

【受賞作品】 Y-GOLD(最優秀賞)



©大塚敬太

野生の霧

鈴木 泰人 Yasuhito Suzuki

会場: GASBON METABOLISM

サウンドインスタレーション
古物、特殊照明、音響 6.1ch

南都留郡の川が流れる森林で霧に出会い、音を頼りに彷徨う経験が原風景となった《野生の霧》は、心の状況を作り出している。その状況を日常生活に重ねて、形の在るモノと形の無いオトを素材に日常に潜むモヤのかかった野生の霧を表現しようとした。モノは、主に山梨で使われていた日用品を中心に視覚的に並べられ、オトは、そのモノの音と都留の自然や会場を含めた環境音を元工場空間内に並べて鑑賞者の記憶を刺激する。作品を通してイメージに包まれた後に山梨での記憶を、霧を抜けてそっと持ち帰って頂ければと思う。

受賞者コメント

このたび《野生の霧》が受賞できたことを光栄に思い、その意味を深く受け止めています。山梨の森で出会った原風景が今も残されているからこそ、生まれた作品です。見えにくい形を音や技術を用いて表現することで、記憶を頼りに彷徨う日常の姿を、作品を取り巻く環境を含めて観る人それぞれの感覚で受け止めていただけたらと思います。また、多様な作品に触れてメディアアートを改めて考える機会となりました。こうした場が続いていくことで、潜在的な価値が認められ、地域の枠を超えた刺激や対話が生まれるきっかけになればと願っています。

審査委員長コメント(その他審査委員のコメントは公式ウェブサイトをご覧ください)

記憶とはさまざまな感覚によって感知された情報の集積であり、「ある記憶」とはその一部を切り取ってパッケージ化した集合体なのだろうか。しかもセピア色に褪色していたり、すりガラスを通して、あるいは霧の中にあるかのように見えることを期待されているのだろうか。記憶の中にある個々の情報は輪郭のない曖昧でなければならないのだろうか。

紛うことのない凜とした形をもつモノどもを提示して記憶化にいたる操作以前に誘おうとしているのだろうか。電球の光とアンプが生み出す音によってあの時に、あの場所に引きずって行こうとしているのだろうか。確かにあの記憶のなかに引きずり込まれそうだ。(青柳 正規)



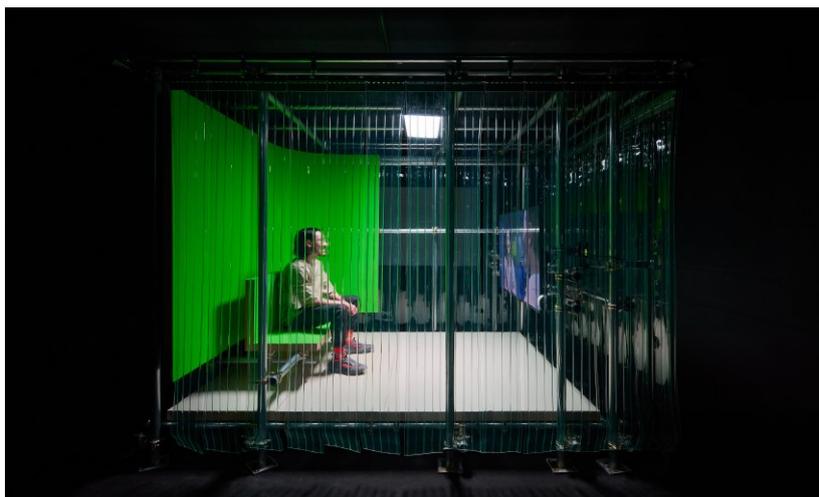
©トモカネアヤカ

プロフィール

光や音、そして場所を題材にして、絵画からインスタレーション、パフォーマンスアートなど多様な活動を行う。コンセプトの「はかる」は、居場所を示すことで位置を確かめ「ならべる」は、收拾されたモノを作家のフィルターを通して設置することで様々な見方を提案する。これらを用いて各地域で作品制作のプロセスにおける取材や会話から身近な自然環境や社会と生活の物語を表現として紡ぎだしている。

