

インターネットアートにおけるミュージアム像の検討  
——エキソニモ「UN-DEAD-LINK アン・デッド・リンク  
インターネットアートへの再接続」展から

---

丹治圭蔵

東京都写真美術館 インターン

# インターネットアートにおける ミュージアム像の検討 ——エキソニモ「UN-DEAD-LINK アン・デッド・リンク インターネットアート への再接続」展から

丹治圭蔵

## I はじめに

東京都写真美術館で2020年に開催された、エキソニモ（千房けん輔、赤岩やえ）「UN-DEAD-LINK アン・デッド・リンク インターネットアートへの再接続」展（以下「UDL展」とする）は、インターネットアートと呼ばれる作品を中心にしていたにもかかわらず、美術展における古典的な展示方法を一部採用した点で非常にユニークであったと言える。なぜなら、1990年代半ばに起こったインターネットアートは、その素材である「ネットワーク」の概念が持つ、物理的な空間を超越した脱中心的な機構を、作品を成立させる重要な要素としていたからである。分散している複数のユーザーによるアクセスを前提とし、ユーザーの1人であることで作品を体験できる場合、1つしかない物理的な「モノ」を特定の空間で展示し、来場者を集めることで鑑賞体験を形成する従来のミュージアムの思想とは、物質性を重視しない点で異なっていた。インターネットの大衆への普及とほとんど意味を同じくするネットワークとミュージアムの関係の歴史的経緯は、ミュージアムで行われる教育普及や広報活動、内部インフラに関わるまで多面的な接点を有しているため、焦点を絞ることが求められるが、上記で示した構図のように少なくとも「初期のインターネットアート」と「ミュージアムで行われる展示」の間には大きな距離があったと解釈することができる<sup>❖1</sup>。

では、ここではインターネットアートの登場から約25年が経過し、どうして美術館においてUDL展が成立したのかという問いを検討することが可能であるように思える。その理由は言うまでもなく、スマートフォンやPOSレジなど、生活のあらゆるところにインターネットが浸透した状態に置かれるようになった社会の変化に起因する。それは、美術館においても同様であり、インターネットが美術館に導入されてからも同じく約25年が経とうとしている時に、来場者が受容する美術館の機能も急速に変化したことは疑いようがない。この影響を前提に、本稿は以下の順序で進行する。まず、日本国内におけるインターネットアートの展開の確認と、美術館におけるマルチメディアからインターネットに連なる技術受容の検証をする。その後、UDL展を対象に、インターネットアートを中心として、それらを体験する場としての美術館のあり方がどのように

❖1 この解釈は、現在まで、ハードウェアの故障や生産・サポートの終了、ソフトウェアの更新等を原因とするメディアアートの保存や関連資料のアーカイブの取り組みが重要な課題となっている状況と関係する。彫刻や油彩などある程度の恒久性のあるメディアが長期の収蔵と展示に適しているのに対して、当時の状態から急速に変容する作品に、美術作品を調査・展示・保存する機関としてのミュージアムはどのように対峙することが可能なか、作品の修復や資料の収集といった実践を通じた議論が続けられている。

変容したのかを分析することで上記の問いを考えたい。

なお、筆者はUDL展の運営に関わりはなく、当時鑑賞者として展覧会を体験した立場にあることを断っておきたい。

また、UDL展は新型コロナウイルス感染症の世界的大流行と時期を同じくして準備・開催された。そのため、作品および展覧会の形式や運営が、オンライン化をはじめとする種々の社会情勢、特に私たちをめぐるテクノロジーの環境の変化に影響を受けたことを念頭に置く必要がある。

## 2 インターネットアートについて

### 2-1 インターネットアートの成立

まずは、インターネットアートが登場した西洋では、当初どのような存在として位置付けられていたのか確認する。メディア論研究者のティルマン・バウムゲルテルは、1990年のインターネットにおける商用利用の開放と、1991年のWWW（World Wide Web）のリリースが、アーティストにとってインターネットをアクセスしやすいものにし、マスメディアとしてのインターネットの登場がネット・アートの登場にも寄与したと述べる<sup>❖2</sup>。また、キュレーターの四方幸子は、「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<sup>❖3</sup>」と前置きをし、インターネットアートについて、「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<sup>❖4</sup>。」と指摘する。2人の論考で取り上げられているアーティストたちは、インターネットアートが発現した初期に「net.art」と呼ばれるムーブメントに属し、作品を発表した。オランダを中心に活動する二人組のアーティストであるJODIは、インターネットやコンピュータのプロトコル<sup>❖5</sup>を利用した表現を展開している。《day66》というウェブ上の作品では、画面に表示された、縮小・複製された原初的なデスクトップやテキストエディタのイメージが、JavaScriptのscrollという機能によって左上に向かって流れ続ける【図1】。ユーザーの操作でスクロール

