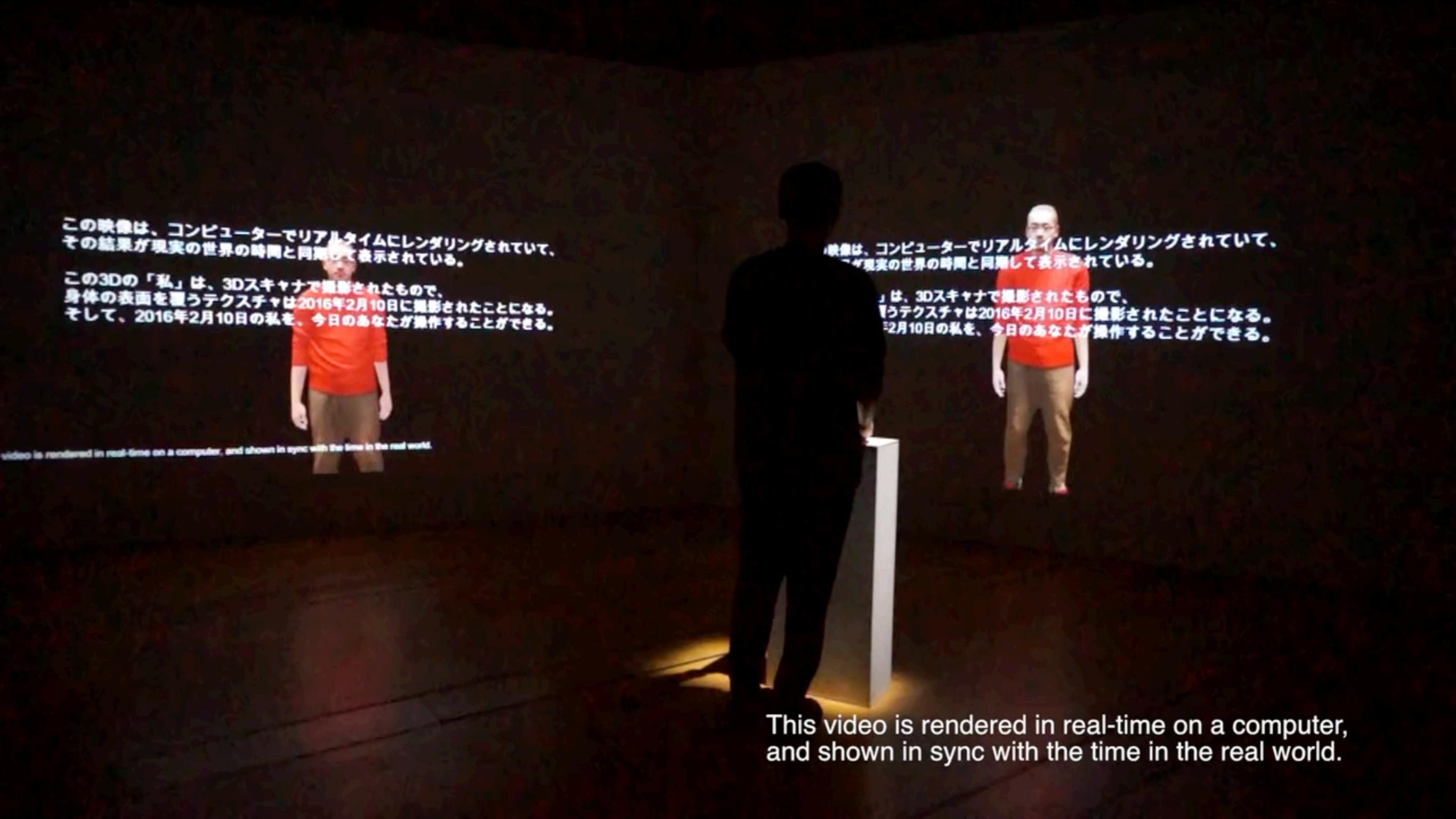


ポスト・インターネット空間論
第九回+第十回



この映像は、コンピューターでリアルタイムにレンダリングされていて、
その結果が現実の世界の時間と同期して表示されている。

この3Dの「私」は、3Dスキャナで撮影されたもので、
身体の表面を覆うテクスチャは2016年2月10日に撮影されたことになる。
そして、2016年2月10日の私を、今日のあなたが操作することができる。

この映像は、コンピューターでリアルタイムにレンダリングされていて、
その結果が現実の世界の時間と同期して表示されている。

この3Dの「私」は、3Dスキャナで撮影されたもので、
身体の表面を覆うテクスチャは2016年2月10日に撮影されたことになる。
そして、2016年2月10日の私を、今日のあなたが操作することができる。

私のようなもの / 見ることについて (2016)
谷口暁彦

This video is rendered in real-time on a computer,
and shown in sync with the time in the real world.

