

ユツシ・パリツカ+ガーネット・ヘルツ

「メディアアートの考古学

——ユツシ・パリツカと

ガーネット・ヘルツによる対話——」

太 田 純 貴 記

*本論考の初出は二〇一〇年四月一日「C t h e o r y」(アルトゥール&マリルイーズ・クローカー編) 上においてである。原文へのアクセスは以下のurlを参照。
<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=631>

The original text was published on CTheory edited by Arthur and Marilouise Kroker. www.ctheory.net.

イントロダクション

メディア考古学とは、ここ二〇年かけて現れたメディア研究へのアプローチである。メディア考古学はミシェル・フーコー、ヴァルター・ベンヤミン、フリードリヒ・キットラーに多くを負っているが、メディア考古学者の数だけ多様化して、独自の一連のツールや実践を形成している。メディア考古学とは思考の学派や特定の技法ではなく、抑圧され無視されたメディアに関わるアプローチとテクノロジを明るみに出し世に広めようという欲望を特徴とする現代のメディア論において勃興し

てきた態度であり、連鎖的な戦略である。少数のメディア考古学の提唱者たち——ジークフリート・ツイーリンスキー、ヴォルフガング・エレンスト、トマス・エルセサー、エルキ・フータモラ——が興味の矛先をまず向けているのが、映画・テレビ・ニューメディアの歴史を含む通俗なコミュニケーション形態の歴史を全体化する際に脇に追いやられてしまった歴史と装置を結集することである。メディアテクノロジーの失われた痕跡は、掘り起こされ研究されるべき重要なトピックであると考えられる。「死んだ」メディアテクノロジーや特異な発展は、通常であればわかりやすい物語によって見えなくなってしまうであろう、コミュニケーションの歴史における重要なテーマや構造、つながりを明らかに出す。こうしたことの一環として、最も興味深い発展は歴史や人工物の忘れ去られた余白のなかでしばしば生じると信じつつ、今日のコミュニケーション・テクノロジに関するイレギュラーな発展や型にはまらない系譜を追跡することがあげられるのだ。

二〇〇七年に、ユツシ・パリツカは『デジタル感染…コンピュータ・ウイルスのメディア考古学』(Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses (Peter Lang Publishing, New York)) を出版した。『デジタル感染』で、パリツカは研究の方法論としてのメディア考古学について、理路整然とした洞察力に富んだ分析を行なっている。本書でパリツカは、明快なコンピュータ・ウイルスの文化史を構築している。パリツカはコンピュータ・ウイルス——半独立的な自己複製するコンピュータのコード——は現代のデジタル文化に相容れないという前提を倒立させ、コンピュータ・ウイルスがコンピュータを媒介としたコミュニ

ケーションの社会的・物質的なさまを規定すると主張している¹。コンピュータ・ウイルスはメディアの生態系の病的異変や破綻として一般的には考えられているのに対し、パトリッカによれば、このような余白的なコンピュータのプログラムがネットワーク時代の物質的・非実体的な状況を理解するキーとなる。コンピュータ・ウイルスはメディア文化の偶発事ではなく、いよいよもってデジタルメディアの自然なあり方になっている。換言すれば、ネットワーク文化の存在論はウイルス的であるということなのだ²。

ガーネット・ヘルツ——メディア考古学とメディア・アートを主題としたヴィジュアル・スタディーズの分野で、カリフォルニア大学アーヴァイン校から博士号取得——との本対話でパトリッカが論じるのは、メディア・スタディーズとメディア・アートに関するアカデミックな研究の方法論としてのメディア考古学である。メディア考古学の理論的土台を構築するなかで、両者は学際性、歴史記述、アート、ニューメディア、アカデミアについて取り上げて探求している。

『デジタル感染』の梗概については以下を参照。Joseph Nechvatal 『FI/THEN: Jussi Parikka's Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses』 published at newmediaFIX in September 2007 and available online at <http://newmediafx.net/daily/?p=1665> (Last Accessed June 28th 2009) .

² Jussi Parikka, "The Universal Viral Machine – Bits, Parasites and the Media Ecology of Network Culture" *CTheory – An International Journal of Theory, Technology and Culture*, December 15th, 2005.

ガーネット・ヘルツ (Garnet Hertz; 以下GH): 『デジタル感染』によりメディア考古学という曖昧な概念は明瞭になったのですが、ここでもそれを明確にしておきましょう。まず、あなたはメディア考古学をどのように定義しており、プロジェクトやムーブメントもしくはアプローチとしてのメディア考古学をどのように思い描いているのでしょうか。

ユッシ・パトリッカ (Jussi Parikka; JP): メディア考古学は曖昧ですか。なるほど。ケンブリッジ大学の考古学者が教えてくれたのですが、「メディア考古学」と呼ばれる考古学の低位区分があることをちょうど思い出しましたよ。メディア考古学を理論的見地から考えるときには、このような文脈を必ずしも思い浮かべるわけではありません。われわれのようなメディア・スタディーズとメディア・アートに関わる人間にとって、メディア考古学とはメディア考古学的な分析方法に文脈を提供するフーコー、キットラー、ブルース・スターリングのデッド・メディアの脚注であることがしばしばです^{★1}。メディア考古学の所在地は、唯物論的メディア論と一九八〇年代以降に出現してきた新しい文化史を経て強調されるようになった廃れ忘れ去られたものごとの価値のあいだのどこかなのです。私にとってメディア考古学とは、特異な状態にあるメディアの歴史的地層を分析するのに理論的に洗練された方法^{★2}、すなわちメディアの美的・感性論的・文化的・政治的特異性を切り出す概念と実践に関わる営みです。それは、具体的で概念的なアーカイヴを通して媒介された新旧のメディアのあいだの強烈な関係に理論的に注意を払う

