

# 『窓』が『鏡』になるとき

## ——記号とメディアの「透明性」に関する研究——

松 本 健太郎

### はじめに

本論考ではまず、メディア研究の領野でしばしば論及されてきた映画、ピーター・ウィアー監督、アンドリュウ・ニコル脚本による『トゥルーマン・ショー』（1998）をとりあげるところから議論を切り出したい。この「リアリティ番組」<sup>1</sup>をモチーフにした本作品では、同名の「トゥルーマン・ショー」と題された「劇中劇」（より正確に言えば、映画の中の番組）の主人公、トゥルーマンの特殊な人生を軸として物語が進展していくことになる。

なぜその人生が特殊かという点、保険会社のセールスマンとして働くトゥルーマンは、「シーヘブン」と呼ばれる人工的な街で生まれ育ち、現在まで順風満帆な生活を送ってきたとされる。しかし同時に、その彼の日常的生活／人生は、数千台はあるとされる隠しカメラを経由して、巨大スタジオであるシーヘブンの壁の外、全世界の視聴者に対して、「リアルなドラマ」として配信され続けてきた、という経緯があるのである。本作品では、この映画／番組の主人公であるトゥルーマンが彼のまわりの世界の人工性に気づき、そのシーヘブンと呼ばれる巨大ドームの設計者であり、番組の監督でもあるクリストフ（彼はその「Christof」の綴りにキリスト／Christが含まれているように、シーヘブンの神として君臨する存在として描写されている）たちの監視を逃れて、その人工的なメディア世界から脱出するまでのプロセスが描かれている。

本作品は、マスメディアが形成するリアリティの問題に目を向けたメタフィクシ

## 2 『窓』が『鏡』になるとき

ジョンともいえるが、そのなかには二重の観客像が描かれている。まず、第1の観客とは、番組「トゥルーマン・ショー」をリアルな人生ドラマとして食い入るようにみつめる、全世界さまざまな国に散在する視聴者である。彼ら／彼女らはテレビメディアを結節点として形成される衆人環視の状況において、単なる娯楽の対象としてトゥルーマンの人生を消費しようとする、どちらかといえば知性を欠いた大衆として描出されている。これに対して第2の観客となるのは、番組の主人公であるはずのトゥルーマン本人である。彼のまわりにおいて、彼が自らの妻、母、親友だと信じてきた人物たちはすべて役者であり、さらにはシーヘブンの住人、通行人たちはすべてエキストラである。その特殊ともいえる劇場的空間のなかで、観客トゥルーマンは虚構の家族や友人によって騙され「演じられる存在」なのである。

当初、自らのおかれた環境の人工性に無自覚であったトゥルーマンは、シリアスと書かれたライトが青空から落下する、あるいは、エレベータに乗り込もうと思ったらその扉の向こうが楽屋である等、不可解な出来事が続発したことで、次第に、周囲の異変に対して疑いの目を向けるようになっていく。そして物語の中盤において（まわりの役者たちによって演じられ、その演出を自然なものとして受け止めていた）トゥルーマンの立ち位置が決定的に転換する瞬間がある——それは彼が鏡越しに一人芝居を演じてみせるシーンである。

トゥルーマンはある朝、洗面台の鏡にうつる自分をみつめながら、あたかも独り言をいうかのように、ある奇妙なパフォーマンス、「トゥルーマニア星からの生中継」を唐突に演じてみせる。重要なのは、そのとき彼が鏡（＝マジックミラー）の向こう側に仕込まれたカメラの存在、すなわち番組をみる視聴者の視線に気づいているという点である。トゥルーマンは視聴者のまなざしを想定して、自らが着る宇宙服、およびその横にたてられた旗を、洗面所にある石鹸を使って鏡のうえに落書きしてみせる。そしてそのうえで、銀河系に浮かぶ惑星からの生中継を演じてみせ、その直後に、石鹸で描かれた鏡の落書きをふき取って、番組視聴者に対して別れの言葉を発するのである（ここで彼の目の前にあるものは「鏡」であると同時に、視聴者にとってはテレビのフレームが形成する情報の「窓」としても捉えられる）。

ともかくこれ以降、トゥルーマンは自らをとりまく人工的なメディア世界の構造を完全に把握したうえで、カメラの視線を逃れてシーヘブンから脱出しようと試みる（その姿は、映画『カプリコン・1』において地球上のスタジオから「火星からの生中継」を強制的に演じさせられ、のちに NASA が捏造したリアリティからの脱出を試みる宇宙飛行士たちのそれとも通底するところがある）。そしてトゥルーマンは、周囲の人物・カメラによって欺かれながらシーヘブンに生きる観客としての存在から、周囲の人物・カメラを欺いてシーヘブンからの脱出劇を演じる役者としての存在へと、自らを転換していくのである。

もうひとつ、本作品のクライマックスにおいて注目すべき場面があらわれる。それは、まさに脱出を達成しようとするトゥルーマンの漕ぐ船がシーヘブンの果て、青空と雲が描かれた壁と衝突する瞬間である。その当の瞬間まで、トゥルーマンも映画の観客たちもその壁を自然の空や雲だと思わされているわけだが、突き刺さった船首によって、それまで透明に見えていた景色が人為的に表象された絵であることを悟ることになる。これは、それまで受け手の認識の水準において透明化＝不可視化していた媒介物が突如として意識の俎上に立ちあらわれる、いわば彼が“メディア・リテラシー”を獲得した瞬間として理解することもできよう。

ところで上記の瞬間であるが、それはデイヴィッド・ボルターらが『メディアは透明になるべきか』（原題：Windows and Mirrors）において言及する、あるエピソードを思い起こさせる。

