



芸術科学会
主催

芸術科学会展 2008 — カタログ

芸術科学会編纂

審査委員会

審査員長	中嶋正之	東京工業大学
第1部門審査長	羽太謙一	女子美術大学
第2部門審査長	モリワキヒロユキ	多摩美術大学
第3部門審査長	春口巖	尚美学園大学
第4部門審査長	深野暁雄	東京工業大学フェロー

目次

2008年カタログ発刊にむけて.....	3
第1部門.....	4
講評.....	5
SUZUKAZE	6
+ Cavorite.....	8
Relative Motion Racing.....	9
風景バーテンダー.....	10
HUMAN.....	12
二人のシーソーゲーム.....	13
“.f” (コンサート作品).....	14
Crossing Colorful Communication.....	15
Cycling Colorful Composer.....	16
Creating Colorful Cosmos.....	17
第2部門.....	18
講評.....	19
カベとボク.....	20
Birthday.....	21
Peace Maker.....	22
きのこのショコラ.....	23
第3部門.....	24
講評.....	25
風花-kazabana-.....	26
GAS - ヘッドホンの中の宇宙(土星より) -.....	27
駐車違反を取られたよ.....	28
BRIGHT RAIN	29
第4部門.....	30
講評.....	31
兼六園.....	32
ハニーブートキャンプ.....	33
伊賀流忍者の里.....	34
芸術科学会展特別賞	35
2chのトークショーへの自動変換.....	36

2008年カタログ発刊にむけて

早いもので、今年で第6回目を迎えることになった。大変喜ばしいことである。それも毎年応募数、それに質も向上し、今年は過去最高数となり、入選作品も本カタログにあるように極めて優秀な作品がでそろった。

このイベントは、作品の展示そのものを重要視していた、旧 Diva 展を発展的に引き継いだもので、展示そのものが困難をとまなう、優秀なインタラクティブ作品を最終的な映像により評価するものであり、比較的応募をしやすくしているのが特徴である。その意味から、本年度から発行を予定している、本カタログは、記録として大変意味あるものとなっている。

そして、毎年、この芸術科学会展も変化しており、今年から、WEB関連のアート作品を充実すべく、あらたに第4部門として、セカンドライブ映像部門を新設した。今後の重点分野として位置づけている。

また過去2回開催した、デジタルミュージックコンテストは大変好評であり、中止にたいして再開を望むメールを多数いただいた。そこで、新たに、第3部門のエンターテイメントとして復活し、多数の作品の応募を頂いた。今後、独立した部門とすることも検討している。

現在、メディア芸術祭など、多くのメディアアート作品のコンペが開催されており、今さらなぜ、芸術科学学が主催して芸術科学会展を開催する必要があるかとの疑問の声もある。しかし毎年応募していただく大学や、この応募を楽しみにしている方も多くいることも多数いる。それらの方がいる限り、この芸術科学会展は益々、発展させてゆく予定である。

芸術科学会展 審査委員長 中嶋正之

第1部門

インタラクティブ部門

講評

今回は多数のすぐれた作品の応募がありました。新しい技術で表現の可能性を探る作品や、インスタレーションで造形や空間表現の優れた作品など様々なコンセプトの作品が混在して、評価基準の難しさを感じる場所もありました。

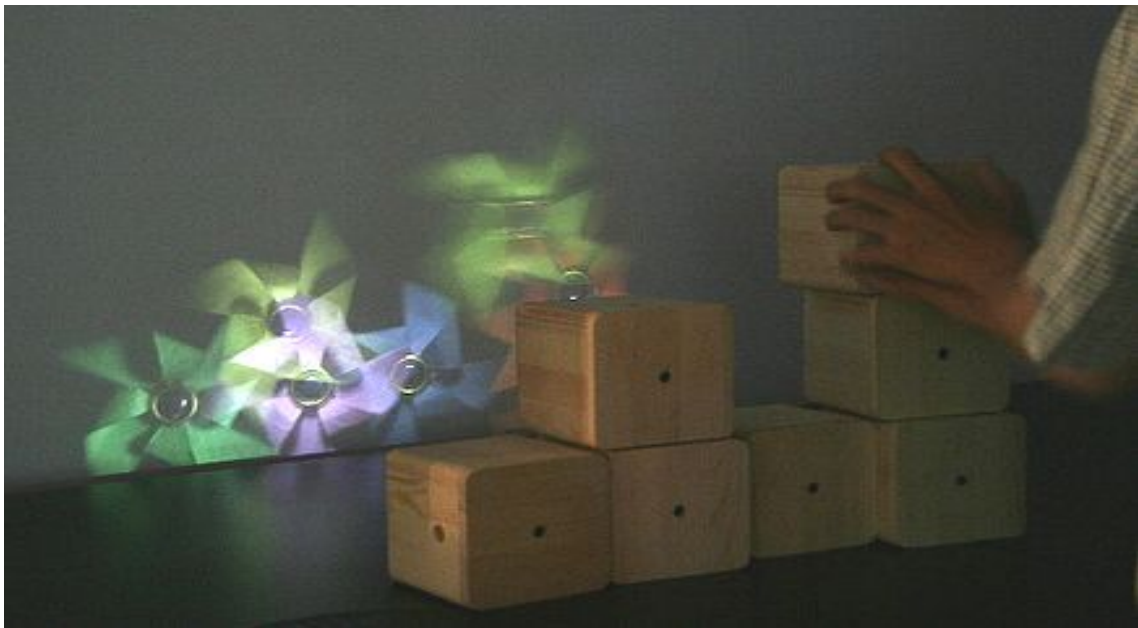
伏見さんの「suzukaze」は、積み木のようなコンパクトなモジュール性とアナログで実現した投影システムを評価して最優秀賞となりました。安積さんと平松さんの「+ Cavorite」は、不思議な平衡感覚をもたらす球形ロボットとのインタラクションを評価して優秀賞になりましたが、さらにアート作品としての発展も期待したいと思います。稲見研究室の富田さん、水谷さんの「Relative Motion Racing」はスピード感あふれる演出が効果的で、さまざまな応用の可能性を評価して優秀賞になりました。小岩さんの「Crossing Colorful Communication」、「Cycling Colorful Composer」、「Creating Colorful Cosmos」は美しい映像と子供でも楽しめるインタラクションが魅力的で、審査員特別賞になりました。以下入選ですが、濱野さんのリアルタイム映像パフォーマンスは大変ビジュアルが美しい作品でした。野田さん、野村さんたちの「風景バーテンダー」は様々なセンサーによって風景のエLEMENTを混ぜ合わせていくシステムと凝ったセットが楽しい作品でした。八木さんの「HUMAN」は心やすらぐ音と空間づくり、丁寧に制作した丸太の造形が美しい作品でした。岩本さんの「2人でシーソー」は簡単な仕組みでも充分楽しめるアイデアは面白いと思いました。他にも白い傘をスクリーンにした井上さんの作品やトランポリンと映像を組み合わせた藤枝さんたちの作品も印象に残りました。これからも素晴らしいインタラクティブアート作品が生まれる事を期待したいと思います。

