

# **TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL**

つくばメディアアートフェスティバル2018

## 市長挨拶

FOREWORD

「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4回目の開催を迎えました。開催に際しては、第1回から引き続いて、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、クリエイターを目指す筑波大学の学生のみなさん、そして海外からも特別にアーティストをお招きして、17組の作品を展示いたしました。

会期初日の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、お子さまはもちろん、大人も楽しめる作品ばかりでした。

どの作品も作者の皆さんのお溢れる発想力や表現力に感心させられましたが、特に世界で活躍するパフォーマンスグループGRINDER-MANの「HERO HEROINE」は、スタジオセットを使って誰でもヒーロー、ヒロインになれるというもので、私も張り切って臨み、撮影も映像も楽しんで、体験者の「面白い」を最大限引き出す作品となっていました。

フランスよりお招きしたPascal Haudressy氏の作品「Heart」は、今年4月にパリにうかがつた際、作品を観て感銘を受け出展をお願いしたところ、大変快くお引き受け下さり、つくばの皆さんにもお見せすることができた次第です。

また、今回は、初めてつくば駅構内にも逢坂卓郎氏、大団岳氏のライトアート作品「Angle -Transmission and Reflection」を展示致しました。つくば駅を歩く人々の動きに反応して動く光が楽しく、とても美しい作品でした。

つくば市は、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す。しかし、市民が「科学」を感じられる機会はあまり多くありません。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、つくば市の特色である“科学技術”、この2つを融合させた“メディアアート”を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、まち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、快く御出展いただきましたクリエイターの皆様をはじめ、多大な御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

TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL

## 監修者挨拶

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いました。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、この動向のさきがけとなっています。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4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。

今回も前回に引き続き、学生の作品を選抜しました。本展に向けて新たに制作したものが多く、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気鋭のパフォーマンスアートグループであるGRINDER-MANに参加をお願いしました。本展では、展示に加えてパフォーマンスやワークショップを開催していますが、今回はGRINDER-MANを主宰するタグチヒトシ氏と議論を重ねた結果、展示・パフォーマンス・ワークショップの全ての要素を持った新作を制作することにしました。“HERO HEROINE”は、来場者が自身の動作で変身を行う参加型の映像作品であり、GRINDER-MANがそのやり方を指南するイベントを連携して行います。本展にとつても作家にとっても初めての試みとなる挑戦です。それに加えてフランスからの招待作家として、Pascal Haudressy氏の映像作品の展示を行います。

今年は、もう一つの新しい試みとして、TXつくば駅におけるパブリックアートを制作しました。ライトアートで著名な逢坂卓郎先生にお願いして、駅を通り過ぎる人の動きに反応する光の芸術が本展期間中に展示されます。これは、つくば美術館を飛び出した新しい展開であり、より多くの人がメディアアートにふれることができます。

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決定しています。次回は2020年となり、オリンピックと同年という記念すべき開催になります。オリンピックはスポーツの祭典ですが、文化事業を合わせて行うことが義務付けられています。我が国の文化を世界に向けて発信することを推進するために、beyond2020プログラムが設置されました。本展はこれに応募し、認証を得ることに成功しました。メディアアートは日本が世界に向けて発信すべき独自の文化であり、本展がその一翼を担って、ますます発展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

KATSUBE Rina  
勝部里菜

01

NAKAZAWA Mitsuru  
中澤満

MASUKO Soh  
益子宗

UCHIYAMA Toshiaki  
内山俊朗

PROFILE 【勝部里菜】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(博士前期課程)。【中澤満】

楽天株式会社 楽天技術研究所。【益子宗】楽天株式会社 楽天技術研究所/ 筑波大学芸術系客員准教授。【内山俊朗】筑波大学芸術系准教授。



ARTIST 01 / 02



engawa

2017 | 体験型作品

本作品は、空間内部の様子を可視化し、外部に発信する作品である。つくばメディアアートフェスティバルの展示空間にいる人々の姿勢情報を3Dの仮想空間上にプロットし、現実世界と仮想世界を融合させた映像を生成する。この映像をライブ配信することで、本会場にいる人々のプライバシーを守りつつ、空間内部の様子を世界中の視聴者にリアルタイムに届ける。

ARTIST

atari (KURAMOTO Koh, IWANE Miki, OKAMOTO Teruki)

02

あたり (藏本航、岩根美樹、岡本晃樹)

PROFILE 2018年、筑波大学人間総合科学研究科芸術専攻

の学生を中心に結成されたアート制作チーム。造形、メディア設計、文筆、など、メンバーそれぞれが得意分野を持ち、それらを組み合わせて作品を作る。現在は浮遊、ポップ、静けさ等をキーワードに制作中。SICF18出展、ギャラリーTAGBOATに取扱作家として所属。



TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL



触れた断面

2018 | 体験型作品

無機物の存在に人間存在の有機的特徴を付与してみる。

例えば2つの電球。

一方が姿を隠すと、もう一方がその行方を探すように光を発する。

ひっそりと、しかし、遠く向こうへ届くように声高に。ふたつの存在はどこかよそよそしい距離を保ちながらも、お互いにその存在を確かめ合ってここにいる。

同じように私という存在は、それを投影する写し身としての「あなた」がいて初めて生まれてくる。一方が一方なくしては存在できない、そんな不自由で不合理な事情を美しいと思う。

004

ARTIST Tsukuba Healthy Monsters Project

03

## ヘルモンプロジェクト

PROFILE 【村上史明】筑波大学芸術系  
—— 【鈴木康裕】【日浅健太】筑波大学附属病院  
【新井良輔】牛久愛と総合病院【上村忠正】湖南病院  
【堀内菜穂】アーティスト【石山望】会社員  
【矢ヶ部優希】【高木凜】【内海士門】【青木航大】【山本百華】  
筑波大学芸術専門学群  
【高野大】【福田哲郎】【吉川健人】【亀沢和史】【中山香介】  
つくばテーブルゲーム交流協会



### ヘルモンプロジェクト

2018 | 鑑賞型+体験型作品

筑波大学芸術と医療従事者、つくばテーブルゲーム交流協会による、児童を中心とした、生活習慣病予防プログラムの開発プロジェクト。キャラクターやカードゲームの開発、ワークショップの運営、健康に関するマンガの制作など、糖尿病を中心とした生活習慣病の予防に、芸術や医療関係者などの専門家が取り組んでいる。



ARTIST

IWAFUNE Miyu  
岩船 美友

04

OHSHIMA Taisuke  
大嶋 泰介

OCHIAI Yoichi  
落合 陽一

筑波大学デジタルネイチャー  
推進戦略研究基盤

PROFILE 【岩船美友】筑波大学図書館情報メディア研究科在学中。落合陽一が主宰する研究室でデジタルファブリケーションの研究に従事。【大嶋泰介】東京大学博士課程単位取得退学。Nature Architects Inc. CEO。メカニカルマテリアル・コンピューターショナルデザインなどの研究に従事。【落合陽一】筑波大学准教授/メディアアーティスト/Pixie Dust Technologies, Inc. CEO。筑波大学でメディア芸術を学び、東京大学で学際情報学の博士号を早期終了で修得。



### Coded Skeleton

2016 | 鑑賞型作品

しなやかな筋肉、精微な歯車、風を切る羽根。我々の周囲にある動きを内包した構造は美しい。このプロジェクトで我々は、動きを構造の一部として印刷する。従来3Dプリンターオブジェクトは静的なものであった。

今回展示するのは、アクチュエータとして働く構造を内包した3Dプリンターオブジェクトだ。オブジェクトが所望の動きをするように構造を幾何学的に設計されており、シンプルなリニアアクチュエータによってシミュレーション通りの動きを可能にする。静的な構造とダイナミックな動きの組み合わせを物質として表現した。



ARTIST 03 / 04

TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL

005

ARTIST  
05

TAKAMATSU Kouki AOKI Kodai  
高松 航希 青木 航大  
OIKAWA Takehiro ENAGA Yumeka  
及川 雄大 江永 夢叶  
OKUHARA Kaoru HARA Ryo HIRUMA Miou  
奥原 薫 原 涼 比留間 未桜

PROFILE 【高松航希】【及川雄大】【奥原薰】【青木航大】【江  
永夢叶】【原涼】【比留間未桜】筑波大学芸術専門  
学群総合造形領域



ARTIST 05 / 06



和ifi  
2018 | 鑑賞型作品

紋様を扱うことで、日本の伝統文化を知るきっかけとなる作品を目指した。三角錐の立体に投影するのは、本来平面である紋様を質量ある物体として描き出す手段である。そうすることにより今までにない紋様の魅力、ひいては和の魅力を体感できる。また外国人にも共通して伝わる電波を表すWi-Fiのマークと、波をモチーフにした日本の伝統模様である青海波に共通項を見出し、世界に日本文化を電波のように発信していくことができると考えた。

ARTIST  
06

SUZUKI Kenta  
鈴木 健太

PROFILE 筑波大学情報メディア創成学類4年。メディアクリエイター。1995年生まれ。愛知県出身。文化、技術、表現の相互関係をテーマにメディア装置を用いた作品制作・発明・研究を行う。2015年より2年間、筑波大学内のプログラムにて研究をおこなう傍ら、メディアアーティスト落合陽一より指導を受ける。2017年より個人のメディアクリエイターとしての活動を開始。クマ財団クリエイター奨学生、DMM. make AKIBA Scholarshipなどに採択される。



Schnellraumseher  
2018 | 鑑賞型作品

Schnellraumseherは、空間・時間的に操作可能な空間アニメーションを再生するメディア装置です。本メディア装置は、映画が誕生する以前、1886年にオットマール・アンシュツによって発明されたElektrischer Schnellseherを3次元に拡張したものです。1フレームに対応する物体それぞれに対しての発光制御に加えて、物体の回転制御を加えることで、物体を表示する時間位置と空間位置を操作可能にしました。映像という文化の中で誕生したアニメーション表現の表現空間を3次元に拡張したとき、この文化にどのような変化をもたらすのでしょうか。

TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL

| 006

ARTIST

KATSUBE Rina  
勝部 里菜

07

MOCHIZUKI Manami  
望月 愛海

UCHIYAMA Toshiaki  
内山 俊朗

PROFILE 【勝部里菜】筑波大学大学院人間総合科学研究科

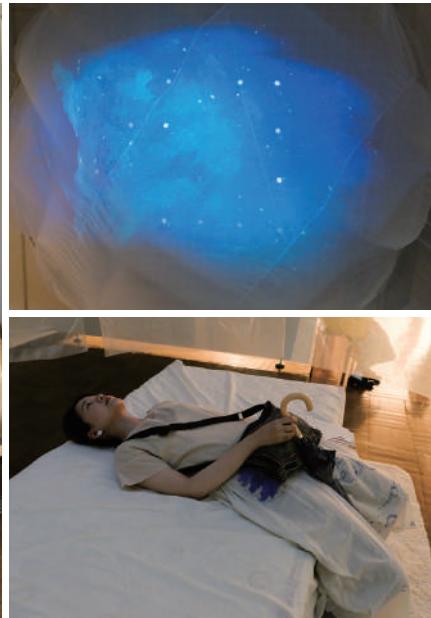
感性認知脳科学専攻(博士前期課程)。【望月愛海】  
筑波大学芸術専門学群卒業(デザイン専攻)。【内山俊朗】筑波  
大学芸術系准教授。



nemurium

2018 | 体験型作品

nemuriumは眠りから生まれるインスタレーションです。カーテンの中に入るとベッドがあり、そこでは自分の寝る姿が星座として天井に投影され、星の輝く音が空間をつつみます。当たり前に毎日繰り返している「眠る」という本来やさしくてあたたかい、生きるための行為に改めて向かい合う空間です。



ARTIST

TAKAHASHI Haruka,  
高橋 遼

08

YAMANASHI Yuri  
山梨 由理

YAMAMOTO Momoka  
山本 百華

Isabel Faccini

PROFILE 【高橋遼】筑波大学情報学群情報メディア創成学類

【山梨由理】【山本百華】【Isabel Faccini】筑波大  
学芸術専門学群



Lights out

2017 | 体験型作品

ろうそく型のオブジェをプレイヤーが光から覆い隠す事でモンスターから逃れ、物語を進めて行く新感覚ホラーゲーム。

光センサーに対して光を当てるのでは無く光から隠すと言う逆の発想を取り入れ、プレイヤーを作品に引き込んで行きます。

人形をモチーフとした恐ろしくも可愛らしい世界観や没入感のあるストーリーの中で、夢に迷い込んだ少女を導き、物語の結末を貴方の目で確かめてください。



ARTIST 07 / 08

TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL

007

ARTIST

09

Organization and Curation: Alberto Boem  
Direction: OSAKA Takuro  
Artists: Alberto Boem, John Brumley, Karlos Ishac,  
Xie Chun, Felix Dollack, NISHIDA Jun, TAKATORI Hikaru,  
TAKASHIMA Rintaro, SANO Yuji, SHIKINE Nobumitsu,  
TONE Tadayuki, OOZU Takeshi, SUGIMOTO Minatsu,  
Ph.D. Program in Empowerment Informatics,  
University of Tsukuba Japan Space Forum

PROFILE 【Alberto Boem(IT)】メディアアーティスト、研究者。  
筑波大学エンパワーメント情報学プログラム在籍。  
【John Brumley(USA)】【Karlos Ishac(AU)】【Xie Chun(CN)】  
【Felix Dollack(DE)】【西田惇】【大団岳】【佐野祐士】【敷根伸光】  
【杉本実夏】【高嶋倫太郎】【高鳥光】【利根忠幸】筑波大学エンパワーメント情報学プログラム在籍。  
【逢坂卓郎】筑波大学特命教授。ライトアート作品に定評があり、  
本展においてもつくば駅にて作品「Angle-Transmission and Reflection」を出展している。



ARTIST 09 / 10



### Life in the Space Age: Experiments of Art and Technology in Zero-Gravity 2016-17 | 鑑賞型作品

航空機での微小重力飛行を利用し、参加者が製作した0G Artのモデルで実証実験を行っており、身体的な体験を伴う実験を通して、個人の研究への新しい視点の獲得とともに、我々が生きて来た環境や条件、地球と我々自身をも再考する契機となる事を狙っている作品である。私たち人類が宇宙空間での文明樹立を企てるとき、無重力環境による新たな世界観を創出する必要がある。航空機による微小重力フライトを利用し、2年間でのべ14人の参加者が事前に製作した0G Artのモデルで実証実験を行なっている。

ARTIST

10

SUGIMOTO Minatsu

杉本 実夏

PROFILE 筑波大学大学院エンパワーメント情報学プログラム  
2年生。大学で足首発電デバイスの研究をする傍ら、デザイン×工学をテーマに医療や人間の健康に関する領域においてデザイン制作を行う。Ars Electronica Festival 2017、Speculum Artium 2017にて海外展示。



TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL



### Walkaholic 2 2017 | 体験型作品

Walkaholicは人間を発電機に変えるシステムです。人間が歩くだけで電気が生み出せたら、どんな世界になるでしょうか。この作品では、足首ウェアラブル発電機のインターフェースのポートタイプとその発電を促進するシステムを紹介します。

008

ARTIST  
SAKURAI Ryota  
櫻井 亮汰

11 UCHIYAMA Toshiaki  
内山 俊朗

PROFILE 【櫻井亮汰】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博士課程1年。【内山俊朗】  
筑波大学芸術系准教授。



Darumail  
2018 | 体験型作品

目を入れて願いを込め、叶うまで見守り続ける日本の縁起物「だるま」。Darumailは手書きでの目入れと画像認識によるARを組み合わせた、応援する気持ちを送る次世代のだるまです。まず送り手はアプリ上で応援とお祝いの2つのメッセージを登録し、右目を入れて送ります。貰い手はARで応援メッセージを見ることができ、目標を達成した後に左目を入れるとお祝いメッセージを見ることができます。このようにして完成したDarumailは頑張った証となります。



ARTIST  
HORIUCHI Nao  
堀内 菜穂

12 MURAKAMI Fumiaki (technical support)  
村上 史明 (技術協力)

PROFILE 【堀内菜穂】2016年筑波大学芸術専門学群構成  
専攻総合造形領域卒業。卒業後はフリーランスで制作・展示活動をしている。



あなたとなかよくなりたい  
2018 | 体験型作品

「人とのつながりが大切」なんて当たり前のこと、最近急にもてはやされている。通信機器の発展やSNSの普及によるものだろうか。誰かと誰かのつながりに、ライトを当ててキラキラ光らせ、ありふれた「つながり」を商品にしている。あんまりそれが流行るものだから、薄利多売の薄っぺらい「つながり」に、「一人」でいることを否定されているような感覚になる。うさぎは一人の鑑賞者には歩み寄ろうとするが、複数人で近寄る人間を拒絶する。「つながり」をストレートに否定することで、「一人」という選択肢を明らかにし、肯定したい。



ARTIST

13

KATSUBE Rina  
勝部 里菜  
MUTA Masahumi  
牟田 将史

MASUKO Soh  
益子 宗  
UCHIYAMA Toshiaki  
内山 俊朗

PROFILE 【勝部里菜】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(博士前期課程)。【牟田将史】楽天株式会社 楽天技術研究所。【益子宗】楽天株式会社 楽天技術研究所/筑波大学芸術系客員准教授。【内山俊朗】筑波大学芸術系准教授。



ARTIST 13 / 14



ARTIST

14

SAKATA Hironori  
坂田 浩規  
KATO Fumi  
加藤 楓望

SAKURAI Ryota  
櫻井 亮汰

PROFILE 【坂田浩規】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2年。【加藤楓望】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1年。【櫻井亮汰】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博士前期課程1年。



TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL



COLOR BLASTER

2018 | 体験型作品

COLOR BLASTERは私たちの身の回りにあるモノの「色」を的にする新感覚シューティングゲームです。遊び方はシンプル。指定された色を持つモノを探し、狙いを定めてトリガーを引くだけです。遊ぶ場所を問わず、子供から大人まで幅広い年齢層に楽しんでいただける作品です。

ARTIST GRINDER-MAN

15

## GRINDER-MAN

**PROFILE** パフォーマンスグループ。演出・振付を駆使して生みだすのは「いま・ここ」の身体表現。東京を拠点にこれまで国内および海外の劇場・美術館やフェスティバルでの作品上演、メディアアートからイベント演出まで多様な活動を展開している。メンバーは演出家のタグチヒトと振付家の伊豆牧子。外部との協働による演出・振付・キャスティング等が多く、CMの振付やライブパフォーマンスなど、ジャンルを横断して幅広く表現提供をおこなっている。  
URL: <http://grinder-man.com/>



### HERO HEROINE

2018 | 体験型作品

“ヒーロー・ヒロイン”におれはなる!!! どこまでが現実で、どこからが空想なのか。感覚を拡張するテクノロジーが身近になった昨今、虚実を見分けるこだわりを手放すことで、私たちはこのふたつのフュージョンを積極的に楽しめるようになりました。体験型メディア・アート「HERO HEROINE」は、特撮やテレビアニメの手法によって、空想と現実をひとつにつなげます。体験者はリアルタイムに映像に合成され、超越したパワーをそなえた主役として出現します。

構成・演出・映像: タグチヒト(Grinder-Man) 演出・振付: 伊豆牧子(Grinder-Man) システム開発: 高鳥光 音楽: 菅原一樹

映像・ワークショップ出演: 幸 テクニカルディレクション:sforzando LLC. 協力: 筑波大学エンパワーメント情報学プログラム、artrecorder、熊山准、株式会社ストロベリーメディアーズ

