

GIF動画はループし続ける。

この当たり前の性質に意識を向けた。

誰も見ていないiPhoneの中、隠れてしまっているウィンドウでGIF動画は動き続けている。

そんなGIF動画が健気で日の目を見せたいと思えてきた。

この作品ではGIF動画にスポットを当ててGIFというフォーマットの良さを再認識させる。

GIF動画はループするたび鼓動し、一定回数鼓動すると

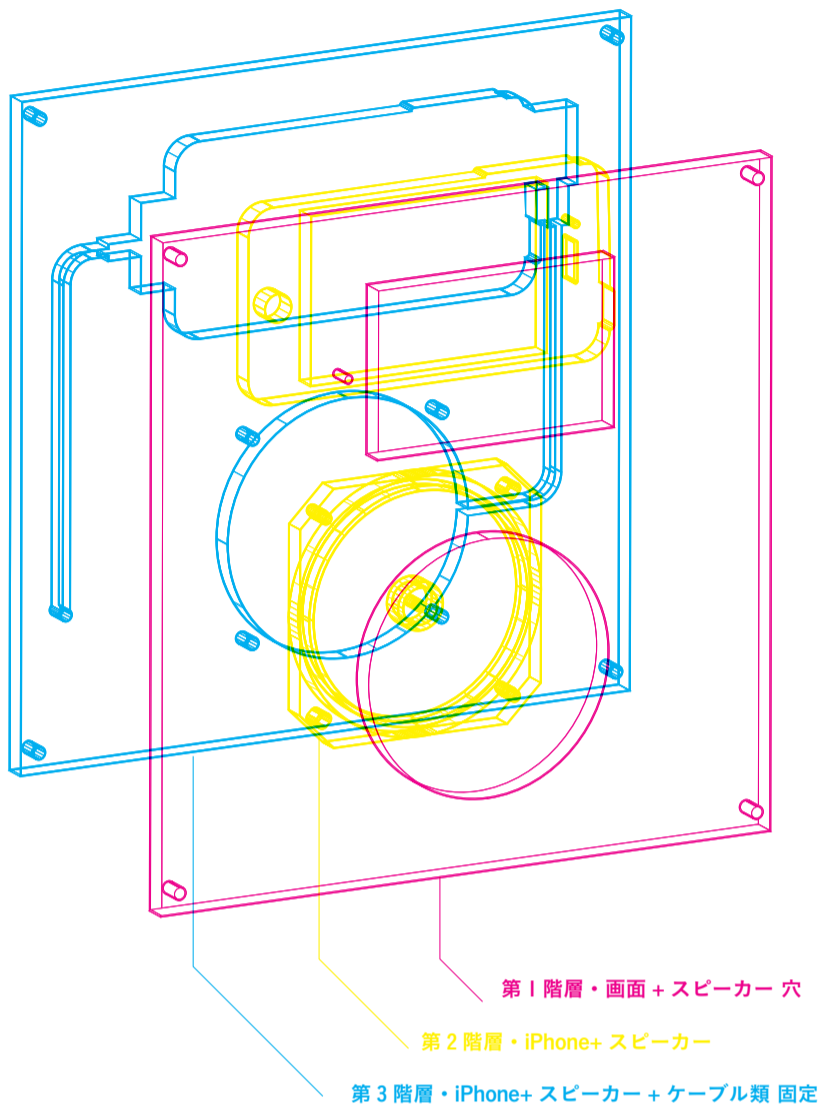
寿命が尽き、そのGIF動画は見られなくなってしまう。

一つではか弱いGIF動画が複数集まったらどうなるか。

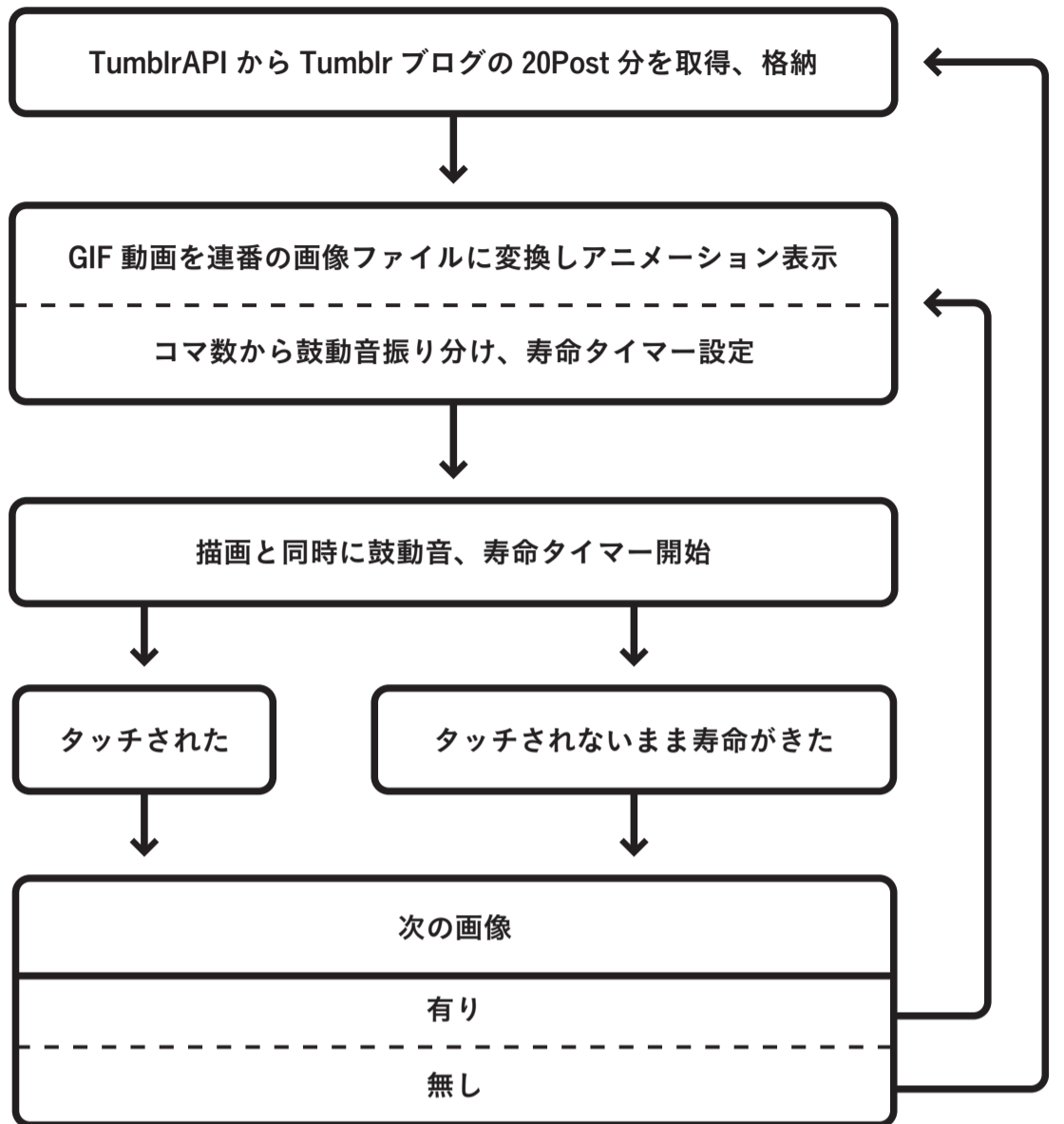
16台のiPhoneにGIF動画を表示し数で印象への圧力をかける。

視覚と音でGIF動画の胎動を感じる。

展示枠仕様



フレームワーク



アプリ仕様

GIF動画をフォトフレームの様に見られるアプリ。TumblrでリブログされたGIF動画を取得し、ループするたびフレーム数によって高低差のある鼓動音が出ます。ひとつひとつのGIF動画には寿命が設定され、一定時間操作しないと寿命がきてそのGIFは流れていきます。



制作を通して考えたこと

春休みに卒業制作で何を作るか考えてた時から最終展示形態はほとんど変わらずにここまで来たため、自分のイメージ通りになった。GIF動画という自分の好きなテーマを選ぶことで没頭することもできた。一度は終わったフォーマットのGIFもTumblrの出現によって再度脚光を浴びることとなった。しかし近年またGIF動画を敬遠するような動きがある。AppleのKeynoteは以前までGIF動画を読み込めたが最新版Keynoteでは読み込めなくなり切り捨てられたと考えられる。次々と新しい技術やデバイスが生まれ、過去の物は使われなくなってゆく。それが発展であり私はそれを否定しない。その発展のために存在した過去の技術を知り、忘れないことがまた新たな発展に繋がってゆくのではないだろうか。

