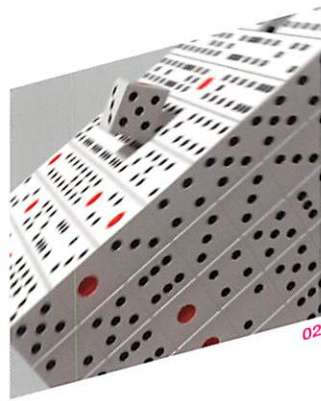


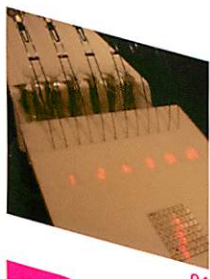
01



02



03



04



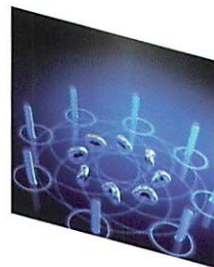
05



06



07



08



09

DiVA 2005

第3回芸術科学会展 受賞・入選作品+審査委員講評
Exhibition 2005.6.23(Thu)-6.25(Sat)

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

- 大賞 Grand Prize
- 01[Garden] 浅野耕平・松浦康介(東京工芸大学)
[Garden] Interactive Art / Kohei Asano + Kosuke Matsuura
- 優秀賞 Distinction
- 02[Dice] 赤山仁・平野砂峰旅(京都精華大学)
[Dice] Computer Graphics Animation / AKAYAMA Hitoshi + HIRANO Saburo
- 03[独りロックンロールマシン] 梶原祥平・渡辺圭介(九州大学)
[The Rock'n'Roll Solitary Machine Player] Interactive Art / KAJIWARA Shohei + WATANABE Keisuke
- 入選 Selecting
- 04[リキッド・ビット(Liquid Bits)ービット概念を題材とした水滴を用いた表現] 加藤太一(東京大学)+
中村心哉・山中仁(じゅげむ)+荒川忠一(東京大学) 05[描く行為が楽曲生成となる視聴覚楽器
"Drawing Music"ー音階構造の参照による作品] 八尾里絵子(岡山県立大学) 06[square]
板澤一樹(東京大学)+大野由紀子・小松宏誠・四方健雄(東京芸術大学) 07[映像・音響
生成ソフトウェア] 08[the String the Collectionー音から創る動きとカタチの表現] 藤木淳・富松潔(九州
大学) 09[光のアナモルフォーズー新しいアナモルフォーズの表現と可能性] 張光荣・笠尾敦
司(東京工芸大学)
- 奨励賞 Encouragement Prize
- [SHELLー相手を体感するコミュニケーションツール] 篠坂あけみ・羽太謙一(女子美術大学芸術学
部メディアアート学科) [風の庭園] 安本匡佑(はこだて未来大学院システム情報科学研究科)

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

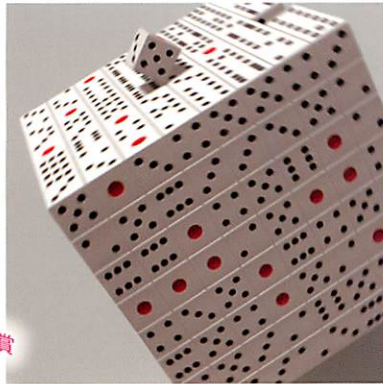


大賞

[Garden]

浅野耕平・松浦康介(東京工芸大学芸術学部)

木枠で囲まれた「庭」の中に天井に設置されたプロジェクターから土の映像が投影される。「庭」の中には和紙で作られた紙吹雪があり、体験者はその紙吹雪を空中に舞いあげることでこの作品を始動させる。紙吹雪を舞いあげることで、プロジェクターと同位置に設置されたカメラがその動きを認識し、動きの変化量に応じてFlashアニメーションが動作する。「庭」であるスクリーン右下のカウンターは画面上の植物の数を示しており、カウンターが0~199の間は若葉が現れ、カウンターが200を越えた時点から花が咲き始める。紙吹雪を舞いあげることをやめ、しばらく無動作状態が続くと花や若葉が消え初期状態に戻る。また、カウンターが1000を越えた場合も同様に初期状態に戻る。映像では非常に分かりづらいが、白い紙吹雪はプロジェクターから投影される光によって様々な色づき、美しく幻想的な世界を作りだす。また、床に降り積もった紙吹雪はその起伏によって2次元の映像を立体的な映像へと変化させる。展示会場では体験者の多くが不思議と紙吹雪を舞いあげる行為に夢中になり、紙吹雪がはらはら散り、緑が芽生え、やがて花が咲くという単純な作業をひたすら延々と繰り返す人を多く見かけた。

