

つくばメディアアートフェスティバル2023

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 MEDIA ART FESTIVAL 2023

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 | 原叶夢〈Vug〉

02 | 木村萌々子、勝部里菜、内山俊朗〈Ahhh de Copy 2〉

03 | 勝部里菜、内山俊朗、尾崎繁〈プリズム適応VR〉

04 | 山下采夏〈Animooo〉

05 | 豊田朝美〈おばあちゃんの鳥〉

06 | ブラブラックス〈Niche～昆虫たちの棲むところ〉

07 | 岡本晃樹〈Tranquillizer〉

08 | 勝部里菜、鎌谷崇広、小林琴音、内山俊朗〈動物変化ライブ配信〉

09 | 細谷耕太郎、浅井慶朗、勝部里菜、内山俊朗〈The Opposite World〉

10 | 逢坂卓郎〈真空に帰るもの 2023〉

11 | 辻井凜汰、大滝梨乃、中島悠人、勝部里菜、内山俊朗、尾崎繁〈Matata-ki〉

12 | 長谷川泰斗、鎌谷崇広、勝部里菜、内山俊朗〈SPATIALIZER〉

13 | 内藤恵介、青木淳、内山俊朗〈SPACE! こそあとベンチャー〉

14 | 児玉幸子〈Ribome〉

15 | つくばサイエンスハッカソン2023〈太陽との邂逅〉〔特別展示〕

メディアアートの卵展〔追加展示〕

つくばサイエンスハッカソン2021〈海のクロニクル〉〔関連展示〕

ワークショップ「Vision in Motion 2023つくば」〔関連イベント〕

キャラクターツアー〔関連イベント〕

アンケート集計結果 014

企画概要・発行物 017

TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL

つくばメディアアートフェスティバル2023

「つくばメディアアートフェスティバル」は、科学技術と芸術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6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皆様、クリエイターを目指す筑波大学の学生の皆様が制作した、23作品を展示いたしました。

中でも、初出展となる児玉幸子氏には、代表作「Ribome」の展示や、モーションセンサーを使ったワークショップの開催のほか、「つくばサイエンスハッカソン」にも御参加いただきました。太陽をテーマに展示空間を構成した作品「太陽との邂逅^{かいこう}」は、JAXA所属の研究者らとディスカッションを重ねて制作された大作です。

また、辻坂卓郎氏は、2018年、2021年に引き続き御出展いただきました。今回御出展いただいた「真空中に満つるもの2023」は、普段は意識することのない「宇宙線」を幻想的な光と音で再構築した作品で、その空間は非常に心地よく、ずっと鑑賞していきたくりました。そのほかの作品も、例年以上にインタラクティブな作品が多く、世代を問わず子どもからシニアの方まで楽しんでいる姿が印象的でした。

科学技術と芸術が融合したメディアアート作品は、当たり前と思っていたものに揺さぶりをかけ、新たな視点に気づかせてくれます。メディアアートとの出会いをより多くの方に享受いただきたく、過去の開催時には、会場であるつくば美術館の周辺施設でのメディアアートの展示や、ワークショップ等のイベントの開催を行ってきました。今回、市内の機関や施設と連携した取り組みとして、2021年のつくばサイエンスハッカソン作品であるブラブラックスの「海のクロニクル」を、つくばエキスポセンター展示室に約4か月間、展示させていただきました。これは、つくばエキスポセンターを運営する(公財)つくば科学万博記念財団の御理解と御協力があって実現できたことです。

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。つくば市の特色である“科学技術”、そして、豊かな感性を育むうえで大変重要な役割を果たす“芸術”、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、関係諸機関の皆様、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に、心より感謝申し上げます。

五十嵐 立青

つくば市長 | IGARASHI Tatsuo

多くの研究機関が集積するつくば市は、科学の街として発展してきました。その一方で、つくば市は新しい文化の発信も行ってきました。とりわけ、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。その原動力となった筑波大学は、芸術学部を有する総合大学としては稀有な存在であり、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。筑波大学芸術専門学群は、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。さらに、工学研究者が芸術表現によって研究成果を発表するという活動を、先駆的に行ってきました。このような歴史的背景を踏まえ、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はつくばメディアアートフェスティバルの企画を主たる活動としています。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。なお、このリサーチユニットを立ち上げた筆者は、2022年度をもって筑波大学を定年になったため、代表を内山准教授に引き継いで、継続的に活動ができる体制を作っています。本フェスティバルは、ピエンナーレ形式(隔年開催)で開催されており、コロナ禍の最中という厳しい状況で行われた一昨年と比べて、平常が戻りつつある世情での開催になりました。これまで本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。今回お呼びしたのは、磁性流体アートで著名な児玉幸子氏です。同氏の磁性流体作品は、2002年に文化庁メディア芸術祭で大賞を受賞しています。その流れを引き継ぐ作品を本展でも展示していただきました。本展は前回から、つくば市が主催する「つくばサイエンスハッカソン」と連携しています。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、今回は児玉氏とJAXAのコラボレーションによる、太陽の神秘にインスパイアされた新作が制作されました。前回のサイエンスハッカソン作品である近森氏の「海のクロニクル」は好評を得て、今年エキスポセンターで再展示が行われました。

