

III-1 情報社会論3 (インターネットの影響)

映画のフレーミングによる情報の起源の複数化

Multiplication the origin of the information by the framing in the cinema

○井上 寛雄¹, 米山 優², 曾我 千亜紀³, 霜山 博也², 中村啓介², 大澤健司²Hiroo INOUE, Masaru YONEYAMA, Chiaki SOGA, Hiroya SHIMOYAMA,
Keisuke NAKAMURA and Kenji OSAWA¹ 中京大学 Chukyo University² 名古屋大学大学院情報科学研究科 Graduate school of Information Science Nagoya University² 大阪産業大学 Osaka Sangyo University

Abstract The attempting in this paper, it is to show a possibility to consider the information from the viewpoint of framing in the cinema. Consideration to the information from the point of view of system theory, including cybernetics, there is a danger of falling into reductionism. It is necessary to explore the generation of information from the side of the duration and spirit, not the material, and indispensable to multiply the origin of the information by the various types of framing.

キーワード サイバネティックス, 映画, ドゥルーズ, リュイエ, ベルクソン

『シネマ』における情報概念の「位置」

ジル・ドゥルーズの映画についての著書『シネマ 1 運動イメージ』『シネマ 2 時間イメージ』は、その「結論」と題された章で情報科学、および情報概念に対して激しい批判を展開する。

情報を超えるということは同時に二つの側面において、二つの問いにむけて実現される。発信源は何か、そして宛先はどこか。... (中略) ...情報科学はこれらの問いのどれにも答えない。なぜなら情報の発信源は情報ではないし、情報を受けとるものも自身も情報ではないからだ。情報の劣化などありえないのは、それは情報そのものが劣化だからである。(Deleuze, 1985:353=370-371)

この批判は極めて唐突であるように見える。ドゥルーズはここに至るまで情報についてほとんど言及することがなく、それが『シネマ』を貫く課題であったとは到底思えないのだ。「映画の生あるいは余命は、情報科学との内的闘いにかかっている。」(Deleuze, 1985:353=371) この後に続くのは、『シネマ』全体の要約と、次の著作の予告にあてられており、実質これが結語となる。この映画による情報科学への闘争宣言の意味するところは一体何なのであろうか。

実際、この言明は容易に理解することは可能である。具体的、直接的な経験から出発しようとするベルクソンから、多大な影響を受け、とりわけその思想をベースとして書かれているこの著作の作者が、当時の他の思想家が言語・記号学に積極的に依拠しようとしていたのに対し、言語論には冷たく、「記号」はその意味を大きく変更することなしに採用することがなかったのは、よく知られている。であるならば、彼が「情報」についても、また否定的評価を下すのは当然であろう。

それ以前に、そのようなドゥルーズの思想についての基礎的な知識すら、この言明を受け取るのに必要ではない。社会学やメディア論的観点からではなく、哲学的、美学的に映画を扱おうとする『シネマ』において、情報という概念が「映画」に拮抗するとは到底思われない。さらにここに言われている「情報」を電子メディア(テレビ・ネット)に繋がるものとみなすならば、映画対テレビというよく知られた対立——ハリウッドのスタジオ・システムの崩壊、日本における五社協定の破綻という、極めて現実的で経済的な崩壊をもたらした、テレビとの対立図式に過ぎない。要するに、この言明に見られる「情報」批判はそれでほど驚くべきものではないのだ。

とはいえ、それゆえに『シネマ』を情報を積極的に扱わない著作、ただ遠巻きに情報を批判する著作であると結論することはできないように思われる。それは、この結論とされた部分以外に唯一「情報科学」について言及される、その位置に関わっている。それは『シネマI 時間イメージ』第二章第一節第一段落に現れる。「後になって訂正することになっても...」という注意に続いて、映画の「フレーム」について定義する部分である。フレーム、フレーミングとは、「イメージのなかに現前するもの——たとえば大道具、人物、小道具——をすべて含むひとつの閉じられたシステムを既定すること、それも相対的に閉じられたひとつのシステムを規定すること」(Deleuze, 1983:23=23)である。

