

アート部門から メディア芸術祭へのメッセージ

石田 尚志 + 植松 由佳 + 中ザワ ヒデキ

「メディア芸術」と「メディアアート」の
あいだで

植松由佳——文化庁メディア芸術祭は今年度が第19回で、すなわち来年度は20回めを数える節目の年となります。また審査委員の任期は3年で、私は今回でその最終年を迎えるました。そこで引き継ぎの意味も込めて、初めて審査委員をされた、ともに美術家である中ザワヒデキさんと石田尚志さんをお迎えし、今年の応募作品の概話をしながら、そこから見えてくるメディア芸術祭の置かれた現状と課題などについて、率直にお話しきれると考えております。

まずは今年のアート部門の印象についてなので、昨年同様中心的な動向が見えにくかったと感じました。そのひとつ的原因は、文化庁の定義する「メディア芸術 (Media Arts)」と、海外から入ってきた「メディアアート (media art)」とのあいだにある不均衡にあるのではないかと考えているのです。「メディア芸術」とはなにかというところを考え、同時に「メディアアート」について考えることは、メディア芸術祭アート部門の審査をするうえでは避けでは通れない大きな問題としてあります。この作品集に掲載されている審査講評において、お二人は「メディアアート」とはなにかといふ点について言及され、中ザワさんはさらにメディア芸術祭への提言もなされていますね。

中ザワ——文化庁メディア芸術祭の印象については、これまで新しく「未美術」とも言える存在だったデジタルアートを「芸術以外のもの」と一括りにすることによって、庇護の対象としたのです。現在のクール・ジャパンにつながるような産業界の思惑だけでなく、大文字の芸術を批判するボストモダンの考えにも合った90年代的な発想でした。ところが私の感覚では、デジタルアートは2005年くらいから「未美術」などではなくなり、現代美術の一翼として普通に大文字の芸術に組み込まれています。もはや大文字の芸術に対する批判ではありません。その意味で、90年代的な弊組みはもはや無効と考えます。具体的には、アート部門の募集要項にある「デジタル技術を用いて作られた」という文言に違和感を覚えるのです。この一文はすなわちデジタル技術を使っていない絵画や彫刻といった大文字の「美術」の排除を意味していると言えます。

中ザワ——「メディアアート」と「メディアアート」の不均衡を解消する策は2つ考えられます。ひとつは間口を広げ、大文字の「美術」の全体を受け入れること。特にアート部門が映像と映画を受け入れるのだとしたら、デジタルの使用不使用にかからず美術全般も受け入れない整合性がとれないのでしょう。つまり「芸術祭」はお祭りで、多様な表現をすべて受け入れていくとする方向性ですね。これに対してもうひとつはあえて間口を狭め、アート部門では「メディアアート」とはなにかをめぐる作品のみを募集対象としてしほり込むこと。そのためにはメディア芸術祭行政に登場した背景に、こうした流れがあつたと思います。どういうことかと言うと、美術や音楽のあるのですが、審査委員としてメディア芸術祭

樂といった西洋世界が築き上げてきた「芸術」、いわゆる大文字の「芸術」に対する、日本が得意とするマンガやアニメーションは西洋世界では「芸術」とはみなさないものとしており、これらに加えて当時はまだ新しく「未美術」とも言える存在だったデジタルアートを「芸術以外のもの」と一括りにすることによって、庇護の対象としたのです。現在のクール・ジャパンにつながるような産業界の思惑だけではなく、大文字の芸術を批判するボストモダンの考えにも合った90年代的な発想でした。ところが私の感覚では、デジタルアートは2005年くらいから「未美術」などではなくなり、現代美術の一翼として普通に大文字の芸術に組み込まれています。もはや大文字の芸術に対する批判ではありません。その意味で、90年代的な弊組みはもはや無効と考えます。具体的には、アート部門の募集要項にある「デジタル技術を用いて作られた」という文言に違和感を覚えるのです。この一文はすなわちデジタル技術を使っていない絵画や彫刻といった大文字の「美術」の排除を意味していると言えます。

石田尚志——第1回メディア芸術祭のデジタルアート（インタラクティブ）部門大賞受賞作である近森基さんの『KAGE』のことをよく覚えています。手に触れたものがイメージとして展開するインタラクティブな作品で、人とテクノロジーとの関係性が開拓されていておもしろい作品だと感じました。ですが同時に、自分自身がつくるものとは違う傾向の作品だとも考えていました。また、このときはアニメーション部門では『もののけ姫』が大賞を受賞し、メディア芸術祭の大好きな印象でした。大文字の「美術」が扱わないデジタルアート作品とアニメーション作品が併置され、従来の芸術祭とは異なる方向性をもつていることが当初から明確でした。僕の場合はその状態を理解することに時間かかりました。自分も受賞し審査委員を務めた「マルチメディアグランプリ」（2001年よりデジタルコンテンツグランプリ）も、やはりエンターテインメントとアートを並べてデジタル界隈の振興を図るものでした。「メディア芸術」の語が文化行政に登場した背景に、こうした流れがあつたと思います。

