

TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL

つくばメディアアートフェスティバル2016

市長挨拶

「つくばメディアアートフェスティバル」は、科学技術とアートを融合させた表現分野“メディアアート”を紹介する企画展として平成26年度に始まり、今回で3回目の開催を迎えました。

開催にあたりましては、第1回から引き続いて、筑波大学の工学・芸術連携リサーチユニットの全面協力をいただいております。今回は、筑波大学が輩出する世界的に有名なアーティストや教員のみなさん、そして、クリエイターを目指す筑波大学の学生のみなさん、14組の作品を展示いたしました。

会期初日に開催したオープニングセレモニーで、全ての作品を鑑賞・体験させていただきましたが、どの作品も作者自身が面白いと感じるもののかたちにした、興味深い作品ばかりでした。科学技術の進歩を感じ、作者の皆さんの溢れる発想力や表現力に感心させられました。

つくば市は、筑波山に代表される豊かな自然に恵まれた田園都市です。去る9月9日には、筑波山地域が「筑波山地域ジオパーク」として日本ジオパークに認定されました。その一方で、モビリティロボットの実証実験等が街中で行われるなど、「科学」が身近に感じられる街であり、科学技術分野における官民の世界的な研究機関が集積する国内有数の学術都市でもあります。また、平成28年5月には、つくば国際会議場にて、伊勢志摩サミット「G7科学技術大臣会合」がつくば市で開催され、「科学のまち」として国際的な認知度も高まっております。

豊かな感性を育むうえで大変重要な役割を果たす“芸術文化”、そして、私たちの生活に密接に関わり、つくば市の特色でもある“科学技術”、この2つを融合させた“メディアアート”の聖地として発信していくことで、アートの観点から“科学のまちつくば”をアピールし、都市としての魅力を高めていきたいと考えております。

最後になりますが、本展の開催に当たり、快くご出展いただきましたクリエイターの皆様をはじめ、多大なご協力を賜りました筑波大学工学・芸術連携リサーチユニット様に対しまして、心より感謝申し上げます。

五十嵐 立青

つくば市長 | IGARASHI Tatsuo

ごあいさつ

つくば市は、筑波研究学園都市の名前で知られるように、最先端の科学技術研究の拠点として発展してきました。一方で、つくば市は新しい文化を発信する都市でもあります。芸術と科学技術が融合したメディアアートの分野では、つくば発の作家と作品は世界的にその存在が知られています。

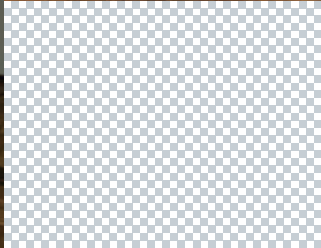
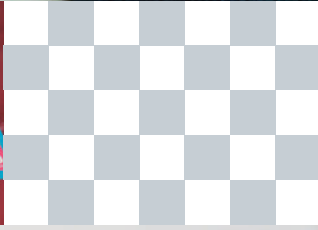
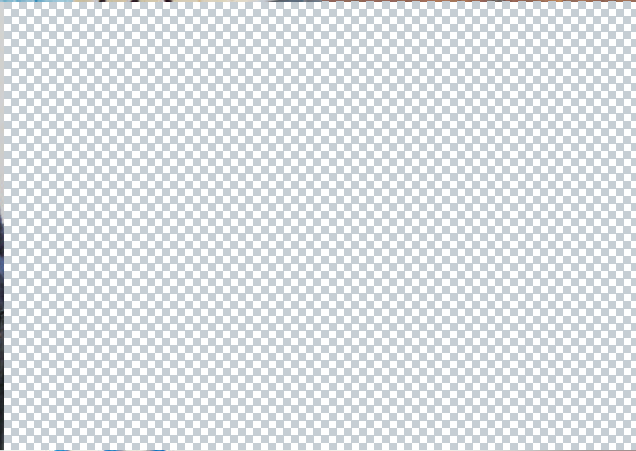
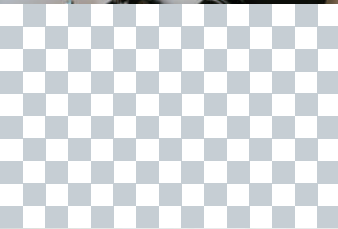
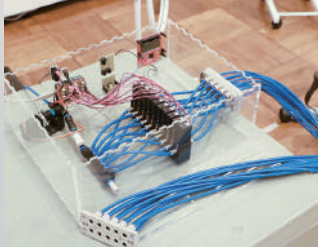
筑波大学は芸術学部を有する総合大学としては稀有な存在であり、30年以上にわたり、世界のメディアアートシーンを先導する役割を果たしてきました。筑波大学の芸術専門学群をはじめとする各学部は、世界的なメディアアーティストを数多く輩出してきました。近年、工学研究者が芸術表現によって研究成果を発表する活動が盛んになっていますが、筑波大学では90年代以前からそのような活動が先駆的に展開され、この動向のさがりかけています。このような歴史的背景を含め、筑波大学における学際的な研究者集団である「工学・芸術連携リサーチユニット」を2012年に結成しました。このリサーチユニットが第1回、第2回に続き、3回目となるつくばメディアアートフェスティバルを企画しました。内山俊朗准教授、村上史明助教に協力をいただき、テクノロジー、アート、デザインを横断する観点から作品を選びました。今年の特徴は、学生から作品を公募したこと。8月に公募をかけ、応募のあった学生作品をブラッシュアップして、展覧会に望みました。学生のフレッシュなアイデアをお楽しみいただければ幸いです。また招待作家として、本学卒業生の中から大御所とも言える明和電機と、機械仕掛の立体作品で著名なタムラサトル氏に出品をお願いしました。さらに現役教員の中からは、新進気鋭の「魔法使い」落合陽一氏と、3D折り紙で有名な三谷純氏のプラレールを使った新作が大きな見所になっています。

