

Seira Uchida

Portfolio

<http://sesseee.se/>

Shadow Asset Store

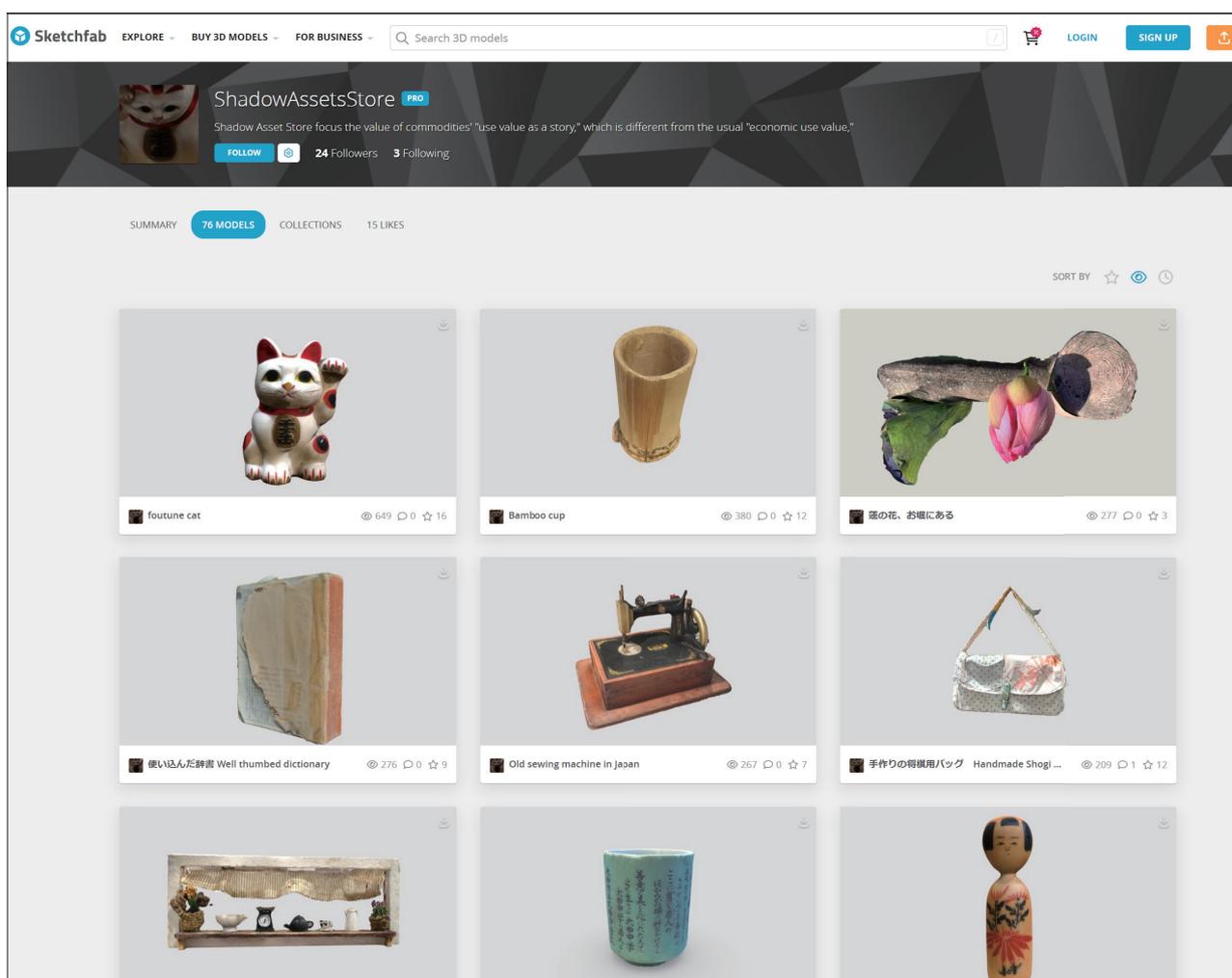
2021-

様々な人の思い出の品を3D スキャンして、その思い出のテキストとともに、データ配布するプロジェクト。フリーマーケットなどの物理的な流通では「使用価値」を低下させる傷や汚れが、3D データにすることで、時間や雰囲気演出する手間をかけた「物語価値」のあるオブジェクトとなり、人気アイテムになることがある。

コロナ禍以降、香港のデモや、バーチャル渋谷でのハロウィンパーティなど、バーチャル空間は新たな日常空間として活用されている。また、VR コンテンツやゲームにおいて、アイテムは物語の展開を左右する重要な要素（宝箱を開けるとモンスターが出てくる、鍵を手に入れなければ次のステージに行けない…）である。フィジカルには流通しづらい物・物語を、バーチャルという空間と3D スキャンテクノロジーで新たな物語を生むためのノードに変換する試み。

Shadow Asset Store は、SketchFab という3D、VR、AR コンテンツを公開、共有、売買するためのプラットフォームを利用しており、ゲーム制作や、モデルルームなどの制作で3D データを探している人が偶然出会うことができる。データは《バーチャル供養講》で捨てられないものを3D スキャンして《バーチャル供養堂》に保存する際、作業・保管費の代わりに流通に同意してもらうなど、他の作品と連携することで収集している。

URL: <https://sketchfab.com/ShadowAssetStore>





Bamboo cup

3D Model



127 380 12

Download 3D Model + Add To </> Embed Share

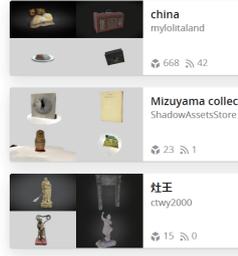
Report

Triangles: 16.9k Vertices: 8.5k More model information

We went to the Namahage Sedo Festival. One of them was my ex-lover. There were a lot of people at the site, and I was standing on a tree root to get a better view. At first, Namahage came down from a little higher up the mountain to a square with a big bonfire. After the rituals were over, people took pictures with the Namahage and put on masks to become Namahage. We also drank sake from a bamboo container. After that, I went home without much incident.

