

やまなし

メディア芸術アワード
2024-25

Yamanashi Media Arts Award



YAMANASHI MEDIA ART PROJECT

山梨県が主催する「YAMANASHI MEDIA ART PROJECT」は、2021年度の第1回「やまなしメディア芸術アワード」開催以来、次世代を担うアーティストの育成と、芸術文化のプラットフォームの形成を目指し、「やまなしメディア芸術アワード」を主軸にさまざまな文化事業に取り組んできました。特定の拠点を持たずに、県内の芸術家、文化事業者、文化施設、教育機関との連携を図ることで、県内各所を舞台に展開するアートプロジェクトとして活動を続けています。

豊かな地域社会の未来に向けて、高度なデジタル技術を活用した柔軟な創造性を育むことを目標とし、学びと表現力を高める新しい芸術表現の促進に取り組んでいます。今年度、第4回を迎える「やまなしメディア芸術アワード」では、国内外より303点の応募作品があり、ファイナリスト10組による入選作品展を甲府エリアと北杜エリアの3会場にて開催します。さらに、昨年度より実施している、メディア・テクノロジーを用いた芸術表現を学ぶ教育プログラム「YMAAラーニング」では、駿台甲府高等学校美術デザイン科と東京藝術大学大学院映像研究科による高大連携授業を実施したほか、2024年11月に開設した山梨県立美術館附属「山梨デザインセンター」にて、メディア表現のワークショップを3月に開催予定です。

また、過去2年にわたり、山梨県立美術館主催のメタバースプロジェクトとして、空間コンピューティング技術を活用した企画展を実施してきました。この取り組みをさらに発展させるため、今年度からは「やまなしメディア芸術アワード」と連動し、「YAMANASHI MEDIA ART PROJECT」のもとで「YMAAメタバース」として一新することになりました。地域の文化・歴史資源を活用しながら、最新のメディア・テクノロジーを駆使して芸術の可能性を広げる試みとして、今年度はアートコレクティブ「6okken」が選出されました。「6okken」は富士河口湖町を拠点に、地域に根ざしながら「日々の地域社会における生活の営みと芸術との関係性を見つめ直す」ことをテーマに、国際的な展開も視野に活動しています。YMAA入選作品展と同時期に、YMAAメタバース企画展『拡張遊歩『まだ見ぬ世界』の歩き方』を河口湖エリア一帯で発表し、富士山エリアが抱える「オーバーツーリズム」の課題に対し、新しいツーリズムの可能性を芸術作品にて提示します。

「YAMANASHI MEDIA ART PROJECT」は、新しい創造性と出会い、地域社会の未来を育むためのプラットフォームです。芸術家の育成と地域社会との連携を推進することが、山梨県の新たな価値を生み出す共創のインキュベーションであると確信しています。

03 入選作品展 | Exhibition

04 審査委員

05 会場情報

06 作品情報

13 ラーニング | Learning

14 [高大連携授業] フォトグラムをつくる

15 成果発表展

16 ものから学ぶ・ものを楽しむワークショップ

17 メタバースプロジェクト | Metaverse

18 企画概要

20 1. メイン会場 展示

22 2. AR作品

23 3. ワークショップ

23 4. オンライン作品

26 交通アクセス | Access

やまなしメディア芸術アワード2024-25 入選作品展

「やまなしメディア芸術アワード」(YMAA)は、創造性にあふれる地域社会の実現をめざして、山梨県が取り組む芸術文化創造のための公募プログラムです。高い表現力や想像力あるいは高度なデジタル技術を有する人材育成を目的とし、独創性の高い作品を顕彰するとともに、アートアワードを新たな価値や技術を創出するプラットフォームと位置づけています。

第4回目の開催となる今回は、青柳正規(山梨県立美術館館長、多摩美術大学理事長、元文化庁長官)を審査委員長として、太田智子(山梨県立美術館学芸員)、金秋雨(キュレーター)、高見澤峻介(美術作家、2023年度Y-GOLD受賞)、多田かおり(キュレーター)、原田裕規(アーティスト)の5氏が審査委員を務め、国内外303点の応募作品から、一次審査にて10作品＝ファイナリスト10組を選出いたしました。

本展では、入選10作品を山梨県の2エリアにて発表いたします。甲府は「小さな蔵の美術館」「ART SPACE 夢／多目的空間Y」、北杜は「GASBON METABOLISM」といずれも県内の文化拠点を会場にして、これまでにない新しい芸術表現を探究する作り手たちが山梨に集い、展示・上映・上演といったさまざまな形式で作品を発表する入選作品展です。会期中には最終審査会を開始し、Y-GOLD(最優秀賞)、Y-SILVER(優秀賞)、本県に新たな価値を創出するY-CRYSTAL(山梨県賞)を決定いたします。

山梨県は、地域社会の未来に向けて、芸術文化創造のインキュベーションに取り組んでいます。世界各地で経済活動や社会構造が大きく変化するなか、本作品展を通して、新しい創造性に触れていただき、これからの豊かな社会をつくる想像力や好奇心を広げる機会にしていいただければ幸いです。

最後になりますが、本展覧会の実現にあたりご協力いただきました参加作家のみなさまに、深く感謝いたします。また本展覧会ならびにコンテストの実現のためにご協力を賜りました関係各位に、心より御礼申し上げます。



提供：学校法人多摩美術大学

青柳正規

山梨県立美術館館長、
多摩美術大学理事長、
元文化庁長官



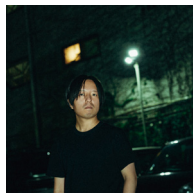
太田智子

山梨県立美術館学芸員



高見澤峻介

美術作家、
2023年度Y-GOLD受賞



原田裕規

アーティスト

[甲府会場] 小さな蔵の美術館

- K-01** 《そうだね／そうだよ》
遠藤梨夏
- K-02** 《波間にて》
羽田光佐
- K-03** 《“I was a weapon.”》
倉持清香
- K-04** 《Bonchi-Kofu-》
久々利 涼



〒400-0031
甲府市丸の内1-1-25 甲州夢小路内
甲府駅北口より東へ徒歩3分／ART SPACE 夢まで徒歩3分
開館時間：10:00-18:00(入館は17:30まで)
休館日：火曜日

