

はじめに

今回このプレレジюмеは、今までのようにレジюмеの前段階のものとして、レジюмеのための補足説明という機能を持たせていません。というよりは、「Chapter7 の要約」ということに的を絞り、文献をまず理解させるためのものとして作成致しました。文献と重ね、私たちが重点的にまとめあげている部分を読み取り、書かれている内容についての疑問や、皆さんの抱いた考察などを明らかにしてきてください。

本レジюмеについては、今回書かれている内容を理解した上での内容に致します。なので、次回発表までに読み上げ理解してきてください。宜しくお願い致します。

田中茂裕・池戸漠・桑原翔

7-0

映画とテレビがアメリカの現実だ、とボードリヤールが幾分大げさに語ったとき、後期資本主義的アメリカの社会は、その社会と文化のアイデンティティに対する自覚をテレビ構造に依拠している、と表現した。それは多くの重要な方法で、表象、イメージ、情報についてのディベートを終わらせて以来、「イメージの時代」において、テレビが post-modern のメディアだとたびたび言われてきた。多くの場面でメディア文化が、実質上ポストモダンの条件と同義になってきた。

テレビメディアはポップカルチャーとも密接に関わっていて、「cyberculture」のようでもある。パンクやニューウェーブ、ラップ、その他の形態もテレビやビデオに影響を与えたと同時に、テレビやビデオもこれらに影響を与えている。

7-1 Television : zipping and zapping

Jean Baudrillard

- 「simulacrum」：「コミュニケーションの快感」により、real と fiction とがあわさってポストモダン文化を形成している状況
- 「コミュニケーションの快感」  
：私たちの意識を浸食するような商品化されたイメージに対抗するために残された唯一の抵抗手段
- 「hyperreality」  
：様々な種類の文化的意味を分割しながらも、それをフワフワと浮遊させる
- マスメディアで取り上げることによって意味は「爆発」する。  
Ex) 湾岸戦争：real な戦争ではなく、simulation を見ている

## Christopher Norris

→ ボードリヤールに反論

- 湾岸戦争では真実でない放送もあったが、それ以外は真実により近く、さらに湾岸戦争がおこったことは真実である。

二人の相違点 : B→指示対象のない記号やイメージで現実世界が構成される。  
N→指示対象あり

## Judith Williamson

- 広告の商品を売るためのプロモーションばかりだったが、ある変化が起こった。それは功利主義とは対照的に、社会や文化的嗜好にまで及ぶようになった。

Ex) タバコ

→ 広告は、広告する商品よりも、広告自体により厳しい視線を向けるようになった。  
しかし、この自身のスタイルへの没頭は、特別批評的であったわけではない。

## Neil Postman

- テレビは、特に思考能力の低下に対して責任を負っている。

## Michel Foucault

- テレビは人々の記憶を書き換える。  
→ 自分たちが何者であったのか、ではなく、自分たちはどんな歴史を負っているのか
- もしある者が人々の記憶を操作したら、それは人々を操作することになる

## Nicholas Abercrombie

1. ポストモダンの状況において、我々はすでに現実世界にいるのではなく、現実のイメージや表象の中にいる。(ボードレールのいう「simulational culture」)
2. 見た目によって植え付けられた先入観は消費社会と深く結びついていて、現代社会はイメージを作り出したり、見た目を純化したり、スタイルを提供することによって成立する。
3. ポストモダン文化は伝統的な境界線の破壊を促進している。様々なもの入り混ぜることで「本物」(authenticity)の側面を消してしまう。
4. ポストモダン文化は自己指示をする。例えば、あるコメディ番組が他の番組の要素を取り込んで笑いにかえる。
5. ポストモダンのテレビは現実や物語の慣習には習わず、その慣習の要素を組み込んで戯画化する。
6. ポストモダン文化は、完全な形には戻れないほどバラバラになった。

Judith Williamson や Michel Foucault などの悲観的ポストモダン論者に対して、Nicholas Abercrombie などの楽観的ポストモダン論者は、テレビは広く教育的で革新的な潜在性をもった開放的なメディアであると捉えている。TV は、他のあらゆるポストモダン文化の多くの特徴を大衆に示しているのである。

## John Fiske

- 大衆がテレビというメディアの操り人形になることなく、相克するイメージやイデオロギーを処理するか
- 「Miami Vice」のなかで喜びとしての余暇や内容を伴ったスタイルを訴えた  
→Miami Viceの純粋な喜びは、労働に代わる余暇、生産に代わる消費として存在し、商品は余暇やアイデンティティ、社会的関係となった。

