

メディア芸術 ニュースレター

NewsLetter/Vol.2
発行:メディア芸術総合情報事務局
監修:文化庁
お問合せ:info@mediag.jp
発行日:2012年1月18日
<http://mediag.jp>

2

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートを
伝えるニュースレター

クリエイターが自由に
活動できる場を提供する

MITメディアラボ所長

伊藤穰一 インタビュー

研究最前線①メディアアート分野
2011年度メディア芸術情報拠点・
コンソーシアム構築事業
活動レポート—「オーラルヒストリー」



クリエイターが自由に活動できる場を提供する

2011年よりMITメディアラボ所長に就任し、国際的なベンチャーキャピタリストとしても活躍する伊藤穰一氏に、世界的視野から、日本のメディア芸術(マンガ、アニメ、ゲーム、メディアアート)をめぐる現状やアーカイブの将来像を伺った。

Q 「メディア芸術」をどう捉えている？

A 英語の「アート」には、「Art」と「art」という2つのカテゴリーがあります。前者はいわばファインアート＝純粋芸術と呼ばれるもので、後者はもう少し広い意味のアートです。この後者のアートは、メディアとのつながりが非常に大きく、メディアの進化に関わる技術や創造力とも密接に関わっています。

例えば、新しいエンジニアが新しいメディアを開発する。そして、アーティストはその新しいメディアを用いて、エンジニアの想像を超えるような表現をすることで、メディアの本質や社会的な影響を問うわけです。

ですから、音声の技術にせよ、CGの技術にせよ、メディアのテクノロジーは、それを用いるアーティストとの出会いによって、クリエイティブなものへと進化する可能性を秘めています。だから大学などでの教育も含めて、技術者とアーティストをうまくコラボレーションさせて、社会に対する表現活動を実践することには大きな意義があると思っています。

つまり、世の中の表現の道具として使えるものはすべてメディアです。そして、それぞれのメディアのなかにアートがある。だから、ゲームやマンガ、アニメもメディア芸術と呼ばれるわけでしょう。すると、

メディアを道具として使うアートには、ある種のエンタテインメント的な要素が、放っておいても生まれてくる。

私がいま大事だと思っているのは、アニメやゲームの周辺でどのようなコミュニティが生まれ、そこからユーザー・ジェネレート・コンテンツ(ユーザー自らが作りだすコンテンツ。例えばブログやソーシャルネットワーキングサービス等)が生まれてくるかということなんです。

例えば、「初音ミク」は音階や歌詞を入力して歌声を合成するソフトです。発売元の会社が、非営利の2次創作に制限をかけたことで、大きな盛り上がりを見せている。そうした社会的な影響までを含めて考えていくことが、現在のメディア芸術にとって重要な課題になっているのではないかと思います。



Q 最近のユニークな活動例は？

A 全国各地で福島第一原子力発電所の事故の放射線データを独自に測定し、オンラインで公開・共有していく「Safecast」というプロジェクトを続けています。このプロジェクトは、アメリカの資金募集サイト「kickstarter」で費用を募ってボランティアが運営してい



世界中の放射線データを共有するプロジェクト「Safecast」のサイト <http://blog.safecast.org/ja>

ます。活動の大きな特徴として、このプロジェクトで計測したデータは、誰でも使えるように著作権フリーの状態で開催している。

データはさまざまに活用されていて、もちろん放射線データの観測という点で重要なことは言うまでもないけれど、例えばこのデータを使ってアートや彫刻を作っている人もいます。それができるのも、ガイガーカウンターのデザインからハードウェアまで、すべてパブリックドメイン(著作権が無い状態)にしているからです。

インターネットが標準化されたことで、ネット上のサービスが安価で提供され、さまざまなイノベーションが生まれやすくなった。その意味では、これからのイノベーションを生む下地は、コミュニケーションのプラットフォームとして機能していることが重要です。「クリエイティブ・コモンズ」(著作権者の権利を守りつつ、著作物の再利用を円滑化するシステム)に象徴されるように、いろいろな摩擦を減らして、相互につながりやすくすることで、新しいクリエイティビティが発揮しやすくなる。そういった動きはまだ始まったばかりですが、これからどんどん拡大していくでしょう。