<https://yasuhitosuzuki.net/>

【受賞作品】 Y-SILVER(優秀賞)



©大塚敬太

BOX SEAT

早川 翔人 **Shoto Hayakawa**

会場: GASBON METABOLISM

ビデオゲーム

観客の表情を入力として扱うライド型アーケードゲーム。交通機関や飲食店にあるボックスシートを舞台に、観客が画面内で対峙するデジタルヒューマンと表情を鍛えるセッションをこなしていくことでシーンは遷移する。いわば「顔ゲー」である。心身の状態が無作為に数値化されてしまう都市生活において、過剰に表情を作って鍛えることは来るべき未来に向けたフィットネスとなるだろう。テクノロジーにフィットした身体づくりである。

受賞者コメント

本作のような不確定な形式を扱う公募が国内では稀な中、このアワードに出会い、受賞できたことを光栄に思います。また、都心を離れ、自然豊かな山麓に囲まれた会場で展示する機会をいただき、感謝申し上げます。やまなしに滞在する中で、作品展示と同時にその地の歴史や風土に根ざした文化的魅力も存分に体感し、制作活動に新たな刺激を得ることができました。未永くこのようなアワードが続き、多くの才能が開花する土壌となることを願っています。

審査委員コメント(その他審査委員のコメントは公式ウェブサイトをご覧ください)

技術力の高さ、空間的な作り込みの完成度で群を抜いている作品でした。また体験として「圧」があり、たとえコンセプトがわからなかったとしてもすごい——そう言わせる力を持った作品でした。メディア芸術アワードにふさわしい、新しいメディアやテクノロジーを駆使した秀作だったと思います。またデジタルヒューマンに表情のレッスンを受けるといった状況にはユーモアも感じられて、一筋縄ではいかないところもこの作品の魅力でした。(原田裕規)



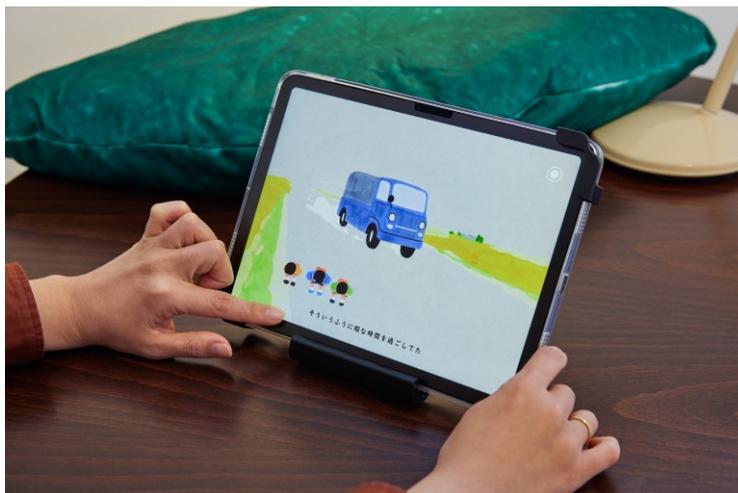
Photo by Kenji Agata

プロフィール

ビデオアーティスト。東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了。オンラインメディアとの関わり方をテーマに制作活動を行う。かつて人類が狩りを通じて遊びながら社会訓練をしていたような遊戯性が、カメラの前で演じる行為にもあると仮定する。映像を前にする観客をその出演者として巻き込むことで、観客と映像、あるいは見知らぬ観客同士の間には何らかの不可分な関係性を築こうと試みる。

<https://shotohayakawa.org/>

【受賞作品】 Y-SILVER(優秀賞)



©大塚敬太

Five Years Old Memories

小光 Komitsu

会場:ART SPACE 夢/多目的空間 Y

アプリケーション
iPad

作者が友人達に5歳頃の記憶をインタビューし、その個人的な感覚の記憶やエピソードを元に制作したオムニバス形式のインタラクティブ・アニメーション作品。送り迎えのときに感じていたこと、1人でしていた遊びなどのエピソードが手描きのアニメーションで表現され、実際のインタビュー音声とともに再生される。エピソード内容によって異なるインタラクションを探しながら、プレイヤーは幼少期特有の現実と空想が混じり合う感覚を体験することができる。

