

カンブリアン・ゲームをご存知ですか？

一枚の絵があります。その絵に触発されて、絵が生まれます。さらにそこから絵が生まれ、一枚の絵からいくつかの絵が生まれていくと、大きな樹に育っていきます。

地質時代のカンブリア紀、生物の進化は驚くほど多くの変った新種を生みだしました。これを、生命のカンブリア爆発といいます。

もしあなたが、カンブリア紀の神様の一人で、新しい生物をどんどんデザインしていくプロジェクトに参加していたら、そんな想像をしてみてください。

カンブリアン・ゲームは、ひとりひとりのアイデアがほかの人のアイデアを巻き込みながら変化し、ひとりではとうてい思いつかないような多様なアイデアを生み出していくゲームです。

人と人とが影響しあいながら、豊かな文化を作っていく様子を、カンブリアン・ゲームの小さい宇宙の中で体験することができます



Welcome to the Cambrian Game!

Here is a picture. The picture triggers the the birth of another picture. The follow-on pictures will come into the world one after another, and some pictures will be born from one piece of picture. This is how it grows like a large, leafy tree.

During the Cambrian geologic period, a big bang of biological evolution occurred and amazingly large numbers of new species emerged. This phenomenon is popularly known as the Cambrian Explosion of Life.

Imagine how it would be if you were one of Cambrian Gods, who were participating in the new species design project.

The Cambrian Game is the game through which your idea involves the other ideas, interacts with other ideas, and transforms itself. The game enables you to generate more diverse ideas than you can possibly do by yourself.

Microcosmos in the Cambrian Game provide you with such experience that you can see how people interact each other and build their own rich culture.

企画・主催：

中村理恵子＋安齋利洋 <http://www.renga.com>

カンブリアンシステム開発：

安齋利洋

協力：

D-project (デジタル表現研究会)

アドビシステムズ株式会社

東京大学大学院情報学環メルプロジェクト

CANVAS

愛・地球博 連続カンブリアン・ゲーム

万博の185日間を通し、さまざまな種類のカンブリアンの木を次々と育てる「連続カンブリアン・ゲーム」を開催しています。

01	オープニングセッション 携帯写真カンブリアン	3月25日～ (終了しました) 参加者: 一般公募	デジタルカメラ、カメラ付携帯電話。写真機がこれほど日常的に携行された時代は、かつてありませんでした。ペンとノートのように、いまやカメラアイは人とともに街や野山に浸透し、あらゆる何気ない瞬間を切り抜いています。携帯写真カンブリアンは、メモ리카ードに蓄積した風景の断片を、カンブリアンのネットワークのなかで接続し直し、日常を非日常に転調しようという試みです。
02	5・7・5カンブリアン	4月15日～ (終了しました) 参加者: 一般公募	句が生まれる時、忘れないように何かに書き留めます。それは、レシートの裏だったり、雑誌や新聞の余白かもしれません。清書される頃、句は随分古くなってしまっています。今思いついた句の、生まれた瞬間の手書きの文字を、そのまま写真に撮ってカンブリアンの枝に繋いでいく新しいスタイルの連句です。(宗匠:玉簾)
03	星座作用	5月24日～ (終了しました) 参加者: 一般公募	子供のころ、天井の木目を見ていると、たくさんの顔、動物、食べ物、家などが姿を現しました。これを仮に星座作用と呼びましょう。天空を眺めた古人が星の配列に物語を見出したのも、人間の中に住む形と外界の形が呼び合う、星座作用のなせる技です。カンブリアンゲーム『星座作用』は、日常目にする人工物や自然のテクスチャに意外な形を発見し、収集し、繋いでいくセッションです。
04	写真de連画 dialogue with no word	8月2日～ 参加者: 一般公募	私たちが生活のあらゆる場面で受信する情報や感覚は、常に言葉というフィルターにかけられています。言葉を排したビジュアルなコミュニケーション。ただし、セッションの最後に種明かしが... (宗匠:高橋ミレイ)
番外	マチス ましーん	8月15日 市民パビリオン・ 対話劇場でのワークショップ	『マチスましーん』は、切り絵とデジタルを組み合わせた新しいワークショップです。切り絵で作られた作品は、カンブリアンの木につながるだけでなく、アナログの「マチスプール」戻され、循環します。
05	学校連画	8月15日～ 参加者: 対話劇場での一般公募＋ 参加学校の小学生	D-projectは、子どもの学びを追求する先生たちの研究会。2002年から、連画のコンセプトとシステムを教育現場で応用する実験授業を続けています。今年は、全国から20校、約600人の子供たちによる「学校連画」が進行中。教室の熱い空気が伝わってくるでしょうか。 http://www.d-project.jp/2005/renga/
06	写真から生み出されるストーリー 「組物語」	9月10日～ 参加者: 一般公募	準備中 (万博終了後も続きます) セッションデザイン: videologue みやばら美か＋すぎもとたつお

<http://cambrian.jp>

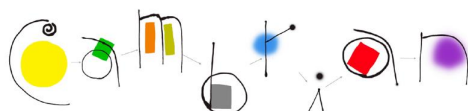
画面の操作方法

●ここにあるコンピュータは、現在進行しているカンブリアンセッションの様子をリアルタイムで覗くシステムです。

●最新情報を取り込んでいる時は、木が動いています。それ以外の時は、画面の好きなところを自由にズームアップできます。

●画面のなかの絵を触ってみてください。ズームインします。

●絵以外の場所を触ると、ズームアウトします。



8月15日、16日、対話劇場にてカンブリアン・ゲームのワークショップが、2つ行われました。

ひとつは、切り絵を素材にしたコラボレーション「マチスましーん」。もうひとつは、ペイントソフトのお絵かきによる「学校連画」です。

2学期が始まって、対話劇場で育った木は、20の小学校の教室に接続し、いまも小学生たちの手によって成長を続けています。このディスプレイから、最新の様子を見ることができます。

詳しくは

<http://cambrian.jp>