



芸術科学会誌

第 21 号 (2010年夏号)



D

Digital, Interactive and Visual Art



K



伝言板

~~~~~ これからの予定 ~~~~~  
(平成 22 年 6 月現在)

芸術科学会 HP : <http://art-science.org/> (下記のページはすべてここからたどれます)

- 芸術科学会論文誌 第 9 巻第 2 号 平成 22 年 6 月 15 日発行
- NICOGRAPH International 2010 (in Singapore)  
開催 : 平成 22 年 6 月 18 日 (金) ~ 19 日 (土)  
場所 : FURAMA RIVERFRONT HOTEL, Singapore  
Final Program : <http://www.artscience.org.uk/nico/2010INT/program.html>
- 芸術科学会誌 DiVA 第 22 号 (秋号) 平成 22 年 9 月 15 日発刊
- 芸術科学会論文誌 第 9 巻第 3 号 平成 21 年 9 月 15 日発行
- 第 26 回 NICOGRAPH 論文コンテスト  
開催 : 平成 22 年 9 月 24 日 (金) - 25 日 (土)  
場所 : アイーナ・いわて県民情報交流センター, 盛岡市  
幹事校 : 岩手大学  
・一般講演論文 : 論文投稿締切り : 7 月 1 日 (木), 審査結果通知 : 8 月初旬予定  
・ポスター (ショートペーパー) : 申込締切り : 8 月 1 日 (日)  
URL : <http://art-science.org/nicograph.html>
- [芸術科学会共催]  
EC2010 (エンタテインメントコンピューティング 2010)  
開催 : 2010 年 10 月 22 日 (金) - 24 日 (日), 場所 : 京都工芸繊維大学  
主催 : EC2010 実行委員会  
発表申込締切 : 2010 年 7 月 16 日 (金) (予定)  
原稿提出締切 : 2010 年 8 月 6 日 (金) (予定)  
URL : <http://ec2010.entcomp.org/>
- 芸術科学会誌 DiVA 第 23 号 (冬号) 平成 22 年 12 月 15 日発刊
- 芸術科学会論文誌 第 9 巻第 4 号 平成 22 年 12 月 15 日発行



# 目次

|       |                                                                                                |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3     | 伝言板                                                                                            |
| 5     | 目次                                                                                             |
| 7     | 巻頭言 「芸術科学は未来を切り拓く」<br>近藤邦雄（東京工科大学）                                                             |
| 8—9   | 第9回 NICOGRAPH 春季大会論文 & アート<br>部門コンテスト NICOGRAPH Spring Festival<br>in TAF 開催報告<br>高橋裕樹（電気通信大学） |
| 10—11 | 大野 義夫先生（慶應義塾大学）第9回 CG<br>Japan Award を受賞<br>藤代 一成（慶應義塾大学）                                      |
| 12—16 | 第8回芸術科学会 DiVA 展<br>審査会および優秀作品発表会レポート<br>渡邊英徳（首都大学東京）                                           |
| 17—20 | 芸術科学会 DiVA 展のこれまでと今後の展望<br>永江孝規（東京工芸大学）                                                        |
| 21    | 学会便り                                                                                           |
| 22    | 編集後記                                                                                           |
| 23    | 既刊 DiVA                                                                                        |



## 芸術科学は未来を切り拓く

近藤邦雄

芸術科学会会長 東京工科大学 メディア学部

芸術科学会が2000年に設立されてから、すでに11年が経った。「20世紀は技術の時代。21世紀はアートの時代。」という言葉が、DiVAの創刊号に書かれている。芸術科学会の英語名はSociety for Art and Scienceである。日本では「芸術」は美を追求したり表現したりする人の活動という意味に用いられることが多い。しかし、「Art」は、技術という意味も含んでおり、この意味を含めると、「技術」を包含し、さらにそれを超えた「アート」を目指すことを、中嶋元会長は示したともいえる。2009年秋に行ったNICOGRAPH 25回記念大会では、主テーマを「芸術科学は未来を切り拓く」として、パネルディスカッション「芸術×コンピュータの可能性と未来」が行われた。本学会がこれからどう進めばいいかという方向のひとつをみた思いである。創造的な活動のためには、人間自身の充実が何より大切であると思っている。現在の時代は、「ものの豊かさを求める」の時代から「こころの豊かさを求める」時代への転換する時代であると私は思っている。言い換えれば、もの作りの時代から「ひと作り」の時代ともいえる。ひと作りには感性が重要である。

