

05

集合的記憶とメディア

Collective Memory and Media

映像メディア学科・助手
Department of Visual Media・Research Associate
伏木 啓 Kei FUSHIKI

はじめに

古来より人は、様々な方法で記憶の外部化をはかり、他者と共有してきた。それは、洞窟の内部に絵として描かれ、建築物の装飾となり、歌や祭儀における儀礼の題材ともなり、文字によって記述された。キリスト教や仏教なども、キリスト、仏陀本人が書き記したのものによって伝えられたわけではなく、彼らの語りを見聞きした者の記憶によって記述され、後世に残された。つまり、個人や集団に内在した記憶は、語りや絵、文字によって外部化され、それらを通してさらに記憶は書き換えられ強固なものとなった。自己とは、他者との関係性のなかから浮かびあがるものだとするならば、記憶もまた、他者や視覚描写、文字などの「外在する記憶」との関係性——間主観的關係^[1]——のなかで再構成されるものと言える。

その記憶の外在化を可能とするシステムや物質を総称して、私たちはメディアと呼んでいる。他者との共有が可能な「集合的記憶」が成立するのも、メディアがあるからである。あるいはメディアが「集合的記憶」を生成しているとも言える。

本稿では、はじめに「集合的記憶」とは何か、その定義に触れ、その上で、メディアがどのように「集合的記憶」の生成に関与しているのかを探る。つまり、本稿は、「集合的記憶」そのものに焦点を絞るものではない。「集合的記憶」を手がかりとして、メディアが私たちに与える広範な影響の一端を浮かびあがらせることを目的とする。

1 集合的記憶と歴史

アライダ・アスマンは、著書「想起の空間」において、「集合的記憶」と「歴史」の差異に言及している。彼女は、フリードリッヒ・ニーチェ、モーリス・アルヴァックス、ピエール・ノラといった三人の哲学者、歴史学者が、記憶を「体現されたもの」と「体現されていないもの」によって分別するという共通した考えを持っていたことを指摘する。つまり、「集合的記憶」は、個人やコミュニティが実際に経験したものであり、彼らに帰属するのに対し、歴史は「皆のものであり、誰のものでもない」。集合的記憶が、個人やコミュニティのアイデンティティを確保するのにに対し、歴史は、アイデンティティに対し中立的だと言う。そして、それは「住まわれた記憶」と「住まわれざる記憶」という言葉によって置き換えられるとしている。具体的には次のように分類している。

「住まわれた記憶(集合的記憶)は、
一何らかの担い手と結び付いている。それは集団、機関、個人でありうる。
一過去、現在、未来を橋渡する。

- ある部分を思い起こし、ある部分を忘れることで選択的にふるまう。
- アイデンティティの輪郭を描き、好意に規範を与える諸価値を媒介する。

住まわれざる記憶(歴史)は、

- 特定の担い手からは切り離されている。
- 過去を現在と未来から根本的に切断する。
- 何にでも関心を抱く。すべてが等しく重要だ。
- 真実を突きとめ、その際、価値や規範を保留する。」[2, p.162]

しかしながら、私たちは、この両者の関係がこれほど明確に分けられないものであることも知っている。例えば、第二次世界大戦期の中国における日本軍による大量虐殺(いわゆる「南京虐殺」)に関し、事実としてあったのか否か、それは具体的にどのようなものであったかという見解は未だに明確ではない。なぜならば、体験者の個々の記憶に大きな差異が見られるのと、歴史の見解が定められた時点で、それが両者の国としてのアイデンティティ/ナショナリティ、また政治的な力関係に影響を与えるからである。つまり、客観的とされる歴史学の見解が集合的記憶に影響を与える一方で、その歴史学においても、記憶という誰かの主観的な語りを重視せざるをえない側面を持っている。実際、アスマンも、「住まわれた記憶」と「住まわれざる記憶」という二つの括りを示したすぐあとで、そのような二分が困難であることを述べ、次のような提案をしている。

「記憶と歴史というコンセプトを対極化したり、同一視することを乗り越える決定的な歩みは、住まわれた記憶と住まわれざる記憶の関係を、二つの互いに補い合う想起の様態として理解することだ。住まわれた記憶を「機能的記憶」と名付けよう。その最も重要な特徴は、特定の集団とのつながり、選択的性格、価値に拘束されていること、そして未来に向けられていることだ。それに対して歴史の学問はセカンド・オーダーの記憶、つまり諸々の記憶の記憶であり、現在との生きたつながりを失ったものを収容する。この諸々の記憶の記憶を、「蓄積的記憶」と呼ぼう。忘却という絶えざる撤去、価値ある知識や生命にあふれた経験が取り戻し難く失われていくことほど、われわれになじみのものはない。歴史の学問の大きな屋根の下には、そのような使用されなくなった遺物や、所有者のいなくなった品物が保管されるが、それらは再び評価されて、新たに機能的記憶の仲間入りをすることがある。」[2, p.163-164]

確かに、南京虐殺に関して未だ歴史の見解が明確にならないのは、それぞれの集団(日本/中国)との生きたつながりを持った「機能的記憶」が強すぎるためだとも言える。そして、もっと遠い未来、その記憶の所有者がいなくなった時に、機能的記憶からはみだした様々な情報を「蓄積的記憶」から掬うことで、その時代

