

揺らぐ〈窓〉の景色

今あらためて、写真のない世界についてあなたは想像することができるだろうか。日常生活においては、どこに写真があるのか、ということをあえて意識しないほど私たちの社会に深く浸透しているのだから、その不在を想像するのは容易なことではない。家族や友人と写った旅行写真や身分証明書は言うに及ばず、新聞や雑誌の記事や缶詰のラベル、事件現場の検証、美術史研究の比較資料、自然調査の観測結果など、写真はありとあらゆるところに溢れている。

こうした写真が現代の私たちの生活において大きな利便性をもたらしたことは間違いないのだが、何かを知覚するという経験が写真によって決定的に変わってしまったとすれば、写真のどのような役割においてなのだろうか。それはおそらく、過去の出来事や遠い場所での出来事に対して、疑いを挟めこめないような証拠を与えることなのではないか。つまり、単に何であるかを伝達する役割よりも、〈かつて—あった〉何かの物理的痕跡としての役割がより重要だと考えられる。写真の誕生以降、印画紙に写っている出来事は物理的な痕跡であるから充分信じるに足る事実なのだ、という明証性に裏打ちされた情報が一気に増大した。19世紀以降に起きた科学や軍事の飛躍的な技術発展にとって、写真が発揮した明証性はなくてはならないものだったと言えるだろう。

しかし、写真を信じるということが、19世紀当時の人にそんなにやすやすと受け入れられたわけではなかった。写真がまだ動く対象を捉えるのが難しかった頃、もっとも盛んに撮影されたのは肖像だった。しかし、多くの人々が記録としての撮影を希望したのではなく、より美しく、凛々しく見せるための修正を施すことが多かったことはよく知られている。ありのままの自分の身体は、そのまま見るには耐えなかったのである。ここには、ある新しいメディアの誕生とそれを受け止める知覚との間に上滑りのようなズレを見てとれる。

また同時に、写真は自らが身を運べない遠隔地や過去のイメージを明々白々と現前させた。旅行者の語る話としてや文献中の記述としてしか知ることが出来なかった頃には、それらは遠くに仰ぎみるような対象であったのが、想像の範囲を超えた細部まで手に取るようにして知覚できるようになった。実に当たり前のことだが、世界は自分が存在しなくても存在するのだ、という事実を直接的な経験として知ることになる。

もっとも近いところにありながら不可視であった自らの身体と、時間や空間的に遠くにあったために現実感を持って受け止めることが難しかった対象の、二つの両極が一気に同じ地平に混じり合うようにして知覚されてしまう経験によって、それまでの安定した知覚の秩序は大きく揺らいだのである。

知覚する人間を消失点の頂点に置いた遠近法的空間によって、西欧社会においては安定した認識の秩序が保たれてきた。この認識方法を下敷きにした世界の再現を目指したのがルネサンス期の絵画であり、レオン・バティスタ・アルベルティは絵画をして世界を眺める〈窓〉と称した。この〈窓〉というインターフェイスは、不動の一点から合理的な空間を形成することで人々に認識の枠組みを与え、影になって見えない部分や折り重なる壁、動きがあるものや変容するもの、そして窓枠の外側の領域を、知覚の周縁へと追いやってきた。奥行きのある三次元の世界を二次元の平面に置き換える手段は、今でも私たちの認識を規定し続けている。映画のスクリーンもテレビの画面も、〈窓〉に倣った形を保ち続け、さらにはコンピュータのディスプレイ上に現れる画面も「ウィンドウ」と呼ばれている。デジタル化された情報にとって〈窓〉のかたちをしたインターフェイスは本来必要なものではまったくない。

自分の肖像写真に違和感をおぼえたのと同様に、新しいテクノロジーがもたらす情報に対して人間は知覚をすぐに対応させていくことはできない。こうした1990年以降飛躍的に社会に浸透しているデジタル技術に支えられたニューメディアをめぐっても、私たちは多くの場合、過去のメディアによって習慣付けられた身振りによって向き合っている。

