







- 前回（その後のバカCG第1回）の一口あらすじ
- 序
- 第1章 バカCG以前  
89年の段階では、パソコンでCGが作れるようになったといえ、状況はまだひどいものでした。
- 第2章 バカCGの黎明～中ザワヒデキ「大ボケツ展」～  
90年1月の中ザワの個展「大ボケツ」では総デジタル主義、ヘタうま、テクノなどといった事が考えられていました。
- 第3章 国際バカCG連盟発足（！）  
90年1月号のBT誌に載った伊藤ガビンの「国際バカCG連盟発足」という文章で、はじめてバカCGという言葉が登場。



「バカCGのススメ」取材の際に即席で作った画

## 第4章 ヘタうま・テクノ・バカCG

「バカCGだ！」と人から言われた瞬間にいろいろな事が明らかになった思いをした中ザワは、伊藤ガビンの「国際バカCG連盟発足」を読んで、自身が大ボケツ展で試みた事をバカCGの語で語る事が可能であると、すっかり確信していくようになりました。

最初は気兼ねもあり、「バカ・イメージ」という言葉を使つたり(1\*)、「最近私もハマッているバカCGの概念」などと控えめに述べていた(2\*)のですが、はっきりバカCGの話を前面に打ち出すようになったのは『デザインの現場』誌90年12月号に「バカCGのススメ」というテキストを発表してからです(3\*)。

同テキストでその語が伊藤に由来することを断つた後、中ザワが新しく述べている事は、「ヘタうま・テクノ・バカCG」という言い回しです。つまりバカCGをヘタうま・リヴァイヴァルかつテクノ・リヴァイヴァルであると規定して、その2本を柱にバカCGを位置づけようとしているのです。大ボケツ展ですでに考えられていたヘタうまとテクノのリヴァイヴァルが、バカCGの語と関連して、初めて文章化されたわけでした。

そして説明としては、「バカを自覚しろ・バカでも作れる」と主張するバカCGは、「ヘタな方がよい・誰でも描ける」と主張したヘタうまと相同であるという事、また、コンピュータを雑貨へ追いやろうとするバカCGは、かつてシンセサイザーを雑貨へ追いやったテクノと相同であるという事が、述べられています。

さらに一点モノのオリジナルが無い事のありがたさについての言及と、美術史が、印象派という一種のヘタうまから始まるという自説に鑑み、「CG史はバカCGから始まる」などと解説されています。

文章のみならず、大ボケツ展以降に描きためた数々の本が紹介されたこともあり、この掲載をきっかけとして一部の間では、中ザワの作品とバカC Gの語とがつなげて考えられるようになりました(4\*)。

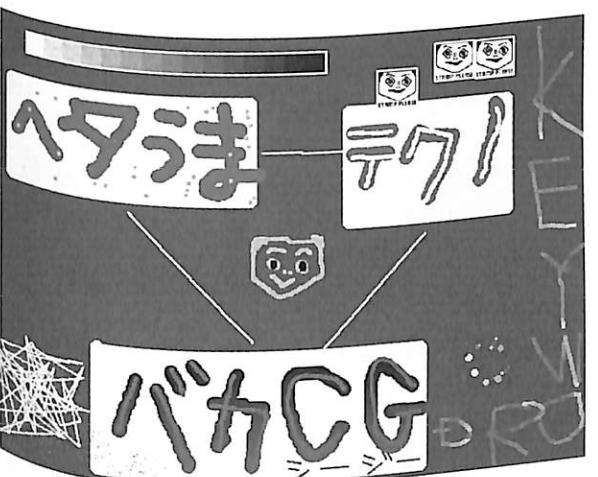


中ザワ「BIG MONEY」

- ①『BT』誌90年4月号・5月号の「PROJECT FOR BT」のページにて。
  - ②『BT』誌90年7月号、特集「アートのことば」掲載のテキスト「新表現主義」文中にて。
  - ③『デザインの現場』誌90年12月号。特集「道具としてのコンピュータ」。
  - ④この場で言及しておくと、伊藤ガビンが具体的に考えたバカC Gと、中ザワが実際に制作した大ボケツ展系譜のバカC Gの違いは、以下の通りでした（表参照）。

まず、伊藤はいわゆる3次元ツールでの、いわゆるツルツルした触感のCGを念頭に置いていましたが、中ザワは2次元のペイントツールで、ギザギザしたCGをそう呼んでいました。これはディメンションの違いのみならず、ドローツールの思想かビットマップの思想かが大きな違いです。

次にヘタクソのレベルとしては、伊藤は地面の設定ミス等、指定の段階からくる、いわば脳という肉体レベルのヘタクソでしたが、中ザワは、どうしても不自由な、マウスを握った手という肉体レベルのヘタクソでした。(さらに両者とも、たとえばアミーガの立体ソフトでは16色という色数制限があったりとか、ビットマップのペイントでは否応なくギザギザがでたりとかという、機械という肉体レベルのヘタクソにも着目していました。)



「バカCG三角」  
「バカCGのススメ」のために描き下ろした図解。一応  
「構想2秒、制作時間2分」(by伊藤)をを目指したCG。  
ちなみに中ザワはNECのPC88VA2から、当時かなり高  
級と思われていたアップル社のMacintoshに乗り換えた  
ばかりで、「バカMacを描画中」の状態でした。

バカ CG	伊藤 ガヒゴ	中サツ ヒニヨキ
ジ ウルターブ ギザギザ ビットマップ	3次元ツール ウルウル (ドロー)	2次元ペイントツール ギザギザ (ビットマップ)
フタツン トペル	脳レベル	手 (+マウス) レベル

由バカCG対応表

第5章  
主義とバカ CG

「100号の大作を3分で描いたっていいじゃないか！」という精神それ自体が新表現主義である、とは、中ザワが90年7月号のBT誌に発表したテキスト「新表現主義」の骨子でした。すると、「構想2秒、制作時間2分」を謳ったバカCGとあまりにその精神が似通うこととなります。

また、すでにヘタうまの語が幾度となく繰り返されてきたが、「近代美術史テキスト」では、ヘタうまは新表現主義の一翼であると位置づけられております。その点からも、バカCGと新表現主義との関連が語られる必要があるでしょう。本章ではバカCGがその成立の背景としたかもしれない新表現主義としてみましょう(1\*)。

まず表現主義一般論としては(2\*)、その直前の時代との断  
たては実際にその昔『ぴあ』に載

絶性が問われます。その意味では実際にその旨意をもつた展覧会口上「100号の大作を3分で描いたっていいじゃないか！」は、それだけで十分、頭でっかちで身動きのとれなくなった70年代美術に反動するパワーを秘めていたでしょう。次にその内容ですが、「3分で描いたっていいじゃないか！」と言い切る事は、つまりは、何分かけて描こうと、どうだつていいということです。本当に3分で描いた絵がどんなに駄作だったとしても、あるいはどんなに傑作だったとしても、そんなこともどうだっていいのです。つまりは「3分で描いたっていいじゃないか！」と言い切る事それ自体が内容なのだと云ふことです。

そしてその拡がりは美術内存在するものでなく、外に現れるものである。そのムーヴメントと軌を一にする事も指摘されるべきだ。パンクにおいては、雑誌の片隅にギターコードが3つだけ図解してあって、「さあこれでバンドを作れ」と書いてあったりしたそうですが、当然その精神は新表現主義と相同のものでした（3\*）。この辺の画家ジュリアン・シュナーベルは、「重いことより、どうしたことより、ど

たそうですが、二  
た(3\*)。

また、新表現主義の画家ジュリアン・シュナーベルは、「重要なのは、どれだけ優れた画家がいるかということより、どんなに駄作家であろうと、こんなにもの数多くの若い無名のアーティストが輩出したことだ」と語っています。既成の専門家と素人との中の間の敷居を取り払い、多くの若者の共感を得たという点も、新表現主義やパンクの特徴として挙げられるものでしょう。

「近代美術史テキスト」でもテキスト「新表現主義」でも中ザワが主張している事は、日本では新表現主義が「ヘタうま」として出現したのだという事です。「1.ヘタうま 2.ヘタヘタ 3.うまうま 4.うまへタの順である」とした湯村輝彦のヘタうまは、当然ヘタかうまいかなどの既成の価値観を打ち破り、また「誰でも描ける・誰にも描けない」などのコピーは、アマチュアリズムとプロフェッショナリズム双方に対する挑戦ですらあります。そしてなにより、美術としてではなくイラストレーションの文脈上に現われた新表現主義として、世界的にも希有な例でしょう。



# その他の バカCG

## -HISTORY OF BAKA CG-

### 中ザワヒテキ

前回までの一口あらすじ&今回のひとつ要約

- 序
- 第1章 バカCG以前  
89年の段階では、パソコンでCGが作れるようになったとはいえ、状況はまだひどいものでした。
- 第2章 バカCGの黎明～中ザワヒデキ「大ボケツ展」～  
90年1月の中ザワの個展「大ボケツ」では絶デジタル主義、ヘタうま、テクノなどといった事が考えられていました。
- 第3章 國際バカCG連盟発足（！）  
90年1月号のBT誌に載った伊藤ガビンの「國際バカCG連盟発足」という文章で、はじめて「バカCG」という言葉が登場。
- 第4章 ヘタうま・テクノ・バカCG  
90年12月号の『デザインの現場』誌に中ザワが発表したテキストの骨子は、バカCGは「ヘタうま・リヴァイヴァル」かつ「テクノ・リヴァイヴァル」であるということでした。
- 第5章 新表現主義とバカCG  
ヘタうまは新表現主義の一翼であり、だとするとバカCGは「リヴィヴァルとしての新表現主義」だということになります。
- 第6章 シミュレーションズムとバカCG～その1～  
ところが90年頃には新表現主義に対する反動としてシミュレーションズムの機運が高まっていました。そのリアリティにも答えようとすると、安易に「リヴィヴァルとしての新表現主義」とばかりも言っていたらなくなります。
- 第7章 シミュレーションズムとバカCG～その2～  
シミュレーションズムとは、オリジナル神話の崩壊、さらには自我の崩壊に関する話なのです。CGであることを棚上げしたまま、中ザワはその理論に則った作品発表を行ないました。
- 第8章 デジタル主義とバカCG  
デジタルであることから3つの事象が派生します。1つはモノとしてのオリジナルの不在（原画の消滅）。1つはデータとしての世界の等価性。そしてあと1つはデジタル主義という一種のセカイセイフク論。そのバカCGにおける意味は??



### ●日本ロックの悪臭 (1990)

# ●第7章●

## ミュレーショーズ4 とバカCG ～その2～

前章ではシミュレーションズムとバカCGの歴史的位置づけを行ないましたが、本章ではシミュレーションズム自体の意味について一応解説します。

一言で言えばシミュレーションズムとは、匿名性と客觀性を徹底させることにより、オリジナル神話の崩壊と、さらには自我の崩壊を目指すイズムなのです。(逆にそのことによつてセカイセイフクをたくらむイズムであるといった見方ができる場合もあります)

具体的に美術の世界でシミュレーション・アートの例を挙げると、まず、ありきたりなイメージをそのまま呈示する、ジェフ・クーンズやリチャード・プリンスらの表現方法があります。たとえばクーンズの高級陶器のシリーズにおいては、もはや芸術が高級陶器そのものになってしまっており、つまりはレディメードとなってしまっています。

また、特にアプローリエイション・アート（盗用美術）<sup>10</sup>と呼ばれるものでは、過去の美術作品がそのまま引用もしくは盗用されており、美術史考察型とでも言うべきレディメードとなっています。たとえばマイク・ビドロはピカソの絵をそのままキャンバスに描き、「これはピカソではない」というタイトルをつけたりしています。<sup>11</sup>

さらに、視覚的には表現主義期の反動と解釈されがちのものとして、幾何学的抽象形態を多用したネオ・ジオと呼ばれる流派も出現しました。たとえばピーター・ハリーは「赤そのものは存在しない。赤の代用品として近似の色の絵具があるだけだ。」というような意味のことを言いつつ、オリジナルではなく代用品であるという自覚の下に一見抽象画見える絵画を制作しています。

自我の崩壊という視点からは森村泰昌の美術が例に入りに適切でしょう。すなわち過去の名画の中に森村自身が入り込むという作品です。たとえば森村によるゴッホの自画像を観賞する時、われわれは「死んでしまった彼」を見

トに脚光を浴びさせたりしていました。あるいはマンガ史上初の本格的自己言及マンガとして、お勉強の体裁を取りつつ「サルでも描ける漫画教室」が相原コージ、竹熊健太郎の手により連載されていたのもこの頃です。同書においては相原が自分の画のタッチや作風を捨て去り、ストーリー等の構造においてもすべての作風が作者（達）から等距離に置かれるという事態が追究されています。

そのちょっと以前の89年に中ザワが出した「近代美術史ティキスト」も、実はその文脈上の作品です。つまりお勉強の体裁をとりつつ、過去の美術作品をそのまま中ザワの手描きに置き換えたもので、ビドロとの違いはピカソの絵に「ピカソ」と書いてあることだったりしたわけです。ありきたりな教科書にするために文章の内容までをも、ありがちなものにしたわけだったので、文章は絵の解説にすぎないと同時に、絵は文章のイラストでもあるという構造がそこにはあります。ただし執筆当初中ザワはビドロの事を知らず、教科書の図版という体裁をとらずとも、その一点一点がすでに独立した作品足りうるという認識には至っていませんでした。

そういう認識には至っていませんでした。そして前章でも少し述べましたが、このようなオリジナリティを否定し、自分と他者との境界線を取り払おうとする風潮は、当時において必然的な時代精神として立ち現われたのだと考えられます。前章では表現主義に対する反動と解釈しておきましたが、歴史的には20年代、60年代、90年代という風に周期的に「反芸術」としてレディーメードの手法をともなってこのような風潮が現われているといった事実も、あることはあるのです。

、そのような時代に対するバカCGという立場からの

「大ボリューム」の時代に対するハカルGといつも  
「大ボリューム」の作品制作についても概観しておきましょう。

「人ホケツ」展を終えたものの、前述の理由でオリジナル作品を制作する事にいまだ疑問を感じていた中ザワは、イラストレーション誌の「チョイス」という誌上公募展のステッジ甘金の審査の回（90年8月号）に、手法としてのバカGと、シミュレーションズムの気概とを両立させた作品を応募し、年度賞を受賞しました。具体的にその1点は、審査員の作品「日本ロックの逆襲」をそのままの作風で、パソコンで描き「日本ロックの悪臭」としたものでした。ただのバロディ画との違いはCDページ、こちら掛け込んだ点です。

次にその系譜で発表した作品は「いぬ」をテーマとした同年の第2回東京イラストレーターズ・ソサエティ展に中ザワが出品した作品で、それはその前年のパルコ主催日本グラフィック展で大賞に輝いた萩原敏訓の作品に、いぬの図を配置しただけのものだったわけです。  
そして羽。 へも行ない、

「翌91年3月にはこの方式の集大成的展覧会を行ない、なわち「パロディ・贋作」を共通コピーとした、ギャラリーアートワッズとHBギャラリーにおける同時開催個展でした。アートワッズでの展覧会は「ハマルコン'91」と題し、総勢51名の世界の現代美術家をセレクションし、そのたんなる「カCG版を展示するというもので、展覧会タイトルはその前年暮張メッセで行なわれた日本で初めての大規模現代美術展覧会「ファルマコン'90」からのもじりでした。HBギャラリーでの展覧は「第5回東京イラストレーターズソーシャルエアエティ展」と題し、総勢56名の日本のイラストレーターをセレクションし、そのたんなるバカCG版を展示するというもので、展覧会タイトルはもちろん東京イラストレーターズソーシャルエアエティ展

ーズ・ソサエティ展からのものじりです。こちらは「イラストレーションファイル・コンパチ」という、個展開催に合わせてトムズボックスから発行された中ザワの著書を素材としており、同書は玄光社発行の『イラストレーション・ファイル』と同じ体裁の、つまりシミュレート本です。

そしてこの個展2会場間にはシャトルバスを運行させ、シミュレーションズムの対象としては美術もイラストも等価であるという立場を明確にしたつもりです。また自分が100人以上の人格に変わりうるという事をも示す、「量が質に転化する」との立場からの展覧でした。美術家というよりは学芸員またはキュレーターとしての編集作業自体に力点が置かれたわけでもあります。共通コピーに関しては、シミュレーションズムという美術用語を使いたくなかったことと同時に、ともするとパロディと廣作がシミュレーションズムと混同されがちで、前に向こうに言及したものでもありました。

その後、この方式の作品発表としては91年9月に大崎の〇美術館で行なわれた「Digital Sight」展に参加したことが挙げられます。一室を使いきって「真夜中の大原美術館展」という展示を行ないました。すなわち老舗の大原美術館が所有する日本の近代名画を、丁寧にバケC G化したものと同時に、その作品をディズニーランドの「ホーンテッドハウス」よろしく、ホラー・アトラクション化した作品をも展示したのです。設置したパソコンではそのアニメーションを流し、またその部屋の入口では「無料プリントアウト」コーナーも作って、美術館という装置自体をもシミュレートするところとしました。これまで、「パロディ・贋作」の時とは違ったアーティスト的には仕事をしてい

しかしこの時すでに、アーティストの個性が現れる。トランクションの要素が混入したわけで、雑誌等には仕事でくつもこのようなことをやってはおりましたが、この方式でのまとまった作品展示はこの展覧会が最後となったわけです。作品の問題点としては、中ザワの内面ではシ

これら一連の作品の問題点として、ミュレーションズムの衝動がいくらあったとしても、それでわざわざパソコンの手描きに固執したバカCGとして呈示する必然に今一つ乏しかったことです。パソコンに固執した表向きの理由としては「パソコンがむしろ標準」、手描きに固執した理由としては「スキャンでは意味がなく、中ザワが同時に他の誰でもあることを明らかにするため」でしたが、両者の間にそれほど関連があるわけではなく、また手描きオリジナルと似る程度も「ヘタうまタッチ」レベルだったりすることも笑いをとるためにでなければ必然性に乏しく、つまりそれが整合性は棚上げされたまま、むしろそういうアンド・オリジナリティ気分の時代風潮にのみ照準を当てた、「賞讃」中に慌てて発表したやり方だったと思います。



「真夜中の大原美術館展」

# ●第8章● デジタルは美 とバカCG

さて前章では触れていませんが、ちょうどマッキントッシュをはじめとするパソコンでの作品制作が話題になりつつあった90~91年当時、コンピュータのデジタルデータはオリジナルという概念を無効にしてしまうのだといった議論も、シミュレーションズムと関連する話題としてしばしばなされておりました。前章ではオリジナルか複製コピーかの問題よりも、むしろオリジナリティの話に話題をしぼったため、ここでは章を改めて述べることにします。また、さらに本章ではデジタルということから派生するあと2つの事態、すなわち「データとしての世界の等価性」、ならびに「デジタル主義」という一種のセカイセイフク論」についても言及します。