WORKS 2010-2013

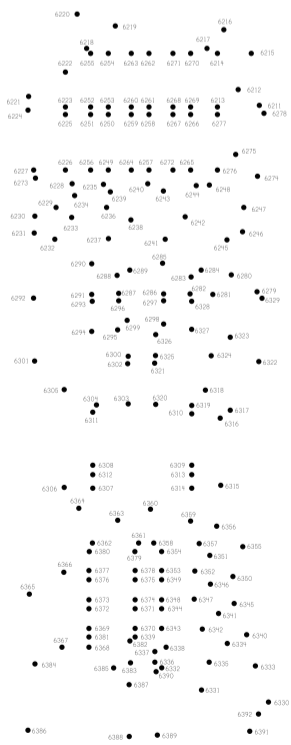
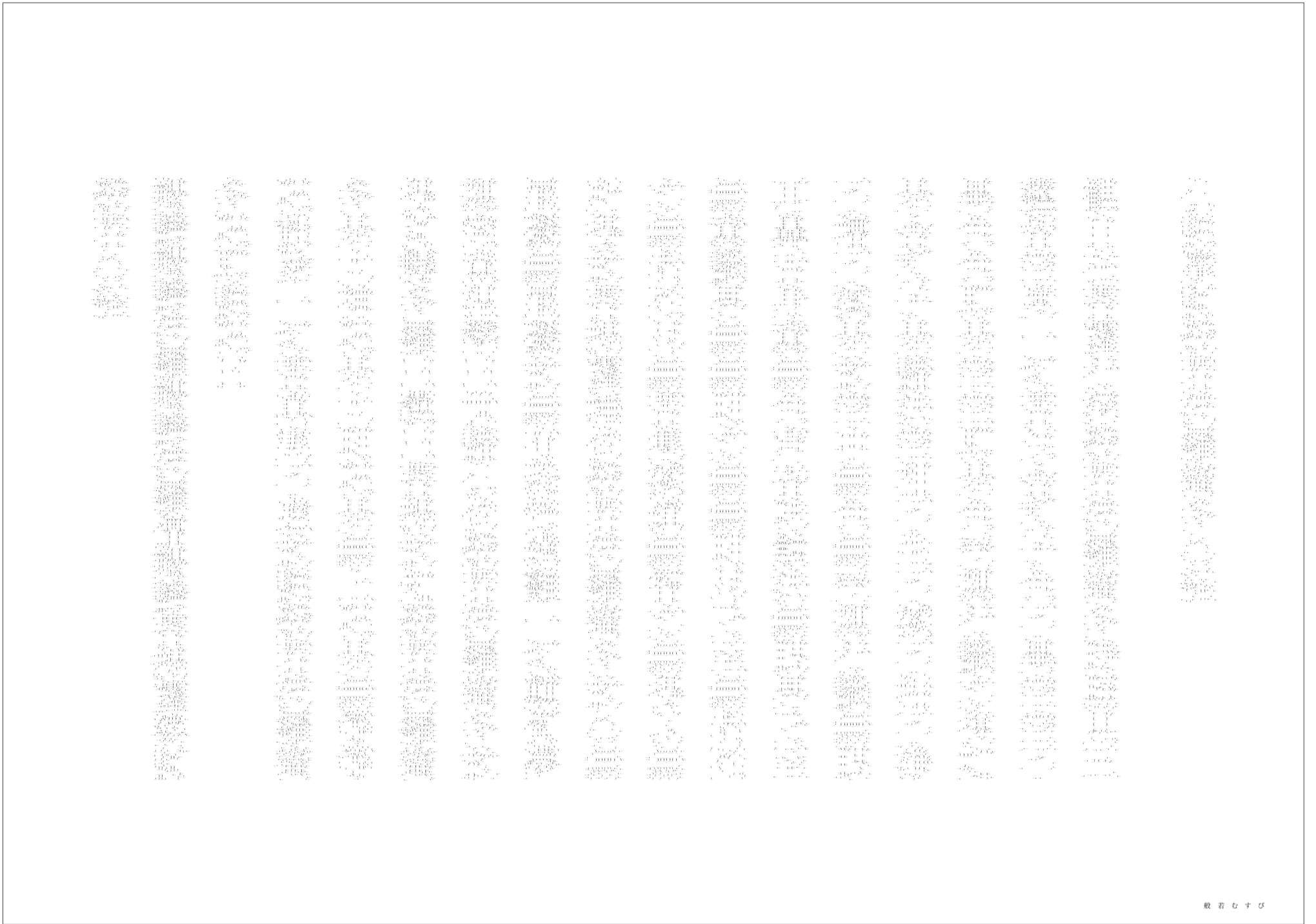
般若むすび/原発依存度と電力輸出量/WaveformFont/
線描による差分の触覚表現/GreenNightParade/montage/
RainyDay/HdLAB/Favorite/1Day,1Dot/
注連縄飾り分解+整列+分析/ヒラギノ角ゴ/ループの研究とその実験

中森源

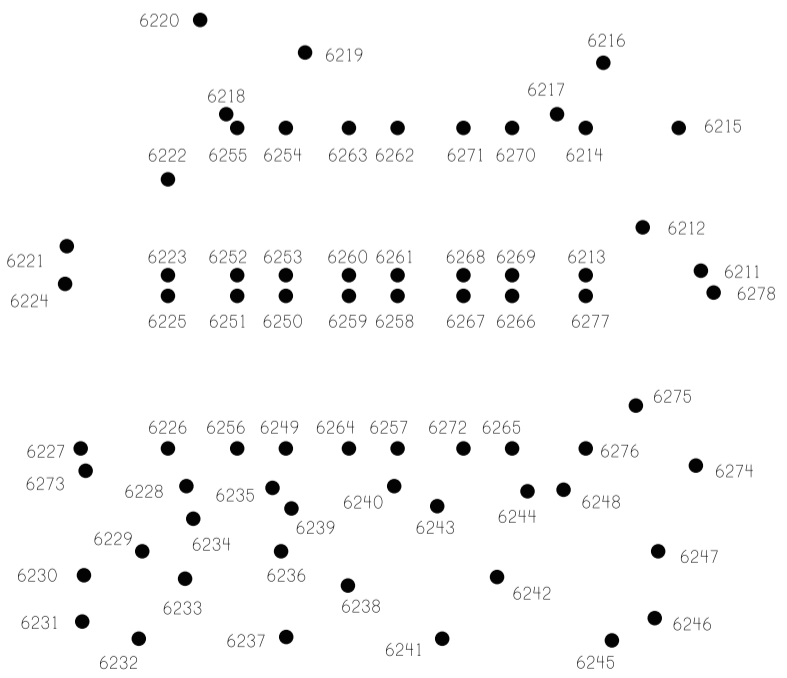
Gen Nakamori

般若むすび

2011(30days) / Illustrator / Graphic / 841x1189mm

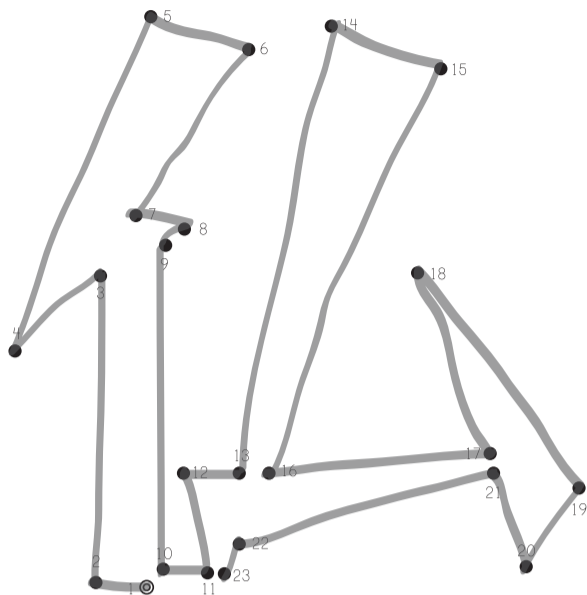


実寸(無・苦・集)

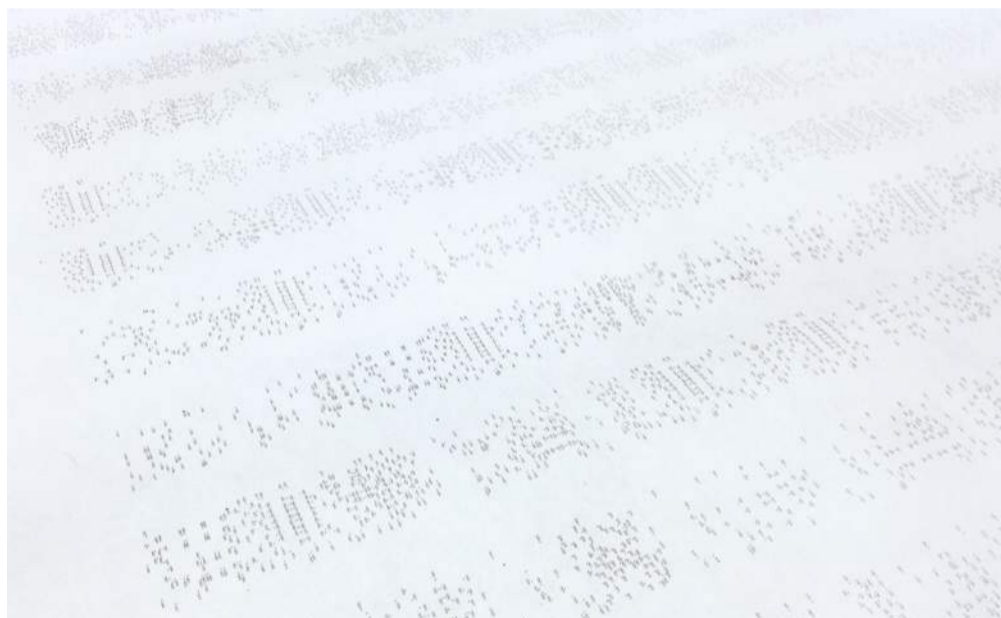


拡大(無)

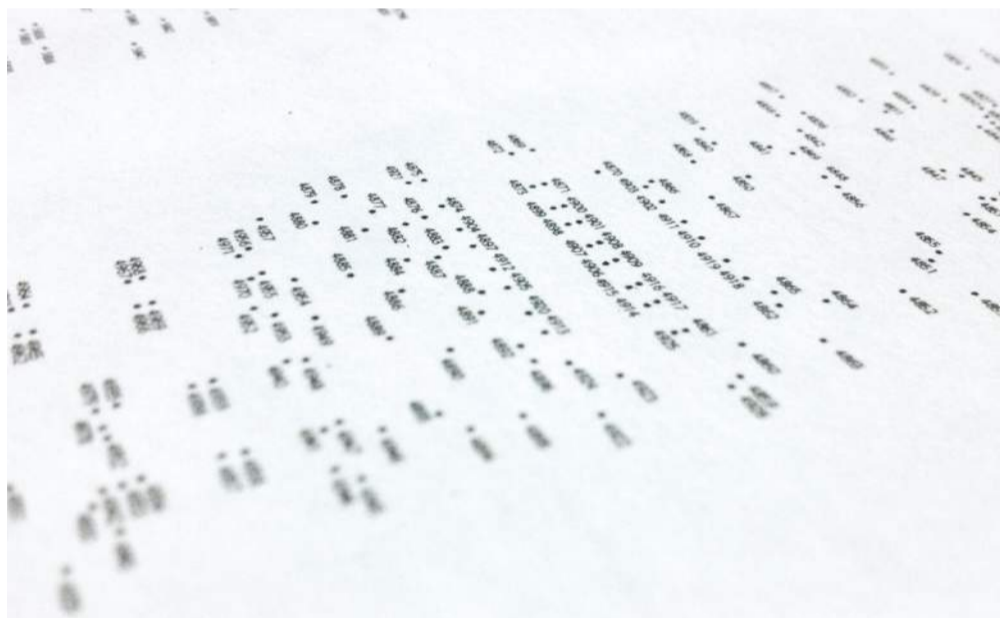
般若むすび



点をつないだイメージ



ポスター(引き)



ポスター(寄り)

