

## 海外のメディア芸術関連ミュージアム

### ■アメリカ

#### Cartoon Art Museum [サンフランシスコ] マンガ

1984年に設立したマンガ博物館。スヌーピーの作者チャールズ・シュルツ氏からの寄付によって財務基盤が安定。展示は6千点のコレクションからの入れ替え制で、マンガ教室も実施している。  
<http://www.cartoonart.org>

#### 911 Media Arts Center [ワシントン] メディアアート

1984年に設立されたメディアアートセンター。ワークショップや展示会の開催を通して、メディアアートを社会に広く普及する活動をしている。  
<http://www.911media.org/>

#### MIT Media Lab [ケンブリッジ] メディアアート

1980年に開設されて以来、メディアアートと科学を融合させる新しい分野を確立させた先駆的存在。これまでに、さまざまな分野の垣根を超えた科学的技術革新を生み出してきたが、現在もさまざまなプロジェクトが展開されている。  
<http://www.media.mit.edu/>

#### EYEBEAM [ニューヨーク] メディアアート

チェルシー地区にあるメディアアートセンター。ギャラリースペースでの展示のほか、アーティストレジデンスなど、ニューメディアアーティストたちへのサポートプログラムが充実している。2004年には、「ARS ELECTRONICA」も巡回展を行なっている。  
<http://eyebeam.org/>

#### Museum of the Moving Image [ニューヨーク] 映像・アニメーション

映像、テレビ、デジタル表現の芸術性、技術、歴史を、広く伝えるため、作品紹介や様々なプログラムを開催している。歴史的建造物を利用した施設は拡張され2009年に一部リニューアルオープンし、2010年に完成予定。施設は3階に分かれ、264席、71席のシアター、オープンスペースの巨大ビジョン、またワークショップ施設を備えている。  
<http://www.movingimage.us/>

#### walker art center [ミネアポリス] アート

1927年に設立された歴史ある公立美術館。2005年にリニューアルし、広さが2倍になった。既存の方式、アートの枠組みにとらわれず、新しいスタイルのアート施設を目指している。タウンスクエアと呼ばれる場所では、様々なイベントが開催され、人々が集う環境を提供している。  
<http://www.walkerart.org/>

### ■イギリス

#### Cartoon Museum [ロンドン] マンガ

18世紀から現在に至るまでのイギリスのマンガの歴史と発展について知ることができる博物館。記録保管所や資料図書館があり、マンガの社会における利用や地位をテーマにした講演会なども実施している。  
<http://www.cartoons.ac.uk/>

#### The Institute of Contemporary Arts [ロンドン] アート

イギリスにおいて、ポップ・アートを最初に紹介した場として知られる。現在でもメディアアートを含む総合的な現代美術の紹介を目標として、3つの展示スペースのほか、映画館、劇場、ビデオ・ライブラリーが設置されている。

<http://www.ica.org.uk/>

#### **the British Film Institute (BFI) [ロンドン] 映画・アニメーション**

1933年にイギリス国内の映画の振興を目的として設立された。映像アーカイヴ、国立フィルムシアター、及びムーヴィング・イメージ博物館の経営を行うほか、『サイト・アンド・サウンド』誌を発行している。また、教育部門とライブラリーを運営し、教師や映画研究者のためにサービスをしている。

<http://www.bfi.org.uk/>

#### **Barbican Centre [ロンドン] メディアアート・映像・ダンスなど**

1982年に設立されたヨーロッパで最も大きい複合芸術センター。一つのディレクションのもとで、未来型の芸術、フィルム、音楽、劇場、ダンス、および教育活動を行っている。

<http://www.barbican.org.uk/>

**The National Media Museum [ブラッドフォード] メディア・アニメーション・ゲーム**  
写真、フィルム、テレビ、ラジオ、およびニューメディアに焦点を当てた国立メディア博物館。ロンドンにある科学博物館などの、国立科学産業博物館グループの一部。IMAXシアターやギャラリースペースの運営の他、最近ではノッティンガム・トレント大学と共同でゲーム文化の保存に取り掛かっている。

<http://www.nationalmediamuseum.org.uk/>

#### **■イタリア**

##### **FABRICA [ピロルヴァ] メディアアート・映像・マンガなど**

1994年にベネトングループによって設立されたコミュニケーションリサーチセンター。安藤忠雄氏によって設計された広大な施設では、世界中から集まったアーティストやリサーチャーが、多岐にわたる活動を展開している。

<http://www.fabrica.it/>

#### **■インド**

##### **Sarai [デリー] メディアアート**

1998年にデリーに設立された今日のメディアと都市環境発展を目指した研究拠点。インドを中心とした南アジアをその対象としている。広く一般にも研究の機会を提供しようと試みている。その研究は年に一度、出版される。オープンスペースがあり、応募によって選ばれた作品が展示される。

<http://www.sarai.net/>

#### **■オーストリア**

##### **ARS ELECTRONICA CENTER [リンツ] メディアアート**

世界最大規模のメディアアートフェスティバル「ARS ELECTRONICA」の中心となる施設。フェスティバル開催期間以外でも、常時、新しいメディアアート作品の展示やワークショップなどが行なわれている。

<http://www.aec.at/>

##### **ICNM [サルツバーク] メディアアート**

2002年に設立された国際的なニューメディアセンター。ニューメディアのコンテンツと市場発展のため、ヨーロッパだけでなく世界中にネットワークを広げて、サポートと人材育成に力を注いでいる。

<http://www.icnm.net/>

## ■オランダ

### V2 [ロッテルダム] メディアアート

1981年にアーティストたち自らの手によって設立されたメディアアートセンター。隔年で国際ナショナルメディアアートイベント「DEAF」を開催している。

<http://www.v2.nl/>

## ■韓国

### 韓国マンガ博物館 [富川] マンガ

2001年に設立された韓国最大規模のマンガ博物館。富川マンガ情報センターが収集、保存してきたマンガ関連資料と歴史的価値を持った原画などを展示している。

<http://www.bucheon.go.kr/index.jsp>

### Animation Museum [春川] アニメーション

2003年に設立されたアニメーション博物館。敷地3万6千坪に地上2階、地下1階の建物で、アニメーションに関する資料の収集、保管、展示、研究を行っている。所蔵品は1万点を越えアニメーションの歴史、技術、世界のアニメーションの展示を行っている。

<http://www.animationmuseum.com/>

### Seoul Museum of Art [ソウル] アート

1928年創設。2002年、歴史的建造物である旧最高裁判所を改装し現在地に移転。世界的に著名な作家の企画展のほか、韓国の若手アーティストにも発表の場を提供している。「ソウル国際メディアアートビエンナーレ」の会場にもなっている。