私達はなまはげ芝灯まつりにむかった。その中には元恋人もいた。会場には沢山の人がいて、私は少しでも見やすい場所を探して、木の根っこに立ってそれをみていた。ナマハゲは最初山の少し上の方から、大きな焚き火のある広場に降りてきた。一連の儀式が終わると、なまはげと写真を撮ったり、お酒をかぶりナマハゲになりきったりした。せっかくだからと、竹づつに入った日本酒を飲んだ。その後、どうということもなく帰宅した。

IN COLLECTIONS



各データには、普通はデータサイズが●●MB、データ形式は…などと実用的な情報が記載されることが多いが、Shadow Asset Store では、実用的な情報の代わりに、日用品の持ち主が、どのような記憶や感情をその物に抱いていたかが記載されている。

また、全てがフィジカルではゴミとして処理されるか、中古品として引き取り手のなさそうな品物であるが、3Dデータとして流通させると別の価値—使用価値とは違う、物語づくりに役立ちそうかという、「物語価値」に基づいてダウンロードされる。

たとえば、これはお祭りで配布された竹筒だが、100回以上ダウンロードされている。"China"などのコレクションに追加されるなど、中国をテーマにしたゲーム制作などに使用しやすいアイテムとして認識されていることがわかる。



キラッと光るのもっているかもしれないお稲荷様の写...

3D Model



7 42 1

Download 3D Model + Add To </> Embed Share Report

Triangles: 18.1k Vertices: 9.1k More model information

母親が友達と高山稲荷に行ったときに撮影した写真。もう一回行ってみたいなど言っていたけど、結局行けなかったんじゃないかな。四半世紀以上たつてる。母がカミサマ(霊能力者)にみてもらったことがあったの。そうしたら、「あなたのお宅に、キラッと光るものがある」と言われて。この写真、色あせてしまっわからなくいけど、お稲荷さんが赤い珠のようなものを持っているの。それで、この写真の珠のことかなと言ったら、「その写真に、油揚げをあげなさい!」って。母は本当に、この写真を神棚にあげて、毎日、油揚げを供えていた。そうしたら、本当に宝くじがあたって! 別室に通されて説明を聞いたよ。周りには黙っていたんだけど、親戚にポロッと言っちゃったら、色んな人にごちそうすることになっちゃったり、あと、車を買ったら、あつという間になくなっちゃった。今は、神棚からおろして、自分の部屋の片隅の、土人形のお稲荷様の隣に置いて、お香を炊いている。自分が生きていくかぎりは、置いておきたい。でも、友達が来たときとかは「変な宗教に入ってる??」って勘違いされると困るから、しまっっちゃ、笑

This photo was taken when my mother went to Takayama Inari with her friends. It's been over a quarter of a century. My mother was once seen by a kami-sama (psychic). She said, "There's something shiny in your house." This picture is faded and hard to see, but the Inari-san is holding something like a red bead. When I asked her if she meant the bead in the photo, she told me to give the photo a fried bean curd. My mother really kept this picture on the altar and gave fried tofu to it every day. Then, I really won the lottery!!

License: CC Attribution © Learn more

Published a year ago

使い込んだもの、思い出のもの、捨てられないものはありますか? 「バーチャル供養講」は、物の物語を大事にし、ケアをする取り組みです。

Do you have items that hard to throw away? VMA archives, evaluates and cares these stories.

バーチャル供養の方法 How to Virtual offer

- 料金についての条件に同意いただければ、[管理人](#)にご連絡ください
- ものについての記憶や思い出についてお伺いし、3Dスキャナーデータの送付、または実際のものを送っていただき、3Dスキャンを行います。
- [バーチャル供養堂](#)に奉納します
- If you accept [the condition for the fee](#), contact [the manager](#).
- VMA ask you to send 3d scanned data or physical items, and tell stories about items.
- VMA offer the 3D items and the stories for [Virtual Home of Mementos](#).

料金 Fee

奉納費用は無料です。代わりに、3Dデータの流通プラットフォーム「[ShadowAssetStore](#)」にて、スキャン後のデータと物語を掲載、ダウンロード可能な状態にすることに同意していただきます。

The fee is FREE! Provided you accept the terms that your stories and scanned data will be distributed "[Shadow Asset Store](#)", the platform of distribution 3D data ;)

各データは、《バーチャル供養講》や《バーチャル奉納ツアー》などのワークショップやプロジェクトに際して、作業費の対価として、データをダウンロード可能な状態にしようなどして持ち主の同意の元収集・公開している。

のりしろさま / Norishiro-Sama

2021

捨てられない思い出の品についてのストーリーが、糊付け面に書き出されたペーパークラフト。記憶を読みながらペーパークラフトを作ることができる。ただし、作り終わると、文章の描かれた部分はくっついて見えなくなるため、のりしろに書かれた記憶は、ペーパークラフトの制作者と、中古品の持ち主だけが思い出すことのできる物語になる。

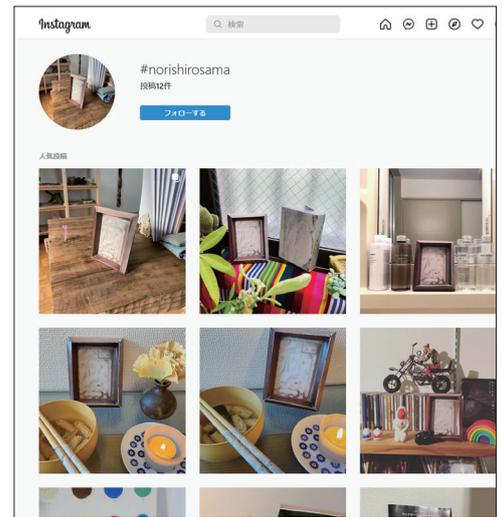
「中古品」とは、持ち主だけがアクセスすることができる記憶のハードディスクのようなもの。その「中古品」を複製し、普段話しにくい感情や記憶を共有する試み。