見えないモノが見る

1930年代に欧米の各国はレーダーの基礎技術を開発し、第二次世界大戦中には実際に使用可能になった。レーダーは監視する対象の位置をリアルタイムに知らせる装置である。それはもはや痕跡ではなく、同時に起き刻々と変化する出来事なのである。レーダーが点滅させる信号と実際の対象とを同時に見比べることは難しい。したがって、それが本当に起きている出来事だということは、それ自体が示せないで、外的要因によって裏打ちされていると考えなければならない。現在の私たちが毎日のように眼にするコンピュータが生み出す情報も、こうした痕跡なきイメージである。

具体的でもっと身近な例を挙げよう。ウェブブラウザを使っていると、ありとあらゆる種類の情報へのアクセスが可能なような錯覚にすぐ陥るのだが、時折、信用できる内容なのか疑問が生じるウェブサイトに行き着くだろう。資本と権力の差を最小限にして無名の個人が対等に情報を発信することが出来るようになったためである。そうしたとき、実際に大きな建物を持っている会社であるとか、新聞に掲載されているからとか、外的要因を信用の裏づけにする必要が生じるだろう。しかし逆に考えれば、そこには無数にある屑のような情報の間を逍遙しながら信じるに足る情報、本当に自分に必要なものを自分で判断していく可能

性も大きく開かれている。

『The Language of New Media』を著したレフ・マノヴィッチは、一般の人に表現の制作と発表／流通までを可能にさせるコンピュータの登場(=ニューメディア)が既存の社会を大きく変えてしまう力を持つ理由として、「オープンソース」という手段を挙げている。特定の組織や国家、職能に閉じ込められた「源」が解放されることは、既存の認識のためのヒエラルキーを解体してしまうだろう。見えない部分を明らかにしてしまうことで、特定の企業や組織ではなく、より多くの人がもっとよい、もっと個別的な利用に見合ったソフトウェアを開発していく。写真も、世界を絵画として描くことができないう一般の人にも再現—表象の手段を与えた。そうして蓄積された膨大な数のイメージがそこかしこにある。それらをいちいち撮影者や撮影意図を参照しながら鑑賞するよりも、私たちはこのイメージのアーカイブをいかに使うかというほうへ関心を強めている。

つまり、過去のメディアに属すると思われる写真によって、私たちはすでにそのための訓練を経験している。写真のイメージは、外部に説明のキャプションを持たない限り、実は何を写しているのか判然としない。一枚の写真のなかに写りこむ様々な要素。椅子にうなだれて座る女性なのか、その洋服なのか、もしくは悲劇的一幕か、はたまた珍しい壁の装飾をそこに見出すのか。細部まで実に多くの情報が見る者に与えながら、解釈を待っている。時には、見慣れた馴染み深い風景が不気味に見えてくる場合もある。沈黙していたモノたちが語り出す。見られていたはずのモノたちがこちらに視線を返す。自然は単一の論理によって秩序立てられることはなく、あくまで複数の論理によって構成される。見ることと知ることが重なり合った認識論的空間は崩壊した。私たちが知らないモノのほう私たちが見返しているのだから。

虚ろになっていく(私)

.....記憶とは、人間の外にある何ものかであり、聴き受け入れようとするとき人に前に姿を現すようになる何ものかである。本質的なものは、心の内部からではなくて、エクリチュール、書物、コンピュータの外部から由来する。

マリオ・ヘルニョーラ「エニグマ・エジプト・パロック・千年終末」(岡田温司・金井直訳、ありな書房、1999年、78頁)

ニューメディアの特徴をおおまかに二つほど記すと、物質的なものを電子信号に置き換え、際限のない反復が可能になり、膨大になった記憶庫を検索／選択できる点、ひとつの環境(マシン)で制作、発表、

