

# ポスト・インターネット空間論

第一回

何をする授業か？

# シラバスから

かつて、インターネットは現実空間に対するオルタナティヴな空間として存在していた。しかし、スマートフォンなどの携帯端末などを通じてインターネットがより日常の中へ浸透し、twitterなどのSNSが日常のインフラの一部となつた現在、インターネットと社会、あるいはインターネットと人間の関係性は従来から大きく変化し、その空間のあり方や意味も変化してきている。この講義では、こうした変化を踏まえ、ソーシャルネットワークサービスや、webデザインの変遷、ネットアーティストたちの作品の分析を通じて、こうしたインターネットとの関係性の変化、空間というメタファーの変容、そこから生まれたきた新しい表現、質感を取り上げる。インターネットを単なる通信技術としてではなく、デザインや美術作品の制作に用いることができるアクチュアルな場所や素材として捉え、検討していく。

いわゆる「ネットリテラシー」を超えて、深くインターネットとその文化、文脈を理解し、アーティストやデザイナー、クリエーターとして積極的にインターネットを用いるための視座を得る事を目標とする。

ネットアート、インターネットの歴史や、  
GIFやjpgといったファイルの質感、  
ゲームアートなどについて紹介しながら、  
新しい美学、空間の問題を考えていきます。

## ネットアートとは？

主にインターネット上で制作されたり、発表される美術作品。

インターネットの普及前から存在している。  
日本の作家少ない。

インターネットが普及した近年では、インターネットの外においても展開されている。

# ポスト・インターネット (インターネットの後)

# Postinternet (Art)

## ポスト・インターネット (アート)

マリサ・オルソン (1977~)

が2008年にインタビューで発言した言葉



オンラインとオフラインの区別がつかない、  
その区別が成立しない状況を言い表した。

(それまでのネットアートは主にオンラインに存在していた)

マリサ・オルソンの作品  
Monitor Tracings

<https://www.are.na/marisa-olson/monitor-tracings>

消えゆく古いメディア、ガジェットを  
モニターに表示し、その上に紙を置いてトレース  
して描いたドローイング

## 1.イントロダクション 「ポスト・インターネット空間論とはなにか」

授業の流れについて。インターネットの歴史的背景や、webデザインの潮流の変化から、インターネット以降における美術、デザイン表現を考察する。また、それによる空間という概念の拡張と変化について概説する。

## 2.インターネットの歴史 (1) 「ARPANETからNCSA MOSAICまで」

インターネットの歴史 (1) & (2) では、現実の空間の中で物理的、地政学的に広がっていった初期インターネットの歴史を追うことで、目に見えないものではなく、現実の空間に立脚したインターネット像に注目していく。1969年のARPANET開始から、NCSA MOSAIC登場までの流れを概説。

## 3.インターネットの歴史 (2) 「社会ネットワーク、ネットワークモデルの歴史」

グラフ理論、複雑系などを経由し、ネットワークの特徴や歴史について解説。

## 4.空間のメタファー「“サイバースペース”はどこからやってきたか」

拡張された空間概念としての「サイバースペース」。この言葉によってインターネットはオルタナティブでありながら、人が関与しうる現実的な場となったが、このメディアの空間的比喩はなぜ存在し、何を隠しているか？「サイバースペースはなぜそう呼ばれるか（東浩紀著）」を中心に空間の比喩の意味を検討する。

## 5.黎明期のインターネット上の表現 (1) 「最初期のネットアート & webデザイン」

黎明期のインターネット上の表現 (1) & (2) では、最初期のネットアートを紹介しながら、オルタナティヴな表現の空間と、そこへの実験的な試みを追うことでアーティストやデザイナーたちがインターネットをどのような空間として解釈していたかを探求する。

90年代初頭、インターネット普及以前、最初期のネットアート作品やwebデザインについて。その実験的側面にフォーカスして紹介する。

## 6.黎明期のインターネット上の表現 (2) 「*net.art*」

ヴク・コジック、Jodi、アレクセイ・シュルギン、オリア・リアリナによる初期ネットアートにおけるムーブメント“*net.art*”について、その特徴や方向性について紹介する。