ゲームエンジンを使って
作品制作をするようになって、
ゲーム的表現と接近した。そこから
ゲームアートに興味を持つようになった。

ゲームエンジンって？

ゲームを制作するための開発環境。

以前は開発会社向けに高額でメーカーから提供されていた。

しかし、近年無料で個人向けに公開され、

インディーゲームやゲームアート作品の制作が活発に。

ゲームだけに限らず、VRコンテンツや産業、医療向けにも利用されている。

代表的なゲームエンジンとしてUnityやUnreal Engineがある。

例えば、Pokemon GO はUnityで、

FF 7 remakeはUnreal で開発されている。

実際にUnityの画面を見てみよう

1. ゲームアートって？

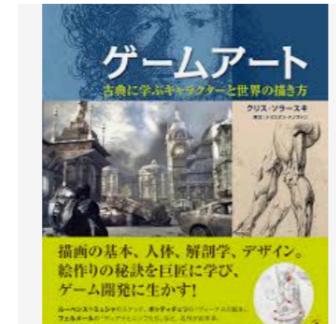
すべて 画像 地図 ショッピング 動画 もっと見る

設定 ツール

保存済みのアイテムを見る セーフサーチ ▾

[ホラー](#) [ps4](#) [コンセプト アート](#) [アート ワーク](#) [浮世絵](#) [sao](#) [tera](#) [映像](#) [rpg](#) [オンライン](#) [音](#) [水彩画](#) [新作](#) [グラビティ デイズ](#) [鳥](#) [徘徊](#) [ポケモ...](#)

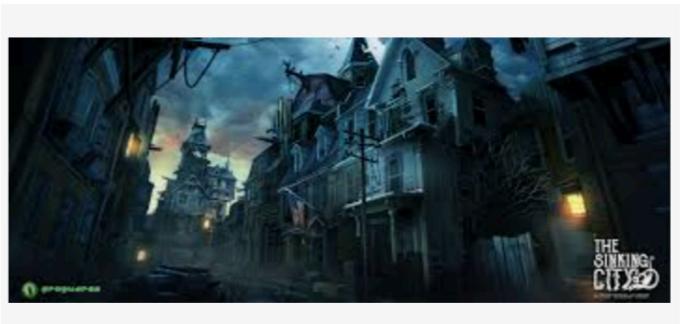

ゲームアートと描画の基本:古典技法から最先端テ...
3dnchu.com



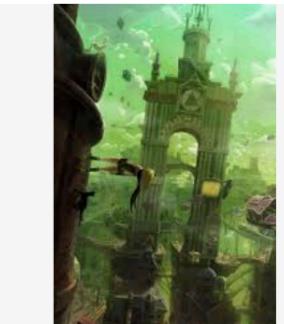
ゲームアート | ボーンデジタル
borndigital.co.jp



ゲームアート | ボーンデジタル
borndigital.co.jp



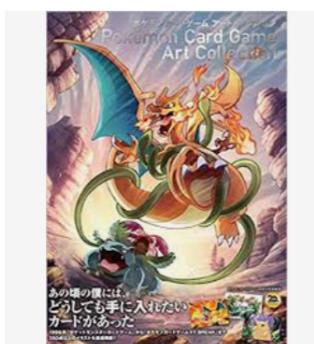
ホラーゲームのスメ : "The Sinking City" アートワーク (201...
horrorgm.blog.jp



GRAVITY DAZE」のメイン...
4gamer.net



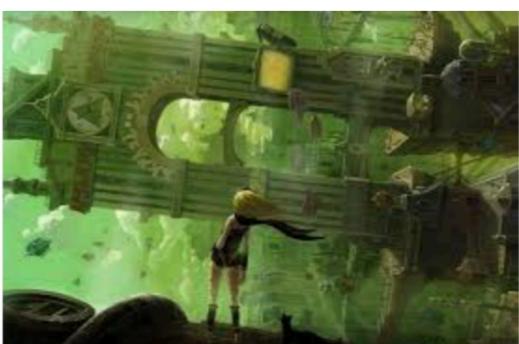
ゲームアート hashtag on Twitter
twitter.com



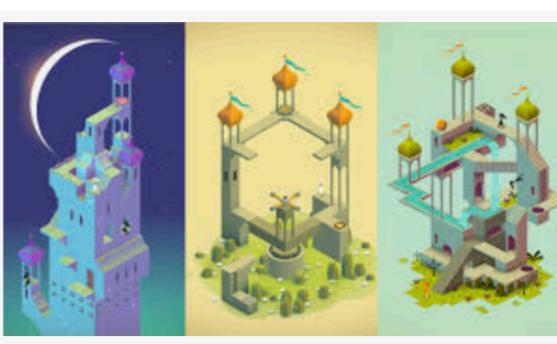
ポケモンカードゲーム アー...
amazon.co.jp



デスクトップ壁紙: ビデオゲーム, アートワーク, 眠...
wallhere.com



PSVita『グラビティデイズ』、メインイラスト...
jin115.com



空想上のアートな建築物を冒險するパズルゲームア...
haconiwa-mag.com



MMORPG『オーダー&カオス2：リデンプション』 ...
gamecast-blog.com



DMM GAMES, 新作ブラウザゲーム「アートワー...
4gamer.net



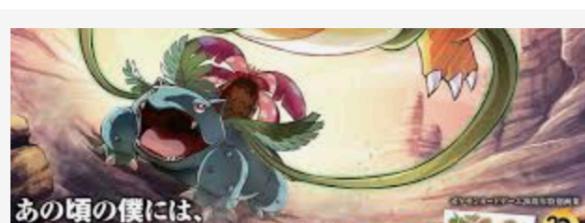
お仕事情報: ポケモンカー...
sakumasanosuke.blog.shinobi.jp



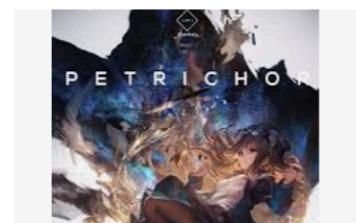
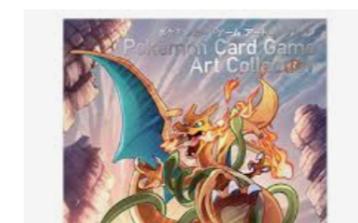
画像】amazarashi、新シングル「命に...
spice.eplus.jp



