



平成9年度

文化庁メディア芸術祭

授賞作品集

文化庁メディア芸術祭実行委員会

CONTENTS

| | |
|---|----|
| ●平成9年度 文化庁メディア芸術祭 概要 | 3 |
| ●「メディア芸術祭」開催にあたって 文化庁長官 林田英樹 | 4 |
| ●審査講評 筑波大学助教授／メディア芸術祭審査委員長 河口洋一郎 マンガ家／アニメーション・マンガ部門主査 里中満智子 | 5 |
| ●序論～メディア芸術と文化創造 京都造形芸術大学メディア美学研究センター所長 武邑光裕 | 7 |
| ●平成9年度 文化庁メディア芸術祭 授賞作品 | 9 |
| 【デジタルアート・インタラクティブ部門】 | 10 |
| 【デジタルアート・ノンインタラクティブ部門】 | 16 |
| 【アニメーション部門】 | 22 |
| 【マンガ部門】 | 28 |
| ●学生CGコンテスト'97(協賛事業) | 35 |
| 【静止画部門】 | 36 |
| 【アニメーション部門】 | 38 |
| ●メディア芸術祭開催要綱 | 40 |
| ●文化庁メディア芸術祭実行委員会、協賛企業一覧 | 41 |

メディア芸術と 文化創造

京都造形芸術大学
メディア美学研究センター
所長

武邑光裕

新たなメディアの出現が、新しい芸術や文化を生み出していくプロセスを、私たちはビデオ・アートやコンピュータ・アートの成熟を通して振り返ってみることができる。近年、デジタル技術を基盤とする電子メディアの急速な進化と連動する芸術を総称して「メディア・アート」というジャンルが注目を集めている。

インターネットがもたらした地球規模の情報通信網の登場も、メディア・アートの領域に極めて大きな影響を与えているといえる。通信ネットワーク上に展開される芸術とは如何なるものなのか。物理的な芸術作品を生成するプロセスとは異なり、あくまでデジタル情報を基盤とするその世界は、サイバースペースと呼ばれる電子空間において実現されるものである。デジタル・ギャラリーとして設定された電子の場には、これまでの芸術形式では考えられなかった双方向型芸術の可能性を喚起され物理的な環境の制限から開放され、しかもネットワーク上におけるデジタルな美学を実現していくアーティストの実験は、今後のインターネット世界に多彩な可能性を与えていくものと思われる。

完結した芸術であることより、世界中のインターネット・ユーザーの参加や連携によって、増殖と分散を繰り返すような生命的な芸術の在り方さえも考えられている。地球規模で拡大した情報通信ネットワークは、今や私たちの社会や文化に不可欠な生態系でもあるといえる。高度情報化社会とは、いわばデジタル技術を駆使して、非物的な情報価値を生産・流通させる社会

でもあるのだ。たとえば、既存の情報消費財のほとんどはデジタル・データに変換され、その流通もコンピュータ・ネットワーク上で直接配信される。私たちはコンピュータ・ネットワークを媒介としたマルチメディア環境の浸透によって、現実社会の価値観さえも大きく変化させていくだろう。そうした社会変化における芸術の有り様もまた、大きな変化の渦にある。

かつてレオナルド・ダビンチは「芸術家は新技術の開発者であり、応用者である」と述べた。効率を追求し、技術偏重によって拡大した産業社会に、今こそ求められているのは美学であり、次世代のメディアをデザインする芸術家の役割を、真剣に考えていく視点である。日本の伝統芸術や文化に息づいてきた経験的で感性的な美的認識を捉え、これからのマルチメディアやデジタル・ネットワーク社会をデザインする芸術や美学の役割こそ、次世代の芸術創造のみならず、これからの日本文化のグランド・デザインにも重要な契機を与えるものなのである。

人間の歴史において、メディアの生成と発達の過程ほど、人間存在の生命的特徴を裏付けてきたものはない。メディアはその語源として、霊媒や中間を意味する「メディウム(*Geneva* Medium)」から派生した言葉である。古代の霊媒が、死者への追慕の念を断ち切れないうる人間の欲望を代弁してきたように、まさにメディアは不可視な情報を現実の場面に翻訳し、誰もがその知覚上で情報を認識することができるようにするコミュニケーションの過程を統合する概念でもある。

今日、私たちの周囲には、新聞、書籍、雑誌、ラジオ、電話、テレビ、パーソナル・コンピュータなど、それぞれ膨大な「メディア装置」が存在している。メディアはまた、人間の情報交換を支える生産物であり、それは人間の思考や感情をも左右する重要な役割を担っているのだ。単に一方方向性の情報の受け手であった個人は、今や情報の発信や制作者としての環境を手に入れることが可能である。要はいかに現代のメディアが個人の創造性を支援し、さらに個人は、自らのコンテンツ(情報の内容)を磨き、いかに社会や文化に対して貢献しうる発信が可能かを探索することでもある。

21世紀に向かって産出されるニューメディアの数々が、いかに私たちの社会や文化に大きな意味をもたらしていくかを問うことは、ひとえに私たちのメディアへの根源的な欲望を見出すことにあるといえる。

コンピュータやマルチメディア技術の進化は、確かに情報化社会の基幹的な役割を担っている。しかし、その未来像をデザインする真の力は、今日の科学技術と人間社会との間にある密接な関係、あるいはそこに横たわる不均衡や対立までを深く見つめる視点に他ならない。芸術はこれまでの歴史においても、常に科学技術やそれによって生成される産業や社会の様相を、いわば美学によって再デザインし、その共生関係を調整する役割をも担ってきた。

デジタル社会の到来がもたらす様々な可能性と未来を、芸術と美学という最も人間の根源的で、等身大の宇宙から見つめていく役割こそ、新時代の文化創造なのである。