

CONTENTS

特集／メディア芸術の現状と可能性

巻頭言		
メディア芸術に期待すること	滝川精一	4
座談会		
メディア芸術の現状と可能性	河口洋一郎/鈴木伸一/浜野保樹/田中通孝(司会)	6
インタビュー		
宮本 茂さん		12
エッセイ		
メディアの中のアニメーション	おかだ えみこ	14
メディアと表現の変化	柏木 博	16
資料		
メディア芸術への取り組み	芸術文化課	18

連載

● Cross Road/クロスロード	二代目 高橋竹山	20
● これからのアートマネジメント④/地域社会における企業メセナ①	熊倉純子	24
● ミュージアムNOW④	大分県立歴史博物館	26
● まちづくり最前線②	関宿町並み案内ボランティアガイド	27
● 海外だより 海外の文化事情/マレーシアの祭り		30
● ことばの万華鏡④/日本語を通じた発信型国際コミュニケーションの確立を	水谷 修	32

ACA(Agency for Cultural Affairs)NEWS

・平成11年度 舞台芸術ふれあい教室公演日程決まる	33
・第7回 国立国語研究所国際シンポジウムのお知らせ	35
・重要文化財(建造物)自由学園明日館の保存修理始まる	36
・平成10年度 重要文化財建造物防災施設事業——東大寺・熊本城等の防災事業が完了	38

イベント案内

・京都国立近代美術館「倉俣史朗の世界」/40	・新国立劇場 スポットライト/45
・国立西洋美術館「記憶された身体」/41	・8月の国立劇場/46
・東京国立近代美術館フィルムセンター「田中一光ポスター展」/42	・芸術文化振興基金ニュース/47
・国立国際美術館「福田美蘭 展」/43	・表紙解説/編集後記/48
・京都国立博物館「坂本龍馬」/44	

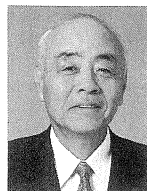
メディア芸術とデジタルアート

今年も文化庁メディア芸術祭(第三回)の作品募集が始まる季節を迎えました。第二回は第一回目に比べて応募者の理解が一段と深まり、例えば学生の皆さんは協賛事業の学生CGコンテストに集中するなど、デジタルアート部門もアニメ・マンガ部門も四部門ともハイレベルの専門家の方々の競演の場になってきたように感じます。また受賞対象者は制作者、制作グループ、ディレクター等クリエイターの人々であることも明確になって参りました。第三回目となる平成一一年度メディア芸術祭には一段と技術も進んだ優れた芸術作品が集まり、新しい日本文化の息吹を感じさせてくれることを期待しています。

今日インターネットの本格的普及が始まるにつれて、デジタルコンテンツの制作は欠くことのできないものになりつつあり、デジタルアートはテレビゲームやデジタルアニメ等のエンターテインメント産業にとっただけでなくあらゆる企業、団体そしてやがては家庭にとつても必要欠くべからざるものになっていくものと思われま

す。二一世紀のインターネット社会においてデジタルアートの重要性和その発展は容易に理解できることですが、ここで文化庁メディア芸術祭がメディア芸術の対象をアニメ・マンガを含めた四部門とした考え方を確認しておくことが重要だと思ひます。平成八年に文化

《巻頭言》



勅CGアーツ協会理事長
文化庁メディア芸術祭運営委員長

滝川精一

庁がマルチメディア映像・音響芸術懇談会を設け、私も座長として委員の方々とともに様々な検討を行ひました。その中の重要テーマの一つである文化庁メディア芸術祭の四部

メディア芸術に期待すること

世界主要国のメディア芸術祭は国際的イベント

こうしてアニメ、マンガを通して、またテレビゲームを通して日本が育てた文化は広大であり、世界のメディア芸術の発展に対する日本の貢献はまことに大なるものがあります。

第二回目の平成一〇年度メディア芸術祭授賞作品集を英文併記とした結果、海外関係者からの問い合わせが増えてきています。デジタルアートの核になるCG(コンピュータ・グラフィックス)は世界共通の技術であり、インターネットも世界を結ぶネットワークです。そして日本のメディアアーティスト達も世界を舞台に活躍しています。文化庁メディア芸術祭も世界とのつながりを考えないわけにはいかないと思ひます。もちろん世界を舞台とするためにはそれなりの準備が必要になると思ひますが、ここで