石田 尚志 + 植松 由佳 + 中ザワ ヒデキ

植松——今のご意見に対して、19年の歴史を踏まえるならば、私は後者のほうがよいと考えています。無論、ビデオアート史や応募されている映像作品の多くを顧みれば、メディアアートに含むことを否定するものではありません。しかし一方で、映像作品の変質ということを考えれば、時代によつてメディアは変容していくことがあります。実際、第7回（2004）には、それで「インタラクティブ」と「ノンインタラクティブ」の2部門に分かれていたデジタルアート部門が、アート部門とエンターテインメント部門として再編され現在の形式になりました。変化は可能であることを示しています。

石田尚志——第1回メディア芸術祭のデジタルアート（インタラクティブ）部門大賞受賞作である近森基さんの『KAGE』のことをよく覚えています。手に触れたものがイメージとして展開するインタラクティブな作品で、人とテクノロジーとの関係性が開拓されていておもしろい作品だと感じました。ですが同時に、自分自身がつくるものとは違う傾向の作品だとも考えていました。また、このときはアニメーション部門では『もののけ姫』が大賞を受賞し、メディア芸術祭の大好きな印象でした。大文字の「美術」が扱わないデジタルアート作品とアニメーション作品が併置され、従来の芸術祭とは異なる方向性をもつていることが当初から明確でした。僕の場合はその状態を理解することに時間かかりました。自分も受賞し審査委員を務めた「マルチメディアグランプリ」（2001年よりデジタルコンテンツグランプリ）も、やはりエンターテインメントとアートを並べてデジタル界隈の振興を図るものでした。「メディア芸術」の語が文化行政に登場した背景に、こうした流れがあつたと思います。

石田 尚志 + 植松 由佳 + 中ザワ ヒデキ

植松——今のご意見に対して、19年の歴史を踏まえるならば、私は後者のほうがよいと考えています。無論、ビデオアート史や応募されている映像作品の多くを顧みれば、メディアアートに含むことを否定するものではありません。しかし一方で、映像作品の変質ということを考えれば、時代によつてメディアは変容していくことがあります。実際、第7回（2004）には、それで「インタラクティブ」と「ノンインタラクティブ」の2部門に分かれていたデジタルアート部門が、アート部門とエンターテインメント部門として再編され現在の形式になりました。変化は可能であることを示しています。

石田尚志——第1回メディア芸術祭のデジタルアート（インタラクティブ）部門大賞受賞作である近森基さんの『KAGE』のことをよく覚えています。手に触れたものがイメージとして展開するインタラクティブな作品で、人とテクノロジーとの関係性が開拓されていておもしろい作品だと感じました。ですが同時に、自分自身がつくるものとは違う傾向の作品だとも考えていました。また、このときはアニメーション部門では『もののけ姫』が大賞を受賞し、メディア芸術祭の大好きな印象でした。大文字の「美術」が扱わないデジタルアート作品とアニメーション作品が併置され、従来の芸術祭とは異なる方向性をもつていることが当初から明確でした。僕の場合はその状態を理解することに時間かかりました。自分も受賞し審査委員を務めた「マルチメディアグランプリ」（2001年よりデジタルコンテンツグランプリ）も、やはりエンターテインメントとアートを並べてデジタル界隈の振興を図るものでした。「メディア芸術」の語が文化行政に登場した背景に、こうした流れがあつたと思います。

と、自分と同じように、絵を描くことを時間のなかでどう展開するかという思考に基づいてつくりれている作品が、「はたしてあるのだろか」という好奇心もありました。もうひとりの自分に出会えないのでないかという期待です。結果としては会えなかったのですが、会えないはずはないと思うのです。もし会えないのだとすると、第1回で感じた直感的な印象のとおり、メディア芸術祭という枠組みのなかに自分は入らないのだろうと思います。

50. Shades of Grey ——アート部門からのメッセージ

石田——しかしながら、たくさんの作品のなかから選んだ受賞作品によって「メディアアートとはなにか」という問題が立ち現われたことはとても貴重なことです。今回の大賞作品『50 · Shades of Grey』(CHUNG Waiching Bryan, p.018)は、まさにメディアとはなにかを問う作品でした。ですが、作品そのものの表現レベルは特段デジタル的ではありません。

中ザワ——みなさんアート部門の大賞作品のメディアアートが紙だったので驚かれていましたね（笑）。今後のメディア芸術祭アート部門を位置づける意味でも重要な作品だと思います。

