

net.artの 出自と命名

1

現在インターネットにおけるアートの展開は百花繚乱の様相を呈しているが、これらは大まかに二つのグループに分けることができるだろう。一つは既存のアート作品のデジタル化および情報のディストリビューションなどネットを既存のメディアの代理・応用として利用するもの、もう一つはネットによってのみ可能な表現プロセスを本質的な作品構造として追求・推進するものである。前者には個人や美術館などにおけるヴァーチャル・ギャラリーが、後者にはいわゆる「ネット・アート」と呼ばれる作品が含まれる。アンドレアス・ブレックマン[★1]によれば、それはそのまま「Art on the Net」と「Art in the Net」の違いとして表現されるが、本稿では特にネット・スペシフィックな表現である後者とその延長としての新たなネットにおける表現の展開に焦点を当ててみたい。

周知の事実として確認しておきたいことは、インターネットがアート表現に使用されるほかの物理的なメディアとは異なり、グローバルにネットワーク

化されたインタラクティブかつコネクティブな情報環境だということである。レジス・ドゥブレ[★2]は「メディアロジー」を、「^{メディアエーション}媒介作用」つまり「記号の生産と出来事との生産とのあいだに介入する作用過程と中間的な諸体(物体, 身体, 団体)の力動的な総体」と位置づけているが、ここでの「媒介作用」という概念はインターネットにおいても本質的なものと考えられる。またフリードリヒ・キッラー[★3]は、インターネットを(テクノロジカルなレベルにおける)「流出」と喩えているが、この言葉はコンテンツ・レベルにおいても適応可能なように思われる。さまざまなジャンルが遍在し、相互流出するインターネットにおいてはアートと非アートの境界でさえ曖昧となり、その判断は各ユーザーに帰せられるからである。ネット・アートはこのようなインターネットの特性を利用し、そこに潜むシステムに戦略的に斬り込む表現として生起したと言える。

ネット・アーティストのなかでも、「net.art」(ネット・ドット・アート)と自らの作品を表記する何人かの先駆者たち——ヴック・チョーシッチ, JODI, アレクセイ・シュルギン, ヒース・バンティング, オリリアリナ, ヴァルテル・ヴァン・デア・クリュエイセンな

アート

インターネットにおける アート

新たなエコノミーに向けて

四方幸子

◆特集: 次世代インターネットが拓く世界

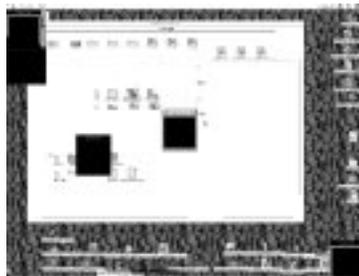
どーがいる。ネット・アートの初期から相互触発をしてきた彼らの作品をチョーシッチがnet.artと命名したのは97年頃だと思われるが、そこには当時拡散しつつあったネット・アート表現との差別化とともに、すでにノスタルジックな色彩を帯びはじめていた彼ら自身のスタンスに向けられたアイロニカルなユーモアが感じられる(チョーシッチが「classics of net.art」というページを開設したのもほぼ同時期である)。

ブレックマンはnet.artを「一種のハイブリッドなWWW-シチュアシオニズムを展開するもの」と位置づけているが、net.artistたちの存在意義はまさにインターネットにおけるさまざまな規範をずらしていく運動そのものにあつたと言えるだろう。例えばJODIは《jodi.org》において、ブラウザやデスクトップ上の表象を徹底的に解体することによってアクシデンタルなプロセスとしての創造性を浮上させ、シュルギンは《Form》において、HTMLコードの形式的要素のみによって構成された画面を自己組織的な展開へと開くことで、メタフレームをコンテツへと横滑りさせている。

net.artistが、60年代以降のカウンターカルチャ

ーおよびシチュアシオニストの伝統をもつ英国やオランダ、そして冷戦後もユーゴスラヴィアにおける紛争などにおいて自国および国家間の情報操作に直面してきたスロヴェニアやロシアなど旧東側諸国から輩出していることには理由がある。インターネットがこれらの国でいち早くインディペンデント・メディアとして認識され、短波放送とのリレーやミラー・サイトの設置によって世界への情報発信が積極的に開始されたこと、アムステルダムでのPress NowなどのNGOアクティヴィティが、旧東欧やロシアにおける情報発信拠点となった「ソロス・センター」(投資家ジョージ・ソロスの設立した財団)と連携して諸国の情報流通をメディアートしてきたことなどである。

net.artは、常に高速化、広帯域を志向するメディア・テクノロジーや、インターネットによって推進される米国覇権主義をすりぬける実践として「グローバリティ」という幻想の背後にある文化・社会・政治的差異をあらわにしてきた。このようなnet.artの理念とリンクするものとして忘れてはならないのが、93年より2、3年に一度オランダで開催されている戦略的メディアのための会議「Next 5



JODI (jodi.org) : <http://www.jodi.org>



アレクセイ・シュルギン《Form》 : <http://easylife.org>

Art in the Internet Towards a New Economy

SHIKATA Yukiko



**SAKAMOTO Ryuichi,
IWAI Toshio and ETO Kouichirou**

坂本龍一 + 岩井俊雄 + 江渡浩一郎

RemotePiano installation

インターネット、コンピュータ・グラフィックス、自動演奏ピアノなどを駆使し、ネットワーク上におけるコラボレーション、音と映像と機械とのインタラクティビティなどをテーマに会期中さまざまな試みを行なった。この催しは、1998年12月19-25日、東京・恵比寿のザ・ガーデンプレース・ホールで行なわれた坂本龍一と岩井俊雄のコンサート「MPI X IPM」のインストールバージョン・ヴァージョンとしてICCで行なわれた。来場者は入口横のガラス越しに展示されているピアノの演奏した音に合わせて光のイリュージョンを体験できた。また、坂本龍一がピアノの前に座って演奏しているかのように「投影」される「Virtual SKMT」も随時会場に出現した。さらに「MPI X IPM」のライブ中継も12月21日に実現。ISDN回線を利用して、映像、音声、MIDIデータをICCロビーに流した。



Nick PHILIP

ニック・フィリップ

nowhere.com

自分の身元を明かさずに他人にメールを送りつける連中が任意につける架空のドメイン名の代表例が、「nowhere.com」。この作品はその「nowhere.com」ドメインからメールをリアルタイムにハッキングし、モデムに接続された12台のファクスから出力するインストール。世界中のどこかの「nowhere.com」ドメインからメールが送られると、コンピュータがランダムにモデムを起動し、ファクスにつなぐ。並んだ12台のファクスはそのジャンク・メールを次々と滝のようにプリントアウトした。この作品は、多方向性、同時性、匿名性、簡便性といった電子メール＝インターネットの特質の負の側面を視覚化した。1998年9月16-27日、ICCでの個展で発表された。