## 7.近年のインターネット上の表現 (1) 「neen」

近年のインターネット上の表現 (1) ~ (6) では幅広く2000年代以降のネットアート作品や、webデザインに触れながら、黎明期のインターネット上の表現とは異なる新しい美学、「Postinternet」という概念を理解していく。また、「Post Internet」において重要なインターネット普及以後の現実の空間の変容について考察していく。

ミルトス・マネタスによって2000年から始まった“neen”というムーブメントについて。その活動の歴史と、初期 net.artとの違いについて考察する。また、“neen”が多用したFlashというメディアフォーマットについて、webデザインの観点からその歴史的影響について紹介する。

## 8.近年のインターネット上の表現 (2) 「Postinternet」

マリサ・オルソンが2007年のインタビューの中で用いた“Postinternet”というタームについて。常にオンラインであることが当たり前になった世界におけるアートやデザインの表現のあり方を考察する。

## 9.近年のインターネット上の表現 (3) 「new-Aesthetics」

ジェームス・ブライドルが2012年に提唱した“new-Aesthetics”というタームについて。コンピューターによる画像認識、ドローンなどの無人航空機など、コンピューターと人が入り混じった新しい環境と、そこから生じる新しい美学について紹介する。

## 10.近年のインターネット上の表現 (4) 「GIF」

インターネット普及以前の80年代から存在し、現在に至るまで存在し、様々なアーティストやデザイナー達が表現媒体として利用してきた“GIF”というファイルフォーマットについて、その歴史や特徴と、webデザインに与えた影響を紹介する。

## 11.近年のインターネット上の表現 (5) 「jpgとgifどっちが硬い？“画像”的質感」

美術批評家gnckによる論考「演算性の美学」や、2012年にICCで行われた「インターネット・リアリティ研究会」による座談会を紹介しながら、ファイルフォーマットの違いによってたらされる物質性と、その新しい美学について紹介する。

## 12.近年のインターネット上の表現 (6) 「jogging」

ブラッド・トロメル、アーティー・ヴィアカントらによるコレクティブ、「jogging」ネット上の作品イメージと、現実の展示空間での作品の崩壊からインターネット以降における現実とバーチャルな空間の意味を考える。

### 13. ゲームという空間 1 「マシニマ」

ゲームという空間 1 & 2 では、ネットアートの歴史と並行しながら、具体的に「空間」を描いてきた「ヴィデオゲーム」や「ゲームアート」に焦点を当て、そのデザインの問題や空間の存在様式について検討する。その導入として、FPSゲームや、セカンドライフの映像を録画して制作された映像作品“マシニマ”的歴史と、ミルトス・マネタスのマシニマ作品について分析から、ヴィデオゲームにおける空間のデザインや、インターラクティブの意味を考える。

### 14. ゲームという空間 2 「ゲームアートにおける風景」

前回のミルトス・マネタスのマシニマ作品から、近年のCOLL.EO、ブレント・ワタナベらの作品に見られる、ヴィデオゲーム内を風景を素朴に撮影する眼差しのあり方について検討し、ヴィデオゲームの空間のデザインの問題と、そこから立ち現れるヴァーチャルな風景のリアリティの意味を考察する。

### 15.まとめ「ポスト・インターネットにおける空間」

これまで取り上げた、サイバースペースの比喩と空間概念の拡張、joggingやneenの現実の空間で行われた展覧会の形式、ヴィデオゲームにおける風景のあり方などを振り返りながら、ポスト・インターネット以降における空間概念の変化について考察する。

## 授業の進め方について

毎回の授業のスライドは次回の授業までに  
webにアップされます。URLは来週お伝えします。

## 成績について

受講態度等の平常点 = 50%

期末課題(小論文) = 50%

2014年の夏に多摩美で行った集中講座  
postnetart.net workshop

<http://okikata.org/postnetart/>

僕が制作したネットアート作品、あるいは  
ネット以後の問題に関わる作品を紹介

<http://okikata.org>

<http://okikata.org/study/test>

2016年の夏に多摩美で行った集中講座  
ヴィデオゲームアートのためのUnity講座 @ 多摩美

<http://okikata.org/gameart/>

Massage 水野勝仁さんの連載  
「モノとディスプレイとの重なり」

<http://themassage.jp/postinternet0/>

<http://themassage.jp/postinternet01/>