

# 芸術科学会展 2010



## 目次

2010年 カタログ発刊にむけて	3
第1部門 ビジュアルアート部門	4
審査講評	5
最優秀賞「大地に消ゆ」	6
優秀賞「aru」	7
優秀賞「love」	8
第2部門 デジタルミュージック部門	9
審査講評	10
最優秀賞「Beating FM」	11
優秀賞「GO+」	12
優秀賞「Dance in Am」	13
第3部門 ソーシャルネットワークアート部門	14
審査講評	15
最優秀賞「Independence Archive of Bangladesh」	16
優秀賞「王子様と過ごしたあの日ツアー」	18
優秀賞「Change 宮城 ～もしも伊達政宗が宮城県知事になったら～」	19
第4部門 ゲーム・アプリ・ガジェット部門	20
審査講評	21
最優秀賞「Mommy Tummy」	22
優秀賞「Scritter: パブリックスクリーンにおける映像多重化システム」	23
優秀賞「Shaboned Display」	24
芸術学会展 グランプリ	25
グランプリ「Stellar Evolution」	26

## 2010年カタログ発刊にむけて

早いもので、今年で第8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2008年の73作品には及ばないものの、2009年の合計52作品から多少増加し、合計55作品が応募された。

そして入選作品は本カタログにあるように昨年を上回る極めてユニークな作品がでそろったと言える。今年も、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等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いのが特徴である。その意味から、2008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。

ところで、毎年、この芸術科学会展はダイナミックに変化しており、2008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、2009年には更に拡張して、マシニマ・MAD部門として募集することにした。そして今年の2010年は、さらに大幅な部門変更を行った。

1. 好評なデジタル・ミュージック作品を独立させて、第2部門とした。
2. 多く開催されている従来のアート展からの脱却を鮮明にするため、新たに第4部門として、ゲーム、アプリ、ガジェット部門を新設した。

このような新たな試みのため、応募者が、どの部門にするか迷ったかもしれない。それは反省として、芸術科学会展は、時代にマッチするべく革新をし続け、21世紀の新しいメディア・アートの創造、普及のために努力を続けることを使命と考えている。

最後になるが、入選されなかった方を含めて応募された多く方に協力を感謝したい。

芸術科学会展審査委員長 中嶋正之

## 第1部門 ビジュアルアート部門

## 第1部門 ビジュアルアート部門審査講評

### 羽太 謙一

女子美術大学

今年度の芸術科学会展から部門構成の見直しを計り、第1部門はビジュアルアート部門として、静止画、実写映像、アニメーション、インスタレーション、インタラクティブ・アート等という広い範囲の作品を対象とし、その芸術性、コンテンツの完成度を重視して評価することにしました。応募された作品は予想通り、幅広いジャンルにまたがりましたが、アナログ or デジタルの手法、表現メディアの種類、最新テクノロジーの使用等は特に評価の対象としていません。入賞者の中で、山本暁さん、酒井りゅうのすけさんの「大地に消ゆ」は、セカンドライフを使用した3DCG表現、実写も混じえた映像表現としての質的レベルの高さを評価し、ビジュアルアート部門の最優秀賞としました。劉彦さんの「love」は、コマ撮りで制作したクレイの細やかな動き、メタモルフォーゼの楽しさを評価して優秀賞としました。二宮諒さんの「ARU」は、シンプルながらも子供も大人もついつい遊びたくなる楽しさを持ち合わせたインタラクティブ・アートとして優秀賞としました。入賞に至らなかった作品の中にも、優れた作品があった事も記しておきたいと思います。みなさんのこれからのご活躍と新しい作品に期待したいと思います。

### 森脇 裕之

多摩美術大学

どのようなアートにも技術が必要であるという考えが私の持論である。では逆に、どんな技術にもアートは必要である。と言えこれには違和感を抱く人が多くなってしまふ。特に工学系の人間であれば、大部分の人たちは芸術という特殊専門分野に関わっているとは思っていないからであろう。しかしメディア・テクノロジーの発達は、デジタル技術の持つ能力によって、表現がさらに加速する方向性を示した。そういう状況をふまえて芸術科学会の発足、その一連の動向を象徴する意味で芸術科学会展がある。

審査のプロセスでは必ず、アート性と技術性の問題が審議される。両者の価値判断基準の違いについて終わるともしれない議論が繰り返される背景には、芸術と科学は果てしなく交わることができないという認識が前提になっている。

この膠着状態に何か突破口はないかと考えているところだが、ひとつ「アート」を「人間」と読み替えてみてはどうだろうか。

表現というものはまさに今を生きるわれわれの、人間が人間であるための基本的な活動にほかならない。だから作品とは、人間が技術と向き合ったときに、どのような態度で臨むべきものかということを実に表明するものとなる。これは例外なくすべての表現活動を行うものにとって共通することである。

このような視点で、今回のビジュアル・アートの応募作を見ていると、作り手の真摯な思いがメディアの力を借りて、受け手の心に届いてくる作品が、まぎれもなく上位入賞者であることがよくわかる。こここのところ応募者全体の技術レベルは格段に上がって表現技術系も確立してきているようだ。そのことをじゅうぶんに認識しながら、第1部門では、表現の原点となる作品性について、その重要性を今一度思い返しつつ審査を実施した。

## 【最優秀賞】

## 『大地に消ゆ』 / The story that disappeared on the earth.

### 山本 暁<sup>1)</sup> 酒井 りゅうのすけ<sup>2)</sup>

1) 秘密基地 2) 株式会社エイブルシード

#### 《テーマ》

時は移り、所は変わっても、人類の営みは何ら変わる事はない。

#### 《制作目的》

インターネットを通じて出会った仲間達との創作活動の一環として制作。現状のセカンドライフのグラフィックオリティティを利用し、編集・加工から物語の世界観を創り、実写だけでは描く事の出来ない世界を、マシニマと実写との融合でその表現の一翼を目指した。セカンドライフ限定アーティスト「Chouchou」の楽曲を使用。

#### 《企画意図》

今この一瞬でも、どこか遠く離れた場所では、何の罪も持たない人々が「争い」によって命を落としている。人類が生誕して以来、今尚続く人間同士の「争い」。それは時代が移り変わり、場所が変わっても、何ら変わる事無く繰り返してしまう過ちなのではないだろうか。そして世の中で頻繁に訴えかけられている「平和」とは、一体何を指しているのでしょうか。この物語では、退廃してしまった未来を舞台背景にし、尚も続いて行く争いの中で、人類の手によって生み出されたロボットのメモリーに宿っていた、遠い過去の儂い記憶を辿って行くまでを描いて行く。その記憶に残されたメッセージを通じて、「平和」の価値観を表現する。

