

報道関係各位

NHK international, inc.

一般財団法人 NHK インターナショナル

文化庁メディア芸術祭
海外メディア芸術祭等参加事業
企画展「Ubiquitous Humanity」(偏在する人間性)
開催のご案内

文化庁が主催、一般財団法人 NHK インターナショナルが企画・運営する「海外メディア芸術祭等参加事業」は、メディアアート、映像、ウェブ、ゲーム、アニメーション、マンガ作品等の優れたメディア芸術作品を紹介するため、海外のフェスティバルや施設において、文化庁メディア芸術祭の受賞作品を中心に展示・上映・プレゼンテーション等を実施しています。

2016年11月26日(土)から11月29日(火)まで「Ubiquitous Humanity」をテーマに、人間の感受性(身体、感情、行為)をテクノロジーによって増幅させたり、人間と機械の境目を探る作品を集めた企画展を、香港の中心に位置するギャラリースペース「The Annex」、香港城市大学「Run Run Shaw Creative Media Centre」にて開催します。芸術作品を生み出す人間とテクノロジーの振る舞いを通して、“人間の存在”を改めて問いかけます。

海外メディア芸術祭等参加事業 企画展

「Ubiquitous Humanity」(偏在する人間性)

会期:2016年11月26日(土)～11月29日(火) オープニング:11月26日(土) 15:00～

会場:The Annex 11:00～20:00

(2/F, Nan Fung Place, 173 Des Voeux Road Central, Central, 香港)

サテライト会場: Run Run Shaw Creative Media Centre (香港城市大学)

(18 Tat Hong Avenue, Kowloon Tong, 香港)

入場料:無料

<http://jmaf-promote.jp/>

<https://www.facebook.com/Special.Exhibit.from.JMAF.HK/>

主催:文化庁

協力:MILL6 Foundation, School of Creative Media, City University of Hong Kong(香港城市大学)

企画ディレクター:高橋 瑞木(MILL6 Foundationシニアキュレーター)

事業アドバイザー:古川 タク(アニメーション作家)

毛利 嘉孝(東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科教授/社会学)

企画・運営:一般財団法人NHKインターナショナル

本件に関する問い合わせ先

文化庁海外メディア芸術祭等参加事業事務局(一般財団法人NHKインターナショナル内)

担当:湧井(わくい)・楠美(くすみ)・小山(おやま)

E-mail: jmaf-info@nhkint.or.jp TEL: 03-6415-8500 FAX: 03-3770-1829

文化庁メディア芸術祭

海外メディア芸術祭等参加事業 企画展

「Ubiquitous Humanity」(偏在する人間性)

「Ubiquitous Humanity」をテーマに、人間の感受性(身体、感情、行為)をテクノロジーによって増幅させたり、人間と機械の境目を探る作品を集めた企画展を開催いたします。アートマーケットが盛況な香港では、近年次々と新たな文化施設や美術館がオープンしています。香港経済の中心地である中環(セントラル)に位置する商業施設 Nan Fung Place 内のギャラリースペース The Annex をメイン会場に作品展示やパフォーマンスを行います。サテライト会場として、School of Creative Media, City University of Hong Kong(香港城市大学)にてアニメーション作品の上映や映画監督によるトーク、マンガ閲覧コーナーを設置します。

展覧会コンセプト

企画ディレクター 高橋 瑞木

メディア芸術を最先端技術と関連づけるならば、究極的には人工知能による芸術作品が最も批評性を持つ、という結論にたどり着く。なぜなら、これこそがテクノロジーや道具を生み出してきた人間存在に対する最大の問いであるからだ。

しかし、これまでの文化庁メディア芸術祭の受賞作品や審査委員会推薦作品を見てみると、人間の身体的能力の拡張や補助を試みたり、哀切や感傷といった複雑な感情を喚起したり、機械と人間の境界線を探る作品が少なくないことに気がつく。

