



Title	コンピュータとそのイメージ
Author(s)	橋本, 英治
Citation	デザイン理論. 1997, 36, p. 1-14
Version Type	VoR
URL	<a href="https://doi.org/10.18910/52905">https://doi.org/10.18910/52905</a>
rights	
Note	

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

# コンピュータとそのイメージ

橋 本 英 治

神戸芸術工科大学

## キーワード

コンピュータ, 表象, 漫画, ピットマップ  
computer, representation, comics, bitmap

1. 研究の発端
2. 写真とコンピュータ
3. 写真のイメージ（その二面性）
4. コンピュータ（平面の発見）
5. 表象装置（写真とコンピュータ）
6. 表象の鏡

しばらくの間、アリスはものもいわずに、その土地を四方八方見回していました——とても変な土地なのでした。端から端まで、たくさんの小川が走り、間にはさまれた地面は、川から川まで達する、たくさんの垣根でいくつもの正方形に仕切られました。

ついに、アリスは「まるで大きなチェスボードのようにしきりがしてあるのだわ！」といいました。<sup>①</sup>

## 1. 研究の発端

今日、コンピュータは、その専門の領域（複雑な計算を必要とする工学的な分野）以外に、色々なところで使用されている。ここ数年の間には、計算機としての役割よりも、例えば直接計算に関係しないデザイン事務所やデザイン教育の現場にも広く普及するに至っている。これほどまでに身近になったコンピュータは、確かに我々にとって、ペンや定規のように一つの道具として用いられるようになった。しかし、そうした個々のコンピュータに対する考え方とは別に、この社会全般でコンピュータがどのように受けとめられているのかを考えてみることが本研究の目的である。

もちろん、この考察は、社会学が行うコンピュータの実態調査のようなものではない。その研究対象を直接のコンピュータ、あるいは特定の使用者に向けるのではなく、大衆化した表象

を通して、そのあり方を明らかにしようとするものである。

コンピュータの存在は、その一部分だけ、一例としてその成立の初期に目的とされた計算について考えると非常に明確な姿を現す。ある計算式を与えてやると、すぐさまその答えをだすことは万人の認める明確なコンピュータの役割であろうし、それに異論をさしはさむ人は少ない。実際十数年前はそれでよかったのかもしれない。しかし、今日の社会でコンピュータの全体像を捉えるとなると非常に難しくなる。コンピュータをデザインのために使っている人は、決してそれを計算機と思っていない。また、銀行の現金引き出し機や自動販売機、果ては炊飯器や洗濯機がコンピュータだと思うこともない。ところが、その内部には小型のコンピュータが制御装置として組み込まれていることも事実である。コンピュータを広く社会の中で実体として捉えると、その対象は雲散霧消してしまい、なんとも曖昧なものとなってしまう。これは、コンピュータに限ったことではない。例えば、個々の芸術作品については語ることが可能であっても、一度、それを総括する芸術、さらに、美といった概念を論ずることになると、困難になることとも似ている。おそらく、あらゆるもののがそうした性質を持っていると考えられる。

そこで、コンピュータそれ自体を問題にするのではなく、表象されたコンピュータ、さらにコンピュータが表象するものという間接的な面から考えていきたい。このことは、現実のコンピュータを論じるのではなく、表象を通したイメージとして現れてくるコンピュータ、そして、逆に表象装置としてのコンピュータ（もはや計算装置ではなく）を問題とすることである。

## 2. 写真とコンピュータ

何かを表象する装置、その中心的役割を果たしてきたものの一つに写真が挙げられる。ここで唐突に写真をコンピュータと結びつけることにはいささか無理があるようにも思える。それは一見何の関係も持たえないものようである。事実、その成立の歴史にしてもずいぶん両者はかけ離れている。写真是1820年代に姿を現したのに対して、一般に理解されているコンピュータ成立の日時は1943年とされる。両者の間には百年以上の開きがある。しかし、コンピュータの基本的考え方が成立する時代は1820年代、チャールズ・バベッジ（Charles Babbage）による階差機関（Difference Engin）によってであり<sup>2</sup>、それは写真の成立の時期と奇妙に符合する。そこで写真とコンピュータ両者の共通の合い言葉はオートマティック（自動）ということにある。この二つの装置の成立は、今にして思えば、近代を代表させる象徴的な出来事だともいえる。にもかかわらず、両者は取り立ててお互いに意識することもなく無関係を裝って150年以上の歳月を過ごすことになる。結論を先取りするなら、両者の意識的な交わりは1980年代に生じる。この時期は、写真が写真として意識的に変容を大きく受けいれる時代であり、同時にコンピュータそれ自身の変容の時代の出来事として理解される日付でもある。

