

令和 5 年 6 月 20 日現在

機関番号：32640

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2020～2022

課題番号：20K00176

研究課題名(和文)メディアアート作品の修復・復元作業から見た作品分析方法の研究

研究課題名(英文) Research on the work analysis method from the viewpoint of restoration of media art works

研究代表者

森脇 裕之 (Moriwaki, Hiroyuki)

多摩美術大学・美術学部・教授

研究者番号：30304182

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,100,000円

研究成果の概要(和文)：山口勝弘のビデオ彫刻3作品について、修復展示を行ない、制作意図や当時の社会背景の実状を調査した。作者に関連深いゲストを招待しシンポジウムを行った。メディアアート分野の形成期に開催された「名古屋国際ビエンナーレARTEC」の解散後に残された資料について、目録の作成を行ない、デジタルアーカイブ作業に着手した。

先駆的メディアアート作品の修復を通じて、制作当時のアートとテクノロジーの関係性や社会背景を考証することができた。メディアアート成立前史の歴史的な流れや社会的状況について学会発表を行った。本研究活動を通じて日本のメディアアートの形成に関する総合的な研究論考に取り組むことができた。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究はメディアアートの資料研究によって、科学と芸術の相関関係を科学史と美術史の双方に沿って体系的に明らかにする取り組みである。

科学技術イノベーション基本法が施行され、科学と人文社会科学との融合が、これからの知的探究目標として定められてゆこうとしているなかで、前世紀よりアート&テクノロジーのテーマを実践してきたメディアアートの有効性を再評価する。アートとテクノロジーのプラットフォームにイノベーションをもたらす可能性を探り、双方からの共創体制づくりに取り組む理論的な背景を打ち立てる。そのために20世紀に行われたアート&テクノロジーによる作品群の相関関係を歴史的に体系化し考察する必要がある。

研究成果の概要(英文)：We exhibited restoration of three video sculptures by Katsuhiko Yamaguchi, and investigated their production intentions and the social background of the time. A symposium was held by inviting guests closely related to the artist. After the dissolution of the "Nagoya International Biennale ARTEC," which was held during the formative years of the field of media art, we created a catalog and started work on digital archiving.

Through the restoration of pioneering media art works, we were able to examine the relationship between art and technology and the social background at the time of their production. I gave a presentation on the historical flow and social situation of the history before the establishment of media art. Through this research activity, I was able to work on a comprehensive research dissertation on the formation of Japanese media art.

研究分野：メディアアート

キーワード：メディアアート インターメディア ビデオ彫刻 ハイテクノロジーアート 名古屋国際ビエンナーレARTEC メディア芸術 アート&テクノロジー デジタルアーカイブ

1. 研究開始当初の背景

今日のメディアアートの成立の背景について、歴史的に体系化することを研究目標とした。

メディアアートは、90年代までは確立した芸術分野ではなかった。2000年代に入るとITによるメディアテクノロジーの急激な普及によって、メディアアートの参入障壁が低くなり、安定的にメディアアート領域が確立されていった。しかし、メディアアートの世界が広く普及する一方で、コモディティ化傾向をむかえて、20世紀初頭から取り組んできたアートとテクノロジーに関する問題意識が鮮鋭さを失い希薄化していることが指摘されている。

20世紀初頭の前衛芸術運動のなかでは、機械化する文明社会に対応した新しい表現を切り拓いてきた領域がメディアアートの系譜である。今日のメディアアートは、現代美術の潮流とは切り離された別分野で認識されがちである。それは現代美術の歴史文献で、前衛芸術運動の切り札としてテクノロジーが位置づけられていた歴史的経緯があるにもかかわらず、テクノロジーの影響によるアートの変遷をとらえるという観点が欠如してまとめられている点からもうかがえる。このように、アートとテクノロジーの相関関係が、メディアアート側にも現代美術側にも認識が不足しているという問題点を研究課題として取り組むことにした。

昨年、一つの時代の区切りとして文化庁のメディア芸術祭の中止が発表され、これまでの25年間にわたる活動の展覧会が開催され、書籍によってまとめられている。イベントとしてのメディア芸術祭は終了したとしても、この分野のさらなる発展を継続して考えてゆかなければいけない。メディア芸術祭開催期間中の25年をまとめると同様に、わが国のメディア芸術がいかに関立してきたのか、その前段階の背景についてもまとめる必要がある。それは今後のメディア芸術の将来を構想するための重要な資料となるからである。

2. 研究の目的

インターネットが普及する以前の1980年代から1990年代にかけて、情報化時代をむかえるなか、メディアテクノロジーの発展によって情報関連機器が一般化した時代である。それに応じた新しい表現としてメディアアートが形成されていった。ところが登場したばかりのメディアアートは十分な芸術的評価を得ていたわけではなかった。それゆえに現代美術における歴史的な記述が乏しく、文化庁メディア芸術祭以前の黎明期におけるメディアアートの動向に関する研究成果も不十分な状態にある。そこで、本研究では、メディアアートの成立を歴史的に体系化するなかで、テクノロジーの進歩にあわせ、表現がどのように変容し、メディアアートとして新しい可能性が示されてきたのかをまとめ、今日のメディアアートの成立史を明らかにする。

