

文化庁メディア芸術祭京都展「Ghost(ゴースト)」

開催の御案内



この度、京都を代表する文化・交流ゾーン岡崎を舞台に、2018 年 1 月 14 日(日)～2 月 4 日(日)までの 22 日間にわたり、文化庁メディア芸術祭京都展を開催いたします。

文化庁メディア芸術祭の歴代受賞作品 15 点と、本展のための作品 2 点を加えた合計 17 作品を展示します。

複合的芸術エリアとして再整備の進む岡崎エリアに位置するロームシアター京都を会場に、「Ghost(ゴースト)」をテーマとした、劇場によるオリジナリティあふれる企画展となります。ご期待ください！

文化庁メディア芸術祭京都展「Ghost(ゴースト)」特設WEBサイト <http://mediaarts-kyoto.com>

[本リリース・広報に関するお問合せ先]

文化庁メディア芸術祭京都展事務局:ロームシアター京都(公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団) 担当:松本, 長野
電話:075-771-6051(9:00～17:00) FAX:075-746-3366 E-mail: press@rohmtheatrekkyoto.jp

■開催概要

開催期間:2018 年(平成 30 年)1 月 14 日(日)~2 月 4 日(日) [22 日間]

開催時間:午前 10 時~午後 7 時(火曜日は午後 1 時~午後 7 時)

会場:ロームシアター京都 ノースホール, プロムナード, 共通ロビー, ミュージックサロン

※ノースホール:1 月 14 日(日)~1 月 25 日(木)の 12 日間。

ミュージックサロン:1 月 14 日(日)~1 月 21 日(日)の 8 日間。

(京都市左京区岡崎最勝寺町 13)

入 場 料:無料, 申込不要

出展作品:・文化庁メディア芸術祭の歴代受賞作品 15 点

・本展のための作品 2 点(出展作家:高嶺格, 高橋耕平)

主 催:文化庁

共 催:京都市, ロームシアター京都(公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団)

協 力:京都市美術館, 京都岡崎 蔦屋書店, 公益財団法人 ローム ミュージック ファンデーション

特別協賛:京セラ株式会社, ローム株式会社

協 賛:京とうふ藤野株式会社, 株式会社京都銀行, 京都信用金庫, 京都中央信用金庫

株式会社京都トラベラーズ・イン, 株式会社江寿, 株式会社滋賀銀行

株式会社ジュヴァンセル, 株式会社聖護院ハッ橋総本店, 株式会社進々堂

株式会社大丸松坂屋百貨店, 株式会社高島屋京都店, 株式会社淡交社

株式会社藤井大丸, 株式会社丸久小山園

事 務 局:ロームシアター京都(公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団)

文化庁メディア芸術祭とは

文化庁メディア芸術祭は, アート, エンターテインメント, アニメーション, マンガの 4 部門において優れた作品を顕彰するとともに, 受賞作品の鑑賞機会を提供するメディア芸術の総合フェスティバルです。メディア芸術の創造とその発展を図ることを目的に, 1997 年度から毎年開催されています。東京で行われる受賞作品展に加え, メディア芸術祭の受賞作品を中心に, 展示・上映, 解説等を行う展覧会を地方で開催し, 優れたメディア芸術の鑑賞機会を提供しています。2018 年 1, 2 月に開催する京都展では, 「Ghost(ゴースト)」をテーマに, 過去の受賞作品を中心に独自に企画します。

文化庁メディア芸術祭京都展 Ghost(ゴースト) 企画制作プロジェクトチーム

統括ディレクター:平竹耕三(京都市文化芸術政策監, ロームシアター京都館長)

チームメンバー: 中谷至宏(京都市美術館学芸員)

橋本裕介(ロームシアター京都プログラム・ディレクター)

磯谷香代子(カルチュア・コンビニエンス・クラブ)

鷲尾和彦(博報堂クリエイティブプロデューサー)

■テーマ

Ghost(ゴースト)

～メディアアートが“劇場”に彷徨(さまよ)う～

メディア・テクノロジーの進展によって、時間や空間のギャップは飛躍的に埋められ、人々の生活や社会は大きく変容してきた。その一方で、物事の要約化、概念化を進行させることが、事物を捉える際に様々なものを捨象させているとも言える。本来は、そうして捨象されたものも含めた全体が“世界”であり、それを感じるために備わっている人間の能力があるのではないか。それは“想像力”である。人間の想像力が生み出したもののひとつに、幽霊(ゴースト)がある。幽霊は現在《いま》という時制、そして実際の空間を超越して存在し、それ自体に実体を持たない。逆に言えば、それは想像力を喚起させるメディア(媒介装置)とも言える。今回の文化庁メディア芸術祭京都展では、「Ghost(ゴースト)」という概念をテーマに、想像力を喚起させる場としてのメディアを提示することで、実在／不在の人間の姿を探っていく。

