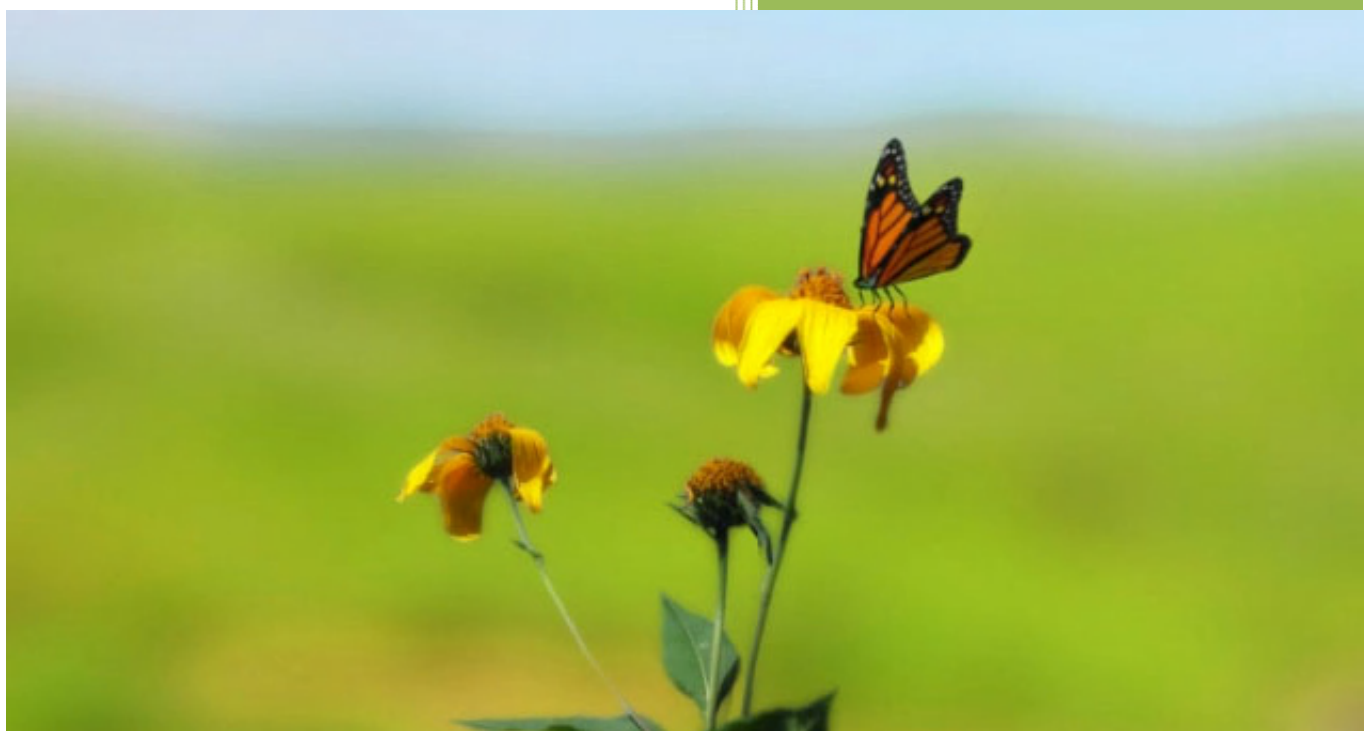




芸術科学会展 2009



芸術科学会編纂

2009/03/13

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

内容

2009 年カタログ発刊にむけて	3
第1部門	4
講評	5
WindStage	6
かおさがし	7
第2部門	8
講評	9
TRIP	10
鳥獣戯画	11
“a certain day”	12
第3部門	13
講評	14
楽譜のない連想曲-RENSOU-	15
ハーモニー・そむりえ	16
The Dreaming & Enchanting Parade	17
第4部門	18
講評	19
ヴァンパイア・コンプレックス	20
日本ちょっとむかしの話「笠地蔵」	22
kagami の森	23
芸術科学会展特別賞	24
4-Danmension 3D	25