ことに止まりません。メディア考古学は、メディアをデザインし、アー
トを行うための手立てになってきているのです。

一九九〇年代初頭にメディア考古学という概念への取り組みが始ま
り、それを受けた現在はメディア考古学というアイデアを前進させ、
より理論的に厳密にする極めて重要な時期です。初期の取り組みには厳
密さが欠けていたということではありません。ですが、メディア考古学
の「実践者たち」のあいだで徹底的に議論が交わされることは決してな
かったのです³。

GH・伝統的な批評理論に絡めてメディア考古学を探求する必要がある
と思われまますか。

特定の思想家を取り上げて、メディア考古学をかたどってみましょう。
フーコーにしましょうか。フーコーは〈メディア〉ということばをもと
も使ってはならず、制度・書き込み・物質性を通してメディアを考察
する手段について、いくつかほのめかしたにすぎないことははっきりし
ています。メディアテクノロジ―(という問題)は——統治性、管理制度、
セクシュアリティ、権力、支配構造といった主題を通しての——ディスカッション言説
による主体の組織化を経由しなければ、フーコーにはそぐわなかったの
です。

³ Ekkki Huhtamo and Jussi Parikka (eds.), *Media archaeologies* (Berkeley,
CA: University of California Press, forthcoming Fall 2010).

メディア考古学と、知の構造や権力のテクノロジ―もしくは主体の形
成に関するフーコーの興味関心とのあいだには重大な差異を見て取るこ
とはできませんが、メディア考古学にはフーコーの方法論とはつきりとし
た共通点があります。絶えずらせん状に後退する原史のなかに真の起源
を追い求めることは無駄な努力である、ということと両者はともに認め
ているのです。直線的に歴史を構築することには、権力の重要な陳述、
対象、ネットワークを余白に置き去りにし無視してしまう危険がある、
ということも両者は認めています。サバルタンの言説、局所的な知、そ
して進歩主義への疑念についての分析・関心を通して、メディア考古学
はフーコーの考古学とつながっています。また、フーコーの考古学同様、
メディア考古学もコミュニケーション・テクノロジ―の物質的基盤を強
調しています。

この種の理論的営みはメディア考古学にとって有用なアプローチだと
お考えですか。

JP・あなたは全くもって正しいですね。フーコーに抗って、メディア
論批評の波を起こしたときのキットラーのようです。フーコーや他の
誰からであつても、メディア考古学の一つの明確なモデルを採用するこ
となんてできません。理論的アフォードランスの観点から、「メディア考
古学に関わる」影響とモデルについての問いを言い換える必要がありま
す。例えば、フーコーはメディア考古学という方法に何を提供したの
でしょうか。本と手紙の代わりに、テクノロジ―に関わるメディア文化、
アルゴリズムとオシロスコープ、ハードドライブ、チューブ、バルブそ

して半導体を考察する際、フーコー〔の議論〕では及ばないのはどのような点なのでしょう。このようなメディア考古学の言説にフーコーを引き戻す際に私が覚える興味関心とは、メディアの物質性、特に装置と実践の考察へとおもむく彼の諸概念です。これらの概念は、メディア論の文脈では依然としていささか等閑視されています。私がフーコーから抽出して使いたいのはある種の新しい唯物論的な文化分析の方法で、テクノロジーが一つの要素であるような物質の集合の特異性に手が届くアプローチを提供してくれるものなのです。換言すれば、メディア考古学による発掘の主たる「狙い」には特殊性と特異性も入ってくるはず、ということですが、こうしたことだけでゴールしたも同然と考えるべきではありません。それは、エルンストのようなドイツのメディア考古学者が指摘している通りです。対象の特異性と「物語により現実を描写する方法」としての従来の歴史に伴う諸問題の双方を考慮に入れることで、発掘方法は価値あるものとなるのです。となると問題は、メディア考古学的著作は、もはや人間の手だけでなく機械自体によっても記述される技術的環境をどのように考慮すべきなのか、ということになります⁴。

GH…特殊性と特異性が、フーコーから抽出できる、メディア考古学の簡潔にして明確な目的対象であるということに同意します。しかしながら

⁴ Wolfgang Ernst, “Dis/continuities: Does the Archive Become Metaphorical in Multi-Media Space?” *New Media, Old Media: A History and Theory Reader*, eds. Wendy Hui Kyon Chun and Thomas Keenan (New York: Routledge, 2006), 105-124

ら、現状を考えると、エルンストらが指摘するように、メディアテクノロジー自体が物質的・社会的アッサンブラージュの一部でなければなりません。

こうしたことを考慮すると、メディア論の文脈においてメディア考古学というプロジェクトの主たる価値はどのようなものになると考えますか。

JP…メディア考古学の場合、効果と影響をはかるのは難しいですね。メディア考古学を形成するネットワークの総体がとても広範囲に及んでいるからです。メディア考古学という考えには様々な思考の流れが寄り集まっており、それによってメディア文化の文脈における歴史と時性についての考えを巡り再度議論が活発になっています。フィルム・スタディーズ、ニュー・フィルム・ヒストリー、装置論が長きにわたって影響を及ぼしたことは明らかです。ニュー・フィルム・ヒストリーは、直線的な方法で映画史を記述し、そのインターテクスチュアルな文脈を示すことは過去のものであるとすでに考えていました。このような態度は、一九八〇年代以降のマルチメディア文化とデジタル文化に関する技術の変化と言説と余すところなく対応しています。トム・ガニング、トマス・エルセサー、「アムステルダムメディア考古学派」といった書き手たちは、映画自体がある種のマルチメディアになるような新たな揺れ動く文脈を明確に示していたのです⁵。

⁵ See Thomas Elsaesser, “The New Film History as Media Archaeology.” *CINÉMAS*, vol.14 (2004), No. 2-3, 71-117.

