意味では、この連載は現代映画論としても読むことが可能である。現状の社会は、いわばこうした「映画のなま、の拡散化＝日常化」が人々のリアリティやテキストの表象のレヴェルにおいて過剰に飽和した世界なのであり、近代的な現実と表象、あるいは「映画」と「映画ならぬもの」の安定的・持続的な境界線が揺らぎ、あたかも世界そのものが、「映画」になる（なりうる）ような一種の独我論的空間を形成しつつある。

擬似ドキュメンタリー・リアリティ番組

——映像圏の視覚化（形式化）

さて、仮に現状がそうだととして、次に問題になるのは、「あらゆるものが映画のようなテキストになりうる」という場合、そうした映像圏的リアリティの氾濫の中でそれでも

何らかの「文化的」なテキストを見出し、また生み出すとするならば、いったいいかなる美学的な規範や合理化の手続きが想定できるのかということだろう。実は本連載の目的のひとつはこの主題の探究に尽きている。これもまた巨大な問いには違いないが、すでにおまかな見取り図の一部は示しておいた。例えば、以上のような映像圏の示す美学的編制が最も明確かつ具体的にスタイル化された手法として、私たちは九〇年代後半から現在にいたるまで、国内外を問わずに映像文化で広く流行している、いわゆる「擬似ドキュメンタリーMockumentary」などの虚実皮膜のあ

わいを巧みに形式化した一連のテキストを考えることができる★7。POV（主観）ショットによる肌理の粗い手ブレ映像や素人俳優の起用に特徴づけられる、あからさまにドキュメンタリー映像のクリシエ的な表現方法を巧みに摸したフィクション作品——つまり擬似ドキュメンタリー・フィルムがコンスタントに記録的なヒットを飛ばしていることはよく知られるところだ。こうした近年の擬似ドキュメンタリー映画を取り巻く環境で注目さ

★7 映画の世界では、ダニエル・マイリック&エドワード・サンチエス監督の『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』*The Blair Witch Project*（九九年）あたりにひとつの端を築き、この最近でもシヤウマ・バラケロ&バコ・ブラサ監督『REC／レック』REC（〇七年）シ・A・ロドリゲス監督『ダイアリー・オブ・ザ・デッド』*Diary of the Dead* マッ

ト・リー・ウフス監督『クローバーフィールド』*D／HAKAISHA* Cloverfield（以上、〇八年）、オーレン・ペリ監督『パラノーマル・アクティビティ』*Paranormal Activity*、オラントウンデ・オスサン監督『THE 4TH KINDフォー・カインズ』*The Fourth Kind* ニール・ブロムカンプ

メンタリーの一般的な流行については、例えば六〇〜七〇年代にヨーロッパやアメリカで製作された数々の「モンド・ムービー」（猟奇的描写や倒錯的なエロティシズムを具世物としたエクスプロイテーション・シネマの一ジャンル）に始まっている。つげあてお。

監督『第6地区』*District 9*（以上、〇九年）
なな板拳に暇がな。とはいえ、擬似ドキュ

れるのは、「実話」を擬態したような本編の物語と相俟って、公開直前にその予告編的な動画の断片や、ストーリーとも地続きになった関連ホームページをアップし、本編で描かれる物語やイメージを既存の映画の制度を超えたより広い文脈へと拡張することに成功している点だ。例えば、J・J・エイブラムズ製作総指揮による『クローバーフィールド／H A K I S H A』Cloverfield (以上、〇八年)では、公開前には作品に関する情報は一切明かされず、ただYouTubeに一本だけアップされた架空の日系企業(タグルアト社)の起こした海底油田事故の擬似ニュース映像の断片動画が観客(ユーザ)のあいだで大きな話題となり、しかもその状況自体が本編の世界観へ批評的なフィードバックを促した★8。

あるいは、テレビの分野ではそれは、いわゆる視聴者参加型の「リアリティ番組」というスタイルを採ってここ十年ほどのあいだ多くの視聴者の支持を集めていた。一般視聴者から募った普通の若者たちを外国の旅先でドラマティックな恋愛をさせる『恋愛観察バラエティー あいのり』(九九〜〇九年)を例に出せば、彼ら出演者の中にはタレント顔負

けのブロガーや政治家にまでなった者もいて、その虚実入り混じった世界観は番組終了後もいまだ話題を振り撒いている。

もはや詳しく説明するまでもないだろうが、こうした一連のフィルムやテレビ番組は、筆者が先に述べたような、映像圏の表象システムが抱え込む文化的地平——すなわち、近代の現象学的かつメディア論的な現実／表象もしくは映像外／映像内という安定的で固定した二項対立関係の底が抜け落ち、あとは無数に細分化／複層化し続けるほかない多様なリアリティのグラデーション(記号の差異化ゲーム)が複製イメージの生育環境全体を覆うフラットな地平を実に的確に形式化／視覚化しているといえるわけだ。

「ロングテール化」するリアリティ

擬似ドキュメンタリーやリアリティ番組が具現化する映像圏的な文化世界や主体像においては、すべての知覚可能な自然物は、従来の認識論的な拘束(真偽や在不在)、あるいは到達不可能な現実(物自体)の担保に基づく記号(表象)^{ヴァルネラブル}の脆弱な物質性(固有性)を完全

★8 YouTube 「謎の映像」

<http://www.youtube.com/watch?gl=>

[JP&hl=j&&v=v5Lvi7FORi8](http://www.youtube.com/watch?gl=JP&hl=j&&v=v5Lvi7FORi8)



★8 謎の映像
(YouTube で見る)