[甲府会場] ART SPACE 夢／多目的空間Y

- K-05** 《Five Years Old Memories》
小光
- K-06** 《熱触療法》
今宿未悠
- K-07** 《知らない夢に合わせて寝返りをうつ》
臼井達也



〒400-0032
甲府市中央2-5-29 マイヅルビル2F
甲府駅南口より東へ徒歩6分／小さな蔵の美術館まで徒歩3分
開館時間：10:00-18:00
休館日：火曜日

[北杜会場] GASBON METABOLISM

- H-01** 《BOX SEAT》
早川翔人
- H-02** 《野生の霧》
鈴木泰人
- H-03** 《そして、O-renはそれが歌であることを知った》
小宮知久



〒408-0205
北杜市明野町浅尾新田12
韮崎駅よりバスで20分／須玉ICより車で約10分
開館時間：11:00-17:00
休館日：火・水・木曜日



遠藤梨夏
Rika Endo

そうだね／そうだよ

2024年
映像インスタレーション
モニター、映像

液晶モニターを殴る行為は、痛みと引き換えに美しさを生み出す行為として捉えることができる。身体が受ける痛みと、モニターが壊れることで現れる鮮やかな光や形状は切り離せない関係にある。

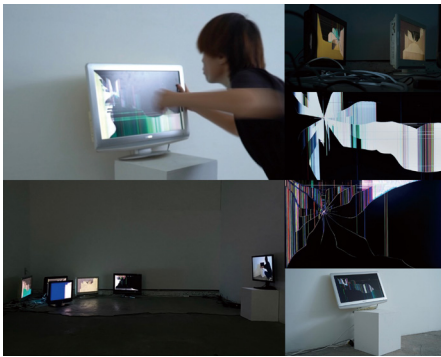
この行為を通じて、曖昧化した境界——たとえば、現実と虚構、身体とデジタル、あるいは制御と暴走——が浮かび上がる。暴力という行動を通じて、内なる衝動を観察し、自己が持つ破壊性や暴力性の本質に向き合おうとした。初めは試行的であったこの行動は、図らずも次第にエスカレートし、制御不能状態に至りそうになった。この過程は、自己の中に潜む本能的な欲求や制御の欠如を顕在化させるものだろう。



1998年福岡県生まれ。佐賀大学大学院地域デザイン研究科在籍。日常の隙間を見つけ、概念で遊ぶような作品を制作している。主な展覧会に、個展「寝て起きてくつずれ」(旧枝梅酒造、佐賀、2024)、個展「おままごとのストレッチャ」(IAF SHOP、福岡、2023)、グループ展「ニュー・ニューウェーブ・フクオカ」(八番館[黄金町エリアマネジメントセンター]、神奈川、2023)など。

instagram: @do_sigma

K-01



審査委員コメント

最初に無力感を覚え、その後湧き上がる不安、そして次第に滑稽さを感じ始める。本作は、現代社会に潜む矛盾をシンプルに表現し、高い観客性を持ちながら観る者に強烈な印象を与える。暴力的衝動とその制御の境界、さらには破壊行為そのものが生み出す美の本質を鋭く掘り下げている。短い作品ながら何度も繰り返し観たくなる魅力があり、その行為への後悔やセルフコントロールの難しさに改めて考えさせられる。(金 秋雨)

モニターを殴り続ける様子を見て、自然と「わかる」と思いました。モニターを撫でずに殴る——現代の情報環境には、そうでもないで解消できない(そうしたところで解消できない)絶望感が満ちています。しかしそれだけでなく、なぜそんなに不安定な場所で殴っているのか? なぜ少し古いモニターを殴っているのか? 単純には説明できない要素も多く、不思議なニュアンスの漂う作品でした。(原田裕規)

倉持清香
Sayaka Kuramochi

“I was a weapon.”

2023年
サウンドアート
音声:3分30秒
ワインボトル、アクリル板、PETG、電子部品、ロッシェル塩、アルミホイル、銅 etc.

本作は、ロッシェル塩スピーカーと、その歴史を綴った詩からなる音響作品である。ロッシェル塩はワインに含まれる酒石酸から化合できる結晶で、力を電気に変換する性質を持つ。戦時中にはこの性質が潜水艦ソナーに応用され、結晶の大量生産の為に山梨の醸造所でワイン作りが行われたが、代替品の台頭に伴い結晶は無用の遺物となった。この技術や物語を表現に取り入れることで、近代技術のめまぐるしい進歩とその背後の消費、喪失への言及を試みた。



撮影: Friedrich Boell

ケルン・メディア芸術大学exMedia科Diplom課程。現在は創造性の精神構造に興味を持ち、石器からコンピュータ、宗教用具に至るまで、人類が岩石や鉱物、結晶を用いて発展させてきた文化・技術について、リサーチしている。近年の展覧会に「border/less - 境界線のない世界」(ケルン日本文化会館、ドイツ、2024)、「Kölner Kongress 2024」(Deutschlandfunk、ドイツ)など。

<http://sayakakuramochi.com/>

久々利 涼
Ryo Kukuri

Bonchi -Kofu-

2018-2025年
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

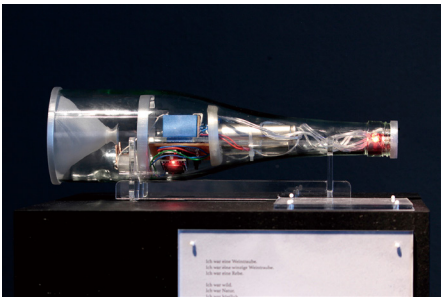
甲府盆地という独特の地形を持つ土地を、約200kmにわたり夜間に歩きながら撮影した。一見するとどこにでもある地方の風景に見えるかもしれないが、この地形特有の自然の成り立ちや、周囲の地域との隔たりが、夜の静寂と相まって、土地と向き合う特別な感覚を生み出す。本作は、そんな夜の甲府盆地に潜む未知の風景を発見することを目的としている。歩きながら撮影する行為そのものが、土地を身体的に捉え直す試みでもある。



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。2022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収蔵。2019年第7回「金松馬杭賞」(中国) 銀松馬杭賞受賞。