<http://seoulmoa.seoul.go.kr/>

### art center nabi [ソウル] メディアアート

2000年に開設されたメディアアートセンター。人文学、社会科学、テクノロジー、アートなど、多岐の分野にわたってリサーチや実験を行なっている。

<http://www.nabi.or.kr/main/main.nab>

### NAM JUNE PAIK ART CENTER [ヨンイン] メディアアート

「ビデオアートの父」ナム・ジュン・パイクの2千点余りの作品や資料を集めたアートセンター。パイク本人と協議しながら計画が進められ2008年10月に開館した。

<http://www.njpartcenter.kr/ff.html>

## ■スイス

### MIRALab [ジュネーブ] メディアアート

1989年に開設されて以来、バーチャルリアリティー、コンピューターアニメーションなどの分野で開発を続けてきたリサーチラボ。約30人のリサーチャーによるバーチャルワールド全般の研究を行なっている。

<http://www.miralab.unige.ch/>

## ■中国

### 国家アニメ漫画産業発展基地 [河北] アニメーション・マンガ・ゲーム

アニメやマンガのアジアにおける中心的な拠点になることを目指し2008年10月に起工。中国と韓国から900億円投資されている。制作の拠点としてだけでなく、観光面でも力を入れていく予定。

### 上海当代芸術館 [上海] アート

上海美術館のとなりに建設された現代美術館。2005年のオープン以来、中国と国際芸術文化の発展の橋渡しを目指し、メディアアートからコンテンポラリーまで世界の現代芸術家たちに作品発表の舞台を提供している。

<http://www.mocashanghai.org/>

## ■ドイツ

### Kunstlerhaus Bethanien [ベルリン] メディアアート

1974年に若手アーティスト支援のために設立されたアートセンター。1997年にはメディアアートラボを設け、メディアアートと既存のアートとの橋渡しや、メディアアートの社会的認知向上を図っている。

<http://www.bethanien.de/>

### the Center for Art and Media (ZKM) [カールスルーエ] メディアアート

1997年の設立以来、アートとニューメディアをつなぐ国際的リサーチセンターとして精力的に活動している巨大な複合文化センター。メディアテクノロジーの進化と、それに付随して起こる社会的構造の変化に対応すべく、多岐の分野にわたって研究を続けている。

<http://on1.zkm.de/zkm/e/>

## ■ハンガリー

### C3 [ブダペスト] メディアアート

1996年に新しいタイプのメディアセンターとして、ハンガリーの科学技術の革新的な発展を目指して開設。インターネットをベースに制作されたセンターの作品は、世界中のメディアセンターや展示会などで紹介されている。

<http://www.c3.hu/>

## ■フランス

### Musee de la Bande Dessinee [アングレーム] マンガ

フランスの出版と製紙業の中心であるアングレーム市にあるマンガ博物館。フランス語圏の作品だけでなく、アメリカン・コミックスや日本のマンガやアニメも展示。2009年6月に規模を拡張。1974年から国際マンガフェスティバルが開催されている。

<http://www.citebd.org/>

### Le Cube [パリ] メディアアート

その名の通り、キューブ状の建物が特徴的で、若手のアーティストや研究者によって、作品展示のみならず、ライブや講演会、シンポジウムが開催されている。フェスティバル形式で、国内外から映像を中心に様々な作品を紹介している。

<http://www.lagalerieducube.com/>

## ■フィンランド

### Media Lab [ヘルシンキ] メディアアート

1993年に設立されて以来、多数のメディアアートプロジェクトを生み出してきたラボ。新しいデジタルコンテンツ、テクノロジー、デザインが社会へ与える影響、そして、コミュニケーションのためのインタラクティブな表現法などの新たな可能性を追求している。

<http://mlab.taik.fi/>

## ■ベルギー

### BELGIAN COMIC STRIP CENTER [ブリュッセル] マンガ

ベルギーのマンガの歴史60年を振り返るべく今昔の作家650人による原画が約2万5千点、併設の漫画図書館には約5万点の漫画を所蔵。ブリュッセルの観光の名所の1つになっている。

<http://www.comicscenter.net/en>

資料提供、リサーチ：CG-ARTS 協会

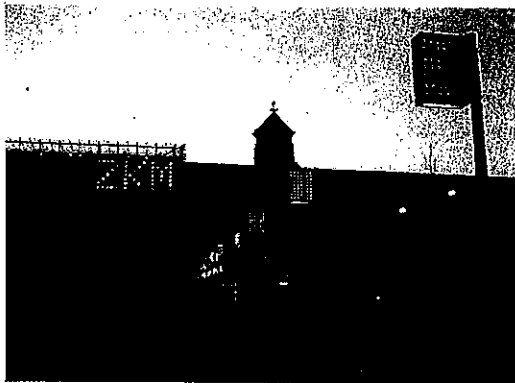
## 第3章 2. 国外の展示施設・メディアセンターの設立状況

### ■ ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe)

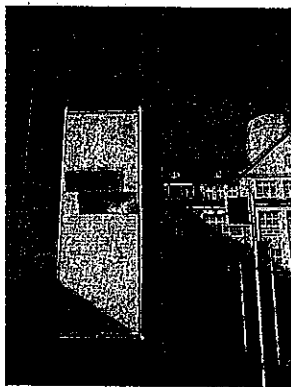
<http://www.zkm.de/>

#### 1. はじめに

カールスルーエ・メディア芸術テクノロジーセンター (ZKM: Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe) は、ドイツの地方都市カールスルーエに設立された巨大な複合文化施設であり、アートとニューメディアとをつなぐ国際的施設として意欲的な活用を展開している。その活動は「調査/制作/展示/イベント/記録/アーカイブ」と多岐にわたる。十数年にわたり日本を含む各国のアーティスト・研究者・音楽家などを受け入れ、メディア芸術分野で国際的な研究・交流・展示・育成を行ってきた施設として、先見性、課題、未来への展望を含め、メディア芸術の場を持つことへの提言先行例である。



<図-1 ZKMの外観>



<図-2 J. Schöerによるシンボル>

#### 2. ZKM の概要

ZKM の概要は下記の通りである。(※2003 年未まで、2004 年初頭には、現代美術館をメディア美術館に吸収。)

- 所在地: Lorenzstrasse 19 D-76135 Karlsruhe, Germany
- TEL: +49(0)721-8100-0
- FAX: +49(0)721-81-00-1139

