

インターネットとアートの諸相 透明ランナー

広大な歴史的時間の中では、人間の集合体のありかたが変化するにつれて、その知覚様式も変わる。人間の知覚が形成される方式——知覚のメディア——は、単に自然の制約だけでなく、歴史の制約も受ける。

——ヴァルター・ベンヤミン ^① 『複製技術時代の芸術』

あらゆる対象物のうちで、芸術作品はたしかに現実世界から一番遠いものだ。文字どおりの意味で、純粋なオブジェとして把握すべき対象物であり、この点で例外的な対象物となる。

——ジャン・ボードリヤール ^② 『不可能な交換』

コミュニケーション自体は実態でないので知覚対象たり得ないが、芸術がこの不可能を補完する。

——ノルベルト・ポルト ^③ 『世界コミュニケーション』

^①(1892—1940)

ドイツの思想家、社会学者。フランクフルト学派の一人に数えられる。主著『写真小史』(1931)、『パサージュ論』(1975)。

^②(1929—2007)

ポストモダンを代表するフランスの思想家。主著『消費社会の神話と構造』(1970)。

^③(1953—)

ドイツの哲学者、メディア理論研究者。主著『意味に飢える社会』(1998)、『グーテンベルク銀河系の終焉』(1999)。現代メディア論の主要論客の一人。

本稿は「インターネットとアートの諸相」と題し、一般の人には難解と思われているであろう現代アートの世界を、インターネットというメディアと背後に広がるWeb空間が「アートにどのような影響を与えたか」という切り口で、現代アートにあまり馴染みのない人にもその概観を紹介しようとするものである。

2012年2月28日、私はNTT ICC^④で行われている展覧会、「(インターネット・リアリティ研究会^⑤による) インターネット アート これから——ポスト・インターネットのリアリティ」展^⑥に足を運んだ。会場内ではインターネットを通じて日々アップデートされる作品、Web上に存在する膨大なデータを利用した作品、匿名性と自己同一性というインターネット文化の特徴を捉えた絵画など、通常のギャラリーでは展示し得ない多種多様な芸術作品が存在感を放っていた。それらは私に「インターネット」と「アート」の関連を初めて考えるきっかけを与えてくれたのだった。

皆さんは、現代美術のジャンルの一つとして「インターネットアート」という項目が存在することを知っているだろうか。インターネットアートとは、暮沢剛巳^⑦の定義によると「コンピュータ空間内に構築されるアート作品の総称」^⑧その範囲はきわめて広いが、ネット特有の環境を利用したアート作品^⑨となる。続けて彼は「1997年以降は、Realplayer^⑩などのプラグインが普及、

さらに遠近感に富む表現が可能になり、ネットアートはわずか10年のうちに百花繚乱の観を呈するようになった」とも述べている。栗田洋介^⑪の定義によると、「インターネット特有の要素をテーマにしたアート作品」であり、「Webブラウザ自体であったり、ソースコードであったり、ハッキング文化的なものであったり、ネットに潜む事象を新たな解釈で捉えて、提示している作品たち」を指すものである。それはブログ・BBSなどの個人サイトや、既存のアート作品をWeb上で閲覧可能にする活動とは区別されなければならない。暮沢も「その範囲はきわめて広いが」と留保しているとおり、このジャンルを正確に定義することは難しい。そこでまずは、1990年代にインターネットアートが成立するに至った背景を、1960年代から現在までの歴史的(美術史的・技術史的)観点から順に確認していくことにしよう。

④

新宿区西新宿にある、メディアアートの展示を中心としたギャラリー。日本の電話事業100周年を記念し、1989年に構想された。日本ではICCと山情報芸術センター(YCAM)の二館がメディアアートの展覧会の中心である。

⑤

2011年7月に開催された座談会「インターネット・リアリティとは？」をきっかけに発足した研究会。本稿の最後に参照する。

⑥

ICCのオンライン・アーカイブに全ての展示作品とその解説が残されているので是非参照してほしい。
http://www.nttcc.or.jp/Archive/2012/Internet-Art_Future/index.html

⑦(1999)

美術評論家。著作に『現代アートナメ読み』『美術館の政治学』。

⑧

※RealNetworks社が開発した動画・音声ファイルのプレイヤー。2000年代前半までは人気が高かったが、現在はApple社のiTunesに抜き去られ、かつてほどの目にすることはない。

⑨

GRANDBASE inc. 代表 ウェブ・デザインを中心に幅広い事業を手がける。

続ぎはPROJECT : AMNIS VOL.1 本誌にてお楽しみください。