

つくばメディアアートフェスティバル2021

つくば市／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
TSUKUBA CITY / RESEARCH UNIT FOR ART AND TECHNOLOGY / TSUKUBA CITY BOARD OF EDUCATION / TSUKUBA CULTURAL FOUNDATION

TSUKUBA MEDIAART FESTIVAL 2021

The background is a vibrant purple with a complex geometric design. It features a large, stylized mountain-like shape in the center, composed of various geometric forms like triangles, squares, and circles. The design is filled with white and light blue geometric patterns, including lines, dots, and shapes. The text 'TSUKUBA MEDIAART FESTIVAL 2021' is prominently displayed in a bold, white, sans-serif font, with each word on a new line. The overall aesthetic is modern and artistic, reflecting the theme of the festival.

目次 CONTENTS

市長挨拶 五十嵐立青 002

監修者挨拶 岩田洋夫 003

出展作品紹介 004

01 | 岩田洋夫、小笠原理仁《メディアスーツ》

02 | 杉本実夏《Walkaholic 4》

03 | 佐藤紀乃香、勝部里菜、内山俊朗《非接触振匂入力装置 1.1》

04 | 松岡麻実《elements》

05 | 中村太誠《ミーアキャットいじめ》

06 | GRINDER-MAN《DanceBrew》

07 | 逢坂卓郎、大図岳《Spectacle of Spectrum 2021》

08 | 小林琴音、内山俊朗《嗅ぎ分ける流れ 1.1》

09 | 勝部里菜、内山俊朗《Ceiling Instrument 0.9》

10 | プラブラックス《KAGE-table》

11 | 丸田光希、佃優河、比留間未桜、島田千聖、中村太誠《Zoom Phantom》

13 | 富士通株式会社《Antenna》[特別展示]

12 | つくばサイエンスハッカソン《海のクロニクル》[特別企画]

プロジェクションマッピング特別上映 [関連イベント]

作品配置図 012

アンケート集計結果 014

企画概要・発行物 016

TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL

つくばメディアアートフェスティバル2021

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5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が制作した、12作品を展示いたしました。中でも、2019年にG20茨城つくば貿易・デジタル経済大臣会合のつくば市開催決定を契機として開催された「つくばサイエンスハッカソン」のレガシーを引き継ぎ、筑波大学の研究者とアーティストとの共創で作り上げた新作「海のクロニクル」は、「海洋酸性化」をテーマに、研究者が鳴らす警鐘を、アートの力で鑑賞者に伝える作品でした。そのほかの作品も、それぞれが視覚、嗅覚、触覚など、五感をフルに使って体験できる作品となっていました。本来であれば、2020年の夏に開催予定だった本展覧会は、新型コロナウイルス感染症の影響を受け、1年延期しての開催となりました。残念ながら、会期中で茨城県独自の緊急事態宣言が発令されたことにより、本展は中断することとなりましたが、それまでの6日間、感染症対策に御協力をいただきながら、多くの方に展示作品を楽しんでいただきました。来場された方からは、感染症の影響で「触る」という行為が制限されてきた中での「体験」や、アテンドスタッフとの「交流」に喜ぶ声を聞くことができ、文化芸術にとって厳しい状況が続いているなかで、アートがもたらす「つながり」の価値を再確認する機会となりました。

今年度から、文化庁の文化芸術創造拠点形成事業の助成を受けての開催を行っております。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。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、心より感謝申し上げます。

五十嵐 立青

つくば市長 | IGARASHI Tatsuo

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、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、1970年代から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。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1990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」が2012年に結成されました。このリサーチユニットが、第5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。本展は、ビエンナーレ形式（隔年開催）で開催されており、当初は2020東京オリンピックと同じく2020年に開催予定でしたが、新型コロナウイルス感染症流行の影響を受けて、多くの美術館がロックダウンするなか、1年の延期を決定しました。

オリンピックはスポーツの祭典であると同時に、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、本展はこれの認証を得ております。これまでつくばメディアアートフェスティバルでは、筑波大学卒業生の中からメディアアートの分野で活躍している人に招待作家をお願いしてきました。今回呼び出したのは、ブラブラックスを率いる近森基氏です。同氏は、1997年に文化庁メディア芸術祭が発足した時に、第1回の大賞を受賞しています。その受賞作KAGEと同シリーズの「KAGE-table」を今回展示していただきました。それに加えて本展におけるコミッションワークとして、筑波大学下田臨海実験センターとのコラボレーション作品を新たに制作していただきました。その背景となったのは、つくば市が主催する「つくばサイエンスハッカソン」であり、これはアーティストと研究者のマッチングによって作品制作を行うものです。今回は本展に合わせてプレインストーミングと制作が進められました。

展示作品の多くは前回に引き続き、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も多く、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。新型コロナウイルス感染症流行の収束が見えていない時期に、インタラクティブ作品を多く含むメディアアートの展覧会を実施するのは、大きな挑戦です。感染拡大予防に努めながら、来場者に楽しんでいただくためには、多くの課題を解決しなければなりません。このような時代だからこそ、つくばのメディアアートの力を広く発信したいと思います。

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

01

IWATA Hiroo

岩田 洋夫

OGASAWARA Rihito

小笠原 理仁

PROFILE 【岩田洋夫】1986年東京大学大学院工学系研究科修士(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における体性感覚提示の研究に従事。デバイスアートとエンパワーメント情報学を提唱。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。