<https://kukuriryo.myportfolio.com/>

K-03



制作協力: Friedrich Boell

審査委員コメント

山梨県のワインの歴史と深く関わる忘れられた技術を、新たな形で現代に蘇らせることで、技術の発展と衰退を問うている。ワイン由来のロッシェル塩が潜水艦のソナーに使われた逸話は知られていても、戦後80年を迎える今、その実体は遠い過去のことだ。ロッシェル塩の結晶を自ら生成、ワインボトルを用いたスピーカーにして一人称の物語を語らせるという完成度に感銘を受けた。(太田智子)

古典的物質や現象を現代の高度な技術と掛け合わせるアプローチは、同じ作家として非常に興味があります。ワインボトルの中に緻密に装置を組み込んだ様はある種武器・兵器のような緊張感があり、実際に作品を見て体験してみたいと強く思いました。(高見澤峻介)

K-02

羽田光佐
Misa Haneda

波間にて

2022年-
インタラクティブインスタレーション
体験時間: 約5分
映像、脈拍センサ、石

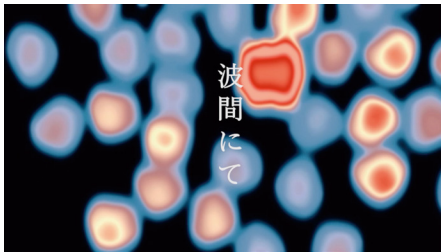
誰もいつか死が訪れ、生きることは有限だとみんな知っているのに、見過ごされているように感じる。でも、そのまま見ないふりをして日々を送ることに、そんなのは嫌だという感情が湧き上がってくる。

死・生の有限さに思いを巡らせ始めると、生きている間に本当に感じたいことは何なのか、何が自分にとって大事なことなのか、内で鳴っている声がおぼろげにでも聞こえやすくなる感じがする。自分がこうして生きていることを大切にしたい、忘れないようにいたいと思い、寿命を擬似的に表現することで、死を想起する体験を試みた。



“生きている”ことの不思議さに関心を抱き、生き物や無機物とのつながり、生命が迎ってきた歴史やその仕組みをひも解きながら、自分の存在を捉え直す探索を続ける。プログラムによる映像表現を主な手法としつつ、電子デバイスや、微生物培養などバイオロジーを用いた制作も行う。

<https://www.misahaneda.com/>



審査委員コメント

自分の寿命を一個の粒として全世界の粒と比較する、想像してみると少し恐怖を覚えます。多分その中には戦争や災害、病気で平均値から外れていく粒もあるのでしょ。鑑賞者の脈拍をリアルタイムに計測し作品内部に影響を与えることで、インタラクションとしての強度と幅を持たせているようでもあり、想像している恐怖以外があるのかになります。(高見澤峻介)

「寿命」というテーマ設定と、それをシンプルに表す手法が優れている。寿命という言葉は命の期限を表すが、それは生物学上の事象というだけでなく、人々の倫理観(例えば長寿でも短命でも同等に生命に価値はある、というように)なども含意している。本作からこうした寿命という概念の複雑さ、奥深さを視覚体験として感じ取れるのかと想像している。(多田かおり)

K-04



審査委員コメント

甲府盆地を夜間200km歩いて写真を撮るという手法も独特だが、作品も、盆地に暮らす人間が見てもどこか分からないような、ある種の異様さが感じられるものである。人が写っていない夜の写真だから、という理由はもっともだが、どこにでもあるような地域の風景が、暮らしの感触を剥ぎ取られた森閑とした景色に見えるのは本作の力だろう。(太田智子)

なぜ、夜間なのか。なぜ、200kmも徒歩移動したのか。わかるような、わからないような、心地良い謎に惹かれました。しかもその謎はハッキリではなく、作者の中で何かの必然性があるのだろう、とも感じました。だからこそ「展示」という形でさらに発展した作品の姿を見たい、作者の話も聞いてみたい、そう思わせられる作品でした。(原田裕規)

小光

Komitsu

Five Years Old Memories

2024年

アプリケーション

総プレイ時間：約18分

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追体験することが出来る。



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「here AND 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/>

K-05



エンジニア：早川翔人

音楽：野川菜つみ

制作協力：NTTインター・コミュニケーション・センター[ICC]

審査委員コメント

幼少期の感覚や言語化の難しい行動を、アニメーションとプレイヤーの操作によりゲーム感覚で追体験できる。大人が操作すれば、身近なものや人との関係を自分だけの論理で理解し、突拍子もない感覚で世界と付き合っていた時期があったことを思い出すのではないだろうか。子どもが操作すれば、これを超える秘密の体験を語ってくれそうな気がする。(太田智子)

小光の作品は、幼少期の繊細で曖昧な感覚を鮮やかに描き出すだけでなく、子供ならではの単純さと、時に残酷ともいえる時間の本質を鋭く表現している。手描きのアニメーションとインタビュー音声が続くこの作品は、幼少期の現実と空想が入り混じった世界を追体験させると同時に、大人の視点から忘れかけていた世界との距離感を改めて考えさせる。(金 秋雨)

臼井達也

Tatsuya Usui

K-07

知らない夢に合わせて寝返りをうつ

2024年

インストール

枕、アクリル什器

作者がオンラインフリーマーケットサイトで購入した、持ち主不明のオーダーメイド枕を展示する。鑑賞者は展示された枕を実際に使用することが可能である。会場に設置された枕に頭を乗せた時、かつてその枕を使用していた出品者の骨格を迎合するかのように生まれる違和感は、オンラインサイト上で行われることのないユーザー間の超身体的なコミュニケーションの証憑であり、2020年代以降急速に一般化したオンライン上でのコミュニケーションにより薄らぎつつある我々のウェットな身体性をシニカルに指し示すであろう。



1997年東京都生まれ。ECサイト上に表示される商品の参考イメージなど、偶発的で所有権が曖昧なモチーフを基に制作活動を行う。インターネット上のイメージとオブジェクトの関係性、そしてその影響から免れることのできない、潜在的にコントロールされた消費行動を観察しながら、今日の既製品芸術を表現している。

tatsuya-usui.com/



撮影：桑原仁太

アクリル什器制作協力：山口千晶

審査委員コメント

そもそも枕ってものすごくプライベートな物だと気づかせてくれました。他人の使った枕が販売されているということは、それなりに必要があるからで、フリマサイトであったとしても少し驚きました。理解し難い現象ですが、それに自分が寝ることが本当にできるのか、いや作品だから寝れるということもあるのでしょうか。(高見澤峻介)

