2023（令和5）年度
東京藝術大学大学院映像研究科
博士学位論文

写真を生み出す装置

社会技術的ネットワークとしての写真のプログラムについて

東京藝術大学大学院映像研究科博士後期課程映像メディア学専攻 永田康祐

主査：東京藝術大学大学院映像研究科 教授 桐山孝司

副査：東京藝術大学大学院映像研究科 教授 桂英史

副査：東京藝術大学大学院映像研究科 准教授 服部浩之

副査：多摩美術大学美術学部情報デザイン学科 教授 久保田晃弘

Doctoral Dissertation, Submitted to the department of Film and New Media, and the committee on graduate studies of Tokyo University of the Arts, Yokohama in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy

Apparatus producing photography

Thinking program of photography as socio-technical network

Kosuke Nagata

A Candidate for Doctor of Philosophy

Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts (2017 - 2023)

Approved by:

Takashi Kiriya

Principal Adviser / Professor

Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts

Eishi Katsura

Adviser / Professor

Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts

Hiroyuki Hattori

Adviser / Associate Professor

Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts

Akihiro Kubota

Adviser / Professor

Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts

概要

本論文の目的は、デジタル化とそれに伴う撮影や加工の自動処理が一般化していくなかでますます多形化・分散化している写真について、それがいかなる装置によって生み出されているか検証し、メディアのもちうる性質を、特に写真制作者の視点から分析するための手立てを探し出すことである。様々な社会的技術的形態をとる写真の可塑性を分析するため、本論文は、写真を物理的対象としてのカメラやプリントではなく、様々な技術的対象や社会集団などの組織体からなるネットワークとして捉え、ソフトウェアという観点から論じることを提案する。本論文では、ジェフリー・バッチェンによる写真史の議論の読解を通じて写真の可変的な性質を導出し、その具体的な働きについて、ブリュノ・ラトゥールによるイノベーション研究やレフ・マノヴィッチによるソフトウェア研究を参照しながら明らかにする。写真のデジタル化とウェブサービスへの写真の利用・受容の浸透は、写真研究を美学芸術学領域だけでなく、メディア論や社会学、人類学などの諸領域へと開くと同時に、研究の個別具体化や専門分化ももたらしている。本研究は、こうした諸領域の研究を接続することで、抽象的な理論と個別の事例分析を繋ぎ、写真实践のための理論的枠組みを提示する。

Apparatus producing photography: Thinking program of photography as socio-technical network

Kosuke Nagata

Abstract

The aim of this paper is to consider the devices used to produce photography, which is becoming increasingly polymorphic and decentralized as a result of digitization and the accompanying generalization of automated photography and processing, and to explore ways of analyzing the potential nature of the medium, especially from the perspective of its production. To analyze the plasticity of photography in its various technological and social forms, this thesis proposes to consider photography not as a physical object, such as a camera or a print, but as a network of various technological objects, social groups, and other organizational bodies, and to discuss it from the aspect of its software. This thesis derives the mutable nature of photography through a reading of Geoffrey Batchen's work on the history of photography, and clarifies the specific function of photography with reference to Bruno Latour's innovation studies and Lev Manovich's software studies. The digitization of photography and the spread of its use and application to web services have opened up the study of photography not only to the field of aesthetics and art, but also to media theory, sociology, anthropology, and other fields, while at the same time individualizing and specializing research. Bringing together research in these various fields, this project combines abstract theory with individual case analysis and presents a theoretical framework for photographic practice.

目次

序章 写真をめぐる状況	7
「写真の死」とは何だったのか.....	7
写真論の傘の下で.....	9
本論の構成.....	11
第1章 写真的なもの	14
写真をめぐる困難.....	14
写真史の困難.....	14
写真の異種混交性.....	16
バッチェンへの批判.....	20
不確定な起源.....	21
起源と歴史.....	24
伝承の不確実性と散種.....	27
未来への開放性.....	28
「的なもの」.....	30
写真的なものの複数性.....	32
写真の死.....	34
第2章 写真装置とプログラム	37
写真装置.....	37
社会技術的ネットワーク.....	39
ブラックボックス.....	45
第3章 デジタル写真	47
ポスト写真.....	47
数字による表象.....	49
ハイブリッド・メディア.....	54
人間不在の写真.....	58
社会的構築物としてのソフトウェア.....	61
視覚／視覚化の政治性.....	64
自然と文化の可塑的な再配分.....	69
第4章 器具一式性	71
はじめに.....	71
ベシュティのカメラレスフォトグラフにおける物質＝素材的な側面.....	74
形式＝形態としての「装置」.....	77
ベシュティにおける写真の複数性.....	80
写真的対象.....	82

写真作品の多様な実践へ.....	83
第5章 ソフトウェア.....	86
Photoshop 以降の写真作品.....	86
写真における拡張された場.....	87
情動的視覚の平面.....	89
Photoshop の画面.....	91
画像の演算性.....	91
原理的な平面.....	93
シミュレートされた重なり.....	94
ポストプロダクション.....	96
写真というゲーム.....	97
第6章 ハイブリッド.....	99
事故.....	99
ダイアグラム.....	101
写真可能なもの.....	103
列挙と統計.....	105
形式の政治性.....	106
<small>アヴェニール</small>	
結語 未来の写真にむけて.....	109
まとめ.....	109
ポストメディアム／ポストメディア時代を考える.....	110
おわりに.....	112
謝辞.....	113
参考文献.....	115
欧文.....	115
和文.....	119

序章 写真をめぐる状況

「写真の死」とは何だったのか

本論が執筆されている 2023 年の段階で、フィルム式カメラがアナログカメラというレトロニムによって呼称されるようになってからおそらく 20 年ほどになる。ウィリアム・J・ミッチェルが「リコンフィギュアード・アイ」(1992/1994) のなかで「写真の死」を語ってから今や 30 年の時が過ぎているが、写真は死に絶えるどころか、社会の至る所へ浸透しているようにも思える¹。しかし、「写真の死」の議論を引用するまでもなく、写真はデジタル化の前後において技術的にも文化的にも様々な断絶を被っている。写真の技術的基盤はかつて光学と化学によって支えられていたが、現在ではその一部が計算機科学に取って代わられている。化学的な反応をシミュレートするために導入された撮像素子は、現在ではロジックチップと統合され、センシングと画像処理の境界はもはや認知的にも技術的にも不可視になっている。カメラは様々なデバイスに取り付けられていて、そのほとんどはユーザーに視覚的な体験を提供するためではなく、距離を測ったり、物体の存在を検知するために用いられる。写真は印刷されアルバムに綴じられたりシューボックスに保管されたりするかわりに、瞬間的なコミュニケーションやメモの代わりに用いられ、もはや見返す必要もないような写真でさえも OS やウェブサービス付属のアルゴリズムによって解析、分類されている。このような変化は、写真という存在の同一性を疑わしいものにし、写真はすでに終焉しているのではないかという疑念へと私たちを駆り立てるかもしれない。実際、発明の初期の写真と現在の写真は全くの別物と言えるほどに異なっており、同じ理論の対象として扱うべきではないと考えるひともあるだろう。しかし、本論で確認するように、写真はその発明から常に数多くの互いに競合する技術的な刷新や衰退に特徴づけられており、写真が何らかの技術的对象に同一化可能であったことなどなかった。後に述べるように、写真とは何らかの具体的対象であるというよりも、そうした対象を生み出す術なのである。

写真は様々な形をとる。写真に用いられる技術は様々な領域に散らばり、もはや写真と呼べるのかさえわからない形で機能してもいる。写真の可塑的で分散的な性質は、写真について語ることを困難にする。一方では、フィルム式カメラを用いた写真だけが写真であるというアナクロニスティックな囁きが、もう一方では、写真というカテゴリはもはや不要であり、すべてはデジタル画像であるという技術還元主義の呼び声が聞こえてくるようである。デザイン研究者のアンネ・マリー・ウィリスが述べたように、デジタル化によって写真はテクノロジーとしてもメディア独自の美的なものとしても消失しており、今あるのは視覚情報

¹ ウィリアム・J・ミッチェル『リコンフィギュアード・アイ——デジタル画像による視覚文化の変容』福岡洋一訳、アスキー、1994、19 頁

にすぎない写真のゾンビでしかないのだろうか²。本論の所在地はこの疑念にある。そしてその疑念に苛まれてもなお残る問い、「技術的にも社会的にも個別のメディアの自律性が明確に否定されうるような状況にあるにも関わらず、私たちはなぜ写真という社会的技術的語彙を手放していないのか」という問いを出発点にする。

本論の目的は、こうした状況を前提に、写真がいかなる装置なのかについて検証し、そのメディアのもちうる性質を、特に写真制作者の視点から分析するための手立てを探し出すことである。デジタル写真については、その登場以降様々な議論が行われているが、残念なことに、そのメディアの性質について写真制作の観点から論じるものは決して多くない。特に2000年代以降、写真をめぐる理論は、その流通やコミュニケーションに議論の中心が移ってきており、そうした文化状況を生み出す基盤としての写真というメディア自体についてはあまり論じられていないのである。こうした写真の理論の状況は、およそ以下の2つの理由によってもたらされているといえる。ひとつは、デジタル化によって、写真の性質がデジタル画像の性質に同一視されるようになりつつあること。そしてもうひとつが、様々なソフトウェア・プラットフォームへ写真が取り込まれることによって、有用化される写真の性質が、そのソフトウェアやプラットフォームの性質に応じて各々に異なっていることである。前者の結果として、写真の理論はデジタル・メディアの理論として展開されるようになりつつあり、後者の状況は、写真文化の社会学的研究の展開へと繋がっている。写真という概念的なスケールは、基盤的なレベルでの性質を論じるには小さすぎ（デジタル画像という大きなメディアのサブセットに位置づけられる）、具体的な働きを論じるには大きすぎる（写真は個別具体的な状況で機能する）というわけである。しかし、メディアの基盤的な性質と具体的な受容・利用は決して独立しているわけではなく、両者は互いに互いを生み出している。具体的な受容・利用はメディアの基盤的な性質から生み出されるし、基盤的なレベルにも有用化されておらず見出されてもいない性質が含まれることがあり、新しいメディアの利用によって注目されていなかったメディアの性質が有用化されうるのである。こうした事実をふまえ、本論は、この技術的なものと社会的なものにまたがる要素としての写真を分析の対象とする。

そのために、本論ではジェフリー・バッチェンの写真論に対する詳細な検討を行う。バッチェンは『写真のアルケオロジー』（1997/2010）のなかで、写真を、それを基礎づけるなんらかの本質にも、それをとりまく文化的実践にも還元できないものだとして論じているが³、そ

² 「デジタル化は、写真（と他の）イメージを共食いしては吐き戻す、シミュレーションのシミュレーションの生産を可能にするプロセスである。…写真は自らに固有の美的地位を失い、もはや視覚的情報にすぎないものになる。しかも、データがひとたびスティル・ビデオ・カメラによって撮り集められると、フィルムや紙媒体の伝統的な写真は、テクノロジーとしてもメディア独自の美的なものとしても消失することになる」（WILLIS, Anne-Marie, “Digitisation and the living death of photography”, *Culture, Technology and Creativity in the Late Twentieth Century*, John Libbey, 1990, pp.197-208）

³ ジェフリー・バッチェン『写真のアルケオロジー』前川修・佐藤守弘・岩城覚久訳、青弓社、2010、267頁

の背景には、写真の实在性を前提にその本質的な性質について論じるフォーマリズムの写真論と、写真には本質的特徴はなく、文化的・政治的実践によってその性質が構築されるものとするポストモダニズムの写真論の対立がある。こうした対立は、写真を物質的基盤に同一視する立場と文化的状況に同一視する立場という対立であるとも言い換えられるが、現実には写真の物質的基盤に同一性を見出すことは困難であろうし（前述のように写真は様々な物質的な基盤を持ちうる）、写真を純粹に社会構築的な対象とみなすことも困難であろう（写真はさまざまな光学的、化学的、情報処理的な要素によっても構築されている）。バッチェンは、写真を、本質的な性質とされるものと文化的な機能とされるものの絶えざるエコノミーによって形作られる異種混交的なものとして論じているが⁴、そうした異種混交性の前提は、デジタル化以降に、デジタル・メディアの理論と写真文化の社会学的研究に二分されてしまいつつある写真理論の状況を再縫合するための鍵になるだろう。

写真論の傘の下で

バッチェンの議論は刺激的ではあるものの、いくつかの不明瞭さや論理的に矛盾しているとされる部分があり、複数の研究者から批判されている⁵。また、『写真のアルケオロジー』の主眼は写真史であり、メディアの理論では必ずしもないため、写真がいかなる装置なのかについて検討し、そのメディアのもちうる性質を分析する本論の目的のためには、より詳細な検証が必要な部分もある。そのため、本論では、バッチェンの理論の詳細な検討から始めて、不明瞭な部分や不足している部分を、同時代的な科学社会技術論の知見やソフトウェア研究の議論を接ぎ木することで、バッチェンの理論を写真のメディアについての理論として読み替えていくというアプローチをとる。

バッチェンの研究は、写真というメディアの多形性や可塑性についての洞察を与えてくれる一方で、『写真のアルケオロジー』以降のバッチェンの主要な研究関心は、写真史において見過ごされてきた周縁的な写真の実践であり、美術史的な重要性をもつ写真作品の分析や、写真のプロフェッショナルな制作者にとっての写真というメディアの分析ではなく、ヴァナキュラー写真研究が彼の主要な実践になっている。写真作品や写真制作の分析は、バッチェンの2000年以降の研究関心からすると、むしろ仮想敵ともなりうるような立場なのである。日本におけるバッチェンの受容は写真研究者の前川修や甲斐義明らを中心に行われているが、そこでもヴァナキュラー写真や、それに伴う写真の物質性の議論が中心的な関心になっている。それは、前述の写真理論における受容・利用研究への傾注と同様の学術的

⁴ 同上、267頁

⁵ バッチェンへの理論は循環論法的であるとして写真・映画史家のジョエル・スナイダー (SNYDER, Joel, “Review: Geoffrey Batchen, *Burning with Desire: The Conception of Photography*”, *The Art Bulletin*, vol.81, no.3, 1999, pp.540–542) や写真史家のダグラス・ニッケル (NICKEL, Douglas R., “History of Photography: The State of Research”, *The Art Bulletin*, vol.83, no.3, 2001, pp.548–558) によって批判されている。バッチェンへの批判については写真史家の甲斐義明による解説 (甲斐義明「ジェフリー・バッチェンと「写真への欲望」——写真史はいかにして可能か」『写真空間3』青弓社、2009、114–125頁) が詳しい。

状況によるものであろう。実際に前川をはじめとして、写真文化の社会的な研究とバッチェンのヴァナキュラー写真を接合するような実践はいくつか試みられており⁶、ここに思潮的な傾向を見ることもできる。バッチェンの理論は、フォーマリズムやポストモダンの写真論を引き継ぎながらアップデートし、デジタル化以前と以後を連続的に捉えうる理論的な枠組みをもっていると筆者は考えているが、こうした理由から、写真のメディアの理論としてバッチェンを捉える実践は限定的な範囲にとどまっている。本論は、バッチェンの議論を、同時代的な写真論や科学社会技術論、ソフトウェア研究を用いて補填することによって、バッチェンの理論をメディア研究として再評価し、新しいバッチェン読解のあり方を提示するものである。

こうした本論の動機と背景は、デジタル化以降における写真の議論の多様化と様々な学術領域への拡散に応答するものでもある。そもそもポストモダンの写真論は、写真を社会文化的な慣習や制度へと同一視することによって、写真の議論を社会や文化の議論へと横滑りさせてきた。報道写真は報道の、司法写真は司法の、フォトシェアリングサービスはウェブサービスの研究として実践されてきたわけである。こうした写真の多様な学術領域への展開は、1990年代から2000年代に人類学・社会学における科学技術への注目が集まり、デジタル写真についての理論が展開されるようになると、写真の研究は美学芸術学領域における多様性だけではなく、科学社会技術論（人類学・社会学）やソフトウェア研究（メディア論）などの領域にも拡散するようになる。科学社会技術論としての写真研究は、哲学者のブリュノ・ラトゥールのイノベーション研究を始めとし⁷、写真の民族誌研究を行うエドガー・ゴメス・クルスとエリック・T・マイヤーや⁸、ANTの写真文化への応用を行うジョナス・ラーセンらが挙げられる⁹。彼らは、写真の実践を、人間と非人間的要素が織りなすネットワークとして捉え、そこで技術的対象や社会集団がどのような相互関係を生み出しているかを分析している。一方で、ソフトウェア研究としての写真研究は、メディア理論家のレフ・マノヴィッチによる Photoshop のような画像編集ソフトウェアや Instagram をはじめとするメディア・プラットフォーム研究がある¹⁰。そこに、マーティン・リスターやダニエ

⁶ 前川修の「写真の物質性についての研究」（前川修『イメージのヴァナキュラー：写真論講義 実例編』東京大学出版局、2020）以外には、例えばアリス・ティフェンターレのセルフィー研究が挙げられる（TIFENTALE, Alise, MANOVICH, Lev, “Selficity: Exploring Photography and Self-Fashioning in Social Media”, *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*, Edited by BERRY, David M., DIETER, Michael, Macmillan, 2015, pp.109-122）。

⁷ LATOUR, Bruno, “Technology is Society Made Durable”, *The Sociological Review*, Vol.38, Issue 1, 1990, pp.103-131

⁸ GÓMEZ CRUZ, Edgar, MEYER, Eric T., “Creation and Control in the Photographic Process: iPhones and the emerging fifth moment of photography”, *Photographies*, Vol.5, Issue 2, 2012, pp.203-221

⁹ LARSEN, Jonas, “Practices and Flows of Digital Photography: An Ethnographic Framework”, *Mobilities*, Vol.3, Issue 1, 2008, pp.141-160

¹⁰ MANOVICH, Lev, *Software Takes Command*, Bloomsbury Academic, 2013 / レフ・マノヴィッチ「インスタグラムと現代イメージ」『インスタグラムと現代視覚文化論：レフ・マノヴィッチのカルチュラル・アナリティクスをめぐって』久保田晃弘・きりとりめでの共訳・編著、ビー・エヌ・エヌ新社、2018

ル・ルビンシュタイン、ホセ・ファン・ダイクらによるデジタル写真文化研究が加わる¹¹。どの研究も確かに写真をテーマとして扱ってはいるのだが、それらが属している学問領域も、前提にしている議論も、その成果も微妙に異なっている。科学社会技術論による写真研究は、写真の実践を担っている個々の技術的対象や社会集団の振る舞いを記述し、ソフトウェア研究は写真の技術的基盤がいかなる文化的・科学的実践によって構築されたのかを明らかにする。写真文化研究は、こうした技術的対象や社会集団によって写真がどのようにして利用され、いかなる性質が有用化されているかを描写する。このような写真の多領域への拡散は広範にわたるため、本論ですべてを扱うことはできないが、写真というメディア自体の性質について論じるためには、こうした複数の領域に分散した研究を再縫合する必要があるだろう。

本論の構成

本論は大きく前半と後半の2部構成をとっている。前半の1～3章が理論整理に関わる部分で、後半の4～6章がそれを踏まえた個別具体的な作品や現象についての分析である。

1章「写真的なもの」では、バッチェンの『写真のアルケオロジー』の詳細な読解を行う。バッチェンの理論は大きく2つに分かれていて、写真の誕生以前から現在に至るまでの「写真的なもの」の動的で多形的な性質に関する議論と、そうした動的で多形的な「写真的なもの」からいかにして写真が生み出されたのかについての議論が複合的に交錯して組み立てられている。バッチェンは、哲学者のジャック・デリダによる脱構築批評とミシェル・フーコーの考古学の議論を半ば混用しており、前者が「写真的なもの」の議論、後者が写真の誕生に関わる議論と関連しているのだが、バッチェンのテキストからはそうした構造が読み取りにくい。また、特にデリダの脱構築に関する部分では、前提とされているデリダの理論についての言及が十分でなく、バッチェンがどのようなデリダ読解に基づいて議論を展開しているのか不明瞭な点多々ある。1章では、『写真のアルケオロジー』のうち「写真的なもの」に関する部分を、東浩紀によるデリダ読解¹²を足がかりにして検討し、写真というメディアの動的で多形的な性質がどのようなメカニズムによって生み出されているのかを明らかにする。

前述のように、バッチェンの理論は写真史が主眼であるため、写真というメディアの働きについて具体的に検討するための手がかりを多くは持っていない。そのため2章「写真装置

¹¹ デジタル写真文化研究は数多く実践されているが、主な研究に視覚文化研究者のマーティン・リスターによるメディア・コミュニケーションにおける写真の利用についての研究 (LISTER, Martin, "Overlooking, Rarely Looking and Not Looking", *Digital Snaps: The New Face of Photography*, Routledge, 2013) や、写真・ニューメディア研究者のダニエル・ルビンシュタインのカメラ付き携帯電話研究 (RUBINSTEIN, Daniel, *Cameraphone photography; death of the camera and the arrival of visual speech*, *The Issues in contemporary culture and aesthetics*, Vol.2 No.1, pp.113-118)、メディア研究者のホセ・ファン・ダイクによる写真コミュニケーション研究 (VAN DIJCK, José, *Mediated Memories in the Digital Age*, Stanford University Press, 2007) などがある。

¹² 東浩紀『存在論的、郵便的：ジャック・デリダについて』新潮社、1998

とプログラム」では、哲学者のヴィレム・フルッサーによる写真装置の概念¹³と、ラトゥールによるイノベーション研究¹⁴を参照しながら、動的で多形的な性質をもつ写真が、具体的にどのような形態をとり、変化するののかについて検証する。写真は様々な技術的対象や社会集団による相互に可塑的で動的な関係によって生み出されているのだが、この章では、そうした社会技術的なネットワークとしての写真について、写真装置とプログラムという概念を用いて分析する。

3章「デジタル写真」では、2章で検証した写真の社会技術的なネットワークが、デジタル化によっていかなる変化を被っているのかについて、モノヴィッチのソフトウェア研究¹⁵を補助線に検証していく。バッチェンはデジタル写真の登場による「写真の死」を「ポスト写真」として論じているが¹⁶、そこでバッチェンが着目しているのが、デジタル写真における「シミュレーションのシミュレーション」性と、人間的なものと非人間的なものの融合である。この章では、バッチェンの「ポスト写真」を始めとする「写真の死」の議論を、コンピュータによるメディアのシミュレーションがもたらすメディアの輻輳や、社会文化的なもののソフトウェア化という観点から、写真を用いた3Dスキャニング技術を始めとするハイブリッド化した写真の実践や、オートシャッターのような自動化された写真行為、画像生成AIといったトピックを通じて検討する。

4～6章は独立した論になっているが、4～6章がそれぞれ2章の前半、2章の後半から3章の前半、3章の後半の議論と部分的に対応するように構成されている。4章「器具一式性」では、写真装置が単一の機械ではなく様々な器具や組織のネットワークであるということアーティストのワリード・ベシュティの作品分析を通じて確認する。この章では、主に写真の社会技術的なネットワークがデジタル化以前においても複雑で動的かつ多形的な構造を持ちえていたことをベシュティの作品の制作プロセスの分析から考察する。5章では、写真作品へのPhotoshopの多用によってもたらされる写真の原理の変化について写真家のルーカス・ブレイロックらの作品を通じて検証する。写真のデジタル化によって、作品がいかなる視覚的効果を獲得し、アーティストがどのような社会的・政治的实践をそこで行いうるのかについて、モノヴィッチや美術批評家のgnckによるソフトウェア研究やデジタル画像研究¹⁷を補助線に検討する。6章では、ネットワーク化され自動化された写真行為の政治性について、ヴォルフガング・シュテーレの《Untitled》(2001)をめぐる事件を通じて検討する。写真はネットワーク化され自動化されることによって、撮影者の写真行為への介入の仕方も必然的に変化し、それに伴って写真が撮影可能な対象も変化する。この章では、こう

¹³ ヴィレム・フルッサー『写真の哲学のために：テクノロジーとヴィジュアルカルチャー』深川雅文訳、勁草書房、1999年

¹⁴ Latour, op. cit.

¹⁵ Manovich(2013), op. cit. / レフ・モノヴィッチ『ニューメディアの言語：デジタル時代のアート、デザイン、映画』堀潤之訳、みすず書房、2013

¹⁶ バッチェン、前掲書、332頁

¹⁷ Manovich(2013), op. cit. / gnck「画像の問題系 演算性の美学」『美術手帖 2014年10月号』美術出版社、2014、165-174頁

した写真可能なものもつ政治的効果について哲学者のアレグザンダー・ギャロウェイの
プロトコルに関する理論¹⁸を参考にしながら明らかにする。

以上が本論の構成である。デジタル化以降、それ以前の写真は急速に消え去っていくと同時
に、膨大な数の新たなタイプの写真が広く流通するようになっている。カメラはひとつの
器具であるというよりかは、スマートフォンをはじめとする小型のコンピュータに取り付
けられたセンサーのひとつになっていて、自動運転技術などでは文字通りセンサーとして
用いられており、その撮像素子が捉えたイメージを見る人間主体はどこにも存在しない。こ
うした事例はもっと列挙することができ、そのなかには直感的にはもはや写真とみなすこ
とが困難な事例も含まれるだろうし、従来の写真と同じように見える例もあるだろう。しか
し両者の境界を原理的に設定することは極めて困難になっている。写真を気軽に消費する
限りでは（フルッサーはそうした撮影者を「写真家」と区別して「気楽な撮影者」と呼んで
いる）、こうした区分の不可能性は問題になることはなく、慣習的に写真と呼ばれているも
のを実践すればよいだろう。そのため写真の利用や受容の理論は、こうした前提に基づくこ
とによって、写真とはなにかという問題を回避することができる。しかし、写真家として写
真を実践したり、写真について批評的に介入しようとするれば、写真とはなにかという素朴だ
が途方もない問いに直面しなければならない。本論はこのアポリアに対して、その手がかり
を提示することを目的としている。個別具体的な研究を写真の理論へと縫合することで、複
数の領域へと拡散したメディアの理論を、写真というプラットフォームを通じて見通すこ
と。それが本論の狙いである。

¹⁸ アレクサンダー・ギャロウェイ『プロトコル：脱中心化以後のコントロールはいかに作動す
るか』北野圭輔訳、人文書院、2017

第1章 写真的なもの

写真をめぐる困難

写真というメディアについて語ることの困難は、主に以下の2つの理由による。ひとつは、様々な技術的な刷新によって技術論的な観点から写真というメディアの同一性が不確かになっていること。このテクノロジーの困難は、写真の黎明期からつきまとっているものでもあった。写真を生み出す装置であるカメラは、その発明の初期から幾人もの発明家によって別様に発明されていたし、その後も、例えばタルボットによるネガポジ法の発明によって、写真は像を定着させるだけでなくイメージを複製する手法ともなった。そして、現代では、レンズによる像をフォトダイオードによってデータ化する技術にもなっている。写真と呼ばれるメディアは、基盤となる技術によって様々な形態をとり、それに伴って異なる別々の特徴を持つ。それによって、慣習的に写真と呼ばれているものでも、その内実は全く別のものであるということが起こりうるのである。もうひとつは、歴史的な問題である。写真の歴史は、実質的に、芸術写真史として誕生した。つまり、元来写真の歴史は、作品として生み出された写真を美術史と並行して取り扱うものだったのである。しかし、実際のところ、写真は芸術作品として生み出されるのみならず、科学写真や司法写真、報道写真、家族写真など、さまざまな領域で多様に実践されているものでもある。そのため、芸術写真史としての写真史を写真の歴史と同一視することは単に間違いではあるが、しかし科学写真や司法写真、報道写真、家族写真といった諸々の写真を単一の歴史として扱うのは、その数の膨大さからも、それらの写真が依って立つそれぞれの領域の歴史における多様さからも困難であろう。科学写真の歴史を編むことは科学の歴史を編むことに他ならず、報道写真について考えることは当該の社会的問題について考えることと切り離すことは事実上不可能であり、それらすべてを写真というメディアに還元することは妥当ではないように思われるからである。

こうした困難に向き合うことは、写真について語る上で避けて通れない。本章では、これらの困難に挑戦した写真史家のジェフリー・バッチェンの理論と、彼への批判を整理しつつ、写真というメディアの実像を捉えることを目的とする。

写真史の困難

先に述べた2つの困難のうち、写真史の困難については、ここでもう少し詳しく述べておきたい。芸術写真史としての写真史と社会史に埋め込まれた写真史という対立は、写真の理論の対立としても現れている。バッチェンはこの対立をフォーマリズム写真論とポストモダニズム写真論の対立として描写している。写真を芸術の一分野として考えるフォーマリズム写真論は、写真を自律的なメディアとみなし、他のいかなるメディアにも還元でき

ない写真それ自体に固有な根源的特徴が備わっていると考える。そして、こうした特徴が作品において十分に表出しているかどうかという指標で、作品の善し悪しを判断するのである。

こうした考え方に対しては、芸術の理論としてもその還元主義的なメディアム理解を批判されているが、とりわけ写真においては、それぞれの写真が生み出されるに至った社会的・政治的コンテクストを等閑視しているとして強く批判されてきた。ポストモダニズム写真論は、フォーマリズム写真論に対するこのような批判を背景に生まれている。写真は、芸術的な文脈において生み出されるのみならず、様々な社会的政治的文脈の中で生み出され、機能する。そしてそのプロセスや機能は、当該の文脈によって大きく変化するのである。写真は、それが用いられる文脈に応じてその性質を明らかにするのであって、写真それ自体に本質的に備わっている特徴など存在しない。例えば写真理論家のジョン・タッグは以下のように述べる。

写真それ自体に同一性はない。技術としての写真の地位は、その地位を与える権力関係によって変化する。実践としての写真の性質は、それを定義し、働かせる制度や機関に左右される。文化生産の様式としての写真の機能は、一定の存在条件に結びついており、だから写真という所産は、写真が属する特定の流通の内部でだけ意味を持ち、解読できるのである。写真の歴史には、統一性はない。それは、様々な制度的空間からなる領野全体に散らばる明滅する光である。私たちが研究しなければならないのは、こうした領野であって、写真それ自体ではない。¹

写真は決して自律的ではなく、その周囲の文脈によって定義づけられている、というわけである。このように、写真はつねにその文脈に依って定義づけられているために、自律した写真というものは存在せず、それぞれの領域のなかで有用化される諸々の写真〔photographies〕だけが存在する、という考えが、ポストモダニズム写真論におおよそ共通するものである。

フォーマリズム写真論が、写真を自律した実在的对象とみなし、写真をそれがもつ根本的性質に同一視したのに対し、ポストモダニズム写真論は、写真を周囲のコンテクストに依存したものとみなし、写真を、文化的構築物と同一視する。両者のこの対立は、あらゆる観点において現れる。写真に同一性がある／ない、写真を写真固有の性質から／文化的現象として語る、写真には歴史的輪郭が与えられている／それ自身の歴史がない、芸術と美学／社会的実践と政治学への関心、など。このような構図は、両者が互いに真っ向から対立していることを証明しているように思える。

しかし、バッチェンによれば、両者は見た目ほど対立しておらず、ともに共通した本質主

¹ TAGG, John, "Evidence, Truth and Order: Photographic Records and the Growth of the State"(1984), *The Burden of Representation: Essays on Photographies and Histories*, MacMillan, 1988, p.63

義的身振りを内面化しているという²。どういうことか。たとえば、ポストモダニズム写真論は、写真それ自体の同一性を前提するフォーマリズムの本質主義を批判するが、その際に、写真をそれが属する文脈に同一視する。それは、写真の同一性の根拠を、写真という物理的対象のもつ自然=本質〔nature〕から、写真が作用する文化〔culture〕の領域にずらしたにすぎない。写真の同一性自体が特定できなくとも、文脈に応じた可変性自体は特定できるというポストモダニズムの態度は依然として本質主義的だということである。両者は、写真という確定可能な境界の内部にその本質を見出し、その外部の実践を本質的な実践の墮落したパターンとみなして無視するか、写真自体という内在的な本質的対象を否定し、その周囲の文化こそが写真にとって重要な示唆を与えるものとするかという態度の違いこそあれ、ともに写真それ自体とその周囲の文化という分割が自明であり、かつそのどちらか一方が写真にとって本質的であると考えているという点で同様の論理に従っている。写真それ自体の性質が文化に先行し、定義可能なものであると考えるか、周囲の文化が写真に先行し、写真はその文化のなかで構築されたものであると考えるかという違いは、写真それ自体と周囲の文化という同様の区分に基づいて、説明する順番を入れ替えているに過ぎないのである。

こうしたフォーマリズムとポストモダニズムの二項対立的構図と両者に内在する本質主義的身振りは、それらが依拠する歴史観における起源の問題においてより明瞭になる。フォーマリズムにおいて、写真の歴史は、遠近法の発展やカメラ・オブスクラへの注目など、15世紀のイタリア・ルネサンスに起源をもつ西洋の絵画的伝統のなかで語られる。一方、ポストモダニズムは、写真の誕生を、社会的・政治的現象として捉えており、19世紀におけるブルジョア的なイデオロギーの所産として写真を位置づけている。ポストモダニズムにおいて、写真に固有の認識論と美学は、近代の資本の論理、商品交換のシステムとの関連のなかで形作られている。前者は、写真の本質というものに関心を持っているが、その基盤を芸術の歴史という写真の外部に求めている。そして後者は、写真に本質などないと考えているにもかかわらず、その基底において写真に固有の認識論と美学が社会において構築されているのだと考えているのだ。つまり、フォーマリズムとポストモダニズムは、いずれも自然と文化という二項対立のどちらかを基盤に据えつつ不問に付し、もう一方について語っているに過ぎない。フォーマリズムは、芸術という文化的伝統の中に本質的対象としての写真を位置づけ、ポストモダニズムは社会政治的關係によって生み出される固有の認識論的美学的対象として写真を位置づけるのである。

写真の異種混交性

バッチェンの批判の力点はここにある。つまり、写真の歴史を芸術写真史に同一視するようなフォーマリズム的な視点はまず単に誤りだが、写真それ自体の歴史が定義不能である

² ジェフリー・バッチェン『写真のアルケオロジー』前川修・佐藤守弘・岩城覚久訳、青弓社、2010、33頁

からといって、それが用いられる諸々の文化の歴史だけを語ることで写真の歴史について明らかにしたことになるとも思われない。写真において、その性質＝自然と文化両者の分割を自明視し、どちらか一方に還元するとともにもう一方を写真の他者とするフォーマリズム／ポストモダニズム両陣営の前提は、写真にとって重要な視点を相互に取りこぼしてしまっている。フォーマリズムの基盤に絵画史（＝文化）の伝統があり、ポストモダニズムの基底に写真に固有の性質（＝自然）があるように、自然と文化の両者の分別不可能性にこそ写真を捉える契機があるのではないか、とバッチェンは考えるのである。

バッチェンは、こうした写真における起源の問題が孕む不確定性自体に目を向ける。事実、写真は複数の技術的発見に依拠しており、かつそれらの技術は写真の発明以前から絵画などの諸領域において特定の仕方でも有用化されていた。加えて、こうした技術的発見は17世紀にはすでに出揃っており、いつ写真を生み出す装置が発明されてもおかしくなかったのにも関わらず、写真の登場には19世紀初頭までのおよそ150年近くを待たなければならなかった。写真の発明は、それに先立つ技術的ないしは社会的な出来事を、少なくともその発明の直前には欠いており、起源として固定できるような点を持っていない。それによって、写真の起源は、フォーマリズムにおいては特定の技術的発見や技法の発展に同一視され、ポストモダニズムにおいては特定の社会状況の発生に同一視されるというように、立場の違いによって互いに対立する異なる位置を占めるのである。

こうした写真の起源における不確定性の問題に取り組むためにバッチェンが導入したのが「写真を撮る欲望」という概念である。

私が問いたいのは、たんに誰が写真を発明したのかということではなく、むしろ歴史上のどの瞬間に写真を撮る〈欲望〉が出現し、執拗に現れはじめたのかということである。言い換えれば、どの瞬間に写真は、偶然的な個々の孤立した空想から、明らかに広く普及した社会的な〈規範〉へと移行したのかという問いである。

…ヨーロッパでのカメラ・オブスキュラの使用に関する長大な歴史のなかで、ましてやイメージ制作一般の長大な歴史のなかで、どうしてアラゴーが先に示したような激しい欲望が、それに先立つ時期でもそれに後続する時期でもなく、このような特定の時代に生じたのか。1720年代以降、感光性の化学物質についての基本的な知識が一般に利用できる状態にあったことを前提とすれば、どうして〈写真を撮る〉着想と欲望は、1800年ごろにようやく出現しはじめ、それ以前には出現しなかったのか。³

カメラ・オブスキュラの誕生以降、写真はいつ誕生してもおかしくなかったにもかかわらず、

³ 同上、60－82頁

なぜ歴史上のある地点まで、そうした実践を行うとする者が現れなかったのか。こうした問いに対して、バッチェンは、その原因を、技術的発見や技法の発展でも社会状況の発生でもなく、それらの条件となるような知的状況、欲望の条件の変化によるものだと考える。そこで援用されるのが、哲学者のミシェル・フーコーによるエピステーメーの議論である。

フーコーは、古典主義時代と近代という独自の時代区分に基づき、前者から後者への移行が18世紀末から19世紀初頭にかけて起こったとしている。そして、この移行は何らかの科学的発見や思想的潮流によってもたらされたのではなく、様々な知的領域における知識の枠組みの変化によって標し付けられているという⁴。フーコーによれば、近代以降の文献学、生物学、経済学といった学知は、古典主義時代における一般文法、博物学、富の分析と「同一の言葉や観念が再使用され」ているという点で両者は連続的だが、「もはやそれ（＝言葉や観念）が同じ意味をもたず、同じような仕方で思考されもしないし、組織されることがない」⁵。両者は、一見すると同じ対象を扱っているにもかかわらず、全く異なる知の枠組み（エピステーメー）に基づいているのである。

視覚文化におけるこうした変化については、ジョナサン・クレーリーが整理している。クレーリーによれば、視覚文化における近代の成立は、見る主体と見る対象の分離、すなわち主体と客体の二項対立の崩壊に標し付けられているという。具体例としてクレーリーが提示するのが、ステレオビューワーやフェナキスティスコープといった視覚装置である。ステレオビューワーは、双眼鏡のような装置のそれぞれののぞき穴に二枚の視差をもって描かれたないしは撮影された画像が配されており、それを覗き込むことによって立体視が可能になるというもので、フェナキスティスコープは、時間差をもって描かれた画像がスリットをあけた円盤状の板の円周上に配されており、イメージが印刷された面を外側にしてスリットを覗き込み、鏡越しにイメージを見た状態で円盤を回すと、イメージが動いているように見えるというものである。クレーリーが指摘するのは、これらの装置において経験される立体的なイメージや映像が、物理的に存在するのではなく、鑑賞者の認知機能が与えられた刺激を再構成することによって生み出されていることである。すなわち、ここで見る主体が視覚的に経験している対象は、主体から切り離された世界に物理的に存在しているのではなく、見る主体の認知的な働きによって生み出されているものなのである。クレーリーは、自然主義時代に相当する時代を代表する装置として、カメラ・オブスクラを挙げているが、ステレオビューワーやフェナキスティスコープのような装置で経験されるイメージは、カメラ・オブスクラのように外界から隔絶された空間（＝主体）へ光学的明晰さをもって外部から投影される純粋なイメージではなく、主体の認知機能によって生み出された幻影のようなものである。クレーリーは、こうした事例とともに同時代の生理学や芸術の実践を参照しながら、18世紀末から19世紀初頭において、視覚に対する知の枠組みが、視覚の主体と対象の

⁴ ミシェル・フーコー『言葉と物』渡辺一民・佐々木明訳、新潮社、1974

⁵ ミシェル・ド・セルトー「言語活動の黒い太陽——ミシェル・フーコー」『歴史と精神分析——科学と虚構の間で』内藤雅史訳、法政大学出版社、2003、18頁

二項対立のモデルから両者がともに生成されるようなモデルへと変化したのだと論じている⁶。

バッチェンも、基本的にクレリーによるこうした整理に基づいて議論を展開している。先に述べたように、写真が登場したのは19世紀前半であり、それは写真の実現に必要な科学的発見から150年ほど遅れている。このことは、写真の発明が、科学的発見によって直接的に生み出されたわけではないことを意味している。写真の発明に必要な技術的な要素は出揃っており、それは写真的な実践に関わっていた人々に広く知られていたのにもかかわらず、カメラ・オブスクラに映るイメージを定着させようという実験は18世紀末になるまで行われなかった。さらには、写真はひとつの地域でひとりの人物によって発明されたわけではなく、およそ30年ほどの極めて短い期間に地理的な広がりをもった複数の人物によって同時多発的に発明されていることから、バッチェンは、「写真を撮る欲望」が可能になる知的状況が18世紀末から19世紀の初頭にかけて何らかの理由で発生し、それが写真の誕生の条件になったのだと考えるのである。

このような〔引用者注：カメラ・オブスクラに映るイメージを定着させようという〕着想が直接、科学的実験や発見そのものから生じたというエピソードは存在しない。こうしたことからわかるように、線状的で、漸進的で、進化論的・因果的な歴史的発展モデル—科学（あるいは、さらに言えば芸術）のある種の「第一原因」のモデル—は、写真の着想＝懐胎の諸事実に端局的に適合していないのである。…その着想＝懐胎が地理的に広範囲に散らばっていることを考えれば、写真は、誰か特定の個人の行動までたどることができる創造的な「着想」や技術的「発見」というよりもむしろ、西洋における知の配置の具現化として姿を現したように思われる。⁷

