

令和2年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業
連携基盤整備推進事業 連携基盤強化事業

メディアアート作品活動の
集約的調査とデータ連携事業
実施報告書

特定非営利活動法人 Community Design Council

令和3年2月

目次

第1章 事業概要	3
1.1 目的.....	3
1.2 実施内容	3
1.3 実施体制	4
1.4 実施スケジュール	4
第2章 成果・課題・評価	6
2.1 実施結果・事実.....	6
2.1.1 メディア芸術祭調査	6
2.1.2 メディア芸術データベース・メディアアート分野項目精査	7
2.1.3 メディアアート事業サーベイ	9
2.1.4 メディアアート関連重要資料保存テスト.....	14
2.1.5 データベース登録情報の最適化.....	16
2.2 成果、結果からの考察と課題、評価	16
第3章 実施内容	18
3.1 事業企画オンラインミーティング	18
3.2 メディア芸術祭調査.....	18
3.2.1 オンラインミーティング	18
3.2.2 作家、関係者ヒアリング調査	20
3.2.2.1 作家ヒアリング調査 1.....	20
3.2.2.2 作家ヒアリング調査 2.....	23
3.2.2.3 作家ヒアリング調査 3.....	24
3.2.2.4 作家ヒアリング調査 4.....	24

目次

3.2.2.5	作家ヒアリング調査 5.....	25
3.2.2.6	作家ヒアリング調査 6.....	26
3.2.2.7	作家ヒアリング調査 7.....	26
3.2.2.8	関係者ヒアリング調査 8.....	26
3.2.2.9	作家ヒアリング調査 9.....	27
3.2.2.10	関係者ヒアリング調査 10.....	27
3.2.3	作家アンケート調査	27
3.3	メディア芸術データベース・メディアアート分野項目精査.....	28
3.3.1	展示エンジニアヒアリング調査.....	28
3.4	メディアアート事業サーベイ	29
3.4.1	オンラインミーティング	29
3.4.2	有識者ヒアリング調査 1.....	31
3.4.3	有識者ヒアリング調査 2.....	31
3.4.4	メディアアート関連重要資料保存テスト.....	32
3.4.5	メディアアート史年表 Web 版	38
3.5	データベース登録情報の最適化.....	40
付録	42
1	メディア芸術祭受賞作品データ（ヒアリングによる作成）	42
2	メディア芸術祭受賞作品データ（アンケートによる作成）	46
3	メディア芸術データベース統制語彙案.....	50
4	最適化されたメディア芸術データベース用データ	52

第1章 事業概要

1.1 目的

令和元年度のメディアアート分野事業において、メディアアート分野の過去事業の成果や有識者の知見からメディアアート史を作成し、メディア芸術祭での受賞作品等についてもリストアップを行い情報として掲載した。

しかし、これまで上記のメディア芸術祭でのアート分野における受賞作品は、その作品の傾向や保管状況について、特にリサーチをこななかった。

今後、文化的活動保全の一環として、メディア芸術祭での作品についても、アーカイブや再展示を前提とした活動を行っていく必要があるだろう。

また、それらの周辺活動も含めた作品情報についても整理を行い、データベースへの反映、既存データのクリーニング、メンテナンスを行っていくことで、メディアアート分野のデータ充実化を図っていく。

1.2 実施内容

上記目的実現のため、主に3つの事業を実施する。

1, メディア芸術祭作品調査

メディア芸術祭のアート部門受賞作品の各アーティストへの作品状況調査をアンケートや直接取材等で行う。調査項目はメディア芸術データベース項目を基本とし、ヒアリングや作家本人へのアンケートによりこれまで作成されていない充実したデータの作成を行う。

今年度はヒアリング、アンケート併せて100作品程度のデータ作成を行う。

この調査に伴い、メディア芸術データベース・メディアアート分野の項目として定められていながら現状ではデータがない項目の定義、統制語彙などが曖昧なものについての精査、策定を行う。

2, メディアアート事業サーベイ

これまでの連携事業では、申請された対象となる活動をメインに調査してきたが、令和元年度に作成したメディアアート史のインフォグラフィックによって、新たにアクティビティを調査すべき活動や、アーティスト、作品も明快になった。本年度は電子音楽、教育・学会関連などメディアアート史のサンプルを示す上で足りていない部分に関して、有識者へのヒアリングなどを含めて拡充を行う。

また過去の文化庁メディア芸術連携促進事業やメディア芸術アーカイブ推進支援事業において、所在などが明らかになっているものの、劣化や散出などの危険があると考えられる重要資料についてアーカイブ保存に関するテストを行う。

3, データベース登録情報の最適化

第1章 事業概要

既にまとめられたメディア芸術データベースは、過去の作品を対象としたデータカテゴリー分類となっており、現在そして未来においても効率的にデータを更新していけるような整理が必要である。そのための既存データのクリーニング、メンテナンス等を行う。また、これまで事業内で作成されたメディア芸術データベース未登録のデータについても、登録へ向けたデータ編集作業を行う。

1.3 実施体制

コーディネータ

関口 敦仁（愛知県立芸術大学 教授）

事業運営ディレクター

野間 穰（コミュニティデザイン協議会 代表）

メディア芸術祭調査

データベース・メディアアート分野項目精査

明貫 紘子（愛知県立芸術大学 非常勤研究員）

小林 桂子（日本工業大学先進工学部情報メディア工学科 准教授）

メディアアート事業サーベイ

メディアアート関連重要資料保存テスト

明貫 紘子（愛知県立芸術大学 非常勤研究員）

阪本 裕文（稚内北星学園大学 情報メディア学部 教授）

安藤 英由樹（大阪芸術大学大学院情報科学研究科 准教授）

データベース登録情報の最適化

関口 敦仁（愛知県立芸術大学 教授）

野間 穰（コミュニティデザイン協議会 代表）

1.4 実施スケジュール

メディア芸術祭調査

令和2年5月～令和2年12月：調査準備（企画、項目精査、データ入力フォーム作成など）

令和2年10月～令和3年1月：作家ヒアリング調査

令和2年12月～令和3年1月：作家アンケート調査

令和3年1月：収集データまとめ

データベース・メディアアート分野項目精査

令和2年6月～令和2年11月：項目精査作業

第1章 事業概要

令和2年8月：有識者ヒアリング

メディアアート事業サーベイ

令和2年5月～令和3年1月：調査（企画、新規情報収集など）

令和2年9月～令和2年10月：有識者ヒアリング

令和2年10月～令和3年2月：メディアアート史ウェブ版制作

メディアアート関連重要資料保存テスト

令和2年9月～令和3年1月：実資料保存テスト

データベース登録情報の最適化

令和2年9月～令和2年12月：現メディア芸術データベースデータの調査、クレンジング

令和2年11月～令和3年2月：ICCデータ作成、YCAMデータ試作

第2章 成果・課題・評価

2.1 実施結果・事実

2.1.1 メディア芸術祭調査

メディア芸術データベース・メディアアート分野では、メディア芸術祭受賞作品展や地方展などで展示された作品情報が掲載されているが、現在検索できる情報は作品名、作家名、受賞情報であり、メディア芸術データベースの他分野のような作品研究につながる情報を閲覧できない。この調査では、メディア芸術祭アート部門※の受賞作品・審査委員会推薦作品のうち、メディア芸術祭受賞作品展で展示された作品について、メディア芸術データベースで収集し提供すべき情報を検討し、現在使用しているメディア芸術データベースの項目に沿った収集項目の案を作成し、作品形態の異なる複数の作家に対してヒアリングを行った。ヒアリングの結果を基に、オンライン回答フォームを作成し、該当する作家に対してメールで入力を依頼した。

ヒアリングの初期の段階では、項目の内容が分かりにくい、同じ内容があるなどの指摘があったが、内容の精査とともに順番を変えるなどの修正を重ね、分かりやすいフォームを実装した。実際にメールで依頼した際には、入力に関する質問は1件のみであった。

今回の調査結果で得られた情報からは、個別の作品研究よりも作品の形態やキーワード、使用したハードウェアやソフトウェア、作品で使用した技法の傾向を把握する研究へつなげることができると考えられる。メディアアートは同時代性が高く、メディアアート作品の定義や形態が変化していくことが特徴的なので、これらの作品の特徴に関する変遷などは重要な研究テーマである。一方、同じ作品（あるいは同じシリーズ）で展示履歴や受賞歴が多い作品に関しては、展示毎に質問フォームに回答してもらうことによって個別の作品研究につながるため、重要な受賞作品については、メディア芸術祭以外の展示についても情報を集めることによって、作品の評価とデータベースの価値が高まることが期待できる。さらに、今回の調査では、過去の受賞作品が美術館にコレクションされ始め、再評価が進み始めていることが分かった。そのことから、今後、「メディア芸術データベース・メディアアート分野」の充実が急務である。

（課題）メディア芸術データベースでは「展示」を基準とし、展示の機会ごとに作品情報を管理している。この調査で対象とした、メディア芸術祭受賞作品展で展示された作品や、メディア芸術祭地方展で展示された作品は、文化庁の委託事業のため、事業の仕様に、テックライダー（展示に使用する機材や配線図などをまとめたもの）の提出を含めることができれば、事後に作家に向けた情報収集をしなくてもデータベースの拡充を期待できる。文化庁メディア芸術祭では、過去の展示情報やカタログに掲載される情報をまとめて公開しているウェブサイト（archive.j-mediaarts.jp）がある。今回の調査の回答の際に、20件の回答において、このサイト上のデータが利用されており、展示情報のウェブサイトが活用されていることが分かる。

第2章 成果・課題・評価

※第1回～6回までは「デジタルアート（インタラクティブ）」「デジタルアート（ノンインタラクティブ）」部門

2.1.2 メディア芸術データベース・メディアアート分野項目精査

メディア芸術データベース・メディアアート分野のメタデータ定義をベースにして、作家本人に聞くべき項目を抽出してヒアリングフォームを作成した。調査前に調査員である小林桂子氏と明貫紘子氏が試入力したフォームを使って、作家と対面調査を行ってフィードバックを得ながら、重要かつ情報入力が困難ではない項目に絞り込んだ。また、記入ルールが定まっていないものについては暫定的にルールを決めた。

1) 作品名、展示、作者について

- ・作家名の具体的な表記方法が決められていなかったため、姓と名には全角スペースを空ける、ユニット名（プラプラックス、児玉幸子+竹野美奈子など）はそのまま記述する、といったルールを決めた。人名や組織名については、作家 ID で管理するなどオーソリティ・レコードが整備されることが望ましい。

- ・作品シリーズ及びタイトルの「ヨミ」に関して、ローマ字による読みを削除し、読み方はカタカナのみとした。

- ・作品の「発表開始日」と「終了日」については、データベースに登録する作品は、催事ごとに登録する（*例えば、同じ作品であっても違う場所で展示された場合は個別に入力する。）ということ踏まえて、当該催事のタイトル、発表場所とその会期として集約させた。

- ・当該作品の展示歴と受賞歴は、今後の調査の参考にするために別リストでまとめることにした。

2) 作品について（作品形態、キーワード）

- ・作品形態及びキーワードは統制語彙が望ましいため、既存のデータベースで使われている用語やアーティストとの対面調査で得たフィードバックを基に作成した。「作品形態」とは、作品を発表又は流通させる場合に用いられる手法や形式を示す統制語彙を作成した。一方で、「作品に関連するキーワード」では、アートジャンルやコンセプトに関係する用語の統制語彙を作成した。

3) 作品について（サイズ）

- ・作品の尺については、映像作品など長さが固定の場合はその時間を記入、体験型の作品は作家が想定する体験時間とし、作品の特質に合わせて記入できるようにした。

第2章 成果・課題・評価

- ・作品サイズについては、映像作品やポーンデジタル作品の場合は解像度を記入できるようにした。

4) 作品について（機材等テクニカル）

- ・「ハードウェアメーカー名」は、余り重要ではないと判断して項目から削除した。

- ・ハードウェア機種名は最低限の情報にとどめ、むしろ作品に必要な台数を記入できるようにした。もし、特筆すべきスペックなどがあれば、「テクニカルやバージョンに関する特記事項」に記入してもらうこととした。

- ・「ハードウェア OS」については、確認が難しく記入が困難であることがアーティストとの対面調査で分かったため、項目から削除した。同様の理由で「使用ソフトウェアバージョン」は駆除し、「使用ソフトウェア名」のみとした。一方で、「作品の制作に使用したプログラミング言語名」はソフトウェア名と区別する必要があるため、新たに項目を追加した。

- ・もともとあった項目「ツール名」は、その定義が曖昧であったため「作品の開発環境（ソフトウェアを含む）」に変更した。

5) バージョンについて

- ・作品の改変が度々行われる点がメディアアート作品の特徴でもあるが、改変があった場合でもタイトルに反映されていないケース、逆に、全く違うタイトルになっているケースがあることがアーティストとの対面調査で分かった。そのため、項目「バージョン」では、「タイトルに反映されていない場合でも可」とした。

6) 課題

- ・バージョンの明確な定義が困難であることが分かった。ただし、展示ごとにバージョンが変化する場合が多いので、同じ作品で展示ごとの情報を収集することによって改変歴をまとめて、バージョンの定義方法を考察することを求められる。それを踏まえて、作品 ID（展示歴、受賞歴、バージョンの管理）と作家 ID の作成、オーソリティ・レコードの整備が必要だと考えられる。

- ・今回の調査結果を踏まえて、現状のデータベースで定められている統制語彙の再検討が必要である。

- ・今回の調査では、日本人作家に絞られていたので、今後、外国人のケース（姓名表記、読みなど）を実施していく必要がある。また、データベースの日英バイリンガル対応については、海外への発信、さらにはメディアアートの普及と PR のためにも最重要課題である。

2.1.3 メディアアート事業サーベイ

昨年度作成した年表「メディアアート史インフォグラフィック 1950-2020」（以下、インフォグラフィック）は、もともと明貫紘子氏が1980年代から1990年代のメディアアート研究のために作っていた、メディアアートに関連するフェスティバル、美術館等文化施設、教育機関の年表を下敷きにして作られた。インフォグラフィックで扱う時代を1950年から2020年までに設定したために、初期と現代を集中的にリサーチする必要があった。そこで、1950年代からの前衛運動と実験映画、そして1960年代以降のビデオ・アートが専門の阪本裕文氏（稚内北星学園大学）と、2000年以降のエンターテインメントや産業的なメディアアートの動向にも詳しい小林桂子氏が主に担当した。

さらに、プロジェクトメンバーでカテゴリーについて精査し、インフォグラフィックには下記のカテゴリーを掲載した。

<メイン・カテゴリー>

いずれも、活動した時代においてメディアアートのシーンや動向を牽引〔けんいん〕したと考えられるもの。

- 1) フェスティバル
- 2) 美術館など文化施設
- 3) グループ/コレクティブ

<サブ・カテゴリー>

- 1) 単発の催事（メイン・カテゴリーにおける「フェスティバル」や「美術館など文化施設」に含まれないが、重要だと考えられる万国博覧会、国際会議、展覧会、コンサートなど）
- 2) 主な受賞者（アルス・エレクトロニカフェスティバル及び文化庁メディア芸術祭）