#### 《あらすじ》

人がはじめた戦争は、全ての人が死んだ後も終らなかった。戦闘用ロボットだけが残り悲惨な戦争を繰り返し続ける世界。その長く続く大戦の最中、ロボットはバッテリーの終了を迎えようとしていた。ディスプレイにロードされたのはある男の手だった。バグ？それとも何かの記憶？男は手紙を書く。ある約束を決意して。ばかげた争いから大事な物を守り、そして伝えたかった男の想い。戦いからは何も生み出されず、全てが失われる。そんな無情な物語。

#### 《制作者》

脚本・コンテ/監督/撮影/編集:

山本 暁 (秘密基地)

『HANA ~天使の人影~』(2007)で商業長編作品として初監督。

セカンドライフ内で試写を開催した短篇映画『小さな世界』(2009)は西東京市民映画祭入選作品となる。

またセカンドライフ内での活動は、イベントプロモーション映像として「セカンドライフコレクション2009」『BLACK SONIC』(2008/2009)などが代表作。

ラインプロデューサー/企画構成/制作協力:

酒井 りゅうのすけ

(株式会社エイブルシード)

web上での企業イベントをメインに3D空間(アバター)とwebとの融合を得意とするコンテンツプロデューサー。個人の活動としてもAR(Alternate Reality)を活用した、路上イベントなども行っている。歌手やタレントのソーシャルウェブ上での活動サポート等も多くこなしている。



(制作年 2010年1月/時間:7分/SD 1:1.85 color)

## 【優秀賞】

aru

### 二宮 諒

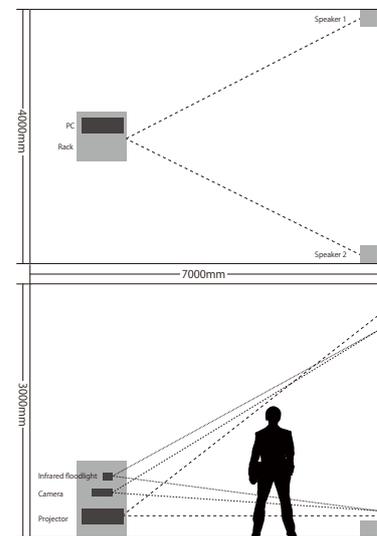
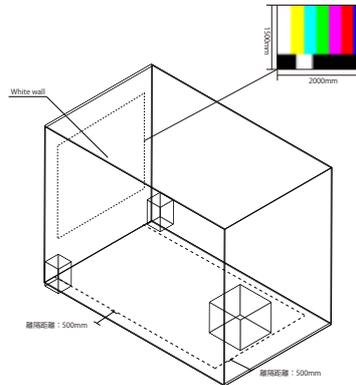
中京大学大学院情報科学研究科

もし目に見えないモノがそこにあるとしたら、私たちはその存在をどうすれば感じることができるのだろうか。

そこには見えないことで感じられる新たな側面があるのかもしれない。

本作品では実体のないモノの存在を感じさせる為に、影に模したCG（コンピュータグラフィックス）や音を用いて見えない造形物を表現する。

スクリーン上に投影される影のCGに触れることで、鑑賞者に仮想の存在を感じてもらう作品である。

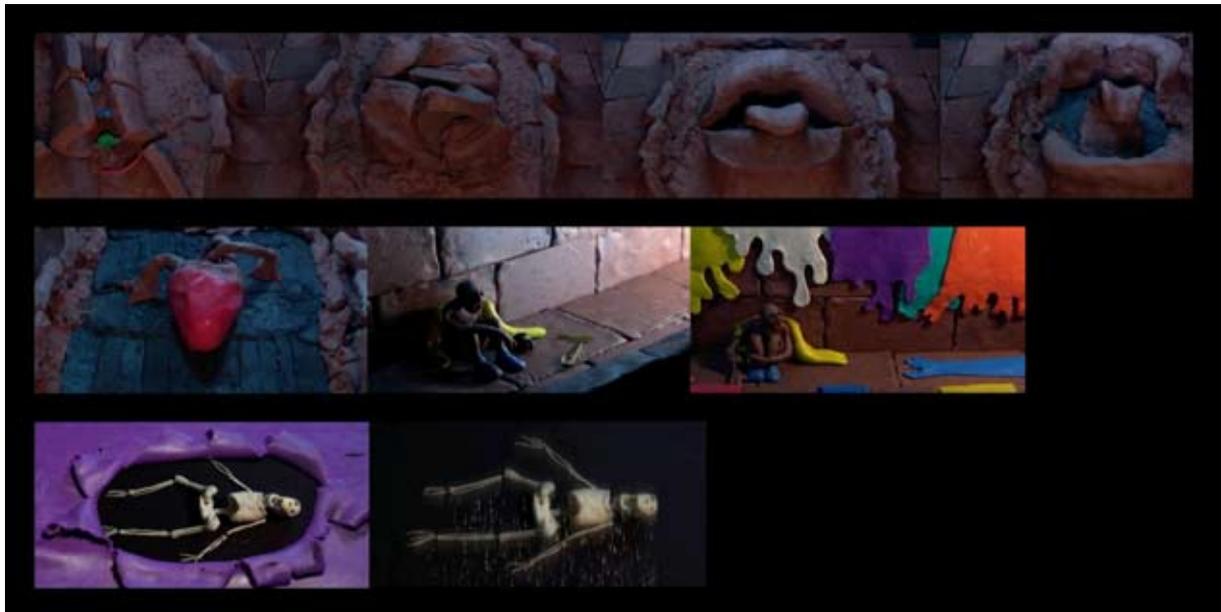


## 【優秀賞】

## love

劉彦

《ラブ》は、クレイアニメーションで、被写体を主に粘土を材料として作成したものである。被写体の変形によって、“愛”というテーマを表現した。たくさんの手作りの造形物を撮影することで、本アニメは素朴さ、自然さ、立体感などいろいろな特徴を持つ。文学、絵画、音楽、写真、映画などさまざまな芸術表現手法を一体的に結び付けた。



## 第2部門 デジタルミュージック部門

## 第2部門 デジタルミュージック部門審査講評

### 春口 巖

尚美学園大学

今回は昨年までと比べると若干審査員の構成が代わった。しかしながら最優秀賞に選ばれたのは、毎年のように受賞している山口大学の熊谷武洋による「beating FM」であった。音楽的な面白さや音質に至るまで、他の作よりも一歩抜きん出ているので自然と審査員の票が集まったことによる。所謂アルゴリズム作曲の分野における作品であり、この分野の作品はともすると、実験的傾向が強すぎて音楽としての楽しみを感じられない作品となってしまうことがあるが「beating FM」は、そこに落ちてしまうことはなかった。