フォーリズムやポストモダニズムにおいては、写真はその起源において、それぞれの知的領域に還元され、前者では西洋絵画の伝統に、後者では社会構造が要求する社会構築的な概念へと同一化されているのだが、バッチェンは、こうした二項対立が、写真の発明者（バッチェンは「原写真家」と呼んでいる）の言説のなかで、二項対立のどちらかにも還元できないまま、困惑を伴って描写されていることを指摘する。原写真家たちは、自らの発明が自然による発出であるのか、それとも自然を用いた描写であるかを判断することができなかったのである。

バッチェンによれば、こうした原写真家たちの困惑が、まさにフォーコーが言うところの認識の「実定的無意識」や、クレリーが指摘するところのカメラ・オブスクラモデルの終焉

⁶ ジョナサン・クレリー『観察者の系譜：視覚空間の変容とモダニティ』遠藤知己訳、以文社、2005

⁷ バッチェン、前掲書、271頁

を標し付けているのだという。18世紀後半のピクトリアリズムにおけるカメラ・オブスクラやカメラ・ルシーダの利用は、写真の発明の前史ともいうべき（バッチェンはこうした理解を否定しているが）ものだが、こうした実践において描写の対象たる自然は、構図の完璧さのために操作の対象にもなっている。バッチェンは、ピクトリアリズム以前（=自然主義時代）における人為の及ばない対象としての自然（=ピュシス）という概念が、ピクトリアリズム以降（=近代）、人為や文化的なものとの相互浸透的な関係に組み替えられているのだと指摘する。写真は、自然概念が絶対的な基準となりえず、視覚の対象が主体によって構築されたものとして理解されるような知的状況の発生と軌を一にして誕生しているのであり、近代的な知のあり方によって初めて思考可能になったものなのである。

バッチェンの主張は入り組んでいるものの、その内容は比較的シンプルである。バッチェンによれば、フォーマリズムとポストモダニズムのいずれも、写真の起源をなんらかの学的領域に結びつけた歴史（前者は美術史、後者は社会史）のなかに位置づけることが可能だと考えているという点で共通している。実際のところ両者の歴史理解はそこまで単純でもないように思われるが、一方が写真を実在的で本質的对象とみなし、もう一方が社会構築的で認識論的对象とみなしていることは事実であろう。だが、実際に写真の発明者たちの手記を見ていくことでわかるように、写真は純粋に実在的な対象としても、完全に社会構築的な対象としても記述しきれないものだった。それは、写真の誕生がそもそも、自然と文化、客観的実在と主観的現象、見る主体と見られる対象といった二項対立自体が不安定化することによって可能になったものだからだ。写真はその同一性を保証する確固とした歴史も、その差異を明らかにしてくれる特定の文脈も持たず、両者が未分化な「原写真（≈写真的なもの）」から「写真を撮る欲望」によって具現化したものにほかならない。フォーマリズムは写真の歴史を美術史と同一視することで、写真の起源をカメラ・オブスクラの誕生や遠近法の発展といった前近代的状況に同一視し、ポストモダニズムは、写真の社会政治的側面に着目するあまり、写真のこうした異種混交性を見落とししてしまっている。写真は純粋に実在的かつ本質的对象でも、純粋に認識論的かつ社会構築的对象でもなく、それまで存在していた複数の物理的对象から知的状況の変化による認識論的变化によって生み出されたものなのである。

バッチェンへの批判

このように写真の起源の問題や歴史に真正面から立ち向かうバッチェンの議論は、緻密というよりかは危険に満ちた賭けのように見える。実際にバッチェンの写真の誕生をめぐる論建てに関してはいくつもの批判が加えられており、議論の穴や説明が不十分に思われる箇所がいくつもある。

バッチェンへの批判は写真研究者の甲斐義明によって整理されており、そこで取り上げられているのがバッチェンの「写真を撮る欲望」という概念である。前述の通り、この「欲望」はバッチェンの写真論の中核となる鍵概念であり、フーコーによる認識の「実定的無意識」の所産であるとともに写真の誕生をきっかけづけるものでもある。しかし、甲斐が指摘

するように、欲望が発明の原因となったという考え方は、フーコーが拒否した因果論的歴史観を引き寄せることになるように思えるし、そもそも写真の同一性が確定を逃れる揺動に曝されているのにも関わらず、その欲望がなぜ純粹でいられるのか疑問に思われる⁸。写真が発明される前に「写真を撮る欲望」が存在するというバッチェンの論建では同語反復的であり、それによって「写真的なもの」が捏造されているのではないか、ということである。

実際のところ、バッチェンの議論における「欲望」とエピステーメーの関係にはかなりの度合いで独自の解釈が組み込まれている。フーコーはエピステーメーの議論と欲望の議論を別々に行っており、バッチェンはこの両者を恣意的に混用しているといっていいたいだろう。バッチェンの「実定的無意識」や「写真を撮る欲望」といった概念、そしてそれらの因果論的に用いられているように見える点はこうした理由によるものである。しかし、本論の目的は、写真誕生の歴史を詳らかにすることではなく、バッチェンのこうした議論から、歴史的観点からだけでなく技術的観点からも同一性の危機に晒され続けている現在の写真がどのようなものであるかを検討することである。後に詳述するが、バッチェンの議論は同一性の確定できない写真的なもののエコノミーと、そうした写真的なものの戯れからいかにして写真が誕生するに至ったかという二段階の構造を有しており、バッチェンの議論において問題を孕んでいるのは特に後者の部分に関するものである。そのため、バッチェンにおける欲望とエピステーメーの関係の詳細な検証については別の機会に譲ることにして、バッチェンにおける写真概念がどのようなものかについてより詳細に検討することにした。そのためには①『『写真的なもの』が『欲望』によって捏造されているのではないか』、そして②「写真を自然にも文化にも還元できないとするバッチェンの考えは、写真を否定的言明によってのみ定義される『不可能な対象』にしてしまっているのではないか」という疑念への応答可能性について検討する必要があるだろう。

不確定な起源

まず、バッチェンの理論における写真の自然にも文化にも還元できない異種混淆性について考えるために、バッチェンの写真をめぐる歴史観について触れておきたい。バッチェンは、写真の動的な性質や還元不可能性についての議論の多くを哲学者のジャック・デリダに依拠しており、その歴史性についてもデリダの脱構築的な歴史観に基づいて議論が展開されている。バッチェンは、単一の起源へと固定できない写真の性質を、彼が原写真家とよぶ写真の発明者たちの言説から、デリダの差延の概念を用いて次のように説明する。

ポストモダニストとフォーマリストたちは、写真をひとつの発生源（文化〈あるいは〉自然、文脈〈あるいは〉本質、外部「あるいは」〔引用者注：ママ〕内部）と同一視しようとする。これとは対照的に、原写真

⁸ 甲斐義明「ジェフリー・バッチェンと「写真への欲望」——写真史はいかにして可能か」『写真空間3』青弓社、2009、118頁

家たちの言説は、自身の発明をこうした諸カテゴリーをすっかり混乱させる〈諸関係の差延のエコノミー〉として示す。結果として、対立項の要素のいずれも、自立的でもなければ一方が他方に対立させられるだけでもないものでありつづける。たしかに自然と文化どちらの比喩形象も原写真家たちの思考に顕著に現れているが、いずれも写真プロセスの「起源」として固定されることはない。むしろそれぞれがその他者との奇妙な離接的關係のなかに配され、写真（まさにこの言葉がこうしたディレンマを反復している）は自らにたいして自らをたえず分割するものの運動になる。したがって、写真の制作者自身の記述によれば、写真は自らのうちに多年草的な他者性の痕跡を帯びる一連の諸関係なのである。⁹

ここで言及されている原写真家たちの言説が示す「諸関係の差延のエコノミー」は、例えば、原写真家のひとりとして数えられているニセフォル・ニエプスによる、自身の発明に対して与えるべき命名の困難にあらわれている。ニエプスの手記には、「自然自身による絵画」、「自然に基づく真実の複写」、「自然それ自身を見せること」、「現実の自然」といった、自身の発明を形容する表現が記されている。ニエプスの関心は最終的に自然（＝ピュシス）に向かい、命名の候補として、「フィソート〔Physaute〕／フェソート〔Phusaute〕」（自然それ自身）と「オートフェース〔Autophuse〕／オートフィス〔Autophyse〕」（自然による複写＝書記）を挙げている。ニエプスの懊悩において、写真は「自然」、「真実」、「複写＝書記」、「それ自身」、「見せること」、「現実」といった相矛盾する概念のディレンマが示されているのである。バッチェンは、こうしたニエプスのディレンマについて「写真の本性自体がたえざる逆説によってしか適切に表象されえないかのようなのである」と述べ¹⁰、こうした二項対立が解消されないまま写真の内部に懐胎されていることを強調する。

ここで検討してきたそれぞれの事例は、二つの明確な極のどちらにも安定することがない動的で再帰的な運動を、言語のレベルで継続させようとしている。こうした両義的な言葉や語句のなかに、それぞれ召喚される概念－隠喩を考えてみよう。それは、能動的でもあり受動的でもある、自然を描きながら自然自身に自らを描かせる、その対象を反映しながらも構成する、複写とオリジナルの区別を無効にする、自然の領域と

⁹ バッチェン、前掲書、267頁

¹⁰ 「ニエプスにとって自然は写真にとって明らかに中心であるにもかかわらず、彼は両者の関係をどのように言い表すかをいずれにしても解決できなかった。彼のノートには、こうした概念上での躊躇が、用語法のレベルでも繰り返されている。彼は、エリオグラフ法を別の単語で置き換えるどころか、最終的な決定を下す方向に向かうことさえできなかったのである。むしろ彼は、矛盾する対概念を残した（自然それとも自然の複写なのか、表象それとも現実なのか）。まるでそれは、彼の心の中で、写真の本性自体がたえざる逆説によってしか適切に表象されえないかのようなのである」（同上、108頁）

文化の領域に均等に関与するような表象のモードなのである。写真とは、それがどのようなものであれ、発明者たちにとっては、科学的であり哲学的でも概念的でもあるディレンマを明らかに提起するものである。誰もが、写真の観念にとって自然が中心的なものであることには確信を持ちながらも、自然とは何であるのか、あるいは自然の「存在の様態」をどのように記述するのかについては確信を持てなかった。要するに、写真が着想されたまさにその時点で、その中心的要素である自然は未解決の概念だったのである。¹¹

バッチェンは、こうした原写真家たちの困惑を、認識の「実定的無意識」の変化によるものであると考える。バッチェンによれば、原写真家たちの関心であった自然、風景、カメラ・オブスキュラに映るイメージ、時間、主観性といった概念は、19世紀初頭における古典主義的エピステーメーから近代的エピステーメーへの移り変わりによって「かなり危機的な状況にあり」、そうした認識論的な状況の変化によって写真の着想が可能になった¹²。「能動的でもあり受動的でもある、…自然の領域と文化の領域に均等に関与するような表象のモード」は、近代的エピステーメーにおいて初めて思考可能になったのである。「写真を撮る欲望」は、「自然、風景、カメラ・オブスキュラに映るイメージ、時間、主観性」といった、それ以前の芸術や科学の実践で用いられていた概念が、以前とは異なった形で思考され、組織されることによって生み出される。原写真家が自らの発明を適切に言語化できなかった背景には、彼らの知的活動を条件付ける認識的領野における変動があり、その変動こそが写真の誕生の条件でもあったということである。

バッチェンが写真を特定の起源の点に位置づけられない対象と考えるのはまさにこうした理由による。写真は決してその着想以前には見出されることがなかったのにもかかわらず、その着想のときにはすでにそれに先行する諸実践との連続性に標し付けられている。前述の通り、写真の誕生の条件は、認識の「実定的無意識」の変化によってもたらされたものであり、特定の社会状況の必然的所産でもなく、個人の天才的着想や、新しい技術的発見の所産でもなかった。写真の実践とは、古典主義的エピステーメーにおける科学的・芸術的実践が再組織化されるなかで見出されるようになったものであり、内部に複数の特定不可能な起源を懐胎したものなのである。そのため、写真の本質を定義しようとしてもつねにその内部に他者を抱えることになり、写真の起源を特定しようとしてもつねに別な先行者が設定されることになる。写真は、それ以前の諸実践の痕跡として、自らを時間的・空間的に差異化する運動によって生み出されたというわけである。

このように、フーコーのエピステーメーの議論とデリダの脱構築批評を組み合わせたバッチェンの論建では、写真の異種混雑性とそれゆえの起源の不確定性を活写しているように思える。しかし、そもそも写真的なものを基礎づける自己差異化の運動(バッチェンは「差

¹¹ 同上、111－112頁

¹² 同上、278頁

異の力動的戯れ」、「差延の戯れ」と呼んでいる)は、エピステーメーの議論とは本質的には関係がない。写真的なものに限らずすべての実践はその過程で自らを差異化するはずだし、そうした実践を条件付ける知的状況も個々の実践とは無関係に変化するはずである(少なくとも、フーコーはそうした因果性を拒否している)。写真的なものの差延の運動とエピステーメーの変化とを結びつけるバッチェンの議論は、ともすれば、ある時突如として確固とした同一性をもっていた科学的・芸術的実践が、認識の「実定的無意識」の変化によって写真的なものへと再編されたかのように捉えられかねない。写真的なものの差延の論理をエピステーメーの議論から説明しようとするのは、写真的なものが認識の「実定的無意識」や「写真を撮る欲望」へと同一化可能であるかのように錯覚させるか、そうでなければ「写真を撮る欲望」が写真誕生の直接的原因であるというような、バッチェン自身が拒否した因果論的な歴史観を呼び込むことになるだろう。しかし実際には、写真の誕生以前の実践も自らを差異化する運動のなかから生成したはずだし、写真の誕生以後においても、その実践は差延の論理と無関係ではない。バッチェンは、写真誕生のメカニズム(写真は、写真的なものの自己差異化=差延によってもたらされる)と写真誕生の条件(写真は、近代的エピステーメーによって思考可能になった)を、すなわち「写真がなぜ誕生したのか」と「写真はどのように誕生したのか」という本来独立しているはずの議論を同時に論じることで、両者の区別を曖昧にしてしまっている。結果として、それによって、写真の異種混淆性が否定神学的に見えてしまったり、欲望と発明の関係が自己撞着的に見えてしまったりしているのである。

起源と歴史

以下では、バッチェンのこうした「なぜ」と「どのように」の交雑を回避しながら、すなわちフーコーを経由せずに、バッチェンの言う写真的なものの差延のエコノミーを記述することを試みる。そのために、デリダにおける起源の議論と、それに伴って問題となる歴史性・時間性について詳細に検討することにしたい。

デリダは、哲学者エドムント・フッサールの『幾何学の起源』(1962/2003)へむけた序説のなかで、フッサールの歴史観について分析している。フッサールは『幾何学の起源』のなかで、題名が示すように幾何学の「起源」について語っているが、特定の数学者による具体的な発見についてではなく、「定理そのもの」の起源が検討の対象になっている。フッサールによれば、例えば「三平方の定理」は、事実として紀元前6世紀にピタゴラスによって発見されたと伝えられているが、理念としての定理そのものはピタゴラスによって発見されるより前から存在していたはずだし、仮にピタゴラスによって発見されなくても、他の誰かによって発見されることもありえる。「三平方の定理」は「発見」されたにすぎず、ピタゴラスが「三平方の定理」そのものを生み出したわけではないからである。しかし同時に、こうした理念性自体は、いつか誰かによる発見を経なければ現実化されることがない。デリダはフッサールのこうした議論を次のように整理する。

おそらく、フッサールのいう産出 *Leistung* は、受容的直感の層をも、やはり含んでいる。しかしここで重要なのは、このフッサールの直感が、数学の理念的対象については絶対的に構成的であり、創造的であることである。つまり、この直感が思念する対象ないし対象性は、この直感以前には存在しなかったのだ。¹³

いまだ発見されたことのない理念の直感とは、それ以前にはいかなる観念でもありえなかったものの直感であり、それ自体が創造的行為である。その対象は、その直感によって構築されているのだ。理念としての「三平方の定理」はその発見以前からずっと存在していると仮定しうる非歴史的なものかもしれないが、そうした非歴史的な理念自体が起源において産出されている。「私は、幾何学が実際に生まれ、私に対して実際手渡されるより前に〔引用者注：ママ〕、必然的な意味や起源の必然性を定義できはしない」のである¹⁴。

非歴史的なものが歴史的な起源を持たざるをえない、という問題についてフッサールは以下のように整理する。まず、定理の明証性、すなわち非歴史的な理念性は、発見者に固有なものとしての精神的形象として発見者のなかに宿る。ついで、それが他者によって追生産されるようになる。主観的な精神的形象であったものが、「だれにとっても共通な一個の形象として意識される」のである¹⁵。そして、それが文書のかたちで記録され、伝承されることで、発見者に固有なものとしての精神的形象が発見者を離れて永続性を獲得する。最後に、伝承された文書は私たちのもとに届き、その明証性が私たちのもとで再活性化される。つまり、定理を理解するとは、その発見の瞬間へと文書を通じて折り返されることにほかならないのである。こうした前提において、特定の数学者による定理の発見という具体的事実と、理念としての定理そのものは強く結び付けられることになる。理念の明証性は誰によって発見されてもよかった（「なぜ」発見されたかの必然性）が、事実として、その理念性は特定の発見者によって、特定の仕方で見発見されており、その特定の仕方を経由することでしか、この理念の明証性について考えることは不可能（「このように」発見されたことの必然性）だからである。非歴史的なものとしての定理の明証性が、ある起源をもつという具体的事実への遡行によって初めて可能になる。

以上のようなフッサールの理解は、歴史の単一性と伝承の絶対的純粋性、歴史が純粋な連鎖によって成り立っているという前提に基づいている。云々の定理を私たちが理解するときに、私たちはその発見の瞬間を生き直しているのだというフッサールの主張は、こうした遡行を可能にする媒体、すなわち文書の純粋性に支えられている。しかし、文書による伝達は、現実的には、つねに不確実性にさらされている。起源は消失しうるのである。

¹³ エドムント・フッサール、ジャック・デリダ『幾何学の起源』田島節夫、矢島忠夫、鈴木修一訳、青土社、2003、35頁

¹⁴ 同上、46頁

¹⁵ 同上、269-271頁

同一の事象、そのものとして知覚された対象の前にいるという意識は、純粋な、文化以前のわれわれについての意識である。この場合、文化一以前への回帰とは、文化的原始性への退行ではなくて、文化の還元であり、より高い文化形成のひとつである理論的操作である。したがって純粋に自然的なこの客観的存在者は感性的世界の存在者なのであり、かくしてそれは伝達の第一次的基礎となり、言語を発明し直すための永続的機会となる。もっとも客観的にわれわれの前に呈示された要素、一切の感覚的对象の第一質料を提供する要素、それは、範例的要素である限りでの大地そのもの（これは当然、他の諸要素よりも客観的で、永続的で、堅固で、しっかりしており、そして一層広い意味で他の諸要素を含んでいる）のであるのだから、それが最初の理念性の、したがって絶対的に普遍的かつ客観的な最初の同一性、例えば計算や幾何学の同一性の土壌を提供したのは当然である。

しかし、文化一以前の純粋な自然はいつもすでに埋没してしまっている。したがってそれは、伝達の究極的可能性として、一種の接近不可能な下部理念的なものである。だとすれば、フッサールの言うのと逆のことを言えはしないだろうか。非一伝達と誤解とは、文化と言語の地平そのものではないだろうか。おそらく誤解というものはつねに、無限な極としての良き理解のための事的地平であり有限な指標である。しかし、この無限な極は言語が始まりうるためにはつねに自らを告げているとはいえ、有限性は本質的であって、根本的に乗り越えられることはけっしてあり得ないのではないだろうか。¹⁶

このように、デリダはフッサールの歴史の単一性と伝承の純粋性という前提自体を疑問視し、フッサールの歴史観の素朴さを批判する。伝承の純粋性を支える文書は失敗可能性に曝されており、それゆえ歴史もまた単一の歴史へと同一視しえない。理念の明証性が発見されたという事実は揺るぎないものだとしても、それがほかでもないこの方法で発見されたという事実は常に不確定性がつきまとう。起源とは「究極的可能性」であり、三平方の定理が発見されたことの必然に対して「一種の接近不可能な下部理念的なもの」として、後から想定されるものなのである。かくして「なぜ」と「どのように」は切り離される。「三平方の定理はピタゴラスによって紀元前6世紀に発見された」という事実は、つねに「ピタゴラスは三平方の定理を発見しなかったかもしれない」という事実の伝達の不確実性がつきまどっている。フッサール的な単一的歴史や絶対的に純粋な伝承は、「かもしれない」歴史の複数性と不確定性に常に脅かされているのである。

¹⁶ 同上、116-117頁

ここへきて、バッチェンにおける「なぜ」と「どのように」の交雑の問題がより詳細に明らかになる。バッチェンが言及する写真的なものをめぐる差延の論理は、歴史のラディカルな複数性、すなわちいかなる事実的な記述からも離れた反実仮想としての歴史をも前提にしているはずだが、バッチェンはそうした可能性を認識の「実定的無意識」によって条件付けることで希釈してしまっている。確かにバッチェンは、フォーマリズムとポストモダニズムへの批判を通じて、歴史の単一性自体は否定しているが、そこで前提されている歴史の複数性は、文書を通じて確定可能な範囲に限定されており（実際バッチェンは、写真の言説の還元可能性について膨大な歴史的資料を参照しながら詳らかにしている）、そうした複数の歴史は、バッチェンの理論の中ではエピステーメーという歴史の条件によってひとつの系譜学に統合されている。それによって、偶然的でしなかったはずの写真の発明が必然化され、その原因とされる認識の「実定的無意識」が「接近不可能な下部理念」かのように見えてしまうのである。

伝承の不確実性と散種

こうした歴史の複数性について別な角度から確認するために、哲学者の東浩紀によって整理された固有名の議論を参照したい。東は、『存在論的、郵便的：ジャック・デリダについて』（1998）のなかで、哲学者の柄谷行人による『探求Ⅱ』（1994）を手がかりにしながら、デリダのエクリチュールを哲学者のソール・クリプキによる固有名の訂正可能性をめぐる議論と接続しようと試みている。

まず固有名論の概略について確認しよう。クリプキは、『名指しと必然性』（1986/2003）のなかで固有名に関するフレーゲ/ラッセルの記述理論について次のように検討を加えている。記述理論では、固有名を確定記述の束として捉える。例えば「アリストテレス」という名は、「プラトンの弟子」「『自然学』の著者」「アレクサンダー大王の師」といった諸々の性質の短縮形として機能することによって、特定の男性を指す。しかし、この記述理論には大きな穴がある。アリストテレスについての確定記述、たとえば「アリストテレスはアレクサンダー大王を教えていた」について、私たちは「アリストテレスはアレクサンダー大王を教えていなかったかもしれない」という反実仮想を矛盾なく語ることができる。しかし、もしアリストテレスが記述理論で定義されているとしたら、「アリストテレスはアレクサンダー大王を教えていなかったかもしれない」という文は、『アレクサンダー大王を教えた男』はアレクサンダー大王を教えていなかったかもしれない」という論理的自己矛盾を起こしてしまうのである。このことから、固有名は確定記述の束には還元されえない。これがクリプキの指摘である。

柄谷は、この事実から、「固有名は個体の諸性質の記述とは無関係であり、端的に個体を個体として指示する」のだと指摘し、確定記述の束によって示される個体の諸性質を「特殊

性)、固有名が指示する個体の個性性を「単独性」と呼んで区別しているが¹⁷、東はこの「特殊性」と「単独性」をデリダの「多義性」と「散種」に対応させる。アリストテレスの諸性質は、いくつもの確定記述（＝多義性）によって回収されうるが、「アリストテレス」という固有名は、具体的な確定記述から離れて、反実仮想を可能にする。「アリストテレス」という固有名は、複数の可能世界（＝コンテキスト）を貫いて存在し、確定記述に還元できない他のアリストテレスの可能性を生み出している（＝散種）というわけである。このことをふまえて、東はフッサールの起源の議論を以下のように整理する。

フッサールの超越論的歴史はたえずその起源へと遡行する（^{テレオロジック}目的論）。

その遡行は伝承により保証される。しかし実際はその伝承はエクリチュールの介在で行われ、したがって起源への遡行はつねに失敗可能性に曝されている。そしてその失敗は理論的には、エクリチュールのもつ「引用可能性」、本来のコンテキストからの「断絶力」、つまりエクリチュールに宿る単独性＝散種の存在により強いられている。裏返せば、「散種」とは、超越論的歴史の純粋性と唯一性をたえず断絶させ複数化することで、そこに条件法過去、つまり「三平方の定理」がピタゴラスにより発見されなかった世界の現実性を挿みこんでいく運動のことだと要約される。¹⁸

フッサールによれば、理念の明証性は、その最初の発見において構築されており、私たちが文書を通じてその理念の明証性を理解することは、その構築の瞬間＝起源を生き直すことであるとされる。そして前述の通り、これらは、歴史の単一性ひいてはそれを成り立たせる文書による伝承の純粋性によって支えられている。しかし、その文書＝エクリチュールの単独性は、「三平方の定理」はピタゴラスによって発見されなかったかもしれないという反実仮想を可能にする。伝承は失敗しうるからである。そして、この反実仮想によって、同じエクリチュールが複数の可能世界に多重に帰属する散種、そしてそこから遡行的に複数の過去＝起源が生み出されるのである。

未来への開放性

クリプキは、記述理論の矛盾から、固有名には剰余が宿っているのだと考え、そうした剰余は「かつて～と呼ばれる人がいた」という命名儀式、すなわち言語外的な出来事の記憶によって生み出されているのだと想定する。そして、そうした言語外的な出来事としての命名の記憶は、確定記述とともに特定の言語共同体のなかで伝達されることで、固有名の剰余を基礎づけるのである。ただし気をつけなければならないのは、ここでの命名はある種の神話

¹⁷ 柄谷行人『探求Ⅱ』講談社、1989年、48頁

¹⁸ 東浩紀『存在論的、郵便的：ジャック・デリダについて』新潮社、1998、42頁

として要求されているということだ。命名儀式や言語共同体といった仮定は非現実的かつ観念論的であり多くの論者に批判されているが、そもそもクリプキ自身がこうした概念を理論として提出しているわけではない。命名儀式や言語共同体というクリプキの想定は、いかなる確定記述にも還元できない固有名の単独性の原因が、言語的体系の外に求められなければならないということを示しているのであって、具体的な命名の瞬間や共同体のことをクリプキが考えているのではないのである。クリプキの指摘の重要な点は、命名儀式や言語共同体といった概念ではなく、固有名が確定記述の束ではないという否定的言明のほうにある。ここで固有名とは、言語的体系のある種の盲点として、「言語的体系では説明できないもの」という否定性によって説明されているのである。東は、クリプキにおける固有名のこの性質を、それが意味するところがない剰余によって徴付けられるという意味で、デリダの超越論的シニフィアンの概念と結びつけている¹⁹。

かくして、クリプキにおいて固有名のもつ剰余は超越論的シニフィアンとして、すなわち言語体系というシステムの不完全性として実体化されているわけだが、東によれば、デリダにおいては固有名のもつ剰余がそうしたシステム外的な要素を要求することはない。クリプキにおいて固有名のもつ剰余は、固有名の単独性とその伝達の純粋性、すなわちさまざまな可能世界を想定できるような単独の固有名と、それが実際に辿ってきた単一的な伝承から生み出されていた。固有名についての記述はすべて、単独の固有名へと折り返される。そして、別な可能世界における固有名についての記述は、その単独の固有名の剰余として回収されている。そこでは、固有名がシニフィアンとして私たちの前に届くまでの経路は消去され、つねにその起源＝命名儀式へと直接的なアクセスが前提とされている。しかし、デリダにおいてはこの経路こそが問題となる。伝達の純粋性が前提されていない限り（そしてそれは妥当な想定であろう）において、固有名には別な可能性が取り憑く。「アリストテレスはアレクサンダー大王を教えていなかった」という言表が可能になるのである。つまり、デリダにおいては、固有名の剰余はコミュニケーションの失敗から生じるものだと解釈できる。東による整理を参照しよう。

かつてアリストテレスが名指された。名「アリストテレス」は、そこからさまざまな経路を通り配達される。それゆえ名「アリストテレス」はいまや、複数の経路を通過してきた複数の名の集合体である。必然的にそこではさまざまな齟齬が生じる。名「アリストテレス」に付された複数の（経路が違う）確定記述のあいだで矛盾が生じることもあるだろうし、またその一部が行方不明になってしまったり、他の名の確定記述と混同されてしまうこともありうる。しかし命名儀式に遡行することは不

¹⁹ 同上、115－116頁

可能なのだから、それらの齟齬を調停することもまた不可能である。だからこそ、名「アリストテレス」にはつねに訂正可能性が取り憑く。²⁰

クリプキの固有名論において、固有名の剰余は命名儀式の神話というシステムの不完全性によって説明されるが、デリダにおいてはシステム自体の伝達の欠陥としての「散種」によってもたらされているのである。

このように、歴史や名の伝達における不確実性を生み出す「散種」は、フッサールの単一的かつ絶対的に純粋な歴史を脱構築し、「かもしれない」という位相を挿入する。フッサールの歴史、ないしはクリプキ的な固有名の考え方では、特定の定理の明証性や固有名が現に目の前にあるのだから、これらはどうであれ現実的な起源をもち、それによって云々の定理や固有名がこうして配達されてきたのだ、と想定される。そこでは、伝達の経路は抹消され、単一的なものとしてその由来が想定される。こうしたありかたにおいて起源は、現在から遡って設定され、現在の様相性を多義性（＝文脈依存性）へと還元される。

デリダは、こうした起源と現在の関係、過去から見た未来としての現在を「本の外」のなかで序文の時間性として論じる。序文は、本の内容について未来系〔au future〕で語るが、その未来〔future〕はすでにもう書かれている。「序文の序は、未来〔avenir〕を現前に還元し、それを表象し、近づけ、息を吹き込み、その前に出ることでそれを前に据える。序は、未来〔avenir〕を、目の前にある現在の一形式に還元する」のである²¹。ここで未来〔future〕と未来〔avenir〕は、単一的で伝承の絶対的な純粋性に支えられた歴史と、「かもしれない」を含む「散種」に対置されている。

このようにデリダにおいて、起源は様々な経路を通じて私たちのもとに届く。そうして届いた起源には、伝承の不確実性によってさまざまな「かもしれない」可能性が伴う。伝承はエクリチュールによって担われているのだから、そこには散種の論理が宿っており、それによって私たちの目の前に提出されているものには起源の多義性に決して還元されることのない複数性を取り憑いているのである。そして、こうした複数性は、単一の起源に畳み込まれていた多義性（＝future）では決してなく、むしろ起源を「かつて決して現前したことのない、そして今後も決して現前することのない、そうした『過去』」²²へと複数化する開放性（＝avenir）を伴っているのである。

「的なもの」

さて、ここまでデリダにおける歴史について大まかに確認してきた。起源の不確定性や、単独性と同一性についてのデリダの議論は、バッチェンの歴史理解の基礎をなしていると思えていだろう。写真は、単一の起源を持たず、それゆえひとつの理念へと回収されること

²⁰ 同上、128 頁

²¹ DERRIDA, Jaques, *La dissemination*, Seuil, 1972, p.13〔なお、日本語訳は東による引用を参照した（東、前掲書、56 頁）〕

²² ジャック・デリダ『哲学の余白（上）』高橋充昭・藤本一勇訳、法政大学出版、2007、64 頁

がない。特定の起源によって単一的な歴史を想定するフォーマリズムやポストモダニズムの理論は、写真の実践がもつ差異化の運動を捨象することによって成り立っているのである。バッチェンが指摘するように、写真は実際に、複数の地域で、複数の人物によって別様に発明＝発見され、別々の経緯で再発明されたり改良されたりしながら実践されてきた。写真のこうした歴史は、まさしくデリダにおけるこうした歴史の複数性と類比して捉えられるものだろう。しかし気をつけたいといけないのは、デリダにおける歴史の複数性は、実際に発見された具体的な歴史の複数性以上のポテンシャルを持っている。写真の同一性のなさは、歴史上実際に様々な実践が行われてきたことによるものではなく、そうした実践を生み出す写真の散種によってもたらされている。これらを踏まえて、バッチェンにおける写真の力動性について考えていこう。

先に述べたように、バッチェンは近代的な知の枠組みによって構想することが可能になった「写真」と「写真的なもの」という2つの概念を使い分けているが、「写真」が現実化した具体的な対象であり、「写真的なもの」が潜在的かつ、いまだかつて現前したことのないものを含む対象であるという点で、デリダが『マルクスの亡霊たち』(1993/2007)や『アーカイブの病』(1995/2010)で論じた「メシアニズム／メシア的なもの」や「ユダヤ教／ユダヤ的なもの」に対応させることができる。

デリダは、歴史家のヨセフ・ハイム・イェルシャルミの『フロイトのモーゼ：終わりのあるユダヤ教と終わりのないユダヤ教』(1993/2014)を通して「ユダヤ教／ユダヤ的なもの」という2つの概念に検討を加えている。イェルシャルミによれば、ユダヤ教には終わりがあるとしてもユダヤ的なものには終わりがない。ユダヤ的なものは、いかなるユダヤ的な特徴(ユダヤ教)からも切り離されており、それは具体的約束への期待(＝メシアニズム)ではなく、未来〔*avenir*〕への開かれた関係であるとデリダは整理する²³。しかし、こうしたイェルシャルミによる「ユダヤ的なもの」は、ユダヤ的経験を普遍化するように見えて、ユダヤ民族に固有の外傷によるより強力な同一性へと帰結しうる。同一性の欠如は、否定的同一性の形成へと急激に向かうことがありうるからだ。デリダはこうした否定的アイデンティティの形成を慎重に回避しながら、「的なもの」の政治的可能性について検討する。デリダにとって、「メシア的なもの」とは、「来たるべき民主主義」の異種混交性を表す隠喩的な概念だったからである。デリダにとって、「メシアニズム」はマルクス主義におけるキリスト教的終末論と結びついており、それはすでに予測された未来を希求することであった。それに対して「メシア的なもの」は、予測不可能な未来に曝され、「かもしれない」という開放性に脅かされる経験なのである。

以上の整理を「写真」と「写真的なもの」の関係に対応させて読解しなおしてみよう。「写真」をその諸性質から定義できるとするフォーマリズムの写真論では、写真史の単一性(芸術写真史)が前提されている。この場合には「写真」の多義性や様相性を想定する必要はない。一方で、「写真」を諸々の文脈によって構築される対象と考え、それ自身の同一性を否

²³ ジャック・デリダ『アーカイブの病』福本修訳、法政大学出版社、2010

定するポストモダニズムにおいて、写真史は科学、司法、報道といったそれぞれの社会史に同一視され、写真史の単一性は前提されない。しかしバッチェンも指摘するように、写真が同一性をもたないにも関わらず、その同一性のなさ（＝多義性）自体は確定できるとするポストモダニズムの立場は、諸々の文脈における複数形の「写真」を、「写真的なもの」という単独性に紐付ける。「写真」がそれ自体の歴史をもたないとしても、「写真的なもの」の起源は社会史のある一地点に持っていおり、複数形の写真はすべてその起源への遡及可能性によって支えられているからだ。そうして、ポストモダニズムにおける「写真」の複数性は「写真的なもの」の多義性へと還元される。

しかしここまでで確認したようにバッチェンにおける「写真的なもの」は、自らを絶えず差異化する運動によって特定の起源の点へと固定されることから逃れる。バッチェンにおける「写真的なもの」とは、かつて発明されたという特定の起原へ遡ることが可能なもの、起源において汲み尽くされうる多様性＝多義性の再来（＝かつて書かれた確定的な未来〔future〕）なのではなく、歴史上の複数の地点で現れ、現在に到るまで多様に実践され、そしてこれからも多様に実践されうる、再実践の不確実性にさらされ、未来〔avenir〕への開放性をもった対象なのである。だからこそ、バッチェンは「差延の論理に従えば、写真というものが存在しなかったことは一度もな」く、「物理的対象としての写真が消え去ったとしても、…写真的なものはいつそう輝きをもって生き続ける」と述べることができる。バッチェンにおいて「写真的なもの」とは、「写真」から様々な経路を通り、伝達の不確実性によって複数性と様相性に曝された複数の名の集合なのである。

写真的なものの複数性

ここまで、バッチェンにおける写真の歴史性や「写真的なもの」について確認してきた。これによって、ひとまずバッチェンの理論における欲望／発明モデルに関する部分以外への批判については再反論が可能になったように思われる。

①「『写真的なもの』が『欲望』によって捏造されているのではないか」については、そもそもの議論の順序が転倒している。ここまで確認してきたように、「写真的なもの」は、「欲望」概念を使わずとも説明できる。後に詳述するが、「欲望」は、写真の誕生（＝このように写真が発明されたことの必然性）を説明するために必要とされているのである。そしてその「欲望」は、前述したようにバッチェンにおいては、「写真的なもの」の理論とは別に、フーコーの理論が参照されて説明されている。そのため、バッチェンの理論において、欲望／発明モデルに問題がある可能性は残されるとしても、「写真的なもの」の理論が棄却される理由にはなり得ないだろう。

そして②「写真を自然にも文化にも還元できないとするバッチェンの考えは、写真を否定的言明によってのみ定義される『不可能な対象』にしてしまっているのではないか」については、固有名論で確認した超越論的シニフィアン（signifiant）の位置付けから考えることができる。クリプキの固有名論において、複数の相反する可能世界（＝文脈）における確定記述を受け入れ

ることのできる固有名の剰余は、超越論的シニフィアンの働きによって保証されていた。そしてこの超越論的シニフィアンは、そうしたものが存在しなければ固有名の単独性が説明できないがために要請されているのであって、具体的に示されるのではなく、否定的にしか言明できない。このような整理に基づけば、先の問いは、バッチェンの「写真」は超越論的シニフィアンなのではないか、という問いに読み替えることができるだろう。そして、ここまで「写真」と「写真的なもの」についての検証をしてきた私たちは、その問いに容易に答えることができる。バッチェンにおいて「写真」は、「写真的なもの」の自己差異化のプロセスによって生み出される。「写真」の複数性は、否定的にしか言明できない「写真的なもの」の多義性ではなく、単に写真の実践における不確実性によってもたらされる開放性に根拠付けられている。写真を自然にも文化にも還元できない写真の性質は、写真の実践の歴史を複数の系譜学へと開く、いまだ現前したことのない写真への開放性として捉えることができるだろう。

このようにバッチェンの「写真的なもの」概念は、デリダの散種の議論から比較的シンプルに導き出すことができる。「写真的なもの」は起源としての写真へと折り返されない。写真の起源は、理念的にも確定不可能だし、現実的にも複数の経路をとっている（写真は複数の土地で、複数の発明者によって別々に発明された）。写真はひとつの確定可能な同一性をもって実践されるわけではない。写真の多様な実践は、超越論的シニフィアンとしての写真の文脈に依存した多義性によってではなく、単に写真の実践に伴う再現の不確実性（異なる文脈で実践されるたびにそれ以前の実践から微妙にずれる）に伴う開放性によってもたらされている、というわけである。

それにもかかわらず、なぜバッチェンの議論はわかりづらくなってしまっているのだろうか。それは、バッチェンがこうした写真の実践の開放性を前提としながらも、というよりもこうした開放性を前提としているからこそ、なぜこのような形で写真が発明されたのか、という発明の必然性へと議論が向かっているからである。イェルシャルミが「ユダヤ教がいずれ終わりゆくものだとしても、ユダヤ的なものには終わりが無い」と述べるように、バッチェンにおいても「写真的なもの」には終わりが無いが、写真についてはその始まりと終焉が語られる。「墓碑銘」のなかで、バッチェンは現代を「ポスト写真」の時代と称しているが、このことからわかるのは、バッチェンにとって写真が、狭義には 19 世紀中頃から 20 世紀末までのおよそ 150 年間に発生した局地的な現象であるということだ。写真以後の現在から遡行して、原写真といえるような実践からいかにして写真が生み出されるに至ったのか、そしてそうした実践がいかにして終焉に向かったのか。そうした写真の有機化と崩壊を語るために必要とされるのが「実定的無意識」や「欲望」の概念である。カメラ・オブスクラや物質の感光性に関する実験といった現在から振り返って原写真といえるような実践は、近代的な知的状況の到来によって写真として着想されることが可能になった。近代に固有の認識の「実定的無意識」によって「写真を撮る欲望」が可能になったというわけである。そして、視覚の制度の変化とともにこうした写真は終焉に向かっている、というのがバッチェ

ンの考えである。バッチェンにおける議論のこうした二重の構成、いずれ終わりゆくものとしての写真と終わりなき「写真的なもの」、写真の誕生の理論と「写真的なもの」の理論が同時に展開されているところにバッチェンのわかりづらさがある。それによってバッチェンの理論が否定神学的に見えてしまったり、循環論法的に見えてしまったりしているのであろう。

写真の死

バッチェンの理論を大まかに整理しておこう。議論は大きく分けて3段階ある。①写真以前、②着想・発明、③ポスト写真である。

まず写真以前においては、主体とその外部にあるものとしての自然は明確に分離されていた。望遠鏡やカメラ・オブスクラなどの視覚装置に映し出されているイメージは、外的対象の透明な現前であり、人為的な書記としての絵画とは区別される。視覚装置を始めとする光学技術や描画法、物質の感光性に関わる化学における実践は、それぞれの学的領域において別々に実践され、互いに交差することはない。これらは現在から振り返ればいずれ写真とよばれるものではあるが、いずれも写真の起源として固定化されない。これらは、写真の発明以後に（序文の序のように）しか、いずれ写真になるものといえないからである。それゆえ、こうした写真以前の実践は、絵画、科学といったそれぞれの領域において、自然主義的なエピステーメーに基づいて多様に実践される。

