

# 情動の出来事性

——インターフェイス・ライブ性・交感——

Events of Affect: Interface, Liveness, and Phaticity

野澤俊介 NOZAWA Shunsuke

難波阿丹 NAMBA Anni

難波純也 NAMBA Junya

仁井田千絵 NIITA Chie

近藤和都 KONDO Kazuto

## 【目次】

1. はじめに（野澤俊介）
2. 情動とインターフェイス（難波阿丹・難波純也）
  - 2.1 「情動（affect）」の理論的背景（難波阿丹）
  - 2.2 Vine の映像をめぐる情動——顔、空間（難波純也）
3. ライブ性と時間—空間（仁井田千絵・近藤和都）
  - 3.1 「ライブ性」の由来（仁井田千絵）
  - 3.2 ライブ性の再帰性（近藤和都）
4. 声、隠匿、交感労働（野澤俊介）
  - 4.1 交感
  - 4.2 二つの声
  - 4.3 「中の人」の労働
5. おわりに（野澤俊介）

キーワード：指標、情動、顔、声、「いま-ここ／あの時-あの場所」

---

野澤 俊介	東京大学大学院情報学環
難波 阿丹	上智大学グローバル教育センター・早稲田大学国際学術院
難波 純也	東京大学大学院学際情報学府博士課程
仁井田 千絵	早稲田大学総合研究機構
近藤 和都	日本学術振興会

## 1. はじめに（野澤俊介）

本稿では指標的コミュニケーションの視座から情動の分析を試みる。情動の歴史的・技術的・社会的諸条件をメディア文化やコミュニケーションの実践における出来事のレベルで捉えるにはどのような視点が適当か。より具体的な分析の射程を定めるため、情動に「ライブ性」と「交感」という二つの側面を加えて考察し、出来事としての情動を、その生起の文脈における条件と効果のうちに読み直す実験的論考を展開する。具体的事例の検討を通して、メディア文化における情動の出来事、その指標的媒介の中心的役割を浮き彫りにし、情動理論における指標性の分析的有用性を模索する。

本稿に通底する概念である「指標 (index)」とはチャールズ・サンダース・パーズ Charles Sanders Peirce による記号分類の用語であり、多様な定義が可能だが、ひとまずはそれを矢印や人差し指 (index finger) が何かを指し示すという記号過程、より一般的に「注意を喚起するもの」として理解してみよう (Peirce 1995: 108; Crary 1999)。この指標性という視座から現代のメディア環境を眺めてみると、日常的メディア空間（特に高度にネットワーク化されたそれ）における指標的コミュニケーションの飽和を垣間見ることができるだろう。

例えば、スマートフォンなどに絶えず現れる「アラート」や「ノーティフィケーション」はデジタルな人差し指であり（そしてそれはユーザーのリアルな人差し指による行動を促す）、グーグル Home などのいわゆるオールウェイズ・オンのデバイスは、デバイスを「起こす」ための「ウェイク・ワード」の発話を要請する。新聞などの見出しは常に指標的であるが、インターネット上の「クリックベイト」(clickbait; 扇動的見出しでクリックを誘発する、往々にして「釣り」的と理解される行為) は日常生活の中に新たな指標性の時空間を浮き彫りにする。「荒らし」的ネットワーク状況においては、反応することそのものが（第 45 代アメリカ合衆国大統領のツイート実践に見られるように）情動の政治力学の可視化に寄与する。

こういった指標性の活性化するメディア環境においては、広告や政治などの制度的文脈のみならず、個人・集団間の多様な調停・媒介行為においても、政治的・経済的・美的介入点としての指標的記号過程——そしてその管理——が重層的な意味を持つことになる。私たちに絶えず向けられた矢印はどのように管理されるか、矢印と化した私たち自身の生はどのように管理されるか。指標的コミュニケーションは、私たちの身体や感覚、概念や感情の多彩な変様、すなわち情動をどのように規定し、要請するのか。

情動を指標性の視点から捉えること、すなわちその出来事性を歴史的・技術的・社会的な文脈に即して検証すること、これを分析の契機として、第 2 章以降具体的事例を通して論を展開する。特に、指標性概念の根幹の意味が近接や継起、共・生起といった関係性その

ものであることを鑑みて、本稿ではその関係性の中に生じる中間性、複数のものの〈間〉という観点を強調する。写真や映画、動画などの記録（あの時-あの場所）とそれを受容する現在の実践（いま-ここ）という2点の接続は、指標的な媒介を必要とし、メディア文化のインフラストラクチャは、コンテンツをその受容者にアクセス・近接させるという意味で、指標性のシステムである。オリジナルとコピーの間、メディア環境に内在する時間空間的非均一性、接続と切断のインターフェイスなど、メディア実践において散見される多様なかたちのギャップ・溝・隔たりが情動の出来事をどう構成するのかを探る。

第2章ではスマートフォンアプリを通じた動画共有の実践における顔の情動を分析し、インターフェイスがもたらすユーザー間の隔たりの変様と、鑑賞という出来事における新たな情動の可視化を考察する。第3章では映画受容における情動が、メディアのインフラ構造における時間空間的ギャップという条件のもと、ライブ性を事後的に見出す再帰性によってどのように規定されるかを検証する。第4章では声優の声の実践をキャラクターと人間の間に生じる中間性に位置づけ、声優の顔の隠匿がもたらす交感性を情動労働との関係において文脈化し、その中間性が媒介する接続と切断の様相を分析する。

## 2. 情動とインターフェイス（難波阿丹・難波純也）

### 2.1 「情動（affect）」の理論的背景（難波阿丹）

現代のメディア環境においていとなまれている接触を基軸とした指標的コミュニケーションを考えるうえで補助線となるのが、「情動＝アフェクト（以下「情動」）」の概念である。情動とは、感情とは異なり、身体的な刺激・反射反応に由来し、1970年代以降テキスト・表象分析に偏向していた映像・メディア研究においても、映像の観者に与える「直接的な」影響力を測定する枠組みとして、主要な問題系を形成している。

情動は、認知科学、神経科学、心理学、精神分析学等の関連領域で、多義的な解釈がなされている経緯があるが、メリッサ・グレッグ Melissa Gregg とグレゴリー J. サイワース Gregory J Seigworth はその理論的潮流について、*The Affect Theory Reader*（2010）において分類を試みている。グレッグとサイワースは、同著で情動論の端緒を1995年に刊行された論考、すなわちイヴ・セジウィック Eve Sedgwick とアダム・フランク Adam Frank の“Shame in the Cybernetic Field: Reading Silvan Tomkins”と、ブライアン・マッスミ Brian Massumi の“The Autonomy of Affect”に認めている。同論考は、人文諸科学の2つの動向、シルヴァン・トムキンス Silvan Tomkins の心理生物学とジル・ドゥルーズ Gilles Deleuze のスピノザ主義的生態学を明確化したというのである。

情動解釈の一端に（Gregg and Seigworth eds. 2010: 20-22）、20世紀半ばドゥルーズが『スピノザ——実践の哲学』において、同語の由来を「affectio＝変様」と「affectus＝情動」として定義した経緯が挙げられる。「affectio＝変様」とは、物質的・身体的痕跡であり、情動を触発した外部の身体と、変様する内部の身体を含む像の観念において把捉される。一方、「affectus＝情動」とは、動的な概念である。この用語は、状態の推移を指示しており、像の観念の持続的契機、あるいは連続的変移が提起されている。同書において、両概念の相違が述べられている箇所から引用したい。

これまで、変様、変様状態（アフェクチオ[affectio]）は概して直接、身体や物体について言われるが、情動（アフェクトゥス[affectus]）は精神に関係しているといった指摘がなされてきた。しかしこの両者の真の相違はそこにあるのではない。真の相違は、身体の変様やその観念がそれを触発した外部の体の本性を含むのにたいして、情動の方は、その身体や精神のもつ活動力能の増大または減少を含んでいるところにある。アフェクチオは触発された身体の状態を示し、したがってそれを触発した体の現前を必然的にともなうのに対して、アフェクトゥスは、ひとつの状態から他への移行を示し、この場合には相手の触発する体の側の相関的変移が考慮に入れられてい

る。感情という情動が特殊なタイプの観念や変様として提示されることはありうるにしても、変様（像または観念）と情動（感情）とは本性を異にするのである。

(Deleuze 1981=2002: 184)

ドゥルーズは情動を「*affectio*=変様」、および「*affectus*=情動」の2つの像=観念で把握している。これらは、映画が投射するイメージの連鎖と並行的に語りうる動的な概念である。情動とは連続的に推移する像としての身体的な痕跡であり、それはテキストや記号によって把捉される対象ではなく、知覚・感覚的に体験され、身体の基層へと働き掛ける機能をもっている。また、情動によって喚起された精神や身体の変化は、強弱という水準の差異をもって語られるのである。

マッサミは、2008年の対談において、情動の多数性に注意を促したうえで、スピノザの解釈として身体の「情動化する能力とされる能力（‘ability to affect or be affected’）」を挙げ、「情動（*affectation*）」が「中・間性（*in-betweenness*）」において機能することを指摘する（Massumi 2015: 47-48）。また、それが習慣や、習得したスキル、傾向、欲求、意志といった過去に含まれる主観的な要素における受容の型に結び合わされる身体的な状態の変化だと定義づける（Massumi 2015: 49）。マッサミの論じる情動とは、中・間性において継起する、すなわち身体と事物とを隔てる「インターフェイス（*interface*）」において経験される出来事と言えるのである。