このことは、ふたつのことを示唆しているように思われる。ひとつは芸術活動、芸術作品は人間の感受性から生まれ、受容され、メディア芸術はその感受性の増幅するための装置として機能しているということ。そしてふたつめは、人間は成長するオペレーションシステムであり、そのシステムを拡張するガジェットと親和性が高いこと。だからこそ、メディア芸術の生産やガジェットの利用には、個人的、あるいは集団的な経験から導きだされた倫理観、そしてその倫理観に対する批評活動や人的コミュニケーションが求められる。

本展では、こうした問題意識を共有、喚起する作品を選択した。作品の展示に加え、会期中は作家によるパフォーマンス、キュレーターと作家によるトークを開催する。

高橋 瑞木/TAKAHASHI Mizuki

(MILL6 Foundation シニアキュレーター)

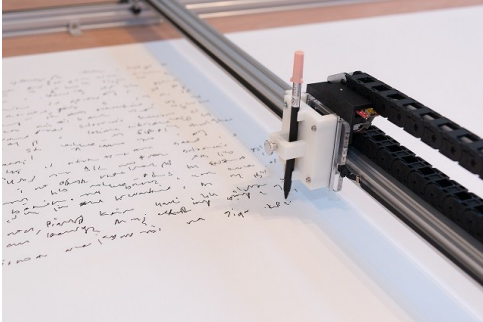
ロンドン大学東洋アフリカ学院 MA 修了。森美術館開設準備室(1999-2003)を経て、水戸芸術館現代美術センター学芸員(2003-2016)として、アウトサイダーアート、マンガ、映像、ファッション、パフォーマンスから視覚芸術まで、脱領域的な展覧会を数多く手がける。国内外の企画として「KITA!! Japanese Artists Meet Indonesia」(2008)「Beuys in Japan:ボイスがいた8日間」(2009)「Quiet Attentions: Departure from Women」(2011)「高嶺格のクールジャパン」(2012)「拡張するファッション」(2013)「ジョン・ヨンドウ:地上の道のように」(2015)など。アジア、ヨーロッパでの執筆、講義も行っている。

作品展示

■『形骸化する言語』 [2016/インタラクティブアート]

菅野 創+やんツー [第15回アート部門新人賞受賞作家]

インタラクティブ・インスタレーション展示



©菅野 創 / やんツー
Photo: 菊山義浩

文字は言語における視覚的な伝達及び記録の手段であり、世界中の文明が様々な文字を生み出し、それぞれの文化や歴史を伝えてきた。本作では文字の意味ではなく、その形状のみに注目し、人工知能によって文字の意味を読み取ることなく、形状とそのパターンだけを学習し、意味をなさないが文字のように見える線を生成し書き連ねていく。本作は国際芸術祭「あいちトリエンナーレ 2016」で発表され、国際色豊かな10名の参加作家から手書きのアーティストステートメントや作品解説を収集することで実現された。一言語につき一人の筆記者から手書き文字を学習することで、人工知能はそれぞれの文字体系の形状に加え、筆記者の手癖をも学び取り、プロッターに乗り移る。生成された線は、あたかも重要な意味を持つ言葉であるかのように筆記され、見るものを欺こうとしているようにも見える。

菅野 創/KANNO So

1984年生まれ。情報科学芸術大学院大学(IAMAS)メディア表現研究科メディア表現専攻修了。電子回路やプログラミングを用いて、道具性のある作品を制作している。

やんツー/yang02

1984年生まれ。多摩美術大学大学院デザイン専攻情報デザイン領域修了。身体性の伴った文字表現や、公共性などを主なキーワードに研究・制作活動を行う。

■『Movement in Time Part 2』 [2015/ライブ・コンピューショナル・ビデオ]

CHUNG Waiching Bryan [第19回アート部門大賞受賞作家]

映像展示



©Bryan Wai-ching CHUNG

中国の格闘技映画の格闘シーンをコンピューターで分析したところ「千字文」と呼ばれる、文字どおり中国にある1000の草書体文字に使われている筆の動きと一致していることがわかった。格闘シーンの人々の動きを解析し、その動きに似た筆跡をもつ文字がデータベースから自動的に選び出されることで、格闘シーンがユニークなテキストに変換される。

