

# TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL

第1回 つくばメディアアートフェスティバル

## 市長挨拶

つくば市は、筑波研究学園都市として知られるとおり、国の研究機関等の3分の1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輩出しており、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」の開催に至りました。

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まちづくりにつなげたいと存じます。「つくばメディアアートフェスティバル」を通し、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、主催者として大きな喜びです。

市原 健一

つくば市長 | *ICHIHARA Kenichi*

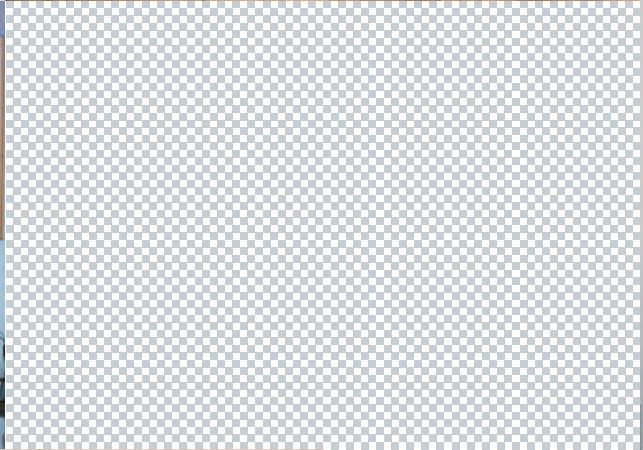
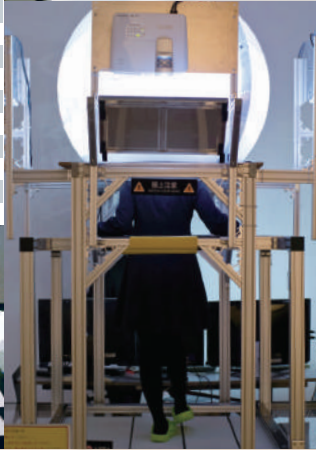
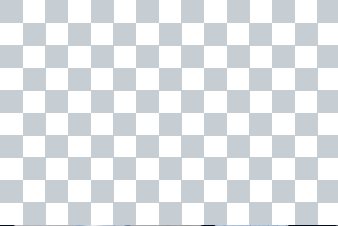
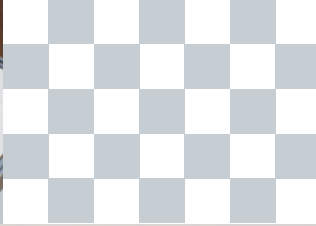
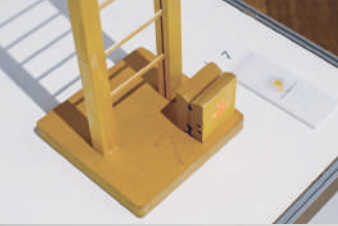
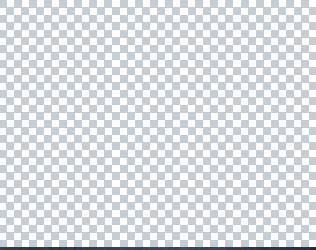
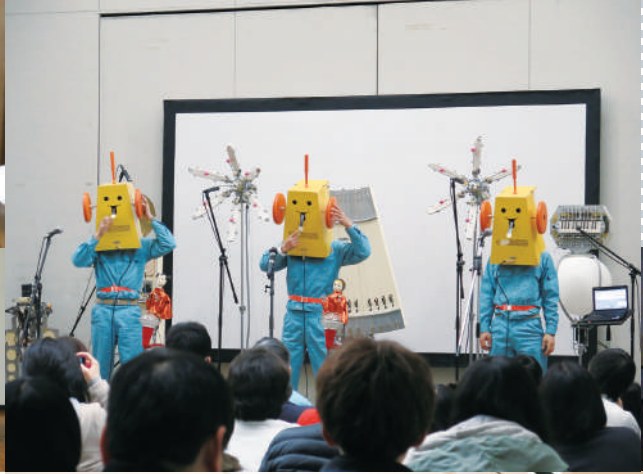
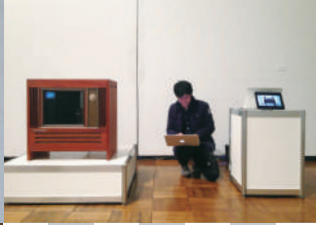
## 筑波大学における芸術と工学の連携