- ❖2 ティルマン・バウムゲルテル「ネット・アート」NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] 編、アルフレッド・バーンバウム、アンドレアス・シュトゥルーマン、白井雅人訳「アート・ミーツ・メディア：知覚の冒険」、NTT出版、2005年、144ページ
- ❖3 四方幸子「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」『インターコミュニケーション』30号、NTT出版、1999年、74ページ
- ❖4 同上
- ❖5 元来、儀礼や典礼、議定書を意味する言葉。通信におけるプロトコルは、異なるシステムやソフトウェア、デバイスなどで通信をできるようにするために定められた規約のことを指す。

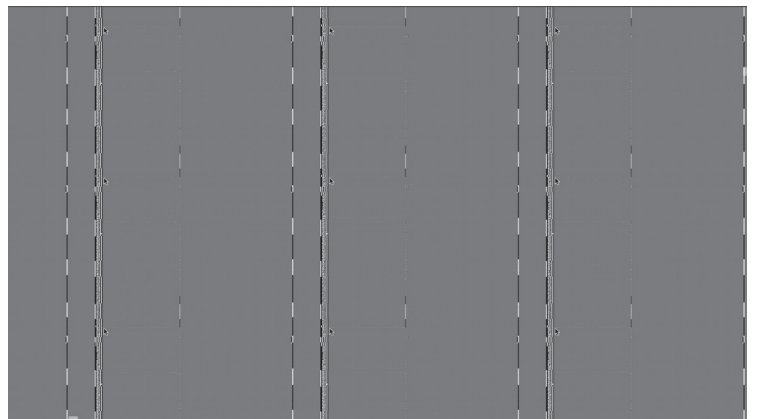


図1  
JODI《day66》1994年  
「JODI」ウェブサイト (<http://wwwwww.jodi.org/day66/exe.html>) より

を止められない事実は、文字やアイコンを通した人間によるイメージの解読を困難にし、本来コンピュータが規則に則った存在であることを強く突きつけている。他にも、アレクセイ・シュルギン、オリア・リアリナ、ヒース・バンディングが「net.art」の代表的なアーティストとして挙げられる。

また、1995年以降のインターネットをめぐる動向として、ヨーロッパを発端に世界各地で起ったメーリングリストの存在が指摘される。その後、多くのメーリングリストが、アーティストやハッカー、研究者など、広義の制作行為に携わる人々のコネクションやコラボレーションの場として機能する中で、1996年にニューヨークで非営利のメーリングリストとして起こったRhizome (<https://rhizome.org/>)は、現在ではその機能を拡大し、メディアアート作品の積極的なアーカイブとその活用に取り組む組織に展開している。

このような取り組みのインターネットアートは、既存の美術史には依らない出自を持っていた。美術評論家の榎木野衣は、初期の「インターネットアート」は、あくまで「インターネットという素材を用いたアート」であることが強調され、1996年以前に美術史が繰り返してきた、先立つイズムの更新によって歴史を連ねていく手続きを踏んでいないことを指摘している<sup>❖6</sup>。また、多くの論考で述べられているように、さまざまなコンテンツが遍在している中でも、初期のインターネットアートおよびアーティストは、従来のフォーマットによる表現を落とし込む場としてインターネットを要求したのではなく、インターネット固有のプロトコルに感じていた未開の可能性や繋がりを求める作品や活動を展開していた。よって、この時点ではそれらが美術館の空間、もしくは権威——「芸術」の普遍的な価値を支えるとされる美学や美術史に基づく機能——を求める理由は全くなかった。美術史の視点から言い換えると、「net.art」は、1960年代にランドアートやコンセプチュアルアートが、美術史や美術館という枠組みを踏み台とすることでそれらを乗り越えようとしたこととは異なるレベルで発現したことで、結果的に美術をめぐるシステムを回避することに成功していた。その後、インターネットアートを美術史の動向として捕捉しようとする言説や表現が活発になるのは、2000年代以降になる。