### 3. 写真のイメージ（その二面性）

ここで、本論に入る前に話の流れを明確にしておくために、写真について確認しておきたい特徴がある。それは写真の成立に関わる二面性の問題である。この二面性によって人は、写真に対して持ち続けている性質を決定していると思われるからだ。

一つは光の直進性による三次元空間の二次元への投影（写像）である。主に写真が論じられる像としての特性はこの点であることが多い。ルネサンスの時代に生み出された線遠近法による世界の記述がそれである。

二つめとして、写真は像の定着というプロセスが成立しなければ達成されない。そして、そのプロセスは銀粒子の変化という化学反応に負うことになっている。

この二つは写真のなかで紙の裏表のごとく扱われているが、その両者にはなんら結びつくべき必然性を内包していない。写真が存在しなくとも、カメラ・オブスキュラ、カメラ・ルシダは存在しており、遠近法としての光学装置は完成していた。それは、遠近法を光という線の集まりによって表現するもので、その基本は像そのものであるよりも、一本の線の理念化された写像の現れであった。対して、露出現像定着といった化学反応について思い浮かべられる印象は遠近法による理念化された線の思考ではない。むしろ、面、さらには塊といった量と、その変質といった意味をまとっている。

我々が写真を持つ特徴はこの二つによって相互に補完し合っているようだ。つまり、写真が持つ対象との類似性は遠近法によってもたらされる一対一の対応関係によって強化される。一方、写真の持つ真実らしさ、あるいは、ロラン・バルト（Rorand Barthes）によって指摘される「かつてあった」(ça-a-été)<sup>3)</sup>という写真の特質は化学反応による、一種魔術的な性質が関係しているようである。

この両者の唐突な出会いが、その出会いの偶然さを取り立てて議論されることもなく、写真成立の条件として当然のものとして論じられてきたのは不思議といえば不思議である。その点を括弧に入れながら、写真が持つ複製芸術としての可能性が声高らかに歌い上げられた。しかし、少なくとも芸術の脈絡において1980年代に至るまで、写真が複製技術時代の芸術の旗手として前面に出てきたとは言い難い。奇妙にも写真には写真なりのアウラ的なものが存在して、美術館のコレクションのひとつとして確固とした地位を築いており、絵画彫刻と同等の芸術作品であったし、これからもあり続けるだろう。確かにワルター・ベンヤミン（Walter Benjamin）が展示的価値として持ち出してくるアッジエ（Jean-Eugene-Auguste Atget）の写真は、人間という表象が写真の中から姿を消し、そのことで礼拝的価値が消え去りアウラが消滅したかのように説明される<sup>4)</sup>。しかし、美術館のコレクションの対象としてアッジエの写真は存在している。そこでは新たなる礼拝的価値としてのアウラが満ちあふれているようでもある。

事実、人々は印刷されたアッジエの写真集を目にしながら、そのことに満足することなく、写真展でオリジナルの写真を拝もうとする欲望を抑えきれない（図1）。

むしろ、複製時代の芸術の中でアウラの喪失を明らかにしてきたのは、写真そのものではなく、ベンヤミンも指摘しているように、写真を素材とした印刷物（絵入り新聞）と思われる。1960年代、ポップアートが注目したのは、決して作品としての写真ではなく、大量に消費される印刷物だったことを思い起こすと合点がいく。それはマリリン・モンローの、エレビス・プレスリーの、キャンベラスープの、そして、アメリカン・コミックの印刷物としての图像であった。しかしながら、今まで印刷物と写真は取り立てて区別されることなく一括してマス・メディアのひとつにまとめあげられて曖昧に論じられた感がある。芸術作品として印画紙の上に焼き付けられた写真と印刷物として大量に配布される图像の間には本来大きな違いがあるのだが、複製という言葉によって一括されてきたようである。

芸術の脈絡で写真それ自体が、先に挙げた写真の二面性を前面に押し出し、その化学的特性を自覚し、印刷物との対立的関係を意識し始めたのは1980年代に入ってからのことである。このころから写真は自らのアウラを意識的に主張し、そのことを増幅すべく作品のサイズが巨大化する。そして写真が写真であることを問題にしだす。この時代は、コンピュータが画像の処理を本格的に行い始めた時代でもある。コンピュータで画像を扱うことは、基本的に化学反応的な面としての処理を拒否するもの（あるいは、その前段階でプロセスを終えるもの）であり、逆説的に写真本来の特性を際立たせるのに役立ったと考えることはできないだろうか。

写真がコンピュータと芸術の脈絡の中で出会った時、それは同時に写真の表現のあり方を意識化する過程での、化学反応それ自体に注意を向けさせる事件でもあったようだ。例えばアラン・マッカラム（Allan McCollum）は『Perpetual Photo』（1985年）と題して写真の銀粒子を再撮影することで作品に仕立てている。（図2図3）これは写真が化学反応の結果による非可逆な物質であることを明らかにする試みである。そこでは、写真の持つ見えるもの（対象物）への関係が切り離されている。写真が持つとされる対象へのリアリズムは消滅している。まさしく、写真を見ることが問題にされている。このことは宮川淳の言葉を思い起こさせる。