2009 年カタログ発刊にむけて

早いもので、今年で第7回目を迎えることになった。大変喜ばしいことである。

今年は残念ながら昨年73作品には及ばないものの、合計52作品(第1部門に5作品、第2部門に14作品、第3部門に24作品、第4部門に9作品)が応募された。

入選作品も本カタログにあるように昨年を上回る極めて優秀な作品がでそろったと言える。今年は、受賞数は、各部門ごとに、最優秀賞は1件、優秀賞は2件に上限を絞ることを決定したため、今回受賞を逃した作品にも十分受賞に値する作品が多数あったことを言い添えておく。

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、昨年から発行をしている、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、昨年から、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、セカンドライフ映像部門を新設したが、今年は更に拡張して、マシナマ・MAD部門として応募することにした。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、昨年から、第3部門のエンターテイメントとして復活し、今年も多くの作品の応募があり、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

今回のインタラクティブアート部門の応募数は少なく、審査も順調に行われて2作品の入賞が決定しました。

身の回りの物や街頭でふと見かけた物が、人の顔に見えた経験は誰にでもあるものです。松本遥子さんの「かおさがし」は、その面白さをデジタルメディアによってさらに際立たせた、遊び心溢れる作品です。見つけた顔を人型の装置で入力し、泣いたり、笑ったりする表情を作り出すシステムは、子供だけでなく大人も是非体験したいインタラクティブアートの一つです。

小坂崇之さんの「WindStage」は、41方向からの風を同時計測できる「WindCamera」とそのデータを再現することができる「WindDisplay」から構成され、風情報の記録と提示を行えるシステムです。多角的な風の情報を扱うというユニークな発想と形態の面白さで最優秀賞に選ばれました。ベーシックな装置としての提案ですが、視覚、聴覚、嗅覚等と組み合わせてアートやエンターテインメントとしての発展や、実用的な応用への展開も是非見せて欲しいものです。

今回は優秀賞は一点のみという結果になりましたが、また、来年に期待したいと思います。

羽 太 謙 一

【最優秀賞】

WindStage

小坂崇之

金沢工業高等専門学校



WindStage

WindStageは複数方向の風情報の記録と提示を行えるシステムである。WindStageは、複数方向からの風情報を同時に記録するWindCameraと、風情報を提示するWindDisplayから構成されている。

このWindStageを用いることにより、従来、映像と音声のみの保存であったデジタルアーカイブ技術に、『風情報』を追加することが可能となる。風をアーカイブすることで、過去の風を体験することや遠く離れた遠隔地の風を体感することができる。また、風を呈示中のユーザの映像と撮影時に撮影した映像を合成することで、よりリアルな映像合成シーンを作り出すこともできる。

WindDisplay

42頂点のトラッカーテーブル・ジオデシックドームをドーム骨格として、41方向からの風を再現することができる。地面から1.7mの位置に半径1mの42頂点ジオデシックドームの中心になるように設置し、各頂点にファンを41個配置することで多方向(41方向)からの風を再現することが可能になる。



WindCamera

41方向からの風を同時に計測することが可能。従来の風向風速計は風見鶏と同じように風向に関しては一方向しか解を出力を行わない。例えば南から風速100m/sの風、北から風速99m/sの風が衝突する地点で計測した場合、通常の風向風速計はベクトル計算を行い、南風1m/sという結果を出力してしまう。つまりビル風のような複雑に混じり合った環境では従来の風向風速計では正確に計測することは困難である。このWindCameraを用いることにより多方向(41方向)から混じり合った風を同時に計測することができる。



