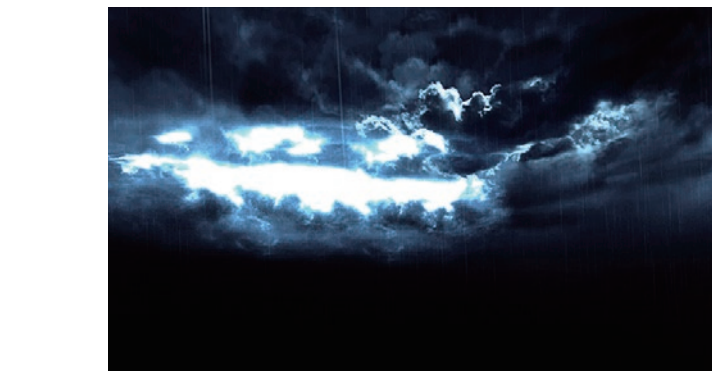


—北海道・北東北の縄文文化をテーマとしたアートマネジメント人材養成プログラム—

プロジェクト JOMON 展覧会

見えないものを 3 Dimensional: 歴史とデジタルデータをめぐる3つの方法

上映作品 *Ip Yuk-Yiu* 略歴等については、ゼミナーの講師紹介をご参照ください。



今やエンターテインメント、造形、学術調査においても広く浸透している3D(三次元)デジタル技術。本展覧会では、その技術を歴史や地域文化、芸術に活用しているユニークな事例について、上映、展示、操作を通して紹介します。ビデオゲームなどのデータをアートに転用する映像分野「マシニマ(Machinima=マシンとシネマによる造語)」、特撮映画やテレビ番組で使用されたミニチュアやプロップの3Dアーカイブ保存、そして地球環境科学における地域のドローン計測と立体出力など。新たなアートマネジメント方法の創造にむけた、知的触媒と出会えます。

『九龍における再び憂鬱な1日』
“Another Day of Depression in Kowloon 九龍百哀圖”
2012年/15分/デジタル映画

人気ビデオゲーム『コール オブ デューティ ブラックオプス』(2010年)※1のステージ「九龍」(香港に実在した九龍城砦地区)を研究対象に、1年に渡りプレイ、観察、記録のフィールドワークを行い、制作した短編映画作品。刺激的、暴力的なシューティング・ゲームから風景を抜き出し、静寂かつ不気味でありながら瞑想的でもある世界観を提示しています。雨が降りしきる映像世界は、植民地後の香港※2についての政治的心理状況を示しているとも受け取れます。
※1 2010年にアメリカのアクティビジョンから発表された一人称視点シューティングゲーム。日本ではスクウェア・エニックスから発売された。
※2 アヘン戦争後の1842年から、1997年の中国への「返還」までの期間、香港はイギリスの植民地時代だった。

『プラスチック・ガーデン』
“The Plastic Garden”
2013年/11分/デジタル映画

前作と同様、『コール オブ デューティ ブラックオプス』の研究から展開された作品。東西冷戦を背景とした同ゲームから銃撃戦などのイメージを排除し、1950～60年代の核時代(the atomic age)※3のイメージや記憶を象徴的にクローズアップし、再演出した、一種の歴史映画とも言えます。作品内で展開する静謐で抒情的な風景からは明るい絶望感と共に、当時と根本的には変わらない現代社会の、諦念や死への願望をも読み取れるようです。
※3 第二次世界大戦後に現実化した核兵器の世界的脅威と、一方で原子力発電などへの楽観的期待が同居した時代を指す。

『雲は堕ちる』
“Clouds Fall”
2014年/28分/デジタル映画

『九龍における再び憂鬱な1日』、『プラスチック・ガーデン』と続く、マシニマ(Machinima)三部作の最終作。この作品では、大量破壊兵器の使用後の地球を舞台に、生き残った人々の気配を描き出しています。不穏な雲の動きや吹き荒ぶ暴風、核の冬の到来を連想させる雪などの未来世界の風景と、空を見上げる彼らの視点は、オリジナルであるシューティング・ゲームとは遠く離れた、幽玄で思索的な絵画作品とも呼べるでしょう。

