



「顔」と相互包摂化する映像環境：インターフェイス的畫面・映像をめぐって(特集：写真とモビリティーズ)

渡邊，大輔

(Citation)

美学芸術学論集, 14:68-82

(Issue Date)

2018-03

(Resource Type)

departmental bulletin paper

(Version)

Version of Record

(JaLCOI)

<https://doi.org/10.24546/81010278>

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/81010278>



「顔」と相互包摂化する映像環境——インターフェイス的画面・映像をめぐる

渡邊大輔

Daisuke WATANABE

1 スクリーンからインターフェイスへ

今日、さまざまなイメージをその表面に映し出す「画面」は、私たちの日常世界のいたるところに遍在し、生きもののように蠢いている。「アイコニック・ターン」¹、ポストメディアウムの状況「流動するスクリーン」……など、さまざまな言葉で名指される現状の映像文化において、果たしてその「画面」の内実はいかなる根本的な変容を迎えているのだろうか。この小稿では、第一二回神戸大学芸術学研究会で行った筆者の口頭発表の内容をなぞりつつ、写真、(実写)映画、アニメーションなど今日の視覚的な文化表象一般に見られる、そうした変化の一端を、ここ最近の筆者が注目している「インターフェイス性」や「触覚性」、「相互包摂性」という用語を軸に

簡単にまとめてみたい。

筆者はこれまで映画研究者や批評家として、映像メディアウムのいわゆるデジタル化、ネットワーク化がもたらしたインパクトについて、主に文化批評やメディア論の視点から検討してきた¹。他方、筆者は写真研究や写真批評の分野に関してはほぼ専門外なのだが²、例えば前川修のデジタル写真論の言説に関する簡にして要を得た整理を参照する限りでは、やはり筆者が論じてきた、映画(動画)をめぐる状況とほぼ同様の展開が写真にも起こっているようだ³。とりわけいわゆる「Web2.0」以降のデジタル写真表現/経験においては、写真共有コミュニティサイト「Flickr」などを筆頭としたSNS(ソーシャル・ネットワークワーキング・サービス)の台頭が

大きな影響を与えているという点は、映画文化のそれともはつきり連動しているだろう⁴。さらに、二〇一八年の現在、デジタルな写真表現・経験の先端にあるのが、おそらく無料写真共有アプリ「Instagram」と「SNOW」をはじめとするSNS対応のカメラアプリだろう。Instagramなどは、リチャード・プリンスの〈ニュー・ポートレート〉シリーズ（二〇一五年）など、最近では現代アーティストによる写真表現のガジェットの一つとしても用いられるようになっていよう⁵。

以上のようなデジタル以降の多種多様な映像の「画面」をめぐる存在論的な条件を考えるにあたって、ここ最近の筆者が考える最も重要な変質の一つに、いわば「スクリーンからインターフェイスへ」とでも要約できるようなパラダイムシフトがある。この問題系に関して筆者は、現在継続中の長期連載「ポスト・シネマ・クリティーク」の中でも主題的に検討しているところである⁶。だが、同じような問題は、筆者以外にもここ数年、複数の論者

が取り上げ始めている。例えば、東浩紀もまた、二一世紀のポストモダン的な主体性のモデルとして、映画のスクリーンに代わり、コンピュータのインターフェイスやタッチパネルの画面に注目することを提起している。

ぼくはこれからさき、コンピュータのインターフェイスやVRの経験について語るだろうが、それなにも新しい視覚芸術論を展開したいからではない。ぼくはむしろそれらを、映画、すなわちカメラと映写機とスクリーンの組み合わせによるものとは異なる、新しいもうひとつの「深さの装置化」の例として捉えたいのである。「…」ラカン派精神分析によれば、近代の人間は、あたかも映画を見るように世界を見、カメラ（神の視点）に同一化することでスクリーン上の現実（浅い現実）から脱出する術を心得ていた。しかし、だとすれば、二一世紀の人間は、映画を見るようにはなく、

インターフェイスに接するように世界に接し、カメラへの同一化によってではなく、マウス（現実との接触）を動かすことでウィンドウ内あるいはアプリ内の現実（浅い現実）から脱出する術を心得ていると言えないだろうか？

ここで東は、およそ二〇世紀まで続いてきた近代的な世界認識や表象システムのモデルを映画に象徴される「スクリーン」に見出し、それとは異なる現代の新しいそれとして、コンピュータのインターフェイスやスマートフォンタッチパネルを挙げている。以上の見立てについては、筆者もまた、その枠組みをほとんど共有している。