SIGGRAPH(アメリカ/26年目)
学会、フェスティバル、機器展
ARS ELECTRONICA(オーストリア/20年目)
シンポジウム、コンテスト、展示会
IMAGINA(フランス/18年目)
フォーラム、CGコンテスト、展示会
LONDON E & A Fest.(イギリス/6年目)
セミナー、コンテスト、展示会
文化庁メディア芸術祭(日本/3年目)
セミナー、コンテスト、展示会

はまずデジタルアートに関連する世界の著名なフェスティバルを比較してみます。二六回目を迎えるアメリカのSIGGRAPHは世界最大規模のCGフェスティバルであり、本来はCG学会でありますが、同時にCG映像作品のうち優秀作を厳選してElectronic Theater およびComputer Animation Festival により上映します。またARS ELECTRONICAは世界初の電子芸術のフェスティバルとして世界のメディア芸術をリードしてき

門の設定に関して次のように考えました。

「インターネット社会にとってデジタルアートは欠くべからざるものである。そして、ホームページ、ゲームソフト、デジタルアニメ等のデジタルアートにとつてマンガ、アニメの技法は欠くべからざるものである。従つて文化庁メディア芸術祭のメディア芸術はデジタルアート(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)、アニメーション、マンガの四部門で構成する。」

私どもの活動を進める上で、メディア芸術とデジタルアートの考え方を整理しておくことは今後の発展計画や世界各国の関連フェスティバルとの交流等を考える時大切なことであると思ひます。

世界のメディア芸術への日本の貢献

私自身ベトナムのハノイで実に多くの日本製のアニメがテレビ放映されているのを見た経験がありますが、東南アジアはいまでもなく欧米にも日本のアニメ、マンガは普及し、アメリカにも日本のマンガ専門の販売会社があると聞いています。マンガやジャパニメーションが国際語になり、海外のアーティストやエンターテインメントに影響を与えていることは浮世絵がヨーロッパに渡り印象派やアール・ヌーヴォーに影響を与えたことに似ています。

一九七〇年代の初めにアメリカで生まれたテレビゲームが一九八〇年代に入つて活気を失ひ衰退し始めた流れを押し返し、日本でもアメリカでも大変な普及に結びつけたのは日本のあるテレビゲームメーカーの努力と成功によるものであることは周知のとおりです。一九八三年にはこのメーカーは日本においてテレビゲームの事業に成功し一九八〇年代の後半にはアメリカでも大成功を収めるに至りました。八〇年代から九〇年代にかけて、いくつかの日本メーカーがこの世界に加わり、同時に多数の優れた日本のゲームソフトメーカーが参入して一気に世界のテレビゲーム文化をリードすることになりました。

21世紀のデジタルメディア社会とメディア芸術

たオーストリアのメディアアートのイベントで今年で二〇周年を迎えます。わが国の文化庁メディア芸術祭もこれら主要国のメディアアートフェスティバルの国際性との関連において将来のあり方を検討することが必要と考えられます。

一九九一年には湾岸戦争におけるフセイン大統領の暴挙と失敗、共産党保守派によるモスコウクーデターの失敗とソ連の崩壊という二大事件を世界の人々が茶の間のテレビで刻々の変化を見ながら高度情報化社会においてはいかなる独裁権力もあらゆるメディアを含む巨大な情報ネットワークから逃れて存立することが不可能になったことを知りました。一九九三年にはアメリカにクリントン政権が誕生し、ゴア副大統領が中心となつて「情報ハイウェイ構想」を提唱し、やがて一九九五年にはインターネットを誰でも使えるようになってきました。そしてこの動きは全世界を巻き込みNII(全米情報ネットワーク)からGII(地球情報ネットワーク)へと拡大展開されるようになってきています。