展示作品の多くは前回までと同様に、学生の作品を選抜しました。それに加えて、作品としての完成度は求めず、芸術以外の分野の学生がチャレンジできるような枠組みとして「メディアアートの卵」のコーナーを新たに設けました。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。

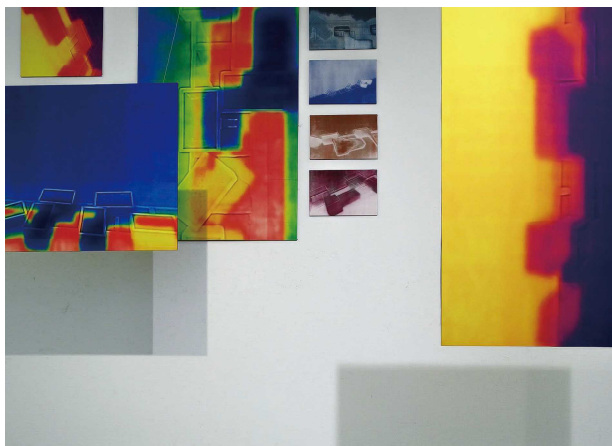
2023年という年はメディアアート界に激震が走った年でした。というのは、文化庁メディア芸術祭が突然終焉を迎えたからです。同芸術祭は我が国がメディアアートを振興するというメッセージを世界に向けて発信してきました。筆者も歴代受賞者の一人であり、これが続かなくなったというのは非常に残念です。国としてのフェスティバルがなくなった以上、本展の意義は各段に重要性をもってきます。これを踏まえて次回以降も更なる発展を目指したいと思います。

監修 岩田 洋夫

筑波大学名誉教授 | IWATA Hiroo

ARTIST
01 HARA Kanae
原 叶夢

PROFILE 筑波大学芸術学学位プログラム博士前期2年



Vug

2022 | 写真

私たちは「赤」や「青」といった色に対する共通認識を持っていますが、実際の色彩には大きな幅があります。同じものを見、同じものを指していたとしても、他人の目には違った様相が映っているかもしれません。この作品では自作した天然顔料を、温度を可視化するサーモグラフィカメラで撮影し、普段の世界には映らない新たな色の『尺度』を提示しました。肉眼で見えるものへの懐疑を表現した作品です。

ARTIST
03 KATSUBE Rina
勝部 里菜
OZAKI Shigeru
尾崎 繁
UCHIYAMA Toshiaki
内山 俊朗

PROFILE

【勝部里菜】筑波大学芸術系特任研究員
【内山俊朗】筑波大学芸術系准教授
【尾崎繁】目白大学保健医療学部教授



プリズム適応VR

2023 | VRコンテンツ

生理学や脳科学の教育現場で、視覚と運動の関係を理解するために、ガラスプリズムを使ったプリズム適応という運動学習の実験が行われています。私たちは、このプリズム適応を手軽に体験できる運動学習VRコンテンツを開発しました。より広範な応用や教育、リハビリテーションの領域での活用が期待されます。



ARTIST
02 KIMURA Momoko
木村 萌々子
UCHIYAMA Toshiaki
内山 俊朗
KATSUBE Rina
勝部 里菜

PROFILE

【木村萌々子】筑波大学芸術専門学群卒
【勝部里菜】筑波大学芸術系特任研究員
【内山俊朗】筑波大学芸術系准教授



Ahhh de Copy 2

2022 | インタラクティブアート

Ahhh de Copy 2は、声によって取り込んだ画像に変異を加えて出力するコピー機です。マイクとカメラから入力された声の大きさ高さ、顔の傾きに応じて、出力結果の拡大率や濃淡、回転角度が変化します。新型コロナウイルスの流行で「変異」という言葉を耳にするようになりました。本作品は「複製と変異」をテーマに制作した作品です。

ARTIST
04 YAMASHITA Ayaka
山下 采夏

PROFILE 筑波大学芸術専門学群4年



Animoo

2023 | インタラクティブ楽器

Animooは、ハイタッチで奏でる楽器です。自分自身で拍手する時と、他のアニマルとハイタッチする時とでそれぞれ音のアクションが異なります。フランス留学中に楽器や音楽は世界中の人と対等なコミュニケーションを生み出すツールに適していると感じ、誰もが、「誰とでも」楽しめる楽器の製作を目指しました。



ARTIST
05 豊田 朝美

PROFILE 2008年3月筑波大学芸術専門学群構成専攻総合造形コース卒業。グラフィックデザインの仕事をしながら、座敷をリノベーションし地域に還元する活動や、子どもの為のアートワークショップの開催、自然保護を目的としたソーシャルデザイン活動を行う。2021年中之家ビエンナーレ出演。
<https://nakanajo-biennale.com/artist/asami-toyoda>



