

「翻訳」ワンダ・ストローヴン（太田純貴訳）

「メディア考古学——フィルム・ヒストリー、

メディアアート、ニューメディアが会う

（可能性のある）ところ」^{1）}

太 田 純 貴

イントロダクション…狂人それともビジネスマン？

通りや公共の場で自分に話しかけることは正常ではなく、社会的規範から逸脱していると長い間考えられてきた。一人で歌うのはいいが、話し相手も無しに一人で喋るのは気味が悪いというほかなかったのだ。同輩たる市民に思いもかけずこうした妙な状況を抑えられてしまったら、話すことから歌うことへさっと切り替えるということをしばしば自然にやってしまう（私自身、何度かやってしまっている）。それは「ご心配なく。私は独り言を言っているのではなくて、歌っているだけなのです」と仄めかすかのである。こんにち、人々は——歩いたり、自転車に乗ったり、車を運転している最中に——しばしば大きな身振りでいつでも路上で自分に話し叫びさえしている。こうしたことは社会的に受け入れられる行為になった。というのも、ハンズフリーのモバイルフォンが存在する（そしてモバイルフォンがあることを私たちが知っている）からだ。自分に向けて喋っていたり叫んでいたりするような人々に

は（目に見えない、遠くにいる）話し相手がいるかもしれないことを、私たちは知っている。

9/11、すなわちマンハッタンの世界貿易センターへの悲惨な攻撃の一年後に、トマス・エルセサーはその追悼文を書いた。そのなかでエルセサーは、人間の行為（の受け入れ）をめぐる上記のようなはつきりとした変化が起こること、狂気じみた浮浪者と忙しい起業家との区分が不鮮明になると語っている。エルセサーはアムステルダムのレストランでそうした二人の男性——二人とも身振りを伴わせて独り言を言っていた。一人は絶望のあまりそうしており、もう一人は通話の最中であつた——に遭遇し、ビジネスマンのハンズフリーの電話がホームレスの男性の行為を正常なものにしているという結論に至る。換言すれば、ニューメディアは私たちの（社会的）「正常性」の観念に確かに影響を与えているということなのだ（2003:120）。

この衝撃的な——そしてエルセサー自身の言葉でいけば「滑稽だが冷酷ですらある」——比較により、私は幾分ひねりを加えてミシェル・フーコーの知の考古学について考えることになった。フーコーが知の考古学を最初に探究したのは、狂気の歴史についての博士論文『狂気の歴史——古典主義時代における——』（英語版は一九六五年、原著は一九六一年に出版）においてであつた。上述の「滑稽な」場面で見られるような誰が正常で誰が異常なのかを問うことの代わりに、フーコーは時代を通して知の対象として狂気を把握しようとする。より正確に言えば、狂人を排除する条件（そして狂人を排除するための理由）を理解するため、時代が異なれば異なる仕方、で狂気は知の対象として構築される様子をフーコーは把握しようとする。

中世では狂人は阿保船に乗せて追いやられたとすれば、それは狂人が社会にとって危険だとみなされたからであった。狂気は感染し、ハンセン病に匹敵すると信じられていたのだ。ルネサンス期では、愚人は再び社会に受け入れられた。というのも、愚人は神に近い（近すぎる）という点で特権的な存在とみなされたからである。一七世紀という「大いなる閉じ込め」の時代では、精神異常者は非合理的＝非理性的存在であると考えられて、監禁され施設に収容された。一八世紀には、理性が欠如しているという理由で、愚人は動物であると考えられて、そのようなものとして扱われた。ロマン主義の興隆により狂人への熱狂が再燃したが、今回の理由は狂人たちが神に近いからではなく、自然に近くて社会と文明に反逆するからであった。そして愚人は英雄とみなされた。ようやく一九世紀に、社会は愚人を精神疾患があり治療が必要な人と考えるようになった。それが近代の（そして依然として支配的な）エビステマーへと至るのである。『狂気の歴史』のイントロダクションでホセ・バーチロンが述べるように、「（フーコーは）歴史的に狂気概念を検討するというよりは、精神病、愚かさ、理性の欠如を主に一次資料を使って再創造することを選んだ。精神病、愚かさ、理性の欠如が、それぞれ独自の時代、場所、適切な社会的パースペクティヴのうちに存在していたに違いないかのようである。ある意味フーコーは、現在の考えが適度的に影響し時間が推移することで消失した概念のネガティヴな部分を再創造しようとしたのだ」（Foucault 1988: v）。換言すれば、知の対象として「狂気」を構築するためには、「狂気とはなにか？」という問いだけでなく「いつの狂気なのか？」とも問うべきである、ということなのだ。つまり、「狂気」をその歴史的な文脈において、時間的に連続してはいる

が根本的に異なるその言説編成において研究せよ、ということである。これがフーコーによる人文科学をめぐる知の発掘の端緒である。フーコーはそれを『言葉と物』（英語版一九七〇年、原著のフランス語版は一九六一年）と、それに続く『知の考古学』（英語版一九七二年、原著のフランス語版は一九六九年）でさらに推し進めるのである。

ニュー・フィルム・ヒストリーの三重のアジェンダ

時間が経てば知の対象としての「狂気」が変化するように、「知の対象としての」メディアも変化する。この点で映画史（history of cinema）は典型的である。二〇世紀では十年ごとに、映画についての独自の形式や定義が「生産され」たようだ。すでに知られているように、一九〇〇年ごろの映画は一九五〇年代の映画やこんにちの映画とは根本的に異なっている。それはテキストの水準（どのような種類のフィルムをみているのか）だけでなく、基本的な装置（フィルムを生み出すために使用される様々なカメラ）と「装置」ⁱⁱすなわち見ることをめぐる状況（それは催し物が開催される広場からドライブインにまで、そしてシネコンから私たちのモバイルフォンにまで及ぶ）の水準でも異なっているのだ。したがって映画を定義するためには、バザン的に問う（「映画とはなにか？」）だけでなく、時間的／歴史的にも問う（「いつの映画なのか？」）べきなのだ。エルセサーが述べるように、「映画については、その存在論を睨みつつ、映画を可能にする条件をつきとめる」ことを試みなければならぬ、というのも映画は今でも発明されている、もっと言えば映画はいつでも再発明されているのだから（2004: 103）。

近年では、マルテ・ハーゲナーが位置に関する問い（映画はどこにあるのか？）を付け加え、メタファ的だけでなくまさに物理的にもこんにちの映画を知の対象として把握することは明らかに不可能であり、それゆえ映画の居場所を突き止めることも不可能であると指摘している。映画はあまりにも不安定になり、流動的になり、柔軟になってしまった。インターネット、DVD、WiFi、モバイルフォン、ギャラリ、ミュージアム、アーケード、YouTubeなど、映画の居場所は多様である。「実際、映画は遍在している。映画はどこにでも存在すると同時にどこにも存在しない」とハーゲナーは述べている（2008:16）。ハーゲナーにより、映画の遍在がドウルーズの内在概念、すなわち私たちの知覚と思考することは映画的になっているという観念、つまり映画は私たちの一部になっているという観念と結びつく。この点に関しては、ハーゲナーは引用していないが、エルセサーが映画の遍在を存在論への回帰もしくは映画の存在論的把握として、すなわち映画をやはりそのメディアウムの特殊性において定義するのではなく、経験としてつまり特定の世界内存在の方法として定義することを目指すプロジェクトとして考えている（未刊行の原稿より）。理想を言えば、こうしたことは「なにか」「いつか」「どこか」の組み合わせへと向かうべきである。

すでに一九八〇年代にはこれらの三つの問いは、別々にではあるが検討されていた。端緒となったのは、一九七八年にイギリスのブライトンで開催されたFIAF会議での初期映画をめぐる展開であった²。この伝説的な会議の一環として、シンポジウム「一九〇〇―一九〇六の映画」が開催された。それを企画したのが、ブライトン・プロジェクトとして知られるアーカイヴ・プロジェクトである。ブライトン・プロジェクト

は、残存する一九〇六年以前の映画（一五ほどのFIAFのアーカイヴで保存され、五百五十本以上あった）を改めて検討してみるというものであった。これらの上映は、新世代の映画研究者（このなかにトム・ガニング、チャールズ・マッサー、アンドレ・ゴドローがいた）の目を文字通り開かせるものであり、ニュー・フィルム・ヒストリーの到来を告げるものであった。この瞬間はしばしばシネマ・スタディーズの「歴史的転回」として定義される。それに対して私は、ある程度まで上述の三つの問いを反映しメディア考古学の出現に必須となっていた、これらの初期映画研究者による三重のアジェンダを強調してみたい。それは、初期映画の他者性への注目（「なにか」に関わる問い）、初期映画の多様な起源の発見（「いつ」に関わる問い）、初期映画をめぐる文脈の研究（「どこ」に関わる問い）である。

ブライトン・プロジェクトにより、初期映画は「他者なる」映画として発見された。すなわち、初期映画は、未成熟な物語映画の形式として発見されたのでもなければ、古典映画の準備段階として発見されたわけでもない、ということだ。初期映画は、正面性やカメラを意識した演出、編集による重ね合わせ、鍵となる動作の反復といった、それ独自の内在的な価値やお決まりの表現技法³を備えた映画として発見されたのである。初期映画と物語映画を区分したいという欲望（や必要性）によって、用語についての議論が始まった。例えば、ノエル・バーチは「原初的再現モード」と「制度的再現モード」を対峙させ、アンドレ・ゴドローとトム・ガニングは「呈示的アトラクションシステム」と「物語統合システム」を対峙させた（Burch, 1984; Gaudreault and Gunning, 1989）³。ここで特に強調しておきたいのは、初期映画研究者による存在論的ア

【翻訳】ワンダ・ストローヴン（太田純貴訳）

「メディア考古学——フィルム・ヒストリー、メディアアート、ニューメディアが出会う（可能性のある）ところ」

ジェンダでは初期映画と物語映画の断絶（もしくは認識論的裂け目）が含意されているということである。これは同時に、伝統的な映画理論フィルムセオリーが公認していた「プレ映画（一八九五年以前）」と「映画（一八九五年以後）」の断絶に疑問を投げかけることを意味している。というのも、幾つもの点で、初期映画は映画よりもプレ映画とよばれているものに属しているからだ。換言すれば、「なに」をめぐる問いは必然的に「いつ」をめぐる問いになる、すなわち初期映画の始まりと終わりはいつなのか？ という問いになるのだ。時代区分という論点と並行し、「映画の起源に関する歴史的疑念」（Hagener, 2008: 16）も出されて数多くの忘れられたパイオニアたちが発見され、「複数ある最初」の神話が解体されることにもなった。映画史家にとっても映画の考古学者にとっても、一九世紀は大変に豊穡な世紀であることが証明されたのだ。より最近では、こうした時を遡つての調査すなわち学術的タイムトラベルは、ジークフリート・ツィーリンスキーのような研究者によつて「深い時間」へと拡張されている。この点に関しては以下でみていくことにしよう。

ブライトン・プロジェクトによりニュー・フィルム・ヒストリーが始まったことで、初期映画の他者性は最初のうちは形式や美学的な観点から研究されていた。しかしながら、こうした初期映画をめぐる動向はテクスト分析から（量的な）非テクスト的アプローチへと急速に移行した。イアン・クリスティは次のように述べている。「これらの（一九〇六年以前の）フィルムを経験的に研究する——それらを考古学的な対象として検討する——動向として始まったものは、すぐにそれらの文脈——生産、流通、受容——の探究となり、それゆえ必然的にもはや存在していないもの——すなわちこれらのおびただしい量のフィルムというテク