例えば、別のところでもごく要約的に示したことを改めて繰り返せば、近代的な世界モデルとは、ごく大雑把に言えば、主体と客体Ⅱ世界との関係を支える三点セットによって成り立っていた。すなわち、（主体Ⅱ人

間にとつて）認知・経験可能なもの（「見えるもの」と、反対に絶対に認知・経験不可能なもの（「見えないもの」）、そしてそれらを記号的に媒介するメディア装置（象徴秩序）の三つである。カント風に「物自体」と「仮象」、ハイデガー風に「存在」と「存在者」、ラカン風に「現実界」と「想像界」、あるいはフーコー風に「言葉」と「物」の対立と言い換えてもよいが、何にせよ近代的な世界モデルは、一事が万事、こうした可視性と不可視性の二項対立図式とそれらの媒介項によって展開されてきた。

これをより具体的な視覚モデルや表象装置として実装させたのが、他ならぬルネサンスに確立された遠近法（一点透視図法）であり、二〇世紀を代表するメディアである映画だといつてよい。例えば、遠近法的なイメージにおいて、可視的な世界Ⅱ客体の像は、それを世界の外の一点から一方的にまなざす不可視の主体の視線によって構成される。ここで主体Ⅱ見えないものと客体Ⅱ見えるものの関係は排他的に固定されている。あるいは、映画

というメディアの鑑賞体験はその図式をより明確に体現しているだろう。映画館において映画を観るという行為（体験）とは、まさに眼の前のスクリーンに映る可視的な映像⇨客体を、そこには存在しない（見えない）被写体の存在している、この現実世界にいる観客席の観客⇨主体が一方的にまなざすことで成立している。そして、その二項対立的なスクリーンの映像と客席の観客の視線を媒介するのが、記号的な変換装置としてのカメラであり、映写機なわけだ。その意味で、映画、あるいはスクリーンとは、まさに長らく近代的な世界モデルの雛形であった。

しかし、今日の映像を映し出す「画面」は、そうした映画のスクリーンのモデルから、物理的にも、象徴的にも急速に変わりつつあるように見える。そして、その内実を象徴する具体的なモデルとみなせるのが、おそらくコンピュータのインターフェイスやインターネットのウィンドウ、そしてスマートフォンのタッチパネルだと

思われる。つまり、いままさに私たちの身の回りに溢れつつある大きささまざまな「画面」とは、いわばこの「インターフェイス／タッチパネル的画面」と呼ぶべきものになっていると見なすことができる。

2 インターフェイス／タッチパネル的画面の可塑性、

幽霊性

この「インターフェイス／タッチパネル的画面」の持つ大きな特徴とは、近代的な「映画のスクリーン」とは対照的に、言うなれば、まずは見えるもの／見えないもの、客体／主体、映像／観客、モノ／ヒト……といった近代的な二項対立図式の機能不全、あるいは例外状態にあると云ってよいだろう。ともあれ、ここでは第一に、「画面」⇨客体はスタティックなものにはならず、主体の身体性や視角の差異によって絶えず「見えるもの・可視的領域」の位相がプリズム状に変化する多層的かつ可塑的な性質を帯びる。また第二に、イメージ⇨客体と観

者の関係性もまた、対立的ではなく、相互流動化・相互干渉化するものとなる。

これらのインターフェイス／タッチパネルの画面の性質を、口頭発表では、スマートフォン向け位置情報ゲームアプリ「Pokémon GO」(二〇一六年リリース)や、清原惟監督の映画『わたしたちの家』(2017)、あるいは菱田正和監督のアニメーション映画『KING OF PRISM by PrettyRhythm』(2016)の「応援上映」スタイルなどに、その具体的な現れを見ておいた。¹⁰ これらの事例については別稿でもすでに書いているので、ここではさしあたり昨今の「デスクトップ・ノワール」の「画面」を例に説明しておこう。デスクトップ・ノワールとは、映像作家で映像理論家でもある佐々木友輔の用いる用語であり、¹¹ 全編がパソコンなどのデスクトップ上だけで進行する映画・映像作品を指す。ナチョ・ビガロンド監督の『ブラック・ハッカー』(Open Windows, 2014)、レヴァン・カブリアーゼ監督の『アンフレンデッド』(Unfriendly, 2014)などが代表的な作品として知られるが、いうまでもなく

