

博士論文（要約）

論文題目 映像のアルケオロジー  
19世紀転換期における視覚理論・光学装置・映像文化

氏名 大久保 遼

## 目次

### 序章 映像文化へのアプローチ

第一節	スクリーンの遍在	1
第二節	本研究の視座	4
第三節	本研究の構成	9

### 第一章 写し絵と眼の機構 視覚理論・光学装置の伝来と映像文化

第一節	はじめに：阿蘭陀エキマン鏡	13
第二節	眼の機構：光学装置と視覚理論の導入	14
第三節	写し絵の空間	18
第四節	おわりに：物見の構造	25

### 第二章 教育幻燈と眼の規律 物理学・生理学的な視覚理論と実物教授

第一節	はじめに：開化の言説と新事物	29
第二節	レンズと網膜：物理学と生理学における視覚理論	30
第三節	観察の論理：実物教授と眼の規律	35
第四節	教育幻燈会における実践	41
第五節	おわりに：1890年の観客	44

### 第三章 磐梯山噴火の視覚化をめぐって 19世紀末における映像の流通

第一節	はじめに：磐梯山の噴火、1888年7月	47
第二節	新聞「写真」の掲載、1888年8月	48
第三節	写真幻燈会、1888年9月	51
第四節	歌舞伎における上映、1888年10月	54
第五節	おわりに：情報と物語	57

第四章 戦争幻燈と感覚の動員  
アトラクション、声の文化、スペクタクル

第一節	はじめに	6 1
第二節	教育と興行	6 2
第三節	国家教育と感覚理論	6 7
第四節	日清戦争幻燈会	7 0
第五節	おわりに	7 7

第五章 感覚の統御と影像の論理  
19世紀末における感覚の再編

第一節	はじめに	8 1
第二節	感覚理論の再編	8 2
第三節	感覚の統御と注意の練習	8 6
第四節	影像の論理	9 2
第五節	おわりに	9 7

第六章 連鎖劇とキネオラマ  
活動写真の1910年代

第一節	はじめに	9 9
第二節	連鎖劇	1 0 1
第三節	キネオラマ	1 0 9
第四節	おわりに	1 1 5

終章 映像のアルケオロジ

第一節	情報化の初期微動	1 1 8
第二節	三つ巴の構造	1 2 1
第三節	映像のアルケオロジ	1 2 5

年表	1 2 8
参考文献	1 3 0

## 凡例

- 一、本論で使用した記号のうち、引用中の角括弧〔 〕は引用者による補足を、三点リーダ二倍（……）は省略を表わす。
- 一、資料の引用にあたっては、一部旧字体を新字体にあらため、必要に応じて句読点やルビを補った。また難読漢字やカタカナ表記の一部を必要に応じて、ひらがなに改めた。
- 一、外国語文献からの引用にあたっては、日本語訳が存在するものは基本的に訳文を参照したが、適宜、原文を参照し訳文に変更を加えた箇所がある。
- 一、資料のうち、とくに稀少なものに関しては、所蔵機関を明記した。
- 一、本文中の年号は、基本的に西暦とした。

文明のこの<sup>シヨジスト</sup>物体化的な表象によって、われわれが前世紀から受け継いだ新しい生活の諸形態や経済的技術的な基盤に立つ新しい創造が、いかにして一つのファンタスマゴリーに突入するかを示したいのである。これらの創造はこの「<sup>イリュミナシオン</sup>天啓／照明」をイデオロギー的な置換によって理論的に受けとるだけでなく、感覚的現前の直接性においてこそ受けとるのである。これらの創造は、ファンタスマゴリーとして顕在化するのである。鉄骨建築の最初の活用である「パサージュ」はそのようにあらわれるし、娯楽産業との結びつきがはっきりとその在り方を語る万国博覧会もそのようにあらわれる。

新しいものに触発されたイメージの<sup>ファンタジー</sup>空想力は、はるか昔に過ぎ去ったものへと赴く。あらゆる時代は、それが見る夢のなかで、自分の次の時代がイメージとなって現れるのを目のあたりにする。

ヴァルター・ベンヤミン「パリ—19世紀の首都」

## 序章 映像文化へのアプローチ

### 第一節 スクリーンの遍在

#### ▼ 2012 年のスクリーン

休日の午後、久しぶりに東京メトロ渋谷駅の改札を抜けて、地下通路から階段を駆け上がってハチ公口へ出ると、途端にまぶしい光が視界を覆い、目の前に広がった喧噪にうんざりしながらも、相変わらずの賑わいのなかでそれでも少し気分が浮きたつのをを感じる。センター街方面へむかうスクランブル交差点で信号待ちをしている間、雑踏のなかでぼんやりと Q-FRONT のスクリーンに映しだされた CM を眺めている。右手の商業ビルに設置されたスクリーンでは韓流アイドルのミュージック・ビデオが流されているのだが、肝心の音楽のほうは CM の音声や行き交う車両の騒音にまぎれてうまく聴きとることができない。信号が青になると、

それまで会話に興じていた人びとも、うつむいて携帯を操作していた人も、みな一斉に歩きはじめる。目の前では4面のスクリーン上でランダムに明滅する映像と、雑然と混じりあいながら空間を満たしている音楽とがひっきりなしに注意を惹こうとしているのだが、交差点を歩く人びとはもうすっかりこの環境に慣れてしまったのだろうか、誰も特別な関心を示すことはない。時折、海外からの旅行客がスマートフォンやタブレット PC で記念撮影をしているくらいだ。Q-FRONT に近づくにつれ、透明なガラスの外壁を通して、TSUTAYA の店内で流されている新しいライブ DVD の映像や、スターボックスにパソコンを持ちこんで作業をしている人びとの姿が見える。都市空間のなかにスクリーンが遍在し、多様な映像が絶えまなく切り替わりながらその上を流れていく。とはいえ、こうした光景はもはや特別のものではなくなりはじめている。私たちの日々の暮らしのなかにさえ、パソコンや携帯電話を介して、さまざまなスケールの映像やスクリーンが浸透するようになってきているからだ。確かに便利とはいえ、常に確認するのはやはり煩わしい。かといって、もはやそう簡単に手放すこともできない。そんなふうにして映像は増殖していき、そして何かが希薄化していく。しかしここでふと立ち止まって考えてみると、生活のなかにスクリーンや映像が浸透していくという事態は、そんなにも自明のことなのだろうか。そしてこんなにも生活のなかに映像があふれるようになったのは、いったい、いつの頃からだったのだろうか。