■メインビジュアル



今回の京都展では、広報面においても、Ghost(ゴースト)というテーマをふまえたビジュアル展開を行います。

アートディレクション・デザイン:加藤賢策(株式会社ラボラトリーズ)

加藤氏コメント

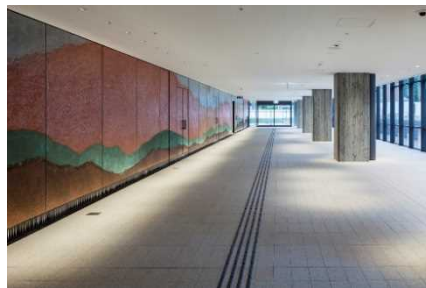
「描くことではなく、覆い隠すことで生まれる無限の想像力。テーマの「Ghost」にかけて洛中洛外図などで描かれる、すやり霞をモチーフにデザインしています。」

■開催会場

ロームシアター京都 (京都市左京区岡崎最勝寺町 13)

京都と世界をつなぐ文化芸術の創造発信拠点

これまで 50 年間にわたり“文化の殿堂”として親しまれてきた「京都会館」は、2016(平成 28)年 1 月 10 日に「ロームシアター京都」として新たな一歩を踏み出しました。ロームシアター京都は、文化芸術の創造・発信拠点として、文化芸術都市・京都の名を高め、京都のまち全体の発展に寄与することを目指しています。舞台芸術公演が行われるホール以外に、パークプラザ、ローム・スクエア、プロムナードなどの賑わいを創出する新しい施設を備えることで、これまでにない開かれた場が生まれます。そのような「劇場のある空間」を中心として、人々の暮らしの感覚と芸術とが相互に繋がり、京都に新しい「劇場文化」を形づくりします。



岡崎エリアの賑わいの中心として

ロームシアター京都が位置する京都岡崎エリアは、東山を望む景観、琵琶湖疏水、美術館、動物園、寺院・寺社など多彩な文化資源を擁しています。2015(平成 27)年 10 月には「京都岡崎の文化的景観」が国の重要文化的景観に選定されました。

ロームシアター京都は、そうした岡崎エリアの賑わいの中心として、ホールでの催物に加えて、日常的にさまざまなサービスやイベントを展開しています。観劇を目的とした方だけでなく、近隣にお住まいの方や観光客の方など、多くの人々の生活や文化芸術と地域をつないでいます。

ブック&カフェ(京都岡崎 蔦屋書店)、レストラン(京都モダンテラス)のほか、岡崎公園につながるローム・スクエアでコンサートやマルシェなどの野外イベントを開催しています。誰もが自由に通り抜けることができるプロムナードやパークプラザでは芸術作品の展示を実施するなど、子どもから大人まで楽しめる空間として機能しています。



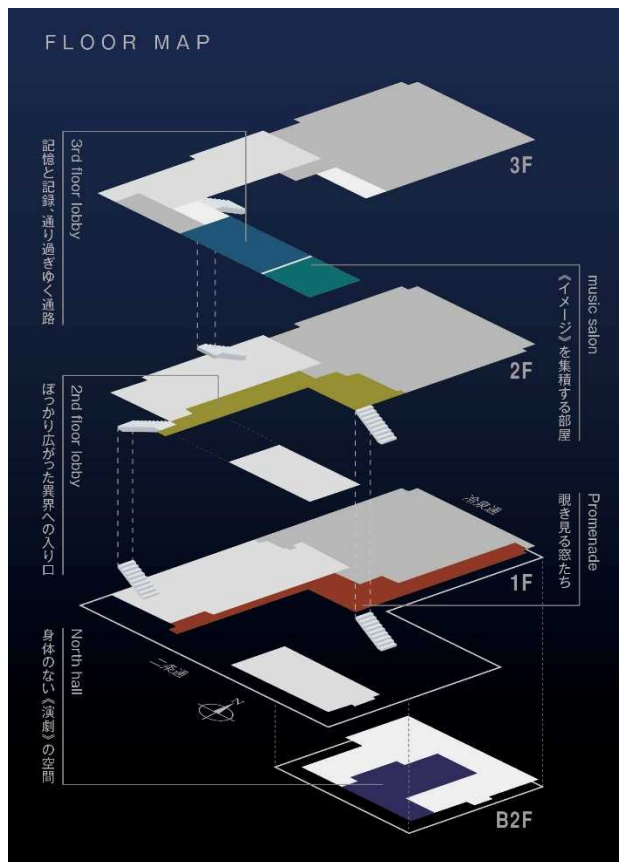
ロームシアター京都 WEB サイト <http://rohmtheatrekyoto.jp/>

