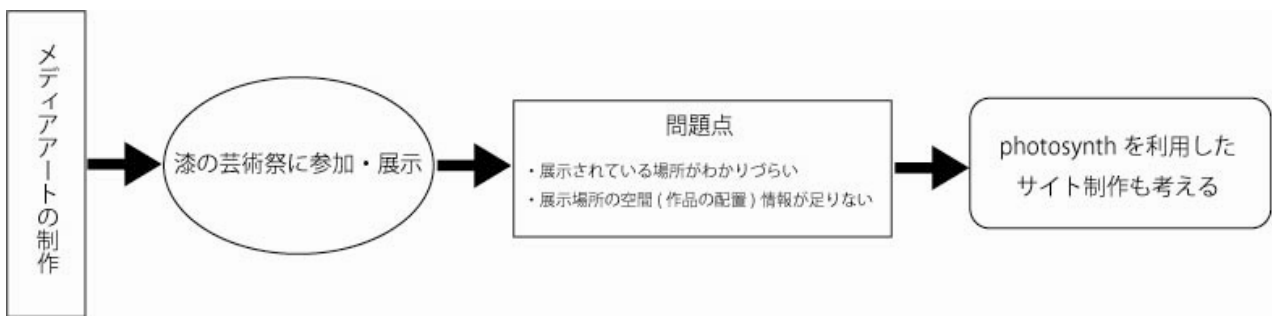


漆の芸術祭展示メディアアート・作品鑑賞サイト

インターフェイスゼミ A2201009 小野寺咲季
A2201021 瀧澤縁
A2201027 村尾風香

【背景】

2011年に開催された会津・漆の芸術祭（以下、芸術祭と略す）は、震災の影響もあり「東北へのエール」がテーマに選定された。私たちは、東北の方々に元気を取り戻してもらいたいという思いから、震災により自然が失われた東北地方へ、少しでも多くの自然が蘇ってほしいという祈りをこめたメディアアートを制作し、芸術祭に参加した。展示されている作品には、祈りや未来、希望などといった復興を連想させるコンセプトのものが多く存在し、とても印象深かった。また、実際に参加したことで展示場の空間や位置情報が足りない等の問題点が見つかり、それらを考慮したサイトの制作を考え、来場できなかった方々にも展示された作品を見てもらえるよう、作品鑑賞に特化したWebサイトも制作していくこととした。



【目的】

「自然の再生」をテーマとしたメディアアートを制作し、芸術祭に参加する。メディアアートを出展する目的は、作品をただ鑑賞するだけではなく、参加・体験してもらうことで、来場者とアートの結びつきを深めることができると考えたためである。自分が起こした行動によって自然が段階を踏んで再生していく様子を見ることは、作品に触れた人の興味を引くと同時に、前向きな気持ちになれるのではないかと考えた。また、展示場所の空間や位置情報を加えた一視点から360度、また多視点から作品を鑑賞できるWebサイトを構築することで、芸術祭を巡ることができなかった人にも興味を持ってもらうきっかけをつくる。

【研究・制作の過程】

■ 中間発表時のメディアアート

震災により、自然も甚大な被害を受けている。私たちは、その自然が蘇ることが復興への希望へと繋がるのではないかと考え「自然の再生」をテーマとした。メディアアートという手法を選んだ理由としては、装置に触れることで直接効果を与えることができるため、アートと人の結びつきを深めることができるのではないかと考えたからである。芸術祭期間中は、喜多方市にある三十八間蔵に装置を設置し、体験してもらった。



↑クリックで変化

↑クリックで変化

装置を押すことでアクションが起こる。

■ 中間発表時の Web サイト

芸術祭開催期間は展示会場を巡り、展示会場の外観、作品を立体的、または多視点から鑑賞できるように様々な位置や角度から写真を撮影した。Photosynth を使い、写真をデータ化し、Googlemaps に埋め込むことで、地図上で芸術祭の作品を多視点から鑑賞できるビューアーを制作した。デザインの方も、中間発表時点では作家別や地域別などに分類されたメニューや、作品のサムネイルを並べた top ページを考えていた。



