

# アート・デザイン・テクノロジー

## ～近くて遠いその関係～

日 時 : 2013 年 1 月 29 日 (火) 13 時 00 分 - 17 時 00 分  
会 場 : 筑波大学 東京キャンパス文京校舎 1 階 1 3 4 大講義室 (最寄り駅 : 丸の内線 茗荷谷駅)  
主 催 : 横幹技術協議会、横幹連合  
参 加 費 : 横幹技術協議会会員企業の関係者、横幹連合会員学会の正会員、学生は参加無料。  
当日資料代 : 1,000 円

【上記以外】一般 2,000 円 (資料代込)

参加申込 : 【事前登録】 オンライン申込 ([http://www.trasti.jp/forum/forum36\\_kyg.html](http://www.trasti.jp/forum/forum36_kyg.html))

### 【企画趣旨】

第 4 期科学技術基本計画では、グリーンイノベーション、ライフイノベーション、安心・安全に関する研究とともに、国民生活の豊かさの向上に資する研究も求められている。人々の感性や心の豊かさに資するため、人文社会科学と自然科学の融合も含め、新たな文化の創造や、我が国が誇るデザイン、コンテンツに関する研究開発が重要となる。

東京大学名誉教授原島博氏が提案・推進された戦略的創造研究推進事業 (CREST/さきがけ)「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」では、新たな文化の創造を目指し、アート、デザイン、テクノロジーを融合した学際研究を推進しており、各領域を代表する先生方から経験を踏まえ成果、将来展望などについてお話しいただく。横断的な研究推進に関する話題であり、横幹技術フォーラムに相応しいと考える。

### 【プログラム】

		(敬称略)
		総合司会:岸野 文郎 (横幹連合産学連携委員)
13:00-13:10	開会にあたって	桑原 洋 (横幹技術協議会 会長)
13:10-13:50	◆ 講演 1 全体講演 ～なぜ近くて遠いのか?～	原島 博 (東京大学 名誉教授)
13:50-14:30	◆ 講演 2 アートの立場から	河口 洋一郎 (東京大学 教授)
14:30-15:10	◆ 講演 3 デザインの立場から ～2つの知性を循環させること～	須永 剛司 (多摩美術大学 教授)
15:10-15:20	休 憩	
15:20-16:00	◆ 講演 4 テクノロジーの立場から ～技術の本質を表現内容にするデバイスアート～	岩田 洋夫 (筑波大学 教授)
16:00-16:50	◆ 総合討論	司会 : 岸野 文郎 講師の皆様
16:50-17:00	閉会にあたって	出口 光一郎 (横幹連合 会長)

# アート・デザイン・テクノロジー

## ～近くて遠いその関係～

2013 年 1 月 29 日 (火) 13 時 00 分 - 17 時 00 分

### 【 講 演 要 旨 】

#### 講演 1

##### 「全体講演」～なぜ近くて遠いのか?～

◆ 原 島 博 (東京大学 名誉教授)

テクノロジーを支える工学は、その発展途上期においては「応用理学」として位置づけられてきた。しかし、その本来の姿は、人の創造的な営みの指導原理となる「文化創造学」であろう。そこでの必修科目・基礎研究領域としてアートとデザインがある。しかし建築などごく一部を除いて、ほとんどの工学分野でそれは遠い存在であった。なぜなのだろうか。どうすればいいのだろうか。

#### 講演 2

##### 「アートの立場から」

◆ 河 口 洋 一 郎 (東京大学 教授)

深海宇宙への探検は、種子島で育った幼少の頃からの夢であった。新たな芸術生命体を考える根源的なアイデアを地球の自然、生物の進化に求め、5億年前の太古の生物から5億年先の未来生物を想像する。これらの芸術生命体をロボットにして、時間と空間を乗り越え、遥かなる深海や宇宙へ連れて行きたい。惑星や銀河、ザ・ユニバースの盛衰、ダークマターも含めて、一緒にサバイバルしていくのだ。

#### 講演 3

##### 「デザインの立場から」～2つの知性を循環させること～

◆ 須 永 剛 司 (多摩美術大学 教授)

デザインすることの本質は芸術のアプローチに根ざした「表現・創造・シンセシス (構成)」にある。その本質は、自然科学を基盤とする学問のアプローチ「説明・批判・アナリシス (分析)」とは異なる型をもつ知的な営みを創成する。これら2つの型の知性を循環させること、つまり「表現—説明」「創造—批判」「構成—分析」のループを創り出すことによって、「私たちの社会を形づくる」ための新しいタイプの研究開発プロジェクトの実装が可能となる。

#### 講演 4

##### 「テクノロジーの立場から」～技術の本質を表現内容にするデバイスアート～

◆ 岩 田 洋 夫 (筑波大学 教授)

デバイスアートとは、メカトロ技術や素材技術を駆使して、技術の本質をアートにする新しい表現様式である。作品と参加者を媒介するインターフェースとしてのデバイスが表現内容そのものとなり、作品がプレイフルでしばしば商品化もされる、という従来のアートにはなかった特徴を有する。そのため、テクノロジー、アート、デザインの垣根が取り払われ、それらを融合することによって、従来のアートのパラダイムに対して挑戦を行っている。

## <第36回横幹技術フォーラム 申込書>

1.お名前： \_\_\_\_\_ 2.ご所属： \_\_\_\_\_

3.電子メール： \_\_\_\_\_ 4.TEL： \_\_\_\_\_

5.参加費区分：※該当するものに○印をつけてください。

- (a) 横幹技術協議会会員企業の関係者 (b) 横幹連合会員学会の会員 (学会名： \_\_\_\_\_ 学会)  
(c) 学生 (d) その他

### 交通案内

<http://www.tsukuba.ac.jp/access/gmap/gmap.php?f=2>

文京校舎最寄駅：茗荷谷駅出口1（丸ノ内線）