「感性」は生まれつき持っていて、それは成長しても変化しないと考えている人はいないと思うが、よく「感性」がないから、絵がうまくかけないとか、音楽ができないという人がいる。しかし、感性のよい悪いは生まれつきではない。自分の学習と経験に基づく知識の獲得とスキルの向上により、感性が磨かれ、より良くなると考えることのほうが自然である。このように考えると、本学会は、会員の研究活動によって、知識を創造し、そしてそれらの知識を蓄積し、それを会員へ発信していくことが、会員の感性を磨くための手助けになると考える。

一方、私が勤務しているメディア学部も、日本で初めて設置されたメディア関係の学部としてパイオニアである。メディア学部も芸術科学会と同様に10年が過ぎ、今までの教育・研究成果をもとに、新たな時代に向けて現在「メディア学」を構築するためにカリキュラムを検

討している。本学会とも強い関連を持つ研究教育分野であり、表現、環境、技術の教育分野を扱っている。映像、CG、アニメーション、ゲーム、Webなどコンテンツ関係の分野の教育は国内でも唯一といえるほど充実している。これは、CG-ARTS協会からの表彰や文部科学省による「文部科学大臣賞」の連続受賞に表れている。また、アニメーションやゲームを学ぶ留学生も多数来日している。これは、国内における映像産業が、世界に対して「日本文化」を発信していることに繋がっている。これらの若い学生らの研究成果を本学会で多数発表できることを期待して、私は日ごろから学生と議論している。東京工科大学メディア学部が設置されてから、「メディア」がつく学部や学科は70を超えるようにもなっている。私の周りでは、このように本学会に関連する研究や作品制作する人材は確実に増えている。

このような背景から、本学会は2009年度は新規入会が50名を超え、現在300名近い会員で成り立っている。このことは、他学会では会員が減少傾向にあるというなかで、私たちが関わっている芸術科学の分野が大きく発展することを示しており、本学会は、若い人材が集まって、新たな研究分野が広がりつつある傾向が現れている。CGを中心にデジタルメディアを利用する技術的な研究だけでなく、それを生かして、心豊かな生活ができる社会を目指すためにも「アート」の研究や制作を会員の皆様には、ぜひまわりの研究者の方に本学会に入会していただくようお勧めいただくことを強く願っている。そして、本芸術科学会の多くの活動が、新たな文化の発信、発展に繋がり、心豊かな生活を少しでも支えることができることを期待している。

# 第9回 NICOGRAPH 春季大会論文 & アート部門コンテスト NICOGRAPH Spring Festival in TAF 開催報告

高橋裕樹（電気通信大学）

## 1. はじめに

第9回 NICOGRAPH 春季大会論文 & アート部門コンテスト (NICOGRAPH Spring Festival in TAF) が2010年3月26日(金)に東京ビッグサイト(図1)で開催された。3年前の2008年から東京国際アニメフェア (TAF) の一環として開催することになり、2会場に分かれ、芸術科学会作品展発表、TAF アニメコンペティション学生部門受賞作品発表会、招待講演、芸術科学会論文賞記念講演、CG 国際大賞記念講演、CG Japan Award 受賞記念講演



図1. TAF 会場となったビッグサイト



図2. 口頭発表会場のようす

とともに第9回 NICOGRAPH 春季大会論文 & アート部門コンテストの口頭発表19件(図2)およびポスター発表19件(図3)の発表が行われた。各賞の受賞を下記に示す。

## 2. CG Japan Award 受賞記念講演

大野義夫氏(慶應義塾大学)「CGとともに40年」

## 3. 芸術科学会論文賞

- 小野智司, 森永健介, 中山茂: “最適化アルゴリズムを用いたアニメーションQRコードの作成”, Vol.8, No.1, pp.25-34.
- 尼岡利崇, 齋藤豪, 中嶋正之: “+1D / NeoCubism 3次元コンピュータグラフィックスを用いた多視点映像表現”, Vol.8, No.2, pp.90-99.

## 4. CG 国際大賞

### 4.1 CG 国際大賞最優秀論文賞1件

- Shigeo Takahashi, Issei Fujishiro and Masato Okada: “Applying manifold? learning to plotting approximate contour trees”, IEEE transaction on Visualization and Computer Graphics, Vol.15, No.6 (Special Issue of IEEE VisWeek2009), pp.1185-1192(2009).

### 4.2 CG 国際大賞優秀論文賞2件

- Yoshihiro Kanamori, Zoltan Szego and Tomoyuki Nishita: “GPU-based Fast Ray Casting for a Large Number of Metaballs”, EUROGRAPHICS, Vol.27, No.3, pp.351-360(2008).
- Jun'ichi Hoshino, Katsutoki Hamana, Shiratori Kazuto and Atsushi Nakano: “Distributed Episode Control System for Interactive Narrative Entertainment”, Proceedings of International Conference on Entertainment Computing 2009, LNCS5709, pp.415-



156(2009).

## 5. 第9回 NICOGRAPH 春季大会論文 & アート部門コンテスト入賞論文

### 5.1 最優秀論文賞

- “Noise-Based Animation of Flag-Like Objects in a Wind Field” Sosorbaram Batjargal, Gunjee Zorig, Tadahiro Fujimoto and Norishige Chiba(Iwate University)

