

メディアアートにおけるエンタテインメントの視点とは ～開学10年間のSUAC学生インスタレーション作品の変遷

長嶋 洋一*1

What is the aspect of the entertainment in the media arts ?

Yoichi Nagashima*1

Abstract — 2000年4月に開学し10周年を経過したSUAC(静岡文化芸術大学)の学生インスタレーション作品の変遷を紹介し、メディアアート/インタラクティブアート作品におけるエンタテインメントの視点、また作品デザイン上の意義について検討する。SUAC学生作品は開学の翌月に新入生プロジェクトが展示発表して以来、先輩の作品が後輩を刺激する関係で継承発展し、各種コンペでの入選なども頻発してきた。その一方で、理工系でも芸術系でもないデザイン系教育の壁とも日々、戦っている。

Keywords : Media Arts, Interactive Art, Installation, Game, Entertainment

1. はじめに

筆者はSUAC(静岡文化芸術大学)において、メディアデザイン系の学生に対して、インスタレーションなどのインタラクティブ作品の創作に関連する教育などを行っている。これまでの関連する研究/プロデュースの報告/記録については、文献[1-3]を参照されたい。

2000年4月に第3セクター方式の公設民営私大として開学したSUACは、法整備を待って2010年4月より県立大となった。そのデザイン学部・技術造形学科は、2006年より「メディア造形学科」と日本語表記の学科名称を変更した。これはメディアコンテンツ領域に日本の将来を期待する社会的要請に対応したものであるが、学科名英語表記のDepartment of Art and Scienceについては当初より変更しておらず、学科の基本的理念「先端技術とデザインを融合させた新しい分野を追求、技術を駆使して人の五感に訴える美しいデザインとは何かを提案」に揺るぎは無い。SUACメディア造形学科では現在、卒業制作研究に向けた最終段階で、情報デザイン系・映

像デザイン系・コミュニケーションデザイン系という3つの系に分化して専門性を高める枠組みとしている。情報系では、設計CAD/CAMやビジネス系Webコンテンツやe-learningや色彩計画などを、映像系ではCGや実写やアニメーションなどスタジオワークの映像作品を、コミュニケーション系ではFlashを含むWebコンテンツやインスタレーションやゲームなどインタラクティブ領域(プログラミングが必須)を扱う。エンタテインメントの軸に力点を置く作品制作は映像系・コミュニケーション系の領域となる。

本稿では、美大芸大のように純粋芸術を指向するのでなくデザイナを目指す学生が、作家としてエンタテインメント性を追求したインスタレーション作品制作を行って来た事例[4]を紹介し、メディアアートにおけるエンタテインメントの視点について検討したい。

2. メディアアートフェスティバル等での発表

SUACでは開学の2000年から、つまり学内に1回生しかいない時期から、有志プロジェクトとしてインスタレーション作品の制作と対外発表を行って来た。そして開学翌年の2001年からは、メディアアートフェスティバル(MAF)を開催し、関連学会研究会・ワークショップ・イン

*1: 静岡文化芸術大学, nagasm@suac.ac.jp

*1: Shizuoka University of Art and Culture

ターカレッジなどを併催してきた。2004年のMAF2004は国際会議NIME04と併催され[5]、2009年のMAF2009は文化庁メディア芸術祭と併催された[6]。ここではMAFの場などで発表展示されたSUAC学生インスタレーション作品を時系列に紙面の限り紹介していくことにする。

2.1 つぶ次郎 (手虎)



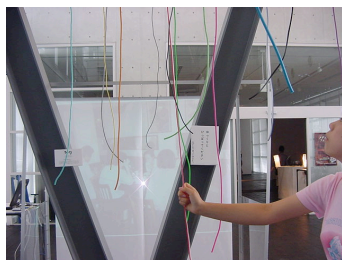
2回生(1期生)5人チームによる作品。シリコンゴムで型取りし、グローブ型センサをはめた「手」を来場者が握ると、Max/MSPにより音が出て画面の顔が変化する。

2.2 はち (メ四ンパン)