まずははじめに「モノとしてのオリジナルの不在（原画の消滅）」についてですが、これはデジタルであるからには当たり前であり、大いなる長所のはずなのです。すなわち「モノ」がオリジナルで不便であるからこそデータが好まれ、デジタルの思想が普及したはずだったのです。

ところがまったく不合理なことに、芸術作品は1点ものだからこそ有り難いというようなばかばかしい常識がすでに定着しておりました。つまり芸術作品の価値とは、骨董的稀少価値と、美的価値とを併せたものだったのです。まったく同じ作品であっても署名のあるなしで値段が変わるのは、美的価値の違いではなく、骨董的価値の違いからくるものだったわけです。そうなってくると骨董的価値を非常に有しにくいデジタルデータ作品の存在は、今後、芸術作品の価値を骨董的価値と美的価値とに、きれいに分離してくれることに役立つでしょう。

しかしそのような事態に対する認識の不足からくる奇天烈な反応が、モノとしてのオリジナル品が無いという事態を目の当たりにして現われるようになりました。

その最たる実例としては、パソコンからプリントアウトされたものを「PC版画」と称して、何人かの有名アーティストがパソコン上で作品データを制作した後50部限定でプリントアウトし、その後オリジナルフロッピーディスクをわざわざ壊したということが勿体ぶってクレジットされた展覧会を、私は見たことがあります。そんなに骨董が好きならデジタル作品など作らなければいいはずです。

逆に便利性としては、データは簡単にバックアップでき、バックアップしてできたものはバックアップ元と完全に同じものですから、そうやってできたものがすべてオリジナルで

あるとも、すべて複製コピーだとも言えることです。これは大量生産社会においてはすべてがすでにオリジナルであるとも、すべて複製コピーだとも言えるという現実に、やっとアーティストの制作物が追いついたのだと見える事態です。ちなみに60年代にボードリヤールがそのようなオリジナル不在の複製文明社会をシミュレーション社会と呼んでいたことから、シミュレーションズムの問題が取り沙汰されるようになったわけでした。

このようなオリジナルと複製コピーの問題は、前章で述べた自我性やオリジナリティの問題と、一部ではシンクロし、一部ではまったく別の次元のことです。たとえばマイク・ビードロはアナログのピクセル絵画をわざわざアナログ的に複製したからこそ、デジタルでは見過ごされそうなオリジナルと複製コピーの問題を、自我性やオリジナリティの問題と見事にシンクロさせることに成功したわけです。あるいはデジタル的手段を使う場合においても、たとえばスキャンとプリントを繰り返すだけならオリジナルと複製コピーの問題のみに言及することとなるでしょう。反対に前章で見た中ザワの作品のようにわざわざスキャンせずにマウスの手描きでシミュレートしようとする場合、自我性やオリジナリティの問題の方に比重が置かれることとなります。

次にデジタルならではの「データとしての世界の等価性」の話ですが、まず、デジタルデータとしては絵のデータも音のデータも文章も動画も、すべて等価に扱えるという点が、コンピュータならではの特性であるという事を確認しておきましょう。また特にその思想を表わす概念としてハイパーテキストという概念がテッド・ネルソンにより提唱されており、それを目指したツールとしてビル・アトキンソンが開発した、有名なマッキントッシュのハイパーカードがあるのだというあたりも、パソコンを知る者にとっては有名な話です。

そのようなデータの種類間の等価性とともに、ここでは絵画データ同士も非常に等価であるという事も述べておきたいと思います。つまり、マウスで描いた絵のデータも写真のデータもパソコン（のペイントツール）は等価に認識し、すなわちコラージュネタとしてはどのデータもまったく等価であるということです。

データであることの利点の一つは編集作業が大変簡単に行なえるということで、編集とはすなわち加工、さらにはコラージュということを意味します。そう、コンピュータがコラージュに絶大な威力を發揮するところはアナログの比ではありません。これはたんに計算処理能力の問題ですが、言及しておかなければいけません。

そしてこれをシミュレーションズムとの関連で言うならば、特にシミュレーションズムの方法論として榎木野衣が多用していた言い回し「サンプリング・カットアップ・リミックス」のどれもが、特にデジタルデータにおいては簡単に行なえるのです。つまり極端な話パソコンをシミュレーション・アートのための道具と捉えることすら可能なわけです。私は、その「サンプリング・カットアップ・リミックス」という言い回しは今世紀初頭からあるコラージュという言葉を本質とすると考えておりますので、つまり自我の専制から逃れるためのシュルレアリズムの方法としても取り沙汰されたコラージュという技法は、90年代にパソコンというツールをともなつて再び出現してきたとさえ位置づけたいと言うわけです。

具体的な実作としては、あまり面白くはありませんが、有名なフォトショップというツールを使った丹念な仕事を、あなたのデザイナーやアーティストが一応この文脈上のものとしてよくやっています。バカCGの立場の中ザワに関しては、むしろ気合いと雑さをテイストとするこの種の作品を時折制作しており、たとえば沢山の自作のイラストを無造作に「カット&ペースト」して作った92年の第3回東京イラストレーターズ・ソサエティ出品作などは、この文脈上の作品のつもりです。

そして最後に「デジタル主義」という一種のセカイセイフク論について言及しておきましょう。以前も述べたように簡単に言うとデジタル主義とは世の中を0と1で記述しようとする、もしくは記述可能とする立場のことです。そしていったん0と1で記述したもの、つまりデジタルデータに関しては、コンピュータはそれを意のままに編集、改変することができるわけであり、すなわちその意味においてデジタル主義はセカイセイフク論なのだということが明らかになるわけです。

厳密に言えば、世の中を0と1で記述しようという事はすなわち、世界を微分するというアイディアにはかなりません。ある風景があり、それを完璧に所有したいと欲した場合、その風景を方眼紙に投影し、それぞれのマス目の色をいちいち記述していくけば、その風景は「データとして」所有できるはずです。精度をもっと上げたいなら、方眼の目をもっと細かくすればよいはずです。これがすなわちスキャニングと解像度の話であり、原理的には解像度を無限大にまで上げてやれば、完璧にその風景はデータとして所有できるという原理です。すなわち微分という考え方を実践する装置としてコンピュータは発明されたと言っても間違ではないわけでしょう。

しかしそこには実は「完璧な微分は無理」という話が数学または物理学の話としてすでにあり、実は世界はデジタル主義では完璧にはセイフクされ得ないのであります。近似的にしかスキャンは成功しません。つまり、モノは最後までモノであることを守りきり、データが最終的にモノと等価になる事はあり得ないです。

しかしそれはともかくとして、無邪気に世の中は0と1で記述できるとする立場がやはりデジタル主義の最たる取り柄なことにセカイセイフク論的な美学を見いだしたロイ・リキテー・スタイルと同等もしくはそれ以上に、それは完璧な美学であるはずなのです。

そしてその美学にのっとるのであるならば、やはりデジタルが、たとえばプリントアウトされたものの上に絵具が塗られることのように、アナログと共に存することはまるで意味がない、ぶち壊しの事態だということとなります。そこが、単なる目的までの途中段階の道具としてパソコンをとらえるか、道具とは違った美学の問題としてデジタルであることをとらえるかの分かれ目であり、できることなら入力段階からすべて（つまりマウスで直接絵を描くという事）をデジタルのまま貴させたいというのが、デジタル主義の美学であるわけです。

そしていわゆる既成の素晴らしいCGに対する批判として出発したバカCGとしては、デジタル主義という最低なってしまうと考えられるわけです。

バロディ・原作  
中ザワヒテキ カラフルリンク エキジビション

第5回東京イラストレーターズ・ソサエティ展

1991.3.29(FRI) — 4.3(WED)

HB GALLERY, OMOTESANDO

1991.3.29(FRI) — 4.3(WED)  
HB GALLERY, OMOTESANDO  
OPEN 11:00-19:00  
CLOSED MONDAY  
TEL 03-5463-8414  
FAX 03-5463-8415  
MAIL: [OMOTESANDO@NARIA.COM](mailto:OMOTESANDO@NARIA.COM)

ハマルコン'91 [PHAMARKON'91]  
1991.3.29(THU) — 4.2(TUE)

GALLERY ART WARD'S, SHIBUYA

1991.3.29(THU) — 4.2(TUE)  
GALLERY ART WARD'S, SHIBUYA  
OPEN 11:00-19:00  
CLOSED MONDAY  
TEL 03-5463-8414  
FAX 03-5463-8415  
MAIL: [SHIBUYA@NARIA.COM](mailto:SHIBUYA@NARIA.COM)

SHUTTLE BUS  
HB GALLERY — ART WARD'S  
5:00PM — 7:00PM  
3月29—4月2日間、上野駅前と渋谷駅前をシャトルバスで往復してます。料金ご利用ください。  
内、4月1日㈭開幕月曜  
16人乗りバス

同時発売  
トムスオタカリーズ  
メリーハム展開催  
イラストレーション  
ファイアル  
コンパチ  
NOW PRINT-ING

●「バロディ・原作」雑誌広告 (1991)

●第3回東京イラストレーターズ・ソサエティ出品作品 (1991)





## 第9章 テクノ論とバカCG

映画「2001年宇宙の旅」の冒頭で猿が骨を道具として使用して以来、テクノの問題は常に人類の課題であると言えるでしょう（注01）。こと芸術分野に関してはバッハの昔から、音楽に限らずすべての芸術は、テクノの問題をそもそも内包してきたのだと言えます（注02）。

「ヘタうま・テクノ・バカCG」を謳歌したバカCGですが、一言でテクノと言ってもその守備範囲はあまりに膨大です。この章では1978年に始まる「テクノ・ポップ」の重要理念として「チープ・テクノ」を取り上げ、さらにそこから派生する「パソコン雑貨説」に触れます。また90年代前半にリヴァイヴァルした「ネオ・テクノ」の思想性についても概観します。

ポップミュージック界において、それまでにシンセサイザーを大々的に使用したミュージシャンやバンドは、いなかつたわけではありません。しかし"We are the robots."と歌い、「MAN-MACHINE」よろしく、制服姿のメンバー全員がシンセサイザーを機械的に弾くスタイルで登場したドイツのクラフトワークこそが、テクノと呼ばれる潮流の出発点となつたわけでした（注03）。他にクラフトワークのような全面的機械主義を標榜したバンドとして、日本のYMOも重要です。

それらテクノのオリジネーター達に、あまたの新人バンドが追随しました。彼らのほとんどが、クラフトワークやYMOの音楽にも見られたポップス性をさらに強めており、この、1978年に始まり一世を風靡したテクノ音楽のジャンルは、「テクノ・ポップ」と総称されるようになったわけです。

さてここで出てきたポップス、あるいはポップという言葉ですが、実はポップの概念は論じようとするとなかなか難しいものです。ここではリチャード・ハミルトンによるポップ・アートの11条を、表にして挙げておくにとどめましょう。そこから、これから述べるチープ・テクノという語のニュアンスを汲み取っていただければ幸いです。

すなわち、日本においてテクノ御三家と称されたP-MODEL、ヒカシュー、プラスチックスのうち、特にプラスチックスの功績により、思想としてのポップが、テクノとはっきり結びついたわけです。かつて富田勲の時代には神様の機械の如く扱われてきたシンセサイザーが、いまやプラスチックスの

出現によって、ポップでチープな、雑貨としての地位に転じさせられたわけでした。もちろん、実際にハードの製品価格が下がったという事情もあります。しかしながら、アーティスト自らがチープなビコビコサウンドをわざと演出したという思想性によってこそ、初めてそれは裏打ちされたわけなのです。ここに見る自覚的なテクノのチープ・ポップス化を、ここでは「チープ・テクノ」と呼びましょう。

- ポピュラー
- 一時的
- 消費的
- 安価
- 大量生産
- 若い
- ウィットに富んだ
- セクシー
- まやかし
- グラマラス
- ビッグビジネス

※ハミルトンによるポップ・アートの11条

そう、あらゆるテクノロジーの宿命をそのように見て取ることができるのであります。秋葉原を見ればすでに明らかなように、あらゆる最先端の高価で稀少なハード機器は、そのうち普通に安価で誰でも持つてのような、単にチープな雑貨となりゆくのです。具体的にはたとえば電卓において、同様な雑貨化の経緯をすでにわれわれは経験しています（注04）、シンセサイザー以後においても、ワープロにおいて似たような経緯を、すでにわれわれは体験しています（注05）。

バカCGがテクノ・リヴァイヴァルを自認し、パソコンによるヴィジュアル・テクノだと自覚した時、中ザワの考の中には特にこの、「チープ・テクノ」の概念がありました。まだパソコン、特にマッキントッシュと言えば、それさえあれば何でもできるみたいな、神様の機械のように思われていた時代です。しかし中ザワはどのようにパソコンを解釈することをむしろ弊害だと考え、テキスト「バカCGのススメ」（「デザインの現場」誌90年12月号）において「パソコンは雑貨に過ぎない」と明言し、以後数年、機会あるたびにパソコン雑貨説を主張していたわけなのです。もちろん作品も、ヴィジュアル的な雑貨らしさを追求したつもりです。ようやく93年になんでも同説を主張する際には「このような言い回しが有効なのもせいぜい今年いっぱいだろう」と述べ、以後、マッキントッシュといえども本当に中学生でも持つて雑貨化してしまった今日から見れば、この話は単に時代考証的な思い出話にすぎません（注06）。

さて、テクノの話の中には今まで見てきたようなポップ性、チープ性とは逆向きのベクトルの話もあります。テクノ・ポップ出現以前からあったような、生粋のテクノロジー信奉者達による、一種のSF的テクノロジー賛美主義がそれです。今までの話にあったクラフトワークからプラスチックスに至る78年～80年代初頭のテクノ・ポップを第一次テクノブームとするなら、90年頃から明らかになってきたテクノロジー信奉者達による「ネオ・テクノ」の状況は、第二次テクノブームと呼んでもよいでしょう。くしくも、バカCGと同時代的に存在したのはこの後者のネオ・テクノの方でした（注07）。

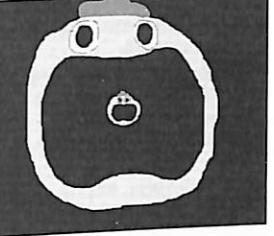
ネオ・テクノは音楽ジャンル内だけの話にとどまらず、多ジャンルにわたる一種の時代精神として現われました。関連用語を挙げれば、サイバー・パンク、ネオ・サイケ、ドランクレス・サイケ、ヴァーチュアル・リアリティなどといった語彙が挙げられます（注08）。これらの語に通底する思想を述べると、それは「コンピュータ・テクノロジーにより、人類がかつて経験したことのない、まったく新しいリアリティに到達できる」という信条でした。つまり既存の世界からの飛翔を求めて新しいリアリティを希求するという因式においては、それは60年代サイケ・ムーヴメントの90年代における再来であり、すなわち、20～30年代シュールレアリズムの、90年代における再々来であるということになるわけです（注09）。

そのような歴史的位置づけができてしまうと、同時代に起こった諸現象のかなりがネオ・テクノに関連したものであることが明らかとなります。すなわち、90年にはじまる各種「ビデオドラッグ」の発売、93年を頂点とするRDS（ランダム・ドット・ステレオグラム）等のステレオ立体視ブーム、95年にオウム真理教事件として話題になった新興宗教ブーム、

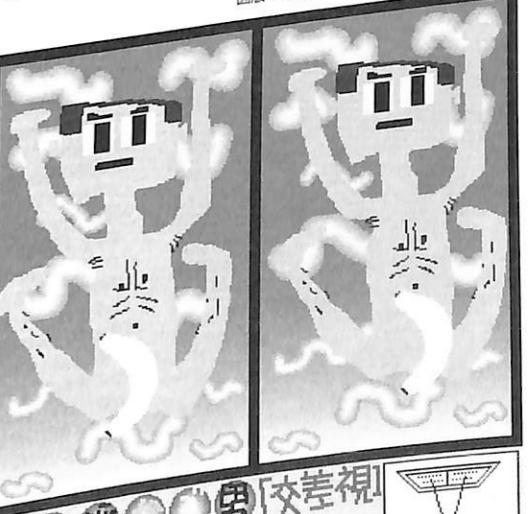
そしてさらにニュー・エイジとの関連まで射程に入れてしまえばイルカ・ブームなどまでが、この史観で説明できてしまうでしょう（注10）。

このようにしてみると同じテクノ・リヴァイヴァルではあっても、バカCGにとって、ネオ・テクノは思想的にはかなり相いれないものであることが明らかです。そもそも中ザワは常にシユールレアリズム批判の立場に身を置いていますし、また特にテクノなどとは言っていない伊藤ガビンも「ダサイバー」などの造語を作り、サイバー・ムーヴメントにもある距離を置いているようです。

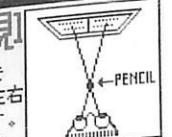
ですからバカCGとしてのいわゆるネオ・テクノに対する言及は、必然的に中ザワの作品「バカビデオドラッグ」に見られるように、ネオ・テクノをパロディの対象として批判するような内容のものしか制作されなかつたわけでした（注11）。



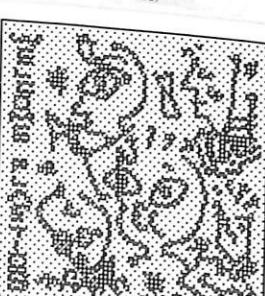
※「バカビデオドラッグ」より（1993）  
RDSの例……見、何も無いようですが裸眼立体法で顔のイラストレーションが浮かび上がります（縮小してるのでこの国版では見づらくなっています）。



すぐ目の前の正面に鉛筆等の先を立てそれをいったん注視して、ヨリ目状態のまま紙面の左右の像を重ねるとあわせ目!!立体的に見えます。  
右目で左の絵を、左目で右を見るやり方です。



128



※クラフトワーク「THE MAN-MACHINE」  
※プラスチックス「WELCOME PLASTICS」





第10章  
イラストレーションとバカラCG

「ヘタうま・テクノ・バカCG」をキーワードとし、当時中ザワがポスト・ヘタうまを自覚するイラストレーターとして活動を開始していた事により、その語の創始者伊藤ガビンの思惑とは多少ずれたかもしれません、バカCGはイラストレーションとして登場したかのような感がありました。ここではあえて中ザワの作品に限ってバカCGを、イラストレーションという切り口から眺めてみる事とします。

