

原田大三郎氏発表資料

○メディア芸術祭と係わってきて

ロボット展から。

メディアアートというジャンル。

今、メディアの中で呼ばれてる”CGアート”とは？疑問・誤解。アート部門の世界的役割。

総応募数の約半数がアート部門。またその約4割が海外から。

○マンガやアニメをメディアアートと呼ぶ日本スタイル

マンガやアニメをメディアアートと呼ぶ日本 海外では？

日本のメディアアートの特異性。

Japan Cool?!

マンガ家やアニメーターの方々はメディアアートと呼ばれることにどう思っているのだろうか？

メディア芸術祭における違和感。

○メディアアートの現状

新しいメディアの中で表現活動するアーティスト。

新しい価値観・新しい美・新しい喜び・新しい楽しさ。

盛況なメディア芸術祭のアート部門の会場、、、しかし、、、

個人的な活動で成立しているのがほとんど。

一般的な認知度の低さ（例：CGアートと呼ばれてしまう）

マンガやアニメのような社会への流通ルートがない。

苦戦する国内のメディアアート系の場。

○教育の現場では

高校の美術の教科書に載っているメディア芸術。

メディアアートを教える学科 240名程（4学年）。

マンガ・アニメ・ゲーム・写真・音楽・電子工作系などなど多彩。

メディア芸術祭と同じでマンガ・アニメとメディアアートが同居。

CMや映画、あるいはB版・A版・キャンバスといった既存の枠に捕らわれる

ことなしに、自らのフレームを思考する。

いまだに予備校からは具体的には何を教えているのか？と聞かれる（^^）；

○国立メディア芸術総合センターに望むこと

個人的意見ですが、、、

作るならば（作れるならば）、日本のメディアアートの象徴であって欲しい！

既存の施設と重複しない。

既存の美術館、博物館の焼き直しではない。

経済的に成立する。

「過去」 ・ 「現在」 ・ 「未来」
「アーカイブ」 ・ 「ワーク」 ・ 「リサーチ？スタディ」、そして楽しさ！！

人が集まり、働き、学び、遊ぶ、“生きた場” ・ “呼吸している場”。
ある時は博物館、ある時は美術館、ある時はスタジオ、そして、ある時は学校。
大学の限界を支えてくれる場。
パンダがいなくても楽しい旭山動物園の面白さ、企画力。
ディズニーランドとディズニースタジオと大学が一緒になったような場。
その時、その企画によって変化出来るフラットな空間を持った場。

そして、何よりも子供達の未来のために！！

○「矛盾」

”無駄遣い”という言葉で語られる今回の件。
今、その場にパンを求めている人がいる。
その人にとって必要なものは？
”芸術”とは、そのような状況で語られるべきものなのか？
その状況を論破できる言葉を私たちは知らない。
”無駄遣い”という指摘に私たちは沈黙してしまう。

○「芸術の力」

”人はパンのみにて生きるにあらず”という言葉。
(新約聖書「マタイによる福音書」より)
年明けのアカデミー受賞とWBCが与えてくれたもの。
元気・勇気・誇り
芸術の力、芸術が社会や人に与えてくれるもの。

以 上