

「デジタルの時代」の身体と感覚経験

——アンドレアス・グルスキー「パリ・モンパルナス」における感覚経験——

馬場伸彦

Physical sensations and the sense experience of the “digital age”

——What is Andreas Gursky of the “Paris-Montparnasse” experience——

BABA Nobuhiko

Abstract: The 20th century was the “linearity” and was characterized by “analog of the era.” In contrast, the 21st century is the “digital era” characterized by a “dispersible”. This situation has led us to the double of “place” concept.

The purpose of this paper is that it is a problem of the duplication of feeling that was born in that it marks the “digital era”, and an overview of the changes in the photographic expression in among the transient situation around the Andreas Gursky works.

Key Words : media, photo, digital, Andreas Gursky, place

要約：20世紀が活字メディアに代表されるような「線形性」を特徴とした「アナログの時代」であったのに対し、21世紀は、あらゆる次元においてデジタルメディアを媒介とした「分散性」を特徴とする「デジタルの時代」ということができる。この状況は、わたしたちに二重の「場所＝空間」概念の受容へと導いていく。ようするに、意識を統合する通時的な感覚経験に依存したまま、インターネットによるデジタルの共時的な時間と空間を、新たな感覚経験として取り込まなければならない状況下に身体は置かれている。わたしたちはアナログの時間とデジタルの時間を往還するハイブリッドな感覚経験を各々の主体的な「生きられた身体」に課しているのである。

キーワード：メディア、写真、デジタル、アンドレアス・グルスキー、場所、空間

はじめに 「アナログの時代」から「デジタルの時代」へ

20世紀が活字メディアに代表されるような「線形性」を特徴とした「アナログの時代」であったのに対して、21世紀は、あらゆる次元においてデジタルメディアを媒介とした、「分散性」を特徴とする「デジタルの時代」ということができる。前者はそれゆえ物質性に拘束され、後者は無制限な拡張拡散が可能となる。だが、人間の身体は有限であると共に老化による変貌を余儀なくされている。つまり、「デジタル時代」へ移行した現在においても、人間の身体ならびに生は不可逆的な時間の流れのなかに位置づけられ、かつ有限であるのだ¹⁾。

こうした状況は、わたしたちを二重の「場所＝空間」概念受容へと導いた。いわば意識を統合する通時的な感

1) ベルクソンの研究者であるヴラジミール・ジャンケレヴィッチは、生成の流れの中で逆行できない過去と取り消せない過去は、哀惜（ルグレ）と悔恨（ルモール）の相反するふたつの感情を誘発し、そのような反対感情両立が「ノスタルジー」だという。（ヴラジミール・ジャンケレヴィッチ、仲澤紀雄訳『還らぬ時と郷愁』国文社、1994年9月）

覚経験に依存したまま、インターネットによるデジタルの共時的な時間と空間を新たな感覚経験として取り込まなければならない状況下にわたしたちの身体は再配置されているのだ。アナログの時間とデジタルの時間を往還するハイブリッドな感覚経験が、各々の主体的な「生きられた身体」に課されていると言ってもよいであろう。

本論は、「デジタル時代」を、迎えることで生じた感覚経験の二重化を問題とし、アナログ時代とデジタル時代が並存する過渡的な状況のなかで写真表現の変化の一端を概観することを目的とする。

1 インターネット空間における「場所」の概念

まずはインターネット空間における「場所」概念について考えてみよう。インターネットが、空間＝場所として比喩される理由について、丸太一は『「場所」論』のなかで次のように説明している。

インターネットが空間として捉えられるようになったのは、多種多様な社会活動が目的的に展開されることが理由であり、これは、インターネットが単に従来方法を合理化する手段として、あるいは従来方法の代替手段として用いられたのではないことを物語っている。活動空間として認められるようになったインターネットは、従来の活動空間と比べると明らかに異質で、そこで展開される人々の活動の質に自ずと変化が生まれ、次第に二つの空間が棲み分けられるようになっていった。²⁾

従来の活動空間である「現実」とは異なるウェブ空間が、現実空間に匹敵するほど重要な活動空間となっている。「場所」とは、人間が関わることで意味を帯びる空間を指すのであるが、それは、活動空間を意味すると共に人間に「生きられた空間」でもあった。したがって、現実とは異質なインターネット空間もその延長線上において理解されるのである。