まずイラストレーションの語が実に様々な意味で使われ（注01）、中ザワにとっても色々な意味を持つという事はすでに見てきた通りです（注02）。従って一概にイラストレーションという語とCG、さらにはバカCGを明快に論ずる事はできないのですが、CGがポップな絵柄としての需要にも耐えうるという事は、中ザワのバカCGの出現によって初めて世に認識されるようになったと言っても過言ではないかもしれません。事実としてはさらにその後にフジテレビの番組「ウゴウゴ・ルーガ」等が登場し、その後に至ってようやく、バカCGの語がその成立の前提とした「CG」というと、尊敬してしまいそうになる」（伊藤）という状況が、崩されていったわけだったのです。

ところでCGを、需要に耐えるイラストレーションとして世に認知させるには幾多の工夫が必要でした。中ザワは独立してその状況を作らなければならなかったわけですが、逆に言えば当時ならではの「テクノな事態」に出くわすという、面白い体験をしたわけです。以下、文中の中ザワを1人称文体に切り替え、実際の状況記録とさせていただきましょう。

#### <CGイラストの値段のアヒ>

「私、何もパソコンとかコンピュータの事わかつてないのですが、一  
ンピュータ・グラフィックスだと、機材使用料とか技術料みたいなも  
のが、特別にかかたりするものなのでしょうか?」「いいえ、私の  
場合はまったくそういう事はありません。料金は通常のイラストレー  
ターと、まったく同じ相場でお願いします!」

「本ではないでしょうか。」  
という話は、たとえば初めてコンピュータ・イラストレーション  
特集された「イラストレーション」誌No.60（1989年10月号）において  
ても、そこに登場したあるクリエーターが、「先行している者の利益  
を今のところ享受している」と証言しているような状況だったからで  
す。同業のライバルが見ない事と、もしかしたらクライアントや  
編集者の無知や誤解や幻想によって、実際以上の実費を請求しても  
本当はおかしくない状況でした。

実際にCGのイラストにおいては、入稿までに必要な実費がかかるなどからなくなっていたという事実はプリントの項でも述べたかった私としては、「相場を他のイラストレーターと同じにしてくれ」と主張するのは色々な意味で重要な事だったのです。ですが、そ

まず先程の「同業のライバルが一見しない」とのくだりではな  
う言っている限りは CG は社会状況的に、イラストレーションを見  
り得ないはずです。つまり他の通常のイラストレーターを同業者と見

なき限りは、いつまでたってもイラストの絵柄としての需要はビジネス的には発生せず、また、そもそも「これからはケント紙にアクリル絵具ではなく、パソコンでペイントツールがイラストレーションの標準形」という立場で出発したはずの、私のイラスト史的認識が台無しになってしまふわけだからです。

次に「クライアントや編集者の無知や誤解」についてですが、実費がそれほどかからない点は早晚周知の事になるはずです。前章で「パソコン雑貨論」として述べたように、ハード的な足枷はあっという間にチープなものに転落するわけですから、「CGだから、むしろ安いくらいだろう」といはずれ依頼者が思うようになるのは時間の問題と思われるのです。また同じ様なCGクリエーターが後から輩出してきた時に、実費をとる人とそうでない人では圧倒的に競争力が違うでしょう。本来はソフト的な内容の出来の良し悪しだけで競争力や価格が決めらるべきですが、それにハード的な足枷を自らに付けるのは、特に新イラスト레이ターの場合、不利と考えられます。

た大クライアントや編集者に「最先端の素晴らしいCGなのだから、技術料が高いものであってほしい」という幻想があった場合には、「残しながらその幻想にはお付き合いできない」「特殊で高価なありがたいGではないと認識してほしい」という意味で、「他のイラストと同じ場にしてくれ」「技術料なんて頼い下げ」だったと思うのです。つまりその意味においては、まるまる思想としてのバカCGなのです。バカCGは雑貨であり、チープだという事をむしろ演出する必要があるらしいなわけで、伊藤ガビンの「頭と質の悪いCG（バカCG）を安くで乱造することで、CGの値崩れを自慢る」との言い回しは、ここも思い出されなければなりません。

当時のCGの出力形態のこと>  
「何もパソコンとかコンピュータの事わかつてないのですが、CG  
で一体、仕上がりはどういった形のものでいただけるのでしょうか  
?」はっきり言ってウチの会社にはパソコンがなく、フロッピーと  
渡されても困ってしまうのですが……」「あ、それはまったく気にな  
らなくて結構です。こちらでプリントアウトしたものをお渡ししま  
す。つまり紙に描かれた普通のイラストと、まったく同じものをお渡  
しますから」  
ここまで説明してもクライアントや編集者は半信半疑な顔をして  
いるのが常なので、百聞は一見に如かず、すぐプリントアウトされた  
の実例をお見せすることにしています。するとすぐに、「あ、これ  
ら確かに、まったく普通のイラストですね。こんなにきれいに出る  
ですか……。これでいただけるのならまったく大丈夫です、安心し  
ました。」と、理解してくれます。

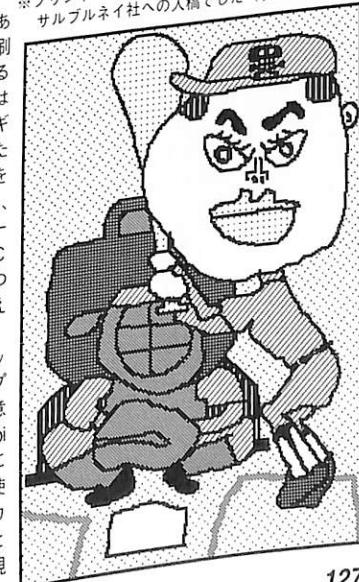
現在ではプリンタを通さずにパソコン通信でデータの形でお渡しするのが一番手っ取り早いのですが、4~5年前は大抵、こういった状況でした。そこでDTPが当たり前となる以前の「過渡期的状況」ではありますね。CGも

「CGでも通常のイラストとして使用できる」CGもラストだ」という事をきちんとアピールするために、プリントアウトした「モノ」だけを渡すという方法をとった次第です。

地に、データでなく「モノ」としてお渡しする方法にはモニタ画面写真を撮ってお渡しする方法や、出力センターに頼んでボジ出力したものがありますが、どちらも依頼者にとっては「写真をもらつた」、「通常のイラストではなくて、何やら特殊なモノをもらった」という、バカCGという立場にとってはマイナスとなりかねない心理的因素を与えかねません。また実際、それらのどちらよりも、自宅でのリント出力の方がずっと速くて正確で簡単で安価（注03）だったわ

そのためのハード的条件としては「きれいに見えるプリンタ」が必要だったわけで、当時必須の商売道具は、実はパソコン本体やペインツールよりも、カラープリンタだったと言うことさえ出来ます。ならば本来パソコンは道具というよりは住環境であり、安価なペインツールなど専門家でなくとも当たり前に持っているわけですから、「(当時) パソコン本体より高価だったカラープリンタだけが、CPLAストレーナーならではの当時の持ち物だった」と言えるわけであります。そのプリンタに関しては次項でより詳しく述べます。

バカCG専用プリンタへキヤノンFP510～>  
バカCGとは何かと聞かれて、「バカCGとはキヤノンのFP510プリ  
ントにより出力されたコンピュータグラフィックスのことである」と、  
「切ってしまえたらどんなにか楽でしょう（注04）。いえ、バカC  
Gらそのコンヤクト性を一切剥ぎ取り、単にスタイルとしての（中







●開発中のデジタルネンドで作成した「たこ」



ビットマップ方式の円  
オブジェクト図形方式の円

## 第11章 CGツール概論

「バカCG」はたしかにコンセプトの产物ですが、そのコンセプトが「スタイルに自己言及する事」である限り、CGという形式には常に自覚的でなければなりません。本章ではそのCG作成に必要な各種グラフィックツールについて総論的に概観し、さらにバカCGとの関連について触れます。

### ●パソコンは道具か否か？

グラフィックツールの話の前に、まずパソコンの話ををしておきましょう。

5年くらい前に戸田ツトムがテレビのパソコン特集で、「今一番いらないのがパソコンそれ自体」と語っていた事を記憶しています。パソコン道具説の最右翼として、これはこれまで多大な意義を有する発言ではないでしょうか。すなわち人間にとて用があるのは道具でしかなく、道具性を一切剥ぎ取ってしまったとしたら、その「生のままのパソコン」は何も実は用はないという考え方です。

実際に世界初の売れたパソコンであるApple IIの成功は、VisiCalcという優れた表計算ソフトの出現によるところが多大でした。Apple IIを使いたいからというよりは、VisiCalcを使いたいからこそビジネスマンはこぞってパソコンなるものを購入したわけだったのです。さらには「パソコン+ワープロソフト」の組み合わせよりもワープロ専用機の普及の方が速かったりした事や、最初はキーボード付きで発売されたファミコンがすぐにキーボードレスの完全なゲーム専用機になってしまった事や、最初はパソコン本体ではなくして成功を収めたりした事も、人々がパソコン本体ではなく道具をこそ望んでいる事を指し示すものでしょう。

さらに「写ルンです」という商品を引き合いに出せば、先程の戸田の発言はよりわかりやすくなります。カメラの機能がフィルムではフィルムの方が大事なのです。カメラとフィルムではフィルムの方が大事なのです。カメラはフィルムに付属しさえすればもはやカメラは不用で、OS)と呼ばれるプログラミングシステム、スイッチを入れると起動するまでの間にパソコンはこのOSを読み込み、たとえば住所氏名年齢や、日本語を喋るなどといが一般的な性格づけがこの段階でなされるのです。パソコンです。

従って同製品が「使い捨てカメラ」ではなく「レンズ付きフィルム」なのだと、よく指摘されている通りです(注01)。そしていわゆるオタクの出身ではなかつ89年当時の中ザワにとっても、当初購入したPC88VA2はCG描画装置としての意味しか持ていなかったわけでした。

このような道具としてのパソコン認識は、特に購入の動機としては現在でも変わっておりません。デザイナーはデザインのために、写真家は写真の加工のために、そして一般にはインターネット接続やCD-ROM鑑賞のために、パソコンは購入されているのです(注02)。

しかし一方で、パソコンを単なる道具とは考えない立場の意見もあります。90年にマッキントッシュを住環境としてFinderに出会った中ザワは、その後パソコンを住環境として、たとえば「ウォーホルにおけるスーパーマーケット」という比喩を考へており、アリティの生成する場所として、たとえば「電気で動く人形」とたとえたくなる面を見せて誌で発表しています(注03)。

またコンピュータを人工知能や人工生命の関連で考え時々「思なき脳」「電気で動く人形」とたとえたくなる面を見せて

くれることがあり、厳密な意味ではなくても「生き物とはまるごと記憶である」「ゆえにコンピュータは生き物である」と公言する人がいることがあります(注04)。

しかしこれら住環境として認識したり、生命として考えたりする事より、たんに無目的のままその状況を遊ぶ、いわゆるオタクと呼ばれる人々が数多くいる事も事実です。彼らの多くのフリー ウェアの本質は、それが実用に供するか供しないかの判断を超越しています。フィルムがなくとも、カメラだけを手にとって白熱できる人達がいるのです。そこに功利主義的価値判断はそぐわないでしょう。

そしてパソコン道具説の対極、つまり最左翼に位置する思想が、伊藤ガビンの「わすれようとしてもおもいだせない(純粋コンピュータ)」という作品に込められているように思えます(注05)。すなわち、延々と計算し続けている稼働中のパソコンからモニタを取り外してしまったという一種のインシテーションなのですが、外部出力装置を一切装着しない事によって、完全に「人間にとての目的」から切り離され

ちなみにこの作品と、(これも伊藤の発案になる)バカCG人類の進歩の証ととらえる立場への、何らかの批判的言及である点に関しては、同様であるかもしれません。

### ●パソコンツールの位置づけ

では実際に、CGにしろワープロ文書にしろ、一つの作品データが出来上がるまでの段階を一応確認してみましょう。まずはパソコン本体と周辺機器(マウスやモニタ等)という源を入れる前の、肉体だけの人形のようです。

次にシステムソフトウェア(オペレーティングシステム、スイッチを入れると起動するまでの間にパソコンはこのOSを読み込み、たとえば住所氏名年齢や、日本語を喋るなどといが一般的なパソコンらしさを保つのは、通常ここまで段階

のアプリケーションプログラムを立ちあげるとします。この種設定の上に構築されたさらに特殊な状況なのです。義務教育を終えてまともな日本語が使えるようになった若者に、さりに特殊な医学教育を施し、医者として鍛え上げるようなものでしょう。こここのところで特殊な看護教育を施せば看護婦事を指しているのです。

そして最終段階でやっと、そのツールを使ってCGの作品「ハードウェア」「システムソフトウェア」「パソコンツール」の3段階が組み合はれて初めて使用に耐える1個の道具となるというわけです(注07)。なぜこのような事にわざわざ言及するのかというと、その昔のコンピュータの黎明期にはまだシステムソフトウェアも各種ツールも確立しておらず、たとえば最初から图形をプログラミングして作成するタイプのCGがあったからです。そのようなプログラミ

ングまでが作品と渾然一体となった状況は現在ではほとんど無く、誰かが整えた道具類の環境を自明として(注08)、さらにその上での表現が問われているというわけです。

そして中ザワのバカCGは勿論グラフィックツールの存在までを自明とし、その上での表現を問うたものだったし、伊藤の「国際バカCG連盟設立」の文竇においても、「ワープロの操作を覚えるように、ツールの使い方を覚えればいいだけの話である」とされていたわけだったのでした。

### ●マックCGツールの歴史と分類

CGツールの歴史はMacPaintに始まり、この世のすべてのCGツールはMacPaintの影響下に生まれたと言っても過言ではないでしょう(注09)。また、ことCGツールの分野では、マック以外のパソコンではみなすべてマックの後追いという状況となるため、ここではマックのCGツールの歴史と分類を、総論的に概観するにとどめます。(各論的事項は注を参照してください)

モノクロでありながら、プログラミングすることなくすべてを「マウスで描画する」事を確立したMacPaintは、初のビットマップ概念に基づく2次元グラフィックソフトでした。ビットマップ概念とはキャンバス平面をドットの集合と見立てるもので、方眼紙のマス目を塗りつぶすことにより絵を描くタイプとして理解されます。このビットマップ概念に基づく描画ソフトを特に「ペイント系ツール」と呼びます。MacPaintはすべてのグラフィックツールのルーツであります。

それに対し、オブジェクト図形概念に基づく2次元グラフィックソフトは、MacDrawをオリジナルとします。オブジェクト図形概念とは完全な数学的図形の組み合わせとして図像を理解するもので、このオブジェクト図形概念に基づく描画ソフトを特に「ドロー系ツール」と呼びます。マックが提供した描画ルーチンQuickDrawとは別に、Adobe社が開発したボストンスクript言語を使用したものもこのドロー系に与し、その代表ツールであるIllustratorは発売当初から現在に至るまで、最も人気のあるプロ用ドロー系ツールとなっています(注10)。

ビットマップ方式とオブジェクト図形方式の長所と短所を一応まとめておきましょう。前者は自由で筆で描くような自然な描画を可能にする反面、データの段階でドット毎のギザギザが入ってしまい、高解像度プリントで出力してもギザギザが残ってしまう



●パソコン住環境説……94年に開催された「リビング・デザイン・ミュージアム」展に、中ザワは「テスクット・ブリビング論」というパネルを出品しました。幽体離脱論等に言及しながら、「すでにデスクトップに住んでる事」を、アリティの立場から解説したもの。



●Photoshop画面……EXPO+中ザワ「ヘアライヴ2」(95より)、フォトショップの写真加工の工程を、家庭製品の作業に見立てるという楽曲。画面は「洗水」完了中。



●近未来的な3Dツールで作った球体。





## 第12章 パッケージ変遷史(前半)

パッケージとは何でしょう? 「包装、容器物、詰め合わせ」などがその本来の意味ですが、ここでは作品1個1個の単位のことだと考えます。つまりパッケージとは、その作品の内容を如実に反映する形態を指し示す概念なのです(注01)。

従来メディアという語ではどうしても曖昧になりがちだった種々の概念は、このパッケージの語の導入により、より明らかになるでしょう。特にあらゆる芸術のジャンルというものに対する理解が、この語の導入により、よりクリアに整理されるということに私は気付きました。つまり、およそジャンルはパッケージで語れるものなのです。

本章ではまずそのようなパッケージの概念について述べ、

次にコンピュータメディアにおけるパッケージの変遷史について言及します。パッケージの変遷に、われわれはそれに伴

う意識の改革を見て取ることができるでしょう。そしてその

話の行き着く先は、良くも悪くも「マルチメディア」のはず

なのです(字数が多いため本章後半部は次回に回します)。

・・・・・

### ●パッケージの概念について

具体的例から話しましょう。少なくともファインアートの文脈では、一人としてビデオ・アーティストはないのです。勿論ナム・ジュン・パイクやビル・ヴィオラ、一般的にビデオ・アーティストと呼ばれる人達は大勢います。しかし、それではなぜ彼らは自らの作品として作ったビデオテープを売らないのでしょうか? ビデオ作品をリリースするという経験を飾るのは美術館や画廊での展覧会発表ばかりなのです。つまり彼らは「ビデオを使ったインスタレーション作家」にすぎません。このことが決して悪いわけではありませんが、ここで言いたいことは要するに、現在ファインアートとは、展覧会をパッケージとする1つのジャンルなのだということです(注02)。ビデオ作品をリリースするだけではサブカルチャーと見なされてしまうのです(注03)。そしてこのことは、ビデオ・アートと言った場合に無意識的にしろ受ける、なんなく軽然としない印象の由来ともなっているかもしれません。

次に、音楽におけるジャンルというものを考えてみましょう。具体的にジャズとロックは、レコードの出現により定着したジャンルに違いありません。前者のジャズはホールやライヴハウスでの演奏を直接のパッケージとし、それを記録することによってサポートするものがレコードなどと解釈されます(注04)。後者のロックはレコードやCDをもはや直接のパッケージとし、それを商業的に補強するものがライヴやコンサートだと考えられるでしょう(注05)。すると現代音楽をも含むクラシックというジャンルは、楽譜をパッケージとする1音楽ジャンルと解釈されると思います(注06)。

さてここで見たビデオという形態は、上述のようにまだパッケージとして十分には確立しておらず、ファインアートからのジャンル分けもままならないという一例でした。そしてレコードという形態は、すでにパッケージとしても十分に確立しており、それをきっかけに音楽のジャンル分けまでなされた例だと言うわけです。本稿はバカCGからマルチメディアまでのコンピュータメディアを論考しているわけですが、するとその内容に見合ったパッケージがコンピュータメディアにおいて出現し、確立されるのかどうかが、このような観点から当然問題になってくるのです。

