

アッセンブラージュとホログラム： 近代都市状況における二つのスペクトルの形態

(Translated from “Assemblage and Hologram: Tow Spectral Forms of Modern Urban Condition” 2003)

池村 圭造

要旨

本論文は、近代化に伴い急速に変化してきたメトロポリス(大都市)における都市形態の概念について考察する。近代的な都市イデオロギーの浸透と、それに対するメトロポリス(大都市)における反応的体験を論じることで、本研究は都市空間の現状を明らかにする方法を模索する。このように変化する都市体験の認識と空間の質は、近代イデオロギーの拡散による影響を通じて、メトロポリス(大都市)の二つのスペクトルの形態、すなわち「アッセンブラージュ」と「ホログラム」を呈している。

キーワード: メトロポリス; マシンイメージ; アッセンブラージュ; ホログラム; フォトグラフィー

はじめに

本論文における近代都市のイデオロギーは、19世紀以降の急速な産業発展に伴う躊躇から派生したメトロポリス(大都市)の無秩序に対する、拒否反応によって定義される。産業における機械的進歩によって混乱に陥った社会は、メトロポリス(大都市)という新たな状況におけるイデオロギーによる秩序を求めたものの、皮肉なことに、その近代イデオロギーのモデルは、産業革命以来のメトロポリス社会を悩ませてきた「機械」というイメージの中に見出されたのである。モダニストが機械を秩序の象徴として賞賛したのは、技術進歩の是認だけでなく、工業化という新たな経験に対する躊躇いの解消でもあった。従って、社会秩序の表象として、機械のイメージが明らかに制御可能であり、機能的に明快であるという点を強調することは、その躊躇いを払拭する上での必然であった。

本論文の目的は、近代都市形態の変容を解明することである。本論文では、二つの異なるスペクトルの形態、すなわち「アッセンブラージュ」と「ホログラム」について論じる。アッセンブラージュとは、いかなる秩序もなく蓄積される形態を指す。ホログラムはこれと類似した形態であるが、物質的価値を欠いている。近代都市批評においては、これら二つのスペクトルの形態は、目の前の不安に対する反応として、異なる都市状況を区別するためのものとして言及される。この二つの形態の差異の間に位置する媒体は、それぞれの文脈において実践されてきた近代イデオロギーに対するアイロニック(皮肉)な否定として、現代の都市状況を批判的に映し出している。

まず、2つの重要な形態が出現した理由とその相違点について論じる。次に、これらの形態が出現した背

景、すなわち台頭する近代イデオロギーを育んだ状況、及びそのイデオロギーに内在する矛盾から生じたその後の葛藤について論じる。第三に、新たな体験的感性の媒体としての写真が果たした広範な役割を辿ること、都市の状況の変容について解説する。第四に、破滅的な消費主義の状況と、新たな空間体験がもたらす結果について論じる。

これら4つの目的を達成するために、マンフレッド・タフーリの『建築とユートピア』¹ およびジャン・ボードリヤールの『アメリカ』²の2つのテキストを参照する。これらはいずれも、近代資本主義の形態を絶え間なく続く消費のサイクルとして批判している。タフーリの記述は、資本主義的な都市形態へと向かうアッセンブラージュとしての都市状況の葛藤を辿っている。一方、ボードリヤールのテキストは、「アメリカ」というシミュラクル、すなわちホログラムを通じて、消費社会の破局を映し出している。

1. 二つの批評的形態の理由

それぞれの異なる段階において、近代に対する批評は、「アッセンブラージュ」と「ホログラム」という二つの異なるスペクトルの形態を用いて、メトロポリス(大都市)の状況の違いを明らかにするものとして説明することができる。タフーリは著書『建築とユートピア』において、西洋の近代におけるメトロポリス(大都市)を「アッセンブラージュ」というビジョンとして特定した。そのような空間では、各主体は無秩序な状態に置かれていた。19世紀のメトロポリスは不協和音そのものであり、饒舌な状況下で人々の苦悩がひしめき合っていた。タフーリは、メトロポリス(大都市)の苦悩を通じて過去の民主的行動を分析することで、現代の西洋を位置づけている。19世紀の「ショック(衝撃)」、すなわち「苦悩を『能動的』なものと