おばあちゃんの鳥
2023 | ミクストメディア

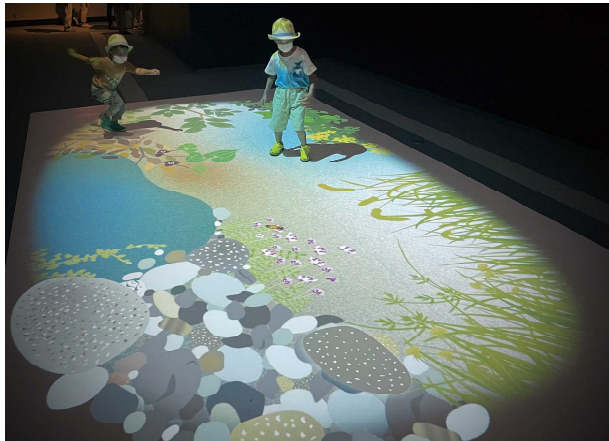
日本各地に残る方言から会話の意味を除き、音として再構成したらどうなるのか? という疑問から始まった実験作品です。茨城県のとある地域に暮らす96歳の女性。彼女の方言は土地固有のもので、その地域外の人が会話の意味を掴むのは難解です。しかし、独特のイントネーションや一定で繰り返される音のリズムは、耳慣れない人にも心地よく響きます。鳥がさえずっているのか? おばあちゃんがしゃべっているのか? 2者の距離はそう遠くないのかもしれません。

音楽技術: 松井敬治 / 作品制作: 豊田朝美

撮影: Kenichiro FUJIMURA

ARTIST
06 plaplast プラプラックス

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事で、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。

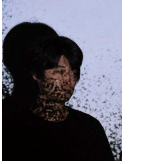


Niche ~ 昆虫たちの棲むところ
2021 | インスタレーション

床に投影された様々な自然環境の中に鑑賞者が立つと、葉がめくられて産卵中のチョウが現れたり、河原の石に擬態したバッタが飛び出したりして、昆虫の生態的地位(Niche=ニッチ、ニッチェ)を垣間見せる。自然史博物館の展示を体験的に理解するための試みとして制作された。虫が苦手な子どもたちが、アニメ的に表現された昆虫の生態を知ることで、好奇心を育ててくれることを目指して。

ARTIST
07 OKAMOTO Teruki 岡本 晃樹

PROFILE 筑波大学芸術学位プログラム博士後期1年。ジャグリング国際大会ジュニア部門3位受賞。Edinburgh Fringe Asian Arts Award 2021 Best Show。ジャグリングの経験から、「人、もの、世界に関わる運動エネルギーの動き」に注目。「様々なエネルギーの動きの中に身体が確かに存在している」という感覚=リアリティを主なテーマに、パフォーマンスと映像を組み合わせた作品を制作している。



Tranquilizer
2023 | 映像

Tranquilizerは、流れるような身体の動き、ラインやパーティクル等のプリミティブな映像、コーディングやゲームエンジンのインターフェース、内省的なモノログで構成される30分のマルチメディアパフォーマンス。パフォーマンスはジャグリング、つまり「もの」と「身体」にかかわるエネルギーの動きを解説しながら、その現象を確かめるように動きを紡いでいく。ジャグリングを持ってエネルギーの流れを考えるうちに、様々な「エネルギーの流れ」の中に自分の身体が存在しているという感覚こそが「リアリティ」だと考えるようになった。様々な演出を駆使し、映像内と映像外を行き来しながらこの「リアリティ」を追及する。



ARTIST
08 KATSUBE Rina 勝部 里菜
KAMATANI Takahiro 鎌谷 崇広

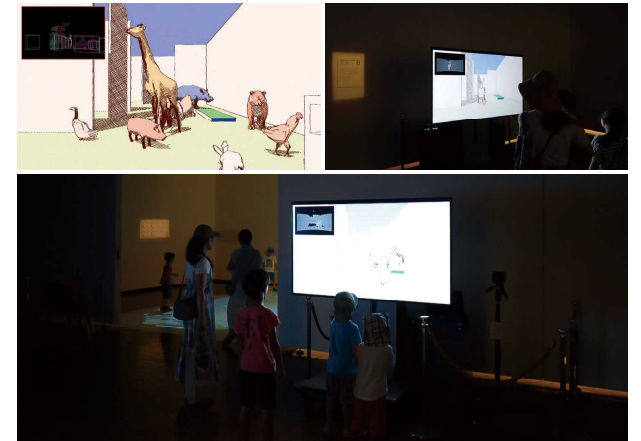
KOBAYASHI Kotone 小林 琴音
UCHIYAMA Toshiaki 内山 俊朗

PROFILE 【勝部里菜】筑波大学芸術系特任研究員
【鎌谷崇広】筑波大学芸術系研究員
【小林琴音】筑波大学デザイン学学位プログラム修了
【内山俊朗】筑波大学芸術系准教授



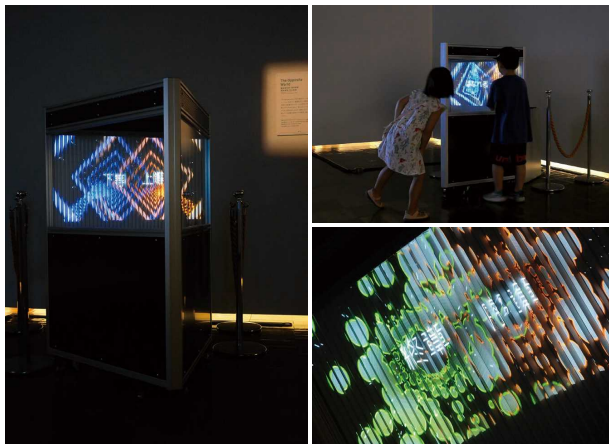
動物変化ライブ配信
2023 | ライブ配信

本作品は、プライバシーに配慮した会場ライブ配信システムです。会場内の人検出に3D LiDAR(レーザーで距離や形を計測する技術)を用いることで、通常のカメラより匿名性が高くなっています。ライブ配信映像では、来場者が様々な動物に変身しています。自分や周りの人がどんな動物に変身しているか見つけてみてください。