### ●コンピュータメディアにおける「パッケージ以前」

今ではフロッピーやCD-ROMにデータの形の作品を詰め、インターネット上で作品の展示をするなど誰でも考え方付くことです。しかしこのような事態に人々が気付くようになるまでに、実は結構な歳月が必要でした。これはコロンブスの卵にも似た一種の発見と言えるでしょう。

あるいはその発見は「パッケージであることの自覚」と言い換てもいいかもしれません。発見にしろ自覚にしろ、それがなされる以前の状況は、大別して2方向あったことを確認しておけば十分かと思われます。1つはオタク達の無自覚な作品発表、そしてもう1つは既成の職種における既成のメディア内での作品発表です。

まず前者の「オタク達の無自覚な作品発表」ですが、政治的意図なしに無自覚に作られたいたずらプログラムやアニメイラスト等は、データという形態で提供されるれっきとした作品でありながら、作った本人も仲間内にしか見せるつもりのないような代物でした。この場合媒体となるフロッピーもパソコン通信も、たまたまそれを使うしかないとたのデータの容れ物としてしか認識されていません。強いて言えば「データ単位」だったとも言える作品形態のですが、これらはたとえば、値段を付けることなど、はながら考えられていなかったようなものなのです(注07)。

次に後者の「既成の職種における既成のメディア内での作品発表」ですが、たとえばデザイナーやイラストレーターといったすでに確立している職種の人達は、ある種の政治的判断により、パソコンを既成の職種に使用可能な最新の便利な道具と考えました。そして彼らは、それによって作られた作品を「コンピュータを使用したデザイン」「コンピュータの文脈上に配置したものです。ですからそれはデザインというパッケージ枠からはみ出すこと、イラストレーションというパッケージ枠からはみ出することもありませんでした。たとえば仕事の途中で使用されるフロッピーは決して消費者(鑑賞者)

に届く最終形態とは見なされなかつたわけであり、仕事の完成データがいかに自分にとって完成と呼べるものであっても、それがある意味では版下の状態にすぎないことも、一方ではよく自覚されていたわけだったのです(注08)。

ですから大体92~93年前後まで、すでに煩雑に使用されていたフロッピーもパソコン通信も、上記どちらの立場においても少数の例外を除いては、確たるパッケージとして誰にも発見されず、自覚もされていなかったと言うことができるでしょう(注09)。

### ●フロッピーディスク発見史

日本におけるフロッピーディスクのパッケージとしての発見は92年3月の「APE」登場に始まり、94年4月の「フロッケ」でほぼ完成したと考えて差し支えないでしょう。ちなみにフロッピーをれっきとしたパッケージとして発見し育て上げたのは、なぜかはわかりませんが前項で見たデザイナーやイラストレーターからの流れでした。本項目ではコンピュータメディアの中でも、作り手の側から作品としてのパッケージ化がなされた点で重要と考えられる「フロッピーディスクのパッケージ化」の歴史を展望します(注10)。

92年3月に、松本弦人氏率いる(株)サルブルネイから「APE」という「マック用フロッピー1枚十ブック1冊」という体裁のものが世に送り出されました(注11)。それはちょうどその10年前に流行ったカセットブックのカセットが、そのままフロッピーに置き替わったような手堅くもオシャレな代物でしたが、これがフロッピーがパッケージとして自覚される方向へと踏み出した第一歩だったわけなのです(注12)。

次に刮目すべきは92年12月に創刊された中ザワヒデキらによるフロッピーマガジン「JAPAN ART TODAY」(略称JAT)でした(注13)。これは大量部数売されることを前提とせずにザラミニコミと称し、「APE」とは対照的にむしろ最低限のデジタルしかなれない「素のままのフロッピー」でしたが、ページ形態は初めての「オンラインフロッピー」というパッケージ形態の出現だったと言えるでしょう。さらにこれが編集部員達のマニュファクチャ的な手作業によって生産されたとしても、パソコンのパーソナルな用法を実際に呈示した例として着目に値するところです。ここに至り、フロッピーハードディスクというメディアとして自覚されるまでに至ったのでした。

93年6月には(株)サルブルネイから「APE」の発展形と言えう「M.O.P.」が「マック用フロッピー2枚十ブック1冊」という体裁で再び世に送り出されました(注14)。そのフロッピー内のデータもブックの内容も、ともに前作「APE」よりもグレードアップしており、さらに両者の絶妙な相乗効果によって「フロッピー十紙媒体」という足し算的なパッケージ形態の取りうる最高の可能性がここに引き出されたと言っても過言ではないでしょう。

そして93年10月30日から年末まで、原宿DIGITALOGUE Galleryで松本氏のディレクションにより開催されたのが、20人のアーティストによる「マッキントッ書」展でした(注15)。うアーティストに出されたお題は「1 floppy + 6 papers」という形態で、つまり「90×95mmの印刷物6枚とフロッピーディスク1枚で1メディア。20名のアーティストひとりにつき1メディア」。各作品は一部700円で販売いたします」とフライヤー

にあった通りなのですが、ここに至りやっとコロンブスの卵的事態に皆が気付くこととなったのです。すなわち1つのパッケージが1人の作家の1つの作品として完結しているという、大変わかりやすいのに初めての事態。「APE」も「M.O.P.」も「JAT」も大勢による大勢の編集物にすぎなかったのです。そしてもう一つが、フロッピー作品がフロッピー商品として売買されるという、大変楽しいのに初めての事態。作品として作ったデータを、フロッピーに容れてそのまま売ったってよかったです。

ちなみに出品者の側からもフロッピーがパッケージであるこの自覚が十分になされた作品が提出されました。中ザワの「バカビデオドラッグ」がそれです(注16)。彼はわざわざデータを圧縮せずにフロッピーに収録し、「(ハードディスクに解凍したりせず)データは直接フロッピーから立ち上げて見つけねばなりません」と主張しました。すなわちフロッピーの鑑賞すべきであると主張したことによって、フロッピーの地位を高めようとしたのです。これは初の「フロッピー主義」だったかもしれません。

次なるフロッピー関係の動きは94年2月、マックエキスポの(有)モンキー王国のブースに、フロッピー作品専門の販売スペースが設けられたことです(注17)。幅50cmほどしかないスペースに各種フロッピー商品が初めてレコードのようにぎっしり立て置きされ、客はレコードを探すと同じ手つきでフロッピー商品をかきわけたのでした。これは「プレ・フロッケ」とでも言うべき事態です。

そして94年4月からゴールデンウィーク最終日まで、原宿DIGITALOGUE Galleryでまたも松本氏のディレクションにより開催されたのが、今度は誰でも自由参加可の「フロッケ」展でした(注18)。これはフロッピーのコミケかもしれない、コンピュータを使ったものであれば何でも売ることができたのです。「マッキントッ書」展で皆の理解を得た「作家が作品をフロッピーに詰めて商品として売ってよいのだ」というスローガンに、実際その場を提供するということだけが主催者の役割でした。ここに至りフロッピーディスクのパッケージとしての発見と自覚は一応完了したと見てよいでしょう。各面からの取材も多く幾多の話題も提供され、フロッピーアーティストを自称する新人も本展から出現したのです。そして本展以降におけるフロッピー・シーンの課題は、次第に自主制作にまつわる問題となっていました。

(本章後半部は次回に回します)



◆フロッケ展フライヤー





## 第12章 パッケージ変遷史(後半)

(前号の同章前半部で述べた「パッケージの概念について」「コンピュータメディアにおける『パッケージ以前』」「フロッピーディスク発見史」の続きです)

#### ●自主制作としてのフロッピーディスク出版

ここまでに見てきたように、日本におけるフロッピー・シーンは作り手の自発的な活動によって、パッケージ化がなされてきました（注19）。するとその後そのシーンは、作り手の「自主制作」としての問題点を抱えていくことになります（注20）。具体的にまずは、「フロッケ」というお祭りから、普段店に置かれる恒久的商品までの道のりが実は随分遠かったということが、最初の問題として挙げらました。つまり第1回フロッケ展は実際に随分な盛り上がりを見せたのに、その後引き続いて新タイトルを出し続け、一般の小売店へ納品と精算を根気よく続けていく自主制作のフロッピー作家もしくはインディペンデントフロッピーレーベルは、「アロアロフロッピーズ」（注21）、「さるすべりFD」（注22）、「フロプロ」（注23）程度しか現われなかつたのです（注24）。

その理由は一つには、ある意味ではお祭りに出品すれば済む程度でしかない、自己満足的なアーティスト側の

アーティスト側の状況だったでしょう。そうは言わなくても、パッケージ商品を出版、製造し、流通させるという業務は、アーティスト本来の活動とはまた別物であったかもしれません（注25）。そしてもう一つには、ちょうどフロッケ前年の93年暮れ頃よりCD-ROMメディアが急速に着目され始め、作品パッケージではなく商品パッケージとしてデジタルメディア製品を開発していく者にとっては、より大きな投機の出来るCD-ROMの方が魅力的に思えたからでもあります。

従つてフロッピーディスク出版を標榜するからには「なぜCD-ROMでなくてフロッピーなのか?」という質問に幾多の場面で答えていかなければならなかつたわけでもあったのでした(注26)。

## ●強力パッケージメディアCD-ROMの登場

130 フォトがパソコンのかなり初期から

標準で本体に付属されていたのとは違い（注27）、CD-ROMドライブは高価な物が91～92年頃やっと出回り始め、パソコン本体に付属され始めたのはマッキントッシュの場合やっと92年暮れに発表になったMacintosh IIvxあたりからのことでした（注28）。

CD-ROMの場合大容量のリードオンリーのメディアですから、リライタブルなフロッピーディスクやMOとはそもそも性格を異にし（注29）、またCD-ROMというメディアを何とか強力な商品に仕立て上げようとするハードメーカー側の政治的意図もあり、最初からパッケージ化が目指されていたと言えます（注30）。つまりCD-ROMから見たパソコンはインタラクティヴとは言えCDデッキに該当するようなプレイヤーと見なされるわけであり、逆に言えばパソコンで何かを作ろうとしない人にも、「CD-ROMを見たい」という購入の動機を与えるものでした。これが一般に気付かれるようになったのはDIGITALOGUEから発売になった五味彬氏の写真集CD-ROM「YELLOWS」の驚異的成功あたりからでしょう（注31）。そして93年暮れから94年いっぱいの間、日本では「CD-ROMバブル」とでも呼ぶべき現象が発生したのです（注32）。

## ●パッケージとしてのパソコン通信

さてパソコン通信というと、テキストベースのものなどはかなり早くから存在し、つまり「パッケージ以前」の項で取り上げたオタク達のメディアであった時代が長く続いていたのです。速度も2400bpsあれば充分と言われていた時代が続き（注33）、大手老舗のパソコン通信網「Nifty Serve」上ではオンラインショップやオンラインギャラリーなどの試みが行なわれてはいたものの、どうもオタク感は拭えない状況だったのです。ユーザーは2種類に分かれ、フォーラム等に参加して不特定多数を相手にハンドルネームで掲示板にテキストの書き込みをする、いわゆる典型的なパソコン通信自体を楽しむタイプと（注34）、あまりフォーラムなどは利用せず、特定個人に宛てるメール機能ばかりを使用するタイプでした（注35）。

さてこのテキストベースという状況に確実に変化をもたらしたのが、94年後半期に出現したFirstClassというパソコン通信ソフトの誕生と、それとほぼ同時に安価になり普及し始めた14400さらに14700など、これにて示しておいた(注36)。

FirstClassは第一に強力なGUIをサポートしたことが画期的だったわけであり（注37）、その他のもちろん工夫と合わせて従来のキーボード入力によるテキストベースのパソコン通信という概念を完全に払拭し、マッキントッシュやウンドウズの画面をマウスで操作するのと同様な感覚をパソコン通信上にも見事に実現したわけでした。パソコンのデスクトップを住環境ととらえるとすると、やっと自分の家の中だけではなく、外出するにも同じ服のまま出かけていいけるような感覚となつたわけだったので（注38）。

さて本稿の主題はこの状況がアーティストの作品発表のま  
うつながりを持ち得るかなのですが、端的に言ってそれはま  
だ模索期なのかもしれません。一応分類してみると、[A]バン  
コンネットの掲示板の機能を利用してネット上のギャラリー  
を運営している人が、アーティストの作品のデータをそのギ  
ャラリー上にアップロードする場合、[B]決められた掲示板ス  
ペースに、ユーザー自ら自分のデジタルデータ作品をアップ

ードする場合、[C]ユーザー自ら自分の作品として掲示板自  
を立ち上げてしまう場合、等があるでしょう（注39）。そ  
ぞれがそのパソコンネットの規模や、課金システムのあり  
などと共に、いろいろな可能性をはらんでいるわけです  
（注40）。問題はどのタイプにしろその当事者がどのくらい目  
前の状況を正しく解釈しているかであり、ときどき面白い  
ものは見られはするものの（注41）、有望で面白いパッケー  
として着地した成功例には、まだ出合っていないような気  
します（注42）。

パッケージ上に表示する文字

ソーシャルとしてのインターネット  
インターネット自体はアメリカの軍や大学で研究された過  
去を持つ一般には公開されていない「場」だったのですが、  
海湾戦争とともに状況が変わり一般に公開されるようにな  
り、結局日本ではCD-ROMバブルに追い打ちをかけるかたち  
で94年から現在に至るまで、空前のインターネットブームを  
経験しています。「今度はインターネットだ」と言われ相次  
いでインターネットカフェが各地に乱立したのは95年のバブ  
リーな状況でしたが、96年に入るとそれも次第に落ちつきを  
見せ始め、現在ではパソコン購入の主要な動機に「インター  
ネットをやりたいから」がかなり普通の欲求として上位にラ  
ンキングされています。



注19) ちなみに日本以外の国でのフロッピー出版  
事情は、私はよくわかりません。しかしながらローラー  
の江並氏によると、日本でのこのようなフロッピー  
の盛り上がりは他国では見たことがない、この日  
本の状況はCoolであろうとのことです。  
なお余談ですが、フロッピーが恒久的なパッケージ  
とともに一時的な単なるデータの保管場所ともはつき  
り自覺されていなかった状態から抜け出し、ようやく  
パッケージであるとの認識に至った頃、私の会社  
アロアロインターネットでは、やっと、パッケージと  
対極の概念である「一時的な単なるデータの  
保管場所としてのフロッピーの用法」に対しても、  
自分がなされるところとなりました。すなわち社内  
云々専用に、わざわざ「アロアロコンテナディスク」  
というラベルの貼られたフロッピーを使用するよう  
にしたのです。これは、ある概念が生まれる時、必  
ずその対立概念も生まれることの好例であるかもし  
れません。現在でも「アロアロ情報伝達物質」「ト

結論から言うと、現段階ではインターネットの存在を視野に入れずには、あらゆるデジタルデータのパッケージ化については語れなくなってしまったくらい、インターネットは普遍性を獲得したと言っていいでしょう（注43）。まだまだ問題はらんでおり、特に安全面、金収支システム、著作権管理、ポルノ規制の問題等では憂るべき状況さえあるのですが、もはや完全な住環境と化したと言っていいと思います。

特に作品パッケージとして考えた場合、インターネットでもウェブサイト(World Wide Web)は全世界の不特定多数に対する掲示板であるという状態であり、そこに対して前項で挙げた[A][B][C]の分類がここでも可能となるでしょう。その可能性については、まだまだ課金システムの問題とともに大きな課題であるように思えます。

通常はパソコン通信メディアもインターネットメディアもいわゆるパッケージメディアの対概念として扱われますが、本章では冒頭に述べたような意図から、あらゆる形式をまずパッケージと解釈してみるところから論考を進めました。さらに本当のところを言えばパッケージと経済価値の関係、パッケージとそのトポロジー的諸性質との関係、そして一方ではパッケージ化という事自体が惹起するある種の暴力とその批判としてのアナキズムすなわち脱ジャンル闘争(逃走)について、もう少し論議が必要だったかもしれません。

ていたわけですが、フロッピー商品なら[回]の工程を需要にあわせて自分で逐一行なえるわけですから、在庫を抱えずに済むようになるわけです。なお自主制作とニュアンスの似る「インディーズ」という言葉がありますが、その語の元であるインディベンデントレベルとは、厳密に言えば商業主義の大企業からは独立して[C]の過程を行なおうとする出版の態度であり、アーティスト自らが出版者であるとは限りません。またここでは出版と流通を一つの項目に入れてありますが、場合によっては出版のみで流通はに委ねたとしても、自主制作であることやインディベンデント/インディーズであることには変わりありません。

ではなぜ自主制作またはインディーズなのでしょうか？ 元々の意義は、特に欧州でのインディベンデントの音楽レベルの場合、「メジャー」と呼ばれる大手会社の利潤優先型商法に対するアンチテーゼであります。アーティストの作品をたんなる商品としか見なさない消費の暴力に対する実践的批判だったわけです。しかし特に80年代後半の日本の「イカ天」に代表されるパンドームが明らかにしたものは、自主制作やインディーズのあるものは、単にメジャーに吸収されるまでの間の無名時代のアーティストの作品発表形態だという側面でした。アーティストにとってメジャーデビューすることが最終目的であり、インディーズはそうなるまでの間の居場所という考え方です（そこを峻別するためにインディベンデントと、業界を表わす言葉となってしまったインディーズの語を使い分ける場合があります）。さらにはメジャーデビューという目的をほとんど持たずに「CD程度は作っておきたい」と考えるアーティストも出現し、その手伝いに徹するインディーズも現われるわけで、つまりはまとめると、意図的な「メジャー批判」から、単に「メジャーではない」ということまでのレベルが、自主制作またはインディベンデントインディーズへとシフトしてしまったわけです。

え、アーティストによる「マイ・レベル」の実践見本であるとらえてほしいと言っていたわけです。つまりそれが「パーソナル」を語るところのパソコンの、正当な使用法の延長だと考えるわけです。さらにはハード的に工場を通して、完全に自分のデスクトップ上だけで出版まで行なってしまうという点においては、本来の意味でのDTPであるとするとあります。この話はさらに突き詰めてる80年代以降ボストモダニズムの名の下に現れてきた「マイ・モダニズム」と私が呼ぶところの一現象と解釈できるのですが、ここではその話を省略しましょう。

(注21) アロアロフロッピーズ……中ザワの会社アロアロインターナショナルは、1992年暮に創刊されたフロッピーマガジン「JAT」を出版してきたノウハウを生かして、「フロッピーの作品パッケージとしての発見」に伴い、第1回フロッケ展の後にレベル「アロアロフロッピーズ」を立ち上げました。マッキントッシュ展で発表された中ザワの「バカビデオドラッグ」、第1回フロッケ展で発表された「アイコン限界フロッピー」をはじめ、中ザワ以外の同社関係者の作品をも含めて、フロッピータイトルを出版しています。