■展示フロア構成

ロームシアター京都館内の一般開放スペースとノースホールを自由にめぐって鑑賞いただけます。体験型作品、演劇型作品、映像作品、立体作品、アプリ・書籍、漫画の展示等、あらゆるメディア作品が館内に点在します。

各フロアを実際にめぐり、コンセプトを身体を通じて体感することで、想像力を喚起させるメディアとしての「Ghost(ゴースト)」をより深く鑑賞・体験できます。また会期中には、展示作品に関連したパフォーマンスやアーティストによるトークイベント、プロジェクトメンバーによる鑑賞ガイドツアー等も随時開催します。

【フロアマップ & 各フロアコンセプト】



I. 2階共通ロビー ... ぽっかり広がった異界への入り口

2階から3階までを吹き抜けでつなぐこの空間は、ロームシアター京都の中でも特に広がりのある空間である。

さまざまな方向から見通すことができると同時に、どこにも属さない宙吊りのこの空間は、あたかも異界につながるぽっかりと広がった入口のようである。

II. プロムナード ... 覗き見る窓たち

30メートルを超える細長いこの通路は、ときに通り過ぎようとする人間自身が何かから眼差しを向けられているようにも感じる。作品から向けられた視線を受け止めながら、鑑賞者はいつもよりゆっくりと歩みを進めることになるだろう。

III. ノースホール ... 身体のない《演劇》の空間

地下2階に位置するこの劇場は、まさに“アンダーグラウンド”な場所である。誕生から2年、既にさまざまな実験的舞台作品がここで上演されてきた。演じられた役の魂がこの空間に沈殿し、それがひとりでの演じるような、そんな《演劇》がありうるのではないだろうか。

IV. ミュージックサロン ... 《イメージ》を集積する部屋

「ミュージックサロン」と呼ばれるこの空間は、クラシック音楽との出会いを生み出すため、普段はクラシック音楽にまつわる貴重な映像・音源の上映・公開など、さまざまな催しが行われる空間である。集中して音楽や映像を鑑賞するために整ったこの環境は、イメージを集積していくにふさわしい場所となる。

V. 3階共通ロビー ... 記憶と記録, 通り過ぎゆく通路

普段から人々が行き交い、生活の1シーンとして活用されている空間。訪れる人々の人生の記憶がここに積み重なってはかき消され、日々それを繰り返す。おだやかな雑踏の中に立ち現れる記録が、ふと時間をとめて記憶を呼び覚ます。

■京都展全出品リスト

フロア	作品名	アーティスト	種別	文化庁メディア芸術祭受賞歴・選定歴
2 階 共 通 ロビー	あなたは、翌日私に会いにそこに 戻ってくるでしょう。	津田道子 [日本]	メディアインス タレーション	第 20 回アート部門新人賞
	時折織成 —落下する記録—	和田永 [日本]	メディアインス タレーション	第 17 回アート部門審査委員 会推薦作品
	タイトル未定	高橋耕平 [日本]	映像インス タレーション	
プロムナード	Human Study, 5 Robots Named Paul (5RNP)	Patrick TRESSET [フランス]	メディアパフォー マンス	第 19 回アート部門審査委員 会推薦作品
	Species series	YANG Wonbin [韓国]	メディアインス タレーション	第 16 回アート部門新人賞
	Temps mort / Idle times – dinner scene	Alex VERHAEST [ベルギー]	インタラクティブ映像 インスタレーション	第 18 回アート部門審査委員 会推薦作品
	Wutbürger	KASUGA (Andreas LUTZ / Christoph GRÜNBERGER) [ドイツ]	メディアインス タレーション	第 19 回アート部門審査委員 会推薦作品
ノースホール	タイトル未定	高嶺格 [日本]	インスタレーション	
ミュージックサ ロン	Film for imaginary music	Mikhail BASOV / Natalia BASOVA [ロシア]	映像作品	第 19 回アート部門審査委員 会推薦作品
	Gill & Gill	Louis-Jack HORTON- STEPHENS [英国]	映像作品	第 19 回アート部門新人賞
	Peripheria	David COQUARD- DASSAULT [フランス]	短編アニメーシ ョン	第 20 回アニメーション部門 審査委員会推薦作品
	Rhizome	Boris LABBÉ [フランス]	短編アニメーシ ョン	第 19 回アニメーション部門 大賞
3 階 共 通 ロビー	新しい岸, 女をめぐる断片	川島 崇志 [日本]	グラフィックア ート	第 18 回アート部門審査委員 会推薦作品
	あなたは原発の寿命を知っていま すか?	津田大介, 小嶋裕一, 前田豊, 牛尾 憲輔, 松竹誠 [日本]	ウェブ	第 19 回エンターテインメント 部門審査委員会推薦作品
	ジョジョリオン —ジョジョの奇妙な 冒険 Part8—	荒木飛呂彦 [日本]	マンガ	第 17 回マンガ部門大賞
	Dark Echo	Jesse RINGROSE, Jason ENNIS [カナダ]	ゲーム	第 19 回エンターテインメント 部門優秀賞
	The SKOR Codex	La Societe Anonyme [フラン ス]	グラフィックア ート(本)	第 17 回アート部門新人賞