制作: 天野悠二(Grinder-Man) 監修: 岩田洋夫



### GRINDER-MAN「HERO HEROINE」ワークショップレポート

[日時] 2018年7月29日(日) ①13:00~②15:00~ | [会場] アルスホール(茨城県つくば美術館2階) | [参加人数] 86名

「HERO HEROINE」は、特撮やテレビアニメの手法で空想と現実をつなげる体験型メディアアート作品です。この作者であるパフォーマンスグループGRINDER-MANが、より作品を楽しむためのワークショップを行いました。

各回30名のところ、2回合計で86名の方にご参加いただきました! かっこいいヒーロー・ヒロインになるためには、「パッション」が重要。かっこいいプロダンサーをお手本に、自分だけの変身ポーズを考えました。ヒーローに憧れるのは、

子どもだけではありません。一緒に参加していただいたお父さん、お母さんも、お子さん以上に張り切って、ポーズを決めてくださいました。また、主役の活躍を盛り上げるために欠かせない、「強大な敵を見て驚く人」の役を演じていただき、参加者の皆さん、「HERO HEROINE」の動画に出演する仕掛けもありました。



ARTIST 15

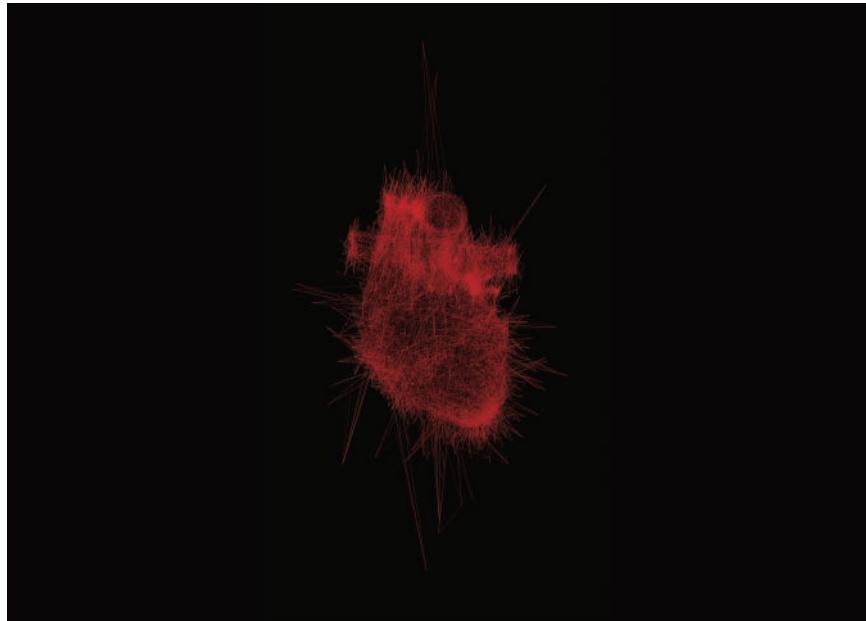
TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL

011

ARTIST  
16

## Pascal Haudressy

**PROFILE** パリ出身の芸術家。動的、素材、非素材なものに新しいイメージを生み出す先駆者として、他の追随を許さないその芸術性が大きく評価されている。生物学的実体と仮想生命体が、これまでにないほど共存しているこの世界の移り変わりを模索している彼の作品は、過去と未来、自然と人間活動といった相対する概念の繋がりを形にしたものである。



### 特別招待作品

#### Heart

2009 | 鑑賞型作品

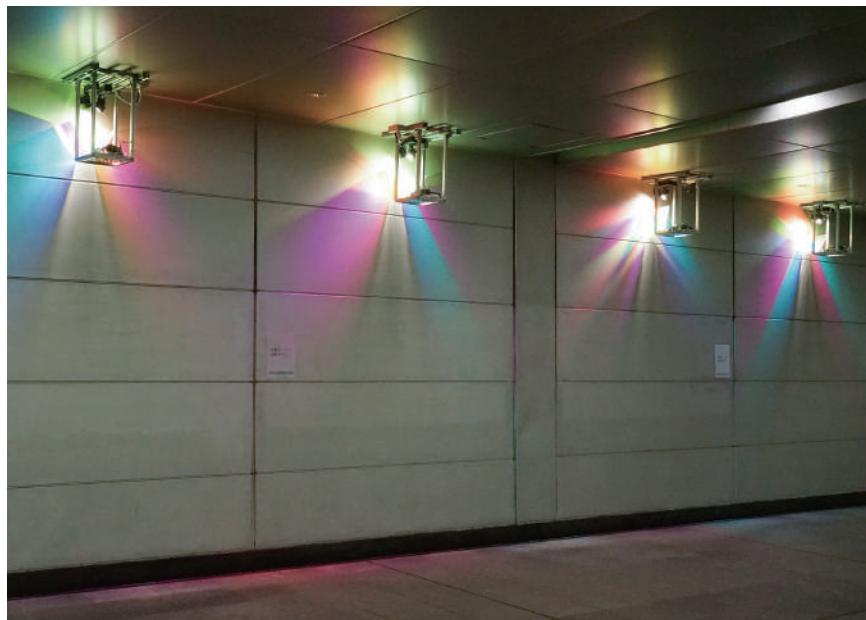
「Heart(心臓)」は、Pascal Haudressy 氏の「臓器シリーズ」のひとつであり、睡眠あるいは瞑想状態を幾何学的に表現した作品。コンピューターに見られる欠陥やバグを利用し、心臓に与える予測不能な変化を作り出している。

