

# 漆芸作品とインタラクティブアートのコラボの提案と制作

A2201123 橋本 侑佳 A2201124 樋口 道子

## 研究の概要(背景)

縄文の古くから存在し、伝統ある漆と、デジタル・テクノロジーを結びつけこれからの未来につながるものを作りたいと考えた。今回は、漆とアートに触れるデザインを主な柱とし、触って体感でき、また、多くの世代で楽しめるものとして、インタラクティブアート作品を制作することにした。

## 研究のねらい

インタラクティブアート作品や、スクリーンの映像の変化の面白さを通して漆に触れてもらい、興味を持ってもらう。作品に触れることにより、普段接することがなかった漆の質感、存在感を知ってもらう。直感的に使うことができるように、形状やふるまいを考案し、制作物に応用する。

## 制作の過程

- 橋本担当

### 【映像について】

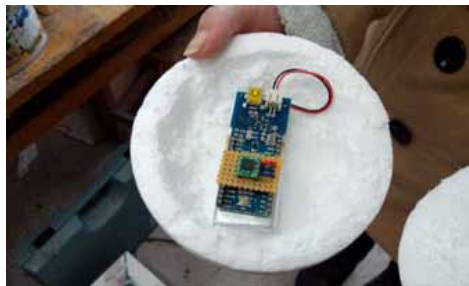
中間発表では浮世絵や日本画風の絵柄を使用する予定になっていたが、漆と映像の関連性を強めるため、漆芸作品に用いられる伝統文様を主に使用することにした。インターネットや書籍で日本の伝統文様を調査し、華やかで動く面白そうなものを選んだ。素材は主に Illustrator を使用し、Flash で映像化した。



球体と連動し、金雲や槍梅が映し出されている映像の上にコラージュされる。

### 【基板について】

データのやり取りを無線で行う。  
傾きを検知する加速度センサーが組込まれている。



- 樋口担当

### 【球体】

- 1 : 発泡スチロールの球体を輪切りにし、そこに基盤が入るスペースを掘る
- 2 : 内側と外側それぞれに布はりをする
- 3 : メスリ (布の間を埋める)



- 4 : 二辺地で下地を施す
- 5 : 磁石をふちに埋め込む
- 6 : 磁石周りの隙間を錆漆で埋める
- 7 : 下塗り
- 8 : 中塗り
- 9 : 上塗り
- 10 : 加飾を施し、完成

## 【テーブル】

1: 設計図を描き、材料を切り出す(今回はラワンを使用)



2: 天板の中央を掘り、なだらかな凹部分を作る



3: 全体にカタメを施し(左)、木目が荒いため摺錆をする(右)



4: 天板の側面に布を貼る。また、脚は刷り漆をする(2、3回)



5: 天板側面にスリ錆を施す

6: 側面を黒口イロ漆で下塗りをする

7: 天面、側面ともに黒口イロ漆で捨て塗り

8: 漆をとぎ、追い錆した後に平らに研ぐ

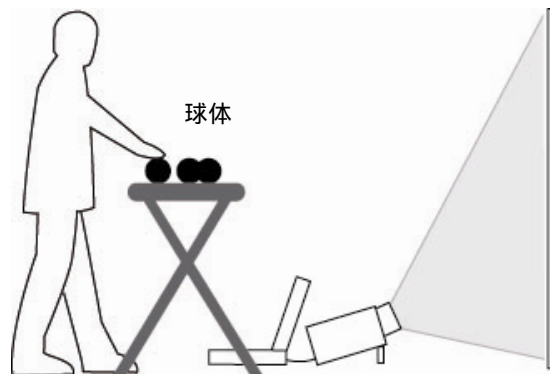
9: 下・中・上塗りを施す

10: 中央凹部を加飾し、完成

## 成果物

作品名 「和響(なごみひびき)」

全体図のイメージ



使用者 台 PC プロジェクター スクリーン

## 考察

作品を制作するにあたって、画面の向こうに存在するものという感じがあったデジタルアートと高級品であり少々とっつきにくい印象を与えていた漆をあわせてみることによって、双方の「新しい」と「伝統的」という長所を引き立てあうものを、という考えがあった。

同時に、せっかくならば作っていて楽しいものを、展示の際にもただ眺めるのではなく触って楽しめるものを、そういうアートを作り上げようと思った。

今回、漆芸作品とデジタル・テクノロジーのコラボレーションを通して、漆とデジタルの良さを最大限に引き出すことができる作品を考える事がとても難しいと感じたが、「和響」の制作を通してその目標の半分は達成されたと私達は思っている。

それは、この作品はまだ実験的作品であり、きっかけにすぎないからであり、完全なる完成品ではないからである。デジタルと漆はもっと魅力的な可能性を秘めており、無限大の相互作用による未来があると私達は信じている。