

メディア・デジタル& 絵画表現

はじめに ◆ メディアとは?・メディアアートとは

1. テクノロジーアートの系譜

- ◆ キネティック ・ ライト ・ オブ ・ ビデオ

2. コンピュータとデジタル表現の展開

- ◆ 2D-CG ・ 3D-CG
- ◆ ウゴウゴルーガ ・ Ars Electronica

3. 絵画メディアのメッセージ

- ◆ 自己表現とは?
- ◆ 学生作品の問題点
- ◆ デジタルで描くとは?

はじめに <デジタル・グラフィックへの視点>

■ 視覚情報のデジタル化とマルチ化は今日の環境を特徴づけるキーワードである。私たちをとりまく環境としての情報の洪水、複製メディアの氾濫によるヴァーチャルイメージはさまざまな問題を人間にひきおこしている。高度化された機械および電子テクノロジーを基盤とした「グラフィック=映像」環境に対して、**表現機能と伝達機能とを統一的に把握し、批判的な態度とともに実際の利用方法を模索していく姿勢が最も望まれている**のだろう。

■ この一世紀にわたって視覚偏重型の文化を形成し、さらに現在の情報化社会の強力な推進力となってきたものは、写真的映像を媒介させた多様なメディアである。**今日のコミュニケーションメディアの特徴は、従来のそれぞれのメディアが決定した表現構造・伝達構造を超えた、ワクを持たない「グラフィック=映像」情報を中心に展開されているところにある。**グラフィックデザインやイラストレーションは、写真や印刷メディアと一体となり現代の視覚的表現の中心的位置にある。

■ われわれは今日、絵画とイラストレーションおよびグラフィックデザインや写真、さらには映画やテレビの画面に至るまで、それらをいちいち区別して受け取ったりはしない。もはや多様なコミュニケーションメディアは、ヨコのつながりとして浸透しながら今日のイメージ環境を作り上げているのであって、イラストレーションの中に絵画的要素を発見し、

ポスターの中に写真を、テレビの中に名画を見ることはごく自然な状況となっている。

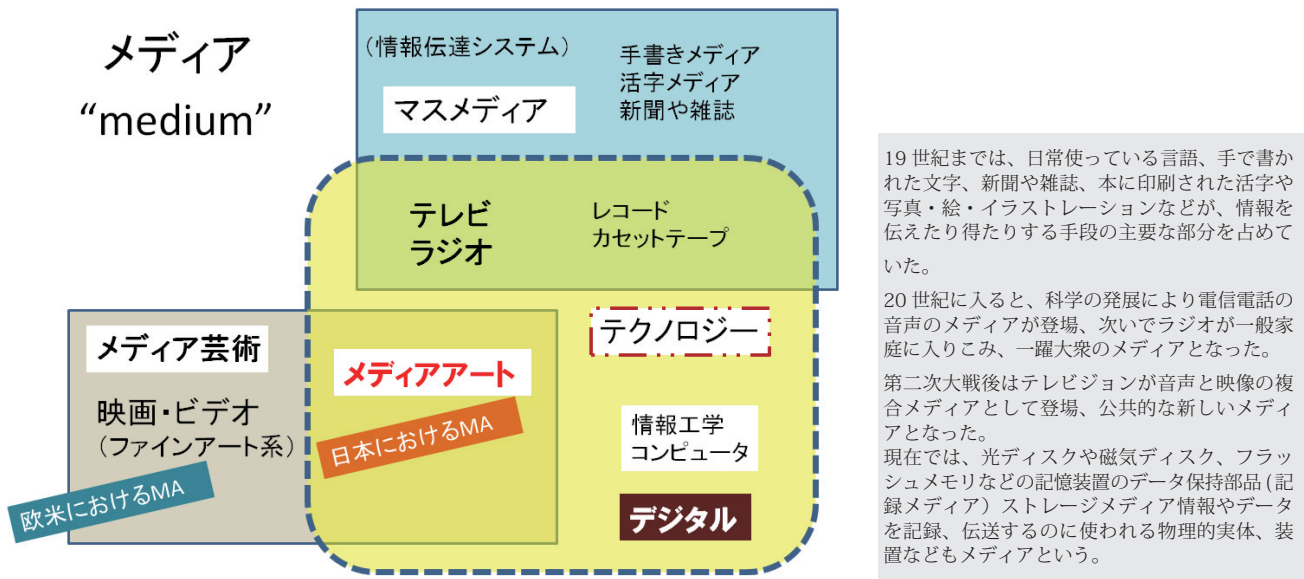
■ 一時期喧伝されたマルチメディアは、文字・映像・音声などをデジタル技術をもって統合的に処理することを意味していたが、絵画、版画、写真、グラフィックデザインは、コミュニケーションの観点からは、グラフィック=映像情報として、すでにデジタル技術出現以前に統合化を済ませていた。これらは、従来の観点あるいは表現者の側からいえば形式的相違を持っているが、**伝達形式としては内容を区別することはもはや困難であり無意味になりつつある。**