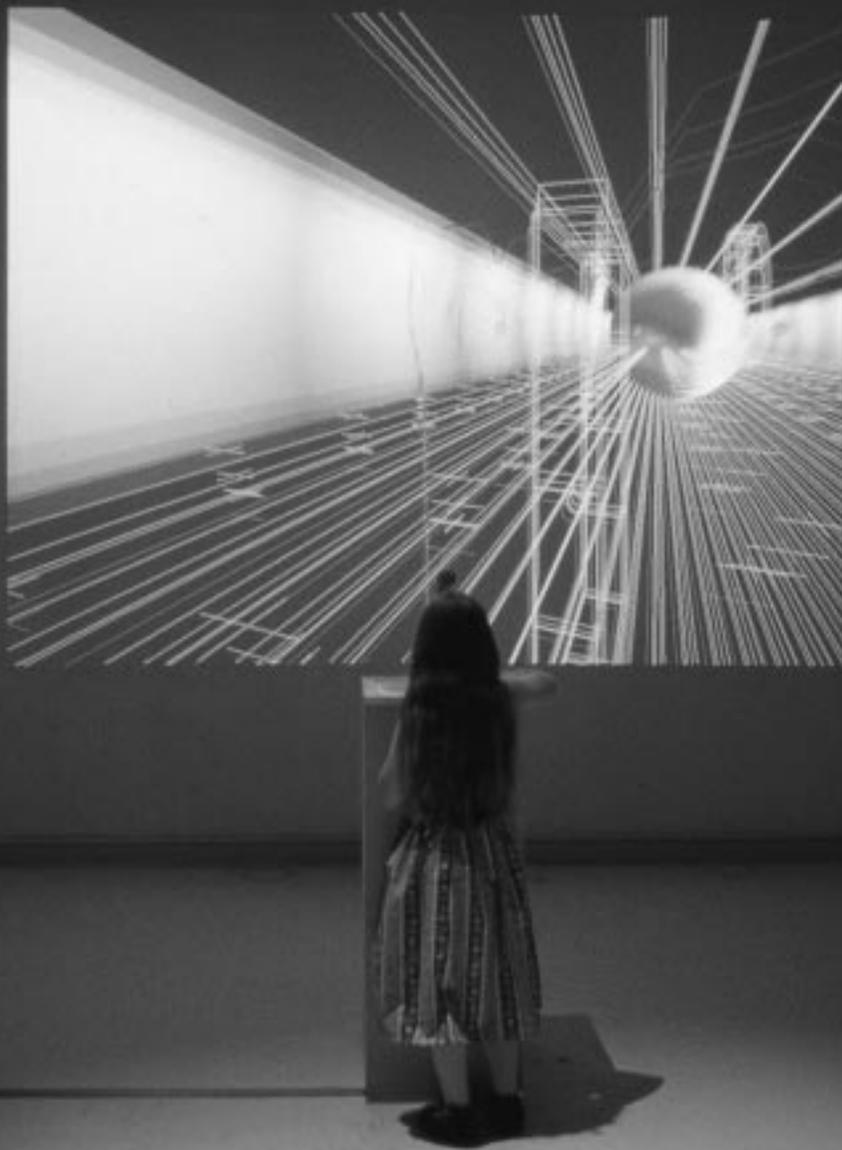
Shu Lea CHEANG

シュー・リー・チェン

Buy One Get One

パソコン、カメラ、マイク、移動電話、日の丸弁当をおさめたデジタル・スーツケースは世界中を旅するアーティストの一種の「家＝ホーム」と想定された。さまざまな情報がこの「家」を通過して旅をするアーティストのもとに届き、その応答も届けられる。第1回ICCビエンナーレ(1997)の準大賞作品に選ばれた本作品は、展覧会期中の2か月間、既存の安定した制度志向とはおもむきを異にした、いわばゲリラ的、ハッカー的な動きで独自のテレコミュニケーション・ネットワークを実現した。ICCコレクション作品。





**FUJIHATA Masaki and
KAWASHIMA Takeshi**

藤 幡 正 樹 + 川 嶋 岳 史

**Nuzzle Afar-Distant affairs and Greetings produced
at ZKM Karlsruhe, Germany**

ZKMに滞在中の1998年に制作。ネットワークを用いて一つのサイバースペースを複数のユーザーによって共有することで、人間同士のラヴリーな関係性の実現を、抽象的な表現機能で実現した作品。サイバースペースの建築は、そのプロポーションの問題ではなく、オブジェクトの機能として設計され、他者の存在との関係性の作られ方を設計することであるという考えにもとづき、実際的には、抽象的な意味における他者との距離を段階的に体験できるような空間の機能がデザインされた。ここにつくりだされたコミュニケーション・スタイルの一つのモデルを参加者は、現実に操作し、体験することができるようになっていく。ブダペストの現代美術館で開かれている「Perspective」展へ出品され、リンツのアルス・エレクトロニカ・センターとカールスルーエのZKMへ常時接続されて、五つのアヴァターが相互に動きまわるかたちで展示されている。
photo: 藤幡正樹



Minutes」,そして95年頃から形成されはじめたインターネットのメーリング・リスト(ML)によるネットワーク「ネット・クリティシズム」を標榜するnettime,旧中東欧のメディア関係者のコミュニケーションを促すsyndicate, ネット・アートを推進するrhizomeなどである。これらのアクティビティと連携することで, net.art(そして広義のネット・アート)は,既存のアートの枠組みから逸脱しうる表現の場を獲得したのである。

スクリーンからの ネット・アートは, 97年
拡張 頃に一つの転機を迎えることになる。まずハッカー精神に基づいたメディアへの自己言及としてのnet.artが一つのピ

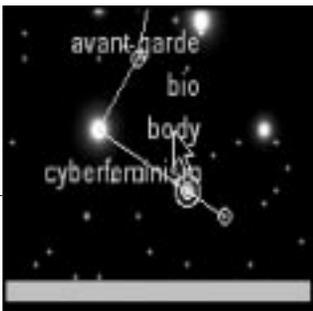
2

ークを過ぎたこと, 同時にそれまでアート界から比較的無視されてきたネット・アートのオリジナリティにアート・センターや美術館から保護・支援の動きが出はじめたことによる。

「net.artの第一期の終わり」には, 二つの理由が挙げられる。第一にどのメディアにおいても見られるように初期における実験的行為がひととおりやり尽くされたこと, 第二にネット・テクノロジーの進歩によってnet.artを凌駕するウェブ上のマルチメディア——Javaの流通, そしてRealPlayerや

ShockWave, Macromedia Flashなど音やアニメーションのストリーミングを実現するさまざまなプラグ・イン——が出現したことである。とりわけライブやDJプレイなど生のアンダーグラウンド・カルチャーや特定の国家方針に属さないニュースのウェブキャスティングは, インターネットのボトムアップ的アナーキズムを最大限に発揮し, PararadioやRIS, radioqualia, OZONEなど世界各地のウェブキャスティング局によるネットワーク(X-change)を実現した。