「写真（あるいは映画）の出現が美術から реализмの機能を奪いとり、あるいは肩代りした、とするのが美術史の通説である。しかし、それは俗論にすぎない。写真がクローズ・アッ

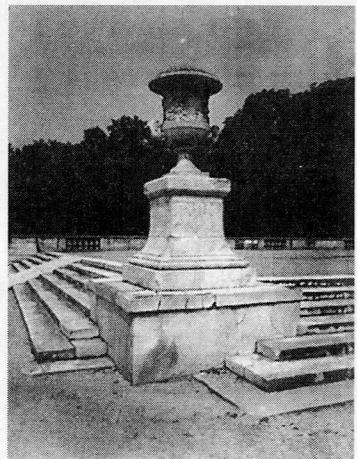


図1 Versaille Vase



図2 Source Photo For Perpetual Photo

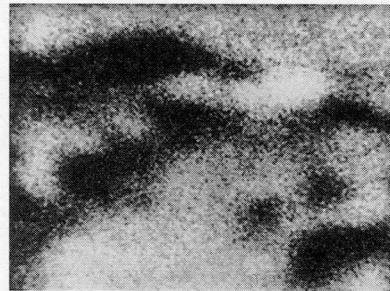


図3 Perpetual Photo

普したものがあったとすれば、それは《見えるもの》でもなく、《見えないもの》でもなく、まさしくわれわれの《見る》欲望であり、この《見る》ことの厚みであった。」<sup>5)</sup>

また、シェリー・レビン（Sherrie Levine）は写真を写真に撮ることによって写真と対象の類似関係に疑問符を与え、写真が現像のプロセスによる存在であることを逆説的に示している。『AFTER WALKER EVANS』（1981年）は見るものを戸惑わす。（図4）そして考え込みます。いわば見ることの遅延、この遅延こそ見ることの厚みといえるのではないか。そして、最近の作品では、マルセル・デュシャン（Marcel Duchamp）の『泉』（FOUNTAIN）を引用することで、便器の磨き上げられたブロンズを作品として発表している。その名は『AFTER MARCEL DUCHAMP』（1991年）。（図5）これはもはや彫刻ではない。その表面は鏡のようであり、周囲の風景を総て写し込む装置、まさにカメラに似た複製装置、しかしながらカメラから露出、現像という側面を除いた装置を作品として現している。それは皮肉にも1980年代に流行ったコンピュータ・グラフィックスの作品を思わせる。

「レヴィンの便器は反射する表面の鏡のなかで、その身体的存在を失っている。その結果、周りの環境の万華鏡の中に事実上消え去る外皮をまとった彫刻となる。」<sup>6)</sup>

そこでは写真を写真で撮ることに存在していた化学変化による物質性すらも消し去っている。それは写真ですらなしえなかった徹底的に自らを消し去り外部環境のみで存在しうる純粋な鏡を思わせる。定着を伴わない表象装置、あるいは鏡、それはこれから問題にする表象装置としてのコンピュータの姿と重なってくるのである。

こうした変化の生じた80年代は芸術においても大きな節目、あるいは、節目があったかのような印象を与える時代である。その時期何となく市民権を獲得したポスト・モダンという言葉（仮にきちんとした定義を与えられるか否かは別として）が登場する。そして、写真に関しては、その節目をポスト・モダンと呼ぶと共に、ポスト・フォトグラファー<sup>7)</sup>とも称され、写真のその後がコンピュータとの関係で語られ始めた。80年代を通して、さも当たり前に写真とコンピュータが親密なものとして論じられるようになった。そして、我々はそのことに余り

