

映像のあたり

「映像のあたり」は、IAMAS 有志が制作した映像系の成果物を集めた展覧会です。 <p>シングルチャンネルだけでなく、インスタレーション、デジタル写真、VRを含めた体験型作品、アーカイブ手法の研究など、その形式は多様であり、「映像表現」と限定せず、周辺領域の結びつきも意識した展示となります。</p>	10月8日(土) 12:00 - 14:30 17:30-19:00 ~ 10月9日(日) 12:00 - 17:00 <p>※ 10月8日(土) 14：30 - 17：30までは、同じビル4FホールAにて日本映像学会研究会を開催。（聴講可能）</p> <p>会場：ソフトピアジャパンセンタービル3F ギャラリー1・2, 4F ホール前 [IAMAS]</p> <p>主催：HDII 高精細映像技術を用いた表現研究プロジェクト</p> <p>協力：あしたをプロトタイピングするプロジェクト</p> <p>IAMAS メディアサイト研究会</p> <p>3D スキャニング技術を用いたインタラクティブアートの時空間アーカイブ</p>
--	---

3F・ギャラリー1

《"for the light surface" series -YONAYONA girls-》

丹羽 彩乃 | NIWA Ayano

SNS タイムラインでの視聴に適したループアニメーションを、実際の空間に配置し鑑賞するインスタレーション作品。画面からスワイプされることなく、ただひたすら繰り返され続ける時間の流れを体感してほしい。描かれているガールズたちは、帰宅してから夜が明けるまでの女の子たち。外行きの衣服を脱ぎ捨てた後も、オンラインでの装いを意識し続けなければならない現代の女の子を意識して描いた。

1992年 愛知県生まれ。

独自の質感を追求したドローイングアニメーションを制作する。普段はかわいそうなケーキやこびない女の子などを好んで描く。

《#watch_to_word_of_image_of_instagram_》

杉山 雄哉 | SUGIYAMA Yuya

写真をベースとしたSNSであるinstagram上で任意のハッシュタグから検出された投稿群を画面内に配置した。鑑賞者は画面に近づくともハッシュタグ（文字情報）を読むことができる。鑑賞距離によって、イメージ群と言葉の関係が変化することに着目した作品。今日のSNS投稿において写真そのものが、言葉そのもの、見るものが抱くイメージと結びついているとは限らない。連続するイメージを私たちは判断することは難しい。

1992年 静岡県生まれ。

多摩美術大学情報デザイン学科情報デザインコース卒。

携帯端末によって撮られる映像とSNSについて考えている。

《パンダとワニ / 大垣の笛吹きワニ》

ジョ・ジェヨン | JAEYOUNG Cho

4Kディスプレイで8bitのアニメーションを見ることは、どのような経験になるか、という疑問から始めた作品シリーズ。あるときは近くから、またあるときは遠くから鑑賞してほしい。

グラフィックデザイナー。

http://yogodajun.tumblr.com/

《重ねられた[layered] / 繰り返された[repeated]》

原田 和馬 | HARADA Kazuma

4枚の写真を重ね合わせて1つのグラフィック作品を制作する作者は、その工程を追体験するかのような表現を試みた。後半ではデータモッシングと呼ばれる技法によって映像が何度もグリッチしていく。

1990年 愛知県生まれ。

千葉大学工学部デザイン学科卒。

デジタルグラフィック / 映像表現 / VJ

《3D スキャニングアーカイブ・チーム》

本研究は、インタラクティブアート作品を題材に、作品と鑑賞者の間に生じる様々なインタラククションを、3Dスキャニング技術を用いて記録する手法を確立し、それを以って、時間軸を持った空間情報アーカイブ=「時空間アーカイブ」を開発することを目的とする。今回は、これまでに開発してきた3Dスキャニング技術を用いた撮影装置とそれらを用いた撮影実験の実例について展示する。

《Interaction Search》

松野 峻也 | MATSUNO Shunya

本作品は、人の感情や気分といった意識が反映されるという特徴を持った生体情報に着目し、ビデオエスノグラフィの手法と組み合わせることで、従来の記録映像を観察するだけでは見過ごしていたインタラククションを、発見することを試みる。心拍、皮膚温度、まばたきなどといった生体情報を同時に取得し、映像の編集に用いることによって、映像全体の流れを損なわずに映像に多様な視点をもたらす。