インフォグラフィックのメイン・カテゴリーのうち、「フェスティバル」や「美術館など文化施設」は網羅的に掲載できたものの、メディアアートの学術的側面（高等教育機関や学会など）については情報収集が十分にできなかった。また、催事の領域について、音楽、パフォーマンス・アーツ、ネットワーク・ベースド作品の情報が十分ではないという課題があった。

また、「フェスティバル」や「美術館など文化施設」のカテゴリーに紐〔ひも〕付けられるようなアーティストや関係者など、人物の関係図は表現されていない。

これらの課題を踏まえて、今年度の「メディアアート事業サーベイ」では、城一裕氏（九州大学芸術工学研究院 准教授）の協力を得て阪本氏が音楽分野を、高等教育機関や学会について安藤氏が担当した。また、ネットワーク・ベースド作品のうち、テレビ番組について明貫氏が担当した。

<追加したカテゴリー「テレビ番組」について>

第2章 成果・課題・評価

多様なメディアアートの活動フィールドにはテレビ放送も挙げられる。とりわけ、インターネットが普及する以前、1980年代半ばから1990年代半ばにかけては、衛星放送用のネットワーク上でパフォーマンスが行われたり、当時はまだ珍しかったテレビ番組のバーチャルセットやCGキャラクターが制作されたりするなど、テレビ番組がメディアアーティストの実験の場でもあった。さらに、1980年にMTVの開局以降、ミュージック・ビデオの制作にビデオアーティストが従事することもあった。もともと、マスメディア批判として始まったビデオ・アートは、メディアアートの起源の一つと考えられるが、この時代はメディアアートとテレビ放送が最も近づいた時期であったとも言える。

実験的なテレビ番組として、現在も言及されるような番組を年表に追加した。年代順に見ると、1986年9月12日深夜にフジテレビが放送した「TVEV Broadcast：浅田彰のテレビ進化論」である。これは、つくば万博の最終日にジャンボトロンでパフォーマンスとして発表された《TV—WAR》のテレビ番組版で、筑波大学でCGや映像表現を学んだ石原恒和や岩井俊雄らがSEDIC社のスタッフとして制作に従事した。また、《TV—WAR》の映像を担当したRadical TVが同番組のオープニングとエンディングの映像を制作した。Radical TVのメンバーである、原田大三郎と庄野春彦も筑波大学でCGや映像表現を学んだ作家である。

次に、衛星放送で都市を生中継したナムジュン・パイクの二つの作品《Good Morning Mr. Orwell》（1984年）と《Bye-Bye Kipling》（1986年）のうち、日本からテレビ朝日が参加した後者の作品を掲載した。さらに、1987年には、フジテレビのプロデューサーであった福原伸治が、石原恒和や岩井俊雄らをプロジェクトメンバーに迎えて、深夜番組「TV's TV」（1987年）を制作した。以降、フジテレビでは福原伸治は岩井俊雄と「アインシュタイン」（1990～1991年）や「ウゴウゴルーガ」（1992～1994年）などの番組を制作した。当時は、衛星放送番組も含めた多チャンネル化が推進されており、深夜枠などでは実験的な番組が多く制作されていた。しかし、1995年のインターネットインパクト以降、メディアアートにおけるネットワーク・ベースド作品のフィールドはインターネットへ移行していった。

一方、2000年から10年間、NHKが衛星放送の深夜枠で「デジタル・スタジアム」というメディアアート作品を紹介する番組を放送した。同番組では、毎回キュレーターが選んだ作品をテレビで鑑賞できるほか、作品公募やアワード、フェスティバルを開催するなど、若手作家の発掘と支援に寄与した。同番組が終了した同年に、アーティストとしても活動する宇川直広がインターネット上でのライブ配信番組「Dommune」を開設した。「Dommune」はインターネット上の番組であるものの、生放送を重視して積極的にアーカイブ配信をしないなど、通常のテレビ番組の要素を継承している点が特徴的であるため「テレビ番組」カテゴリーに掲載した。

今後、更にインターネットやラジオなど他のネットワーク上でのメディアアートに関連する活動をリサーチし、本カテゴリーと掲載内容について再検討していくことが求められる。

<追加したカテゴリー「大学系メディア芸術活動」（工学系を中心とした教育機関連携）について>

第2章 成果・課題・評価

近代美術において新しい素材の探求は芸術家にとっても重要な要素であったが、現代美術においてはその傾向はますます強くなり、表現のための道具としてテクノロジーやサイエンス要素が加わるにつれ、更に芸術と情報学・理学・工学の境界分野との関わりが強くなってきた。戦後間もなく活動を始め、多様な境界領域にある素材を用い芸術活動を行っていた実験工房や具体美術協会といった前衛グループの作家らが、後年教鞭[きょうべん]を執るようになり、従来の芸術専科大学に限らず、総合大学においてもテクノロジーを表現媒体とし、芸術を情報ととらえデザインする芸術教育が推進された。例えば、筑波大学総合造形の三田村峻右、山口勝弘らによるカリキュラムなどから数多くのメディアアーティスト（石原恒和、岩井俊雄、クワクボリョウタ、明和電機など）が輩出し、その先駆的な教授陣に続き、九州芸術工科大学（現九州大学）で画像設計を専攻し、東京教育大学（現筑波大学）で学んだ河口洋一郎（東京大学名誉教授）や、河口と同じく1980年代にACM SIGGRAPHで作品発表し、慶應義塾大学 SFC や東京藝術大学で教鞭を執った藤幡正樹らが、その次世代として教鞭を執り、その教え子世代が指導した学生らが更に教職に就いている状況にある。

1950年代から1970年にかけて、戦後の前衛芸術活動から大阪万博へとつながるメディアテクノロジーの隆盛、それに続く沈静化を乗り越え、バブル経済へと向かう社会と歩みを同じくするアート&テクノロジーの流れが、1980年代から1990年代前半にかけて活況を見せ、1990年代半ば頃までに国内に幾つかのメディア芸術領域を対象に含む文化施設（東京都写真美術館、NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]、せんだいメディアテーク、日本科学未来館、山口情報芸術センター[YCAM]など）が設置され、PCの普及やインターネットの拡大に伴い、メディア芸術は今世紀初頭に義務教育化を迎えた。これらの文化施設では、1990年代前半から、工学系を含む教育機関・学会との連携により、メディアアート領域の企画展や受賞作品展、上映会やシンポジウムが盛んに開催された。また、1996年から設置された文化政策推進会議マルチメディア映像・音響芸術懇談会による報告を契機に、1997年から文化庁メディア芸術祭がスタートし、2001年には「メディア芸術の振興」が盛り込まれた文化芸術振興基本法（2017年より文化芸術基本法）が施行された。

2001年施行の文化振興基本法に言う「メディア芸術の振興」に沿うように、岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー／情報科学芸術大学院大学(IAMAS)、慶應義塾大学政策メディア研究科などが、先の筑波大学芸術学系における総合芸術教育に加え、情報系から芸術を教育する機関として、科学と芸術それにテクノロジーを組み合わせた作品を制作する研究者を兼ねた作家や事業家を輩出した。それらは従来の美術大学や芸術大学では見られなかった、情報学と芸術の融合ジャンルのさきがけとなった。

その後、メディア芸術教育系の学部学科創設が増え広まっていった（多摩美術大学情報デザイン学科、東京工芸大学芸術学研究科メディアアート専攻など）。さらに、この頃は、芸術側からテクノロジーを道具としてアプローチするのではなく、工学系から芸術に歩み寄る研究分野が広がりつつあり、工学を主とする学会での研究対象（情報処理学会エンタテインメントコンピューティング研究会（1998）、日本バーチャルリアリティー学会インタラクティブアート特集号（2000）など）となり現在に続いている。また、工学系の研究室（筑波大学岩田研究室など）のアルス・エレクトロニカやSIGGRAPH ART Garryなどへの出展が多く見られるようになり、工学系からメディア芸術側へ

第2章 成果・課題・評価

ブローチするグループが現れ始めた。さらには、個別の研究室だけではなく、先端的な理工学を中心とした学際的な情報学・表現学の研究組織として、東京大学大学院学際情報学府が2000年に設立され、コンテンツ創造科学産学連携教育プログラムの一環として、年2回の制作展が催される中、メディア芸術に関わる人材を輩出している。

また、2004年には理工学・情報学を主体とした競争的研究資金である、文部科学省の科学技術振興機構にてメディア芸術の創造の高度化を支える先進的科学技術の創出を目標とした「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」研究領域（総括 原島博（東京大学名誉教授））が設立され、デジタルメディアを用いた表現の在り方について多方面からの研究アプローチとして、16名の個人研究（さきがけ）と12件のチーム研究（CREST）による100名を越えるデジタルメディアに関わる研究者が参加した。またこれらのプロジェクトには、メディアアーティスト（八谷和彦など）、現代美術作家（鈴木康広など）も関わった。その研究成果はメディア芸術祭と併催の「先端技術ショーケース」の開催や、日本科学未来館で「予感研究所」の開催によって一般公開された。さらに、この研究領域に関わった研究者の所属大学が、アルス・エレクトロニカのキャンパス展（年に一つの大学が選出され展示を行う）に採択され（東京大学2008、筑波大学2011）、国際的な展覧会を通じて日本のメディア芸術系の教育成果発表を行った。

しかしながら、ここで説明した「大学系メディア芸術活動」はほんの一部であり、実際には類する活動が数多く埋もれていると考えられる。この系譜を体系化し記述する視点は今後のメディア芸術の研究と教育の在り方の観点から重要性が高いため、本カテゴリーを掲載した。

<追加したカテゴリー「サウンド・アート」について>

日本における電子音楽の最初期の動きは、NHKの録音技術を応用した芥川也寸志の「マイクロフォンの為のファンタジー」（1952年6月11日放送）が制作されたことに始まる。日本文化放送では、ミュージック・コンクレートを用いた黛敏郎の「XYZ」（1953年11月27日放送）が制作される。そして1954年頃から、諸井誠の主導によってNHKのスタジオで電子音楽の実験が始まる（NHK電子音楽スタジオという呼称は、1957年から使用）。ここで黛と諸井は「七のヴァリエーション」（1956年11月27日放送）を制作し、のちに一柳慧、高橋悠治、武満徹、松平頼暁、湯浅譲二、三保敬太郎なども制作を行った。後年、諸井とNHK電子音楽スタジオのスタッフであった塩谷宏、上浪渡らは、1968年12月に大阪芸術大学に電子音楽スタジオを設置した。

・実験工房は1956年2月4日に演奏会形式で「電子音楽オーディション」（山葉ホール）を開催し、芥川、黛、武満、鈴木博義、柴田南雄の作品が上演された。

・東京藝術大学の学生であった小杉武久、水野修孝、塩見允枝子、拓殖元一、戸島美喜夫、刀根康尚が1958年頃より集団即興の試みを開始し、1960年8月に「グループ・音楽」を結成する。その後、小杉は1969年に「タージ・マハル旅行団」を結成して、様々な環境で即興演奏を行う。

・1967年より1971年まで、アメリカ文化センターの主催によって現代音楽の演奏会「クロス・トーク」が開催される。この催しを拡大する形で開催された1969年2月の「クロス・トーク／インター

第2章 成果・課題・評価

メディア」では、電子音楽を含むインターメディア作品が多数上演された。この文脈は 1970 年の日本万国博覧会につながり、各パヴィリオンでは多数の電子音楽が上演されることになる。

・1970～1980 年代にかけては、電子音楽の制作がスタジオから個人に移行してゆく時期だったと言える。そのような流れの中で、1973 年から 1992 年まで演奏会「今日の音楽 Music Today」、1989 年から 1998 年まで「秋吉台国際 20 世紀音楽セミナー&フェスティバル」が開催され、現代音楽の文脈にある電子音楽もここで紹介された。

・1970 年前後、現代美術において制作行為それ自体をパフォーマンス的に提示する、コンセプチュアルな作品が多数発表されるようになる。そこでは行為を媒介する手段として、写真・映画・ビデオとともに録音機も用いられた。

・サウンド・アートについては、現代美術の文脈におけるサウンド・アートのまとまった展覧会として、1989 年に『音のある美術』展（栃木県立美術館）が挙げられる。1997 年にオープンした NTT インターコミュニケーション・センターでも、当時勃興していた非アカデミックな電子音楽の文脈を取り入れる形で、2000 年に「サウンド・アート 音というメディア」、2003 年に「サウンディング・スペース 9 つの音響空間」が開催された。

・1990 年代以降のメディアアート寄りの音楽における大きな変化としては、1990 年代中頃からパーソナルコンピュータが急速に普及し、プログラミング言語「Max」の使用が個人レベルで広がったことが挙げられる。国内における「Max」を使用した作品の最初の上演は、1989 年 10 月の国際音楽フェスティバル手賀におけるカール・ストーンと高橋悠治による「Jakuzure I」であり、藤枝守も 1989 年の段階で「Max」を入手していた。このように初期の「Max」は IRCAM で最初に開発されたこともあり、アカデミックな現代音楽の作曲家の間で使用されていた。しかし、パーソナルコンピュータと「Max」の普及は、アカデミックな現代音楽であろうが、非アカデミックな電子音楽であろうが、使用する技術に何ら変わりがないという環境の変化をもたらす。特にオーストリアのレーベル mego に所属するミュージシャンは、アカデミックな現代音楽の文脈からは出てこないようなコンピュータ音楽におけるノイズ的／グリッチ的な表現を推し進める。この mego が来日した 1999 年の「mego@ICC テクノ・ミュージックの未来形」（NTT インターコミュニケーション・センター）は、国内における非アカデミックな電子音楽のムーブメントに大きな影響をもたらした。

・1997 年に「Max」でビデオ制御を行えるようにする拡張「nato.0+55」がリリースされる。既存の VJ（ビデオジョッキー）は、あらかじめ準備されたビデオテープのミキシングによる表現に止まっていたが、「nato.0+55」によるリアルタイムのビデオ制御は、映像表現に即興性を取り入れることを可能とした。2003 年には、公式なビデオ制御の拡張として「Jitter」もリリースされた。これらは portable[k]ommunity を始め、多くのメディアアーティストに使用された。

・1989 年 5 月に神戸の音響機器メーカーである TOA が、ジーベックホールをオープンする。ここでは現代音楽（電子音楽）・民族音楽・サウンドアート・フリーインプロヴィゼーションのプログラムが継続的に開催された。現代音楽（電子音楽）に関しては藤枝守、ゴードン・ムンマ、小杉武久、塩見允枝子、高橋悠治、ズビグニエフ・カルコフスキー&アタウ・タナカが取り上げられたほか、1998 年 9 月には国際コンピュータ音楽フェスティバルが開催された。サウンド・アートに関してはフェリ

