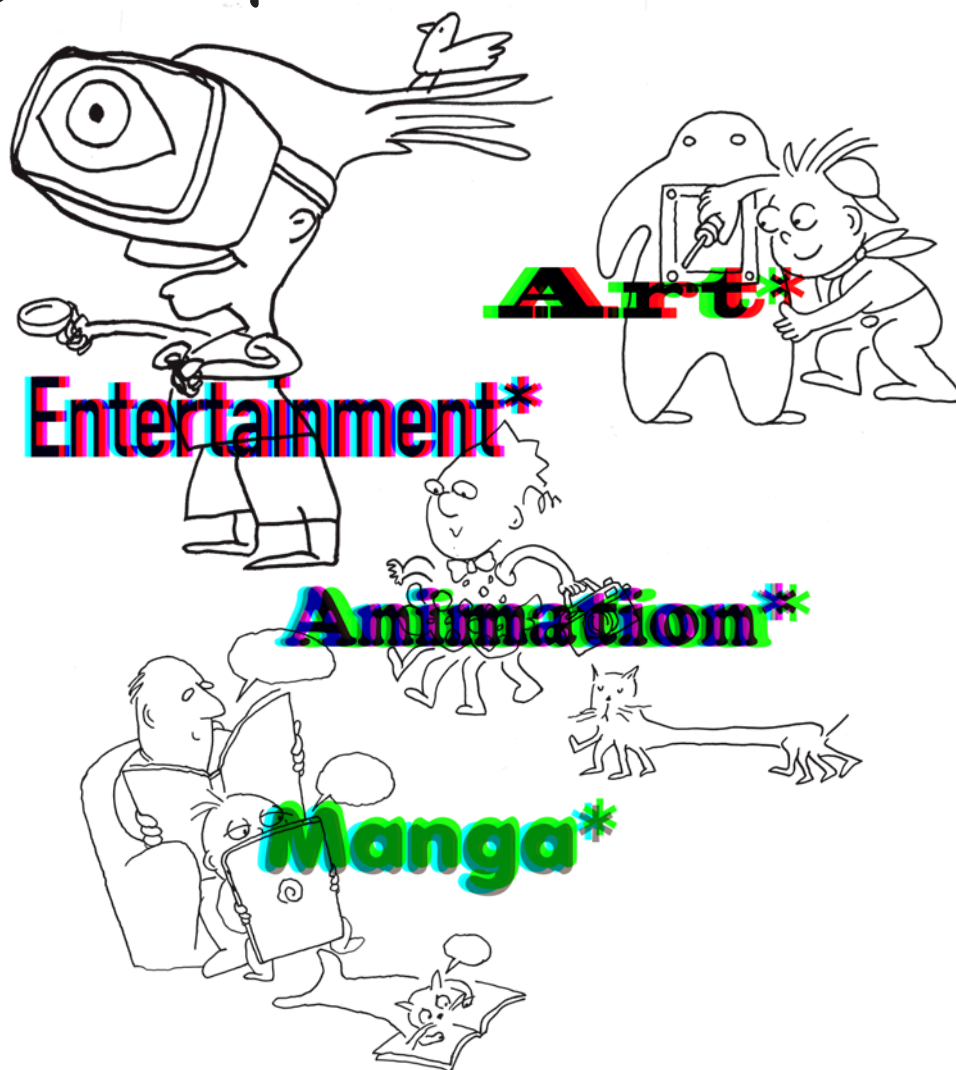


令和4年度文化庁メディア芸術祭名古屋展
あそびのダイナミクス～こころのインタラクション
開催決定のお知らせ

文化庁メディア芸術祭はアート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4部門において優れた作品を顕彰するとともに、受賞作品の鑑賞機会を提供するメディア芸術の総合フェスティバルです。このたび令和4年度の地方展として、愛知県名古屋市金城ふ頭のメイカーズピア特設会場で「あそびのダイナミクス～こころのインタラクション」を9月3日（土）～9月19日（月・祝）の17日間にわたって開催いたします。

あそびのダイナミクス
こころのインタラクション



【企画にあたって】

「あそび」と「インタラクション」のあいだでー

いま、2年以上にわたって、人類は新型コロナウイルスがもたらした地球レベルのパンデミックにさらされています。ソーシャルディスタンス、テレワーク、オンラインなどが新しい日常となった今日、それらを支えるデジタルテクノロジーは、人々の生活レベルまでより深く浸透することとなりました。