Web developer / UX designer

http://shma.jp

《Generative Space》

永松 歩 | NAGAMATSU Ayumu

ヘッドマウントディスプレイとセンサーを用いたVRのアート作品。現実的・写実的な表現を排し、線と点のみで構成される幾何学的世界を構築する。近い未来を見据えた空間芸術、仮想世界の知覚のあり方を提示する。

1989年 東京都生まれ。

慶應義塾大学美学美術史学科卒、IAMAS メディア表現研究科在籍。

《one summer day prototype》

デジタルで撮影されることが当たり前となっている現代的な風景や、昔ながらの風景などを撮影し、これから主流になりつつある4Kと、十数年前まで一般的だったVHSでの見え方を対比させた作品。

1992年 青森市生まれ。

日大芸術学部映画学科卒業。

3F・ギャラリー2

《Pedestrian/s》

嶋田 元菜妃 | SHIMADA Monami

”Pedestrian/s”は、街中を歩く「誰か」とその後ろを追う追跡者、二人の歩行者たちを意味し、「人混みや風景に埋もれる人々」と「二者の歩行移動、それに伴う時間的体験」を描くことを目的としている。画面には対象を追いかけた一定の時間と、両者の身体性のズレが層を成して定着している。展示空間においては、画面と距離を測りながら被写体である「誰か」の姿とその背景像を鑑賞する場を想定した。

1992年 東京都生まれ。http://pppimoon.com/

《あっちとこっちとその間》

岡崎 友恵 | OKAZAKI Tomoe

映像化された物質に触れることはできないが、鑑賞者はディスプレイ前に置かれた物体あるいは鑑賞者自身によるインタラククションによって、物質の触覚を視覚的に体験することができる。これによりディスプレイ内の物体は鑑賞者自身の記憶や認識とは異なった映像化された物質特有の触覚性を持つことがわかる。「触る」を意識することで周囲の世界を知ることだけでなく、物事を捉える方法について新たな発見・発想をもたらすことを目標とした作品。

1992年 愛知県生まれ。

名古屋芸術大学デザイン科卒。人と映像、物と映像の関係。

《コログラフィック》

めがね & ボブ | megane and bob

SOUND：94

コログラフィックは誰でも簡単に音楽に合わせて映像を出して遊ぶことができる作品。正十二面体を転がすと音楽が鳴り始め、上を向いている面に描かれている記号に合った映像が表示される。映像は重ねて表示できるため、映像を作る技術がない人でも簡単に音楽に合った映像を作り出すことを目的としている。

めがね & ボブ

IAMAS 発のVJユニット。

メガネは最近コンタクトにし、ボブは髪を伸ばし始めた。

94

トラックメイカー / サーキットベンダー

(99.9%)復活☆うまみ成分セミナー所属。

《デフォルト》

小濱 史雄 | KOHAMA Fumio

アップル製品の根底にはヒッピー精神が反映されているというのは有名な話である。事実デフォルト（初期設定）の壁紙には宇宙、自然、サイケデリックなど、ヒッピー色を感じる要素が組み込まれている。そしてヒッピーといえばドラッグを服用することで Trip 状態になる事もヒッピー業界では大事な要素である。これらのヒッピー要素画像とクリック音を繰り返し見聞きしていると何だか心地良さを感じないだろうか、これもある種の Trip 体験と言えるのではないだろうか。

1991年 大阪府生まれ。

《TransFloor -play ground》

IAMAS メディアサイト研究会 | IAMAS Mediasite Research Institute

体験者の行為に応じて反応する映像を床面に投影し、インタラクティブな空間を作り出す。体験者がセンシング領域に入ると、その位置に応じて床面の映像が、体験者の移動を誘発するように変化する。例えば、モノが逃げたり、音が鳴ったり、誰かと繋がったり…この「動きに反応する床」というメディアを用いて移動そのものを遊びに変換することを試みる。

IAMAS メディアサイト研究会は、IAMAS の在校生、卒業生、教員で構成されたプロジェクトチーム。今回は在校生・卒業生メンバーによる「遊び」をテーマにした作品を展示する。