2人の偉大な画家がいた。パラシオスとゼウクシスのどちらがより本物に近い絵を描くことができるか、競うことになった。ゼウクシスが劇場の壁にブドウの絵を描いたところ、鳥たちが騙されて、ついばもうと降りてきた。パラシオスは同じ壁に、リネンのカーテンを描いた。ゼウクシスはそれを見て本当のカーテンだと思い、自分の描いたブドウの絵が隠れてしまうからどけてくれ、と勝ち誇って叫んだ。自分の過ちに気づいたゼウクシスは、勝利をパラシオスに譲った。ゼウクシスは鳥を騙すことができたが、パラシオスは同業の画家であ

#### 4 『窓』が『鏡』になるとき

るゼウクシスを騙すことに成功したからである（ボルター他，2007：49-50）。

ローマ時代の作家、大プリニウスが紀元1世紀に書いたこの逸話を紹介したあとに、ボルターらは次のようにそれを評価している。

この逸話でゼウクシスが偉大なのは、自分の技巧を消すことに成功したからだ。ブドウが彼が壁に描いたものだと気づかれなかったからである。技巧が“透明”になり、観客は絵ではなくブドウそのものを見た。ここで「観客」とは鳥たちであったから、ゼウクシスは自然それ自体をも騙せたことになる。しかし彼のライバルのパラシオスはさらに上手で、ゼウクシスをも騙せるほどに、描いたカーテンを透明にすることができた（同書：50）。

このように語りながら、ボルターらは「ギリシア・ローマ時代の、芸術に対する普遍的態度」は「今日の情報デザイナーにもあてはまる」と指摘する。つまり今日のデザイナーは「メディアは消えるべきだ」「理想的なインターフェイスは、データ世界への透明な窓だと確信している」というのである。

先述した「二重の観客像」を踏まえるならば、映画『トゥルーマン・ショー』に登場するクリストフは、その“透明性”を実現する各種の技巧／テクノロジーによって、番組の視聴者たち、およびトゥルーマンに偽装された「自然な世界」を信じ込ませ、彼らをそのなかに没入させてきたといえる（付言しておく、われわれ本作品の受け手はいわば3番目の観客であり、トゥルーマンが周囲のメディア環境に対するリテラシーを獲得するプロセスを目の当たりにすることで、トゥルーマンに起きたことが自らにも起こりえるのではないかという、ある種の異化効果を前提とする自問自答へと誘われることになる。後述する隠喩を先行してもちいるならば、この映画はわれわれにとっての「鏡」になるのだ）。

「メディアは媒介性が意識されなくなったときに、その作用を十全に発揮することができる。見方を変えれば、人がストレスなくメディアに接続される（もしくは、

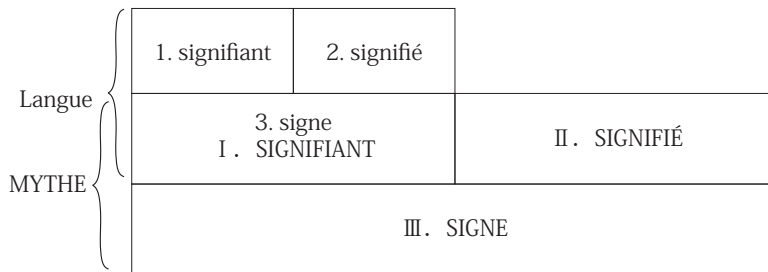
そのシステムに取り込まれるとき)、その媒介は意識されなくなる(もしくは意識化された媒介をめぐる記号活動は低減する)。つまり当初の段階では、人間とメディアの接合のために記号活動というインターフェイスが必要となるわけであるが、操作の馴化によってその必要性は次第に後退していく」(松本, 2013: 85)——以前、筆者はコンピュータゲームを題材とする論文のなかで以上のように主張したが、それはゲームだけではなく、大部分のメディア接触の体験において該当するメカニズムではないだろうか——「写真をみる際に、その透明な表象そのものは通常は意識の俎上にのぼることはない。人々が実際にみているのは写真そのものではなく、写真にうつりこんだ被写体の形象だからである。また読書をする際に、ページを捲るという身体と物質との接触体験は通常は意識の俎上にのぼることはない。人々が読書によって作品世界に没入するときには、書物による媒介意識は忘れ去られているからである。これらのメディア接触の体験は、コンピュータゲームをプレイする際にコントローラの処理が自動化されるという体験に通底するものがある、といえるのではないだろうか」(同書: 84-85)。

他方でボルターも「例えば映画を見ると、物語に完全に没入して、映画を見ているということさえも忘れてしまうことがある。そのとき、その映画というインターフェイスは透明になっている」(ボルター他, 2007: 40)と語っている。何らかのメディアとの接触に馴化していくことで、メディアそのものが意識の俎上から消失していくプロセス、すなわち上記の引用でいう「媒介意識の後退」を、われわれはどのように考えるべきなのだろうか。本論考ではロラン・バルトの神話学、ヴィレム・フルッサーのテクノ画像論、ボルターの「窓／鏡としてのインターフェイス」に関する議論などを援用しながら、記号とメディアの媒介性、あるいはその透明化の諸相を分析の俎上に載せてみたい。