—北海道・北東北の縄文文化をテーマとしたアートマネジメント人材養成プログラム—

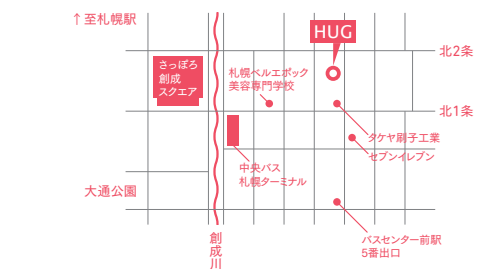
プロジェクト JOMON 展覧会

見えないものを 3 Dimensional: 歴史とデジタルデータをめぐる3つの方法



展覧会 入場無料

2024
1.11(木) → 1.20(土)
開館時間 12:30 → 19:30
会期中 1月16日(火)休館
会場
北海道教育大学アーツ&スポーツ文化複合施設
HUG(Hue Universal Gallery)
札幌市中央区北1条東2丁目4番地
WEB i-campus.hokkyodai.ac.jp/hug/



主催 国立大学法人北海道教育大学岩見沢校
協力 須賀川市(福島県)、青森県立美術館
会場構成 澤隆志
インストール・技術監修 八嶋有司、武田浩志

展示作品 早川裕式 Yuichi Hayakawa

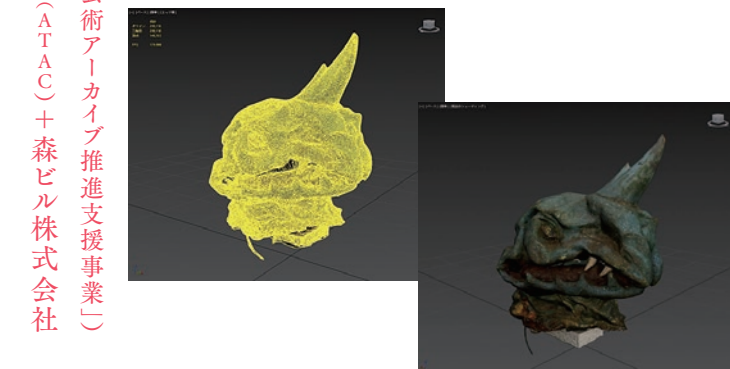


三内丸山遺跡
青森県青森市
2015年9月
1:5,000
フルカラー石膏
※参考作品

地球環境科学の視点から、無人航空機(ドローン)などを使用し、地形や考古遺跡に対して空中撮影やレーザー計測を実施、自然・文化景観を俯瞰、さらに3D(立体出力を含む)、4D(動画などの時間表現)情報として捉えるとともに、見えない現象の「つながり」を可視化することに取り組んでいます。本展では、今まで取り組んできた立体出力の造形物(ジオラマ)などの展示を行います。

展示作品 日本特撮アーカイブ(文化庁「メディア芸術アーカイブ推進支援事業」)

Japan Tokusatsu Archive
Anime Tokusatsu Archive Centre,
Mori Building Co., Ltd.
文化庁「メディア芸術アーカイブ推進支援事業」として、特撮に関する中間制作物を中心とした資料の保全を第一の目的に、認定NPO活動法人アニメ特撮アーカイブ機構(略称:ATAC)、福島県須賀川市、森ビル株式会社(2015年より取り組んでいるアーカイブ事業。ミニチュアなど一次資料となる現品の適切な環境での永続的な保存と、特撮文化継承のための活動を行う。2020年には、世界的な特技監督・円谷英二の出身地である福島県須賀川市と協力し、特撮資料等の収集・保存・修復、調査研究や普及啓発を行う「須賀川特撮アーカイブセンター」が開館した。



特撮テレビ番組『ウルトラマン』(1966年)の第19話「悪魔はふたたび」に登場する怪獣「アボラス」、[パニラ]、『電人ザボーガー』(1974年)のヒーローロボット「ストロング・ザボーガー」の、現存する着ぐるみ(頭部)の3Dデータを閲覧・操作(360°回転や拡大)できます。
※着ぐるみ(実物)の展示はありません。また諸般の事情により、展示内容が変更されることがあります。