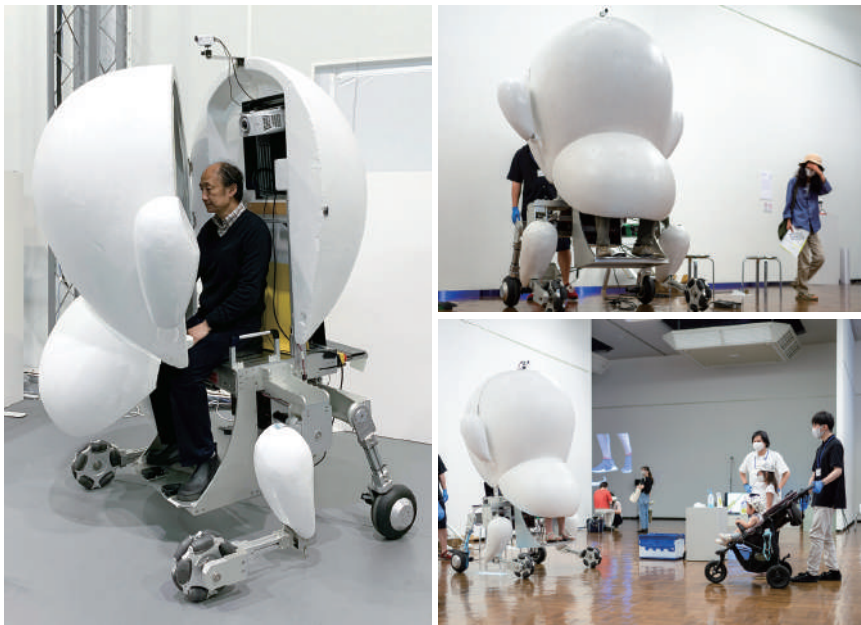
【小笠原理仁】筑波大学システム情報工学研究群知能機能システム学位プログラム2年次在学中。バーチャルリアリティ研究室でBigRobotなどの研究に従事。



メディアスーツ

2020 | 搭乗型ロボット

メディアスーツは、実世界とバーチャル世界を自由に動き回るための搭乗型ロボットです。小型ドームスクリーンと車輪付き脚機構を備え、搭乗者が足を踏み出すと、メディアスーツがそれに合わせて前進・揺動します。視覚と前庭覚を刺激することによって、歩行移動感覚を拡張します。



ARTIST

02

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5年生。大学で足首装着型ウェアラブル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をはじめ国内外で作品展示。



Walkaholic 4

2021 | ウェアラブルデバイス

Walkaholicは人をより歩きたい気持ちにさせることを目指した足首装着型のウェアラブルデバイスです。この作品では、足首装着型ウェアラブルデバイスのインタフェースのプロトタイプと歩行を促進するシステムを紹介します。



ARTIST

03

SATO Kinoka

佐藤 紀乃香

UCHIYAMA Toshiaki

内山 俊朗

KATSUBE Rina

勝部 里菜

PROFILE 【佐藤紀乃香】筑波大学芸術専門学群卒業(情報・プロダクトデザイン領域)

【勝部里菜】筑波大学人間総合科学学術院人間総合科学研究群博士後期課程デザイン学学位プログラム1年

【内山俊朗】筑波大学芸術系准教授



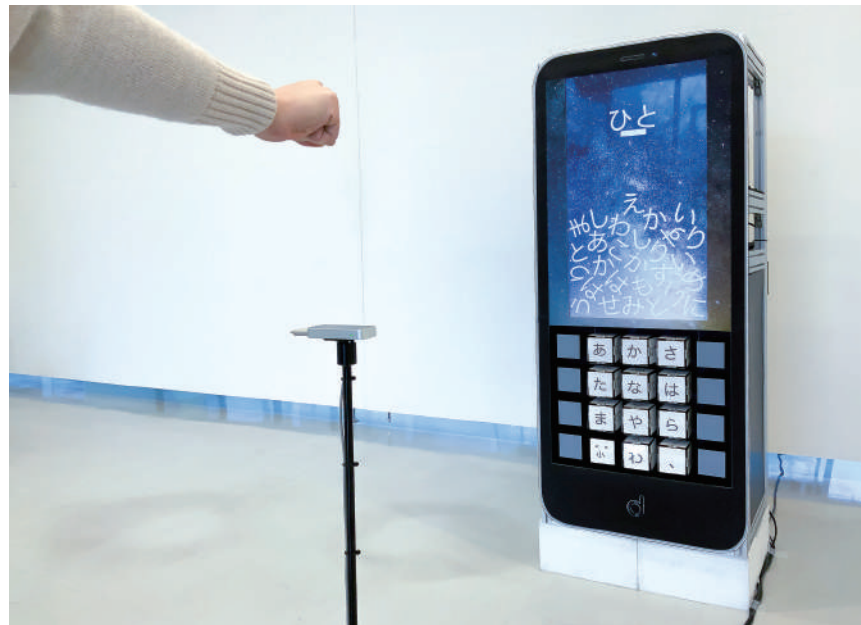
非接触振句入力装置 1.1

2021 | デバイスアート(筑波大学アート・コレクション)

「非接触振句入力装置 1.1」は、非接触で入力を楽しむためのデバイスです。2020年は新型コロナウイルスによる感染症が拡大し、衛生への意識が大きく変化した年でした。それに伴い、特に不特定多数が触れるものにおいて、触らずに操作できることの需要は高まっています。私は卒業論文で、公共端末におけるジェスチャーを用いた非接触入力方法について調査・実験を行い、以下の2つのことに気がつきました。