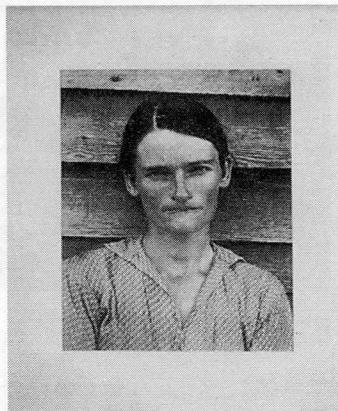


図4 After Walker Evans

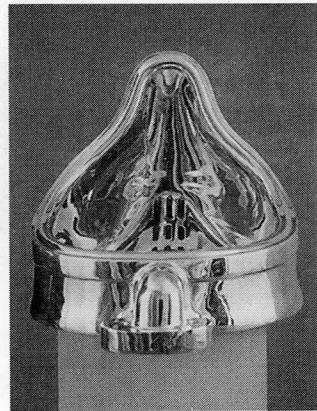


図5 After Marcel Duchamp

に無自覚にいるのではないだろうか。なぜ写真とコンピュータは接近したのか。

#### 4. コンピュータ、平面の発見

コンピュータの成立、その具体的な年代が1943年であることは先に触れた。それ以後世界のどこかにコンピュータは存在し続けた。しかし、それは特殊な世界に属するものとしての存在であり、社会の中での慣れ親しんだ風景としては受け入れられていない。そして、そういう状況は1980年以前までずっと続くことになる。つまり、コンピュータは実物ではなく写真等によるイメージによってのみ示される電子計算機という特殊な図像に留まり続けていたのである。それは日常我々の周りに遍在する背景として成立するには至っていない。そういう特徴性は、例えば漫画といった大衆化された媒体に現れることで、その荒唐無稽な姿を明らかにする。漫画は、その対象が何であれ、典型的に記号化され徹底的に大衆化されたイメージの具現として表現されるからである。

苦もなく手塚治虫の漫画等に簡単にその表象を見つけることが可能である<sup>8)</sup>。手塚の描くコンピュータの登場する風景は未来都市、流線型の世界であり、良かれ悪しかれ一つのユートピアを形作っている。そこでコンピュータは実際には成立不可能な電子頭脳であるが、しかし、その無責任さに罪悪感を伴わない、そんな時代の荒唐無稽な代物である。それは巨大で発電所のような姿を顯示してくれる。コンピュータが描かれるべき主体として画面の中心に位置している。それは描かれるべき世界の主題である。(図6) 未来は来るべき理想(ユートピア)

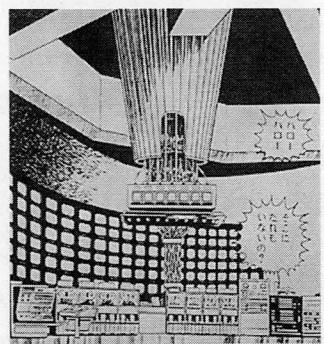


図6 U-18は知っていた

として語られ、あたかも一つの人格を持ったものとしてコンピュータは表象されている。コンピュータは見えるものとして、その外面を通してはっきりと自己主張していたのである。

しかし、漫画、あるいはそれと同調した歩みを進めるSF小説等が描く近未来の世界は1980年をさかに決定的に変化する。都市は廃墟として描かれ、コンピュータはその廃墟を彩る一つの部品にすぎなくなる。このことを西垣通は次の様に述べる。

「最近のSF小説などに現れる未来ヴィジョンは、ハイテク電子機器が整然と並んだ、合金とプラスティックの清潔な都市空間ではない。むしろそれは、夥しい廢品・ガジェットが崩れかかった街路に積み重なり、その間をハイテク電子機器がむき出しの神経のように這い回っている、人工的荒野のありさまなのだ」<sup>9)</sup>。

例えば、1980年代を代表する漫画家大友克洋の作品<sup>10)</sup>を見れば、その風景をたやすく見つけだすことができるだろう。そこでは、コンピュータ自身は登場せず、その端末であるモニタやキーボードがコンピュータの換喻として控えめに背景を彩る部品のごとく姿を現す。もはや描かれるべき主体としてのコンピュータはどこにも存在しない。(図7) 我々は、手塚と大友、この二つの未来観についてどちらが正解か問うことを問題にはしていない。単純に、表象されるイメージの中に占めるコンピュータの変化を垣間見ることで、コンピュータの表象が外在するものから内在するものへ、あるいは、前面から背面へと変質したことを確認するだけで十分である。そして、ちょうど手塚治虫から大友克洋にイメージが折れ曲がるその地点に、時代の流れを折り返す蝶番のように模図かずおの『わたしは真悟』<sup>11)</sup>が位置していることに気がつけば上出来であろう。この作品ではコンピュータとその手足としての工作機械が題材にされながら、コンピュータに対して我々がもつイメージとして、モニタの映像をドットのマトリックスとして示してくれる。(図8) ここで、コンピュータは表象されるもの(外面を見られるもの)であるとともに、表象するものである二重性を手に入れる。これは、コンピュータが画面の中心的な記号として風景の中に描きこまれるのではなく、コンピュータそれ自体(それはモニタを通して)、そして、その内部を示そうとする現れである。さらに、件の漫画家はそれをいかにもデジタル風のドットの荒さを強調するかのように表