タイトルは、目に見えないストーリーを大事にするという意味で、記憶が記載された部分である「のりしろ」と、来客、信仰の対象の石像などに対してもつけられる「様」をつけた。制作後は、Instagramに #norishirosama タグでシェアすることで、様々な人の家に同じ中古品がある風景を覗くこともできる。

instagram #norishirosama URL: <https://www.instagram.com/explore/tags/norishirosama/>



photo: OYAMADA Kuniya
photo courtesy: Aomori Contemporary Art Centre, Aomori Public University



インスタレーション、VR、ミクストメディア

バーチャル供養講 / Virtual Mementos Association(VMA)

2021

国際芸術センター青森 (ACAC)

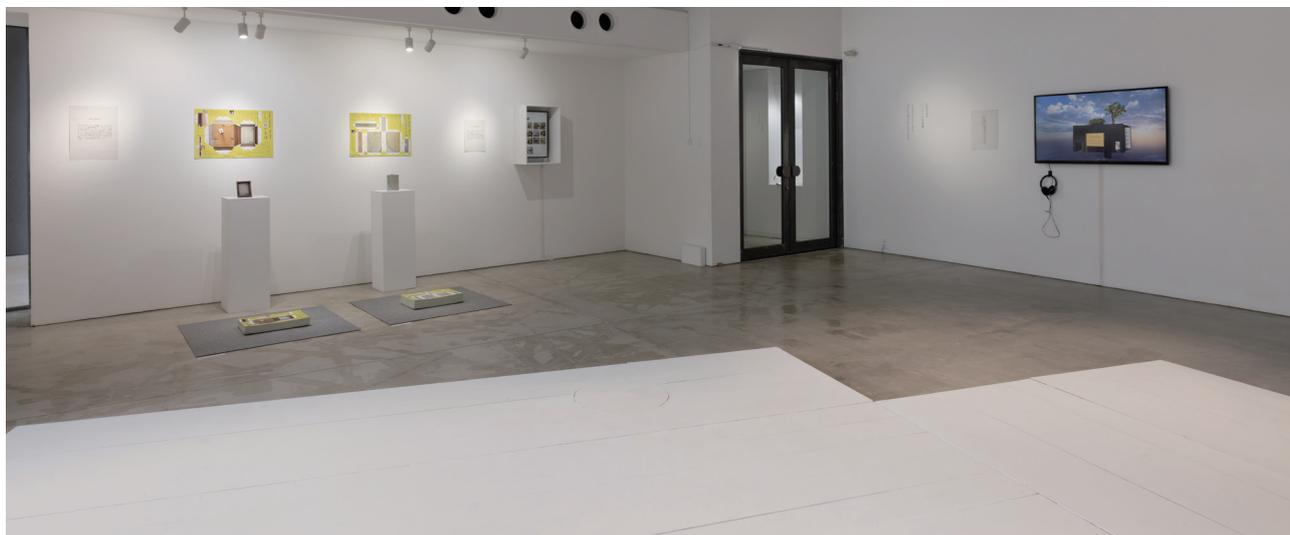
「バーチャル供養堂」を、信仰をともにする人の「講」の物語として展開し、展示に訪れた人が、鑑賞しているうちにその物語の登場人物に置き換わっていくような体験を設計した。

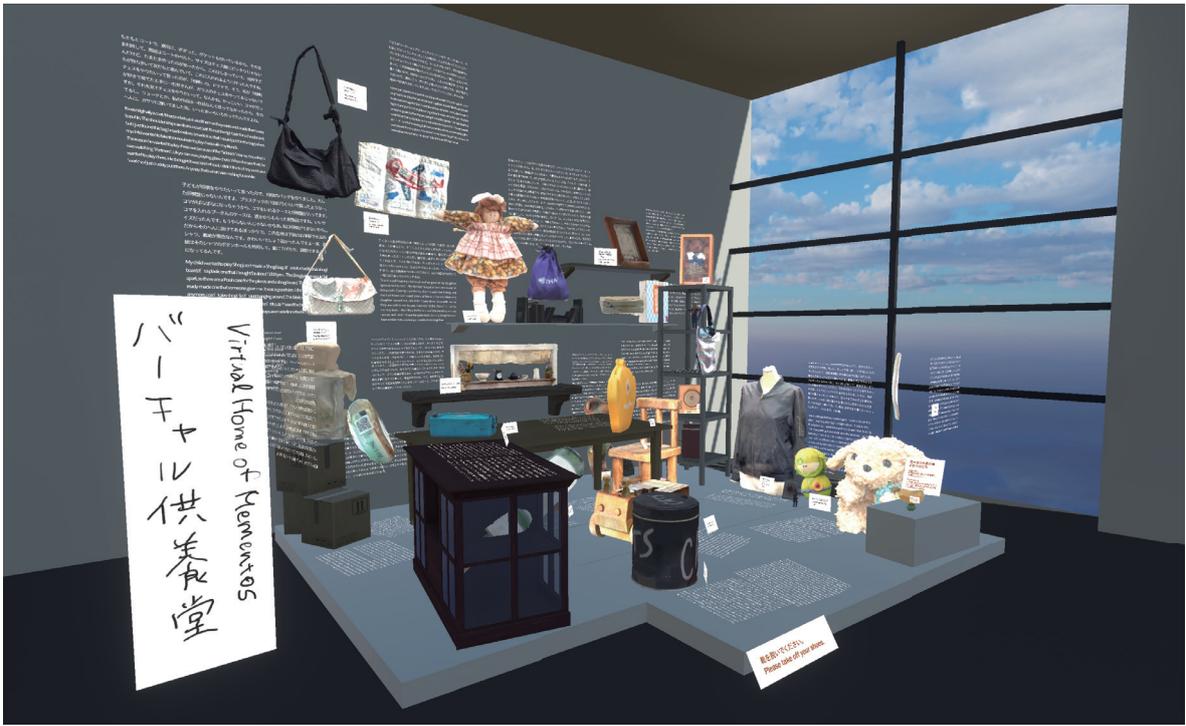
この展示では「バーチャル供養堂」が展示室に似た建物に作り変えられている。展示室に入った鑑賞者はまず入り口付近にある映像を見る。そこには昔のゲームのようなローポリゴンの映像で、「バーチャル供養」をしている人の物語が流れる。そのあと、監視員（多くは子育てが終わった世代の女性や、大学生）に、「バーチャル供養」についての独自の解説とヘッドマウントディスプレイ（HMD）の使い方を教わる。そして、舞台上に上がり HMD をかぶると、モニター越しに見ていた映像の中に自分が入り込んだことに気づく。そして舞台上に様々な記憶のこもったオブジェクトが配置されていることが「見える」ようになる。HMD を外すと、鑑賞者の記憶の作用によって、何もないステージ上にバーチャル空間で見た様々な思い出の品が残像として残る。