- ・非接触入力は適度に難しい
- ・非接触入力は入力の手応えを感じにくい

この作品はそんな難しさをあそびに転換し、実体が動くことで手応えを作り出すことにフォーカスした作品です。



ARTIST

04

MATSUOKA Asami

松岡 麻実

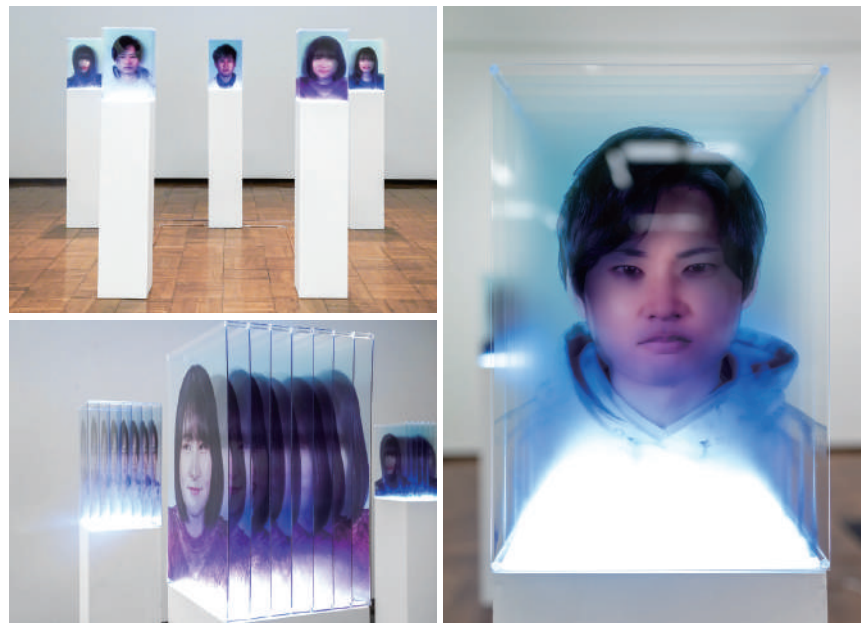
PROFILE 1999年長野県生まれ。2021年筑波大学芸術専門学群構成専攻総合造形領域卒業。



elements

2021 | 立体

写真は一瞬を切り取るものだから、一つの表情しか写し取ることはできません。けれど人は相手によって見せるキャラクターを変えたり、一人の時にしかない顔があったり、思ったこととは正反対の表情をして見せたりと、目には見えない複雑な内面が存在しています。私たちが普段見ている、その人の表情から受ける印象はただ一面にしかすぎないということを視覚的に表そうと試みた作品です。

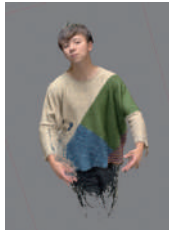


ARTIST
05

NAKAMURA Taisei

中村 太誠

PROFILE 筑波大学大学院1年。22歳。男性。高校のころから、DIYをよくしていた。20歳でタイに留学中に個人で船を3か月かけてつくり、川に浮かせ、結果一瞬で水に沈ませる。その経験をきっかけに工学を志すようになり、CGやIoTらへんを深ぼっている。CGの中でも、リアルと現実をミックスする分野を中心に遊びや開発をしている。舟制作&川下りリベンジ準備中。



ミーアキャットいじめ

2021 | インタラクティブアート

モニター内のミーアキャットと鑑賞者のインタラクティブコンテンツを作成しました。複数のモニターから、カラハリ砂漠の風景とミーアキャットが見えます。このミーアキャットは人を警戒しています。人が近づけば逃げ、遠ざかればまた顔を出します。基本的にはゲームAIと同じシステムで、ゲームの場合、ゲーム内でのキャラクターの情報に合わせてゲームAIが動くところを、この作品ではリアルな人間に合わせてゲームAIが動くようにしています。周囲にあるカメラのデータから機械学習による位置推定を行い、人の動きをトラッキングをしています。

ARTIST
06

GRINDER-MAN

GRINDER-MAN

PROFILE アートグループ。演出家のタグチヒトシと振付家の伊豆牧子をメンバーに、演出・振付を駆使して「いま・ここ」の身体表現を生み出す。国内外で舞台作品やメディアアート作品を発表するほか、ライブツアー演出やプロモーションのクリエイティブプランニング、映像の振付およびキャスティングまで幅広く活動。演出・振付・キャスティング等による、幅広いクライアントへの表現提供も多数。

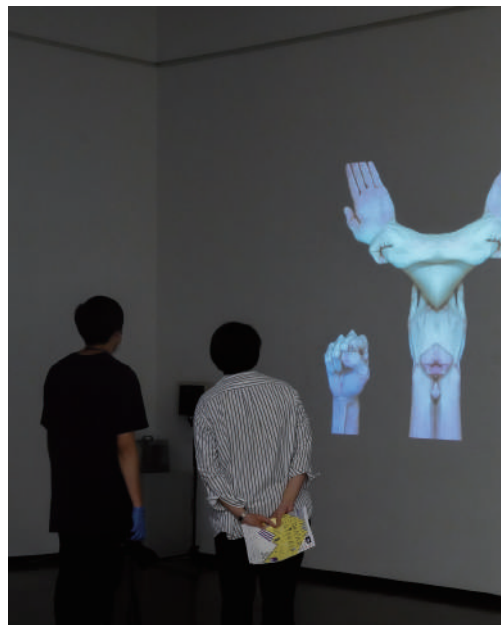
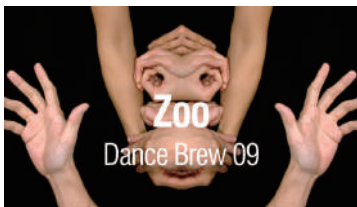