だが、そうした用語(言語学に係るような用語: 引用者註)フレームの類似物があるとすれば、それは言語学の体系に属しているというよりもむしろ情報科学の体系にぞくしているからだ。以上にのべた要素は、たいへん多かったり、あるいはきわめて制限されていたりするが、とにかくデータなのである。したがってフレームは二つの傾向から切り離せない

III-1 情報社会論3 (インターネットの影響)

ものである。すなわち、飽和への傾向と、希薄化への傾向である。(Deleuze, 1983:23-24=23-24)

この「情報科学」という用語の出現位置が重要なのは、第一章が理論のベースとなるベルクソンの思想の注解に続いて、始めて本格的に映画について語りだす、その冒頭であるからである。つまり『シネマ 1』『シネマ 2』の映画についての言及の全体がそっくりそのまま、冒頭と結語の情報概念によって枠付けられている——つまりフレーミング (cadrage) されているのである。

それだけではない。先の映画による情報科学への闘争宣言に付された註釈に次のような記述がある。

哲学的には、これはレイモン・リュイエが la cybernétique et l'origine de l'information (『サイバネティックスと情報の起源』: 引用者註), Flammarion において行なったことである。自動装置の進化を考慮しながら、彼は情報の発信源と宛先の問題を提起し、映画的なフレーミングの問題と無関係ではない「嵌め込み (encadrant)」という概念を作り上げている。(Deleuze, 1985:353=(53))

フレーミングの問題に着目するならば、結語を冒頭へと円環状に接することで、次のように言うことができる。『シネマ』は情報の起源を問い、情報を生成するべく、システムを諸映画によってフレーミングしているのである。情報の起源としての映画、私たちは『シネマ』をそのような著作として読むことはできないだろうか。

心理的フレーミングから心理のフレーミングへ

フランスの科学哲学者レイモン・リュイエは 1954 年に出版された、“la cybernétique et l'origine de l'information” において、ウィーナーのサイバネティック理論に対して、徹底的な批判を行った。「意識を持った神経システムを機械によって置き換えてはならない。諸機械は生きた神経システムに従属し、それらによって枠付けされる (encadré フレーミングされる) ものとして考えられなければならない。」(Ruyer, 1954:72) これはウィーナーが『サイバネティックス』の中で頻繁に、人間まで含めたあらゆる生物のあり方を、フィードバック機構として捉えることに対する疑義である。例えば、暖房機器について考えてみよう。単純な暖房機器であれば、室温が上がりすぎた時、人間が機械を操作して、出力を下げ、結果温度が一定に保たれる。人間が「暑すぎる」という情報を受け取り、その情報を調整弁を介して機械に伝える。しかし、フィードバック機構を備えたサーモスタットであれば、機械自体が室温を情報として把握し、温度目盛に対する室温の高低に合わせて、燃料油の流量を調整することで、温度が一定に保たれて機能する。(ウィーナー, 2011:193) このような「印象 (impression) の流れ、通報の流入、出てゆく通報の

動作の流れなどによって外部と効果的に連絡する」(ウィーナー, 2011:99) 自動装置のモデルから、ウィーナーは生物や人間をも捉えようとする。

リュイエの反論は素朴なものである。なるほど、確かにサーモスタットからは人間の直接的な介入は排除されている。とはいえ、快適な室温のもとに居たいと望む人間の要求なければ、そもそもこのサーモスタットは一体何をしているというのだろうか。サーモスタットの作動に意味があるとするならば、それは生きた神経システムによってフレーミングされることによってでしかない。

ここでは意識と機械というデカルト的二元論が示されている。情報概念にはあるパラドックスがあり、それは精神的秩序から見るか、あるいは物質的秩序から見るか、によって情報のあり方が異なってしまう、それを同じものとみなすことに困難が生じるところにある。精神は情報を形相として、ある全体として把握する一方、物質的秩序は近傍から近傍への因果作用によってしか進まない。そこで、機械は閾値や鍵を設定することで、物理量の合計を「全体としての考慮」としてを実現しようとする。とはいえ、鍵が錠をあけるのは、構造が一对一对応しているためであって、情報が伝達されているわけではなく、錠が鍵を「認識する」と言うのは比喩の域を出ない (Ruyer, 1953:11-12)。

