

2022 年度 学位論文（博士）

「POST/PHOTOGRAPHY の 2020 年代の展開を論考する」

Study on the development of post-photography in the 2020s.

指導教員

後藤繁雄教授

京都芸術大学大学院

芸術研究科芸術専攻

北 桂樹

本文目次

序章 はじめに	6
第1節 研究の背景と目的	6
第1項 研究の背景	6
第2項 研究の目的	10
第3項 先行研究と研究方法	12
第1章 写真の拡張	16
第1節 トーマス・ルフを中心にコンテンポラリーアートの写真を考える	16
第1項 「文化的コミュニケーション」の発展によるアートの発生	17
第2項 アーティスト、トーマス・ルフを生んだドイツ デュッセルドルフという 環境と時代背景	26
第3項 トーマス・ルフ研究	33
第4項 トーマス・ルフ、メディアへの問い	51
第2節 ワリード・ベシュティの思考の先に見る「これからの写真」	53
第1項 ワリード・ベシュティと共有する問題意識	53
第2項 《FedEx》が示す産業の流通と循環の価値生成	56
第3項 INDUSTRIAL PORTRAITS が示す産業的なポートレート Fondazione MAST	64
第4項 ワリード・ベシュティによるテクノ画像の「新しい種類の魔術」	68
第2章 テクノロジーがもたらす現実の拡張	73
第1節 ルーカス・ブレイロックの境界を越境する言語性としての写真	75
第1項 POST/PHOTOGRAPHY 時代の写真家ルーカス・ブレイロック	75

第2項	写真の言語性	78
第3項	つぎはぎの現実、1989年フロリダの出来事	86
第4項	構築された世界を暴露する拡張現実作品《Making Memories》について	87
第5項	写真集『Figure』について.....	91
第6項	ルーカス・ブレイロックが示した「テクノ画像」としての写真.....	93
第2節	ジョン・ラフマン《NINE EYES OF GOOGLE STREET VIEW》考察－「現実」と「仮想」をミックスする写真表現.....	95
第1項	仮想世界と現実世界との境界が曖昧になる現代	95
第2項	ニューメディア化する写真が作り出す世界.....	96
第3項	ジョン・ラフマン《Nine Eyes of Google Street View》検討.....	100
第4項	《Nine Eyes of Google Street View》が示すもの.....	105
第5項	不確実性から生成フィクションへ	112
第3章	現実世界を創造する写真の物質性	117
第1節	シャーロット・コットン『写真は魔術』の再検討による「POST/PHOTOGRAPHY」論.....	117
第1項	写真の物質性（マテリアリティ）	117
第2項	シャーロット・コットンが示した「写真の物質性」	118
第3項	シミュレーションされた現実世界	122
第4項	意味を作り出すマテリアリティ	127
第5項	「Photographicness（写真性）」が拡張する写真というメディアの領域	130
第4章	PHOTOGRAPHICNESS＝写真性について	136
第1節	写真の固有性の欠落と写真的なもの（THE PHOTOGRAPHIC）.....	137
第2節	「写真性」について.....	140

終章 POST /PHOTOGRAPHY の 2020 年代の展開を論考する	145
第 1 節 「写真変異株」を対象とする「POST/PHOTOGRAPHY」の領域.....	145
第 2 節 2020 年代の「POST/PHOTOGRAPHY」の動向を論考する.....	153

初出一覧

第1章、第1節「トーマス・ルフを中心にコンテンポラリーアートの写真を考える」京都造形芸術大学（現京都芸術大学）通信制大学院 修士課程 修了論文（2020年3月）を改編し掲載。

第1章、第2節「ワリード・ベシュティの思考の先に見る「これからの写真」」『京都芸術大学大学院紀要』第1号、2020年、pp. 283～315。一部改編し掲載。

第2章、第2節「ジョン・ラフマン《Nine Eyes of Google Street View》考察 — 「現実」と「仮想」をミックスする写真表現」『京都芸術大学大学院紀要』第3号、2022年、pp. 1～13。一部改編し掲載。

第3章、第1節「シャーロット・コットン『写真は魔術』の再検討による「POST/PHOTOGRAPHY」論」『京都芸術大学大学院紀要』第2号、2021年、pp. 15～28。一部改編し掲載。

序章 はじめに

第1節 研究の背景と目的

第1項 研究の背景

チェコの思想家、ヴィレム・フルッサー (Vilém Flusser, 1920-1991) は自身の著書『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』(以下『写真の哲学のために』と記す) にて「写真」を装置によって制作される「テクノ画像¹」として示した。また、この「テクノ画像の発明」を「線形文字の発明」以来の人類が迎える大きな文化的な分岐点として仮定し、「テクノ画像」とカメラ(写真装置)の関係をスタートに、21世紀における私たちとコンピューターなどのテクノロジーとの関係について予見的に示した。しかし1991年、予見した21世紀の世界を見ることなく、フルッサー自身は亡命後、はじめてもどる故郷のプラハにて交通事故で不慮の死を遂げてしまった。2000年代を迎え、写真システムのデジタルへの移行、インターネットの登場、スマートフォンの普及などによって写真はフルッサーが考えていた以上にその進化を進めている。本論では、これからの写真がどこへ向かうのかということをもヴィレム・フルッサーの思考をスタートに、コンテンポラリーアートにおける写真表現の領域を探る中で、筆者の研究テーマである「POST/PHOTOGRAPHY (ポスト・フォトグラフィ)」について考える新たなアプローチのひとつの手段としていく。

1992年に出版されたウィリアム・J. ミッチェル (William J. Mitchell, 1944-2010) の著書 *The Reconfigured Eye*² の副題に ‘Visual Truth in the Post-Photographic Era’ として「ポスト・フォトグラフィ」という言葉が登場して以降、多くの著者がこの言葉の定義について問題を提起してきた。それまでの銀塩写真を中心としたアナログプロセスからデジタルプロセスへの移行、つまり、写真のイメージを作り出す構造が銀のノイズをべ

ースとしたものからデジタルのピクセルに置き換えられたこのメディアの構造の変換は、事後的にイメージを構成するピクセルのひとつひとつまでも入れ替え可能とすることを意味している。このことは、写真の特性として、自律性をささえていた「真実性」に揺さぶりをかけた。ロラン・バルト (Roland Barthes, 1915-1980) の言う「それは=かつて=あった³」という写真の矜持は、これまで盲目的に信じられてきた写真の「真実を写す」という拠り所と共に不確実なものとなったのである。

2013年に行われた The ICP Triennial “A Different Kind of Order” の図録ではこのデジタルへの移行について ‘Post-Photography’ という項の中で歴史家のアラン・トラクテンバーグ (Alan Trachtenberg, 1932-2020) の言葉を引いて触れている。

““In the old photography, the camera is an instrument of memory; in the new photography, the camera itself serves as an electronic repository of memory from which a past, a simulacrum of any past, can be called up and programmatically shaped.” Trachtenberg characterized the transition to the digital era as “a quiet cultural revolution of incalculable consequence⁴.” (拙訳：「古い写真では、カメラは記憶の道具である。新しい写真では、カメラ自体が電子的な記憶の保管庫として機能し、そこから過去やあらゆる過去のシミュラクルを呼び出してプログラムの形に形成することができるのです。」トラクテンバーグは、デジタル時代への移行を「計り知れない結果をもたらす静かな文化革命」と位置づけています。)

これによって「ポスト・フォトグラフィ」とはデジタル化によってもたらされたデジタル写真そのものの特性を指し示すという一定のコンセンサスが得られたとされる。しかし、その後の「ポスト・フォトグラフィ」に関しての議論はこのアナログからデジタルへと移行したのちの「デジタル写真そのものを指す」という「アナログ／デジタル」という二項

対立の構図に集約されて議論が停滞させられる一面ももたらしてしまった。

冒頭でもとりあげたヴィレム・フルッサーは写真について、「写真家」は「装置」の「機能従事者 (Funktionär)」であるとし、「写真」は「装置／機能従事者」という複合体によって生み出されるコード化された世界の翻訳としての画像であるとした⁵。さらに、その複合体のうち「装置」について、

装置は特定の思考プロセスをシミュレーションするために作り出されたものです。すべての装置において重要であるのがどのような思考プロセスであるのかが、現在になって初めて (コンピュータの発明以後)、いわば事後的に明らかになり始めています。つまりそれは計算において明らかになる思考プロセスです。すべての装置が (それはコンピュータがはじめてというわけではなく) 計算機であり、その意味で「人工知能」なのです⁶。

と述べ、「装置」のもつ思考プロセスを人工知能のもつ思考だとした。また、その人工知能的な思考プロセスは事後的に明らかになってくるとしている。つまり、その装置の開発者がその思考プロセスの全てを知るわけではなく、装置が使われて行くうち、つまり、フルッサーのいうところのプログラムの可能性を組み尽くそうとしていくうちに明らかになっていくということを示している。「装置」は画像を生み出すプログラム (可能性) を内包したブラックボックスなのである。雑誌 **Wired** の元編集長であるケヴィン・ケリー (Kevin Kelly, 1952-) は著書『5000 日後の世界 すべてが AI と接続された「ミラーワールド」が訪れる』にて

あるテクノロジーが発明された時点では、それが何に役に立つのかが考えただけではわからない⁷

とフルッサーのいう「装置」を「テクノロジー」に置き換えて同様のことを述べている。写真が「装置／機能従事者」という複合体によって制作される画像であり、その「装置」が「テクノロジー」によって生み出されるものであるという点から考えれば、1995年以降とされるインターネットの普及から25年以上、Apple社のiPhoneが発売された2007年から15年経ち、2020年代を迎えた現代において、SNSによるデジタル写真の活用やコロナ禍に普及した新たなテクノロジーなど、今現在において当たり前に使われるテクノロジーの本質を追求する中で「ポスト・フォトグラフィ」について新しいアプローチで向き合うことには意味があると考えられる。またこのアプローチは「アナログ／デジタル」の二項対立的なものではなく、デジタル写真を作り出すプロセスもアナログプロセスの進化のうちに現れた写真装置が獲得した思考プロセスでもあると考えられ、写真本来がもっていた可能性を明らかにすることへ向かうものである。

なお、本論のテーマである「POST/PHOTOGRAPHY（ポスト・フォトグラフィ）」という用語に関しては、参考文献としたウィリアム・J. ミッチェルの *The Reconfigured Eye VISUAL TRUTH IN THE POST-PHOTOGRAPHIC ERA*、The ICP Triennial の図録 *A Different Kind of Order: The ICP Triennial* における「Post-Photography⁸」さらには、京都芸術大学の教授である後藤繁雄（1954-）がキュレーションする一連の展覧会⁹の冠となっている「POST/PHOTOGRAPHY」、現時点でのコンテンポラリーアートの写真表現、今後現れるであろう、新たな表現までも含む広範囲における「これからの写真」を示す用語として論考をはじめ。本論において筆者が目指すのは一度停滞した「ポスト・フォトグラフィ」の議論を再度活性化させることであるため、意識的に現時点における「ポスト・フォトグラフィ」に対し、認識を共有する「POST/PHOTOGRAPHY」と表記する。

第2項 研究の目的

前項でも述べたように、「ポスト・フォトグラフィ」という概念は登場から10年余りの間に、その時点での写真というメディアの状況、テクノロジーの状況を踏まえる形で、ある一定の結論を導き出された。それにより、「ポスト・フォトグラフィ」という概念の中心は写真を構成する構造がアナログからデジタルへと移行したというその構造の問題にフォーカスが当てられるような形で固定化されてしまった。その結果、デジタル写真はその構造こそ違おうが、アナログ写真を模倣するようにして進歩をし、写真というメディアに関してその領域を大きく変化させるようなことは起きていない。

2000年代の現代写真を牽引し、ライター、写真のキュレーターでもあるシャーロット・コットン (Charlotte Cotton, 1970-) は2007年9月から1年間オンライン掲示板を活用し、アーティスト、有識者などとの対話を行った記録を書籍化した著書 *Words Without Pictures* の中で、アーティスト、ルイス・ボルツ (Lewis Baltz, 1945-2014) の興味深い発言を紹介している。

“Actually, what it made me think of was a passage in Lewis Baltz's essay “American Photography in the 1970s: Too Old to Rock, Too Young to Die” when Baltz paraphrases the former director of the Leo Castelli Gallery, Marvin Heiferman, about how the art world and art criticism (and perhaps I would include Artforum here) has only a cyclical interest in photography-one that reaches infatuation point about every thirty or forty years. This kind of first love syndrome of art criticism comes with all the amnesia of fresh emotions that you might expect. Each high point of Baltz and Heiferman's cycle inherently calls for the degree of projection that all great love affairs require at their start, and no promise that this burst of imaginative energy will turn into something sustained,

or even destined to go beyond the surface¹⁰.”（拙訳：実は、この話を聞いて思
い出したのは、ルイス・ボルツのエッセイ「1970年代のアメリカ写真」の一節で
す。その中で、ボルツがレオ・キャストリ・ギャラリーの元ディレクター、マーヴィ
ン・ハイファーマンに、美術界や美術批評（ここにはアートフォーラムも含まれてい
るかもしれません）がいかに関心しか持っていないか、つまり
約30～40年ごとに熱中するポイントに到達しているのかを言い換えているのです。
このような美術批評の初恋症候群には、期待されるような新鮮な感情の記憶喪失がつ
きものです。ボルツとハイファーマンの言うサイクルの各頂点は、すべての偉大な恋
愛が始まる時に必要とする投影の度合いを本質的に要求しており、この想像力のエ
ネルギーのバーストが持続的なものになるという約束はなく、表面を超えて行く運
命さえない。）

ルイス・ボルツが示した写真に対する美術批評の問題点が正確には何を示したのかはここ
には示されていないが、この引用が芸術表現における写真の美的価値に関して1960年代
のクレメント・グリーンバーグ（Clement Greenberg, 1909-1994）、2000年代のマイ
ケル・フリード（Michael Fried, 1939-）の著書を参照したテキストに関してのディスカ
ッションの中で行われたことを考えれば、写真というメディアの芸術性がどこにあるのか
という問題、つまり、写真というメディアの芸術的な問題がイメージの問題だけではない
という問題定義が30、40年ごとに初恋のように情熱的にはじまっては、その度に立ち消
えてしまっているということではないかと考えられる。そして筆者としては、このことが
今後も繰り返されるのではないかという危機感を覚えており、これからの写真表現を考え
る上で、強い問題意識を持っている。「ポスト・フォトグラフィ」という概念が「デジタ
ル化による加工可能になった写真」といった形で議論を終わらせられてしまうことも、こ
の写真というメディアに対して繰り返される美術批評の初恋症候群のひとつであるとして
終わらせてはならないと考えている。

ヴィレム・フルッサーが言うように、写真を含む「テクノ画像」が「装置」と「機能従事者 (Funktionär)」である「写真家」という複合体によって制作される画像であるとするならば、日々進化するテクノロジーによって作り出される「装置」もまた日々進化を続けていることとなる。つまり、ある時代の「テクノ画像」である「写真」はその時代の美的価値を技術的な面へと反映させているのであり、2000年代の結論が2020年においても同様に考えられるとは言えないのである。この点を重要なポイントとし、2020年代の写真表現を考えるにあたり、2000年代に一定の結論がつけられた「ポスト・フォトグラフィ」という問題を再度検討し、再び議論の場に持ち込むことで2020年代における写真表現の可能性とその地平について論考するというのが本論の目的である。ただし、本論も2000年代以降の現在進行形で進むコンテンポラリーアートの表現を題材として扱うこととなるため、2020年代以降の写真表現すべてに通じるものとなるわけではない。また、写真の領域はメディアの遍在とともに広範にわたるため、本論ではヴィレム・フルッサーの「テクノ画像」という概念を念頭におき、アーティスト、作品を検討するため、本論は写真というメディアとテクノロジーとの関係について主に検討していくこととなる。そのため、ソーシャルな写真表現、新しいドキュメンタリー表現などそれ以外の重要な動向については触れることができない。それらは今後の課題とする。

第3項 先行研究と研究方法

「先行研究について」

現在進行形の写真表現、つまり現代写真を対象として研究するため、先行研究となる資料はそれほどには多くない。現代写真を牽引してきたシャーロット・コットンの『現代写真論 (原題 *The Photograph as Contemporary Art*)』、『写真は魔術 アート・フォトグラフィの未来形』(以下『写真は魔術』と記す)、*Words Without Pictures*をはじめ、彼女が企画した現代写真の展覧会に寄稿されたテキスト、美術批評家の清水穰 (1963-

『デジタル写真論 イメージの本性』（以下『デジタル写真論』と記す）、写真家であり研究者の港千尋（1960-）『写真論—距離・他者・歴史』、本論で取り上げるアーティストであるワリード・ベシュティ（Walead Besthy, 1976-）の著書 *33 TEXTS: 93,614 WORDS: 581,035 CHARACTERS Selected Writings (2003-2015)*、*PICTURE INDUSTRY* をはじめとするアーティストが執筆した論文や展覧会のテキストなどを現代写真に関する先行研究として採用した。

さらに、本論において、筆者が考える「現代写真」へのアプローチは写真というメディアの領域に関してとなる。そのため、近接領域としてメディア論などを先行研究として採用しながら進める。具体的には本論全体を通して下敷きになっている考えはヴィレム・フルッサーの『写真の哲学のために』を基にしている。また、筆者の問題意識は現代における写真というメディアの変化がわたしたち自身とその認知を変え、ひいては社会全体に変化をもたらすというマーシャル・マクルーハン（Herbert Marshall McLuhan, 1911-1980）が著書『メディア論 人間拡張の諸相』（以下『メディア論』と記す）で語った

メディアはメッセージである¹¹。

という彼の警句が示す考え方を前提としている。また、ヴィレム・フルッサー没後のデジタル化されたメディアに関しては、ニューメディアの理論家・批評家でアーティストでもあるレフ・マノヴィッチ（Lev Manovich, 1960-）の著書『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』（以下『ニューメディアの言語』と記す）や、アーティストでもあり、理論家でもあるヒト・シュタイエル（Hito Steyerl, 1966-）がオンラインのアート・プラットフォームである *e-flux*¹²などに投稿した論文をまとめた『デューティーフリー・アート 課されるものなき芸術 星を覆う内戦時代のアート』（以下『デューティーフリー・アート 課されるものなき芸術』と記す）、久保田晃弘+畠中実による『メディア原論 あなたは、いったい何を探し求めているのか？』（以下『メディアアート原

論』と記す)などを先行研究として採用し、メディアとしての写真というものの拡張とその地平を探っていくものである。

「研究方法」

現代写真の先行研究そのものが少ないため、実際にコンテンポラリーアートにおいて写真表現をするアーティストの作品について批評的に見る形で論考を進める。

まず第1章では、写真の拡張について、写真表現が単に何が写っているのかというイメージの問題ではなくなってきたことを示す。これは写真がいかに概念的なものとなってきたのかを示すことであり、結果としてコンセプチュアルアートとどのように接近してきたのかを示すことになる。まず、筆者が現代写真に関し最初に興味を持つきっかけとなったドイツの写真家であるトーマス・ルフ (Thomas Ruff, 1958-) をあげ、60年代のポップアートと写真がどのように接近し、その戦略をトーマス・ルフがどのように自身の写真表現の中に取り入れてきたのかを論考し、現代写真における写真概念の新たな定義を試みる。次に、トーマス・ルフよりも若い世代に目を向け、アメリカのコンテンポラリーアーティストで写真と彫刻によって表現をするワリード・ベシュティの作品を取り上げ、新たな写真概念によって拡張された写真表現の可能性を提示する。

第2章では、進歩するテクノロジーが並走する写真とどのように結びつき、わたしたちに新しい視覚体験をもたらすのかを検討する。はじめに、アメリカのアーティスト、ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock, 1978-) の作品を検討する中で、彼が考える2000年以降の「写真の言語性」について検討し、Adobe社のPhotoshopをはじめAR (拡張現実) など新たなテクノロジーを持ち込んで写真制作をすることの意味を考える。次に、カナダのアーティスト、ジョン・ラフマン (Jon Rafman, 1981-) のGoogle Street Viewを活用し、現在も継続されている写真プロジェクトを紐解いて、現実とイメージ世界との境界を揺さぶる作品において、ジョン・ラフマンがどのような戦略性を用いているのかを紐解く。

第3章では、2000年代以降の現代写真をリードしてきた、ライターで、写真のキュレーターであるシャーロット・コットンが何を考えてきたのかを彼女の著書を2020年代である現代の視点で検討する。特に『写真は魔術』の中で述べられた「写真の物質性」というものに注目し、横田大輔（1981-）、多和田有希（1978-）というふたりの作品をあげて実際の「写真の物質性」とは何であるのかを論考する。本章ではアーティストたちの作品を深く掘り下げていくことで、写真というものが現実世界と写真をはじめとしたイメージ世界などヴァーチャルな世界との境界線を揺るがしていることを示す。

さらに、第4章ではこれからの写真を考える上でのひとつのキーワードとなるのではないかと筆者が考える「写真性」というものについて検討をする。「写真性」は美術批評家の清水穰の論文「不可視性としての写真」にも登場したことばである。これをシャーロット・コットンが更新し続けている現代写真のマスターピースの著書である *The Photograph as Contemporary Art*（邦題：『現代写真論』）に新たに2020年に第9章として加えられた‘Photographicness’と比較検討し、「POST/PHOTOGRAPHY」の中心的な問題である拡張性の背景を探る。

終章では、第1章、第2章で取り上げたアーティストの作品を批評的に検討することで明らかになったこと、第3章での写真の「物質性」、第4章の「写真性」とを踏まえ、テクノロジーとともに進化する「テクノ画像」である写真を2020年代の現在において、「POST/PHOTOGRAPHY」として再検討する意味を明らかにする。

第1章 写真の拡張

本章では、はじめに、現代写真を語る上で避けては通れない、ドイツのデュッセルドルフ・アカデミーのベッヒャー・シューレからトーマス・ルフとひと世代若いアーティストとして、ワリード・ベシュティのふたりを取り上げる。彼らは、写真というメディアの領域に対し常に問いを投げかけるように、作品を提示してきたアーティストである。第1節では写真表現がコンセプチュアル・アートと接近してきたことを再検討し、写真というメディアについて自己言及的に作品をつくるトーマス・ルフの作品について検討するかたちで写真概念について再定義を試みる。第2節では、彫刻・写真・インスタレーションと幅広い表現をするワリード・ベシュティの代表作である立体作品の《FedEx》を第1節で定義した写真概念の拡張を通して捉え、検証する。さらには、一見すると凡庸に見えるポートレート作品である《INDUSTRIAL PORTRAITS》のどこにコンテンポラリーアートとしての戦略性があるのかを紐解き、いかに現代の写真がイメージそのものではなく、概念を指し示すというコンセプチュアルアートの実践を受け継いでいるのかということをも明らかにする。

第1節 トーマス・ルフを中心にコンテンポラリーアートの写真を考える¹³

本節では、現代写真表現の代表的なアーティストであるトーマス・ルフの作家研究を通して「コンテンポラリーアートとしての写真」が伝統的な従来の写真表現からどのように概念を拡張して発展、逸脱して現代アートのシーンの中に地位を確立し、価値生成を行ってきたのか、伝統的な従来の写真表現との比較、同時代の現代アートとの関係などを検証する。また、その中で芸術的価値生成の本質を探求し、現時点における拡張された新たな写真の概念を再定義することで、「コンテンポラリーアートとしての写真」が指し示す「写真というメディア」の可能性、そしてヴィレム・フルッサーのいう「写真の宇宙」と

その地平を明らかにする。

第1項 「文化的コミュニケーション」の発展によるアートの発生

「メディア」としての力を取り戻す「芸術」と現代アートの価値生成

アートとは我々人間が「客体」たる世界から距離をとり、その世界を知ろうとするために世界を抽象化してきた「文化的コミュニケーション」の発展の中から生まれた。すべての事象が意味に溢れた世界に参加した時代には「芸術」と「技術」の境界線はなく、アートの起源は人々が描いた壁画にあるとされている。「コンテンポラリーアートとしての写真」というものを定義、つまりコンテンポラリーアートにおける写真というものの現在地とそのメディアの境界を再定義、明確にしていく（場合によっては境界が不明瞭に拡張していることを証明する）にあたり、まずは「コンテンポラリーアート」ひいては、そもそも「アート」というものが何であるのかを今一度検証し、本論文において「アート」が何を示しているのかを定義することから始めたい。

現在、アートのひとつの形式として扱われる「絵画」は本来、ラスコーの壁画のように（ヴィレム・フルッサーのいう「文化的コミュニケーション」における抽象が第一段階である三次元から二次元の時代に）「テキスト」を持たなかった人類が自分以外の他者に何かを伝えるために描いたものであった。つまりこれが「情報」を伝達する「メディア」（この場合洞窟内の壁面）を通した他者とのコミュニケーションのはじまりでもあると言える。紀元前 2000 年に「テキスト」が発明される以前の絵画をチェコのユダヤ人の家庭に生まれた思想家であり哲学者であるヴィレム・フルッサーは著書『写真の哲学のために』にて「伝統的な画像¹⁴」として示した。「伝統的な画像」は「前・歴史的」なものであり、魔術的であったとしている。また「テキスト」の発明は発明者が意識していなかったにしてもその「伝統的な画像」から魔術的な力を奪い去ったとも述べている。その後、「テキスト」の普及は印刷技術の発明とキリスト教の広がり、魔術的に生活していた異教

との闘いの勝利に伴う聖書の普及を背景に世界へと広がっていき、人々は画像から魔術的な力を読む能力を失ってしまった。またフルッサーはこの時の「伝統的な画像」の状況を

伝統的な画像はこの安価なテキストの氾濫を前にして、美術館、サロン、ギャラリーのようなゲットーに避難し、秘密の教えのように（ほとんど解読できなく）なり、日常生活への影響力を失いました¹⁵。

と述べ、文化はその時に「美術・文芸」「学問・技術」「広範な社会層」の3つへと分かれたとしている。これがいわゆる「文化の解体」である。のちに「芸術」とされる「美術・文芸」はこの時に「学問・技術」といった科学の分野と分離された。この「伝統的な画像」がかつて持っていた「魔術的な力」とは何であったのか、また「文化の解体」以前に人々は「伝統的な画像」から「魔術的な力」を何として、どのように読み解いていたのか、そのことを紐解くことが現代におけるコンテンポラリーアートの価値生成を考える上で重要な助けになると筆者は考えている。「文化の解体」以降、「美術・文芸」として人々がほとんど読み解けなくなり、日常生活に影響を持たなくなってしまった「伝統的な画像」の「魔術的な力」は、その後長く解読されることなく、絵画の持つ様式美や精密さといった視覚的表面の複雑さ、「モノ」としての物質的な見た目の部分のみが、芸術的な価値として評価をされ、その価値を貴族や王族、教会など時の権力者といった一部の人たちが権威や富の象徴として守ってきた。そんな中、マルセル・デュシャン（**Marcel Duchamp, 1887-1968**）はアート作品としての「モノ」が秘める「モノ」以上の芸術的な価値、つまり「魔術的な力」が本来あることをレディメイド作品の提示により暴露した。大量生産品である陶器製の男性用便器を寝かせて提示し、そこに（**R. Mutt** という偽名を利用して）サインを入れることで、既製品をアート作品として提示して見せたのだ。文化の解体」以後、アート作品が美術館やサロン、ギャラリーに避難させられてしまったことで芸術的価値は絵画や彫刻といった伝統的な様式によって作られる物質的な「モノ」の様

式美にしかないと思われていた時代に非物質的なアーティストの「概念」が本来の芸術的価値であるということを示し、その当時のアート作品の価値に対する考え方を転覆させてみせたのだった。また、アンディ・ウォーホル (Andy Warhol, 1928-1987) は「モノ」そのものの視覚的、物質的な差異は芸術的価値の差にはあたらないということを見本と見た目の差異のないブリロのダンボールの箱をアート作品として制作し、ギャラリーで展示することで示した。このことを、美術評論家、哲学者のアーサー・C・ダントー (Arthur Coleman Danto, 1924- 2013) は著書『アートとは何か：芸術の存在論と目的論』において以下のように触れている。

眼に見える差異が何もなかったのだとすれば、そこには眼に見えない差異がなければならぬということ、(中略) つねに眼に見えない特質がなければならぬということである。(中略) アート作品とは何事かに関わる (about) ものであると考え、それに応じてアート作品は意味を備える、と結論した。わたしたちは意味を推測し、意味を把握する。(中略) 意味は、それを備えた物体 (オブジェクト) に受肉化 (embodied) されていると考えた。そこからわたしは、アート作品とは受肉化された意味 (embodied meanings) であると言明した¹⁶

デュシャンが示したアーティストの「概念」、ウォーホル作品におけるダントーの言う物体に「受肉化された意味」(embodied meanings) が示すことは、アートにおける芸術的価値とは「モノそのものの視覚的、物質的な価値ではない」ということであり、このことは芸術的価値とは物質的な「モノ」によって (場合によっては非物質的な伝達手段によって) 伝えられ、私たちが推測し、把握する非物質的な「意味」であるということを示していると考えられる。そして、これは前述したヴィレム・フルッサーが示した「伝統的な画像」のもつ「魔術的な力」にも通じるものではないだろうか。2000年前のテキストの発明により奪い去られ、安価なテキストの氾濫の帰結によって「美術・文芸」へと分けら

れ、日常生活に影響がなくなったことで、人々がほとんど解読できなくなってしまった「魔術的な力」とは、本来すべてのものが意味で溢れかえる文脈（コンテクスト）に参与する世界に、「伝統的な画像」が持っていた「世界と人間を仲介する力」である。つまり、それは非物質的なもので、鑑賞者が「伝統的な画像」より読み取る「情報」であり、それにより解釈され獲得される「意味」なのであると筆者は考える。

マルセル・デュシャンとアンディ・ウォーホルが行ったことの注目すべき重要な点は、アート作品の表面上にあるヴィジュアルが持つ技術的な美的価値を無効にし、本来受け取られるべき「情報」だけを作品から抽出し、前面に押し出すことで「魔術的な力」を解読する能力を失ってしまった近代以降を生きる人々でさえ、その「魔術的な力」に触れざるを得ない状況を作り出し、「意味」を考えるよう解釈を促すことで、アートを生活世界へと引き戻し、日常生活への影響を取り戻させたことである。これらのことから、「伝統的な画像」にはじまり、アート作品とは有形であれ、無形であれ読み取られるべき「情報」を伝える「メディア」としての機能を果たすものであり、芸術的価値は解釈の上、付加される「意味」にあると考える。ヴィレム・フルッサーが示す、テキストの氾濫以降解読不能となってしまったその「魔術的な力」はその原形を示すひとつであり、その「メディア」が伝えた「情報」により生まれる（受肉化される）「意味」こそがアートの価値であるとする枠組みが、その後のコンセプチュアルアートやミニマルアートの発展を支え、現代においてコンテンポラリーアートの価値生成においても重要なものとなっている。

「世界を抽象化し「ワタシ」と「世界」を区別する（主体と客体について）」

「ワタシ」の精神、思考を示す「主体」と外の世界、身体、物を示す「客体」の関係は、われわれ（人類）が生活世界から自分たちを区別するために、長い時間をかけて「ワタシ」を認識するためにはじめた「文化的コミュニケーションの発展」と深く関わりを持っている。「文化的コミュニケーションの発展」をはじめたことによる「生活世界からの脱却」により、われわれの対象としての世界は「客体」となり、その対象世界に立ち向か

うわれわれ自身が「客体」の「主体」となりその間に裂け目を生んだ。「主体」という概念は「客体」があつてはじめて成り立つ考え方である。また「文化的コミュニケーションの発展」の実践はすべてその裂け目に橋をかける試みであつたと言える。ヴィレム・フルッサーはその発展の段階を著書『サブジェクトからプロジェクトへ』にて以下のように記している。

その第一歩は、生活世界からの脱却、つまり人間にかかわる物の文脈からの脱却であり、それによってわれわれは、物を扱う者になった。それは道具を造るという実践を生んだのである。第二歩は、扱われる物の三次元からの脱却であり、それによってわれわれは、観察者になるとともに、画像を描くという実践を生んだ。第三歩は、画像の模写力の二次元性からの脱却であつて、われわれは記述者になるとともに、テキストをつくるという実践を生んだ。そして、第四歩がアルファベットの一次元性からの脱却であり、われわれは計算（カリキュレート）する者になるとともに近代技術という実践をもたらしたのである¹⁷。

これは同じくヴィレム・フルッサーが著書『写真の哲学のために』で示した「伝統的な画像」から「テキスト」、「テクノ画像」へと続く「文化的コミュニケーションの発展」と同じことを示しており、われわれは生活世界から離れ、発展を遂げるごとに指し示す世界の抽象の段階を進め、生活世界からわれわれ自身を遠ざけてきたと言える。また「テキスト」の発明とその氾濫以後、線型的、歴史的となったルネッサンスまでの前近代の実践はすべて「客体」たる世界に対しわれわれは従属的（サブジェクト）な実践であり、その後の計算思考という「数の思考」へのシフトはそれとは違った近代思考を生み出したということも以下のように示している。

われわれは客観的世界を、われわれの下にあつてわれわれを支える文脈として「理

解」をするようになった¹⁸。

つまり、近代以降の実践は「客体」を「主体」に従わせることの実践と言える。しかし、一次元からの脱却である計算思考、つまりゼロ次元へ向かった完全抽象の世界が行き着く先は、物と思考の境界を曖昧にし、近代における「主体」と「客体」という関係に内部崩壊を起こさせることとなった。歴史的、線型的であったアルファベットの思考とは違い計算思考による思考とは、点と点を組み合わせることで、無から新しい何かを生み出すという思考であり、われわれ人間そのものの思考を様々な要素へと分解し、「主体」であったわれわれの思考そのものも装置によって置き換えることを可能とした。われわれの思考である「主体」そのものが「客体」と成り得ることは「思考の主体ばなれ」を起こし、思考と物との関係を無に還元してしまったと言える。

「新たな魔術をもつ「テクノ画像」による「思考の主体ばなれ」

紀元前 2000 年ごろ、画像の表面からその要素であるピクセルを抽出し線形文字は発明された。この発明によって生まれた「テキスト」は発話する音に当てられた記号である。例えば、表音アルファベットは発話の音の順に並べられることではじめて「テキスト」として意味を持ち、「テキスト」を構成する線形文字であるアルファベットそのものからは意味は既に取り除かれてしまっている。記号を順に読んでいくということから「時間」という概念が生まれ、それ以前の魔術が持っていた円環的な時間に対する概念を歴史のもつ線型的な時間にコード化しなおしてしまった。これが歴史的な意識、狭い意味での「歴史」のはじまりであるとヴィレム・フルッサーは指摘する。その後、歴史的意識は魔術的意識への闘争、ユダヤの預言者たちや画像に敵対するギリシアの哲学者の闘い、テキスト至上主義であるキリスト教による異教に対しての闘いの勝利を経て、テキストの氾濫へと進んだ。線形的、歴史的な「テキスト」に対し、画像がなぜ魔術的であるのかという点について考えてみたいと思う。人は画像から「情報」を読み取り「意味」を作り出そう

とする際に、視線は「走査」によって空間・時間的に反復を繰り返す。つまり前から順にといった線形的な空間・時間の読み取り方をしない。

画像に特有なこの空間・時間とは、あらゆるものが繰り返し反復され、すべてのものが意味で溢れかえる文脈（**Kontext**）に参加する世界、すなわち魔術の世界（**Welt der Magie**）にほかなりません。このような世界は、歴史的な線型性（**Linearität**）とは構造的に区別されます。歴史的な線型性とは、いかなるものも繰り返されることなく、また、すべてのものが原因と結果をもつということだからです¹⁹。

時間・空間の線形的な概念の克服は画像を読み解く際に「走査」によって行われ、鑑賞者に「情報」から「解釈」という形で新たに「意味」を生み出させる。鑑賞者は時間・空間的概念を克服することによる「魔術的な力」で世界を再構成することとなる。しかし「伝統的な画像」を駆逐し、魔術的な世界から人類を引き離して「文化の解体」を引き起こした近代以後を生きる我々は、画像を読み解く能力をすでに失っており、全てを数字へコード化し、科学で説明がつく範囲以外のことをオカルトとして排除し、我々を取り巻くすべての事象からその意味を剥ぎ取り、近代思想の基盤となる産業社会の構造を作っていた。そんな時代背景の中、約 200 年前に誕生したのが「写真」である。「写真」は画像ではあるが「装置」によって生み出された画像である。「写真」を含む、「装置」によって生み出される画像をヴィレム・フルッサーは「テクノ画像」と呼ぶ。「テクノ画像」を生み出す「装置」は応用科学のテキストによって生み出されたものであり、歴史的な点で「伝統的な画像」とはちがうものである。「伝統的な画像」が具体的な世界を三次元から二次元へと抽象化した第一段階の抽象であるのに対し、「テクノ画像」は「テキスト」を抽象化し、その「概念」を指し示す。つまり世界からみて第三段階の抽象となる。「伝統的な画像」が「前・歴史的」で「現象」を指し示すのに対して、「テクノ画像」は「脱・歴史的」で「概念」を指し示す。「写真」を含む「テクノ画像」と呼ばれる「装置」によ

って生み出された画像は、「テキスト」をふたたび魔術的な世界で満たしたが、その魔術は「伝統的な画像」がもつ古代の魔術とは違い「新たな魔術」として機能したとヴィレム・フルッサーは述べる。

古代の魔術と新たな魔術の違いは、次のように理解できます。前歴史的な魔術は「神話」といわれるモデルの儀式であり、今日の魔術は「プログラム」といわれるモデルの儀式であると。神話のモデルは口づてで伝授され、その作者―「神」―はそうした伝達プロセスの彼岸にいるというものです。それに対し、プログラムのモデルは、書くことで伝授され、その作者―「機能従事者 (Funktionäre)」―は伝達プロセスの内部にいるというものです²⁰。

「テクノ画像」の機能は、「テキスト」による歴史的意識を魔術的な意識に置き換え、概念的な能力を想像力に置き換えることによって、「テクノ画像」の鑑賞者たる受け手を魔術的に概念的思考の必要性から解放することであった。これが「テクノ画像」が「テキスト」のメタコードとなって「テキスト」を駆逐するとした時に意味することである。「テクノ画像」は「新たな魔術」によって「美術・文芸」「学問・技術」「広範な社会層」へと文化の解体を阻止する新たなコードとして期待された。それは「美術・文芸」としてゲットーへ避難した画像を再び日常生活の中に取り戻すこと。秘教的になってしまった「学問・技術」の専門家たち向けのテキストをイメージ可能にすること。そして「広範な社会層」へと向けられた安っぽいテキストの中で働きかけているサブリミナルな魔術を再び目に見えるものにするのであり、文化の解体以後の文化―芸術、学問、政治―に共通する分母となり同時に、普遍的に妥当するコードとして新たな「真・善・美」となり文化の危機を克服すると考えられていたが、意図されたような働きはせず、プログラム化された「新たな魔術」は反対に文化そのものを粉砕してしまった。

テクノ画像はすべての歴史を自分の中へ吸い込んで、永遠に回帰する社会の記憶をかたちづくるのです²¹。

一方で、「写真装置」は現代のコンピューターや AI（人工知能）などへの発展を先取りしたものであり、「装置」を使って「主体」である我々の思考の置き換えを実践した最初のものであった。我々が作り出した「道具」は人間の身体を拡張するものとして発明され、発展を遂げてきたが、「写真」に用いられる「道具」は神経機能をシミュレートしたはじめての「装置」であり、精神が技術的な操作の「客体」となり、シミュレートされるものとなったのだ。つまり「主体」の思考は数値化可能なパラメータぐるみで「客体化」が可能であることをはじめて示したのが「装置」を使った「写真術」であり、これ以降「主体」であった精神的、メンタル的な機能が知覚から決定に至るまで「客体」化が可能なものであり、人間から他の「客体」に移せるものであるとなっていく。つまり、カメラという「装置」は「ワタシ」を認識するための「主体」の存在そのものに対する近代までの考えを揺るがせ、近代思想を支えていた「主体と客体の分離」自体を克服している。現代においては「装置」の自動化によりそれは一層進んでいる。また「写真術」とは「技術」であり、科学理論によって実践される。文化の解体以降、近代において「芸術」と「技術」は、「主体」の経験に裏付けられた「芸術」の分野と計算による理論に裏付けられた「技術」として分けられて考えられていた。美的な体験（経験）モデルは理論化不能とされており、「芸術」はその意味で経験的にならざるを得ないと考えられていた。しかし、「写真」は近代の枠組みにおける「技術」の側からそれまで「芸術」の特権的なものとされてきた「映像」を作り出すものである。これは「技術」と「芸術」の境界を無効とし、その区別を覆すものであった。このことは「芸術」のアーティストによる認識・行動・体験という伝統的なモデルがもはや役に立たないことをも示している。「写真術」はこの認識・行動・体験を計算的に構成し、それぞれを分離している。このことから「写真」はこれ以降現代にむけて生まれたコンピューターやプログラムモデルの先駆けとなっ

ているとも言える。アート作品とは「経験（アイデア）」と「実現／実行」の産物であり、その意味でアートにおけるアーティストである画家の役割はフォーム（形式）を作り、二次元的、三次元的な形状を決定することであった。しかし「写真」はアーティストから直接ではなく「装置／機能従事者」を媒介としてフォームを決定することから、本質的に「経験（アイデア）」と「実現／実行」を分ける形で成立している「メディア」であると言える。

第2項 アーティスト、トーマス・ルフを生んだドイツ デュッセルドルフという環境と時代背景

「写真を芸術にしたベッヒャー夫妻と「芸術的解放」を経験したドイツ写真表現」

アートの文脈において「写真」は1920年から30年のはじめに最初のブームを迎えた。ドイツで最もよく知られるのはアウグスト・ザンダー (August Sander, 1876-1964)、カール・ブロスフェルト (Karl Blossfeldt, 1865-1932)、アルベルト・レンガー・パッチュ (Albert Renger-Patzsch, 1897-1968) などの新即物主義の作家たちであり、バウハウスのラースロー・モホリ＝ナジ (Moholy-Nagy László, 1895-1946) やノイエ・フォト (ドイツ新興写真) の作家たちであった。だが新即物主義の作家、ノイエ・フォト (ドイツ新興写真) ののち、ナチスの芸術への介入、プロバガンダによる写真の利用による混乱を経て、ドイツの「写真」が再びアートとして再発見されるまでは長い時間と努力を要した。1950年代にドイツ エッセンでは Folkwang-Schule のオットー・シュタイナート (Otto Steinert, 1915-1978) に率いられた写真家たちが「主観的写真 (Subjective photography)」として様々な実験的アプローチを通じて写真の芸術表現への挑戦を続けた。しかし、彼らの作品は50年代、60年代という時代には対応していたものの芸術的な議論の中では有益な選択肢として取り上げられることはなかった。しかし、ドイツ写真の「芸術的解放」はヴァルター・ベンヤミン (Walter Bendix

Schoenflies, 1892-1940) のいくつかのテキストと 70 年代に長く忘れ去られ、再発見された何人かの写真家たち、そして新即物主義として知られる前述のアウグスト・ザンダー、カール・ブロスフェルト、アルベルト・レンガー・パッチュという写真家たちの功績により突如としてはじまることとなる。当時の時代をアメリカの芸術の重要性を遡及的に評価したヒラ・ベッヒャー (Hilla Becher, 1934-2015) は下記のように述べている。

“‘After conceptual art, it became possible for photography to impose itself as an art form. Performances were held and every possible medium was tried. Abstract art had gone into its third generation of students, and had become boring and imitative.’ In another interview, the Bechers emphasized art’s increasing interest in everyday things, as manifested in pop art, for instance, and in this connection they also mentioned the revival of ‘New Objectivity’ and metaphysical art²².” (拙訳：「コンセプチュアルアートの以後、写真がアートの形式として自身を示すことが可能になりました。パフォーマンスが現れ、あらゆるメディアの可能性が試されました。抽象芸術は第 3 世代の学生になり、退屈で模倣的なものになりました。」また、別のインタビューで、ベッヒャーは、たとえばポップアートに見られるように、日常的なものに対するアートの関心の高まりを強調し、これに関連して「新即物主義」と「メタフィジカルアート」のリバイバルについて言及しました。)

ヒラ・ベッヒャーはコンセプチュアルアートを経て、写真表現がアートとしての責任を果たすことが可能になってきたこと、そして、アメリカの抽象表現主義の行き詰まりとポップアートが明らかにしたアートが内包する日常への関心を新即物主義と形而上学的なメタフィジカルアートのリバイバルに関連させて言及したのだった。当時、ドイツで流行していた「主観的写真」と比較し、ベッヒャー夫妻の作品は非常にシンプルなものであった。

工場用の建物および機械、冷却用の給水塔、巻き上げ塔など近代ドイツやヨーロッパ各地の産業遺産を均一なグレーの空の下、均一な光の中で設定され撮影されたもので、それらの主題は写真内において可能な限り他の外界から隔離されるため、鑑賞者は主題に集中する。そしてそれらの主題は特別なデザインの欠如をもってしたとしても「匿名の彫刻」としての基本的な条件を維持したものとなった。1969年7月デュッセルドルフ美術館で行われた'Objective Photography'の展示において 彼らは 《Anonymous Sculptures: Comparative Forms of Industrial Buildings》(匿名の彫刻：工業建築の形態比較) という名前を使用した。その展示において、複数のイメージがグリッド状に展示された「タイポロジー（類型学）」と呼ばれる形式のプレゼンテーションが行われた。グリッド状に配置された写真を鑑賞者の視線がフレームをまたいで比較することを強要させ、それまで単一の成功したマスターピースの熟考からはじまっていた写真表現を個々の作品の表現力を相対化することへと移行することに成功したのだった。

しかし、本論文において筆者は彼らの作品、およびいわゆるベッヒャー・スクールの教育とトーマス・ルフをはじめとしたアーティストの作品のコンテンポラリーアートにおけるもっとも重要な点はこの「タイポロジー」というプレゼンテーション形態やその継承であったという点に言及されることを避けたいと考えている。彼らの作品に関して、重要な点は《Anonymous Sculptures: Comparative Forms of Industrial Buildings》に対し 彼ら自身は消えゆく時代の保存のための記録写真として向き合っていたことであり、当初は当時のアートとしての表現（主観的な表現主義）に対しての反芸術的な自己評価であったことをヒラ・ベッヒャー自身が下記のように述べている。

“‘People say that a documentary approach is not artistic. But who decides?