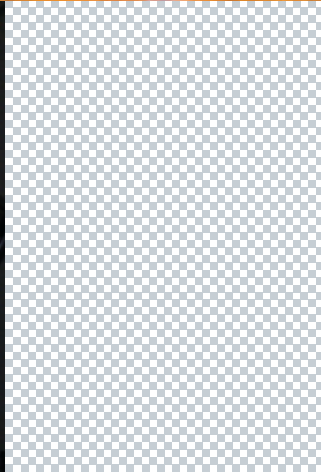
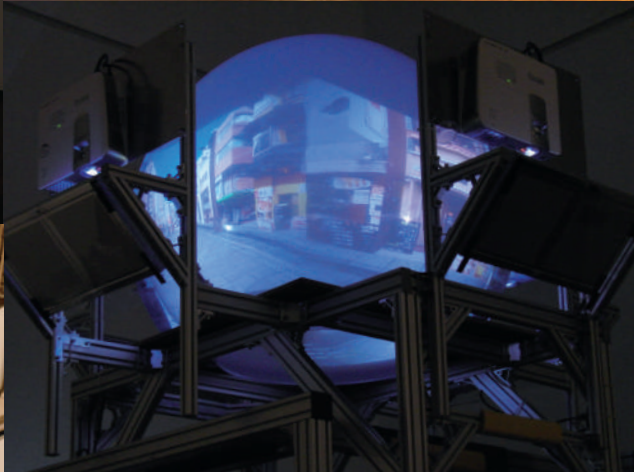
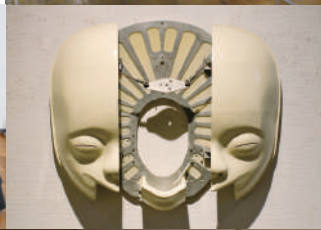
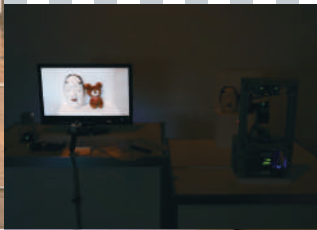
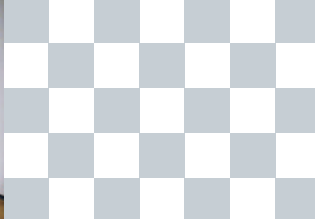
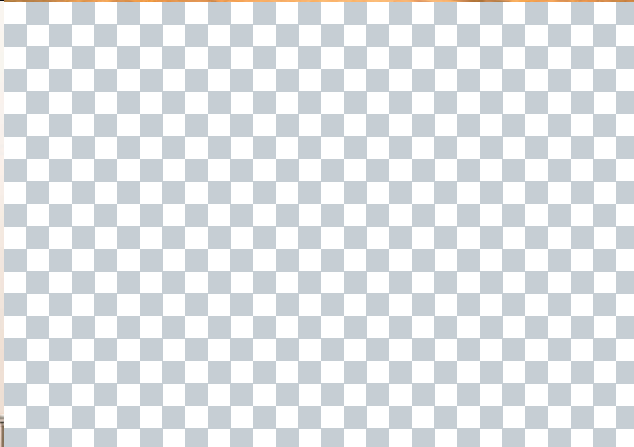
筑波大学は、メディア技術の先端研究と科学技術を用いた芸術表現はともに世界トップレベルにあります。特に、芸術学部を有する総合大学としては稀有な存在であり、30年以上にわたり、世界のメディアアートシーンにおいて重要な役割を果たしてきました。筑波大学の芸術専門学群をはじめとする各学部は、世界的なメディアアーティストを数多く輩出してきました。近年、工学研究者が芸術表現によって研究成果を発表する活動が盛んになっていますが、筑波大学では90年代以前からそのような活動が先駆的に展開され、この動向の嚆矢となっています。そのような歴史的背景を含めた業績が高く評価され、筑波大学は世界で最も著名なメディアアートの祭典であるArs Electronicaにおけるキャンパス展に、2011年に選出されました。この展覧会の企画・運営を行うにあたって、工学系と芸術系の連携チームを編成しました。このチームは、2012年から筑波大学に設置されたリサーチユニットとして認定され、持続的な活動を行っています。このリサーチユニットが核となって、つくばメディアアートフェスティバルを企画しました。テクノロジー、アート、デザインを横断する作品群を展示します。

筑波大学では、2013年に文科省博士課程教育リーディングプログラムに「エンパワメント情報学プログラム」が採択され、上記のリサーチユニットのメンバーが参画して芸術の視点を取り入れた分野横断型の情報学教育を推進しています。第2回つくばメディアアートフェスティバルには、本プログラムの履修学生も参加し、最新の作品を展示する予定です。

岩田 洋夫

筑波大学システム情報系教授 | IWATA Hiroo





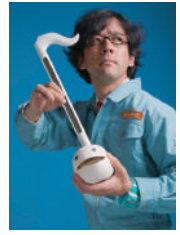
ARTIST

Maywa Denki

01

# 明和電機

**PROFILE** 土佐信道プロデュースによる芸術ユニット。青い作業服を着用し作品を「製品」、ライブを「製品デモンストレーション」と呼ぶなど、日本の高度経済成長を支えた中小企業のスタイルで、様々なナンセンスマシンを開発しライブや展覧会、商品開発など、国内のみならず広く海外でも発表。音符の形の電子楽器「オタマトーン」など制作多数。2013年には文化庁文化交流使の指名を受ける。2013年活動20周年を迎え、赤坂ブリッツで20周年記念ライブ、金沢21世紀美術館にて展覧会を開催した。



**セーモンズ**  
2004 | VM-01

ゴムでできた人工声帯にふいごで空気を送り、張力をコンピュータ制御することで、歌を歌う装置。三体あり、それぞれの名前は「アン (Anne)、ベティ (Betty)、クララ (Clara)」



**セーモンズII**  
2015 | VM-08

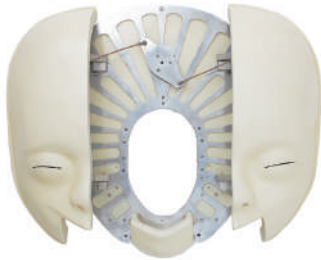
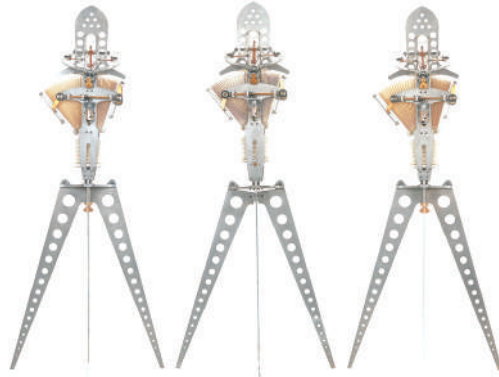
改良型セーモンズ。ブローアードでふくらんだ風船から人工声帯に空気をおくり、体内に内蔵した制御回路が張力を制御することで歌を歌う。



**サバオ**

1995 | NAKI-SO

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 | App6\*4

ハンドルを回すと、顔が開閉するサバオのマスク。



**オタマトーン**  
2009-

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

**オタマトーンジャンボ**

2010 | VM-04

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ベンチを使用。「高中低」の音程の切り替え可能。ラインアウトつき。



**ワッハゴーゴー**

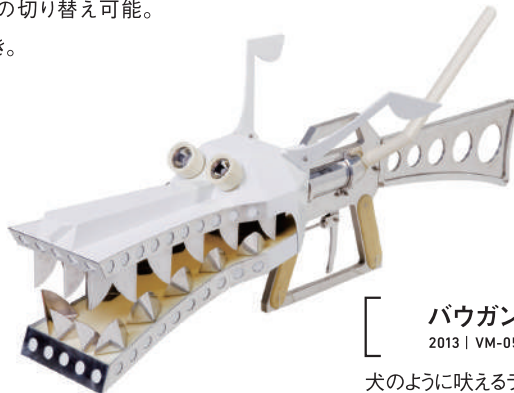
2009 | VM-03

人間のようにはくろぼット。はずみ車の回転エネルギーを使ったふいごを動かし、その風力で「人工声帯」を鳴らしつつ、「音程」「フォルマント」「空気の流れる量」を制御することで、人間のようにはくろ機械。

