

環境芸術学会 2023 年度春季研究発表大会プログラム

開催日時：2023年5月14日（日）10:00～17:00

実施方法：遠隔会議システム「Zoom」を活用した口頭発表

聴講参加：【無料】

申し込み：以下のアドレスにアクセスし申し込みをお願いします（5月14日9:00まで）。

URL <https://lead2023spring.peatix.com/> ※当日はZoomの名前を本名に設定をして下さい。

発表プログラム

学生会員の部

1. 鑑賞者参加型イベント開催のための舞台演出計画と装置の制作

荒木 雅幸（新潟大学大学院 自然科学研究科 電気情報工学専攻人間支援科学コース）

本研究のテーマは「みんなで一緒に創る楽しさ」である。ダンスイベントでの活用を見据えた、鑑賞者の動きを反映させるリアルタイムビジュアルフィードバックシステムを構築している。今回は途中経過の報告、およびイベント開催に向けた展望について発表する。

2. 産学官連携での地域ブランドの確立

パッケージデザイン手法の新たな試み

池ヶ谷 萌稀（新潟大学大学院 自然科学研究科 電気情報工学専攻人間支援科学コース）

産学官連携事業で、デザインを通して地方の魅力を発信し、地域の発展へと繋げる取り組みを行ってきた。その中で、商品の魅力を効果的に伝えられるデザインとはどのようなものか興味を持ち、客観的視点からデザインの分析に取り組む。本発表では、産学官連携の実践と、日本酒ラベルにおける評価分析研究について紹介する。

3. インスタレーション表現による空間内の感情共有

感情コミュニケーションの可能性

陳 干（東京藝術大学大学院 美術研究科 修士課程デザイン専攻第三研究室）

本研究は、インスタレーション表現を用いて空間内での感情共有の可能性を探索することを目的としている。具体的には、人々が抱える言葉では表現しづらい感情や状況を、空間を通じて共有することができるのかを検証する。本研究により、感情コミュニケーションの新たな可能性を提起することを目指す。

4. ビジュアルで伝える福祉レストランの魅力とその可能性

友部 絢菜（常磐大学人間科 学部コミュニケーション学科）

「レストランBonappe」は、社会福祉法人はまぎくの会が運営している福祉レストランであり、売上の向上を就労者の工賃に反映させる取り組みを行なっている。筆者は「Bonappe」の周知を目的として、パンフレット・ポスター制作・展示を行った。本発表では、その取り組みについて紹介する。

5. VR空間における計算機と現実空間の境界の表現

Hakoniwa in Wonderlandの展示と胡蝶の夢の改善

松原 寧寿（新潟大学大学院 自然科学研究科 電気情報工学専攻人間支援科学コース）

本発表は鑑賞者が外界の変化を知覚することで身体が変化して知覚される2つの作品を報告する。作品1では、VR空間における計算機と現実空間の境界が鑑賞者の身体に生じる知覚への影響を観察する。作品2は、作品1の観察を踏まえ、VR空間の体験を向上させるために、VR空間における現実空間の再現度の向上を図った。

6. 常時接続社会の「まなざし」について

-VRを用いた他者理解の促進の試み-

渡邊 歩（新潟大学大学院 自然科学研究科 電気情報工学専攻人間支援科学コース）

自己と他者が常に繋がった常時接続社会における「まなざし」から鑑賞者に問かける作品《asura.》の制作と展示を通して、鑑賞者が本作品の「まなざし」から他者の干渉による自己の変容を体験したことを示唆した一方で、自身がアバターとなってVR空間上で他者から見られているような感じがしないという感想から課題も得た。

一般会員の部

7. コロナ禍の地域におけるコミュニケーション型アートの継続

「ゴブリン博士の広場でつくる」に始まるつくばセンター広場と周辺での2020年から2022年の活動報告

小中 大地（筑波大学、横浜美術大学）

つくばセンター広場と周辺にて、2020年11月の「ゴブリン博士の広場でつくる」から2年を超える制作活動を継続した。関係者の構成が変容する中、近隣住民の直の声も受けつつ継続し、イベントが減った駅前エリアを彩った。本研究ではコロナ禍の地域社会で継続したコミュニケーション型アートの一つのかたちを記録する。