ARTIST 09	Hosoya Kotaro 細谷 耕太郎	Katsube Rina 勝部 里菜	PROFILE 【細谷耕太郎】筑波大学デザイン学学位プログラム博士前期2年 【浅井慶朗】東京工業大学工学院情報通信系修士課程1年 / 筑波大学情報科学専攻 【勝部里菜】筑波大学芸術系特任研究員 【内山俊朗】筑波大学芸術系准教授	
	Asai Michiro 浅井 慶朗	Uchiyama Toshiaki 内山 俊朗		

ARTIST 11	Tsuji Rinta 辻井 凜汰	Katsube Rina 勝部 里菜	PROFILE 【辻井凜汰】筑波大学デザイン学学位プログラム博士前期2年 【大滝梨乃】筑波大学エンバワーメント情報学プログラム1年 【中島悠人】筑波大学知能機能システム学学位プログラム博士前期1年 【勝部里菜】筑波大学芸術系特任研究員 【内山俊朗】筑波大学芸術系准教授 【尾崎繁】白川大学保健医療学部教授	
	Otaki Rino 大滝 梨乃	Uchiyama Toshiaki 内山 俊朗		
	Nakajima Yuto 中島 悠人	Ozaki Shigeru 尾崎 繁		



The Opposite World

2023 | インスタレーション

The Opposite Worldは対義語をテーマにしたインスタレーション作品です。鑑賞者の立つ場所によって見え方の変わる蛇腹折のスクリーンを使用しており、右へ左へ動きながら作品を見ると、映し出された文字や映像が混ざり合う感覚を楽しめます。また、対義語や背景のエフェクトの選定には機械学習の技術を応用しています。鑑賞しながら普段何気なく使っている言葉の意味やその関係に意識を向けてみてください。

Matata-ki

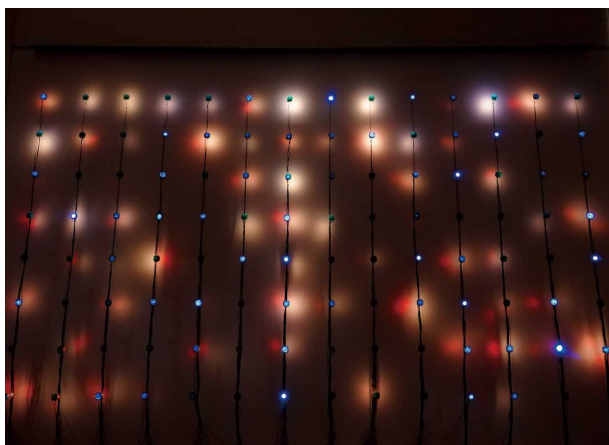
2023 | インタラクティブ玩具

Matata-kiは、赤・緑・青の3色の光を自由に操作し、遅延時間を調整することで、瞬くような光り方を楽しむことができる作品です。色やタイミングを調整し、好きな場所に配置することで、様々な光り方を創り出すことができます。体験者が創造力を発揮し、試行錯誤が楽しくなるような作品を目指しました。



ARTIST 10	Osaka Takuro 逢坂 卓郎	PROFILE 1975年東京芸術大学美術研究科修了。筑波大学名誉教授、博士(芸術学)、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台の巨大な鏡が月光を捉える“ルネプロジェクト”は宇宙をテーマとした代的な作品。2008~11年に開催された国際宇宙ステーションでのJAXA人文社会科学利用パイロットミッションに於いて、光と水をテーマとした芸術実験を宇宙飛行士へ委託し、実施。パブリックアートの設置も多い。	

ARTIST 12	Hasegawa Taito 長谷川 泰斗	Katsube Rina 勝部 里菜	PROFILE 【長谷川泰斗】筑波大学デザイン学学位プログラム博士前期1年 【鎌谷崇広】筑波大学芸術系研究員 【勝部里菜】筑波大学芸術系特任研究員 【内山俊朗】筑波大学芸術系准教授	
	Kamatani Takahiro 鎌谷 崇広	Uchiyama Toshiaki 内山 俊朗		



真空中に満つもの 2023

2023 | ライトアート

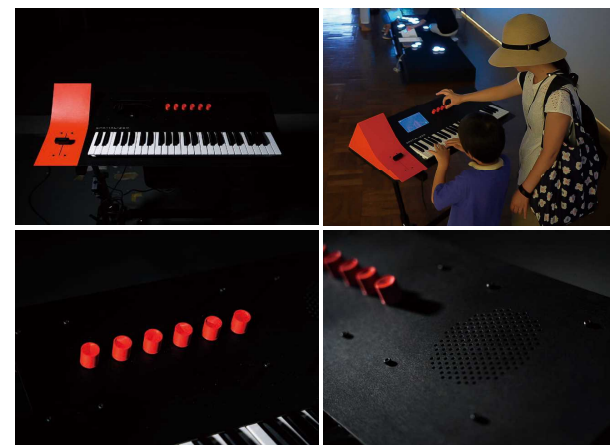
星の終焉時に爆発する超新星からは膨大なエネルギーと物質が放出され、そこはまた、星が誕生する場でもあります。放出された高エネルギーの宇宙線は時空を超えて地球にも飛来し、地球生命の進化に影響を与えたとされています。宇宙線は大気中の分子と衝突し、主にミュー中間子となり、1秒間に400個以上も身体を貫通しています。検知器で捉えられた信号はギャラリーで光と音に変換されます。光が点灯するタイミングは乱数ですが、揺らぎを感じとれます。人智を超えた広大な宇宙からのメッセージを顕在化させようとした。