## 第1節 記号の透明化をめぐる言説

本節ではフランスの記号学者、ロラン・バルトが『ミトロジー』のなかで提起す

る議論をとりあげたい。この1957年の著作で提起される「神話」(le mythe)とは、人々が社会のなかで共有する心的イメージ（それは彼の論考では、しばしば「ステレオタイプ」のように意味の凝着性をともなうものとされる）を批判していくための概念として設計されている。神話とは「世界を概念化し意味記号化する (signifying) 特殊な過程」(カワード他, 1983: 43)であり、また「第2の記号学的体系」としても規定されている (Barthes, 1993: I-687)。つまり「メタ言語活動」(méta-langage)としての神話は「対象=物言語活動」(langage-objet)を基礎として展開する、と説明されているのだ。なお、ここでいう「神話」に該当する領域はかなりひろく、書かれた文章、写真、映画、ルポタージュ、スポーツ、興行物、広告など、これら全てが神話の媒体としてその範疇にはいりうる。



(画像1) 神話の二重構造

画像1に示されているように、「神話」は2重の体系の重複によって構成されている。シニフィアン、シニフィエ、そして両者の複合的総体としての記号 (signe) という3次元図式として、言語体系 (Langue) のレベルにおける意味現前のメカニズムは特徴づけられる。これに対して神話 (MYTHE) のレベルにおいては、1次的体系における記号 (言語体系の最終要素) が2次的な体系における空虚なシニフィアン (神話体系の最初の要素)、すなわち「フォルム」を兼ねている。これにより言語体系を超えた体系にもとづく「神話」が成立するのである。以上のように要約しうる「神話」のメカニズムであるが、特筆すべきは、バルトがそれを説明する際に“2重視”のモチーフを持ちだしている点である。視覚的隠喩を含む次の

引用を参照してみよう。

私が自動車に乗り、窓ガラス越しに景色を見ているとしよう。私は気が向けば、焦点を景色に合わせることも、窓ガラスに合わせることもできる。私は、ある時には、窓ガラスの存在と景色の隔たりをとらえ、逆にある時には、窓ガラスの透明性と景色の奥行きをとらえる。だが、この交替の結果は変わらない。私にとって窓ガラスは現前すると同時に空虚であり、景色は非現実的であると同時に充実している。それは神話のシニフィアンにおいても同様である。（神話において）フォルムは空虚だが現前している。意味は不在だが充実している（同書：693-694）。

ここで「窓ガラス」に喩えられるのは、2次的体系における「神話のシニフィアン」であるが、それは上記のような両義性をそなえるものとして提示される。重要なのは、このシニフィアンのレベル横断性によって、2次的な神話が1次的な記号のデノテーション（文字どおりの意味）を歪曲することである。バルトのあげる例を引用するならば、フランス国旗に敬礼する黒人兵士の写真（「パリ・マッチ」Paris-Match 紙に掲載）は、神話的な「フォルム」へと転化することによって、デノテーションの水準における「意味」を喪失し、「フランス性と軍隊性の意図的な融合」を指示することになる（同書：688-689）。留意すべきは、ここで神話のシニフィアンが「意味」として把握されるのか、あるいは「フォルム」として把握されるのかは、ひとえに、それを選択する主体の判断に帰することである。すべて神話は「意味を与える意識」を前提としている（同書：684）。

前出の引用にあるように、バルトは「神話」概念を説明するために「窓ガラス」と「景色」の隠喩を選択した。それについて、筆者は拙著『ロラン・バルトにとって写真とは何か』のなかで以下のように解説を加えている。

この比喩への理解を多少深めるならば、眼差しの延長に設定される「窓ガラ

ス」と「景色」が、それぞれ異なった水準の“イメージ”に対応する事実を見抜くことができよう。すなわち、一方で「窓ガラス」が視覚的イメージの水準に対応し、他方で「景色」が心的イメージの水準に対応するのである。ここで「窓ガラス」の位置に、具体例として“黒人兵士の写真”を代入すれば、この視覚的イメージはデノテーション（“黒人兵士がフランス国旗に敬礼する”）のみならず、コノテーション（“フランス帝国性” *impérialité française*）を受胎することになる。つまり“黒人兵士の写真”を介して、「景色」に対応する“フランス帝国性”を透かし見ることができるのだ。重要なのは、ここでの“フランス帝国性”が心的イメージの審級に属するものであり、集団的な共有概念として錯視されたイマジネールであることだ。神話は集団的なもの、規範的なものである。それが表しているのは、集団全体の確信であり、集団全体に支配的な先入観なのである（松本，2014：44-45）。

社会批判の対象となる神話とは「現実の自然らしいイメージ」（Barthes, 1993：1-707）を人々に提供するものであり、したがってバルトはそれを臆見として斥けるために、具体的な方法論として「脱神話化」を提起するわけだが、本稿ではその詳細をとりあげることはしない。むしろここで着眼しておきたいのは、窓ガラスに譬えられ、「現前すると同時に空虚」であると説明されていた「神話のシニフィアン」の空虚化の過程である。

そもそも「パリ・マッチ」の表紙に掲載された写真には1次的なラングの水準、その文字どおりの意味として「敬礼する黒人兵士」というシニフィエが内包されていた。それが2次的な神話のシニフィアンと化すとデノテーションが空虚化し、「フランス性と軍隊性の意図的な融合」というコノテーションを喚起するための素材として従属することになる。ここで発生しているのは、神話のシニフィアンの水準における「記号の透明化」である。認識主体の焦点が「景色（＝神話）」に合わせられるときには、その景色を媒介しているはずの「窓ガラス（＝記号）」は意識の俎上から消失して不可視化する。そして神話の超越的な意味に没頭することで、



