

今朝、私はいつもどおりウェブのニュースサイトを眺めていたら、このような見出しの記事が目にとまった。「ハッカーたちはいたずら者から不当利益者へと進化している。コンピュータ上のアイデンティティを盗むことは、すでに急成長しつつあるサイバー犯罪になっているが、ハッカーたちは単に面白がるだけではなく利益を求めはじめている。」(『USAトゥデイ』)、「監視国家: ウェブカムや各種追跡装置、相互にリンクを貼られたデータベースは、監視できないパブリックスペースを消し去る方向へ導いている。」(『MITテクノロジー・レビュー』)

そして、偽名を使ってeBAYで電化製品を売却した男が、支払いを受けながら品物を送らなかったという文章、マイクロソフト社のX-Box利用者がプレーヤー同士の新しいオンラインネットワークについて交わしているチャットに関するライターの記事があった。

一見これらの文章はまったく別々の事柄について書かれているようにみえるが、よく詳細を見極めてみると、ある共通性を持っていることに気付く。それらは、どれもインターネット上のアイデンティティ、オンライン上での自己形成にかかわっている。『MITテクノロジー・レビュー』は、インターネットやほかのネットワークを利用してスパイ行為や追跡を受けたり、個人情報をデータベースに供与していく可能性が数限りなく生じていることを伝えている。またライターによると、X-Boxのプレーヤーはマイクロソフト社のネットワーク回線を主に使いお互いに仮名(ハンドルネーム)を使ってチャットをするらしい。さらに、eBAYの詐欺による犯罪と、銀行口座やオンライン・ショップのクレジットカード番号とパスワードにアクセスをするハッカーは同様に、「アイデンティティの盗用」とさえ呼ぶことができるだろう。「これは情報化時代の完全犯罪だ」と『USAトゥデイ』は報じ、アメリカの銀行を監督する立場の評議会メンバーの言葉を掲載している。「インターネットはアイデンティティの盗難者たちに、別の個人になりすまして財務データにアクセスするための多様な機会を与えている。」

21世紀のはじめには、「アイデンティティの盗

用」や「オンライン上の多重人格」の可能性は日常的なニュースとして飛び込んでくるようになった。そんなとき、時折一歩さがり、こうした慣れ親しんでしまったような今日のニュースが、そんなに遠くない過去にはSF物語だったことを認識するのもよい考えだと思う。この「自由な形状の」主体とアイデンティティという話題は、いまや世界中に張り巡らされたネットワークやコミュニケーション手段の非物質化によって一般的なものとなっている。こうした問題は1990年代のはじめによく知られた二つの言説において重要な役割を担っていたが、それらはお互いをはっきりと認識し合っていなかったにもかかわらず、振り返ってみると注目すべき近接を示している。その二つのうち一つは、伝統的なアートにおけるものであり、もう一つは、当時のデジタルメディアが示しはじめていたインタラクションやコミュニケーションにおける新しい可能性の議論と、その文化的な派生物としてのネットアートである。

私はこの論考で、テクノロジーの革新のたびにアイデンティティに関する議論がどのようにして推し進められてきたか、そしてアートがどのようにして、こうしたテクノロジーに対して、単なる参照にとどまらず、より直接的かつ実践的な探求を深化させてきたか、を描き出してみたいと考えている。視覚芸術と映画、ビデオ、インターネットのかかわり合いは多岐にわたるが、常に一つのテーマ系が最新のメディアを巡る芸術的な探求において繰り返し表面化している。アイデンティティ/主体性自己である。この問題は、それが映画であろうが、ビデオだろうが、インターネットだろうが、それぞれの例におけるこの探求行為は、まさにこれらのテクノロジーそのものがメディアであることから帰結する事態である。この文脈において、技術的なメディアの特定の技術的な特性から展開され、常にメディアアートを巡って繰り返される事柄についてもまた語ることになるだろう。

まず考察を、メディアアートの進化として、またはインターネットアートの顛末として、この文脈において際立っているあるプロジェクトをみてみたい。イタ

リア人グループ、0100101110101101.ORGの《生の共有》(Fig.1)は、特定の見方にたてば、1990年代のサイバー・ユートピアや、それと結び結ばれた主体やアイデンティティへの幻滅と覚めた見方から始められている。