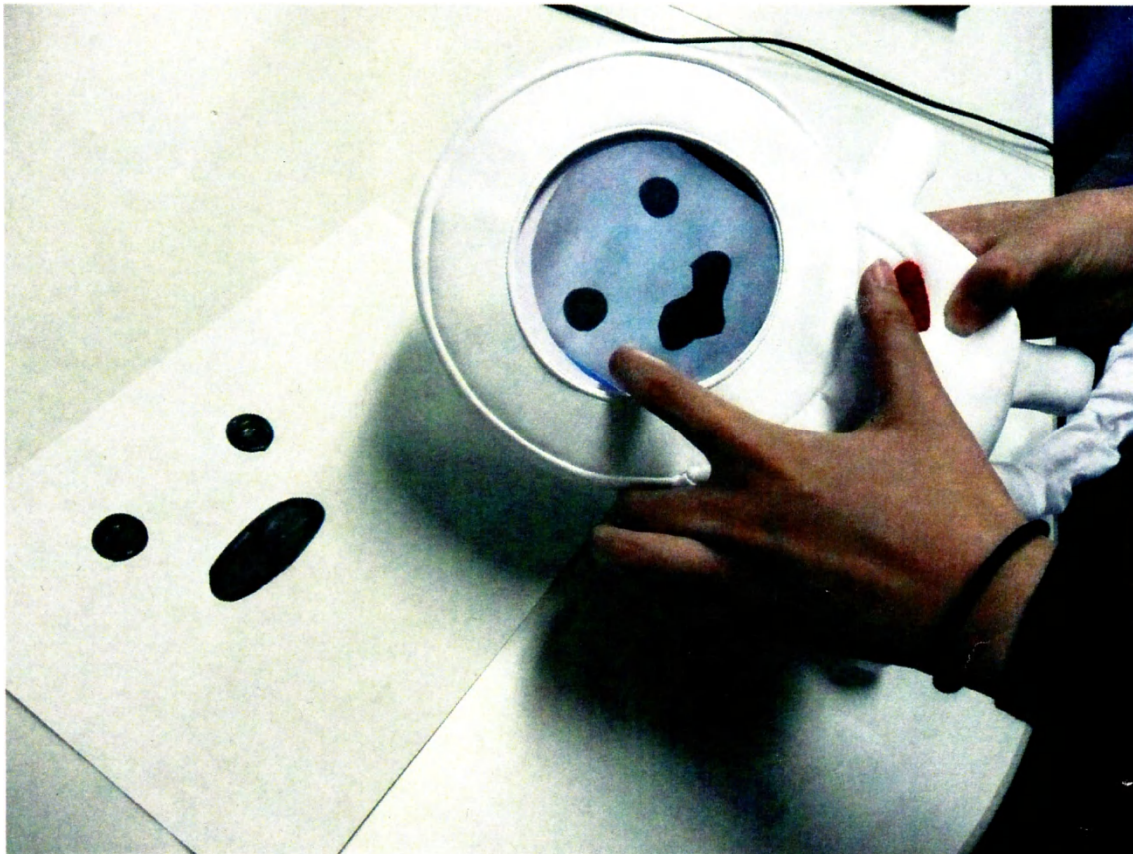
【優秀賞】

かおさがし

松本遥子

身の回りには顔に見えるものが多く存在する。もしそれらの顔が表情を変え、話をする
ことができれば、さらに楽しい発見や体験が行えるのではないだろうか。

作者らは、このような顔に見えるものとのインタラクションを目的とした作品「かおさがし」
を製作した。人形型デバイスで顔に見えるものを撮影し、人形の顔を触ったり人形
を揺らしたりすることによって、顔や音声がインタラクティブに変化する。このシステム
によって顔に見えるものとのインタラクションが可能となり、新たなエンターテインメント
を提案することができたと考える。



第2部門

デジタル映像部門

講評

今年の応募作品も、なつかしさを感じるようなアナログ的な感覚で制作された映像の応募が、多く見られるようになったという傾向は継続しているようだ。しかもそれらはさらに充実した作品内容を見せてきている。というのが今回の映像部門の審査を終えての印象だ。かつてのアナログ時代を知る古い人間にとっては懐古趣味、先祖返りのように感じるかもしれないが、映像制作に取り組む若い人たちは、生まれたときからすでにデジタルの世の中であつたはずで、そのようなアナログ世界を体験していない。彼らにしてみれば、むしろアナログはあこがれのような存在になっていて、映像の質の向上のためにデジタルを突きつめてゆくと、そのようなアナログ世界に出会ってしまったのかもしれない。映像に用いられる素材、色彩などの映像を構成する要素に、手作り風なもの、人間味のあるものが選択されているばかりでなく、身近にある日常性の描写からはじまるテーマを取りあげている点も注目してよいだろう。