❖6 榎木野衣「インターネットとアートと……」『ネットワークの中のミュージアム』、NTT出版、1996年、144ページ

## 2-2 日本におけるインターネットアートの展開

一方で、日本におけるインターネットアートがどこから起こり、醸成したかといえ、企業メセナ活動や大学等の研究機関を基にすると考えられる。インターネット以前の衛星放送やパソコン通信等のネットワーク技術を利用した作品があることを前提とした上で、インターネットを利用した最も早い段階の作品には、当時、慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス環境情報学部の藤幡正樹研究室に所属していた江渡浩一郎による《Peep Hole》(1994年)を挙げるができる。研究室内に設置されたカメラからウェブサイトを通じて、部屋の様子を静止画像から「覗き見る」ことができた本作品は、公開から約1年後の1995年時点で1日180回程度の継続的なアクセスが続いていたと回想する<sup>❖7</sup>。

❖7 藤幡正樹「Peep Hole から Meta Monumentへ」『巻き戻された未来』、ジャストシステム、1995年、178ページ

❖8 愛知県立芸術大学「平成30年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業「1985-2005年間の企業メセナによるメディアアート展示資料の調査研究事業」実施報告書」、52-53ページ  
[https://mediag.bunka.go.jp/mediag\\_wp/wp-content/uploads/2019/03/59811ce3ed6154f96feddb997a57ef2d.pdf](https://mediag.bunka.go.jp/mediag_wp/wp-content/uploads/2019/03/59811ce3ed6154f96feddb997a57ef2d.pdf) (参照 2021-12-23)

❖9 NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]は1997年に開館した。

❖10 浅田彰「ネットワークの中のミュージアムに向けて」「ネットワークの中のミュージアム」、NTT出版、1996年、10ページ

❖11 愛知県立芸術大学、前掲書、109ページ  
[https://mediag.bunka.go.jp/mediag\\_wp/wp-content/uploads/2019/03/59811ce3ed6154f96feddb997a57ef2d.pdf](https://mediag.bunka.go.jp/mediag_wp/wp-content/uploads/2019/03/59811ce3ed6154f96feddb997a57ef2d.pdf) (参照 2021-12-23)

❖12 同上、108ページ

企業メセナ活動との関係では、1991年から2001年まで、キャノン株式会社によるプロジェクト、キャノン・アートラボにて発表された、いくつかの作品が該当する。最も早い作品としては、アートラボ第5回企画展で発表された、三上晴子の《Molecular Clinic [モレキュラー クリニック] 1.0 on the Internet》(1995年)がある。当時、三上が関心を寄せていた人工生命(Artificial Life)の議論をコンセプトにした本作は、体験者がウェブ上に表示された蜘蛛からモレキュール(球体分子)をダウンロードしてソフトウェア上で培養し、それらをまた返すことで蜘蛛の姿が変化するシミュレーションとして展開した。なお、作品にはキャノンの関連会社だったイギリスのレンダーウェア社が開発したリアルタイム3Dレンダリングのソフトウェアである「RenderWare」が使用されている。作品のフレーム開発は、キャノンのエンジニアチームによって行われており、当時においては協働によってはじめて制作可能な作品であったことがうかがえる。<sup>❖8</sup>

1995年には、NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]推進室が、「NTTインターコミュニケーション'95 on the web ネットワークの中のミュージアム」を、ウェブ上と、3箇所の物理的なスペースで開催した[図2]。1991年の「電話網の中の見えないミュージアム」からコンセプトを引き継ぎ、ネットワークの中のミュージアムという考え方やその上で展開される作品、それらへの複数の批評的言説によって構成された展覧会は、回線速度や画像の解像度など当時の技術的な課題が解決されたのちの未来を見越し「クリエイティブな想像力を今から鍛えておく」ための、実験場としての側面が強調された先駆的な事例だった。<sup>❖10</sup>

また、1998年8月には、株式会社資生堂が「ネット上でしか成立しない新しいアートを紹介する実験的なサイト」として「CyGnet」(シグネット)を開始した。キュレーションを務めた四方幸子は、「CyGnet」が、最新の設備を装備していた資生堂の「宣伝部がデザイン、サイト構築、メンテナンスなどに関わることで実現した」プロジェクトだったと振り返っている。終了に至る2003年までに、近森基《KAGE》(1997年)、エキソニモ《DISCODER》(1999年)、