容易に思いつく例を挙げてみよう。インターネットを受容するとき、わたしたちは無意識に「～のサイトに行く」といった空間的な比喩を使ってしまう。そこには距離（隔たり）が仮想されている。またブラウザに「ページ」という物理的概念が用いられるのは、アナログとデジタルが併存する過渡期的な時代のいわば経過措置である。「～のサイトを見に行く」といっても、わたしたちの身体がどこかへ別の空間に移動するわけではない。実際にはどこにもいかずに、ディスプレイの前に座って黙々とキーボードを打っているのである。

こうした比喩は、身体的な感覚を言語化したものと考えられる。視覚・聴覚・嗅覚・触覚といった五感による表現は、知覚経験に直接的に依存している。その感覚は、個人の経験による知覚と集団の経験、すなわち集合的知覚との相補的關係によって理解可能なものとして立ち現れ、また「空間」の概念は意味形成上の基盤となる。

言語学者の瀬戸賢一によれば、「たとえば「心のなかで」という表現に当てはめてこの点をとらえ直してみれば、「心」という精神的表現は、「入れ物」という空間的に知覚可能な感覚的表現の媒介を経て、はじめてわたしたちの認識の経路に入ってくる」³⁾という。つまり、いかなる「場所＝空間」概念であれ、それは「心」という入れ物、さらには「身体」を基底としてはじめて理解となるのだ。「場所」を認識する場合、身体は不可分なのである。

2 現実空間とネット空間という異なる活動空間に生きるわたしたち

わたしたちは現実空間とネット空間という二つの異質な活動空間に生きている。両空間はディスプレイの表面を境において重なり合い、わたしたちの感覚はその限りなく薄い表面に交通する。そうした状況であるがゆえ、画像処理のデジタル化とインターネットの普及によって生み出される「イメージ」についても、デジタル以前の画像とは異なる新たな理解が求められるのは当然であろう。

従来のイメージ観に従えば、印刷物やパソコンのディスプレイに浮かび上がる（あるいは流れている）無数のイメージは、事実や出来事の痕跡であり、記録であり、偶然の産物であった。しかし今日ではそれらの視覚的イ

2) 丸太一『「場所」論 ウェブのリアリズム、地域のロマンチズム』NTT出版株式会社 2008年12月、121ページ

3) 瀬戸賢一『空間のレトリック』海鳴社、1995年4月

メージは、J・ボードリヤールのいうように、「出来事」の見栄えの良いシミュレーションであると言い換えた方が的を射ている。もはや報道的写真（ドキュメンタリー映像）にしても、画像加工が行われていないと素朴に信じている者はいない。フォトショップに代表される画像加工ソフトの一般化により、ネットに流通させる目的で仕上がった画像は、構造化された出来事の解釈に過ぎないのだ。さらにいえば、画像を操作して見せることなど、スマートフォンを手にした女子にとって日常行為なのである。それは現実と仮想の経験を二重化していくと同時に両方に往還するメタフィジックな感受性を育てていく装置だ。

3 セルフィとインスタグラムにみる偽装された時間と記憶

ソーシャルメディアにアップロードされる「セルフィ」⁴⁾と呼ばれるセルフポートレートは、その人自身の姿というよりも、ここではむしろ集合的記憶のアナロジーとしてあらわれた理想像と考えた方がよい。

送り手は、画像の受け手が求めているイメージをあらかじめ想定し、(自らの顔をメディア化して) デジタル画像による加工を施し、好ましい(=かわいい)と社会的に共有されているイメージを、アプリを操作することで再現し、他者の承認を目的にアップするのである。

興味深い点は、オリジナルである本人と再現された複製イメージは必ずしも等価である必要性がないことである。そこに参照されるのは、集合的記憶に漠然と存在する好ましい(=かわいい)と思われる顔のイメージであり、承認されるのはマニピレートされた画像なのである。出来事と表象との類縁性、現実とその再現である写真との違いは、セルフィという行為においては不問にされる。その画像は送り手に似ていることが重要ではなく、好ましい(=かわいい)イメージを反復し、複製すれば(=盛れれば)、満足と他者の承認が得られるのである。

こうした振る舞いは、インスタグラムにも頻繁に見られる。ある種の状況写真、つまり劣化して退色した印画紙のイメージを模倣した、いわば思い出に「ノスタルジー」を粉飾した風景写真にも同様の心理が働いているのである。送り手と受け手がネット空間の中で共有するのは、「懐かしい」という偽りの時間感覚であり、「ノスタルジー」の記号なのである。