田島悠史による「go+」は、一般大衆には受けない実験的な作品だが、試行錯誤の結果、音の変化に気を惹かれる作品になっている。音楽が本来持っている生命力のある作品は、素人にすら魅力を感じることができる作品になるものだが、この作品のような知的な楽しみを追及した作品は、評価が分かれるところだろう。音質的には綺麗にまとめている。

「Dance in Am」は、ともすると市販されている自動作曲システムで作れてしまうのではないかと思えるようなオーソドックスな曲の仕上がりである。オリジナリティが低くなる反面、わかりやすく親しみは持ちやすい。録音時に混入してしまったと思われる不要なノイズがある。フリーの編集ソフトでもこういったノイズは取ることが出来るので、できれば仕上げは丁寧にしていただきたいものだ。

### 伊藤 彰教

東京工科大学

本部門には、ポピュラー音楽からアーティスティックなもの、「ミュージック」というよりは「音響作品」と呼ぶ方が相応しいものまで、幅広いジャンルの作品が寄せられた。このような中、単一の基準で審査をするのは極めて難しい作業であるが、今回は「楽曲としての完成度の高さ」を優先とし、作品というゴールに向かって人間の判断力・感性とテクノロジーがバランスよく使用されているかを主眼に審査を行った。また、デジタルミュージックはある特定の楽曲スタイルを指しているわけではないため、特定のジャンルに偏らないような選定を心がけた。

#### ■Beating FM

画像情報の音響化・音楽化については過去多数のトライアルがあるが、本作品はそうした中でも「音楽的」な部類に入る。システムとしては「画像データを入力すれば全自動で音楽が生成される」という方がエレガントであり、工学的な意義もあろうが、作品としては難解であったり、音楽作品とは言えない結果になってしまうこともしばしばである。一方本作品は、独自開発のソフトウェア、市販のデジタルツールと、人間の手による作業を適材適所に活かし、作品の音楽としての完成度を優先している点を高く評価した。

#### ■Go+

アーティスティックなコンピュータ音楽分野に位置づけられる作品といえるが、近年ではエレクトロニカなどでもよく耳にするデジタル処理による音響が用いられている。そのため、ソノリティ自体は際立った先端性は希薄だが、全体を通しての構築性が素晴らしい。単に前衛的な音を羅列するのではなく、この分野ではこなれた音色や音響処理方法を、作品全体の構築性を考慮しながら繊細に配置していることがうかがわれる。テーマ性、緊張・弛緩の制御など、いずれも「時間」を上手く活用して作品に一貫性を持たせており、きちんとした作品として仕上がっていることを評価した。

#### ■Dance in Am

応募作品にはポピュラー音楽も多数あり、現代的なアニメ作品のタイトルを彷彿とさせるスピード感あるものが多い中、本作品はラテン風の賑やかさとその中に見え隠れする詩情をうまく表現し、ひととき異彩を放っていた作品である。おそらく安価な機材にての制作であろうが、その中で最大限努力し、他作品と比べ完成度の面でうまくまとめあげている。作曲技法・楽器法・データ作成など、いずれも「飛び抜けて…」ということではないが、作者の意図する曲想とそれを実現する手堅さとバランスが、審査員の間で安定した評価を得た。

## 【最優秀賞】

## Beating FM - 画像情報によるフレーズ生成 -

### 熊谷 武洋

山口大学教育学部 表現情報処理教室

#### 作品概要

本作品は、MAX/MSPにて開発したオリジナルソフトを用いて制作を行なった。当該ソフトは、画像情報の中に含まれる周波数成分を音響情報における音の高さ情報として取得し、それをMIDI変換することが可能である。具体的な制作工程は以下の通りである。

- ① 任意の画像情報の中に含まれる周波数成分を音響情報における音の高さ情報として取得する。
- ② 任意の画像は、静止画や動画をファイルとして読み込んだり、あるいはユーザー自身が動的に画像を生成することにより選定される。
- ③ 取得した情報をMIDI規格の音程レンジ内に収まるように写像し、演奏情報として意味のある情報に加工する。なお本作品においてはスケール調整等の補正処理は行っていない。
- ④ MIDIファイルとして出力し、DAWソフトウェア上にてVSTi音源にアサインする。VSTi音源側で音色設定を行い、アルペジオやエフェクトを付加するなど若干の二次加工を施し、オーディオファイル化して完成となる。

このように当該アプリは選定される画像のパターンやタイミングによって、音の高さが時間的に変化する。このことにより、ユーザーはある程度の音の高さと長さを制御できる。使用上、結果を意図することはかなり困難なので、制御スタイルとしては即興的かつ偶発的なものとなる。しかし、この点が当該アプリの特徴である。生成されるフレーズは音楽的に整ったものではないが、画像でフレーズを奏でる、という新しい演奏スタイルによる楽曲生成の可能性を探ってみた。本作品はその実験・実証作品である。

作品仕様： 作品時間 2分40秒  
制作年： 2010年  
使用ソフトウェア： MAX/MSP（開発環境）  
CUBASE（DAW）  
FM8（VSTi）

## 【優秀賞】

## [ go+ ]

### 田島 悠史

#### 作品概要

本作品は、オリジナルに開発した半自動作曲ソフトウェア『Ichion-System』を用いて制作した。このソフトウェアは、一つもしくは二つのサウンドファイルを素材として、作曲を行う。これまでの自動作曲ソフトウェアの多くは譜面もしくはMIDIに基づいたものが多く、生成される楽曲も西洋的なものであった。

本ソフトウェアはサウンドデータを用いた自動作曲を行うため、譜面による制約を受けない。その分、楽曲として成立させることが難しくなるが、「序一破一急」という日本の音楽特有の構造や多彩なエフェクトの実装によって、楽曲として成立させつつも、未知の楽曲を生成するソフトウェアとなっている。

本作[go+]は、箏の音階の一つである「五」の音を素材として作られた楽曲である。最初は素材音のループから始まり、徐々にエフェクトが加わり多様な「五」の音の側面を提示する。本作品の制作にあたっては、何百回もの自動作曲を行い、その中から最も優れたものを選択した。

#### 作品仕様

作品様式：            コンピュータミュージック  
作品時間：            7分22秒  
制作年：              2009年  
使用ソフトウェア：   Ichion-System (オリジナル)