本質的に映画という枠を超えて、時性の再考を余儀なくさせるメディア考古学のやり方は有益です。メディア考古学に関連する学問的フレームワークを用いて、さまざまな書き手が時間のねじれを示唆しました。その意味合いは次の二つのどちらかとして理解されます。ひとつは、直線的なメディア史に代わる再メディア化^{リメディアエーション}（ある意味で、ポルターとグルーシンが示唆したような、新しいメディアによる取り入れと組み込みを通しての、古いメディアの回帰の仕方）という発想です⁶。その一例として挙げられるのが、メディア史における反復する「トポス」（フータモ）です⁷。もうひとつは、「古いもののなかにある新しい」ものを現在のメディアの言説へとループさせる「タイムマシン」的方法です。例えば、ツイーリンスキーがこうした方法を自身の著作で探求しています⁸。

ツイーリンスキーとフータモとともに、デザイン上の「解決策」^{ソリュション}のためのアイディアがメディア史からどのように取り込まれ、改変されているのかという点に興味を示しています。身の回りにおける消費者メディア（例えばモバイル娯楽産業）、キュレーションの実践、表象の技法、⁹ Jay David Bolter and Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media* (Cambridge, MA: The MIT Press, 1999).
⁷ Erkki Huhtamo, "From Kaleidoscope to Cybernerd: Notes Towards an Archaeology of the Media" *Leonard*, vol. 30 (1997), No. 3, 221-224.
⁸ Siegfried Zielinski, *Deep Time of Media: Toward an Archaeology of Seeing and Hearing by Technical Means* (Cambridge, MA: The MIT Press, 2006. Orig. 2002).

メディア編成の空間的方法は、歴史から大いに学ぶことができるのです。タイムマシンというアイディア、つまり新しいものをひねり出すために、いくつかの過去と現在のつながりを配線し直すというアイディアは気に入っています。歴史はある種のアーカイヴ、データベースの一形態になり、それはアーカイヴとデータベースに依拠しているデジタル文化の論理と Web 2.0 の生産様式にびたりと一致します。歴史が開陳されると同時に捻れて回帰して、効果と反響の一連の複雑なセットとなる場所として、アーカイヴの存在論を考えることを私たちは余儀なくされているのです。

メディア考古学的創造を可能にするアーカイヴとは、しかしながら、現在在るものに限定されるわけではありません。様々な言説の配置と想像上のメディアが、放送や装置^{アトラクタ}を中心とした伝統的な視点に取って代わりつつあります。制度的な面についても言えば、こうしたことはアカデミアの外へと広がり、ゾーイ・ベロフ (<http://www.zoebeloff.com>) のようなアーティストの作品や、エリック・クルイテンバーク——アムステルダムのデ・バリー (訳注: アムステルダムの文化施設) を通じて想像上のメディアを促進している (<https://www.debatie.nl/dossierpagina.jsp?dossierid=10123>) ——とつた作家の作品にまでいたるアジェンダとなつていのです。実のところ、想像上のメディアへの興味関心は、単なる装置^{アトラクタ}に代えて言説を第一に考えるフーコーのいくつかのアイディアと地続きであるときみさせるだけでなく、無視されてきた歴史を記述するという新たな文化的・歴史的信条としてもみさせるでしょう。戯けて言えば、メディア考古学とはメディア史の「クイア理論」なのです。メ

ディアをクイア化し、メディア・スタディーズの対象を異化することでその領域を拡張して、クイア的な実践、言説、対象を含むようにすることなのです。メディア考古学を通して、メディア・スタディーズの文脈や対象、プロセスは爆発的に増大しました。こうしたことに私が付け加えたいのは、それらによりメディア文化の特性の考えがさまざまに検討されてきた、ということです。メディアの時間は直線的・進歩的ではなく、円環やそれ以外の反復の様態に従っているのではないか。ミシェル・セールらが示唆するように、テクノロジーの時間は矢や円環ではなく変奏バリエーションと浸透を土台としていると考えるべきではないのか、ということですね。

言い換えれば、人間の感覚にとつて速すぎるもしくは遅すぎる時間のプロセスを採用し調査することを通して、メディア考古学はポストヒューマン的もしくはノン・ヒューマン的になり得るのではないかということなのです。こうしたことは人間の感覚では把握されない長大な持続を観察することであると同時に、技術メディアのマイクロ時性をみつめる、それもマイクロ時性が凝縮した仕方であるか人間の文化を媒介しているのかという観点からそうすることでもあるのです¹⁰。

GH…ですが、これらの「メディア考古学」価値と批判的に歴史に取

。 Michel Serres and Bruno Latour, *Conversations on Science, Culture, and Time* Trans. Roxanne Lapidus (Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1995) p.58-59

≡ See Axel Volmar (ed), *Zeitkritische Medien* (Berlin: Kadmos, 2009),

り組むことはどう違うのでしょうか。換言すれば、「新しい歴史主義者」による洞察に満ちた歴史についての著作が、過去の中に新しいものを探り、周縁に追いやられた物語を挑発的な仕方でも探求するべきではありませんか。ならば、メディア考古学とは新しい歴史主義およびキットラー的なメディア唯物論の焼き直しなのではありませんか。

