

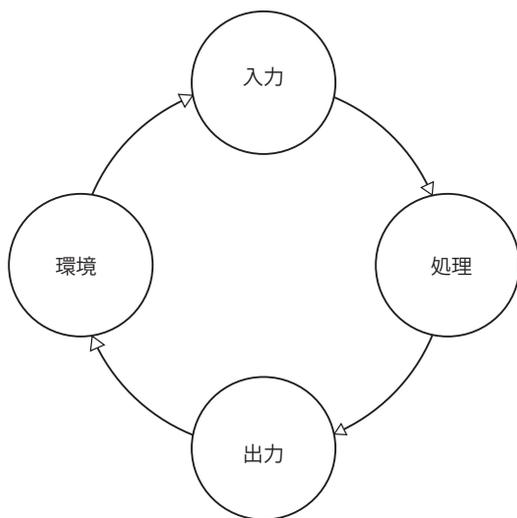
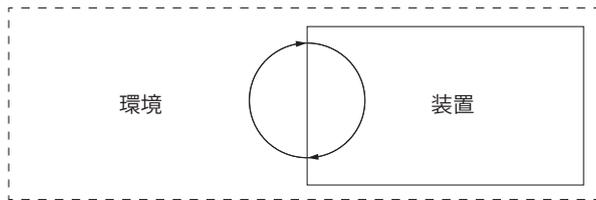
文化性研究 三部作
目録

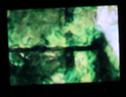
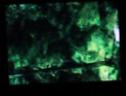
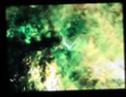
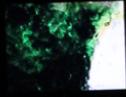
三澤太智