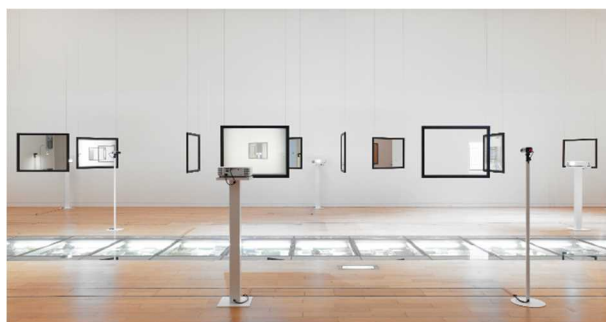
■作品詳細

2階共通ロビー ... ぽっかり広がった異界への入り口

あなたは、翌日私に会いにそこに戻ってくるでしょう。／津田道子

You would come back there to see me again the following day. / TSUDA Michiko

メディアインスタレーション・日本（第 20 回アート部門新人賞）



© TSUDA Michiko

枠(フレーム)という、絵画・映像史で幾度も論じられてきたモチーフと、鏡、ビデオカメラ等を用いたインスタレーション作品。作品タイトルは、自由間接話法の典型的な英文に由来している(ただし通常は主語が三人称)。文脈により「翌日」「そこ」の対象が変わるタイトルと、鑑賞者とその像と空間との関係から「いま」「ここ」とは何かを問う作品体験が対になっている。天井から吊るした 12 の枠には、鏡やスクリーンが張られたもの、枠だけのものが入り混じる。スクリーンにはリアル

タイムの映像や、24 時間前の展示空間を捉えた映像が投影される。観賞者は鏡に映る像、スクリーンの映像、さらに空枠越しの実像が織りなす視線の迷宮を進み、さまざまに変化する自身と空間との関係を観察する。

時折織成 —落下する記録—／和田永

Toki Ori Ori Nasu – Falling Records – / WADA Ei

メディアインスタレーション・日本(第 17 回アート部門審査委員会推薦作品)

高い台の上に置かれたオープンリール式テープレコーダーが再生され、磁気テープがアクリル容器の中へと落ちていく。容器内に溜まっていくテープは時間の経過とともに折り重なり、独特の模様を空間に織り込んでいく。容器の中にテープが溜まり切ると、交響楽とともに高速で巻き上げられ、今までの模様は消滅し、再び新しい模様が織り成されていく。

タイトル未定／高橋耕平

Title TBD / TAKAHASHI Kohei

映像インスタレーション・日本



『街の仮縫い、個と歩み』兵庫県立美術館での展示風景（撮影:表恒匡）

高橋耕平は、観察、実演、対話、共作等の方法を通した映像インスタレーションにより、個人と歴史、個人と公的なものとの関係を作品化する。今作では、現在進行中の京都市美術館の再整備をめぐり、公的な作品コレクションにおける収蔵・保存・公開の在り方とその意味がテーマとなる。作品のない美術館の建物、中身のない作品ケース、声として提示される作品データは、「作品の実体」とは何かを問い続けるのである。