**パウガン**

2013 | VM-05

犬のように吠えるライフル。



ARTIST

IIDA Masashige

02

飯田 将茂

**PROFILE** 1985年 埼玉県川越市出身。2010年 筑波大学大学院博士前期過程芸術専攻総合造形領域修了。主な展示に、「アルスエレクトロニカ筑波大学展」(リンツ、オーストリア)、上映会「ゆうやけおぼけがつかまえた」科学技術館(東京都)、「Tokyo Designers Week 2013 -Dome Scenery-」明治神宮外苑前(東京都)、「新宿クリエイターズフェスタ2014 Projected Scape -the horizon-」京王プラザホテルプラザナード(東京都)、上映会「トップシークレット」科学技術館(東京都)「Fulldome Festival 2015」Zeiss-Planetarium(イェーナ、ドイツ)などがある。



### hyper requiem

2015 | 映像(全天周スクリーン)

宇宙空間のような遠い場所で行われているできごとにどれ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てどれだけの説得力を持つのだろうか。



ARTIST

SAITO Akemi

03

齊藤 明美

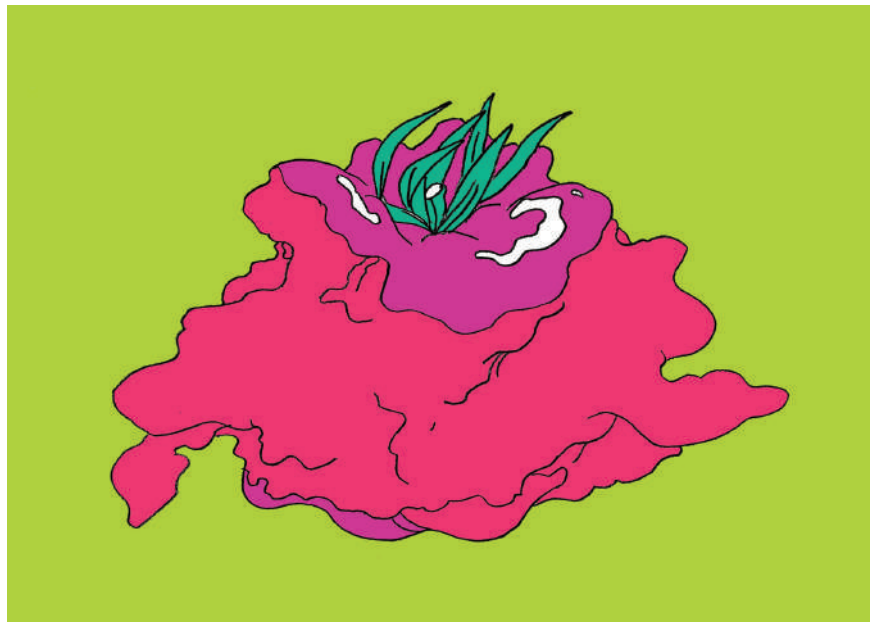
**PROFILE** 1993年 生まれ。2012年 筑波大学芸術専門学群構成専攻入学。現在、同専攻ビジュアルデザイン領域所属。イラストレーション・アニメーションを中心に制作をしている。



### ハウ食スタンス

2014 | 映像

食は、生きることと直接関わっている。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、考える機会はありません。それどころか、おざなりにし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。



ARTIST

SAKAMOTO Nodoka

04

坂本のどか

**PROFILE** 1985年 石川県出身。筑波大学及び同大学大学院にて現代美術を学ぶ。「かたちある曖昧」をテーマに、曖昧さを内包した装置のような作品を制作している。主な受賞に、「第11回文化庁メディア芸術祭」アート部門(インタラクティブ)審査委員会推薦作品。近年の主な展示に、「SICF15」スパイラルホール(東京)、「シブカル展。」パルコミュージアム(東京)、個展「たらない装置たる-weeks with the works-」玉川大学3号館102ギャラリー(東京)などがある。



## pillowless

2013 | ビデオインスタレーション

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女性たちの姿を観ることになる。彼女らはその身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、常に落ち着くことなく所在なさげで、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、現代において複雑かつ多様なコミュニケーション手段を用いることがごく当たり前となった若い世代を身近にした作家が、自身を含め、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生まれた作品である。



ARTIST

OSAKA Takuro

05

逢坂 卓郎

**PROFILE** 宇宙線をLEDの光に変換する“宇宙線シリーズ”、18個の巨大な鏡が月光を捕らえる“ルナ-プロジェクト”は宇宙をテーマとした代表的な作品。2008～11年に国際宇宙ステーションでJAXAと芸術実験を実施。国の内外で光の作品を発表。現在、筑波大学芸術系特命教授。



## Space Art:

Spiral top and Water ball painting

2009 | ライトアート

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。

プラン=逢坂卓郎 | 実施= JAXA



Space art "Water ball painting"



Space art "Spiral top"



ARTIST

MURAKAMI Fumiaki

06

村上 史明

**PROFILE** 1978年 兵庫県神戸市出身。2002年 名古屋造形芸術大学芸術学部美術学科総合造形コース卒業。2005年 筑波大学大学院修士課程芸術研究科デザイン専攻総合造形領域修了。主な受賞に、「第9回文化庁メディア芸術祭」アート部門優秀賞。「神戸ビエンナーレ2007ロボットアート展」入賞。主な展示に、「ルントガング」ケルンメディア芸術大学(ドイツ)。「文化庁メディア芸術祭イスタンプル展」(トルコ)。「クリテリウム74 村上史明」水戸芸術館(茨城)。「アルスエレクトロニカ筑波大学展」(リンツ、オーストリア)などがある。



## Fly me to the Earth

2014 | ビデオインスタレーション

飛行機の形状をした木製の立体物の中に映像装置が組み込まれていて、内部を観賞します。また、手に持って動かすことで360°の全方位の映像をみることができます。雲の上を飛んでいるような幻想的な風景は、作者が世界各地で撮影した写真をコラージュしたものです。作者は、メディアと身体の関係性をテーマとした作品を一貫して制作しており、高度にテクノロジーが進化した現在における、人間の身体性について作品を通して問いかけをおこなっています。



ARTIST

KURIYAMA Hitoshi

07

栗山 斉

**PROFILE** 1979年 兵庫県生まれ。2011年 東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程修了。「無」と「存在」について作品制作を通じて探求。近年では「0=1」という独自の仮説を打ち立て、「無」と「存在」が同等であることを作品によって実証する試みを行っている。主な活動に、「宇宙の中の私の宇宙」eNarts(京都)、「data and vision」AKI gallery(台北)、「第54回ベニスビエンナーレ collateral event Glasstress」ムラーノ島旧ガラス工場(ベニス)、「Drifting Images」BODA(ソウル)、「What Dwells Inside」S12 Galleri og Verksted(ベルゲン)などがある。