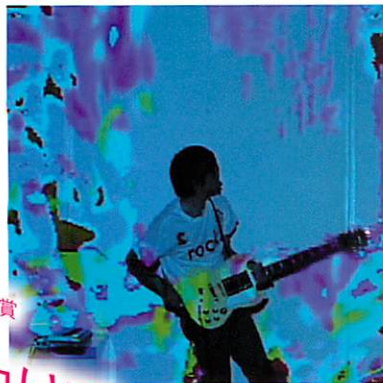


優秀賞

[Dice]

赤山仁・平野砂峰旅(京都精華大学芸術学部)

CGアニメーション作品[Dice]では、転がるサイコロのみをモチーフにして動きのバリエーションを考え、心地よいリズムと意外性のある動きを感じられるよう構成した。作品ではひとつのカットで展開するようにカメラワークが行われている。転がるサイコロが別の場面へ次々とつながりながら動いていくことで、連鎖反動的に動く面白さを表現した。又、音は、サイコロが地面に接した時刻や画面上でのサイコロの位置等のデータを元にして作られている。このシステムにより作品ではCGの動きのデータからサウンドが生成され、音と映像の同期が行われている。

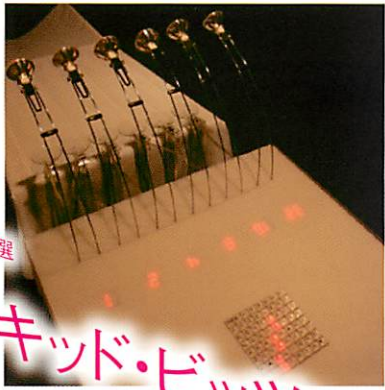


優秀賞

[独りロックンロールマシン]

梶原祥平(九州大学大学院芸術工学府芸術工学専攻)
渡辺圭介(自白大学人間社会学部メディア表現学科)

[独りロックンロールマシン]は、「誰でもロッカーになることができるマシン」というコンセプトのもとに制作された様々な音と映像の機能をもつマシンである。「ベーシスト&ドラマーショック」を使えばギターの演奏に合わせてベース、ドラムスが鳴る。また習得が難しい超絶技巧「速弾き」を万人に可能にする「速弾きショック」などを搭載している。「ヴィジュアル・ショック」を使用すると体験者の背景には体験者の動作により変化する炎、雨、自分の分身、サイケデリックなイメージなどが投影され、誰でもロッカーとしてのオーラを手にすることができる。また、ロックバンドをやっている制作者自身にとっては、独りでやるよりも実際にバンドをやる方が楽しいということは明らかであったが、そこを敢えて確認したところにこの制作、研究の価値がある。その価値はロックが本来から持つ過剰なサービス、バカバカしさといった優しさと等価である。



[リキッド・ビッツ]はデジタル信号を象徴する、ボールのように転がる水滴を鑑賞するインスタレーションである。本作品はコンピュータによる文字データの通信を題材としており、1つの文字がデジタル信号に変換されて表される。2台のコンピュータを結ぶ通信経路のメタファとして白いスロープが用いられ、その傾斜面上をデジタル信号としての水滴が転がっていく。このスロープには6列のレーンがあり6ビットの通信経路を表す。水滴が転がるレーンは、デジタル信号の「1」が伝達されることを意味し、水滴が転がらないレーンは「0」を意味する。デジタル信号による文字データの伝送という文脈の中で、目で見ることができない、コンピュータによるデジタル信号の伝達が、水滴という実体によって表現されている。本作品に接することで、転がる水滴そのものを楽しむ、あるいは鑑賞者同士がデジタル信号の仕組みについて話すなど、様々な楽しみ方ができる。

入選

[リキッド・ビッツ(Liquid Bits)―ビット概念を題材とした水滴を用いた表現]

加藤太一・荒川忠一(東京大学大学院情報学環・学際情報学府)
中村心哉・山中仁(じゅげむ)



本作品は「絵を描くことで音楽を奏でる」楽曲生成装置である。絵を描き始めてから終わるまでの時間経過内において、描く座標と速度を記憶させ、描くの要した時間やその座標をMIDI信号に変換する。その変換された音の連なりから、それらは音楽として聴こえ、「絵を描くこと=作曲」の経験を得る。音の再生において音楽と捉えられる程度の制約を設けるため「音階」に着目し、12音階ピアノソロ、ピアノとパーカッション、琉球・ガムラン・ジブシーの音階を採用し協和するよう試みた。また日本の現代作曲家に着目し、坂本龍一氏風の曲調として新たに音階を構成した。