■ マルチ化したメディアの中では、従来のような表現領域による区別はさして重要ではない。最も重要なことは、**絵画・映像・グラフィックデザインが、ひとつのグラフィックメディアとしての意識を持って、デジタルメディアとの共存化の中で、ヒューマンなコミュニケーション環境の形成に務めること**であろう。

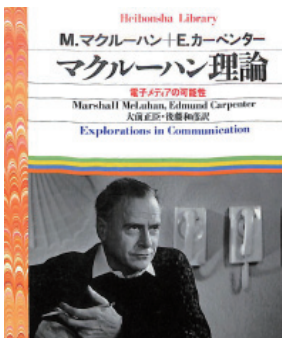
■ グラフィックは、今後ともこれまで以上にコミュニケーション・メディアの中核となり、視覚文化を形成していく重要な位置にある。グラフィック表現に関係する者は、文化環境の未来を担っていることへの責任と誇りとを、もっと強く認識せねばならないだろう。

(1) メディア【media】

- ◆語義（ことばの元々の意味） 「メディア」は、媒体、媒質、伝達手段、中間などの意味を持つ英単語。“medium”の複数形で本来、化学反応などの媒体や媒介を意味する。また、社会生活の中で、人間が情報を得て、これを活用しながら豊かな生活を送るための、コミュニケーション（情報伝達）の核となる機構や伝達システムをいう。
- ◆情報伝達システム 情報を人々に伝える機関や事業、新聞や雑誌、テレビ、ラジオなどのマスメディア（mass media）システムなどをメディアという。
- ◆その他の用語使用 その他、マルチメディアから、手書きメディア、活字メディア、電気メディア、デジタル・メディア、メディア・ミックス、メディア・リテラシー、ミニ・メディアなど、多くは無意識に真の意味を正しく理解しないまま使用しているのが現状のようである。



先史的空間概念と現代の芸術は、共通の多くのものをもっている。
抽象化、透視化、象徴化は先史芸術と現代芸術の構成要素である。



- ◆先史時代の芸術は背景をもたない。
われわれには逆さに立っているように見える動物でも、先史時代の人間の限にははっきりかえっているように映らないのである。動物はいわば引力の影響を受けずに空中に浮いているからである。
- ◆垂直と水平の関係もない
ルネッサンス芸術をみるとそこではすべてが観察者の眼によって支配される。それは平らな表面にのった楕長の遠近法的投影法によって拙かれた空間概念である。人は見るものすべてを垂直なもの、水平なもので見ると。それは一九世紀まで続いた。

(2) メディアアート (多様な理解の現状)

メディア (情報媒体) を方法や手段とするアートというだけなら、絵画や彫刻のような伝統芸術でも、画材や石材自体がメディアの一種なのだから、**すべてのアートはメディア・アート**だといってもおかしくはない。

(坂根巖夫:メディアアート創世記、P.2)

メディア・アートとは、**デジタル・メディアを表現媒体とする芸術**であり、人間存在のメディア・コンディションについての批評であり、その創造性は、芸術実践を通して文字通り「新しいメディア」を生み出すことにある。

(藤幡正樹著『不完全な現実』をめぐって:シンポジウム)

「基本的に**コンピュータを中心とするメディアテクノロジーを作品に内包**することによって成立したひとつのジャンル」

(白井雅人他(編)『メディアアートの教科書』
フィルムアート社、2008年)

電子を媒体として制作された作品は、従来の絵画や彫刻などのイメージの固定(定着)により表現されたものとは異なり、インタラクティブ(相互)性や可変性などの特性をもっている。すなわち、メディアアートの多くの作品は、**直接触れて体験することができ、そこには作品と観客との対話が生じ、観客の働きかけにより容易に変化するもの**である。

(宮田一乗:知識科学教育研究センター)