植松——私もそう思います。今年の大賞作品が『50 · Shades of Grey』に決まったことは、われわれ審査委員が今後期待する展望についてのメッセージになったと思います。

石田——そうですね。大賞作品は、メディアテクノロジーを直接的に表現の中心に据えるのではなく、作品を通じてそのあり方を浮かび上がらせよう、メディアテクノロジーの変遷にまつわる考え方を提示した作品でした。

ひるがえって映像作品については、大文字の「美術」を排除するのではなく、またデジタル技術を使ったかどがでではなく、「メディアとはなにか」という問いを浮かび上がらせる映像作品が選ばれなくてはならないと考えていました。その結果として、「見る」とはどういうことか、あるいは「道具」とはなにかといったことに思考をめぐらし上げると、応募者数の増加を評価とみなす考えは、必ずしもつねに正しくないと思います。「祭りだから何でもあり」を探らざるに「理念を掲げて先鋭化」を探るのであれば、応募者数の減少をむしろ良しとする覚悟が必要です。

植松——一方、アート部門が映像と映画をどのように扱うかという先ほどの中ザワさんのお話は、現状のアート部門の様の広さが前提になつていると捉えることも可能です。そういう意味で、作家が新しい表現方法を獲得した場合には、メディア芸術祭は応募しやすいのかもしれません。しかし最近、日本においてメディアアートを包括した「メディア芸術」を標榜し、アニメーションやマンガのみを扱っているにもかかわらず、いわゆる一般的な美術の文脈における「メディアアート」を排除していくような動向も生まれています。しかし、しばらくして、こうした映画祭が「実験映画」や「アニメーション」といったそれ

「見せ物」であるというコメントを出され、大文字の芸術に対するアンチの意気込みを感じました。アート部門以外の3部門が大文字の「芸術」に対するアンチの役割を担うというのはむしろないことだと思います。

るでしょう。メディア芸術祭においては、大文字の「美術」を排除するのではなく、またデジタル技術を使つたかどがでなく、メディアの現在を問う理念によつてつくられた作品を評価する。そのような考えに基ついて応募作品を絞つていくほうがよいと思います。ここでもうひとつ申し上げると、応募者数の増加を評価とみなす考えは、必ずしもつねに正しくないと思います。「祭りだから何でもあり」を探らざるに「理念を掲げて先鋭化」を探るのであれば、例えば今年度の審査委員会推薦作品『沖縄戦デジタルアーカイブ～戦世からぬ伝言～』(渡邊英徳／與那覇里子／渡邊康志、p.046)のような「データベースもの」を受け入れられる場は、現在、メディア芸術祭しかないだろうと思います。「メディアアートとはなにか」を問うという理念を設けた場合には、こうした表現の行き場は映像や映画をつくるようになり、必然的に実験映画祭やアニメーションの映画祭に参加するようになります。形式を跨いでいく楽しさがあり、映像を通して絵画における問題と逆に向き合うことができました。しかし、しばらくして、こうした映画祭が「実験映画」や「アニメーション」といったそれ

のようにも扱うかといいう先ほどの中ザワさんのお話では、作家が新しい表現方法を獲得した場合に、メディア芸術祭は応募しやすいのかもしれません。しかし最近、日本においてメディアアートを包括した「メディア芸術」を標榜し、アニメーションやマンガのみを扱っているにもかかわらず、いわゆる一般的な美術の文脈における「メディアアート」を排除していくような動向も生まれています。しかし、しばらくして、こうした映画祭が「見せ物」であるというコメントを出され、大文字の芸術に対するアンチの意気込みを感じました。アート部門以外の3部門が大文字の「芸術」に対するアンチの役割を担うというのはむしろないことだと思います。

植松——メディア芸術祭においては、応募者が部門や部門内での区分を選んでいることの意味も大きいですね。先日各部門の受賞作品が決定した後に、アニメーション部門の審査委員主査である小出正志さんとお話をしました。大賞を受賞した『Rhizome』(Boris LABBÉ, p.118)などはアート部門で大賞を受賞してもおかしくない作品とのことでした。受賞作品が決定するまではほかの部門にどのような作品が決定するのかがわかりませんし、作品が応募されていたのかがわかりませんし、

各部門の応募状況に関して意見交換する機会がないので、そういう場があるといいのではないかとおしゃっていましたね。

中ザワ——そういう作品はほかの部門と部門のあいだもあるでしょうね。アート以外の部門の審査委員と連携して募集要項を変えていかなければならぬと思います。

植松——たしかにそうですね。応募数はどの部門も年々増加傾向にあると聞いています。デジタル技術を用いているという条件だけで作品を募集した結果、応募された作品群から文脈を見出しことが困難なくらいに多様な作品が集まり、作品の質も玉石混淆状態が進んでいます。特に映像作品においてはその傾向が顕著なので、私も次回の第20回を前に、応募可能な作品の条件や区分などを見直す機会をつくるといいたいと思うと考えます。