ストとそれらが上映される場所と様態——の研究となったことがとりわけ重要である」（2006: 66）。このように文脈をめぐるニュー・フィルム・ヒストリーが進展していったことは、ニュー・ヒストリシズムの動向との関係で理解すべきである。ニュー・ヒストリシズムは一九八〇年代に文学研究の分野で展開し、文脈の分析と非文学的テクストの研究を土台とした。ニュー・ヒストリシズムと同様に、ニュー・フィルム・ヒストリーの目的も非フィルムのテクスト、文脈、社会経済的データなどについての研究になった（Allen and Gomery, 1985; Matby, 2006）。制度、展示実践、社会的空間として映画の歴史を検討する「シネマ・ヒストリー」という新しい分野が現れたのだ（シネマ・ヒストリーは「フィルム・ヒストリー」とは対極的である。一般的に、フィルム・ヒストリーとは巨匠と傑作の歴史である）。

もともと初期映画研究に限定されていたわけではないとしても、ニュー・フィルム・ヒストリーはじきに多かれ少なかれそれと同義になった（Elsaesser, 1986）。ニュー・フィルム・ヒストリーは、初期映画の研究にもフィルム・ヒストリーにおける他の時代（「の研究」）にも、そしてフィルムだけでなくそれ以外のメディア形式にも応用可能で有益なモデルであることは、こんにちでも変わらな（Strauven 2006を参照）。その上、ニュー・フィルム・ヒストリーによつて刺激された（初期）映画研究者が、フィルム・スタディーズにおける視覚的なものの支配について疑問を投げかけ、初期映画の（複数の）音（Altman, 2004; Lasta, 2000; Wedel, 2004を特に参照）や、初期およびプレ映画期のスクリーン・プラクティス（Strauven, 2011; Wedel, 2009を特に参照）といった、手付かずだったり十分に探求されていなかったりした領域の探求に向かっ

たのだ。ニュー・フィルム・ヒストリー「(の)アプローチの仕方」はまさにメディア考古学的アプローチ(の草分け)である。というのも、メディア考古学的アプローチが、当たり前前に「真理」としてみなされたり受け入れられたりしているものに疑問を投げかけることから、忘れられた草分けたちや重要でないフィルムやその他の無視された資料や次元を掘り出すことにまでまたがっているからである。ニュー・フィルム・ヒストリーは、年代学、系譜学、特に目的論のような伝統的な歴史記述の方法に挑戦を挑んだりそれらを痛烈に批判したりすることで、歴史を扱う方法論に貢献した。これが最も重要であることに疑問の余地はない。より一般的に言えば、ニュー・フィルム・ヒストリーは歴史家(メディア史家)の態度を根本から変えたのである。歴史家(メディア史家)は、真に驚きの念を持って過去を研究しなければならない。これが「驚きの解釈学」——エルセサーがガニングをパラフレーズしつつ述べるところの内容——としてのメディア考古学の原理である(2004: 113)。

複数のメディア考古学、もしくはメディア考古学の三つの支流

だが、メインの疑問はまだ残っている。すなわち、メディア考古学は実のところ(単なる)方法論なのだろうかという疑問である。この分野の様々な実践者たち——メディア考古学者を自称する人々——のあいだで、メディア考古学をなんとみなすのかについては合意には達していない。メディア考古学はアプローチなのか、モデルなのか、プロジェクトなのか、実践なのか、パースペクティヴなのか、それとも学問分野なのだろうか? メディア考古学はメディア・スタディーズの下位に位置す

る学問分野(そして考古学の下位に位置する学問分野としてのメディア考古学とは区分すべきもの)なのだろうか、それともユッシ・パリツカが定義するように「ノマド的な企て」であり、それゆえの様々な分野を横断する「旅する概念」(ミーク・バルに倣った表現)なのだろうか(Hetz and Parikka, 2016: 5)^{iv}? パリツカによれば、学際的な仕事をもたらずハイブリッドな学問分野としてメディア考古学を理解すべきなのである。やはり、メディア考古学は一連の適切な道具立てや方法などを備えた学派として定義できるということなのだろうか? 以下でみるように、方法論的に異なる学派は存在する。しかし、方法論という論点を越えたところ(もしくはその隣)にも、実践と理論の対立という極めて基本的な関係があるのだ。ジークフリート・ツィーリンスキーのようなメディア考古学者たちが「実際に」フィールドに出る考古学者たちと比較可能な)まさに実践的活動としてメディア考古学を考える一方で、トマス・エルセサーのような人々にとってそれはむしろメタファや概念的モデルなのである。

方法論をめぐるこれらのさまざまな違いを議論する前に、メディア考古学は少なくとも三つの別個の分野(より広いメディア・スタディーズの分野)に進出したことを指摘しておくのが重要である。本論ではそれらをメディア考古学の三つの支流と呼ぼう。その三つとは、(一)フィルム・ヒストリー/メディア・ヒストリー、(二)メディアアート、(三)ニューメディア理論である。これらの三つの支流は歴史の中で積み重なってきたレイヤーであり、時間が経っても共存を続けていく連続的なフェーズである⁴。適切なメディア考古学の「考古学」のために、二〇世紀前半に行われたオルタナティヴな歴史記述の試みをいくつか持ち出

【翻訳】ワンダ・ストローヴン (太田純貴訳)

「メディア考古学——フィルム・ヒストリー、メディアアート、ニューメディアが出会う(可能性のある)ところ」

すのもよいだろう（例えば、ヴァルター・ベンヤミンが未完の『パサー・ジュ論』で行ったような試みや、ドルフ・シュテルンベルガーが『一九世紀のパノラマ』で行ったような試みが挙げられる）（Hutano and Parikka 2011: 67）。本稿は「メディア考古学について」概観し、まだ始まったばかりのこの領域をマッピングすることを目的とする。そのため、メディア考古学が誕生し、独自の一連の問題や方法などを伴いつつ一つの分野であることを自称して「今もなお」進展を続ける、ここ三〇年のみが対象となる。

メディア考古学は一九八〇年代に現れた。それは、すでに手短に説明したように、シネマ・スタディーズとして、より特定の言えば「初期の」シネマ・スタディーズとして現れた。当時、初期映画をめぐる運動がメディア考古学的なアプローチを意図して包含していた（促進していた）わけではなかったにせよ、「ニュー・フィルム・ヒストリー」という術語も考案したトマス・エルセサーが、論集『初期映画——空間、フレーム、物語』に寄稿したイントロダクションのタイトルに「メディア考古学」という術語を使用したことには留意する価値がある。一九九〇年に刊行されたこの本は一九七八年に開催されたFIAF会議の遺産を反映しようとし、「新たなメディアウムをめぐる文化の考古学」の前提条件として「初期映画を体系的に説明すること」の重要性を強調していた（Elsaesser 1990: 1）。これ以外に本論で言及すべき草分け的著作としては、ジャック・ペリオの『影と音の記憶——視聴覚的なものの考古学』（一九八一年）とローラン・マノーニの『光と影の大いなる術——映画の考古学』（一九九四年）がある⁵。

一九九〇年代以降、メディア考古学の第一の支流は、大雑把に言うと

メディア史^{ヒストリー}として展開した。一方では、この展開は隠れたメディア・忘れ去られたメディア・想像上のメディア^{イマジナリ}の発掘へとつながった。それは、一九九六年に始められたブルース・スターリングのデッドメディア・プロジェクトや、二〇〇四年二月にアムステルダムのデ・バリ「複合商業施設」でエリック・クライテンバーグが組織したシンポジウム「イマジナリー・メディアの考古学」などにみえてとることができる。他方では、メディア考古学は肌理に逆らって（歴史を）読むことと同義になった。すなわち、ツイーリンスキーのアナキズム的な考古学の形式である「支配的なメディア言説による占有化から逃れ」（1999: 9）ようにする「アナキー考古学」に最もはつきり確認できる傾向と同義となったのだ。このような企ては、ツイーリンスキーの『オーディオヴィジョンズ——歴史の幕間としての映画とテレビ』（英語版は一九九九年、ドイツ語の原著は一九八九年に出版）ではまだ幾分おぼろげであったが、『メディアの深い時間——テクノロジーを使った手法による聴くことと視ることをめぐる考古学』（英語版二〇〇六年、ドイツ語の原著は二〇〇二年に出版）に結実した。ツイーリンスキーは『メディアの深い時間』で、知られていないもしくはほとんど研究されていない、肌理に逆らってきたメディア思想家たちの研究や仕事を発掘する。例えば、エンペドクレス（紀元前六一五世紀）、ジョヴァンニ・バッティスタ・デッラ・ポルタ（一六世紀）、アタナシウス・キルヒヤー（一七世紀）、ヨハン・ヴィルヘルム・リッター（一八世紀後半）、チェーザレ・ロンブローゾ（一九世紀）、アレクセイ・カピタノヴィチ・ガテフ（二〇世紀）らの研究や仕事がある。ここで挙げた人物は『深い時間』で鍵となる人物たちの一部にすぎない。

ツィーリンスキーの研究は、メディア考古学の第一と第二の支流の橋渡しとなる。というのも、ツィーリンスキーによる歴史の探究は、現代のラディカルなメディアアーティストへの賛美によって駆動されているからだ。こうしたメディアアーティストとは「エレクトロニクスのヴァンギャルドに囲まれた人々であり、その頭と手によって、新しいテクノロジーはそれ自体で独立して完結するのではなく、絶え間なく刺激され省察されることになる。そうしたアーティストとして、ヴァリ・エクスポート、デヴィッド・ラーチャー、ナム・ジュン・パイク、ステイナ&ウッディ・ヴァスルカやピーター・ヴァイベルらが挙げられる」(1999: 22)。だが、メディア考古学の第二の支流を知らしめたのは、とりわけフィンランド人研究者であるエルキ・フータモであった。フータモは少々異なったメディアアーティストたちに注意を向ける。「テクノロジーの過去が復活する——メディアアート考古学序説」という評論で、ポール・デマリニス、ケン・ファインゴールド、リン・ハーシュマン、ペリー・ホバーマン、マイケル・ナイマーク、キャサリン・リチャーズ、ジル・スコットといったアーティストをフータモは特に取り上げて、彼／彼女らはメディア考古学的実践のお手本でありその作品には「かつてのアナログ的、機械的な装置との関係が明らかに読み取れる」(1995) ^{vi} と議論する。フータモによれば、こうしたメディア考古学的傾向がさまざまなアートの世界ではつきりみられるようになったのは一九九〇年代以降のことであるが、ジェフリー・ショウや岩井俊雄のようなメディアアーティストの作品により、それはすでに一九八〇年代に予告されていた。メディア考古学に惹かれるアーティストたち（もしくは「アーティスト考古学者」）がテクノロジーの過去と関わる方法は

