

http://diva.art-science.org/

第2回 芸術科学会展

受賞・入選作品 + 審査委員講評

DiVA 2nd

2004 catalogue



Grand Prize
through the looking glass
KAKEHI Yasuaki + NAKAMURA Takeshi



Distinction
FloatingMemories
SAITO Tomohiro



Distinction
The Origin of the Earth and Moon
MULLER Hiroshi + TAKEEDA Takaki + KOKUBO Eitcho + NOHDA Akiyoshi



Encouragement Prize
The Ear Garden
Iwai Haruki + NAKAMURA Kyoko + OISHI Makio + SAKAI Reisu + DOGCANE Yuji

Jurors
SAKANE Itsuo
HARUGUCHI Iwao
KATSURA Eishi
MORIWAKI Hiroyuki
MORIYAMA Tomoe

[大賞]

「through the looking glass」 覚康明 + 苗村健 (東京大学大学院情報学環・学際情報学府)

[優秀賞]

「FloatingMemories」 佐藤知裕 (ATRメディア情報科学研究所)

「地球と月の誕生」 三浦均 (武蔵野美術大学映像学科)、武田隆顕 (国立天文台理論天文学研究系)、小久保英一郎 (国立天文台理論天文学研究系)、納田明達 (東京工業大学地球惑星科学科)

[奨励賞] ※入選作のなかでも特に将来の発展が期待される学生・制作者の出品作から選んで贈るものです

「耳の庭」 岩井治樹 + 中村恭子 + 大石真依子 + 坂井れいしう + 銅金裕司 (東京藝術大学美術学部)

[入選]

「アニメーション作品 MICROCOSM」 高山稯 (九州大学大学院芸術工学府)、源田悦夫 (九州大学大学院芸術工学研究院) ○「風の氷柱」 加藤太一 (東京大学大学院学際情報学府)、臼井英之 (東京藝術大学大学院美術研究科)、竹澤葵 (東京藝術大学大学院美術研究科)、谷本吏 (東京藝術大学大学院美術研究科)、荒川忠一 (東京大学大学院情報学環)、伊藤隆道 (東京藝術大学大学院美術研究科) ○「ジュリーフィッシュ・パーティー - 複合現実感によるシャボン玉遊び -」 浅井和広 (名古屋デザイナー学院/ビデオアーティスト)、奥野泰弘 + 角田弘幸 + 高山知彦 (キャノン株式会社) ○「生きている表面 - 人工生命テクスチャーを用いたインタラクティブな絵画 -」 児玉幸子 (電気通信大学人間コミュニケーション学科)、福田陽子 (東京大学大学院学際情報学府)、佐山弘樹 (電気通信大学人間コミュニケーション学科)、小池英樹 (電気通信大学情報システム学専攻) ○「Pocket Cosmos - 手のひらに宇宙を -」 文奈美 (東京工芸大学芸術学部メディアアート表現学科)、夏井伸隆 (東京工芸大学工学部光工学科)、長谷部智宏 (東京工芸大学工学部光工学科)、吉田康一 (東京工芸大学工学部光工学科) ○「Alice Fantasia - 物語とMR技術の融合によるファンタジーを題材とした新しい絵本表現の提案 -」 松本恵理子 + 笹生朋樹 + 卒田陽子 + 孫麻奈 + 中山佳音 + 内藤薫 + 伊藤嶺香 + 中村元宣 + 中野大亮 + 稲藤正彦 (慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科) ○「ノトリガエシ - 妖怪にとり憑かれるインタラクティブ・インスタレーション/妖怪ヤマワラシ - 妖怪にとり憑かれるインタラクティブ・インスタレーション -」 江川大 + 中一郎 (エアプレーキ) ○「みずたまり - 自然からうまれる映像装置 -」 小山朋美 (武蔵野美術大学造形学部映像学科) ○「ミチル - 生活空間で体験するインタラクティブ作品 -」 平田幾美 (東京工芸大学芸術学部メディアアート表現学科) ○「ふわふわビカビカ - 触覚を視覚化させるインタラクティブアート -」 八木澤優記 (東京藝術大学大学院) ○「Touch the Sound」 早瀬将一 (東京工科大学大学院メディア学研究科)

