

CONTENTS

特集／メディア芸術の現状と可能性

巻頭言		
メディア芸術に期待すること	滝川精一	4
座談会		
メディア芸術の現状と可能性	河口洋一郎/鈴木伸一/浜野保樹/田中通孝(司会)	6
インタビュー		
宮本 茂さん		12
エッセイ		
メディアの中のアニメーション	おかだ えみこ	14
メディアと表現の変化	柏木 博	16
資料		
メディア芸術への取り組み	芸術文化課	18

連載

● Cross Road／クロスロード	二代目 高橋竹山	20
● これからのアートマネジメント④／地域社会における企業メセナ①	熊倉純子	24
● ミュージアムNOW④	大分県立歴史博物館	26
● まちづくり最前線②	関宿町並み案内ボランティアガイド	27
● 海外だより 海外の文化事情／マレーシアの祭り		30
● ことばの万華鏡④／日本語を通じた発信型国際コミュニケーションの確立を	水谷 修	32

ACA(Agency for Cultural Affairs)NEWS

・平成11年度 舞台芸術ふれあい教室公演日程決まる	33
・第7回 国立国語研究所国際シンポジウムのお知らせ	35
・重要文化財(建造物)自由学園明日館の保存修理始まる	36
・平成10年度 重要文化財建造物防災施設事業——東大寺・熊本城等の防災事業が完了	38

イベント案内

・京都国立近代美術館「倉俣史朗の世界」／40	・新国立劇場 スポットライト／45
・国立西洋美術館「記憶された身体」／41	・8月の国立劇場／46
・東京国立近代美術館フィルムセンター「田中一光ポスター展」／42	・芸術文化振興基金ニュース／47
・国立国際美術館「福田美蘭 展」／43	・表紙解説／編集後記／48
・京都国立博物館「坂本龍馬」／44	



河川洋一郎／東京大学教授
鈴木伸一／アニメーション作家
浜野保樹／東京大学大学院助教授
田中通考／文化庁主任芸術文化調査官

《座談会》

メディア芸術の
現状と可能性

に発展しているのではないのでしょうか。今年の手塚治虫文化賞は『MONSTER』と『神童』という作品が選ばれたのですが、メディア芸術祭ではマンガ部門で第一回に『MONSTER』、第二回に『神童』を選んでいくんです。文化庁も他より一歩先に、確かな良いものを選んでいくんだな、と嬉しくなりました(笑)。

日本のマンガは非常にジャンルが広くて、以前は小説の分野であつたものを、今はマンガ家が描くようになりました。テレビなどで映像に慣れた人達には、活字よりもマンガの方がよいのかも知れません。内容も高くなってきましたしね。今では映画やテレビドラマもマンガが原作というものが沢山あります。河川 日本の場合、なぜか海の向こうのものが良いものだと思うし、自国のものを大切にしないという傾向があります。アメリカなどから見れば、日本は歴史や伝統に根ざしたすごい文化があるのに、どうしてうちの真似をするんだろう、と思うらしいんですね。日本の文化をメディア芸術に活かせる底知れぬアイデアがわき上がるはずだと言われたこ

わが国のメディア芸術の現状

田中 本日はお忙しいところお集まりいただきありがとうございます。文化庁では平成九年度からメディア芸術祭を実施しており、現在二回を終了したところです。まずはじめに、日本のメディア芸術の現状についてお話しただけです。どうか。

河川 海外に行くと、日本には能や歌舞伎、盆栽などの伝統文化しかないのではないかと、いうことをよく言われます。だけどここ数年、日本で作られたアニメーション、ゲーム、マンガ、映画、CGといった新しいメディア創作物が世界中で注目されていますよね。今まで日本の文化として紹介されることのなかったこれらのメディア芸術祭で取り上げられた意義はとて大きいと思います。

CGに関しては、やはりアメリカがダントツに進んでいるかもしれません。でも今の日本のCGの流れにはバーチャルリアリティとかマルチメディア的なものが付加価値として入ってきています。それが映画産業やテレビCMにどんどん流れて、今やアメリカの次を走っているような状況です。

鈴木 アニメーションの場合、民間レベルでの評価は国際的に以前からかなり高かったんです。劇場用長編アニメからテレビアニメを経るにつれて発達してきた日本のアニメーシ

ともあります。ですからハリウッドやヨーロッパを真似るだけでなく、わが道を行くというスタイルがあつてもいいと思います。

田中 メディア芸術祭には部門としてデジタルアート、アニメーション、マンガがあるんですが、これについてはいかがでしょうか。

河川 まずデジタルアート・CG系と、マンガ・アニメーション系を一緒に行うコンペは他の国にはありません。そういった意味で、メディア芸術祭の存在そのものが際立って独創的だと思いますね。