(注22) さるすべりFD……中野純、大井夏代による(有)さるすべりから出されているFD商品レーベル。「さるすべりFD文庫」「さるすべりFD声文庫」「さるすべりFDうんこ」「さるすべりFDシングル」「さるすべりFD+」のシリーズがあり、自主制作ではなく自社製作であり、インディペンデントではあるがインディーズではないと主張しています。もともと同社は音楽活動をベースとする自主制作レーベルを手がけていた経験を持つため、フロッピーディスクの「在庫を抱えないで済む」という特性を極めて高く評価しており、前述の中ザワの出版に対する認識も、彼らに教示いただいたところが多くです。フロッピーナラでは簡便さを特徴としたテキストデータオンリーの文庫から、作品「仮想山」に見られる秀逸なデスクトップファインダー言及型作品、さらに音楽細出自を生かした音楽シングルとしてのフロッピーリケイゼン等が特徴。

(注23) フローブロ……フロッケ展以前にはあまりその活動を知られておらず、フロッケ展が本当の意味できっかけとなって出発した若手集団によるフロッピーレーベル、第1回フロッケ展、第2回フロッケ展で意気投合した作家同士が集まる形で結成され、95年より6人体制となり「フローブロ」を名乗るようになったものとのことです(それ以前は2人の時「ヨーヨーランディーズ」、3人の時「フロッパー」等の名称で活動)。TeachTextデータとアイコンだけの組み合わせや、サウンドファイルアイコンによる紙芝居データ、オリジナルフォント等、フロッピーナラではの可愛しさを持ち味の一つとする、制作集団名もあります。

(注24) 他にもSHOP 33等、独自のフロッピーマガジンを手がけ発売する店舗や、レベルというほどではなくとも自主制作のフロッピーをショップに持ち込む人も少しは現われてきました。またちょっと違った文脈としてはピュージャー社が主宰した、同社の製品エキスパンドブックをベースとする自費出版電子ブックを集め販売する「エキスパンドブック横丁」も現れました。しかし第1回フロッケ展で開花した「フロッピーの自主制作」の勢いが、そのままその後も保持されたというわけではなかったのです。

第1回フロッケ展直後に業界初のフロッピーディスク・レビュー「今月のフロッピーがござる」がすぐさま技術評論社刊「マックプロス」誌上で中ザワの

手によって始められましたが、毎月6作の枠のレビューに取り上げられる新作は、連載開始当初の予想と異なり、そうすぐには増えなかったのです。(注25) さらに言えば、お祭りごと程度ならではの存在感もまた楽しいものです。「役に立たないフロッピー」「無意味なフロッピー」などの語が輝きを持ち楽しく感じられるのは、期間限定のお祭りならではでもあるのです。従って全く自己満足と言いつてしまうほどでもないかもしれません。また恒久的商品たどりしても採算を考えねばならず価格を考えるのは、そのモノとしての堅牢性抜きには考えられないでしょう。パソコンをツールと考えたときは、もちろん言えるわけですが、すると簡単に消去できてしまふ特徴を有するか否かは、深層心理的に、実はバッケージとしての完成度に影響を与えるもののかもしません。水彩画より油彩画がバッケージ度が高しません。

商品たどりしても採算を考えねばならず価格を考えるのは、そのモノとしての堅牢性抜きには考えられないでしょう。パソコンをツールと考えたときは、パソコンライタブルメディアの方が重宝なのですが、パソコンをプレイヤーと考えたときは、リードオンリーメンをライターが原稿のテキストデータを編集者宛に送ったり、イラストレーターがイラストレーションの画像データを編集者またはデザイナー宛に送ったりするにはパソコン通信の中でもこのメール機能に相当しつつそれより断然速く安く便利な状況となるのです。こうなるとハンドルネームで掲示板發言するのとは全く対称的なビジネスユースタイプと

一にとってはCD-ROMは音楽CDと同じく消去も書換も不可能なメディアであり(リードオンリーメン)、フロッピーやMOはカセットテープと同じく消去も書換も簡単に可能なメディアなのです(ライタブル)。さてパッケージとは商品価値を有する形態とも言えるわけですが、すると簡単に消去できてしまふ特徴を有するか否かは、深層心理的に、実はバッケージとしての完成度に影響を与えるもののかもしません。水彩画より油彩画がバッケージ度が高しません。

商品たどりしても採算を考えねばならず価格を考えるのは、そのモノとしての堅牢性抜きには考えられないでしょう。パソコンをツールと考えたときは、リードオンリーメンをライターが原稿のテキストデータを編集者宛に

送ったり、イラストレーターがイラストレーションの画像データを編集者またはデザイナー宛に送ったりするにはパソコン通信の中でもこのメール機能に相当しつつそれより断然速く安く便利な状況となるのです。こうなるとハンドルネームで掲示板發言するのとは全く対称的なビジネスユースタイプと



## 第13章 マルチメディアアートの 可能性と不可能性(前半)

「マルチメディア」の語が騒がれてすでに久しく、一時期は口にするのも恥ずかしいくらいだったこの言葉も、今ではごく普通の用語と化しています(注01)。

どちらかというと産業のインフラ等の文脈で語られることの多い言葉ですが、いろいろな場面で気安く使われることが多く、それがこの語の長所でも短所でもあるといったところでしょう(注02)。本章では芸術方面における「マルチメディア」ということについて、かいつまんで記します。(本章後半部は次回に回します。)

### ●§ 1 成功してきたとは言えない総合芸術

「マルチメディア」を直訳すれば「多媒体」であり(注03)、ということは芸術方面においては「総合芸術」という言葉で以前から語られてきたこととさほど変わらないはずです(注04)。もっともコンピュータによる多媒体性を特に昨今はマルチメディアと称するわけですから(注05)、せいぜい「テクノ総合芸術」と言い得るような事態なのかもしれません。そのテクノ性を云々する以前に、その前提となっている総合芸術ということについて一言述べておきましょう。

結論から言うと「多くの総合芸術は、総合芸術としての歴史的意味においては、あまり成功してきたとは言えない」というのが、かねてからの私の見解です。あるいは「総合芸術であることを脱し、シングルメディアと化した時に、はじめて成功する」と言えるとも思うのです(注06)。後者の場合は結局総合芸術ではないという話ですから、ここでは先に前者の、「総合芸術はあまり成功してきたとは言えない」という話をしましょう。この話をするには総合芸術が、本来人々の期待によって生み出された概念であることを前提する必要があるでしょう。

すなわち、「Aという素晴らしいものがあり、Bという素晴らしいものがあるならば、『A+B』はもっと素晴らしいものであるに違いない」という素朴な人々の思いや期待が、そもそも総合芸術を作り立たせようとする原動力だと思われるのです。

す。しかしながら実際に、そのような動機からAの専門家をやとい、Bの専門家に依頼したものとなぎ合わせたとしても、結局優れたAの作品はAの文脈でしか語られず、秀でたBの作品はBの文脈でしか、その意義を評価されないというようなことが往々にして起こっているのではないでしょう(注07)。すなわちその時点において「総合芸術としては失敗している」と、私は指摘したいわけなのです。

もちろん例外はあります。AとBとのコラボレーションのサマが絶妙な場合等です。しかしその場合、それをそのまま「A+B」として、Aの歴史もBの歴史も引き受けながらきちんと論ずることのできる「総合芸術史」という視座は、期待に反してほとんど成長していません。そのような観点からの評論なり作品なりは点在するに留まり、線的な歴史を形成するに至っていないのです。結局そのような事態は望むにしろ望まないにしろ、Aから見てもBから見てもアウトサイダー的立場のものと化してしまうのです(注08)。つまりこの意味においても、「AやBが素晴らしいなら『A+B』も素晴らしいに違いない」とは、少なくとも歴史的にはそう単純には言えないというわけです。

詳細は省きますが、総合芸術がそのように失敗しがちな理由として、「一人の表現者がAもBも行なうわけではない」ということを挙げることができるかもしれません。もしかしたらAの専門家はAという文脈に回収するためだけに、その「頼まれ仕事」を引き受けているのかもしれないのです(注09)。そうであるなら総合芸術としては腑に落ちない結果となって当然でしょう。そうではなく多方面に才能のある一人の表現者が輩出し、その彼がAもBも行なってはじめて、説得力のある総合芸術作品が可能となるだろうとの見方はあながち間違ってはいないと思われます(注10)。しかしながら総合芸術であろうとなかろうと2人以上のコラボレーションがうまく行く場合もあるわけなので、前言は必ずしも失敗の理由のすべてではないし、また前言通り一人の表現者がAもBも行なつたからとて、必ずしも問題が解決するわけでもないはずなのです(注11)。

### ●§ 2 テクノ総合芸術としてのマルチメディアアート

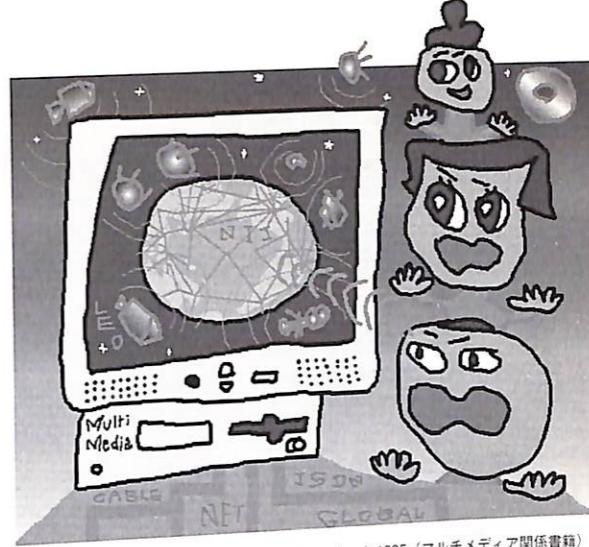
さて大方の人が「マルチメディアアート」の語について期待してしまうのは、「コンピュータ上ではAもBもできるから、『A+B』はもっとスゴイに違いない」といったような意味においてだと思います(注12)。すなわち前項での総合芸術に対する人々の期待の構造と本質的には変わらないわけです。

その程度の意味でしかないならば、これまでの総合芸術が成功したとは言えないのと同じような意味あいにおいて、マルチメディアアートも成功しないであろうことは、容易に予測ができます。しかし大抵のテクノアートに希望的の樂觀要因があるように、テクノ総合芸術としてのマルチメディアアートにも樂觀要因がないわけではありません。

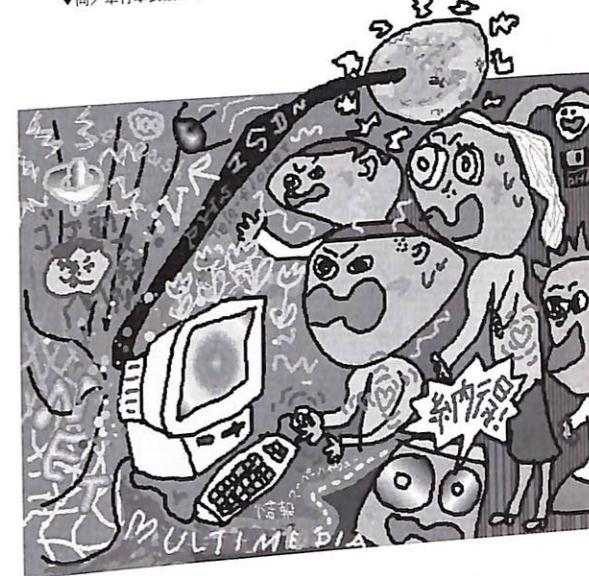
それは各種データの等価性ということと、パソコンでハンディな作業環境ということになるでしょう。テキストデータもグラフィックデータもサウンドデータもムービーデータも、どれも0と1のみで記述された数字列であり、デスクトップ上にまるで等価なアイコンとして置かれるわけです。データの段階でのヒエラルキー性はなく、総合芸術であることより徹底して認識することができます。

そしてそれらを等価に扱うことのできるツールとして、アップル社の「ハイパーカード」という優秀な典型例があったと考えられるわけです(注13)。従って一台のパソコンだけという環境で(さらにはハイパーカード等を使えば一つのアプリケーションだけという環境で)、実に手軽に一人だけでそういった多メディア作品が作れるようになつたわけです。すなわちシンガーソングライターが「歌詞とメロディーは同時に浮かぶ」と言えるように、マルチメディアアーティストが「映像と音楽とストーリーが同時に浮かぶ」と言いながら制作することを、現実に可能とするわけです。これは確かに従来の総合芸術とは違う環境であり、「今回の『A+B』は、今までの『A+B』とは違う」という主張ができるところかもしれません。

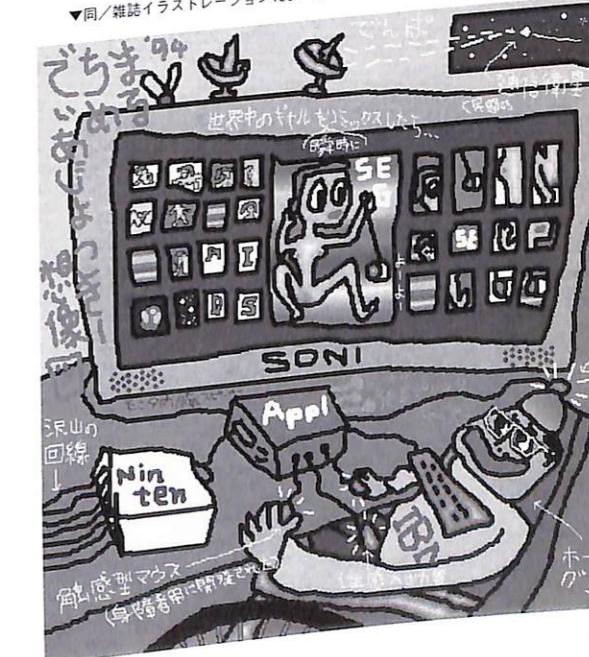
(本章後半部--「§ 3 : クリック主義とインタラクティビティ」「§ 4 : マルチメディアからシングルメディアへ」は、次回に回します。)

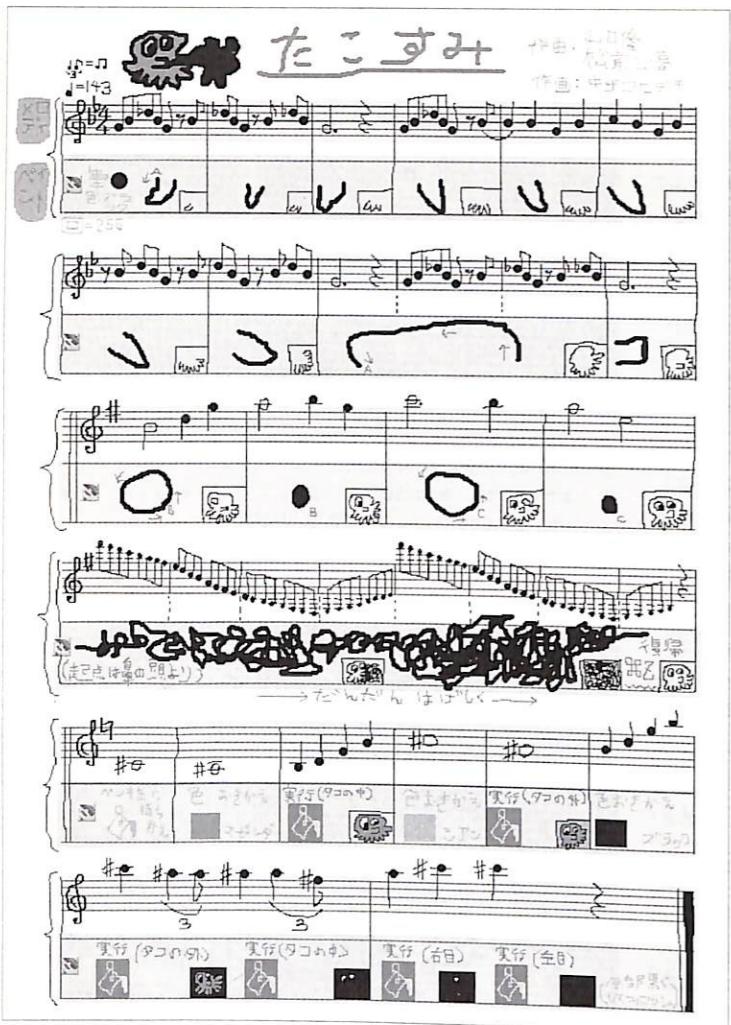


▲中ザワヒデキ/単行本表紙イラストレーション1995(マルチメディア関係書籍)  
▼同/単行本表紙イラストレーション案1995



▼同/雑誌イラストレーション1994(テーマはマルチメディア)





▲EXPO+中ザワ「ヘアライヴ」で演奏した絵描き楽曲「たこすみ」のマウス譜 ▼同「ヘアライヴ」より



使われるようになったマルチメディアの語は、特にコンピュータ上での状況を指すことが多いようです。

コンピュータ開発史においてマルチメディアの語は、また別の、しかももっと本質的な意義を持っています。それはテッド・ネルソンが提唱した「ハイパーテキスト」の概念の、同義語としてのそれです。テキストはシーケンシャルですが、本来人間の思考様式は（この稿に注釈が多くなってしまうように）シーケンシャルでないため、思考をそのまま記述するには単なる一本線のテキストでない形式が必要であるとする立場が、おおまかに「ハイパーテキスト」の概念です。そしてさらにハイパーテキストはテキストではないということを強調するための同義語が「ハイパーテディア」であり、さらにその同義語として「マルチメディア」の語を考えるわけです。そうなってくると単なる「多メディア」というよりは、「メディアの複合によってはじめて可能な、ある一つの状況」のようなニュアンスとなるわけです。これは本来レバーシ研究などへと連なる話題でしょう。そして当本は「マルチメディア」の語を使う限りは、このレベルの話まで射程に含まれていないと、なかなか面白い論議とはならないのです。

なお余談ですが、94年と95年にEXPO+中ザワにより行われた「ヘアライヴ」は、コンピュータのデスクトップ環境を、生演奏という意味でのライヴの可能性にドッキングして新たな事態を現出した、90年代型のマルチメディア・ライヴだったと言えると思います。しかもそれは80年代のニューメディアの文脈でのAVライヴに対する、批判行為でもありました。すなわち音楽と映像がたんに無関係に（強いて言えば雰囲気程度の共通項のみで）同居しているだけの関係は、そのAVであることの必然性の無さにおいて淘汰されるべきだと考えたわけです。

（注06）シングルメディア……マルチメディアに対する单メディアという意味の中ザワの造語。本章でも後述する「マルチメディアからシングルメディアへ」という文脈において95年から随時使用しています。