次に自然主義時代の終焉、つまり認識の「実定的無意識」に変化が生じる。主体と自然の分離は前提とされないようになり、外的世界は表象として主体によって構築されるものとして想定されるようになる。それによって、表象であると同時に自然であるようなもの、すなわち写真のような存在を構想すること（＝「写真を撮る欲望」）が可能になる。こうした「欲望」が、写真以前の実践を再配置し、組み合わせることによって未分化な「原写真」を写真へと有機化する。欲望が対象を生産するわけである。そうして生み出された写真は、自然と文化、現象と表象の二重性に特徴づけられる、近代的な知の様態に徴付けられている。これが着想・発明の段階である。こうした写真は、様々な文脈で多様に実践される。ポストモダンの写真論で言及されるような報道写真や司法写真といったものは、そうした実践の多様性を示すものである。バッチェンにおいて、写真とは、狭義には、こうした知的状況と結びついた近代的な概念であり、「写真的なもの」や後述する「ポスト写真」とは区別される。

こうした多様な写真は、写真がもつ可変性という根源的性質の多義的な発露によってもたらされるわけではなく、写真の実践の原理的開かれ（いかようにも誤用されうること）によってもたらされている。写真は、すでに過去に実践された写真の繰り返しではなく、その状況（＝文脈）に応じて、それまで写真の一部とは見なされていなかったような要素が紛れ込んだり、かつて写真の一部だとされていたものが抜け落ちたりしながら、別様に実践されうる。こうした多様性は、一方ではその可能性を「実定的無意識」によって抑圧もされてい

るのだが、20世紀末以降のデジタルテクノロジーの台頭に見られるような視覚をめぐる知的状況の変化によって、その籐が外れつつもある。これがポスト写真の段階である。写真はかつて実践されたようにはもはや実践されないようになっている。これまで近代的な視覚のありかたによって条件付けられていた写真が、別の知の配置へと組み替えられようとしているのである。

ポスト写真の状況の顕著な例が、デジタル化以降盛んに語られるようになった「写真の死」の議論である。客観的事実を伝える写真の能力は永遠に否定され、オリジナルとシミュレーション(=真理と虚偽)の区別がもはや不可能になってしまった、というわけである。写真がデジタルイメージとして扱われるようになったことによって、写真が表象であると同時に自然現象でもあるという側面が弱まり、写真における現実との紐帯が極めて弱くなったことがこの変化の現れとして主要な点であるだろう。もちろんバッチェンが指摘するように、写真の人為性は、写真の最初期からその諸性質のなかに書き込まれていた。しかし、そうした人為性は、あくまでも写真が自然現象として記録されることのコインの裏表として存在していたのである。しかしCGイメージとの存在論的な差異を持ち得ないデジタルな写真イメージは、ヴァーチャルなイメージとしての側面を不可避免的に抱えることになる。

バッチェンは、こうした変化を「義肢的・形成外科的技術、クローン技術、遺伝子工学、人工知能、ヴァーチャル・リアリティ」といった活動領野の台頭と同時代的な知的状況であるとみなす²⁴。つまり、写真における人為性の全面化は、単にデジタル化によって写真の改変が容易になってその物的証拠としての側面が失われたというだけではなく、近代的な知の徴としての写真の異種混交性における「異種」、写真の内部における差延の運動を支えていた他者性の終焉を標し付けているのである。自然と文化のどちらにも還元できない、という性質をもつ写真は依然として自然と文化というカテゴリーをめぐる運動と切り離せないものであった(自然の発出であると〈同時に〉、人為的書記でもある)。しかし、権利上人為性と自然がもはや区別できないデジタルイメージはこうした両極のハイブリッドであり、写真のエコノミーを支えていた知的状況から切り離されつつあるのである。ポスト写真の状況においても、写真は依然として自然、認識、表象、観察する主体、観察する対象といった諸概念のエコノミーでありつづけているが、これらの概念の関係や、それぞれの概念に与えられた地位は、自然主義時代のような自然と文化の対立によっても、近代における自然と文化の二重性にも、もはや基礎づけられていないということである。

留意しておきたいのは、この「死」が、誕生のメカニズムと全く同型であるということだ。写真は、純粋に科学的でも、純粋に文化的でもないものとして、すでに発見／発明され、いまだかつて写真として自らを組織することがなかったものによって形作られている。そしてそうした運動は、近代固有の知的配置によって組織されている。写真の発明以降においても、写真が決して単一のテクノロジーであったことはなく、互いに競合するテクノロジーの刷新や衰退に特徴づけられている。この再発明の絶えざる連続によって、写真は、自らを再

²⁴ 同上、329頁

構成すると同時に、解体していく。写真は、既存の写真をもとに実践されるが、その実践は起源に折り返されることはなく、別な実践へと開かれている。それによって、いまだ写真であったことのない要素（コンピュータ）をその要素として持つようになり、周縁化されていた要素（人為性）が主要な性質として回帰したりするのである。視覚における近代的な条件は、20世紀末以降急速に変容に向かい、それによって写真は、自らを生み出したのと全く同じメカニズムによって終焉に向かっている、というわけである。

第2章 写真装置とプログラム

写真装置

前章で、私たちは写真（バッチェンの語彙でいえば「写真的なもの」だが、以下の章では特別な理由がない限り単に写真とする）の力動的な性質とその可変性の開放性について、ジェフリー・バッチェンの理論から、東浩紀のデリダ読解を補助線にしつつ確認してきた。写真が複数の起源をもついくつもの要素からなり、19世紀初頭にそれらが特定の仕方で配置され直されることで誕生したというバッチェンの指摘は、その原因に関する理論に疑問が残されるとしても、端的に歴史的事実であろう。そのため、写真が単一の起源に還元されない差延のエコノミーであるということもまた、単なる抽象的な議論の産物というわけではない。写真は、実際に現在に至るまで、技術的にも文化的にも自らを差異化しつづけているし、それによって、現在ではもはや写真的ではないと思われるような実践まで、写真的な技術から生まれている。そのため、現実の写真の実践を考えるうえでは、前章までの概念整理は、より具体化な現実の差異化の運動と照合されながら検討される必要があるだろう。諸要素の配置＝配備である写真とは具体的にはどのように理解できるものなのか。写真の散種は実効的にはどのようなものなのか。本章では、こうした写真の具体的形態と機能について検討する。

そのためにまず、哲学者のヴィレム・フルッサーの議論について確認したい。フルッサーは、『写真の哲学のために：テクノロジーとヴィジュアルカルチャー』（1983/1999）のなかでカメラ〔fotoapparat〕について論じているが、そこでカメラを人間の視覚的な器官を模した単なる機械〔maschine〕ではなく、写真という情報を生み出す「写真装置〔fotoapparat〕」と呼んでいる。フルッサーは、人間の器官の延長となる文化的対象を道具の定義とし、機械は、道具が経験的な模倣をこえて、科学的な理論に基づく技術的对象となったものだと述べている。人間の器官の延長としての道具は、機械となることで強力かつ巨大になり、そしてそれによって、逆に人間が機械の延長として機能するようになる。こうした変化は、フルッサーによれば、産業革命以後にみることができらるもので、それによって機械を所有する資本家と機械に従事するプロレタリアートという社会階級が生まれるのだが、いずれにせよ道具／機械と人間のあいだに主従の関係が存在していること、そして関係が逆転してもこれらの対象を所有することが可能であることは両者に共通している¹。

装置は、こうした機械のうち、物質的な生産に関わるもの（＝世界を変化させるもの）ではなく、情報の生産に関わるもの（＝世界の意味を変化させるもの）であるとされる。鋤が足の指の模倣としての道具であり、トラクターがその技術的に発展した機械として畑を耕

¹ 『写真の哲学のために：テクノロジーとヴィジュアルカルチャー』 深川雅文訳、勁草書房、1999、24-29頁

すという労働を行うのに対して、写真装置は写真というシンボル（＝情報の担い手）を生み出すのである。そのため、フルッサーにとって、写真家の実践は、物質としての写真を生産することではなく、写真装置を用いてシンボルを生み出すことである。写真装置が生み出すシンボルは、写真装置の機能によって制限されているため、写真家の実践は、写真装置の機能を汲み尽くし、まだ生み出されていない新しいシンボルの生成を目指すものであるとされる。この点で、写真家の実践は、労働よりもゲームに近いものとなる。チェスプレイヤーがチェスというゲームのルールの中で、新しい手を探索するのと同じように、写真家もまた写真装置というシステムから未だ誰も見たことのない情報を取り出そうとするのである（写真装置と写真家のあいだで繰り広げられるゲームについては 6 章で詳細に検討する）。

フルッサーが述べるように、装置には「行政装置」のような巨大で社会的なものから、「電子機器のコンピューター・チップ」のような微視的で技術的なものまで含まれることから、チェスにおいてその物理的支持体よりもルールのほうが重要であるように、装置において本質的なのは物理的基盤よりも、制度的・システムの的なものであることがわかる。実際にフルッサーは、写真装置について、以下のように述べている。

たしかに、装置の多くはハードな事物です。写真装置は金属、ガラス、プラスチックなどから作られています。しかし、それらでゲームすることを可能にしているのは、その堅牢さではありません。チェス盤とチェスの駒の木材が、チェスのゲームを可能にしているのではなく、ゲームのルール、チェスのプログラムがそれを可能にしているのです。わたしたちが写真装置を買うときお金を払うのは、金属やプラスチックに対してというよりも、むしろまず、その装置が画像を生み出すことを可能にしているプログラムに対してなのです。……装置の中でも最もソフト的な装置、たとえば政治的装置においても、ポスト産業主義社会全体にとって何が特徴的なものであるかを読み取ることができます。価値を自由に意のままにできるのは、ハード的な物を所有しているひとではなく、そのソフト的なプログラムを管理しているひとです。²

事実として、写真装置は様々な物質によって構成されているが、地域や時代、そして発明者や企業の仕様の違いによって、仮にほとんど同じ機能を備えた装置だったとしても、その組成はそれぞれで異なっている。これらは物理的には全く異なっているものの、すべて同様のプログラムによって機能しているのだ。紙片に記号を書くだけでチェスがプレイできるのと同じように、ピンホールをあけた紙箱に感光剤を塗った紙を貼るだけでも写真装置を機能させることは可能である。それは、こうした装置が物質的な位相において同一性が見出されているのではなく、プログラムという非物質的な位相に見出されているということの意味している。個々の要素がどのようなものであるかはプログラムが機能する限り何でも

² 同上、38 頁

よく、要素間の関係、すなわち配備が写真装置にとって重要だということである。

フルッサーによれば、写真装置のプログラムは「装置を自動的な画像制作へと動かすプログラム」と「写真家がゲームをすることを許容するプログラム」の2つによって組織されており、両者が協調することで写真装置は機能している³。これは、現代的に言えば、内部処理とインターフェースという区分に当てはまるだろう。写真装置は、内部処理に関わるプログラムによって諸々の要素を結びつけて自動的な画像の生成へと動員し、インプットとアウトプットなどのインターフェースにかかわるプログラムによって写真家をシンボル生成のゲームへと動員する。写真装置を構成する諸要素は内部処理のプログラムによってブラックボックス化され、インターフェースのプログラムを介して撮影者をはじめとするブラックボックスの外部と接続されるのである。

ブラックボックスとその外部という関係を生み出す2つのプログラムは、写真装置の機能を担うと同時に、写真装置という装置の輪郭を形成してもいる。2つのプログラムが行っていることは、諸要素を結びつけ、ひとつの機能へと動員することなのだが、前者がそこで動員される構成する要素を固定化された関係で結びつけブラックボックス化するのに対し、後者では、インターフェースによる変数の入力（被写体、絞り、露出、露光時間といったもの）を受け付けることによって、動的な関係でその装置に関わる要素を動員する。プログラムが装置のために諸要素を動員するときのこの違いによって、写真装置（≈カメラ）の輪郭と、その外部（被写体や撮影者）の関係が生み出されているのである。

前章で私たちは、写真を、複数の起源をもつ諸要素のネットワークであるということを理論的に確認したが、フルッサーによるこうした写真装置のイメージは、それをより具体的に想像することを可能にする。写真は極めてソフト的な装置であり、その物理的要素ではなく、それらの配置（=ネットワーク）によって成り立っている。そして、その配置が変われば、装置の輪郭もまた変化するのである。それによって、写真は多形的になり、写真にとって本質的とされる要素も不安定になるのである。写真装置をカメラという単数形の機械ではなく、集合名としての装置〔apparatus〕として捉えることは、それが様々な要素の組み合わせによって成り立つ「器具一式〔apparatus〕」としての側面を如実に表していると言えるだろう（写真装置の器具一式性については4章で詳細に検討する）。

社会技術的ネットワーク

フルッサーの写真装置の概念は、カメラや写真（写真術）をプログラムとして捉えることで、その多形的な性質を具体的に理解することを可能にし、写真を近代特有の知の様態によって可能になった技術的思想的配置ととらえるバッチェンの写真概念により明瞭なイメージを与えてくれる。ただし、急いで付け加えないといけないのは、写真装置を構成する2つのプログラムによって連想されるブラックボックスの内部と外部がソフト的なプログラム

³ 同上、37頁

によって生み出されているということは、装置の輪郭もまた、プログラムによっていかようにも変化するということである。フルッサーの写真装置＝カメラ〔fotoapparat〕の概念は、その名前から、物理的対象としてのカメラと同一視されやすく、ブラックボックスのイメージも文字通りカメラの暗箱と同一視されてしまいやすい。しかし、後述するように、写真装置によるイメージ生成のプロセスには様々な組織体が関わっており、何がインターフェースとなり何がブラックボックス化されるかは、こうした諸要素がプログラムによってどのようにネットワーク化されるかによって変化する。フルッサーによれば、写真装置のプログラムは、他の社会的・制度的プログラムとの入れ子状の構造をなしており、装置自体もより大きなネットワークのなかのひとつの要素として機能している。実際に、写真装置はそれ単体で機能することはなく、フィルム産業や現像を請け負うカメラショップなどの隣接した組織＝装置との関係のなかで機能している。撮影者は、写真装置のインターフェースによって動員されるのみならず、隣接する装置のプログラムによっても従属させられているわけである。

こうした写真装置のプログラムの変化による諸装置の関係の変容は、デジタル写真の普及に伴うものがわかりやすい例ではあるが、デジタル化に固有な問題というわけではない。哲学者のブリュノ・ラトゥールは、「テクノロジーは社会の耐久性を高める」(1990)のなかで、社会的技術的關係がそれを構成する要素によっていかに変容していくのかについて、リース・V・ジェンキンスによる研究をもとに、イーストマン社によるコダックカメラの発明と大衆的な写真市場の発生との関係を例に説明している⁴。

まずジェンキンスによるイーストマンの歴史について確認しておこう。1839年にダゲレオタイプの操作手引書がルイ・ダゲールによって公開されたとき、ジロー商会が発売した撮影のための器具は非常に高価だったため、人々は眼鏡店や薬局へ走り、装置を自ら製作したといわれている。1850年ころから1860年代頃になると、写真は主にコロジオン湿板法という手法で撮影されるようになる。この方法は、エチルアルコールとエチルエーテルにニトロセルロースを溶かした液体にヨウ化カリウムなどのヨウ化物を混合したヨウ化コロジオン液を硝子板に塗布し、硝酸銀溶液に浸したあと、乾かないうちに撮影し、硫酸第一鉄溶液で現像、シアン化カリウム溶液で定着することによってネガを得る。この頃には写真用のカメラをはじめとする撮影・現像のための器具が出回るようになるが、この方法は感光膜の作成から現像・定着までコロジオンが湿った状態のまま完了しなければいけないため、撮影者は撮影現場でこのプロセスのすべてを自ら実行する必要がある。湿板を事前に作成して保管する方法や乾板の作成の試みは行われていたが、輸送の現実性や感光性の低さなどの理由から一般化することはなかった。

しかし、1860年代にゼラチン乾板法が確立すると、感光膜を事前に作成することが可能になる。1870年代にはガラス製の乾板を製造販売する企業が現れ、多くの撮影者たちがこ

⁴ LATOUR, Bruno, "Technology is Society Made Durable", *The Sociological Review*, Vol.38, Issue 1, 1990, pp.103-131

の乾板を利用するようになる。イーストマン乾板&フィルムカンパニーの前身であり、その後イーストマン・コダックとなるイーストマン社はこの流れにある。イーストマン社は他の製造会社との価格競争を避けるために、携行性の高いガラス製乾板式カメラの開発を行い、その流れでより省スペースで携行や連続撮影が容易なロールフィルム式カメラを、1870年代初頭に考案されたものの製造コストや精度の低さなどの理由から商業的に成功せず、特許も取得されていなかったレオン・ワーナーキによるロールフィルム式カメラをもとに開発した。このカメラは多くの注目を集めたものの、ガラス製乾板に比べるとプリントの仕上がりが劣っていたり、それを改善したバージョンでは撮影者自身で現像を行うにはフィルムが繊細すぎるなどの理由により、あまり受け入れられなかった。

このように最初のロールフィルム式カメラは商業的には失敗したものの、その頃イーストマン社は、高感度印画紙の製造とネガ現像・ポジ印刷のサービスで大きな利益を上げていた。イーストマンはロールフィルム式のカメラを開発していた当初、すべてのガラス製乾板ユーザーがロールフィルムへと移行するだろうと考えていたが、ロールフィルム式カメラの失敗をうけて、この方式のカメラを、広くアマチュア顧客の開拓に使えないかと考えるようになる。イーストマンは写真のプロセスを①感光材料の製造すること、②カメラで感光材料を露光させ撮影すること、③ネガを現像・定着させ、ポジ画像をプリントすることの3段階に分けて整理し、イーストマン社のもつ①と③に関する膨大なリソースをもとにアマチュア向け写真システムを開発することとなった。

そうして発明されたのがコダックカメラである。1888年に最初に発売されたこのカメラには100回分のフィルムがすでに装填されており、撮影者はシャッターを押すだけですぐに撮影できるように設計されていた。ひと通り撮影が終わったら、カメラ本体ごと工場に送り返せば、フィルムが再装填された状態のカメラと現像済みのプリントが送られてくる。「あなたがボタンを押せば、あとはわれわれが行ないます〔You press the button, we do the rest〕」という有名なキャッチコピーとともに広く普及し、それまで写真を撮ろうとすら思っていなかったような顧客を含む広いユーザー層を開拓することに成功した。

以上がジェンキンスによる整理だが⁵、ラトゥールはこのコダックカメラ開発のストーリーにおいて、コダックカメラとアマチュア撮影者という顧客層が同時に構築されている点に注目する。コダックカメラのユーザーは、イーストマン社以前には存在しなかった社会的集団から探索され、抽出され、構築されている。そして、それはコダックカメラにかかわる技術的な開発と同時に進んでいるのである。一方で、コロジオン湿板法から写真を実践してきたようなプロフェッショナルなユーザーたちは、イーストマン社のガラス製乾板や高感度印画紙には関心を示し、それに伴って自身のラボを改造したり、それまで使用していた薬剤や紙の使用をやめたりした。ラトゥールは、こうした社会的技術的変遷は、単に技術的な対象の単線的で漸次的な発展によるものではなく、技術的なものも社会的なものも含む

⁵ JENKINS, Reese V., “Technology and the Market: George Eastman and the Origins of Mass Amateur Photography”, *Technology and Culture*, Vol. 16, No. 1, 1975, pp.1-19

可変的で混交的なグループが他の可変的な対象と関係結び、両者が互いを生産する過程であると述べている。ラトゥールによれば、こうしたプロセスは、特定の社会技術的關係が別の構成要素によって置き換えられることによって、関係のネットワーク全体が「翻訳」されることによって起きているのである⁶。

この「翻訳」とはどういうことか。議論をシンプルにして概要を掴むために、ラトゥールによるホテルの鍵の例について検討したい。ホテルでは、宿泊客による鍵の紛失を防ぐために、外出時に鍵の返却を求める。多くの場合、ホテルのマネージャーはチェックイン時に宿泊客に対して「外出時には鍵を預けてください」といった口頭での依頼を行うが、宿泊客はしばしばこうした依頼を忘れてたり無視したりして、鍵を持ち出してしまうことがある。ラトゥールは、この例における「宿泊客の外出時には鍵がフロントに返却されているようにする」という状態を保とうとするホテルによる仕組み（ここでは口頭での依頼）を「プログラム」、そのプログラムに反して鍵が持ち出されてしまう原因を「アンチ・プログラム」と呼んでいる。

このプログラムは、まったくなんの対策もされていない状態（マネージャーが心のなかで思っているだけ）では、ほとんどなんの実効的機能も持たないが、最初の例のようにマネージャーが宿泊客に口頭で依頼を行うことで、「マネージャー／依頼／誠実な宿泊客」という関係が生み出され、プログラムが機能する。この場合、口頭の依頼をちゃんと聞かない宿泊客といった要素がそのアンチプログラムとして機能する。このようなプログラムは、別な形でも機能する。マネージャーが口頭で依頼することをやめ、フロントや客室に「外出時には鍵を返却して下さい」という旨のサインを掲示することで、「マネージャー／サイン／誠実な宿泊客」といった関係によってプログラムが機能することになる。この場合、マネージャーの口頭での依頼は依頼文が書かれたサインという物質的な要素に置き換えられているが、こうしたサインを見落としがちな宿泊客やサインに書かれた言語を読むことができない宿泊客が依然としてアンチプログラムとして機能する。サインの表示言語を増やしたり、口頭で依頼を念押ししたりすれば、このプログラムはより安定して動作するようになる。プログラムを構成する要素が増えれば増えるほど、要素間の結びつきが強くなれば強くなるほど、プログラムは首尾一貫して機能するようになるのである。

そこで、ホテルの鍵に大きな錘を取り付けたとする（旅館などで渡される、部屋番号が記載された大きなアクリルの塊がついた鍵を想像するとよい）。すると宿泊客はポケットを膨らせ、ハンドバッグを重くするこのやっかいな鍵を持ち歩きたくないという理由から進んで鍵をフロントに預けるようになる。「マネージャー／サイン／錘／鍵／誠実な宿泊客・重い鍵を持ち歩きたくない宿泊客」という関係によって同様のプログラムが機能するのである。この場合、重い鍵をもつものもしない変わり者の宿泊客や、錘と鍵をつなぐリングの脆弱性などがアンチプログラムとなる。最初の例では、マネージャーの口頭での依頼が出発点となり、それに従う誠実な宿泊客と一体になってプログラムが遂行され、最後の例では、サイ

⁶ Latour, op. cit., p.114

ンや錘の付いた鍵が、サインに従う誠実な宿泊客や余計な荷物を持ちたくない宿泊客と一体になってプログラムが遂行される。

いずれの例も「宿泊客の外出時には鍵がフロントに返却されているようにする」というプログラムを機能させるための関係ではあるが、このプログラムの構成要素も命令もそれぞれに異なっている。最初の例では、プログラムは口頭での依頼という社会的制度によって実現されており、最後の例ではサインを経由した社会的制度と錘という物質的な装置によって実現されている。前者のように人間的な要素間の関係はしばしば社会的関係とみなされ、後者に支配的な物質的な関係はメカニズムとみなされるが、実際には両者は人的・物質的要素の両者が連結した長い鎖に統合されている。前者で支配的な関係である「マネージャー／依頼／誠実な宿泊客」は、後者で支配的な関係となる「マネージャー／錘／鍵／重い鍵を持ち歩きたくない宿泊客」に置き換えられるのであり、そこでは人間的な要素に代わって非人間的な要素が登場しているし、また別の場合においてはその逆のことも起こりうる。このような社会的技術的変遷において重要なのは、個々の社会的集団や技術的対象なのではなく、それらが構築する連鎖とその変容でなのである。

H-H-H〔引用者注：Hは人間的なアクター、非人間のアクターを指す〕の集合は社会的関係のように見え、NH-NH-NHの部分はメカニズムや機構や機械のように見えるが、重要な点は、それらが常に長い鎖のなかに統合されていることである。私たちが研究するのは、その鎖（シンタグマ）あるいはその変容（パラディグマ）であって、決してその全体や部分ではないのである。そのため、「それが社会的／技術的／科学的なものか」あるいは「云々の社会的関係は技術から／技術は社会からの影響を受けているか」と問うのではなく、私たちは単純に「非人間に代わって人間が／人間に代わって非人間が登場したか」、「云々の行為者の力能は変更されたか」、「云々の（人間であれ非人間であれ）行為者は別の行為者にとって代わられたか」、「この関係性の鎖は延長あるいは変更されたか」と問うのである。権力とは、こうした鎖のなかの一要素に帰属する性質なのではなく、鎖の特性なのである。⁷

ラトゥールによれば、機能的な役割を果たすプログラムはひとつの言語のようなものであり、各要素がなす関係は、ひとつの文をなすシンタグマティックな関係であり、要素の入れ代わりは文の関係を壊すことなく文の意味を変換するパラディグマティックな関係であるといえる。「マネージャー／依頼／誠実な宿泊客」というシンタグマティックな関係は、「マネージャー／錘／鍵／重い鍵を持ち歩きたくない宿泊客」というパラディグマティックな関係をもつ文に「翻訳」される、というわけである⁸。そして、依頼、サイン、錘のよう

⁷ Ibid., p.110

⁸ Ibid., p.108

に、プログラムを遂行する負荷が増えれば増えるほど、そのプログラムの現実性は大きくなる。

イーストマン・コダックによるコダックカメラの開発のストーリーに戻ろう。1839年の段階において、写真術はダゲールによる手引書をもとに、撮影者が自ら眼鏡店でレンズを、薬局で薬剤を購入し、調理器具などを駆使しながら全てのプロセスを行うものであった。この時は当然写真家という職業は存在しておらず、こうした実験を自ら行おうと考える人々の多くは科学実験などに関心を持つ人々や、カメラ・オブスクラのユーザーである画家たちであった。コロジオン湿板法を実践していた人々は、自ら感光面を制作し、現像やプリントをその場で行うが、カメラは専用のものが広く手に入るようになっていた。こうした人々のなかにはいわゆる専門家としての写真家もいた。ガラス製乾板のユーザーたちは、自宅でも現像やプリントを行うものの、カメラや乾板は既製品を用いる。そして、コダックカメラのユーザーたちは自宅に暗室すら持っておらず、彼らのなかには、コダックカメラが流通するようになるまで、自分が写真を撮ることを考えたことすらなかった人々がいる。

ダゲレオタイプを成立させるプログラムには、科学実験愛好家や画家、カメラ・オブスクラや、眼鏡店で扱われているレンズ類、薬局で扱われている薬剤、調理器具といった要素からなる。このプログラムを成り立たせているネットワークはコロジオン湿板法やゼラチン乾板法と結びつくことで、製紙会社のような新しい要素と結びつきながら、写真家、版材メーカーといった新しい社会集団を生み出す。そして、イーストマン社によるロールフィルム式カメラや現像・プリントサービスと結びつくことによって、大衆的アマチュア写真家という新しい社会集団がコダックシステムという巨大なブラックボックスとともに生み出される。これらの写真を生み出す実践は、一見すると単なる技術的進歩のようにも見えるが、実際にはそれらを成り立たせている要素も、実践している社会集団も大きく異なっている。ゼラチン乾板法の時代における「写真用薬剤メーカー／暗室／写真家／製紙会社／高感度ガラス製ゼラチン乾板／版材メーカー／連続乾板製造機械」のようなネットワークは、「イーストマン社の現像・プリントサービス／大衆的な市場／ロールフィルム／コダックカメラ」のようなネットワークへの翻訳のプロセスは、ロールフィルムという技術的対象によって引き起こされているわけでも、大衆的なマーケットの潜在的な需要によって駆動されているわけでもない。ロールフィルムは1870年代の段階ですでに考案されていたものの、安定した品質で工業的に生産をする基盤がなかったため陽の目を見なかった。また、1884年にイーストマン社で最初に発売された段階でも、繊細なフィルムを撮影者が自ら扱うことの難しさから広く受け入れられることはなく、1889年に同社の現像プリントサービスとパッケージ化され、現像やプリントの微細な調整を自ら行おうとは考えないアマチュア撮影者という社会集団の発見が同時に行われることによって初めて広く受け入れられるようになる。

ラトゥールが指摘するように、こうした過程において、技術的対象と社会的な文脈は同時

に生み出されている⁹。ワーナーキによって発明されたロールフィルム式カメラと、イーストマン社のコダックカメラは仕組みこそ似てはいても、全く異なる社会技術的対象である。同様に、携行性と連続撮影に優れたイーストマン社の最初のロールフィルム式カメラを買った人々と、自分で現像やプリントをする必要がないコダックカメラを買った人々は、ほとんど同じ技術的対象のユーザーではあるものの、まったく異質な社会集団なのである。

ブラックボックス

このように写真装置のプログラムは、他の組織体や社会的技術的対象と結びつきながら、その構成要素を変容させると同時に、絶えざる翻訳の過程におかれている。そして、この過程は、写真装置という技術的な単位自体を生み出すものでもある。ダグレオタイプを用いる写真の実践者たちは、絵画補助装置だったり娯楽用のカメラ・オブスクラを使った場合もあるが、少なくない人々がレンズや薬剤を自ら買い集めて装置を自作した。ここでは、写真装置は文字通り「器具一式」であり、社会的に認識された技術的なまとまりではなかった。実際、この当時の写真装置は極めて簡素なもので、ユーザー自身の用途に基づく工夫が必要とされる。そして、そこから現在に至るまでピント合わせや感光材料の装填方法といった様々な機構が、それを利用する社会集団の潜在的需要とともに生み出されてきた。写真装置は極めて解釈の柔軟性にかかれたものだったのである。

しかし、コロジオン湿板法のような安定して機能する技術的対象や、それらを専門的に扱う写真家のような社会集団が構築されると、写真装置や撮影者といった存在は比較的首尾一貫した動作を行う要素としてみなされるようになる。カメラや既製品のコロジオン、感光材料の利用法といったものが強固で一貫したネットワークを形成することで、写真装置というブラックボックスが生み出されるわけである。さらにゼラチン乾板法の登場によって、イーストマン社のようなガラス製乾板メーカーや現像・プリントサービスが社会的に認知されると、コロジオンや感光材料も、乾板メーカーや連続製版装置と結びつくことで、ひとつの写真装置としてブラックボックス化される。撮影者たちはもはやレンズの組み方も、乾板の作り方も知る必要はなく、写真装置のインターフェースの操作方法と、そこから出力される撮像済み乾板の現像・定着、プリント方法だけを知っていればよい。そして、コダックカメラの登場によって、こうした製版、現像、プリントを成立させるための社会技術的なネットワークは、予め装填された100回分のロールフィルムやそれを安定して現像・定着・プリントするイーストマン社のプリントサービスや輸送システムと強固に結合されることで、首尾一貫したインプットとアウトプットをもつブラックボックスへと変容する。コダックカメラのユーザーは、もはや写真装置の内部のことを一切知る必要はなく、シャッターを切り本体ごと郵送しさえすれば、プリントされた写真を得ることができる。写真装置の内部処理とインターフェースの区分が、ブラックボックスの巨大化とともに変化しているわけで

⁹ Ibid, p.117

ある。

もちろん、こうしたブラックボックスはそれと結びつく他の社会的技術的対象と共に生み出されるため、各々の社会集団に応じて、ブラックボックスの形成は異なった過程を経る。ジェンキンスが指摘するように、イーストマン社のガラス製乾板に関心を持ったプロフェッショナルな写真家たちは、乾板よりも大幅に品質の劣るロールフィルムに失望し、イーストマン社製の高感度印画紙での写真のプリントを受け入れている¹⁰。こうした人々は、それにあわせて自分のラボを改修したり、版材や薬剤、写真用紙といった材料を手放したりして、自らのスキルセットを変容させる。調製された薬剤や写真用紙などの材料がイーストマン社をはじめとするメーカーと安定した関係を形成することで、ガラス製乾板や印画紙はプロフェッショナルな写真家にとってもブラックボックスとなる。しかし、彼らにとってのロールフィルムは、予め製造された版材ではあるものの、自ら分解してフィルムを取り出し、プリントまで行わなければいけない対象であった。しかし、コダックカメラのユーザーにとって、ロールフィルムはコダックカメラに高度に統合された要素であり、単に取り外してイーストマン社に郵送するだけの対象なのである。一見して同じ技術的対象であったとしても、それが関係をもつ取り巻く社会的・技術的要素との関係によってブラックボックスを形成したり、しななかったりするるのである。

ロールフィルムとガラス製乾板は、大衆的なカメラユーザーやプロフェッショナルな写真家のような社会集団と強固なネットワークを構築し、それまでの解釈の柔軟性をもった関係の一部からブラックボックスを形成する。このようなブラックボックスの巨大化は、20世紀初頭にエルンスト・ライツ社による 35mm フィルムを始めとする高品質なロールフィルムカートリッジが登場するまで、一貫して進行しているといっていいただろう。フルッサーの写真装置の概念は、写真装置の多形性や可変性を前提としていながらも、写真装置が比較的安定したネットワークを形成している社会状況において論じられているため、彼が述べるブラックボックスがともすれば安定した内部と外部を前提しているように思われてしまうかもしれない。しかし、実際には、写真装置のプログラムの技術的要素の変化に伴って、それが動員する社会技術的関係は大きく変容し続けている。ダゲレオタイプのようにブラックボックスをほとんど形成していない装置と、コダックカメラのように高度に首尾一貫したシステムでは、装置が抱えるブラックボックスの内外の境界は大きく異なる。それによって撮影者にとっての装置の輪郭も変化するのである。

¹⁰ Jenkins, op. cit., p.11-12

第3章 デジタル写真

ポスト写真

ここまで、写真のもつ力動的な性質についてバッチェンの理論から導出したうえで、フルッサーによる写真装置の概念やラトゥールによる社会技術的ネットワークとしての写真の整理を手がかりに、その具体的な働きについて確認してきた。バッチェンが述べるように、写真は、カメラ・オブスクラや感光物質のような個々の技術的対象にも還元できないし、写真を取りまく学術的なディシプリンにも還元できない。写真は可変的で多形的なものであり、いかなる本質的特徴というものを有していない。写真は、表象と現象をめぐる近代的知の様態によって可能になる技術的対象の配置によって示されるものであり、より具体的に言えば、それは特定の知的状況によって可能になる社会技術的なネットワークの形態なのである。そのため、写真は物理的対象（ハードウェア）であるよりもよりソフトウェア的なものなのであり、その特性はネットワークが駆動させるプログラムにこそ現れるものであった。

このように考えると、写真におけるデジタル化でしばしば指摘されるような改変可能性による指標性の消失や絵画的なメディウムとの輻輳は、デジタル化固有の問題ではないことがわかる。写真という社会技術的なネットワークは、その他の技術的対象や社会集団と相互に可変的な関係を都度取り結ぶのであって、それに応じて異なる性質が顕在化する。バッチェンも指摘するように、写真にとって、なんらかの人為性が介在することは不可避であり、絵画的性質もまた、その最初期から（むしろその時期においてこそ）見出すことができる。

「写真の死」の議論でデジタル固有の問題とされるもののほとんどは、デジタル化以前の写真に一般的な形態において周縁化されていたにすぎず、こうした要素の混入は社会技術的ネットワークとしての写真にとって不可避的なものなのである。

バッチェンは「写真の死」をめぐる状況を「ポスト写真」と呼んでいるが、そうした状況において以下の2点を決定的な点として挙げている。ひとつは、デジタル写真が現実の記号ではなく記号の記号になっていること、すなわちシミュレーションのシミュレーションになっていることである¹。デジタル写真は、写真のような見た目を与えられたデータであり、電子的に記録されたデータによる写真のシミュレーションになっている。デジタル写真とは、画像データに対して与えられた認識的なカテゴリーにすぎず、物理的には人為的ないしアルゴリズムに生成されたCGイメージとまったく変わらない、ということである。そして、もうひとつが、デジタル写真の普及は「義肢的・形成外科的技術、クローン技術、遺伝子工学、人工知能、ヴァーチャル・リアリティ」といった活動領野の台頭と同時代的な知

¹ ジェフリー・バッチェン『写真のアルケオロジー』前川修・佐藤守弘・岩城覚久訳、青弓社、2010、328頁

的状况であり、そこでは(近代的な知としての)写真が懐胎する人為的なものと自然的なものとのエコノミーがもはや前提とされなくなっていることである²。1章で確認したように、バッチェンにとって写真とは近代特有の知的状況によって生み出されたものであり、そこでの知の配置と密接に関係するものであった。デジタル写真におけるシミュレーションの全面化や人為性と自律的な自動性の分別不可能性は、写真が内包する二項対立自体を無効化してしまうのである。

このようなバッチェンの指摘は説得的ではあるものの、議論としては拙速であるようにも思われる。デジタル写真がCGイメージと物理的な差異を持たないのは事実ではあるものの、それは印画紙において多様なイメージが定着可能であることと決定的な差が無いようにも思える。実際、デジタル写真以前においてもネガフィルムに加工を施し印画紙へ定着させるといった写真の加工が広く行われていた。こうした加工は、ネガの段階では、感光物質によって生み出された濃淡と、ペンや筆、エッチングによって介入された濃淡の物理的差異はあるものの、その差異は印画紙へと定着させる際に印画面上の感光材料の反応の結果へと平準化されるのである。デジタル画像における人為性と自然の分別不可能性についても、バッチェンは外科矯正治療や予防接種のような身体への医学的介入や、遺伝子組み換えやゲノムデザインされた動植物などにおける自然と人為の相互的な介入を例に論じているが、こうした主体の客体化やデザインされた自然といった問題は、むしろバッチェン自身がピクトリアリズムにおける被写体としての自然への介入を例に論じたことと極めて相似的である。

もちろん、バッチェンが指摘するこうした変化は、デジタル写真以降における写真をめぐる状況記述として妥当なものであろうし、これらを取るに足りないものだとここで主張したいわけではない。しかしながら、「ポスト写真」における写真を論じるためには、デジタル写真におけるシミュレーションのシミュレーション性や人為性と自然の分別不可能性が具体的にどのように顕在化しているのかについて明らかにする必要があるだろう。

実際のところ、デジタル画像の理論や、AIなどの技術による人間的なものに対する理解への影響といった問題は、写真の理論の範疇を超えるものでもあるだろう。デジタル化以降の写真論が困難になっている一因は、こうした不可避的な学際的状况にもあるといえる。デジタル化以降、ないし自然と文化の対立がもはや前提とされないような人新世の状況において、写真は、デジタル・メディアに関する理論や人類学・社会学的な学問領域へと拡散しうるし、現にデジタル写真の利用や受容に関する研究はこうした学問領域で展開しつつある。本論では、こうした写真をとりまく状況のすべてを取り上げることはできないが、バッチェンの理論におけるポスト写真の理論を補強し、具体的な事例についてその性質や働きを論じることができるよう、ソフトウェア研究や、ポストヒューマンの理論をベースにしたデジタル写真論を、これまで論じてきた社会技術的ネットワークとしての写真に位置づけたいと思う。

² 同上、329頁

以下では、①デジタル写真におけるシミュレーションのシミュレーション性について、レフ・マノヴィッチのソフトウェア研究をもとに、その帰結がどのようなものになるのかを確認する。後述するように、デジタル写真におけるシミュレーションの全面化は、単にデジタルデータという新しいメディアへの平準化に帰結するわけではない。デジタルデータにはその過程に含まれるコード化に伴う特性を含むのみならず、写真を含む過去の様々なメディア操作の慣習がその制作や閲覧環境に反映されている。デジタルデータは単体では制作・閲覧することはできず、かならずそれを処理するためのソフトウェアが必要とされる。そしてそのソフトウェア自体が文化的な構築物なのである。デジタルデータのもつシミュレーション性は、シミュレーションを行うためのコード化(=エンコード)のプロセスと、そのコードを閲覧・編集(≈デコード)するためのソフトウェアの水準で発露する。この2つの水準が、写真の社会技術的なネットワークにいかにか組み込まれ、それによって写真というメディアがいかにかしてシミュレートされ、それ以前の写真にはなかった性質が組み込まれているのか、あるいは顕在化していなかった性質が前景化しているのかについて明らかにする。

そして、②こうした写真におけるコード化=ソフトウェア化によって人為と自然の関係がどのように変化しているのかについて、ジョン・タッグやジョアンナ・ジリンスカの非人間な写真についての研究を補助線に、現在急速に発展しているAIによって生成される写真イメージや無人撮影された写真を例に検討する。これらの事例において、写真は、一方で全面的に人為的なイメージになっているようにも思えるし、他方ではもはや人間を必要とせず自律的に画像を生成することが可能になっているようにも思われる。写真は、デジタルデータによってシミュレートされることによって、そのプログラムが動員する社会技術的ネットワークも大きく変化させる。前章で確認したように、写真装置のプログラムの変化は、その外部と内部の関係を変容させ、それによって写真的なプロセスにおいて何が装置によって自動化され、何がインターフェースを介して外部に開かれるかの境界もまた可変的になる。さらにデジタル写真において、写真装置における自律性は、自然的なプロセスだけではなく、そのほとんどがソフトウェアによってシミュレートされたものによって置き換えられる。デジタル化以前において、装置の自動性は機械的ないしは化学的なメカニズムによって生み出されており、そうしたプロセスと装置の使用者の人為性とは協調しながらも独立して機能していた。しかし、装置がソフトウェアによってシミュレートされるようになると、そうした自動性のなかに人為的なプロセスが組み込まれるようになる。装置の自律性のほとんどは人為にとっての他者ではなく、人為そのものになっているわけである。このように装置の自律性のなかに人為性が入り込むことによって、写真装置の社会技術的ネットワークにおける人為的なものと自然的なものがいかなる再編を被っているのかについて確認する。

