

# 訳者あとがき / AMIGAへの招待

## AMIGAへの異常な愛情

またはウォーホルはいかにして心配するのをやめてAMIGAを溺愛するようになったか

ぼくは どうしてこんな描き方をしているかという、機械になりたいからなんだ。

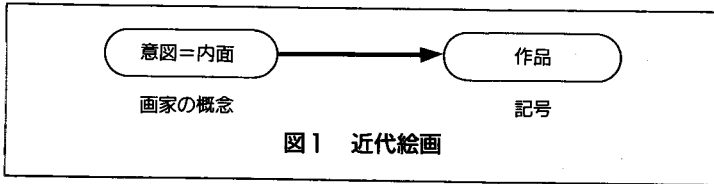
アンディ・ウォーホル

60年代に発生したポップアートの旗手アンディ・ウォーホル。彼ほど有名な現代絵画のアーティストは他にはないだろう。おそらく、今もどこかで彼の作品展が開催されていることだろう。彼の作品はポップアート=マスメディアの絵画として広く大衆の中に浸透していたのである。

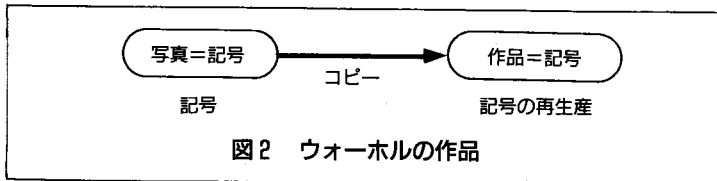
そのウォーホルが所有していたパーソナルコンピュータがAMIGAだったのである。つまり、AMIGAは時代の寵児ウォーホルによって認められたコンピュータなのである。数あるパソコンの中で彼がAMIGAを選んだのはいったいなぜだろうか？ 一般的には、すぐれたグラフィック能力を気に入りAMIGAを愛用していたといわれているが、はたして本当にそうだったのだろうか？ いいかえれば、ウォーホルにとってAMIGA「すぐれた道具」にすぎなかったのか？ この問題にとりくむために、ウォーホルの作品=ポップアートとはどんなものだったのかふり返ってみよう。

### ウォーホルのテキスト論

ウォーホルが出現するまで、画家は作品の王者であった。画家は己れの個人的創造力によって長い年月と多くの努力を結集することで作品を完成していたのである。画家は己れの「内面」を絵画に表現することに全力をそそいできた。例えばゴッホの絵には、彼の「内面」があふれている。彼の絵には彼の情熱が、狂気が、主張が隠されている。ゆえに、ゴッホの作品を楽しむということは、作品の中に隠されている画家の「意図=内面」を観客がみつけ出すことであった。すぐれた画家とは、己れの「内面」をいかに作品の中に隠すことができるかによって決定されていたのである。(図1)



ウォーホルはこのような画家=創造者という固定概念を完全に逆転させたのである。ウォーホルの作品はたいしてシルクスクリーンによってつくられている。人物像や日常的な物をシルクスクリーンによってキャンバス上に正確に転写する。ウォーホルの仕事はただ、写真=記号をコピーし、流用することによって絵画=新しい記号を作るだけである。ここではもはや個人的創造力など存在しない。ここにあるのは記号から記号への再生産のプロセスだけである。(図2)

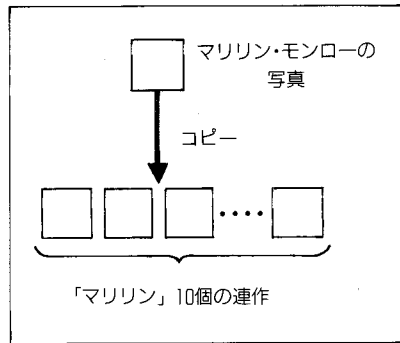


例えばウォーホルの作品「マリリン」を考えてみよう。一枚の「マリリン」の写真のコピーして再生産することによって、10個の作品を作りあげる。ウォーホルの作品は記号の再生産にすぎないのだから、いくらでも大量生産が可能である。ここにある10個の「マリリン」の中でどれが一番すぐれているか決定することはできない。10個の「マリリン」は元は一つの写真にすぎない。「マリリン」が10枚の作品として成立できるのは、各作品が微妙に色の配置が異なっているからである。つまり、各作品間にわずかな「差異」が存在するからである。しかし、この「差異」は相対的なものにすぎないから、決して各作品の中に優劣を決めることはできない。ただ、観客が自分の好みによって10枚の「マリリン」の中から好きなものを選択すればいいのである。ウォーホルの作品の価値を決定するのはウォーホルではなく、観客なのである。作品展にかざられている作品はまだ完成されていない。観客の心の中ではじめて完成するのである。