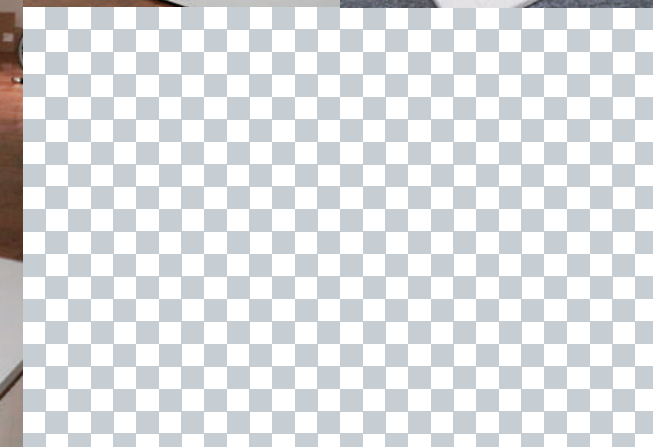
筑波大学では、2013年に文科省博士課程教育リーディングプログラムに「エンパワーメント情報学プログラム」が採択され、上記のリサーチユニットのメンバーが参画して芸術の視点を取り入れた分野横断型の情報学教育を推進しています。研究室と展示室が合体した「エンパワースタジオ」をオープンさせ、本プログラム履修生がここで制作活動を行っています。また、本プログラムでは、オーストリアにあるメディアアートの世界的拠点であるArs Electronicaと連携して、学生の教育を行うフレームワークである“LabX”を昨年立ち上げました。今年は、工学系と芸術系が混在した6名の学生が2チームに分かれてこれに参加し、9月には世界最大のメディアアートの祭典であるArs Electronica Festivalで、新作を展示しました。彼らの作品も今回のつくばメディアアートフェスティバルに展示しました。

つくばメディアアートフェスティバルは、今後ビエンナーレ形式（隔年開催）で継続していくことが計画されています。これがつくば独自の文化の発信源として定着することを祈念します。

岩田 洋夫

筑波大学工学・芸術連携リサーチユニット 代表（筑波大学システム情報系教授） | IWATA Hiroo





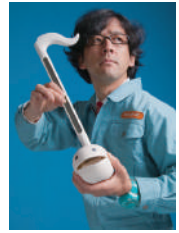
ARTIST

Maywa Denki

01

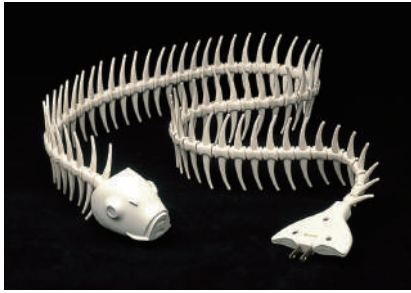
明和電機

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など、国内のみならず海外でも発表。音符の形の電子楽器「オタマトーン」などの商品開発も行う。2016年1月には中国上海で、初の大規模展覧会を成功させた。



明和電機のおもちゃたち

1995-2016 | インスタレーション



〈魚コード〉魚型延長コード。頭がメスプラグ、尻尾がオスプラグ。



〈オタマトーン〉音符型電子楽器。しっぽを触ると音が出て、口あけると音色が変わる。



〈ミスターノッキー〉ワイヤー式打楽器トイ。グリップを振ると、ノックをする。



〈ノックマン〉ゼンマイ式キャラクタートイ。「1キャラクター=1音色」を元に制作。

ヒゲ博士とナンセンス★マシン ミニライブ

【日時】2016年12月3日(土) 15:00開演(14:30開場) | 【会場】アルスホール(茨城県つくば美術館2階) | 【参加人数】107名

筑波大学の卒業生である土佐信道氏が代表を務める、芸術ユニット・明和電機によるライブイベントを実施しました。申し込み初日の朝に定員に達するほどの人気で、当日もキャンセル待ちに来場された方も見受けられました。

当日は満員御礼。開場時間前から多くの方が会場に並びました。ライブは、土佐氏演じるヒゲ博士が、ナンセンスなアイデアからナンセンスマシンを開発し、アシスタントのボール星人と一緒に自動演奏楽器に合わせ、歌や踊りを交

えデモンストレーションを行うという内容で進行しました。身近なものからインスピレーションを得て作られたマシンに、子どもたちの創造力は大いに掻き立てられたのではないのでしょうか。来場者との掛け合いや、土佐氏が客席でパフォーマンスを行う場面もあり、会場全体が盛り上がりました。