に吹き飛ばされていく。そのうえで、それらの事物や事象たちは、遍在する無数のタコツボ化した共同体に配分されている相対化された微分化された現実性の感觸——いわば「パッケージ化されたリアリティ」とでもいうものの個々の度合い（スケール）に適宜照らし合わせられながら、その都度偶有的（確率的）な価値や真理を擬似的に付与されていくわけだ。つまり、ここでは、先に「映画的なものの拡散化＝日常化」と呼んでおいたように、あらゆるイメージの資源は潜在的^{ポテンシャル}に「映画」や「テレビ番組」などの固有の映像テクストを形作る契機（タイミング）を備えているが、と同時にその契機はつねにそうした映像テクストの固有性やリアリティを条件づける無数の確率的な規則性のグラデーション（クリス・アンダーソンのいえばリアリティの「ロングテール」）の中で脱臼（脱構築）されていかざるをえない。いうまでもなく、そうしたグラデーション＝ロングテールの相対性・確率性を今日大枠で基礎づけているのは、情報インフラを介してテクストを圍繞する人々のコミュニケーションや反応システムのフィードバックである。

擬似ドキュメンタリーの持つ バイラルな「日常性」

ここでも先の擬似ドキュメンタリーがその

格好の参考例となるだろう。例えば、昨今の擬似ドキュメンタリー映画の話題作は、すでに軽く触れたように、作品の内容もさることながら、それと一体となつて、展開された公開前のプロモーション——とりわけメディアやネットを通じた「バイラル・マーケティング」（口コミ）による成功が目目された。こうした擬似ドキュメンタリーとバイラル・マーケティングの深い親和性には、いうまでもなく両者の共通して抱える、「日常」あるいは「事実性・現前性」への圧倒的な信頼が背景にあることは間違いない。大なり小なり自分たちの身の丈に合ったリアリティ（日常性や事実性）の消費が一面でコミュニケーションを活性化させ、他面、そうしたコミュニケーションの蓄積によって高度に拡散化＝微分化したイメージ記号がテクストとしての固有の価値を凝固させる。そもそもポストモダン社会の市場においては、こういった情報経済学でいわれる「アテンション・エコノミー」が本来的に物をいうが、映像圏世界の場合はそれが圧倒的な「親密性 intimacy」の感覚そのものとして露骨に拡大されるのだといつてよい★。

事実性／現前性と（しての）規則

何にせよ、映像をめぐる既存のジャンルのな安定性（自明性）への完全な従属がもはや

期待できない以上、いい換えれば、すべてのイメージが固有の強度を持った特定の映像テクストになりうる契機を孕んでいる以上、映像圏とはその内部の個々の主体にとつては、

制度の「外部」なき複数の規則性やコードが交錯し合うアリーナ（カール・シュミットのい

う「例外状態」として看做しうるだろう。だ

とするなら、そのような再帰的に自らのリアリティの根柢を問いつつ映像圏の世界においては、不可避的にその中で流通する複数のハイブリッドな規則性（函数）の把握と操作が重要な問題系として浮上してくる。いつてみれば、これまでに挙げてきた擬似ドキュメンタリーやリアリティ番組などの映像テクストもまた、そうした映像圏独特のエコノミー（規則のセリー）が分出した多様な演算結果のひとつにつきすぎない。ここで再度注意を促しておきたいのは、そうした映像圏の規則性（コード）とは、ただその圧倒的な「事実性」ないしは「現前性」にのみ基づいている、という点だ。「事実性／現前性だけに基礎づけられた規則性」。いささか逆説めいたこのテー

★10 映像圏の論理を構想するにあたって最も参考になる思想的知見といえる、やはり何といつてもすでに示しているドゥルーズの映画論に勝るものは少ない。例えば、ドゥルーズの次の記述は、そのまま以上に述べたような映像圏の姿を正確になぞっている。「新しいイメージはもはや外部性（画面外）をもち、ある全体の中に内部化されるものでもない。それはむしろ自分自身において反転可能な権力として、可逆的で重

ぜについて、本連載ではこの後「慣習Ⅱ規約 convention」という観点から詳細に定式化していくだろう★10。

あるSF

さて、では、以上の前提を踏まえて、今日の映像圏の構造の内実をこれまでとは少し違った視点から、より踏み込んで描き出してみよう。とはいえ、こういった抽象的で壮大な問題を扱う時に、多少弱め手から、具体的な事例を挙げて話を始めるのも無駄ではない。というのも、すでにお気づきの読者もいるだろうが、ある意味では映像圏的な要素というのは、単に映像研究という個別のアジェンダで扱われるべきもののみならず、過剰に情報化・システム化された現代社会一般が孕む種々のサブシステムのひとつだと看做せるからだ。したがって、ここで一度映像の領域から離れて現代の他の先端的な文化的テクストにおいて同型の問題構制が示されていることを確認

合不可能な表と裏をなぞっている。新しいイメージは恒常的な再組織の対象であり、そこで一つのイメージは、先行するイメージのどんな点からでも発生しうる。空間の組織はそこで特権的な方向を失い、スクリーンの位置が保証する諸置方向の特権をまず失い、全方向的な空間を優先させ、この空間は角度と座標をたえず変えて、垂直線と水平線をたえず交換する。そしてスクリーンそのものが「中略」「ブー」が書

き込まれる情報のテーブル、不透明な表面を構成するのである」（前掲『シネマ』、三六五頁）。ちなみに、現在の表現では明らかに「スクリーンからインターフェイスへ」とでも要約できそうなこの八〇年代のドゥルーズの言葉の背景には、レオ・スタインバークの現代美術批評「ラットベッ」への目配せがある。あるいは、映像圏とは、「襲」「中略」という後期ドゥルーズの有名な術語と似ているかもしれない。

するのは、今後の議論のより柔軟な理解にも役立つだろう。

例えば、現代アメリカを代表するSF作家のひとつであるテッド・チャンは、二〇〇二年に「顔の美醜について——ドキュメンタリー」*Liking What You See: A Documentary* という一風変わった短篇小説を発表している。この小説はその副題の通り、あたかもドキュメンタリー・フィルム取材インタビューを思わせる、複数の登場人物たちの第三者に向けられた語りだけをピックアップし、それをコラージュ風にちりばめることで構成されている。つまり、この短篇はドキュメンタリー（インタビュー）の映像をそのまま小説形式にトレスしたかのような印象を読む者に与えているのである。