サウンドデザイン: 田崎和隆 / サウンドインターフェース制作: 村上史明 / テクニカルディレクター: 倉田真一

SPATIALIZER

2023 | インタラクティブ楽器

空間のかたちを音源とする電子楽器です。楽器を置いた場所や時間によって音が刻々と変化していきます。また、人の位置によっても音が変化するため、誰でも空間の中にさえいれば演奏に関わることができます。その時、その場で生まれる音との出会いを楽しむ楽器です。

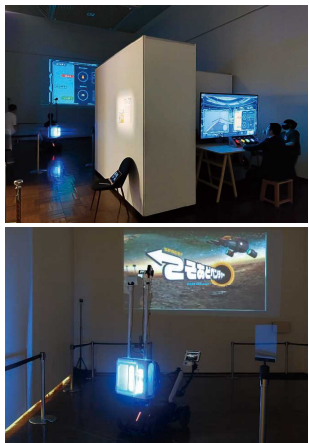


ARTIST
13

NAITO Keisuke
内藤 恵介
Aoki Jun
青木 淳
UCHIYAMA Toshiaki
内山 俊朗

PROFILE

【内藤恵介】筑波大学デザイン学学位プログラム博士前期2年
【青木淳】筑波大学エンバウメント情報学プログラム3年
【内山俊朗】筑波大学芸術系准教授



SPACE!こそあどベンチャー

2023 | ゲーム

宇宙の探索に向かった調査員は、隕石と接触し謎の惑星に不時着してしまふ。飛び散った宇宙船のパーツを回収するため、ローバーに乗った調査員は、司令官と交信が出来ずに焦る。その時、「あっち」というメッセージだけが送られてきた！2人で協力して、時間内に「こそあど」言葉を駆使してパーツを集めて惑星から脱出せよ！

ARTIST
14

KODAMA Sachiko
児玉 幸子

PROFILE 1970年静岡県旧清水市生まれ、筑波大学大学院芸術研究科デザイン専攻総合造形コース、芸術学研究科芸術専攻を修了、博士(芸術学)取得。アーティスト、電気通信大学准教授。創発する自然現象、形態と動き、視覚と光をテーマに作品を制作している。磁性流体のアートプロジェクト「閃ね星」ボールプロジェクト、格子窓に透らぬ光のイメージが滲漏するライトアートなど、独創的な手法と表現による作品は、多くの人の好奇心を引き寄せ、魅了している。



Ribome

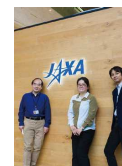
2017 | キネティックスケルプチャー

「リボーム」は、生物の形の「変化」、「合体」、「分裂」、「伸長」、「再生」をテーマにした、磁性流体を用いたキネティック彫刻です。真珠のような小さな玉の集積に乗った楕円形のガラスの内に、黒い磁性流体の有機的パターンがゆっくりと変化します。

ARTIST
15

特別企画
Tsukuba Science Hackathon 2023
つくばサイエンス
ハッカソン2023

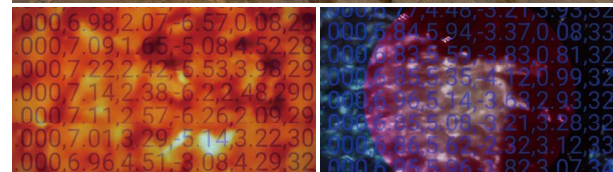
PROFILE 【アーティスト】
【児玉幸子】Artist 14 参照
【研究者】
【篠原奇】JAXA 宇宙科学研究所 教授
【島海森】JAXA 宇宙科学研究所 准教授
【アドバイザー】
【若田洋夫】筑波大学名誉教授



太陽との邂逅

2023 | 映像、キネティックインスタレーション

《太陽との邂逅》は、太陽の黒点、太陽風、磁力、オーロラの関係異なるメディアと素材で象徴的に表現したデータドリブ・インスタレーションです。JAXAの宇宙研究者、篠原奇先生、島海森先生との対話から着想を得ました。AIで生成した太陽の映像とCGで表現した「太陽との邂逅」の映像と、偏光の特性を持つビニル素材を立体的に組み上げてオーロラに見立てたインスタレーションで構成されます。「太陽との邂逅」では、太陽を連想する映像、衛星から送られてきた太陽風に関するデータを用いるコンピュータグラフィックスが、日々変化する太陽を表現します。太陽風が特定の条件で強まるとスポットライトの光色も変化し、空間とオーロラを照射します。太陽風と地球の磁場の出会いによって生まれるオーロラについて考える作品です。展覧会では、オーロラの背後に「生命の息遣い」として作品「Ribome」を置き、地球の磁場が生命を守っていることを象徴しました。