JR 渋谷駅のスクランブル交差点に Q-FRONT が開設し、大型ビジョン Q's EYE が足早に通りすぎる人びとの頭上を賑わすようになるのが、1999 年のことである。それからまもなく、2002 年には山手線の車内に映像広告「トレインチャンネル」の設置がはじまっている。当初車両ドアの上部のみだった映像は駅構内にも進出し、JR 東日本の「J・AD ビジョン」は 2012 年 3 月までに 18 駅、235 スクリーンにまで拡大していった。とりわけ 2010 年 3 月に JR 品川駅の回廊に設置された 44 面のスクリーンは、複数の路線が交差するこのターミナル駅において、デジタル時代のパサージュを構成する舞台装置となっている。たとえばそ

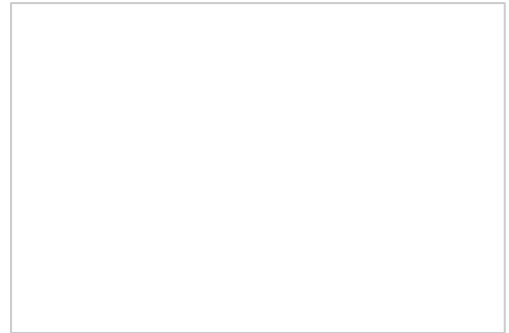


図 1 渋谷スクランブル交差点のスクリーン

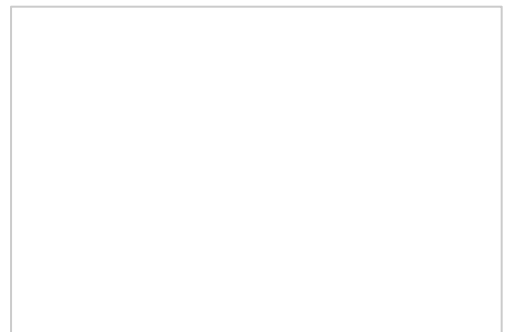


図 2 品川駅構内のスクリーン

れに加えて、都市に点在するゲームセンターの多種多様なスクリーン、カラオケボックスで流される断片的な映像やタッチ・パネル式のコントローラーの普及を思い起こしてもよいだろう。2005年にはYouTubeが、2006年にはニコニコ動画がサービスを開始している<sup>1</sup>。

それだけではない。現在では、もはやパソコンや携帯電話のスクリーンは広く日々の生活に浸透し、私たちの日常的な経験の一部となっている。しかしながら、こうしたパソコンや携帯電話と一体化したスクリーンが急速に普及していくのは、やはり2000年を挟んだ数年間のことだといってよい。「内閣府消費動向調査」によれば、2005年には世帯普及率8割を超えたパソコンも、1995年の普及率は15%ほどにすぎない<sup>2</sup>。また2005年に9割を超える普及率に達した携帯電話も、1995年時点の普及率は約1割にすぎなかったのである<sup>3</sup>。あまりに日常的な経験となってしまったために忘れがちであるが、こうした写真・映画・テレビにとどまらないスクリーンの多様化、分散、遍在と、私たちの生活が映像とともにある時間の長期化は、この世紀転換期に顕著になった歴史的な出来事だといえるだろう。現代においてスクリーンは、デジタル化された情報が流通する際の主要なインターフェイスとなっており、日常生活だけでなく、劇場やスタジアムといった余暇の場面、教育や報道、ビジネスや医療の現場においてさえ、もはや映像による情報の視覚化の諸技術は欠かすことができない<sup>4</sup>。

タイムズ・スクエアやピカデリー・サーカス、世貿天階やソウル・スクエアといった都市の街頭に設置されたLEDスクリーンや世界各地でのスマートフォン、タブレットPCの急速な普及を考慮に入れるならば、こうした光景はもはやグローバル化した都市空間において共通の経験を構成しつつあるといってよいだろう。スクリーンとそこに明滅する映像群はテクノロジーとサイエンス、トランスナショナルな資本と情報の流通、複合化する情報産業と都市のアーキテクチャが交錯する場所であり、そして重要なことに、それらの諸力が私たちの身体に働きかける接点となっている。こうした状況のなかで、私たちがスクリーンを使いこなしているというよりも、むしろスクリーンのほうが、私たちの生活のあり方や日々の身体感覚、都市の景観や他者とのつながりに対する感受性を徐々に枠づけ、編成しはじめているとさえいえるかもしれない<sup>5</sup>。

## ▼ 19世紀転換期のスクリーン

<sup>1</sup> 1999年にはNTTドコモがi-modeのサービスを開始、2000年にはJ-Phoneが初の内蔵カメラ付き携帯電話を発売している。  
<sup>2</sup> 95年は単身者、外国人世帯を除く一般世帯が対象。2005年は単身世帯を含む世帯が対象のデータ。  
<sup>3</sup> 95年は携帯電話のみの普及率。2005年は携帯電話、PHS、スマートフォンを含むデータ。  
<sup>4</sup> アン・フリードバーグがいうように、私たちは断片的・複数的・同時的なマルチ・ウィンドウ／マルチ・スクリーンという状態が「日常的な視覚システム」となり（Friedberg 2006=2012: 5）、タッチ・パネルや拡張現実（AR）、都市空間に据えられたスクリーンにより映像空間と実空間とが相互に影響をあたえていくような時代を生きている。  
<sup>5</sup> あるいは、それはうつろいゆく近代性の、文化領域における一つの現れなのだろうか（Appadurai 1996=2004）。  
<sup>2</sup> 95年は単身者、外国人世帯を除く一般世帯が対象。2005年は単身世帯を含む世帯が対象のデータ。  
<sup>3</sup> 95年は携帯電話のみの普及率。2005年は携帯電話、PHS、スマートフォンを含むデータ。  
<sup>4</sup> アン・フリードバーグがいうように、私たちは断片的・複数的・同時的なマルチ・ウィンドウ／マルチ・スクリーンという状態が「日常的な視覚システム」となり（Friedberg 2006=2012: 5）、タッチ・パネルや拡張現実（AR）、都市空間に据えられたスクリーンにより映像空間と実空間とが相互に影響をあたえていくような時代を生きている。  
<sup>5</sup> あるいは、それはうつろいゆく近代性の、文化領域における一つの現れなのだろうか（Appadurai 1996=2004）。