## 【優秀賞】

## Dance in Am

### 工藤 祐樹

東京工業大学大学院 地球惑星科学専攻

#### 楽曲に関して

一番最初に、踊りを踊りたくなるようなブラジルのリズムで曲を作りたいと思い、ギターの「パチーダ奏法」の再現を骨格にして製作しました。

「パチーダ奏法」とは、ボサノヴァなどで非常に良く用いられるガットギターの奏法で、ギター一本でブラジル音楽のパークッションを全て再現し、さらにコード付けとベースの役目までやってしまうという、トンデモナイ奏法です。

それにプラスして、バイオリンのタメ方など、古澤巖の名曲「ショーロ=インディゴ」を意識した部分も多いです。

#### 手法に関して

今回の曲は、コンピュータを用いて打ち込むという手法を用いました。

ぶっちゃけてしまうと、パチーダのベースライン以外は全て編集なしのベタ打ちです。

(しかも MIDI キーボードを用いず、全てマウスを使っての打ち込み)

細かな部分を挙げればキリが無いですが、まあそれなりに聞こえてしまうのは、おそらく曲と DTM の相性が良かったからだと思います。

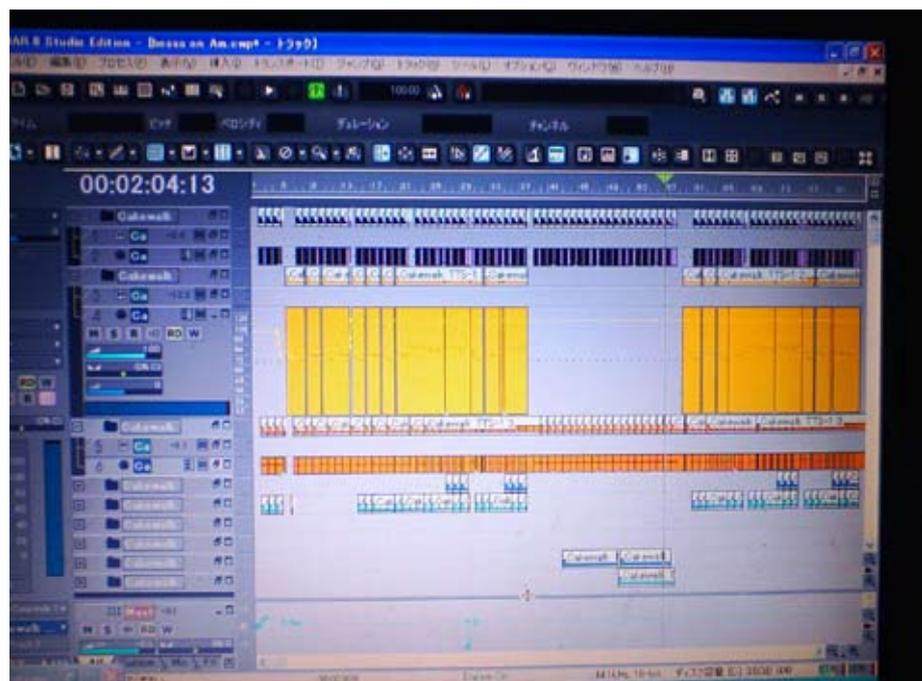
#### 製作環境

使用 PC DELL Latitude D530

使用 DAW Cakewalk SONAR 8.3.1.372

使用音源 Cakewalk TTS-1

作曲者 工藤 祐樹 @大学でのデスクワークの合い間に



楽曲製作の様子

### 第3部門 ソーシャルネットワークアート部門

## 第3部門 ソーシャルネットワークアート部門審査講評

### 深野 暁雄

東京工業大学

本年度から設置された部門であるが、過去には「セカンドライフ部門」「マシナ・MAD部門」と変化しているが、基本は「ネットワークを通じて共同で構築する、または共有するアート」という新しいカテゴリである。

よって、コンテンツ単体の面白さだけでなく、「共有性」の部分重視している。

また、他部門と比較し、高価で高度なツールやプログラミング知識がなくても参加できるというメリットもあり、アート作品がほんの一部の人たちのものでないことを示す意味も持つ。

最優秀賞「Independence Archive of Bangladesh」

「Google Earth」を用い、地域の位置情報と、地面からの高さに年代という構造でバングラディッシュのニュース記事を投稿していくという作品。

作成しただけでなく、ユーザからの投稿もある。紙やWeb情報では「ページの積み重ね」でしかないものに空間のオブジェとしての表現とした点を評価したい。意図的に何かを模倣した造形物でなく、情報の連なりと歴史と人々の投稿が生成した造形は想像の域を超えた迫力をも出し出している点が素晴らしい。

これを応用し、あらゆる人類のメディアを造形物として表現していくことはアートの新しい方向性の指針ではないだろうか。

優秀賞「Change 宮城 ～もしも伊達政宗が宮城県知事になったら～」

まず、タイトルやコンセプトのユーモアに驚かされる。仮想世界「Second Life」を使った「勘違い」を空間デザインしたという点が良い。意図的であるか、偶然かはさておき、歴史においてはメディアにおける遠隔地の誤解というものは多々あった。例えば日本人はみんなサムライであり、女性はゲイシャであると西洋人が勘違いするかのよう。

その勘違いは過去には漫画で表現されていたが、それを空間ごと作ってしまうといった作品といえるだろう。

人間の想像力（妄想）を具現化するには、絵画をはじめCGなどスキルと要するが、お手軽に想像した世界を表現し、共有することができるという、この部門のコンセプトに適合した作品であると感じた。

優秀賞「王子様と過ごしたあの日ツアー」

「Google Earth」の地図情報と写真と文章を編集したムービー作品である。

世界中を回って各国のリアルな王子様の情報を見ることができる。

女性であれば「いつか王子様が・・・」という夢は必ず持つであろうが、実際にそれを調べ上げ、このような表現方法でネットで共有させるというコンセプトとユーモア、プラス情報収集力に驚かされた。

表現技法が高いわけではないが、誰でも共感できるエンターテインメントであり、ラストで非常にブラックなジョークも加えられており、ニヤリとさせられる点などは特筆できると考えられる。

### 渡邊 英徳

首都大学東京

「ソーシャルネットワークアート」とは耳慣れないことばである。「ソーシャルネットワーク」はインターネット上における社会的なネットワークのことを、「ネットワークアート(=ネットアート)」はインターネットをメディアとした創作活動のことを、それぞれ指す。それぞれの意味は容易に把握できる。しかし、それらが噛み合った「ソーシャルネットワークアート」とは果たして如何なるものなのか、これはなかなか難しい問いである。入賞作品たちは、この謎めいた「ソーシャルネットワークアート」が取りうる姿を示している。