- 開館時間: 2004 年 4 月 1 日より、木曜・金曜(10:00~20:00)、土曜・日曜(11:00~18:00)、月曜・火曜(休館)
- 日本語ガイドツアー有り(要問い合わせ)
- 料金: メディア美術館特別展 5.10 ユーロ、割引券 3.10 ユーロ、通年券 51.10 ユーロ(4名まで有効)、メディアライブラリー・メディアテーク無料
- バリアフリー施設: 車椅子用トイレ 0 階(1F)2ヶ所/1階(2F)1ヶ所/2階(3F)1ヶ所
- 1階に授乳所、レストラン、コインロッカー、ショップ
- アクセス: カールスルーエ駅から6番 tram (Karlsruhe Hbf から4駅目「ZKM」)。日本からはフランクフルト等経由で約11時間、空港からICB特急で約1時間

同センターは、基礎研究所(1999年)メディア経済研究所(2001年設立)を含む複合文化施設であり、さらに「マトリックス」「ロード・オブ・ザ・リング」など商業映画を上映する巨大シネマコンプレックス(ZKM フィルムパレス・別運営の商業映画館)も隣接する。常に新しいメディアを理論と実践の面から分析し、インフォメーション・テクノロジーと社会構造の変化に対応していくための活動を行っている。HfG (Hochschule für Gestaltung / カールスルーエ造形大学) が併設され、科学と芸術、政治と経済を結ぶ複合文化施設としての活動を展開している。

ZKM の目指すものは、テクノロジーをいかに意味ある方法で常に新しく用いるかという命題を、未来に向けて議論し経験を積んでいく場となることである。

#### 2.1. 開館の経緯

メディアアートを支える科学技術を含む先端テクノロジーの研究開発、作品公開を行う新型文化施設のモデルとしての沿革は以下の通りである。

1989年: 建築コンペ開催、オランダのレム・コールハースがコンペを獲得、新築プランは反対運動が持ち上がり中止

1997年: 周辺環境と共存し総合開館、8月には新しい施設に移転(1918年設立の巨大軍事工場の跡地を再利用し、一辺300m以上の巨大建造物内に象徴的にリノベーション)

1998年: 5月29日にメディア美術館開館

1999年: 基礎研究所設立

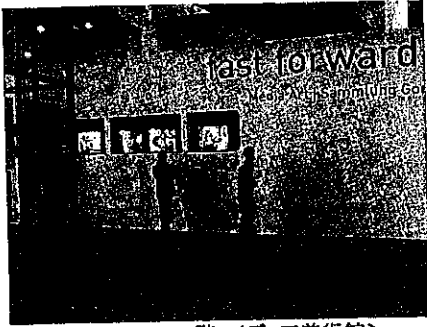
2001年: メディア経済研究所の設立

1992年: HfG (カールスルーエ州立造形大学、Die

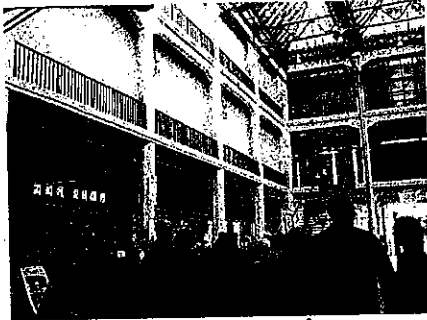
先端科学技術研究をメディア芸術へと文化的価値を高めるための施政の在り方」より引用

発行: (財) 画像情報教育振興協会メディア芸術調査委員会

Staatlichen Hochschule für Gestaltung) 開校



<図-3 ZKM 1階、メディア美術館>



<図-4 ZZKM ショップ>

ZKM は10の施設に分かれ、滞在芸術家を受け入れて大規模な企画巡回展を行い、州立ギャラリーとHfG カールスルーエ州立造形大学との密接な協力のもとに活動している。改装された巨大工場建築(総床面積41,800平米、1989年設立)にはあらゆる文化領域が総合的に対象とされ、アーティスト、コンピュータ技術者、科学者が理論と実践を通して共同作業を行う。ZKM はカールスルーエ大学(Universitaete in Kaelusruhe)やカールスルーエ資料館(Forschungszentrun Karlsruhe)、スタンフォード大学(Stanford University)、グッゲンハイム美術館(Guggenheim Museum in New York)、パリのポンピドゥーセンター(Centre Pompidou)、東京のNTT インターコミュニケーションセンター(ICC)と協力関係にある。

## 2.2. 施設の基本的性格

ZKM はバーデン・ベルテンベルク州立法で設立され、カールスルーエ市とバーデン・ベルテンベルク州が等分した予算でパブリックな財団組織である。財団設立の趣旨は「従来のアートと新しいデジタル・テクノロジーを融合させ、その成果をあらゆる人々に享受してもらうこと」であり、一般に向けて成果発表が積極的に行われる。地元企業や国際的な活動を展開している海外施設との連携を行い、共同プロジェクトも抱える。スポンサーや助成にも意欲的だが、テクノロジー面の支援は日本同様困難である。

## 2.3. 事業内容・組織・施設のあらまし

ZKM の主な施設・組織、活動などのあらまきは以下の通りである。

- ビジュアルメディア研究所(The Institute for Visual Media)

1994年に発足した実験・研究・創作機関ビジュアルメディア研究所はZKMの中心的役割を果たし、ビデオ、CG、コンピュータ・アニメーションからインタラクティブ・インスタレーション、CD-ROM、バーチャルリアリティ、シミュレーション、テレプレゼンス・コミュニケーションなど視覚メディア・テクノロジーを研究開発している。世界各国からの客員芸術家たちが制作を行い、現地の教育機関や研究機関、行政との協働や開発プロジェクトも進められている。

- ミュージック・アコースティック研究所(The Institute for Music and Acoustics)

電子音楽、音の伝達実験の研究機関である。レコーディングスタジオを備え、制作された作品をCDとして定期的に出版、ミュージアムショップでも扱う。日本からは古川聖氏が度々ZKMに滞在している。

- メディア・シアター(The Media Theater)

マルチメディアを使った実験的なパフォーマンスやコンサート、映画上映を行う。特別展とも連動し2003年「Fast Forward」展ではマシュー・バーニー監督「クレマスター3」が上映された。



<図-5 研究所、研究者・芸術家の滞在する研究室>

- メディア美術館(The Media Museum)

体験型インスタレーションを通じたコミュニケーション、新旧メディアの対比・温故知新とメディア・テクノロジー史のパーマネントコレクションを誇る。リン・ハーシュマン、ジェフリー・ショー、ソムラー&ミニョーの作品は常設展示され、1994年に視覚メディア研究所と併設された「マルチメディアラボ」で共同制作やアプリケーション開発が盛んに行われた。

- 現代美術館 (The Museum for Contemporary Art)

正統的現代美術、ファインアート(美術、彫刻、写真、版画など)が電子メディアによるアートとともに展示される。マーク・ロスコやアンディ・ウォーホルらが収蔵され、2004年からは、メディア美術館に吸収され、新たな展開を見せる。

- 出版部門 (publication division)