高橋耕平 TAKAHASHI Kohei

1977 年 京都府生まれ。近年の主な展覧会に「パズルと反芻 “Puzzle and Ruminantion”」(Island MEDIUM, NADiff a/p/a/r/t, JIKKA, 東京, 2012 年), 「HARADA-san」(Gallery PARC, 京都, 2013), 個展「史と詩と私と」(京都芸術センター, 京都, 2014 年), Imitator2(MART, ダブリン, アイルランド, 2014 年), 「ほんとの うえの ツクリゴト」(旧本多忠次邸, 愛知, 2015 年), 「still moving」(旧崇仁小学校, 京都, 2015 年), 「PAT in Kyoto 第二回京都版画トリエンナーレ 2016」(京都市美術館, 京都, 2016 年), 個展「高橋耕平ー街の仮縫い, 個と歩み」(兵庫県立美術館, 兵庫, 2016 年), 「切断してみる。一二人の耕平」(豊田市美術館, 愛知, 2017 年), 「遠隔同化一二人の耕平」(京都アートホテル クマグスク, 京都, 2016-2017), 「Gather - 群れ」(Nomart, 大阪, 2017)

プロムナード ... 覗き見る窓たち

Human Study, 5 Robots Named Paul (5RNP) / Patrick TRESSET

メディアパフォーマンス・フランス(第 19 回アート部門審査委員会推薦作品)



Photo: Steph Horak

本作はロボットと人間によるインスタレーション/パフォーマンスである。デッサン教室のような空間のなか、Paul と名付けられた 5 台のロボットが人間をスケッチする。ロボットは、取り憑かれたかのようにスケッチをするアーティストのようである。かつて画家であった作者は創作意欲を喪失し、その埋め合わせとして絵を描くロボット Paul を開発した。

Species series / YANG Wonbin

メディアインスタレーション・韓国(第 16 回アート部門新人賞)



©Wonbin Yang

本作は、自動ロボットが新種の生物として都市環境のなかで誕生し、生き、死んでいく様子を捉えたアート・プロジェクトである。ここでは自動ロボットを参照し、人工生命体がいかにして都市を生息地に定め、いかにして都市設備を使用し、人間のつくった環境で生きる生存戦略を発達させていくのかを探究する。生物学的概念、動物学的概念とロボット工学が融合して作り出されたロボットは、隠喩的に生命体として把握されることになる。さらに、このプロジェクトではロボットたちの日常生活をさまざまなテリトリーで追跡し、データを集積する。それは、ロボット種の誕生、適応、進化の歴史を物語るものと言えるだろう。

Temps mort / Idle times – dinner scene / Alex VERHAEST

インタラクティブ映像インスタレーション・ベルギー(第 18 回アート部門審査委員会推薦作品)



©Alex Verhaest 2014

伝統的な絵画様式を彷彿(ほうふつ)とさせる映像によって、ある古典的な家族の物語を描く映像インスタレーション。会場には、映像が映し出される複数のモニターがあるが、すべてがひとつの物語として構成されている。鑑賞者がモニターの前で電話を掛けると作中の人物が応答するなど、鑑賞者はインタラクティブな仕掛けにより、それぞれの映像の要素と鑑賞者が関係を結ぶことができる。映像表現を操作するシステムを研究し、実装することによって物語やキャラクターはいかにして作られるのか、創作プロセス

における編集という操作が果たす役割、また鑑賞者をいかにして幻想の世界へと誘うことができるのか、そしてインタラクションがどのように幻想を作り出すのかといった問いを投げかける。

Wutbürger / KASUGA (Andreas LUTZ / Christoph GRÜNBERGER)

映像インスタレーション・ドイツ(第 19 回アート部門優秀賞)



©Andreas Lutz, Christoph Grünberger

本作は、あるドイツ人男性の個人的な怒りや失敗を題材としている。“ごく普通の人間”である主人公シュテファン・W は、人生のさまざまな段階を振り返り、最後に現在の困った状況にたどりつくが、そこは脱出できない監禁部屋である。特製の本箱のなかで行なわれた 5 時間にわたるパフォーマンスの記録が、背面からのプロジェクションによって同じ本箱に映しだされる。“Isolation episode(孤独な出来事)”と題されたドイツの国内ツアーでは、この箱はいかに「市民が怒りそうな」場所、例えば原子力発電所、欧州中央銀行、集団監視施設

などの前にゲリラ的に設置された。本作が扱う題材は、快楽主義、退屈な郊外、育児放棄などの私的な怒りを含んでおり、この箱は、あらゆる人のデモ行為や抗議行動を代行する役割を果たしている。