コンセプトや作品説明は矛盾しておらず、理にかなったものであるにもかかわらず、臼井達也というアーティストの作家性がにじみ出ている本作品。テクノロジーの「凄さ」ではなく、そこにまとうわりつく「身体」を感じさせる作家性は、果たしてこれからどんな風に変化していく／いかないのか、これからの展開も期待させる秀作でした。(原田裕規)

今宿末悠

Mew Imashuku

熱触療法

2024年

インタラクティブパフォーマンス

30分

パラフィン、熱、時間、指示

K-06



撮影：青木成美

熱触療法は、私と鑑賞者とが一對一で行う、熱と接触による関係構築のリハビリテーションである。私達は熱せられた液体パラフィンに間に置き、並んで座る。手を握り合わせてパラフィンに浸し、持ち上げる動作を繰り返す。パラフィンは次第に分厚い膜となり、手の境界が覆われる。と同時に、触覚的な自他の境界も曖昧になる。皮膚感覚が溶解し、脈が誰のものかわからなくなる。冷えたパラフィンから手を抜くと、関係構築の痕跡が形として残る。現代において忌避される熱と接触によって私たちは、再び(Re)適合(Habilis)する。



2000年東京都生まれ。詩人／パフォーマンスアーティスト。言葉と身体の領域を往還するなかで、自己と他者／世界が、やわらかにたしかに統合する方法を模索する。ままならない自分の輪郭をもっとほどいて他者や他物と関係を結びあい、あたらしい知覚、思考、行為に遭遇するために、装置や状況を作りそれに巻き込まれるような身体的実践を行う。実践によって遭遇した知覚、思考、行為を記憶し、再構成し、更新するために、詩を書くことを試みている。主な受賞に、第一回西脇順三郎賞新人賞。主な出版物に、詩集『還るためのプラクティス』(七月堂)がある。

<https://mimashuku.studio.site/>

審査委員コメント

暴力的にも見える大胆な手法と「療法」というテーマの繊細さのバランスに興味をそそられました。スマートフォンと指先を通していつでも誰とでもコミュニケーションが取れる現代において、手と熱の二つの要素を持ってオブジェを結晶化させるプロセスは私たちに多分の示唆を与えてくれるかもしれません。発表の形式もどの様な形になるか楽しみです。(高見澤峻介)

接触、パラフィン、熱、と最低限の要素で多くを語る作品だ。まず私たちは知らない人と手を繋がない。手を繋ぐという行為には単なる身体の一部の接触以上に、私たちの文化の中で培われた意味がある。この作品はまた一方的に鑑賞するのではなくむしろファシリテーター(作家)にじっくりと見られる時間を生む。こうした数分の接触に現れる他者との関係性が、形として残ってしまうのだ。(多田かおり)

早川翔人
Shoto Hayakawa

BOX SEAT

2024年
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。



Photo by Kenji Agata

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。オンスクリー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何らかの不可分な関係性を築こうと試みる。
<https://shotohayakawa.org/>

鈴木 泰人
Yasuhito Suzuki

野生の霧

2025年
サウンドインスタレーション
5分~10分
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。



© トモカネアサカ

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/>

H-01



筐体設計：河原伸彦
音響制作：小宮知久
インストールサポート：秋山大樹
テクニカルサポート：山川拓朗(siro)、松山真也(siro)
協力：CG-ARTS

審査委員コメント

とてもシンプルでパワフルな作品であり、テクノロジーと身体性が交差する点で新たな表現を提示している。テクノロジーを活用した身体的フィードバックにより、観客は自分の内面に触れる瞬間を体験できることが期待される。現代社会に生きる私たちは、この作品を通じて、それぞれどのような感情でまた自分の表情を意識するのだろう。作家がアーケードゲームと表現する一方で、現代的なセラピーの要素も感じられる作品である。(金 秋雨)

「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」と説明される本作は、人間の感情がコンピュータ・アルゴリズムに解釈され、その解釈によって逆に感情が限定されてしまう、現代のテクノロジーを露悪的に見せているのかもしれない。さて、これがアーケードゲームなら、どこにあるのが相応しいだろう？ 感情を欠く荒地地か、それとも感情の煩わしさから解放された穏やかな場所なのか。(多田かおり)



© トモカネアサカ

協力：KEIPE 株式会社、古材と古道具のお店 Cycle

審査委員コメント

アワードで珍しく、芸術祭のようなコミッションワークであり、既存の芸術プラットフォームに依存することへの批判的な視座を持ちながらも、プラットフォームの必要性を同時に認識している。その上で、作家の思考や課題、地域との関係性が作品を通じて可視化される点に、本作の大きな意義がある。「形なきものをどう記憶し、共有するか」というテーマに対し、音響や照明に特化した技術を駆使した作品制作は、単なる技術的成果にとどまらず、地域と共鳴しながら記憶を再構築する方法論の一つとして機能することが期待される。(金 秋雨)

一見すると、高度なテクノロジーが使われているわけでも、最新のAIが導入されているわけでもない本作。それを「メディア芸術アワード」という枠組みの中で見たとき、面白い化学変化が起きているように見えました。それに「本当にこのプランが実現できるのか？」という風呂敷の大きさも魅力的でした。展示の実現を楽しみにしています。(原田裕規)

小宮知久
Chiku Komiya

そして、O-renはそれが歌であることを知った

2024年
メディアインスタレーション／パフォーマンス
人工音声、スピーカー、マイク、プロジェクター、コンピューター

人工音声が彼ら自身の歌を獲得するためのメディアインスタレーション／パフォーマンス作品。この作品で人工音声は自身の発話や環境音を英語で認識し、その認識結果を日本語の発音で読み上げる。この誤認識を含んだ再帰的なプロセスにより詩を生成しつづける。また自身の発話や環境音から検出された音程に合わせて読み上げの音程を変化させ、彼ら自身の歌を歌いつづける。鑑賞者やパフォーマーがこの営みに干渉することも可能である。