2回生4人チームによる作品。八角形の台座にある赤外線センサが来場者を検知すると、蜂の羽音がしてターンテーブルが来場者正面の方向に45度の整数倍、AKI-H8ステッピングモータで回転し、多数の「蜂」が一斉に睨みつけてくる。

2.3 Shocking (アマノミク)



2回生4人チームによる作品。上空から垂れ下

がるワイヤを引くと、「食」にまつわるサウンドが流れて、「食」にまつわる映像がスクリーンに現われる。

2.4 REproduction (本園千佐子)



1回生の単独作品。周囲に小石を敷き詰めた造形物(グラスファイバー+エポキシ樹脂)の中央の穴に小石を投げ入れると、ギターのサウンドが鳴るとともに、内部の電球が光って造形を透かして光が外に漏れ出て来る。癒されるインテリアとして制作した。

2.5 閃(きらめ)き (Gun★Min)



3回生2人の作品。来場者が覗き穴を覗くと、中で16個のストロボが順に発光して影絵アニメーションを映写し、次いで影絵パネルが120度回転して別のアニメに転換する。

2.6 奏工房 (2回生4人)



来場者は自分の映ったスクリーン内で上から降ってくる音符を、フライパンを左右に動かして受け止める。受けそこねると音符は落ちる。音符をたくさんキャッチしてフライパンをひっ

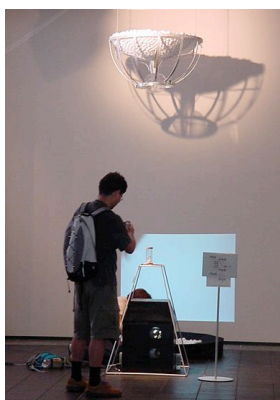
くり返すと、溜まった音符のサウンドが演奏される。ライブ画像合成を初めて使用した。

2.7 Chessでポン! (わかば)



3回生2人と2回生による作品。8*8=64コマの升目にガラス造形の駒を置くと、それぞれの場所に対応したサウンドが鳴る。

2.8 sand clock (メ四ンパン)



3回生4人による作品。上空から4000個の発泡スチロール球が数秒おきに落下する巨大な砂時計に、時間の経過をイメージする映像が投射され、来場者が小さな砂時計を反転させると映像も切り替わる。落下して積み上がったスチロール球の山にはまた別の映像が投射されている。

2.9 スプラウトス (高木慶子)



3回生の単独制作。来場者は作家本人を複製した人形(写真左側)と並んで座り、フットスイッチ

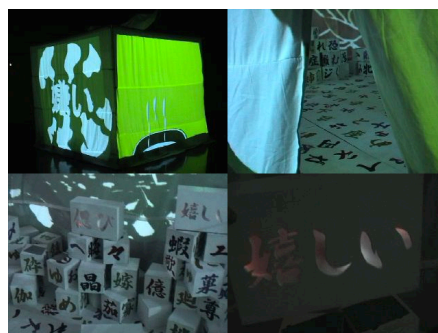
を踏むとヘルメットに繋がったホースを経由してサウンドが流れてくる。「人形とコミュニケーションする」というテーマである。

2.10 うたかた (東堂のぞみ)



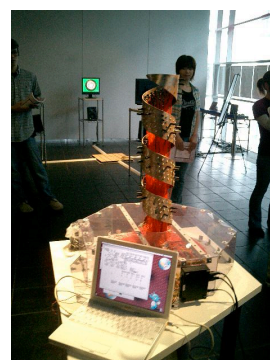
3回生の単独制作。磨き込んだ球体オブジェには、来場者の触り具合に反応する「なでなでセンサ」が仕込んであり、来場者が触れたりなでたりすると対応したサウンドが鳴ってくる。

2.11 ハコロ (4回生3人)



布スクリーンを壁とする1辺3メートルの立方体の「部屋」の内部に多数の言葉を書いた箱が積まれている。来場者が箱を持ち上げると言葉が内部の電球で点灯するとともに空間にサウンドが鳴り、「部屋」の四方に4台のプロジェクタから投射されている映像が切り替わる。