人々は「現実の自然らしいイメージ」にからめとられることになる——まるで映画の冒頭で、シーヘブンにおける人工的な環境を無批判に甘受するトゥルーマンのように。

## 第2節 テクノ画像の透明性をめぐる言説

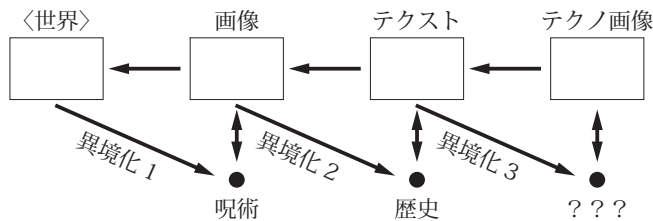
ロジャー・シルバーストーンによれば、われわれ人間は「生産者として、あるいは消費者として行為し、相互行為し、世界、メディアのなかの世界、メディアに媒介された世界、そして媒介作用のなかの世界を意味あるものにしようとしつこく求めている」のだが、「しかし同時に、私たちはメディアの諸々の意味を、世界を避けるために、世界から距離をとるために […] 使いもする」という（シルバーストーン, 2003: 47）。そして、そのようにして語られる「媒介作用」とは、おそらくは人間にとっての宿命なのである。なぜならば人間という存在は、常に何らかのメディア——言語的なもの、装置的なものを含む——の仲立ちによって、その補助によって、あくまでも間接的に外部環境と接触するものと考えられるからである。人間を他の動物達と決定的に相違させるのは、まさに媒介的なコミュニケーションの有無であり、また、その複雑さと多様さの程度である、といえるのだ。狭義の動物達について考えるならば、彼等は高度に発達したシンボル体系を行使することもないし、また機械的・装置的なメディアを考案することもない。彼等が自然との関係を生きるうえで依拠するのは遺伝的なコードであるわけだが、これに対して人間は言語コードや、それ以外のさまざまな媒介形式を可能にするテクノコードに依拠して、自らのあり方を、さらには自らと外部環境との関係性を再構成していくものなのである。この点において、われわれ人間は世界との媒介（メディエイト）された関係を生きているわけだが、あえてその対義的なニュアンスを尊重するならば「あらゆるメディアとは外部世界との直接的・無媒介的（immediate）な関係を奪い去るものである」と考えてみることもできよう。

さて、前節ではロラン・バルトの「神話」概念を精査するなかで、1 次的な記号

が神話のシニフィアンとして従属し、透明化していくプロセスをとりあげた。つづく本節では、ヴィレム・フルッサーのテクノ画像をめぐる議論を援用しながら、19世紀前半に発明された写真がもたらしたものを“透明性”という概念をふまえて考えてみたい。

マーシャル・マクルーハンをはじめとするメディア学者の多くは、①口承の時代、②文字・活字の時代、③電子の時代の配列を典型とするメディア史観を支持しているが、これに対してフルッサーの3段階モデル——①伝統的画像の時代、②テキストの時代、③テクノ画像の時代——は、画像を中心とする見方を提起する限りにおいて特異であるといえる。フルッサーはカメラなど、画像が何らかの装置によって制作されたものであるか否かに応じて、写真・映画などの「テクノ画像」を、絵画などの「伝統的画像」から区別している。このフルッサー的な3段階モデルにおいて重要なのは、一般的なメディア史を踏襲するかたちで「文字・活字の時代」（テキストの時代）が中間に挟まれながらも、あくまでも「画像」を基準とした時代区分が編成されていることである。

フルッサーは『テクノコードの誕生——コミュニケーション学序説』のなかで次のような図式を用い、人間と世界との根本的な断絶を架橋するための手段として、各時代における幾つかの媒介形式を挙げ、それぞれの機能を記述している（フルッサー、1997: 130 a 図より）。



a 図

(画像 2) フルッサーの歴史観

この図式では、人間と環境とを仲介する主要な媒介手段——画像／テキスト／テ

クノ画像——が3段階にわたって時代的に変容し、その都度われわれ人間が原初的な〈世界〉から疎外されていく有様が描写されている（異境化の1～3は、その段階的な進展を図示している）。なお、フルッサーの見解に依拠するならば、伝統的な画像を介して「世界」を認識していた先史以来、すでに人間は世界との直接的・無媒介的な関係を喪失していたことになる。だからこそ、彼は「人間が世界のなかに在ることを知るや否や、人間はもはや〈無媒介に〉世界のなかに在るのではなく、世界を引用符のなかに入れる（世界を括弧に入れる、または括り出す）」と主張するのである（同書：131）——つまり人間は何かしらの媒介行為によって世界を対象化し、その世界を“引用符”で括る知的営為によって、もはや世界との無媒介的な関係を生きることのできない存在と化しているのだ。

フルッサー独特の時代区分を参照するならば、人間は各時代において優勢な媒介形式によって世界把握のための視点を与えられてきた、といえる。まず「[伝統的な]画像」が生みだしてきた呪術的な視点は、およそ紀元前1500年頃までは覇権的な地位を堅持してきた。これに続いて「[文字]テキスト」が生みだしてきた歴史的な視点は、紀元前1500ごろから紀元後1900年頃まで覇権的な地位にあった。そして、それ以降はといえば、人類は写真という史上初の「テクノ画像」——すなわちカメラなどのような何らかの装置によって産出された画像——を発明することで、フルッサーが「ポストヒストリー」と呼ぶ時代へと突入し、「[旧時代的な]テキスト崇拝に対する闘争」を開始するための視点を獲得したと解説されている（フルッサー，1999：19）。なお、これらの段階的な移行プロセスの契機となってきたのは、先行する表象形式にそなわっていたはずの媒介能力が弱体化するといった危機的な事態である。ようするに新たな表象形式が創出する新たな視点は、もはや既存の表象形式が人間と世界とを仲立ちできなくなったことを契機として要請されてくるのである——つまり文字テキストの時代は、伝統的な画像による世界把握の行き詰まりを原因とし、またテクノ画像の時代は、文字テキストによる世界把握の行き詰まりを原因とするのだ。