数字による表象

まずはじめに、デジタル写真が現実の記号ではなく記号の記号になっていること、デジタル写真がシミュレーションのシミュレーションであるということについて考えてみよう。バッチェンはこのことから、デジタル写真において、写真イメージが他のCGイメージとの物理的差異を失っていることに注目しているが、前述の通り、デジタル化以前においても写真は様々なイメージを印画面上でシミュレートしていた。シミュレーションの論理によって写真イメージとその他のイメージの物理的差異が失われている事自体は、デジタル化固有の問題ではない。写真のデジタル化において重要な点は、写真がシミュレートされていること自体ではなく、写真がシミュレートされるその方法にある。

現在のデジタル写真の主要な支持体となっているデジタル・コンピュータは、もともとアラン・チューリングやジョン・フォン・ノイマンらによって理論化されたときには、文化的創造のためのメディアではなく、その名の通り、汎用計算機として考案されたものだ。コンピュータの基本的な理念は今日に至るまでほとんど変化していないため、こうした計算機でメディアをシミュレートするためには、メディアが演算可能な対象に変換される必要がある。メディア理論家のレフ・マノヴィッチは、『ニューメディアの言語』のなかでデジタル化以降のコンピュータ上で用いられるメディア（以下ではデジタル・メディアと呼ぶ）の特性について、基礎的な2つの性質——「数字による表象」「モジュール性」と、そこから演繹される3つの性質——「自動化」「可変性」「トランスコーディング」から説明しているが³、演算可能な対象への変換が、ここで挙げられている5つのうち最も基礎的な性質となる「数字による表象」である。

「数字による表象」は、サンプリングと量子化という2つのプロセスからなるコード化を経て実現される。写真的なイメージでいえば、デジタル化されていない写真は、連続的な階調をもつひとつつながりの平面的なイメージだが、これを任意の数の格子に分割し（サンプリング）、その格子の明度を256段階で表現する（量子化）としてみよう。そうすると、連続量をもっていた写真イメージは各項が8ビット（1バイト）の情報をもつ二次元の配列へと変換されるわけである。この1バイト分の明度情報はピクセルと呼ばれ、透明度を含むフルカラーの画像であればこれがRGB各色の明度と透明度の合計4バイト分の一次元配列となる。Photoshopなどの画像編集ソフトで用いられるデータのようにレイヤー情報を含む場合は、この4バイトのピクセルデータを要素としてもつ二次元配列を要素とした一次元配列で表現される。データはこのように自分より複数の要素をもつより大きな要素によって構成されており、マノヴィッチはこれを「モジュール化」という2つ目の原理として説明している。単一のモジュールは、先程の画像データのように1種類の要素（ピクセル）の集合からなる場合もあるが、映像データ（フレームと音声）のように複数の異なる種類を要素としてもつ場合もある。

こうしたサンプリングと量子化という離散化のプロセスは、必ずしもデジタル・メディア

³ レフ・マノヴィッチ『ニューメディアの言語：デジタル時代のアート、デザイン、映画』堀潤之訳、みすず書房、2013、69頁

固有のものではなく、映画フィルムやビデオのような近代的なメディアにも見出すことができる。文字や本のページ、絵画作品といった単位のようなものまで含めれば、ほとんどのメディアは連続的なコード化と離散的なコード化の組み合わせによってできている。例えば、ビデオは、連続的に変化するイメージをフレームという時間的単位に離散化し、各フレームを幾本もの走査線へと離散化する（サンプリング）。ただしデジタル化されていないビデオでは、走査線とその走査線上で変化する光の強弱は連続的な値を保持している。

デジタル化以前のメディアは、いくつかの水準で離散的な表象を含む一方で、離散化されたサンプル自体が量子化されることはない。そのため、量子化こそがデジタル・メディアに固有な特徴だということ是可以する。しかし、サンプリングがデジタル・メディア固有のものではないにしても、ビデオのような電子的なメディア以降に顕著に見られ、デジタル化によって決定的になった特徴的な性質がある。それはサンプリングによって離散化されたユニットにおける、人間にとって有意味なまとまりの不在である。

映画のフィルムのひとコマは意味ある映像の断面を私たちに与えてくれるが、ビデオやデジタル画像は、適切に出力される限りでは私たちにとって意味のあるまとまりを提示しながらも、出力を経ない生のデータである電圧変化やバイナリーデータからはそうしたイメージを読み取ることが極めて困難である。マノヴィッチは「数字による表象」のコード化のプロセスに伴うこの二重性——一方では人間にとって意味をなすような構造を成し、もう一方ではコンピュータ（や電信）によるデータの組織化に従っているという性質——をトランスコーディングと呼んでいる。デジタルデータは人間にとって意味を持つ「文化的レイヤー」と演算の対象となる「コンピュータのレイヤー」というふたつの層を同時に持っているのである。そして、このトランスコーディングの原理こそが、デジタル写真における「シミュレーションのシミュレーション」の原理である。適切に出力されたデジタル写真は、デジタル化以前の写真と同様の見た目をしており、同じようなアフォーダンスを私たちに提供する。しかし、こうしたデジタル写真の見た目は、サンプリングされ量子化されたデータによってシミュレートされている（数字による表象）わけである。

この二重性によって、デジタル写真はそれまでの写真になかった新しい技術的対象や社会的集団と関係を持ちうるようになる。デジタル写真は、カメラで撮影されたり、モニターに表示されたり、印刷されたりする限りでは、多くの場合デジタル化以前の写真と同様の社会的技術的な要素を動員する。多くの場合、とくにプロフェッショナルなデジタルカメラはデジタル化以前のカメラと同様のインターフェースを撮影者に提供している（即座にレビュー可能な液晶モニターの存在やフィルム機構の不在、撮影のたびに変更可能な露出値といった違いもちろんあるが、レンズ機構やシャッターボタンといった物理的インターフェースや、露出やシャッタースピードといった変数は大きく変化していない）し、モニターに表示されたりプリントされた写真もデジタル化以前の写真とほとんど同じ見た目をしている（擬色やジャギーといったデジタル化に固有なアーティファクトはもちろん存在する）。そのため、デジタル写真は、デジタル化以前の写真が関係しており、今後関係しうる

ほとんどの社会的技術的要素と関係しうる（デジタルカメラなどではもはや使われなくなったフィルムでさえ、フィルムスキャンなどの技術的対象と一体となることでデジタル写真の社会的技術的ネットワークに包摂されうる）。その一方で、デジタル写真は、先述のように、数値化された情報が関係しうる技術的対象や社会的集団との関係を同時に持ちうる。電子化の段階ではファクシミリやテレビのような電信技術を動員しつつ、アナログビデオ処理のような電子回路による演算に基づく画像処理技術が写真の技術的要素として含まれるようになる。映像の輝度の非線形性を補正するためのガンマ補正、輪郭強調やぼかしなどの近傍計算がそれによって可能になる。電子回路のように物理的に実装された回路はひとつの演算しか行うことができないが、現在のデジタル・コンピュータで利用可能なデジタル・データに変換されることで、汎用的な計算が可能になる。理論的に可能なすべての演算の対象となるわけである。つまりデジタル写真は、一方では、デジタル化以前の写真との連続的な関係を保持する。デジタル写真は、それ以前の写真が把持していたほぼすべての性質を受け継いでいるし、被りうるほぼすべての変化を被りうる。そして同時に、電子化以前の写真が全面的な影響を受けえなかった電信・計算機技術との深いレベルの社会的技術的関係を持つことになるのである。

マノヴィッチは、「文化的なレイヤー」と「コンピュータのレイヤー」が互いに影響しあい、合成されていることを指摘しているが、デジタル・メディアにおいて「文化的なレイヤー」に属する社会技術的ネットワークが「コンピュータのレイヤー」に属する異質な社会技術的ネットワークと交わることによって両者のネットワークに変形が生じることは極めて自然な帰結だといえよう。デジタル写真とは、ダゲレオタイプと解析機関（機械式計算機）からシネマトグラフとタービュレーターへと続く19世紀に生じたふたつの異質な社会技術的ネットワークが「数字による表象」によって交雑することによって生じたもののだといえるだろう。

マノヴィッチによれば「数字による表象」と「モジュール性」はいくつかの重要な帰結をもたらす。トランスコーディングがそのひとつだが、加えて挙げられているのが自動化と可変性である。コンピュータは演算を自動で行うため、数によって表象されたメディアもまた、様々な水準で自動的に処理されるようになる。そもそも、トランスコーディングにおける「文化的なレイヤー」自体が「コンピュータのレイヤー」から自動的に生成されるものであり、後述する可変性もこの自動化によってもたらされている。デジタル写真でいえば、現在主流になっているデジタルカメラは、撮像素子の画素が特定のパターンに従ってRGBのうち1色だけを量子化するようになっているのだが、このモザイク状に分布するRGBのデータからフルカラーのイメージの生成がデジタルカメラに搭載されたコンピュータによって自動化されている。この撮像素子によって量子化された生のデータ（RAWデータと呼ばれる）からフルカラー画像を生成するプロセスは、デジタル化以前の写真の慣習に則って現象と呼ばれているが、この現象が特定の行列計算のアルゴリズムによって演算されているわけである。こうした例はマノヴィッチによれば「低次」の自動化なのだが、ウェブサイトな

どの自動レイアウトやワープロソフトの自動校正のように中程度の自動化や、現在ますます加速している AI による自動化のように「高次」の自動化もある。『ニューメディアの言語』執筆の 2001 年の段階では、マノヴィッチは、「AI のプロジェクトは、1950 年代に着手されて以来、ほんの限られた成功しか達しなかった。それに応じて、意味論を理解することが欠かせないメディア生成についての作業も研究段階にとどまり、商用ソフトウェアにはめったに取り入れられていない」と述べているが⁴、2010 年代以降こうした技術が急速に発展したことは周知の事実であろう。

デジタル写真における、広義の AI 技術を含むこうした自動化には、複数の写真を自動的に繋ぐパノラマ生成や、笑顔などの表情や特定の被写体を認識するオートシャッター機能などが挙げられるが、既存の写真イメージを学習した AI による写真的なイメージ生成の技術も大きな影響を与えているだろう。このような写真行為や現象・加工の自動化は、写真の社会技術的なネットワークに大きな変化をもたらす。デジタル現象の自動化は、撮影現場からプリントラボまでの社会技術的な空間を消失させ、オートシャッターなどの機能は、写真のブラックボックスを拡大し、写真行為の境界に変更を及ぼす。「数字による表象」によってこれまで人間が行っていた認識や判断がシミュレートされることによって、デジタル化以前の写真において基本的に機械的自動性に属していたブラックボックスと、撮影者の側に属していたインターフェースの境界の可塑性が急激に増しているのである。デジタル化に伴う自動化によって写真と人間の関係がどのように変化したかについては後に詳述する。

先に述べたように、デジタル・メディアは文化的／コンピュータのふたつのレイヤーに属しており、後者が前者の基礎を成している。デジタル・メディアの「文化的レイヤー」は「コンピュータのレイヤー」から生成されているのである。この生成のプロセス自体も演算によって実行されているわけだから、デジタル化以前のメディアがメディアの物理的位相に結びついた単一の現れしか持たなかったのに対して、デジタル・メディアの「文化的レイヤー」はその演算のされかたによって複数の出力を持ちうる。内容（データ）のレベルとインターフェースのレベルが分けられているからだ。これが「可変性」である（他にも可変性において重要な要素はいくつもあるが、本論ではデジタル写真に関わる部分のみを詳述し、ほかは省略する）。先述の通り、フルカラーのデジタル画像は、RGB 値と透明度（アルファ値）の 4 つの要素からなる 1 次元行列を要素としてもつ 2 次元行列とそのファイル構造を示すヘッダー・データからなり、これは通常ではモニター上の 1 つのイメージとして出力されるが、RGBA それぞれの値をもつ 4 枚のグレースケール画像として出力することもできるし、各ピクセルの色彩を数値で表示した表として出力することもできる。これらは多色刷り版画の版やモザイク画の設計図を想像するとわかりやすいかもしれないが、デジタル・メディアではこれらの複数のインターフェースがひとつのデータから無数に表現されうる。それによって、ひとつのデジタルデータが、複数の「文化的レイヤー」に属する社会技術的なネットワークと関係しうるようになるのである。

⁴ 同上、76 頁

ハイブリッド・メディア

コンピュータの「数字による表象」によるメディアのシミュレーションは、1950年代から研究され始めているが、現在一般化しているようなマルチメディア編集環境をコンピュータ上でシミュレートする研究が本格化したのは1970年にゼロックスのパロアルト研究所（PARC）が設立されてからであった。PARCの設立に参加した計算機科学者のアラン・カーティス・ケイは、自らのダイナブックというデバイスの構想をもとに、プログラミング言語の「Smalltalk」と当時の技術で実現可能な暫定的なダイナブックである「Alto」を、同研究所のダン・インガルスやチャック・サッカーらと製作した。ダイナブック（と暫定ダイナブックであるAlto）は、GUIやマウスといった現在のパーソナルコンピュータで一般化している要素やデスクトップメタファーを搭載した、マルチメディア編集が可能な最初のコンピュータであった。ダイナブック上で機能するソフトウェアはSmalltalkで書かれており、ダイナブックのユーザー自身も自らSmalltalkでプログラムを書いて新しいメディアを生み出したり、既存のメディアを改変したりできる。ダイナブックは既存の物理的メディアをシミュレートするだけではなく、メディアの創造を可能にするプラットフォームでもあったのである。ケイは、コンピュータを「既存のメディアとまだ発明されていないメディアの広い範囲」を内容としてもつ最初の「メタメディアウム」と呼んでいるが⁵、それは、デジタル・メディアとしてのコンピュータが、単に新しい種類のメディアなのではなく、既存のメディアを包摂し、そこから生み出されうる新しいメディアをも包含したメディア環境だということである。

Smalltalkのように、ユーザー自らがメディアの改変ができるような仕組みは現在では大衆的には普及していないが、多様なメディアのプラットフォーム（＝メタメディアウム）としてのコンピュータの機能は、現在に至るまで様々な形で有用化されている。デジタルカメラにおいて画像と映像の差異がシステム上ほとんど失われていたり、描画やCGイメージとデジタル写真が全く同じ形式のデータに基づいていたりするような、デジタル・メディアにおけるメディアの輻輳や（メディアの輻輳については6章で触れる）、ウェブページやパワーポイントのようなマルチメディア環境の存在はそのわかりやすい例であろう。だが、メタメディアウムによるメディアのシミュレーションのもたらす帰結はそれだけではない。

マノヴィッチは『ソフトウェア・テイクス・コマンド』（2013）のなかで、コンピュータによってシミュレートされた異なる複数のメディア同士が、単に同一のデータ形式を持ったり同じオーサリング環境で隣り合ったりするだけでなく、「それぞれの特性を交換し、新しい構造を作り出し、最も深いレベルで相互作用する」例について言及し、それを「ハイブリッド・メディア」と呼んでいる⁶。マノヴィッチは、「ハイブリッド・メディア」の例としてモーショングラフィックスをあげ、ここでは映画、アニメーション、グラフィックデザイ

⁵ KAY, Alan, GOLDBERG, Adele, “Personal Dynamic Media”(1977), *The New Media Reader*, Edited by WARDRIP-FRUIIN, Noah, MONTFORT, Nick, The MIT Press, 2003, p.403

⁶ MANOVICH, Lev, *Software Takes Command*, Bloomsbury Academic, 2013, p.169

ンといったメディアが渾然一体となり、映画における遠近法や、グラフィックデザインにおけるタイポグラフィの論理が相互に交換されているのだと指摘する。モーショングラフィックスにおいて、映画のフッターはグラフィカルな配置の対象となりうるし、逆にタイポグラフィのような平面的な要素にたいして 3D シミュレーションによる被写界深度のエフェクトが与えられたり、カメラのパースペクティブに従って変形されたりするということである。

メディアのハイブリッド化は、当該のメディアにとって全く異質なメディアの技術的要素や社会的慣習がそのメディアの深いレベルに関係することを意味する。先に述べたように、数字による表象によって、デジタル・メディアは、「文化的レイヤー」と「コンピュータのレイヤー」の双方をもつことになる。「文化的レイヤー」においては、メディアはデジタル化以前の特徴を基本的に保持しているのだが、複数のメディア間で共通する「コンピュータのレイヤー」をもつことで、こうしたメディア同士が合成可能になる。デジタル・メディアはモジュール化されており、そのモジュールを含むより大きなモジュールを作ることが容易にできるからだ。このハイブリッド化のプロセスによって、メディアは、既存の特徴を部分的に失うと同時に、他のメディアの特性がそこに付加されるわけである。「コンピュータのレイヤー」に属する社会技術的ネットワークを介して他の「文化的レイヤー」に属するメディアの社会的技術的要素と深いレベルで関係を持つ場合には、双方のネットワークの形態がもはや同一性を見いだせないほどに変形するということである。このようなハイブリッド化は、モーショングラフィックスがしばしば映画とは別の表現メディアであるとみなされるように、ハイブリッド化以前のメディアとは異質なメディアとみなされる（＝それ以前のネットワークの形態から非連続に変化しているように見える）場合もあるが、映画におけるモーショングラフィックス技術の利用のように、既存のメディアと連続的な関係を保つ（いずれかのメディアがもつネットワークの形態から連続的に変化しているように見える）場合もある。

デジタル写真におけるハイブリッド化の例として、マノヴィッチは Microsoft 社の Photosynth というソフトウェアを挙げている。このソフトウェアは、例えば Flickr にアップロードされた大量のノートルダム大聖堂の写真を解析することで、ノートルダム大聖堂の 3D 点群データの生成と、その写真の 3D 空間上での撮影位置の算出を行い、ヴァーチャル空間上で、3D データとその元となった写真をシームレスに閲覧することができるというものである。Photosynth の入力に用いられているデータは、通常のデジタルカメラ等で撮影された写真データだけだが、それらが解析され（自動化）、仮想空間のシミュレーションと渾然一体となる（ハイブリッド化）ことで、デジタル写真にはなかったアフォーダンスが提供されるようになるのである。こうした例の身近なものとしては、Apple 社の iPhone 12 Pro 以降に搭載されている LiDAR が挙げられるだろう。LiDAR は赤外線レーザーと赤外線カメラを組み合わせた 3D 測距システムで、被写体に特定のパターンのレーザーを照射し、その歪みをカメラで撮影することで、被写体の立体的な形状がわかるというものである。このシス

テムは高精度な顔認証のようなセキュリティや自動車の自動運転などにも使われるが、iPhone などの場合では、LiDAR の隣に搭載されている通常のカメラと共に用いられることで、被写体を 3D スキャンすることにも使われる。撮影者が被写体にカメラを向けた状態で被写体の周りをぐるっとまわると、iPhone に搭載された加速度センサやカメラトラッキングのプログラムが iPhone の動きを推測し、カメラが取得するイメージと LiDAR が取得する立体形状のデータが組み合わされることで、カメラで取得された写真イメージをテクスチャにもつ 3D モデルが生成されるわけである。Photosynth や LiDAR による 3D スキャンのようなハイブリッド化の例は、デジタル写真と仮想空間のシミュレーションが緊密に組み合わせられたハイブリッドだが、そのインターフェースの水準では、平面的で静的な閲覧環境や現像などの画像処理といったデジタル写真の「文化的レイヤー」に属する社会的技術的要素よりも、3D ビューやポリゴンモデリングといった仮想空間を扱うメディアに属する社会的技術的要素とより多くのつながりを持っている。そのため、このメディアの社会技術的ネットワークには、デジタル写真に関わる技術的社会的要素が含まれているものの、多くの場合には、デジタル写真と連続的な関係にあるメディアであるとはみなされない。3D モデリングツールのサブセットに含まれるとみなされるのである。

しかし、例えば谷口暁彦〈日々の記録〉(2013)のように、写真に属するとみなされている文化的慣習を用いられていたり(〈日々の記録〉は明確にフォトブログや写真スライドショーの形式を踏襲している)、3D モデリングツール等で見られる要素が排除されていたり(ポリゴンメッシュは写真テクスチャを表示するためだけに用いられ、シェーディングも行われていない)することで、デジタル写真の社会技術的なネットワークとの連続的な形態を保っているように見える場合もある。こうしたケースは、メディア制作環境の場合にもある。例えば iPhone7 Plus 以降で搭載された写真アプリのポートレートモードは、iPhone に搭載された複数のカメラの視差から奥行き情報を計算し(iPhone 12 Pro 以降では LiDAR の測距情報が用いられる)、iPhone から特定の距離にある被写体以外にぼかしの効果を与えることによって、浅い被写界深度の写真にシミュレートするというものである。この機能は、Focos などのサードパーティーのアプリケーションと組み合わせることで、撮影後にピント位置を変更したり、絞りの値を変更し被写界深度を調整することが可能になる。これらのアプリケーションの機能は、ピント位置の調整や絞りの値の設定など、デジタル化以前から存在する写真のインターフェースに基づいているが、カメラに搭載されている絞りやレンズの位置関係といった物理的対象によってもたらされているわけではない。iPhone 搭載のカメラは比較的深い被写界深度をもっているため、撮影された生のデータの段階では画面の広い範囲にピントが合っている。この撮影されたデータに対して、デュアルカメラの視差情報や LiDAR による深度情報(3D レンダリングツールの慣習ではデプスマップと呼ばれる)を用いたボケのエフェクトが加えられることによって、大口径のレンズと大きなイメージセンサーないしはフィルムで撮影された浅い被写界深度の写真がシミュレートされるわけである。このようなカメラアプリケーションは、一見した限りでは、従来のデジタル写真と

同様の「文化的レイヤー」に属しているので、デジタル写真の新たな一機能のように見えるが、実際にはデプスマップによる被写界深度のシミュレーションは仮想空間のシミュレーションに属する技術であり、こうした技術と関連をもつメディアとデジタル写真のハイブリッドによってもたらされているのである。

このように、デジタル写真におけるシミュレーションのシミュレーション性は、「数字による表象」によってもたらされており、それによって、デジタル写真は従来の写真との連続性を保ちながら、演算可能性や電信に基づく諸技術のような「コンピュータのレイヤー」に属する社会技術的なネットワークと関係をもつようになる。それによって、デジタル写真はこうした技術において特徴的なダイナミックな変換を伴う可変性や、自動化をその性質として持つようになる。これが第1の段階である。

「数字による表象」は、コンピュータをメディア創造のプラットフォーム（＝メタメディアウム）へと変化させ、コンピュータ上で新たなメディアを作り出したり、既存のメディアを改変・合成することを可能にする。それによって新しいメディア技術や既存のメディア技術同士が合成された「ハイブリッド・メディア」が生み出されるようになる。メディアは、「コンピュータのレイヤー」に属する社会技術的なネットワークという共通の基盤を通じて、自らと異質な「文化的レイヤー」に属するメディアの社会技術的なネットワークと関係をもつようになるのである。この第2の段階では、モーショングラフィックスの例のように2つのメディアが深いレベルでの相互作用を起こすことによって、もはやそれまでのメディア（映画、グラフィックデザインなど）と連続的なものと見なされなくなる場合もあるし、iPhoneのポートレートモードのように、一方のメディアがその内部に自身にとって異質なメディアの技術や慣習を取り込んで、そのメディアが新たな性質を獲得したように見える場合もある。いずれの場合にしても、こうした「数字による表象」がもたらす写真のデジタル化は、マノヴィッチが指摘するように、単にそれ以前のメディアに新しい機能が付加されただけでなく、デジタル化以前の写真の社会技術的なネットワークが深い関係を持ちえなかった、電信や計算機の社会技術的なネットワークや、写真にとって異質な文化に属する社会技術的なネットワークへの関係が開かれたということなのだ。

1章のなかで私たちは、写真が、再実践の不確実性によって原理的な開放性に常に曝されており、その散種の働きによって、写真は常に自らと異質な他者をその内部に組み込みうることをバッチェンの議論から導出した。そして2章ではこうした写真の散種の働きは、社会技術的なネットワークの翻訳としてみなしうるものであることをラトゥールの議論を通じて確認した。写真は、自らと関係しうる他の技術的対象や社会的集団と相互に可塑的な関係を取り結ぶのであり、それによって自らを連続的な変換の過程へと開くというわけである。本章で確認してきた写真のデジタル化によってもたらされる様々な変化は、こうした写真の社会技術的なネットワークの翻訳の過程として捉えられるものである。しかし、「数字による表象」によって写真が「コンピュータのレイヤー」に属する社会技術的なネットワークと関係するようになり、それによって他の異質な「文化的レイヤー」に属するメディアとの関

係が構築されることで、写真が関係しうる技術的対象や文化的集団は急激に増大する。写真の散種の働き自体に変化はないにしても、その可能性の条件が非連続に変化するのである。

人間不在の写真

こうした写真の社会技術的なネットワークをめぐる可能性の条件の急激な変化は、写真装置のプログラムを以前にも増して可塑的にする。前章ではイーストマン社の例を通じて、同社が多くのパテントを購入し、自社の技術やサービスを動員しながら、それと関係しうる社会集団と互いに自らを生産しあうことによって、写真装置のブラックボックスが拡大されていく様子を確認したが、その当時においては、こうした変化には社会的技術的集団による緊密で持続的な相互作用が不可欠であった。特定の社会技術的ネットワークがブラックボックスとしてみなされるほどに首尾一貫した振る舞いをするようになるためには、それらの関係が緊密で硬直したものになる必要があるからである。しかし、写真をめぐる実践がメタメディア環境でシミュレート可能になることによって、装置のブラックボックスは以前より容易に形成されたり展開されたりするようになる。特定の技術的対象や社会集団に伴う社会技術的ネットワークの振る舞いがメタメディアによってシミュレートされ、自動化されることによって、当該のネットワークの振る舞いは比較的容易に首尾一貫したブラックボックスになるからである。

それまで特定の技術的対象や社会的集団を包含する動的な社会技術的ネットワークによって行われていた写真の実践が、メタメディア環境でシミュレートされ、自動化されるようになると、それはあたかも写真の一機能のように振る舞うようになる。RAWデータの自動現像によるリアルタイムのプレビューはその顕著な例であり、それによってフィルム現像やプリントに関連するネットワークに含まれる技術的対象や組織体、集団は、この自動化された演算によって置き換えられる。AI技術のような「高次」の自動化が関わる場合には、こうした置き換えがより創造的な行為に及ぶこともある。Google社が2018年に発表したGoogle Clipsは、機械学習のエンジンを搭載した小型のクリップ型カメラで、ユーザーがこのカメラを用いて写真を撮影すると、機械学習のエンジンがその写真に映り込んでいる物体のカテゴリーや人物を判別し、同様の被写体を自動的に撮影するようになるというものだ。ユーザーが何枚もカメラを用いて写真をとったり、このカメラによって撮影された写真を選り分けたりすると、学習精度がより向上し、ユーザーが望むような写真が自動的に撮影されるようになる。ここでは、ユーザー（＝撮影者）による被写体の認識、選別、構図の確認といった写真撮影に関する行為が、プログラムによってシミュレートされ代替されているわけである。RAWデータの自動現像の場合も、Google Clipsの自動撮影機能の場合も、写真というメディアだけではなく、写真行為までもがシミュレーションの対象となることによって、人間が他の社会技術的な要素と関係して行っていた実践がブラックボックス化され、非人間的な要素によって行われるようになるのである（写真行為の自動化については6章で詳細に論じる）。

写真理論家のジョン・タッグは「マインドレス・フォトグラフィー」のなかで、こうしたデジタル写真における自動化について、ロンドンの渋滞課金制度を例にあげて論じている。この渋滞課金制度はロンドン中心部の交通渋滞緩和を目的としており、平日の日中にロンドン中心部を自動車で通過するときに料金を徴収するというものなのだが、タッグにとって重要なのはその料金徴収の管理方法である。ドライバーは、事前にウェブサイトや街中にあるキオスクのようなものから事前に料金を払うのだが、この支払い記録はすべてハブサイトとよばれるサーバー上に保管される。一方で、ロンドンの路上にはおよそ 700 台の電子式ビデオカメラがロンドンの路上を通行する車を撮影し、光ファイバーケーブルを通じて、ハブサイトへとライブ映像を送信する。ハブサイトでは、このライブ映像から自動化処理によって車両登録マークを識別し、その車両のドライバーが料金を支払っていない場合には証拠記録を作成、運転免許局に送信し、追徴金を含めた請求が自動的にドライバーへと送られることになる。タッグは、この渋滞課金制度における自動化されたプロセスについて次のように指摘する。

この事例〔ロンドンの渋滞課金制度〕では、主体や心理的出来事としての意味に相当するものが何もない。身体的な器官の補綴物として機能するような関わりさえも必ずしも存在しないのである。…単に視覚から内容が取り除かれているだけではない。視覚化や、視覚そのものが排除され、完全に自動化されたプロセス——それを「認識」や「判断」というには慎重にならないといけない、なぜならそこには主体の活動に相当するものは何もないからである——による閉回路が構築されるのである。⁷

タッグによれば、このシステムのように、カメラがデータストレージや記録検索のシステムと接続され、公的あるいは法的な機能を持つこと自体は 19 世紀以降から実践されているものだが、この混雑課金制度において特徴的なのは、このシステムにカメラが接続されているにも関わらず、ドライバーが料金の徴収を拒否して執行が法廷に及ばない限り、視覚的な表現が一切用いられない点である。このシステムは、確かにビデオカメラによる映像化のプロセスを含んでいるが、その映像は自動的に処理されるため基本的に一切人間の前に現れることはなく、人間不在の閉回路をなしているのである。

タッグの「マインドレス・フォトグラフィー」という論考のタイトルは、タッグが寄稿者として参加している『シンキング・フォトグラフィー』（1982）という論集をもじってつけられているのだが、この論集のなかで編者のヴィクター・バーギンやタッグらは、写真をその意味を読み解く社会的集団による権力のネットワークのなかで作動するものであると位置付けている。タッグは、この論集に収録されている「通貨としての写真」のなかで、ドキ

⁷ TAGG, John, “Mindless Photography”, *Photography: Theoretical Snapshots*, Edited by LONG, J.J., NOBLE, Andrea, WELCH, Edward, Routledge, 2008, p.24

ュメンタリー写真における真実の効果を、その流通経路や言説的動員の結果として分析しているが、そこでは、写真が言説やそれを生産する社会集団との関係のなかで初めて機能することが前提となっている⁸。いわば写真の機能が体制によって形作られているということである。写真をその周囲の社会によって規定しようとする考えは、社会構築的な還元主義に基づいているため、本論はこうした前提を全面的に受け入れるものではないが、写真がその周囲の社会集団やその制度・慣習と結びつきながら機能していることは疑えない事実であろう。タッグは、哲学者のジャック・ラカンの理論を援用しながら、こうした「真実の体制」が国家や資本と結びつくことで、写真イメージがメディアを通じた遠隔操作によって主体を催眠的に操作する社会的機能をもつことを指摘しているが⁹、タッグにとって、写真がこうしたイメージと身体の水準をもつことは、写真の表象や言説を分析する実践が政治的な意味をもつうえで重要な点であった。しかし、先の混雑課金制度のように写真イメージに関わるネットワークがコンピュータによって自動化されると、この体制から人間の身体的感覚や主観的認識といったものが疎外されることになる。それによって、特定の社会集団や言説空間によって生み出されていた「真実の体制」が「機械的体制」に取って代わられるのである。

混雑課金制度の事例を人間の疎外とみなすタッグの考えに倣うなら、前述の RAW データの自動現像や、表情検知や物体認識によるオートシャッターのような例は、写真行為における人間的な写真行為の部分的な疎外であるとみなすこともできる。しかしながら、メディア理論家のジョアンナ・ジリンスカが『ノンヒューマン・フォトグラフィー』のなかで述べるように、すべての写真はある程度非人間的な側面をもっており、写真のこの非人間性が写真の創造的な側面を形作ってもいる¹⁰。フルッサーも指摘するように、写真装置のプログラムは画像の生産を自動化することによって、写真家を写真行為のゲームに専念することを可能にする。装置のプログラムによってはじめて、構図やピント、シャッタースピードといった写真家に関わることのできる諸々の変数が与えられるわけである。

タッグは、人間的なものと機械的なものを所与のカテゴリーであるかのように論じているが、実際にはタッグが言及する人間的なものは、写真のプログラムによってもたらされるインターフェースと双方向的な関係をもち、そのなかで互いを生産している。ジリンスカやフルッサーが述べるように、そして本論でこれまで確認してきたように、写真の実践は、人間的な要素と非人間的な要素が動的な関係を生み出し、互いに協調することによって生み出されている。しかし、タッグはこうした関係を固定化し、前者を特権化することで、その可塑性を無視している。撮影者や観者の働き(=人間的なもの)を固定化しているがために、ユーザー(撮影者、観者)とインターフェースが共同生産されていること、それによって何が人間的なもので何が非人間的なものが再配分されているということが見落とされてし

⁸ TAGG, John, "The Currency of the Photograph", *Thinking Photography*, Edited by Victor Burgin, Macmillan, 1982

⁹ Tagg(2008), op. cit., pp.39-41

¹⁰ ZYLINSKA, Joanna, *Nonhuman Photography (Kindle Edition)*, The MIT Press, 2017, pp.99-101

まっているのである。

たとえばアーティストのジョン・ラフマンによる〈Nine Eyes of Google Street View〉(2008-)は、ラフマン自身が世界中のすでに記録された Google ストリートビューを見てまわり、ストリートビュー・カーによって偶然撮影された状況や風景をスクリーンショットに収め、フォトブログの形式で発表したものである (Nine Eyes というタイトルは、Google ストリートビュー・カーに搭載されている全天球カメラの 9 つのレンズのことを指している)。この作品において、撮影されている個々の写真は、ストリートビュー・カーによって自動的に撮影されており、撮影行為に人間の主体的な判断は一切関わっていない (ストリートビュー・カーを運転するのは人間だが、その人間は所定のルートを運転するだけで、撮影はすべて自動で行われ、ルートもおそらくは機械的に決定されている)。ラフマンは、こうした機械的に撮影されデータベース化された写真から意味を持ちうる断片を探し出し、フレーミングすることで、ドキュメンタリー写真を基礎づける根源的な偶然性と、ネットワーク化された写真装置のもつ人知をこえた網羅性を示す。現実を相手取ってイメージを生み出すのではなく、データベースを相手取ってイメージを生み出すのだ。このように、写真装置のブラックボックスの変化は、装置と使用者の関係を組み換え、異なる自動化と異なるインターフェースを生み出す。写真家が従事するゲームのルールが変わるのである (写真装置のプログラムの変化によるゲームのルールの変化については 6 章で詳述する)。

社会的構築物としてのソフトウェア

こうした写真行為における人間的なものと非人間的なものの再配分は、前節で確認した、写真と関係しうる社会技術的ネットワークの非連続な増大とあわせて、バッチェンの述べるポスト写真の状況を示すものだろう。コダックカメラに代表されるような大規模な大衆化以前の写真において、写真装置のプログラムのほとんどは物理的対象の配置によってもたらされており、プログラムの自律性は機械的自動性と同一視される傾向を強くもっていた。写真の社会技術的なネットワークにおけるブラックボックスのほとんどは非人間的な要素によって担われており、そのインターフェースは写真家である人間に向けたものになる。写真装置というブラックボックスの内外が、そのまま機械的自動性と人為性の対立に重なりあっているのである。コダックカメラのようにプログラムの一部が企業によるサービスによって担われているようになると、これらのサービスに従事する人々がブラックボックスの内部に組み込まれるようになるが、後に詳述するように、それでもブラックボックスを展開すれば人為的なプロセスと自動的プロセスは事実上分別可能である。しかし、写真がメタメディウムによってシミュレートされ、写真行為に関わる主観的認識や身体的行為もシミュレートされるようになると、主観的認識や身体的行為といった極めて人為的な要素がソフトウェアとして写真装置のプログラムのなかに組み込まれるようになる。自律性のなかに高いレベルの人為性が混入するのである。

こうした変化は、タググやバーギンらの実践とは異なるタイプの写真をめぐる政治学的

分析を提起することにもなる。『シンキング・フォトグラフィー』において、人為性はあくまでもイメージの問題として、つまり自律的に画像を産出する装置としての写真が、言説空間や社会制度のなかでいかに権力と結び付けられるかという観点から分析されていた。しかしながら、実際には権力は写真装置を含む社会技術的なネットワークの網目のなかで駆動する。権力は社会的・制度的なものから非人間的な要素へ与えられるのではなく、両者の関係のなかで生まれるものだからである。映画批評家の Murderous Ink は「フィルムはレイシストである」のなかで、フィルムの感度設計における白人中心主義や映画制作の現場におけるスキントーン設計の人種差別的側面について論じている。Murderous Ink によれば、ポラロイド社やコダック社のフィルムは、白人のスキントーンを繊細に表現できるようにトーンカーブが設計されていたため、色の濃い人々の写真を撮ると露出アンダーで肌が真っ黒に潰れてしまうのだという。そのため、例えばアパルトヘイト政策下における南アフリカ共和国の身分証明書用写真の撮影に使われていたポラロイド製カメラには「黒人用」のシャッターボタンが取り付けられており、撮影者がそのシャッターを押すと、通常より強い光量のストロボが焚かれ、通常的光量では黒潰れしてしまうアフリカ系の人々の顔の特徴を無理やり写し取っていた¹¹。このユーザーインターフェースに埋め込まれた黒人差別は、黒人用身分証明書（パスブックと呼ばれていた）と結びついて、当時のアパルトヘイト政策に深く根を下ろしていたのである。

写真装置にはこのようにソフトウェアの形をした政治的な要素が入り込んでいるが、写真や写真行為がメタメディアにシミュレートされ、人間的なものと非人間的なものの再配分が行われるにつれ、こうした非人間化された社会政治的なものは急激に増大することになる。Murderous Ink によって示されていたフィルムの例は、機械的・化学的技術による写真の自律性に関わるものであり、トーンカーブという写真において極めて基礎的な要素の政治性が問題になっていたが、AI 技術などを含む「高次」の自動化においては、デジタル化以前には人間的なものの側に属していた身体的行為や主観的認識といったものまで、ソフトウェア化され、非人間的なものによって実行されるようになるからである。先に挙げた例でいえば、表情検知によるオートシャッターでは何が笑顔か、何が良い表情なのかといった判断がプログラムによって行われており、Google Clips ではユーザーが選択した写真から、何が記録に値する被写体で、何がとるに足らない被写体であるかが自動的に判断される。それによって撮影され記録されるイメージが傾向付けられるわけだが、現在主流になっている AI 技術において特徴的な点は、こうした自動化が、理性による思考だと信じられている認識や論理のトレースによってではなく、膨大な数に及ぶ人々によって直感的に行われた分類をもとに統計的に実行されているところにある。

デューク大学の研究グループが 2020 年に発表した「PULSE：生成モデルの潜在空間探索による自己教師付き写真高解像度化」は、入力された低解像度の画像の細部を AI によって

¹¹ Murderous Ink 「フィルムはレイシストである」『ビンダー Vol.6』noise・湯川静編、ククラス、2018、147-148 頁

推測し高解像度化するというものだが、これは NVIDIA 社が同年に発表した StyleGAN という手法をベースにしている¹²。StyleGAN は、大量の人間の顔写真から人間の顔に関連する特徴を学習し、乱数に基づいて写真と見分けがつかないほどリアルな仮想的な顔写真を再構成する。PULSE は、StyleGAN による顔写真イメージ生成の技術を用いて、低解像度写真で失われた細部を補完し、高解像度化するのである。この PULSE は白人系の人々の写真に対しては極めて効果的に機能する一方で、非白人系の人々の写真に対しては、再現された細部が「白人化」という問題が報告されている¹³。これは StyleGAN の学習に用いられた顔写真のデータの偏りによるもので、「AI バイアス」と呼ばれているものである。AI のフレームワークを開発する企業の多くが白人系の人々が多い欧米圏を中心としており、そこで用いられる写真のデータセットも白人系中心になっていることがその原因である。特定の社会集団によって集められたデータをもとに主観的認識がシミュレートされることで、当該の社会集団に起因する人種的なバイアスが理性的な判断を介することなく、装置の一機能のように振る舞うのである。

オートシャッターや Google Clips の場合では、シャッターを切るタイミングや被写体の選定といった写真行為に関わる部分がソフトウェアによってシミュレートされており、それによって写真行為における人為性と自律性の配分に変化が生じているわけだが、ロンドンの渋滞課金制度や PULSE の例は、写真を見る行為における主観性と客観性のエコノミーをかき乱すものである。PULSE 自体は、画像の高解像度化を行っているだけで、ニアレストネイバー法やバイキュービック法のような「低次」の自動化に類する画素補間のアルゴリズムだということもできるが、その背後で用いられている StyleGAN が行っていることは、低解像度のモザイク状のイメージを、それまでに学習した画像をもとに復元するという作業であり、極めて人間の認識に近いものであるといえる。PULSE のなかで StyleGAN が行っていることを擬人化して表現するとすれば、画像の粗さによって見えなくなってしまう細部を過去の経験に基づいて想像しているということになるだろうか。