ック・ヘス、ロルフ・ユリウス、マックス・イーストレイ&デヴィット・トゥープ、鈴木昭男などが取り上げられた。また、1996年から1997年にかけては、赤松正行と佐近田展康による、プログラミング言語「Max」についてのワークショップ「Work on Max」が開催された。

2.1.4 メディアアート関連重要資料保存テスト

メディアアート分野の重要なアーカイブ資料には、保管場所がない、あるいは管理主体が不在なケースが多くある。それは、これまで企業がメディアアートの支援を行ってきた背景や、1980年代から1990年代にかけて積極的に行われたフェスティバルやイベントが実行委員会形式であった上に、打ち切られているケースがあるからである。そこで、このような特徴をもつ資料体をサンプルにして実施したテストケースのワークフローを基に、今後、救済が求められていく同様の資料のアーカイブを低コストで編成する方法のガイドラインを作成することが求められる。

さらに、物理的資料の恒久的な保管先の確保が難しい資料を対象にして、オンラインでアクセスできるようなプラットフォームを作ることが求められる。例えば、愛知県主催で明貫紘子氏が試作した、管理者不在のメディアアートに関連した資料のためのオンライン・アーカイブ・プラットフォーム「Floating Archives Storage (FARs) <http://www.fars.jp/>」(2021年2月1日テストバージョン公開)が先行事例として挙げられる。このプラットフォームは、オンラインのカタログング(資料登録)とパブリッシング(オンライン公開)が可能なソフトウェアを使用している。

今回サンプルにした資料体は「キャノン ARTLAB」の展覧会資料であるが、主に紙資料と写真がそれぞれ納められたファイルとカタログなど出版物の資料から構成されている。これは、他のイベントでも共通する一般的な資料構成だと考えられる。さらに、1990年代以降の資料は、まだ紙資料が中心であるものの、ウェブサイトのデータやプログラムコードなど、もともとデジタルデータの資料(オープンデジタルの資料)が含まれてくる。これらの資料形態と内容の分類は大きく下記のように行った。これらの資料の分類に従って、汎用性が高く、誰が記入しても間違いが少なくなるように、物理的な資料とデジタルデータの目録登録の方法を設定した。

<紙資料>

- 1) 文書一般(契約書、企画書、テキスト原稿、運営マニュアルなど)
- 2) 記入書類(各種リスト、見積書、請求書、社内事務連絡フォーマットなど)
- 3) その他の紙資料(名刺、メモ、組織図など)
- 4) 通信(手紙、ハガキ、FAX、Emailプリントアウトなど)
- 5) 出版物(カタログ、本など)
- 6) 印刷物(チラシ、招待状、ブローシャなど)
- 7) クリップング(新聞記事、雑誌記事など)
- 8) 技術資料(システムチャート、テックライダー、会場図面など)

第2章 成果・課題・評価

< 静止画 >

- 9) 静止画（記録写真、作品図版、ドローイングなど）

< 動画 >

- 10) 動画（記録映像、テレビ番組録画、プロモーションビデオなど）

< ボーンデジタル・データ >

- 11) デジタルデータ（ウェブサイトデータ、作品プログラムなど）

ボーンデジタル・データのうち、プログラムデータやウェブサイトのデータなど階層が深く様々なデータが保管されているため、手入力に向いていない。専用プログラムを使って、階層構造を把握し、必要な情報をインデックス的に目録リストに登録する必要がある。どこまで情報を抽出するかは今後、専門家の協力を得て検討する必要がある。

[★ARTLAB8 CDROM-eto]				
[20010802 AL8HK]				基本的にはすべて[20010902 AL8HK]と重複するため、最新フォルダを検証対象とする
[ars-back]	ARS屋でのWEBバックアップ		—	[20010902 AL8HK]と重複
[Beatnik]	MIDI音源プラグインインストーラ		—	重複
[dev]				
[AL8_R8W]				
[doc]				
[RB_manual]	RobotWatcherマニュアル		—	[20010902 AL8HK]と重複
[RBRRECOG]	Captureプログラムなど		—	[20010902 AL8HK]と重複
[RELEASE]			—	[20010902 AL8HK]と重複
[CAPPARAM_INI]			—	[20010902 AL8HK]と重複
[CENTPNT_INI]			—	[20010902 AL8HK]と重複
[CHANNEL_INI]			—	[20010902 AL8HK]と重複
[GRYPAL_PLT]			—	[20010902 AL8HK]と重複
[RBWATCHER_EXE]			—	[20010902 AL8HK]と重複
[RWTGARIB_EXE]			—	[20010902 AL8HK]と重複
[RWTGARIB]	キャリブレーションプログラム		—	[20010902 AL8HK]と重複
[ClientApplet]	クライアントWEBアプリ			
[Client53]	WEBアーカイブおよびJavaアプレット		—	[20010902 AL8HK]と重複
[Console]				
[Console21]			—	[20010902 AL8HK]と重複
[DummyRW15]			—	[20010902 AL8HK]と重複
[InsServer]				
[InsServer68]	インсталレーションサーバー		—	[20010902 AL8HK]と重複
[projector]				
[Pro14]			—	[20010902 AL8HK]と重複
[Pro14a]			—	[20010902 AL8HK]と重複
[RobotCommander]				
[Rcom07]			—	[20010902 AL8HK]と重複
[docs]	作品図面など		—	[20010902 AL8HK]>[docs]と同じ
[htmls]	WEBアーカイブHTML		—	作品ページはリンクが切れている
[images]	ARS記録写真		—	
[movies]	ARS記録映像		—	
[20010830 AL8HK]				
[AL8original]				
[運営マニュアル]				
[oldNippou]	旧日報			
[fesa40B2_TMP]				
[NETSCAPE_BAT]	netscape/バッチファイル		—	
[立ち上げ手順.doc]	立ち上げ手順.pdf参照			
[日報.doc]	日報.pdf参照			
[電池交換.doc]	電池交換手順.pdf参照			
[FM_freq.doc]	FM_freq_最新周波数割当表.pdf参照		—	最新のwordで開けずpdfに変換
[HowToStartup.doc]	HowToStartupインストール自動立上げ方法.pdf参照		—	最新のwordで開けずpdfに変換

図 2-1 プログラムでボーンデジタル・データの階層をエクセルに書き出したもの

その他の課題として、一つの事例やイベントに関して、複数の関係者が資料を保管している場合、それらの資料を、出処を明らかにして資料を統合する方法について検討する必要がある。

2.1.5 データベース登録情報の最適化

メディア芸術データベースでのメディアアート分野のデータベース登録情報は、データベース構築計画を始めた当初と比べて、その構造が大きく変化をしている。また、対象とするメディアアート分野データはファクトをベースとしたものとして、過去の催事資料から収集され、入力された成果として、データ構築が進められた。平成29年度まで集められたデータをアイテムとコレクションの構造に合わせた最適作業が令和元年のメディア芸術データベースベータ版（以下、ベータ版）へ向けて行われた。そこで明らかになったのは、展示実演アイテム25,240件のうち約19,000件にタイトルがなく、催事コレクション9,143件のうち約1,500件にタイトルがないこと。また、日付の誤記、無記述は催事では約300件、展示実演では誤記480件、無記述2,880件にも及んだ。そのため、それらを含めた情報が足りないものなどを展示実演では13,304件、催事では1,629件をベータ版において非公開とした。

ICCのデータについては関連事業で作成した平成30年までの作品データ全てをメディア芸術データベースへ投入できる形にスキームの変更やデータ記述方法の変更などの作業を行った。同様の方法により関連事業で作成されたYCAMの作品データもテスト的に1年分変更を行なっている。今年度の変更作業で問題がなければ来年度以降同様の作業を行い全てのデータを投入したいと考えている。

今年度はそのような状況に対し、メディアアートでの適切なデータベース構築のための調査の一環として、本事業でのメディア芸術祭作品調査の過程で、作品メタデータの最適化やデータベース事業で検討されている催事・展示などのアイテムとの関係性を再構築するために再検討し、アドバイスを進めてきた。今後はそれらの成果を反映した、メディアアート分野での新しいデータモデルや適切なメタデータの構成が進められていく予定である。

その上で現状のデータは、無タイトルや日付なしのものについて、データの基となる催事の調査を行い、データの挿入を進めた。また、メディアアート分野として適切な催事であるかなどについては、経験に基づく主観的な選定をできるだけ避ける目的もあり、本事業で作成しているメディアアート年表におけるアクティビティをフィルターとして活用し、過去のデータのクリーニングを進めた。基本的に他の作業成果を基に、作業を並行して行わざるを得ないため、作業量を制限して行った。今年度のこれらの成果を見極めて、今後の最適化作業を仕上げていく必要がある。

2.2 成果、結果からの考察と課題、評価

今年度の本事業では、目的で挙げたように過去のメディアアート事業成果や収集された情報から、次の課題の調査を兼ねるようなワークタスクを行い、現在及び今後着目すべき点を明らかにすることやそれらのベースとなる成果を生み出す点が重要であった。そのため、成果として、メディア芸術祭調査、メディアアート事業サーベイ、データベース登録情報の最適化が連動して作用するような点を提示することを目指した。

第2章 成果・課題・評価

メディア芸術祭調査では、作品のアーカイブやデータベースに参照可能な情報を得るために、受賞者へ向けたアンケートを行い、作品データを統一的に集積することを目指した。この調査の重要な点は、メディア芸術データベースに資する項目の洗い出しのためのフィルターとすることであった。そのためアーティストなどにインタビューを行って、適切な作品情報の項目を精査していく作業が丁寧に行われた。集められた作品情報の解析によって、項目の適性や情報の傾向についてを明らかにする必要性が認められ、それらの点について対応した。

メディアアート事業サーベイでは、昨年度作成したメディアアート年表を精査し、メディアアートのアクティビティにおける着目すべき活動についての調査を行った。主に、教育研究施設として大学などでのメディアアート活動を生み出してきた実績を持つ教育機関や、ニューメディア技術や情報工学からコンテンツを生み出す研究、研究成果としてメディアアート作品が提出されたものなどに着目し、抽出していった。また同様に1950年代にはメディアアートと親和性のあった音楽系の作家活動や、1990年代から目立つ情報技術を背景とするサウンドやインタラクティブな作曲活動などについてもより多くの情報を収集し、整理を行った。年表のフォーマットを基に大きく4つの分類（フェスティバル／シリーズ、グループ／コレクティブ、施設／組織、教育研究機関）にカテゴライズされたこれらの活動が、年表へ再度挿入されることで、他の領域との交流や関連性が、視覚的、直感的に把握できるようになっている。この年表によって、日本でのメディアアートのアクティビティについて俯瞰〔ふかん〕できる環境を提供し、今後のアーカイブのための調査やそれぞれの活動の社会との関係についてもアプローチの手掛かりとなる有効な手段を提示できた。

データベース登録情報の最適化では、現状のメディア芸術データベース情報を精査して、未公開のデータも含めた情報の公開を目指して進めたが、上記二つの作業の経過から、それらの成果との整合性や関連性を取り入れ、これまでに集められてきた情報を今後のメディアアート分野でのデータベース項目として改めて最適化して構築するといった必要性が出てきている。特にメディア芸術祭調査における作品アンケートでの聞き取り項目の有効性を、今後のデータベース項目へ適用する必要がある。そして、年表から得られた知見によって、メディア芸術データベースで現在集約されているメディアアート分野でのアクティビティに関するデータ情報が不足している点についても明らかになった。

今後はこれらの相互関連性をより高めたメディアアート分野の活動情報の把握と精査、並びにそれらを配置したデータベースの情報構築が必要となる。引き続きこの分野でのアクティビティの調査を継続していくことは必須であろう。

第3章 実施内容

3.1 事業企画オンラインミーティング

本事業を開始する時点で、当初の事業計画では事業に参加いただく有識者を招聘 [しょうへい] し会議を開催、事業内容を共有するとともに本年度に実施する細かな事業内容についてディスカッションを行う予定にしていた。実際に事業開始となった時点で新型コロナウイルス感染拡大の状況を受け、実施する事業ごとにオンラインでミーティングを行うように変更し実施した。

メディア芸術祭調査事業企画オンラインミーティング

開催日：令和2年5月16日

参加者：関口敦仁、明貫紘子、小林桂子、野間穰（進行）

メディアアート事業サーベイ事業企画オンラインミーティング

開催日：令和2年5月16日

参加者：関口敦仁、安藤英由樹、阪本裕文、明貫紘子、野間穰（進行）

3.2 メディア芸術祭調査

メディア芸術祭の受賞作品に関する調査を始めるに当たり、今年度は調査の初年度として受賞作品から調査を開始することとした。文化庁事業においてメディアアート作品の詳細なデータを調査し作成することから、メディア芸術データベースにおけるデータの活用も踏まえて、調査項目はメディア芸術データベース項目を基本として調査を行うこととした。

メディア芸術データベースの項目について、これまでデータが作成されていない項目も多数あり、まず実際の作品調査を行う前にデータ項目の定義の明確化、統制語彙の精査などを行う必要があり、この調査を行った。

その上で、10名程度の作家に有識者が、ヒアリングを行いながら作品調査を実施して調査項目の問題点などを精査、これらの結果を反映した上で、100名程度の作家に入力フォームによるアンケート調査を行った。

3.2.1 オンラインミーティング

メディア芸術祭調査を進めるに当たり、事業推進の有識者である明貫氏、小林氏に加え、企画・コーディネータである関口氏、運営の野間で、半月から1か月に一度程度のオンラインミーティングを行い、随時、進行や課題などについて共有、協議を行いながら事業を進行した。

メディア芸術祭調査オンラインミーティング 1

開催日：令和2年6月30日

第3章 実施内容

参加者：関口敦仁、明貫紘子、小林桂子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

メディア芸術祭調査オンラインミーティング 2

開催日：令和2年7月14日

参加者：関口敦仁、明貫紘子、小林桂子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

メディア芸術祭調査オンラインミーティング 3

開催日：令和2年8月18日

参加者：関口敦仁、明貫紘子、小林桂子、野間穰（進行）、椎名ゆかり、牛嶋興平（文化庁）、
星合信宏、佐原一江、横江愛希子（事務局）

メディア芸術祭調査オンラインミーティング 4

開催日：令和2年9月15日

参加者：関口敦仁、明貫紘子、小林桂子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

メディア芸術祭調査オンラインミーティング 5

開催日時：令和2年9月28日

参加者：関口敦仁、明貫紘子、小林桂子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

メディア芸術祭調査オンラインミーティング 6

開催日：令和2年10月26日

参加者：関口敦仁、明貫紘子、小林桂子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

メディア芸術祭調査オンラインミーティング 7

開催日：令和2年11月9日

参加者：関口敦仁、明貫紘子、小林桂子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

メディア芸術祭調査オンラインミーティング 8

開催日：令和2年11月30日

参加者：関口敦仁、明貫紘子、小林桂子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

メディア芸術祭調査オンラインミーティング 9

開催日：令和3年1月12日

参加者：関口敦仁、明貫紘子、小林桂子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

第3章 実施内容

3.2.2 作家、関係者ヒアリング調査

作家に inputs を依頼するフォームの整備のため、メディア芸術データベースの既存の項目を整理して制作したフォーム案について、複数の作家にヒアリングを行った。

メディア芸術祭アート部門※で受賞・審査委員会推薦作品に選定された作品を制作した作家から、インスタレーションや映像など、作品形態に特徴のある作家を選び、オンラインで試入力をしながら意見を聴取した。