ライブ後は、サイン会も実施し、多くの来場者が明和電機の製品「オタマトーン」にサインをもらい、写真撮影をしていました。



ARTIST

OCHIAI Yoichi

02

落合 陽一

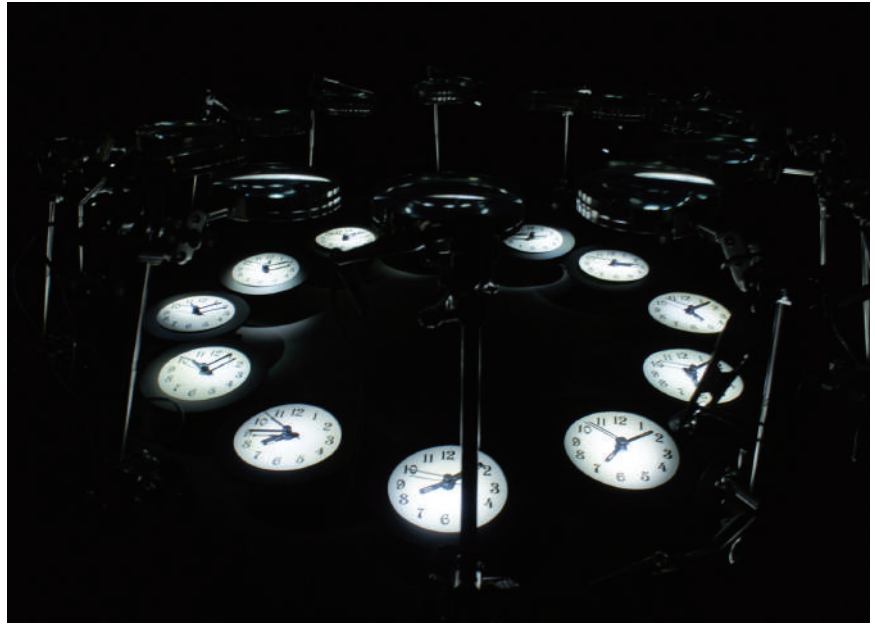
PROFILE メディアアーティスト、筑波大学助教・デジタルネイチャー研究室主宰、VRC 理事、社団未踏理事。東京大学大学院博士課程修了・博士(学際情報学)。近年はデジタルネイチャーというコンピュータと人の新たな関係性を実証するため、メディア装置の研究と発表を行っている。World Technology Award、Prix Ars Electronica、グッドデザイン賞など国内外で受賞歴多数。過去にドンペリニオン、レクサス、Sekai No Owariなどのコラボレーション作品・展示も発表した。



アリスの時間

2012-16 | インスタレーション

古典的なカメラオプスクラのように、レンズと時計と光源が円環状に配置され、13個の時計がひとつの巨大な時計を形成している。光源が順次発光することで異なる時間がアニメーションとして連なる。物質から直接に映像を作ることによって実在しない奇妙な時間が壁面に映し出される、メディア装置としての時計。



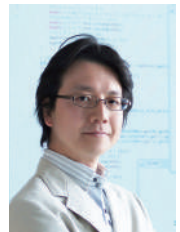
ARTIST

MITANI Jun

03

三谷 純

PROFILE 筑波大学システム情報系教授。コンピュータサイエンス分野におけるコンピュータグラフィックスに関する研究を専門とする。1975年静岡県生まれ。2004年東京大学大学院博士課程修了、博士(工学)。2005年理化学研究所研究員、2006年筑波大学システム情報工学研究科講師を経て、2015年より現職。コンピュータを用いて設計される立体折紙の設計などに取り組んでいる。主な著書に『立体折紙アート』(日本評論社)がある。



鉄道レール模型の幾何学

2016 | インスタレーション

子どもたちに愛され続けている鉄道おもちゃは、直線レールと曲線レールを組み合わせるだけで、多様なコースを作り出すことができます。曲線レールは円周の8分の1。直線レールは円周の半径と等しい長さ。このような特性に目を向けると、この2種類のレールの組み合わせだけで、幾何学模様のようなコースを次々に生み出すことに気づきます。今回、新しく開発したソフトウェアでコースの設計を行い、2メートルを超える中央作品には、天井からの映像投影を行いました。これまでと違う、新しい視点からみた遊び方の提案です。



ARTIST

04

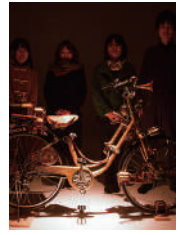
IIDA Ruriko
飯田 瑠璃子

SUZUKI Ippei
鈴木 一平

SUZUKI Yumi
鈴木 優実

YAMAMORI Meiko
山森 明子

PROFILE 「よりどりきみどり」というチーム名の筑波大生ユニット。
芸術学生2人、情報学生2人で構成される。PASS
FINDERの制作で結集し、パフォーマンスや展示活動を行う。



PASSFINDER

2015 | 自転車×メディアアート

「時をかける自転車」に乗って、世界の始まり、そして終わりまでを通り過ぎ、ときには遡り、観測する—そんな体験を提供するメディアアート作品です。今回はつくばメディアアートフェスティバルバージョンとして、つくばの歴史を観測する体験をお届けします。



PROFILE 【河原圭佑】筑波大学システム情報工学科人工知能研究室 / デジタルネイチャーグループ所属。エンジニアリングとアートに興味を持つ。筑波大学学長表彰等受賞多数。【植田裕貴】筑波大学システム情報工学科エンターテインメントコンピューティング研究室所属。CG等の研究をする一方デザイナーとしても活躍している。【大森舞人】筑波大学システム情報工学科VR研究室所属。VR/AR等の幅広い分野の研究に従事している。【神谷捷太】筑波大学システム情報工学科情報理論研究室所属。ハッカソン等において受賞多数。