ARTIST

OSAKA Takuro  
**逢坂 卓郎**  
OOZU Takeshi  
**大団 岳**

17

**PROFILE** 【逢坂卓郎】ライトアートを多領域で展開。宇宙線の信号をLEDの光に変換する“宇宙線シリーズ”、2000年の皆既月食時に18個の巨大な鏡が月光を捕らえる”ルナーブロジェクト”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内で芸術実験を実施。国内とヨーロッパの美術館で作品を発表。【大団岳】座ろうとする者から逃走する椅子”ニゲルイス”を中心に、身体的なインタラクションを行う家具型デバイスの制作・展示を行う。筑波大学エンパワーメント情報学プログラム在籍。



### 特別展示

#### Angle

–Transmission and Reflection

2018 | 鑑賞型+体験型作品

TXつくば駅構内の南北自由通路の壁面を飾る光と色彩の作品です。人の動きに呼応してダイクロミラーの角度が変化し、照明が透過と反射による光ビームを生み出します。光と色彩と人々の動きがパブリックな空間に豊かな表情を投げかけます。

1-17

## 作品配置図

5《和ifi》高松航希、及川雄大、奥原薰、青木航大、江永夢叶、原涼、比留間未桜

6《Schnellraumseher》鈴木健太

4《Coded Skeleton》岩船美友、大嶋泰介、落合陽一(筑波大学デジタルネイチャー推進戦略研究基盤)