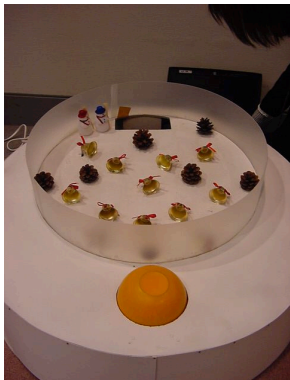
2.12 Drum's D・N・A (三好承順)



4回生の単独制作。鉄製の螺旋状の塔には256個のジャックがあり、これが時間(タイミング)の

軸と打楽器種別の軸となっている。来場者が任意の場所にプラグを差し込むと、そのビートでその打楽器が鳴る、体験型のドラムマシン。

2.13 music box ~freestyle~ (山田麻友美)



1回生の単独制作。来場者が触って傾きを変えられるピンボール台のような造形にボールを走らせる。手前のボタンを押して上部から出て来たボールが下りて来る途中で盤面の鈴スイッチに触れると色々なサウンドが出る。

2.14 ちゃぶ台返し用ちゃぶ台 (神谷裕子)



2回生の単独制作。来場者が畳の上のちゃぶ台をひっくり返すと、「ちゃぶ台の上の物が飛んで壊れる音」がして、スクリーンには「ちゃぶ台の物が飛び散った映像」が出る。

2.15 ガチャガチャ映像マシン (清水知美)



4回生の卒業制作。ガチャガチャ(ガチャポン)に100円を入れると、正面のモニタに色々な映像

(ショートムービー)が上映される。本物のガチャガチャ(ガチャポンのケースを利用した。

2.16 キになるキ (阪田久美子)



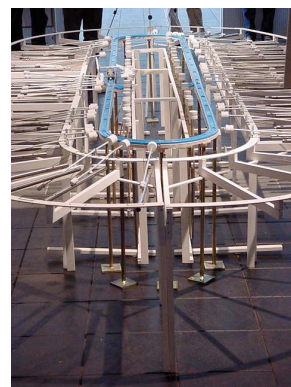
4回生の単独制作。スクリーンの前に立った来場者の動きに合わせて、スクリーン内の樹がどんどん成長していく。画像認識センサ(jitter)を使った初めての作品。

2.17 風見屏風(かざみびょうぶ) (山口翔)



3回生の単独制作。縦横10*10=100個の風車が並び、来場者のかざした「影」を画像認識して、それぞれ影となった画素の風車が回る。

2.18 電車で音を出す・・・ (嶋田晃士)



院生の単独制作。レールに電極を取り付けたプラレールが回ると、周囲に配置した金属パイプを次々と叩いて音楽を奏でる。プラレールの速度や方向は来場者のリモコン、あるいは会場のサウンド(音量)により変化するサウンドインスタレーション作品。

2.19 らっとらいとらいど (岡山文香)



卒業制作。光学式USBマウスを人間が乗れるサイズと強度に改造し、「乗るマウス」によってお尻でお絵描きする体験型作品。

2.20 Beat Box (河原崎徹)



卒業制作。各面に $8 \times 8 = 64$ 個、総計384個のスイッチの付いた立方体の金属造形ボックスのインスタレーション作品。384個のスイッチには384曲のオリジナルLOOP音楽が割り当てられており、同時に多数を押して演奏できる。

2.21 KODAMA (嶋田晃士)



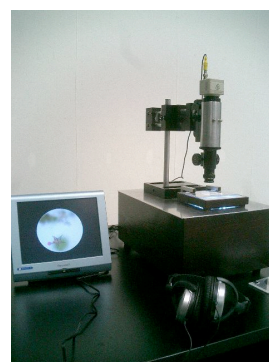
院生の単独制作。スタンドの可動パイプに声を発すると、パイプを向けた部分のスクリーン上に、声に反応した映像が描ける。

2.22 circles (山田麻友美)