（注07）優れたAの作品は結局Aの文脈でしか語られない……具体的に、総合芸術の一要素であることの多い「音楽」を例にしてこのことを考えてみましょう。

バレエは重要な総合芸術の一形式ですが、その音楽はバレエ音楽として作曲されているにもかかわらず、結局音楽史上の所産となってしまっているのです。ストラビンスキーの「春の祭典」初演時の有名な大スキヤンダルは、むしろ現代音楽の始まりを告げるエポックだったわけです。また、同作品が本当に総合芸術作品ならば舞踊無しで演奏されるべきではないといった論議が起きてもいいはずなのに、同作品は作曲者を始めとして誰もが認める演奏会用純粹オーケストラ曲でもあります。そして実際の音楽上のさまざまな意義も、舞踊音楽としてのそれというよりは、むしろ脇役たる音楽史全体にまつわるそれでしょう。さらに付け加えるなら、音楽の立場的人は一切バレエとしての同曲の実現を見なくとも、すなわち物議を醸したニジンスキーによる振付を見なくとも、ストラビンスキーの「春の祭典」を語り切ることができるのです。すなわち同作品はれっきとした音楽史上の成功例であり、それは総合芸術史という観座が確立していないので仕方なくといったわけではないと思うのです。

次に、これまた総合芸術と言われることの多い映画についてですが、その音楽として二つの例をここで考えてみましょう。一つめはキューブリックの「2001年宇宙の旅」に使用されているリゲティの「アトモスフェール」ですが、これはそもそも映画音楽ではなくれっきとした現代音楽史上の前衛作品として作曲されたものです。これが配役の一つとして、同映画に同じく使用されているR・シュトラウスやJ・シュトラウス2世の曲と同じ扱いを受けているにすぎません。すなわち同映画の音楽監督にいくらリゲティが起用され、同曲が一般的には「2001年……」と説明した方がいくら知名度があったとしても、たんに適当な道具立てを彼は探してきたにすぎないわけです。つまりそれが音楽的に語られるに足る作品であったとしたら（実際クラスター技法の記念碑的金字塔です）、それは総合芸術の音楽としてではなく、映画とはまったく無関係に、たんに音楽の文脈としてなのです。そのことが「2001年……」の価値を下げているわけでは全然ありませんが、少なくとも「映画は総合芸術

として音楽を含んでいる」という風には必ずしも言えなくなるわけです。すなわちあらゆる芸術作品は歴史との関係である歴史的作品なわけですが、総合芸術に導入されたとたん、その作品が本来持っていた歴史性はまったく剥奪されてしまうのです。

映画音楽のもう一つの例として、フェリーニの映画におけるニーノ・ロータの音楽について考えてみましょう（この下りは注08のあたりとも関係があります）。先二者の例と異なり、むしろ映画音楽として語られなければ意味のないような内容をロータの音楽は有しています。音楽性も高く、すなわちこれこそ総合芸術の音楽と言えるような状況です。ところが、では音楽の文脈からロータがどう位置づけられるかというと、敬して遠ざかれるといったあたりが本当のところではないでしょうか。すなわちクラシックの文脈からはボビュラー的として別扱いされ、ボビュラーの文脈からはクラシック的として別扱いされるような、アウトサイダーの音楽となってしまうわけです（その証拠の一つが、ロータが他の音楽家にとって乗り越えられるべきアンチの対象にはならず、敬愛される対象にはなりません）。そしてロータが進んでアウトサイダーになりたがったかどうかとは関係なく、既存の音楽史から見ると、彼をアウトサイダーとしてしか受け入れられないというような構造があるわけです。つまり先程の「優れたAの作品は結局Aの文脈でしか語られない」とは逆に、確乎たる総合芸術ならではのAであろうとすると、既存のAの文脈では語り得なくなってしまうわけです。この場合は、評論と続く作品の不毛性によるかもしれません。ロータ評論が、まだ点としてしか存在できていないのです。

このロータで見たような「総合芸術ならでは」の方向性がさらに推し進められると、たとえば特殊演劇とでも言うべき「時々自動」での音楽ということになるでしょう。公演中のその音楽はユニークで面白く、その特有のアマチュアリズムもあいまって（同団員は全員が踊り、歌い、楽器を奏で、演じる。言わば分業がなされていない状況です）かなり説得力を持つのですが、では音楽としてどうかと言った場合、それはロータの時よりさらに限りなくアウトサイダー的です。もはや音楽の文脈の上には乗らないでしょう。すなわち「時々自動」の公演を多ジャンルの足し算とどちらることはすでに不可能に近く、その音楽的パートも「時々自動」という1メディア……後述するシングルメディア……、1に満たない成分の一つなわけです。

こう考えてみると、総合芸術（歴史）はこのように失敗してきたというか、もともと総合芸術という人々の期待自体が不可能であったと言わざるを得ないと思うのです。ちゃんと「総合芸術ならでは」たろうとすると、むしろシングルメディアとなり新たな別の1ジャンルの話とならざるを得なくなってしまうという構造があると私は思うのです。

なお余談ですが映画の話に戻って、キューブリックの映画においてリゲティの曲が配役の一つにすぎないということを、もう一度吟味してみましょう。この「配役のひとつとして」ということは他の音楽素材同等というだけでなく、登場人物や、冒頭の類人猿シーンとも等価ということです。これは結局等価なコラージュ素材であると解釈していく方向性があるでしょう。

映画でコラージュ性を徹底したのはむしろゴダールです。彼の映画はどの場面もどの素材もコラージュ素材として等価であり、したがってそのコラージュ作家として「ゴダール監督」の名前が前面に出てくる監督主義の典型でもあるわけなのです。総合芸術が、もともとの素材の歴史的意義を引き受けないと先程書きましたが、むしろこれがコラージュの強みです。従ってコラージュと化した映画はもう完璧なシングルメディアではありません。

つまりAからaを切り取り、Bからbを切り取って、ab…とシーケンシャルに恣意的に並べていったものがゴダール映画なのです。



▲中ザワ/雑誌イラスト1994（テーマはネットワーク）

同じような問題を、多くの当事者（映画音楽専門の作曲家等）も共有していると思われます。

（注10）一人がAもBも行なう……たとえばシンガーソングライターが「本当に好調なときはメロディーと歌詞は同時に浮かびます」などと言うのを聞くと、われわれは妙に安心したりもするのです。それでこそ「シンガーソングライター」だと、その言葉に説得力を感じるわけです。この立場をさらに推し進めたところに、某社の「人間が、マルチメディアだ」というような（一部に反感を買った）CMコピーが成立する要因があるのでないでしょうか。

（注11）コラボレーション……総合芸術での分業体制におけるコラボレーションだけでなく、一つのジャンル内ですらコラボレーションがうまく行く場合もあるわけです。しかも違う作風を持つ個人同士の、互いに相手を尊敬しながらも対決することの緊張が面白いコラボレーションもありますが、さらには東京工作クラブやギルバート＆ジョージのように、個性を捨て去ることを徹底化するため脱個人化・脱人称の必然からコラボレーションという形態がとられることがあるわけです。これらのような事例を考えれば、必ずしも一人の人々が「メロディーと歌詞は同時に浮か」ばなくてよいということが言えるでしょう。

脱人称性の方向としては、共同でアトリエを使用していたビカソとブラックが、一時期互いに見分けが付かないほどよく似たキュビズム絵画を描き、署名することさえ拒否したという事件を思い起こしておき必要もあります。これにアマチュア起業としておく必要があります。これで「時々自動」の中でのリズムの要素を加味すれば「時々自動」の中での匿名性の問題にも行き着きます。またジャズとロックの伝統的相違はこんなところにも表れていて、前者ではいくらコラボレーションライブであっても個人名の元に行なわれるのに対して、後者ではソロ活動よりバンド活動が本命となるようなことソロ活動よりバンド活動が本命となるようなことがあります。実際にはロバート・フリップのバンドでありながら、本命としての活動は彼はすべてであります。もちろん、芸術活動そのものもキンクリムゾンの名前で行なっており、観客もキンクリムゾンの名前ととても思ひ入れがあるなどといったような類例には事欠かないでしょう。



▲中ザワ/雑誌イラスト1994（テーマはパソコン）

（注12）マルチメディアアートに対する期待……特にアーティストでない立場の人がマルチメディアの語を自明としてしまって壇上から語る時、ついここに上げたような言い方をしがちだったりします。私は何度もそういう言い方に出会いました。

（注13）ハイバーカード……「MacPaint」と同じくビル・アトキンソンの制作したアップル社の純正ソフト。マッキントッシュにかつて標準でバンドルされていました。パソコンで何ができる、パソコンとはどういうものかを世に示した極めて重要なソフトであり、一般的に言うところのマルチメディアの語にいい意味でとても合致すると思います。しかしながらアトキンソン自身は、ネルソンの提唱したハイパーテキストの概念には、まだまだ全然至っていないと言っています。（96年11月記）



第13章

(前号の同章前半部で述べた「§1：成功してきたとは言えない総合芸術」「§2：テクノ総合芸術としてのマルチメディアアート」の続きです。)

### ●§3：クリック主義ヒック

ところが前項通り、マルチメディアアートとは本当に総合芸術がテクノ化し、データが等価となり作業環境がハンディ化しただけなのかというと、そうとも言い難いのです。なぜならそれだけでは、クリックに対する考慮がまったくくなされないのであります。具体的な話は以下の通りです。

マルチメディアアートとして今日われわれが想像するような作品は、大抵マッキントッシュや WINDOWS 等のマルチメディアパソコンで鑑賞する様に作られています（注01）。ところがそのようなパソコンを前にして座った時、生理的そして感覚的に、われわれはクリックすることなしではいられません（注02）。たとえば、パソコン画面で静止画をじっと鑑賞するのは大変辛いのです。静止画集の CD-ROM を見る時、われわれはろくに鑑賞もしないうちに、ついつい「次ページ」ボタンをクリックしてしまいがちです（注03）。それはいかに無意識のうちに、われわれの手がクリックしたがっているのかを物語っているでしょう。そう、極端に言えば、パソコンに向かうとはクリックし続けることにはかならないのです。従ってそのようなクリックという現象学的新事態を十分念頭に置かない限り（注04）、現実的にマルチメディアアートをとらえることは出来ないと言っても過言ではありません。たんに美術や映像や音楽や文学の「マルチ」であること以上に、「クリックすること」にこだわらなければなりません（注05）。

さらに「クリックすること」

さらに「クリックすること」が惹起する「インタラクティビティ」という事態にも自覚的にならざるを得ません。インタラクティビティとは双方性のことであり、つまり鑑賞者が働きかけることによって被鑑賞物も変化したり反応したりすることです。最近はマルチメディアアートの主要な要素と

してインタラクティビティが挙げられることが多いのですが、本質的にはコンピューターのインターフェースとして対話型が採用された時点から（注06）、コンピューター自体がインタラクティブであったと言えるでしょう。その入力インターフェースとして特にGUIに対応する形で登場したのがマウスであるわけですから、具体的には「クリック時のプログラム」がインタラクティビティそのものということになります（注07）。つまり前述した現象学的なクリックの意義とはまた別に、クリックのインタラクティビティという「真のストーリー」もまた重要なのです（注08）。このようなインタラクティビティということ自体に対する探求も、まだ始まつたばかりと言えるでしょう（注09）。そして、これらの自覚を総括して「クリック主義」と称してもいいような状況だと思います（注10）。

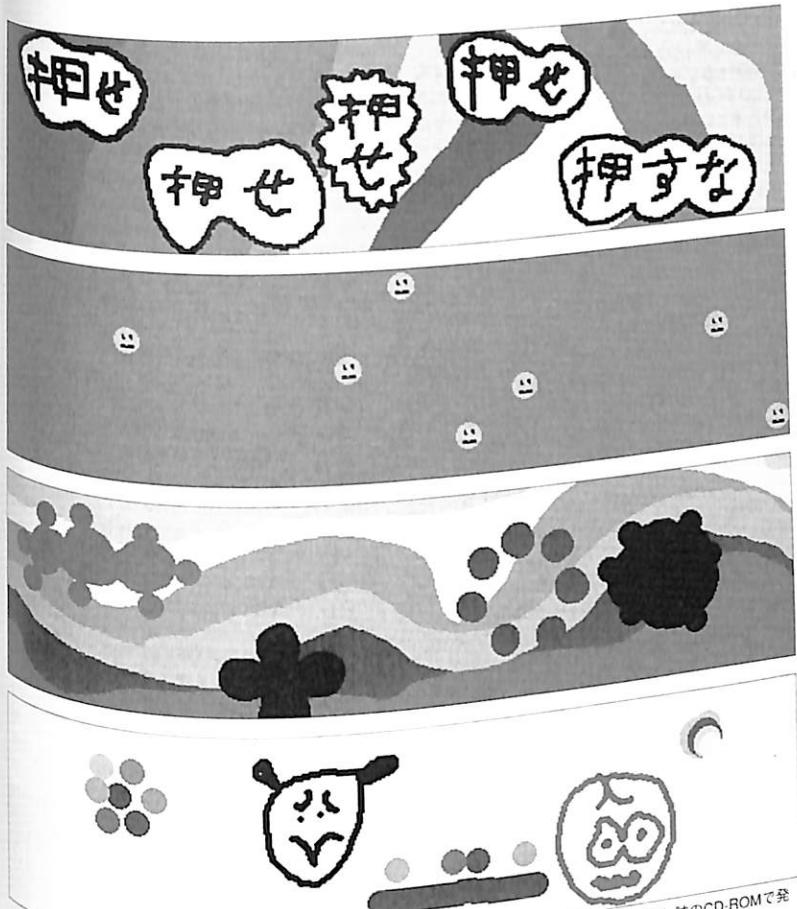
なおクリックとはもはや直接連関を持たないかもしれません、「プログラムができる」とこと「ランダム変数が扱える」こともコンピューターの大きな特質（さらには本質）です。マルチメディアアートがコンピューターというハードに対応するかぎり、これらの新機能も忘れてはなりません。

#### ●§4：マルチメディアにおける情報の表示

さて前々項までは「マルチメディア」の語の「多媒体」という語義にこだわった挙げ句の議論であり、前項は「クリック」というまったく新しく、かつ重要な事態についての話でした。本項ではこれらをふまえ、「『マルチメディア』は、『クリック』を主体とした『シングルメディア』へと、移行するべきかもしれない」との展望を述べます。

「いくら「テクノ総合芸術」に希望的楽観要因があったとしても、多メディアという幻想にこだわる意義は、結局いかほどもないでしょう。また、クリックという現象学的事態によってたとえば静止画の意味も変容せざるを得ないように、既存の芸術ジャンルがそのままパソコン上へと移植されるわけではないことも確認済みです（注11）。私はしたがって、「A+B」を「A+B」のままにしておくわけではなく、むしろ「AXB-C」のような操作によって、すでにAでもBでもないCという単一のメディアを生み出すべきであろうと考えるわけです。言ひ方としては逆説的ですが、それが「マルチメディアからシングルメディアへ」ということの意味です（注12）。

してその際具体的に、マルチメディアパソコンで鑑賞する現状のタイプのマルチメディアアートにおいては、前項に明らかなようにクリックという新事態を無視できないどころか、むしろクリックという事態を主体として他のメディアの統合をはかるべきだと考えるわけです。すなわちクリックを中心主義と言って構いません。クリック感覚を主体とすることによって、初めてマルチメディアは、シングルメディアへの移行を具体的に可能とする道が開けるのではないかということが、本章の主旨です。その時それが何というジャンル名呼ばれることになるか、それはまだもちろんわかりません(注13)。



▲中ザワ、  
上りの4画面。『INTRO』誌のCD-ROMで充  
てんこ盛りとなっています。

（注01）「跳び蹴りの彼方に」のシリーズは4作品あります。この作品では各キャラクターが「跳び蹴りの彼方に」、『抽象自動書記アニメ～跳び蹴りの彼方に～』、『抽象自動書記アニメ～跳び蹴りの彼方に～2』、『抽象自動書記アニメ～跳び蹴りの彼方に～3』と題されています。

想像するものは、やはり基本的にCD-ROMやインターネットで供給され、マッキントッシュやワンドウズ等のOSに対応したマルチメディアパソコンで鑑賞するようになっており、若干の問題はありますが、それでも旧来の定型詩に比べてはるかに多くの言葉を用いて表現することができます。そこで一言補足しておくと、パッケージ度は異様に低いと言わざるを得ません。

ここで一とえは詩でいうところの「定型」の問題、たとえは詩でいうことでもできるということです。五言絶句などは本来「5・7・5」とか「五言絶句」などは根本としており、日本においては明治以来現われた詩を通じて初めて自由詩などを現わすが、それも旧来の定型詩に対する抗議ではあります。しかし一方で定型詩というニーズとして現われたのだとすら解釈され、つまり一方で定型詩という言葉も口語散文

ン以後の状況の変化としては、以前は膨大な労力とお金が制作に必要だったのが、今では簡単に自分のパソコンで作れるようになったということが挙げられます。このことは特に採算度外視で意味がないアニメーションを作る自由が得られたことを意味するわけです。私はその観点から「抽象自動書記アニメ」という概念を83年以降、主にCD-ROMマガジン「INTRO」誌に実作も併せ発表して参りました。特に93年から94年にかけては、上記のアニメーションとしての無意味性以外に、「意味なくクリックする」という別の含みをもこの語に持たせました。しかし上記意味を徹底するために、本当はクリック性は排除してもよいわけなのです。すなわち「非クリック型抽象自動書記アニメ」という方向性も、今後追求されるべきでしょう。

(注2)手のクリック親和性、「パソコンを前に座ると、無意識のうちにわれわれの手は大変クリックしたがっている」ということは、きちんとまだほとんど指摘されていないことにだと思います。以前から私は機会あるたびにこのような話ををして参りましたが、他の方から似たような話を聞いたのは、「制作の現場からデジタルワークの江並氏が、「みんな、クリックしたいんだ」だから、もっとクリックさせる作品を作ってくれていたことくらいです。

(注03) パソコンでの静止画鑑賞.....パソコンのアイコンをクリックし、そのまま

(は63) かいCD-ROMのアイコン  
マウスを握り続いている右手は、常にクリック止  
応態勢にスタンバイしているにもかかわらず静止  
画を鑑賞している間はクリックできません。これ  
がいかほどのストレスか、ほとんどの静止画集  
CD-ROMは考慮がなされていない現状です。静  
止画を苦痛なく鑑賞するためにパソコンモニタ  
をテレビくらい離れたところに置き、リモコン  
で操作するなどのインターフェースの工夫が必要  
となってくるでしょう。またモニター画面は本来  
動画を映し出すためのものであり、静止画だけ  
はすでに物足りない印象を受けるように生理的に  
しまっていません(注C)。こう考へてみると、や  
はりいままでのCD-ROMは従来のアナロ