DanceBrew

2019 | 映像

プリミティブな身体がストーリーを語りだすと、エモーションな感覚が呼び起こされる。わたしのあなたの身体には、言葉や意味を飛び越えた共振作用があるから。DanceBrew(ダンス・ブリュー)は、身体の映像あそび。2019年にYouTubeからはじまったダンス映像シリーズ。YouTubeストリーミング配信「Our lives」(2020年12月)、Toyota ウーブン・プラネットグループオープニングイベント「THE GENESIS」オープニング映像の一部制作(2021年1月)など。

<https://www.youtube.com/c/GRINDERMANIA>
<https://www.facebook.com/dancebrew>

ARTIST
07

OSAKA Takuro

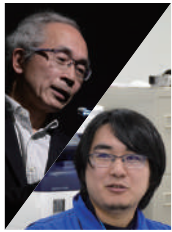
逢坂 卓郎

Oozu Takeshi

大図 岳

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”、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。【大図岳】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。

【協賛】カラーキネティクス・ジャパン株式会社



Spectacle of Spectrum 2021

2021 | ライトアート

太陽の白色光の中にはあらゆるスペクトル(色光)が含まれています。ある種の動物は捕食のために赤外線や紫外線をも感じ取り、植物は光を成長するためのエネルギーに変換させています。そして人類は宇宙の姿を多様なスペクトルの中に見出してきました。このような壮大な光世界を表現する素材としてダイクロミラーを使用します。このハーフミラーは、光の入射角により透過光と反射光の色彩が変化し、その色彩がほぼ捕色関係を成すという特性があります。2枚のダイクロミラーを合わせ鏡にしつらえ、その角度変化により多重な屈折と反射光を引出します。RGBのLED光源が更に多様なスペクトルを生み、キャンバスとなる壁面を彩ります。

ARTIST
08

KOBAYASHI Kotone

小林 琴音

UCHIYAMA Toshiaki

内山 俊朗

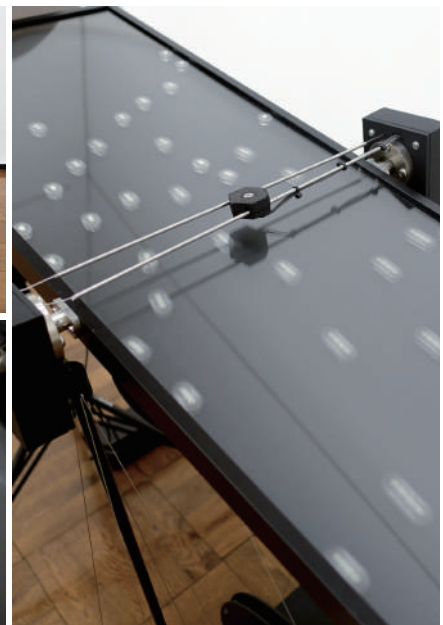
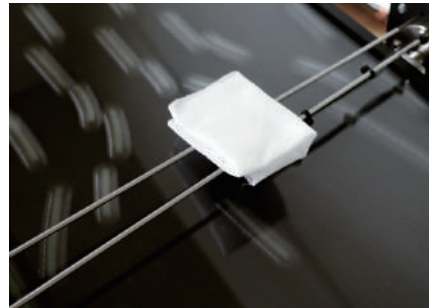
PROFILE 【小林琴音】筑波大学人間総合科学学術院人間総合科学研究群博士前期課程デザイン学学位プログラム1年
 【内山俊朗】筑波大学芸術系准教授



嗅ぎ分ける流れ 1.1

2021 | インタラクティブアート

良いにおいには集まり、嫌なにおいには顔を背ける。においによって引き起こされる本能的行動があります。それは人間だけでなく生き物全てに共通しています。「嗅ぎ分ける流れ」はにおいによって動きが変化するインタラクション作品です。鑑賞者がにおいを嗅がせると、においを避けるように粒が流れ、作品と鑑賞者のインタラクションによって流れがダイナミックに変化します。においによって引き起こされる生き物の本能的行動を表現した作品です。



ARTIST	KATSUBE Rina	PROFILE 【勝部里菜】筑波大学人間総合科学学術院人間総合科学研究群博士後期課程デザイン学学位プログラム1年 【内山俊朗】筑波大学芸術系准教授	
	09 勝部 里菜 UCHIYAMA Toshiaki 内山 俊朗		



Ceiling Instrument 0.9

2021 | インタラクティブアート

Ceiling Instrument 0.9は、音の出るペンダントライトです。ペンダントライトの下を通ると、光が灯り、鐘の音が広がります。ライトは複数吊るされており、それぞれ音の高さが異なります。自然と上を向いてもらうことで、コロナ禍で沈んだ人々の気持ちを少しでも和らげるような作品を目指しました。