の人々と結びついた新たな「機能的記憶」が築かれるのかもしれない。従って、アスマンの定義では機能的記憶としての「集合的記憶」は可変のものであり、一つの事象に対しても、それを解釈、体験する人々によって様々に変容するものと言える。それに対し、蓄積的記憶としての「歴史」は不変的である。それらの情報の多くは、誰かと結びつかない限り遺物として眠ったものとなっている。そして、「集合的記憶」と「歴史」は、決して二分化できるものではなく、両者の絶え間ない運動のなかで築かれる「想起の様態」なのである。

しかし、彼女が機能的記憶(集合的記憶)をアルヴェックスの言葉を借りて次のように説明する時、果たしてそれが現在においても有効であるか、考えざるをえない。

「人がそこに『住まう』人生の物語は、思い出や経験を一つの構造につなぎ合わせる。その構造は、形式的な自己像として生を規定し、行為に方向性を与える。(……)『人間がそのような物語によって自分の経験を秩序づけ、解釈するとき(……)、その帰結として、それらの物語は人生の来歴や人間関係を形づくる』。(……)意味を帯びた思い出の要素と意味に関して中立的な要素との区別は、アルヴェックスもまた強調している。思い出が意味へと変わることは、アルヴェックスにとって、思い出が集合的記憶へと入っていくための前提条件だ。『どの人物か歴史的事実も、この記憶の中に入るときには、教義、概念、シンボルに転換される。それらは意味を帯び、社会の観念体系の一要素となる』。特定の意味構造の磁場の中に入って行く思い出は、先行する感覚情報や経験とは異なる。記憶は意味を算出する。そして意味は記憶を安定させる。意味とは常に構成されたもの、事後的に創造され付け加えられた意義だ。」[2, p.165]

ここで語られていることは、機能的記憶(集合的記憶)が、個人や集団の思い出、経験という断片的な集積を一つの「物語」として意味あるものとし、つまりは個人や集団のアイデンティティを形成する役割を担っているということである。

かつて、フランスの哲学者ジル・ドゥルーズは精神分析学者フェリックス・ガタリとともに、「ツリー」と「リゾーム」という言葉を用いて、近代以前と、現代の社会構造の差異を隠喩した。近代以前は、専制君主性社会であり、樹木のように明確な一本の幹があり、その幹を中心に細かい枝葉が分かれ、上に向かって伸びるという方向性(目的)を持っていた。しかし、資本主義社会である現在(ポスト・モダン)は、中心を持たず、様々な線が無数に交差し網状に広がっていく、まさにリゾーム(根茎)のような脱コード化された社会だというのである。また、精神分析の用語を引用し、現在の資本主義社会を生きる人々に、パラノイアとスキゾフレニーという二つの性質が見られることも指摘した。パラノイアとは、前近代的な性質であり、専制君主的な柱を中心とした樹形図的社会(ツ

リー)のなかで、基準や目的を保持して生きることを意味する。それとは逆にスキヅブレニーとは、ポスト・モダン以降の明確な構造を失った世界(リゾーム)のなかを、遊牧民的に生きることを意味する。

これらの考えがおさめられた書籍『アンチ・オイディプス』は、1970年代にフランスで出版されたもので30年以上もの隔りがあるが、むしろ当時の状況よりも、デジタルメディアによる(まさにリゾームのような)ネットワーク環境が成立した現在の方が、より強く彼らの思想を実感できるのではないだろうか。

現在において、「集会的記憶」は、物語として、個人や集団に帰属するものとは言えなくなっている。つまり、アスマンによる「集会的記憶(機能的記憶)」の説明は、近代までの社会には対応しているが、現在においては必ずしも有効とは言えなくなっている。それは、一般にフランスのポスト・モダン派の哲学者達の言説——大きな物語の凋落^[3]——として、1970年代頃から言われていたこととなるが、近視眼的に見れば、1990年代以降のコンピュータの一般化と、ネットワーク環境の確立が強く影響している。

本稿では、ポスト・モダン派の哲学者達の言説を背景としながらも、メディアの系譜をなぞることで、より具体的に大きな物語としての「集会的記憶」がどのように生成され、変容しようとしているのかを探る。まずは、紀元前より存在する「文字/テキスト」が、どのように「集会的記憶」を創造したのか、確認する必要があるであろう。

2 メディア

2.1 文字/テキスト

写真以降の映画、テレビ、コンピュータといったメディアが普及したのは20世紀になってからである。それ以前の記録メディアは、文字/テキストが主であった。アライダ・アスマンは、文字/テキストというメディアについて次のように説明している。

「すでに古代エジプト人は、文字を最も確実な記憶メディアとしてたたえている。自らの文化を千年以上も過去に遡って振り返った彼らは、巨大建造物やモニュメントが廃墟となって横たわっているのに対して、その時代に由来するテキストが連綿と書き写され、読まれ、学ばれていることに気がついた。彼らは、脆いパピルスに記された、黒いインクの痕跡が、費用をかけてしつらえた高価な墳墓よりも長続きするモニュメントであることを認識した。西暦紀元前十三世紀に由来するパピルスの一つは、墳墓と書物の保存力を比較して、第二の社会的な死、つまり忘却に対しては、文字の方がより効果的な武器であるという結論を出している。」^[2, p.217]