## アンディ・ウォーホル年譜

- 1928 8月6日、アメリカ、ペンシルヴァニア州ピッツバーグで生まれる。
- 1949 カーネギー工科大学の美術部門を卒業。
- 1962 「ファクトリー」を設立。  
シルク・スクリーンによる制作を開始。マリリン・モンローの死を知って衝撃を受け、『マリリン』を制作。さらに有名な『キャンベルスープ缶』を展覧。
- 1963 映画の制作を開始する。
- 1968 6月3日、全男性自殺団のメンバー、ヴァレリーに狙撃され重傷。  
「ニューズウィーク」誌が「ポップアーティスト、ウォーホルは現代史の1章となるだろう」と報じた。
- 1969 「インタビュー」誌を創刊。
- 1970 「ライフ」誌が80年代にもっとも影響力のあった人物としてビートルズとウォーホルをとりあげる。
- 1987 2月22日、心臓発作のため死去。(58才)

アンディ・ウォーホルの作品の最大の特徴は「シルクスクリーン」によって制作されていることである。たとえば、彼の作品「マリリン」は1枚のマリリン・モンローの写真をキャンバス上に「転写」して、10個の連作となっている。彼は自分自身で作品を創造するのではなく、「コピー」を繰り返して作品を量産しているだけなのである。



このように、ウォーホルの作品では、観客は自分の好きなように楽しむことができる。観客は画家の呪縛から逃れて、自由な解釈を楽しむことができるのである。なぜなら、観客はもはや画家の意図を追求しなくてもよいからである。ウォーホルの作品は記号→記号のプロセスだけしか描かれていない。そこではウォーホルの意図は希薄化されている。観客は画家の搾取から逃れて、自由な空間へと逃走できる。ウォーホルの作品は「開かれた作品」であり、また観客の自由な解釈によっていくらでも変容していくテキストなのである。(図3)

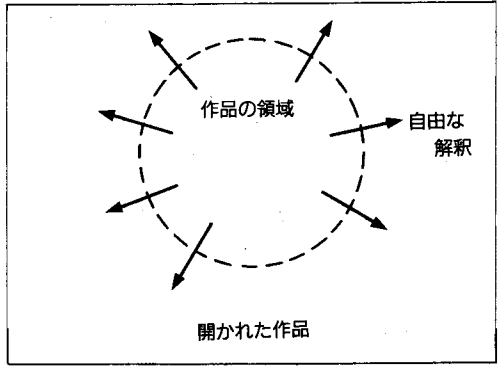
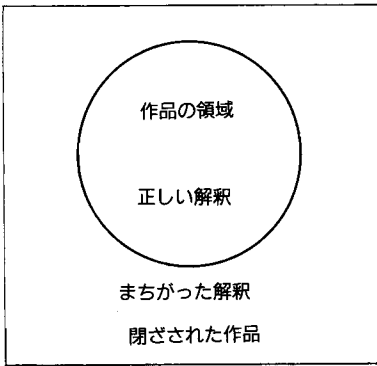


図3 開かれた作品

### ウォーホルのコンピュータへの接近

ウォーホルの作品は主にシルクスクリンによって作られていた。しかし、「記号の再生産」という目的のためにはキャンバスよりもテレビジョンやコンピュータの方が可能性を持っているだろう。テレビカメラを通して得られた画像＝記号が、コンピュータによって処理されて新しい画像＝記号が生産される。「今は絵の時代ではなくて、テレビジョンとインターメディアの時代だよ」ウォーホルがこのように答えたのは、シルクスクリンよりもコンピュータの方が「記号の再生産」を徹底させることができるのを知っていたからである。それゆえ、ウォーホルが後にコンピュータへ接近したのは当然のことであった。コンピュータによる画像処理＝記号の再生産がテレビジョンによってさらに大量再生産されていく。ウォーホルが「ぼくは機械になりたい」と言ったとき、この機械とはこのような記号の再生産を行うコンピュータやテレビのことを指していたのである。つまり、ウォーホルはコンピュータのプログラマになりたかったのではなく、逆にコンピュータ自身になりたかったのである。コンピュータプログラマはコンピュータの管理者＝支配者＝資本家である。プログラマはコンピュータを道具として利用することによって情報処理を行う。つまりプログラマは己れの個人的創造力によってプログラムを行う。よってプログラマは近代画家と同じ立場にいる。ウォーホルはこのような個人的創造力を否定する。よってプログラマであることも否定する。彼はプログラマではなくコンピュータ自身になりたかったのである。純粋に記号を処理し、再生産しつづける機械になりたかったのである。彼にとってコンピュータは単なる「道具」ではなかった。そうではなくて、コンピュータは彼自身だったのである。

