

## ごあいさつ

この度は、「第1回つくばメディアアートフェスティバル」へご来場いただき有り難うございます。つくば市は、1963年に筑波研究学園都市の建設が閣議了解されて以来、国の研究機関等の1/3が集積し、世界最先端の研究設備を有する科学技術都市として発展してまいりました。

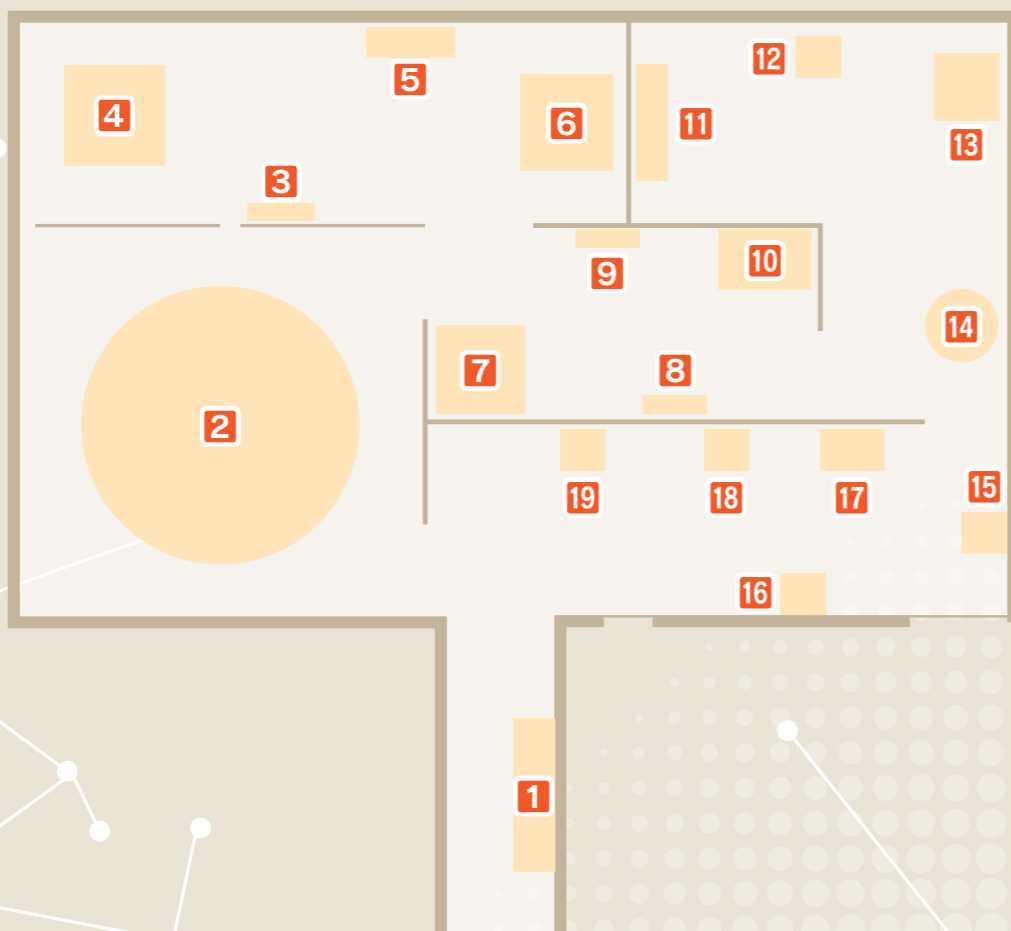
これまで人は、科学技術を用いて未知の事象を解明し、不可能を可能へと変えてきました。いまや、科学技術は私たちの生活や社会のあらゆる分野において影響を与えていると言っても過言ではありません。芸術も例外ではなく、科学技術を応用し、アートとの融合を図った表現分野である「メディアアート」が、新たな旋風となっています。

つくば市においては、筑波大学が世界でもトップクラスのメディアアートのクリエイターを排出しており、海外も含め、数々の実績を残しています。今回は、その筑波大学の全面協力を得て、「第1回つくばメディアアートフェスティバル」を開催することとなりました。

つくば市としてこの新たな表現分野を積極的に発信することで、豊かな発想力や自由な表現力を育む街づくりにつなげたいと存じます。ぜひ、ご来場のみなさまに、科学技術と芸術、両面の新たな可能性とその魅力を感じていただければ主催者としていたしまして大きな喜びです。

つくば市長 市原 健一

## フロアマップ



# 第1回 Tsukuba Media Art Festival つくばメディアアート フェスティバル

科学 × 芸術 = メディアアート  
つくばから発信する最先端アートの世界!

