

GLOBAL MEDIA 2002

グローバルメディア2002

2002年11月29日(金)ー12月17日(火)
東京都写真美術館 地下1階 映像展示室

主催＝東京都／東京都写真美術館 企画協力＝NHKエンタープライズ21 後援＝アルスエレクトロニカ・センター／CG-ARTS協会(財団法人 画像情報教育振興協会)／日本バーチャルリアリティ学会 協力＝キャノン株式会社／日本ビュレロ・バック株式会社 開催時間＝午前10時ー午後6時(木・金は夜8時まで)入館は開館の30分前まで 休館日＝毎週月曜日(休館日が祝日または振替休日の場合、その翌日)／12月28日ー1月4日 観覧料(2歳との共通券)＝一般500(400)円 学生400(320)円 中高生・高齢者(65歳以上)250(200)円 ※〔 〕内は20名以上の団体料金 ※東京都写真美術館友の会会員／小学生以下及びお体に障害をお持ちの方とその介護者／第3水曜日は65歳以上(証明できるものをお持ちください)

東京都写真美術館
〒153-0062 東京都目黒区三田1-13-3 恵比寿ガーデンプレイス内



当館には専用駐車場はありません。
お車でご来館の際は恵比寿ガーデンプレイスの駐車場をご利用ください。
<http://www.tokyo-photo-museum.or.jp/>
TEL.03-3280-0099 FAX.03-3280-0033

GLOBAL MEDIA 2002

グローバルメディア2002

グローバルメディアとはいったい何か？

東京都写真美術館では、「映像工芸館展」を通して歴史的な映像装置や現代の映像メディア表現を幅広く紹介してきました。本展では、アルスエレクトロニカ・センターやNHKエンタープライズ21など外部機関との連携を得てこの分野の活況にスポットをあて、国内外で活躍する日本人作家／国際的ユニットを特集し、二つの海外フェスティバルを中心に紹介します。日本の映像メディア表現は、早期から海外で高く評価され、大きな隆盛を見せています。本展はアニュアル展としての展開に向け、独創的な表現を発信し続けるアーティスト／ユニットの作品を通じて新たな可能性を探ろうという試みです。グローバルな活動領域を背景に生まれる新しい表現の層をそこに見いだすことができれば幸いです。

東京都写真美術館



cell / 66b cell / 66b
「Faust II / Test Patches」2002
Ars Electronica 2002のオープニングアクトを務めたメディアドライブ・ユニット。
衣装とウエアラブル・システムによるステージ映像を紹介。
photo: Motokazu Hayashi

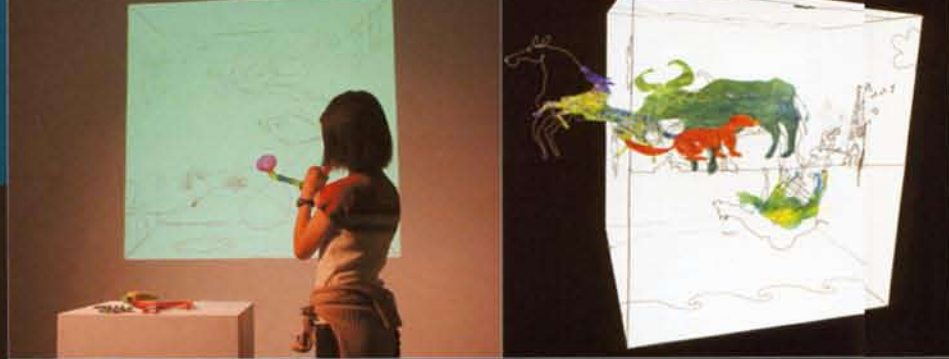
インスタレーション Installation

高橋圭子＋笹田晋司 Keiko Takahashi + Shinji Sasada

「Rakugaki in Colors」2002
Ars Electronica 2001、文化庁メディア芸術祭、ISEA 2002で評価された、美観の音とドローイングが対応するインタラクティブ作品

その先のメディアへ
現在の日本ほどテレビやネットといった映像と通信のメディアが濃密に交差している地域は果たして他にあらうか。メディアの特長点、日本。そこからしか生まれない作品が現れ出している。極東のローカルな文化、エキゾチックという言葉で括られていた日本の姿はもうそこにはない。地域というものを軽やかに越え、純粋に映像メディアというものを楽しんでいるように見える。
テレビがつまらない、ネットには飽きたという声はいつも聞く。その通りだと思ふけれど、その不満があるからこそ次のものを探す情熱も生まれるというわけだ。テレビの中で起こったことが次の日学校や会社で一番の話題になるこの国の特性を欧米の人々はまだ知らない。
恐るべき可能性と美学を秘めた日本発の作品が新たなメディアを作り出す日は案外近いのかもしれない。

丸山昌幸 (NHKエンタープライズ21)



グローバルイズム／アンチ・グローバルイズムを超えて

1960年代には既に海外で日本のデジタルアートが紹介されていたし、70ー80年代を通じて多数のテクノロジーアート、ビデオアート作家が日本から世界へ飛び出した。90年代にはSIGGRAPHやArs Electronicaなど主だった海外フェスティバルを日本人受賞者たちが席巻し、新世紀を迎えて「日本ー海外ー逆輸入」というステロタイプな図式は成り立たなくなっている。ボーダレスなアーティスト／ユニットも多数活躍し、学校教育での必修化を迎えてもはやグローバル／非グローバルという対立二元論のみでメディアアートは語れない。

