

# 科学技術と芸術の融合を深化させ、新しい芸術様式を提案する

キーワード メディア技術、メディア芸術、バーチャルリアリティ、デバイスアート、インタラクティブアート

アルスエレクトロニカ<sup>1</sup>とは、世界で最大規模のメディアアートの芸術祭です。ここで2011年、本リサーチユニットによる筑波大学キャンパス展があり(図1)、メディアアートをテクノロジー、アート、デザインの観点から横断的に分析し、世界に向けて発信しました。総合大学として唯一芸術系を有する筑波大学は、90年代以前から世界のメディアアートの世界で中心的な役割を果たしてきました。工学系・芸術系の研究者が連携し、科学技術と文化芸術を融合させ、世界トップレベルの芸術表現を開拓しています。



図1：アルスエレクトロニカ、筑波大学キャンパス展 2011

## デバイスアートではデバイス自体が作品になる。技術の本質を表現の内容にしてい

筑波大学のメディア芸術作品は他にない特徴を有し、世界的に注目されています。それは、アルスエレクトロニカで1987年以降、数多くの受賞作品を出してきたことにも現れています。初期の先駆的な時期において、映像作品(ホログラフィックアート)やデバイスアートなど多数出品してきました。通常、芸術は技術を表現の手段に利用するに過ぎないと考えます。そうではなく、先進的な技術そのものを表現の本質にしようという新しい芸術がデバイスアートです。

## 「自分とは何か」「どれだけ歩いてもどこにも行けない」：デバイスアートで追求するテーマ

例えば、フローティングアイ(図2)という作品では、球面ディスプレイの中に入ると、視点



ユニット名

工学・芸術連携

ユニット代表者 システム情報系 教授 岩田 洋夫

◆ユニット構成員 総数 11名(教員9名/ポスドク0名/他機関2名)

[http://intron.kz.tsukuba.ac.jp/tech-art\\_researchunit/](http://intron.kz.tsukuba.ac.jp/tech-art_researchunit/)

は何か」というテーマを問いかけます。つくばスコープ(図3)を覗くと、そこから見えるはずの景色が見えますが、その映像には仕掛けがしてあり、道路の矢印がヒューッと動き出すなど、絶対に動かないはずの物が奇怪な動きをします。そしてトーラストレッドミル(図4)は普通のトレッドミルと異なり、どの方向にも歩くことができます。さらに映像と組み合わせ、バーチャルの世界を自由に歩き回ることができます。ところがこの装置はどの方向に歩いても元に戻り、「どれだけ歩いてもどこにも行けない」というテーマをも表現するものです。このように、テクノロジーを芸術的な観点から作品化していき、研究者や技術者だけでなく一般の方々にも訴えることができるのもデバイスアートの魅力の1つです。



図2：フローティングアイ(岩田洋夫先生の作品)



図3：つくばスコープ(村上史明先生の作品)



図4：トーラストレッドミル(岩田洋夫先生の作品)

<sup>1</sup>：アルスエレクトロニカ・フェスティバルは、1979年からオーストリアのリンツで開催されている芸術・先端技術・文化の祭典。世界最大級のメディアアートに関するイベント

## 社会への貢献・実績

- 工学と芸術を融合させ、筑波大学独自の表現様式を探索し、新たな学問体系を創造
- 総合科学技術型クリエイターの育成
- 基盤技術「デバイスアート・ツールキット」の製品化
- 日本科学未来館「零一庵：デバイスアートコレクション」の設置
- Ars Electornica 2011 (<http://www.tsukuba.ac.jp/topics/20101216190034.html>)
- Ars Electornica 2011 筑波大学キャンパス展図録