撮影：Fuka Nagata

1993年生まれ。メディアアーティスト、作曲家。音楽のさまざまな規範や形式をラディカルに問い直すべく、現代のメディア環境と身体性を考察して新たな音楽を探究している。楽譜ベースの音楽作品から電子音響作品、メディアパフォーマンス、インスタレーションなど領域横断的に制作していて、近年では展示とコンサートを組み合わせた形式で作品を国内外で発表している。第24回文化庁メディア芸術祭アート部門新人賞、第87回日本音楽コンクール作曲部門第2位。
<https://chikukomiya.com/>

H-03



パフォーマー：溝淵加奈枝

審査委員コメント

人工音声の生活への浸透は目を見張るものがあるが、機械が人間社会で目指すのはなるべく人間らしい声だ。その前提からすると、本作は違和感だらけの雑音が響いているような作品である。人工音声が自身の方法で、およそ人間の歌とはかけ離れた独自の「歌」を獲得し生成し続けるという。この乖離が拡大した先にある未来に、どこか寒気立つ思いがした。(太田智子)

実のところ「人工音声が自身の発話や環境音を英語として聞き取り、日本語で読み上げ、さらにこれらの音程から発話の音程を変化させ、メロディーも生成する」という仕組みが歌の生成のロジックといえるのかは(音楽が専門外の筆者には)分からない。それでもなお「人工音声が歌を歌ったなら？」という問いと実際の歌のインパクトは大きかった。(多田かおり)

やまなしメディア芸術アワード2024-25

Yamanashi Media Arts Award 2024-25

募集期間

2024年9月27日[金]ー12月15日[日]

募集作品

アート作品

※一次審査にてウェブ上での閲覧、実行、動作、記録を確認でき、オリジナルな表現であればジャンルは一切不問

表彰・賞金

- Y-GOLD(最優秀賞)：賞状、副賞50万円(1点)
- Y-SILVER(優秀賞)：賞状、副賞20万円(2点)
- Y-CRYSTAL(山梨県賞)※：賞状、副賞50万円(1点)

※山梨県に新たな価値や意味を創出し、自然環境や歴史、風土、文化、産業などを再発見する作品。

応募総数

303点

応募者年齢

15歳ー80歳

入選作品展

Exhibition

会期

2025年3月8日[土]ー30日[日]

入場料

無料

主催

山梨県

協賛

株式会社ワイ・シー・シー

後援

多摩美術大学
東京藝術大学大学院映像研究科
山梨大学
山梨日日新聞・山梨放送
テレビ山梨
エフエム富士
エフエム甲府

運営統括

中島百合絵 [株式会社thoasa]

アートコーディネーター

平野春菜

展覧会運営

吉田菖悟、中村純奈、安藤紬、ほか

会場デザイン

GROUP

設営統括

土方大

会場設営／技術支援

加藤広太、山本将吾、齋藤千春

会場施工

有限会社ディスプレイ遠藤

記録撮影[写真]

大塚敬太

広報[ソーシャルメディア]

今野誠二郎、ほか

プレス

株式会社thoasa

アートディレクション／デザイン

柳川智之

メインヴィジュアル

北千住デザイン

ウェブサイト

有限会社フルティガ

監修

和田信太郎 [やまなし文化立県推進アドバイザー]

YMAA ラーニング

「やまなしメディア芸術アワード」(YMAA)では、メディア・テクノロジーを用いた新しい芸術表現を学ぶための教育プログラム「YMAAラーニング」に取り組んでいます。現在、かつてないほどの速度で世界中で情報や物が行き交い、情報技術やメディア環境の変化が私たちの生活や社会に大きな影響を与えています。思考や想像力、身体感覚といったパーソナルなことから、政治、経済、地域といった公共的なことまで、メディア・テクノロジーへの理解、その使い方が問われています。「YMAAラーニング」は、聞き慣れた「メディア」とは何かを学びながら好奇心や想像力を広げて、表現する力を育むことを目指しています。

今年度の「YMAAラーニング」では、世界的に活躍する写真家の畠山直哉氏(東京藝術大学大学院映像研究科教授)を講師に迎え、駿台甲府高等学校美術デザイン科のカリキュラム「美術実習」において、2日間にわたり特別演習〈フォトグラムをつくる〉を実施しました。本授業は、東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻から教員やスタッフ含めて9名が訪問して、大学院で行われている「特別演習」を高校生に向けて開講したものです。

県内唯一の美術系専門学科である駿台甲府高等学校美術デザイン科では、メディアデザイン・フィールド(様々な媒体を用いた情報発信の分野)の強化を推進しており、同大学院映像研究科では国際的に活躍できる専門家(アーティスト)の養成と地域貢献に努めています。山梨県がメディエイターとなって両校の取り組みを支援することで高大連携授業が実現しました。芸術大学が高校に訪問して大学院の演習授業を実施するという試みは県内外でも事例がなく、山梨県が目指すアーティストの育成として、独自の教育プログラムを実施することができました。

また、3月にはアーティストの荒牧悠氏(多摩美術大学美術学部統合デザイン学科講師)による〈ものから学ぶ・ものを楽しむワークショップ〉を山梨デザインセンター(甲府市)にて開催します。身の回りにある「もの」を観察して、その特性や仕組みを発見して未知なかたちや動きを探索していきます。創造のプロセスを楽しみながら、新しい意味や関係性を創り出していくメディア表現のワークショップです。

「YMAAラーニング」は、メディア・テクノロジーの創造性や批評性に会い、新たな表現を立ち上げる力を育てていくことを目的に掲げて、「文化芸術による豊かさを実感できるやまなし」を形成する一つとして、今後も活動を展開していきます。

駿台甲府高等学校美術デザイン科にて、写真家の畠山直哉氏による高大連携授業が実施されました。東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻の教員やスタッフたちのサポートのもと、高校生たちは大学院の授業である特別演習を受講しました。カメラを使わない写真技法の「フォトグラム」を学び、午前午後と2日間にわたって、ペアと協力しあい個人制作に取り組みました。光学、化学、物理学の基礎概念を学び、サイエンティフィックな方法による作品づくりに挑みました。



