

# デジタルアーカイブの 二次利用を促進するために

Japan Search Symposium 2020.09.10

Dominique Chen

## Newest Video

▶ 上映プログラム ドキュメント  
「0°C」  
Document Video of  
Screening Program "0°C"



- ▶ 2020 ▶ 2008
- ▶ 2019 ▶ 2007
- ▶ 2018 ▶ 2006
- ▶ 2017 ▶ 2005
- ▶ 2016 ▶ 2004
- ▶ 2015 ▶ 2003
- ▶ 2014 ▶ 2002
- ▶ 2013 ▶ 2001
- ▶ 2012 ▶ 2000
- ▶ 2011 ▶ 1999
- ▶ 2010 ▶ 1998
- ▶ 2009 ▶ 1997

▶ 活動記録 / ドキュメント (45)  
Annual / Document

▶ インタビュー・シリーズ (29)  
Interview Series

▶ アーティスト・トーク (228)  
Artist Talk

▶ シンポジウム (118)  
Symposium



▶ ライヴ・イベント (63)  
Live Event

▶ ワークショップ (1)  
Workshop

▶ コンテスト (1)  
Contest

▶ ICC関連作家による映像 (3)  
Videos by ICC Related Artists



▶ 活動記録 / ドキュメント  
Annual / Document

▶ インタビュー・シリーズ  
Interview Series

▶ アーティスト・トーク  
Artist Talk

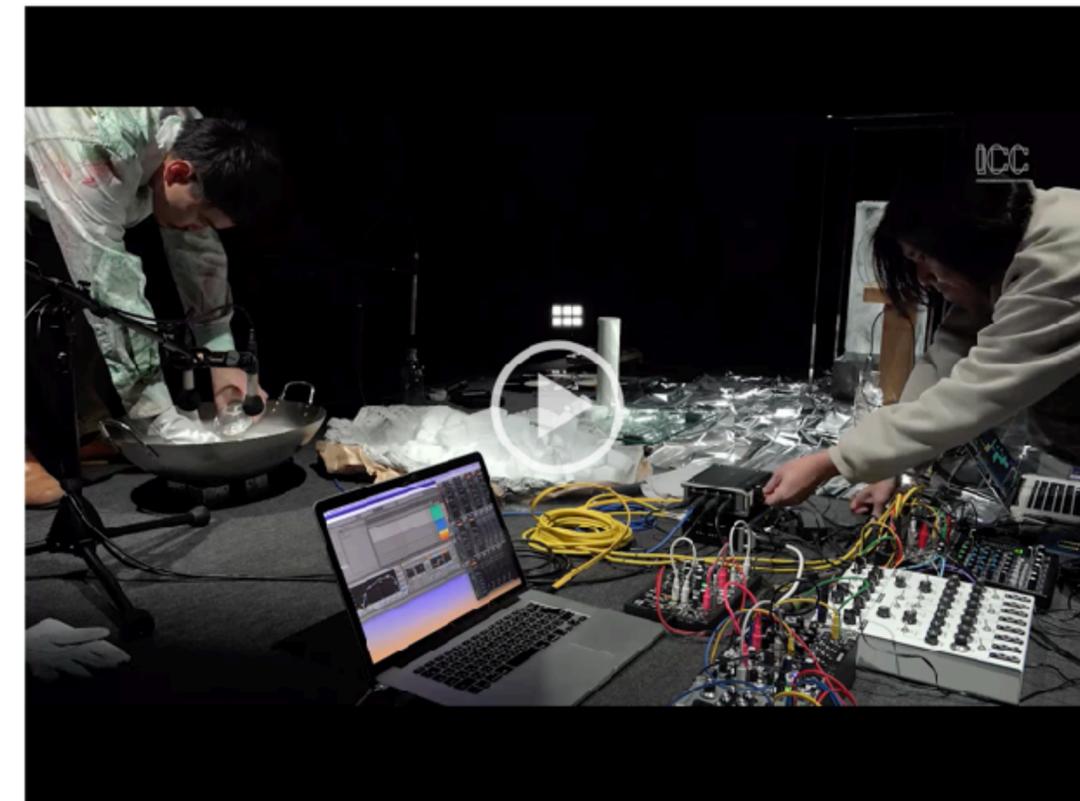
▶ シンポジウム  
Symposium

▶ ライヴ・イベント  
Live Event

▶ ワークショップ  
Workshop

▶ コンテスト  
Contest

▶ 関連作家による映像  
Videos by ICC Related Artists



Download



[ file size 374.2MB ]