Ultimately it has to be posterity. There is no way to pinpoint the criteria.

Everything connected with making pictures can be artistic’ . Hilla Becher ²³”

(拙訳：「ドキュメンタリーアプローチを美的ではないという人がいる。誰が決めた

のか？最終的にはそれを決めるのは後世でなければならないし、基準を特定する方法はない。写真の作成に関連するすべてのものは芸術的である。」ヒラ・ベッヒャー)

その後、1970年代に戦後ドイツの復興のシンボルとして5年に一度カッセルで行われている芸術祭「ドクメンタ (Documenta)」への2回の出展 (1972、1977) を経て、ベッヒャー夫妻の名は世界へ知られることとなる。特に1972年 ‘Ideas’ というテーマのもとハラルド・ゼーマン (Harald Szeemann, 1933-2005) を芸術監督にしたに「ドクメンタ 5 (Documenta 5)」はヨーロッパでの芸術写真の認知に向けた最初の決定的なステップであった。「写真というメディア」は本来的に批評性を持った「メディア」である。しかしそれが発揮されるのは1970年代の写真の「芸術的解放」以前の「記録としての写真」においてのみであり、それ以降の主観的な「表現としての写真」においては認められないものであった。ベッヒャー夫妻の功績のひとつは彼らの作品が、主観的照片が流行った当時のドイツにおいて、「新即物主義」の写真家たちと同じ視点をもって望んだドキュメンタリー写真のリバイバルであり、未来ばかりを見ていた表現主義とは一線を画すコンセプトを持って過去のリバイバルを行なったことである。これは芸術表現における「コンテクスト (文脈)」を接続することをまさに指し示しており、ドキュメンタリー写真という記録写真をリバイバルし、表現の領域にまで高めたことが写真の「メディア」としての「自己言及性」と「批評性」を伴った表現となりアートとしての評価を経て、これをもってドイツ写真表現は「芸術的解放」を獲得することとなったのである。

「デュッセルドルフ・アート・アカデミーの写真教育と課題」

のちに「ベッヒャー・スクール」と呼ばれるようになり、90年代以降の写真の世界を美術史的、マーケット的の両面に大きな影響を与え、「ドイツ写真」と同義語で使われるほどの影響力をもつアーティストを多数排出し続けたデュッセルドルフ・アート・アカデ

ミーの写真のクラスは、1970年代のアートシーンにおいて国際的な人物となっていたベッヒャー夫妻のうち夫であるベルント (Bernd Becher, 1931-2007) を講師として招聘し、1976年にヨーロッパで初めて大学機関として写真学科を設立した教育機関としてスタートする。ドイツ連邦共和国の都市でノルトライン＝ヴェストファーレン州の州都であるデュッセルドルフという都市は、ライン川河畔に位置しドイツのみならず、ヨーロッパ屈指の芸術都市として知られる。その一因としてあげられるのはこのデュッセルドルフ・アート・アカデミーという芸術教育機関に依るところが大きい。また、一方でライン川沿岸には多くの国際展を開催可能な展示会場を有しており、ドイツにおける印刷技術の最先端の環境を有している。デュッセルドルフ・アート・アカデミーは19世紀前半に絵画学校として設立され、その後風景画や風俗画を海外へ輸出することで名声を得た。その後のしばらくの停滞期を経て、1950年代から60年代にかけて、デュッセルドルフ・アート・アカデミーは国際的に評価をされ、尊敬をあつめる芸術教育の中心地としての地位を回復する。それ以来、カール・オットー・ゲッツ (Karl Otto Götz, 1914-2017)、ヨーゼフ・ボイス (Joseph Beuys, 1921-1986)、ゲルハルト・リヒター (Gerhard Richter, 1932-)、ベルント・ベッヒャーなどが講師として教鞭をとり、多くの著名な芸術家を輩出する教育機関となった。それは芸術の世界において「デュッセルドルフ・アート・ミラクル」と呼ばれるブームであった。また、デュッセルドルフはフルクサスの活動が盛んに行われるなど、アートにおいて芸術教育の枠を超えて重要な都市として定着していき、ドイツ芸術において、バウハウス以来、世界に知られる芸術の中心地となったのである。

では、ベッヒャーはデュッセルドルフ・アート・アカデミーにてどんな教育を行ったのであろうか。本論の研究対象である、トーマス・ルフの言葉からそれを探る。当初、のちに「ベッヒャー・スクール」という通称で呼ばれることとなるデュッセルドルフ・アート・アカデミーの写真クラスはトーマス・ルフ、トーマス・シュトゥルト (Thomas Struth, 1954-)、カンディダ・ヘーファー (Candida Hofer, 1944-)、アクセル・ヒュッテ (Axel Hutte, 1951-) を含む8名でのスタートだった。その後、1980年にエッセンの

Folkwang-Schule で学んでいたアンドレアス・グルスキー (Andreas Gursky, 1955-)

が入学する。教鞭をとったベルント・ベッヒャーはそれぞれのちがったバックグラウンドをもつ彼らに対し「(写真を) 芸術としての認知のために戦う必要がもはやなくなったことを明確にする必要がある。」と最初に伝えたという。この言葉は自身の経験してきた写真の「芸術的解放」以降、写真作品を作ることは芸術の世界においてペインティングで作品を作ることと同じ基準のもとに置かれるようになり、「写真」をアートシーンが受け入れたこと。そして、これから彼が教える若きアーティストたちに必要なことの両面を明確に示している。しかし、たしかに「写真」をとりまくアートの状況は「写真」を受け入れたと言えるが、ベッヒャーの方法がその後のアートシーンで受け入れられ続け、発展する保証はなかった。「タイポロジー」というプレゼンテーションの形式によって、アートの文脈の中に立ち位置を確立したベッヒャー夫妻ではあったが、自身が教鞭をとるデュッセルドルフ・アート・アカデミーでは「タイポロジー」の継承ということを目指していたわけではないと考えられる。また実際には、ベッヒャーと彼の教え子たち最初の世代は「タイポロジーの克服」こそが「ベッヒャー・スクール」においての命題であり、それは困難を伴うものであったと考える。事実、彼の教えた生徒たちは多種多様のアプローチを開発し、写真コースがはじまって 10 年以上が経過する 90 年代が近くなるまで最初の世代である彼らの中からも実際の成功とまで達することはなかったことはそこに困難を伴ったという見解が正しいことを示している。アカデミーにおいてベッヒャーから言われ、心に留めている言葉としてトーマス・ルフはホンマタカシ (1962-) のインタビューにて下記のように答えている。

「カメラは固定し、被写体には触れない。必要以上のライティングはせず、できる限り客観的に、即物的になるように努める」...そう言われて実践しました。(中略) 私もまた、最初はそうしました。しかし、ある段階で、先生から離れていかなければならない。自分のやり方で創造しなければなりません。(中略) 私にとって重要な彼の

言葉は「もしメディアを扱うならば、作品となるメディア自体について常に考えなければならぬ」というものです。そのおかげで、私は2つ目のシリーズである

「**Porträts** (ポートレート)」でベッヒャーのクラスのドグマを破ることに成功しました²⁴。

このインタビューで、トーマス・ルフはベッヒャーがカラー写真の許容、画像のマニピュレーションへの理解など、学生たちが思っているよりもずっとオープンであったということも述べている。また、トーマス・ルフは別のインタビューにて、在学当時自身にとってのヒーローはミニマリストであり、コンセプチュアリズムのアーティストであったと述べている。そして、彼の交友関係は写真家だけには留まらず、写真家たちと技術的な会話はするものの、画家や彫刻家であるトーマス・シュッテ (Thomas Schütte, 1954-)、カタリーナ・フリッチュ (Katharina Fritsch, 1956-) などと作品について話し合ったと答えており、彼らとは1995年のヴェネチア・ビエンナーレのドイツ館での展示を共に構成している。写真コースの教師であったベルント・ベッヒャーをはじめ、当時のアカデミーにはゲルハルト・リヒターも教鞭をとっているなど、トーマス・ルフにとってのアートアカデミーでの学びは、様々な「メディア」の可能性と限界を学び、その経験はその後の写真というメディアの探求に繋がっていると考えられる。また、保守的な美術教育が中心であった当時のカリキュラムの中、アカデミーで行われた批評家のベンジャミン・ブクロー (Benjamin H.D. Buchloch, 1941-) のセミナーが自身の実践において、結晶化したものであったとも述べている。トーマス・ルフがアートの世界へ入り込む入口としてのデュッセルドルフ・アート・アカデミーが単に写真の学校ではなく、ありとあらゆる「メディア」を扱うアート全般に及ぶ教育機関であったこと、そして、ヨーロッパにおける芸術の中心都市としての権威を取り戻していたデュッセルドルフという都市とその時代背景がトーマス・ルフというコンテンポラリーアートにおける写真表現を牽引するアーティストを育てるひとつの大きな要因であったと考えられる。

第3項 トーマス・ルフ研究

「コンセプチュアルアートへと繋がる写真表現 ソル・ルウィットの関心とアンディ・ウォーホルモデル」

トーマス・ルフが写真を学んでいた当時に関心を持っていたミニマルアートやコンセプチュアルアートのアーティストとして知られるソル・ルウィット (Sol LeWitt, 1928-2007) は「その時代の前衛の努力である芸術的な技量によるヴィジュアル的な複雑さを超える新たな美的体験を開発すること」に関心を持っていた。技術的なプロダクトアウトに対するソル・ルウィットの関心はアーティストの「経験 (アイディア)」とアート作品の「実現/実行」の分離を可能にすることであった。ソル・ルウィットは自身のエッセイ ‘Paragraphs on Conceptual Art’ の中で

“When an artist uses a conceptual form of art, it means that all of the planning and decisions are made beforehand and the execution is a perfunctory affair. [Conceptual Art] is usually free from the dependence on the skill of the artist as a craftsman²⁵.” (拙訳：アーティストが、コンセプチュアルなフォームを用いるとき、全ての計画と決定 (経験) は事前になされ、実行 (実現) は形式的なものであることを意味する。「コンセプチュアルアート」はアーティストの技量に頼るところが少ないことが特徴である。)

と述べており、その後も進められた議論の結論として最終的にアート作品は形式化を必要としなくなるという結論にたどりついている。

“The idea itself, even if not made visual, is as much as any finished

product²⁶.”（拙訳：アイデアそのものは、たとえ視覚的でなくても、作品として完成されたものと同じくらいに芸術作品である）

マルセル・デュシャンの考え方を引き継ぎ更新する形ではあるものの、ソル・ルウィットのこの考え方は実質的な形でアートにおける伝統的な形式（フォーム）によって形づくられていた視覚的表面的複雑さを起源とする芸術的特徴を「技術」にて置き換えることが可能であることを示している。芸術的特徴が技術的な生産プロセスによって生み出されたことは、アートへ向けられる鑑賞者の焦点が視覚的表面的複雑さから「概念」の複雑さへ向かう決定的なプロセスを後押しすることとなった。

アンディ・ウォーホルの芸術的な実践とその適時性は、このソル・ルウィットの関心の中心であった「技術」による芸術的特徴の置き換えにある。アンディ・ウォーホルはファクトリーという自身の工房を技術的な生産プロセスとし、アーティストの考えである「経験（アイデア）」による入力構成要素の大部分を置き換えるために、美的経験の焦点を「技術的な変換」に移したことにあった。この「技術的な変換」の結果により出力されたオブジェクトは入力と変換プロセスを同時に反映する。また、フォームは自由に作成されるのではなく、既存のフォームから派生する。古典的な絵画において、アーティストはフォームを作り、二次元的、三次元的に形状化された決定をし、美的体験を創造してきた。ソル・ルウィットがコンセプチュアルアートのフォームを考える中で乗り越えようとする関心を示したビジュアル的な複雑さを超える美的体験の開発はアンディ・ウォーホルの「技術的な変換」という形で実現した。このウォーホルの行ったことがそれ以降、現代におけるアートとアーティストの基本モデルとなっていると考える。つまり、アーティストによる着想（アイデア）や決定（経験）と作品の制作（実現／実行）は技術的な生産プロセスによるアートによって時間的、概念的に分離されたのだ。

「今考えると、60年代末のファクトリーでの僕にとって大きな意味を持っていたの

は、全ては機械的な行為だったように思う」ここで言う「機械的」とは文字通り、シルクスクリーン印刷や16ミリのボレックスカメラ、テープレコーダー、ポラロイドカメラなどを指す。それらは現実を「表面」へと変換する装置なのだ。従来ならばそこに技術の取得やオリジナリティ、何よりも「わたし」という表現主体が必要だった。機械は明確な「他者」である。(中略) 絵画のようで、絵画でないもの。それを機械的に量産すること。彼の発見は、機械やメディア自体が批評性を持つことだったと言ってよい²⁷。

アートモデルはそれまでの自己表現ではなく「他者性」を取り込むウォーホルモデルへと移行したのだと言える。

「テクノ画像の本質へ フォトグラフィック・オブジェクト - 入力と変換による写真術」
フランス人発明家ジョセフ・ニセフォール・ニエプス (Joseph Nicéphore Niépce, 1765-1833) び研究によって作り出した写真術で撮影し、現存する最古の写真が撮影されたのが1827年、そのニエプスと共同で開発を進め、ニエプスの死後その意思を引き継ぐ形で1839年、ルイ・ジャック・マンデ・ダゲール (Louis Jacques Mandé Daguerre, 1787-1851) は銅板にヨウ化銀を乗せた方式であるダゲレオタイプを発明した。また、イギリスの貴族であったウィリアム・フォックス・タルボット (William Henry Fox Talbot, 1800-1877) はカロタイプ方式と呼ばれるネガポジ法による写真術を発明した。これらに代表される写真の発明が写真誕生より20年の間に次々と繰り返された。カメラオブスキュラという暗箱へ極小さな穴から光を取り込み写し出された像をトレースし写実的な絵画を描いていた当時、写真の発明は絵画へ大きな影響を与えるとともに、風景画、肖像画、静物画などその様式を引き継ぐ形で発展を遂げてきた。それ故に「写真」は常に「絵画」との関係を問われ続けてきた。また一方で「写真」という「メディア」のアイデンティティというのは発明以降、「リアル」との関わりの中で培われて

きた。従来の前提としての写真の基礎となる秩序はロラン・バルトが『明るい部屋 写真についての覚書』（以下『明るい部屋』と記す）で述べていた

それは=かつて=あった²⁸

ということに基づく厳然たるリアルであった。それは写真が発明以後、絵画の後を引き継ぐこととなったものである。絵画はこれによりリアルから解放され、モダニズムによって抽象へと向かうこととなる。写真における「メディア」の純粹性は「リアルであること」つまり映し出されたイメージ、そのモチーフが「かつて・あった」リアルな存在であるということであった。これこそが写真のモダニズムであり、写真を捉え続けるものであった。

一方で写真の本質を別の角度からの視点で（文化的コミュニケーションの発展というかたちで）理解しようと考えたのが、思想家であり哲学者であるヴィレム・フルッサーだ。フルッサーの生きた時代の「写真」とは人間の神経系の機能を発達させた道具であるカメラという「装置」によって生み出される画像である。これをヴィレム・フルッサーは「テクノ画像」と呼んだ。ヴィレム・フルッサーは「装置」によって制作される「写真」の本質を 1983 年にこれからの写真の未来を予見的に著書『写真の哲学のために』にて示したが、ヴィレム・フルッサー本人は「テクノ画像」が示す「新しい魔術」が、その本来の力を発揮することを思い描いた 21 世紀を待たずして、不慮の交通事故によってこの世を去った。現在、その 21 世紀に入り、現代において写真というメディアを取り巻く環境は大きく代わり、その可能性と画像、絵画、彫刻といった他のメディアとの領域はヴィレム・フルッサーが生きた当時、人々に理解されていたそれとは大きく異なるものとなっており、ヴィレム・フルッサーの予見した未来はさらにその先へと進んでいる。写真というメディアの境界は、過去の美的観念モデルに徹底的に疑問を投げかけるアーティストによって拡張されている。本論文の研究対象であるトーマス・ルフはそれを代表する写真側か

らアプローチを続けるアーティストの一人であると考え。マルセル・デュシャンの問いにはじまり、ソル・ルウィットが関心を寄せたアーティストの「経験」とアート作品の「実現」の分離はアンディ・ウォーホルの「他者性」の実践を経て、現代のアート作品に有効に適用されている。特に装置を利用し生み出される「テクノ画像」を使用する「写真」の分野において、それは顕著であり、写真という「メディア」そのものの領域を拡張させるとともに、コンテンポラリーアートの中心を担うまでに至っている。

「写真」は「装置」を使って生み出される「テクノ画像」のひとつである。約 200 年前に発明されて以来、写真の関心は、今日、光学的なプロセスにおいてではなくデジタル技術を用いることで、ますます達成されていると考えられる。さらに、デジタル技術によって集積されたデータがアナログ手段によって生成された写真画像と類似、または同様な状態で扱うことが可能になったことで、デジタルとアナログといった画像技術の間に明確に存在すると考えられていた違いはもはや主張できない。またデジタル社会という社会環境が反映される中、芸術における今もっとも重要な点は、新しいコンテンツ制作ではなく、リフレーミング、キャプチャ、反復、文書化の行為による、パターンの検索である。コンテンポラリーアートのアーティストであるセス・プライス (Seth Price, 1973-) はこの状況について、インターネットという手に負えないアーカイブを通じて行えるのは、パッケージ化、プロデュース、リフレーミング、配信のいずれかだといったように述べている²⁹。かつて芸術家に多くのインスピレーションを与えた自然の経験は、今日、メタネイチャーであるインターネット環境によって供給され、作品として結実させられている。現代において「写真」という概念を再定義するにあたり、もはやロラン・バルトの言ったような写真従来モデルとの調和は不可能である。「写真」を含む「テクノ画像」を生み出す「装置」はその時代の文化によって生まれた対象物であり、技術の文脈から生まれたものである。したがって、テクノ画像を生み出す「装置」は常にそれを生み出した文化を反映する。その意味で「写真術」は「装置」を用いて技術的な変換を行う技術的な生産プロセスにあたり、道具である「装置」は対象の形を変容させそれらに新しい意図的な形式

(Form) を与えるのである。

「道具が行うのは、「形式」(Form) を「内化」(in) すること言い換えれば「情報を与えること」なのです。」つまり、対象は反自然的で、自然にはありそうもない形式を獲得し、文化的なものになるのです³⁰。

アナログ、デジタルによらず「テクノ画像」を生み出す「装置」は既存の形態の入力（インプット）を「装置／機能従事者」という複合体によってコード化（技術的変換）し、新たな「情報」としてその結果を出力（アウトプット）する。入力によって参照された対象は、技術的変換を経て出力される。出力は入力に結び付けられた（インデックス化された）結果だが、技術の適用に起因するためアーティストの手動の介入によるものではない。出力されたイメージの美的価値の創造はアーティストによる変換テクノロジーの選択と設計によるものとなる。インデックス的な側面は美的価値のよりどころとして機能するため、内的な基準と概念的必要性を出入力のインデックス的な数値化による技術変換に美的価値の決定を割り当てる。それによりアーティストが選択した「技術」が出力へ影響する美的効果の本質的な創造者となる。参照を出力に反映するのは「情報」であり「概念」であるため出力、形成された物体の視覚的外観は参照とは無関係となる。対象物の既存の形態から技術的な変換の助けを借りて形成される点は、この技術的な生産プロセスのある重要性について指摘する。写真家（アーティスト）はもはや自身をフォームの創造者とは考えておらず、むしろ再現性に基づいた生産戦略を利用して、与えられたインプットから目的を導き出すための変換の技術的なアイデアを生み出す「機能従事者」として機能する。現代におけるこのような実践の特徴は技術変換のアイデアがアウトプットに美学的に反映されていることにある。つまり、出力されたオブジェクトが自己参照的であり、それはメディアとして自己批評性を伴っていると言える。

図象的な内容（モチーフ）によって定義される伝統的な写真の概念は鑑賞者の美的経

験の差による読み取りの差が生まれる。図象情報のコンテンツは物理的な指標性（インデックス性）とは異なり、客観的に定義することができない。つまり、鑑賞者のコンテキストに依存するため「写真」の自律性を確立する客観的な定義の基準とはなり得ないのである。このことは写真の本質から著しく逸脱する可能性を持っている。「写真とは何か？」という安定した定義は構造的および、技術的な側面に頼って定義することの必要性を示している。これらのことから、現代における新たな写真の概念的な中心は、従来盲目的に信じ込まれていた写真の「真実性」に基づいたものではなく

“There is only one conceptual core of the photographic, and this alone defines everything photographic as a necessary and simultaneously a sufficient condition. This conceptual core of the photographic is the indexical-technological transformation of input (referent) into output (object). The output produced in this way is subsequently defined as a Photographic Object³¹.”

（拙訳：写真の概念的なコアは1つだけです。そしてこれだけで、写真のすべてを必要かつ同時に十分な条件として定義します。写真のこの概念的な核心は、入力（リファレント）から出力（オブジェクト）へのインデックス・テクノロジカル・トランスフォーム（技術的変換）です。この方法で生成された出力は、フォトグラフィック・オブジェクトとして定義されます。）

とトーマス・ルフ研究者であり、コレクターでもあるマルクス・クラマー（Markus Kramer, 不明）は写真と写真の概念を拡張した「フォトグラフィック・オブジェクト」の概念を定義している。つまり

「写真術とは入力（参照）を出力（対象）にインデックス・テクノロジカル・トランスフォーム（技術的変換）することであり、いわゆる写真とはその結果生成される対象である

フォトグラフィック・オブジェクトの2次元複製を示すものである。」

と再定義できる。この意味で、アナログであれデジタルであれ「写真」とは参照対象（入力）の2次元複製を作成したものであり、入出力の関係から本質的に複製可能である。

この写真の新しい定義はプロセスの考察に基づき、生成された物体の視覚的な外観とは無関係となる。

トーマス・ルフというアーティストの芸術的な価値と評価を高めたことの本質は現代においてなされることとなる、写真の新しく拡張されたその定義をいち早く実践に移し、過去35年に渡って、写真の持つメディアの批評性を対象として作品を生み出してきたことであると考える。

「トーマス・ルフ作品研究」

トーマス・ルフはこれまでに述べてきた新たな写真の定義をいち早く意識し、「写真というメディア」の地平を切り開いてきたアーティストである。カメラ、シャッターといった従来の写真の定義における最重要とされる決定的瞬間と意識的に距離をとり、インターネットを「写真というメディア」が対象とする実践のための画像バンクとして利用し、イメージを再構築し提示してきた。2017年、ロンドンのホワイトチャペルギャラリー

(Whitechapel Gallery) で行われた大規模な回顧展に際し出版された図録に下記のヴィレム・フルッサーの言葉を引いていることからヴィレム・フルッサーの思想からの影響と「写真」を「文化的コミュニケーション」の手段とし、かつてのコンセプチュアルアートのアーティストたちがしてきたように、アートにおける「着想」と「実現」の分離を受け入れ、自身を情報を生み出す「装置」の「機能従事者」としてそのプロセスの開発にアイデアを込めて、「写真」の持つ「新たな魔術」の力を信じ、その可能性を探求し、写真自体がもつ自己参照性というメディアの批評性を暴露してきたということがわかる。

“It has been said that photos are imagined concepts. This may sound as if the act of photographing is a cold, calculating and computational gesture, and that contradicts the experience of many people who engage in the act of photography. But that is a fallacy. The supreme human imagination, the supreme human creative energy, that is the supreme imaginative power, is involved in the manipulation of concepts. Nothing in painting, poetry or music can compare with the creative imagination that operates in conceptual science, for example in the work of Galileo, Newton or Einstein. To turn Pascal on his head, we might say: reason has a heart of which the heart knows nothing. Precisely because they can manipulate electrons by means of concepts, photographers can develop an imaginative power that can be compared with the imaginative power of scientists and is even capable of surpassing it. And the same applies to the programmers of photographic apparatuses and apparatuses in general³².” (拙訳：写真は想像上の概念であると言われていています。これは、写真を撮る行為が冷たく計算し、コンピューテーションするジェスチャーであるかのよう聞こえるからかもしれません。しかし、それは誤りです。最高の想像力、最高の人間の創造的エネルギー、つまり最高の想像力は、概念の操作に関係しています。絵画、詩、音楽のいずれも、ガリレオ、ニュートン、アインシュタインの作品など、概念科学で機能する創造的な想像力と比較することはできません。パスカルの頭を回すために、私たちは言うかもしれません：理由は精神が知らない精神があることです。正確には写真家は概念によって電子を操作することができ、写真家は科学者の想像力と比較できる想像力を開発することができ、さらにそれを超えることができます。そして、同じことは、写真装置および装置一般のプログラマーにも当てはまりません。)

また、ベッヒャーの後を継ぎ、デュッセルドルフ・アート・アカデミーにて教鞭をとっていたトーマス・ルフのクラスにて研究をしていた写真家、大島成己（1963-）が2016年行われた国立近代美術館、金沢21世紀美術館を巡回する回顧展にあてた記事にトーマス・ルフの持つ問題意識について記している。

世界のありとあらゆる全てが表象イメージとして固定し、私たちの概念体系を常に保管し続けてきた。そうした写真によってアーカイブ化される世界に住む私たちにどのような表現の可能性が残されているのか。今回の展示を通じて、ルフの問題意識が終始ここに向けられていることを改めて感じた³³

これもまた、ヴィレム・フルッサーが持ち続け、著書『写真の哲学のために』で示した問題意識と通じるものと同じ地平へ向かうものである。

トーマス・ルフは写真を取り巻く環境の変化に歩調を合わせるように、写真概念を三段階で拡張し、作品制作を行ってきた。そしてそれが従来 of 芸術の境界としては写真の領域になかったアーティスト、アート作品との間に写真概念の拡張による共通性を示していることをトーマス・ルフのコレクターであり、研究者でもあるマルクス・クラマーの著書 *Photographic Objects* を参照し、読み解く中で着目したい。マルクス・クラマーが示したトーマス・ルフの写真概念の拡張の段階は以下である。

<フェーズ1>：写真は入力から出力へのインデックス技術の変換により定義される。

<フェーズ2>：フェーズ1の写真概念を拡張しこのインデックス技術をコアに派生させた変換により定義する。

<フェーズ3>：写真の拡張された概念はアーティストによって指定されたインデックス変換関数によって具体化され実現される。

これにより、トーマス・ルフの作品には以下の特徴が示されている。

- 1.視覚的な異質性と形式的な革新の多様性。
- 2.作品の「絵画的 (painterly)」な美学。
- 3.アーティストが定義した連続的な変換の手順。
- 4.適切なイメージのテンプレートの頻繁な使用。

「絵画的」な美学は従来のメディアを反映した構成（シャープネス - ファジーネスの関係、ピクセル、アナログ・グリッド、印刷プロセス、多重露光など）によるものであり、それにより「写真の構造と詳細を視覚的に把握できるよう」にし、視覚的なテーマとしている。また、アーティストが定義した連続的な変換であるインデックス変換技術は作品の表象上は不可視に提示されているが、その結果が作品の特徴となり、オブジェクトライクな写真体験として出力される。作成された写真は自己参照的なフォトグラフィックオブジェクトに変換され、それが写真自身の構造的および技術的フレームワークの条件ならびに鑑賞者への美的知覚をテーマに変換する。つまり、鑑賞者の知覚のプロセスを支配する画像表面での美的体験を作り出す。連続した専有的な手順は入力の変換性も強調し、芸術的価値生成の重心を個々の成功したイメージを持った「写真」から、メディア全体としての美的分析とフォトグラフィックオブジェクトを作成するためにアーティストが採用した技術プロセスへとシフトさせる。この概念は伝統的な写真の概念である〈フェーズ 1〉とデジタル化以後の〈フェーズ 2〉の概念との区別することに意味があるのかという問いを残すが、どちらも写真的な概念であり、「装置」の「機能従事者」であるアーティストは両方の世界を同じ視点で把握しているため、どちらも道具である「装置」により「情報」をアウトプットする供給者でしかないアーティストの観点から違いを主張するのは困難である。これによりアナログかデジタルかといった長く続く古典的な写真の議論が意味をなさないことが示される。

トーマス・ルフは自身の作品において、実世界である一次世界の直接的な推論を可能としていた従来の写真では透明になっていた（特別な重要性がなかった）インデックス変換技術を構造的、視覚的に露わにし、さらに写真がデジタル化へと進む中、インデックス変換技術の手法そのものを開発することで、広範な写真技術の基盤を築いてきたと言える。このことは他のメディアでも既に起きていたことのように写真のコンテキストにおいて、オブジェクトライクな体験（現代的な意味におけるメディアの自己参照的な反映）は形式的、および概念的に革新的な創造的アプローチの開発へと繋がっていった。アーティストが定義し、選択するインデックス変換技術は作品に不可視に提示されるが、その結果は作品の特徴となる。そのため、トーマス・ルフ作品は図象的な特徴ではなく、選択された変換技術により分類され、シリーズとして構築される。これらの問題意識と新しい写真の（入力・技術的変換・出力という）定義が作品にいかに適応されていったのかをトーマス・ルフのいくつかの作品を検証する中で確認したい。

「《Porträts（ポートレート）》 タイポロジーの克服」

トーマス・ルフ自身もデュッセルドルフ・アート・アカデミー入学当初は写真が現実を捉える理想的な媒体であり、カメラの前にあるものを正確に記録すると信じていたと認めている。初期の代表作である《Porträts》（図1）はアカデミーで教鞭をとっていたベッヒャーのプレゼンテーションである「タイポロジー」をトーマス・ルフが克服した作品であると考えられる。

《Porträts》はトーマス・ルフがアカデミーの同級生たちを撮影したポートレート作品である。証明写真のように無地の背景の前に座らされた友人たちは最終的に210cm×165cmという巨大な肖像写真として提示される。2012年、ミュンヘンのハウス・デア・クンストにて行われたキュレーター、オクウィ・エンヴェゾー（Okwui Enwezor, 1963-2019）のインタビューにてトーマス・ルフは《Porträts》という作品の重要性について下記のように答えている。

“My big heroes at that time were the minimalist and conceptual artists. I also wanted to be a minimalist and conceptual artist. So I tried to make very reduced portraits. I really wanted to deconstruct the idea of portraiture and bring the portrait back to point zero³⁴. ” (拙訳：当時の私のヒーローはミニマリストで概念的なアーティストでした。ミニマリストで概念的な芸術家にもなりたかったのです。そこで私はミニマルな肖像画を作ろうとしました。私は肖像画の概念を解体してその肖像画をゼロに戻したかったのです)

《Porträts》は当初、**24cm×18cm** というサイズであり、カラーであることなどいくつかの点での相違はありながらも、ベッヒャーのタイポロジーの方向性を継承した作品であった。デュッセルドルフの美術館にて小さな展覧会を開いた時に鑑賞に訪れた友人たちが「これはハインツだ」「これはピアだ」と写真を指差したことをトーマス・ルフは度々インタビュー等で触れている。この経験はトーマス・ルフに写真というメディアのもつ「鑑賞者である人々は写真ではなく写真（イメージ）を通して現実を見ている」という特性を知らしめるきっかけとなったという。つまり、鑑賞者は「写真」ではなく「写真に写った被写体」つまり図象的なイメージを見ているということであり、その時の**24cm×18cm** というサイズの作品では「もしメディアを扱うならば、作品となるメディア自体について常に考えなければならない」というベルント・ベッヒャーの言葉の意味を達成し、自身が期待をし、目指した表現を達成する実践がなされているとは考えられなかったのである。

「人は人物像に圧倒的な興味を示す」ということは、美術の歴史の中で肖像画が常に存在し続けてきたことが証明している。鑑賞者の人物像への興味はベッヒャーが達成したタイポロジーというフレームをまたいで鑑賞をするというプレゼンテーションを無効にした。つまり給水塔や工場という、人々が一見その違いに意識が行きにくく、見落とされた

デザインの差異を類型学的に示し、比較の中で見つかる差異を「個性」として際立たせたのがベッヒャーのタイポロジーである。しかし、現代においては多少の変化はあるものの本質的には人は人を個性的に感じていることから、《Porträts》はタイポロジーとしては機能せず、鑑賞者を「写真（イメージ）」の中の図象的な現実へと引き戻した。この「人物像のタイポロジーがベッヒャー作品と同じようには機能しない」ということにより、結果としてトーマス・ルフは「タイポロジーの克服」を目指すこととなる。トーマス・ルフは「現実」と「イメージ」との分離を目指し、自身の作品を大きなプリントとして作ることを決意する。そして、巨大なサイズにプリントされた肖像写真は 24cm×18cm の写真を単に拡大した以上の結果をもたらす。物理的な達成による物体としての存在は鑑賞者に全く違う認知を与えた。「これはピアの大きな写真だ」と鑑賞者は目の前にあるものが「写真」という「メディア」であることを認識したのだった。

初めて写真がメディアとしてどういう可能性があるのかが見えてきました³⁵

と本人がインタビューで答えたように、トーマス・ルフは《Porträts》によってベッヒャーのドグマを克服し、写真の「メディア」としての可能性へ目を向けるようになる。また、撮影者としてのトーマス・ルフは被写体である友人たちに指示を出してコントロールしていた経験から写真における実質的な客観性などないという点にも気が付いたという。写真が写し出すのは準備された現実であり、人工的な現実である。この点はヴィレム・フルッサーも著書にて指摘している。

危険だというのは、テクノ画像の「客観性」は幻想であるからです。というのはテクノ画像は一 全ての画像がそうであるように – シンボリックであるにとどまらず、伝統的な画像よりもさらにより抽象的な複合的シンボルであるからです³⁶。

また、トーマス・ルフはこの《Porträts》にて達成したことを 2016 年、キュレーター、深川雅文（1958-）によるインタビューにてこう答えている。

デュッセルドルフで私たちが学んだ時には、もちろん、写真のコースだけでなく、ゲルハルト・リヒターなどいろんな重要なアーティストがいたわけで、私も写真の世界にとどまっていようというような思いで学んでいたわけではありません。むしろ、写真のプレゼンスというものを現代美術の中でどういう風に確立しようかということを考えていた時に、この大きなポートレートというものが、写真をやっとのことで解放してくれたという思いをもっています。それまで写真というのはどうしても現代美術の中で、例えば絵画とか彫刻とかインスタレーションなどに比べて二流の分野であるという思いがあったのですが、この大きなポートレートによって初めてそうしたものと肩を並べる存在になったと思っています³⁷。

証明写真（肖像写真）という形式的なシステムを解体し組み替えること、つまりマルセル・デュシャンが男性用便器によって行ったことと同じ概念的な戦略をもって「写真」を既存のシステムから解放した。「写真というメディア」に鑑賞者の意識を向けさせるということは、つまり「写真」について、もしくは「ポートレート」について考えるというメタ的な部分に触れることになる。「写真というメディア」そのものの自己参照性、つまり批評性を表現としたのだ。《Häuser（ハウス）》など初期のいくつかのシリーズは同様の考え方を軸とした〈フェーズ 1〉にあたる作品である。

「《andere Porträts（アナザー・ポートレート）》 初期、テクノロジカル・トランスフォームによるテクノ画像」

トーマス・ルフ研究者であり、コレクターでもあるマルクス・クラマーの文献を参照し、写真の概念的なコアを「入力（参照）を出力（対象）に指数的（インデックス的）技

術変換することである」と再定義をした、「写真」を「装置」を使った技術的変換により、アーティストの着想と作品の実行を分離して「他者性」を取り入れたウォーホルモデルとして生み出す。そのことをトーマス・ルフが意識的に行った作品であると思われるのが《andere Porträts》(図 2) である。

1994 年から 1995 年にかけて制作されたこのシリーズは自身で撮影したポートレートなどを利用し、実際にドイツ警察で使われていたモンタージュ写真合成機を使用して制作している。これにより結果として出力されたイメージも「装置」によって生み出された「テクノ画像」であり、実際にいる人物写真を元に技術的変換により重ね合わされ、実在しない人物のポートレートとして写真の現実性と鑑賞する人間との関係性を問うてくる。入力として扱われる写真こそ自身が撮影した《Porträts》の写真ではあるものの実際に結果として出力されるオブジェクトライクなイメージの生成はモンタージュ写真合成機という「装置」による技術的変換(テクノロジカル・トランスフォーム)に依存しており、アーティストであるトーマス・ルフは完全に自身をフォームの制作者ではなく、技術的変換の選択をした「機能従事者」として作品に関与する。この作品において、特筆する点はシャッターではないテクノロジカル・トランスフォーム(技術的変換)のプロセスを用いることによって従来の写真術を含む、伝統的な芸術的技法では達成できない複雑さを可能にしていることである。

「《jpeg》《Substrate (基層)》《zycles》デジタル、インターネット時代のテクノロジカル・トランスフォーム」

写真のデジタル化に合わせて、トーマス・ルフも作品制作における実践の場をアナログからデジタルへと〈フェーズ 2〉の段階へと移行する。しかしトーマス・ルフは化学的な写真の技術的変換プロセスを単にデジタルという数字の技術的変換プロセスに移行するだけに留まるデジタルカメラの使用といった方向には自身の関心を向けなかった。このことはトーマス・ルフがこの時点で既に写真の概念的な本質を理解してアートの構成的戦

略、概念的戦略を構築していたことを示している。トーマス・ルフが向かったのはインターネットという途方もないイメージのアーカイブであった。

この時期の代表作《jpeg》(図3)はインターネット上にある膨大な作者が誰であるのかを問われない無名のイメージたちを利用した作品である。意図的に不明瞭にすることでデジタル時代における氾濫したイメージとの向き合い方などを「写真というメディア」の特性から批評する。そして、これらの作品にも時代の文化を反映した技術的変換(テクノロジー・トランスフォーム)のアイデアの開発が盛り込まれている。多くの写真家がインスピレーションを得ていた自然や世界を参照するのではなく、インターネットという巨大なデータバンクをメタネイチャーとして入力の参照としていることがまずあげられる。新たな写真の定義に合わせてみれば、入力(参照)はシャッターへの依存に限ったことではないことを実践に取り入れていると言える。トーマス・ルフはこのことを既にコンセプチュアルアートのアーティストがやっていたことだと言ってのける。また、技術的変換には Photoshop を使っている。《jpeg》の作品について話をしている中でトーマス・ルフは写真のアナログからデジタルへの移行とは写真の構造がグレインからピクセルへの移行であったと答えている。トーマス・ルフはこのデジタルへ移行した写真の構造を研究する中で「圧縮」というソフトウェアのもつ技術も画像を技術的に変換し、その構造を変えることに気がつく。このデジタルへの移行に伴って現れた「新たな技術」を技術的変換プロセスに利用し、イメージの構造へと反映させ技術的変換のプロセスの美的特異性を視覚化している。従来のアナログの技術では達成できなかった複雑さを可能にしている点で、技術的変換は時代の文化を批評的に反映していると言える。

《Substrate》(図4)はインターネット上の漫画やアニメといったもののデジタルイメージから作成されている。ダウンロードされた画像はトーマス・ルフの二次的現実世界である PC モニタ上において、写真変換ソフトにて技術的変換プロセス(具体的にはシャープネスの変更とデジタル多重露光)を経てデジタルタイプ C ヘブリント、Diasec ガラスへ圧着されて「フォトグラフィック・オブジェクト」として出力されている。結果として

の出力は色彩という視覚的な刺激のみへとイメージを還元したことが言われるが、もう一点、特筆すべき点は、入力（参照）されたイメージが漫画やアニメというデジタルデータであるという点である。これにより《Substrate》は入力から出力に到るまでの全ての工程において、伝統的な写真の要素はない。言い換えれば、技術的な変換プロセスのみでアーティストはイメージを出力し具体化しているということになる。

「テキストの氾濫」が進むことで、本来人間と画像の間をとりもち、媒介として機能するために書かれたテキストを人々が画像として再構成することができない状態が生まれた。テキストをイメージ化することができなくなり、画像的に理解ができなくなってしまふと人はテキストの機能の一部に組み込まれてしまう。そこで生まれるのが「テキスト崇拜」である。キリスト教信仰とマルクス主義はテキスト崇拜、もしくはテキスト信仰の実例だとヴィレム・フルッサーは示している。また今日の学問的な宇宙（テキストの意味）においては、テキストをイメージ化するべきではないとされている。この点について、ヴィレム・フルッサーは下記のように述べている。

今日の学問の議論の中では、テキストをイメージ化することができないという事態を示す非常に印象的な例が見いだされます。学問的な宇宙（テキストの意味）は、イメージ化されるべきものではないとされています。学問的な宇宙でひとがなにものかをイメージしようとしても、それは「誤って」理解されるだけだというわけです。たとえば、相対性理論の方程式で何かをイメージしようと思っても、その理論が理解されるわけではありません。しかし、概念であるなら、どのようなものであれ最終的にはイメージを指し示すのですから、イメージ化できない学問的宇宙とは「空虚な宇宙なのです³⁸。」

