Assemblage and Hologram:
近代都市状況の二つのスペクトル的形態

※ChatGPT による日本語訳（一部本人により加筆修正）

池村　圭造

要旨

本論文は、近代化に伴って急速に変化してきた大都市（metropolis）における都市形態という概念を考察するものである。大都市（metropolis）における近代都市イデオロギーの浸透と、それに対する経験の反応を論じることによって、現在の都市空間の状況を明らかにすることを試みる。この都市経験の認識と空間の質の変化を、近代イデオロギーの流通の影響を受けた大都市（metropolis）の二つのスペクトル的形態、すなわち「assemblage（アセンブラージュ）」と「hologram（ホログラム）」を通して考察する。

キーワード：大都市（metropolis）、機械イメージ、アセンブラージュ、ホログラム、写真

序論

ここでいう近代都市イデオロギーとは、19 世紀以来の急速な産業発展がもたらした大都市（metropolis）の混乱に対する、反応としての否定によって規定されるものである。大都市（metropolis）の新しい状況におけるイデオロギー的秩序は、産業における機械的進歩によって混乱した社会が求めたものであり、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、大都市（metropolis）社会を混乱させてきた機械のイメージ（machine image）の中に見出された。秩序の原型として機械を称揚する近代主義は、進歩する技術を承認するだけではなかった。それは同時に、工業化という新しい経験に直面したときの戸惑いを代替するものでもあった。それゆえ、新しい経験によって生じる戸惑いを回避するためには、機械のイメージが、明確に制御可能で、機能的に明白なものとして、社会の秩序を表象することが必要だったのである。

本論文の目的は、近代都市形態の変容を説明することである。本論では、二つの異なるスペクトル的形態（spectral forms）を取り上げる。一つは「assemblage」であり、もう一つは「hologram」である。「assemblage」とは、いかなる秩序も持たずに蓄積していく形態を指す。「hologram」はそれに類似した形態であるが、物質的な価値を持たない。この二つのスペクトル的形態は、現在の不安から生じた反応として、異なる都市状況を区別するために、近代都市批判において用いられる。それらの差異のあいだに介在する媒体は、それぞれの時代において実践された近代イデオロギーを皮肉なかたちで否定するものとして、同時代の都市状況を批判的に映し出す鏡となる。

まず、二つの批判的形態が出現した理由と、その相違について論じる。次に、これらの形態が生まれる文脈、すなわち台頭する近代イデオロギーと、その内在的矛盾から生じたこのイデオロギーとのその後の闘争について論じる。第三に、新しい経験的感性の媒体として写真が果たした広範な役割をたどることによって、都市状況の変容を説明する。第四に、破局的な消費主義の状況と、それによって生じた新しい空間経験について論じる。

この四つの目的を達成するため、本論ではマンフレッド・タフーリ（Manfred Tafuri）の『Architecture and Utopia』[1] と、ジャン・ボードリヤール（Jean Baudrillard）の『America』[2] という二つのテキストを参照する。両者はいずれも、近代資本主義の形態を、消費が連続していく循環として批判している。タフーリの記述は、アセンブラージュという都市状況が資本主義的都市形態へ向かっていく過程における闘争をたどっている。一方、ボードリヤールのテキストは、「アメリカ」というシミュラークル、あるいはホログラムを通して、消費社会の破局を映し出している。

1. The Reason of the Two Critical Forms （二つの批判的形態が生まれた理由）

異なる段階において、近代性への批判は、「assemblage」と「hologram」という二つの異なるスペクトル的形態を用いることによって、大都市（metropolis）の状況の差異を明らかにするものとして記述できる。タフーリは『Architecture and Utopia』において、西洋近代における大都市（metropolis）を「アセンブラージュ」というヴィジョンとして規定した。そのような空間では、それぞれの主体が無秩序な状態に置かれている。19 世紀の大都市（metropolis）は、饒舌な状態のなかに人々の苦悩がひしめくカコフォニー（不協和音）であった。タフーリは、大都市（metropolis）の苦悩を通して、過去の民主主義的行動を分析することによって、同時代の西洋を位置づけている。19 世紀の「ショック」、すなわち「苦悩を〈能動的なもの〉にする方法」[3] は、過密な大都市（metropolis）の経験から生じたものである。

