

窓としてのピクチャー、スクリーンとしてのピクチャー

伊集院 敬 行

はじめに

真っ暗な部屋に穴を通して差し込んだ光が、穴の向い側の壁に当たる。すると、外の光景がそこに浮かび上がる。この現象自体はユークリッド (Euclid, 紀元前300年ごろ) やアルキメデス (Archimedes, 287?-212) がこの現象について書き残す以前から知られていたものであるが、これが画家たちの関心を引くことはなかった¹。そうなるのはようやくルネッサンス期になってからであった (図12-a, b)。このことは、ルネッサンスの画家たちが対象だけでなく、それが空間の中に対象がある様子、すなわち遠近感を描こうとしたことを示している。つまり、それまでの画家は対象を描くことに関心はあっても、空間を描くことにそれほど関心がなかったのである。

この遠近感を平面に描くためには、人間の眼球から対象と空間に注がれる視線の束を束ねて出来上がる三角錐——これを視錐という——の切断面を描けばよい。これがルネッサンスに成立した遠近法 (線遠近法) の基礎となる考え方である。カメラ・オブスキュラの壁に浮かび上がる映像は、幾何学的にちょうどこの観察者の視錐の切断面と一致する。そこで画家たちは、穴を開けられたこの暗い部屋に浮かび上がる映像をなぞることで、対象が空間にある様子を把握し、これを元にして絵画を仕上げようとした。次に画家たちが、このカメラ・オブスキュラのはかない映像を直接画面に定着させることを夢見たのは当然の成り行きだろう。多くの人々が挑んだ末、ついにそれは成功する。こうして写真が生まれた。このように考えるなら、写真は、画家が夢見た自動化された遠近法絵画ということになる。

しかし、技術の発展と共に、写真には遠近法絵画の単なる代用品に留まらない新しい可能性が認められるようになる。写真は、人間の目と手以上の正確さと素早さを持ち、同じものを一度にいくつも作りだすことができ、サイズの極端な拡大と縮小をすることができる。さらに写真が、静止画を連続させることで画像を動かす技術と融合すると、そこから映画が生まれる。これは運動を再現するだけでなく、時間の圧縮や引き伸ばしも可能にした。写真や映画といっ

た映像技術が独自の芸術となり、絵画に代わって20世紀を代表するメディアとなっていくのは、写真や映画が機械的に対象の光を複製することにあるこのような様々な可能性が、時代の要請に応えたからであったと言えるだろう。

写真や映画（以後、本論では写真や映画といった複製技術を「映像技術」とする）のはじまりは、しばしば以上のように語られる。ここでは映像技術は、画家が遠近法に従った絵画を描くための補助手段として用いたカメラ・オブスキュラから発展したものとされている。つまり、遠近法に従った絵画を描くためのカメラ・オブスキュラが写真や映画用のカメラになったというわけである。しかし、近年の視覚理論はこの連続性を否定するものが多い。そこでは、遠近法の視覚が光の幾何学的な性格に基づくのに対し、映像技術の画像の定着や再生に用いられる技術は視覚の生理学的特性の模倣や応用であると考えられ、これらの間には連続性が認められないとされる。だとすると、これまでの写真論や映画理論は、映像技術において自動化されたものが何を模倣したものであったかを十分に理解していなかったのであって写真を自動化された遠近法とする写真の理解は誤りとは言えない。

だが、本当に遠近法の遠近感はそのまま映像に受け継がれているのだろうか。画像を定着する部分は手から感光材に代わったとはいえ、もちろんカメラ・オブスキュラの科学的な原理はそのままである。だが、だからと言って遠近法絵画と映像技術の画像の遠近感に違いがないことにはならない。というのも以下に述べる理由で、視錐の切断面を得ることと、カメラ・オブスキュラの映像を定着することを同じものと見なすことができないからである。

遠近法絵画では、画家が対象と同時に空間を描こうとした。先に見たように、その基本となった考えは視錐の切断面を描くことであった。そうすれば視線は絵画の表面を通過し、絵画が作り出す架空の空間へと進んでいくことになる。つまり、遠近法絵画の空間がより現実らしく感じられるのは、絵画の前に適当な距離に立った鑑賞者の視錐が絵画自体の視錐と重なるときである。そのとき、絵画の画面は「窓」として機能する。したがって、絵画の視錐と見る者の視錐が大きくずれるなら、たとえ描かれたものが幾何学的に視錐の断面と相似であったとしても、それでは画面は窓として機能しない。同様に、カメラ・オブスキュラで用いるレンズの画角が極端に人間のそれと違っても、画面の視錐と見る者の視錐は一致せず、そこに十分な遠近感が生じない。

だとすると、映像技術の画面が窓として機能することは極めて少ないことに

なる。というのも、映像技術はそれが複製技術であるがゆえに、その画面は常に視錐の切断面より極端に縮小もしくは拡大されるからである。また、映像技術では人間の眼とは極端に異なる遠近感を持つレンズが多用されるからである。以上のことからカメラ・オブスキュラの映像を定着することと、視錐の切断面を得ることを同じものと見なすことはできない。

では、映像技術の画面が窓でないとすれば、それはどのようなものとして機能するのだろうか。そしてそのことは映像技術にどのような特徴をもたらすのだろうか。結論から言えば、本論は映像技術の画面がスクリーンとして機能すると考える。本論はこれを明らかにし、窓としての画面（遠近法絵画）とスクリーンとしての画面（平面的な絵画や映像技術）がどのように違うのかを考察したい。

1 窓としての遠近法、スクリーンとしての映像

周知のように遠近法は、ブルネレスキ（Filippo Brunelleschi, 1377-1446）によって発明され、アルベルティ（Leon Battista Alberti, 1404-72）の『絵画論』において完成されたと言われる。アルベルティはそこで絵画を次のように定義している。

絵画とは、与えられた距離と視点と光に応じてある画面上に線と色とを以て、人為的に表現されたピラミッドの裁断面にほかならない²。

本論は自分が描きたいと思うだけの大きさの四角いわく（方形）を引く。これを本論は描こうとするものを、通して見るために開いた窓と見なそう³。

アルベルティのこの考えに従いデューラー（Albrecht Dürer, 1471-1528）は、これを実践するためのさまざまな方法を考案し、これを一連の木版画に残している。そのもっとも洗練されたものが《横たわる裸婦を描く男》（『測量教本』第二版、1538年）（図1）で示された方法ある。ただし、このような方法を用いたのはデューラーのみではない。レオナルド・ダヴィンチ（Leonardo da Vinci, 1452-1519）や無名の画家も同様の方法を図解している（図2-a, 2-b）。ここではデューラーのものを例に、そこで画家の眼から対象に注がれる

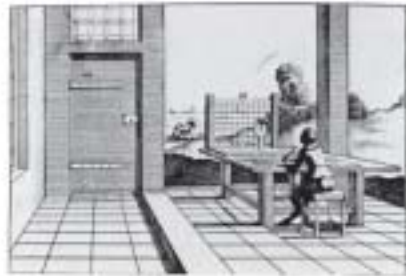


図1 《横たわる裸婦を描く男》
『測量教本 第二版』1538年



Leonardo da Vinci. Man using a transparent plane to draw an amillary sphere. c. 1510s. Pen and ink drawing, from the Codex Atlanticus

図2-a. レオナルド・ダ・ビンチ
《透明の板を使いながら球体を描く男》(1510)



Artist unknown. Drawing machine. Engraving, from Jean Dubreuil, *La Perspective pratique* (Paris, 1663)

図2-b. 作者不明《ドローイング・マシーン》
ジャン・ドゥブルイユ『実践的遠近法』1663年

両図ともJohn Szarkowski, *Photogrohy until Now*, Museum of Modern Art, 1989.より。

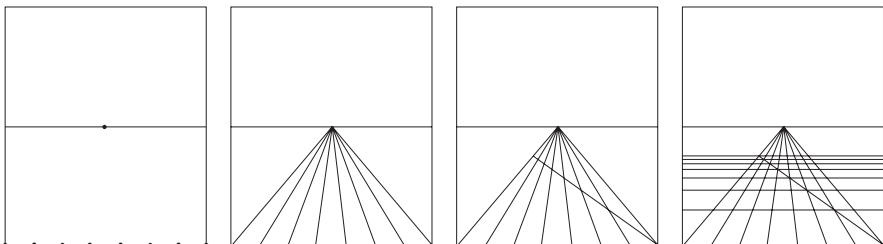
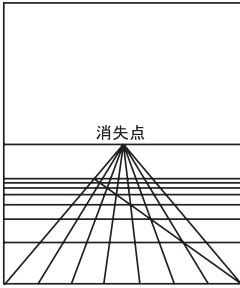
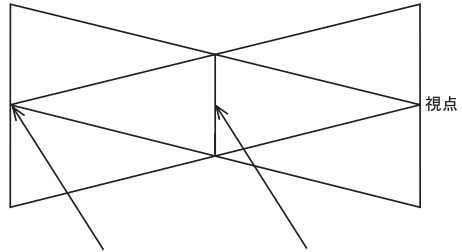