石田——映像作品だけを独立した部門として立ち上げることも視野に入れるべきタイミングに、われわれは来ているのではないでしょうか。

中ザワ——部門や区分は外側から枠組みを規定するものですが、もやは外部を規定してもコントロールしきれないでしょう。ではどうするかといふと——先ほど気持ちのうえではさまざまな作品を掬い上げたいと言いましたが——、理念を規定していく。「こういう技法や条件でつくられたものです」と外側から枠組みを示すのではなく、メディアアートなら「メディアアート原理主義」の作品であるという内発性を応募の条件にする(笑)。この理念を前提としたうえでの応募作品であれば、見た目がたとえ抽象形画や娛樂映画であっても、作者がその理念でつくっている限

審査対象として受け入れればよいのです。部門や区分などではなく、理念で縛ることによって、審査における合理性も担保できると考えます。

植松——外部を規定してもコントロールしきれない。そのとおりだと思います。ですから次回はこうした状況から次のフェイズに移行するべく、原理主義的に線引きを行なう。そのほうがメディアアートの展開を大きく望めると、私は考えています。ほかの部門の審査委員の方々ともぜひひ議論したいテーマです。

むき出しなった表現、エンターテインメントの変節

飯田 和敏

ゲーム作家／立命館大学映像学部教授



プロフィール

1968年、東京都生まれ。95年、『アクアノートの休日』(PlayStation)でディレクターデビュー。以降、『太陽のしづぼ』(PlayStation)、『巨人のドシン』(Nintend64DD)、『ディシプリ＊帝国の誕生』(WiiWare)、『エヴァンゲリヲン新劇場版－サウンドインパクト－』(PSP)、『LINE イージーダイバー』(LINE GAME)などを発表。既存のビデオゲームの概念にとらわれない斬新な作風で知られる。2011年には平成23年度「第15回」文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門優秀賞受賞作品である日本科学未来館の常設展示「アナグラのうた—消えた博士と残された装置」の演出を担当。ほかに書籍、雑誌などの媒体における執筆活動も行なっている。

「オモテに出ろっ！」と私たちを路上に誘ったのは、昨年の大賞作品『Ingress』だった。戦後70年という重大な節目を迎えた2015年。人々の表現は「オモテに現われ」ていた。それは作品の形態をとらない直接行動、むきだしの「表現」である。夏から秋にかけ国際会議事堂前に集まつた多くの群衆。そのエネルギーを無視することはできない。「情報共有」「オープンプロジェクト」「ビッグデータ」、こうしたトピックがここ数年のエンターテインメント部門の主テーマだった。結果的にテクノロジーと人々の共生ビジョンを肯定的に描く作品を評価してきたのだが、こうしたむきだしの表現の存在を闇に感じながらの選考は、エンターテインメントの本質的な価値や可能性を幾度となく問い合わせ、精神的にキツい作業だった。おそらくそれはエンターテインメント部門だけではなく、すべての部門の審査プロセスで起きていたのだと、受賞作品一覧を見ながら思う。文化庁メディア芸術祭の審査は部門ごとに独立していく、最終的な発表まで受賞者は伏せられている。そのため部門を超えた干渉は不可能だが、それぞれの審査委員が心の中に設定したであろういくつかの問題設定において、作品を通して呼応や接続がされている。今回のメディア芸術祭は、2015年という特別な年に起きたある変動を、タテヨコナナメから読み解くことができるカタログになっているのではないかだろうか。

エンターテインメント部門大賞『正しい数の考え方』の岸野雄一は、うるさいやめろと言われても、けしてオカネにならなくて、天気が雨でも晴れでも、いつも路上に近い場所で「オッペケペー、オッペケペー」と陽気に歌い続けているだろう。岸野は数十年間にわたりそしした活動を実践してきました。満を持してのオモテへの出現である。「正しい」に到達するためには、この愚直さが必要なのだと思う。まったくの誤解ではない。観客すぐな情熱は、周囲の人々を自然に巻き込んでいく。観客はいつのまにか一緒に数を数えるだろう。同調を強いるのではなく共感の力で。それは正しい。大賞発表の記者会見の壇上、岸野が謝辞を述べた後、私も「ありがとうございました……す」と言っていた。ここは受賞者を祝い、次の場面へ展開する段取りだった。不肖のハブニングではあったが、この作品と作者がもつてている力をあらためて感じ入る場面だった。『Solar Pink Pong』のステージもオモテだ。