

GLMD (GR-SAKURA LED+MUSIC+DANCE) コンテスト

はじめに：

LEDの光とダンスするという事は、1台または複数のマイコンボードと人間が、創造的で調和の取れた動きと光で音楽と一体になることを意味する。以下のダンスのルールには、様々な動きを伴う人間とマイコンボードで制御されたLED光とダンスパフォーマンスを構築する上でとても大切なことが記載されている。

1 パフォーマンス

1.1 パフォーマンスの種類

1.1.1 ダンスパフォーマンス

ダンスではチームが設計、組立て、プログラムした自立マイコンを使って**1～3分**の創造的なパフォーマンスを創作する。「ダンス」は音楽に密接に同期するパフォーマンスである。人間が音楽に拍子に合わせて踊るように、LEDの光は音楽の拍子やリズムに合わせて点灯することが求められる。ダンスの評価は、音楽と同期したマイコンボード達の光と光が作り出す形状とに重点が置かれる

1.1.2 シアターパフォーマンス

「シアター」は、チームが設計、組立て、プログラムした自立マイコンを使って**1～3分**の物語を伝える。音楽と共にテーマを展開していくパフォーマンスである。シアターの評価では、劇場的な表現全体に焦点が当てられる。芝居の主題を伝えるためにマイコンボード達がどれほど効果的に使われているかでパフォーマンスは評価される。例：童話、映画に着想を得たもの、科学技術、スポーツをテーマにしたもの、環境問題など。

1.1.3 ガイドライン

ダンスパフォーマンス：

音楽を演技の不可欠な部分として使用する。演技は音楽にあった、正確で同期された動作であること。演技の焦点として、音楽にあったLED等の光の振り付けを使用する。

シアターパフォーマンス：

物語を伝える演技を作り上げるために、動作や音楽を使用する。

音楽は演技を補足するためのものとして使用される。

演技の焦点として物語を使用する。

1.2 演技時間

1.2.1 各チームに与えられる**演技時間は5分**である。ここには、ステージテーブル

上でのセットアップ、チームの紹介、演技、さらにチームに起因するすべての再スタートが含まれる。ステージの後片付け、及び清掃にかかる時間は含まれない。

1.2.2 パフォーマンス終了後、チームはステージをきれいに片付け、自らのパフォーマンスに関連するすべてのものをまとめ、移動しなければならない。演技終了後ステージをきれいにするための時間として**最大1分**の時間が与えられる。

1.2.3 演技時間は**1分以上3分以内**とする。

1.2.4 チームが自らの落ち度で、1.2.1 項、1.2.2 項と 1.2.3 項に規定する制限時間を超えてしまった場合は、減点のペナルティーがチームに課せられる。もしチームの操作外の要因（例えばスタッフ・技術者による音楽再生の問題）で制限時間を超えてしまった場合タイムペナルティはない。審査員はあらゆるペナルティーに最終発言権を持つ。

1.2.5 GLMD コンテストにおいて、演技時間は次の手順で計測される。

(1)装置を持たずに、ステージ端から中央にメンバー全員で並び礼をする。(ストップウォッチ1をスタート)

(2)マイコンボードや小道具の配置を行う。(この時間を用いてイントロダクションを行うと良い)

(3)準備ができれば音楽のスタート合図をし、演技を行う。(ストップウォッチ2をスタート)

(4)演技が終わったら、終わったことを宣言する。(ストップウォッチ1、2をストップ)

(5)審査員からの講評を受けた後(スケジュールによっては演技終了後すぐ)かたづけを始める。(ストップウォッチにて片付けの時間を計測)

1.3 音楽

1.3.1 音楽には著作権の関係上、市販されているオリジナルの CD を持参すること。楽曲をインターネットによるダウンロード購入した場合は、ダウンロードした機器が市販 CD と同じ権利を持つものなのでダウンロード機器を持参すること。

1.3.2 演技の評価には音楽の品質も含まれるので、チームには高音質の音楽を用意することを推奨する。

1.3.3 各チームは最初のパフォーマンスの前にスタッフと連絡をとり音楽が正確に再生されるかを責任を持って確認すること。

1.4 チームメンバー

1.4.1 チームメンバーがマイコンボードと一緒に演技することを推奨する。チームメンバーが**マイコンボード**と一緒に演技しなくても減点はされない。

1.4.2 チームメンバーはマイコンボードをスタートするときだけ、物理的に接触できる。

1.4.3 チームメンバーは**最大 8 人**であることを推奨する。

1.5 舞台背景とプレゼンテーション

1.5.1 チームは独自の舞台背景を用意することが望ましい。

1.5.2 チームは演技の一部として映像あるいはマルチメディア素材によるプレゼンテーションを準備するのが望ましい。これはビデオ映像やアニメーション、スライドショー等の形式を選べる。チームはプレゼンテーションを創造的にデザインすることが望ましい。STAFF はそれぞれのチームがパフォーマンスのプレゼンテーションを具体化できるよう、プロジェクターやスクリーンを提供する最大の努力を行う。

1.5.3 優秀プレゼンテーション賞を獲得したチームには賞状が授与される。

1.5.4 チームは演技の前にスタッフと連絡を取り、ビジュアルもしくはマルチメディアプレゼンテーションが確実に映し出せるように最善の努力を怠ってはならない。

1.6 演技の実施

1.6.1 各チームはダンスまたはシアターどちらか 1 つの演目のみを行うことができる。

1.6.2 演技で使用する音楽や映像（マルチメディアプレゼンテーション）はチーム内のメンバーがスタートおよびその後の操作を行う。

1.7 再スタート

もし必要があればチームは再スタートを行うことができる。**5 分間の演技時間内**は何度でも再スタートを行うことができる。しかし、5 分の演技時間を過ぎた場合は減点の対象となる、