3回生の単独制作。4つのボタンのある造形作品。ボタンの押されるいろいろなパターンごとに、合計168個のLEDが半透明アクリル越しに光のパターンを描く。

2.23 Tiny Living (山口翔)



卒業制作。顕微鏡のような造形に、複数枚あるプレパラートから選んでセットすると画面に対応した顕微鏡映像が現れる。プレパラートの台は上下左右に5cmほど手でスライドでき、これに応じた視界の移動とともに、画面内のボスキャラの移動に合わせて、ヘッドホンからのサウンドが移動する。

2.24 団欒 -だんらん- (山口恵理子)



卒業制作。来場者が中央の穴を取り囲んで座ることのできる椅子のような構造。中央の穴の部分はスクリーンになっていて、四季のイメー

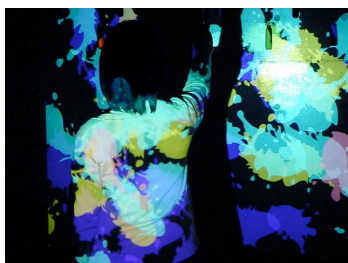
ジで刻々と変化する映像が出る。穴の周囲の縁の部分に触れると、8箇所場所ごとに映像の中に変化が現れる。

2.25 万華響 (土屋香乃)



卒業制作。中央に円形のディスプレイのある八角柱の造形のサウンドインスタレーション。ディスプレイはタッチパネルになっていて、来場者が触れると色々に変化する映像と音響を楽しむことができる。

2.26 オキャンバス (藤田千紘)



卒業制作。スクリーンの前に6本の取っ手が鎖でぶら下がっている。来場者は好きな鎖を引っ張ると、スクリーン内に光のペンキが垂れ落ちてきて、色々な光が混じる。1本は「色を消す」ためのもの。

2.27 digitalive paint (嶋田晃士)



修了制作。スクリーンに自在に絵を描きサウンドを生成するインスタレーションの、本人のライブパフォーマンスによる展示。スクリーンの裏側には、マグネットで追従する赤外LEDの

発光体があり、スクリーン裏側のビデオカメラの画像認識で追従して描画する。オリジナル製作のコントローラとグローブにより、色・パターン・色彩変化などのコントロールも行う。

2.28 白い絵本 (大塚理絵)



3回生の単独制作。台と白い絵本がある。15種類のカードを台に置くと、それぞれに対応したアニメーションやムービーなどが展開してプロジェクタから投射され音楽が鳴る。白い絵本は、ページを繰るたびにアニメーションやムービーが新しいページに対応して変化する。

2.29 スキマ (岡元千南都)



卒業制作。格子状の電極を配置したタッチディスプレイには、FLASHで作成した色々な「物の怪」の映像がある。来場者が「物の怪」にタッチすると、叫び声が出るとともに、指先に電気刺激による怪しい触感が生まれる。

2.30 かたことたく (乗松遼)



卒業制作。テーブル状の造形にカップなどを置くと、テーブル面(スクリーン)に動く文字のアニメーションが登場して、コップの移動や回転

に反応する。コップ底面のパターンをテーブル内部から画像認識した作品。

2.31 hoppin' drops (堀井佐知)



卒業制作。鏡面状の大きな台の上に無数に林立する金属線。そこには透明なビーズが、小型磁石の反発により相互に離れて整然と並んでいる。来場者が台の底部から出ているハンドルを操作すると、台の内部の強力磁石が前後左右に移動して、林立した金属線の底部の磁石が反発し、さざ波のように変化が鏡面上に拡がる。

2.32 無機の眼 (松永芙美江)



卒業制作。精巧に作られた少女の人形に来場者が近付くと、それまで鏡だと思っていた窓に自分の姿が映る。実は人形(両目とも眼球が無い)の片目に仕込まれた超小型CCDカメラが見ていた。テーブル上にはいくつかの容器に入れられた目玉があり、これを台に乗せると、人形が別の場所で見ただ風景が窓に現われる。

2.33 ゆったりリズム～光の幻想～ (村松明美)