畠山直哉

写真家／東京藝術大学大学院映像研究科 教授

1958年岩手県陸前高田市生まれ。筑波大学芸術専門学群にて大辻清司に師事。1984年同大学院芸術研究科修士課程修了。以降東京を拠点に活動を行い、自然・都市・写真のかかわり合いに主眼をおいた一連の作品を制作。1997年木村伊兵衛写真賞、2000年毎日芸術賞、2012年芸術選奨文部科学大臣賞など受賞多数。作品はMoMAやTATE、東京および大阪の国立美術館など国内外の主要美術館に収蔵されている。著書に『BLAST』(小学館)、『気仙川』(河出書房新社)、『陸前高田2011-2014』(河出書房新社)など多数。

〈フォトグラムをつくる〉

いま展示してある白黒の画は「フォトグラム」といいます。写真用の白黒印画紙の上に、おのおのが好きな物体を置き、好きな角度から光を当て、その物体の影を写し取るものです。「影」とはとっても普段とは逆に、白く出てくるところが変わっています。

この作業はまず、東京藝術大学大学院映像研究科のスタッフが、ふだんはデッサンなどに使われている駿台甲府高校美術デザイン科の3階のアトリエを、本格的な暗室に改造するところから始まりました。「安全光」と呼ばれる赤いランプだけが天井に灯る、いつもとは様子の異なった暗い部屋の中で、高校生たちはストロボを光らせたり、レーザーポインターで線を描いたり、そして光を当てた後はその印画紙を現像し定着したりと、いつもとは違う方法でおのおのの「画」を楽しく描きました。

白黒が逆の画のことを「ネガ(ネガティブ)」といいますが、これは写真術が発明された19世紀前半の英国で、歴史上初めて使われるようになった言葉であると言われています。この「ネガ」を別の印画紙の上に置いてもう一度上から光を当てれば、下の印画紙には「ポジ(ポジティブ)」の画像が現れるのです。その原理を用いて、一枚のネガフィルムから何枚でもポジのプリントが作成できる。これが最近までの長い間の、写真術の原理でした。

写真がスマホで簡単に撮れるようになったいまの時代に、200年前の人物になったつもりで、自らが写真術を発明しているつもりで、真剣に光や物体と対話し、それを画にする…。手と筆と絵の具を用いずに制作されるこのような「画」は、メディア・アートの原初の形態と呼べるのではないかと 私たちはそう考えつつ、楽しくこの演習をおこなっていたのです。

畠山直哉

東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻教授

参加費 | 無料

会場は2024年11月に県のデザイン推進拠点として新たに開設された県立美術館附属「山梨デザインセンター」にて開催します。



1988年神奈川県生まれ。慶應義塾大学政策メディア研究科修了。多摩美術大学美術学部統合デザイン学科講師。構造や仕組み、人の認知に注目した作品を制作している。作るオブジェは動いたり動かなかったり、扱う材料は様々。主な参加展覧会に「デザインの解剖展：身近なものから世界を見る方法」(2016、21_21designsight)、個展「ストウラクチャ」(2021、Hikarie 8/aaiiima)、荒牧 悠「こう(する)となる」― phenomenal # 02 (2022、nomena gallery Asakusa)など。

YMAAメタバース

メタバース企画展『拡張遊歩「まだ見ぬ世界」の歩き方』は、6okkenの企画であり、6okken自らが企画するアートプロジェクトです。富士山の北麓に位置する世界的な観光地が抱える「オーバーツーリズム」の社会課題に向き合い、観光や旅といった人が移動することの人類学的な問いをめぐって、AR (augmented reality 拡張現実) 技術を取り入れた新たなツーリズムの可能性を提案します。この地域の産業の一つでもあった養蚕と紬の伝統が織りなす富士河口湖町大石地区の古民家をメイン会場にして、来場者はスマートフォンやタブレットを通して、河口湖エリア一帯に展開するAR作品を鑑賞体験します。6okkenのメンバーと協働するかたちでゲストアーティストを招聘し、写真家とセノグラファーによる作品、オンライン作品、ワークショップなど、展覧会という限られた空間性を超えた複合的な形態により最新作を発表します。『拡張遊歩「まだ見ぬ世界」の歩き方』は、富士山から広がる壮大な自然風土、河口湖地域に培われた歴史文化が、デジタル技術と交差する実験的なアートプロジェクトです。

6okken 拡張遊歩「まだ見ぬ世界」の歩き方

会期 | 2025年3月8日〔土〕～30日〔日〕

人類には、自分の世界の外側を目指す本能が備わっています。それは、自分の世界観を一度壊してつくりかえる、旅の衝動です。

よい旅のあとには、かつて見知った世界を、新しい視点で生きなおすことになります。

しかし気を抜くと旅は、決まった行き先をめぐるだけの作業になってしまふ。オーバーツーリズムによる過密の問題は、衝動を失った旅の表象です。

本プロジェクトは、プリミティブな衝動を旅に取り戻す試みです。「いつのまにか、世界の外側に来てしまった」という感覚はあらゆるアート鑑賞に通底しますが、それはむしろ旅の本質的な目的なのです。

アーティストの生々しい衝動の軌跡〈線〉をなぞってみましょう。知らない場所を自分の足で、少しゆっくり、ずっしり歩くだけであなたの世界のしくみは変わっていくと思うのです。



やまなしメディア芸術アワードメタバース企画展
6okken
拡張遊歩「まだ見ぬ世界」の歩き方
二〇二五年 三月八日〔土〕から
三月三〇日〔日〕まで
時間／十時から十八時まで
メイン会場展示／河口湖湖畔 古民家（山梨県富士河口湖町大石一・九三番地）
AR作品・オンライン作品 ワークショップの詳細は裏面をご覧ください
入場・鑑賞／無料



アーティストコレクティブ 6okken

「6okken」は、山梨県富士河口湖町に佇む6軒の家を拠点とするアーティストコレクティブです。14名のメンバーがそれぞれユニークな表現領域を持つ多様さははらんだ集まりです。「生活と制作を見直す」ことをテーマとした表現や、制作プログラムの開発に取り組んでいます。拠点は宿泊施設、アーティスト・ラン・レジデンス、ワークショップの現場として運営しています。今回は「拡張遊歩」のコンセプト実現のために、6okken内外から様々な専門性を持つメンバーがプロジェクトに参画しています。
instagram: @6okken



鑑賞にあたって

本展示は、

1. メイン会場でのVR作品、写真作品の展示
2. 河口湖エリアの街中でご鑑賞いただけるAR作品
3. 一般にご参加いただけるワークショップ
4. オンラインでご鑑賞いただける映像作品