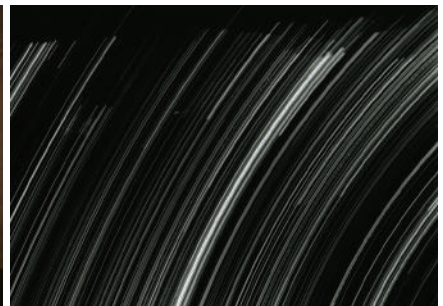
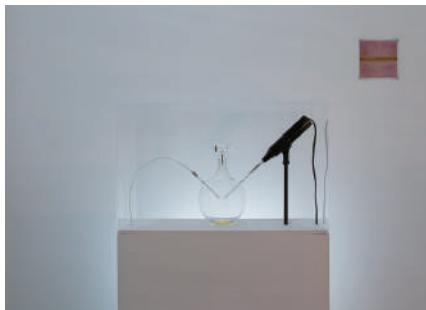


∴0=1

origins of life, air pressure, water circulation, light from the earth

2009-14 | インスタレーション

例えば、地球の自転運動、水の循環システム、大気圧、生物を構成するアミノ酸。それらは自然に備わっているが故に、その存在や起源が意識されることはあまりありません。しかし、この「地球」という星にしながら、地球外の視点、つまりマクロな視点から地球上で起こる現象を捉え、それを提示することで、鑑賞者に新たな認識がもたらされると考えています。限らない森羅万象のメカニズムを探求することは、まるで星の数を数えるような行為ではありますが、鑑賞者の中にある宇宙観に少しでも変化をもたらすことができれば幸いです。



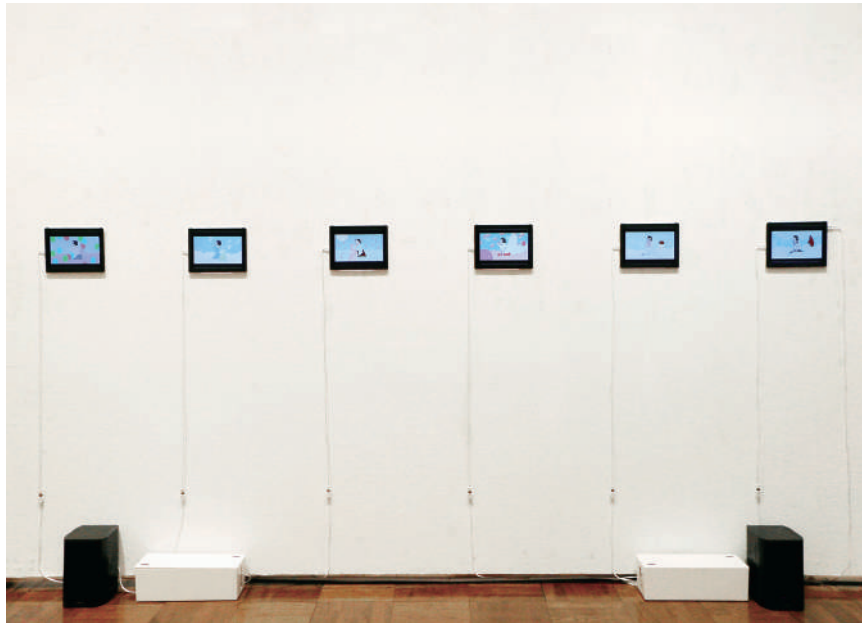
PROFILE 2015年 筑波大学大学院博士前期課程芸術専攻  
総合造形領域修了。

ARTIST

MATSUMURA Erisa

08

松村 衿沙



### solitude

2015 | 映像

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決して消えることはない。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。

PROFILE 1985年 愛知県出身。2008年 名古屋造形芸術  
大学造形芸術学部美術学科総合造形コース卒業。  
2011年 筑波大学大学院博士前期課程芸術専攻総合造形  
領域修了。現在、名古屋造形大学非常勤講師。主な展示に、個展  
「Create -素材と表現-」(愛知)、個展「make-up」(茨城)、ア  
ルスエレクトロニカ筑波大学展(リンツ、オーストリア)、「イメージフォー  
ラム・フェスティバル2013」(全国5都市巡回)、「文化庁メディア芸  
術祭愛知展」(愛知)、「REN-CON ART PROJECT -連筆する  
現代アート-」(愛知)などがある。



ARTIST

ASAI Yuko

09

浅井 佑子



### mask

2015 | 映像インスタレーション

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、身体の表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か。

ARTIST

ISHIKAWA Sayaka

10

石川 さやか

PROFILE 1991年生まれ。筑波大学芸術専門学群構成専攻  
総合造形領域卒業。「憎いけど、ちょっと愛らしい」を  
テーマに映像制作、立体制作を行う。



### しょうもないコーラス

2013 | プロジェクションマッピング

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=岑村春香



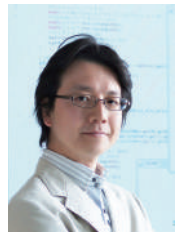
ARTIST

MITANI Jun

11

三谷 純

PROFILE 1975年 静岡県出身。2004年 東京大学大学院工  
学系研究科精密機械工学専攻博士課程修了。理  
化学研究所基礎科学特別研究員、筑波大学大学院システム情報  
工学研究科講師を経て、2009年より筑波大学大学院システム情  
報工学研究科准教授。主な受賞に、日本図学会学会賞。マイクロ  
ソフトリサーチ日本情報学研究賞。主な展示に、「先端技術ショー  
ケース'07」東京都写真美術館(東京)、「再生・再創造」展21\_21  
DESIGN SIGHT(東京)、アルスエレクトロニカ筑波大学展(リンツ、  
オーストリア)などがある。