フルッサーは以上のようなメディア史観に論及するなかで、テキストの時代の行

き詰まりを「不透明性」のイメージをもって次のように記述している。

[伝統的] 画像の媒介機能が弱まると、人間は画像の世界を去って（異境化 2）、自分と画像の世界との断絶をテキストによって架橋しようと試みる。いまや成り立つようになった実存とテキストの間のフィードバックによって、人間は新たな視点を獲得する（歴史意識）。だがその結果、テキストは次第に不透明なもの、〈思い描くのに役立たない〉ものになる。そこで、人間はこれを棄てはじめる（異境化 3）。底なしの視点喪失に陥った人間は、いまやテクノ画像によってテキストとの断絶を架橋しようとしているのだ（フルッサー、1997: 130-131）。

写真は被写体のありのままの姿を透視させる“透明な窓”のごとき機能を果たす。つまり、それは撮影時にレンズの前に確かに存在していたはずの光景を、そのまま透かし見ることのできる技術なのである。なお、写真的表象を表現するのに相応しい「透明な窓」とは、もともとは遠近法の原理を体系化したレオン・バッティスタ・アルベルティが 1435 年の『絵画論』のなかで使用した比喩であった。ジョン・A・ウォーカーらによると、カメラは「イタリア・ルネッサンスにおいて完成された遠近法的な表象システムをオートメーション化した機械の眼とみなすこともできる」と解説される（ウォーカー他、2001: 104）が、その観点からすれば、写真とは遠近法的な視覚システムを踏襲する後継的な視覚システムとして理解するのである。

19 世紀の前半に至るまで、人々にとっての支配的なメディアは印刷物であった。ながらくテキストは世界認識のための重要な媒体であり続けてきたわけだが、活字情報が社会に氾濫して飽和状態に達し、もはやそれによって人々が一定の世界像を入手できなくなった時代が 19 世紀であるとされる。そしてフルッサーの見地に依拠するならば、文字や活字がもたらした意味世界の混沌、無秩序、あるいは不透明性を打開するために要請されたのが、即物性や透明性という創造原理を特性とする

写真以降のテクノ画像だったわけである。周知のように、カメラが撮影した画像を解読するうえで、とくに言語コードのように何らかの予備知識が人々に求められることは（基本的には）ない。誰が見ても即座に理解可能でイメージの共有に適した写真・映画・テレビなどの装置的画像、すなわち「テクノ画像」は、それ以後、人々の世界認識のための“透明な窓”として重要性を獲得していくことになるのである。

以上のようにフルッサーの言説では、透明性を特徴とするテクノ画像は、テキストの時代の行き詰まり、それが生成するビジョンの不透明化に呼応して要請されたと理解されている。ちなみに彼は「言語」と「映像」の歴史上の闘争を弁証法的とも表現するが、それまでの言語優位の時代に対抗するかたちで19世紀に台頭した「テクノ画像」の究極的な産物が『トゥルーマン・ショー』のなかで描出されるスペクタクル社会なのかもしれない。これに関連してボルターは、「われわれは依然、テレビ的リアリティの時代に生きており、このことはワールド・トレード・センタービルの破壊（何百万人も人が生中継で見た）でも露わになった。『トゥルーマン・ショー』（1998）や『エドTV』（1999）といった映画も、皮肉な形でテレビ的リアリティを表現している」と指摘している（ボルター他、2007: 60）。

### 第3節 インターフェイスの透明化をめぐる言説

本節でとりあげてみたいのは、別の視角から「透明性」に言及している論者、本稿の冒頭でも手短にとりあげたデイヴィッド・ボルターである。彼の言説に特徴的なのは、遠近法から写真へと受け継がれた「透明性」を、現代におけるデジタル映像技術——ヴァーチャルリアリティ（VR）、コンピュータグラフィックス（CG）、グラフィカルユーザインタフェース（GUI）——へと接続して語っている点である。以下、この歴史的な経緯に関する記述を含む彼の2つの文章を引用しておこう。

400年間にわたって、西洋の大部分の画家たちは、線遠近法を用い短縮法で

描くことで、窓の幻想を作りだしてきた。さらに 19 世紀にカメラが発明されると、それは線遠近法を自動的に、あるいは『自然』に作りだすものと見られた（ボルター他，2007：52）

透明性への欲求は、古代ギリシア・ローマ時代にも強かったが、ルネッサンス以降はさらに強まった。この欲求が線遠近法技術の発展を促した。遠近法は、15 世紀の画家ブルネレスキが最初に使ったとされるが、19 世紀にまでいたる絵画の伝統となってゆく。絵画は、デジタル・アプリケーションと同じように、“経験”を提供する。遠近法絵画は、近年のヴァーチャルリアリティのように、『そこにいる』という経験を提供するのである」（同書：51）。

この引用でボルターが語るのは、人間の「透明性への欲求」が古代ギリシア・ローマ時代にはすでに意識されており、それがルネッサンス期には遠近法の発展をうながし、さらに 19 世紀における写真の発明だけではなく、現代の VR の発達へと結びついていく、という歴史的な経緯である。つまり遠近法、写真、VR は「透明な窓」として、ともに「『そこにいる』という経験」を提供するテクノロジー、換言すれば“透明性の錯視”にもとづいて自然らしいイメージを供給するものとして彼は考えるのである。さらにボルターは、VR だけではなく CG を考察の題材としてとりあげながら、次のように指摘する。