HUNG Waiching Bryan

1964年、香港生まれ。メディアアーティストであり、現在、香港浸会大学の視覚芸術アカデミーで、インタラクティブアートおよびマルチメディアを教える。

■『Drawing Operations Unit: Generation 1』 Sougwen CHUNG

〔2015/インタラクティブインスタレーション/第19回エンターテインメント部門優秀賞〕

インタラクティブ・インスタレーション展示



© Created on the occasion of the exhibition: Japan Media Arts Showcase at Tokyo Art Center, Tokyo February 2016
Photo: courtesy of the artist

作者と、作者が開発したロボットアームが協働して同時にドローイングを行なう作品である。ロボットアームは、天井に設置されたカメラとコンピューターの映像から得られる情報をもとに、人の動きを模倣するように設定されている。その結果、人とロボットが同時に相互の動きを解釈しあうかのようなパフォーマンスが生みだされる。この作品で作者は、ロボットが人間の振る舞いに同期する訓練をすることで、ロボットの自動化、自律性、人間とロボットの共同制作についてのアイデアを探求している。それと同時に、作者とロボットアームは、このシンプルなドローイング・パフォーマンスを通じて、人間の動きを模倣し、手順どおりに動くロボットによる、偶発性を伴う作画(マーク・メイキング)の可能性を追求している。

Sougwen CHUNG

カナダ生まれ、中国・香港育ち、ニューヨーク在住。アーティスト、MIT メディアラボ客員研究員。

■『ゾンビ音楽』 安野太郎 〔2013/メディアパフォーマンス/第17回アート部門審査委員会推薦作品〕

パフォーマンス・インスタレーション展示



リコーダーにエア・コンプレッサーで空気を送り、音を発する自作自動演奏ロボットによる音楽だ。ロボットには、機械が人間にいかにか近づくかという命題があるが、本作の機械は、人間のように演奏しない。ゆえにこの機械は厳密にはロボットとは呼べない。この中途半端なロボットを安野は「ゾンビ」と呼び、演奏活動をおこなっている。生きている人間の逆(死)を指向する本作の機械(ゾンビ)が、「ゾンビ音楽」を演奏するのである。

安野 太郎

1979年、東京都生まれ。作曲家。2012年からゾンビ音楽を各地で展開。

■『patch pass』 [2016/インタラクティブ・パフォーマンス・インスタレーション]

田口 行弘 [第12回アート部門優秀賞受賞作家] × HUNG Ming kin [ファッションデザイナー]
インタラクティブ・パフォーマンス・インスタレーション展示(公開制作)

香港の路上で置き去りにされた壊れた傘をモチーフに街中で即興パフォーマンスを行い、その様子を記録した写真によるストップモーション映像作品を制作。都市空間で展開された映像に加え、展示会場内でも会期中にアーティストとのコラボレーションを行う様子は記録され作品として追加されていく。

映像作品だけでなく、作品のモチーフとなった傘や傘生地などで構成されるインスタレーション作品。

田口 行弘/TAGUCHI Yukihiro

1980年大阪生まれ。東京藝術大学美術学部絵画科卒業。2005年よりベルリン在住。身体性を強調したパフォーマンス・インスタレーション、ストップモーションによる映像作品を、おもにドイツの展覧会で多数発表。

■『wasd human』 [2016/インタラクティブアート]