ログライン

般若心経と点結びを掛け合わせた写経グラフィックを制作した。

1から14851までの点を線で結ぶことで誰でも般若心経を書くことができる。

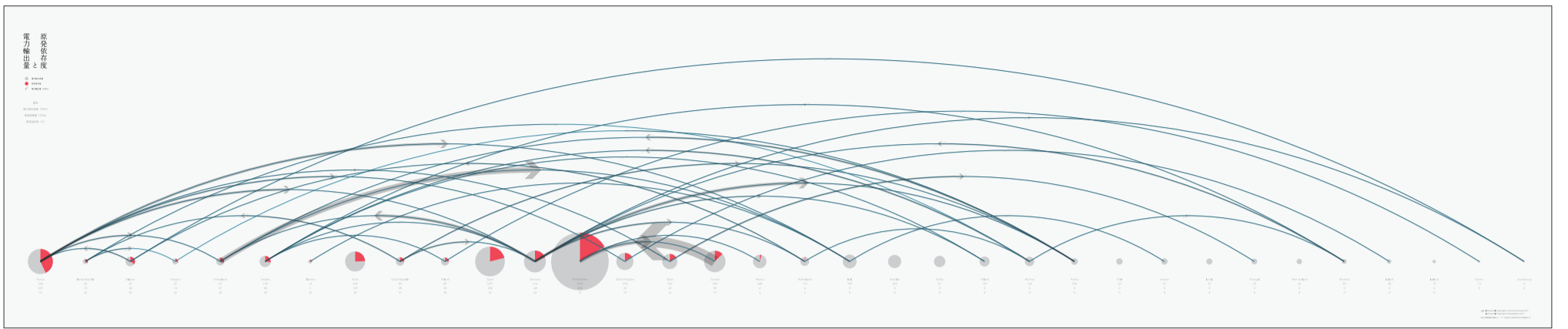
作品概要

通常、写経というものは般若心経のお手本を書き写して行われる。この般若むすびは点つなぎの要領で線を引くので、つなぎ終わるまでの文字なのか分からない。つなぎおわる楽しみを感じられるだろう。

——「般若むすび」は子供から大人まで、外国人も、数字さえ読めれば、誰でも始められます。用意するものは、ペンと根気のみ。1から順に点を線で繋ぎましょう。だんだんと周囲の音が遮断され、視界が狭くなっていくのを感じることでしょう。そしてすべての点を繋ぎ合わせるとそこには般若心経が完成しています。

原発依存度と電力輸出量

2011(90days) / Illustrator / Infographics, Poster / 539 x 2594 mm



ポスター全体



円の大きさが電力総生産量で赤が原発依存度を表す。上から国名、電力総生産量、原発依存度



相手国への電力輸出量。線の太さが電力量を表す

電力輸出量と原発依存度

- 電力総生産量
- 原発依存度
- 電力輸出量 (GWh)

国名

電力総生産量 (TWh)

原発発電量 (TWh)

原発依存度 (%)

ログイン

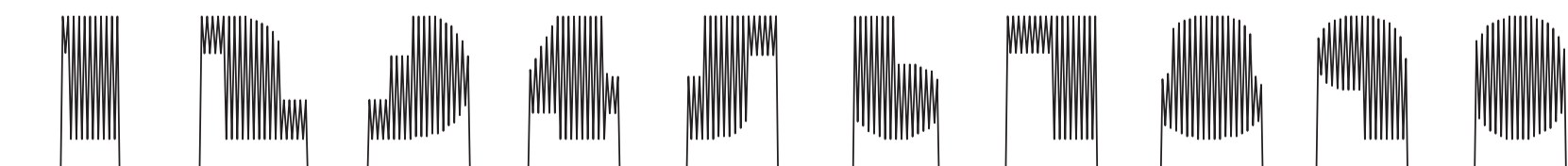
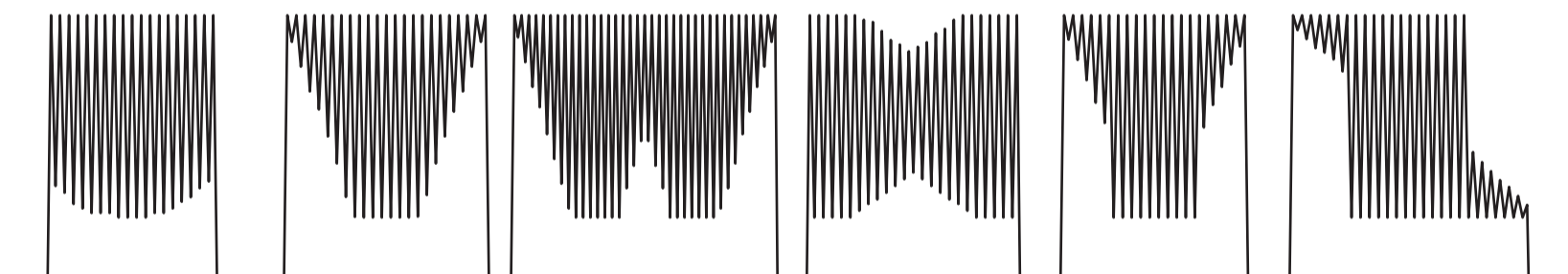
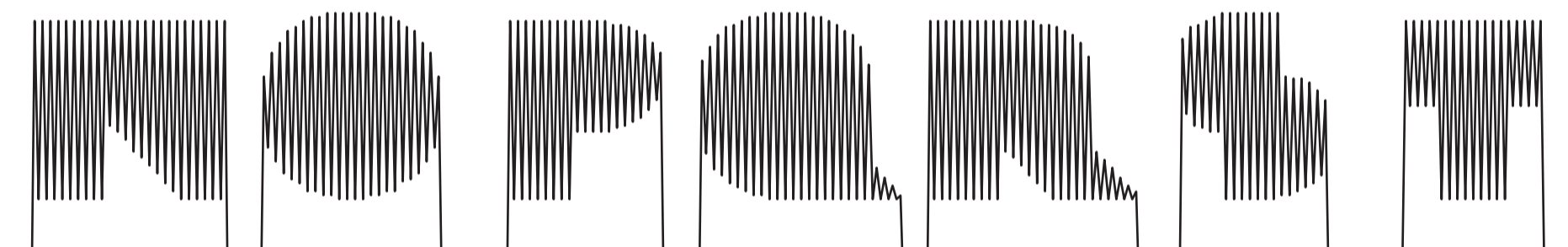
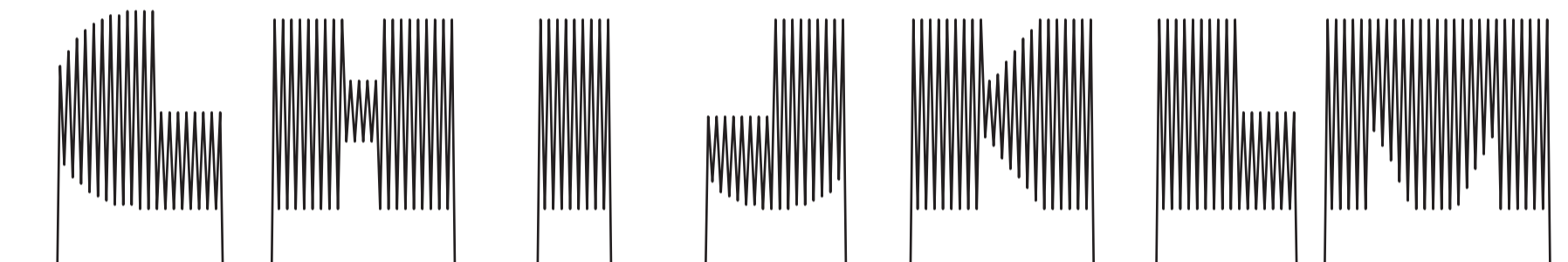
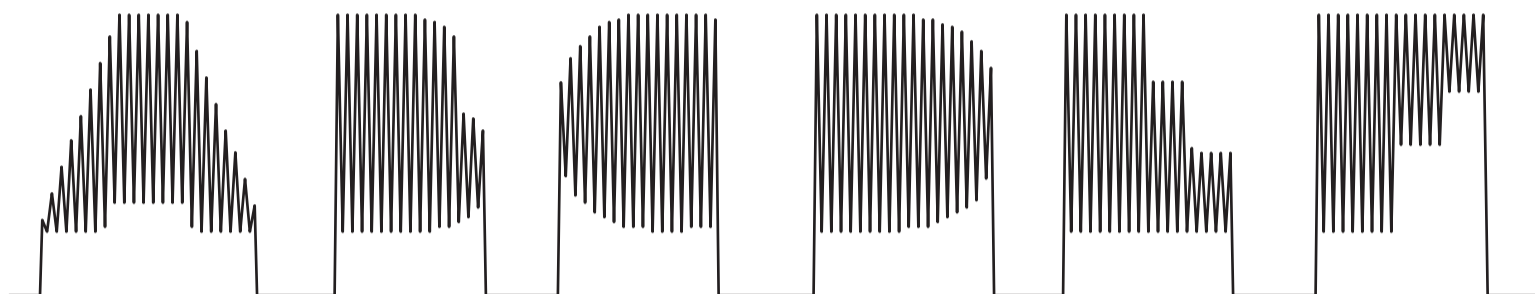
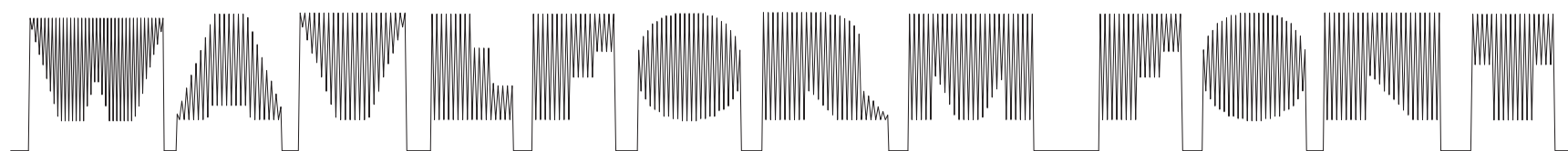
世界各国の原子力発電の依存度と電力のやり取りを表す電力輸出量のインフォグラフィックス。