ノースホール ... 身体のない《演劇》の空間

タイトル未定／高嶺格

Title TBD / TAKAMINE Tadasu

インスタレーション・日本



現代美術家の高嶺格は、国／ジェンダー／言語など、社会を構成するものの矛盾や不和を、自らの身体を使った表現で明らかにしようと、パフォーマンス、ビデオ、インスタレーションなど多様な形態の表現を行ってきた。特に近年では、「KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭」で継続して作品を発表し、演出家として舞台作品も制作してきた。今回は、普段数多くの舞台作品が上演されるロームシアター京都ノースホールを会場に、身体のない「演劇」をテーマに、空間全体を使ったインスタレーションを展開する。

高嶺格 TAKAMINE Tadasu

1968 年鹿児島県生まれ。京都市立芸術大学在学中よりダムタイプのパフォーマーとして『S/N』など 3 作品に参加。作品は、映像や音響を用いたインスタレーション、写真、映像、造形物、自ら出演／演出するパフォーマンスなど多様な表現の形をとる。在日韓国人の恋人との関係を出発点に、朝鮮人強制労働の歴史を遺す丹波マンガン記念館内坑道跡で生活し制作した《在日の恋人》(2003)。千人の鑑賞者を巻き込み京都市役所前を熱狂的なダンスフロアに変えた《ジャパン・シンドローム～ベルリン編》(2013)のパフォーマンスなど、知的な批評／皮肉とユーモアが交錯するそれらの作品は常に自らの身体や生身の人間を基点としており、共同体の中で共有しながら言語化されない、私たちと禁忌との共犯関係をあぶりだす。近年の主な個展に「とおくてよくみえない」(横浜美術館、広島市現代美術館、霧島アートの森、アイコン・ギャラリー／2011-2012)、「高嶺格のクールジャパン」(水戸芸術館現代美術ギャラリー／2012)など。

ミュージックサロン ... 《イメージ》を集積する部屋

Film for imaginary music / Mikhail BASOV / Natalia BASOVA

映像作品・ロシア(第 19 回アート部門審査委員会推薦作品)



©2014 Mikhail Basov, Natalia Basova

古いレコード盤が、外からの力が一切加わらないまま、波打ち際をひたすら転がり続けている。この映像には一切の環境音も音楽も含まれていないが、鑑賞者は、このレコードに記録された音楽と、砂の上に溝を残しながら転がる際のサウンドを意識することになる。実写でありながら、アニメーションのようにも見える作品。

Gill & Gill / Louis-Jack HORTON-STEPHENS

映像作品・英国(第 19 回アート部門新人賞)



©2015 Louis-Jack Horton-Stephens

本作は、碑文彫刻家とロック・クライマー、ともに岩石に関わる専門家の姿から、人間と岩石との関係性を讃え探求する、映像によるエッセイであり、直感的な詩的作品である。石に関わる 2 人の巨匠、近代碑文彫刻の祖 Eric GILL(エリック ジル)と近代ボルダリング(岩壁を登るスポーツ)の祖 John GILL(ジョン ジル)に注目する。2 人のジルについての語り

とともに、カメラは 21 世紀の後継者たち、碑文彫刻師の Richard KINDERSLEY(リチャード キンダースリー)とイギリスの女性クライマー Lucy CREAMER(ルーシー クリーマー)を捉える。彫刻家は清閑な工房で石を彫り、研磨し、クライマーは荒々しい風景のなか孤独に岩を登る。対照的に見えるが、じつは驚くほどよく似た熟練の技を見出すことができる。鑿(のみ)は岩を刻み、手は岩肌を掴む。独特なこの対比から、同じ素材に向き合いながら創造性を共有し、問いを解決していくさまが記録されている。

Peripheria / David COQUARD-DASSAULT

短編アニメーション・フランス(第 20 回アニメーション部門審査委員会推薦作品)

打ち捨てられ荒廃した巨大な公営団地の廃墟が舞台の短編アニメーション。風が吹き抜け、かつてここで人間が暮らしていたことを示す痕跡のなかを黒い野良犬たちが徘徊する。散らかったゴミやサイレンの音、壁の落書きなど、不穏な空気が全編を通じて漂う。廃墟は火山噴火によって街全体が滅びてしまった古代ローマの都市ポンペイの現代版であるかのように描かれている。

Rhizome / Boris LABBÉ

短編アニメーション・フランス(第 19 回アニメーション部門大賞)