### Computational Origami Artwork

2010-15 | インスタレーション

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。



ARTIST

12

YANO Hiroaki  
矢野 博明  
IWATA Hiroo  
岩田 洋夫

YAMASHITA Yoshiyuki  
山下 貴之

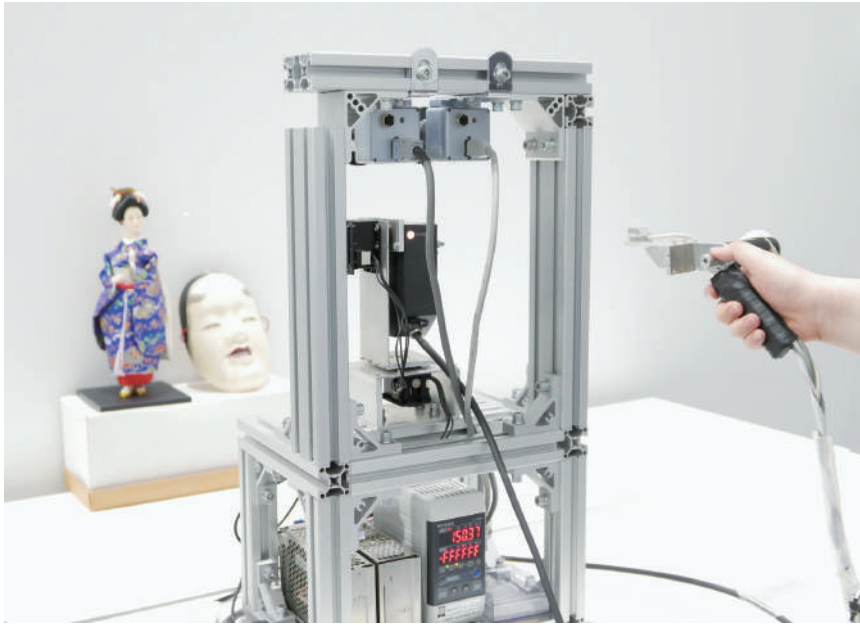
PROFILE 矢野博明=1969年 山口県出身。1997年 筑波大  
学大学院工学研究科修了。1997~99年 日本学術  
振興会特別研究。筑波大学講師を経て、2007年より筑波大学准  
教授。主な展示にアルスエレクトロニカ筑波大学展(リンツ、オース  
トリア)などがある。



### Feel Through

2014 | ハプティックインタフェース

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。



PROFILE 1986年 東京大学大学院工学系研究科修了(工学  
博士)、同年筑波大学構造工学系助手。現在筑波  
大学システム情報系教授。バーチャルリアリティ、特にハプティック  
インタフェース、ロコモーションインタフェース、没入ディスプレイの研  
究に従事。SIGGRAPHのEmerging Technologiesに1994年  
より14年間続けて入選。Prix Ars Electronica 1996と2001  
においてインタラクティブアート部門 honorary mentions受賞。  
2001年 文化庁メディア芸術祭優秀賞受賞。2011年 文部科学大  
臣表彰科学技術賞受賞。



ARTIST

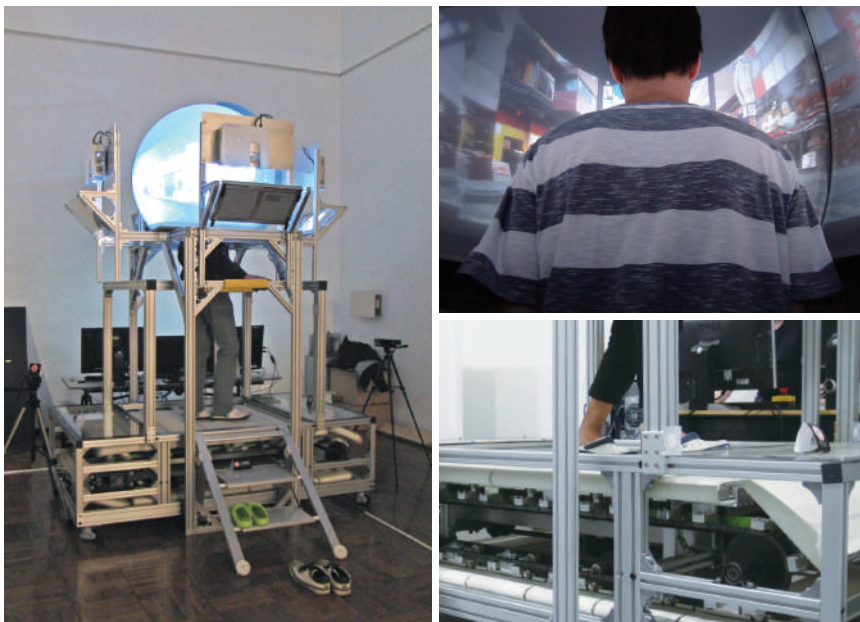
13

IWATA Hiroo  
岩田 洋夫

### Torus Treadmill

2014 | ロコモーションインタフェース

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。



ARTIST

14

KYOYA Miho  
京谷 実穂

KAMATANI Takahiro  
鎌谷 崇広

UCHIYAMA Toshiaki  
内山 俊朗

SUZUKI Kenji  
鈴木 健嗣

PROFILE 京谷実穂=2008年 筑波大学芸術専門学群卒業。  
2008年 筑波大学芸術賞。2008アジアデジタルア  
ート大賞入賞。  
内山俊朗=筑波大学芸術系准教授。  
鎌谷崇広=2013年 筑波大学情報学群情報メディア創成学類卒  
業。2008年度下期未踏IT人材発掘・育成事業(未踏ユース)採択。  
鈴木健嗣=筑波大学システム情報系准教授。



### beacon

2008 | 電子楽器

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。



ARTIST 14 / 15

ARTIST

15

KISAICHI Mizuki  
私市 瑞希

UCHIYAMA Toshiaki  
内山 俊朗

PROFILE 私市瑞希=2014年 筑波大学芸術専門学群卒業。  
2013年 筑波大学芸術賞。2014アジアデジタルア  
ート大賞入賞。  
内山俊朗=筑波大学芸術系准教授。



### kudarino

2014 | 電子玩具

kudarinoは現代の技術を取り入れた新しい「はしごくだり」です。コマが一段下るたびに表面の文字が切り替わり、野菜や動物の名前、百人一首など意味のある言葉が完成します。kudarinoは一人でも遊べますが、複数人で文字を競争して当てたり、協力して当てたり、みんなでコミュニケーションをとりながら遊ぶことができます。また、文字が読めない子供でも、文字に興味を持ち新しい言葉を知るきっかけになるかも知れません。



TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL

013

ARTIST

16

EGUCHI Yosuke  
江口 洋丞  
SUZUKI Kenji  
鈴木 健嗣

PROFILE 江口洋丞=2015年 筑波大学大学院システム情報工学研究科知能機能システム専攻修了。修士(工学)。2014年 James Dyson Award国際準優秀賞、2015年 筑波大学若狭賞。現在、日産自動車株式会社勤務。  
鈴木健嗣=筑波大学システム情報系准教授。2000年日本学術振興会特別研究員、2003年 早稲田大学大学院理工学研究科物理学及応用物理学専攻博士課程修了。博士(工学)。同大学理工学部助手、筑波大学講師を経て現職。1998年 イタリア・ジェノヴァ大学工学部、2009年 フランス・カレッジド・フランス客員研究員。