メディウム（媒介）としての「インターフェイス」はしばしば、「鏡」や「窓」の比喩で語られ、その「反映性」と「透明性」が問題視される<sup>1</sup>。そして、コミュニケーションにおける身体表出的な「インターフェイス」としてしばしば参照されるのが、映像技術においてはクロースアップで拡張される「顔」の平面である。ドゥルーズの情動・身体論において重要な点は、情動が「顔」として発現するとき、それが「個体」性および、「空間性」を失うという指摘である。ドゥルーズは「情動と顔との総体は、[パースの用語で]「類似記号」と呼ばれる」（Deleuze 1983=2008: 172）とし、「顔」がクロースアップ技巧において発現するとき、観者に情動を喚起し、情動は強度をもたらすと論じている。そのとき情動イメージは、イメージが置かれた時空間から切り離され、観者に対して現前する。ドゥルーズはこのような顔・クロースアップの特質を、以下のように述べている。

顔・クロースアップは背景を含むことができるし、とりわけディープフォーカスの場合にはそうである。しかしクロースアップは、以上のどの場合においても、以下のような同じ能力を保持している。すなわち、表現されるかぎりでの純粋な情動を出現させ

---

<sup>1</sup> インターフェイスにおける「窓」あるいは「鏡」の比喩については Bolter and Gromala（2003）を参照。

るためにイメージを時空座標から引き離すという同じ能力をである。背景のなかにもまた現前している場所ですらおのれの座標を失い、そして「任意空間」へと生成する（エイゼンシュテインの反論を制限するもの）。（Deleuze 1983=2008: 171）

ドゥルーズは、映画において発現する情動イメージを人物の顔面のクロースアップに帰着している。「情動イメージ、それはクロースアップであり、クロースアップ、それは顔である」（Deleuze 1983=2008: 176）。そのような顔とは多層的な平面から構成されているとドゥルーズは主張し、動性と静止性によって強調されているとするのだ。更にドゥルーズは、ベルイマンの映画に登場する顔の形象を例に挙げながら、以下のように情動の分割不可能性と情動の組み合わせにある特異な性質を定義している。

まず、ひとりの登場人物が自分の職業を捨て、自分の社会的役割を放棄した。つぎに、彼はもはや、コミュニケーションをとることができないし、あるいはとりたいとも思わず、ほとんど絶対的に口がきけない状態に襲われる。さらに、彼は自分の個体化さえも失っているのだ、その結果、他者との奇妙な類似を、すなわち欠如ないし不在による他者との類似を帯びてしまう。（Deleuze 1983=2008: 172）

以上の記述には、情動が間主観的に生起すること、そのうえで個々の登場人物の人称が剥奪され、他との区別が消滅し、奇妙な類似性を帯びてしまうことを指摘する。これは群衆行動としての世論における情動の動態と類同的である。情動的な身体とは、他の個体と呼応する身体であり、そこにおいて成立しているのは他との意識を解したコミュニケーションではなく、物理的な接触による「伝播」や「感染」といった集散的な伝達回路である。

では、強度として把握される情動は果たして計測可能なのだろうか。このような疑問に対して、ドゥルーズは、情動の分割不可能性と可能性にも言及する。

情動は非人称的なものであり、個体化された事物状態から区別されるものである。しかしそれでもなお、情動は特異なものであり、他の諸情動との特異な組み合わせもしくは特異な接続に入ることができるものである。情動は、分割不可能であり、諸部分をもたない。しかし、情動が他の諸情動とともに形成する特異な組み合わせの方は、なるほど分割不可能な質を形成するのだが、この分割不可能な質は、本性を変えることによってのみ分割されるだろう（「分割的」なもの）。（Deleuze 1983=2008: 175）

ドゥルーズは以上のように、情動イメージを映画においてクロースアップによって拡大された「顔」という平面に見出し、情動が生起するとき、その「顔」は奇妙にも人称や個

体性を喪失していると指摘する。スピノザの生態論的哲学における情動への言及とも連動するかのよう、ドゥルーズは情動を間主観的に生起し、伝播する強度の強弱の波のように捉えている。次節では、以上のようなドゥルーズの情動に関する解釈を踏まえ、現代的なメディウムの事例として、「Vine」によるコミュニケーションの実態を捉えることを目指したい。

## 2.2. Vine の映像をめぐる情動——顔、空間（難波純也）

前節では、情動の理論的背景に注目し、特にドゥルーズの映画における情動イメージについて整理した。ここからは、ドゥルーズの情動イメージを適用でき、あるいは発展させる最近の事例を考察していく。取り上げるものは、昨今の多くの若者たちに利用されているスマートフォンであり、そのスマートフォン向けのアプリケーションの Vine<sup>2</sup>である。このメディアはまさに「顔」を重要なキーワードとするインターフェイスであり、情動を生み出すものである。このことを踏まえながら、現代のドゥルーズの情動を捉え直す。

まず、本節で取り上げる Vine について整理すると、このアプリケーションはスマートフォンに搭載されたカメラを使用して短い 6 秒の映像を撮影し、編集を行い、さらにはインターネット上にアップロードし、その映像を主に友人たちと共有しながら見せ合い、コメントといったコミュニケーションを取り合うものである。このようなスマートフォンを用いたメディア遊び（プラクティス）が現在若者たちの中の日常で繰り広げられているのだが、この行為が可能となった背景には、カメラというメディアの大衆化が関与している。長谷正人（2014）は映像を「見ること」「撮ること」「撮られること」という三つの位相から映像文化の変遷について考察している。そのなかで長谷は、撮影機材の低価格化や市場化によって一般市民の間に映像を「撮る」ことが広まっていったと論じている。

とりわけ 1990 年代以降、デジタル（スチル）カメラ、デジタルビデオカメラ、カメラ付き携帯電話など、誰もが手軽に使える映像記録機器の大規模な社会的普及によって、私たちはそれ以前のように、プロがとった写真や映画を「見る」ことを楽しみにするだけでなく、自分自身が日常生活のときどきを「撮る」ことで記録・保存するという楽しみを覚えてきた。いわば映像文化における、公的空間から私的空間への拡張が起きたのだ。（長谷 2014: 114-115）

---

<sup>2</sup> スマートフォン向けのアプリケーション。2017 年 1 月 17 日にサービス提供を終了した。6 秒の短い映像をスマートフォンのカメラで撮影し、インターネット上にアップロードし、共有する。利用者のなかには、他の利用者から支持を集め、マスメディアにも紹介される一般の若者も登場していた（Reika Oozeki や H!RA など）。



この論点を踏まえると、「撮る」文化の変遷のまさに現在地点に、若者たちによるスマートフォンや携帯電話を使用して映像を「撮る」行為が位置づき、その一つが Vine であると考えることができる。映像を撮るためのカメラが、若者たちが常に所持しているスマートフォンに搭載され、なおかつ気軽に撮影や編集ができるインターフェイスとしての Vine といったアプリケーションの広まりによって、「撮る」文化が若者たちの日常のメディア遊びとして成立したのである<sup>3</sup>。このことを踏まえると、現代の映像をめぐるメディア状況は、ドゥルーズが情動を考察していた際のメディア状況とは異なっている。ドゥルーズが情動を考える際に参照したものは「映画」という特権的なメディアである。長谷も指摘するように、かつては映像を撮る機材に限られていた。そのため、映画制作者側からの一方的な映像提供による鑑賞者への「情動」作用を生み出していたのだが、現在のメディア状況はスマートフォンの普及を含む撮る機材の広まりによって、「映画」あるいは「映像」は特権的なものではなく、日常的なものとなりつつある。このことを踏まえると、映像がもたらす情動作用は、人々の生活世界に溢れている状況となったと考えることができ、この状況を前提に改めてドゥルーズの情動を捉え直す必要がある。

以上、情動を生み出す映像が日常的なものとなったことを前提に、次はその現在の日常に溢れている映像そのものからドゥルーズの情動を捉え直す。ドゥルーズは映像のなかのクローズアップによって多用される「顔」の平面をコミュニケーションにおけるインターフェイスとして重要視し、そこには「個体」性、ならびに「空間性」の消失が関与していることを指摘する。これらの視点は、まさに現代の Vine における映像にも重なる部分がある。例えば、スマートフォンに搭載されたカメラは、画角が狭く、通常のカメラと比較すると撮影する範囲が限られている。なおかつ、アップロードされた映像を見ると、多くの動画がいわゆる「自撮り」と呼ばれる撮影者を被写体として、スマートフォンを手にとって自らを撮影している手法で撮影されたものである。そのために、カメラと被写体との距離が近くなり、画角が狭くなってしまう。このことに付随して、顔の接写も多く見られる。つまり、現代の若者たちが制作する多くの映像には、ドゥルーズが情動を考察する上で重要視した「顔」のクローズアップが多用されていること、さらにそのことと並行して、その映像にはクローズアップによる背景の消滅が生じ、映像そのものは「任意空間」を生成している。このような空間性の消失を実行しながら、映像が制作されているのであり、映像が特権的なものでなくなったとはいえ、ドゥルーズが考える映像の特質を、現在生み出されている多くの映像も保持しているのであり、彼の映像に対する考えの有効性は失われていない。また、論点は変わるが、顔のクローズアップ、さらにその顔は極度に喜怒哀

---

<sup>3</sup> 長谷は先述した論考のなかの最後で、今日の映像文化は「自分が社会からこぼれ落ちていないことを確認する」(2014: 128) ための社会的な相互関係を示す手段の一つとして利用されていることを言及している。Vine もその一つとして捉えることは可能であろう。