### 5.2 優秀論文賞

- “Calligraphy Font Design based on Source Examples” Yutaka Goda(Okuma Corporation), Takashi Nishiyama, Yosuke Hachiya, Tsuyoshi Nakamura, Hidenori Itoh (Nagoya Institute of Technology) and Masayoshi Kanoh(Chukyo University)
- “感性を反映した構図修正による写真品質向上システム” 家田暁, 琴智秀, 萩原将文 (慶應義塾大学)
- “折り図作成を支援する手順予測インタフェースと次の手順候補に対するランク付け手法” 鶴田直也, 三谷純, 金森由博, 福井幸男 (筑波大学)



図 3. ポスター発表会場のようす

## 6. 第9回 NICOGRAPH 春季大会論文 & アート部門コンテストポスター賞

### 6.1 最優秀ポスター賞

- “広帯域ネットワークを活用したインタラクティブ公演の実験的検討韓 - 日ネットワーク公演「魔法はヒカリに乗って」” 朴正娟, 鶴岡真衣, 尹仁完, 小田勝久, 稲田環 (慶應義塾大学), 伊藤彰教 (東京工科大学), 加藤朗 (慶應義塾大学), Boncheol Goo, Seongtaek Lim (韓国科学技術院), 太田直久 (慶應義塾大学)

### 6.2 優秀ポスター賞

- “E-HON —絵本をヒントとした親子で楽しめるコンテンツ—” 田中真依, 坂本翔, 迎山和司 (公立はこだて未来大学)
- “イジロー — 人のちよっかいに反応するキャラクターの制作 — ” 甲谷勇二郎, 迎山和司 (公立はこだて未来大学)



図 4. 表彰式のようす

# 大野 義夫先生（慶應義塾大学） 第 9 回 CG Japan Award を受賞

藤代 一成（慶應義塾大学）



大野 義夫先生

第 9 回を迎えた 2010 年度の CG Japan Award に、大野 義夫先生（慶應義塾大学院理工学部情報工学科教授）が選ばれ、平成 22 年 3 月 26 日（木）NICOGRAPH 春季大会会場（東京ビッグサイト）において受賞式および「CG とともに 40 年」と題する受賞記念講演が行われました。

大野先生は、1968 年慶應義塾大学工学部管理工学科をご卒業、1970 年同大学院工学研究科管理工学専攻修士課程修了後ただちに同大情報科学研究所助手に就任されました。1978 年から 1980 年にかけては CG のメッカであった米国ユタ大学にご留学になり、その後、1989 年同大工学部電気工学科助教授、1995 年同教授を経て、1996 年より現職に就かれました。また現在、慶應義塾高等学校校長も兼務されています。

本賞は、CG の分野において世界的に活躍された日本人を対象にして毎年 1 ないし 2 名の業績を称えるために制定されたものです。大野先生は紛れもなく斯界における国内の先駆者のお一人であり、長年にわたって CG、形状モデリング、レンダリングアルゴリズム等に関する先端的な研究の推進と学生の指導に携わってこられ、数多くの業績を上げられてこられました。画像情報教育振興協会（CG-ARTS 協会）主宰の CG 検定の標準テキストをはじめとする 30 冊に上る著書や、PIXEL 誌、bit 誌、画像電子学会誌等に掲載された解説記事の数々は当分野のかけがえのないリファレンスとしての役割を果たしてきました。大野先生はまた CG のみならず、文字処理の分野においても我が国の代表的なリーダーとして活躍してこられてきたこともよく知られています。学会活動では、芸術科学会副会長（2004—2005）、日本ソフトウェア科学会理事（1991—1994、2000—2003）をはじめ、情報処理学会、日本ソフトウェア科学会、日本コンピュータグラフィックス協会、CG-ARTS 協会等で要職を歴任してこられました。

受賞式当日は、昨年度の当学会長である西原 清一先生、前会長の中嶋 正之先生（東京工業大学）をはじめ、西田 友是先生（東京大学）、宮井 あゆみ氏（CG-ARTS 協会）など、日本の CG を黎明期から支えてこられた多くの方々が一堂に会され、大野先生と懐かしくも今もなおフロンティアスピリッツに溢れるお話を交わされていたのが特に印象的でした。紹介者は、昨年度から大野先生と研究室を共同運営する榮譽に恵まれ、深い洞察と的確な判断をもって日々多方面のお仕事を精力的にこなされているお姿を間近から勉強させていただいています。短日月では決して真似のできるものではありませんが、後塵を拝する我々一同、さらに斯界の発展に向けて精進を重ねていかねばという強い思いを抱かされた一日でした。



図 1. 受賞記念講演される大野先生



図 2. 代表的な CG 作品

# 第8回芸術科学会 DiVA 展 審査会および優秀作品発表会レポート

渡邊英徳（首都大学東京）

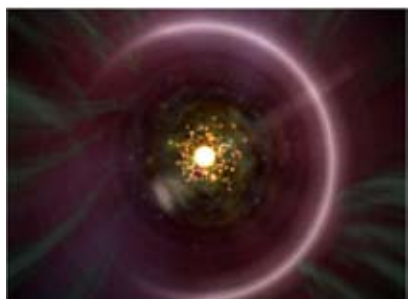
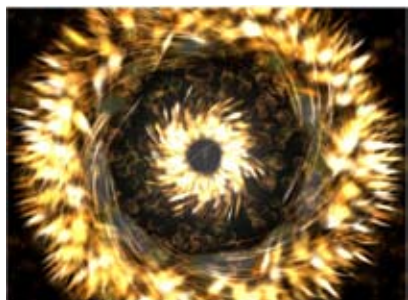


図1. グランプリ Stellar Evolution

## 1. はじめに

筆者は、第8回芸術科学会 DiVA 展(以下 DiVA 展)で審査委員を務め、審査会と優秀作品発表会に参加した。本稿はそのレポートである。

筆者は過去に「仮想世界の建築デザインコンペ」(注1)の審査員を務めたことがある。しかし DiVA 展のように、多岐に渡る分野の作品を対象としたコンペの審査に関わるのは初めてである。受賞作品カタログには“このイベントは、作品の展示そのものを重要視していた、旧 DiVA 展を発展的に引き継いだもので、展示そのものが困難をとまなう、優秀なインタラクティブ作品等を最終的な映像により評価するものであり、比較的応募をしやすくしているのが特徴である”と書かれている。このコンセプトは、実作ではなく、図面や映像などのプレゼンテーション資料をもとに審査される建築コンペに通じる。審査においてはプレゼンテーション資料から実作をイメージし評価する必要があり、審査員の知識や眼力が問われることになる。筆者は建築コンペの審査経験を踏まえ、DiVA 展の審査に際しては、評価のポイントを「ポテンシャル」と「実現力」とした。この点については第2章で詳しく述べる。また、優秀作品発表会においては、各参加者のプレゼンテーション手法や立ち居振る舞いにある種の物足りなさを感じた。この点については第3章で触れたいと思う。最後に本稿のまとめを述べる。