発信が可能であり、プロ／アマの垂直方向と、様々なジャンルの水平方向の境界線がともに無化されてきた点がある。これまでも述べてきたように、こうした特徴はテクノロジーの段階的進展によってまったく新しくもたらせられたわけではなく、先行するメディアの普及によって準備されてきたとすれば、その変化は過去の芸術のなかにも見出すことができるはずである。それは、例えばフルクサスという1960年代にニューヨークを主な活動場所としたグループについて振り返ることをうながすだろう。フルクサスは、自らの作品やパフォーマンスやイベントにおいて、物として残る作品ではなく行為のためのコンセプトをととても重視した。また彼らが行った一見脈略のない膨大な数のイベントや作品、展覧会などは、整然とアルファベット順に並べた分厚いデータベース『FLUXUS CODEX』に収録されている。中心的役割を担ったジョージ・マチューナスはイベントのオーガナイズ、各種印刷物からマルチプルデザインや制作まで、ひとりて何役もこなす働きをしていた。とくに注目すべきなのは、パフォーマンスの場で鑑賞者の積極的な関与を求めるケースが多かったことだ。パフォーマンスはインストラクションが作られ、それにしたがって実施される。それをもとにすれば、どこでもいつでも、誰でもフルクサスのパフォーマンスを行うことができた。歴然として存在していた作者と鑑賞者の違いも曖昧になった。

こうした特色のなかから、ニューメディアが再編成した人間の経験と響きあう点がいくつか指摘できる。まずは、非物質的なものを重視したこと。さらに、ヒエラルキーのない、あらゆるものを等価に含むデータベースへの志向。また、複数のアイデンティティに引き裂かれながら異なる領域間を移動することや、都市の群衆に紛れ込むような匿名性のダンディズムを持ち合わせていた点も注目に値する。

伝統的な美術の歴史からではなく、1960年代のニューヨークが謳歌していたメディアと産業が織り成す消費社会からフルクサスの活動が育まれてきたのは、彼らがリトアニア、ドイツ、オランダ、日本、韓国、イタリアなど多様な民族構成からなり、いわばアメリカにおいて主流であったフォルマリズムの系譜から自由な、周縁的な立場で創作を試みたことに理由を求めてもよいだろう。

メディアと産業が加速化させるコピーの増殖は、(私)の境界線さえも脅かしている。臓器移植や人工授精、クローン技術などは、生そのものを直接的にコントロールする。その結果、唯一のものであったはずの〈私〉さえも交換可能になっていく。

自分でない自分を知ってしまう経験。これは、かつての虚飾を施したくなるような初期の写真に浮かび上がった自分と向き合う経験と重なり合う。カメラのレンズ、フィルム、磁気テープや記憶ディスクは、ノイズや屑のようなあらゆる情報をきわめて均質に記録していく。それまで周縁に追いやられていたものや、影に隠されていたもの、変化し失われてい

くものなどを捕らえてしまう。しかし、付け加えておかねばならない。新しいメディアは私たちにそれまで固定的だった意味を流動化させる交換可能性という経験をもたらす一方で、移動というもうひとつの手段をもたらした。もはや遠近法的空間の消失点に鎮座することなく、私たちは動き回りながら、隠れた意味を見出し、消え去るものを留め置こう。

レッツ・ゲット・ロスト

ある見通しのいい場所に座っていたときに、自分を取り囲んでいるのはただ何もない空間で、それには実体がないと感じられるのは、ごく普通の感覚だろう。しかし、南の島で真夜中にただひとり暗闇の中に佇むと、湿潤な空気のなかにうごめく様々なものが鋭敏に知覚され、何もなはずの周囲が濃密な黒い塊のように感じられることがある。手前にある木と奥の茂みとの前後関係も判断不能なほど濃い暗闇を見つめるうちに、ガサガサと動きまわる動物や昆虫の音がはじめは聴き取りづらいたが徐々に鋭さを帯びた音になって聴こえてくる。また、活発な光合成を終えた植物からは滲み出るような匂いがほのかに漂ってくる。まったくの暗闇が確かなヴォリュームを持った何かとして立ちあがってくる。彼／彼女にとって、そこに立ちあがってきているのはあるイメージのようなものだとと言えるのかもしれない。