昔からある「見えないものとの繋がりを感じるデザイン」である信仰のデザインと、場所によって少しずつ姿かたちを変える民話の手法を参考に、アルゴリズムによって生まれ、コロナ禍でますます失われる他人とのつながりを再想像するための物語制作の試み。

展覧会カタログ (pdf): https://sesseee.se/files/VMA_Uchida_fix.pdf

展覧会レビュー (青森県立美術館 学芸員 奥脇嵩大) 「AC2 No.23」 pp.76-88 <https://acac-aomori.jp/publication/ac2-23/>





HMDをつけたときに見える空間



現実の展示空間は何も置かれていない白い舞台



photo: OYAMADA Kuniya
photo courtesy: Aomori Contemporary Art Centre,
Aomori Public University

VR×フィールドワーク

バーチャル奉納ツアー～精神の脱皮編～ Virtual Offering Tour

2022

企画：山梨県富士吉田市、株式会社ロフトワーク、株式会社 DOSO 「SHIGOTABI」 内コンテンツ

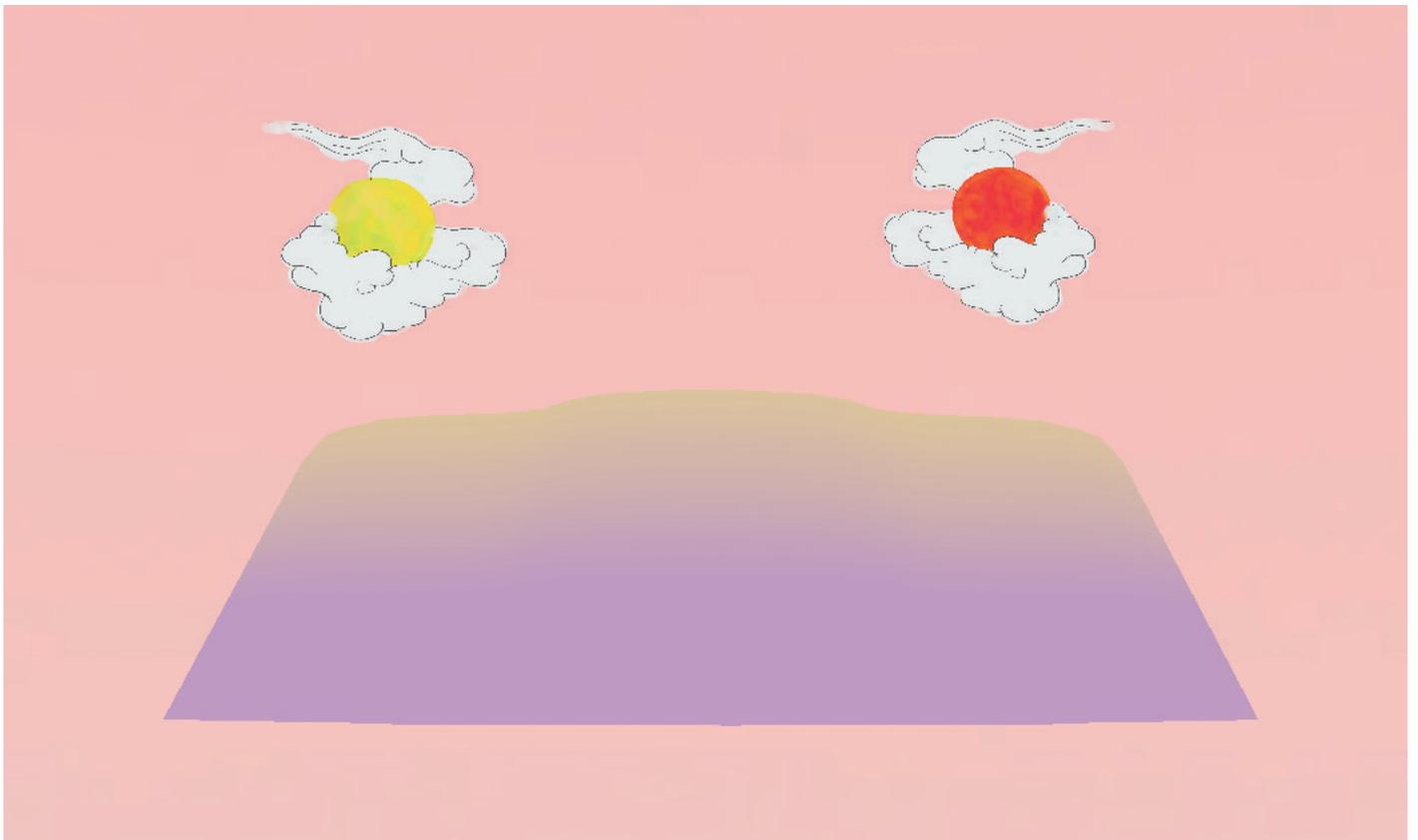
富士山麓に住む祈祷師（御師）の子孫と共同で制作。富士山信仰ゆかりの地と、バーチャル空間上の山「ぷりぷりやま」を歩き来するツアー作品。ぷりぷりやまには、かつて栄えた富士山信仰の物語に着目したフィクショナルな物語が設定されている。ツアーの最後には、ぷりぷりやまに3D スキャンされた参加者の思い出の品が「奉納」され物語の一部となりフィクションとリアル、バーチャルとフィジカル体験のリンクが生まれる。