(3) 欧米と日本の相違

欧米におけるメディアアート

コンピュータなどの**デジタル技術以外に、映画やビデオを含めた幅広い意味でのメディアを対象とした作品を意味しているのが特徴**。基本的に**ファインアートの範疇で、現代美術の一分野として取り扱われることが多い**。

日本におけるメディアアート

コンピュータなどの**電子機器を用いた表現に限られる傾向**がある。また、エンターテインメント性の高い作品もメディアアートに含まれるとされるため、**ファインアートとしての扱いを受けないことが多い**。

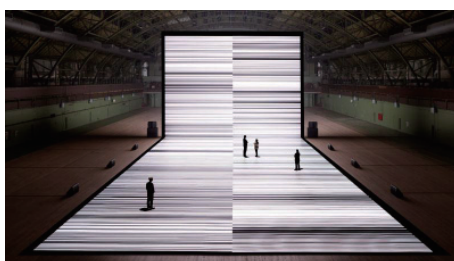
(*) メディア芸術

「映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術」

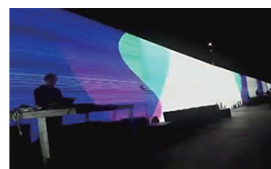
2010(H22)年度のメディア芸術振興施策に対する各事業の対象部門は、以下とされている。

