

作品募集中: Science of the Unseen オンライン展



「微小なるものの世界で、夢み、考えようとする時、あらゆるものが大きくなる。無限に小さい現象も、一つの宇宙的性質を帯びる」 ・ガストン・バシュラール・

応募申込

・ 応募期間を3月14日まで延長します

目に見えない物、感じられない物、聞こえない物とはどんなものだろうか？ このオンライン展示会では、デジタルツールと創造性を用いてアートと科学の融合を目指しています。

「Science of the Unseen: Digital Art Perspectives」の作品は、世界の様々な疑問に対して、目に見えない行いがどれほど大きな影響を及ぼしているのかをクリエイティブに考えた作品が展示されます。デジタルツールとプログラムを用いることで、私たちは新たな“目”を得ることができ、細胞レベルから宇宙規模の物体まで捉える事ができます。こうした技術の進歩は、生物学的、天文学的そして地理学的な意味など多くの事象の接し方を変化させてきました。どのようにナノテクノロジーと自然のアートを反映し増幅させるのか、昆虫の巣を大きな循環システムの一部と解釈し、どのように可視化すべきか。何が私たちには見えていないのか。テクノロジーの予期せぬ進歩をどう捉えるのか。科学は新たな視点を提供することで、常にこうした新たな疑問を生み出してきました。

アートは科学的な世界の捉え方を、受け入れたり拒絶したりします。こうした意味で、「Science of the Unseen: Digital Art Perspectives」の作品はアートと科学の新たな試みと言えます。アートによって如何にミクロとマクロの世界の関係性、見えるものとそうでないもの、局所的な事象と大域的な事象をどのように表現するのか。アートは科学が解明出来ない事を理解できるのだろうか。この展示会では、こうした今までにない芸術的な観点が提示され、人間と自然との関係性をより深く感じる事ができるでしょう。

「Science of the Unseen: Digital Art Perspectives」はACM SIGGRAPH Digital Arts Community によるオンラインの展示会です。アート、科学、もしくはそのコラボレーションなどに関わる様々な分野の作品を募集しています。

<http://www.siggraph.org/connect/digital-arts>

選考基準:

1. 作品の美術的なクオリティ。
2. デジタル技術、ビジュアルマッピング、アートの反応や解釈の新規性。
3. テーマに対しての創造性。
4. フラクタルや再帰性アルゴリズムなどの数学及び計算機科学は「Science of the Unseen: Digital Art Perspectives」のテーマに関係がある場合に限りエントリー可能。
5. パブリックドメインである画像は使用可能ですが、ただし、利用する場合はアーティストの出展や利用許可の明記が必要です。

<http://www.siggraph.org/connect/digital-arts/call-submissions-science-unseen>

応募フォーマット:

エントリーサイトのリンクは11月20日に公開されます。

応募希望者は、下記の3つのフォーマットから1つを選んで応募ください。

静止画:

1. 1つのエントリー作品は最大4枚まで。ただし、1つのエントリーにつき2枚までしか展示会には展示できません。
2. 作品サイズは1280x720 px 以上。3000px以上の作品は展示の際に縮小される可能性がありますので、予めご了承下さい。
3. 立体的な作品の写真などもエントリー可能です。

アニメーション・動画

1. 高解像度ビデオ・フォーマット (1280x720px または 1920x1080px)
 2. 動画の長さは原則として5分程度ですが、1分～10分でもエントリー可能です。
 3. インタラクティブインストールのドキュメンタリービデオはエントリー可能です。ただし、選考対象はそのビデオ自体の芸術的価値であり、インタラクティブインストールそのものの芸術的価値は評価されません。
- 入選作品はACM SIGGRAPHのVimeoビデオチャンネルに表示します。エントリーする作品はVimeoの動画圧縮ガイドラインの形式に沿って応募してください。 (<https://vimeo.com/help/compression>)

インタラクティブ、ウェブベースの作品

1. インタラクティブ・ウェブ・ベースの作品・制限のない探求に基づいている、または、時系列メディアを推奨します。時系列メディアは多くのユーザーと交流を促進するため最大5分にしてください。
2. JavaScriptによって動作可能であること、ウェブページ上で簡単に閲覧できること。
3. プラグインなしでブラウザ上での閲覧ができること。
4. ・以下のブラウザー・プラグインを必要としない技術は利用可能です: D3.js、Processing.jsまたは他の2D視覚化フレームワーク (WebGL/Three.js/) X3DOMと他のWeb3D技術。
5. HTML5「キャンバス」(プラグインを必要としません) 上で動作する作品。
6. アーティストは、サーバーサイドの動作に頼ることを避け、クライアントサイドの動作を使うよう心掛けてください。
7. 本展示会は来訪者にとってアクセスしやすいことが目標としています。よって追加のハードウェア (例: LeapMotion, Oculus Riftなど) を必要としないこと。。

審査:

作品は各分野 (美術、サイエンス、キュレーション、アートとサイエンスのコラボレーション) の国際的な有識者で審査団を構成。オンラインギャラリーには入選作品を始め、各分野の優秀な作品、または ACM SIGGRAPH の選考員の選んだ作品が展示されます。

審査用資料:

作品自体、作品の概要 (100単語以内)、作者や作品の情報 (例: 作者のプロファイル、作品に関連している公表された科学論文、データ、等)

メンバーシップ:

ACM SIGGRAPHのメンバーシップに興味のある方はこちらまで:

<http://siggrapharts.ning.com>

※参加は任意です。

Science of the Unseen オンライン展示会への提出作品は、原則として、英語です。英文の校正を希望される方は、arts@siggraph.orgに英文校正を依頼する旨をメールした上で、11月29日までに作品を提出してください。入選作品には、展示会にてアーティスト紹介の英語翻訳サポートを希望することができます。