

三重奏D-Kライブ

とき

平成19年1月26日(金)～30日(火)

13:00～20:00 (最終日は18:00)

ところ

金沢市文化ホール

三重奏D-Kライブ実行委員会

ご挨拶



飯田弘之

日本将棋連盟プロ棋士六段(大内延介九段に師事)、リンブルグ大学客員研究員、静岡大学情報学部助教授、マーストリヒト大学客員教授、科学技術振興機構戦略的創造事業さきがけ研究員を経て、現在、北陸先端科学技術大学院大学情報科学研究科教授。国際コンピュータゲーム学会事務局長、情報処理学会ゲーム情報学研究会主査など。ゲーム情報学を提唱し、ゲームと芸術の縁を探る。

長谷川章氏が考案した「デジタル掛け軸」(D-K)はデジタル画像の状態遷移であり、縁(ふち)の原理を多重に取り入れることで深い自然観を表現した、新しいかたちの芸術として国際的に高い評価を得ています。とりわけ、D-Kがもつメッセージの透明性が、思考の世界と感性の世界の縁と共鳴し、悠久のときの流れの表現となり、人の知を深くひきつけます。

D-Kはその実装面から音楽の二重奏に例えることができます。つまり、D-Kは2種類の静止画(無意識による創作画)を用いたアンサンブルと言えます。今後、D-Kがさらに進化することで、多重奏、または、フルオーケストラに相当するようなより豊かで深みのある重厚な芸術表現が可能になるでしょう。私共は「三重奏D-K」の実現を目指してこれまで開発を進めてまいりました。最近、ついに実装に成功しました。D-Kが意図する「無の境地」へとさらに前進したと言えるでしょう。D-Kの進化とその可能性、そして、D-Kの究極のかたちを感じとっていただけたら大変光栄です。

長谷川章氏はデジタル映像分野での長年にわたるご経験から、D-Kの世界を開拓しました。私共はゲーム情報学の探究を通して、究極のゲームのかたちとしてD-Kの世界に到達しました。ゲーム(遊戯・競技)から芸術、そして、芸術からD-Kの世界へと進化するプロセスは、人の知が渴望してきたものを映しだす知層としてのゲームにおける「刺激的なスリル観」から「掛け軸的なスリル観」への大きな流れの道筋だと思います。それは、初めと終わりのないゲームの始まりです。

本ライブのために長谷川章氏から無意識による創作画をご提供いただきましたことに謝意を表します。

プログラム

2007年1月26日(金)～1月30日(火)

開演13:00-20:00 ※最終日は18:00まで

会場 金沢市文化ホール

出演 朝倉桂香先生(書家) 太田秀典先生(加賀友禅作家)

久保恵美子先生(画家) 漆間幸雄(飯田研究室)

講演・記者会見 (1月26日17:00-18:00 同会場にて)

「進化するD-K、究極のゲームを目指して」

飯田弘之(北陸先端科学技術大学院大学教授)

出演者プロフィール



太田秀典
(加賀友禅作家)

私は作品を作る前に大切にしていることは、美しい自然や形、いろいろな物事の中に感動を見つけることのできる謙虚な心を持つことです。そして試行錯誤を重ねながら神が創造された美しい自然の姿を一部でも表現することができたなら素晴らしいと思います。今度、三重奏D-Kライブのお話を頂いて思ったことは、きもの自体が伝統的で美しい形をしていておもしろいキャンバスになるのではということでした。どんな雰囲気を出し出すか、どんな幻想的な世界が広がるのか楽しみにしています。



久保恵美子
(画家)

二紀同人 女流画家協会会員。
私は心象的作画を描いておりますが、白黒の作品にD-Kを当てると面白く、作品に変化を出すらしいと…説明を聞いても単純な頭脳では分からないので“百聞は一見に如かず”で今回D-Kに参加させていただく事になりました。どんな画面になるか楽しみにしています。どうぞご覧になってください。




朝倉桂香
(書家)

洗心書道会 無鑑査会員。
書道は、白い紙に黒い墨で書くモノトーンのシンプルな世界です。私は創作の時、字とむきあってイメージしている字が生まれるまで書き続けます。生きている字はどうすれば表現できるだろうと思い書いてきました。三重奏D-Kに照らされて、字が踊りだすかも…新しいものにあえる楽しみを心待ちにしています。



漆間幸雄
(北陸先端大 飯田研究室)

三重奏D-Kのプログラミング実装を担当しました。D-Kの研究を始めたときは手探りの状態でしたが、なんとかD-Kの生みの親である長谷川章氏に認められるものが出来ました。本ライブはオリジナルのD-Kを本当に洗練できたかどうかを確認する機会でもあり、皆様からの感想をお待ちしています。



本ライブに関するご感想をお寄せいただければ幸いです。

iida@jaist.ac.jp