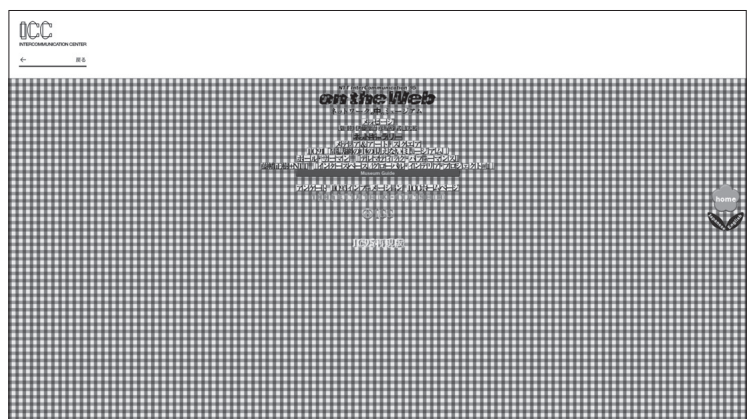


図2 「NTTインターコミュニケーション'95 on the web ネットワークの中のミュージアム」再現版  
 「NTTインターコミュニケーション'95 on the web ネットワークの中のミュージアム」特設サイト  
 (https://www.nttic.or.jp/ja/feature/1995/The\_Museum\_Inside\_The\_Network/index-j.html) より

JODI 《%WRONG Browser》(2001年)など、7作品が公開されている。

ここまで見てきたように、日本におけるインターネットアートの萌芽は、企業・研究機関が使うことのできた機材を含む技術力やエンジニア等の人材との協働的な環境のもとに展開し注目された。特に企業とのコラボレーションは、1990年に社団法人企業メセナ協議会が発足したことをきっかけに文化援助の機運が高まっていた時期と重なっていたことに背景がある。これにより、いち早く種々の技術を研究・導入していた企業と、先進的な技術を作品に取り入れ、日本においてアート & テクノロジーと呼ばれる領域で活動していたアーティストや、インターネットの環境を作品に生かせること期待されたアーティストがタイミングよく結びついた。この時、注意しなければならないのは、企業が後援するインターネットアートが商業主義的な貢献のみを目的としていたわけではなく、技術・社会的な役割の検証とのバランスの中で活動が成り立っていたことである。つまり、当時作品に新しい技術を用いることが今以上にハードルの高いことだったという当たり前の事実は、上記の活動が各社の経営状況や機運に規模を左右される中でシビアかつクリティカルな表現を目指して取り組まれていたことを意味する。

### 3 美術館とテクノロジーについて

#### 3-1 美術館とマルチメディア技術、インターネットの導入

日本のインターネットアートにおいて注目された活動が、従来の美術館に依らない活動を展開していたのに対して、美術館では新しい技術がどのような目的のもとに受容されていたのか。インターネットに先立って、まずは、前節とほとんど同時期に起こった、日本の美術館における来場者の利用を目的とするマルチメディア技術の導入の経緯と実際について確認する。

博物館学者の青木豊は、日本における映像展示の出現を、1967年のモントリオール万国博覧会で112面マルチスクリーンやサークルビジョンといった世界初の映像システムが公開された流れを引き継いだ、日本万国博覧会(大阪万博)に起源を持つと指摘する<sup>13</sup>。のちに、大阪万博が開催された1970年から1990年前後にかけて、全天周映像やマルチビジョンなど、ハード技術の進歩がみられる展示映像が、科学館や天文館を中心に普及した。

これらの動向に若干遅れて、1989年、岐阜県美術館に世界初のハイビジョン<sup>14</sup>ギャラリーが誕生したことで、美術館への映像技術の導入が急速に進んだ。1989年以降、ハイビジョン動画・静止画によるハイビジョン・ミュージアム・システムは1995年までに全国の図書館や史料館等も含む150箇所の施設に導入された<sup>15</sup>。施設によって鑑賞環境はさまざまだが、スクリーンと座席が用意されたシアターでは館が用意した映像プログラムの上映や、また1人ないし2人が座ることのできる座席にテレビモニターが設置された小型のブースでは、希望の番組を選択すると前面の画面に映像が送出されるといった環境が整備されていた。加えて、デジタル静止画像の検