トーマス・ルフの《zycles》（図 5）はこの空虚とされた学問的宇宙をイメージ化する。マイケル・ファラデー（Michael Faraday, 1791-1867）が幾何学的考察から見出した電

磁力に関する法則で、1864年にジェームズ・クラーク・マクスウェル（James Clerk Maxwell, 1831-1879）によって数学的形式として整理された電磁場のふるまいを記述する古典電磁気学の基礎方程式が「マクスウェルの方程式」である。この電磁場のふるまいを記述する古典電磁気学の基礎方程式をコンピューター内の立体的な仮想空間の中に三次元的に再構成し、その三次元空間内に設置されたヴァーチャルなカメラでこの数式によって描きだされた立体的な曲線を撮影し、そのイメージを二次元化しプリントとして出力している。フォトグラフィック・オブジェクトとしてインデックス的に紐づけられる入力もはや実体のある対象ですらない。学問的なテキストである方程式が参照された入力である。参照する対象が方程式である以上、そこには過去も未来もない。写真は過去の瞬間を写し出すものという従来の写真の概念はここで完全に否定されている。当然、《zycles》は《Substrate》同様に入力から出力にいたるすべての工程を技術的変換プロセスによって生成された「フォトグラフィック・オブジェクト」である。生成されたイメージは画面全体に美しい曲線を描き、オールオーバーな抽象画のようでもある。「空虚」として簡単には片付けられないほどの美的特異性を視覚化している。

第4項 トーマス・ルフ、メディアへの問い

現代写真の代表的なアーティストとして知られるトーマス・ルフは「写真というメディア」の技術的、美術史的変換期にあった1990年を前に現れ、「写真というメディア」を取り巻く環境の変化に常に対応する形でキャリアを形成してきた。アカデミーでの学びの時期に、写真を芸術へと押し上げたベッヒャーを師としただけでなく、デュッセルドルフ・アート・アカデミーにはゲルハルト・リヒターなどの重要なアーティストや他の多くのメディアを扱うアーティストたちと同じ時代を過ごしてきた。またその当時、写真をとりまく環境はようやく芸術になった写真の次なる発展が待ち望まれた時期でもあった。またそれは、盲目的に信じられていたブレッソンの「決定的瞬間」への信仰が崩れた時期

であり「写真とは何か？」という写真のモダニズムへの問いかけが空回りをしはじめ、ヴィレム・フルッサーの示した「写真の哲学のために」にて示された、誕生した時点から「写真」とはポストモダンであったという「写真の本性」が徐々に明らかとなり、写真の概念が従来のモデルとの対立を深め始めた時期でもある。そして、2000年代を前にしたデジタルへの移行はその対立を一層深めることとなった。しかし、写真が「装置」によって生成された「テクノ画像」であることはアナログのプロセスであれ、デジタルのプロセスであれ変わりはない。「テクノ画像」の本質をつきとめることがその対立の克服への道であった。今回、トーマス・ルフという「写真というメディア」の変化と並走してきたアーティストの足跡とその本質についての考察の中で今回そのことは明らかとなったと思われる。トーマス・ルフは写真概念を拡張しつつも、出力を2次元のイメージ、つまり写真の世界に留まらせた。それは「写真」という人類が生み出した視覚認識の拡張を視覚化し「写真というメディア」の領域を拡張することで「人類は写真というメディアをどうしようと思っているのか？」というメディアそのものへの批評的な問いを持ち続けるためであると考える。

一方で写真概念の拡張によって、メディアの境界線そのものを軽々と超えていき「これからの写真」であるポスト・フォトグラフィックイメージのアート作品を作り出すことで、それぞれのメディアを自己参照的に批評するアーティストたちが次々と現れてもいる。メディア論の研究者、水野博介（1950-）は、「メディアはメッセージである（The medium is the message）」というマーシャル・マクルーハンのアフォリズム（警句）を引き合いに出し著書にて下記のように記している。

メディアは、人間自身の感覚比率や思考様式を変え、ひいては社会や世界をも変化させうる³⁹

21世紀に入り、コンテンポラリーアートの世界で写真がその中で重要な地位を占める

ようになっており、写真の新しい概念の拡張により従来のジャンルを超えたアーティストや作品を「ポスト・フォトグラフィックイメージ」と呼ぶようになってきている。しかし、これらの流れは、単純に芸術の従来のジャンルを超えるといったことではなく、トーマス・ルフのように、その境界や、過去の美的観念モデルに徹底的に疑問を投げかけるアーティストによって拡張された結果であり、写真の本質的な概念が入力（リファレント）から出力（オブジェクト）へのテクノロジカル・トランスフォームであるということにアーティストと作品がたどり着いたが故の結論であると考え。このことは「写真というメディア側だけの概念の拡張によって起こったわけではなく、過去のコンセプチュアルアートのアーティストの概念を参照する形で、絵画や彫刻といった他のメディア側からも同時多発的に起き、拡張されたことによって接近したことによるものであったとも考える。結果として技術的変換によって生み出されるフォトグラフィック・オブジェクトの概念は絵画にも彫刻にも適用され、拡張し現在はコンテンポラリーアートの世界において重要な地位を占めるのであると考える。

第2節 ワリード・ベシュティの思考の先に見る「これからの写真」⁴⁰

第1項 ワリード・ベシュティと共有する問題意識

ここまで第1節にて、90年代以降、コンテンポラリーアートの世界で確固たる地位を築いてきたドイツ人アーティストのトーマス・ルフの研究を通してコンテンポラリーアートにおける「これからの写真」について考え、その研究を、本章の第1節として示した。その中で検証してきたことは「写真というメディアの拡張」、「写真概念の拡張」についてであった。トーマス・ルフはメディアとしての「写真そのもの」を表現の中心的なテーマとすることで批評的な作品を発表し続ける。その批評性がコンテンポラリーアートとしての価値生成をし、コンテンポラリーアートにおけるその地位を揺るぎないものとして

きたと考えた。筆者の研究の関心は、「写真」だけではなくそれと隣接するそれぞれのメディアの概念の拡張によって、ジャンルの境界線がコンテンポラリーアートの世界の中で形骸化したものとなっているということであり、「写真というメディア」による表現もアーティストによって常にアップデートが続けられているということであった。コンテンポラリーアートにおける「これからの写真」の価値生成を研究テーマに掲げる筆者としてはトーマス・ルフよりもさらに新しい時代のアーティスト研究を通したアップデートが必要であると考えた。本論において、研究の対象として筆者が選んだワリード・ベシュティは1976年生まれの写真や彫刻、インスタレーションといった様々な表現方法を用いるアーティストである。さらにワリード・ベシュティは2002年にイエール大学にてMFAを取得し、カルフォルニア州パサデナのArt Center College of Designの大学院アート学科の准教授を務め、カルフォルニア大学ロサンゼルス校を含む数多くの教育機関にて教鞭をとり、様々なメディアにテキストを寄稿するなどコンテンポラリーアートに対して問題意識を持った理論家でもある。

“Rather than insisting on looking into pictures and asking what they might be 'of,' we should ask what they do — or, more precisely, what we make them do and what we do around them⁴¹.” (拙訳：写真が何の「もの」であるのかを問うことにこだわるのではなく、その写真が何をしているのか、より正確には、わたしたちが写真に何をさせているのか、写真の周りで何をしているのかを問うべきである。)

とワリード・ベシュティが繰り返し使う言葉が彼のエッセイ集の‘Forward’にて紹介されている。また、2011年のMoMAにおける“Forum on Contemporary Photography”における質疑にて、

“Are the conversations about photography simply a speed bump in our ongoing

negotiation with what is a transhistorical package of concerns related to pictorial conventions, and thus is it appropriate that questions pertaining to representation, semantic proximity, identification with, or degree of fidelity to an original object or moment in time persist in governing the discussion of photographs? Or is this anachronistic, and should we instead turn to questions pertaining to distribution systems, technology, function, and application, not what a photograph is "of" but how it circulates, structures its points of reception, and finds form through that circulation⁴²?" (拙訳：写真に関する対話は、現在も続く歴史横断的パッケージに関係する絵画的慣習との交渉におけるスピードランプに過ぎず、写真についての議論を支配する問題が、表象、意味的な近接性、元の物体や決定的瞬間に対する同一性や忠実性の程度に関する問いかけがまだ持続することは適切なのだろうか。あるいは、これは時代錯誤であり、代わりに流通システム、技術、機能、応用に関する問題、写真が何の「もの」であるかではなく、写真がどのように流通し、受容点を構造化し、その流通を通して形を見出すかに目を向けるべきではないだろうか。)

と述べており、これらは「写真」というメディアを長く捉え続けてきた「何を撮った写真か？」という議論を次のステップに進め「これからの写真」へとアップデートすることを迫る写真表現における根源的な問いである。実践的な制作を通じて作品を発表し続けるアーティストとしての視点を持ちつつ、一方で写真に対する批評的な視点のアップデートの必要性も問題意識として持つ点において、筆者の研究とも共通する点が多い。「これからの写真」の価値生成を考える上で、ワリード・ベシュティというアーティストの作品や彼が論じたテキストを研究し、その思考に深く切り込むことで、急進的に変化するコンテンポラリーアートの世界における価値生成のひとつの方向性を探ることが可能であると確信している。

著書『写真の哲学のために』にてチェコの思想家であるヴィレム・フルッサーはカメラを現代のコンピューターや人工知能に繋がるはじめての装置とし、写真を「テクノ画像⁴³」というカメラを含む様々な装置が生み出す画像として定義した。その考え方は先見性に富むものであり、本章の第1節でも論じたトーマス・ルフに関してもその考え方を中心に据え、トーマス・ルフの研究者でもあるマルクス・クラマーの著書 *Photographic Objects* と *The Technological Hand* を参照する形でヴィレム・フルッサーの考え方を先に進め、新たな「写真の概念」、「写真概念の拡張」によって生まれる作品を「フォトグラフィック・オブジェクト」として「これからの写真」を検討した。ワリード・ベシュティについてもヴィレム・フルッサーのいう装置によって生み出される「テクノ画像」についての概念は有効であり、トーマス・ルフの作品とは違ったアプローチによって「これからの写真」を指し示すことが出来るのではないかと考えている。

非常に広範に渡るワリード・ベシュティの思考による作品群と深い考察のテキストのうち、筆者自身が実際に足を運び、対面してきた2つのシリーズについて第2項、第3項とを使って検証し、特にワリード・ベシュティの持つ「産業」への関心とそれに伴うアート「流通と循環」による意味の生産について考え「これからの写真」の地平を指し示すことを本論の目的とする。

第2項 《FedEx》が示す産業の流通と循環の価値生成

「《Copper (FedEx® Large Kraft Box ©2004 FEDEX 6号箱), International Priority, Los Angeles-Hong Kong trk#774671283860, March 11-13, 2019》他2点 Art Basel Hong Kong 2019」

筆者はワリード・ベシュティというアーティストの名前をメディアアートにおけるメディアの可能性、メディアが持っている批評性に関するアーティストとして紹介され知ることとなった。ワリード・ベシュティは1976年生まれと、当時トーマス・ルフ研究を進

めることを考えていた筆者としても同世代ということもあり気になるアーティストであった。2019年3月、研究のためにと訪れていた Art Basel Hong Kong 2019 の会場内の REGEN PROJECTS のブースにて3つの汚れた褐色の物体と対面する。これが

《Copper (FedEx® Large Kraft Box ©2004 FEDEX 6号箱), International Priority,

Los Angeles-Hong Kong trk#774671283860, March 11-13, 2019》を含む3点の

《FedEx⁴⁴》で、筆者がはじめて直接向き合ったワリード・ベシュティの作品であった。

コンテンポラリーアートの表現方法は様々であり、一見するとアート作品であるかどうかさえもその外観からは理解することが難しい作品もたしかに多く存在する。とはいえ、アジア最大規模のアートフェアの多様な表現がひしめく会場内においても、ワリード・ベシュティのこの作品は異様な雰囲気を持ったものであり、筆者としてもしばらくこれなんなのかと目が離せず、このブースから離れられなくなってしまった。サイズ違いの3つの銅板製の箱は鏡のように褐色の表面は磨き上げられていたが、その表面に直接触られた汚れによる銅メッキの腐食とぶつかるなどで受けた衝撃によって表面や角に凹みがあり、汚れて歪んだ表面は乱反射によって波打つように世界を映し出している。(図

6)

ワリード・ベシュティの作品についてガラス製の《FedEx》やテーブル型の《Copper Surrogate》について文献やインターネットで作品画像を見たことがあったことと目の前のそれぞれの銅板製の箱に直接貼られたアメリカの運送業者である FedEx の輸送用のラベルから推測し、これらがワリード・ベシュティの作品であることを程なくして認識した。作品の脇に「Don't touch」の注意書きのインフォメーションは添えられているものの、それらはあまりに無防備にギャラリーブース中央の地面に直接鎮座させられており、ギャラリースタッフ、もしくは運送業者が展示の搬入作業時に撤去するのを忘れ放置してしまった箱のようにさえ思えた。銅板製であることは異様ではあるものの、そのサイズや容貌から一見すると輸送物そのもののように見えてしまうのである。これがアート作品であることを見落とした来場者が不注意で蹴飛ばしてしまうのではないかと内心心配した

が、絵画や写真作品で飾られた華やかなブース内の壁面とは明らかに一線を画す圧倒的な違和感による存在感を持っていた。《FedEx》に貼られている FedEx のラベルには発送元が Los Angeles となっており、受取先は Art Basel Hong Kong の会場内の REGEN PROJECTS ブースとなっていた。ギャラリストにこのことを確認すると、やはり Los Angeles にあるワリード・ベシュティ自身のスタジオからこのブースへと実際に FedEx を使ってこの展示のために発送してきたのであり、ワリード・ベシュティ本人はこの会場へは来ていないとのことであった。ワリード・ベシュティはこの立体作品の形態的決定には指一本触れていないという事実には流石に驚かされ、その事実は様々な思いを湧き上がらせた。作品名にも入っている 6 号箱、5 号箱、Golf Club Tube というのは FedEx が輸送物の大きさと費用に関連して設定した産業的なサイズ、つまり産業的なパラメーターによって切り取られた空間サイズである。そのオブジェのサイズ感が鑑賞者である私に与える印象がこのオブジェに対する認知を輸送物そのものだと向かわせたのであり。日常的に繰り返し与え続けられ慣習化した感覚によるものである。また、それぞれのサイズに形作られた銅板製のオブジェは美術品輸送ではなく一般的な輸送によって Los Angeles から香港まで輸送された。その移動による痕跡がこの銅板製のオブジェが時空を超えてこの場所にまで辿り着いたわけではないことの証拠となっている。これはアートフェアの背後にあるアート産業における作品の流通と循環のシステムを装置として、作品の移動とそれに関わる人々の労働の痕跡を記録した（キャプチャした）メディアであり、ヴィレム・フルッサーの言う装置によって作られた「テクノ画像」であると考えた。つまり、この「写真概念の拡張」による立体的なテクノ画像は流通という社会システムをカメラのように装置として使い、その流通の痕跡をオブジェ表面にプリント（出力）した立体作品だということだ。ワリード・ベシュティはアートの流通と循環を生産の過程そのものへとシフトさせている。そう思えば、ワリード・ベシュティとしては、筆者が心配した鑑賞者の不注意で蹴飛ばされるようなこともあるいは、流通と循環によって付加されたコンテキストの一部として喜んで作品に内包したのかもしれないと思える。

この銅板製の《FedEx》との対面はコンテンポラリーアートにおいて「写真」の領域の横断と拡張が想像するよりもずっとラディカルに進んでおり、今後自分がポスト・フォトグラフィや「これからの写真」についての研究を進めるにあたり、ワリード・ベシュティについて研究を行うという確固たるイメージを持たせるものであった。つまり、本論に続く道の入口に筆者が立った瞬間となったのである。

「《FedEx® Large Kraft Box ©2008 FEDEX 330510 REV 6/08 GP》他 2 点 あいちトリエンナーレ 2019」

ワリード・ベシュティの《FedEx》シリーズと再び対面することとなったのは 2019 年 9 月「あいちトリエンナーレ 2019」のメイン会場、愛知芸術文化センターであった。「表現の不自由展・その後」の展示取りやめについて世界中で議論となり、それに対する抗議行動として参加したアーティストたちが自主的に展示を中止、変更するといった騒動の最中であった。

「あいちトリエンナーレ 2019」でのワリード・ベシュティの展示は同会場の一室を使った単独での展示となっており、部屋の中央に 3 点の《FedEx》の立体作品、入口の対角線となる奥の壁面 2 面をまたぎ L 字に 9 点の大きな写真作品《Travel Pictures》が掛けられた展示であった。まわりの喧騒からは隔離されたかのように、張り詰めた緊張感さえ感じる静けさが会場には漂っていた。《FedEx® Large Kraft Box ©2008 FEDEX 330510 REV 6/08 GP》の 3 点の作品⁴⁵は FedEx の指標する Large Kraft Box という規定サイズのダンボールと同サイズの全面ガラス製の箱であり、3 点とも同サイズでそのうち 1 点が黒いハーフミラーガラス製のものであった。それぞれガラス製の箱はあちこちにヒビが入った状態で流通を共にしてきた FedEx のダンボールを台座としその上に展示される。(図 7) 事前にインターネットや書籍で見たことがあってこの《FedEx》については知っていたのだが、実物との対面による体験は文字や画像とは違った印象を筆者に与えた。このガラス製の《FedEx》シリ

ーズも銅板製による前出の《FedEx》シリーズと同様、アメリカの運送業者である FedEx の流通システムを生産の場として活用して作られた作品である。感じた会場に漂う緊張感はそれぞれのガラス製の《FedEx》が輸送の衝撃によるひび割れの今にも崩れ落ちてしまいそうに保たれた繊細なバランスからもたらされており、ガラス製の箱の表面に残された作品の流通の痕跡は銅板製の箱のそれとは違った印象を受けるものであった。ガラスが割れているという物理的な痕跡はより「破損」という言葉を想起させ、輸送によって物質的に削られているのだということを感じさせた。そのことはこの目の前にあるオブジェがより彫刻的であるという印象を筆者に与えた。より彫刻的になったこのガラス製の《FedEx》は彫刻としてのどこまで削り出すのかの決定、つまりアーティストによる最終形態の決定という彫刻の普遍的な問いに意識を向かわせる。たとえ彫刻であったとしてもアーティストの仕事は作品に直接手を加えることが絶対的な必要条件ではないということを批評的に問う。この点についてはスイスの Kunst Museum Winterthur のキュレーターであるリン・コスト (Lynn Kost, 不明) が *Walead Besthy Work in Exhibition 2011-2020* に寄せて書いたテキスト “On Circulation and Coincidental Matters in the Work of Walead Beshty” でも同様に触れている。

“While the cardboard box, which bears the company logo and affixed shipping documents, refers to the shifts in context, the glass objects demonstrate the continuous process of change by means of the damage caused during transport and thwart the idea of a definitive artifact⁴⁶.” (拙訳：社名のロゴと出荷書類が貼られた段ボール箱が文脈の変化を意味するのに対し、ガラスのオブジェは輸送中のダメージによって継続的に変化していく過程を示し、決定的なアーティファクトという概念をも覆しています)

このオブジェは 3 点の作品ともに 2017 年に東京で行われた展示のために Los Angeles から東京へ向けて FedEx で発送されている。そのうち 2 点は展示の会期終了後に再度 FedEx によって Los Angeles へと返送され、2019 年に再び Los Angeles から今回の展示会場である名古屋へと FedEx によって送ってこられたものであること、別の 1 点は 2017 年の展示時に東京にてコレクションされたもので、今回のこの展示へは他の 2 点とは別のルートでこの会場にて再度集まったというアート作品の流通の経緯が作品のキャプションから確認出来る。ワリード・ベシュティはこれらの展示のための流通における FedEx の移動の記録を作品名にメタデータのように情報として付与している。このことからこの《FedEx》がここに至る流通の道のり、つまり作品展示の背景に隠れて透明化されている流通の存在を探ることが出来るのだ。コレクションされることによって日本に留まった 1 点よりも他の 2 点は、タイトルに付加されたメタデータとしての情報同様にダンボールの箱、ガラス製の箱には物質的な痕跡としての損傷が激しくなっている。それはつまり移動によって付加された流通とそれに関わる労働力に対する量的な記録ともいえ、流通によって付加されたメタデータとしての情報がコレクションされた 1 点よりも多いという事実を示している。

“Objects have no meaning in themselves, rather they are prompts for a field of possible meanings that are dependent on context ⁴⁷.” (拙訳：物体はそれ自体に意味を持たず、むしろ文脈に依存した可能性のフィールドの暗示である。)

とワリード・ベシュティが示すように、アート産業の背後に隠れ見えなくなっている「流通と循環」の存在が生み出すコンテクストは《FedEx》のガラスの透明性が破損によって失われていくことと作品のキャプションの余白が埋まっていくことによって見えてくることとなる。作品表面に刻み込まれてゆく痕跡と同様にこの作品のコンテクストはアート流通によって継続的に更新され変化を続けることとなり、常に進行中の未完成なプロジェ

クトとして作品は変化を続ける。そして痕跡を記録する、装置が作品を作り出すといった点に着目すれば、ワリード・ベシュティはこの彫刻作品を「写真概念の拡張」によって生み出し提示していると言える。この彫刻はフォトグラフィック・オブジェクトであり、つまり立体写真だとも言えるということだ。作品に刻み込まれた痕跡は、アーティストのパラメーターの操作から手を離れており、写真（もしくは写真の概念によって生まれたフォトグラフィック・オブジェクト）はアーティストが示した何の写真であるかという議論から鑑賞者を引き離す。その痕跡による形状の決定は空間的、時間的にアート産業の流通システムとして扱われる **FedEx** がコントロールするパラメーターに依存している。それはつまり、流通産業が写真を通してわたしたちに何かを示しているという問題へと鑑賞者であるわたしたちの意識を移行させることであると考えられる。これほど鮮やかな方法で写真と彫刻というものの領域を軽やかに横断し、拡張するとは...と作品に筆者の心を惹きつけた。

「《FedEx》が示したこと」

2019年に発生した COVID-19 による全世界同時的な移動の制限によって、オンラインでのアートフェアや芸術祭、展覧会等が企画され、今後デジタル化、メディアアートへの移行など大きなシフトチェンジが起こるであろうことは考えられるが、

“Artists today encounter perfected logistical and information systems. The enormous apparatus, which makes the circulations of goods and information quickly and ubiquitously possible, also creates norms and independences. Only when a work travels does it become visible, discussed, and evaluated both in terms of content and material, and sometimes even sold. Apart from physical form, circulation is the second prerequisite that a work must fulfill to exist in today's art world⁴⁸.”（拙訳：現代のアーティストは、完璧な物流・情報装置に直面

している。モノや情報の流通を迅速かつユビキタスに可能にする巨大な装置は、規範や独立性をも生み出している。作品が移動して初めて、内容的にも物質的にも目に見え、議論され、評価され、時には売られることもある。物理的な形とは別に、作品が今日のアートの世界で存在するためには、流通が第二の前提条件となる)

と前出のリン・コストが続けるように、2020年の現時点では交換市場と密接に結びついたアートは物理的なアート作品として流通や循環することが欠かせない要素となっている。COVID-19によって移動が制限されたことにより、アート産業の価値の重要なひとつの側面であるマーケットの指標となるアートフェアやギャラリーの売上が激減したことはアート産業が流通と循環という移動に依存しているということを明確に示したと考える。

ワリード・ベシュティは美的価値の本質はアート作品というオブジェクトではなく、人の行為によって流通する美的言説とし、アート作品の価値も意味も、その流通の程度に依存していると考えている。つまりワリード・ベシュティは《FedEx》によって自身の関心であるアートの流通と循環によって広がる美的言説の軌跡を可視化しアート産業の構造的な機能性へと切り込んでいる。《FedEx》シリーズを通してワリード・ベシュティが示したことは、アートにおける展示や作品そのものとは鑑賞者、利用者と接するアート産業のインターフェイスにあたる部分であること。つまり点であり、実際にアート産業の全体像はアートの流通インフラとして背後に隠れて不可視化されているということである。ワリード・ベシュティは「写真概念の拡張」によってアートを循環させている流通システムをカメラのような装置として活用し、不可視化されているアート産業の流通構造内の移動の痕跡をノイズとして輝かせ、流通や循環に関わるコンテキストを作品のメタデータとしてメディウムであるガラスや銅板製の箱に痕跡として露光させているのだ。これによって生み出されたオブジェは流通と循環をアウトラインとした産業構造とその機能を浮かび上がらせる、鑑賞者であるわたしたちも含めたアートの流通に関わるすべてのプレイヤーが

意味の消費者ではなく、美的価値の生産者としてダイナミックなシステムの中にいるということを示している。ワリード・ベシュティのアートの本質は作品そのものの自律性ではなく産業との関係性によって成立しているのだ。

第3項 INDUSTRIAL PORTRAITS が示す産業的なポートレート Fondazione MAST

2020年2月、COVID-19がまだ中国と日本を中心とした問題であったこの時期に筆者自身の展示を確認するためにスイスへ向かう旅の予定を調整し、人生で初めてのイタリアへの旅の行き先をボローニャとし、大事な寄り道をすることにした。寄り道の目的は2020年1月よりイタリア、ボローニャにある美術館 **Fondazione MAST** にて開催されていた‘UNIFORM INTO THE WORK/OUT OF THE WORK’というポートレートを扱った企画展内の一画にて行われていたワリード・ベシュティの「**INDUSTRIAL PORTRAITS**」という展示だ。

‘UNIFORM INTO THE WORK/OUT OF THE WORK’は **Fondazione MAST** の館内の緩やかな二つの階段とその間のスペースと奥のスペースを使って44人のアーティストによる600点以上のポートレート作品を展示した展覧会である。この中のワリード・ベシュティの展覧会「**INDUSTRIAL PORTRAITS**」はその階段を登りきった正面の巨大な自動ドアを通り抜けた奥のスペースにあり、この全体展示の中でもより一層の特別感を感じさせるものであった。展覧会と同名の《**INDUSTRIAL PORTRAITS**》はワリード・ベシュティのアーティストとしてのキャリア初期である2008年にはじめられ、2020年までに12年間続けてきている現在進行形の写真のシリーズで、アーティスト、キュレーター、ディレクター、美術館・ギャラリーインストラクター、ギャラリスト、ギャラリーオーナー、コレクター、アート・ハンドラー、アシスタントといったアートの産業に関わる

仕事に従事する人物と場所が撮影されたものである。ポートレイトの主たちはワリード・ベシュティとこれまでに仕事を共有してきた人物で、アート産業内にある自身のポジションのあるべき場所、つまり仕事場を背景に背負い、全身を写し出したポートレイトに収まっている。《INDUSTRIAL PORTRAITS》はそれらのポートレイトを中心に、場所や状況、環境といったもののイメージも含めて並置する形で構成されたシリーズとなっている。今回の「INDUSTRIAL PORTRAITS」展はこれまでに作られた総数 1500 点以上のものの中からキュレーターのウルス・シュターヘル (Urs Stahel, 1953-) によって選出された 7 グループ各 52 点の計 364 点のイメージから構成された展示であった。それほど大きくはない 14×17inch 程度のサイズに額装された人々とモノや環境のイメージは縦に三段で等間隔に掛けられ、壁一面を覆う。(図 8) 作品それぞれは小さくとも 364 点という数はこの展示会場内に整然とした統一感と秩序をもたらし、トーマス・ルフの代表的な巨大なポートレイトとは違った存在感を示す。三段になったイメージの下にはそれぞれのイメージに写し出されている人々(とモノ)がアート産業内で与えられているポジション、つまりそれぞれが持つ肩書きと撮影された場所、日時と併せて記載されている。同様に思えるポジションであっても一様にまとめてしまっていないところを見ると、肩書きは被写体となった人々が自身のポジションとして示しているもの、つまり名刺に自身がつけるようなものとしているように思える。映し出されたイメージには立っている人も居れば、座っている人や二人で写っているもの、作業中の人などもあり、その多くは中心に人物は置いているものの、距離感はそれぞれであり、カラーのものもモノクロのものも混在し極めて非定型的に撮影されたものである。気楽に撮られた友人を撮影した写真の様にそれぞれの肩の力の抜けた感じは非常に凡庸であり、産業内のどんな立場の人物であっても緊張感を感じさせない様な撮影によって、日常的なスナップ写真のようなポートレイトとなっている。一見するとそれらはジェフリー・バッチェン (Geoffrey Batchen, 1965-) が「スナップ写真 美術史と民族誌的転回」にて言う所の「何でもない写真⁴⁹」に見える。

このポートレイトの凡庸なイメージの在りようは 36 枚撮りの 35mm フィルムというロールフィルムがもつ産業的なパラメーターに依存していると **Fondazione MAST** の展示にあたり作られた動画内でワリード・ベシュティは説明をしていた⁵⁰。ポートレイトはそれぞれが従事する仕事の最中にその仕事を中断した「30 秒未満」という短い時間を利用して迅速に撮影されているもので、撮影が終わればすぐに彼らは自分の仕事に戻っていく。この「30 秒未満」という時間は被写体の仕事の中の一瞬の切れ目であると同時に《**INDUSTRIAL PORTRAITS**》におけるワリード・ベシュティと被写体とのコラボレーションによる作品共創の時間となっている。かつてこの撮影に協力したことのあるハンス・ウルリッヒ・オブリスト (**Hans Ulrich Obrist, 1968-**) によればこの時間は「ロールフィルム 2 本分」の撮影にかかった時間であったという⁵¹。この仕事と仕事の合間に作られた共創の短い時間の長さを規定するのは「秒」、「分」といった時間の単位によるものではなく「ロールフィルム 2 本分」という産業的パラメーターによって指標された時間となる。「ロールフィルム 2 本分」という時間の単位が《**INDUSTRIAL PORTRAITS**》に写し出される人物がカメラの前に立つ時間を規定し、それによって撮影者、被撮影者の双方に制約を持たせ、ステージフォトのような特別なセッティングを可能とはさせず、コラボレーションによる制作を撮影らしい撮影ではなく、ワリード・ベシュティとの仕事の最中でのスナップ撮影という彼らとその場所という映し出される表象にも影響を与えることとなっている。364 点の写真の中に日本でワリード・ベシュティの作品を扱うギャラリストや、世界的に著名なキュレーター、ワリード・ベシュティの作品が写り込んでいることが辛うじて鑑賞者である筆者を写真に描写されたイメージへと導くが、他の多くの個人的なスナップ写真における「私」はあくまでもワリード・ベシュティであって、鑑賞者である「私」ではないことにすぐに気づかされる。ワリード・ベシュティとしては自身が **Fondazione MAST** での展示にあたって作られた動画⁵²で述べていたように、ワリード・ベシュティは個人を撮影し続けているだけなのである。そのことは結果として鑑賞者の視線をこの見慣れた「何でもなし写真」の中の人物ではなく彼らが構成する産業というもの

に向けさせる。これはスナップ写真の特徴であり、スナップ写真という行為を我々皆が共有している経験によるものであることもジェフリー・バッチェンが「スナップ写真 美術史と民族誌的転回」にて述べている。その意味で、ワリード・ベシュティのポートレートはアウグスト・ザンダーのポートレートやそのアウグスト・ザンダーのポートレートなど新即物主義の写真家たちを 20 世紀の後半にリバイバルしたベッヒャー夫妻のタイポロジーとも違ったものである。20 世紀に生きるドイツ人たちをその人々の個性ではなく、標準化した形でのポートレートを撮影することで、近代ドイツの社会構造において被写体それぞれが属するカテゴリーを背景として浮かび上がらせたのがアウグスト・ザンダーのポートレート作品《20 世紀の人々》であり ‘UNIFORM INTO THE WORK/OUT OF THE WORK’ にも数点の作品が展示されていて比較することが可能だった。(図 9) それぞれの人の個性ではなく標準化ということに意識が向けられており、その意味でザンダーのポートレートは 20 世紀の人々を 12 色の色鉛筆に色分けすることを目指した作品であったと思う。また、ベッヒャーのタイポロジーは全て同じであるデッサン用の鉛筆セットのそれぞれを精密に観察、比較してその外観から 2B と 4B の違いや、削られ方、長さの違いなどというディテールへと意識を向けさせる作品である。一方でワリード・ベシュティのポートレートは作品につけられたキャプションの肩書きの違いのようにはそれぞれをクラス分けするようには構成されていない。ワリード・ベシュティのポートレートはアウグスト・ザンダーと同じく 12 色の色鉛筆だとしても中に 12 色あるというその構成だけが示されているものの鑑賞者の意識はその 12 色を入れているパッケージに向けられる。つまりこの場合、ワリード・ベシュティ自身が身を置くアート産業に向けてである。それぞれの色鉛筆はパッケージである産業の構造を構成するひとつの要素として機能しているということであり、写し出された人物も展示全体の構成要素のひとつへと置き換えられる。これによって、この展示それ自体が産業の構造そのものの姿として立ち上がり、産業というもののポートレートとなるようであった。

スナップ写真をスナップ写真たらしめているものはその機能であり、その画像の質ではない⁵³。

とジェフリー・バッチェンが述べたように、これらは全て「35mmのロールフィルム」という産業製品における産業的なパラメーターに規定された時間の制約によって生まれたスナップ写真による凡庸さである。それによって写真産業がわたしたちに何をもたらしているのか、産業製品による写真がわたしたちに何をするのかということをも身を以て感じさせられる展覧会であった。当然にこれらはカメラが作ったテクノ画像であるが、35mmフィルムという製品を作り出した産業を装置として使ったテクノ画像とも言える。

第4項 ワリード・ベシュティによるテクノ画像の「新しい種類の魔術」

美学を意味する「aesthetics」は「知覚する」または「感覚による知覚に関連する」ということを意味しており「aesthetics」は身体が互いに接触した時に感覚を通して生じる理解であり、そのため美的判断は概念ではなく、物の世界に位置しており、美的意味は「読む」「解読する」のではなく物理的な経験の結果として生じるものであるとワリード・ベシュティはしている。つまり、美学は言語のように意味を生み出すものではないとワリード・ベシュティは考えているのである。物体、つまりアート作品それ自体には何の意味もなく、むしろ文脈に依存した意味の可能性のある場であり、アート作品としてのオブジェの意味は相互作用の中、常に進化していくものであるとしている。

“Objects are given meaning through use, and over time certain uses become naturalized⁵⁴.”（拙訳：モノは使われることによって意味を与えられ、時間の経過とともにある用途が自然化していく）

美学はそれが引き起こす行動や効果を通じて顕在化するコミュニケーションの形態のひとつである。

“The most precise thing one could say about art is that it is a discourse about aesthetics staged through aesthetics, and thus has the capacity to both examine and enact the production of aesthetic meaning. Therefore, art is capable of interrogating how aesthetics produces a distribution of the sensible, and is able to intervene in that distribution, while also speculating on how this distribution might be transformed or expanded.”⁵⁵（拙訳：芸術について最も正確に言えば、芸術は美学を通して上演される美学に関する言説であり、それゆえに美的意味の生産を検証し、実行する能力を持っているということである。したがって、芸術は、美学がどのようにして感覚の分布を生み出すのかを問うことができ、その分布に介入し、その分布がどのように変容したり拡大したりするのかを考察することができるのである。）

とワリード・ベシュティがしているように、芸術とは自然化され不可視化されていくモノに働きかけ、再び意味の可能性の場を顕在化させるものなのである。砂と土とが混ざった水の入った水槽を世界としたとき、その水が時間の経過とともに透明化されていく状態に働きかけ、それを揺らして水槽の中の水を再び濁らせて可視化し、その水槽、つまり世界に対するわたしたちの感覚を再検討させることが芸術には出来るということを行っている。ワリード・ベシュティはこの唯物論的戦略を作品制作に持ち込んでいるのだ。また、ワリード・ベシュティは自身の著作内にチェコの思想家ヴィレム・フルッサーの論文からコミュニケーションの定義を引用し、ポスト産業主義の特徴は「価値は物ではなく、情報にある」ということを強調している。

“The strict sense is: a process by which a system is changed by another system in such a way that the sum of information is greater at the end of the process than at its beginning⁵⁶.”（拙訳：狭義の意味でコミュニケーションはあるシステムが他のシステムによって変更されるプロセスで、情報の総和がプロセスの開始時よりもプロセスの終了時の方が大きくなるような方法で行われる）

この意味で、アートの美的価値としての意味はアーティストひとりの力でも、作品そのものが制作された瞬間でもなく、コミュニケーション、つまり「対話」と「言説」の結果によって生み出された情報、コンテクストの付加によって生成されるということになる。マルセル・デュシャンの発明であるレディメイドは既製品の持つ慣習化された従来の役割をスライド、失効させ意味の終着点を果てしなく先において作品と鑑賞者との対話というコミュニケーションの継続を生産の場へと移行させたことであつたと考える。ワリード・ベシュティの作品は用途として自然化され不可視化されてしまっている「流通と循環」のシステム内にある産業的パラメーターを利用し、背景にある巨大な社会フィールドの中で作品を継続的に発展させている。これは流通産業という社会システムをレディメイドによってアート作品のコンテクストの生産継続の場、美的言説の上演の場へとシフトさせたとも考えられる。アートは物質的にアート産業と不可分に結びついており、作品の美的価値の生成はアート作品の移動、流通と循環という用途の中で与えられるものであるということとを顕在化させる。アート産業という水槽の中の水を再び濁らせて「流通と循環」を可視化させたことは、わたしたちが「流通と循環」による美的価値の生産に対して意識的に再検討することを可能とし、鑑賞者であるわたしたちもダイナミックな価値生成の生産システムの内側にいることを意識させる。

このように、ものや様々な産業的なパラメーター、プロダクトの仕様やシステム、プログラムは自然化し不可視になりながらわたしたちの生活様式に制限を加え、変化を与える。その産業的パラメーターの利用（場合によっては誤用）によって不可視になっていた

わたしたちへの影響がノイズとして現れ、背後に産業の存在が現れる。筆者の経験から言えば、動画の撮影や編集に関わる解像度や縦横比の比率などもそれにあたる。日本ではアナログ放送の一般的な縦横比であった **4:3** という比率は、**2003** 年のデジタル放送化に向けて採用された **HD** の **16:9** という縦横比というものになった。これはテレビ産業というものが決めたパラメーターで、長らくこの横長の **16:9** という比率がわたしたちの生活に定着した動画のサイズというものであった。その後、デジタルサイネージの登場など多少の変化の可能性を持ったタイミングはあったものの、決定的な変化は **iPhone** などのスマートフォンでの動画撮影の普及によるものだろう。スマートフォンを持った手のそのままの状態デバイスで寝かさずに撮影した **9:16** という縦長の動画はスマートフォン産業とそれに付随した **SNS** のアプリ (**TikTok** など) によって爆発的に一般化、自然化し、わたしたちの動画に対する感覚比率を一変させた。デジタルサイネージの登場時に業務用のカメラを寝かせて撮影をしたり、プレビュー用のモニターに最終的なトリミングの位置の目印を書いていた苦労から、縦長の動画は一般化しないと思われていたが、スマートフォン産業のパラメーター設定によるわたしたちへの感覚への介入はその思いをあっという間にひっくり返してみせた。また、**HD** 規格の後継として登場したのが **4K** と言われる動画の解像度のサイズだ。登場当初は **4096×2160** という映画産業の推す **DCI 4K** というものがあつたことはすでに一般的には忘れかけられている。現在 **4K** といえば **3840×2160** というテレビ産業が推した **4K UHD TV** というものが主流となっている。筆者が仕事で使うカメラの内一台は長く使っていることもあり、**DCI 4K** での撮影が可能だ。この数年の **4K UHD TV** の定着により映像の世界から **DCI 4K** と **4K UHD TV** との差の中で抜け落ちていった **256×2160** というイメージの中には今ではいったい何が映っているのだろうか？とワリード・ベシュティの研究を通して考えるようにもなった。

本論において取り上げた作品からワリード・ベシュティの中心的な問題意識の目指す方向を探った。そのひとつの方向は写真や映像が何の「もの」であるのかを問うのではなく、写真や映像が世界の中でどう流通し、私たちがどのように写真や映像と関り、動かさ

れているのかという問題意識に対し、写真産業やアート産業というものを装置として見立て、カメラのように扱うことで、フォトグラフィック・オブジェクトであるテクノ画像を作り出すことであった。これは写真表現の自律性から関係性へのアップデートである。写真は装置によって創られたテクノ画像である。このテクノ画像はまさに装置として扱われた産業との関係性の中から生まれるということである。これによって「写真」というオブジェクトメイクなアートワークであってもアートとしての美的意味は「関係性」の中で生み出されるというコンテンポラリーアートの中心的な命題へと踏み込むことが可能となるのだ。ワリード・ベシュティの思考に見た「これからの写真」は、取り巻く世界にある様々なシステム、その仕組みやパラメーターを装置として利用（場合によっては誤用）し、ヴィレム・フルッサーのいうテクノ画像による「新たな魔術⁵⁷」を起こさせることではないだろうかと考えた。その「新しい種類の魔術」は私たちの感覚の分布を問い直し、様々なシステムとの自然化した関係を再検証し、その「関係性」を美的意味の生産の場として再構築する。そのための戦略を立て、オペレーションを楽しむことが「これからの写真」をアートの表現として生み出すことのひとつの方向性であり、写真表現をするアーティストの役割ではないかと考える。

第2章 テクノロジーがもたらす現実の拡張

雑誌 Wired の元編集長であるケヴィン・ケリーは著書『『テクニウム』を超えて』ケヴィン・ケリーの語るカウンターカルチャーから人工知能の未来まで (NEXT VISION (NextPublishing))』の中で

そこで私はこういうテクノロジーのネットワークの総体を「テクニウム」と呼ぶことにした。この言葉は個々のテクノロジーを指しているのではなく、お互いがお互いを作り助け合うネットワークのシステムを意味している⁵⁸。

とテクノロジーをひとつのネットワークとして捉え、その進化を生態系の進化と同様に示した。フルッサーの言うテクノ画像を制作する「装置」もこのテクノロジーのネットワークの中で生み出され進化している「テクニウム」のひとつであると言える。ケヴィン・ケリーはこの「テクニウム」を著書『テクニウム—テクノロジーはどこへ向かうのか?』(以下『テクニウム』と記す)において、マーシャル・マクルーハンらがテクノロジーを私たちの身体の拡張として捉えたのと同様に、「テクニウム」を人間の拡張だとし、テクノロジーをわたしたちのアイデアが拡張した身体だとした。さらに、「テクニウム」は

テクニウムのコミュニケーションのうちすべてが人間の作ったノードから生じているのではなく、システム自体からも生じている⁵⁹

とし、「テクニウム」は自身の進化を自分自身にフィードバックさせることで、無限に増殖することにも触れている。それは生物や植物の進化と同様である。この点についてはフルッサーも著書の中で「装置」のプログラムの意図として以下のように触れている。

装置のプログラムはあらかじめ、そうしたさまざまな可能性を実現化するための準備をしており、またそのときに、社会を自分自身をさらによく改良するためのフィードバックに利用する準備もしているのです⁶⁰。