※作品エントリー順

5 Exhibition
20-21
thu fri

[会場]

東京工業大学

大岡山キャンパス・百年記念館

Venue: The Centennial Hall, Tokyo Institute of Technology

[主催]

芸術科学会 DiVA 展実行委員会

芸術科学会

Organizer: DiVA Exhibition Executive Committee + The Society for Art and Science



※受賞・入選作品、各カテゴリ内の順序はエントリー順



【大賞】 through the looking glass

寛康明+苗村健 東京大学大学院情報学環・学際情報学府

鏡は、その前に広がる光景を即時的に映し出す。我々は「鏡の中の世界は、その前にある我々の世界そのものである」という常識を疑うことはない。「through the looking glass」は、その概念を覆し、鏡の中に別の世界を創り出す作品である。本作品では、何の妥折もない普通の鏡を用いる。しかし、鏡の前に配置された映像スクリーンと、鏡の中に映るそのスクリーンには、別々の映像が見えている。すなわち、鏡の持つ対称性や整合性に縛られない映像が、鏡の中と外で自由に展開されているのである。例えば、鏡に正対した観客は鏡の中にいる自身の鏡像とホッケーゲームを通じて対戦することができる。普段は一心同体であるはずの鏡の中の自分と、敵・味方の関係に分かれて戦うことで、観客は「鏡の中の世界」との、さらには自分自身との新たなインタラクションを体験することができる。



【優秀賞】 FloatingMemories

佐藤知裕 ATRメディア情報科学研究所

「FloatingMemories」は、コンピュータ、ビデオプロジェクタ、ビデオカメラ、デバイスおよび設置空間によって構成される、インスタレーション作品である。この作品は蓄光素材に鑑賞者の姿を映しこんで、その発光によって空間でのインタラクションの痕跡を残していくことに主眼を置いている。鑑賞者がハンドルを回すと、現在の瞬間の像が静止画として切り出され、フィルムの上に順々に現れる。このフィルムは蓄光素材でできており、プロジェクションされる鑑賞者の像は、移動しながらフィルムに焼き付けられる。やがてフィルム自体が発光して残像のようなイメージを作り出す。シネマの記録技法自体をメタファとし、さらに物理的に光を蓄え発光する素材を用いることで、人間活動の痕跡としての映像と人の記憶を詩的に表現する。



【優秀賞】 地球と月の誕生

三浦均 武蔵野美術大学映像学科
武田隆顕+小久保英一郎 国立天文台理論天文学研究系
納田明達 東京工業大学地球惑星科学科

この作品は、最新の科学理論に基づくコンピュータシミュレーションによって計算された地球と月の誕生の様子を映像化したものである。理論によると、太陽の誕生とともに太陽の周囲に形成されたガスと塵（ちり）の円盤から惑星は形成される。地球は塵から形成された微惑星が、衝突合体を繰り返して成長することによって誕生する。月はその過程で起きる巨大衝突によって誕生した。ここでは著者たちの行った最新のシミュレーション結果を基に、科学的に正しくかつインパクトのある映像を目指して制作を行なった。



【奨励賞】 耳の庭

岩井治樹+中村恭子+大石真依子+坂井れいしう+銅金裕司 東京藝術大学美術学部

「耳の庭」は、街のカフェと茨城県取手市に制作した実際の庭をインターネットでつないだ、声および音楽の作品である。人々がそれぞれに持つ誰にも言えない言葉や囁きが、会場およびカフェに設置してある箱の空洞に発せられると、庭に制作した地中の穴から出力される。声はそこで庭の環境音と交わり、パフォーマーの歌によって音楽へと昇華され、カフェの人々

へと再び還されることになる。このように、一定の場所とインターネット上に声と音楽の循環運動をさせる仕組みを作り展示及びライブを行う。この作品はアートとしてだけでなく、社会学、心理学、経営工学などの側面からも捉えられ、様々な分野への発展性が考えられるだろう。