ならされてしまう。と、静止画と言えどもはやじこぐ世界における絵画とはまったく別物であり、それがクリックにまつわる現象学的自覚なしには(注)語れないほどだということがわかるわけです(04も参照のこと)。ただ、それら各種のハードのハードルにもかかわらず迫り来る内容の静止画作品といふもの、ありえないわけではないのかもしもせん。

(注C) モニターでの静止止止められた出力装置は、経時的变化をそのまま記録する装置です。それに対し、出力することを特徴としています。それに対して時間を見無して出力することを特徴とする装置がプリンターと言われるものです。従って静止画をモニターで鑑賞することに無意識のうちに抵抗を感じるという機序も、クリックの生理と別の次元で起こってきています。

別の部分  
さうにもうひとつ、  
ことも、特に写真など本来高解像度を要求する  
止画の鑑賞の際に問題点となって立ちはだかっ  
いるでしょう。一般的な13インチモニターの解  
像度はテレビ画面と同じ640X480ドットですが(1  
D)、これをdpi (dot per inch) で表わすと72dpi  
になります。これはたとえば印刷の常識からすると  
恐ろしく低解像度なわけです。しかし普通テレビ  
画面をわれわれはそれほど低解像度とは思わない  
むしろ綺麗だとさえ思ってしまうのは、それが  
射光でなく透過光であることもさることながら  
により「テレビを見る動物はこんなもの」の  
う認識が無意識のうちにわれわれの脳の中に  
上がっているからでしょう。ビデオを見るど  
なのに、ビデオプリンタで出力されたものを  
と汚いのは、ビデオプリンタが汚いからとい  
上に、われわれの回りにある印刷物(という  
画)が綺麗すぎ、印刷物に対するわれわれの  
すでに肥えているからであるわけです。従々

真等の静止画を低解像度のモニターで鑑賞するには、本来的な無理が生じるのです。もちろん、最初から640X480ドットという解像度を十分意識して作られたような静止画なら、この点における問題はなくなります。低解像度におけるジャギーを重視したかつてのバカCGは、この意味でのモニターのハード的限界からは自由なわけなのです。(注)D ハイビジョンの解像度……640X480ドットのテレビ画面の解像度をもっと上げ綺麗にしようということでハイビジョンという規格が出てきているわけですが、はたしてどうでしょうか。聞くところによるとハイビジョンの情報量では、たとえば静止画一枚にしても35ミリのポジフィルムの持つ情報量の半分にも満たないそうです。従って「美術品をハイビジョンの映像で残すことができる」とと言われますが、オリジナルの代用には程遠いわけで、たんに鑑賞の選択肢を1つ増やした程度の意味しか持たないでしょう。また「ハイビジョンによって、よりクリアになるCG」というかけ声についても、単にそれはハイビジョンの解像度を前提としたCG作っても意味があるようにならなかったということにすぎないはずです。そこを取り違えると、わざわざ低解像度で作ったCGデータを私から借りて、わざわざハイビジョンで見てみようなどというキテレツなことになりかねないのです(実話)。

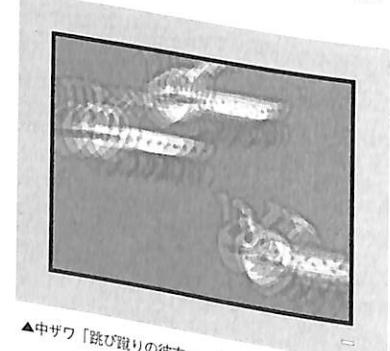


▲中ザワ「よかアニメ18発！」より【未来派的出力】

(注04) クリックに対する現象学的自覚……メル・ポンティが「知覚の現象学」で明らかにしようとしたのは、徹底的に身体の知覚・感覚器官そのものを吟味することによって、世界がどうわれわれに立ち現わされてくるか、世界がどうわれわれに現象するかについてだったと思います。それと同じように「クリックすること」の知覚生理をも、私は現象学的に研究する必要があると考えるわけです。なぜなら右手に握られたマウスはそのままわれわれの肉体の延長であるわけですから。

マウスが可能とすることを論ずる際、一般的には「インタラクティビティ」とか「感知」、とか

マウスが可能することを論ずる際、一般的には「インテラクティビティ」とか、せいぜい「触感」という言葉で表わした方が、「クリック」という単語を使用するより普遍性を獲得しやすい気はするわけですが、そうすると前述のような「実はパソコン前に座ると手はクリックしたくてしてしまうがない」などの重要な生理感覚を一切取り逃がしてしまうこととなるのです。それで私はインタラクティビティの語とは区別して、むしろ現象学的観点からクリックの語を強調しているわけです。(注05) クリックへのこだわり……ちなみに某誌で数年間CD-ROM評をやっていた経験から言うと、現状でのCD-ROMの可能性は「データベースもの」か「クリックもの」の2つの方向性しかなないと思います。ところが世のCD-ROMの9割以上はそのような観点や自覚がまったく足りず、たとえば下手にデータベースものにクリックの要素を取り入れ、データベースものとしてもクリックものとしても失敗に終わっているものも少なくありません。またとえば、よくあるCD-ROMの企画として、静止画作品のデータベースと觀賞用の静止画作品集を兼ねるというタイプのものがあります。ところが前述の理由で静止画作品のパソコン



(注06) 対話型

(注06) 対話型コンピューター……人間とコンピューターを直接対話できるようにしようと考え、実現してみせたのはダグラス・エンゲルバートでした。彼の記念碑的偉業とされる1968年のGUI型コンピューターのデモンストレーションにおいて、初めてマウスも登場したのです。

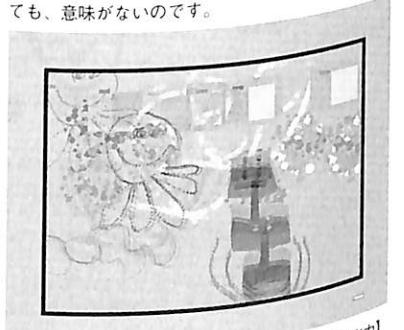
(注07) キーボードのインターフェース……話題

での鑑賞は難しく、かと言つてデータベースとしても全然不十分という、まさにあぶはちとらずな失敗例も多すぎるわけです。「クリックもの」以外のCD-ROMにおいても、クリックに対する自覚的なさがこのような失敗を招いているのだと言っても過言ではないでしょう。そしてどちらかといふと「クリックもの」の方向性を追求している数少ないCD-ROMにおいてさえ、クリックの生理に無自覚で単なる「インタラクティビティ」程度にしか認識していないようでは、かえって強制的にクリックし続けさせられるこの苦痛しか感じさせないようなものがまだ現状ではほとんどなのです。

一方上記とは逆に、クリックや、モニターの特性に対する自覚がきちんとあったため、良好な成果を得たと思われる静止画作家の例を2つほど紹介しましょう。CD-ROMの話からは若干外れます。

1つは「フロッケ」展に出品された鈴木剛氏のフロッピー作品です。同氏は純正な静止画のイラストレーターですが、そのイラストレーションをフロッピー作品化する際に、適切なサウンドとわずかの動きとポイント的なクリック・インタラクティビティとを付加しました。従ってアニメーションではありながらむしろ静止画を鑑賞する感覚で、しかもクリックしたいという生理（（しかもそれがきちんとお色気とシンクロされています））をちゃんと配慮が行き届いた大変バランス感覚のよい秀逸なパッケージとなつたのです。この方向性はもっと追求されるべきで……。

も1つの例は写真家の所幸則氏の場合ですが、氏はむしろモニターの解像度に対する不満から逆に裏ワザを考え出したようなケースなのです。フルカラーの1670万色では色数が全然足りないと言われる氏のCG写真は、1枚のデータあたり1GB近くを使用する、バカラCGとはもっとも対極に位置する発想の産物です。たとえば氏にとってオフセット印刷なら線数が少なすぎて、それを上回る能力の特定のプリントアウト物しか自身の作品とみなさないそののですが、そんな氏が解像度の低いモニター上で自分の作品を提示する必要にどうしても迫られ、苦肉の策として作られたものが、たとえば背景の植物が意味無くユラユラ揺れたりする、半動画としての静止画でした。つまり鈴木氏の例同様にわずかのアニメーション要素を加味することによって、逆にモニター上で鑑賞することに苦痛を感じさせない静止画を作成されたのです。これがパソコンモニターでなくテレビモニターなら動きが少なく不満を覚えるところでしょうが、鑑賞者の目の前に置かれるパソコンモニターにはこの程度がむしろちょうどいいようです。そのようなクリックやモニターの特性に対する自覚が、特にマルチメディアアートの場合不可欠だと思うのです。



▲中ザワ「跳び蹴りの彼方へ・1」より

(注08) クリックのインタラクティビティと「真のストーリー」……ストーリーを追うたためにクリックしていくわけではなく、鑑賞者がクリックしパソコンがすぐ反応することこそが、真のストーリーではないかと私は主張するわけです。95年に発表した「キッズボックス」の「作者の言葉」で、私は「通常のゲームと違ってこのソフトには、見かけのストーリー性というものはほとんどありません。それは何より、ユーザーや子供が「画面をクリックする」こと自体が、最大の、真のストーリーだと考えるからです」と書いております。

(注09) インタラクティビティということ自体の探求……最初のマルチメディアツールであるハイバーカードには「ボタン」という概念があり、ボタンをクリックするとパソコンがそれを認知し次のカードへ進むというようなインタラクティボなプログラムが基本形となりました。その際一般的には、ボタンと次のカードは意味的・内容的にリンクしてみて「みかけのストーリー」を追うことができます。しかしして「みかけのストーリー」を破壊しボタンと次のカードの関係を無内容なものにし、ボタンの恣意性を際だたせて鑑賞者を迷子にさせるような秀逸なハイバーカードスタッフが、「マッキンタッシュ書」展に出品された常盤譽氏の「別府K.A.P.P.E.R.A.」だったわけです。そしてその作品の影響下に、独自のセンスでボタンを解釈した池松江美氏の一連のハイバーカード作品が生まれ、また別の系譜としてボタンがモチタンであること自体を面白がった、

もとみやかをるの「ボタンマニア」という作品も

もう少しおたく度の高い方面でのハイバーカードス택ととしては、服部宗弘氏の一連のユニークな作品は、むしろテレビゲームのパロディスタイル出自と言えるかもしれません（インターラクティビティはゲームの領域で進化したのです）。また国際バカスタック協会の「クリックすると、画面がへこむ」というだけの作品は、「人はパソコンを前に何をするか」との考察でもあり、すなわちクリックの現象学を初めて自覚した作品だったとも言えるのです。

一方アニメーション作成機能を充実させているマクロメディアディレクターの作品において、クリックするとただどこかへ飛んでいくという事をみを追求した「クリックの自由」を考察したのが、中ザワが自ら抽象自動書記アニメとして「INTRO」誌に発表した「跳び蹴りの彼方へ」のシリーズでした。その「ただ無意味に飛んでいく」ためだけのクリックは、ネットスケープによりインターネット上で鑑賞する純粹に文字だけの成長型作品「迷網(NetEscape)」へと発展し(96年7月~)、さらにモニター2台と電光掲示板を使用するディレクターによる恒久設置型作品「不可視閲覧試論」(言葉ボタンによる抽象絵画作成装置)へと継承されました(96年12月)。

いうことよりも、クリックによりそのように迷子になるとサービスとしての反応のためのプログラムという意味でのインタラクティビティが追求されたのが、中ザワの「トータルディレクション」、メディアマジックの「プログラミングによる『キッズボックス』」でした。同作品にはいろいろなアイディアや思想を込めましたが、特にクリック・インタラクティビティという事では、「ボタンからの自由（クリックするのではなくボタンだけに限らないはずだ、画面のどこをクリックしてもよいというクリックの自由）」、「クリックというアクションの前のビジュアルとサウンドの等価性」、さらには「クリック感覚の、視覚や聴覚に対する優位性」等が挙げられます。

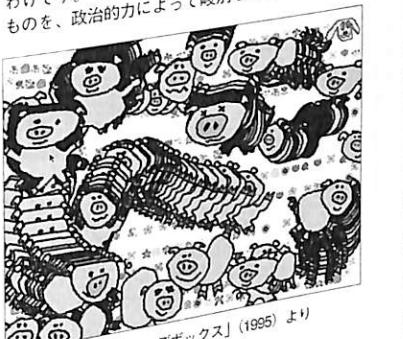


▲中ザワ「キッズボックス」(1995) より

なおクリックすることをここではマウスという  
表現として述べましたが、ジョイステ

(注H) 役に立たないからこそアート……美術が真に「美術」となったのは、写真の発明によって記録絵画としての用を剥奪された時でした。すなはち役立たなくなつて初めて「美術が価値があるのは美術だからだ」というトートロジーへと出発した印象派以降の美術史が誕生したのです（そのトートロジーについて至ったのは、アド・ラインハートとジョセフ・コスースでした）。

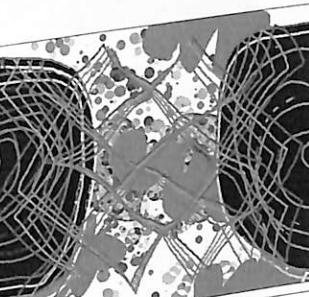
(注I) オモチャ……役立たないものを大人は「オモチャでしかない」と罵るよう、オモチャとは本来役立たないものです。そして大人は役立たないことをする自由すらありませんから、役立たないことをしてもいい子供のみがオモチャを大事そうに持つことを許されるわけです。そして大人はどうしても役立たないものを正当化したい場合に、権威によって守られた「芸術」の概念を持ち出すわけです。したがって芸術とオモチャは本来同じものを、政治的力によって峻別したものなのです。



▲中ザワ「キッズボックス」  
...クリックという新規性を得ない

(注11) サウンドとクリック……  
事態によって静止画の意味が変容せざるを得ない  
というような静止画とクリックの関係は、たとえ  
ばサウンドとクリックの関係においても同様です。  
たんにパソコン内蔵音源の音の活さといったよう  
な話だけではなく、マウスを手に握ったまま、ク  
リックせずにじっと音に聞き入る行為は生理的、  
感覚的に辛いのです。

(注12) シングルメディアの具体例としての「マン  
ガ」……從来型メディアにおけるシングルメディ  
アの具体例として「マンガ」を考えてみたいと思  
います。マルチメディア論議が盛んになってひと  
頃「マンガは絵と言葉がある、日本の誇るマルチ  
メディア文化だ」などと騒がれるフシがありまし



由ザワの恒久設置作品「不可視関数試験」(上・中)より、手前のタッチパネル画面

ラティアパーク)より向こうのモニターに生成された絵画(上)画面では言葉ボタンの押し方の恣意性を明らかにす  
る。左下に数字列を表示してある。ランダム変数と  
プログラミングによるクリック(パネルタッチ)中心型作品



第14章

## ●モダニズムの原理と新大陸（注01）

古代においては、人間は自分の目

中世においては、人間存在自身が罪深いものとされ、人間は自分の目でものを見、人間を万物の尺度として、現世的に自己と世界を切り結んでいました。

は否定され、神などの概念が世界を律するようになりました。これは西洋だけでなく東洋にも当てはまるでしょ。

近代以降、ふたたび人間は世界の中心に返り咲き、世界を中心的に切り分けています（注03）。それ以来、世界はますます複雑化してしまったのです。

を間近にした今この時代においてもなお、数々の自己批判にもかかわらず、続けられていることです。

さて古代においても近代においても、そこで芽生えている人間中心的な価値観は世界を覆おうとせんにはいられません。その衝動とバイアスが拡大再生産の原理であり、モダニズムの原理そのものであるわけです（注04）。ところがそれを逆から言えば、モダニズムは、その「覆われるため」の未開拓地を常に必要としているわけであるとも言えるのです。ひそかにその未開拓地が無限にある限り、

（新開拓地が無限にある間はまだいいのですが、ひとたび有限性が自覚されるや否や、個人をとりまとめる国家は排他的な帝国主義路線を歩み、未開拓地獲得競争に躍起となり、それはかつて新大陸だったはずのアメリカ国による月面征服にまで及んでいるというわけでしょう。諸学問や諸思想の

諸子向や諸思想のみならず諸芸術は、結局、上記のような社会原理の追認システムであると考えられます。すなわち芸術史においても未開拓地、さらにはもっと期待を込めた言ひ方をすると「新大陸」が、近代である限りその都度必要に迫られ発見され、やがて埋められてきているのです（注06）

ここでは20世紀史を問題にします。1980年頃までの20世紀の社会史は、19世紀來の西欧中心主義世界が第一次世界大戦と第二次世界大戦により瓦解し、それまで田舎にすぎなかつた新大陸アメリカ国という新世界が覇権を握り、眞の新大陸となり新しいモダニズムにより埋められていった過程と解釈できるわけです。そしてそれはまさしく1980年頃までの20世紀美術史そのものの姿であるでしょう（注07）。

つまりヨーロッパで行なわれた「表現主義（生）→ダダ（死）→シュールレアリズム（死後）」というモダニズムの1サイクルは（注08）、戦後の新大陸アメリカでも「抽象表現主義（生）→ネオダダ（死）→コンセプチュアリズム／ミニマリズム（死後）」という2番目のサイクルとして繰り返されているのです（注09）。さらに1980年頃以降の歴史としては冷戦構造の瓦解とほとんど期を同じくして「過去」という新大陸も発見され（注10）、「新表現主義（生）→シミュレーションズム（死）→ニューエイジ（死後）」という3番目のサイクルの、中でも最後の段階が、1997年現在進行中であると解釈できるわけです。

さてこの後どうなるかが本章の、さらには本稿全体のテーマのひとつかもしれないわけですが、それを知るためにには前提となる新大陸を見極めることがほとんどすべてであるということが、以上でおわかりでしょう。もっとも、ふたたび第二の中世が始まり、もはや未開拓地としての新大陸を探す必要はなくなるのかもしれません（注11）。しかし現世肯定的な市民社会はまだまだ続きそうであり、ほとんどのモダニズム批判はモダニズム存続のための自己規制を語っている程度に過ぎず、解脱を説く宗教家などによる一部の眞のモダニズム批判はまだまだ危険思相などといわれない状況です（注12）。

そして私は、次に説得力を持ちうる（つまり私の言い方はアリアリティの住まう）意識の住環境世界として、コンピュータならびにパソコンネットワークによるデジタル環境を、来るべき新大陸だろうと考えているわけです（注13）。現状では懷疑的意見もあるかもしれません、たとえばインターネットの状況は従来の地理的束縛による国家システムに根本的な脅威を与えるわけで、やがてドルに替わりインターネット上のデジキヤッシュが世界の中心貨幣となれば、それはかなり強固な新大陸となりうるでしょう。そして芸術の話においては、この新大陸においても、やがて再び確たる表現主義が興り、ダダが興り、シュールレアリスムが興るのではないかと予想できるわけです。それは20世紀初頭からのサイクルとしては、1エー

