I-4

メディアアートにおける「空間」の概念に関する研究
1950 ～ 80 年代のメディアアート黎明期からの考察
A study on concept of "space" in media art
Considerations from the dawn of media art from the 1950s to the 1980s

○藤城滉俊[1]，堀切梨奈子[2]，佐藤慎也[2]
Hirotoshi Fujishiro[1], Rinako Horikiri[2], Shinya Satoh[2]

Our life is based on the information environment of digital media.On the other hand, the development of digital media since 1950 has been called the "information revolution". In the art of that era, "media art" was born, which thought about the relation between the conventional social environment and the information environment, and sought expression. From this point of view, I thought that by considering the concept of "space" in media art, we could find a new perspective on the state of the living environment in the present age.

１．研究背景

現代の生活は，デジタルメディアによる情報環境と共に営まれており，2020 年の COVID-19 のパンデミックによって，情報環境と現実の環境との関わりがさらに見直されるようになっている．

世間にデジタルメディアが普及し始めたのは 1950 年頃であり，以降「情報革命」と呼ばれるほどに社会環境は大きく変わった．その結果，芸術において，これまでの社会環境と新たに登場した情報環境との関わりについて思考し，そのイメージの表現を模索した「メディアアート」と呼ばれるジャンルが生まれた．そのメディアアートにおける「空間」の概念を考察することで，現代での生活環境の在り方に新たな視点を見出すことができると考えた．

２．研究方法と目的

メディアアートは非常に曖昧な成立背景を持っているが，本研究では，メディアアートの黎明期である 1950 ～ 80 年代に着目する．その時代のメディアアートの動向を文献調査によって整理し，メディアアートの発展において，「空間」に関してどのような思考がなされてきたかを考察することを目的とする．

３．既往研究

建築学におけるメディアアートに関連した既往研究に，情報空間と都市空間インタラクションの可能性を検討したもの[1]や，建築家が制作したインスタレーション作品の分析を行い，建築家の創作原理を研究したもの[2]などがある．

４．本研究におけるメディアアートの定義

メディアとは，情報の伝達手段のことを指し，言語や 15 世紀の印刷技術，19 世紀の写真術などもメディアであると言える．一方，本研究では，情報空間などの現代のコミュニケーション環境に大きく影響しているデジタルメディアに着目するため，電子技術によって，あるいは電子技術に影響を受けて成立したアートをメディアアートとして扱う．

５．メディアアート黎明期の動向

主要文献[3][4][5]を基に行った文献調査より，メディアアートの動向をまとめる（表１）．

5.1　1950 年以前の動向

1950 年以前は，「キネティックアート」や「ライトアート」といった，電話やラジオの登場からそれらのテクノロジーを素材とした表現が登場した．特にキネティックアートは，「運動」の概念を作品に取り入れ，写真術や映画術から可能となった「運動」の可視化をモーターを用いて行った，初期のメディアアートと言われている．

5.2　1950 ～ 80 年代の動向

1950 年代以降，ヨーロッパやアメリカで運動，光，空間，環境をテーマとしたキネティックアート，ライトアート，そこから派生した「オプティカルアート」を展示した展覧会が盛んに開催された．

1960 年代は，ヴィデオやコンピュータが普及し始め，「ヴィデオアート」や「コンピュータアート」が登場した．初期はプログラムの操作が容易でなく，技術者とのコラボレーションによって制作すること

１：日大理工・院（前）・建築、　２：日大理工・教員・建築

がほとんどであった．しかし，1970 年代からはプログラミングの発展により，操作をアーティスト自身ができるようになり，デジタル上で多くのイメージ表現が可能となった．そして，鑑賞者の関与によって変化する「インタラクティブアート」へと発展し，「参加」という概念がメディアアートに加わった．

他方，表現のスケールは拡張されていき，概念やプロセスを芸術とする動きも見られ，「コンセプチュアルアート」が生まれ，脱物質化の動きも見られるようになった．また，展示空間全体を作品とする「インスタレーション」や，展示場の枠組みに収まらない，「環境芸術」や「ランドアート」が登場する．

この 40 年間の美術の動向は，テクノロジーを制作の素材とすることで，人間の知覚を拡張させる光や運動を科学現象によって可視化した「非物質的」な作品を生み出した．そして，自然環境，芸術の概念，作品制作のプロセスに着目し，空間や人々の身体性などの概念を見直すための制作を行うようになった時代であると言える．また，デジタルメディアの存在によって「環境」という言葉をキーワードに持ち，メディアアートが制作されていく動きも見られた．

5.3　1990 年以降の動向

次第に表現は多様化していき，作品は複数のメディアを用いたもので制作されていく．そして，今日に至るまでのテクノロジーを用いた芸術表現は「メディアアート」という名称で包括されていった．

