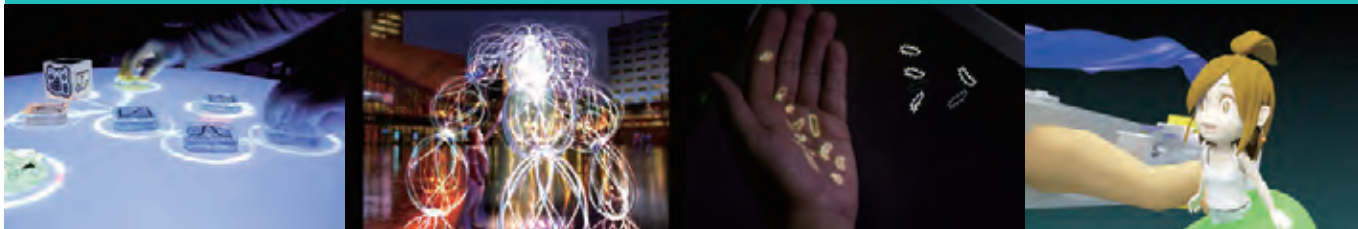


山口情報芸術センター開館 5周年記念事業:特別企画展

ミニмум インターフェース

2008年11月1日(土) - 2009年2月8日(日) 12:00 - 19:00 (土日祝のみ10:00から)

山口情報芸術センター [YCAM] スタジオB、ホワイエほか 入場無料



山口情報芸術センター[YCAM]は、2008年11月1日(土)から2009年2月8日(日)まで、国内外からアーティスト8組を招聘するYCAMオリジナル企画によるグループ展「ミニмум インターフェース」を開催します。本展は、情報化社会特有の文化的多様性を表現するキーワードとして、「インターフェースの未来」をテーマに展開する展覧会です。YCAMが開拓してきた独自の分野である<アート+身体表現>の視点を踏まえて、映像・写真・サウンド・建築オブジェ・プロダクトデザインなどの作品を選定しています。YCAMの委嘱による新作や、日本初紹介の新鋭アーティストを含めて紹介し、アートやデザインの中に組み込まれているインターフェースの多様性に注目します。

メディアと身体を通じてつながるもの

一般的に、コンピュータとユーザーとのやり取りをつなぐ機器・装置をさす「インターフェース」。たとえば、コンピュータのキーボードは、ペンで書く行為を代理し、コンピュータと思考とをつなぎますが、別の見方をすれば、「書く」という行為を通じて、身体の新たな可能性を広げているともいえるでしょう。インターフェースとは、もともと「境界」や「界面」を意味しますが、インターフェースが存在することで、別の世界やシステムどうしが隣接してつながり合い、普段意識しない身体のイメージや新しい身体感が浮上します。本展では、メディアテクノロジーと身体性をつなぐユニークなインターフェースのアイデアを多数紹介し、視覚・聴覚・触覚を駆使しながら体験する機会を提供します。

-
- 【出品作家】**
- 久保田晃弘 [日本]
 - セルジ・ジョルダ、マルティン・カルテンブルネル、
ギュンター・ガイガー、マルコス・アロンソ [スペイン]
 - LEADING EDGE DESIGN (リーディング・エッジ・デザイン) [日本]
 - ザカリー・リーバーマン、テオドア・ワトソン [アメリカ]
 - ダーン・ローズガールデ [オランダ]
 - SHINCHIKA (シンチカ) [日本]
 - クリス・サグリユ [アメリカ]
 - 高尾俊介 [日本]
-

■ 報道関係者向け内覧会: 2008年11月1日(土) 11:00-

ウェブサイト: <http://minimum.ycam.jp/> *9月16日(火)公開予定
[休館日] 火曜日(祝日の場合は翌日) / 年末年始(12/29-1/3)

主催: 財団法人山口市文化振興財団 後援: 山口市、山口市教育委員会 助成: 文化庁 企画制作: 山口情報芸術センター [YCAM] 技術協力: YCAM InterLab
グラフィックデザイン: good design company ナビゲーションデザイン: LEADING EDGE DESIGN プロジェクトキュレーター: 阿部一直 (YCAM)

取材に関するお問い合わせ、プレス用写真等ご入用の方は下記までご連絡ください。

お問い合わせ 広報担当: 浅原・廣田
〒753-0075 山口県山口市中園町7-7 TEL: 083-901-2222 FAX: 083-901-2216
e-mail: information@ycam.jp <http://www.ycam.jp/>