さまざまである。それは、過去の装置にはつきりと注目することから、過去と現在を密やかに置き換えたり混在させたりすることにまで及んでいるのだ。後者の例としてフータモが挙げているのが、ポール・デマリニスの《エジソン・エフェクト》(一九八九—一九九三)である。これはサウンドテクノロジーに関して三つの異なる時代(機械時代・電子時代・デジタル時代)を合わせた作品で、エジソンのフォノグラフにビニル盤とレーザー光線が組み合わされている。こうしたリメイク戦略のなかでより率直なものとしてフータモが言及するのが、キャサリン・リチャーズのインタラクティブなインスタレーション作品《ヴァーチャル・ボディ》(一九九三)である。この作品は「のぞきからくり」として分類できるのだ(Huhtamo, 1995) ^{vii}。明示的なリメイクを示すもう一つの優れた例としてこの文脈で思い出されるのが、ジュリアン・メールがハイテクを用いてアップデートした旧式の(そして陳腐化した)スライドプロジェクターである。メールはそれを用いて、インスタレーション作品《ドゥミ・パ》(Half Step, 二〇〇二)を制作した。極めて独創的な(かつテクノロジー的に複雑な)プロトタイプの創造は、メールの作品にしばしばついて回る。それによって、メールはテクノロジーの過去だけでなく、テクノロジーの(複数の)未来にも関与するのだ。こうしたアートによるタイムトラベルは、「驚異の」美術館の来訪者に当のプロトタイプの操作を部分的に露わにしたり神秘化したりするパフォーマンスとしてしばしば提供される。それはエドウィン・カレルスが「奇妙な仕掛けが施された映画」(2012)と呼ぶことを提案した、新たなアート形式である。

アーティスト兼考古学者たちが「テクノロジーの過去を復活させる」

【翻訳】ワンダ・ストローヴン (太田純貴訳)

「メディア考古学——フィルム・ヒストリー、メディアアート、ニューメディアが出会う(可能性のある)ところ」

という目的を共有しているようにみえるとしたら（少なくとも部分的には、メディア考古学的な傾向を好む学者たちもこの目的を共有している）、フータモが指摘するように、こうしたことは上記のような作品が明示的に「古いテクノロジ」を再現するということを必ずしも意味するのではない。それは「メディア考古学的発掘のための場や道具として、現代のテクノロジ」を使用できるかもしれないということなのである（Huhnamo, 1995）ⁱⁱⁱ。そうした（歴史的）転置は——ガネット・ヘルツとユッシ・パリッカが『CTheory』のインタビューで「メディアアートの考古学」について議論しているように——、「ハードウェア・ハッキング、サーキット・ペンディング、そして文字通りメディアテクノロジーを開いて現代文化のタイムクリティカルなプロセスを機能させている複雑な配線を露わにすることに関連する」（2010: 8）^{ix}、近年のメディア考古学的なアートの支流において、より一層明確になっている。この点で特に興味深いのは、電子機器に関するDIY実践であるサーキット・ペンディングである。サーキット・ペンディングは、新たな道具（楽器）を創造するために、（バッテリーで作動する子供のおもちゃからMP3プレーヤーまでの）電子装置を分解・配線・再配線する。こうしたDIYの動向は再利用についての歴史的实践、特にキュビズムのカラージュやダダイズムのレイメイドに関わるだけでなく、とりわけ（計画的陳腐化を伴う）シリコンバレーのハイテク産業への抵抗でもある（Hertz and Parikka, 2012）^x。さらに、それは学術的著作とアート的作品のあいだにある根本的な相違を示している。この相違について、ヘルツとパリッカはレイヤーという観点から次のように議論している。すなわち、テキストというメディアウムが依然としてリニア性（ゆえに物語性）に

縛られているのに対し、アート（DIY）的アプローチでは多様なレイヤーをより直接的に発掘できる。それは、メディア考古学をリアルな活動、すなわち「物語として構築するのではなく、実行することが必要な」（2010: 8）^{xi}ものへと転換するのだ。

メディア考古学を実際の活動として、すなわち物質の水準における（テクノロジ）装置や器械への関与として考えることは、もともと歴史についての取り組みであったものがニューメディア研究にとって魅力的になっていく様子を理解する鍵である。二一世紀の当初から、数名の研究者がメディア考古学を現代のメディアの（文字通りの、そして物理的な）発掘方法として採用しだしていた。こうしたプロジェクトで争点となるのは、ニューメディアの新しさをめぐる問いかけだけでなく、特に「メディアの可能性の探究」、より一般的に言えば「メディア概念の転置と置換」（Hertz and Parikka, 2010: 6）^{xii}である。このメディア考古学の第三の支流は、新しい研究分野へと進展し分析対象を広げているところである。例えば、ソフトウェア・スタディーズ（Fuller, 2008）ⁱ「唯物論的／物質主義的エネルギー」（Fuller, 2005）のような論点を扱う研究を含む（デジタル）メディア・エコロジー、デジタルごみ（Stern, 2007）、コンピュータウイルス（Parikka, 2007）などがそうである。ヴォルフガング・エルンストのメディア考古学にたいする見解も、同様に重要である。エルンストはメディア考古学を「操作的ダイアグラム」と呼ぶ。それは、非表象的なアプローチを促進するものであり、その際には（パースの）ダイアグラムが認識論的なツールとして用いられる。マッピングという考えと「メディア考古学的なダイアグラムの観念」とを対置させ、エルンストは後者をはっきり支持する。というのも、それは「視

覚的というより概念的であり、地理学的というより位相幾何学的であり、

物語的というより非物語的（でデータが土台）であり、空間的というより結合的であり、イメージというよりコード（ソフトウェア）に関連しており、感覚による知覚というより数に関わるからである」。ゆえにエルンストは「マッピング」の考えを地図制作のメタファから救い出し、それを再数学化する」（2005:6）ことを提唱するのだ。

ヘアート・ロヴィンクによるインタビュで、エルンストはアーカイヴの計算可能性に関連させてメディア考古学の数学的次元を説明している。「メディア考古学はテクノ文化にかかわるアーカイヴという要素にはつきり示されている非言説的実践を記述する。メディア考古学は数学化が可能なものであるデカルトの対象に直面するのだ。アラシ・チューリングが一九三七年に着想したコンピュータは、基本的には機械的紙媒体（もつとも古典的なアーカイヴの担い手である）として着想されたことを忘れないようにしよう」（Lovink, 2003）。エルンストのアプローチは物質的（唯物論的）メディア考古学の好例である。それは、メディアの操作の水準すなわち手順の性質に焦点を合わせるのだ。歴史的なプロジェクトというよりもむしろ、「操作的ダイアグラム」は「メディアと接触する状況をメディアの根源的な操作性と時間性において創造すること」に関わる（Parikka, 2009）。一方で、エルンストは、以前のキャリアにおいては、まさにフーコー的な意味におけるプロジェクトである「文化における言い得るもの」と思考し得るものについてのテクノロジー的条件の考古学」を実行している。それは古代ギリシアおよびその修辭学技法の発掘を無視するものではなかったのだ（Lovink, 2003; Ernst, 2000）。以下で見るように、エルンストは最もフーコー的なメディア考

古学者の一人なのである。

複数の時間性を再考する

これら三つのメディア考古学の支流は異なっているようにみえるかもしれないが、それらに関するアジェンダは少なくとも四つの重要な側面を共有している。第一に、歴史と理論との決定的な関係がある。歴史的次元は第三の支流にも存在し、この点が最もはつきりみられるのはニューメディアの新しい疑問が投げかけられるときであり、それらの可能性が争点になるときにはもつと捉えにくくなる。メディア考古学的な観点からすれば、歴史「を研究するということは」は過去についてだけでなく、（潜在的な）現在と可能な複数の未来についても研究することなのである。三つの支流に共通する第二の地平は、研究とアートとのつながりの重要性、研究者とアーティストとのつながりの重要性である。こうした相関関係は第二の支流でもつともはつきり見られる。その一方で、まさにニュー・フィルム・ヒストリーの複数の起源には、ケン・ジェイコブス、スタン・ブラッケージ、ノエル・バーチといった前衛的な映像作家や、ドキュメンタリー映画の編集者であるダイ・ヴォーンによる初期映画の（再）発見があつたことも記憶に留めておくべきである。ニューメディアをめぐる支流に関して言えば、デザインの方法論にとつてメディア考古学は必須になったようだ。研究とアートが出会う領域としては、デザインは抜きん出ている。ここでもう一度ガーネット・ヘルツに言及すべきである。ヘルツはカリフォルニアのパサデナにあるアート・センター・カレッジ・オブ・デザインのメディア・デザイン・プロ

【翻訳】ワンダ・ストローヴン（太田純貴訳）

「メディア考古学——フィルム・ヒストリー、メディアアート、ニューメディアが出会う（可能性のある）ところ」

グラムの教員であり、DIY理論を進展させているところなのだ。三つ目として、アーカイヴが重要な役割を果たしていることを簡単にではあるが私は強調したい。それはFIAFのフィルムアーカイヴ（ブライトン・プロジェクト）から、ヴォルフガング・エルンストが定義するようなデジタル時代の「サイバネティクスの実在」（Lovink, 2003）。としてのアーカイヴにまで及ぶ。最後にはなったが同じく見過ごせないのは、メディア考古学の三つの支流には時間性の再考が共通している点である。ゆえに結局のところ、私の議論は本章の最初で触れた方法論をめぐる論点へと戻るといふわけだ。これらの時間性が再考される方法は、学派によってかなり異なっている。

実のところ、メディア考古学は一つの学派であるというよりも、複数の学派からできている。それは境界（の横断）⁷という観点からだけでなく、特に方法論という観点からみてもそうなのである。学術分野が形成中だと状況は相当複雑になるので、整理して考えるために、時間性の再考というメディア考古学のプロジェクトに用いられるアプローチを私は主たる四つに分けている。というのも、このプロジェクトが、当該領域の鍵となる人物によって採用され、対立することもある四つの異なるアプローチと関連するためだ。これらのアプローチで追及されるのは、（一）新しさの中の古さ、（二）古さの中の新しさ、（三）反復する「トポス」、（四）切断と非連続性である。本章の残りでは、これら四つのアプローチについて簡単に議論する。その際にはフーコーの研究とりわけその「知の考古学」とのつながりを、可能な場合や関連する場合には強調して議論することしよう。すでに知られているように、フーコー自身はその考古学的アプローチに（視聴覚）メディアを含めなかった。メディア

考古学はフーコーの分析が終わるところから始まると言えるかもしれない。さらに言えば、フリードリヒ・キットラーが思い出させてくれるように、「文字は図書館におちつく前は、誰かから誰かにニュースを伝達するためのメディアだったはずだが、そのために必要だったテクノロジイということをこの考古学者（フーコー）はすっかり失念してしまっている」（1999: 5）^{xiii}。ゆえに、キットラーの技術決定論的なメディア史は、反フーコー的と考えられるかもしれない。たとえば、まさにごうしたことから、キットラーもしばしばメディア考古学の精神的な父としてみなされるとしても、である。キットラーの影響は、メディアの物質性を強調するメディア考古学的研究において特に感じられるが、この後すぐ個別に論じる上記の四つのアプローチを横断するところもある。

一、新しさの中の古さ…陳腐化からメディアエーションまで

新しさの中に古さを探求することに関する最初のアプローチは、マール・シャル・マクルーハンとその陳腐化の法則から直接受け継がれた。それによれば、古いメディアはより新しいメディアの内容となり、それゆえに古いメディアは当初の目新しさと有効性を失うことにはなるが、排除はされないのだ。この点については『メディア論』で以下のように公式化されていることはよく知られている。「どんなメディアウムもその「内容」はつねに別のメディアウムである。書きことばの内容は話しことばであり、印刷されたことばの内容は書かれたことばであり、印刷は電信の内容である」（McJuhhan, 1964: 2324）^{xiv}。この引用はジェイ・デイヴィッド・ボルターとリチャード・グルーシンによる、意図的にサブタイトル