入選

[描く行為が楽曲生成となる視聴覚楽器 "Drawing Music"―音階構造の参照による作品]

八尾里絵子(岡山県立大学デザイン学部)

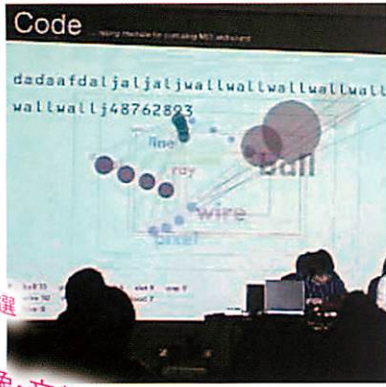


[square]は、流体の「意匠としての『制御』」をコンセプトとした、インスタレーション作品である。流体の「制御」の可能性・不可能性を技術的・造形的な面から検討するプロセスを経て、「制御」を意匠の対象とすることを可能にした。この作品では、媒体として「空気」を、その流れを象徴的に表現する素材として「鳥の羽」を用い、密閉された800mm×800mm×2000mmの亚克力ボックスの中にその羽を浮遊させた。「制御」の意図を造形的に強調するために、亚克力ボックスの前面にはUMUフィルムが貼られ、一連の制御は、「プログラム」として、1分半程度で静的に繰り返し動作する。鑑賞者は一定時間作品を鑑賞することで、その羽の動きが制御されたものであることを知覚し、制御の可能性・不可能性のボーダーが意図された美であることを実感する。

入選

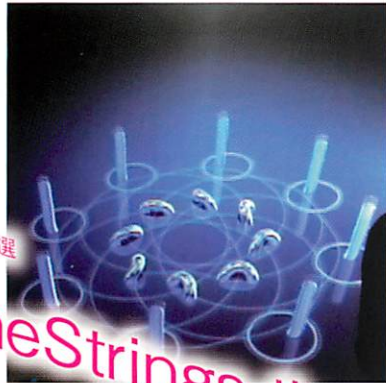
[square―光のメタモルフォーゼ]

板澤一樹(東京大学大学院情報学環・学際情報学府)
大野由紀子・小松宏誠・四方健雄(東京芸術大学)



[code]はタイピング型の演奏装置であり、キーボードによる文字入力と特定のキーワードを用い、音楽的な音響と、点・線・面の概念からなるミニマルな映像を生成するソフトウェアである。今回はこのソフトウェアを用い、MIDI制御によりMax/MSP1やシンセサイザーを使った音響を重ね合わせたライブパフォーマンスを行った。作品を制作するにあたって、意味的、視覚的、聴覚的に直感として観客に伝わりやすいものを作ろうと考えた。文字・映像・音響の三つの要素を用い、ラップトップでも観客に演奏形態を伝えやすくするため、比較的コンピュータに慣れていない人間でも馴染み深いタイピングという行為で演奏するようにした。また、各要素の対応をイメージしやすいように、三つの要素を点・線・面というシンプルで伝わりやすい概念で統一し、キーワード的にも、映像的にも、音響的にも、点・線・面を簡単にイメージ出来る作りになるよう心掛けた。全体を通して難解になり過ぎず、理解できる高揚感を与えられるような構成にするよう努めた。

入選
 [映像・音響生成ソフトウェア"code"を用いたライブパフォーマンス]
 sadmb: 三分一修・藤岡定(九州大学大学院芸術工学府)



音の姿。それは音と同期して舞い踊る軌跡、そして、それらが織りなす魅力ある光景。それこそが音の姿といえるのではないだろうか。theStringsはString達が戯れあう光景、すなわち「音の姿」である。本作品は音の姿をテーマにした3つのインタラクティブ作品から成る。「音と踊る曲管遊戯」では「同期」をモチーフにStringたちがシンクロ(同期)ナイズドスイミングのように音に合わせて舞い踊る。「トレント」では「木霊」をモチーフに入力された音を木霊しながら音木を作り上げる。「音宝石は宇宙へ」では「練成」をモチーフに、入力された音から練成された美しい音宝石が見るものを魅了する。3つの音の姿を感じて頂きたい。

入選
 [theStrings the Collection—音から創る動きとカタチの表現]
 藤木淳(九州大学芸術工学府)
 富松潔(九州大学芸術工学研究院)