Kawahara Keisuke

ARTIST

05

KAWAHARA Keisuke
河原 圭佑

UEDA Yuki
植田 裕貴

OMORI Maito
大森 舞人

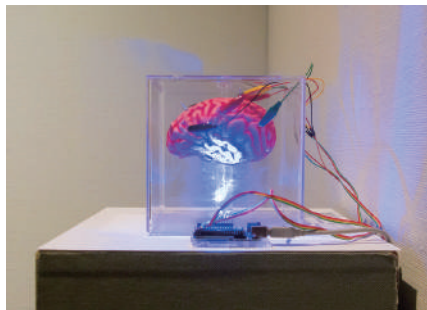
KAMIYA Shota
神谷 捷太

Realize Virtuality

2016 | インスタレーション

近年バーチャルリアリティの技術が発達してきたが、そもそもこの現実自体がバーチャル世界なのではないだろうか。

この作品では複数のHMDを被ることで、バーチャル世界の中のバーチャル世界に入る。HMDを被れば被るほど、バーチャルの世界に入っていく、HMDを外せば外すほど、現実世界に戻ってくる。体験者に、どこからがバーチャルで、どこからが現実なのかを曖昧にさせる。



PROFILE 筑波大学芸術専門学群デザイン専攻情報デザイン
領域4年次



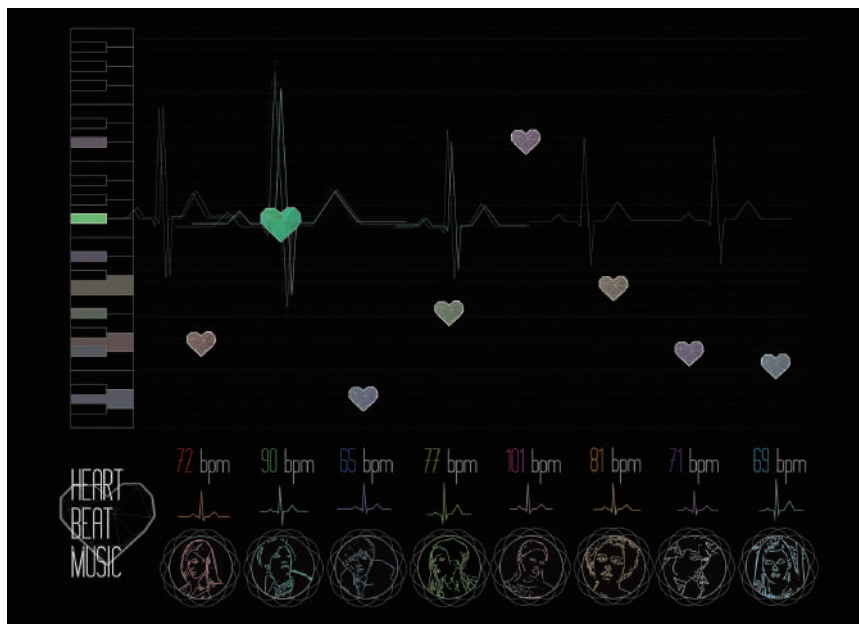
ARTIST KATSUBE Rina

06 勝部 里菜

HEARTBEAT MUSIC

2016 | インタラクティブアート

心拍によって音の高さを変動させ、作曲をする
試み。複数人の心拍を使ってループ音楽を生
成するデバイスを作した。心拍によって音楽
が変化していく様子を楽しむことができる。



KAWAGUCHI Ikkaku

川口 一画

ARTIST

ENDO Yu

07 遠藤 優

KUZUOKA Hideaki

葛岡 英明

PROFILE 【川口一画】プロフィールは「08. ヒカリツミキ」に記載。

【遠藤優】2014年筑波大学理工学群工学システム
学類卒業。2016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。同年日本アイ・ビー・エム株式会社入社。

【葛岡英明】1986年東京大学工学部機械工学科卒。1992年同
大学院情報工学専攻博士課程修了。博士(工学)。筑波大学シ
ステム情報系教授。



Kawaguchi Ikkaku

Next Room

～遠くの部屋同士をつなぐ扉型デバイス～

2015 | デバイスアート

NextRoomは離れて住む家族同士のコミュニ
ケーション(祖父母と孫等)を支援するデバイス
です。一方が扉をロックするともう一方の扉がロッ
クされ、扉を開けると相手とのTV電話が始まり
ます。これにより、離れた家族同士がまるで隣
の部屋(Next room)にいるようにコミュニケー
ションすることが出来ます。



ARTIST

KAWAGUCHI Ikkaku

08

川口 一画

PROFILE 2008年筑波大学第三学群工学システム学類卒業。

2010年同大学院システム情報工学研究科知能機能システム専攻博士前期課程修了。同年パナソニックモバイルコミュニケーションズ(株)入社。2014年同社退職の後、現在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博士後期課程および同大学院人間総合科学研究科感性認知脳科学専攻博士前期課程に在学中。日本学術振興会特別研究員DC2。GUGEN2014グッドアイデア賞受賞、平成27年度総務省異能vationプログラム本採択。



ヒカリツミキ

2016 | デバイスアート



ヒカリツミキは、モーターやセンサーなどの電気部品を組み合わせて、様々な機能を持つ玩具を自分で組み立てられるブロック型玩具です(モーターと無線モジュール、スイッチを組み合わせてラジコンを作る等)。ブロック間の情報伝達を光により可視化することで、誰でも直感的に理解でき、小さな子供から遊ぶことができます。

ARTIST

SEJIRI Ryo

瀬尻 瞭

09

SAKURAI Ryota

桜井 亮汰

PROFILE 【瀬尻瞭】筑波大学芸術専門学群3年次。情報・ブ

ロダクトデザイン専攻。内部の機械・構造の設計とプログラミングを担当。【桜井亮汰】筑波大学芸術専門学群3年次。情報・プロダクトデザイン専攻。外装の設計を担当。



コロガエル

2016 | 共遊玩具



「コロがる」「カエル」で「コロガエル」。カエルの形をした知育楽器です。カエルが前転すると音が上がり、後転すると音が下がるという簡単操作で、直感的に音階を理解できます。また、何人かで「カエルの合唱」をする楽しみ方もあります。手の器用さや音感の有無に関わらず、皆で楽しめる楽器を目指しました。