そしてこのインターネットを基盤としたデジタルメディア社会でメディアアーティスト達も世界を舞台に活躍がグローバル化したメディアのすさまじいまでの技術革新の中で、高画質、高音質、ハイスピード等を含めてメディア芸術の限らない向上発展を生み出してくれることでしょう。

二一世紀のデジタルメディア社会におけるインターネットの国際性を考えると今年の二月からオープンしたホームページ「文化庁メディア芸術プラザ」の英語バージョンの準備も重要なテーマであると思ひます。これまでにも世界のメディア芸術に多大の貢献をしてきた日本のメディアアーティスト達の活躍がグローバル化したメディア芸術プラザを通して世界の文化の発展に大きな役割を果たせる日が待たれます。

出水市出水藩伝統的建造物群保存地区（鹿児島県）

武家町／平成7年12月26日選定

（撮影／三沢博昭）

出水市は、鹿児島県の北西部で熊本県水俣市と接する位置にある。江戸時代、鹿児島藩は鹿児島城を本城とし、領内各地に外城と呼ぶ行政区画を設け統治にあたったが、薩摩と肥後の国境にあった出水は外城の中でも最大級の規模であった。外城には、行政庁である仮屋とそれを中心とする藩と呼ばれる武家屋敷地が設けられていた。

出水藩は、鹿児島藩の藩のなかで最大級の規模をもつ旧武家屋敷地である。保存地区は面積約43.8haで、旧武家屋敷地のほぼ全域になり、特に往時の街路構成と地割がよく残っている。表紙写真は大路に直交している幅約2間の小路を写したもので、生垣には茶木が多く、主屋は敷地奥に建ち、主屋と生垣の間は庭園としている場合が多い。ちなみに出水藩の街路は地面を掘削し、両側を石垣で囲めて造られたといわれている。出水藩を代表する武家屋敷には伊藤家住宅、税所家住宅などがあるが、現在、保存整備の完了した旧竹添家住宅が公開活用されている。

武家屋敷を構成する主屋・門・土蔵などの伝統的建造物群は、石垣の上の生垣、鬱蒼と繁る屋敷木などと相まって藩の特色ある歴史的景観をよく伝えている。現在でも、保存地区は静閑で良好な住宅地であり、ゆったりとした時間が流れている。

（文化財保護部建造物課文化財調査官 上野勝久）

編集後記

風の強い5月末日、京都駅は修学旅行生で埋め尽くされていました。日本の古都京都。私も中学生の時、修学旅行生として訪れたことがあります。二条城、清水寺、金閣寺など、どこか違う空間にきた感じがしたものでした。

ところで、修学旅行には、必ず持ち込み禁止にされるものがありますよね。そもそも禁止にするから持っていくことになるんですが、みんないろいろ持ってきていましたね。ドライヤーとかゲーム&ウオッチとか……。

ゲームメーカーというと、任天堂を思い浮かべる人も多いと思いますが、その本社が京都にあることはご存じでしょうか。古都京都と世界のゲームメーカー任天堂。何か不釣り合いに感じる結びつきですが、今回取材を終え、あらためて京都駅を見上げたとき、その建物が、伝統文化と新しい文化が融合する現在の京都の姿に重なって見えたのがとても不思議でした。

(K.D)

文化庁月報 7月号（通巻370号）

平成11年7月25日印刷・発行

編集—文化庁

〒100-8959 東京都千代田区霞が関3-2-2

発行—株式会社ぎょうせい

本社 〒104-0061 東京都中央区銀座7-4-12

本部 〒167-8088 東京都杉並区荻窪4-30-16

電話 編集 03(3571)2126

販売 03(5349)6666

振替口座 00190-0-161

印刷所—㈱行政学会印刷所

●本誌の掲載のうち、意見にわたる部分については、筆者個人の見解であることをお断りいたします。

定価540円 本体514円 送料76円

年間購読料6480円

本誌のご購読のお申し込みは、直接弊社の本・支社、あるいは最寄りの書店へお申し込みください。

広告の問い合わせ・申し込み先

㈱ぎょうせい営業部広告課

電話03(5349)6657（ダイヤルイン）

©1999 Printed in Japan

ISSN 0916-9849

本誌は本文用紙に再生紙を使用しております。