※第1回～6回までは「デジタルアート（インタラクティブ）」「デジタルアート（ノンインタラクティブ）」部門

表 3 - 1 ヒアリング対象者一覧（ヒアリング順）

氏名	主な作品形態
クワクボリョウタ	インスタレーション、デバイス・アート
藤木 淳	ソフトウェア・ベースド/アプリケーション
平川 紀道	インスタレーション、ソフトウェア・ベースド/アプリケーション
五島 一浩	インスタレーション、デバイス、 シングルチャンネル映像
三上 晴子 (物故者のため、現在、作品の保管を する YCAM の担当者、渡邊朋也氏に 聴取)	インスタレーション、ソフトウェア・ベースド/ アプリケーション、ネットワーク・ベースド、 デバイス、ロボット
近森 基	インスタレーション、インタラクティブ・アート
児玉 幸子	インスタレーション、シングルチャンネル映像、 デバイス、静止画（絵画、写真、CG）
木本 圭子	シングルチャンネル映像、CG、アルゴリズム
エキソニモ	インスタレーション、ネットワーク・ベースド、 ネット・アート
福島 論	サウンド・アート

3.2.2.1 作家ヒアリング調査 1

実施日時：令和 2 年 10 月 1 日 13 : 00 ~ 15 : 00

実施場所：Zoom

参加者：クワクボリョウタ、明貫紘子

調査概要：

第3章 実施内容

最初のバージョンのフォームを使って、初めてのヒアリングを実施。答えにくい箇所や項目について記入しながら検討した。検討事項が多かったため1作品につき1時間以上かかるものもあった。想定していた時間では足りず、2日間に分けて実施した。初日は、『10番目の感傷（点・線・面）』と『ニコダマ』について聞き取りをし、試入力を行った。

試入力の際に、フォーム項目について指摘があった点は以下である。

- ・ 項目 21「作品形態」について：作品についての備考欄があると望ましい
クワクボリョウタ氏の場合、LOSTシリーズの1つめに「点と線」が該当する、とのことでした。
また、「点と線」をICCで初めて発表する前に、AD&A ギャラリー（大阪）で梅田哲也さんと展示した作品が当該作品の原型であることが分かりました。「ニコダマ」は現在、ドミニク・チェンのヌカボットに提供している、など。
- ・ 「この作品が展示された展覧会名と会場、会期（複数可）」について：1作品・1展示のポリシーなので、複数ではない？展示歴の意味であれば、「展示歴」とした方が分かりやすい。複数ある場合は、複数全部が見えないので記入が難しい。別途資料添付、アップロードなどができない？
- ・ 項目 20「作品に関連するキーワード」について：追加提案があった。
追加・修正案
ライト・アート（Light Art）
インタラクティブ・アート（Interactive Art）に修正（現状：インタラクティブ・インスタレーション）
影絵（Shadow Play）
- ・ 項目 29「作品の制作若しくは展示、実演に使用したツール名」について：これは、ツールではなく、作品制作のための「制作・開発環境」がいいのではないかと、というフィードバックがあった。
例）Arduino IDE
- ・ 項目 38「作品資料の現況を選択（保管している場合）」について：
「作品資料」の意味が分かりにくいので、38)と39)を入れ替える
質問文面の変更：作品資料の現況を選択（保管している場合）
- ・ 項目 39「資料現況が「保管」「一部保管」「貸出中」の場合、どのような資料があるか教えてください。」について：質問文面を変更する。作品資料には、どのようなものを保管していますか？（あれば）で複数選択制にする。
リスト案：
カタログや本など出版物

第3章 実施内容

チラシ、チケット、ポスターなど印刷物
記録写真（データ）
記録写真（紙焼き、プリントアウト）
記録映像（データ）
記録映像（ビデオカセット、DVD など）
図面（プリントアウト）
図面（データ）
プログラムソースコード（コンパイル前）
アプリケーション（コンパイル後）
その他

- ・ 項目 40「作品の保存状態」について：作品が複数ある場合（エディション）に書きづらい。メンテナンスが必要な場合に、望ましいメンテナンス頻度について項目を増やしたい。
要備考欄（スベアに3台機材を納めている、などの情報）
- ・ 項目 41「複製種類」について：要説明 作品が複製あるいは再制作、レプリカ等などの場合。また、複数（エディション）ある場合に入力できない。

実施日時：令和2年10月20日 10:00～12:00

実施場所：Zoom

参加者：クワクボリョウタ、明貫紘子

調査概要：

前回のヒアリングで指摘を得たフォームの項目を修正し、ひきつづき対象作品についてヒアリングを実施した。2回目にヒアリングした作品は、3つのデバイス・アートから構成された『デジタル・ガジェット 6,8,9』で、作品形態が前回と異なったため、項目の修正点について新たな指摘があった。試入力の際に、フォーム項目について指摘があった点は以下である。

- ・ 項目 25「作品で使用した素材」について：センサーが電子回路に組み込まれている場合がある。
- ・ 項目 30「作品の制作若しくは展示、実演に使用したハードウェアのメーカー名」について：台数が書きにくいコンピュータのメーカー名と台数で十分と思われる。コンピュータとそれ以外のハードウェアに記入を分けることを提案。
- ・ 項目 28「作品のバージョン」について：オフィシャル以外のものも書けるように書き方を検討する。

第3章 実施内容

- ・ 項目 40「作品の保存状態」について：「メンテナンスが必要」を追加する。
- ・ 項目 44「著作権者クレジット」について：数字以外でも記入できるようにする。

3.2.2.2 作家ヒアリング調査 2

実施日時：令和 2 年 10 月 22 日 13：00～15：30

実施場所：Zoom

参加者：藤木淳、明貴紘子

調査概要：

クワクポリョウタ氏のヒアリングを受けて修正したフォームを基に対象作品全 6 作『Automate 音』、『cellroid』、『無限回廊 光と影の箱』、『expART123』、『OLE Coordinate System』、『Incompatible BLOCK』について聞き取りをしながら、試入力を行った。藤木氏の作品形態はいずれも共通して CG 作品によるソフトウェア・ベースであったことと、作品集「JUN FUJIKI WORKS 2000–2017」（平成 29 年（2017 年））に情報がまとめられていたので比較的スムーズに進めることができた。

試入力の際に、フォーム項目について指摘があった点は以下である。

- ・ 項目 2「シリーズ名の読み仮名」について： 「カタカナ」を記入例に明記する。
- ・ 項目 12「展示若しくは実演に携わったスタッフについて氏名・組織名を記入」について：記入欄が狭い、14) と同じフォーマットへ。
- ・ 項目 21「作品に関連するキーワード」について：下記項目を追加。
 - 影絵
 - マルチメディア
 - アルゴリズム
- ・ 項目 23「実作品のサイズ」について：映像作品のために、作品解像度を記入できるようにする。
- ・ 項目 29「作品の制作若しくは展示、実演に使用したツール名」について：「開発環境」に変更した方がよい。

第3章 実施内容

- ・ 項目 30「ハードウェアのメーカー名」及び項目 32「ハードウェアの OS 名」について：不要な項目。クワクボ氏と同様に、このような細かい情報は調べることも困難である上に、制作時代を調べれば大体判明するという観点から不要だという指摘があった。

3.2.2.3 作家ヒアリング調査 3

実施日時：令和 2 年 11 月 5 日 13：00～15：00

実施場所：Zoom

参加者：平川紀道、小林桂子

調査概要：

作成したフォームを参照しつつ、作品『datum』について聞き取りをしながら試入力を行った。

試入力の際に、フォーム項目について指摘があった点は以下である。

- ・ 項目 21「作品形態」について： 自作について、「音楽」では選択しづらい、「音響」が入ればチェックできる
- ・ 項目 31「作品の開発環境」について： 作品の制作に使用したソフトウェア名と開発環境が重複する

上記以外は特に記入に困る部分がなく、大変スムーズに試入力することができたが、聞き取りながらの入力は 1 作品あたり 1 時間以上かかる。作家本人が図面や記録を多く残しているため、それを送っていただき、こちらで入力をして、次回のヒアリングの際に確認を取る方法にした。

実施日時：令和 2 年 11 月 13 日 10：00～11：30

実施場所：Zoom

参加者：平川紀道、小林桂子

調査概要：

事前に送っていただいた作品関連資料を基に、フォームで項目を確認し、スプレッドシートに入力していく形で、試入力を進めた。対象作品は『全知性のための彫刻』『a circular structure for the internal observer』の 2 作品で、入力と確認で 90 分かかったが、事前の資料を使用したことにより若干の時間短縮につながった。

3.2.2.4 作家ヒアリング調査 4

実施日時：令和 2 年 11 月 10 日 20：00～21：00

実施場所：Zoom

参加者：五島一浩、小林桂子

調査概要：

第3章 実施内容

作成したフォームを参照しつつ、作品『これは映画ではないらしい』について聞き取りをしながら試入力を行った。

試入力の際に、フォーム項目について指摘があった点は以下である。

- ・項目 12「展示若しくは実演に携わったスタッフ」と項目 27（修正済み）の内容が同じになった
- ・項目 18「制作を終了した日」は、メディア芸術祭の応募日を終了とするか？との質問があった。（終了日は任意、現在も継続されている場合は「なし」と記入とする）

3.2.2.5 作家ヒアリング調査 5

実施日時：令和2年12月15日 10:00～11:00

実施場所：Zoom

参加者：近森基、明貫紘子

調査概要：

事前に送付した質問フォームに既に記入して下さっていたため、対面ヒアリングはスムーズに進んだが、作家側の準備に6時間程度必要だった。また、ヒアリング後に対象作品『KAGE』及び派生作品『KAGE-table』の展示歴をまとめて別途送付していただいた。

試入力の際に、フォーム項目について指摘があった点は以下である。

- ・項目 1「シリーズ名」について：いきなり「シリーズ名」とあり、作品タイトルがどこにあるのか探してしまい、やや戸惑ったという指摘があり、「シリーズ名」>「作品のシリーズ名」と修正した。
- ・項目 39「どのような作品に関連する資料があるか教えてください。」について：「記録写真」にフィルムを追加。
- ・項目 41「著作者名義」と項目 43「著作権者クレジット」は基本的に同じと考えてもいいのか？それとも違う場合があるか？という指摘を受けた。
- ・その他のご指摘：
メディア芸術祭の地方展などは、出展内容をアーカイブされているページもないので、今後はその辺りも是非、まとめてもらいたい。
今回記入した情報がデータベース上でどこまで公開されるのか明確にした方がいい。

第3章 実施内容

3.2.2.6 作家ヒアリング調査6

実施日時：令和2年12月29日 14:00～15:30

実施場所：Zoom

参加者：児玉幸子、明貫紘子

調査概要：

作成したフォームを参照しつつ、作品『突き出す、流れ出す』について聞き取りをしながら試入力を行った。フォームに関して特に指摘はなく、スムーズに記入できた。ヒアリングを通して、同じタイトルの作品で、インスタレーション以外にも、映像作品、写真作品を発表していることが分かった。また、インスタレーションでも、最近、色付きの磁性流体（緑、赤、金）を試すなど、新しいバージョンが展開されていることが分かった。同作品のように大賞を受賞したような重要な作品については、受賞前後の様々なバージョンの作品を展示履歴に合わせて情報をまとめることが求められる。

3.2.2.7 作家ヒアリング調査7

実施日時：令和3年1月8日 13:30～14:30

実施場所：Zoom

参加者：木本圭子、明貫紘子

調査概要：

作成したフォームを参照しつつ、作品『Imaginary・Numbers 2006』について聞き取りをしながら試入力を行った。同作品は、ちょうど、2021年の京都メディア芸術祭で展示され、恵比寿映像祭でも上映予定。また、児玉幸子『突き出す、流れ出す』のように、静止画やオブジェといった作品形態の異なるシリーズがある。本作品は、大賞を受賞しているので、受賞前後の様々なバージョンの作品を展示履歴に合わせて情報をまとめることが求められる。

試入力の際に、フォーム項目について指摘があった点は以下である。

- ・ 項目 39「保管資料について：どのような作品に関連する資料があるか教えてください。」について：本人が保管している資料について聞かれているのか、一般的なことなのか分かりにくい。保管資料については、本人が保管している資料を教えてください方向でいいのではないかと。そうすると、項目 40「作品資料の保管状況」は必要ないのではないかと。

3.2.2.8 関係者ヒアリング調査8

実施日時：令和3年1月27日 10:00～12:00

実施場所：Zoom

参加者：エキソニモ、明貫紘子

調査概要：

第3章 実施内容

作成したフォームを参照しつつ、作品『Interfacing emotions』、『The EyeWalker』、『巡礼端末～The Terminal for Pilgrimage』について聞き取りをしながら試入力を行った。複数の作品から構成される作品についての書き方が想定されていなかったため、検討が必要。今回は、2作品を並列させる形で記入した。

試入力の際に、フォーム項目について指摘があった点は以下である。

- ・ キーワードの追加：パブリック・アート

3.2.2.9 作家ヒアリング調査 9

実施日時：令和3年1月23日 16:00～18:00

実施場所：Zoom

参加者：福島論、小林桂子

調査概要：

作成したフォームを参照しつつ、作品『《 patrinia yellow 》for Clarinet and Computer』について、聞き取りをしながら試入力を行った。フォーム項目について特に指摘はなく、入力はスムーズであった。福島氏の作品は現代音楽で、作品は基本的には「譜面」となる。今回の調査では「展示」をポイントに情報を入力するため、展示情報が必要となるが、福島氏の場合は、インストール制作はデザイナーの協力の下、行っていた。今回は、福島氏がそういった展示に関する図面等のデータもお持ちだったので問題なく入力できたが、インストール版を別の人物が設計している場合の情報収集は時間が経過すると難しくなるので、可能な限り主催者側で展示関係の資料を収集した方がよい。

3.2.2.10 関係者ヒアリング調査 10

実施日時：令和2年12月7日 13:30～15:00

実施場所：Zoom

参加者：渡邊朋也、明貫紘子

調査概要：

作成したフォームを参照しつつ、故三上晴子氏の作品『欲望のコード』について聞き取りをしながら試入力を行った。フォーム項目について特に指摘はなく、スムーズに入力することができた。