❖13 青木豊「博物館映像展示論 視聴覚メディアをめぐる」、雄山閣、1995年、24-25ページ

❖14 日本における高精細テレビジョン放送の愛称であり、標準テレビ放送の規格の約二倍の走査線を持つとされる。NHK放送技術研究所が、1964年の東京オリンピック後から研究をすすめ、1989年に実験放送として放送が開始された技術である。

❖15 『New media』、1996年8月号、51-52ページ

索システムや、展示や作品の解説を館内のコンピュータ上で提供するシステムが多くの施設で導入されていた。

当時の岐阜県知事でハイビジョン・ミュージアム推進協議会の会長を勤めていた梶原拓は、NHK 副会長（当時）の海老沢勝二との対談において、「有名な画家の絵は1号あたり何百万円もしますが、すばらしい壁掛けテレビは、早く1インチ1万円の値段にしていただけですね。この壁掛けテレビがマルチメディア機能をもつと、すごい生活情報革命になりますね。（中略）ニュースもハイビジョンになると、文化全体が大きく変わっていきますよ」と語る。つまり、文化政策への各種システムの導入には、県内の情報産業の推進と足並みを揃えて、市民生活の情報社会化をすすめようとする意図がうかがえる。また、地方自治体の熱心な取り組み以外にも、同時期、通商産業省（旧称、現・経済産業省）では情報整備に関するモデル事業に採択されることで、システム導入の初期費用のための補助金を支給するなどして、この動向を後押ししていた。言うなれば、美術館を含む各種ミュージアムにおいても、スポンサーとしての行政の意向を受けた情報化の波が押し寄せていた。

上記の対談が掲載され、ハイビジョン・ミュージアムの特集が組まれた雑誌『New media』の1996年8月号では、導入事例の紹介とともに、推薦ソフトや各社のハイビジョン・ミュージアムのシステム提案に紙面が割かれている。1980年から90年代にかけての美術館の建設ラッシュによって、20年間で公立美術館が130館設置される状況の中で、システムに関する事業（システム環境の導入、メンテナンスの委託等）が新たなビジネスの機会だったことは疑いようがない。つまり、当時のミュージアムへのハイビジョンをはじめとするマルチメディア技術の導入は、情報通信事業者の側においては新たな顧客の開拓の場として、行政においては建前上「国民に夢を与える政策」としての新しい公共サービスの拡充というそれぞれの目的によって結びついていた。そして、この行政側の背景には、バブル期を経たミュージアムをめぐる予算の運用や成果——新しい技術を導入したという事実や、来館者数のような数字で示せる成果——への社会監視が強まってきた状況を指摘できるだろう。

この傾向は、主に広報利用が先立って美術館とインターネットの接点が生まれ始めた以降も続く。日本で「インターネット元年」と呼ばれた1995年から2000年前後まで、日本のミュージアム来場者におけるインターネットは、インターネットアートと結びつくものではなく、来館に当たり必要な情報を得るためのメディアとして注目されていた。

しかし、これらシステムの内実がミュゼオロジーに対するシビアさを持っていたかは、疑問である。例えば、美術館の展示室で本物の作品を見ることができるようにもかかわらず、別の部屋でモニター上のハイビジョン映像を見するというような、ある種の倒錯が起こっていたという事実があり、複数の学芸員により指摘されている。いわば、美術館が本来の役割への洞察を差し置いて、新しいハードウェアをプレゼンテーションするためのショールームとなってしまう。このことは、先述のように日本の公立美術館が建物先行で設

❖16 同上、55 ページ

❖17 同時期、岐阜県はIT関連企業が集まる情報産業団地「ソフビアジャパン」を整備し、研究開発や人材育成を通じた情報産業の振興に取り組んでいた。

❖18 例えば、姫路市では美術館と姫路城内の資料館間にISDN回線を繋ぎ、両館で同じ情報を閲覧することを目的とした事業で助成を受けている。

❖19 以下企業名を列挙する。NEC、三洋電機 AV システム、ソニー、ティージー情報ネットワーク、東芝、ニコン、日本ビクター、ネスト、バイオニア、日立製作所、松下電器、三菱電機、ユニコシステムの13社。