AI学習データ ©国立天文台/JAXA

Schedule

- 2022年4月15日
アーティストへの参画打診 @電気通信大学
- 2022年5月25日
協働先研究機関の候補選定 @オンライン
- 2022年6月24日
JAXA への参画打診 @オンライン
- 2022年11月16日
アーティストと研究者による情報交換 (島海森准教授) @オンライン
- 2022年11月18日
アーティストと研究者による情報交換 (篠原教授) @オンライン
- 2023年6月8日
研究所見学・情報交換 @ JAXA 相模原キャンパス
- 2023年6月23日
展示プラン検討 @茨城県つくば美術館

JAXA 相模原キャンパス視察



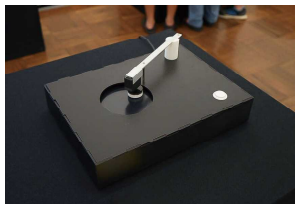
追加展示

Media Art by Prospective Artists

メディアアートの卵展

PROFILE 筑波大学の学生によるメディアアートの習作展示

- 【高瀬結花】筑波大学芸術専門学群1年
- 【原仁希】筑波大学芸術専門学群2年
- 【金子佑介】筑波大学芸術専門学群3年
- 【玉尾仁忠】筑波大学芸術専門学群3年
- 【佐々木有理】筑波大学芸術専門学群3年
- 【西元優和】筑波大学芸術専門学群2年
- 【細谷耕太郎】筑波大学デザイン学学位プログラム博士前期2年



1分の螺旋

2023 | 制作: 高瀬結花

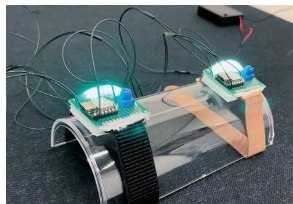
いまこの時間も流れています。「1分の螺旋」は、1分間の時の流れを1つの螺旋で可視化する作品です。アナログ時計やデジタル時計とは異なる時の表示方法で、普段あまり気にしない時間の流れやつながりをより感じることができるのではないのでしょうか。本体のボタンを押してみてください。1分の螺旋が始まります。



PICTO

2023 | 制作: 原仁希

自転車で横断歩道を渡っていたら、車に轢かれました。自転車の反射板も、ライトもつけていたはずなのに、相手のドライバーからは「見えなかった」と言われてしまいました。反射している場合ではありません。光りましょう。



Feering

2023 | 制作: 金子佑介

コミュニケーションの大半は言葉を用います。それは離れた人とは尚更です。しかし、現状のコミュニケーションでは「自分の気持ちがいまよく伝わらない」「相手の気持ちが分からない」といった問題があります。Feeringはペアで身につけるウェアラブル端末で、大切な人と今の気持ちを「色」で共有する体験を提案します。



pride

2023 | 制作: 玉尾仁忠

オブジェクトを持ち上げると上に乗った虫が動き出し、威嚇のポーズをとる彫刻作品です。自らの何倍も大きい私たちに向かって腕を振り上げ、非力にも抵抗しようとする滑稽さの隙間から、彼らの誇り高き精神が垣間見えます。タイトルには、あえてポジティブともネガティブとも取れる「pride」という言葉を採用しました。



Heart Beats

2023 | 制作: 佐々木有理

楽器を使う方法がわからない人でも自分の持つ心拍だけで音を奏でられるような作品です。緊張している時は心拍が早くなったり、落ち着いている時は心拍がゆっくり穏やかになったりと、心拍は感情と結びついています。Heart Beatsはそんな心の状態を音楽という形で出力することができます。



Fumi-Fumi

2023 | 制作: 西元優和

足踏みに、ダイエットや骨密度上昇の効果があることをご存知ですか。このFumi-Fumiは、あなたが足踏みをするほどマッサージで癒やしてくれるマッサージ機です。運動不足になりがちな今、Fumi-Fumiで新たなあなたへの第一歩を踏み出してみませんか。

会場風景



ZANZO MIRROR

2023 | 制作: 細谷耕太郎

ZANZO MIRROR(ざんぞうみらー)は写るものの残像を作る鏡です。鏡の前を通り過ぎたり、動いたりすると自分の残像が生まれる様子を見ることができます。おもしろい動きを探して楽しんでみてください。

関連展示

海のクロニクル

インスタレーション

つくばサイエンスハッカソン2021

- 参加アーティスト: 近森基(ブラブラックス)
- 参加研究者: 和田茂樹(筑波大学下田臨海実験センター 助教)
- シルバン・アゴスティニーニ(筑波大学下田臨海実験センター 助教)



「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ました。そのレガシーはつくばメディアアートフェスティバルに引継がれ、2021年から特別企画として実施しています。

「海のクロニクル」は2021年の作品です。制作は日本のメディアアートを牽引するブラブラックス。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」の研究から着想を得た作品です。つくばエキスポセンターの協力をいただき、再展示を行いました。

展示期間: 2023年5月12日～9月3日
展示場所: つくばエキスポセンター2階展示場

EVENT

Vision in Motion 2023 つくば

ワークショップ

日時: 2023年8月4日 [11]10:30～/[2]14:00～ 会場: アルスホール(茨城県つくば美術館2階)
講師: 児玉幸子(電気通信大学准教授・アーティスト) 参加人数: 50名
学生スタッフ: 作田遼太郎、高原竜也、山本雄也、原田海夢、比嘉義貴、深津哲也、伊藤諒音
協力: 児玉幸子スタジオ