- (1) デジタル技術を用いて作られたアート
(インタラクティブアート、インスタレーション、映像等)
- (2) アニメーション
- (3) マンガ

(4) 最先端



池田亮司



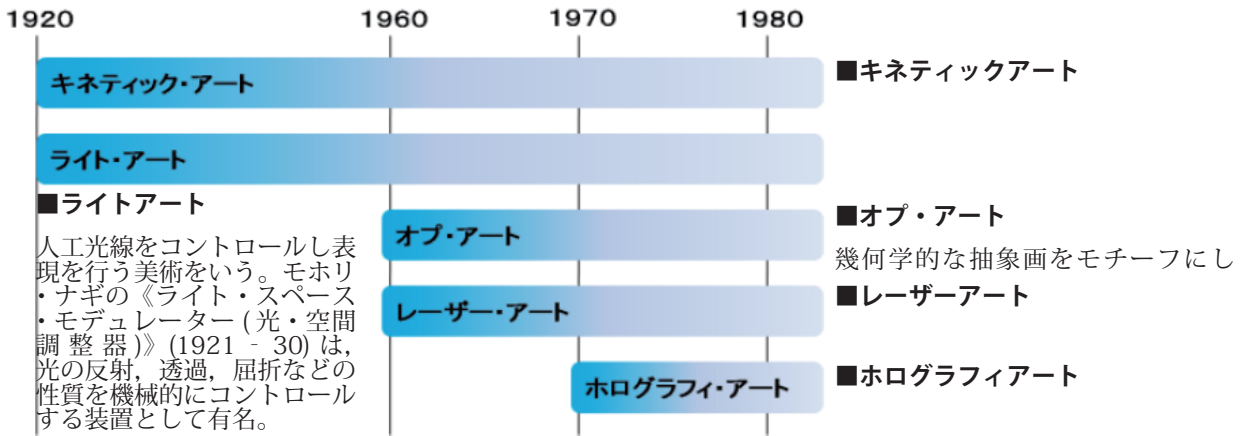
CARSTEN NICOLAI



ノト(カーステン・ニコライ)
ドイツ

1 テクノロジーアートの系譜

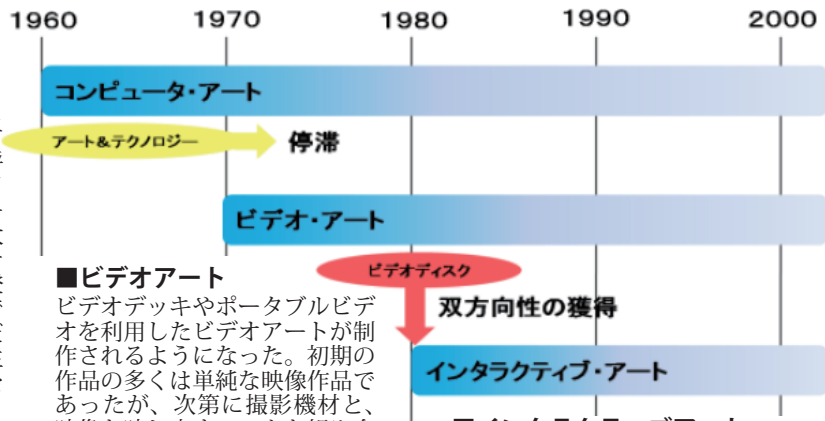
■アート&テクノロジー



■今日のメディアアートに直接つながる芸術分野

■コンピュータアート

企業の技術的バックアップのもとでアーティストが作品を制作する、「アート&テクノロジー」と呼ばれる運動が盛んに行われた。日本においても、1969年にはソニーが展覧会を開催し、1970年の大阪万博でも企業のパビリオンでテクノロジーを駆使したアートが登場した。この動きは70年代まで続くものの、制作費用がかさんだことや、美術の世界から「商業主義的だ」との攻撃を受けたことを原因に、次第に衰退していく。

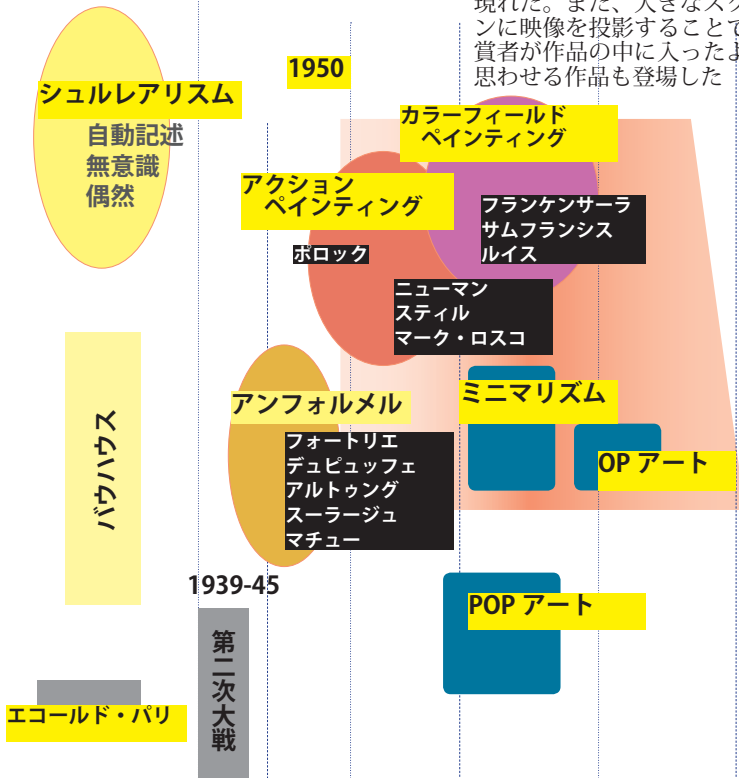


■ビデオアート

ビデオデッキやポータブルビデオを利用したビデオアートが制作されるようになった。初期の作品の多くは単純な映像作品であったが、次第に撮影機材と、映像を映し出すモニタを組み合わせた空間芸術と呼べる作品も現れた。また、大きなスクリーンに映像を投影することで、鑑賞者が作品の中に入ったように思わせる作品も登場した

■インタラクティブアート

リモコン操作で瞬時に任意の場面を呼び出せる機能を搭載したビデオディスクの登場が大きな契機となった。観客の動きを撮影した映像を、コンピュータ制御によってランダムに呼び出し、新しい映像を映し出すといった、作品と鑑賞者が双方向に影響しあう表現方法が盛んに行われるようになった。



■ キネティックアート



▲カルダー

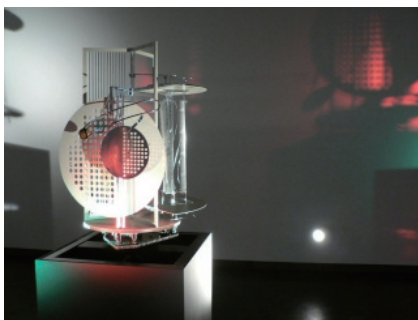
キネティック・アートという用語が定着したのは1950年代

物理的な意味で実際に「動く作品」。動力源としては自然の力(風や水流など)、電力や磁力、人力などさまざま。自然の風力を応用したアレクサンダー・カルダーのモビール作品は、計算不能な偶発的な動きを採りこんだもの。動く作品の場合は立体作品(彫刻)となる。