楽といった感情が誇張された「表情」を映し出しているものも多い。渡邊大輔（2015）が指摘するように、とりわけ Vine で注目を浴びている動画のなかには、顔芸で鑑賞者を笑わせるものがある。

Vine 動画は、おうおうにして撮影者の日常や突飛なパフォーマンスや顔芸などを面白おかしく撮影・編集しただけの、簡素で断片的なイメージのたわ／むれである。そこには、構築的な物語も描写も存在しない。かわりに、撮影対象と鑑賞者の隔たりの感覚が取っ払われ、ただ、映像からダイレクトかつ「ダダ漏れ」的に伝わるノリ（リズム）と笑い、情動の力だけが過剰に露呈している。（渡邊 2015: 38-39）

この言及にもあるように、Vine の動画は物語性というよりは顔の表情による、鑑賞者の感情を揺さぶり、何らかの変化をもたらし、なおかつ、顔のアップに加えて、被撮影者（＝撮影者）と鑑賞者の隔たりがなくなる「任意空間」の生成という、ドゥルーズの映画の考えと共鳴していると考えられる。

このように、Vine を用いて制作された映像には、ドゥルーズが情動を考えるうえで注目した映像の「顔」の平面、あるいは空間性の消失といった特徴が見られることを指摘したが、最後に、再び彼の考えと現代の映像の特質の相違を見出し、そこから今日の映像を用いた情動について考察し直す。とりわけ、ここで再び注視するものは、その映像をとりまく「空間性」である。まず、Vine で制作する動画は 6 秒という極端に短い時間制限がかけられている。その短さゆえ、Vine で何か自己表現や映像を制作しようすると、先述した顔のアップや表情の誇張といった表現が多用され、そこに物語性を表現することは難しい。さらにその短い瞬間的な笑いという知覚を中心とした感覚的体験を鑑賞者に経験させる動画は、Vine のウェブページや Twitter のタイムライン上で共有され、スマートフォンを指でスクロールし、その動画にスマートフォンの画面が合わさると、強制的に再生され、なおかつ、鑑賞者が止める動作をしない限り、永遠とその 6 秒の動画が繰り返し再生されるループ動画となっている。このような、映像の強制的な鑑賞を強いることが Vine の特徴であり、なおかつ鑑賞者が気に入れば、イイネやコメントといった形で共有され、どのくらいの数の人々にその動画が鑑賞され、あるいは共有やコメントといったリアクションを得たかは数値データとして可視化もされる。動画の制作者の手から離れ、動画自身が鑑賞者を巻き込んで、鑑賞データを生み出す労働を生じさせているのだ。

ここまでの議論を踏まえると、Vine における空間性はドゥルーズの指摘通り、映像そのものには顔のクロースアップによる任意空間を生成していることを言及した。一方で、その映像の鑑賞空間は、映像を介在して制作者と鑑賞者との間に強制的な鑑賞という労働を生み出していること、（鑑賞者自身の多くは楽しみながら Vine の動画を閲覧していること

から、無意識的な）その労働をもとにした閲覧数やコメントなどといった伝播する強度の強弱の波を数値化・可視化する空間も生み出していることを明らかにした。このような強制的な鑑賞という労働と、可視化されたデータが映像に付随することで、そこでは新たな情動が生じていると捉えることは可能である。そして、この視点は、ドゥルーズの映画を踏まえた情動の考察では抑えきれないところである。

最後に、ドゥルーズが参照した映画と、今回対象とした Vine の映像の大きな違いを考えると、先述したようにその特権性と日常性の違いであるのだが、そこには時間性の違いも関与している。このことを考える際に参考となるものが、映画とテレビとの比較である。映画とは異なるテレビの大きな特徴として、テレビは映画のような物語の一貫性が弱く、番組という単位や CM の挿入による断片的なものであるということや、時間性が写真や映画のような「かつて-あった」ものではなく「いま-ここ」の時間性を志向しているということがしばしば挙げられる<sup>4</sup>。Vine の映像は、まさにこのテレビの特徴を極限にまで前景化したものであると言える。その映像は、6 秒という物語性を排除した断片的な映像である。それと同時に、撮影から編集、公開を即時に行い、さらには制作者自らが鑑賞者として成立する状況はまさに「いま-ここ」という時間性を如実に体现したものである。映像のなか、あるいは映像が生み出す空間性だけでなく、その時間性も、ドゥルーズが参照した映画と、今日の Vine の映像とは大きく異なると考えられるのだ。

以上、今日の映像から情動を考察する際、ドゥルーズの情動の考えは有効性があるものの、彼が参照した映画と、現在の映像をめぐる状況の差異を前提に置きながら、分析していく必要がある。

---

<sup>4</sup> この視点は、レイモンド・ウィリアムズ Raymond Williams やウンベルト・エーコ Umberto Eco などの言説をもとにしながらテレビについて論じている西（2016）の議論を参照。

### 3. ライブ性と時間－空間（仁井田千絵・近藤和都）

#### 3.1 「ライブ性」の由来（仁井田千絵）

前節で挙げられた Vine の映像は、「撮る」文化の普及によりカメラと被写体との距離が接近する、あるいは撮影者と鑑賞者の隔たりがなくなるといったように、映像をめぐるメディアや人同士の〈間〉が限りなく縮小されていくものであると捉えることができる。こうした空間的な隔たりの消失に加え、映像がいままさに制作され再生されるという、時間的なズレの消失もまた、テレビと共通する特徴として挙げられる。この「いま-ここ」という特性は、ヴァルター・ベンヤミン Walter Benjamin がどんなに完璧な複製においても欠けているものとして挙げた「アウラ」の特性とも重なるが（1936=1995）、今日これを指し示す概念の一つに「ライブ性 (liveness)」があるだろう。メディアの介在が一般的になればなるほど、いわばその対極としてライブ性が前景化され、ライブ・コンサートやライブ・ビューイングといった名称によって「いま-ここ」的特性が強調される。本節では、このライブ性そのものに内在する時間的、空間的なズレを指摘し、ライブ性がいかに社会的・文化的な条件の中で事後的に規定されるのかを考察したい。

まず、ライブ性という概念はいつ頃から出てきたものなのか。そもそも「ライブ (live)」とは、元来「生きている (alive)」ことを意味する言葉であり、それが録音・録画に対して「生」演奏・放送を指すようになるのには、当然ながら録音・録画を可能とするテクノロジーの存在が必要になる。しかしここで重要なのは、フォノグラフやフィルムといったテクノロジーの到来そのものが、「ライブ」の概念を生み出したわけではないということである。ライブ性に関する理論的・歴史的研究の著作を出しているフィリップ・オースランダー Philip Auslander (1999) は、今日意味する「ライブ」の語法が、19 世紀末のフォノグラフの録音に端を発するのではなく、1920 年代以降のラジオの普及とその慣習によってもたらされたことを指摘している<sup>5</sup>。オリジナルかコピーか、メディアの不在か介在かという二項対立によってライブ性が規定されるのであれば、録音が可能になった時点でライブの概念が生じるはずだが、フォノグラフでレコードを再生する場合、それが生演奏のものではないことは一目瞭然であるため、ライブか否かを明示する必要は生じなかった<sup>6</sup>。逆にラジオにおいては、音源がリスナーに見えないことに加え、ラジオが当初ライブのメディアウムとして制度化され、レコードを使った録音放送が生放送よりも劣っているものとみな

<sup>5</sup> オースランダーによれば、オックスフォード英語辞典において「ライブ」という言葉がパフォーマンスの形態を意味するのに使われた最も古い例文は、1934 年の英国放送協会 BBC の年鑑からとられている（2012: 4-5）。

<sup>6</sup> 逆に音源を見せないことを利用したフォノグラフの初期の宣伝攻略として、生の歌手とその歌手の歌声を収めたレコードをカーテンなどで隠し、観客に両者を聴き比べさせレコードの音響の忠実さを実証する「トーン・テスト」がある。

されたため、リスナーに放送の形態を告知する必要が生じた。ここからオースランダーは、ライブ性とはメディア自体に規定されるのではなく、社会的な要請によって形成され、歴史的に変化するものであることを指摘する。さらに、我々が今日のメディアを論じる際、常にこの二項対立を疑問視する必要があることを強調する。

初期のラジオ放送で録音された音楽を使うことにネガティブな意味が付きまとったため、ライブと録音の区別は相互補完的というよりも二項対立の様相を持つことになった。こうしたライブ性の概念化やライブと録音された（recorded）／仲介された（mediatized）ものとの区分はアナログ・テクノロジーの時代に生じたが、これは今日においてもしつこく続いており、我々の現在のライブ性に関する考え方の基本になっている。（Auslander 2012: 5）