リュイエはこの二元論を解消することなく、装置の組み合わせ (montage モンタージュ) を、精神的なものや物質的なものを架橋するものと捉える必要を指摘する。既に構成され、機能しているメカニズムは受動的モンタージュであり、それに対して意識が意味の秩序から結びつきを創造することによるメカニズムである積極的モンタージュを対抗させなければならない (Ruyer, 1953:11)。物理的機械は意識によってフレーミングされる。例えば、1) 私は暖まりたいと望む、2) 私はサーモスタットを華氏 60 度に上げる、3) 暖房の温度が上昇する、4) 私は暖まる、という一連の流れにおいて、1、4 という意識が 2、3 という機械的過程をフレーミングしている (Ruyer, 1953:77)。もっと複雑な例においては、1-2 の間に半-機械的な心理状態 (セット set と呼ばれる) が介入し、3-4 の間に副次的効果が発生する。レーサーがレースに勝利するために、1) 私は速くゴールに到着したいと望む、1') 最高速度を維持するという心理状態、2) アクセルの操作、3) モーターの加速、3') 最高速度の獲得、4) 私は速くゴールに到着する。もしも、自動制御の自動車が開発されれば、機械的に障害やカーブを認識しながら最高速度を維持することが可能であるが、これは機械が心理的「セット」に単に置き換え可能であるというよりも、それが可能なのは、心理的「セット」がそもそも、今度は機械 (およびレース場という環境) によってフレーミングされているからである (Ruyer, 1953:80)。

こうしたリュイエのフレーミングという考え方は、一見、精神による意味付けという素朴な考え方をウィーナーの素朴な自動装置にぶつけているだけで、現代的なシステム論の観点からは古臭いものに見えるかもしれない。自動装置がその作動によって、自らを変質

III-1 情報社会論3 (インターネットの影響)

しながら意味を生成する、というのがそれ以後のシステム論の目標であるからだ。しかし、ここでリュイエは機械から意識の生成へという一方向の進展を拒否し、機械⇄意識間の双方向での影響関係を問題にしている。「セット」は機械と環境による心理状態の拘束であるがゆえ、システム論は機械の側から心理的「セット」を生み出せる。だが、意識にまで到達し得るかは全く別の問題である。

リュイエは意識から機械へという道を提示するからといって、意識をもったある生物が全ての始まりである、ということにはならない。1-4 という意識過程自体をフレーミングする 0-5 というさらに上位のフレーミング、「価値論的フレーミング」(Ruyer,1953:83-84) というものがあるからである。個々の意識のもつ欲求や欲望、それは自動装置の進展から生み出されるのではなく、いくつもの感受性、「多様な要求」から意識を「価値論的自動装置」として生み出す、「超越的なもの」をリュイエは要請するのだ。

エントロピーと持続

サイバネティックスの自動装置は、外部へと遂行された行動が情報として自らに帰ってくるという時系列的事象として、それ自体偶然性をはらんだ、人体や機械や社会の構成諸部分を、種々の合目的的な目標へと調整することで、無秩序へと向かう自然界の流れ、——つまり、エントロピーの増大——を引き止めようとするものである。ウィーナーは『サイバネティックス』第一章「ニュートンの時間と、ベルクソンの時間」において、この機構における時間の重要性を指摘している。エントロピーの増大は、局所的には食い止められるが、全体としては一方向に進んでいく不可逆過程である。古典物理学、つまりニュートンの時間は可逆過程であり、例えばビリヤードの球同士をある方向からぶつけた後に逆方向から正確に同じ強さ、同じ方向に突けば、初期状態に戻る。だが、不可逆過程ではそれはあり得ない。この時間をウィーナーはベルクソンの時間と呼んで対置してみせる。

だが、ウィーナーはこのようにベルクソンの名前を出しながらも、熱力学や統計力学の見地から不可逆性をひき出すのであって、当のベルクソンに対しては「現代の自動装置は、生物体と同種のベルクソンの時間のなかにある。したがって、ベルクソンの考察のなかで、生物体の機能と本質的な様式が、この種の自動機械と同じではないとする理由はないのである。」として、その思想を生氣論として放棄する。しかし、ベルクソンの思想は熱力学に由来するものではないし、彼が生氣論者であったとしても、それはウィーナーの言うように「生物体」にこそ関わっているのではない。