JP…一九八〇年代以降、メディア考古学は、諸々の新しい歴史と新しい歴史主義そして文化史と関係してきました。こうした文脈があったため、メディア考古学はメディア・スタディーズおよび一九九〇年代のニューメディアの分野に学問上の適所を得ます。メディア考古学は、記憶を欠いたと言われるデジタル文化とインターネット文化に歴史的なパスpekティブを与えたのです。ゆえに、この意味において、古いものと廃れたものに関連する意味を主張することは、私たちの生活を取り巻く新しいものを寿ぐことと必然的にそっくりになるのです。

歴史と文化史という学問分野に通じていた数名は、一九八〇年代と一九九〇年代の言説のこのような結びつきにすぐに気がつきました。ですが、(ミーケ・バルのアイデアを借用するならば) ある種の旅する文化科学としては、メディア考古学とはいくつかの制度的な境界線を概念的に侵犯することでした¹¹。

リン・ハーシュマン、ポール・デマリニス、ケン・ファイニングゴールド、

≡ Mieke Bal, *Travelling Concepts in the Humanities*. (Toronto: University Toronto Press, 2002)

ゾーイ・ペロフといったアーティストたちは、歴史を多層的な現象として現前させるといふアイディアを用いています。さらには次のように言えるかもしれません。すなわち、このような作品は、フェルナン・ブローデルが自身の歴史分析の手法——重なり合う多彩な時間層という多声的でオーケストラ的な歴史を記述するという手法——をもつてして行おうとしたことと共鳴すると。現代のアート作品は概念の繋ぎ直しとしても作用し、それらはメディア理解の方法やメディアとは何かということさえ拡張してくれるのです。理論と実践を通して基礎的な概念には問いを投げかける必要があるのです。アートにおけるメディア考古学的方法は消え失せたことはありません。それどころか、メディア考古学的方法は今まさに現れているところなのです。例えば、「未来という暗箱」をテーマとした二〇一〇年のトランスメディアールに出版されていた多様な作品に、メディア考古学的方法を見て取れるでしょう。想像上の視覚伝達装置を実際に組み上げたゲーハルト・ゼングミュラーの《パラルレルなイメージ》(http://www.gebseing.com/08_a_parallel_image/)や、記憶の技法（*） （メタエンション）に関する媒介作用を取り上げたユリウス・フォン・ビスマルクの《私を超える空間》(<http://www.transmediale.de/en/space-beyond-me>)といった作品がそうですね。

GH…メディア考古学関連の文献をおさらいすると、いくつかのキーワードが浮かび上がってきます。それらによれば、メディア考古学とは、(1)「敗者の歴史」、すなわち直線的なメディア史では「忘れられた」ものごとの歴史で、(2) ニュー・フィルム・ヒストリーとメディアの多様なつながりと様相が奏でる多層的な共鳴であり、(3) 繰り返すテ-

マ(フータモ、ボルター&グルーシン)なのです。これらのアプローチは、ロヴィンクが先んじて論じているように、ノーマルなメディア史の筋目に逆らって読むために用いられます¹²。

あなたは以上の事柄をさらに進めて、メディア考古学をメディアの可能性の探求、ひよっとするとメディア概念の転置とみなしているのでしょうか。

JP…この三つはみな適切なアプローチではありますが、あなたがほめかすように、これらはテキストをベースとする方法で、メディア考古学が新しい歴史主義と新しい文化史から継承したテーマを反映しています。メディア考古学を可能性の探求として考えるのであれば、メディア考古学をアートと概念の両方に関する方法論として発展させるツールを私たちは手にしているのです。そうした可能性に加え、——私にとつてはとても好ましいアイディアなのですが——メディア考古学は、政治経済や資本主義とのつながりを無視することなく、メディアという考えとその文脈を転置し再配置することに関わらねばならないと私は言うことができました。新たなつながりに目を向けることで、さまざまな研究はうま

12 ロヴィンクによれば、メディア考古学とは筋目に逆らって読解を施す学問領域であり、過去の筋目に逆らって新しいものごとに「ひとつの」解釈学的読解を施すことであって、過去から現在に至るテクノロジーの歴史を語ることはない。Geert Lovink, *Archive Ruminations: An Interview with German Media archaeologist Wolfgang Ernst*, Nettime-mailing list, February 26, 2003. <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0302/msg00132.html>

い具合に作動して、メディアに関する私たちの考え方や、それが実際のメディア・マシンの作り上げる方法を榨取るやり方に播さぶりをかけてきたのです。

近刊の『昆虫というメディア』では、テクノロジーや放送メディアといったおさまりの容疑者からのメディア史を見つめるといいういつものやり方から、メディアという概念自体の位置を転じる研究を行なっています。昆虫とテクノロジーの概念的で実践的な関連を見つめることで、放送やネットワークといった形態にとどまらないものとしてメディア概念を転置させ、再考できるのです。知覚の様態として、世界内存在および具体化^{コンクリエーション}の様態として、メディアに思いを巡らせることが可能なのです。ある意味で、この本の「モットー」は次の通りです。まず、昆虫学の本を一冊手に取ってみましょう。一九世紀の古典であるジョン・ラボックの『特に昆虫を参照した動物の感覚・本能・知性について』（一八八八）なんていいですね。ですが、小昆虫の生物学についての記述として、もしくは小宇宙的な昆虫学の世界への探求としてのみ、その本を読んではいけません。その代わりに、メディア論としてその本に取り組んでみるのです。そうすれば、人間世界の制限をはるかに超えた、有機体の感覚・知覚・運動・策略・パターンが広がる全く新しい世界が姿を表すでしょう。

近年では群と分散型ネットワークについて熱狂が高まっていますが、そこではメディアの生態学というメタファーが使用されているだけでなく、動物の身体の強度と可能性を利用して人間^{ヒューマン}を中心としないやり方でメディアを理解しデザインする方法を抽出することに関わる広範な歴史