つまり、「写真装置」は機能従事者である写真家を利用し、「装置」のプログラムの中に内包された可能性を画像化し、より良い画像を作り出すことで、社会が「写真装置」そのものをよりよく改良、つまり、進化をするように差し向けているとしている。これは「テクニウム」の進化の実例だろうと考えられる。人がそのテクノロジーの進化を手助けするという共生関係が成り立っているという見方である。ケヴィン・ケリーは、テクノロジーというものを「テクニウム」として捉え、その進化の方向性を、

テクノロジーに耳を傾け、それがまるで生き物であるかのように、『テクノロジーは何を望んでいるのか?』と問いかけること⁶¹

それによって、その進化の方向が幾分見えてくると述べている。

これらのことから、ヴィレム・フルッサーとケヴィン・ケリーというふたりのヴィジョンナリーの思考を総合して考えると、「POST/PHOTOGRAPHY (ポスト・フォトグラフィ)」、つまり、「これまでの写真」ではなく進化の先にある「これからの写真」がどうなっていくのかという可能性の方向を考える時、「テクニウム」の一部であり、テクノロジーによって生み出された「写真装置」が発する声に、まるで彼らが生き物であるかのように耳を傾けることによって、その進化の方向性を探ることが可能なのではないかと考えたのである。

「POST/PHOTOGRAPHY」という概念について考えた時、それをいくらかでも加工可能になったデジタル写真を示すということへ安易に収束させることは、

「POST/PHOTOGRAPHY」の議論を停滞させてしまう。実際、写真はどこへ向かおう

としているのか。20年前に今のような写真と私たちの関係を想像できただろうか？ということを考えれば、私たちはまだ写真の本質について分かっていないことの方が多いのではないかという可能性は仮説として十分に有効であると考え。本章では、「テクノ画像」がテクノロジーの進歩がもたらす装置の発展と並走するという特徴についてルーカス・ブレイロック、ジョン・ラフマンという2人のアーティストの作品とその戦略性を検討する。

第1節 ルーカス・ブレイロックの境界を越境する言語性としての写真

第1項 POST/PHOTOGRAPHY時代の写真家ルーカス・ブレイロック

ルーカス・ブレイロックはアメリカ出身で、バードカレッジの写真学科を卒業のち、UCLAにて美術修士を取得した写真表現のアーティストである。2000年代に入り、デジタル化、インターネットとの接続、スマートフォンの普及の後押しによって、写真はこれまで信じられてきた「絵画的」にイメージを提示するものではなく、遍在し尽くした背景を支えに、不安定ながらも英語のような言語性をもったものになったと語るアーティストである。研究者であり、写真家である港千尋が著書『写真論-距離・他者・歴史』にて

メディアのデジタル化とともに、カメラはインフラストラクチャーの一部になっている。1970年から2020年はITの基盤技術としてカメラが組み込まれた、写真のインフラ化の時代である⁶²。

と述べる。現代は、写真がインフラ化し、遍在し尽くした時代であり、まさに筆者が研究のテーマとする「POST/PHOTOGRAPHY」な時代である。ルーカス・ブレイロック

は、その写真の激動の時代の変化を、2000年代までは「記録の写真」であったが、2000年以降は写真が「どう上演されるか」が重要となったとその変化について2018年に行われたApertureのアーティストトークにて述べている。また、今日の写真とはなんであるのかを考えるのが自分自身の仕事であり、それゆえに自分自身を「写真家」だと自身の立ち位置を明言している⁶³。ルーカス・ブレイロックは、写真がインフラ化し、遍在し尽くした時代、つまり誰もが「写真術=photography」を共有し、使いこなす時代に写真にはどのような表現可能性が残されており、新たな視覚体験をわたしたちにもたらす可能性があるのかということ、を、「二次元／三次元」、「デジタル／アナログ」、「バーチャル／フィジカル」、「静止画／動画」といった写真において常に二項対立的に捉えられがちな諸要素の分離不可能性をもてあそぶかのようにして、その中間地点に「写真」を置く。それによって、写真が囚われてきたある種のカテゴリー分け、分類の不十分さを示すとともに、わたしたちに今日の写真とはなんであるのかを問うてくるアーティストである。

1995年のWindows95の発表、2007年のiPhoneの登場は、それまで一部の人のための特別なものであった、インターネットやデジタルツールといったものを誰もが触れられるようにし、メディアのニューメディア化を押し進めた。ニューメディアの理論家・批評家でアーティストでもあるレフ・マノヴィッチは、著書『ニューメディアの言語』の中で

コンピュータは、1960年代初頭から制作ツールとして使われてきたが、いまや万能メディア機械 — 制作のためだけでなく、保存と配布のためにも使われるツール — となったのである⁶⁴。

と述べ、それらテクノロジーと芸術とのつながりについて

芸術はつねにテクノロジーと緊密に結びついてきたし、アーティストはつねに、新しいテクノロジーが現れる際にそれを真っ先に取り入れる者たちのうちに数えられてき

た。私たちは新しいテクノロジーをもてあそんで、それに何ができるのかを確かめ、エンジニアが決して考えつかなかったことをさせようとする。新しいテクノロジーの意味するところを理解し、その効果について考察し、限界を超えるところまで押しやり、壊してしまおうとする⁶⁵。

としている。2000年代以降に写真というメディアがデジタル化、つまりニューメディア化されたこと、写真をデジタル化するためのテクノロジーは写真やわたしたちに何をもたらし、変化をさせたのかということを探求しているアーティストがルーカス・ブレイロックである。ルーカス・ブレイロックは今や写真制作のデファクトスタンダードとも言える Adobe 社の Photoshop のコピースタンプツールという、本来は広告写真の画像補正などで使われる画像の一部をコピーし、別の場所に貼り付けるというデジタル技術を多用し、イメージを制作する。開発者側（この場合は Adobe 社）が想定する以上に過度に使用されたコピースタンプツールの痕跡はイメージ内に大きく存在感を残す。まさにレフ・マノヴィッチの示す通りである。

ルーカス・ブレイロックは 2000 年代の前半に写真がデジタルへと変化する真っ只中、バードカレッジにて写真を学んだ。彼は、写真というものをウォーカー・エバンス (Walker Evans, 1903-1975) やエドワード・ウェストン (Edward Weston, 1886-1958) といった「見る」行為を前提としたドキュメンタリー写真。一方でダン・グラハム (Dan Graham, 1942-2022) のコンセプチュアリズムという両極から影響を受けて学んできたという。さらには、バード・カレッジ時代に教鞭をとっていたスティーヴン・シヨアからメディアと文化について学び、影響をうけたことは認めるが、自分自身はストレート写真ではなく操作に関する写真表現を自身の活動にしていってと答えている⁶⁶。ルーカス・ブレイロックは 2018 年の Aperture のアーティストトークにて、写真について、2000 年以降の現代において「構築された構造物になった」と述べており、それは英語のような「言語性」のあるものであるとしている。この「言語性」の理解がルーカス・ブレ

イロックというアーティストが示す写真表現の鍵であろうかと筆者は考えている。

本論では、ルーカス・ブレイロックの作品を取り上げ、彼が考える写真の「言語性」とそれによって作り出されるオブジェクトとしての写真ということについて検討する。どのような新たな視覚体験が写真表現を通してわたしたちに届けられているのかということ を明らかにし、2010年代以降の「POST/PHOTOGRAPHY」時代における写真というメディアの一端を明らかにすることが本論の目的である。残念ながら筆者は本論で取り上げる作品のうちいくつかの展示は実際には鑑賞したわけではないため、本人の話すインタビュー動画やテキスト資料などを参考する資料として論考を進める。

第2項 写真の言語性

本項では、ルーカス・ブレイロックの言う、写真の「言語性」ということを検討していく。ルーカス・ブレイロックは写真表現をするにあたり、3つのことから大きな影響を受けていると明かしている。ひとつめは1851年に発表されたハーマン・メルヴィル (Herman Melville, 1819-1891) の小説『白鯨』の「モビィ・ディック」。ふたつめはフランスの映画監督、ジャン＝リュック・ゴダール (Jean-Luc Godard, 1930-2022)。そして、ドイツの劇作家、ベルトルト・ブレヒト (Eugen Berthold Friedrich Brecht, 1898-1956) である。

ルーカス・ブレイロックは写真というメディアについて考える自分自身の作品制作を小説『白鯨』に登場する巨大な白いマッコウクジラの「モビィ・ディック」とそれに立ち向かう船長たちと重ね合わせている。『白鯨』は「巨大な神との戦い」といったようなキャッチーな内容から、その後ハリウッド映画「ディープ・インパクト」などでは物語に厚みを持たせるために参照されるなど、手に負えないほどの巨大な何かと対峙するわたしたち人類を表現するときに使われる。ここからもルーカス・ブレイロックが写真というメディアをその全貌が見渡せないほどの巨大なものと捉えていることがわかる。また、モ

インタビューといった編集によって作品全体をギャグやジョークといったユーモアで包みこむゴダール作品の構成と、ベルトルト・ブレヒトが劇場全体を使って行った言語化を全てではないにしろ写真という表面の中で行おうとするということが彼の作品群すべてに通底する考え方である。ここから、ルーカス・ブレイロックが写真を「言語性」を持ったものであるとする点について初期の代表作である写真集『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』を紐解きながら検討する。

『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』は2013年開催されたニューヨークのMoMA PS1（ニューヨーク近代美術館）で企画されたグループ展‘New Pictures of Common Objects’に参加したルーカス・ブレイロックが2013年に出版した写真集である。その後2015年にも再度MoMAにて企画されたグループ展‘Ocean of Images: New Photography 2015’に参加するなど、彼を一躍有名にした写真集である。

『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』はまずそのタイトルから示唆的である。

「WINDOWS」と「MIRRORS」は1978年、当時MoMAの写真部長であったジョン・シャーカフスキー（John Szakowski, 1925-2007）が企画した展覧会‘Mirrors and Windows - American Photography since 1960’を意識させるものである。この展覧会は複製可能な写真というメディアの芸術における評価を決定づけた展覧会である。写真を自己表現の手段としてつかう「鏡」と外界の記録を表現とする「窓」はその後も長く写真というものについて回る代表的なメタファーとなった。そのふたつのことばに

「TABLETOPS」ということばを足したこのタイトルには、写真はもはやそのふたつのメタファーだけでは語りきれないというルーカス・ブレイロックの思いが込められている。2000年代に入り、ニューメディア化した写真はもはや「カメラ」だけでは作られてはおらず、「カメラ+コンピュータ」によって作られるスクリーンベースの写真となっているのだ。さらには、現代において「カメラ+コンピュータ」は「スマートフォン」なのだという事をルーカス・ブレイロックは度々説明をしている。「TABLETOPS」とは

「DESKTOP」というコンピュータのUIにおけるメタファーをもじっており、「鏡派」

「窓派」と分類されてきた写真に自身は「スクリーン派」であるという宣言だともとれるユーモア溢れるタイトルである。

ページを開くと、一枚の白い遊び紙をはさんで「WINDOWS MIRRORS TABLETOPS Lucas Blalock」という扉ページとなる。その次に1枚のイメージページを挟んで、

「Dressing The Emperor by qqqqqqqqqq」というタイトルをもった巻頭文が5ページ入る。(図10) このタイトルを普通に考えるならば、「qqqqqqqqqq」による「Dressing The Emperor」というテキストということになるのだが、わかるところはそこまで、本文のテキストはすべて「X」という文字だけで書かれており、判読不能である。収録されているイメージは別冊付録のデヴィッド・カンパニー (David Company, 不明) との対談によれば、18ヶ月間の間にルーカス・ブレイロックが作成した作品によるもので、238ページに及ぶ大作写真集となっている。そこに収録されているイメージのそのほとんどは一見して「加工」されたことが一目瞭然な写真である。

写真はすべて「4×5」といういわゆる大判フィルムのプレートカメラを三脚に取り付け、撮影された写真をもとに制作されたものである。一部は屋外で撮られたものであるが、その多くは自宅のリビングをスタジオとして撮影されたものである。それらは、どのように撮影されるかを想定せずに99¢ショップなどで買った「モノ」をモチーフとして撮影したイメージから制作されており、スタジオで即興的に背景となる背景紙や布と組み合わせられて撮影がされている。従来はストリート写真などと比べると偶然性や問題を排除するようにじっくりと時間をかける方向で使われる「4×5」カメラやスタジオ撮影といった撮影の技術を即興的に使い、そこに何かしらの問題を発生させるのだという。ここにゴダールが言ったとされるすべての映画はドキュメンタリーであり、カメラは俳優の演技を記録しているということからの影響が伺える。18ヶ月という時間を長いのか短いのかというのは捉え方によるが、対談にてルーカス・ブレイロック本人が言うように撮影自体はスタジオ撮影でありながらもかなり「即興的」に行われている⁶⁷。また、撮影された「モノ」は誰もが知る生活用品ではあるものの、消費社会の中で大量に生産されたものであり、本来

はオブジェクトとして作品のモチーフとなるようなものではない。撮影された「4×5」フィルムは、フィルムスキャナでデータとしてコンピュータに取り込まれ、そこからPhotoshopのコピースタンプツールなどによって「加工」される。その加工のパターンは多種多様で、2つのイメージを利用して一方のイメージ内の撮影されたオブジェクトとレンズとの間に別のオブジェクトが重なっているように見えるもの、同じオブジェクトを違った配置撮影した2枚の写真を重ねその透明度を変化させて1枚のイメージに統合したもの、同じイメージの写真を2枚重ねたうちの上のイメージだけを少し小さめにして重ねただけのもの、鏡を使って撮影されたイメージ上にペイントツールのようなもので何か描いてあるもの、さまざまなオブジェを配置して顔のパーツのようにし、その一部だけは別のイメージから切り抜いてきたものを合成して使っているもの...などなど。(図11)

(図12) そのバリエーションは多く、組み合わせられているものも多くあるがそれらに共通するのは「加工」が過度に行われており、前面にその「合成」の痕跡が現れていることだ。ニューメディアの理論家・批評家でアーティストでもあるレフ・マノヴィッチはデジタル化されたニューメディア時代における「合成」に関し、

いったんすべての要素が出そろおうと、それらは合成されて単一のオブジェクトとなる
—つまり、それぞれの要素の別個のアイデンティティが見えなくなるような仕方
で、はめ合わされ、調整される⁶⁸。

とし、90年代までの合成は、滑らかさと連続性を特徴としたモンタージュであったが、2000年代に入ってからニューメディアにおける合成は静止画、動画を問わず、実写素材を使った合成はたいていの場合、合成されたシーケンスは伝統的なイメージをシミュレートする。つまり、要素どうしが混ぜ合わされ、その境界線は強調されるのではなく不可視化されるのである。このことを考えると、「合成」を含めた「加工」の痕跡が前面に現れているルーカス・ブレイロックの作品はニューメディア時代の「合成」に反してい

る。

では、ルーカス・ブレイロックはなぜこのような戦略でイメージを制作するのだろうか。ここで、ルーカス・ブレイロックの言う写真の言語性を紐解くために、写真の特徴を少し整理する。まずひとつめに、人々がその機能を広く共有していることをここまでもあげてきた。2010年代に入り、スマートフォンの普及によって写真が遍在化したことはその写真の良し悪しあれど、すべての人々を写真家にしたとも言える。誰もが日常的に写真を撮り、手のひらの上に乗せたスクリーン上で加工をするという体験をしている。これは第1章、第2節、第3項のワリード・ベシュティ作品でも引用したジェフリー・バッチェンがいう

スナップ写真をスナップ写真たらしめているものはその機能であり、その画像の質ではない⁶⁹。

ということを拡張して考えることができる。スナップ写真の機能を人々が共有していることと同様に、写真が遍在化しつくし、インフラ化したことにより、現代において人々が共有しているのは写真の機能の部分についてである。これは写真を撮り、見るということであり。さらには幅広い層においては、デジタル処理ツールについても理解するようになってきているという点をルーカス・ブレイロックは初期のジャズの聴衆者たちを引き合いに出し指摘している。

“I have put this idea out there before that early jazz audiences not only had familiarity with the standards, but, having come up in a culture where it was expected you could play an instrument or carry a tune, that the technical variations were also widely legible. If you played a tune in 5/4 your audience could hear it, and I think photography is in a similar cultural situation now. Not

only do a broad range of people understand the camera, but also, increasingly, the tools of the picture's digital processing⁷⁰.”（拙訳：私は以前、初期のジャズの聴衆者たちはスタンダードに精通していただけでなく、楽器を演奏したり曲を運んだりできることが期待される文化の中で育ったため、技術的なバリエーションも広く読み取ることができたという考えを述べました。5/4拍子の曲を演奏すれば、聴衆はそれを聞き取ることができました。現在、写真も同じような文化的状況にあると思います。幅広い層の人々が、カメラだけでなく、写真のデジタル処理のツールも理解するようになってきています。）

つまり「写真を写真として理解をすることそのもの」がその共有された機能である。テキストを扱うわたしたちが、アルファベットを見て漢字やひらがな、ハングルなどごちゃ混ぜに見ることが無いように、人々は写真を写真として受け取り、それを絵画であったり、イラストであったり、彫刻であるとは思わないということである。ルーカス・ブレイロックは人々は「写真」を見た時だけは何が起きたのかを尋ねてくると言う点をその特徴としてあげる。ここから、写真とはひとびとが現代の置かれた文化背景のもと、その機能を共有しているものであると言える。

ふたつめとして、チェコの思想家であるヴィレム・フルッサーが『写真の哲学のために』にて説明した「テクノ画像」をつくる写真装置である道具の役割を通して、写真の文化的な点について説明する。写真はカメラなどの写真装置という写真を製作する意図をもつ道具によって制作された文化的なものであることをヴィレム・フルッサーは以下のように説明する。

道具は、自然からさまざまな対象を奪い取ってきてそれを人間の側に置きます。そのとき、道具はそれらの対象の形を変容させます。そして、道具はそれらに新しい意図的な形式（Form）を与えます。道具が行うのは、「形式」（Form）を「内化」（in）

すること、言い換えれば「情報を与える」ことなのです。つまり、対象は、反自然的で、自然にはありえそうな形式を獲得し、文化的なものになるのです⁷¹。

と示すように写真とは情報が内化された文化的なものなのである。

- ・人々が広くその機能を共有していること
- ・情報が内化された文化的なものであること

これらふたつの特徴からもわかるように、「写真」はわたしたち人間の世界の認知の仕方に関わっている。言い換えれば、写真はわたしたちが世界をどう「見る」のかを制度化していると言える。それを言語性と示すのは、表音アルファベットが世界に名前をつけて文化的なものとし共有するのと同じように、世界は「写真」に写されることによって文化的なものとなり、わたしたちに新たな視覚言語として共有されるからである。この共有された、つまり制度化された視覚言語の文法を指して、ルーカス・ブレイロックは写真を「不安定ながら、英語のように言語性がある」と示しているのである。つまり、わたしたちは制度化された写真の機能を共有しているため、写真がそこにあればそれが写真であることは理解できるという状態をスタートに写真と向き合っているのである。

ルーカス・ブレイロックは『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』において、本来は隠されるべき部分、つまり写真がどうやって出来ているのかという舞台裏である

Photoshop の合成をはじめとした「加工」を前面化することで、ひとびとが共有している写真の「言語性」を脱習慣化、つまり「言語性」を混乱させる。それによって写真による新たな視覚体験の可能性を私たちに提示しているのである。ルーカス・ブレイロックは自身が **Still Life**、つまり静物写真を制作する点に関して、人の写真を見ることは人を見るのとはちがうが、**Still Life**（静物写真）では「人は見ている対象を見ているように感じる」と述べている。さらには、作品制作におけるモチーフを 99¢ ショップで買った誰もが

見たことのある生活用品としていることも、すべて写真の「言語性」がより機能し、鑑賞者の意識を言語の機能的な混乱へと向けることを目指してのことであると考えられる。劇作家のベルトルト・ブレヒトは劇場における日常を脱習慣化させて、鑑賞者の感情移入を阻害し、作品自体の見ている世界の主体はあなたであると鑑賞者を指差してみせた。ルーカス・ブレイロックの作品はこれを写真の表面上で行なって見せているのである。巻頭文の本文すべてを「X」にしたことも写真が不安定な言語であるということを示すと同時に、加工が前面化した写真と「X」だけで書かれた文章とがもたらす混乱が同様のものがあるということを示しているのであろうかと考える。

ルーカス・ブレイロックの戦略は、近年度々SNSやワイドショーなどでも取り上げられる新聞のラジオ・テレビ欄や広告の立て看板、SNSのメッセージなどで行われる「縦読み」のような言葉あそびの構造を暴露することである。「縦読み」は言葉あそびのひとつで、一見通常に見える「横書き」で書く言語の中の一番左側の縦の一行などを上から読むことで違った意味を生み出すものである。「縦読み」の面白さは共有された機能を逸脱した部分に隠蔽された情報を含むことが可能ということである。ルーカス・ブレイロックの作品も共有された写真の言語性を持って向き合う時、鑑賞者は混乱と向き合うことになる。暴露された「加工」の痕跡は異化効果となって、日常性を逸脱させる。写真という言語の共有されきっていないものが可能性として隠されているということだ、「X」で書かれた文章や「qqqqqq」で示されたものがどんな名前なのかは共有された言語性では読み解けないのだ。しかし、それは同時に写真とはその全貌が見渡せないほどに巨大なものであり、自身が写真と思っているものが実際にはその可能性の一部でしかないことを鑑賞者に気がつかせる。つまり、鑑賞者も結果として全体像の見えない巨大な「モビィ・ディック」に向き合わされることとなるのである。ルーカス・ブレイロックの作品は写真の「言語性」によって写真というメディアの新たな可能性を切り開き、鑑賞者も意味の生産の場へと巻き込むのである。

ルーカス・ブレイロックの作品制作の基本線は、共有された写真の言語性を混乱させ

ることによって写真というメディアに隠された可能性を前面化することである。そのために Photoshop といったテクノロジーを写真制作に持ち込み、言語性の混乱を引き起こすために活用する。

第3項 つぎはぎの現実、1989年フロリダの出来事

ここまで、『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』を紐解くことで、現代の写真の持つ言語性について論じてきた。『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』についてもう一点、付け加えることを本項のスタートとしたい。

前項において『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』に収録されたイメージのうち多くを占める「加工」が前面に出されたものについて検討し、そこから写真の言語性について紐解いてきた。一方で『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』には「おそらく」加工をしていないであろうと思われる素のままの写真も実はそれなりの数が収録されている。

ガレージのある2階建の建物の剪定された大ぶりの枝を蓄えた大きな木のモノクロ写真、壁に規則的に打たれた無数の画鋸とそのすべてに引っ掛けられた輪ゴムの写真、穴の空いた正方形の赤いシートを抱えて座る女性の写真、黒い棚の上に置かれた不思議な割合の白と黒で構成された木箱の写真、束ねられたストローの写真などがそれにあたるのだが、実は筆者も挙げてみたものの、ここに本当に「加工」がないのかということに対し

「おそらく」という表現を用いてしまう。(図13)『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』を通して、すでに筆者自身も「言語性」が混乱をさせられているのであるかと思う。写真化された元の世界、つまり、モチーフとなった素の現実世界の出来事もイメージ世界において合成や加工によって構築された世界であるように思えてくるのである。この点に関して、ルーカス・ブレイロックは近年、作品制作に自身のトラウマが関係しているということを明かしている。ニューヨークのギャラリーである Eva Presenhuber にて2021年に開催された個展‘Florida, 1989’はそのことを扱った展示

であった。

1989年、当時10歳であったルーカス・ブレイロックはフロリダのディズニーランドの海賊船にて右手の親指を切断する事故に遭う。すぐに手術をすれば縫合可能であったのだが、右手の親指は発見されず、代替案として右足の親指を右手に接合する手術を受けたのだった。ルーカス・ブレイロックはその時の経験から現実も様々なものがつなぎ合わされたものであることに気がついたと述べており、振り返ればそのことが自身のコラージュという作品制作すべてに影響をしているという。『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』において、「おそらく」加工がなされていないであろう写真は剪定をされた木や束ねられたストローなどの無数の「反復」、もしくは赤いシートを抱えて座る女性のように物理的な「レイヤー構造」のように、ルーカス・ブレイロックがPhotoshop内で行う操作と同じような効果を現実世界にて作り出している。それらの写真を意図的に『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』内の加工が前面化された写真と並置することで、鑑賞者もルーカス・ブレイロックの見るつぎはぎの現実世界を体験させられることとなるのだ。ルーカス・ブレイロックにとっては、写真のイメージ世界と現実世界との境界は曖昧であり、どちらも構築された世界なのである。

第4項 構築された世界を暴露する拡張現実作品《Making Memories》について

ルーカス・ブレイロックは写真の平坦性にこだわり、写真をオブジェクト化することで意味を持たせ、自身の写真を芸術へと昇華させることを目指している。これはマイケル・フリードが1967年の論文「芸術と客体性」にてミニマリストたちの芸術を「リテラリズム」と呼んで否定的にはあるが説明したことに由来する。

観者に距離を取らせる—身体的にのみならず精神的にも、正確には、かように距離をとらせることで、観者を主体とし、問題の作品を……客体とする、と言ってよからう

マイケル・フリードはこの論文の中で、ロバート・モリス (Robert Morris, 1931-2018) の彫刻を例に、リテラリズムの彫刻が客体性をもちいて観客を含む形で客体となっていることをモダニズムを擁護する立場からも、否定的にはあるが認めている。観客が主体になること、つまり対象が客体になることでその対象は芸術となるのである。これは今日、ミニマルアートが発見し、インスタレーションを含めたコンテンポラリーアート全体の戦略性である。

ここまでに検討してきた、ルーカス・ブレイロックによる写真の異化効果を用いることも、写真の言語性を混乱させ、作品そのものの自律性を排除し、鑑賞者を主体とした「客体性 (Objecthood)」を利用している。静物写真を自身の制作として選ぶにあたり「人は見ている対象を見ているように感じる」とする点も写真内のイメージに対する感情移入を阻害し、異化効果により写真をオブジェクト化するためであった。さらに、ルーカス・ブレイロックが、静物写真をオブジェクト化し、写真の言語性を混乱させるためにとった戦略が、二次元化された写真に身体を取り戻させることである。いくつかの作品を取り上げてこのことを紐解く。

ルーカス・ブレイロックの作品《Making Memories》は2016年、写真出版のプラットフォームである Self Publish, Be Happy によって企画され、Tate Modern にて行われた同名の企画 ‘Making Memories’ として、Offprint 2016 publishing fair の会場にはじめて登場した作品である。ルーカス・ブレイロックが制作した8枚のイメージは大型のモデルに出力され、イタリアのスタジオ Tankboys によって制作された組み立て式のパイプによる移動可能な構造体 ‘flats’ に設置され、可動壁の一部となっている。8枚の壁は会場の中心部をざっくりと取り囲むように配置され、出入りは可能であるが、内と外というある程度の境界を作る壁となっている。イメージはその壁の外側に向けられて鑑賞可能なように設置されている。

“How do contemporary photographers produce and operate in such an environment? How do they challenge it? Fifteen international artists answer these questions in a series of workshops and performances at Making Memories at Tate Modern. To provide answers they stretch and contextualize their photographic practices, making them suitable for consumption by a live audience, as well as online. The audience at the Tate Modern will be asked to play; to test their own experience and understanding of contemporary photographic language⁷³.” (拙訳：現代の写真家たちは、このような環境の中でどのように制作し、活動しているのでしょうか。彼らはどのようにこの環境に挑戦しているのでしょうか？15人の国際的なアーティストが、テート・モダンのメイキング・メモリーズで行われた一連のワークショップとパフォーマンスの中で、これらの質問に答えています。その答えのために、彼らは自分たちの写真表現を拡張し、文脈化し、オンラインだけでなく、ライブの観客による消費に適したものにします。テート・モダンの観客は、現代の写真言語に対する自分自身の経験と理解を試すために、遊ぶことを求められます。)

と **Self Publish, Be Happy** の公式サイトに紹介されているように、この可動壁の内側には、ある程度のスペースが確保されているため、会期中 **‘Making Memories’** に招待された 15 名の国際的なアーティストたちによるワークショップやパフォーマンスなどのイベントが行われた。劇場をイメージして制作されたという **‘flats’** に設置されたルーカス・ブレイロックのイメージはまさに劇場の壁という形で身体を取り戻し、鑑賞者が主体的に現代写真というものの言語性に触れる場所を作っていたといえる⁷⁴。(図 14) さらに、拡張現実 (AR) のクリエイティブスタジオである **REIFY** とのコラボレーションにより開発された、iPhone の iOS、Android OS 向けのアプリによって、鑑賞者はルーカ

ス・ブレイロックの作品《**Making Memories**》の8枚の写真をトリガーとして、イメージ内に隠蔽された様々な情報にアクセスできるようになっている。

グリーンバックの前に置かれた毛穴の構造を再現した模型の写真は立体感を増し、Photoshopで過度に加工・合成された緑の壁の椅子のある部屋はその合成のレイヤー構造を分解してみせる。穴の空いたコンクリブロックからは音符が流れ出し、トリミングされた部屋の天井をイメージが取り戻す。据え置き電話が置かれた部屋の写真では電話が鳴り出し、そこになかったカゴや鍋つかみが現れる。レンガ柄の布がかけられた椅子と木のダンスがある部屋は画面一面を白地にグレーの半円が描かれた一枚のイメージが視界を遮る。度々ルーカス・ブレイロックの作品で登場するソーセージは拡張現実内で増殖し、グリーンバックに置かれたピンク色のボックスの写真はボックスの壁が透けて、最初の毛穴の構造の背面であったことがそれによって判明する。これもまた別の形でアプリによって現実世界を拡張するように、平面化された世界が身体を取り戻す方法である。さらには、これらの8枚の写真は分厚い紙で作られた絵本型の作品集としても出版され、会場同様にアプリを通して、ルーカス・ブレイロックがイメージの中に隠蔽した情報にアクセスできるようになっている⁷⁵。

最後に、この《**Making Memories**》の注目すべき点として、2017年にThe Lehman Art Departmentのアーティストトーク内で行われていたスライドの解説中にもこの《**Making Memories**》のアプリは、そのスライドの画像をトリガーにして拡張現実を起動させていたことである。これは、写真内にその情報が隠されており、アプリという鍵を使うことによってそれを開けることができるということである。これらの情報は全てルーカス・ブレイロックの写真に紐づいている。つまり、本でも、作品でも、場所でも、QRコードのような情報でもなく、完全に写真をトリガーにしてのみその情報にアクセスできるようになっているのだ。これもまた写真というものの従来の言語性をテクノロジーによって攪乱するルーカス・ブレイロックらしい戦略であり、わたしたちは写真という「モビィ・ディック」の別の一面に向き合わされる。

これ以外にも、先にもあげたニューヨークのギャラリーEva Presenhuberでの個展‘Florida, 1989’では金属にマウントされた5枚の写真がターンテーブル上で回転をし、擬似的な三次元、不完全なアニメーションを再現する初期の映画技術であるゾロトープを模したような作品《Film Object⁷⁶》など、平面化された写真にどのように二次元的に身体を取り戻させるかという試みを続けることで、わたしたちの写真の言語性をさらに混乱させてくれている。

第5項 写真集『Figure』について

『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』における「X」だけで書かれた巻頭文、《Making Memories》の拡張現実を埋め込んだ絵本に続き、2021年に出版された最新の写真集『Figure』においてもルーカス・ブレイロックはわたしたちの共有する言語性を混乱に陥らせる。

本来、写真集とは写真によって構成された本である。つまり、作品を図録的に収録するものであったり、複数の写真によって構成されるストーリーテリングを本という形式によって構築したりするものである。『Figure』のページを開いてすぐに読者がわかることはこれが普通の写真集ではないということだけである。鑑識が入った後の事件現場のように壁や背景紙のようなものに貼られた数字が写ったモノクロ写真、同様に数字やアルファベットが貼られたどこかの部屋の写真、ルーカス・ブレイロック特有のPhotoshopによる加工が前面に出た写真、そして、椅子のある古い部屋の人らしきもの写真の一連群によって構成されている。(図15) この本にはテキストによる解説もないため、この数字の写真が何を意味するのか?なぜ同じイメージのページが何度も登場するのか、など全くといっていいほどに手がかりがない。根気よく隅々を確認しながらページを進めると突如として後半部分になって「FIGURES LUCASBLALOCK ZERO PRESS」という扉ページにあたるようなページが現れる。(図16) 数ページ進めたところに再度扉ページが出てく

る。さらに数ページ進んだ先のまだ何ページか残っている後半の中途半端な部分で、今度は突如として出版社、編集者や ISBN 番号などを記載した奥付と数字の羅列のページが現れる。(図 17) このあたりになってようやく鑑賞者はこの写真集において混乱させられた写真の言語性について理解が進むのではないかと考えられる。羅列されている数字は全て作品名とページ数になる。たとえば、一番上の行には「1, 4, 6, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 2020 1 48」とあるのだが、これは 2020 を制作年だとした場合、《1, 4, 6, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 2020》という作品名で、1 ページ目と 48 ページ目にあるということになる。確認するとたしかに 1 ページ目に 1, 4, 6, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18 という数字が壁に貼られた写真がある。(図 18) さらにはもう一枚の同じ 1, 4, 6, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18 という数字が壁に貼られた写真のページを探すことになるのだが、そのページが 48 ページであるということをイメージ内の数字の情報と奥付けの作品名を付き合わせることで事後的に認識する。その後、扉ページは 100 ページと 107 ページ、奥付は 114 ページにあたる場所にあるといったように、数字の写真と作品名の数字を照らし合わせ、該当するページを探し、その前後にあるものとしてそれ以外の作品の名前を知ることとなる。76, 77, 78, 79, 80, 93, 94, 95, 98, 100 という数字が壁に貼られた写真は《76, 77, 78, 79, 80, 93, 94, 95, 98, 100, 2020》であり、12 ページと 52 ページにあることが作品名からわかる。しかし、その 12 ページの次のページにあたる 13 ページの 121, 122, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 133, 136 の数字が貼られている写真は奥付の作品リストから探ると《UNTITLED (CEILING), 2020》であり、数字を使った名前ではなく、たしかに壁だけではなく天井 (ceiling) の一部が写っている。(図 19) このようにして、この本の構造を手探りで探ることとなる。

“Or the new one, Figures, which brings together two (figurative) bodies of work that are rather disorienting series in versions — the loosely titled Swingers, a group of self portraits collaged out of the same five negatives; and a series of

photographs of vinyl numbers that land somewhere between forensic, abstract, and conceptual — and further displaces any remaining feeling of logical progression by leaving the pagination, including colophon and title page, to a randomizing algorithm⁷⁷.”（拙訳：また、新作の『Figure』は、2つの（具象的な）作品群をまとめたもので、バージョンとしてはかなり混乱させるようなシリーズになっています。- 同じ5枚のネガからコラージュされたセルフポートレイトのグループ、**Swingers**と名付けられた緩やかなタイトルの作品と、鑑識的、抽象的、概念的なビニールの番号の写真シリーズ。また、奥付やタイトルページを含むページネーションは、ランダム化されたアルゴリズムに任されており、論理的な進行の感覚は全く残っていません。）

と **Aperture** が出版した *The Lives of Images Vol.2* に収録されたインタビューにて答えているように実際にはこの本のページネーションはアルゴリズムによるランダム化されたものである。椅子のある古い部屋のものは、加工・コラージュされたセルフポートレイトのシリーズでかつて展示されたシリーズであり、壁に番号が貼られたもの（こちらも『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』の時点でいくつかの写真は収録されている）とまぜこぜに作品として収録されているのである。。

ルーカス・ブレイロックは写真集というものに対する共通言語性をも混乱させる作品として『Figure』を提示したのである。本というページネーションをもった形式へと変容された写真は写真の中に別の意味を内化させられている。鑑賞者はその隠された情報を元に本来とはちがった言語の使い方とそれらを徐々に読み取っていき、この本の構造を探るのである。写真集というメディアに関する自己言及的な姿勢であり、これもまた写真というものの新たな視覚体験をもたらす作品である。

第6項 ルーカス・ブレイロックが示した「テクノ画像」としての写真

ここまでにあげてきたように、ルーカス・ブレイロックは現代における写真というものが言語的に機能していることに着目し、その共有された言語性に揺さぶりをかけることで、固定化された写真というものの枠組みを乗り越える。彼が考える写真というメディアは現時点では、固定化されたものではなく非常に巨大なものであると考える。これが写真であるとは指差して説明ができないものであるということを作品を通して証明してくれているのである。ヴィレム・フルッサーが写真を「テクノ画像」とし、そのテクノ画像について

テクノ画像とは、装置によって制作された画像のことです。テクノ画像で重要なことは、それをつくる装置は応用科学のテクストが生み出したものであり、それが学問的テクストの間接的な所産であるということです⁷⁸。

ということを考えれば、発展し続けるテクノロジーに依存した「テクノ画像」である写真とは実は常に暫定的なものとしてでしか指し示すことができず、わたしたちはその全体を見渡すことができない「モヴィ・ディック」に立ち向かっているのである。一方で、ヴィレム・フルッサーは写真家を「ホモ・ルーデンス（遊ぶ人）」と呼び、写真装置に取り入り、装置のプログラムの可能性を汲み尽くそうとするものであるとしている。これはまさに「モヴィ・ディック」と向き合う船長たちそのものである。ルーカス・ブレイロックの作品制作を通して思うことは、現代において写真家に求められる姿勢はやはり、ヴィレム・フルッサーが示したように、装置の機能従事者として、その装置に取り入り、そこに隠されている抜け道を明らかにすることなのであろうと筆者は改めて認識する。それは全体を見渡すことができないほど巨大な写真というメディアの可能性のひとつひとつを解き明かしていくことであろう。そのために必要なことは、写真をメディアとして捉え、自己言及性によってその境界線を更新していくことであろうかと考える。

第2節 ジョン・ラフマン《Nine Eyes of Google Street View》考察 — 「現実」と「仮想」をミックスする写真表現⁷⁹

第1項 仮想世界と現実世界との境界が曖昧になる現代

テクノロジーの急速な進歩に伴い、世界を理解するわたしたちの認知と行動は変化をさせられている。2000年代に入ってからインターネット普及、スマートフォンによる常時接続の時代を迎えたことによって、動画や写真といったイメージはテレビ画面や印刷紙を飛び出して、わたしたちの生活の中で溢れかえっている。情報がデジタル化された最初のインターネットの時代、人の関係性と行動を SNS によってデジタル化した

「Web2.0」の時代を経て、インターネットの情報空間はブロックチェーンなど分散型インターネットを基盤とした「Web3」へと進化をしようとしている。さらには、「メタバース」と言われる巨大な「仮想世界」が「現実世界」とは別の世界としてコンピュータネットワーク上にいままに構築されようとしている。世界が現実世界だけでなく、仮想世界も含めた現実を生きる時代となったとき。アーティストはそこで何を提示することが出来るのだろうか。また「これからの写真」はそのとき、わたしたちの認知にどう関わり、変えていくのだろうか。

本論において、筆者はカナダ、トロント出身のメディアアーティストであるジョン・ラフマンが2008年より開始し、現在も継続中の《Nine Eyes of Google Street View》というアートプロジェクトを検討する。ジョン・ラフマンは早くから仮想空間（仮想世界）におけるわたしたち、人間の振る舞いとそれに影響された変容について関心を持ち、ビデオゲームから、ダークウェブ、ヴァーチャル・リアリティに至るまで、テクノロジーが示す「今この瞬間」つまり、現代社会の様相を明らかにし、デジタル時代の視覚的汚染によって集団的な記憶喪失状態に陥っているわたしたちの様を表現するアーティストであ

る。

第2項では、テクノロジーの進歩という不可避な状況、そして、そのテクノロジーの介入がわたしたちの「世界を知ろうとする認知の仕方」をどう変えていくのか、急激に進む情報化社会に「写真」がどのように関与しているのか、ということに触れ、本論における問いを整理する。第3項では、ジョン・ラフマン《Nine Eyes of Google Street View》を検討し、ジョン・ラフマンが《Nine Eyes of Google Street View》によって何を示そうとしているのか、ということを知解していく。第4項において、現代における《Nine Eyes of Google Street View》の意味を検討することで、ますます仮想世界と現実世界との境界が曖昧になる現代にわたしたちはどのように世界へと向き合うべきなのだろうかという問題を突き詰めていく。

第2項 ニューメディア化する写真が作り出す世界

「世界の意味を変えるメディア」

メディアはメッセージである⁸⁰

マーシャル・マクルーハンが著書『メディア論』で示したこのことの本質は、メディアはそのメディアに載せられ伝えられる意味だけでなく、メディアそのものもメッセージ性を持つということであり、むしろその点が重要であるということを示している。メディアの変化は人の感覚比率を変え、結果としてそれは社会構造を変えるということだ。

進化するテクノロジーはさまざまなメディアを次々と生み出す。「印刷技術」の発明は人々が作り出す情報の正確さを時間と空間から解放した。「映画」の発明は演劇空間の中にカメラの移動性をもたらした。「テレビ」の発明は遠い世界の出来事を、どこでも受け取れるようにし、世界をお茶の間の中に詰め込み、画面を世界への窓とした。「携帯電

話」は人々から待ち合わせの約束と覚えていた友人の電話番号の記憶を奪い、「コンピュータ」はあらゆる状況を画面の中の計算でシミュレートさせるようになった。「スマートフォン」の発達は漢字を書けなくさせ、見逃し配信、全録画時代における「ラテ欄（ラジオ・テレビ欄）」の意味はもはや「予定表」ではなく、データベースへの「インデックス」へと変化した。テクノロジーの介入によってわたしたちの認知は変わり、結果としてこれらの変化により世界の意味は変わるのである。

これらと同じように「写真」の発明も世界の意味を変えてきた。「写真」はカメラ・オブスキュラという絵画のためのトレース技術を感光材によって保存しようと考えたジョセフ・ニセフォール・ニエプスの後を引き継いだルイ・ジャック・マンデ・ダゲールによって1839年に発明されたとされる。「写真」は発明されてから急激に進歩をし、さまざまな表現方法が発明後数年のうちに開発され尽くした。それによって、それまで絵画が担っていた肖像や風景、戦争などの記録といったものを写真に置き換えられることとなった。

「写真」は同じようにイメージを作り出す「絵画」の役割を変え、その描写力によってわたしたちが世界を正確に理解していると考えるようにその思考を変化させた。デジタル写真の発明と普及に至る2000年代まで、その不可逆的なプロセスを背景に、イメージのもつ「真実」の意味を変えてきたのである。テクノロジーによる新たなメディアの発明は、それそのものがメッセージとなり、わたしたち、さらには世界の意味を変化させてきたのである。ここから考えられる問題は、急速に進むデジタル化によって進められるメディアの変化、ニューメディア化とそれによって生まれる新たなメディアとなるであろう「仮想世界」というプラットフォームがわたしたちの世界をどう変えていくのかということである。

「世界をデータベース化するニューメディア」

一方で、これらテクノロジーによるメディアの進歩は常に宗教や政治的プロバガンダなどに活用され、その時代の「権力」と結びついてきた。現代における権力は「資本主

義」である。その資本主義を支えるシステムが「広告モデル」であり、この広告モデルのおかげでわたしたちはテレビにおけるコンテンツやインターネットのサービスの多くを無料で受け取ることが可能となっている。現代のテクノロジーの進歩による新たなメディアの開発は資本主義という権力の広告モデル、つまり消費者に向けた広告配信のためのプラットフォーム、広告を伝えるためのメディアの開発として作り出されてきているという側面がある。それゆえに「広告を見る」という行為を対価としてコンテンツやサービスの提供がなされるのである。それをますます加速させているのが、メディアのデジタル化、すなわちニューメディア化である。ニューメディアの理論家・批評家でアーティストでもあるレフ・マノヴィッチは、著書『ニューメディアの言語』の中で