これらの映画の「画面」は、通常の映画のスクリーンのイメージとは決定的に異なっているはずだ。例えば、かつての映画のスクリーンの画面とは、——ルネサンスに遠近法を体系化したアルベルティが述べたように——観者がその向こう側に世界を見通す「窓」として機能していた。スクリーンに投影される可視的な映像とは、その向こう側に指標的な起源として確実に実在する不可視の現実世界のかりそめの写し絵であり、見方を変えれば、映画のカメラとはその二項対立的で固定的な現実の風景や対象をその外部から shoot するものであった。ところが、当然ながら、『ブラック・ハッカー』や『アンフレンデッド』の画面においては、こうしたスクリーンの二項対立図式は跡形もなく崩れ去っている。

例えば、『ブラック・ハッカー』では映画の画面(デスクトップ)の中に、複数のウィンドウが相互に重なりながら次々に現れ、この個々のウィンドウが通常の映画のいわばシークエンスショットに相当しているのだが、この個々のウィンドウ画面を私たち観者はもはやその向

こう側に不可視の現実が覗く「窓」として理解することはできないだろう。それは、複数の見えるもの・可視的領域が一元的なプラットフォームの上でフラットに並列化し、局面ごとに異なる現実⇨客体的なものがその都度「幽霊」のように現勢化してくるヴァーチャルな時空に他ならない（ドゥルーズ風にこれを「内在平面」と呼んでもよいかもしれない）。こうした「幽霊化」したインターフェイス／タッチパネルの画面は、いま、私たちの時代の映像を覆い尽くそうとしているように思われる。

いずれにせよ、筆者はかつて、デジタル写真表現や写真経験の領域において、こうしたインターフェイス／タッチパネルの画面の事例を、先ほど挙げたSNOWなどの写真加工カメラアプリのイメージに見出してみた¹²。知られるように、昨今、一〇代を中心に写真コミュニティケーションの主流になりつつあるこうした加工アプリの写真イメージにおいては、撮影した顔写真に、顔認識スタンプやフィルターなどをデコレーションしたデジタル加工が施される。すなわち、こうしたカメラアプリ

リを用いた顔写真のイメージにおいては、素顔が幾重ものデジタル画像によって多重レイヤー化してしまっている。これはかつての顔というスクリーン⇨肌（！）が、デスクトップのインターフェイスのように、あるいはポケGO的なARゲームの画面のように、いくつもの潜在的なウィンドウやデジタル画像によって多層化⇨幽霊化してしまった「画面」に限りなく近い。その意味で、今日の先端的なデジタル写真のイメージもまた、インターフェイス／タッチパネル化を被っているといえる。

しかも、少なからず示唆的に思われるのは、これもすでに指摘したことだが、この顔貌性に着目することで、いわば「イメージの公共性の構造転換」について考えることができるようにも思われることだ。というのも、知られるように、かつてエマニユエル・レヴィナスは（他者の）「顔（visage）」の現れにいかなる現象にも還元しない現代の絶対的に無限の責任⇨応答可能性を見た（『全体性と無限』）。こうしたレヴィナスの倫理的存在論は、筆者の考えでは、奇しくも彼と同年の生まれで、同

じく二〇世紀のホロコースト（全体主義）の経験から自身の思想を練り上げたハンナ・アーレントの公共性論（『人間の条件』）ともどこか通底する側面を持っているように思う。すなわち、レヴィナスの「顔」をめぐる〈自〉と〈他〉の対峙にせよ、アーレントのいう「現れの空間（space of appearance）」にせよ、それらの見取り図もまた、自己と他者、主体と客体、公と私という二項対立的な構図という点で、かつての遠近法／スクリーンの構図を正確になぞっているわけだ。そして、だとすれば、今日のSNOWによる「顔のデジタル的な幽霊化」拡張現実化」は、まさにこうした近代的な公共圏の例外状態とも相即しているという見立てを考えることができるだろう。

