

報道関係者各位

2019年8月7日(水)

## デジタルハリウッド大学 産学官連携センター

**デジタルテクノロジーを使用したアート作品の  
現代美術ドメインにおけるマーケティングに関する研究**

### 「麴町勝覧」「HAKONIWA」

(稲垣匡人/daisy\*)

## デジタルアート 2 作品を 駿河台キャンパスに展示



<展示場所>

デジタルハリウッド大学 駿河台キャンパス(御茶ノ水)  
3F および 4F エントランス

デジタルハリウッド大学(本校:東京都千代田区 学長:杉山知之)の産学官連携センターは、デジタルテクノロジーを使用したアート作品の現代美術ドメインにおけるマーケティングについて、稲垣匡人氏(daisy\*代表)との共同研究を行っています。

本研究プロジェクトは、美術館、画廊、催事、ワークプレイス等での実証展示を経て、この度、デジタルハリウッド大学の駿河台キャンパスで稲垣氏のデジタルアート作品「麴町勝覧」と「HAKONIWA」の常設展示を開始いたしました。

おかげさまで各所での展示開始より、アート作品のコレクターや、環境デザインの事業者、企業の担当者などから、見学のご要望を数多くいただくことから、作品設置のイメージがしやすい環境に常設し、観覧や作品購入のための商談を行いやすくしました。

見学をご希望される方は、デジタルハリウッド大学 産学官連携センターへお問い合わせください。また、稲垣氏を輩出し、アートやテクノロジーの学びをビジネスにつなげるカリキュラムを編成・実施する専門職大学院「デジタルハリウッド大学大学院」にご関心のある方は、是非説明会へご参加ください。

なお、今後も稲垣氏の作品をはじめとし、デジタルハリウッド大学関連のテクノロジーアート作品を展示し、現代美術ドメインにおけるマーケティングについての実践研究を推進していく予定です。

写真：麴町勝覧（御茶ノ水ソラシティ アカデミア 4F 受付）



## <「麴町勝覧」について>

日本画のように再現された江戸時代の麴町の町並み。3D空間を持つリアルタイムグラフィックスで構築されており、AIにより動作する人々は意志を持つかのように往来を行き交います。夜明けから深夜までの町の様子が繰り返し描かれますが、2度と同じシーンが表れることはありません。

※動画による紹介：<https://youtu.be/-Grjg06JaUI>

デジタルハリウッド大学に展示しているのは、特殊なディスプレイと額装を用いたエディションです。

## <「HAKONIWA」について>

顔を3Dスキャンすることにより自身がアバターとなり、その場で仮想空間に入り込むことができます。クラシックなゲームコントローラを使って自分を観察したり、いたずらすることにより、鑑賞者は現実世界と仮想世界の境界を問う体験をします。

※動画による紹介：<https://youtu.be/7RXf7jrOFPc>

## <共同研究の経緯>

近年、デジタルテクノロジーを使ったアート作品が認知されるようになってきました。今後は多様性が加速し、作品自体のクオリティが問われるようになって考えられています。現代美術としてこれらの作品が扱われる領域は、日本ではまだ確立していませんが、世界的に見るとゲーム市場規模並みの発展を遂げています。

稲垣匡人氏は、デジタルハリウッド大学大学院在籍時より、クオリティの高い作品制作を現代美術というドメインで志しつつも、世界を見据えて評価と対価を得られる方法を研究してきました。世界に通用するクオリティを目指して製作したオリジナルコンテンツは、産学官連携センターの紹介を契機として、草間彌生氏等の個展実績をもつ軽井沢ニューアートミュージアムの「アートはサイエンス」展に展示され、テクノロジーを使った現代美術の今後の流れを示唆しました。

こうした実績を踏まえ、デジタルハリウッド大学 産学官連携センターは、稲垣氏の作品制作の支援をするとともに、デジタルコンテンツテクノロジーを使ったアート作品が現代美術における次の大きなムーブメントになり得ると考え、このドメインでのマーケティングに関する共同研究を開始する運びとなりました。

## <稲垣匡人氏について>

稲垣氏は美大で彫刻を専攻し、学生時代は現代美術の作家の作品制作や美術館のスタッフを経験。アナログでの制作経験を経て、テクノロジーを使った作品に出会い可能性を感じたことから、1994年、デジタルハリウッド(専門スクール)の1期生としてCGを学び、以降、ビデオゲームやCGの業界で20数年にわたる実績を残しています。



『麴町勝覧』 稲垣匡人 (daisy\*)



『HAKONIWA』 稲垣匡人 (daisy\*)

2004年に株式会社デイジー(daisy\*)を設立し、3DCGやビデオゲームの開発を受託。製造業以外では日本で初めて3Dプリンタを導入するなどして、ビデオゲームやCGのノウハウを横展開する事により、大手企業のプロトタイピングやコンセプトメイキングにも関わってきました。

これらで積み上がったアナログ(現代美術)とデジタル両方の制作経験から得たスキルやテクノロジーが会社形式でチームとして蓄積されており、基本的にビデオゲームで培ったリアルタイムグラフィックスやAI、インタラクションのノウハウが作品制作において最大の強みになっています。

本共同研究では、引き続き稲垣氏の作品制作と販売を支援しながら、マーケットのリサーチやブランディングをグローバルな視点で行っていきます。

## 【見学のお申込み方法】

・作品購入に関心のある方：

デジタルハリウッド大学 産学官連携センターまでメールでお問い合わせください

iug-info@dhw.co.jp

・研究プロジェクトおよび本学の教育研究に関心のある方：

学校説明会にお申し込みください。申し込みフォームの備考欄に「テクノロジーアート見学希望」とご記入ください

[https://www.dhw.co.jp/dhef/event\\_form.php?cid=gs&eid=701100000000zZD](https://www.dhw.co.jp/dhef/event_form.php?cid=gs&eid=701100000000zZD)

・メディアの方：下記お申込み方法をご確認ください

## 【取材お申し込み方法】

### ■取材に関する留意事項

- ・入場の際は受付にて身分の確認できるものをご提示願います。（名刺で結構です）
- ・会場のビル地下に有料駐車場がございます。

### <取材申し込みフォーム>

- 
- ・貴社名：
  - ・貴社媒体名：
  - ・お名前：
  - ・電話番号：
  - ・メールアドレス：
  - ・取材形式（該当を全て記載）： スチール / ムービー（TV・Web） / ペン
  - ・ご来場希望日時（第三希望までご記入ください）：
- 

→ 申し込みメールアドレス：press@dhw.co.jp（件名：麴町勝覧 取材希望）

## 【当プレスリリースに関するお問い合わせ】

デジタルハリウッド株式会社 広報室：川村

mail:press@dhw.co.jp

TEL：03-5289-9241

---

デジタルハリウッド公式サイト：<https://www.dhw.co.jp/>

学長ブログ「スギヤマスタイル」：<https://www.facebook.com/SugiyamaStyle>

過去のプレスリリース：<https://www.dhw.co.jp/pr/release/>

---