イメージとは、決して視覚的なものだけではなく、聴覚、触覚、臭覚などを含む、いわば共感覚的な経験である。じっと暗闇に目を凝らしていると、やがて自分の身体の境界が溶け出していくような気がしてくるだろう。しかし、暗闇には意識を集中させる対象がない。その散漫さのなかでまさぐるようにして、イメージを全身でつかみとるかのような経験である。その輪郭が徐々に明確になっていくような気がするの、感知する彼／彼女のほうが知覚を環境に順応させて研ぎ澄ませていくからだ。

イメージが人間の知覚を凌駕してしまい、対象との距離が保てない近接さの時代に、このまさぐるようにして何かをつかむ身振りは、眩暈がするような数のウェブサイトの間を行き来するときや、作者やタイトルが不明の音楽や映像を溢れるように浴びるときに、私たちがすでに身につけつつある習慣である。そのとき、ルーツが定められ、意味を充満させられたモノたちは、人間の一方的な認識の窓枠から自由に解放されている。

写真の誕生に端を発する新しいメディアの登場は、人間の認識する世界に「不安」を与えた。しかし、それは世界の姿を変えてしまうものでは決してない。新しい進化を待望することも、かつての安定を再召喚することも必要ないだろう。メディアと私たちの知覚との間に横たわるズレは、世界の姿を多面的にとらえる豊かな経験を可能にしてくれる。すず

んで眩暈がするようなイメージの洪水に身を沈め、自分を失ってしまうような経験によってこそ、習慣化された知覚を（窓）の外へ捨て去ることができるのかもしれない。

住友文彦 | すみとも・ふみひこ (金沢21世紀美術館建設事務局学芸員、日本)

The Spaces of Distraction

Sumitomo Fumihiko

The View from a Shifting Window

Is it possible today to imagine a world without photography? Photography has infiltrated our society so thoroughly that we do not think consciously about all the places where photographs exist in everyday life, and it is not easy to imagine their absence. Photographs proliferate anywhere and everywhere: in newspaper and magazine articles, labels on cans, evidence for crime scenes, comparative materials for the study of art history, and data for scientific research, not to mention vacation photographs containing family and friends or the images on identification cards.

Photographs have undoubtedly brought great convenience to our contemporary lives. If the experience of perceiving something has changed decisively through photography, which function of photography is most responsible? It is probably the use of photography to provide undoubted proof of events that happened in the past or in faraway places. It appears that the role of providing physical evidence that something once existed is more important than that of showing what something is. Since the birth of photography, there has been a surge of information that is assumed to be proved because events appearing on photographic paper are facts that should be believed because they are traces of physical matter. The evidence offered by photography, a result of the incredible development of scientific and military technology since the nineteenth century, has become indispensable.

In spite of this, it seems that the people of the nineteenth century did not accept this belief in photography easily. At a time when it was difficult for photography to capture objects in motion, the most common photographic subject was the portrait. There were many people did not want to use photography as a straight recording device, and it was common practice to retouch the images to make them more attractive or imposing. People could not bear to look at their own bodies just as they were. There was a gap here between the advent of a new medium and the response to it. Photography also provided clear images of faraway places and the past, places where it was impossible for people to go. In an age when such things could only be known through travelers' tales or written descriptions, it became possible to see distant images with a detail that was beyond the limitations of the imagination, as if one could hold them in one's hand. It became possible to know by direct experience, no matter how obvious, that the world exists without you. People were able to have two extreme experiences, to

perceive their own bodies as things that are almost invisible even though they are closer to them than anything else and perceiving objects that were difficult to accept as real because they were far away in space or time, bringing these perceptions together simultaneously on the same plane. These experiences were highly disturbing to the previous order of stable perceptions.