インターフェースとしての身体空間／脱言語コミュニケーションの体験

「ミニマム インターフェース」とは、ユーザーインタラクションにおいて、言葉によるガイダンスを省き、身体感覚や知覚を直感的に開放していく表現としてインターフェースにアプローチすることを意図しています。また従来のアートには要素として存在しなかった「インターフェース」を、メディアアートや情報デザイン特有の第1要素(ミニマム)としてとらえ、情報芸術によって開かれる時間・空間の可能性を探ることをキーコンセプトとしています。展覧会では、国内外[アメリカ、オランダ、スペイン、日本]から参加する8組のアーティストが、アートやデザインの最新作をYCAMの館内各所に展示します。さらに、会場で作品を鑑賞するためのナビゲーションにおいても、インターフェースの視点を取り入れ、独自のシステムを考案します。(制作: LEADING EDGE DESIGN)

セルジ・ジョルダ、マルティン・カルテンブルネル、
ギュンター・ガイガー、マルコス・アロンソ [スペイン]

ポンペウ・ファブラ大学 ミュージック・テクノロジー・グループ

「reactTable」(リアクテーパール)



"reactTable"(2003-2006) photo: Xavier Sivecas

電子楽器として注目を集める「reactTable」を日本初公開

歌手ビョークのワールドツアー「Volta」で演奏されたことをきっかけに、大きな注目を集める「reactTable」。本展では、この話題の電子楽器を観客が実際に手に取って操作できるよう、インスタレーションの形式で日本初公開します。本作は、光る円卓上で、複数のオブジェを動かしたり、回転させることによって、音楽と映像を操作する全く新しい電子楽器です。オブジェの位置や距離、それぞれのオブジェ同士の関係性によって、音と映像が創り出されます。複数のプレイヤーが同時に演奏でき、さらに映像によって音の状態や動きがナビゲートされるため、他人のプレイや卓上の映像を見ながら、演奏方法を直感的に学習、習得することができます。

Music Technology Group, Universitat Pompeu Fabra
ポンペウ・ファブラ大学 ミュージック・テクノロジー・グループ

音響処理や合成、インタラクティブミュージックシステムの開発、音楽認知におけるコンピュータモデルの研究をおこなうポンペウ・ファブラ大学の付属専門機関。1994年創設以来、これまで40人以上の研究者をむかえ、新しい楽器のデザイン、タンジブルな楽器や携帯電話のためのアプリケーションの開発などをおこなっている。

<http://mtg.upf.edu>

ダーン・ローズガールデ [オランダ]

新作 (YCAM委嘱作品)

「Liquid Space 6.0」(リキッド・スペース 6.0)



"Liquid Space 6.0" by Studio Roosegaarde

観客が近づくことで変化する建築的オブジェ

有機的な形態をした、人間よりやや大きめのスケールを持つ建築的オブジェ。観客がこのオブジェに接近すると、センサーによって位置や距離が計測され、3本のアームをもつ形態が、水中の生物のように伸縮し、変形します。さらに、アーム内部のLEDがさまざまな色に発光し、オブジェから出力されるサウンドも変化します。観客は、この巨大なオブジェの中をくぐり抜けたり、近づいたりしながら、形と空間全体の変化を楽しむことができます。

ダーン・ローズガールデは、オランダの新鋭建築家で、本展が日本初紹介。これまで、公共空間におけるインタラクションを含んだ建築的造形物を多数発表しています。

Daan Roosegaarde / ダーン・ローズガールデ

建築家。オランダ・ロッテルダムを拠点に活躍する若手アーティスト。建築と人、メディアの関係性を探求し、テクノロジーと身体との相互作用により、観客と公共空間を一体化する作品を手掛ける。「V2」(ロッテルダム)「Microwave」(香港)など国際的なアートフェスティバルに出展。現在、アートラボ「Studio Roosegaarde」主宰。

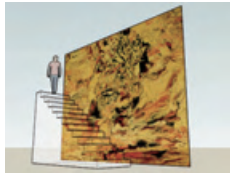
<http://www.studioroosegaarde.net/>

久保田晃弘 [日本]

新作 (YCAM委嘱作品)

「純粹φ (ファイ) – Abstract Fluid Interface (仮)」

大画面に投影される抽象インターフェイスとしての映像絵画。グラフィカルユーザーインターフェイス (GUI) としての記号やアイコンは一切使わず、静止時には単なるノイズしか見えないランダムドット画面を光によって流動させる。高速に変化するテクスチャーの中から、直接的な知覚とのインタラクションを発現させることで、インターフェイスにおけるミニマルなアフォーダンスを探求する新作。



