

## 特集

### 映画芸術・メディア芸術の振興

4 〔巻頭言〕  
映画芸術・メディア芸術の振興について  
尾山眞之助(芸術文化課長)

6 〔論文〕  
独立行政法人の実施に思う  
高野悦子

8 地域における映画活動の活性化に向けて  
茂木正男

10 進化するメディア芸術  
——成長、進化、遺産する情感芸術へ——  
河口洋一郎

12 〔解説〕  
映画芸術の振興施策……文化庁文化部芸術文化課

16 メディア芸術の振興施策……文化庁文化部芸術文化課

今月の表紙  
アヴァロン／押井守(監督)  
平成12年度文化庁メディア芸術祭  
デジタルアート／「インテリクック  
ティン」部門優秀賞受賞作品

新国立劇場スポットライト／45  
六月の国立劇場／46  
芸術文化振興基金ニュース／47  
6月号予告／編集後記／48

## ACA NEWS

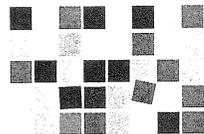
- 平成12年度芸術選奨決まる……………33
- 平成12年度文化庁優秀映画賞決まる……………37
- 「文化を大切に社会の構築について」  
文部科学大臣が文化審議会へ諮問……………39

## イベント案内

- 東京国立博物館  
特集陳列 伊能忠敬測量図……………43
- 東京国立近代美術館フィルムセンター  
日本の映画発見VI:1960年代……………44

## 連載

- Cross Road……………18  
宮島達男さん(現代美術作家)
- ことばの万華鏡⑧……………水谷 修・22  
はい・チーズ・キムチ
- IT時代のコンテンツの創造・発信と著作権②……………23  
「基本法制の整備」について～これまでの取り組み～
- まちに生きるミュージアム②……………大月ヒロ子・24  
ミュージアムの活動の新たな拡がりに向けて準備すべきこと
- キーワード事典・アートマネジメント②……………小林真理・26  
公立文化施設設置条例とは
- 保存修理の社会学②……………近藤光雄・28  
文化財修復現場の一斉公開を終えて
- 日本の伝統美と技を守る人々―選定保存技術保持者編②……………30  
福田泰彦さん・山田全一(山田籟全)さん
- 文化の現場から②  
民俗文化財の視点  
文化の地域性と多様性……………大島暁雄・32



# 映画芸術・メディア芸術の振興について

文化庁文化政策課長 尾山眞之助



映画は、いつの時代においても国民生活に身近な娯楽として、私たちの人生に感動と潤いを与えてきました。また、総合芸術として、我が国の文化水準の一端を表わし、それらの優れた作品が世界に発信されることによつて、日本文化に対する関心と理解を高めさせるなど、我が国の文化の振興普及に大きな役割を果たしてきました。

近年の日本映画は、若手監督の才気あふれる作品が海外の映画祭で主要な賞を獲得し、これら新しい日本映画の誕生が内外で好意的に評価されています。また、シネマコンプレックス（一館に多数のスクリーンをもつ施設）の出現による映画館（スクリーン）数の増加や、それに伴う製作本数の回復など、一時期と比べて明るい話題も聞かれるようになってきました。

こうした中、文化庁では、我が国の文化の振興に資する芸術性の高い優れた日

本映画の製作を促進するため、優秀映画に対する顕彰や独立プロダクション製作の優秀映画の上映支援などを実施しています。また、我が国の映画芸術振興の拠点である東京国立近代美術館フィルムセンターにおいては、名作映画の鑑賞機会の提供や映画技術者に対する養成講座の開催など各種の事業を実施しているところと

ろです。とりわけ、本年度は新たに、地域において企画された作品や地域で開催される映画祭等に対して支援を行うこととしており、これを契機に、地域を舞台にした作品が数多く製作され、地域の活性化が促進されることを期待しております。

一方、インターネットの普及、DVD等の新しいメディアの登場、通信衛星等による多チャンネル放送の展開など、急速な情報化の進展は我が国の文化を取り巻く状況に変化をもたらしています。このような変化は、我が国の芸術文化のさらなる発展飛躍への好機でもあり、現在、