現代における「スクリーンの遍在」と「映像の多様化」という事態を前にして、近年のメディア研究、文化研究においても、これまでの意味での写真や映画、テレビといったメディアだけを映像の特権的なモデルとして考えることはできなくなりつつある。それはすなわち、これまで前提としてきた「映画・映画館・観客」、あるいは「テレビ・家庭・視聴者」というモデルだけでは、映像・空間・身体との関係を把握し、映像の社会性をとらえきれなくなっていくことを意味している。このような経緯から、より多様な映像と映像空間をメディア研究、あるいはより広い日常生活の社会学、文化研究の文脈に位置づけることが近年の重要な研究課題として浮上しはじめているのである。実際、スクリーンの遍在、映像の多様化という事態は、これまでの研究において、たとえば「拡張された映画 (expanded cinema)、流動するスクリーン (fluid screens)」 (Marchessault and Lord 2007)、「ニューメディアの言語 (language of new media)」 (Manovich 2001)、あるいは「ポストメディア的状況 (post-medium condition)」 (Krauss 2000) といった新しい視座によって、テクノロジー的な位相から、あるいはデジタル化以降の哲学／美学の視点から論じられてきた。

しかしながら、こうした「映画以後」とも呼ばれる現代の映像の多様性を、まったく新しい事態とみなすこともまた早計であろう。テクノロジーに牽引された情報社会論や早急なポストモダンの議論が見落とすのは、「初期映画」や「映画以前」の

図 5 1900 年のシネオラマ

時代にも驚くほど多様な映像文化が存在していたという事実である。たとえば、1900 年のパリ万国博覧会においてすでに、シネオラマという装置が開発されている。これは直径 30m の多角形の建築物の内部に 10 台の映写機を設置した装置で、マルチ・プロジェクション・システムによって、装置の中央にいる観客を 360 度包囲するスクリーンに映画が写し込まれた。パノラマ状に投影される映画は、実際に 10 台の撮影装置を取りつけた気球を飛ばすことによって得られたもので、観客は中央のプラットフォーム上を回遊しながら、気球に乗ってチュイルリー公園上空からブリュッセル、ロンドン、バルセロナ、チュニスへと旅しているかのような映像体験をしたという (Comment 1993=1996: 86; Sadoul 1973b=1994)。

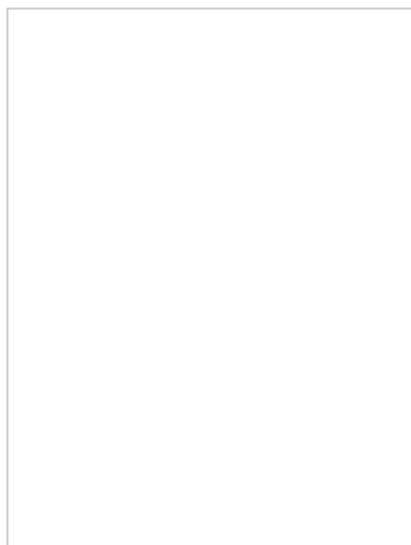


図 6 19 世紀の映像広告

都市空間における映像の投影もまた、19 世紀には実現していた。幻燈 (マジック・ランタン) という映像の投影装置を用いた屋外の映像広告は、19 世紀にはパリ、ロンドン、ニューヨーク、ローマといった都市群で実用化されていた。当時、幻燈の販売を行っていた商店の販売目録によると、建物の屋上に設置されたスクリーンへの投影や、壁面や窓、ショーウィンドーに投影する広告だけでなく、荷台にスクリーンと幻燈を乗せた馬車を走らせ街路で宣伝を行う手法も考案されていたようだ (吉沢商店 1905: 1)。

日本でも開化の機運たかまる 19 世紀末の銀座において、新聞社や商店、煙草商といったハイカラな企業が夜間に映像広告を試みたという記録が残っている<sup>6</sup>。当時人気を集めていた雑誌『太陽』は 1897 年、店先や店の二階にスクリーンを据え、幻燈によって映像を投影して景気づけをする商店があらわれたことを紹介している。

<sup>6</sup> 篠田 (1937: 145) ; 鶴見 (1999: 190) ; 『読売新聞』1888 年 7 月 24 日などを参照。



写し出さるる画には美人多く、あるいは月琴を弾ずるあり、あるいは月にあこがるるあり、時には変じて賤が伏屋〔貧しい家〕となり、転じて乙女の糸を紡ぐあれば、更に移りて絶景となる等、総て食後に散歩そぞろあるきする人々の眼を悦ばしむ。されば店先は非常の賑にして、いずれも口あんぐりと見惚れざるはなし。(『太陽』3(21), 1897, 266-267)

記事によれば、「美人」や「絶景」の映像が食後に散歩をする人びとの眼をたのしませ、店先は非常な賑わいとなり、みな口をあけて見惚れていたという。こうした客のなかには映像ばかりに気をとられ、品物には見向きもしない者もいたというから、はたして売上の向上に効果があったのかなかったのか。