StyleGAN のような画像生成 AI の画像編集分野での利用は 2010 年代から急速に進んでおり、Topaz 社の Gigapixel AI のように汎用化された高解像度化のソフトの発表や、Photoshop への導入によって広い範囲のユーザーがアクセス可能な状態になっている。2023 年にベータ版が公開された Adobe Firefly は生成 AI を用いた画像編集ツールで、テキスト入力をもとに写真を改変したり、フレーム外にあたる写真に写されていない部分を生成し、より広い画角をもった画像を生成したりすることができるというものである。例えば、ユーザーは、洞窟の内部を撮影した写真をもとにその周囲の風景を生成し、生成された部分のうち意図に

¹² MENON, Sachit, DAMIAN, Alexandru, et al., “PULSE: Self-Supervised Photo Upsampling via Latent Space Exploration of Generative Models”, *The IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)*, 2020

¹³ VINCENT, James, “What a machine learning tool that turns Obama white can (and can’t) tell us about AI bias”, *The Verge*, 2020, <https://www.theverge.com/21298762/face-depixelizer-ai-machine-learning-tool-pulse-stylegan-obama-bias> (Accessed July, 2023)

合わなかった部分を選択して、テキストで修正を指示することで、画像の一部ないし全体を改変することができる。こうした技術的要素は、少なくとも現段階では全面的に写真的な実践だとはみなされないかもしれないが、写真の軽微な修正や色調の自然なコントロールから始まって、徐々に写真の技術的・慣習的要素との相互に可塑的な関係が構築されていくだろう。PULSE とバイキュービック法が同じ画素補間のアルゴリズムとして捉えられうるように、こうした技術は、計算量とデータの膨大さによって、従来の画像処理と質的に異なっているように見えるかもしれないが、写真の社会技術的なネットワークにおいて、すでに写真的なものともみなされている技術的対象と非常に近いところに位置づけられうるからである。

筆者による〈Theseus〉(2022-) は、2010年にリリースされた Photoshop CS5 で初めて実装された「スポット修復ブラシツール」という機能を用いて制作されているが、このツールは画像編集への AI 技術の導入の初期の例だと言えるだろう。「スポット修復ブラシツール」は、撮影時に混入したゴミや、意図せず写り込んでしまった要素を除去するために用いられるもので、ユーザーがブラシで塗りつぶした領域の周囲の画像を解析することで、画像内の類似の箇所からテクスチャを抽出してパターンを生成し、その領域を違和感なく塗りつぶすことができるというものである。一般にこのツールは、撮影時に写り込んでしまった意図されていない被写体や、スキャン時に入り込んでしまった汚れを「消す」ために使われる。しかし、実際に行われていることは、ユーザーが選択した部分を、その周囲の画像をもとに生成したイメージで「塗りつぶす」ことである。

このプロセスは、意図されていない被写体や汚れなどによって隠れている部分を、それ以外の部分から演繹して補完しているという点で、人間が隠された部分を想像して補完することと、とてもよく似たものであるといえるだろう。この作品は、元となる写真をいくつかの領域に分割し、一部を削除しては「スポット修復ブラシツール」で補完するというプロセスを、すべての領域に対して実行することによって制作されている。このプロセスを経ることによって、写真は、もとのイメージをすべて失い、ソフトウェアによって補完された部分だけから形成されることになるのだが、それはちょうど、忘れることと思い出すことを繰り返すことによって、もはや原型を留めなくなってしまった記憶のようなものであるということもできるかもしれない。

視覚／視覚化の政治性

こうした人間的なものと非人間的なものの再配分によってもたらされる写真の政治性について議論するために、筆者による作品〈Audio Guide〉(2019-)にも触れておきたい。この作品は、作品や資料を含む複数の展示物と、それらに付帯するオーディオガイドによって構成されている。展示物は、①ブルースター型ステレオビューワー、②1826年に作成されたメキシコ合衆国地図(複写)、③EHTプロジェクトで観測・視覚化されたブラックホールのイメージと映画『インターステラー』に際して制作されたブラックホール「ガルガンチュア」

の物理シミュレーションによる 3DCG の 2 種類のブラックホールの画像、④『アートフォーラム 13 巻 4 号』(1978) 所収のロザリンド・クラウスによる論考「ラウシェンバークと物質化=具現化されたイメージ」、⑤2 台のスマートフォンによって起動された「三日並べ」と「数字ゲーム」のアプリケーション、そして筆者自身が制作した作品の⑥〈Theseus〉と⑦〈Semantic Segmentation〉(2019-) の 7 つである。それぞれの展示物は、作品として制作されたものとそうでないものがあり、視覚装置や古地図、映画のワンシーン、科学論文、美術批評といった互いに異質な文脈に属しているが、それぞれが非視覚的な対象の視覚化や視覚自体の構築性に関わっている。こうした展示物の関連は一見した限りでは分からないが、オーディオガイドによってそれぞれの展示物にまつわるストーリーが語られることで、各々が相互に関連付けられている。

例えば、③2 種類のブラックホールの画像では、ブラックホールという非視覚的な対象の表象にかかわる 2 通りの実践が示される。ETH プロジェクトは、地球上の 8 つの電波望遠鏡による長時間にわたる観測データを総合することでブラックホールの視覚化を行うというものであり、その要は複数の電波望遠鏡を連携し、地球の直径と同サイズの電波望遠鏡をシミュレートするアルゴリズムを開発することにある。アルゴリズムは、地球の自転と公転による観測点の移動や電波望遠鏡固有の観測ノイズといった要素からある程度一意に開発することができるが、離れた位置にあるそれぞれの電波望遠鏡間のデータを補完する方法について最適な方法は実験を通じて発見する必要がある。ETH プロジェクトでは、複数の開発チームに分かれて独自のアルゴリズムを開発し、既知の観測対象について十全な出力ができているかどうかを確認した上で、開発チーム間で最終的な視覚化結果を照らし合わせ、出力が確からしいことを確認しつつ、どのアルゴリズムが最も高精度に出力できているかを検証している。当然ながら、当該のブラックホールは視覚化されたことがないので、出力された視覚化の結果が適切であるかどうかは見ただけでは判断できない。そのため、複数のアルゴリズム間での比較検証を通じてのみ、当該のアルゴリズムが適切に機能しているかどうかの判断が可能になる。通常のデジタル写真における観測データ（画像素子への入力データ）の視覚化が適切であるかどうかの判断は、観測の対象が人間の目にとって可視的であるために自明なのだが、ETH プロジェクトの場合は、こうした認証のプロセスが学術的な合意形成のプロセスによって担保されているのである。

一方で、「ガルガンチュア」の 3DCG の制作では、理論やこれまでの観測結果から推測されるブラックホールの振る舞いを数理モデル化し、VFX 制作会社の 3DCG レンダリングのシステムに組み込むことで、ブラックホールによる重力レンズ効果をシミュレートしている。「ガルガンチュア」の画像は、可視化の対象となる具体的な対象が存在しないことから 3DCG とされるが、ETH プロジェクトについていくつかのメディアは「ブラックホールの〈撮影〉に成功」と報じた（専門メディアは厳密に「ブラックホールの可視化〔visualization〕に成功」と報じた）。ブラックホールは人間の目には見えない非視覚的な対象であるだけでなく、ETH プロジェクトにおける〈撮影〉のプロセスは、高度に人為的に設計されたもので

あり、それによって生成される画像も、対象の存在をそのまま視覚化したものというより、観測されたデータの平面的な視覚化と表現されるべきものである。加えて、視覚化されたイメージはブラックホールの形状を示すものではなく、ブラックホールから放出される X 線のパターンを記録したものであり、「ガルガンチュア」の CG も同様にブラックホールによって引き起こされる重力レンズ効果をシミュレートしたものにすぎない。ETH プロジェクトによるブラックホールの視覚化でも、「ガルガンチュア」の 3DCG でも、ともに対象の存在をそのまま可視化したものではないにもかかわらず、視覚化というプロセスによって、ブラックホールが視覚的な対象として（＝視覚化されたとおりの存在として）表象され、理解されることを可能にしている。タッグは、電波望遠鏡による画像を、人間にとって不可視な対象の写真であるとし、人間の認知能力の疎外を指摘していたが、実際には、不可視な対象の視覚化は、本来であれば目に見えないために実在すらも意識されないような対象を可視的な対象のエコノミーに巻き込むことで、当該の対象への想像力を生み出す力となっているのである。

このような視覚化の力は、⑤「三目並べ」と「数字ゲーム」のアプリケーションにおいて見ることもできる。「三目並べ」は 3 列 3 行のグリッドに 2 人のプレイヤーが交互にマルとバツの記号を書き込んでいき、縦横斜めのいずれか一方に記号が揃ったほうが勝者となるゲームで、「数字ゲーム」は 1～9 の数字を重複なく交互に選んでいき、選んだ数字のうちの 3 つの総和で 15 が作れるようになったほうが勝者となるゲームである。両者は、一見すると全く異なるゲームのように見えるが、実は双方のゲームが取りうる状態は相互に変換可能であり、例えば「三目並べ」で中央のマスに記号を書き込むことと「数字ゲーム」で 5 を選ぶことは同じゲーム状態をもたらす。この 2 つのゲームは本質的に同一のシステムのふた通りの視覚的表現なのである。展示されている 2 つのスマートフォンでは、それぞれ「三目並べ」と「数字ゲーム」のアプリケーションが実行されており、おのおのの操作が互いのゲーム状態に影響を与えるようになっている。2 人のプレイヤーは、全く同じゲーム状態に関与しているのにも関わらず、その視覚化の方法の違いによって違うゲーム経験をすることになるのである。

「三目並べ」と「数字ゲーム」の例は写真とは直接関係ないものではあるが、データの視覚化のもつ力＝権力〔power〕を如実に示している。ブラックホールの視覚化の例からもわかるように、視覚化は実在を生み出し、現実を構築する。「三目並べ」と「数字ゲーム」は同様のゲームシステムからなるが、ほとんどの人間にとって「三目並べ」のほうが「数字ゲーム」よりゲーム状態を把握しやすく、結果として「三目並べ」の視覚的表現を経由してゲームをプレイする人のほうが「数字ゲーム」をプレイする人よりも有利にゲームを進めることが可能になる。視覚化の方法によって異なる現実が構築されるのである。

こうした例は決して極端な例ではなく、例えばコダック社製フィルムのスキントーンが白人中心的に設計されていることは、記録写真において非白人系とくに黒人系の人々の肌の色を黒く潰すことにつながり、それによって真っ黒な肌に赤い唇と白い眼だけが浮かぶ

差別的ステレオタイプの黒人像が生み出される。写真における視覚化のプロセスはしばしば機械的自動性と化学的な中立性に担保されているものとみなされるが、前述の通り、そのプロセスはフィルム産業によって、意識的であれ非意識的であれ制御＝管理〔control〕されていて、特定の方法で現実が構築されるように方向づけられている。

このような視覚化のプロセスは、非人間的な要素だけによって構築される機械的なものだけからなるのではなく、人間をも組み込んでひとつの装置を構成する。①ステレオビューワーは、物理学者のチャールズ・ホイートストーンによって1832年に発明された視覚装置であり、この装置を用いて視差のある2つの画像を覗き見ると、奥行きのある立体的な眺めを経験することができるというものである。この装置において特徴的なのは、装置のユーザーが経験する立体的な視覚の対象が、ユーザー自身の認知機能によって構築されたものであり、現実中存在するのは2枚の平板なイメージでしかないということである。ジョナサン・クレーリーは『観察者の系譜』のなかで、ステレオビューワーについて次のように述べている。

それ〔引用者注：ステレオビューワーの体験〕はロラン・バルトのいう「指示対象的錯覚（リファレンシャル・イリュージョン）」を支えたりなどはしなかった。「眼前」には掛け値なしに何もない。立体感や深度の幻像は、かくして主観的な出来事となり、観察者が装置（アパルトゥス）と組み合わせられることにより、総合あるいは融合の主体（エージェント）を務めたのである。…ステレオスコープ〔引用者注：ステレオビューワーのこと〕やフェナキスティスコープを覗き込む、見たところ受動的な観察者は、人間に帰属する特有の生理学的能力によって、じつは迫真性（ヴェリシミリチュード）の諸形態の制作者にされているのだ。そして観察者が倦むことなく繰り返し生み出したのは、平板なステレオ・カードの二枚一組のわびしい映像を、魅惑的な深さの現出態へと、勞せずして変容させることだった。一つのカードから別のカードへと眼を移し、同一の効果を、何度も何度も機械的に産出するという果てしのない反復作業自体の出来事性に比べれば、映像そのものの内容などは全く重要ではない。そしてその度ごとに、大量生産された似たり寄ったりのステレオ・カードは、強制的でかつ魅惑的な「リアル」の幻想へと変貌するのである。¹⁴

クレーリーが述べるように、ステレオビューワーにおいて奥行きを伴う視覚の経験は、ユーザーの外部にある対象によってもたらされているのではなく、装置にユーザーが組み込まれ、協調することによって生産されている。クレーリーはステレオビューワーをはじめとする視覚装置をめぐる実験を例に上げ、19世紀の視覚文化において、視覚が外部の自然から直

¹⁴クレーリー、前掲書、191－194頁

接的にもたらされるものではなく、人間の生理学的能力によって構築されるものとして考えられるようになったのだと指摘する。17～18 世紀において、顕微鏡や望遠鏡のような視覚装置は、人間の視覚の能力と自然の客観的実在を結びつけるものにすぎなかった。人間の眼の特権性は疑われておらず、装置はそれを補助・増強するものだったわけである。しかし、19 世紀のステレオビューワーやフェナキスティスコープのような視覚装置において、眼と視覚装置は異なる機能を持つ別なメカニズムとして相互に接続され、全体でひとつの装置として機能する。クレーリーはこうした視覚装置への人間の眼の組み込みについて、哲学者のカール・マルクスを引用しながら次のように述べる。

今や目と視覚器具の両者は、同一の作業平面上にあって、位置的には近接し、様々な能力や特徴をもった二つの道具（インストゥルメント）になる。眼の限界や欠陥は、装置の能力によって補われるし、また逆も真である。視覚装置はマルクスが記述した道具の変遷と比較しうるような変化をこうむるのである。「本来の道具が人間から取り上げられ、機械生産制（メカニズム）にはめ込まれた瞬間から、機械が単なる道具の位置に取って代わる」。その意味では、…一七、一八世紀の光学機器類は、マルクスの言っている「道具」の位置を占めていたわけだ。マルクスは、かつての手工労働のなかでは、労働者は「道具を利用していた」と説明している。つまり道具は、人間主体に内在するさまざまな能力に対して、隠喩的（メタフォリック）な関係を有していた。マルクスの主張するところでは、工場では、人間を機械との近接関係に置き、他の部品に接続する交換可能な一部品という関係に従属させることで、機械が人間を利用しているのだ。¹⁵

人間と非人間的なメカニズムからなる装置に組み込まれることで、人間の視覚の能力は交換可能な一部分として視覚の生産に従事することになる。フルッサーは、写真装置という概念を用いて、装置と写真家の協調による写真の生産について論じていたが、クレーリーのこうした分析は、視覚の生産自体が装置と人間の協調によって行われているということを示している。ステレオビューワーでは、装置のもつ機械的自動性と人間のもつ生理学的能力に基づく認知機能は、それぞれ非人間的なメカニズムと人間的な判断という対立を依然として保持しているものの、こうした装置の編成がコンピュータによってシミュレート可能になると、両者の対立もまた自明ではなくなる。人間の身体的感覚や主観的認識が非人間的な要素によってシミュレートされることによって、人間的なものと非人間的なものの再配分が行われるのである。

前述のように、⑥〈Theseus〉におけるスポット修復ブラシツールでは、人間の認知機能が人間不在のままに自動化されている。そして、その背後には、そうした画像の生成を可能

¹⁵ 同上、192 頁

にする AI モデルの学習のために、様々な人間の認知機能が明示的であれ非明示的であれ動員されている。人間が装置に組み込まれるだけでなく、それによって非人間的な要素が人間をシミュレート可能になることで、人間の生理学的能力がソフトウェアの一機能としてプログラムのなかに埋め込まれるのである。

〈Audio Guide〉は、こうした視覚／視覚化をめぐる力＝権力のあり方を、オーディオガイドを通じて内容の水準で提示すると同時に、オーディオガイドという装置にオーディエンスを組み込むことによってパフォーマンスにも経験させる。展示物のほとんどは、資料や書籍、ゲームなどであり、それ単体では、少なくともこうした内容を示す作品として成立するものではない。展示物は、オーディオガイドを聞くオーディエンスによって、作品のもつ概念的なネットワークのなかに位置づけられることで初めて意味が与えられる。そして、この鑑賞を駆動〔enact〕させるオーディエンスもまたオーディオガイドのタイムラインによって、その導線や鑑賞時間、移動のタイミングを管理＝制御されているのである。

自然と文化の可塑的な再配分

ここまで、「数字による表象」に起因する①「可変性」や「トランスコーディング」によってもたらされる写真装置の可能性の条件の変化と、②「高次」の「自動化」による写真行為のシミュレーションがもたらす人間的なものと同非人間的なものの再配分について検証してきた。

写真は、デジタル化に伴うメタメディアによるシミュレーションによって、もはや「文化的レイヤー」だけでなく「コンピュータのレイヤー」というメタ的なレベルを持つことになっている。この「コンピュータのレイヤー」では、あらゆる「文化的レイヤー」に属するメディアがデジタル化され、シミュレートされているため、互いに異質な「文化的レイヤー」に属するメディア同士の混交が起きようになる。写真の散種のエコノミーは、写真の社会技術的ネットワークの翻訳の過程によって生み出されているわけだが、写真装置のプログラムに「コンピュータのレイヤー」というユニバーサルな形式が組み込まれることによって、それ以前であれば翻訳されえなかった異質な社会技術的ネットワークへの翻訳が可能になる。もちろんメディア同士の混交には、技術的なものだけでなく、制度的なものや慣習的なものを含む両者の相互に緊密で首尾一貫した関係が形成される必要があるが、メタメディアはそれらをシミュレートすることによって容易に結びつける。文化的なものがシミュレートされ、演算の対象になることで、「文化的レイヤー」の混交が容易にシミュレートされるようになるのである。

メディアを演算可能な対象にするメタメディアは、メディアの生成や編集も自動化し、それによってメディアとしての写真だけでなく、写真行為もシミュレーションの対象となる。こうした変化は、写真装置のプログラムにおけるブラックボックスの形成に大きく寄与し、それによって写真装置のインターフェースを大きく変化させる。フルッサーが述べるように、写真装置のプログラムは装置の自律性と人為性の配分を決定づけるものであり、こう

したプログラムの変化によって、写真における人間的なものと非人間的なものが再配分されるのである。

こうした変化は、写真行為だけでなく、写真を見る行為にも影響を及ぼす。画像生成 AI による画像編集の技術において、写真の自律性には膨大な学習データに基づく人為性がニューラルネットワークの重みとして組み込まれており、それによって見るものと見られるものの関係が再構築される。デジタル化以前では、写真のイメージ生産自体は機械的自動性の所産であり、そこへの人為的介入やそれを取りまく言説や制度との二項対立的関係にあった。写真のこの二面性と還元不可能性がバッチェンのいう写真的概念のエコノミーであったわけだが、ソフトウェアによる社会・文化的なもののシミュレーションによる自動的な写真への介入はこの二項対立を無効化する。主観的なものと客観的なもの、人為的なものと自動的なものの対立が、主観的なものや人為的なものがシミュレーションによって自動的で一貫した働きをする機能へと組み替えられることで、両者が分別不可能になるのである。

これがポスト写真の状況の帰結である。①デジタル写真におけるシミュレーションのシミュレーション性は、物質的なものに結びついていたメディアをシミュレートすることで、写真の散種の運動自体がシミュレーションの対象になる。それによって写真装置の異種混交性が飛躍的に増大することになる。そして、②こうした写真におけるコード化＝ソフトウェア化によって人為と自然の関係は可塑的に再配分されるようになる。人為的な写真行為と機械的自動性、主観的なものと客観的なもの、見るものと見られるものといった、デジタル化以前の写真のエコノミーを支えていた二項対立はその自明性を失うのである。バッチェンはこうした状況をポスト写真と形容しているが、現在写真を実践している人々にとっては写真の同時代的な状況であるにすぎない。1章で整理したように、バッチェンは写真を19世紀末から20世紀末のおよそ100年間の知の配置によって可能になるものとして扱っているが、本章で確認した通り、ポスト写真的な状況は19世紀の近代化における電子通信技術の発展とともにゆっくりと進んでいたはずである。こうした写真をめぐる変容の過程は、写真の誕生以前から続く社会技術的なネットワークの絶えざる翻訳の過程であり、19世紀末に生み出された技術的对象と社会的な慣習や制度としての名を引き継ぎながら開かれた関係へと向かう動的で可塑的な運動なのである。

第4章 器具一式性

はじめに

ワリード・ベシュティは、イギリス出身のアーティストであり、バード・カレッジとイェール大学で学び、現在はロサンゼルスを中心に活動している。日本では Rat Hole Gallery で個展 “Transparencies” (2017)¹が開催されたのが記憶に新しい。Rat Hole Gallery での個展でも中心的に扱われていたように、〈FedEx Glass Works〉(2007-)のシリーズは、おそらく彼の(少なくとも日本では)もっとも有名な作品のひとつであり、それゆえ彼を写真作家だと知らずに彼の作品を見る鑑賞者は少なくないかもしれない。とはいえ、彼を「写真作家である」というのはいささか誤解を招く表現であるということも私は自覚している。なぜなら、彼は彼自身を「写真作家である」と名乗ることはほとんどないし、実際に彼の作品を写真作品として取り扱うことは困難と思われるからだ(例えば彼の〈FedEx Glass Works〉はもちろん写真作品として取引されることはない)。しかし後述するように、少なくとも彼は写真作家としてキャリアをスタートさせ、同時に写真史に対する高度な理解をもとに、自身の作品を理論的に説明しつつ、同時に自分以外の写真家たちの作品についても批評的なテキストを発表し続けている。もちろんこうした事実は、彼の作品のすべてを写真作品であると説明する理由にはならないし、彼を写真作家であると主張する理由にもならない(私は彼の作品すべてが写真作品であると言いたいわけではない)。

しかし私はそれでもなおベシュティは写真の作家であると主張したい。なぜか。それは、彼の実践には常に「写真的なもの〔the photographic〕」への意識が向けられており、そして、そうした実践によって制作される個々の作品は「写真的対象〔photographic object〕」と呼ぶものだからだ²。本章ではこの二点、ベシュティの実践における「写真的なもの」、そしてその作品における「写真的対象」について論じる。この「写真的なもの」というのは、ジェフリー・バッチェンが『写真のアルケオロジー』において用いた語である。バッチェンは写真の誕生以前に、カメラ・オブスクラに映るイメージを定着させたいという「写真を撮る欲望」があり、その欲望がやがて写真と呼ばれることになるものの発明へと駆り立てたのだと主張する。「写真的なもの」とは、具体的な形式的特徴をそなえた特定の写真技術ではな

¹ 「Transparencies」2017年3月24日—6月25日、Rat Hole Gallery、東京、日本

² この語を用いた展覧会や著作として、“The Photographic Object, 1970” (2014) や “Photographic Objects” (2013) が挙げられる。そこでは、立体作品における写真の利用や、シルクスクリーンやインクジェットプリントといった写真をとりまく印刷技術一般が扱われている。このように、写真的対象〔photographic object〕という語は、写真を部分として含んでいたり領域的に近い対象一般を指すためにしばしば用いられる。本論では、こうした展覧会やその他のテキストにおいて写真的対象という語が用いられていることは念頭に置きつつも、あくまでもバッチェンにおける語用を起点に考察する。

く、ここで欲望されている対象のことだ³。そして「写真的対象」も、バッチェンが彼のヴァナキュラー写真をめぐる考察のなかで、写真の支配的な言説における集合名としての「写真〔photography〕」におさめられた個々の「写真〔photograph〕」ではない、雑種的な写真に対して用いたものだ。バッチェンは、無名の写真師や素人によって制作されたケース入りダゲレオタイプやアルバム、折りたたみ式のロケット型写真ケース、そして加工や彩色の施されたティンタイプといった、従来の写真史が扱ってこなかった、日常にありふれた写真を取り上げる。これらの物品には、写真に記録された事物にまつわる記念品や、そこに写された人物のものと思われる毛髪が添付されていたり、彩色や加筆といったさまざまな加工が施されている。バッチェンはこうした異種混濁的な写真的制作物を「写真的対象」と呼ぶのである。私がベシュティを写真作家として扱うのは、写真を、バッチェンのような、内部にさまざまな差異や亀裂を孕んだ「諸々の写真〔photographies〕」として捉える限りである。

しかし、そもそも私がこうした語彙を用いてまでベシュティを写真の作家であると主張し、彼の作品を論じようとするのか疑問に思われるかもしれない。なぜそのような必要があるのか、ないしはその必然性はどこからくるのだろうか？と。その理由のひとつとして2000年代中盤から見られるようになり、近年より勢いを増しているように思われる、立体物としての写真への注目、ひいてはそれを契機とした芸術作品における写真の混濁の利用が挙げられる。そうした注目は、おそらくウォルフガング・ティルマンスを契機のひとつとしたものであるだろう。ティルマンスは、〈Lighter〉(2008) やそのインスタレーションを通じて、写真がグラビア誌という厚みや光沢などの質感やシークエンスを伴う経験として流通しているという事実を詳らかにする。このような実践は、ブランドン・ラトゥやオーウェン・キッド、エラッド・ラズリーなど、ベシュティと同世代の写真作家においてより先鋭化する⁴。

³ バッチェンは、写真の同一性をめぐるアプローチについて2つの方向性にわけられると指摘する。ひとつは、写真はそれ自身の本質＝自然〔nature〕と同一視されるものであるというフォーマリズムの主張であり、もうひとつは、写真には本質的な同一性などなく、その周囲の文化〔culture〕に同一視されるべきものだというポストモダニズムの主張である。バッチェンは、これらのアプローチがそもそも前提としている二項対立的な構造を批判する。前者は美術史における写真（バッチェンはMoMAの写真部門を念頭に置いている）、後者は社会史における写真の展開に、写真の同一性の起源を見出す。つまり、お互いがお互いの歴史を他者として排斥することによって、写真の同一性を確定できるとしているのである。しかし、バッチェンにとって写真とは、自然あるいは文化といった単一的なものの帰結として規定することができるようなものではなく、こうした対立構造が内部に繰り返されているものだ。バッチェンは、写真の起源をその発明ではなく着想におくことによって、こうした二項対立には回収できない「写真的なもの」について論じている。（ジェフリー・バッチェン『写真のアルケオロジー』前川修・佐藤守弘・岩城覚久訳、青弓社、2010、33-34頁）

⁴ ベシュティを含むこうした作家たちの多くが、ロサンゼルスを中心としたアメリカ西海岸で教育を受け活動しているという点は指摘しておきたい。キュレーターのリベッカ・モース（Rebecca Morse）は、写真史家ピーター・C・ブネル（Peter C. Bunnell, 1937-）が1970年にMoMAで企画した展覧会“Photography into Sculpture”を取り上げ、彼が写真を彫刻的要素として用いられている当時の作品について、南カルフォルニアにおける航空宇宙産業の興隆による新素材の開発や、それがもたらしたイノベーティブな環境といった西海岸特有の現象であるとみなしていたことに注目している。彼女は、“Photography into Sculpture”が企画された当時のこうした潮流の存在を認めつつも、それらが本格化したのは2000年代中盤になってからだと述

これらの作家は、写真を主なメディアムとして用いたり、写真作家としてキャリアを積んでいるにもかかわらず、その作品の形態は必ずしも写真といえるようなものではない。例えばラトゥについていえば、彼の作品は写真を素材とした立体作品であるといってしまうようなものだし、キッドは過度にコラージュを重ねた絵画的な平面を LCD モニターを用いてループ映像として見せている。どちらの場合についても、絵画、映像といった形式が混淆的に用いられており、もちろん構図や階調といった伝統的な写真作品論の枠組みで扱うのは困難なものである。ベシュティの作品を「写真的なもの」や「写真的対象」といった概念を通じて論じていくことは、第一にこうした新しい写真作品のありかたを理解し、写真論の蓄積を活かしながら分析する可能性を開くものになるだろう。加えて、デジタル写真の全面的な普及に伴うデジタル画像としての写真への注目や、Photoshop などのソフトウェアによるデジタル加工を前提とする写真作品の登場も挙げられる。トーマス・ルフの〈Nudes〉(1999-) や〈JPEG〉(2004-) のシリーズにおける画像加工の実践をはじめとし、ルーカス・ブラロック (Lucas Blalock, 1978-) やミシェル・アベルズによる Photoshop の加工を全面化した写真作品がその例である。デジタル写真の編集可能性は、写真の真実性を疑わしいものにし、そのメディアムとしての同一性を突き崩してしまう。写真のメディアムとしての同一性を支えていた、ロラン・バルト的な「それは=かつて=あった」、あるいは現実に存在した事物の指標や痕跡としての「インデックス性」といった物理的な結びつきを、デジタル写真は持たないからである。バッチェンが『写真のアルケオロジー』で捉えようとしたのは、概念の同一性から絶えず逃れ去っていく、こうした「写真的なもの」だ。それゆえ、バッチェンの研究を経由して写真作品を論じていくことは、従来の写真作品論の枠組みでは扱うのが難しいこれらの作品を考えるための語彙を与えるものでもあるだろう。しかし、こうしたバッチェンの議論は、あくまでも彼の写真史家としての立場から論じられたものであり、そのまま芸術作品へと適用できるようなものではない。バッチェンは近年のカメラレスフォトグラフィー (写真機を用いずに制作された写真) の研究を通じていくつもの写真作品を論じている。しかし彼の研究目的は、こうした芸術作品を論じるのではなく、あくまでもカメラレスフォトグラフィーやヴァナキュラー写真といった、写真史において中心的に扱われてこなかった写真を論じることによって「別の写真史」を編み上げることである。芸術作品を中心に据えて写真を論じるような立場は、彼の仮想敵でさえあるのだ。それゆえ本論は、バッチェンの問題意識を全面的に受け入れるわけではない。むしろバッチェンの写真論が扱ってこなかった領域、すなわち芸術作品における写真的制作物について論じるこ

べ、そのような背景にはグーグルやマイクロソフトといった西海岸の IT 企業による製品や文化の存在があると指摘している (MORSE, Rebecca, "THE EVOLVING PHOTOGRAPHIC OBJECT." *The Photographic Object 1970*, edited by Mary Statzer, 1st ed., University of California Press, 2016, pp.100-114)。モースが指摘するこのような潮流は、2010 年前後にアメリカ西海岸以外へも波及している。ジョー・ハミルトン (Joe Hamilton, 1982-) やカーチャ・ノヴィスコワ (Katja Novitskova, 1984-)、ティムール・シーキン (Timur Si-Qin, 1982-) などの作家をはじめとするポストインターネット・アートのムーブメントにおける立体作品としての写真への注目はその一例として考えられるだろう。

とが本論の目的である。バッチェンの研究を補助線にして、芸術作品における「写真的対象」を論じることは、平面作品／立体作品や、アナログ／デジタルといった二項対立のあいだに穿たれたスラッシュを再考する契機になるだろう。

そのために、本論ではまずバッチェンの最近の研究であるカメラレスフォトグラフィーの研究と、その成果をもとに企画された「Emanations: The Art of the Cameraless Photograph」(2016, 以下「Emanations」)⁵の図録に収録された彼のエッセイを取り上げる（この展覧会およびエッセイではベシュティの作品も扱われている）⁶。そして、ここでのカメラレスフォトグラフィーの分析を通じてベシュティの作品における写真の物質＝素材的〔material〕側面について確認し、この作品において、写真機を用いた写真によっては捉えることのできない、さまざまな対象が扱われていることを示す。そして次に、ベシュティがなぜこうした対象を扱っているのかについて、批評家ジェイソン・E・スミスのベシュティについての論考「Securities and Exchanges」(2010)⁷を参照しながら、ベシュティの作品においてメディウムとして機能していると彼が指摘する「装置」の概念について分析する。以上を通じて、写真機には扱うことのできない対象を捉えるカメラレスフォトグラフと、それを可能にする「装置」の分析を通じて「写真的対象」について考察すること。それがベシュティの分析を通じて本論が目的とすることである。

ベシュティのカメラレスフォトグラフにおける物質＝素材的な側面

「Emanations」とその展覧会図録では、ベシュティの作品が2つ扱われている。フォトグラムを用いたシリーズと〈Transparency〉(2008-2014)のシリーズである。これらはともにバッチェンの言うカメラレスフォトグラフだ。しかし、そこで扱われている問題はそれぞれに異なる。ベシュティは2005年からフォトグラムを用いた作品のシリーズを発表しており、「Emanations」において取り上げられているのは〈Picture Made by My Hand with the Assistance of Light〉(2005-2014)と〈Multi-Sided Picture〉(2007-)の2つである。前者は、モホリ・ナジ・ラースロー(Moholy-Nagy László, 1985-1946)が考案したとするアイデアの再試行として制作された作品だ。この作品は、水に浸した印画紙をくしゃくしゃに丸めた状態で露光させた後、平たく戻して現像することによって制作される。このようなプロセスによって、印画紙がかつて把持していた立体的な形状の記録が、色の濃淡としてその表面に定着するのである。そして後者は、印画紙をカットし三次元的な形状に折り上げたうえで、それぞれの面に特定の色を当て、その色の組み合わせによってさまざまな色面を提示するという作品である。いずれの場合も印画紙へ直接的に、そして特定のルールに従って手を加え、ネガを介することなく制作される作品である。一方で、〈Transparency〉は全く別のプロセスで制

⁵ “Emanations: The Art of the Cameraless Photograph”, 29th April–14th August 2016, Govett-Brewster Art Gallery, New Plymouth, New Zealand

⁶ BATCHEN, Geoffrey, *Emanations: The Art of the Cameraless Photograph*, Broadway: Prestel, 2016

⁷ SMITH, Jason E., “Securities and Exchanges”, *Walead Beshty: Selected Correspondences 2001–2010*, Bologna: Damiani Editore, 2010, pp.9–15

作されたものだ。この作品は、空輸の際に行われる、空港のセキュリティ・チェックの X 線によって被爆したフィルムのプリントである。作品において視覚的に現れているものは幾本かの交差する線やグラデーションの濃淡でしかないのだが、これらはすべてセキュリティ・チェックが発した X 線の残した痕跡なのである。これらの作品はともに、写真を透明なメediumとして扱うのではなく、それ自身のもつ物理的なクオリティに対するリアクションとして生み出されたものである。どちらも何らかの事物を表象＝代理するものではなく、それ自体何らかの出来事の痕跡として提示される。スミスが彼のテキストのなかで指摘しているように、〈Transparency〉において像を生成しているのは写真機ではなく X 線機械であり、ここでの写真フィルムの働きは、社会的な慣習において用いられている括弧付きの「写真フィルム」のそれではなく、写真フィルムという物質＝素材自体のもつ能力の発露である⁸。「Emanations」の展覧会図録においてバッチェンは、カメラレスフォトグラフについて次のように述べている。

……このような写真〔カメラレスフォトグラフ、ここでは特にコンタクトプリント〕は、写真を最も重要な特徴へと還元する。それは、与えられた平面への光の存在ないしは不在の反応である。画面にまさに直面していると同時に無限の奥行きの中かに浮遊し、物体の直接的な印象だけでなく当惑するような全くの抽象としての画像をもたらすこのカメラレスフォトグラフは、写真的表象一般における写真本来の性質への考察を招く。光学的パースペクティブの介入をうけない写真は、ここではそれを通して何らかのものを見るのではなく、それ自身見られる対象であり、また撮る〔take〕ものではなく、作る〔make〕ものとして提示される。すなわちカメラレス写真は、特定の対象の代替物ではなく、それ自体そうした対象なのである⁹

それゆえ、カメラレスフォトグラフィーはその撮影対象を人間にとって視覚的なものに限らない。バッチェンは、「カメラレスフォトグラフィーは議論の余地のない物証として差し出され、それによって私たちは人間の肉眼では容易には見ることはできないものを目撃することができるのである」と述べる¹⁰。〈Transparency〉のフィルムに残された痕跡は、まさにこうした不可視な現象の視覚的な発出〔emanation〕であるだろう。しかし、この指摘は同時に難しい問題も孕んでいる。先の引用においてバッチェンは、「物体の直接的な印象だけでなく当惑するような全くの抽象としての画像をもたらす」や、「光学的パースペクティブの介入をうけない写真は、……特定の対象の代替物ではなく、それ自体そうした対象なのである」と指摘している。写真を透明な媒介物ではないとするカメラレスフォトグラフィー

⁸ *ibid.*, p.14

⁹ Batchen(2016), *op. cit.*, p.5

¹⁰ *ibid.*, p.18

についてのこの指摘は、絵画を透明な窓ではないとするモダニズム絵画におけるフォーマリズムの主張に極めて近接している。写真機を写真史の主役から外そうとするバッチェンのカメラレスフォトグラフィー研究は、それゆえ印画紙の役割を相対的に強調することになる。そして、それは印画紙を写真の形態＝形式〔form〕として扱うことにつながり、それによって、クレメント・グリーンバーグ的なモダニズム絵画の理論の一部分を単に繰り返すことになってしまう。一方で、スミスもまた、ベシュティのカメラレスフォトグラフについて、フォーマリズムとの関連において論じているが、その理路はいささか異なる。スミスは、X線機械という透視機械とフォーマリズムにおいて要請される透明性のアナログ的な比較を通じて、次のように指摘する。

タイトルにおける透明性〔transparency〕への言及は、これらの作品を制作するのに用いられる機械、すなわち、骨を暴くために衣服や皮膚そして肉を引き剥がして身体を透明に描き出し、その目に見えない介入的な眼差しのもと、物体の内部構造やその機械の前を通る人々を克明に描き出すことを自らの機能としたX線機械を思い起こさずにはいられません。[……] そのX線は、ただちにクラシカルなモダニズム—すなわち、表層を解体し、その物質的な支持体に対する深く明晰な眼差しを獲得したいという駆動力ないしは衝動によって定義づけられる美学的論理そして倫理的命法—の暗号として機能します。この透明な構造とプロセスへの要求は、同様にアブストラクションの問題となります。もしアブストラクションが、所与の具体的対象ないしは状況を変形させる、しかしその操作自体は隠蔽されているようなものを含意するならば、アブストラクションのアイデアはまた別の意味も引き受けることとなります。それは、その表面が支持体で満ち、それみずからの生成の物質的な状況＝条件を記録するという点における、描画空間の平板化です¹¹

もちろんここで用いられている「モダニズム」において念頭に置かれているのは、写真のフォーマリズムではなく（むしろグリーンバーグは、写真のスペシフィシティとはメディウムの透明性にあると述べている）、モダニズム絵画におけるフォーマリズムである¹²。とすれば、ベシュティの作品もまた、単にモダニズム絵画の実践の写真的な繰り返しにすぎ

¹¹ Smith, op. cit., p.14

¹² グリーンバーグは、“Camera’s Glass Eye: Review of an Exhibition of Edward Weston”の冒頭で「写真は、人間が発明、発見した芸術のメディウムのなかで、最も透明なものである」と述べている。写真というメディウムの特性をその透明性に見るグリーンバーグは、写真において平面性を強調することは無意味であり、それは単なる絵画の模倣にすぎないのだと主張する。彼にとって、写真は、平面性をその本質としてもつ絵画とは根本的に異なるからである。

(GREENBERG, Clement, “Camera’s Glass Eye: Review of an Exhibition of Edward Weston”, *The Collected Essays and Criticism: Arrogant Purpose, 1945–1949*, Edited by John O’Brian, Illinois: University of Chicago Press, 1988, pp.60)

ないのだろうか？そうではない。スミスは続ける。

支持体の意味するところにおいて表層を崩すこのプロセスは、次のようにいうこともできます。つまり、作品が制作されるのは与えられたコンテキストにおいて〔すなわち、何らかのイメージとの結びつきにおいて〕ではなく、その作品のもつ支持体の物質的な明瞭さのもとにおいてであると。そしてここでいう支持体というのは、単に作品を形作る物理的なフレームといったようなフォーマリストの用語ではなく、建築空間、制度的な権力、漠然とした体制的なもの、そして技術的な仕様といった入れ子状のフレームなのです¹³

つまりこういうことだ。〈Transparency〉は確かに、X線機械によってその表面に与えられた物理的な痕跡それ自体を提示している。そして、ここで提示されている抽象的画像によって作られているのは、(写真は透明な窓としない)平板化された空間だ。しかし、こうした平板化は、モダニズム絵画におけるキャンバスのような物理的支持体(Transparencyにおいては、写真フィルムないしは印画紙であろう)への還元を通して得られたものなのではなく、さまざまな空間的、制度的、技術的「支持体〔support〕」によって生成されたものなのである。それゆえ、スミスは〈Transparency〉について、そこで「得られた形態(二分割された色面)が交通や輸送の節点(身体、商品、そしてより一般的には価値のグローバルな循環)を通じたないしはあいだの循環によって生成されたという点において、この作品群はベシユティの FedEx Box の作品—世界中に遍在する会社(その〔連邦速達便〔FedExはFederal Expressの略である〕という〕官僚的な社名もまた同じくそこで発生する往来のすべてを示している)による雑な取り扱いによって生じた変形を通じて形作られたものである—とプロダクションの流儀をおなじくしている」と指摘するのである¹⁴。ここでの支持体とは、単に写真フィルムや印画紙のような物理的対象なのではなく、それを取り巻くさまざまな状況なのである。それは、スミスが指摘するように「X線機械が、ここではカメラを置き換えるものとして使われてい」ることを考えるとより理解しやすいだろう¹⁵。