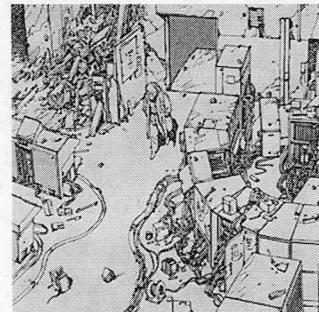


図7 AKIRA

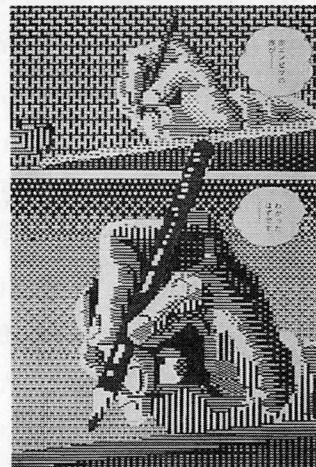


図8 わたしは真悟

象している。この点こそコンピュータが表象されるものであるとともに表象するものである、その分岐点、ねじれの位置を示しているかのようである。

このことは、キリテンシュタイン（Roy Lichtenstein）が、アメリカという大衆世界が持つイメージを、コミックの指示示す形象にではなく、網点印刷というドットの構成に注目して描いたことと同様である。（図9）先の漫画家はコンピュータを計算機としてハードウェアの外面の形ではなく、その内部の仕組み、ドット、コンピュータの用語で語られるピクセル（画素）として我々に示して見せた。そして、それは同時に我々が、コンピュータに対して外在する形としての、計算機としてのイメージなどはもはや必要としていないこと、むしろその内部の構造であるピクセルのマトリックスの表現、あるいはその構造そのものが、コンピュータをコンピュータとして認めている、いわば抽象化されたイメージであることを証明しているかのようである。

往々にして、デジタルという抽象的な言葉でコンピュータは説明され、さらに社会全体が、そのキーワードで語られる。しかし、その背後に、模図かずおが描いて見せたドットの格子模様が、映画のスクリーンのように思い浮かべられているのではないだろうか。スクリーンは映画が上映されると、その光の斑によって背後に消え去ってしまう。しかし、スクリーンがあつて始めて映画は上映可能になっていることも事実である。コンピュータの内部に見いだされた（あるいは発見された）背景としての性質を持つキャンバスという平面、そしてその上に何かが描かれうるという思考形態が1980年代に一般化したのではないか。このことは、卑近な例としてコンピュータの大衆化と共に姿を現したワードプロセッサ等のモニタ画面が黒から白という、描かれうる典型的なキャンバスにデザインの上で変化した時代とも同調しているのである。描かれうる平面の発見、黒から白への移項、両者の出来事の同時性を単なる現象としての偶然と片づけることはできまい。

ここに、コンピュータは、発明当時の理念、計算する機械（電子計算機）という外在的な存立基盤をイメージとしては閉ざしたことになる。そして逆に、コンピュータの内なるドットによる平面の展開という新たな地平を手に入れた。そのことが写真の自らにはらんでいた二面性（写像と定着）の齟齬を明らかにする機会を与える。時は80年代後半、写真とコンピュータが表象装置として手を組むことになる。



図9 Frightened Girl

## 5. 表象装置（写真とコンピュータ）

もともとコンピュータの生成する画像と写真映像は別物であった。計算によって生み出される画像は、我々の住まうこの空間とは異なった遠近感だけが強調された奇妙な表現を生み出していた。例えば1960年代、70年代のワイヤーフレームによって表現されたコンピュータ・グラフィックスを思い起こせば十分であろうし、計算上の扱いやすさから幾何学形態を多用した映像が大量に生み出されたことは周知のことであろう。しかしコンピュータは先に述べたように、80年代以降、画素による平面の導入によって描かれる像の背景（平面）を手に入れている。その背景の上にいかなる形が形成されるかは、例えば絵画においてどういった画法が採用されるかの違いでしかない。80年代後半、平面を舞台として急速にコンピュータ・グラフィックスの表現方法は多様化する。レイ・トレーシングだのポリゴンだの、はたまた形や色が珍しいことでもてはやされたフラクタルだの、数々の話題は、平面の発見という出来事の些細な逸話にすぎない。そして、写真さえも、写真らしさを目指してコンピュータの平面の中に取り込まれ始める。

こうした写真とコンピュータの相互浸透の結果、表象装置として共通の資質を持つ両者の異なる点が対比的に明らかになる。その違いはいかに記録するかであり、そこで写真とコンピュータは袂を分かつ。一方は化学変化という自然の力にたより、他方は数字によって抽象化された形で保存され、もはや出力形態（作品）に依存しない。先に触れたように、この化学という特質によって写真は、それ自体では複製技術であるのではなく、むしろそれまでの芸術に近いオリジナリティを獲得している。写真はコンピュータとの比較によって、自らが最終的形態（例えば印画紙）に規定された制作物であることを浮き彫りにする。両者は表向きは表象装置として、世界や計算結果を示すものであるが、その記録の段階で相互に背を向ける。