## 2. 審査会

2010年2月20日、東京工業大学にて DiVA 展審査会が開催された。審査委員は中嶋正之(審査委員長・東京工業大学)、羽太謙一(女子美術大学)、モリワキヒロユキ(多摩美術大学)、春口巖(尚美学園大学)、伊藤彰教(東京工科大学)、深野暁雄(東京工業大学)、永江孝規(東京工芸大学)、そして筆者である。作品数は2009年の合計52作品から若干増加し、合計55作品となった。今回の DiVA 展では4つの部門が設けられたが、これについては受賞作品カタログに経緯が述べられている。

毎年、この芸術科学会展はダイナミックに変化しており、2008年から、WEB関連のアート作品を充実すべく、あらたに第4部門として、セカンドライブ映像部門を新設し、2009年には更に拡張して、マシニマ・MAD部門として募集することにした。そして今年の2010年は、さらに大幅な部門変更を行った。

1. 好評なデジタル・ミュージック作品を独立させて、第2部門とした。
2. 多く開催されている従来のアート展からの脱却を鮮明にするため、新たに第4部門として、ゲーム、アプリ、ガジェット部門を新設した。

最終的に「第1部門 ビジュアルアート部門」「第2部門 デジタルミュージック部門」「第3部門 ソーシャルネットワークアート部門」「第4部門 ゲーム・アプリ・ガジェット部門」の4部門が設定された。作者は必ず何れかの部門に応募することになるが、重複も可である。入賞作として各部門ごとに最優秀賞1件、優秀賞2件が選ばれる。また特に優秀な作品に対しては総合グランプリが授与される。

筆者は前述したように、「実作ではなくプレゼンテーション資料で評価を行う」というDiVA展の方針に、建築コンペのそれとの類似点を見出し、審査のスタンスを決めた。昨年の妻有アートトリエンナーレにおいて、建築系の学生による出品作の応募時のプレゼンテーションと、会場で展示された実作の甚だしい乖離が問題となった(注2)ことは記憶に新しい。これはプレゼンテーションから想像された実作の力=「ポテンシャル」に、作者の制作遂行能力=「実現力」が応えられなかったということである。同時に、作者の実現力をただしく見積もることができなかった審査側の責でもある。DiVA展においても、審査結果発表まで実作を眼にする機会はなく、この事例と同様の見誤りが生じる可能性は高い。プレゼンテーションに感じる「ポテンシャル」のみに惑わされず、その向こうにある実作の完成度、すなわち作者の「実現力」を正しく見積もらなければならない。筆者はこれを踏まえ、「ポテンシャル」と「実現力」の二点に評価のポイントを置いて審査に参加した。以下、筆者が主査を務めた第3部門→比較的近い分野の第4部門→その他の部門という順で、審査会を振り返ってみたい。

まず「第3部門 ソーシャルネットワークアート部門」について述べる。今日のWebでは、無料で高機能なWebサービスのAPIを駆使して、アイデアを比較的容易にサービスやコンテンツとして具現化できる。Webをアートフォームとして用いる場合には、Google、twitterなどの大規模サービス群、いわばWebインフラを自在に乗りこなし、マッシュアップ的な表現活動を行うスタイルがより現代的であろう。こういった身のこなしの軽快さ、躊躇いのなさこそが「実現力」であると言える。第3部門の入賞作は、Google Earthでバンラデシュ建国の歴史を可視化した劣作「Independence Archive of Bangladesh」(図6)を筆頭に、Second Life、Twitter、Picasaなど最先端のWebサービスを“使い倒して”制作された「Change 宮城」(図5)、Google Earth上で展開されるコミカルなYouTubeムービー「王子様と過ごしたあの日」ツアー(図7)というラインナップであり、いずれも既存のWebインフラを存分に活用する実現力を持ち、さら



図 2. aru

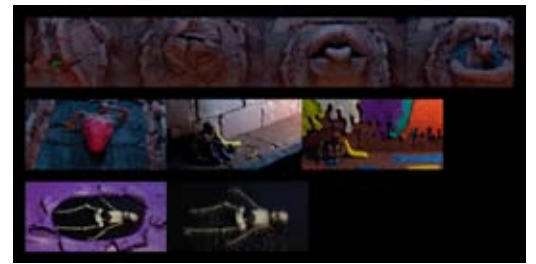


図 3. love



図 4. 大地に消ゆ



図 5. Change 宮城 ～もしも伊達政宗が宮城県知事になったら～



図 6. Independence Archive of Bangladesh



図 7. Google Earth で恋する「王子様と過ごしたあの日」ツアー

に未来に対して各々のポテンシャルを投企し得るものであった。とはいえ Web の動向は日々刻々と変化しており、来年度の応募作品にはまったく異なる傾向が顕れるかも知れない。応募者、審査員ともに、スピード感が求められる部門であることは間違いないだろう。

実際に動作することが問われる「第 4 部門 ゲーム・アプリ・ガジェット部門」では、筆者は各作品の実現力を中心に評価し、ポテンシャルも考慮するというスタンスで審査に参加した。最優秀賞「Mommy Tummy」(図 8) は、サブタイトル「妊娠体験システム」が示すように単純明快な作品であり、少子化が進行する日本社会に向けた強いメッセージ性を備えている。さらに、筆者はこのシステムを ASIAGRAPH TOKYO 2009 など既に体験しており、その実現力は疑いの無いところであった。加えてプレゼンテーション映像はプロモーションビデオのようにキャッチーであり、作品のポテンシャルを高く見積もることができる。ただし“展示そのものが困難をとまなう、優秀なインタラクティブ作品等を最終的な映像により評価するもの”という DiVA 展の主旨に照らすと、「作品体験をもとにした審査」の是非は微妙なところである。審査員は当然ながら審査対象の分野に通曉し、多数の作品を経験していることが求められる。審査に際して「最終的な映像により評価する」という前提があったとしても、作品体験を記憶から消すことはできない。DiVA 展に限らず同種のコンペティション一般では、既に入賞・展示実績のある作品の応募を認めており、この点についてはさらなる議論が必要であろう。ともあれ「Mommy Tummy」から審査員がイメージする未来像はたいへん魅力的であり、技術的な提案を主としていた入賞作「Scritter」(図 9)「Shaboned Display」(図 10) に比べ、あきらかに優越していた。