日本の2大アート「ゲーム」と「浮世絵」をマッシュ...
dailynewsagency.com



あの頃の僕には、



すべて

画像

動画

ショッピング

ニュース

もっと見る

設定

ツール

保存済みのアイテムを見る

セーフサーチ ▾

video game

studio

design

wallpaper

video games

concept

course

bangalore

outsourcing

concept art

courses

game development

assets



The Difference between Game Art and Design and Why You...
aie.edu.au



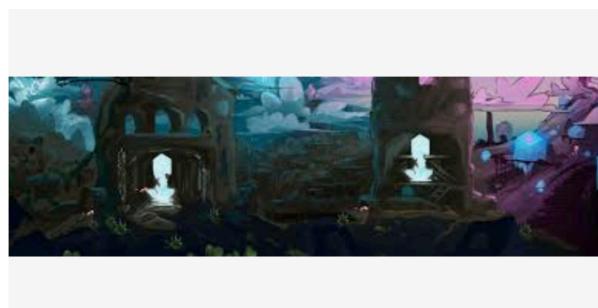
Game Art : Design 2D Game Art For Unity Game Develop...
udemy.com



Review: Game Art: Art from 40 Video Games and Interview...
japanator.com



Game Art BA (Hons)
dmu.ac.uk



HKU - Game Art
hku.nl



10 Best Video Game Art Books: The Ulti...
heavy.com



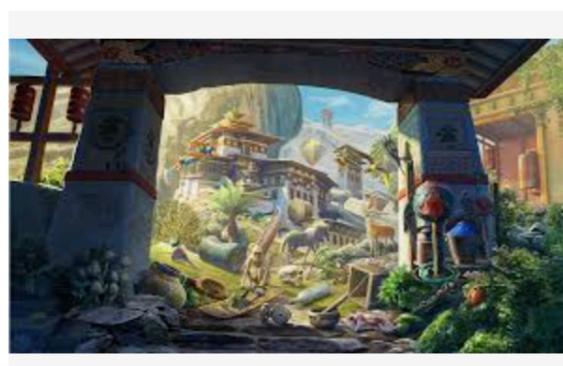
Create vibrant video game art | Photo...
blog.photoshopcreative.co.uk



Thief - Video Game Art [] by Arman Akopi...
pinterest.com



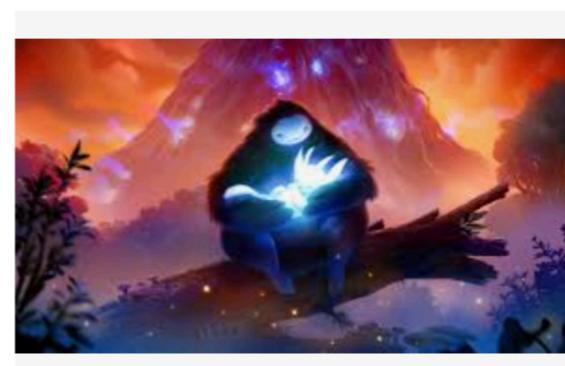
ArtGames 2.0 | Albright-Knox
albrightknox.org



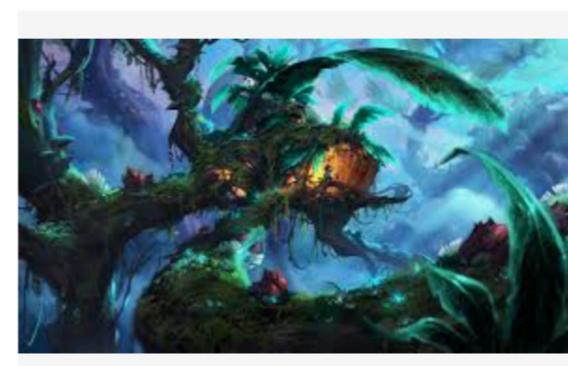
Casual Games outsourcing | 3D Art Outsourcing | ...
dhruba.com



Video Game Art - Cool Surface - The Art of...
coolsurface.com



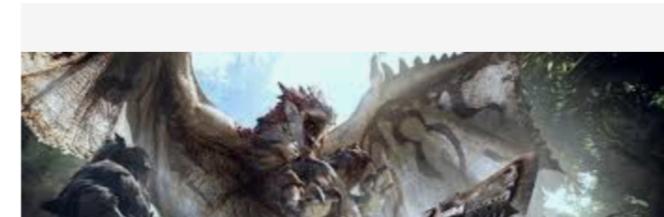
Why video games are high art - CNN Style
cnn.com