ただし、現状においてはいまだ旧大陸の語法でしかデジタル環境は認識されていません。それは新大陸が眞の新大陸として機能する以前の、旧大陸に対する田舎としてのマッピングにいまだ甘んじているということです。そう、アメリカ新大陸の語法で初めてアメリカの風景を描くことに成功したアンディ・ウォーホルは、いまだデジタル新大陸には出現していないのです（注14）。

## ● 「続き」と「文脈替え」

さてここでさらに問題にしたいのが、前章で述べた  
メディアアートについてです。すなわちデジタル環境がいか  
に従来の環境と違い、従来の美術や音楽等の概念をそのまま  
当てはめにくいかはすでに述べたとおりであり、また各メデ  
イアの足し算的総合芸術としてのマルチメディアアートもむ  
しろ難しく、クリック中心主義をキーとする新たなシングル  
メディアの誕生を今頃に置くのも少しもわなかつたわけです。  
音楽史等

すると、今まで連綿として流れてきた美術史や音楽はどうなってしまうのでしょうか？この答としては2つの可能性を念頭に置く必要があります。  
1つは、従来の歴史の「継承」として、たんに新しいフェ

1つは、従来の歴史の「結き」として、たんに新しい

「ズとして乗っててくること。たとえば戦後のアメリカ型美術は、違いはあっても戦前のヨーロッパ型美術の「続き」と解釈され、少なくとも同じ「美術」の語でくられ語られています。もう1つは、「文脈替え」を起こすこと。たとえばLPレコードの普及という事態は、楽譜を中心とするクラシック音楽の文脈とは別に、ジャズさらにはロックという文脈を誕生せしめたのではないかと考えられることはすでに「パッケージ変遷史」で述べました（注15）。これはすなわち新大陸ならではの「文脈替え」の好例でしょう。もちろんクラシックはそれで死に絶えたわけではないどころか、LPレコードによってさらに普及もしているわけですから、文脈替えをすれば「続き」の可能性が無くなるというわけではありません（注16）。ただその場合の「続き」にしても、LPレコードの出現によって繰り返し聽かれることを前提とした作曲と、それに対する反発などが起ったわけですから、環境変化によるなんらかの影響は不可避ではあるわけです（注17）。

では今回のデジタル新大陸におけるモダニズムの場合はどうでしょうか？それはもはや既述した以上のものではないですが、特にここで強調しておきたかったことは「新大陸」という歴史論的視点です。そしてそのようなデジタル新大陸ならではの歴史論的視点に立った表現や評論となると、バカCG等の先駆的現象を除いては、まだほとんど何も創られず、まだほとんど何も語られていない状況であるということは、ここでももう一度繰り返させていただきましょう（注18）。

●新大陸工場の開拓に際しては、

そして好むと好まないにせよ、そのような新大陸生成の場に、西暦2000年を間近に控えたわれわれは立ち会いつつあるわけです。それに断固として反対するのも立派な態度でしょうし、積極的に参加するのもそうでしょう（注19）。ただ、単なる無知による無視はよほど怠慢か、よほど超時代的観智を有しているかのどちらかかもしれません。その時代その時に特権的な教条のあることの弊害と過ちをわれわれはすでに学んでいますが（注20）、かつてピエール・ブレーズがトータルセリエリズムを生み出す際に語った「すべてはこれからであり、我々にはこれらを発見する特権があり、目の前には何も存在しない」という特権があるという切迫感は（注21）、再びデジタル新大陸を前に立つわれわれにとって、ほとんど同じ説得力を持つでしょう。そしてそこからさらに「デジタルならではの表現の必要性を感じない芸術家は、不要である」というような排他的教条が成立したとすると（注22）、その是非については意見は分かれるでしょうが、少なくともその論議は真摯に表現にたずさわる者にとって重大な倫理の問題のはずなのです。そう、結局「新大陸」論を通してモダニズムにどう態度を取るかはする事象だったのです。

（注01）新大陸論……「ガロ」誌5年8月号にも同タイトルで似た主旨の文章を書いたことがあります。細かく説明していると本が書けそうな分量を今回は概略しますので、ところどころ飛躍がありますがご了承ください。

（注02）地球規模の文化史……「古代の人口増加型市民社会期→古代末期の過渡的王権期→近代の人口増加型の封建社会期→近世の過渡的王権期→西洋史だけでなく市民社会期」という回式的な流れは、西洋史だけではなく東洋史にもある程度当てはめて考えることができるかもしれません。たとえば東洋古代では共和制都市国家こそ出現しなかったものの、中国の諸子百家の活躍はギリシャ哲学の隆盛をほうふつとしまし、また日本の中世とともに相様を異にしつつも、現世を浮き世として修く辛いものとされる世界觀においては共通します。もし地球規模でのどのような流れを想定できるとしたら一体それは何故なのかは、どのような研究がなされているかを含め、私はよく知りません。ただ地球全体の温暖化や寒冷化が地球規模の経済活動のサイクルを形作るとの説は聞いたことがあります。

（注03）世界を切り分け所有し征服する……それはものに名前を付け、言葉の体系に組み入れることにはかなりません。本来はなにものも名前が無く、世界は延べ棒のようにのっひりしたものなのかもしませんが（注A）、ヘレン・ケラーの「ウォーターツ」との叫びとともに、世界は驚くべきことに言葉によって支配されることとなるのです。この世界支配システムは中世には「福音」でしたのです。この世界支配システムは中世には「福音」と呼ばれる神の属性とすなり、「初めに言葉があった」と聖書の言葉は神とともにあった。言葉は神であったと言葉冒頭に宣言すらされているのです。近代においては言葉

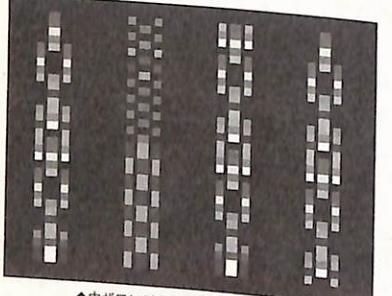


→中ザワヒデキ「アイコン限界プロジェクト」(1998)

はそのままモダニズムを遂行するための装置と化しています。

ちなみにこの「言葉化する」、すなわち「名付ける」という行為の本質は、ただの対応表、すなわち「テーブル」を用意することにはなりません。これはいわゆる言語学でいう言葉の恣意性のことであり、蛇足ですが前回紹介した私の作品「不可視間数試論」のテーマでもあるわけですが、コンピューターというものはたんにこのテーブル機能を最高に効率よく使用するための装置にすぎないはずです。その意味ではコンピューターはまさにモダニズムを最高に加速させるための装置であるわけで、アンチモダンのために使用しようというニューエイジ的な発想は見当違いとなりかねません。

(注A) 本来は無名……それは人においても当てはまるはずで、本来人間は言葉の世界とは関係なく無名の人として存在するのかもしれません、まず生まれたときに姓と名が本人の知らぬ間に付けられて、ある家族の一員であることが宣言され、さらには成長すると肩書きを持ち、職業の宣言までしなければならなくなるわけです。イラストレーターを名乗るのかアーティストを名乗るのは、どっちでもいいことではないです。また作品について考えてみるならば、それに作者の名前が冠せられ、著作物であるという宣言がなされるもののような場面なわけであり、美術品における署名の問題と匿名性の問題はまさに言葉の問題なのです。そしてイラストレーターにしろアーティストにしろ、否が応でも代表作を持つべきだとされています。さらに商品に関して言えば、商品の名前は価値の数字であると言つてもいい状況で、その数字を握り所として行なわれる交換が経済活動ということなのです。また様々な出来事は、時間軸上に年号と一緒に對応させられ、そうしてできあがり語られる歴史がモダニズムの産物であるという事態は、まさにその通りなのです。すなわち言葉に合わせ、言葉の性向に合わせて、われわれは存在させられているのです。



◆中ザワヒデキ「習作・対位法」(1997)

(注04) モダニズムの原理……「モダニズム=近代主義」は、現代を含む近代のみならず、古代にも存在したというわけです。このことに自覺的だった運動が最初の近代主義の萌芽だった「ルネッサンス=復興」であり、また様相は異なりますが、日本が開国して結果的に西欧モダニズムを受容する過程で唱えられた「王政復古」についても、そういう解釈が可能です。私は、古代のその傾向と近代のモダニズムを、同じ傾向原理として括する用語の必要性を感じています。

(注05) 未開拓地とモダニズム……古典的近代主義が近代主義の最も部分を現前しますが、たとえばアダム・スミスの経済学に端的に示されるような楽観論は、「覆われたための未開拓地が無限に存在する」ことを原理的に前提して成立しているのです。実際、初期には世界は無限の広がりをもつように解釈されて何ら支障を来さないわけですが、近代主義によって実際に世界が埋められていくにつれ、あらゆる資源の有限性が立ちはだかってくるわけです。つまり公害問題や種々の環境問題、さらには労働問題や人口問題が、資源の「有限ゆえ」に起ころるわけでした。こうして社会主義や修正資本主義が誕生し、必ずしも近代主義が樂觀視されなくなるのは周知の通りでしょう。ちなみに日本で古典的近代主義を一頭でも垣間みることができたのは明治期で

あり、司馬遼太郎の多くの著作はそのことをテーマにしているとも言えます。そして先程述べた社会主義と修正資本主義と同時に誕生したファシズムは、実は古典的近代主義を、個人レベルでなく国家レベルで他国の排斥によって存続せしめようとした挙国一致運動だったわけであり、20世紀前半に説得力を持ったこれら3つのイズムは、どれも古典的近代主義の瓦解に対する反応だったと解釈できるのです。現代を近代から戻して切り離すのであるならば、この古典的近代主義の瓦解の時点がそのメルクマールとなります。

(注06) 諸學問・諸思想史……これらも未開拓地や新大陸を発見し、さらにそれを埋めていく過程として語れるのです。「埋めていく」という言葉では伝わりにくい「支配」のニュアンスも一応述べておくと、たとえばアンシタインら物理学者の悲願である「大統一理論」は、その理論によって世界が支配できるという帝国主義モダニズムにほかなりません。もっとも、ノイマンあたりでそれが政治的にも

ならないくなるわけです。イラストレーターを名乗るのかアーティストを名乗るのは、どっちでもいいことではないです。また作品について考えてみると、それに作者の名前が冠せられ、著作物であるという宣言がなされるもののような場面なわけであり、美術品における署名の問題と匿名性の問題はまさに言葉の問題なのです。そしてイラストレーターにしろアーティストにしろ、否が応でも代表作を持つべきだとされています。さらに商品に関して言えば、商品の名前は価値の数字であると言つてもいい状況で、その数字を握り所として行なわれる交換が経済活動ということなのです。また様々な出来事は、時間軸上に年号と一緒に對応させられ、そうしてできあがり語られる歴史がモダニズムの産物であるという事態は、まさにその通りなのです。すなわち言葉に合わせ、言葉の性向に合わせて、われわれは存在させられているのです。

(注07) 何故20世紀史か……20世紀は何よりも西欧中心主義が2度の大戦によって、西欧自身としては自壊した世纪であり、西欧の子としてのアメリカがそれとともに「支配」のニュアンスも一応述べておくと、たとえばアンシタインら物理学者の悲願である「大統一理論」は、その理論によって世界が支配できるという帝国主義モダニズムにほかなりません。もっとも、ノイマンあたりでそれが政治的にも

ならないくなるわけです。イラストレーターを名乗るのかアーティストを名乗るのは、どっちでもいいことではないです。また作品について考えてみると、それに作者の名前が冠せられ、著作物であるという宣言がなされるもののような場面なわけであり、美術品における署名の問題と匿名性の問題はまさに言葉の問題なのです。そしてイラストレーターにしろアーティストにしろ、否が応でも代表作を持つべきだとされています。さらに商品に関して言えば、商品の名前は価値の数字であると言つてもいい状況で、その数字を握り所として行なわれる交換が経済活動ということなのです。また様々な出来事は、時間軸上に年号と一緒に對応させられ、そうしてできあがり語られる歴史がモダニズムの産物であるという事態は、まさにその通りなのです。すなわち言葉に合わせ、言葉の性向に合わせて、われわれは存在させられているのです。

(注08) モダニズムの1サイクル……「表現主義(生)→ダダ(死)→シュールレアリズム(死後)」

といふ一連を1サイクルとする美術史觀は90年くら

イギリス哲学における「デモクリトス等のオニア自然

ア論」というサイクルにも当てはめることが可能な、

います。そしてニーチェが「キリスト教は制度化さ

中世とはこのサイクルの最後の「死後」が、サイク

ルからかけ離れるほど長大化・永続化することに成

(注09) シュールレアリズムの解釈……「テクノ論

リスム期はいわゆる現実否定的な狭義のシュールレ

アリズムと、還元主義的な「コンセプチュアリズム

ミニマリズム」が、表裏一体を成して同居する時

代です。戦前期のシュールレアリズムはデイ・ステ

イブではない」のようなコンセプチュアリズム/ミニマリズム

マグリット「これはパ

ミ、戦後の「コンセプチュアリズム/ミニマリズム

アリズム」と表裏一体なのです。私はこれぞボ

ークルの「アーティスト」の如きを本稿ではしまって

がなく私は直観的言い回しを本稿ではしまって

います。

(注F) 世界はポリフォニー……マルチメディアアーティストの章で書きましたが、シュールレアリズム期はいわゆる現実否定的な狭義のシュールレアリズムと、還元主義的な「コンセプチュアリズム

ミニマリズム」が、表裏一体を成して同居する時

代です。戦前期のシュールレアリズムはデイ・ステ

イブではない」のようなコンセプチュアリズム/ミニマリズム

マグリット「これはパ

ミ、戦後の「コンセプチュアリズム/ミニマリズム

アリズム」と表裏一体なのです。私はこれぞボ

ークルの「アーティスト」の如きを本稿ではしまって

がなく私は直観的言い回しを本稿ではしまって

います。

(注G) ポストモダニズムの原理……「モダニズム=近代主義」は、現代を含む近代のみならず、古代にも存在したというわけです。このことに自覺的だった運動が最初の近代主義の萌芽だった「ルネッサンス=復興」であり、また様相は異なりますが、日本が開国して結果的に西欧モダニズムを受容する過程で唱えられた「王政復古」についても、そういう解釈が可能です。私は、古代のその傾向と近代のモダニズムを、同じ傾向原理として括する用語の必要性を感じています。

(注H) ポストモダニズム……古典的近代主義が日本では「ヘタ

う」として現われたのだという解釈が、私にとって初めて述べたとあります。

(注I) 未来を秘めた過去……第3世界の純正律アーティスト、または西欧中世の教会音楽の旋法を大胆に取り入れたメンシアは、「未来を秘めた過去」

「新しい音楽語法の宝庫」というような気になる言

い回しをしています。メンシアの時代でなくとも古

典主義や新古典主義は何か時期的に可能になつた

りしているわけですが、それがポストモダン理論の

もとで花咲いた状況がこの1980年頃以降の時代といふわけでしょう。過去と非西歐文化とは似たようなマッピングもなされるわけで、一時期時代を席巻していた「ワールドミュージック」もまさにその文脈通りすぎるのです。

(注C) ポストモダニズムという名のモダニズム……私も何度も書いてきたし一般的にも了解されている事項であります、本来アンチではないほどの「真の非モダニズム」を意味するはずのポストモダニズムが、結局モダニズムの枠内の中ちょっとした自己批判程度にすぎなかったということです。

(注D) 頭脳を握ったアメリカ……金本位制からドルを中心とする相場制へと世界経済が移行し、さらに金との兌換を停止しても共同幻想が成立したという点と、たとえば「支配」のニュアンスも一応述べておくと、この国の20世紀における頭脳を如実に表わすものでしょう。その後80年代以降の「過去」という単語で語られる反応だったと解釈できるのです。現代を近代から戻して切り離すのであるならば、この古典的近代主義の瓦解の時点がそのメルクマールとなります。

(注E) 小さいモダニズム……モダニズムの1回一回

中心主義が2度の大戦によって、西欧自身としては

自壊した世纪であり、西欧の子としてのアメリカが

握った世纪だったのです。なので2度の大戦を引

き起きてこそいられなかったほど徹底した20世紀初

発生以後の歴史を包括していると言つても過言では

ないでしょう。つまり20世紀史をきちんと語ること

ができるが経済活動ということなのです。また様々な出来事は、時間軸上に年号と一緒に對応させられ、そ

うしてできあがり語られる歴史がモダニズムの産物

であるという事態は、まさにその通りなのです。す

なわち言葉に合わせ、言葉の性向に合わせて、われわれは存在させられているのです。

(注F) 何故20世紀史か……20世紀は何よりも西欧

自壊した世纪であり、西欧の子としてのアメリカが

握った世纪だったのです。なので2度の大戦を引

き起きてこそいられなかったほど徹底した20世紀初

発生以後の歴史を包括していると言つても過言では

ないでしょう。つまり20世紀史をきちんと語ること

ができるが経済活動ということなのです。また様々な出来事は、時間軸上に年号と一緒に對応させられ、そ

うしてできあがり語られる歴史がモダニズムの産物

であるという事態は、まさにその通りなのです。す

なわち言葉に合わせ、言葉の性向に合わせて、われわれは存在させられているのです。

(注G) ポストモダニズムの1サイクル……モダニズム

の振幅の幅は異なり、不規則で、しかもそれら全体

の束ねてみたときでさえ、まだ振幅が存在するよう

です。このあたかも景気の変動を思わせるような振

幅は、ちょうど景気変動曲線と同じくフラクタル曲

線を描いています。そしてその都度その度度発見さ

れる新大陸の規模もまちまちの度度

です。つまり世界は多様なボリュームであります。

(注H) やりつくされた」思い……最初のまとまっ

た美術史は、ヴァザーリによって書かれた「芸術家

列伝」でした。自身マニエリスムの画家だった彼を

そのような膨大量的の著述に向かわせたのは、ダ・ヴィ

ンチやミケランジェロによって、もはや人間の手

による芸術は極められてしまったのだという思いか

らだたとあります。しかし逆に、「やりたいこ

とすべてピカソがやってしまっている」との怒り

をキャンバスにたたきつけて、最初の真正的アメ

リカ美術を創始したボロッコのようないわゆる

「アーティスト」と思いつつあります。そしてその比

較は、その時代の本質などだと考えます。

(注I) デジタル環境が新大陸となる話……つまり

「テクノ」は新大陸を生み出すシステムだといふ

ことです。以前も書きましたが平均律クラヴィア

ーが、ハーモニウムによって刷られなければなら

ないといふと、われわれはそれを具現しすべての調性を自

然と組み立てるための調性を自らの作品で表現す

ることで、われわれはそれを具現しすべての調性を自

然と組み立てるための調性を