《生の共有(life__sharing)》(ファイルの共有[file sharing]、すなわちインターネットで音楽を交換すること、のアナグラム)は、二人のアーティストのコンピュータ端末にWWWを経由してアクセスすることを可能にしている。このコンピュータには、単にすべてのソフトウェアやデジタル化された資料があるというだけではなく、アーティストのメールもすべて入っている。アクセスする人は、1999年以降交わされた0100101110101101.ORGのメールを完全に読むことができる。やがて、彼らはアーティストの正確なウェブアドレス、(秘密の)実名、住所、口座番号、収入、展覧会の計画やレクチャーへの招待などを知るようになる。人々は、彼らの友人とのプライベートな交流やメディアアートシーンのゴシップなど、通常一般的には知りたくないようなことまで知ることができる。またその後、このプロジェクトの延長線上にある(VOPOS)では、携帯電話が一日数回インターネット上にそれぞれの位置を知らせることで、二人の0100101110101101.ORGがどこにいるのかを地図上でいつでも日々ウェブサイトを確認できた。

おおまかなとらえかたをすれば、《生の共有》は比較的完全な形で自己を露出させるものだといえる。0100101110101101.ORGの仕事とプライベートの両面のほとんどがコンピュータ上に顕れるので、こうした意味で見ることができないアーティストの日常はほとんどない。《生の共有》はオンラインの自画像のようであると説明できるかもしれない。もちろん、この自画像は、オープンにしている部分と同様に隠し持つものもある。その開放性とほうらはらに、このコンピュータを使っている人の容姿は明らかにしないのだ。常に日常を過ごす自分を撮影してこうしたイメージを配信している、数えきれないほどのインターネット上の露出症気味の人たち(例えば有名な「JenniCam」

スクリーンに投影された自己

ティルマン・バウムゲルテル



Fig.1
website of the project "life __ sharing"
(http://0100101110101101.org/home/life_sharing/concept.html)

のよう)と違い、0100101110101101.ORGは視覚情報を一切与えずに、デジタルテキストのみを与える。そして、ウェブカムを利用する連中とは違い、0100101110101101.ORGはカメラの位置設定によって観賞者に影響を与えない。つまり、映画装置によって人間の主観は歪められるが、そのもっとも重要な手段を用いないのだ。0100101110101101.ORGが利用している機械は、彼らがかかわってくるすべてのデータを単純に登録していくだけである。

機械がすべての人間の動きや感情を記録し複製できるという事実は、もちろん原初的なメディア経験である。そして、19世紀後半における写真と蓄音機の出現から、ときにおいては、畏れ、ないしは露骨にトラウマ的なものとして眺められてきた。さもなければ、「新しい人間」とか、「拡張された意識」や「自由に定義可能な主観性」などの楽観的解釈を誘発してきた。

現在のインターネットのようなグローバルなマルチメディア・ネットワークのことを想像さえできない遠い過去に、その技術的な方向付けにテーマや主題を与えたのは映画であった。初期の映画が、ドッペルゲンガーや分身を好んだことについてはこれまで多く書かれている。この主題は、映画化される文学において、死^{ヴァーゲン}霊の主題がスクリーンに現れるのと同じようなトポスを形成した。『ジキル博士とハイド氏』と『ドリアン・グレイの肖像』において影の一群や鏡像が生を吹き込まれたり、クローンやすべての機械的な分身にはじまり創造主の肉からうまれたドッペルゲンガーにいたるまで、それらは映画やテレビのスクリーンを1世紀以上にわたり賑わせてきた。

これらがドイツ・ロマン派やドストエフスキーの作品に起源を持つことは広範に説明されてきた。そして周辺環境への人間の傲慢さや風刺的な見方に対する批評として解釈されてきた。さらに、初期の映画がその主題として物語を楽しんでつくりあげたドッペルゲンガーとは、表現媒体そのものの力を反映させたアレゴリーとして考えられる。写真と映画