もちろん、そのようなアナログ的な表情を、思い通りにまとめあげるにはデジタル映像処理の技術がしっかりと下支えをしていることはいままでもない。デジタルが人々の生活に浸透して、デジタルであることの先進性、特異性を強調することが無くなったからアナログに戻るのではなく、今後はCGを使う意気込みを捨てたCG作品の登場を期待したい。

『a certain day』はまさに、何事もない日常の連鎖が繰り返されることを諧謔味のある絶妙なテイストで表現している。『鳥獣戯画』の場合は、有名な絵巻物から抜けでた兎が、水墨画調の現代下町の街並み風景を、コミカルなステップで通り抜ける。最優秀賞である『TRIP』は、そのような日常の生活から妄想と現実の交錯へと大幅にスケールアップする心地よさが他を圧倒して受賞となった。描写力、現実と手描きのイメージ、そしてレンダリングCGをすべてまとめる技術力もさることながら、全体を支配するせつないような空気感をみなさんもぜひ感じて欲しい。

モリワキヒロユキ

【最優秀賞】

TRIP

山口 翔

スケッチブックに描いた落書きが現実のものとなって町中に飛び出していきます。誰もが一度は思い描いた想像を、実写とCG、ロトスコープなど様々な方法を用いて表現しました。



【優秀賞】

鳥獣戯画

篠山 範明 田崎 可南子

最新の技術で、最古のマンガを表現する、そんな志をもとに制作した作品です。
日本最古のマンガとして当時の遊びや風俗を描いた「鳥獣戯画」。
その登場人物であるうさぎが、3Dになって飛び出し、現代を練り歩きます。
平安時代から飛び出したうさぎが現代でどう過ごすか、川遊びやお御輿、すもう遊びはないけれど、ラーメン屋に並んだり、でっかいビルにびっくりしたり、酔っ払ったり。
うさぎは今も昔も、そのときときどきを跳ね回ります。
その姿をどう捉えるのかは、鑑賞者それぞれです。
時代を経ても、人間はよくも悪くもあまり変わらないと思います。
赤ちゃんが無邪気なもの、祭りがにぎわうのも、悪いことをたくらむことも。
それは日本のみならず、どの国のどの文化にも言えるように思います。
その時代をそれぞれ精一杯生きています。この作品はその日本バージョンです。
自分たちが生きるこの世界をどうか否定せず、楽しく見てほしいと思います。
日常の、些細でありふれた色々なものに、愛おしさを感じていただけたらとても嬉しいです。



【優秀賞】

“a certain day”

川端みずき

日常から“面白さ”を切り出し、非日常的な不思議な世界観を意識した、実写の短編集を制作した。

風景音や効果音を取り除き、BGMは全体を通して一曲だけを使用した。

これは、世界感を統一し、短編集でありながら、統一感を出すことを目的とした。また、風景音などを取り除くことで、現実的な生々しさが消え、非日常らしさが生まれることを狙った。

今回の作品で特に力を入れた、ロケーションなども含め、全体を通して、徐々に不思議な世界観へと見る人を誘導させるように工夫した。

日常と非日常の境目のような、そんな世界を表現した。



第3部門

エンターテイメント部門

講評

今回も素晴らしい作品が多く、審査会では悩ましい決断を迫られる局面がありました。審査員による投票の結果、僅差で落選になってしまった作品にも、それぞれ良い点があり、コメントを差し上げたいものもありました。

第3部門としての困難の一つは、ゲーム系と音楽系の両方が応募できる部門という点です。同じ評価の観点や重みを持つことが出来ない分、総合評価が難しいのですが、今回はあまりにも素晴らしいゲーム「4-Danmension 3D」(宮下芳明)は、芸術科学会展特別賞という別枠での受賞にすることで、第3部門に応募された作品への受賞作品数を増やすことが出来ました。

音楽作品では、審査員の中でとても人気があったのは「The Dreaming & Enchanting Parade」(河野陽子)です。ありがた。どこかで聴いたことがある。新規性が乏しいのでは?という意見もありましたが、可愛らしい雰囲気は何とも親しみが持てる、ゲームの音楽としてもすぐに使えそう、実用的で有用性があるということで、アピール度が高かったと思われます。