こうした「映画以前」「初期映画」の時代の多彩な映像文化は、長らく既存のメディア研究や文化研究においては周縁に位置づけられ、もの珍しいエピソードの一つとして語られることはあっても、学術的な関心の対象とはされてこなかった。近年の初期映画研究の目覚ましい発展と豊かな研究成果の蓄積と比べても、「映画」という形態の外縁にあるような映像文化への関心は、依然として低い水準にあると言わざるをえない。しかしながら、たとえ現在の視点からは一見とるに足らない対象であっても、歴史のなかにそれ固有の位置を有しているものであり、同時代の社会的諸関係の連関のなかに置きなおすことで、その位置はより明確になる。本研究では、写真や映画、テレビといった個別メディア史の外部あるいは周縁に位置づけられてきた映像の投影装置や多様な上映形態を、「映像文化 (Screen Culture)」と捉えなおし、これを同時代の科学、教育、報道といった制度的な領域や大衆文化の広がりなかに位置づけることによって、こうした映像文化と日本近代との関係を明らかにすることを試みたい。この作業を通じて、本研究では、現代の映像環境の創発地点のいくつかが19世紀転換期に集約的にあらわれていることを示し、それを可能にした言説・メディア・実践の布置を明らかにしていく。19世紀転換期の映像文化とは、文化史を飾る一挿話ではなく、現代と同様、科学とメディアが身体と交錯する社会的な場所だったのであり、そこには日本近代の経験が固有のかたちをとって現れているのである。

写真史や映画史とは異なる記述の方法をとるからといって、映像文化史は写真や映画といったメディアの差異までを無効にするわけではない。映画史家のトム・ガニングは、映画の発明へと収斂する映画史の記述と、映画の発明から出発する映画史の記述の双方を批判した上で、映画装置の歴史をより広い光学装置の文化史、文化的光学 (cultural optics) の領域のなかでとらえなおさなければならないと指摘し、次のように述べている。

ひとたび私たちが考古学の目的論および映画の起源と手を切るならば、私たちの研究領域は劇的に広がっていくだろう。それはより広い文化史に対する私たちの理解を豊かにするだけでなく、逆説的なことに、とりわけ映画について考えていく新しい方法を生成することにもなるだろう。(Gunning 2004: 32)

ガニングが指摘するように、映画をより広い文化史の領域のなかでとらえなおすことは、「映画」や「映画史」に新たな角度から光をあてることでもある。映像文化史もまた、映画史や写真史とは別の連関を描き出すことによって、「映画や写真について考えていく新しい方法」を模索するための発見法的なプロセスなのである。

## 第二節 本研究の視座

### ▼ スクリーン・プラクティス

先述した通り、本研究は写真や映画といった個別メディア史を前提としないアプローチを試みる。しかしながら、それはもちろん全く新しい方法というわけではない。こうした記述の足がかりは映画史においてすでに提起されている。

映画史家のチャールズ・マッサーは、テクノロジカルな「映画の発明」を特権的な起源に位置づける映画史の記述を批判し、これに代わって、映画をより広範な「スクリーン・プラクティス」——映像と技術、語り、音楽、音響効果などから構成される文化的実践——の歴史のなかに位置づけなおすことを提案している (Musser 1990: 15)。マッサーによれば、映画の登場は、それ以前から存在したマジック・ランタンによるスクリーンへの映像の投影と連続したものとしてとらえなおすことができる。こうした映像の投影は、映像だけでなく、語りや音楽、音響効果をともなった文化的な実践だったのである。スクリーン・プラクティスの起源は 17 世紀半ばまで遡ることができ、後の動く映像＝シネマトグラフの発明は、スクリーン・プラクティスを変容させた数ある技術的なイノベーションのうちの一つに過ぎない。こうしたイノベーションの例としてマッサーは、1650 年代におけるマジック・ランタンの発達、1850 年頃のプロジェクトンへの写真の導入、1920 年代末に達成された映画と音楽の同期を挙げている (Musser 1990: 16)。

映画は文化的な真空状態において誕生した、全く新しいメディアであったわけではない。映画はすでに存在していたスクリーン・プラクティスのなかに産み落とされたのであり、しかもこうしたスクリーン・プラクティスはコミック、三文小説、歌謡曲、演劇、ヴォードヴィルといった同時代の大衆文化の広がりとも強い影響関係をもっていたのである。しかし同時に、マッサーが慎重に指摘する通り、写真の投影や動く映像の導入といった新しいテクノロジーがもたらした断絶と可能性もまた、見過ごすことはできない (Musser 1990: 16)。スクリーン・プラクティスの歴史とは、技術と実践、メディアと文化とが互いに互いを再構成していくダイナミックなプロセスなのである。

「映画の誕生」と「技術決定論」の相対化、および映画以前、初期映画の時代に存在した（必ずしも「映画」に収斂しない）さまざまな映像文化、プラクティスの再構成——こうした動向はマッサーのみならず、現在にいたる初期映画、映像研究のなかで一つの流れを形成しているといつてよいだろう。1980 年代に発表され、もはや古典となったトム・ガニングの論文「アトラクションの映画」(Gunning 1986=2003) やアンドレ・ゴドローの「キネアトラクトグラフィ」(Gaudreault 2006; 2011) に関する一連の研究は、初期映画と屋外の見世物<sup>アトラクション</sup>、ヴォードヴィル、カーニヴァル、大衆文化との多面的なつながりを次々と明らかにしてきた。あるいはディーク・ロッセル (Rossell 1998) やローラン・マノーニ (Mannoni 1995=2000) による映画以外の多彩な映像装置や動く映像の歴史研究は、単一の「映画の起源」「発明者の神話」を書き換え、それらを「装置と実践の長い連なり、幾世紀にわたる光と影がつくりだすイメージの伝統のなかの一つの結節点」(Gunning 2000: xxx) へと位置づけなおしていったのである<sup>7</sup>。

日本映画史においても、小松弘がスクリーン・プラクティスの視点から写し絵や幻燈を論じており、「映画前史を独立し孤立した部門としてではなく、むしろ映画史との連続として再編成し」「映像表象を映画前史に存在した表象との連関で考えてみることは、批判的な映画史の記述にとっては一つの試みではないか」(小松 1995: 14) と指摘している。また 2002 年には岩本憲児によって詳細な幻燈の歴史研究が刊行されており、「光と影が織り成す映像史」(岩本 2002: 228) が、東西の比較や同時代の視覚文化との関係のなかで記述されている<sup>8</sup>。