Assemblage は ensemble ではない。それは秩序を持たない。それぞれの有機的な質と蓄積された記憶が、価値を保ったまま共存している。しかし、アセンブラージュにおける歴史的連続性の質は、なお大都市（metropolis）的な視点から見れば理由を持っている。伝統的な知覚と「アセンブラージュ」という新しい苦悩に満ちた経験との摩擦は、大都市（metropolis）の現実を

失ったという感覚を人々にもたらした。この喪失感から逃れるため、新しい社会秩序、すなわち「新たに獲得された意識（new-found awareness）」を確立することが緊急に求められた。そして、この新しい秩序は逆説的にも、苦悩を承認することのなかに見出された。その結果、新しい秩序へ向かう力は、苦悩に満ちた都市状況との矛盾を招いた。アセンブラージュというスペクトル的形態は、矛盾と苦悩からなる混沌的な形態なのである。

「近代イデオロギー」の達成、すなわち伝統的倫理から近代的美学への超越は、有機的な質が持っていた実体的価値の消失によって特徴づけられる。この消失は、都市空間における情報の遍在的な媒体によって、空間経験を「現実」と「非現実」のあいだで曖昧にする。タフーリとボードリヤールはいずれも、マルクス主義的な観点から、資本主義社会の失敗を示唆するために近代性の破局を描いている。彼らの見解では、近代資本主義的形態のイメージは、連続する消費の循環のなかに存在し、その循環は実体的価値を無効にし、社会的行動を受動的なものにする。

ボードリヤールの『America』におけるヴィジョン、すなわち彼の「ホログラム」というイメージは、タフーリのヴィジョンよりも不確かなものである。しかし、そこにはもはやタフーリの大都市（metropolis）に見られた混沌は存在しない。「アメリカ」では、物の価値は「消失点（vanishing point）」に近づくにつれてほとんど消えていき、日常生活に氾濫する視覚的イメージが、空間経験を「非現実的」あるいは「ハイパーリアル」なものにする。タフーリの大都市（metropolis）とは異なり、ボードリヤールの「アメリカ」にいる人々は苦悩していない。

タフーリとボードリヤールのヴィジョンの対照は、近代性の異なる文脈から生じている。タフーリの分析は近代性の歴史的過程のなかに位置している。彼の批判的視点は、大都市における人々の苦闘と、都市建築のイデオロギーと現実の都市形態との不一致を捉えている。

> 建築のイデオロギーは、決定的な行き詰まりに到達すると、都市と生産構造に対する推進的役割を放棄し、再発見された規律的自律性の背後に、あるいは自己破壊という神経症的態度の背後に隠れる。[4]

一方、ボードリヤールは同時代の「アメリカ」を取り上げ、それを自らのヨーロッパ社会における近代的状況を示唆するものとして用い、近代性に迫る危機を予告する。彼の分析の焦点は、彼の社会を映し出す鏡としてのシミュラークルにあり、それはユートピアを記述する方法でもある。したがって彼は、「アメリカ」を比喩として用いながら、近代性一般の失敗を指摘する。ボードリヤールは、資本主義の最盛期を過ぎた後に共存するもう一つの空間、「アメリカ」を見ることによって、西洋の近代化を示している。

2. The Feasibility of Modern Ideology （近代イデオロギーの実現可能性）

2.1「assemblage」の出現

タフーリによれば、「能動的な苦悩（active anguish）」は、「個人の絶対的な『空虚』」と「集団的行動の受動性」とが同時に発生することによって始まった。[5] それは、産業機械と自動生産の発明によって、都市空間における製造作業が産業的に変化したこと、そして「労働者階級の状態」が一般的な社会状態へと拡張されたことから生じた。産業空間への大量生産システムの導入は、大都市（metropolis）における労働を大きく拡大させた。機械的なプロセスは、経済空間における手工業的生産という観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」への反応として、人々は「オートマトンのようになり、もはや自動的にしか自分を表現できない」と述べている。[6] 機械的効率の導入によって生じた過密な大都市（metropolis）は、人々の自動性という受動的な症状を引き起こす。それは「悲劇的現実」をもたらす。産業労働は、人々が自らの経験、技能、実践に対して積極的に関わる姿勢を低下させるのである。大都市（metropolis）は常に皮肉な雰囲気のなかにある。都市状況は「アセンブラージュ」のように不調和であり、人々は倦怠の気分をうまく処理できず、不安を抱えた主観性のあいだをさまよう