しかし、留意しなければならないのは、文字は、15世紀まで、一

部の特権的な階級に位置する者ののみが使用できる特殊なメディアであったということである。識者のみが文字を書き、読むことができた。つまり、文字というメディアによって築かれた「集会的記憶」があったとするならば、それは一部の知的階層の間のみであった。当時の民衆のほとんどは、村や街といった身体で把握できる共同体意識しか持っていなかったであろう。おそらくは、祭儀などを通して築かれる共同体としての「集会的記憶」はあったと思うが、それはあくまでも村といった狭い範囲でしかなかった。しかし、1450年頃のグーテンベルグによる印刷技術の発明以降、言語に関する状況は大きく変容することとなる。『想像の共同体』の著者、ベネディクト・アンダーソンによれば、欧州圏の王朝文化の崩壊は、言語を読み書きできる知識人が、その特殊技能を手放さざるをえなくなったことに起因するという。欧州圏における多くの王朝やキリスト教(カトリック)では、ラテン語による文字のみが正当であった。つまりラテン語の読み書きをできる者たちのみが、それぞれの国家や宗教という枠組みの「集会的記憶」を共有していたといえる。民衆は、当時、俗語に過ぎなかった、初期のドイツ語や英語、フランス語などを、それぞれの方言を交えて口語として使用していた。

しかし、グーテンベルグによる印刷技術と、マルティン・ルターによる宗教革命によって、民衆たちの言葉(俗語)で翻訳された聖書が出版され、またたくまに欧州全域に「出版による俗語」が普及することとなる。近代の訪れが、啓蒙思想と産業革命によるものであることは良く知られているが、ベネディクト・アンダーソンは、その背景にはラテン語の地位の失墜と、出版による公用語の広がり、それに伴う「国民」という意識の広がりがあったことを指摘している。

「第一に、もっとも重要なこととして挙げるべきは、出版語が、ラテン語の下位、口語俗語の上位に、交換とコミュニケーションの統一的な場を創造したことである。フランス語、英語、スペイン語といっても、口語はきわめて多様であり、これら多様なフランス口語、英口語、スペイン口語を話す者は、会話においては、おたがい理解するのが困難だったり、ときには不可能であったりするのだが、かれらは、印刷と紙によって相互了解できるようになった。(……)出版によって結びつけられたこれらの読者同胞は、こうして、その世俗的で、特定で、可視的な不可視性において、国民的なものと想像される共同体の胚を形成したのである。」^[4, p.84]

彼が述べる「可視的な不可視性」こそ「集会的記憶」を的確に表す言葉であろう。この状況になってはじめて、民衆は、身体を超越する「集会的記憶」を獲得することとなる。しかし、この段階でもまだ、出版メディアは、現在におけるマス・メディアと言えるほどの力は獲得していなかった。なぜならば、18世紀までは、公的義務教育が確立していなかったため、全国民が文字を読めると

いう状態にはなっていなかった。従って、15世紀以降の印刷技術の普及と、出版のための俗語(後の公用語)の広がり、ゆるやかに国家という「集合的記憶」を創出する役割を果たしたが、それが実際に確立したのは19世紀になってからである。その頃には、欧州圏のみではなく、日本などの幾つかの国も近代化を遂げ、公的教育と新聞などの出版メディアによる情報の共有により、ほとんどの人々が国家という広がり「集合的記憶」を共有する状況となる。

しかしながら、このようにまとめる前に、文字/テキストというメディアが持つ潜在的な特性について付言しておかなければならない。それは、ヴィレム・フルッサーによる次の言葉に集約されている。

「すでに紀元前2000年前の昔から、人間が画像から阻害されるという深刻さの度合を深めていたように思います。そのためにかなりの人が画像の背後にある根本的な意図を思い起こそうと試みました。その人たちは画像のスクリーンを引き破り、その背後にある世界への通路を開こうとしたのでした。そのための方法は、画像の要素を表面から取り外し、それらを行に並べることでした。それが線形文字の発明だったのです。それによって彼らは、魔術のもつ円環的な時間を歴史のもつ線形的な時間にコード化しなおしたのです。これが『歴史的な意識』の、そして狭い意味での『歴史』の始まりでした。」[5, p.8-9]

フルッサーの述べるように、文字/テキスト獲得以前は、世界はもっと混沌とした「魔術的」なものであったであろう。その混沌を整理するための方法が、文字の発明/獲得だったとも言える。そして、それによって線形的(リニア)な時間認識が生まれ、歴史という意識が明確になった。つまり、文字/テキストの獲得とは、そのような時間認識の獲得であり、また他者と時間/歴史的認識を共有することでもあった。アスマンは、記憶を「物語」という言葉で説明したが、その「物語」とは、テキストというメディアによって生み出されたものとも言える。このようなテキストと私たちの思考、意識の関係は、まさに間主観的な関係にある。そしてそのメディアを誰もが使用可能となったからこそ、国家レベルの「集合的記憶」が生成された。

2.2 映画

ノルベルト・ボルツは、1994年に日本の季刊誌『批評空間』におけるインタビューで、ヴァルター・ベンヤミンに関し、次のようなことを述べている。

「一つのイメージはもう一つ別のイメージに注釈を施すものであり、したがってイメージの連なりは実際はエクリチュールの形式で、イメージのエクリチュールで読めてしまうというのが、彼(ベンヤミン)の言い分なのです。それによって映画は知性で理解できるもの、理解可能なものになります。ただしベンヤミンは、