浜野 ヨーロッパでアニメーションの賞という、主張の強いアート関係の賞が多いんです。エンターテインメントにまで含めてカバーしているのは、日本とアメリカくらいではないでしょうか。

最近の傾向として、アニメーションと実写の線引きが非常にあいまいになっているということがあります。例えば映画「スターウォーズ」は実写ではあるんですが九割がデジタル技術で作られていて、製作技法はほとんどアニメーションのものです。ジュラシックパークも「タイタニック」も同じ。メディア芸術祭でもその境界がデジタル技術の進歩によってわからなくなっています。

河川 その傾向は、今後ますます強くなるでしょうね。二〇世紀は、造船やテレビなどの電化製品に代表されるような「重たいもの」

ヨンは、今や世界のトップレベルにあります。最近アニメ製作工程を全部コンピュータで行うところも出てきました。これからはアメリカなどと共に世界をリードしていく存在になるでしょう。マンガにしても、日本のようにこれほど多くの人に読まれ、ジャンル、描写のテクニクとも多彩に展開している国は他にはありません。海外でも日本のマンガやアニメファンは多いのです。特に日本のマンガの影響を強く受けているのはアジアの国々ですね。すごい人気です。

浜野 これまで日本ではマンガやアニメーションなどは子ども向けの表現形態として軽視されがちだった気がします。ところが韓国政府が二年前に行った調査で、世界で見られているアニメーションの六五%、ビデオゲームの九〇%が日本製であることが明らかになった。このようにデータで示されたり、海外の作品に大きな影響を与えていることを知って、国内でもみんながその力を認め始めたんです。「評価の逆輸入」がやつと始まったと言えるでしょうか。メディア芸術祭というかたちで、きちんと制度化されたことは本当に嬉しいですね。

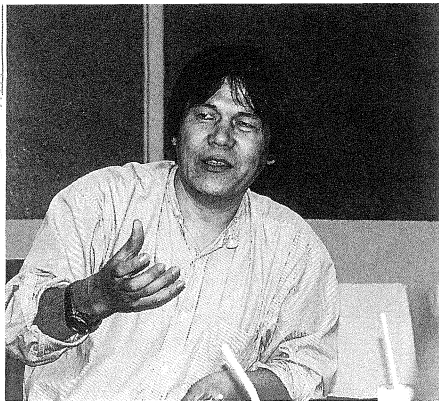
田中 先生方にはメディア芸術祭の審査委員としてご協力いただきましたが、二回を終えてのご感想はいかがでしょう。

鈴木 応募作品も増えてきていますし、順調の時代でした。これからはインターネットや映像がらみ、ビジュアル的な「軽いもの」「時空を超えたもの」にシフトしていくと思われまふ。アジアの他の国も、おそらくそれを追いかけてくるでしょう。

浜野 アメリカには戦前から映画学校が二〇〇ぐらいあつて、そこで毎年四万人の学生が勉強しています。映像産業だけで二〇〇万人はいるといわれていますが、それに対して日本は八万人。このように今の日本では、ソフトウェアやコンテンツが新しい情報化社会の中で必要であり、世界にアピールする産業・表現としても非常に重要であるという意識がまだまだ希薄で実態も知られていません。ですからメディア芸術祭を国が行ったことは、とても画期的で良かったと思います。

河川 メディア芸術祭では、オリジナルに作り出したものに賞を与えますよね。もしこれがバブル期に始まっていたら、イタリアのルネサンス期みたいなすごいものが出たかもしれない(笑)。

鈴木 アニメーションの作業にもコンピュータが入ってきて、その映像技術もどんなものが大抵解ってきたところですね。すごい場面が出てきて、「あ、これはコンピュータだ」となってしまう。結局、作品というのは映像のクオリティもさることながら僕らがメディア芸術祭で作品を選ぶときは、技術ではなく



て話やテーマ、つまり内容で選ぶわけですね。むしろそちら側を大事にしたいと思っています。パソコンなどで手軽につくれるようになってきたのだから、本当に自分がつくりたいもの、他の人が作っていないようなもの、をどんどんつくってほしいですね。

