

## 墨汁とマニラ封筒：アートとグローバル・メディアに関する3つの瞑想 ランジット・ホスコテ

### 前奏曲：カラのオーケストラ

人が人の能力を機械に譲り渡す。そうした代用や委任の度合を痛快に捉えているのが、日本語にある愛すべき合成語「カラオケ」である。空っぽを意味する「カラ」と、楽団を意味する外来語の「オーケストラ」を組み合わせた言葉だ。からのオーケストラが音楽を演奏するイメージ、すなわち、録音伴奏の助けを借りて素人がソロ歌手になりきるイメージには、現代の太いなる神話の例がみえてくる。念のため言っておけば、変身の神話である。

この変身神話はしかし、多少異質である。かつて、そうした神話とは、神の恩寵や啓蒙による内的自我の変容を意味し、完全なるものへの高みをめざす自己改造であった。一方、カラオケによる自己変身の神話が祭り上げるのは、「ふり(まね)の変身」であり、テクノロジーの小道具に頼った一時的な栄光に過ぎない。悲惨にも、さらに、体験の空洞化、分離、分裂といった昨今の文化状況と歩調を合わせるように、現代の変身物語が強調するのは、存在の一新ではなく不在の隠蔽である。この意味で、カラオケ喫茶で浮かれるソロ歌手というのは、L.フランク・パウムの魅惑の物語に登場する、並みの魔術師といったところだ。禁断の仮面を細工してオズの魔法使いになろうとする、あの普通の魔術師である。

われわれは、最近とみに不在となりがちだ。そして、どこぞで不在であるあいだ、われわれの名のもとに語り、行動し、現実さえ変えてしまうのが、機械装置であり、義肢であり、電子や人工頭脳による分身である。テクノロジーを媒介としたこの現実介入の選択は、ときとしてわれわれを実体験から遠ざけ、繭の中の蚕のような気分させる。別の場合には、直接表現にある煩わしさからわれわれを解放し、輝かしい自分になりきることを許してくれる。さらに言えば、実際の出来事にある直接的で乱雑な部分を多少なりとも和らげ、われわれにとって都合のいいヴァージョンをもたらし場合もあるわけだ。

音楽の再生に例をとれば、生演奏につきものの現実味——むらがあるとか、素晴らしいとか退屈だとか、いまこの瞬間の躍動感——は、録音技術のクリニカルな完璧さが取って変わり、われわれはいまやそういうものとして音楽を楽しむ。デジタル録音の高度な技術は、限りなく滑らかな演奏を保証し、ミスは省かれ、不意のタッチも録音上の雑音もすっかり消されてしまう。まるでミスをまったくしない人間によって演奏されたかのような音楽である。まさにこの理由から、演奏は、およそ信じられないもの、人間業とは思えないものになってしまう。というのも、人間存在の確たる印とは、ミスをしがちだが、同時にそれが創造性をも刺激する、そうした諸刃の剣のごとき性質にあるのだから。

音楽の生産においても、シンセサイザーやサンプリング・マシンといった機器に頼ることが普通になったいま、発声や楽器の習得にわざわざ時間をかけることもなくなった。映画においては、ソフトウェアによる献身的革命が進み、俳優はもうそれほど一貫してうまく演技する必要はないのだ。表情やしぐさなど、リールからリールへと切り貼りできるのだから。同様に生活面においても、留守電やボイス・メールがあり、自分で喋る煩わしさや詰問されそうな人との直接談話を避けることができる。

委任と代用のテクノロジーは、やがて、だれも入り込めない私生活の領域へとわれわれを追いやり、その間、サイバネティックな分身がわれわれの代理人を務めてくれる。装置自体はインタラクティブだが、実際には機械依存の構造にわれわれを閉じ込め、そうした人間対機械の関係においては、世界の状況と関わるにしても受け身の境地へと向かわざるをえない(哲学者、ロバート・フアラの機知に富んだ言葉を借りれば、「相互受動性」への移行である)。換言すれば、われわれは世界に対して空っぽだということだ。人間関係の肌触りを失い、自らの人生が展開していくさまを観客席に座って眺めてでもいるように。

こうしてみると、個人はいよいよ二つの個体に分離していつているようだ。一面では社会生活を営みながら、もう一面では極端な隠遁主義に陥って公的なつき合いから身を退いてしまう。この状況は、表面