## Lawrence Grossberg

- テレビは現実と空想との間に「違いのなさ(in-deference)」(曖昧さ)を生み出した。  
Ex) 役者とキャラクターの曖昧さ  
→結果的に新たな主体性を生み出した。つまり「ノマド的主体性」  
「ノマド的主体性」: どんな状況においても確固とした主体性があるのではなく、再生成・再形成・再修正されるような主体性

## Feuer

- ポストモダンのテレビは、もはや単純に機械的であったり、一義的であったりするのではなく、レーガニズムを作り出してきたような政治的・社会的環境の反響や構造に巻き込まれているのだ。←Fiskeの分析の重要性を認めた上で、P.M.を歴史的に位置づける

## Arthur Korker& David Cook

- TVは社会の鏡としてあるのではなく、社会がTVの鏡  
→人々がポピュラーで文化的なイメージをまねするこの社会では、社会的なつながりは電子的TVイメージに影響を受けた、偽の団結意識によってもたらされているから

## 7-2 VJs displace DJs : music videos and MTV

ここでは三人の批評家が登場

### 一人目の批評家 = Peter Wollen



→「映画における記号と意味」で有名な批評家

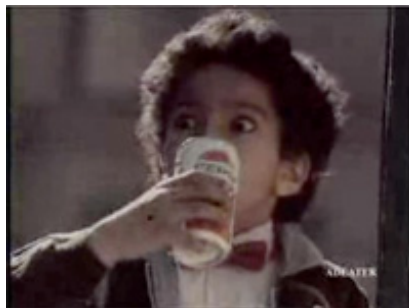
ここで挙げられている例

[The Buggles 「Video killed radio star」]



<http://www.youtube.com/watch?v=bf7KCirSkoU>

[Michael Jackson's Pepsi Ad]



January 27

- Michael Jackson's hair catches fire during the filming of a Pepsi commercial.

(from Wikipedia)

<http://www.youtube.com/watch?v=gCd7H5yUlc8>

Peter Wollen による音楽ビデオにおけるポストモダニズムの象徴と言える4つの区分

1. テレビとビデオアートの違いを無くす  
→ポスト制作技術はそれらの側面を一つの形式に集中させる。
2. 生映像・映画・テレビといったメディア形式のジャンル分類を無くす  
→特にロックビデオは mini operetta (喜歌劇) や快活なレコードジャケットを生産するためにミュージカルパフォーマンスや映画・テレビの要素を統合
3. 番組と広告というカテゴリー形式を無くす  
→例: Michael Jackson's Pepsi Ad (上記参照)
4. ファッションパフォーマンスとの融合  
→David Bowie や Malcolm McLaren などによるファッションイベント

[ポストモダンアートの典型的形式]

- ・折衷主義、歴史引用 →pastiche, appropriation, parody
- ・高尚芸術、大衆娯楽の区別に対する概念の純化

→複数化された文化的解釈形態をより求めて行く傾向へ (最新技術とリンクした流れ)  
多元論?

## 2人目の批評家 = E. Ann Kaplan



E. Ann Kaplan

有名な書物「Rocking Around the Clock」  
初期の MTV の研究書として、おそらく今でも代表的な書物である。  
内容は大まかに、

- (1) MTV の誕生した時代的・社会的背景の分析
- (2) MTV 全体の傾向と手法の分析
- (3) 個別のビデオの主題的、形式的分類と分析

この中で最も分量が割かれているのは(3)で、とくに映画研究で培われたジェンダー／セクシュアリティの分析が最も長く、読み応えもある。

1987年に出て、その後改版もされていないので、やや内容が古いことは否めない。その点では Andrew Goodwin (1991)の方が、MTV 自体の内部的変遷やより音楽的要素を読み込んだ内容になっていて、もう少し新しい内容になっている。また Rap/Hip Hop がまだほとんど登場していない時期なので、この点も時代を感じさせる。

ただ Goodwin と比べても、個別のビデオのナラティブ分析の手際は際立っていて (Goodwin はこの点読むに耐えない)、映画とテレビいずれにも通じている Kaplan の面目躍如である。また MTV が最も輝いていた時期の記録でもあり、この後の MTV が徐々に力を失ってきたことが逆説的に判る。まずは、ミュージックビデオと 80 年代以降の音楽を語る上で必読書であることは間違いない。