言い方を変えれば、パンデミックによって、情報テクノロジーを受け入れる体制に社会全体が強制シフトされるほどの影響を受けたということでもあります。その変化がもたらした社会をニューノーマルと呼ぶようになり、それがどうあるべきか、そのイメージと方向性が問われています。

歴史上、大きな社会的変動を迎えたときに、アートは指針を示すという意味で時代のカナリアかごと呼ばれることがあります。11年前の東日本大震災では、疲弊した被災者の精神的な支えをアート活動が先導していた例を多くみることができました。

パンデミックのさなかのニューノーマルとは、これまでのあらゆる前提を問い直すことから始まるのかもしれませんが。そこには、メディアアートにおける表現の「存在の問題」と「関わりの問題」の因果関係を、精神、表現、情報技術などあらゆる面において、様々な立場、視点から立ち返って考えることも含まれます。

本展は、美術館、ギャラリーという既存空間とは異なり、あえてプレイフルな日常環境に作品をプレゼンテーションし、ニューノーマルを標榜するこれからの時代のメディアアートにおける「存在と関わり」を考えるために、芸術表現とそれに触れるものとのプリミティブな出会いを創出します。そして、そこから生まれる多様なインタラクションを期待し検証する、ひとつの社会的な実験でもあるのです。

【開催要項】

名 称	令和4年度文化庁メディア芸術祭名古屋展 あそびのダイナミクス～こころのインタラクション
会 期	令和4年9月3日（土）～9月19日（月・祝）17日間（午前11時～午後5時）
会 場	メイカースピア特設会場 名古屋市港区金城ふ頭2-7-1（レゴランドジャパン前）
入 場 料	無料
主 催	文化庁
共 催	名古屋市 中日新聞社 東海テレビ放送 メイカースピア
協 力	愛知県立芸術大学、名古屋市立大学、名古屋芸術大学、名古屋学芸大学、 名古屋造形大学、相山女学園大学、名古屋女子大学、愛知県児童総合センター、 公益財団法人名古屋市文化振興事業団〔市民ギャラリー矢田〕、 CoderDojo名古屋・豊橋・師勝・稲沢正明寺・犬山
キュレーション	森脇裕之・多摩美術大学教授 加藤良将・名古屋芸術大学講師 竹葉丈・名古屋市美術館学芸員 森茂樹・オフィス サーフメイド代表
企画運営	矢作地所株式会社
本件お問い合わせ先	矢作地所（株）商業施設事業部メイカースピア内 オフィス サーフメイド 電話052-304-8722 FAX052-304-8702 jimukyoku-nagoya@tongkatz.com
公式サイト	https://nagoya2022.j-mediaarts.jp/



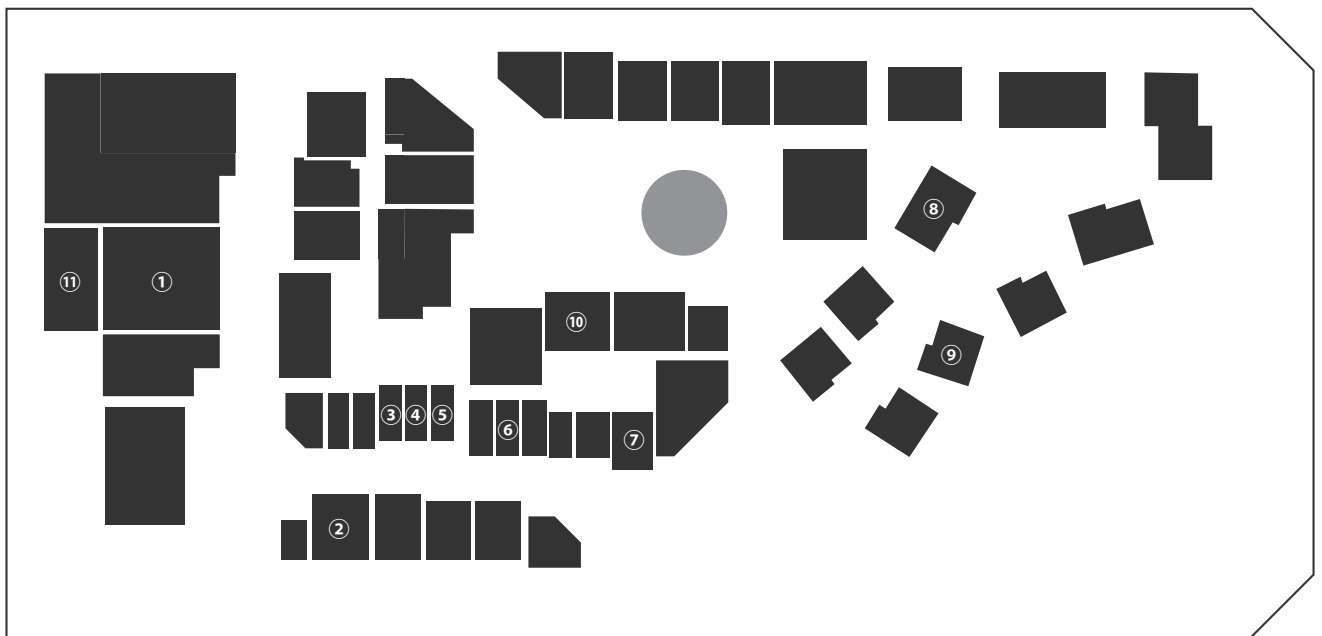
文化庁メディア芸術祭名古屋展公式サイト
<https://nagoya2022.j-mediaarts.jp/>