3 イメージの触覚性

ところで、こうしたインターフェイス／タッチパネル的画面には、もう一つの重要な特性がある。それが、いわゆる画面における「触覚性（haptic）」への傾斜であ

る。¹³ いうまでもなく、コンピュータのインターフェイスは「マウス」のようなポインティングデバイスから今日のタッチパネル・スクリーンにいたるまで、スクリーンのイメージを単に受動的にまなざすだけでなく、観者＝ユーザによるインタラクティブな操作がつけ加わったところにそのメディア的な画期性があった。例えば、グラフィカル・ユーザ・インターフェイスのコンセプトを立ち上げたアラン・ケイもまた、その初期から「手（manipulate, manage etc.）」の含意（manipulate, manage etc.）を度々強調している。¹⁴ また、先の前川もまた、モバイル端末を介して流通するようになった現代のデジタル写真が強い触覚性を帯びることを強調していた。少々長くなるが、該当の論述を引用する。曰く、

センサーのひとつとしてカメラを取りこんださまざまな携帯デバイスは、スクリーンをデザイン的主要なアピールポイントとしている。つまり、明るく鮮やかな画面上での直感的な触覚的操作を可

能にするスクリーンが、それらデバイスの「売り」
になっているのである。スクリーンにマウスや指
で触れる身振りは、画像の撮影と閲覧（拡大・縮小・
回転）、画像の編集、あるいは瞬時の画像のシェア
を可能にするが、こうした諸々の操作の根底には、
複数の写真画像を一気にシークエンスとしてスク
ロールする操作がある。ここにはスクリーンの肌
理とこれによって触発される操作と複数の画像の
運動というひとつながりの特徴を見てとることが
できる。〔…〕

先の触覚的操作についてももう少しだけ補足して
おこう。たとえばスマホを考えてみれば、それが
一面では、触覚的な物質性を強く具えていること
が分かる。〔…〕撮影や加工の際だけでなく、スク
リーンに呈示した画像をデバイスごと仲間内で回
す際の身振りは、触覚性を強く帯びており、パー
ソナルな視覚的親密さが醸成されるための契機に
もなっている。また付け加えておけば、写真撮影

の行為にも触覚性に基づく変化が生じている。携
帯電話で撮影する身振りは、あたかも被写体に「触
れる」ようにして手を伸ばして撮影するという所
作が通常である。こうした以前とは違うふるまい
がデジタル写真の作用圏に含まれている¹⁵⁾。

前川は、この他にもジェフリー・バッチェンらのヴァ
ナキュラー写真研究を引き合いに出しながら、現代の写
真研究において写真の物質性、触覚性の主題が広範に浮
上ってきていることを指摘している。いうなれば、イン
ターフェイス／タッチパネルの画面とは、自他や主客の
隔たり〓対立がなく、触れたところだけが明るくなる、
つまり「見えるもの」〓可視的領域になるような、そ
のような特異な「画面」だと表現してみてもよいだろ
う（これも別のところで指摘したように、こうした「画
面」はおそらくドゥルーズ&ガタリのいう「平滑空間（*espace lisse*）」に類比的なものである）。

また、私たちはこうした触覚的なインターフェイス画

面にまたもや先ほどの SONS OF MOTHER のデジタル写真のような「顔」のイメージとの思わぬ関連を見つけ出すことができるだろう。口頭発表ではそれを、現代の映画やアニメーションの映像で頻繁に見られるようになってきている、「顔のクローズアップ」という演出を例に示した。ただ、これもすでに別稿で書いてしまったことなので、¹⁶ここでも関連する別の事例について触れよう。それはいささか唐突かもしれないが、セルゲイ・エイゼンシュテインのモンタージュ理論である。よく知られるように、エイゼンシュテインのモンタージュ理論とは、映画を構成する個々のショット（映像）を文章の「単語」のようにみなし、モンタージュ（編集）によって映像に新たな意味を弁証法的に生み出すシステムを模索した理論である。また他方で、近年、エイゼンシュテインといえば、そのディズニー論から定式化された彼の「原形質性（plasmaticness）」という概念が映像文化論、とりわけアニメーション研究の分野で注目を集めている。こちらは、ある対象が局面ごととその形を可塑的に変え