「ハーモニー・そむりえ」(関口英樹)は、昨年の受賞作「駐車違反を取られたよ」よりも手慣れた仕上がりで、無理をしている部分が大幅に減り、表現としての完成度が上がりました。一年間での進歩が伺える内容で、相変わらず楽しんで制作していることが伝わって来る点に好感が持てます。その前向きな気持ちが自然と音楽の表情に反映しています。

「楽譜のない連想曲-RENSOU-」(熊谷武洋)は、完成度の高さや制作システムを自作しているというオリジナリティから、芸術科学会としては受賞を外せない作品に仕上がっています。テクノロジーを使いこなし、独自の表現を開拓し、それが芸術的な観点から見ても素晴らしいと言える表現に仕上げるためには、技術的な知識だけではどうにもならない壁を打ち破る必要がありますが、このような形で提示されるならば、納得する人は多いでしょう。

春口 巖

【最優秀賞】

楽譜のない連想曲-RENSOU-

Kumalab. (熊谷武洋・小林巧)

山口大学教育学部 表現情報処理教室

作品概要

本作品は、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制作した。この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ている。そのため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ーあるいはタッチパッド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。今回のバージョンは前回のシステムに加え、リズムパート機能、および複数のコントローラを接続し、複数形等のMIDI信号を調整して協同連奏が可能な機能を実装した。

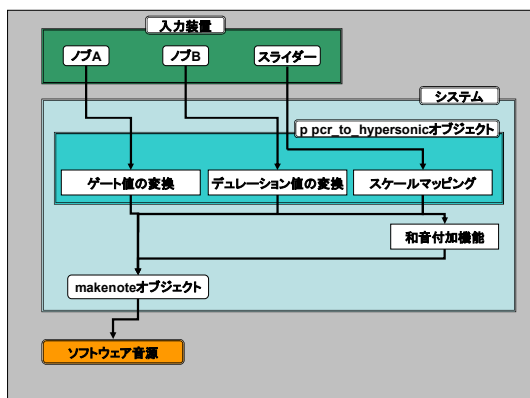
本作品は、二名の演奏者の即興演奏をリアルタイムMIDIレコーディングし、ポスト処理としてDAWソフト上にて若干のフレーズのテイク構成の編集を行ったものであるが、曲自体の完成度ではなく複数人による即興演奏の可能性を聴かせるということを意図して制作した。タイトル名の連奏を“連想”という言葉に置き換えているのはそのような意味である。

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



基本システム概要図



コラボレーションによる演奏スタイル

【優秀賞】

ハーモニー・そむりえ

関口英樹

■楽曲の製作意図

「相乗効果」をちょっと勘違い気味に表現してみました。

ボーカルの初音ミクは、どんな歌でも同じように歌います。

恋する気持ちを歌った歌でも、深い悲しみを歌った歌でも、はたまた科学の不思議をわかりやすく説明する歌でも・・・。

無表情で、でもすこし幸せそうな声で、同じように歌います。

これは時に我々に滑稽なイメージを与えます。この滑稽さ活かして、恥ずかしくも微笑ましい、独特の感性から広がる世界の表現を試みました。

■使用機材など

音源：初音ミク ・ YAMAHA MOTIF XS ・ KORG SP-100

I/F：ROLAND UA-25

DAW：Steinberg Cubase AI 4

ヘッドフォン：AKG K240 MkII

■作曲者について

初音ミクをきっかけに DTM を始め、今年で 2 年目になる。

普段聴く音楽はプログレッシブロック・フュージョンなど。しかし作曲をはじめるとはほとんど聞かなかった。

趣味は音楽とものつくりと料理。

楽曲ダウンロード

<http://indoor.mine.nu/pakiryos/>

【優秀賞】

The Dreaming & Enchanting Parade

河野陽子

今からちょうど10年前、13歳の私は1つのCMに心を奪われました。そこに流れていたのは“Disney Carnival”東京ディズニーランド15周年記念のパレード曲です。母に頼んですぐにCDを買いに行き、それから毎日CDプレイヤーに張り付いていました。この曲を聞けば、良いことがあった日はさらにハッピーに、悪いことが会った日でも元気と勇気が自然と湧いてくる。誰かの心をこんなにも驚つかみにするような音楽を私もいつか作ってみたい！そんな思いを今までずっと持ち続けてきました。