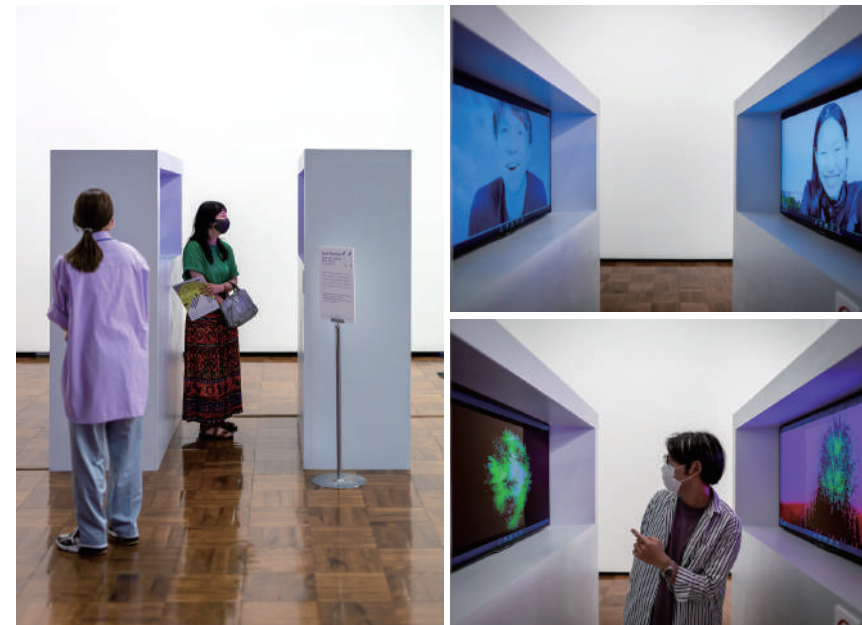
ARTIST	MARUTA Mitsuki	SHIMADA Chisato	PROFILE 【丸田光希】【比留間未桜】【島田千聖】筑波大学芸術専門学群構成専攻所属 【佃優河】筑波大学情報学群情報メディア創成学類所属 【中村太誠】筑波大学理工情報生命学術院生命地球科学研究群生物資源科学学位プログラム博士前期課程	
	11 丸田 光希 Tsukuda Yuga 佃 優河 HIRUMA Miou 比留間 未桜	島田 千聖 NAKAMURA Taisei 中村 太誠		

Zoom Phantom

2021 | インタラクティブアート

鑑賞行為が作品を変化させてしまったら？ 本作品は、鑑賞者によって作品の流れが変化する体験型の作品です。まず誰かがオンライン通話をしているのが見えます。話を聞こうと近づいてみると、突然異変が起きて彼らは話を中断してしまいました。さてあなたの行為が会話を邪魔し、作品の流れを変えてしまった瞬間、焦りや気まぐさを感じるでしょうか。それとも悪戯心が芽生えるでしょうか。 本作品の体験が、「鑑賞という行為の在り方」や、「意のままに作品を変化させる楽しさ」について、何か考えるきっかけになれば幸いです。

出演：〈画面の中の人〉中村太誠、比留間未桜
〈Zoomおぼけ〉鑑賞者のみなさん



ARTIST	plaplax	PROFILE インタラクティブ作品の制作をベースに、空間、映像、プロダクトなど、領域を横断しながら活動している。扱うテーマやモチーフの中に潜んでいる物語を掘り下げ、様々なメディアを使って作品化することで、新しい発見、創造的な学びや、ワクワクするような体験の創造に取り組んでいる。Ars Electronica（オーストリア）、文化庁メディア芸術祭（日本）など国内外で作品を発表。NHK「デザインあ」などの制作にも携わる。	
	10 プラプラックス		



KAGE-table

2008 | インタラクティブアート

影は実在することの証であった。けれども、影そのものはモニターに映し出されたイメージと同じように実体がない。影はまた、影絵にみられるように、映像の原点でもある。この作品では、円錐形のオブジェの影をコンピュータによって作り出した。オブジェに触れると、その影は、動き出したり、形を変えたり、ときにはカラフルに色づいたりする。映像である偽物の影と鑑賞者自身の本物の影が同じ平面上に投影されたとき、自分の影と存在を再認識するのである。

特別展示		Innovated by FUJITSU Antennaは富士通株式会社社会課題の解決に向けて推進するオープンイノベーション活動から生まれた製品です。	Antenna
ARTIST	Fujitsu		
13	富士通株式会社		

Antenna

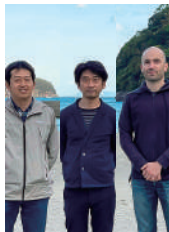
ユーザインタフェース

つくばメディアアートフェスティバルでは、つくばエキスポセンターで開催予定だった東京2020オリンピックのパブリックビューイング臨場感LIVEシアターにおいて、音をからだで感じるユーザインタフェース「Antenna（オンテナ）」を体験いただくイベントを計画していました。残念ながらイベントは中止となりましたが、美術館内にAntennaを体験いただくブースを設置しました。音を振動と光の強さに変換し、音の特徴を伝えることができるAntennaは、今後のスポーツ・文化イベントにおいて聴覚障がい者と健聴者が共に楽しむ未来を目指して展開されています。



つくばサイエンス
ハッカソン

PROFILE [アーティスト]
【近森基】ブラブラックス
[研究者]
【和田茂樹】筑波大学下田臨海実験センター助教
【シルバン・アゴスティーニ】筑波大学下田臨海実験センター助教
[アドバイザー]
【岩田洋夫】筑波大学システム情報系



海のクロニクル

2021 | インスタレーション

「つくばサイエンスハッカソン」は科学者とアーティストがタッグを組み、新たな価値を共創する取り組みです。2019年にG20茨城つくば貿易・デジタル経済大臣会合のつくば市開催決定を契機として開催され、メディアアートフェスティバルでもそのレガシーを引継ぎ、特別企画として実施しました。

近森氏がテーマとして選んだのは「海」。筑波大学下田臨海実験センターで行われている、「海洋酸性化」の研究に注目しました。地球温暖化の原因となる二酸化炭素(CO₂)ですが、これまで排出されたCO₂のおよそ30%は海に吸収されたといわれています。今後このペースが続くと、海水の二酸化炭素濃度の上昇が、海の環境に大きな影響を及ぼすのではないかと危惧されています。