【入選】 アニメーション作品 MICROCOSM

高山稔 九州大学大学院芸術工学府
源田悦夫 九州大学大学院芸術工学研究院



「MICROCOSM」は、マイクロ世界の諸相をテーマとした2Dアニメーションである。顕微鏡を覗いて見た微小世界には、雪の結晶や花粉、細菌など多くの興味深い構造物が存在する。その中でも、淡水の藻類などに代表される原生生物の形態は極めて造形性が高い。これらは単純で幾何学的な組織構造を持っているにも関わらず、多様で幅広い造形を見せる。このような視点をもとに、本作品ではマイクロ世界の表現を自作プログラムを用いることで試みた。主要な描画アルゴリズムとして、矩形のメタボール（メタキューブ）を用い、原生生物のような幾何形態の表現を行った。

【入選】 風の氷柱 Icicles of Wind

ー風とのインタラクションを持つイルミネーション・アートー
加藤太一 東京大学大学院学際情報学府
白井英之+竹澤葵+谷本吏 東京藝術大学大学院美術研究科
荒川忠一 東京大学大学院情報学環
伊藤隆道 東京藝術大学大学院美術研究科



本作品は風車をモチーフとしたイルミネーション作品であり、作品が風とのインタラクションを生み出すことが特徴である。立ち並ぶ白い柱の上には、透明な風車が風を受けて回転している。風車の中心から、柱の中で伸縮を繰り返す光の筋が伸びている。光の筋は、支柱内部で発光する無数のLEDが生み出す光である。半透明のパイプを通して見えるLEDの光は、独特の有機的な美しさを生み出している。光の動きは、風速の強弱を読み取る風車の回転センサとコンピュータによって制御され、風が強くなると活発になり、風が弱まるとゆっくりとした動きになる。目に見えない自然現象である風は光として可視化される。

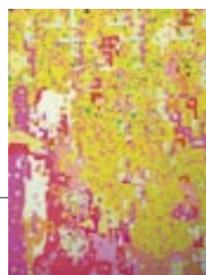
【入選】 ジェリーフィッシュ・パーティー ー複合現実感によるシャボン玉遊びー

浅井和広 名古屋デザイナー学院／ビデオアーティスト
奥野泰弘+角田弘幸+高山知彦 キヤノン株式会社



「ジェリーフィッシュ・パーティー」は、「シャボン玉遊び」を基本にMR独自のテイストを加えたインスタレーション作品である。プレイヤは「ストローガン」と呼ばれる装置に息を吹き込むことによってCGのシャボン玉を吹き出すことができる。CGのシャボン玉は、いつのまにかラゲに姿を変えて空間を漂い、プレイヤはその幻想的な情景にひたって楽しむ事が出来る作品である。





【入選】 生きている表面 —人工生命テクスチャーを用いたインタラクティブな絵画—

児玉幸子 電気通信大学人間コミュニケーション学科
 福田陽子 東京大学大学院学際情報学府
 佐山弘樹 電気通信大学人間コミュニケーション学科
 小池英樹 電気通信大学情報システム学専攻

「生きている表面」は、人工生命モデル“Evoloop”を用いて、外部入力に対しインタラクティブかつ動的に変化する複雑なテクスチャーを実現するインタラクティブアートである。この作品は、白いアクリル塗料を塗布した2枚のキャンバスそれぞれに、抽象と具象のCGを投影する。鑑賞者が抽象のCGを投影したキャンバス上の黒い図形を移動させると、その位置を画像認識した結果が、Evoloop 個体群によって生成される抽象のコンピュータグラフィックに反映され、それはほぼ同時に、別のキャンバスに投影する物体のCGの表面となる。



【入選】 Pocket Cosmos —手のひらに宇宙を—

文奈美 東京工芸大学芸術学部メディアアート表現学科
 夏井伸隆+長谷部智宏+吉田康一 東京工芸大学工学部光工学科

「普段見上げている夜空の星たちを、時には、手のひらに抱いてみたくはないだろうか…」本作品は手のひらの上での宇宙を表現することをテーマに、霧ディスプレイと加速度センサー、プロジェクターによる3DCGを用いて制作した、インタラクティブ作品である。