ぷりぷりやま URL

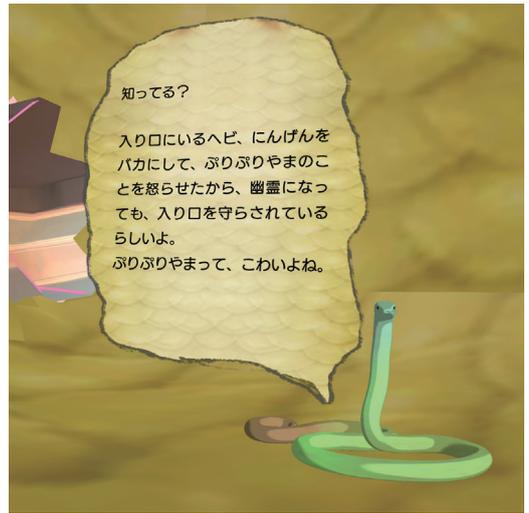
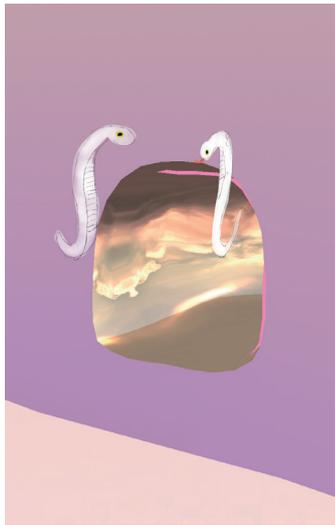
<https://gallery.styly.cc/scene/5515d667-f396-4a00-bc1a-1987dee73403>

ぷりぷりやまものがたり（ツアーで配布したパンフレット）

<https://sesseee.se/files/PuriPuriStory.pdf>



イラストに見えるが、3D空間のスクリーンショット。



パンフレットに描かれているイラストのような「ふりふりやま」は3Dで作られており、バーチャル上で探検することができる。
 ツアーは昔ながらの富士講文化と、XRでアップデートした「バーチャル奉納」で構成されている。



ツアーの最後にVR上の洞窟に「参拝」し、奉納した思い出の品についての共有会をした。神社でお焚き上げした品物に、バーチャルの山に行くと会える不思議な体験。

研究活動

VR技術の普及が生み出した「ズレる身体」

—バーチャルとフィジカルの「ズレ」にみる表現の可能性—

2019-

近年、モーションキャプチャーやヘッドマウントディスプレイ等の機材の低価格化により、一般市民がVRを用いたコンテンツを楽しめるようになった。特に、アバターを用いたコミュニケーションが活発化し、YouTube上でCGキャラクターをアバターとして用いた動画配信するバーチャルYouTuber(VTuber)の配信者数は、2018年3月の1,000人から、2020年1月には10,000人を突破した。VTuberは美学者の難波優輝やゲーム研究者の松永伸司などからアニメや映画の吹き替えと異なる「新しいキャラクター」として語られている(難波(2018) 松永(2018))。

本研究では、「VRによる新しいキャラクター像」を表現手法として活用することができるのか、その可能性を探る。事例調査と分析のほか、制作を通して対象の理解を深める「構成的手法」を用いて、VRやアバターがコミュニケーションにもたらす可能性や意義について探求した。

* 令和二年度 秋田公立美術大学 競争的研究費 採択課題

* 令和元年度 秋田公立美術大学 競争的研究費 採択課題である下記の課題も本研究の一環である。

課題名：VR技術を用いた「ズレの創出」「ズレの明示」の事例調査と予備実験

※本研究の成果は、秋田公立美術大学 紀要 第8号に掲載

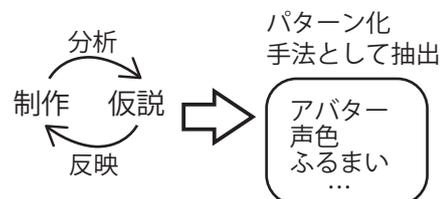
概要

VR技術を利用すれば、男性が少女に変身したり、声と動きを別の人物が担当しVR上で合体させるなど、様々な新しい身体のありかたが可能である。当然、自分が普段行うことのできない体験を行う場合、演者とアバターの間には、「ズレ」が生まれる(右図)。

アニメーションや映画の吹き替えと異なり、バーチャルYouTuberは、「ズレ」が一つの魅力として鑑賞されている。美学者やゲーム研究者も、これをキャラクタの新たな魅力として論じている。

しかし、このVR技術によって誕生した新しいキャラクターの表現は、事例の分析が行われているのみで、実際に制作する際にどのような方法で生み出すのかについては、言語化、理論化が行われていない。

