
アルゴリズムによるVI先行事例リサーチ

政策メディア研究科D1 山辺真幸

2014.12.13

COP15（第15回国連気候変動会議）VI

Publish Date	2009.12
Design	NR2154, shiftcontrol, okdeluxe
Project site	http://www.nr2154.com/2207/ http://www.shiftcontrol.dk/project/47 http://www.okdeluxe.co.uk/cop15
Project Member	Troels Faber(NR2154) / Jørgen Skogmo, Patrik Svensson, Simon Løvind(shiftcontrol) Mikkel Koser(okdeluxe)

NR2154: グラフィックデザイナーのTroels Faber と Jacob Wildschjødztによるユニット型のデザインスタジオ、ニューヨークとコペンハーゲンに拠点を置く。VI、ロゴ、タイポグラフィ、展覧会、書籍、ウェブ、等のデザインを主な領域とし、コンセプチュアルなグラフィックデザインを得意としている。コンピューティングによる造形やデザイン手法をとるのはレアケース。デジタルメディアのデザインよりも、VI、プリントメディアのデザインが多い。

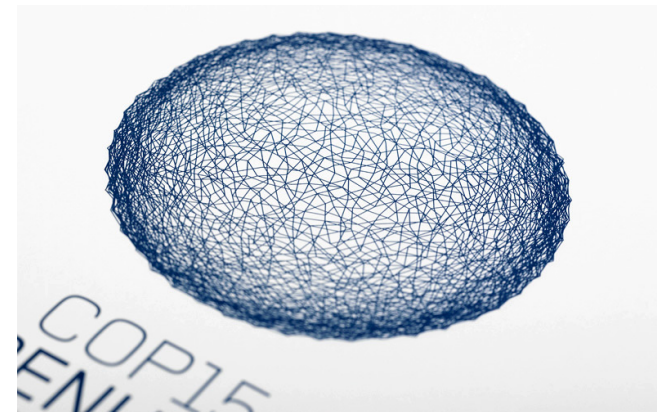
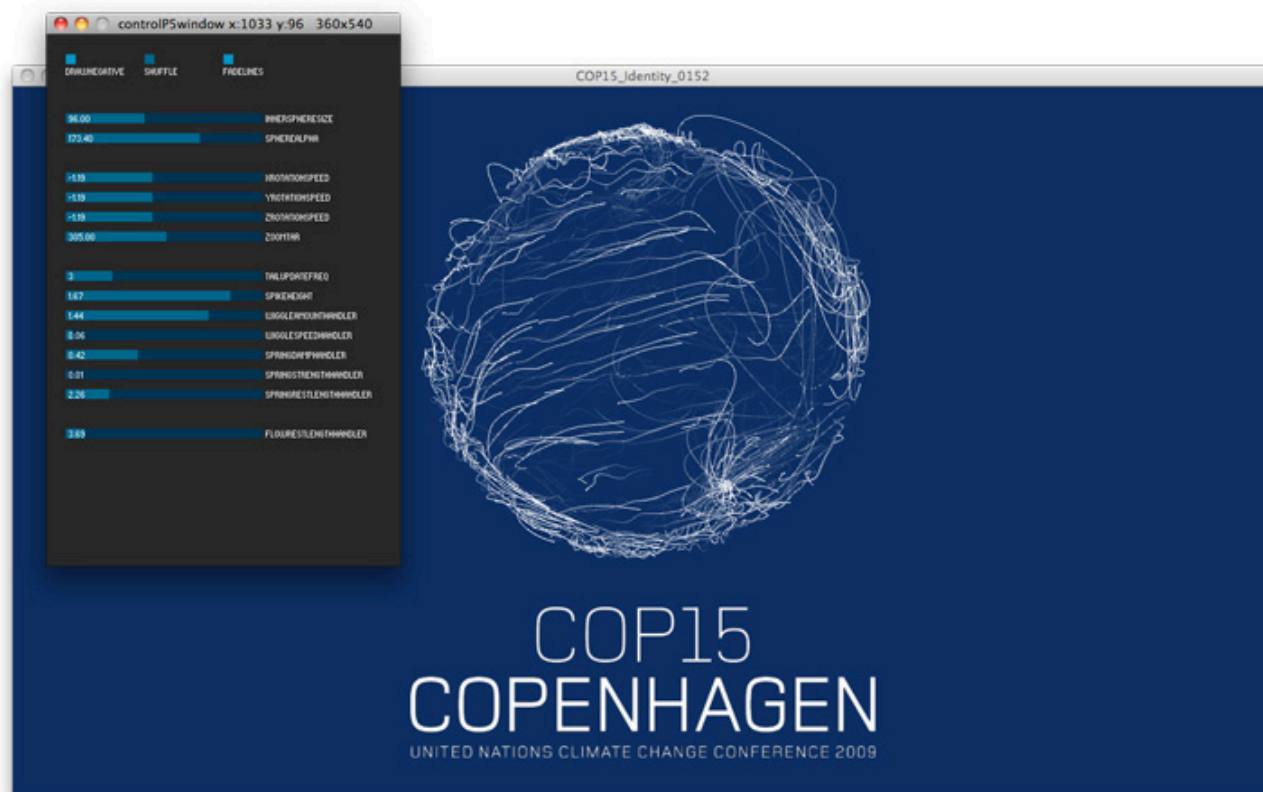
shiftcontrol: コペンハーゲンに拠点を置き、Jørgen Skogmo と Patrik Svensson により創設されたデザインスタジオ。2008 年からは、Simon Løvind が参加している。Jørgen と Patrik はインタラクションデザイン、アルゴリズム・アニメーション、デバイスを用いたインタラクティブ・インスタレーション、ウェブアプリケーション、放送・配信技術等のバックグラウンドを持つ。Simon はメディアアート、ゲーム開発のバックグラウンドを持つ。2010 年 11 月に活動を終了し現在は営業していない。