ヴィジュアルなコミュニケーションそのものを受け入れるつもりはありません。彼にとってイメージそのものはまやかしかつてであり、したがって純粋にヴィジュアルなものは彼はまやかしかつてしまいます。イメージがエクリチュールによって解放された瞬間にはじめて、イメージは良いイメージに、あるいは望むなら弁証法的イメージになるのです。そしてそれが、彼の理論の限界と言っても良いのかもしれませんが。なぜならわれわれはどの昔に、イメージがイメージとして効果をもち、イメージがイメージとしてコミュニケーションし、イメージが、言語では真似できないような特殊な情報の圧縮能力をもっている、そういう時代に突入しているからです。ベンヤミンはしたがって、まだ文学的なものの優勢のうちにとどまっているのです。」[6, p.42]

この言葉のみを引用すると、ベンヤミンを批判しているように受け取られるかもしれないが、実際はそうではない。ボルツは、ベンヤミンほど現在のメディア社会を予見した人物ですら、映像に対し、エクリチュールとしての言語的な読解をすることしかできなかったということを述べているのである。ベンヤミンが活躍していた20世紀初頭の映像とは映画を意味する。

19世紀後半に発明された映画は、瞬く間に世界中に広まり人々を驚愕させた。なぜならば、そこには現実そのものが再現されていたからである。しかし、単に現実を再現するだけでは人々は満足しなかった。客観的に日常を記録したと言われるリュミエール兄弟でさえも、フィクショナルな演出を施した作品を幾つも残している。初期の映像制作者は、演劇に基づいた演出や、多重露光による特殊効果など、様々な実験を重ねるうちに、イメージとイメージをつなぎあわせることで、映像が言語に似た構造を持つことに気がつく。ロシアのレフ・クレシヨフやセルゲイ・エイゼンシュタインらによるモンタージュ理論は、まさに映像を言語のような意味体系とすることを目的とし、後の映画に多大なる影響を与えた。それはテキストの持っていた線形性を映像という新たな線形的形式へと移しかえようとする試みであったと言える。それらの試みによって、映画は演劇や文学に変わり新しく物語を表現する20世紀の娯楽となった。

一方で、モンタージュ理論を生み出した背景には、映画をプロパガンダとして利用する意図があったことも付け加えておかなければならない。それは、人々の思想を操作するメディアとしても注目され、第二次世界対戦期には、様々なプロパガンダ映画が制作された。

娯楽と政治的利用、この二つに共通する対象は「大衆」である。前近代までは「大衆」は存在しなかった。一部の特権階級者のみが「集合的記憶」を共有し世界を俯瞰していた。しかし近代以降、あらゆる人々が言語によって情報を共有するようになると、「大衆」という新たな集合的記憶の所有者が浮かびあがるようになる。

映画館に集まり、暗闇の中で身分に関係無く皆が平等に一つの映像を見つめ笑い、涙を流すという体験は、初期民主主義における「大衆」の象徴であった。それは、一つの線状の世界を共有することであり、まさに集合的記憶の生成と共有の場であったと言える。従って、プロパガンダ映画が生まれたのは必然であった。大衆の思想を操作するのに映画は格好のメディアであったのだ。

しかしながら、20世紀中盤になると、ロラン・バルトに代表されるテキスト論者によって、映画のそのような神話性は揺らぐこととなる。フェルナンド・デ・ソシユールの記号論を礎としたバルトによるテキスト論が示したものは、映画を含むあらゆる作品(テキスト)は、作者のみが作り上げたものでは無いということであった。バルトは、ソシユールが示した概念——言語は記号であり、それは「意味するもの(シニフィアン)」と「意味されるもの(シニフィエ)」に分割される。その二つには恣意的な結びつきしかない——を応用し、あらゆる作品は「鑑賞者の解釈によって導き出される」とする視点を提示する。それは、作者の主題や意図のみを中心とした芸術観への批判であり、また鑑賞者の創造的役割を示すものであった。その上で、映画は次の三つのレベルに分割されることを指摘した。

一つめのレベルは、情報伝達のレベルであり、コミュニケーションのレベルとされる。それは、登場人物や、登場人物が身にまとう服、あるいは場所や空間、物の関係性によって、生活におけるコミュニケーションと同様に受け止めることができるものだという。

二つめのレベルは、象徴のレベルとされる。それは、作者の隠喩を含み、文化、歴史的コンテクスト、あるいは物語における記号的解釈によって、受け手が導き出すものでもある。

そして、三つめのレベルは、「第三の意味」とされる。バルトは、それを「鈍い意味」とも呼び、次のように説明する。

「逸話が進展するなかで、またそれなしには読者や観客である“大衆”に物語を理解させることはできない時間的＝論理的な体系のなかで、第三の意味はどんな場所を占めているか？ <鈍い意味> (= 第三の意味) が反＝物語そのものであることは明らかなことだ。反＝物語はばらばらで、逆転可能で、独自の持続時間に接触しているので、ショットやシークエンスや連辞関係(技術的なものであれ、説話上のものであれ)の切り取りとは別の切り取りしか基礎づけをしない(もしそれを追うとすればだが)。突飛なこの切り取り、それは反論理的ではあるが、“真”のものである。」[7, p.304]

このような不可解な説明がなされる「第三の意味」とは、しかし、映画/映像の持つ非線形性を予見したようにも読み取れる。

フルッサーは、文字発明以前の非線形的時間を「魔術的時間」と呼び、それは「画像」による世界だったという。ここで言う「画像」とは、映像メディアのことではない。視覚で捉える世界全般のこと