こうした前提から、オースランダーをはじめとするパフォーミング・スタディーズやメディア・スタディーズにおけるライブ性の議論とは、生（なま）／録音、オリジナル／コピー、現前（presentation）／再現（re-presentation）といった二項対立をいかに相対化し、特定の社会、文化の事例から歴史的に再構築するかに焦点があてられることになる。例えば、アイドル歌手のライブ・コンサートにおいて、音響の大部分がマイク、ミキシング、プレレコといったメディアの介在によって構築されることは、ライブ性が先に挙げた様々な二項対立の〈間〉に生成するものであることを示している<sup>7</sup>。また、ライブ性の土台となる「いま-ここ」性もまた、今日においては常に時間的、空間的なズレを内合している。例えば、テレビの生放送やインターネット上のライブ・チャットは、時間の同時性を強調することにより空間的な共有の不在を埋めあわせる。一方、空間を共有する競技場でのスポーツ観戦などでは、競技場内に設置された巨大な LED スクリーンを通して、カメラで撮影されたプレーの様子がスローモーションやクローズアップで事後的に提示される。さらに、演劇やコンサートのパフォーマンスを映像に記録し、事後的に映画館で上映するいわゆるライブ・ビューイングに至っては、時間・空間のいずれも観客は演技者と共有しない状態で「ライブ性」が享受される。

このように、今日のメディアを介したパフォーマンスの事例などから、生／録音、オリジナル／コピーの境界を限りなく曖昧にし、さらには、録音・録画を使うライブのスポーツ観戦やコンサートを「ライブ」のテレビ化、レコード化として捉え、オリジナルとコピ

---

<sup>7</sup> 研究例として、Wurtzler (1992) がある。この論文では、ライブと録音・録画という二者択一に対して、時間的同時性／非同時性、空間的現前／不在の四つのカテゴリーが提案されている。

一の逆転の構図を指摘する研究がみられる<sup>8</sup>。しかし、今日「ライブ」と名のつく数多くのイベントが示すように、ここまでライブに伴う「アウラ」が損なわれながら、それでもライブが特権化されるとすれば、それはなぜなのか。ここで、ライブ性をめぐる別の視点からのアプローチを検討する必要があるだろう。そこでは、オリジナルのもつ特権を「現前（presence）」、「指標（index）」といった言葉によって説明し、その特権の現れをまさにメディアの介在の中に見出そうとするのである。こうした研究において重要な位置を占めると考えられるのが、罗兰・バルト Roland Barthes による写真論である。バルトは、写真を複製技術とみなすのではなく、写真の被写体＝指向対象が「かつてそこにあった」という「現前の証明」になっていると論じる。

絵画の場合は、実際に見たことがなくても、現実をよそおうことができる。言説は記号を組み合わせたものであり、それらの記号はなるほど指向対象をもっているが、しかしその指向対象は、たいていの場合、＜空想されたもの＞でありうるし、また事実そうである。絵画や言説における模倣とちがって、「写真」の場合は、事物がかつてそこにあつたということを決して否定できない。そこには、現実のものでありかつ過去のものである、という切り離せない二重の措置がある。(Barthes 1980=1997: 107-108)

バルトはこの写真の特性に着目することで、「写真においては、本物であること（authentication）を証明する力が、表象＝再現（representation）の力を超える」（Barthes 1980=1997: 107-108）として、写真にみられる指標性を強調する。バルトにとって写真とは、「現実のものでありかつ過去のものである」、つまり不在（＝死）がいま在るという、二つの矛盾するものの混在であった。これをさらに写真から映像・録音にあてはめて考えるならば、例えば「ライブ・レコーディング」という言葉が含んでいる大きな矛盾——ライブ（＝生）・レコーディング（＝死）——も、それが時間的・空間的な「いま-ここ」性がないのにもかかわらず通常のレコーディングと区別される理由も、バルトが指摘する現前性、指標性から説明することが可能になる。そして、今日のスマートフォンにおける Vine 映像が、時間-空間のズレを限りなく縮小・無効化していくというライブ性の方向を提示しているとすれば、もう一方でこのズレを顕在化させているライブ性のあり方を、映画館という場で行われる映画上映から考えることができるだろう。

### 3.2 ライブ性の再帰性（近藤和都）

前項ではライブ性の歴史社会性についての指摘を行い、またメディア＝仲介者の存在が

8さらにジャン・ボードリヤール **Jean Baudrillard** (1981=1984) は、オリジナルとコピーの区別そのものが不在となる、「オリジナルなきコピー」の社会を論じている。

逆説的にライブ性を構成する契機に関する議論を確認してきた。このことを踏まえ本項では、ライブ性およびそれを構成するメディアの指標性、すなわち「いま-ここ」「あの時-あの場所」という矛盾する性質が相互規定的に作用することで実現する出来事のあり方に関する問いについて、映画を事例として具体的に考えたい。とりわけその際、映画受容を規定する（した）条件の一つである「モノとしてのフィルム」に焦点を当てていこう。

モノとしてのフィルムを通じて映画製作・配給・興行が構造化されていた時代においては、映画受容のあり方は複数の意味で過去の痕跡＝指標記号に条件づけられていた<sup>9</sup>。写真と同様にデジタル化以前の映画＝フィルムは、対象に反射した光が感光剤と化学反応を起こすことで記録された痕跡によって構成されており、その痕跡を通じてすでに過ぎ去った対象を現前させていた。スクリーン上の表象は対象と文字通り物理的に結びついており、だからこそ文化的コードを通じて構成される絵画とは異なり、そこに映されているのが「かつてあったこと」だと観客たちは信じるのである。他方でその際、時間メディアとしての映画は動きによって「そこにあった」という対象への感覚を「そこにある」へと変換し（Barthes 1964=2005: 32）、写真とは異なる指標的關係を人々に経験させることになる。映画とは、「いま-ここ」と「あの時-あの場所」の〈間〉において、それはすでに過ぎ去ったものであるにもかかわらず、いま眼前において生起しているという独特な時間性の感覚を人々に与えるメディアなのだ<sup>10</sup>。

すでに過ぎ去ったものであるにもかかわらず、いま現に生起している、このような時間性を藤井仁子は、「今まさに生起しつつある出来事に間近で立ち会いながら、同時に<sup>アナクロニズム</sup>にはやり返しのつかない事後に位置しているという映画を見ることに固有の時間倒錯」（藤井 2012: 104 強調は原文ママ）と名付け、映画受容の核に据える。私たちは映画を観るとき、常にすでに幾重もの意味で〈事後〉に立たされており、そのような立場からしか映画を観ることができない。言い換えると、私たちがいま観ている映画からライブ性の感覚を得たとしても、「観ること」は同時にそれが実際に撮られた時間 - 空間的文脈からは決定的に〈遅延〉された行為であり、そのような〈遅延〉の内ではしか映画受容は果たされないのだ。そしてここで重要なのは、映画＝フィルムの指標的關係が与える〈遅延〉の効果は、映画

<sup>9</sup> デジタル技術が発展し、画面を様々な仕方で操作・調節可能になることで、映画が映し出す対象との関係性は指標記号的なものから対象との類似性に基づく類像記号的なものへと変容していく。他方でデジタル技術を通じて制作される映画は実在する対象との結びつきを完全に放棄したわけではなく、むしろ指標記号と類像記号を重ね合わせる形で展開されていることに注意が必要であろう（藤井 2008; 石田 2008）。そういった意味で本節での議論はアナログ時代の映画受容に限定されるものではなく、対象および制作物の複製というアナログ／デジタル双方に関わる二つの複製の次元に焦点を当てたものである。

<sup>10</sup> そもそも「映画を観ること」は、過去の痕跡にこれ以上ないほどに取り囲まれた受容形式である。私たちはスクリーンに正対する無人の椅子を前にすると、かつてそこに座っていた多くの人びとを思わず幻視することがある。開館・改装したての映画館でもない限り、椅子にはほころびやシミなど文字通り無数の痕跡があり、それは「かつて映画を観た人びと」の存在を指し示すことで、そこにはもういない人びとを私たちの眼前に再来させる。



受容を構成する種々の実践や制度、他のメディアとの諸関係に節合されることで、作品それ自体に向けられる視線のあり方を規定するという点だ。

文化的コードに条件づけられた人間の知覚の選択的作用<sup>11</sup>とは異なり、『『非＝文化的』視覚』（長谷 2010: 28）としてのカメラはレンズが向けられた対象を器械的に記録するため、写真や映画においては常に撮影者が意図したもの以上の情報が提示されることになる。メアリー・アン・ドーン Mary Anne Doane が述べるように「そのハイパーインデックス性〔過指標性〕のために、映画は偶有的なものや物質的なものの領域から切り離されることはなかった」（1996=2003: 85）。そしてこのようなフィルムの特性が、観察者に様々な出来事を〈事後的〉に画面上に見出すことを可能にし——そしてそれを正統化するのが、それは画面上にこれまでもあったという指標的な事実である——、このことが作品分析を行う研究者や批評家の実践の条件を構成する（藤井 2008: 69-70）。つまり、反復的に受容可能な複製技術であり、かつ「ハイパーインデックス性」を持つ映画は、観察者をその時々文脈において「かつてあったこと」の〈事後〉に置くことで、その多様な〈事後〉の立場から観察者が再帰的に画面上に様々な出来事を読み込んでいくことを可能にするのだ。

そしてこのような再帰的な視線のあり方は、とりわけ VHS が登場して以降の映画受容において顕著になる。まず VHS は、それが元々持っていた製作・配給・興行の時間的文脈から映画を切り離して〈事後〉の文脈を無限とも言える多様性のうちに開き、作品について言及した様々な情報との関連から画面を再帰的に振り返ることを一般的な振る舞いにした<sup>12</sup>。以前であれば、研究者や批評家といった一部の人々に限られていた映画を反復的に享受して画面を再帰的に捉え返す実践が民主化したと言えよう。またローラ・マルヴィ Laura Mulvey が述べるように、VHS 等を実装された「ポーズ」や「コマ送り」といった機能<sup>13</sup>は、それまでは一般には不可能だった映画を「中断（pose）」させて抽出したイメー