擬似ドキュメンタリーの感性の 文学的／SF的変奏

本作の物語の舞台は、人々の容貌の美醜を差別化する「ルッキズム」という社会的な偏見を是正するために「美醜失認処置」(通称、「カリー」という神経生理学的手術の強制を実験的に導入された近未来(?)の大学。脳内に「カリー」を施された学生たちは周囲の人々の顔(ルックス)の美醜の判別ができなくなっている。小説ではその中のひとりである女学生タメラの元恋人との恋愛模様が中心に語られていく。

さて、まず本論の文脈から注目すべきは、

第一に、やはりこの短篇の採用した形式と内容との深い関わり、そして第二に、現代における美の存立様態の新たな根拠の提示である。もともとは散文のスタイルでいえば「聞き書き」形式とも呼べる凝った構成を採るこの小説は、それが近未来的なSFであることで不可避的に、いわば「仮構された現実」のレポート(擬似ドキュメンタリー性)という様相を帯びることになる。このことと併せて、小説作品の題名にわざわざ「ドキュメンタリー」という表記が付加されていることから、この作品が『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』をはじめとする同時期の種々の擬似ドキュメンタリーと通底するコンセプトを担っている」と読むことは十分に可能だろう。

さて、こうした擬似ドキュメンタリーの感性ともひとかたならぬ結びつきを感じさせる本作の形式のいかなる点が、先に紹介した物語の内容と関係を持つのか。そもそも擬似ドキュメンタリーの感性とは、繰り返すように現代の微分的な情報(データ)に還元された多層的なりアリティの流通経路からこそ派生してきたものであった。映像をめぐる私たちの記号的リアリティの構成プロセスが情報工学Ⅱ物理法則によってフラットに一元化されていくこと。ここで近年の哲学的な知見を一瞥しておけば、そうした状況認識は、心の哲学や認知科学の一部でいわれている「心の自然化」(物理主義)の試みとことのほか相性がよいことがわかる。八〇年代以降の急速な神

経生物学や脳科学研究の発展に後押しされたそれらの哲学的言説(意識のハードプロブレム)においては、人間の知覚経験(クオリア)や心的過程の機微をも一切が物理的な演算過程の中で説明可能だとされる。すなわち、擬似ドキュメンタリーがリアリティを持って受け入れられる映像環境とは、それじたい美(趣味判断)のような曖昧な概念さえも脳内の物理組織の操作へと還元されえるというラディカルな認識(物語)と表裏一体のものなのだ。

そのことを踏まえれば、本作におけるひとの顔の美醜の趣味判断をキャンセルさせるカリ―とはすなわち、そうしたカント的な美的判断力の持つとされる主観的な「合目的性」がいかにもフラットかつ客観的な物理法則(生理)によって容易に置き換えられてしまうことを戲画的に示しているといえよう。カリ―は脳内のある神経回路を少し矯正するだけで人間の美に対する普遍的な趣味判断を失わせてしまう。

美としての「フィードバック・ループ」

私たちはこうしたチャンの文学的な記述に對して、すぐさまドゥルーズがかつて現代映画の美学的な評価基準の重要な一争点として、「ミクロの生物学としての脳生理学」★11の

知見を想定していたことを思い出すべきかもしれない(「脳髓の映画」)。しかし、それはここでは煩瑣になる。私たちはとりあえず、本作における人間の容貌に仮託された美(それは種々の作品が形成する美にも通じる)のありようがカント的な認識論(形而上学)の枠組みから逸脱し、もつと世俗的な文化的アルゴリズムや物理的モードのレヴェルで捉えられていることを確認しておけば充分だ。そのうえで、さらに筆者が注意したいのはやはりこの小説の次のような記述である。タメラと同じ学生で、カリ―運動を支持する学内急進派のリーダーであるマリアは、インタビューアーに應える形で、カリ―を施すとひとの魅力が薄れるのではないかという疑問に対してこう反論する。「わたしにとって、ある男に惹かれる要素のひとつは、彼がわたしに、興味を持っているかどうかです。それはいわばフィードバック・ループです。あなたは彼があなたを見つめているのに気づき、つぎに彼もあなたが彼を見つめていることに気づき、といううなぐあい、すべてが雪だるま式にふくれあがっていきます」★12。

ここで示されている認識は、つまり、自己が「ある男に惹かれる要素」||美的判断力の契機が、単なる趣味判断でなく、ほかならぬ「他者」(あなた)との再帰的なコミュニケーション

★11 ジル・ドゥルーズ『映像Ⅱ時間』
 について、「『記号と事件』1972・

新社、一九九一年、一〇四頁。また、前掲『シネマ2』、二八三頁以下も参照。

1990年の対話』宮林寛訳、河出書房

★12 テッド・チャン「顔の美醜につい

て——ドキュメンタリー」、『あなたの生の物語』朝倉志他訳、ハヤカワ文庫、二〇〇三年、四三九頁、傍置原文。

ーションの連鎖Ⅱ「フィードバック・ループ」の事実性にこそ求められるということである。それは、例えばカントが『判断力批判』で哲学的に体系化したように、普遍的なコンセンサス（間主観性）に依拠した出発点（趣味判断）も目的（目的性）もない。あえていえば、カントが看做したように、そこでは美は対象に対する認識論的な関心を持たず、到達点のない世界（環境）に対する無際限の区別（指し示し）によって、「すべてが雪だるま式にふくれあがっていきます」。

このような美の存立に関わるプロセスング（情報処理）のイメージは、おそらく映像圏の美的判断のエコノミー（文化的卓越性）の内実を的確に写し取っていると思われる。結論を先に述べるならば、筆者が本論で社会的事実としての映像圏の基礎的モジュールの表現を「映画的なもの」としたのも、このきわめてシステム論的な見取り図に由来しているのだ。それはどういふことか。