入場  
無料

2015.3/14(土) ▶ 22(日)

9:30 ~ 17:00  
※月曜休館。最終日は14:00まで

会場 茨城県つくば美術館  
(つくば市吾妻2丁目8)

メディアアートとは、新しい科学技術を使って生み出される芸術表現の総称です。  
“科学ってこんなこともできるんだ!” “こんな表現の世界があるんだ!” 等、これまでにない新たな感動の世界を皆様にご紹介します。  
出展する筑波大学は、工学系から芸術系まで広分野の研究者が充実しており、メディアアート界において世界でもトップレベルのクリエイターを輩出しています。  
今回は、オーストリア等海外でも紹介された作品を一挙大放し!  
つくばから新たな科学・芸術の可能性を発信します!

3/15(日) 明和電機のワークショップとライブも同時開催!

お問合せ：つくば市国際・文化課 029-883-1111 (内線 2310、2311)

主催：つくば市

共催：つくば市教育委員会、筑波大学工学・芸術連携リサーチユニット

後援：茨城県、公益財団法人つくば文化振興財団

協力：株式会社よしもとクリエイティブ・エージェンシー

協賛：株式会社オリハルコンテクノロジー



## 作品一覧

### 1 明和電機展 (Meiwadenki)



### サバオ (1995)

13週目の胎児の顔のピストル型腹話術人形。引き金を引くとアゴが動く。



### サバオ・マスク (2001)

ハンドルを回すと、顔が開閉するサバオのマスク。



### セーモンズ (2004)

ゴムでできた人口声帯にふいごで空気を送り、張力をコンピュータでフィードバック制御することで、歌を歌う装置。



### セーモンズII (2014)

量産型セーモンズ。ゴムでできた人口声帯ゴム風船から空気を送り、張力を体内に内蔵したコンピュータで制御することで、歌を歌う装置。

### パウガン (2011)

犬のように吠えるライフル。

### オタマトーンジャンボ (2010)

ライブステージ用に開発された大型のオタマトーン。口をあけるために専用のペンチを使用。「高中低」の音程の切り替え可能。ラインアウトつき。



### オタマトーン (2009)

オタマジャクシ型の電子楽器。しっぽを触つて口をバクバクさせると愉快的音が出る。株式会社CUBEとの共同開発。



### 2 hyper requiem

(2015)

映像 (全天周スクリーン使用)

飯田将茂 (Masashige Iida)

宇宙空間のような遠い場所で行われているできごとにとだけだけのリアリティがあるのだろうか。それが人知れず我々のために行われているものだとしたら、それだけの説得力を持つのだろうか。



### 5 Space Art : Spiral top and Water ball painting

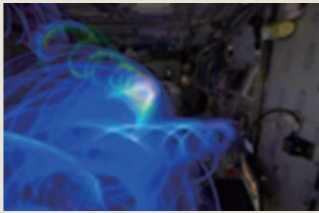
(2014)

ライトアート

逢坂卓郎 (Takuro Osaka)

実施：若田光一、古川聡、Gregory Errol Chamitoff、Catherine Colman、Nespoli Paolo 各宇宙飛行士

宇宙ステーションに於ける人文科学利用パイロットミッションでの宇宙芸術プロジェクトに於いて、無重力空間で成立する物理現象を取り込んだ光と水の作品です。プランを宇宙飛行士へ伝え、実施いただきました。テーマは宇宙、地球、生命の在り方を問うものであり、そこに光と水が大きな意味を持つ事を提示し、宇宙芸術の在り方について考察、提案しました。



### 6 Fly me to the Earth

(2014)

ビデオインスタレーション

村上史明 (Fumiaki Murakami)

立体の中に映像装置が組み込まれており、内部のをそく作品です。また、手に持って動かすことで360°の架空の世界をみることが出来ます。人体の動きと映像メディアの融合を体験出来る作品です。



### 3 ホウ食スタンス

(2014)

映像

齊藤明美

食は、生きることに直接関わっている。日々繰り返す「食べる」という行為はあまりに身近である故に、食事と向き合い、考える機会はあまりない。それどころか、おざなりになってしまうことさえある。現代を生きる人間にとって、食事とは何なのか。ルーティンワークなのか、生きる術なのか。考え方は多様であるが、誰にとっても他人事ではない。食べ物があふれた世の中で、多様化してきた食をテーマにしたアニメーション作品。



### 7 ∴0=1 シリーズ 栗山斉

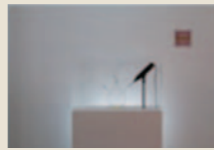
#### ∴0=1 -origins of life

(2014)

インスタレーション、H1400 x W800 x D350(mm)