羽太謙一

【最優秀賞】

SUZUKAZE

伏見再寧



作品概要

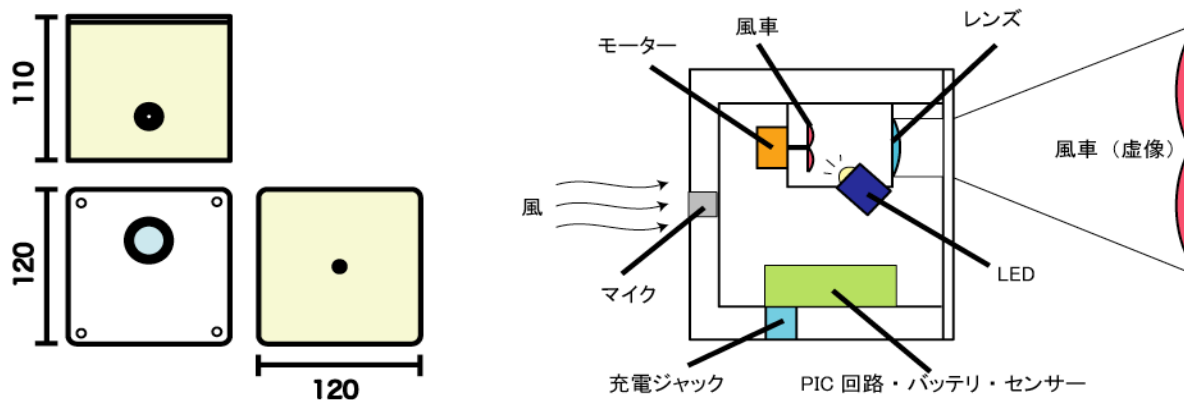
合計8個の木製ブロックの内部に、モーターで回転する直径15mmの風車が仕組みられています。ブロックを傾けると箱の中の傾きセンサが作動し、LEDライトが光る、その光が風車に反射して風車の虚像を作り出し、さらにレンズによって拡大された虚像が画面に投影される(反射式映写機の原理)。

そして作品の後部にある小型マイクとPICが外部からの風の波長を検出すると同時に、モーターが作動し風車の像が回りだす。

テーマ・背景

「リアル」とは何でしょうか、今日のデジタル映像技術を使えば、風車が回りだす映像などいとも簡単に表現できてしまうでしょう。しかしこの作品はあえてアナログな反射式映写機の原理を利用している。漆黒の画面から浮かび上がる「鮮明な明暗」と「生々しい色彩」を持つ風車、それは誰もが思わずニッコリと笑ってしまう懐かしさと、現代の映像に慣れ親しんだ我々には、今までにない新鮮な「目の体感」を体験させてくれる。その体験はまさしくデジタルでは表現できないアナログの「リアル」です。

SUZUKAZE (つづき)



作品寸法 H120 W120 D110

素材・制御 木材 アクリル レンズ 色紙 LED マイク モーター 充電バッテリー
DC ジャック PIC

【優秀賞】

+ Cavorite

安積亜希子 平松英之

シーソーに乗ると傾きを感じる。これは平衡感覚と視覚からの情報によるものである。今回、我々はこの平衡感覚と視覚情報を利用した作品を制作した。本作品は傾く床と、2種類のボールにより構成されている。

1. 傾く床面

大きさは縦 5000mmX 横 2000mmX 高さ 300mm。

鑑賞者は自由に床面の上を歩き回ることができる。

鑑賞者が床面を歩き回ると、床面は鑑賞者の重さにより左右に傾く。

2. ボール(通常)

大きさは直径 30mm。

ただの球体である。

床面の傾きに合わせて、重力のまま転がっていく。

3. ボール(ロボット)

大きさは直径 30mm 乱

球体のロボットである。床面が傾くと、重力に逆らって上へと上っていく。

傾く床面の上に、ボール(通常)とボール(ロボット)を各3つずつ配置する。鑑賞者が床面を動き回ると床面の傾きが変化し、2種類のボールはそれぞれ逆の方向へと動き出す。これにより、鑑賞者に平衡感覚と視覚情報とのずれを体感させる作品である。