からなります。

詳しくはWEBサイトをご覧ください。

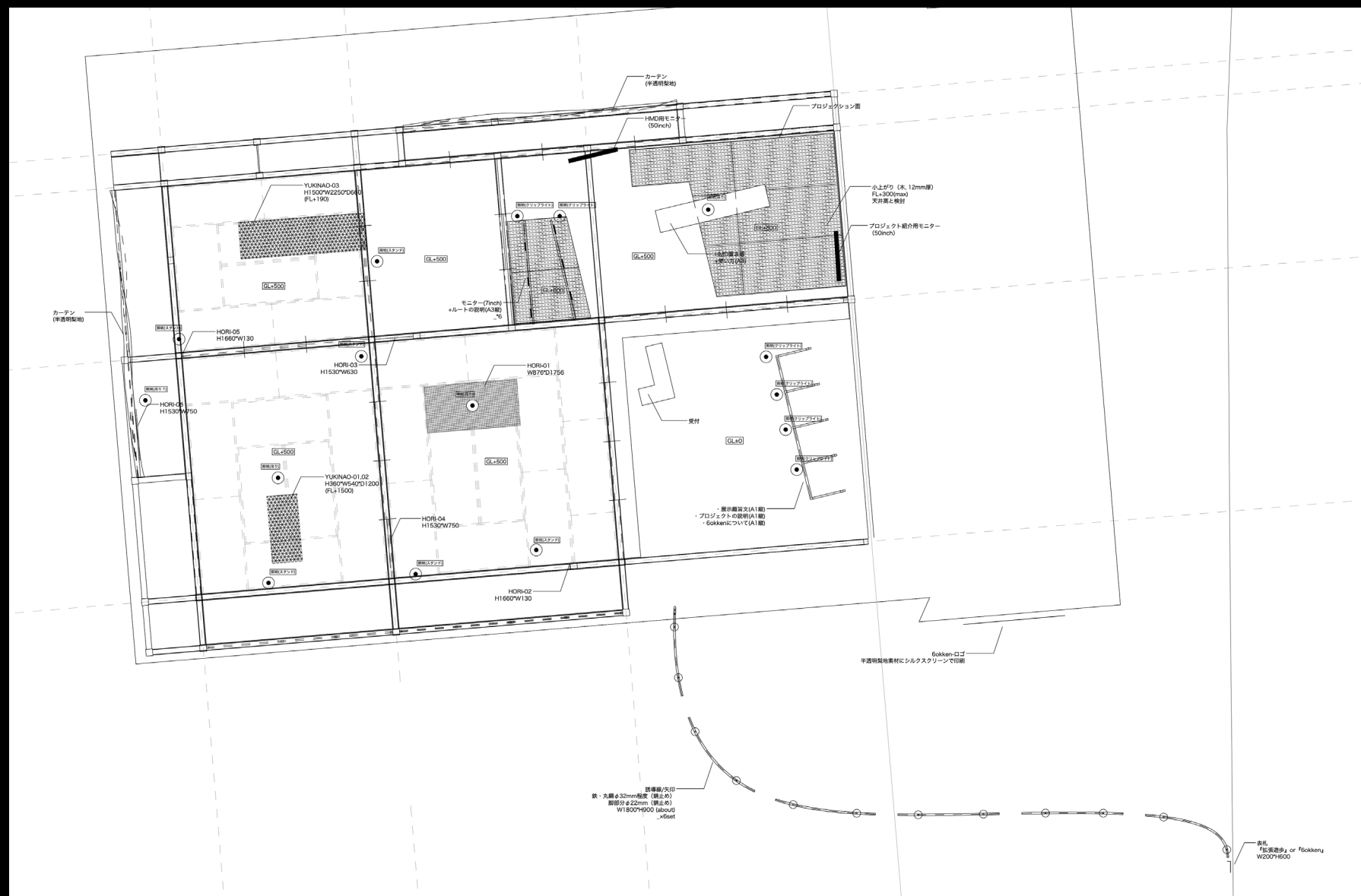


y-artaward.jp/metaverse/

1 メイン会場 展示

会期 | 2025年3月8日[土]—30日[日] ※会期中無休
場所 | 山梨県南都留郡富士河口湖町大石193番地
時間 | 10:00-18:00

メイン会場では、本展のすべてのアウトプットを体験することができます。河口湖湖畔の築150年を超える古民家を用いて、本プロジェクトの全容を体験する展示を行います。
写真家とセノグラファーの意欲的なコラボレーションと、VR作品の展示です。変わりゆく地域とともに時を重ねた建物で「まだ見ぬ風景に出会うための態度」を体感ください。



trail of movement (o-ishi)

VR映像・AR作品

2025年

どこかに辿り着くために歩くのか、それとも歩いていながらそこに辿り着いたのか、自らの足で歩いて見えた景色はより一層、自分の中に刻み込まれるのではないだろうか。今回は『観光』『写真映え』という行為によって動かされた人々の、固まった動線をほぐしたいという思いから、拡張遊歩というテーマでVR・ARを使用して制作を行った。移動する身体の痕跡としての線を目撃しながら、それぞれの線を描いてほしいと思う。



山口みな
アーティスト／線を引く・場をつくる人

見たい

メイン会場展示

2025年

写真 H1500×W2250×D660、H360×W540×D1200 (mm)

「見た」はずのものが「見えてしまった」ものにすぎないこと、そしてそれらを「もう一度見つめ直す」こと。その連関の先に立ち昇る自身の姿に気づくとき、日常的な／観光的な風景からの能動的な迂回という新たな地平が開かれるのかもしれない。そこに、わたしが、いた。という単事実が示すのは「世界はわたしを見ている」ということに他ならず、世界に忠実であろうとすればするほど、却って自身の存在を強く感じてしまうものであろう。



平井志直
写真家／シネマトグラファー

blurry landscape

メイン会場展示

2025年

写真 W876×D1756、H1660×W130、H1530×W630、H1530×W750 (mm)