Share

Tweet

- ▶ 2020
- ▶ 2019
- ▶ 2018
- ▶ 2017
- ▶ 2016
- ▶ 2015
- ▶ 2014
- ▶ 2013
- ▶ 2012
- ▶ 2011
- ▶ 2010
- ▶ 2009
- ▶ 2008
- ▶ 2007
- ▶ 2006
- ▶ 2005
- ▶ 2004
- ▶ 2003



## HIVE 101

### Introduction to ICC's Video Archive

「HIVE（ハイヴ）」は、2004年に開始されたICCの映像アーカイブです。ICCの所蔵するビデオ・アート作品、アーティスト、科学者、建築家、批評家などへのインタビュー映像に加え、1997年開館以降のICCの活動の記録映像を収蔵しています。一部のコンテンツは、HIVEのウェブサイトからも視聴することができます。

ウェブ版HIVEがオープンした2006年は、YouTubeを始めとする数々の動画共有、配信サービスが始まった時期に重なります。それから14年を経た現在では、インターネットを通じた映像視聴はごく身近な体験となりました。このコロナ禍において、オンライン配信でイベントやコンサートなどを視聴した方も多いのではないのでしょうか。

ウェブ版HIVEのコンテンツ数もこの14年で500弱までに増えました。そこで「HIVEのすゝめ」と題し、何名かの方におすすめのコンテンツを数本ずつ選んでいただく企画を立ち上げました。映像の紹介としても、またセレクターそれぞれの活動やその背景を垣間見せるものとしても、読み応えのある文章が揃いました。

なお、ウェブ版HIVEのコンテンツには、原則として\*クリエイティブ・コモンズ・ライセンスが付与され、一定条件下\*\*での創造的利用が可能です。視聴のみならず、改変、編集された二



Vol.1

久保田晃弘

2020年7月30日公開



Vol.2

細井美裕

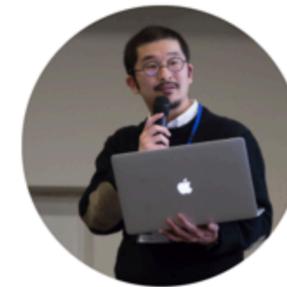
2020年8月6日公開



Vol.3

谷口暁彦

2020年8月13日公開



Vol.4

水野勝仁

2020年8月20日公開



Vol.5

徳井直生

2020年8月27日公開



Vol.6

馬定延

2020年9月3日公開

# JOMON OPEN SOURCE PROJECT

TAKE  
FREE

文化財の  
3Dデータ  
を自由に

GUIDE BOOK

オープンソース化第一号  
少し先の未来を予測  
オープンソースで世界はこう変わる  
気鋭の情報学研究者が読み解く  
美術のオープン化。その世界的潮流  
あのクリエイターたちが縄文文化財をリミックス  
使ってみたよ。火焰土器3Dデータ

プロジェクト  
エンジン  
ソース

# 縄文

史上初!!

火焰土器  
3Dデータの  
フリー  
ダウンロード  
コード付き!