本研究では、メディアアートにおける科学技術と芸術の相関関係を明らかにし、芸術・科学技術・社会の連動性を解明することを目的とする。

さらに、科学技術と芸術の相関関係を明らかにするということは、科学技術分野と人文社会科学分野を融合した新しい知的探究プラットフォームで、総合知の探究を始める次世代型研究の目標につながる取り組みとなる。

3. 研究の方法

メディアアートの体系化を果たすための基礎資料を取得するために、本研究では以下の三種類の取り組みからアプローチを行う。

1. ビデオ彫刻作品の修復・復元

先駆的メディアアート作品の調査研究を行う。文化庁メディア芸術アーカイブ推進事業の補助

金を受けて、山口勝弘のビデオ彫刻作品3作品について作品修復と復元展示を行った。修復作業過程の全記録と作品設置マニュアルの作成などで、再現展示可能な状態にすることを目標にして修復作業を行う。

2. 関係者とのシンポジウム

年代的に1980年～90年代にメディアアート界隈で活躍された方々は高齢を迎えており、オーラルヒストリーの記録は急務である。修復作品の成果展示発表にあわせて、関連深い方をゲストに招いてシンポジウムを行う。メディアアート領域が形成されようとするときに、どのような人物が関わりを持っていたのか、作品分析とあわせて、人的状況を探ることも歴史を実証するにあたって重要項目である。

3. デジタルアーカイブ作業

インターネットが普及する以前の1980年代から1990年代にかけてのメディアアートの動向は、空白地帯ともいえるほどインターネット上での情報が乏しい。この時点ではまだ研究対象分野になっていなかったことが原因と考えられる。紙媒体資料やプリント写真、アナログ映像資料など劣化や散逸する恐れのある資料をデジタルアーカイブする。そして取得したデータをまとめて、メディアアートの体系化に取り組む。

4. 研究成果

研究活動① 山口勝弘のビデオ彫刻作品3作品について作品修復と復元展示を行った。制作当時の作者のコンセプトや、使用されているメディアテクノロジーの内容、社会背景の実状を調査した。制作当時の技術レベルや制作の実状が、修復作業を通じて実作品から多く情報を得ることができると確認した。年度ごとの開催は以下の通りである。

2020年度「ビデオスペクタクル2021」ビデオ彫刻作品修復展示「モレルの発明」

2021年度「ビデオスペクタクル2022」ビデオ彫刻作品修復展示「コラム」

2022年度「ビデオスペクタクル2023」ビデオ彫刻作品修復展示「ザンピーニ」

研究活動② 関係者によるシンポジウム

成果発表展覧会の会期中に関連シンポジウムを開催して、1980年～90年代のメディアアートの動向に関わりの深い方々から聞き取りを行った。コロナ禍での開催で、聴衆には制限を設ける一方で、オンラインによるライブとアーカイブ配信を行った。

2020年度 関連シンポジウムゲスト 森茂樹（名古屋国際ビエンナーレARTEC総合ディレクター）

2021年度 関連シンポジウムゲスト 伊藤隆道（造形作家・東京藝術大学名誉教授）

2022年度 関連シンポジウムゲスト 石井勢津子（ホログラフィ・アーティスト）

研究活動③ 名古屋国際ビエンナーレARTECの資料アーカイブ

名古屋国際ビエンナーレARTEC事務局解散後に残された資料（名古屋市美術館所在）について、全資料のメタデータ作成を行った。本研究期間では全資料のうち1/3に相当する資料について、デジタル・アーカイブ作業を行った。そのなかでは優先的にVTR資料のキャプチャ作業を完了した。本研究で取得された資料データは、次の研究段階でWeb上のデータベース公開システムに登録して、学術資料として公開するつとを計画している。

研究活動④ メディアアート黎明期の資料蒐集の過程で得た情報、知見をもとにメディアアート成立前史の歴史的な流れや社会的状況について論考をまとめ、環境芸術学会や日本デザイン学会などで学会発表を行った。

研究活動⑤ 研究のまとめとして、日本のメディアアートの形成に関する総合的な研究論考をまとめた。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計1件（うち査読付論文 1件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 井口壽乃、森脇裕之	4. 巻 68
2. 論文標題 世界デザイン博覧会における国際ビエンナーレ「アーテック'89」再考 情報化社会の過渡期にみる名古屋市の文化政策とハイテクノロジー・アート	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 デザイン学研究	6. 最初と最後の頁 81-88
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.11247/jssdj.68.3_81	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計1件（うち招待講演 0件 / うち国際学会 0件）

1. 発表者名 森脇裕之
2. 発表標題 山口勝弘ビデオ彫刻作品復元についての報告
3. 学会等名 環境芸術学会
4. 発表年 2020年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

ビデオスペクタクル2021 -山口勝弘ビデオ彫刻作品展示- https://aac.tamabi.ac.jp/information_yama_1.html
--

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	井口 壽乃 (Iguchi Toshino) (00305814)	埼玉大学・人文社会科学部研究科・教授 (12401)	

6. 研究組織（つづき）

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究 分 担 者	村上 史明 (Murakami Fumiaki) (30512884)	筑波大学・芸術系・助教 (12102)	
研究 分 担 者	シャルル クリストフ (Charles christophe) (50319224)	武蔵野美術大学・造形構想学部・教授 (32681)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関