「第 1 部門 ビジュアルアート部門」の最優秀作品「大地に消ゆ」(図 4) は、Second Life 上に舞台背景を設え、カスタマイズされたアバターに演者を務めさせた映像作品である。実写とのハイブリッド映像はたいへん美しく、ここまで来ると最早、Second Life の存在が意識されない。かつてそれだけで付加価値と成り得た“リアルな 3DCG”を駆使した映像表現は、今日では日常的なものとなった。それと同様に、仮想世界サービスを活用した映像制作が普遍化していくかも知れないと思わせる。審査員の心中に、未来の市場を想像させるポテンシャルである。一方、クレイアニメ表現を用いた心暖まる作品「love」(図 3) は、先鋭的な「大地に消ゆ」と一見対照的だが、これは映像編集ソフトを駆使して制作された CG 作品でもあり、今日的な実現力の成果、新旧の技術の組み合わせが生み出すポテンシャルの発露に他ならない。もうひとつの優秀賞「aru」(図 2) のプレゼンテーション映像には、展示会場で子どもたちが楽しく遊ぶようすが収められており、実現力とポテンシャルをともに強く感じさせる。しかし正統なインタラクティブアート作品とも言える「aru」を、第 1 部門と第 4 部門の

どちらで評価すべきかについては、意見が分かれるところである。今後のDiVA展においては領域横断的な作品がさらに増えていくことが予想され、各部門の設定には慎重を期す必要があると思われる。

総合グランプリ作品「Stellar Evolution」(図1)については“科学的にはなく自分の発想とイメージで視覚化した”(作者コメントより)という明るい開き直りと、圧倒的な完成度の高さを評価したい。今後の作品も見てみたいと思わせるポテンシャルと、高い実現力を併せ持った作品である。テクノロジーを応用した審美性の追求は、芸術科学= Art & Science のコンペティションならではの切り口であり、シミュレーションによるいわゆる可視化とは別の意義を持っている。この作品がグランプリを獲得したことは、DiVA展の今後のひとつの指針となるのではないだろうか。「第2部門 デジタルミュージック部門」に関しては、筆者は門外漢でもあり、批評的なコメントは差し控えたい。異分野からみた場合、デジタルミュージックは4部門のなかでおそらく最も長い歴史を持ち、誰にでも像を描きやすい領域だが、その分、自分の土俵に引き寄せて評価することが難しいのかも知れない。とはいえ入賞作品は、筆者の浅い経験のなかでも記憶に残る、新鮮な印象を備えていたことは確かである。

本稿は筆者の専門分野からの視点で書かれたものであり、不可避免的に各部門のボリュームにばらつきが出る。各部門の審査員による詳細な講評については受賞作品カタログ(注3)を参照されたい。

### 3. 優秀作品発表会

2010年3月26日に東京ビッグサイトにて優秀作品発表会が開催された。部門ごとに主査が講評を行い、その後各受賞者が10分間のプレゼンテーションを行った。審査会の際の資料には無かった細かい技術的仕様や、各作品のコンセプトを作者の口から再確認できたことは収穫であった。熱心に練習を重ねたであろう、学生たちの誠実な発表は爽やかな印象を残した。一方、受賞者には理工系の参加者が多く、畢竟、パワーポイントのスライドショーによる、学会発表的なプレゼンテーションに収まりがちなきらいを感じた。芸術分野に、プロシージャルなプレゼンテーションが相応しいとは限らない。特にDiVA展においては必ずしも工学系の審査員だけではないことを踏まえ、発表者はアーティストのプレゼンテーション手法を研究し、取り入れる気概を持つべきではないだろうか。学生による折り目正しいプレゼンテーションが続く中、プロのクリエイターの作品である「大地に消ゆ」のエンターテインメント性のあるプレゼンテーションには好感を覚えた。また、審査委員や他の受賞者と積極的に交流しようという姿勢が、特に学生の受賞者には見られなかった。ほぼ一日を費やして発表会に参加するのであれば、自身のアピールやコミュニケーションの場として活用すべきだろう。このあたり、大学での講義において感じる当



図8. Mommy Tummy



図9. Scritter: パブリックスクリーンにおける映像多重化システム

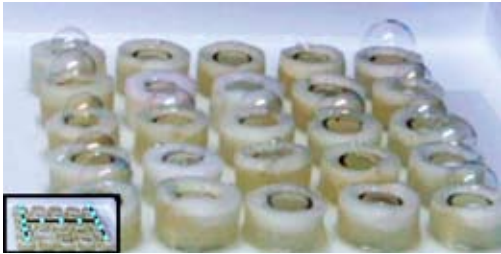


図 10. Shaboned Display

世の学生気風とも重なり、いささか物足りなく感じた。

#### 4. おわりに

第2章で述べたように、受賞作品はどれも新鮮さに充ちたものであり、多分野にまたがる審査委員で構成された審査会で“否定されず”に評価され得たものである。既存の価値観では評価されづらい作品や、新しい分野そのものを創りだそうとする若いクリエイティビティを掬い上げ、将来への橋渡しの場を提供するという DiVA 展の役割は、十分に発揮されていると感じた。一方、筆者が前述したようなプレゼンテーションと実作の乖離の問題は、魅力的なプレゼンテーションツールを誰でも容易に制作できるようになった現在、より顕著になりつつある。審査員はプレゼンテーションの出来不出来に幻惑されないよう、また応募者は審査員の心理に「ポテンシャル」と「実現力」の双方を効果的に伝えられるよう、意識して臨む必要があるだろう。また第3章で述べた不満点、物足りなさの責は必ずしも発表者だけに負わせられるものではなく、発表会の設えやオーガナイズ、イベント運営に起因しているのかも知れない。今後も審査員として関わる事があれば、この点を踏まえつつ経過を追っていきたい。

注1) 日経 BP 社「デジタルデザインコンペ 2007 ~ 3次元仮想世界 (Second Life)、2007年

注2) 大杉哲也+伊藤友隆 /pop-up-tokyo、「みんなのこたつ」, 大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ 2009、2009年

注3) 芸術科学会 DiVA 展ホームページ <http://artsci.serveftp.com/divaten/>



# 芸術科学会 DiVA 展のこれまでと今後の展望

永江孝規（東京工芸大学）

## 1. はじめに

DiVA 展（芸術科学会展）は 2010 年で 8 回目となり、2003 年から毎年開催されてきたが、その実施形態は必ずしも一様ではなかった。また、現在 DiVA 展の一部として行われている部門も、以前は別々に行われていたものがあり、あるいは今ではほとんど縮小して痕跡のようになってしまった部門もある。

募集方法も、審査や開催方法も、実行委員会や審査委員会の構成も、決して同じわけではない。その他、関西支部展（レオナルド展）のようにほぼ平行して開催されてきたイベントもある。筆者は、必ずしも DiVA 展をずっと見守り、支えてきたスタッフの一人というわけではなく、これまでの DiVA 展を総括する立場にあるわけでもないかもしれないが、しかし、誰かがこれまでの流れをいったんとりまとめて、その転変のさまを提示することが必要な時期にさしかかっていると思う。改めて振り返ってみると、非常に多くの人々の労力がこの DiVA 展というイベントに注ぎ込まれてきたことがわかる。そしてほとんどの人はその断片にしか関わっておらず、全体像を把握している人はまれだろう。筆者ですらそうである。