okdeluxe: ロンドンに拠点を置くデザインスタジオ。インタラクションデザイン、メディア、サービス、プロダクトデザインを主な領域としている。ジェネラティブグラフィックスのソフトウェアやビジュアライゼーション・ツールを自ら開発するデザインアプローチが多い。Mikkel Koser が創設。2011 年以降は okdeluxe を離れ、Google の senior interaction designer を務める。

COP15（第15回国連気候変動会議）VI

Tpics	2009年7月 国連主催のオープンコンペティションにて、数百の提案の中から採択される
Concept	このロゴは「青い地球」のシンボライズである。結節されたネットワークは国連加盟国同士の連携を示し、複雑な構造による表現は、現在の加盟国同士の立場や向きあう諸課題の複雑性やバランスを示している。単一でシンプルな「地球」という象徴と、多様な解釈が可能な複雑性を同時に表現したことが評価された。
Algorithm	電磁界や重力場のようなフィールドと、加盟国の数や座標（推定）
Interactivity	デザイナーによる探索的操作
Identity Management	ロゴマニュアル（推定）とソフトウェア

COP15（第15回国連気候変動会議）VI



Project Story

NR2154のTroels Faberが基本コンセプトを設計し、静的なロゴをデザイン。(この制作プロセスがプログラミングまたはジェネラティブな手法によるものかどうかは不明)

Troels Faberとshiftcontrolのコラボレーションにより、shiftcontrolは静的なロゴをパラメトリックなリアルタイムアニメーションに拡張した。このアニメーションによるモーションロゴを生成するツールはopenFrameworkで開発された。パラメータを操作しながら最も基本コンセプトにふさわしい表現を探った。

shiftcontrolが開発したツールによって生成されるモーションロゴは、Windowsのwidgetのようなものから、Full HDまで幅広いレンジに出力が可能。リアルタイムに生成されたかどうかは不明。ムービーの出力ツールの趣が強い。インタビュー映像のアウトロに付加されたモーションロゴ(<http://goo.gl/J6P3oy>)。

okdeluxeが開発したツールは、Processingによるもの。okdeluxeのプロジェクトサイトでは、リアルタイムで動的なロゴ(real-time movement logo)を作る上で、shiftcontrolをサポートしたとある。そのアプローチは、コンセプトに基づいて、「力の場」や「流れ」のような創出パターンを統制するためのルールを作ることであった。

このツールもshiftcontrolのものと同様に、幅広い形式への出力に対応したものである。(HD-TVや、ベクターグラフィクス、プリントメディアなど)

2種類のデザイナーのコラボレーション

VIを得意とするデザイナーと、コンピューティングを得意とするデザイナーという2種類のデザイナーのコラボレーションという点が興味深い。前者がカンファレンスのミッションやテーマを深く理解した上でコンセプトを設計し、コアなビジョンを表すVIを静的に表現した。それを、コンピューティングを得意とするもう一方のデザイナー（チーム）が主体となってモーションロゴや、アルゴリズムによる、ジェネラティブ・ロゴ・ソフトウェアに展開していった。中間生成物であるソフトウェアは、最終形態を創出するための装置としてのみならず、前者と後者の間の共通の言語としても機能したことであろう。

変化と統制 (movement and governance)

ロゴにリアルタイムな変化を許すことは、どこまで変化を許すかという問題と背中合わせになるが、変化が生じる「場」の定義と、許容されるパラメータ幅の中でランダム変化にすることで変化と統制を両立している。

本研究との類似、差異

VIは静止してなければならないー変化してはならないという通念は、固定メディア時代の名残か、変化はアイデンティティ維持の上で忌避されるべきものという意識に依っていると考えられ、再考の余地がある。しかし、変化とアイデンティティを両立させる上で、このプロジェクトのように「場」を定義しその中で起こる変化を許容する手法は、示唆的である。

2つの種類の高度に専門的なデザイナーが関わったことで実現している。より汎用化、一般化の余地はある。