【展覧会の構成】

■展示計画

メイカースピア内の施設11カ所を活用し、メイン×1、サテライト×7、シアター&シンポジウム×1、ワークショップ×1、地域連携事業の各会場を特設。メイン及び3つのサテライト会場で、アート部門の作家・グループによる8の空間・環境的・インタラクティブなインスタレーション作品を展示。その他のサテライト会場では、エンターテインメントやアニメーション映像作品の上映、マンガなどの平面展示を行います。シアター・シンポジウム会場では映像作品上映、シンポジウム、トークセッションを行います。ワークショップ会場では、地元で活躍する作家や大学による、ファミリー向けのワークショップを展開。さらに地域連携事業として、大名古屋電脳博ダイジェスト展を開催。各展示をメイカースピア施設内で点在させることによって、日常的な回遊性の中で作品との出会いを演出します。

「あそびのダイナミクス～こころのインタラクション」会場図



- アート部門（会場1、2、4、5、6） ■エンターテインメント部門（会場7） ■アニメーション部門（会場9）
- マンガ部門（会場3） ■エンタメ・アニメシアター（シンポジウム、トーク会場）（会場8）
- ワークショップ（会場10） ■地域連携事業（会場11）

会場へのアクセス

〔電車〕あおなみ線「金城ふ頭駅」から徒歩4分。
〔車〕伊勢湾岸自動車道「名港中央IC」すぐ。

【展覧会】 ※作家からのコメントは原文のまま。

アート部門

岡田憲一・LENS、片岡純也、川瀬浩介、小林椋、Kaito SAKUMA、高田茉依、藤本直明、村上史明



©2014 Kenichi Okada/Kunie Hiyamizu/Kazunori Harimoto/Hiroataka Watanabe/Gongzhen Liu

受賞作品

第18回 アート部門 審査委員会推薦作品

「Giraffe's Eye」

岡田憲一／冷水久仁江／播本和宜／渡邊啓高／劉功眞

OKADA Kenichi / HIYAMIZU Kunie / HARIMOTO Kazunori /

WATANABE Hiroataka / LIU Gongzhen

◎今回の出品作

「Scale Scopic」

LENS(岡田憲一＋冷水久仁江) /LENS(OKADA Kenichi & HIYAMIZU Kunie)

もし自分の身体が何倍も大きくなったら世界はどんなふうに見えるのだろうか。

会場に設置された装置を覗くと、巨大な自分の影が壁面に投影され、その大きくなった視点から会場を見渡すことができます。

覗き込んだ人が巨人になったような視点で世界を観察することのできる作品です。(岡田憲一)