新潟県長岡市所蔵の

## 「火焰土器」3Dデータが

### 速報

## 誰でも自由に利用可能に!

パブリックドメイン化により  
無償で火焰土器の造形を  
活用できるようになりました。



JOMON OPEN SOURCE PROJECT



「火焰土器」3Dデータのパブリックドメイン化は、  
縄文文化発信サポーターズ(全国75市町村と16名  
の文化人のサポーターたちによって運営されている縄  
文文化発信団体)が進める「縄文オープンソースプロ  
ジェクト」の一環として行われています。縄文オープンソー  
スプロジェクトについては、縄文文化発信サポーターズHP  
(<http://jomon-supporters.jp/>)をご覧ください。

こちらのURLよりダウンロードの上、ぜひご利用ください

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kaen\\_doki.stl](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kaen_doki.stl)



## 縄文オープンソースプロジェクト

縄文文化財をオープンソース化し、誰でも自由に文化財の造形を活用することができる環境を生み出すためのプロジェクトをスタートしました。インテリアやアクセサリーなど、あなたの創造力で縄文文化財を活用してください。

[縄文オープンソースプロジェクトパンフレット \(PDF 9MB\)](#)

- ・ 本ページの公開データはフリーでご利用いただけます。
- ・ 3Dデータを活用して作成した作品等の写真を下記メールまでお送りください。

※また、#jomon #jomonosp #縄文オープンソースプロジェクトのハッシュタグをつけてインスタグラム等SNSへの投稿をお願いします！



この3Dデータは、九州国立博物館・大塚オーミ陶業株式会社・長岡市の共同研究で作成した3次元精密計測データを活用したものです。

[ダウンロード \(41.9MB\)](#)



[ダウンロード \(19.8MB\)](#)

PICK UP!!



凍らせる水には超軟水を使用!

水道水だと製氷段階でどうしても気泡が水の中にできてしまうため、凍らせる水には、ミネラル分が少ない超軟水を使用。結果、透明度が高く気泡の少ない氷をつくることができた。ほかにも、できるだけゆっくり凍らせるなど、気泡を減らすためにさまざまな工夫を凝らしたのだとか。

HARD POINT



火焰土器っぽさはどう保つ?

氷は型で形づくられるため、火焰土器のような複雑な形状を作るのは容易ではないため、型を分割したり、穴が空いているような特に複雑な箇所は一部パテ埋めや3Dデータの調整を行った。ただ、あまり修正を加えると、元の火焰土器の造形の魅力も失われてしまうため、製氷可能かつ火焰土器のアイデンティティを保った形状にするのに苦労したという。



つくってみた

#1

# 燃えさかる氷の器

by Takram

## 火焰「氷」器

デザイン・イノベーション・ファーム Takramが挑戦したのは火焰土器型の氷型。太陽のもとキラキラと光を反射する「燃えさかる氷」はいかにして完成したのでしょうか。人類のものづくりの歴史が凝縮されたそのプロセスに迫ります。



### Takram

デザインとエンジニアリングの両分野に精通するデザインエンジニアを中核に、多様なプロフェッショナルが集うデザイン・イノベーション・ファーム。商品開発や事業戦略、ブランディング、UI/UXデザイン、データビジュアライズ、空間デザイン、アートインスタレーション、教育番組のアートディレクションから、月間ローバーのデザインまで、その活動領域は多岐に渡る。

氷の型というアイデアはどこから生まれたのでしょうか。

緒方 3Dデータと3Dプリンターの使い方はいろいろありますが、複製のための「型」をつくることもその一つです。今回はもらったデータをもとに3Dプリンターで原型を制作し、それをもとに雌型と呼ばれる複製可能な型をつくりました。

それを製氷用の型にしてみようと考えたのは、火焰土器が燃えさかる炎をモチーフにしていることとされているからです。個人的に何か作品をつくるときには、「見る人の視点を変える」ことを重視しています。火焰土器の造形はみんな教科書で見たこ

とがあるので、抽象化された記号として「炎っぽい土の器」という共通認識があります。それを炎とは真逆の素材である氷で造形することで、見慣れた火焰土器を普段とは違う視点で見ると、きっかりにはなっていないか、透明になることで新しい見え方を演出できるのではないかと考えたのです。

実際に制作してみてもいかがでしたか?