が表出しています。すでに一九世紀には登場していたテーマを用いることで、動物と昆虫の身体はある種のメディアになるのです。エルンスト・カップからマーシャル・マクルーハンまでの私たちのメディア論の大半は、双眼・双足・双腕という人間中心主義的な知覚の様態を基礎としてきましたが、それとは異なる探求・感覚・知覚の可能性がここにはあるのです。私は転置という概念の可能性を探求しているところですが、あなたのようなアーティストによって姿形を与えられた物質は、生体とテクノロジー、メディアと有機的なものにまたがるファジーなゾーンに幾重にも折り重なっていて、そうした区分が転置されていますよね。

GH…以上の内容をアートの実践に投げ返してみると、メディア考古学はメディア・アートと響きあう、というのも両者の領域には輝かしくも未完のプロジェクトを賞賛する歴史があるからだ、ということになるのでしょうか。つまり、両者の領域ではプロトタイプのものが称賛されるということなのでしょう。

JP…アートの方法論に関してですが、輝かしくも未完もしくは未実現のプロジェクトを狙うというのは、アートの方法論を体系化するやり方として素敵ですね。何をもちて不完全だとか未実現だとかを判断するのかということが分析される限りにおいてはありますが。想像上のメディアということが文脈で制作された作品も、時代遅れのメディアを私たちの言説と実践の枠組みへと投げ返す作品も私にはとても好ましいのですが、時代遅れという考えでは決定的な問いがはぐらかされてしまいます。時代遅れというのは既成のものごととの関係でのみそうなのでしょう。

うか。それともメインストリームへの反動としてのみそうなのでしょうか。流行からこぼれ落ちたもの、望まれなくなったもの、メインストリームから外れたものとして時代遅れを定義するのならば、それは制定権のあるメインストリームそれ自体にすがっているのです。私たちが自覚すべきは、時代遅れというのとはともかくにも資本主義における生産の鍵となる論理——時代遅れの生産を通して絶え間なく新しいものを生産することの論理も必然的に含む——であろうということなのです。時代遅れは単なる偶然ではありません。それは消費文化の論理の一部分として生み出されます。膨大な無駄と環境危機は、時代遅れの論理のある種の指標なのです。

以上の理由から、時代遅れの諸定義は反動的でヘゲモニー的になる恐れがあります。このとき、忘れ去られたものの定義は、メインストリームから否認されることではかなされません。だから、私は想像上のメディアというプロジェクトに価値を見出しているのです。このプロジェクトは、メディアとは何かを問う際に私たちがいつも用いているアプローチの仕方を転置させ、強度や感覚、思考されないものとしてのメディアを探索させてくれるのです。簡潔に言えば、メディアは表象的なものを超えるということです。私たちは想像上のメディアの表象を提供するだけでなく、私たちの感覚中枢において昆虫や他者へと生成変化させてくれるような馴染みのない方法で、私たちの感覚を巻き込む（ドゥルーズⅡガタリの用語を使えば）情動態アフェクトと知覚態ペルセプトにも焦点を合わせるべきなのです。私は時代遅れのメディアだけでなく、非Ⅱ表象的で「リーダーに引っかけられない」メディアについてのプロジェクトにも興味があります。そ

こでは、時代遅れそれ自体に未だ知覚されていない可能性が搭載されている可能性があるのです。

GH…あなたのスタンスとは対立することになりますが、メディアという考えを転置させるものとしてのメディア考古学には、メディア考古学をよりいっそう周縁へと追いやってしまう危険があるのではありませんか。転置によって、総合することなしに、些細で未完、的外れなものとが実際以上に美化されてしまうのではありませんか。

このようなことを尋ねる理由の一半は、メディア・アートの実践の歴史においても同様の問題を見て取れるからなのです。傾倒するものといえば、目立たないテクノロジー、プロトタイプ的な状態に固執するようになったプロジェクト、「現実の世界」の問題と政治との繋がりを欠く作品といったありさまです。

JP…そうしたことは理論についての言説を欠いているから生じているように思えます。理論についての言説が、特定のアートプロジェクトのためであろうと理論的見地からであろうと、メディア史の掘り起こしに関わる広範な文脈を説明する何らかの立ち位置に批判的に携わったり、そうした立ち位置を批判的にひねり出したりすべきでした。だから、メディア考古学によるどのような（再）結線についても「なぜ」という見地から問いを投げかけるのです。なぜこのような発掘は今時宜を得ているのか、とね。余白的な事象それ自体を目的とすることは危険です。《驚異の部屋》的発想でメディア史を紡ぐことは実のところ興味深くもあり

ますが、政治的な問題にまで至ろうとするとは限りませんし、新鮮な理論的パースペクティヴをどのように導入するかということの説明にさえならない恐れもあります。

未完のもの過度の賛美ということに関して、あなたは勘所をついています。歴史と考古学の危険を批判するには、ニーチェに言及しなければなりません。メディア史の危険のひとつ——一九世紀末にニーチェが警告したように、どの種の歴史にとってもそうですが——は、それ自体が好古趣味に根ざした事実とデータの消極的な収集に止まってしまふことです。美学Ⅱ感性論に関してですが、様々なメディア——例えば、現行のメディアを用いた実践やアートの物質性について再考を促す奇抜なメディア装置——の特異性と特殊性のモードを正確に描写するための、理論的に裏打ちされた注意深い発掘があり得ます。私にとつて、表現に関わる物質的性質に即してメディアの特異性と特殊性を問うことは、美学Ⅱ感性論的な問いであると同様に政治的な問いでもありません。というのも、それはメディアを行動のための潜勢力として考えることにつながるからです。メディアウムには何が可能なのか、その潜勢力とは何かを考えるということですね。アートの方法論としては、メディア考古学はメディア・アート作品のために表象に焦点を合わせて歴史的テーマを用いるといったことにのみ止まるべきではないのです。メディア考古学的なアートは具体的にオルタナティヴな歴史を喚起できるし、実験的なやり方で新たな装置（★3）を作り上げることができます。そして、技術的機械の機能を明るみに出してそのミクロな時性のうちに巡らされた策謀を露わにする方法として、メディア考古学的なアートを見做すことも

