

メディアアートの立ち位置

状況における構図

現代アートの世界적인主流傾向は、以下のようなものである。

① スターシステム（作家主義／作品主義）による現代アート作品の金融商品化

その象徴的事例はA.ウォーホルの1シルクスクリーン作品『Shot Sage Blue Marilyn』（1964）が、クリスティーズNYで253億円をつけたことである。現代アートが『モナ・リザ』化した形である

（しかしこの作品は製作時から58年経過していることにも注視する必要がある。）



Shot Marilyns - Wikipedia

en.wikipedia.org

W Shot Marilyns - Wikipedia • en.wikipedia.org

② ソーシャリー・エンゲージド・アート

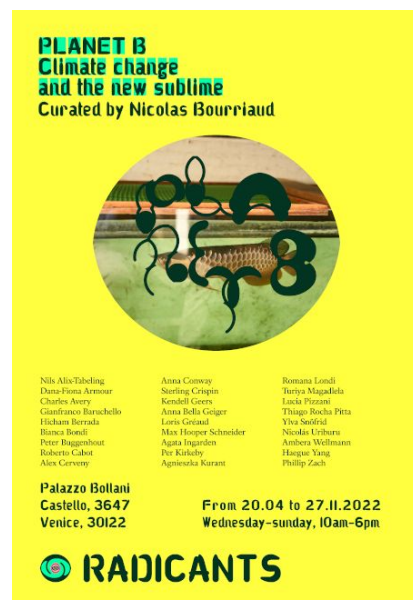
もう一方でそれとは正反対のソーシャリー・エンゲージド・アート（SEA：社会参加のアート）の方向性がある。これは、作家や作品だけがスポットライトを浴び独走するのではなく、オーディエンス、ユーザー、一般市民がどのように作品及びプロジェクトに関わるかを誘発するアートである。2000年代から大きな潮流化しだし、そこではアートと人々のコミュニケーションが必然となる。「アートXソーシャル・デザイン」と読み替えてもよい。「鑑賞」から「対話」「体験」への転換が起きる。

この傾向は非常に大きく、スターシステムにも影響を与えており、今やアートの現在形はSEAの要素がなければ、アートのスターシステム化も存立し得ない程に重要になっている。その事例は、今年のカッセルの世界最大の国際現代アート展「ドクメンタ15」（インドネシアのアートコレクティブ「ルアンルパ」がアジア人初のコミッショナーとしてドクメンタを統括）である。ここでは従来の著名なアートマーケットのスターアーティストは1人として招待されていない。ポリティカリーコレクトなどの社会性の審級もSEAに吸収される。

documenta fifteen : <https://documenta-fifteen.de/en/>

③ 人新世（アントロポセン）、環境世界、新人類学の視点へのアートからのアプローチ

さらに別の流れとして、人新世（アントロポセン）、環境世界、新人類学の視点へのアートからのアプローチがある。人類が地球史にどのような影響を与えたのか、今後どのような予測が見込まれるのか、を現代アートの視座から展開しようとするものである。地球史、生命史の新しい発見や分析データの検証によってこれまでにない知見とデータベースを見出していく作業である。そこでは生命科学、脳科学、生態学、バイオロジーなどの研究成果とアートが連携する可能性がある。この事例が、『関係性の美学』の著者でありキュレーターのニコラ・ブリオーの企画した国際展示「Planet B（惑星B）」である。



<https://www.palazzobollani.it/2022/04/25/planet-b-climate-change-and-the-new-sublime/>

以上の傾向を踏まえ、メディアアートの意義を再検証してみる。

①のアート作品の金融商品化においては、メディアアートはアートマーケットの金融商品化になり難いと従来は考えられてきたが、メディアアートの国際展や展示会が世界で増加拡大してきたことで、そのコンテンツを提供するビジネスチャンスを拡大しつつある。メディアアートはテクノロジーのイノベーションと切っても切れない関係にあるため、その国の技術力の社会適用例としての創造性や国際競争力をアピールする指標になっている。また、メディアアート作品が、自治体や企業のシンボルとして公共の空間にパーマネント設置される事例なども増えてきている。