### [カプランによる音楽テレビチャンネルの推論]

- ・ 虚構と現実の境界線の崩壊
- ・ 大きなシュミラクル (リアリティとコピーの差異の喪失状態)
- ・ 表層の賞賛

→省略／編集される現実、

### [MTV の特徴]

- ・ 過去、現在、未来の払拭と区別された伝統、ジャンルの崩壊
- ・ カテゴリー外に不安定な主題の配置を生成 →脱構築的？
- ・ 視聴者の操作 →脱一貫性を含んだ項目、記憶喪失状態の幻影空間
- ・ ロックビデオの賞賛 →自由主義への反抗の良い起爆材

### 批判的 Popular Culture 思想家



Fredric Jameson、



Lawrence Grossberg

この二人に対し、Kaplan は Optimistic であった。

### 三人目の批評家 = Andrew Goodwin

主張：模倣とはいつもビデオによって使われる引用の形式ではない  
→視覚の一貫性の無さが起因

[Andrew Goodwin による引用の6つの分類]

1. **社会批判**：ex) Bruce Springsteen('War')、The Clash ('Radio Clash')  
→<http://www.youtube.com/watch?v=V21coM11I-Y> (Radio Clash)
2. **自己反映**：ex) Dire Straits 'Money For Nothing'  
→<http://www.youtube.com/watch?v=wad27tmHBz4>
3. **パロディー**：あまり多くない
4. **パステーション**：ex) Frits Lang 'Metropolis' ← Queen 'Radio Ga Ga'  
Michael Jackson 'Thriller' ← some horror films  
→<http://www.youtube.com/watch?v=q9fjMehwhZU>(Fritz)  
→<http://www.youtube.com/watch?v=iR5zJOZd8Ms>(Queen)
5. **販売促進**：レコードと同様に映画の予告も流して売る  
ex) David Bowie 'Absolute Beginners'  
Duran Duran 'A View to a kill'  
→<http://www.youtube.com/watch?v=TivFFM-OR44>
6. **オマージュ**：特定の監督か文化形態にとって有益  
ex) Big Audio Dynamites 'E=MC2' uses clips from Nick Roeg's film

[ポストモダンの作品の特徴]

- ・ テキストに一貫性が無い →テキストの批判の余地が無い
- ・ 空白で巧妙な模倣
- ・ 深層が無い Medium →分析の理解に空白が残る
- ・ 意味がどのような権威を有するかを問うこと → 改訂へ
- ・ gender construction、racial prejudice、representation of stars

[三人の批評家の共通点]

- ・ MTV や音楽ビデオは典型的ポストモダン状況として表現されている
- ・ MTV の出現や音楽ビデオは近年の資本家たちにとって重要

## 7-3 Screening the image: postmodern film

《概略》

### 20世紀の映画（モダン映画）

=モダニズムの産物である映画は、近代主義よりも写実主義（リアリティ）に執着した

→ 

<ul style="list-style-type: none"><li>・それまでとは比べ物にならないほどの正確さを以って、現実性の再現に努めた</li><li>・ポピュラーな主流の物語的映画においては機械技術を駆使し、現実を再起させる。</li></ul>
---

seamless な(途切れ目のない、一貫した、わざとらしくない)現実性が追求された。

・モダン映画はアヴァンギャルド芸術の特徴も含んでいる

⇒自己批判 “媒体の形式的な問題を露呈”

(シュールレアリスム、カウンターシネマ、アンダーグラウンドシネマ)



### ポストモダン映画

=seamless な本当らしさの否定

ex.) ジョン・カサヴェテス →遠距離の会話のシーンでの『クローズアップサウンド』の使用。

ジャン=リュック・ゴダール →『女は女である(1961)』における、現実離れたギャグの使用。

《モダン映画、ポストモダン映画に対する見解》

#### ・ John Orr

ポストモダン映画の特徴

=パスティシュ（模倣）、自己意識的物語、ゲーム遊び、多面的。

“Cinema and Modernity”より

#### ・ Tony Wilson

モダニスト =透明性の探求

ex.) ゴダール、エーゼンシュタイン、アルフレッド・ヒッチコックらによるカメラの科学的な、実験的撮影

ポストモダニスト =現実への関係性を探ること

ex.) クウェンティン・タランティーノ、デレク・ジャーマン、ピーター・グリーナウェイなどの作品

・ Fredric Jameson

★1960年代の **Auteur theory (Auteurism)**

= 「映画は著者-監督の独自の強烈なスタイルに基づいて構成される」という考え  
 ex.) オーソン・ウェールズ、ヒッチコック (米)、ゴダール、ジャン・ルノワール仏) etc,