【入選】 Alice Fantasia

—物語とMR技術の融合によるファンタジーを題材とした新しい絵本表現の提案—

松本恵理子+笹生朋樹+羊田陽子+孫麻奈+中山佳音+内藤薫+伊藤嶺香+中村元室+中野大亮+稲藤正彦 慶應義塾大学大学院政策メディア研究科

「Alice Fantasia」とは、MR技術を効果として利用した、動くファンタジー絵本である。『不思議の国のアリス』の主人公アリスが有名なファンタジー世界の数々を旅するという著者らによる創作物語で、動く本文を読みながら、平面と立体を融合させた突然飛び出す挿絵を見て楽しむことができる。この絵本は挿絵も文も印刷された一見普通の本だが、HMDをかぶって読むと印刷とは別のお話が、動く挿絵と本文と共にスタートする。文字も絵も動き、本そのものが遊ぶ不思議な本で、アリスのへんてこで楽しい世界を読者はよりリアルに体験する。案内役は3Dの白ウサギ。付属のアイテムを使うと、物語がさらに変化する。



写真：ノトリガエシ

【入選】 ノトリガエシ+妖怪ヤミワラシ

—妖怪にとり憑かれるインタラクティブ・インスタレーション—

江川大+中一郎 エアブレーキ

ノトリガエシとは、褌が妖怪化した付喪神の一種で、これに取り憑かれると喋ることが困難になる。妖怪ヤミワラシは、闇の世界からやってくる、人の背中にしがみつき目隠しをする妖怪である。ヤミワラシにとり憑かれると目隠しをされ、視覚を奪われてしまう。視覚を確保するためには、歩く、もしくは走るなど運動し続けなければならない。その歩みを止めると視覚は失われてしまう。これらは、日常的な空間で、妖怪にとり憑かれる非日常的な体験をするという、「コミュニケーション」をテーマとした新しい「妖怪」である。

【入選】 みずたまり —自然からうまれる映像装置—

小山朋美 武蔵野美術大学造形学部映像学科

「みずたまり」は、LEDの光が波紋となってあらわれる、その名の通り人工みずたまりである。主にLEDという人工の素材を使って自然の現象を再現している。そしてそこに自然では成し得ない人工であるからこそできることを大切に、制体験者が水面に触れることで波紋を出すことができる。子供はもちろん、大人がみずたまりで遊ぶ気持ちを思い出させることが出来ると思う。



【入選】 ミチル —生活空間で体験するインタラクティブ作品—

平田幾美 東京工芸大学芸術学部メディアアート表現学科

「歩く」という日常的な行為を利用して、日常空間のなかでインタラクティブを体験する。生活の中で自然に行っている、歩くという行為を、作品を動かすスイッチに変えることで、体験者と作品との間にインタラクティブを起こそうと考えた。そこで、人の通過に伴って発生する風を視覚化することを思い付き、「ミチル」と名付けた生物が風によって靡くという作品を制作した。人が通過すると、窓に映りこんだミチルが揺れる。速い速度で通過すれば強い風が発生するが、ゆっくりと通過すれば微弱な風しか発生しない。通過する速さによってミチルの揺れ具合も変化する。



【入選】 ふわふわピカピカ —触覚を視覚化させるインタラクティブアート—

八木澤優記 東京藝術大学大学院

「ふわふわピカピカ」は、触覚を視覚化したインタラクティブアートである。透明アクリル製の枠に半透明ポリウレタンによって作られた11個のバルーンがはめ込まれている。バルーンの下には11系統の白熱灯が組み込まれており、圧力センサーユニットにより制御される。人がバルーンに触れたり乗ったりすることにより発生する圧力の変化を白熱灯の光量の変化に連動させる。この組み込みによって、バルーン自体が光っている様に見える、触れた場所やかけた圧力によって光り方も変化する。コンピュータの存在を観賞者に感じさせずに、あたかも圧力を加えると発光する物質であるかのようなようである。作品に触れ空気を感じ、その弾力と自分の手や身体に入れた力がせめぎあう感覚を視覚化することで作品と鑑賞者の間にコミュニケーションが生れる。