の最も明らかな特性は、それがひっきりなしにドッペルゲンガーを産み出しては再生産してきたことである。写真も映画も分身をつくり出す性質を備えている。ロラン・バルトが『明るい部屋』で強調するのは、「ある特定の写真は、決してその指向対象(そこに写っているもの)から区別されない。(中略)そもそも、「写真」というものには、何か同語反復的なところがある。写真に写っている一つのパイプは、常に、どうしようもなく一個のパイプである。あたかも「写真」は、常にその指向対象とともにあり、両者は、流動するこの世界のまっただ中で、愛や死がもたらすのと同じ不動の状態に落ち込んでしまったかのようである。ある種の刑罰では罪人を死体にくくりつけるが、まるでそれと同じように、「写真」とその指向対象は、互いに手足をぴったりと重ね合わせている。あるいはまた、両者は、永久に交尾しているかのように常に体を寄せ合って泳ぎまわる、あの番いの魚に似ている。」(註1)こうした写真の媒体としての、技術的には永遠に反復することが可能である特殊な性質は、前写真的な経験と結びつく。「光を反射する物体とフィルム^{ト・ロジック}の化学的表面にそれが定着されるその物理的な結びつきによって、写真は絵画を超えゆく物質的な世界と類似している。」この技術的な条件をカタリーナ・シコラは、写真/映画とアンドロイドの主題との間には「構造的に共有された側面」があると演繹しているのだが、彼女が指摘していることはスクリーンに映るドッペルゲンガーの姿にも適用できる。何にもまして幻想映画において重要な役割を果たしたこの分身は、直接的に刻み込まれ、また複製されるといった映画技術のスクリーンへの投影として読みとれるだろう。

とくに1920年代のドイツ映画はドッペルゲンガーや二つの身体に引き裂かれた人物が豊富に登場する。そうした映画に『プラハの大学生』があり、これは何度も再制作されているが、魔術師に学生が自分の鏡像を売り飛ばしてしまう話である。別のそうした映画にはマックス・マックの『分身』(Fig. 2)がある。『ドクトル・マブゼ』(Fig. 3)のマブゼが、ある「狂人の仮収容所」の管理者(精神科医)として、それから最後には「収容者」として登場したことはこ

の文脈で記しておくべきだろう。『アルラウネ』、『メトロポリス』などの映画作品や、ゴーレム、ホムンクルスといった題材の多様な扱いは、ドッペルゲンガーの主題の延長にあるとみなせるだろう。実に驚くことに、初期の恐怖映画は自己複製の恐怖をしつように扱い続けている。

『憑かれたスクリーン』においてロッチェ・アイズナーは、ワイマール共和国時代のサイレント映画に表れる影と鏡のモチーフに込められた特別な意味を指摘している。「鏡をみつめる旅によって、形而上的な傾向のあるドイツ人たちは、必然的に物質主義的な愛らしい少女であるアリスよりもさらに深みにはまっていく。シャイン(仮象)とザイン(在る)の韻はティーク(訳註1)のように彼らを導き、暗闇からうまれる形が本物に見えるまで現実と夢とを危うい手つきで取り扱う。」(註2)

このロマンチックな描写とは対照的に、ジークフリート・クラカウアーは『プラハの大学生』を1920年代のドイツにおける中間階級のアレゴリーとして読みとった。「ポールドウィン^{ヴァーゲン}をその影像から分離し、両者を対立させることによって、ヴェーゲナー(訳註2)の映画は特殊な分裂した人格を象徴化する。自分の二重性を知らないにもかかわらず、ポールドウィンはろうばいして、自分が、自分に他ならない敵手の手中にあることを認識する。これはもちろん種々の意味のヴェールに包まれた古いモチーフであった。しかし、それはまたドイツの中産階級が封建的カーストを指導しているドイツの支配層とぶつかって、実際に体験したことの夢幻的な転換だったのではなからうか。」(註3)

たとえクラカウアーのいささか強引なマルキシスト物質主義的解釈をたどろうとしなくても、『プラハの大学生』はすべての意味において「自我の根底との深い、不安に満ちた関わり合い」であることは否定できない。