図3. アルベルティ(Leon Battista Alberti, 1404-1472)の遠近法の描き方
アルベルティ『絵画論』三輪福松訳、中央公論美術出版、1971年、89頁の図(訳者による図)を基に筆者が作図したもの。



消失点は無限遠を表しているの
あって、無限遠にあるのではない。



遠近法の誤った理解
における消失点の位置

正しくは消失点はここにある

図4. 遠近法の誤った理解

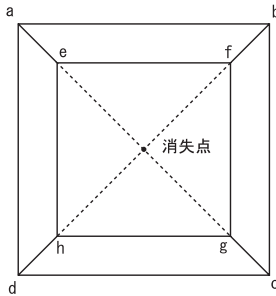
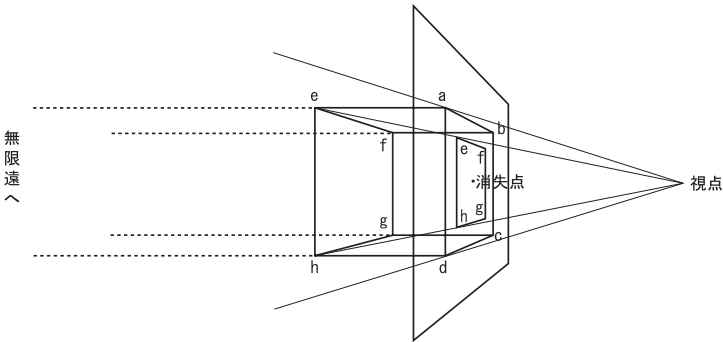


図5. 遠近法の画面に広がる空間とその平面上の表現の対応関係
上図の破線が下図の破線に対応する

視錘の切断がどのようになされているか確認しよう。それは次のようにしてなされている。

まず描こうとする対象と画家の間に糸を格子状に張った木枠を置く。そして画家は格子越しにその対象を見る。このとき、目の位置を格子の前に置いた剣の先に目を当てることで、絵を描いている間に視点が動いてしまうことを防ぐ。次に、格子越しに捉えた対象を、その格子を手掛かりにして手元の方眼紙に写していく。

このようにしてデューラーは視錘の切断面を描き、遠近感や対象の立体感を表現しようとした。しかし、アルベルティ自身はデューラーやレオナルドのようにして視錘の切断面を得る方法だけでなく、それとは別の技法も説明している。それは次のような方法である。

まず、方形の画面の中心に点を設定し、これを画面の底辺を等分した点と結ぶ。そして、この底辺の一つの角から斜めの線のある法則に従って引く。すると、画面の中心の点から底辺に向かって引かれた放射状の線はすべてこの直線と交わる。次に、この交点を通るように底辺と並行な線を引く（図3）。

こうして出来上がった図において、その中心の点は無限遠を表わしている。この点を消失点という。また、そこから放射状に伸びる線は、無限遠からこちらに向かって伸びる並行する線を表わしている。そして底辺と並行の線が消失点に近付くにつれ、その間隔を狭めていくのは、遠くに行くに従い、同じ大きさのものが小さくなっていく様子を表わしている。今日、一般に我々が遠近法として思い浮べるものは、先のデューラーの方法ではなく、このアルベルティのものだろう。ただし、これは視錘の切断面そのものを描いているのではなく、それと同等のものを得る技術というべきものである。

ところで、この図では、平行線とされるものが無限遠に向かって収束していることから、画面の向こうに、視錘と逆向きの錘状体を想定し、遠近法をその重なりとして理解できると思われるかもしれない（図4）。確かにしばしばそのような記述を見かける。しかし、それは全くの誤りである。これは立方体を真正面から描いて見ればすぐわかる（図5）。立方体の並行する四辺は無限遠に向かって収束するが、立方体それ自体がそうになっているわけではない。おそらく上述のように誤解してしまうのは、消失点が無限遠に在るように見えるからだろう。しかし、消失点は無限遠を表わしているのであって、無限遠に在るわけではない。消失点は画布の上にいる。このように、「消失点が無限遠を表

わす」のを、「消失点が無限遠に在る」と取り違えることこそ、遠近法の目を騙す力を逆説的に物語っていると言えるだろう⁴。

さて、以上のように方法は様々であるが、遠近法が目指したのは視錘の切断面を得ることであり、絵画が窓のようになることであった。つまり遠近法絵画とは、視線にある幾何学的性格を逆手に取り、目をあざむくことで、その画面の向こうにある対象と空間を再現しようとした技術である。だとすれば遠近法にとって、画面に描かれる対象の大きさ、遠近感の変化の度合いは重要である。というのも、それらが適切でないと、絵画が想定する視錘とそれを見る者の視錘を重ね合わせることができなくなり、その結果、絵画が窓として機能しなくなるからである。

たとえば、極端に遠近感を誇張する方法で絵を描けば、視線は画面で極端に屈折することになり、肉眼の遠近感と比べると、そこには不自然さが生じる⁵ (図6)。また、描く対象と視点を結んでできる視錐の断面よりも極端に大きさが異なる像を描いたものを見る場合、間近から画面を見る場合 (図7)、極端に斜めから画面を見る場合も、画面が想定する視錘と鑑賞者のそれは一致せず、そこに不自然さが生じる。こうして絵画はもはや窓ではなくなり、鑑賞者はそれが平面であることに気づかざるを得なくなる。

このように、絵画が想定する視錐とその画面が画家の視錐の切断面と相似であるだけでは、その遠近感是不十分なのである。画面が想定する視錐が、それを適当な位置から見る鑑賞者の視錐に近似的に一致するように描いてはじめて、視線は画面を超えて架空の空間の中を真っ直ぐに進んでいくことになる。こうして絵画は壁に開けられた窓として機能する⁶。

この視錐の一致を徹底しようとしたのが、ブルネレスキの遠近法の実験であった。ブルネレスキは遠近法に適った絵を描き、その消失点に穴をあけ、その裏に目を当て、鏡越しにこれを見た (図8-a, 8-b)。なぜこのような込み入ったことをしたのだろうか。普通に遠近法絵画を見ることと、このようにして見ることにはどのような違いがあるのだろうか。

この違いがちょうど画面の視錐と見る者の視錐を一致させて見るのと、そうして見ないことの違いに相当する。ブルネレスキのように絵を見れば、鏡に映った絵の真ん中には常に自分の眼が位置する。こうすれば見る者の視点は、自動的に絵画が想定する視錐の頂点 (もしくは少なくとも視錐の軸上) に常に置かれる。その結果、見る者は絵画の平面性に気づくことが難しくなり、絵画

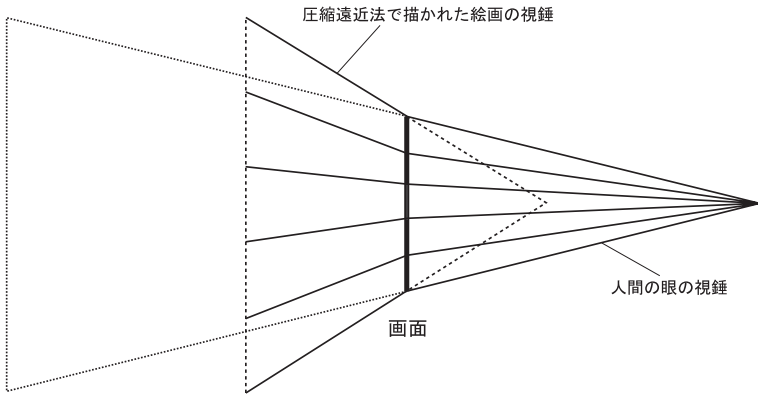


図6. 遠近法絵画の画面が想定する視錐と見る者の視錐の形が一致しない場合の視線を追跡したもの
 観察者の視錐と圧縮遠近法（広角レンズの映像のように遠近感を強調したもの）の視錐とを重ね合せ、視線の動きを追跡すると、上図の実線ようになる。画面で視線は激しく屈折する。これが見る者に違和感を与える。

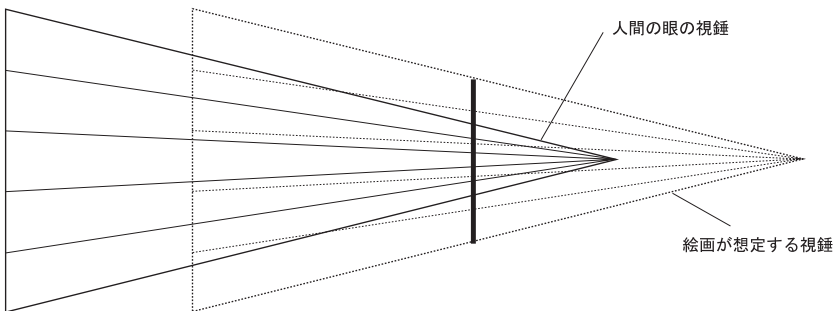


図7. 遠近法絵画の画面が想定する視錐の視点と見る者の視錐のそれが一致しない場合

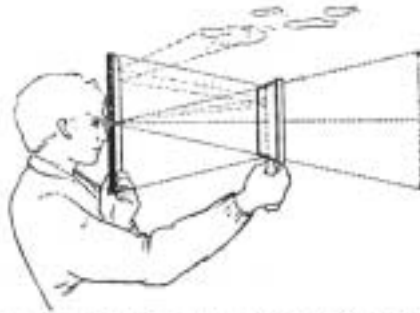


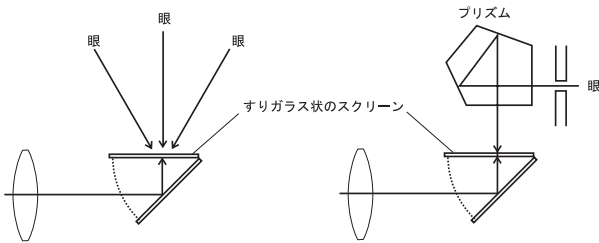
Fig. 4. Reconstitution de la première expérience de Brunelleschi.