CG エキスパートたちは厳密に数学的な原則を使って、正確な投影線を算出する。画家たちが大枠で従い、アナログカメラが自動的に従った遠近法原理を、アルゴリズムの中に組み込んだのだ。[...] コンピュータは、完全な線遠近法に従って対象物の外形を描くようにプログラム可能である（同書：56）。

遠近法的な視覚システムの後継者である写真は、いわば“光の痕跡”として——その光学的・化学的プロセスをつうじて——現実のイメージを精確かつ機械的に模写

する。他方のCGは、コンピュータの演算処理によって——プログラムによって——線遠近法にしたがった描画をシミュレートする。もちろん見方によっては、写真とはいわば「現実の表象」であり、他方のCGとは「想像の表象」であるがゆえに、両者を異質であるとする論者もいる<sup>2</sup>わけだが、ボルターは別の視点から遠近法とCGのあいだに共通点を見出すのである。

さらにボルターは「透明性」を実現する現代的なテクノロジーとして、VRおよびCGのほかに、GUI<sup>3</sup>にも論及している。

コンピュータのデスクトップは、実際の事務机をただ真似したものではない。実際の事務机にはメニューバーはないし、幹部が机にもし本物の<sup>マウス</sup>鼠がいるのを見つけたら掃除夫を呼びつけるだろう。メニューバーやツールバー、マウスでの<sup>ポインティング</sup>指示やクリックやドラッグといった動作は、初めて使った人には奇妙に感じられる。アスキーコードの命令文が並んだディスプレイに慣れたユーザーは、初めてGUIを見て戸惑った。[...] GUIは「自然」で「直観的」であり、今ではメニューや、画面内のポイント指示装置がないほうが奇妙に感じられる。GUIが自然になったということは、別の言い方をすれば、GUIは透明になったということだ（同書、68）。

この引用文では、GUIによる直感的な操作を可能にするテクノロジーは、遠近法を形容する際にも使用されていた「自然」もしくは「透明化」のイメージとともに語られる。われわれはパソコンのデスクトップ上にあるファイルを、マウスをもちいゴミ箱までドラッグ&ドロップして削除する。プログラミングに関する知識がなくても、ユーザーはGUIを使えば、意中の操作を自然に遂行することができるわけである。

先述のVRに関しては、遠近法と同じく視覚的なリアリティが基準となっていたが、これに対してGUIに関しては、視覚的な水準における自然さだけでなく、入力デバイスをもちいた操作の水準における自然さも関与している。しかしその操

作の「自然らしさ」は、それがいかに透明でスムーズに感じられることがあっても、実際には不透明なプロセスを潜在させている。ボルターによる次の指摘に注目してみよう。

デスクトップというメタファーは幻想である。実際に起きていることは「カーテンの背後」だからだ（ハードウェアのレベルにせよ、ソフトウェアのレベルにせよ）。実際に起きていることは、実際のデスク上のフォルダーや書類とは似ても似つかない。GUIの役割は、ユーザーに、“コンピュータとはデスクトップである”と信じさせることなのである。だからインターフェイスは、手品師の手や声や動作すべてが実際に起きていることから目を逸らせるように、スムーズな手品のように機能しなくてはならない。スムーズに、規則的に、そして結果が容易に想像できるように（同書、64-65）。

GUIを前提とするコンピュータ操作は、一見すると表面的には透明に見えるが、実際にはそれはマシン内部の不可視で不透明な処理によって支えられている。おおくのユーザーにとって、デスクトップにあらわれる様々な効果の背後で、どのような処理をコンピュータが遂行しているのかは、殆ど理解できないはずである。

ボルターによる議論の特徴は、透明性の帰結としてうみだされる「自然さ」が極めて柔軟な基準をもって想像されている点である。彼による次の言葉を確認してみよう。

「自然」と考えられるものは変化する。なぜヘッドセットをかぶって仮想世界を航行することが自然と呼ばれるのか？キーボードでタイプを打つことや読書や（古代エジプト、ギリシア、ローマでなされたように）パピルスに書くことよりも自然なのか？自然という言葉は、初心者にわかりやすいとか、熟練者に効率的という意味で使う人がいる。だがこの定義によっても、“自然”という言葉は一定ではない。効率的とか容易ということも、インターフェイスの目的



に依存しているからである。例えばフライト・シミュレーションなどの、乗物や視覚的なスキルを身につけるといふ目的であれば、GUIよりも仮想環境のほうがはるかに効率的と言える。しかし、報告書やメモや表計算といった目的ならば、GUIのほうがまだはるかに容易かつ効率的であろう。さらにいえば、3次元インターフェイスは、GUIとはさほど大きくかけ離れているものではない。デスクトップGUIと同じように、依然として透明性の神話に基づいており、インターフェイスを透明にしようとしている。GUIの設計者たちが30年前に確立した方向を、さらに進んで行こうとしているだけだ。ブルネレスキが絵画で約600年前に達成しようとしたことを、ピクセルを使って行なおうとしているのだ。透明性は新しいテクノロジーによって定義し直されるので、この追求には終わりが無い（同書：78-79）。

ここでボルターは人類がこれまで発明してきた様々なメディアをとりあげながら、それらが「透明性の神話」——すなわち“テクノロジーは完全に消えることができ、ユーザーや観客は現実と直接触れ合える”——というものを——を実現することを指向して発展してきたと捉えている（その「直接触れ合える」という神話は、人間の〈世界〉からの疎外というフルッサー的な見地と相容れないように思われる）。そして、その都度どのようなものが「自然」としてみなされるか、という点に関しては、彼はそれを「インターフェイスの目的に依存している」と指摘するのである。