メディア芸術をばくくむ 教育現場のあり方

浜野 今、マンガにしてもアニメーションにしても、日本のスタイルがアジアのスタイルになってしまっていますよね。アジアの政府関係者などから「日本のどこへ行ったらアニメーションの勉強ができるか」とよく聞かれるんです。日本に国費留学させて、いずれアニメーション産業に参入したいと思っているわけです。国費で来る以上、できれば公のところで学ばせたいと思っています。ところが、これまで国立大学にはアニメーション学科がありませんでした。このように日本のメディア芸術を学びたいという需要はアジアを中心にかなり多いですから、受け皿の整備が今後必要になると思います。

鈴木 でも大学や専門学校を出たからといってすぐにマンガ家やアニメーターになれるものではないですよ。そこが難しい。僕はアニメーションなどは小学校あたりから教えるといいんじゃないかと思っています。理

かかわれる場がきちんと用意されている。

けれど日本にはそのシステムがないから、ものすごいバクチなんです。この世界に入ってみたものの向いていなかったとか、ある程度才能を使い切った人たちは、そのあと社会的にも経済的にも非常に不安な状態に陥ってしまっている。根本的なシステムを整えておかないと、こういう産業ができたはいけれど、この世界に入ろうとする人が出てこないのではないかと思います。

河川 そういう人を美術館・博物館の館長などに登用してはどうでしょうか。シンボリックなメディアアーティストが身近にいれば、一般の人にも親しみやすく影響も大きいと思います。

田中 たしかに美術館の中の教育力を高める、美術館教育が鑑賞者の層が厚くなるので、美術館教育が最近注目されています。実際に美術学校出身の学芸員を指導員として確保したりする動きもすでに見られます。

今、日本の映画やアニメーションなどのメディア文化の源流を探りたいと思ったとき、訪問すべき場がないんです。

自分の描いた絵が動いたときの感動は一生忘れられない。僕なんか、それが持続して今に至っています。

鈴木伸一

屈は後にして、自分の描いた絵が動いたときの感動といったら、それは一生忘れられないものになるでしょうね。僕なんかそれが持続して今に至るわけですから。その感動を子どもたちに与えてあげたいですね。そうすれば将来のメディア芸術の世界も変わってくるかもしれないですよ。

河川 今の教育制度では、美術学や芸術学を専攻する学生たちが一様に同じようなことを大学で学んで美術の先生になるわけです。それだと今のメディア教育に適用する人材は育ちにくい。幼稚園や小学校の段階でメディア芸術の楽しさを味わえる授業が月一コマでもあればかなり変わると思います。

鈴木 そう、美術の時間もみんなが揃って風景やリンゴを描く必要はないんです。国語の時間だって映像をつくと仮定して短いストーリーを作らせてセリフも考えさせて。子どもたちも一人ひとり、自分のストーリーを持っているのですから。

河川 そうすると小・中学生からジュニアアーティストが出てくるかもしれない。去年、東大教養学部でCGの「異次元空間ゼミ」の講義をもつたら、予想外に多くの学生が集まりました。その中には「本当は絵描きにな

ますし、今までにないかもしれない作品が生まれるかもしれません。そして年に一度くらいの割合で、作品展を市町村の美術館などで行うのもいいですね。

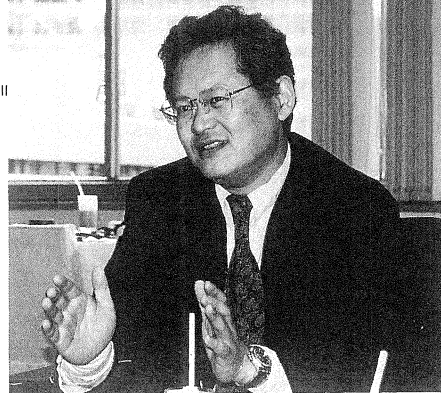
メディア芸術の 保存・発展に向けて 今、求められるもの

浜野 毎年東京で開かれるコミケというマンガ市には、三日間で四〇万人の子どもたちが全国から集まります。それだけ若者はマンガを表現の発露に出ているんです。いびつだったり過剰な表現が出てきたりするのは、良い作品をきちんと制度的にとらえてあげる場がないから。メディア芸術祭は初めての公的な制度としてできたわけですが、このように制度的に道をつけてあげるとか、将来的に人生プランが立てられるようなものを作ってあげることが、すごく大事です。

河川 全国各地の国立美術館などで年一度でもいいからマンガやアニメーション、CG、映画部門の展示を行ったら、県立や市町村立の美術館も、みんな真似するのではないでしょう。