できるのです（★4）。

GH…同意します。メディア・アートには、メディアテクノロジーの特異性と特殊性を巧みに掘り出す潜勢力があります。例えば、ポール・デマリニスの作品はメディア考古学の精神とはつきりかみ合っていますし、場合によってはテキストでできることを凌駕しています (<http://www.stanford.edu/~demarini/exhibitions.htm>)。こうしたことを敷衍して、あるトピックにたいして、デマリニスの作品はテキストによる以上に効果的にメディア考古学を実践していると言えるかもしれません。その理由の一端には、テキストというメディアウムの限界があります。多種多様な層を同時に書くことは、技術的にとても困難ですからね。アートはもつと直接的です。印刷ページというメディアウムには特定の制約があるので、結果的に、アートを生み出す有益な方法論としてメディア考古学が機能するわけです。それはナラティヴとは対立する活動として作用します。メディア考古学の複層的要素がはつきりと実行されるのは、デマリニスらがそうしたように、芸術作品を通したときなのです。

JP…その通りです。数を増しているメディア考古学者たちは、メディア考古学をナラティヴとして構築するのではなく、実行する必要があるということに同意します。歴史はナラティヴという形式をとりますが、メディア考古学は過去を現在に物理的に繰り込むデヴァイスや具体的な装置を用いた、非直線的な参与なのです。例えば、ヴォルフガング・エールンストのメディア考古学では、技術メディアの物性は書くことから成るナラティヴよりも重要なように思われます。いづれにしても、デマリ

ニスはメディア考古学的な題材を積極的にもちいて、メディアによって差異化していく感覚の関係を発掘することについてのお手本となっています。こうしたことを示す例として、メディアの触覚性を復活させたり（《グレイ・マター》（1995））、伝達メディアの物性を実際に用いたりすることも挙げられます。後者の作品としては、最近の《ローマからトリポリへ》（2006-2008）があります。この作品では、一九〇八年に製造されたラジオ用のマヨナラ・トランスミッターが物理的に再現され、その植民地主義的な文脈が論評されています。以上に加えて、メディア考古学的アートのもうひとつの道筋として、ハードウェアのハッキング、サーキット・ベンディング、および文字通りメディアテクノロジーを開くことが挙げられます。それは、現代文化のタイムクリティカルなプロセスが実行される複雑な配線を露わにします。こういったことは、「操作的ダイアグラム」ということばで今日エルンストが強調する物事に近づいてきます。それはメディア・アートをマクロ歴史的に解釈するだけでなく、周知のように技術的にも政治・経済的にもますます困り込まれつつある先端テクノロジーを、ミクロ時性のもとでいじくりまわし工作してしまうことでもあるのです。

GH…作品制作の手法を提供してくれるので、メディア考古学はメディア・アートに関わるアーティストにとってはありがたいということはさしておき、メディア・アートの歴史を構築する方法としてのそのアプローチは、廃れてしまった周縁的な事象に安住してしまう危険があるとは思いませんか。私からすれば、明確なメディア・アートの歴史はまだ書かれていません。周縁的な事象の探求は既成の言説群を批判することには

有益ですが、歴史記述的にはメディア・アートは正典カノンを持つ段階にさえないのです。こうしたメディア・アートに必要なのは歴史のこの地点にいることを教えてくれる教科書であり、周縁的な事象を経由した再配線ではないのだと主張できるかもしれません。

JP…でも、どうやったらメディア・アートの歴史を書くことができるというのでしょうか。だって、メディア・アートという総体的な考えがメディア概念を四散させているように思えるのですから。メディア・アートの——そしてメディア考古学の——タスクの一つが、メディアウムの定義を間断なく取り決め直すことだとしたらどうでしょう。

GH…メディア概念を四散させることはメディア・アートの第一の役割ではない、と主張したいですね。メディアの定義を散らすことはメディア論にとっては興味深いかもしれませんが、定義の拡張は作品制作にはほとんど関係ありません。メディア・アートの歴史は書き得ないというのは、概念化の側に寄りすぎていると思います。メディア・アートの歴史を構築することは、複雑ではありません。私はフランク・ポパーの『電子時代のアート』（一九九三）や最近出たエドワード・シヤンケンの『アートと電子メディア』（二〇〇九）を出発点として考えています。言うまでもありませんが、多彩なアーティストたちを特定のカテゴリーに落とし込んだり、十二分な総合なしにコレクションをただ提示したりといった危険があります。ですが、総合的なアプローチはメディア・アートのメディア考古学よりも建設的ではないでしょうか。それは、ある特定の領域を配線し直し得る前には、再配線するための歴史が必要なのだ