ていく一種の変形可能性を指している。¹⁷

こうした原形質的な性質はディズニーのようなアニメーション映像のみならず、今日のデジタル映像、あるいはイメージと観者の主客関係がまさに可塑的に変異するインターフェイス／タッチパネルの画面の性質とも深く関わるものだといえる。ところで、畠山宗明は最近の論文において、こうしたエイゼンシュテインの理論的仕事を改めて整理し直し、彼がモンタージュ理論をはじめとした自らの理論構築に、観客の身体的／経験的知覚の介在を重視していた点に注意を促している。すなわち、モンタージュ理論の成立には、観客身体の触覚的で原形質的な「運動の知覚」が関わっていたというのである。¹⁸つまり、エイゼンシュテインの「画面」とはある意味できわめて「インターフェイス的」なのである。いずれにせよ、ここで興味深いのは、エイゼンシュテインが自身のモンタージュ理論の概要を日本文化との類似性によって示した有名な論文の中で、モンタージュの本質を、本意文字（漢字）や短歌など

とともに「顔」の形成——東洲齋写楽の役者絵や能面の、極端にデフォルメされた表情で説明していた事実だろう。¹⁹ ここにもまた間接的であれ、「顔」＝表情の本来的に持つ原形質的な触覚性が垣間見える。そして、例えば、「インターフェイス (interface)」とはそもそも、interface、すなわち文字通り、複数の「顔」の重なり、接触としてみなすことができるものでもあったのではないだろうか。

4 イメージと主体の相互包摂性

以上の多少荒っぽい仮説的な考察を踏まえて、口頭発表では、インターフェイス／タッチパネルの画面の特質をよく表現した、ごく最近の興味深い事例として、最後にiPhone Xの「アニ文字」を示した。アニ文字とは、二〇一七年一月に発売されたiPhone Xに新しく搭載されたTrueDepth キャンメラを用いた機能である。センサがスマートフォンユーザーの表情を逐次読み取って、全一二種類の3DCGアニメーションキャラクターの表

情に反映させ、そのアニメーション化したキャラクターの画像をメールで送ることができる。調べてみれば、「絵文字の顔認証アニメーション版」のような機能である。

もとより、水野勝仁が指摘していたように、通常のモバイル端末の電子メールでも用いられる「絵文字」というイメージが特異な身体性や触覚性、可塑性を帯びていた。²⁰ 絵文字は一つの記号＝イメージの中にそれを読む者によって多様な意味を読み取れる「余白」を含んでいるが、この性質もまた、土居伸彰が見出したエイゼンシュテインの原形質概念の特徴と共通する部分がある。ともあれ、アニ文字のキャラクター＝客体的に見せる表情は、この場合、ユーザー＝インターフェイスの操作者との文字通り「触覚的」な交差交換（メルロ＝ポンティ）によって可塑的に形作られる。つまり、逆にいえば、実際に使ってみるとわかるのだが、ユーザー＝操作者の表情の方も、アニ文字のキャラクターの表情の変化に伴って、思わぬ反応をしまい、イメージとユーザーの表情は競合的かつ流動的に影響を与え合

うことになるのである。アニ文字の面白さはここにある。

このアニ文字の特徴には、デジタル以降の映像の生態系の重要な側面が現れていると思われる。すなわち、それは「イメージ⇨客体とヒト⇨主体との相互包摂性」とでも呼びうるものだろう。アニ文字的なイメージとは、「私」と「あなた」、すなわち、自己と他者、主体と客体や、ひいてはヒトとモノ、人為と自然、一と多……といったもろもろの近代的な二項対立図式を脱却し、むしろそれがハイブリッドに混在しながら、半ばは自己⇨「私」、半ばは他者⇨「あなた」といった幽霊的なアクタント（行為体）同士が競合的かつ流動的なネットワークを取り結ぶ。アニ文字とはそうした社会的なネットワークを活性化させる指標的なノード——ミシェル・セルールのいう「準-客体(quasi-object)」の一種なのだ。こうした見取り図は、ブルーノ・ラトゥールらの「アクター・ネットワーク理論 (Actor-network theory)」（ANT）と重なるところがある。実際、前川も、近年、アクター・ネットワーク理論を参照したデジタル写真論の言説が見られるよう

になっている点を指摘している。²¹

さらにいえば、アクタントたちが織り成すこの可塑的な競合関係には、全体が部分に対して一方向的に包摂されるという関係ではない、いわば非ホーリズム的な相互包摂関係も派生してくる。例えば、ANTを駆使して「存在論的転回 (ontological turn)」を人類学で積極的に推し進めているアネマリ・モルは、これを「袋詰め (Ensaechange)」という卓抜な比喩で表現している。従来の存在論が全体と部分、主体と客体といった二項的な関係性を、AがBより大きく、BがCより大きいならば、AはCより大きいというような、不可逆的な推移性・階層性をもつ「箱詰め」関係としてのみ捉えてきたとすれば、彼女はその両者をAにBが入っていたとしても、Aを折り畳めばBに入るといふ、その位置を絶え間無く入れ替え、相互包摂し合う可塑的な状態に置き直すのである。²³