受賞者コメント

作者が友人達に5歳頃の記憶をインタビューし、その個人的な感覚の記憶やエピソードを元に制作したオムニバス形式のインタラクティブ・アニメーション作品。送り迎えのときに感じていたこと、1人でしていた遊びなどのエピソードが手描きのアニメーションで表現され、実際のインタビュー音声とともに再生される。エピソード内容によって異なるインタラクションを探しながら、プレイヤーは幼少期特有の現実と空想が混じり合う感覚を体験することができる。

審査委員コメント(その他審査委員のコメントは公式ウェブサイトをご覧ください)

タッチパネルやジャイロセンサーといった機能を活用し、記憶の中に存在する質感や動作を体験できる作品です。タブレット端末上でのアプリケーション形式であるため、体験に軽快さがあり、間口が広いこともアーカイブとしての質を高めています。個人史がデジタル空間に保存されることが日常となった現代において、作品というローカルな場所で、記憶の保存と仮想的な動作の体験は重要な視点を与えているように思います。(高見澤 峻介)



プロフィール

アーティスト。イラストレーション、アニメーション、ゲームを制作。東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻修了。主なインタラクティブ作品に「hereAND there」、「Wander in Wonder」がある。1990年代 CD-ROMソフトを Macintosh で実演する企画「小光とあそば night！」を、コ本や honkbooks にて不定期に開催中。
<https://komi2.tumblr.com/>

【受賞作品】 Y-CRYSTAL(山梨県賞)



©大塚敬太

Bonchi-Kofu- 久々利 涼 Ryo Kukuri

会場:小さな蔵の美術館

インスタレーション
写真(610mm×914mm、インクジェットプリント)
シングルチャンネルビデオ2点

甲府盆地という独特の地形を持つ土地を、約200km にわたり夜間に歩きながら撮影した。一見するとどこにもある地方の風景に見えるかもしれないが、この地形特有の自然の成り立ちや、周囲の地域との隔たりが、夜の静寂と相まって、土地と向き合う特別な感覚を生み出す。本作は、そんな夜の甲府盆地に潜む未知の風景を発見することを目的としている。歩きながら撮影する行為そのものが、土地を身体的に捉え直す試みでもある。

受賞者コメント

甲府盆地を題材にした作品を7年間撮り続け、山梨県賞をいただけたことを大変光栄に思います。これまで私は、生まれ育った中部地方を起点に、地方の郊外を夜に歩きながら、地方における風景を記録してきました。それは自身にとって、新たな夜の風景の発見に繋がりました。夜はまだ未知の世界です。本作品は今後も制作を続けていく予定であり、また山梨県内で展示の機会があれば嬉しく思います。

審査委員長コメント(その他審査委員のコメントは公式ウェブサイトをご覧ください)

ユーラシアプレート、北米プレート、フィリピン海プレートという三プレートが会うことによって生まれた甲府盆地の地下構造は笛吹川と釜無川の堆積物によって覆われた、日照時間日本一という太陽の恩恵に浴した地域である。しかし、日照のない甲府盆地、徒歩という風景がもっとも身近に迫る移動法、そして200キロにも及ぶ移動距離、そのなかで影像に記録された一コマ、一コマも甲府盆地がもつ紛れもない現実である。生活の場を、活動が休眠状態にある瞬間で捉え、喧騒に遮られた自然が静寂のなかで本来の姿を表している。愛着ある土地の未知の表情を知ることによってさらに愛おしさが募る。(青柳 正規)



プロフィール

1997年岐阜県生まれ。2020年東京造形大学造形学部デザイン学科写真専攻領域卒業。活動の中心は、中京圏(愛知、三重、岐阜の濃尾平野)や地方都市。夜の風景に潜む静寂や、人工の光と闇が織りなす風景を撮影する。また、見過ごされがちな地方都市の姿を記録している。2020年度ヤング・ポートフォリオに選出、清里フォトアートミュージアムに作品收藏。2019年第7回「金桂馬杭賞」(中国)銀桂馬杭賞受賞。
<https://kukuriryo.myportfolio.com/>