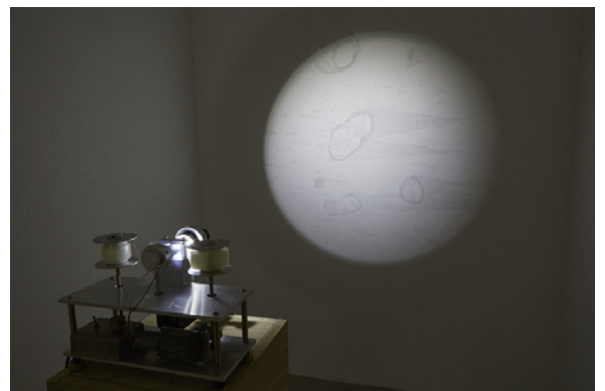
© OKADA Kenichi

第20回 アート部門 審査委員会推薦作品

「セロテープの惑星」

片岡純也 /KATAOKA Junya

身の回りの物をなんとなく観察していると、本来与えられた役割とは別の形態に伴う特性やメカニズムを発見することがある。この作品ではセロテープ、電球、フラスパンに機械的、光学的な仕組みを与えて、普段の生活の中では表れない側面を映し出す。ミクロからマクロまでつながるフラクタル図形のように、身の回りの何気ない物たちが引き起こす物理現象から、宇宙規模の秩序を想起させる。(片岡純也)



© KATAOKA Junya



© KAWASE Kohske

受賞作品
第 13 回 アート部門 審査委員会推薦作品
「ベアリング・グロッケン II」
川瀬 浩介
KAWASE Kohske

◎今回の出品作
「Long Autumn Sweet Thing(2002-2003)」
川瀬浩介 /KAWASE Kohske

普段は短い秋が、もしいつもの秋よりもながかったら、きっと何かいいことに巡り会えるだろう——そんな祈りを込めて、なんのあてもなくこの作品を着想したところを今、思い返している。このデビュー作発表から今年でちょうど 20 年——「あのころの情熱を再び」——揺れ動く時代を見つめながら、ぼくはここからどこへ向かうのか？記憶に眠る初心を呼び覚まし、この場を、新しい出発点としたい。(川瀬浩介)



© KAWASE Kohske

第 22 回 アート部門 審査委員会推薦作品
「ローのためのパス」
小林 椋 /KOBAYASHI Muku

抽象的なかたちの造形物や、それを捉えるカメラ、リアルタイムに映像を映すディスプレイ、またそれらが組み合わさったオブジェクトが空間内に点在し、それぞれに動いています。反復運動を繰り返しながら、時おり、動きどうしが結びついて見えたり、また別々の動きに戻ったりする。実空間ものと映像空間をフィジカルな「動き」を起点に結びつけながら、鑑賞者のイメージの中で交差させていきます。(小林 椋)



© Muku Kobayashi

第24回アート部門 新人賞
「Ether – liquid mirror」
佐久間海土 /Kaito SAKUMA

インタラクティブアート、サウンドインスタレーション
計測された鑑賞者の心拍のオーディオデータがミラーに
送られ、鏡面が振動することによって、心臓音が響く。
ゆったりとしたテンポは徐々に加速していき、やがて水
音を含むサウンドへと変わる。ミラーと鑑賞者のフィード
バックは20分ごとにリセットされ、プログラムは沈
静と覚醒をリピートする。（佐久間海土）



© Kaito SAKUMA

受賞作品
第14回アート部門 審査委員会推薦作品
「faddist」
高田 茉依
TAKADA Mai



©2009 高田茉依 All Rights Reserved.

◎今回の出品作
「8,000,000」
高田茉依 /TAKADA Mai

神話や漫画、映画の世界であればヒーロー・英雄が存在し民衆を救うが、今現在そのような存在は現実にはいるのだろうか。
マスク（仮面）は救世主を表すシンボルである。
神やヒーローの様な存在になりたいという願望から世界には数多くの仮面が存在する。
多神教である神道の世界には自然のもの全てに神が宿っているとされる八百万の神が存在する。
人の数だけ願望が存在するように、世界の仮面を引用し、八百万の神のように存在する私の / 誰かの神・英雄を表現した。（高田茉依）



© TAKADA Mai

受賞作品
第14回 アート部門 審査委員会推薦作品
「scope project」
多田ひと美／藤本直明
TADA Hitomi / FUJIMOTO Naoaki



©scope project

◎今回の出品作
「Immersive Shadow: Bubbles」
藤本直明 / FUJIMOTO Naoaki
Sound: Katsuhiko Chiba