例えばこの袋詰めの比喩を仮に視覚的な関係性に置き直すとするれば、いうまでもなく『象徴形式』としての

遠近法」(パノフスキー)に通じるスクリーンの画面
に対する批判的検討に繋がるだろう。繰り返すように、
かつての視覚的な世界認識や主体像とは、単一のまなざ
しに近代の主体から一方向的に包摂され、階層化される
遠近法的世界に客体という二項的關係によって成り立っ
ていた。しかし、おそらく袋詰めの關係を伴った新た
な視覚像——「インターフェイス的」な視覚世界とは、
そうした不可逆的な「見る主体／見られる客体」の推移
性・階層性が半透明で幽霊的な境界やモノを媒介に互い
を相互包摂し合うようなものになるだろう。インター
フェイス／タッチパネル的な画面とは、こうした主客、
一多、部分／全体……などの二項的關係が絶え間な
く相互包摂し合う原形質的で可塑的な様態として描き出
すことができるのではないだろうか。

発表では、この後、ナチョ・ビガロンド監督の最新作『シ
ンクロナイズドモンスター』(Colossal, 2016)を、相互

包摂性を主題にした物語事例として説明し、近年の「思
弁的／實在論的／存在論的転回」を迎えた現代思想の潮
流(ポスト・ポスト構造主義)との緩やかな関連を示唆
した。

この新たな「画面」をめぐる考察が、写真を含む今後
の映像文化論の展開にとって、重要な意味を担ってくる
のではないだろうか。

〔付記〕本稿は、二〇一八年一月二七日に、第一二回神
戸大学芸術学研究会「写真とモビリティーズ」(於・神
戸大学大学院人文学研究科)で行った口頭発表「相互包
摂化する映像環境——インターフェイスの画面・映像を
めぐって」の発表内容に基づいている。貴重なコメント
をいただいた大橋完太郎、土屋誠一、中村紀彦、前川修
の各氏に記して感謝いたします。

註

- 1 例えば、渡邊大輔『イメージの進行形——ソーシャル時代の映画と映像文化』人文書院、二〇一二年などを参照。
- 2 本稿の元となった口頭発表が行われた研究会のテーマは、「写真とモビリティーズ」であった。
- 3 前川修『デジタル写真の現在』、『美学芸術学論集』第一二号、神戸大学芸術学研究室、二〇一六年、六・三三頁。また、飯沢耕太郎『デジタル』中央公論新社、二〇〇四年も参照。
- 4 前掲『デジタル写真の現在』、一〇頁以下を参照。また、長谷正人編『映像文化の社会学』有斐閣、二〇一六年、一一五頁以下なども参照。
- 5 例えば、小林美香「インスタグラム時代の写真表現」、『美術手帖』一二月号、美術出版社、二〇一七年、四九頁。飯沢耕太郎『キーワードで読む現代日本写真』フィルムアート社、二〇一七年、五六・五七頁。また、以下のエッセイも示唆的な論点を多く含んでいる。大山顕「スマホの写真論」、『ゲンロンβ』ゲンロン、二〇一七年四月から連載中。
- 6 渡邊大輔「ポスト・シネマ・クリティーク」、『ゲンロンβ』ゲンロン、とりわけ第二二回（二〇一七年二月）以降を参照。なお、したがって本稿の論述は既出の上記連載と重複する部分がある。
- 7 東浩紀「観光客の哲学の余白に」（第六回）、『ゲンロンβ 18』ゲンロン、二〇一七年一〇月。
- 8 ポストモダン的な世界認識や主体性をインターフェイスやタッチパネルに見出すという東の議論は、東自身が解説するように、コンピュータのグラフィカル・ユーザ・インターフェイス（GUI）に同様の性質を指摘した過去の議論と通底している。以下を参照。東浩紀「サイバースペースは何故そう呼ばれるか」（原稿の初出は一九九七・二〇〇〇年）、『サイバースペースはなぜそう呼ばれるか——東浩紀アーカイブス2』河出文庫、二〇一一年。同『動物化するポストモダ