[光のアナモルフォーズ(Anamorphose of Light)]は光の加法混色の合成を利用したメディアアート作品である。絵の表現としてのアナモルフォーズ技法と類似性があるため、光のアナモルフォーズと命名した。この作品はある色のイメージが他の色のイメージと重なることでまったく別のイメージを作りだすので、鑑賞者は光の合成、加法混色、色彩の構成などを体感することができる。主にアナモルフォーズをベースに制作した本作品は、昔の概念と加法混色の自然現象をデジタルコンテンツ化して、その新たな可能性を具現化した表現である。

入選
 [光のアナモルフォーズ—新しいアナモルフォーズの表現と可能性]
 張光荣(東京工芸大学大学院芸術学研究科)
 笠尾敦司(東京工芸大学芸術学部デザイン学科)



[SHELL]は、人のぬくもりを感じることをコンセプトに、お互いを体感する新たなコミュニケーションツールである。2つのベッドで一組の作品となる。それぞれのベッドに一人ずつ横たわり、一方が寝返りを打ったり、上体を起こすことなどの動作によって、頭部、両腕、両足、背中にあるスイッチを押す。すると、押した位置と同じような部分にある相手のシリンダが空気圧によって押し上げられる。これを相互に行うことにより、相手の感覚が感じられ、触覚でコミュニケーションを取ることが可能になる。

奨励賞

[SHELL—相手を体感するコミュニケーションツール]

篠坂あけみ・羽太謙一(女子美術大学芸術学部メディアアート学科)



意志を持った花の種と空に浮かぶ庭園。登場するすべての生物は無機的なものでできており、有機的なものは空や雲しかない。しかしながら空は閉じており、雲も機械によって作られている。この庭園の中で迷子になった花の種は仲間を探すうちに、雲を作る機械や、機械のような花の庭園を見つけ、やがて仲間と合流する。夜になると花の種達は、雲の上で休息を取る。夜が明けると種は花へと変わっている。このCGアニメーション作品の世界では生物は有機的ではなく無機的なものとして描かれているが、種は花へなり、花はやがて種を生むという、根本的なところは我々の世界と何も変わらない。どんなに世界が変化してもかわらないものがあるということを表している。

奨励賞

[風の庭園]

安本匡佑(はこだて未来大学院システム情報科学研究科)

作品をつくるということ

草原真知子 審査委員長／早稲田大学教授

芸術、科学、技術が重なり合う領域で作品としてのクオリティを審査するというプロセスは、常にある困難が伴う。なぜなら、作品の総合的な評



価と同時に、それぞれの分野に固有の評価すべきポイントがあり、また、作品のテーマとそのためを用いる技術・手法の組み合わせの妥当性といった要素も重要である。作家の個性やバックグラウンドによってこれらの要素のバランスも変わり、新しい技術を開発して制作した作品もあれば、既成の技術をうまく生かして作られたコンテンツもある。DiVA展ではその性格上、作品としてのクオリティと技術的・学術的なオリジナリティという、かなりベクトルの異なる要素を総合的に評価することになる。一意的な選考基準は決められないが、敢えていえば、オリジナリティ(芸術面あるいは技術面)、テーマ性、完成度、インパクトのいずれかを感じさせることが重要であり、その上でさらに他の要素をある程度満たしている作品が選ばれたいという思いがある。今回、残念ながら、いずれかの要素において突出した作品はむしろ少なかった。もっとも、インパクトは強いがアラも目立つという作品が目白押しだったら審査は大荒れになるし、どれも大差ない作品ばかりという状況でも苦勞する。今回の大賞が全員一致ですんり決まったのは、この作品のコンセプトがしっかりしてただけでなく、上に述べたようなファクターをバランス良く備えていたからと言える。来年はぜひ、作り手の個性がひしひしと迫ってくるような実験的な作品や、技術の使い方に新たな地平を拓くようなユニークな作品にもっと登場して欲しい。同時に、作品にはオリジナリティが求められているからこそ、その概要を論理的に記述し、コミュニケーションの重要性への認識をもっと育てて欲しいと願うものである。

大賞・優秀賞作品について:

[Garden] 身体性と仮想世界、イマジネーションとわれわれが文化の中で馴染んできた行為や概念や物語の結合。一見対立項のように見えるこれらの要素がコンセプトに沿ってバランスよく組み合わせられているのが、この作品の魅力である。意外性と論理的必然性の巧みな配合によって、日常世界では体験できそうで実際には不可能なカタルシスを提供する。コンフェッティ(紙吹雪)を思いきり投げ上げるというお祭りの要素、身体運動、ゲームの要素によって高められる参加の度合いや参加者間の協力など、インタラクティブアートの特徴が十分に発揮された作品と言える。作者が時間をかけて育ててきたという着想の背後にあるのが花咲爺さんという古典的な物語だというのは意外にも思えるが、この作品に一種の懐かしさが伴うのは、そのような根っこ部分が実は重要な役割を果たしているのではないだろうか。