3.2.3 作家アンケート調査

ヒアリング調査によって制作したフォームを用いて、作家へのアンケート調査を実施した。

- ・ 対象

文化庁メディア芸術祭アート部門※の受賞者・審査委員会推薦作品に選出された作家のうち、メデ

第3章 実施内容

メディア芸術祭受賞作品展で作品展示を行い、かつ連絡先が分かる作家 81 組（複数の作品が受賞・選出されている作家を含む）に依頼メールを送信した。

※第1回～6回までは「デジタルアート（インタラクティブ）」「デジタルアート（ノンインタラクティブ）」部門

・スケジュール

依頼メールを一斉送信し返信等を管理する都合上、作家をグループ1（作品1点が受賞・選出されている作家、72組）とグループ2（作品が複数受賞・選出されている作家、9組）に分け、スケジュールをずらして依頼を行った。

グループ1

依頼日：令和2年12月20日

締切日：令和3年1月8日

回答数：41件

グループ2

依頼日：令和3年1月7日

締切日：令和3年1月18日

回答数：4件

3.3 メディア芸術データベース・メディアアート分野項目精査

今年度の事業において、メディア芸術データベースの項目に沿って初めて詳細な項目まで作品のデータを作成するに当たり、これまでデータが入力されておらず定義が曖昧であったり、統制語彙が不十分である項目についてヒアリングを行うなど精査し、曖昧な部分を明確にするとともに一部を変更した。

3.3.1 展示エンジニアヒアリング調査

文化庁メディア芸術祭受賞作品展や、国内外の数多くのメディアアート展示を手掛けている展示エンジニアの金築浩史に、フォームの案として、作品のハードウェア情報、ソフトウェア情報、展示に関連する情報について、収集すべき情報はどのようなものかについてヒアリングを行い、以下の指摘を受けた。

- ・ メディア芸術データベースで使用しているデータ項目について、メディアアート作品の展示情報を表現するには不十分である。
- ・ 展示に使用する機材や制作の環境（制作に使用する機材やソフトウェアなど）は制作又は展示し

第3章 実施内容

た時点で得られるものに依存するので、本事業でどのような情報を収集したいかを検討する必要がある。

- ・ 本事業で予定している、作家自身がフォームに記入する方法を採るためには、フォーム項目を取捨選択し分かりやすくする必要がある。

開催日：令和2年8月21日

参加者：金築浩史、明貫紘子、小林桂子、野間穰

3.4 メディアアート事業サーベイ

昨年度の事業において作成したメディアアート史年表を基に、メディアアート関連事業に関する事業サーベイを行う予定であった。しかし参加いただいた有識者の意見から、昨年度作成のメディアアート史では網羅できていない部分が多く、全体を俯瞰することができないと指摘された。そのため今年度も継続してメディアアート史の拡充に注力した。具体的には、今年度は関連する教育機関、電子音楽などについて重点的に調査、ヒアリング、拡充などを行った。

同時に昨年度は紙で示していたメディアアート史を、インターネットで誰でも簡単に動的に閲覧できるよう Web 版メディアアート史の作成を行った。Web 版メディアアート史は新たなデータなども追加できるような仕組みにしている。

関連事業の事業サーベイとして、メディアアート関連の重要資料の保存についての問題が、これまでの多くのプロジェクトでも上がっており、様々な状況で進んでいないことから、保存テストが可能でありまた重要で消失の危険もあったキャノン・アートラボ関連資料をテストケースとして実際の作業を行った。

3.4.1 オンラインミーティング

メディアアート事業サーベイを行うために企画者、コーディネータである関口氏、メディアアート史を調査されていた明貫氏、昨年度のメディアアート史作成にも関わられた阪本氏に加え、不足していた情報に詳しい安藤氏に参加を頂き、1 か月に一度程度オンラインでミーティングを行い事業を進行した。

進捗の状況、その時点での課題などを考慮してミーティングに有識者である城氏にも参加いただいた。

メディアアート事業サーベイオンラインミーティング 1

開催日：令和2年6月30日

参加者：関口敦仁、安藤英由樹、阪本裕文、明貫紘子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

メディアアート事業サーベイオンラインミーティング 2

第3章 実施内容

開催日：令和2年7月27日

参加者：関口敦仁、安藤英由樹、阪本裕文、明貫紘子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

メディアアート事業サーベイオンラインミーティング3

開催日：令和2年8月31日

参加者：関口敦仁、安藤英由樹、阪本裕文、明貫紘子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

メディアアート事業サーベイオンラインミーティング4

開催日：令和2年9月28日

参加者：関口敦仁、安藤英由樹、阪本裕文、明貫紘子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

メディアアート事業サーベイオンラインミーティング5

開催日：令和2年11月2日

参加者：関口敦仁、安藤英由樹、阪本裕文、明貫紘子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

メディアアート事業サーベイオンラインミーティング6

開催日：令和2年11月30日

参加者：関口敦仁、安藤英由樹、阪本裕文、明貫紘子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

メディアアート事業サーベイオンラインミーティング7

開催日：令和2年12月14日

参加者：関口敦仁、安藤英由樹、阪本裕文、明貫紘子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

椎名ゆかり、中西睦美、沼下桂子、牛嶋興平（文化庁）

メディアアート事業サーベイオンラインミーティング8

開催日：令和3年1月6日

参加者：関口敦仁、安藤英由樹、阪本裕文、明貫紘子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

椎名ゆかり、中西睦美、沼下桂子、牛嶋興平（文化庁）

メディアアート事業サーベイオンラインミーティング9

開催日：令和3年1月18日

参加者：関口敦仁、安藤英由樹、阪本裕文、明貫紘子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

椎名ゆかり、中西睦美、沼下桂子、牛嶋興平（文化庁）

メディアアート事業サーベイオンラインミーティング10

開催日：令和3年2月8日

第3章 実施内容

参加者：関口敦仁、安藤英由樹、阪本裕文、明貫紘子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）
椎名ゆかり、中西睦美、沼下桂子、牛嶋興平（文化庁）

3.4.2 有識者ヒアリング調査1

メディアアート事業サーベイを行う中で、今年度拡充すべき情報として電子音楽が上がった。有識者として参加している阪本氏も電子音楽に造詣が深いですが、別な視点で知識の豊富な城氏へのヒアリングを2回にわたって行った。

このヒアリングの間に城氏には電子音楽関係の情報のまとめもしていただいている。

メディアアート事業サーベイ・城氏ヒアリング1

対象者：城一裕

開催日：令和2年9月15日

参加者：関口敦仁、安藤英由樹、阪本裕文、明貫紘子、野間穰（進行）、

メディアアート事業サーベイ・城氏ヒアリング2

対象者：城一裕

開催日：令和2年10月12日

参加者：関口敦仁、安藤英由樹、阪本裕文、明貫紘子、野間穰（進行）、星合信宏（事務局）

3.4.3 有識者ヒアリング調査2

対象者：下田展久

開催日：令和2年10月18日

参加者：阪本裕文、明貫紘子

1990年代を通してコンサートやワークショップを継続して開催した神戸ジーベックホールの企画ディレクターだった下田展久氏へのヒアリングを行った。当時のジーベックホールの活動は、全国的に見ても際立って個性的なものであり、芦屋市立美術博物館にてトークイベント「90年代の神戸の音の実験 ～XEBECの試み～」(平成30年(2018年)1月21日)が開催されるなど、再評価が試みられている。

ジーベックホールは、神戸ポートアイランドに本社を構える音響機器メーカーTOAのホールであり、1989年5月にオープンされた。運営に当たっては子会社としてジーベックが設立された。TOAはホール向けの業務用音響機器を扱うため、そのプロモーションとしてホール運営に力を入れる考えがあったと言える。その活動は、企画ディレクターを置いた上で、予算を組んでプログラムを実施する非営利的なものであった。

第3章 実施内容

CSV 渋谷にて楽器販売に携わっていた下田氏は、ジーベックホールの企画ディレクターとして1988年に神戸に拠点を移す。そしてジーベックホールは、初年度より、ブライアン・イーノのビデオインスタレーション「Sound & Light」、高橋悠治とカール・ストーンによる「Macintosh Music Fest. in Kobe」、アミット・ロイと中川博志による「真言密教とインドの音楽」などのプログラムを次々と開催する。現代音楽(特に電子音楽)やフリーインプロヴィゼーションといった最新の実験的音楽と、伝統的なアジアの民族音楽、そして現代美術に隣接するサウンド・アートを紹介する個性的なプログラム方針は、始まりの段階から明確なものであったと言える。

その後の活動の中では、現代音楽(電子音楽)に関しては原田節、高橋アキ、ギャヴィン・ブライヤーズ、小杉武久、藤枝守、諸井誠、ズビグニエフ・カルコフスキー&アタウ・タナカなどが取り上げられた。また平成10年(1998年)には、世界各国の電子音楽作品を集めた「国際コンピュータ音楽フェスティバル'98」が開催された。サウンド・アートに関しては美音子グリマー、藤本由紀夫、塩見允枝子、フェリックス・ヘス、ロルフ・ユリウス、マックス・イーストレイ&デヴィット・トゥープ、鈴木昭男などが取り上げられた。このような多領域にまたがって聴くことの可能性を追求する一貫性のあるプログラムは、それぞれの領域に詳しい人物が下田氏にアイデアを持ち込む形で実現したものであったという。

特にメディアアートの文脈から見れば、ジーベックホールがパーソナルコンピュータによる表現の革新的な動向に、早い段階から貢献していたことは見落とすことができない。プログラミング言語「Max」は、もともとは現代音楽の文脈における電子音楽作曲のためにフランスの IRCAM で開発されたものだったが、パーソナルコンピュータの普及と相まって現代音楽以外の領域にも広まった。それは、1990年代末から2000年代にかけてのメディアアート作品にも広く用いられた。ジーベックホールは電子音楽のコンサートを積極的に開催するだけでなく、1996年から1997年にかけて赤松正行と佐近田展康による「Max」についてのワークショップ「Work on Max」を開講しており、このような動向を先導する役割を果たしていたと言えるだろう。

このようなジーベックホールの1990年代の個性的な活動は、1999年頃に終わりを迎える(現在もジーベックホールは活動しているが、その活動方針は1990年代とは大きく異なる)。下田氏はその後、企画ディレクターを辞して、神戸のNPO法人「C.A.P. 芸術と計画会議」の運営に携わっている。

3.4.4 メディアアート関連重要資料保存テスト

平成30年(2018年)から令和2年(2020年)度にかけて実施されている「企業メセナによるメディアアート展示資料アーカイブ事業」(プロジェクトリーダー:関口敦仁 愛知県立美術大学)において提供を受けた、「キヤノン・アートラボ」(1991~2001年)の資料体を使い、物理的な資料

第3章 実施内容

の整理と保管方法について検討した。また、アドバイザーとして、アーキビストの斎藤歩氏（京都大学）に御協力を頂いた。

本資料の特徴として、「キャノン・アートラボ」が既に閉鎖しており、かつキャノン社が保管する義務もないため、正式な保管先が不在であることが挙げられる。資料の内容は、展覧会カタログ、チラシなど広報資料、記録写真、記録映像に加えて、事務局スタッフ及びキュレーターの資料が中心である。また、ウェブサイトのデータやフロッピーディスクのデータなど、ボーンデジタル・データも含まれる。さらに、「キャノン・アートラボ」関係者の資料のほか、出展作家の協力を得て、作家である江渡浩一郎、関口敦仁、中原浩大らの個人資料を一時的に借り受けてデジタル化された資料によって構成された資料体である。

<テスト用資料体の構成>

- 1) 「キャノン・アートラボ」組織資料
- 2) 作家の個人資料3種（江渡浩一郎、関口敦仁、中原浩大）
- 3) その他の関係者による資料（オフィシャル記録映像、ウェブサイトデータ）

このような資料構成と資料の特徴については、1980年代から1990年代に積極的に開催されたメディアアートに関連する資料が個人又は関係者によって保管されている状況の典型的なケースである。本テストケースでは、基本的な資料整理の方法のワークフローをまとめることに加えて、このような資料体を整理する上で留意すべき点をまとめることを目的にしている。

今回のテストケースで使用した資料体は目録化、デジタル化が終了していた。したがって、保管方法についても、基本的には既に出てきた目録をベースに整理をした。テストケースの資料整理プロセスは下記の通りである。

<資料整理プロセス（ワークフロー）>

- 1) 目録から資料の総量数を算出
- 2) 資料数に合わせて、アーカイバル保管資材の検討・発注
発注先：株式会社TTトレーディング社（資料整理用の紙フォルダ）
株式会社資料保存器材（写真用リフィル及びファイル、紙資料保存用箱）
- 3) 資料の状態から目録のメタデータやまとめ方を再検討
- 4) オリジナル資料の記録のために写真撮影
（オーバーヘッド・スキャナーやスマートフォンのカメラを使用）

第3章 実施内容



図 3-1 オリジナル資料

5) オリジナルの状態からアーカイバル資材に合わせて資料を展開入れ替え・目録修正



図 3-2 写真をまとめたファイル

上のファイルがオリジナルで、下が入れ替え後。なるべく元のファイルに忠実に入れ替えた。また、書き込みなどある元のケースは、参照しやすいようにオリジナルファイルのリフィルに同じIDラベルを付与。