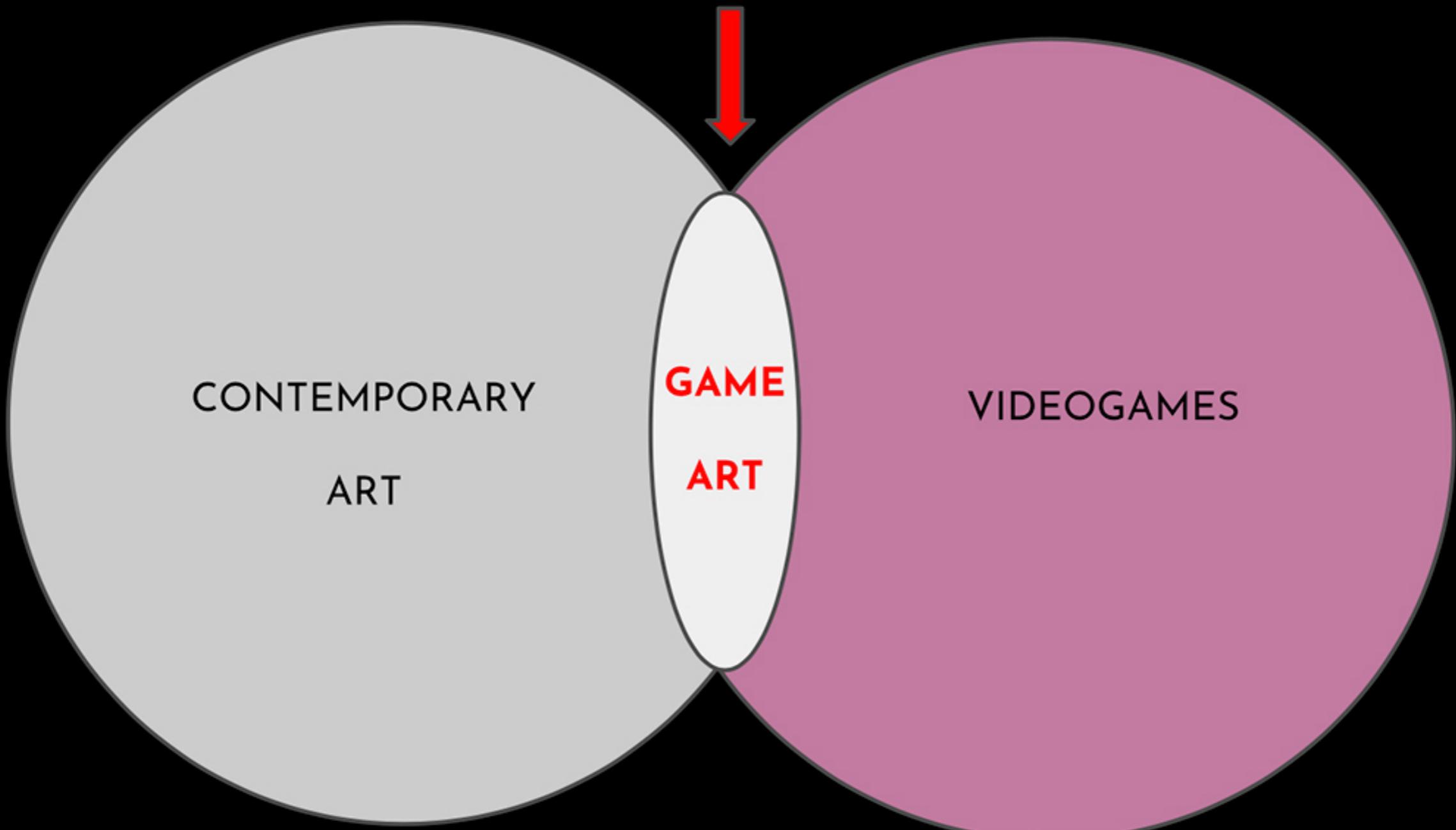
E3 2016 hosts a celebration of the year's greatest ...
polygon.com



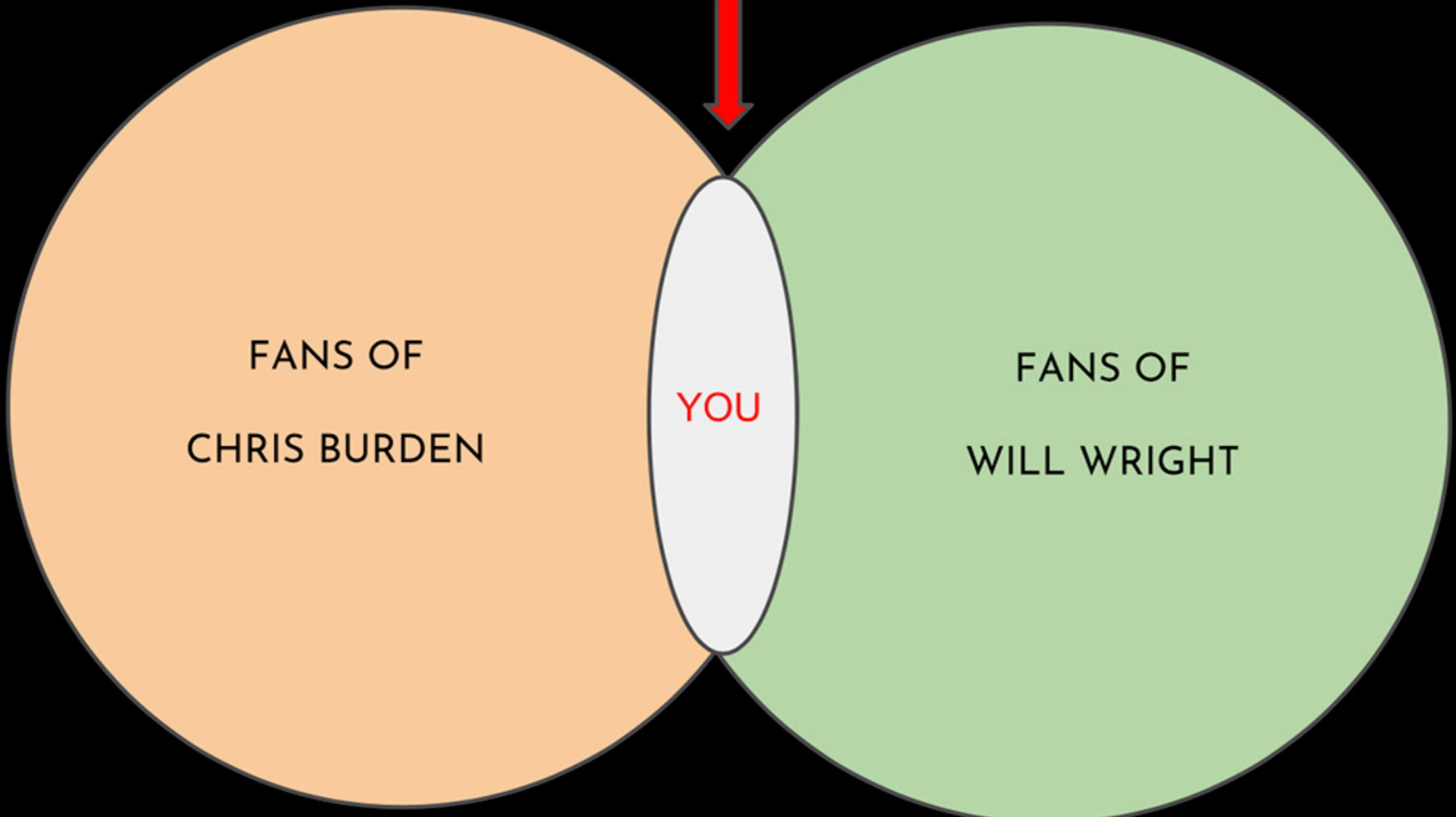
The Old School Video Gam...
laughingsquid.com