ベルクソンの時間は「宇宙において次々に起こるように見える予見のできない新しさをもった連続的創造」(ベルクソン,2010:137)としての持続によって、構想されている。ベルクソンの出発点は自らの意識である。私たちは普段の生活においては、いくつかの一まとまりになった心理状態が継起していくように、それを理

解しているが、仔細に観察すれば、それらの心理状態は決していつ始まりいつ終わるといった仕方で区切られたものではなく、互いに相互浸透し合い、決して止まることなく連続変化していることに気づく。その上、そうした持続は現在を流れていくと同時に、記憶へと保存され連続的に膨らんでいく。私たちの意識には、一瞬足りとも同じ瞬間は存在しない。一まとまりの心理状態とは、生活の便宜によって、そこから切りだされたものに過ぎない。ベルクソンの『創造的進化』は、この意識の連続変化を、大胆にも宇宙全体へと拡大し、そこから進化を捉えようとする形而上学的なものである。

意識を宇宙に拡大するこのアナロジーは、とはいえ、ウィーナーの言うように擬人的なものとは言えない。絶え間なく蓄積されるベルクソンの記憶は、自動装置のように自らの分節された行為をデータとして記録し利用することとは、全く異なっている。それは個人的なものをどこまでもはみ出し、むしろそこから個人的なものを生み出すような存在論的基盤なのである。それは一切の機械論に反する、純精神的なフィードバック装置である。

ベルクソンはこのような「新たなものの連続創造」を自己を作る過程として提示し、——ただし、ここで自己とは宇宙そのものである——エントロピーの増大として自己解体していく過程として物質性を定義する(ベルクソン,2010:312)。記憶は保存されると共に収縮し、何らかの質を生み出す。赤という色は、ごくわずかではあっても一定の時間に経過する波長の流れを保存し、収縮することで知覚される質となる。逆に収縮ないし緊張の努力が欠ければ、物質的なものとしてどこまでも散逸していくことになる。

生物種の進化は、いわば宇宙的記憶ともいえる自己創造の進展が、物質的なものをにぶつかり、何らかの仕方で減速した結果、そこから分化したものとされる。この点については「手を差し込まれた鰐屑」のメタファーが名高い。ベルクソンは進化について機械論的説明も目的論的説明も共に間違っていると主張する。進化を促す生の弾み(élan vital)そのものは、分割することの出来ない連続創造である。この弾みを手の運動に例えてみる。この手が鉄の鰐屑の中を前進していく。鰐屑の粒は押しのけられることによって、密度を増し、手の運動はある点で停止せざるを得ない。この時、鰐屑に残された形が生物の種の形態を示している。ところが、こうした進化の運動そのものを捉えず、進化の結果だけを見ない人々は、鰐屑の粒のなかに、進化そのものを見ようとするだろう。ひとつひとつの粒の位置の理由を、隣接する粒の群れ相互の作用に帰着させようとするのが機械論である。一方、そうした粒の配置を、前もって用意されていた全体的な計画の実現として説明してしまうのが目的論である。しかし、真実は、生の弾みの不可分な一つの運動があっただけであって、生物の種の形態はその後に残された痕跡にすぎないのである(ベルクソン,2010:128-129)。私が先に、ベルクソンの「生氣論」は生物体に関わっているのではない、と述べたのはこの意味である。

III-1 情報社会論3 (インターネットの影響)

つまり、エントロピーと持続は同じ不可逆性であっても、全く反対の性質を持っている。生物体はいわば、この自己創造と自己解体の間で生じると言えよう。生命の行動性には、「みずからを解体するものを横切ってみずからを作る、ある実在」の痕跡を見ることになる。確かに、ベルクソン以後の科学の進展を鑑みれば、物質をただ自己解体するものとして、創造をすべて持続に委ねる訳にはいかない。プリゴジンの散逸構造のように、科学は無秩序から秩序の形成されることを示唆するが、かといってそのことが持続を無用にするわけではない。科学にとって生物体は無秩序から安定した構造へと進んだものであるが、一方ベルクソンにとってそれは創造の減速である。

