

はじめに

西林孝浩

今号（29巻2号）および次号（29巻3号）にわたって掲載されるこの特集は、2016年度、立命館大学国際言語文化研究所において萌芽のプロジェクト研究助成(B8)を受けて組織された「アジアにおける技術・芸術と社会のダイナミクス」研究会の成果報告である。

活版印刷の例を持ち出すまでもなく、技術の進展は、文化・芸術・学術の発展そして社会の成熟を促す。その一方で、技術の進展は、芸術や社会を一つの枠型に嵌め込み、多様な考え方や可能性を排除する危険性も孕んでいる。近年、日本の絵巻物を、日本のマンガやアニメーションの原点として紹介したり、美術館などにおいて、高精細デジタル画像へとアーカイヴ化し、ビデオゲームにおける「横スクロール」の如く、絵巻物の画像を滑らかに映像出力したり、物語上重要な場面を「自然」にズームして見せることが、一般化している。かかる営みが、多くの人々の、芸術への興味・関心を惹起するであろうことは理解できる。また、近代以降に確立され、私たちが慣れ親しんでいるような価値観を全くとり払った上で、近代以前に制作された作品に寄り添うなどということは、相当に困難な話かも知れない。とは言うものの、絵巻物を「アニメーションのよう」とただ喧伝するだけでは、かつてWu Hong（巫鴻）が指摘したような、絵巻物（画卷）媒体における、近代以前の東アジアで共有されていた空間描写技術、あるいは制作当時の社会が共有していた眼差しの構造（Wu Hong, *The Double Screen: Medium and Representation in Chinese Painting*, 1996）といったものは全く捨象されることとなるし、日本の絵巻物こそが日本のマンガ・アニメの原点であるという、歪められた言説が拡散されるにいたっては、ベンヤミン当時よりも高精細な「複製技術時代」に生きる我々であるにも関わらず、その知覚は、より「礼拝的なもの」へと逆行していると言わざるを得ない。

我々がアジアを考察の対象とするのは、前近代のインドや中国が、技術や芸術あるいは思想（例えば、仏教・儒教など）において、日本を含むアジア各地に向けた規範として機能しつつも、決して普遍的ではなく、多様な意識や表象が各地域に併存していたことを確認・復元することと、それを踏まえた地点から、近代以降のアジアの様々な表象の出現や変容を、西洋化も射程に入れつつ照射すること、そして更に、現在のグローバルな技術や視覚表現、思考形態が、アジアの技術・芸術をとりまく社会に対し、いかなるバイアスを生じさせているかを明らかにすることが、急務と考えるからである。

以上のような問題意識のもと、我々の研究会は立ち上げられ、2016年7月29日（金）および2017年2月8日（水）の2回にわたって、立命館大学衣笠キャンパスにおいて、公開形式の研究報告会を開催することができた。とくに第2回目の報告会では、関東方面から研究者の方々のご出席も賜り、大変、刺激のかつ有意義な議論を行うことが出来た。報告会にご参加いただいた方々には、あつく御礼を申し上げたい。

なお、この特集において掲載される論文は、報告会における予備発表をもとに、執筆されたもののみならず、報告会での発表と研究会での議論をうけて、新たな問題設定を行い、執筆された論文も含まれている。とくに若手研究者の論文については、掲載にあたって、本研究メンバーによる厳正な査読審査を経ていることを明記しておく。