しかし、今までピアノでは何曲か音楽を作ってきましたが、ピアノの音だけではアンサンブルほどの迫力のある音楽はできません。プロが使うような様々な音色を出すことのできる機械を使えばいいのに、とずっと思っていました。

そして去年、大学院に入学して「ミュージックサウンド入門」という授業があることを知りました。この授業では、作編曲家の河野土洋先生が講師として作曲の理論を教えてくださいました。この授業でフリーソフトでも高機能の作曲ソフトがあることを知りました。コンピュータがあまり得意ではない私にとってはなかなかとっつきにくいソフトでしたが、短いながらも何とか1曲作りあげることができました。“The Dreaming & Enchanting Parade” 夢と魔法のパレード。皆様に少しでも夢と魔法を感じていただくことができれば幸いです。

使用したソフト：Music Studio Producer

注意した点：ピアノ、ストリングス、ベースを基調にしていますが、それぞれの音色が互いに邪魔をしないように気をつけました。

第4部門

セカンドライフ映像部門

講評

★服部 宏和 オーラルヴァンパイア

同名のエイベックス所属の音楽アーティストのマシニマと実写の音楽ライブ映像を組み合わせた斬新なアイデアの作品で、審査会でも評価が高かった。

この作品はコンサートホール(渋谷 CC レモンホール)の外が仮想世界で、中が現実であり、ライブで登場するキャラクターの真の姿やストーリーを仮想世界で説明することで、現実空間自体を盛り上げる演出となっている構成はさすがである。

仮想世界と現実世界は切り離して考えることが多いが、仮想と現実がシームレスになっているのである。

仮想世界と現実社会を相互に行き来して参加できるインタラクティブ作品とも取れる面白さがある。

実はYouTubeでもWebサイトでも連動した展開がされているので、是非ご覧いただきたい。

★ヒロザ (神保宏房) 日本ちょっとむかしの話「笠地藏」

「これぞマシニマ」というお手本的な作品。ちょっとイメージした世界をだれでも簡単に「仲間」と映画化できる面白さが、この部門のメリットであるので、その象徴的な作品とを感じる。

昔話を現代社会に当てはめて、みごとなドラマに仕上げている。

セカンドライフでは難しい、「表情」を良く表現してキャラクター達が魅力的に描かれており、かつ、ウィットに富んだジョークも非常に楽しい。

風景の作り込みも捨てがたく、工事現場や寂れた繁華街、主人公の家のポスターなど、よく観察すると作者の思い入れを強く感じる。

ぜひ、昔話を題材にした次回作を期待したい。

★小森やすのり kagami の森

なんと前編HD撮影の映画で、AMAZONでDVD販売されている作品。家族を事故で亡くした主人公がセカンドライフへ逃避し、そこで出会った人から現実と向き合うドラマです。これは、ゲーム世界へ逃げ込む人の多い社会問題へ投げかけでもあると考える。

かつて、新しいメディアは映画のストーリーの核になる題材になってきた。

手紙、電話、メール etc.・・・そしてセカンドライフと、人と人を絆を作るツールであることをシッカリとした脚本と演技で映像化したことは、今後の映画とセカンドライフの在り方を大きく決めるものであると感じた作品である。

「kagamiの森」のロケ地へセカンドライフからいつでも行けるのも連動コンテンツとして優れています。ぜひテーマパーク感覚で行ってみましょう。

深野 暁雄

【最優秀賞】

ヴァンパイア・コンプレックス

早川 聡

株式会社メルティングドッツ

□はじめに

2008年11月28日（金）東京・渋谷にあるCCレモンホールにてライブイベント

「MySpace Japan 2nd Anniversary」が開催された。セカンドライブでライブ活動するインダストリアル・ディスコ歌謡ユニット「オーラルヴァンパイア」。今回の彼らのライブは、セカンドライブのマシニマと連動した演出を加えたスペシャルライブとなった。