既存のあらゆるメディアが、コンピュータを通じてアクセス可能な数字データに翻訳されるのである。その結果が、ニューメディアである⁸¹。

とニューメディアを定義した。あらゆるメディアがデジタル化され、ニューメディアになることは、「メディア」と「コンピュータ」というそれぞれ別々に社会構造を支えていたテクノロジーが現代においてついに交わり、一つの道を進むということを意味する。さらに、

コンピュータ時代は、現実→メディア→データ→データベースという、新たな文化のアルゴリズムをもたらした⁸²。

とレフ・マノヴィッチが示すように、ニューメディアは現実を「データベース」という新たな文化形態へと変化させ、わたしたちに提示する。その「データベース化」もインターネットの普及によりいっそう加速度的に進んでいると言える。

テクノロジーを生み出す資本主義の目的は世界の「データベース化」である。世界の

すべてをコード化し、データベース化させることは、コンピュータによってあらゆるものを分析可能とすることである。その究極的な目的は「世界そのもの」と「わたしたち人間」のデータベース化であり、それらのデータ解析により、広告を最適化させ、資本主義をより前進させることである。デジタル化、つまりニューメディア化した「写真」はデータベース化を加速させることの一端を担っている。写真家であり、研究者の港千尋は著書『インフラグラム 映像文明の新世紀』でその変化について、

デジタルイメージを理解する鍵は、この複合性にある。「テクノ画像」というコード化されたイメージが一旦誕生すると、ありとあらゆるデジタル技術が次々と、その上に載ってくる。写真はもはやそれ自体、単体で独立したものではありえない。製作から流通まで、すべてのプロセスに、さまざまな他の技術が介入するようになる⁸³。

と示した。ニューメディア化による「写真」の変化は銀のノイズという構造がピクセルになったというような構造的なものにとどまらない。ニューメディア化はメディアそのものをプログラム可能にする。このことは、他のデジタル技術と接続可能となることを意味し、世界をコード化する写真の方法が多様化しているということの意味する。港は情報化社会の基盤技術となり、社会構造の必要不可欠なものとなっていく「写真」の例として、GPS をあげ、IT 化を説明する。

たとえば **GPS** データというコードが載ってくると、写真は地図と合体して「複合テクノ画像」となり、「現在地」のイメージを提供するようになる。わたしたちが社会の IT 化と呼んできたことはこうした複合化のことだろう⁸⁴。

現代において、写真は世界のデータベース化を支える。コンピュータは世界を、電氣的（物理的）ではなく、画像的（イメージ的）にすべてのものを意味的に、セマンティック

に接続したものとして理解するようになっていく。港はその顕著な例として肖像写真と風景写真をあげ、

写真が社会のコード化にとって中心的な役割を占めるようになり、それはエネルギーがそうであるように、ふだんそれを意識することのないインフラの一部になりつつある⁸⁵。

とし、インフラとなった写真を「インフラグラム」と呼んだ。さらには、この「インフラグラム」によってデータベース化された世界を最適化し、空間化すること、そして、そこに関わるわたしたちをデータ化する世界、それこそが現代において現れようとしている「メタバース」と呼ばれるような「仮想世界」であり、データの信頼性が高まり、ますますデータとモノの境界線がなくなっていく「Web3」の時代の新たなプラットフォームである。そこは、すべてのモノが機械から検索可能となり、プログラムによって計算可能な世界である。Facebook が社名を Meta に変更するなど、「Web2.0」の世界において、SNS 上のわたしたちの関係性をデータベース化した巨大プラットフォームも本気でこれに参入することが伺える。これらプラットフォームたちの収入源は言わずもがな、広告収入である。彼らはこの広告モデルを維持するためにテクノロジーを日々進歩させ、新たなメディアを開発し、資本主義と並走させようとしているのである。この不可避に進むテクノロジーが作り出す新しい世界でわたしたちがどのように人間らしくあることができるのかということが今まさに問われている。この問いこそが、本論における主題である。第3項では、早くからこの「仮想世界」を主戦場とし、メディアアートとしてさまざまな作品を提示してきたカナダ人アーティスト、ジョン・ラフマンの作品を検討することで、この問いの答えを探っていく。

第3項 ジョン・ラフマン《Nine Eyes of Google Street View》検討

「世界の風景をデータベース化した「Google Street View」」

本論において検討する《Nine Eyes of Google Street View⁸⁶》はジョン・ラフマンが2008年よりはじめ、現在も継続しているアートプロジェクトである。作品制作に利用したのは Google のオンラインサービスである「Google Street View」である。作品の検討に入る前にまず、「Google Street View」について触れておく。

「Google Street View」は

Google の使命は、世界中の情報を整理し、世界中の人がアクセスできて使えるようにすることです⁸⁷。

という同社のミッションのもと 2007 年にスタートした Google Map の補完機能となること “だけ” を目的として撮影されたパノラマ画像を利用するサービスである。通常の Google Map と衛星写真による Google Earth とシームレスに繋がれており、全天球パノラマビューの中に入り込む形で地図を利用するサービスである。Google はこのパノラマビューサービスを構築するために世界中の道という道をくまなく「ストリートビューカー」と呼ばれるカメラを積んだ撮影車を走らせて撮影をしている。車の天井に取り付けられた球体のカメラには 9 つのレンズがついており、作品のタイトルにも入っている

「Nine Eyes」とはこのカメラの眼の数を示している。9 つのレンズによって撮影されたそれぞれの画像は、ステッチングされ（つなぎ合わされ）、水平方向 360 度、（下方向のみが死角となる）垂直方向 290 度の全天球パノラマビューの画像を作り出す。それは、擬似的な「ミラーワールド」空間、つまりオンライン上の「仮想世界」を構築する。ユーザーはこの Google が撮影した全天球パノラマビューの中を見回し、画面端にあるナビゲーションとマウスのクリックを使い、球体内から球体内へと移動するようにして Google Map に紐づけられた世界の中、文字通り、ストリートに沿って「世界中」を移動可能と

することとなる。その進化は凄まじく、2020年代に入り、現在では主要な幹線道路だけではなく生活道路、富士山などの山道や砂漠など車が入れない場所、建物内などへとまさに世界の表面すべてを写真化し、データベース化している。

ストリートビューは前例のないブランドとして成長を続けている。そのコンセプトは、究極的にはあらゆる場所をつなげて、一枚の風景写真にすることだろう。ホルヘ・ルイス・ボルヘスの寓話を彷彿させるが、地球のパノラマがポケットに入り、どこへ行くにもそれが現在地を示すという、ウェアラブルな地球儀の実現である⁸⁸。

《Nine Eyes of Google Street View》はこの Google Map というデータベースに付属させられたパノラマ世界の中をジョン・ラフマンが移動、つまり旅をする中で、目撃した様々な出来事をスクリーンキャプチャによって切り出した「テクノ画像」を元に作成された「写真プロジェクト」である。このプロジェクトは当初「9-eyes.com⁸⁹」という Tumblr のサイトにコレクション、収集されるような形で 2008 年にスタートし、現在進行形のプロジェクトとして続いている。2010 年に《You, the World and I⁹⁰》という映画作品、2011 年に最初の写真集『The Nine Eyes of Google Street View』、2012 年にはロンドンの Saachi Gallery の展覧会にて 1460× 2337mm というサイズのプリント作品として展示された⁹¹。2016 年には 2 冊目の写真集『Jon Rafman: Nine Eyes』と、PDF 版の《'16 Google Street Views' book⁹²》、2020 年にはベルリンの Sprüth Magers のオンライン上での展示⁹³、さらには動画共有サービス Vimeo にてスライドショーの映像版⁹⁴を公開するという形で発展をしてきた。それ以外にもエッセーの執筆やオンライン上においてアンソロジーサイトの構築といったさまざまな形態をとりながら現在においても継続されている。筆者は残念ながら展覧会を観ることができていないため、検討可能であるウェブサイト、PDF、写真集における作品を見ていく中で、《Nine Eyes of Google Street View》の現代的な意味を検討していく。

「スクリーンキャプチャと伝統的な写真の模倣」

“It was tempting to see the images as a neutral and privileged representation of reality — as though the Street Views, wrenched from any social context other than geospatial contiguity, were able to perform true docu-photography, capturing fragments of reality stripped of all cultural intentions⁹⁵.”（拙訳：画像を中立的で特権的な現実の表現として見ることは魅力的であった。あたかもストリートビューは、地理空間的な連続性以外の社会的文脈から捻じ曲げられて、真のドキュメンタリー写真を撮影することができ、あらゆる文化的意図を取り去った現実の断片を捉えることができたかのようであった。）

とジョン・ラフマン自身が写真集『The Nine Eyes of Google Street View』に寄せたテキストにて述べているように、「Google Street View」のために撮影された「パノラマ写真」にはいわゆる「撮影者」の意思はない。撮影の目的は世界中の「パノラマ写真」を Google Map の「データベース」に従属させることだけであり、それ以外にはまったくないのだ。9つの眼を持った Google のカメラは無慈悲なまでに自動的で、ヴィレム・フルッサーが「テクノ画像」のコード化を説明する際に用いた「装置／機能従事者⁹⁶」という関係における「機能従事者」は存在しない。つまり、撮影された「パノラマ写真」は、たとえそこで何か特別なことが起きていたとしてもそれはストリートビューカーがたまたまそのそばの道を通りがかったというだけであって、その出来事に対して特別にフォーカスして撮影したわけではないのである。通常のカメラならレンズを向けた反対側の何も起きていない側と等価であり、

“In Street View photography, Google cars, mounted with nine cameras, roam

the earth recording automatically whatever comes within their purview. The detached gaze of their cameras witness but do not act in history⁹⁷. ”（拙訳：ストリートビューは、9台のカメラを搭載したグーグルの車が地球上を走り回り、その視界に入るものを自動的に記録する写真である。そのカメラの無遠慮な視線は、歴史に立ち会うが、行動することはない。）

とジョン・ラフマンが示すように、すべてを自動的に「記録しただけ」でしかないのである。

《Nine Eyes of Google Street View》はジョン・ラフマンが Google Street View の世界において、「スクリーンキャプチャ」によって切り取ったさまざまな「画像」で構成されている。本論後半において、この「画像」について「写真」であるのかということを検討するため、ここでは一旦「画像」と表記する。これらの「画像」は雪の積もった雄大なアルプス、ロードムービーのワンシーンのようなアメリカの「風景写真」、その立派な体に似合わない子犬を小脇に抱えた男の「ポートレート写真」、街角の人々の凡庸な「スナップショット」、羽ばたく海鳥や車の通らない道路を我が物顔に闊歩する鹿の写った「ネイチャーフォト」、今この瞬間に起きている事件や火事の現場を撮った「ドキュメンタリー写真」や「報道写真」、そして極めてプライベートな「家族写真」といったさまざまな伝統的な写真の κατηγοリーを想起させる画像となっている。さらには、意図的に写真史を参照しているであろうと想像できる画像も多数組み込まれている。その一例をあげてみる。

《Nine Eyes of Google Street View》の2冊目の写真集『Jon Rafman: Nine Eyes』の25枚目の「画像」として示された《Restrup Kærvej, Aalborg, Denmark》（図20）は白い壁、オレンジ色に焼かれた瓦屋根の建物と石畳といういかにもヨーロッパというストリートを背景とし、黒い服を着たブロンドの少女がその画像の中心でジャンプをし、今まさにその放物線の頂点にいるかのような瞬間を捉えている。画像の縦横の違い、登場人

物の性別や向いている方向、カラー写真とモノクロ写真、少女が飛び跳ねた先が水たまりではなく、石畳であるなど様々な点において相違はあるものの、写真史を知る人であれば、容易にジョン・ラフマンがアンリ・カルティエ・ブレッソン (Henri Cartier-Bresson, 1908-2004) の写真 (図 21) を模倣したのだろうということが想像できる。

《Rue de la Huchette, Paris, France》(図 22) は通りで人目をはばかることなく男性が女性の肩を引き寄せキスをするところを切り出している。日本では《パリ市庁舎前の恋人、1950 年》(図 23) という名で知られ、東京都写真美術館の壁面にも貼られている、ロベール・ドアノー (Robert Doisneau, 1912-1994) の代表的な写真を思わせる。公共空間にも関わらずキスをする男女をまわりが気にする様子がないことが、この写真をよりいっそう映画のワンシーンのようにドラマチックに感じさせる点すらも模倣しているかのように思わせる。

撮影時点では単に記録でしかなかった Google Street View のパノラマ写真から、さまざまな伝統的な写真のカテゴリーや写真史を代表する写真を「模倣」するように「画像」を切り出してくるジョン・ラフマンにはどのような狙いがあるのだろうか。世界の写し鏡である Google Street View がどんな美学を持ち得るのかということをジョン・ラフマンが『The Nine Eyes of Google Street View』によってどのように示しているのかをこの「模倣」をキーワードとして別の角度から検討する。

第 4 項 《Nine Eyes of Google Street View》が示すもの

「模倣ゲーム」としての《Nine Eyes of Google Street View》

ここまで示してきた《Nine Eyes of Google Street View》を構成する「画像」によってジョン・ラフマンはわたしたちに何を示そうとしているのであろうか、もしくは、《Nine Eyes of Google Street View》はどんな経験をわたしたちにもたらそうとしているのだろうか、ということがここからの問題である。伝統的な写真のカテゴリーを想起さ

せる多くのイメージによって構成される《Nine Eyes of Google Street View》を検討する中から、筆者としては、ジョン・ラフマンは《Nine Eyes of Google Street View》によってわたしたちにある「ゲーム」を仕掛けているのではないかということ仮説として設定する。その「ゲーム」とは「模倣ゲーム」である。

イギリスの数学者で、人工知能の父とも呼ばれるアラン・チューリング (Alan Turing, 1912-1954) は 1950 年に「機械は考えることができるのか？」という問いの答えをゲームに着想を得た方法によって導き出そうとした。そのゲームこそが「模倣ゲーム」であり、のちに「チューリング・テスト」という名で有名となるものである。「模倣ゲーム」の代表的な方法は以下のような方法である。

男性の参加者 (A) と女性の参加者 (B) は質問者 (C) とは壁で隔てられたところにいる。質問者 (C) はそれぞれ参加者 (A) と参加者 (B) に質問をし、その性別をあてることを目的とし、参加者 (A) は質問者 (C) からの質問に対し曖昧な回答をすることで、質問者 (C) に「間違った回答をさせる」という性別あてゲームである。

「チューリングテスト」はこのゲームで「参加者 (A) を「機械」に変えたとき、質問者 (C) は参加者 (A) と参加者 (B) のときと同様にその判断を間違えるのだろうか？」とし、「機械は考えることができるのか？」という当初の問いを置き換えるものであった。言い換えれば、この方法は「機械は考えることができるのか？」という問いに対し、発生する「考えるとは？」「思考するとは？」といった前提となるような本質的で哲学的な問いを回避させ、機械が人間と同じようにふるまえる、つまり、人間を模倣することができる機械は人間と同じように思考しているというある種の「答え」へと到達させる。つまり、「チューリング・テスト」は「ある機械が「人間的」であるか？」というゲームであり「機械は考えられるのか？」という問いに対し

似てみえる何かは、たぶん同一のもの⁹⁸

とこのテストの原理をアーティスト、ヒト・シュタイエルが示したように、不確実性を含んだ一定の答えを導き出すものとなる。その結果には曖昧さが残るため、多くの批判も含むものではあるが、「有用なゲーム」としてその後も活用されてきた。

また、「機械は人間を模倣し、人間を騙せるかと」というチューリング・テストに対し、Google は「逆チューリング・テスト」と呼ばれる「人間が機械に人間であると証明する」テストをウェブサイトのアカウント認証時に活用している。「画像を選ぶ」、「チェックボックスにレ点を入れる」、「文字を打ち込む」などのアクションを行わせる「キャプチャ (CAPTCHA)」がそれである。チューリングテストが曖昧さを受け入れる「模倣ゲーム」であったのに対し、こちらは「認証テスト」であり膨大なデータベースを背景とし、相関関係や類似性によるリスクヘッジによって確実性を導き出す。まさにデータベース優位な現代的な時代背景を反映したテストと言える。

《Nine Eyes of Google Street View》に話を戻そう。筆者はジョン・ラフマンが《Nine Eyes of Google Street View》を使い、鑑賞者にこの「模倣ゲーム」を仕掛けていると考える。

「模倣ゲーム」において、アラン・チューリングの「機械は考えることができるのか？」にあたるジョン・ラフマンの問いは「仮想世界においてアーティストは写真表現ができるのか？」というものである。ルールは、スクリーンキャプチャによる「画像」

(A) に「写真」(B) を模倣させ、鑑賞者 (C) がそれを「写真」と思うように仕向けることである。それによって、ジョン・ラフマンの「仮想世界においてアーティストは写真表現ができるのか？」という問いは、アラン・チューリングの問いと同様、「鑑賞者が《Nine Eyes of Google Street View》の「画像」を「写真」として受け取るか？」という問いへと置き換えられる。それによってジョン・ラフマンは「写真とは？」といったような存在論的な問いを回避しながら、「鑑賞者が《Nine Eyes of Google Street View》

の「画像」を「写真」として受け取れば、これらの「画像」はおそらく「写真」である」という不確実性を含みながらある一定の「答え」を導き出すことが可能となる。鑑賞者 (C) がそれを「写真と同様に受け取る」、つまり問いに対し「YES」と回答するならば「仮想世界からスクリーンキャプチャによって切り出された「画像」は「写真」表現である」という答えが導き出されることとなるのである。筆者はこれが、第3項で示した《Nine Eyes of Google Street View》が伝統的な写真の 카테고리や写真史の代表的なイメージの「模倣」という戦略によって目指した点であろうかと考える。

“Although Google’s photography is obtained through an automated and programmed camera, the viewer interprets the images. This method of photographing, artless and indifferent, does not remove our tendency to see intention and purpose in images⁹⁹.” (拙訳：Google の写真は、自動化されプログラムされたカメラによって得られるものであるが、画像を解釈するのは見る人自身である。このような芸術性のない無関心な撮影方法は、イメージに意図や目的を見出す傾向を取り除くことはできない。)

「パノラマ写真」を制作する段階、つまり撮影から人間の意志を徹底的に排除したものであっても、鑑賞者はそこにそれぞれの文化的な背景を投影し、解釈というものを作り出す。これは発展するテクノロジーに向き合う人間の「想像力」は抵抗力であり得ることを意味している。さらに、ジョン・ラフマンは

“I acknowledge that this way of photographing creates a cultural text like any other, a structured and structuring space whose codes and meaning the artist and the curator of the images can assist in constructing or deciphering¹⁰⁰.” (拙訳：わたしは、このような写真の撮り方が、他のものと同様に「文化的テキスト」を

生み出し、そのコードと意味が、アーティストと写真のキュレーターなどが構築または解読を支援することができる、構造化され構成された空間となることを認識しています。)

と述べている。どんなに自動的に世界をキャプチャしたとしても、そこから生み出される「画像」は他のどんな写真のカテゴリーとも同様に意味や文脈を持った「文化的テキスト」となり得るという可能性をジョン・ラフマンは様々なカテゴリーの伝統的な写真を「模倣」する「画像」を切り出すことで示したのである。このことはジョン・ラフマンが鑑賞者にむけて仕掛けた「模倣ゲーム」において、《**Nine Eyes of Google Street View**》の「画像」が「写真」であることを示しており、「仮想世界においてアーティストは写真表現ができるのか？」というジョン・ラフマンの問いにある一定の「YES」を提示しているとも言える。さらに言えば、このことはアーティストを通して見た時、「現実世界」と「仮想世界」は同等と考えられるということの可能性をも含むものである。

「メディアアートの批評が示すメディアの境界線」

ここまで、《**Nine Eyes of Google Street View**》はジョン・ラフマンの仕掛けた「模倣ゲーム」であるという仮説について説明をしてきた。しかし、この「模倣ゲーム」には続きがある。鑑賞者（C）がジョン・ラフマンの問いに対し「NO」と答えた場合にそれは発動する。

“Street View collections represent our experience of the modern world, and in particular, the tension they express between our uncaring, indifferent universe and our search for connectedness and significance. A critical analysis of Google’s depiction of experience, however, requires a critical look at Google

itself¹⁰¹.”（拙訳：ストリートビューのコレクションは、現代世界での体験を表現しており、特に、わたしたちの思いやりのない無関心な世界と、つながりと重要性を求めるわたしたちの探求との間の緊張感を表現しています。しかし、Google の経験の描写を批判的に分析するには、Google 自身を批判的に見る必要がある。）

と本人が述べるように、《Nine Eyes of Google Street View》の一連の作品の目的は単に Google Street View のスクリーンキャプチャした「画像」を「写真である」と思わせることではない。Google という現代の帝國的な権力についての批判的な分析が目的である。

伝統的な写真のカテゴリーの「模倣」が《Nine Eyes of Google Street View》におけるひとつの戦略であったことはこれまでに示してきた。しかし、《Nine Eyes of Google Street View》にはもうひとつの戦略が隠されている。それが、これら「模倣」の写真の中に、Google が持つ独自の映像言語を紛れ込ませることである。

多くの「画像」にはイメージの左上にある Google Street View 内において、方向とズームをコントロールするナビゲーション、左下の Google のコピーライト、イメージの撮影年情報、「Report a problem」という問い合わせへのハイパーリンク、右上のフルスクリーンボタン、などが残されている。また、9つのカメラのステッチングのずれによるエラーイメージ、カメラのうちのいくつかに入り込んだ太陽の光によって生じた不自然なフレアのイメージ、さらには、プライバシーの問題に対する対処のために行われている人の顔、車のナンバーへの「ぼかし」や画面内に入り込んだ道筋を示す黄色いラインや Google のロゴ。そして、この世界には夜や雨の日がないことなど、単に「模倣」だけが目的であれば、避ける方法はいくらかでもある Google Street View 独自の映像言語を「模倣」した画像の中に挟み込む。これらの「画像」は伝統的な写真を参照し、コンテキストとして意味を生み出すことはないかもしれないが、その代わりに、目の前にある画像によって参照される世界が Google Street View であるという事実を鑑賞者を捉え、この

Google が構築しているデータベース化された世界の構造を暴露する。

みずからの仕掛けを暴露することは、現代のイデオロギーの新たな構成要素となった

102

とレフ・マノビッチが著書で示すように、この戦略はニューメディアのアートにおける戦略のひとつであり、メディアの自己言及性という形で機能する。

これら Google の独自の映像言語を持った画像が「模倣」された「画像」の中にたびたび登場することで、常にこれがただの「写真」ではないということに鑑賞者は意識をむけさせられ、そのことは単純な答えに向かう足を止めさせる。そのことは世界の「データベース化」という Google の資本主義的、帝國的な戦略を暴露し、Google Street View という巨大なデータベースメディアがいかにわたしたちを世界から阻害しているのかということについても気づかせる。このテクノロジーによって世界の空白地がなくなっているように見えてはいるが、逆に言えば Google の撮影したところだけが世界であると世界を単純化し、わたしたちをわかった気にさせて、世界からわたしたちを遠ざけているのである。

ジョン・ラフマンが《Nine Eyes of Google Street View》の「画像」を「模倣ゲーム」として機能させていることについてここまで、明らかにしてきた。しかし、この作品の形式的な部分の特徴は《Nine Eyes of Google Street View》を単なる「模倣ゲーム」に留まらせない。Tumblr のサイトにはじまったこのプロジェクトは写真集を経て、展覧会、スライドショーの映像作品へと続いていく。《Nine Eyes of Google Street View》が鑑賞者へ向けた問いは、1枚の写真を見て、「YES/NO」を決めるというものではない。その特徴は、それなりの数の中に「現実世界（と同等のもの）」と「仮想世界」を織り混ぜて見せることである。「模倣ゲーム」を繰り返し「YES/NO」を行き来することは、鑑賞者に既にわたしたちの現実が「現実世界」と「仮想世界」の境界が曖昧になって

構成されているということを繰り返し自覚させるのである。

第5項 不確実性から生成フィクションへ

ここまでジョン・ラフマン《Nine Eyes of Google Street View》を紐解き、彼の戦略を解き明かしてきた。ここから彼の作品がわたしたちに何をもたらすのかというかたちでまとめていく。最初に、ジョン・ラフマンの2冊目の写真集『Jon Rafman: NINE EYES』によせられた、美術史家であり、デジタル時代における現代美術、写真、テクノロジーを研究するケイト・スタインマン (Kate Steinmann, 不明) のことばを取り上げる。

“In an era in which the real and the virtual, IRL and URL, are more entangled, mashed up, and even sometimes indistinguishable than ever before, Nine Eyes both reflects and reiterates the ways we increasingly produce ourselves through images, maps, and online interfaces¹⁰³.” (拙訳：リアルとバーチャル、IRL と URL がかつてないほど絡み合い、マッシュアップされ、時には区別がつかなくなる時代において、「Nine Eyes」は、画像、地図、オンラインのインターフェースを通してわたしたちがますます自分自身の現実を作り出している方法を反映し、また繰り返しているのです。)

としている。彼女が示したことは、21世紀に入った現代において、現実世界である IRL (In Real Life) とは別にインターネットの URL の向こうに巨大なデータベースを背景とした新たなリアリティあるもうひとつの世界が構築されているという事実と、ジョン・ラフマンの一連のプロジェクト「Nine Eyes」はその URL の世界がさまざまなメディアを通して現実世界である IRL へと溶け込み、影響しているということである。データベ

ースによって構築された世界の影響が実際にわたしたちにどんな現実をもたらしているのかということを読・マノヴィッチ、ヒト・シュタイエルの言葉を引いて検証する。

ナラティブは見かけは秩序づけられていない項目（出来事）どうしの因果関係の軌跡を作り出す。したがって、データベースとナラティブは天敵どうしである。人間の文化の同じ領域をめぐって張り合いながら、どちらも世界から意味を作り出す排他的な権利を主張しているのだ¹⁰⁴。

読・マノヴィッチは、ニューメディア時代の特徴であるデータベースと因果関係によって構築されるナラティブを比較してその対立構造を示した。データベースの中、ハイパーリンクを辿って情報を航行することは、他人の作った情報を転々としていくことである。さらに、このデータベースの特徴をヒト・シュタイエルは

相関関係やパターンが新たなモデルとなる。そしてこのとき原因と結果に取って代わるのが、相似や類似性なのだ¹⁰⁵。

としている。データベースのもつ特徴は、圧倒的な情報量による相似と類似性による「リスクヘッジ」である。その構造により、わたしたちは誰か他の人の思考の構造を自分自身のもので取り違えるように求められている。データベース化はわたしたちの思考から因果関係、つまりナラティブな思考を希薄にし、なんでも「わかった気にさせる」のである。データベース内を検索することによってどんなことでも答えらしきものを知れる時代になった現代は誰もがすぐに「正解」までの最短距離だけを知りたがる。さらには、情報の偏在化は人々の思考を均一化させてしまい、飛躍的な思考やイノベーションが起こる思考にブレーキをかける。これらはデータベースの影響によって作られた思考である。

ここまで、ジョン・ラフマンの《Nine Eyes of Google Street View》のプロジェクト

について検討してきた。最後に現代という IRL と URL が曖昧になった時代におけるジョン・ラフマンの戦略をさらにレフ・マノヴィッチとヒト・シュタイエルのことばによって整理する。

芸術はつねにテクノロジーと緊密に結びついてきたし、アーティストはつねに、新しいテクノロジーが現れる際にそれを真っ先に取り入れる者たちのうちに数えられてきた。彼らは新しいテクノロジーをもてあそんで、それに何ができるのかを確かめ、エンジニアが決して考えつかなかったことをさせようとする。新しいテクノロジーの意味するところを理解し、その効果について考察し、限界を超えるところまで押しやり、壊してしまおうとする¹⁰⁶。

レフ・マノヴィッチは新しいテクノロジーと向き合うアーティストの思考による特徴的な戦略を示している。ジョン・ラフマンはまさにレフ・マノヴィッチが示すように、**Google Street View** という巨大なデータベースメディアに入り込み、**Google Street View** そのものを使って作った《**Nine Eyes of Google Street View**》によって自己言及的にその構造を暴露し、批評的に提示しているのである。さらには **Google Street View** の特徴である、空間化されたデータベースからフレーミングにより一部を「画像」として提示し、不確実性を含んだ回答を導き出す「模倣ゲーム」として機能させる。

ゲームとは、世界を非現実化させるコンピュータの成果物なのではない。全く逆に、ゲームを通じてコンピュータが現実化したのだ。ゲームとは、いわば生成フィクションなのだ¹⁰⁷。

とヒト・シュタイエルはゲームがもたらす世界への有用性を「生成フィクション」という言葉で示した。アラン・チューリングの「機械は考えることは可能か？」という「模倣ゲ

ーム」はコンピューターの発明者であるフォン・ノイマン（John von Neumann, 1903-1957）のオートマトン理論へと引き継がれ、曖昧さを含んだ人間の合理性の不備に対するソリューションとして、合理的な計算を担うコンピューターの発明へと結実していったのだとしている。ゲームの理論は変化をしながら、間接的に機能し生成フィクションとなつて、当初には想像し得ない別の現実を作り出すのである。

ジョン・ラフマンは不可避かつ急速に構築の進む、巨大なデータベース内から不確実性を含んだ「ゲーム」を作り提示したのである。そのゲームが、いずれ「生成フィクション」となり現実を作り出すことを見越しているのである。そのゲームによって、バーチャル世界におけるアーティストの振る舞いが、現実世界を完全に模倣可能であるということを示した時、IRL と URL との境界はそこにはもうないという現実を作ることになる。それはもはや非現実ではない。さらには、

“I'm not a hacker. I don't even really know how to code. I try to use technology the same way a teenager in Idaho might. And I care about it only insofar as it tells me about the present. I'm most concerned with the present moment, with contemporary society, so I choose to use the technologies that simultaneously bring us closer and push us further apart as the fundamental material for my artistic explorations¹⁰⁸. ”（拙訳：わたしはハッカーではありません。コードの書き方もよく知らないし。アイダホのティーンエイジャーと同じように、テクノロジーを使おうとしているのです。そして、テクノロジーが現在について教えてくれる限りにおいてのみ、それを気にかけます。今この瞬間、つまり現代社会に最も関心があります。ですから、わたしたちを近づけると同時に遠ざけてしまうテクノロジーを、芸術的探求のための基本素材として使うことにしているのです。）

というジョン・ラフマンの身振りはわたしたちにこれからの現実を生きるヒントを与えて

くれている。リスクをコンピュータのように計算できないわたしたちにできることはリスクヘッジではなく、不確実性に飛び込むことである。それこそが「現実」と「仮想」をミックスした新しい現実を自分たちの手で創造することになるのである。

第3章 現実世界を創造する写真の物質性

第1節 シャーロット・コットン『写真は魔術』の再検討による

「POST/PHOTOGRAPHY」論¹⁰⁹

第1項 写真の物質性（マテリアリティ）

写真というメディアは時代のテクノロジーという外的な要因の影響を非常に色濃く受けるため、その変化のスピードは常に早く大きい、特に2000年前後を境に起こった化学反応を基盤としたアナログプロセスからデジタルプロセスへの移行は写真というメディアにディスラプション（破壊的創造）を起こし、私たちの写真に対する概念再構築の必要性を迫るものとなった。当初は、多くの先人たちが発明以降長い年月をかけて作り上げてきた写真というメディアの自律性、フィルムに光の痕跡を刻み込むという不可逆的なアナログプロセスの特徴を支えとした「真実性」を軸として信じられてきた。その写真の存在論とその意味をデジタルプロセスになったとしても模倣し、再現するようにしてデジタル写真はその本性を封じ込めていた。インターネットがインフラとなり、スマートフォンの普及によって誰もがカメラを持ち歩くようになった現代となって、デジタル化された写真はメディアとして本来持っていた可能性を解放し、写真というメディアそのものの存在論的意味、そして私たちの現実世界そのものの捉え方までも変化させようとしている。この変化の先を「POST/PHOTOGRAPHY（ポスト・フォトグラフィ）」という概念として定義し、本論全体を通して探究していこうというのが筆者の計画である。

筆者は本論において、特に2015年以降の写真というメディアによる表現に関し、テクノロジーの進歩と足を揃えるように変化したその動向のひとつである「オブジェクト化へ向かう写真表現」の背景を明らかにすることを目的とする。そのためにライターであり、写真のキュレーターでもあるシャーロット・コットンが2015年に自身の著書『写真は魔

術』にて提示した「写真の物質性（マテリアリティ）」というものについて、それが何を指し示すのかを明らかにする。さらに、筆者はアーティストの作品を実例として示し、この「オブジェクト化へ向かう写真表現」が今後の「POST/PHOTOGRAPHY」を定義する上でのひとつの重要なアプローチであることを検討する。

前述したように写真は非常に変化が大きく、概念の拡張のスピードも速い。どこかの時点において、定義付けをしてもまた掴みきれない写真の領域が目の前に現れてくるとも容易に想像がつく。しかし、この領域を研究する醍醐味は、この時代の変化に富んだ視覚文化との接触であり、コンテンポラリーアートとしての写真表現を続けるアーティストたちが見せてくれる新たな視覚体験に驚き続けることであろうかと考えている。

第2項 シャーロット・コットンが示した「写真の物質性」

新世紀を迎え、2000年代以降に起きた現代写真における議論を積極的にリードしてきたシャーロット・コットンは2004年に *The Photography as Contemporary Art*（邦題：『現代写真論』2010年）を執筆した。シャーロット・コットンは本書にて、アートにおける写真表現がコンセプチュアルアートと接近し、アメリカとヨーロッパにおいて、同時多発的に「芸術的開放」が起こった1970年代以降の写真作品のみを大胆に8つの項目（その後再版を経て9項目）に分類し、整理をした。そのことで、現代写真のディスコースが私たちに視覚化され不確定ながらも、現在に続くコンテンポラリーアートとの接続の道が形成された。これにより *The Photography as Contemporary Art* はコンテンポラリーアートにおける「写真」について考える上で非常に重要なマイルストーンとなる書籍となった。その後、2015年にシャーロット・コットンがさらに時代を進めた新しいアーティストたち（ほぼ全員が1970年以降の生まれ）を取り上げ、執筆・出版したものが『写真は魔術』である。さらに2020年、シャーロット・コットンは、*The Photography as Contemporary Art* の最新版に「Photographicness（写真性）」と題した第9章を

“As we commence the third decade of this century, the forms and ideas that shape photography as contemporary art are expansive, vital and multivalent. Throughout this book, photography as a cultural form is shown to be an open field - one that is, simultaneously, a continuation of the active human desire to envision and declare our presence in the world, and a means by which new paradigms of discovery through making are modelled. We look towards contemporary artists to show us how we can take the cultural changes of this moment into account¹¹⁰.” (拙訳：今世紀がはじまり、3度目のディケードを迎えた今、コンテンポラリーアートとしての写真を形成する形態やアイデアは、広大で多義的なフィールドとして活気づいている。この本では、文化的形態としての写真がいかに開かれた分野であるかを示している。それは同時に、世界における自らの存在を描き、宣言したいという人間の止むことのない欲望であり、制作による発見の新しいパラダイムがモデル化される手段でもある。この時代の文化的変化を人間はどのように鑑みることができるのか、現代アーティストたちはそれを私たちにを見せてくれるだろう。)

という言葉を開始として加筆し、再出版をした。そこに名前の上がった47名のアーティストの内、実に半数以上が『写真は魔術』にて取り上げたアーティストからであった。このことは、これらのアーティストたちの動向が、現代の写真表現におけるひとつの重要なディスコースを形成しているということを示している。また、『写真は魔術』において、シャーロット・コットンはこの本の目指す点を

この本はアートの中における写真の現在の状況、その文化的地位をある一つの視点から考えます。(中略) この文脈でもっとも重要なのは、写真の物質性(マテリアリテ

イ) が経験されうる方法、またそれが表し促すものが極めて自由で、様々なものを包摂しながら同時に拡張しているという点なのです¹¹¹。

としていた。観客の目の前で繰り広げられる「クローズアップ・マジック」を新たな時代の写真術のメタファーとして紹介した『写真は魔術』は新しい時代の写真表現の特徴を予見するかのような示唆に富んだ豊かなものであった。一方で、筆者自身としては最後までその本質を捉え切れるまでには至れていないのではないかという本音も常について回っていた。しかし、2020年6月に埼玉県立近代美術館にて、シャーロット・コットンが『写真は魔術』の中で取りあげた「写真の物質性（マテリアリティ）」という問題をテーマとした展覧会「New Photographic Objects 写真と映像の物質性」が行われ、

彼らの作品をラディカルな再考と更新をめざす「新しい写真的なオブジェクト」と措定し、著しい速度で変化する現代の写真表現・映像表現の一断面をとらえることがこの展覧会のねらいです。それはまた、私たちをとりまく今日の視覚環境について、深く考えを巡らせる絶好の機会となるはず¹¹²。

と展覧会の趣旨が説明されたことは「写真の物質性（マテリアリティ）」について検討するのに機が熟したことを示していると筆者に考えさせた。筆者が現時点でもつ問題意識は写真の議論がこれまで行われてきたように「イメージ」についてのみ行われ、「写真の物質性」を置き去りにしているうちは、写真の本質の全てを語れていないと考えている点であり、2021年を迎えた現在となり、いよいよそれを明らかにすることの必要性が出てきているということである。

シャーロット・コットンは2020年に *The Photography as Contemporary Art* に新たに加えた‘Photographicness’で、コンテンポラリーアートにおいて「イメージからつくられ、イメージによって構成されたオブジェクトやフォーム」つまり、「オブジェクト

化へ向かう写真表現」が増えてきている背景を「ポスト・インターネット」をキーワードとして読み解き、『写真は魔術』の中でこの文脈において最も重要だとした「写真の物質性（マテリアリティ）」の議論を発展させる形で整理した。写真というメディアは「ポスト・インターネット」という状況を背景とし、「写真性」を拡張させる形で写真はその領域と物質性を拡張する。そして、現在それらについての再検討を私たちに迫っている。それは私たちの住むこの「現実世界」と写真を含む表現された「(2次元世界としての) イメージ世界」のそれぞれのリアリティについての問題、そしてそれらの世界を行き来する物質性と非物質性に関わる問題である。

筆者は、この『写真は魔術』における「写真の物質性（マテリアリティ）」に着目し、物質化するイメージについての論旨を進め、再検討をする。具体的には横田大輔、多和田有希といったアーティストの作品を取り上げ、コンテンポラリーアートにおける写真表現の中で、彼らがどのように「写真の物質性（マテリアリティ）」を問題にしているのかを紐解いていく。彼らの表現に対する思考は従来の写真作品の（出力された印画紙としての）プリントなどの物質性という側面には既に止まっておらず、世界の全てをイメージ化（写真化・2次元化）した「ポスト・インターネット」という状況を背景として、イメージから現実世界を作り出すことへと移行していることを示す。

その後、この「写真の物質性（マテリアリティ）」がコンテンポラリーアートにおける写真表現の中にどのような変化をもたらしているのかを検討する。それによって

‘Photographicness’の向かう先が、最新のテクノロジーを背景とし、物質化へ向かう動向と非物質化へ向かうふたつの主要な動向があり、かつてないマテリアリティを取り扱う問題の中にコンテンポラリーアートの写真は突入して行っていることを明らかにする。

現代の「ポスト・インターネット」という状況は私たちとイメージとの関係を再編し、現実世界とイメージ世界との境界を曖昧にしている。ここでいう「イメージ」とは、物質性を持った現実世界ではなく、写真や画像化されたものを示す。これまでは紙に印刷されたものであったが、現在イメージは主にスクリーンの向こう側にある。また、3Dプ

リンターや最新の出力機の登場などテクノロジーの発展はそのイメージの物質化を促す一方で、イメージのデータ化もさらに進め、AR、VRといった技術は私たちのイメージ体験をさらに非物質化の方向へと推し進める。筆者はこれらの状況がコンテンポラリーアートにおける写真表現を拡張し、いずれ「POST/PHOTOGRAPHY」という概念のある重要な側面を構成していくこととなっていくだろうと考えている。

チェコの思想家であるヴィレム・フルッサーは、著書『写真の哲学のために』の中で、時代のテクノロジーである装置によって生み出される画像を「テクノ画像¹¹³」と呼んだ。その「テクノ画像」も現代において、写真概念の拡張によって画像から物質性を持ったオブジェクトや非物質的なデータになろうとしている。テクノロジーと共存する（もしくは支配される）ことを迫られるこれからの時代に、いかにして自由を切り開くことができるのかということのヒントをフルッサーはこの著書の中で写真家を「ホモ・ルーデンス（遊ぶ人）¹¹⁴」として示したのだろうと考える。以下の項において、進化するテクノロジーと遊ぶようにして、写真表現における人間の自由の可能性を広げるアーティスト（写真家）を実例とし検証していく。

第3項 シミュレーションされた現実世界

「横田大輔「New Photographic Objects 写真と映像の物質性」／あいちトリエンナーレ「トランスディメンション-イメージの未来形」」

全世界同時に突如としてしまった COVID-19、いわゆるコロナ禍は人が集まることに対して制限をする必要性をわたしたち人類に迫った。日本国内でも緊急事態宣言下において美術館などの展覧会の延期、中止などが相次いだ。2020年4月7日にはじまった1回目の宣言が5月25日に解除され、最初に向かった展覧会が埼玉県立近代美術館での

「New Photographic Objects 写真と映像の物質性」であった。この後どこでも当たり前になる入場制限と入館前のアルコールによる手指の消毒、検温などこの一連の流れを体験

したのもこの展覧会が最初であった。思い出せばこの経験は久々とはいえ、慣れていたはずの展覧会訪問に不思議な違和感を与えるのに一役を買っていたようにも思えなくもないが、実際に本当の違和感を生み出していたのは当然作品によるものであった。迫鉄平

(1988-)、滝沢広 (1983-)、Nerhol、牧野貴 (1978-)、横田大輔という 4 名と一組のアーティストたちの作品は牧野貴のモノクロ映像と偏光グラスによる立体視動画、Nerhol の数百枚の写真の印刷された紙から彫刻的に削り出されたオブジェクト群などおおよそ写真展として想像するような形では鑑賞者を迎えてはいなかった。

本論にて、今回取り上げる、横田大輔は日本において写真の最も権威ある賞のひとつである木村伊兵衛賞の 2019 年度 (第 45 回) の受賞者でもある。展示されていた横田の作品《Untitled (Room/Reflection) 2020》は照明が消され、窓から入る外光だけの薄暗い部屋という展示会場。その中央に、2m 程度の等間隔で地面から天井まで垂直に立てられた 4 本のポールの高い位置に水平方向にもポールを通して組まれた構造体。その構造体に透明ビニールのようなものにイメージが印刷された 18 枚のプリントが重ねて掛けられた作品であった。その一部は床まで伸びていて、重ね方は無造作のようでもあり、計算し尽くされたようにも思えるが確証が持てるものではなかった。作品は照明という固定された光源によって照らされているわけではなく、また透明で透ける支持体へプリントされたイメージは写真作品でありながらも表も裏もないかのような状態で提示されており、鑑賞するこちらの視点の位置とその重なり具合との関係性によって、認知させる作品を常に変化させ続ける。それらの条件が鑑賞者に対し、プリントされたテクノ画像であるイメージの重なりを固定させず、常に変化するモノとして提示する状況を作り出す。支持体となった透明のビニールというマテリアルの特徴によるこの鑑賞体験は、結果として提示されたオブジェのような写真作品、つまりテクノ画像の物質性が前面に押し出されているという印象を受けるものであった。