©Sacrebleu Productions

圧倒的な緻密さと極端な構図で展開される短編アニメーション作品。最小単位から無限に生成される世界は宇宙そのものであり、変容を続けるすべての要素が関連し、影響しあっている。タイトルは、フランスの哲学者ジル・ドゥルーズと精神科医フェリックス・ガタリの共著『千のプラトー』(1980)で複雑に展開される Rhizome(リゾーム)の概念からつけられている。本作では、そのリゾームの原則を網羅しな

がら、生物学的な意義と哲学観の考察が試みられている。作者によれば、スティーヴ・ライヒの音楽のコンセプトとエッシャーの数学的な作品、そしてボッシュやブリューゲルの絵画と、遺伝学のような生物の進化に関する理論やミクロとマクロの関係などの要素のあいだに生まれてくる何かをつくりたいと考えるなかで、このドゥルーズとガタリの概念が頭に浮かび創作につながったという。若い作者の興味と欲求を具現化した独創的な作品である。

3階共通ロビー ... 記憶と記録, 通り過ぎゆく通路

新しい岸, 女をめぐる断片 / 川島 崇志

New coast, and a fragment over a woman. / KAWASHIMA Takashi

グラフィックアート・日本(第 18 回アート部門審査委員会推薦作品)



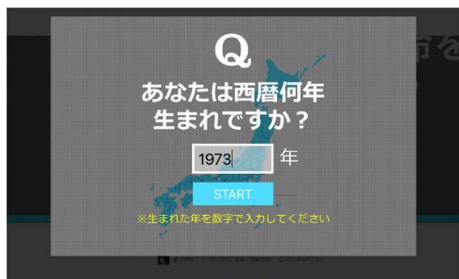
©2014 KAWASHIMA takashi

東日本大震災の後に発見されたアルバムの家族写真と、持ち主の女性へのインタビューから着想を得た、ビジュアルとテキストで構成された作品。いくつかの断片的な出来事が、文章や写真、グラフィックによってつづられている。時折、逸脱した要素を挿入することで見る人の想像力を喚起し、物語が立ち現れることを意図している。

あなたは原発の寿命を知っていますか? / 津田大介, 小嶋裕一, 前田豊, 牛尾憲輔, 松竹誠

Do you know the lifetime of nuclear power plants?

ウェブ・日本(第 19 回エンターテインメント部門審査委員会推薦作品)



©NEOLOGUE Inc.

日本の商用原発の建設開始から廃炉までの経過を示すウェブ作品。新設しなければ 2049 年に稼働する原発はゼロになり, 2079 年に廃炉作業が完了する。そのときあなたは何歳だろう。原発をめぐる議論は賛否の対立に終止しがちだが, ユーザー自身の生年を入力し, 互いの寿命を比較することで, すべての人に自分事としてとらえる機会を提供している。

ジョジョリオン —ジョジョの奇妙な冒険 Part8— / 荒木飛呂彦

JOJOLION -Jojo's Bizarre Adventure Part8- / ARAKI Hirohiko

マンガ・日本(第 17 回マンガ部門大賞)

M 県 S 市杜王町。震災で隆起してできた土地である通称「壁の目」で, 一人の青年が発見された。記憶を失っていた彼は「東方定助」と名付けられ, さまざまな手掛かりを基に自らの素性を探る。東方家の秘密と思惑, 杜王町で起きた過去の事件, 「定助」の素性をたどる重要な手掛かりとなる「吉良吉影」なる人物……さまざまな謎に「定助」は巻き込まれる。緻密なストーリー構成, 超能力を目に見える形で表現することでマンガ表現に革命をもたらした概念“スタンド”によるバトルに加え, サスペンスにも更なる磨きをかけ, 多くの読者を惹き付けた。連載 28 年目を迎えた「ジョジョの奇妙な冒険」シリーズの第 8 部。

Dark Echo / Jesse RINGROSE, Jason ENNIS

ゲーム・カナダ(第 19 回エンターテインメント部門優秀賞)



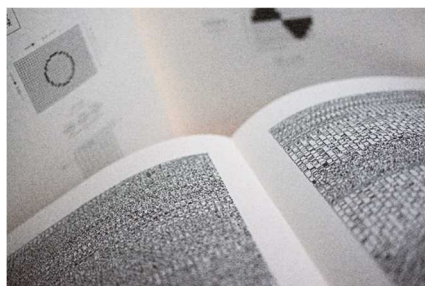
©RAC7 Games Inc.