8. アーチ状に組み合わせができる遊具の提案

3色のクマたち

城井 光広（駿河台大学）

積み木サイズから大きく発展させ、ポリエチレンフォームによるアーチ状に組み合わせができる遊具の提案である。小さい積み木をアーチ状に15個重ねて遊ぶのは大人でも難しかったが、果たしてこのサイズでうまく詰めるのか、遊ぶことができるのかを発表する。

9. 副業人材を活用した芸術団体の運営について

～みなとメディアミュージアムを事例として～

田島 悠史（大正大学）

本稿では、副業人材を活用した芸術団体の運営について、その詳細と現在の組織体制に至った経緯、および課題について述べる。小規模地域芸術祭は、学生や地域のボランティアと専門家の協働によって行われるケースが多い。しかし、新型コロナウイルスなどにより協働が難しくなったため、MMMではこれらの人材を活用した組織モデルに移行した。

10. 多様性を伝えるアートと3Dプリントにおける素材実践

人の想像力を拡張する為の道具的研究

田羅 義史（横浜美術大学、東京藝術大学）

東京ミッドタウン（六本木）で環るデザインをテーマに開催されたデザインタッチ2022へ、動物の心拍をライトの明滅によって可視化した作品「Life Beat」を展示した。制作において3Dプリントを実践しながら設計した、命を感じ、再発見するパブリックアートとしてコミュニケーションと素材の可能性に挑戦した。

11. 人間の土地

天然粒子状素材を用いたコンクリート構造体のための再利用可能な型枠の実践にむけて

鶴田 航（東京藝術大学）

本研究は、豊富に存在し、かつ産業利用の難しい砂をもちいたコンクリート構造体のための再利用可能な型枠の設計製作手法について考察した。古くから用いられてきた砂とデジタル技術を組み合わせて建築を行うことは、いわゆる土着的な行為にとどまらず、砂漠の面積が拡大を続ける現代ではむしろ、切実な問題となりうる。

12. 日常的仕草を手がかりとしたアニメーションの制作

ロトスコープ技法による心理描写

東方 悠平（八戸工業大学 感性デザイン学科）

アニメーション制作技法の一つであるロトスコープ技法に着目し、その可能性を探る

13. AI Graphic Notation

アーティストと画像生成AIとの協働制作

宮本 一行（札幌大谷大学、秋田公立美術大学大学院）

本発表は、画像生成AI「Stable Diffusion」を新たな環境として捉え、筆者が制作した音響作品「AI Graphic Notation」に関する制作研究報告である。画像生成AIの仕組みや制作プロセスをまとめるとともに、アーティストと画像生成AIにおける協働制作の在り方について考察する。

14. みかんは芸術か？

みかんと人間の芸術人類学

藪本 雄登（秋田公立美術大学大学院 複合芸術研究科）

みかんは「非芸術」なのか？それとも「芸術」なのだろうか？和歌山県紀南/熊野という場所の特異性を踏まえ、哲学、神話、人類学の観点から、芸術、そして、みかんと人間の関係を捉え直す試み。現代芸術家・廣瀬智史氏のみかんを媒介とした作品を対象として、哲学的考察を行い、「みかん」が「芸術」であることを提案する。

15. 中国消費者の日本酒パッケージから受け取れるイメージの研究

李 哲（新潟大学 現代社会文化研究科）

日本の蔵元は中国に注目している。海外向けの日本酒パッケージの考え方は中国消費者に合うのか、どのような日本酒パッケージを好まれるか、これらはブランディングの重要な問題となると考えられる。中国消費者の日本酒パッケージのイメージを把握し、日本酒ブランディングの方法論を探ることが本研究のねらいである。

16. サイト・スペシフィックアートの地域受容

イメージスケッチを用いて越後妻と瀬戸内直島を対象にー

路 夢瑛（武蔵野美術大学）

イメージスケッチ調査を通して得られたデータに質的分析を加え、十日町と直島の住民100人以上を対象にアンケート調査を行った。住民のスケッチに、作品への認識と共感を中心としたヒアリングを加え、地域住民のアート作品に対する感情や思考・心の中に残された作品のイメージを明らかにし、分析を行なった。