最優秀賞「Independence Archive of Bangladesh」は、来年には建国50周年を迎えるバングラデシュと日本の関わりを、当時の膨大な新聞記事とユーザから投稿された写真群で綴ったもの。作者はデジタル地球儀「Google Earth」を用いて大量のデータを美しく纏めあげ、歴史に関わってきたひとびとの強いメッセージを伝えようとしている。

優秀賞「Change 宮城 ～もしも伊達政宗が宮城県知事になったら～」は、距離を隔てたふたつの都市の大学の学生たちが、仮想世界サービス「Second Life」上で展開した共同ワークショップの成果物。制作プロセスではtwitterや写真共有サービスも使われており、2009年時点での最先端サービス群をまさに“フル活用”した作品となっている。

優秀賞「王子様と過ごしたあの日ツアー」は、世界中の王子たちのポートレート・彼らに関するマニアックな情報をインターネットで収集し「Google Earth」上にマッピング、ユーモラスなショートムービーに仕立てたもの。インタラクティブ性にこだわらず、多くのユーザが気軽に楽しめる動画共有サービス「YouTube」上の映像作品として制作されている。

インターネット上の世界は日々刻々と、加速度的に変化している。入賞作品たちは、いままぐ利用できるツールやプラットフォーム群を、疾走的に乗りこなすことで生まれてきたものであり、審査員としてその点を評価した。今後、作者たちがドライブしていく未来を楽しみにしている。

## 【最優秀賞】

# Independence Archive of Bangladesh

-- A new communication design technique for archiving information about a developing country --

## 原田 真喜子

首都大学東京 システムデザイン学部 インダストリアルアートコース

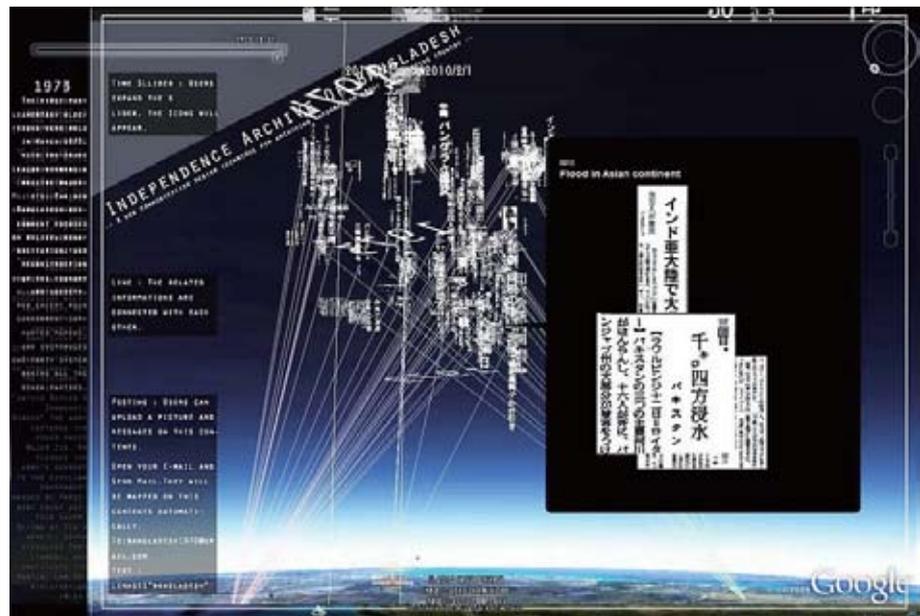
### 背景

私は2009年2月にグラミン銀行の特別調査員としてバングラデシュを訪問し、その魅力と貧困に代表される諸問題を認識した。しかし現在、開発途上国、特にバングラデシュに関する情報はほとんど一般に伝わっていません。資料の多くは、専門的な書籍や論文として残されており、一般の読者向けに分かりやすくデザインされたものは少数しか存在せず、少数の専門家の間でのみ情報が共有されています。一方、NPOは現地活動を通じて得られる詳細な情報を、一般の旅行者は異国人の視点からみた独自の情報を各々保持していますが、それらを外部に伝えるための効果的な手段を持ちあわせていません。更に、その歴史や文化を真剣に理解しようという者は少なく、知る手段も十分に用意されていません。

私はこれらの点を解決するために、歴史上の出来事と当時を良く知る先専門家・体験者の情報、さらにはNPOや旅行者を含む「異国」の人々の持つ情報を収集し、さらなる「異国」の人々に伝えるためのインターネット・アーカイブの構築を進めています。さらに、大量の情報を俯瞰的・直感的に把握可能にするコミュニケーションデザイン手法も研究し、今回「建国当時のバングラデシュと日本の関わり」に照準を絞り、「Independence Archive of Bangladesh (バングラデシュ独立アーカイブ)」を制作しました。

### アーカイブした情報

バングラデシュ独立運動に大きく貢献したムジブル・ラーマンが活躍した1971～5年の日本の朝日新聞記事のスクリーンデータ756点をアーカイブしました。



## Independence Archive of Bangladesh

-- A new communication design technique for archiving information about a developing country --

### 試みたコミュニケーションデザイン

ユーザが、集約された情報を俯瞰的・直感的に把握できるとともに、歴史上のできごととユーザが投稿した写真・メッセージ群が、ウェブサイト上でコミュニケーション（交わる）するようなデザインを試みました。今回は地理情報と連携した3Dコンテンツを容易に制作・公開可能な google earth をプラットフォームとして用いました。天地方向（z軸方向）に、地面を過去、天を未来と見立てて各年代ごとに平面レイヤーが並んでいます。各レイヤーには時計のように放射状に1月から12月の駒があり、新聞から抜粋された歴史上の出来事は日ごとに割り振られています。一つの記事につき一つのバルーン（吹き出し）が用意され、新聞記事の見出しがアイコンとして表示されます。全ての見出しはタイムスライダーを用いて時間軸に沿った絞り込み表示が可能です。700件以上の記事群の可視性を高めるために、それぞれの見出しは通常は小さく縮小表示されています。ユーザがマウスオーバーすることで4倍の大きさに拡大され、見出しの詳細が表示されます。さらに見出しは英語で対訳されており、日本語記事の本文を読めないユーザでも、どのようなトピックが当時存在していたのかを把握できます。記事群は、“ムジブル・ラーマンと政治”、“市民生活”、“戦争・デモ運動”の3属性が付加されています。地上レベルに表示される三角形の各頂点に3テーマを記したアイコンが配置され、各頂点から関係する記事に向けてポリゴンラインが表示されます。これにより、ユーザは各記事の属性を直感的に把握することができます。コミュニケーションの窓口として、ユーザによる写真とコメントの投稿機能を用意しました。投稿された写真とコメントは各年代ごとの定点に集約され、マウスクリックすると展開して一覧に表示されます。さらに、写真の撮影地点またはアップロードされた地点から、各年代ごとの定点に向けてポリゴンラインが表示され、コミュニケーションの拡がり可視化されます。flickerとも連携させ、過去にアップロードされた写真も自動的に収集し、バルーン内でスライドショーとして閲覧することも可能です。