▲ジャン・ティンゲリー

■ ライト・アート



▲モホリ・ナギの「ライト・光・空間調整器」



▲Otto Piene

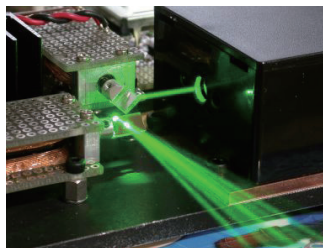
1950年代に新しい芸術概念を確立しようとしたドイツの芸術家グループ「ゼロ(ZERO)」

■ オプ・アート



「動くように見える作品」の場合は、平面作品でもありうる。それらの多くは人間の錯視作用が綿密に計算された作品であり、動いて見えたり、点滅が見えたりする。こうした錯視を応用した作品はオプ・アートとも呼ばれる

■ レーザーアート



新しい光線といわれるレーザー光を利用し、小型のコンピューター制御による光のディスプレイを行うレーザー・アートは、大きな空間のなかで音響と結びついた新しいライト・アート

■ ビデオ・アート



●ナム・ジュン・パイク=韓国系アメリカ人の現代美術家。

世界初のビデオ・アート作品は、1963年にナム・ジュン・パイクが西ドイツのヴッパータールのパルナス画廊で展示したインスタレーションといわれている。

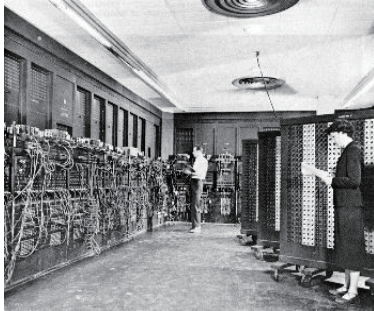
発売されたばかりでまだ画質が低く高価だった個人用ビデオテープレコーダをいち早くアートの世界に持ち込み、ビデオ・アート流行の先鞭をつける。



2 コンピュータとデジタル表現の展開

■最初の、コンピュータ

■科学者による コンピュータアート作品（最初期）



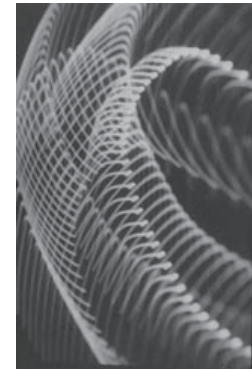
エニアック

コンピュータは1946年、アメリカのペンシルバニア大学のジョン・w・モークリーとジョン・p・エッカートによって開発された。第二次大戦中、大砲やミサイルの弾道計算を行う必要上、陸軍から開発の要請を受けていたのである。第一号機「エニアック」は、重さ30トン、真空管一万八000本、所要電力150キロワット、100畳のスペースを必要とした巨大な鉄の箱であった。

ベン・ラボスキー



ヘルベルト・W・フランケ



■第1期のコンピュータアート

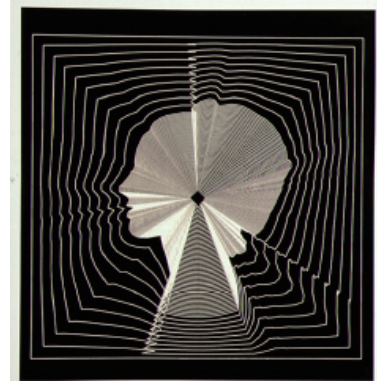
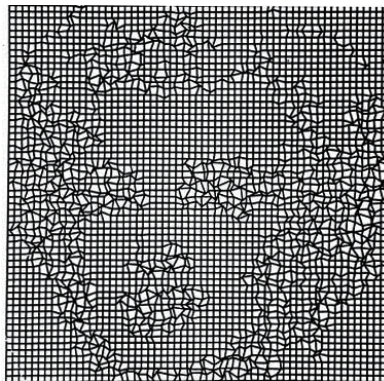
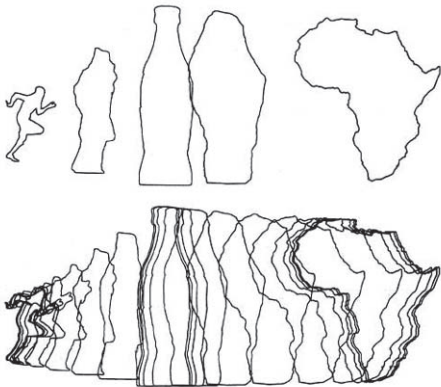
二次元の設計図面、線表現