ただし日本ではこうした近年の映画史における関心の高まり以前から、映画史のみならず見世物文化や大衆芸能と隣接した領域で写し絵や幻燈の研究が進んでおり、映画史家の小林源次郎や梅村紫声、吉山旭光や芸能史の山本慶一らの写し絵研究<sup>9</sup>、そして「見世物からテレビへ」という枠組みで日本の視覚文化史をとらえた社会学者・加藤秀俊の先駆的な仕事 (加藤 1965) など、後のスクリーン・プラクティス、映像文化史につながっていく豊かな蓄積があったことを見逃してはならない。また 1985 年に刊行された『日本映画の誕生』(「岩波講座日本映画」

<sup>7</sup> こうした系譜の仕事に、バーバラ・マリア・スタフォードの「アートフル・サイエンス」や「驚異の装置」の研究や、ジークフリード・ジェリンスキーやエルキ・フータモの「メディア考古学」的な視聴覚メディア、スクリーンの歴史研究を加えてもよいだろう。

<sup>8</sup> こうした内外の関心の高まりを受けて、Timon Screech、草原真知子、碓井みち子、松本夏樹らによって、日本のスクリーン・プラクティス、映像文化の詳細が、装置の次元、プラクティスの次元の両面にわたって明らかにしつつある。

<sup>9</sup> 小林 (1987)、梅村 (1961-1962)、山本 (1982; 1988)、吉山 (1933; 1940)

第1巻)に寄稿した哲学者の鶴見俊輔や国文学者の前田愛によって、「映画の伝来」を当時の視聴覚文化の広がり  
のなかでとらえなおす視点がすでに提出されており、同時代に美術史家の多木浩二や伊藤俊治、英文学者の高山  
宏によって展開された多彩な視覚文化史へのアプローチまた、こうした動向の背景をなしている。

スクリーン・プラクティスや映像文化史の視点において、映像装置はたんなる「視覚」メディアではない。映  
像文化はイメージにもそれを可能にするテクノロジーにも還元されない、映像とそれをとりまく語り、音楽、音  
響効果、そして観客の反応や空間構成、同時代の大衆文化とのインターメディアルな相互作用から構成される文  
化的実践なのであり、視覚的な映像はそれ単独ではなく、多感覚的、身体的、空間的な実践のなかの一つの要素  
であり、それらの連関のなかにおいてはじめて理解されうるのである。こうした視点をとることによって映画史  
は、映面前史との関係において再構成されるだけではない。映画史はその外側のより広範な領域、すなわちモダ  
ニティとより密接な関係をもつことになるだろう。ガニングが指摘している通り、そのとき「映画は、近代科学  
と近代メディアの交錯点に位置する視覚文化の広がり的一部分」(Gunning 2000: xxx)を構成することになるの  
である。スクリーン・プラクティスもまた、科学とメディアが交錯し、近代的な視覚経験を構成していく場とし  
てとらえなおすことができる。

#### ▼ 言説・メディア・実践

こうした観点からスクリーン・プラクティスの議論をもう一步進めるために、ここで導入したいのが、美術史  
家のジョナサン・クレーリーによるメディアへの視座である。『観察者の系譜 Technique of the Observer』にお  
いて西欧近代の視覚文化の歴史を、ミシェル・フーコーの考古学の視点から描きなおしたクレーリーは、カメラ・  
オブスキュラやステレオスコープといった視覚装置と視覚に関する科学的言説、さまざまな実践の関係について、  
以下のように述べている。

視覚器具を、表象化のモデルという含意においてだけでなく、個人の身体に直接的に働きかける知と権力  
の場として論じたい。……もっとも重要なのは、ここで取り上げられる視覚器具が、哲学的、科学的、美学  
的言説が、機械工学的技術、制度上の必要、社会-経済学的な諸力といったものと重なり合う交錯地点であ  
る、ということだ。それぞれの視覚器具は、当の器具を物質性を備えたモノとして考えたり、技術史の一齣  
を形成するものとして考えたりできるだけでなく、それが出来事や権力のはるかに大きな配置<sup>アセンブレイジ</sup>に組  
み込まれている様相によって理解することもできる。(Crary 1990=2005: 24-25)

クレーリーはここでカメラ・オブスキュラやステレオスコープといったメディアを、物質的・技術的な装置で  
あると同時に、認識論的な装置であり、言説、制度、社会経済的な諸力が交錯し、それらが身体に働きかける<sup>サイト</sup>場  
であるとしてとらえることを提案している。視覚理論の科学的な探求によって生まれた光学機器などのメディアは、  
科学的な言説のなかで語られる対象であると同時に使用されるモノでもあり、「言説の編成と物質的な諸実践とが  
交錯する場所」(Crary 1990=2005: 59)なのである。たとえばカメラ・オブスキュラは、科学者にとっては光学  
の実験装置であり、哲学者にとっては認識のモデルであり、画家たちにとっては正確な絵画を描くための道具で  
もあった。スクリーン・プラクティスもまた、単独で生起する実践ではもちろんなく、映像の投影を可能にする  
光学装置を結節点として、科学的言説と見る者の身体、社会的な諸力が交錯する場所なのである。

これはとりわけ、視覚理論の探求と光学装置の開発とが循環的な関係にあった西欧近代に適合的な把握である  
といえよう。たとえばクレーリー自身は、生理学的な視覚理論の探求がステレオスコープやフェナキスティスコ  
ープといった光学装置の開発の前提となったことを論じている(Crary 1990=2005)。これに対してフリードリ  
ヒ・キットラーは、写真や映画といったメディアの登場が経験科学的な感覚理論を規定した側面について論じて  
いる(Kittler 1986=2006)。すなわち西欧近代においては、視覚理論の探求が光学装置の開発を進め、また光学

装置の機構が視覚理論にモデルを提供する、そして光学装置と視覚理論が身体に働きかけることによって、見る者の知覚を変容させていくといった、ディスコース・メディア・プラクティスのあいだの循環的な構図を想定することができるのである<sup>10</sup>。クレリーやキットラーによるモダニティとメディアの連関の歴史研究を踏まえるならば、スクリーン・プラクティスをたんなる文化的実践としてだけでなく、光学装置というメディア、視覚理論という言説による構造化との複合的な連関のなかでとらえていかなくてはならない。