この関心とドッペルゲンガーの主題とが連続する揺籃期の映画においては、単に映画の技術的な変数が一つの役割を担っていたが、アイデンティティ

と主体という主題は、アーティストにとって手に取りやすい次世代のメディアにおいても重要な役割を持つ。それはビデオである。明晰な観察者はいち早く、1960、70年代のビデオアートにおいて自己と(アーティストの)主体性が中心的なモチーフだったと記している。1976年に、ロザリンド・クラウスは『オクトーバー』誌に寄稿したいまや有名な論文において、「ナルシシズムの美学」は新しいビデオアートに顕著に見られる特徴であると説明している(註4)。リチャード・セラ、ナンシー・ホルツ、ブルース・ナウマン、ヴィト・アコンチ、リンダ・ベングリ、ジョアン・ジョーンズやピーター・キャンパスといったアーティストたちの作品に依拠しながら、彼女はビデオアートにおいて彼/彼女自身に没頭することが最も広く見受けられていると指摘している(Fig. 4)。ところで、ある程度想像することさえ難しくすでに忘れられていることかもしれないが、クラウスにとってビデオは彫刻的なインスタレーションや完成されたテープの上映では専らなく、フィードバックや閉じられた回路の設定によるものやパフォーマンスの一部として使われるものだった。

1920年代のドイツ映画に繰り返しみられるダブルゲンガーのモチーフは媒体の再生産という特質に帰するものとして、人間の主体が脱中心化していく様を何度も描いてきた。一方のクラウスは、まったく別の態度によってビデオについて探ろうとした。「自己とその鏡像はもちろんまったく別のものである。しかし、反射を媒介しているのは引用であり、また主体と客体の差異が消去されているように見せかけるモードである。」脱中心化され、まさに「引き裂かれた」ドイツ・サイレント映画の主体とは対照的に、クラウスが論じた初期のビデオアート作品においては主体と媒体を再生産する装置とが互いに同化していくということが出来る。ドイツ・サイレント映画でかなり重要な役割を担ったのは人間の像が複製されることへの恐怖の感覚だったが、その代わりにクラウスが初期ビデオアートから見出したのは、テクノロジーへの親しみやその頃アートシーンに登場した数々の新しいテクノロジーへの多幸症的な傾向によって助長された、記録=再生す

るテクノロジーとその主体との「有効な共存」ともいうべきものだった。

そもそも、1990年代のネットカルチャーとアートは、自己の再生産という主題についてほとんどふざけたアプローチをとっていた。なによりも実験的であろうとすることと真剣さの欠如があいまって、ビデオアートが主体に対して分析的で中立的であろうとする態度とはかけ離れてくる。再度記すなら、ビデオも映画同様に、メディアとしての新しいデジタル・テクノロジーの本質的な特質が、アイデンティティと主体である点に眼を向けさせたのである。オンライン環境の匿名的な特質によって、ユーザーに新しい、また必要があれば別のアイデンティティを構築させ、本当の人格によってやりとりをしなくとも自分たちをインターネット上に登場させることができる。

かつて伝統的なハイ・アートを目指したインターネットアートが、唯一こうした問題に素早く関心を持ったという紛れもない事実をここでは強調しておきたい。むしろ、サイバーな存在は、調整手段を経ずに単独に、様々なメーリング・リストのフォーラム、MUD (Multiple User Dimension)、MOO (Multiple user Object-Oriented)、チャット、そしてウェブとしていち早く現れたのだ。これらの存在はすべて現実の存在に関連づけることができた。アバター (訳註3)、ニックネーム、架空のメールアドレスやオンラインゲームの人物の背後に隠され、オンライン環境の中で素晴らしく野心的な自己を描く可能性を試すのである。インターネット上では、人のアイデンティティ、ジェンダー、年齢、民族性、階級性などは変更可能になり、不確定な存在になる。

こうしたやりとりは、ジェンダーや民族などについて展開されてきた主体の「構築性」、「ハイブリッドなアイデンティティ」、領域の「脱構築」、「脱本質化」といったポストモダンの議論の背景に寄り添うかたちでなされている。この遊びへの参加者が、おそらくこうしたアカデミックな議論についてほとんど何も知らないとしても、彼らの試みはまったく重なりあうものにみえる。アメリカの心理学者、シェリー・タークルは著書『第二の自己』(訳註4)と『接続