多様化する各種メディアに対応した多彩な映像ソフト、たとえば、映画、アニメーション、コンピュータ・グラフィックス、ゲームソフト、マンガなどの映像コンテンツの確保が課題となっております。また、日本のアニメーション、ゲームソフト、マンガは、海外でも評価や関心が高く、現代美術にも刺激を与えるなど、重要な芸術表現の一つとして将来への期待は大きいものがあります。

こうした中、文化庁では、優れたメディア芸術作品の発表・鑑賞の機会を提供し、創造性あふれる作品を顕彰する文化庁メディア芸術祭や、インターネット上で、メディア芸術創造活動に役立つ各種の素材や情報を提供し、作品の発表・鑑賞の機会を提供するメディア芸術プラザを実施しているところです。

これらの新しいメディア芸術は、新たな芸術創造や我が国の芸術文化全体の活性化を促す牽引力となるものであり、文化庁としては、その基盤となる映画芸術とともに、一層の振興を図っていきたいと考えております。

# 進化するメディア芸術

—成長、進化、遺伝する情感芸術へ—

東京大学人工物工学研究センター教授 河口洋一郎



世界中がブロードバンドでつながり情報共有化がますます進む現在、初等・中等教育にも「情報」や「メディア教育」が必修化され、IT化の波が押し寄せている。そのようなネット時代におけるメディア芸術とは、日々成長し拡張するメディアをプラットフォームにして、どのような可能性を見せていくのだろうか。

当初から「文化庁メディア芸術祭」の設立に関わる機会を得、東京大学においても情報学環が新設され、情報造形の立場からメディア芸術に関わることもなつたが、さらに、最近、いくつかの企画展に参画し、以前から常にテーマとしていた「情報の芸術化」の観点から、「成長、進化、遺伝する情感芸術」「ジェモーシヨン」(Genotion = Growth, Gene + emotion) について具体的なインタラクティブ

な実験をおこない表現し形にする機会を得た。

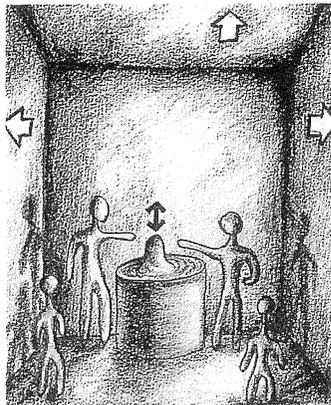
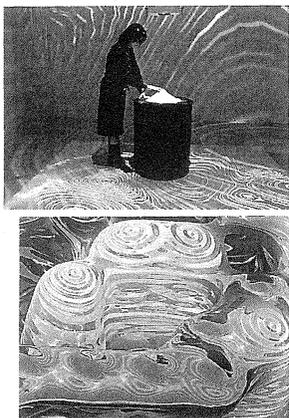
もともと投影された画像スクリーンが反応するとはどういうことだろう。映像作品が「情感」の観点からインタラクティブに反応することが可能であろうか。太さを伴って立体的に反応する画像スクリーンが新たな芸術としてどのような意味を持つのかをテーマとして考えてみる。目で見える、手で触れる、反応がかえってくる、という私たち人間にとつての根源的な楽しみみの行為を芸術のために転化できないだろうか。私たちが、身振り、手振り、あるいははもつと他の行為で、作品と対峙しようとするとき、画像が反応することは、芸術の可能性をより豊かにしてくれるかもしれない。

通常、作品が目の前に見えるのに触れるようにも触れることができないものを、手で直接触れることを考えてみた。

同じく、あくまで映像が投影されているスクリーン画面は平面だと思っているのに、そのスクリーンそのものが突然、作品の高まりに応じて、手前に膨らんだり、後方にへこんだりすることはとてもおもしろいものと思えた。作品にやさしく接すると作品自体が穏やかな呼吸運動の状態にいる。ところが、もし作品にたいして、激しく攻撃的に接すると、それに応じて作品自身の呼吸運動がリズム的に興奮状態に高まる。高まる度合いはまず視覚的にはどのようにしたら良いのだろうか。色彩が穏やかな状態の配色から、激しい興奮状態にいたるまでの色彩変化を、生き物たちの基本的な反応行為に共鳴さ