する方法」³は、過密なメトロポリス(大都市)での経験に由来するものである。

アッセンブラージュはアンサンブルではない。そこには秩序が存在しない。それぞれの有機的な性質や蓄積された記憶が、等しく価値を持って共存している。しかし、アッセンブラージュは、歴史的連続性によって依然としてメトロポリス(大都市)におけるその視野を根拠付けられている。伝統的な認識と、「アッセンブラージュ」という苦痛を伴う新たな体験との間の摩擦は、メトロポリス(大都市)の現実における喪失感を人々に抱かせる結果となった。その喪失感から解放されるために、新たな社会秩序、すなわち「新たに発見された意識」を確立することが切実に求められたが、その新たな秩序は逆説的に、苦悩を認めることによって見出された。そしてその結果、新たな秩序に向かう力は、苦悩する都市の状況に矛盾を招き入れることになった。アッセンブラージュのスペクトル的な形態は、矛盾と苦悩による混沌の形態である。

「近代イデオロギー」の達成、あるいは伝統的倫理から近代的美学への超越は、有機的性質の実質的価値の消失によって特徴付けられる。この消失は、都市空間に遍在する情報メディアとして、空間的体験を「実在」と「非実在」の曖昧さへと駆り立てる。タフーリもボードリヤールも、マルクス主義的観点から資本主義社会の失敗を示唆するために、近代の破局を描き出している。彼らの見解によれば、近代資本主義形態のイメージは、実質的価値を無効化し、社会的行動を受動的なものにする連続的な消費サイクルの中に存在している。

ボードリヤールの『アメリカ』におけるビジョン、すなわち彼の「ホログラム」的イメージは、タフーリのビジョンよりも不確かであるが、そこにはもはやタフーリのメトロポリス(大都市)に見られるような混沌は存在しない。『アメリカ』において、物事の価値は「消失点」に近づくにつれてほぼ消滅し、日常生活に溢れかえる視覚的イメージは、空間的体験を「非現実的」あるいは「ハイパーリアル」なものにする。タフーリのメトロポリス(大都市)とは異なり、ボードリヤールの『アメリカ』に登場する人々は苦悩していない。

タフーリとボードリヤールのビジョンの対比は、近代性の異なる文脈に由来する。タフーリの分析は、近代性の歴史的過程の中に位置づけられており、その批判的視点は、メトロポリス(大都市)における人々の苦悶する反応や、都市建築イデオロギーと実際の都市形態との不整合に焦点を当てている。

否定出来ない行き詰まりに直面した建築イデオロギーは、都市や生産構造に対する推進的役割を放棄

し、再発見された学問的自律性の陰、或いは自己破壊的な神経症的態度の陰に身を隠すのである。⁴

一方、ボードリヤールは、現代の「アメリカ」を引用して、自身の属するヨーロッパ社会における近代的状況を暗示し、近代性の差し迫った危機を予見している。彼の分析において焦点となるのは、自身の社会を映し出すシミュラクル(鏡像)、すなわちユートピアを描写する方法である。その結果、彼は比喩的に、近代性全般の失敗を指摘している。ボードリヤールは、資本主義の全盛期を過ぎた「アメリカ」という共存する他者の空間を考察することで、西洋の近代化を描き出している。

2. 近代イデオロギーの実現可能性

2.1 「アッセンブラージュ」の出現

タフーリによれば、「能動的な苦悩」は、「個人の絶対的な『空虚さ』と「集団的行動の受動性」が同時に生じたことによって引き起こされたものである。⁵これは、産業機械の発明と自動生産によって都市空間で製造業務の産業的変革が起こったことと、「労働者階級の状況」が一般的な状態へと拡大したことに起因する。産業空間における大量生産システムの導入は、メトロポリス(大都市)における労働力の爆発的な拡大を引き起こし、機械的な工程は経済空間において手工芸生産という概念を不安定なものにした。

タフーリは、ヴァルター・ベンヤミンの分析を引用し、「ショック(衝撃)」に対する反応として、人々は「オートマトン(自動人形)のようで、もはやオートマティックにしか自己表現できなくなっている」と述べている。⁶機械的な効率性の導入がもたらした過密なメトロポリス(大都市)は、このような人々のオートマティックな様を招き、受動的な症状として「悲劇的な現実」を生み出す。産業労働は、人々の経験、技能、実践に対する積極的な姿勢を衰退させるのである。メトロポリス(大都市)は常にアイロニック(皮肉)な雰囲気包まれている。都市は、人々が苛まれる倦怠感に戸惑いながら、不安に満ちた主観の中をさまよう「アッセンブラージュ」のように、不調和な状況にある。

1920年代初頭の幾つかの前衛芸術には、混沌とした状況によって引き起こされたパラノイア的／ノイローゼ的な主体を表現することで、この新たな混沌の経験に対処しようとした試みがみられる。タフーリは、主体性の不在について、メトロポリス(大都市)を中心とした前衛芸術運動と関連付けて、以下のように述べている。