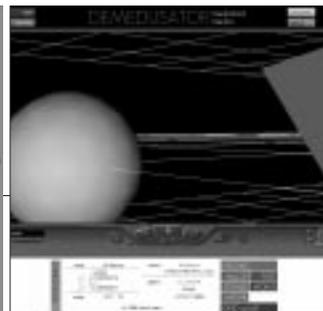
またVRMLによる3Dのインタラクティブなマルチユーザー環境の実現(例えばゾルタン・セゲディ=マサックの《Demedusator》)や, 自らの分身をアバターとしてヴァーチャルに住まわせ活動させるマルチユーザー環境(現在開発が進められつつあるEastEdgeの《The Bridge》)などが, ネット上に新たなパブリック・スフィアを開きつつある。そのほかテレコミュニケーション・プロジェクト(藤幡正樹《Nuzzle Afar》), インスタレーションやパフォーマンスとの連結(江渡浩一郎《Sound Creatures》, ステラーク《Ping Body》)など, インターネットにおけるアートはいわゆるスクリーン・ベースの「ネット・アート(ここにはnet.artも含まれる)」からより多様な表現領域へと拡張している。またテキスト・ベースのコミュニケーション(メーリング・リストなど)や大学, 研究機関によるコラボレーティブ・プロジ



rhizome: <http://www.rhizome.org>



RIS (Radio Internationale Stadt):
<http://orang.orang.org/>



ゾルタン・セゲディ=マサック《Demedusator》:
<http://www.c3.hu/demedusator>

ェクトなども広義のアート・アクティビティとみなすことができるように思われる。

97年に起こったもう一つの動き、「アート・センターや美術館によるネット・アートの保護・支援」は、モノを基盤としたシステムを逸脱する可能性を含むネット・アートを保存や経済性に関するディスカッションへと巻き込んだ。これはネット・アートが自主的なネット上のイベントから公共的な価値へと転換されたことを意味する。この動きに先駆けてnet.artistのオリア・リアリナは、すでに96年に世界初の販売目的のネット・アート・ギャラリーArt.Teleportaciaを開設している。ネット・アート作品がいかなる範囲で定義可能か(ハードやソフトウェア、またインターネットという環境自体も含むかどうか、「オリジナル」という概念が可能なのか)などという問題=ネット・アートにおけるジレンマが、アーティストから社会に向けてこの時点で提出されていたのである。

この問題は何ら具体的な検討へと至らないままに放置されていたが、97年以降に起こったいくつかのケース(97年のドクメンタXサイトが、展覧会期が終わるとすぐにクローズされたことに抗議し、チヨシッチがその全データを自分のサイトへ移植した事件=情報の共有性保持責任、98年に終了したAda Webをウォーカー・アート・センターが受け容れた際、グラフィック・デザイン部門の管轄に置

かれたという事実=ネット・アートの位置づけなど)を契機に現在オープンなディスカッションが各地で行なわれつつある。

ネット・アートのコレクションについては、ZKMが今年から検討をはじめているが、この概念を「所有からホストへ」という発想へ広げ、複数のセンターがそれぞれコレクションを管理しながらネットワーク化し「共有」していく方向——オープンソース的な方向が模索されつつある。実際のコレクションにおいては、ネット・アートのデータだけでなくそれが稼動するためのコンピュータやブラウザ、プラグ・イン、場合によってはエミュレータなどのソフトウェアを揃える必要があり、そのうえで複数のセンターでシェア可能なオンライン・コレクションやアーカイヴが整備されることが望ましい。

メディア・センターの情報化の最前線として期待されているのが、新ディレクター、ペーター・ヴァイベル[★4]の先導により今秋から始動する「ZKM on-line」である。世界のメディア・センターの頂点に立つとも言えるZKMの動きが、21世紀のメディア・センター、美術館また博物館を結ぶグローバルなデータ・ネットワーク化に及ぼす影響は小さくないように思われる。また未来においては美術館や図書館、出版、教育・研究などの機能がインフォノードとしての「メディア・センター」や「メディアネットワーク」へ統合される可能性も高い。



オリア・リアリナ《Will-n-testament》: <http://will.teleportacia.org/>

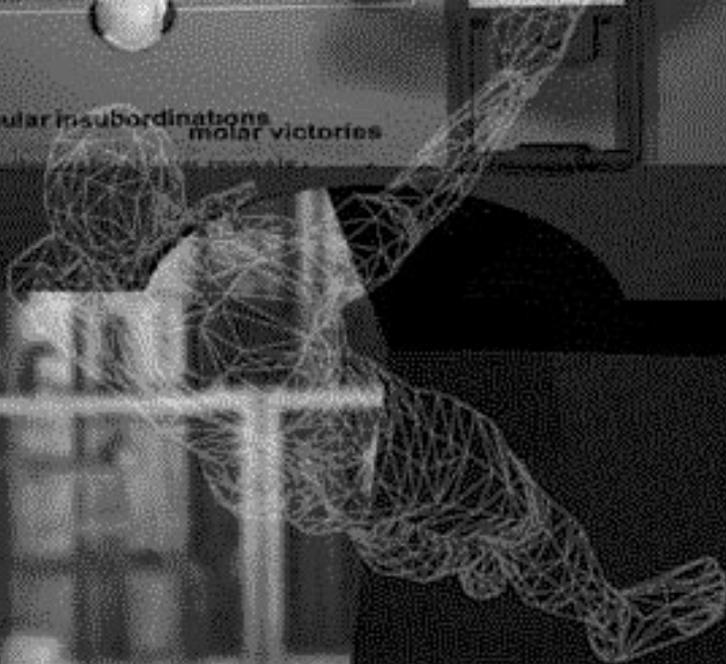
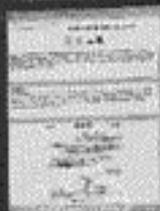
keyword: lavoro immateriale

lavoro immateriale
sapere e conoscenza
forza di desiderare e forza di pensare
l'economia dell'informazione

corruzione - comunicatore

molecular insubordinations
molar victories

contro e fuori del capitale
politica
diversare donna del lavoro





Knowbotic Research

ノウボティック・リサーチ

IO_DENCIES - lavoro immateriale 1999

都市や社会を情報の流れとして読み解き展開されてきた実験的プロジェクト《IO_DENCIES》は、東京(1997)、サンパウロ(1998)、ルール工業地帯(1999)という三つのサイトをとりこみ、1999年の第48回ヴェネツィア・ビエンナーレ(オーストリア館)に出展された《lavoro immateriale》で、政治理論家や経済学者をコラボレーターとして巻き込む社会的政治的なアクションおよびディスコースへと発展した。「非物質的労働」(すべての知的創造的労働は、支配的な経済的創造の本質的な要因として連結される)という概念をもとに、情報ネットワークにおけるコラボレーティブなデータベースがインターネットに開かれ、またインストールでは、ZKMによって新たに開発された磁気インターフェイスを通してフィジカルにこのデータベースを体験することができる。

*project credit:

IO_DENCIES - lavoro immateriale

Knowbotic Research in collaboration with Maurizio Lazzarato, Luther Blisset, Michael Hardt, Hans Ulrich Reck, Enzo Rullani, Iaiá Vantaggiato. Produced with ZKM Karlsruhe (eSCAPE) and Academy for Media Arts Cologne.