# 映画芸術・メディア芸術の振興

せて反応する自己色彩の試みから始めた。それが動画像で相互通信可能になると、インタラクティブな画像の反応が直接目の前で確かめられることに連なるからである。



重要なことは、作品に触りたいというアイデアを直接目に見える形にまで高めることである。映像スクリーンにさわりたいという願望だけで芸術としての完成度が高まるだろうか？ さらに映像スクリーンそのものが、生き物のように凹凸の動きを起すことを想定するだけで人は満足できるだろうか？ それを実際に作品の形に表して、具体的にパフォーマンスできるところまでもっていった時、はじめてその作品との対話がはじまる。観客みんなが実際に作品に接してリアルタイムに反応を確認しながら体験できるところまで、作品の形にしなければ、そのおもしろさが実感できない。

やはり、目の前の映像が視覚的に見えるだけでなく、実際に凹凸の膨張、収縮をおこなうとおもしろい。そのような自己増殖的な映像との接触の場の空間を生成する技術が必要であり、それを高度の芸術にまで高めなければならぬ。ジェモーシヨンの考えでは、これまでのグロースモデル映像の成長、進化、遺伝を通して、作品に反応できるようなアイデ

アと技術そして表現力をどのように融合したら、人と作品が相互接触できる空間の場が発生するかを確かめることから始まった。またできる限り、反応のインターフューズは、生き物的なものに近づけていこうと思っている。

これまでの映像作品の常識を覆して、映像が物質化されることで、映像空間と現実空間との境界をブレイクスルーしながら、そこから作品の脈々と発生する情感を物質化することで、もう一つの新たな創造の場をいきいきと呼吸させることこそが「ジェモーシヨン」の考えの始まりなのである。

情報を造形するとはどういうことだろうか。「芸術の情報化」は「教育の情報化」からはじまるものであり、IT化を進める現場の生きた情報教育から、高度に高められたメディア芸術を育成することで、世界に通用する繊細で力強い日本文化の独自の情感の醸造、創出こそが期待されているように思えてならない。

● Cross Road

..... 河谷俊介（俳優）

● コンテンツ利用の

さらなる円滑化に向けて  
～動き出す著作権等管理事業法

【巻頭言】

● 高度情報通信ネットワーク社会に  
対応するための著作権関係施策

..... 岡本薫・著作権課長

【論文】

● 著作権等管理事業法の意義

..... 紋谷暢男

【概要】

● 著作権等管理事業法の意義

【著作権等管理事業法Q&A】

（通巻392号）

文化庁月報 5月号

平成13年5月25日印刷・発行

編集 - 文化庁

〒100-0013 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  
URL: http://www.gyousei.co.jp

印刷所 - ㈱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6,480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）  
©2001 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。

編集後記

仕事の忙しさを口実に最近ではすっかり足が遠のいてしまったが、小生は大の日本映画好きで、学生の時は、独特のかび臭さが今では懐かしくもある某名画座で初老の方々に混じり「黒澤・小津・木下」などの作品をよく鑑賞したものである。彼らの作品に心を踊らされ、感動するとともに、戦後の

復興期や高度成長期に生きた人々の苦勞を知る契機ともなり、これから日本社会の問題を考える延長として、自然と現在の公務の職に就いたものと思っている。このような映画に酔い続けた果ては、好きな映画のご当地巡りまですることとなり、黄色いハンカチがはためく夕張のロケ地や、レトロな郷愁を誘う尾道のあの坂やあの小道など、二次元の映像で感動した場面が三次元の実地で体験できた際の

感動は忘れ難いものとして今でも鮮明に記憶している。映画の舞台は、一人一人の心に桃源郷のように刻まれるなど、その地域のイメージアップにとって絶好の機会である。現在、各地でフィルムコミッション（FCS）の活動が活発化しているのも、このような効果が全国的に認識されつつあるからであらう。文化庁でも、本年度から地域を舞台にした作品に対して製作助成を行うこととしており、映

面の作りやすさや環境づくりに努めているところである。日本各地を舞台にした映画製作がより一層活性化し、私たちの心に刻まれる作品が数多く生まれることを映画ファンの一人として切に願うものである。（郷）

文化庁では、ホームページで、文化庁に関する情報を幅広く提供しています。ご意見、文化庁月報の感想などを、ホームページのご意見欄や文化庁のウェブマスター宛へお寄せください。

（ホームページアドレス）  
http://www.bunka.go.jp/  
（ウェブマスターメールアドレス）  
webmaster@bunka.go.jp