図8-a. 「ブルネレスキの遠近法の実験」 Hubert Damisch, *Théorie du Nuage*, Seuil, Paris, 1973. p. 167.より。



図8-b. ブルネレスキの遠近法の実験

Samuel Y. Edgerton, *The Renaissance Rediscovery of linear Perspective*, 1975.



スクリーンを直接見るカメラ
 色々な角度からスクリーンを見ること
 ができるので、映像が平面である
 ことに気づかずにはいられない。

プリズムファインダー付き一眼レフ
 ファインダーによって視点が理想的な
 位置に常に固定されるので、平面を見
 ていることに気づくことができない。

図9. スクリーンに対し目を固定しない場合とする場合の効果の違いを簡単に体験する方法

はさらにその現実感を上げるのである。これに対し、画面を直接見る場合、どうしても視点はふらつき、画面の視軸から見る者の視点はずれ、画面が平面であることに気づかざるを得なくなる。

ここで述べたブルネレスキの方法で見ることと遠近法絵画の画面を直接見ることとの効果の違いを簡単に確認するには次のようにすればよい。それは、ペンタプリズムのついたカメラのファインダー越しの映像と、二眼レフやハッセルブラッドのようなスクリーンに映る映像を見るようなカメラ——これはちょうど携帯用カメラ・オブスキュラと同じ形をしている——のスクリーンに浮かぶ映像を見比べることである（図9）。

通常の一眼レフカメラでは、撮影者はすりガラス状のスクリーンに結像した左右反転の映像をペンタプリズム内で数回反転させて正像にしたものを、ファインダー越しに見ている。このように通常の一眼レフでは、撮影者が見ているのは平面である。しかし、われわれは平面を見ているようには感じないだろう。むしろ、望遠鏡を覗いているように感じるはずだ。次に、このプリズム・ファインダーのないタイプのカメラの映像を見てみよう。目が固定されないため、われわれはスクリーンをいろいろな角度から見ることになり、スクリーンが平面であることに気づかずにはいられない。ここでは世界の光が平面化され、風景は触れることのできる光になっている。

このペンタプリズム越しにスクリーンの映像を見ることがブルネレスキの方法に、スクリーンの映像を直接見ることが通常の絵画の鑑賞に相当する。ペンタプリズム越しでスクリーンの映像を見る場合、ファインダーの接眼部に目が固定される。このとき目は、画面の視錘の頂点に固定される。特に標準レンズを使うときは、スクリーンに浮かぶ映像の視錐と見る者の視錐がぴったり重なる。このとき、スクリーンが窓として機能し、我々はスクリーンという平面に映った映像を見ているとは感じなくなるのである。さらに、スクリーンに浮かぶ映像の視錐の頂点と撮影者のそれが、どのように撮影者が動こうと常に一致すること、そして、撮影中は片目をつむっているため、レンズの映像と肉眼のそれを比較することはないことも一眼レフのファインダー像に違和感を覚えなない理由だと思われる。

ここまで述べてきたことから、遠近法が生み出す遠近感には二段階あることがわかる。一つ目は物体が遠ざかるにつれ縮小するように描くことで、二次元の平面に現れる遠近感である。二つ目はその画面が想定する視錐が、見る者の

視錘に一致するようにして得られる遠近感である。今日の我々の一般的な遠近法の理解は一つ目のものであって、それが窓であろうとしたことが欠けているのである。

この二つ目の遠近感が満たされないことが頻繁に生じるのが映像技術である。その理由は二つある。一つ目は、映像技術では撮影時に広角（視錐の角度が人間のそれより広い。その遠近感は極端に圧縮（誇張）されたものとなる）のような、人間の遠近感とは全く違うレンズを用いるからである。二つ目は、映像技術の画面はさまざまなサイズに引き伸ばされるため、その画面は常に視錐の切断面としては大きすぎたり小さすぎたりする。これらの理由から、たとえレンズの作り出す映像の遠近感が幾何学的に人間の眼の網膜に結像する映像の遠近感と相似だとしても、映像技術の画面が想定する視錐が見る者のそれと重なることはまれになる。そして、それゆえその画面は窓としてよりも、視線を遮る平面として、すなわちスクリーンとして機能することが圧倒的に多くなるのである。

もちろんこのことは、遠近法絵画が映像技術によって複製されるときにも生じている。今日、我々は遠近法絵画を、複製技術を介して見ることがほとんどである。それらは本の図版やコンピュータのモニター・スクリーンといった小さな画面や、大学や美術館の講義室での巨大なスクリーン上で鑑賞される。当然、そのサイズは極端に縮小、拡大される。サイズが極端に変更された遠近法絵画が想定する視錐は、もはやそれを見る者の視錐と一致しない。ただし、拡大の方は問題が縮小よりも少ないと思われる。なぜなら、拡大された絵画の画面を遠くから見るとき、両者の視錐はちょうど重なるからである。また、大きな画面を見る場合、見る者の視点のふらつきの影響は少ないからである。しかし、縮小の方は問題が大きい。というのも、オリジナルのサイズより縮小された絵を前にすれば、見る者の視点のふらつきの影響がどうしても相対的に大きくなり、どうしても画面が平面であることに気づかざるを得ないからである。それでは絵画は窓として機能しないだろう。そのとき画面はスクリーンとなる。こうして映像技術による複製は、遠近法絵画がもともと持っていた現実感を半減させてしまうのである。

2 触るものとしての画面——映像技術の触覚性について

遠近法絵画や映像技術に現れる奥行のある空間は実際に触れることはできな

い。触れることができるのはその画面である。遠近法絵画は触れることができないものになろうとしたが、映像技術はその特性から、その画面が平面であることを暴露することになった。

ここで、視覚でしか捉えられないことを「視覚的」、触ることができることを「触覚的」とすれば、遠近法絵画が描く空間や対象は視覚でのみ存在し、触ることができないのだから、遠近法絵画が描く空間や対象は視覚的ということになるだろう。これに対し、対象のサイズや材質を変換するような彫刻は、それを実際に見、触れることができるのだから、彫刻それ自体とそれが置かれる空間は、触覚的空間ということになるだろう（図10）。

このことは、遠近法絵画は風景を描くが、彫刻は風景を描かないこととも関係があると思われる。確かに風景は物理的には触れることができるものとして存在する。しかし、実際に風景を触ることはできない。近づけば風景は風景であることをやめる。風景は視覚的にしか存在しない。遠近法絵画にとって風景はなじみのモチーフであるが、彫刻ではあまりなじみがないモチーフであるのは、遠近法絵画が視覚的で彫刻が触覚的であることを良く示している（なお、彫刻的な風景表現として、19世紀に流行したパノラマから発展したジオラマ、また、今日のプラモデルのジャンルとしてのジオラマが考えられるが、このようなものはたとえ触れることができるとしても、これらは遠近法同様、錯覚をおこさせるためのものなのだから、立体物を視覚的に見ているということになる）。

このように視覚的と触覚的の語を使うなら、遠近法絵画は触覚的なものをそれが空間ごと視覚的なものへと置き換える芸術、視覚的なものを視覚的なものへと置き換える芸術ということになる。一方、彫刻は触覚的なものを触覚的なものへと置き換えることという点で触覚的な芸術ということになる。だとすれば、遠近法から逸脱している絵画や映像技術は、彫刻に近い芸術ということになるのではないだろうか。というのもその画面からは奥行きは失われ、それは触れることができるものとしてあるからである。今日の映像技術の画面には触れることを前提に設計されているものがあるのは、このことをよく示しているように思われる。これは遠近法絵画が目指したものと真逆である。こう言って良ければ、平面的な絵画と映像技術には、模様と手触りを楽しむ織物に近い。