#### 第4節 透明化への抵抗

本論考では、ロラン・バルト、ヴィレム・フルッサー、デイヴィッド・ボルターの言説を導入しながら、それぞれの言説に含まれる「透明性」の概念を紹介してきた。このうちバルトの場合には、「神話」の読解メカニズムが説明される際に、「透明性」のイメージが導入されていた。彼は空間的なメタファーをもちいながら、認識主体の焦点が「景色（＝神話）」に合わせられるときには、その景色を媒介して

いるはずの「窓ガラス (=記号)」は透明化し、意識の俎上から消失して不可視化する、と把握したのである。これに対してフルッサーの場合には、覇権的なメディアの遷移のプロセス——具体的には「テキストの時代」から「テクノ画像の時代」への移行——を説明する際に「透明性／不透明性」のイメージはもちいられていた。彼は独特のメディア史観に依拠しながら、活字メディアの行き詰まりを打破するために、あるいは、その情報世界の不透明性を打開するために、透明性を特徴とするテクノ画像が閉塞に対する処方箋として必要とされていったと理解するのである。さらにボルターの場合には、「透明性」はアナログ／デジタル、視覚的認識／触覚的操作の区分を横断するかたちで語られていた。彼はルネッサンス期の遠近法から現代のデジタル映像技術に至るまでを、自然らしい経験を人々に提供するものとして、それを「透明性」のイメージをもちいて説明する——そしてそのような観点から、彼は「透明性の哲学には歴史があり、CG やインターフェイス・デザインはその歴史を受け継いでいる」(ボルター他, 2007: 55) と指摘するのである。

以上のように、3者の「透明性」をめぐる議論は、それぞれ別の題材へと向けられている。バルトの議論は「神話」という記号モデルを、フルッサーの議論はメディア史における転換点を、ボルターの議論は遠近法とデジタル映像技術——CG・VR・GUI——の関係性をそれぞれ射程に収めようとしている。ここからも理解されるように透明性は複数の分野において、異なる事象を説明するための概念として援用されうるのだ。

ただし他方で、これら3者の議論のなかに積極的にその共通点を見出そうとするならば、それぞれに「透明化／不透明化」のプロセスが想定されている、という点を見落とすことはできないだろう。バルトは疑似自然と化した「神話」の意味作用から逃れるため、その陥穽を異化的な視点からとらえなおすための方略として「脱神話化」を提案した。それはいわば「透明な窓」をつうじて現前する神話に、いまいちど「不透明性」を導入しようとする試みであったとえいるだろう。これに対してフルッサーは、長らく支配的であったテキストの時代が19世紀になって、活字情報が飽和状態に達したことで、情報世界が不透明化していった契機に言

及している。さらに続けていえば、ボルターの言説において不透明性のイメージが浮上するのは、「鏡」のメタファーを前提とした議論においてである。彼は遠近法から VR へと至る「窓としてのインターフェイス」と対置するかたちで、「鏡としてのインターフェイス」を次のように語っているのである。

あらゆるデジタル・デザインは、窓としても鏡としても機能する。鏡を覗きこむと自分が映る。その背後には、自分のいる部屋や周囲のものが映っている。物理的環境や、職場や家庭での環境、さらに文化や言語に規定されるより広い環境も含めて、文脈の中にユーザーを映し出すという意味で、デジタル・インターフェイスは鏡といえる（同書：41）。

対比するというならば、「窓としてのインターフェイス」とは情報配信を目的として、人々に「インターフェイスを通して見る」という体験を供給する、これに対して「鏡としてのインターフェイス」は「魅力ある経験」を目的として「インターフェイス自体を見る」という体験を供給する——ボルターはそのように語るのだ（同書：98）。ちなみに彼はマイクロソフト社の Windows を念頭におきながら、そのデザイナーたちが彼らのオペレーティングシステムを世に送り出す際、その名称を「ウインドウズ」に決めたことの文化的な意義を次のように語っている。

名前は重要である。インターフェイスのデザイナーたちが、スクリーン上に現われる長方形（その中に文書や画像が入っている）をウインドウと呼ぶことに決めたとき、この選択の文化的な意味は大きかった。その結果、私たちはこの20年ほど、『ウインドウ』を開き、見つめ、拡大縮小し、最小化し、閉じている。最も広く使われているソフトウェア“ウインドウズ”は、こうしたデザイナーたちの使ったメタファーに合わせたものである。例えばウインドウの代わりにフレーム（枠組み）という言葉でもよかったのだが、もし“フレーム”にしていたら、ウインドウとは対照的な意味を持っていただろう。“フレーム”

とは、ウインドウや画面の周りのもの、それを取り囲むものであるから。フ・レームという言葉はインターフェイスを意識させ、ウ・イ・ン・ド・ウという言葉はインターフェイスを忘れさせて、文章やデータといった中身に意識を集中させる。物理世界で窓を通して外を眺めるように、GUIの“ウインドウ”というメタファーは、インターフェイスが『現実そのままの』（歪めない）データ、言葉、画像といったものを提示していると示唆するのだ（同書：61-62）。

さらにボルターは、当時のデザイナーたちが意識していたことを次のように指摘する。

コンピュータ・スクリーンを、スクリーンの背後やその向こうにある視覚世界（文書、画像、デジタル映像、音響など、コンピュータが作る情報世界）へと開かれた窓と考えよう。文書や映像に集中しているとき、ユーザーはインターフェイス（メニュー、アイコン、カーソル）を意識しない。インターフェイスは透明となる。ヒューマン・コンピュータ・インタラクティヴの専門家や一部のデザイナーたちは、情報世界の透明な窓となることがインターフェイス・デザインの唯一の目標だと考えている（同書：39）。