作品概要

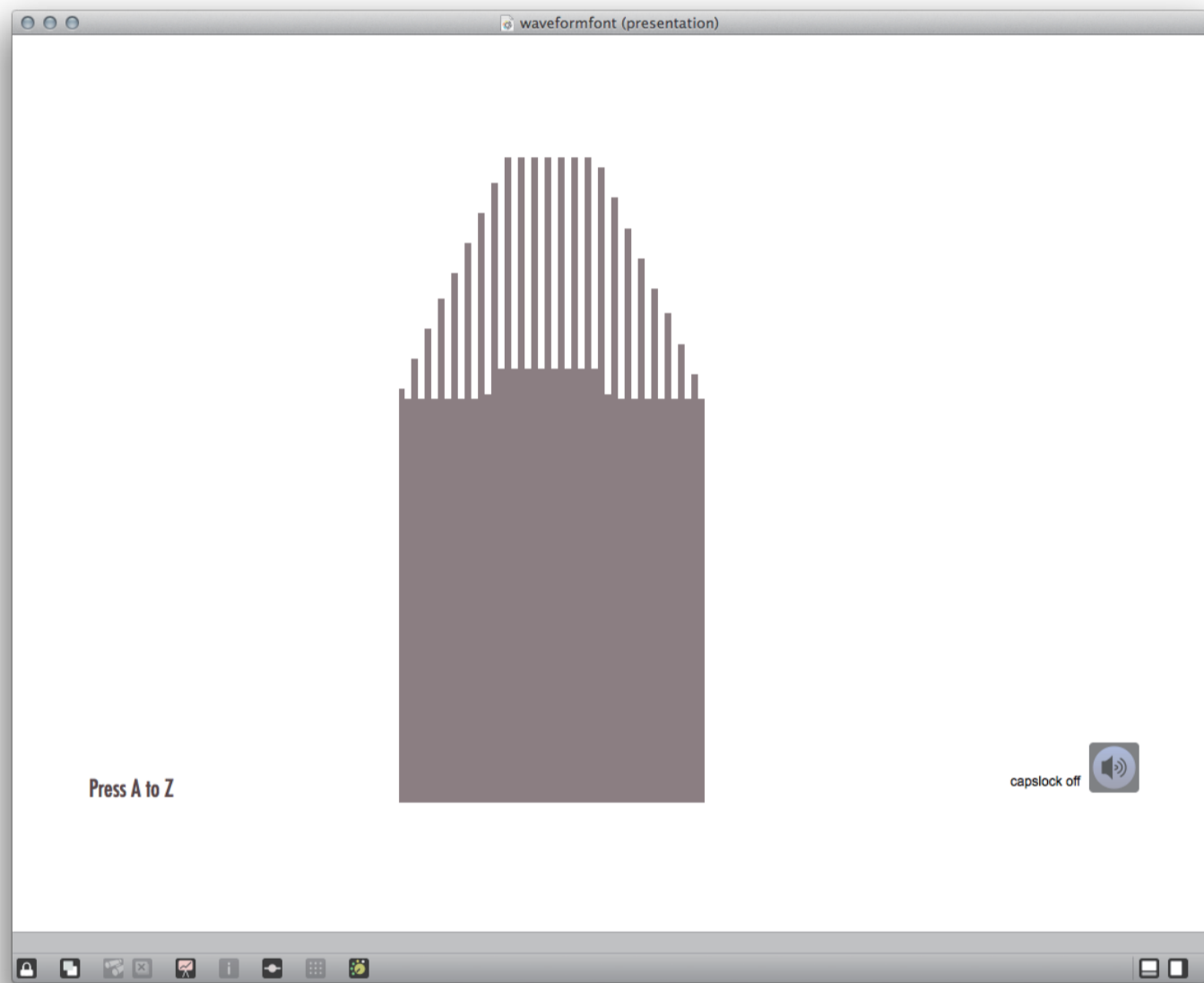
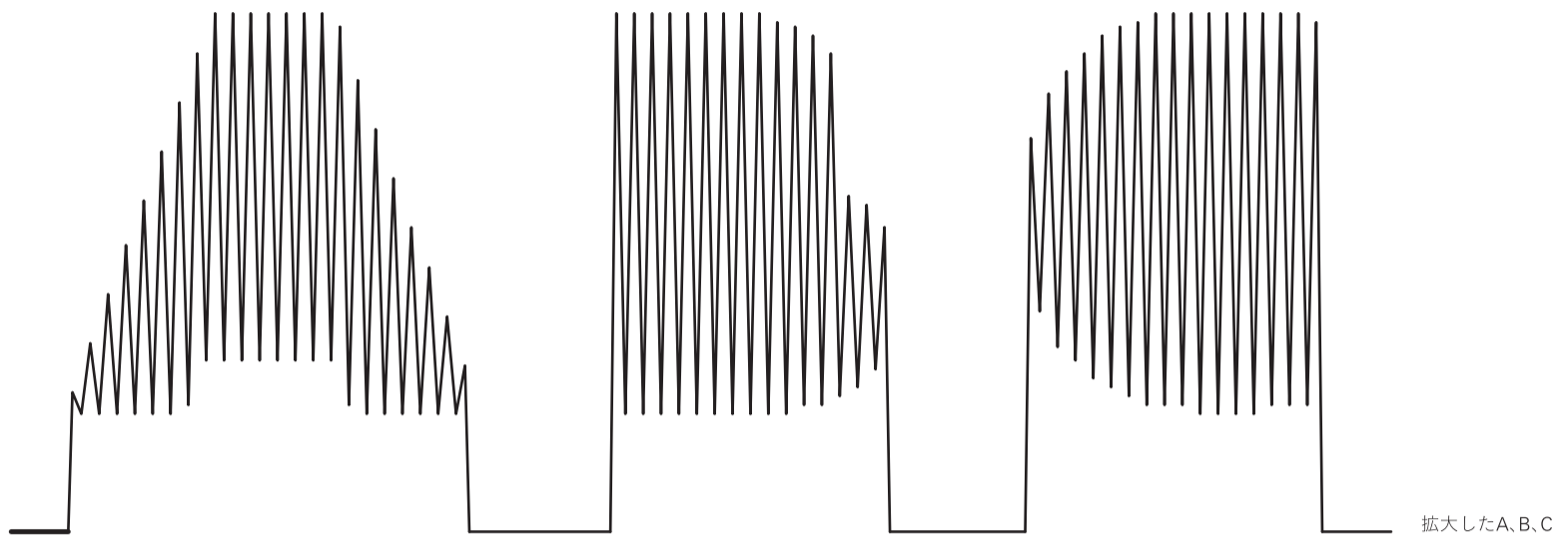
2011年3月の東日本大震災をきっかけに目が向けられるようになった原子力発電についてインフォグラフィックスを制作した。円グラフの大きさが総電力量を表し、色のついた部分が原発依存度を表している。円グラフの中心から伸びた線の太さが送電力量を、矢印は国家間の電力のやり取りを表して。原発依存度は自国の発電量と原発からの発電量から算出した。原発を使用していない国でも原子力発電している国から電力を供給されていることも見えてくる。

WaveformFont

2011(90days) / Illustrator, Processing, MaxMSP / Interactivemedia, Poster



WaveformFont



ログライン

聴覚で認識できる文字。音を波形解析すると文字が現れる。

作品概要

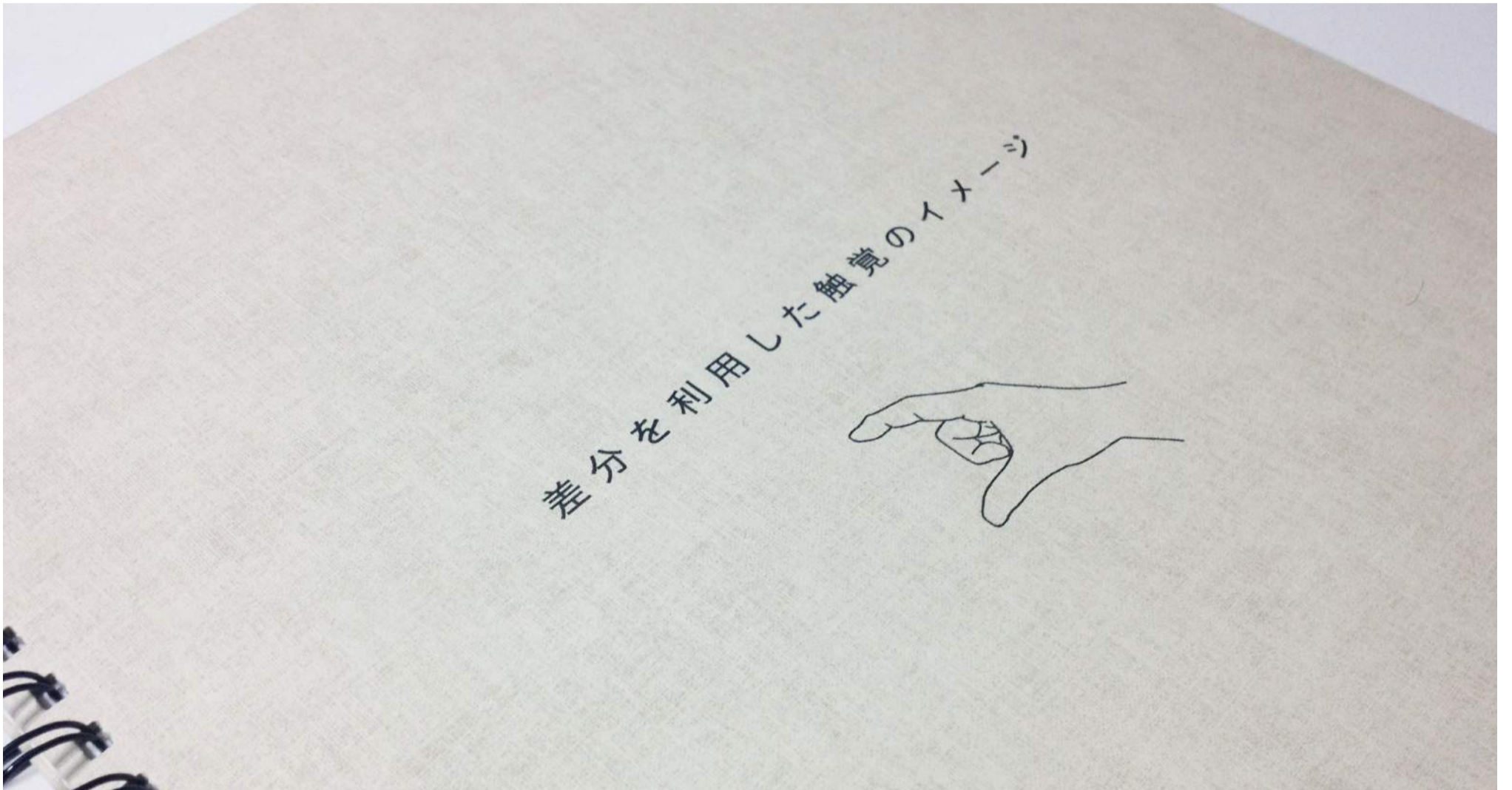
文字をデザインし、使用される展開を考えるタイポグラフィの課題で制作。文字は視覚で認識するものだが、聴覚で認識できる文字というのがあるのも面白いと考えた。音は波形でできているので、文字の形をそのまま波形にすることにした。文字をデザインしたあとは各文字を波形化(音に)し、音認識度向上のため音を加工した上でMaxMSP上で各キーに対応した音が出るプログラムを制作した。フォントは波形をトレースしたため細かくジグザグになっている。