【入選】 Touch the Sound

早瀬将一 東京工科大学大学院メディア学研究科

音楽を制作する、演奏することは一般の人にとって近寄りやすい物である。そこで、音楽的知識や経験のない人でも直感的に演奏を楽しめる作品を制作しようと考えた。本作品では、ユーザーインターフェースとしてボールを使用した。転がすという行為で演奏を楽しむことができる。ただなんとなく転がしていても、音楽は変化していくので楽しめるし、決まった法則があるので自分が意図して演奏することもできる。演奏における要素の中から音色、音の高さ、音の位置、リズムパターンの4つに着目し、その要素を組み合わせることによって音の種類をメロディー、ベースライン、リズムの3種類に分類した。その3種類が組み合わせられることによって音楽が成り立つ。





審査委員講評

DiVA 公募展の審査を終えて

坂根 巖夫

実行委員長・審査委員長 / IAMAS 名誉学長



芸術と科学技術のコラボレーションで、メディア表現の創造性を高めようという趣旨から生まれた学会 DiVA。その学会員が手弁当で始めた独自の公募展の第2回展。私自身は今回初めて審査を引受けたものの、率直に言ってその運営も公募体制もまだしっかりと基礎ができていない状態。応募された方もかなり迷われた末の提出だったに違いない。

ただ結果的には、そんな状況にも関わらず、ユニークな発想と、強い発表意欲による応募作のなかに、思いがけない秀作も見つかった。主催者も胸をなで下ろしていた。

一口で科学と芸術の融合といっても、そう簡単にいかないことは、この半世紀の歴史を振り返っても解る。両者の評価の基準自体、過去の歴史を引きずって、より高い次元の立場に立たない限り融合は難しい。その相克を超えて新しい作品を生み出すためには、技術者もアーティストもさらなる意識の革命が必要だろう。これを機会に両者間の前向きな対話が始まることを、切に祈らずにはられない。

入賞作品について

率直に言って、審査の結果、科学と芸術の見事な融合とまでいえる作品は多くなかった。技術的な発想と処理の巧みさでは優れているものの、新しいソフトの提案に終り、見事な表現作品にまで仕立てた作品は少なかった。ただ、ひときわ技術的に飛び抜けていたものや、アート表現として手ごたえがあるものはできるだけ入選にして、展示会場をにぎわすよう気を配った。

大賞：

「through the looking glass」何よりも私たちの目を疑わせる不思議な鏡の出現には脱帽。テーブルの前の鏡と向き合えば、通常は左右対称の鏡像が向こうの

鏡に現れるが、この作品では、その左右対称性を一部否定することで、自分と鏡像の自分のあいだで、ピンポンのような投げ合いのゲームまでできる。

論文を読んで、その秘密が方向依存性テーブルと称する独特な反射性能をもつディスプレイによることが解る。テーブル下のカメラが捕らえたイメージをコンピュータ処理して、二台のプロジェクターからこの方向依存性テーブルに投影することで、自分像と鏡像が分離してみえる仕組み。

まさに画期的な技術で、原理は特許出願中。ただアート性はまだ弱く、ピンポン・ゲームのソフトで留まっているのは残念。今後の多彩な応用に期待したい。

優秀賞：「FloatingMemories」

目の前のベルトコンベヤーの一端の時計の文字盤に、前に立つ人の顔を取り込むと同時に、その下から延びていくベルト上に同じ顔が次々に現れて流れていき、次第に色褪せ消えていく。蓄光フィルムの応用で、時間経過を感じさせるアイデアは面白いが、訴求力はもう一つ。展示作品に仕立てた技量を評価した。

優秀賞：「地球と月の誕生」

地球と月の誕生物語を CG で描いたアニメ。宇宙科学の最新知識に基づいたシミュレーション作品。サイエンティフィック・ビジュアライゼーション（科学の視覚化）の分野で、自然現象や力の生成原理を一般人にも分かりやすいよう映像化してみせる作品。ここでは魅力的な観賞作品までを狙っていて、今後に期待される。