にもかかわらず、コンピュータは写真の最終的形態すらも、自らの抽象化されたキャンバスに表象しようと試みるのである。つまり、写真の側からの問題提起（アラン・マッカラムやシェリー・レビンによる写真が写真であることへの意味や厚み、その表象の限界の提示）に対して、コンピュータはドットとしての存在論を高精細、多配色によって現象としては消し去ろうとしている。写真という化学反応の産物ですら、それをドットに置き換えてあたかも写真的な平面を再構成することでコンピュータを万能表象装置へと駆り立てる。最終的には印画紙の形態すら、出力装置の高機能化によって真似ようする。巷のプリンタの宣伝では「高画質」から「写真画質」へと出力結果に対する表現を差別化している。なるほど、プリンタ販売の店頭で「写真画質」により出力された印刷物を見ることによって、これが写真的な表現なのかと改めて写真を思い起したりする。

もちろん、どれほどドットの表現が隠蔽されても我々は、コンピュータがドットのマトリッ

クスであること、描かれるべき画像のキャンバスであることを構造として知ってしまっている。コンピュータの画面は、いかに自然なものに見えようとも、平面上での点の集まりであり、その点の組み合わせによって視覚的にあらゆるものが表現可能であるという思考に貫かれている。つまり、コンピュータは表象のための万能装置として理解され、表象万能の世界を突き進む、あるいは突き抜ける。そして、表象を通して逆に我々の世界を規定するという転倒した思考、さらに表象によって表象を表現する思考へと向かうことになる。

この現象が端的に現れる現場は、言うまでもなくコンピュータのモニタ画面であろう。しかしながらモニタがその誕生から平面の表現として機能していたのではない。80年代以前にあっては、コンピュータのモニタはメッセージを一時的に提示するキャラクター端末でしかなかった。人々によって思い描かれる当時のそれは黒いモニタ画面にグリーンやオレンジのキャラクターが次々に流れては消えていくそんなイメージであった。その意味でも、当時コンピュータは表象すべき平面を顯示する資質を持ちえなかつたのであり、むしろ、文字の並び、つまりリストの処理が一方通行的（垂れ流し）に行われる装置であった。人々はコンピュータに対して、流れ去っていく文字の変化を、時間の展開の中で次々に継起する出来事のように眺めていたはずである。コンピュータの隠喩であるプログラムという言葉もそういう時間的順序をまとった意味で理解されなければならない。モニタは高速な電動タイプライタであり、表示される文字は次から次へ目にも止まらぬ早さで流れていく。過ぎ去ったものはもはや巻き戻すことができないことを保証しているかのようだ。そして、そのイメージを支えるべくくるくる回るテープレコーダ（磁気テープ）、意味不明に時間と共に点滅する矩形のライトといった、いわゆる時間軸展開表象装置が風景として我々になじみあるものとして登場していたのである。

こうした時間軸上の装置が平面の発見という出来事で変化する。もはや、時間表現はコンピュータの表象としてはそぐわない。モニタの内側に表現されるであろう描かれうる平面が問題なのである。こうした変化が、先の模図かずおの漫画等によって広く社会に浸透し共有化されたイメージの発露として確認されるのである。そして、以降、コンピュータの表現はモニタ内部の表象、つまり平面それ自体、あるいは、その平面内で描かれうる内的な物語へと力点を移動していくのである。かろうじて、コンピュータの換喩として生き残ったモニタ外面やキーボードが外部の表象として慎ましやかに描かれるにすぎなくなるのである。

## 6. 表象の鏡

1980年の前半、Xerox社のコンピュータ Alto、そして Dolphin によって、コンピュータは時間の流れから空間の広がりへと目に見える形で変化した<sup>12)</sup>。さらに84年の Macintosh の登場でリテラルな文字列からドットの集合へと変化は決定的なものになった。ご存じの通り、

そこでは、起動するソフトウェアは名前ではなく、ICONと呼ばれるシンボルの選択で行われる。画面はデスクトップと呼ばれ、我々の作業机を模して作られている。コンピュータの画面は飼い慣らされた凡庸なイメージ、そしてそこに描かれる風景としての資質をここに備えることになる。我々はフォルダと呼ばれるアイコンを開いて書類を取り出し仕事を始める。画面（デスクトップ）は時間軸の流れを離れて徹底的に平面として表現される。開かれた書類は紙のようであり、それが積み重なった形で現されている。コンピュータという表象装置は現実の机を目指してデザインされているといわれる。（図10）平面は素朴な形で対象となる作業机と一対一の対応関係（ビジュアル・メタファー）を結び、作業空間を表象し始めたのである。