その中にあって、拡張していく可能性をいかにここから発信していけるかーそれがメディアによる芸術を真には受容しえていないこの国の課題である。[アンブレラ]をテーマとするArs Electronica 2002の会場、ハウプト広場に展開する巨大なインタラクティブ作品「BODY MOVIES」には、通りすがりの人々が絡々として参加し、投影される作品空間を共有していた。そんな幸せなメディアの境地が訪れることを、心から願ってやまない。

森山朋絵 (東京都写真美術館学芸員)

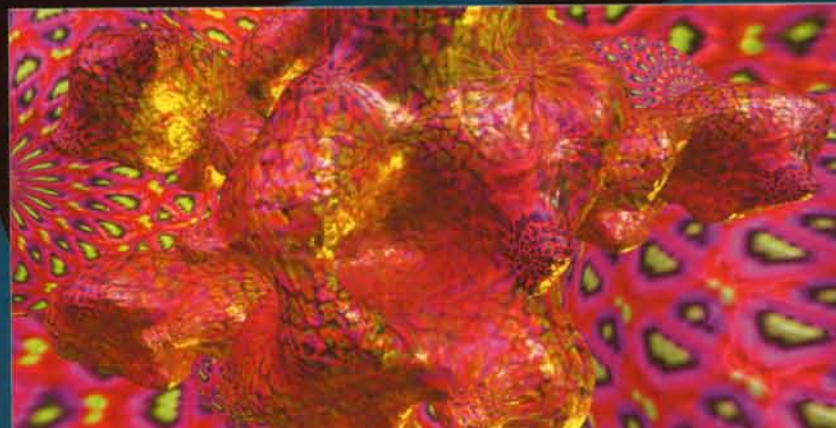


森野和馬 Kazuma Morino
「Runners」1997
ミュージックビデオ、モーショングラフィックスでも高く評価され、SIGGRAPH (93-97)、IMAGINA'98、Ars Electronica 1998から入賞多数。



大場康雄 Yasuo Ohba
「Aniyou」2001
© NAMCO LIMITED, ALL RIGHTS RESERVED
オリジナルプログラムによる作品で Ars Electronica 2000、第5回文化庁メディア芸術祭大賞が受賞多数

コンピュータ・グラフィックス Computer Graphics



河口洋一郎 Yoichiro Kawaguchi
「Cerebran」(特別上映) 2002
独自の造形理論をSIGGRAPH (83)で発表以来、第一人者としてヴェネチア・ビエンナーレなどの国際大会で選出、受賞多数。立体ナビゲーションによる新作を上映(シングル)



高橋信雄 Nobuo Takahashi
「Cycle」2000 © Namco Ltd. Nikkatsu Co.
初代Maya Master4人に日本人初で選ばれ、Ars Electronica 1995、SIGGRAPH 2000に於て参加、受賞多数

アルスエレクトロニカ:未来への光と影をアートで俯瞰する祭典

科学技術の発展によって生まれる芸術や文化の可能性を提示するー1979年にオーストリアの工業都市リンツで生まれたフェスティバルは、アルスエレクトロニカという名前とともに今や世界中のメディア芸術家が目指す年に一度の巨大な祭典として揺るぎ無い座を誇っている。毎年ここでは科学技術が生み出す今時代の文化の光と影を提起するテーマが設定、展開されている。21世紀の開幕を飾る昨年のテーマはTAKEOVER、アルスエレクトロニカが提示してきたITの社会への浸透が現実のものになった新時代で、生き残る芸術のかたち論じられる現場だった。その新しい時代の展開を比喩するために、テーマロゴは日本のIT関連雑誌を中心に活躍するイラストレーター、金子南平氏に依頼、グローバルなサイバー世代が切り開く新しい創造性への期待を示した。グローバルな視座で毎年繰り出される問題提起による企画力で常に新鮮な切り口を提示し続けるのがアルスエレクトロニカの持ち味である。

岡田智博 (メディア文化プロデューサー)



アーティストトーク+ワークショップ Artist Talk + Workshop

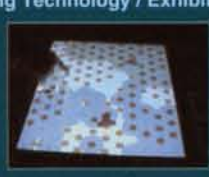
アーティストトーク
フラッシュの名手ジョシュア・テイビス氏によるプレゼンテーションを行います。
ゲスト＝ジョシュア・テイビス(テクノロジスト／アーティスト)
企画協力＝岡田智博 (メディア文化プロデューサー)
日時＝12月7日(土) 15:00ー
会場＝地下1階 映像展示室内(先着順50名・観覧券で参加)
ワークショップ
「体験映像プロジェクト／ジョーイング&プレゼンテーション」
本展出品作家によるCG作品のジョーイング&トークを行います。
講師＝高橋信雄／森野和馬 (CGアーティスト)
日時＝12月7日(土)／8日(日) 両日とも同プログラム・13:00ー
会場＝1階 創作室(往復ハガキ、館内チラシで申込)
※詳細はワークショップ係までお問合せください。

エントランス+シアター上映 Electronic Theater

「Ars Electronica 79-99」
協力＝アルスエレクトロニカ・センター



「SIGGRAPH 2002 Art Gallery / Emerging Technology / Exhibition」ほか



「VRSJ Video Review」 協力＝日本バーチャルリアリティ学会



「Rakugaki in Colors」2002



「おまけ」2002



「Rakugaki」2001



「IMAS WORKS 1999ー」



「Prix Ars Electronica CyberArts 2002」
協力＝アルスエレクトロニカ・センター



「Prix Ars Electronica 2000」



「Prix Ars Electronica 98」