### Qolo Prototype

2013 | 適応的姿勢可変・立位移動型パーソナルモビリティ

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。脊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。



ARTIST

17

SAITO Nobuyoshi  
齋藤 暢儀  
TABUCHI Chisato  
田淵 千里  
SUZUKI Kenji  
鈴木 健嗣

KANEKO Yoshihiro  
金子 佳裕  
YAMADA Eijirou  
山田 英次郎  
UCHIYAMA Toshiaki  
内山 俊朗

PROFILE 齋藤暢儀=2014年 筑波大学大学院人間総合科学研究科感性認知脳科学専攻修了。  
金子佳裕=2014年 筑波大学大学院システム情報工学研究科知能機能システム専攻修了。  
田淵千里=2014年 筑波大学芸術専門学群卒業。  
山田英次郎=2011年 筑波大学芸術専門学群卒業。  
鈴木健嗣=筑波大学システム情報系准教授。  
内山俊朗=筑波大学芸術系准教授。



### ビー玉テレビジョン

2014 | 表示装置

ビー玉テレビジョンは、ビー玉で任意のドット絵を描くことができるテレビです。機械的な仕掛けによって2色のビー玉を、最大390ピクセルの画面に出力します。ビー玉テレビジョンはフルハイビジョンに比べて、たった5300分の1の解像度しかありません。しかし、視覚的な解像度が低くても、質量をもったモノの動き、音、振動、触覚などで、ひと味違った豊かな体験、感動を生みだします。



ARTIST

18

OKADA Haruka

岡田 遥

UCHIYAMA Toshiaki

内山 俊朗

PROFILE 岡田遥=2013年 筑波大学芸術専門学群卒業。

2013年 筑波大学芸術専門学群群長賞。2013年日本感性工学会第1回かわい感性デザイン賞最優秀賞。2013アジアデジタルアート大賞入賞。

内山俊朗=筑波大学芸術系准教授。



### type G

2013 | コンセプトロボット

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。



ARTIST

19

KUZUOKA Hideaki

葛岡 英明

YAMANAKA Toshimasa

山中 敏正

KAWAGUCHI Ikkaku

川口 一画

ITO Takumi

伊藤 巧

KASAI Hiroshi

笠井 洋志

PROFILE 葛岡英明=筑波大学システム情報系教授。1992

年 東京大学大学院工学系研究科情報工学専攻博士課程修了。博士(工学)。筑波大学構造工学系講師を経て現職。1997年 カナダ・カルガリー大学客員研究員。

山中敏正=筑波大学芸術系教授。1982年 千葉大学大学院工学研究科修士課程工業意匠学専攻修了。2005年 博士(感性科学)(筑波大学)。旭光学工業デザイン室デザイナー及び研究員、筑波大学芸術学系助教等を経て現職。2002年 オランダ・デルフト工科大学特別研究員。



### TalkTorque-2

2015 | コミュニケーションロボット

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。



# TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL

## 第1回 つくばメディアアートフェスティバル

TSUKUBA  
MEDIA ART  
FESTIVAL

### 企画概要 PLANNING OVERVIEW

「第1回つくばメディアアートフェスティバル」は、科学のまちつくばから新たな文化を発信することを目的に、メディアアート界において、海外を含め数々の実績を残している筑波大学と、つくば市との協働により開催されました。

筑波大学の教員、学生及び卒業生による19のユニットまたは個人が、映像からロボットまで多様な作品を出展し、幅広い層の専門家を輩出している筑波大学ならではの内容となりました。

また、筑波大学卒業の土佐信道氏が代表のユニット「明和電機」は、作品展示の他、ライブ及び発想法と呼ばれるワークショップも実施し、市内外から定員を超える申込みがある等、大きな反響を得ました。

開催期間	2015年3月14日(土)~22日(日)
会場	茨城県つくば美術館 アルスホール
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ズ

延べ来場者数——2,420人

展示——2,315人 | ライブ——64人 | ワークショップ——41人

TSUKUBA  
MEDIA ART  
FESTIVAL

### 発行物 PUBLICATIONS

チラシ・ポスター (チラシ・パンフレット印刷=株式会社フイナックス)

**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!  
2015.3/14日→22日 9:30~17:00  
前日締切日 14:00まで  
会場 茨城県つくば美術館 (つくば市高妻2丁目8)

メデアアートとは、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までできるんだ!" "こんな表現の世界があるんだ!"等、これまでで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、オーストリア海外でも紹介された作品を一堂大放出!  
つくばから新たな科学、芸術の可能性を発見します!

3/15(日) 明和電機のワークショップとライブも同時開催! 詳細はポスターをご覧ください

お問い合わせ: 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ズ

パンフレット (チラシ・パンフレット印刷=株式会社フイナックス)

ごあいさつ  
この春、科学のまちつくばから新たな文化を発信することを目的に、つくば市、筑波大学、茨城県、公益財団法人つくば文化振興財団、筑波大学工学・芸術連携リサーチユニット、株式会社よしもとクリエイティブ・エージェンシー、株式会社オリハルコンテクノロジーズの協働により、第1回つくばメディアアートフェスティバルを開催いたします。

「つくばメディアアートフェスティバル」は、科学と芸術の融合による最先端なメディアアートの世界を皆様にご紹介します。出展する筑波大学の教員、学生及び卒業生による19のユニットまたは個人が、映像からロボットまで多様な作品を出展し、幅広い層の専門家を輩出している筑波大学ならではの内容となりました。

また、筑波大学卒業の土佐信道氏が代表のユニット「明和電機」は、作品展示の他、ライブ及び発想法と呼ばれるワークショップも実施し、市内外から定員を超える申込みがある等、大きな反響を得ました。

「つくばメディアアートフェスティバル」は、科学のまちつくばから新たな文化を発信することを目的に、つくば市、筑波大学、茨城県、公益財団法人つくば文化振興財団、筑波大学工学・芸術連携リサーチユニット、株式会社よしもとクリエイティブ・エージェンシー、株式会社オリハルコンテクノロジーズの協働により開催いたします。