20 年代初頭のアヴァンギャルドによる、この新しい経験の混乱を扱ったいくつかの試みは、その混沌とした文脈によって生じた偏執的／神経症的な主観性によって緩和された。タフーリは、主観性の離散・転位を、大都市（metropolis）を中心として展開したアヴァンギャルド運動と関連づけている。

> すべてのアヴァンギャルド運動にとって――そして絵画の領域だけに限らず――アセンブラージュの法則は 基本的なものであった。そして、組み合わされた対象が現実世界に属していたため、絵画は都市において　受けたショックの経験を投影するための中立的な場となった。問題は、そのショックに「苦しむ」のではなく、それを存在の不可避な条件として吸収す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、逆説的にも、苦悩を肯定し、新しい都市状況へ適応することのなかに見出された。それは、機能し続けるために、商品機械としての社会的編成の一部として人々の客観性を承認することを意味した。資本主義システムは、この「男性的な客観性（virile objectivity）」[8] によって自らを安心させる必要があった。このイデオロギーにおいて、イデオロギー的都市形態のモデルとなる機械は、明晰な機能を持ち、人々にとって公理的な対象となる、反証不可能なシステムでなければならなかった。なぜなら、それによって人々の切迫した不安を取り除くことができると考えられたからである。

この近代イデオロギーの「新たに獲得された意識」は、「理性の没落」[9] を承認すること、すなわち苦悩への対抗手段として能動的思考を受動的なものへと諦めることから生じた。それによって「知的規律」は生き残るこ



図 1 “Metropolis,” Paul Citroen, 1923
Photomontage

とができる。また、それは全体性と普遍性という理想のために、有機的な質を否定することでもあった。この偏執的な「新たに獲得された意識」が、「苦悩を能動的なもの」にし、「均一性と多様性との不可分で動的な相互連関」を実現するためには、都市構造は、「剰余価値を抽出するための機械のように、その機構のなかで都市が工業生産のあり方の現実を再生産する」ものにならなければならなかった。[10]

2.3 近代主義的モデルとその矛盾

苦悩の結果として能動的思考から退却したにもかかわらず、新しい都市計画の近代イデオロギーは、人々を、客観的な未来への苦悩と古典的人文主義の図像への回帰とのあいだの揺れから解放するために、説得力を持たなければならなかった。[11] タフーリの分析において、資本主義の観点から見た都市イデオロギーとは、「生産的統一であり、生産-流通-消費の循環を調整するための道具」である。したがって、「消費のイデオロギーは、都市を正しく使用するためのイデオロギーとして大衆に提供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、生産的統一を実現するための操作可能な道具でなければならなかった。それは、新しい資本主義的大都市（new capitalist metropolis）から「社会的機械（social machine）」としての都市形態が生まれるための必要条件であった。社会的編成の新しいモデルとしての機械の理論的前提は、次の三つである。



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

1. その機能のために一定のプログラムを持つこと。
2. 機能するために、規制された要素だけから構成されること。
3. どのような環境においても普遍的に作動すること。

しかし、商品プログラムの作動として都市をイデオロギー化することは、都市の日々の生きた現実を、資本主義の社会経済的・政治的戦略から切り離さざるをえなかった。大都市（metropolis）の日常空間で生じる予測不能な出来事を排除することは、都市環境における空間経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そのものを否定する。ここに近代都市イデオロギーの内在的矛盾があった。すなわち、機械が都市の規制的枠組みのモデルとして選ばれ、都市全体が生産効率のために対象化されたのである。