Software: Detlev Schwabe, Andreas Schiffler, KR+cF. Large Surface Magnetic Force Feedback Technology by ZKM.

*Image credit:

IO_DENCIES - lavoro immateriale database, interactive magnetic forcefields

(LSMF - technique by ZKM), 1999; photo: Gerhard Koller

SENSORIUM

センソリウム

SENSORIUM 《BeWare satellite002》は、気象衛星NOAAのライブ・データをもとにした、地表の温度の違いを手で感じられる作品。マウスやキーボードで操作する現在のコンピュータとはまた違った、インターネットの端末である。《Breathing Earth》は、過去2年半分の地球上の地震をビジュアルライズした作品。立体物である地球儀にプロジェクションすることによって、不思議な立体感を演出した。《Night and Day》はWWW上のライブ・カム画像を地球を一周する形に並べ、いま地球に落ちている太陽の影を描いている。このようにセンソリウムの作品は、誰でも簡単に探し手に入れることができるインターネット上の情報をデザインという手段で加工し、より興味深い姿に変えて全世界に発信している。いずれの作品も「メディアの足し算、記号の引き算」展 (ICC, 1999年6月22日-7月20日) に出品された(詳細は本誌pp.173-175参照)。

右—BeWare satellite002

左—Breathing Earth on the Web

(<http://www.sensorium.org/breathingearth/index.html>)

下—Breathing Earth



3

されないアクチュアルなプロセス自体がネット・アート
そしてネット・アクティビティにおける本領であること
は言うまでもない。アンチ・コピーライト、情報の自由
な流通や交換への動きが、「アート・ハックティヴィズ
ム」(Hack + Activismによる造語)として今年にな
って再燃しているが、それはnet.artが旧来のアート
の文脈を受け入れはじめたことへの内部からの揺
り戻しとして解釈できる。この言葉を生み出し扇動
しているのは、ボローニャを拠点とするルーサー・ブ
リセット[★5]という架空の個人名をもつメディア・アク
ティヴィストの集合体で、そのサイトには、作者の承
諾なしに海賊コピーをした「自由にダウンロード可能」
なnet.art作品が収められている(<http://www.0100101110101101.ORG>)。ダウンロードされた
すべてのコピーが「オリジナル」であるため、もはや
オリジナルも偽もないと挑発するブリセットは、6月9
日にはオリア・リアリナ(販売のための)ネット・ギ
ャラリーをクローン化し、そこに入っていたJODIや
チョーシッチら複数の作品をミックスした奇妙な「ハイ
ブリッド」作品を現在公開している(それに対し
リアリナは、常に更新されるデータのみを唯一の
オリジナル作品として反論している[★6])。容赦な

コレクションやアーカイ
ヴ化は、ネット・アートを
歴史的に定位していく
意義を担っているが、そ
れはあくまで二次的な
価値であり、それに取斂

いハックティヴィズムによってフリー・コピーライトを推
進するプリセットのねらいはしかし、net.artそして
ネット・アート内部にとどまらない。それはデジタル・
テクノロジーが社会にもたらす新たな可能性をより
広い論争の場へともち込むことにある。

プリセットとは対極的とも言える方法をとってつ
情報の所有からシェアへ向かうビジョンを共有
するのが、Linuxに代表されるオープンソースによ
るソフトウェアである。ソースコードを公開すること
によって、地域や使用対象に応じて種々のアプリ
ケーションを世界中で生み出したLinuxは、拡張
していくプロセスおよびプログラムがパブリックな
資源として活用されるだけでなく、マイクロソフト
やアップルなどの企業に独占された閉鎖的なOS
を凌駕しうる新たなエコノミーを示唆している。新
たなエコノミーとは、広義の意味ではコラボレーテ
ィヴな環境において生まれ共有される集散的
「知」、つまり既存の経済システムには還元されえ
ない情報の生成とその流通と言えるが、実際そ
れによって波及的に生み出される経済の新たな
フローとして考えられる。Linuxにおいては大手の
メーカーから最初からこのOSを搭載したコンピ
ュータが発売されるなど、このオープンソース環境を
バックアップするマーケットが形成されはじめてい
る。ライナス・トーバルズはLinuxによって今年の
Prix Ars Electronicaのネット部門でGolden
Nicaを受賞しているが、そのほかにもコラボレーテ
ィヴな研究プロジェクトがネット・アート以上にこの



ルーサー・ブリセットのサイトにある "hybrids" :
<http://www.0100101110101101.ORG/0110100110/>



KULTURSERVER : <http://www.kulturserver.de>

コンペティションで入賞していることは特筆すべきである。

サスキア・サッセンは、企業などによって推進される「プライベートな」サイバースペースが「パブリックな」サイバースペースの構造を変えようとするなか、市民社会がそれに対抗する力となりつつあると述べているが[★7]、わたしたちはまさに資本、労働、エコノミーをめぐるパブリックとプライベートとの闘いの渦中で、自律的な個人の連結によりパブリック・スフィアを新たなエコノミーへと開く必要に迫られている(ハキム・ベイの提唱する「^{イメディアティズム}非媒介主義」[★8]をインターネットにパラフレーズすれば、^{メディアティズム}媒介主義がサイバースペースにおける独占管理を志向する旧来的な大企業、非媒介主義がパブリックなサイバースペースで実践されるボトムアップ的なネットワークとなるだろう)。

そのようなネットワークを推進する一つの実践として、アートとテクノロジーと連携したパブリック・プロジェクト「KULTURSERVER」がある。80年代末以降テレコミュニケーション・テクノロジーを駆使して数々のインタラクティブ・プロジェクトを行なってきたアーティスト・グループ、ポントン・ヨーロピアン・メディア・アート・ラボが、ハノーヴァー市の支援によって実現させたこのサーバーは、インターネット上での地域住民のコミュニケーション・ボードとしてだけでなく、ホームページを簡単に作成できるソフトウェアの開発および無料配布など人々の自主的な発信を支援するメディアとして機能し