分散的なネット空間では、時間の経過を象徴する「懐かしさ」を指示する記号は重要だ。これは「生きられた時間」の通時的な時間感覚をコンピュータの共時的な時間感覚に置き換えるための操作ともいえるだろう。

空間の概念は時間の概念に呼応している。「時を刻む」、「時間を費やす」といった言い回しには、空間的な意味が常に含意されている。記憶は、地層のように積み重なった時間的概念の襞に刷り込まれる。覆う地層の堆積層が増えれば増えるほど、記憶は輪郭を曖昧にして、遠くなり、薄らいでいく。インスタグラムの古色風写真の画像の不鮮明さと退色具合は、記憶の忘却を暗示する表徴として実に都合がよいのだ。

なるほど、アナログの時代、写真は「かつてどこか」の過ぎ去った出来事の痕跡であった。少なくともデジタル以前ではそう考えるのが自然であった。ノスタルジーが時間的、空間的離れていることを懐かしむ感情であるならば、インスタグラムに求められる役割とは、画像加工を施すことで、喪失した出来事(あるいは物語)へと意味を変換させることなのである。

しかしながら、デジタルの時代では、「記憶」は「ログ」に置き換えられ、パソコンのハードディスクやクラウドサービスを通じて外部的に、かつ無尽蔵に蓄積される。分散的に並列配置されるデータであるそれらは、出来事の因果関係、つまり通時的な関係を失っているのだ。時間の経緯は数値的にしか把握できず、そこには身体を介した記憶のような時間的、空間的深さや奥行きを感覚することが不可能なのである。

劣化しない画像とは、記憶の代理ではなく、記録でしかない。インスタグラムの写真に劣化した画像処理を付与するのは、画像にあたかも記憶の代理のように装うことであり、経過した時間の深さや触覚性を取り戻すことが「生きられた身体」には大切だと考えているからであろう。それはデジタル化に対する身体の戸惑いか、あるいは一時的な拒否反応なのかもしれない⁵⁾。

4) 日本で「セルフィ」は、「自撮り」、「自分撮り」、韓国では「セルカ」と呼ばれている。

5) この点についてはフィオナ・タンの映像インスタレーション「ライズ・アンド・フォール」を参照することで理解できる。そこでは通時的な時間と共時的な時間が映像化され、縦長の二つのスクリーンでそれらはシンクロし、同時に差異を示していた。

4 グルスキーの作品。メディアとしての新しい風景（世界）

以上の議論を踏まえ、ドイツの写真家アンドレアス・グルスキー（1955～）の作品を取り上げてデジタル的な写真表現について検討してみよう。グルスキーの作品に見られるような、画像への意図的な変更を加えた「新しい風景写真」において、わたしたちが経験しているものは果たして何なのか、という問いをここでは立ててみたい。

デジタル写真の特徴のひとつに、不可逆的である時間や空間を分節化し、新たに生成する出来事へと仮構することを挙げることができる⁶⁾。グルスキーの「パリ・モンパルナス」（1993）は、そうしたデジタル的な領域に属する作品として先駆的な事例である。それは、長屋光枝がいうように、「過去に存在したものが今ここに現前しているという、あの慣れ親しんだ写真のあり方から大きく逸脱している。この稀代の写真家は、写真を何らかの痕跡として捉える近代的な写真観を刷新し、絵画に特有の空間を写真によって実現してきたように思われる」⁷⁾。たしかにその通りである。ではどのように逸脱しているのだろうか。

グルスキーの「パリ・モンパルナス」では、「かつて・どこか」の出来事の痕跡ではなく、新たな出来事が生起する「場面」として提示されている。都市の郊外に行けばどこにでもあるような集合住宅を写したその写真は、向かい側のホテルから撮影されたもので、複数の異なったパースペクティブに基づく画像をモンタージュしてつくられた。グリッド状に区切られた集合住宅の窓を幾何学的なコンポジションで捉え、まるでモンドリアンの絵画を思い起こさせる。レンズの歪みはコンピュータのデジタル処理によって整えられ、奥行きは消滅し、正面性だけが前景化している。



Gursky, Paris Montparnasse, 1993. (<http://c4gallery.com/artist/database/andreas-gursky/andreas-gursky.html>)

横長の広々とした空間を納めるフォーマットは三人称的な眼差しを喚起させる。と同時に、均質にピントが合わされた細部によって、見る者の窺視的な欲望を駆り立てる。わたしたちは巨大な作品の全体を眺めながめつつ、しかし視点は固定されることはなく、身体ごと移動し、ひとつひとつの窓の光景を覗き見るのである。