コミュニケーションが「主役」の作品たち

すでに幾度も強調しているように、現代の映像文化全般を俯瞰してわかることは、それが単に表現の形式（擬似ドキュメンタリーやリアルティ番組）のみならず、その表現のリン

クス（内容）においてもまた、「コミュニケーション」の連鎖的作動（フィードバック・ループ）がきわめて有力な文化的資源や行動の契機を提供しているという事実にはかならない。その格好の事例のひとつが、いうまでもなくここ数年のテレビバラエティ文化の変化だろう★¹³。かつては大規模なコントやロケを駆使したスペクタクルな笑いが売りだったのに対し、現在人気を集めるお笑いバラエティというのは、見たところ一種の「トーク番組」ないし「大喜利番組」に近づいている。つまり、比較的簡素な据え置きセットの中心に、有象無象の個性を持ったキャラ芸人を投入し、彼らのトークや身振りのバリエーション（重ね掛け）の妙を見て楽しむという趣向のものだ（『アメトーク！』や『人志松本の○○な話』など）。

その例がいささか浮いていると考える読者に対しては、低予算の自主映画やインディーズ映画の範例的な製作スタイルにも由来する、室内空間で手早く撮りあげた短篇映画の演出について一瞥しておきたい。気鋭の若手監督である前田弘二のいくつかの短篇フィルム——とりわけ『鶺鴒野』（〇五年）は、狭い飲食店内のテーブルに向かい合って座る人物たちを並行にフィクスで捉えたカメラが、彼らのゆるい会話のやり取りを延々写し続ける。

★¹³ この点の詳細は、渡邊大輔「世界は密室Ⅱ映画でできている 現代映画の言語ゲーム」、『早稲田文学増刊 wasebun

U30』早稲田文学会、二〇一〇年、二三
八頁以下を参照。

あるいは、領域横断的に活動する若手映像作家・佐々木友輔のデビュー作『手紙』(〇二年)や、若手ドキュメンタリー映画作家・松江哲明の最新作『ライブテープ』(〇九年)などは

それをより過激化しているといつてよい。奇しくもそれぞれがワンシーン・ワンショット(カットなしの長回し)の擬似ドキュメンタリーとして撮られてもいるこれらのきわめて巧緻な傑作において、一方の佐々木は自室で複数の友人にメールを送る自分の携帯電話の光るディスプレイ画面とそれを操作する手のプロセシング(変移)を、そして他方の松江はひとりの若手ミュージシャンが吉祥寺の商店街の中を延々と周遊し、井の頭公園でライブを行うまでのプロセシング(道程)をこれもまた延々と(冗長に)ひとつのフィルムとして結晶化してみせた。フィクション(前田、アート系の日記映画(佐々木)、そしてドキュメンタリー(松江)と、出自も傾向も異なるこれら三者の撮るフィルムに共通して指摘しうるのは、もはや明らかのように、映画の描く対象物(主役)が、明確な固有の輪郭を備えた「キャラクター」(主体)でも「風景」(世界)でもなく、いわば「携帯メールの送受信」や「街頭ライブの彷徨」の緩慢なプロセス——すなわち、このカオティックな世界の相貌にアド・ホックな楔を順次打ち込み、外部(他者)との予期的なフィードバックの蓄積に

よってそこから自己の「現実」(秩序)を随時創発させていく自己準拠的(再帰的)な「コミュニケーション」(差異化)の挙動そのものである点だ。

もちろん、これらのインディーズ映画の演出は現代の文化的状況とは無関係に、単純に自主映画の必然である低予算で撮られたゆえの選択肢にすぎないともいえる。とはいいえ翻って考えれば、今日のコミュニケーションの自生的氾濫も情報環境の急激な低コスト化¹¹「チープ革命」(梅田望夫)によってこそ可能になっていることを踏まえれば、この比較もあながち見当外れではない。

また、最近のサブカルチャー批評の読者であれば、このことは評論家の宇野常寛が注目している『スウィングガールズ』(〇四年)や『けいおん!』(〇九年)などの「アルタミラビクチャーズ/空気系」と呼ばれる日本映画やアニメが描いているとされる、「理想の〈自己目的化した〉コミュニケーション」志向の作品群を思い出してもらえばよいだろう^{★14}。ちなみに、この点で筆者がごく最近興味深かったのは、マッドハウスが制作したテレビアニメ『四畳半神話大系』(二〇年)である。宇野が評価した上記の諸作品において、よく知られるように、学校のクラブ活動などの和気藹々とした趣味的コミュニケーション舞台上、複数のキャラ分けしたキャラクター

★14 例えは、以下の論文を参照。宇野常寛「ポスト・ゼロ年代の想像力——ハイ

ブリッド化と祝祭テイルについて」、東浩紀・北田暁大編『思想地図』vol.1, NH

K出版、二〇〇九年、三二八頁以下。

を密かに示しているように見受けられる。

ニコニコ動画におけるタグの膨張

さらに、このような映像表現の構成要素としてのコミュニケーションの自己準拠的作動の効果を奇形的に肥大させた事例として、すでに月並みだが、やはり文脈的には「ニコニコ動画」に触れないわけにはいくまい。二〇〇七年に開設されて以降、各方面から大きな支持を集めているこのユニークな動画共有サービスを、現代日本の独特のコミュニケーション文化の雛型として分析した情報社会学者の濱野智史によれば★16、ニコニコ動画のアーキテクチャのひとつの特性とは、いわゆる「タグ戦争」（投稿された動画の内容を分類する検索用の「タグ」の機能がユーザー間によって激しい入れ替わり＝淘汰圧に曝されていること）に象徴されるような「メタデータ」選択の過剰化・肥大化にある。すなわち、ニコニコ動画においては本来、個々のコンテンツ（動画）を分類するためのタグ（メタ情報）の操作系がほとんどノンセンスなほどに自己増殖的

たちのいたってゆるい関係性（ネタ的なコミュニケーション）を描くことに主眼が置かれていた。ところが他方で、『四畳半神話大系』では全編を通じてほとんど主人公の大学生・「私」のモノログだけがいささか過剰なまでに前置化されている。つまり、従来の「空気系」のアニメが複数のコミュニケーションの往還を客観的に（外部から）描くことに意を用いていたのに対し、このアニメではいわばできるだけ物語世界のメタレヴェルに立つことを迂回し、一個の閉じた系（四畳半）の中でコミュニケーション（語り）が芽づる式に組織化されていくプロセスをデフォルメして描写していたといえるだろう（そうした閉鎖性＝内部観測性はこの作品の作画レヴェルでも巧みに視覚化されていた）。その意味で、『四畳半神話大系』は、『らき☆すた』（〇七年）や『けいおん!』のネガであるとともに、それら空気系アニメのパターン（規則性）を逆手に取った批評的試み＝「メタ空気系」作品として理解することができると★15。こうした作品が現われてくることじたい、コミュニケーションを「主役」にした想像力が一定の閾値に達していること