である。言語的思考以前の世界においては、人々は視覚による複眼的視点によって、複数のモノを同時に知覚していた。しかし、文字を獲得して以降、言語的思考によって視覚的な要素を線形的に配置することが可能になった。それによって、視覚に入り込んだ情報は時間的に配列しなおせて、あるいは抹消され、一定の秩序を持つこととなる。

だが、私たちの視界には、本来、複数の情報が同時に存在している。映画を見る時も、同様のことが言える。スクリーンに映し出された情景には、様々な情報がまざれている。しかし、私たちは、作者の意図したモンタージュに則して(あるいはそういった映像の文法に慣れすぎたために)、それらの多くを排除している。つまり、バルトの言う「第三の意味」とは、映画におけるモンタージュ/線形性という力によって剥ぎ取られた「何か」の残骸、あるいは痕跡とも言えるであろう。

ここに来て、もう一度、前章のアスマンの言説を思い出してみよう。彼女は、「歴史＝蓄積的記憶」の説明のなかで、歴史のなかには忘れ去られてしまい、所有者のなくなったモノ(情報)があり、それが再び光をあてられることで、機能的記憶に加えられることがあると述べている。集合的記憶は、個人との強い関わりを持った事象を結びつけ、物語化したものであるのに対し、歴史は、「所有者のなくなった品物が保管される」場所であり、データベースとも呼びうる、いわば情報が蓄積された場所である。

映画を見る体験とは、「集合的記憶」を創出する体験に近いものがある。映画/映像は、歴史同様に、実は様々な情報を所有している。しかし、私たちは、それらの情報の多くを見過ごしたまま、線形的なものとして捉え、自ら物語化している。つまり、線形性とは、映画というメディアの特性ではなく、言語によって思考することに慣れた私たちの意識がつくり出したものとも言える。

2.3 テレビジョン

映画は、映画館という暗闇で、映像を見る体験である。しかし、テレビは、私たちの日常に介入する。つまり、テレビにおける「画像」とは、モニタによって切り取られたフレームの内部と外部の二重の世界によって構成されている。家族と食事をしながらテレビを見る時、私たちは二つの世界を同時に体験している。

映画とテレビのもう一つの大きな差異は、撮影から放映に至る時間的な隔たりである。映画を上映する為には様々な工程を経なければならず、撮影から上映に至るまで一定の時間を必要とする。しかしテレビは、撮影とほぼ同時(リアルタイム)に世界中の様々な事象を放映することができる。

次の図[fig.01]は、テキストや、劇場で見る映画における、線形的時間を示したものである。

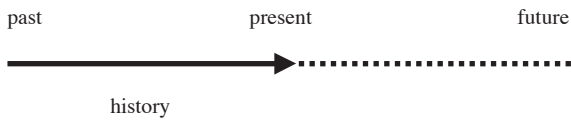


fig.01:線形的時間

二つめの図[fig.02]は、フルッサーによって示されたものであり、ニューメディアによってもたらされる時間を象徴している。

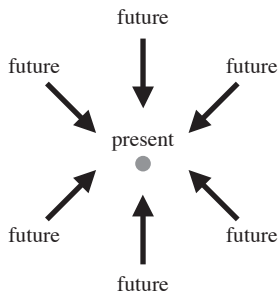


fig.02:ヴィレム・フルッサーによる非線形的時間

新聞のテレビ欄に代表されるように、テレビは事前に示されたスケジュールに従って様々な情報を送る。チャンネルを変えれば、すぐさま別の情報へと切り替わる。無数の情報が「規則的」に、しかし「同時」に送られる。私たちはそのどれかを選択することができる。しかし当然すべての情報を入手できるわけではない。世界中の様々な情報を入手することが可能でありながら、結局は、その断片に触れることしかできない。さらに、そこにはテレビモニタの外に広がる世界<もう一つの現実>もある。リアルタイムに海外の戦争が放映されているなかで、家族や友人と食事をするのもできるのである。

また、現在では、一つのモニタを通して複数の画像を同時に見るという体験も、珍しいことではなくなった。報道番組における実況中継やバラエティ番組などで、画像の端の方に、もう一つ、キャスターやタレントの顔を小さく切り抜いた画像が重ねられるといった映像は既になじみのものとなっている。最近では、画像を分割し、複数のチャンネルを同時に見るということも可能となっている。

アメリカのテレビドラマ「24」は、このようなテレビの特性を利用したつくりとなっている。一つのエピソードを約24時間視聴することで完結するこのドラマは、実際に24時間内に起こった(という設定の)事象を物語としている。視聴者は、まるでリアルタイムにその状況を追っているように、ドラマを疑似体験することができる。また、複数の画像を同一画面に配置するマルチイメージを多用し、複眼的視点を持たせることで、リアリティが増す仕掛けとなっている。

このように、テレビは、私たちのリニアな時間感覚を解体する作用を持っており、その意味において、コンピュータに代表されるニューメディアとの連続性がある。もちろん、現在においては、テレビとコンピュータは一体となりつつあり、テレビにおけるすべてのコンテンツは、インターネットに広がる膨大な情報の一部ともなっている。

2.4 ニューメディア

レフ・マノヴィッチ(Lev Manovich)は、著書『The Language of New Media(ニューメディアの言語)』のなかで、コンピュータに代表されるデジタルメディアの特徴を次の5点として挙げている。