近代都市イデオロギーの矛盾は、都市の行政だけに現れるものではない。実践上の矛盾に加えて、そのモデルとしての機械の理論的前提もまた、機械の高度な発達と人間身体の認識論的限界との不一致によって揺るがされた。言い換えれば、それは機械の複雑さと、その単純化された外観とのあいだの差異によるものである。高度な技術によって作られた製品であっても、ひとたび疑い始めると、その製品に対する不信を容易には取り除けない。

機械のメカニズムが複雑になるにつれて、それは人間の理解能力を超えた、不可思議な「ブラックボックス」の領域へと入り込んでいった。機械が作動している状態が見えないことによって生じる不安は、機械を制御する装置から得られる反応の仮想的経験によってのみ緩和される。つまり、機械が作動しているかどうかは、コンピュータ画面上のアイコンや、機械の「オン」を示すランプなど、制御装置を通して間接的にしか判断できない。

このように、人間と機械との知覚的関係は間接的なものとなり、機械はもはや操作可能で扱いやすい道具ではなくなった。

2.4 マス・コンシャスネス

空間経験についての知覚と意識は、根本的に同一ではない。同一の知覚が、必ずしも同一の意識を生み出すわけではない。なぜなら、空間経験についての意識は、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しうるからである。知覚とは、現象に対する感性の反応でもあり、それは必ずしも個人の精神的な残存物の蓄積から生じるわけではない。それぞれの人は、それぞれ独自の仕方で空間を意識することができる。

機械モデルが反証不可能な規制パラダイムであることに内在する不一致と、新しい社会状況において統一的な制御を標準化することができないことから生じる近代主義的概念の理論的断絶は、都市生活における人々の一般的な知覚と、個々人の空間経験に対する意識との不均衡という問題を強調することになった。社会構造と文化的感性をめぐる都市問題が、全体から部分へ、反証不可能なものから恣意的なものへ、行政的空間から偏執的空間[13] へと揺れ動いたのは、この認識から生じたのである。

たとえば、ある人が部屋のなかに立ち、頭を動かして空間を見渡していると仮定しよう。その人の心のなかで部屋のイメージを再構成する作業は、スキャンした各場面の混乱したイメージをそのまま思い出すというより、あらかじめ持っている「部屋とは長方形の形をしたものだ」という観念に従って、それぞれの場面のイメージを編集することに近い。理想的な部屋を構成するために、複数のスキャンされたイメージが結合され、見る者の心のなかで完全な空間の連続的な眺めをつくる。これは、組み合わされた断片から全体的概念への翻訳、あるいは知覚から意識への翻訳である。見る者は、心のなかで部屋を再構成するために、欠けているすべてのイメージを推測する必要はない。言い換えれば、スキャンしたときの正確なイメージをすべて再び呼び起こす必要はないのである。

近代イデオロギーは、古典的な個人性から新しい普遍的意識への離脱であったため、個人の感性における知覚と意識との違いが、近代主義の枠組みのなかでは認められなかった。たとえば、近代大都市（modern metropolis）の芸術の場において、機械モデルを概念的枠組みとして受け入れることは、知覚と意識との一致を表現する方向へ芸術を導いた。近代主義的概念モデルの理論的前提にとって、この二つの異なる項を等価なものにすることは不可欠だった。それによって、個人の固有性や文化的背景を超えた統一された感性を目指したのである。機械は、どのような状況においても普遍的に機能しなければならなかった。[14]