成田 おもしろかったのは、今回の制作にあたって新旧の製造と複製のプロセスを網羅的に体験できたことです。3Dプリンティングは積層造形と呼ばれる、薄い層を積み上げる方法で立体物を製作します。粘土を紐状にし積み重ねてつくる土器の製作工程はその初期のものといえます。また複製に関しても、3Dスキャンという最新技術で得たデータを用いる一方、紀元前から伝わる鑄造のプロセスを踏むことで、今回の作品の中には人類が何千年にも渡って行ってきた製造と複製プロセスがすべて詰まっているのだと気づきました。ものづくりの歴史に触れた今回のプロジェクトは、ぼくたちにとっても非常に興味深いものでしたね。

作り方

1 3Dデータをもとに、細部の微調整を行いながら原型を3Dプリンターで出力

2 できた原型からシリコンで雌型を作成

3 シリコンからの取り出し方などを考慮しながら、原型と雌型を改良

4 完成した雌型に水を入れて凍らせた後、シリコン型から氷を取り出して完成!

つくってみた

## #2

# 土器に住んでみよう

by noiz architects

## 火焰土器住宅構想

一見してありえないスケール感に  
度肝を抜かれる火焰土器住宅。  
にも関わらず「なんだかありえそう」な  
説得力の理由について、  
noiz architectsに話を  
聞きました。



### noiz architects

東京と台北を拠点に、2007年より活動を始めた建築・デザインの活動体。東京ナノ建築の構築に着目した「メガ・ナノチューブ」や、ポロノイ図を基で展開した「ポロノイ盤」など、プログラミングを駆使したコンピューターショナルなデザインアプローチで注目を集める。

作り方

1 3Dデータ上にある紐状の文様を手作業でトレースして線データに変換

2 線の周囲に均一な大きさの円を這わせることで、空間がパイプで覆われているように処理

3 パイプとパイプが重なる部分を滑らかにするため、データをボクセル化して調整

「土器に住む」というコンセプトは最初からあったのでしょうか。

豊田 最初は何をやっていいのかわかりませんでした。ただ、火焰土器が紐状の粘土から立体にしていることはわかっていたので、その線データから、特徴を抽出できればおもしろいだろうというイメージはありました。

堀川 火焰土器って特徴がありそうではない。なのでまずはそれをどう抽出して構造化できるかを考えました。はじめは火焰土器の独特な流れを機械学習的に解析・抽出した「縄文っぽい」線の動きを

かのプロダクトに反映する方向で考えていたんですが、機械学習させるにはサンプル数が足りなかったんです。

豊田 ならばいっそ、スケールと機能を圧倒的に変えることで違和感を出して遊べないかという方向に発想を切り替えて構想してみました。晴海のオリンピック選手村にこんなものが建ったら、もしくは「シン・ゴジラ」的にどこか縄文のDNAが残っているような土地からこんなものが突然生えてきたら、そんなイメージです。日本っていうならこれだろというのを直球過ぎるくらいにぶつけてみました。

レンダリング画像（ページ左画像）を見たとき、まるでサンゴのようだと感じました。

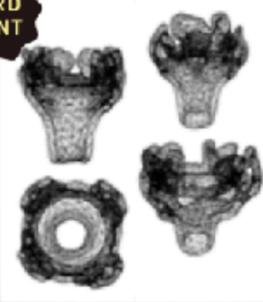
豊田 それはうれいすね。長い時間とともに不特定多数の人の思いが蓄積して集まったものってデザインできないんです。いくらリアルに表現しても、表面的になってしまふ。ただ最近では、コンピューターシミュレーションによって表面的なデザインの奥にある「質」みたいなものをやっとな表現できるようなって来た感がある。そうやってできたものに、「生物っぽい」「昔っぽい」と感じてもらえたら、我が意を得たりです。



### 3Dデータは情報量が多い!

元データは情報量が多いほど、いろいろ展開が可能だと考えがち。しかしコンピューターを駆使して作ると、必ずしも情報がシンプルの方がいい。今回は3Dデータを「線」という簡単なパラメータに落とし込んだことで、それをコンピューターで読み込み、火焰土器の特性を利用した改造が可能になった。