体験者の影が壁面に大きく映し出され、その影と壁面の映像が影響しあうインタラクティブな映像インスタレーション作品です。巨大な映像に対して体験者の影が没入することで得られる身体感覚の増幅を表現しています。このバージョンでは、微分幾何学を用いて弾力のあるカラフルな泡のような表現を試みています。（藤本直明）



© FUJIMOTO Naoaki

第9回 アート部門 優秀賞
「Spyglass」
村上史明 / MURAKAMI Fumiaki

「Spyglass」でみえるものは、遥か遠くにある水平線です。水平線というのは、空と海が合わさって生じたものですが、視覚的に知覚できるにもかかわらず、それに触れることができないモノです。歩いても、走っても、飛行機に乗っても、どこまで追いかけても水平線に「到達」することはできません。みえているにもかかわらず、そこに至ることが出来ないのは不思議でなりません。望遠鏡で観察してみようと思います。（村上史明）



© Fumiaki Murakami

Entertainment* エンターテインメント部門

川村真司 /Hal Kirkland/Who-fu、くろやなぎてっぺい、新海岳人、『らくがき AR』制作チーム

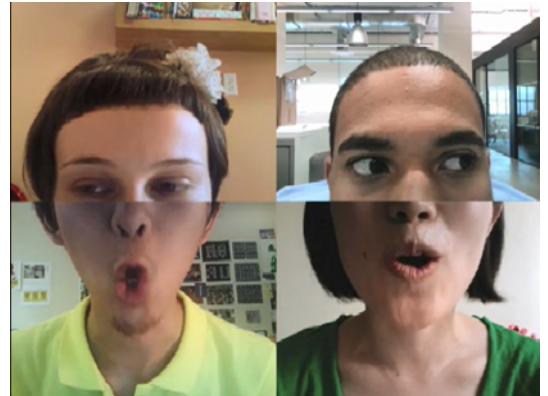
第13回 エンターテインメント部門 大賞

「日々の音色」

川村真司 /Hal Kirkland/Who-fu

KAWAMURA Masashi/Hal Kirkland/Who-fu

SOURの「日々の音色」という楽曲のために制作したミュージックビデオ。すべてのキャストをWebカメラを通して撮影し、それを編集することで、繋がれないような人同士がインターネットを通してつながれる喜びをシンプルに表現しています。（川村真司/Hal Kirkland/Who-fu）



© 2009 Zealot Co.,Ltd / Neutral Nine Records/SOUR

第19回 エンターテインメント部門 審査委員会推薦作品

「あいうえお作文 RAP プロジェクト」

くろやなぎてっぺい (Noddin) /KUROYANAGI Teppei

音楽と平和を愛するすべての人に参加してもらう作品。今、再び、私たちは「平和」とは何かを、考えなければなりません。様々な人に、ひとりひとりの心の中にある「平和への願い」を、RAPにのせてもらいました。このプロジェクトは継続していきます。音楽の経験も、年齢も国籍も問いません。うるさくていい。恥ずかしくていい。今あるリアルな気持ちを自分の声によって発信できるといいなという願いを込めています。（くろやなぎてっぺい）



©2015 Aiueo Sakubun Rap Project

第23回 エンターテインメント部門 審査委員会推薦作品

「あはれ!名作くん」

新海岳人 /SHINKAI Taketo

「名作」という子供にもわかりやすいテーマから入り、大人も楽しめるハイセンスな笑いを届けるショートアニメ。「広い層が」「手軽に」「笑える」というのが作品のモットー。そしてその精神は、「NHK E テレ」と「YouTube」という2つの放送メディアにも表れている。結果、YouTube チャンネルは4億回以上の再生数を記録するなど、人気も絶大。「現代の名作」を目指し、毎週新作アニメを更新し続けている。（新海岳人）



© MSK

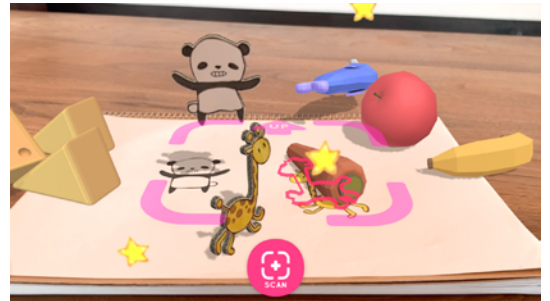
第24回 エンターテインメント部門 優秀賞

「らくがきAR」

『らくがきAR』制作チーム・Whatever Inc.