そこでは、超越的な三人称の眼差しと個人の窺視的な眼差しが絶えず交錯するという状況のもと、現在進行形の時間が見る者の眼差しを起点として絶え間なく生起していく。ここには「アナログ時代」における通時的な時間と空間は存在しない。すなわち因果関係のなかに胎動する物語ではなく、凍りついたフラットな平面に、見る者が能動的に関わることで、新たな出来事が生まれるのである。

グルスキーの作品における感覚経験は、デジタル技術の介入によってもたらされたものである。またデジタル

6) 新視覚芸術研究会編『NEW VISION vol.1』2014年シンポジウム講演録、馬場伸彦「デジタルイメージによる世界の変容－「第二の眼」と「第三の眼」の狭間に」を参照されたい。

7) 長屋光枝「アンドレアス・グルスキー：絵画的コンポジションとしての写真」（『アンドレアス・グルスキー』展覧会カタログ、2013年7月、143ページ）

技術がなければ表象し得なかったイメージである。その「新しい風景」には、物理的存在性や場所性（パリ・モンパルナスとタイトルされているが）といったものはさほど重要な要素ではないのだ。彼の写真はアジェの風景写真のような世界から切り取られた物的証拠ではないのである。美術史家のハンス・ベルティンク⁸⁾は、こうした美術館に展示されるテクノ画像に関して次のように述べている。

われわれが写真に見たいのは、むしろ巧みに演出された世界の像（イメージ）なのである。それはもはや写真家の芸術的な戦略というだけではない。今日の鑑賞者が展示作品を前にして選ぶ知覚形態に対応しているのである。つまり鑑賞者は、いつも性急で表面的な知覚に身を委ねているので、そうした知覚ではとらえられない謎を発見したいのだ。そうした機能を与えられる写真にわれわれが見るのは、ドキュメントというより、むしろほとんど失われ、密封された世界の意味を思い起こさせるイメージである。⁹⁾

ベルティンクの言説は、具体的にグルスキーの作品を指したものではないが、「ドキュメントというより、むしろほとんど失われ、密封された世界の意味を思い起こさせるイメージ」だとする指摘には、現代美術として表現されたテクノ画像を語る上でとても興味深い。こうした写真作品は、自律し閉じた作品というよりも、わたしたち自身のイメージと世界からのイメージとが交換される場（メディア）として機能しているからだ。

たとえば「99 Cent」（2001）というグルスキーの作品ではスーパーマーケットに並んだパッケージの文字まで判読できるような高精細な撮影が行われ、パンフォーカスで画面の隅々までピントの合った様子は、肉眼で把握できる視覚とは異なる別次元の世界を提示している。わたしたちは隅々まで見回し、フォーカスをあて、記号を解読しようと努力する。しかし結局のところ意味を見出すことはできないのだ。この作品は、そうした行為を



Gursky, 99 cent, 2001 (<http://c4gallery.com/artist/database/andreas-gursky/andreas-gursky.html>)

- 8) 現実を覆い尽くさんばかりのイメージがわたしたちにもたらす影響を省察するために、ベルティンクはその答えを人類学的な見地から求めようと試みている。「イメージとは何か?という問いは、根本的には、二重の答えを要求する。イメージを写真、絵画、あるいはビデオなど、ある特定のメディアの産物としてだけでなく、われわれ自身の産物としても見なければならぬということだ。われわれは自分たちの固有のイメージ（夢、想像、個人的知覚）を生み出し、それを可視的世界の他のイメージに対抗させるからである」と彼はいう。ベルティンクによれば、人間は「イメージに委ねられた存在」であり、人間はイメージを作り出し、所有していると思っているが、実は、その正反対に、イメージの方が人間の身体を占拠しているという。そして人間にとって唯一の自由は「イメージを変化させることだけ」だと主張する。この点は、「イメージとは作り直された視覚」だとするジョン・バージャーの人間の主体的関与を前提とした議論、つまり視覚表象を外化し、それを社会関係の中に再配置するという論とは若干立場を異にするとと思われる。（ハンス・ベルティンク、仲間祐子訳『イメージ人類学』平凡社、2014年10月、ジョン・バージャー、伊藤俊治訳『イメージー視覚とメディア』ちくま学芸文庫、2013年1月）
- 9) ハンス・ベルティンク、仲間祐子訳『イメージ人類学』平凡社、2014年10月、282～289ページ