に「ニューメディアの理解」(2000:45)と付けられた再メディア化^{リメディアエーション}についての研究(書)にも登場する。リメディアエーションの原理はメディア考古学的な概念としてあからさまに推進されているわけではないが、近年のメディア史研究ではしばしば当然のものとみなされるので、ここで検討しておく必要がある。ボルター・グルーシン自身の定義に従えば、リメディアエーションという考えは「新しいメディアが先行するメディアの形式を作り直す形式論理学」(2003:273)に関わる——テレビはフィルムをリメディアエーションし、フィルムは写真をリメディアエーションし、写真は絵画をリメディアエーションするといったように。

『リメディアエーション』の冒頭の章で、ボルター・グルーシンはとりわけ彼らの系譜学という考えがフーコーに負っていることをはっきりと宣言している。というのも、彼らは「歴史上の提携関係や共鳴を探し求めているのであり、起源を探し求めているのではない」(2000:11, note 1)からである。フーコーの系譜学とはニーチェの系譜学である。ニーチェ的系譜学は、伝統的な系譜学つまり家系の研究からは峻別されなければならない。伝統的な系譜学は、(古典的な)通史的^{ヒストリカル}に叙述する歴史家が物事の起源を探る際に一般的に用いられる⁸。だが、フーコーの系譜学が関係するのは単一の純粹な起源ではなく、複数の起源と偶然性である。フーコーの系譜学は彼の考古学的プロジェクトを補完^{xv}する。というのも、それはある考え方から別の考え方へのシフトを、すなわちあるエピソードから次のエピソードへのシフトを実現させた偶然的な出来事を理解もしくは把握しようとするからである⁹。

ボルター・グルーシンは、フーコーからインスピレーションを受けていることをはっきりと認めている。それにもかかわらず、彼らの方法論

には不可避免的に歴史をめぐるリニア性が含意されており、メディアのコンヴァージエンスへと至ることも避けられない。ゆえに、彼らの方法論には留保がつくかもしれない。それどころか、ツイーリンスキーによれば、こうした方法はメディア史を実践するための方法としては適切ではないのである。「このようなパースペクティブでは、歴史は連続性を保証するものとなり、人類の名において弛みなく行進する進歩を賛美するものになってしまう。何もかもがすでにより劣った形式でそこにあるのだから、それらを見つけさえすればよいということになってしまうのだ」(2006:3)。ツイーリンスキーはボルター・グルーシンの著作にはつきり言及しているわけではないが、システイナ礼拝堂にあるミケランジェロの天井画はこんにちのVRに関わるアプリやCAVEs^{xvi}とは無関係であると述べて、自身の論点を明確にしている。

二、古さの中の新しさ…アナーキー考古学もしくは変異学

新しさの中に古さを追求するアプローチに対して、ツイーリンスキーが対峙させるのが「アナーキー」形式のメディア考古学である。ツイーリンスキーはそれを挑発的に(皮肉っぽく)アナーキー考古学と呼んでいる。ツイーリンスキーは古さの中に新しさ(「新しい何か」)を追求する(むしろ新しさに出くわす)(2006:3)。文字通り、彼はメディアの「深い時間」を掘り進み、上述したように、はるばる紀元前六・五世紀にまで遡って、エンペドクレスの一生と研究へと至る。「深い時間」という概念は、火成論者のジェームズ・ハットンから借り受けた考えであり、地質学的時間およびさまざまな岩層の分析によって地質学的時間を測定

【翻訳】ワンダ・ストローヴン (太田純貴訳)

「メディア考古学——フィルム・ヒストリー、メディアアート、ニューメディアが出会う(可能性のある)ところ」

することに関わっている。ツィーリンスキーのメディア考古学にとっては、これらの層が一枚一枚完全に水平なレイヤーを形成するのではなく、貫入や方向転換などを示していることが決定的である¹⁰⁾。

ツィーリンスキーのメディア考古学のアプローチにインスピレーションを与えたのは、古生物学である。古生物学は、「低きから高きへ、単純から複雑へとといった連続的な進歩の考えは放棄されなければならないし、それと並行して、進歩を描写するためにいままです使用されてきた——そして依然として使用されている——イメージ、メタファ、イコノグラフィのすべても放棄されなければならない」(2006:5) ことを私たちに教える科学である。地質学的な過去を研究することによって「多様性が相当減じた」(2006:56。ストローヴンによる強調) 瞬間がわかる。複雑さが連続的に増していくのではなく、自然(人間含む)の進化は後退りすることもあるというわけだ。こうしたことは私たちのメディア史にも当てはまる。ツィーリンスキーによれば、「メディアの歴史とは原始的な装置から複雑な装置へとという予測可能で必然的な進歩によって産み出されるものではない」し、それは「現在の到達水準が最良の水準であることを必ずしも示しはしない」(2006:7) ことを意味している。

ツィーリンスキーが採用するアナキーのアプローチはマクルーハンの思考の転倒であるだけでなく、より一般的に言えば「支配的なメディア言説による独占」(上記を参照)への抵抗でもある。『*Critique*』で十年前に出版された「メディア考古学」と題した評論で、ツィーリンスキーは「メディアの歴史的発展を均質化したり普遍化したりし」ようとするのではなく、むしろそれを「異質な理論において」(1996) 思考し書き記そうとすることをすでに強調している。同評論では、ウィトゲンシュ

タインの「活動(Tätigkeit)」(「哲学とは教義ではなく活動である」)の意味における「活動の形式」として、メディア考古学を理解する必要があることも述べられている。メディア考古学は「物語として構築されるのではなく、実行される必要がある」という上述の発言は、こうしたことによって裏打ちされる。この点については、ツィーリンスキーは過去のオリジナルの原稿を読んでいるだけでなく、(真正正銘の考古学者として) 遺跡に行き彼にとつての英雄たちの足跡を追っていることに注目してみるのも興味深い(2006:37-38)。

ツィーリンスキーが語るところの歴史については、特異性の研究と表現するのが最良である。それは、「出来事の発生をめぐるまさにその特殊性において当の出来事を補足する」試みであり、フーコーが『*知の考古学*』で以下の通りに規定しているところのものである。「言表を、その出来事としての狭さと特殊性において把握しなければならない。つまり、言表が存在するための諸条件を決定すること、言表の諸限界をできる限り正確に定めること、言表とそれに結びつけられる他の諸言表とのあいだの相関関係を打ち立てること、言表が他のいかなる形態の言表行為を排除するのかを示すことが、問題となるのだ」(2007:30-31)^{xvii}。ツィーリンスキーの究極的な目的は、個別のアナキー考古学的研究の一群を集めるもしくは編成することである。それは「特定のメディアをめぐる変異学」、すなわち無数の個別の変異でできた迷宮としてのメディア史を構成するだろう(2006:7)。

三、反復するトポス…デジャヴュの永遠回帰

メディア考古学の三番目の主たるアプローチは、エルキ・フータモが提案し実践する循環的な観点である。フータモのこの手法の着想源は、文学研究者のエルンスト・ローベルト・クルティウスの研究である。クルティウスは『ヨーロッパ文学とラテン中世』（一九四八年）で文学的伝統に内在する生を、「トポス」概念で説明しようとした。「トポス」とは場所を意味するギリシア語から派生した言葉で、（文学上の）慣例やありふれた表現を意味する。ゆえに、フータモによればメディア考古学とは「メディア史における典型的でありふれたもの——（再）浮上しては消滅しそして再び浮上することを何度も繰り返す、特定の歴史的文脈を超越するところも幾分かはある現象——を研究する方法」（1986: 300）となる。こうしたアプローチを取れば、メディア史は、（ニュー）メディアやテクノロジーやそれらの使用に関して、メディアがもたらすクリシェやありふれた観念の連続（もしくは永遠回帰）の歴史となる。クルティウスは、ユングの元型概念に依拠してトポスたちの（再）浮上を説明する。クルティウスとは異なり、こうしたありふれた表現は「つねに文化的でありそれゆえにイデオロギー的であり、構築物である」ことをフータモは強調する。フータモは次のように付け加える。「商業的・産業的なメディア文化の時代では、トポスたちが意識的に活性化させられ、イデオロギー的・商業的に搾取される可能性に注目することはますます重要になってくる」（1986: 301）。換言すれば、時空間を無効にするという古き夢とメディアテクノロジーの（超自然的な）力についての古き不安を（メディア）産業は表舞台に登場させるといふ限りにおいて、

（メディア）産業は広告戦略やその他のコミュニケーション手段により、上述した循環のメカニズムで重要な役割を果たしもある、ということである。

こうして楽観的であり悲観的でもあるありふれた表現が回帰してくる。こうしたことがフータモのメディア考古学プロジェクトのコアにある。それは現在のパスベクトイブから過去を振り返るとともに、数年前にトム・ガニングが「デジャヴュの不気味な感覚」（1991: 185）と描写したものを説明しようとしているのだ。二〇世紀もそろそろ終わりを迎えるようかというところに、フータモの議論に見られるような、新しいテクノロジーの周囲に立ち上がる不安と楽観のないまぜについてガニングはつきりと記述している。それは、電話が遠く離れた家族同士や友人同士を繋ぎ、鉄道や遠洋定期船のような電話と同じくモダンティに関わるテクノロジーゆえに家族や友人が別々に暮らすようになった一九世紀の終わりという時代に、フロイトが観察したようなものであった。こうしたテクノロジーの両義的な効果に加え、回帰するトポスという観念は美的もしくは様式的な論点にも応用できる。ここで、ガニングが提唱したアトラクションの映画という概念について考えてもよい。それは映画の黎明期に顕著であり一旦は姿をくらましたが、「スピルバーグⅡルーカスⅡコッポラの効果の映画」（Gunning, 1990: 61）^{xviii} において穏やかな形式で再浮上したのであった。

フータモ的アプローチを用いて調査できる典型的なメディアのモチーフとしては、特殊効果の直感的な衝撃（ファンタスマゴリアからデジタル3Dにまで関わる）、メディア消費の単位としての家族（ステレオスコップからテレビにまで関わる）、夢中のあまりうわのそらの視聴者（万華

【翻訳】ワンダ・ストローヴン（太田純貴訳）

「メディア考古学——フィルム・ヒストリー、メディアアート、ニューメディアが出会う（可能性のある）ところ」

鏡からシネマトグラフにまで関わる」などが挙げられる。反復する「トポスたち」を調査しながら、フータモは無視され忘れられたメディアだけでなく、幾分フーコー的な調子でこれらのメディアが現れる言説を掘り起こす。だが、フータモはフーコー的な言説編成の研究を目的としているわけではない。彼の「言説対象」という概念はイマジナリー・メディア、すなわち実際には存在していなかったが（書かれたり描かれたりした）言説において空想されたメディアという考えに近い。そうした言説対象の好例として、オブザーヴィスコープが挙げられる。オブザーヴィスコープは一九一〇年代に出てきた空想の装置で、とりわけマジックランタン、フォノグラフ、電話を土台としており、二〇世紀の終わりにウェブカメラ、映像を使った会話や会議といったかたちでトポスとして回帰する運命であった¹¹。