LAU Hochi [第17回アート部門新人賞受賞作家]
インタラクティブ展示

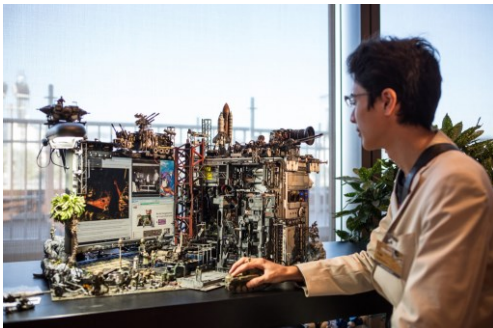
観客が着脱し、操作できる新作を展示する。観客の一人が腰にベルトを巻き、もう一人がマウスとキーボードでベルトに装着されたセンサーに信号を送り、ベルトを装着している相手の進行方向や足の動きを操作する。コンピューターゲームのキャラクターのように、人間の動きが他者の意思で決定される。

LAU Hochi

1990年、香港生まれ。2013年に学士号を取得した香港城市大学クリエイティブメディア学部で、現在はリサーチアシスタントを務めている。人間の知覚や機械に関心を持っており、ミュージシャンやプログラマーとしても活動している。

■『プラモデルによる空想具現化』 池内 啓人

[2013/ジオラマ・ガジェット/第17回エンターテインメント部門優秀賞]
ガジェット展示



© Hiroto Ikeuchi

「プラモデルによる空想具現化」をテーマに、パソコンをはじめその周辺機器をプラモデルを用いて改造し、ジオラマをすることで、誰もが一度は空想するであろう世界を創り出したものだ。個人の記憶を保存するパソコンは、その記憶を守るための要塞基地として、縦横無尽に動き回るマウスは防衛用の戦車として、本来の形状や使用方に着想を得た具現化を施され、そのものが持つ特色や可能性が浮き彫りにされている。改造されたパソコンや周辺機器は、世界観を演出する建造物や風景として造形し直されているものの、機器を構成する電子回路や配線、機構などは破損されずに保たれており、そのまま使用することが可能である。

池内 啓人

1990年生まれ。多摩美術大学情報デザイン学科卒業。卒業制作にあたり、自分の最も身近な存在であったコンピューターの内部が秘密基地に見えるという着想から、プラモデルを組み合わせたハイブリッド・ジオラマを制作発表。

■『Sign』 [2008/メディアインスタレーション]

LEUNG Chi Wo [第19回アート部門審査委員会推薦選出作家]

映像インスタレーション展示



©Leung Chi Wo

非主流のコミュニケーション方法を学ぶことで、マスメディアによって敏感になりすぎている人間性について考察する映像インスタレーション。第一部ではオーストラリアの幼児手話の基本的なサイン(手話)をデモンストレーションすることで、親は障害の有無に関わらず子供とコミュニケーションをとる方法を習得することが可能であることを、観る者に伝える。第二部では若い母親が子供に手話で話しかけている様子を切り取ったフィクション映像。母はキャンベラ・タイムズ紙から抜粋した、愛情表現を表す単語と敵意を表す単語を並列して、娘に語りかける。母が日々直面している言葉(単語)は時に不快であり、平和的な母娘のコミュニケーションに違和感を与えることで、矛盾する現実社会を浮かびあがらせている。(13 min.)

Leung Chi Wo

1968年、香港生まれ。香港を拠点に活動するビジュアルアーティスト。

■『APHASIA 失語』 HUANG Yintzu

[2014/映像インスタレーション/第18回アート部門審査委員会推薦作品]

映像インスタレーション展示



All Right Reserved ©Yintzu Huang

作者自身が演じる異なる時代の台湾人女性4人が映し出されている。歴史を通して「失語」状態にある台湾の政治的状況や、文化的アイデンティティの危機に対して、関心を引き起こす作品。(11 min. 34 sec.)

HUANG Yintzu

1985年生まれ。ニューヨークを拠点に、ビデオアーティストとして活動。

映像紹介

■『Pendulum Choir』 Cod. Act (Michael DÉCOSTERD / André DÉCOSTERD)

〔2012/ミュージックパフォーマンス/第16回アート部門大賞〕

プロジェクト紹介



©Cod.Act

9人のアカペラと18の油圧ジャッキからなるオリジナル合唱作品。歌い手たちは角度可変の台座の上に立ち、生きた音響要素となる。9人はさまざまな状態に置かれた身体から音を生み出し、変化する音に合わせてなめらかに体勢を変えてゆく。彼らが発するのは、抽象的な音、反復する音、詩的あるいは物語的な音などさまざまである。テクノロジーの複雑性と生身の身体の叙情が融合した本作品は創世的な特質を備えた作品。(12 min. 31 sec.)