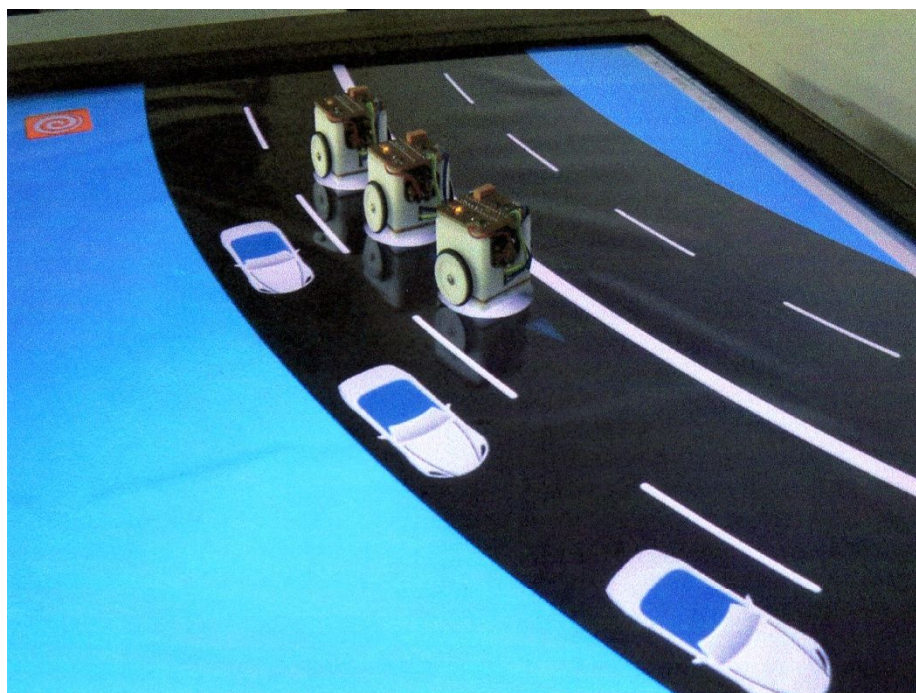


【優秀賞】

Relative Motion Racing

富田正浩 永谷直久 稲見昌彦
電気通信大学稲見研究室

実体のあるロボットとアニメーション、音楽を融合した作品です。ロボットの周囲の背景画像をスクロールさせることで、相対的にロボットが速く走っている感じを表現しました。作品の肝となるのは、ディスプレイからの情報で制御することができる特別なロボットです。これを用いることで、ロボットの動きをアニメーションをつくる要領で簡単に設定することができるようになり、ロボットとグラフィックス、音などのメディアを利用したコンテンツが簡単に制作できるようになります。



【入選】

風景バーテンダー

野田 貴彦、野村 健太郎、小室 直之、鄭 韜、楊 深、宮田 一乗

北陸先端科学技術大学院大学 知識科学研究科

1. はじめに

カクテルには「テキーラサンライズ」などの風景をモチーフにしたものが存在する。テキーラサンライズの場合は、オレンジを朝焼けの空、グラスの底に沈んだグレナデン・シロップを太陽に見立てている。そしてこれら2つの風景の要素から、日の出の風景が完成する。すなわち、カクテルの材料を混ぜる事で、オリジナルの風景を創出しているといえる。本作品は、このカクテルのアナロジーを用いて、コンピュータグラフィックスの技法で生成する風景を混ぜ、オリジナルの風景を作成する事が出来る。

2. 作品の概要

本作品では、風景はカクテルを作る手順で生成される。カクテルを作る素材、すなわち風景の要素は、それぞれのビンに入った水とする。まず体験者は任意のビンを選び、適量の水をシェーカに入れて配合する。ここで、風景は砂、岩、水、植物、太陽、月、星、雲の8要素で構成されるものとする。水の配合量は、風景の要素の割合などに影響を与える。そして、シェーカを振ることで地形の起伏や、構成要素の配置を変化させる。ここでは、体験者に風景を作成している感覚を与えるため、風景作成の途中経過を表示する。ただし、完成時の風景を想起させないために、途中経過の風景はその概観をつかめる程度にしている。シェーカを振り終えた後、シェーカからグラスに水を注ぐ。最後にグラスをコースタに置くことで、完成された風景をカウンタ型ディスプレイとスクリーンに表示する。完成時に明瞭な風景画像を表示することで、体験者に完成の達成感を与える。

本システムは、図1に示すように、①加速度センサを搭載したシェーカ型コントローラ、②ひずみゲージによる水の使用量検出部、③画像を表示するカウンタ型ディスプレイ、および、④それぞれのデータから風景を生成するPCから構成される。

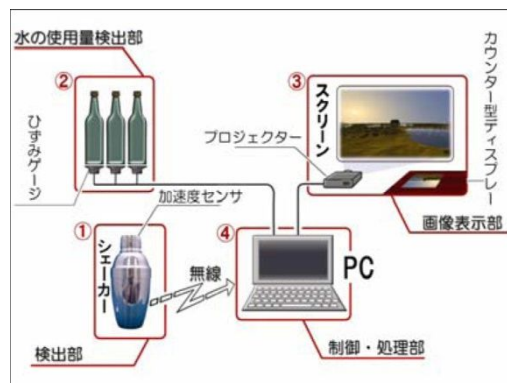


図1 システム図

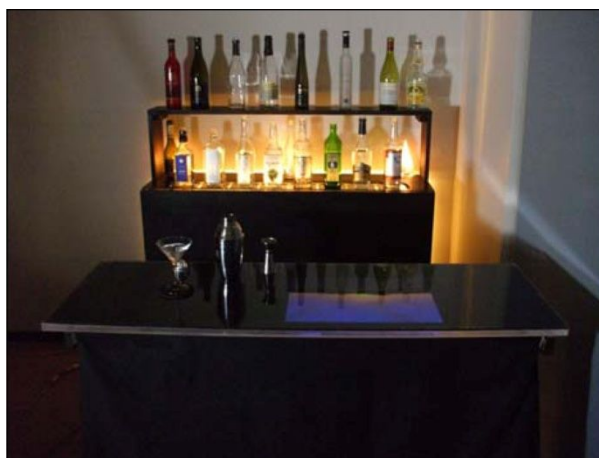
風景バーテンダー(つづき)

本作品では、図2に示すような風景画像を作成する事が出来る。



図2 完成風景画像の例

3. 作品



【入選】

HUMAN

八木万里子

概要：

空間表現(インスタレーション)にインタラクティブな要素をプラスした、鑑賞者参加型の作品

コンセプト：

心の安らぎを求めた空間表現(インスタレーション)