「無秩序」という概念をどう理解するかが問われる。ベルクソンはそもそも「無秩序」とは擬似概念である、と指摘する。「無秩序はただ私たちが求めている秩序である。あなた方は思考によってさえ一つの秩序を除去しておいて別の秩序が出てこないようにさせるわけにはいかない。目的や意志がないとしても、機構はあるからである。機構が負けると、意志や気まぐれや目的が勝ってくる。」(Bergson.1934,108=149) ベルクソンの側から見て、意志が緩めば、そこに熱力学第二法則という物理的秩序が浮かび上がってくるだけである。一方、科学の側からは無秩序(物理的秩序)から自己組織化による秩序の生成に、生物的自律性、「生存目的」という最低限の目的を導入し¹、一方そこからはみ出すものは、せいぜい偶然性やエラーという無秩序として扱い、これらを自然淘汰やフィードバック機構で打ち消されるものとする。彼らは、進化や創発を語りながらも、決して「新たなものの創造」それ自体を見ようとはしない。全ては、後で整序される偶然性、乱雑性として否定的に処理される。しかし、それらは持続の観点からみれば、どれもが連続的創造(精神的秩序)の一部を成しているのである。

現代のシステム論は、生物発生レベルの秩序形成のあり方に着目し、その知見を階層化することによってもっと上位の形態、精神の形成や社会システムの形成へと拡張し、或る種の統一的説明を得ようとする。しかし、先にリュイエのところで見たように、機械的なものから心理的なものへの上昇が可能であるかに見えるのは、その時に考えられている心理状態が、そもそも機械や環境から拘束されているセットの段階に位置しているからに他ならない。階層が上昇するに連れて、例外も増していくのだが、これらは偶然ニッチとして処理され、また一方で規模の拡大とともにせり上がってくる不鮮明さが、抽象的モデルの居直りを招き、あたかも問題がないかのように進行する。エントロピーからの上昇という理論的鮮やかさを棄て、持続からの様々な分化の果てに生まれる情報、という逆の道を辿る必要があるのではないかな。

1 米山氏は『情報学の基礎』において、「生存目的」観点から、精神をも説明してしまおうとする科学者の態度を厳しく批判している。p.107-113

映画のフレーム

生の弾みとその痕跡である生物体を取り違えること、ベルクソンはそれをもっと端的に「創造と制作の取り違い」として示す。とりわけ芸術作品が製作される場面である。芸術はちょうど科学と(持続に係る)哲学との中間に位置している。哲学の扱う持続は新たなものの連続的創造の絶え間ない過程だが、一方科学はそこから繰り返されるもの、同一的なもの、規則的なものを引きぬき、法則化するものである。この観点から哲学は生の弾みに赴き、科学は物質へ赴く。各々において採用される能力は、前者が直観、後者が知性である。さて、芸術はこの二つの能力が結びついて為されるものである。第一に芸術家が何らかの素材を加工しなければならないという意味で、物質のさまざまな要求に従っている。そこでは技巧が重要であり、彫刻家は大理石の削り方を学び、画家は筆のタッチや絵の具の重なるの効果を学ばなければならない。それとともに自らの身体をどう動かすかということにも習熟する必要がある。しかし、これら基礎的的技巧は一度学んでしまえば、他の作品制作にも適用でき、半-法則的な繰り返しに関わっている。それゆえ、技巧をベルクソンは「芸術家の知性的態度」(Bergson.1934,103=142)と呼ぶ。彼にとって知性とはそもそも、道具の制作に端を発するもので、身の回りのものを素材として扱い、それらを互換性のある組み合わせの部品として扱うものである。それゆえ、本質的には知性は行動に関わっているのだが、知性はその抽象化能力、概念的理解へとそこから離脱する。芸術は一面では、この知性的態度の具体的行動への復帰である。しかし、芸術は当然これのみで作られるものではない。いくら技巧に長けても芸術にはならない。一方で、芸術家は「実生活の具体的な物質的な側面を念頭に置いていない」(Bergson.1934,151=213)のものであって、私たちが日常、生活し行動しようとする欲求が狭めている知覚から離れ、事象の連続変化そのものを捉えようとする方向に向かう。そこから彼らは創造の弾みを感じて、具体的な素材と取り組むのだが、その過程において創造の弾みそのものは制作に転じてしまう。外から見ると、技巧の鮮やかさだけが際立っているように見えるだろう。おそらく、哲学だけが行動へ向かう道をさかのぼり、弾みそのものを思考するのであろう。芸術において、直観は知性的なものに関わって、作品の制作としてフレーミングする。