フータモ自身の言葉でいけば、彼のメディア考古学的アプローチは「時系列的ではなく周期的な展開を、唯一無二のイノベーションではなく循環を強調する」（1996: 303）。しかしながら、仮に時系列的ではなくいにせよ、そうした循環的な観点は必然的に（メディアの）歴史を直線的に再構成することになり、フーコーがその「知の考古学」でまさに反対している思想史と同様のやり方で、回帰だけでなく「漠とした連続性」（Foucault, 2007: 154）^{xix} も含意してしまう。ところで、フータモは反フーコー的な傾向が自身にあることは十分に自覚している。それは、自身のアプローチが「実のところフーコーが幾分「軽蔑しながら」思想史とみなした分野に近い」（1996: 302。ストローヴンによる強調）と、フータモが述べていることから明らかである。

四、断絶と非連続性：フーコーの遺産

エルセサーはそのメディア考古学としての（ニュー・）フィルム・ヒストリーにおいて、循環的な観点には極めて懐疑的な立場をとっている。とりわけ「アトラクションとしての映画」の回帰についてはそうである。彼は「初期」映画と「ポスト古典主義的」映画のあいだのアナロジをあまりにも安易に用いてしまうことについて、私たちに警告している。というのも、そのアナロジーは、論争のための論争をしようとして「歴史的な区分を犠牲する」可能性があるからである。例えば、現代の長編映画にみられるアトラクションの原理を起源への回帰という観点から過剰に強調すれば、（ポスト古典主義的な）物語映画の進展においてテレビコマーシャルが果たした重要な役割が忘れられてしまいかねないのである（2004: 101）。エルセサーによればメディア考古学的なアプローチとは、私たちの「歴史記述をめぐる前提を、非連続性いわゆる袋小路を見逃さず、驚くべき過去の他者性が秘める可能性を真剣に考慮して」、絶え間なく改訂することを意味している（2005: 20）。これが先述した「驚きの解釈学」の背後にある、そして過去をこんにちの諸観念の雛形として検討するのではなくその他者性に驚きながら解釈する方法の背後にある、一般的な考えである。おまけに、「唯一の」過去など存在しないのだ。「唯一の」過去とされるものは一つの構築物であり、実際に存在したもしくは存在したかもしれない多くの複数の過去から選択されたものである。エルセサーに言わせれば「非連続性を推定すること（フーコーの術語を使えばエビステマーの裂け目を指定すること）および断片化（提喻や「全体を代表する一部分」といった修辞技法）を推定する

ことよってのみ、現在は（多くの現実のもしくは可能な過去のなかの）一つの過去にすぎない過去にアクセスできることを、考古学としての歴史は（…）知っているもしくは認めている」（2004: 103）。エルンストも、フーコーの知の考古学、断絶やエピソードの裂け目といった考えに言及している。「私たちがフーコーから学んだような知の考古学は、非連続性、切れ目と不在、沈黙と断絶を扱う。それは、主体性の可能性を再確認するため連続性という考えに特権を置く歴史の言説に抵抗するものなのだ」（Lovink, 2003）。

エルセサーのメディア考古学は、「時系列的＝有機体的モデル（例えば幼年期→成熟期→衰退期と復活）か時系列的＝目的論的モデル（『ほとんど高まる現実性』、または（屋外の）現実性と（スタジオで生み出された）空想のあいだを交互に揺れる振り子、これら三つのいずれかの形式で」（2004: 80）、直線的に進展するものとしてのフィルム・ヒストリーに対する非常に普遍的な批判として考えることができる。それに対して、エルンストは「物語という様態をとるメディア史を批判するもの」（Lovink, 2003）としてメディア考古学をみなしている。エルンストによれば、メディア史家は（メディアをめぐる）ストーリーを語ることをやめるべきなのである。だがエルンストは、彼自身がときにストーリーを語ることに陥ってしまうことを急いで告白しめるのだ。このような（メディアの）歴史を物語化することのオルタナティブとして可能性がありそうなのは、データベース、コラージュ、ウェブサイト（例えばトーマス・ウエイナントの「初期視覚メディア」）や、イメージの図書館（例えばアビ・ヴァールブルクの「ムネモシユネ」）などである。結局のところ、アーティスト＝考古学者は直線的で物語的なメディア史の

流儀を実際に解体できる（唯一の）存在かもしれないということなのだろうか？

メディアアーティストの足跡には…

アートによるアプローチは、学術論文よりも時空間の調査発掘を多層的に行えるだけではない。一般的に言って、メディアアーティストはメディアウムに、さらにはそれ以上にメディアウムの物質性に直接的・物理的に触れ、操作もする。それゆえ、メディアアーティストは（伝統的な）メディア史家よりも率直にテクノロジーの過去をまさぐることができし、古いメディアと新しいメディアの可能性を掘り返すことができるのだ。このときメディアアーティストは、ニューメディア史家やメディア考古学者のお手本になる。たとえ、彼／彼女のアカデミックな道具立てと枠組みではそうすることは「許され」ないとしても、である。

ある意味メディアアーティストは、適切な知の考古学が要求するような「フーコー的な言表の」内と外に諸関係の作用を記述すること」（Foucault, 2007: 32）^{xx}を（すでに）自由にできている。メディアアーティストはアカデミックな境界、専門分野の慣習、方法論に縛られない。先述したさまざまなメディア考古学的アプローチは対立関係にある（新しさの中に古さを追い求めること v.s. 古さの中に新しさを見出すこと、反復する「トポス」の研究 v.s. 非連続性の強調）が、それらは同一の芸術作品や一群の芸術作品では自由に組み合わせられるのである。終わりにあたり、メディアアーティストはより容易に（もしくはより自発的に）「実際の」世界を操作して、同輩である市民たちに日常生活

【翻訳】ワンダ・ストローヴン （太田純貴訳）

「メディア考古学——フィルム・ヒストリー、メディアアート、ニューメディアが出会う（可能性のある）ところ」

におけるメディアの使用について関心を抱かせたり、批判的な意識をもたせたりすることさえできるということを指摘しておこう。本論を締めるとにふさわしい好例が、ダニエル・ジョリフの動く彫刻《自由な一分間》である。この作品は、車輪付きの巨大な黄色い円錐形のパイロン^{xxi}とその上に据え付けられた赤いフォノグラフのホーンからできている。この彫刻には携帯電話が内蔵されており、それを使って電話をかけると通話内容がホーンから放送される。通話できるのは一分間だけである。この一分間で「公的な場でのスピーチを匿名で」¹² 自由に行える。この作品とよく似ており人気のある存在として、イギリスのコメディアンであるドム・ジョリーを思い浮かべてもよいかもしれない。ジョリーは、一九九〇年代にいろいろな公的な場所（レストラン、図書館、静かな車両、アートギャラリーなど）を騒がせた。ジョリーは、笑えるほど巨大な携帯電話を使って大声で通話したのであった。それは「私的な会話を公にすることの場違いさをあけすけに強調した」(Hennent, 2005: 33) 寸劇だったのだ。両者の「パフォーマンス」に共通しているのは、携帯電話やその器具をはっきりと目に見えるようにしている点である。本論の冒頭の逸話によれば、それらは私たちの目に見える世界からは消えようとしている。だが、その逸話が示すように、両者の共通点とは、私たちの社会的振る舞いに対する新しいメディアテクノロジーの衝撃について、こうした衝撃を増幅しそれゆえに非難される状況を再創造することで、疑問を投げかけることに他ならない。それは実践されるメディア史なのである。

原注

1 本論の初期バージョンに建設的なフィードバックをしてくれたトマス・エルセサーにお礼を申し上げたい。

2 FIAFは国際フィルムアーカイブ連盟 (Fédération Internationale des Archives du Film) の略である。

3 映画の考古学者は「プレー・映画」と分類される装置にもつばら興味があり、フーコー的な考古学の考えにはそれほど駆動されてはいないかもしれないからといって、映画の考古学者をメディア考古学者から区分すべきではない。映画の考古学者の好例がローラン・マノーニである。マノーニは広範囲にわたるアーカイヴ調査を基にした「映画の考古学」を一九九〇年代初頭に発表した(以下も参照)。コレクターであるヴェルナー・ネケスと彼のメディア考古学的な映画シリーズ『メディア・マギカ』(一九八六―一九九六)について考えてみても良いだろう。

4 ユッシ・パリッカはブログ「メディア考古学のカルトグラフィ」で、極めて類似したやり方でさまざまな歴史のレイヤーの存在を明らかにしている。とはいえ、パリッカはヴァルター・ベンヤミンの研究と、より一般的な二〇世紀初頭のドイツメディア理論でできた第一のレイヤーを付加している。その後にパリッカは一九八〇年代から展開する三つのレイヤーを列挙している。それらは私が述べる三つの支流とはわずかに異なっている。パリッカが列挙しているのは(一)ニュー・ヒストリシズムとシネマ・スタディーズ、(二)イマジナリー・メディア研究、変異学、隠され忘れられたメディアの発掘、(三)メディア理論の三つである(2010)。

5 「メディア考古学――アプローチ、応用、含意」のイントロダクションで、エルキ・フータモとユッシ・パリッカはC・W・ツェラムの『映画の考古学』(1965)にも言及している。だが、彼らはこの著作を反例と考えている。ツェラムの著作はそのタイトルにもかかわらず、実証主義の域を出ない相当に伝統的な歴史学的アプローチを採用しているためである。

6 本書 [Preserving and Exhibiting Media Art] の第四章 [コゼッタ・G・サバ「メディアアートとデジタルアーカイヴ」(Cosetta G. Saba, "Media Art and Digital Archive")]

も参照せよ。

7 フィンランド出身の研究者であるエルキ・フータモとユッシ・パリッカ（二人ともフィンランド以外の国で活動している。フータモはアメリカ、パリッカはイギリスで活動している（二〇二五年現在では、パリッカの拠点はデンマークである）に加え、ドイツの研究者たちの存在感も強い。こうしたドイツの研究者は、極めて図式的ではあるが、「ベルリンメディアスタディーズ学派」と「アムステルダムメディア考古学派」（トマス・エルセサーによって創設され、さまざまな国籍の研究者たちによって支持されている。私もその一人だ）に分けることができる。一般化してしまう危険性があるのを承知で言えば、このベルリン学派を特徴づけるのは物質主義的／唯物論的なメディア・スタディーズというキットラーの遺産である。一方、アムステルダム学派を駆動するのは初期映画研究である。オランダの文脈については、イマジナリー・メディアのプロジェクトも付け加えておくべきである。イマジナリー・メディアのプロジェクトは、エリック・クライテンバーグにより、厳格な学術機関の外で行われている。アメリカでは、メディア考古学は、アレクサンダー・ギャロウェイ（NYU）やウエンディ・フィ・キョン・チュン（ブラウン大学）といったニューメディアの研究者により、さまざまな大学で実践され教授されているところである。

8 こうした保守的実践の好例としての映画の系譜学では、残像・写真・プロジェクションといったさまざまな一九世紀の同族的なものが一つになって、リユミエールによる動画の最初のショーを「生誕させ」たとされる。

9 フーコーが系譜学に携わった期間を十分に説明することは本論の範囲を超える。だが、それが『監獄の誕生』（原著は一九七五年、英語版は一九七七年に出版）から始まり、『性の歴史』（原著は一九七六年、英語版は一九七七年に出版）に引き継がれて議論されることは指摘しておこう。一九七〇年代以降、フーコーの研究の焦点は主体と社会で作用する複雑な権力関係であった。とりあえずは、考古学と系譜学を別々の両立し得ない手法とみなすべきではない。両者はむしろ一枚の硬貨の裏表である。フーコーによれば「系譜学は標的と研究の目的を定義する。