形式 = 形態としての「装置」

スミスは、彼の論考の冒頭で、こうしたベシユティの写真的作品における入れ子状のメディアウムのありかたを「機械〔machine〕」(この機械とはいうまでもなく、写真機のことを指しているだろう)と対比して「装置〔apparatus〕」と呼んでいる¹⁶。どういうことか。ここで

¹³ Smith, op. cit., p.14

¹⁴ ibid, p.13

¹⁵ ibid, p.14

¹⁶ 「ワリード・ベシユティは近年、*Picture Industry* や *Industrial Portraits*、*Popular Mechanics*、*Industrial Pictures* というように、展覧会やテキスト、そして作品に、機械や産業的な気分を呼

言及されている「装置」とは、「価値の生産に用いられる『機械』」ではなく、「社会における既存の力関係を再生産する権力機構」であり、「一連の形式ばった論理や組織的制限、制度的空間、身体の配備、そしてそれらの流通経路をからなる既存のテクノロジーの輻輳」であるとスミスは言う¹⁷。それは一方でルイ・アルチュセールのいう「イデオロギー装置〔appareils idéologiques〕」すなわち学校や教会、家族といった生産関係の再生産を保全するそれぞれの場のことであり、他方ではミシェル・フーコーにおける管理、制御、編成といった、人々を「正常に」主体化させる制度や法規としての「安全装置〔dispositif de sécurité〕」のことである。そしてこうした「装置」は、現代においてはより転移、分散し、その社会的循環の再生産としての機能を一層強めているとスミスは指摘する。スミスによれば、ベシュティの作品は、こうした生産の場において制作されているのである。

このようなスミスの指摘は、ニコラ・ブリオーが『関係性の美学』（1998）において論じた「装置〔dispositif〕」概念を参照することで、その意味がより明白になるだろう。ブリオーは『関係性の美学』の終盤において、フェリックス・ガタリの『カオスマーズ』（1995）を引用しながら次のように主張する。

ガタリは次のように述べています。「人間の活動が追求する目的で唯一容認できるのは、世界と関係しながら常に自己を豊かにしていくような主体感の生産でしょう」。現代美術家の実践へと理想的に適用される定義において、アーティストは、これまで美術界に限られてきた具体的な対象ではなく、働き方や生き方を含めた実存における装置〔dispositif〕を生み出し、上演することで、時間を素材として用いるのです。こうした形式〔forme〕は、事物への影響力やカテゴリーをめぐる運動を支えています¹⁸

「関係性の美学」を芸術の形式＝形態の理論であると論じるブリオーのこうした主張は、「装置」をグリーンバーグ的な物理的支持体と対置させつつ、ロザリンド・クラウスの「ポストメディウムの条件＝状況」におけるメディウムの概念をアップデートする異種混淆的

び起こすタイトルを用いています。これらのタイトルは、写真が産業的な芸術であるという事実を疑いようもなく表しています。ここで産業的〔industrial〕というのは、その歴史的起源、それらが用いている物質的科学的処理、そこで要求される技術的介入、そこで関係する労働の社会的集合的性質、そして特にそれが組織する、ベシュティがいうところの「ビューロクラティック」で感性的な論理のことです。しかし、こうしたタイトルに惑わされてはいけないのは、ベシュティの実践というのは、社会における既存の力関係を再生産する権力機構としての装置〔apparatus〕に関するものなのであり、価値の生産に用いられる『機械〔machine〕』や、産業的な生産の様態の外部からの調達ではないということです」(ibid, p.9)

¹⁷ ibid, p.9

¹⁸ BOURRIAUD, Nicolas, *Relational Aesthetics*, Translated by Simon Pleasance, Front Woods, and Mathieu Copeland, Les Presse Du Réel, 2002, p.103

なものとするものである¹⁹。

ベシュティの作品においてそれを支えて〔support〕いるものは単に写真フィルムやカメラの代替としてのX線機械だけではなく、それらが関係しあう物理的、社会的、そして制度的な場としての「装置」である。そしてこの「装置」は単なるひとつの機械ではなく、さまざまな諸機械の入れ子状の集まりであった。そうした単一的なものとしての機械ではなく集合名の装置=器具一式〔apparatus〕に対するスミスの着目、そして芸術作品を構成する社会的、制度的な形式=形態としての「装置」を論じるブリオーの考え方は、メディウムの異種混濁性に注目するクラウスの考え方より広範への徹底、すなわちポストメディウムのな複数性を、一般的に美術のメディウムとされているものの外へ押し広げるものである。そしてそれはブリオーにとって、自律的な作品や作者性といった概念を相対化し、社会的、制度的な諸関係としての形式=形態を探ることであり、そうした芸術における関係とは、プロセス、すなわち時間を伴ったものである。ブリオーはこうした作品を「触媒として機能する時間的なモジュール〔catalyst-like time modules〕」と呼び、現代の芸術作品においては時間もひとつの素材として機能しているのだと述べる²⁰。ベシュティの〈Transparency〉やフォトグラムの作品は、まさにそうしたプロセス、たとえばアーティスト自身の身体的な移動やそれに伴う出入国の手続き、あるいは暗室内で行われる印画紙への加工や操作といった時間的な広がり、ひとつの平面への畳み込みであるといえるだろう。バッチェンは「Emanations」

¹⁹ クラウスは、「メディウムの再発明」(1999)〔ロザリンド・クラウス「メディウムの再発明」『表象08』星野太訳、月曜社、2014〕において、メディウムが「時代遅れになる〔obsolescence〕」ことによって他のメディアとの新しい関係が生まれたり、メディウムの使用における慣習もまたメディウムの一部として用いられるようになると指摘している。芸術作品を構成する社会的、制度的な形式=形態として「装置」を論じるブリオーの考え方は、クラウスが述べる「所定の技術的支持体を持つ物質的な条件から生じてくる(が、それと同一ではない)慣習にもとづいた約束事〔convention〕としてのメディウム」(同上、54頁)という考え方に近い。しかしクラウスのこうしたメディウム概念は、メディウムをあくまでも特定の物理的メディウムに紐付けているという点で、依然としてモダニズム的であるといえる。芸術の形式=形態を、物理的な対象に紐付いたメディウムではなく、関係性として捉えるブリオーの論は、ポスト・メディウムの状況=条件における、こうした形式=形態の問題を捉えなおすものとして読むことができるだろう。また、クラウスについて付言しなければならないこととして、彼女の「指標論パート2」(1977)〔ロザリンド・クラウス「指標論パート2」『オリジナリティと反復』小西信之訳、リプロポート、1994、169-176頁〕における「写真的なもの〔the photographic〕」への言及がある。クラウスは、その中で、1970年代の抽象美術を考える上で写真が重要なモデルになっていると述べる。彼女は、例えばルツィオ・ポッツィ(Lucio Pozzi, 1935-)のP.S. 1 Paint (1976)において、その色面がその設置されている展示室の配色によって機械的に決定されているという、絵画における指標的〔indexical〕性質の混入にその端緒を見る。こうした抽象絵画において、絵画的オブジェは痕跡としての地位に還元されているとし、エルズワース・ケリー(Ellsworth Kelly, 1923-2015)をはじめとするモダニズムの絵画と形式的に区別されると論じる。こうしたクラウスの議論は、写真というメディウムが一般化、すなわち陳腐化〔obsolescence〕したポスト・メディウムの状況において、写真作品に限らないさまざまな芸術作品を「写真的なもの」を通じて論じようとするものである。しかし、写真の性質を対象との指標記号的な結びつきに同一視するクラウスの考え方は、バッチェンが論じるような写真の複合性を捉え損ねているように思われる。本論における「写真的なもの」や「写真的対象」の議論は、こうしたクラウスの考察との対比においてより詳細に論じられる必要がある。クラウスの「写真的なもの」概念の検討および比較は今後の課題である。

²⁰ Bourriaud, *op. cit.*, p.103

の図録において、カメラレスフォトグラフィーの特徴を「人間の視覚では捉えられない、数秒から長時間にわたる、さまざまな範囲の時間的経験を捉える能力」にあると述べている²¹。ベシュティの作品は、物理的なメディウムの特性を通じて、こうした人間には捉えられない時間を伴う「装置」すなわち社会的諸関係を、その「装置」の内部において捉えたものなのである。このように考えると、スミスの「X線機械が、ここではカメラを置き換えるものとして使われてい」という指摘は、こうした装置概念のもつ複雑さを捉え損ねているようにも思われる。装置の概念を通じてベシュティの作品を論じることの本質は、彼の作品に支持体として用いられている対象が物理的にも社会的にも単一的なものではなく、さまざまな政治的領域における関係性のネットワークであるという点にある。そしてそれはバッチェンが指摘するように、写真というメディアが技術史的にも文化史的にもさまざまな来歴をもっていて、かつそもそもその物理的な支持体のレベルさえ、写真機やフィルム、引き伸ばし機や現像液といった「器具一式〔apparatus〕」として、つまり内部にさまざまな複数性を懐胎したものとして存在しているという事実へ、逆照射的に気づかせるものでもある。ベシュティにおいてカメラを置き換えているのは、単に別の機械ではなく、それらを取り巻く社会的な装置全体なのだ。

ベシュティにおける写真の複数性

〈Transparency〉に先立って制作されていた〈Travel Pictures〉(2006/2008)には、こうした装置のもつ複数性そして時間的な幅がより顕著に現れている。Travel Picturesは、2004年に初めて発表された〈Scene〉(2001)というシリーズをもとに派生的に作られたものだ(ベシュティは往々にして自作を改変しながら新しい作品を制作する)。2000年代前半、ベシュティは、写真家のジェイコブ・A・リース(Jacob A. Riis, 1849-1914)など初期のフォトジャーナリズムを参照点に置きながら、都市空間において様々な事情で周縁化した場所の風景を写真に収めるシリーズをいくつか制作していた²²。著名な建築家によって設計されながらも様々な理由でスラム化してしまった集合住宅を地理調査で用いられるステレオグラフ(2台のカメラで撮影された視差写真で、地理調査においては写真測量に用いられる)で記録した〈Excursionist Views〉(2001/2005)や、高速道路の造成において取り残された中央分離帯の茂みを撮影した〈Island Flora〉(2005)などがそれである。〈Scene〉もまたそのひとつであり、旧東ベルリンの住宅街にある廃墟化した旧在独イラク大使館を記録写真のスタイルで

²¹ Batchen(2016), *op. cit.*, p.41

²² リースはニューヨーク・トリビューン紙の記者としてロワーイーストサイド地区のスラム街で警察記者をしつつ、そこでの生活ぶりに迫るスナップ写真を撮影した写真家である。彼は当時最新技術であったフラッシュ撮影機能付きのカメラによる写真を通じて、ニューヨークのスラム街における安アパートの暮らしを、それらを普段目にする事のない中上流階級の人々へと提示する。こうした都市の死角にある風景を提示するというリースの作品は、初期のベシュティに強い影響を与えている。本論では大きく扱わなかったが、スラム化した集合住宅を撮影したベシュティの作品 Excursionist Views のタイトルは、リースの著書 How the Other Half Lives からの引用である。

撮影したものだ。この大使館は、ベシュティが作品で扱うこれらの場所のなかでも、ひときわ複雑な状況下におかれた場所である。この場所は、旧東ドイツからイラクへ譲渡されたものであり、周知のように旧東ドイツは1990年に消滅している。そして、ベシュティがこの作品を発表した2004年当時はイラク戦争の終結とともに政権が崩壊し、連合国暫定当局による統治を受けていたため、国家主権はその機能を失っていた。このような状況にあって、この大使館はもはや存在しない二つの政治的存在の境界上に位置する、帰属の曖昧な場所となったのである。ベシュティはこのように、何らかの制度や手続きによって宙吊りにされた場所を、フォトジャーナリズム的な手つきで提示している。〈Scene〉と同様の対象を扱う〈Travel Pictures〉は、これらのシリーズと同じ問題を扱ってはいるものの、この作品では、そこへさらに要素が追加されている。それが、〈Transparency〉においても扱われていたX線への暴露である。〈Travel Pictures〉は、〈Scene〉の撮影のために、拠点であるロサンゼルスからいくつかの経由地を介してベルリンまで向かう際、誤って写真フィルムをX線機械に預けてしまったことにより、偶発的に制作された²³。ただし、この制作のプロセスは作品において完全に明示的なプロセスとして厳密に決定されており、偶然X線に被爆したものが作品として提出されているわけではない（後述するが、ベシュティにおいてプロセスの厳密性は重要な要素である）。いずれにせよ、こうしたプロセスの結果として、撮影された大使館の風景はくすんだマゼンタやシアンによって上塗りされることとなる。これらは「かぶり」と呼ばれる、X線や熱、摩擦などによって感光面が劣化することによって発生する現象として一般に知られたものであり、決して特殊なものではない。しかし、〈Transparency〉を通じてみてきたように、このかぶりは単なる画面の劣化なのではなく、国家間に敷設された法制上の監視、そして走査の痕跡なのである。スミスは〈Travel Pictures〉のこうしたかぶりについて「それ自体荒廃の象徴であり、さも写真に描かれているものの内的なロジックがそのイメージ自体の表面へと押し出されているかのよう」だと述べている²⁴。〈Travel Pictures〉は、一方には国境という実体のない透明な線に取り残された大使館のイメージを、他方には国家間の安全保障のために要請される機械による痕跡を、その一つの画面に刻み込んでいる。この作品におけるこうした画面の二重性は、国家や領土といった制度、それが要求する機械、そして写真フィルムという物理的なメディアとそれを所持して移動する作者といった諸要素の関係、すなわち「装置」の二通りの仕方での発出の結果であるといえるだろう。

先にスミスの言及にあった〈FedEx Glass Works〉や〈Copper Surrogates〉（2008-）には、こうしたベシュティの作品における多重性が別のメディアで、しかし同じように実装されている。スミスの表現を借りるなら、例えば〈FedEx Glass Works〉では、FedExを中心とした輸送や交通のシステムは写真機のように機能し、写真フィルムの代わりに飛散防止ガラスの表面にそこでの出来事を記録する。また〈Copper Surrogates〉は、展示企画時からギ

²³ 「ベシュティは、撮影のためにその場所〔ベルリン〕へに戻ったのにもかかわらず、その際に誤って未露光のフィルムを空港のX線機械に通してしまったことに気づきました」（Smith, op. cit., p.11）

²⁴ ibid., p.11

ギャラリーや美術館の事務機の天板を銅製のパネルに置き換え、展示開始と同時にその天板を展示するという作品であり、その天板には職員が使用した際に付着した指紋や汚れが痕跡として残されている。この作品においては、美術作品における支持体を、物理的支持体はもちろんのこと、それを取り巻く慣習〔convention〕にさえ限定せず、それらを支えている美術館やギャラリースタッフの労働、そしてそこで用いられている机 (=tableau) にまで拡張するものであるだろう。ここでもやはり銅板とギャラリーのシステムは、まるで写真装置のように機能している。〈FedEx Glass Works〉では輸送時の汚損や手続き上要求されるいくつかのラベリング、〈Copper Surrogates〉では書類仕事の際の手垢や休憩時にこぼしたのだろうコーヒーの滲みというように、こうした作品には複数の時間における別々の行為の痕跡が重ね書きされている。バッチェンが「Emanations」で紹介するようなカメラレスフォトグラフィーがそうであるように、写真的な対象が人間の見ることのできない物理的・時間的対象をその表面に把持するのと同じしかたで、これらの作品は、その表面に自身の来歴を記録している。それゆえ〈Travel Pictures〉が視覚的にもそう認識できるように、〈Transparency〉をはじめとするこれらの作品は、通常の写真やカメラレスフォトグラフィーに限らない写真的行為全般における長時間露光ないしは多重露光による作品であるだろう。そしてこうした作品の表面には、その支持体たる装置が内部に孕むネットワーク的な複数性によって、さまざまな指標記号が何層にも時間的・空間的に折り重ねられているのである。それは例えば〈Travel Pictures〉や〈Transparency〉においては国家、そしてそれをめぐる外交、安全保障といった制度であったり、〈FedEx Glass Works〉や〈Copper Surrogates〉では、輸送の管理システムとそこで発生する汚損、そして労働における諸々の行為の痕跡によって表象されるギャラリー、美術館制度などである。ベシュティは、このような社会におけるさまざまな制度を用いて「写真的対象」を撮影するのであり（加えて、通常の写真もまた写真的制度によって撮影されたものであるという事実もここで強調したい）、その制度における諸要素の重ね合わせによって、ベシュティの作品は形作られているのである。

写真的対象

ここまで、ベシュティの作品を、フォトグラムや〈Transparency〉のシリーズを中心に、物理的な支持体として写真を用いない〈FedEx Glass Works〉や〈Copper Surrogates〉に至るまで、写真という観点から論じようと試みた。その上で、スミスやブリオーが用いる「装置」の概念を取り上げ、この社会的な「装置」が、ベシュティの作品においては写真機のように（さらにいえば、写真機が本来もっている「器具一式」性の延長として）機能しているのだと述べた。〈Travel Pictures〉におけるカメラレスフォトグラフィーと通常の写真の混在や、〈Transparency〉と〈FedEx Glass Works〉の相同性は、ベシュティの作品における、写真概念の外延を示すものであるだろう。ベシュティの作品は、それゆえ、このような「装置」によって制作された「写真的対象」なのである。

しかし、それでもなお、ベシュティの作品を写真作品として論じることの恣意性は拭いき

れていないように思われるかもしれない。それゆえ、ここまでの議論を踏まえた上で、私は再度その理由について主張したい。そのためには、私が「写真的対象」という語彙をどのような意図と定義のもと用いているのか説明しなおす必要があるだろう。冒頭で述べた通り、私はこの語を、異種混淆的な写真的制作物を指すバッチェンの用法に倣って用いている。そして、ここで私が強調しておきたいのは、こうした写真的制作物が、単に写真を用いた制作物であるというだけでなく、それらが指標的な記号の重畳であるということである。例えば、被写体の毛髪の添付された折りたたみ式のロケット型写真ケースは、被写体が写された時間、そしてその髪が採取された時間という二重の時間の痕跡をそこに刻み込んでいる²⁵。こうした写真的制作物における指標的な記号の過剰は、「写真への欲望」すなわち移ろいゆく対象のイメージを繋ぎとめたいという欲望の現れであるといえるだろう。私が「写真的対象」に見るのは、このような変化する自然をそのままに定着させようという実践の先鋭化である。つまり、通常の写真がその内部に用いられているか否かではなく、それらが何らかの現象そのままの、つまりほとんど自動的な痕跡として残されたものを、ここでは「写真的対象」と呼んでいるのである。

私がベシュティの作品を写真的であると主張する理由は、まさにこの点においてである。ベシュティの作品は常に（たとえそれがベシュティ自身が用意したものであるにせよ）構築されたシステムに対して従順に作られたものだ。ベシュティは制作に際して必ず一定のルールを設け、それを厳密に遵守する。こうしたベシュティの厳密さとそこへの公開性は、例えばタイトルにも表れている。例えば〈Multi-Sided Picture〉をはじめとするフォトグラムのシリーズでは、照射する光の順番や紙を折り曲げる角度といった、作品を制作する上でのプロセスの一切をタイトルに掲げているし、〈Travel Pictures〉や〈Transparency〉でも、移動した空港の経路をタイトルに入れている。そうしたベシュティのルールに対して受動的ともいえる姿勢をスミスは「科学的」と指摘し、「方法的に厳密でありながら、実際のふるまいへと開かれている」と述べている²⁶。ベシュティにおける、こうした科学的で客観的な像の生成へのアプローチの存在、そしてその厳密な履行。私がベシュティの作品を「写真的対象」だと指摘するのはこの点においてであり、それはまさにバッチェンが指摘するところの「写真への欲望」、すなわち自然をそのまま記録したいという「写真的なもの」への欲望のひとつの可能な現れであるだろう。

写真作品の多様な実践へ

本章では、バッチェンの写真論における「写真的なもの」の概念、そしてその展開としてのカメラレスフォトグラフィーをめぐる考察をもとに、ベシュティの作品について「写真的

²⁵ ヴァナキュラー写真における指標記号やその時間の複数性については、前川修のヴァナキュラー写真論がより詳細に論じている。（前川修「ヴァナキュラー写真論の可能性」『美学芸術学論集』第3号、神戸大学文学部芸術学研究室、2007、1-17頁）

²⁶ Smith, op. cit., p.14

対象」をキーワードに論じた。写真の作家としてキャリアをスタートさせつつも、写真とその他のメディアの境界領域において実践を行うベシュティの作品は、写真という概念を掻き乱してしまう。本章の試みは、バッチェンのカメラレスフォトグラフィーの研究を参照しながら、写真的なメカニズムを写真機の機構に同一視せず、様々な「装置」の輻輳に見ることによって、こうした作品を論じることであった。

しかし、このように、通常写真とされない対象について「写真的なもの」や「写真的対象」という概念を通じて論じることは、それゆえバッチェンが抱えている問題も同時に抱えることになる。それは、写真史家ダグラス・R・ニッケルやジョエル・スナイダーのバッチェンに対する批判、すなわち写真以前の「写真的なもの」に写真の起源ないしは定義を求めることが、そもそも循環論法的であるという問題である²⁷。それはバッチェンを通じて写真を考える上では避けられない問題であり、真正面からそこに答えることはむづかしい。「写真的なもの」を批判的に読解し、その概念の孕む問題を詳細に検証することは今後の課題である。しかし、バッチェンは言う。

独立した実在としての写真が速やかに消え去っていくかもしれないとしても、慣習や参照の語彙としての写真的なものは、いつそう輝きを放ちながら生きつづけているのである²⁸

このようなバッチェンの主張は、上述のような批判を前に、いささか楽観的にすぎるかもしれない。だが、デジタル写真の普及が写真のメディアとしての同一性を突き崩すと同時に、その受容をいまだかつてないほどに拡大していくなかで、「写真的なもの」を通じてそれらを写真史において捉えようとするバッチェンの研究は依然として重要で魅力的なものであるだろう。

ベシュティの作品もまた、写真をスタート地点としながらも、その外延を絶えず揺さぶるものであるだろう。本章では、ともすれば個別に議論されてしまう可能性すらあるベシュティの作品群を「写真的対象」という概念を用いることによって横断的に論じた。写真機や写

²⁷ ニッケルとスナイダーはともに、バッチェンの「写真への欲望」という想定を疑問視する。バッチェンの議論は、写真を欠いてもなお想定可能な「写真的なもの」の存在の前提の上に成り立っている。そして、この「写真的なもの」は、写真の発明のあとに生まれたものではなく、その前から近代に特有の現象として「欲望」された対象だと言うのである。写真の本質は定まらないとしながらも、「写真への欲望」を論じ、それによって「写真的なもの」を語るというバッチェンの理路は、決定的に循環的にも思える。二人が指摘するのはまさにこの点であり、ニッケルは「欲望／発明という図式」に対して「トートロジカルである」と指摘し

(NICKEL, Douglas R., “History of Photography: The State of Research”, *The Art Bulletin*, vol.83, no.3, 2001, pp.548–558)、スナイダーは「定義不可能な対象に対する焦げ付くような欲望を示す言説を突き止めることで、写真の諸起源についてより強固な理解を得られるという発想は、どうしようもなく循環的である」(SNYDER, Joel, “Review: Geoffrey Batchen, *Burning with Desire: The Conception of Photography*”, *The Art Bulletin*, vol.81, no.3, 1999, pp.540–542)と断じている。なお、バッチェンの『写真のアルケオロジー』におけるこうした問題については、甲斐義明による解説が詳しい(甲斐義明「ジェフリー・バッチェンと「写真への欲望」——写真史はいかにして可能か」『写真空間3』青弓社、2009、114–125頁)。

²⁸ バッチェン、前掲書、332頁

真フィルムの使用／不使用や、平面作品／立体作品といった形式＝形態的な区分に依らず、広く「写真的対象」を論じること。このように写真のもつ力動的な運動を捉えようとするとは、デジタル環境によって単なる画像との境界が曖昧な作品が多く制作されたり、写真の物理的クオリティへの注目によって立体作品としての写真が数多く生まれている現在において、写真作品の多様な実践を論じる重要な基礎を作ることになるだろう。

第5章 ソフトウェア

Photoshop 以降の写真作品

ジェフリー・バッチェンは、『写真のアルケオロジー』のなかで、写真を、内部に様々な複数性を抱えたものとして論じている¹。写真の概念は、(多くの場合、物理的な)性質〔nature〕、あるいは周囲の文化〔culture〕といった単一的な側面から規定することができない。なぜなら、写真はそもそも、画像を生成するメカニズムにおいても、それが利用される文化的背景においても、単一の形式〔form〕を持っているわけではないからだ。写真が内部に孕む複数性は、その着想からずっと、その領域の拡張という形で表出している。そしてこの拡張は、デジタル写真の登場によって決定的なものになった。印画紙に刻まれた化学的な反応の痕跡が、フォトダイオードによって量子化されたデータになったことにより、写真を生成する光学装置としてのカメラは情報処理装置にもなったのである。

こうした写真の拡張は、現在に至るまで様々な作品を生み出した。コンピュータによる写真加工を前提とした作品がそのひとつである。写真をデジタル画像として扱う実践は、1980年代に最初期の試みが行われて以降、Photoshop といったソフトウェアの登場により勢いを増し、現在に至るまで続いている。2010年前後には、Photoshop などのソフトウェア²による処理を過剰に施すことによって加工の痕跡を前景化し、もはや従来の写真的なリアリズムに則さないような作品も生まれている。ルーカス・ブレイロックやマーク・ドルフらによるこうした実践は、写真をデジタル画像として扱うこれまでの潮流のなかでも極めてラディカルなもののひとつであるといえる³。彼らの作品は、あまりに加工されており、光学的なパースペクティブも備えていないがゆえに、もはや写真ではないように感じられる。しかし、彼らの作品も、形式的にはそれまでのデジタル写真と同様のプロセスに基づいているのである。

本章の目的は、このような写真の際ともいえる作品に注目し、拡張をつづける写真の概念を捉えることだ。制作プロセスの多くをポストプロダクションに費やす彼らの作品において、撮影と加工を別々に論じることは困難である。そしてこの困難は、実際のところ、彼らの作品に限らず、デジタル写真全般に当てはまるものである。現代において、写真編集は、カメラのアルゴリズムやスマートフォンなどのカメラアプリケーションとして内部化され、写真機能の一部になっているからである。

¹ ジェフリー・バッチェン『写真のアルケオロジー』前川修・佐藤守弘・岩城寛久訳、青弓社、2010

² 現在、様々な画像編集ソフトが開発されており、Photoshop はそのひとつにすぎない。本論では Photoshop を、最もスタンダードなソフトウェアであるという理由からその代表例として扱うが、Photoshop というソフトウェア自体の固有性を論じるわけではない。

³ ここには、ジョー・ハミルトンやアンドレイ・ボーガッシュ、アーティ・ヴィーアカントらを加えることができるだろう。

写真における拡張された場

美術史家のジョージ・ベイカーは、「写真における拡張された場」(2005)のなかで、写真を要素とする当時の芸術作品において、写真自体が「拡張された場 [expanded field]」に置かれていると指摘する⁴。写真家はいまや、スチルのみならずムービーも撮影し、プリントだけではなくプロジェクションも行っている。それは写真というメディアが、他の諸メディアとのアマルガムになっている、ないしはそうしたメディアムへと霧散している状況にあるということであろう。ベイカーは、ナンシー・ダベンポートをはじめとしたアーティストの作品における、他のメディアムへと拡張していく写真のこうした状況を、ロザリンド・E・クラウスの「拡張された場における彫刻」⁵を援用しながら定式化しようと試みている。ベイカーの着目は、主に作品が与える印象やその展示形態にあるが、このような議論の端緒は、写真のデジタル化によって加速した静止画と動画の輻輳ふくそうにあるといえるだろう。ベイカーのこうした試みは、その登場とともに拡張しつづけ、デジタル化によって決定的なものとなった写真というメディアムの諸メディアムへの引き裂かれを、再度「拡張された場」における布置のもと捉えなおそうとするものだとはいえる。

キュレーターのロクサーナ・マルコーシは、MoMA で行われた展覧会『Ocean of Images: New Photography 2015』⁶に際して、ベイカーのこの議論に触れながら次のように述べている。

この展覧会は「写真の死」についてではなく——それは全くばかげています——写真の多孔性ともいべき特徴、そして写真家やアーティストの写真的メディアムによる実践がいまや「拡張された場」にあるという事実を扱います。特に本展覧会にみられるのは、アナログとデジタル、オンラインとオフライン、ヴァーチャルとリアル、そして静止画と動画といったものの共存です。そしてこの展覧会に参加するアーティストの多くは、実際のところ、彼らのイメージをデジタル環境で生み出していますが、レンズを用いるアーティストもいれば、スキャナーを用いるアーティストもいますし、プロジェクションで作品を展示する場合もあれば、ウェブサイトでしか見られない作品を制作する場合があります。これらを三次元的なオブジェクトへと変容させるアーティストも存在します⁷。

マルコーシは、このような写真の多面的な拡張を指摘したうえで、写真が「事物の複製や

⁴ BAKER, George, "Photograph's Expanded Field", *October*, Vol.114, MIT Press, 2005, pp.120-140

⁵ ロザリンド・クラウス「彫刻とポストモダン：展開された場における彫刻」『反美学：ポストモダンの諸相』ハル・フォスター編、室井尚・吉岡洋訳、勁草書房、1987年、65-80頁

⁶ "Ocean of Images: New Photography 2015", November 7 2015 – March 20 2016, The Museum of Modern Art, New York, USA.

⁷ Glenn D. Lowey, Quentin Bajac, & Roxana Marcoci, "Preview | Ocean of Images: New Photography 2015", November 3 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=aVCE0LUm-DU> (Accessed in July, 2023), 11'24"-12'34"

複写、再現＝表象であるだけでなく、〔私たちと写真が〕リアリティの共同制作者である」ことを強調しているが⁸、それには写真のデジタル化とインターネットの普及による画像文化の拡大が念頭にある。前言したように、イメージセンサーの登場以降、その撮像機構において動画と静止画はほとんど同種のものになった。センサーによって生み出されるデジタル画像は、写真や絵画といった従来の画像における区分を、少なくともその内部の形式においては無効なものとし、写真付き携帯電話やコンピュータの登場は、カメラの機能をあまたあるソフトウェアのうちのひとつにしたようにさえ思われる。

哲学者のヴィレム・フルッサーは、『写真の哲学のために：テクノロジーとヴィジュアルカルチャー』（1983/1999）のなかで、カメラを「写真を制作するようにプログラム化」された「写真装置」と定義し⁹、写真を「テクノ画像」というより広い概念のなかで論じている¹⁰。拡張する写真の概念は、カメラという単一の機構ではなく、様々な要素からなる「写真装置」という観点から捉えられるだろう。イメージセンサーやコンピュータによる「写真装置」は、表面的には光学装置としてのカメラをそのまま模倣しつつも、その内部は全く異なる論理で作動している。フルッサーは「写真装置」の価値を、物理的な素材といった装置のハードな側面ではなく、プログラムされた機能的側面、すなわちソフトウェアに見出しているが、写真のデジタル化による「写真装置」のハードウェアの転換は、ソフトウェア（フルッサーの語彙においても、よりリテラルにコンピュータソフトウェアという意味においても）の再定義をもたらしたといえよう。

「写真装置」の変化によってもたらされた写真の変容は、デジタル画像処理が写真作品に導入された1980年代以降のナンシー・バーソンやトーマス・ルフの実践に見ることができ、彼らは写真をデジタル画像として扱い、こうした画像がもはや事実の物理的痕跡ではないことを明らかにした。ブレイロックやドルフの作品は、この流れに位置づけることができる。しかし彼らの作品は、画像に施された加工を前景化することによって、光学的パースペクティブさえ放棄している。このような作品において、写真は、状況や事物の物理的記録としてではなく、センサーによって感受されたデータと、そこに施された処理の結果として提示されている。ブレイロックは自身の作品におけるキュビズムの影響を認めているが¹¹、写真に施された加工を前景化するこのような作品は、むしろ絵画的な表現でさえあるだろう。

⁸ Ibid., 12'48"-13'07"

⁹ ヴィレム・フルッサー『写真の哲学のために：テクノロジーとヴィジュアルカルチャー』深川雅文訳、勁草書房、1999、31頁

¹⁰ フルッサーは、「テクノ画像」を、「写真装置」に限らない様々な「装置によって制作された画像」として論じている。「テクノ画像」について重要なのは、それを生み出す装置がどのようなものであれ、テクノロジーによって自動的に生成されているということである。（同上、14頁）

¹¹ ブレイロックはインタビューのなかで、キュビズムの実践における造形的な語彙を自身の作品に援用していることを認めており、自身の作品を含む写真の新しい実践は、初期のモダニズム絵画と「深く興味深い関係」にあると述べている。（DAFOE, Taylor, "Lucas Blalock by Taylor Dafeo", BOMB Magazine, 2016, <https://bombmagazine.org/articles/lucas-blalock/> (Accessed in July, 2023))

写真を加工して画面を作り上げる作業は、写真の特性のひとつとされる客観性を損なう絵画的な操作であるとみなされており、周縁的なものとして扱われている¹²。しかし、ブレイロックらの作品において、こうした処理は作品の主題と強く結びついているのである。

付言すれば、写真への加工は、もはや「写真装置」のソフトウェアに組み込まれており、制作者の意図にかかわらず幾重にも行われている¹³。Photoshop による加工は、様々に行われているデジタル加工の顕在化しているもののひとつにすぎないし、さらにいえば、こうした加工はデジタル・メディアの登場以前から行われてきた¹⁴。写真に施される加工は、その多寡はあるにせよ、写真というメディアに備わっている条件なのだ。

つまり、従来の写真的リアリズムに則した写真と、ここで私が論じようとしている写真作品との違いは、この条件に対する態度の違いに集約できる。前者は意識的であれ無意識的であれ、こうした条件を透明なものとしており、後者はその条件を前景化させているのだ。例えばブレイロックは、「コピースタンプツール」を過剰に用いることによって、画像編集における隠蔽のメカニズムを明らかにしている。またドルフは、画像をソフトウェア上で切り抜いて重ねる際にドロップシャドウのエフェクトを用いることで、写真画像が複数の要素の重ね合わせで制作されているという事実を強調しているのである。

情動的視覚の平面

「写真装置」のデジタル化は、写真加工を画像処理としてソフトウェアの内部に組み込み、

¹² キュレーターのジョン・シャーカフスキーは、写真というメディアの特性を「事物それ自体」、「細部」、「フレーム」、「時間」、「視点」の5つの観点から捉えている。シャーカフスキーにとって写真とは、写真家によって選択された「フレーム」や「視点」、そして「時間」から、「事物それ自体」を、写真家の意図とは関係なく「細部」まで含めて描写するものである。シャーカフスキーに限らず、写真が自動的で瞬間的な事物の記録であるということは、フォーマリズム的な写真の言説において重要な観点である。それゆえ、モホリ=ナジ・ラースローやマン・レイらによるフォトグラムなどの抽象的な写真は、周縁的なものとして扱われる。暗室で時間をかけて画面を構築する彼らの実践は——写真にしかできない表現の探求であったにも関わらず——むしろ絵画的な操作とみなされるからである。写真のデジタル化にともなう、Photoshop などのソフトウェアによる細部の修正や画像合成の一般化は、フォーマリズム的な写真概念を解体する一方で、絵画的であるとされたモホリ=ナジやレイの実践が、写真の内部に含まれているということをよりいっそう明らかにしたといえるだろう。(ジョン・シャーカフスキー『『写真家の眼』序文』『写真の理論』甲斐義明編訳、月曜社、2017、12-26頁)

¹³ 現在流通しているデジタルカメラのほとんど全ては、その撮影の段階でカメラ内部の映像エンジンによって、写真画像をより鮮やかで正確な発色に見えるように加工したり、複数の設定や角度で撮影した画像をもとに一枚の画像を合成したりしている。一度デジタル画像に変換され、流通した写真は、かならず何らかの編集を不可避的に被っているのである。

¹⁴ キュレーターのミア・ファインマンは自身が企画した展覧会の図録のなかで、写真の編集がカロタイプ（ネガポジ法）の発明とほぼ同時期から行われていたことを指摘している。ファインマンはこのなかで、墨汁やエアブラシによるネガの修正からコンビネーションプリント、曲面鏡を用いたディストーションエフェクトに至るまで、アナログ環境において行われた様々な画像操作を丁寧に紹介する。ファインマンの指摘は、写真の現像のプロセスにおいて、その編集が不可避的に行われていることも示している。暗室作業時の設定に応じて、生成される画像の色調や明瞭度はいかようにも変化してしまうからである。(FINEMAN, Mia, *Faking It: Manipulated Photography Before Photoshop*, Yale University Press, 2012)

結果として、それまで写真に付随するにも関わらず絵画的であるとされていた操作を写真的なプロセスとして再度内部に位置づけたといえるだろう。そして、このような写真的なものとの絵画的なものとの関係は、かつて絵画が写真的イメージを取り込むことで生まれてもいる。美術史家のレオ・スタインバーグは、「他の批評基準」において、ロバート・ラウシェンバーグの作品を、写真をはじめとする様々なイメージが混在する画面として論じている¹⁵。ラウシェンバーグの作品の画面には、時計やはしごのような平面的な物体から雑誌や新聞などの印刷物、シルクスクリーン印刷や転写による図像に至るまで、様々な対象が同一の平面上にばらばらのまま混在している。スタインバーグはこのような絵画平面を、作業台のように様々な対象を集積する「平台型絵画平面」と述べ、この画面は、「視覚的な自然の体験」の表象ではなく、「人為的な操作の過程と相同するもの」とであると主張している¹⁶。1960年代後半からのシルクスクリーンや、転写によって印刷物を取り込んだラウシェンバーグの画面は、絵画における「人為的な操作の過程」を、写真的イメージを用いて構築しているといえるだろう¹⁷。

美術批評家の黒瀬陽平は、「情報の視覚の平面」のなかで、梅沢和木の作品を、こうしたラウシェンバーグ以降の系譜に位置づけている¹⁸。梅沢の作品は、インターネット上で収集した画像やコンピュータやゲーム画面のスクリーンショット、スキャンした筆触、自身で撮影した写真といった要素を Photoshop 上で組み合わせ、それを印刷した上でさらに貼り合わせたり描き込んだりすることによって生み出されている。梅沢のこうした作品は、デジタル・メディアによってもたらされた絵画的なものと写真的なものの輻輳を、作品の形態として内部化した最初期の実践であるだろう。黒瀬は、「平台型絵画平面」の登場を、カメラのような光学機器をモデルとする「光学的視覚」から GUI をもつコンピュータスクリーンのような「情報の視覚」への移行であるとしたうえで、梅沢の作品における過剰な要素の混淆は、「情報の視覚」の全面化であると主張している¹⁹。スタインバーグは、ラウシェンバーグ

¹⁵ オ・スタインバーグ「他の批評基準」『美術手帖 1997年1-3月号』美術出版社、1997、186-201頁、182-193頁、174-187頁

¹⁶ 同上3月号、181頁

¹⁷ クラウスは1974年の論文のなかで、ラウシェンバーグのシルクスクリーン印刷や転写を用いた作品において、自筆の描線ではなく写真などの客観的なイメージが画面を形成する素材として用いられていることを重要視する。クラウスは、ラウシェンバーグの絵画平面を記憶の中の空間と類比して論じつつも、その画面は決して内的で私的なものの外的な発露ではなく、何らかの対象の変換と再配置による事実の集積であると述べている。後の論文で、クラウスは、1970年代の絵画における指標的特徴（事物との物理的因果性）を「写真的なもの〔the photographic〕」という概念を用いて論じているが、ラウシェンバーグの作品における写真的イメージの集積と自筆の描線の排除へのクラウスの注目、絵画における「写真的なもの」の流入に関する後の議論の嚆矢としてみることができるだろう。（KRAUSS, Rosalind E., “Rauschenberg and the Materialized Image”, *Artforum* Vol.13 No.4, 1974, pp.36-43）

¹⁸ 黒瀬陽平「情報の視覚の平面」『梅沢和木 Re:エターナル フォース画像コア』筒井宏樹・長田詩織編、CASHI、2018、34-35頁

¹⁹ 黒瀬のこの指摘は、1960年前後のラウシェンバーグの作品を念頭に行われており、60年代後半のシルクスクリーンを用いたコラージュについては、「写真」の秩序が全面化し、むしろ「光学的視覚」の支配が戻ってくる」（同上、35頁）と述べている。黒瀬は、「光学的視覚」か

の作業面について、「まるで心のなかでする独白のように、イメージが具体的な何かを示そうとするその作用が、自由な連想にしたがって互いに結びつきあいながら溢れかえる」場であり、「流入してくる未処理のデータを、もはや情報過多になってしまった場にそれでもならべようとして、絶えず摂取しつづけ」ている、と述べている²⁰。被災地の写真やキャラ画像、コンピュータやゲーム画面のスクリーンショットを並置し、「震災後のネットそのもの」を描写しようとする梅沢の画面は、こうした絵画平面と相同性を持っているといえるだろう²¹。

Photoshop の画面

写真のデジタル化によって絵画的とされていた操作が「写真装置」の内部に組み込まれたように、梅沢の作品では、ラウシェンバーク以降の絵画平面への写真的なものの流入がメディアウムの形式として内部化されている。写真的実践と絵画的実践双方におけるこのような輻輳は、必ずしも技術的な変化によって引き起こされたものではないにせよ、それぞれにデジタル画像という共通の形式が与えられていることには注目すべきであろう。