もしこのOSに対して、仮に「フレーム」という表現が選択されていたならば、ユーザーはもっとインターフェイスそのものを意識するようになっていたかもしれない。だがマイクロソフト社のOSは結局「ウインドウズ」に定められ、情報世界を透明に提示するデザインが目指されることになった、とボルターは考えるのである。

ただ、ボルターは以上のようなインターフェイス観を提示する一方で、「潜在意識のレベルでは、ユーザーは常にインターフェイスに気づいていなくてはならない。使っているのが実際の紙や机ではなく、コンピュータであるということを知っていかなくてはならない。VRにおいても、見えているのは仮想世界であって、さもないと実際の壁に衝突することになりかねないことを知る必要がある」と主張してい

る（同書：79）。彼はインターフェイスが歴史をつうじて段階的に透明化していく過程の存在を認めながらも、他方では、その透明性から派生する危険性を以下のよう示唆しているのである。

もし完全な透明性が達成可能だとしても、これは危険なものだ。誤りと言っていい。窓というメタファーを考えよう。もし窓が完全に透明だったら、ガラスが完全に透き通っていたら、鳥が突っこんだり、人が腕をぶついたりするだろう。画家ゼウクシスの物語では、ブドウを獲ろうとしてカラスが嘴を傷めてももちろん誰も気に留めなかったが、透明なインターフェイスのために人間が危険にさらされるような場合については、考えておかなくてはならない（同書：80）。

ボルターは以上のように論述しながら、デジタルメディアのインターフェイスを「窓」としてのみ知覚することの危険性を説くのである。

### 結語にかえて——メディアそのものをみることの意味

映画『トゥルーマン・ショー』の主人公は、もともとは各種メディアが提供するコントロールされた情報を介して、いってみればそれらの「透明な窓」を介して自らのリアリティを構築し、クリストフの操り人形のような役割を（知らず知らずのうちに番組の役者になっていたという事実は無自覚なまま）甘受していた。しかし次第に、身近にいる家族や友人たち、あるいは周囲の環境に疑問を抱きはじめ、最終的にはシーヘブンからの脱出を試みる。そしてそれが達成される瞬間、つまりトゥルーマンが天動説的なシーヘブン世界の果てにある障壁（今まで存在しながらも不可視であり続けてきた壁）に衝突する瞬間とは、ボルターの言葉を借りれば、まさに「透明性の神話」が瓦解する瞬間としても理解しうるかもしれない。

ボルターが論及してみせるように、おおくのメディアは「透明性の神話」を実現

する方向へと発展してきた。何かしらのインターフェイスによって媒介されているという感覚、本稿でいう「媒介意識」は、主体がメディア接触に馴化していく過程で次第に後景化し、透明かつ不可視なものへと転換されていく。本論考ではバルト、フルッサー、ボルターの議論を援用しながら「透明性」に関する考察を深化させてきたが、とりわけバルトおよびボルターが示唆するように、われわれをとりまく記号世界、メディア世界の透明性を鵜呑みにすることには危険性が随伴しており、したがってそれに盲従せず、「メディアそのものをみる」という営為によってその「自然らしさ」を解体しようとする試みは、以前と比べてより重要性を増しているといえるのかもしれない。

#### 注

- 1 台本や演出のない、素人出演者が現実に直面する状況をドラマやドキュメンタリーのように楽しませることを目指して作られたテレビ番組の一ジャンル。
- 2 榎木野衣はCGと写真との差異、およびCGと絵画との親近性について次のように言及している——「CGなどの人工画像に代表される電子装置群は、それがデジタルな信号の集積によって構成されるということにおいては、写真における被写体のような対象を有しておらず、このことは写真とCGとの差異を明確にするのみならず、むしろ絵画とCGとの親近性を際立たせるものである。モニター上のピクセルの諸配置によって事実上いかなる形象も再現可能であるCGにあっては、絵画における出発点同様に、とりあえずは自らが好きなものを再現することから始めることになる」（榎木、2001: 216）。
- 3 画面上のアイコンなどのグラフィックと、マウスなどの入力装置を使用して、直感的な操作を実現するユーザインターフェイスのこと。

#### 参考文献

- Barthes, R. (1993). *Roland Barthes, Œuvres complètes, Tome I 1942-1965*. Éditions du Seuil.
- ボルター, D. 他 (2007) 『メディアは透明になるべきか』田畑暁生訳 NTT出版
- フルッサー, V. (1997) 『テクノコードの誕生——コミュニケーション学序説』村上淳一訳 東京大学出版会
- (1999) 『写真の哲学のために——テクノロジーとヴィジュアルカルチャー』深川雅文訳 新曜社
- カワード, R. 他 (1983) 『記号論と主体の思想』磯谷孝訳 誠信書房
- 松本健太郎 (2013) 「スポーツゲームの組成——それは現実の何を模倣して成立するのか」日本記号学会編 『ゲーム化する世界——コンピュータゲームの記号論』新曜社
- (2014) 『ロラン・バルトにとって写真とは何か』ナカニシヤ出版
- 榎木野衣 (2001) 『増補 シミュレーションニズム』筑摩書房
- シルバーストーン, R. (2003) 『なぜメディア研究か——経験・テキスト・他者』吉見俊哉他訳 せりか書房
- ウォーカー, J. A. 他 (2001) 『ヴィジュアル・カルチャー入門』岸文和他訳 晃洋書房