作品イメージ

久保田晃弘 / Akihiro Kubota

サウンド&ソフトウェアアーティスト。コンピュータやフィジカルな楽器による音響映像作品の制作と演奏を通じ、デジタル、アルゴリズム、ネットワーク、即興、インターフェイスなどを考察。近年、人間の知覚や身体に依拠しない宇宙人のための芸術(離散芸術論)と細胞を素材としたバイオ彫刻に関するプロジェクトを開始。多摩美術大学情報デザイン学科教授、学科長。

<http://homepage2.nifty.com/~bota/>

ザカリー・リーバーマン、テオドア・ワトソン [アメリカ]

新作

「Card play (仮)」 (カード・プレイ)

マジシャンにとって、チャンスや運命を非現実に変換することのできるマジックツール「トランプ」。本作は、一組のトランプをインターフェイスとし、観客がマジシャンになったかのように、様々な魔法を繰り返すことができるインスタレーションです。カードをめくことで、音楽を奏でたり、物語が展開します。アメリカを代表するプログラム開発者、メディアアーティストが手がけた子どもから大人まで楽しめる新作です。



"Gesture Machines" (2006)
by Zachary Lieberman

Zachary Lieberman / ザカリー・リーバーマン

メディアアーティスト、プログラマー。ジェスチャー入力や身体の拡張についての研究開発を取り入れたパフォーマンス、インスタレーション、オンライン作品等を制作。 <http://www.thesystemis.com/>

Theodore Watson / テオドア・ワトソン

アーティスト、デザイナー、実験者。アーティストティクな表現のための新しいツール、実験的な音楽システム、身体を使った没入型のインタラクティブ環境の開発をおこなう。 <http://muonics.net>

クリス・サグリユ [アメリカ]

「Delicate Boundaries」

(デリケート・バウンダリーズ)

ニューヨークを拠点に活躍する若手アーティスト、クリス・サグリユを日本初紹介。コンピュータの映像には、うごめく小さな虫のような映っています。観客がその画面に触れると、虫たちが集まってきて、コンピュータ画面から這い出し、観客の手から皮膚をつたって腕にまで這い上がっていきます。巧みにプログラムされたセンシング技術によって、バーチャルな存在とリアルな身体との接点/境界にフォーカスした作品。



"Delicate Boundaries" (2007)

Chris Sugrue / クリス・サグリユ

アーティスト、プログラマー。国際的に有名なアーティストと共にインタラクティブインスタレーション、ライブパフォーマンスなどのソフトウェア開発をおこなう。アルス・エレクトロニカFuture lab (リンツ) やアイビーム (ニューヨーク) の研究員を経て、現在、「Casa de Velazquez」アーティストインレジデンスによりマドリッドにて活動。 <http://csugrue.com/>

LEADING EDGE DESIGN [日本]

「Floating Compass」 (フローティング・コンパス)

人間の身体性とモノとの関わり方を意識しながら、プロダクトの未来形を提案するリーディング・エッジ・デザイン。今回は、展覧会の空間全体のナビゲーションとなる新たなインターフェイスデザインを考案します。通常の説明要素がない表示は、観客の新しい感覚や思考のチャンネルを開くはず。くわえて、アメンボをモチーフに、超撥水技術を用いて水面に「触れる」微細な感触を表現した作品「Floating Compass」を展示します。



"Floating Compass" (2007)
Photo: Yukio Shimizu

山中俊治 / Shunji Yamanaka

デザイナーとして工業製品を手がける一方、科学者としてロボティクスや通信分野の研究開発に従事。JRのSUICA自動改札システムでは、その実用化のキーパーソンとなった。

緒方壽人 / Hisato Ogata

ウェブデザイナー、プログラマーとして活動後、2003年よりデザインエンジニアとしてLEADING EDGE DESIGNに参加。

LEADING EDGE DESIGN <http://lleedd.com/>

SHINCHIKA [日本]

新作 (YCAM委嘱作品)

「H2OrZ」 (エイチツーオーゼット)

日本の80年代から現在に至るサブカルの多種多様なデザインやモードを抽出し、アニメーションに取り込むSHINCHIKA。イラストや3DCGを多用し、ユニークな映像作品を作り出しています。今回は、アニメの中にある3Dモデリングされたオブジェのデータを設計図に、立体的オブジェとしてインスタレーションを展示。ここでは映像そのものが、異なる手法と空間表現どうしをつなぎ、現実を描写するインターフェイスとなっています。



参考作品 (2008)