近代美術の場では、空間経験としてのマス・コンシャスネスを表現しようとする熱意が、近代イデオロギーの「新たに獲得された意識」によって強化された。ワシリー・カンディンスキーによる抽象芸術の発明は、この傾向を促進した。抽象芸術は独特に「近代的」であり、単にその時代によって発明されたものではなく、まさにその時代の精神を表現するものだと考えられたのである。とりわけ、オランダで生じ「国際的に」影響を与えた新造形主義運動、デ・ステイルは、「機械美学（Machine Aesthetic）」によって空間意識の統合を明確に目指した。それは「機械の美しさを感じる」だけでなく、「芸術に対するその無限の表現可能性を認識する」ものでもあった。[15] デ・ステイルの宣言には、「不変の法則を強調することによって個人の悲劇を超越する」という、近代の苦悩に満ちた願望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。古い意識は個人に向けられている。新しい意識は普遍的な　ものに向けられている。個人と普遍との闘争は、世界と近代美術の双方に見ることができる。
2. 戦争は、あらゆる領域における個人の優位という内容を持った古い世界を破壊している。
3. 新しい芸術は、この時代の新しい意識に含まれているもの、すなわち普遍と個人とのあいだの平等な関係を明らかにした。
4. この時代の新しい意識は、外的生活を含め、あらゆるもののなかで自らを実現する準備ができている。
5. 伝統、教条、個人の優位は、この実現を妨げる。
6. したがって、新しい文化の創設者たちは、芸術と文化の改革を信じるすべての人々に対し、発展の障害を破壊するよう呼びかける。造形芸術において自然形態を排除することによって、純粋な芸術表現を妨げてい　たもの、すなわちあらゆる芸術概念の論理的帰結を排除したように。
7. 今日の芸術家たちは世界中で、同一の意識に突き動かされ、個人主義と恣意性の支配に対する世界戦　争に精神的な次元で参加している。それゆえ彼らは、生活、芸術、文化における国際的統一の形成のために、精神的あるいは物質的に闘っているすべての人々に共感する。[17]

3. Photography（写真）

3.1 時間感覚の歪み

「美学的消費主義（aesthetic consumerism）」の新しい「倫理的感性」は、空間経験だけでなく、時間的経験のなかにも歪んだ情報を含んでいる。写真の複製可能性は、写真が本質的に物質ではなく媒体であるため、その現実を表象する情報を時間による摩耗から守る。たとえば、150 年前のイメージと 1 年前のイメージが雑誌の同じページに並び、空間経験についての情報として同じ実体的価値を持つことができる。

抽象芸術が、実用的目的を持たない「有意な形態（significant form）」によって表象芸術を超越するのと同様に、写真は、現実に関して表象芸術を超越するように見える。なぜなら写真は、そこにあるものをありのままに示すように見える情報を、技術的に生産する能力を持っているからである。写真の反論の余地のない「現実」の表象と遍在可能性は、個人の主観性を超えてマス・コンシャスネスを形成するという点において、写真を「近代主義的趣味の最も成功した媒体」にしていると考えられた。

3.2 恣意性と多重的な可読性

写真は、必ずしも過去の経験を正確に再現するものではない。ある出来事を撮影した写真のイメージは、写真家の特定の視点によって選択されたものである。スーザン・ソンタグの言葉を借りれば、写真は物質的対象を記録する装置というよりも、「選択的透明性（selective transparency）」に近い。それは一時的な図像として解釈される。写真イメージの世界は、写真家の恣意性あるいは主観性によって枠づけられている。それは既存の世界から切り離され、枠の境界によって完成される。透明なフィルターを通して、紙やフィルムという薄い媒体の上に印刷された、不連続な情報である。それは写真家の枠組みによって、経験を二次元の構成へと圧縮したイメージである。経験を過去の出来事の連続性から分離することが示唆するのは、断片化されたイメージが持つ多重的な可読性である。

その曖昧性を回避するために、写真は、写真広告がキャプションを必要とするように、言葉の助けを必要とする。写真は、それ自体では十分な説得力を持たない。ある文脈がなければならない。写真に添えられる言葉の配列は、その情報の意味を変えることができる。写真それ自体は不安定な情報である。

写真の情報は多義的であるため、写真の系列は、その順序によって情報の質を変えることができ、それによって空間経験の複数のヴァージョンを提示できる。空間経験の提示は、記号論の配置ゲームとなる。

たとえば、観光客がすでにカメラを目の前に構えたままニューヨーク市に入ってきたと仮定しよう。その視線はカメラのファインダーによって方向づけられる。したがって、カメラは観光客のために都市のイメージを撮影する一方で、観光客は自らの主観性によってカメラを方向づけている。撮影するかしないかの決定もまた、観光客の主観性、あるいはその主体の位置／状況に依存する。この記録するか否かという選択は、カメラにおいては記録スイッチという形で存在する。したがって、一連の静止画像は必ずしも連続した視覚を形成するわけではない。観光客は帰宅すると、その不連続な静止画像の系列をスクリーン上で再生する。そしてそれらの画像が一体となって、その観光客のニューヨーク旅行を定義する。しかし、その画像は物質の集まりではあっても、第三者にニューヨーク旅行の物語を語ってはいない。観光客は、画像の順序を変えることによって物語を語るように編集することができる。そして編集の過程において、一つ以上の物語の版を作ることができる。