1989年から5巻にのぼるCD-ROMインタラクティブ本「artinteract」シリーズを刊行、タマシユ・ヴァリツキー、藤幡正樹の作品を収録、1994年にMacintosh版とWindows版CD-ROMを出版している。

- 「マルチメディアール (MultiMediale)」展

客員芸術家作品は、国際展「マルチメディアール (MultiMediale)」に出品紹介される。ビエンナーレ方式で第5回を数え初回は50,000人参加があった。テレプレゼンスや、山口市芸術情報センターオープニングにあわせてサーチライトを用いたラファエロ・ロレンツォ・ヘメル的大型作品など、世界中の文化施設と結び、フランスのル・プレノウ、日本のICC、アメリカのグッゲンハイム現代美術館ソーホー分館をはじめ、グローバルな活動が展開されようとしている。

- ZKM 客員芸術家制度 (Artist in residence)

1993年に日本から岩井俊雄氏招聘以降、客員芸術家として滞在した日本人作家(岩井俊雄、藤幡正樹、古川聖、近森基、和田カヅミら各氏)は国内外で大きな活躍を見せている。現在もこの制度は人物交流、制作の機会提供、プロダクト等開発の機会発掘等、多様な展開、きっかけを生んでいる。

- メディアテーク (The Media Library)

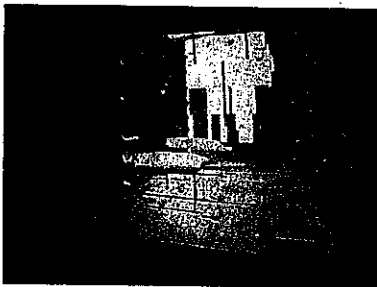
メディア図書館。世界から集められたビデオアート、現代音楽、20世紀芸術関連の書物が収蔵データベース化される。この図書館はHfGの大学図書館も兼ね、開架式書庫に豊富な書籍が用意されている。オーディオ部門・ビデオ部門・図書部門で構成され、20世紀の芸術を対象にし、ZKMの専任・客員の研究者・芸術家、外部の研究者・学生、ZKMを訪れるすべての人が利用できる。

オーディオ部門:約12,000の作品(電子音楽と20世紀芸術音楽)が収蔵され、すべてデジタル音源化されている。商業音楽、放送、サウンドスケープも収集対象である。

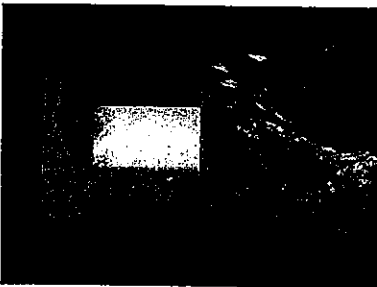
ビデオ部門:500以上のビデオアート作品が集められ、非常に重要なコレクションとなっている。ナム・ジュン・パイクやビル・ビオラ、ゲイリー・ヒルなど1960年代からの主要なビデオアート作品が歴史的視点で収集されている。SWF(南西ドイツ放送局)と組んだ国際ビデオアート・アワードの成果として入賞作品収集を行っている。収集されたビデオ作品はすべてメディアテーク内でデジタル化されている。ビデオ雑誌は600以上収集されている。

図書部門:28,000冊の書籍(2003年末まで、CD-ROM400を含む)、120種の雑誌・新聞が定期購読されている。書籍収集の対象は特にメディアアート・建築・デザイン・メディア理論・映画・写真・電子音楽に重点が置かれている。

オフィスアワー:研究者や学生のために各部門主任による相談時間「オフィスアワー」が設定されている。基本的には週2日午後、収集資料を中心に相談を受ける。これは、美術館のプリントスタディー・ルームの役割に似ている。



<図-6 「Fast Forward」風景、ダグ・エイケン作品他>



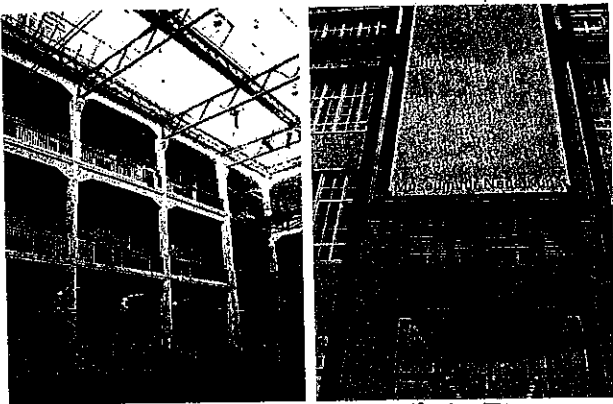
<図-7 トニー・アウスラー作品、メディアテーク風景>



<図-8 トニー・アウスラー作品、メディアテーク風景>

● 検索システム

ジュークボックス的検索システムが採用され、オーディオとビデオはすべてコンピュータで操作される。5つのオーディオブースと12の視聴覚ブース、研究者用個室も4つ用意されている。ブースや専門個室で利用者はコンピュータ検索して作品を選び、テレビ画面にジュークボックス内が映り、ロボットアームがAudio-CDやCD-ROMをプレーヤーにセットするのが見える。コンピュータによる検索は世界中から操作可能で、英語やフランス語でも三画面に分割されたキーワード画面で検索できる。



＜図-9 現代美術館、グラフィックポスター展＞

3. ZKM の活動の特色・HfG

ZKM に特徴的なのは展覧会活動とコレクション、出版、客員芸術家制度、HfG (国立カールスルーエ造形大学)との協働で教育機能も兼ね備えていることである。ZKM と HfG は姉妹施設で、2000 年から同じ建物内にある (学長のハインリッヒ・クロツは 1998 年まで ZKM の館長)。

HfG の特徴は芸術とメディア工学との融合で、20 世紀の初頭にドイツ・デッサウのパウハウスが芸術と機械生産技術を融合した新しい芸術教育とも共通し、高度に発達したメディア技術 (情報生産技術)・芸術教育を実践する。伝統芸術やデザイン教育をメディア技術によって行い、新しい芸術分野 (メディアアート) 教育も行う。高度に発達したメディア技術と密接な現代生活にはメディア技術の応用能力が必要とされ、日本で認知されてきた「メディアリテラシー (メディアの読み書き能力)」への関心評価と共通している。

獲得した能力はメディア技術と密接な関係にあるグラフィックデザイン、プロダクトデザイン領域で活かすことができる。メディア技術を用いた芸術表現には「未来」との関わりが強く期待されている。HfG では教員の任期制導入がある。学者・研究者でない芸術家 (アーティスト) は 6 年間の任期・定年制で、1~3 年契約で替わっていく。「常に、優秀な芸術家・学者研究者・技術者を獲得できる」という学長方針もあるが、この状況はきわめ