だとすれば、彫刻が実際に触れることができるものを別の実際に触れること

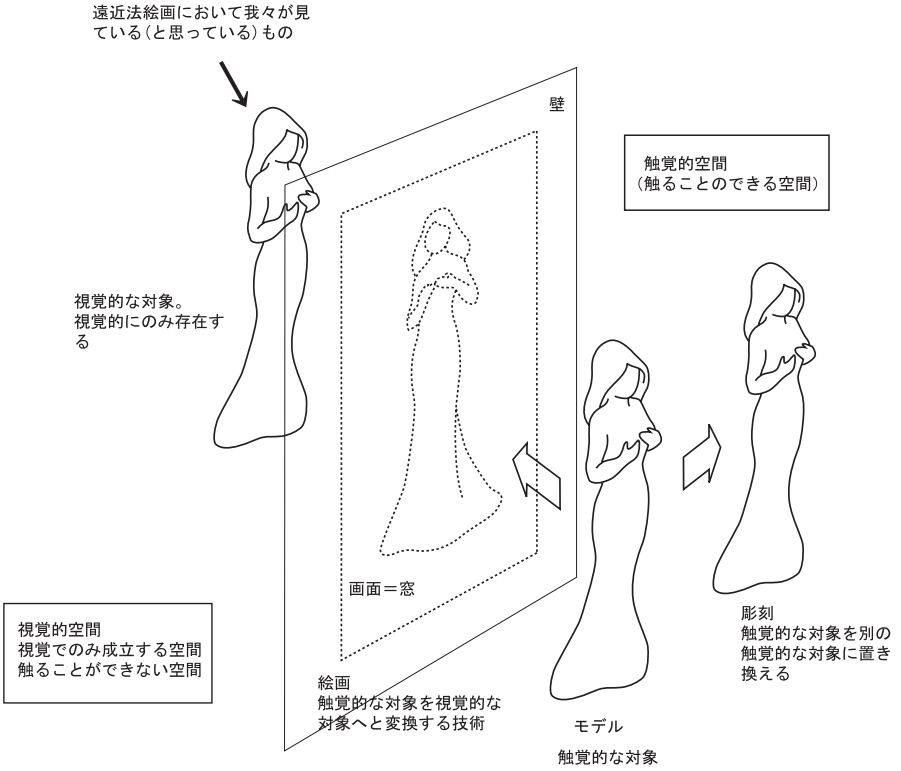
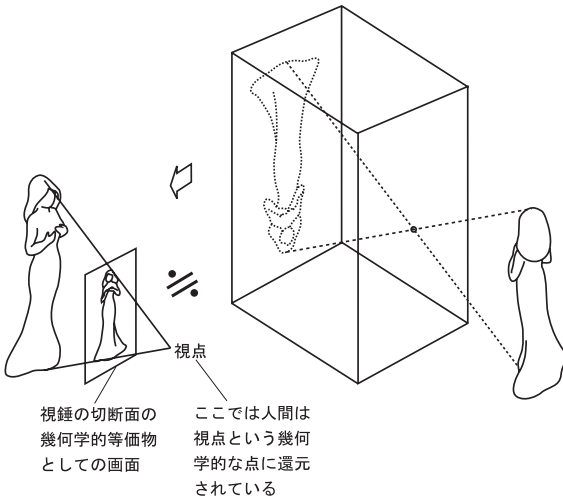


図10. 視覚的空間と触覚的空間

1) 視錐の切断面の幾何学的等価物としてのカメラ・オブスキュラに浮かぶ映像



2) 網膜像としてのカメラ・オブスキュラに浮かぶ映像

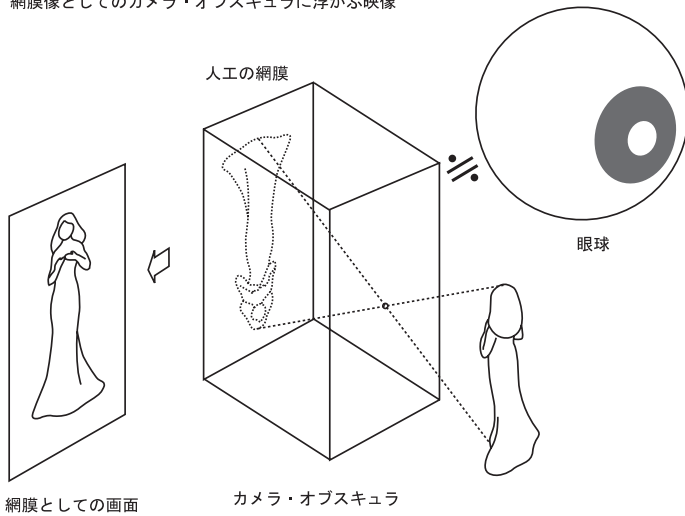


図11. カメラ・オブスキュラの持つ意味の変化。

人間の視線と対象の関係を説明するモデルからと眼球の仕組みを説明するモデルへ

ができるものに変換しているように、映像技術も、触れることができる平面を別の触れることができる平面に変換しているのと考えられる。では、映像の画面はどのような触覚的体験を置き換えたものなのか。それは網膜が光に触れること＝網膜の感光性だと本論は考える。

先に本論は、ルネサンスの画家たちが、カメラ・オブスキュラに浮かび上がる映像を、視錐の切断面として理解したと述べた。ここでは画家は、目どころか身体までを点（視錐の頂点）にまで還元し、その視錐を切断したものを視覚と同等なものとしている。したがってルネッサンスにおけるカメラ・オブスキュラの理解は、眼に届くまでの光線の幾何学的な動きをシミュレートしているのであり、眼の仕組みをシミュレートしているわけではない。いわば、ルネッサンスの画家にとって眼は三次元のもをそのまま三次のものとして捉える器官であり、それゆえその仕組みを逆手にとって眼を騙そうとしたのである⁷。しかし、カメラ・オブスキュラと眼球との類似を問題にすれば、カメラ・オブスキュラに浮かび上がる映像は網膜という平面に映る映像として理解される。このとき光の幾何学性は問題とされていない。ここでは眼は三次元のもを二次元に平面化する器官であり、網膜は、そこで平面化されたものを感ずる器官である。

だとすれば、遠近法絵画が人間の眼に入るまでの幾何学的な光の動きをシミュレートすることで、現実と見間違えるようなものを作ろうしたのに対し、写真とは、感光材という人工の網膜の発明により網膜の働きをシミュレートしたものということになる。いわば、写真を撮ることとは「光に触れる」ことであり、写真を見ることもまた、かつてあったものの「光に触る」ことなのである。

以上のことから、遠近法絵画も映像技術も同じカメラ・オブスキュラを使っているとはいえ、そこに与えられた意味はまったく違っていったことになる(図11)。カメラ・オブスキュラの映像は、視錐の切断面の幾何学的相似物である点では視覚的であるが、同時にその光はカメラ・オブスキュラの壁やそのスクリーンの上で触ることのできるものとしてある。したがって、光が網膜に結像するまでの幾何学的振る舞いが「視覚的」なものであるとすれば、網膜の感光性は「触覚的」なものとして理解できる。こうしてカメラ・オブスキュラの映像の光を感光物質によって複製すること、すなわち映像技術は、網膜に結像するまでの光の振舞いと、網膜の感光性の両方の性質を持つことになる。

フィルム、ビデオやデジタルカメラの撮像素子。これらは感光物質であり、網膜の感光性を模したものである。このような人工の網膜が触れた光を複製する。たとえば、フィルムや印画紙は乳剤（ゼラチンに塩化銀、臭化銀、沃化銀などを混入したもの）に覆われており、これが光に反応する。そしてそのベタベタとしているフィルムの表面は、見た目にも生体器官のようである。また、カラーフィルムが三層になっており、それぞれRGB（Red, Green, Blue）の光を中心に反応するようになっていることや、ビデオやデジタルカメラの撮像素子には、RGBのそれぞれの波長を感じる画素が配置されているのは、網膜にL錘状体（赤の波長を中心に感じる視細胞）、M錘状体（緑の波長を中心に感じる視細胞）、S錘状体（青の波長を中心に感じる視細胞）という、感じる波長の異なる視細胞が散らばっていることを模している。そして、撮像素子では光が電気信号に変換されるのは、視細胞が光を電気信号に変換することと一致する。

さらに、カメラの感光物質のみならず、それを拡大するための技術も、網膜を模した技術によって支えられている。そこでは光は、フィルムや撮像素子がそれを捉えたときの軌跡をそのまま逆行し、もう一つの人工の網膜としての印画紙やブラウン管の表面に転写されるのである。

つまるところ映像技術とは、機械化された網膜の発明であり、その人工の網膜が捉えた映像を見る技術なのである。その意味で画面そのものは巨大化された他者の網膜である。カメラやモニターは、メカニカルな機械というより、人間の網膜を模した生物学的な側面を持つ技術なのである⁸。ここでは視覚はもはや視線にある幾何学性のことではない。それは網膜の感光性という触覚性として理解されている。

ただし、映像技術の登場以前から、カメラ・オブスキュラに浮かぶ映像のこのような触覚性は画家たちによってすでに理解されていたと思われる。というのも、遠近感を得るためにカメラ・オブスキュラの映像を絵筆などでなぞるとき、画家は、それが視錘の断面を得ているに留まらないものがあることに気付かざるを得ないからである。画家はここで世界の光に実際に触れている。光に触れながら像を描くこと。これは網膜の機能にほかならない。