問題は、はたしてそのようなコンピュータが存在するかという点である。「道具」としてのコンピュータはいくらでもあるだろう。しかし、ウォーホル自身となりうるコンピュータがはたして存在するだろうか？

### 愛あるいは快楽としてのコンピュータ

ウォーホルは芸術作品を創造するための「道具」としてコンピュータに接近したのではなかった。自分自身がコンピュータに同化し、記号を処理する快楽を旨ざしていたのである。このような「快楽」を味わうことのできるコンピュータがはたして存在するのかわ？

それまでのコンピュータは完全に「道具」であった。コンピュータのユーザーは何らかの目的をもって、その目的を達成するための手段としてコンピュータを利用していたのである。例えば、ビジネスを効率よくするために、コンピュータをデータベースとして利用したり、あるいはゲームをするためのおもちゃとして利用したりしていた。彼らにとってコンピュータは「道具」にすぎない。それゆえ、新しい製品が発売されれば、すぐにそちらへうつっていく。彼らの目的はコンピュータ自身ではなく、ビジネスであり、あるいはゲームである。彼らが愛しているのはコンピュータ自身ではなくて、ビジネスであり、ゲームである。このようなコンピュータをウォーホルは愛することができるのだろうか？

おそらく、ウォーホルはこのように悩んだにちがいない。彼にとってコンピュータは愛の対象だったのである。あるいは快楽の対象だったのである。そのような対象としてのコンピュータが存在するのかわ？ ウォーホルは悩み続けて、そしてめぐりあったのが、「AMIGA」だったのである。(図4)

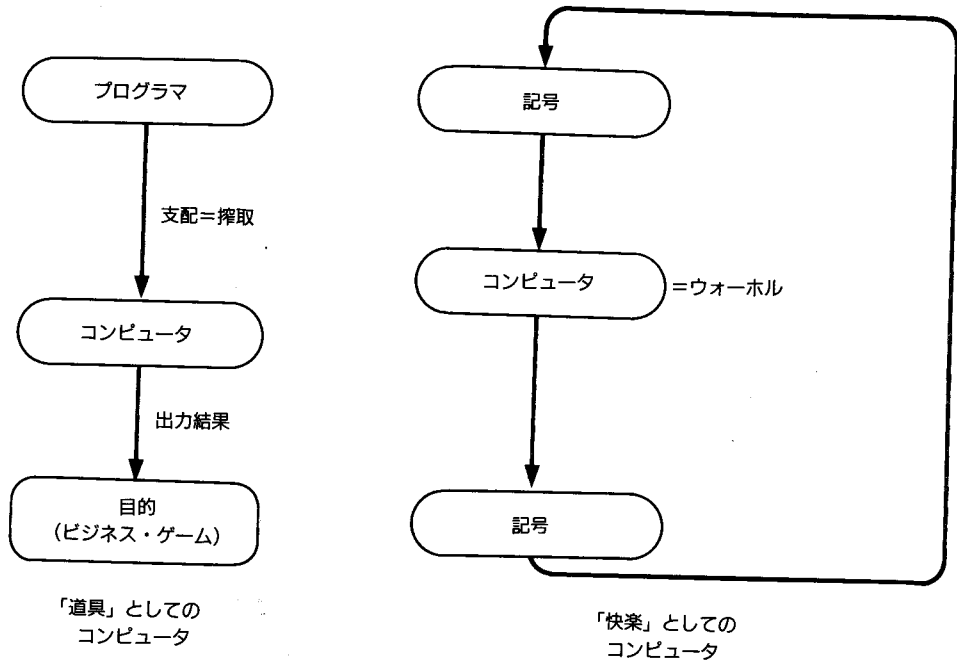


図4 「道具」と「快楽」

AMIGAは決して「道具」ではない。それはAMIGA＝「女友達」ということからわかるだろう。最初から愛／快楽の対象として作られているのである。例えばAMIGAの最大の特徴の一つのマルチタスクを考えてみよう。AMIGA以外のユーザーは次のように主張するだろう。「シングルユーザーを対象とするパソコンには完全なマルチタスクは必要ないのではないか。わざわざマルチタスクを行って処理速度を落としても意味がないじゃないか」確かにそのとうりだ。「道具」としてのパソコンにマルチタスクは必要ない。ハードを使用しながらソフトが使える疑似マルチタスクで十分なはずである。「道具」ならば、