3.3 はかない経験

写真は、商品としての美学における近代的感性の理想的対象である、と言うことができるかもしれない。その一方で、写真のイメージは過去の時間に依存しているため、近代イデオロギーに対抗する伝統の倫理へと逆戻りしているようにも見える。写真は、本来的に遺物だからである。写真が制作された時点で、その写真に写された経験はすでに過去に属している。しかし、写真が捉えるのは一瞬の経験、すなわち時間の一断片である。そして写真芸術が示すものは、超越された過去の瞬間、言い換えればノスタルジアの美学である。ノスタルジアが誘惑するのは、過ぎ去っていく時間に対する哀感である。なぜなら写真のなかの過去は突然現れるからである。それは、はかなさの哀感（pathos of ephemeral）である。[18]

絵画的媒体としての写真の出現は、過去の経験を、その不連続性とともに現在時制のなかに実現した。前には何もなく、後にも何もない。それは伝統の復活ではない。なぜなら写真にはそもそも連続的な空間がないからである。また、歴史の終焉でもない。なぜなら写真は過去から来るからである。それは、経験の時間的秩序を清算することである。出来事の経験は、写真という形態の抽出によって、本来の文脈や記憶の蓄積を失った対象へと変化する。経験は、はかないものとなる。

4. To Modern Catastrophe（近代の破局へ）

4.1 純粋な対象

有機的形態としてのアセンブラージュとは対照的に、ホログラムは、写真経験のような鉱物的なもの、すなわち「純粋な対象（pure object）」である。純粋な対象としてのホログラムのヴィジョンは、歴史的蓄積やイデオロギー的矛盾から自由でありうる。それが時間的経験から不連続であることによって、アセンブラージュ的大都市（assemblage metropolis）のジレンマから逃れることが可能になる。タフーリのテキストにおける「純粋な対象」は、「対象＝商品（object-merchandise）の比喩」として、「新しい資本主義社会」の消費循環にうまく適応するものであった。都市を機能によって「社会的機械」として対象化することは、近代主義的都市操作にとって重要な過程だった。「純粋な対象」という形態は、資本主義的ヴィジョンの目標であった。

しかし、「純粋な対象」は近代都市イデオロギーの目標であったにもかかわらず、その方向性は結果的に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成立した記号論は、都市空間におけるあらゆる価値を、両義的な情報として相対化する。蓄積という文脈のなかに存在していた価値の現実は、はかないものとなる。タフーリのテキストにおける「賭けのゲーム（gambling game）」は、この状況に対処するための反応であり、新しい消費主義の空間、そして近代性の到来する破局、すなわち記号論的・並置的な価値の撹乱による有機的質の消失としての経験的現実の消滅に対抗するものであった。近代都市計画は、「社会的機械」としての大都市（metropolis）の全体化を担う建築イデオロギーとしての目的を失った。建築は、「それ自身の亡霊となる」。[19]

タフーリの用語をボードリヤールの文脈で使うならば、「アメリカ」の大都市（metropolis）の人々はすでに「ショック」を経験していた。しかし、その吸収が彼らにとって「哀感」となり、近代性の破局へと導くものであったとしても、彼らは近代化によって生じた状況を吸収していた。社会における人々の受動的反応は、倦怠と疲労をもたらし、それは彼らを自己破壊へと導く。「アメリカ」はすでに現実を失う死点に到達し、記号論的・並置的な拡散空間、すなわちボードリヤールの言う「健忘的空間（amnesiac space）」、あるいは「近代性の原版」にすでになっている。そこにはもはや苦悩はなく、内在する幻想に抗しがたく苦しむことだけがある。ボードリヤールはこれを、「オルギーは終わった（orgy is over）」[20]という言葉で表現している。