６．まとめ

メディアアート黎明期は，芸術作品や作品と鑑賞者との関係から生成される「空間」や「環境」の概念が問い直された時代であったことがわかる．それは，光や運動，時間などの，これまで人間が知覚できなかった現象をメディアによって可視化できるようになり，人々の感覚が拡張されたことが影響した動向であると考察する．また，当時に用いられた「空間」や「環境」という言葉は，現在の意味とは異なる多義的な意味を持つ概念であると考えられる．その結果，本研究から，建築で用いられる空間とは異なる「空間」の概念への視座を獲得することができる可能性を見出した．

７．参考文献

［１］山家京子，栃澤克次：都市空間と情報空間とのインタラクション：メディア・アートと公共圏に関する考察，日本建築学会総合論文誌，pp. 78-84, 2006. 2

［２］上原啓，北川啓介:建築家によるインスタレーションの言語描写からみる建築物の創作の原理，日本建築学会計画系論文集，Vol. 84, No. 759, pp. 1089-1099, 2019. 5

［３］井口嘉乃，田中正之，村上博哉:西洋美術の歴史８，中央公論新社，2017. 5

［４］三井秀樹：メディアと芸術，集英社新書，2002. 7

［５］白井雅人，森公一，砥綿正之，泊博雅:メディアアートの教科書，フィルムアート社，2008. 3
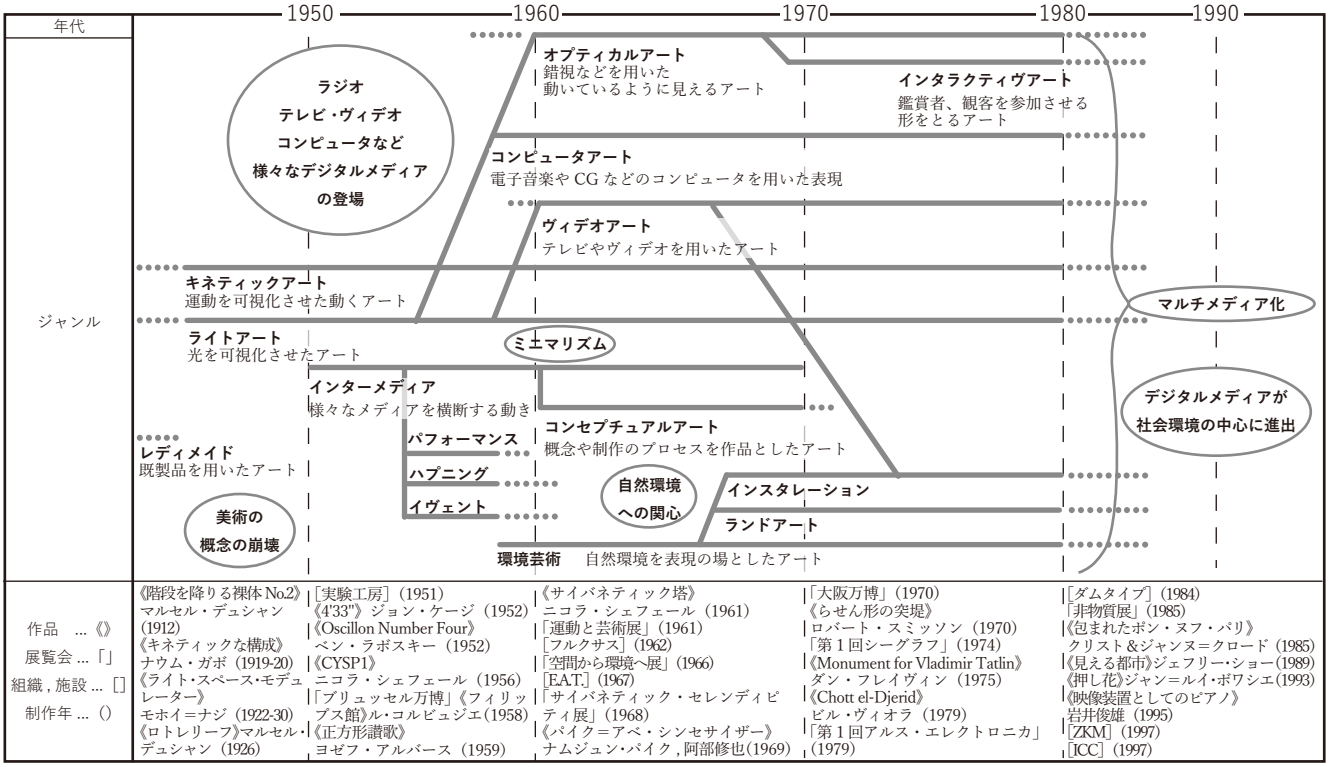
表 1.　1950 ～ 80 年代におけるメディアアートの動向