[Dice] ダイスという一見シンプルで視覚的にも大して見栄えのない素材が、CGのコンピューショナルな本質と組み合わせられることによって、見るものを驚かせるユニークな作品になっている。Peter Fischli & David Weissの作品[The Way Things Go](1987)のような連鎖的アクションの面白さをCGで再現した

例はしばしば見かける。この作品はそのような定番を踏まえつつ、意図的な繰り返しと過剰な増殖によって見るものを驚かせ、呆れさせ、最後にはほっとさせる。この作品の魅力はこの過剰性にある。作品の論理そのものがダイスが持つ性質や用途の上に成立しており、その意味では一分の隙もないのだが、一方でダイスの無機質な質感から逃れることができず、かといって抽象性による広がりを持つには即物的すぎる。このストーリー自体がそうであるように、作品がそこで完結してしまい、それ以上に見るものの想像力をかき立てることができないのが残念だ。

[独りロックンロールマシン] 素人ロッカーには困難な技術とロックコンサートに求められている要素を分析し、それらを技術的に実現してしまおうという発想がユニークである。このアイデアの実現のために技術的な開発や工夫がされているわけだが、あくまで、そうした技術面を表に出すのではなく、ノリノリのロックコンサートの追求というトーンを崩さずにまとめ上げたところにアート性を感じられ、この作品を高く評価する一つの理由である。このような作者の姿勢は、プレゼンテーションの中に感じ取れるself criticismに明確に現れている。これはアートにおける重要な要素の一つであり、この作品では、一見声高に「機能」をうたいつつ、そこに置めた批評精神と自分の作品への客観的な視点によって生まれる可笑しさとユーモアのセンスが醸し出されることで「偉大な発明」が相対化され、作品として成立している。

エンジニアにとっての精神力

森脇裕之 審査委員／多摩美術大学助教授

DiVA展で求められている作品とは、どういふものなのか、いつも議論になっている。工学系、美術系の両分野の作品が一堂に会するめぐまれ



た、めったにない機会であるということは事実だ。しかし審査を進めるなかでは、ことさらに科学と芸術の両者の違いについて論じることが、あまり意味のあることではないだろう。むしろ両者を対立項として見るのではなく、それらの先にはもっと理想的な融合のかたちがあるのではないかと。そう思わざるをえないような状況が、このDiVA展審査会の席上であったように感じられた。

今年の作品を全般的に見ると、例年よりも作品を実現させるための技術が非常にこなれてきたように見受けられた。この分野での蓄積の成果によるものなのか、うまいなあと感じられる作品が多かった。ところがうまくなっているのは作品のなかの要素技術であって、それだけでは多くの人を感動に導くには至らない。どの作品もうまいにもかかわらず、決め手に欠けていたように感じたのは、要素技術をつなぎ合わせるだけでなく、そこに立ち上がる統一感のある強力なコンセプトが見えてこないことによるものだろう。

作品としてまとめあげるためのコンセプトを実現させるのも、これはこれでひとつの「技術力」であると思う。作品のための要素技術を越える上位レベルの技術といってもよい。そしてそれは、エンジニア、アーティストにかかわらず必要とされる精神力の話なのだと思う。そういう意味で今回の応募作にもいくつか見えかけている何かをつかみとるためには、さらなる努力を必要とするだろう。それを求めることは紛れもなく、DiVA展を通して我々が得るべき創

造の世界に他ならない。

入選作品について:

[square—光のタモルフォーゼ] 見えない空気の流れを視覚化することをめざった彫刻作品は、過去にもいくつも見る事ができる。しかしそれらは総じて、自然界のランダムな動きにまかせる作品であって、この作品のように制御されることによる美を追求したものは明らかに異なる。この作品のコンセプトとしてあげている「意匠としての『制御』」は少しわかりづらいとしても、鷲島の白い羽根が光で照らし出して舞う様子が、きめ細かい制御によるものだとしたら、繊細な制御技法による感性の表現には近づくことにはなるだろう。しかし一方で、物理的現象そのものを再現してアート化することの是非は、つねに問題となってきた。フェノメナ(現象)アートは、現象の不思議さによって観客の注意を喚起できると同時に、現象そのものにオリジナリティを求めるのはむずかしい面もあって、さらなるコンセプトが問われることになる。