↓

モダン映画はこの「著者-監督」からスタイルを切り離すことで  
 Auteurismから脱却する

・ →多数のスタイルと傾向に対してオープン  
 ex.) タランティーノ『パルプ・フィクション』、ヒッチコック『サイコ』(1960)  
 トリュフォー、リュックベッソン etc

=モダン映画は、モダン絵画、モダン音楽、近代文学などと同様に、  
 疎外された自己の苦悩を伴う表現への主張に基づく個々のスタイル  
 の構築を主張する。  
 ex.) エドヴァルド・ムンク『叫び』

↓

「モダニズム」は 個々の独自のスタイルの開拓に基礎を置いている  
 →独自のヴィジョンを生み出す } =モダニズムの美学



ポストモダン映画は “深さの無さ(depthlessness)” “表面の賛辞” が特徴  
 →実際の歴史を無視、歴史上の過去を抹消する。  
 「表面的で、深さ、奥行きがない」

★ノスタルジック (nostalgia) 回想的  
 過去の映画の模倣→社会が時間と歴史を抱えきれなくなった。

《ノスタルジック映画》

1. 過去に関する映画で、かつ時代設定も過去  
*China-town* ('74)、*American Graffiti* ('73)
2. 過去を再構築する映画  
*Star Wars series* ('79)、*Raiders of the Lost Ark* ('81)
3. 舞台は現代だが、過去を喚起するもの  
*Body Heat* ('81)  
 →1930年代のアメリカを想起させるが、設定は当時(80年代)のフロリダ

《Jameson の主張》

- ・ 物語と芸術的演出は当時の時代感覚を混乱させる。
- ・ これらノスタルジック映画は全て過去の模倣 (パステイシュ) であり、  
 私たちは私たちが独自に持つポップイメージと過去に対する固定観念  
 をもって歴史上の過去事実を探るように思われるが、  
過去は永久に不変で手がつけられないものだ。
- ・ 客観的事実は常に映画のテキストの外側に存在する。

批判的





## ・ Norman Denzin

→ポストモダン映画から、ポストモダン社会理論の批判を公式化

「David Lynch “*Blue Velvet*” (‘86) は典型的なポストモダン社会の現象である。」

《Denzin によるポストモダン清華の基幹特徴》

- ① 過去と現在の境界を抹消すること。観者を永続する“現在に”
- ② 生活の公・私を分かつ境界の限界に挑む
- ③ 野生的な“性”と“暴力”への導入
- ④ 非現実と超現実 →ただの可能性ではなく、常に現実として存在する

★ポストモダニズムは、未来に対し恐れを持ち、一方では技術と性的な暴力、隅々まで頹廢した政治システムに目が行っている。



過去のファンタジーやノスタルジック映画で現実（現在/未来）から逃避

ex.) David Lynch の作品

(Denzinが言うところの「危険なテキスト」「無関心の文化」)

“*Blue Velet*” “*sex*” “*lies and videotape*” (‘89)

“*Wall Street*” (‘87) “*When Harry Met Sally*” (‘89) “*Paris*” “*Texas*” (‘84)



陰険で不正な文化

「ポストモダン映画における再現は、現在の情勢に表面的解決以外の何ももたらさない」

《まとめ》

ポストモダン映画の特徴

### 1. 他ジャンルやスタイルの模倣

→模倣だけではなく、有名なスタイルやシーンを暗示さえもする。

ex.) *Blazing Saddles* (‘74)・・・西部劇の模倣

### 2. 現在における過去の表現 — “レトロ映画” “ノスタルジック映画”

ex.) *Batman* (‘89), *Back To The Future* (‘85~’90) etc

### 3. 技法の自己反映

→現実を反映して、映画と現実との壁を打破しようとする。

ex.) Greenaway の映画作品: *The Draughtman’s contract* (‘82)

*The Belly of an Architect* (‘87) etc.

*The Simpsons* などの漫画作品

### 4. High カルチャーと Low カルチャーの差異を失くす

→“Pulp Fiction” (安っぽい低級なフィクション)

ex.) *Who Framed Roger Rabbit?* (‘88)

## 7-4 Televisual prosthetics and postmodern cyberbodies

《概略》

Televisual technology の発展

=microprocessor と computer-networking の発達

→Cyberspace

→人間を統制する許容生、可能性の下に大衆化された Virtual Reality } →誕生

[大衆化された Virtual Reality]

ex) Mario, Lara Croft (トゥームレイダー)

→これによりポストモダニストたちは「新たな技術とコミュニケーションの形」この二つの関係性について考える必要が出てきた。

補足説明

[Cyberspace]