そんな中、2015年に筑波大学下田臨海実験センターからほど近い伊豆諸島の式根島で、海底から二酸化炭素が吹きだしている場所「CO₂シープ」が発見されました。そこでは、「酸性化の進んだ100年後の未来の海」を観察することができます。本来、式根島の海は大きなサンゴや海藻があり、魚が多く住む豊かな海ですが、CO₂シープの海ではサンゴや大型の海藻が減少し、観察できるのは、小さな藻類がほとんど。影響のない場所と比べると、明らかに生物の種類数が少ない生態系となっています。酸性化の進んだ100年後の海には、限られた生物しか住むことができないということです。私たちは海からの恵みを享受してきました。しかし、このままの生活を続けると「海洋酸性化」が進み、海洋の「生物多様性」が失われてしまいます。「海のクロニクル」は、海にまつわる生命史が8枚の絵に凝縮されています。鑑賞者が海の未来について考えるきっかけとなる作品です。

Schedule

2021年2月4日 顔合わせ、作品・研究紹介@オンライン
2021年4月12日 下田臨海実験センター視察
2021年6月21日 中間発表会@オンライン

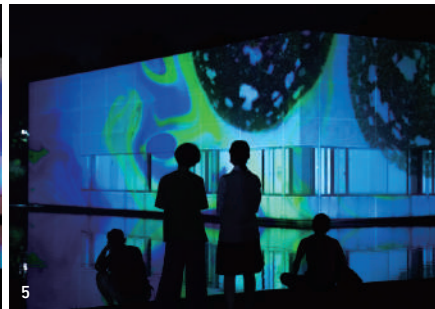


下田臨海実験センター視察

プロジェクション
マッピング

PROFILE [映像制作]
【中村音巴】【山岡一樹】【蛭名祐一】【原叶夢】
【三村一梨】筑波大学芸術専門学群構成専攻所属
【稲田和巳】筑波大学大学院人間総合科学学術院人間総合科学研究群情報学位プログラム博士前期課程1年
[監修]
【村上史明】筑波大学芸術系助教

[制作協力・上映] 株式会社光雅



1・2 プロジェクションマッピング会場風景 3「織りなす風景」 4「aula」 5「Microcosm小さな宇宙」 6「Layers」

つくば美術館に隣接する中央公園の、大きな池のほとりに立つレストハウス(市民ギャラリー)にオリジナルのプロジェクションマッピング4作品を上映しました。池にも映り込んだ映像は、幻想的な景色となって多くの観覧者の心を癒しました。

Schedule

[上映日時]
2021年7月30日(金) 19:00~20:00
2021年7月31日(土) 19:00~20:00
[会場]

つくば市中央公園 レストハウス(市民ギャラリー)付近
[観覧人数] 1,223人

織りなす風景

2021 | 制作: 村上史明、株式会社光雅

景観には、自然、歴史、個人や集団、人種や思想など様々な主体や立場が織り込まれています。レストハウスを風景が見える窓にみたてて、古代から現在に至るまでのつくばの風景を映し出します。

aula

2021 | 制作: 中村音巴、山岡一樹、蛭名祐一

aulaは芸術作品の複製できないオリジナル性や一回性を表します。コピーによる大量生産が可能となった現代において私たちは日々このテーマと向き合い、映像をはじめとした作品の制作を行っています。

Microcosm 小さな宇宙

2021 | 制作: 原叶夢、三村一梨

ばらばらに点在する色彩が、水の流れることによって徐々に混ざっていく。液体流動性で絵を描く「フルイドアート」の手法をつかい、動く、放つ、回る、渦巻くといった「小さな宇宙」の優美さを表現しました。

Layers

2021 | 制作: 稲田和巳

現在を視座として俯瞰したこの都市の様子を、重畳された文化や歴史の断片、地理的・空間的情報、現在の社会の動きを表すデータを用い、池の水に沈んだ石や塵に重ねるようにして可視化しました。