奨励賞：「耳の庭」

インターネットを介してある場所から送った声が、遠隔地の庭の穴からでてくる際に、周囲の環境音や歌声との合成音として聞える作品。ビデオでの評価ではかなり改良の余地を感じさせたが、学生の参加を奨励するために取り上げた。今後の応募作品への学生からの関心が高まることをぜひ期待したい。

アカデミズムの中のアート

桂 英史

審査委員 / 東京藝術大学助教授



アカデミズムという科学共同体の中でアートが位置づけられること。これに立ち会うことにはある種奇妙な違和感を伴う。そもそも、アートは、特定の形式から逸脱したり飛躍したりすることによって、科学的な仮説形成や公理の証明から自由に、世界をメタファとして表象してきた。だからこそ、アートは歴史のセンサとして人々に世界観の一端を示して来られたのである。デュシャンしかり、パイクしかり。文化（culture）としてのアートは農耕（cultivation）の所産であるため、どんな作品であっても土着することをめざす。土着することで、世界をめぐる記憶の断片となる。

一方、科学は世界観の断片を強固な形式主義の下で、その連続性を構築してきた。科学は世界の断片を真理として間断なく記述する意志である。その志によって、その記述された体系は時として土着性を超えて、世界観を大きく変えるエンジンとなる。

ところが、ここで遭遇したのは、柔らかな科学共同体の曖昧さと不確かさである。曖昧で不確かな科学共同体。これほど居心地の悪いところはない。この居心地の悪さは何に起因するのか。科学が相対主義の色彩を強めたためか、アートが制度化したせいなのか。たぶん、どちらも言えるだろう。科学が単純な文化依存に陥ることはとても危険である。科学と芸術の同盟に立ち会うことは、その危うさを引き受ける覚悟も必要となる。スリリングではあるが、テンションも高い。

世界への拡張と集束

—科学と芸術の次世代へ—

森山 朋絵

審査委員 / 東京都写真美術館学芸員



2002年の義務教育化以来とくに、公募・企画展を問わずメディアアートや映像メディ

ア分野の次世代を探る試みが多く見受けられる。25周年を迎えるアートとテクノロジーの祭典「アルスエレクトロニカ」においても、エスタブリッシュされたアーティストを顕彰するというより、新世代の台頭を心待ちにする雰囲気があふれており、特設された新部門「ザ・ネクストアイデア」でも、日本から大賞受賞者（IAMAS）が出たのをはじめ、ウェブ等では公式に発表されないが、次点ふたつも日本の学生プロジェクト（早稲田大学大学院国際情報通信研究科 / 東京大学工学部）であった。また、従来のアートの枠には綺麗に入りきれいなくとも、テクノロジーがエマージングなのかどうか、新しい試みがなされているかどうか審査の大きな基準のひとつとなっている。一方で、アートという科学と芸術の「わざ」をどちらも等しく評価する場であるならば、いたずらに進歩主義的な価値基準において評価を下すのではなく、アルケオロジカルなアプローチについても同様に配慮に入れることが肝要であるし、これからスタートする新世代にとっては、メディア史を自在に往来しながらの「先行研究」も同様に重要なファクターのひとつである。

今回の作品群は昨年にも増してバラエティに富み、目指すものも明確になってきた。「through the looking glass」は、さりげなく見えて非常に念入りな仕掛の作品であり、単に審美的なアートの枠におさまらないエマージングなテクノロジーの使用方法を提案しており、今後のリファインが楽しみである。他にも、今回の作品から「MICROCOSM」は前出のアルスエレクトロニカにおいてアニメーション部門佳作を獲得し、「FloatingMemories」（インタラクティブアート部門）は惜しくも賞外となったが審査会場で高く評価されていた。今後も日本から、この DiVA 展とそれととりまく若い人々の中から、世界に通用する新世代が登場するのを心から待ちたいと思う。