### 今後の構想

私はこの取り組みが、バングラデシュが持つ魅力を効果的に伝えるとともに、同国の抱える諸問題の解決の一助となると考えます。専門的な知識や立場を持たない人の意見をwebに起こし、アーカイブを作成するこのコミュニケーションデザインは、開発途上国のみではなく、戦争、紛争についての情報共有にも役立つ。自身ではwebに馴染みがなく一般に公開する手段を持たないものを世間に公開していく一助となると考えました。

また、特定の知識人や高齢者の言葉をアーカイブし、文献あるいは口頭でしかアウトプットされない人の言葉を一般に広く伝えることにも応用可能です。次の段階では、バングラデシュにおいて建国から現在にいたるまで大きく働かれた東京外語大学名誉教授である奈良毅先生にご協力を募り、文献として残されている「歴史」と現場で大きく貢献された方の声を共生させるコンテンツを考えています。



【優秀賞】

Google Earth で恋する

「王子様と過ごしたあの日」ツアー

鈴木 香緒理

首都大学東京 システムデザイン学部 インダストリアルアートコース

Google Earth を使って架空の旅を作成するというテーマのもと、私は世界中の王子様に会いに行くという旅を考案し、その思い出に浸るというイメージで映像を制作しました。一生に一度会えるか会えないかの王子様たちと出会えるのは Google Earth ならではの旅。王子様も個性派ぞろいなので、男性も女性も楽しんで見ていただけたらと思います。



## 【優秀賞】

## Change 宮城 ～もしも伊達政宗が宮城県知事になったら～

阿久津 由美 倉谷 直美 高田 百合奈 高橋 萌香

首都大学東京 システムデザイン学部 インダストリアルアートコース

### □ 作品の背景

首都大学東京システムデザイン学部インダストリアルアートコース「ネットワークメディアアート演習Ⅱ」の課題で、首都大学東京 × 宮城大学 × デジタルハリウッド大学の3校による合同ワークショップを行った。テーマは「起想転街」。知らない街を、インターネット上で共有された情報のみを元にして、想像でセカンドライフ上に展開するというもの。首都大は八王子の街を、デジハリ大は秋葉原の街を、そして宮城大は宮城の街を、GPS 機能付き携帯で写真に撮りGoogleの画像共有サービスであるPicasa(右上図)にアップロードした後、マイクロブログサービス Twitter で自分たちの街を意図的に勘違いさせるような「嘘」の情報を流した。共有された写真と Twitter のつぶやきから、首都大のチームは宮城の街を、宮城大のチームは東京の街を、それぞれセカンドライフ上に作り上げた。

### □ 作品概要

私たちは、宮城大チームによる写真から「伊達政宗が選挙に出馬する」という情報に注目し、『もし伊達政宗が宮城県知事になったら、宮城県はどうなるか?』というテーマを設定した。

その他にも、「宮城は実はオタクの聖地である」、「SLが走っている」などのTwitterによるつぶやきや写真があり、これらの点を組み込み、伊達政宗のマニフェストとして掲げた。マニフェストを実行するたびに、仮想世界の宮城の街は姿を変え、“チェンジ”してゆく。最終的に、作品のコンセプトを誰にでも伝えられるように、セカンドライフ上の宮城が変わっていく様子を、ムービーのかたちでまとめ、YouTubeにアップロードした。

([http://www.youtube.com/watch?v=d4FcU\\_LsoxE](http://www.youtube.com/watch?v=d4FcU_LsoxE))

最後に、全てのマニフェストを実行して伊達政宗の思い描く宮城になったとき、選挙の投票口への道が開かれるという内容になっている。

・・・あなたは伊達政宗に投票しますか？



□ 使用したソフトウェアとサービス  
セカンドライフ, AfterEffects,  
Picasa, Twitter

□ 作品仕様  
動画時間：5分45秒

## 第4部門 ゲーム・アプリ・ガジェット部門

## 第4部門 ゲーム・アプリ・ガジェット部門審査講評

### 永江 孝規

東京工芸大学

本部門は当初「ゲーム・アプリ・ガジェット」を募集し、これまで本展で扱われてこなかった新規のジャンルの開拓を狙ったものだった。

たとえばiPhoneのガジェットゲームのようなものの応募を想定していたが、実際には時期尚早で思ったほどの応募がなかった。そのために他部門とともにカテゴリーの見直しを行って、インスタレーション、VR等の優秀作品を本部門で表彰することとした。

最優秀の「Mommy Tummy」は、妊婦を体験するためのシステムである。要介護者の体験をするシステムはすでにいくつか提案されているが、妊婦の立場を男性（夫）が体験するというシステムはこれまでになかっただろう。解説のビデオを見ると前半はある種ひょうきんな、深夜の通販番組風に仕立てられているが、後半のシステム構成を見るとかなり大がかりで本格的なシステムであることがわかる。十分に実用的かつメッセージ性もそなえた良い作品であると思う。

優秀作品として選ばれた「Shaboned Display」は、その名の通りシャボン玉を画素として配置したディスプレイであるが、容易に想像できるように、解像度は低く反応速度も遅い。およそ実用性からはかけはなれているが、そののんびりとした動作に思わず魅入ってしまう。面白い作品である。

同じく優秀作品に選ばれた「scritter」だが、偏光眼鏡をかけることで、twitterに書き込まれたメッセージが、提示された映像に字幕として見えたり消えたりするというものである。今後の発展に期待して受賞とした。

### 深野 暁雄

東京工業大学

■優秀賞「Shaboned Display」平山 詩芳、笈 康明  
シンプルであるが、見た瞬間のインパクトとファンタジー性に驚かせる。「割れるかな？」という一歩手前で止めることで、シャボン玉は儚く消える、という期待を裏切ることで飽きない展開になっている。一見当たり前に見えてしまう作品だが、シャボン玉を割れないで止める空気を送り込む制御は高い技術であり、シャボン玉をパイプの口に定着させる素材選びのバランスも工夫が見られる。最優秀賞に届かなかったのは、ディスプレイであるという点で何かを「表示」して欲しかった点が理由である。今後に期待したい。