1-13 作品配置図

10《KAGE-table》プラブラックス

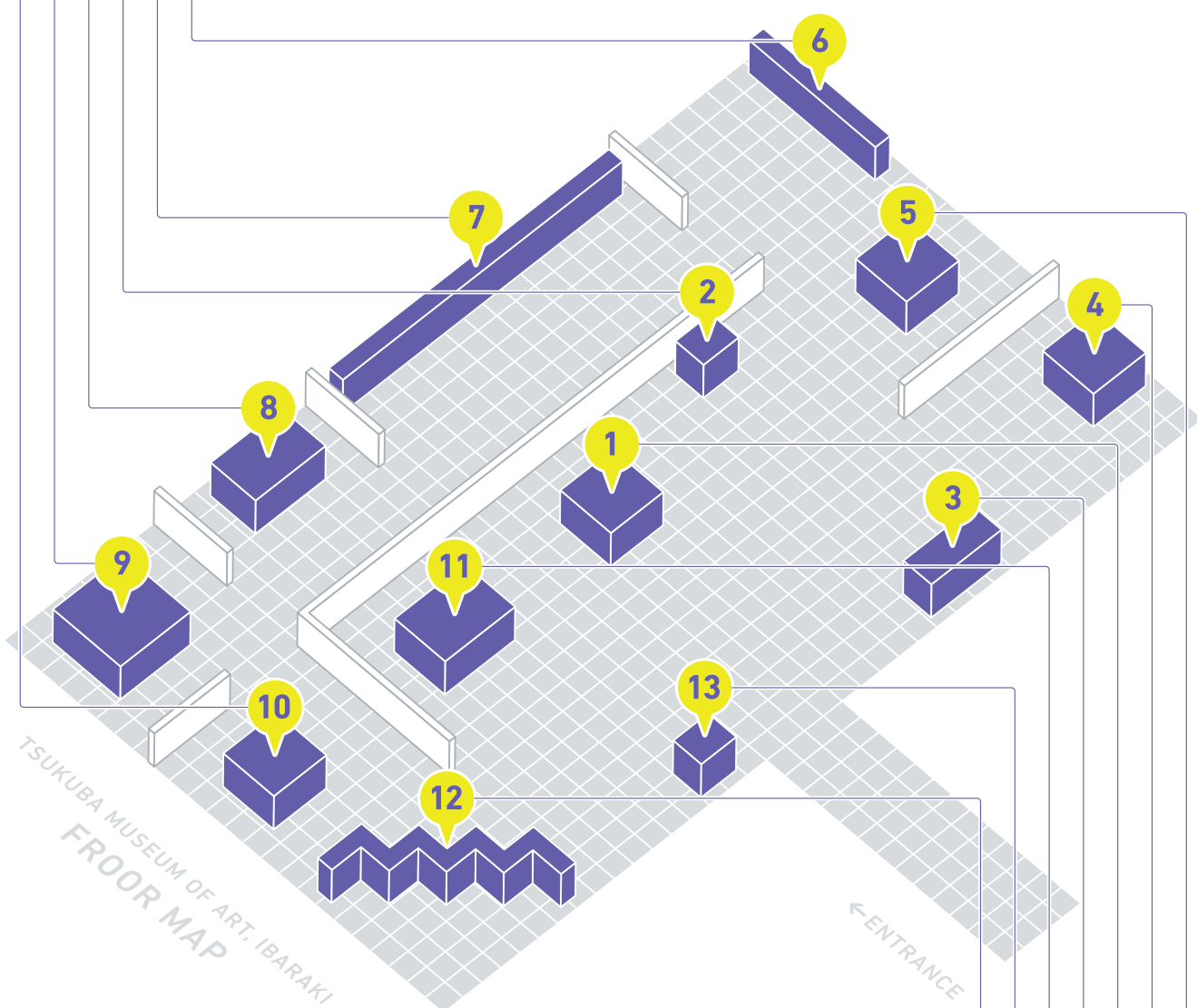
9《Ceiling Instrument 0.9》勝部里菜、内山俊朗

8《嗅ぎ分ける流れ 1.1》小林琴音、内山俊朗

2《Walkaholic 4》杉本実夏

7《Spectacle of Spectrum 2021》逢坂卓郎、大図岳

6《DanceBrew》GRINDER-MAN



12 特別企画《海のクロニクル》つくばサイエンスハッカソン

13 特別展示《Antenna》富士通株式会社

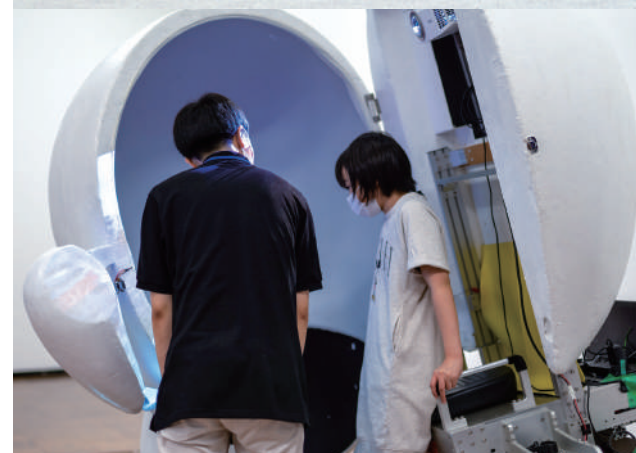
11《Zoom Phantom》丸田光希、佃優河、比留間未桜、島田千聖、中村太誠