ている。将来的にはここで流通する情報に対して支払われる対価による自主運営がめざされているというが、共有される「知」の提供者に敬意と謝礼を払うというこのシステムは、自律的なエコノミーの可能性の提案であり、イヴァン・イリッチ[★9]の言う「^{コンヴィヴィアリティ}自律共働性」のインターネットにおける一つの実現形ともなっている。KULTURSERVERは、ハノーヴァーでの成功により、現在ベルリン、ハンブルクほか数地域で運営されている。

米国と違って、ヨーロッパにおいて社会公共財や新たなエコノミーの創造という発想は決して新しいものではない。マルクスを継承しつつ今世紀初頭前後に現われた一種ユートピア的な社会思想——ゲオルク・ジンメル[★10]の有機的社会論やジャン・ガブリエル・タルド[★11]の知的生産の概念、またニコラ・テスラ[★12]におけるエネルギーの共有化など——は、少し後のバウハウスにおけるアートとテクノロジーの社会的公共性における連立というヴィジョンへと連綿と受け継がれている。そしてこれらのヴィジョンがインターネットというメディアを通して現在新たな可能性として再浮上しているのである。

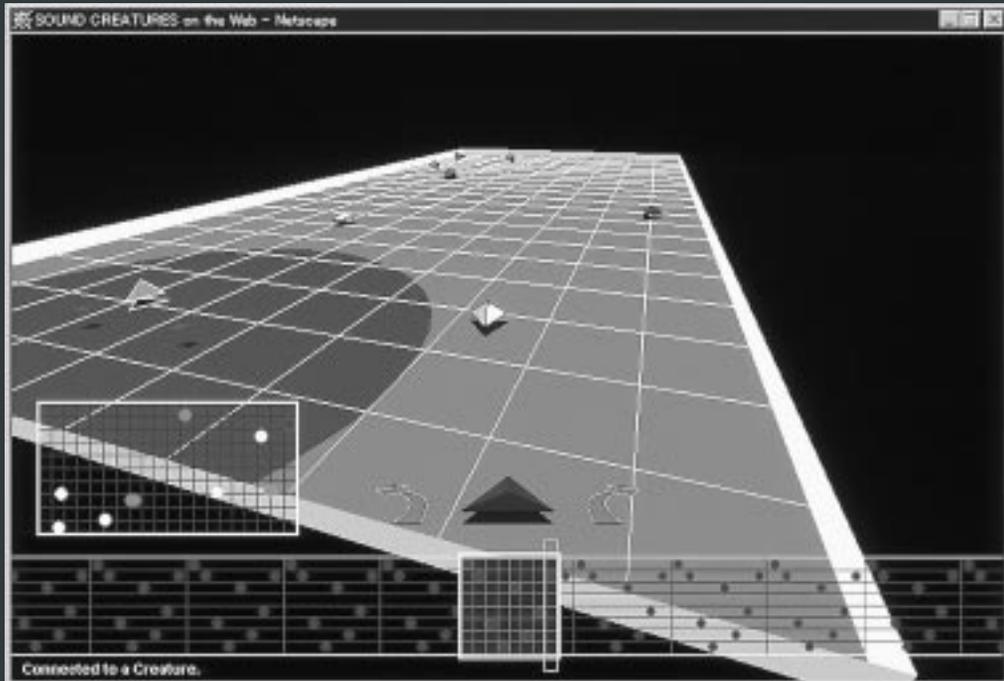
このようなユートピア的かつ実践のための開かれたデータスペースを、インターネットとインスタレーションを接続した環境上に開いてきたのがノウボティック・リサーチである。今回のヴェネツィア・ビエンナーレにおいて発表された《IO_DENCIES》の最新バージョン「lavoro immateriale」では、

ETO Kouichirou

江渡 浩 一 郎

SoundCreatures on the Web (SCWeb)

鯨のコミュニケーションにみられるように中心がなく全体がゆるやかに変化していくシステムを情報ネットワークによって試みるという構想から出発、キヤノン・アートラボとのコラボレーションによりインターネットにリアルタイムで接続されたインスタレーション《SoundCreatures》が1998年秋に東京で発表された。作品は三つの要素——ネット・ユーザーによるサウンド・パターンの入力、送信されたサウンドを反復するロボットのランダムな接触による音の交換、来場者が指定する音の「感染」——によって複雑でときにダイナミックに変化するサウンド環境を実現した。そして今年新たに制作されたのがインターネット上のみで稼動する作品 (SCWeb) である。ここでは、複数のユーザーが各クリーチャーの視点を取りヴァーチャル空間を自由に動きまわることで、インタラクティブなサウンド・コミュニケーションが発生する。《SoundCreatures》は、9月のアルス・エレクトロニカ「CyberArts99」に出品される。



SoundCreatures (Installation with Internet) by Kouichirou Eto, co-produced with Canon ARTLAB, 1998

SoundCreatures on the Web by Kouichirou Eto, co-produced with Canon ARTLAB, 1999

<http://www.canon.co.jp/cast/>



CAVE

CAVE™による

仮想空間共有の公開実験

1999年6月2-4日、日本コンベンションセンター（幕張メッセ）で開催された「NetWorld + Interop 99 Tokyo」で、NTTグループ・ブース内に設置された3D立体視可能なヴァーチャル・リアリティ・システムのImmersaDeskとICC常設展示室内のCAVE間をネットワーク接続し、仮想空間共有の公開実験を行なった。今回の実験では、イリノイ大学シカゴ校EVL (Electronic Visualization Laboratory)で進めている、ヴァーチャル・リアリティ技術、ネットワーク技術の初等教育への応用探索プロジェクト「NICE (Narrative-based, Immersive, Constructionist / Collaborative Environments)」で開発されたアプリケーションを利用し、離れた場所にいる体験者同士が同一の仮想空間の中で植物の成長過程などを学んだり、植物を手渡したりできることを一般の方に体験してもらった。写真でICCのCAVEのスクリーンに投影されている人形は、Interop来場者のアバターであり、Interop会場にも写真の体験者がアバターとしてImmersaDeskに投影されている。会期中、次世代のコミュニケーション・コラボレーションのあり方として、多数のICC来館者、イベント来場者に体験してもらうことができた。



非物質的な労働としての知的・創造的活動を経済的生産に連結されつつその本質的要因となるものとして注目し、その実現可能性を検討するためのインタラクティブなデータベース＝「クリエイティブ・アクション・スペース」が設けられている。インターネットというメディアを媒介させたディスカシヴな場が、非物質的な生産活動として機能するとともに経済的生産へも逆流していくというビジョンは、コラボレーターの一人でもある政治理論家のマウリツィオ・ラッツァラート[★13]がタルドやジンメルを援用しつつ述べている構想とも共振する。経済に文化が服従するのではなく、文化が経済を推進しうる新たなエコノミーへと媒介していくこと、それこそがインターネットにおいてアートが担うまなざしだと言えるのではないか。 ●