浜野 例えば宮本さんが作ったゲーム「マリオブラザーズ」は世界中で一億本もの売り上げを上げたのに、その最初のものはどこにも残っていないんです。だから、それらの保存





日本の悲劇は、メディア芸術を学ぶ受け皿が専門学校、大学といったそれぞれの段階に応じて用意されていないこと。

浜野保樹

も含めて国立の施設でやっていただければ。河□ 今、海外から日本にきた人が、映画監督にして

もマンガ家にしても日本のメディア文化の源流を探りたいと思ったときにその訪問すべき場所がないですね。

浜野 二年前、中国の国家主席が「鉄腕アトム」に負けないアニメーションを中国でも作れと言ったんです。一番影響を受けやすい子どもの時期に日本のアニメーションばかりを見て育つと、日本に対する親和性が強まりすぎて問題ではないか、と。こういった危機が外国にはあるんです。子どもを対象としたメディアは、それだけ文化的にインパクトがあるということですよ。

河□ 新しい美術館をつくとなると大変ですから、使わなくなった倉庫などに手を加えるというのでもいいのではないのでしょうか。バルセロナにあるピカソ美術館なども古い建物を改築してつくられていますよ。

田中 今年の二月に開設されたメディア芸術プラザがそのような機能を将来的に担って充実していくと、家庭でも観られるようになるでしょうね。

浜野 そのサービスが外国にも届くと、面白いですね。

鈴木 メディア芸術祭の選考では、マンガとアニメーションを一つにしていますが、将来的には、切り離れた方がいいのではないかと思います。どちらも目で画像を追いますがストーリーを読み取っていくものですが、その作品の成り立ち、目的からいって似て非なるものです。マンガは大量に印刷されるとはいえ、作者と読者の関係です。読む場所も時間も理解も百人百葉でしょう。映像作品は基本的に映画館などの上映場所へ出向いて見なければならぬし、大勢の人に一度に、しかも上映時間も決まっています。それに言葉も音響もありますね。現在、マンガの場合は各雑誌社がマンガ賞を出していますが、アニメーション賞というのは国内でのコンペティションが少ないので、作家たちにもいい励

浜野 今、浮世絵を見るならボストン美術館に行くのが一番良いということになっていますが、将来これと同じことが起きないとも限らない。こんなものは流行でアートではないと思っていると、海外のほうが先にその価値を認めて結局日本には何も残らないということもあると思うんです。気づいたときには、もう遅い。

河□ 新しい流れであるメディア芸術の保存を考えると、これまでの伝統芸術と同じ場所では共存しにくいと思うんですね。保護・発展させていくには、芸大に新しい学部をつくるより、逆転の発想で東大や京大の工学部などにつくったほうがいいかもしれません。そうすることによってデジタルやビジュアル面を強力にフォローアップする、他の国にはないものすごいテクノロジーが出てくるような気がします。産業界で何百万本も売れるソフトが出てくれば、若い人でそういった仕事を

選択する人も増えるでしょうし、研究レベルでもどんどんそちらへ移行していくのではないのでしょうか。

浜野 デイズニーが昔、アニメーションを文化として産業としてきちんと残したいと、私費でアニメーションの大学、カリフォルニア

みになつていくようです。将来、受賞者の中から世界で活躍するアニメ作家も出てきそうです。

河□ 世界最大のCGコンクールにアメリカで行われているシググラフ(SIGGRAPH)があるんですが、ここには毎回四万人前後の専門家が世界中から集まります。この期間中は特撮映画やアニメーションの上映、インタラクティブなものやバーチャルリアリティの展示会、周辺機器の商品市などが同時に開催されて、そこに行けば一年間の動きがまとめて見られるという意味で非常に価値があります。また会場を西海岸と東海岸というふうに一年ごとに交互に移動させ、常に飽きない程度に違う雰囲気になっているので、ついつい毎年行ってしまうんですね(笑)。

メディア芸術祭も発表・授賞式を含めて一週間ぐらいの期間で、日本中のマンガやアニメーション、CGの展示、シンポジウムなどが一堂に会して、その時代がわかるメディア芸術市場みたいになると理想的ですね。

鈴木 そうなるとマンガはいいとしても、アニメは作るのに時間もお金もかかるので、海外にも門戸を広げなければならぬでしょう。河□ それぞれの国のコーナーをつくって互いに戦わせるとするのはどうでしょうか。