ARTIST

10

BOEM Alberto

アルベルト・ボエム

SASAKI Kai

佐々木 海

KANO Shori

加納 青李

PROFILE 【アルベルト・ボエム】2016年グローバル教育院エン
—— パワーメント情報学プログラム3年次編入学。【佐々
木海】2015年筑波大学大学院システム情報工学研究科知能機能
システム専攻博士前期課程入学。2016年グローバル教育院エン
パワーメント情報学プログラム2年次編入学。【加納青李】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
博士前期課程入学。2016年グローバル教育院エンパワーメント情
報学プログラム3年次編入学。



Alberto Boem

Vital+Morph

2016 | デバイスアート

本作品は患者の生体情報と物体の形状変化を活用し病院内の患者との相互作用・存在知覚を支援するインタフェースである。これは相互作用を支援する形状共有型デバイスと、患者の生体信号を身体化する形状変化型デバイスから構成されている。前者は形状を相互に共有し、後者は患者の生体情報に基づき形状を変化させる。



ARTIST 10 / 11

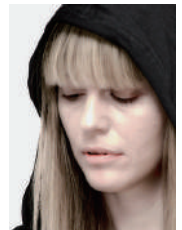
ARTIST

11

JAZBEC Maša

マーシャ・ヤスベッツ

PROFILE リンツ工科大学芸術大学大学院(オーストリア)イン
—— ターフェイスカルチャー専攻を経て、現在は筑波大学
エンパワーメント情報学博士課程(岩田研)在籍。ATR(石黒研)で
も研究を行った。現代アート理論、ニューメディア論を専攻。インター
アクティブ装置を手がけ、アート＝サイエンスのイベントを数多く企画。
Speculum Artiumニューメディア芸術祭のキュレーターを務め、
ArsElectronica、Lab30、MFRU、Sonicaなどの芸術祭にも出
展した。



TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL

Interpersonal Interactions II

2016 | デバイスアート

人間の触覚は、運動力学や触知覚などの分野で、知覚と人為的操作を通して研究されてきた。古来より哲学者たちは、人間の存在意義を考え続け、心と体が相合作用する複雑な関係を解明しようとしてきた。感覚を判断する際、単一の知覚のみに頼るケースは非常にまれである。なぜなら、複数の知覚チャンネルが常に協働し、その機能をシェアしあうからだ。バーチャルな触覚と視覚のインプットを統合することは、身体行動の錯覚を作る上に極めて重要である。自己認識の概念の形成に、触覚は大きな役割を果たしている。触覚は、身体能力の限界を認識させ、このプロセスがうまく機能しない場合、人間は自らの身体のパーツですら認識できなくなる。



011

ARTIST

12

BRUMLEY John
 ジョン・ブルマリー
 LOBO Joana
 ジョアナ・ロボ
 TAKASHIMA Rintaro
 高嶋 倫太郎

PROFILE 【ジョン・ブルマリー】メディアアーティスト。カリフォルニア大学ロサンゼルス校にて美術学修士取得後、現在筑波大学エンバウメント情報学プログラム在籍。【ジョアナ・ロボ】ポルト大学卒業後、フラウンフォーファー研究機構にて人支援技術及びHCIに関する研究を行ってきた。現在筑波大学エンバウメント情報学プログラム在籍。【高嶋倫太郎】筑波大学工学システム学類卒業後、現在筑波大学エンバウメント情報学プログラム在籍。装着型ロボットの研究開発を中心にサイバニクス領域の研究を行っている。



John Brumley



ピッタパタパタ

pitter pata pata

2016 | デバイスアート

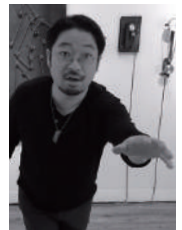
「ピッタパタパタ」(pitter pata pata)は装着者の体内情報と運動情報を融合・複合させた視覚的・触覚的なフィードバックによって、人間の知覚を拡張させる事ができるウェアラブルデバイスである。このデバイスは装着者の運動による生理情報の変化を「魅せる」と同時に「感じる」ことを可能にする。

ARTIST

13

TAMURA Satoru
 タムラサトル

PROFILE 1972年栃木県生まれ。1995年筑波大学芸術専門学群総合造形コース卒業。2002年「ニュー・メディアニュー・フェイス02」NTT InterCommunication Center [ICC]、2003年「First Steps: Emerging Artists from Japan」P.S.1 Contemporary Art Center、2014年「タムラサトル〈真夏の遊園地〉」栃木県立美術館、「開館15周年記念展「TARO 賞の作家II」」川崎市岡本太郎美術館、2016年「釜山ビエンナーレ2016」釜山市立美術館/Kiswire Factory