線描による差分の触感表現

2012(90days) / Illustrator / Book / 420x297mm

a と b の差を取ることで、「ある表象」が生まれる。

佐藤 雅彦, 菅 俊一, 石川 将也『差分』より



表紙

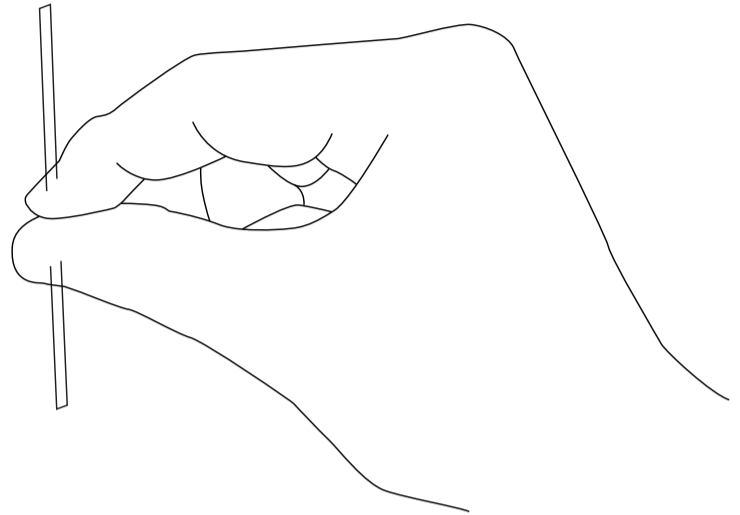
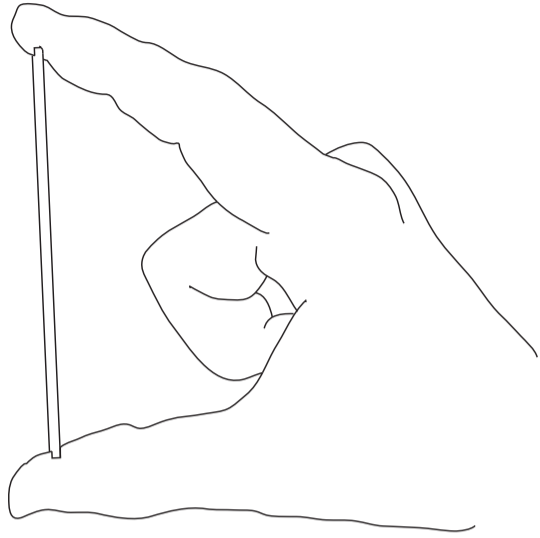


下ページをめくる

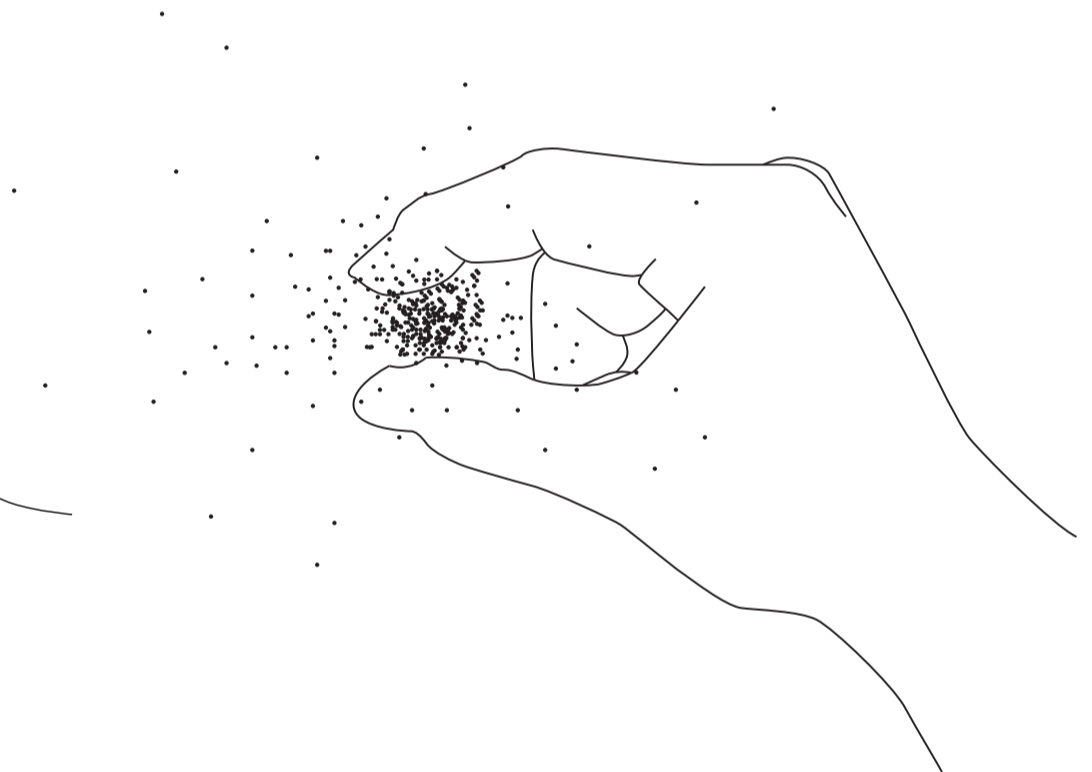
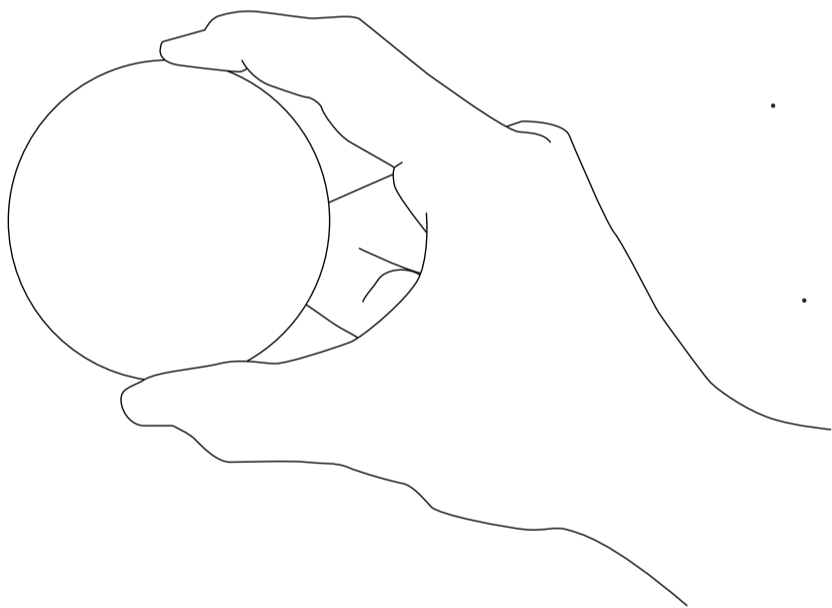


上下ページをめくる

線描による差分の触感表現



線分の触感表現



球体の触感表現

ログライン

視覚的に触感を想像させる作品。実際に触らなくても脳が補完して感覚を想起させる。

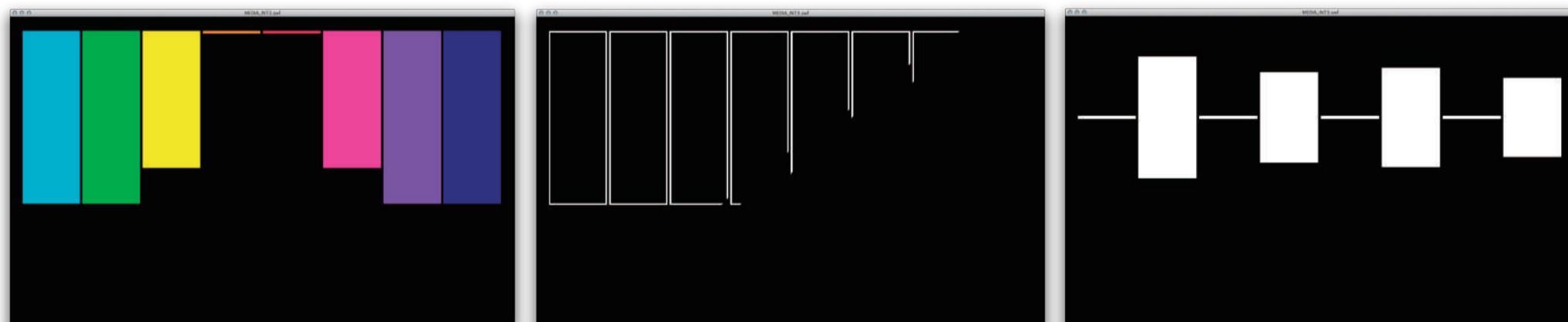
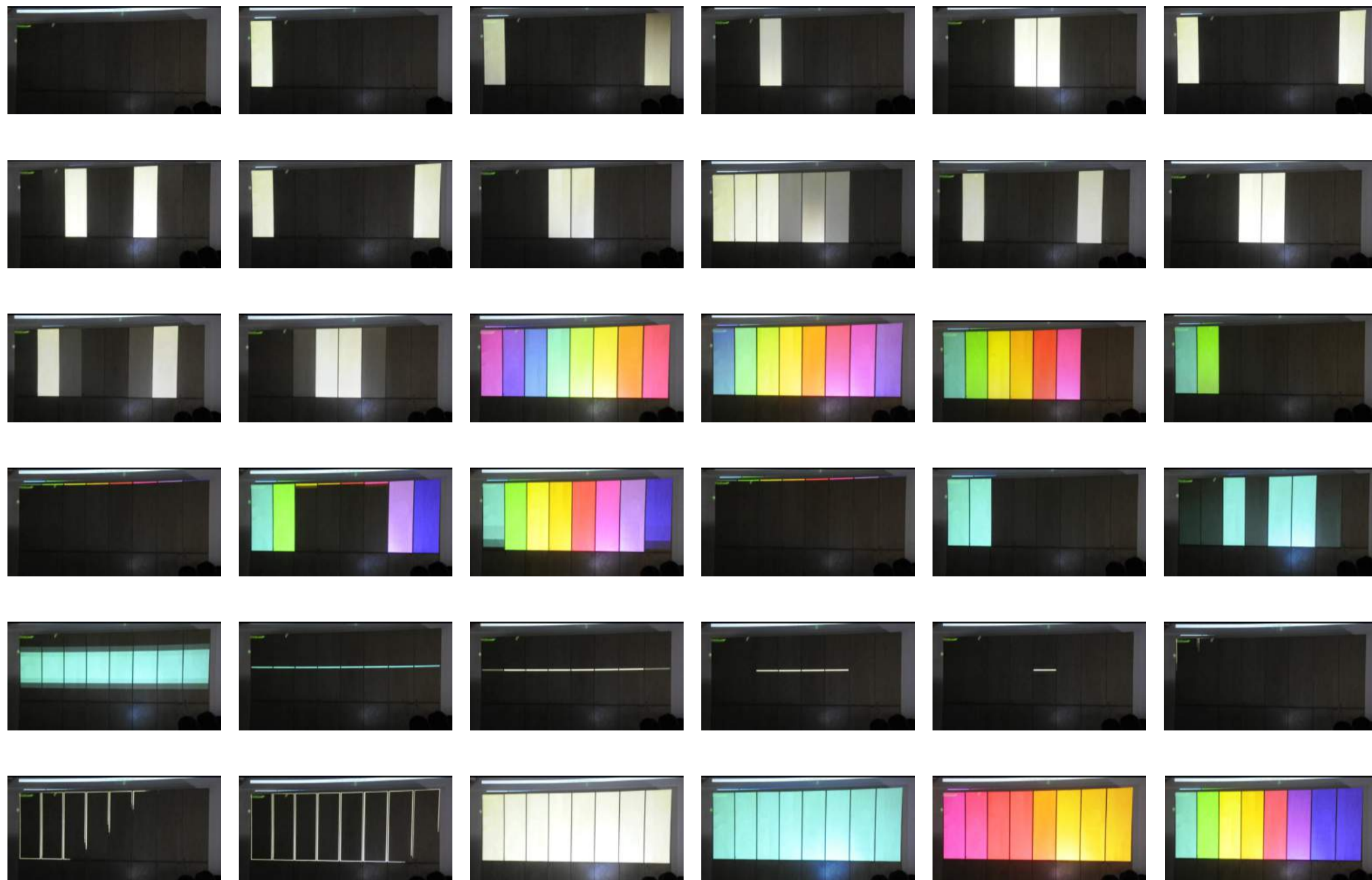
作品概要