1. Numerical Representation(数値表象)

デジタルデータは、すべて数値化された情報と言える。フィルムによって撮影された写真でさえも、コンピュータに取り込まれたイメージは、数値化されたデータとなる。

2. Modularity(モジュール性)

デジタル画像が、ピクセルの集合であるように、またウェブが、様々な人々によって制作されたホームページの集合で成り立っているように、すべてのデータは、小規模のモジュールの組み合わせでできている。

3. Automation(自動化)

1(数値表象)と2(モジュール性)の二つの要素により、コンピュータによる操作の多くが自動化される。グラフィック系ソフトの多くは、自動的に画像を処理する機能を持っている。また、膨大な情報が蓄積されたデータベースから、必要な情報のみを検索することも、自動的にできるようになりつつある。

4. Variability(可変性)

1と2の二つの要素は、もう一つの結果をもたらす。ニューメディアにおけるあらゆるオブジェクトは、固定されず、容易に変更できる。例えば、Webデザイナーは、データベースの中から必要なテンプレートをサンプリングすることで、簡単にホームページを更新することができる。また、地図のスケールの変更や、ハイパーメディア/ハイパーテキストとして性質(一つの画像/言葉から異なる文脈へリンクすることも、可変性の一つと言える。

5. Transcoding(トランスコーディング)

ニューメディアによってもたらされた状況は、文化の層と、コンピュータの層という二つのレイヤーとして捉えることができる。そして、この二つは、互いに影響しあっている。例えば、文化の層から見れば、コンピュータは、表面上(あるいはインターフェースとして)古いメディアの形式にとっても似た形態を持っている。しかし、その内部には、コンピュータ独自の構造がある。さらに、あらゆるメディアのコンピュータ化によって、文化の層が、すべてコン

ピュータの層にのみこまれる状況もある。それによって、文化の層が大きく変容しつつある [8]。

こうした特性に触れたうえで、マノヴィッチはすべての映像がデータベース化されて行くと述べている。その地平において、「物語」は消滅し、新しい美学の探求が必要となることを示唆し、「データベース映画」の可能性に言及している。

確かに、20世紀において生み出されたあらゆる映画/映像のデータを蓄積し、自由にサンプリングすることが可能な環境が整えば、それらのデータを利用した映画が生まれる可能性はある。それは、線形性という従来の物語形式ではなく、非線形的形式の新しい映画となるのかもしれない。

紀元前より存在した「図書館」は、既に大量の情報を保管、蓄積するデータベースとしての機能を持っていた。しかし、それらの情報は、テキストという線形的メディアを前提としており、またそれぞれの書籍は、特定の書き手(識者)によって記述されたものであった。それに対し、ウェブ上のデータは、様々な立場の書き手によって記述されたものであり、一つの事象から、無数の事象へと拡散していく。そして、それらの情報は、すべて数値化され、モジュール化されることで、受け手の判断で、その形態、スケールを柔軟に変容させることができる。この状況においては、線形的な「物語」が解体される。

つまり、ニューメディアは、ポスト・モダンを代表する言説としての「大きな物語の凋落」を、単なる思想的言説としてではなく、現実のものとしている。データベース環境では、私たちは、物語を線形的に消費するのではなく、その断片から、縦横に広がる全く異なる文脈へと跳躍することができる。また、マノヴィッチが示唆したように、データベースを利用して、既存のデータをサンプリングし、新たな作品を二次的に創作することも可能なのである。

東浩紀は、「データベース」という言葉を、現在のポスト・モダン社会の隠喩として捉えている。東は、「大きな物語の凋落」後の世界は、「小さな物語」と「大きな非物語」が共存した状態だと言う。「小さな物語」とはデータベースに溢れる様々な(しかし類型化された)コンテンツを指し、「大きな非物語」とはその背景にあるデータベースそのものを指す。彼は、ノベルゲームと呼ばれるゲームの一つのジャンルを例に挙げ、どの作品も、「萌えキャラ」と呼ばれる似た特徴を持った登場人物が、同じようなストーリーを反復していることを指摘する。一方で、消費者はそれを自覚したうえで、それらの「物語」や「キャラクタ」を消費しているという。それは、消費者の多くが、背後にあるデータベースが幾つもの類似した「萌えキャラ」を保管していることに気がついていることを意味する。そして、消費者の中にはそれらのキャラクタを利用し、二次的に作品を創り、「YouTube」や「ニコニコ動画」などの動画共有サイトに投稿する者もいる。つまり、データベース環境を積極的

に利用しているのである。さらには、ノベルゲームの中に、こうした「シミュラクル [9]」と「データベース」という二重の構造自体を自覚的に扱ったメタレベルの視座を伴う作品も表れ、現在の状況を表象することに成功しているという。

マノヴィッチが示唆する「データベース映画」とは、単に様々なデータをサンプリングしコラージュするという方法に留まらないであろう。東が指摘した「ノベルゲーム」に起きている状況とは、そのような「データベース映画」にも似た、デジタル環境を自覚的に利用する一つの方法とも言えるのかもしれない。