的にではあれ、ウパニシャッド(インド古代の宗教哲学書)的不滅の世界に奉られた鳥のイメージによく似ている。梢にとまる二羽の鳥のうち、一方が木の実をついばみ、もう一方はそれを見ている。自我の二面性を表わすこのイメージが意味するものとは何だろう。おそらく、人は行為の実践者として体験の喜びを完璧に享受しようと同時に、自らの行為の目撃者として、その体験を距離をおいて反芻できるということだ。

ところが、委任と代用のテクノロジーが現実を遠ざける装置として働き、極度のプライバシー主義が浸透するとき、行為者と目撃者という二種のモードは奇妙にも溶解してしまう。経験を反芻するという行為自体が経験をむさぼるための方策になり、遠く離れた場所で、自ら体験しないままに体験を味わい尽くすという状況。現実隔離の装置の時代には、現実シミュラクラムに限りなく近づいていく。それは虚像であり、現実の再生モードだ。イラクの戦争もボスニアの虐殺もテレビの中で起こっている。マリの歌声もアンデスの楽器も一枚のディスクに収まる。問い合わせはすべて、留守電のピーという合図のもとに待機中だ。巻き戻しも早送りも、われわれの思うまま。再設定することも。こうして、実生活での決断や仲介につきものの辛さを免れて、われわれの現実ほとんど「人工的な事実」と化してしまう。最悪なのは、シミュラクラム/シミュレーションのヴァージョンで削除された現実の諸様相は、われわれの世界観からもすっぱり抜け落ちてしまうことだ。たとえば、アジアの都会に住む若者たちの世界を規定するのは、矛盾にも地域社会の見えにくい事件の数々ではなく、CNNやBBCで放映されたNATOの世界地図なのである。

現実隔離の装置の時代にあつて、われわれが意識的になるのは、批評的ものの見方の訓練からではなく快楽や気晴しを通じてである。これら装置は、われわれをして実に効果的に不在の状況へと誘い、その一方で実在のイルージョン、完全さの仮面を被った空虚へと導く。もしここで、前述のウパニシャッド的イメージを現代風にアレンジするなら、多少痩せた自己の姿、つまり、梢にとまる一羽の鳥を見ることになろう。ヴァーチャルな木の実をつつき、くちばしのビット画像を眺める一羽の鳥である。

## 危機と応答

この小論は3つの都市で3週間にわたって書かれた。最終稿に手を染めたとき、私は、マシンガンのひっきりなしの銃撃音やロケットのヒューヒューという音、要塞内で炸裂する手榴弾の轟音に囲まれていた。いや、ファイル片手に戦争地帯に紛れ込んでいたわけではない。ルソン島の北、ラオアグ市にあるインターネット・カフェに座っていたのである。「カウンター・ストライク」というコンピュータ・ゲームの不協和なざわめきに身を任せながら、自分の思考を聞き取ろうとしていた。このコンピュータ・ゲームはフィリピンの児童に大人気で、授業をサボる生徒が続出なのだという。私の周囲の兵士たちも、みな思春期前の子供たちだったが、戦争用語であれ戦略であれすでに自由に操り、各自ゲーム・ステーションに陣取っていた。ミンダナオもバリもそれほど離れてはいない。あそこに爆弾が落ちるのはあまりにリアルだ。私はそんなことを考えていた。同時に思い出したのは、ボンベイ(ムンバイ)の男の子のおもちゃの主流がいかにも最先端の武器を型取ったものかということであった。ボンベイでも、騒乱や破壊はさして遠い話ではない。

フィリピンとインドにみられる相似はこれだけではない。「クリッキング・イントゥ・スペース」展の準備に費やした3年間に、私は多くの人々と語り、調査し、新たな発見を得たが、そうしたなかで、二つの社会の文化や政治に驚くほどの類似があることにいっそうの興味を覚えた。民衆の反乱と独裁主義的鎮圧の繰り返し。大衆映画に寄せる国民の熱狂。抗議デモの舞台としての大通りの使われ方。現代劇のステージを彩る霊感的な神話。また、アーティストの戦略においても、興味深い類似を見出すことができる。彼らはみな、グローバル化に伴う種々の儀礼の陰に台頭しつつあるネオ・コロニアリズムに御執心なのだ。