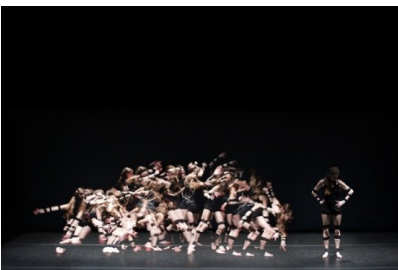
Cod. Act (Michael DÉCOSTERD / André DÉCOSTERD)

MichelとAndréは互いのノウハウを融合させ、パフォーマンスやインタラクティブ・インスタレーションなどを展開してきた。音と動き、そしてそれらの相互作用の可能性を洞察することが、アプローチの根底にある。

■『Prospectus for a Future Body』 Ka Fai CHOY

〔2011/メディアパフォーマンス/第15回アート審査委員会推薦作品〕

プロジェクト紹介



©Ka Fai Choy

ダンスの身体の動きとデジタル技術の関係に焦点を当てた、リサーチプロジェクト。日本の暗黒舞踏家・土方巽の作品『夏の嵐』(1973年)におけるダンサーの体の動きをベースに、その時々稼働する筋肉の収縮運動を電気信号化させてデジタル保存し、被験者の体に再生させるという第一部をはじめ、デジタル化された筋肉運動の記録を調査テーマとした全四部作からなる。最新技術を用いることにより、人の身体が記憶可能な運動領域の可能性を思索している。(4 min.)

Ka Fai CHOY

演出家・アーティスト・マルチメディアパフォーマー。未来の不確定さをあわせ持つ歴史や理論にインスピレーションを受けて作品を制作。人間の身体、および、記憶や表現を生み出す源といった実体のないものへの探求がテーマになっている。

■ 『Travis "Moving"』 Tom WRIGGLESWORTH / Matt ROBINSON

〔2013/ミュージックビデオ/第17回エンターテインメント部門優秀賞〕



©2013 Red Telephone Box

イギリスのバンド「トラヴィス」のミュージックビデオ。息が白く見える低い気温の中で、バンドメンバーが歌う息に、プロジェクターでアニメーションを投影し、撮影されている。特殊技術を使わないカメラの撮影というアナログな手法で、ヴィジュアル・エフェクトのような効果を生み出している。アニメーションは、息をしては微調整を繰り返し、最も鮮明な映像を求めて何百ものバリエーションを試作しながら数週間かけてじっくりと作成された。(4 min. 28 sec.)

Tom WRIGGLESWORTH

監督・クリエイターとしてロンドンを拠点に活動している。

Matt ROBINSON

監督・クリエイターとしてロンドンを拠点に活動している。

■ 『忍者女子高生 | 制服で大回転』 「忍者女子高生」プロジェクトチーム

〔2014/映像作品/第18回エンターテインメント部門審査委員会推薦作品〕



©2014 Suntory Beverage and Food Limited
All Rights Reserved.

一見ごく普通の女子高生二人組が、学校を飛び出して、忍者のように街全体を縦横無尽に飛び回る映像作品。驚異的な身体能力を持った女子高生たちが、壮大な追いかけっこをしながらアクションを繰り広げる。スマートフォンで動画撮影したように見せかけながら、CMとして制作された本作は、ネット上で公開され一カ月で600万回の再生回数に達し話題を集めた。(3 min. 26 sec.)