て日本における文化行政・公的文化事業のサイクルに似ている。短期間の担当者異動によって、メディアアートの事業ノウハウが生かされず終わる場合が多いが、決定的に違うのが、ドイツは日本より一般に芸術分野に携わる人間が尊重される背景がある。HfG の専攻分野の内訳は表-1 の通りである。履修モデル (メディアアート専攻) 例は表-2 の通りである。

＜表-1 専攻内訳＞

HfG~5 つの専攻	実践分野 4 つの専攻
メディアアート専攻	絵画とマルチメディア
プロダクト (工業デザイン) 専攻	造形とマルチメディア
グラフィックデザイン (ビジュアルコミュニケーション) 専攻	建築理論分野
舞台美術・展示美術専攻	哲学とメディア理論
修士課程: 芸術学・メディア史専攻	※ドイツでの基準に沿って理論分野の授業をカールスルーエ大学かハイデルベルク大学において受講できる。
※基本的な在学期間は 9 学期 (1 学期は 6 ヶ月)	

＜表-2 履修モデル例＞

基礎課程 / 芸術的基礎	絵画・デザイン・造形・建築・パフォーマンス・文学から 2 科目を選択履修
基礎課程 / 技術的基礎	ビデオ・写真・フィルム・音響・ホログラフィー・照明・コンピュータから 3 科目を選択履修
基礎課程 / 理論的基礎	認知心理学と美学、社会学、芸術実践の構想、ビデオ・フィルム・写真の理論と歴史、メディア著作権
共通基礎課程 / 技術講習	コンピュータコース、ビデオ・フィルム・音響コース、工作コース、写真コース、芸術学コースから 3 つのコースを選択履修
専門課程 / 実践	メディアアート専攻の中からフィルム・写真・ビデオ・インスタレーション・音響・造形・パフォーマンス・アニメーション等の実習
専門課程 / 理論分野副専攻	芸術学・メディア史専攻、哲学とメディア理論のいずれかを副専攻として選択
専門課程 / 実践部門副専攻	プロダクトデザイン (工業デザイン) 専攻、グラフィックデザイン (ビジュアルコミュニケーション) 専攻、舞台美術・展示美術専攻補助専攻の「絵画とマルチメディア」「造形とマルチメディア」「建築」からひとつを選択
研修旅行 体験実習	自由参加 学外での実践の場での体験実習で義務

4. 変容を続けるメディアアート施設

「兵器工場からアートセンターへ」と記した広報資料が企画展「Fast Forward」レセプションの際にマスコミ、地元の関係者や研究所、客員芸術家、研究者らに広く配布された。今後も人々から乖離しないアート活動を社会に発信し、未来に向かって探索を続ける意志が読み取れる。責任者の交代 (ジェフリー・ショーからピーター・ヴァイベルへ)、来るべき新しいプロジェクト (「東欧のアート 4 年プロジェクト」「日本におけるドイツ年交流プロジェクト」) に向けて ZKM では、現代美術館さえも新たなメディア美術館のために吸収し変容させるという絶え間ない変化が繰り返されている。

[参考文献]

[1] "Press Kit"- From Factory to Art Center, ZKM, Zentrum für Kunst und Medien Technologie, Karlsruhe. 2003

[森山朋絵 / 東京都写真美術館]



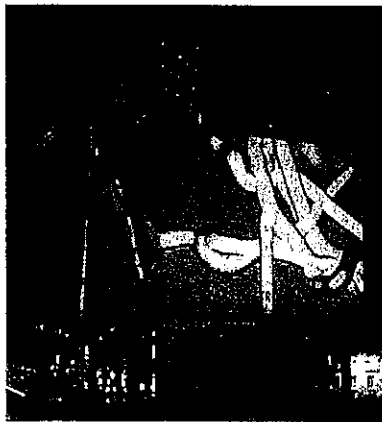
## ■ Ars Electronica Center

http://www.aec.at/

### 1. はじめに

Ars Electronica (アルスエレクトロニカ) は、オーストリアのラジオ・テレビ放送局 ORF とリンツ市が共催する大規模なメディアアート・フェスティバルである。毎年秋、9月上旬にリンツ市の中心、ドナウ河のほとりにあるアルスエレクトロニカ・センターや OKセンター、ドナウパーク、ORF スタジオなど複数の会場を結んで大規模に開催される。同フェスティバルは、世界最初の大規模な電子芸術国際コンベンションであり、1979年に町おこしのイベントとして開始された。それ以降毎年9月に開催され、リンツ市人口総数の3割強にあたる10万人もの動員を集め成功を収めている。コンピュータやインフォメーション・テクノロジーが変化させた社会や文化の流れに沿って、「文化としての電子芸術」をテーマとするアルスエレクトロニカも世界的な規模の祭典へと変貌した。

毎年秋のフェスティバルに加え、1987年には優秀作品にグランプリ(ゴールデン・ニカ)を与え表彰するアルスエレクトロニカ賞(Prix Ars Electronica)が始まり、1996年には公立文化施設アルスエレクトロニカ・センターが設立され、それぞれの活動が3つの柱になっている。フェスティバルではメディアアートを中心に事業が開催され、センターではメディア・テクノロジーの開発や展示(長期・常設含む)に比重が置かれている。



〈図-1 アルスエレクトロニカ・センター外観〉

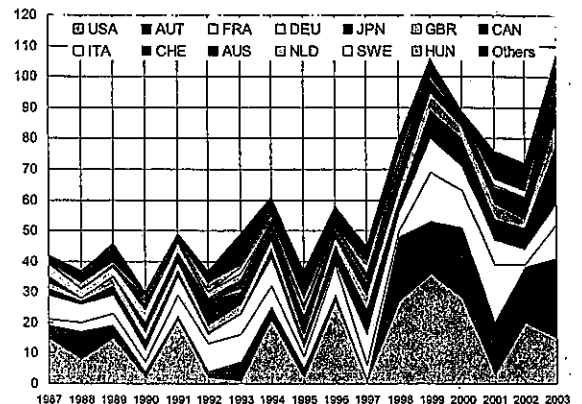
図-2はアルスエレクトロニカ賞・入賞者数国別推移を折れ線グラフで可視化したものである。センターがオープンした1996年以降ゆるやかな上昇を見せていたが、フェスティバル20周年を迎えた1999年に大きな増加を見せ、その後も25周年に向けて上昇中である。日本からの受賞作品数はやはり毎年上昇している。

文化基盤としてのメディアアート・センターの先行例として、ヨーロッパで早期に展開されたアルスエレクトロニカとそこから

派生した恒常的施設「アルスエレクトロニカ・センター」の成果と意義は大きい。コンピュータによる新しい表現やインターネットによる新しい情報伝達手段を定着させ、情報発信や交流の場、インキュベーターの役割を果たすためどのように取り組んできたか、地域コミュニティや産業に活用できるノウハウの開発と蓄積や地域に対する提供が重要である。