テクノロジーはツールなのか？

森脇 裕之

審査委員 / 多摩美術大学助教授



工学の発展形としてアートに期待する声が大きくなっているなか、昨年に引き続き展覧会が企画され、それを目指す若い人たちの熱気を感じる審査会だった。と同時に、テクノロジーはアートのためのツールなのか？という一つの疑問もわいてきた。審査対象の作品には高度な技術を用いたものもあったが、技術力だけが審査基準になるわけではない。コンセプト、世界観、仕上がりが状態などが、総合的に集約されたものとして評価させてもらった。優れた作品は、それを実現させる的確な技術力もさることながら、われわれにすんなりと作品の世界観をイメージさせてくれるものである。

アート作品のコンセプトを具現化するテクノロジーは、ツールというよりもそれ自身が作品の中で必然的に思想を語っていると感じた。また、テクノロジーを通して、ユニークで独特の世界観が示されることで、まさにこれからの工学分野が発展してゆく一つの方向性を期待させる内容を示すものもあった。アートにはコンセプト、哲学が必要だろう。作品はそれを語る重要な手段である。それと同レベルで、作品に込められるテクノロジーも多くメッセージを発するものなのである。そのことをエンジニアリングに関わる方は、再認識していただきたいと思う。「鉄腕アトム」にあこがれてロボットエンジニアを目指した人は多いと聞いている。作品に愛情を注ぐということは、技術に責任を持つというのと同義であると考えます。

工学と芸術の融合した作品において、テクノロジーに夢とファンタジーを見いだすことができれば最高だ。

アートとサイエンスが

手を取り合うところ

春口 巖

審査委員 / 尚美学園大学助教授



人体の秘密がCGでわかりやすく表現されたり、宇宙の神秘が可視化されたりして、私たちの目の前に姿を現すときに覚える感動は、明確な主張を持って私たちに問いかけてくる芸術表現に接したときと良く似ているものです。今回の DiVA 展は、そういった人の根源的な心の働きを引き起こす作品が、今後、この DiVA 展においても登場してくるであろうという予兆を感じさせてくれるものでした。

今回応募された作品のそれぞれの作者が、それぞれの苦勞と楽しみを感じながら制作に取り組んだと思います。様々な試行錯誤を繰り返しながらもなかなか満足いく結果（表現）がひき出せなくて、ある時は途方にくれた方もいらっしゃると思います。そのようにして出来上がった作品群を前にして、私の審査基準は、サイエンスの礎を持った各作品の表現が人々に与える愉しみの大きさはいかほどのものだろうか、という視点から拝見させていただきました。高度なテクノロジーを用いても表現として何かを訴えかけてくる力を持っているかどうかは別の問題です。また、大変アーティストックな作品ではあっても、技術的にどのような新しい工夫がなされたのか不明な場合は、控えめな評価をさせていただきました。

新しい表現を創り出す試みは、ゼロを1にすることであり、1を10にするよりもずっと大きなエネルギーが必要であることは、作者の皆さんが実感としておられることだと思います。日頃そのような取り組みをなさっている皆さんに敬意を表し、感謝申し上げますとともに、また、このようにして芸術と科学の接点は、テクノロジーの発展の上に築かれてゆくのだと感じた審査会でした。



芸術科学会 DiVA 展

コンピュータサイエンスの進歩は私たちの生活や社会をこの数十年間で大いに一変させました。そして、そのイノベーションは今も絶え間なく続いています。芸術と科学はともに融合しあいながら、この進歩を支える想像力の裏方であり続けていました。この新しい関係は私たちの絶え間ない発展のためにより一層重要なものとなりつつあります。

より重要性を増す、芸術と科学の新たな関係が生み出す成果を作品として審査し、評価して行こうという取り組みがこの芸術科学会 DiVA 展です。

芸術と科学の融合領域において生み出される、コンピュータを用いて制作された作品として、全国の研究者・制作者より応募を受け、芸術と科学（或いは融合領域）の専門家によって構成される委員会により厳正に審査され入賞した作品が本展にて展示されます。