【入選】

二人のシーソーゲーム

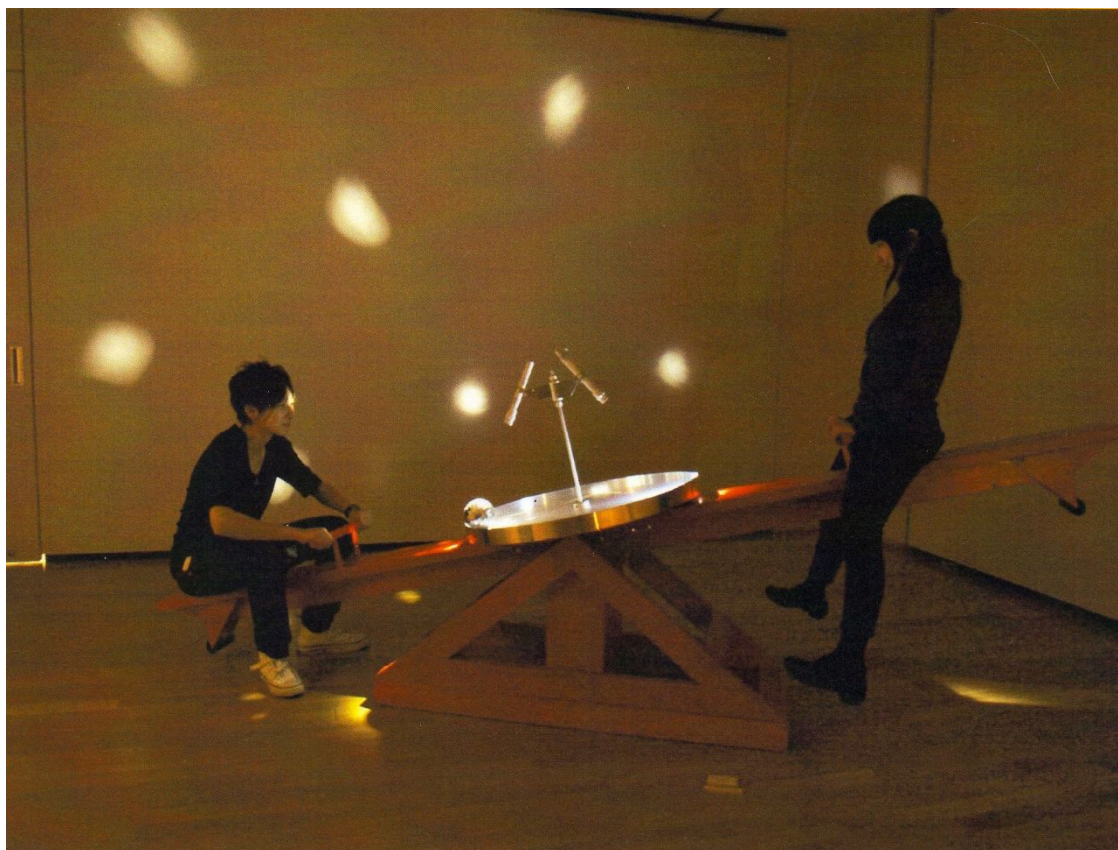
岩本多玖海

誰かと二人で何かをする時に感じる嬉しさ、恥ずかしさ。

これはシーソーに乗った時の二人の駆け引きを増幅させる乗り物です。

1. 二人でシーソーに乗り、動かします。
2. シーソーが斜めになる動きを利用して、中心の円盤の中にあるミラーボールを回転させます。
3. 同時に傾きの重さによって、二つのライトも回転します。
4. シーソーを二人でうまく操り、ミラーボールと光の回転をうまくあわせる事ができれば、ミラーが光を反射しながら回転し、部屋中に光が舞います。
5. 二人の息をあわせる事がコツです。

・ インスタレーション、全長 3.6m、木材、アルミ板、ベアリング、鉄管



【入選】

“.f” (コンサート作品)

濱野峻

国立音楽大学

作品概要

例えば人の仕草や話し方が容易に真似できないように、人にはそれぞれ生活の中で無意識に蓄えられた個性がある。これは年輪の如く刻まれた指の記憶が、対話を通じて知覚閾へと増幅され、個性へと開花することを目指す物語である。この作品では、ネットワークを通じて音と映像をリアルタイムかつ相互に連動させている。音響処理には主に Max/MSP を、映像処理には Java 言語と OpenGL、及び QuickTime により独自に開発したアプリケーションを用いている

システム解説

ステージに設置したラップトップコンピュータに搭載されているカメラに向かって、パフォーマンスを行います。カメラの情報は即座に分析され、映像へと反映されます。また分析情報は無線 LAN を通じて音響用コンピュータにも伝えられ、音響処理に反映されます。

演奏時間:約 7 分



【審査員特別賞】

Crossing Colorful Communication

小岩 亮太

本作品は、音によるコミュニケーションを観ても楽しめるようにしたコンテンツです。

このコンテンツは、三台のマイクを用いて、各々の音声入力から、赤・緑・青の色を持った映像物体を生成します。さらに、それらの映像物体が衝突・融合することで、混ざり合った色を持つ映像物体を再生成します。すなわち、音によるコミュニケーションに応じて、色によるコラボレーション映像を提示します。