□作品のテーマ

仮想世界「セカンドライフ」から現代に蘇ったドラキュラ伝説。

より多くのクラウドを求めてセカンドライフから現実世界の舞台へと召還される。オーラルヴァンパイアの妖艶なる歌姫は唄い、仮面男が奏でる音色に魅了された者達はドラキュラの虜（とりこ）として心と体を奪われたゾンビとなり、やがて仮想世界へと引き込まれて行く。

□作品の概要

セカンドライフを映像制作ツールとして、音楽ライブの演出に利用したモデルケースとしては世界初の試みとなっています。音楽ライブという非日常的な体験、それ自体がバーチャルな体験であると仮定し、現実に存在するバーチャル世界に召還され、再びセカンドライフへと還っていくオーラルヴァンパイア。そこにもう一つの現実世界を登場させる事でバーチャル世界での現実が、実は現実世界とリンクしていたというリアルとバーチャルの世界を相互にインプットとアウトプットを繰り返す事で連動する世界観を映像表現した作品です。





□制作にあたって

スタンドアロンでのCG制作では複雑な行程を必要とするアバターのキャラクターや感情表現に着目しています。マシニマ内に登場するアバターは、音楽ライブ時に登場するアーティストやゾンビ・ダンサーの体型・衣装・特殊メイク等のイメージに合わせて調整する事で映像世界から登場してきたかのような演出を施しています。またアバターの仕草や刹那的な表情の揺らぎを注意深く観察したものをピックアップして映像にのせています。

制作過程

1. 台本をベースに絵コンテを制作
2. セカンドライフ内のSIM内にマシニマの舞台となる「渋谷C. C. Lemon ホール」を構築
3. アバターの調整（衣装、アニメーション等）
4. タレント「時東あみ」さんに出演をご協力頂いて、リアルの映像を撮影
5. マシニマ映像を撮影
6. 映像編集

□作品仕様

作品名：「ヴァンパイア・コンプレックス」

作者名：早川 聡（株式会社メルティングドッツ）

作品時間：5分6秒

出演：オーラルヴァンパイア（エキゾチカ、レイブマン）、時東あみ

制作年：2008年11月

【優秀賞】

日本ちよつとむかしの話「笠地蔵」

ヒロザ（神保宏房）

本作品はセカンドライフのマシニマ作品です。

この作品は著作権者のいない日本の昔話である「笠地蔵」に基づいて制作されています。会社を解雇された、心優しい建設作業員が帰宅途中にある地蔵に親切を示し、報いを得るというストーリーです。

おそらく昔話として最もよく知られているであろう「笠地蔵」のストーリーを踏まえることによって短時間でストーリーの全体をイメージしやすくしています。見る人によって様々な解釈を楽しむことができるようなエンディングになっています。

セカンドライフの表現力は日々向上していますが、表現ツールとしては十分なレベルになっていると思います。

本作品は台本作成後、準備(ロケ地探し、キャラクターや小物作成・調達)に1日、撮影、編集に2日の合計3日間、一人で制作しました。



【優秀賞】

kagami の森

小森やすのり（株式会社シネマレイ）

作品概要

拭いされない悲しい過去をひきずる少女。

人は会話の中で生きている。それが今や直接的ではなく IT によりさらに間接的に接する機会の方が多くなったかも知れない。その中でセカンドライフ(Internet Virtual World)というコミュニケーション能力が高いツールを介して、人は何を感じるのだろうか。この映画の中の主人公である「日和」は、セカンドライフを遺して自分の心を自由に描き、創作を楽しんでいた。そこに共感する仲間が集まり、ある日その仲間が一人の「男の子」を呼んでくる。そしてその「男の子」への思いが、陰の落ちた日和の心に光を指したが、拭いされない寂しい過去が蘇る…。