The stable order of consciousness in Western society was maintained by perspective space, in which the human observer stands at the vanishing point. Renaissance painting attempted to reproduce the world based on this method of cognition, and Leon Battista Alberti called painting a "window" for viewing the world. The interface of this "window" provides people with a frame of cognition, forming a rational space seen from a single fixed point and banishing things to the periphery of perception that cannot be seen clearly because they are in the shadows, folded or overlapping, moving, changing, or existing outside the window. This method of transforming a three-dimensional world with depth into a two-dimensional plane still defines our mode of cognition. The movie screen and the television screen still have a form resembling a window, and one form of data on the computer screen is also called a "window." There is no fundamental reason why an interface in the form of a window should be used for digitalized information.

Just as people in the past felt there was something odd about their own portrait, people now have difficulty adapting their sensibility to the information created by the new technology. In many cases, we use behavior learned through contact with the media of the past to deal with the new digital media that have been inundating our society since 1990.

Seeing the Invisible

In the 1930s, Western nations developed the basic technology of radar, and it was first practically applied during the Second World War. Radar is a device that gives knowledge of the position of monitored objects in real time. Radar signals are not just traces of events but actual events that move at the same time as the real object and change from moment to moment. Radar cannot be used to observe and compare the flashing signal and the actual object simultaneously. It is impossible to show that it is an event that is actually occurring, so it is necessary to suppose that it is

based on external factors. The information created by the computer that we see on a daily basis today is a trace-less image of this same kind.

Let us look at some specific and familiar examples. When browsing the web, we immediately fall into the illusion of being able to access any sort of information. However, the validity of the information at some of the websites we find may be doubtful since all kinds of anonymous individuals with a minimum of capital and power have an equal ability to transmit information. Therefore, we feel a need to base our trust on external factors such as the size of a company's building or whether the information has also appeared in a newspaper. From another perspective, the computer provides greater possibilities for individual judgment of what is truly necessary for oneself and what information is trustworthy as you sort through the reams of garbage.

According to Lev Manovic, in *The Language of New Media*, the computer, which has made it possible for ordinary people to create, report, and circulate their creative expressions, has a great potential for disturbing the existing order of society because it is capable of becoming an open source. A source that is no longer limited to particular organizations, nations, or professions has the potential to break down the existing hierarchy of cognition. By making the unseen things clear, software has been developed that with applications that are more effective and more suited to the individual needs of larger numbers of people rather than particular companies or organizations. Photography provides ordinary people, who are unable to depict the world in painting, with a means of representation. Huge stores of images produced in this way exist in many places. There is a growing interest in finding ways to use such image archives rather than checking the name of the photographer and the intention behind each photograph as one observes them. We have already been trained for the new media through photography, although it is thought to be a medium of the past. As long as the photographic images are not accompanied by explanations, what they show may not be obvious because a single photograph has many different aspects. Is the image a woman with a drooping posture sitting on a chair, a piece of clothing, a scene from a tragedy, or perhaps a strange wall decoration? While many highly detailed bits of information are being given to the viewer, they await interpretation. At times, a familiar, well-known landscape may appear uncanny to us. Silent things begin speaking. Things that we think we have been look at

return our gaze. Nature is not ordered through a single logic but always structured with multiple logics. An epistemological space in which seeing and knowing overlap is collapsing as unknown things look back at us.

Hollowing Out of the "I"

What memory represents, instead, is something that is external to humans and in relation to which they indeed find themselves in a state of listening and reception. What is essential does not issue from the inwardness of the soul, but from the outwardness of writing, of the book, of the computer.

Mario Perniola, *Enigmas: the Egyptian Moment in Society and Art*, Verso, 1995, translated by Christopher Woodall

The new media has two main characteristics. One is that physical things are turned into electronic signals, making unlimited repetition possible and enabling people to search and select from a huge memory store. The other is that it is possible to produce, show, and transmit information from one environment (a machine), removing the vertical boundaries between professionals and amateurs and the horizontal boundaries between different fields.