その横田の作品をはじめて鑑賞したのは 2016 年あいちトリエンナーレにおける展覧会「トランスディメンション-イメージの未来形」においてであった。赤石隆明 (1985-)、

ルーカス・ブレイロック、勝又公仁彦（不明）、小山泰介（1978-）＋名和晃平（1975-）らの作品とともに展示された横田の作品は、10m 四方ほどの広さの範囲に、場所によっては高さ 1m ほどになるまでの異常とも思えるような「量」の黒く何かがプリントされ、くしゃくしゃにされた印画紙の山を提示するものであった。今目の前にあり、見ているものが単にイメージがプリントされた「写真」なのではなく物質としての「紙の山」なのだとして強烈に「写真」というものの物質的な側面に目を向けさせられる展示であった。

これらの展示からもわかるように横田は写真の持つ物質的な側面を様々な形で提示してきたアーティストである。しかし、これらの展示の鑑賞を通したとしても筆者としては、これらの作品が写真そのものをモノとして見せる写真のオブジェクト的な側面についての問題としての範疇の中にあるようにこれまでは思っていた。つまり、シャーロット・コットンの示す「写真の物質性（マテリアリティ）」という問題について明確に理解を促し、これが新たな写真を考える上での解釈を進める重要な概念であると理解するところまでは至れなかったということになる。写真のオブジェクト的な側面についての議論は何も今にはじまったことではなく、本論の第 1 章、第 1 節でも取り上げたトーマス・ルフが自身の代表作である《Porträts》にまつわる逸話として、巨大なサイズにプリントされた肖像写真は 24cm×18cm の写真を単に拡大した以上の結果をもたらし、物理的な達成による物体としての存在は鑑賞者に全く違う認知を与えたこと。それによって、それまで「これはピアだね」と言っていた鑑賞者が「これはピアの大きな写真だ」と目の前にあるものが「写真」という「メディア」であることを認識したのだったとインタビューなどで度々語っている¹¹⁵この話も写真における「イメージ（表象）」と「オブジェクト（物体）」に関しての話であり、非常識に思えるほどの物質的な大きさは「オブジェクト」としての写真の存在を前面に出したというこの点からの発展を掴みきれずにいた。つまり「オブジェクト化へ向かう写真表現」ということの本質への理解が追いついて来ていなかったということであったのだろうと考える。ここから、「写真の物質性（マテリアリティ）」とは単に写真のオブジェクト（物質）的な側面についての問題にとどまる話ではな

く、さらに先の議論なのではないかという問いが生まれたのだった。

「横田大輔「Alluvion」《untitled》」

前節において生じた問いについて、筆者自身の思考を一気に進めたのは展覧会「Alluvion」へ足を運んだ時であった。本論の提出期限が差し迫る時期に差し掛かる中、「POST/PHOTOGRAPHY」の概念への道筋構築を見据えた論点をどこまで進めるのかを考えていた最中に、これほどの展覧会、作品に向かい合えたことは研究者として幸せなことである。

横田大輔個展「Alluvion」は RICOH ART GALLERY における展覧会であった。横田が展覧会で示す作品《untitled》は代表作であるフィルムという記録媒体へ直接干渉し、フィルム自体をイメージのモチーフとして提示する《Color Photographs》と通じるカラフルかつ抽象的なイメージ群であった。違いは RICOH が開発した「StareReap¹¹⁶」というテクノロジーによって製作された数百回にのぼる UV インクの重なりによる厚みを持ったプリント（出力）であることであった。水に浮かべられた油のようにカラフルに歪み、重なりをもったように見えるイメージは現実世界のプリント上では実際にインクの層となって重なり厚みを持っているのだ。

「この重なり順番はどう決定しているのですか？」

興奮していたためか、自分でもなぜ繰り返しそこばかりを質問していたのかその時には自覚がなかった。しかし、この問いは非常に重要な点を含んでいる。「StareReap」によってプリントされる前のこのイメージ、つまりプリントの元となるデータとしての写真は撮影やスキャン、Photoshop によるマニピュレーション（操作）といったさまざまな写真的な作業が行われてはいるものの、その一連の中に現実世界でのこの厚みの高さや重なり順番を決定する存在理由、存在の根拠はないのだ。繰り返しマニピュレーションをされ

極端に抽象化されたイメージには現実世界の再現を規定するために持ち込まれたイリュージョン的な立体感、パースペクティブはもはやない。つまり風景写真のように現実世界を参照するパースペクティブはそこに存在しない。そこにある層のような重なりは、正確にはそれは現実世界における重なりでの再現ではなく、イメージ世界にのみあるリアリティによって重なりのように見えるイメージでしかないのだ。つまりこの「Alluvion」というシリーズは「StareReap」というテクノロジーのオペレーター、もしくはアーティストの決定、おそらくはその両者の決定によって、デジタルの“イメージ世界だけにある”この重なりのように見えるという鑑賞者の知覚的なリアリティを現実世界で実際の重なりとして再現しているということになる。要するに、この出力されたインクの重なりによる厚みの起源は現実世界になく、イメージ世界の中にだけあったイメージに私たちが感じる厚みというイメージの物質性を現実世界へと（どのように表現するか）選択によって持ち込んでいるということになる。

このことを理解する鍵は本論を書くにあたり筆者が何度も PC 上の WORD にてタイプしている「ポスト・フォトグラフィ」...★の文字と展覧会でメモしてきた「ポスト・フォトグラフィ」...☆というペンで書いた文字のその存在論的な違いを理解するのと同様の問題である。見た目の違いはあれ、どちらも記号的な意味は共通している。見た目以上の決定的な違いは、前者の★はデジタル世界にしか存在しない非物質的なモノであり、後者の☆は紙の上のインクという物質性をもっている。これらはそれぞれ違った世界でのリアリティを持ったモノである。☆のインクの跡は筆跡であり、絵画におけるマチエル（身体性によるインクの重なり）と同じようにインクという物質性をもつ。★はプリントアウトすることで物質化されるが、そこにプリントされたインクの跡は筆跡のように見えたとしても、実際の筆跡や絵画のマチエルと同様の意味を持った物質性ではなく、非物質世界で筆跡のように見えるイメージをシミュレートし、出力されたモノである。

これと同じことが、横田の展示「Alluvion」の作品《untitled》には起きている。（図 24）（図 25）《untitled》におけるインクの重なりによって生まれるこの凹凸の厚みは絵

画のマチエルとは似て非なるものなのだ。この場合のマチエルのような凹凸の存在論的な意味を問うことこそが「Alluvion」において《untitled》が示した「写真の物質性」の問題についての中心的な問題であり、今後「POST/PHOTOGRAPHY」として考えを進めていく上で重要な要素を含んだ問題となると考える。

写真はこれまで、世界から（撮影などで）2次元平面のイメージを作り出すものであった。しかし、横田の展示作品《untitled》におけるこの厚みという物質性を生み出すことは、イメージから現実世界を作り出すという逆転構造が生まれている点が前面に押し出されていることがわかる。つまり、横田がこれまで提示してきた作品の「物質性」、そしてシャーロット・コットンが『写真は魔術』にて示そうとしていた「写真の物質性（マテリアリティ）」というものの本質はここであると考え。アーティストが表現する現代写真における「物質性」の問題は既に「写真のオブジェクト的な側面」といったところから一歩先に進んでおり、イメージから「シミュレーションされた現実世界」を作り出すところまでへと到達している。「写真の物質性」に関する問題は、単に立体的になっていくということとは本質を別にしているのである。

第4項 意味を作り出すマテリアリティ

「多和田有希《THEGIRLWHOWASPLUGGEDIN》」

「今ならばまだマテリアルに語らせることができる」

これはアーティストであり、京都芸術大学の准教授でもある多和田有希が2021年3月に開催する写真展「写真は変成する MUTANT(S) on POST/PHOTOGRAPHY 京都芸術大学 写真・映像コース選抜展 KUA P&V」へ向けに行われていた特別講義の中、参加していた学生たちとの対話の中で発した一言である。多和田はこの展覧会において、先行して出版された写真集『BROKEN MIRRORS thegirlwhowaspluggedin』に向け制作された

「イメージ」を再利用・反復させ、天井から地面へとロールの印画紙を波打たせながら 3 本の帯状の巨大な壁面インスタレーション作品として成立する

《THEGIRLWHOWASPLUGGEDIN》として提示した。同一の「イメージ」が生み出す意味がアウトプットされる支持体のマテリアルによってどう変化をし、その境界や鑑賞者との関係性を生み出すのかということ意識的に探究した作品と考えられる。

写真集『BROKEN MIRRORS thegirlhowaspluggedin』のために作り出された「イメージ」はスキャニングの誤用のような技法によって作られており、割れた鏡に写る女性の目に見えるイメージ（このイメージもイメージから採用されたモノ）などがかろうじて認識できるものであった。スキャニングというのがカメラのシューティング（撮影）とは違った形で現実世界をイメージ世界へと変換することを差し置いたとしても、一体いくつの変換工程を遡ることで、現実世界の物質性へと辿り着けるのかはこの写真集

『BROKEN MIRRORS thegirlhowaspluggedin』からは容易には導き出せない。マニピュレーションによってこの女性の目を含むイメージの持つリアリティは現実世界のものから、イメージ世界のみ存在するモノへと変換されている。この現実世界とイメージ世界、それぞれのリアリティのギャップや距離の遠さが結果として作品に向き合った鑑賞者に何かしらの問題がイメージの深い奥底へと閉じ込められているような感覚として伝えられるのだろうと考えられる。この現実世界とイメージ世界のリアリティのギャップとは、美術・写真評論家の清水穰が『デジタル写真、この未知の領域』にて、デジタル写真とアナログ写真の枠組みを加工の有無ではないとして示した

社会のデジタル化は従来の写真の枠組みをも変化させた（中略）画像加工の有無が、デジタルとアナログを分けるのではない。その枠組みとは、あるがままに存在するリアルな世界（自然、真実、裸形、混沌、流動）vs.表象の世界（作為、虚偽、装飾、体系、固定）という二元論である¹¹⁷。

におけるリアルな世界（現実世界）と表象の世界（イメージ世界）という二元論の衝突によって生まれるものであると考える。

さらに、写真集という物質性をもったメディアからイメージを引き離し、ロールの印画紙へ移行、壁面インスタレーション《THEGIRLWHOWASPLUGGEDIN》へと置き換えるということがこの作品において重要な意味を形成している。この変換において、おそらくスキャン時にスキャンされる参照物側もしくはスキャナー側を揺らすという身体的な動きによって生み出されていたイメージ内にあった「波打つような歪み」の連続は壁面インスタレーションにおいては支持体であるロールの印画紙を波打たせるという現実世界の物質性へ意図的に実際に波打たせ固定することで再現されている。（図 26）（図 27）

これも本章、第 3 節、第 3 項にて紹介した横田大輔の「Alluvion」における《untitled》のインクの厚みによって表現されていたものと同様、イメージ世界にしかなかった物質性を現実世界への物質性へと変換したものである。このことはより支持体であるマテリアルの選択もイメージと同様、作品の意味を形成しているという事実を浮き立たせている。つまり、本作品の本質は「イメージ」だけでは語り尽くせないということである。写真集のイメージ内にあったイメージ世界のリアリティと展覧会の作品として物質化され提示されたイメージを共有するインスタレーションとの間にあるこの「写真の物質性（マテリアリティ）」を再検討させることを鑑賞者である筆者にも迫ってくるようであった。本章の冒頭の多和田の言葉を証明するかのように、この作品は「イメージ」だけではなく、作品を構成する「マテリアル」自体も表現として作品に意味を形成している。そのことは逆に、「イメージ」は固定されたモノではなく、作家の表現のためのツールのひとつとして扱われているという印象も受けさせるものであった。

たとえ、それがモニタであっても、VR ゴーグルのようなものであっても、ホログラムになったとしても人はイメージを何かしらのメディアの物質性を抜きに受け取ることは現時点では出来ない。テクノロジーの進歩が、脳へと直接イメージをコピーアンドペーストさせる技術が生まれるかもしれないが、それは少し先の話であろう。私たちはイメージを

見るときに必ず、メディアという物質を見ていることになる。この事実はデジタルプロセスへの移行以前のアナログプロセスを前提とした写真でも同じことであったが、それは印画紙をベースとした写真の世界ではほぼ一体化してしまい目立たないモノであったということになるのだと考える。デジタル化された写真はその写真が本来持っていた事実と可能性を解放したのである。つまり、写真はイメージだけでは語りきれないという事実と、イメージが現実世界に生み出す物質の持つ可能性について語る事が写真というメディアを語る上で必要なのだということを多和田の作品は示している。

第5項 「Photographicness (写真性)」が拡張する写真というメディアの領域

写真がその制作プロセスをアナログからデジタルへと移行し、インターネットがインフラとして整い、スマートフォンの普及によって誰もがカメラを持ち歩くようになった現在、私たちは撮る、アップロードする、見るといった一連の活動を通して、止めどないイメージの生産活動に加担し、世界のすべてをイメージ化するようになったのである。

「複製技術時代の芸術」から現在までの期間に起こったことは、視覚そのものの写真化である¹¹⁸。

と清水穰は自身の論文「不可視性としての写真」にて述べている。写真のデジタル化はまさにこの視覚そのものの写真化を促進させた。このデジタルとインターネットに支配された世界をイメージ化する習慣は私たちの感覚比率を変化させ、「世界をイメージとして捉える知覚」を作ったのだ。その結果、イメージ世界と現実世界という「異なるリアリティ」をもったふたつの世界の境界は曖昧になり、イメージ世界のリアリティを現実世界へ持ち込もうという動きへと繋がっていくこととなったのだと考える。この状態こそがシャロット・コットンが『写真は魔術』において示した「ポスト・インターネット」という

状況である。

現代アートの実践という精神、つまりその共有されたモチベーションとダイナミズムを、最も明確に表現している単語は「ポスト・インターネット」でしょう。今日、この言葉は一般的には、ネットワークそのものと、インターネットの特性を利用したアート作品全般という、広い意味において使われています¹¹⁹。

私たちがデジタル写真によって世界のすべてをイメージ化し、イメージとして世界を捉えるようになったことで世界は、「ポスト・インターネット」という状況を作り出したのである。そして、この「ポスト・インターネット」という状況はアーティストたちの表現にも影響を与える。アナログプロセスによる写真とそのアナログプロセスを模倣していた初期のデジタルプロセスの写真では、現実世界をイメージ世界へと変換することがその主な目的であった。つまり、世界からイメージを作り出していたということになり、これは現実世界のもつ物質的なリアリティを2次元平面のイメージ世界へと持ち込むことである。鑑賞者はその現実世界を参照としたイメージを絵画的なイリュージョンによるパースペクティブを参照として現実世界のリアリティかのように認知する。写真のプロセスがノイズをベースとしたものからピクセルベースのデジタルへと移行したことは、ピクセルのひとつひとつまでを置き換え、イメージをマニピュレーション（操作）することを可能とした。それは写真というメディアに単に前時代の模倣以上のディスラプションと概念の再構築を進めさせた。そのことはイメージの中に、現実世界から持ち込んだのとは別の、イメージ世界だけのリアリティを生み出すことを可能とし、これが写真というメディアにも持ち込まれたのである。

テクニックや道具を駆使して、「観客の想像力の中で」マジックが現実にかかるように促すことなのです。（中略）クローズアップ・マジックと現代写真に共通している

もの。それはまさに、観客の想像力の中で起こるものという点にあります¹²⁰。

これが、シャーロット・コットンが 2015 年に『写真は魔術』にてクローズ・アップマジックをメタファーとして示そうとした現代写真の写真というマジックであり、それが示す最も重要な点を

写真というマジックは、私たちが暮らす世界の持つさまざまな視覚的可能性を示し、また（集合的な意味としての）「見る」という行いについて問題定義をしてくれます

¹²¹。

として示したものである。この観客の想像力の中で起こるものは、イメージ世界だけにあるリアリティ、つまり「イメージの存在」を呼び起こすものである。この「イメージの存在」こそが『写真は魔術』において、シャーロット・コットンがその文脈でもっとも重要なものとして示した「写真の物質性（マテリアリティ）」なのではないだろうかと考える。

シャーロット・コットンが 2020 年に再出版した *The Photography as Contemporary Art* の中で示したコンテンポラリーアートの写真における重要なキーワードは「ポスト・インターネット」であった。「ポスト・インターネット」とは状況であり、現代の環境である。この環境は「イメージによって構成されたオブジェクトやフォーム」つまり、「オブジェクト化へ向かう写真表現」の増加を加速させているということが、*The Photography as Contemporary Art* の新たに加えられた第 9 章 ‘Photographicness’ において示されていたことであった（この ‘Photographicness’ についてのより深い考察は本論の第 4 章にて行う）。ここでは ‘Photographicness’ をいったん、「写真性」と訳す。この「Photographicness=写真性」について、美術・写真評論家の清水穰は「不可視性としての写真」の中で、写真表現の存在論として、

写真—写真性—レフェランという基本軸があり、写真とは表現するもの、写真性は表現されるもの、そしてレフェランは表現である¹²²。

という構造を示した。またこのうちの「写真性」について、

我々は様々なものを、虚実に関係なく見るが、「見る」を見ることは原理的にありえない。しかしこの不可視性は、盲点がなければものが見えないように、我々のあらゆる「見る」行為の原点である。この事情が「写真的不可視性」である。したがって、写真性はあらゆる芸術表現に内在しており、どんなメディアの「見る」という行為からも引き出すことが可能である¹²³。

とし、写真という行為は視覚そのものの写真化であり、視覚の写真性はジャンルとしての写真を超えるとしている。この点からシャーロット・コットンが *The Photography as Contemporary Art* に新たに加えた第9章の‘Photographicness’とはまさにこの「写真性」によって拡張される写真についての考察とアーティストの実践についてのものであったと考える。2021年になり、『写真は魔術』が登場した2015年当時よりさらに進んだテクノロジーによって、その当時、イメージ世界の中にだけあって、鑑賞者の脳内にてマジックのように認知・再現されていたリアリティを現実世界へと変換し、再構築することを望むアーティストたちが、それを実現しはじめている。その事例こそが、RICOH ART GALLERYにて展示されていた横田大輔「Alluvion」の《untitled》であり、多和田の写真集としての作品『BROKEN MIRRORS thegirlwhowaspluggedin』とインスタレーション展示としての作品《THEGIRLHOWASPLUGGEDIN》のような写真表現の拡張なのだろうと考える。つまりイメージによって、シミュレートされた現実世界を作り出すという写真概念の拡張は、ジャンルとしての写真を超えることへ繋がっていく。

「ポスト・インターネット」を背景としたイメージ世界のリアリティを現実世界に持ち込むこと。つまりシミュレートされた現実世界を作り出すという問題は、写真以外の世界でも同様に起きており、それらを参照することでも理解を進めることができると考える。例えば、アニメを原作とした実写映画を鑑賞した観客が度々問題とすることの原因もここに起因するのだろうと考える。問題の本質は実写としてのクオリティの問題ではなく、アニメというイメージ世界が持っていた現実世界のリアリティとはちがったリアリティ、つまりアニメが鑑賞者の脳内に生み出していたイメージの物質性が現実世界を基盤とした実写映画で再現ができていないということである。突き詰めると実写映画の出来の良し悪しではない。アニメの実写映画であれば興行というビジネスであるため、その再現性の問題はより少ない方がよいのであろうが、コンテンポラリーアートの写真が問題とするのはこの二つのリアリティの差が生み出すギャップなのである。

また、ジョセフ・コーススの作品《**One and Three Chairs**（1つおよび3つの椅子）》は物質性を持った椅子そのもの、写真というイメージ化された椅子、辞書内にある言葉としての椅子というように椅子の「外観」から「概念」までを示し、私たちの世界の捉え方を示したものであった。これまでの写真はこの3つの状態の中を現実世界から概念世界へと一方通行で進むものであった。しかし、写真は「ポスト・インターネット」と最新のテクノロジーを背景とし、現実世界とイメージ世界という物質世界と非物質世界を自由に横断することが可能となってきたことで、その境界線を曖昧にし、この道筋を逆行させるようになってきたのだと言える。もはや写真は現実世界を2次元のイメージ世界へとシミュレートするものではなく、イメージから「シミュレートした現実世界」を作り出すものへと変わっているのである。これこそがシャーロット・コットンが *The Photography as Contemporary Art* にて示した「イメージによって構成されたオブジェクトやフォーム」が増えてきているその理由である。3Dプリンターや進化する出力機などのテクノロジーはイメージの世界にだけあった「写真の物質性」を現実世界へとシミュレートすることを加速させているのである。シャーロット・コットンや清水が示したように、この流れ

は「見る」という視覚体験へ問題を定義し、私たちの視覚文化の可能性を拡張し再編することとなる。

繰り返しになるが、まとめると『写真は魔術』にはじまり、2020年に再版された *The Photography as Contemporary Art* の第9章 ‘Photographicness’ で発展、整理されるかたちで示された「写真の物質性（マテリアリティ）」についての議論はイメージ世界と現実世界との境界が曖昧になった「ポスト・インターネット」という現在の環境下において、もはや写真は現実世界を2次元のイメージ世界へとシミュレートするものではなく、逆にイメージ世界から「シミュレートした現実世界」を作り出すものへと変化したということであった。そして、「写真の物質性（マテリアリティ）」の問題とは、イメージ世界のリアリティの問題で、そのひとつの側面はそのリアリティを現実世界へと持ち込む際に生まれる物質的な質量の問題である。これが「写真の物質性（マテリアリティ）」の本質であり「イメージによって構成されたオブジェクトやフォーム」を利用するアーティストたちが示そうとするものである。彼らの作品は「イメージ」だけではなく、その物質性を表現の一部として活用し、意味を作り出すモノとして提示しているのである。

第4章については、本章において指摘した写真の領域を拡張する「写真性」というものについて検討する。

第4章 Photographicness=写真性について

本論において、度々登場する、ライターで写真のキュレーターであるシャーロット・コットンの著書 *The Photography as Contemporary Art* (邦題:『現代写真論』) は資料の少ない現代写真(コンテンポラリーアートの写真)におけるマスターピースである。2004年に出版されて以降、再販を重ねその度に各章を改訂し、アップデートされてきている。このことは、筆者が研究対象としている現代写真の領域は歴史化されたものではなく、現在進行形で更新し続けられているものであるということを示している。第2章でも示したように、2020年に(第6章を改訂)第8章が整理され、第9章となる

‘Photographicness’ と題した章を新たに追加し、再販をした。第9章

‘Photographicness’ にはこれまで第8章 ‘Physical and Material (フィジカル、マテリアル)’ に分類されていたアーティストの一部と『写真は魔術』にて取り上げられていたアーティストたちが新たに収録された。これによって、『写真は魔術』ではある意味で未分化、未分類に扱われていたアーティストの一部を整理して提示したこととなる。筆者が第2章にて取り上げたルーカス・ブレイロックもこの第9章に登場する。

この *The Photography as Contemporary Art* の本を手に取り、第9章

‘Photographicness’ のページをめくって、最初に気がつくことは、ここに紹介されているアーティストの作品の外観がもはやいわゆる写真の体をなしていないものが多いことであろう。『写真は魔術』の中でも多かったコラージュ作品や物理的に印画紙が折り曲げられた作品ならまだ分かりやすいものであるが、曲がりくねった曲面に貼られたイメージが建物の柱によって貫かれているもの、組み上げられたコンクリートブロックを中心とした構造物などもここには紹介されている。写真概念の拡張をさぐり、写真という領域の地平を探りながらここまで進めてきた筆者としても、どのあたりが写真なのだろうかということは一見しては理解できないものである。しかし、シャーロット・コットンがこれらの

アーティストを *The Photography as Contemporary Art* の中に組み込んできたということは、「これからの写真」を考える時、これらの表現に対し、‘Photographicness’ をキーワードとする読み解きと、理解が必要なこととなるのは間違いない。

本章では、これらの表現が ‘Photographicness’ (いったん「写真性」と訳し、「Photographicness=写真性」と表記する) というようにカテゴライズされた意味を考え、これからの写真を考える上で重要になるであろうこの「Photographicness=写真性」が何を指し示しているのかについて検討する。「写真性」という考え方は美術・写真評論家の清水穰が『デジタル写真、この未知の領域』に再編し、付録として再録した論文「不可視性としての写真」の中に登場する。清水は、この論文の中で写真というものを「表象」の問題としては捉えず、「写真性」をどんなメディアの「見る」行為からも引き出すことが可能であると、「写真性」はいわゆる写真というものの中に限定されていたものではなく、写真というメディアの領域を拡張する要素となる考えを示唆している。そのため、筆者としては、この清水の示す「写真性」は写真というメディアの領域を広げて考えるシャーロット・コットンが示す「Photographicness=写真性」を考える上で、全くそれ自体を示すとまでは言わなくても、重要な手がかりとなると考える。

また、筆者としては「POST/PHOTOGRAPHY」を再検討してくる中で、写真というメディアが写真という自律性を持って、その領域を果たして持っていたことがあったのだろうかという新たな疑問が生まれている。そして、そのことに関し「写真性」というものが関わっているのではないかという仮説を持っている。この点に関しては、ポストモダニズムを代表する批評家、ロザリンド・E・クラウス (Rosalind E. Krauss 1940年-) の小論「メディウムの再発見」を紐解く形で考えていく。これらのテキストを先行研究として手がかりとし、意識的に思考を飛躍させて、本章では最終的に「Photographicness=写真性」を現代写真における表現としてどのように捉えるのかということを示す。

第1節 写真の固有性の欠落と写真的なもの (the photographic)

写真はその描写性ゆえに、絵画と結び付けられてきた。表象されたイメージと、かつてのアナログプロセスの不可逆的な構造を背景とした真実性とリアリズムこそが写真のアイデンティティであると盲目的に信じられてきた。しかし、ロザリンド・E・クラウスは「メディアムの再発見」の中で、ヴァルター・ベンヤミンの「写真小史」と「複製技術時代の芸術」という2つの有名なテキストを考察するかたちで、写真というものがひとつのメディアとしての固有性を持ったもの。つまり、自律したアイデンティティをもったメディアから、固有性を失った理論的対象（見ることも、触れることもできないもの）になったとし、クラウスは、

写真は1960年代までに歴史的もしくは美的対象としてのみずからのアイデンティティを背後に置き去りにし、その代わりに理論的対象へと変化した¹²⁴。

という形で1960年代以降、今日に至るまでの芸術における写真表現の本質は「理論的対象」を背景とすることであったという一つの重要な結論を導き出している。これは、芸術における写真の本質は絵画的な振る舞い、つまり表象に関わる一切の問題ではなく、自然を文化的産出すること。つまり、写真装置によって自然を記号へとコード化し、複製物として「テクノ画像」である写真という文化的なものを産み出すということであると示している。さらに、ヴィレム・フルッサーはこの生み出された「テクノ画像」が指し示すものを、現象を指し示す「伝統的な画像」とは違い「概念」を指し示すとしている。

テクノ画像が創り出す想像力とは、概念をテキストから画像へとコード化しなおす能力です。私たちが画像を観察している時に見ているのは新たなしかたでコード化された、外の世界についての概念なのです¹²⁵。

これは「テクノ画像」を生み出す装置というものが、応用科学のテキストによって産み出されたものであり、装置とともに画像を制作する「機能従事者」である写真家は、学問的テキストによって装置を操作し、対象を自身の概念によって事態へと翻訳することを意味する。この「概念」を指し示すという「テクノ画像」の特徴を理解し、利用したのが1960年代以降のコンセプチュアル・アートのアーティストたちによる実践である。彼らの芸術の本質はアイデア（概念）と実行（制作）の分離であった。コンセプチュアル・アートは視覚的なものを排除していたが、その記録として写真を活用した。さらには「テクノ画像」がもつ「概念」を指し示すという特徴に気づいたアーティストたちは自身のアイデアを示すことに「写真」が適していることに気がついたのである。彼らは「テクノ画像」によって自身の非物質的、不可視な「概念」というものを画像へとコード化し直したのであった。これこそが、1960年代に起きた写真と芸術の接点となる。つまり、写真は真実性でもその表象の問題でもなく、コンセプチュアル・アートのアーティストたちの概念を画像化、つまり視覚化するという実践によって芸術としての道を切り拓いたのである。

写真は、決して固有性に身を落とすことのない、芸術の本質を探求する主要な道具となったのである¹²⁶。

とロザリンド・E・クラウスが示すように、写真はそのアイデンティティや固有性、メディアウムの自律性を欠きながらも、コンセプチュアルアートのアーティストたちのテキストと異種混合的に交わり、理論的对象でありながらも、画像を生み出すというその特徴によって彼らの道具となったのである。自律性を欠くということは写真とは何であるのかというメディアとしての明確な境界を持たないということであり、メディアウムが何であるのかであったり、どのように作られているのかといった技術的な問題はその自律性を保証するものではない。この点を強調するようにして、ロザリンド・E・クラウスはヴァルター・

ベンヤミンの『複製技術時代の芸術』の主題を

いまや、『複製技術時代の芸術』の主題となるのはおよそすべての文化的領域にまたがる全面的なくアウラの消滅の源泉にして兆候である<写真的なもの> (the photographic) 一すなわちあらゆる近代的、技術的な姿で現れた機械的複製-なのである¹²⁷。

として読み解いている。しかし、写真はコンセプチュアル・アートと結びつくことですべての文化的領域におけるアウラを消滅させ、自身も含めたメディアウムを破壊してきたが、1980年代に入り、突如として写真は<メディアウムを再発明する>行為へと転回したということを実例をあげて説明をしている。それは、機械的複製物であるメディアウムは「約束事」を満たすことで、あらたなメディアウムとして再発明されるということであり、それこそが、ロザリンド・E・クラウスが「メディアウムの再発明」にて示したことであった。言い換えれば、それは「イメージと新たなメディアウムとを幸福なカタチで結びつけること」であった。また、その発明されるメディアウムは、写真も含む伝統的なカテゴリーに属すものではない。第1章のトーマス・ルフに関するテキストで示した「フォトグラフィック・オブジェクト」となるのである。現代写真の領域において、日々進歩するテクノロジーは急速な勢いで出力の手段を進歩させている。デジタルに結びついた出力の形式、例えば3Dプリンタなど今日において、<写真的なもの> (the photographic) を生み出すという「メディアウムの再発明」の考え方は、未知なる形式 (Form) を獲得する新たな「フォトグラフィック・オブジェクト」を生み出すアーティストたちの実践の理解における理論的な背景となるのである。

第2節 「写真性」について

第1節にて、ロザリンド・E・クラウスの「メディウムの再発明」を紐解くことで、固有性を欠いた写真というメディアについて説明をしてきた。これは写真というメディアの芸術との接点は写真が理論的対象となり、固有性を失うことでコンセプチュアル・アートの道具として達成してきたことであり、芸術におけるその領域は絵画や彫刻のように厳しいモダニズムの洗礼を受けて、自律的に線引きされてきたわけではないことを示すことであった。これまで盲目的に信じられてきた写真の真実性、カメラ、印画紙といった技術的な点はそもそも、写真というメディアの領域を線引きするものではなく、写真とはヴィレム・フルッサーが『写真の哲学のために』にて示したように、誕生した時点からポストモダンであったということである。また、機械的複製物はある「約束事」を条件に<写真的なもの> (the photographic) を「フォトグラフィック・オブジェクト」とし、メディウムは写真によって再発見されるということであった。ここで問題になってくるのは「約束事」が何であるのかということである。清水穰は「不可視性としての写真」の中で、

「写真性」を持つものをすべて写真とみなす¹²⁸。

としている。筆者としてはこの「写真性」こそが、ロザリンド・E・クラウスのいう「約束事」であると考えられる。つまり、「写真性」によって<写真的なもの> (the photographic) はメディウムとして再発見され、「フォトグラフィック・オブジェクト」として芸術となるのである。清水は「不可視性としての写真」にて、

写真とは写真家からも被写体からも独立しており、表象 (Representation) ではなく、レフェラン (Referent・指示対象) だけを持つ特殊な記号だということへ至る¹²⁹。

としている。また、「写真性」とは写真の本質を写真史やリアリズム、表象や引用といっ

たものとは関係がないとし、写真の本質を

写真はつねに、「何かの」写真であるということにすぎない¹³⁰。

とし、この「何か」を写真の本質としての「レフェラン」であるとする。「写真性」の理解にはこの「レフェラン」というものについて読み解き、ロザリンド・E・クラウスのいう「約束事」を「写真性」として読み替え、**Photographic Object** が現代における写真表現として芸術となる条件を整理することが必要であると考ええる。

清水は、写真の衝撃を「視覚の構造的な他者」を発見したこととしており、写真に写るものは世界の表象ではなく、「世界を見ている眼」であると説明をする。つまり、写真を「見る」と言った時、それは決して見るができない不可視の「見る」を見ているということとしている。そして、この不可視な「見る」はレフェランのなかに配分され内在されるものとした。その上で、清水は写真を

写真—写真性—レフェランという基本軸があり、写真とは表現するもの、写真性は表現されるもの、そしてレフェランは表現である¹³¹。

と整理する。その上で、「写真性」とは「見る」(to see)であり、その「見る」を「視覚構造」であるとする。さらには、この視覚の構造的な他者、つまり、不可視な「見る」である「視覚構造」は別の構造と衝突している点、構造が衝撃を受けている点において現れるとし、この衝突こそを「レフェラン」であると説明する。そして、「写真」とは被写体の表象が「レフェラン」に変化する場であるとした。

ここまでの、清水が基本軸とする「写真」、「写真性」、「レフェラン」が写真表現における何に当たるのかを逆算する形で整理する。

まず「写真性」とは不可視の「見る」であり、「視覚構造」であり、「表現されるもの」である。現代における写真表現において「表現されるもの」とはヴィレム・フルッサーが「テクノ画像」が指し示すものとして説明したように、表象される世界の「現象」ではなく、アーティストの「概念」である。現代における写真表現の条件としての「写真性」はアーティストの「概念」が新たな「視覚構造」を示すものである必要があると言える。次に、「レフェラン」は「表現」であり、「写真性」が現れる衝突の場である。つまり、通常の「視覚構造」を新たな「視覚構造」と衝突させることである。この衝突をさせることこそが「表現」つまりアーティストの選択であり、装置とで生み出す「表現」である。これらの条件が揃った時、潜在的な「見る」つまり、アーティストの「概念」が「写真性」として表現に内在させられた「写真」が作り出されるということになる。そしてその写真は清水が、

写真の奇跡は、見えないものが写るということである。見えていなかったものが見えるようになって写っているのではない、写っているのだが、見えないのである。写真を見る、とはそのことによってこそ見えない部分が生まれることなのである¹³²。

と示すように、「写真」とは、これまで視覚的に不可視であったものによって、世界をあらたに構造化し生み出すということである。世界は「写真」によって発見され、拡張されるのである。ここから「写真」が問題とするのは「見る」という視覚構造そのものの問題であるといえる。言い換えれば、わたしたちは写真の領域を拡張することで、「見る」を拡張し続け、世界を新たに構造化し生み出していると言える。「写真性」によって芸術となる作品において、問われる問題は常にこの世界を新たに構造化する「見る」という視覚構造についてのものであると言える。

これらのことから、「Photographicness=写真性」とした場合、‘Photographicness’によって考えるべきアーティストの作品とは、新たな「視覚構造」を不可視的に提示し、

世界を新たに構造化し、生み出すものである。そして、この場合そのメディウムは **Photographic Object** として再発明されるため、2次元平面であることやそれを生み出す技術的な変換の種類は問われない。さらには、これらの作品は常に潜在的な「見る」をもつ表現であるため、「写真」というメディアに対し自己言及的にならざるを得ず、常にその領域を拡張し続けるものとなるのである。

終章 POST /PHOTOGRAPHY の 2020 年代の展開を論考する

終章では、最初に第 1 章から第 3 章までで検討してきた 2020 年代までのアーティストたちの表現を整理する。さらに、2020 年代の「POST/PHOTOGRAPHY」の展開を考えるにあたり、その前提となる重要なキーワードとなる「Photographicness=写真性」を検討した第 4 章から「POST/PHOTOGRAPHY」についてその前提となる条件をいったん整理する。さらには、テクノロジー、メディアを取り巻く環境を踏まえ、「POST/PHOTOGRAPHY」の 2020 年代の動向について論考し、現代において「POST/PHOTOGRAPHY」について考える意義を検討する。最後に今後の課題を提示して締めくくる。

第 1 節 「写真変異株」を対象とする「POST/PHOTOGRAPHY」の領域

本論において、筆者は第 1 章ではトーマス・ルフ作品に関し検討し、新たな写真概念を、「写真術とは入力（参照）を出力（対象）にインデックス・テクノロジカル・トランスフォーム（技術的変換）することであり、いわゆる写真とはその結果生成される対象である「フォトグラフィック・オブジェクト」の 2 次元複製を示すものである。」として定義した。この考え方は本論を通して全体に有効であり、その出力される形式は 2 次元平面に限るものではないということを示した。これはアーティストの表現がこれまで写真とされてきた表現と同様に 2 次元平面の表現であっても、筆者が

「POST/PHOTOGRAPHY」として今後も検討していくべき「フォトグラフィック・オブジェクト」のひとつの形体であるということも同時に示している。

さらに、ワリード・ベシュティが社会システムを変換の装置とし提示する、割れたガラスや汚れた銅板の箱を「フォトグラフィック・オブジェクト」として検討して示した。不可視化されていた背後にある流通の存在を浮かび上がらせ、産業全体を見える化し、鑑

賞者である私たちも意味の生産者の一部であることを顕在化させた。さらにはワリード・ベシュティが続けているポートレートシリーズをジェフリー・バッチェンのいう「凡庸な写真」「何でもない写真」としてその狙いを検討した。これらのことからわかったことは、現代における写真表現はその表面に描かれたイメージのみが彼らの表現領域ではないということであり、わたしたちは、よりコンセプチュアル・アートの実践を参照するように写真表現を理解する必要があるということであった。

第2章においては、検証したルーカス・ブレイロックの作品から、作品制作において最新のテクノロジーを取り入れることは彼が「写真の言語性」というものを混乱させる戦略のためであるということを示した。この混乱はベルトルト・ブレヒトが用いた異化効果と同様のものであると考えられるが、これはまさに清水穰が「写真の不可視性」にて示した「視覚構造」の衝突の場であるレフェランを生み出すものである。これによって写真の表面という2次元世界の構造とその中に隠された「言語性」が暴露される。異化効果による暴露は、鑑賞者の意識を写真というメディアにむけさせ、自己言及的に働くことで、その巨大さに向き合わせるものであった。

ジョン・ラフマンは IRL (In Real Life) と URL という二つの世界の境界がますます曖昧になる現代という時代において、インターネットの普及と共に広がる写真というメディアの領域にわたしたちがどう向き合うべきなのかということをも「Google Street View」という巨大なデータベースを活用する作品を通して提示している。わたしたちの生み出すナラティブの力と、不確実性に飛び込む生成フィクションの重要性、そしてそれがデータベースに対抗する力であることを現代における写真というメディアの表現領域（プリント、写真集、ウェブサイト、ビデオ）を通して表現しているということを示した。

第3章においては、シャーロット・コットンの『写真は魔術』において提示された「写真の物質性」を解き明かすことで、現実世界とバーチャル世界との境界の曖昧さと、写真というものがもはや現実世界を2次元平面化するものではなく、むしろ2次元平面

から現実世界をシミュレートし構築するものであるということを横田大輔、多和田有希というふたりのアーティストの実践を通して示した。

第4章ではこれからの写真を考える上での重要なキーワードとなる

「Photographicness=写真性」をロザリンド・E・クラウスの「メディアウムの再発明」と清水穰「不可視性としての写真」を併せて検討することで明らかにした。それによって、さまざまな「フォトグラフィック・オブジェクト」が生まれてくる写真というメディアのもつ特徴を示した。さらに、それが、現代における写真表現となる条件がわたしたちの「見る」に関するものであるという一定の前提を構築した。この写真というメディアの特徴は「POST/PHOTOGRAPHY」の背景となる。各章において導き出された特徴と背景は以下となる。

<第1章>特徴

- ・ フォトグラフィック・オブジェクトとして再定義される写真表現。
- ・ イメージとオブジェクトの両方を表現領域とし、技術的変換によって概念をインデックス的にその両面に反映させる。

<第2章>特徴

- ・ 制度化された「見る」という知覚に関する言語的な表現。
- ・ 現実と仮想の境界をイメージを媒介として行き来する表現。

<第3章>特徴

- ・ イメージ世界だけにあるリアリティが生み出す「物質性」を扱う表現。

<第4章>背景

- ・ 「Photographicness=写真性」によって拡張される写真領域

広範にわたるすべての表現を拾い上げたわけではないため、これで全てが言えるわけではないが、今回取り上げたアーティストの表現を検討するだけでも、現代における「写

真表現」は「写真」というひとつの言語、ひとつの方法論ではすべてが理解できるわけではないということがわかる。これらを踏まえて考えた時、筆者は「写真」とは近年世界を同時に混乱に陥れたコロナウイルスのようなウイルス的なものであると考えた。

コロナウイルスは変異をし続けた。その中には世界中に広がるものもあれば、そこまですでないものもあった。考えてみれば、写真は誕生からその数十年の間に驚くべきほどの変異株が生まれた。その中からカメラを使い、印画紙に印刷をするというアナログプロセスを背景とするある変異株が産業との関わりから長い間、流行をしたのだが、そこから派生した変異株である初期のデジタルプロセスの変異株がアナログプロセスに代わって流行する。そして、デジタルプロセスの変異株は初期の写真ウイルスと同様にこの写真ウイルスの本質的な部分を活性化させる力を持っていたため、現代において、出力される「フォトグラフィック・オブジェクト」のイメージとオブジェクトの両面にアーティストの概念を「写真性」を通じて反映させ、驚くべきほどの種類の新たな変異株を生み出すということになったのである。テクノロジーと写真との関わりにおける

「POST/PHOTOGRAPHY」として注目すべきアーティストたちは、

—それぞれに装置を選択、操作し、イメージとオブジェクトを組み合わせることで新たな「写真変異株」を生み出すアーティストであり、新たな「写真変異株」である「フォトグラフィック・オブジェクト」という作品を生み出すだけでなく、「写真術＝photography」をも選択と操作によって開発している—

それゆえに、このメディアの領域は拡張し続け、その表現は変異し、新種として毎回分裂生成されるのである。写真発明当初のルイ・ジャック・マンデ・ダゲールの銅板に焼き付ける「ダゲレオタイプ」とウィリアム・ヘンリー・フォックス・タルボットの「カロタイプ」もモチーフを共有することはあっても別々の「写真術」である。変異株を生み出すということは写真というメディアの本来的な特性であり、カメラで撮り、印画紙に印刷

する写真のように安定した状態のほうがむしろその特性から考えて異常な状態である。さらに言えば、その写真が安定した時代は私たちの「見る」という「視覚構造」が限定化された時代とも言えるのである。

筆者は新たな「フォトグラフィック・オブジェクト」が生み出される写真の領域の「拡張」を捉えようと本論をスタートした。コンテンポラリーアートの写真表現を検討し、写真というメディアの本来的な特性を「Photographicness=写真性」から導き出すことで、その「拡張」は連続的なものというよりは、「変異」によるものと捉えた方がよりその全体と、写真というメディアの特徴をイメージしやすい。写真が視覚構造化によってもたらされるもので、世界を構造化するということは、私たちは「写真変異株」である「フォトグラフィック・オブジェクト」の発見によって、その視界を拡げ、世界を構造化し、広げているといえる。これらのことから、筆者は「POST/PHOTOGRAPHY」という事態を現時点において、