---

<sup>11</sup> バルトが挙げているように、例えば対象を模倣する「デッサン」という実践は、「[対象の] すべてを再現するわけではなく、再現するものはたいがいごくわずかである」（1964=2005: 28 強調は原文ママ）。

<sup>12</sup> このような問題は映画に固有のものではない。例えばテレビにおける「再放送」の実践も同様の問いを提示するだろう。「再放送」を通じて最初の放送の際とは異なるどのような意味や細部が〈事後的〉に画面上に見出され、それと関連してどのような文脈が設定されているのか、あるいはよりテレビの番組構成上の特徴に照準すれば、例えば国家的世界的に記憶されている出来事に関する有名なニュース映像等（例えばケネディ暗殺事件や 9.11 のそれ）が様々な番組内で何年にもわたって繰り返し引用される際にどのような再帰的な視線においてそれが文脈化されているのか、そこに見出される「かつてあったこと」には変化があったのか、どのような細部が人々の情動を刺激してきたのか、このようなことを問うことがテレビ受容のあり方を理解するには重要となる。とりわけ、テレビ局がかつて自身が放送した番組資源を用いて新たな番組を構成していくような実践が一般化している現在において、その重要性は一層明白である。テレビの「再放送」が持つ文化的な意味についての議論は、アメリカを事例としながら多角的に論じたデレク・コンペア Derek Kompare（2006）や、「再放送」を通じて形成される集合的な記憶について論じたリン・スピーゲル Lynn Spigel（1995）の議論が参考になる。

<sup>13</sup> こういった機能が日本の市販用 VHS 機器の初期段階においてから実装されていたのは必然ではない。そこには VHS をめぐる様々な文化的実践があった。この点については永田（2016）を参照されたい。



ジを反復的に享受するという「フェティッシュな観客 (fetishistic spectator)」のあり方を生み出した (2006: 161-179)。各々の〈事後〉の文脈から行われるこのような受容のあり方は従来の映画のフローな物語秩序を攪乱し、これまで見過ごされてきた画面の細部に人々の視線を向けさせることになった (藤井 2006)。

だがここで注意しなければならないのは、このような「いま-ここ」に生起している出来事に逆説的にも向けられる再帰的な視線のあり方は、映画の所有形式としての VHS が登場する以前から形成されていたという点だ。重要となるのは、映画受容のあり方は、別種の〈遅延〉の関係を導入する制度やメディアのあり方を通じて幾重もの〈事後〉の立場が折り重なる形で展開されてきたということである。

電波を通じてある範囲内に一律に番組を送信するテレビとは異なり、モノとしてのフィルムの具体的な運搬に依存し、また 1 セットのフィルムあたりの観賞可能人数が限られるため資本を回収するためには反復的な上映を行わなければならない映画興行の形式は、構造的に観客のうちそれ自体にも〈遅延〉の関係を導入しその〈間〉に〈時差〉を生じさせる。例えば A 地点で 4 月に上映された映画が B 地点で 8 月に上映された場合、それぞれの地点では同一のテキストが上映されていたとしても、テキストと観客が結び結ぶ〈遅延〉の文脈は異なったものとして現れる。つまり、スクリーン上で具現する対象との関係において形成される「いま-ここ」「あの時-あの場所」の〈間〉で経験される出来事は、観客が映画作品と遭遇する時間-空間の不均等な配分を通じてあらかじめ階層的に構造化されるのだ。映画作品を受容する観客は抽象的・等質的な集合体としてあるのではない。それは様々な社会属性に応じた不均等な諸集団としてあると同時に、様々な組み合わせの時間-空間的な〈間〉で分節された階層的な諸集合の集合として把握されなければならないものとしてあるのだ。

他方でこのような〈間〉は自動的に人々に認識・経験されるわけではない。それぞれの観客が位置する時間-空間的文脈を比較し、それらが〈遅延〉の関係を通じて構造化されていることを可視化するメディアを通じて初めて、〈間〉はそれ自体として人々に独自の質の経験を与えるのである。そして近代とは国民国家の形成と相関しながらマスメディアが高度化し、同時に情報が流通・消費されることになった時代だったが、このような時代背景において作品と観客との〈遅延〉と〈時差〉の関係は可視的なものとして歴史的かつ継続的に構造化されていったのだった。このことを示すために、とりわけ映画配給の制度的問題から観客間の〈遅延〉が多段的に構造化され、その間の〈時差〉が大きかった戦前の事例を参照しよう<sup>14</sup>。

例えば 1921 年の神戸の人物は「何故僕等は東都の諸君よりも一ヶ月も遅れて然かも同

<sup>14</sup> 戦前期日本の映画配給がもたらした〈時差〉の具体的なあり方については拙稿 (近藤 2015) を参照されたい。

じ金で、映画を見なければならないのだ」(『キネマ旬報』62号、1921: 10)と〈時差〉に対する不満を爆発させながら「東都で発行される小さい雑誌等を見ると屹度『封切映画批評』と云ふ一欄が僕の眼を引く。是だけは神戸でいくら天手古舞ひしても出来ない事だ」

(『キネマ旬報』62号、1921: 10)と述べる。つまりここでは、配給の先後関係を通じた〈時差〉が映画以外のメディアを通じて可視化され、また「封切映画批評」等によって映画をめぐる情報環境に大きな差異が生じることで、「いま-ここ」で映画を観る際につねに「あの時-あの場所」での映画観賞が参照され、そこからの〈遅延〉と〈時差〉との関係において〈事後〉の立場が文脈化されているのだ。そしてこのような観客同士の時間-空間的な〈間〉を通じて作品内容の解釈とは自律した形で不満といった情動的経験が喚起されていく。

また、東京よりも「一ヶ月も遅れて」作品に接する神戸の観客は、東京において「封切」の現場に立ち会った人々とは異なる視線を画面に向けざるをえない。というのも神戸の観客は、すでに東京の人々が記した「封切映画批評」に同時代に映画配給よりもはるかに高度化されていた出版流通経路を通じて接しており、そのような「批評」というレンズを通じてでしかスクリーンに視線を向けることができないからだ<sup>15</sup>。反復的に同一のテキストを上映していく映画興行の形式は同時性を志向する他のメディアと接続されることで、いま観ている映画はすでにかつて他の人々によって観られたものであるという事実を人々に認識させる。「ハイパーインデックス性」を通じてスクリーン上の出来事の多元性は確保されているが、遡及的にそこに見出される意味や細部は、人々の〈間〉における〈遅延〉を具体的に統御する制度やそれを可視化するメディアのあり方によって条件づけられるのである。

いま眼前で生起している出来事に、それはすでに観られたものでかつてこう観られたという視線を重ね合わせ、そして事実そこにそれを見出す、映画受容にはこのように現在の視線と過去の視線が相互作用的に規定しあう側面があるのだ。指標的關係を通じてライブ性と〈遅延〉や〈事後〉が節合された映画経験のあり方は他のメディアとの関連や映画配給に関する制度的条件によって重層的に構造化され、それを通じて様々な経験が形成される。そのため映画受容の指標的性質を問題化する際には、作品との時間的關係を管理・統

---

<sup>15</sup> 先の藤井はアーカイブされた映画を現在の視点から観賞するというに固有の問題について議論を行っている。いわく、従来『総集編』(1959年公開)という形でしか観賞が難しかった『佐久間ダム』の『第一部』(1954年公開)が保存プロジェクトを通じて修復されたとしても、「長らく『総集編』しか見られず、最近になって初めて『第一部』を見ることがかなった往時を知らないわれわれは、……意識してかどうかを問わず、絶えず『総集編』との異同を探るという詮索好きな視線でしか『第一部』を見ることができない」(藤井 2012: 106-107)。そしてこのような視線の再帰的な構造は、藤井が続けて述べるように「映画を見るという経験に本性的に含まれているものかもしれない」(藤井 2012: 107)。本節の議論は藤井の一連の論考から大きな影響を受けている。

御する流通のあり方<sup>16</sup>を視野に入れなければならないと言えよう。

---

<sup>16</sup> 流通（distribution）の側面の重要性は映画に限定されるものではない。リサ・パークス Lisa Parks（2015）が述べるように、従来の文化・メディア研究は製作と消費に焦点を当てる一方で、両者を接続しまた下支えする流通が構成する諸問題を捨象してきたのだった。

#### 4. 声、隠匿、交感労働（野澤俊介）

これまでの議論で、メディア実践における顔の前景化や「いま-ここ」と「あの時-あの場所」の指標的關係を分析し、現代のメディア環境の中では情動やライブ性が中間性に深く関わるという視点を提示した。この視点をさらに深化させるため、事例として昨今のアニメやゲームなどのコンテンツ文化を支える一つの柱である声優をとりあげる。「2次元」のキャラクター（非・人間）と「3次元」のファン（人間）を接続するインターフェイスという意味で、または自身が3次元の身体を持ちながら2次元の声を発するという意味で、声優はしばしば「2.5次元」的と呼ばれる。この中間性が声優の規範的な労働条件である顔・身体の隠匿に起因することに着目し、隠匿（effacement）の実践がメディアのインターフェイス性（inter-face）にどのように作用するのかを検証する。まずは、声優が創出する〈間〉と情動の關係をより具体的に記述するために、「交感」という概念を提示したい。