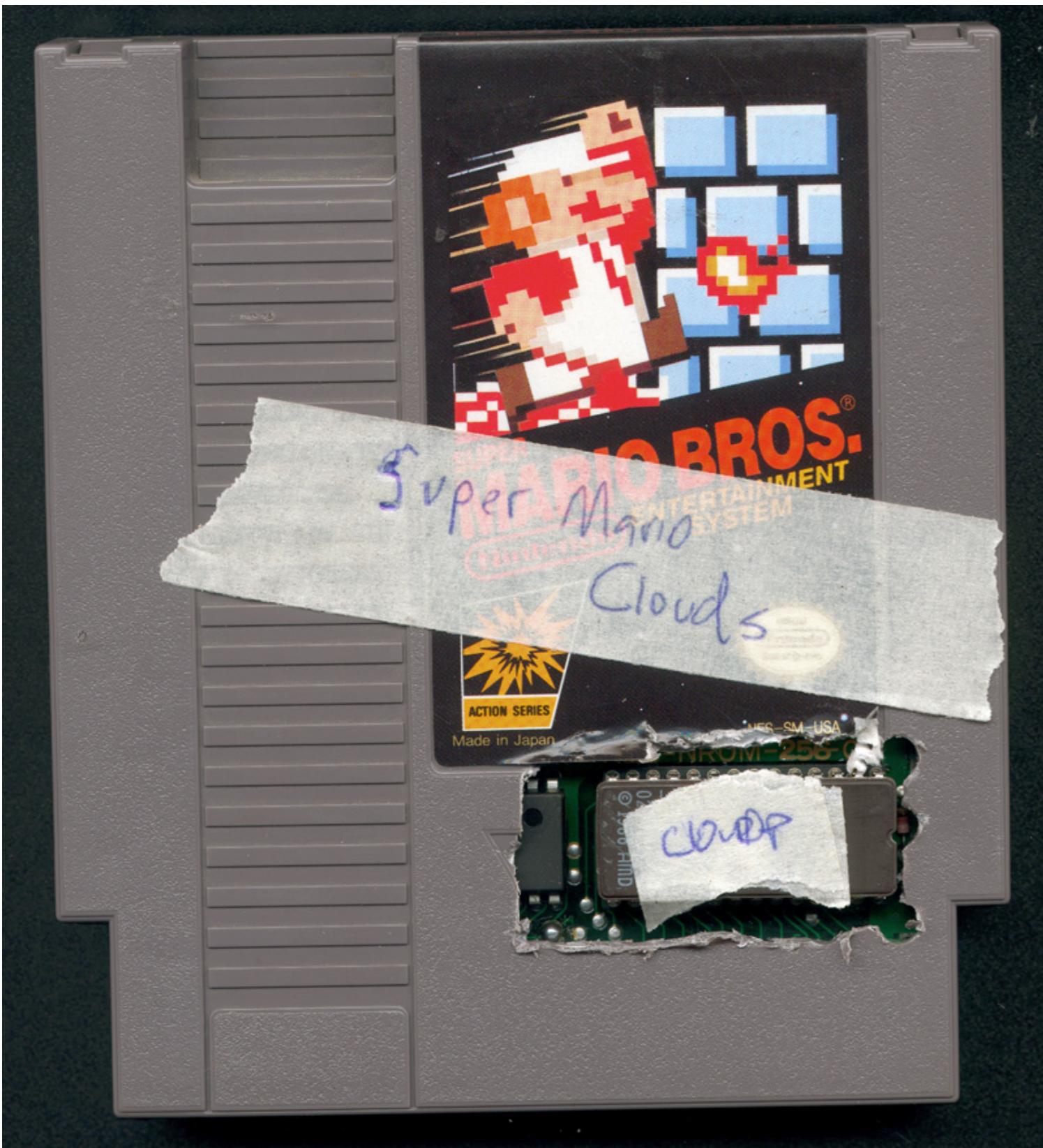


じやないほうの「ゲームアート」
美術作品としての「ゲームアート」という
ジャンルがある。



「GAMESCENES. Art in the Age of Videogames」
Matteo Bittanti から





Super Mario Clouds (2002)
Cory Arcangel



2.インディーゲームって？

個人や少人数のチームによって制作されるゲーム。大手メーカーのメジャーなゲームにはない、独自の視点をもったゲームがある。例えば、



MINECRAFT (2009 ~)