東の言説を踏まえて、ニューメディアと集合的記憶の関係を捉えようと、次のようになるであろう。

近代までは、個人的な経験という「小さな物語」と、国家レベルの経験ともいう「大きな物語」が連続していた。両者の間主観的關係により、他者と共有する「集合的記憶」を育てていた。しかし、現在は、そのような「小さな物語」と「大きな物語」の連続性は途絶え、「大きな物語」はデータベースという「大きな非物語」となっている。私たちは、未だ、様々なメディアを通し、小さな物語を消費しているが、そこに「大きな物語」としてのリアリティはない。むしろ、非線形的な「データベース」というシステムにこそ、「大きな物語」に匹敵するリアリティを感じている。そして、それこそが、現在の「集合的記憶」とも言える。

おわりに

本稿で述べたことをまとめると次のようになる。

- ・近代的な「集合的記憶」は、自己とメディアの間主観的關係によって、情報が物語化されることで生成する。
- ・テキストの持つ線形性という特徴は、リニアな時間軸をつくり、それ事態が物語を生成する機能を孕む。
- ・映画は、言語に似た構造を持つことを試みながら、イメージの連続として成立しており、非線形的な性質を伴っている。
- ・テレビは、「大衆」へメッセージを伝達するという、極めて近代的な特性を備えながらも、リニアな時間軸を解体する作用を持っている。
- ・ニューメディアにおけるデータベースは、大量の情報を非線形的に蓄積することを可能とする。それは、現在における「集合的記憶」とも言える(かもしれない)。

しかし、結論に至る前に、もう少し思考を巡らす必要があるだろう。

本稿で幾度か触れているように、アスマンは「集合的記憶」を歴史という傘の下に蓄積されたものに光をあて、それを掬い出して物語化することによって形成される「想起の様態」と言っている。こ

の言説に従うと、データベースを新たな歴史の蓄積された場所と捉え、その環境を利用することで「集会的記憶」が形成されるようにも思える。しかし、実際は、データベースという環境にあるものは、現実の事象と連続したものではなく、あくまでも、再コード化（数値表象化）されたものである。それにも関わらず、私たちは、データベースが、現実のあらゆる事象を収納しているように錯覚しているところがある。それは、マノヴィッチが示した、「Transcoding (トランスコーディング)」という状況が関係している。

コンピュータがそれまでのメディアと大きく異なるのは、従来のメディアすべてを包みこむということである。テキストも、絵画も、写真も、映画も、デジタル化を経て、再表象を可能とする。つまり、あらゆるメディアを介した過去のすべての情報は、表象としてはほぼ同一に変換され、しかしその背後ではコンピュータの法則に従い数値化されている。それによって、それらの情報のすべてが、データベースに蓄積され、私たちの要求によって瞬時に呼び出すことができるのである。

しかし、デジタル化されたデータは、本当にそれ以前のメディアと同じと言えるのであろうか。例えば、現在の技術では、フィルムを現像し印画紙に焼きつけた写真と、デジタルカメラで撮影しインクジェットプリンターで出力した写真は、その表象においてほとんど差異がない。しかし、一方で、デジタル化によって失われたものは、「現実を記録した」という確かな痕跡である。Photoshopを使用すれば、私たちはいくらでも、写真のイメージをつくり変えることができる。また、コンピュータグラフィックスを駆使して、あたかも現実そのもののように思えるイメージを創り出すことも可能である。つまり、デジタルによるイメージのすべては、それが「現実である」という確たる証拠を伴わない。

しかしながら、そのような現実とイメージの差異を思考すること自体が、無意味にも思える。イメージの背後に現実がある、という思考自体が、言語同様の線形性を伴うものと言える。現在においては、イメージもまた、現実なのである。

近代までは、「現実」とは、線形的時間軸に他ならなかった。良く知られているように、私たちが見ている「現実」は、私たちの脳の知識、経験によって補正されている。例えば、私たちの目の前に一脚の椅子があるとす。私たちの今いる位置からは、その椅子の一面しか捉えることができない。それにもかかわらず、私たちがそれを立体的な椅子と判断できるのは、脳が、知識、経験から椅子を立体的なものとして再構成しているからである。私たちが普段目にしている「現実」は、実は、脳の想像によって補正、創造されているのである。つまり、私たちの認識が、線形的メディアとの間主観的關係によって、あたかも過去から現在が一つの方向のベクトルを伴う線で連続するかのような「現実」をつくりだしてきたとも言える。

非線形的メディアにおける「現実」とはどのようなものか。それは、9.11の映像によって象徴されている。私たちの多くは、テレビを通してWTCに旅客機が突っ込む映像を見た。日本のテレビ局のほとんどは、予定されていたテレビプログラムを中止し、その臨時ニュースを流し続け、同じカットの映像を何度も反復させた。テレビのコメンテータは、まるで「ハリウッド映画のような」という形容によってそれを表した。しかし、それは、「ハリウッド映画」とは明らかに異なっていた。なぜなら、そこには、ハリウッドで制作された多くの映画が持つ線形的な物語が一切無かった。黒煙のあがるWTCのビルを背景に、それを実況するニュースキャスターの顔や、旅客機が追突する瞬間を捉えた映像、そしてその状況を簡潔に伝えるテロップ(テキスト)が重ねられ、それら複数の情報によって多視点的な状況を表象させていた。

現在における「現実」とは、まさに、そのような複数の視点としてしか表象しえないものなのではないだろうか。一つの対象でさえも、明確な線として認識不可能な、複数の視点が同時に混在する状況。私たちが本来は絶対に持つことのできない他者の視点をも内包した「多視点」という状況を、ニューメディアは代理して表象することで、新しい現実を描いている。近年、9.11のテロに関しアメリカ政府自身が企てた陰謀説など、様々な情報が行き交っている。しかし、仮にその陰謀説が真実であったとしても、私たちが見た現実とは大きく乖離している。それは、陰謀説そのものが、事後的に生み出された線形的構造を伴うからである。

