

「視覚メディアのモード変化とその社会文化的影響を考える」

日時：2016 年 10 月 15 日 (土) 14:00~17:00

場所：関西大学梅田キャンパス (KANDAI MeRISE) 6 階 601 教室

〒530-0014 大阪府大阪市北区鶴野町 1-5 (大阪鶴野町郵便局より一筋北側)

<http://www.kansai-u.ac.jp/ku130/umeda/location/index.html>

報告者：酒井健宏 (名古屋シネマテーク)

討論者：西山哲郎 (関西大学)

司 会：岡井崇之 (奈良県立大学)

企画の意図：

一部の知的エリート (あるいは資本の^{エージェント}代理人) が、マスメディアを通じて一方的に情報を大衆に伝達し教化できた時代は終わったといわれはじめて、すでにかかなりの時間がたった。しかし、それではいま、情報の生成と伝播がどういう経路でなされ、人々の文化や生活にどういう形で影響を与えているかを考えようとする、仮説はたくさんあるものの、とりあえずそれに依拠しておけば安心という意味での「定説」は見当たらないように思われる。今回の企画は、ICT の発達により視覚メディアの存在感が増しつつある現代において、われわれの文化や生活がどういう^{ベクトル}方向性で構成されているかを考える上で一助となることを期待して、提案するものである。

報告者の酒井健宏は、研究者であると同時に映画制作者でもある立場から、視覚メディアの技術革新とそれが構成する「現実」の変化に関する最新情報を提供してくれるものと期待して、今回の企画に参加してもらった。デジタル技術の導入以降、視覚イメージの生産と再生産の過程 (撮影や描画の後になされる編集や合成といったイメージの加工段階) には大きな変化があった。イメージの加工を「元の現実」の^{アウラ}回復や補填の過程として捉え、その歴史を振り返ってみると、編集や合成の工程におけるモードやスタイルは次の三つに分類できると酒井はいう。それはすなわち、①静止画としての写真、というより、その集積としての映画を含めた**フィルム画像**と、②地上波テレビ放送をモデルとする**アナログ電子画像**、そして、③インターネットのデータ通信をモデルとする**デジタル電子画像**である。

動画の生成と加工に見られる三つの支配的モードは、それぞれに特有の動画表現を生み出してきた。第一のモードでは、基本的に静止画であるフィルム画像から「現実」を構成するために、かえってリニアな物語性を表現するための技法が発達した。第二のモードでは、電子ビームで描画されるアナログ電子映像が通時的に構成される性質をもつために、かえってスーパーインポーズのような割り込みカット編集の技法が発達した。(それにはもちろん、定期的に CM を差し挟む必要があった地上波テレビ放送の事情も影響している。) 第三のモードでは、デジタルな情報構成の特色から静止画と動画の差異は限りなく小さくなり、映画産業の黎明期のような実験的な編集手法が日常的なものになってきている。そこでは物語性よりも、断片的な映像データの交錯が聴視者の身体を直接的に刺激することが目指されている。いまや視覚イメージは、静止画であれ動画であれ、重層的な画像データの (通時

的とも共時的とも言いがたい) 同時進行的な併存によって構成されている。

パソコンやスマホといった ICT の普及による情報処理技術の拡大は、デジタル電子画像の消費と生産を素人にもアクセス可能なものにした。しかしながら、アナログ電子画像とデジタル電子画像の違いはこれまで十分には語られてこなかった。それを動画メディアの歴史的展開のなかに位置づけることで、視覚的イメージの加工が、線形的な連続性(つながり)を重視するものから、非線形的な多層性(かさなり)を重視するものへと変容しつつあることを酒井は強調する。このような傾向は、メディアを通して構成される「現実」へのわれわれの対応に、今後ますます影響を与えると考えられる。その影響のポイントを一言で要約するなら、マスメディアの発展によって受動性を高める方向に変化してきたオーディエンスの身体における主体性の復権ということもできるだろう。ただし、その主体性は、読書経験をベースとした物語論的なものではなく、ノンリニアな編集技術の普及をベースとした錯綜体として考えるべきものと思われる。

以上のような議論を酒井に提供してもらった上で、討論者側からは、そうした視覚メディアのモード変化が人々の実際の生活や文化にどう影響を与えているか、事例をあげつつ検討したいと考えている。司会の岡井と討論者の西山、それに谷本奈穂(関西大学)は、過去数年間、酒井を含めたメンバーと「身体×文化×メディア」研究プロジェクトを継続してきた。このプロジェクトの成果は、年内にも編著として風塵社から刊行する予定になっているので、そのうちのゴスロリ・ファッションや美容整形といった事例を援用しつつ討論を行いたい。