ーデジタル化というテクノロジーを契機とし、（とはいえ、デジタルに限ったことではなく）写真誕生のころ以来となる「写真変異株」が「Photographicness=写真性」によって次々と生み出され続ける写真というメディアにとって画期的かつ重要な時代の写真表現であるー

として結論づける。

ここまで2020年代までのアーティストの表現を検討することで、写真の領域を筆者なりに拡張をしてきた。「POST/PHOTOGRAPHY」とは、進歩するテクノロジーを「写真装置」として並走させ、新たな「フォトグラフィック・オブジェクト」を写真表現として生み出し続けるため、驚くような形式（Form）をもった表現が表れ続ける非常に興味深い領域である。その領域というものは、拡張はしていることは確認できるが

「POST/PHOTOGRAPHY」としても、自律的なメディアとして、線引きできるもので

はないということがまず前提となる。写真とはルーカス・ブレイロックが言うように、その全体が見渡せない「モビィ・ディック」のような巨大な存在であり、そして、アーティストはその全体の姿を知ろうと写真というプログラムの可能性を汲み尽くそうとしているのである。これこそがヴィレム・フルッサーが写真家を「ホモ・ルーデンス（遊ぶ人）」と示したことであり、アーティストは、新たに生み出す「写真変異株」によってわたしたちに新たな視覚言語の可能性を見せてくれているのである。しかし、本論で取り上げたアーティストであるワリード・ベシュティが

“Thus, despite the frequency with which socially derived practice is called up as a new paradigm for art that requires urgent attention, the theoretical inroads remain at an early stage, and those invested in understanding the broader methodological implications for the fields of art history and criticism as a whole remain relatively few in number¹³³.”（拙訳：社会的に導き出された実践が、アートの新しいパラダイムとして緊急性をもって注目されているにもかかわらず、理論的なアプローチはまだ初期の段階にあり、美術史や批評の分野全体に対するより広い方法論的な意味合いを理解しようとしている人は、比較的少数にとどまっている。）

とこの領域における美術批評の遅れを問題として提起する。「POST/PHOTOGRAPHY」の表現はアーティストによる装置の操作によって「イメージ」の状態と「オブジェクト」の状態との相互作用を表現の場とし、その両方に渡って生み出される「フォトグラフィック・オブジェクト」が基本となる作品である。そのため、出力として示されたものは単に表象の問題としては扱えない。「写真変異株」を生み出した新たな「写真術」、つまり、「装置／機能従事者」という複合体にける装置の進化と機能従事者の双方の掛け算を視界に入れて、検討する必要がある。つまり、「装置」だけでなく、その操作や選択、すなわち、機能従事者の「概念（アイディア）」の両方を世界の意味を文化的なものへとコード

化（変化）させるものとして検討する必要がある、簡単な問題ではない。

ここまで、テクノロジーを背景とした領域を「POST/PHOTOGRAPHY」として主に取り上げてきたが、写真術の開発における技術的変換が「装置／機能従事者」によるものであるということを考えれば、「POST/PHOTOGRAPHY」において、「機能従事者」の進化も「POST/PHOTOGRAPHY」における進化を進めることとなる。テクノロジーの進化だけが「POST/PHOTOGRAPHY」を進化させるわけではない。事実、本論でも取り上げたワリード・ベシュティの作品は必ずしもテクノロジーの進化に依存したものではなく、カメラも含めた既存の社会システムによる技術的変換の持つ時代性をどうイメージとオブジェクトの両面に反映させ、鑑賞者の視覚構造を変化させるかという「写真性」に関わるアイデアとその変換プロセスの選択こそが作品を「POST/PHOTOGRAPHY」へと引き上げている。「POST/PHOTOGRAPHY」に対する理解には新たに生み出され続ける「フォトグラフィック・オブジェクト」に関するそれぞれの新しく「装置／機能従事者」という掛け算によって開発された「写真術」への理解が必要な領域なのである。これまでの写真のように、ひとつの「写真術」の中におけるイメージの比較ではもはやないのであり、その意味で「POST/PHOTOGRAPHY」として検討すべきは「メタ・フォトグラフィ」の領域における作品の検討と理解である。

2020年代は写真というメディアのデジタル化、インターネットが遍在化した「ポストインターネット」という時代がさらに進み、リアルとバーチャルの境界がなくなる「ポストインターネット以後」へ突入している時代であり、「Web3」といわれる新たなプラットフォームによって、データの存在についてその概念が大きくアップデートされる時代である。さらに、写真というメディアはデジタルの力を借りて、ますますテクノロジーと結びつき、その領域は不安定かつ曖昧に、「写真変異株」をさらに生み出しやすい時代が背景となっている。ここまで検討してきた2020年までの動向を参考とし、

「POST/PHOTOGRAPHY」の表現領域の条件を、今回取り上げたアーティストの表現と、「写真性」とを踏まえて、以下の4つを特徴としてあげる。

① メディウムと写真術の発明

ー時代のテクノロジーを技術的変換に反映させた新たな「フォトグラフィック・オブジェクト」の発明。

ーイメージの仲介によって、アーティストの概念を新たな形でインデックス的にメディウムと結びつける。

② 「写真性」によるメディア領域の再編

ー既存メディア同士の間地点、もしくは新たなメディア領域へ「写真性」によって表現を侵入させる。もしくは発生させる。

ー既存メディア同士の間地点の未分化な領域に新たな特異表現を生み出す。

③ 「視覚言語」の拡張

ー制度化されたわたしたちの「見る」という知覚を問題として扱い、それを拡張する。

④ イメージによる「現実」の再編

ー仮想と現実をメディアの活用によって横断し、リアルとバーチャルの概念を再定義させる。

「POST/PHOTOGRAPHY」はこれらの要素のどれかを含むということではなく、これらの特徴を問題意識としてもったアーティストがその「概念」を技術的変換の選択によって出力へと反映させているということであり、これら4つの特徴はその表現にインデックス的に反映されるということになる。すべてを含む表現もあれば、どれかに特化した表現ということも考えられる。

次節では2020年の「POST/PHOTOGRAPHY」の動向を考える上で、ジョン・ラフマン、ヒト・シュタイエルというふたりのアーティストの表現に触れ、検討し、結論へと向かう。

第2節 2020年代の「POST/PHOTOGRAPHY」の動向を論考する

2022年9月から10月末までドイツ、ベルリンのギャラリーSprüth Magersにて、本論でもとりあげたジョン・ラフマンの個展「Counterfeit Poast」が開催されていた。筆者はこの展覧会を訪れていないので、ウェブサイト上の情報のみの確認となるが、この展覧会は、ジョン・ラフマンのInstagramアカウント (@ronjafman) に投稿され続けていたプロジェクトの一部であり、八角形で区切られた礼拝堂のような空間には床、天井にまでイメージが貼られており、そこに確認できる限りでは186.7 × 134.6 cm (73.5 × 53 inches) という縦長のサイズのキャンバス作品が6点、28分20秒の4Kサイズのビデオ作品が3点による展示となっている。これらは、すべてCLIP-Guided DiffusionというAI画像生成ソフトによって作り出されたイメージとビデオによるインスタレーション展示ということである。キャンバス作品は、ディテールを確認するとアクリルによる筆跡のようなものが見えるが、AI画像生成ソフトのディープラーニングによって作られた画像はインクジェットによってキャンバスに出力されている。(図28)

“These technologies allow me to construct rich new virtual worlds. I combine the language of video games and pop culture with classical references to create my own ‘Boschian’ 21st-century hellscape and purgatory.” (拙訳：これらの技術によって、私は豊かな新しい仮想世界を構築することができます。私はビデオゲームやポップカルチャーの言語と古典的な参考文献を組み合わせ、私独自の「ヒエロニムス・ボス」的な21世紀の地獄絵と煉獄を創り上げている。)

とジョン・ラフマンがコメントしているように、そのイメージは現実的なリアリティを保ちながらも、どこかSFやファンタジー、目を背けたくなるようなホラー感を持っている

る。1971年《Woodland Angel》と名付けられた作品では、片羽根の黒い姿の天使が黄色い花の咲いた木の森に幽霊のように浮かんでいる。パウル・クレーの天使のようにも見えなくはないが、おそらく日本のゲームのキャラクターを参照したものではないかと考える。(図 29) 1972年《Mutant 1》は暗い部屋の中にいる縦に長い頭を持った人のようなイメージで、顔にあたる部分以外の右肩にも目があるなど、異形な生命体となっている。(図 30) これらは CLIP-Guided Diffusion¹³⁴という AI による画像生成プログラムによって生み出されたものである。その参照、つまり入力現実世界に紐づいた参照を持たず、CLIP-Guided Diffusion におけるプログラムによって変換されたジョン・ラフマンのテキストや言葉である。これと同様の技術は最近「AI が描いた絵画」として話題になったが、その仕組みを考えれば、テキストや言葉という概念を機械的にイメージ化しているので、これらは進化した「写真装置」による「テクノ画像」として捉えることも可能である。先にあげた「POST/PHOTOGRAPHY」の 4 つの条件も満たしており、AI による画像の自動生成は「POST/PHOTOGRAPHY」領域において考えていく方がよりの確ではないかと筆者は考える。2020 年代にカメラというハードウェアであった「写真装置」は「ソフトウェア」となり、もはやプログラムそのものとなっている。この作品を見て、バックミラー的ではあるが、Google 検索などの画像検索も言葉を入力に画像を生み出す「写真装置」であったのだと改めて感じる。世界の隅々まで、もはや見たことのないものなどないと思っていたわたしたちであるが、我々の集合知によって生み出された新たな知性である AI はわたしたちに見たこともない世界を向こう側から指し示して見せているのである。この衝撃はまさにレフェランであり、「写真性」が現れる場である。参照される入力は撮影に限ったことではなく、現実があるのかないのかはもはや問題ではない。導き出されてきた未知なる視覚体験がわたしたちに何をもたらすのかだけが問題となる。さらには、ジョン・ラフマンが Instagram に投稿した展示イメージの POST には作品や床のイメージにあたる部分にジョン・ラフマンがフォローするアカウントがタグづけされている。(図 31) これが何を示しているのかは今後検討する必要はあるが、インターネットと

接続された「画像」はもはや単なるイメージではなく、ネットワークの一部であり、ハブとしての「機能」をもった複合的な「テクノ画像」であると考えられる。

本論にて、その理論を引用したアーティスト、ヒト・シュタイエルは2022年ドイツ、カッセルで開かれたドクメンタ 15に韓国の国立現代美術館より委託された作品《Animal Spirits》を出展した¹³⁵。(図 32) 本作品に関してもウェブ上の限られた情報から作品について考える。《Animal Spirits》という作品タイトルは、経済学者であるジョン・メイナード・ケインズ (John Maynard Keynes, 1883-1946) の1936年の著書『雇用・利子および貨幣の一般理論』によって発想された用語から着想を得ている。作品は暗い洞窟のような部屋の中に設置された4チャンネルのビデオインスタレーションを中心にした展示である。コンピュータシミュレーションのシステムとセンサーは観客とブラックライトによって照らされたガラスの中にある植物の状態を監視し、光の強さをインタラクティブに変化させる。メインチャンネルではAI制作のアニメーションによって、現実にあるテレビ番組のプロデューサーであり、アート集団 INLAND のメンバーが小さな山間の村に潜入し、NFT 世界における「適者生存」の架空のリアリティショーが上演されている。Bitcoins の代わりに Cheesecoins を手に入れられるかという加熱する NFT アートが作り出す経済圏をナンセンスによって皮肉った内容の作品であった。他の3チャンネルは参加者が交流する旧石器時代の洞窟壁画であった。作品についての詳細は不確定なことが多いのでこれ以上は触れないが、考えるべき点はこれらがバーチャル空間と現実空間の境界を曖昧にして作られた作品であるということだ。これまで、資本主義における価値の象徴でもあった通貨がデジタル技術によって暗号通貨となるような現代において、どこからどこまでが現実で、わたしたち人間はそのどこに位置づけられるべきなのかという内容がある種の教育的寓話のように視覚的に問うてくるのである。ヒト・シュタイエルのようなアーティストは今後メタバースや仮想空間の中での表現も当然に行なってくるであろうと考える。このヒト・シュタイエルの事例も、一見すると写真である要素が内容に思われるかもしれないが AI を装置とし、アーティストの概念を反映するように生成されていると

いう点で、「POST/PHOTOGRAPHY」の表現領域の条件を満たしている。

では、ジョン・ラフマン、ヒト・シュタイエルが示したこれらの作品はわたしたちに何を示そうとしているのだろうか？これらの作品を「POST/PHOTOGRAPHY」として考えることがわたしたちの未来にどんな意義があるのであろうか？

デジタル化が後押しをするテクノロジーの発展は入力、技術的変換、出力の全ての地点を拡張させている。それによって今後、テクノロジーによる機械的複製はますます広がり、わたしたちの表現すべてを飲み込むかのように広がり続けると考えられる。視覚に関わる全ての表現がわたしたち自身からではなく、テクノロジーから生み出されたものとなるのである。これは、わたしたちの認知にもっとも影響を与えている視覚構造をテクノロジーが支配することを意味する。「POST/PHOTOGRAPHY」を2020年の現在において考えることの意義はこの点に関わるものである。今日において、世界をイメージ化するテクノロジーについて考えることは、テクノロジーと今後どのように共存していくのかを考えることと同義になっていく。つまり、「POST/PHOTOGRAPHY」を生み出す表現の広がりに関し、テクノロジーの進歩のみによるものにさせず、「Photographicness=写真性」によって、わたしたち自身が新たな視覚構造の構築にどう関わっていくことがこれからも可能なのかを検討するということである。

わたしたち人類は、20世紀の全体主義を抑えることができなかった反省から、公的な権力に利用された規範や絶対といったものを否定するようにして、戦後ポストモダンを生み出した。現代に入り、独裁者という公的な上からの権力に代わり、現代における権力となったのは資本主義である。写真をはじめとする機械的複製はオリジナルなき模倣を作り続け、世界を写真化し、世界の秩序を作り変えることに加担してしまった。絶対や規範といったフレームを失った人類は、差異によってでしか自分達は何者であるのかという自己同一性、つまりアイデンティティを確立できなくなってしまった。この行き過ぎた相対主義による他者との差異を利用し、肥大化したのが資本主義である。絶対を持たない私たちは差異によって欲望を加速させ、資本主義を大きく育ててしまった。欲望の加速を後押し

するのが、デジタル技術、情報化社会による差異の見える化である。人間関係さえもデジタル化した「Web2.0」の時代を経て、わたしたちは知らなくてもいい隣人の生活までも日常的に目の当たりにし、欲望を掻き立て続けられているのである。

行き過ぎた相対主義は、常に誰かと比較をしながら、つまり周りを監視しながらの生活をわたしたちに強いてきている。資本主義は人々のコンプレックスと不安定な自己同一性によって支えられているのである。現代における全体主義はこの行き過ぎた相対主義を利用して現れてきている。その構造は20世紀のものとはちがっている。全体主義を作り出しているものは絶対的な権力ではない。他者へのコンプレックスと自己同一性の不安定を上手く利用し、人々の自己を優位に安定させる対象を上手く作り出すものが、あくまで民主的な方法によって権力者となり、全体主義を作り出してしまっているのである。結果として絶対を持たない同士が、相対的に作り上げた虚構と虚構を戦わせる。これが現代における戦争であり、争いの構造である。比較し合う隣人は「負の鎖」によってつなぎ合わされた悪き組み合わせとなり、自己同一性を確立するために、隣人と必然的に争うこととなる。

デジタル化された情報化社会において、私たちは「答えらしきもの」言い換えれば、「結果」だけを簡単に知れるようになった。これは0と10とだけを知っているような状態である。つまり、すべてを0か1に還元するデジタルと同じ思考の構造である。第2章、第2節でも示したように、ニューメディアを活用する資本主義の目的は世界のデータベース化であり、デジタル的な二元論に私たちの思考を閉じ込めることである。0ではない1である自分を確立したがる人々は簡単に1へと集約され、他者を0へと押し込めようとする。絶対や規範を否定し、多元的な思考を取り入れることを目指したポストモダンには、なんでもありを経て、人々の自己同一性の崩壊によって結果的にデジタル的な二元論の思考へと人々を向かわせてしまうこととなったのである。わたしたちに求められるのは、行き過ぎた相対主義を生み出したポストモダンを乗り越えていく思考なのである。

2020年代の現在において「POST/PHOTOGRAPHY」について考えることの意義はこの

ポストモダンの悪循環を生み出す 0 と 1 へ集約されてしまう思考の解体である。

現代におけるテクノ画像である写真を作り出す「装置」はヴィレム・フルッサーの時代より遥かに進化をし、「装置／機能従事者」という複合体における「機能従事者」であるわたしたちの役割を小さくさせ、その複合体から「機能従事者」を追い出そうとしている。つまり、自動化された監視社会の構築である。世界を構造化、つまりデータベース化することからわたしたちを追い出し、わたしたち人間も含めて資本主義をさらに最適化を進めようとしている。「POST/PHOTOGRAPHY」における「写真術」の開発は「装置／機能従事者」という複合体の掛け算をいかに豊かにしていくのかということを考えることである。

ジョン・ラフマンの言う「地獄絵図」は洋の東西を問わず、今現在の行動が作り出す最悪の未来を指し示す教訓として使われてきた。ジョン・ラフマンやヒト・シュタイエルは現代における「装置」、プログラムそのものである AI に入り込み、その装置の思考を通して未来を教訓的にわたしたちに示しているといえる。

「POST/PHOTOGRAPHY」の表現を行うアーティストは「装置／機能従事者」における「装置」をブラックボックスのままにはさせず、説明書、使い方といった 0 と 1 という当たり前の組み合わせをハッキングし、0 と 1 の思考の中に豊かな中間地点を生み出すことを試みているのである。これは相対主義において生まれてしまう「負の鎖」の組み合わせに別の可能性を生み出すことへとつながる思考である。不確実性、偶然性に開かれていることこそがわたしたち人間の可能性なのである。その表現はデジタル化されたテクノロジーに依存した「なんでもあり」ではなく、アーティストによるテクノロジーとのゲームにおける勝ちパターンの存在可能性の探究の結果であるといえる。

ヒト・シュタイエルは著書において、「エルズバーグのパラドックス」と呼ばれる壺ゲームの考案者、ダニエル・エルズバーグを事例に不確実性、偶然性に飛び込む「生成フィクション」について説明する。

別の決断を選ぶ気はないだろうか？もしその気になったなら、ダニエル・エルズバーグについての話を聞いてはもらえないだろうか。全く有用性のない黒やら黄色やらのボールによる、あの「エルズバーグのパラドックス」と呼ばれる壺ゲームを考えついた人物だ。エルズバーグはランド研究所に所属し、そこでゲーム理論のストラテジストという立場にありながら、「ペンタゴン文書」を世間に暴露した¹³⁶。

エルズバーグの行動は様々な不確実な要因と絡み合いながら「ウォーターゲート事件」を引き起こし、最終的にリチャード・ニクソンの失脚を引き起こしたのだった。しかし、このことこそがベトナム戦争を終わらせるためにアメリカ政府の組織的な誤魔化しを新聞社に暴露したエルズバーグがゲーム理論によって示唆していたことなのであった。彼の危険を犯した予測不能な行動こそが現実を「生成フィクション」により作り出したのである。0でも1でもない結論を導き出そうとするならば、0でも1でもない未来（例えばAとかZとか）に賭けてそこに飛び込むことがわたしたちには出来るのである。ヒト・シュタイエルはゲームが生み出す「生成フィクション」を行動に移すことに関して下記のように触れている。

あたかもそれが事実であるかのように行動しなければならないのだ。まだ存在せぬ現実を模倣し、ゲームを通じてそれを生じさせることが必要となるだろう。これが、遊びが行動へと発展していく、その際のやり方なのだ¹³⁷。

ヴィレム・フルッサーは写真家を「ホモ・ファーベル（働く人）」ではなく「ホモ・ルーデンス（遊ぶ人）」であると表現した。彼らは写真のプログラムの可能性を汲み尽くし、あらゆる可能性を実現しようとするのである。テクノロジーの進歩が進み、世界への認知に関わるイメージの生成からわたしたちがさらに阻害される現代において、「機能従事者」である写真家の仕事はますます「装置」とのゲームの中で論理的な機械やテクノロ

ジーには考えつかない「生成フィクション」を作り出し、それを実行して新たな現実を作り出すこととなっていく。それはポストモダンのように、虚構と虚構のぶつかり合いを争いの原因にさせず、虚構から豊かな可能性を分裂生成させ作ることである。

「POST/PHOTOGRAPHY」のアーティストたちが行っていることは来るべき未来において、わたしたちがテクノロジーとともに創造的に生きていけるのかという問いに対する進行形の回答を存在可能性として生成するものである。つまり、創造性を発揮するための椅子のすべてをテクノロジーにいかにかに明け渡さないでいられるかということである。

「POST/PHOTOGRAPHY」が作り出す可能性はデジタル化された現代におけるわたしたち人間と装置であるテクノロジーとの共存可能性をしめした現実を創造する有用性のゲームなのである。わたしたちとテクノロジーとの関係を0と1に還元された必然にしないためのゲームのストラテジーが「POST/PHOTOGRAPHY」のアーティストたちが示すものなのである。コンテンポラリーアートとメディア（コンピュータリゼーションやSNSなどによる情報メディアのインフラ化）の接点の中で次々と写真変異株として生まれる「POST/PHOTOGRAPHY」という写真表現の未来を考察することは、ヴィレム・フルッサーが著書『写真の哲学のために』の最後で提示した

写真の哲学には、さまざまな装置によって支配される世界のなかで自由の--そしてそれと共に意味付与の--可能性について考察するという課題があります¹³⁸。

という課題へのひとつの回答であり、この世界でわたしたちが今後どのように自由を持ち得るのかということを考えることである。今後もヴィレム・フルッサーの思想のさらなるアップデートも重要なこととなっていくだろう。

先にあげたワリード・ベシュティの問題提起でもわかるように、先行するアーティストたちの思考に対し、コンテンポラリーアートの写真表現、現代写真における批評は遅れをとっており、大幅なアップデートとその緊急性が求められている。筆者としてはこの領

域においては、今後も引き続き自身も作品制作という実践・実験も行うことで、アーティストの技術的側面にも寄り添った研究を続けていくことが重要であると考え。さらには、さまざまな領域の中間地点や新たなメディア領域に現れる表現を丁寧に検討し、これまで「写真」として扱われなかった表現も単に「出力」といった手法や技術によってだけではなく、「写真変異株」として見ることができるのかを丁寧に検討していくことが今後の課題である（何でも「写真変異株」になるというわけではない）。また、ソーシャリーな問題、身体性、そして新たなドキュメンタリーといった本論においては触れられていないコンテンポラリーアートの領域における写真表現を今後、今回検討した

「POST/PHOTOGRAPHY」とどう接続点を見つけて論じていくのかということは今後の研究の課題としたい。

本論を執筆するにあたり、図版掲載のお願いを快く受けてくださり、ご協力をいただいたアーティスト、ギャラリー・美術館、出版社の皆様、ここまでご指導賜りました指導教官および、諸先生方、大学院準備室、教務科など大学院職員の皆様、時に厳しい意見を交わし合いながら、展覧会を企画したりするなど刺激をし合いながら共に学んできた同級生、ゼミの仲間たち。そして、自身が病床にあるにも関わらず、筆者の背中を押し続けてくれた亡き妻に末筆ながら、この場を借りて最大の感謝を述べて、本論を締めさせていただきます。（139,599字）

参考文献

- ・スーザン・ソントグ、『写真論』、近藤耕人訳、晶文社、1979年。
- ・ジル・ドゥールーズ／フェリックス・ガタリ、『カフカ：マイナー文学のために』、宇波彰、岩田行一訳、法政大学出版局、1979年。
- ・トム・ウルフ、『現代美術コテンパン』、高島平吾訳、晶文社セレクション、1984年。
- ・マーシャル・マクルーハン、『メディア論—人間の拡張の諸相』、栗原裕、河本仲聖訳、みすず書房、1987年。
- ・カルヴィン・トムキンス、『ザ・シーナー—ポストモダン・アート』、高島平吾訳、PARCO出版局、1989年。
- ・ヴィレム・フルッサー、『写真の哲学のために』、深川雅文訳、勁草書房、1991年
- ・ブルース・チャトウィン、『ウッツ男爵』、池内紀訳、文藝春秋、1993年。
- ・浅田彰、『「歴史の終わり」と世紀末の世界』、小学館、1994年。
- ・マイケル・フリード、「芸術の客体性」、浅田彰・岡崎乾二郎・松浦寿夫編、『批評空間 1995年【臨時増刊号】モダニズムのハードコア』、太田出版、1995年
- ・清水穰、『不可視性としての写真＝ジェームズ・ウェリング＝』、ワコウ・ワークス・オブ・アート、1995年。
- ・ヴィレム・フルッサー、『プロジェクトからサブジェクトへ』、村上淳一訳、東京大学出版会、1996年。
- ・ロラン・バルト、『明るい部屋—写真についての覚書』、花輪光役、みすず書房、1997年
- ・ヴィレム・フルッサー、『テクノコードの誕生—コミュニケーション学序』、村上淳一訳、東京大学出版会、1997年。
- ・ヴァルター・ベンヤミン、『図説 写真小史』、久保哲司訳、筑摩書房、1998年。
- ・ヴァルター・ベンヤミン、佐々木基一編『複製技術時代の芸術』、晶文社、1999年。

- ・トニー・ゴドフリー、『コンセプチュアル・アート』、木幡和枝訳、岩波書店、2001年。
- ・松井みどり、『アート：“芸術”が終わった後の“アート”』、朝日出版社、2002年。
- ・坂井 榮八郎、『ドイツ史 10 講』、岩波書店、2003年。
- ・ゲルハルト・リヒター、『ゲルハルト・リヒター写真論/絵画論』、清水穰訳、淡交社、2005年。
- ・マーシャル・マクルーハン、「プレイボーイ・インタビュー—大衆文化とメディアの形而上学の司祭とのざっくばらんな対談」、『エッセンシャル・マクルーハン—メディア論の古典を読む』、有馬哲夫訳、pp. 15-58、NTT 出版、2007年
- ・ジャン・ボードリヤール、『シミュラクルとシミュレーション』、法政大学出版局、2008年。
- ・シャーロット・コットン、『現代写真論 コンテンポラリーアートとしての写真のゆくえ』、大橋悦子・大木美智子訳、晶文社、2010年
- ・村岡晋一、『ドイツ観念論 カント・フィヒテ・シェリング・ヘーゲル』、講談社、2012年。
- ・杉本博司、『アートの起源』、新潮社、2012年。
- ・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年。
- ・伊藤守編『アフター・テレビジョン・スタディーズ』、せりか書房、2014年。
- ・大森克俊、美術手帖編集部編『コンテンポラリー・ファインアート:同時代としての美術』、美術出版社、2014年。
- ・ロザリンド・クラウス、「メディウムの再発見」、星野太訳、『表象 08』、pp. 46-67、月曜社、2014年。
- ・深川雅文、「interview with Thomas Ruff」ART & Article by Masafumi Fukagawa、2016年
HP: https://www.mfukagawa.com/post/interview_with_thomas_ruff
- ・グレアム・ハーマン、『非唯物論: オブジェクトと社会理論』、河出書房新社、2019年。
- ・ケヴィン・ケリー、『テクニウム—テクノロジーはどこへ向かうのか?』、みすず書房、2014年。
- ・ケヴィン・ケリー、『『テクニウム』を超えて——ケヴィン・ケリーの語るカウンターカルチャーから人工知能の未来まで (NEXT VISION (NextPublishing))』、服部桂編、インプレス R&D、

2015年

・シャーロット・コットン、『写真は魔術 アート・フォトグラフィーの未来形』、深井佐和子訳、

光村推古書院、2015年

・湊千尋・後藤繁雄、『hyper-materiality on photo - Hidden sense of Japanese

Photography』、大伸社、2015年。

・ミシェル・ウェルベック、『地図と領土』、野崎歓訳、筑摩書房、2015年。

・ケヴィン・ケリー、『〈インターネット〉の次に来るもの 未来を決める12の法則』、NHK出版、

2016年。

・東京国立近代美術館、金沢21世紀美術館、読売新聞東京本社文化事業部編『トーマス・ルフ』、

クリストファー・スティヴンズ、ブライアン・アムスタッツ訳、読売新聞社、東京国立近代美術館、金沢21世紀美術館、2016年

・シャーロット・コットン、『現代写真論 新版 コンテンポラリーアートとしての写真のゆくえ』大橋悦子・大木美智子役、晶文社、2016年。

・ホンマタカシ、「鏡にうつす、私の写真 トーマス・ルフとの対話（ホンマタカシの映像リテラシー 換骨奪胎（特別番外編） トーマス・ルフに会いにデュッセルドルフへ）」、『芸術新潮 67』、新潮社、2016年

・松本健太郎編『理論で読むメディア文化：「今」を理解するためのリテラシー』、新潮社、2016年。

・アレキサンダー・R・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のか』、北野圭介訳、人文書院、2017年。

・水野博介、『ポストモダンのメディア論 ハイブリッド化するメディア・産業・文化』、学文社、

2017年。

・ユク・ホイ、「中国における技術への問い—宇宙技芸詩論序論（1）」、『ゲンロン 7』、仲山ひふみ訳、pp. 206-221、株式会社ゲンロン、2017年。

・アーサー・C・ダントー、『アートとは何か：芸術の存在論と目的論』、佐藤一進訳、人文書院、

2018年。

・ホンマタカシ、『ホンマタカシの換骨奪胎: やってみてわかった!最新映像リテラシー入門』、新潮社、2018年。

・後藤繁雄、『アート戦略/コンテンポラリーアート虎の巻』、光村推古書院、2018年。

・ジェームス・ブライドル、『ニュー・ダーク・エイジテクノロジーと未来についての10の考察』、久保田晃弘訳、NTT出版、2018年。

・レフ・マノヴィッチ、久保田晃弘、きりとりめでの編『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、きりとりめでの訳、ビー・エヌ・エヌ新社、2018年。

・ユク・ホイ、「中国における技術への問い—宇宙技芸詩論序論(2)」、『ゲンロン8』、仲山ひふみ訳、pp. 247-259、株式会社ゲンロン、2018年。

・ユク・ホイ、「中国における技術への問い—宇宙技芸詩論序論(3)(最終回)」、『ゲンロン9』、仲山ひふみ訳、pp. 168-190、株式会社ゲンロン、2018年。

・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」、甲斐義明編、『写真の理論』、月曜社、甲斐義明訳、2017年。

・久保田晃弘、畑中実『メディア・アート原論 あなたは、いったい何を探し求めているのか?』、フィルムアート社、2018年。

・港千尋、『インフラグラム 映像文明の新世紀』、講談社、2019年

・後藤繁雄、湊千尋、深川雅文、『現代写真アート原論 「コンテンポラリーアートとしての写真」の進化形へ』、フィルムアート社、2019年。

・ユク・ホイ、「芸術と宇宙技芸 第1回 ポスト・ヨーロッパ哲学のために」、『ゲンロン10』、仲山ひふみ訳、pp. 214-223、株式会社ゲンロン、2019年。

・平倉圭、『かたちは思考する: 芸術制作の分析』、東京大学出版会、2019年。

・テッド・チャン、『息吹』、大森望訳、早川書房、2019年。

・モリス・バーマン、『デカルトからベイトソンへ 世界の再魔術化』、柴田元幸訳、文藝春秋、

2019 年。

- ・大山顕、『新写真論 スマホと顔 (ゲンロン叢書)』、株式会社ゲンロン、2020 年。
- ・ジェームス・ラヴロック、『ノヴァセン』、松島倫明訳、NHK 出版、2020 年。
- ・清水穰、『デジタル写真論 イメージの本性』、東京大学出版会、2020 年。
- ・水野勝仁、「シミュレートされた重なり」という奇妙な象客体」、甲南女子大学研究紀要 I 第 56 号、2020 年。
- ・ユク・ホイ、「芸術と宇宙技芸 第 2 回 ヨーロッパのあとに、悲劇的なものをこえて」、『ゲンロン 11』、伊勢康平訳、pp. 264-280、株式会社ゲンロン、2020 年。
- ・後藤繁雄、山下萌子編『アート戦略 2 アートの秘密を説きあかす』、光村推古書院、2021 年。
- ・後藤繁雄、『MUTANT(s) on POST/PHOTOGRAPHY』、アートビートパブリッシャーズ、2021 年
- ・ケヴィン・ケリー、『5000 日後の世界 すべてが AI と接続された「ミラーワールド」が訪れる』、PHP 研究所、2021 年。
- ・水野勝仁、「組み合わせのゲーム」としての「テクノ画像」制作」、勝又公仁彦編『写真 2 現代写真: 行為・イメージ・態度』、pp. 219-234、京都芸術大学 東北芸術工科大学 出版局 芸術学舎、2021 年。
- ・ユク・ホイ、「芸術と宇宙技芸 第 3 回 山水画の論理に向けて」、『ゲンロン 12』、伊勢康平訳、pp. 334-351、株式会社ゲンロン、2021 年。
- ・ヒト・シュタイエル『デューティーフリー・アート：課されるものなき芸術 星を覆う 内戦時代のアート』、大森克俊訳、フィルムアート社、2021 年。
- ・千葉雅也、『現代思想入門』、講談社、2022 年。
- ・ユク・ホイ、『再帰性と偶然性』、原島大輔訳、青土社、2022 年。
- ・港千尋、『写真論-距離・他者・歴史』、中公選書、2022 年
- ・William J. Mitchell, *The reconfigured eye: Visual truth in the post-photographic era*, MIT

Press, Cambridge, 1992.

• Michael Fried, *Why Photography Matters as Art as Never Before*, New Haven, Yale University Press, 2008.

• Stefan Gronert, "Photographic Emancipation", *THE DÜSSELDORF SCHOOL OF PHOTOGRAPHY*, New York, aperture foundation, 2009.

• Walead Beshty, "Beyond the Silent Paper", *IANN contemporary art photography in Asia Vol.3*, pp. 17-31, 2009.

• Charlotte Cotton, Alex Klein, ed., *Words Without Pictures*, New York, aperture foundation, 2010.

• Walead Beshty, *Walead Beshty: Selected Correspondences 2001-2010*, Bologna, Damiani, 2010.

• Artie Vierkant, "The Image Object Post-Internet", 2010, PDF chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_us.pdf

• Walead Beshty, *Walead Beshty: Natural Histories*, , Zurich, JRP|Ringier, 2011

• Walead Besthy, *INDUS TRIAL PORTRAITS*, Zurich, JRP|Ringier, 2012.

• Markus Kramer, *Thomas Ruff. Modernism*, Heidelberg, Kehrer, 2012.

• Jon Rafman, *Nine Eyes of Google Street View*, Paris, JBE BOOKS, 2012.

• Joanna Lehan, Kristen Lubben, Christopher Phillips, Carol Squiers, *A Different Kind of Order: The ICP Triennial*, Munich, Prestel, 2013.

• Markus Kramer, *Photographic Objects: Thomas Ruff, Wade Guyton, Seth Price, Kelley Walker, Spiros Hadjidjanos*, Heidelberg, Kehrer, 2013.

• Lucas Blalock, *Windows, Mirrors, Tabletops*, London, Morel, 2014.

• Hannah Freedberg, ed., *Thomas Ruff, Photograms and Negatives*, Beverly Hills, Gagosian Gallery, 2014.

- Robert Shore, *Post-Photography: The Artist with a Camera*, London, Laurence King Publishing, 2014
- Jörg Schellmann, ed., *Thomas Ruff: Editions 1988–2014: Catalogue Raisonné*, Berlin, Hatje Cantz, 2015.
- Walead Besthy, ed., *Ethics (Whitechapel: Documents of Contemporary Art)*, MIT Press, Cambridge, 2015.
- Walead Besthy, *33 Texts: 93,614 Words: 581,035 Characters: Selected Writings (2003–2015)* By Walead Beshty, urich, JRP|Ringier, 2016
- Jon Rafman, *Jon Rafman: Nine Eyes*, Los Angeles, New Documents, 2016.
- Lucas Blalock, *Making Memories*, London, SPBH Editions, 2016.
- Iwona Blazwick, ed., *Thomas Ruff*, London, Whitechapel Gallery, 2017.
- Walead Beshty, *Walead Beshty*, Berlin, Distanz, 2017
- Charlotte Cotton, Marina Chao, Pauline Vermare, ed., *Public, Private, Secret: On Photography and the Configuration of Self*, New York, aperture foundation, 2018.
- Walead Besthy, *Picture Industry: A Provisional History of the Technical Image (1844–2018)*, Zurich, JRP|Ringier, 2018.
- Eva Respini, ed., *ART IN THE AGE OF THE INTERNET 1989 TO TODAY*, Boston, ICA, 2018.
- Thomas Ruff, Elizabeth Gordon, ed., *THOMAS RUFF TRANSFORMING PHOTOGRAPHY*, New York, David Zwirner, 2019.
- Jon Rafman, “Nine Eyes of Google Street View, 2008-ongoing”, Michael Connor, ed., *The Art Happens Here: Net Art Anthology*, pp. 272-274, New York, Rhizome, 2019.
- Herausgeber Susanne Pfeffer, ed., *Images*, London, Koenig Books, 2019.
- Markus Kramer, *The Technological Hand*, Heidelberg, Kehrer, 2019.
- Steven Humbelt, ed., *OFF Camera*, Amsterdam, Roma Publications, 2020.

- Charlotte Cotton, *The Photograph As Contemporary Art (World of Art)*, London, Thames & Hudson, 2020.
- Charlotte Cotton, *Curator Conversations*, London, 1000 Words, 2021.
- Lucas Blalock, *Figures*, Brussels, ZERO PRESS, 2021.
- Lucas Blalock, Stanley Wolukau-Wanambwa, ed., *The Lives of Images, Vol. 2: Analogy, Attunement, and Attention*, pp. 287-303, New York, aperture foundation, 2021.
- Walead Besthy, *Walead Besthy: Works in Exhibition 2011–2020*, London, Koenig Books, 2021.
- Olivier Zahm, Aleph Molinari, “JON RAFMAN interview by OLIVIER ZAHM and ALEPH MOLINARI”, Olivier Zahm, ed., *PURPLR THE FUTURE ISSUE #37 S/S 2022*, Paris, PURPLE INSTITUTE PUBLISHER, 2022.