ベルクソンやリュイエにおいては、フレーミングは一つの機能へと結びつき、その機能自体が一つのまとまりを構成しており、持続的なもの直観的なものは、そこにはほとんど残されていない。創造と制作、フレームとフレーム外があまりにはっきりと分かれてしまい、具体的な制作のプロセスに入り込む創造、あるいは物質との関わりにある制作の積極的な部分も消えてしまうように思われる。

ここで私たちは映画のフレームというリュイエのフレーミング論と深く関わりつつも、それをはみ出すものについて考察してみよう。そもそも、なぜ映画を扱

III-1 情報社会論3 (インターネットの影響)

うのか。なぜ映画は創造と制作の問題を扱うのに適しているのか。

第一に、映画が時間芸術であることによってである。しばしば映画はそのフィルムの形態から、諸瞬間を空間上に等間隔に並べ、停止したり、速めたり、巻き戻したりできるものとして、純粋な時間を否定するものとみなされてきた。ベルクソンが『創造的進化』において、「思考の映画仕掛け」として批判したのはこの観点からである。しかし、巻き戻すにせよ速めるにせよ、それは時間を無視するのではなく、時間を経過する様々な様態、連続的に変化するもののヴァリエーションを発明しているのであって、私たちがフィルムを眺めるのではなく、その映写を目にする限り、常に不可逆なものである。第二にカメラによる知覚と行動の結びつき、感覚-運動系の破壊によってである。通常の知覚は「現在」の有用性、行動、感覚-運動の紐帯においてある。中核的な身体的活動によって、知覚の全体から有用な知覚を図として取り出し、他を地へと追いやっている。ところが、カメラとは何よりも、非中核的な知覚なのである。カメラによる知覚はまず観客の運動と全く一致していない。モンタージュやカットバックによって、映画作家はカメラの視点を主人公の視点とみなさせようとすることもあるが、そのような一致も恒常的であるわけではない。つまり知覚から有用性、活動の観点が取り除かれるのである。それでは、運動を絶たれた知覚とは、知性的な客観的な知覚なのだろうか？ そうではない。客観的な知覚は感覚-運動系から抽出、抽象されて成立するのであって、それを前提としている。カメラの知覚は、ベルクソンが「純粋知覚」と呼ぶものに接近する。

こうした観点から映画のフレームを整理してみよう。カメラの知覚を単純に撮影者の知覚に同一視してしまえば、フレームはその撮影者の視野でしかないが、そのような視覚的同一化が不可能であるのは、以上述べた通りである。むしろ、フレームは積極的な構成、フレーミングとして考えられなければならない。

第一に、フレーミングとは——本論の冒頭での引用を繰り返せば——「ひとつの閉じられたシステムを既定すること、それも相対的に閉じられたひとつのシステムを規定すること」であり、その場合、そこにパンフォーカスのように多数の見るべきものがあるのか、それともクロスアップによって一つの事物や顔が画面を占めるように、ごくわずかの見るべきに限るのか、という情報の濃縮化-希薄化の対がある。

しかしこれだけでは、まだ映画の運動性とフレーミングの積極性を捉えたことにはならない。第二にフレームが対象を配置したり切り取ったりする時に、フレーム自体を空間として予め設定し、そこに人物や事物を配置するのか（幾何学的構成）、それとも人物や事物に緊密に依存し、そこからフレームが決定されるのか（物理学的構成）、という二つに分類される。

第三にシステムの総体の諸部分を分割し再結合することに関わる、フレーム内フレームのあり方である。この場合もまた、幾何学的構成と物理学的構成に分類される。一方はフレーム内で明確に分離する線が、フ