関連イベント

会場: The Annex

■オープニングパフォーマンス

出演: 安野 太郎、田口 行弘、Lau Hochi,、Sougwen CHUNG

日時: 11月26日(土) 16:00—

オープニングイベントとして、4人の作家がそれぞれの作品によるパフォーマンスを行います。

■アーティストトーク「作品(制作)の失敗」

出演: 安野 太郎 × Lau HOCHI × 池内 啓人 15:30—17:00

菅野 創 × Sougwen CHUNG 17:30—18:30

LEUNG Chi Wo × 田口行弘 19:00—20:00

モデレーター: 高橋 瑞木

日時: 11月27日(日) 15:30—20:00

機械によって多くの物が大量生産される現代。私たち人間は常に機械に完璧であることを求めています。一方、アーティストは作品制作に際し、失敗のプロセスを経て作品を完成させます。失敗は完璧の前提にある人間性であり、展覧会で展示される作品は最終的な完成品といえるでしょう。本トークでは、それぞれの作家が体験した様々な失敗談を語ります。

■キュレータートーク

「Language, Gesture and Emotion: Ubiquitous Humanity in Media Art」

出演: HUNG Waiching Bryan(出展作家/香港浸会大学助教) × 高橋瑞木(本企画ディレクター)

日時: 11月27日(日) 14:00—15:00

■クロージングパフォーマンス

出演: 田口 行弘、安野 太郎

日時: 11月29日(火) 18:00—

■デモンストレーション

出演: Sougwen CHUNG 『Drawing Operations Unit: Generation 1』

日時: 11月27日(日) 12:30— 11月28日(月) 14:00—、15:00— 11月29日(火) 16:00—

出演: Lau HOCHI 『wasd human』

日時: 11月27日(日) 13:30— 11月28日(月) 14:30—、15:30— 11月29日(火) 17:00—

サテライト会場

Run Run Shaw Creative Media Centre, City University of Hong Kong(香港城市大学)
Future Cinema Studio (M6094)、Screening Theater (M1052)

日程: 2016年11月27日(日)~29日(火)

■劇場アニメーション上映

日時:11月27日(日) 15:00-17:00

会場:Future Cinema Studio 6F (M6094)

『おおかみこどもの雨と雪』 細田 守 [2012/劇場アニメーション/第16回アニメーション部門審査委員会推薦作品]



©2012「おおかみこどもの雨と雪」製作委員会

19歳の大学生「花」は、おおかみおとこと運命的な恋に落ちる。やがて「雪」と「雨」という2人の“おおかみこども”を授かるものの、突如訪れた、父親であるおおかみおとこの死。まだ幼い“おおかみこども”を抱えた花は、人間かおおかみか、どちらの生き方も選べるように、美しくも人里離れた田舎のなかで2人の子どもを育てる決意を固める。花と子どもたちとの13年間にわたる親子の物語。

(116 min. 54 sec.)

■劇場アニメーション上映

日時:11月27日(日) 17:30-18:30

会場:Future Cinema Studio 6F (M6094)

『攻殻機動隊 ARISE border:1 Ghost Pain』 黄瀬 和哉

[2013/劇場アニメーション/第17回アニメーション部門審査委員会推薦作品]



士郎正宗のマンガを原作として、劇場やテレビなどでアニメーション化されてきた「攻殻機動隊」シリーズ最新作の第1話(全4話)。情報ネットワークとサイボーグ技術の発達によって人々の意思が“脳”でつながれた未来社会を舞台に、凶悪犯罪阻止を目的とした“攻殻機動隊”の創設と全身サイボーグのヒロイン「草薙素子」の物語が描かれる。

(58 min. 17 sec.)