考古学は系譜学を実行するための分野を指し示す」（1983）。

10 美術史のバースペクティヴからすると、ジョルジュ・ディディューベルマン（2000）がイメージをアナクロニズム、すなわち過去と現在が混ざり合った（時間的な）実例として考えることで、同様の結論に至っている。そうしたアナクロニズム的で、非直線的な時間を着想する場合、「モンタージュ」という考えが重要である。この点については、ディディューベルマンは、ハルン・ファロッキの作品などについての近年の著作と読解でさらに展開させている（2010）。

11 オブザーヴィスコープのさらなる詳細については、一九一一年の『ライフ』誌に掲載されたイラストレーション「そのとき私たちはみんな幸せ」についてのフータモの説明を参照のこと（1996: 296）。

12 この芸術作品を私に教えてくれたティナ・バスタジアンに感謝申し上げる。この作品のライヴおよびサイト・スペシフィックなバージョンの情報をさらに得たい場合は、以下を参照。<http://www.danieljolliffe.ca/omofn.htm#>。

【翻訳】ワンダ・ストローヴン（太田純貴訳）

「メディア考古学——フィルム・ヒストリー、メディアアート、ニューメディアが会う（可能性のある）ところ」

訳注

- i 原文の情報は以下の通り。Strauven, Wanda. "Media Archaeology: Where Film History, Media Art, and New Media (Can) Meet." In *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*, edited by JULIA NOORDEGRAAF, COSETTA G. SABA, BARBARA LE MAÎTRE, and VINZENZ HEDIGER, 59–80. Amsterdam University Press, 2013.
- ii *dispositif*。本文中のルビのない「装置」は*dispositif*を指す。「装置」についての議論や言及は数多くあるが、ここではストローヴンが編集した『アトラクションの映画リローデッド』に収録されたフランク・ケスラーの論文「*dispositif*としてのアトラクションの映画」(Frank Kessler, "The Cinema of Attractions as *Dispositif*," in *The Cinema of Attractions Reloaded*, edited by Wanda Strauven (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006), 57–69.) を挙げておきたい。この論文で、ユトレヒト大学の映画・映像研究者であるケスラーは、装置論(*apparatus theory*)の土台となる論考を発表したジャン・リュック・ボードリーの「*dispositif*」論を、それを整理しながらガニングのアトラクション概念や映画理論・記号論を専門とするロジェ・オダンの議論を踏まえて、映画史・メディア史的な——ストローヴンの言葉を借りれば、歴史的語用的な——観点から再解釈することを試みている。
- iii アンドレ・ゴドロー+トム・ガニング(1986)「映画史の方法論」小松弘、「現代思想」二〇一二年一月号、一六四–一八〇頁。
- iv ユッシ・パリッカ+ガーネット・ヘルツ(2019)「メディアアートの考古学——ユッシ・パリッカとガーネット・ヘルツによる対話」太田純貴訳、『鹿児島大学文学部紀要 人文学科論集』、第八六号、一二一–一二三頁。
- v エルキ・フータモ+ユッシ・パリッカ(2015)「メディア考古学の考古学」太田純貴訳、エルキ・フータモ『メディア考古学——過去・現在・未来の対話のために』太田純貴編訳、NTT出版、一四頁。
- vi エルキ・フータモ(1995)「テクノロジーの過去が復活する」藤原えりみ訳、『InterCommunication』、第一四号、一一八頁。
- vii 同、一一九頁。
- viii 同、一二〇頁。
- ix パリッカ+ヘルツ(2019)「メディアアートの考古学」、一一頁。
- x ガーネット・ヘルツ+ユッシ・パリッカ(2023)「ゾンビメディア——メディア考古学をサーキットベンディングしてアートの手法にする」太田純貴訳、ユッシ・パリッカ「メディア地質学」太田純貴訳、フィルムアート社、二八五–三〇七頁。
- xi パリッカ+ヘルツ(2019)「メディアアートの考古学」、一〇頁。
- xii 同、七頁。パリッカ+ヘルツのインタビューの該当箇所をストローヴンは *displacement of the concept of media* と引用しているが、正確には *dis- and replacement of the notion of media* と思われる。本訳文では後者に準じて訳出した。
- xiii フリードリヒ・キッター(2006)『グラモフォン・フィルム・タイプライター(上)』石光泰夫+石光輝子訳、筑摩書房、二七頁。
- xiv マーシャル・マクルーハン(1987)「メディア論——人間の拡張の諸相」栗原裕+河本伸聖訳、みすず書房、八頁。
- xv 原文では *"complimentary"* が、*"complementary"* として訳出した。
- xvi 一九九二年にイリノイ大学で開発された没入型のVR体験装置もしくはそれに関連する装置のことか。
- xvii ミシェル・フーコー(2012)『知の考古学』慎改康之訳、河出書房新社、五六–五七頁。
- xviii トム・ガニング(2003)「アトラクションの映画——初期映画とその観客、そしてアヴァンギャルド」中村秀之訳、長谷正人+中村秀之編訳『アンチ・スペクタクル——沸騰する映像文化の考古学』、東京大学出版会、三二–三三頁。
- xix フーコー(2012)『知の考古学』、二五九頁。
- xx 同、五九頁。
- xxi 原文では *"scone"* だが、当該作品の画像を確認した上で *"cone"* として訳出した。

参考文献

- Allen, Robert and Douglas Gomery. *Film History: Theory and Practice*. New York: Knopf, 1985.
- Altman, Rick. *Silent Film Sound*. New York: Columbia University Press, 2004.
- Bolter, Jay David, and Richard Grusin. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2000.
- Burch, Noël. "Un mode de représentation primitif?" *Iris* 2 (1984) 1: 113-23.
- Carels, Edwin. "The Productivity of the Prototype. On Julien Maire's Cinema of Contraptions." In *Bastard or Playmate? Adapting Theatre, Mutating Media and Contemporary Performing Arts*, edited by Robrecht Vanderbeeken, Boris De Backere, and Christel Stalpaert, 178-195. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012.
- Christie, Ian. "'Just the Facts, Ma'am?' A Short History of Ambivalence Towards Empiricism in Cinema Studies." *Tijdschrift voor Mediegeschiedenis* 9 (2006) 2: 65-73.
- Didi-Huberman, Georges. *Remontages du temps subi. L'oeil de l'histoire*. 2. Paris: Minuit, 2010. (ディディ＝エール＝ピレル＝ブーニョル (2017) 『苦の時間の再モンタージュ』森元庸介＋松井祐美訳、ありな書房)
- . *Devant le temps. Histoire de l'art et anachronisme des images*. Paris: Minuit, 2000. (ディディ＝エール＝ピレル＝ブーニョル (2012) 『時間の前で——美術史とイメージのアナクロニズム』小野康男＋三小田祥久訳、法政大学出版局)
- Elsaesser, Thomas. "Between Knowing and Believing. The Cinematic Dispositif after Cinema." Unpublished paper.

- , "Early Film History and Multi-Media. An Archaeology of Possible Futures?" In *New Media, Old Media*, edited by Wendy Hui Kyong Chun and Thomas Keenan, 13-25. New York: Routledge, 2005.
- , "The New Film History as Media Archaeology." *CineMAS* 14 (2004) 2-3: 75-117.
- , "Where Were You When...?; or, 'I Phone, Therefore I Am.'" *PMLA* 118 (2003) 1: 120-122.
- , "Early Cinema. From Linear History to Mass Media Archaeology." In *Early Cinema. Space Frame Narrative*, edited by Thomas Elsaesser, 1-8. London: BFI Publishing, 1990.
- , "The New Film History." *Sight and Sound* 55 (1986) 4: 246-251.
- Ernst, Wolfgang. "Beyond the Archive. Bit Mapping." Published on *Media Art Net*, 2005. http://www.medienkunstnetz.de/themes/mapping_and_text/beyond-the-archive/print/. Last access: 25 September 2012.
- , *Medium Foucault. Weinarter Vorlesungen über Archive, Archäologie, Monumente und Medien*. Weimar: Verlag & Datenbank für Geisteswissenschaften, 2000.
- Foucault, Michel. *Archaeology of Knowledge*. London: Routledge, 2007. (フーコー『*アーカイブ*』(2012) 『知の考古学』慎改康之訳、河出書房新社)
- , *Madness and Civilization. A History of Insanity in the Age of Reason*. New York: Random, 1988. (フーコー『*マニエール*』(1975) 『狂気の歴史』田村徹訳、新潮社)
- , "Foucault Replies to Questions from the Audience at Berkeley's History Department." Transcribed by Arianna Bove. Published on *Generation*

Online. 1983. <http://www.generation-online.org/p/fpfoucault4.htm>. Last access: 25 September 2012.

Fuller, Matthew (ed.). Software Studies. A Lexicon. Cambridge, MA: MIT Press, 2008.

—. *Media Ecologies. Materialist Energies in Art and Technoculture*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

Gaudreault, André, and Tom Gunning. "Le cinéma des premiers temps. Un défi l'histoire du cinéma?" In *Histoire du cinéma. Nouvelles approches*, edited by Jacques Aumont, André Gaudreault, and Michel Marie, 49-63. Paris: Sorbonne: 1989. English translation: "Early Cinema as a Challenge

to Film History." In *The Cinema of Attractions Reloaded*, edited by Wanda

Strauven, 365-380. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006. (「チ

ンドロー・アムステルダム・ガニング (1986)「映画史の方法論」小松弘『現代思想』一一月号、一六四—一八〇頁)

Gunning, Tom. "Heard over the Phone. The Lonely Villa and the de Lorde Tradition of the Terrors of Technology." *Screen* 32 (Summer 1991): 184-196.

—. "The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde." In *Early Cinema. Space Frame Narrative*, edited by Thomas Elsaesser, 56-62. London: BFI Publishing, 1990. (ガニング・トム (2003)「アトラクシヨンの映画——初期映画とその観客、そしてアヴァンギャルド」中村秀之訳、長谷正人＋中村秀之編訳『アンチ・スペクタクル——沸騰する映像文化の考古学』、東京大学出版会、二〇一三年一五頁)

Hagener, Malte. "Where is Cinema (Today)? The Cinema in the Age of Media Immanence." *Cinéma & Cie* 11 (2008): 15-22.

Hemment, Drew. "The Mobile Effect." Convergence. *The International Journal of Research into New Media Technologies* 11 (2005) Summer: 32-40.

Hertz, Garnet and Jussi Parikka. "CTheory Interview. Archaeologies of Media Art." *CTheory* (2010): <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=631>. Last access: 25 September 2012. (「パリッカ、ユッシン・ガーネット・ヘルツ (2019)「メディア・アートの考古学——ユッシン・パリッカとガーネット・ヘルツによる対話」太田純貴訳、『鹿児島大学法文学部紀要 人文学科論集』、第八六号、一—五頁)

—. "Zombie Media. Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method." *Leonardo* 45 (2012) 5: 424-430. (ヘルツ、ガーネット＋ユッシン・パリッカ (2023)「ベンゴメディア——メディア考古学をサーキットベンディングしてアートの手法にする」太田純貴訳、ユッシン・パリッカ『メディア地質学』太田純貴訳、フィルムアート社、二一八五—二〇七頁)

Huhtamo, Erkki. "From Kaleidoscomaniac to Cybernerd. Towards an Archaeology of the Media." In *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*, edited by Timothy Druckrey, 296-303, 425-427. New York: Aperture, 1996.