Q アーカイブのあり方は？

A いまだにブログというのは、アーカイブの重要な手段だと思っています。



2010年に新たに落成した、横文彦氏の設計によるMITメディアラボ新館

©Andy Ryan

アカルイミライ——メディアアートの国際的研究動向について

馬定延 (東京藝術大学大学院映像研究科 研究助手)

「アートの未来がこれより明るく見えたことはない」と、著書『Art of the Digital Age』(Thames & Hudson Ltd, 2006)を結んだアーティストのブルス・ワンズは、2008年、ISEA (Inter-Society for the Electronic Arts) においても、現代アートの文脈の中にメディアアートが包容されていくだろうと、楽観的な論調で展望を述べた。

電子メディアが、アーティスト一般の表現素材の一部となっていくに従って、メディアアートを取り囲む状況も変化してきた。『Rethinking Curating: Art after New Media』(The MIT Press, 2010)が「かつてはニューメディアと呼ばれたアート」による展示と企画に及ぼした影響を紹介したこと、『Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts』(Intellect Ltd, 2011)がメディアアーティストの果たしてきた役割を、テクノロジーの最前線に積極的に関与してきた新しい「文脈」の提供者と規定していることもこのような変化を反映している。

2000年代に入り、初期のコンピュータアートの研究が活発に行われるようになったが、現在の観衆の視覚に当時の作品が魅力的とはいえない現実を指して、「精神は極めて革命的であるが、結果は退屈である」と自身がそのパイオニアであるフリーダー・ナーケは指摘した。しかし、だからこそ、過去の実践にみられる精神の「革命」を、今日的批評性の中で歴史化していくことがメディアアート研究の使命になるのではないか。

『MEDIAARTHISTORIES』(2007)、『Imagery in the 21st Century』(2011)などのThe MIT Pressの書籍や、メディアアートと科学技術の歴史に関する国際学会 (International Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology)、さらにアーカイブ、データベース構築のための世界的協働を求める活動で知られる研究者のオリヴァー・グラウは、現代アートとメディアアートとの関係に関する筆者の問いに、「メディアアートこそがまことの意味での現代アートだ」と答えた。

現代アートとしてのメディアアートの未来は明るいだろうか。そう信じたいと、筆者は自分に密かに言い聞かせてみる。

*本稿で紹介した書籍は、いずれも未邦訳。

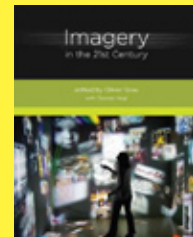
メディアアートの研究書



グラハム・クック
『Rethinking Curating: Art after New Media』
(The MIT Press, 2010)



ラヴジョイ、ポール、ヴェスナ
『Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts』
(Intellect Ltd, 2011)



グラウ
『Imagery in the 21st Century』
(The MIT Press, 2011)

2011年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業 活動レポート——「オーラルヒストリー」

オーラルヒストリーとは、学問的見地による聞き書きです。コンソーシアム事業では、本年度試験的にアニメとゲームの2分野でオーラルヒストリーを進めています。両分野とも関係者によるチームを組み、インタビュー対象者の人選やインタビュー項目などについて、検討しています。

オーラルヒストリーの主な目的は2つ、①対象領域の調査研究を行う上で必要な作品制作の周辺環境や背景事情、即ち制作過程や制作当時の制作者を取りまく人的状況などの収集。②オーラルヒストリーの準備・実施・取りまとめを通じた研究者・アーキビストの育成または育成につながる知見の獲得です。これらは、1970年代以降、日本映画が歩んできた道でもあり、この記録は後の調査研究において大変貴重な資料となります。



「タッチ」や「銀河鉄道の夜」を手がけた杉井ギサブロー氏のインタビュー風景