

デジタル・アートとエンジニアリングの現在

安齋 利洋*, 中村 理恵子**

*アーティスト, **アーティスト

mailto: unxi@ja2.so-net.or.jp, rieko@tt.rim.or.jp

http://www.renga.com/

デジタル・アートは、コンピュータとネットワークを活用した芸術である。例えば今まで、一枚の絵が、描かれている画面そのものだけでその価値を発揮したのに対し、この領域では、作品がどのように創られ、どのように鑑賞者の感覚に伝達されるかという過程自体が重要視される。また、どんな技術や装置を組み合わせるのかというテクノロジーの編纂や、その進化にあわせて制作手法や表現手法を進化させることも必要である。

私たちは、これまでにデジタル・アート固有の特徴を持つ創作システムを作品として制作してきた。その過程は、アートとエンジニアリングの協調作業として始まったが、今では両者の境界線は曖昧になりつつある。作品制作過程の具体的な事例を紹介することで、その協調の重要性と課題を明らかにし、さらに今後の指針を示す。

Digital Art and Engineering in Our Works

Toshihiro Anzai*, Rieko Nakamura**

*Artist, **Artist

mailto: unxi@ja2.so-net.or.jp, rieko@tt.rim.or.jp

http://www.renga.com/

Digital art is an activity that utilizes computer and network. Traditionally, one picture has a value only on what it is displayed. However, in digital art, the processes of how it is made and how it makes the appraiser gives impression are important. Additionally, a synthesis of the technology that combines the techniques and devices is also important. As the technology evolves, it is necessary for us to evolve method of production and expression.

We have produced the creation system that has characteristics of digital art. We started it as a cooperation work of art and engineering. Now, it becomes vague in a boundary line of art and engineering. We make clear the importance and subjects of the cooperation between art and engineering by introducing actual examples of our production process. At last, we show a plan after now.