★15 例えば、現在、ニコニコ動画に

sm10878396

はまさに『けいおん!』のシークエンス

★16 濱野智史『ラーキクチャの生態系

に『四畳半神話大系』のモノログを巧

情報環境をいかに設計するか』NTT出

みに被せたMAD動画がアップされてい

版、二〇〇八年、第4章、同ニコニコ動

るが、これは両者の対称性を視聴者が自

画の生成力、メタデータが可能にする

覚していることをはっきりと表している。

新たな創造性、東浩紀・北田暁大編『思

想地図』vol.2、NHK出版、二〇〇八年、

http://www.nicovideo.jp/watch/

三三三三四頁などを参照。

な栄枯盛衰を勝手に遂げており、そのメタデータ（解釈）の膨張こそが逆説的にも個々の動画の魅力をフィードバック的に強化するという仕組みになっている。さらにこれをいい換えれば、そうしたタグ⇨メタデータの「過視化」（東浩紀）と、それを利用するユーザー間の膨大なコミュニケーションが派生させる情報の淘汰性（濱野のいう「フラクツノミー Fluxonomy」）は、半ば必然的にニコニコ動画にアップされたひとつひとつの動画の孕むイメージの可変性（偶有性）を際限なく拡張することにもなるわけだ。

MAD動画の肥大化する

「字幕」⇨メタデータ

以上のような情報環境の場の分析は、おそらく本論が考える現代映像文化の側面からの考察にも貴重なヒントを提供しているように思われる。具体的な例を挙げるとするならば、ニコニコ動画で現在も人気を集めている典型的なタグのひとつに、「総統閣下シリーズ」という、オリヴァー・ヒルシュビエゲル監督の戦争映画『ヒトラー〜最期の12日間〜』*Der Untergang*（〇四年）を素材にした無数の

MAD動画群がある★17。これは「嘘字幕シリーズ」とも呼ばれる一連のタグのひとつであり、その名の通り、外国の映画やドラマについている本来の日本語字幕の代わりにユーザが勝手に嘘の字幕をつけ、それによってあたかも映画の筋が変わってしまったかのように見えるのを楽しむという趣向の動画である。例えば、この総統閣下シリーズでは、ブルーノ・ガンツ演じる狂気じみたヒトラーがドイツ降伏の直前、ナチス幹部たちとの作戦会議の場でわめき散らす映画のシークエンスに、適宜独自に作成した字幕をつけることによって、ヒトラーが現在のオタク界隈のネタや世俗的なトピックについてそれぞれまったく異なるコメントをしているように鑑賞できるわけだ。

もうお気づきのように、この嘘字幕シリーズの「字幕」は、濱野が指摘したニコニコ動画的な「メタデータ⇨選択の過剰化・肥大化」というインフラ的特徴を映像的なレヴェルでも正確になぞっているといつてよい。いうまでもなく、映画における字幕とは、動画サービスにおけるタグと同様に、本来はもともとのフィルムの映像（正確には音声や台詞）に

★17 ニコニコ動画「タグへ総統閣下シリーズ」

「タグ」を含む動画の検索結果」一覧。

<http://p.u/B3Wj>「ユーザー総統閣下が

クニクニクニクニ総統閣下」

従属する数あるメタ情報のひとつにすぎない。ところが、これらの動画面群においては、むしろ「暴走化」（肥大化）した字幕のほうが映画（フッテージ）の本来の筋を極端に多様化（変異）させている。ひとまず重要なのは、こうした「嘘字幕的」な視覚的感性もまた、明らかに先に確認したニコニコ動画特有のアーキテクチャにその着想元があるとともに、複製イメージに対する形式的な操作系がやはりニコニコ動画ユーザの莫大なコミュニケーションの事実性（自明性）とその反復的蓄積によって初めて成立していることだろう。

嘘字幕⇔変異性と素材動画⇔安定性の対

とはいえここで注意しておきたいのは、テキスト（動画）のMAD化のもたらすこうした記号の高い多様性・変異性というのは、他面では、素材である映画フィルムそのもののイメージの「固有性」がどのMADにおいても安定的に保持されているという知覚的なコントラストと表裏一体であるという点だ。もちろん、ここで筆者のいう記号（表象）の「固有性」とは、馴染み深いテキスト論的な意味での表象の「物質性」なるものを意味しているのではない。それは、むしろ「現実の表象

不可能性」などといったテキスト論的言説が反復する、ある種の硬直した「距離感」こそを雲散霧消してしまう、対象への徹底的な「事実性／現前性」（リアリティ）こそを含意している。つまり、ユーザが個々の動画のイメージ（MAD）や物語（嘘字幕）にどんなに可変的（想像的）なメタ操作を介入させても、そこで操作の素材として選択されたフアウンド・フッテージが徹底して恣意的に選ばれているからこそ、それは初期条件としての代替不可能な事実性⇔自明性（「いくらでも他のフッテージでありえたほかならぬこのフッテージ」という感覚）を帯びてユーザの前に立ち上がってくるのであり、固有性とはこの意味でのイメージの「客体としての安定性」のことを指している。

意味的（想像的）な多様化・変異化の介入を阻み、世界への了解可能性を与える一方で過度の接近を抑制もする記号のこの不透明性⇔メディア性こそ「象徴秩序」と呼んでよいものだろう★¹⁸。「変われば変わるほど変わらない」というこの象徴秩序の働きが、ニコニコ動画の凶暴なタグ戦争をもバックアップしているわけである。

★¹⁸ エルンスト・カッシーラーやロマン主義の諸言説が繰り返したように、本来、象徴体系とはこうした安定的⇔客体的な象徴概念のこそを指す。また、現在の批評の文脈では象徴秩序というと、ラカン派