❖20 「図1-7 時期による公立美術館設置数の変化」財団法人地域創造「これからの公立美術館のあり方についての調査・研究報告書」、2009年、9 ページ

❖21 『New media』、1996年8月号、53 ページ掲載の梶原の発言より。

❖22 総務省が行なった「平成8年通信利用動向調査（世帯編）」では「自宅でのインターネットの利用状況」において、6.9%の世帯がインターネットを利用していると回答していることから、まだ一般に普及しているとは言い難い状況にあった。調査は以下。総務省「平成8年通信利用動向調査（世帯編）」、1997年  
[https://www.e-stat.go.jp/stat-search/files?page=1&layout=datalist&troukei=00200356&tsstat=000001033693&cycle=0&stat\\_infid=000006083063&ctclass1val=0](https://www.e-stat.go.jp/stat-search/files?page=1&layout=datalist&troukei=00200356&tsstat=000001033693&cycle=0&stat_infid=000006083063&ctclass1val=0)（参照2021-12-23）

❖23 雑誌「美術手帖」の1997年5月号では、「もうひとつのアートワールド 探検！アート系ホームページガイド」という特集が生まれ、世界各地の美術館やギャラリー、美術系の教育機関、展覧会、アーティスト等のホームページが紹介されている。

置され、コレクションや機能については二の次だとされた状況と同じ構造を持つ。この事例によって反省できることは、美術館においては、機能が果たすべき役割は何かということの十分な検討によって、技術を導入することの重要性だといえよう。

### 3-2 情報化社会と美術館

前節で学芸員による指摘があったと述べたが、美術館をめぐるこの動向に一定の距離を保っていたのが、現場の職員だった。当時の職員は、ミュージアムにおける各種技術の導入をどのように受け止めていたのか。横浜美術館学芸員（当時）の深田独は、「美術館における美術情報提供の課題と可能性について」という論考で、映像メディアやインターネットにおける美術情報提供について、実感を率直に述べている。

そもそも美術館においてこうした美術情報の提供が試みられるようになった背景についてはさまざまなことが考えられるが、積極的な意味においてとらえれば、美術館が美術作品を収集・保存・研究・展示する施設から、より能動的に美術や芸術の振興、あるいは地域文化の拠点として機能していくことをめざしたとき、電子映像メディアやコンピュータが利用可能な科学技術の所産として、わたしたちの身近にあった結果といえよう。すなわち、美術館においてなんらかの方策によって美術情報の提供を行うことは、近年新しくつくられた美術館、そしてこれからつくられていく美術館にとって、その意味では時代の要請といえるかもしれない<sup>24</sup>。

❖24 深田独「美術館における美術情報提供の課題と可能性について」『文化庁月報』、1996年、16-17ページ

深田の言い回しが含む微妙なニュアンスには、情報提供システムの導入にあたって、情報メディアと美術館の関係についての議論が醸成しておらず、行政や企業を含む広域へ届いていなかった空気を感じることができる。「身近にあった結果」「時代の要請といえるかもしれない」などの言葉に潜む曖昧さには、情報提供サービスの拡充に過剰に注力することへの違和感と同時に、コンピュータやインターネットに代表される新しい時代精神の中で具体的にどのような美術館を目指していくべきかというポリシーの不在に対する指摘と迷いが隠されているように思われる。

では、深田の指摘に対して、同時期、新しいメディアと美術館の関係についてどんな意見が交わされていたのか。

日本国内で情報化社会とミュージアムの関係について議論された比較的早い機会に、1991年2月8日から10日にかけて行われた国際シンポジウム「美術の未来」がある。中でも、最終日のセッション「情報化時代のミュージアム」<sup>25</sup>のパネルディスカッションでは、11人のパネリストから具体的な主張が呈されているが、ここではディスカッション後半にそれらの議論を美術館の問題として整理した高階秀爾の発言を引用し、支持したい。

❖25 1991年2月10日開催。パネリストは、ジェルマノ・チェラント、ヘンリー・メック・ヒューズ、カスパー・ケーニッヒ、ジャン＝ユベール・マルタン、ジェレミー・リース、モーリス・タックマン、ニコラス・ウォーターロー、浅田彰、阿部信雄、伊藤俊治、高階秀爾の11名。司会は、木幡和枝が務めた。セッションは、タックマン、リースの両氏からの基調講演ののちパネルディスカッションの流れで進められた。

それから芸術が新しいテクノロジーによって変わっていくとい



❖26 パネリストとして参加していた美術評論家の伊藤俊治のこと。高階の発言の前に、従来の美術館が過去から美術を考えるシステムであるとした上で、新しいテクノロジーによって現在から美術を考えていくための場として美術館の存在が重要なることを指摘した。