- ン——オタクから見た日本社会』講談社現代新書、二〇〇一年、第三章。
- 9 例えば、以下を参照。前掲『イメージの進行形』、一四〇・一四三頁。
- 10 渡邊大輔「原形質的な幽霊たちの家」(「ポスト・シネマ・クリティック」第二三回)、『ゲンロンβ 21』ゲンロン、二〇一八年一月などを参照のこと。
- 11 佐々木友輔「復路の旅——現代映画のための物語(フィクション)」、佐々木友輔、*noise*『人間から遠く離れて——ザック・スナイダーと21世紀映画の旅』トポフィル、二〇一七年、二二五・二二八頁。
- 12 渡邊大輔「顔」に憑く幽霊たち——映像文化と幽霊的なもの、東浩紀編『ゲンロン5 幽霊的身体』、ゲンロン、二〇一七年、一七四頁以下を参照。
- 13 このインターフェイス/タッチパネルの画面における触覚性の問題についても、ごく最近詳しく論じた。渡邊大輔「ポストシネマにおける触覚性の問い」(「ポスト・シネマ・クリティック」第二四回)、『ゲンロンβ 22』ゲンロン、二〇一八年二月。筆者は、既出の論文(「顔」に憑く幽霊たち)において、現代のデジタル写真表現の分析にレイナスの「顔の哲学」を参照したが、かつてマーティン・ジェイがその浩瀚な視覚文化史で記述したように、二〇世紀の現代フランス思想には触覚を含めた「反視覚主義」の系譜が見出せることが知られている。マーティン・ジェイ『うつむく眼——二〇世紀フランス思想における視覚の失墜』亀井大輔・神田大輔・青柳雅文・佐藤勇一・小林琢自・田邊正俊訳、法政大学出版局、二〇一七年。
- 14 アラン・ケイ「ユーザーインターフェース」、ブレンダ・ローレル編『人間のためのコンピュータ…インターフェースの発想と展開』上條史彦他訳、アジソン・ウェスレイ・パブリッシャーズ・ジャパン、一九九四年、一五九頁。
- 15 前掲「デジタル写真の現在」、一一・一二頁。

- 16 前掲「ポストシネマにおける触覚性の問い」を参照のこと。
- 17 エイゼンシュテインの原形質概念については、以下を参照。今井隆介「原形質」の吸引力——エイゼンシュテインの漫画アニメーション理論」、加藤幹郎編『アニメーションの映画学』臨川書店、二〇〇九年、一一・五六頁。土居伸彰『個人的なハーモニー——ノルシュテインと現代アニメーション論』フィルムアート社、二〇一六年。
- 18 畠山宗明「エイゼンシュテイン——運動とイメージ、そしてアニメーション」、東浩紀編『ゲンロン7 ロシア現代思想II』、ゲンロン、二〇一七年、一三四・一五三頁。ちなみに、この論文で畠山はエイゼンシュテイン的な原形質性を、ある種の「拡張現実的」なりアリティとも類比的に語っている。したがって、この点でも原形質性はインターフェイス/タッチパネルの画面の内実と通じているといえるだろう。また、この点は前掲「原形質的な幽霊たちの家」で、『わたしたちの家』を例に筆者も論じた。
- 19 セルゲイ・エイゼンシュテイン「枠を超えて——モンタージュと日本文化」、鴻英良訳、岩本憲児編『エイゼンシュテイン解説——論文と作品の一巻全集』フィルムアート社、一九八六年、七一・七三頁。
- 20 水野勝仁「絵文字は空白をつくり、スリルを生む」『EKRTS』(<http://ekrts.jp/2016/06/2070/>)
- 21 前掲「デジタル写真の現在」、一八・二二頁を参照。なお、前川修は、映画理論におけるいわゆる「装置理論」との対比からヴァルター・ベンヤミンの触覚的知覚の特異性に注目しているが、ベンヤミン的な触覚的知覚は土居のいう記号の原形質性とも重なり合う側面があるように思う。この点はまた別稿で考えたい（前川修『痕跡の光学——ヴァルター・ベンヤミンの「視覚的無意識」について』晃洋書房、二〇〇四年）。
- 22 この点は以下の文献に示唆を受けた。清水高志『実在への殺到』水声社、二〇一七年、第六章。
- 23 アネマリ・モル『多としての身体——医療実践における存在論』浜田明範・田口陽子訳、水声社、二〇一六年、一九四頁。