絵画の分野に限らずあらゆる前衛運動において、アッセンブラージュの法則は極めて重要なものであった。そして、寄せ集めの対象(アッセンブル・オブジェ



図1 “Metropolis,” Paul Citroen, 1923
Photomontage

クト)は現実世界に属していたため、絵画は都市で受けた「ショック(衝撃)の経験」を投影するための中立的な場となった。ここで問題となったのは、その衝撃を「耐える」のではなく、存在の不可避的な条件として吸収すべきであることを教えることだった。⁷

2.2 近代イデオロギー

近代イデオロギーは、逆説的に新たな都市環境における苦悩を受け入れ、それに適応することで見出された。それは、商品生産機械が機能し続けるための社会的構築物の一部として、人々の客観性を是認することを意味していた。資本主義システムは、その「雄々しい客観性」⁸によって自らを安心させる必要があったのである。このイデオロギーにおいて機械は、都市の形態モデルとして明快な機能を備えた議論の余地のないシステムであり、人々にとって自明のオブジェである必要があった。何故なら、それは人々の切迫した不安を取り除いてくれるべきものだったからである。

近代イデオロギーにおけるこの「新たな気づき」は、「理性の没落」⁹、すなわち「知的規律」を存続させるための苦悩への対処法として能動的思考を受動的思考に委ねること、そして全体性と普遍性の理想のために有機的性質を否定することへの賛同から派生したものである。このパラノイア的な「新たに獲得された認識」が、『活動的な苦悩』としての均一性と多様性の間の、不可



図2 “Watch,” Gerald Murphy, 1925
Oil on canvas, 78 1/2 · 78 7/8 in. (199.39 · 200.36cm)
Dollas Museum of Art, Foundation for the Arts Collection
gift of the artist

分かつ動的な相互関連性」を具現化するためには、都市構造は「剰余価値を搾取するための機械のようになり、そのメカニズムにおいて、都市は産業生産様式の現実を再生産する」ものでなければならない。¹⁰

2.3 近代モデルとその矛盾

苦悩の結果としての積極的思考の敬遠であったにも関わらず、近代都市の新しいイデオロギーは、客体的な未来への不安と古典的人文主義的なアイコンへの追想との間で揺れ動く人々を解放するために、説得力のあるものでなければならなかった。¹¹ タフーリの分析によれば、資本主義の観点から見た都市イデオロギーとは、「生産・流通・消費のサイクルを調整するための生産的な統一体であり、手段である」とされる。従って、「消費のイデオロギーは、都市の正しい利用法としてのイデオロギーとして大衆に提示されなければならない」¹²。

イデオロギーのモデルとしての機械は、生産的統一体の扱い易い道具であるべきであり、それは、都市形態が「ソーシャル・マシン(社会機械)」として資本主義による新しいメトロポリス(大都市)から出現するための必要不可欠な前提条件である。機械が社会システムの新たな理論的モデルとなるための前提条件は、機能するための明白なプログラムを備えていること、機能を目的として統制された要素のみで構成されること、そして、どんな環境でも普遍的に作動することであった。

しかし、市場原理に基づいた運営によって機能するものとして都市をイデオロギー化することは、都市の生き生きとした実態を、資本主義の社会経済や政治戦略から切り離すことに他ならなかった。メトロポリス(大都市)

の日常空間で起こる恣意的な出来事があり得ないとされることは、都市環境における空間的体験を標準化しようとする近代主義的イデオロギーの実現可能性を否定している。これこそが、近代都市イデオロギーに内在する矛盾であった。すなわち、都市の管理システムのモデルとして「機械」が選ばれ、都市全体が生産効率という目的のために客観化されてしまったのである。

近代都市イデオロギーの矛盾は、都市の管理面においてのみ明らかになるものではない。実践的な矛盾に加え、モデルとしての「機械」という理論的前提も、機械の高度な発展と人体の認識論的限界との乖離、言い換えれば、機械の複雑さとその単純化された外観との差異によって、覆されてしまったのである。一度疑い始めると、ハイテク製品の疑念を容易に払拭することは出来ない。

機械の仕組みが複雑化するにつれて、それは人間の理解を超える「ブラックボックス」という不気味な領域へと滑り込んでしまった。機械の稼働状況が見えないことから生じる不安は、機械を制御するデバイスからの反応という仮想的な体験によってのみ和らげられる。すなわち、機械が稼働しているかどうかは、制御デバイス(例えば、コンピュータの画面上のアイコンや、機械のパイロット・ランプ)を通じて間接的にしか判断出来ないのである。人間と機械の知覚的な関係は間接的なものとなり、その結果、機械はもはや扱い易い道具ではなくなってしまった。