これまでの 8 回の DiVA 展は、芸術科学会にとってまさしく貴重な足跡であり、資産であって、得難い体験だった。忘れ去ってしまうのはもったいない記憶である。今回、渡邊英徳氏に DiVA 展報告を執筆していただき、その文章を読んでなおさらその考えを強くした。そこで僭越ではあるが、ある程度裏事情も知っている一人として、今この一文を残しておきたい。

## 2. DiVA ギャラリー

DiVA 展の前身に、芸術科学会誌 DiVA に掲載されていた DiVA ギャラリーという連載記事があった。この記事は学会誌 DiVA のグラビアページに当たる巻頭カラーページであり、創刊 0 号から 10 号まで（途中 7 号のデ

ビルマン特集号をのぞいて）10 回にわたって掲載された。当初、この学会誌の編集には、編集長の高田昭典氏（以下、敬称略）を中心とした、尚美学園大学芸術情報学部情報表現学科の教員らが主に当たっていたが、ギャラリーに掲載する作品を集めてくる作業は、連載を重ねるにつれて、尚美学園大学の教員らにとって次第に重い負担になっていった。むろん作品の公募はしており、また応募してくる作品もなくはなかったが、商業誌に掲載するクオリティを維持するためには、実質的に編集委員らが掲載可能なレベルの作品をかき集めてくるしかなかった。

そこで、作品を広く募集し、審査するのであれば、実際に展覧会を開催してはどうかという話になった。いろいろとつてを頼って、岡田智博氏にプロデュースを依頼する形で、2003 年に第 1 回 DiVA 展が開かれることになり、以後 DiVA ギャラリーは DiVA 展の開催報告の形で岡田智博氏が執筆した。この形態は実質的には 2005 年まで継続された。会場は 2005 年の第 3 回まで、東京工業大学大岡山キャンパス百年記念館が利用された（図 1）。今から思えば、誤解を恐れずに言うならば、DiVA 展が学会の総力を挙げて開催されていたのはこの第 3 回までだった。この頃はいわゆる「メディアアート」に勢いがあった。第 3 回まで実質的に DiVA 展はインスタレーション作品の展示会だったが、その後は実際の展示は行われなくなり、募集と審査、講評と表彰だけが行われるようになった。DiVA ギャラリーと DiVA 展は密接な関係を持ち続けたが、関西支部展（レオナルド展）などの作品もギャラリーに掲載されることがあった。

## 3. 初期 DiVA 展

先にも述べたように、初期の DiVA 展はインタラクティブアート作品の募集と展示がメインであり、ごくまれに Microcosm や Dice などのような CG 映像作品が受賞することがあった。作品展示には最初百年記念館 1 階のホールが使われた。ここは天井が高いが、明るすぎることで、遮光が出来ず、また自然光の不安定な影響を受

けるために、プロジェクタなどを使った作品の展示には不向きだった。そこで次第に百年記念館のフェライト会議室やその前のロビー、小会議室などが使われるようになっていった。フェライト会議室は天井も高く、キャットウォークもあり、完全に遮光できたので、かなり理想的な展示場所だった。以下に2003年から2005年までの概要を列挙する。

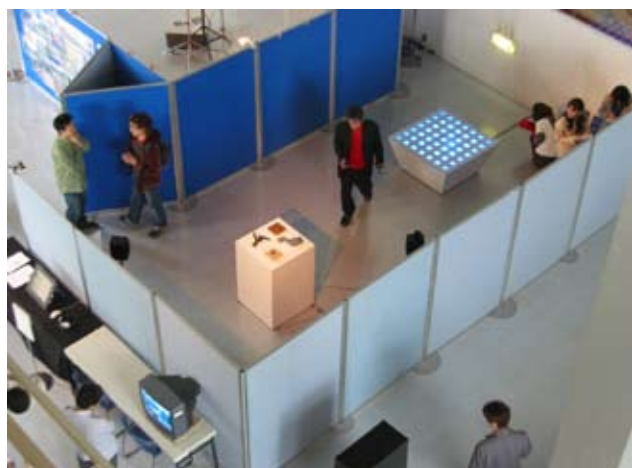


図1. 第1回 DiVA 展のようす

### 3.1 2003年第1回 DiVA 展

審査員は今間俊博（尚美学園大学）、佐藤誠（東京工業大学）、森司（水戸芸術館）、森山朋絵（東京都写真美術館）、モリワキヒロユキ（多摩美術大学）だった。今間氏は初期の DiVA ギャラリーの事実上の主担当だった。最優秀作品は鈴木太朗氏の「青の軌跡」。開催報告は DiVA 5 号に掲載されている。

### 3.2 2004年第2回 DiVA 展

審査委員長は坂根徹夫（IAMAS 名誉学長）。審査員は桂英史（東京芸術大学）、森山朋絵（東京都写真美術館）、モリワキヒロユキ（多摩美術大学）、春口巖（尚美学園大学）。大賞は寛康明氏と苗村健氏による「through the looking glass」。開催報告は DiVA 8 号に掲載されている。

### 3.3 2005年第3回 DiVA 展

審査委員長は草原真智子（早稲田大学）。三浦均（武蔵野美術大学）、森山朋絵（東京都写真美術館）、モリワキヒロユキ（多摩美術大学）、春口巖（尚美学園大学）。大賞は浅野耕平氏と松浦康介氏による「Garden」。開催報告は DiVA 10 号に掲載されている。

## 4. 中期 DiVA 展

上記の2005年までの DiVA 展を「初期」と位置づけるならば、2006年と2007年は「中期」といえるだろう。このときから、DiVA 展は「部門」を設けて、それぞれの部門で募集を行うようになり、現在までそのやり方は踏襲されている。

### 4.1 2006年第4回 DiVA 展

会場は蒲田の日本工学院。審査員は「インタラクティブ + Web」部門が児玉幸子（電気通信大学）、「デジタルシネマ（CG アニメ）」部門がモリワキヒロユキ（多摩美術大学）、「デジタルシネマ（シネマ + インタラクティブ）」部門が春口巖（尚美学園大学）、「ゲーム」部門が永江孝規（東京工芸大学）。グランプリは津島岳央氏の「Allegory of Media Art メディアアートの寓意」。DiVA11 号に開催案内が記載されている。

### 4.2 2007年第5回 DiVA 展

秋の NICOGRAPH とともに東京工業大学長津田キャ

ンパスで開催され、審査員は「インタラクティブ+ゲーム」部門がモリワキヒロユキ（多摩美術大学）、「デジタルシネマ」部門が春口巖（尚美学園大学）、「セカンドライフ」部門が深野暁雄（東京工業大学）で、羽太謙一氏（女子美術大学）も審査に加わった。大賞は土佐尚子氏、松岡正剛氏、Adrian Cheok氏、Newton Fernando氏、尾原秀登氏らによる「カルチュラルコンピューティング Hitch Haiku」だった。開催報告はDiVA11号に掲載されている。

深野暁雄氏が担当する「セカンドライフ」部門であるが、この回から始まり現在までソーシャルメディア系の作品を募集する形で続いている、DiVA展においてやや特色ある部門であると言える。