ところが、1987年UNIX上でXウインドウ、さらに89年OSF/Motifが出現することで様相は一変する。歴史的な精確さを期するなら、それ以前にNeXTで実現されたウインドウシステムがその先取りをしてはいる。そこではモニタという限りない平面としての存在に厚みという概念が導入された。（図11）画面上の総ての表現が三次元的に示され、影がその背後に落とされる。これは一体どういうことなのだろうか。それは、あたかもルネサンス初期、線遠近法が確立する以前のブルネレスキー等によるリリエーヴォ、その三次元化の過程をたどるかのように見える。（図12）（「リリエーヴォとは、絵画では、画家が人体に丹念に施す明暗によって得られ、画面から、見る者的方向に飛び出して見える立体効果のことにはかならなかつた」<sup>[13]</sup>）。しかし、実体のある身体や物に対する立体感の表現であったリリエーヴォとは異なって、我々は、コンピュータの画面上に広がる世界を現実の世界に対応づけることに困難な場面に直面している。画面の立体化はいったい現実世界の何に対応しているのか。

例えば、コンピュータ画面上のボタンを考えよう。我々の日常生活でボタンは確かに存在している。ボタンというよりスイッチとして電灯を点けたりすることで使用している。それは事実であるが、それでは、我々が電灯のボタンを押す時のボタン自体への視覚的变化に注目しているかどうかはかなり疑問である。ボタンは、この指が触れる触覚

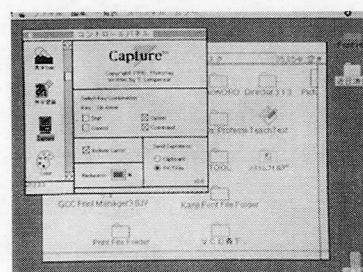


図10 MACINTOSH5.1

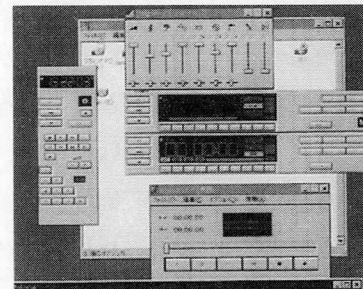


図11 WINDOWS95



図12 リリエーヴォ

によって、その動作が確認される行為のはずである。ところが画面上に示される立体化した凸状のボタンはそれを選択することによって、影の落とし方が変化して凹のようにへこむ。(図13) ボタンを押すという行為が、これほど視覚的に現されたことがあっただろうか。ボタンが押されるということは、こういうことなのかと感心してしまう。ここで、ボタンが押されることと、視覚的の凹みができるとの間には、そのボタンの存在を目で確認して、そこをマウスなり矢印キーで指示しし、さらにそれを選択するという一連の動作による遅延を感じさせている。その遅延こそ、見るという行為をより強力なものへと増幅する。この表象作用と遅延によって、キャンバスに描かれる見慣れた風景を装うボタン的なるものが見ることをおして出現するのである。押すことではなく、徹底的に見ること、見ることによってしか確認ができない平面の世界、これは確かに転倒した思考ともいえる。押すという触覚的行為をマウスなりキーボードに一元化することによって括弧に入れてしまい視覚的行為を全面に押し出すことである。

ここで問題なのは、単にアイコンとしてある対象を類似的に指示すといったことではない。ドットの集まりである、限りない平面の存在のなかで、表象が特権的な現実を形成しつつあることである。あるいは、表象が表象の中で自己完結してしまう迷路の中に足を踏み入れると言い換てもよい。このことは、我々の目の前に見えるこの画面がまさに見ることによって成立した風景であり、それに触れることは、先ず見ることだという主張である。そして、そこから画面の美しさといった美的な面が問題にされはじめるのである。これは、一方で一つのユートピアを形成しつつあるのかもしれない。

かつて宮川淳は述べている。

「イマージュのイマージュそれ自体への復帰——略——イマージュの空間、それ自体イマージュと化した空間。我々がそこから排除され、近づくことのできないこの純粋な外面の輝き。鏡<sup>[14]</sup>」

鏡のユートピアがここに成立しつつあるのかもしれない。コンピュータの抽象化された平面は、あたかも平凡な風景として我々の眼前の姿を現す。そして、純粋に輝きながら、あらゆるものに寛大なそぶりを見せ、例えればレイ・トレーシングによるコンピュータ・グラフィックスだのスキャナで取り込まれた写真映像だのに自らの平面への具体的な記述を許すかに見せて、後戻りできない抽象化された構造へとあらゆる映像を馴化させてしまう。

今日、コンピュータを用いたバーチャル・リアリティ等がよく話題にされる。そこでは、現実の対象をコンピュータ内でシミュレーションすることで五感を通じて疑似体験することがそ