<http://translab.burundi.sk/code/vzx/>

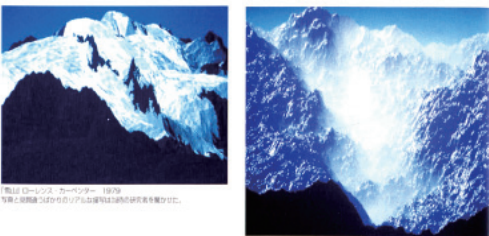
CTG (Computer Technique Group) 1966 ~ 1969

当時、複数の大学の学生が集まり、日本で始めて美術作品としてコンピュータ・グラフィックス（以下CG）を制作したグループ

ワイヤー・フレーム・モデリング（1960年代）



■第2期のコンピュータアート



フラクタル理論を応用した山脈シミュレーション（1978）



■ウゴウゴルーガ

フジテレビ系列で1992年10月～1994年3月まで放送された子供向けバラエティ番組。

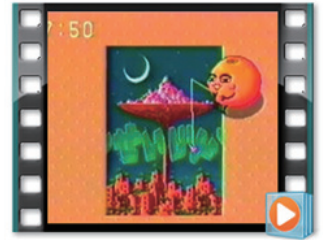
「子供番組」とは言うものの、実際はシュールや前衛性を前面に押し出した型破りの番組。フジテレビの深夜番組のノリをそのまま早朝番組に押し出したという。子供のみならず、登校前の中高生や朝帰りの若者にも多く支持されていた。

この番組の特徴として、フルCGのセットとメインMCのウゴウゴくんとルーガちゃんを合成させてその中で遊ばせるという画期的な技術が採用された。

そして、CGアニメのキャラクターとリアルタイムで会話させ、スーパーファミコンのコントローラーを流用したリモコンでリアクションをつけるという革命的な収録が行われていた。



ウゴウゴルーガ (第一期)



みかん星人アワー
朝のごがく



ウゴウゴガール1992



ウゴウゴルーガ (第2期)

■ Ars Electronica アルス・エレクトロニカ

<http://archive.aec.at/prix/>

Ars Electronica はメディアアートに関する世界的なイベント (オーストリア/リンツ)

「アルス・エレクトロニカ・センター」を持ち、毎年のフェスティバルでは「Prix Ars Electronica アルス・エレクトロニカ賞」を主催し、メディアアートに革新をもたらした者を表彰している。



ARS ELECTRONICA ARCHIVE

PRIX | PIC | PRINT | PRIXMAP

INFO | CONTACT

1987 1989 1991 1993 1995 1997 1999 2001 2003 2005 2007 20

Award: Category: Title or Artist: Artists A-Z: ABCDEFGHIJKLMNOPQRS

PRIX

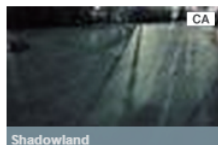
WINNERS ALL SUBMISSIONS 1987-2014

▼ 2014

GOLDEN NICA



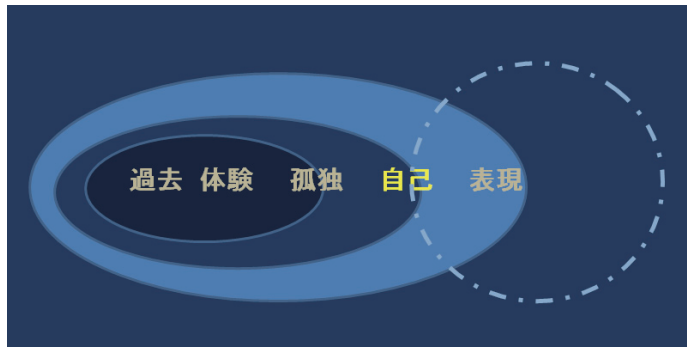
AWARD OF DISTINCTION



3 絵画メディアのメッセージ

■自己表現とは？

奈良 美智



■学生作品の問題点



学生作品の問題点

■何を 描くか？ = 内容・テーマ

もっとも大切

現代・今の環境に対して、自分はどのような気持ちでいるのか

■いかに 描くか？ = 方法・技術

あいまいさの改善 = 作家・作品研究

Gデザイン=機能をもった活動

パンフレット・広告・出版・印刷 メディア



田中一光

内容の依頼
↓
発想や技術を生かす



永井一正