このコンテンツの体験をきっかけにして、参加者間の交友関係が広がったり深まったりすれば、作者としては幸いです。



Cycling Colorful Composer

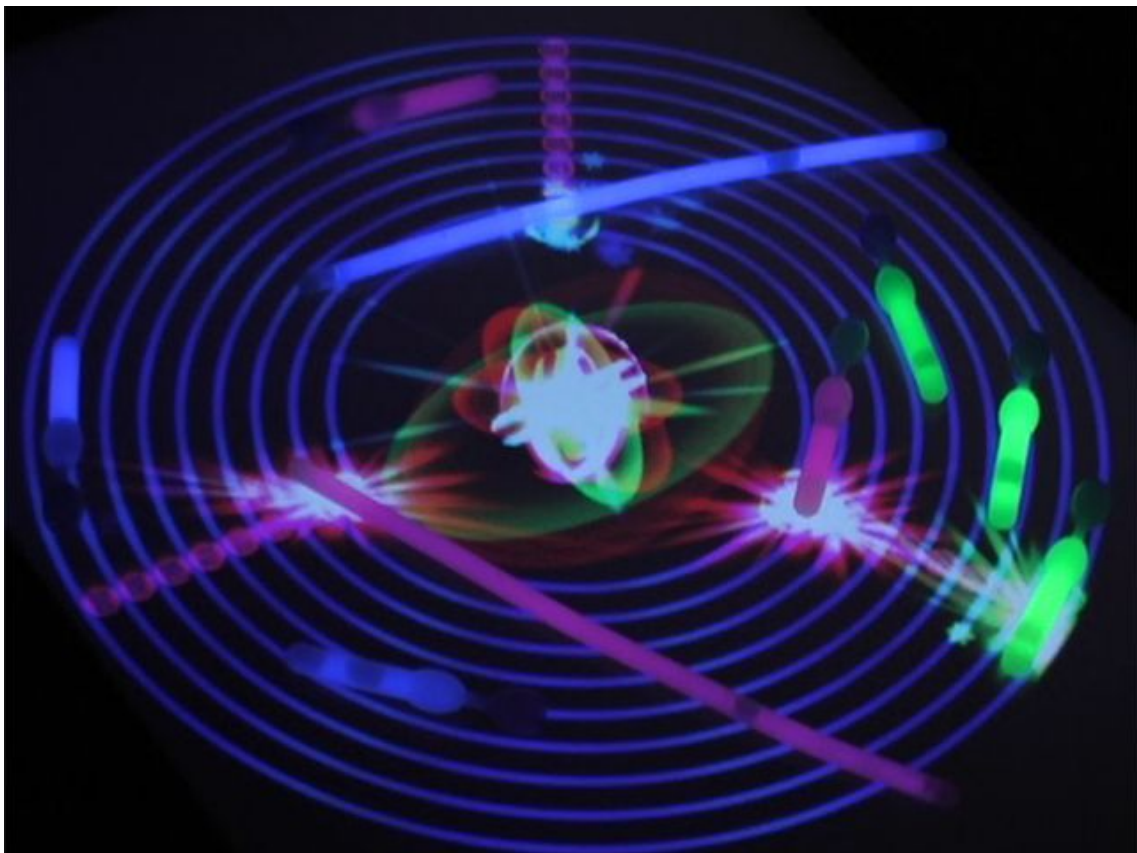
小岩 亮太

本作品は、“光のオルゴール”をテーマにしたコンテンツです。

このコンテンツでは、テーブル面に提示された円状ピアノロール映像の上に、ケミカルライトを配置することで、音を奏でることができます。具体的には、ケミカルライトを配置する位置に応じて、音の高さやタイミングが変わり、ケミカルライトの色に応じて、音色が変わります。