精神分析代表されるツリー型ないし「否定神学」東浩紀世界のモデルとして、ウエブ的な「ソーム」モデルとの対比よく語られる。しかし、カッシーラーのシンボル形式の哲学がタルコット・パーソンズ

からルーマンにいたる社会システム論にも影響を与えているように、象徴秩序の資産をいかに二〇世紀的な文脈で還元することはできない。

現前性と反復性

また、こうもいえるだろう。総統閣下シリーズの嘘字幕動画はメタデータの力によって無限大に近い「異本」を生成できる。とはいえ、そこで扱われているイメージ（データ）の道具立ては当然ながら総統閣下シリーズの「歴史」を貫いてつねに変わらない。こうしたニコニコ動画の素材動画における「象徴性」＝固有性は、たぶん一種の「ミーム」（文化的な遺伝子）のようなものに似ている。実際、フランスの精神分析医ジャック・ラカンは、あるセミナーで象徴秩序（代理表象）に主体が参入するための去勢の効果を「父の名が『Zoms-du-Père』という独特の隠喩で呼んだ持つ「姓」（父の名）のように一種の歴史的な規則性（反復性）を備えている。しかし、いささか逆説めくのは、そうした象徴的な規則性＝反復性は同時に、無数のMAD動画を觀賞する私たちには——その動画を成立させているのは、ほかならぬ動画サイトを通じて往還する彼ら自身のコミュニケーション（観察）の連鎖であり、それが絶えず彼らを「いま・ここ」の感覚へと引き戻すがゆえに——圧倒的な現前性＝事実性としても迫ってくるのだ。圧倒的なリアリティをもって現前することと、それがパターン化された規則として反復していること。ニコニコ動画のデータにお

いてはこの二つの実感は何ら矛盾しない。いてみれば、ニコニコ動画のデータ（イメージ）の「固有性」とはこの二つの対照的な安定性を司る性質によってこそ裏打ちされていると見ることができると見ることができる。

事実性としての表象の持つ安定性・同期性

例えば、現在の総統閣下シリーズのほとんどはひとつの共通した独特の処理を施されている。それはヒトラー役のガンツの喋る聞き慣れないドイツ語の台詞（音聲）のいくつかを、その響きの類似性をもとにたわいのない日本語の言葉（「ちくししょうめ〜」や「おっぱいぶるんぶるん」など）の嘘字幕に変換し、まったく異なる筋のMAD動画の中でも当該の台詞の箇所だけは時宜をえたようにどれも同じ嘘字幕を挿入するというものであり、その台詞（ドイツ語）と嘘字幕（日本語）との「同期」（被さり具合）の正確さがある意味でMADの質的卓越性を保証している。これはいつてみれば、嘘字幕シリーズのMAD動画においてその記号（イメージ）の極端な可変性・拡張性と、それを拘束する素材の記号（表象）の持つ固有性（安定性）というカップリングの重要性がユーザによって絶えず意識されている証拠だと看做すことができるだろう。濱野のいうように、確かにニコニコ動画においてデータ（動画）はメタデータ（嘘字幕）に従属しがちである。しかし同時に、ここでは外国

語の台詞（音声）のような相対的にユーザの想像力（可変的操作）の介入を拒む象徴的記号

の固有性を、極端に可変的なメタデータの奔流とわざと同期させることによって両者の相乗効果をシグナルのように浮かび上がらせているわけだ。いずれにしても、嘘字幕MADの素材となるイメージ記号（表象）は、そうした「記号」客体の安定性」を孕んでいる★19。

ともあれ、以上のような表現や構造としてそれぞれのフィルムや動画において示された独特の認識の型は、絶え間ない自己産出的自己組織的なコミュニケーション行為——い換えれば、自己言及と他者言及との継続的なカップリング（フィードバック）による世界のプロセシングであるという点で、映像圏的な表象システムの内実をはつきりと写し取っているといえる。それゆえに、私たちはこうした具体的表象をより精緻に分析することによって、とりあえず映像圏システムの中で、ある種の文化的秩序や規範を定式化する手掛かり、しいていうなら、先に「フィードバック・ループ」に美の生成を見たように、映像圏特有の「美学」といったものの構想の端緒を手にすることができるはずだ。

コミュニケーションが生み出す「現実」

これらの点に関して、もう少し理論的に抽象化してみよう。コミュニケーションの作用を中心として整理するならば、以前援用した英米系の分析哲学（例えば、後期ウィトゲンシュタイン）よりも、やはりここでは神経生理学やサイバネティクスなどの理論的知見を導入した現代の社会システム論をまず参照すべきである。例えば、いわゆる「オートポイエティック・ターン」を遂げたあとのドイツの社会学者ニクラス・ルーマンの後期の理論系では、複雑性の増した社会の姿を自己準拠的かつ閉鎖的な諸機能システムの構造的カップリング（相互浸透）だと看做し、その基本単位をコミュニケーションだと規定する。いつてみれば、コミュニケーションとは社会の複雑性を縮減する諸規則（ルーマンの用語では「意味[Sign]」を発動させる基礎的なモードであり、この連鎖的な作用によって私たちは、社会に遍在する膨大な事象から自分たちにとつての親密性（アクセシビリティ）の高い「現実」を適宜シミュレートし続けることができるわけだ。例えば、簡単な例ではそれこそ「おしゃべり」を考えてみよう。対面の

★19 例へば、これを踏まえれば、現在の日本のウエブ文化で「疑似同期性」（濱野智史を特徴としたニコニコ動画やニコニコ生放送）のよきな「真正同期性」を売

りてのUstreamやニコニコ生放送が一定の支持を集めているのも別段不思議ではない。それはかつての間主観的な同期性ではなく、コミュニケーションを糧とした

客体の現前性に基づく新たな同期性——「ヴォードヴィル性」（ヘンリー・ジェンキンス）——の現れの兆候なのだ。

会話から「Twitterでのつぶやきまで、どんなにたわいのないおしゃべりでも、それは個々の意図を超えて次々に連鎖していき、固有の「社会性」を発生させる。それは先行するコミュニケーション以外の何ものにも還元できない。つまり、システム論的には、そうした諸々の「創発的現実」(ルーマン)を形成するコミュニケーションとは、人間の行為(意図)や社会的諸関係といつたいかなる現実世界の「反映」でもなく、コミュニケーションそれじたいの自己増殖的な連鎖という事実性のみを糧に不断にコミュニケーションを紡いでいく。いわばこうした自己言及的なコミュニケーションの「再参入 re-entry」(スペンサー・ブラウン)を元手として、システムⅡ「自己」は、環境Ⅱ「他者」との間で、互いに閉鎖的な位相的境界を随時生成させるわけだ。