キャラ・画像・インターネット研究者の gnck は、梅沢の作品について、デジタル画像の原理の顕在化という観点から論じているが、デジタル画像を芸術のメディアウムとして論じる gnck の議論は、デジタル画像としての写真を考えるうえでも重要な参照点になりうる。以下では、gnck の議論を補助線に、「写真装置」の構成要素である Photoshop やデジタル画像について、梅沢の作品からアプローチしつつ、ブレイロックらの作品についても考えていくことにしたい。

画像の演算性

gnck は、「キャラと画像とインターネット—画像の演算性の美学 I」（2014）において、梅

ら「情動的視覚」への移行のなかで「平台型絵画平面」や GUI 的な作業空間を捉えている。であるならば、こうしたコラージュは、むしろその系譜の中心においてこそ論じられるものであるだろう。こうしたコラージュにおいて、画像はすべてシルクスクリーンの織り目へと記録された上で、再度画面上に構成される。このプロセスにはいわゆる情報処理装置は介在していないものの、黒瀬が注目している「対象をスキャンすることによってデータ化する」プロセスと極めて近い。とはいえ、黒瀬は別の論考では、「情動的視覚」を、GUI 的な空間というよりもむしろ、その設計理念たる「オブジェクト指向」との関連のなかで論じている（黒瀬陽平「「ポスト」モダニズムのハード・コア——「貧しい平面のゆくえ」第 23 回」『ゲンロンβ22』2018 年、81-93 頁）。黒瀬は、「オブジェクト指向」の概念から機械学習による物体認識についても触れているが、この概念がどこまで「情動的視覚」と結びつけて論じられうるのかという点はまだ明らかではないように思われる。こうした概念の検証には、黒瀬によるより詳細な議論を待つ必要があるだろう。

²⁰ スタインバーク、前掲書 3 月号、184 頁

²¹ 「僕はキャラ画像と被災地の風景を作品上で渾然一体なものとして表現した。それが震災後のネットそのものだから」（梅沢和木・gnck「インターネットの風景画をどう描くか？」『美術手帖 2015 年 6 月号』美術出版社、2015、94 頁）

沢の作品の背後にコンピュータの演算があることに注目している²²。gnck は、梅沢の《ジェノサイドの筆跡》を例に挙げて、この作品の画面に様々な要素が併置できるのは、コンピュータが「すべてを RGB の数字として扱うことができる、〔デジタル〕画像の暴力性」によるものだと述べている²³。《ジェノサイドの筆跡》の画面上に発生しているジャギーは、Photoshop の「選択ツール」によるものだが、gnck はこうしたアーティファクト²⁴を「人間の直感とは異なる、画像の原理のあらわれだ」と指摘する²⁵。

ジャギーの存在は、デジタル画像がグリッド状に整列した微細なピクセルによって形成されていることを私たちに見せつける。デジタル画像の原理は、ありとあらゆる画像——スキャンされた筆触からインターネットで収集された画像、そして梅沢が自ら撮影した写真に至るまで——をひとつの形式へと還元する。ビットマップ画像は、いかなるイメージをもばらばらのピクセルの集合体として扱い、それによってシミュレートされた画面は、様々な要素をひとつの場に表象する平面——黒瀬の語彙を用いるなら「情報的視覚」の平面——を形作っている。そしてそれが、あらゆる要素がひとつの絶対的な平面へと定着することを可能にしているのだ。スタインバーグは、いかなる要素をも包含するラウシェンバーグの絵画平面を「精神それ自体」と表現しているが²⁶、Photoshop というソフトウェアの上では、スタインバーグの修辞が形式的に存在論〔ontology〕化されているのである²⁷。

gnck は、ジャギーや JPEG のブロックノイズ、画像データが破損した際のグリッチといった、メディアムの割れともいうべき質に、Photoshop のようなメディアムにおけるビットマップ画像の性質を見出している。それは gnck が指摘するように、エドゥアール・マネの絵画において、ブラシストロークが同時に髪の毛のうねりを表現し、絵具の黒が外套の黒を再現するといった、物質＝素材〔material〕と表象とのあいだの緊張と類比して考えられる問題である。それはまた、ラウシェンバーグにおいて、その画面に定着しているものが印刷物であると同時にイメージであるという事実とも呼応する。

このように、gnck は、コンピュータによる物理的なメディアムのシミュレーションの「失敗」ともいえる状況に注目をする。しかしこうした「失敗」は、メディアムの特性の現れのひとつのケースにすぎない。メディア理論家のレフ・マノヴィッチは、『ソフトウェア・テイクス・コマンド』（2013）のなかで、ソフトウェアによってシミュレートされたメディアムを、データ構造とアルゴリズムからなるものだと捉えているが²⁸、ここまでの議論はこの点から整理できるだろう。Photoshop は、ビットマップ画像というデータ構造と、そのデー

²² gnck 「キャラと画像とインターネット」『北加賀屋クロッシング 2013：MOBILIS IN MOBILI—交錯する現在』北加賀屋クロッシング実行委員会編、2014、39-41 頁

²³ 同上、40 頁

²⁴ 信号処理などにおいて、観測や解析の段階で発生したデータのエラーや信号の歪みのこと。

²⁵ 同上、40 頁

²⁶ スタインバーグ、前掲書 3 月号、184 頁

²⁷ 情報科学の分野において、オントロジー〔ontology〕は、ソフトウェアなどのシステム内における概念体系を形式的に表現したものを指す。

²⁸ MANOVICH, Lev, *Software Takes Command*, Bloomsbury Academic, 2013, p.207

タを処理するアルゴリズムとしてのソフトウェア・コマンドからなる。gnck の指摘は、こうしたデータ構造やアルゴリズムの存在が、ジャギーやブロックノイズといったアーティファクトによって暴かれているという点にある。しかし、データ構造やアルゴリズムによって過去のメディアがシミュレートされることで新たに獲得された質もまた存在するはずであろう。gnck は、「画像の問題系 演算性の美学」(2014) のなかで「貧しい状況でこそ、そのメディアの原理的な特性が明らかに示される」と指摘している²⁹。しかし、高解像度低圧縮率で流通する作品を語る上では、アーティファクトを通じてだけではなく、その原理が——一見それが透明に見えたとしても——どのように作品の画面を形成しているのかについて目を向ける必要があるだろう。

原理的な平面

gnck は、ビットマップ画像の特性として、RGB 値の集合でしかないことを挙げているが、この点は重要である。なぜなら、この点こそが物理的なメディアを基盤に持つ「平台型絵画平面」とデジタル画像を分かち点だからだ。RGB 値の集合としての画像は、数学的にいって、二次元行列にすぎない³⁰。このデジタル画像の原理的な二次元性(≈平面性)は、すなわちテクスチャの不在であり、それがデジタル画像のもつシミュレーションの能力の基盤となっている。一切のテクスチャが存在しないがゆえに、いかなるテクスチャをもシミュレートできるのだ。マノヴィッチは、コンピュータ上での画像編集ソフトウェアの特性について、計算機科学者のアルヴィー・レイ・スミスのノート「Digital Paint Systems: An Anecdotal and Historical Overview」(2001)³¹を参照しながら次のように指摘している。

スミス自身の言葉を借りると〔スミスによって1975年に開発された最初期の画像編集ソフトウェアである「Paint」は〕、「一定の色のペイントストロークをシミュレートするだけではなく、ペイントストロークという考えそのものを一歩進め、ペイントブラシの下にあるピクセルのあらゆる色操作」を意味するものにした。この概念的な一般化からはじめて、スミスはペイントブラシツールを使い始めるが、もはや物理的なペインティングとは無関係な数多くのエフェクトを付け加えた。たとえば、Paint では「あらゆる形の画像をブラシとして使うことができる」。違った例を挙げると、スミスは「[ナット・ペイント (not paint)]」と呼

²⁹ gnck 「画像の問題系 演算性の美学」『美術手帖 2014年10月号』美術出版社、2014、165-174頁

³⁰ データ上、RGB 値自体が一次元行列のため RGB ビットマップ画像は、正確には三次元行列である。しかし各々のピクセルデータは、理念的なレベルでは一切の厚みを持たないし、物理的なレベルにおいても0.5ミリから数ミリ程度の厚みしか持たない。そこには一切の色の重なりはなく、特定の位置のピクセルが1677万色のうち特定の色を持つだけである。

³¹ SMITH, Alvy Ray, "Digital Paint Systems: An Anecdotal and Historical Overview", IEEE Annals of the History of Computing, Vol.23, 2001, pp.4-30

ばれるツールを用意した。これは、ペイントブラシが通ったピクセルの色を補色に転換するものだ」。(中略) これらはほんの一例にすぎない。つまりペイントブラシが現実の物理的なペイントブラシのように振る舞う例は、新しいメディウムによって可能になったはるかに多くの新しい振る舞いの中の特殊なケースに過ぎないのである³²

「Paint」の多様な振る舞いは、そのメディウムが物理的に存在しないこと、すなわちシミュレートされていることによって生み出されている。物理的なメディウムの論理が、データ構造とアルゴリズムの論理によって代理されることによって、そのプロパティが再定義されるのである。それゆえ、ブラシストロークや絵具の厚み、色の濁りや重なりといった物理的な現象が、こうしたメディウムにおいてどれだけ見受けられたとしても、それは常にシミュレートされたものなのだ。デジタル画像において色は決して重ならないし、濁ることもない³³。重なったようにシミュレートされた色と濁ったようにシミュレートされた色が存在するだけである。マノヴィッチが指摘するように、ブラシツールの働きは、そのアルゴリズムに応じて、元の画像のピクセルを書き換えることにすぎないからである。

シミュレートされた重なり

つまり、デジタル画像は、自身が生成されたプロセスを把持しない無時間的なメディウムなのだ。例えば、絵画のメディウムにおいて、その描線や色面は、筆跡や色の重なりによって、それがどのように描かれたのかを同時に記録している。それはマネ以降モダニズム絵画に至るまでのおよそ半世紀において顕著だが、それ以前や以後においても、これらが物理的なメディウムに依拠する以上決して逃れえない条件である。この点において、デジタル画像の平面性は、「平台型絵画平面」における平面性とは決定的に異なる。

ラウシェンバーグの作品の画面には、多くの画像が文字どおり堆積している。そこには画像が重ねられた順序、すなわち時間的な前後があり、また芯を抜いたボールペンによって擦り移された写真は、その筆跡によって画家の腕の動きを再演する。ラウシェンバーグの絵画平面は、スタインバーグが指摘するように、何らかの視覚的印象を再現するものではなく、素材の物理的な集積である。しかし、その物理的な性質ゆえに、そこには画家の労働の痕跡がありありと記録されている。

しかし、前言したように、デジタル画像はそのような時間性を失っている。デジタル画像において、操作の重なりはシミュレーションによって形成される。しかし、マノヴィッチが

³² Manovich, *op. cit.*, p.91 (訳文は以下を参考にし、適宜修正した。レフ・マノヴィッチ「カルチュラル・ソフトウェアの発明：アラン・ケイのユニバーサル・メディア・マシン」大山真司訳『アフター・テレヴィジョン・スタディーズ』伊藤守・毛利嘉孝編、2014、110-152頁)。

³³ Photoshop では、データ上で画像の重なりを操作可能にする「レイヤー」の機能がある。しかし、こうしたツールにおいても、実際に何らかの物理的な重なりが実現されているわけではない。実際のスクリーン上に表示されたり、画像ファイルとして書き出されたりする際に、各レイヤーの情報はすべて単一のピクセルデータの値へと縮減される。

指摘するように、こうしたシミュレーションはもはや物理的な操作とは無関係である。私たちは作品の画面上に何らかの操作の痕跡を見ようとするが、そこに表示されているのは、無数の、しかし有限なピクセル明滅のパターンのうちのひとつにすぎない³⁴。物理的なメディアにおいて保たれていた制作過程を画面へと係留する論理は、デジタル・メディアの論理に換骨奪胎されているのである。

このようなデジタル画像における履歴の喪失は、例えば、ジョー・ハミルトンの《Indirect Flights》において実感することができる。ウェブブラウザ上での鑑賞を前提とするこの作品は、二つのレイヤーに航空写真や工業材料のテクスチャ、ブラシストロークといった画像が配置されることによって作られている。鑑賞者は、Google マップのような画面をスクロールすることによって、視差効果による画面の奥行きを感じながら画面の構成を見渡していく。ところが、ひとたびスクロールを止めると、この奥行きは減退し、様々な画像がタイル状に並べられたかのような平面的な図像を前にすることになる。つまり、動いている状態では前後の重なりを持っていた画像が、静止した瞬間にその奥行きを喪失するのである。この状態の推移は、私たちの感じていた重なりが、単にシミュレートされていたものであるということをはっきりと示している。表示されている画面は、複数の要素の重なりでもなく、タイル状の組み合わせでもなく、単なる1枚の平板な画像なのである。

デジタル画像の無時間性によるこうした奥行き揺れの揺れは、ブレイロックの作品にも見ることができる。ブレイロックの作品には、Photoshop のレイヤー機能やクローンスタンプツール、消しゴムツールといった機能が用いられているが、その画面は、こうした機能がどのような順序で用いられたかという歴史³⁵を持たない。《Untitled》において重ねられたいくつかの建物のイメージとブラシストロークは、一見する限りは単なるパピエ・コレ³⁶のようにも見える。しかし、この画面は、かつてのキュビズムの画面とは異なり、完全に前後関係の情報を欠いている。それゆえ、この画面上に見られるブラシストロークは、上に重ねられた画像を消去し下のレイヤーを露出させるための「消しゴムツール」によるものなのか、それとも「コピースタンプツール」によって別の画像を上書きしたものなのか判別がつかない。それによって私たち鑑賞者の視線は、ルビンの壺のような錯視画像を見せられたときのように、いくつかの可能な奥行きをあいだを振動し続けることになるのだ。

スタインバーグは、絵画における「面〔平面性〕と奥行き」の間に起こる震えを芸術にとって「汲めど尽きせぬ資源」と述べている。こうした震えについては、gnck がドット

³⁴ デジタルデータはすべてが有限個のビットの組み合わせでしかないため、デジタルなメディアにおける制作者の作業はすべてこの並び替えに費やされる。例えばフル HD (1920×1080 ピクセル) の 24 ビット (16777216 色) 画像を制作するとき、制作者の労力は 167772161920×1080 個の可能なパターンから理にかなった 1 つのパターンを選び出すことに費やされる。Photoshop をはじめとする画像編集ソフトウェアは、こうした無数のヴァリエーションを探索し、任意のひとつを選び出すインターフェースだといえるだろう。そのため、ひとたびそのパターンが選出されさえすれば、そこへ至ったプロセスは問題にならない。別のプロセスを採ったとしても全く同じ結果にたどり着くことがありうるのである。

³⁵ Photoshop では、作業履歴のことを「ヒストリー」と呼ぶ。

³⁶ 新聞紙などの紙片や写真、木片などを画面上に貼りつけたり、ピンで留めたりする技法。

絵においても指摘しているが³⁷、ブレイロックらの作品における震えはそれとは別種のものである。彼らの作品において、振動は複数の奥行きの中かで発生する。それはデジタル画像による画面が、要素の重なりにおいて物理的な前後関係を把握していないからである。より正確に述べるのであれば、こうした画面は、物理的な平面とソフトウェアによってシミュレートされた画面とのあいだで震えると同時に、それによって生み出される複数の奥行きの中かで再度震えるのである。

ポストプロダクション

ブレイロックらによるこれらの画面に対する理解は、私たちが——絵具やキャンバスがどのようなものなのかを知っているように——Photoshopのようなソフトウェアがいかなるものか理解しているという前提に基づいている。それはすなわち、私たちがこうしたアーティストたちと、ある面では同じ視点を有していなければならないということだ。そして実際のところ、デジタルカメラや Photoshop のような「写真装置」は、決して少なくない鑑賞者たちにとっても馴染み深いものになっている。

キュレーターのシャルロット・コットンは、現在のメディア環境において「歴史上初めて観客自身も、アーティストと同じように写真ツールを活用しながら、ヴィジュアル・アイデアを撮影し、レンダリングし、発信し、同時に理解し、アクセスする能力を得ている」と指摘し、こうした「観客とアーティストの間に、かつてない互換性と透明性が存在している」状況において、新しい「ビューワーシップ」が生まれていると主張している³⁸。ここでコットンは、「ビューワーシップ」の成立に注目しているが、こうした状況は同時に「作者性〔authorship〕」へも影響を与えている。というのも、こうしたソフトウェアはアーティストと鑑賞者というよりもむしろ、画像産業全般において用いられるものであるからだ。つまり、アーティストも鑑賞者も画像産業という装置の中かで「ヴィジュアル・アイデアを撮影し、レンダリングし、発信し、同時に理解し、アクセスする能力を得ている」。アーティストが用いているのは、制作のためのメディアムであるというよりも、社会的な装置なのである。

こうした事実は、アーティストによる Photoshop の利用という選択が、単なるツールの選定である以上に、それが用いられている画像文化や産業の力場に関わることを意味する。このソフトウェアは、ある場面では「ゆがみフィルタ」によって理想化された身体イメージを再生産し、また別の場面では「コピースタンプツール」を用いて誇張された政治的イメージを生産する。ユーザーが自らの生活や身体を理想化することもある。Photoshop を用いるということは、こうした社会的、政治的、文化的装置を用いることなのだ。

³⁷ 「ドット絵の魅力とは何か。それは、ビットマップであることをあからさまにしながら、そこに像があるという点ではないか。(中略)〔マリオのデザインにおいて〕明らかにドットであるにもかかわらず、それがオーバーオールボタンやヒゲに「見える」ということは、ただの線や色が像としてみるという、絵の根源的な魔力そのものである」(gnck「画像の問題系 演算性の美学」『美術手帖 2014 年 10 月号』美術出版社、2014、167 頁)

³⁸ Cotton; 2015, p.3 [コットン; 2015、4 頁]

それは、「平台型絵画平面」が当時の情報化社会におけるイメージの氾濫を画面に反映したのとは根本的に異なる。キュレーターのニコラ・ブリオーは、『Postproduction』（2002）のなかで、当時の芸術が、アプロプリエーションの実践のようなイメージの一方的な収奪によってではなく、社会的で双方向的な関係の力動的な場において生起しているという点を指摘している³⁹。ブリオーは、当時の芸術の潮流を「ポストプロダクション」というレトリックを用いて論じ、そのサンプリング的でリメイク的な特徴に注目しているが、Photoshopを用いたこれらの作品は、ブリオーの主張する「ポストプロダクション」の文字通り化であり先鋭化であるということもできるだろう。

「写真装置」を用いるアーティストは、アトリエという波打ち際で、イメージの海から画像を拾い集め、キャンバスへと配置しているのではなく、装置を媒介してこうした力動的な場に巻き込まれている。彼らの政治性は、ラウシェンバーグがケネディ大統領や落下傘を背負ったアメリカ兵を画面へと配置するのとは全く異なるレベルに存しているのだ。彼らは政治的なイメージはほとんど扱わず、日用品や食品、自らの身体など、極めてプライベートなモチーフを扱う。しかし、それは、彼らが脱政治的であるからではなく、彼らが問題としているレイヤーが異なるからだ。「写真装置」はいまや、公的な場以上にプライベートな場において作動するのである。

写真というゲーム

ここまで「写真装置」について、Photoshopに注目しながら二つの観点から論じてきた。ひとつは装置の内的なメカニズム、すなわち原理的な特性についてであり、もうひとつが外的な、つまりこの装置がもたらす社会的関係性についてである。そして強調しておきたいのは、この二つは決して別々に語られうるものではないということだ。

過去のメディウムのシミュレーションでありながら、それ自体新しいメディウムとしてふるまう「写真装置」は、原型を欠いたシミュレーションである。そして、それによって作られるイメージもまた、何らかの物理的対象を再現するものではない。しかし、デジタル画像としての写真がもつこのメカニズムは、加工が巧妙に隠蔽され、写真が透明な窓であるかのようにふるまっているあいだは明らかではない。プレイロックらの実践は、この透明性に対する異議申し立てであるといえるだろう。そしてこの異議は、このメディウムの社会的役割にも向けられる。彼らの作品は、写真によって表象されるすべてのイメージが——たとえどれだけ自然に映ったとしても——幾重にも加えられた加工の末に虚構されたものでありうることを暴き立てる。彼らの「写真装置」における実践は、原理的特性への言及であると同時に、社会的関係性への参入でもある。

ただし、ここで私が主張したいのは、彼らの作品が政治的实践として理解されるべきであるということではない。「写真装置」の原理的特性も、社会的関係性も、すべて等しくこの

³⁹ BOURRIAUD, Nicolas, Postproduction, Lucas & Sternberg, 2002

装置のプログラムであり、写真というメディアの条件である。フルッサーは、写真を「写真装置」と「写真家」のあいだで行われるゲームとして論じているが⁴⁰、この条件は、ゲームの構造とでもいうべきものだ。本章で紹介したアーティストたちは、ゲームの抜け道を探しながら、自らの企図のもと、装置の新しい機能を探索している。彼らのこうした実践を判断するためには、「写真装置」を単一の機械としてではなく、様々な機構の輻輳によるソフトウェアの側面から捉え、その内的な原理や外部との関係性を含めた複数のレイヤーにおいて考える必要があるだろう。

⁴⁰ フルッサー、前掲書、33頁

第6章 ハイブリッド

事故

ヴォルフガング・シュテレーはドイツ出身のアーティストで、現在はニューヨークで活動している。オンライン上のアーティストコミュニティ The Thing (1991-)プロジェクトのスターティングメンバーとしても知られ、1990年代初頭からインターネット上で活動する最初のネットアーティストのうちのひとりである。

シュテレーは、《Empire 24/7》(1999)を皮切りに、ネットワークカメラを利用した映像ストリーミングの作品を断続的に制作しており、本章で主に扱う《Untitled》(2001)¹もこのシリーズに相当するものだ。《Empire 24/7》は、エンパイア・ステート・ビルをネットワークカメラで撮影し、画像圧縮処理を施したうえで、4秒に1回ギャラリーに設置されたコンピュータへ送信、タイムスタンプとともにプロジェクターで投影する作品である。アンディ・ウォーホル〔Andy Warhol, 1928-1987〕の《Empire》(1964)が24fpsの映像を16fpsのスローモーションで再生したときのように、極度の低フレームレートで上映されるシュテレーの映像は、コマ送りのような奇妙な時間感覚を鑑賞者に与えつつ、同時にひたすら何も起こらない空虚な風景を提示し続ける。映像批評家の西村智弘はウォーホルの映画作品における傾向を4つの時期区分に分類し、《Empire》を含む1963年からの10年間を「ミニマリズムの時代」と分類しているが²、シュテレーの《Empire 24/7》の画面もまた、映画における表現性の排除によってその原初的な形態を提示するウォーホルの作品のように、解像度の低さによるジャギーとJPEGの圧縮に伴うブロックノイズで満たされている。大きな事件もなく、ひたすら経時的な陰影の変化とデジタル処理による画像のちらつきを提示し続ける画面を、シュテレーは「瞑想」という語で形容している³。

Untitled もまた同様のアイデアによって制作されたものだ。この作品は、『2001』⁴と題さ

¹ この作品のタイトルはもともと《To the People of New York》であったが、発表の翌週に《Untitled》と変更された。

² 西村は、ウォーホルの映画を「ミニマリズムの時代」、「(セミ)ドキュメンタリーの時代」、「ナラティブの時代」、「プロデュースの時代」に分類した上で、「ミニマリズムの時代」の作品の特徴として、「何も起こらない映像が延々と続くこと」、「固定ショットで」あること、「編集をし」ないこと、そして「通常24コマで映写するところを16コマで映写すること」を挙げている。映像的なモンタージュを一切駆使せず、最も凡庸な撮影の方法を採用しつつ、他方で映写システムに介入を行うウォーホルのアプローチは、映像のもつ特殊な時間形式を前景化させるものであるだろう。(西村；2012)

³ 「私にとって作品の目的は、時間を瞑想すること〔meditation of time〕です。何も起こらないときに〔私たちの身に〕起こることは、大変興味深いものです。私たちは普段、時間というものを経験することはありません。時間〔の経験〕は、多くの出来事によってばらばらにされているからです。それ〔何も起こらない状態を経験すること〕は、時間を経験する唯一の方法なのです。」(『オープン・サロン ヴォルフガング・シュテレー スペシャルトーク』NTT インターコミュニケーション・センター、2018年10月6日)

⁴ Wolfgang Staehle, “2001”, Postmasters Gallery, New York, USA, September 6th - October 6th, 2001

れたシュテレーの初個展で、2001年9月6日に発表された。この作品では、世界貿易センタービルを望む、ロウアーマンハッタンとブルックリンのウォーターフロントの風景が、4:3のセンサー比率をもつ2台のカメラによって、8:3の横長の画面で撮影されている。土産物のポストカードのようなこの風景は、ギャラリーの壁に大きく投影されることによって、超然とした印象を鑑賞者に与える。しかし、このようなイメージの「瞑想」は、9月11日のアメリカ同時多発テロ事件によって、その意味を大きく変える。変化のない風景を配信し続けるはずのカメラは、飛行機の突入からビルの炎上、崩落、鎮火までの一部始終を淡々と報道するカメラとなったのである。

この作品は、この事故により、不幸にも作家の意図とは全く異なるかたちで一躍有名になった。多くの批評家やキュレーターそして観客が、この作品を事件との関連において——すなわち瞑想的な時間経験としてではなく、テロリズムの記録、ないしはテロリズムによる作品への偶発的な介入の記録として——見る⁵。この偶発的な事故によって、作品は、アーティストの手から完全に離れ、アート・ワールドにおけるひとつの事件として扱われることになったのである。

とはいえ、作品がなんらかの社会的事件と関係してしまったり、それによって作品の受容が独り歩きしてしまったりすることは、事の大小の差こそあれ、珍しいことではない。さらにいえば、こうした偶然はしばしば外部からやってくるものであり、作品それ自身とは何の関わりもないともいえるだろう。それゆえ、このテロ事件を通じて作品を論じることはナンセンスかもしれないし、少なくともアーティストの目論見に対する批評としては不当なものであるだろう。それはまた、作品を単なるゴシップとして消費してしまうことにもつながりかねない。しかし私には、この偶然が、作者の意図を脱調させることによって、作品が本質的に把持していた性質を暴き立てているように思える。時間経験が継起的な出来事の喪失によってもたらされるように、作品に潜在する力能もまた、その意味の失調によって詳らかにされうる。事故は、確かにアーティストの意図とは何の関係もない。しかし、作品においてアーティストが行った選択は、この事故と決して無関係なものではないように思われるのだ。

本章では、この偶然が明らかにしているように思われる、作品の形式上の特徴について、「写真可能なもの」という観点から論じる。作品の政治性は、しばしばその形式において最も現れる。本章の目的は、その形式の政治性がいかにして発現するのかについて《Untitled》をもとに検討することである。

⁵ 《Untitled》は、2018年に森美術館で開催された『カタストロフと美術のちから展』で再展示されている。しかしそこでは、作品の基礎的な形態である映像ストリーミングという形式すら保たれていない。この展覧会において、《Untitled》は、この作品が記録した9月11日の映像を、日本時間と同期して上映することによって展示されている。何も起こらない映像が日々の微細な変化とともに配信されるのではなく、タワーの炎上と崩壊が、4ヶ月の会期中、毎日変わらず上映され続けているのである。（『カタストロフと美術のちから展』森美術館、東京、日本、2018年10月6日～2019年1月20日）

ダイアグラム

何も起こらない映像が、まさに何かが起こる瞬間を捉えた映像になる。それは、「何かが起こること」が、「何も起こらない」イメージの裏箔として張り付いているということを暴き立てる。この事件が明らかにしているのは、この作品の「瞑想」が、監視カメラを見張る退屈した警備員の微睡眠と何の違いもなかったということだ。超然とした風景を垂れ流しにするカメラは、形式的に言って、監視カメラと全く同じ仕組みに基づいている。だから、この2台のカメラが静かな映像を生み出すのは、監視カメラがの映像がそうであるように、何かが起こることを常に背後に抱えているからであるといえるだろう。シュテーレの作品が、ウォールホルの《Empire》と根本的に異なるのはこの点である。一方が「何も起こらなかった」ことの記録であるのに対し、他方は「(今のところは)何も起きていない」ことの報告なのである。そしてその報告は、ビルの警備員による「異常なし」の報告と全く同じ構造なのだ。いまやあまりに自明なこの構造的類似はおそらく、2001年の事件によってその自明性を獲得したといえるだろう。

それゆえ、ここで問われているのは、作品の象徴的な意味ではなく、作品の物質的位相である⁶。問題にされるべきは、作品が結果としてどのような意味を産出したかではない。作品の下部構造への問いが要求されているのだ。シュテーレは、自身の作品は「単なる目撃者」であり、作品自体が変化したわけではないと述べる⁷。ある面で、それは正当な主張であるだろう。極論すれば、作品に何が写り込んでいるかは問題でない。だが、そうであるからこそ、作品の形式——何が写ったかではなく、作品がどのように対象を写しているのか——の政治性が問われるのである。要するに、作品のパフォーマティブな次元、すなわちネットワークカメラの設置という行為自体の政治性が賭金になっているのだ。私たちは、なぜジャーナリズムやドキュメンタリーによってではなく、ネットアートの実践によって、テロリズムがその画面に収められたのかについて問わなければならない。

結論を先取して言えば、それはダイアグラム、すなわち組織体の形態に関わるものだ。哲学者のジル・ドゥルーズは、『フーコー』(1986/2007)のなかで、ダイアグラムを「社会領野の全域と共通の広がりをもつ地図であり、地図作成法である」と説明している⁸。ダイアグラムとは、たとえば鉄道運行で用いられるダイヤのように、諸要素を点と線で表示し管理す

⁶ アメリカ同時多発テロ事件によって作品から受け取られる意味が変化した例として、シュテーレの作品以外にも、ナンシー・ダヴェンポート [Nancy Davenport, 1965-] の *Suicide* (2001) や、アーティストグループのゼリチン (当時はゼラチン) [Gelitin (former Gelatin), 1978-] による *B-Thing* (2000) などが挙げられる。シュテーレの作品における事件の影響の特徴的な点は、ダヴェンポートやゼリチンの作品への影響が視覚的類似に基づいていたのに対して、作品と事件が直接的に関係してしまったという、作品のリアルタイム性にある。(アメリカ同時多発テロ事件による作品への影響については以下を参照した。(LEHNER, Adam, "Moving Pictures", *Artforum*, Vol.40, No.3, 2001)

⁷ 「シュテーレは言います。「あるメディアアート関係の友人は、この作品はいまや本当に重要なものになった、と言いました。私は〔それに対し〕、なぜかと尋ねました。作品は単なる目撃者であって、何も変化していないでしょう、と。…」(ibid.)

⁸ ジル・ドゥルーズ『フーコー』宇野邦一訳、河出文庫、68頁

る図のことであり、特定の知の形態に準じて社会を形成するものである⁹。哲学者のアレクサンダー・ギャロウェイは、『プロトコル：脱中心化以後のコントロールはいかに作動するか』（2006/2017）のなかで、社会におけるさまざまな組織体を、①中心化されたネットワーク、②脱中心化されたネットワーク、③分散型ネットワークという3つのダイアグラムによって説明し、それぞれを君主＝主権型社会、規律＝訓練型社会、管理＝制御型社会において特徴的なダイアグラムであると指摘する¹⁰。ギャロウェイは、こうした区分を念頭に、テロリズムについて次のように述べる。

このタイプの衝突〔政府とテロ組織の間の衝突〕というのは、実際上は異なる社会構造のあいだの対立である。というのも、テロリストというものには恐怖と暴力を通して脅威を与えるばかりでなく、具体的に言えば多孔的な組織体の構造を用いることを通して、すなわち秘密裏にある戦闘員からなる分散型ネットワークを用いることを通して脅威を与えるものでもある。別の言い方をすれば、警察やその他の国家機関によって行使されるような中心化された組織体の構造を用いることなどないのである。テロリズムというのは、われわれが歴史においてあるひとつの過渡期にいるということのしるしともいえる(それ以外に一体何があり得るというのだろう)。テロリズムがしらしめているのは、歴史における行為者なるものは均衡状態という関係性のなかにあるのではなく、むしろひどく不釣り合いに組み合わせられているということである¹¹

ここで指摘されている不均衡な衝突は、まさに異なるダイアグラムによる衝突のことである。一方は「権力と管理＝制御を戦略的にひとまとめにすることにもとづく」中心的なダイアグラムであり、他方のダイアグラムは「権力を小さな自律的な異民族集団(enclaves)へと分散することにもとづいているのである」¹²。

中心化されたダイアグラムをもつ国家権力は、分散型のダイアグラムをもつテロリズムの根本的な脅威にはなりえない。そしてそれは、テロリズムを、中心化された視野——報道組織やドキュメンタリー作家のような——によって捉えることの困難もまた意味している。分散化された暴力は、分散化された視野によってのみ可視化される¹³。報道写真家やドキュ

⁹ 列車運行のダイヤによるダイアグラムの視覚的な理解については國分功一郎による解説を参考にした。(國分功一郎、『ドゥルーズの哲学原理』、岩波書店、2013、200頁)

¹⁰ ギャロウェイ、前掲書、67頁

¹¹ 同上、327頁

¹² 同上、331頁

¹³ 「分散化された視野」というアイデアは、キュレーターの畠中実との会話の中で着想を得た。畠中は会話の中で、寺山修司の岡本公三論を引用して「いまはそういう目に見えず、名前もない目が到るところに存在しているなと思う」と述べた。寺山はテロリズムについて「幸福は個人的だが、不幸はしばしば社会的である。その不幸の解決のために「目に見えず、名前もなく、しかし到るところに現実に存在している軍隊のようなもの」(バクーニン)が要請され

メンタリー作家、スナップ写真を撮る人や写真愛好家が手に持つ、彼らの身体に中心化された視野では、テロリズムのまさにその瞬間を捉えることは極めて難しい。監視カメラ、衛星写真、ドローン、そしてスマートフォンやラップトップコンピュータ付属のカメラ。テロリズムを把握できうるのもまた、それと同様のダイアグラムをもつ、社会に分散し浸透した視野であるだろう。ギャロウェイは、予言的に次のようにも述べている。

現在進行中のグローバルレベルでの危機は、中心化された秩序の中の権力と分散化された水平的なネットワークとの間に生じているものである。けれども将来的には横断方向にあるふたつの組織体の間の衝突を人は見ることになるであろう。すなわちネットワークと争うネットワークという衝突である。¹⁴

こんにち増大する分散型の監視システムの浸透は、ギャロウェイによるこの予言の部分的な現実化であるといえるだろう。

写真可能なもの

ヴィレム・フルッサーは、『写真の哲学のために：テクノロジーとヴィジュアルカルチャー』（1983/1999）のなかで、カメラを「写真を制作するようにプログラム化」された「写真装置」と定義して論じている。フルッサーによれば、写真はすべてこのプログラムに依拠しており、プログラムの与える集合の内ではしか写真的実践は行われえない。フルッサーは、このプログラムによって規定されている集合に「写真可能なもの」という呼称を与えている。

写真家は、すべてのものを撮ることができます。たとえば、顔、蚤、ウィルソンの霧箱での微粒子の軌跡、螺旋状の星雲、鏡に写った自分自身の写真行為などなど。しかし、現実には、彼が撮ることができるのは、写真可能なもの（Fotografierbares）だけであり、つまりはプログラムに存在するすべてのものだけです。〔中略〕したがって、たしかに、撮影すべき「対象」の選択は自由ですが、その選択は装置のプログラムの機能の中での選択なのです¹⁵

写真家は、プログラムが許容する範囲においてのみ、さまざまなものを撮ることができる。それは逆説すれば、写真装置が、その使用者を、特定のしかたで世界を撮るように御しているということだ。フルッサーは、このような写真装置もまた写真産業によって位置づけられ、写真産業もまたより上位の社会的な装置によって規定されていると述べているが、ここで

る」と述べている。（寺山修司「犯罪の政治学」『死者の書—寺山修司評論集』土曜美術社、1974、44頁）

¹⁴ ギャロウェイ、前掲書、400頁

¹⁵ ヴィレム・フルッサー『写真の哲学のために：テクノロジーとヴィジュアルカルチャー』深川雅文訳、勁草書房、1999、45-46頁

私たちが注目すべきなのは、フルッサーが、写真装置を単なる写真機ではなく、産業や制度的組織体のような、社会的に構築された諸要素の配備として捉えているということだ¹⁶。そして、このことが意味しているのは、写真装置もまた、特定のダイアグラムに基づいているということである。写真装置は、そのプログラムに基づいて画像を生成するように撮影者を仕向ける。すなわち、そのプログラムは、特定の仕方による諸要素の配備によって決定づけられているのだ。

フルッサーが写真家の実践に認めるのは、この装置への挑戦である。写真家が実践を通じて行うのは、写真装置のプログラムが提供する機能的枠組みのなかで、その可能性をできるだけ汲み尽くし、新しい画像を生成することである、とフルッサーは述べる¹⁷。それはちょうどチェスプレイヤーがチェスというプログラムと戯れながら、新しい手を探索することに似ている。フルッサーは、新しい画像を探索するゲームに興じる撮影者を写真家とよび、装置の機能に魅了され、装置に写真を撮らされている「気楽な撮影者」と区別するのである¹⁸。

しかし、こと現代において、写真装置のプログラムはダイナミックに変化する、内部に様々な亀裂を孕んだシステムである。写真装置はチェスとは異なり、新しい手を打つ度にルールが変更されるような流動性を持っており、かつそのルール自体もさまざまなサブセットを抱えている。それは——レントゲン写真と使い捨てカメラと顕微鏡写真が相互に異なるプログラムで駆動しているように——装置自体にさまざまな多様性があるということでもあるし、なにより、写真装置が文字通りプログラマブル¹⁹なものであるということである²⁰。そして、この写真装置のプログラマブル性は写真のデジタル化によってより明らかなものになったといえるだろう。光学的な機構によってプログラムされた装置は、フォトダイオードによって量子化されたデータを扱う情報処理装置になったからである。この変化は、装置のプログラムを大きく改定するのみならず、装置自体のカテゴリーを侵犯するものでもある。光学装置としての写真装置が、情報処理装置のなかに組み込まれることによって、画像

¹⁶ 「その〔写真装置のプログラムの〕背後には、さらに多くのプログラムがあります——写真装置をプログラムした写真産業のプログラム、産業領域をプログラムした社会・経済的な装置のプログラム、などなど——があります。もちろん、「最終」装置の「最終」プログラムというものはありません。なぜならどのプログラムも、プログラムされるための上位のプログラム（メタ・プログラム）を必要とするからです。」（同上、37頁）

¹⁷ 同上、47頁

¹⁸ 同上、76–77頁

¹⁹ プログラマブルとは、装置やソフトウェア、システムなどの動作を利用者が必要に応じて変更したり自動化したりできることを指す。プログラマブルな装置やソフトウェアでは、半導体チップの内部の回路構成や動作条件などをプログラムとして記述したり、ソフトウェアへ新たにプログラムを追加することによって、予め組み込まれた機能を組み合わせて複雑な処理を実行したり、定型的な処理を自動化したりすることができる。

²⁰ 「顔、蚤、ウィルソンの霧箱での微粒子の軌跡、螺旋状の星雲、鏡に写った自分自身の写真行為などなど」という例示にあるように、フルッサー自身装置の複数性については意識している。フルッサーはこうした複数の装置に共通する普遍的権力構造をして写真装置とよんでいると考えるべきだろう。しかし現代のデジタル写真技術による写真／非写真の境界の侵犯は、この写真装置という大きな枠組みの有効性に疑問を付すものであるだろう。（同上、45頁）

の加工や統合、集積、流通といった、いままで写真の周囲にあったとされる要素が、ひとつの装置のプログラムとして内部化されているのである。

処理の自動化や並列化、複数の装置による連携といった特徴をもつデジタルな写真装置は、それ以前とは異なるプログラムによって、そして時に異なるダイアグラムに基づいて駆動している。それは同時に「写真可能なもの」の外延もまた、その寡多はあるにせよ、変化しているということである。

列挙と統計

こうした事実は、写真家の興じるゲームに少なくないルールの変更をもたらすように思われる。彼らが従事すべきプログラムが、ますます多様で流動的になることによって、装置の可能性を汲み尽くすことがいつそう不可能になっているからである。

写真装置は、一般的に、中心化されたダイアグラムに基づいている。ひとつの写真装置は、その装置が置かれた場所を中心として、周囲に展開された事態を記録する。しかし、デジタル化以降の写真装置は、しばしばネットワーク化され、相互に連携してひとつの装置として機能することによって、分散型のダイアグラムを形成する。複数の人工衛星の連携によって生成される衛星画像や、カメラを積載した何台もの自動車によって都市の画像を生成する Google ストリートビューがその例として挙げられるが、何よりも、シュテーレが作品に用いたネットワークカメラもまた、分散型の写真装置であるだろう。様々な場所に設置され、人間の介在なしに淡々と画像を生成し続けるネットワークカメラは、いまや、公共的な場から私的な場まで、様々な環境において最も多く用いられる分散型の監視システムである。このような新しいダイアグラムに基づいた写真装置は、それ以前の写真装置とは異なる写真可能なものの外延を把持している。