このコンテンツでは、カメラでテーブル上の映像を取得する際、液晶ディスプレイと偏光板を活用することで、ケミカルライトの発光部のみをとらえることを可能にしました。

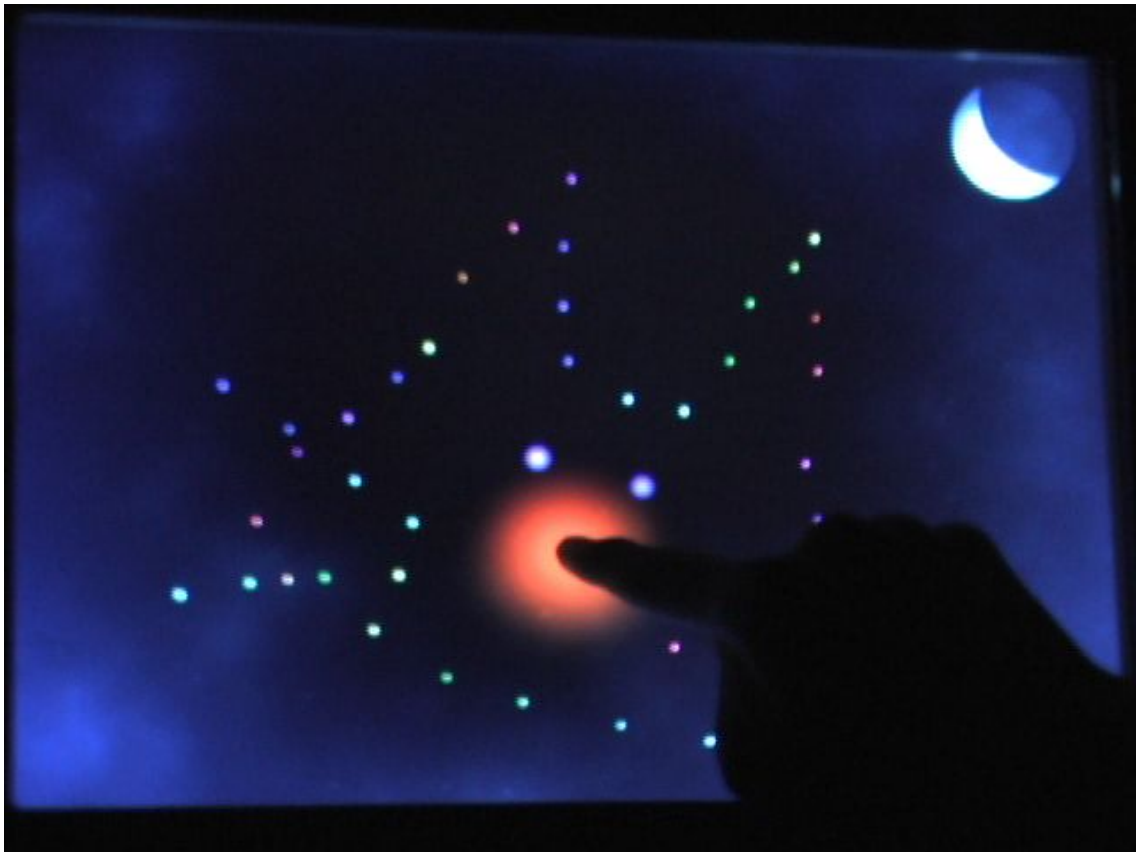
多人数でテーブルを囲みながら、観て、触れて、聴いて、楽しんでください。



Creating Colorful Cosmos

小岩 亮太

本作品は、自由自在に色彩豊かで幻想的な仮想星空を創造できる、インタラクティブなコンテンツです。このコンテンツ自体は、特定のメッセージを持つものではありませんが、あなたの内に思い描かれた想像世界の星空を、幻想的な演出を伴いながら、視覚上、実現可能にします。イマジネーションを働かせ、あなたの思いが込められた新しい星空を表現してみてください。このコンテンツは、その創造を支援します。



第2部門

デジタル映像部門

講評

初期のデジタル系映像コンテストでは、応募者の技術力に大きな開きがあったが、最近の学生作品ではコンテンツの内容に深みが増し、思想的にも優れたものがたくさん応募されてきていて、作品に質感を感じるようになった。また、デジタルの時代においても、非常にオーソドックスな映像の基本を、しっかりとおさえた作品づくりの重要性がきちんと認識されているのであろう。基本に忠実な作品はさすがに見ていて安心できる。今回の入賞作品では人形アニメーションやコマ撮りアニメーションの分野が多いのは、スタジオ撮りの地道な作業のなかで、デジタル編集の恩恵によるところが効果的に出てきているのではないだろうか。優秀賞『Birthday』、入選『きのこのショコラ』は、どちらもていねいな作りで、かわいらしい世界を描いている。とくに『Birthday』の優れた色彩感覚は印象に残った。壮大なテーマに取り組んだ『Peace Maker』は、編集作業にセンスが感じられた。そしてCG ならではの質感を、うまく使いこなしている。最優秀賞の『カベとボク』は、典型的な人形アニメーションの世界に、自然な形で二次元アニメーションが融合されている思いがけない展開に驚かされた。ストーリーはユーモラスに展開してゆくが、その背後にアニメーションの世界に対する実験的な意欲を感じさせる作品であった。

モリワキヒロユキ

【最優秀賞】

カベとボク

川崎杏子

女子美術大学メディアアート学科

少年が壁で落書きをしていると、ひよんな事から壁の中に帽子がはいってしまいます。すると、落書き達が動きだし、少年の帽子で遊び出します。帽子を巡る少年と落書き達の奮闘の物語です。



【優秀賞】

Birthday

河内理絵

ある森に Zdenka という女の子が住んでおり、Zdenka はオオカミと仲良しでした。しかし、彼女のお母さんはオオカミを嫌っていて、Zdenka とオオカミはいつも悲しい思いをしていました。

Zdenka は誕生日に、森にイチゴを摘みに出かけました。

イチゴ摘みに夢中になっている Zdenka はあたりが暗くなっているのに気づかず、帰り道が分からなくなってしまいました。

彼女が森で泣いている所にオオカミたちが現れ、森の動物たちと一緒に盛大に誕生日を祝って Zdenka を象に帰してあげました。

Zdenka の母弓削ま無事に娘が帰ってきたことを喜び、オオカミに感謝しました。そして、Zdenka とオオカミたちは本当の友達になれました。



【優秀賞】

Peace Maker

Kumalab. (熊谷武洋・林賢治)

山口大学教育学部 表現情報処理教室

作品概要：

本作品のタイトル名 **peace maker** はマタイの福音書の5章9節から引用したものである。戦争がこの世界から一掃されるのはまだ遠い未来のことかもしれないが、平和を実現しようとする人々の力は戦争の破壊力よりも遥かに勝っている。本作品はそうした平和の持つ力強さを表現した作品である。

制作方法と過程は以下のとおりである。

1. 制作意図に合致したイメージのオリジナルの背景音楽を作曲
2. 背景音楽から触発されるイメージやモチーフを 3DCG にて作成
3. 平和の舞の動きをデザインした後、山口県産業技術センターにてモーションキャプチャリング
4. シーンやカットに合致するように標本化されたモーションデータを二次加工処理
5. 各素材映像をコンポジットして完成

作品仕様：

作品様式	デジタル映像
作品時間	2 分 10 秒
制作年	2007

使用ソフトウェア：

3dsmax8、AfterEffects6.5、Photoshop7.0、CubaseSX2



【入選】

きのこのショコラ

小泉雅恵

女子美術大学メディアアート学科

チョコレート好きのきのこたちが、チョコレートケーキを作っている女の子の家に忍び込み、女の子の見ていない隙にチョコレートを散らかしてしまいます。

ショックで台所をとびだした女の子を見たきのこたちは、女の子のかわりにケーキをつくることにします。



第3部門

エンターテイメント部門

講評

今回は約 30 作品という多数の応募があり、入選作品を決めるのが大変難しい審査会になりました。今回はゲームもこの部門で扱いましたが、社会性や新規性などいくつかの審査員が審査の際に注目している観点で、大きな意義が見出せない作品が多く、入選には至らなかったのが残念です。デジタルミュージックについては、審査員それぞれの音楽的・音響技術的知識を下地として投票を行い、得票数の多かった作品を受賞作品に選ばせていただきました。入選作品「BRIGHT RAIN」(加藤一輝)は、ミキシング・マスタリングの仕上げの巧さから、音楽活動歴の長さを想像できる作品でした。随所にエフェクトによる遊びがあり、音楽として楽しい、完成度が高いです。