“RakugakiAR” Production Team・Whatever Inc.

みんなが思い描いていた「じぶんの描いたものに命が吹き込まれたら…」という想いを具現化させたアプリです。ノートやホワイトボード、どこに描いたらくがきでも、このアプリでスキャンすると命が吹き込まれ、スマートフォンを通してバーチャル空間を歩きだします。ご飯をあげたり、つついたり、命を吹き込んだらくがきにちょっかいを出してみましょう。（『らくがきAR』制作チーム・Whatever Inc.）



© Whatever Inc.

Animation* アニメーション部門

加藤久仁生、川本喜八郎、久野遥子、築地のはら、山村浩二

第12回 アニメーション部門 大賞

「つみきのいえ」

加藤久仁生 /KATO Kunio

海の上に家が建っている。
水面が上がってきってしまう為に、積木を積み重ねるようにして上へ上へと建て増しされた家。おじいさんはそんな家にひとりで暮らしている。家族の思い出に囲まれて。
そんなある日、家の中にまた水が入ってきた為に、新しい家を作らなければならなくなった…。孤独なおじいさんとその家族の思い出の物語。（加藤久仁生）



©ROBOT

第9回 アニメーション部門 優秀賞

「死者の書」

川本喜八郎 /KAWAMOTO Kihachiro

奈良の當麻寺に伝わる中将姫の蓮糸曼荼羅伝説と大津皇子の史実をモチーフにした折口信夫の小説「死者の書」を原作とする。彼岸の中日、千部写経に取り組む藤原南家の姫、郎女（いらつめ）は二上山に沈む夕日の中に浮かび上がる尊者の倂を見る。若くして非業の死を遂げた大津皇子のさまよう魂を、郎女の一途な信仰が鎮めていく。執心と解脱というテーマを繰り返し描いてきた川本は遺作となったこの作品で解脱を描いた。（川本プロダクション）



© 桜映画社・川本プロダクション

第17回アニメーション部門 新人賞

「Airy Me」

久野遥子 / KUNO Yoko

謎の生体実験が行われる病棟で日々看護師から投薬を受ける被験者。ある時、看護師が被験者のスイッチを押すと、キメラへと変貌を遂げてしまう……。人にあらざる姿になろうとも人間的欲求を持ち続けた時、一体どんな光景が生まれるのか。そしてそれは誰が見た世界なのか。アーティスト・Cuushe の同名曲から得たインスピレーションをもとに、揺れ続けるカメラワーク越しに柔らかな色彩で描かれたアニメーション作品。（久野遥子）



©2013 Kuno Yoko All Rights Reserved.
アニメーション：久野遥子 | 音楽：「Airy Me」 Cuushe

第23回アニメーション部門 新人賞

「向かうねずみ」

築地のはら / TSUKIJI Nohara

2018年10月11日、私の誕生日に築地が豊洲へ移転、そして築地に住み着くネズミ問題がニュースで報道されました。普段からネズミのキャラクターを用いて制作していた私にとって、それは他人事ではありませんでした。この作品では築地市場移転問題に直接的に訴えかけるのではなく、ただ居場所を失った1匹のねずみの向かう先を台車とプロジェクターを用いて描いています。（築地のはら）



© TSUKIJI Nohara

第9回アニメーション部門 優秀賞

「年をとった鰐」

山村浩二 / YAMAMURA Koji

この作品は、フランスの児童文学者レオポルド・ショヴォーの原作を忠実にアニメーション化しました。リュウマチに悩まされ嫌気がさした年をとった鰐は、孫を食べてしまい家族から追放される。旅の途中で出会った蛸と紅海へと旅立つが、鰐は一晚に1本ずつ、蛸の足を食べ始めます。年をとった鰐と献身的な蛸の愛情の物語は、残酷で、現実的です。ここでは個人それぞれの認識の限界についても語っています。（山村浩二）