15《HERO HEROINE》GRINDER-MAN

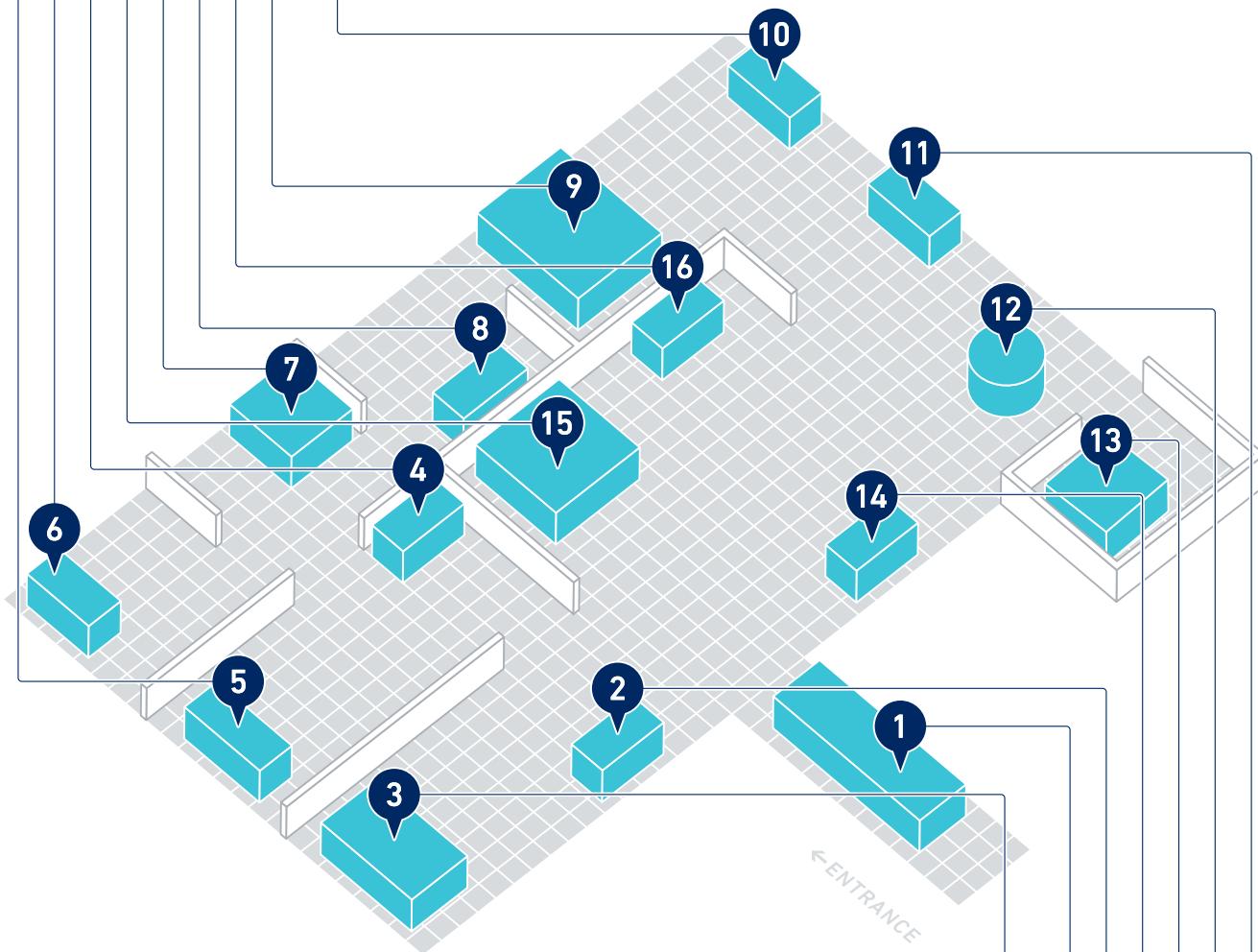
7《nemurium》勝部里菜、望月愛海、内山俊朗

8《Lights out》高橋遼、山梨由理、山本百華、Isabel Faccini

16 特別招待作品《Heart》Pascal Haudressy

9《Life in the Space Age: Experiments of Art and Technology in Zero-Gravity》Alberto Boem、John Brumley、Karlos Ishac、Xie Chun、Felix Dollack、西田惇、大岡岳、佐野祐士、敷根伸光、杉本実夏、高嶋倫太郎、高鳥光、利根忠幸、逢坂卓郎

10《Walkaholic 2》杉本実夏



3《ヘルモンプロジェクト》村上史明、鈴木康裕、日浅健太、新井良輔、上村忠正、堀内菜穂、石山望  
矢ヶ部優希、高木凜、内海士門、青木航大、山本百華、高野大、福田哲郎、吉川健人、亀沢和史、中山香介

1《engawa》勝部里菜、中澤満、益子宗、内山俊朗

2《触れた断面》あたり(藏本航、岩根美樹、岡本晃樹)

