

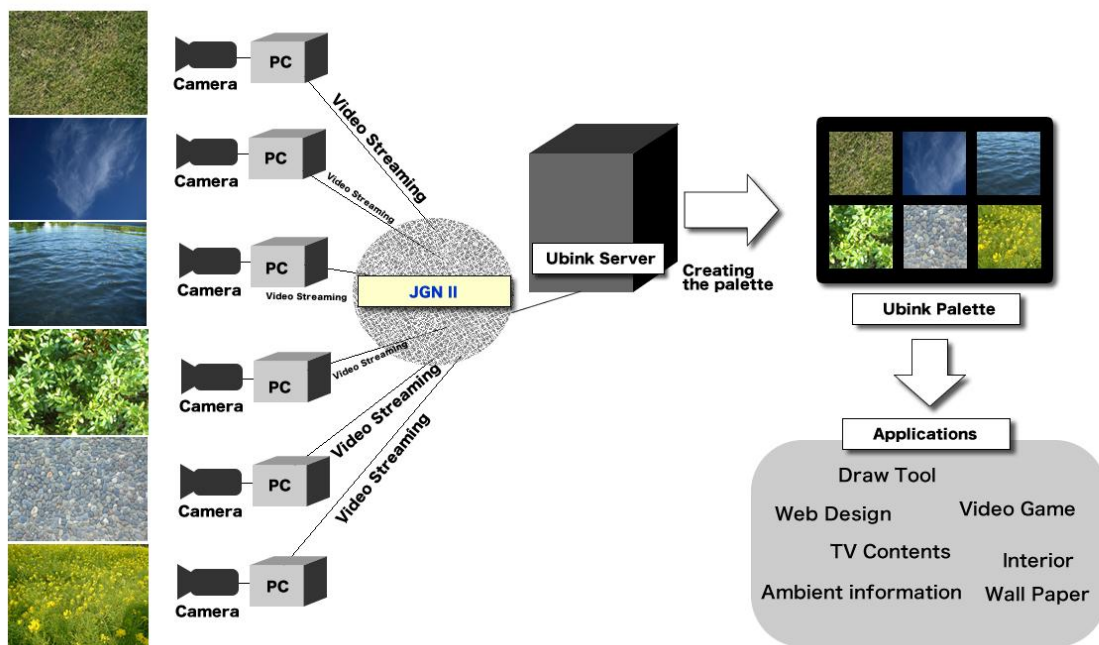
タイトル：「Ubink：世界各地の「色味」をリアルタイムにインクとして提供するシステム」

提案者：慶應義塾大学 大学院 政策・メディア研究科 修士課程2年 渡邊 恵太

概要

世界各地にあるユニークな「色味」を、絵画やデザインに利用可能な素材として提供する Ubink を提案する。Ubinkにより世界がパレットとして利用でき、あらゆる産業に利用可能となる。

手法：日本各地、世界各地に高感度ビデオカメラを遍在配置。JGN II を活用し、広帯域で常時ビデオストリーミングを行う。カメラ1つをインクとみなし、収集。パレット化し汎用的に利用可能にする。



特長

- ・ビデオストリーミングにより、素材はその場所のユニーク性だけでなく、時間によっても変化していく。つまり、季節によって色味が変わっていく「変化する素材」が提供できる。しがたって「旬な素材」といった考え方生まれるなど、デジタルメディアには乏しい時間性が生まれる。新しい絵画の誕生の可能性もある。
- ・Ubink を使った絵画は、実世界とリアルタイムに連動するため、絵画にもなるが、外界の情報を知る手段、すなわち「窓」として可能である。すなわち、新しいユーザーインターフェースとしても大きな可能性がある。
- ・オンラインゲームや、ビデオゲームなどの世界に利用可能。たとえば、「北海道の空インク」を利用すれば、シミュレーション不要で、常に変容する空を提供できる。CG制作コストのダウンも見込める。
- ・素材のクオリティの維持、および素材ゆえに「常時」提供し続ける必要があるため、JGN II の高性能のネットワーク環境が不可欠である。
- ・インクレベルの提供により極めて汎用的に利用可能であり、あらゆる組み合わせが可能である。