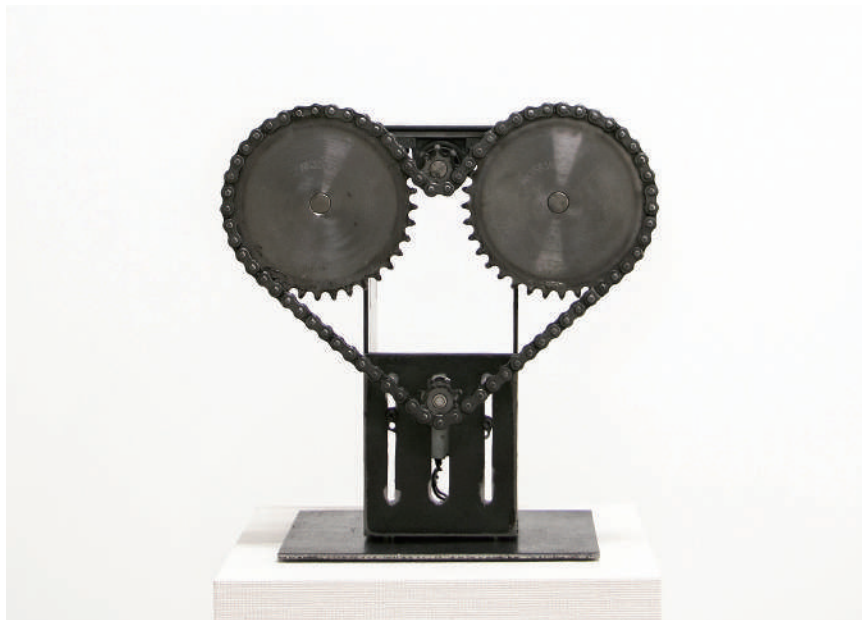


ハートマシン#5

2013 | 彫刻

《ハートマシン#0～#24》(2011年～2016年)は、パーツとチェーンが組立てられ、ハートの形に動きます。機械は何らかの仕事をするためにありますが、《ハートマシン》は何もしません。ただハート形に動き続ける機械。チェーンの太さ・形状・展示方法のマイナーチェンジを繰り返し、現在に至ります。

実は、この作品は私の発想ではありません。チェーン駆動なら何がおもしろいかと、ある関係者に尋ねたところ「ハートでしょ」と、即答したのでした。ハートと素材となる鉄とのギャップ・シンプルな動力伝導の構造が想像できました。制作したところ販売にもつながり、約5年半の間に20数点も制作することになったのです。



本展示では上記作品以外に、《LOVE マシン#2》(2014年)、《エクスクラメーションマシン#1》(2014年)、《ハートマシン#6》(2013年)も展示されました。

ARTIST

14

IWATA Hiroo
岩田 洋夫
 KIMURA Yuta
木村 優太
 MORITA Daisuke
森田 大輔

PROFILE 【岩田洋夫】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。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。【木村優太】筑波大学シ
 ステム情報工学研究科知能機能システム専攻2年次。VR研究室で
 BigRobotなどの研究に従事。【森田大輔】筑波大学理工学群工学
 システム学類4年次。VR研究室でBigRobotなどの研究に従事。