図版一覧

- 図 1 トーマス・ルフ (Thomas Ruff)、《Porträts》、写真、1986–1991、「トーマス・ルフ展」展示風景、2016年、東京国立近代美術館、筆者撮影
- 図 2 トーマス・ルフ (Thomas Ruff)、《andere Porträts》、写真、1994–1995、「トーマス・ルフ展」展示風景、2016年、東京国立近代美術館、筆者撮影
- 図 3 トーマス・ルフ (Thomas Ruff)、《jpeg》、写真、2004-、「トーマス・ルフ展」展示風景、2016年、東京国立近代美術館、筆者撮影
- 図 4 トーマス・ルフ (Thomas Ruff)、《Substrate》、写真、2001-、「トーマス・ルフ展」展示風景、2017年、金沢 21 世紀美術館、筆者撮影
- 図 5 トーマス・ルフ (Thomas Ruff)、《cycles》、写真、2008-、「トーマス・ルフ展」展示風景、2016年、東京国立近代美術館、筆者撮影
- 図 6 ワリード・ベシュティ (Walead Besthy)、《Copper (FedEx Golf Club Tube 2016 FEDEX 158667 REV 5/16 SSCC), International Priority, Los Angeles–Hong Kong trk# 774718917105, March 15–19, 2019, International Priority, Hong Kong–Los Angeles trk#775232784927, May 17–21,2019》、Polished copper, accrued FedEx shipping and tracking labels、2019-／《Copper (FedEx Large Kraft Box 2004 FEDEX 5 号箱), International Priority, Los Angeles–Hong Kong trk#774672361246, March 11–13, 2019, International Priority, Hong Kong–Los Angeles trk#775244030439, May 17–22, 2019, Priority Overnight, Los Angeles–Los Angeles trk#776869252917, October 31–November 1,2019》、Polished copper, accrued FedEx shipping and tracking labels、2019-／《Copper (FedEx Large Kraft Box 2004 FEDEX 6 号箱), International Priority, Los Angeles–Hong Kong trk#774671283860, March 11-13, 2019, International Economy, Hong Kong-Schlieren

trk#775390146969, June 6-11, 2019》、Polished copper, accrued FedEx shipping and tracking labels、2019-、© Walead Beshty, Courtesy Regen Projects, Los Angeles、Installation view, Regen Projects at Art Basel Hong Kong 2019, Hong Kong, China Works pictured: Keiju Kita ※作品名はすべて撮影当時のもの

図 7 ワリード・ベシュティ (Walead Besthy)、《FedEx Large Kraft Box 2008 FEDEX 330510 REV 6/08 GP, International Priority, Los Angeles–Tokyo trk#778608488323, March 9–13, 2017, International Priority, Tokyo–Los Angeles trk#805795452215, July 13–14, 2017, International Priority, Los Angeles–Nagoya trk#775538963986, June 21–26, 2019, International Priority, Nagoya–Los Angeles trk#777042659450, November 22–26, 2019》、Laminated Mirropane, FedEx shipping box, accrued FedEx shipping and tracking labels、2017–／ 《FedEx Large Kraft Box 2008 FEDEX 330510 REV 6/08 GP, International Priority, Los Angeles–Tokyo trk#778608484821, March 9–13, 2017, International Priority, Tokyo–Los Angeles trk#805795452126, July 13–14, 2017, International Priority, Los Angeles–Nagoya trk#775538964044, June 21–26, 2019, International Priority, Nagoya–Los Angeles trk#777042659542, November 22–26, 2019》、Laminated glass, FedEx shipping box, accrued FedEx shipping and tracking labels、2017–／ 《FedEx Large Kraft Box 2008 FEDEX 330510 REV 6/08 GP, International Priority, Los Angeles–Tokyo trk#778608488323, March 9–13, 2017, International Priority, Tokyo–Los Angeles trk#805795452215, July 13–14, 2017, International Priority, Los Angeles–Nagoya trk#775538963986, June 21–26, 2019, International Priority, Nagoya–Los Angeles trk#777042659450, November 22–26, 2019》、Laminated

Mirropane, FedEx shipping box, accrued FedEx shipping and tracking labels、2017-、© Walead Beshty, Courtesy Regen Projects, Los Angeles、Installation view, Aichi Triennale 2019, Nagoya, Japan Works pictured: Keiju Kita ※作品名はすべて撮影当時のもの

- 図 8 ワリード・ベシュティ (Walead Besthy)、《Industrial Portraits》、Chromogenic prints and black and white fiber-based photographic prints、2020、© Walead Beshty, Courtesy Regen Projects, Los Angeles、Installation view, Walead Beshty: Industrial Portraits at MAST Foundation, Bologna, Italy, 2020、Work pictured: Keiju Kita
- 図 9 アウグスト・ザンダー (August Sander)、《Menschen des 20. Jahrhunderts》、Chromogenic prints and black、年代不明、Installation view, Fondazione MAST, Bologna, Italy Works pictured: Keiju Kita
- 図 10 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』、2013年、© Lucas Blalock、筆者撮影
- 図 11 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』、2013年、© Lucas Blalock、筆者撮影
- 図 12 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』、2013年、© Lucas Blalock、筆者撮影
- 図 13 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』、2013年、© Lucas Blalock、筆者撮影
- 図 14 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、《Making Memeries》 by Lucas Blalock, part of programme at Tate Modern curated by Self Publish, Be Happy, 20-26 May 2016、© Lucas Blalock, Courtesy Self Publish, Be Happy
- 図 15 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『Figure』、2021年、筆者撮影、© ZOLO PRESS, © Lucas Blalock

- 図 16 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『Figure』、2021 年、筆者撮影、
© ZOLO PRESS, © Lucas Blalock
- 図 17 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『Figure』、2021 年、筆者撮影、
© ZOLO PRESS, © Lucas Blalock
- 図 18 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『Figure』、2021 年、筆者撮影、
© ZOLO PRESS, © Lucas Blalock
- 図 19 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『Figure』、2021 年、筆者撮影、
© ZOLO PRESS, © Lucas Blalock
- 図 20 ジョン・ラフマン (Jon Rafman)、《Restrup Kærvej, Aalborg, Denmark》、
(年代不明) ©Jon Rafman, Courtesy New Documents
- 図 21 アンリ・カルティエ・ブレッソン (Henri Cartier-Bresson)、《Behind the
Gare Saint-Lazare》, 1932 ,© Henri Cartier-Bresson/Magnum Photos/アフロ
- 図 22 ジョン・ラフマン (Jon Rafman)、《Rue de la Huchette, Paris, France》,年
代不明 ©Jon Rafman, Courtesy Jon Rafman
- 図 23 ロベール・ドアノー (Robert Doisneau)、《パリ市庁舎前の恋人》、1950 年」
©Atelier Robert Doisneau/Contact, Courtesy Contact
- 図 24 横田大輔、《Untitled》、UV Inkjet Print (StareReap 2.5 プリント)、2021
年、「Alluvion」展示風景、2021 年、RICOH ART GALLERY、筆者撮影
- 図 25 横田大輔、《Untitled》(detail)、UV Inkjet Print (StareReap 2.5 プリント)、
2021 年、「Alluvion」展示風景、2021 年、RICOH ART GALLERY、筆者撮影
- 図 26 多和田有希、《THEGIRLWHOWASPLUGGEDIN》、Inkjet Print、2021 年、
「写真は変成する MUTANT(S) on POST/PHOTOGRAPHY 京都芸術大学 写
真・映像コース選抜展 KUA P&V」展示風景、2021 年、京都芸術大学 ギャル
リ・オーブ、筆者撮影
- 図 27 多和田有希、《THEGIRLWHOWASPLUGGEDIN》(detail)、Inkjet Print、

2021年、「写真は変成する MUTANT(S) on POST/PHOTOGRAPHY 京都芸術
大学 写真・映像コース選抜展 KUA P&V」展示風景、2021年、京都芸術大学 ギ
ャラリー・オーブ、筆者撮影

- ☒ 28 ジョン・ラフマン (Jon Rafman)、'Counterfeit Poast'、Installation view
Sprüth Magers、Berlin、©Jon Rafman, Courtesy Sprüth Magers
- ☒ 29 ジョン・ラフマン (Jon Rafman)、ᄒᄒᄒᄒᄒᄒ 《Woodland Angel》、2022、
Inkjet print and acrylic on canvas、©Jon Rafman, Courtesy Sprüth Magers
- ☒ 30 ジョン・ラフマン (Jon Rafman)、ᄒᄒᄒᄒᄒᄒ 《Mutant 1》、2022、Inkjet
print and acrylic on canvas、©Jon Rafman, Courtesy Sprüth Magers
- ☒ 31 ジョン・ラフマン (Jon Rafman)、'Counterfeit Poast'、Instagram
(@jonrafman) screenshot ©Jon Rafman, Courtesy Sprüth Magers
- ☒ 32 ヒト・シュタイエル (Hito Steyer) 《Animal Spirits》, 2022 Single channel
HD video, live computer simulation, sensor devices, glass spheres, organic
materials Duration: 24 min; simulation duration variable; dimensions
variable Courtesy the artist, Andrew Kreps Gallery, New York and Esther
Schipper, Berlin/Paris/Seoul Exhibition view: Hito Steyerl, Animal Spirits,
Kunsthau Graz, Graz, 2022 © Hito Steyerl / VG Bild-Kunst, Bonn 2023
Photo © Kunsthau Graz/N. Lackner

図版



図 1 トーマス・ルフ (Thomas Ruff)、《Porträts》、写真、1986-1991、「トーマス・ルフ展」展示風景、
2016年、東京国立近代美術館、筆者撮影



図 2 トーマス・ルフ (Thomas Ruff)、《andere Porträts》、写真、1994-1995、「トーマス・ルフ展」展示風景、
2016年、東京国立近代美術館、筆者撮影



図 3 トーマス・ルフ (Thomas Ruff)、《jpeg》、写真、2004-、「トーマス・ルフ展」展示風景、2016 年、東京国立近代美術館、筆者撮影



図 4 トーマス・ルフ (Thomas Ruff)、《Substrate》、写真、2001-、「トーマス・ルフ展」展示風景、2017 年、金沢 21 世紀美術館、筆者撮影



図 5 トーマス・ルフ (Thomas Ruff)、《cycles》、写真、2008-、「トーマス・ルフ展」展示風景、2016年、東京国立近代美術館、筆者撮影



図 6 ワリード・ベシュティ (Walead Besthy)、《Copper (FedEx Golf Club Tube 2016 FEDEX 158667 REV 5/16 SSCC), International Priority, Los Angeles–Hong Kong trk# 774718917105, March 15–19, 2019, International Priority, Hong Kong–Los Angeles trk#775232784927, May 17–21,2019》、Polished copper, accrued FedEx shipping and tracking labels、2019-／《Copper (FedEx Large Kraft Box 2004 FEDEX 5 号箱), International Priority, Los Angeles–Hong Kong trk#774672361246, March 11–13,

2019, International Priority, Hong Kong–Los Angeles trk#775244030439, May 17–22, 2019, Priority Overnight, Los Angeles–Los Angeles trk#776869252917, October 31–November 1, 2019》、Polished copper, accrued FedEx shipping and tracking labels、2019-／《Copper (FedEx Large Kraft Box 2004 FEDEX 6 号箱), International Priority, Los Angeles–Hong Kong trk#774671283860, March 11-13, 2019, International Economy, Hong Kong–Schlieren trk#775390146969, June 6-11, 2019》、Polished copper, accrued FedEx shipping and tracking labels、2019-、© Walead Beshty, Courtesy Regen Projects, Los Angeles、Installation view, Regen Projects at Art Basel Hong Kong 2019, Hong Kong, China Works pictured: Keiju Kita ※作品名はすべて撮影当時のもの



図 7 ワリード・ベシュティ (Walead Besthy)、《FedEx Large Kraft Box 2008 FEDEX 330510 REV 6/08 GP, International Priority, Los Angeles–Tokyo trk#778608488323, March 9–13, 2017, International Priority, Tokyo–Los Angeles trk#805795452215, July 13–14, 2017, International Priority, Los Angeles–Nagoya trk#775538963986, June 21–26, 2019, International Priority, Nagoya–Los Angeles trk#777042659450, November 22–26, 2019》、Laminated Mirropane, FedEx shipping box, accrued FedEx shipping and tracking labels、2017-／《FedEx Large Kraft Box 2008 FEDEX 330510 REV 6/08 GP, International Priority, Los Angeles–Tokyo trk#778608484821, March 9–13, 2017, International

Priority, Tokyo–Los Angeles trk#805795452126, July 13–14, 2017, International Priority, Los Angeles–Nagoya trk#775538964044, June 21–26, 2019, International Priority, Nagoya–Los Angeles trk#777042659542, November 22–26, 2019》、Laminated glass, FedEx shipping box, accrued FedEx shipping and tracking labels、2017–／《FedEx Large Kraft Box 2008 FEDEX 330510 REV 6/08 GP, International Priority, Los Angeles–Tokyo trk#778608488323, March 9–13, 2017, International Priority, Tokyo–Los Angeles trk#805795452215, July 13–14, 2017, International Priority, Los Angeles–Nagoya trk#775538963986, June 21–26, 2019, International Priority, Nagoya–Los Angeles trk#777042659450, November 22–26, 2019》、Laminated Mirropane, FedEx shipping box, accrued FedEx shipping and tracking labels、2017–、© Walead Beshty, Courtesy Regen Projects, Los Angeles、Installation view, Aichi Triennale 2019, Nagoya, Japan Works pictured: Keiju Kita ※作品名はすべて撮影当時のもの



図 8 ワリード・ベシュティ (Walead Beshty)、《Industrial Portraits》、Chromogenic prints and black and white fiber-based photographic prints、2020、© Walead Beshty, Courtesy Regen Projects, Los Angeles、Installation view, Walead Beshty: Industrial Portraits at MAST Foundation, Bologna, Italy, 2020、Work pictured: Keiju Kita



図 9 アウグスト・ザンダー (August Sander)、《Menschen des 20. Jahrhunderts》、Chromogenic prints and black、年代不明、Installation view, Fondazione MAST, Bologna, Italy Works pictured: Keiju Kita

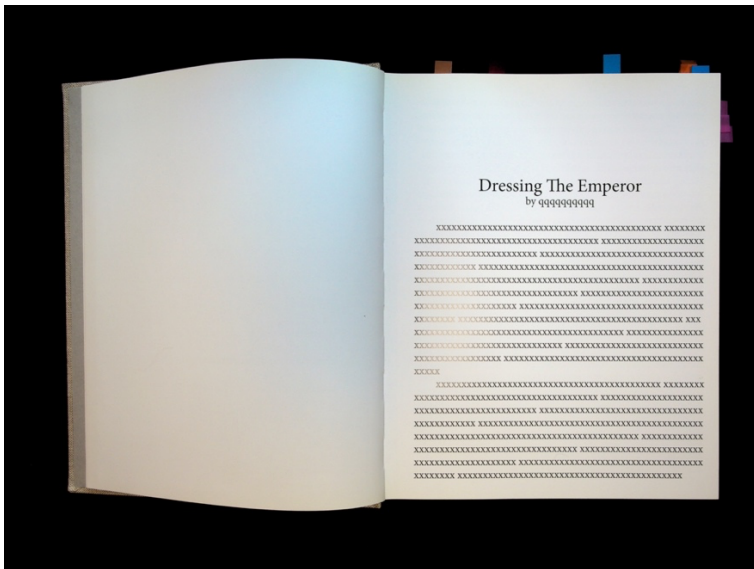


図 10 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』、2013 年、
©Mörel, © Lucas Blalock、筆者撮影

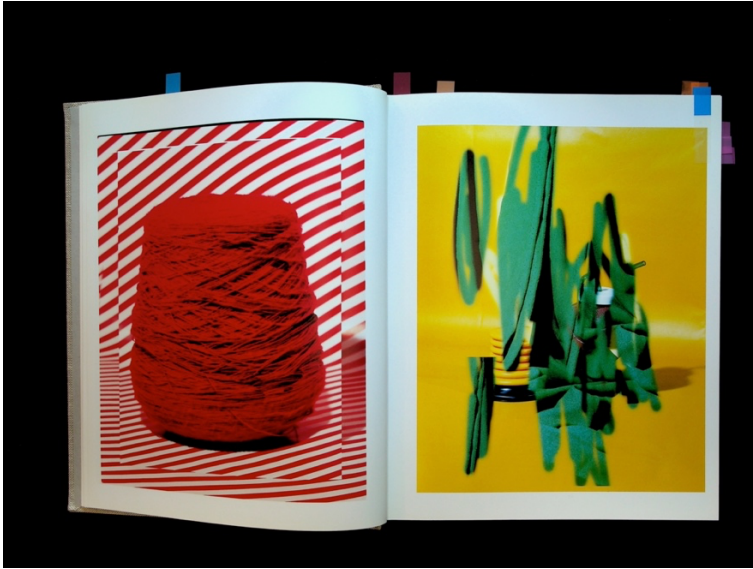


図 11 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』、2013 年、

©Mörel, © Lucas Blalock、筆者撮影



図 12 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』、2013 年、

©Mörel, © Lucas Blalock、筆者撮影

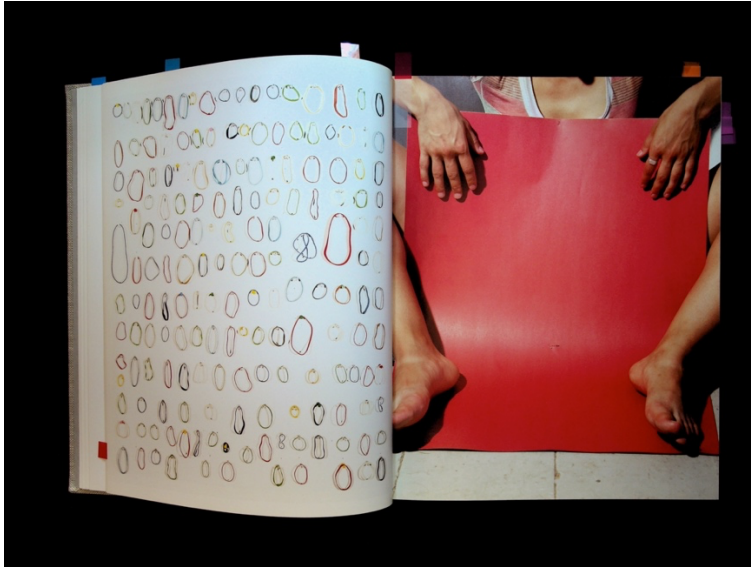


図 13 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『WINDOWS MIRRORS TABLETOPS』、2013 年、

©Mörel, © Lucas Blalock、筆者撮影



図 14 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、《Making Memeries》 by Lucas Blalock, part of
programme at Tate Modern curated by Self Publish, Be Happy, 20-26 May 2016、© Lucas Blalock,

Courtesy Self Publish, Be Happy



図 15 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『Figure』、2021 年、筆者撮影、© ZOLO PRESS, ©

Lucas Blalock

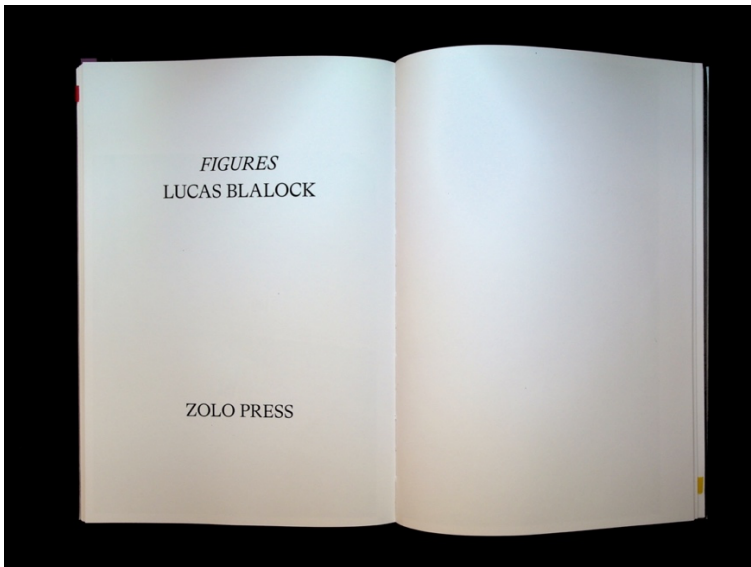


図 16 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『Figure』、2021 年、筆者撮影、© ZOLO PRESS, ©

Lucas Blalock



図 17 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『Figure』、2021年、筆者撮影、© ZOLO PRESS, ©

Lucas Blalock

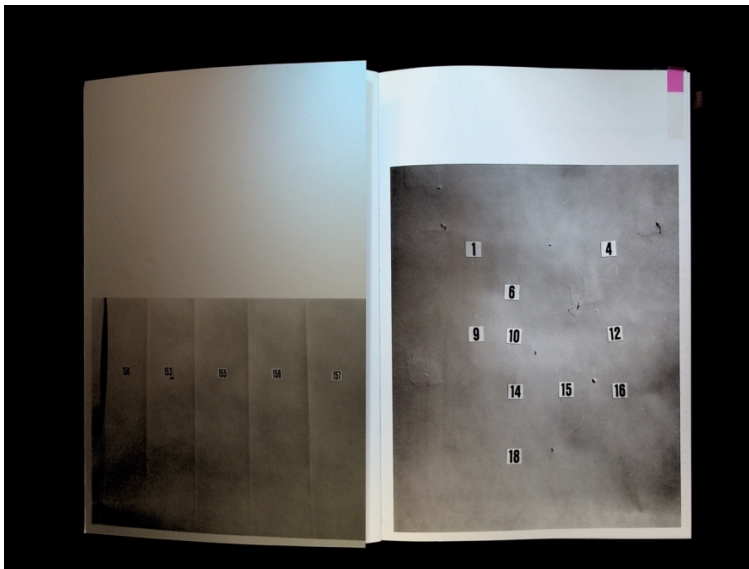


図 18 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『Figure』、2021年、筆者撮影、© ZOLO PRESS, ©

Lucas Blalock

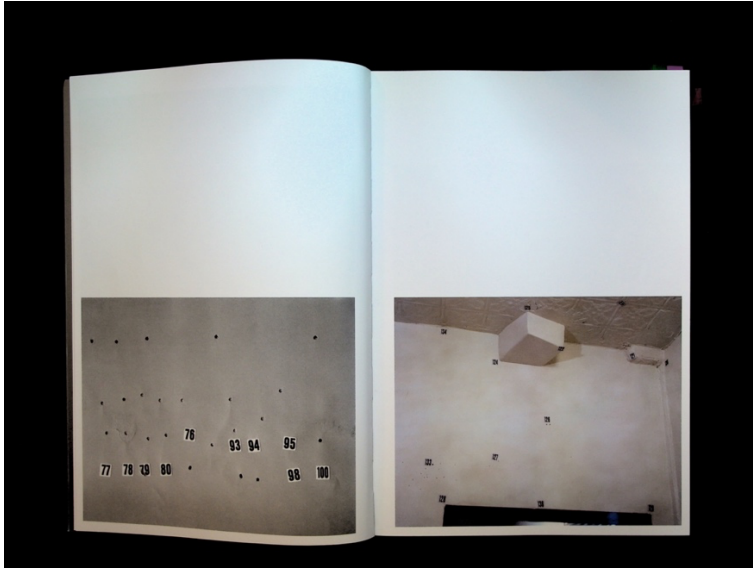


図 19 ルーカス・ブレイロック (Lucas Blalock)、『Figure』、2021 年、筆者撮影、© ZOLO PRESS, ©

Lucas Blalock



図 20 ジョン・ラフマン (Jon Rafman)、《Restrup Kærvej, Aalborg, Denmark》、(年代不明) ©Jon

Rafman, Courtesy the artist and Sprüth Magers.



図 21 アンリ・カルティエ・ブレッソン (Henri Cartier-Bresson)、《Behind the Gare Saint-Lazare》, 1932 ,© Henri Cartier-Bresson/Magnum Photos/アフロ



図 22 ジョン・ラフマン (Jon Rafman)、《Rue de la Huchette, Paris, France》,年代不明 ©Jon Rafman, Courtesy the artist and Sprüth Magers.



図 23 ロベール・ドアノー (Robert Doisneau)、《パリ市庁舎前の恋人》、1950年」©Atelier Robert

Doisneau/Contact, Courtesy Contact

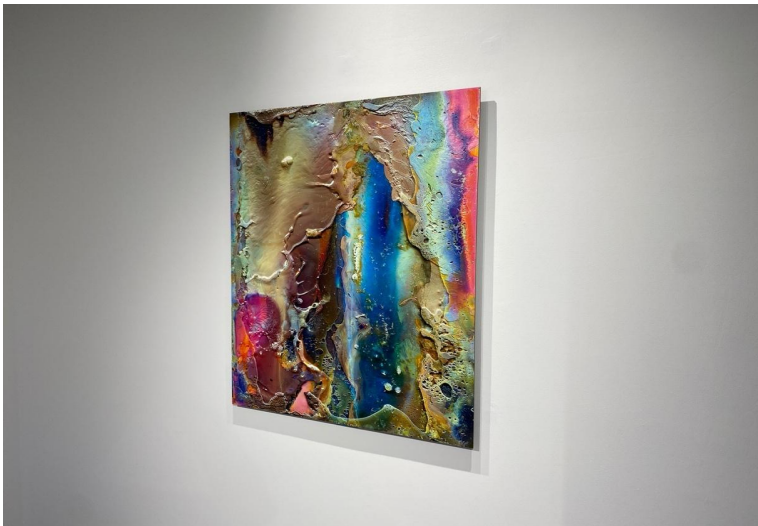


図 24 横田大輔、《Untitled》、UV Inkjet Print (StareReap 2.5 プリント)、2021年、「Alluvion」展示風景、

2021年、RICOH ART GALLERY、筆者撮影



図 25 横田大輔、《Untitled》(detail)、UV Inkjet Print (StareReap 2.5 プリント)、2021年、「Alluvion」展示風景、2021年、RICOH ART GALLERY、筆者撮影

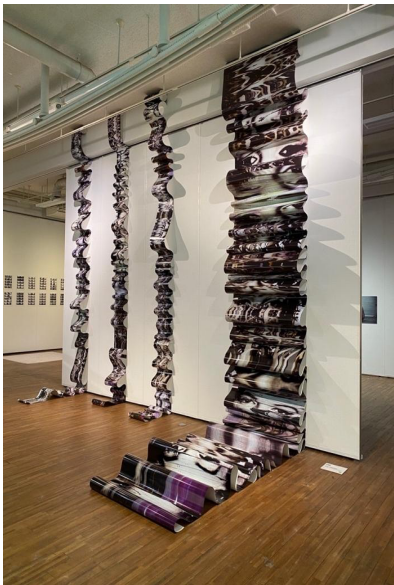


図 26 多和田有希、《THEGIRLWHOWASPLUGGEDIN》、Inkjet Print、2021年、「写真は変成する MUTANT(S) on POST/PHOTOGRAPHY 京都芸術大学 写真・映像コース選抜展 KUA P&V」展示風景、2021年、京都芸術大学 ギャラリー・オーブ、筆者撮影



図 27 多和田有希、《THE GIRL WHO WAS PLUGGED IN》(detail)、Inkjet Print、2021 年、「写真は変成する
MUTANT(S) on POST/PHOTOGRAPHY 京都芸術大学 写真・映像コース選抜展 KUA P&V」展示風景、
2021 年、京都芸術大学 ギャラリー・オーブ、筆者撮影



図 28 ジョン・ラフマン (Jon Rafman)、'Counterfeit Poast'、Installation view Sprüth Magers、
Berlin、©Jon Rafman, Courtesy Sprüth Magers



図 29 ジョン・ラフマン (Jon Rafman)、*ウツキキルツ* 《Woodland Angel》、2022、Inkjet print and acrylic on canvas、©Jon Rafman, Courtesy Sprüth Magers



図 30 ジョン・ラフマン (Jon Rafman)、*ムタンツ* 《Mutant 1》、2022、Inkjet print and acrylic on canvas、©Jon Rafman, Courtesy Sprüth Magers

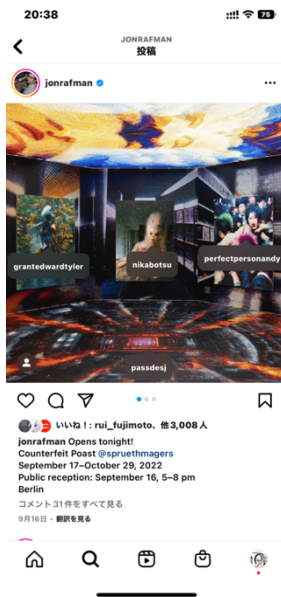


図 31 ジョン・ラフマン (Jon Rafman)、'Counterfeit Poast'、Instagram (@jonrafman) screenshot

©Jon Rafman, Courtesy Sprüth Magers



図 32 ヒト・シュタイエル (Hito Steyer) 《Animal Spirits》, 2022 Single channel HD video, live computer simulation, sensor devices, glass spheres, organic materials Duration: 24 min; simulation duration variable; dimensions variable Courtesy the artist, Andrew Kreps Gallery, New York and Esther Schipper, Berlin/Paris/Seoul Exhibition view: Hito Steyerl, Animal Spirits, Kunsthaus Graz, Graz, 2022 © Hito Steyerl / VG Bild-Kunst, Bonn 2023 Photo © Kunsthaus Graz/N. Lackner

注釈

1 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、1991年、p. 14。

2 William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye VISUAL TRUTH IN THE POST-PHOTOGRAPHIC ERA*, The MIT press, 1994.

3 ロラン・バルト、『明るい部屋一写真についての覚書』、花輪光役、みすず書房、1997年、p. 94。

4 Joanna Lehan, Kristen Lubben, Christopher Phillips, Carol Squiers, *A Different Kind of Order: The ICP Triennial*, Munich, Prestel, p. 12.

5 ヴィレム・フルッサー前掲書（1）、p. 33。

6 ヴィレム・フルッサー前掲書（1）、p. 40。

7 ケヴィン・ケリー、大野和基編、『5000日後の世界 すべてがAIと接続された「ミラーワールド」が訪れる』、服部桂訳、PHP新書、2021年、p. 79。

8 Joanna Lehan, Kristen Lubben, Christopher Phillips, Carol Squiers, *op.cit.* (4) ,p. 12.

9 写真は変成する MUTANT(S) on POST/PHOTOGRAPHY HP

<https://postphotography.wixsite.com/2021>（最終閲覧2022年10月24日）

10 Charlotte Cotton, *Words Without Pictures*, New York, LACMA, 2009, p. 12.

11 マーシャル・マクルーハン、『メディア論 人間拡張の諸相』、栗原裕・河本仲聖訳、みすず書房、1987年、p. 7。

12 e-fluxは、1998年に設立された出版プラットフォームとアーカイブ、アーティストプロジェクト、キュラトリアルプラットフォーム、電子メールサービスである。e-fluxが制作・発信するアートニュースダイジェスト、イベント、展示、学校、雑誌、書籍、アートプロジェクトは、現代アート、文化、理論を取り巻く国際的な評論の歪みを描写する。月刊e-flux journalは2008年から現代の芸術制

作に影響を及ぼす文化、政治、構造のパラダイムについての委託エッセーを制作している。ウィキペ

ディアより e-flux HP <https://www.e-flux.com/>

13 初出：第1章、第1節「トーマス・ルフを中心にコンテンポラリーアートの写真を考える」

京都造形芸術大学（現京都芸術大学）通信制大学院 修士課程 修了論文（2020年3月）を改編

し掲載。

14 ヴィレム・フルッサー前掲書（1）、p. 14。

15 ヴィレム・フルッサー前掲書（1）、p. 20。

16 アーサー・C・ダントー、『アートとは何か：芸術の存在論と目的論』、佐藤一進訳、人文書院、

2018年、p. 48。

17 ヴィレム・フルッサー、『サブジェクトからプロジェクトへ』、村上淳一訳、東京大学出版会、

1996年、p. 19。

18 ヴィレム・フルッサー前掲書（17）、p. 20。

19 ヴィレム・フルッサー前掲書（17）、p. 7。

20 ヴィレム・フルッサー前掲書（1）、pp. 18-19。

21 ヴィレム・フルッサー前掲書（1）、p. 2。

22 Stefan Gronert, “Photographic Emancipation”, *THE DÜSSELDORF SCHOOL OF*

PHOTOGRAPHY, New York, aperture foundation, 2009, p. 17.

23 Stefan Gronert, *op.ict.*, (22), p. 13

24 ホンマタカシ、「鏡にうつす、私の写真 トーマス・ルフとの対話（ホンマタカシの映像リテラシ

ー 換骨奪胎（特別番外編）トーマス・ルフに会いにデュッセルドルフへ）」、『芸術新潮 67』、新

潮社、2016年、p. 155。

25 Sol LeWitt, “Paragraphs on Conceptual Art,” originally published in: *Artforum*. vol. 5, no.

10, June 1967, p. 79.

26 Sol LeWitt, *op.ict.*, (25), p. 1

-
- 27 後藤繁雄、『アート戦略／コンテンポラリーアート虎の巻』、光村推古書院、2018年、pp. 102-103
- 28 ロラン・バルト前掲書 (3)、 p. 94。
- 29 Seth Price, “Dispersion” , p. 13
- 30 ヴィレム・フルッサー前掲書 (1) 、 p. 27。
- 31 Markus Kramer, “Photographic Objects” , *The Technological Hand*, Berlin, KEHRER2019, p. 106.
- 32 Vilém Flusser, “The Photographic Gesture [Die fotografische Geste] (1986)” Iqona Blazwick,ed., *Thomas Ruff*, London, Whitechapel Galley, 2017, p. 18.
- 33 大島成己、「レディメイドからはじめる、役割から解放された写真」『現代の眼 620：東京国立近代美術館ニュース』、近代美術協会、2016年、p. 2。
- 34 “Thomas Ruff in Conversation with Okwui Enwezor”, *THOMAS RUFF TRANSFORMING PHOTOGRAPHY*, New York, David Zwirner Books, 2019, p. 35.
- 35 深川雅文、「interview with Thomas Ruff」ART & Article by Masafumi Fukagawa HP:
https://www.mfukagawa.com/post/interview_with_thomas_ruff (最終閲覧2022年10月24日)
- 36 ヴィレム・フルッサー前掲書 (1) 、 p. 16。
- 37 深川雅文、「interview with Thomas Ruff」ART & Article by Masafumi Fukagawa HP:
https://www.mfukagawa.com/post/interview_with_thomas_ruff (最終閲覧2022年10月24日)
- 38 ヴィレム・フルッサー前掲書 (1) 、 p. 12。
- 39 水野博介、『ポストモダンのメディア論 ハイブリッド化するメディア・産業・文化』、学文社、2017年、p. 23。
- 40 初出：第1章、第2節「ワリード・ベシュティの思考の先に見る「これからの写真」」『京都芸術大学大学院紀要』第1号、2020年、pp. 283～315。一部改編し掲載。
- 41 Lionel Bovier, “Forward”, Lionel Bovier,ed., *33 TEXTS: 93,614 WORDS: 581,035*

CHARACTERS Selected Writings (2003-2015), Zurich, JRP|Ringier, 2015, p. 19.

42 Walead Besthy, "Untitled Response, "Forum on Contemporary Photography," The Museum of Modern Art", Lionel Bovier, ed., 33 *TEXTS: 93,614 WORDS: 581,035 CHARACTERS Selected Writings (2003-2015)*, Zurich, JRP|Ringier, 2015, p. 160.

43 ヴィレム・フルッサー前掲書 (1)、p. 19。

44 《Copper (FedEx® Golf Club Tube ©2016 FEDEX 158667 REV 5/16 SSCC), International Priority, Los Angeles-Hong Kong trk#774718917105, March 15-19, 2019》、《Copper (FedEx® Large Kraft Box ©2004 FEDEX 6号箱), International Priority, Los Angeles-Hong Kong trk#774671283860, March 11-13, 2019》、《Copper (FedEx® Large Kraft Box ©2004 FEDEX 5号箱), International Priority, Los Angeles-Hong Kong trk#774672361246, March 11-13, 2019》 ※すべて2019年3月時点での名称

45 《FedEx® Large Kraft Box ©2008 FEDEX 330510 REV 6/08 GP, International Priority, Los Angeles-Tokyo trk#778608512056, March 9-13, 2017》、《FedEx® Large Kraft Box ©2008 FEDEX 330510 REV 6/08 GP, International Priority, Los Angeles-Tokyo trk#779608488323, March 9-13, 2017, International Priority, Tokyo-Los Angeles trk#805795452215, July 13-14, 2017, International Priority, Los Angeles-Nagoya trk#775538963986, June 21-26, 2019》、《FedEx® Large Kraft Box ©2008 FEDEX 330510 REV 6/08 GP, International Priority, Los Angeles-Tokyo trk#778608484821, March 9-13, 2017, International Priority, Tokyo-Los Angeles trk#805795452126, July 13-14, 2017, International Priority, Los Angeles-Nagoya trk#775538964044, June 21-26, 2019》 ※すべて2019年11月時点での名称

46 Lynn Kost, "On Circulation and Coincidental Matters in the Work of Walead Besthy", *Walead Besthy Work in Exhibition 2011-2020*, Zurich, JRP|Ringier, 2020, p. 271.

47 Walead Besthy, "Notes for an Introductory Lecture", *Walead Besthy Work in Exhibition 2011-2020*, London, Koenig Books Ltd., 2020, p. 124.

48 Lynn Kost, *op.ict.*, (46) , p. 275.

49 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」、甲斐義明編、『写真の理論』、月曜社、甲斐義明訳、2017年、p. 165。

50 Uniform | Walead Beshty - Industrial Portraits | MAST HP:<https://vimeo.com/405929698> (最終閲覧2020年9月8日閲覧)

51 Hans Ulrich Obrist, “EVER INDUSTRIAL PORTRAITS” , Clement Dirie, Rasmussen-Smith,ed., *INDUSTRIAL PORTRAITS*, Zurich, JRP|Ringier, 2017.

52 Uniform | Walead Beshty - Industrial Portraits | MAST HP:<https://vimeo.com/405929698> (最終閲覧2020年9月8日閲覧)

53 ジェフリー・バッチェン前掲書 (49) p. 171。

54 Walead Besthy, *op.ict.*, (47) , p. 126.

55 Walead Besthy, *op.ict.*, (47) , p. 125.

56 Vilém Flusser, “On the Theory of Communication”, *writings*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2002, p. 8.

57 ヴィレム・フルッサー前掲書 (1) 、 p. 18。

58 ケヴィン・ケリー、『『テクニウム』を超えて——ケヴィン・ケリーの語るカウンターカルチャーから人工知能の未来まで (NEXT VISION (NextPublishing))』、服部桂編、インプレスR&D、2015年、Kindle版位置No.145/735

59 ケヴィン・ケリー、『テクニウム—テクノロジーはどこへ向かうのか?』、みすず書房、服部桂訳、2014、年p. 22。

60 ヴィレム・フルッサー前掲書 (1) 、 p. 60。

61 ケヴィン・ケリー前掲書 (58) 、 p. 144。

62 港千尋、『写真論—距離・他者・歴史』、中公選書、2022年、p. 5。

63 Lucas Blalock Artist Talk HP: <https://youtu.be/UQy9ZhazyRs> (2022年9月21日最終閲覧)

64 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年、p. 39。

65 レフ・マノヴィッチ前掲書（64）、p. 7。

66 Lucas Blalock: A New Way of Thinking | Artist Talk 2022 HP:

<https://youtu.be/gUpspcWyl7E>（最終閲覧2022年9月21日）

67 Lucas Blalock's 99¢ Store Still Lives | Art21 "New York Close Up"

<https://www.youtube.com/watch?v=O7ZxU4Rv39A>（最終閲覧 2022 年 9 月 21 日）

68 レフ・マノヴィッチ前掲書（64）、p. 206。

69 ジェフリー・バッチェン前掲書（49）p. 171。

70 Lucas Blalock、"Lucas Blalock in conversation with David Company", *WINDOWS MIRRORS
TABLETOPS*, London, MÖREL, 2013,付録 p. 4。

71 ヴィレム・フルッサー前掲書（1）、p. 27。

72 マイケル・フリード、「芸術の客体性」、浅田彰・岡崎乾二郎・松浦寿夫編、『批評空間1995年
【臨時増刊号】モダニズムのハードコア』、太田出版、1995年、p. 72。

73 Self Publish, Be Happy HP: <https://selfpublishbehappy.com/2016/05/making-memeries/>

（10月12日最終閲覧）

74 Self Publish, Be Happy HP: [https://selfpublishbehappy.com/2017/03/making-](https://selfpublishbehappy.com/2017/03/making-memeries-by-lucas-blalock-demo/)

[memeries-by-lucas-blalock-demo/](https://selfpublishbehappy.com/2017/03/making-memeries-by-lucas-blalock-demo/)（最終閲覧 2023 年 2 月 22 日）

75 Making Memeries by Lucas Blalock HP: <https://youtu.be/ilrMAs6EUnM>（最終閲覧 10 月

12 日）※アプリは現在使用不可

76 L BLALOCK Film Object Artist's Head HP: <https://youtu.be/98Q7mFdQKOA>（最終閲覧10月

12日）

77 Lucas Blalock, "Practicum:Conversation with Lucas Blalock", Stanley Wolukau-

Wanambwa,ed., *The Lives of Images, Vol. 2: Analogy, aperture*, 2022, p. 301.

-
- 78 ヴィレム・フルッサー前掲書 (1)、p. 14。
- 79 初出：第2章、第2節「ジョン・ラフマン《Nine Eyes of Google Street View》考察 – 「現実」と「仮想」をミックスする写真表現」『京都芸術大学大学院紀要』第3号、2022年、pp. 1～13。一部改編し掲載。
- 80 マーシャル・マクルーハン前掲書 (11)、p. 7。
- 81 レフ・マノヴィッチ前掲書 (64)、p. 60。
- 82 レフ・マノヴィッチ前掲書 (64)、p. 317。
- 83 港千尋、『インフラグラム 映像文明の新世紀』、講談社、2019年、p. 66。
- 84 港千尋前掲書 (83)、p. 67。
- 85 港千尋前掲書 (83)、p. 68。
- 86 Google Street Views.com HP: <http://googlestreetviews.com/> (最終閲覧2022年7月13日)
- 87 Google について HP <https://about.google/> (最終閲覧2022年7月13日)
- 88 港千尋前掲書 (83)、p. 69。
- 89 9-EYES.com HP <https://9-eyes.com> (最終閲覧2022年7月13日)。
- 90 Jon Rafman, YOU, THE WORLD AND I (2010) HP:
https://www.youtube.com/watch?v=xb_U8KcBBWw (最終閲覧2022年7月13日)
- 91 Saachi Gallery HP https://www.saatchigallery.com/artist/jon_rafman (最終閲覧2022年7月13日)
- 92 '16 Google Street Views' book (pdf) :
<http://googlestreetviews.com/16GoogleStreetViews.pdf> (最終閲覧2022年7月13日)
- 93 Sprüth Magers HP <https://spruethmagers.com/exhibitions/jon-rafman-9-eyes/> (最終閲覧2022年7月13日)
- 94 Nine Eyes Slideshow trailer on vimeo (2020) : <https://vimeo.com/455167786> (最終閲覧2022年7月13日)

95 Kate Steinmann, "The Map that Maps Us", Kate Steinmann,ed., *Jon Rafman: Nine Eyes*,

Los Angeles, New Documents, 2016, p. 64.

96 ヴィレム・フルッサー前掲書 (1) 、 p. 17。

97 Jone Rafman, "INTRODUCTION", '16 Google Street Views' book (PDF)

<http://googlestreetviews.com/16GoogleStreetViews.pdf> (最終閲覧2022年7月13日)

98 ヒト・シュタイエル、『デューティーフリー・アート 課されるものなき芸術 星を覆う内戦時代の
アート』、大森俊克訳、フィルムアート社、2021年、p. 292。

99 Jon Rafman, *The Nine Eyes of Google Street View*, Paris, Jean Boîte Editions, 2011、p.

160

100 IMG MGMT: The Nine Eyes of Google Street View HP [http://artfcity.com/2009/08/12/img-](http://artfcity.com/2009/08/12/img-mgmt-the-nine-eyes-of-google-street-view/)

[mgmt-the-nine-eyes-of-google-street-view/](http://artfcity.com/2009/08/12/img-mgmt-the-nine-eyes-of-google-street-view/) (最終閲覧2022年7月13日)。

101 Ibid (96)。

102 レフ・マノヴィッチ前掲書 (64) 、 p. 299。

103 Kate Steinmann,*op. cit.*, (95) , p. 64。

104 レフ・マノヴィッチ前掲書 (64) 、 p. 318。

105 ヒト・シュタイエル前掲書 (98) 、 p. 289。

106 レフ・マノヴィッチ前掲書 (64) 、 p. 7。

107 ヒト・シュタイエル前掲書 (98) 、 p. 284。

108 "JON RAFMAN by ALEPH MOLINARI and OLIVIER ZAHM", Oliver Zahm,ed., *PURPLR*

THE FUTURE ISSUE #37 S/S 2022, Paris, PURPLE INSTITUTE PUBLISHER, p. 150.

109 初出：第3章、第1節「シャーロット・コットン『写真は魔術』の再検討による

「POST/PHOTOGRAPHY」論」『京都芸術大学大学院紀要』第2号、2021年、pp. 15～28。

一部改編し掲載。

110 Charlotte Cotton, *The Photography as Contemporary Art*, London, Thames & Hudson,

2020, p. 279.

111 シャーロット・コットン、『写真は魔術 アート・フォトグラフィーの未来形』、深井佐和子訳、光村推古書院、2015年、p. 4。

112 埼玉県立近代美術館 HP https://pref.spec.ed.jp/momas/page_20200305063201 (最終閲覧2021年7月12日)

113 ヴィレム・フルッサー前掲書 (1)、p. 14。

114 ヴィレム・フルッサー前掲書 (1)、p. 14。

115 深川雅文、「interview with Thomas Ruff」ART & Article by Masafumi Fukagawa HP:

https://www.mfukagawa.com/post/interview_with_thomas_ruff (最終閲覧2021年7月12日)

116 リコーは長年のインクジェット技術の開発過程の中で、この印刷技術の研究・開発を進め、非常に微細なUVインクジェットインクから成る約20 μ mの層を重ねることで、様々な凹凸・テクスチャー表現を可能にしました。このテクノロジーを応用し、アート作品の制作に特化したプリント技法がStareReapです。(展覧会図録より)

117 清水穰、「デジタル写真、この未知の領域」、『デジタル写真論 イメージの本性』、東京大学出版会、2020年、pp. 22-23。

118 清水穰、「不可視性としての写真」、『デジタル写真論 イメージの本性』、東京大学出版会、2020年、p. 222。

119 シャーロット・コットン前掲書 (111)、p. 18。

120 シャーロット・コットン前掲書 (111)、pp. 2-3。

121 シャーロット・コットン前掲書 (111)、p. 3。

122 清水前掲論文 (117)、p. 221。

123 清水前掲論文 (117)、pp. 221-222。

124 ロザリンド・E・クラウス、「メディウムの再発見」、大橋完太郎他編『表象8』、星野太訳、2014年、p. 49。

-
- 125 ヴィレム・フルッサー前掲書 (1)、p. 16。
- 126 ロザリンド・E・クラウス前掲論文 (124)、p. 51。
- 127 ロザリンド・E・クラウス前掲論文 (124)、p. 49。
- 128 清水前掲論文 (118)、p. 214。
- 129 清水前掲論文 (118)、p. 213。
- 130 清水前掲論文 (118)、p. 213。
- 131 清水前掲論文 (118)、p. 221。
- 132 清水前掲論文 (118)、p. 220。
- 133 Walead Besthy, “Toward an Aesthetics of Ethics” , Lionel Bovier,ed., 33 TEXTS:
93,614 WORDS: 581,035 CHARACTERS Selected Writings (2003-2015), Zurich,
JRP|Ringier, 2015, p. 301.
- 134 CLIP-Guided Diffusion HP: <https://huggingface.co/spaces/EleutherAI/clip-guided-diffusion> (最終閲覧 2023 年 2 月 22 日)
- 135 Documenta15 HP: <https://documenta-fifteen.de/kalender/animal-spirits-cave-art-mountain-digital-guerilla-and-introduction-to-the-cheesecoin/> (最終閲覧 2023 年 2 月 22 日)
- 136 ヒト・シュタイエル前掲書 (98)、p. 304。
- 137 ヒト・シュタイエル前掲書 (98)、p. 305。
- 138 ヴィレム・フルッサー前掲書 (1)、p. 110。