2.4 大衆意識

空間体験における知覚と意識は、根本的に同一のものではない。同一の知覚が必ずしも同一の意識をもたらすとは限らない。何故なら、空間体験に対する意識は、個人の記憶や文化的・地域的／国家的アイデンティティに依存する可能性があるからである。また、知覚とは現象に対する感性の反応でもあり、必ずしも個人がこれまで蓄積してきたメンタリティー(知性)から導き出されるものではない。各人は、それぞれ独自の方法で空間を意識するようになる。

疑う余地のない管理的な思考の枠組みとしての機械モデルが抱える、内在的な矛盾に起因するモダニズム的観念の理論的断絶、そして、新たな社会状況を普遍的にコントロールすることの不可能性は、都市生活における人々の一般的な知覚と、空間体験に対する個々の意識との間の不一致という問題を浮き彫りにしてきた。全体的なものから断片的なものへ、自明のものから恣意的なものへ、管理的な空間からパラノイア的な空間¹³へといった、都市における社会構造と文化的感性の問題が揺れ動いているのは、この認識に起因している。

例えば、ある人が部屋の中に立ち、頭を回して空間を見渡すという仮定の状況を考えてみるとする。後者、つまり頭の中で部屋のイメージを再構築する作業は、視覚が捉えた正確なイメージを思い出すというよりは、長方形の部屋という既成の概念に従って、各シーンの断片的なイメージを編集する作業に近い。理想的な部屋を構築するために、複数の視覚によって捉えられたイメージが組み合わさり、鑑賞者の頭の中で完全な空間の連続的な眺めを作り出す。これは、組み立てられた断片を全体的な概念へと変換すること、あるいは知覚から意識への変換である。鑑賞者が心の中で部屋を再構築するために、欠落している部屋の画像をすべて推測する必要はない。言い換えれば、スキャン画像の正確なイメージを全て再現する必要はないのである。

近代イデオロギーは、古典的な個性から新たな普遍的な共通認識への転換であったため、モダニズムの枠組みにおいては、個人の感性によって知覚と意識の差異が生じることは許されることではなかった。例えば、近代メトロポリスのアート・シーンにおいて、概念的枠組みとしての機械モデルの受容は、芸術作品を知覚と意識が一致した表現へと導いた。モダニズムの概念モデルの理論的前提として、これら二つの異なる概念を同一のものとすることは不可欠であり、機械がどのような状況においても普遍的に機能すべきものであるように、それは個人の固有性や文化的背景を超えた統一された感性を志向するものであった。¹⁴

近代のアート・シーンにおいて、大衆意識を空間的体験として表現しようとする熱意は、近代イデオロギーの「新たな気づき」によって後押しされた。ヴァシリー・カンディンスキーによる抽象美術の創出は、抽象美術が特に「近代的」であり、単にその時代が生み出したものであるだけでなく、その時代の精神を真に表現するものであるという考えのもと、その後の近代美術運動を生み出すこの傾向に拍車をかけた。とりわけ、オランダで発生し「国際的に」影響を与えた新しい造形芸術運動である「デ・スティール」は、「機械の美」として感じられるだけでなく、「芸術におけるその無限の表現的可能性」も認識された「機械美学」を通じて、空間的意識の統合を明確に目指していた。¹⁵『デ・スティール』のマニフェストには、「不変の法則を強調することで個人の悲劇を超越する」という、現代の苦悩に満ちた願望からの深い影響が見られる。¹⁶

1. この時代には、古い意識と新しい意識がある。古い意識は個性に向けられている。新しい意識は普遍性に向けられている。個性と普遍性との葛藤は、世界においても近代美術においても見られる。

2. 以下の内容を含む旧世界は、戦争によって破壊されつつある。「あらゆる分野における個人の優位性。」
3. 新しい芸術は、この時代の新しい意識に内在する以下のものに光をもたらした。「普遍的なものと個人的なものとの間の対等な関係。」
4. この時代の新しい意識は、対外活動を含め、あらゆるものにおいてそれを具体化させる準備ができています。
5. 伝統、教義、そして個人の優位性は、その実現の妨げとなっている。
6. それ故、新しい文化の創始者たちは、芸術と文化の改革を信じる全ての人々に、発展の妨げとなるこれらの障害を破壊するよう呼びかけています。それは、造形芸術において(自然の形態を排除することで)あらゆる芸術的構想の論理的帰結である純粋な芸術的表現の妨げとなっていたものを排除したのと同様である。
7. 今日、世界中の芸術家たちは、同一の意識に駆り立てられ、個人主義や恣意性の支配に対する世界的な戦いにおいて、精神的な次元で参画してきた。それゆえ、彼らは、生活、芸術、文化における国際的な統一の形成のために、精神的あるいは物質的に闘う全ての人々に共感している。¹⁷