しかしながら、メディアを「言説の編成と物質的な諸実践とが交錯する場所」と位置づけながらも、クレリーの関心はもっぱら言説編成の変化へと向けられており、プラクティスや身体性がこのような場所においていかに変容するかについてはそれほど関心がないように見うけられる<sup>11</sup>。「知覚や視覚が実際に変化するかという問いにはあまり意味がない。なぜならそれらは自律した歴史をもっていないからだ。変化するのは、知覚がそのなかで生起するような領域を構成している、複数の力や規則の方なのである」(Crary 1990=2005: 22)。さらには「技術それ自体の歴史」を標榜し、クレリーすら「身体性を強調しすぎている」(Kittler 1999=2010: 148)と批判するキットラーに至っては、文化的実践は「カルチュラル・スタディーズの特別コース」に任せておけばよいとでも考えているかのようである (Kittler 1999=2010: 26)。

クレリーやキットラーが明らかにしたように、たしかにメディアや言説、テクノロジーや科学による統御が見る者の身体や認識のあり方を規定するとしても、実際のプラクティスのレベルではそうした規定に収まらない多様性が存在するはずであろう。こうした議論は、日本近代における映像文化を対象とする本研究にとって、とりわけクリティカルな問題となる。クレリーやキットラーが記述しなかった具体的なプラクティスの領域にこそ、西欧近代に由来するメディア・科学と対峙し、折衝をつづけた日本近代という地域固有な近代性<sup>ヴァナキュラー</sup>の経験が集約的に現れているからである。

## ▼ 日本近代というプラクティス

遠近法の発展、写実表現の精緻化、カメラ・オブスキュラや望遠鏡の開発、写真や映画の発明と伝播といった視覚文化の歴史は、(断絶にしる連続にしる) 西欧近代においては科学技術や文化の推移にともなう一連の長期的な変化のプロセスとしてとらえることができる。これに対して、こうした科学やメディアがことごとく外来した日本近代においては、きわめて短期間に各々の自律性や社会的機能が曖昧なまま、それらが既存の文化と混淆していくことになった。日本近代における「外来と混淆」は、これまでさまざまな領域において繰り返し議論されてきた古典的な問題系であるが、映像文化についても同様のことが指摘されている。たとえば美術史家の多木浩二は、御真影という写真＝絵画の歴史を記述するなかで、以下のように指摘している。

錦絵が極彩色で天皇の活動を逐一物語化しながら、天皇の顔や身体を直接描きあぐねているあいだに、写真がもうそこまできていたのである。そうなるともはや間接的表現の神秘性にはもう効果がない。アナロジーによる似姿の時代がはじまるのである。……時代はもうすこしさかのぼるが、遠近法にもとづく写実的な絵画も外からもたらされた視線であり、このふたつの視線が、ほとんど同じ時期に、同時に日本人の視覚に作用し、新しい認識の経験を生じさせていた。この点、西洋のように、まず遠近法が探求され、ついでその歴史のなかから写真が生まれてきたのとは事情がちがっていた。(多木 [1988] 2002: 29-30)

<sup>10</sup> こうした視点をとることによって、クレリーは、マクルーハンが曖昧なままに論じていたメディアと感覚変容の問題を、テクノロジーと言説による視覚の社会的構成の問題として提示したといえる。しかしこうした問題設定の帰結として、クレリーは「実際の」視覚が変容するかどうかについては言及を控えるという姿勢をとっている。

<sup>11</sup> この点について、ジェフリー・バッチェンは、クレリーがある種の「技術決定論」に陥っていると批判している。クレリーは技術決定論を回避し、技術、言説、身体、社会的諸力が交錯する場を分析の対象としたにも関わらず、カメラ・オブスキュラによって技術的に枠づけられる視覚のモデルと、実際の観察者の身体性とを同一視する傾向があるのである (Batchen 1991)。

19世紀末の日本においては、遠近法や写真といった外来の視覚と極彩色の錦絵のようなヴァナキュラーな視覚文化が同じ時期にあらわれ、交錯しながら新しい認識を構成していった。こうしたせめぎあいを多木は、「官製の近代化と大衆の土着の欲望」との葛藤と重ねている。「遠近法や写実主義による視覚の近代化がすすむ一方、月岡芳年の浮世絵の血なまぐさいイメージがあらわれるのも、こうした近代化の深層にある矛盾、軋めきと無関係ではない」（多木 1985: 315）。マジック・ランタンやキネトスコープ、シネマトグラフといった映像の投影装置の導入もまた、こうした19世紀における西欧からのメディアの流入と、既存のプラクティスとの相剋と混淆のプロセスのなかにあった。国文学者の前田愛は、幻燈、パノラマ、活動写真と「旧時代の見世物」との関係を論じて、次のように述べている。

それらのメディアはヨーロッパ19世紀のスペクタクル文化が、極東の新帝国に及ぼした波動であったかぎり、かれらは視覚のレヴェルに変換された〈西洋〉を体験したわけであった。たとえば、浅草という盛り場では、旧時代の見世物と新時代のスペクタクルとの不思議な混<sup>コンタミネーション</sup>淆<sup>コンタミネーション</sup>が、視ることの快樂をいやがうえにもそそりたてる。……明治末年のわずか数年間に、浅草六区の地図がほとんど映画館で塗りつぶされてしまうドラスティックな事態は、映画そのものの活力もさることながら、明治時代に登場したさまざまな視覚文化の総決算としてうけとめる視角が用意されなければならないだろう。（前田 1985: 341-343）