素材：ガラス、タンクステン、アンモニア水、エタノール、テスラコイル、真空グリース、真空ポンプ、電線、アクリル、ろ紙、コンドリン溶液、錐、ハンダ

原始地球に存在した物質が、何らかのエネルギーによって化学反応を起こしアミノ酸が生成され、タンパク質さらにはDNAを形成し、生命が誕生したという見解がある。このアミノ酸の生成プロセスに興味をもち、原始地球を模して、雷をエネルギー源とした再現実験を行った。私たちに生命の起源という果てしない謎の解は求め得るのか。私たちの存在は何なのか、どこから来てどこへ行くのか。



#### ∴0=1 -air pressure

(2013)

インスタレーション、サイズ：φ200(mm)

素材：ガラス、真空、大気圧

ガラスの球体を高温状態のまま密封すると、熱によって膨張した空気が内部に閉じ込められる。そして、それが冷えると、球体内部の空気が収縮し、真空状態になる。そのような状態で球体の表面に熱を局所的に加えると、柔らかくなったガラスは大気圧に押し潰され(真空に引込まれ)、球体の形態が変容する。本作品は球体の内部と外部の大気圧差によって生み出されたものであり、直接知覚できない大気圧を可視化している。



### 4 pillowless

(2013)

ビデオインスタレーション

坂本のどか (Nodoka Sakamoto)

鑑賞者は作品の四方を囲む椅子に座り枕に身を預けながら、目の前のモニターの中でゆっくりと寝返りを繰り返す彼女らの姿を観る。彼女らはその体が転がるままに画面から姿を消し、隣のモニターに現れたり、同じモニターにまた戻ってきたりと、常に落ち着かず所在なく常にうろろし、いつの間にか境目を越えて他人の領域に入り込む。本作品は近年大学に勤めるようになった作家が、自身を含め、現代においてインターネット上で複雑化、多様化したコミュニケーション手段を用いることを強いられている若い世代を身近にし、そのコミュニケーションやアイデンティティの在り方に違和感を感じたことをきっかけに制作したものである。



#### ∴0=1 -water circulation

(2014)

インスタレーション、サイズ：H1400 x W400 x D400(mm)

素材：ガラス、水、ヘルチエ素子、銅、アルミニウム

本作品は地球の水の循環モデルである。海や川などの水が太陽に熱せられ、大気中の水蒸気となり、さらに上空で冷やされることにより、雨などになって地上に降り注ぐ。そういった、水の循環システムをガラス容器内に再現した。大気に含まれる水蒸気の存在は、通常意識されることがあまりないが、この装置によってその存在を再認識できるものと考えている。水は常にその状態や姿を変え、流動的に循環し続けている。



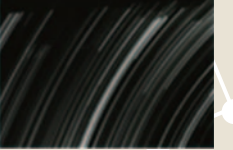
#### ∴0=1 -light from the earth

(2009)

インスタレーション、サイズ：H875 x W1223 x D30(mm)

素材：セラチンシルバークリアコート、リスフィルム、LEDライトパネル

街の灯りのもとには様々な人の営みがあり、時とともに変化し続けている。一方でまた、時間の長さの違いこそあるが、夜空に浮かぶ星々もまた不変ではない。本作品は、地上から放たれた街の光を静止した地球外の視点から長時間にわたって撮影することにより、時間とともに変動する地上の光の軌跡を留めたものである。すべてのものは動いて、変化を続けており、完全に静止した不変の状態などあり得ないのではないだろうか。



### 8 solitude

(2015)

映像

松村稔沙

本作品は実写と平面的アニメーションを融合した映像作品である。6つのモニターに映された実写映像は同一のものだが、掛け合わせているアニメーションがそれぞれ異なる。表現を分けることで、主人公とそれ以外が異なるものだとすることを強調する。他人との交流によって満たされても、この世界に自分と同一の存在はいないということから寂しさは抜けず消えることはない。しかしその繰り返しの中で私たちは生きていくのである。



### 9 mask

(2015)

映像インスタレーション

浅井佑子 (Yuko Asai)

化粧は、古くから非言語コミュニケーションや宗教的儀式などにおいて重要な役割を担ってきた。私にとって化粧は、表層を美しく飾り立てるものだけではなく、人間が持つ信念・思考・感情・意識・願望を、身体の上層を通して具現化させたものであると考えている。そのときの身体感覚が新たな意識を呼び覚まし、化粧に覆われたその姿は、超越的な存在にもなり、取り外したものは二度と現れることはない。よって、化粧は現代を生き抜くための仮面であるのではない。



### 10 しょうもないコーラス

(2013)

プロジェクションマッピング

石川さやか

コマ撮りアニメーションとプロジェクションマッピングの融合作品。5つのすだちがコーラスを通じてコミュニケーションをとるわけであるが、その様子はまさにしょうもないのである。そのくだらなさ故の笑いや癒しを鑑賞者に提供できたらと思う。(技術協力・夢村 春香)