モーションセンサーを組み込んだセパタクロ型ボールの動きに合わせて、スクリーンに映るCG映像が変化するように楽しむメディアアートのワークショップです。

参加者がその場で描いた絵をパソコンに画像として取り込み、児玉研究室の学生たちが用意した3次元コンピュータグラフィックスを生成するUnityのプロジェクトの中で動かします。5つのグループごとに別々の題材が与えられ、そこに参加者が工夫して描いた絵が加わることで、その場限りの作品が生まれます。最後にはグループごとに作品発表を行いました。手に持ったボールに合わせて自分が描いた絵が動き回る様子に、参加者たちの目はスクリーンに釘付けになっていました。



EVENT

ギャラリーツアー

関連イベント

実施日: 2023年8月6日 参加者数: 20名程度
監修: 吉田奈穂子(筑波大学芸術系助教)
ファシリテーター: 高橋千祐(内地留学)
大森春歌(筑波大学芸術学学位プログラム博士前期2年)



筑波大学芸術系(芸術支援研究室)の協力のもと、展示作品について鑑賞者それぞれが受けた印象を共有しあう、対話型鑑賞のワークショップを実施しました。

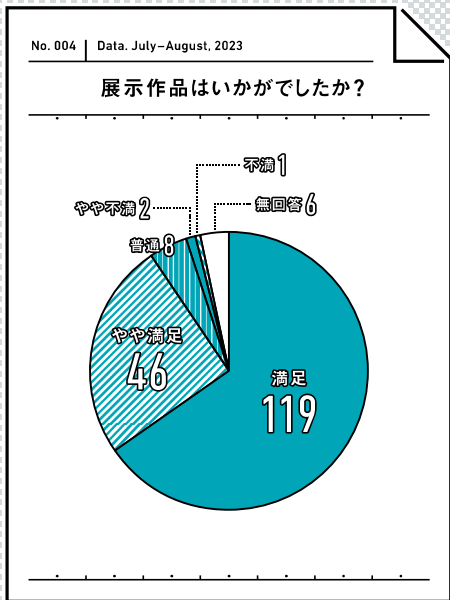
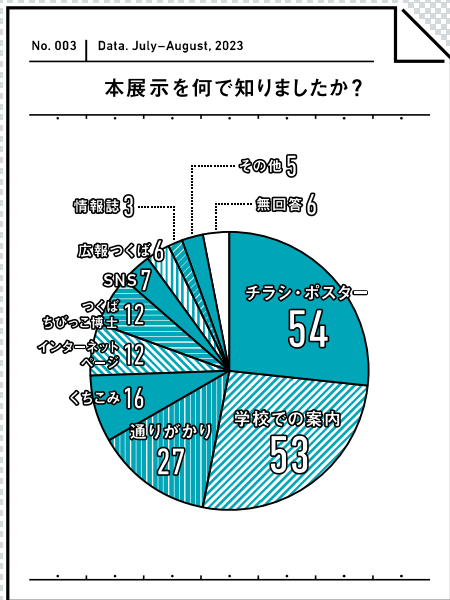
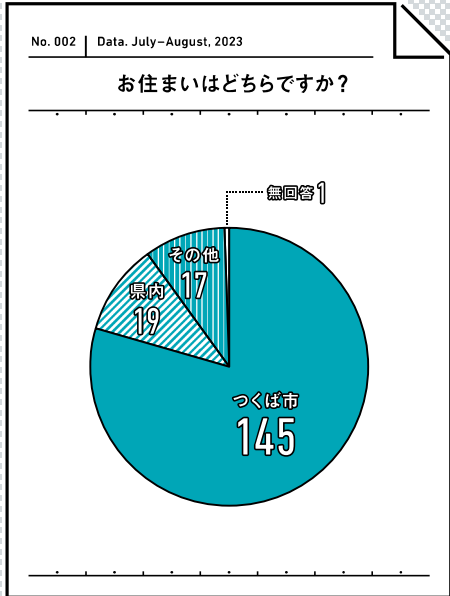
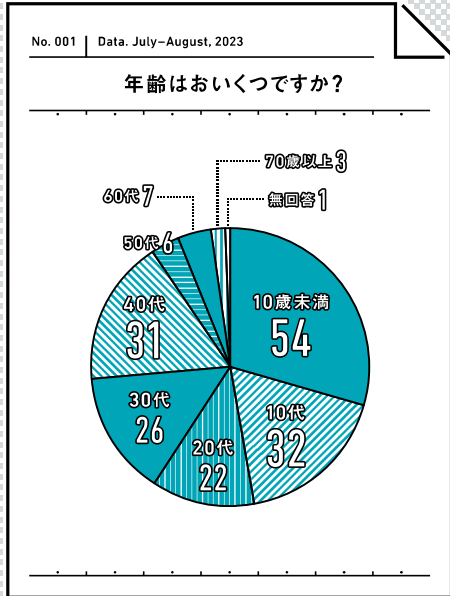
その場に集まった、幼児から大人までの参加者が作品について自由に話をしました。対象となった作品は「Vug」と「真空中に満ちるもの2023」でした。「真空中に満ちるもの2023」の鑑賞中は、青い光が点滅している、紐のようなものが垂れている、といった作品についての気づきに加え、