ボードリヤールが用いる「純粋な対象」は、健忘的社会において連続的に循環する消費の性格における表層性の比喩である。それはタフーリの「ショック」のような能動的苦悩によって獲得されたものではない。それはもともと「アメリカ」社会に存在し、「アメリカ」のハイパーリアリティと凡庸性という特質に影響を与えている。

4.2 健忘的空間

ホログラムは、ボードリヤールの文脈では「健忘（amnesia）」という言葉によって説明される。彼の「健忘」の概念とは、速度を通した「記憶の上に起こる忘却（forgetting over memory）」である。健忘症状を誘発するものとしての速度について、彼は次のように記述している。

> 速度は純粋な対象をつくり出す。それ自体が純粋な対象である。なぜなら、それは地面と領域的な基準点を取り消し、時間よりも先に走って時間そのものを無効にし、自らの原因よりも速く移動することによって、その 原因を消し去るからである。速度とは、原因に対する結果の勝利であり、深さとしての時間に対する瞬間性の勝利であり、欲望の深さに対する表面と純粋な対象性の勝利である。速度は、開始の空間をつくり出す。それは致命的なものになりうる。その唯一の規則は、後に痕跡を残さないことである。[21]

「健忘」とは、「アメリカ」が経験する裸の近代性、すなわち「能動的な苦悩」なしに達成された近代性であり、近代性の衰退への強迫観念から生じる苦悩である。「アメリカ」の人々は、「アセンブラージュ」という都市状況におけるのと同じように、「生き残りたいという強迫的な欲望」を持っている。しかし彼らは、アイデンティティの喪失に対する強迫観念を持たない。なぜなら、彼らには歴史的蓄積における真正な痕跡がほとんどなく、あるのはノスタルジアだけだからである。これは写真経験についての議論に似ている。言い換えれば、近代イデオロギーにおけるユートピアと同様に、新世界は歴史の絶え間ない蓄積から自由なのである。写真がそうするように、歴史的感性はノスタルジアへと変わる。

ここで述べられた健忘的形態は、単に「アメリカ」的な形態なのではない。それはまた、「一般的な資本主義社会におけるユートピア的形態」でもある。健忘的形態、すなわち「ホログラム」は、「アメリカ」を典型的な近代資本主義社会として示唆する。そして「アメリカ」における症状が鏡のイメージに反映されることは、近代性の衰退を示唆している。なぜならボードリヤールにとって「アメリカ」は、鏡に映された近代性の投影だからである。『America』のいくつかの記述は、この健忘的形態が「アメリカ」文化だけの特殊な症状ではなく、西洋文化にも存在することを示している。

> 文化が、私たちの文化が、ますます希薄になるにつれて、物事は突然軽くなる。そしてアメリカ人が発明した　この文明のスペクトル的形態、この消失点に限りなく近いはかない形態が、突然、私たちの未来に待ち受けている生命の可能性――ただし可能性だけ――に最もよく適応したものに見えてくる。[22]

> カリフォルニア（そしてそれとともにアメリカ）は、私たちの衰退を映し出す鏡である。しかし、それ自体はまったく退廃的ではない。それはその生命力においてハイパーリアルであり、シミュラークルのあらゆるエネルギーを持っている。[23]

Assemblage and Hologram: conclusion
（アセンブラージュとホログラム―結論）

都市のスペクトル的形態の空間的変容は、近代イデオロギーが実現され、そしてそれが崩壊していく過程のなかで生じる。そしてそれは、「assemblage」と「hologram」という二つのスペクトル的形態によって批判的に説明することができる。それぞれの形態は、人々の空間に対する受動的態度を生み出した。アセンブラージュという空間における経験は、その無秩序ゆえに大都市に皮肉な雰囲気を生じさせ、人々を苦悩から解放するための新しい秩序の出現を強制した。しかし、その「新しい意識」は、人々を都市の編成を規制する仕組みのなかで対象へと変えるものであった。その都市の編成は、「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機械であるはずだった。近代イデオロギーの新しい意識は、大都市（metropolis）の苦悩を「経験の不可避な条件」として吸収するために、能動的思考を受動的なものへと断念させた。このイデオロギーにおいて、経験の現実は工業生産の妨げとなった。近代芸術の仕事は、マス・コンシャスネスを探究することであった。