とはいえ、実際のところ、報道用カメラにとって写真可能なものとネットワークカメラにとって写真可能なもののあいだに大きな違いはない²¹。機構の面からいえば、どちらも物理的にはほとんど同じ仕組みで撮像を行うからである。しかし、それぞれの装置がどのような画像を生み出す傾向があるのか、という点で、これらふたつの写真装置は大きく異なっている。それゆえ、写真装置のソフトウェアのダイアグラムの違いは、可能性ではなく蓋然性の問題であるといえるだろう。可能なものではなく、蓋然なものが重要になっているのだ。

こんにち、新しい画像はもはや写真家の実践によるというよりもむしろ、装置それ自身の変化によってもたらされているように思われる。写真装置の多様化による写真可能なものの増大は、写真家たちにとって、装置の可能性を汲み尽くすことをますます困難にしている。装置は目まぐるしくモデルチェンジとアップデートを繰り返し、何もせずともそれ以前と

²¹ 実際のところ、世界貿易センタービルへの第一の攻撃は、シュテーレの作品だけでなく、ドキュメンタリー作家のジュールス・クレメント・ノーデ [Jules Clément Naudet, 1973-] とトーマス・ギデオンのノーデ [Thomas Gédéon Naudet, 1970-] によって撮影されている。彼らは、FDNY (ニューヨーク市消防部門) のドキュメンタリーの収録中、事件に遭遇し、その様子を記録した。その記録は、『9/11』(2002)として発表されている。

は異なる画像を作り出してしまふ。写真家と写真装置のあいだの「ゲーム」は、いまとなつては無限の周回遅れを私たちプレイヤーに強いる。このような状況において、写真家がとりうる戦略は、その対戦相手をより小さな装置のサブセットに限ってゲームを続けるか、そうでなければ「気楽な撮影者」としての立場を率先して演じるしかない。

かつてガスリー・ロナガン〔Guthrie Lonergan, 1984-〕によって提唱された「ハッキング vs デフォルト」の二項対立における「デフォルト」は、この後者の戦略をのこを指している²²。「デフォルト」の戦略は統計的な戦略である。彼らは高度に「気楽な撮影者」を演じることによって、新しいテクノロジーがいずれ大量に生み出すだろう平均的な画像をいち早く生成する。彼らの装置に対するアプローチは、そのピークを探し出すことを通じてではなく、そのアベレージを計測することを通じて行われている。彼らは新しい装置の可能性を汲み尽くすのではなく、その蓋然性を明らかにする。彼らは装置の特性を——チェッカーボードの撮影を通じてレンズ特性を計測するときのように——いくつかの標準的な画像を通じて統計的に計測するのだ。

ある装置が、別の装置に比べて、特定の画像を生成する可能性が明らかに高いということが起こりうるならば、特定の装置の選択は、特定の写真対象の選択と同様かそれ以上に政治的な選択であるだろう。装置のプログラムの多様化によって、装置の選択は、写真行為においていまだかつてないほど大きな意味を占めている。ある装置を選択することは、写真家がどのように世界と向き合うかについてのメタ・メッセージになっているのである。

それゆえ、選ばれた写真装置のダイアグラムは、写真家がどのようにして世界を捉えようとしているかを反映している。中心化した写真装置は世界を中心化して捉え、脱中心化した装置は脱中心化したものとして、分散した装置は、世界を分散というダイアグラムのもとに捉えるのだ。分散型の写真装置であるネットワークカメラがテロリズムを捉えたという事実は、必然ではないにせよ蓋然的であり、この装置が依拠するダイアグラムを象徴する出来事であるといえることができるだろう。

形式の政治性

シュテーレは、かつて自身の作品がテロ事件を捉えたことについて「カジュアルないしは哲学的な理由」を見出すことができるかとインタビューで問われた際、「この偶然には何の理由もな」く「作品の意図は全く異なる」として一蹴しているが、こうしたシュテーレの対応は単に素朴すぎるか、そうでなければ反動的な否認の態度であるといわざるをえない²³。

²² LONERGAN, Guthrie, “Hacking vrs. defaults”, 2007, <http://guthguth.blogspot.com/2007/01/hacking-defaults-hacking-nintendo.html> (Accessed in July, 2023)

²³ 「ポストマスターズギャラリーでのあなたのインストールは、偶然にも世界貿易センターへの攻撃をリアルタイムで目撃することになりました。このような衝撃的な事件を経たうえで、あなたはこの稀有な偶然にたいして、カジュアルであれ哲学的であれ、何らかの理由があるように思いますか？——いいえ、私はこの偶然に対していかなる理由を見出すことはありません。そして私はこの作品が今や頻繁にこうした文脈において議論されることを全く嬉しく

ここまで論じてきたように、装置が生成する画像だけでなく、装置の選択もまた、作品にとって重要な要素たりえるからである。シュテーレの作品は確かに、ある意味では具体的な形象を欠いたミニマルなものであり、脱政治的な作品に見えるかもしれない。しかし、その作品が依拠している物質的な基盤は高度に政治的なのだ²⁴。

ギャロウェイは、インターネットに関する芸術をふたつのフェーズに分けて論じている。ひとつは、net.artをはじめとした90年代のネットアートのムーブメントであり、もうひとつが2000年以降のソフトウェア産業との関連にある作品群である²⁵。ギャロウェイによるこの区分は、インターネットが資本主義的なシステムと強固に結びつく以前と以後によって決定づけられているといえる。そしてまた、この切断は、ネットワーク化された写真装置の政治性がテロリズムによって明らかにされた瞬間でもある。インターネットに対するユートピア的幻想のふた通りの崩壊が、そこに横たわっているのだ。ギャロウェイは次のように述べる。

インターネットの基層にある諸々のプロトコルは、政治的に中立のものではない。それらのプロトコルは物理的なメディアを統制し、文化的な形成物を彫琢すると、政治的な管理＝制御を行使する。この事実の手助けによって、ハッカーたちとアーティスト／活動家たちとのあいだの意見の相違をひとは理解することができるだろう。ネットワークそのものが最初から政治的であるとすれば、そのネットワーク内部でのアートの実践はいずれも、政治に関与しているか、無知を装っているかに違いないのである²⁶

2001年のテロリズムとその対抗措置としてのネットワーク監視は、インターネットをは

思っていません。この作品の意図は全く別のもので、センセーショナルなメディアの狂乱とは正反対のものです。とはいえ、こうして変化してしまった文脈から逃れる術がないということもわかっていますが…」(LUDOVICO, Alessandro, neural, "Wolfgang Staehle (Thing.org) interview, the webcam recording the Twin Towers' end", 2001, <http://neural.it/2001/10/wolfgang-staehle-thing-org-interview-the-webcam-recording-the-twin-towers-end/> (Accessed in July, 2023))

²⁴ 作品の政治性は、現在では特に、しばしば内容よりも形式として表出する。たとえば、The Thingへ作品を提供してもいるピーター・ハリー〔Peter Halley, 1953〕の絵画の政治性は、彼が描いている図像のレベルだけではなく、その支持体、すなわち大衆向けの住居外装などに用いられる安価な描画材のレベルにも表出しているといえるだろう。私たちは、ハリーの作品におけるストライプの図像に対して牢獄を見るのと同じように、そのざらついた表面に郊外に対して、典型的な住居の壁面を連想するかもしれない。

²⁵ 「1995年から現在〔本書の出版年である2004年〕までのインターネットアートの実践を読者が理解しやすくなるように、ここで分かりやすい時期区分を提示することにしたい。初期のインターネットアート——「ネットアート」として知られる、高度にコンセプチュアルな段階——は、まずもってネットワークに関与するものである。その一方で、後期のインターネットアートは——企業的なし商業的段階と呼べるようなもの——、まずもってソフトウェアに関与するようになっている」「…インターネットアートの第二のフェーズ〔中略〕の象徴的な開始点となるのは、2000年の1月25日、スイスのアーティストであるイートーイ (Etoy) に対する訴訟が取り下げられたときのことである」(ギャロウェイ、前掲書、361-362頁、373頁)

²⁶ 同上、355頁

じめとする分散型ダイアグラムが社会のなかで実効的に駆動しているということをこれ以上ないほどに明らかにした。この変化は、不可逆で不連続なものだ。今や、技術主義的で楽観的なインターネットアートを想像することは難しい。ネットワークの政治性は、そのメデイウムの条件となっているからである²⁷。《Untitled》は、こうした変化のちょうど切断線上にある作品であるといえるだろう。この作品は、テロの瞬間だけでなく、それによってもたらされた、テクノロジーに対する私たちの眼差しの不可逆的な変化をも同時に記録しているのである。

²⁷ 2000年代後半に起こったポストインターネットアートの実践は、インターネットが一般化し、人々の経験の条件となった時代状況への応答であるとされているが、その端緒を2001年のテロ事件に見ることもできるだろう。近年では、監視や人種、ボディポリティクスの問題は、ポストインターネットアートとよばれる実践の中心的関心になっている。ポストインターネットアートでは、しばしばインターネット上に流通するイメージをなんらかの物理的支持体を用いて現実の空間へ設置するという手段が採られる。こうしたアプローチは、インターネット上に流通するイメージと物理的対象の関係を攪乱することによって、ネットワークのもつ政治性を相対化するものであるといえる。もちろん、それらは単に商業的な目的で行われている側面も否定できないし、必ずしもネットワークに対する批判的アプローチとして行われているわけでもない。しかし、ポストインターネットアートにおけるリアリティやイメージの問題は、単なる新しいスタイルを生み出す視覚的なモードとしてではなく、ネットワークの政治性に対する批判的応答の契機として検証される必要があるだろう。

結語 ^{アヴェニール} 未来の写真にむけて

まとめ

ここまで、バッチェンの理論から写真の動的で多形的な性質を導出し（1章）、そのメカニズムを写真装置のもつ社会技術的なネットワークの絶えざる翻訳のプロセスから説明しようと試みた（2章）。そして、こうしたメカニズムが、デジタル化によっていかなる社会的技術的な変化を被ったのかについて、メタメディウムの理論やソフトウェア研究の助けを借りながら確認した（3章）。

1章では、バッチェンによる写真理論の整理と写真の発明をめぐる研究をもとに、写真の異種混交的な性質を検証した上で、写真が自然的なものや文化的なものとの混在するエコノミーであることを確認した。その上で、バッチェンによる写真史の理論を詳細に検証し、そこで前提されている写真の散種の働きについて東浩紀によるデリダ読解を手がかりに分析し、写真の実践が再実践をめぐる誤解や誤用による不確実性に曝され、全く予測不可能な新しい実践へ展開していく運動であることを明らかにした。2章では、こうした写真の未来〔avenir〕への開放性が、写真にかかわる技術的対象や社会集団が織りなすネットワークの絶えざる再構築の過程であることを確認した。この章では、1章で導出した写真の異種混交的なエコノミーを、フルッサーの写真装置とプログラムの概念を用いて、複数の技術的対象が特定の知的・社会的関係に基づいて配置されることによって駆動するプログラムという点から分析した。そして具体的なレベルでは、このような技術的対象や社会集団が生み出すネットワークが、別の社会技術的なネットワークと出会うことで置き換えられたり、相互に変形したりするような「翻訳」の過程によって、写真の散種がもたらされていることをラトゥールのイノヴェーション研究についての議論をもとに明らかにした。3章では、モノヴィッチのソフトウェア研究をもとに、デジタル化が写真にもたらした社会的技術的な変化の帰結が、「数字による表象」によるメディアのハイブリッド性と、自動化による写真の自律性と人為的なものの再配分にあると論じた。デジタル写真の本質的問題は、写真のメディア的特性の変化ではなく（こうした変化は写真の誕生以降ずっと続いている）、写真における不可視的なレベルで生じる他メディアとの混交や、写真行為における人間と非人間的な要素の役割の変化にあることを、この章では明らかにした。

4章では、2章で論じた写真装置の器具一式性を具体的に確認するために、ベシュティの作品におけるカメラレス写真が、通常写真とはみなされない社会的技術的要素によって形作られていることを、バッチェンのカメラレス写真論をもとに検証した。この章では、通常写真とはみなされない写真的実践という境界的な事例を検討することによって、写真装置の可塑性を確認するとともに、写真理論の現代美術領域における援用の可能性についても論じた。5章では、デジタル環境で加工された境界的な写真作品について、3章で触れたマ

ノヴィッチのソフトウェア研究をより詳細に検討することで、こうした写真作品においてソフトウェアという水準が理論的にも実践的にも非常に大きな位置を占めていることを確認し、こうした作品において、作品のもつ政治性が具体的なイメージにではなく、そこへの介入の方法によって示されていることを明らかにした。また、この章では、gnck のデジタル画像についての研究を写真作品に対して応用し、デジタル化された写真のコラージュの実践が、物理的な痕跡を伴わないことによって、新たなイリュージョンを獲得していることを検証した。6章では、3章で触れた自動化された写真行為において、写真の政治性が撮影の対象ではなく、写真装置の選定によってもたらされているということを、シュテーレの作品を分析することによって明らかにした。この章では、高度に自動化した写真装置は文字通り政治的装置になりうるということ、ギャロウェイのプロトコル分析による権力の理論を通じて確認し、タグ以降の写真をめぐる政治分析のあり方を提示した。4～6章では、1～3章で整理した理論的な枠組みを、個別の作品分析へと適用することで、写真の社会技術的なネットワークがいかにして現実を駆動し、新しい写真の実践へと展開しているのかを、各章の鍵概念とともに提示した。それによって、本論の理論が実際の写真的実践にいかに応用しうるのかについて示した。

ポストメディアム／ポストメディア時代を考える

本論に対して想定できる批判のひとつとして、ここで取り上げた理論的な考察が果たして写真固有なものなのかという点が挙げられる。もちろん、本論で取り上げている個別の事例は写真という社会技術的ネットワークに深く関係するものではあるが、バッチェンの理論から導出される写真の散種の働きや、マノヴィッチの研究におけるメタメディアムの機能は、写真だけでなく、遍くメディアについて共通する性質を多く持っている。メディアの機能や役割が、それが実践される場において常に誤解や誤用による開放性と不確実性に曝されていることは写真固有の問題ではないし、メタメディアムによるメディアのハイブリッド化と、その実践の自動化による人為性と自律性の混在も、メタメディアムに関わるほぼ全てのメディアに必然的にもたらされるものであろう。

本論は、このような批判と全く対立しないどころか、むしろ理論の中核における写真固有な問題の不在にこそ本論に備わった可能性があると考え。序論のなかで、複数の領域に分散した写真に関わる研究を再縫合することが本論のモチベーションであると述べた。それは、個別具体的かつ専門分化的な学問的状况に対して、写真論という傘の下における統合的な理論の提示を目指すものであった。しかし、こうした再縫合の作業は、たとえばソフトウェア研究の分野で行われてもいいし（マノヴィッチの Instagram 研究はそうした実践のうちの一つであろう）、科学社会技術論を始めとする人類学領域で行われてもよい（現在の民族誌研究のなかにはそうした性質を持つものもあるだろう）。本論は、写真作品や写真制作の分析を目的としていたため、写真論的な枠組みを採用し、写真的実践に関わる事例を対象に議論を行った。しかし、こうした実践には、別の学問的枠組みを用いて、別の実践に関わる

事例を対象にもできうる。メディアの理論を、複数の学問領域を有機的に結びつけるネットワークとして考えることは、現在別々に行われている研究や実践に、相互的な交通を開くことを可能にするであろう。

理論の中核に写真固有の問題を欠いてもなお、写真という対象を論じようとする点についていえば、バッチェンがそうであるように、本論はポストモダン的な写真論の延長に位置づけられるものである。本論において写真という語彙が用いられるのは、写真という本質の対象があると考えているからではなく、慣習や参照の語彙として写真が大きな力を持っていると考えるからである。「技術的にも社会的にも個別のメディアの自律性が明確に否定されうるような状況にあるにも関わらず、私たちはなぜ写真という社会的技術的語彙を手放していないのか」という問いが本論の出発点なのである。こうした問いは、美術理論におけるクラウドのポストメディア論¹や、ソフトウェア研究におけるマノヴィッチのポストメディアの理論²と相同するものであるだろう。

クラウドは、写真の大衆的普及によるメディアの陳腐化によって、メディア固有の社会的効能が失われ、メディアが慣習的・技術的なものを含む理論的对象になっていると述べている。一方、マノヴィッチは3章でも詳述したように、メタメディアによってメディアがシミュレートされることで、様々な技術的プロパティや社会的な慣習がプログラムに実装され、データ構造とアルゴリズムに統合されると論じている。こうした指摘は、芸術におけるトランスメディア的な実践について議論したり（クラウド）、ソフトウェアにおけるメディアの混交を分析するうえでは（マノヴィッチ）非常に有用であるが、本論でバッチェンを通じて検証してきたように、メディアは単に理論的・言語的な水準にも、技術的な水準にも還元できない。メディアを社会技術的なネットワークの絶えざる翻訳の過程として捉える本論のアプローチは、こうしたポストメディア論／ポストメディアの理論を拡張する可能性をもつものでもあるだろう。こうした実践については今後の課題である。

本論では写真作品や写真制作の分析を主な目的としていたため、写真の受容や利用に関する部分にはほとんど触れていない。しかしながら、マノヴィッチのプラットフォーム研究などで示されるように、ソフトウェアやウェブサービスによって新しい美学的な状況が生み出され、芸術実践へと適応される例は少なくない。実際のところ、写真制作の社会技術的なネットワークと、写真の受容や利用に関わる社会技術的なネットワークは深いレベルで重なっている。2000年代後半以降のウェブサービスにおけるユーザー生成コンテンツの台頭は現在でも衰えることがなく、生成AIによるコンテンツ制作の手軽さは、コンテンツ制作者と消費者の境界を相互浸透的にしながら、プラットフォーム制作者とユーザーの溝を広げている。こうした問題は、3章や6章で触れたような写真装置の政治性の議論と深く繋がっているのだが、本論では触れることができなかった。今後の課題としたい。

¹ KRAUSS, Rosalind E., *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Thames & Hudson, 2000

² MANOVICH, Lev, *Post-media Aesthetics*, <http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics> (Accessed in July, 2023)

おわりに

本論の計画をはじめた 2018 年前後から現在にかけてのおよそ 5 年間は、生成系 AI の技術が急激に成熟し、さまざまな技術的領域への導入が進んだ時期だった。2018 年は、GAN と呼ばれる手法を用いた画像生成 AI が爆発的な発展をみせ、GPT-1 という大規模言語モデルの開発がはじまった年だった。3 章で言及した StyleGAN ではその名の通り GAN を用いられていたが、2020 年頃には拡散モデル [Diffusion Model] という手法が新たに主流になり、より高精度な画像生成が可能になった。こうした画像生成の手法と自然言語処理が組み合わされた技術が Adobe Firefly では用いられている。

同じく 2020 年には GPT-3 が発表され、高精度な自然言語処理が高速に実現されるようになった。本論が執筆された 2023 年には GPT-4 が公開され、GPT-3.5 で導入されたチャット形式のユーザーインターフェースでのインタラクションに加え、より高精度な言語処理が可能になった。実際のところ、本論を執筆する上でのリサーチや要点整理では、この GPT-4 との「会話」に大きく助けられている。当初の予定では、こうした生成 AI と写真の社会技術的なネットワークの関係についてまとまった記述を行う予定だったが、執筆を進めるよりも速いスピードで新しい技術が発表され、状況が変化していくために、こうした議題に十分な紙幅を与えることができなかった。

これらの技術は、ひょっとすると写真のデジタル化以上に大きな影響を写真に与えるかもしれない。バッチェンはポスト写真の状況のひとつとして人間的なものと非人間的なものとの融合に着目していたが、生成 AI をめぐる状況は、バッチェンの指摘する人間／非人間の混交を本格的に加速させることになりうるからだ。残念ながら本論では、こうした問題について十分に議論できなかった。しかし、写真の開放性と不確実性を、人間的なものと非人間的なものとの行為主体性が混在する社会技術的なネットワークの動的で可塑的な翻訳の過程として捉える本論は、こうした問題について議論をするための枠組みを与えるものであるだろう。

バッチェンが述べるように「独立した実在としての写真が速やかに消え去っていくかもしれないとしても、慣習や参照の語彙としての写真的なものは、いっそう輝きを放ちながら生き続けているのである」。かつて写真と呼ばれていた技術的対象が消え失せ（それは実際に起ってきたことだ）、いまだかつて写真とは呼ばれなかった実践が新たに行われているうちにも、写真を生み出す装置は駆動し続けているのである。

謝辞

本論文は私が東京芸術大学大学院映像研究科研究科映像メディア学専攻博士後期課程に在籍中の研究成果をまとめたものである。同専攻教授の桐山孝司先生には指導教官として本研究の実施の機会を与えていただき、その遂行にあたってご指導を頂いた。私の研究計画の杜撰さによって、研究内容を変更するなどの紆余曲折があるなか、先生は暖かくその進捗を見守ってくださった。ここに深謝の意を表す。同専攻教授の桂英史先生、並びに、同専攻准教授服部浩之先生には副査としてご助言を頂くとともに本論文の方向性についていくつもの指摘と温かい言葉を頂いた。特に、桂先生には、理論的な側面だけでなく、論旨をより正確に伝えるための文章表現に至るまで、大変丁寧な論文指導をしていただいた。多摩美術大学美術学部デザイン情報学科教授の久保田晃弘先生には外部副査としてだけでなく、私の前職（多摩美術大学美術学部情報デザイン学科非常勤講師）の上司として、論文執筆前の段階からいくつもの示唆に富んだコメントを頂いた。ここに深謝の意を表す。

また、本論文の3～5章は以下の書籍に収録されていたものを加筆・修正して再録したものである。

第3章 「写真的対象：ワリード・ベシュティにおける「装置」について」『LOOP：映像メディア学』Vol.8、東京芸術大学大学院映像研究科編、左右社、2018、5-31頁

第4章 「Photoshop以降の写真作品：「写真装置」のソフトウェアについて」『Instagramと現代視覚文化論：レフ・マノヴィッチのカルチュラル・アナリティクスをめぐって』久保田晃弘・きりとりめでる共訳・編著、ビー・エヌ・エヌ新社、2018、86-104頁

第5章 「写真可能なものの政治性：ヴォルフガング・シュテーレ《Untitled》をめぐって」『パンのパン 03』きりとりめでる編、パンのパン、2018、14-31頁

「Photoshop以降の写真作品」の執筆は、『Instagramと現代視覚文化論』への寄稿の機会を与えてくださった編者の久保田晃弘先生、きりとりめでるさんのおかげで可能になったといっても過言ではない。お二人からは、マノヴィッチ読解について学ぶ機会をいただくのみならず、論考執筆にあたってたくさんのご助言を頂いた。また、担当編集者の岩井周大さんには、締め切り直前まで原稿が仕上がらなかったのにも関わらず大変丁寧な校閲と、修正提案をして頂いた。ここに感謝の意を表す。

きりとりめでるさんには『パンのパン』への寄稿でも大変お世話になった。「写真可能なものの政治性」の内容は、きりとりめでるさんとの会話のなかでほとんど出来上がったものである。あらためて感謝を。

また、本論文で参照し、博士学位作品として提出した私の作品は、2022年9月に東京都写真美術館で開催された『見るは触れる：日本の新進作家 Vol.19』にむけて制作・展示され

たものである。展覧会の準備や作品の制作に際しては、東京都歴史文化財団東京都写真美術館学芸員で同展の担当学芸員の遠藤みゆきさん、副担当の大崎千野さんに大変お世話になった。お二人のご助力なしには作品の展示は困難だったに違いない。また、私の所属ギャラリーである ANOMALY の山本裕子さん、辻村和矢さんにも作品の収蔵などに関して多大なるご協力を頂いた。ここに感謝の意を表す。

本研究は日本学術振興会科学研究費助成事業（特別研究員奨励費「メディア芸術における対象化の位相——デジタル・メディアの物質的側面について」研究課題番号：17J09168）の成果の一部である。

参考文献

欧文

BAKER, George, "Photograph's Expanded Field", *October*, Vol.114, MIT Press, 2005, pp.120-140

BATCHEN, Geoffrey, *Burning with Desire: The Conception of Photography*, Massachusetts: MIT Press, 1999 [ジェフリー・バッチェン『写真のアルケオロジー』前川修・佐藤守弘・岩城覚久訳、青弓社、2010]

BATCHEN Geoffrey, "Snapshots: Art History and the Ethnographic Turn", *Photographies*, volume 1, issue 2, 2008, pp.121-142 [ジェフリー・バッチェン「スナップ写真 美術史と民族誌的転回」『写真の理論』甲斐義明編訳、月曜社、2017、145-183頁]

BATCHEN, Geoffrey, *Emanations: The Art of the Cameraless Photograph*, Broadway: Prestel, 2016

BOLTER, Jay David, GRUSIN, Richard, *Remediation: Understanding New Media*, The MIT Press, 2000

BOURRIAUD, Nicolas, *L'esthétique relationnelle*, Les Presse Du Réel, 1998 [BOURRIAUD, Nicolas, *Relational Aesthetics*, Translated by Simon Pleasance, Front Woods, and Mathieu Copeland, Les Presse Du Réel, 2002]

BOURRIAUD, Nicolas, *Postproduction*, Lucas & Sternberg, 2002

BURGIN, Victor, "Looking at Photographs", *Thinking Photography*, Edited by Victor Burgin, Macmillan, 1982

CERTEAU, Michel de, "The Black Sun of Language: Foucault"(1969), in *Heterologies: Discourses on the Other*, Translated by Brian Massumi, University of Minnesota Press, 1986 [ミシェル・ド・セルトー「言語活動の黒い太陽——ミシェル・フーコー」『歴史と精神分析——科学と虚構の間で』内藤雅史訳、法政大学出版局、2003]

COTTON, Charlotte, *Photography is Magic*, Aperture Foundation, 2015 [シャルロット・コットン『写真は魔術』深井佐和子訳、光村推古書院、2015]

CRARY, Jonathan, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, The MIT Press, 1992 [ジョナサン・クレーリー『観察者の系譜：視覚空間の変容とモダニテイ』遠藤知己訳、以文社、2005]

DAFOE, Taylor, "Lucas Blalock by Taylor Dafoe", *BOMB Magazine*, 2016, <https://bombmagazine.org/articles/lucas-blalock/> (Accessed in July, 2023)

DELEUZE, Gilles, *Foucault*, Les Éditions de Minuit, 1986 [ジル・ドゥルーズ『フーコー』宇野邦一訳、河出文庫、2007]

DERRIDA, Jaques, *Marges de la philosophie*, Editions de Minuit, 1972 [ジャック・デリダ『哲学の余白（上）』高橋充昭・藤本一勇訳、法政大学出版、2007]

DERRIDA, Jaques, *La dissemination*, Seuil, 1972

- DERRIDA, Jaques, *Spectres de Marx*, Éditions Galilée, 1993 [ジャック・デリダ『マルクスの亡霊たち——負債状況=国家、喪の作業、新しいインターナショナル』増田一夫訳、藤原書店、2007]
- DERRIDA, Jacques, *Mal d'Archive*, Éditions Galilée, 1995 [ジャック・デリダ『アーカイブの病』福本修訳、法政大学出版局、2010]
- FINEMAN, Mia, *Faking It: Manipulated Photography Before Photoshop*, Yale University Press, 2012
- FLUSSER, Vilém, *Für eine Philosophie der Fotografie*, European Photography, 1983 [ヴィレム・フルッサー『写真の哲学のために：テクノロジーとヴィジュアルカルチャー』深川雅文訳、勁草書房、1999]
- FOUCAULT, Michel, “Foreword to the English Edition”, *The Order of Things: Archaeology of the Human Sciences*, Vintage Books, 1973, p6 [ミシェル・フーコー『言葉と物』渡辺一民・佐々木明訳、新潮社、1974、304頁]
- FOUCAULT, Michel, *Les mots et les choses: Une archéologie des sciences humaines*, Gallimard, 1966 [ミシェル・フーコー『言葉と物』渡辺一民・佐々木明訳、新潮社、1974]
- GALLOWAY, Alexander R., *Protocol: How Control Exists after Decentralization*, The MIT Press, 2006 [アレクサンダー・ギャロウェイ『プロトコル：脱中心化以後のコントロールはいかに作動するか』北野圭輔訳、人文書院、2017]
- GÓMEZ CRUZ, Edgar, MEYER, Eric T., “Creation and Control in the Photographic Process: iPhones and the emerging fifth moment of photography”, *Photographies*, Vol.5, Issue 2, 2012, pp.203-221
- GREENBERG, Clement, “Camera’s Glass Eye: Review of an Exhibition of Edward Weston”, *The Collected Essays and Criticism: Arrogant Purpose, 1945–1949*, Edited by John O’Brian, Illinois: University of Chicago Press, 1988, pp.60–63
- GUSTAVSON, Todd, *Camera: a history of photography from daguerreotype to digital*, Sterling Signature, 2009
- HUSSERL, Edmund, *Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie: Ein Einleitung in die phänomenologische Philosophie*, M. Nijhoff, 1954 [エドムント・フッサール、ジャック・デリダ『幾何学の起源』田島節夫、矢島忠夫、鈴木修一訳、青土社、2003]
- HUSSERL, Edmund, DERRIDA, Jacques, *L'origine de la geometrie: Traduction et introduction par Jacques Derrida*, Presses Universitaires de France, 1962 [エドムント・フッサール、ジャック・デリダ『幾何学の起源』田島節夫、矢島忠夫、鈴木修一訳、青土社、2003]
- JENKINS, Reese V., “Technology and the Market: George Eastman and the Origins of Mass Amateur Photography”, *Technology and Culture*, Vol. 16, No. 1, 1975, pp.1-19

- KAY, Alan, GOLDBERG, Adele, “Personal Dynamic Media”(1977), *The New Media Reader*, Edited by WARDRIP-FRUIIN, Noah, MONTFORT, Nick, The MIT Press, 2003, pp.393-404
- KRAUSS, Rosalind E., “Rauschenberg and the Materialized Image”, *Artforum Vol.13 No.4*, 1974, pp.36-43
- KRAUSS, Rosalind E., “Notes on the Index: Seventies Art in America Part 2”, *October*, Vol.4, MIT Press Journals, 1977, pp.58-67 [ロザリンド・クラウド「指標論パート2」『オリジナルティと反復』小西信之訳、リブレポート、1994、169-176頁]
- KRAUSS, Rosalind E., "Sculpture in the Expanded Field", *October*, Vol.8, MIT Press, 1979, pp.30-44 [ロザリンド・クラウド「彫刻とポストモダン：展開された場における彫刻」『反美学：ポストモダンの諸相』ハル・フォスター編、室井尚・吉岡洋訳、勁草書房、1987年、65-80頁]
- KRAUSS, Rosalind E., “A Note on Photography and the Simulacral”, *October*, Vol.31, MIT Press Journals, 1984, pp.49-68 [「写真とシミュラクルについての覚書」『写真の理論』甲斐義明編訳、月曜社、2017、69-94頁]
- KRAUSS, Rosalind E., “Reinventing the Medium”, *Critical Inquiry*, Vol.25, No.2, 1999, pp.289-305 [ロザリンド・クラウド「メディアウムの再発明」『表象 08』星野太訳、月曜社、2014]
- KRAUSS, Rosalind E., *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Thames & Hudson, 2000
- KRIPKE, Saul A., *Naming and Necessity*, Harvard University Press, 1980 [ソール・A・クリプキ『名指しと必然性——様相の形而上学と心身問題』八木沢敬・野家啓一訳、産業図書、1985]
- LARSEN, Jonas, “Practices and Flows of Digital Photography: An Ethnographic Framework”, *Mobilities*, Vol.3, Issue 1, 2008, pp.141-160
- LATOUR, Bruno, “Technology is Society Made Durable”, *The Sociological Review*, Vol.38, Issue 1, 1990, pp.103-131
- LATOUR, Bruno, *Nous n'avons jamais été modernes : essai d'anthropologie symétrique*, La Découverte, 1991 [ブルーノ・ラトゥール『虚構の「近代」——科学人類学は警告する』河村久美子訳、新評論、2008]
- LATOUR, Bruno, *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford University Press, 2005 [ブリュノ・ラトゥール『社会的なものを組み直す：アクターネットワーク理論入門』伊藤嘉高訳、法政大学出版局、2019]
- LEHNER, Adam, “Moving Pictures”, *Artforum*, Vol.40, No.3, 2001
- LISTER, Martin, “Overlooking, Rarely Looking and Not Looking”, *Digital Snaps: The New Face of Photography*, Routledge, 2013
- LISTER, Martin, “Introduction”, *The Photographic Image in Digital Culture*, Edited by LISTER, Martin, Routledge, 2013

- LONERGAN, Guthrie, "Hacking vrs. defaults", 2007, <http://guthguth.blogspot.com/2007/01/hacking-defaults-hacking-nintendo.html> (Accessed in July, 2023)
- LOWEY, Glenn D., BAJAC, Quentin, MARCOCI Roxana, "Preview | Ocean of Images: New Photography 2015", November 3 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=aVCE0LUm-DU> (Accessed in July, 2023)
- LUDOVICO, Alessandro, neural, "Wolfgang Staehle (Thing.org) interview, the webcam recording the Twin Towers' end", 2001, <http://neural.it/2001/10/wolfgang-staehle-thing-org-interview-the-webcam-recording-the-twin-towers-end/> (Accessed in July, 2023)
- MANOVICH, Lev, *Post-media Aesthetics*, <http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics> (Accessed in July, 2023)
- MANOVICH, Lev, *The Language of New Media*, The MIT Press, 2002 [レフ・マノヴィッチ『ニューメディアの言語：デジタル時代のアート、デザイン、映画』堀潤之訳、みすず書房、2013]
- MANOVICH, Lev, *Software Takes Command*, Bloomsbury Academic, 2013
- MANOVICH, Lev, *Instagram and Contemporary Image*, <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image> (Accessed in July, 2023) [レフ・マノヴィッチ「インスタグラムと現代イメージ」『インスタグラムと現代視覚文化論：レフ・マノヴィッチのカルチュラル・アナリティクスをめぐって』久保田晃弘・きりとりめでる共訳・編著、ビー・エヌ・エヌ新社、2018]
- MENON, Sachit, DAMIAN, Alexandru, et al., "PULSE: Self-Supervised Photo Upsampling via Latent Space Exploration of Generative Models", *The IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)*, 2020
- MITCHELL, William J., *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, The MIT Press, 1992 [ウィリアム・J・ミッチェル『リコンフィギュアード・アイ——デジタル画像による視覚文化の変容』福岡洋一訳、アスキー、1994]
- MORSE, Rebecca, "THE EVOLVING PHOTOGRAPHIC OBJECT." *The Photographic Object 1970*, edited by Mary Statzer, 1st ed., University of California Press, 2016, pp.100–114
- NICKEL, Douglas R., "History of Photography: The State of Research", *The Art Bulletin*, vol.83, no.3, 2001, pp.548–558
- ROBINS, Kevin, *INTO THE IMAGE; Culture and politics in the field of vision*, Routledge, 1996 [ケヴィン・ロビンス『サイバー・メディア・スタディーズ：映像社会の〈事件〉を読む』田畑暁生訳、フィルムアート社、2003]
- RUBINSTEIN, Daniel, Cameraphone photography; death of the camera and the arrival of visual speech, *The Issues in contemporary culture and aesthetics*, Vol.2 No.1, pp.113-118

- SMITH, Alvy Ray, "Digital Paint Systems: An Anecdotal and Historical Overview", *IEEE Annals of the History of Computing*, Vol.23, 2001, pp.4-30
- SMITH, Jason E., "Securities and Exchanges", *Walead Beshty: Selected Correspondences 2001–2010*, Bologna: Damiani Editore, 2010, pp.9–15
- SNYDER, Joel, "Review: Geoffrey Batchen, *Burning with Desire: The Conception of Photography*", *The Art Bulletin*, vol.81, no.3, 1999, pp.540–542
- STEINBERG, Leo, "Other Criteria", *Other Criteria: Confrontations with Twentieth-Century Art*, Oxford University Press, 1972, pp.55-91 [レオ・スタインバーグ「他の批評基準」『美術手帖 1997年1–3月号』美術出版社、1997、186–201頁、182–193頁、174–187頁]
- STRAND, Paul, "Photography," *Camera Work*, edited by Alfred Stieglitz, no.49-50, 1917
- SZARKOWSKI, John, *The Photographer's Eye, The Museum of Modern Art*, 1966 [ジョン・シャーカーフスキー「『写真家の眼』序文』『写真の理論』甲斐義明編訳、月曜社、2017、12–26頁]
- TAGG, John, "Evidence, Truth and Order: Photographic Records and the Growth of the State"(1984), *The Burden of Representation: Essays on Photographies and Histories*, MacMillan, 1988
- TAGG, John, "The Currency of the Photograph", *Thinking Photography*, Edited by Victor Burgin, Macmillan, 1982
- TAGG, John, "Mindless Photography", *Photography: Theoretical Snapshots*, Edited by LONG, J.J., NOBLE, Andrea, WELCH, Edward, Routledge, 2008, pp.16-30
- TIFENTALE, Alise, MANOVICH, Lev, "Selficity: Exploring Photography and Self-Fashioning in Social Media", *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*, Edited by BERRY, David M., DIETER, Michael, Macmillan, 2015, pp.109-122
- VAN DIJCK, José, *Mediated Memories in the Digital Age*, Stanford University Press, 2007
- VINCENT, James, "What a machine learning tool that turns Obama white can (and can't) tell us about AI bias", *The Verge*, 2020, <https://www.theverge.com/21298762/face-depixelizer-ai-machine-learning-tool-pulse-stylegan-obama-bias> (Accessed July, 2023)
- WILLIS, Anne-Marie, "Digitisation and the living death of photography", *Culture, Technology and Creativity in the Late Twentieth Century*, John Libbey, 1990, pp.197-208
- ZYLINSKA, Joanna, *Nonhuman Photography*, The MIT Press, 2017

和文

- gnck「画像の問題系 演算性の美学」『美術手帖 2014年10月号』美術出版社、2014、165–174頁
- gnck「キャラと画像とインターネット」『北加賀屋クロッシング 2013：MOBILIS IN MOBILI—交錯する現在』北加賀屋クロッシング実行委員会編、2014、39–41頁

- Murderous Ink 「フィルムはレイシストである」『ビンダー Vol.6』 noise・湯川静編、クラス、2018、147-165 頁
- 東浩紀『存在論的、郵便的：ジャック・デリダについて』新潮社、1998
- 東浩紀『動物化するポストモダン』講談社現代新書、2001
- 伊藤守・毛利嘉孝編『アフター・テレビジョン・スタディーズ』せりか書房、2014
- 梅沢和木・gnck 「インターネットの風景画をどう描くか？」『美術手帖 2015 年 6 月号』美術出版社、2015
- 甲斐義明 「ジェフリー・バッチェンと「写真への欲望」——写真史はいかにして可能か」『写真空間 3』青弓社、2009、114-125 頁
- 甲斐義明、ジェフリー・バッチェン 「写真史を書き換える——ジェフリー・バッチェンに聞く」『photographers' gallery press no.13』photographers' gallery、111-137 頁、2015
- 甲斐義明 「解説：その後のジェフリー・バッチェンとマイケル・フリード」『photographers' gallery press no.13』photographers' gallery、2015、219-239 頁
- 甲斐義明 「解説」『写真の理論』甲斐義明編訳、月曜社、2017
- 國分功一郎、『ドゥルーズの哲学原理』、岩波書店、2013
- 黒瀬陽平 「情報的視覚の平面」『梅沢和木 Re:エターナル フォース画像コア』筒井宏樹・長田詩織編、CASHI、2018、34-35 頁
- 黒瀬陽平 「「ポスト」モダニズムのハード・コア——「貧しい平面のゆくえ」第 23 回」『ゲンロン β22』2018 年、81-93 頁
- 黒瀬陽平 「「ポスト」モダニズムのハード・コア——「貧しい平面のゆくえ」第 24 回」『ゲンロン β24』2018 年、96-112 頁
- 末廣円 「ヴィレム・フルッサー——「テクノコード」としての写真」『写真空間 3』青弓社、2009、47-58 頁
- 寺山修司 「犯罪の政治学」『死者の書—寺山修司評論集』土曜美術社、1974
- 西村智弘 『第 39 回イメージライブラリー映像講座「アンディ・ウォーホルの映画：ミニマリズムからナラティブへ」の記録』武蔵野美術大学美術館・図書館イメージライブラリー、2012、http://img-lib.musabi.ac.jp/event/event_39.html (2018 年 10 月アクセス)
- 中川裕美 「ジョン・シャーカフスキー——制作者としての写真理論とキュレーション」『写真空間 3』青弓社、2009、59-75 頁
- 平芳幸浩 「ロザリンド・クラウス——指標としての写真」『写真空間 3』青弓社、2009、89-100 頁
- 前川修 「アラン・セクーラの写真論——写真を逆撫ですること」『写真空間 3』青弓社、2009、101-113 頁
- 前川修 「解説：ジェフリーバッチェン『Forget Me Not——記憶と写真』」『photographers' gallery press no.13』photographers' gallery、2015、138-150 頁

前川修「ヴァナキュラー写真論の可能性」『美学芸術学論集』第3号、神戸大学文学部芸術学研究室、2007、1-17頁

前川修「デジタル写真の現在：三つの層から考える」『インスタグラムと現代視覚文化論：レフ・マノヴィッチのカルチュラル・アナリティクスをめぐって』久保田晃弘・きりとりめでる共訳・編著、ビー・エヌ・エヌ新社、2018、52-67頁

前川修『イメージを逆撫でする：写真論講義 理論編』東京大学出版局、2019

前川修『イメージのヴァナキュラー：写真論講義 実例編』東京大学出版局、2020