データベースという非線形的構造の持つリアリティとは、メディアによって代理表象される多視点的現実と関係している。現在における「集会的記憶」とは、過去から一本の線として連続するものではなく、複数の他者の視線によって描かれたものであり、過去も現在も、同一の地平に配置される。私たちは、それらの情報を受け、線形的に解釈することはできる。しかし、言語を介して解釈したその瞬間に、個人的経験(物語)として回収され、リアリティを失うのかもしれない。

現在において、私たちは、まさに、脳の一部の役割をコンピュータによって代行させている。コンピュータはネットワークに接続され、瞬時に膨大な情報が蓄積されたデータベースへのアクセスを可能とする。それはあたかも「集会的記憶」そのものようにも思える。しかし、それらを受容する時、私たちは、線形的なものとしてではなく、非線形的、多視点なものとして受け止めることとなるのである。

謝辞

本稿は、DAAD(ドイツ学術交流会)助成のもと、名古屋学芸大学派遣研究員としてバウハウス大学大学院に滞在したさいに制作した作品「Sites, Sights, Cites I, II, III」の理論的背景を論じた「Collective Memory and Media」(2008年7月)を訳出し、大幅に書き換えたものである。

従って、本稿におけるアイデアの多くは、ドイツ滞在時に育まれたものであり、研究留学の機会を与えてくださった井形昭弘教授(名古屋学芸大学学長)、木村一男教授(メディア造形学部学部長)、西宮正明教授(映像メディア学科学科長)及び、本学関係者の方々に深謝する。

また、バウハウス大学大学院にて、様々な助言を与えてくださった、Liz Bachhuber教授、Timo Skrandies客員准教授、Wolfgang Fritz Bock博士、Kazu Blumfeld Hanada教授、Andrea Theis助教など、多くの方々の存在なくして、本稿の執筆は完遂できなかった。

さらに、渡部眞教授、Robert Darroll教授、佐近田展康准教授、小笠原則彰准教授には、本稿に関連した研究、制作両面で、有益なご意見と多大なご協力を頂いた。

多くの作品を協働で制作している、井垣理史氏(デザイン学科助教)、高木理恵氏、山田珠美氏にも、本稿の執筆に関連した多くのインスピレーションを頂いた。

皆様に、心より感謝する。

注釈

- [1] エトムント・フッサールによって提示された現象学の概念である。「主体」と「客体」という近代哲学の二項対立に陥らず、主体は、あくまでも客体との関係性によって立ち上がるものとする。
- [2] アライダ・アスマン『想起の空間』(2007)より引用。
- [3] ジャン・フランソワ・リオタールが、著書『ポスト・モダンの条件』(1979)の中で記した。宗教や、イデオロギーなどの、集団が共有しうる「物語」が急速に減衰していることを明確に示す言葉として広まった。
- [4] ベネディクト・アンダーソン『想像の共同体』(1997)より引用。
- [5] ヴィレム・フルッサー『写真の哲学のために』(1999)より引用。
- [6] ノルベルト・ポルツ『批評空間第II期第2号』(1994)より引用。
- [7] ロラン・バルト『第三の意味』(1982)より引用。
- [8] Lev Manovich『The Language of New Media』(2000)より該当箇所(p.27-48)を訳出したうえで要約。
- [9] ジャン・ボードリヤールが著書『シミュラークルとシミュレーション』(1984)の中で示した用語であり、ポスト・モダン社会を象徴する言葉。大量生産、大量消費社会におけるモノ(商品)が、オリジナル無きコピーの氾濫であることを意味する。本稿では、東の言説に従い、「萌えキャラ」と呼ばれるキャラクタが、オリジナルとしての源泉をつきとめることが不可能でありながら、何らかのコピーを幾重にも重ねたものであり、そのどれもが類似しているという特徴を示す用語として使用している。

引用/参考文献

- アライダ・アスマン『想起の空間』水声社、2007
ベネディクト・アンダーソン『想像の共同体』NTT出版、1997
ロラン・バルト『第三の意味』映画理論集成、フィルムアート社、1982
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』河出書房新社、1986
ヴィレム・フルッサー『写真の哲学のために』勁草書房、1999
ヴィレム・フルッサー『テクノコードの誕生』東京大学出版会、1997
ノルベルト・ポルツ『批評空間第II期第2号』太田出版、1994
ノルベルト・ポルツ『グーテンベルクの銀河系の終焉』法政大学出版局、1999
ノルベルト・ポルツ『仮象小史』法政大学出版局、1999
ヴァルター・ベンヤミン『ベンヤミンコレクション1-4』筑摩書房、1995
レジス・ドブレ『メディアロジー宣言』NTT出版、1999年
ポール・ヴィリリオ『瞬間の君臨』新評論、2003
ポール・リクール『記憶・歴史・忘却』新曜社、2004
Lev Manovich『The Language of New Media』The MIT Press、2000
東浩紀『動物化するポストモダン』講談社現代新書、2001
東浩紀、大澤真幸『自由を考える』日本放送出版協会、2003
大澤真幸『電子メディア論』新曜社、1995
大澤真幸『虚構の時代の果て』ちくま新書、1996