ところが、「愛／快楽」の対象と考えるならば、マルチタスクは決して無意味ではないのである。もう一度ウォールホールの「マリリン」を思い出してみよう。なぜ10枚もの「マリリン」が必要だったのか。それは「記号の大量再生産」が観客に自由／快楽を与えるからであった。大量に再生産することによって、観客はそれぞれの解釈を楽しむことができるのであった。n個の観客＝主体を想定していたのである。AMIGAのマルチタスクも「マリリン」と全く同じである。マルチタスクは同時にいくつものソフトウェア＝記号を処理する。そして各ソフトウェアは新しい記号を再生産する。このようにして大量再生産された記号はプログラムの呪縛から逃れて、各ユーザーがそれぞれの快楽を楽しむことを可能にする。n個のユーザー＝主体が想定されているのである。ウォールホールが画家の権力を崩壊させたように、AMIGAはプログラマの権力を崩壊させたのである。AMIGAではユーザーが主体なのである。(AMIGAのプログラマは個人的創造力によってプログラミングしているのではない。彼らもAMIGAを楽しんでいるのである。この点で彼らもユーザーであるといえる。)

AMIGAは「道具」としての効率など最初から眼中にないものである。ユーザー＝主体がいかに快楽を味わえるか、そこにすべてが集中されている。その結果、AMIGAには普通では考えられないようなすさまじい性能を要請されるのである。マルチタスク、グラフィック、サウンド、アニメーション、高速度のすべてが要請されるパソコンが他にあったらどうか。パソコンを「道具」として考えるならば、ここまで性能を追求することはなかったであろう。しかし、AMIGAは「道具」ではないのである。「愛」と「快楽」の対象なのである。私とAMIGAの間に「愛の時間」を作りあげるには、これだけの性能が必要なのだ。

AMIGAの構想はすでに1979年の段階で作られていたという。パソコンが生まれたばかりの頃のことである。この頃にこのようなモンスターマシンを開発しようとするのは、どう考えても頭のいい人間のすることではない。

当然のごとく、莫大な開発費のためにAMIGA社は倒産してしまっただ。しかし、その結果3つのチップDENISE、AGNUS、PAULAが誕生したのである。AMIGAの高性能はこの3つのカスタムチップによって作られている。今私たちの目の前にあるAMIGAは、一つの会社をつぶしてでも達成しようとした「愛と快楽」のパソコンへの情熱の結晶なのである。

AMIGAではユーザーが主体である。細かな処理はこれらのカスタムチップが処理してくれるので、私たちは自由にAMIGAを楽しむことができる。AMIGAが「愛と快楽」の対象となり得るのは、この3つのカスタムチップのおかげなのである。

## ウォーホルが溺愛したAMIGA

ウォーホルがAMIGAを選んだ理由は以上で明らかになった。彼はAMIGAの性能だけにほれたのではない。彼は「愛の対象」としてAMIGAを選んだのである。ウォーホルはAMIGAと出会うことによって、記号の再生産工場に自分自身が同一化し、「過程にある主体」を築くことができると確信したのである。

しかし、残念ながらウォーホルはAMIGAに出会うのがおそすぎた。AMIGAの発売は1985年、ウォーホルの死は1987年2月22日。ウォーホルとAMIGAの「愛／快楽の結晶」である作品=子供はほとんど発表されていない。AMIGAがもっと早くに発売されていたら、もっとウォーホルのAMIGAによる作品が作られていたであろう。おそらく、それはこれまでのシルクスクリーンの作品とはかなりちがったものであったろう。ウォーホルのAMIGAでの作品を見れないことは非常に残念である。

しかし、まだ私とAMIGAの「愛の時間」は残されているのである。そして、あなたにもAMIGAとの「愛の時間」が待っているのである。私の時間とあなたの時間はおそらく異なるものだろう。(私が見た「マリリン」とあなたが見た「マリリン」の印象が異なるように。)それでも、AMIGAは各ユーザーに愛を与えてくれるのである。なぜなら、AMIGAも「開かれた作品」であり、ユーザーによっていくらかでも変容していくテキストなのだから。

## 訳者略歴

栗山 浩一（くりやま こういち）

1967年大阪生れ

'76年にTK-80を見てコンピュータの存在を知り、Bit-INNにかようようになる。その後8ビット最強の6809にひかれてFM-7を購入。Oh/FMのライターを経験。現在AMIGA1000を所有。数少ないマイコン第一世代の生き残りである。

現在、京都大学農学部農林経済学科、23才

訳書 AMIGA BASIC（刊行予定）  
ワークベンチVol.3（刊行予定）