と換言できるかもしれません。

JP…シャンケンの偉大で有益な貢献に関してですが、私はそれをナラティヴではなくある種のアーカイヴとして考えています。それは、私たちが一九世紀から受け継いで、歴史としてみなしているナラティヴという状態ののつとつた歴史書ではありません。シャンケンの著作は、異なる布置やグループ分けを可能にするような、様々なテーマとピースからなるアーカイヴなのです。メディア・アートの教科書は必要ですが、メディア・アート史というアイディアは全くもって実行不可能だと感じています。メディア・アートの歴史のようなものを歴史的ではなく「メディア・アートの」にいかにか書き得るのでしょうか。すなわち、歴史を分節化するメディアの物質性を考慮に入れながらも、歴史や時間についての知識を生み出す唯一の方法としての書かれたナラティヴには頼ることなく、メディア・アートの歴史のようなものをどのように書くことができるのでしょうか。あなたが言ったように、デマリニスはいへんに喚起的な洞察を提供してくれています。ナラティヴという状態でそうしているわけではありません。私たちがともに必要だと考えるような教科書を書くという事に関してですが、カテゴライズすることは有益であり、異論はありません。ですが、どのような総合であつてもそれが真価を發揮するのは、さらに精緻化されて新たな総合を生む場合にのみなのです。総合は包括的ではなく生産的であるべきなのです。ゆえに、選言的でもなければなりません。

GH…ですが、分類不可能であることの価値とは一体なんなのでしょう。

脇に置かれたものと言説を結集して、判読し把握できるようにするのもタスクの一端ではないのでしょうか。出自である学問領域が透かし見続けられるようにする学際性と、どのような学問領域にも含まれず分類不可能であること——もしかしたら「未だ学問領域として確立されていない」こと——のあいだには、明確な差があります。

JP…先に言及したように、心中に浮かんでいるアイディアの一つに、メディア考古学を旅する学問領域として考えるということがあります。この点に関しては、ミーケ・バルが参照点となりますね。メディア考古学についてのこうしたアイディアの背後にあるのは、メディア考古学は制度化された学問領域を侵犯しているということ、および多くの制度にまたがっているという性質がメディア考古学の強みの一つということですね。メディア考古学は、メディア&フィルム・スタディーズ、歴史、メディア・アート、そしてデザインといった学科のあいだで揺れ動いています。北米、ドイツ語圏、オランダではとりわけそうです。メディア考古学は単一の制度的枠組みにまだ納まてはいません。ですが、出現時から、メディア考古学はそのような制度が持つリソースを活用してきました。学際的研究を真つ先にまとめ上げて、諸々の目標や研究および創造的実践のための効果的な方法にしてきたのは、そうした制度においてなのですからね。

学際性と理論的・実践的リソースのあるところから「ものごとを」抽出する能力は、変動するアカデミック時代の方法および学問領域としてのメディア考古学の性質の重要性を示しています。アカデミックなもの

ごとをめぐって変動する時代では、学問領域の境界は（再度）揺らいでおり、メディア関連のトピックは文化産業としてのメディアの境界をはるかに超えています。旅するさすらいの、そしてうまくいけば正道では果たし得ない企てとなるメディア考古学ならば、資本主義的な新たなメディア文化の領域とメディア論の言説の両方において、自らの知の前提を検討できるでしょう。例えば、メディア考古学であるアクチユアルなアートプロジェクトを通じて、政治、情動、感覚、物質性、具体化についてもっと語るようメディア考古学を追いたてることが、歩を進める方法のひとつだと言えるのかもしれませんが。旅するノマド的な企てとして、メディア考古学は孤児にもならなければいけないのです：

GH…こういったことはロラン・バルトの主張を彷彿とさせます。「学際的研究のためには、ある「主題」（テーマ）を取り上げて、その周囲に二、三の学問を集結させるだけでは十分ではない。学際的研究は、誰のものでもない新たな対象の創造からできているのだ」¹³。メディア考古学のような学際的研究はノマド的な企てであり、その力強さも弱さも逸脱を通して存在します。さすらい旅する学問領域は魅力的ですが、当領域の勢い、識別可能性に持続可能性は、故郷がなかったり広範な言説群において理解されなかったりする場合は、維持するのは困難です。

メディア考古学はつねにハイブリッドな学問領域であることを宿命づ

¹³ Roland Barthes, *The Rustle of Language*. Trans. Richard Howard (New York: Hill and Wang, 1986) 72 (ロラン・バルト『言語のざわめき』花輪光訳、みすず書房、一九八七年、八八頁)。翻訳の都合上、訳文を変更した。

けられているのでしょうか。メディア考古学的研究を持続的に行うための制度的な仕組みを創造することは、上述のような創造的なアイデア・対象・理論を考え出すことと、同じように重要ではありませんか。

JP…それはメディア考古学だけでなく、二一世紀の人文科学も取り組まなければならない課題ですね。ほら、私たちは学際性にわくわくし続けてはいるけれども、実際の就職戦線とカリキュラムには遅れをとっているでしょう。どんなハイブリッドな概念であっても学際的で故郷なき理論や対象であっても、持続可能性という意味においてそして快調な滑り出しのためにケアは必要だし、こういったことはこの領域における常勤研究者に求められているのです。つまり、アイデアがもっと広く流通するネットワークや教科課程を創り出すことが必要です。まさにそのようなものとして、ファンディングという事例があります。イギリスでは、高等教育、およびアートと人文科学の研究費削減について興味関心が高まっているのですよ。目下のところ、私が「メディア考古学」についてもっとも学んでいる場所は、アーカイヴとミュージアムです。そこでは、ソーシャルメディア時代におけるアーカイヴ化の実践、コンピューター・フォレンジクス、他にも新たなアイデアやテクニクが実施されているのです。

ですが、自分のものだと誰も主張できない領域でノマドであるというの、資本主義や私有財産とは無関係であるというのと同じくらい、ロマンチックな考えであることは認めます。おそらくそれは、憂鬱さを薄めたかたちで学際性を眺めることなのでしょう。とはいえ、制度に真つ