info@misawadaichi.net

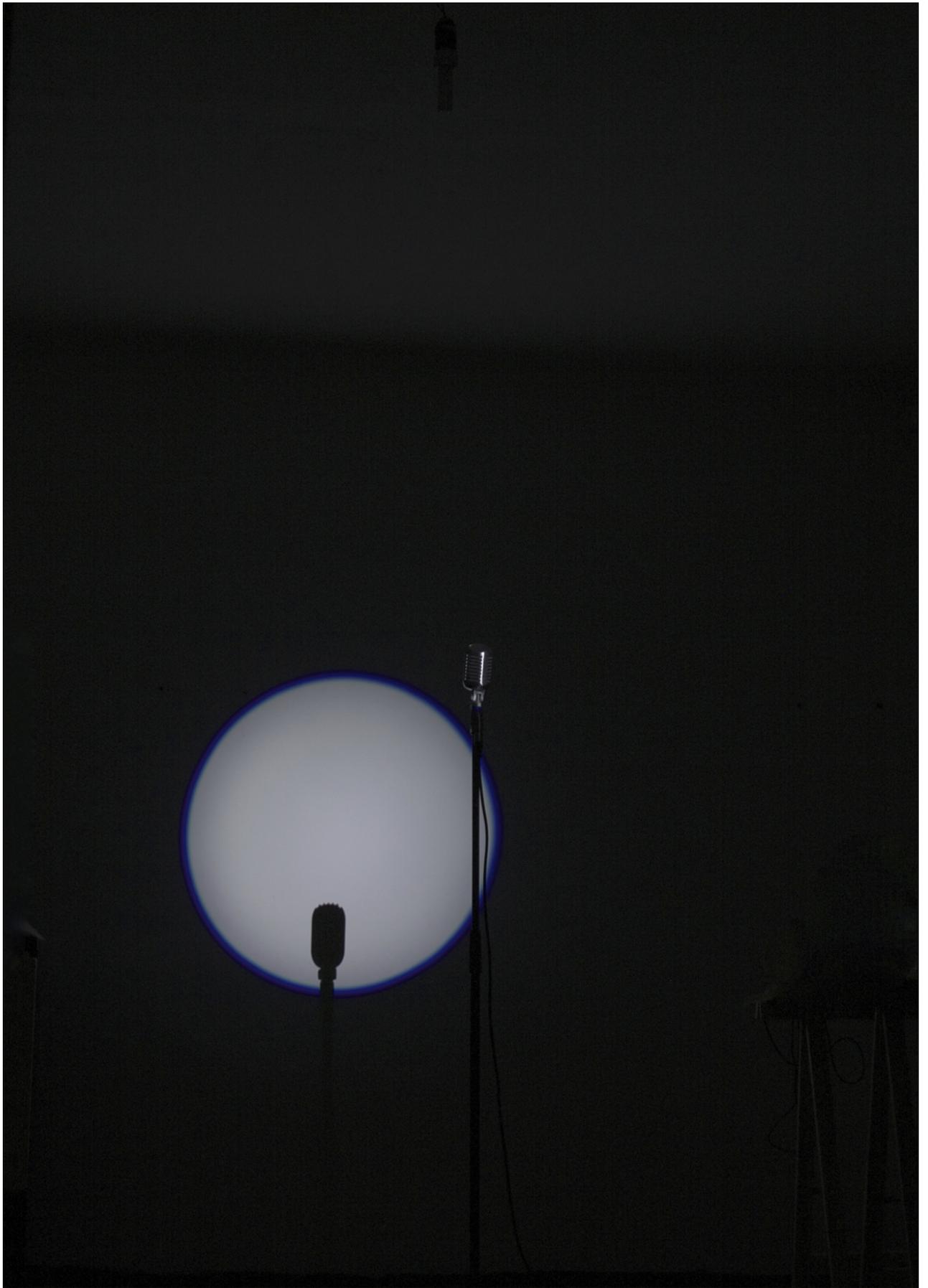
Trilogy for Culturalities Catalog

2019 Daichi Misawa









Reverence in Ravine

かくれんぼの鬼のように振舞う探査性及び文化性¹を有する創発的振舞²を発現させる環境。利用環境における、観客としての因子から、記録物又は生成物を音光の出力源として用いて一つ又は二つ以上の出力の指向性を素材とする立体構造を形成する装置としての因子に向かう、振舞の制御に基づく。

Transparent Sculpture

舞台芸術のような演舞性及び文化性を有する創発的振舞を発現させる環境。利用環境における、観客等としての様々な因子と、環境を源とする音を入力源及び出力源として用いて一つ又は二つ以上の出力の指向性を素材とする立体構造を形成する装置としての因子と、の間の、音声を主な媒体とする相互作用の制御に基づく。

Data Auditorio

カラオケのような独唱性及び文化性を有する創発的振舞を発現させる環境。利用環境における、観客等としての様々な因子と、環境を源とする音を入力源及び出力源として用いてその音を任意の形態で経時的に再構成処理し一つ又は二つ以上の出力の指向性を素材とする立体構造を形成する装置としての因子と、の間の、音声を主な媒体とする相互作用の制御に基づく。

¹象徴的振舞等。詳細は Misawa (2016) を参照。

²新たな形態の振舞、機能、効果等。

目録

1. 環境と装置との間の相互作用モデル。
2. Reverence in Ravine (装置)
3. Transparent Sculpture (装置)
4. Data Auditorio (装置)

録音

1. Reverence in Ravine の立体構造
2. Transparent Sculpture の立体構造 (バイノーラル録音)、創発的振舞 (口笛、拍手、叫声等)
3. Data Auditorio の創発的振舞 (発声、歌唱等)

参照文献

- Julia Allerstorfer, Monika Leisch-Kiesl, “Being a ‘Global Artist’?: Ekaterina Shapiro-Obermair, Daichi Misawa, Golzar Hazf ann Mara Niang” in Global Art History, ens. by Julia Allerstorfer, Monika Leisch-Kiesl, pp. 6376, transcript, Berlin, 2017.
- Daichi Misawa, “Culturalities,” in Transactions of the Virtual Reality Society of Japan, Vol. 21 (2016) No. 3 p. 423-436, VRSJ, Tokyo.
- Daichi Misawa, et al., “Data Auditorio: Towards intense interaction, an interactive hyper-directional sound for play and ubiquity,” in Proceedings of Joint International Computer Music Conference-Sound Music Conference 2014, ICMA-SMC, 2014, pp. 16691676.
- Daichi Misawa, “Transparent Sculpture: An embodied auditory interface for sound sculpture,” in Proceedings of the 7th International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction, ser. TEI ’ 13. New York, NY, USA: ACM, 2013, pp. 389390.
- Daichi Misawa, “Reverence in Ravine: A transparent sculpture in coordinate space for installation art,” in Proceedings of 18th International Conference on Virtual Systems and Multimedia (VSMM), ser. VSMM. IEEE, 2012, pp. 603606.

further information is available upon request.