—. "Resurrecting the Technological Past. An Introduction to the Archeology of Media Art." *InterCommunication* 14 (1995): http://www.notice.or.jp/pub/ic_mag/ic014/huhtamo/huhtamo_e.html. Last access: 25 September 2012. (「フータモ、エルキ (1995)「テクノロジーの過去が復活する」藤原えりみ訳、『InterCommunication』、第一四号、

- , and Jussi Parikka. "Introduction. An Archaeology of Media Archaeology." In *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*, edited by Erkki Huhtamo and Jussi Parikka, 1-21. Berkeley: University of California Press, 2011. (フータモ、エルキ+パナー・プリッカ (2015) 「メディア考古学の考古学」太田純貴訳、エルキ・フータモ 『メディア考古学——過去・現在・未来の対話のために』太田純貴編訳、NTT出版、五二二七頁。)

- Kittler, Friedrich. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford University Press, 1999. (キッターラー、フリードリック (2006) 『グラモフォン・フィルム・タイプライター (上) (下)』石光泰夫+石光輝子訳、筑摩書房)
- Lastra, James. *Sound Technology and American Cinema*. New York: Columbia University Press, 2000.

- Lovink, Geert. "Archive Rumbblings. Interview with Wolfgang Ernst." Published on *Nettime.org*, 27 February 2003. [Http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-0302/msg00132.html](http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-0302/msg00132.html). Last access: 25 September 2012.

- Maltby, Richard. "On the Prospect of Writing Cinema History from Below." *Tijdschrift voor Mediageschiedenis* 9.2 (2006): 74-96.

- McLuhan, Marshall. *Understanding Media. The Extensions of Man*. New York: The American Library, Times Mirror, 1964. (マクレーン、マーシャル (1987) 『メディア論——人間の拡張の諸相』栗原裕+河本伸聖訳、みすず書房)

- Parikka, Jussi. "Fellowship – and Reading Foucault." Blogpost on *Cartographies of Media Archaeology: Jussi Parikka's Media Archaeology*

【翻訳】ワンダ・ストローヴン (太田純貴訳)

「メディア考古学——フィルム・ヒストリー、メディアアート、ニューメディアが出会う (可能性のある) パンク」

- Focused Ideas, Notes and Short Draft Writings*, 17 August 2010. [Http://mediacartographies.blogspot.com/2010/08/fellowship-and-thoughts-inspired-by.html](http://mediacartographies.blogspot.com/2010/08/fellowship-and-thoughts-inspired-by.html). Last access: 25 September 2012.

- , "Professor Ernst's Take on Media Archaeology." Blogpost on *Cartographies of Media Archaeology: Jussi Parikka's Media Archaeology Focused Ideas, Notes and Short Draft Writings*, 22 November 2009. [Http://mediacartographies.blogspot.com/2009/11/professor-ernsts-take-on-media.html](http://mediacartographies.blogspot.com/2009/11/professor-ernsts-take-on-media.html). Last access: 25 September 2012.

- , *Digital Contagions. A Media Archaeology of Computer Viruses*. New York: Peter Lang, 2007.

- Sterne, Jonathan. "Out with the Trash. On the Future of New Media." In *Residual Media*, edited by Charles R. Acland, 16-31. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

- Strauven, Wanda. "The Observer's Dilemma. To Touch or Not to Touch." In *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*, edited by Erkki Huhtamo and Jussi Parikka, 148-163. Berkeley: University of California Press, 2011.

- , (ed.). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

- Wedel, Michael. "Towards an Archaeology of the Early German Music Film." In *Le son en perspective. Nouvelles recherches / New Perspectives in Sound Studies*, edited by Dominique Nasta and Didier Huvellet, 115-133. Brussels: P.I.E.-Peter Lang, 2004.

- , "Sculpting With Light. Early Film Style, Stereoscopic Vision and the

Idea of a 'Plastic Art in Motion.' In *Film 1900. Technology, Perception,*

Culture, edited by Annemone Ligensa and Klaus Kreimeier, 201-223.

London: John Libbey, 2009.

Zielinski, Siegfried. *Deep Time of the Media. Towards an Archaeology of*

Hearing and Seeing by Technical Means. Cambridge, MA: MIT, 2006.

—. *Audiovisions*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1999.

—. "Media Archaeology." *CTheory* (1996) – <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=42>.

訳者解説

本翻訳は以下の論文の全訳である。Strauven, Wanda. "Media Archaeology: Where Film History, Media Art, and New Media (Can) Meet." In *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*, edited by JULIA NOORDEGRAAF, COSETTA G. SABA, BARBARA LE MAÎTRE, and VINZENZ HEDIGER, 59–80. Amsterdam University Press, 2013. 翻訳にあたっては、原文を収録している *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives* の版元であるアムステルダム大学出版会 (AUP: Amsterdam University Press) にコンタクトをとり、非営利目的でありオンライン公開が可能な媒体に投稿することを条件に、翻訳の許可を得た。

著者であるストローヴンによる挿入は□で示した。訳者による挿入は〇で示した。本翻訳中で言及される引用に関して邦訳があるものは可能な限り参照した。訳出の都合上、既存の訳文は変更したところもある。邦訳文献が存在する場合は、その情報を原文の参考文献リストにおいて該当する原著情報の後に○で挿入した。本文中で言及されている文献の邦訳がある場合には、訳注(ローマ数字で示す)でその情報を示した。原文で言及されるURLはすでにリンク切れのものもあるが、原文が公開された際の情報を残すという意味で、削除せずそのまま掲載した。ともに「映画」と訳すことが可能な“film”と“cinema”については、前者は基本的に「フィルム」と訳したが、読みやすさを鑑み「映画」と表記した箇所もある。後者は基本的に「シネマ」と「映画」を併用し、文脈に応じて訳し分けた。また、以下で言及する海外の研究書の大半は未邦訳であるが、この訳者解説では読みやすさを鑑みタイト

ルは試的に日本語訳し、原著の情報は注で示した。

ワンダ・ストローヴン (Wanda Strauven) とその著作はまだ日本においては馴染みが薄いかもしれないが、ストローヴンについて日本語で言及していることを確認できる著作として、メディア研究者であるユッシ・パリッカの著作の邦訳『メディア地質学』²、『メディア考古学とは何か?』³の二冊は、少なくとも挙げることはできる。『メディア地質学』においては「ストローヴエン」、『メディア考古学とは何か?』においては「ストローヴン」の表記である。この訳者解説では以後、「ストローヴン」の表記で統一する。

ストローヴンの単著『タッチスクリーンの考古学——手を使ったメディア実践の歴史を追う』⁴の版元であるメゾン・プレス (meson press) のウェブサイトによれば、ストローヴンはコロンビア大学の兼任教授 (adjunct professor) である⁵。メゾン・プレスやコロンビア大学のウェブサイトによれば、ストローヴンはアントワープ大学で博士号を、ゲート大学フランクフルトでドイツの大学教員資格を取得し、ヨーロッパとアメリカで教育歴がある。ストローヴンの主な専門もしくは研究領域は、初期映画、アヴァンギャルド映画、触覚メディア、幼児とメディア、メディア考古学である。基本的には映像研究者、映画を中心としたメディア文化研究者ということになるだろう。

本翻訳は、そのタイトルが示すように一九九〇年前後からヨーロッパや北米を中心に進展しだした「メディア考古学」と呼ばれるメディア(文化)研究の動向を、映画史とメディアアートとニューメディアの三つに分けて検討するものである。例えば、メディア考古学の草分けであるエルキ・フータモとパリッカは、メディア考古学の手引き的論集である

『メディア考古学——アブローチ、応用、含意』⁶に収録された共著論文「メディア考古学の考古学」⁷で、メディア考古学の来歴を探究した。ストローヴンとフータモ・パリッカの論文は共有するところも多いが、フータモ・パリッカの論文がメディア考古学の来歴として極めて多様な文脈を提示する一方で、ストローヴンはより限定的なカタチで、メディア考古学の来歴に触れつつその展開を追跡している。

映像やその体験、アートやデザインなどを重視するストローヴンの研究やその対象は、フータモのそれと近いところにある。その一方で、パリッカが取り組むような非人間的な尺度や視点からのメディア文化の検討ということは、ストローヴンは距離を取るようである。だが、ストローヴンはパリッカの議論を全面的に拒絶するわけではない、ということとは急いで付け加えておきたい。後述するが、メディア(文化)研究をめぐる「ラボ」という発想において、ストローヴンはパリッカの議論の重要性を認めている。基本的にストローヴンは、さまざまなメディア研究の成果を柔軟に取り込み議論しているように思われる。

本翻訳はメディア考古学の来歴と展開をより絞った焦点から検討する議論として、参考になるだろう。以下では関係するストローヴンの議論をいくつか紹介しながら、この点について簡単に言及しておくことにしたい。

ストローヴンの著作としては、例えば、先述したメディア文化と触覚の実践に焦点を合わせた『タッチスクリーンの考古学』、博士論文を改訂した『マリネットイと映画』⁸がある。『アトラクションの映画リローデッド』⁹、『スクリーンにご用心——トマス・エルセサーによるメディアをめぐる諸概念』¹⁰では、寄稿と編集を担当している。また、「オー

【翻訳】ワンダ・ストローヴン (太田純貴訳)

「メディア考古学——フィルム・ヒストリー、メディアアート、ニューメディアが出会う(可能性のある)ところ」

バーハウゼンへ行こう!——オンラインフィルムフェスティバルという経験についての覚書」¹¹ や「スクリーンを（再度）位置付ける——デスクトップ、テーブル上面、タブレット、ブックレット、タッチスクリーンなど」¹² といった論考も発表している。これらの議論では、イタリアの未来派、初期映画、映像論、メディアと触覚的实践などが焦点となることが多いように思われる。

以上で言及した議論は、直接的・間接的の差はあるが、どれも本翻訳と関わる。例えば、ストローヴンが編集した『アトラクションの映画リローデッド』をみてみよう。この論集は、そのタイトルが示すように、トム・ガニングが一九八六年に発表した論文「アトラクションの映画」の二〇周年を記念して刊行された。ストローヴンによる序文「アトラクション概念へのイントロダクション」によれば

「アトラクションの映画」をめぐる二〇周年を記念するために、この論集はその過去と未来を見通すよう編まれた。この「アトラクションの映画という」概念自体の過去と未来が分析の対象となる（一九八〇年代初頭におけるこの概念の着想から、フィルム・スタディーズ分野においてそしてそれを超えたところでこの概念の将来的な有効性にまで及ぶ）だけでなく、現象としてのアトラクションの過去と未来もまた議論される。プレ映画的な一連の文化（バロック絵画から光学玩具にまで及ぶ）とポスト映画のメディア（たとえばデジタル映画、VR、コンピュータゲームなど）の両方が、（複数の）アトラクションという観点から検討されるのだ。ゆえにこの論集は、初期映画に関するものではない、もしくは単に初

期映画にのみかわるものではない。¹³

上記の引用が示すように、同書はアトラクション概念や初期映画をめぐる論集であり、これらの観点は本翻訳においても十分にみとることができる。

本翻訳ではストローヴンがトマス・エルセサーの議論を補助線としていることも明らかだろう。ストローヴンとエルセサーのつながりは、『スクリーンにご用心』ではつきり確認できる。それは、ストローヴンがヤープ・コイマンとパトリシア・ピスターズと共同で編集した『スクリーンにご用心』のサブタイトル「トマス・エルセサーによるメディアをめぐる諸概念」からも明らかである。ストローヴンとコイマンとピスターズの三名によつて執筆され冒頭に寄稿された「新旧のスクリーンのための姿見」¹⁴ で述べられているように、同書はアムステルダムにおけるメディア・スタディーズの進展に貢献したエルセサーに捧げられた論集である。