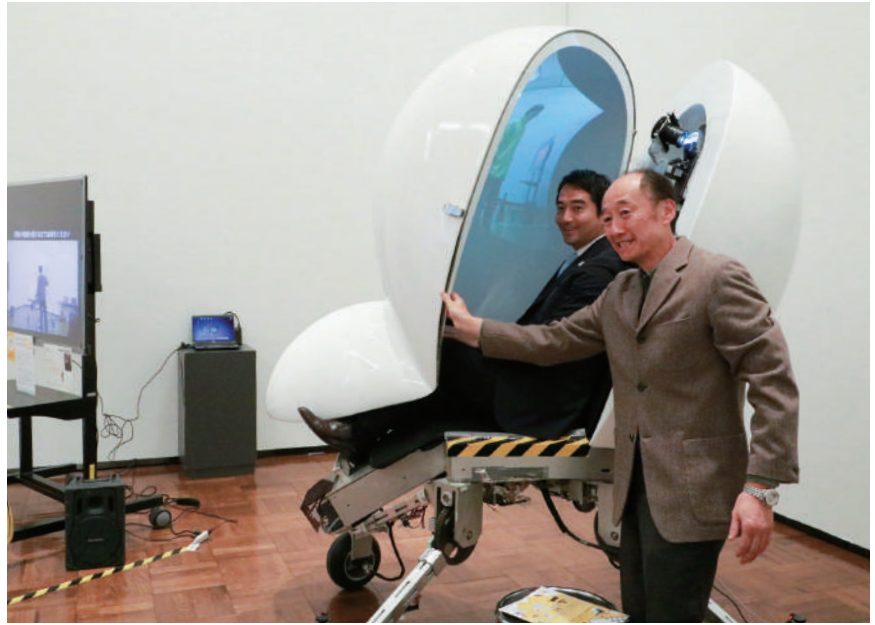
Iwata Hiroo

メディアビークル

2009-16 | インスタレーション

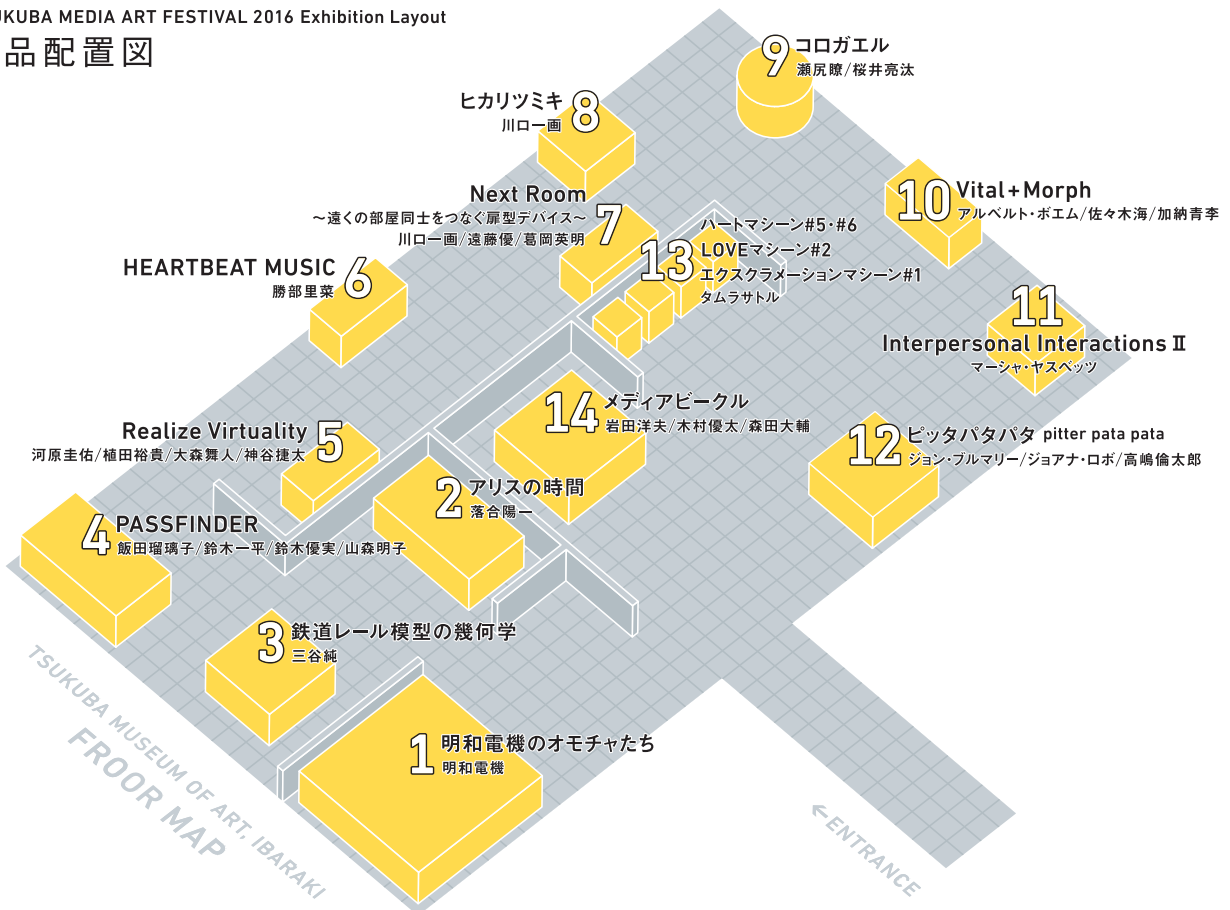
メディアビークルは、実世界とバーチャル世界を自由に動き回るための乗り物です。現在、自動車はどんどん情報化されていて、一方で臨場感のあるバーチャル世界体験マシンもいろいろ出てきています。将来はこれらが合体してしまうかもしれません。そのようなもののプロトタイプを作ってみました。

今回の展示では、位置センサー付きのカメラから、映像と動きがメディアビークルに伝わります。載っている人は、カメラを持っている人の手の上でもてあそばれているような体験をします。



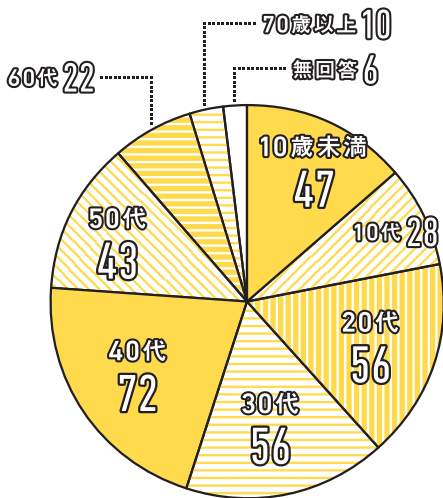
TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL 2016 Exhibition Layout