プロジェクトJOMON総合サイト <https://projectjomon.wixsite.com/2022>

プロジェクトの最新情報、各種動画や参考資料などアーカイブにいつでもアクセスできます。



プロジェクト JOMON

見えないものを 3 Dimensional: 歴史とデジタルデータをめぐる3つの方法

3 Dimensional: 3 Ways to Play with History and 3D Data

DXなスタイルで学ぶ、楽しむ！
オンデマンド（動画配信）セミナー
受講生募集！ 3レクチャー同時開催！

「プロジェクトJOMON」は、2021年7月27日の北海道・北東北の縄文遺跡群の世界文化遺産登録を記念し、北海道教育大学によって企画された連続アートプロジェクト。北海道と北東北の文化交流を促しながら、縄文文化をテーマに現代文化の再構築と共に、DX（デジタルトランスフォーメーション）時代の情報発信と交流の可能性を試みる。2年目となる令和5年度は、歴史、地域文化、芸術に関わるデジタル技術、とりわけ三次元データの新しい活用方法について考えます。

講義1 ゲームから拓く、歴史とアート！

既に現在は存在しないが、SF映画や、ゲームの舞台としてのCGでしばしば描かれる、香港の九龍地区のイメージ。仮想世界等のデータを再利用する新たな映画分野「マシニマ（Machinima＝マシンとシネマによる造語）」について、アジアでの第一人者の映像作家・メディアアーティストが紹介、解説する。エンターテインメントのために生成された3Dデータを、映画、美術や文学などのファインアート（表現芸術）へと醸成させる可能性などについて、仮想世界に遺る歴史的風景を巧みに利用する自作を交えながら語る。



講師 イップ・ユック＝ユー（葉旭耀） Ip Yuk-Yiu

映像作家、メディア・アーティスト、キュレーター



香港生まれ。ニューヨーク州立大学ビンガムトン校にて実験映画を学び、マサチューセッツ芸術大学大学院を修了。映画、ビデオ、メディア・インスタレーション、ビデオゲームなど様々な視覚分野で制作を行い、ヨーロッパ・メディアアート・フェスティバル、ニューヨーク映画祭、ZKM、NTTインターコミュニケーション・センターなど、国際的に紹介されている。香港では、デジタル技術を活用するデザイナーやアーティスト、技術者等からなるコレクティブ“WARE”を創立、キュレーション活動も続けている。現在、香港城市大学クリエイティブメディア学部教授。

受講申し込み／問い合わせ先

Eメールにて ●氏名 ●住所 ●年齢 ●お仕事や所属などを明記し、お申し込みください。
折り返し、受講に関する情報（講義内容、動画閲覧URLなど）をお送りします。
担当：伊藤

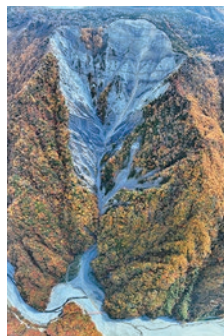
申し込みアドレス jomon.ex2022@gmail.com

申し込み締切 2024年1月30日（火）まで



講義2 空から、アートから、縄文世界を見てみよう！

自然環境や遺跡を対象にドローンによる撮影や計測を行い、さらに3Dプリンティングでの立体出力を通して、日常のスケール感や時間感覚では理解が難しい鳥瞰的な空間把握や景観の経過を行う事例について紹介する。「地面を掘る」というオーソドックスな考古学の方法論に、空からの分析や定点観測などを加えたクロスオーバーな視点、それらを活かした縄文遺跡などの文化遺産活用について、実践を通して考える。



講師 早川 裕弐 Yuichi Hayakawa

地べたの研究者、北海道大学 地球環境科学大学院准教



地形学、地考古学、および空間情報解析を軸に、自然地理学、地球環境科学、空間情報科学と関連させて、山地流域から海岸域までの地球表層環境を測り、分析し、可視化することで、自然現象やヒトの活動に関するさまざまな「つながり」を、鮮明化する研究に取り組んでいる。キーワード：3D、GIS、点群、レーザ、写真測量、無人航空機、滝、川、森、崩れ、海岸、侵食、トレイル