■優秀賞「Scritter パブリックスクリーンにおける像多重化システム」

長野 光希、濱田 健夫、宇津木 健、平野 実花、白井 暁彦  
何か別のコンテンツを見ながら、Twitterする場面は多いだろう。それを2つのディスプレイやウインドウで行うのではなく、1画面で行う仕掛けは共感できる。いわば、「リアルタイムのなんでもニコニコ動画」にしてしまうわけである。これは大がかりなシステムであるが、モバイルできたりすれば相当面白いと考えられる。実は以下のURLにロングバージョンが解説ビデオがあり、そこには将来の展望のアイデアも織り込まれているのに審査にはこれが無かったのは残念であり、もっと評価が上がったのではないかと思われる。

<http://www.youtube.com/watch?v=gTX0w8wXhP4>

■最優秀賞「Mommy Tummy」小坂 崇之  
文句なしの面白さであり、また実用的なシステムであると考えられる。メディアアートや研究というのは、ともすれば現実離れたテーマや目的になってしまう場合がある。「何のために、誰のために」という科学としての原点を感じさせる本作品は高く評価したい。技術的にも非常に手が込んでおり、「アイデアありき」から、それをどうやって実現するか、への知恵と工夫を絞ったことが伺える。4分近くある紹介ビデオの約半分の時間を使ったドラマが非常に良くできていて、そこも評価したい。

## 【最優秀賞】

## Mommy Tummy

### 小坂 崇之

金沢工業高等専門学校

我々は誰しも、母親のお腹の中で命を授かる。胎児が育っていく喜び、胎児がお腹を蹴るなどの感動は何事にも代え難いものである。「妊娠」「出産」とは女性だけの特権であり、男性は体験することはできない。女性は、命を授かった喜びを嘔みしめながら、大きくなるお腹と「ツワリ」や「陣痛」に立ち向かいながら出産を迎える。

妊娠中の女性の大変さを、どれだけの人が理解しているだろうか。おそらく多くの人が理解していないのではないだろうか。そのため、「混雑する電車の中で席をゆずる」などの妊婦への配慮を怠ってしまう。

男性でも妊婦の大変さ、喜びを体験することができれば、妊婦に対してやさしく、また生まれてくる子供に対して愛情を持って接することができるのではないだろうか。

そこで我々は、妊娠体験システム MommyTummy を提案する。MommyTummy は、育っていく胎児の重さ、胎児の温かさ、胎児がお腹を蹴る胎動などの成長過程を呈示し、妊婦が受ける身体的負担と胎児が成長する喜びを疑似体験させることができるシステムである。妊婦の『辛さ・大変さ』『喜び』を疑似体験することによって『生命の尊さ』『助け合いの大切さ』『親への感謝』を感じさせることを目的とする。ユーザーはMommy Tummy ジャケットを装着し、胎児の胎動、鼓動、体温を感じ、腹部をなでることで胎児とのコミュニケーションを図る。胎児は徐々に成長し、それに伴いジャケットの腹部大きさ、重さに変化する。一定の成長を遂げると、胎児の胎動や鼓動を感じることができる。



腹部の変化



体験初期

体験後期

体験風景



## 【優秀賞】

### Scritter: パブリックスクリーンにおける映像多重化システム

長野 光希<sup>1)</sup> 宇津木 健<sup>1)</sup> 濱田 健夫<sup>1)</sup> 平野 実花<sup>2)</sup> 白井 暁彦<sup>3)</sup>

1) 東京工業大学 2) 東京工科大学 3) 日本科学未来館

Scritter は、大画面で映像を共有しながら、映像上に見えないメッセージやコメントを残すことができるシステムである。ひとつの映像に、専用メガネを着用しているユーザーのみが見ることができる異なる情報（ペンタブレットで書いた文字や絵、Twitter でのつぶやきなど）を載せることができ、映像メディアの多重化が可能となる。

#### 構成

普及期にある 3D 立体視技術をもとに、ステレオ視における左右画像ではなく、異なる映像を多重化し、1 面のスクリーンに投影する。同じ偏光特性のフィルタを装備した偏光メガネとプロジェクタ映像を用い、着用するメガネを変えることで、プロジェクタから投影された 2 種類の映像や文字を選択的に見ることができる。

#### 用途

言語や年齢などの属性にあわせた字幕や演出コンテンツを表示させるメディアとして、多人数同時視聴が特徴である大画面映像において、あらたな付加価値と表現方法を与えることができる。また裸眼では通常画像が見えるように付加情報を加えることで、例えば、恋人同士で街を歩いている時に、さまざまな広告が流れている大画面スクリーン上に、専用メガネをかけている対象者にしか見えない、愛のメッセージを映し出すことができる。この場合、偏光メガネを着用した恋人に対して、いかに特別な存在で大切にしているか、ということ、公衆メディアを通じて伝えることができる。



## 【優秀賞】

## Shaboned Display

平山 詩芳<sup>1)</sup> 笈 康明<sup>2)</sup>

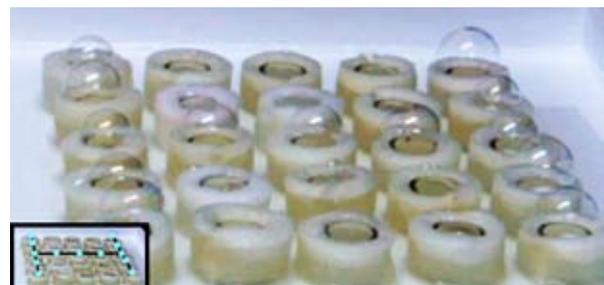
1) 慶應義塾大学 大学院政策・メディア研究科 2) 慶應義塾大学 環境情報学部

誰もが幼い頃からシャボン玉で遊んだことがあるだろう。美しく、膨張・浮遊・破裂を繰り返すシャボン玉は見る者の目を飽きさせない独特の魅力を持つ存在だ。今回我々が製作した"Shaboned Display"は、このシャボン膜の特性を利用してドット絵を描くインスタレーション作品である。

この作品では、マトリクス状に配置されたシャボン膜を膨張・収縮させることでピクセルを表現している。敢えてシャボン玉を空中に飛散させるのではなく、「大きさ」と「膨らむタイミング」および「パターン」をコントロールすることで自由な画像やアニメーションを展開する。通常のディスプレイとは異なり発光素子を用いないため、風や気温など周囲の環境や鑑賞者の行動から影響を受けて、環境に溶け込んだ偶発性や一回性を有し、ディスプレイの挙動自体が表現となっている。