→Virtual Reality を通じて広がるどこにもないネットワーク空間。

Cyber—コンピュータ（ネットワーク）に関する、電脳、仮想 [辞書引用]

[Virtual Reality]

→視覚、聴覚、触覚などの人間の感覚器官に対して、コンピュータなどによって合成した情報を示し、その情報を直感的に理解、また実感できる形で体験できるようにする技術。人間の認知能力を拡張するための道具

\* 日本語では「仮想現実」「仮想現実感」などと訳され、コンピュータによって現実をシミュレートして、仮想空間を作る技術と説明されることが多いが、virtualという語は「実際存在としてや形質の面では実物とは異なるが、本質や効果としては同等の」を意味し、本来的には“仮想”というニュアンスはない。

Technologyと肉体

=新しいtechnologyよる、肉体と主観性の関係に対する新しい概念

[肉体に関する様々な言及]

Howard Rheingold：「肉体は既に存在していない」「肉体は人間を表していない」

Arthur& Marie Krokors：「肉体はnew-technologyとポスト啓蒙思想に取って代わられた」

Stelarc (アーティスト)：「今日technologyは身体の外にある補足物ではなく、体内に完全に結びつき組織かされたものである」

→唯一人間だと見なされる何かをtechnologyが変える能力、それを概念的に実質的に探す方向へ

## [Posthuman bodyとCyborg]

### Posthuman bodyとは…

- ・ Power & Pleasure、Virtual reality、sex & its consequencesなどのポストモダンにおける関係性の産物の一部
- ・ Techno-body、多様性の雑種=Cyborg、器官を持たない肉体  
Ex) Terminator(1984)、Robocop(1987)

### Cyborgとは…

- ・ 観念的／概念的な肉体
- ・ フェミニストにとって理想化された観念上のもの
- ・ 人間と動物、有機体と機械、身体と非身体の境界線の逸脱の象徴

Donna Haraway：「ポストジェンダーワールドの創造物になりうるものとして考えられる実体である」

→Cyborgはフェミニストが探求すべく伝統的な性対立を再構築するための媒体

## 新しいポストモダンの主観性

=Technologyによって再構築、再構成を促される主題／主観性／文化体系

**George Landow**：「私たちはhierarchyやlinearity、margin、centerなどのアイデアによって見出された概念システムを断念しなければならない、そしてそれを多元的なlinearity、nodes、links、networksとして置き換えなければならない。」

## NetworkとLinkによる文化の再構成の特徴…

### 1. 肉体と主観の決裂

—マルチメディアの社会コミュニティやサイバースペースは、自我／主観を再検討、再認識すること、また自我／主観を再び（違う形で振る舞うこと）、試みることを可能にし、私たち自身の主観性を変形させる。

### —rhizomatic space（リゾーマティックスペース）

：「全てのものは全てのものと繋がっている。全ての軌道は放浪的で足に地が着いていない状態で、全ての空間は非領域化されている。」(Deleuze and Guattari)

---

### \*[rhizomatic space]

リゾームは、ドゥルーズ＝ガタリ共著『千のプラトー』の中概念。根茎と訳す場合も。伝統的に西洋の形而上学は、ある絶対的な一つのものから展開していくツリーのモデルをとってきたが、むしろ中心も始まりも終わりもなく、多方に錯綜するノマド的なリゾームのモデルを提唱。狙いは、体系を作り上げそれに組みこまれないものを排除してきた西洋哲学に反抗し、リゾームをモデルに発想の転換をさせるところにある。

---

### 2. 民主主義とVirtual community

—所有権、情報、バリアーやルールを無視、主権者のテリトリーと国家間の境界線の崩壊

### 3. 文化的実践と大きな社会と言語使用の接近

—規制は徹底的にデジタルインフォメーションシステムにより速度を早められ、新しく完全に流動的なダイナミックなネットワークスペースへと導いている。その結果Landowは、教育的で教育学的実践のニーズが必要であると述べる。

おわりに

この chapter では、様々な批評家がポストモダン社会に大きく関係する visual culture studies についてあらゆる例や言葉、哲学者の思想を用いて考察を述べていることがお分かりになりましたでしょうか。

私たち発表班は本レジュメではある一つの例を題材に、再度このレジュメに記載され関連性を持つ内容を推敲し、私たちと視覚メディア／ポストモダン社会の関係などについて論考していこうと思います。

今回挙げられた例を是非一度ご覧頂き、ポストモダン社会自体というものを考察して頂いた上で、次回の発表でお会いいたしましょう。

田中茂裕・池戸漠・桑原翔