出演着・スタッフ

制作：株式会社シネマレイ

出演：星野友紀 佐竹慶紀 香味有美 杏珠有美 瀬藤真治 みやたけよしお

セカンドライフ出演：hiyorin Adamski, shin Braveheart, Katsu Beresford, Komomo Beaumont, 他

セカンドライフ制作: novercomes Tomorrow, . Nea Lykin, 他

制作スタッフ：小森やすのり 伊藤達也 高橋真一 林祐介 小林通照 増田勝彦

音楽：大城梨花 大城杏花 Mac Swaringen



http://www.cinemaray.co.jp/kagami_no_mori/

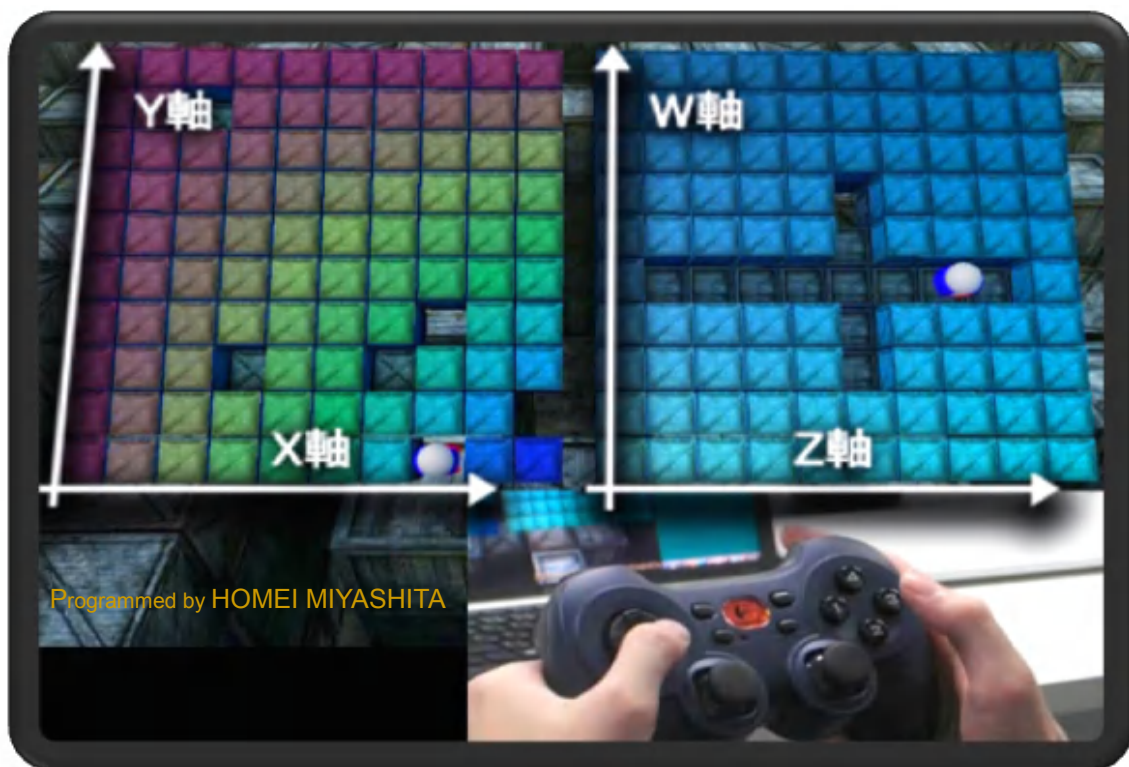
藝術科學會展特別賞

4-Danmension 3D

宮下芳明 篠原祐樹 青木秀憲
明治大学

4-Danmension 3D は、2つの断面によって4次元空間を可視化する新手法を応用したゲームです。敵にぶつからないように迷路脱出を行います。4次元の自機座標を通る X-Y 平面、Z-W 平面を左右の画面に映しています。それぞれを、左右の十字キーで操作します。

左の画面を操作すると右の画面が変わる様はルービックキューブ的なパズル要素がありますが、習熟してくると「4次元の空間認知能力」がだんだん身についてくる感覚があります。



授賞式 2009年3月19日 東京ビッグサイト

カバーイメージ 熊谷武洋 (山口大学)

発行 2009年3月 芸術科学会

芸術科学会公式サイト <http://art-science.org/>