3. 写真

3.1 時間感覚の歪み

「消費主義に向かう美意識」における新たな「倫理的感性」は、空間的体験においてだけでなく、時間的体験においても歪んだ情報を内包している。写真は本質的に実体ではなくメディアであるため、再現可能なその特性によって、リアルで写実的な情報が時間の経過による劣化から守られる。例えば、150年前の画像と1年前の画像が雑誌の同じページ上に共存し、空間的体験に関する情報として同等の実質的価値を持つことができる。

抽象芸術が実用的な目的を持たない「意味のある形態」によって具象芸術を超越するように、写真もまた、現実のありのままの姿を明らかな対象として提示する情報を生み出す技術的能力ゆえに、リアルだという点において、具象芸術を超越しているように見える。写真の非の打ちどころのない「リアルな」表現力と、あらゆる場所に

存在しうるその能力こそが、大衆意識の形成に向けた個人の主観性を超越するという点において、写真を「モダニズム的な媒体として最も成功したもの」たらしめていると考えられる。

3.2 恣意性と多様な読み取り方

写真は、必ずしも過去の体験を正確に再現するものではない。ある出来事の写真は、写真家の特定の視点によって選ばれたものである。写真は、物的な対象を記録する装置というよりは、スーザン・ソントグの言葉を借りれば、「選択可能な透明性」に近い。それは、物事のほんの一瞬をかたちにとどめるためのものである。写真画像の世界は、写真家の恣意性や主観性によって枠組みが決められている。それは既存の世界から切り離され、フレーミングされた境界によって完成される。それは、透明なフィルターを通して、紙やフィルムといった薄い媒体に印刷された不連続な情報である。それは、写真家の枠組みによって二次元の構図へと縮小された、経験の圧縮されたイメージである。過去の出来事の連続性から経験を切り離すことが示唆するのは、断片化されたイメージは多様な読み取りが可能だということである。

その多義性を回避するために、写真は、写真広告がキャプションを用いるのと同様に、言葉の助けを必要とする。写真は、一定の文脈がなければそれ自体では十分な説得力を持たない。写真に付随する言葉の配置は、その情報の意味を変えることができる。写真そのものは不安定な情報である。

写真の情報が曖昧であるため、一連の写真は順序によって情報の質を変えることが出来、それによって空間的体験の複数のバージョンを提示することが可能になる。空間体験の提示は、記号論における配置のゲームとなる。

例えば、ある架空の状況において、観光客がすでにカメラを眼に当てた状態でニューヨークの街に入ってくる。彼が凝視するその眼差しは、カメラのファインダーを通して注がれる。つまり、観光客が自身の主観によってカメラを操作する一方で、カメラは観光客のために都市のイメージを捉えることになる。撮影するか否かの決定も、観光客の主観や主体の位置・状況に依存する(この記録するかしないかの選択肢は、カメラの撮影スイッチという形で存在している)。従って、撮影された静止画像は、必ずしも連続した視覚的体験を形成するわけではない。その後、帰宅した観光客は、この不連続な幾つかの静止画像をスクリーン上で再生する。これらの画像が総合されて、その観光客のニューヨーク旅行を定義する。しかし、これらの画像は単なる素材の集まりに過ぎず、第三者である視聴者に対して、観光客のニューヨーク旅行の物語を語っているわけではない。観光客は、画

像の順序を変更することで編集を行い、その過程で物語の複数のバージョンを生み出すことが出来るのである。

3.3. 儚い体験

近代的な感性において、写真は消費対象として理想的だというのは事実かもしれない。一方で、そのイメージは過去の時間に依拠しているという点で、写真は本来「遺物」であり、近代イデオロギーに対抗する伝統の倫理へと回帰しているようにも見える。写真が制作される時点で、その写真に写し出された体験は既に過去のものとなっている。しかし、写真が捉えるのは、時間の断片である儚い体験であり、写真芸術が示唆するのは、超越された過去、言い換えればノスタルジアの瞬間における美学である。写真が誘うのは、過ぎ去りゆく時間に対するパロス(哀愁)である。何故なら、写真の中の過去は唐突であり、それは儚さそのもののパロス(哀愁)だからだ。¹⁸