〈表-1 年表〉

1979年	毎年のブルックナー音楽祭にあわせてコンピュータミュージックフェスティバル「アルスエレクトロニカ」同時開催
1987年	優秀作品にグランプリ(ゴールデン・ニカ)を与えるアルスエレクトロニカ賞開始
1995年	リンツ市による、電子芸術や技術に関する情報集積を街づくりに活かすための調査開始
1996年	恒常的メディアアート・センター設置のためリンツ市主導の運営法人設立。アルスエレクトロニカ・センター開館
1998年	オーストリア美術館賞受賞
2004年	カテゴリー別「Digital Communities」誕生。新人部門「The Next Idea」開設。アルスエレクトロニカ25周年を迎える



〈図-2 アルスエレクトロニカ賞・入賞者数の推移(国別)〉

### 2. アルスエレクトロニカ・センターの概要

センターの概要は下記の通りである。

- 所在地: Hauptstrasse 2 A- 4040 Linz, Austria
- Tel: +43.732.7272.0
- Fax: +43.732.7272.2
- 開館時間: 月曜・火曜(休館)、水曜・木曜(9:00~17:00)、金曜(9:00~21:00)、土曜・日曜(10:00~18:00)
- 入館料金: 大人 6.00 ユーロ、割引(高齢者、IDを持つ学生、障害者、兵役従事者) 3.00 ユーロ、団体料金(8~16名) 48.00 ユーロ、1人分加算 3.00 ユーロ、学外授業・見学 3.00 ユーロ/1名、家族会員はファミリーチケットで20%割引
- 福祉施設: 車椅子での来館者はドナウ河沿出入り口から入場、各階ごとにエレベーターで入場、解説補助員が補助

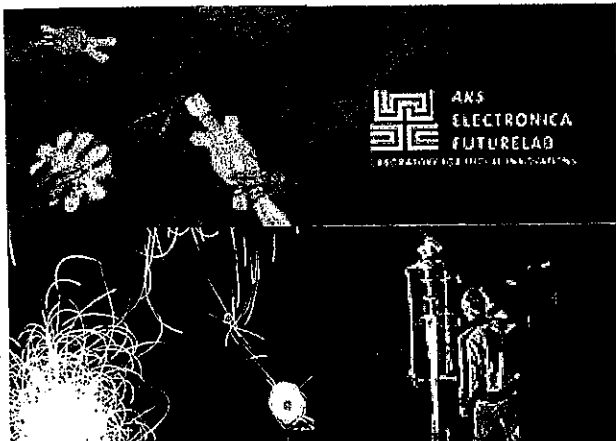
する。

- 撮影許可: 館全体の写真・ビデオ撮影は私用に限り許可

「未来のミュージアム」アルスエレクトロニカ・センターの施設のあらまし(2003年まで)は下記の通りである。

- フューチャーラボ

アルスエレクトロニカ・センターは芸術とテクノロジーの融合を実現するフェスティバルへ参加作品を中心とした電子芸術を展示する「未来美術館」であり、地下1階に、企業や各種機関と提携しインキュベーションとして人材育成や、アーティスト・イン・レジデンスも進める「フューチャーラボ」を設置している。ラボには6面大型プロジェクションを行うVR装置「CAVE」も設置され、期間ごとに新コンテンツを制作、公開している。



＜図-3 藤幡正樹+古川聖、ケイシー・リースらの作品＞

- CAVE

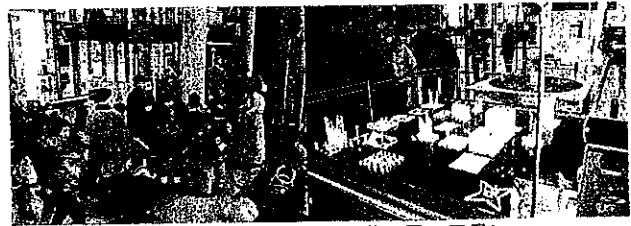
センターが力を入れるバーチャルリアリティ技術の成果パートで、先端技術が社会で果たす画期的な役割を体感できる。



＜図-4 CAVE 体験風景＞

- ログイン・ゲートウェイ

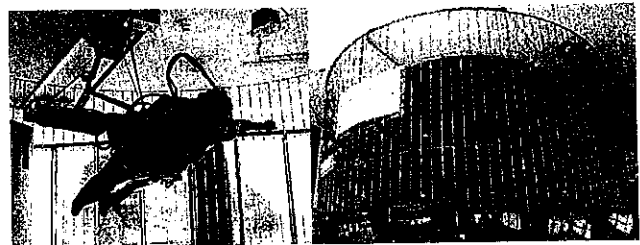
1階のレセプションから入館し、未来情報空間へのログインを行う。導入展示「デジタル都市」ではリンツ市の建設プロジェクトなど最新データから建物デザインや有効性を考える。「ソーラー・シティ」では、コンピュータ上で都市を建設するシミュレーションが展開されていた。



＜図-5 センター入り口、導入展示風景＞

- サイバーデッキ

中2階部分にバーチャルリアリティ体験システム装置「ハンフリー/ハンフリー2」が常設設置され、解説員が来館者にゴーグルやパワーグローブを装着・空中浮遊させて視覚的バーチャルウォークスルー体験をさせている。



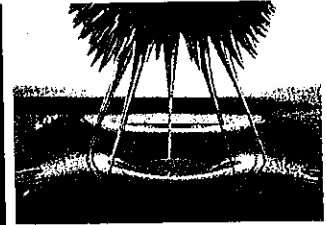
＜図-6 サイバーデッキ「ハンフリー」デモ風景＞

- ヒドゥン・ワーズ/ゲット・イン・タッチ

2/3階部分には半常設展示・インスタレーションが展開される。すぐれた体験型の展示で、1年または2年で新しい作品へと変化する。知のネット空間としてのスタジオ「メディアテーク」も用意されている。ネットワークを通して最新のコミュニケーション環境にアクセスし、過去のアーカイブや展示中作品の詳細を見ることができる。



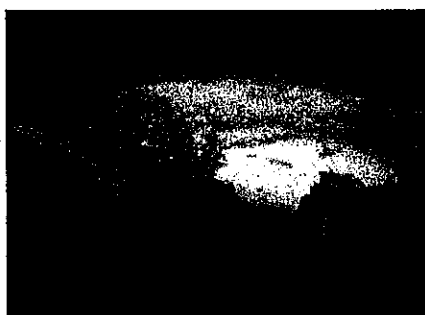
＜図-7 石井裕作品＞



＜図-8 児玉幸子+竹野美奈子作品＞

- メディア・ロフト(スカイ・メディア・ラウンジ)