このことは、17世紀のオランダ絵画に見ることができる。そこではカメラ・オブスキュラが用いられたという。その風景画には空間というより、空気感が描かれ、その静物画には対象の触覚的な感覚（素材感）が表現されている。そ

のような効果が認められるのは、画家がカメラによってすりガラスの上に平面化された空間や対象の光を触れながら、それを描いたからではないだろうか。これに比べればルネッサンスの絵画の質感表現は乏しく、たとえば人物表現を見ても、それはまるで彩色された彫刻のようである。

また、視覚の理解が視覚的なものから触覚的なものへと変わったことは、遠近法の技法を解説した図にも見ることができる。先もみたようにルネッサンス期は、視錐の切断を説明する図（図1、図2）が描かれていたが、18世紀になると、当時普及した携帯用カメラ・オブスキュラ（図12-c, d, e, f）が描かれ、そこでは目とカメラ・オブスキュラが比較されているのである。

これらのことから、画面が網膜的であることは映像技術に固有のものではないことが分かる。むしろ、映像の発明は、それに先立つカメラ・オブスキュラの理解の変化に負っていると言うべきである⁹。

ところで、ペドロ・アルモドバル（1951-）の『抱擁のかげら』（2009）は、ここまで述べてきたような映像の触覚性について考えさせられる優れた作品である。事故で最愛の人と視力とを失った映画監督主人公は、この映画の終盤で、その原因となった事故が記録された映像と向き合うことになる。その映像は、主人公に彼女を奪われた男の息子が、ドライブする二人を尾行しながら撮影したものであった。リアウインドー越しに自然とキスする二人が映し出される。主人公の息子がそう主人公に告げる。主人公は息子に映像を一コマずつ、ゆっくり上映するように言う。そして、上映されている映像に手を掲げ、それを感じようとするのである¹⁰。

3 奥行きとしての画面、平面としての画面

これまでの議論から本論は、二つの点で映像が触れる平面であることを明らかにした。一つ目は画面の視錐と見る者の視錐が大きくずれることから生じる平面性という触覚性である（第一章）。そして二つ目は、その平面を網膜という平面が触れた光を置き換えているものとして理解することから生じる、触覚性である（第二章）。

また、第二章では、遠近法と映像技術を比較し、前者が眼球に届くまでの光の動きを模したものとすれば、映像技術のカメラは、眼球と網膜の感光性を模しているというように、カメラの理解が違っていることを明らかにした。また、映像技術の平面的性格や網膜的性格にある触覚性は、それに固有なものど

いうより、それに先立つ絵画実践の中から生まれたことを確認した。

さて、美術史が教える通り、19世紀になると、絵画はその遠近法的空間の解体を急激に進めていく。ターナー (Joseph Mallord William Turner, 1775-1851)、マネ (Edouard Maner, 1832-1883)、モネ (Claude Monet, 1840-1926)、スーラ (Georges Seurat, 1859-1891)、ゴーギャン (Paul Gauguin, 1848-1903)、ゴッホ (Vincent van Gogh, 1853-1890)、セザンヌ (Paul Cézanne, 1839-1906)、マチス (Henri Matisse, 1869-1954)、ピカソ (Pablo Picasso, 1881-1973)、モンドリアン (Pieter Cornelis Mondrian, 1872-1944) 等々、今日評価の高い19世紀以降の画家の名前を順に挙げるだけで、そこに遠近法解体と画面の平面化の歴史が見える (もしくは、遠近法の解体として美術史が編纂されていることが見えてくる)。

これらの画家うち、画面の網膜化を行ったと考えられるのは、網膜に焼きついた印象を描こうとした印象派、新印象主義である。とりわけ、スーラの点描技法は網膜的と言えるだろう。スーラは混色を避けるために鮮やかな点描で対象を描いた。その結果、その在り様はまるでブラウン管である。

このブラウン管の表示原理は次のようなものである。まず、ブラウン管が表示するものは、人工の網膜である撮像素子に入った光である。この表面には網膜同様、RGBの受光素子が規則正しく配列されており、そこに入った光の強弱をRGBの各色ごとに電気信号に変換する。次にこの信号を電子ビームでブラウン管の表面に当てる。このブラウン管は内部が真空の陰極線管で、その表面も撮像素子と同じく、それぞれにRGBの色蛍光体が規則正しく配置されている。そこに電子ビームが当たると、一定時間発光する。電子ビームは磁界によってその向きを曲げられ、画面を走査する。その際、撮像素子が受け止めた光の強弱に合わせ電子ビームの強さを変える。そして色蛍光体は一定時間発光するので画像が残像する。陰極線は同時にすべての画素にビームを当てることが出来ないにもかかわらず、ブラウン管が画像を一定時間表示し続けることができるのは、この色蛍光体の持つ蓄光現象のおかげである。このようにブラウン管の発光原理は、網膜が光を受け取るプロセスを逆になぞったものであり、その画像が電子ビームの走査の残像であることは、網膜の「残像現象」¹¹に一致する。

先に映像の画面は巨大な網膜としたように、大小の鮮やかな色の点で覆われたスーラの絵画の画面を網膜の受光原理を反転させて画像化したものとして理解するなら、スーラの絵画もまた、巨大な網膜としてその平面性、触覚性を前景

化していると言える。スーラの作品にある幾何学的構成はこの平面性と分かち難い。そしてスーラの作品の網膜的性格は、スーラのもう一つ特徴を作り出していると考えられる。それはスーラの作品に見られる薄い灰色のヴェールの効果である。

このヴェールの効果は画面を覆う点描から生じる。それは次のように説明できる。

光を混ぜ合わせると白くなる。これを加法混色という。絵の具を混ぜ合わせると濁った暗い灰色になる。これを減法混色と言う。そこでスーラは原色を直接混ぜるのではなく、鮮やかな色の点描を並置させることで、目の中でそれらの色を混ぜ合わせようとした。こうすることで混色による明度の低下を防ごうとしたのである。ただし、絵の具は発光体ではないので、目の中で混じり合った色は決して完全な白にならない。点描は加法混色と減法混色の中間、中間混色になる。こうして点描で覆われた画面は明るい灰色のヴェールを被ったようになる¹²。したがって、スーラの絵に見られる薄い灰色のヴェールはその画面の網膜的性格が前景化したものと言えるだろう。

その他の画家の平面性も簡単に確認しておこう。

マネの絵は、しばしば平面的と言われる。その理由はいくつかある。画面に奥行が描かれていなかったり、遠近感がちぐはぐしていたり、セザンヌを先取りするような視点の複数化といったように、絵画空間が遠近法的に不整合であること、立体感を出すための陰影が十分なされておらず、対象が色面で描かれていること、それが立体感のある部分と混在していることでそこに違和感が生じていること、そして筆触を残すことである。

とりわけこの筆触は、絵画が平面であることを強く感じさせるものである。遠近法絵画は見る者の目を騙すことで、その画面に架空の空間を出現させ、自身を窓にしようとする。そのためには、画面上の筆触はできるだけ残してはならない。なぜなら筆触があると、画面の表面的な物質性に気付かざるを得ないからである。18世紀までの絵画がまるで陶器に描かれたように仕上げられているのは、画面を窓にするために必要だったのである。しかし、マネの絵はこの筆触が残っている。遠近法の不整合や平面的な描写があるとはいえ、マネの絵は基本的に三次元的なイリュージョンである。しかし、ひとたびその筆触に関心がいけば、絵画はもはや窓として機能しない。マネの絵画を見ていると、筆触が窓としての絵画の画面の向こうにあるものになったり、画面上にある筆触

自体に戻ったりする。つまり、画面に奥行が生じたり、画面が平面になったりするのである。

このタッチが重要な手法となっているのが、ターナーやモネの絵である。ここでは全体としては風景が描かれてはいても、ある部分を取り出すともはや何が描かれているかわからなくなる。画面を全体で見たときの奥行はそこから消え、絵具を塗りたくられた平面になる。それはまるで第二次世界大戦後の抽象表現主義のようである。

一方、マネに見られた遠近法的不整合は、セザンヌやキュビズムで探究されることになる。そこでは、遠近法絵画の画面が想定する視錘を捻じ曲げ、その唯一の視点を複数化することで遠近法を解体し、画面を窓として機能しないようにした。よく知られるようにキュビズムの絵画では、対象を様々な点から見たものが組み合わせられている。そのため、切子細工のようになっている。このようにキュビズムの絵画では一つの対象を無数の視点から見た様子が一枚の絵にかきこまれている。そのため、キュビズムの絵画を見るとき、見る者の視点は無数の視点と重ね合わされることになる。つまり、同時に無数の点から対象を見ることになる。その結果、画面はもはや窓として機能しなくなり、ここでも画面はそれが平面であることを露呈するだろう。

また、キュビズムの実験のなかで発明したピカソのパピエ・コレも、見る者の視線を画面自体に連れ戻す技法である。パピエ・コレでは、絵具で描く代わりに、壁紙や印刷物を画面に貼り付ける。こうして切り抜かれた紙片は、対象を表すと同時にそれが平面のものであることを主張する。この紙片があるおかげで、画面の平面性は強調されるのである。