【最終成果物について】

■ メディアアート

中間発表からの改良点について説明する。テーマは変更せず「自然の再生」とした。以前は雲から雨が降り、木が育つという単純な流れとなっていたが、新たに空の様子の変化や植物の成長段階の描写、効果音を加え、より自然の流れをイメージしたものとなっており、徐々に自然が蘇ることで、自然の再生というテーマが強調されるように改良した。各画面の映像効果は次のようになっている。

<青空>

青空に白い雲が流れる。前作と異なり、マウスの動きに合わせて空が動く。

<曇空>

青空をクリックすると曇り空に変わり、青空と同様マウスの動きにより空が動く。

<雨>

降ってきた雨が地面に当たるところに視点を向け、波紋と残像を表現。マウスの動きに合わせて雨の降る位置が変化する。

<発芽>

前作の木が生えるプログラムを修正し、小さめの木(=芽)が生えるようにした。

<木(花咲)>

背景に木の画像を貼り付け、クリックした位置に桜の花が咲く。

<桜吹雪、川>

桜の花が舞う映像と、花びらが川を流れていく映像。

1. 青空



マウスの動きで変化

2. 曇空



マウスクリック後、動きで変化

3. 雨



マウスの動きで変化

4. 発芽



マウスクリックで変化

5. 木(花咲)

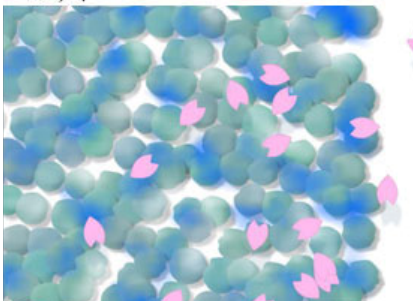


マウスクリックで変化

6. 花吹雪



7. 川



■ Web サイト

サイトのデザインは最終的に、画面いっぱいに地図を表示させるシンプルなものにした。会津の土地や、漆の作家に詳しくなくても、直感的に自分の見たい作品を選べ、芸術祭の展示会場が市内に点在している様子を感じ取ってもらうと同時に興味を持ってもらえるのではないかと考えたからだ。画面に大きく表示される地図や作品の邪魔にならないよう、メニューはオンマウス時のみ表示されるようにし、表示される内容もポップアップ形式にし、任意の場所に表示出来るようにした。

<トップページ>

画面に大きく地図を表示させ、複雑な構造にしないことで簡単に操作できるようにした。

<メニュー>

画面の邪魔にならないよう、オンマウス時のみ表示されるようになっている。表示されるコンテンツも移動可能なポップアップになっており、任意の場所に表示できる。

<メイン>

地図のアイコンをクリックすることで、作品が表示できるようにした。また、タブで展示場所の外観と作品を切り替えられるようにした。

<メニュー>



<トップページ>



<メイン>



【考察・まとめ】

■ メディアアートについて

ネット上で公開されている講座を参考に、メディアアートを制作する上で必要な ActionScript について学んだ。マウスイベントなどの慣れないプログラミングや、映像に統一性をもたせることに苦戦したが、ネット講座等を参考にしながら、中間発表用に制作した作品に改良を加えることで解決した。更に中間発表の時よりもシーンを細かく追加し、ストーリー性を持たせることで発展させることができた。

■ サイトについて

作品を立体的、多視点から鑑賞できるようにするために Web アプリである Photosynth を利用した。しかし、その技術も完璧ではなく、人間の目では立体的に構成できるように見えても、機械側では認知せず、綺麗に表現ができないことがわかった。そのため、Photosynth の特徴を把握しながら撮影することが求められた。何度も会場を訪れ、撮影とデータ化をすることで、完成度を高めることができ、納得のいく仕上がりになることができた。

サイトに関しては、会場と作品をタブ化し一つの吹き出しに表示させることで、実際の芸術祭と同じ状態に近付けることができたと考える。今後は、芸術祭に興味を持ってもらうきっかけとして活用していくために、どのようにアピールしていくかが課題だと考える。