音と同じタイミングで光るので火花みたい、光の点滅が曇みたい、などと作品の独自の見え方についての話が展開しました。参加者やその場にいた作者にとって、作品の見方を深める貴重な機会となりました。ファシリテーターを務めた学生は、「空間的な作品や、動きのあるメディアアート作品でも対話型鑑賞を行うことが可能なのだというのは発見であったし、子どもたちの鑑賞活動の可能性が広がったように感じた」と手ごたえを話しました。



QUESTIONNAIRE RESULTS

QUESTIONNAIRE RESULTS



TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL

TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL

No. 005 | Data: July–August, 2023

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)

- 1 《Amimooo》 Animoooは相互作用と音、コスチュームが合わさった新しいエンターテインメントだと思った。
- 2 《Ahhh de Copy 2》音の大きさと印刷がかわるところがすごい。
- 3 《おばあちゃんの鳥》聴覚認知の変換の観点が興味深い。
- 4 《Niche～昆虫たちの棲むところ》実際にどこに虫がいるかという生態系も学べてよかったです。
- 5 《動物変化ライブ配信》視覚でわかりやすかった。子供が感覚で楽しめた。
- 6 《Matata-ki》イベントなどでも使えそうで、これからは期待しています。商品化されたら欲しいです。
- 7 《SPACE!こそあどベンチャー》こっち、そっち、あっちの難しさを痛感しました。意思疎通、難しかったです。
- 8 《Riborne》まるで生きているかのような不規則な動きが良かった。
- 9 《メディアアートの卵展》今まで体験したことのない未知な感じが良かった。面白かった。

No. 006 | Data: July–August, 2023

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)

- 1 もっと規模を拡大した方がいいと思う。
- 2 無料でこれだけ楽しめるのは最高。
- 3 作者の説明があるものはよかった。解説がなく、楽しみ方がわからないものもあった。
- 4 解説が難解だったり、足りていないと感じるところもありました。しかし自分の身体や五感で直に作品を感じられる、あるいは作れるところがとても面白かったです。
- 5 展示スペースが広くとれてよかった。子どもが触れやすいのもよかったです。
- 6 毎回、驚くことや発見が多く楽しい展覧会だと思います。いつも楽しみにしています。
- 7 スタッフの方が積極的に声をかけてくれたので体験しやすかったです。学生スタッフの方の説明もわかりやすくてよかったです。大人も子どもも皆楽しんでいて、メディアアートを身近に感じる良いきっかけになると思いました。
- 8 自由に見て回ることができた。日曜日でも混雑していると感じさせない空間の取り方と展示量でした。

No. 007 | Data: July–August, 2023

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 今回は通りがかりだったが、次はしっかりと目的地としてくるためにアピールしてほしい
- 2 面白かったので来年も開催してほしいです。
- 3 毎回、しっかりした展示で、計画・運営が素晴らしいと思いました。
- 4 作りたてで完成していないものもあるが、もったいない。
- 5 気になった作品の作者さんの過去の作品が見れるリンクがあったらいいなと思いました。
- 6 ゲーム感覚のものは、引き続きあると、親子連れは足を運びやすいと思います。
- 7 年齢制限があるものがあり残念でした。子供が楽しめる展示が増えると嬉しいです。
- 8 学生の作品と作家さんの作品の両方あるのが良いと思うので、次回以降もこのスタイルで続けてもらえるといいなと思います。



つくばメディアアートフェスティバル2023 | 概要

【発行者】



チラシ・ポスター



パンフレット裏面



パンフレット中面

【開催期間】

2023年7月28日(金)～8月6日(日)

【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
首都圏新都市鉄道株式会社
株式会社茨城新聞社

【協力】

国立研究開発法人宇宙航空研究開発機構 (JAXA)
公益財団法人つくば科学万博記念財団

【来場者数】

3,717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」の特色を活かした、つくばならではの文化の発信を目指し、平成26年にスタート、今回で6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、筑波大学の学生によるメディアアート作品の展示を行いました。関連イベントとして、モーションセンサーを使ったメディアアートの実践や、対話型鑑賞のワークショップを行いました。会場では、今年度から参画した「つくばちびっこ博士」のパスポートを手に来場する小学生やそのご家族のほか、筑波大学のオープンキャンパスをきっかけに来場する方も多くみられました。2021年の前回開催時には、11日間の予定だった会期が6日間で中断するなど、新型コロナウイルス感染症の影響を大きく受けましたが、今回は感染症による制限がなくなり、「触る」「ボタンを押す」「声を出す」など、体験型の作品が多く展示でき、来場者からも喜びの声が多く聞かれました。また、会場の近隣施設であるつくばエキスポセンターに「つくばサイエンスハッカソン2021」の成果作品「海のクロニクル」を再展示することができ、より多くの方に実際の作品を見ていただくことができました。

つくばメディアアートフェスティバル2023 図録

TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL 2023 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	株式会社デジタル印刷
発行	2023年10月
	つくば市

©2023 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。

TSUKUBA MEDIA ART FESTIVAL 2023 CATALOGUE

©2023 City of Tsukuba. All rights reserved.