鈴木 それはおもしろい。各国に呼びかけてタイアップして、世界的なメディア芸術バト

芸術大学をつくった。

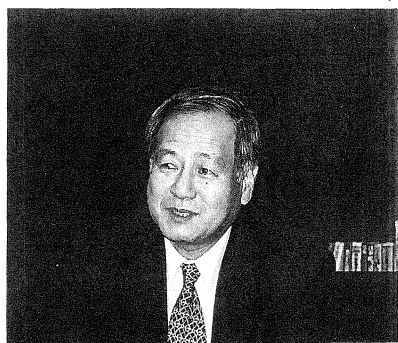
それからイギリスでは今の政権になってから、国の古いイメージを打破しようと二〇代の男性を指名してトレードマーク・ブリテンというプロジェクトを始めました。大使館の色とか国旗までも変えていこうというもので、ブリティッシュ・エアラインのユニオンジャックも外されて、代わりにその新しい非公式の旗が付けられるそうです。

対外的に日本のハイテクは有名ですが、文化的なものという突然歌舞伎などの古いものに振られてしまう。ですから、このメディア芸術祭が対象とする新しい文化もあって、良い作品もたくさん生まれているということ

を打ち出していかなければなりません。そのためにはメディア芸術祭を国際的なものにしていかなければならないと思うんですよ。

河□ そうなんです。外国の人が京都や奈良ではなくて、映画やアニメーション、マンガといった今の日本文化を見たいと言ったときに、ここに行けばいつでも見られるという拠点があればいいんですが、どこにもない。文化庁が働きかけて、日本の文化状況をタイムリーに見ることができるとメディア芸術のまちづくりをすすめていくというのも一案ではないでしょうか。その際にシアター、美術館、教育なども含めて総合的にやっていけば、パリのボンビッドゥーセンターを超えるような雰

田中通孝



ルなんていいですね。でもそれは個人とか企業でもうやっていることかもしれない。浜野 国際的に情報を共有化できる受け皿になるといいですね。この世界は、私みたいな立場にいてもちよつと目を離しているとすぐ状況がわからなくなってしまうから。

河□ メディア芸術祭のコンペに通った人たちを力をつけてもらうためにも、諸外国の作家や作品にも場所を開放して、世界のレベルに学ぶことも必要かと思えます。その際にシググラフの例にならって、都心ともう一ヶ所、たとえば軽井沢や鎌倉、熱海、箱根あたりを一年おきにやれば客も途絶えません。どれだけ人が集まるかは一度やってみないことにはわかりませんが、ぜひ一度試してみたいですね。日本がリーダーシップをとることによって、新しい文化の世界貢献ができるのではないのでしょうか。

田中 本日はどうもありがとうございました。

編集後記

風の強い5月末日、京都駅は修学旅行生で埋め尽くされていました。日本の古都京都。私も中学生の時、修学旅行生として訪れたことがあります。二条城、清水寺、金閣寺など、どこか違う空間に来た気がしたものでした。

ところで、修学旅行には、必ず持ち込み禁止にされるものがありますよね。そもそも禁止にするから持っていきたくなるんですが、みんないろいろ持ってきていましたね。ドライヤーとかゲーム&ウォッチとか……。

ゲームメーカーというと、任天堂を思い浮かべる人も多いと思いますが、その本社が京都にあることはご存じでしょうか。古都京都と世界のゲームメーカー任天堂。何か不釣り合いに感じる結びつきですが、今回取材を終え、あらためて京都駅を見上げたとき、その建物が、伝統文化と新しい文化が融合する現在の京都の姿に重なって見えたのがとても不思議でした。

(K.D)

文化庁月報 7月号 (通巻370号)

平成11年7月25日印刷・発行

編集—文化庁

〒100-8959 東京都千代田区霞が関3-2-2

発行—株式会社ぎょうせい

本社 〒104-0061 東京都中央区銀座7-4-12

本部 〒167-8088 東京都杉並区荻窪4-30-16

電話 編集 03(3571)2126

販売 03(5349)6666

振替口座 00190-0-161

印刷所—協行政学会印刷所

●本誌の掲載のうち、意見にわたる部分については、筆者個人の見解であることをお断りいたします。

定価540円 本体514円 送料76円

年間購読料6480円

本誌のご購読のお申し込みは、直接弊社の本・支社、あるいは最寄りの書店へお申し込みください。

広告の問い合わせ・申し込み先

㈱ぎょうせい営業部広告課

電話03(5349)6657 (ダイヤルイン)

©1999 Printed in Japan

ISSN 0916-9849

本誌は本文用紙に再生紙を使用しております。