3《非接触振動入力装置 1.1》佐藤紀乃香、勝部里菜、内山俊朗

1《メディアスーツ》岩田洋夫、小笠原理仁

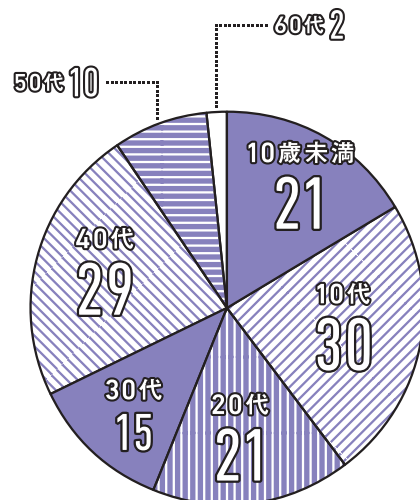
4《elements》松岡麻実

5《ミニアキャットいじめ》中村太誠



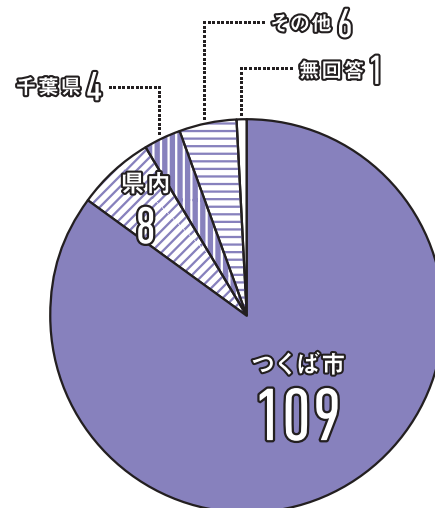
No. 001 | Data. July-August, 2021

年齢はおいくつですか？



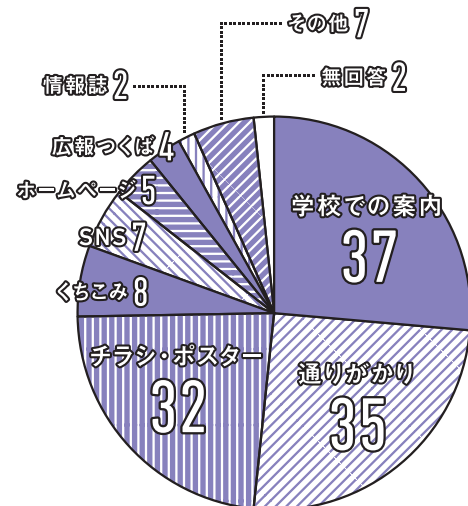
No. 002 | Data. July-August, 2021

お住まいはどちらですか？



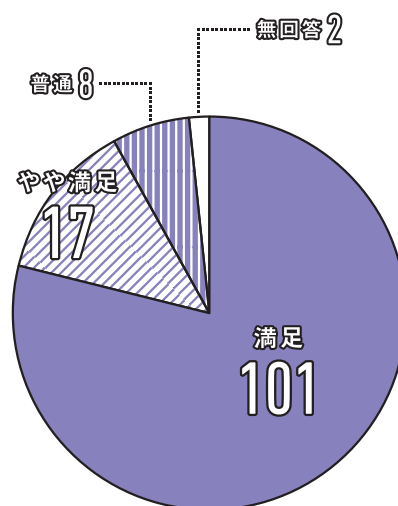
No. 003 | Data. July-August, 2021

本展示を何で知りましたか？



No. 004 | Data. July-August, 2021

展示作品はいかがでしたか？



No. 005 | Data. July-August, 2021

面白かった作品とその理由についてお聞かせください（一部抜粋）

- 《メディアスーツ》うごく感覚が映像とマッチしていて不思議だった。
- 《メディアスーツ》歩くロボットは実際に乗ってみてすごいと思った
- 《非接触振匂入力装置 1.1》センサーが光をうつして手をグーにすると文字がでてきて、面白かったので2回も行きました。
- 《Zoom Phantom》変化をホラーに全振りしていたのでひきつけられました、感情を動かされたからだと思います。
- 《Walkaholic 4》今すぐ遊園地などで活用できそうな技術だと思った。
- 《KAGE-table》影を使ったインタラクション作品が物珍しかった。
- 《DanceBrew》コロナで手をつなぐ機会が減った中で、DanceBrewでたくさんの手がつながっていたのを見て新鮮に思えました。
- 《Ceiling Instrument 0.9》コロナ禍の中、上に視線を向ける作品というのがとても素敵だと思った。

No. 006 | Data. July-August, 2021

展覧会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）

- 展示の間のスペースがあいてて、それぞれ丁寧に説明してくれたからうれしかった。
- コロナ禍でも対策をしながらやってくれてよかった。
- アウトプットの仕方、展示方法がキレイで好感をもった。
- スタッフがどの作品にも必ずついていて説明してくれたのでわかやすかったし、体験のわりこみもなくスムーズだった。
- やや不満と回答したのはもっと大勢の人に見てほしいと思うから。
- 芸術と工学がコラボすると新しい芸術が生まれるのだなあと感じました。
- どの作品もレベルが高く、直感的に面白い! と思えるものばかりでした。期間短縮が残念。
- 子どもがさわってあそべる展示や音の出る展示があつてすごく楽しかった。

No. 007 | Data. July-August, 2021

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）

- 災禍がすぎたら、夏休みになった子供たちがたくさんくるといいと思います。
- 今回のものがとても満足だったので、次回もよいところを継続してほしいです。
- ダイバーシティ社会にメディアアートを役立ててほしい。
- 作品を紹介するイベントタイムを設定してほしい、作品のよさが伝わりにくい。
- 筑波大学とゆかりのあるアーティストの作品アーカイブなどが見られるとうれしい。岩井俊雄の時間層Ⅱなど。
- ぜひどこかで延長展示できるといいですね。
- 未熟なもの、発展途上のもも含めて、もっと作品数があってもよい。
- 作品ごとに鑑賞にかかる時間が異なることや、作品の派手さの違いから、人の集まり方がバラバラだった。
展示の位置などもっと工夫の余地があるのではないかな。

〔開催期間〕

2021年7月30日(金)～8月5日(木)

〔会場〕

茨城県つくば美術館
つくば市中央公園

〔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
首都圏新都市鉄道株式会社

〔協力〕

公益財団法人つくば科学万博記念財団
富士通株式会社
株式会社光雅
カラーキネティクス・ジャパン株式会社

〔来場者数〕

3,046名
美術館観覧者数:1,823人
プロジェクションマッピング鑑賞者数:1,223人

〔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5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12組のアーティストによるメディアアート作品の展示と、関連イベントとしてオリンピックパブリックビューイングで使用予定だったデバイス「Onテナ」の紹介を行いました。また、屋外でのプロジェクションマッピングイベントを実施し、多くの方にオリジナル作品を鑑賞いただきました。非接触でも楽しめるインタラクティブアートの展示や、体験型作品の体験前後の手指消毒の徹底など、感染症対策を行った上での開催は、多くの来場者から好評をいただくことができました。新型コロナウイルス感染症の感染拡大により、茨城県内に緊急事態宣言が発令され、当初10日間の開催予定を6日間に短縮せざるを得ず、再展示を望む声も多く聞かれました。御来場いただけなかった方にも広くつくばのメディアアートの魅力を伝えていくため、映像アーカイブの公開を予定しています。

〔発行物〕



チラシ・ポスター



パンフレット表紙



パンフレット中面



つくばメディアアートフェスティバル2021 図録
TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL 2021 CATALOGUE

編集	つくば市文化芸術課
編集協力	筑波大学工学・芸術連携リサーチユニット
デザイン	森垣 賢
印刷・製本	朝日印刷株式会社
発行	2021年10月 つくば市

©2021 City of Tsukuba. All rights reserved.
本図録の一部あるいは全部を複製、複写、転載することを禁じます。