[映像・音響生成ソフトウェア「code」を用いたライブパフォーマンス] タイピング練習ソフトというのが、一つのジャンルを形成し人気であったりする。この作品もそのようなものかと思っていたら、さらにそこに魅力的な演出が追加されたものだった。そのことによってキータイピングが個人に埋没する作業から解放され、観客も巻き込むライブパフォーマンスを獲得した。タイピング行為のなかにリアルタイムにタイムライン上で、感情の起伏を表現できる音楽のよいところを取り入れることに成功している。ただ、言葉(文字)、映像、音響の要素を束ねるには、少々力不足な感も見受けられる。デジタル信号で扱えるものとしてこれらの三要素をとらえたとしても、実際にはそれぞれのもつ意味合いが大きく異なる。とくにキーワードのもつ意味からくるものを、どれほどまでに音響や映像によって抽象表現化できているのか、という点で、非常に深い研究を必要とするだろう。

[光のアナモルフォーゼ—新しいアナモルフォーゼの表現と可能性] どのように技術が高度化しても、科学的な基本原理に忠実であることが重要である。視覚に対する探求が高まりみせた時代に、フェナキスコープやゾートロップが登場し、それが現代のアニメーションに発展していったのに対して、アナモルフォーゼは置き去られてしまったという視点はおもしろいと思った。マンセルやオストワルトのアプローチが、こういう形で現代によみがえってくるのは非常に興味深い。近代科学的手法では造形を「色彩」や「形体」の要素に分解して理解しようとした。しかし常に色は形をとめない、逆に形は色をもつことによって、有機的につながるものとしてとらえられることを念頭に作品を見てみると、原理試作をこえてさらなるコンテンツの充実が必要だ。また、うつりかわるプロセスを見ることが、アナモルフォーゼの醍醐味ならば、計画中であるパフォーマンスには期待したい。

DiVA展2005審査にあたって

森山朋絵 審査委員／東京都写真美術館学芸員、東京大学大学院情報学環客員研究員、Ars Electronica2005審査員、SIGGRAPH2005審査員

早いものでDiVA展は3回を数え、最初の3年間の成果もそろそろ出ようとしている。ここで受賞し発表を行った若い参加者たちが社会に出



て活動を始め、今度はその表現のあらわれを私たちが目にする日も近いことだろう。3年のあいだに、科学と芸術、メディアアートをめぐる状況も移り変わっている。2002年には、美術教育全体の時間数は減らされつつもコンピュータリテラシーを含む「映像メディア教育」が中・高「美術」で義務教育化され、以降も多数の大学がメディアアートに関する学部を新設した。一方で、依然として日本の社会はフリーランスのアーティストや表現者の活動がたやすいという状況ではない。期待と評価が高まる芸術と科学の融合領域についても、学問としての体系化や成果発表の場、文化施設もまだ成

立せず、プロダクト化をはじめとするビジネスも十分

とはいえない。この分野への社会的要請を、どう数量的にのみならず表現するか、拡がる可能性をどう「質」的に評価するかという命題もある。そのような時代において、私たちはどのようにして新しい才能と出会えばよいのだろうか。

創設以来30年を超えるSIGGRAPH、25周年を契機に新たな歩みを始めたアルスエレクトロニカに対し、DiVA展をはじめとする日本国内の活動にこそできることもきつとある。それは、諸外国からは常に内省的な芸術表現を期待されてきたこれまでの日本イメージをうち破る新たな表現の発見であり、1950年代における萌芽を含む先行研究にしっかりと根ざした試みでもある。また、それは科学と芸術とが結びつきながらそれぞれが決して矮小化されない、インスピレーションに満ちた試みとなるべきである。プロダクト、パブリックアートやデバイス系、教材への拡張の次に来るステージは何なのか——その予兆は、ここから巣立つ才能を見いだすところから始まる。

入選作品について:

[リキッド・ビット(Liquid Bits)ービット概念を題材とした水滴を用いた表現] デジタル信号を象徴した転がる水滴によるインスタレーション[Liquid Bits]は、第8回文化庁メディア芸術祭でもアート部門推薦作品として評価・展示された。文字データの通信をテーマとし、体験者が選んだ文字がデジタル信号に変換して表される。体験者が文字キーを押すと、コンピュータからのコンピュータへ送信されるデジタル信号としての水滴が形成され、スロープを転がる。精緻な実験器具のように造られた水滴生成装置は来館者の注目を集め、そこにはすぐれた造形性も生まれるかに見えるが、そこで何が行われつつあるのか、作品のコンセプト(水滴の転がるレーンは1、そうでないレーンは0など)が体験者にきちんと伝わることでさらに魅力を発揮できる作品であると言える。