第3章 実施内容

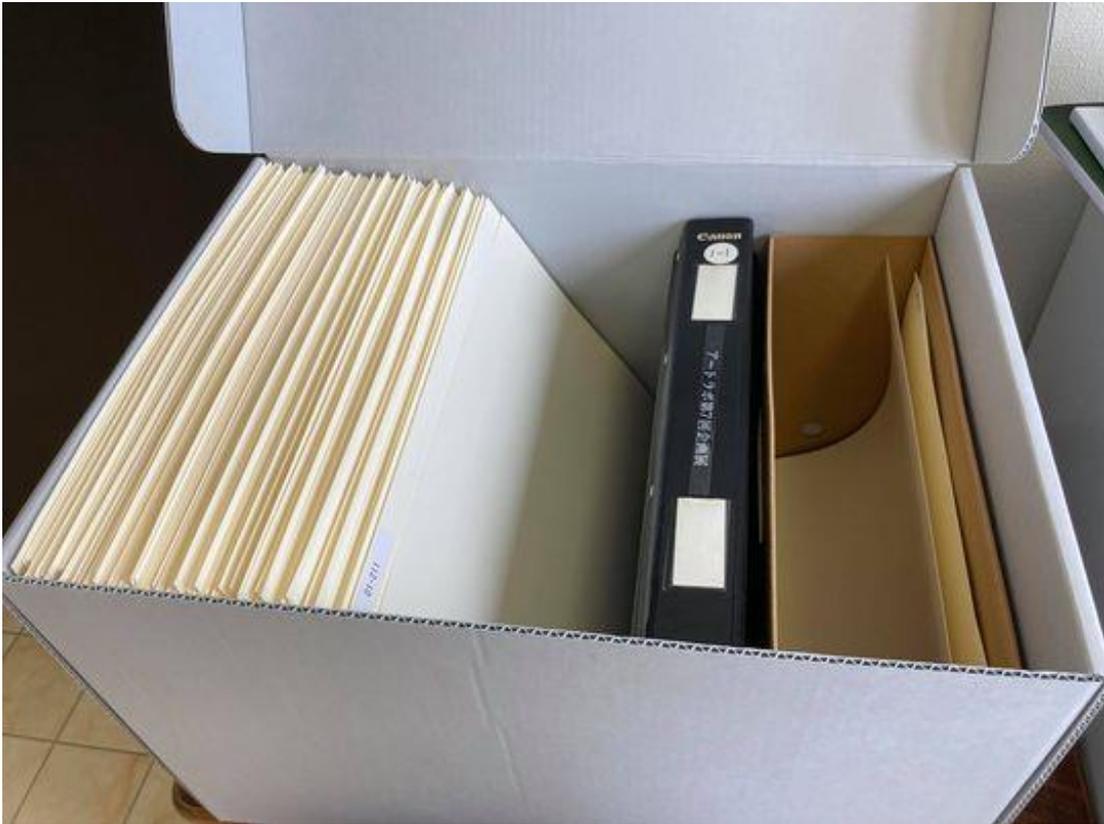


図 3-3 紙資料をまとめ保管箱

紙資料用のフォルダが大量になる場合は、仕切り用の箱に入れた。隙間にオリジナルのファイルも保管。

第3章 実施内容

6) 資料に ID 付与・目録登録の後、アーカイバル資材にラベルを貼る。

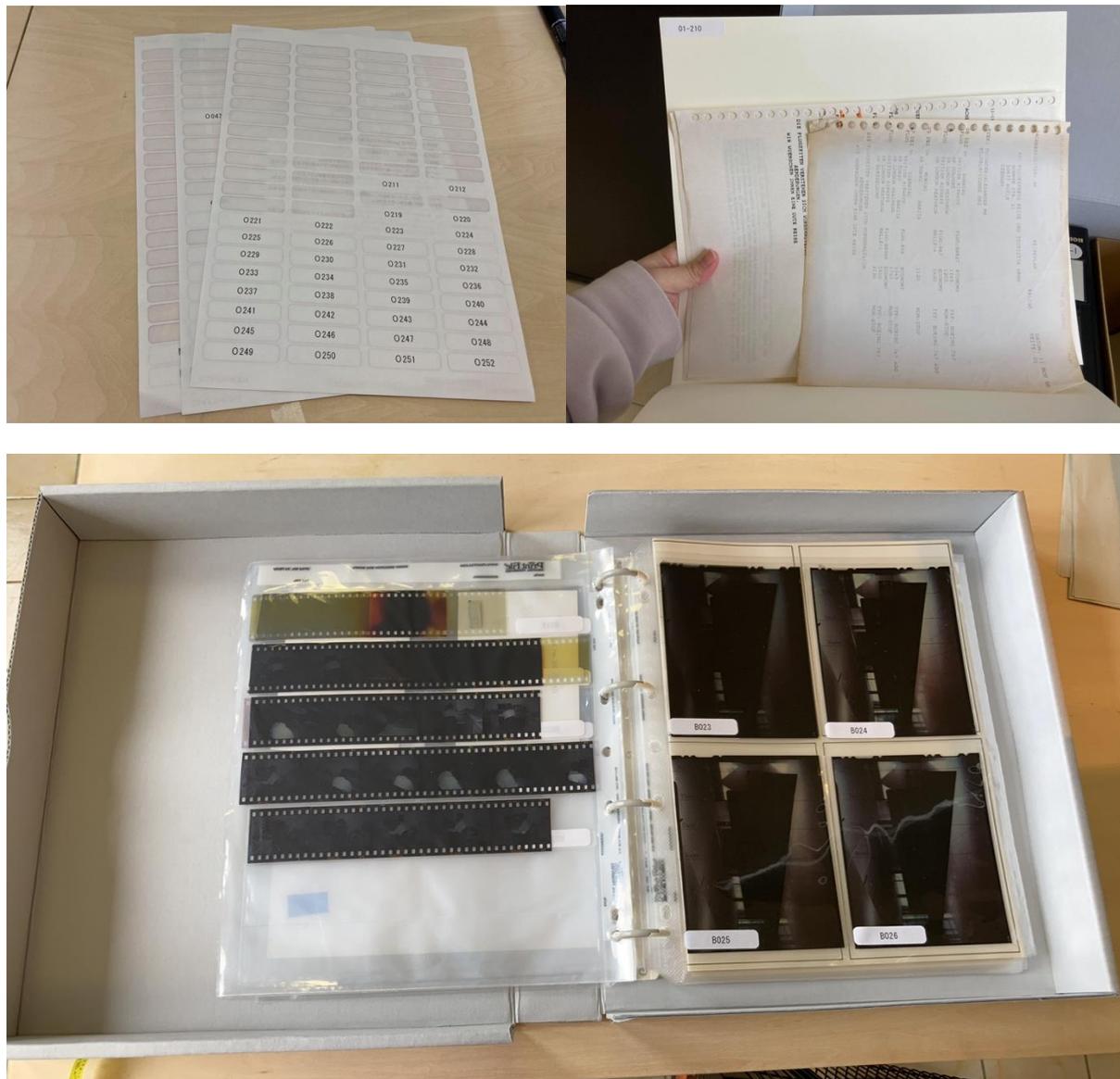


図 3-4 ラベルシールとラベルシールを貼った資料

ID シールはアーカイバルのものを使うことが望ましいが、今回は一般的なラベルシールを使用。また、シールの劣化を軽減するために、余り手が触れない場所に ID ラベルシールを貼る。

第3章 実施内容

7) デジタル化した資料とオリジナルの資料を目録上で統合

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
AL27	01-062	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	ライシエン・グリン	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	アートボク 天啓作 監査委員の報告	1987.10.13	regular	1	既知	2021年11月10日コピー作成	92	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-063	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	アート作家目録	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	ウェアハウス "ARTLAB"	1987.08.11	AI	12 (combined)	既知		93-104	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-064	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	大野真一 (18ヤシ)	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	作家目録 (フォーラム)	1987.08.18	regular	1	既知		105	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-065	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	アート作家目録	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	アーティストの紹介 (フォーラム)	1987	AI	1	既知		106	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-066	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	アート作家目録	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	アーティストの紹介 (フォーラム)	1987	AI	1	既知		107	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-067	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	不明	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987	AI	1	既知	2020年12月18日コピー作成	108	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-068	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	大野真一 (18ヤシ)	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	作家目録 (フォーラム)	1987	AI	2 (combined)	既知		109-110	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-069	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	大野真一 (18ヤシ)	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	アーティストの紹介 (フォーラム)	1987.08.01	AI	1	既知		111	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-070	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	アート作家目録	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987.08	AI	2 (combined)	既知		112-113	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-071	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	アート作家目録	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987.07.01	AI	1	既知		114	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-072	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	大野真一 (18ヤシ)	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987.07.04	AI	1	既知		115	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-073	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	不明	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987	AI	1	既知		116	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-074	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	アート作家目録	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987	AI	16 (combined)	既知		117-135	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-075	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	アート作家目録	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987	AI	2 (bound)	既知		137-138	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-076	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	アート作家目録	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987	AI	2	既知		139	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-077	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	不明	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987.11.20	AI	1	既知		140	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-078	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	不明	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987	AI	1	既知		141	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-079	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	アート作家目録	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987	AI	1	既知		142	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-080	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	不明	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987.08.28	AI	10 (combined)	既知		143-152	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-081	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	不明	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987	AI	9 (combined)	既知		153-161	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-082	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	不明	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987	AI	3 (combined)	既知		162-164	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-083	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	不明	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987	AI	3 (combined)	既知		165-167	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-084	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	不明	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987.10.28	AI	11 (combined)	既知		168-178	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-085	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	不明	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987.05	AI	9 (combined)	既知		179-187	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-086	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	不明	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987	AI	4 (combined)	既知		188-191	AL27_01	pdf	digital document
AL27	01-087	1	Box.5 AL.7.1	アート作家目録	不明	通信 (correspondence)	FAX	FAM (archive)	不明	1987	AI	3 (combined)	既知		192-194	AL27_01	pdf	digital document

図 3-5 紙資料目録

デジタルデータは、ファイルごとに PDF を統合してページ数を記入した。

第3章 実施内容

3.4.5 メディアアート史年表 Web 版

昨年度の事業において情報を収集しインフォグラフィックとして示した「メディアアート史年表」を基として、今年度事業における議論、新たに収集したデータも加え、ウェブブラウザで閲覧することができるウェブ版メディアアート史年表を制作、公開した。

公開アドレス：cdc.jp/mac

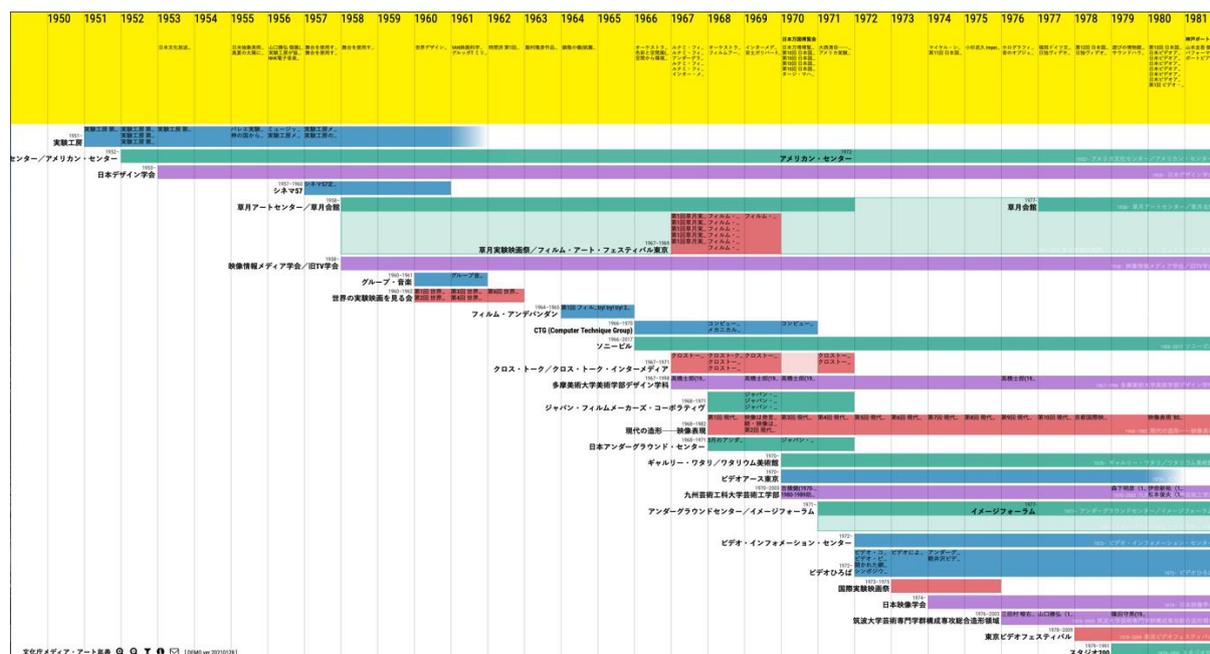


図 3-6 メディアアート史ウェブ版

ウェブ版メディアアート史年表にはメディアアートに関わる以下の情報を掲載した。

- ・フェスティバル／シリーズなど
- ・施設
- ・グループ／コレクティブ
- ・テレビ放送局／テレビ番組
- ・教育機関／学会
- ・上記分類に属さない重要な事
- ・文化庁メディア芸術祭受賞作品
- ・アルス・エレクトロニカ受賞作品

上記の情報について横軸を年代とし 1950 年（昭和 25 年）から現在までを掲載している。年表の表現としては基本的に昨年度のインフォグラフィックを継承している。終了年などがはっきりしないような事象についてはグラデーションで示している。施設が実施したフェスティバルなどはラインを内包するなどして分かりやすく示した。

第3章 実施内容

ウェブ版メディアアート史年表の公開画面での機能としては以下を実装した。

- ・ 拡大表示、縮小表示機能

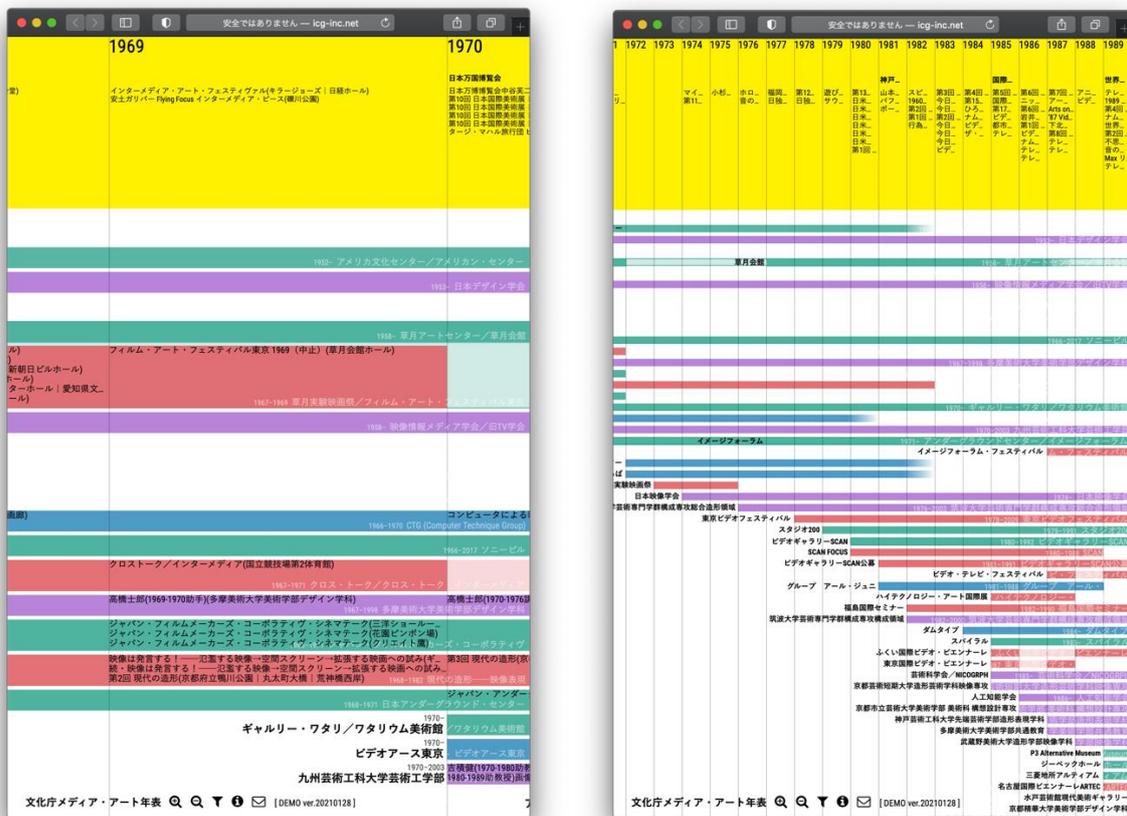


図 3-7 拡大表示と縮小表示

- ・ カテゴリーでの情報ソート機能

- フェスティバル／シリーズなど
- 施設
- グループ／コレクティブ
- テレビ放送局／テレビ番組
- 教育機関／学会
- すべて表示

図 3-8 ソートボタン

ソート機能により選択した項目の情報のみが表示されるようになる。複数選択も可能となっており比べてみたい項目のみを表示して拡大、縮小などしながら閲覧することができる。