■註

- ★1—Andreas Broeckmann. 1964年生まれ、ベルリンおよびロッテルダム在住。ポップム、ベルリン、英国のノウィッチで芸術史、社会学、メディア学を専攻。95年以降ロッテルダムのメディア・オーガニゼーションV2のプロジェクト・マネージャーとしてDEAF (Dutch Electronic Art Festival)や「Next 5 Minutes」などの企画に関わる。96年には中東欧のメディア関係者のネットワークV2_East/Syndicateを始動、98年にはベルリンのメディア関係者によるイニシアティブMikroを共同で設立するなどアクティヴに活動。この論考のブレックマンの発言については以下の文献を参照した。Andreas Broeckmann, “Are You Online? – presence and participation in network art,” *INFOWAR, Ars Electronica* 98, Springer, Wien/New York, 1998.
- ★2—Régis Debray. 1940年パリ生まれ。パリのエコール・ノルマルで哲学を学ぶ。60年代、チェ・ゲバラのもとでラテン・アメリカの革命運動のゲリラ戦に加わり、ボリビアで投獄。70年、フランス帰国後は、80年代にミツラン政権の外交特別顧問を務め、かたわら『ルモンド』紙などで活発な議論を展開。90年代に新しい学問「メディアロジー」を提唱し、矢継ぎ早に著作を発表する。NTT出版よりその邦訳書『メディアロジー宣言』を今秋刊行。以後『トランス・メッセ』『一般メディアロジー講義』『イメージの生と死』を続刊予定。ここでは以下の文献を参照した。「メディアロジー宣言」、石田英敬訳、『現代思想』1996年4月号。
- ★3—Friedrich A. Kittler. 1934年生まれ、ベルリンのフンボルト大学の芸術学・文化科学部門教授。文明工学的視野から著作活動を展開。著書＝『グラモフォン・フィルム・タイプライター』(1985/邦訳＝石光泰夫・石光輝子共訳、筑摩書房, 1999)、『ドラキュラの遺言——ソフトウェアなど存在しない』(1993/邦訳＝原克他訳、産業図書, 1998)などがある。ここでは「都市はメディアである」(長谷川章訳)、「インターネット——郵便システム/流出/都市」(神尾達之訳) (いずれも原典は1995年発表/邦訳＝『10+1]

No.13所収、INAX出版、1998)を参考にした。

★4—Peter Weibel. 1945年オデッサ生まれ。パリとウィーンで文学、薬学、論理学、哲学を学ぶ。メディア・アーティストおよび理論家。86年から95年まで、アルス・エレクトロニカのコンサルタントを、92年から95年までは同ディレクターを担当。中欧地域のアート、メディアシーンを長年にわたり牽引し、99年、ZKMディレクターに就任。

★5—ルーサー・プリセット(=Luther Blisset Project [LBP])は、90年代半ば以降、メディア・テロリズムを戦略的に展開してきた。ノウボティック・リサーチの《IO_DENCIES - lavoro immateriale》にもコラボレーターとして参加している。

ここでは以下のテキストを参照。Luther Blisset, “[7-11] 0100101110101101.ORG: art.hacktivism,” June 26, 1999 for *nettime* and *rhizome*, [http://www.0100101110101101.ORG/0100101110101101.ORG/index.html](http://www.0100101110101101.ORG/0100101110101101.ORG/0100101110101101.ORG/index.html)

★6—Olia Lialina, “Re: art hacktivism,” *nettime*, July 10, 1999.

★7—ここでは以下の文献を参照した。Saskia Sassen, “The Topoi of E-space + Private and Public Cyberspace,” *nettime*, Oct. 17, 1998 & *READ ME!*, Autonomedia, 1999.

★8—ニューヨーク在住の思想家、アナキスト、編集者のハキム・ベイ(Hakim Bey)は、SF、サイバーカルチャーなどにわたる横断的な執筆活動を行なっている。ハキム・ベイ「イミディアティズム」は、本誌25号(1998年夏)に訳載(篠儀直子訳)。

★9—Ivan Illich. 1926年ウィーン生まれ。ザルツブルク大学で歴史学の博士号を得たのち、ニューヨークのブルトリコ人街でカトリック司祭として活動。その後、メキシコに「異文化間資料センター」を発足させて、一貫して第三世界の民衆の視点から産業社会批判を展開している。著書＝『脱学校の社会』(1970/邦訳＝東洋・小沢周三訳、東京創元社, 1977)、『コンヴィヴィアリティのための道具』(1973/邦訳＝渡辺京二・渡辺梨佐訳、日本エディタースクール出版部, 1989)、『シャドウ・ワーク』(1981/邦訳＝玉野井芳郎・栗原彬訳、岩波書店, 1982)ほか。

★10—Georg Simmel. 1858—1918. ドイツの哲学者、社会学者。著作集が白水社から刊行されている。

★11—Jean Gabriel de Tarde. 1843—1904. フランスの社会学者。模倣という概念を用いて「社会現象を説明した。また、「公衆」の概念を提示し、新聞媒体を通じて世論を形成することを指摘した。著書＝『世論と群衆』(1901/邦訳＝稲葉三男訳、未来社, 1989)など。

★12—Nikola Tesla. 1857—1943. 誘導電動機を発明し交流技術を完成した電気工学者で発明家。87年に多層交流による電力輸送のための発電機と誘導電動機に関する特許を出願した。ウェスティングハウス社はこの特許を買収し、ナイアガラ水力発電所の送電線に二相交流を用いて成功をおさめた。

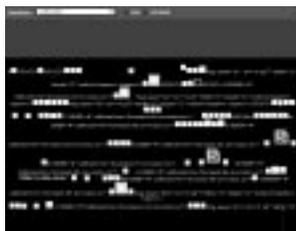
★13—Maurizio Lazzarato. 政治理論家。バリ第7大学にてコミュニケーション・パラダイム、情報テクノロジー、非物質的労働に関する博士論文を執筆するかたわら、『Futur Antérieur』誌の編集に携わる。ノウボティック・リサーチの《IO_DENCIES - lavoro immateriale》では、中心のコラボレーターとして活躍。ここでは以下の文献を参照した。“New Forms of Production and Circulation of Knowledge,” *nettime*, Oct.17, 1998 & *READ ME!*, Autonomedia, 1999.