“aとbの差を取ることで、「ある表象」が生まれる。”
これは「差分」という本の一文だが、この本の中の実験をさらに発展させ「ある表象」を触感に置き換えて考えた。この本はページが上と下で2分割されている。下ページをめくり上ページとの差分を見てもらうと、今までの経験や体験から触感が想起されるという仕組みである。球体をモチーフにしたもの(9パターン)、線分をモチーフにしたもの(10パターン)の2種類ある。絵は実際の写真からトレースしたものとイメージで描いたものがある。

Green Night Parade (Projection Mapping)

2012(7days) / Flash / ProjectionMapping / Locker
<http://www.youtube.com/watch?v=zuSfE8kwpl8>

実際にプロジェクションした映像



Flashでの画面

ログライン

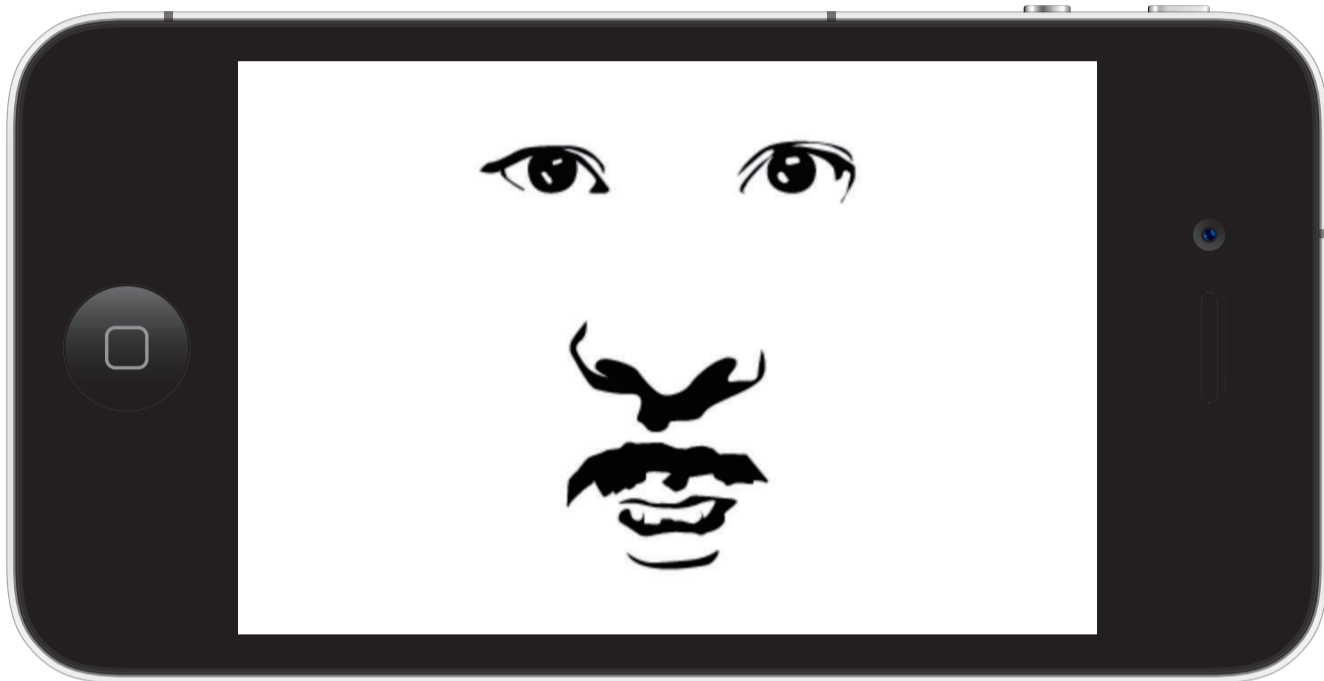
ロッカーにプロジェクションし、8つの扉を鍵盤やインジケータやライトのように見立て、音楽と連動するモーショングラフィックスを制作した。

作品概要

学校内の好きな場所にプロジェクションマッピングする課題で制作した。イントロのカットアップがメリハリがあり、映像の点滅効果とうまくはまると考えたので、曲はfu_mouの“Green Night Parade”を使用した。映像制作にはFlashを用いて音楽を聴きながらタイミングを合わせて1シーケンス毎ステップ入力のようにボックスをはめ込んでいった。

montage

2011(60days) / openFrameworks / iPhoneApp
<https://itunes.apple.com/jp/app/montage/id412643823?mt=8>



3つにセパレートされた目、鼻、口のパーツを変えていく



各段を左右にスライドすることでパーツが切り替わる

ログライン

モンタージュ写真の合成とiPhoneのスワイプのイメージを直結させた。

作品概要

大学1年次のiTamabiというiPhoneアプリを作る授業内で制作した。Illustratorで描き起こした目、鼻、口のパーツがそれぞれ31種類ずつ入っており、約3万通りの顔が生成できる。モンタージュ写真を生成する際の左右へスライドする動作とiPhoneのスワイプ動作が似ていることから発想した。2013年現在もAppStoreで公開中。

rainy day

2011 / Processing / Interactivemedia, Pressure Sensor



ログライン

雨に降られる立場から雨を降らせる立場に。

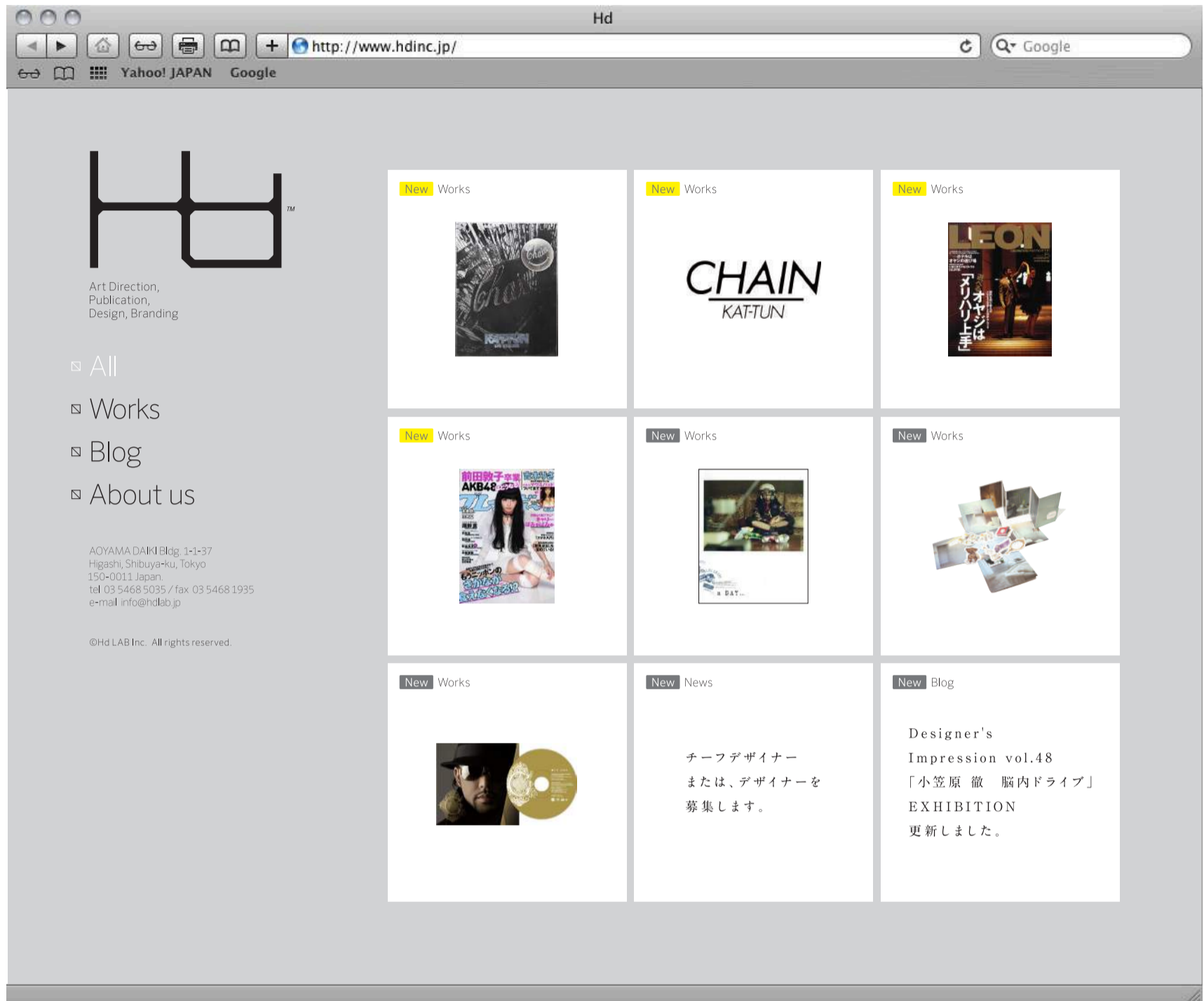
作品概要

大学2年次のセンサーを用いたインタラクティブ作品。「雨を降らせる」をテーマに制作した。Arduinoを経由して取得したタッチセンサーの値をProcessing側で描画するという流れで動作する。画面中央には傘があり、センサーに触れると雨が降り出す。押す長さによって雨の量を調節できる。