以上、いくつか19世紀から始まった絵画の平面化をいくつか確認した。これが20世紀の幾何学的抽象絵画の動向や、その理念を共有したグラフィックデザインの誕生へとつながっていく。ここでは、ルネッサンスの絵画が目指した奥行ではなく、二次元的な画面構成が重要となる。もちろん、ルネッサンスの遠近法絵画でも二次元的構図は重要であった。だが、遠近法的空間を破壊してまで、二次元的構図が優先されることはない。画面上の二次元的配置はあくまで奥行に従属している。しかし、幾何学的絵画やグラフィックデザインの紙面では、もはや奥行は重視されず、画面の平面的構図が重要になる。

そして、これを追うように、1920年代になると、写真もその画面を幾何学的な構成の場にするものが出てくる。たとえばアンリ・カルチュエ＝ブレッソン

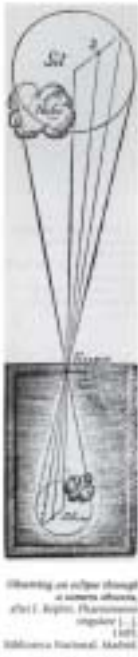


図12-a.
ケプラーによる日食の観察 (1609)



図12-b.
アタナシウス・キルヒャーによって描かれたカメラ・オブスキュラ (1671)

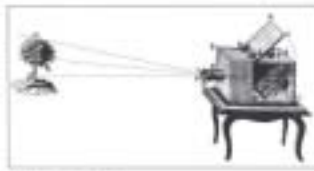


図12-c.
ブリッソン『物理学』1781年

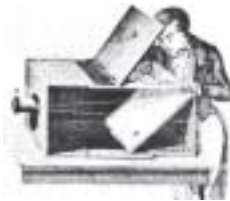


図12-d.
携帯用カメラ・オブスキュラ(18世紀)

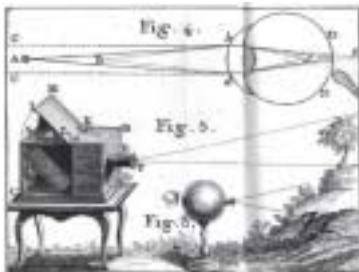


図12-e.《カメラ・オブスキュラ》
ラベ・ノイエ『物理的実験教本』1755年

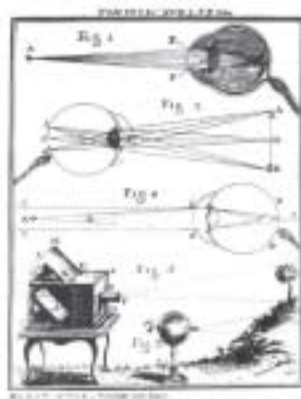


図12-f.
眼球とカメラオブスキュラの比較(18世紀はじめ)

(1908-2004)の「決定的瞬間」はその代表的なものだろう。もちろん写真はカメラ・オブスキュラの映像を定着した画面のため、その画像は遠近法に正確にしたがっている。しかし、写真家はそれを三次元の奥行としてではなく、二次元の平面として構成する(図13-a, b, c)。

ところで、ここまで本論は絵画や映像がその平面性を前景化していることを触覚の比喩で語ることを試みたが、建築にもこのことが当てはまることを示唆しておきたい。ルネッサンス様式の建築空間には柱が規則正しく並んだ柱廊がある。そこには遠近法的な空間理解、すなわち、空間は幾何学的に均質なもので、視覚的に体験されるものという空間理解が認められる。しかし、ル・コルビュジェ(Le Corbusier, 1887-1965)の近代建築の五原則の「自由な平面」や「自由な率面」の考えに代表されるように、近代建築の空間にはそのような規則正しさはない(図14-a, b, c)。その建築空間は身体的に感じられるものとしてある。彼は建築空間を視覚的なものだけでなく、触覚的なものとも考えていたのだろう。それは、ル・コルビュジェの詩集『直覚の詩』(1955)の中にある「視覚の中の触覚」という表現にも伺える。だとすると、平面が触覚的になっただけでなく、遠近法絵画が視覚的なものとして表現しようとした空間それ自体が、触覚的なものへと変容していったということも考えられる。これについては改めて考察したい。

4 おわりに

ここまで遠近法と映像技術の遠近感の違いから、遠近法絵画の窓としての機能(奥行感)と映像技術のスクリーンとしての機能(平面性)について考察した。そして、遠近法と映像技術は多くの原理を共有するが、その原理に託された意味はずいぶん違っており、両者の物理的共通点を単純に同一視できないことを確認した。では窓としての画面とスクリーンとしての画面には、芸術としての性格においてどのような違いがあるのだろうか。ここで、このことについて考えるために、プリニウスの『博物誌』(77)にある、有名なゼウクシスとパラシオスの絵の腕比べの物語を取り上げたい。

ゼウクシスとパラシオスは互いの絵の技量を競うことになった。ゼウクシスはブドウの絵を描いた。その絵はあまりにもみごとに描かれていたので、鳥がついばみにくるほどであった。勝利を確信したゼウクシスはパラシオスに言った。「さあ、そのヴェールを開けて君の絵を見せてくれ」。だが、それはヴェー



Plan II. Centre-Blanc

図13-a
C. Elissagaray, "Les Compositions secretes et les Recherches sur la Symmetrie", Maurice Tabard, Contrejour, 1987, p. 13.



図13-b
楠本亜紀によるカルチェ＝ブレソンの写真の幾何学性の分析。楠本亜紀『逃げ去るイメージ アンリ・カルティエ＝ブレソン』スカイダア、2001年、61頁。

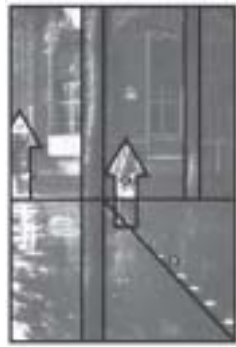


図13-c
森村泰昌によるカルチェ＝ブレソンの写真の幾何学性の分析。『美術の解剖学講義』平凡社、1996年、93頁。

図13. アンリ・カルチェ＝ブレソンの写真に見られる幾何学的構成の分析



図14-a. 自由な平面
《サヴォア邸》(1929-1931)の屋上平面



図14-c. ジャヌレ(ル・コルビュジエ)
《静物》(1923)の下絵

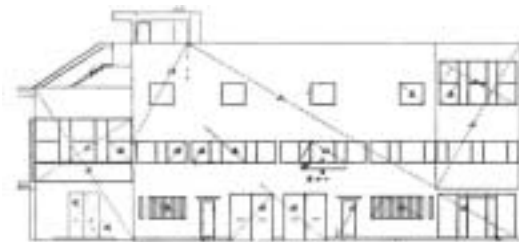


図14-b. ラ・ロッシュ、ジャヌレ邸の立面に引かれた基準線
『建築を目指して』(1923)より。

図14-a, b, c
ル・コルビュジエの「自由な平面」、
「自由な立面」、そして絵画の画面を
秩序付ける「基準線」(トラセ・レギ
ュラトゥール)

窓としての画面

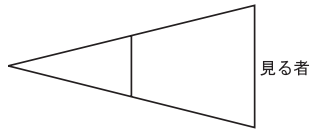
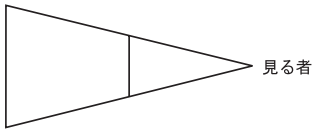
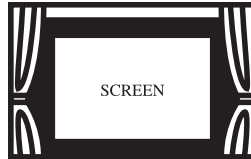
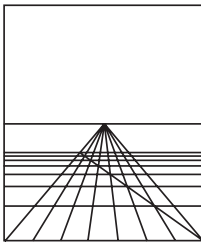


カラヴァッジョ
(1571-1610)
《果物籠》1601年

スクリーンとしての画面



アドリアン・ファン・デル・スベルト《カーテンのある花の絵》(1658年)のカーテンの部分を連続させて絵全体を覆ったもの。



スクリーンの
向こう側にある何か
のまなざし

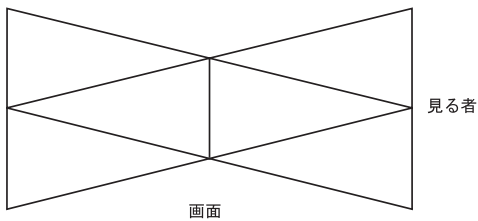


図15. 19世紀以降の絵画や映像技術の画面は、一方で視覚的（窓）であり、もう一方で触覚的（スクリーン）である。

ルではなかった。それこそがパラシオスが描いた絵だったのである。

ゼウクシスの葡萄の絵は、鳥がそれをついばもうとしたことから、見事な立体感を持っていたと思われる。一方、パラシオスの絵はヴェールというテキストの絵であり、ゼウクシスの眼を騙したことから、見事な質感表現であったと思われる。