「移動と風景」をテーマに、今回は富士河口湖地域の風景を見ながら、見えない——ピントを外した作品群を制作した。これらは、観光ガイドやSNSで紹介される“知っているつもりの景色”から意味を取りはらい、他にあったはずの関わり方を思い起こさせるものとして機能する。目的なき旅、ときに迷い、時間を忘れること。新たな風景だけが、その移動を実感させてくれることでしょう。



堀裕貴
写真家／プロデューサー

2 AR 作品

会期 | 2025年3月8日[土]ー30日[日]

場所 | 河口湖エリアに点在

河口湖エリアはこれまでにないオーバーツーリズムに晒され、その報道が連日重ねられてきました。今回は、街中の6つの地点で、スマホカメラをその場の風景にかざして鑑賞する「AR作品」を配置しています。

肥大化、停滞した人の流れを解きほぐすように、旅人を誘導する新たな「線」を差し込む試みです。河口湖地域に在住のアーティストによって生み出されたAR作品を、オーバーツーリズム問題の渦中にある現地でご体験ください。



各地点へのアクセスについて
詳しくはこちら



3 ワークショップ

会期 | 2025年3月22日[土]／3月29日[土] 両日13:00-15:00

場所 | 河口湖湖畔 古民家(山梨県南都留郡富士河口湖町大石193番地)

定員 | 13名

対象 | 中学生以上

本展の遊歩の体験をアーティストが直接案内するワークショップです。

〈アーティスト・山口みいな コメント〉

みんなで「自分の意思で歩くこと」と「他者に行き先を委ねながら歩くこと」を行います。ARの作品を見ながら、身体の動いた痕跡を観測したり、体感したりします。



4 オンライン作品

作品の制作を追体験する映像作品を特設WEBサイトにて公開しています。



会期
2025年3月8日[土]－30日[日]
入場・鑑賞料
無料

アートディレクター
大利光輝
テクニカルスタッフ
ばいそん、宇佐美奈緒

セノグラファー
板倉勇人

インストラー
太田宗宏

展示コーディネーター
今野誠二郎

テクニカルコーディネーター
平井志直

プロジェクトコーディネーター
木下真紀

全体プロデューサー
堀裕貴

コンセプト開発・ディレクター
津島英征

協力
堀内久雄
富士河口湖町
一般社団法人富士河口湖町観光連盟
大石紬伝統工芸館
富士観光開発株式会社
富士レークホテル 岳麓翠苑

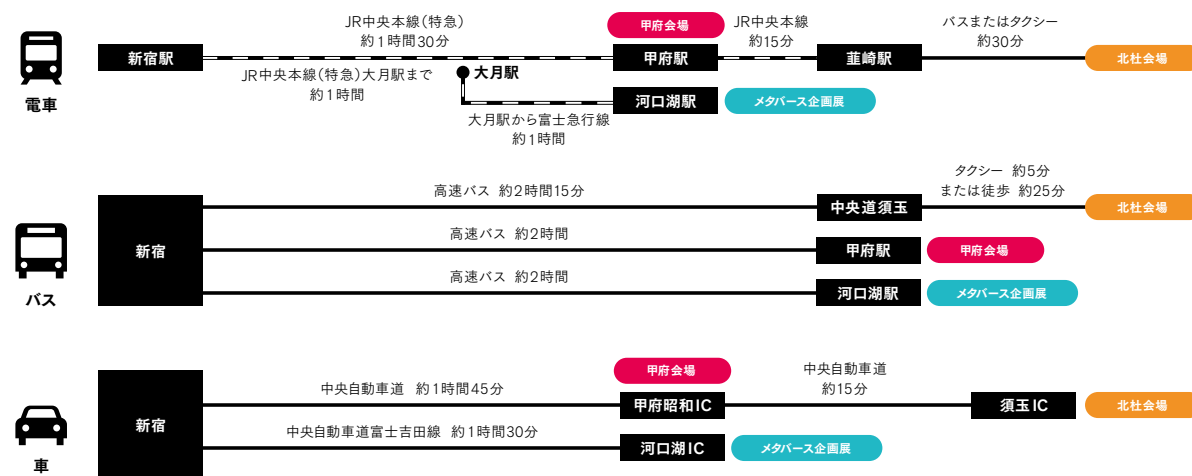
主催
山梨県

協賛
株式会社ワイ・シー・シー

後援
多摩美術大学
東京藝術大学大学院映像研究科
山梨大学
山梨日日新聞・山梨放送
テレビ山梨
エフエム富士
エフエム甲府



東京からの主なアクセス



コンピューターを駆使して 社会の価値を創造する



代表取締役社長 長坂正彦

YCCは1966年の創業以来、自治体・医療機関・公共団体向けのシステム開発・運用を通じて、社会の基盤を支えてきました。

社会情勢の変化や技術革新に柔軟に対応しながら、高品質なITサービスを提供し、地域社会の発展に貢献しています。

人と社会に寄り添いながら、情報技術の力でより良い未来を創造するため、YCCはこれからも挑戦を続けます。



株式会社ワイ・シー・シー

〒400-0035 山梨県甲府市飯田3丁目1-2

Tel: 055-224-5511



<https://www.ycc.co.jp/>

やまなしメディア芸術アワード2024-25

Yamanashi Media Arts Award 2024-25

主催

山梨県

協賛

株式会社ワイ・シー・シー

後援

多摩美術大学

東京藝術大学大学院映像研究科

山梨大学

山梨日日新聞・山梨放送

テレビ山梨

エフエム富士

エフエム甲府

YAMANASHI MEDIA ART PROJECT

YMAA 2024-25 パンフレット

編集

中島百合絵 [株式会社thoasa]

デザイン

柳川智之

監修

和田信太郎 [やまなし文化立県推進アドバイザー]

印刷・製本

株式会社グラフィック

発行日

2025年3月

発行

山梨県

@2025 Yamanashi Prefecture.

無断転写、転載、複製は禁じます。



やまなしメディア芸術アワードウェブサイト
<https://y-artaward.jp>

✕ @y_artaward

📍 @YamanashiMediaArtsAward

[お問い合わせ]

〒400-8501 山梨県甲府市丸の内1-6-1

山梨県 観光文化・スポーツ部 文化振興・文化財課

TEL: 055-223-1790(平日9:00-17:00)

E-mail: y-artaward@pref.yamanashi.lg.jp





やまなし
メディア芸術アワード
2024-25
Yamanashi Media Arts Award