### HARD POINT



### 「何か懐んでそう」な雰囲気はどうつくる?

単に機械的にデータをいじっているだけでは「縄文っぽさ」がなくなってしまう。そのため、3Dデータを線にしたり、ボクセル化したり、さまざまな処理を繰り返して行ったことで、「縄文っぽさ」を担保し、結果サンゴのような、あるいは原生生物が住んでいるような形状の「住宅」ができた。

### PICK UP!!



6 レンダリングで構造物のスケール調整や植物の展開を行った上で市街地イメージに配置

5 パラメーターを操作することで、縄状チューブの太さを調整

4 表面の処理を可能にするため、メッシュ化し、ポロノイパターン(※)をシームレスに展開  
(※) ある距離空間上の点の集合に対し、最も距離の近い点がどこになるかによってその距離空間を分割したパターン

つくってみた

# #3

## ロボットは 火焰土器の 夢を見るか?

by 市原えつこ

### 未来の土器と ロボットシャーマン

祝詞をあげながら、3Dプリンターで出力した火焰土器に向かって祈りを捧げるヒューマノイドロボット。一見シュールな情景をどう思いで作りあげたのか。その意図について、作者の市原えつこさんに聞きました。



#### 市原えつこ

メディアアーティスト、妄想インベンター。1988年、愛知県生まれ。日本的な文化・習慣・信條を独自の観点で読み解き、テクノロジーを用いて新しい切り口を示す作品を制作。2017年、「デジタルシャーマン・プロジェクト」で第20回文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門優秀賞を受賞。

「この企画の話聞いたとき、どう感じられましたか？」

「来た」と思いました(笑)。今回の作品は、わたしが以前から行っている「デジタルシャーマン・プロジェクト」のいわばスピンアウトバージョンなのですが、以前から「デジタルシャーマンであるロボットが弔いを行う対象となる、位牌的な「オブジェクト」がほしいと考えていたんです。それもせっかくなら、シーサーとか民芸品とか、すでにある文化遺産を使いたいと考えていたところ、この話が来て、飛びつきました。仏教とは別方向の、「野生のシンボル」的

なデバイスとして火焰土器は最適だと感じています。

「火焰土器モデルを作品の中に取り込んでみて、いかがでしたか？」

実際に3Dでモノとして出力してみても、改めて「ディテールが細かいな」とか、「なんでこんな形状に?」「単なる実用以上の意味があったんだろうな」とかいろいろなことを感じました。なのでロボットの動きについても、土器にあったかもしれない信仰対象的な側面にフォーカスしてつくりました。

もともとデジタルシャーマンは、仏教の四十九日の考えに影響されてつくっ

たものですが、やっていることは「ロボットのイタコ化」。今回はそのイタコが行う祈りのオブジェクトとして火焰土器を使用し、それが今までより、よりシャーマン的な文脈に沿っていたため、うまくはまったんだろうなと考えています。

今回はデジタルシャーマンの祈禱に際して火焰土器が光るようにしましたが、本当はもっと双方をインタラクティブにすることで、神に祈りが通じたことを可視化したかったんです。スクリーンを用意して、祈りを捧げたら何かが出てくるとか、今後はやりたいですね。

(※)科学技術の発展を遂げた現代向けにデザインされた、新しい形の形を提案しているプロジェクト。家庭用ロボットに友人の人影、3Dプリントした顔、口唇、しぐさを遷移させる、というコンセプトのもと開発されたプログラムは、死後49日間だけロボットに出現し、49日過ぎると自動消滅する。第20回文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門優秀賞受賞作品。