前者は鳥の眼をあざむき、後者は人間の眼をあざむいた。両者は引き分けのはずである。しかし、我々はパラシオスこそ、勝者であること考える。なぜ、そう言えるのか。両者が何をどのように見たかを考えてみよう。鳥は目をあざむかれ、本物そっくりに描かれた葡萄を本物と間違えた。このとき絵は窓としてある。一方、ゼウクシスもヴェールを本物と見間違え、その向こう側に絵があると考えた。このとき視線はヴェールで止まっている。したがって、その向こうを見たのはゼウクシスの眼ではなく、心なのである。ゼウクシスは眼のみならず、心まで騙されたのである。

芸術は目を騙すメディアではなく、見えないものを見させるメディアである。この物語から、このような教訓が導きだせる。遠近法絵画が作り出す奥行きという空間を満たすものは目に見えるものしかない。たとえそこに描かれたものがそれとは違うものを表現しているとしても、それは絵画の造形的な機能から生じたものではなく、描かれたものの記号としての性格から、またはそこに描かれた物語の持つ意味から生じたものである。

しかし、スクリーンとしての画像は、それがスクリーンであるゆえに、そこに描かれてない何かを感じさせる。その画像はそれを隠すもの、隠された何かの影である。その向こうにある何かが我々を捉える。これはもはや遠近法のような支配的な視線では捉えられないものである。それはそのような視線に抵抗する。むしろ、その何かに我々は見返されている。これを図解すれば、互いに逆を向く、三角錐を重ねたものになる（図15）。一方はこれまで見てきた、遠近法の三角錐である。そしてもう一方の三角錐はスクリーンの向こう側からこちらを見返すまなざしである¹³。

窓としての遠近法絵画とスクリーンとしての絵画、映像技術の違いはここにある。ロマン主義が「崇高（sublime）という目に見える美しさに収まらない何かを語り、抽象表現主義（たとえばバーネット・ニューマン）や写真（たとえばシンディ・シャーマン）さえもこの語で語られるのは、それらの画面がスクリーンとして、その向こうに目には見えないものを立ち上げるからではない

だろうか。また、映像技術がしばしば死と結び付けられるは、その画面が遠近法絵画のようにその向こうになにかを視覚的に作り出すのではなく、スクリーンとしてその向こうには何も無いことを示しているからではないだろうか。映画の作品を精神分析的に論じるだけでなく、映像技術そのものが精神分析理論と比較されるのは、光を消せばスクリーンから消えるはかない映像と、そのスクリーンの向こうには何も無いことが、精神分析理論が教える人間の在り方、すなわち、欲望の対象を決して掴まえることができず、その代理物を掴むしかない我々人間の在り方（はからずもそのような行為の一つをフロイトは「昇華＝sublimation」という）に一致するからではないだろうか。

遠近法が、画面を窓と見なし、その向こうに虚構の空間を作り出そうとしたメディアなら、映像技術とは、画面をスクリーンと見なし、その向こうに何かを作り出すメディアである。スクリーンの向こうには視覚的な美を越えたもの、なにか魅惑的なものがあるように思えるが、スクリーンはそれに直接触れようとする我々に立ちをはだかる。もし、そのスクリーンを超え、その向こうに行こうとすれば、その魅惑的なものは、そうであることを止め、無気味で恐ろしいものとなるだろう。なぜなら、その向こうには在るのは無、すなわち死だからである。それは、しばしばホラー映画で、スクリーンの中から恐ろしいものが出てくることが描かれることにも伺える¹⁴。

このように、スクリーンの向こうにあるものは、両義的なものである。映像技術とは世界をスクリーンに映し出しながら、遠近法的空間を解体しつつ、スクリーンの向こう側にその両義的なものを捉えようとするメディアなのかもしれない。

このような映像技術の性格を描いた映画として理解できるのが、サム・メンデス（1965-）の『アメリカン・ビューティー』（1999）である。その登場人物のリッキーはいつもビデオカメラ越しに世界を見ている。彼にとって「美しい」ものは、他の人とは違っている。かれはレスターが夢中になるアンジェラに関心を示さない。彼はハトの死骸やホームレスの死に顔を美しいという。そんな彼が恋したのは隣の家に住むレスターの娘のジェーンである。リッキーはジェーンに彼が撮ったビデオを見せる。それはビニール袋が風に舞う映像であった。リッキーはそれを撮影したとき、神に見返されたかのように感じたと言う。その晩、ジェーンとリッキーは互いに自室から見つめ合う。リッキーはビデオを回している。そしてジェーンは一枚一枚着ている物を取り去っていく

のである。

註

- 1 中川那昭『映像の起源一目の思索』（美術出版社、1997年）によると、この現象は人類が洞窟生活を始めたころから知られており、特に南国諸国では暑さを避けるために部屋を暗くしているので、しばしば観察されたという。また、記述として残っている最古のものはアリストテレス（BC384-322）であり、アリストテレスは「日食の日に、プラタナスの葉の重なりあう隙間を通ってくる光が、地面に欠けた太陽を映し出すことを観察し、さらにその孔が小さいほど投影された像がシャープになる」ことを発見したという。
- 2 アルベルティ『絵画論』三輪福松訳、中央公論美術出版社、1971年、20頁。
- 3 前掲書、26頁。
- 4 私見では、いくつかの論考がこのような逆向きの三角錐を重ねたものを遠近法と考えたのは、ラカンの『セミナーXI』（1973）にある逆向きの三角形が重なる図の影響だと思われる（邦訳『精神分析の四基本概念』小出浩之、新宮一成、鈴木國文、小川豊昭訳、岩波書店、2000年、122頁、140頁）。ラカンはそこで、視錐とは逆向きに他者の「まなざし」を想定し、二つの対立する視線の交わりとして主体の在り方を論じている。ラカンはこのまなざしを説明するために、パラシオスとゼウクシスの絵の腕比べの物語を挙げ、遠近法絵画を思わせるゼウクシスの絵ではなく、スクリーンとして機能したヴェールの絵の方をまなざしに結び付けた。したがって、ラカンのいう他者のまなざしは遠近法とは関係なく、スクリーンに関係するものということになる。遠近法とは異なり、スクリーンはその向こうに見えない奥行きを作り出す。そしてそれを前にするとその向こうから誰かがこちらを見ているように感じる。ラカンは他者のまなざしをこのようなものとして説明した。したがって、遠近法を二つの三角形の重なりとして捉えるのは幾何学的に間違いであるだけでなく、そのような理解をラカンのいう主体と他者のまなざしの交差に当てはめることもできない。なお、遠近法の原理を互いに逆向きの三角錐の重なりとして記述しているものに、マーチン・ジェイ「近代性における複数の視の制度」（ハル・フォスター編『視覚論』樽沼範久訳、平凡社、2000年、22頁）や、岡田温司「ルネサンスにおける遠近法—キュプクロスの眼とアルゴスの眼のあいだで—」（大林信治、山中浩二編『視覚と近代』名古屋大学出版会、1999年、29頁）がある。
- 5 視錐の角度が人間のそれより狭くして、遠くのを近づけて描いたものに、それほど違和感を覚ええないのは、その視錐がちょうど注視して見ているときと同じようになるからだろう。
- 6 表面が曲面のテレビのブラウン管とフラットな液晶の画面を思い出そう。ブラウン管が湾曲していた時代、14インチのテレビを家族で見ていた家庭も多くあった。しかし、14インチの液晶テレビを家族で見ていた家庭は少ないと思われる。これも視錐と深くかかわる事象である。ブラウン管の画面は曲面であるお蔭で、テレビの画面の視錐の軸とそれ見る者の視錐の軸のずれは平面であるときよりも許容される。だから14インチのテレビでも家族で見ることができる。一方、液晶の画面は平面であるため、小さい画面を近づいて見なければならず、家族で見るとき、端からそれ見る者の視錐の軸は、大きくずれることになるのである。それを解決するためにはこれを巨大化すればよい。そうす

ることでの視錐の軸と見る者と視錐の軸とのずれは少なくなるからである。

- 7 ここまで述べてきたことに対し、デカルト (René Descartes, 1596-1650) の『屈折光学』(1637) を取り上げ、これに反論することが考えられる。確かにデカルトはその屈折光学の中で人間の眼や網膜を論じ、これをカメラ・オブスキュラと比較している。しかし、そこでなされる視覚の説明は、網膜の感光性として理解するには難しいように思われる。というのも、デカルトは遠近のピント合わせに伴う眼球の形状の変化と、網膜にあるとする神経への光の刺激が引き起こす運動が、視覚とその遠近の感覚を与えると考えているからである。ここでは視覚は力学と幾何学による空間の線的、幾何学的認識として理解されている。つまり、ここでは視覚とは三次元のを三次元のまま捉える感覚であり、眼とは三次元のを三次元のまま捉える器官なのである。これに対し、網膜に結像した平面の映像を平面として受け止めると考えるなら、ここでは遠近の空間把握は問題とならない。

したがって、たとえデカルトが眼球をカメラ・オブスキュラに喩え、網膜や神経の作用、残像現象をも論じてはいても、そこでなされているのは平面の光を平面として捉えるのではない。むしろそれは、人間を視錐の頂点にある幾何学的点と見なすことを補強するものであった。