視覚メディアとしての写真の出現は、その不連続性(その前にも後にも何もない)をもって、過去の体験を現在に具現化した。それは、もともと連続的な空間を持たないため、伝統の復活でもなければ、過去から来ているため、歴史の終焉でもない。それは、体験の時間的順序の解消である。出来事の体験は、写真という形式への抽出によって、本来の文脈や記憶の蓄積を失った対象へと変容する。体験は儚いものとなる。

4. 近代の破局へ

4.1 純粋なオブジェクト

有機的な形態としてのアッセンブラージュとは対照的に、ホログラムは鉱物、あるいは写真体験のような「純粋なオブジェクト」である。純粋なオブジェクトとしてのホログラムのビジョンは、歴史的蓄積やイデオロギー的矛盾から解放され得る。時間的な経験との不連続性により、アッセンブラージュ的メトロポリスが抱えるジレンマからの脱出が可能となる。タフーリのテキストにおける「純粋なオブジェクト」は、「市場原理に根差したオブジェクト」の比喩として、「新しい資本主義社会」の消費サイクルにうまく適応するものだった。それは、都市をその機能によって「社会機械」として客体化するという、モダニズム的な都市運営にとって重要なプロセスであった。「純粋なオブジェクト」という形態は、資本主義的ビジョンの目標であった。

「純粋なオブジェクト」は近代都市イデオロギーの目標ではあったが、結果として、その方向性は都市空間に新たな苦悩をもたらした。20世紀の言語革命によって確立された記号論の概念は、蓄積の文脈において曖昧な情報と具体的な価値が儚いものになるにつれて、都

市空間におけるあらゆる価値が相対化されることを主張する。タフーリのテキストにおける「ギャンブルゲーム」とは、消費主義という新たな空間において、また、有機的な質という価値を記号論的・並置的な気晴らしによって覆い隠すことで、近代がもたらす破局や体験的現実の消失に対抗し、この状況に対処するための反応である。モダン・アーバンイズムは、メトロポリス(大都市)の総体を「ソーシャル・マシン(社会機械)」として描こうとする建築的イデオロギーの目的を失った。つまり、建築は「それ自体の亡霊となる」のである。¹⁹

タフーリの用語をボードリヤールの文脈で用いるならば、「アメリカ」というメトロポリス(大都市)の住民は、既に「ショック(衝撃)」を経験している。しかし、彼らは近代化の中で生じた状況を吸収してきた。たとえその吸収が彼らにとって「パロス(哀愁)」であり、近代性の破局へと導くものであったとしても。社会における人々の受動的な反応は、倦怠と疲労に起因しており、それは彼らを自己破壊へと導く。『アメリカ』は既に現実性を失う消失点に達しており、記号論的かつ並置的な拡散空間、すなわち記憶喪失的な空間、あるいはボードリヤールの用語で言えば「近代化の原型」の中に既に存在している。そこにはもはや苦悩はなく、内在的な幻想に対する抗いがたい苦悶のみが存在する。これはボードリヤールの「乱交は終わった」²⁰という発言に表れている。

ボードリヤールがテキストで用いる「純粋なオブジェ」は、記憶喪失的な社会における絶え間なく循環する消費的性質の表層性を象徴するメタファーである。それはタフーリの「ショック(衝撃)」のような能動的な苦悩によって獲得されたものではなく、もともと「アメリカ」社会に存在していたものであり、「アメリカのハイパーリアリティと平凡性」という特徴に起因するものである。

4.2 記憶喪失的な空間

ボードリヤールの文脈において、ホログラムは「記憶喪失」という用語を用いて説明される。彼の「記憶喪失」という概念とは、速度を通じた「記憶の上での忘却」である。速度が記憶喪失の症状を誘発するという彼の説明は、以下の通りである。

速度は純粋な対象を生み出す。速度そのものが純粋な対象である。なぜなら、速度は基盤や領土的な参照点を無効化し、時間そのものを無効化するために時間よりも先を行き、自らの原因よりも速く動き、それを追い越すことでその原因を抹消するからである。速度とは、原因に対する結果の勝利であり、深みとしての時間に対する瞬間性の勝利であり、欲望の深遠さに対する表面性と純粋な対象性の勝利である。速度は、致命的となりうる「イニシエーションの空間」を創り