機械は、資本主義の総体的な商品社会にとって、近代主義的な反証不可能な概念モデルであると考えられた。しかし、そのモデルの不一致が示しているように、消費社会の目標は、その望まれた全体化とは異なる方向へ進んでいく。美学的消費主義が近代イデオロギーに根づかせることができず、その矛盾を解消することもできなかったのは、伝統的な時間と空間についての倫理的概念を歪めたことである。その歪みは、消費速度の増大する循環のなかで、表層性を伴ったはかない現実を明らかにする。連続的に循環する消費の性格を持つホログラムは、人々の受動性を自己破壊の一部にし

ていく。大都市（metropolis）における規制的枠組みの追求は、ホログラム的で、はかない都市状況において、人々の行動に対してより深刻な自律性、すなわち「健忘」をもたらす。

機械的生産の経験として写真が示しているものは、近代の理想的な感性ではない。それは、近代性がアセンブラージュからホログラムへと移動していく軌道である。この移動は、写真による現実表象の遍在性、異常な空間経験を日常生活へ浸透させること、その美学的消費主義、そして時間と空間についての恣意的で、はかない感性によってたどることができる。写真とは、経験の蓄積と連続性からの離脱であり、ホログラムもまたそうである。

注釈

[1] M. Tafuri, “Architecture and Utopia,” trans. Barbara Luigia La Penta, The MIT Press, 1976.

[2] J. Baudrillard, “America,” trans. C. Turner, Verso, 1988.

[3] M. Tafuri, “Architecture and Utopia,” *Reason's of Adventures*, trans. Barbara Luigia La Penta, The MIT Press, 1976, p.1.

[4] 同書、*The Crisis of Utopia: Le Corbusier at Algiers*、p.136.

[5] 同書、p.1.

[6] 同書、*The Dialectic of the Avant-Garde*、p.81.

[7] 同書、p.86.

[8] 同書、*Reason's of Adventures*、pp.1-2.

[9] 同書、*Ideology and Utopia*、p.76.

[10] 同書、*The Dialectic of the Avant-Garde*、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。それぞれの時代が新しい建築概念を発展させようとしたにもかかわらず、それらはなお古典主義のパラダイムに依存していた。

[12] M. Tafuri, “Architecture and Utopia,” *The Dialectic of the Avant-Garde*, trans. Barbara Luigia La Penta, The MIT Press, 1976, pp.83-84.

[13] ジャック・ラカンによれば、「paranoia（偏執）」は日常的な用法では「現実には正当化されない迫害感」を意味し、「知覚と意識とのあいだ」にある。

[14] 1918 年の、近代主義による新しい造形芸術運動としてのデ・ステイルの宣言は、「個人と普遍との新しい均衡を求め、伝統の制約と個人性の崇拝の双方から芸術を解放する」ことを目指した。『De Stijl』vol.2, 1918.

[15] 1931 年のファン・ドースブルフの死の時点で未完のまま残された論文より。R. Banham, “Theory and Design in the First Machine Age,” *De Stijl: the Dutch Phase*, The MIT Press, 1960, p.151.

[16] K. Frampton, “Modern Architecture, A Critical History,” 3rd ed., *De Stijl: The Evolution and Dissolution of Neo-Plasticism 1917-31*, Thames and Hudson Inc., 1992, p.142.

[17] “De Stijl” *Manifesto I*, 1918.

[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並行している。未知の場所の空間は、過ぎ去っていく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、その経験を消費対象として、あるいは他者との共有物として利用することが可能になる。

[19] M. Tafuri, “Architecture and Utopia,” *The Crisis of Utopia: Le Corbusier at Algiers*, trans. Barbara Luigia La Penta, The MIT Press, 1976, p.145.

[20] J. Baudrillard, “America, ” *The End of US Power?*, trans. C. Turner, Verso, 1988, p.107.

[21] 同書、p.6.

[22] M. Tafuri, “Architecture and Utopia, ” *Reason's of Adventures*, trans. Barbara Luigia La Penta, The MIT Press, 1976, p.10.

[23] 同書、*Utopia Achieved*、p.104.

References（参考文献）

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