❖27 『国際シンポジウム「美術の未来」報告書』、1991年、98ページ

うことは当然予想されます。美術館の役割としては、そこを訪れる人々に単に情報だけではなく、芸術的体験を与える。それにはどうしたらいいかということが非常に大きな問題として残ると思います。(中略)つまり、芸術作品というのは、古いものであれ新しいものであれ、現在に残っている限り、伊藤さん<sup>❖26</sup>の言うようにあくまで現在の問題だと思えます。昔作られたものでも、現在の我々にとってそれをどう体験するかというのが大きな問題です。それも含めて、私は芸術体験を実現させる場としての美術館というものをみんなであらから考えていくべきだと思えます。<sup>❖27</sup>

ここでは、現在の「芸術的体験」が、社会や時代を変えてのちに当たり前となるような基礎的なインフラが新たに生まれた時の想像力に由来することを指摘している。たとえば、半世紀前の銀塩プリントの写真を見たときに、印画紙を支持体とするものを写真としていたのに対し、現在の鑑賞者の多くはスマートフォンやモニターの画面の中にあるデジタルイメージを写真と呼ぶ感性の違いがある。一言で写真と大別されていても、両者の間にはあらゆる点——撮影方法やプロセス、テクスチャや流通に至るまで——でギャップが生じていて、個人や世代など複数の解像度のリアリティが存在するのだが、見ただけでこの感覚を体得するのが難しい場合がある。このとき、感覚を補い、養うことができるのが美術館のポテンシャルであり、ワークショップを通じた技法への理解や研究活動、情報の利活用など、現代の鑑賞者と美術館の持つさまざまな機能の交感によって、現在の「芸術的体験」を可能にするべきだというのが、高階の主張であると思われる。

その後、上記のような問題意識に基づく議論を経て、せんだいメディアテークや山口情報芸術センター [YCAM] など、いわば、従来の美術館の機能を拡張し、ソフトの部分に工夫を凝らしたセンターが存在感を見せるようになっていった。

#### 4 エキソニモ「UN-DEAD-LINK アン・デッド・リンク インターネットアートへの再接続」展

ここまで、日本の初期インターネットアートをめぐる活動やミュージアムのマルチメディア的な取り組みが、企業との協働的環境のもとで、新しい技術の、避けることが難しい啓蒙的な性格を持っていたことを確認し、同時に美術館に求められてきていた複数の機能によってそうした性格が解体されていくだろうことが示唆された。この前提をもとに、本節では、UDL展の経緯・特徴を確認した上で、2020年のインターネットアートをテーマにした本展が美術館においてどのように成立し、どのような美術館像を提案したのかを検証したい。

今回のUDL展の実践はそれぞれが関係を持っていること前提に、おおよそ3つに大別することができる。1つは、東京都写真美術館地下一階フロア、および二階ロビーの物理的な空間における作品の

展示。2つ目は、エキソニモへのインタビュー、基礎調査を通じた略歴、作品解説、関連資料目録、年表等の資料の作成及び図録の刊行。3つ目は、作成資料やゲストを招いて収録された5回のオーディオコメンタリー、テキストの公開、そして《Realm》(2020年)、《UN-DEAD-LINK 2020》(2020年)の2つの作品が内在するインターネット会場の実装である。インターネット会場は現在もアクセス可能となっている。なお、新型コロナウイルス感染症流行の影響を受けた変更点については、田坂博子担当学芸員の事業総括メモを参照した。

まずは、美術館会場とインターネット会場を横断する展示について確認したい。美術館会場は、実作品のみならず記録映像や資料、またはそれら両方を組み合わせた構成となっている。たとえば、《断末魔ウス》(2007年)によって破壊されたマウスの実物は、アクリルの展示ケースにおさめられ、作品の参考資料として展示されていた。また、リアルタイムかつインタラクティブであることで成立していた作品は、記録映像の展示、もしくは記録映像と作品を構成していたモチーフをあわせることで見立ての上で作品を成立させる方法をとっていた。また、解説には、使用技術やプロセス、ときには作家のパーソナルな出来事にまで触れた作品の位置付けなど、一点一点かなり明快に記されている。

特設のインターネット会場では、展示にあたってのテキストや作品解説を年表の形式で見ることができる。社会情勢や技術的なトピックス——「Pokémon GO」や「Siri」の登場など——、エキソニモの参加した展覧会やイベントを細かく掲載し、当時の動向と合わせて作家の遷移を概観できるようになっている。