主題の選択でいえば、フィリピンの作家もインドの作家も、過去10年間、芸術家の自我というモダニストの主題の探究に心を砕いてきた。歴史よりも、歴史から隔離されたものとしての内的自我の追求である。だが、いま現在の作家たちは、自分たちを文化のプロデューサーとみなし、プロセスにおいてもプロダクトにおいても多様に枝分かれした文化の表現に関わっている。芸術という表現形式は特権的なものではなく、幅広い表現活動のひとつの位置を占めるに過ぎないと心得ている。インドにおいてもフィリピンにおいても、アーティストたちはいま、自らのイメージ言語を生成するにあたって、現代美術の国際的な潮流と深く掛かり合いながらも、それぞれの地方に特有の精神を織り込み、しかも、コンセプチュアルで感覚的、油断ない政治性と他分野との混交による斬新な美意識を取り入れているようだ。

思うに、こうした移行、つまりモダニズムの空論的閉塞から現在の戦略的応答への変化は、過去10年にわたってアジアの現代美術を席卷した危機ゆえの結果であろう。多くの若いアーティストにとって、モダニストのアートが定義の上で袋小路に入り込んでいたのは明らかであった。鑑識眼的な美の基準や、スタジオ／画廊／美術館／オークションといった商業システムの枠の中で、アートは、文化的にも政治的にも、より幅広く、もっと緊急な普及という点で孤立していたのである。

覚醒のゆったりとしたプロセスは、90年代に入って急展開を迎えた。視覚表現において最高府を司るアーティストの主張が、本来、芸術創造の場にはない、いわば部外者からの挑戦を受けることになったのである。ビデオの参入によって無害にも始まったこの挑戦は、その後、デジタル効果の大衆映画、24時間放映の衛星テレビ、モーフィング効果の広告、ミュージック・ビデオ、インターネット、さらに、ヴァーチャル・リアリティ的環境の侵入が日常経験の質を変えてしまうに及んで、いっそうの激しさを増すことになった。伝達や表現に関わるこれらテクノロジーは、単に新奇なのではない。現実変換の機能を持つ、メディア的構造の装置なのであり、もはや事実を介入せず、しかも事実を形を与え、受け手の意識をなまぜにした新たな拡散型の対抗現実を創造する。重要なのは、これらメディアの装置は、視覚的かつ感覚的な外観や構造を駆使して、アートがもっとも必要とする注目を主張していることだ。

私なりの状況分析でいえば、この危機はアジアの美術界に3つの重要な変化を引き起こしたと思う。第一に、新しいタイプの視覚表現の必要性が強調された。アート作品は、批評的トーンを失うことなく、しかも周囲のメディア表現と肩を並べ、観客の注意を惹かなければならない。第二に、コミュニケーションというものの新たな取り組みが要求された。これは、現段階では、錬金術的秘伝のアートを観客にもたらし、新しい共同体意識を提唱している。第三に、アートの解釈にある普遍性は神話に過ぎないことが露呈された。アートに対する集会的関心は、専門家、一部の関心層、普段は美術館に来ない人々など、実際にはばらばらであり、アート作品とは世界のだれにでも通じるものだとする考え方の根拠は崩れてしまった。このことは、一転、サブカルチャーやユートピア、半国粹主義的イメージなど、アートにおけるさまざまな表現に門戸を開くことになった。こうした新体制のもとで活動するアジアの作家の役割とは、新しいシンボル体系を創出し、新しい観客を引き寄せる、挑発者としてのそれであろう。要するに、アジア美術はいま、新たな公共の場へと足を踏み出すときののだ。実質空間であれヴァーチャル空間であれ、スペースを拡大し、ローカルかつグローバルな、いやグローバルとはいまや括弧つきでローカルに付随するものだが、そうした両方の感覚を併せ持つ新たな領域への進出である。

### 批評としてのイメージ

二つの社会にある相似を念頭において、私は、展覧会のための調査を開始した。その結果が、「クリッキング・イントゥ・スペース」展である。「アンダー・コンストラクション」展のインド版ともいえるこの展覧会で、私は4人のアーティストの作品を取り上げた。画家のアルフレド・エスキリヨ、ジティーシュ・カラト、シブ・ナテーサン、そして、インター・メディアの作家、バイジュ・バルタンである。彼らの作品はいずれも、アーティストで理論家のピーター・ワイベルが提起した問題を扱っている。ワイベルは、その論考「地図と土地、メディアと現実」の中で次のように述べている。「政治やマスコミが囑望するメディアのグローバル化とは、現実を拡散するという目的達成のためにこそ役立つ、そうした拡散作用の中では、いかなる報道も、それが真実であれ偽りであれ、いかなる観察も、それが真実であれ偽りであれ、撤回不可能な現実と化してしまう。法廷でも、選挙でも、株価においても同様である。…現実をなす社会のメカニズムは、メディア主導のメカニズムにますます取って変わられている」。<sup>[1]</sup>