## 5. 後期 DiVA 展

2008年以後、現在までのDiVA展は、ほとんど同じ形態で行われている。すなわち、NICOGRAPH春期大会をTAF (Tokyo Animation Festival) と同時開催とし、有明ビッグサイトの会議室でDiVA展の授賞式を行うというものである。これまでは6月あるいは11月などにDiVA展は開催されてきたのであるが、美大の卒業制作からの応募を期待して、2月中旬まで作品を募集し、3月開催にした方が良いのではないかとの意図もあった。

### 5.1 2008年第6回 DiVA 展

審査員は、審査員長が中嶋正之（東京工業大学）、「インタラクティブ」部門が羽太謙一（女子美術大学）、「デジタル映像」部門がモリワキヒロユキ（多摩美術大学）、「エンターテイメント」部門が春口巖（尚美学園大学）、「セカンドライフ映像」部門が深野暁雄（東京工業大学）。開催報告はDiVA13・14合併号に掲載されている。

### 5.2 2009年第7回 DiVA 展

審査員は、審査員長が中嶋正之（東京工業大学）、「インタラクティブ」部門が羽太謙一（女子美術大学）、「デジタル映像」部門がモリワキヒロユキ（多摩美術大学）、「エンターテイメント」部門が春口巖（尚美学園大学）、「セカンドライフ映像」部門が深野暁雄（東京工業大学）。

### 5.3 2010年第8回 DiVA 展

審査員は、審査員長が中嶋正之（東京工業大学）、「ビ

ジュアルアート」部門が羽太謙一（女子美術大学）とモリワキヒロユキ（多摩美術大学）、「デジタルミュージック」部門が春口巖（尚美学園大学）と伊藤彰教（東京工科大学）、「ソーシャルネットワークアート」部門が深野暁雄（東京工業大学）と渡邊英徳（首都大学東京）、「ゲーム・アプリ・ガジェット部門」が永江孝規（東京工芸大学）と深野暁雄（東京工業大学）。この最も最近のDiVA展では、すでに2回にわたって行われたデジタルミュージックコンテストの流れをくむ「デジタルミュージック」部門がDiVA展に合流したことが特色であると言える（ただし、「デジタルミュージック」は第6、7回ともに「エンターテイメント」部門で募集してきた）。「ソーシャルネットワークアート」「ゲーム・アプリ・ガジェット部門」のように、他のコンテストと競合しない、独自の部門を新たに構築しようという試みも行われた。その意図は必ずしも成功しなかったが、今後につなげていきたい部門であると考えている。

## 4. レオナルド展

レオナルド展は、主に土佐尚子氏らが関西支部で行っていた展示活動が、関西支部展あるいはレオナルド展という名称で発展していったものである。レオナルド展に先立って2004年のNICOGRAPH秋期大会の中で、関西CGコンテストが京都大学で開催された。名誉委員長は大村皓一氏だった。これについてはDiVA9号に記事が掲載されている。

第1回のレオナルド展は2005年9月に京都大学で開催され、DiVA10号にその記事が掲載されている。また、翌2006年には、Leonardo II が2006年6月に米国ハリウッドで開催され、DiVA11号に記事が掲載されている。

## 5. デジタルミュージックコンテスト

デジタルミュージックコンテスト（DMCとも）は、2005年11月に筑波大学で開かれたNICOGRAPH秋季大会の中で、西原清一氏を中心として第1回が開催された。「自由作曲」部門と「サウンドトラック」部門があり、DiVA10号に開催報告が記載されている。

第2回は2006年12月に、尚美学園大学との協賛という形で東京アニメセンター（秋葉原UDXビル4階）



図 2. 第 2 回デジタル・ミュージック・コンテストのようす

と「アキバ 3 Dシアター」(JR 秋葉原駅前)で盛大に開催された(図 2)。審査員は、西原清一委員長(筑波大学)以下、中嶋正之(東京工業大学)、大村哲弥(尚美学園大学)、寅市和男(筑波大学)、春口巖(尚美学園大学)、石川智治(北陸先端大学)、平賀譲(筑波大学)、伊藤貴之(お茶の水女子大学)、片岸一起(筑波大学)。第 3 回以後の開催も予定されていたが、さまざまな理由で単独の開催はこれまで実現していない。但し、先に述べたように、デジタルミュージックは 2008 年第 6 回 DiVA 展から募集対象となり、第 8 回 DiVA 展では独立したデジタルミュージック部門となって復活している。

## 6. おわりに

振り返ってみると、芸術科学会にとって DiVA 展とは、私たちが芸術に取り組み、アートというものをなんとか学会の活動対象にしようと悪戦苦闘してきた歴史でもある。その所期の目的は未だ達成されたとは言い難い。しかも今 DiVA 展の枠組みで募集されている多くの部門は NICOGRAPH 内で企画されたイベントに由来するものになって来ており、当初の DiVA ギャラリーから続いているものは少ない。

現在、DiVA 展が今後どのような形で実行され、審査されていくべきか、ということについて、明確なコンセンサスというものは学会の中で確立されていないと思う。DiVA 展はこれまで大きな方向修正を重ねてきたし、今後どの方向に「特化」していくべきなのかという議論

も十分ではない。

ただ思うに、DiVA 展という展覧会には多くの人がかれまで関わってきて、さまざまな思い入れや愛着が発生しており、従って簡単にじゃあやめましょう、やり方を変えましょう、というわけにはいかない状態にあるのは確かである。

筆者の私見を述べさせてもらおうと、DiVA 展は、デジタルミュージック部門とソーシャルメディア部門がやや他のコンテストとの差別化に成功していると思っている。他の学会や団体があまり扱わない異色の部門であり、また将来の発展の余地もある。インスタレーション、デジタルシネマ、アニメーション、ゲームなどと言った部門に関しては、他の多くのコンテスト(メディア芸術祭その他多くのアニメやゲームのコンペ)と比較したときに独自性を出せていないように思う。ただし、ある種の実験的なインスタレーションや、NICOGRAPH との親和性の高い CG 映像作品の中には、DiVA 展で取り上げる価値もあり、またこの展覧会が存続していく意義も見いだせるように思う。