第3章 実施内容

ウェブ版メディアアート史年表の管理機能として以下を実装した。

- ・情報の追加機能
- ・情報の編集機能

表示情報項目にはクリックすることにより詳細情報を表示できるようになっており、この詳細情報から該当するメディア芸術データベースデータへリンクすることもできるようになっている。

今年度はこの詳細情報の充実までには至っておらず、項目名と年代の情報が基本となっている。

3.5 データベース登録情報の最適化

文化庁メディア芸術データベースのためのデータを、作成された時点のデータスキームから現データベーススキームへ変更し、メディア芸術データベースで公開できるようデータの最適化作業を行った。

データの投入を行う株式会社 DNP メディア・アートの担当者とオンラインによるミーティングを行い、活用できるデータを作成するための作業フローを確定し、それに従って作業を行った。

NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] のデータと山口情報芸術センター [YCAM] の作品データに対して以下の作業を行った。

1) 新スキーマ対応作業

変換データの項目を旧スキーマから新スキーマへ変更。

2) データコピー作業

変換データの項目に該当する項目の列を元データからコピーをし変換データの列にペースト。

3) 年月日データ変更作業

データ内の全ての年月日データを「YYYY-MM-DD」形式に変更。

4) 「概要」項目作成

元データの「作品解説」項目内容を入力。改行を削除。

5) 「備考」項目作成

昨年度作品解説を概要で使用するために ICC と協議し「[出典] ICC ウェブサイト」と記載することにより公開できる許諾を得た。この表記を備考項目に追記。

第3章 実施内容

6) 「作品形態」項目を選択

作品項目を選択しデータがないものは内容を見て選択該当する統制語彙が無いものは「作業備考」へ記載。

7) 「スタッフ 役割 | 人物・組織名」項目修正

元データでは別項目のデータを一つのメタ項目として記載。

役割ごとに「 / 」(半角スペース全角スラッシュ半角スペース)で区切る。

役割は「[]」(大括弧)で囲む。

一つの役割に対して複数の場合は「、」(読点)で区切る。

8) 「作者」項目修正

作者が複数の場合は、区切りを「 \ \ 」(全角スペース全角バックスラッシュ全角バックスラッシュ全角スペース)へ変更

9) 「ジャンル」項目入力

項目「ジャンル」に「展示・実演」を一律で入力

10) 「データの状態」項目入力

項目「データの状態」に公開を示す「1」を一律で入力

11) データ件数の確認

「作品形態」にある統制語彙が複数の場合は、複数あるデータのみとなるようリストを分割

この作業により以下のデータを作成した。

- ・ ICC 作品データ：1989 作品の 29835 項目
- ・ YCAM 作品データ：45 作品の 585 項目

付録

付録

1 メディア芸術祭受賞作品データ（ヒアリングによる作成）

ヒアリングによるメディア芸術祭受賞作品調査で作成した作品データをサンプルとして掲載する。今年度作成できたデータとしては作家 10 名 31 作品のサンプルと同様なデータを得た。

『これは映画ではないらしい』五島 一浩
(第 18 回文化庁メディア芸術祭アート部門優秀賞)

設問項目	回答
1) 作品のシリーズ名 (8)	なし
2) 作品のシリーズ名の読み仮名 (9)	なし
3) 作品のシリーズ名の外国語での名称 (11)	なし
4) 作品名 (作品タイトル) (12)	これは映画ではないらしい
5) 作品名 (作品タイトル) の読み仮名 (13)	コレハエイガデハナイラシイ
6) 作品の国外向けの名称 (外国語) (15)	THIS MAY NOT BE A MOVIE
7) 作品のサブタイトル、副題の名称 (16)	なし
8) 作品のサブタイトル、副題の読み仮名 (17)	なし
9) 作品のサブタイトル、副題の国外向けの名称 (外国語) (19)	なし
10) 作者名 (21)	五島 一浩
11) 作者名の読み仮名 (22)	ゴシマ カズヒロ
12) 展示若しくは実演に携わったスタッフについて氏名・組織名を記入 (23)	企画・制作：五島一浩 写真技術・撮影協力：瀧上 勝 写真技術協力：塩崎尚央 レーザー加工協力：益岡 了（岡山県立大学）

付録

	<p>光ファイバー技術協力：竹田 亨 撮影協力：尾崎 洋、鳥居秀作、小川貴史（岡山県立大学） Special Thanks : キム・ジュニアン（東京造形大学） ヨールグ・ビューラ（長岡造形大学） 高岡健吾、高岡亜輝、川北祥子、五島由実</p>
13) 展示若しくは実演に出演したキャストについて氏名・組織名を記入 (24)	なし
15) 作品概要、作品説明のテキスト（カタログ、資料用に提供したもの）を記入 (26)	<p>従来の映画や動画を成立させる「コマ（静止画）」の連続とは異なり、「コマの無い動画カメラ／映写機」によって「動く画像」を生み出す作品。本作ではこれまでの映画／動画の基本概念を問い直す、かつてない画期的なシステムが考案・実証されている。本作のカメラ兼映写機は、二眼レフカメラの対物レンズと、光ファイバーの束、ファイバーを通った光を露光するフィルム、フィルムフォルダーをスライドさせる手動ハンドルなどが内蔵された箱型の構造物である。撮影時、格子状に植え付けられた 324 本の光ファイバーは、324 画素のドットの役割を担う。ハンドルを回して内部のフィルムフォルダーをスライドさせることで、ファイバーを通った光がフィルムに露光される仕組みとなっている。このフィルムを撮影時と同様にスライドさせることで、光の線として記録された動画を再生することができる。</p>
15-1) 上記、作品概要テキストの出典	メディア芸術祭アーカイブサイト http://archive.jp/mediaarts.jp/festival/2014/art/works/18a_This_may_not_be_a_movie/
16) 作品についての備考	作品の本体はカメラではなくてシステムの概念、コンセプトが作品なので、展示されているものが作品全体ではない。
17) この作品が展示された展覧会名と会場、会期 (43)	<p>第 18 回文化庁メディア芸術祭受賞作品展 平成 27 年 2 月 4 日（水）～2 月 15 日（日） 会場：国立新美術館</p>
18) この作品の制作を開始した日（年や月のみでも可）	2013 年 10 月
19) この作品の制作を終了した日（年や月のみでも可）	終了していない
20) 作品の種類を選択してください (3)	展示・実演

付録

21) 作品形態について関連するワードをチェックしてください (いくつかでも) (44)	インスタレーション, デバイス
22) 作品に関連するキーワードをチェックしてください (いくつかでも) (5)	アルゴリズム (Algorithm), デバイス・アート (Device Art), デジタル・グラフィック (Digital Graphics), 実験映画 (Experimental Film), キネティック・アート (Kinetic Art), ライト・アート (Light Art), マルチメディア (Multimedia), プロセス・アート (Process Art)
23) 作品の尺について、映像作品など、長さが固定の場合はその時間体験型の作品は作家が想定する体験時間で記入 (45)	一連の流れで 20 分程度 (メディア芸術祭での展示の際の印象として)
24) 実作品のサイズ (46) *メディア芸術祭での展示した時の情報を記入してください。	100 x100 x150 程度
25) 作品を設置した空間のサイズ (48) *メディア芸術祭での展示した時の情報を記入してください。	800 x 600 程度の空間に設置
26) 作品で使用した素材 (49)	二眼レフカメラ、光ファイバー、4X5 のフィルム、フィルムフォルダー、MDF 材、三脚、小型ビデオカメラ、液晶モニタ、ライトボックス、ルーペ、メディアプレーヤー
27) 作品で使用した技法 (50)	レンズによって結像した画像を格子状に配列した光ファイバーで画素に分解し、動画像をフィルムに記録する。
14) 作品の制作クレジット (51) *カタログやキャプションに掲載が必要な情報	写真技術・撮影協力：瀧上 勝 写真技術協力：塩崎尚央 レーザー加工協力：益岡 了 (岡山県立大学) 光ファイバー技術協力：竹田 亨 撮影協力：尾崎 洋、鳥居秀作、小川貴史 (岡山県立大学) Special Thanks : キム・ジュニアン (東京造形大学) ヨールグ・ビューラ (長岡造形大学) 高岡健吾、高岡亜輝、川北祥子、五島由実
28) 作品のバージョン (52)	Ver.2 (イメージフォーラムでの展示が Ver0.5~1.5)

付録

29) 作品の展示、実演に使用したハードウェアの機種名 (55)	ブルーレイプレーヤー (1) +ディスプレイ (40~50 インチ) 、メディアプレーヤー+ディスプレイ (12~13 インチ) (2) 、小型 CMOS カメラ+PJ (液晶、XGA 程度) (2) 、自作の装置 (1)
30) 作品の展示、実演に使用したソフトウェア名 (57、58)	なし
31) 作品の開発環境 (ソフトウェアを含む) (53)	映像編集に Final Cut7、CG モデル制作に Strata Design 3D、Illustrator、Photoshop
32) 作品の制作に使用したプログラミング言語名 (57)	なし
33) テクニカルやバージョンに関する特記事項	特になし
34) この作品の所蔵又は保管している場所名を記入してください。(60)	作家蔵
35) 作品の保存状態 (65)	良好
36) 作品の保存状態についての備考	フィルム自体が、今のところ大丈夫ではあるが、今再生に使っているフィルムのデュープを 3~4 枚作ったが、現在もうデュープが作れなくなっている。プレーヤーとフィルムがセットで手作りの装置になっているので、プレーヤーが壊れた場合はフィルムがセットでだめになってしまう。光ファイバーの耐久性については未知数で、壊れた際にどのような対処ができるかは不明。
37) 作品の複製種類 (66)	アナログ→アナログ
38) 作品の複製種類についての備考	解説映像だけの展示等、パネルと映像だけの展示は行っている、装置は一つしかなく、オリジナルを使用している
39) どのような作品に関連する資料があるか教えてください。(いくつかつでも) (64)	カタログや本など出版物、記録写真(データ)、解説シート、技術補遺、記録というよりは解説映像のみ
40) 作品資料の保管状況 (64)	保管
41) 著作者名義 (68)	作家本人
42) 担当・連絡先 (69)	作家本人
43) 著作権者クレジット (70)	©Kazuhiro Goshima
44) URL (72)	http://www.goshiman.com/

付録

2 メディア芸術祭受賞作品データ（アンケートによる作成）

アンケートによるメディア芸術祭受賞作品調査で作成した作品データをサンプルとして掲載する。
今年度作成できたデータとしては作家 44 名 50 作品のサンプルと同様なデータを得た。

『 を超えるための余白』三原 聡一郎
(第 17 回文化庁メディア芸術祭アート部門優秀賞)

設問項目	回答
1) 作品のシリーズ名 (8)	空白のプロジェクト
2) 作品のシリーズ名の読み仮名 (9)	クウハクノプロジェクト
3) 作品のシリーズ名の外国語での名称 (11)	blank project
4) 作品名 (作品タイトル) (12)	を越えるための余白
5) 作品名 (作品タイトル) の読み仮名 (13)	ヲコエルタメノヨハク
6) 作品の国外向けの名称 (外国語) (15)	the blanks to overcome
7) 作品のサブタイトル、副題の名称 (16)	なし
8) 作品のサブタイトル、副題の読み仮名 (17)	なし
9) 作品のサブタイトル、副題の国外向けの名称 (外国語) (19)	なし
10) 作者名 (21)	三原 聡一郎
11) 作者名の読み仮名 (22)	ミハラ ソウイチロウ
12) 展示若しくは実演に携わったスタッフについて氏名・組織名を記入 (23)	なし
13) 展示若しくは実演に出演したキャストについて氏名・組織名を記入 (24)	なし

付録

<p>15) 作品概要、作品説明のテキスト (カタログ、資料用に提供したもの)を記入 (26)</p>	<p>本作は、エアーポンプ、電源制御回路、水、シャボン液、グリセリン、エタノールそして電気を用いて空間中に「泡」を発生させるインスタレーションであり、2011年より作者が展開する「空白」のプロジェクトの一環に位置付けられている。テーマである「空白」は、アートの観点による未解決の“問い”のためのスペース、常に変化し続ける把握不能な“規模”を示す。作者にとって、何かを失った「空虚」な出来事の印象は、時を経て「空白」に変化していった。本作では、常に変化するこの現代の状況を「泡」の生成によって具現化した。具体的な形を持たず、重さもない、巨大な塊として変化し続ける「泡」。観客にそれを直視させることで、「社会」のあり方に気付きを与える作品。本作の光景は、当事者と他者の関係性、社会を規定する近代以降の枠組み、3.11以降の今を考えるための多様な視点について、議論のきっかけを生み出している。 (素材：泡、エタノール、ポンプ、電源制御回路、電気)</p>
<p>15-1) 上記、作品概要テキストの出典</p>	<p>メディア芸術祭アーカイブサイト http://archive.jp/mediartaarts.jp/festival/2013/art/works/17a_the_blank_to_overcome/</p>
<p>16) 作品についての備考</p>	<p>なし</p>
<p>17) この作品が展示された展覧会名と会場、会期 (43)</p>	<p>第17回文化庁メディア芸術祭受賞作品展 平成26年2月5日(水)～2月16日(日) 会場：国立新美術館</p>
<p>18) この作品の制作を開始した日 (年や月のみでも可)</p>	<p>2011年3月</p>
<p>19) この作品の制作を終了した日 (年や月のみでも可)</p>	<p>2013年8月</p>
<p>20) 作品の種類を選択してください (3)</p>	<p>展示・実演</p>
<p>21) 作品形態について関連するワードをチェックしてください(いくつかでも) (44)</p>	<p>インスタレーション</p>
<p>22) 作品に関連するキーワードをチェックしてください(いくつかでも) (5)</p>	<p>自律型作品 (Autonomic Installations and Artworks)</p>
<p>23) 作品の尺について、映像作品など、長さが固定の場合はその時間体</p>	<p>長ければ長いほど良い</p>