© Yamamura Animation

Manga* マンガ部門

羽海野チカ、島田虎之介、Benoît PEETERS / François SCHUITEN

第24回マンガ部門大賞

「3月のライオン」

羽海野チカ / UMINO Chica

幼い頃に家族を亡くした青年「桐山零」は孤独に耐え、将棋のプロ棋士となる。ひょんなことで出会った、下町の川本家の三姉妹との交流で、零の凍てついた心は、少しずつ癒されていく。すべての人に優しい心を届ける、ゆっくりとしたラブストーリー。（『ヤングアニマル』連載開始 2007 年第14号～連載中）（文化庁メディア芸術祭受賞作品アーカイブより）



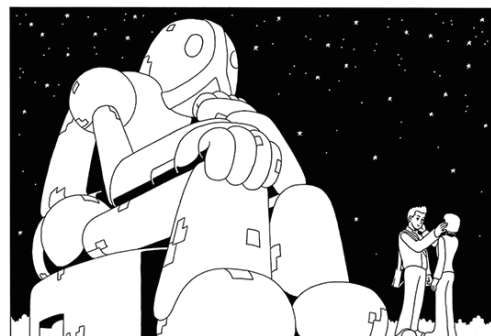
© Chica Umino/Hakusensha

第23回マンガ部門大賞

「ロボ・サピエンス前史」

島田虎之介 / SHIMADA Toranosuke

ロボットの搜索を職とするサルベージ屋、誰の所有物でもない「自由ロボット」、半永久的な耐用年数を持つ「時間航行者」…。さまざまな視点で描かれるヒトとロボットの未来世界。時の流れの中で、いつしか彼らの運命は1つの大きな終着点に向かって動きだしていく…。本格SF漫画として世界でも高く評価され、アングレーム国際漫画祭、米アイズナー賞候補に選出。（島田虎之介）



© Shimada Toranosuke

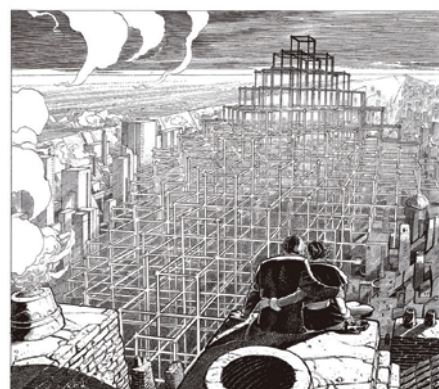
第16回マンガ部門大賞

「闇の国々」

Benoît PEETERS / François SCHUITEN

訳：古永真一／原正人

現実世界と紙一重の次元にある謎の都市群「闇の国々」。そこで繰り広げられる摩訶不思議な事件の数々を描く、フランス・ベルギー（バンド・デシネ）の人気シリーズコミック。10の言語に翻訳され、日本語版第1巻『闇の国々』には、3作品を収録。突然増殖しはじめた謎の立方体に翻弄される人々を描く『狂騒のユルビカンド』、巨大な塔の秘密をめぐる冒険から、数奇な運命へと導かれる男を描く『塔』、未知の天文現象により、体が斜めに傾いてしまった少女の半生を描く『傾いた少女』など、芸術への深い素養に根差した重厚なストーリーが、緻密にして技巧の粋を極めた絵で描かれている。全4巻。（文化庁メディア芸術祭受賞作品アーカイブより）



© Benoît Peeters, François Schuiten, Casterman, 小学館集英社プロダクション

Entertainment & Animation Theatre* エンタメ・アニメシアター

石巻のこどもたち、岩井澤健治、湯浅政明

第 23 回 エンターテインメント部門 U-18 賞

「まほう」

石巻のこどもたち（代表：酒井理子）

ISHINOMAKI NO KODOMOTACHI

「石巻の子どもたちとアートを作ろう」プロジェクトとして、宮城県石巻市の子どもたち 9 人を中心に、クリエイティブ集団 goen° によるディレクションのもとで製作された映像作品。「震災で一度失ったからこそ、また新しいものがつくれるのではないか」という思いのもと、夢や理想を描いた絵やオブジェを撮影し、アニメーションに使用するなどして、小林武史と Salyu による楽曲「魔法」にのせた映像作品に仕上げた。（文化庁メディア芸術祭受賞作品アーカイブより）



© ISHINOMAKI NO KODOMOTACHI

第 24 回 エンターテインメント部門 大賞

「音楽」

岩井澤健治 / IWAISAWA Kenji

「音楽」は 7 年半という長い制作期間だったため、その苦労ばかりがピックアップされますが、心掛けたのはエンターテインメントとして楽しめる作品で、明解にも難解にもならないようにすることでした。