された心：インターネット時代のアイデンティティ』で、彼女の患者が持つ自己イメージに対するコンピュータやインターネットの影響を探っている。そしてこんな丁寧な言い回しで結果をまとめている。「コンピュータはポストモダン理論を具現化し、現実世界のものにする。」(註5)

一方で、1990年代中頃の初期ネットアートでの試みに加わっていた人たちは、自己をめぐるポストモダンの議論についてはせいぜい初歩的な知識しか持ち合わせていなかったと思われる。この頃、アイデンティティや主体を扱った大量の作品はあまりにも多くありすぎて評価が難しいほどである。数が多いのでこのモチーフにとっては肉肉めいた時期になり、ここではおおまかにだけ記すことにする。アメリカのアーティスト、ヴィクトリア・ヴェスナはユーザーに電子的な要素で組み立てられたオンライン上の身体を構築させ、必要があれば指定した墓場に埋葬できるようにした。ハンブルク・クンストハレが設置したネットアートのコンペでは、ドイツのアーティスト、コーネリア・ソルフランクが存在しない100以上のアーティストをつくり、この目的のためだけのメールアドレスによって応募させた(《女性の拡張》1997年)。オーストリアのアーティスト、エヴァ・ヴォールゲムートは彼女の体をアメリカで完全にスキャンし、その三次元のワイヤーフレーム・モデルのデータをウェブサイトで操作できるようにした。これらはすべて、人間のアイデンティティとサイバースペースでその変更可能性を試すものだ。

この潮流のなかでも、とくに悪名高くなったのが、ネトフカ・ネズヴァノフ、もしくはN.N.と呼ばれるネット上の存在だ。彼女は、1997年の時点でサイバーカルチャー、ネットアートを数え切れないほどのメイリングリストで増殖させた。英語、フランス語、ドイツ語、さらには様々なプログラム言語を駆使しそれらを混在させながら、ほかのほとんどの参加者を罵り、侮辱することで自己を顕在化させていた。これはマルチメディア・データをリアルタイムで操作できるコンピュータ・プログラムの宣伝として考えられたことが明らかだったが、すべての参加者グループが巻き込まれていった。一人の人間がオンライン



Fig. 2
Photo still from *The Other*
(Director: Max Mack, 1913).

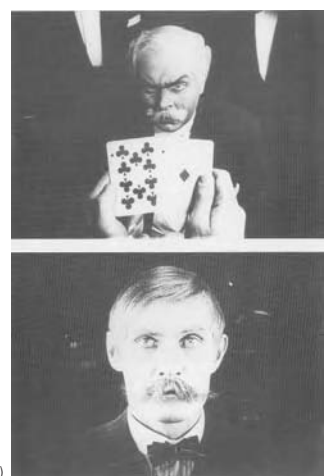


Fig. 3
Photo still from *Dr. Mabuse, der Spieler*
(Director: Fritz Lang, 1922)

上で様々なアイデンティティを展開させることよりも、いかにして多種多様な人々が、オンライン上のひとつのアイデンティティに集中してしまうかという点に関する驚くべき例だといえる。

N.N.は人々を一連の祝祭への招き入れることによって魅了したのだが、この人工的な人物と関連するすべてはすぐに沈静化した。その一方で、21世紀の初めにおいては、こうした1990年代中頃にはあった、自由(と思われる)にオンライン上のアイデンティティを選び、構築する悦びがほとんどなくなってしまった。むしろ、アメリカの音楽、映画産業が、ピア・トゥ・ピア交換(訳註5)を利用するユーザーのアイデンティティを追跡するのに成功して、彼らを叱責し、さらには訴えるようになり、また非合法的な要素のある個人のウェブサイトについて多くの目を惹く裁判が次々に行なわれて以来、サイバースペースの制限なき自由という神話は崩れ去った。インターネットの利用者を信頼するのをやめた様々な国(アメリカやドイツを含む)が厳しい規制を設ける法律やプロバイダーにすべての利用者のデータを残させて違法行為を監視するように仕向ける法を通過させてしまっただけで、インターネットはもはやアイデンティティや主体と戯れる余地のあるユートピアではなくなくなってしまい、むしろ完全な^{パノプティコン}監視装置となっている。