[描く行為が楽曲生成となる視聴覚楽器「Drawing Music」ー音階構造の参照による作品] 「絵を描くことで音楽を奏でる」楽曲生成装置として、丁寧に創り上げられた作品である。描画開始から終了までの時間の経過について考察しつつ、音標と速度のMIDI変換が行われているが、これは、近年とみに増えつつある「時と空間の記憶・記録」系の試みと共通しており、岩井俊雄+坂本龍一による一連の作品を想起させる。ただし、本作では岩井俊雄[Floating Music]に見る感覚的な作曲行為から一歩踏み込んで、12音階ピアノソロ・ピアノとパーカッション・琉球・ガムラン・ジブシー音階、坂本龍一氏風の6種から選択再生するというバージョンを持たせてある。今後どのように更なる独自性を獲得し拡張させていくかが期待される。

[theStrings the Collectionー音から創る動きとカタチの表現] 魅力ある「音の姿」を具現化することを目指した本作の画像アウトプット部分は、植物的な形態から、カール・シムズやウィリアム・レイサムのかつての試みを彷彿とさせる。音の姿をテーマにした3つのインタラクティブ作品から成り、シンクロナイズドスイミングを思わせる「音と踊る曲管遊戯」、木雲をモチーフとした音の木を創り上げる「木音(トレント)」、入力された音から「音の宝石」をイメージした画像が生成される「音宝石は宇宙へ」がそれぞれ展開される。さらに、例えば音の要素だけでなく、視覚的な要素自体も予測不可能な成長・変容を常に続けるというような拡張性が実現されれば、より魅力的かつ可能性ある表現が展開できると思われる。

目指すはアート&サイエンス

春口巖 審査委員/尚美学園大学助教授

サイエンティフィックな内容を、コンピュータグラフィクスを利用して可視化する場合、本来人間の目に見えない世界を目に見える別の表



現に置き換えるという意味でデザインのプロセスを経ることになり、また、アーティスティックなコンセプトを、デジタルメディアを使った表現(作品)として制作するには、コンピュータ等のテクノロジーを使うのが通常のあり方ですね。DiVA展でも、そのようなサイエンス&デザインの様式による作品やアート&テクノロジーの表現様式による作品が多く登場します。ところが、厳密な意味で、アート&サイエンスの作品は、なかなかありません。それは、そもそもそういう作品を発想することが難しいということの意味するのでしょうか。アートとサイエンスが渾然一体となった思考を具現化した人と言えば、過去を避ければレオナルド・ダヴィンチのような偉人が目につきますが、あの時代においても、その前後の時代を見ても、ダヴィンチに匹敵する人がなかなか見当たらないのが現実ですから、現代においても、そのような発想の作品を期待しても多くは出現しないものなのでしょう。

この文脈で申し上げるならば、今回の応募作品では、アート&テクノロジー系の応募が最も多く、中には語り口のとても上手な作品もありました。それはそれで良いことなのですが、サイエンス系の作品が前回に比べて減ってしまったようです。アート&サイエンスの作品はあまり出てこないとしても、サイエンス&デザイン系の作品まで含めると、サイエンス系の作品が減ったことは、個人的には少し残念に思っています。この現象は、サイエンスのコトバが数学であり、現在の日本で数学嫌いの人たちが増えていることと無関係はないようにも思います。DiVA展はまだ3回目なので、長い目で見れば、この傾向がずっと続くのかどうかは、まだわかりませんが、少しずつでもこの種の作品が応募されることを期待しています。

奨励賞作品について:

[SHELLー相手を体感するコミュニケーションツール] 2つのベッドが用意されていて、一方のベッドで寝転がると、ベッド内に設置された幾つかのスイッチにより他方のベッドの底面が持ち上がるというインタラクションにより、2つのベッドに居る二人のお互いの存在を意識する仕組みは、確かに他者への意識を顕在化するものではありませんが、欲を言わせていただければ、下から突き上げてくる力感よりは、横から押されるほうが、並んで横になっていると同様の触感を生む可能性が多く、他者の存在をより優しくかつ自然に感じるができるのではないかと考える点に改良の余地を感じました。しかしながら、メカニクがきちんと作動し、美しい形状にデザインされた見栄えの良さは、仕上げを入念に行う美術大学ならではの作品と言えるでしょう。すなわち、触感の表現に改良の余地を残していますが、仕上げの上手さ、また、学生主体の制作という点で奨励賞に値します。