卒業制作。ステンドグラスとして作った多数

の回転体を任意に2つ選んで組み合わせ、それぞれ低速で回転させる投射装置にすると、合成された色彩が壁面に投射される造形作品。

2.34 体感ブロック崩し (山本達弘)



卒業制作。来場者は大きな赤色のブロックを持って移動すると、画面の中のラケットがこの移動にリンクしていて、身体の移動によってゲームできる。古典的なブロック崩し、敵キャラを狙い撃つシューティング、複数の楽器パートを囲む壁を崩すと音楽アンサンブルとなるミュージック、の3つのモードがある。

2.35 はやくスシになりたい (野口佳恵)



3回生の単独制作。ゲタの上に卵と並んだシャリの上に、15種類のネタを置くと、それぞれのネタに対応したFlashムービーが上映されるインスタレーション。シャリ内部にRFIDリーダが、各ネタ内部にRFIDタグがあり、全ての造形はフェルト製の手縫いで、ゲタ(陶器)とともに手作りした。

2.36 おはなしパネル (山村知世)



4回生の単独制作。4枚の木製のカードと、そ

れを置く木製の台がある。カードを全部並べて置くと、4枚のカードのキャラの並ぶ順序に対応して、 $4*3*2=24$ 通りの「おはなし」(Flashムービー)が流れる。

2.37 OTOkakecco (見崎央佳)



4回生の単独制作。4人がそれぞれのマウスを同時に操作して行うFLASHゲーム。画面内にランダムに出現する音符をそれぞれのマウスに対応した自分のアイコンで競って捕獲する。

2.38 ゆらめき (山口恵理子)



修了制作。「和」のテイストの映像が水面に反射して障子スクリーンに投射される。水面は波立つようになっており、映像はさざなみの自然なゆらめきを受ける。

2.39 つながるヒト (前田侑穂)



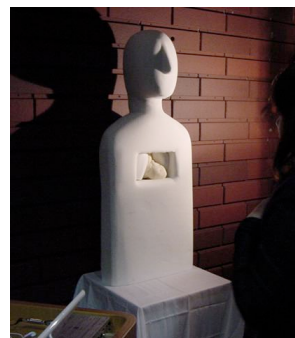
4回生の単独制作。人形が並ぶとぼうっとLEDが点灯する。

2.40 ふわり (鈴木麻菜美)



3回生の単独制作。10秒ほどの周期でゆっくり明滅するオブジェは、音に反応してサッと消え、しばらくすると明滅を再開する。

2.41 心臓音 (大塚理絵)



3回生の単独制作。来場者は聴診器をつけて自分の心臓の音を聞く。この音から鼓動が検出されて、造形にある人間の心臓そっくりのシリコン製の心臓が、エアー制御によって拍動するのが自分で見える。

2.42 もっと飛び出す絵本 (今村モモ)



3回生の単独制作。プロジェクタで投射されているテーブル中央の「飛び出す絵本」のページをめくると、1つの文字が書かれたページが飛び出し、その文字から始まる言葉のアニメーションがテーブル全体に投射される。

2.43 うつりゆく日々 (伊熊千晶)



3回生の単独制作。干してある布団がスクリーンとなっている。懐かしい布団たたきで叩くと、いろいろな思い出の絵が現われる。何度も続けて布団を叩くと、今度はいろいろな思い出の動画が現われる。

2.44 宇宙電話 (石川幸)



卒業制作。レトロな電話器のチューニングダイヤルを回すと、受話器から聞こえる番組の音が切り替わり、ディスプレイでその映像も見る事ができる。

2.45 Color Odyssey (山村知世)



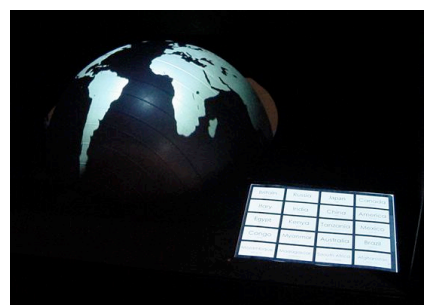
卒業制作。景色や物から色を吸い取る「絵の具職人」の物語のパネルと、先頭のセンサ部分を物に当てると本体がその色で発光する発光体とで構成されたインスタレーション作品。