最上階からリンツの街並みとドナウ河の美しい光景を見ることができ、河沿いには2003年に開館した新美術館が美しい姿を見せ、カフェで憩いながら野外展示やドナウパークを一望できる。アルスセンターのレセプションは、夜景の美しいこの場所が会場となる。センター内のエレベーターも効果的に活用されている。開館当時から設置されている「アポロ13号」や、人体のプラスチック化をアニメーション化したものもある。2003年に新しく設置された作品のインスタレーションも近頃完成した。



<図-9 エレベーター内「アポロ13号」>

### 3. 活動とその特色・課題

2003年までのセンターでの企画展示・常設展示の内容、内訳は「5. 資料」の通りである。タイトルの後の括弧内は、それぞれ展示設置場所を指している。

合計約150点(1996年:25点、1997年:11点、1998年:9点、1999年:21点、2000年:20点、2001年:22点、2002年:16点、2003年:23点、2004年:2点)もの作品群が、アルスエレクトロニカ25周年かつセンター設立後8年の2004年までに長期展示されている。客員芸術家制度によるものやアルスエレクトロニカ賞の優秀作・作家に依頼し展示に加わるものもある。センターは、リンツ市が経済的な立て直しを図ろうと作られた。その構想は、アルスエレクトロニカ草創から携わったハンス・レオポルドゼーターによるものである。センターは、オーストリア政府・上オーストリア州が建設費用総額の40%を助成して建設された。運営の主体は市であり、公立文化施設として、オーストリア放送協会(ORF)がパートナーとして参加している。そして国際企業をメインスポンサーに獲得し、コンパック、ヒューレット・パカード、マイクロソフト、オラクル、ジーマズ、エリクソン、シリコングラフィックス、オーストリアテレコムといったメインスポンサーは、長期にわたり運営資金(初期段階で4億円以上)を負担し、最新の必要機材を無償提供する。研究面においても企業、研究機関やギャラリーなどをパートナーにし、MITメディアラボ、南カリフォルニア大学、イリノイ大学シカゴ校、リンツ大学などとプロジェクトを実施した。2004年の25周年にはアメリカ巡回も開催された。

街づくりフェスティバルが盛況で回を重ね、情報の集積を担う恒常的なメディアアート・センターとして設置され、市主導による運営のもと長期的スポンサーシップを獲得しつつ、フェスティバルへの参加作品を中心としたセンター展示と、芸術とテクノロジーの融合をテーマに人材育成を進める「フューチャーラボ」の二つが機能し、アルスエレクトロニカ・フェスティバルの運営もセンターが実施している。これが、ヨーロッパにおける成功例と言われるアルスエレクトロニカ・センターの姿である。

その課題は、地元企業との横のネットワーク作りや連携がさらに要請されていること、ノウハウ提供やコンサルティングによ

る支援をさらに増やしていくことである。アルスエレクトロニカ・センターはEUにおいても地方都市の地位を高める機能を発揮したとして注目され、国際性に力を注いだ運営がなされているが、現在までに、日本における多数の公立美術館・博物館の運営状況・収益率に見られるのと同じように、経営面では黒字にはならず、運営経費の大半をリンツ市の助成によってまかなっている。これは東京都などの事業経費支出・財団等への委託によって文化施設を運営する手法と共通しており、実績を挙げているという理解のため、その出資額も安定している。

<表-2 アルスエレクトロニカにおける各国別入賞者数・推移>

	JPN	USA	AUT	FRA	DEU	GBR	CAN	ITA	CHE	AUS	NLD	SWE	HUN	他
1987	2	15	4	2	8	2	2	4	1	0	0	0	0	2
1988	1	8	9	3	6	1	0	3	0	0	0	0	2	4
1989	3	15	4	4	6	3	0	3	1	0	0	0	1	6
1990	3	2	2	3	4	3	3	4	0	2	1	1	1	1
1991	2	21	1	7	6	3	3	3	0	1	0	0	0	2
1992	1	2	2	9	3	2	8	0	0	1	2	0	3	4
1993	0	1	6	9	7	3	4	1	1	2	2	2	1	10
1994	3	21	4	7	9	3	4	0	0	2	0	1	1	6
1995	2	2	3	4	3	2	6	2	1	1	0	2	0	9
1996	5	27	2	10	1	3	2	1	0	1	0	0	0	6
1997	8	1	0	5	10	5	4	1	1	1	3	1	0	5
1998	4	27	21	2	6	4	3	1	1	3	1	0	2	5
1999	9	36	17	16	11	6	4	1	2	0	0	0	0	4
2000	9	28	23	12	8	4	3	0	0	0	0	0	0	2
2001	7	3	17	19	8	5	1	0	3	1	1	2	0	9
2002	7	20	18	1	5	3	2	0	3	2	0	2	0	9
2003	19	15	26	11	7	8	3	0	7	1	2	0	0	8
計	85	244	159	124	108	60	52	24	21	18	12	11	11	92

1996年のオープン以降安定して年間約10万人の来場を得て、プレス・一般来館者、出品者含む関係者の訪問が国際交流の場を創出し、1998年にはオーストリア美術館賞を受賞など専門性の高さやコストの妥当性も評価される。ウィーンやザルツブルクといったクラシックやオペラで知られる大都市・伝統的音楽祭「ブルクナー・フェスティバル」に対し生まれてきた新しい表現領域のフェスティバルという点は、日本において秋の文化庁芸術祭に対して春の文化庁メディア芸術祭が創始されたのと同じケースだと言える。国内外アーティストの発表の場や伝統的・革新的な作品の展示の場を与え、一般市民に向けて先端的アートとの接点を普及することに一役買っている。

グランプリも1987年の創設以来、約70カ国以上15,000点以上の出品があり、2003年度の審査時だけでも、U-19部門でオーストリア国内から約900の応募、インタラクティブアート部門は全世界から約2000の応募を集め、約500の最終選考作品が寄せられていた。オーストリア第3の都市・小規模な工業都市であるリンツが活気あるカルチャーシーンを出現させ、世界中から訪れるアーティストやキュレーターを集める世界規模のコミュニケーションの場になっている。

#### 4. 未来の美術館(The Museum of Future)を目指して

アルスエレクトロニカ・センターは早期から活動を展開し、成功を収めた例である。メディアの可能性を伝達する高度な情報通信サービスを進歩普及させ、その技術を文化基盤として定着させること、メディア対応能力(メディアリテラシー)を高めつつ、地域のコミュニティによる関連事業の創出、人材育成、産業活性化機能が必要である。従来のインターネットソリューションの提供、コンピュータグラフィックスやビデオアート機材・スタジオの提供、マルチメディア・コンテンツの制作、外部研究機関との共同研究、メディア表現作品に関する客員芸術家制度などアーティストへの各種提供、イベントや展示事業に加え、コンサルティング/教育プログラム/各種手法の開発/普及事業の実施などが求められている。