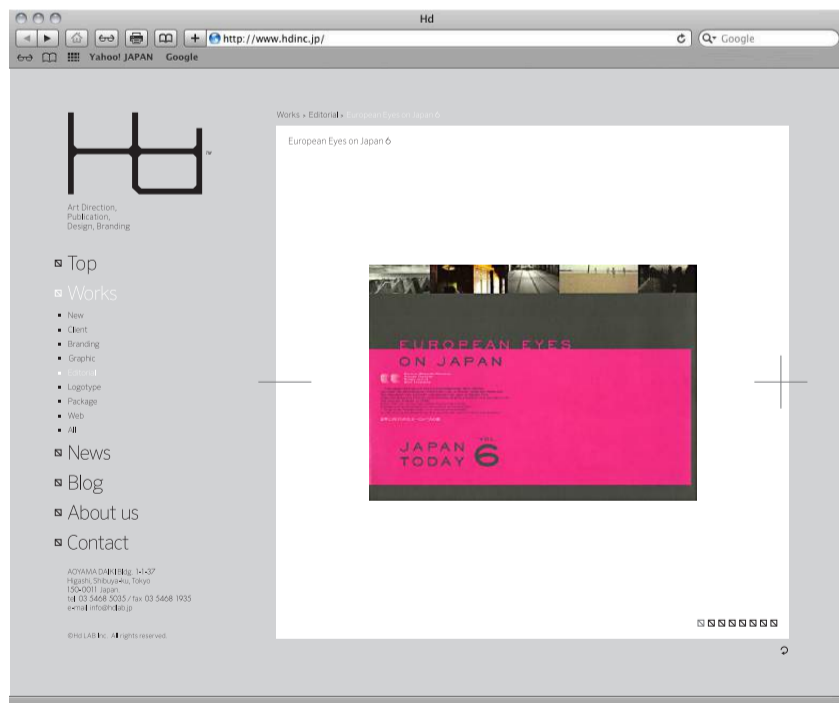
自由自在に雨を降らせる、それはなんだか神様にでもなった気分になることうけあいである。

HdLAB(Website)

2012- / Illustrator / UI,UX Design
http://www.hdinc.jp/



TOP



作品ページ



テキストベースページ

ログイン

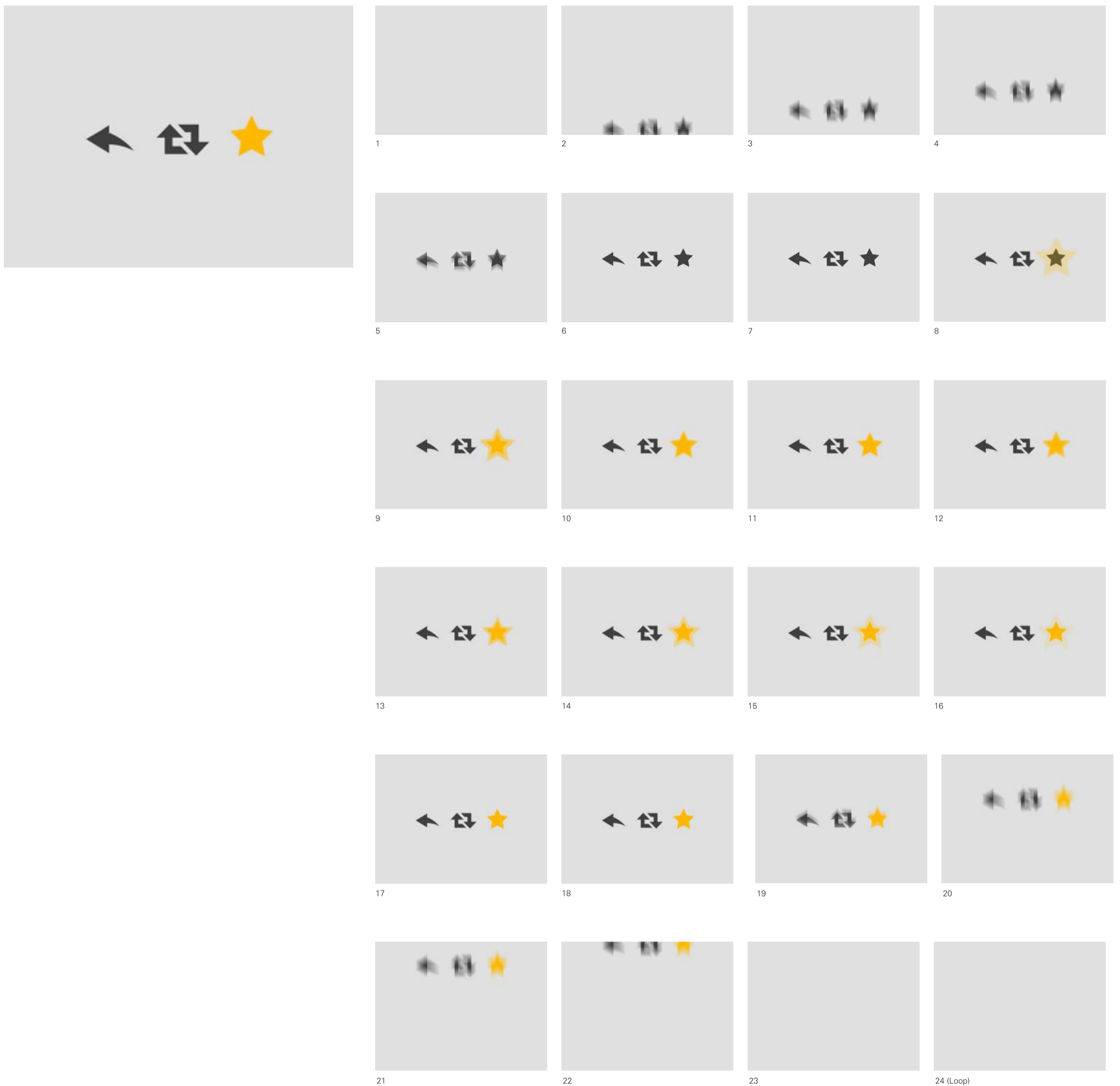
デザイン会社のサイトのユーザビリティや動きなどを担当。

作品概要

デザイン会社HdLABのウェブサイト制作に携わった。ページ遷移時、オンマウス時等の動きやエフェクトの提案、サイト全体の構造の整理、掲載される約300作品の画像の編集を担当した。現在も制作進行中。

Favorite

2012 / AfterEffects / Animated GIF / 320x240px
<http://nakamorigen.com/fav.html>



ログライン

機械的に行われるFavorite行為をGIF動画のループで表現した。

作品概要

Twitterには「Favorite」というツイートをお気に入りに登録する機能がある。メモ、備忘録的に使ったり、社交辞令やコミュニケーションの道具としても使われる。この機能はTwitter内の特定の界限において頻繁に用いられており、大した意味がなくてもFavoriteする(Favる、ファボる)事が多い。タイムラインに流れてきたツイートを特に深く考えもせずFavoriteする様をGIF動画のループで表現した。



ログライン

注連縄飾りを分析するために分解し再配置した。

作品概要

注連縄飾りには縁起物とされる様々なモチーフが盛り込まれている。普段は一個体として見られている注連縄飾りがどのようなパーツで構成されているかに意識を向けてもらう作品。注連縄飾りをパーツごとに綺麗に分解し、それらを見やすいように再構成した。それと別に各モチーフが持つ縁起物としてのルーツや説明を記載したテキストも用意した。

ヒラギノ角ゴ (LivePerformance)

2011- / Logic / LIVE, DJ, Performance



<http://soundcloud.com/hrgn>

ログライン

2011年から続けている「ヒラギノ角ゴ」名義で音楽活動。

作品概要

ヒラギノ角ゴはChiptune/Nerdcore/Electroをメインに音楽制作した時の名称である。名前の由来は同名のフォントからで、美大のデザイン系なら分かるような名前にしたかった点とChiptuneの8bitやドットのイメージの「角」が合うと思った事から。作曲の他、DJやVJ等の活動、作品への楽曲提供も行った。多摩美術大学の学生イベント、TAMASONICに2011,2012、他学生企画イベントにも出演。

ループの研究とその実験 (制作中)

2013- / HTML+CSS, MaxMSP・Jitter / Installation

作品概要

人はループに安心や面白さを感じる。

ループすることの面白さはGIF動画や音楽などの分野ですでにみられる。

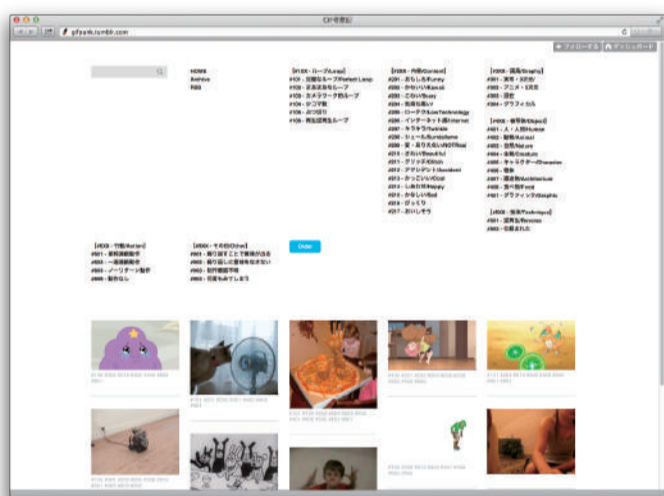
今回の卒業制作では“ループを用いることで面白さを引き出す”作品を制作する。

制作動機

GIF動画の研究を出発点にして考え始めた。GIF動画の良さは何度も見て新たな発見できる事にあると私は考える。例えば映画やテレビ番組の見過ごししてしまうようなシーンもトリミングをしてGIF動画のフォーマットに落としこみループさせる事で、ただの映像の中のワンシーンが意味のある(意味を見出してしまう)ワンシーンになる。1度見ただけでは気がつかない事も繰り返し見ることで発見でき、自分が

そのシーンをなぜ面白いと思ったのか、制作者がこのシーンを面白いと思ったのはなぜかを考えてしまう。さらに、そこに意図がなくても鑑賞者が意図を見出してしまうおもしろさも生まれる。これらのことを踏まえ、ループには「強調される」という特徴があることに気がついた。そこで、あるテーマのもとに本来そのもの持っている「見えにくい良さ」をループを用いて引き出す事を思いついた。