#### 作り方

1 3Dプリンターで火焰土器を出力

2 ロボットが自らあげる祝詞に合わせて踊るようプログラミング

3 祝詞とロボットの動きに合わせて光るよう、LEDの点灯をプログラミング

4 LEDを火焰土器にセット、その対面に特定の個人の顔を3Dプリントしたマスクを被せてセット完了

#### 作品説明



1 ロボットが置いたまま祝詞をあげ、7色に光る火焰土器に向かって祈りを捧げます。



2 祝詞をあげつつ、ふいに立ち上がり火焰土器に對面して踊りを披露するロボット。



3 ロボットの踊りに呼応し、火焰土器は発する色を変化させていく。



4 祝詞が変わり、色の変化をやめた土器。ハッとわれに返ったロボットはつぶやく、「わたしは何を?」

#### PICK UP!!



#### 火焰土器は白色で出力!

3Dプリンティング用の樹脂にはさまざまな色があるが、今回は白色のものを選択。白にすることで、土器内に入れ込んだLEDの光を外に透けさせたかったことや、土器特有の重量感を軽減させたかったというのがその理由。今後は映像を投影できるようにもしたいという。

#### バリ取りに四苦八苦!

3Dプリンターで出力した際、どうしてもできてしまうバリ(不要な突起)。特に火焰土器は曲線が多いため、境界線がわかりづらく、バリ取りに苦労した。ただ本作では「未来の土器っぽいものをつくりたい」という意図があったため一部のバリはそのまま、3Dプリントのデジタルな部分と火焰土器のアナログで有機的な部分が融合しているような印象を出した。



#### HARD POINT



914回再生済み

Twitterでの二次創作事例

0:03 / 0:11

全画面表示を終了するには **esc** を押します

MroidHub

キャラクタ

## 火焰土器 #JOMO N #3Dデータ

火焰土器 Standardシェーダー #JOMON

縄文オープンソースプロジェクトによって公開されている火焰土器のモデルをVRM化しました。元のモデルのライセンスにのっとり、CC0で公開します。

無理やり2万ポリゴン以下にしているなので、VRChatにも行けるはず

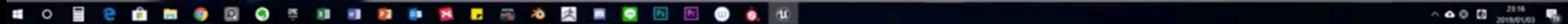
MToonシェーダー版とStandardシェーダー版があります



Twitterでの二次創作事例

0:02 / 0:09





Twitterでの二次創作事例



長岡造形大学での縄文生活用品リミックス



長岡造形大学での縄文生活用品リミックス



長岡造形大学での縄文生活用品リミックス

traNslatioNs Understanding Misunderstanding  
「わかりあえなさ」をわかりあおう

インス  
トラ  
NS  
れー  
ンズてん  
ショ  
NS展

21\_21 DESIGN SIGHT さいかくてん トランスレーションズてん てんらんかいディレクター  
21\_21 DESIGN SIGHT Exhibition Directed by **Dominique Chen**

かいじょう 21\_21 DESIGN SIGHT ギャラリー 1 と 2  
Venue / 21\_21 DESIGN SIGHT Gallery 1 & 2 **ドミニク・チェン**

かいき 2020年10月16日(金) - 2021年3月7日(日)  
Date / 2020 **10.16** (Fri) - 2021 **3.7** (Sun)

かいかんじかんは、10時から19時まで(にゅうじょうは18時半まで)  
Opening Hours / 10:00 - 19:00 (Entrance until 18:30)

きゅうかんびは、(土) 11月3日(土)と2月23日(土)は、かいかん  
Closed on **Tuesdays**, except **11.3 (Tue)**, **2.23 (Tue)**

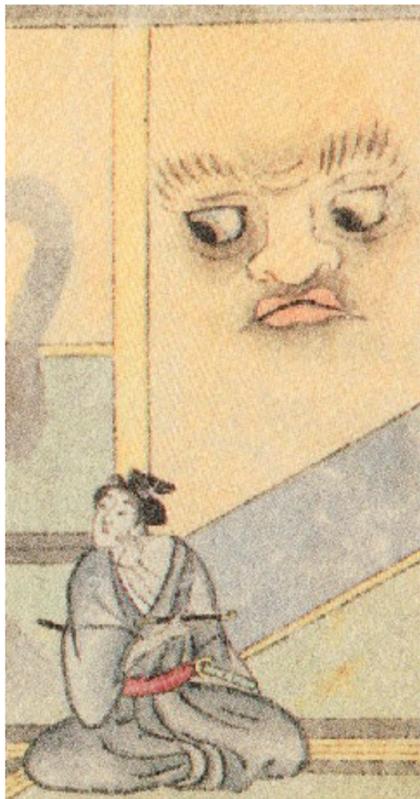
おんまつの12月26日(土)から2021年1月3日(日)まできゅうかんします。  
2020 **12.26** - 2021 **1.3**