出す。その唯一のルールは、いかなる痕跡も残さないことである。²¹

この「記憶喪失」とは、『能動的な苦悩』なしに達成された近代性、すなわち「アメリカが苦しむ裸の近代性」であり、近代性の退廃への執着から生じるものである。「アメリカ」の人々は、「アッセンブラージュ」的な都市状況の時代と同様に「生存への強迫的な欲望」を抱いているが、歴史的蓄積における痕跡の真正性をほとんど持たず、ノスタルジアしか持たないため、アイデンティティの喪失に対する執着はない。それは写真体験における議論のようなものである。言い換えれば、新世界は、近代イデオロギーにおけるユートピアと同様に、歴史の絶え間ない蓄積から解放されている。写真もまた成し遂げているように、歴史的感性はノスタルジアへと変容する。

ここで描かれる記憶喪失的な形態は、単なる「アメリカ的」形態にとどまらず、「一般的な資本主義社会としてのユートピア的形態」でもある。この記憶喪失的な形態、すなわち「ホログラム」は、「アメリカ」が典型的な近代資本主義社会であることを示唆している一方で、鏡に映し出される「アメリカ」の症状は、近代の退廃を暗示している。何故なら、ボードリヤールにとっての「アメリカ」とは、鏡に映し出された近代の投影に他ならないからである。本文中のアメリカに関するいくつかの記述は、この「記憶喪失的な形態」が「アメリカ」文化における特定の症状であるだけでなく、西洋文化全体における症状でもあることを示している。

文化、すなわち私たちの文化がますます希薄になるにつれて、物事は突然軽やかになる。そして、アメリカ人が発明したこの亡霊のような文明の形態(消失点)に極めて近い、はかない形態)は、突然、私たちを待ち受ける人生の可能性(あくまで可能性に過ぎない)に最も適しているように思えてくる。²²

カリフォルニア(そしてアメリカ)は、私たちの退廃を映し出す鏡であるが、それ自体は決して退廃的ではない。その活力においてハイパーリアルであり、シミュラクルが持つあらゆるエネルギーを備えている。²³

アッセンブラージュとホログラム：結論

都市空間の変容は、近代イデオロギーの形成とその崩壊の過程において生じ、それは「アッセンブラージュ」と「ホログラム」という二つのスペクトル的な形態によって批評的に説明される。それらは、それぞれの都市空間の人々に受動的な態度をもたらした。アッセンブラージュの空間における体験は、その無秩序さ故にメトロポリス

(大都市)にアイロニック(皮肉)な空気をもたらし、その苦悩から人々を解放するための新たな秩序の出現を余儀なくさせた。しかし、その新たな秩序とは、「全体性と普遍性の理想」、すなわち普遍的意識の達成を目指す商品生産機械と見なされる都市構造の管理下に人々を落とし込もうとするものであった。近代イデオロギーによるこの新たな秩序は、メトロポリス(大都市)の苦悩を「避け難い状況」として容認するために、人々の思考を能動的なものから受動的なものへと変えてしまった。このイデオロギーにおいて、リアリティのある体験は産業生産の妨げとなっていた。そして、近代における芸術作品は、このような大衆意識を表現しようとするものであった。

機械は、資本主義におけるトータルな商品社会の概念的モデルとして、モダニストにとって自明のものと見なされていた。しかし、消費社会が目指すところは、そのモデルが孕む矛盾によって、望まれる総体化とは異なる方向へと向かっている。消費主義に向かう美意識が近代イデオロギーに根付かせることが出来ず、その矛盾から解消出来なかったものとは、消費のスピードが加速するサイクルの中で、その表層性と共に儚い現実を露呈させる、時間と空間に関する伝統的な倫理的概念の歪みである。ホログラムによって示される絶え間なく循環する消費の有り様は、受動的な人々を、自らの自己破壊へと向かわせている。ホログラム的かつ儚い都市状況において推進される、メトロポリス(大都市)での管理的な枠組みによって、人々の行動はより深刻に自動的な状態、すなわち「記憶喪失」的な状態になっていく。

機械的生産の体験としての写真が示すのは、近代の理想的な感性ではなく、アッセンブラージュからホログラムへと近代が辿る軌道である。その軌跡は、現実を写し出す写真の遍在性、日常への異質な空間体験の浸透、消費主義に向かう美意識、そして時間と空間に対する恣意的かつ儚い感性によって辿ることができる。写真は、ホログラムと同様に、経験的な蓄積と連続性からの逸脱なのである。