第 2 回 芸術科学会 DiVA 展

□ 実行委員長・審査委員長

坂根 厳夫 IAMAS 名誉学長

□ 実行委員

稲藤 正彦 慶應義塾大学教授

柏木 博 武蔵野美術大学教授

河口 洋一郎 東京大学教授

草原 真知子 早稲田大学教授

源田 悦夫 九州大学教授

坂井 滋和 早稲田大学教授

為ヶ谷 秀一 女子美術大学教授

中嶋 正之 東京工業大学教授

原島 博 東京大学教授

□ 審査委員

桂 英史 東京藝術大学助教授

森山 朋絵 東京都写真美術館学芸員

森脇 裕之 多摩美術大学助教授

春口 巖 尚美学園大学助教授

芸術科学会に入会しませんか

芸術科学会 入会案内

芸術科学会 (The Society for Art and Science) は、21 世紀において益々重要性を増すと考えられる芸術と科学の融合領域を対象とする新しい学会です。主にメディアアートの分野で年次大会や各種研究会、講演会の開催、会誌発行などの活動を行なっています。

□ 事業の概要

年に 2 回の大会 (春と秋の NICOGRAPH 論文コンテスト)、芸術科学会 DiVA 展、展覧会、学会誌「DiVA」(年 2 回: 全国書店・Amazon.co.jp 等オンライン書店で販売) を開催しています。その他、月例セミナー、国際会議 NICOGRAPH International など企画しています。

□ 芸術科学会会員へのサービスと特典

○ 論文誌掲載無料…芸術分野やさらに科学との融合分野における論文を投稿できます。当学会では、会員であればどなたも、投稿料、論文掲載料ともに無料となります。会員以外は投稿できません。当学会では、電子的な査読方法および、ホームページでの掲載を優先的に行いますので、投稿から掲載まで、極めて短期間に処理されます。

○ 学会誌「DiVA」購読無料…年会費には、機関誌「DiVA」の購読費が含まれています。

○ NICOGRAPH 論文コンテスト・展覧会・月例セミナー・その他イベント参加費の優遇 / 論文誌及び NICOGRAPH 論文集 CD-ROM 頒布価格などの割引…NICOGRAPH 論文コンテスト (芸術科学会全国大会) の論文集の会員特別割引価格が適用されます。

□ 学会員としての活動

最新の学会情報をメールにてお知らせします。学会誌 DiVA 編集委員会、論文委員会、NICOGRAPH 委員会などの各種委員会の委員として活動できます。

□ 入会方法

主にメディアアートを中心として、芸術、自然科学、人文科学、社会科学など幅広い分野の専門家の方々を募集しております。

○ 正会員…芸術および芸術科学、あるいはそれらに関連する専門の学識または相当の経験を有する者。

○ 学生会員…芸術および芸術科学に関係ある課程をおく学校で、この課程を履修する

在学。

○ 賛助会員…本会の目的に賛同しその事業を援助する個人または団体。

□ 入会金

1,000 円 (ただし、学生会員として入会する者、理事会が相互に入会金の免除協定を締結した他学会の正会員である者、特別な事情があると理事会が認めた者は免除)

□ 年会費

正会員 : 6,000 円

学生会員 : 3,000 円

賛助会員 : 一口 10,000 円

□ 事務局

東京都目黒区大岡山 2-12-1

東京工業大学大学院 〒152-8552

情報理工学研究科計算工学専攻 中嶋研究室

tel. 03-5734-2183 fax. 03-5734-2187

電子メール secretary@art-science.org

公式サイト <http://www.art-science.org/>

DiVA 展への御問い合わせもこちらにて御願います。

芸術科学会 DiVA 展会場・NICOGRAPH 会場でも御入会を受け付けております。この機会にぜひご入会をお勧めいたします。



学会誌「DiVA」

DiVA 2nd 2004 catalogue

第 2 回 芸術科学会展

発行所: 芸術科学会

(c)DiVA Exhibition Executive Committee, The Society for Art and Science, artists, and jurors 2004 Printed in Japan

Editor=OKADA Tomohiro(artdemo+coolstates communications)

<http://coolstates.com/>

Design=NAKANO Ken(alphayz+artdemo)

<http://www.alphayz.com/>