#### 5. 資料(センター常設展示の内訳・2004年まで)

< 1996 > Apollo 13(Museum Elevator) / Ars Electronica on Demand(Virtual Reality)CAVE(Virtual Reality) / Crayoland(Virtual Reality) / Cyber City(Center-1) / Cyberdeck(Center-M) / Electronic Classroom(Knowledge Net) / GIS Geographic Information System(Cyber City) / Greek Temple(Virtual Reality) / Humphrey(Cyberdeck) / Infomats(Login Gateway) / Knowledge Net(Center-2) / Learnstation(Knowledge Net) / Login Gateway(Center-L) / MCE Turbine(Virtual Reality) / Mediathek(Get in Touch) / OORT -continuum(Virtual Reality) / SimLinz(Cyber City) / SKY Media Loft(Center-3) / TeleGarden(Login Gateway) / TeleZone(Login Gateway) / The Visible Human(Museum Elevator) / Virtual Reality(Center-U1) / Virtual Reality Museum Vandalism(Virtual Reality) / Worldbeat(Knowledge Net)

< 1997 > Bindermichl(Virtual Reality) / Corps et Graphie(Virtual Reality) / Fronius Virtual Welding(Virtual Reality) / Learning Robots(Knowledge Net) / Line for Line(Knowledge Net) / Multi Mega Book in the CAVE(Virtual Reality) / Siemens Collaborative Working Environment(Virtual Reality) / The Tables Turned(Knowledge Net) / Virtual Audio(Virtual Reality) / What Will Remain of These(Cyber City) / Work in Progress(Virtual Reality) / World Skin(Virtual Reality)

< 1998 > Ground Truth(Cyber City) / IAMASCOPE(Virtual Reality) / Mitologies(Virtual Reality) / Post Pet(Knowledge Net) / Processing Image(Virtual Reality) / Revolving Black Hole(Virtual Reality) / The Thing Growing(Virtual Reality) / The Wittmann Project(Virtual Reality) / Web Hopper(Knowledge Net)

< 1999 > Anomalocaris(Virtual Reality) / Cave(Application)(Virtual Reality) / Digital Fukuwarai(Cyber City) / I Met-a-Morph(Cyber City) / Immersa-Desk(Cyber City) / in out Site(Cyber City) / Lentos Visualization(Virtual Reality) / Liquid Meditation(Virtual Reality) / Motion Picture(Virtual Reality) / Netsound(Login Gateway) / NOMADS(Cyber City) / Nuzzle Afar(Knowledge Net) / Pane Writer(Login Gateway) / Promenade(Cyber City) / Sinus Object(Virtual Reality) / solarCity(Virtual Reality) / The Bush Soul(Cyber City) / Touchscreen(Virtual Reality) / Traces(Virtual

Reality) / Videoplace(Cyber City) / Virtual Touch(Virtual Reality)

< 2000 > Active Text Project(Print on Screen) / Ahead of Time(Virtual Reality) / Alphabet Zoo Type Me Again(Print on Screen) / An Interactive Poetic Garden(Print on Screen) / Architec Tours(Cyber City) / BeNowHere Interactive(Knowledge Net) / Dakadaka(Print on Screen) / Face a Face(Virtual Reality) / Letters of BIT(Print on Screen) / Life Spacies II(Print on Screen) / Mars Rover(Knowledge Net) / Print on Screen(Center-1) / Small Fish(Virtual Reality) / Talmud Project(Virtual Reality) / TextRain(Print on Screen) / The Five Reactive Books(Print on Screen) / Tug of War(Virtual Reality) / VAI Training Simulator(Virtual Reality) / Zeitgenossen-Binary Art Site(Print on Screen)

< 2001 > Apartment(Virtual Reality) / Audiovisual Environment Suite(Get in Touch) / ClearBoard(Get in Touch) / curlybot(Get in Touch) / Future Office Project(Get in Touch) / Get in Touch(Center-2) / I.L.V.O. - Santo Stino(Virtual Reality) / inTouch(Get in Touch) / Linz in Retrospect(Get in Touch) / MusicBottles(Get in Touch) / Oskar(Virtual Reality) / Pegblocks(Get in Touch) / Phantom(Virtual Reality) / PingPongPlus(Get in Touch) / Pinwheels(Login Gateway) / Running Text(Get in Touch) / The Responsive Window(Virtual Reality) / Triangles(Get in Touch) / Urp(Get in Touch) / Valence(Print on Screen) / Via Donau(Virtual Reality) / While you were here(Login Gateway)

< 2002 > Aussichtsposten(Hidden Worlds) / Carnivore(Hidden Worlds) / Cyclops(Virtual Reality) / Digital Cubes(Get in Touch) / Gesichtsraum(Virtual Reality) / Hidden Worlds(Center-1) / Info-Benches(Hidden Worlds) / INSTAR(Hidden Worlds) / Jam-O-Drum / CircleMaze(Virtual Reality) / onScreen(Login Gateway) / RE:MARK(Hidden Worlds) / SandScape(Get in Touch) / The Hidden World of Noise and Voice(Hidden Worlds) / Tool's Life(Get in Touch) / VR-Chart(Get in Touch)「Sandscape」Block Jam「Touch Screen」

< 2003 > Audiopad(Get in Touch) / Autostereoscopic / SeeReal(Virtual Reality) / bitforms gallery(Get in Touch) / Citycluster(Virtual Reality) / Elevated Space(Museum Elevator) / Flow in a Lift(SKY Elevator) / Gulliver's Box(Hidden Worlds) / Humphrey II(Cyberdeck) / Key Grip(Hidden Worlds) / LabSpace(Get in Touch) / Little Red Riding Hood in Cyberspace(Login Gateway) / Museum Elevator(Museum Elevator) / Networked Portrait(Get in Touch) / Protrude, Flow(Get in Touch) / PuppetTool(Get in Touch) / raum.art(Virtual Reality) / SKY Elevator(SKY Elevator) / Social Mobiles(Get in Touch) / Social Sound Fetish(Virtual Reality) / Streetscape(Get in Touch) / Tissue(Virtual Reality) / Um-Chi-Im e Je-Sul - The Art of Movement(Museum Elevator) / Uzume(Virtual Reality)

< 2004 > Block Jam(Get in Touch) / The Linz Local Transportation Hub(Virtual Reality)

#### [参考文献]

[1] Ars Electronica Center "Ars Electronica Center: Museum of the Future"

[2] Ars Electronica Center Website: <http://www.aec.at/>

[森山朋絵/東京都写真美術館]