[風の庭園] DiVAのiは、interactiveのiなので、この作品のような映像作品(CGアニメーション)は、インタラクティブではないという理由から、本来は評価されにくい作品ではあります。作品を拝見してみると、視覚表現は幻想的で、付随する音楽も表現力の幅を広げることにプラスに働いています。美しい作品であり、学生の手によるものであることから奨励賞という声複数の審査員から上がりました。テーマとしては、生物が生きていることの普遍性であり、必ずしも珍しくはない事柄が取り上げられていますが、無機質なキャラクターを意図的に使いながらもテーマの視覚化は良好で、アニメーションの設定も自

然になされています。したがって、この作品は仕上げが丁寧で大変上手な作品であり、CGでないといえない表現も随所に見られる点は、注目に値すると言えるでしょう。

越境の行動力

三浦均 審査委員/武蔵野美術大学助教授

出品作を振り返ると、ほぼ例外なくコンピュータが使われています。一見あたりまえですが、このことの意味は熟考する価値があるでしょう。コン



ピュータは重要なツールに違いありませんが、現在の私たちが手にしているコンピュータが芸術と科学をつなぐすべてではないと思います。出品作には、身体性やヒトに優しいといったコンセプトを表現のどこかに含んでいる傾向を感じました。それらを現実のモノに落とし込むことは、本当は容易なことではないと思います。その困難さは、積年の進化過程で獲得したヒトの感情や身体、営々と営まれてきた文化の厚い層と私たちの現在持っている技術との乖離がまだまだとても大きいことが背景にあると考えます。制作にあたった方々の楽しい息づかいとともに、苦闘やもどかしさも背後に透けて見える思いがしました。審査にあたって、技術という道具の特性をよく理解し、切れ味のよい使い方をしている、と思わせる作品は評価しました。

サイエンティスト、エンジニア、アーティスト。三者は20世紀的文脈では異なった文化に属しているでしょう。それぞれの分野での型を身につけると同時にその分野に自閉することなく、越境を辞さない行動力が大切だと思います。新しいフロンティアを見いだすのは、醒めた知性や意欲のみならず、境界を軽々と踏破する健脚と柔らかさを失わない熟練の手ではないでしょうか。また、異なった文化の間で協調関係を編み上げていくコミュニケーション能力の高さも必要になるでしょう。

アートと対になる言葉はサイエンスではないと思います。ネイチャー(自然)という隠れた言葉を加えた三角形がそこにあると思います。もう一点、さらに別の次元としてヒトを加えた、正四面体の構造を私たちは意識する時代に生きているのではないのでしょうか。このDiVA展からもっとも文化的・歴史的意味でスケールの大きな作品が生まれて欲しいと願っています。

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無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、評価して行く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した作品が本展にて展示されます。

第3回 芸術科学会 DiVA 展

◎審査部門

草原 真知子	早稲田大学
春口 巖	尚美学園大学
三浦 均	武蔵野美術大学
森山 朋絵	東京都写真美術館
森脇 裕之	多摩美術大学

◎運営部門

永江 孝規	東京工芸大学
岡田 智博	クリエイティブクラスター
白井 暁彦	CPNI Laboratory, Laval France.
高橋 裕樹	東京工業大学
苗村 健	東京大学
堀尾 寛太	東京工芸大学

◎顧問

坂根 巖夫	情報科学芸術大学院大学名誉学長
稲蔭 正彦	慶応大学
為ヶ谷 秀一	女子美術大学
河口 洋一郎	東京大学
源田 悦夫	九州大学
中嶋 正之	東京工業大学
坂井 滋和	早稲田大学
原島 博	東京大学

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)、DiVA芸術科学会展、展覧会、学会誌「DiVA」(年2回:全国書店・Amazon.co.jpなど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)などを企画しています。

◎芸術科学会会員へのサービスと特典

(1) 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。会員以外には投稿できません。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いたしますので、投稿から掲載まで、極めて短期間に処理されます。

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

(3) 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頒布価格等の割引や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。

(4) 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。

(1) 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

(2) 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生
(3) 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

- (1) 正会員…6,000円
- (2) 学生会員…3,000円
- (3) 賛助会員…一口10,000円

◎事務局

東京都目黒区大岡山2-12-1 W8-64 〒152-8552

東京工業大学大学院 情報理工学研究科

計算工学専攻 中嶋研究室内

Tel: 03-5734-2183 / Fax: 03-5734-2187

電子メール secretary@art-science.org

公式Webサイト <http://diva.art-science.org/>

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」

DiVA2005 catalogue 第3回 芸術科学会展
発行所: 芸術科学会

©DiVA Exhibition Executive Committee, The Society for Art and Science, artists, and jurors 2005 Printed in Japan
Editor = OKADA Tomohiro (CreativeCluster)
Design = NAKANO Ken (Alphayz)