##### 4.1 交感

交感とは接触や切断、測距や保持など、記号過程の出来事における導体（channel）やインフラストラクチャに関わる指標的記号過程であると定義される。元来は、ブロニスワフ・マリノフスキー Bronislaw Malinowski による言語論における造語で、この概念によりマリノフスキーは言語を「省察の道具」や「思考伝達的手段」としてではなく、「社会行動の様相」として理解することを提案し、言語の使用が使用者の社会的連帯を形成する効果を強調した（1923: 312）。この連帯の創造という現象、「言葉の単なる交換により連帯の絆を創造する言語実践」をマリノフスキーは「交感的交わり（phatic communion）」と呼んだ（1923: 315）。例えば、挨拶や相槌といった「沈黙を破る・退ける」行為は、指示内容に乏しい一方、発話行為の出来事において間主体的つながりを誘発・維持する機能を持つ。

しかし言語を行為の様相として見る視点は重要であったが、マリノフスキー自身の基本的な言語理論の欠如や、未開／文明の対比に依拠した多分に発展論的な考えなどの問題もあり、以降の人類学において交感概念が理論化されることは無かった。

一方ロマン・ヤコブソン Roman Jakobson は交感概念をコミュニケーションの出来事の実分析に必要な要素として取り出している。ヤコブソンのコミュニケーション分析は、出来事として生起する記号（「メッセージ」と呼ばれる）を中心的要素として捉える。その記号と、共・生起する他の諸要素との〈間〉の關係性に着目し、その指標性の束を調整する「機能」的「設定（Einstellung）」に焦点を当てる（Jakobson 1960）。例えば、メッセージが、その生起において、あるコードを前提的または明示的に指標する場合、この出来事はメタ言語的機能=設定をされている、と分析され、またメッセージがそれ自身（の形式）を指標

する場合はコミュニケーションの詩的機能=設定が強調される、といった具合である<sup>17</sup>。

その指標性の束の一つを担うのが、メッセージが出来事の導体またはその導体によって可能になる「接触(contact)」に注意を払う際の機能、交感的機能である。

コミュニケーションの確立、引き伸ばし、切断を主な役割とするメッセージが存在し、そういったメッセージはまた、導体が稼働しているかをチェック（「私の声、聞こえますか？」）したり、受け手の注意を集めその注意の持続を確認（「話、聞いてんの？」、「耳を貸してくれ給え！」といったシェークスピアの謂い、電話線の向こう側の相槌）したりする役割を担う。(Jakobson 1960: 355)

注目すべきは、具体例として挨拶の類が挙げられる一方、その応用範囲は多様な文脈に拡大可能なことである。特に「電話線」への言及に見られるように、ヤコブソンの交感概念の形式化はコミュニケーションのインフラストラクチャや、その技術的基盤——部屋のノイズは制御されているか、コンセントは接続されているか、道路は混雑しているか、など——の分析を、出来事のレベルで可能にすることを示唆している。さらに「コミュニケーションを開始し保持するという行為は[九官鳥などの]発話する鳥類にも見られる特徴」であり、「言語の交感機能は[そういった動物]が人類と共有する唯一の機能である」(Jakobson 1960: 356) という発言からも見られるように、交感機能が人間中心的言語観を超えて、人間・自然・技術の媒介に寄与することを、暗示的ではあるが、示唆している<sup>18</sup>。

このように拡張された交感概念を駆使した論考は、未だ数少ないものの、近年になって散見される<sup>19</sup>。特に本稿の文脈に最も関連のあるものは、ジュリア・イライヤチャー Julia Elyachar (2010) の提示した「交感労働 (phatic labor)」である。イライヤチャーは、社会関係を創出し保持する交感的なコミュニケーションを経済的・文化的価値を生み出す労働として捉える。より一般化するならば、この概念は、橋や道、ケーブルなどと同様、コミュニケーションに参加する人間そのものがインフラとして動員・管理される様を記述し、そこで創出・搾取・管理される価値体系を検証するのに有用であろう。インフラが往々にして隠されたもの、裏にあるものとして理解・設置されるのと同様、こういったコミュニケ

<sup>17</sup> 2点注意したい。第一に、コミュニケーションの出来事には複数の機能=設定が同時に読み取れる。ヤコブソンの視点は、パースの記号論と同様、出来事の種類をしているわけではない。したがって、ある記号が、例えばメタ言語的機能を指標していたとしてもそれは他の機能（例えば交感）を排除するわけではない。これに関連して、第二に、ヤコブソンの言う機能とは例えばデュルケムの機能主義や人類学でいう構造機能主義などの「機能」とは異にしている。ヤコブソンの機能が指標性の束であるということを鑑みると、それは「重点を置く」、「注目を与える」、「前景化する」、「志向する」といった意味で捉えるのが適当である。詳細は小山（2008、特に第2章）を参照。

<sup>18</sup> インフラストラクチャなどについては Kockelman (2010) によるヤコブソン（言語人類学）、クロード・シャノン Claude Shannon（サイバネティクス）、ミシェル・セール Michel Serres（アクター・ネットワーク理論）の記号論的対比を参照。

<sup>19</sup> Lemon (2013)や Nozawa (2015)など参照。

ーションの交感労働も構造的に隠匿される傾向がある。

以下の事例において、声優による声の実践を交感労働として分析するが、その前に、交感労働が示唆する隠匿・後景化を「情動労働」(Hardt 1999 など)との関連において整理したい。特に、ポスト産業主義的社会における情動労働の顕著な側面であるサービス労働に注目する。サービスや「感情労働」に関しては Hochschild (1982) をはじめとした重要な先行研究が数々あるが、ここでの整理は情動労働における声とは何かという点を確認するにとどめる。

## 4.2 二つの声

サービス労働は資本主義における交換の出来事において必要な仕事でありながら、経済理論や実践においてもその価値が一貫して過小評価される傾向がある。これはつまるところ生産を中心に据えて経済を見る視点に起因する。サービスは価値を直接作り出さないという論理に立脚した「不生産的労働」の概念はアダム・スミス Adam Smith 以降、明示的・暗示的に前提とされてきた (Smith 2007: BkII, ChIII)。この視点では、サービスはそれ自身が仕事であるにもかかわらず、「本来の仕事」つまり生産的労働ではなく、生産の外にありながらそれを内側から可能にする非本質的付随物として見られる。この生産的労働とその外部という構図は、ジャック・デリダ Jacques Derrida 的に言えば (1987=1987)、真の仕事＝作品 (ergon) とその額縁 (para-ergon)、建造物とファサード、メインディッシュとオードブル (hors d'oeuvre、「作品の外」) というような代補的關係を内包している。サービスは生産の現前を交換の実践においては担保するものでありながら、それ自身は価値の体系においては隠匿・過小評価される。交感労働が看過されやすいという傾向と同じである。

他方でサービス労働は多くの場合 (特に接客業において) 顧客とのインターフェイスそのものであり、マックス・ホルクハイマー Max Horkheimer (1974) が喝破するように、具体的な経済交換の実践において「お客様は王様」であり、サービスは資本主義の中にいる私たちを封建的、貴族的な隷属 (servitude) のスペクタクルに回帰させる。それは矮小化され日常化されたスペクタクルであり、私たちは経済生活のリズムの中で「消費者としては王様役」、「サービス労働者としてはその従者役」という立ち回りを強いられる。そのような王様と従者というキャラクター (persona = 仮面) が情動労働のインターフェイスとして社会の隅々に遍在化することを、ポスト産業社会的状況の一つの特徴として指摘することもできるだろう。

ここで注目したいのは、サービス労働の出来事においては往々にして、様々な「スピーチアクト (言語行為)」——挨拶、感謝、謝罪、説明、伝達など——が労働そのものとして立ち現れる、という点である。スピーチアクトの管理がサービス労働の中心問題になる、



もしくは、あたかもその中心であるように考えられるということは、接客やレジ、事務補佐や受付の仕事に携わったことのある人ならば経験的に実感できるはずである。コンサルタントやアドバイザーなどでも同様だが、そこでは往々にして声による媒介が必要となる(もちろん、身体的所作や服装、声の性質や社会的属性などの記号も重要な要素だが、ここではその分析は割愛する)。つまりサービスの実践では何らかの「声の仕事」が要請される。

ここで2点指摘したい。一方で、サービス労働における情動の強度は、スピーチアクトの「パフォーマンス」として、つまりゴフマン的なドラマツルギーの比喻を通じて管理され、そのパフォーマンスは労働者にある種の顔・身体性=embodiment(特にジェンダー化されたそれ)を要求する。しかし他方でサービスはその実践において、労働するキャラクター、つまり「店員」や「受付」、ディズニーランドの「キャスト」や野球場の「ウグイス嬢」といったようなペルソナ=仮面を喚起し、その仮の顔であるところのキャラの操作・拡張を通してそのキャラに能動性を与えること、テリ・シルヴィオ Teri Silvio (2010)が言うところの「アニメーション」、その仮面の内側への魂(anima)の付与=ensoulmentを要求する。したがって、サービス労働の「声」をパフォーマンスとアニメーションの間において捉えるならば、サービス労働をハイブリッドなスピーチアクト生成装置、(ブルーノ・ラトゥール Bruno Latour などの用語を借りれば)「スピーチアクタント」として仮に呼ぶこともできるのであろう<sup>20</sup>。

ここで、このハイブリッド構造を昨今のポピュラーカルチャーのイディオムに即して考えてみたい。サービスの身体性に帰せられる「3次元」的な声に労働の仮面から発せられる「2次元」的な声が重なる、と読み直せば、スピーチアクタントとしてのサービス労働と声優の「声の仕事」との接点が浮き彫りになる。声優はまさにこの2つの声のハイブリッドを司る媒体(medium=霊媒)であり、だからこそ彼ら／彼女らは往々にして「2.5次元」的と描写される<sup>21</sup>。