(Notch) Markus Persson が一人で開発し始めたインディーゲーム

3.具体的な例

「イン・ア・ゲームスケープ」展

#04

イン・ア・ゲームスケープ
ヴィデオ・ゲームの風景,
リアリティ,物語,自我

2018年12月15日 — 2019年3月10日

1. プレイできないゲーム(マシニマ)
2. 世界／社会をシミュレートする
3. マシニマから「in-game photography」へ

「ゲームアート」はいつから始まったか？を
正確に定義することは難しいが、ひとつ的方法論として
「マシニマ」と呼ばれる作品形態から始まると
捉えることができる。



Miltos Manetas



Miracle (1996)
Miltos Manetas

Machine + Cinema = MACHINIMA

“Machinima is “glitchy” both literally and metaphorically. The term itself is an error as it was originally meant to be spelled as machinema, a portmanteau of machine cinema. Additionally, machinima looks and sounds like a video game but does not behave as such. In fact, its producers removed the key feature of electronic play, that is, interactivity. Thus, machinima is a broken game, a game that does not work properly.”

“Machinimaは、 文字通りの意味でも、 比喩的な意味でも「グリッチ」です。この用語は、本来ならば、マシンとシネマを組み合わせた造語として「マシネマ（Machinema）」とスペルされるタームです。マシニマは見た目にもビデオゲームのように聞こえるが、そのように振る舞いません。実際に、そのマシニマの制作者は電子的な遊びにおける重要な特徴、すなわちインタラクティブ性を取り除きました。したがって、 Machinimaは壊れたゲーム、適切に動作しないゲームです。”

“MACHINIMA IS NOT A GAME” (2016) Matteo Bittanti



通常のマシニマは、ゲームのプレイヤーがキャラクターを操作して、それを撮影する。ミルトス・マネタスの「Miracle」は、操作していない（操作できない）様子を撮影した。

ミルトス・マネタスのマシニマ作品では二度、インターラクションが取り除かれている。



Super Mario Sleeping (1997)
Miltos Manetas



Another Day of Depression in Kowloon / 九龍の憂鬱な一日 (2012)
IP Yuk-Yiu





San Andreas Streaming Deer Cam (2016)
Brent Watanabe

1. プレイできないゲーム(マシニマ)
2. 世界／社会をシミュレートする
3. マシニマから「in-game photography」へ



Long March: Restart (2008 - 2010) Feng Mengbo





Velvet-Strike (2002)
Anne-Marie Schleiner

> Say WAYNE M GEIGE_

02.)No foul or abusive language

01.)German and English only!

>>>READ THE RULES!!!!!!Don't like them LEAVE<<<

<<< SERVER RULES LOADING>>>



dead-in-iraq (2006 - 2011)

Joseph DeLAPPE



Elegy GTA USA Gun Homicides (2018)
Joseph DeLAPPE

“The only way to save our relationship with videogames, is to exercise the Zen of Non-Playing. By Doing so, we become Artists After Videogames. An artist who works with videogames shouldn't create or change anything. He/she should only extract the hidden notion of the game, by looking carefully at the parade of symbols the game is offering already. An explosion should be captured and turned into a Turner-like landscape. Our relationship with a monster should become somehow romantic: instead of shooting it, we should start taking photos. ”

“ビデオゲームとの関係を救う唯一の方法は、**ノンプレイの禅 (Zen of Non-Playing)** を行使することです。 そうすることによって、私たちはビデオゲームの以後のアーティストになります。 (中略) 爆発を捕らえてターナーのような風景に変えなければならぬ。 モンスターとの関係は、どことなくロマンチックになっていくはずです。 **銃を撃つ代わりに写真を撮るべきです。** ”

Manifesto of Art After Videogames (2004) Miltos Manetas

ゲームプレイを一旦やめることによって発見される、
ゲームの自律した世界。さらにそこから先へ。

「銃を撃つ代わりに写真を撮るべきです。」

1. プレイできないゲーム(マシニマ)
2. 世界／社会をシミュレートする
3. マシニマから「in-game photography」へ





The Division "Victims" Duncan Harris
<http://deadendthrills.com>



DoD (2009-2012)