### <システム概要>

技術的には、各ピクセルに対応する空気の噴出口にシャボン膜を貼り、個別に空気量を調整して膨らむ大きさやタイミングを制御する。また、鉛直上向き方向に対して自動的にシャボン膜を生成する機構の実現も本作品を支える重要な技術である。将来的には、インタラクティブに作用するシステムに発展させる予定である。



# 芸術科学会展グランプリ

## Stellar Evolution

### KumaLab. (芦塚慧祐・熊谷武洋)

山口大学教育学部 表現情報処理教室

#### 作品概要

本作品は、エネルギーが物質化し、やがて恒星となっていくまでの過程を、科学的にはなく自分の発想とイメージで視覚化した作品である。想像を超えた万物創生の現象をCGとデジタルコンポジット技術を駆使して制作した。

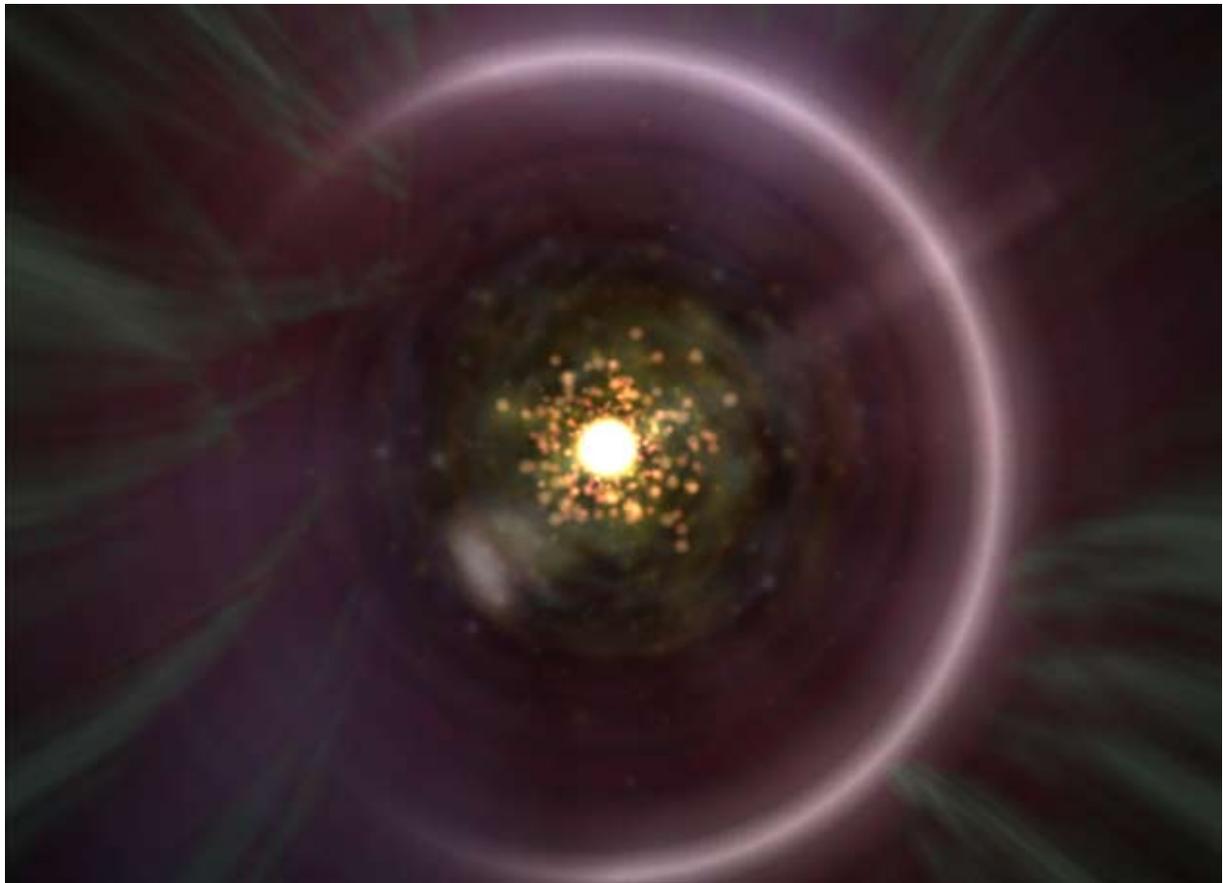
作品名である“Stellar evolution”とは、恒星の誕生から終焉に至るまで恒星内において生起する構造の変化を扱う天体物理学上の理論である。

本作の背景音楽は共同制作者によるオリジナル曲である。先に背景音楽を作曲し、その展開に合わせて各シーンやカットをイメージし、ビジュアルを構成した。

不安定な響きに始まり、やがて脈動とも言うべきリズム音が始まり、徐々にアナログシンセによるパッド系のサウンド、スペイシーでのびやかなリードが全体の雰囲気を形成し、曲が展開する。ビジュアルの展開イメージとしては以下の通りである。

- ① ポテンシャルエネルギーから物質化
- ② 星間ガスが形成、重力による収縮
- ③ 分子雲の運動
- ④ 星の内圧と押し込む重力がせめぎあう
- ⑤ 中心領域で原子核反応
- ⑥ 内部温度が10万～100万度程度の温度になり、発光する
- ⑦ 内部温度が1000万度以上になり、原子核の核融合反応が始まり、恒星として輝き始める

素材映像は主にフラクタルやパーティクルによる数理造形アルゴリズムによって作成した。



## Stellar Evolution

作品仕様： 作品様式 デジタル映像  
作品尺数： 1分50秒  
制作年： 2009年  
使用ソフトウェア： 3dsmax9、PhotoshopCS2、AfterEffects7



## 開催案内

芸術科学会展 授賞式

平成 22 年 3 月 26 日 (金)

東京ビックサイト 会議室棟 102 会議室

### 芸術科学会展審査委員会

審査委員長 中嶋正之 (東京工業大学)

第 1 部門 ビジュアルアート部門

審査員 羽太 謙一 (女子美術大学)、森脇 裕之 (多摩美術大学)

第 2 部門 デジタルミュージック部門

審査員 春口 巖 (尚美学園大学)、伊藤 彰教 (東京工科大学)

第 3 部門 ソーシャルネットワーク・アート部門

審査員 深野 暁雄 (東京工業大学)、渡邊 英徳 (首都大学東京)

第 4 部門 ゲーム・アプリ・ガジェット部門

審査員 永江 孝規 (東京工芸大学)、深野 暁雄 (東京工業大学)

2010 年 3 月

発行：芸術科学会

芸術科学会公式サイト <http://art-science.org/>

©The Society for Art and Science, artists, and jurors.

カバーイメージ 熊谷 武洋 (山口大学)

装丁・デザイン 森脇裕之 (多摩美術大学)