19世紀のヨーロッパから次々と外来するメディアを通じて、極東の人びとは「視覚のレヴェルに変換された〈西洋〉」を体験していたのであり、19世紀転換期を通じてこの列島では「旧時代の見世物と新時代のスペクタクルとの不思議な混<sup>コンタミネーション</sup>淆<sup>コンタミネーション</sup>」がいたるところで生成していた。こうした文化における多様なコンタミネーションのなかから、個々のメディアの境界や社会的機能が次第に分化していったのであり、はじめから確立した「映画」や「写真」が存在したわけではない<sup>12</sup>。科学的言説あるいはテクノロジカルな位相において区別されていたとしても、プラクティスのレベルでは残存と相剋、折衝とが交錯する、はるかに錯綜した過程のなかにあったのである。こうした外来の科学、メディア、あるいは制度領域とヴァナキュラーな文化的実践や身体感覚とのあいだに生じた「矛盾、軋めき」にこそ、日本近代という非西欧圏における近代化の経験が露呈しているといえるだろう。19世紀転換期の列島で至るところに生じていた無数の屈折、反転、軋みのひとつひとつを、まずは丁寧に見ていくことからこの経験の陰影に照準していかなくてはならない。

歴史家のミシェル・ド・セルトーは『日常実践のポイエティック』のなかで、装置と言説による規律のメカニズムに関するフーコーの分析を高く評価しつつも、「それに従いながらかならずそれを反転させる」「幾千もの実践」の側面を強調している（Certeau 1980=1987: 17）。セルトーによれば、人はたとえ舗装され整備された道路が走っていたとしても、日常的な利便性のために、またその時々が必要に応じて「けもの道」を自然とつくりだしてしまう。それと同様に、装置や言説によって秩序が編成され、実践が組織されているとしても、実際にそれを使用する人びとは自分たちなりのやり方で装置を使いこなし、決められた規則にブリコラージュ的な操作を加え、無数の変更を書き加えている。外来した映像装置もまた、日常的で集合的なプラクティスのなかで、ヴァナキュラーな身体感覚になじむように改編され、臨機応変にまた即興的に既存の文化のなかで使用され、組み替えられていくのである。

こうした視点からとらえなおすとき、メディアはたんなる身体感覚の拡張でもなければ、逆に身体や認識を枠

<sup>12</sup> 吉見俊哉は『声の資本主義』のなかで19世紀転換期におけるメディアの形成について以下のように述べている。「『蓄音機』『電話』『ラジオ』といったメディア概念そのものが、19世紀末から20世紀にかけての歴史社会的過程の産物であったという事実なのである。この時代、今日では最初から区別してかかってしまう各種の音響メディアの境界ははるかに曖昧であった。そしてこの曖昧な境界線をつなぐ仕方、何らかの技術的な変容の力線がそれぞれの形成期のメディアに同時に作用し、今日の状況に直接につながるようなメディア文化の布置が確立されていったのである」（吉見 [1995] 2012: 40）。またこの時期におけるメディアのコンタミネーションに注目することは（とりわけ幻燈という口承＝映像メディアに顕著なように）、口承文化から活字文化へ、そして複製技術から電子メディア、映像メディアへとといった俗流メディア史の単純な発展モデルを組み替えていくことでもある。

づけ構成するだけの存在でもない。メディアは日常的なプラクティスのなかの一要素であり、周囲の環境をみたくすノイズや音楽、時には喧噪やざわめきのなかにあり、空間的なアーキテクチャや他者とのコミュニケーションのなかで用いられ、手で触れ、パフォーマンスに使いこなし、即興的なプラクティスによって新たな使用法が発見されていくような、そんな文化的実践の織りなす複合的な流れのなかで構成され、そして同時にそれらを動的に再構成していく契機なのである。

本研究では、クレリーとセルトーのメディアに対する視座と、多木や前田による視覚文化の歴史研究から示唆を受け、スクリーン・プラクティスを、社会的諸力により構造化され、科学とメディア、言説とテクノロジーが見る者の身体に働きかける場であると同時に、映像の投影を可能にする科学とメディアがすでに存在していた多様な文化的実践のなかに投げられ、再構成され、パフォーマンスに用いられる場としてとらえかえしたい。こうした場としての日本近代の映像文化には、グローバルな科学・メディアの流通と、ヴァナキュラーな身体感覚や文化的実践とのあいだの折衝の痕跡がとどめられているのである。このような意味において、本研究の歴史記述は、クレリーが描かなかつた「支配的なタイプの視覚の諸実践が抵抗を受け、歪められ、あるいは不完全に構成されるような、周縁的で局所的な視覚の諸形態」(Crary 1990=2005: 23) に場所をあたえていくものとなるだろう。

### 第三節 本研究の構成

序章の最後に、本研究の見取図をごく簡単に示しておきたい。

まず第一章では、西欧からの光学装置・視覚理論の伝来と、既存の文化的実践との折衝、そしてそれらが新たな映像文化を生成していく過程をあつかう。マジック・ランタンという映像の投影装置は、カメラ・オブスキュラなどとも18世紀の日本にもたらされたあと、舶来の見世物として各地で興行されていった。同時期には蘭学者により西欧の医学、物理学における視覚理論が導入されていく。見世物として興行されていたマジック・ランタンは、19世紀に寄席の演目のなかに取り入れられ、写し絵という特異な映像文化を生成していくことになった。この写し絵におけるスクリーンと視覚性の特徴を、空間、映像、音曲、語りなどに焦点をあてて論じていきたい。

第二章では、明治初年における幻燈の流行に注目し、この映像文化が、写し絵とはまったく異なる言説・メディア・実践の布置のなかにあったことを論じる。まず1870年代から80年代における視覚理論を取り上げ、究理学、物理学、生理学において「視覚」「見ること」「映像」がいかにかに論じられたかに焦点をあて、その論理を抽出する。続いて、こうした視覚理論が同時代に実物教授という教授法を導出したことを論じ、この教授法において見る者の眼がいかにかに規律されようとしていたかを分析する。最後に、教育幻燈会におけるプラクティスに照準し、視覚理論＝教授法と光学装置が、実際の幻燈会においていかにかに用いられたかを記述するとともに、1890年頃の観客性の特徴を明らかにしたい。