対称性の破れ

いい換えれば、諸々の「現実」や「認識」を生みだすそうしたコミュニケーション(観察)の絶え間ない「差異化」(区別/指し示)は、それじたいがまったくの偶然によって選択(コミュニケーション)された動因を端緒として

いる以上、つねにすでに量子論的な「対称性の破れ Broken symmetry」を通して形成されている。すなわち、コミュニケーションの行うシステム(自己言及)と環境(他者言及)との区別とは、当然ながらまだ何の区別も存在しない混沌とした世界(事実的な実定性)に区別を投入するため、それ以降に張り出すシステム/環境の位相的境界は、その区別(縮減)の閉鎖的な内部と、そこから弾き出された大で複雑性に満ちた外部との「非対称性」として分出することになる。これがコミュニケーション・システムの持つ対称性打破である。「マーキングは区別の空間を、すなわち《マークされた空間 marked space》と《マークされない空間 unmarked space》の差異を産出する。マーキングによって無限に多くの区別の可能性のうちから、ひとつの区別が(どうやってかはともかく)「選択される」★20。

ようはコミュニケーションによるマーキング(選択)は、無数の選択肢(可能世界)が溶かし込まれた物いわぬ世界から唯一の「選択された選択肢」と膨大な「選択されなかった選択肢」を生み出す。例えば、この非対称性を的確に視覚化していたのが、先にも少し触れた佐々木の『手紙』というフィルムである。

★20 ニックラス・ルーマン『社会の芸術』馬場靖雄訳、法政大学出版局、二〇〇四年、四頁。蛇足ながら、この後期ルーマンが、イギリスの数学者G・スペンサー・ブラウン『形式の法則』から援用している

「マークされた空間 marked space」という表現は、ドゥルーズが『シムパ』で用いた「特異性 le remarquable」の概念とどこか近いと著者のインタビューから聞かされた。事実、ルーマンは「コミュニケーション」

ン(区別の効果を、特異性と並ぶドゥルーズの重要タームである「意味 sens」とも関連付けていた。

この作品では、友人にメールを送る人物(佐々木自身)の操る携帯電話のディスプレイが終始クローズアップで映し出される。この時に佐々木はつねに彼が演じる作中人物の本心だと思われる文面をいったん途中まで打ち込んでから、それを消して再度異なる文面を送信し続けるという演出を施している。すなわち、ここで示されるのは、いわばひと続きの送信された文面(マークされた空間)と無数の送信されなかった(あるいは書かれなかった)文面(マークされない空間)との対称性の破れの連鎖的作動にほかならない。送信された(マークされた)文面が、結果的にこの映画の描く「現実」を創発していくのだ。

美は／を「コミュニケーション」する

コミュニケーションによる世界のマーケティング(観察)は、自己準拠的(オートポイエティック)にある種の区別(卓越性)を産出していく。ここで興味深いのは、こうしたシステム論的な枠組みを最晩年のルーマンが社会システムの個々のサブシステム(機能システム)のひとつとして分出すると彼が考える「芸術システム」の体系的考察に仮託して、従来の美学的規範と関連づけて論じていることだ。ルーマンはこの自らの作業を「芸術作品自体が、コミュニケーションの手段としてのみ、制作さ

れうるの」かどうかの探究だと要約している(コミュニケーションとしての芸術)。だとすれば、ひとまずそれを「芸術」と呼ぶかどうかはともかく、擬似ドキュメンタリーにせよMAD動画にせよ、「コミュニケーションの手段としてのみ制作され」たともいつてよい有象無象のテクストの群れから、ある種の「美学的」なディスタンスション(ブルデュー)を測る文化的秩序を見出すことが早急に求められている現状においては、このルーマンの企図はいつそうの切実さを帯びてくる。

そもそも芸術を「ひとつの創発秩序」とまで荒々しく要約してしまうルーマンにしても、ひとまず「芸術作品は、近代初期以来要求されてきたように、新奇なものでなければならぬ。芸術作品は、これまで生産されてきたすべてのものから自身を区別しなければならぬ」★21という点に関しては依然として旧来の美学的常識に忠実に見える(むろん、このことじたいも自明ではないのだが)。

しかし、先に見たシステム論の考え方で行けば、こうしたテクストの「芸術的卓越性」もまた、ロマン主義的な個性と独創性を特権的に司っている「天才」の産物などではなく、コミュニケーションの非対称的なマーケティングの効果(「マークされた／マークされない」という対立)として還元しうるだろう。すなわち、文学にせよ絵画にせよ、あらゆる分野の「芸

術コミュニケーション」(芸術システムの自己言及としてのコミュニケーション)が形成する「芸術作品」とは、その連鎖的作動(複雑性の縮減)を通じてある対象(制作物)を対称性の破れた差異——一方は世界へと曖昧に溶解していく単なるモノや出来事(マークされない空間、他方は次なる芸術コミュニケーションに繋がるような「新しいもの」(マークされた空間)へと選り分ける過程で生み出される。

「固有値」としての美の創発

さらに、ここで強調しておくべきは、そうした芸術コミュニケーションのマーキングは単なる選別ではなく、「新しいもの・意表を突くもの」としての)芸術作品の中で、「すでに親しまれたもの」(冗長なもの)が同時に、かつ重層的に作用しているのだとルーマンが記していることだろう。いうまでもなく、近代の美学者は反復的な規則性や慣習の軛を否定し、「作家」の創造の新しさやオリジナリティ(独創性)を称揚した。しかし、ルーマンによれば、この二つはシステム論的には対立するものではない。むしろ、芸術を自己規範的なコミュニケーションのプロセッシングとして捉えるならば、芸術形式の含む他とは異なる「変異性」(バリエーション)は、そのメディアの持つ「再認可能性」ないし「冗長性」(規則性)とのカップリングとともに保証されるのである。それゆえ、多少乱暴な要約が許