そこで、本研究では、実際に「ズレ」た面白みのあるキャラクターの制作を通して、「新しいキャラクター表現」のための表現技法構築の可能性を探る。



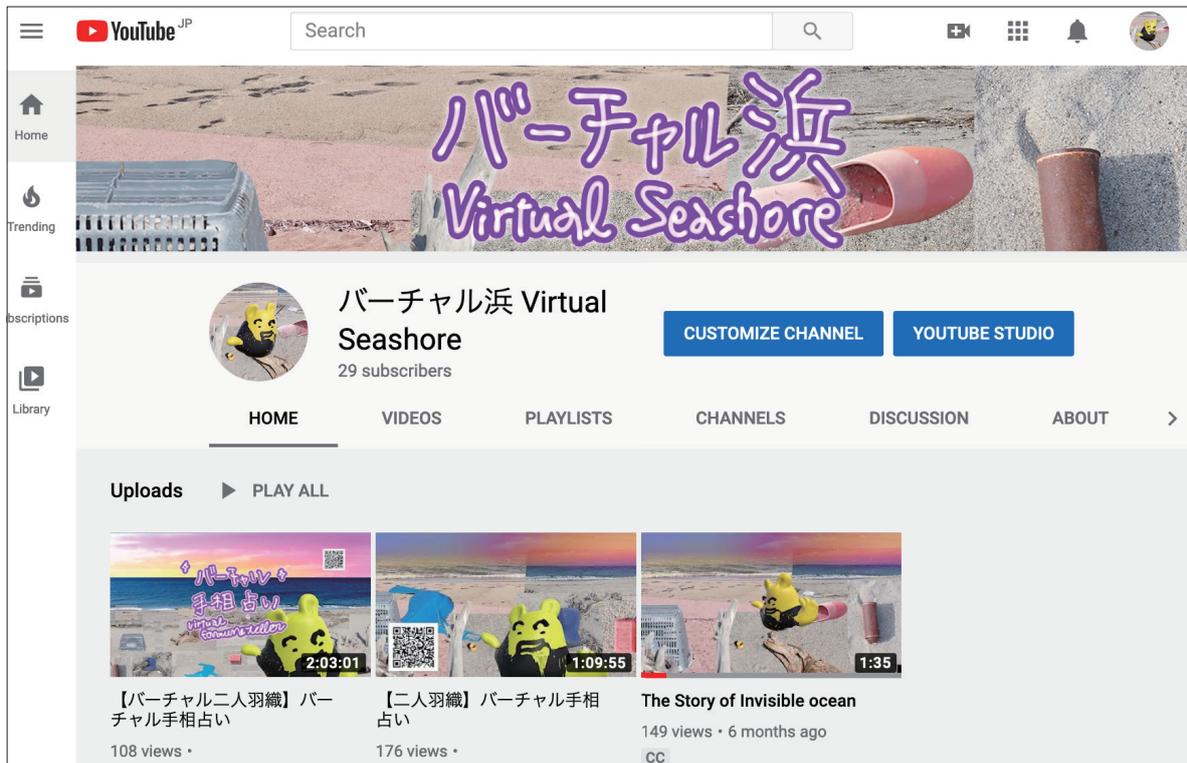
研究活動

コミュニケーションの技術としての「嘘のサイン」 バーチャル YouTuber としての実践を通して

2019-

インターネット上のコミュニケーションでは、顔が見えないため、ウィンクなどの顔文字や絵文字で「これは冗談だよ」という明らかなサインを示すことが重要視されてきた※。私は、この最新の「冗談の技術」が「お面から顔がはみ出た人」のような、アバターから演者の個性がうっすら透けるようなバーチャル YouTuber のコミュニケーションの中にあると仮定した。この仮定に基づいて、フィルターバブルにやエコーチェンバーによって分断され、また「共有＝監視」の構造によって、弱音や個人的な感情を吐露しづらい現代のコミュニケーションに不可欠な「冗談のサイン」のアップデートを図る。実際に YouTube チャンネルを開設し、バーチャル YouTuber が持っている冗談の形式を使って、実践と考察をしていく。

URL: <https://www.youtube.com/channel/UCFwKmoyZL3AIBeq-mllScXw>



プロジェクトページのスクリーンショット



※インターネット上で「冗談であることを示す必要性」は、下記の出来事が示すように、黎明期から知られていた。

1983年のUsenetでは、ネットエチケットのひとつとして Jerry Schwarz が 8. Avoid sarcasm and facetious remarks.

という項目で、誤解を避けるために顔文字;)などの使用を推奨している。また、2005年にNathan Poeが発言した「ユーモアの明白な表現がない限り、ネタなのか本気なのかは判別できない」という趣旨の投稿が「ポアの法則」として知られている。

「お面から顔がはみ出た人」。

能では、お面から顔がはみ出る人の方がより良いとされているそうだ。関連があるかもしれない・・・

インスタレーション

バーチャルまよいが

Virtual Mayoiga

2018

VR技術と、現代に流通する言葉・また声やモノを持つ他者の身体や自己の記憶へ接続するための「穴」を利用して、ポスト・インターネット時代の身体から生まれる「民話」的フィクションをつくる試み。民話の技術・構造を現代の生活環境・テクノロジー環境に適した状態におきかえ、事実ベースの報道などとは違った観点で情報を伝える現代の「民話的表現」を目指した。VRによって作者がからし色の猫に扮して、直接語りにくくなってしまった個人的な記憶やネガティブな感情を、物語にして紹介していく。

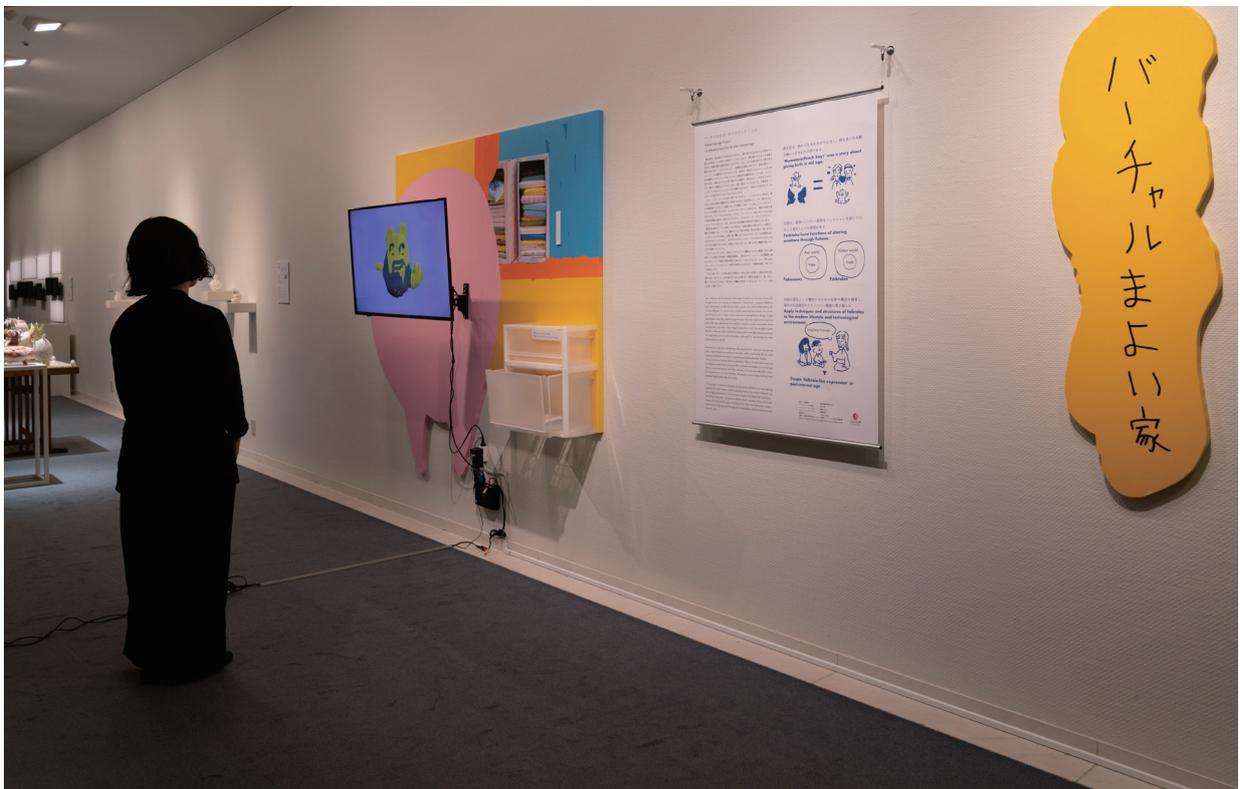
展示では、ポップアートのような部屋が描かれた絵画の中にモニタを埋め込み、絵画の中にキャラクターがいるように感じられるような展示を目指した。