#### 4.3 「中の人」の労働

声優はしばしば「中の人」と呼ばれる。着ぐるみの演者という意味の転用だが、この表現は、キャラクターを空洞の身体に見立て、声優はそこに魂を注ぎ込みその身体を内側から操作するため「中」に隠れるという構図を示している。アニメ・ゲーム界限でよく聞かれる「キャラはすでにありき」という表現に示される通り、キャラクターはまさに儀礼的仮面であり、舞台俳優とは若干違い、声優はその仮面に同一化することを強調せず、逆にその他者性・複数性を堅持する。したがって、舞台や実写メディアの俳優にとって自らの

<sup>20</sup> Paul Manning and Ilana Gershon (2013)も参照。

<sup>21</sup> 声優にはしばしば霊媒の比喻が用いられる (Nozawa, 2016)。テクノロジー、霊媒、声の関係については Connor(1999)を参照。



身体の露出、特に顔と声の同一性はその労働の必要条件であり、『雨に唄えば』の結末が示唆するように欲望すべき理想ですらあるが、声優にとっては身体に対する視覚的アクセスの遮断、顔と声の切断がその労働の条件になる。

したがって、アニメ製作発表やプロモーションのイベントなど声優が公の場に出るような仕事に対しては「顔出し」という特別の表現が存在していて、昨今声優のメディア露出が多くなってきたにもかかわらず、このカテゴリーが未だに有徴であることは、隠匿が無徴・デフォルトであることを物語っている。実際、そういった顔出しの仕事の際は、キャラ声を演じることがしばしば要求されるが、そのような時でさえ隠匿の実践を観察することができる。例えば、観客に目を閉じるよう呼びかける、観客に背を向ける、物（台本、キャラクターが描かれたポスターなど）で顔を隠す、といった行為である。『『ここ』——3次元——に現前している声は私自身からではなく『別の場所』——2次元——から発せられている」という指標的關係を成立させるために、ある種の括弧付けを行い、この隠匿行為そのものがキャラクター化の声優的技巧として露出し、ファンはそれを鑑賞し評価する。

もう一つ、声優が自分たちの仕事をする場所や場面を描写するときの表現「マイク前」を紹介する。これは野球のピッチャーにとっての「マウンドの上」や、より一般的な労働の出来事を指標する「現場」という表現と比べることができる。しかしこの「マイク前」は端的には、録音スタジオのことを指す。声優は、一方でキャラの中に、他方ではスタジオの中に、自らを二重に隠す。声優の働く姿を雑誌やウェブサイトなどで紹介する場合には、スタジオの中でヘッドフォンや台本、モニターやマイクといった補佐的なモノの技術的アセンブリに囲まれている声優を確認できる。近代的な規範的言語使用者のイメージ、自らの身体にのみ依存した人間中心的主体とは違い、声優は技術的アセンブリと一体化した話者というイメージを喚起する。ここでも声優の労働は人間・非人間の〈間〉に見出される。

隠匿の実践が可能にするこのような中間性は、メディア文化の流通において特別な意義を持つ。マーク・スタインバーグ Marc Steinberg は日本のメディアミックスにおけるキャラクターを、諸々のメディアを媒介する「接続的テクノロジー」と呼んでいる(2009: 5)。だとするならば、声優とはこのテクノロジーを「中」から操作するオペレーターとも言えるであろう——『マジンガーZ』以降のロボット／メカ漫画・アニメのパイロットのように。

前節で説明した「交感」及び交感労働を鑑みれば、接続的テクノロジーの操作者としての声優は、2次元と3次元との間の導体を供給する交感労働を行っていると理解できる。もちろん、声優の労働のみならず原画・動画やキャラクターデザイン、その他アニメ・ゲームの生産に必要な工程に携わる労働も往々にして隠匿・看過される。しかし声優に特徴

的なのは、前述の通り——「額縁」が常に露出されているのと同様——声優の顔は別に秘密ではなく、声優の隠匿はそれ自身鑑賞の対象でもある労働であり、すなわち真実の露出の禁忌という制度を要求しない隠匿、いわば誰にでも目に見える隠匿を可能にするという点である。

第2章で考察したように Vine のメディア実践におけるインターフェイスが顔の前景化を促進し、メディア環境に任意空間を生成させるのならば、ここでは、逆説的ではあるが、顔の隠匿によって交感的導体としてのインターフェイスが駆動される。その点で、声優の労働とはメディア文化のインフラの一部であるとも言える。また、第3章での映画受容の出来事をめぐる検証では、流通インフラに内在する時間的空間的隔たりという条件が、事後的・再帰的にライブ性を規定することを見たが、声優の場合、その（「次元」的）隔たりは、隠匿の実践の帰結として能動的に構築されるべき対象であることがわかる。

こういった声優による接続の交感労働は、その指標的コミュニケーションの出来事性において、ポスト産業社会的状況下の情動労働としてのサービスに符合するだろう。ただ、サービスにおいて労働の隠匿が見られるのに対し、声優は隠匿の労働を実践しているという相違はあるが。であるならば、交感労働は情動労働の多様性をより詳細に批判的に検証する上で特に有用な概念ではないか。実際、情動労働とコミュニケーションの関係を語る時にしばしば強調されるのは接触の出来事性である。サービス労働において情動の強度は、笑顔の持続、服装の統一、挙動の速さ、注意の分配などを通して、測距され修復される具体的な対象である。日本語の「接客」という表現にも示されるように、サービスとは接触や近接の労働、すなわち経済的社会的関係性に生ずる様々なギャップ・溝を指標する交感労働であり、交感的指標性の生成や保護を通じた情動の操作と言えるだろう。

## 5. おわりに（野澤俊介）

以下、事例分析から見えてくる理論的な流れ、思考のパターンを抽出することで結びとしたい。特に、メディアの中間性・インターフェイス性が持つ異なる指向性を3つの事例分析の対比を通して提示したい。

中間性を透過性の程度という軸で考えてみると、第3章と第4章で扱った問題は第2章と対比できるであろう。Vineにおける顔のクローズアップによる新たな情動生成は、インターフェイスがユーザー間の隔たりを取り払うプロセスの効果の一つであることを見た。ここでのインターフェイスは、透過可能な窓または曇りのない鏡として喚起され、それが形成する中間性は、顔の交換が発生する任意空間として生成変化される。一方第3章で見たように、映画受容のインフラ構造は、映画との遭遇という出来事性における時間的・空間的差異をその内に孕んでいる。そういった遭遇・接触の指標性は、流通・配給などインフラの構造的条件によって担保されている。つまり、ここでの中間性は、透明なインターフェイスの同時性に還元されず、時間的・空間的不均一性そのものが情動の生起に寄与する。また同様に第4章では、声優文化における身体の隠匿の実践は「次元」的ギャップをどのように制御するかという問題が中心になる。キャラクターと人間の間には同一性ではなく差異が求められ、その差異の媒介のために声は顔と切断され、それ自身が特別な記号的力能を担うことになる。

また映画受容の文脈において、そのインフラ構造的差異は鑑賞の「いま-ここ」を常に重層的・再帰的レイヤーとして規定すること、ライブ性に「本物」の経験を見る視点（そしてオリジナルとコピーといった二項対立）はそういった重層的な媒介のもと成立することが示された。一方Vineにおけるループ再生という技術的・実践的条件にはライブ性の再帰的投影も関係するが、映画やテレビとの特徴的な違いは、指標的中心点である鑑賞の出来事がループによって常に別の無数の「いま-ここ」へ置換（displacement）されていること、さらにその無数の「いま-ここ」が強制的な鑑賞を創出することを見た。第4章においてはライブ性の置換が別の形で提示された。すなわち、声優の身体性は常にキャラクターの「中」に、裏側に隠匿されると同時に、時によっては（例えば顔出しの仕事において）キャラクターの「外」に置き換え直される。声優の身体性が隠匿されるのにもかかわらず秘匿になりえないのは、声優の交換労働の中心的問題が、キャラクター=仮面の内外への運動、多様な括弧付けの管理にあるからである。

さらに本稿では、コミュニケーションと情動との関係をより具体的に記述するために交感という概念を紹介し、その展開を試みた。交感概念は、コミュニケーションを表象や伝達として捉えるのではなく、その物質的・精神的導体の生成や保持という問題を分析可能にする。特に情動労働との関連で交感という視点が持つ分析的有用性を示した。ネットワ

ーク化やサービス産業の興隆、情報のリスク管理などがポスト産業主義的社会を特徴づける限りにおいて、メディア文化の様々な実践が、情動労働のように／として接触や切断の出来事の組織・管理の問題として顕在化する時、そこに政治経済的な介入点としてのイデオロギー化された交感機能を捉えることができるだろう。

本稿では、現代のメディア環境にコミュニケーションの指標性を情動、ライブ性、交感という3つの関連する側面から考察してきた。指標性の本質を接触や近接、継起や共・生起の関係性に認め、その関係性の中に生じる中間性、複数のものの〈間〉という視点から情動を捉えた。この考察を通して、情動は出来事として生起するという基本的な方法論的命題が確認できた。この命題は情動に関する歴史的・社会的・技術的条件の分析にとって中核をなす。情動を出来事として、生起として取り扱う方法論的メタ言語がなければ、そういった諸条件に文脈化することは不可能だからである。情動を抽象概念として追いかけるのではなく、その抽象性そのものの歴史や社会、文化や技術における条件と効果を探ることが必要であり、その意味で指標性概念の理論的展開は情動の研究に大きく寄与するであろう。

