



Title	視覚文化へのコンピュータの影響を探るために：レフ・マノヴィッチ『The Engineering of Vision from Constructivism to Computers』から
Author(s)	水野, 勝仁
Citation	デザイン理論. 2004, 44, p. 144-145
Version Type	VoR
URL	<a href="https://doi.org/10.18910/53109">https://doi.org/10.18910/53109</a>
rights	
Note	

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

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

The University of Osaka

## 視覚文化へのコンピュータの影響を探るために

— レフ・マノヴィッチ『The Engineering of Vision from Constructivism to Computer』から —

水野勝仁／名古屋大学大学院人間情報学研究科博士前期課程

1990年代にはマイクロソフト社のWindows95やアップル社のiMacなどに見られるように、今までコンピュータとは縁のなかった一般家庭にまで、パーソナル・コンピュータというかたちで情報テクノロジーが浸透していった。その結果、私たちは、多くの時間をコンピュータ・ディスプレイという、新しい画面をみつめながら、過ごす時間が多くなってきている。このようにデジタル・テクノロジーが、視覚文化に対して影響を与えている現代社会では、コンピュータとの関係において、視覚文化を新たに考察する必要があると思われる。

旧ソ連出身で、現在は、アメリカを拠点に活躍するニューメディアの理論家レフ・マノヴィッチは、映画や写真などのメディアが持っている特性と、コンピュータとの間にどのような関係があるのかを、ひとつのテーマとして研究を行っている。本発表では、彼の「The Engineering of Vision from Constructivism to Computer」(<http://www.manovich.net/index.html>)に記述された、ロシア構成主義からコンピュータに連なるひとつの流れを追うことで、現在の視覚文化においてコンピュータを、どのようにとらえることが可能なのかを考察する。

マノヴィッチはロシア構成主義からコンピュータへと至る、ひとつのキーワードとして、エンジニアリングという語を挙げている。1870年代に、科学と工業との連携のなかで現れた、エンジニアリングが目指すのは、最少のエネルギーで、最大の成果を得るように、行為を

効率化していくことである。そして、彼は、この効率化を推進していく概念が、視覚を用いたコミュニケーションに影響を与えていったとしている。

ロシア構成主義は、バウハウスのモホリ＝ナギが追求した、マス・コミュニケーションの合理化と言えるものを、さらに展開したものであった。社会主義のロシアにおいては、国全体、国民のすべてにむけて、プロパガンダを行う必要性があり、そのひとつとして、視覚的要素、アートが用いられた。ロシアでは、INKhUK（インクフ：芸術文化研究所）をはじめとして、1920年代にアートに関する機関がいくつか設立されており、それらの機関では、アーティストと実験心理学者とがコラボレーションを行い、視覚的要素の効果と、その組み合わせによって、いかにコミュニケーションを効率化することができるかが、調査されていた、とマノヴィッチは指摘する。

視覚が、人間の感情・考え方に影響を与えるとして、ロシア構成主義のアーティストたちは、心理学者とコラボレーションを行った。ここで、マノヴィッチは、西洋では、大勢として、理性が、視覚よりも優位な立場にあるが、この理性と視覚との関係に対して、ひとつの文化的態度の変化が、1920年代に起こったと考察する。それまで、デカルトやパークリのように、イメージを用いた思考では、抽象的概念の操作が不可能だと思われていたが、この時期に現れた、ジョン・ベンのベン図、フランス・ガルトンの Composite photograph、セルゲイ・エイゼンシュタインのモンタージュという手法が、視覚を用い

た論理的思考を可能にしたと、彼は分析し、次のように述べている。「ベン、ガルトン、エイゼンシュタインのおこなったことは、ものごとをより効率良く考えることであり、同時に、思考を外面化することで、より扱いやすくし、思考を見えるかたちにするということであった。」彼らは、写真や映画という、新しいテクノロジーを用いることで、今まで不可能だとされていた、視覚による論理的思考の実践を試みたのであった。

また、第一次世界大戦では、ガルトンが用いた写真が、新しい偵察の手段として用いられていたが、第二次世界大戦に、レーダーという装置が開発される。モノヴィッチは、このレーダーが、視覚的コミュニケーションの効率化という流れに、大きな意味を持っていると考える。レーダーとコンピュータの登場によって、現実を、いかに視覚的に再現して、把握するのかということが、新たな局面を迎えた。レーダーにおいて、物体は、ディスプレイ上に、点として表示される。それは、位置を知るために、その他の物体の形状や色などは、必要ないからであり、また、形状や色などを表示することは、物体の位置を知ること、第一の目的とする、この装置にとっては、識別の作業にミスを生じさせる恐れがあるとされるからである。認知の効率性を挙げることをめざし、コンピュータは、必要なものだけを、自動的に取捨選択して、画面に表示できるようになったと、彼は分析する。そこでは、私たちの視覚は、もはや「見えること」を意味しなくなる。なぜなら、私たちの視覚が捉えることができない遠距離のものや、もともと人間の眼では捉えることができないものが、コンピュータによって、視覚化されていくからである。そして、その視覚化されたものをもとに、私たちは、判断を下すように

なっている。こうして、人間は、人間-機械システムの一部の組み込まれていく。ここで、重要になってくるのは、人間と機械のコミュニケーションの問題である。つまり、機械が情報を表示するディスプレイを見つめる、オペレーターに、何を見せるのか、そして、どのように見せるのかが、大きな問題となり、情報処理装置の一部としての視覚というものが登場してくると、モノヴィッチは述べている。

これらの視覚情報によるコミュニケーションの効率化の追求というべきものは、現代のポスト工業化社会において顕著に見られるようになってきていると思われる。コンピュータは多くの情報を瞬時に処理しディスプレイに次々に映し出し、人間はそのイメージを、できるだけはやく認知して、反応しなければならなくなっている。そのため、コンピュータ・スクリーンに映し出される視覚情報を、情報処理装置としての人間の視覚が、より効率的に処理できるようにしていくことが目指されている。そのひとつの例が、マルチ・ウィンドウシステムを用いたグラフィカル・ユーザー・インターフェイス (GUI) である。そして、この効率的に視覚情報を処理しようということは、私たちの日常生活における、テレビのザッピングにも見ることができる。ここでは、必要な部分だけを、選択していくことで、効率よく、情報を得るといことが行われている。それは、今までの映像への接し方とは、異なるものである。

このように、ロシア構成主義からの、視覚情報を用いたコミュニケーションの効率化を推し進めてきた流れのなかに、コンピュータをとらえることが可能であるという、モノヴィッチの考察は、視覚文化を考えていくうえで、深い示唆をもつと考えられるのである。