1.8 セキュリティと安全性

1.8.1 参加者、観客の安全確保のため、演技物には爆発物、煙、炎、水など危険な状況を招く原因となりうるものが含まれてはならない。

1.8.2 ステージに損害を与える場合を含め、演技に危険性があるとみなされる可能性のある状況を含むチームは演技の前にスタッフと連絡を取り、その動きを伝えなければならない。場合によってはデモンストレーションを要求することもある。

1.9 表現内容

暴力的、軍事的、威嚇的、犯罪的な要素を含む表現は使用してはならない。不適切な名称やロゴを使用するチームは失格となす。参加者は演技の中で使用する言葉や伝いたいメッセージを心象に考慮する。自分達にとってはなんでもないとされることでも、他の国や異なる文化圏の人たちにとっては不快となることがある。

1.10 ステージの準備時間

すべてのチームはステージのセットアップの合間に観客へのマイコンボードの特徴や仕様技術の紹介、そしてパフォーマンスの見所、チーム紹介を是非してほしい。

2 ステージ

2.1 広さ

2.1.1 マイコンボードのためのパフォーマンスエリアは、**広さ (4 m × 1 m)** の長方形で高さ約 80 cm の台の上とする。

2.1.2 チームメンバーはマイコンボードのパフォーマンスエリアの外側で演技することができる。

2.1.3 パフォーマンスエリアには、できるだけ平らにするが事前にパフォーマンスエリアを確認し問題点に対処できるよう準備しておくこと。

2.2 床面

ステージの床面には電源用のケーブルや通信ケーブルがおかれる場合がある。パフォーマンスを行う前に、床面を確認し必要であれば、黒テープや養生テープなどを使いパフォーマンスの準備を行うことは可能である。

2.3 ステージの環境

ステージには簡易操作可能な照明器具がある。チームは演技の前にスタッフと連絡を取り、照明操作の要求がある場合はその操作を **STAFF** に伝えなければならない。**STAFF** はそれぞれのチームがパフォーマンスのプレゼンテーションを具体化できるよう最大の努力を行う。

2.4 メインステージの利用

参加チームはメインとなるパフォーマンスステージを練習のために利用できる。練習を希望する場合はすべてのチームが公平となるよう時間を調整し、メインステージでの短い練習時間を確保する。

3 マイコンボード

3.1 サイズ

マイコンボードとそれに付随する基盤や電子回路の大きさはどのような形状や大きさでも良い。ただし、マイコンボードのパフォーマンスエリアに配置でき自立できるものとする。

3.2 数

1 チームあたりのマイコンボードの台数に制限はない。ただし、たくさん使えば高い点数を得られるものではない。

3.3 マイコンボードの制御

3.3.1 マイコンボードは自律型ロボットでなければならない。チームメンバーは、演技時間開始前に審査員と話し合い許可を得ていない限り、パフォーマンス中にマイコンボードに触ってはならない。

3.3.2 演技開始時に限り、チームメンバーは手動またはリモートでマイコンボードを始動できる。

3.4 マイコンボードのテクノロジー

マイコンボードにはどのようなテクノロジーも活用することができる。参加チームは独自の発想で様々な技術をどんどん取り入れてもらいたい。今までにない全く新しい手法や普通とは異なる方法で、センサーを含む科学技術の利用に挑戦してほしい。それらは高く評価される。

3.5 コスチューム

演技するチームメンバーのコスチュームを用意するとよい。審査で加点される可能性がある。

3.6 通信

ステージ上のマイコンボードは、パフォーマンス中にステージ上にある他のボードと通信を行っても良い。自チームの通信が他チームのマイコンボードを妨害していないか練習中・演技中に責任を持って確かめなければならない。インタビュー審査では必ずその通信について説明すること。

4 審査

4.1 採点

4.1.1 インタビューおよびパフォーマンス審査にて用いられるスコアシートは事前に公開される。どのように審査されるのかをチームで、スコアシートの項目を一つ一つを丁寧に研究してほしい。

4.1.2 採点割合

得点全体の50%をインタビュー審査で採点される。

得点全体の50%をパフォーマンス審査で採点される。

4.1.3 パフォーマンス審査用のスコアシートにてダンス及びシアターの両カテゴリーを採点する。

4.2 技術的独創力

ダンスチャレンジは制限を最小限にとどめた自由な競技を目指している。各チームには自らの技術力と独創力を思う存分発揮してほしい。新しいアイデアを披露したチーム及び自らの発想でものを作り出す力を証明できたチームには、高い点数が与えられる。

4.3 インタビュー審査

4.3.1 すべてのチームがコンテスト期間中に15分のインタビュー審査を受ける。インタビュー審査の意義を正しく理解するためにも、各チームは事前にインタビュー審査のようなスコアシートをしっかりと読んでほしい。

4.3.2 マイコンボードやLEDの数、電子回路、プログラムを印刷したもの、そしてすべての項目が記入されているGLMD technical sheet、これらをすべて

用意すること。

4.4 優秀賞と特別賞

以下のカテゴリーについて特別賞が授与される。

プログラミング

マイコンボードの構成

エンターテイメント性

エレクトロニクス