第三章では、1888年に起きた磐梯山噴火の映像が用いられた実践の諸相を、同時代の視覚文化の変容のプロセスのなかにかに位置づける。とりわけ新聞紙面、幻燈会、芝居小屋という三つの空間において受容された映像に注目し、その相互連関のありようを記述していきたい。最初に『読売新聞』に掲載された磐梯山噴火の「写真」を検討する。次いで新聞に掲載された「写真」と同一の写真が用いられた写真幻燈会における実践を取り上げる。最後に磐梯山噴火の映像が歌舞伎のなかで上映されたケースに注目し、映像が舞台のなかで果たした役割を検討する。新聞報道によって流通した磐梯山の映像は、既存の文化的実践のなかにかに埋めこまれ、混淆していく過程で新しい文化の形態を生んでいくのである。

第四章では、明治初年に教育システムに取り入れられた幻燈が列島全域に流通し、さまざまなプラクティスを生みだしていく過程をあつかう。はじめに学校教育の外側に広がっていった幻燈会の流行を取り上げ、こうした

幻燈会が既存の声の文化や視覚的アトラクション、興行師たちのパフォーマンスのなかにあったことを記述する。また同時期の言説の動態に照準し、1890年前後の国家教育論と徳育論の隆盛を取り上げる。こうした議論のなかで、明治初年に影響力をもった実物教授のロジックは批判されていくことになる。最後に、1890年頃の教育システム、感覚理論の再編と日清戦争幻燈会におけるプラクティスの変容を論じる。

第五章では、主に言説のレベルに照準し、1890年前後に西欧から導入された経験科学的な感覚理論が、日本近代にもたらしたインパクトを検討していく。1880年代後半から導入された実験心理学において感覚は、物理学や実物教授における知覚とは異なり、偶発的で流動的な存在と位置づけられていった。こうした新しい感覚理論は、一方で実物教授とは異なる統御の論理を形成し、もう一方では、注意力を練習するための装置を生んでいった。最後に心理学的な感覚理論が統御の論理を形成するのみならず、それまでとは異なる視覚のモデルと影像の論理を内在していたことを論じたい。

第六章では、ともに1910年代頃に流行した連鎖劇とキネオラマを取り上げ、その映像文化史における位置を検討していく。日露戦争を一つの契機として登場した連鎖劇は、当初、演劇では表現できない戦争のシーン映画によって舞台に取り込むものだった。1910年代半ばには、活動写真のみの上映や新劇を凌ぐほどの流行を見せるようになる。キネオラマもまた日露戦争を一つの契機として登場した興行であり、活動写真には撮影できない海戦のシーンを模型と光線による特殊効果で表現するものだった。1910年代には演劇や連鎖劇中の舞台効果として、あるいは博覧会場のディスプレイにも用いられていくことになる。こうしたマイナーな映像文化の形態は1920年代の映画の制度化とともに消え去っていったのではなく、ほかの大衆文化やモダニズムの実践のなかに潜在しながら、現在にいたるまでかたちを変えて残存していくのである。

こうした19世紀転換期の映像文化の歴史を辿る過程において私たちは、いくつもの重要な変化が1890年前後に集中して現れていることを目撃することになるだろう。19世紀転換期を通じて変化を続けてきた言説・メディア・実践の布置がある特異な構造のもとに再編されていくのが、おそらくは〈1890〉を中心とする数年間のことなのである。複数の領域を横断し、時に錯綜しながら巡回していく本稿の記述によって目指されるのは、19世紀転換期の映像文化を駆動しているこの構造の検出にほかならない。

\*

しばしば指摘されてきたように、新しいメディアは、古いメディアを再メディア化 (remediate) する (Bolter and Grusin 1999)。あるいは、現代の表現のなかで一度は衰退したメディアの再発明 (reinvention of medium) が行われる (Krauss 1999)。ユッシ・パリッカ (Jussi Parikka) は最近刊行された著書のなかで、一度は死んだメディアの多くもまた、新しいコンテキスト、新しいスクリーン、新しい装置のなかで死後の生を生きることが指摘し、次のように述べている。「新しいメディアは徐々に私たちユーザーの習慣を変えていくかもしれないが、古いメディアは私たちのもとを去るわけでは決してない。それらは絶えず再メディア化され、再浮上し、新しい使用法、コンテキスト、適応形態を見つけだしていく。……グローバル化した情報文化はしばしば、私たち人間の知覚を凌駕する加速化と流動性の観点から説明されてきたが、過去〔のメディア〕に対する関心もまた姿を現しつつあるように見える」(Parikka 2012: 3)。

パリッカはこうしたデジタル・メディアのなかに潜在している過去のメディアの死後の生を見出し、また逆に失われた過去のメディアのなかに現代のメディア環境の萌芽や未来の青写真を見出すような方法／実践を、エルキ・フータモの議論を受けて「メディア考古学(media archaeology)」と呼んでいる(Parikka 2012; Hutamo 2004)。こうしたメディア考古学的な関心とモダニティ研究とが交錯する地点が、19世紀から20世紀初頭における初期映画、そして一連の前映画的な映像文化なのである。

メディア考古学的なパースペクティブは、前映画的なテクノロジーと実践を、現在の私たちの視覚世界とメ

ディアに媒介された場 (visual and media field) を考えなおすための一つの資源とみなす。こうした視座に立つことは、非-主流の技術的、メディア的装置に関する緻密な調査だけでなく、新しい種類の系譜学によって現代的なテクノロジーの可能性を開いていくことでもあるのだ。(Parikka 2012: 13)。

デジタル化とメディアの収束が進行し、ますますトランスナショナルな情報の流通が進むなかで、写真や映画、テレビといった映像メディアは今後どうなっていくのか。遍在するスクリーンのなかで私たちの日常生活はどのように変容していくのか。科学的、経済的、社会的諸力が映像を介してどのように私たちに働きかけようとしているのか。現代において映像装置を改変し、流通の配置を変え、スクリーンを組み替えていくような実践はありうるのか。あるいはこれから、どのような新しい映像文化が生まれていくのか。それらは未決の問いのまま、私たちの前に投げ出されている。19世紀転換期の映像文化は、現在のメディア環境の原型が形成されていく過程を明らかにするだけでなく、こうした問いに向かうためのいくつかの指標を私たちに提供してくれるだろう。