《生の共有》はまさにインターネットの歴史にお

けるこのポスト・ユートピアの地点に位置し、それをインターネットのレディメイドともいうべきものへと翻訳している。パーソナル・コンピュータはほかでもなく、パーソナル(=個人)・コンピュータである、と。

選択しない限り、コンピュータはすべてのデジタルデータを禁欲的なまでにすべて入力させ、書き出し、記録する。まるで聾啞者のウェ이터のように、持ち主に関するすべての情報を再び提供するために保持し続ける。この作品は、フロイトが精神病的なナルシストはまったくもってどんな治療にも関心がないために治癒しようがない、と記しているのと同じように、分析自体を回避する。

それにもかかわらず、映画、ビデオ、インターネットといったメディアアートのモチーフとしてドッペルゲルガーや分身が展開してきた背景へ寄り添うようにして、《生の共有》はある避けられない事実を受け入れているかのようにみえる。それは私たちを取り囲む機械が、絶えず私たちを登録し、記録し続け、そしてその情報はいつでも引き出せるようにしている、ということである。

0100101110101101.ORGは、このテクノロジーによって形作られた現状を受け入れつつも、その内に抵抗を秘めていないわけではない。デジタル・ドッペルゲルガーと出会う凍りつくような恐怖体験でもなく、またこうしたデータを隠すのでもコード化するのでもなく、できるだけアクセスが可能ないようにしつつ、まさにメディアの伝達回路において姿を

みることができないという妨害をすることによって、彼らは繰り返されるこの再生産との関係を放棄する。政治上、またデータ保護上、このやり方は問題があるように見えながらも、ほかの記録データにも知らず知らずにつきまとい、一連のテーマにどう対応するかという確固たる考えがある。

メディアにおける再生産の可能性と向かい合ったとき、20世紀の初めに同時代を席卷した恐怖はどうなるのであろうか? 日々の自我としてのジキル博士をとまっていた悪のドッペルゲルガー、ハイド氏は、今日では「GTA」(訳註6)のようなコンピュータゲームの主人公になっている。今や、新しい「戦争の名」において、トミー・ヴェルセッティは構成要素として関与しつつも、そのもっとも利己的な衝動を發揮させようとして、次から次に「ミッション」を「勝利」する。まさにそのとき、この世界の数十万人の人はプレイステーションにつながったサイバースペースのなかでひっきりなしに盗みや殺人、悪質メールをだしたり、放火をしている。1913年に魔術師のアカピネリが初めてブラハの大学生の鏡像を買ったとき、彼はそんな邪な分身たちの大群は夢にも想像しなかったに違いない。

(訳:住友文彦)

このテキストは『File』誌において発表されたものを、著者の承諾を経て記載したものです。
Reinhard Braun/Michael Rieper (eds.) File 2, p.147 - 157

註

- 1 ロラン・バルト、花輪光訳『明るい部屋』みすず書房、1985年、pp.10-11。訳文中にある括弧内の箇所は省いた。
- 2 Lotte Eisner, *The Haunted Screen*, London Secker & Warburg 1973, p. 130
- 3 ジークフリート・クラカウアー、平井正訳『カリガリからヒトラーまで』せりか書房、1971、p.34
- 4 Rosalind Krauss, "Video: The Aesthetics of Narcissism", in: Gregory Battcock, *New Artists Video - A Critical Anthology*, New York, Dutton 1978, p.43-63
- 5 シェリー・タークル、日暮雅通訳『接続された心：インターネット時代のアイデンティティ』早川書房、1998年、p.22

訳註

- 1 Ludwig Tieck, ドイツロマン派の作家。
- 2 Paul Wegener, 主演した俳優。
- 3 サイバースペースの中でユーザーの代わりに登場するサイバー人間。
- 4 Sherry Turkle, *The second self : computers and the human spirit*, New York, Simon and Schuster, 1984
- 5 コンピュータ同士を直接接続して、お互いの持つ情報をやり取りする通信形式。
- 6 オンラインゲームソフトの名前。参考サイト: <http://gta3.zoo.co.jp/introduction.html>



Fig.4
Vito Acconci, *Recording Studio from Air Time*,
1973 (Black & White, 35min.)