しかた・ゆきこ——キュレーティングおよび批評。キヤノン・アートラボのキュレーターおよびZKMインターネット・コレクション(ZIC)アドバイザー、資生堂CyGnetゲスト・キュレーター、『ART AsiaPacific』誌の日本編集アドバイザー、Command Nネットワーク・メンバー。

- 01 **Walter van der Cruijns** <http://thing.desk.nl/net.artist> コアメンバーの一人、ヴァルテル・ヴァン・デア・クリュエイセンは、オランダのネット・アート・アクティビティを紹介するdesk.nl、またZKMでのウェブ責任者でもある。
- 02 **Heath Bunting** <http://www.irational.org/net.artist> そしてハッカーとしてカリスマ的な人気をもつヒース・バンティング(英国)のホームページ。最新作は《OWN, BE OWN OR REMAIN INVISIBLE》(<http://www.desk.nl/~you/abc/index0.html>)。
- 03 **Alexei Shulgin** <http://easylife.org/> 音楽活動も活発なnet.artist アレクセイ・シュルギンのサイト。アートと日常を行き来しつつネットというメディアに介入した作品は、ドライであるゆえにシンパシーを喚起する。
- 04 **net.art.trade forum** <http://www.teo-spiller.org/forum/> リュブリアナ在住のテオ・スピラーによるネット・アートの販売や扱いに関するフォーラム。スピラーは今年の春、このテーマについてネット・ディスカッションも主宰している。
- 05 **The Thing** <http://www.thing.net/thingnyx/index.html> BBS時代からアートのディスコースを開いてきたThe Thing (NY)は、現在アムステルダム、フランクフルト、ベルリン、バーゼル、ウィーン各地で展開されている。
- 06 **Ada Web** <http://adaweb.walkerart.org/> (アーカイヴ) 現代美術アーティストたちにもネット表現を開いたベンジャミン・ウェイルによるこのサイトは、昨年閉鎖。これはウォーカー・アート・センターで公開されているアーカイヴ。
- 07 **Mr.Net.art** <http://www.irational.org/tm/mr/> 審査員が女性、参加者が男性で98年に開催されたこのコンペティションは、ネットという領域をあえて攪乱する(審査員のKeiko Suzukiはヴック・チョーシッチの戦略的別名)。
- 08 **artnetweb** <http://www.artnetweb.com/> アート作品の掲載、メディア・センターや美術館、ネット・マガジンなどへのリンクのみならず、新聞やネット・クリティシズムからセレクトした評論や記事を満載している。
- 09 **カルティエ財団** <http://www.fondation.cartier.fr/> The Virtual Galleryでは、クリスタ・ソムラ&ロラン・ミニョーの新作《Verbarium》や ヴァレリー・グランシェの《Self》ほか、計3作品を見ることが出来る。
- 10 **United Art Space** <http://www.united-art-space.com/> カルティエ財団のサイトで作品を展開するヴァレリー・グランシェとジャン＝マルク・アヴリラによって今夏設立されたサイト。ジャック・ピアソン、ラジオ・メンタルらを紹介。
- 11 **資生堂CyGnet (Cyber Gallery Network)** <http://www.shiseido.co.jp/cygnet/> 資生堂のネット・ギャラリーには、《DISCODER》(Tyrell.Hungary)のほか、朝岡あかねの《コンステレーション・プロジェクト》が稼働中。秋には新作が追加される予定。
- 12 **大日本印刷 (DNP) "ArtScape"** <http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/index.html> アートの情報がセレクトされ掲載されたネット・マガジン『ArtScape』では、「コンテナ・シップ」やジョン前田の新作《One-line Project》が展開されている。
- 13 **c3** <http://www.c3.hu/> ネット・アートの制作サポートを積極的に行なっているc3のサイトには、「collection」というコーナーを中心に数多くのネット・プロジェクトが公開されている。
- 14 **Ljudmila** <http://www.ljudmila.org/> リュブリアナのLjudmila (Ljubljana Digital Media Art Lab) では、ヴック・チョーシッチやルーカ・フレイリらがネット表現を推進し、制作サポートも活発である。
- 15 **Prix Ars Electronica** <http://prixars.orf.at/english/indexe.htm> 95年のネット部門新設以来、多様なアートおよびコラボレーティブ・プロジェクトが受賞。今年もベスト3 (《Linux》《Cold Out》《KEO》) 以外でも《Phase X》ほか注目すべき作品が多い。
- 16 **ZKM** <http://www.zkm.de/> 秋頃にはZKM on-lineが始動すると思われるが、それとほぼ同時期の9月にグラーツのフェスティヴァル「シュタイアーマルクの秋」、バルセロナのMECAD、ICCの4か所が連動して、インターネット・アートを紹介する「Net_Condition」展を開催する。
- 17 **MCM OGGATK (町田市立国際版画美術館)** <http://art.by.arena.ne.jp/> この美術館ではインターネット・アートの国際コンペティションを95年より毎年開催。今年は「複製時代の芸術」をテーマに公募、10月に入賞作品が発表される。
- 18 **ICA** <http://www.newmediacentre.com/> <http://www.ica.org.uk/> もとAda Webの主宰者ベンジャミン・ウェイルが昨年ニュー・メディア・セクションに就任、インターネット・アートをめぐるシンポジウムなどを活発に開催している。
- 19 **Guggenheim Museum** http://www.guggenheim.org/virtual/index_fst.html "Virtual Projects" では、シュリー・チェンのプロジェクト《Brandon》のほか、「CyberAtlas」でメディア関係の多彩なネットワークを俯瞰しリンクすることができる。
- 20 **Daniel Julia Lundgren "REaCT"** <http://www.iua.upf.es/~dani/react/> 軽快なテクノ音とともに浮遊するRectangle(矩形)とユーザーのアクションが作りだすさまざまなグラフィックのヴァリエーション。タイトルは"RECTangle" + "ACTION"の意味。
- 21 **Mikro** <http://www.mikro.org/> 98年より始動したベルリンのメディア・イニシアティブのページ。毎月のMikro Lounge開催のほか、7月にカンファレンス「Wizards of OS」を主催した。
- 22 **Phase X** <http://space.arch.ethz.ch/ss99/ars/> オープンソース・システムによりコラボレーティブなイメージの生成が各ユーザーの参加によって実現。現在形として毎回変化を続けていく。今年のPrix Arsのネット部門に入賞。
- 23 **Press Now** <http://www.dds.nl/~pressnow/> 中東欧地域における情報をメディアートし各地でインディペンデント・メディアを支援してきたアムステルダムを拠点とするNGOアクティビティ「プレス・ナウ」のサイト。
- 24 **radioqualia** <http://www.radioqualia.va.com.au/live/archive.html> オーストラリアのウェブキャスティング局ラジオ・クアリア。中東欧からの移民も多いこの国で、オランダや中東欧とのミクロなコミュニケーション回路を一気に開くことになった。