*文化庁「平成30年度 メディア芸術クリエイター育成支援事業」採択課題
採択企画名「ちいさいまよいが／ちいさいまよいがのために（仮）」



Spiral Independent Creator's Festival 19(SICF19) 受賞者展のインスタレーションの様子
スパイラルホール、港区青山、東京

©Shota Uematsu



Spiral Independent Creator's Festival 19(SICF19) 受賞者展のインスタレーションの様子
スパイラルホール、港区青山、東京
©Shota Uematsu

インスタレーション

ひとりの時間のすごしかた

How to spend “me time” .

2017

秋田県上小阿仁村で暮らすひとり暮らしの人々の家を訪れておこなった取材をもとに制作したインスタレーション。

これまで「ひとり暮らし」と聞けば、大学生が上京するためにはじめての親離れ…というイメージを持っていたが、同じ言葉が上小阿仁村で指す状況は全く異なっている。おなじ名前と呼ばれるイメージの異なる暮らしが交差する空間展開を試みた。展示は、取材を元に執筆したテキストと写真、また、取材した方からいただいた物品も用いた。

上小阿仁プロジェクト 2017 参加作品



インスタレーションの様子 旧沖田面小学校
秋田県上小阿仁村



デジタルミシンを利用して、インタビューから構想した物語にまつわるオリジナル刺繍を施したカーテンを制作し、部屋に設置。



インスタレーションの様子 旧沖田面小学校
秋田県上小阿仁村

余白書店の3ステップ

1. 収集

「余白本」を手渡しや郵送、アマゾンのへの探検によって集める。

2. 査定

「余白書店のコンディションガイドライン」に沿って、値段をつける。

3. 流通

ブログサービス Tumblr と、Amazon.co.jp を使って、「余白の価値」で再査定した「余白本」を再流通させる。

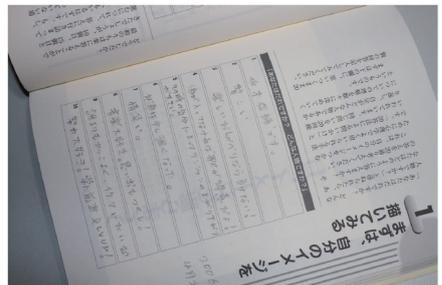
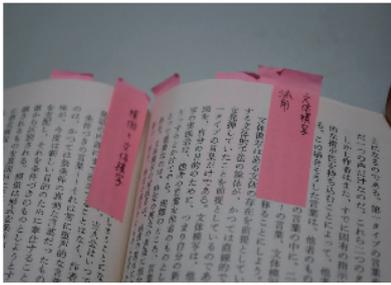


amazon の コンディションガイドライン

ほぼ新品 ほとんど読まれた形跡がない完全な状態の商品。
非常に良い 古びてはいるが、目立った傷がない商品。書き込みや線引きがない商品。
良い 古びており、軽度の傷がある。数ページに多少の書き込みや線引きがある。蔵書印が付いている。
可 古びており、破れ、大きな破損がある商品、また製本状態にない商品もしくは製本されていない商品。ページ数が不足しておらず（ダストジャケットが紛失していても可）、書き込みや線引きがあるが、文字が読める状態。

余白書店の コンディションガイドライン

コレクションー非常に良い エイジングしており、破れ、大きな傷等の美的な特徴がある商品。書き込みや線引き、シミ、角落ちなどから、読者のストーリーが非常に豊かに感じることができる状態。製本がほぐれ、本から別のものに変質しようとしている状態。
コレクションー良い エイジングしており、破れ、傷等の美的な特徴がある商品。書き込みや線引き、シミ、角落ちなどから、読者のストーリーが豊かに感じることができる状態。
コレクションー可 エイジングしているが、目立った傷はなく、読者のストーリーが少し感じられる状態。
出品不可 読者のストーリーが全く無い未使用の商品。



余白書店が扱う「余白本」の一部。自己分析済みの自己分析本などもある。

余白書店

評価: ★ 新規出品者 (まだフィードバックはありません。)

[詳しい出品者情報](#)

この出品者のほかの商品を検索:

余白書店のほかの商品: ページ: 1 / 3
前へ | 次へ

<p>画像はありません</p> <p>斜陽 (1948年) ★★★★☆ (98) ¥ 1,750</p>	<p>Mania 70's—木村カエラ×加瀬亮×箭内道彦70's Advertisement ★★★★☆ (1) ¥ 817</p>	<p>Interface (インターフェース) 2008年 08月号 [雑誌] ★★★★☆ (1) ¥ 1,274</p>	<p>おしえて!! Macromedia FLASH MX (毎コミおしえて!! シリーズ) ★★★★☆ (22) ¥ 3,500</p>
<p>画像はありません</p> <p>曲線と曲面の微分幾何 (1977年) (基礎数学選書 (17)) ¥ 4,200</p>	<p>FLASH ActionScript 辞典 第2版 (DESKTOP REFERENCE) ★★★★☆ (7) ¥ 3,000</p>	<p>WIRED (ワイアード) VOL. 3.10 1997年10月号 ¥ 1,696</p>	<p>はじめてのC言語—理論がつかめる書けるようになる ★★★★☆ (1) ¥ 3,900</p>