©Shirow Masamune . Production I.G / KODANSHA .
GHOST IN THE SHELL ARISE COMMITTEE

■『はちみつ色のユン』 アニメーション上映&スクリーニングトーク

会場: Future Cinema Studio 6F (M6094), Run Run Shaw Creative Centre

日時: 11月28日(月) 16:00-17:15

アニメーション上映 『はちみつ色のユン』

日時: 11月28日(月) 17:30-19:00 * 仏語⇄英語逐次通訳

スクリーニングトーク

出演: JUNG(原作者・共同監督)

Waliczky Tamas Pal(香港城市大学教授)

『はちみつ色のユン』 JUNG/ Laurence BOILEAU

[2012/ドキュメンタリー・アニメーション/第17回アニメーション部門大賞]



©Mosaïque Films - Artémis Productions -
Panda Média - Nadasdy Film - France
3 Cinéma - 2012

朝鮮戦争後の韓国では、多くの子どもが養子として祖国を後にした。その中の一人「ユン」は、ベルギーのある一家に“家族”として迎えられた。肌の色が異なる両親と4人の兄妹とともに生活を送る中で、フランス語を覚え、韓国語や孤児院での生活を忘れることができた「ユン」。そんな時にもう一人、韓国からの養女がやってきて“家族”に加わった。彼女を見て、「ユン」は自分が何者なのかを意識し始める。現代のソウル、そして1970年当時のユン監督が写された8ミリフィルムや記録映像による実写と、手描きやCGによる3Dアニメーションといった多彩な手法でシーンを描き分け、アニメーション表現の可能性を切り拓く。肌の色が違って、血のつながりがなくても、愛に満ちている“家族”のあり方を本作は物語っている。

■「Ubiquitous Humanity」 短編アニメーション上映

会場: Future Cinema Studio 6F (M6094)

日時: 11月28日(月) 15:00-15:45

『火要鎮』 大友 克洋 (第16回アニメーション部門大賞)

『The Sense of touch』 Jean-Charles MBOTTI MALOLO (第18回アニメーション部門優秀賞)

『Ici, là et partout』 冠木 佐和子 (第17回アニメーション部門審査委員会推薦作品)

『Rainy Days』 Vladimir LESCHIOV (第18回アニメーション部門審査委員会推薦作品)

『まつすくな道でさみしい』 岡本 将徳 (第16回アニメーション部門審査委員会推薦作品)

■文化庁メディア芸術祭 受賞作品上映

会場: Screening Theater M1052 (LG1)

日時: 11月29日(火) 15:00- 上映プログラム「Focus in Japan Selection 2016」

16:30- 上映プログラム「Award-Winning Program 2016」

■第19回文化庁メディア芸術祭マンガ受賞作品閲覧コーナー

日時: 11月27日(日)~29日(火) 15:30-18:30 場所: 上映会場入り口

『かくかくしかじか』 東村 アキコ (第19回大賞)

『弟の夫』 田亀 源五郎 (第19回優秀賞)

『Non-working City』 HO Tingfung (第19回優秀賞)

『たましい いっぱい』 おくやま ゆか (第19回新人賞)

『淡島百景』 志村 貴子 (第19回優秀賞)

『機械仕掛けの愛』 業田 良家 (第19回優秀賞)

『エソラゴト』 ネルノダイスキ (第19回新人賞)

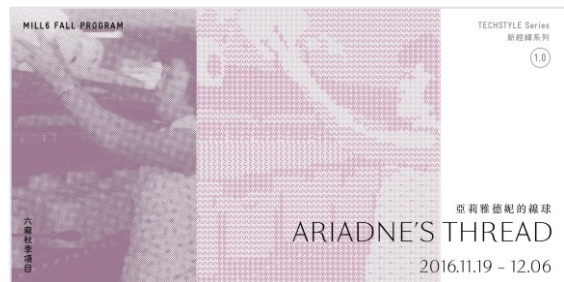
『町田くんの世界』 安藤 ゆき (第19回新人賞)