ただし、視覚を網膜が捉えた平面化された空間の光であるとし、そこにデカルトが考えたような幾何学と力学による対象の空間的な把握はないと考えるなら、網膜が受け取るものが平面であるにもかかわらず、どのようにして我々は対象を立体的に見ているように感じるのか、もしくは、我々が対象を平面で見ているとしたら、なぜそれでも不都合がないのか、という問いの答えが必要となる。

それはこのように考えたらどうだろうか。我々の眼は世界を三次元のものとして把握していない。我々の眼はあくまで平面化された世界を見ている。ただし脳は、平面化された世界からでも、十分に空間にある対象の位置関係を理解できるのである、と。おそらく平面化された世界それ自体に、その元々の三次元性を理解する手がかりがあるのだろう。たとえば、重なっているものの後ろ側は前のものに隠れる。ものは遠くなると小さくなる。また、我々の目や身体は動くので、そこで生じる映像の変化は遠近の関係を知る無数の手掛かりとなる。このような手がかりを利用すれば、たとえ我々の目に映るものが平面であっても、そこから遠近の関係は理解できることが予想される。このことは、一眼レフのファインダー越しに見るものがスクリーンという平面に結像した映像であるにもかかわらず、我々がそのファインダー越しに物を見ながら、それを掴むことができることから想像・類推できる。

ところで、デカルトは、眼球の底に映る映像が脳に送られたあと、それを見るもう一つの脳を考えてはならないと考える。デカルトが考える視覚が、人間の目に受けた刺激の大小や眼球の変形から遠近を理解するという幾何学的、力学的なものである以上、脳は直接遠近を感じているはずだからだろう。しかし、平面の情報から遠近を復元するというモデルなら、網膜に結像した平面の映像を解釈する者が要請される。両者においては網膜像に対する脳の関与も違っている。

おそらく、デカルトが問題にした遠近の把握、すなわち目が世界を幾何学的、力学的に把握することが問題にする遠近感と、平面化された世界から遠近を復元することが問題にする遠近感とは別のものなのだろう。そしてこれらは、それぞれの立場で正しいのだら

う。このことは両眼視差についてもあてはまるように思われる。しばしば両目の視差が、ものを立体に見せるという説明がある。デカルトもこれを三角測量に喩え、人間の眼に生じる遠近感の理由の一つとして挙げている。しかし、片目で見たとたん、世界から立体感や遠近感が失われることはない。一方、両眼視差は立体映像の基本である。このように二つの遠近感があるにもかかわらず、これまでこれを十分に区別しないまま、絵画や映像技術の遠近感や立体感の問題を考察することはできないと思われる。

- 8 デヴィット・クローネンバーグの『ビデオ・ドローーム』(1982)は、映像技術のこの触覚性を問題にした映画であると考えられる。特にその前半で、ビデオ・ドローームの創始者がビデオから主人公マックスに投げかけた「テレビの画面は心の眼の網膜である」という言葉は、まさに映像の網膜的性格を端的に指摘している。その後この映画では、映像技術の身体性を表象した異様なものが、主人公と分かちがたく結び付いていく。そして、同時にビデオの映像と主人公の現実もまた分かちがたく結び付いていく。このことから上述のセリフは、テレビという情報機器に映し出される現実と実際の現実が分かちがたく結びついた我々の現実感と、映像による身体の変化をテーマにしていると思われる。これを遠近法から映像技術の変化における、視覚的なもの(幾何学的なもの)から、触覚的なもの(身体的なもの)への変容に重ねることはできるだろう。
- 9 次に問わねばならないのは、どのような変化が、カメラ・オブスキュラの理解の変化をもたらしたかである。しばしば絵画の変化や映像技術の発明は、ルネッサンスの遠近法と結びついた人間観の変化と結び付けて論じられる。私は、これに加え、カメラ・オブスキュラの小型化とレンズの改良が、カメラ・オブスキュラの映像の理解を変えたという点も見逃せないと考えている。今後の研究課題としたい。
- 10 パトリス・ルコント(1947-)の映画『仕立て屋の恋』(1989)もまた、遠近法空間の崩壊が触覚へと繋がることを教えてくれる映画である。主人公イールは、毎夜、部屋の電気を消して窓際に立ち、道を隔てたアパートに住むアリスを覗き見することを楽しみにしていた。しかし、ある夜、雷の光がイールの姿を浮かび上がらせ、アリスは自分が彼に覗かれていたことを知る。アリスは、自分の部屋で恋人が犯した殺人をイールに見られたかもしれないと考え、彼に近づく。イールは確かに殺人を目撃していた。そして彼女にその愛を告白する。奇妙なことに二人の間には愛情のようなものが芽生えていく。アリスに見返されたことで、アリスは視覚的な存在であることを止める。イールはアリスの匂いを思い出し、同じ香水を買う。また、アリスとその恋人とデートする際中、人ごみの中でイールとアリスはひそかに互いに互いの手をそっと愛撫する。だが、このことがイールに死をもたらしたのではないだろうか。遠近法において見る者は、幾何学的点に還元され、理念上、身体を持たず、したがって理念上死ぬことはない。そこでは見る者は、決して対象に触れることはできないが、対象に見返されることなく視線でそれを支配する特権的な者である。しかし、もし対象が見返すなら、主体は点状であることを止め、その姿を露わにする。もはやここには遠近法のような一方的な視線はない。対象は視覚的なものであることを止め、触れるものとなるだろう。そしてこのように対象と触れる身体を持つということは、主体が幾何学的な点であることを止めることだけでなく、老い、死ぬ身体であることに立ち返ることである。アリスに裏切られたイールも、警官に追い詰められ、屋根から落ちて死ぬのである。
- 11 周知のように残像現象とは、光が消えた後もその印象を網膜が保持し続ける生理現象

である。映画はこれを利用して映像を動かす。これは、映像が1秒間に24コマというカクカクした動きであるにもかかわらず、本物の動きと変わらないような印象を与える原理として語られることが多い。ただし、これは誤りである。

1秒間に24コマの映像の静止画像上映するためには、映写機は1秒間に24回フィルムを送り出さねばならないが、その間のフィルムの動きを上映してはならない。なぜなら、そうするとスクリーンには「動いているフィルム」が映し出されてしまうからである。そこで映写機はフィルムの送り出すときシャッターを閉め、フィルムが静止するとシャッターを開ける運動を交互に行うことで静止画像を連続的に上映する。したがって、映画館では1秒間24回の闇があることになる。この闇を補うのが残像現象である。1秒間16コマから24コマで上映すれば、多少のちらつきはあるものの、この残像現象のおかげであらさまに明滅しているようには見えないのである。

以上のことから分かるように、映画がスムーズに動いて見えるのは、残像現象のおかげではない。残像現象は、カクカクした動きを滑らかにするのに役立っているのではなく、映像と映像の間の暗闇を補う役割をしているのである。24コマの連続する静止画が、自然に動いているように見えるのは、それだけ細かく分割すると、人間の眼はもはや各コマを見分けることができなくなるという、残像現象とは別の生理的な限界のためである。なお、テレビや液晶テレビは一コマごとの切替わりでは暗転しない。

- 12 スーラはその点描で補色の関係にある色を並置した。そうすると人間の眼は、それぞれの色が実際以上鮮やかに見えるという網膜の生理反応が起こる。このようにスーラの画面は、遠近法絵画のように視線をシミュレートすることで目を騙すのではなく、網膜を刺激する装置である。
- 13 その作品にロマン主義の影響が強く見られる江戸川乱歩（1894-1965）の「押し絵と旅する男」（1929）は、この変化を描いたものとして理解できるものである。魚津で蟹気楼を見た帰り道、語り手は電車の中で不思議な男と出会い、彼の話を聞く。その男の兄は、浅草の十二階から双眼鏡越しに見た女に恋をする。その女は見世物小屋に飾られた押し絵であった。彼はその絵の中に入るべく、弟のその男に双眼鏡を逆向きに自分を見てくれと頼む。果たしてそれは成功する。ここで双眼鏡を見る者の視錘、逆向きの双眼鏡を見る者を見返すまなざしの視錘と考えるなら、ここには遠近法主体が見返される主体へと変化していることが描かれていると解釈できる。また、絵の中の女は年を取らないが、その男の兄は年を取ることは、遠近法的主体が身体を持たないのに対し、触覚的な主体はその身体を回復していることに一致している。なお、本文中では、語り手にこの不思議な体験のきっかけとなった蟹気楼は映画に喩えられている。語り手もまた、スクリーンに見返されていたのである。註10の『仕立て屋の恋』も参照。
- 14 中田秀夫『リング』（1998年）には、テレビ画面から幽霊が出てくる、恐ろしい場面がある。註8のデヴィット・クローネンバーグの『ビデオ・ドローーム』でも、テレビの画面は死とエロスの混じり合う場として描かれる。

本稿は、平成21年度（2009年）科学研究補助金（課題番号21520142）による研究成果の一部である。