レームの内部にフレームを作り出す。それによって、尺度の異なる対象を異なるフレーム内に分離し、分離されたままスクリーンというフレームのフレームにおいて結合する。「概して、〈自然〉のもろもろの力は人物や物と同じようにはフレーミングされていず、個人は群衆と同じようにフレーミングされていず、下位の要素は項と同じようにフレーミングされていない。したがって、フレームのなかには多くの異なったフレームが存在する。ドア、窓、窓口、天窓、車のウィンドー、鏡は、ことごとくフレーム内フレームである。偉大な映画作家たちは、そのような第二のフレーム、第三のフレーム等々のあれこれと個々に親和している。そしてまさに、閉じられた総体つまりシステムの諸部分は、そうしたフレームどうしの入れ子によってこそ、互いに分離し、またそればかりでなく協同し、再結合するのである。また、一方物理学的構成においては、ファジーな総体に関わる。その場合、最初から分離する明確な線があるわけではない。影と光の混合において、諸部分が区別しえないときがある。それらは諸価値の連続的な性質変換のなかで、諸部分が区別されたり混合したりする。つまり、ここではフレーム内の連続変化から、各々が本性を変えながら、ファジーな総体から分化したり、また総体に戻ったりするのである。要するに、「もろもろのフレームのフレームとしてのスクリーンは、共通の尺度をもたないものに共通の尺度を与える」（Deleuze, 1983: 27=28）ことによって、日常生活においては尺度の異なるもの、別々の対象として分離されているものを、脱領土化し、絶え間なく変異させるのである。

最後に、フレームの外部、画面外という問題である。この場合も二つの事例に分類される。第一に、フレームによって切り取られたシステムの総体よりも広大な総体を指し示す場合である。この場合、画面外はフレーム内部からは隠されているだけである、想像的な空間であって、画面の中に移行し、画面外であるのをやめれば、具体的な空間に生成するという意味で、相対的なものである。それに対して絶対的なフレーム外というものがあって、その場合「閉じられたシステムは、宇宙の全体に内在する持続にみずからを開く。」

（Deleuze, 1983: 30=33）もはや、システム総体の物理的・空間的広がりや差すのではなく、絶対的にフレーミングするもの、宇宙の新たなものの連続的創造へとシステムを開くのである。

情報の起源の複数化

要するに、映画のフレームは、一つの機能をもつシステム総体としてあるのではなく、それ自体がフレーミングを行ったり、フレーム外を指し示す、システム総体の生成のプロセスとなっている、ということである。『シネマ 1 運動イメージ』『シネマ 2 時間イメージ』2 部作の試みは、簡単に予告するなら以下になるだろう。『シネマ 1』はとりわけ、フレーム内部において、すでにそこに含まれる光と影（そして音）からなる連続変化する総体からどのように、システムがフ

III-1 情報社会論3 (インターネットの影響)

レーミングされたり、解体されたり、再フレーミングされるのが問われる。『シネマ 2』においては、もはやフレーム内（およびそこからの延長としての相対的畫面外）での運動が問題なのではなく、もはや見えるもののレベルに属さない、絶対的畫面外である持続がいかにフレームに関わるのが問題になる。

一つだけ例を出そう。映画の観客はカメラの知覚によって、感覚-運動の紐帯を絶たれるのだが、ハリウッド映画はこの失われた紐帯を「行動イメージ」と呼ばれる仕方でも回復しようとする。