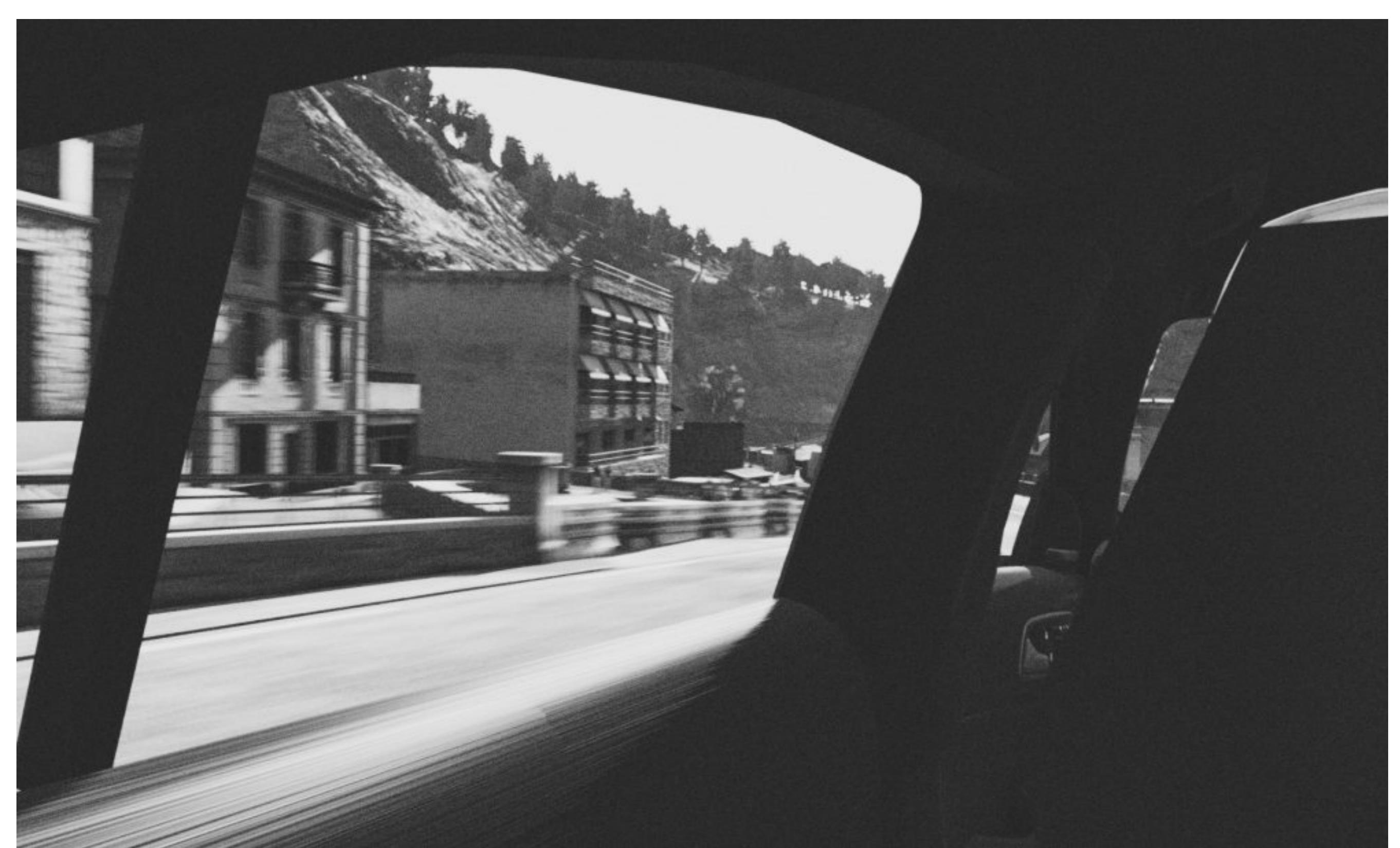
Kent Sheely

<http://www.kentsheely.com/dod>



POSTCARDS FROM ITALY (2016) – COLL.EO

<http://colleo.org/postcards-from-italy>



Backseats (2015 -) Leonardo Sang
<http://leosang.com/backseats>



CROSSROAD OF REALITIES / BENOIT PAILLÉ

<https://gbuffer.myportfolio.com/crossroad-of-realities>

<https://vimeo.com/90114353>

フィルムカメラ

物理空間の被写体が、物理空間のフィルムへ

デジタルカメラ

物理空間の被写体が、デジタル空間のデータへ

インゲームフォトグラフィー

デジタル空間の被写体が、デジタル空間のデータへ

インゲームフォトグラフィーは、完全なデジタル写真とも言える。

フィルムカメラ vs デジタルカメラの対立を無効化する

第三項になりうるかもしれない。

しかし、インゲームフォトグラフィーは写真と呼べるだろうか？



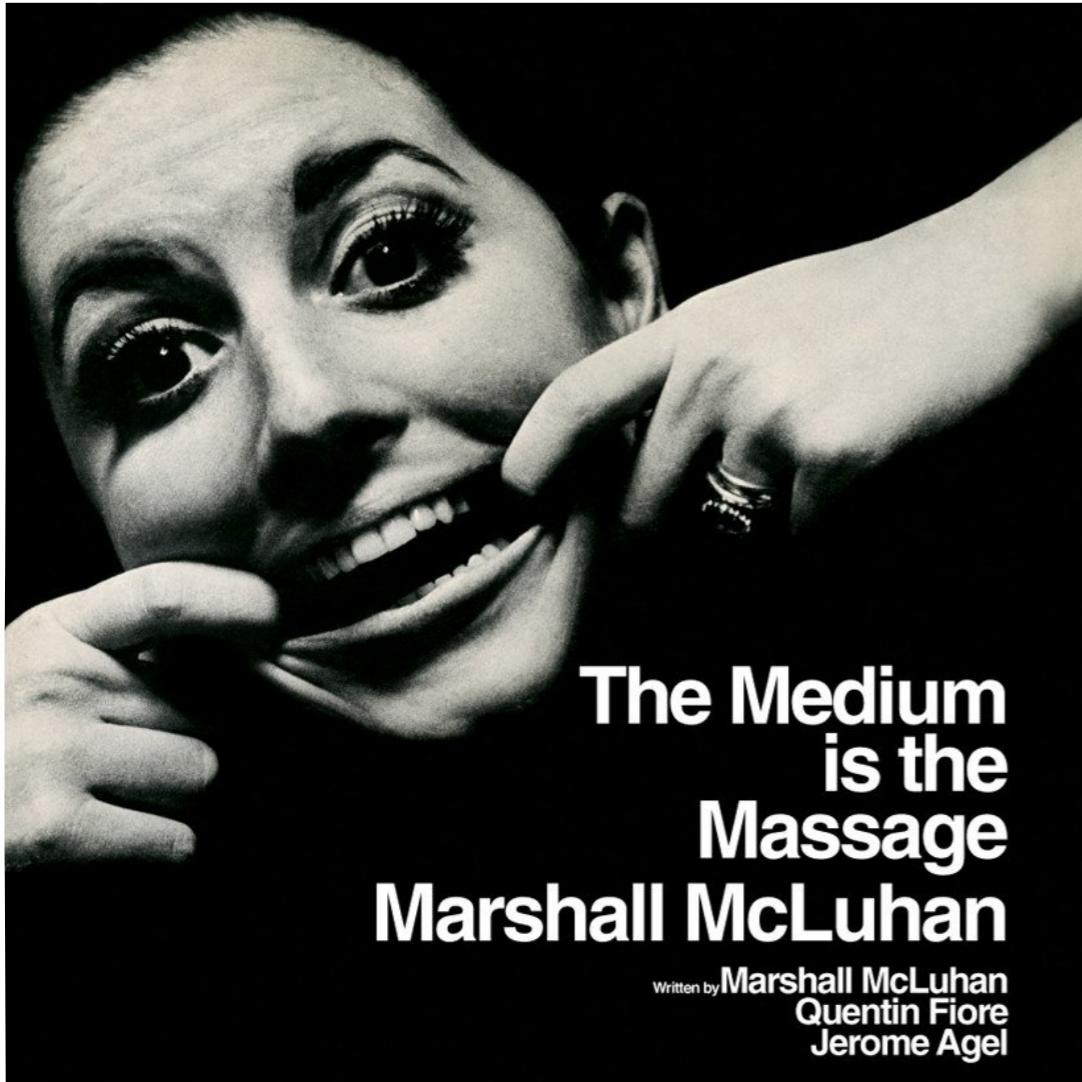
Photo Mode : Marco de Mutiis

「（物理的な、現実の）カメラが失われ、シャッターボタンを押す前にすでに対象が静止し、シャッターを押す前にフレーミングしている夕日がすでにピクセルによって作られている時、写真を撮るという行為は何を真に意味するでしょうか。」

ゲームの画面は常にリアルタイムにレンダリングされていて、
インゲームフォトグラフィーとして撮影される以前に
すでにピクセルで描画されている。

極端に言えば、被写体と写真が同一なので、撮影する必要がない。
それを撮影と呼べるかも怪しい。撮影というよりも移動や複製に近い。
写真を撮るという行為のシミュレーションのよう。

フォトモードでは、シャッターを押して写真を撮るという行為が、
バラバラに操作可能なものへと分解されていて、撮影が別のものになっている



「メディアはマッサージである」
マーシャル・マクルーハン（1967）

新しいメディアは古いメディアを内包している。コンピューターはそうした性質から「メタ・メディア」と言われることがある。

スマートフォンには映画、本、カメラ、電話などがアプリケーションとなって含まれている。

そして古いメディアが新しいメディアによって翻訳され直すたびに、私たちの感覚に影響を及ぼす

ビデオゲームもコンピューター上で動作するソフトウェアであり、メタ・メディアである。