25



26



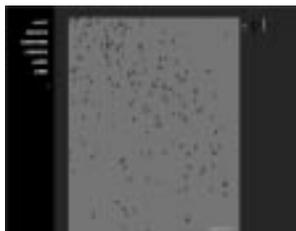
27



28



29



30



31



32



33



34



35



36



- 25 **Vuk Cotic (METABLINK)**
<http://www.vuk.org/metablink/metablon.htm>
 net.artのバイオニア、ヴック・チョーシッチの作品の一つで、抽象的に構成されたスクリーン上にたえずちらつき(プリング)が発生する。背景の色が白と黒で反転するだけのこのサイトは、テキストもグラフィックというコンテンツから離れ、その現象自体がコンテンツとなる。《Classics of Net.Art》、ASCII Art、ドクメンタXのクローン・サイトなど反骨精神たっぷりのチョーシッチ・ワールド。
- 26 **exonemo (DISCODER)**
<http://www.shiseido.co.jp/cygnat/>
 千房けん輔と赤岩やえによるエキソニモによる新作。WWWを成立させているメタフレームとしてのHTMLをユーザーがキーボードによって破壊することで、ウェブページを成立させているイリュージョン(数値的整合性)を破壊していく。任意のURLを打ち込み自由に壊せる「Private Mode」と、提供されたページを複数の共同で攻撃する「Open Mode」で構成。彼らのサイト(<http://www.exonemo.com>)内のほかのプロジェクトも参照。
 画面はexonemo "DISCODER" / "Open Mode"で破壊された江渡浩一郎サイトのトップページ(1999年8月3日現在 / オリジナル:<http://eto.com/>)。
- 27 **EastEdge (Tyrell.Hungary)**
<http://tyrell.hu/>
 プログラマーやDJなど、ハンガリーのアンダーグラウンド・シーンで活躍するメンバーによって構成されるEastEdge。このプロジェクトでは、遺伝子操作からミーム感染までをカヴァーする仮想の企業「タイレル・ハンガリー」を設定し、デジタル・テクノロジーの進歩によって現在わたしたちが直面している問題——著作権、生命倫理やヴァーチャルな生など——をSF的に擬似体験させることで、ラディカルな「ユートピア」を推進する。
- 28 **Mark Napier (RIOT)**
<http://www.potatoland.org/riot/>
 マーク・ナビエの新作。《RIOT》にアクセスすると、前のユーザーがアクセスした過去3サイトのコンテンツが自動的にリミックスされ、あらわれる。ユーザーは任意のサイトを打ち込み、コラージュを新たに生成させることができる。多くの作品が並ぶPotatolandでは、最近作の《Shredder (シュレッター)》《Digital Landmill (デジタルごみ処理場)》などデータ処理の問題がブラックに提示されている。
- 29 **Mark Amerika (PHON:E:ME)**
<http://phoneme.walkerart.org/>
 SF小説家から転身したマーク・アメリカが、前作《グラマトロン》に続いて発表した新作。タイトルの《PHON:E:ME》は、"Phone Me"、そして"Phoneme" (フォニーム) = 「音素」と複数の意味をもつ。スクリーン上にあらわれては消えユーザーを翻弄するイメージやテキスト、RealAudioやMP3による音のディストリビューションは、ときに単独、ときにパラレルにあらわれることで、「拡張されたポエトリー」を浮上させる。
- 30 **Ulrike & David Gabriel (Source)**
<http://194.95.161.40/~gabriel/pages/games/source/index.html>
 ウルリケ&デイヴィッド・ガブリエルによるこのプロジェクトでは、ゲーテやマルクス、ニーチェ、カフカなどドイツ(語)文学や思想を代表する人々のテキストをデータベースとして使用する。アルファベットが散乱するなか、引用されたフレーズが流れ、またユーザーのクリックによってデータスペースが変化していく。テキストは、ドイツの法で保護される作者没後70年を経過しているため、著作権フリーなソースとして扱われている。
- 31 **®™ark**
<http://rtmark.com/>
 ®™arkは、「物質的損傷をとまなわない攻撃」をモットーに労働者、スポンサー、製品そしてアイデアという4大要素を統合することにより、アメリカに代表される大量生産主義を知的なサポーターによってくじくプロジェクトとして力強く打ち上げる。最新プロジェクト「フロンティア・ファンズ」では、DJ Spookyが「グローバル・ヴェリッジ」というユートピアのヴィジョンを擁護するなど、アーティスト、アクティヴィストを巻き込む戦略性に満ちている。
- 32 **Paul Garrin & Andreas Troger (Name.Space)**
<http://name.space.xs2.net/>
 アーティスト、ポール・ギャリンが代表を務める《Name.Space》は、96年以降低価格でドメイン登録が可能なシステムを開発、また世界中のユーザーが「.com」「.net」「.org」など限定されたトップ・レベル・ドメイン(TLD)に縛られることなく、新たなTLDを選択可能にすることを目標にしている。これは国立科学財団(NSF)に委託されドメイン登録を独占するネットワーク・ソリューション・インコーポレーション(NSI)にとって脅威であり、裁判が現在も争われている。
- 33 **etoy (ETERNITY)**
<http://www.etoy.com/>
 スイス、英国、アメリカにまたがる7人の「エージェント」によって構成されるetoyは、人間とインターネットを連結させた情報環境における新たなリアリティのプロモートに関わってきた。オレンジのジャケットでスキンヘッズの身を包み、コーポレート・アイデンティティとテクノ・カルチャーをリミックスする彼らは、世界各地で挑発的なプロジェクトを実施。ウェブにおいてetoyは現在、「Preparing for Eternity(永遠の生命準備)」モードに入っている。
- 34 **Pararadio**
<http://www.c3.hu/para/>
 「パララジオ」は、97年に世界初のウェブキャスティング局として、c3(ブダペスト)の支援のもとに開始された。これまでDJのライブやトークのライブ・ストリーミング、またそれらの音声ファイルによる提供などによってハンガリーのコース・カルチャーやムーヴメントを現在形で世界に発信。国内のティーンエイジャーにも大きな刺激を与えている。現在はMP3などによる新たなサウンド展開などリニューアルに向けて準備中。
- 35 **Telepolis**
 英語版:<http://www.heise.de/tp/english/>
 独語版:<http://www.heise.de/tp/deutsch/>
 『テレポリス』は、95年にベルギーで開催された同名のメディア・フェスティバルの後、ドイツの出版社Heinz Heiseがスポンサーとなりネット・マガジンとして開始した。フェスティバルに関わった中心メンバーの一人、アルミン・メドシュがエディターを務め、アート、音楽、映画、書籍、またコラムなどいずれも信頼できる執筆者による評論が掲載されている。英語版は独語版より遅くなるが、ドイツ語圏でのクリティクが英語で読める意義は大きい。
- 36 **Matthew Fuller (I/O/D Web Stalker)**
<http://www.backspace.org/iod/>
 データ・スペースの構造を深いレベルで視覚化するメタブラウザ、《ウェブ・ストーカー》は、マシュー・フラームもその一員である英国のデザイナー集団I/O/Dにより97年末に開発された。「アーティストによる初のインターネット・アプリケーション」(フラーム)としてアート、ソフトウェア業界双方の注目を集めたこのプロジェクト、今年末には広義のチャットやグループウェア的機能を加えた「I/O/D 5」が公開される予定。