誘発することが目的であるからだ。

それゆえ多くのグルスキーの作品サイズが、美術館の壁を覆い尽くすほど巨大であることは重要だ。グルスキーが巨大なプリントサイズを選ぶことは、作品の意図からすれば必然であり、けっして美術マーケットの要望に応えたからではない。グルスキーの作品は視覚経験でありながら、極めて身体的経験を誘発する。巨大な作品の全体を見渡すために、わたしたちは画面から離れなければならない、また高精細に描写された部分を見ようとすれば、わたしたちは画面にめいっばい近づかなければならないのである。

その意味でこうした写真は触覚的と言い換えてもよい。構造化された全体の中に細部は高精細度に微分されている。見る者の身体の移動を余儀なくする写真こそ、グルスキー作品の特質でもある。だからわたしたちは巨大な写真作品に対して空間的、時間的に参与せざるをえない。そして写真画像が明示した場所を超えて、見る者自身が、連続性のある出来事へと翻訳し、個別の物語を与え、楽しむのである。

5 わたしたちは世界をどのように見たいのか？

こうした写真作品は、イメージが「身体」を元に感覚を通過することで表象するものであることを改めて刻印する。まさしく、イギリスのカルチュラルスタディーズの第一人者であるケヴィン・ロビンスがいうように、「世界を経験するとは、世界の中に身を置くということ」であり¹⁰⁾、経験とは本質的に、五感の宿る身体を伴う行為なのである。デジタルの時代では展示を目的とした美術作品(ベンヤミン的には礼拝価値)だけではなく、むしろインターネット空間のなかに無尽蔵に蓄積するテクノ画像に関心を向けなければならない。セルフィやインスタグラムの写真のように、デジタル的に加工され、現実のシミュレーションとなった写真群に対してわたしたちは無関心であることは不可能だ。それらはすでに把握できないほどネット空間に蓄えられ、現実を覆い尽くすほど増殖し続けている。

事実、ネット空間に蓄積されるイメージには、「アナログの時代」の写真が有していた指示作用を失っているものも多い。写真に意味が与えられるのは、事物の実在性を問題にする痕跡を探すからに他ならないが、デジタルイメージはシミュラクルであるために、手がかりとする実在や事実と遡ることが本源的にできないのだ。言い換えれば、事物との照応関係を確認することができないまま、ネット空間のなかにそれらのイメージは浮遊しているのである。

ベルティンクは「今日、写真の利用に生じている指示作用喪失の源は、実はわれわれ自身にあるのである。実際、身体を離脱した世界をわれわれは好んで夢見るようになった」¹¹⁾という。「好んで夢見るようになった」のかは別にしても、ケヴィン・ロビンスが指摘したように、「現実とははや表象されず、同時にモデル化され、模倣される。こうしたシミュレーションの過程において、正確さや真正性をめぐるあらゆる問いは、たんに問題含みというのではなく、少なくとも表面上はもはや時代錯誤、無駄なものとなった」¹²⁾のである。仮にコンピュータの画像が「リアル」に見えたとすれば、その指示対象は「現実世界の中」にあるのではなく、そこに知覚されるリアルなイメージは数値情報で作られた表象なのだ。

したがって「デジタルの時代」の写真は、世界がどのようなものであるかを示すものではなく、事実や出来事を記録したものでも、ましてや記憶の代理表象でもないことになる。それは世界がどのような眼差しで眺められたかを報告している形式であり、あるいはわたしたちが世界をどう見たいのかという画像的帰結なのだ。

ネット空間におけるインデックス的記号性を喪失したデジタル写真の隆盛は、身体の喪失を意味するばかりか、バーチャルと呼ばれる夢や幻想が、やがて現実を覆い尽くしてしまう様相を暗示する。「デジタルの時代」を迎えたことにより、視覚文化には認識論的な構造変化が起きているのだ。その意味で、昨今、現代美術として展示される写真に絵画とも写真とも判断のつかないものが多くなったのは単なる流行でも偶然でもない。

10) ケヴィン・ロビンス、田畑暁生訳『サイバー・メディア・スタディーズ 映像社会の〈事件〉を読む』ナカニシヤ出版フィルムアート社、2003年4月、42ページ

11) ハンス・ベルティンク、仲間祐子訳『イメージ人類学』平凡社、2014年10月、277ページ

12) ケヴィン・ロビンス、田畑暁生訳『サイバー・メディア・スタディーズ 映像社会の〈事件〉を読む』ナカニシヤ出版フィルムアート社、2003年4月、54ページ