されるとすれば、現代における芸術作品としての文化的かつ美学的卓越性とは、例えばこうしたコミュニケーションがシステムティックに自己産出する「冗長性Redundanz/変異性Varietät」という差異化の情報処理が相対的に安定した均衡状態——ルーマンが好む物理学者H・フォン・フェルスターの術語でいう「固有値Eigenwert」にいたった時に獲得されるものだとは仮定することができる。

嘘字幕MADふたたび

コミュニケーションの「冗長性」(規則性)と「変異性」(多様性)との対〓カップリングがもたらす安定性と、それによって生まれる固有の美(ルーマンの逆説めいた言い方では、「ありそうにないもの」のありそうさ*Wahrscheinlichkeit des Unwahrscheinlichen*)。こうした議論は、確かに従来の美学や文化批評の規範的思考様式からは大きく懸け離れている。また、以上の整理はシステム論の抱える知見を借り受けて描いた、ごく粗いスケッチにすぎない。しかし、もうお分かりのように、少なくとも以上のルーマンの見取り図は、先に示した現在の嘘字幕MAD動画の持つ特徴——つまり、データの「安定性」(固有性)とメタデータの「変異性」(可変性)との機能的カップリングにほとんど等しいと看做すことができるはずだ。例えば、『社会の芸術』でルーマンは次のように記していた。

コミュニケーションをコミュニケーションへと回帰的に適用することから生じる客体は、どんな種類の規範とサンクションにも増して、社会システムに必要とされる冗長性を〔すなわち、秩序を〕もたらすのに貢献する、と。「中略」それらは、社会的布置が変化してもそれに付いていけるよう、充分な偏差を身につける。つまり、状況が変化したとしても反復的に認識可能となるのである。★22

かつシステムが予期しうるあらゆる「結合可能性」に開かれた柔軟な規則性(慣習||規約)を保持し続けることができていたのだ。もしそう考えるとすれば、このニコニコ動画の一見他愛のないMAD動画の連作には確かに何らかのディスタクシオンを見出しうる契機が織り込まれているのではないだろうか。

映像の新時代のために

このルーマンの記述は、多様性||拡張性(メタデータ)を伴い、かつそれを裏打ちする「充分な偏差を身につけ」た、「反復的に認識可能」な客体||データとしての嘘字幕MADのイメージの安定性・固有性(現前する反復性)をそのまま意味している★23。そして、ここではメタデータ(嘘字幕)の変異性||拡張性とデータ(動画)の安定性||縮約性という両者の性質は、ニコニコ動画のユーザ間による同一のコミュニケーションの作動から等しく分出する。それがコミュニケーションの事実性・現前性につねに裏打ちされているがゆえに、データはメタデータの多様性・拡張性を絶えず拘束し、いつでも適行的に再認可能で、

何にせよ、以上の議論を例に筆者が主張したいのは、第一に、現代の映像環境——映像圏的な表象システム——の内実が、ルーマンの芸術論の定式化したような、従来の近代の間主観性(社会契約)によるのではなく、徹底してコミュニケーションの自己包摂性を糧とした(ポストモダンの?な)「記号||客体としての(ポストモダンの?な)「記号||客体の安定性」に根差すものになっていること、したがって第二に、その認識を基盤とした「美/文化の演算システム」といったもののアイデアを、現代の映像文化の総合的分析にも積極的に応用すべきではないかということだ。実際、現代日本において最も先鋭的な複製イメージの変造システムであるニコニコ動画の一部のテキストは、疑いなくそうしたスキー

★22 前同、七頁、「」内原文及び「」内引用者。

対象物 Quasi-Objet」と呼んでいる。蛇

足ながら、セルがこゝで「準・対象物の具

★23 ルーマンも援用するフランスの科学哲学者(ミッシェル・セルは、このコミュニケーションを合理化する客体を、「準・

体例として「君主」を挙げているのは、ヒトラーのイメージを再利用する総統閣下ンリースの「準・対象物性」を考慮した時に

いかに示唆的である。ミッシェル・セル『生成 概念を「ふる試み」』及川観訳、法政大学出版局、一九八三年、一四頁を参照。

ムをその構造に請い入れており、それによって少なからぬひとびとの熱狂的な支持を集めているのだから。例えば、嘘字幕MADを構成する「動画」と「嘘字幕」とは、さしあたって筆者が冒頭で記した「映画的なもの」のひとつのサンプルとして数え入れることができるだろう。そして、今日の映像圏的な表象システムは、一方で「表象の例外状態」の氾濫にまみれながら、それでもまさにこうした観点をひとつの手掛かりとして、おそらく何らかの文化的秩序のイメージをえることができると思われる。むしろ、そこにもさまざまな限界はある。また、筆者とてそうした現状を手放して肯定しているわけでもない。しかし、私たちは高度に複雑化し多層化する映像の現在を目前にして、何らかの根本的な態度変更がいま、求められているのだ。

……といったところで、ひとまず本連載の目論見の概観を終えることにしよう。今回は、今回述べたような映像圏システムの「現代性」を、ごく簡単にはあるが今度は逆に映画史／視覚文化史の知見を借りて歴史的に相対化してみたいと思う。

〈続く〉

渡邊大輔（わたなべ・だいすけ）

映画研究者・批評家。専攻は日本映画史研究（観客史・教育映画史）。2005年に『波状言語』で文芸批評家デビュー。以後、『群像』『ユリイカ』『メフィスト』『映画芸術』などで純文学、本格ミステリ、ライトノベル、映画などを横断的に批評。共著に『探偵小説のクリティカル・ターン』『社会は存在しない』（以上、商雲舎）『本格ミステリ000』（講談社）。

ブログ <http://dhatana.me.jp/daisukewatanabe/1982/>

Twitter http://twitter.com/daisuke_w