しかし、ゲームの世界の中では現実（以外も含む）世界の様々な事象がシミュレーションされて含まれている。メタ・メディアというよりも「メタ・ワールド」と言ってもいいかもしれない。

こうした独自の世界を発見する方法としての「ノン・プレイ」そしてその世界を探索し、風景を切り取る方法としての「in-game photography」と言えるかもしれない。

マシニマに関して補足資料
「ゲームアートにおけるゲーム世界の自律性
ミルトス・マネタスとビデオゲーム以後の芸術」

<http://ekrits.jp/2018/05/2620/>

授業に関する質問・ご意見*

YouTubeなどで見るゲーム実況もマシンマに入るのでしょうか？

The History Of Machinima: From Art To Brand

<https://www.youtube.com/watch?v=uj1-Ci0ybbw>

マシンマは、時代の変化の中でただの
ゲーム実況になったしまったのかもしれない。

メモ

1. <https://www.evernote.com/l/>

AB1lxJjcaJ1DBrofIUQGcqqGuh8hG3DeMos

2. https://www.evernote.com/l/AB0m0MwtiFdOYZM9E4JUrB_0b-vd15fgrhw

しかし、マシニマは終わったわけではなく、
いまだ連綿と作り続けられている。

MILAN MACHINIMA FESTIVAL

<https://milanmachinimafestival.org>

以下はミラノ マシニマフェスティバルで上映された作品

Possessions (2019) Brent Watanabe

<https://vimeo.com/327128550>

Digital Kinetic Sculptures (2017) CHRIS KERICH

<http://www.ckerich.com/dks/>

Operation Jane Walk (2018) Leonhard Müllner

<https://vimeo.com/301933682>

Crashform Studies (2018) Brenton Alexander Smith

<https://vimeo.com/287568425>

近年のマシニマ（的）作品

I Was a Winner(2019) jonas odell

<https://vimeo.com/305804024>

489 years (2016) Hayoun Kwon

<https://vimeo.com/207799627>

HYPER TIMELAPSE GTAV (CROSSROAD OF REALITIES)(2014)

Benoit Paillé

<https://vimeo.com/90803579>