また、美術館会場とインターネット会場という、位相の異なる二つの場所を繋ぐ作品が発表されている。自身の持つスマートフォンから、新作の《UN-DEAD-LINK 2020》のバーチャル空間に入ると、エントランスを模した場所に降り立ち、中では美術館会場が再現されていることに気づく。一人称視点の画面上には指を差す右手が映し出され、何かインタラクティブなアクションができることが示唆されている。会場に入ると、美術館会場と同じ配置で、簡素に再現された作品(3Dモデル)が置かれている。それは触る(壊す)ことができ、触れると散らばっていくのだが、作品が散らばることで会場は異様なさまを見せる。そして、進んだ先には、裸の小さな人間が会場内をうろついている。小さな人間へ手を伸ばしてみると、関節がありえない方向に曲がり、不気味に崩れ落ちていく。同時にこの時、美術館会場では、グランドピアノの鍵盤が叩かれ悲しげな音が鳴る。このようなプロセスによって、二つの空間は結ばれていた【図3, 4】。

エキソニモは本作品を「感染や死などのリアリティ<sup>❖28</sup>」という言葉を用いて解説しているが、新型コロナウイルス感染症の流行下において、共感を喚起したことは言うまでもない。つまり、《UN-DEAD-LINK 2020》というタイトルの「2020」は、2020年において成立する作品だったことを意味すると思われるが、それは2020年の「新しい技術」のことを言わない。よく考えるとこのプロセスは、



図3  
エキソニモ《UN-DEAD-LINK 2020》2020年  
東京都写真美術館「エキソニモ『UN-DEAD-LINK アン・デッド・リンク インターネットアートへの再接続』展」ウェブサイト  
(<https://topmuseum.jp/un-dead-link/works/un-dead-link2020/>)より



図4  
エキソニモ《UN-DEAD-LINK 2020》2020年  
東京都写真美術館「エキソニモ『UN-DEAD-LINK アン・デッド・リンク インターネットアートへの再接続』展」ウェブサイト  
(<https://topmuseum.jp/un-dead-link/works/un-dead-link2020/>)より

❖28 「『UN-DEAD-LINK 2020』作品解説」、『『UN-DEAD-LINK アン・デッド・リンク インターネットアートへの再接続』展ウェブサイト」  
<https://topmuseum.jp/un-dead-link/works/un-dead-link2020/> (参照 2021-12-23)

リモコンの操作とほとんど変わらないことに気づくだろう。しかしそれよりも、2020年に発生した私たちの「新しい感性」のことを指しているのであって、それが、2008年に発表された《UN-DEAD-LINK》の着想によって既に成立していたのだ、という構造をとっている。《UN-DEAD-LINK》は、自衛隊機の墜落による停電が人の死を実感させた出来事から着想をうけた作品だ。《UN-DEAD-LINK 2020》はリメイクによってタイトルとモチーフを変えているが、この作品のあり方は、UDL展の他の作品も、常に再解釈の機会にさらされていることを示唆している。

別の言い方をすれば、インターネットが新しい技術ではなくなり、観客にとって日常的なツールとなったとき、インターネットアートは、経験的なアプローチによって理解できるようになった。たとえば私たちが、それぞれ別の場所にあるスプーンをメディアテクノロジーによってつないだ作品《SUPERNATURAL》(2008年)の方法を、ユリ・ゲラーの存在を抜きにして理解できることで、作品は、別の時代の感性——それは、TikTokやInstagramの映像にかかるフィルターや、分割された空間に遅延を発生させるような編集についての想像力だったりする——を発揮する。このように、エキソニモの作品は、インターネットをめぐる観客の感性によって常に改変され続けているといえるのだ。

したがって、インターネットアートの登場から約25年が経過し、どうして美術館においてUDL展が成立したのかという問いは、エキソニモの作品自体が時代の感性を反映するメディアとなったことを、解答のひとつにできるかもしれない。この時、この感性をできるだけ多くの方法によって記録し、展覧会記録として残すことが、美術館が果たすことのできる重要な役割であるだろう。この記録は、インターネットアートがアクチュアルで社会的な性質をもつことを強調し、同じく社会的で日常的なものとしての芸術体験やアーティスト、美術館という考え方を浸透させるのではないかと予想する。