2015.3.14日→22日  
会場 茨城県つくば美術館

3/15(日) 明和電機のワークショップとライブも同時開催! 詳細はポスターをご覧ください

お申し込み: 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ズ



# A ART FESTIVAL

TSUKUBA  
MEDIA ART  
FESTIVAL

## 展示会場配置図 FLOOR MAP

FLOOR MAP

TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL

017

01 明和電機〈サバオ〉〈サバオ・マスク〉〈セーモンズ〉〈セーモンズII〉〈ワッハゴゴゴ〉〈パウガン〉〈オタマトーンジャンボ〉〈オタマトーン〉

06 村上史明〈Fly me to the Earth〉

02 飯田将茂〈hyper requiem〉

05 逢坂卓郎〈Space Art: Spiral top and Water ball painting〉

03 齊藤明美〈ホウ食スタンス〉

04 坂本のどか〈pillowless〉

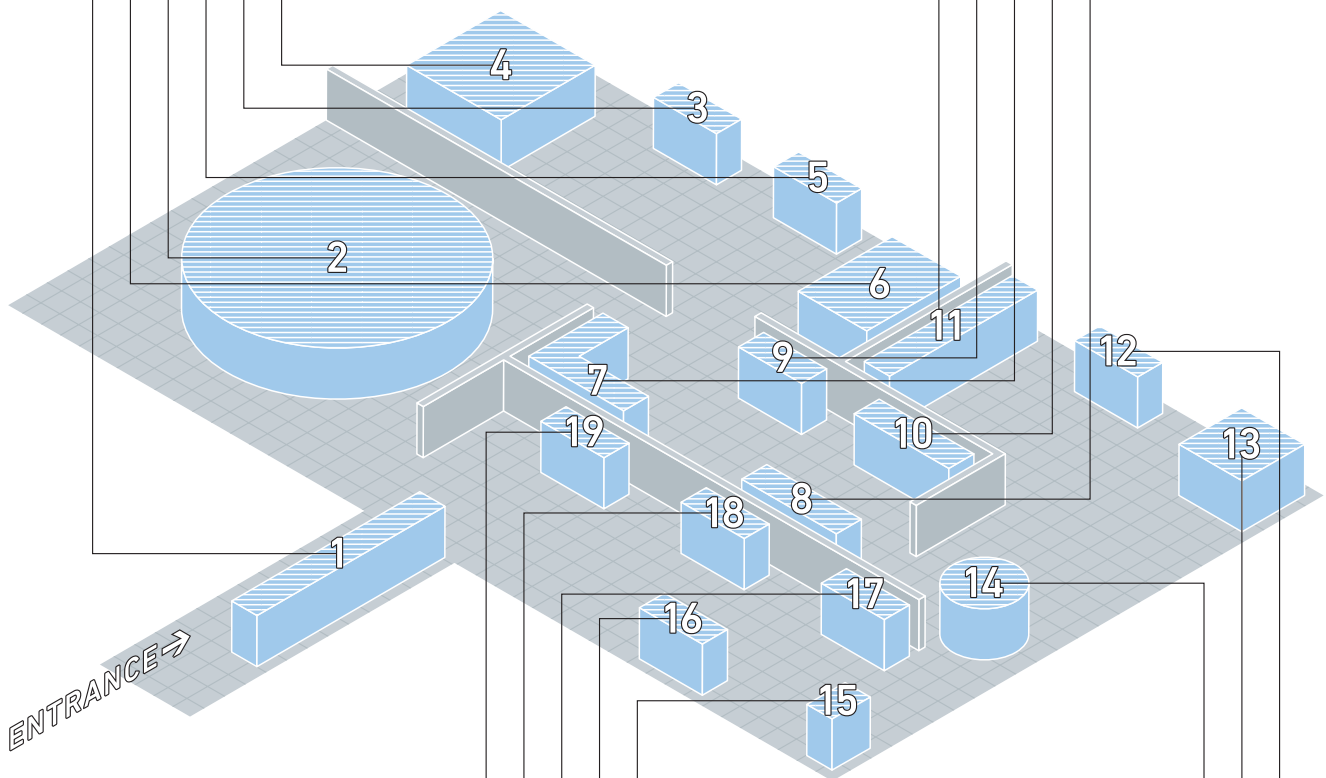
08 松村衿沙〈solitude〉

10 石川さやか〈しょうもないコーラス〉

07 栗山斉〈.:0=1〉

09 浅井佑子〈mask〉

11 三谷純〈Computational Origami Artwork〉



本図録では、展示会場の順路順に  
番号を割り振り作品を紹介しています

14 京谷実穂・内山俊朗・鎌谷崇広・鈴木健嗣〈beacon〉

13 岩田洋夫〈Torus Treadmill〉

12 矢野博明・山下貴之・岩田洋夫〈Feel Through〉

15 私市瑞希・内山俊朗〈kudarino〉

16 江口洋丞・鈴木健嗣〈Qolo Prototype〉

17 齋藤暢儀・金子佳裕・田淵千里・山田英次郎・鈴木健嗣・内山俊朗〈ビー玉テレビジョン〉

18 岡田遥・内山俊朗〈type G〉

19 川口一画・笠井洋志・伊藤巧・葛岡英明・山中敏正〈TalkTorque-2〉



QUESTIONNAIRE RESULTS

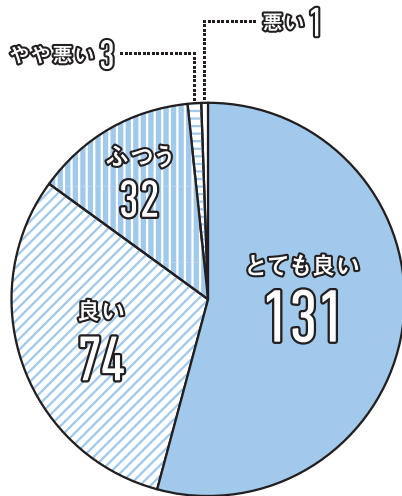
QUESTIONNAIRE RESULTS

TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL

018

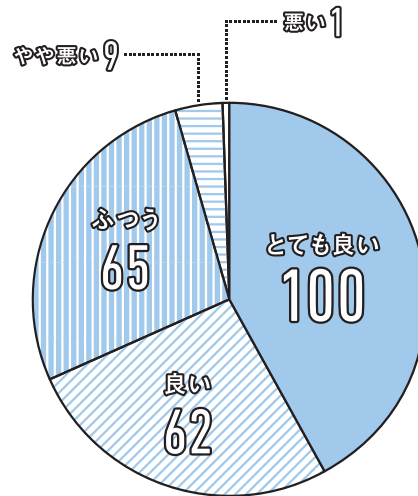
No. 001 | Data. March 2015

展示内容はいかがでしたか？



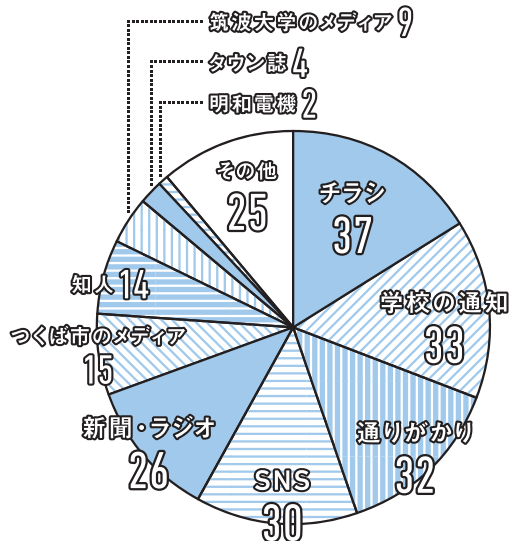
No. 002 | Data. March 2015

会場施設はいかがでしたか？



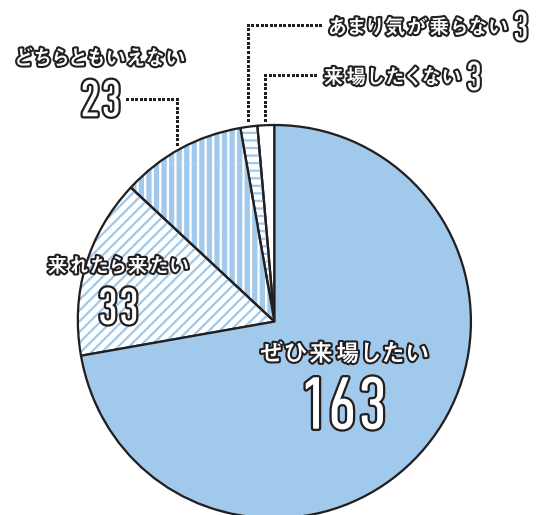
No. 003 | Data. March 2015

この展示は何で知りましたか？



No. 004 | Data. March 2015

次回があれば来場したいですか？



## 展示に関する要望や改善点などをお聞かせください（一部抜粋）

- 1 買っていきたいという人がいると思うので、販売ブースを作ると思います。
- 2 楽しかったです。おつかれさまでした。スタッフさんも気さくで優しく気持ちよく見られました。ありがとうございました。
- 3 土日だけでも筑波大の研究室単位で子ども向けデモンストレーションができないでしょうか。
- 4 アルスでこんな最先端技術を展示しているのを初めてみた。製作者が丁寧に説明してくれたので、恐縮しながらもとてもうれしかった。