向対立するというロマンティシズムの危険性はついで回るのですがね。

反制度的であるよりも適切なのは、制度の内側で参加と開かれにしているの方法を築き上げることでしょう。ツイーリンスキーやフータモといった何名かの思索家が第一に取り組んできたのはメディア考古学の年代を明確に算出することでしたが、メディア考古学はメディア史を検討する多くの新たなやり方と関係しています。メディア・スタディーズの未来はメディアだけでなく、アーカイヴと時間性の研究です。それは古いものと新しいものが紡ぐ、途切れることのない創造的緊張なのです。

〈メディア考古学関連 URL〉

- ・ Gebhard Sengmüller (<http://www.gebseng.com/>)
- ・ Paul Demarinis (<http://www.stanford.edu/~demarinis/exhibitions.htm>)
- ・ Julien Maire's The Inverted Cone at Transmediale 2010 (<http://www.transmediale.de/en/inverted-cone>)
- ・ Julius von Bismarck's The Space Beyond Me at Transmediale 2010 (<http://www.transmediale.de/en/space-beyond-me>)
- ・ Garnet Hertz's Dead Media Research Lab (<http://www.conceptlab.com/deadmedia/>)
- ・ Zoe Beloff (<http://www.zoebeloff.com/>)
- ・ David Link (<http://www.alpha60.de/>)
- ・ Micro Research Lab, Berlin (<http://www.1010.co.uk/org/>)
- ・ Jussi Parikka's Cartographies of Media Archaeology blog at (<http://mediacartographies.blogspot.com/>)

- ・ Alex Galloway and Ben Karkas New York University course titled "Media Archaeology" in the Department of Media, Culture, and Communication (http://cultureandcommunication.org/galloway/2010spring-Media_Archaeology_syllabus_v6.pdf)
- ・ Mediaarthistories-blog (<http://mediarthistories.blogspot.com/>)
- ・ The Web Dossier of the 2004 Media Archaeology and Imaginary Media event in Amsterdam, organized by Eric Kluitenberg (<http://www.debalie.nl/dossierpagina.jsp?dossierid=10123>)

〈ユッシ・バリッカ〉

文化史でトウルク大学（フィンランド）から PhD 取得。アングリア・ラスキン大学（ケンブリッジ、イギリス）上級講師。デジタル・エコノミー文化研究所のディレクターおよび、アングリアデジタル文化リサーチセンター (ArcDigital) の共同ディレクター。生物学とテクノロジーをめぐるメディア・理論・歴史の三者の連環に焦点を合わせた新刊『昆虫というメディア』が二〇一〇年に出版予定。共編を担当した選集『スパム本——デジタル文化のダークサイドよりきたるウィルス・ポルノ・逸脱』が二〇〇九年に出版。『メディア考古学』が二〇一〇年近刊。メディア考古学の理論と方法論についての草稿をポリティ出版のために執筆中。

〈ガーネット・ヘルツ〉

フルブライト給費生、現代アーティスト。テクノロジーをめぐる進歩、

創造性、革新、学際性といったテーマを探求する作品を制作している。アートセンター・カレッジ・オブ・デザイン（バサデナ、カリフォルニア）でメディアデザインプログラムの教員、カリフォルニア大学アーヴァイン校ソフトウェア研究所でポスドク研究員、同校ユビキタスコンピューティング&インタラクシオン研究室にてアーティスト・イン・レジデンス。アルス・エレクトロニカ、DEAF SIGGRAPHを含む十一カ国の著名な国際舞台に作品を出展。二〇〇八年にはロボティック・アートの分野で名誉あるオスカー・シニョリーニ賞を受賞。ロサンゼルスを拠点に月一で開催されるエレクトロニク・アートとデザインについてのDIYレクチャーシリーズであるドルクボット・ソーカルの創始者兼ディレクター。ヘルツの研究はアカデミックな出版物と一般紙（『ニューヨーク・タイムズ』、『ワイヤード』、『ワシントンポスト』、『NPR』、『USAトゥデイ』、『NBC』、『CBS』、『TVA東京』、『CNN Headline News』など）で広く引用されている。

〈訳注〉

- ★1 原文でパリックとヘルツは「メディア・アート」(Media Art)と「メディア・アート」(Media Arts)を併用しているが、パリックに確認したところ両者の意味上の相違はないため「メディア・アート」という表記に統一した。
- ★2 原文では「機械学」(Machinology)。パリックと協議の上、本訳文ではより直接的な「技法」(techniques)という訳語に変更した。
- ★3 原文では「machinic apparatuses」。パリックと協議の上、本訳文では「machinic」を削除して翻訳した。

- ★4 「技術的機械」(technological machines)とは、パリックによれば、特に一九世紀以降の電子メディアとともに始まった、ある種のテクノロジの体制である。「技術メディア」(technical media)も同様。技術メディアについては、エルキ・フータモ『メディア考古学』(太田純貴編訳、NIT出版、二〇一五年)三〇二頁の☆2も参照。

〈後記〉

□ は訳者による補足である。本文中のurrierは、リンク切れのものそのまま掲載した。執筆者の所属などは原文執筆時(二〇一〇年)のものである。著者(パリック)と協議の上、原文で使用されている用語を一部改変した。ユッシ・パリックとガーネット・ヘルツ、「Theory」の編者であるアルトゥール&マリリーズ・クローカーは本稿の訳出を許可してくれた。訳文のチェックには井原慶一郎氏(鹿児島大学)にご助力を仰いだ。全員に記してお礼を申し上げる。誤訳などについてはすべて訳者の責任である。

本研究はJSPS科研費17K18485(「アニメの「声」の文化とその制度化を言語学、現代思想、メディア論の共同で捉える試み」(研究代表者・太田一郎))の助成を受けた研究の中でいくつかの示唆を得た。