#### 【参考文献】

- Auslander, Philip, 1999, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Abingdon: Routledge.
- , 2012, “Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective,” *PAJ*, 102: 3-11.
- Barthes, Roland, 1964, “Rhétorique de l’image,” *Communications*, (4): 40-51. (=2005, 蓮實重彦・杉本紀子訳「イメージの修辞学——パンザーニの広告について」『映像の修辞学』筑摩書房, 8-47.)
- , 1980, *La Chambre Claire: Note sur la photographie*, Paris: Gallimard. (=1997, 花輪光訳『新装版 明るい部屋——写真についての覚書』みすず書房.)
- Baudrillard, Jean, 1981, *Simulacres et simulation*, Paris: Galilée. (=1984, 竹原あき子訳『シミュラクルとシミュレーション』法政大学出版局.)
- Benjamin, Walter, 1935-6, “Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit.” (=1995, 浅井健二郎編訳「複製技術時代の芸術作品」『ベンヤミン・コレクション 1 近代の意味』筑摩書房, 583-640.)
- Bolter, Jay David and Dian Gromala, 2003, *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, Cambridge: The MIT Press. (=2007, 田畑暁生訳『メディアは透明になるべきか』NTT出版.)
- Clough, Patricia Ticineto and Jean Hally eds., 2007, *The Affective Turn: Theorizing the*

- Social*, Durham&London: Duke University Press.
- Connor, Steven, 1999, "The Machine in the Ghost: Spiritualism, Technology, and the 'Direct Voice'," Peter Buse and Andrew Stott eds., *Ghosts: Deconstruction, Psychoanalysis, History*, London: Macmillan, 203-225.
- Crary, Jonathan, 1999, *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*, Massachusetts: The MIT Press.
- Deleuze, Gilles, 1981, *Spinoza: Philosophie pratique Éd. modifiée et augm*, Paris: Éditions de Minuit. (=2002, 鈴木雅大訳『スピノザ——実践の哲学』平凡社.)
- , 1983, *Cinéma 1: L'image-mouvement*, Paris: Editions de Minuit. (=2008, 財津理・斎藤範訳『シネマ 1——運動イメージ』法政大学出版局.)
- Derrida, Jacques, 1978, *La a vérité en peinture*. Paris: Flammarion. (=1987, Geoff Bennington and Ian McLeod, trans, *The Truth in Painting*, Chicago: University of Chicago Press.)
- Doane, Mary Anne, 1996, "Temporality, Storage, Legibility: Freud, Marey, and the Cinema," *Critical Inquiry*, 22(2): 313-343. (=2003, 小倉敏彦訳「フロイト、マレー、そして映画——時間性、保存、読解可能性」長谷正人・中村秀之編『アンチ・スペクタクル——沸騰する映像文化の考古学』東京大学出版会, 45-90.)
- Elyachar, Julia, 2010, "Phatic Labor, Infrastructure, and the Question of Empowerment in Cairo," *American Ethnologist* 37(3): 452-64.
- 藤井仁子, 2006, 「デジタル・メディア時代の映画受容——ビデオ・DVD は映画の見方をどう変えたか?」『InterCommunication』(57): 76-79.
- , 2008, 「デジタル時代の柔らかい肌——『スパイダーマン』シリーズに見る CG と身体」藤井仁子編『入門・現代ハリウッド映画講義』人文書院, 67-94.
- , 2012, 「『ダムをつくる』のか『ダムができる』のか——見いだされた『佐久間ダム 第一部』の時」丹羽美之・吉見俊哉編『記録映画アーカイブ 1 岩波映画の 1 億フレーム』東京大学出版会, 103-121.
- Gregg, Melissa and Gregory J. Seigworth eds., 2010, *The Affect Theory Reader*, Durham & London: Duke University Press.
- Hardt, Michael, 1999, "Affective Labor," *boundary 2*, 26(2): 89-100.
- 長谷正人, 2010, 『映画というテクノロジー経験』青弓社.
- , 2014, 「映像文化の三つの位相——見ること、撮ること、撮られること」井上俊編『現代文化を学ぶ人のために 全訂新版』世界思想社, 114-129.
- Hochschild, Arlie Russell, 1983, *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling*. Berkeley: University of California Press.

- Horkheimer, Max, 1974, “Feudal Lord, Customer, and Specialist: The End of the Fairy Tale of the Customer as King,” *Critique of Instrumental Reason* (Matthew J. O’Connell, trans.), London: Continuum, 124-135.
- 石田美紀, 2008, 「新しい身体と場所——映画史における『ロード・オブ・ザ・リング』三部作」 藤井仁子編『入門・現代ハリウッド映画講義』人文書院, 95-119.
- Jakobson, Roman, 1960, “Closing Statements: Linguistics and Poetics,” Thomas A. Sebeok ed., *Styles in Language*, Cambridge: The MIT Press, 350-377.
- Kockelman, Paul, 2010, “Enemies, Parasites, and Noise: How to Take up Residence in a System without Becoming a Term in It,” *Journal of Linguistic Anthropology*, 20(2): 406-21.
- Kompare, Derek, 2006, *Rerun Nation: How Repeats Invented American Television*, New York: Routledge.
- 近藤和都, 2015, 「映画観客の読書実践——1920年代日本における映画館プログラムと『観ること』の再定義」『マス・コミュニケーション研究』(87): 137-155.
- 小山亘, 2008, 『記号の系譜——社会記号論系言語人類学の射程』三元社.
- Lemon, Alaina, 2013, “Touching the Gap: Social Qualia and Cold War Contact.” *Anthropological Theory*, 13(1-2): 67-88.
- Malinowski, Bronisław, 1923, “The Problem of Meaning in Primitive Languages,” Charles K. Ogden and I. A. Richards eds., *The Meaning of Meaning: A Study of the Influence of Language upon Thought and the Science of Symbolism*, New York: Harcourt, Brace & World, 296-336.
- Manning, Paul, and Ilana Gershon, “Animating Interaction,” *HAU*, 3(3): 107-137.
- Massumi, Brian, 2015, *Politics of Affect*, Cambridge: Polity Press.
- Mulvey, Laura, 2006, *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*, London: Reaktion Books.
- 永田大輔, 2016, 「ビデオにおける『教育の場』と『家庭普及』——1960年代後半 - 70年代の業界紙『ビデオジャーナル』にみる普及戦略」『マス・コミュニケーション研究』(88): 137-155.
- 西兼志, 2016, 『〈顔〉のメディア論——メディアの相貌』法政大学出版局.
- Nozawa, Shunsuke, 2015, “Phatic Traces: Sociality in Contemporary Japan,” *Anthropological Quarterly*, 88(2): 373-400.
- , 2016, “Ensoulment and Effacement in Japanese Voice Acting,” Patrick W. Galbraith and Jason G. Karlin eds., *Media Convergence in Japan*, Tokyo: Kinema Club, 169-199.

- Parks, Lisa, 2015, “Stuff You Can Kick’: Toward a Theory of Media Infrastructures,” Svensson, Patrik and David Theo Goldberg eds., *Between Humanities and the Digital*, Cambridge: The MIT Press, 355-373.
- Peirce, Charles Sanders, 1995, *Philosophical Writings of Peirce* (Justus Buchler, ed.), New York: Dover.
- Silvio, Teri, 2010, “Animation: The New Performance?,” *Journal of Linguistic Anthropology*, 20(2):422-438.
- Smith, Adam, [1776] 2007, *The Wealth of Nations: An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations* (S. M. Soares ed.), MetaLibri Digital Library.
- Spigel, Lynn, 1995, “From the Dark Ages to the Golden Age: Women’s Memories and Television Reruns,” *Screen*, 36(1): 16-33.
- Steinberg, Marc, 2009, “Anytime, Anywhere: Tetsuwan Atomu Stickers and the Emergence of Character Merchandising,” *Theory, Culture & Society*, 26(2-3): 113-138.
- 渡邊大輔, 2015, 「『可塑性』が駆動するデジタル映像——『生命化』するビジュアルカルチャー」 限界研編『ビジュアル・コミュニケーション 動画時代の文化批評』南雲堂, 25-49.
- Wurtzler, Steve, 1992, “She Sang Live, but the Microphone was Turned Off: The Live, the Recorded, and the Subject of Representation,” Rick Altman ed., *Sound Theory Sound Practice*, New York and London: Routledge, 87-105.



## 【英文要旨】

### Events of Affect: Interface, Liveness, and Phaticity

This paper explores the indexicality of communicative events that permeates the contemporary media environment by suturing together three related dimensions of analysis: affect, liveness, and phaticity. In particular, we focus on the “interstitiality” of the interface as it mediates groups and people. While indexical communication through the platform of smartphone applications (like Vine) works to render mediation increasingly transparent while making possible a new metrics of affect, the infrastructural and labor conditions of media circulation (film) and practice (voice acting) produce and conjure up affect and liveness only through retrospective, reflexive projection, keeping the mediating gap intact. We introduce the concept of phaticity to gauge these two orientations – the thinning and the thickening of the interfacial gap – in order to position affect squarely in the realm of eventhood.

Keywords: indexicality, affect, face, voice, here-now/there-then.