2.46 Fantastic World Journey! (山岡加奈)



卒業制作。巨大な世界地図の上を歩くと、世界中のその場所にちなんだアニメーションが壁面に投射される。

2.47 Planet of Jewels (油井真穂)



卒業制作。巨大なボール(地球儀の投射されたスクリーン)を回転させると世界地図が回り、パネルで指定した地域で産出される宝石に関する情報が表示される。

2.48 二人はウラハラ (野口佳恵)



卒業制作。女の子と男の子の造形の重ねた手の部分にいろいろな小物を乗せると、その小物にちなんだ二人共通の「建前」エピソードが中央のスクリーンに投射され、次いでそれぞれのお腹の部分のスクリーンに「本音」ムービーが投射され二人それぞれの本音が語られる。

2.49 食音植物 (伊熊千晶)



4回生の単独制作。ターンテーブルとラップ型の花からなる蓄音器型の造形作品。ターンテーブルを回して花の中央に声や歌を食べさせ(録音し)、あらためてターンテーブルをより高速に回すと、録音されたサウンドが花のゲップとしていろいろに変調されて花の中央から出てくる。

2.50 空からの贈り物 (金子冴子)



4回生の単独制作。お菓子の家の煙突に、10種類のプレゼントから選んで入れると、それぞれのプレゼントに応じた物語が家のモニターに上映される。プレゼントは内部でLEGOのからくりが自動的に排出して元の場所に戻る。

2.51 ひかべこ (田畑綾佳)



4回生の単独制作。柔らかい素材で制作したウミウシ。通常状態では、内部でゆっくりと明かりが明滅しているが、4つの柔らかいツノに触れると、ツノごとにそれぞれのパターンで明かりが激しく点滅する。

3. SUAC学生インスタレーション作品の特徴

ここまで紹介した学生作品の特徴を検討した結果を以下に簡単に列記しておくことにする。

(1) PC内に閉じずに手作りの造形部分にこだわりを持つ。(2) 多数の要素からなる作品の迫力を意識した制作に挑戦する。(3) 初期を除いてグループでなく単独制作プロジェクトに取り組む。(3) 純粋芸術的なシリアス/難解なテーマよりも一種のゲーム(エンタテインメント)として一般来場者が体験して楽しむテーマが多い。(4) 一人での体験だけでなく複数参加者のコミュニケーションを意識する。(5) 視覚/聴覚/体感のマルチモダルを活用する。(6) 先輩の作品が後輩のアイデアを刺激、またコンペ等に入選した作品が後輩を鼓舞する循環が生まれた。(7) PCとGainerにMax/MSPやFlashという環境だけでなくArduinoなどスタンドアロンのシステムも登場してきた。(8) デッサン入試を通過してきた学生は自分の「絵心」を大事にしている。

4. おわりに

本稿では、SUAC(静岡文化芸術大学)の学生インスタレーション制作の歴史を振り返りつつ、エンタテインメントとデザインとの関係について考察した。今後も、新たな技術への感度を高めつつ、美的な感性を磨いた作品の出現に協力していきたいと思っている。

参考文献

- [1] SUAC長嶋研究室サイト <http://1106.suac.net/>
- [2] 長嶋洋一, 静岡文化芸術大学スタジオレポート, 情報処理学会研究報告 Vol.2000, No.118 (2000-MUS-38), 情報処理学会, 2000
- [3] 長嶋洋一, SUACにおけるメディアアート活動の報告(2000-2001), 静岡文化芸術大学紀要・第2号 2001年, 静岡文化芸術大学, 2002
- [4] SUACインスタレーション <http://1106.suac.net/installation/index.html>
- [5] MAF2004 <http://1106.suac.net/MAF2004/index.html>
- [6] MAF2009 <http://1106.suac.net/MAF2009/index.html>