NFTアートは、新しいアート産業のプラットフォームになってきており、アルゴリズムを用いて絵を生成するジェネラティブアート(メディアアートの一種)は大きなムーブメントを作り出した。

この要因としてはインスタレーション型の作品と異なり、画像データ、動画データ、コードで形成されるジェネラティブアートはNFTマーケットプレイスでの取引と相性が良く、取り分け金融商品化しやすかった点が挙げられる。

大型国際イベントでメディアアートが展開された事例

- Cebit Opening(2017)

<https://www.youtube.com/watch?v=BUugeDAIlgBg>

- Tokyo 2020 - Flag Handover (2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=sOVk29x5F1I>

ジェネラティブアートNFT化の事例

- Generative Masks

<https://generativemasks.io/>

②と③の傾向は、コミュニケーション、データの分析マイニングによって得られる事象と言ってもよい。現在においてコミュニケーションを志向することは、もちろんアナログのシステム利用もあるが、主流はデジタル技術を介したコミュニケーションである。コミュニケーションの現在は、デジタルテクノロジーに対峙し、コード化システムを発展させ、社会に適用するかが問われているため、このような現状社会分析、近未来社会予測において、データフロー、コーディングをベースにするメディアアートのコミュニケーション開拓能力、実装性は欠かすことができない。メディアアートは「視覚」だけではなく、「聴覚」や「触覚」などあらゆる総合的知覚をコミュニケーションにおいてマイニングできる母胎としても重要である。メディアアートを発展させることは、基礎開発から実装まで、こうした一歩先の未来予測のモデルケースを社会実験し、有効な近未来のコミュニケーションを担保することである。これは産業モデルとも繋がり得る事項である。

メディアアートの社会応用：

デジタル教育：

今後は、Society5.0以降の社会を描く想像力や適応力、そのための次世代教育が必須となってくる。そのためのデジタル教育として、基礎的なプログラミングやコーディング技術にプラスして、人間の感性や身体性をマイニングする「体験力」が重要な意味を持つ。実際の生活や思考に適応するために「体験」によって得る総合的知性+感性の創造力がなければ、具体的な形とはなっていない。こうした次世代の創造性を培うには、コミュニケーションをベースとしたメディアアートの「体験する力」を養う機会の提供が重要である。「鑑賞」でなく「体験」へ。これを牽引する教材となり得るのがメディアアートである。

公共空間：

メディアアートが、オリンピックセレモニーや万博などの大規模な公的イベントと相性が良いことは自明の理であるが、公共空間がメタヴァースやミラーワールドと融合し、VR～XR技術が導入されることによって、公共空間において、コミュニケーションツールやインタラクティブディスプレイとして、メディアアートがインストールされる需要が今後急増していくことが予想される。テクノロジー産業にとっても、自社の高度なメディアツールやメディア技術は、公共空間+メディアアートのモデルは、大いにデモンストレーションやアピールの場となる。このような要素が強化されない近代都市は、魅力ある国際的な観光都市としては注目されないことになるだろう。

プロトタイプ、実証実験、コラボレーション：

メディアアートは作品と鑑賞者との対話を通じて新しいテクノロジーの可能性を提示する役割を持っている。そのため美術館やシアターで発表された作品をITカンパニーがスケールアップ、または一般化して社会実装した事例は数えきれない程存在する。また、メディアアートは普段結びつかない産業や研究領域を横断し、対話、実証実験を促進する

役割を持っている。スポーツ x 機械学習 x AR(拡張現実)、脳科学 x ダンスパフォーマンスなど、数えきれないくらいの様々なコラボレーションが行われて来っており、今後もアーティスト、産業、アカデミアとの連携をより活発に、健全な形で行うためのサポートが必要になるだろう。

事例

- メディアアートの社会実装の事例

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1yHWlmkj1pgpnSCLkMvxemKndM/edit>

- コラボレーション、領域横断の事例



Fencing tracking and visualization system

research.rhizomatiks.com

🔗 Fencing tracking and visualization system • research.rhizomatiks.com