注釈

- ¹ M. タフーリ『建築とユートピア』バーバラ・ルイジア訳 ペンタ MIT プレス 1976 年
- ² J. ボードリヤール『アメリカ』C. ターナー訳 ヴェルソ 1988 年
- ³ M. タフーリ『建築とユートピア』『冒険の理由』バーバラ・ルイジア・ラ・ペンタ訳 MIT プレス 1976 年 p.1
- ⁴ 同上「ユートピアの危機:アルジェのル・コルビュジエ」p.136
- ⁵ 同上 p.1
- ⁶ 同上「アヴァンギャルドの弁証法」p.81
- ⁷ 同上 p.86
- ⁸ 同上「冒険の理由」p.1-2
- ⁹ 同上「イデオロギーとユートピア」p.76
- ¹⁰ 同上「アヴァンギャルドの弁証法」p.81
- ¹¹ ルネサンスからアール・ヌーヴォーに至るまで、建築は古典を参照して設計されてきた。各時代が建築の新たな概念を確立

しようと試みたとしても、それらは依然として古典主義のパラダイムに依拠していた。

- 12 M. タフーリ『建築とユートピア』『アヴェンギャルドの弁証法』バーバラ・ルイジア・ラ・ペンタ訳 MIT プレス 1976 年 p.83-84
- 13 ジャック・ラカンによれば、日常的な用法における「パラノイア」とは、「知覚と意識の狭間」にある、「現実には根拠のない迫害感」を意味する。
- 14 1918 年に発表された、新しい造形芸術を目指すモダニズム運動「デ・スティール」のマニフェストは、「個人と普遍の間の新たな均衡を求め、芸術を伝統の制約と個性崇拜の両方から解放すること」を掲げていた。『デ・スティール』第 2 巻、1918 年
- 15 1931 年にファン・ドースブルグが死去した時点で未完のまま残されたエッセイより。
R. バンハム『第一の機械時代における理論とデザイン』『デ・スティール:オランダ期』MIT プレス 1960 年 p.151
- 16 K. フランプトン『近代建築、批判的歴史』第 3 版「デ・スティール:新造形主義の進化と崩壊 1917-31」テムズ・アンド・ハドソン社 1992 年 p.142
- 17 『デ・スティール』マニフェスト I 1918 年
- 18 カメラという商品とノスタルジアの美学は、人々の観光への熱狂と密接に結びついている。見知らぬ場所の空間は、過ぎ去る現実の情報としてカメラによって記録される。この出来事によって、その体験を消費の対象として、あるいは他者との共有の対象として利用可能にする。絵葉書や旅行ガイドブックは、特別な体験を人々により身近なものにし、旅行は記念となる情報を収集するための戦略となる。
- 19 M. タフーリ『建築とユートピア』『ユートピアの危機:アルジェのル・コルビュジエ』バーバラ・ルイジア・ラ・ペンタ訳 MIT プレス 1976 年 p.145
- 20 J. ボードリヤール『アメリカ』『米国の権力の終焉?』C. ターナー訳 ヴェルソ 1988 年 p.107
- 21 同上 p.6
- 22 M. タフーリ『建築とユートピア』『冒険の理由』バーバラ・ルイジア・ラ・ペンタ訳 MIT プレス 1976 年 p.10
- 23 同上「実現されたユートピア」p.104

参考文献

1. Berger, J., Another Way of Telling, Random House, Inc., 1982.
2. Banham, R., Theory and Design in the First Machine Age, The MIT Press, 1960.
3. Baudrillard, J., America, Verso, 1988.
4. Benjamin, W., Illuminations, Schocken Books, 1968.
5. Collins, P., Changing Ideals in Modern Architecture, McGill-Queen's University Press, 1965.
6. Conrads, U., ed. Programs and Manifestoes on 20th-century Architecture, The MIT Press, 1971.
7. de Certeau, M., The Practice of Everyday Life, University of California Press, 1984.
8. Foucault, M., Architecture Culture 1943-1968, Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias, Rizzoli International Publications, Inc., 1993, p.419-427.
9. Frampton K., Concept of Modern Art, De Stijl, The Evolution and Dissolution of Neoplasticism: 1917-31, Harper & Row, Publishers, 1974, p.140-158.
10. Frampton K., Modern Architecture, A Critical History, 3rd ed., Thames and Hudson Inc., 1992.
11. Jameson, F., The Anti-Aesthetic, Postmodernism and Consumer Society, Bay Press, 1983, p.111-125.
12. Lefebvre, H., Writing on Cities, Blackwell Publishers, 1996.
13. McDowell, L., The Transformation of Cultural Geography.
14. More, T., Utopia, Simon & Schuster, 1965.
15. Sontag, S., On Photography, Bantam Doubleday Dell Publishing Group, Inc., 1977.
16. Tafuri, M., Architecture and Utopia: Design and Capitalist Development, The MIT Press, 1976.
17. Wade, N., and Swanston, M., Visual Perception, Light and the Eye, Routledge, Chapman and Hall, 1991, p.40-95.