メルロ=ポンティは「映画と新しい心理学」という論文で、古典心理学と現代の心理学の差異を明確にしている。古典心理学は、世界を認知する主体を最初に立て、それを所与としての感覚のモザイクとしてのデータを、知性による知覚野の統一によって処理するものとして捉え、研究していた。主体から世界をいかに知覚するかが問題となっていたのである。それに対して、新しい心理学はもはや確定した主体から出発することはない。世界は前もって私の面前に組織化され、その世界との行動による交渉を介して、自らの現存を再発見するという過程を経ることになったのである。「世界に投げ出され、他者の眼差しに委ねられ、自分が何であるか、彼らから学ぶような意識を提示する」（メルロ=ポンティ,1983:85）こうしたゲシュタルト心理学、行動心理学は、人間にかぎらず、動物にも適用され、生態心理学として発展し、ギブソンのアフォーダンス理論へと展開していく。同じことがメルロ=ポンティが見たように、映画でも起こっていた。映画においても、確定した人物から始めることは困難であった。映画評論家ノエル・バーチの指摘を借りて、ドゥルーズは「大形式 S-A-S'」と呼ばれるハリウッド映画特有の様式を分析する。それは、人物から始めるのではなく、全体の状況をまず示すこと、状況が示唆する特権的な行動へと収斂させ、その行動によって次の状況へとつなぐことであった。いわば、フレーム内を一つの環境として構築し、そこで機能する自動装置として人物を行動させるのである。これに対して、「小形式 A-S-A'」と呼ばれる別のタイプがあって、今度は明確にサイバネティック的自動機械に近いものとして人物は構成される。人物は観客がその行動を理解できないままに、とにかく行動を始める。人物はその都度、限定的な状況——情報——を受け取って次の行動へと接続していく。観客はその一つ一つの行動を追うことで、次第に状況と人物をある種のフィードバックプロセスを介して了解していくのである。つまり、ハリウッド映画は環境と自動装置のループによって、失われた行動を作り上げるのである。いわば、映画の中で行動心理学とシステム論を構築するのである。

だがこのような「行動イメージ」の構築は、ハリウッド映画の一部において限定的に行なわれたに過ぎない。（たとえ、この構築によって私たちの日常的な感覚-運動系の類似物が形成されたがゆえに、今なお世界を席卷するものとなっていようと。）こうしたシステムの作動とそこにおける情報というもののあり方は、他にもあり得る別の形態のなかでのごく限られた

ものにケースに過ぎないのである。

ドゥルーズは『シネマ 1』の冒頭で、この研究は、映画史ではなく、ひとつの分類学である、と述べている（Deleuze,1983:1=1）。一つの歴史的な流れを作るのでもなく、またある限られた理論によって、様々な映画を分析しようとするわけでもないのだ。むしろ、個々の映画において、個々の映画とともに思考し、それと共に情報をフレーミングすることになる多様なあり方を理論の増殖によって探るのである。一つ一つの映画は多種多様な実験室である。それは条件を純化し、獲得物を一般化して流通させるような科学的実験室ではなく、各々が極めて不純で、獲得プロセスそのものをそのまま保存し、決して一般化することなく多重化するものである。こうしたものが情報を絶え間なくフレーミングし、フレームをずらし、情報の起源を複数化し続けるのである²。

参考文献

- 1) Bergson, H. (1934): “La pensée et le mouvant”, puf, 河野与一訳, 『思想と動くもの』, 岩波文庫, 1998.
- 2) アンリ・ベルクソン (2010) : 『創造的進化』 合田正人, 松井久 訳, ちくま学芸文庫
- 3) Deleuze, G. (1983): “Cinéma 1 L'image-mouvement”, puf, 財津理, 齋藤範 訳, 『シネマ 1 運動イメージ』, 法政大学出版局, 2008.
- 4) Deleuze, G. (1985): “Cinéma 2 L'image-temps”, puf, 宇野邦一, 石原陽一郎, 江澤健一郎, 大原理志, 岡村民夫 訳, 『シネマ 2 時間イメージ』, 法政大学出版局, 2006.
- 5) Levy, P.(1997): “L'intelligence collective”, La Découverte
- 5) モーリス・メルロ=ポンティ (1983) : 『意味と無意味』 滝浦静雄, 栗津則雄, 木田元, 海老坂武 訳, みすず書房
- 6) Ruyer, R. (1954): “La cybernétique et l'orgine de l'information”, Flammarion
- 7) 米山優 (2002) : 『情報学の基礎——諸科学を再統合する学としての哲学』, 大村書店.
- 8) ウィーナー (2011) : 『サイバネティックス——動物と機械における制御と通信——』, 池原正吉, 彌永昌吉, 室賀三郎, 戸田巖, 岩波文庫

2 levy は“L'intelligence collective”の中で、人類学的スケールで空間を時系列にそって分類し、各々特有の知のあり方を提示しながらも、乗り越えや移行ではなく、重層として描くことで、現代の情報環境の起源を複数化している。