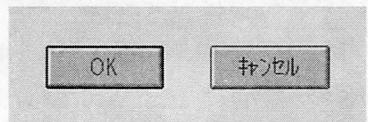


図13 典型的なボタンの表示  
(WINDOWS95)

の目的として語られる。しかしコンピュータはそうした世界を真似る装置以前に、鏡を真似る表象装置であろうとすることを忘れてはならない。敢えて、飛躍した言い方を許してもらいうならば、それは、ピクチャレスクの時代、観光旅行者が現実の景色を前にしながら、クロード・グラスによって間接的に風景を眺めたその構造と類似したものがあるようと思える。コンピュータが目指しているのは、定着を欠いた抽象化された写真であり、それは、まさしく形を欠いた鏡であろう。そして、モニタという光を発散する字義どおりのカメラ・ルシダ（明るい部屋）によって、その一端を垣間見させてくれる。もちろん、これはロラン・バルトが述べる【明るい部屋】=写真とはどうも対極にある世界のようだ。バルトは明るい部屋（写真）の本質をあくまで平面的であること（平板、平明、平凡、単調）としている。一方、コンピュータの明るい部屋は、みずから生み出した平面上に意味の厚みを形成することに熱心なのである。

写真とコンピュータが結びついた現在、コンピュータの脈絡で語られる写真はそれまでの写真とは全く異なった鏡としての存在であること（それが出力としては印画紙としての形態をまとったとしても）にいくばくかの意識を向けなければならないのである。

かつて鏡の国に足を踏み入れたアリスが見たものは、矩形のメッシュじたての光景であった。我々がコンピュータに見るものも、マトリックスという構造に仕立てられた無限の平面のようである。

#### 使用写真、作品リスト

- 図1 Jean-Eugene-Auguste Atget “Versaille-Vase” No date.
- 図2 Allan McCollum # 73A and # 73B, From The Series “Perpetual Photo” 1985, Silver Print.
- 図3 Allan McCollum Source Photo For Perpetual Photo, 1984, Silver Print.
- 図4 Sherrie Levine “After Walker Evans” 1991/92, Silver Print.
- 図5 Sherrie Levine “Fountain (After Marcel Duchamp)” 1991, Cast Bronze.
- 図6 手塚治虫 『U-18は知っていた』手塚治虫漫画全集153 卷講談社 1980年（週間少年チャンピオン1976・3・10増刊号）
- 図7 大友克洋 『AKIRA PART 4』講談社 1987年
- 図8 梶岡かずお 『わたしは真悟2巻』小学館 1984年
- 図9 Roy Lichtenstein “Frightened Girl” 1964, Oil on canvas.
- 図10 Macintosh system5.1 desktop 画面
- 図11 Microsoft windows95 desktop 画面
- 図12 リリエーヴォ ブルネレスキ『予言者像』1399-1400.
- 図13 Microsoft windows95 dialog 画面

注

- 1) Lewis Carroll "The Complete Illustrated Works of LEWIS CARROLL", Chancellor Press, London, 1982, p142『鏡の国のアリス』ルーイス・キャロル 岡田忠軒訳, 1959年, 角川文庫, 27頁
- 2) cf. Martin Campbell-Kelly and William Aspray "Computer, BasicBooks", 1996, p.10-15.
- 3) Roland Barthes "La chambre Claire", CAHIERS DU CINEMA GALLIMARD SEUIL, 1980, p120.
- 4) vgl. Walter Benjamin:Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1936. ワルター・ベンヤミン『複製技術時代の芸術』高木久雄・高原宏平訳, 1970年, 晶文社
- 5) 宮川淳, 宮川淳全集 I 『鏡・空間・イマージュ』, 1980年, 美術出版, 240頁
- 6) DANIELA SALVIONI "The Transgressions of Sherrie Levine" in PARKETT, Zurich, 1992, p.32
- 7) cf. William J. Mitchell, "The Reconfigured Eye", MIT Press, 1992, ウィリアム・J. ミッチェル『リコンフィギュアード・アイ』福岡洋一訳, 1994年, アスキー出版
- 8) 例えば『手塚治虫全集』講談社, 鉄腕アトムの巻他に多数あり
- 9) 西垣通『技術と遊び』機械幻想論, 1990年, 岩波書店, 15頁
- 10) 例えば大友克洋『彼女の思い出』講談社, 『AKIRA』講談社, 等に多数あり
- 11) 森田かずお『わたしは真悟』1985年, 小学館
- 12) cf. Martin Campbell-Kelly and William Aspray "Computer, BasicBooks", 1996, p.268-282.
- 13) 辻茂『遠近法の誕生』, 1995年, 朝日新聞社, 138頁
- 14) 宮川淳, 宮川淳全集 I 『鏡・空間・イマージュ』, 1980年, 美術出版, 16頁