As I have already suggested, these characteristics were not completely new products of step-by-step advancements in technology. The foundations were laid by the diffusion of previous media. The changes of today can also be found in the art of the past. One example that comes to mind is Fluxus, a group that was based in New York in the 1960s. The works, performances, and events carried out by Fluxus emphasized concepts and action rather than art objects that were meant to be preserved. Also, their myriad events, works, and exhibitions, seemingly unrelated at first glance, were all recorded in alphabetical order in a thick database, the Fluxus Codex. The group was coordinated by George Maciunas, who performed many different roles, including organizing events, editing a variety of printed materials, and designing and producing multiples. It was noteworthy that the Fluxus artists often sought the active participation of the audience at performances. Lists of instructions were made for performances, and they were carried out according to the instructions, so Fluxus performances could be carried out

anywhere, at anytime, by anyone. The previously clear distinction between maker and viewer became fuzzy.

Several of these characteristics are relevant to the experiences of people that are being restructured by the new media. One is the emphasis on non-material things. Another is the idea of a database that lists many different activities as equal, non-hierarchical items. Also of note was the tendency of Fluxus members to split into multiple identities and move between different territories, as well as the ability of the anonymous "dandy" to melt into the urban crowd.

Fluxus emerged from the consumer society flourishing in the New York of the 1960s, a product of the mass media and industry. Its members represented many different nationalities, Lithuanian, German, Dutch, Japanese, Korean, and Italian, and its creativity was exercised in a free and marginal position, separated from the formalism that was the dominant trend in American art at that time.

The copies that proliferated with the accelerated growth of the media and industry threaten the boundaries of the self, the "I," and organ transplants, artificial insemination, and cloning aim at direct control of life itself. As a result of all this, the "I," once thought to be exclusive and unique, has become an interchangeable unit.

The experience of knowing a self which is not my self resembles the experience of facing the self in early photographs, which people felt compelled to retouch. The camera lens, film, magnetic tape, and memory disks record all information indiscriminately, including noise and garbage. They capture things that were previously pushed out to the margins, things that were hidden in the shadows, and things that have changed or been lost. There is some danger in the experience created by the new media, the perception of previously solid meanings as fluid and interchangeable, but it should be added that the media also offers the important characteristic of shifting movement. Instead of remaining ensconced at the vanishing point of perspective space, we are now able to move about, discovering hidden meanings and catching things that are about to disappear.

Let's Get Lost

When sitting in a breezy, open place, it is common to feel that one is surrounded by insubstantial space containing nothing. However, if one sits in the darkness on an island in the south, it is

possible to clearly perceive things crawling about in the night. The surrounding environment may be empty, but it is experienced as a dense black mass. Looking into the dense darkness, where it is impossible to distinguish the relative position of the trees in the foreground and deeper undergrowth, one can hear the sounds of animals and insects moving around. These sounds are hard to discern at first but gradually becoming clearly audible. Smells are also faintly emitted from the plants after the active process of photosynthesis comes to an end. The total darkness imposes itself as something with definite volume. The things that are perceived there by the observer can be described as images.

An image need not be entirely visual. It might be described as a synesthetic experience that includes hearing, touch, and smell. Squinting hard at the darkness, one comes to feel that the boundaries of one's body are dissolving. There is no object in the darkness that focuses the attention. In this distracted state, one has the experience of groping toward images with the entire body. The person having this experience eventually feels that outlines are becoming clearer as he/she adjusts and sharpens his/her perceptions of the environment.

Images exceed human perception. In an age of proximity, when the distance from objects cannot be maintained, we have already acquired the habit of groping toward elusive things. This is a mode of behavior that we enter into as we move through the plethora of websites or absorb the overflow of music and images around us without knowing the names of the artists or the titles. In these situations, things that were previously rooted and charged with meaning are casually tossed "out the window" of one-way cognition.

The appearance of the new media, which began with the invention of photography, has brought "anxiety" to the world perceived by human beings. However, these media do not really change the world at all. As we wait for further progress, it is not necessary to re-summon the previous stability. The gap between the media and our perceptions makes possible the rich experience of grasping the appearance of the world in a multi-faceted way. Through the experience of losing ourselves as we dive into the dizzying deluge of images, we may be able to throw our customary perceptions "out the window."

(translated by Stanley N. Anderson)

Sumitomo Fumihiko
[Curator, 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa, Japan]