作品配置図



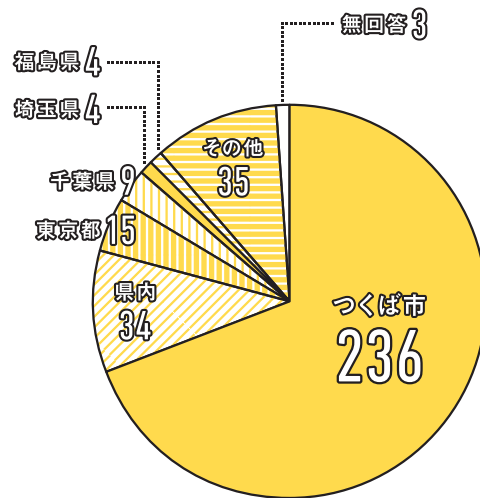
No. 001 | Data. Nov - Dec, 2016

年齢はおいくつですか？



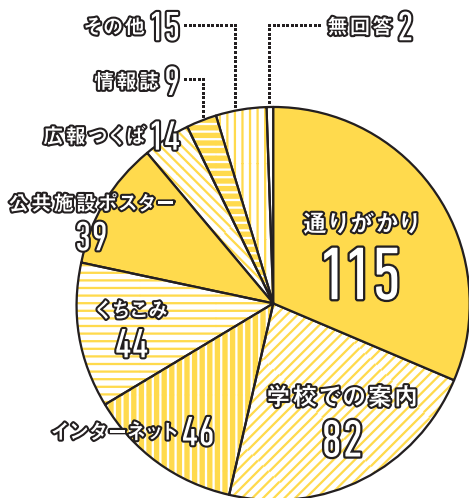
No. 002 | Data. Nov - Dec, 2016

お住まいはどちらですか？



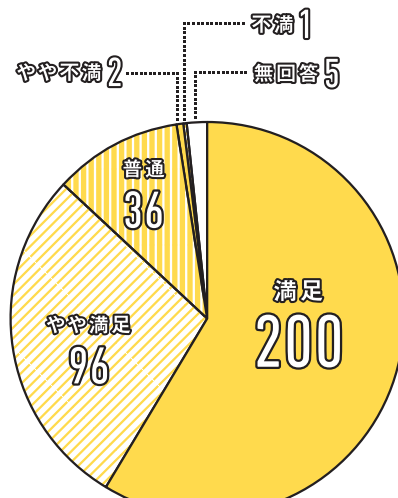
No. 003 | Data. Nov - Dec, 2016

本展示を何で知りましたか？



No. 004 | Data. Nov - Dec, 2016

展示作品はいかがでしたか？



展示作品について率直なご意見・ご感想をお聞かせください (一部抜粋)

- 1 体験型はやはりかなり実感できて良いですね。将来のためになりそうなものばかりですばしかったです。
- 2 科学とアートを組み合わせた自由な創作を見学することができ、私の想像力が刺激されました。
- 3 筑波大の学生達の作品に驚きました!これらの作品がいつか実用化してくれると楽しいなと思いました。
- 4 作品の制作者の方がていねいに作品の楽しみ方や作成された意図など説明してくださりよかったです。子供を連れていきたいと思った。
- 5 説明が難しいかも。もっとかみくだいて説明展示してください。誰に向けての説明かわからなかった。
- 6 コロガエル売ってくれ!
- 7 プラレールでこんなにきれいで目をひくものができるとは感動しました。
- 8 体験を通して私たちに訴えかけるものがありました。

展示運営について率直なご意見・ご感想をお聞かせください (一部抜粋)

- 1 もっとPRすれば良いのと思う。
- 2 順路や解説が分かりやすく迷わない。昨年の展示内容にも興味がある。
- 3 とっても面白い。夢や可能性がありとっても楽しい。今後も続けてください。
- 4 作品が広くゆったり見やすい。説明が丁寧でわかりやすく、フレンドリーで心地よかったです。
- 5 たくさんの人に知ってもらえると良いですね。会場がとてもし空いていたのもったいないですね。
- 6 商業的な展覧会に比べ発展途上なところが逆に新鮮でおもしろかった。応援したくなった。
- 7 壊れて体験できないコーナーがあったのが残念でした。
- 8 クリエイターに直接お話を伺えるのがよい。よかった。

今後の展示についてご意見・ご要望がありましたらお聞かせください (一部抜粋)

- 1 明和電機の大ファンなので来年も呼んでほしいです。
- 2 安全に対する取り組みを明文化してほしい。危険性の説明をハードルを上げることなく達成するのもアートの一つではないか。
- 3 自己満足の範囲から抜け出し、常にブラッシュアップを心がけてより切磋琢磨された作品の展示を期待しています。
- 4 卒業までに出展できるようにしたい。
- 5 視聴型も体験型も次はどんな作品に出会えるか期待感を持っています。とても楽しめました。ありがとう。作品が世に出ますように。
- 6 「遊び心」がある作品にはとても感動しました。今の世の中にはぜひとも必要なことと思います。今後もずっと続けてください。
- 7 他の地域でも公開されてはいかがでしょうか。
- 8 もっと大きく宣伝してたくさんの方が来るとみる人もたのしいし、作る人もたくさんの人にみてもらえていいと思う。
- 9 制作者のパネルディスカッションなどを見たい。

〔開催期間〕

2016年11月26日(土)から12月4日(日)まで

〔会場〕

茨城県つくば美術館

〔主催〕

つくば市

〔共催〕

筑波大学工学・芸術連携リサーチユニット
つくば市教育委員会
公益財団法人つくば文化振興財団

〔後援〕

茨城県

〔協力〕

(株)よしもとクリエイティブ・エージェンシー

〔来場者数〕

2,281名

〔企画概要〕

「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」の特色を生かした、つくばならではの文化の発信を目指し、平成26年度にスタート、今回で第3回目の開催となりました。

メディアアートの分野で、世界でもトップクラスの実績を誇る筑波大学の「工学・芸術連携リサーチユニット」は、工学系から芸術系まで分野を超えて連携し、科学技術と文化芸術が融合した新たな学問の開拓を目指しています。

このリサーチユニットの協力のもと、筑波大学が輩出する著名アーティストや教員、そして、筑波大学の学生、14組のアーティストによるメディアアートを展示しました。

平成28年8月、筑波大学にて学内公募が実施され、本展に出展する学生作品が選出されました。クオリティーの高い学生の作品が並び、会場内でも大変人気を集めていました。

有名アーティストや教員による作品を見るため、遠方からもたくさんの来場者が訪れました。出展者の発想力や表現力に、子どもだけでなく大人をも感心させる、興味深い作品を出展いただきました。

多種多様なメディアアートが展示され、見て、体験して、学べる展示会となりました。

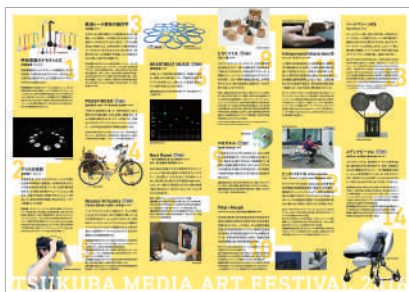
〔発行物〕



チラシ・ポスター



パンフレット表面



パンフレット中面