ワイベルが的確にも「現実の拡散作用」と定義したものと戦うためには、アーティストは与えられたイメージの集合体から世界を奪還せねばならない。この仕事に要求されるのは、批判的に探索的な地図作成者の行動であろう。日常体験にある継続性をそのままなぞるのではなく、むしろ中断の箇所を記そうとする行為。そこで初めて、隠されていた現実が明らかになる。曖昧なストーリーや欺きのジェスチャー、巧妙な目つきや手先の早わざが、このゲームと密接な関係にあるのは、単なる偶然ではない。エスキリヨ、カラト、ナテーサン、バルタンの描くイメージは、批評として機能し、国家や支配的な文化が押しつける公式の真実に対するゲリラ戦はいまなお続行中であることを見る者に注釈する。彼らのイメージにある批評性は、世界にどれほどインパクトを与え、逆にまた、衝突なり尋問をどれほど引き起こすかといった形で計ることができる。

こうした絵画的フィクションにおいて、モーフィングがキー手法であるのは驚くにあたらない。ブルジョワ

① "Map and Land, Media and Reality" (Eds. Peter Weibel and Timothy Druckrey), *net\_condition: art and global media*, (Karlsruhe, Graz and Massachusetts: ZKM Center for Art and Media / steinischer herbst / The MIT Press, 2001)

の一財産ともいべき肖像画は、エスキリヨの辛辣な再解釈を経て、強奪と拷問の異様にして悪魔的なシーンに変貌する。シャープな輪郭の人物が、しかも幽霊のごとく群衆に紛れ込むのは、カラト描くところの都会の幻想である。たとえその絵は写真に始まっているのだとしても。バルタンのウェブ上の作品は、観客兼ユーザーを化身の迷路へと連れ出す。アーティストは4人とも、メディア社会の戦略を自在に応用しているわけだ。エスキリヨとナテーサンは、古い資料や現代の、フォーマルな肖像やカジュアルなグループ写真など、写真イメージを制作の出発点としている。カラトは、記録写真や映画のビルボードなどシナリオ的なイメージの引用に自らを挿入する。バルタンの場合は、インタラクティブでインターメディアなウェブ上のインストールにいっそうの関心を寄せ、絵画的空間からはもっとも遠い位置にあるといえよう。

これらの作家たちがオファーできる唯一の定住先といえば、「中間の」というアドレスだけだ。彼らは、どこにもない場所としてのユートピアよりはむしろ、変化する場所としてのメタピアの地図作成者なのだ。彼らなりのメタピアを建設するにあたって、カラト、ナテーサン、エスキリヨ、バルタンが展開するのは、伝統的かつハイテク志向の技法であり、手工芸的作品もあればレディメイドのオブジェもある。さらに、電子画像もテキストも素材となる。こうした取り合わせこそ、工業先進国の投げ捨て経済とは対照的ななりサイクル経済の具現化であろう。アジアに典型的なりサイクルである。

「アンダー・コンストラクション」展の実現の過程には、アジアの現代美術における具象画の足取りをたどるという試みもあった。20世紀全般を通じ、ポスト・コロニアル時代のアジアで制作する多くのアーティストにとって、反抗と希望の運動に身を投じることは、とりもなおさず人物画の創造に打ち込むことであった。物語を背景に、人物は人間存在を象徴するものとなり、圧政からの解放や世界の変革にも通じていく。人物はまた、見る者としての個人に重なり合う。しかしながら、グローバル化の到来によって、個人(イメージの受け手)も人間存在(描かれたイメージ)も、歴史上例を見ないスケールで分断され、侵入型のテクノロジーや公式見解なる神話によってイメージの再分配が行われている。自由や楽しみを約束するはずのテクノロジーに囚われながら、人体の神秘さえ、いまや遺伝子データに訳され、デジタル・コード化されている。

こうした経験的、意味論的な変化を背景に、アジアの作家たちはいかにして人物画の復権をなしえるだろうか。新しい生命を吹き込まれた具象画が、ラジカルな衝動を維持しつつ、グローバルに広がる地平をどう歩み続けるのか? また、イメージの大量消費という世界経済に追従することなく、地元の観客を対話に引き込むにはどんな方法があるだろうか? エスキリヨ、カラト、ナテーサン、バルタンは、それぞれ実験的な試みを通じて、われわれの現在を支配する徴兵制やイデオロギー論争の比喩としての人物画の、その新たな方向性について記録している。