

コミュニケーションができる、エンターテインメント性のあるインスタレーション

—Otokakecco(おとかけっこ)—



**OTOkakecco**

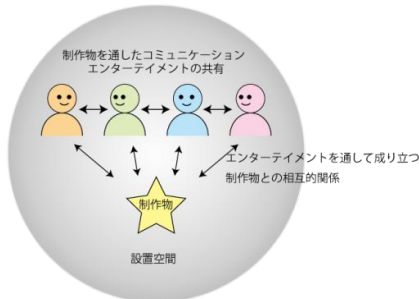
「コミュニケーション」×「エンターテインメント」

**I 制作テーマ**

学部時代から一貫して「コミュニケーション」「エンターテインメント」をテーマにした作品を制作してきた。今回の修了制作では、今まで制作してきたテーマやシステムを応用し、改めて「エンターテインメント」「コミュニケーション」をテーマにしたインスタレーションとして制作した。

冬の街を想像してほしい。町に輝くイルミネーションは人々を目で楽しませ幻想的な空間をつくりだしている。それに合わせて踊りだす冬の音楽。光と音楽によるエンターテインメントが、冬の街の人々を交流させている。それがこの作品を企画するきっかけ・原点であった。

作品 = 物と人を含めた空間 = インスタレーション



※インスタレーションとは、場所や空間全体を作品として体験させる芸術である。

**II 作品制作内容**

修了制作として OTOkakecco を制作する。「五感に

訴える作品」をコンセプトに、コミュニケーション、エンターテインメント性の高いインスタレーションをテーマに制作する。この作品は、音を追いかけるゲームを楽しみながらプレイヤー同士がコミュニケーションをするというものである。

OTOkakecco の名前の由来は「音を追いかける」「おかけっこをする」というところからきている。

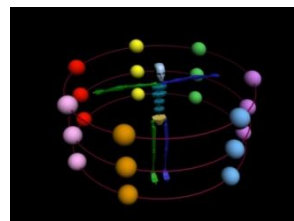
3つのループを天井から3段に吊り、そのループには球体が7つついている。球体は7つの光とドレミの音階(DiatonicScale)を持ち、数秒で光の色が変化する球体であり、一周の音は無限音階となっている。(幻想的な光とあわせて、神秘的な不思議な無限音階で、より幻想的な空間の演出を狙っている)球体は叩くと光の色に対応した音と強い光がでる。(タッチセンサ内臓)イルミネーションのように数種類の光り方をする。

「コミュニケーション」「エンターテインメント」の表現として、一人で遊ぶより数人で遊ぶことで楽しさが倍増するような遊び方を2種類、「演奏モード」と「ゲームモード」を搭載。

“演奏モード”は5秒ごとに色が変わるので、プレイヤーはそれを追いかけて演奏する。

“ゲームモード”ではプレイヤー同士がランダムに光った球を見つけたときあいっこをすると曲が完成するというものである。

**III 制作過程**



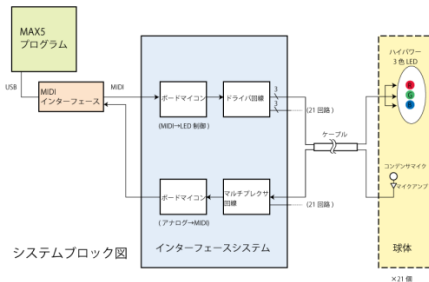
実際に制作するために1年後期にシミュレーションを行った。実際に造形を作るにあたり、人物と作品

の距離感や雰囲気をつかむため、3dsMAX という3Dアニメーション制作ソフトで静止画を制作した。MAX/MSP というプログラミングソフトにて3D上で動かせることのできるシミュレーションプログラ

ムを作った。

システムは、ハイパワー3色LED・コンデンサマイク・マイクアンプ・専用のインターフェイスシステム・MIDI インターフェイスで構成されている。

コンデンサマイクによってプレイヤーがたたいた音を数値化しMAX5で製作したプログラムで動かしている。LEDを光らせ、音を出している。



造形の規模は瞑想空間を使用して展示するほどの大きさである。(約 2000mm×2000mm×600mm)

造形の素材は、鉄、ワイヤー、PET 製の透明半球、手芸用綿である。

3つのループは帯状の鉄を円状に加工し、瞑想空間のリングボタンから吊るすためにワイヤーを製作した。

球体の造形の部分は、ガーデニング用品である透明半球を使い、LEDの光を綺麗に光らせるために手芸用の綿を使い、光を拡散し淡く光るようにした。

#### IV制作を終えて

今回、SUAC で可能なシステムで制作したが、何より目につくのはケーブルの多さである。当当初は多芯の太いケーブル数本になる予定だったが、実験によりノイズによる誤動作を確認、対策のため個別に多数のケーブルをひくことになった。もし、将来的に商品としての OTOkakecco にするには、球体ごとにコントローラ(CPU)を内蔵し全体をワイヤレスで制御することがスマートな方法と思う。

現在、遊び方は”演奏モード”、”ゲームモード”と2種だが、「音を追いかける=OTOkakecco」としてはまだ遊びの可能性がある。これから実際に様々なプレイヤーに遊んでもらい、意見を取り入れることで、アイディアにつなげることが今後の課題である。