参考

MILL6 Foundation 企画 「TECHSTYLE SERIES1.0: ARIADNE'S THREAD」について

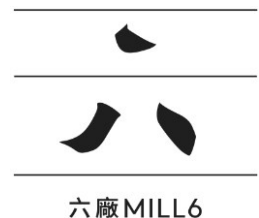
2018年にオープンするアートセンター、MILL6 Foundation は、プレオープンプログラムとして11月18日(金)から12月6日(火)まで、上環シビックセンターにてビデオアート展「TECHSTYLE Series 1.0: Ariadne's Thread」を開催します。本展では女性とテクノロジー、テキスタイルとアートをテーマに、女性たちがどのようにテクノロジーを利用し、社会やテキスタイル、アートの発展に貢献してきたのかを展覧会とディスカッションフォーラムで検証します。ビデオアート展にはビデオアートの第一人者、ダラ・バーンバウムからスプツニ子！など9名のアーティストによる、メディアテクノロジーからバイオエンジニアリングまで、さまざまなテクノロジーについて言及した作品が紹介されます。ディスカッションフォーラムでは国際的に活躍する研究者、アーティスト、キュレーター13名が集まり、テクノロジーに関する言説における女性の立場や、環境や社会問題の解決に貢献するテキスタイルアーティストの試みなどが議論されます。

「TECHSTYLE SERIES1.0: ARIADNE'S THREAD」
ウェブサイト <http://mill6.org.hk/events/>



MILL6 Foundation は、2015年に香港の歴史遺産保存プロジェクトとして設立された非営利の芸術文化機関です。2008年に閉鎖したテキスタイルの工場跡地を再生し、2018年にアートスペース、テキスタイルやファッションの支援育成施設、商業施設をオープン予定です。テキスタイルに関する芸術や文化を中心にコレクションの収集や展覧会の開催、コミュニティ活動、アーティスト・イン・レジデンスなどを実施し、異分野が交流するプログラムを企画しています。

MILL6 Foundation ウェブサイト <http://mill6.org.hk/>



School of Creative Media, City University of Hong Kong について

香港の公立大学である香港城市大学(City University of Hong Kong)のSchool of Creative Mediaは、学際的なアーティストとクリエイティブメディアの新世代を育成するために1998年に設立されました。学部長にはメディアアート界の第一人者であるジェフリー・ショー氏が就任しています。

School of Creative Media ウェブサイト <http://www.scm.cityu.edu.hk/>



参考

文化庁メディア芸術祭について

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。平成9年度(1997年)の開催以来、高い芸術性と創造性をもつ優れたメディア芸術作品を顕彰するとともに、受賞作品の展示・上映や、シンポジウム等の関連イベントを実施する受賞作品展を開催しています。昨年度[第19回]は、世界87の国と地域から4,417点に及ぶ作品の応募があり、なかでも国内からの応募数は2,201点と過去最多となりました。文化庁メディア芸術祭は多様化する現代の表現を見据える国際的なフェスティバルへと成長を続けています。また、文化庁では、メディア芸術の創造とその発展を図ることを目的に、文化庁メディア芸術祭の受賞作品を国内外で広く紹介する多彩な事業を実施しています。海外・国内展開や創作活動支援等の関連事業を通じ、次代を見据えたフェスティバルを目指しています。

■文化庁海外メディア芸術祭等参加事業

優れたメディア芸術作品を紹介するため、海外のメディア芸術関連のフェスティバル・施設において、文化庁メディア芸術祭の受賞作品を中心とした企画展の開催やパッケージプログラムの上映、専門家によるプレゼンテーション、作家によるワークショップ等を実施しています。企画展では、企画ディレクターがテーマに基づいた作品キュレーションを行い、現地参加先と共同で展覧会を開催しています。



平成27年度[第19回]文化庁メディア芸術祭受賞作品



海外メディア芸術祭等参加事業 (マタデロ・マドリド企画展 2016)

平成29年度[第20回]文化庁メディア芸術祭

作品募集 2016年7月7日(木)~9月9日(金)

受賞発表 2017年3月中旬

受賞作品展 2017年9月 会場:NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]、東京オペラシティアートギャラリー

ウェブサイト <http://j-mediaarts.jp>

Facebook <http://www.facebook.com/JapanMediaArtsFestival>

Twitter @JMediaArtsFes



NHKインターナショナルは、文化庁が主催する文化庁メディア芸術祭の関連事業である「海外メディア芸術祭等参加事業」の企画運営を受託し、日本のメディア芸術の発展に努めています。