出品者情報

余白書店は、お客様に高水準の商品やサービスを提供するよう、努力を惜しみません。

評価履歴:

評価	30日間	90日間	1年間	全評価
高い	-	-	-	-
普通	-	-	-	-
低い	-	-	-	-
評価数	0	0	0	0

[この表の見方](#)

Amazonマーケットプレイス保証

Amazon.co.jpでは、購入者の方が、Amazonマーケットプレイスの出品者から商品を購入していただくために、保証プログラムを用意しています。Amazonマーケットプレイス保証は、購入された商品のコンディションや配送を保証するものです。詳しくはこちら

返品および返金について

返品および返金について詳しくは、[Amazon.co.jp 返品ポリシー](#)をご覧ください。返金について、詳しくは、余白書店にお問い合わせください。

詳細

- 出品者に連絡
- カスタマーサービスへのお問い合わせ
- 発送料金と配送にかかる期間
- プライバシーおよびセキュリティ

PDF, 流通パフォーマンス

余白本採集ミニ手帖 アマゾンのそと

Mini ZINE : Marginal books outside of Amazon.co.jp

2020

余白書店では、Amazon を巨大なギャラリーとして利用し「余白本」を展示販売しています。しかし、流通のきまりや個々の余白本の性質上、Amazon で販売することができなかったものも多々ありました。

今回は、様々な理由で Amazon に流通させることができなかった余白本をまとめて、「流通できなかった余白本を紹介する本」として再流通させることにしました。

TRANS BOOKS DOWNLOADs から購入できます (300 円)

URL: <https://transbooks.center/downloads/works-11/>



ラジオ企画

余白書店公開査定会@ ABS ラジオ Marginal Books Evaluation Show @ ABS radio

2020

秋田のラジオ局「ABS ラジオ」の番組枠を借りて、パーソナリティの二人と内田が「余白書店の店員と客」を演じつつ、言葉や音で本と人の関わりを想像させるラジオドラマ風の演出を取り入れた番組を制作した。



パーソナリティの井関アナウンサーとタレント高田由香さん。
内田が制作したノベルティグッズを持っている。

撮影：草彌裕

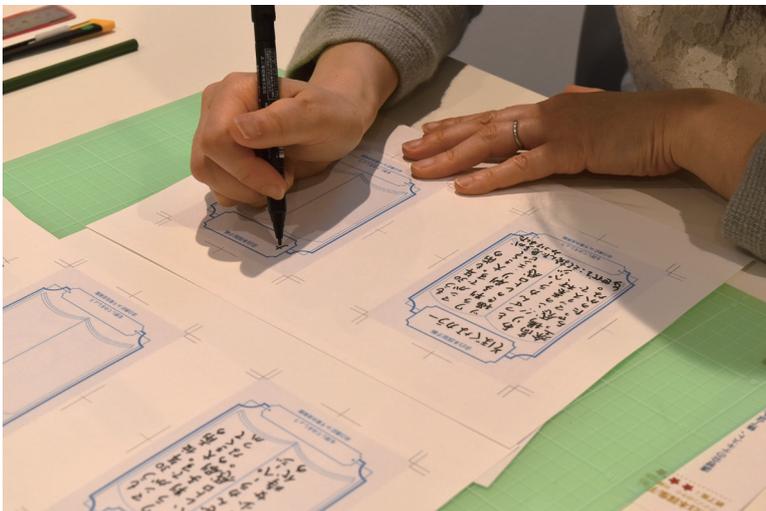
ワークショップ

図書室で新たな出会いを生む「余白しおり」をつくろう

余白書店 in 千葉市美術館

Marginal Bookmark Workshop

美術館の図書室に、他者との出会いを想像／創造するための「しかけ」をつくるワークショップを開催。余白書店が在庫を抱える個性的な本には、さまざまな「読者のストーリー」が隠されている。このワークショップでは、それを探し出し、読者やストーリーにたいする想いや考えをつづった「余白しおり」を制作し、美術館の図書館に設置する。しおりには、その本がどこにあるかヒントも記載してあり、来館者はしおりをみながら、個性적인読み方をされた本を探す。図書カードを通して同じ本を読んでいた人を知るような、他者を想像する体験や、コロナ禍で難しくなった他者との関わり、本との出会い方の提案。



20代から60代以上の方まで幅広く参加していただいた。

コラボレーション

結婚って何？

What is marriage?

2013-

デザイナーの清水都花と結成している「凡人ユニット」というグループとしての活動。
2013年、日本とドイツの「結婚観」をテーマに制作した リサーチ&パフォーマンス作品から始まった。
これまでに、岐阜県、ドイツ（ドイツ、インド国籍の人々）、京都、秋田など、海外も含めて60名ほどのインタビューを行った。

展示では、結婚観についてのインタビューDVDと、インタビュー内で質問する結婚観を表す「うごき」をあつめたDVD、その動きで構成した「凡おどり」、ぼんじん体操などが閲覧できるようになっている。

これまで、秋田、京都、ドイツなどでの発表歴があり、オープニングイベントでは、クラブ会場などで、凡おどりを観客と一緒に踊るパフォーマンスを行っている。

未来の結婚のためのエクササイズ（ダイジェスト）：<https://vimeo.com/218340836>

凡ダンス動画：<https://bit.ly/3ekJDlq>

2013.9 ドイツ FRIESE ギャラリー企画展示 招待作品

2017.3 秋田公立美術大学ギャラリー BIYONG POINT 企画



インスタレーションの様子 BIYONG Point, ギャラリー
秋田県秋田市



インスタレーションの様子 BIYONG Point, 秋田県秋田市



インスタレーションの様子 FRISE gallery, ドイツ、ハンブルグ



インタビュー映像より。結婚のイメージのジェスチャー
 左上から 腕を組む、平等、頑張らなければ
 ホールドする、ハッピー！、こわ〜い！