『アトラクションの映画リローデッド』と『スクリーンにご用心』は、本翻訳に先行して刊行された。それに対し、ミリアム・デ・ローザとの共著論文「スクリーンを（再度）位置付ける」と単著『タッチスクリーンの考古学』は本翻訳の後に刊行されている。この共著論文と単著ではメディアアート作品についての言及が増える。とはいえ、『アトラクションの映画リローデッド』や『スクリーンにご用心』におけるような、初期映画やエルセサーに関わる論点や言及がなくなるわけではない。それらはストローヴンの研究のコアであるフリーッポ・トンマーゾ・マリネッティや未来派と同様に、これらの議論でも変奏されながら継続して

言及される。

ストローヴンによる継続的な論点としては、メディア文化と触ること、もしくはメディア文化における触覚的实践も挙げられる。それは先述した「スクリーンを（再度）位置付ける」、に加え、『メディア考古学』に収録された「観察者のジレンマ——触るべきか、触らざるべきか」¹⁵でも確認できる。そして『タッチスクリーンの考古学』は、メディア文化における触覚的实践が最も前景化された著作である。

『タッチスクリーンの考古学』で目指すところを、ストローヴンは以下の通りに述べる。

本書では、一方で映画とメディアとアートの歴史における触覚や手で動かすことに関係する実践を探り、他方でさまざまなスクリーンの系譜を追跡することで、タッチスクリーンの歴史として見込みのありそうなものを吟味してみたい。換言すれば、メディア実践としての「触ること」(…)と触ることができる対象としての「スクリーン」(…)、この両方に問いを投げかけ、歴史化し、再考するということである。¹⁶

この訳者解説で『タッチスクリーンの考古学』について詳述する余裕はないが、メディア考古学という視点、タッチスクリーンやメディア文化における触覚的实践といった点以外に、同書に通底する特徴として、「(デジタル)メディア文化を楽観的に語ること」も挙げておきたい¹⁷。

あまりにもナイーヴになってしまうという危険は承知で、デジタル

メディアが社会と文化に与える影響を破局的なシナリオとして解説するというよくある傾向を、遊び心に満ちた手による操作と結びついたメディア実践の次元に焦点を合わせることで、私は相殺してみたいのだ。¹⁸

映像テクノロジーによる監視社会といった論点や、パリッカやジョナサン・クレリー、ベルナル・ステイグレルの議論などにみられるように、メディア文化やメディアテクノロジーを論じる際にはデイストピア的、悲観的でシリアスな雰囲気が漂うこともしばしばである。それに対してストローヴンは、そうした論調を「相殺すること」を目論む。悲観的な論調と楽観的な論調に優劣は当然ないはずだが、議論の傾向として前者に偏りがちになることもまた事実ではないだろうか。楽天的に語ること、もしくはそうした選択肢を確保しておくということは、メディア文化研究においては決して無駄ではないだろう。例えば、メディアアーティストであり絵本作家でもある岩井俊雄の制作活動と企業の関係を論じる際には、そうした視点は極めて重要である¹⁹。

楽観的にメディア文化を語ることと表裏一体に思われるのが、遊戯性の重視である。この点と触覚(手)の重要性を踏まえつつ、メディア考古学を教育的実践にも拡張しようとする試みとして、ストローヴンの「歴史を記述し理論を作るためのラボとしてのメディア考古学」²⁰を取り上げることができるだろう。同論文は、パリッカがダレン・ウエシユラーとロリ・エマーソンと手がけた著作『ラボ・ブック』²¹を議論の重要な補助線として参考になっている。

本翻訳含む、ストローヴンのメディア考古学的議論の射程としてまず

【翻訳】ワンダ・ストローヴン (太田純貴訳)

「メディア考古学——フィルム・ヒストリー、メディアアート、ニューメディアが会合う(可能性のある)ところ」

挙げられるのは、メディア考古学の系譜や展開を把握するための補助線という点である。それはメディア考古学の理論的側面にのみ関わるものではない。例えば、「新旧のスクリーンのための姿見」は、オランダにおけるメディア考古学——アムステルダムメディア考古学学派——の展開を、エルセサーとアムステルダム大学（におけるメディア・スタディーズ関係のカリキュラム整備）の関係から論じるための足場にもできる。

また、ストローヴンの議論は、デヴィッド・パリシ『触覚の考古学——電気からコンピュータ操作までをめぐるハプティクスと接続する』²²やジュリアーナ・ブルーノ『サーフェス——美学、物質性、メディアの問題』²³などと合わせて、メディア文化と触覚や触る実践の関係を包括的に浮き彫りにする補助線にもなるだろう。

メディア文化研究とラボの関係を論じたストローヴンの議論は、先述したパリッカらの議論に加え、視覚メディア文化と一九世紀の幼児教育の関係を検討したメレディス・A・バック『遊び心に満ちた眺め』²⁴とも接続する。また、ラボをめぐるストローヴンの議論の背後には、複数人による研究や思考といった発想があるように思われる。それは、メディア研究者でありメディアアーティストでもある城一裕が述べる「他者との連携」(DIWO (Do It With Others)) という発想とも共振するだろう²⁵。

以上に加えて、ストローヴンの議論は、メディアテクノロジーやメディア文化をめぐる時間性のような、昨今のメディア考古学やメディア文化にとって非常に重要な論点と関わることは言うまでもない。本翻訳が、ストローヴンやメディア考古学の議論などに取り組んでいくための一助となれば幸いである。

本翻訳および訳者解説はJSPS科研費 (JP21K00129; JP21K18116; JP24K03468) より助成を受けたものです。

注

- 1 以下のURL (<https://www.jstor.org/stable/cttwp6f3.7>) よりオンライン閲覧可能 (情報閲覧日二〇二四年二月八日)。
- 2 ユッシ・パリッカ (2023) 『メディア地質学』太田純貴訳、フィルムアート社。
- 3 ユッシ・パリッカ (2023) 『メディア考古学とは何か?』梅田拓也+大久保遼+近藤和都+光岡寿郎訳、東京大学出版会。
- 4 Wanda Strauven, *Touchscreen Archaeology: Tracing Histories of Hands-One Media Practices* (Lineburg: meson press, 2021).
- 5 メゾン・プレスの当該URLは以下の通り (<https://meson.press/people/wanda-strauven/>)。コロンビア大学の当該URLは以下の通り (<https://arts.columbia.edu/directory/wanda-strauven/>) (ともに情報閲覧日二〇二四年一月九日)。
- 6 Erkki Huhtamo and Jussi Parikka, eds., *Media Archaeology – Approaches, Applications, and Implications* (Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2011).
- 7 Erkki Huhtamo and Jussi Parikka, "Introduction: An Archaeology of Media Archaeology," in *Media Archaeology – Approaches, Applications, and Implications*, edited by Erkki Huhtamo and Jussi Parikka (Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2011), 1-21. (エルキ・フータモ+ユッシ・パリッカ (2015) 『メディア考古学の考古学』太田純貴訳、エルキ・フータモ 『メディア考古学——過去・現在・未来の対話のために』太田純貴編訳、NTT出版、五二七頁)
- 8 Wanda Strauven, *Marinetti e il cinema. Tra attrazione e sperimentazione* (Udine: Campanotto, 2006).
- 9 Wanda Strauven, ed., *The Cinema of Attractions Reloaded* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006).

- 10 Jaap Kooijman, Patricia Pisters and Wanda Strauven, eds., *Mind The Screen: Media concepts according to Thomas Elsaesser* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2008).
- 11 Wanda Strauven, "Let's Go to Oberhausen! Some Notes on an Online Film Festival Experience," in: *Pandemic Media*, edited by Philipp Dominik Keidl, Lali Melamed, Vinzenz Hediger, and Antonio Somaini (Lüneburg: meson press, 2020), 287-291.
- 12 Miriam De Rosa and Wanda Strauven, "Screenic (Re)orientations: Desktop, Tablet, Booklet, Touchscreen, Etc.," in *Screen Space Reconfigured*, edited by Susanne Osby Sæther and Synne Bull (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020), 231-262.
- 13 Wanda Strauven, "Introduction to Attractive Concept," in *The Cinema of Attractions Reloaded*, edited by Wanda Strauven (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006), 21 (拙訳).
- 14 Jaap Kooijman, Patricia Pisters and Wanda Strauven, "A Looking Glass for Old and New Screens," in *Mind The Screen: Media concepts according to Thomas Elsaesser*, edited by Jaap Kooijman, Patricia Pisters and Wanda Strauven (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2008), 9-15.
- 15 Wanda Strauven, "The Observer's Dilemma: To Touch or Not to Touch," in *Media Archaeology – Approaches, Applications, and Implications*, edited by Erkki Huhtamo and Jussi Parikka (Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2011), 148-163.
- 16 Strauven, *Touchscreen Archaeology*, 46 (拙訳).
- 17 メディアテクノロジーと文化の関係を肯定的に語ることは、大久保達の議論も興味深い。大久保は一九八〇年代の映像文化の再編に関して、悲観的に語るジョナサン・クレーリーと楽観的に語る浅田彰の議論を対比させ、後者の重要性を的確に指摘している。大久保の指摘については、例えば以下を参照。太田純貴 (2024) 「研究会「メディア考古学とスクリーン・スタディーズ」報告」、『メディアウム』第五号、四〇頁。

【翻訳】ワンダ・ストローヴン (太田純貴訳)

「メディア考古学——フィルム・ヒストリー、メディアアート、ニューメディアが出会う(可能性のある)ところ」

- 18 Strauven, *Touchscreen Archaeology*, 18 (拙訳)。
- 19 岩井俊雄の活動に関する資料はいくつかあるが、ここでは二〇二四年に東京都写真美術館で開催された「光と動きの100かいたでのいえ——19世紀の映像装置とメディアアートをつなぐ」展のカタログを挙げておきたい。同カタログはメディア考古学的にも、レブリカやプロトタイプとつた発想についても、貴重な資料である。岩井俊雄＋エルキ・フータモ＋橋本典久ほか (2024) 『光と動きの100かいたでのいえ——19世紀の映像装置とメディアアートをつなぐ』東京都歴史文化財団東京都写真美術館。
- 20 Wanda Strauven, "Media Archaeology as Laboratory for History Writing and Theory Making," in *New Media Archaeologies*, edited by Ben Roberts and Mark Goodall (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2019).
- 21 Darren Wershler, Lori Emerson and Jussi Parikka, *The Lab Book: Situated Practices in Media Studies*, Minneapolis (London: University of Minnesota Press, 2021).
- 22 David Parisi, *Archaeologies of Touch: Interfacing with Haptics from Electricity to Computing*, Minneapolis (London: University of Minnesota Press, 2018).
- 23 Giuliana Bruno, *Surface: Matter of Aesthetics, Materiality, and Media* (Chicago: University of Chicago Press, 2014).
- 24 Meredith A. Bak, *Playful Visions: Optical Toys and the Emergence of Children's Media Culture* (Cambridge: MIT Press, 2020).
- 25 城一裕 (2010) 「DIY (Do It Yourself)・セルフ・DIWO (Do It with Others) の道のりー Chiptune Marching Bandの活動を通じてー」『映像情報メディア学会誌』、六四巻一〇号、一四六五ー一四六九頁。