主催：21\_21 DESIGN SIGHT、公益財団法人 三宅一生デザイン文化財団 後援：文化庁  
協成：オランダ王国大使館 特別協賛：三井不動産株式会社 協力：大日本印刷株式会社

21\_21



# Representation of mono-eye Yokais



Wall daemon in  
Inoh Mononoke Roku  
柏正甫, 稻生正令 “稻生物怪録”  
(1749)



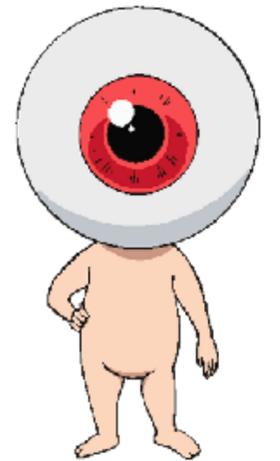
UTAGAWA Yoshimori  
Shin-ban Bakemono Zukushi  
歌川芳盛 “しん板化物尽し”  
(1857)



UTAGAWA Yoshikazu  
Ippon-ashi (monopod) in  
Mukashi Banashi Bakemono Sugoroku  
歌川芳員 “百種怪談妖物双六”  
(1858)



KANO Enshin  
“Hyakki Yakoh Emaki”  
狩野宴信  
“百鬼夜行図巻”  
(1832)



MIZUKI Shigeru  
Medama no Oyaji  
水木しげる  
墓場鬼太郎  
(1960)

# クリエイター観点での二次利用の重要条件

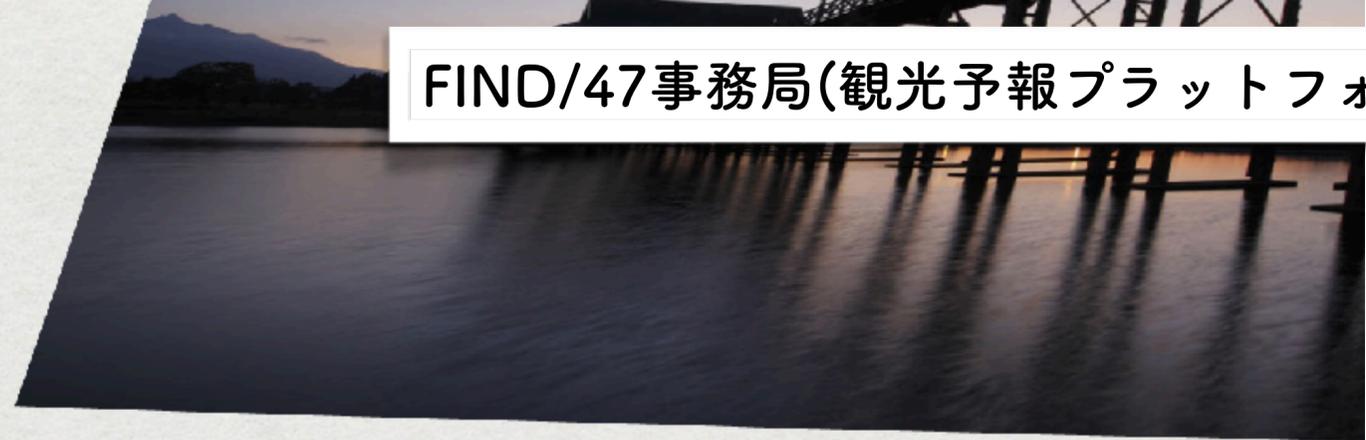
---

- ・ **オープンソース**：ソースデータが提供されること
- ・ **高品質**：ソースデータの品質が制作に耐えるレベルであること
- ・ **アクセシビリティ**：ソースデータへの検索、アクセスが容易であること