付録

験型の作品は作家が想定する体験時間で記入 (45)	
24) 実作品のサイズ (46) *メディア芸術祭での展示した時の情報を記入してください。	約 200x200x300 cm
25) 作品を設置した空間のサイズ (48) *メディア芸術祭での展示した時の情報を記入してください。	600x400x400 cm
26) 作品で使用した素材 (49)	泡、エタノール、ポンプ、電源制御回路、電気
27) 作品で使用した技法 (50)	8個のエアポンプ (泡の生成) とエタノールスプレー (泡の消滅) の電源制御。ユニットから生成される泡が塊となり上昇しつつ倒壊や崩壊しない量を維持し ON/OFF 間隔を 8+1ch でズラし常に形状が変化するようにしている。
14) 作品の制作クレジット (51) *カタログやキャプションに掲載が必要な情報	協力 公益財団法人東京都歴史文化財団トーキョーワンダーサイト、關渡美術館
28) 作品のバージョン (52)	なし
29) 作品の展示、実演に使用したハードウェアの機種名 (55)	Arduino 仕様の作品用カスタム基板、エアーポンプ、昇圧ポンプ (エタノールスプレー)
30) 作品の展示、実演に使用したソフトウェア名 (57、58)	なし
31) 作品の開発環境 (ソフトウェアを含む) (53)	Arduino IDE
32) 作品の制作に使用したプログラミング言語名 (57)	なし
33) テクニカルやバージョンに関する特記事項	なし
34) この作品の所蔵又は保管している場所名を記入してください。(60)	作家蔵
35) 作品の保存状態 (65)	再制作必要
36) 作品の保存状態についての備考	014年時に活用した機材一部有り
37) 作品の複製種類 (66)	—

付録

38) 作品の複製種類についての備考	—
39) どのような作品に関連する資料があるか教えてください。(いくつでも) (64)	カタログや本など出版物, 技術に関連する資料 (テクニカルライダー、システムチャート), 記録映像 (データ), 図面 (データ), プログラムソースコード (コンパイル前), アプリケーション (コンパイル後)
40) 作品資料の保管状況 (64)	保管
41) 著作者名義 (68)	作家本人
42) 担当・連絡先 (69)	作家本人
43) 著作権者クレジット (70)	©Soichiro Mihara
44) URL (72)	http://mhrrs.jp/theblankstoovercome

3 メディア芸術データベース統制語彙案

有識者、作家、関係者へのヒアリングにより作成した統制語彙。

<作品形態に関連するワード（統制語彙）>

- ・ インスタレーション
- ・ ソフトウェア・ベースド／アプリケーション
- ・ ネットワーク・ベースド
- ・ シングルチャンネル映像
- ・ マルチチャンネル映像
- ・ デバイス
- ・ ロボット
- ・ プロダクト／商品
- ・ パッケージ（カセットテープ／DVD／CD-ROM など）
- ・ パフォーマンス
- ・ コンサート
- ・ ライブ
- ・ 静止画（絵画、写真、CG）

<作品に関連するキーワード（統制語彙）>

- ・ 3D 映画（3D film）
- ・ アルゴリズム（Algorithm）
- ・ 人工知能（Artificial Intelligence, Machine Learning）
- ・ 人工生命（Artificial Life）
- ・ AR（Augmented Reality）
- ・ 自律型作品（Autonomic Installations and Artworks）
- ・ バイオ・アート（Bio Art）
- ・ コンピュータ・アート（Computer Art）
- ・ CG（Computer Graphics）
- ・ コンピュータ音楽（Computer Music）
- ・ コンピュータ・パフォーマンス（Computer performance）
- ・ 現代音楽（Contemporary Music）
- ・ データベース・アート（Database Art）
- ・ デバイス・アート（Device Art）
- ・ デジタル・アクティビズム（Digital Activism）
- ・ デジタル・アニメーション（Digital Animation）
- ・ デジタル・コミュニティ（Digital Community）

付録

- ・デジタル・グラフィック (Digital Graphics)
- ・電子音楽 (Electronic Music)
- ・実験映画 (Experimental Film)
- ・実験音楽 (Experimental Music)
- ・音響 (Onkyo)
- ・ノイズ (Noise)
- ・ゲーム・アート (Game Art)
- ・ジェネラティブ・アート (Generative Art)
- ・グリッチ・アート (Glitch Art)
- ・グラフィック・アート (Graphic Art)
- ・ハプニング (Happening)
- ・インタラクション・アート (Instruction Art)
- ・ジャンク・アート (Junk Art)
- ・キネティック・アート (Kinetic Art)
- ・ライト・アート (Light Art)
- ・メカトロニクス／ロボティクス (Mechatronics / Robotics)
- ・MR (Mixed Reality)
- ・マルチメディア・パフォーマンス (Multimedia Performance)
- ・ナノ・アート (Nano Art)
- ・ネット・アート (Net Art)
- ・パフォーマンスティブ (Performative)
- ・写真 (Photography)
- ・プロセス・アート (Process Art)
- ・リレーショナル・アート (Relational Art)
- ・影絵 (Shadow Play)
- ・ソーシャル・エンゲージド・アート (Socially Engaged Art)
- ・ソフトウェア・アート (Software Art)
- ・サウンド・アート (Sound Art)
- ・スペース・アート (Space Art)
- ・ストリート・アート (Street Art)
- ・テレマティック・アート／サテライト・アート (Telematic Art / Satellite Art)
- ・ビデオ・アート (Video Art)
- ・VR (Virtual Reality)

付録

4 最適化されたメディア芸術データベース用データ

変更作成を行った作品データのうち ICC のデータをサンプルで掲載する。
作成した 2034 作品のデータはデータで納品する。

ジャンル	タイトル	タイトル_外国語
展示・実演	G-G-G ストア東京：ひとつの世界 3つのプレーヤー	The G-G-G Tokyo Outlet: One world — three players
展示・実演	モレルのパノラマ	Morel's Panorama
展示・実演	内部観測者のための円環構造	a circular structure for the internal observer
展示・実演	マシュマロスコープ	Marshmallow Scope
展示・実演	10番目の感傷(点・線・面)	The Tenth Sentiment
展示・実演	パラレル・イメージ	A Parallel Image
展示・実演	無響室	Anechoic Room
展示・実演	フラットスコープスケープ MJ	Flat Scope Scape MJ
展示・実演	ガラクロックワークス (ツイン)	Gala Clockworks (Twin)
展示・実演	for maria anechoic room version	for maria anechoic room version
展示・実演	イリュージョン・フォーラム	Illusion Forum
展示・実演	フォト・キャンバス	Photo Canvas
展示・実演	ビスケット・ラボ	Viscuit Lab.
展示・実演	Now Online：リアルタイム映像配信	Now Online: Real Time Video Streaming
展示・実演	オープン・サロン トークイベント「メディア・アートってなんなんだ？」	
展示・実演	オープン・サロン トークイベント「リアルタイム・ウェブの現在とこれから」	
展示・実演	オープン・サロン「オープン・スペース 2010」出品作家によるイベントアーティスト・トーク ゲーブハルト・ゼンクミ	
展示・実演	オープン・サロン「オープン・スペース 2010」出品作家によるイベントアーティスト・トーク&ライブ・パフォーマンス:	
展示・実演	「オープン・スペース 2010」 ギャラリーツアー	
展示・実演	「オープン・スペース 2010」エマージェンシーズ！ 015 関連企画越田乃梨子 ヴィデオ上映	
展示・実演	オープン・サロン「オープン・スペース 2010」出品作家によるイベントアーティスト・トーク 竹内龍人	
展示・実演	オープン・サロン「オープン・スペース 2010」出品作家によるイベントアーティスト・トーク 越田乃梨子 (エマージェ	
展示・実演	Scattered Coordinates 1 [散らばった座標 1]	Scattered Coordinates 1
展示・実演	オープン・(リ)ソース・ファニチャー Ver.1	Open (Re)source Furniture Ver. 1
展示・実演	中心が移動し続ける都市	City of Permanently Shifting Center
展示・実演	建築折紙	Architectural Origami
展示・実演	↑	↑
展示・実演	「可能世界空間論——空間の表象の探索、のいくつか」	ギャラリーツアー
展示・実演	オープン・(リ)ソース・ファニチャー・ワークショップ	
展示・実演	シンポジウム「可能世界空間論」	
展示・実演	プレゼンテーション/ディスカッション「アーキテクチュラル・コーディング——アルゴリズムを用いた新しい空間設計」	
展示・実演	オープン・サロン「オープン・スペース 2009」出品作家によるイベントライブ voice.zero+アフター・トーク with 四ノ	

付録

作者	スタッフ_役割 人物・組織名
イェンス・ブランド 藤幡正樹 平川紀道 岩井俊雄 クワクボリョウタ ゲープハルト・ゼンクミュラー+フランツ・ビュッヒンガー	岩井俊雄
野老朝雄 unitedbows (野老朝雄+今井健) 渋谷慶一郎+evala 柏野牧夫 \ \ 竹内龍人 佐野恵利子 \ \ 原田康徳 原田康徳	NTTレゾナント株式会社、NTTコミュニケーションズ株
大友良英 \ \ 小沢康夫 伊豫田旭彦 \ \ 大野真吾 (Merce Death) \ 伊豫田旭彦、大野真吾 (Merce Death)、千房けん輔、 ゲープハルト・ゼンクミュラーイェンス・ブランド [司会] 畠中実 (ICC)、ゲープハルト・ゼンクミュラー、 ヤオ・ジョンハン \ \ 伊東篤宏	大友良英、小沢康夫、畠中実 (ICC) [司会] 畠中実 (ICC)、ヤオ・ジョンハン、伊東篤宏
越田乃梨子 竹内龍人 越田乃梨子 ヤオ・ジョンハン 田中浩也+岩岡孝太郎+平本知樹 柄沢祐輔+松山剛士 舘知宏 エキソニモ	[ゲスト] 杉原厚吉 (明治大学特任教授)、竹内龍人 越田乃梨子 / [ゲスト] 神村恵、高嶋晋一 / [司会] 畠中
岩岡孝太郎+平本知樹 円城塔 \ \ 濱野智史 \ \ 柄沢祐輔 \ \ 豊田啓介 \ \ 大野友資 \ \ 猪熊純 \ \ voice.zero (大槻幸平、大山宗哉) \ \	岩岡孝太郎+平本知樹 (慶應義塾大学田中浩也研究室) 円城塔、濱野智史、柄沢祐輔、舘知宏、田中浩也 / [司 豊田啓介 (noiz architects)、大野友資 (noiz archite voice.zero (大槻幸平、大山宗哉)、evala 四方幸子、voice.zero (大槻幸平、大山宗哉)、evala

付録

概要

主催：NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]

白いマシュマロのような形をしたオブジェについてのモニターを覗くと、まわりの風景や人が、まるで時間が行き

無響室は、部屋全体が音の反響を吸収してしまう素材で囲まれています。わたしたちは通常、周囲の空間の広さ

文化施設、研究機関、フェスティバルなどと双方向に結び、多地点における情報配信や共同イベントなどを

出演：大友良英，小沢康夫，畠中実（ICC）日時：2010年5月3日（月・祝）午後2時より会場：ICC 4階 特設会場

出演：伊豫田旭彦，大野真吾（Merce Death），千房けん輔，津田大介，濱野智史，畠中実（ICC）日時：2010

日時：2010年5月15日（土）午後2時より会場：ICC 4階 特設会場定員：150名（当日先着順）入場無料日英同時

ゲスト：伊東篤宏司会：畠中実（ICC）日時：2010年5月16日（日）午後2時より会場：ICC 4階 特設会場定員：

ICC学芸スタッフが「オープン・スペース 2010」の展示作品について解説します。参加ご希望の方は、当日、受

開催日時：2010年9月18日（土）—11月13日（土）の毎土曜日午前11時30分—午後5時30分会場：ICCシアター

ゲスト：杉原厚吉（明治大学特任教授）日時：2010年9月26日（日）午後2時30分より会場：ICC 4階 特設会場

ゲスト：神村恵，高嶋晋一司会：畠中実（ICC）日時：2010年11月6日（土）午後2時より会場：ICC 4階 特設会

観客が細い通路の中を通過することで、その動きに反応して明滅する蛍光灯と、それに伴って発される音によるイン

担当学芸員が、展覧会の内容や各作品について解説します。日時：2010年1月17日（日）午後2時—3時日時：20

新規開発したソフトウェア「モジュール・デザイナー」と、CNC（コンピュータ数値制御）工作マシンを用いて、

円城塔，濱野智史，柄沢祐輔，舘知宏，田中浩也司会：畠中実（ICC）日時：2010年1月30日（土）午後2時より

豊田啓介（noiz architects），大野友資（noiz architects），猪熊純（首都大学東京助教，建築家），久保田晃

ライブ：voice.zero（VJ）× evala（サウンド）アフター・トーク：voice.zero with 四方幸子（ICC）日時：20

付録

開始年月日_発表	終了年月日_発表	制作終了 年-月-日	発表場所	作品形態
2010-05-15	2011-02-27	2010	NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-05-15	2011-02-27	2003	NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-05-15	2011-02-27	2008	NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-05-15	2011-02-27	2002	NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-05-15	2011-02-27	2010	NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-05-15	2011-02-27	2008	NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-05-15	2011-02-27		NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-05-15	2011-02-27	2010	NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-05-15	2011-02-27	2010	NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-05-15	2011-02-27	2010	NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-05-15	2011-02-27		NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-05-15	2011-02-27		NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-05-15	2011-02-27		NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-05-15	2011-02-27		NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-05-15	2011-02-27	2010-05-03	NTTインターコミュニケ シンポジウム	
2010-05-15	2011-02-27	2010-05-04	NTTインターコミュニケ シンポジウム	
2010-05-15	2011-02-27	2010-05-15	NTTインターコミュニケ アーティスト・トーク	
2010-05-15	2011-02-27	2010-05-16	NTTインターコミュニケ アーティスト・トーク	
2010-05-15	2011-02-27		NTTインターコミュニケ ギャラリーツアー	
2010-05-15	2011-02-27		NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-05-15	2011-02-27	2010-09-26	NTTインターコミュニケ アーティスト・トーク	
2010-05-15	2011-02-27	2010-11-06	NTTインターコミュニケ アーティスト・トーク	
2010-05-15	2010-08-08	2010	NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-01-16	2010-02-28	2009	NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-01-16	2010-02-28	2009	NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-01-16	2010-02-28		NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-01-16	2010-02-28	2010	NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]
2010-01-16	2010-02-28		NTTインターコミュニケ ギャラリーツアー	
2010-01-16	2010-02-28		NTTインターコミュニケ ワークショップ	
2010-01-16	2010-02-28	2010-01-30	NTTインターコミュニケ シンポジウム	
2010-01-16	2010-02-28	2010-02-06	NTTインターコミュニケ シンポジウム	
2009-05-16	2010-02-28	2010-01-23	NTTインターコミュニケーション・センター	[ICC]

本報告書は、文化庁の委託業務として、大日本印刷株式会社が実施した令和2年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業 連携連携基盤整備推進事業 連携基盤強化事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。
転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。