14《COLOR BLASTER》坂田浩規、加藤楓望、櫻井亮汰

13《heartbeat》勝部里菜、牟田将史、益子宗、内山俊朗

12《あなたとなかよくなりたい》堀内菜穂、村上史明

11《Darumail》櫻井亮汰、内山俊朗

つくばエクスプレス「つくば駅」南北自由通路に展示

17 特別展示《Angle -Transmission and Reflection》逢坂卓郎、大岡岳

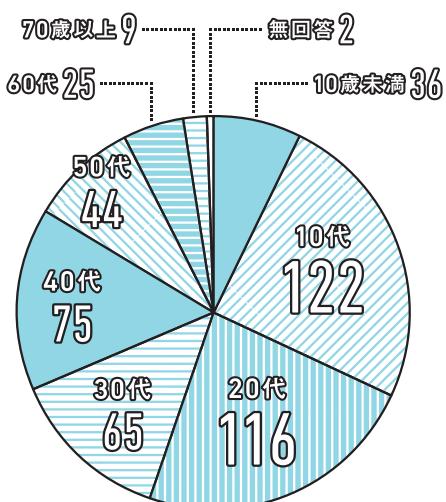
# アンケート



# 集計結果

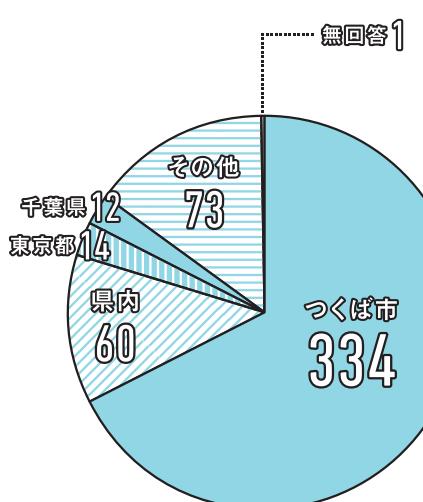
No. 001 | Data. July-August, 2018

## 年齢はいくつですか？



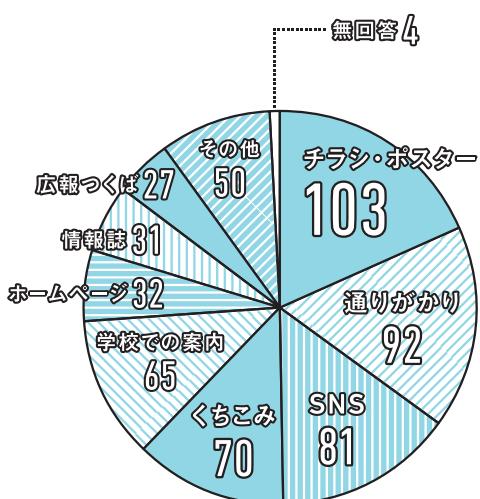
No. 002 | Data. July-August, 2018

## お住まいはどちらですか？



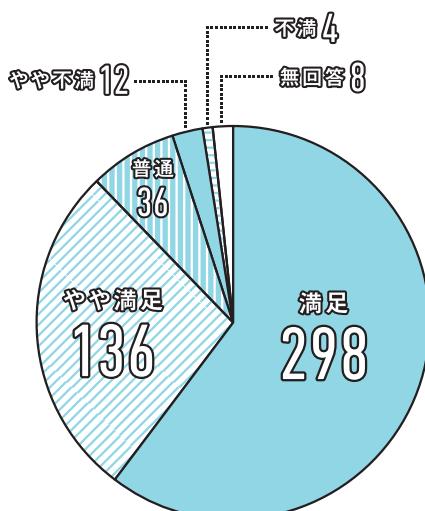
No. 003 | Data. July-August, 2018

## 本展示を何で知りましたか？



No. 004 | Data. July-August, 2018

## 展示作品はいかがでしたか？



No. 005 | Data. Nov-Dec, 2016

## 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 考えたこともないような事が実現しようとしている感じが楽しかった。学生さんの作品がすばらしかった。若いのにすごいと思った。
- 2 発想やひらめきを大切にしている作品たちも多く展示されていると思ったが、意味がわかりにくい作品もあり首をかしげた。
- 3 初めて本催しを見ましたが、子どもがとても喜んでいました。子どもが楽しめるアートは生活を豊かにすると思います。
- 4 とても勉強になっておもしろかった。スタッフの人がわかりやすく説明してくれたので、分からぬところが分かっておもしろかった。
- 5 筑波でもこんなにクオリティ高くておもしろいことやってるんだと嬉しくなると共に、自身への励みにもなりました。
- 6 メディアアートの面白さ、発想がとても分かりやすく表現されている。制作作者さんの説明を直接聞けたのもよかったです。
- 7 中高の数学や物理が、このようなインタラクティブなものであつたらより学ぼうと思えたかもしれない。
- 8 ヒーロー・ヒロイン家族で楽しませていただきました。3Dプリンターが多く使われていて昔と違うと感じました。

No. 006 | Data. July-August, 2018

## 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 会場が広くで見学しやすかったのですが、少しさみしい印象だったので、もう少し華やかでもよいかなと感じました。
- 2 順路がぎまっていたことや、展示方法はよかったが、体験できるもので、やり方がよく分からぬものもあった。
- 3 駅に作品があったので、それで今回の展覧会を知ることができ、良い広告方法だったと思います。
- 4 ゆっくりと見ることができた。つくろうと思ったきっかけをもっと深く知りたい。
- 5 順路に対してキャプションの位置が見づらいところがありました。（キャプションを先に見たいです）
- 6 人が集中して順路が詰まってしまっていたので、体験に時間が必要な作品は広い場所に設置すると良いと思いました。
- 7 故障中の作品がいくつかあり、少し残念でした。
- 8 展示物の性質によるので仕方ありませんが、全体的に薄暗い雰囲気でした。

No. 007 | Data. July-August, 2018

## 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 つくばならではの企画だと思う。作品数がもう少し多くてもいいかなと思った。もっとPRしてほしい！
- 2 GRINDER-MANのイベント、すっごくよかったです！毎年やってほしいな……。すぐれたのしかったです！
- 3 つくばの玄関口にメディアアートの常設スペースがあつたら素敵だなと思います。
- 4 またぜひ開催してほしいです。駅での特別展示も告知方法としても良いと思います。帰りがけみとれている人も居ました。
- 5 こういうイベントがつくばであるのは嬉しい。今後、もっと発展が期待できる。作者のトークイベントとかもあつたら面白そう。
- 6 作品の中には商品化できそうなものがたくさんあり、楽しく観賞できました。初めて来ましたが知らないことが知れるのでまた来たいです。
- 7 アートというからには、もう少しエモーショナルに訴えかける作品があるといいと思った。
- 8 とても楽しかったです。今後こういったメディアアートの展示・イベントを開催していただきたいです。ありがとうございました。
- 9 ぜひ、今後の開催を期待します。学部生なので、チャンスがあればぜひ出してみたいと感じました。

# つくばメディアアートフェスティバル2018 | 概要

## [開催期間]

2018年7月28日(土)から8月5日(日)まで

## [会場]

茨城県つくば美術館  
つくば駅構内南北自由通路

## [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

## [来場者数]

3,727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4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、海外からの特別招待など、17組のアーティストによるメディアアートの展示を行いました。

今回ははじめて、つくば美術館だけでなく、つくば駅構内にも、逢坂卓郎氏、大図岳氏のライトアート作品を展示しました。人の動きに反応して光が変化する作品に、子どもが駆け寄って遊んだり、通勤される方も足を止めて見入ったりしていました。

また、海外からの特別招待として、Pascal Haudressy氏の「臓器」シリーズ「Heart」を展示しました。プログラムで描かれた心臓を、じっと見つめる親子の姿が印象的でした。

夏休みや筑波大学のオープンキャンパスと時期が重なり、ご家族や遠方の方にも多くお越しいただきました。何度も美術館に訪れ、気に入った作品で遊ぶお子さんもいらっしゃいました。作家の発想力や熱量を肌で感じ、「科学のまち」を実感できる展覧会となりました。

## [発行物]



パンフレット表面



パンフレット中面