# FIND/47

ようこそ、まだ見ぬ日本の美しさへ

あなたが知っている日本は、この国のほんの一部でしかありません。  
日本には47の都道府県があり、そこには四季を映し出す豊かな自然と、  
長い歴史を誇る建造物、各地で育まれた個性豊かな文化が広がっています。  
まだ見ぬ日本の美しさを届けるため、FIND/47は生まれました。





Share Image

NO.00000077

## 愛媛県 亀老山から望む来島海峡大橋



### 撮影場所



大きなマップで見る

### 写真を使う

#### ダウンロードして使う

S	1280 x 853 px   420 dpi	↓
M	1920 x 1280 px   420 dpi	↓
L	3538 x 2338 px   420 dpi	↓
XL	7258 x 4838 px   420 dpi	↓

#### Webサイトで使う

```

```

クリップボードにコピー

🔗 You're viewing this item in the new Europeana website. [View this item in the original Europeana.](#)



[View image](#)

## La Corniche near Monaco

In Monet's time La Corniche was a narrow mountain track; nowadays, it is the main road between Nice and Monaco. Here the sun is high, the lone walker's shadow short. Monet's colours glisten: red, green, blue – everything shimmers in the sunlight. The painting was given to the Rijksmuseum already in 1900, when Monet's work was still entirely unknown in the Netherlands.

### CONTENT YOU MIGHT LIKE



Painting



SHARE

DOWNLOAD

Public Domain

View at [Rijksmuseum](#)

Good to know

All metadata

Providing institution

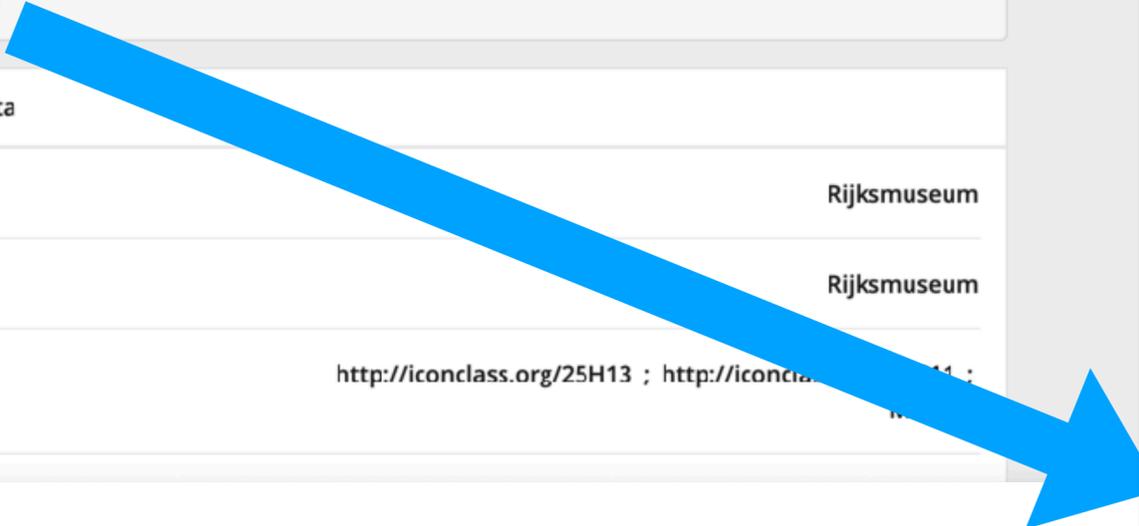
Rijksmuseum

Publisher

Rijksmuseum

Subject

<http://iconclass.org/25H13> ; <http://iconclass.org/25H13> ;



# ジャパンサーチに期待すること

---

- ・ **APIの提供とアプリケーションのオープンソース型開発の促進**
- ・ **研究目的以外の創造的二次利用の推進と奨励**
- ・ **連携施設デジタルアーカイブの二次利用ユーザビリティ (UX) の評価とフィードバック**