- 5 とっても楽しかったです。どの作品もすごいですね!! 今後も開催されること、楽しみにしています!
- 6 折角児童でも関心を持つものが多いのですから、堅い科学的イメージではなく、子どもでも理解できる工夫があるともっと大勢の注目を集められると思います。
- 7 展示のご説明がとても良くて理解につながりました。つくばならではの企画です!
- 8 形にしていく方の視点や展示物の解説の人たちの努力が今後の発展につながると思いました。
- 9 もっと告知のポスターなどをつくばのいろいろな場所にはった方がいいと思う! かなりおもしろかった!!
- 10 こういった企画をぜひまた開催してほしい。子ども向けのワークショップをいろいろやってもらえるとありがたいです。
- 11 つくばらしい未来感・テクノ感がよかったです
- 12 宣伝もされていて興味をひくチラシだった。全体的な企画はよい。美術館だけでなく、ショッピングモールや野外アウトレットモールでも展示をすると多くの人々に見てもらえると思う。
- 13 とても面白いイベントでした。またやってください。
- 14 非常につくばらしさがあり、よかったです。
- 15 見てとても愉しくなるような展示をお願いいたします。
- 16 もう少し告知の方法を考えて首都圏から集客したらどうか。会場が少し暗いので雰囲気は暗く印象がイマイチ。
- 17 つくば博を思い出しました。
- 18 とても素晴らしいと思いました。次回が楽しみです。ぜひ開催してください。
- 19 次世代のアートに触れた感じ。体験できたり説明していただけてとてもわかりやすかった。ぜひ、次回も見たいです。
- 20 目のつけどころに興味があり来場しました。
- 21 クワクボリョウタさんの作品がないのが惜しい!!
- 22 どの展示もとても面白くワクワクしました。会期中の作品管理等大変だとは思いますが、第2回があればぜひまた来場したいです。
- 23 次回も現実を超える作品を期待している。
- 24 明和電機最高です。
- 25 もう少しPR・広報してほしい。
- 26 不思議で面白かった。
- 27 子どもから大人まで楽しめてとてもよいと思います。
- 28 入場者が少なくもったいない感じがした。何を感じてほしいのか今一つ判らなかつた。
- 29 沢山の作品を楽しみにしています!
- 30 人の創造力を形にするすばらしさに感動。
- 31 難しいと思うが作品数をもっと多くてもよいと思った。
- 32 毎年同じものを展示してもよい。(いいものが理解されるには時間がかかるので。)
- 33 さわったり、写真をとったりできてよいですね。

〈開催予定〉 つくばメディアアートフェスティバル2015  
TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL 2015

会期 2015年11月28日(土)～12月6日(日)  
会場 茨城県つくば美術館(茨城県つくば市吾妻2-8)  
休館日 11月30日(月)  
開場時間 9:30～17:00(16:30 最終入場)  
※最終日は13:00 閉館、12:30 最終入場

筑波大学工学・芸術連携リサーチユニットのメンバーを中心とするメディアアート作品の展示。11月28日(土)、29日(日)には筑波大学大学院芸術研究科デザイン専攻卒のライト・アーティスト森脇裕之氏によるワークショップも実施予定。

---

第1回 つくばメディアアートフェスティバル 図録  
THE 1ST TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL CATALOGUE

編集協力 筑波大学工学・芸術連携リサーチユニット  
P4-5写真提供 内山 俊朗、鈴木 健嗣、西村 渉、村上 史明、矢野 博明  
つくば市文化振興課  
デザイン 森垣 賢  
印刷・製本 株式会社総合印刷新報社  
発行 2015年9月28日  
つくば市