今までの長編アニメーション映画ではあまりなかった表現だったりするので、とっつきにくいかもしれませんが、そこも楽しんでもらえれば幸いです。（岩井澤健治）



© Hiroyuki Ohashi / Rock' n Roll Mountain / Tip Top

第 24 回 アニメーション部門 大賞

「映像研には手を出すな！」

湯浅政明 / YUASA Masaaki

高校 1 年生の浅草みどりは、アニメーションは「設定が命」と力説するほどのアニメ好き。

スケッチブックに様々なアイデアを描き貯めながらも、1 人では行動できないとアニメ制作への一歩を踏み出せずにいた。

そんな浅草の才能に、プロデューサー気質の金森さやかはいち早く気づいていた。

さらに、同級生でカリスマ読者モデルの水崎ツバメが、実はアニメーター志望であることが判明し、3 人は脳内にある「最強の世界」を表現すべく映像研を設立することに……（湯浅政明）



© 2020 大童澄瞳・小学館／「映像研」製作委員会

【講演会・シンポジウム】 ※オンラインでのライブ配信も予定。

9月3日（土）

13：30 基調講演

「メディアアートで人は幸せになる…？」

パンデミック以降のインクルーシブ社会におけるアートと教育の役割」

茂木一司・跡見学園女子大学教授

14：30 シンポジウム「メディア芸術の“場”としての名古屋とその周辺」

関口敦仁・愛知県立芸術大学教授

大泉和文・中京大学教授

加藤良将・名古屋芸術大学講師

竹葉丈・名古屋市美術館学芸員

モデレーター：森脇裕之・多摩美術大学教授

9月4日（日）

13：30 トークショー～ワークショップ

「名古屋が生んだ電子ブロック」

大鹿正喜・電子ブロック機器（株）

森脇裕之・多摩美術大学教授

9月11日（日）

13：30 トークショー～ワークショップ「メディア・アートのものづくり」

土佐信道・明和電機

森脇裕之・多摩美術大学教授

ワークショップ：オタマトーン

9月17日（土）

13：30 トークショー「パンデミックと芸術表現の美学的アプローチ」

南條史生・美術評論家、キュレーター

港千尋・多摩美術大学教授

モデレーター：森脇裕之・多摩美術大学教授

9月19日（月・祝）

13：30 トークショー「宇宙と教育 未来のこどもたちへ」

山崎直子・宇宙飛行士（映像メッセージ）

和田直樹・宇宙教育指導者、宇宙塾主宰

小早太・種子島大学事務局長

モデレーター：森脇裕之・多摩美術大学教授

【ワークショップ】

- | | | |
|------------|-------------|---------------------------------|
| 9月3日(土) | 11:00～16:00 | 親と子の電子ワークショップ |
| 9月4日(日) | 11:00～12:30 | 加藤良将
「光の陶芸作品『micRokuro』を作ろう」 |
| | 12:30～16:00 | 親と子の電子ワークショップ |
| | 13:30～15:30 | 電子ブロック*エンタメ・アニメシアター |
| 9月10日(土) | 11:00～16:00 | 親と子の電子ワークショップ |
| 9月11日(日) | 11:00～16:00 | 親と子の電子ワークショップ |
| | 13:30～16:00 | 明和電気*エンタメ・アニメシアター |
| 9月17日(土) | 11:00～16:00 | 親と子の電子ワークショップ |
| 9月18日(日) | 11:00～13:00 | 伊藤尚未
「フシギ工作～目で見ると不思議を体験しよう」 |
| | 13:30～16:00 | 親と子の電子ワークショップ |
| 9月19日(月・祝) | 11:00～16:00 | 親と子の電子ワークショップ |



© KATO Yoshimasa



© ITO Naomi

*親と子の電子ワークショップ

実施運営：相山女学園大学、名古屋女子大学、愛知県児童総合センター、
CoderDojo 名古屋・豊橋・師勝・稲沢正明寺・犬山

【地域連携事業】

〈大名古屋電脳博ダイジェスト展〉※会期中開催

協力：愛知県立芸術大学、名古屋学芸大学、名古屋芸術大学、名古屋市立大学、
名古屋造形大学、公益財団法人名古屋市文化振興事業団〔市民ギャラリー矢田〕