講師 安芸 早穂子 Sahoko Aki

歴史イメージ復元画家・縄文文化事業等オーガナイザー



大阪府生まれ。京都市立芸術大学日本画科卒業後、縄文時代を中心に歴史書や文化施設の展示において復元画を担当。主な仕事に週刊朝日百科日本の歴史『縄文人の家族生活』、大系日本の歴史『日本人の誕生』（小学館）、朝日新聞学芸欄での連載『古代漂流』『中世の光景』、三内丸山遺跡資料館等の縄文遺跡の復元画や壁画など。近年は、考古学者とアーティストを結ぶ研究プロジェクトを立ち上げ、国際的な活動を行っている。

プロジェクト JOMON

見えないものを 3 Dimensional: 歴史とデジタルデータをめぐる3つの方法

3 Dimensional: 3 Ways to Play with History and 3D Data



©円谷プロ

講義3 トクサツ遺産＝日本の至宝をレスキューする！

映画やテレビにおける特撮（特殊撮影）は、今や現代日本を代表する文化と世界的に認識されている。一方で制作に使用されたミニチュアや着ぐるみ、プロップ（小道具）といった中間制作物は、時間経過による物理的劣化や、所有者の高年齢化などによる散逸も懸念されている。

それらを回避し、永続的に保存や展示を可能にする方法として、「日本特撮アーカイブ」が試行した3Dスキャンによるデータアーカイブの実例を紹介するとともに、今後の可能性や課題などについても展望する。



©ビー・プロダクション

講師 三好 寛 Kan Miyoshia

認定NPO アニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）事務局長



香川県生まれ。金沢美術工芸大学卒業。（株）スタジオジブリにて三鷹の森ジブリ美術館の学芸員として同美術館の展示、収集保管、調査研究等を担当。東京都現代美術館で開催された「スタジオジブリ・レリアウト展」（08年）、「館長 庵野秀明 特撮博物館 ミニチュアで見ると昭和平成の技」（12年）などにも携わる。スタジオジブリ退社後、（株）カラーに入社（15年）、文化事業担当学芸員としてATACの設立（17年）に携わる。

講師 河合 隆平 Ryuhei Kawai

森ビル株式会社 都市開発本部 計画企画部 メディア企画部所属



多摩美術大学環境デザイン学科を卒業後、住宅設計事務所を経て森ビル株式会社に入社。同社では建築デザインの専門性を活かし、都市模型の制作やコンピュータグラフィックスを利用した都市のプレゼンテーションツール制作に従事。2015年より森ビルが事務局として携わっている日本特撮アーカイブの事務局業務を2019年より担当し、特撮造形物の3Dデジタルアーカイブ等に携わる。

セミナー 受講無料

期間限定オンライン講座
開講期間【視聴期間】

2024

1.11 THU → 1.31 WED

定員 50名

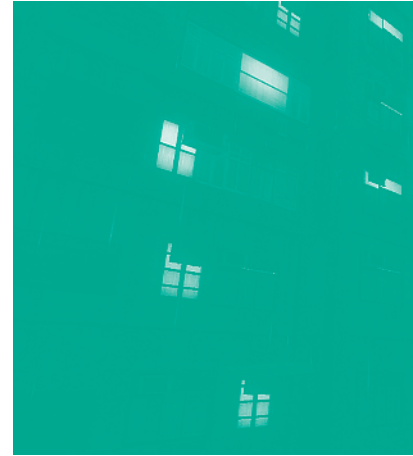
主催 国立大学法人北海道教育大学岩見沢校

協力 認定NPO法人アニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）、森ビル株式会社、須賀川市

プロジェクトJOMON総合サイト <https://projectjomon.wixsite.com/2022>
プロジェクトの最新情報、各種動画や参考資料などアーカイブにいつでもアクセスできます。



令和5年度文化庁「文化遺産活用推進事業」



©ユニバーサル