SHINCHIKA / シンチカ

グラフィック・映像・作詞・作曲などを合わせて制作する音楽ユニット。2002年大阪新世界にある、新世界国際地下劇場からインスピレーションを受け、久門剛史 / 藤野洋右 / 藤木倫史郎 / 吉川辰平 / 勝村富貴の5名により結成。2008年オオタファインアーツ (東京) にて個展。 <http://www.eonet.ne.jp/~shinchika/>

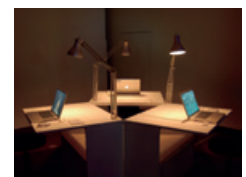
高尾俊介 [日本]

改訂新作

「CAVE-Processing Photography Blink Series」

(ケーブ・プロセッシング・フォトグラフィ・ブリンク・シリーズ)

人は無意識にまぶたを開閉しながら、視覚情報を撮取します。この作品は、まぶたの開閉を感知する独自にプログラムされたセンサーにより、まぶたの動きをインターフェイスとし、写真映像の連写ピッチを変化させるフォトインスタレーションです。写真映像を映し出す画面の大きさは、大小2種類。画面が与える情報量や対身体性によるアフォーダンスの変化が、写真の見え方・体験感にどのように影響するのかを比較することができます。



"Processing Photography" (2008)

高尾俊介 / Shunsuke Takawo

フォトグラファー。メディアテクノロジーに関する考察と試行により、多様な形態によるデジタル・イメージを制作、発表。現在、鑑賞形態を含めたパッケージ型のデジタル写真作品「Processing Photography」の新シリーズ、ラップトップコンピュータでのマルチカム撮影ソフトウェアについて構想中。2008年情報科学芸術大学院大学 (IAMAS) 修了。 <http://cenkhor.org/>

関連イベント

YCAM教育普及オリジナルワークショップ

「マウス・ワークショップ ～自分だけのオリジナルマウスをつくろう～(仮)」

コンピュータの操作で用いられるマウスをテーマに、インターフェースについて学ぶ2日間のワークショップ。市販のマウスを改造し、自分の身体に合ったオリジナルマウスを制作します。また、レクチャーと制作を通じて、「インターフェースデザイン」や人間の特性に合わせて情報環境を創造する「ヒューマンインターフェース」などについてもふれることができます。ワークショップ受講後には、制作したマウスを、自宅に持ち帰って使用することも可能です。

日時:
2009年1月上旬予定
会場: YCAM 創作学習室
講師: YCAM教育普及スタッフ

YCAM教育普及オリジナルワークショップ

「大から小までをからだでつなげるワークショップ(仮)」

身の回りの環境を意識しながら、それに応じて変化するからだの大小の動きを探求するワークショップ。大きな洋服を着たとき、小さな洋服を着たとき、私たちのからだの動きはどのように変化するのでしょうか。環境のなかにさまざまな基準を設定し、普段気づくことのない、私たちのからだに注目します。からだと行為とをむすぶインターフェースのあり方について、実際にからだを動かしながら、体験を通して学ぶことができます。

日時:
2009年1月下旬予定

*申し込み方法等の詳しい内容は、YCAMのwebサイトにて発表いたします。

また、上記イベントのほか、ギャラリーツアーやトークイベントの開催も予定しております。詳しくは、webサイトをご覧ください。

<http://minimum.ycam.jp/> (9月16日(火)公開予定)



山口情報芸術センター
Yamaguchi Center for Arts and Media

[開館時間] 10:00-20:00(夜間イベントのある日は22時まで開館)

[休館日] 火曜日(祝日の場合は翌日) / 年末年始(12/29-1/3)

〒753-0075 山口県山口市巾着町7-7

Tel: 083-901-2222 Fax: 083-901-2216

<http://www.ycam.jp/> information@ycam.jp



アクセス:

飛行機利用

[山口宇部空港まで]
・東京から1時間30分
[山口宇部空港から]
・乗合タクシー「空港エクスプレス」でYCAMまで 約1時間(前日18:00までの予約制 大隅タクシー Tel: 0120-31-0860)
・空港連絡バスでJR新山口駅まで 20分

新幹線利用

[JR新山口駅まで新幹線のぞみで]
・東京から約4時間50分
・新大阪から約2時間10分
・広島から約35分
・博多から約40分
[JR新山口駅からYCAMまで]
・防長バス / JRバス 約30分、巾着町下車すぐ
・JR山口線18分、湯田温泉駅下車 徒歩25分 / タクシー 5分
・JR山口駅21分、山口駅下車、徒歩25分 / バス10分(巾着町か済生会病院前下車) / タクシー 5分

自動車利用

・広島から 山陽自動車道で約1時間30分、防府東ICから30分
・福岡から 九州・中国自動車道で約2時間、小郡ICから25分