表現の新規性という意味では、優秀賞の「駐車違反を取られたよ」(関口英樹)は、デジタルボーカーに人間離れた早口の歌詞を歌わせている点が注目に値します。

土星の円環を表現したとされている優秀賞受賞作品「GAS」(Huge)は、音楽的な完成度の高い作品で、大変ポップで、決め所をわきまえた仕上がりです。音の表情としては丸みがあり、アナログ機材を使ったような温かい仕上がりで、曲想からすると、もう少し透明感を上げるような方向でのミキシング・マスタリングをして最終的な表情を作り込んでも良かったかもしれません。

最優秀賞作品「風花-kazabana-」(熊谷武洋・小林巧)は Max/MSP を使って独自に研究開発した即興演奏支援システムを使った作品で、技術的な新規性と表現の面白さの両面で注目に値します。技術的に新しい表現は、ともすると技術の提示に終わってしまい、音楽としての完成度が低くなりがちですが、この作品ではあくまでも音楽的に聴こえるように工夫がなされている点が、高い評価を獲得しました。

春口巖

【最優秀賞】

風花—kazabana—

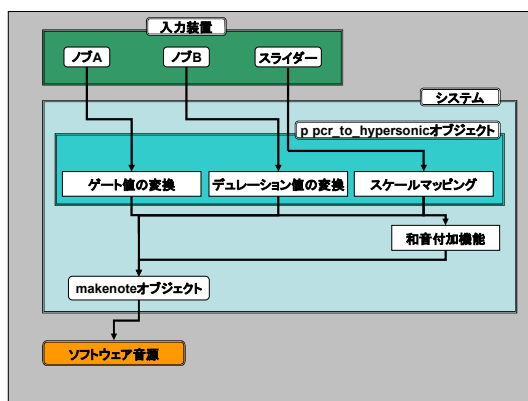
Kumalab. (熊谷武洋・小林巧)

山口大学教育学部表現情報処理教室

本作は、当研究室にて開発を行っている即興支援システムによるデモンストレーション曲として作曲した曲である。本システムは既成曲を模倣して演奏するためのものではなく単純な操作によって豊かなフレーズを即興で創出することを目的としたシステムである。よって演奏スタイルは従来の楽器とは異なり音高と音価に分離した独立2系統のノブとスライダを使って演奏するという形態を採っている。このことにより操作に慣れの必要がないというだけでなく予想外のフレーズを導出することが可能となる。演奏者の即興支援のためにスケールマッピング機能、簡易ハーモナイザー機能、ゲート機能、リズム作成機能を実装している。本システムの実装開発用プログラミング言語としてMax/MSPを用いた。雅な雰囲気曲調にするため、即興演奏時にスケールを和音階に設定して演奏を行った。本作におけるフレーズはハーモニーやゲートタイムを含め、本システムが形成したものである。数テイクの即興演奏をリアルタイムMIDIレコーディングし、ポスト処理としてDAWソフト上にて若干のフレーズのテイク構成の編集を行いVST音源に再度アサインしてミックスダウンを行った。完成した曲の印象からタイトル名を風花（晴れた日に雪が花のように風に舞う様）とした。

作品仕様：	作品様式	コンピュータミュージック
	作品時間	3分4秒
	制作年	2008

使用ソフトウェア： オリジナル即興支援システム、Hypersonic、CubaseSX



システム概要図



ノブとスライダーのみによる演奏スタイル

【優秀賞】

GAS - ヘッドホンの中の宇宙(土星より) -

Huge

作品はサウンドクリエイターHugeが2003年の5月から6月にかけて制作したものである。土星の円環をイメージしたものと推測されるGASは、The Saturn(土星)のプレリュード的存在である。作品は宇宙空間を浮遊しながらスケッチしたかのような印象を与えている。「ヘッドホンの中の宇宙」は、作者が好んで使用していたフレーズで、副題とした。

(作者他界のため、遺族が代理人として応募)

【優秀賞】

駐車違反を取られたよ

関口英樹

■制作意図

この作品は作編曲家の河野土洋先生を講師として今期東工大で開講した「ミュージックサウンド入門」の講義の一環として制作しました。

楽曲の制作では、誰の耳にも受け入れられる聴きやすさを前面に押し出した上で、いかに聴取者を置いてきぼりにするかということに頓着しました。安定した進行・特に奇抜でないメロディー・かわいらしい歌声という、自然に受け入れられる曲調をベースにしたうえで、「駐車違反」という特異なテーマを打ち出し、違反項目をまくし立てられるというギャップが楽曲の個性となっているのではないかと思います。

本作品のボーカルパートは歌唱ソフトウェアシンセサイザーの「初音ミク」を使用して制作しました。この初音ミクは、従来の歌唱シンセサイザにない滑らかな歌声と、そのかわいらしいイラストレーションによって、ニコニコ動画などの動画配信サイトを中心に爆発的な人気を集めています。

音声合成とは直接関係のないこのイラストレーションは、人気を集める一つの要因となっただけでなく、楽曲制作をする場面にも影響を及ぼしています。公式にイラストレーションが与えられることで、初音ミクのキャラクタとしての側面を意識する必要が出てくるからです。初音ミクをボーカルに用いて作られるさまざまな楽曲を通して、キャラクタとしての初音ミクのイメージが聴取者の中で固まっていきます。このイメージからあまりに外れすぎると、作品に違和感が出てしまったり、あるいは聴取者に不快感を与えたりしてしまいます。

本作品の制作に取り組むうえではこのことを意識し、おとなしめの電波ソングという方向性をもった上で、低姿勢で前向きな視線の詞を作成することを心がけました。

中盤に違反項目を列挙する場面がありますが、この歌詞を作成するにあたり、曲中の歌詞にもあるように実際に調べてみました。また調べた違反項目とメロディーとの割り当ては、必要拍数でソートした上で、メロディーラインと語のイントネーションの適合度をもとに貪欲法を用いることで得られたものを基本としました。これに、部分的にメロディーや違反項目を変更することで最終的な歌詞・メロディーを決定しました。