ソーシャルメディアのように実際の展示を行わない作品と、インスタレーションのように展示を伴う作品と、どちらを主に扱っていくべきかということは、簡単には決めがたい。しかし、インスタレーションの募集を行っていくのであれば、やはり展示会場を確保して、展示スタッフを動員して、学会としてなんらかの展示支援を行うのが本来の姿だろうと思う。これまでの経験上、展示会場を確保すれば必ずそれなりの応募はあるだろう。ソーシャルメディアは確かにおもしろいし、展示の手間もかからないのだが、だからといってインスタレーション部門を縮小するとか、あるいはビデオ審査だけにしてしまうというのはややさびしい気がする。だが、インスタレーション展示で私たちがこれまでさんざん苦勞して来たのも事実であって、簡単には結論の出せない問題でもある。もう少し時間をかけて答えを見つけていけば良いのだろうし、渡邊氏の記事とともに、本稿がそのための問題提起になってもらえるとありがたい。当初は渡邊氏と永江が芸術科学会展開催報告を共同執筆する予定であったが、結局このような形の、二つに分かれた単独記事となったことも最後に付け加えておきたい。

# 学 会 便 り

(平成 22 年 6 月現在)

1. 第 9 回 NICOGRAPH 春季大会が開催されました。  
(開催：平成 22 年 3 月 26 日(金)、場所：東京ビッグサイト)
  2. 第 8 回芸術科学会展 (DiVA 展) が開催されました。  
(開催：平成 22 年 3 月 26 日(金)、場所：東京ビッグサイト)
  3. 平成 22 年度芸術科学会総会が開催されました。  
日時：平成 22 年 5 月 27 日(木) 18:00-20:00  
場所：東京工業大学 田町キャンパス CIC ビル 8 階 806 号室  
議題：
    - (1) 平成 21 年度事業報告
    - (2) 平成 22 年度事業計画
    - (3) 平成 22 年度 (第 5 期) 芸術科学会役員選出
    - (4) 平成 21 年度決算報告
    - (5) 平成 22 年度予算案
    - ・議題 (3) について、今回新たに役員選挙を実施しました。結果については、取りまとめを担当した理事会より報告され、次期役員候補が提案されました。総会出席者全員の賛成を得て、原案通り承認されました。新役員は次の通り (敬称略)：  
会長：近藤邦雄  
副会長：宮田一乗、牧野光則、土佐尚子  
監事：中嶋正之、西原清一  
理事：永江 孝規、伊藤 貴之、高橋 裕樹、春口 巖、宮崎 慎也、藤本 忠博、菊池 司、三谷 純、星野 准一、恩田 憲一 (以上総 16 名)
    - ・平成 22 年度は学会設立 10 周年を迎え、新たな出発を期して、諮問機関「将来構想委員会」を設け、諸課題を短期集中的に協議することとなりました。委員は次の通り (敬称略)：  
近藤邦雄 (委員長)、伊藤貴之、栗山 繁、高橋裕樹、辻合秀一、永江孝規、春口 巖、藤本忠博、三谷 純、宮崎慎也、宮田一乗 (以上 11 名)
    - ・総会に先立って下記の講演会が開催されました：  
特別講演「立体映像のブームと失敗の研究 - 同じ過ちを繰り返さないために -」  
立体映画研究家 大口孝之氏
4. 【速報】NICOGRAPH International 2010 (Singapore) が開催されました。  
開催：平成 22 年 6 月 18 日(金)～19 日(土)  
場所：FURAMA RIVERFRONT HOTEL, Singapore  
・開催内容の報告については別途、後日発行の学会誌 DiVA の記事をご覧ください。

DiVA 21 号 (2010 年夏号)

2010 年 8 月 17 日発行

責任編集 芸術科学会

編集 永江孝規

装丁・レイアウト 波平

表紙の写真 CG Award Japan 集合写真

## 編集後記

デジタル出版は今が旬である。DiVA 展カタログ、そしてこの学会誌などの学会発行の出版物は、できるだけ近い将来、デジタル書籍の流通に乗せたいと言うのが、私の個人的希望だが、それまでにはいくつかの関門がある。まずは学会員の「気持ち」の問題がある。学会内のコンセンサスと言っても良いかも知れない。それから、学会としての態勢の問題がある。流通に乗せて出版するという事は有料化するという事、つまり商売にすることだから、ビジネスにしていこうという覚悟が必要になる。もちろん DiVA はもともと書店売りしていたのだから、また商売に戻すだけのことなのだが、当時とは事情もいろいろ違っている。それほど簡単なことではない。

しかし、こういう話ができるようになったというだけでも大いなる進歩だ。紙媒体の学会誌が休刊になったときには正直途方にくれた。PDF 版を作ってみても、何のためにやっているのか、意味が見出しにくかった。これまでの努力をなんとか将来にもつなげていきたいものだ。

今号はやや発行が遅くなってしまったが、特に問題があったわけではない。編集作業自体は軌道に乗っている。大学では学生に InDesign を教え始めた。中綴じ製本印刷するにはページ数やページ割りをどうすればよいか、などという話に学生たちも興味を示してくれる。連載記事やコラムなども掲載していきたいし、広告も載せたい。できればますます手広くやっていきたいと思っている。(永江)

## 次号予告

DiVA22 号 (2010 年秋号) は 9 月中旬の発刊を予定しています。主な記事は NICOGRAPH International 開催報告です。

# 既刊 DiVA (2001 ~ 2010)



0号(2001年冬)  
私たちは「手より目」を主張する / テレビの世界はすでにデジタルの洪水



1号(2001年夏)  
コンピューターゲームは本当に進化しているのか?



2号(2001年冬)  
大「サウンド」特集 2つめの感覚を科学する!



3号(2002年夏)  
特集 笑え! ロボット



4号(2003年春)  
すべては表現のために



5号(2003年秋)  
リミテーション・アート / ホログラフィック・アート



6号(2004年春)  
CG30年の歩み、そして未来へ



7号(2004年10月別冊)  
甦るデビルマン



8号(2005年春)  
特集 最先端映像制作の技法



9号(2005年夏)  
今世紀初のイベント愛・地球博を見倒す / 音楽再生環境特集



10号(2006年春)  
上方アート&テクノロジー



11号(2007年夏)  
目指せ、デジタル遊び人!



12号(2008年春)



13-14号(2008年夏・秋合併)



15-16号(2008年冬・2009年春合併)



17-18号(2009年夏・秋合併)



19号(2009年冬)



20号(2010年春)



The Society for Art and Science  
<http://art-science.org/>