想像力を拠りどころに最小限の要素でプレイする、パズル/ホラーゲーム。暗闇のなかで視覚を奪われたプレイヤーは、危険に満ちた世界を音をたよりに進まなければならない。プレイヤーの発する足音は、画面上で線となって視覚化され、障害物に反射し跳ね返ることで、周囲と自分の位置関係が明らかになっていく。しかし、この作品世界を把握する唯一の手段である足音は、音と魂をむさぼる恐ろしい魔物を呼び寄せ、一步踏みだすたびに魔物が忍び寄り、気がつけばもう手遅れになる。魔物のたてる音を示す赤い線への恐怖心と戦いながら、80 ものステージを切り抜けなければならない。ゲーム内

の不吉なサウンドは、サバイバルの緊迫感を効果的に高めており、ヘッドフォンを使うともっともその世界観を体感できる。暗闇のなかを探索し、パズルを解きながら生き残ることが要求される、新感覚のゲームである。

The SKOR Codex / La Societe Anonyme

グラフィックアート(本)・フランス(第 17 回アート部門新人賞)



© Societe Anonyme

本作は、現代の生活や文化を書籍化し、何世紀か先に伝えるために世界各地へ届けるプロジェクトだ。現代の生活や文化の多様性を描写している画像と音のファイルを 2 進コードに変換し、そのデータを紙とインクを用いることで、印刷して残す。データの老朽化や、ハードウェアの損傷を思えば、何世紀も先へ残すメディアとして、「本」の形式が安全であることを示唆する本作は、未来の知的生命体や地球上の人類に向けられている。本の起源とコンテンツの復元方法は、記号的な言語で「取扱説明書」に記された。ここには「この書籍は、遠い未来に地球が高度な文明社会だった場合に限り、復元されるだろう。本作はアートに込めた“希望”でもある」と記されている。

関連イベント

津田道子 トーク + パフォーマンス

日程: 2018 年 1 月 28 日(日) 14:30-16:00 (予定)

会場: 2F 共通ロビー

内容: 出品作家 津田道子本人による作品紹介や、活動紹介、パフォーマンスをご覧ください

料金: 無料・予約不要

お問合せ: ロームシアター京都 TEL.075-771-6051

作品解説ツアー

日程: 2018 年 1 月 20 日(土) 15:00~1 時間程度

集合: 2F 共通ロビー

内容: 中谷至宏(学芸員・京都市美術館)のご案内のもと展示空間をめぐっていただきます

料金: 無料・予約優先(申込は文化庁メディア芸術祭京都展「Ghost(ゴースト)」特設WEBサイト上の予約フォームから)

お問合せ: ロームシアター京都 TEL.075-771-6051

その他 出品作家によるトークイベントを予定。

最新情報は随時、文化庁メディア芸術祭京都展「Ghost(ゴースト)」特設WEBサイト
(<http://mediaarts-kyoto.com>)にてご案内いたします。

チェルフィッチュ「三月の 5 日間」リクリエーション



日程: 2018 年 1 月 30 日(火)~2 月 4 日(日)全 8 ステージ

会場: ロームシアター京都 ノースホール

新作を発表するごとに、世界中から大きな期待が寄せられる演劇カンパニー、チェルフィッチュ。活動 20 周年を記念して、2005 年に第 49 回岸田國士戯曲賞を受賞した初期代表作を、オーディションにより選ばれた 20 代前半の俳優とともに新たに再創造します。

作・演出: 岡田利規

出演: 朝倉千恵子, 石倉来輝, 板橋優里, 渋谷采郁, 中間アヤカ, 米川幸リオン, 渡邊まな実
舞台美術: トラフ建築設計事務所

チケット料金: 全席自由 前売一般 3,500 円 | ユース(25 歳以下)2,500 円(限定枚数/要証明書) | 当日 4,000 円 ※未就学児童入場不可

詳細はロームシアター京都WEBサイト(<http://rohmtheatrekyoto.jp/program/5890/>)をご覧ください。

お問合せ: ロームシアター京都チケットカウンター TEL.075-746-3201(10:00~19:00, 年中無休)

主催: ロームシアター京都(公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団), 京都市 企画制作: 株式会社 precog

[本リリース・広報に関するお問合せ先]

文化庁メディア芸術祭京都展事務局: ロームシアター京都(公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団) 担当: 松本, 長野
電話: 075-771-6051(9:00~17:00) FAX: 075-746-3366 E-mail: press@rohmtheatrekyoto.jp