■機器

パソコンと KORG のキーボード SP-100 とオーディオインターフェイスの UA-25 を利用しました。使用した DAW ソフトは SONAR 6 LE で、音色は初音ミクと VSTi の VELOCITY、PSYN II、mda e-Piano を利用しました。

【入選】

BRIGHT RAIN

加藤一輝

今流行っているエレクトロポップを意識して作ったのですが 世に出回っているのがやけにお洒落なので、あえて歌謡のコードでせめました。そして、二番以降絶対飽きるので、飽きないように作ったつもりです。

音楽を始めたきっかけは、ビートマニア、好きなアーティストは、PITA 中田ヤスタカ氏です。

第4部門

セカンドライフ映像部門

講評

今年も、昨年以上に優秀な作品が多数応募された。審査には、委員の間で意見が分かれた。しかし最終的には、以下の作品が受賞にいたった。作品の簡単な講評を以下に示す。

優秀賞:株式会社PDトウキョウ「SL伊賀流忍者の里」 仮想のテーマパークとしての十分なクオリティを持ちながら、現実の観光協会とタッグを組んだビジネスも見据えたコンテンツである点を評価したい。悪代官や秘密の部屋、財宝や忍術の練習など、盛りだくさんのエンターテインメント性はすばらしい

優秀賞:awyete kohime「ハニーブートキャンプ」 まさに「センスオブワンダー」というか「悪ふざけ」(ほめ言葉)の作品であることを評価したい。既存のCMのパロディとして、純すぎる完成度と、セカンドライフならではの、ありえない展開がすばらしい。

最優秀賞:根尾 千里「兼六園」 四季折々の風景や祭りなど、お世辞にも高画質ではないセカンドライフのグラフィクス表現で、よくぞここまで！というデザインを評価したい。世界中から日本文化を理解してもらうには低コストながら最良のデジタルコンテンツであると考えられる。

深野暁雄

【最優秀賞】

兼六園

brue Noel

株式会社エイブル・シード（根尾知里）

石川県金沢市に実在する特別名勝「兼六園」。その兼六園と石川門の一部をセカンドライフに再現しました。セカンドライフの兼六園では、サーバのカレンダーによって自動的に四季が移り変わり、秋の紅葉などは日に日に色づきます。指定の日付に一瞬で切り替えることも可能です。



【優秀賞】

ハニーブーツキャンプ

awyete kohime

ビリーズブートキャンプというリアル世界で有名な題材をモチーフにマシニマしてみました。セカンドライフではリアル世界で話題になったものが必ずと言っていいほど存在します。



【優秀賞】

伊賀流忍者の里

株式会社 PD トウキョウ

社団法人伊賀上野観光協会(三重県伊賀市)が仮想空間「セカンドライフ」内にて展開する伊賀忍者の体験型テーマパークです。「観光」という観点から、ハイクオリティなグラフィックを迫及し、忍者ならではの仕掛けを多数盛り込んでおります。また、これからセカンドライフを導入する方のために、セカンドライフの基本操作を習得できるチュートリアルエリア(忍者道場)も用意しております。忍者屋敷の散策、忍者・くの一の衣装配布や、忍術アクションの習得など、盛りだくさんの内容ですので、セカンドライフをやったことの無い方も是非ご参加下さい。



藝術科學會展特別賞

2chのトークショーへの自動変換

林正樹

この作品は、2チャンネル掲示板のスレッドをコンピュータ処理してトークショー映像に変換したもので、コンピュータで自動的に作られたものです。スレッドを記述しているHTMLを取ってきて、ここから発言部分を抜き出し、6体のキャラクターがこれらのセリフをしゃべるトークショーの番組台本に変換し、これを、テレビ番組記述言語TVML (TV program Making Language)を使って、リアルタイムCGと音声合成で映像化することで作品映像が作られています。

ポイントは、映像をトークショーらしく仕立てている「カメラスイッチング」と「キャラクタジェスチャー」で、これらはコンピュータで自動的に付与されたものです。カメラスイッチングは、実際に放送されている討論番組を解析し、カメラがどのように切り替えられているか調査して統計を取り、この統計データに基づいてリアルタイムで適切なカメラスイッチングを与えています。したがって、発言者にズームする、などといったよく見られるカメラアングルのみではなく、時々リスナーを撮ったり、グループショットを撮ったり、といった臨場感のある雰囲気醸し出すことに成功しています。また、キャラクターの視線やうなずきの制御も統計情報に基づいて生成されています。

映像化する技術には、作者がNHK放送技術研究所に在籍していた1996年に発明したTVMLが使われています。このTVMLの研究は、最終的には「文字から映像を作り出す」というシンプルなコンセプトに集約され、現在、NHK技研、作者を含めさまざまな研究開発に発展しています。応募作品では、掲示板をテレビ番組風に自動変換する試みをごらん頂いていますが、このコンセプトを使って、インターネットの上にある、およそあらゆる文字情報を映像に自動変換して提供する道が開けています。

一方、いわゆるクリエイター的な視点で別の見方をすると、この映像の、現代のCGにありえないような「チープさ」もひとつのポイントになっています。チープなCGキャラデザイン、品質のあまりよくない音声合成の平板な読み、ちょっとへたなコンピュータによる自動カメラスイッチング、といった軒並み低品質な手法を使って、さらにお世辞にも高級と言いがたい2chの発言内容が組み合わせられ作られたこの映像は「すべてが低品質の状態できれいにバランスが取れている」ものに仕上がっており、それゆえに、見ていて何となく楽しい作品に仕上がっているのです。前述した単なる技術的手法の集積だけでは、見るに耐えうる「コンテンツ」は生まれません。本作品は、堅実な技術研究とクリエイターのノリがうまくコラボレートして初めて生まれた作品だと思っています。



授賞式 2008年3月28日 東京ビッグサイト会議棟1階102会議室

カバーイメージ 熊谷武洋 (山口大学)

発行 2008年10月 芸術科学会

芸術科学会公式サイト <http://www.art-science.org/>