### 11 Computational Origami Artwork

インスタレーション

三谷 純 (Jun Mitani)

ノート PC + 24inch 程度のディスプレイ 2 セット

1枚の紙を折ることで形を作る「折り紙」は、日本の伝統的な遊びの一つとして幅広い世代に親しまれ、海外でも「origami」という単語が広く認知されている。その一方で、平面を折って形を創出する工程は幾何学的に奥深い問題を内包し、多くの数学者による研究の対象とされてきた。本展示では、1枚の紙を折って作る、という折紙に固有の拘束の中で、どのような形を創り出すことが可能であるかを、コンピュータを用いた計算によって探索し、新しく発見されたものを紹介する。これらの中には、曲面を含む幾何学的な造形が含まれ、従来の折り紙とは異なる世界が垣間見える。



### 12 Feel Through

(2014)

インタラクティブ作品

ハプティックインタフェース

山下 貴之 (Yoshiyuki Yamashita)  
矢野 博明 (Hiroaki Yano)  
岩田 洋夫 (Hiroo Iwata)

我々は手が届く範囲のものには触れるが、ガラスケースの中のものや遠く手が届かないところにある物には直接触ることはできない。本システムはレーザーレンジファインダによって遠隔の物体までの距離とその映像を記録する装置、映像ディスプレイや手応えを提示する装置から構成される。体験者は手応えを提示する装置を持って動かすことで遠隔物体に自由に触れ、その形や細かい凹凸などを体感することができる。



### 13 Torus Treadmill

(2014)

インタラクティブ作品

ロコモーションインタフェース

岩田 洋夫 (Hiroo Iwata)

人間にとって最も自然な移動手段は自分の足で歩くことである。歩行動作に対応して見える世界が変化することは、人間の空間認識にとって重要な役割を果たす。Torus Treadmillは12個のベルトコンベアを数珠繋ぎにして公転させることにより、その場で任意の方向に無限に歩くことができる。360度の全周球面ディスプレイと組み合わせることにより、バーチャル空間を自由に歩きまわることができる。



### 14 beacon

(2008)

電子楽器

京谷 実穂 (Miho Kyoya) 内山 俊朗 (Toshiaki Uchiyama)  
鎌谷 崇広 (Takahiro Kamatani) 鈴木 健嗣 (Kenji Suzuki)

beaconはパーソナル化の傾向にある従来のデジタル楽器とは違い、人が集まり体を動かしながら音を奏でることができる空間を生み出す新しいプロダクトです。誰でも気軽に楽しめるという性質と、練習と創意工夫によって新たな芸術表現へとつながる性質を併せ持っています。音楽によって、人と関わりを持つ場を提供することを目的とし、学校教育、レクリエーション、フィットネス、リハビリテーション、新しいゲーム、競技、新しい芸術表現などのシーンで利用されることを想定しています。



### 18 type G

(2013)

コンセプトロボット

岡田 遥 (Haruka Okada)  
内山 俊朗 (Toshiaki Uchiyama)

type Gは、カメラを向けると素早くカメラ目線を送ってくれるロボットです。普段はガヤガヤしているtype Gですが、誰かが彼らの写真を撮ろうとすると一斉に止まってそのカメラマンを見つめます。人がカメラを向けられると感じる「今自分が撮られている」という自意識を、ロボットに持たせたのがtype G。これは人とロボットがもっと近づくための提案です。



### 16 Qolo Prototype

(2013)

interactive work 適応的姿勢可変・

立位移動型パーソナルモビリティ 1.5m x 1.5m

江口 洋丞 (Yosuke Eguchi)  
鈴木 健嗣 (Kenji Suzuki)

車椅子から椅子をなくすためのプロジェクトにて開発された新しいパーソナル・モビリティ。背髄損傷者など下肢に障害のある方々のため、受動型外骨格装着機器を利用した座位から立位への姿勢変換・維持の支援、及び立位姿勢を維持したまま車輪での移動を可能にする機器である。日常的な社会生活を支援するため、他の人々と同じ目線であり、かつハンズフリーでの移動を可能にする人支援機器を目指して開発を行っている。



### 19 TalkTorque-2

コミュニケーションロボット

川口 一画 (Ikkaku Kawaguchi) 笠井 洋志 (Hiroshi Kasai)  
伊藤 巧 (Takumi Ito) 葛岡 英明 (Hideaki Kuzuoka)  
山中 敏正 (Toshimasa Yamanaka)

TalkTorque-2は、人のコミュニケーション技術を利用して、来館者を巧みに誘導するミュージアムガイドロボット。たとえば言いよどむことによって、観客の注意を自分に向けさせたり、身体のひねりを利用して観客の立ち位置を巧みに誘導したりする。これらのコミュニケーション技術は、社会科学における研究から得られた知見に基づいている。