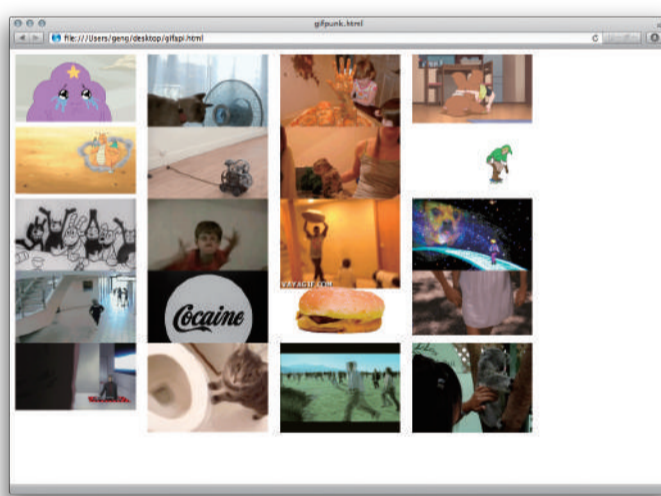
製作過程



GIF 考察記

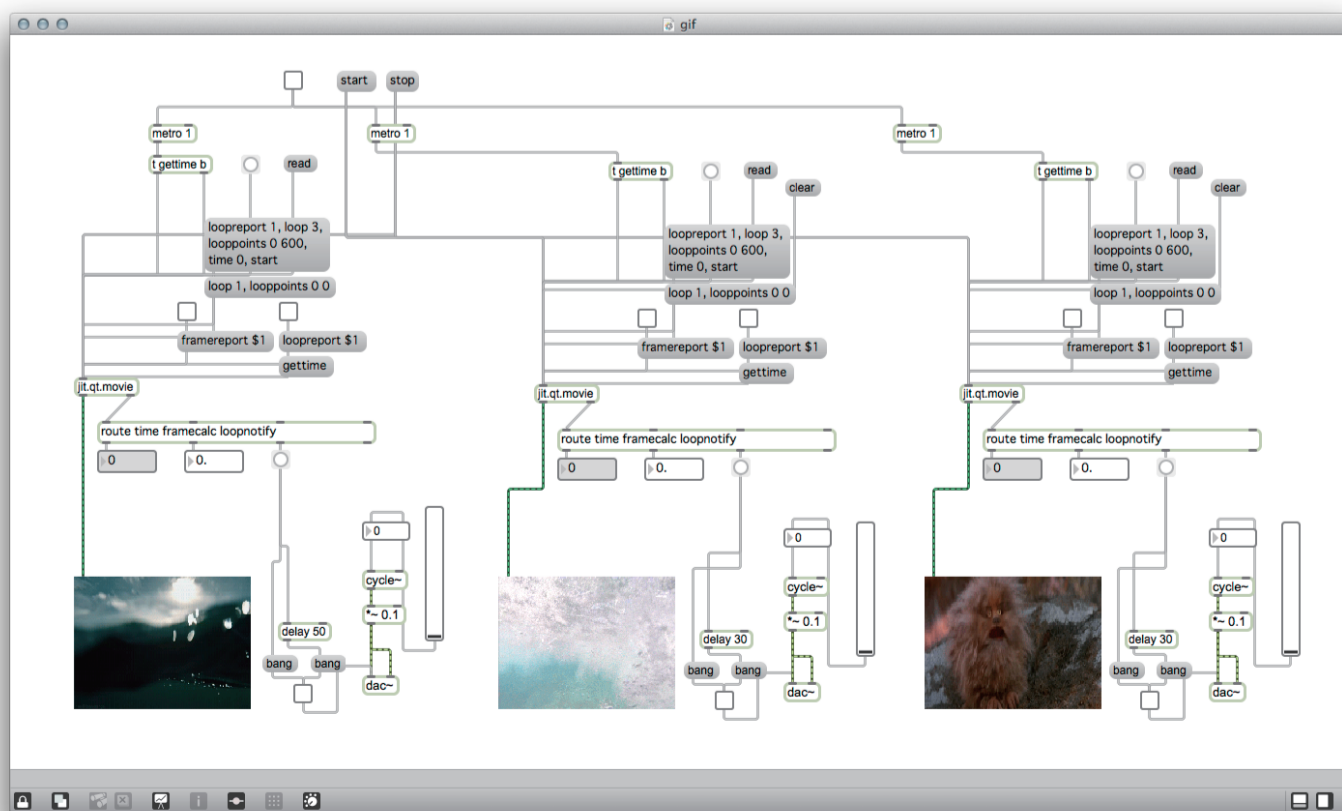
<http://gifpunk.tumblr.com/>

GIF動画を独自の基準で分類したTumblrサイト。大きく分けて7項目、[ループ(どういう種類のループか)][内容][画風][被写体][技法][行動(ループとして行動がどう見えるか)][その他(ループにする意図)]と分けさらにそれぞれが細分化されタグ付けでGIF動画を分類している。



TumblrAPI のテスト

当初、TumblrからGIF動画を取得するものを考えていたのでTumblrの指定ブログから顔図を取得するテストを行った。

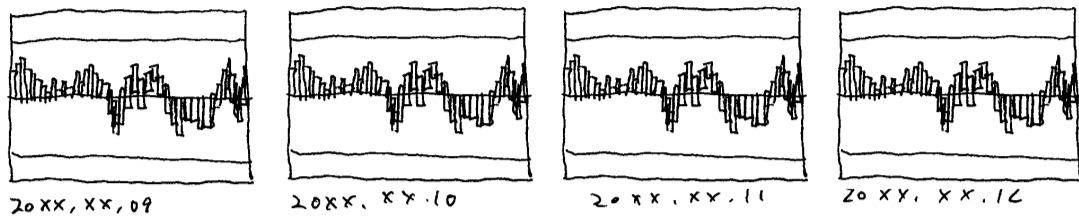


GIF 動画と音の連動テスト (I)

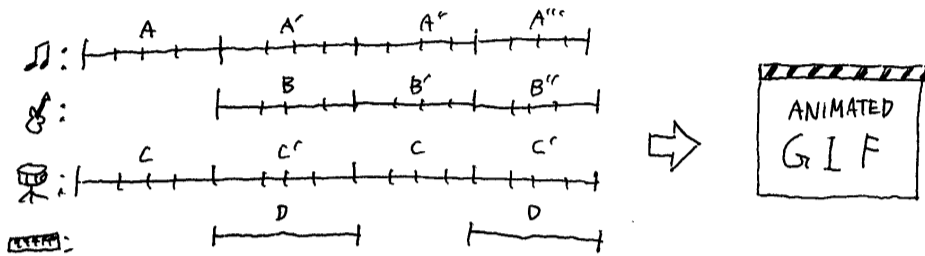
GIF動画ループして始めのIコマ目に戻るとピーブ音が鳴るテストパッチ。各GIFでコマ数が違うので異なるタイミングでピーブが鳴り、一定のパターンの音楽が生成される。

アイディアスケッチ

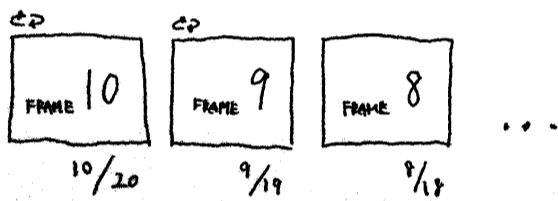
- (日の株価の動きを可視化し、10-70%共通部分を可視化して可視化)



- 3Dアニメーションの構成をGIFアニメーションに落とし込む。



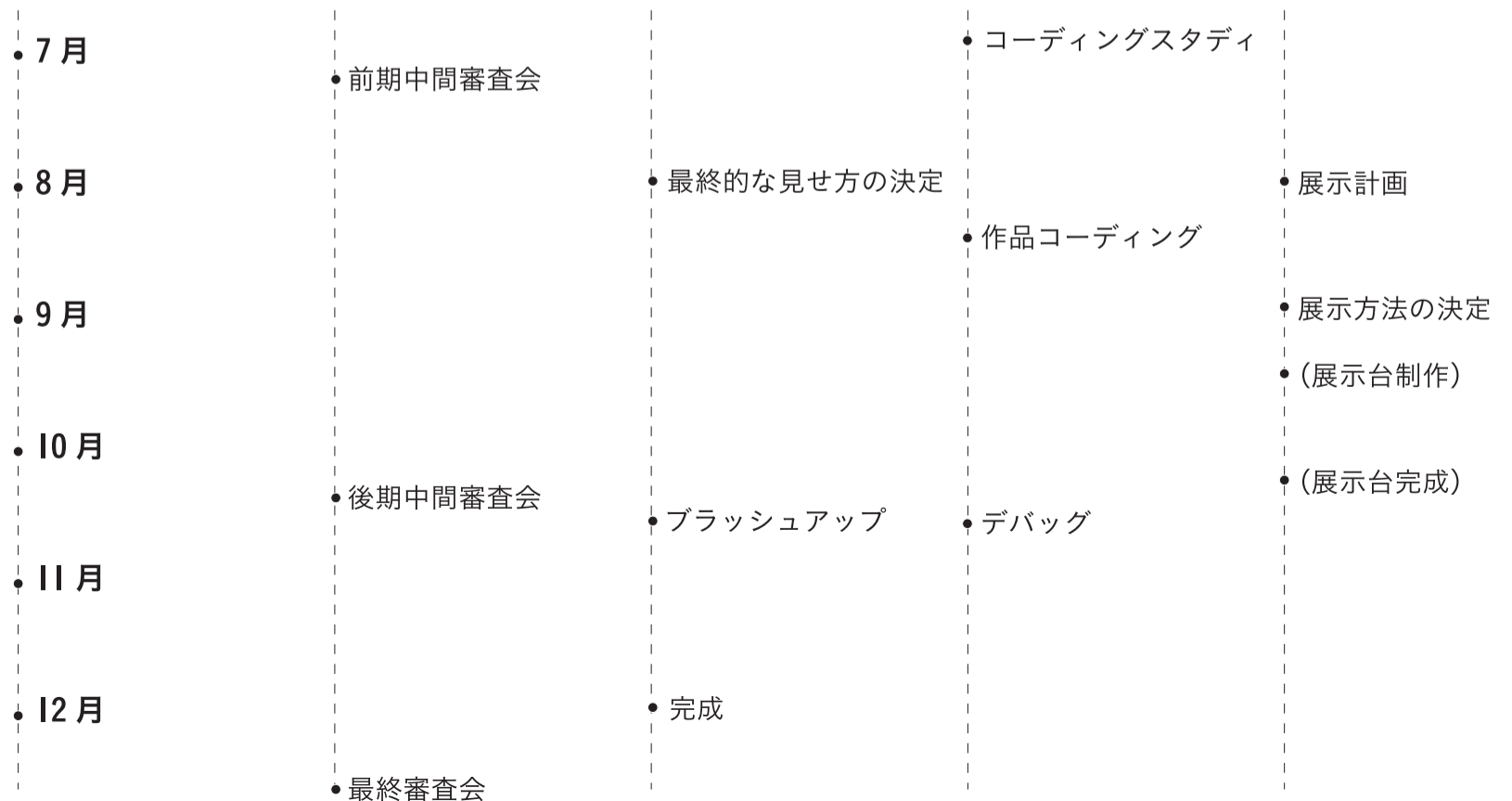
- 同じGIFアニメーションのコマ数をずらして再生



今後の展開

最終的にはインストール作品として見せる形か、ウェブページで見れる作品を考えている。作品の内容によって展示後でも見てもらえるようにすべきか、展示として見せることが最善かを思案したい。

制作スケジュール



できごとのかたち2012
informa de segno

できごとのかたち2012

MUWU

MUWU(団体)

XAQUINEL

XAQUINEL(団体)

多摩美
情デ 2014
卒制展

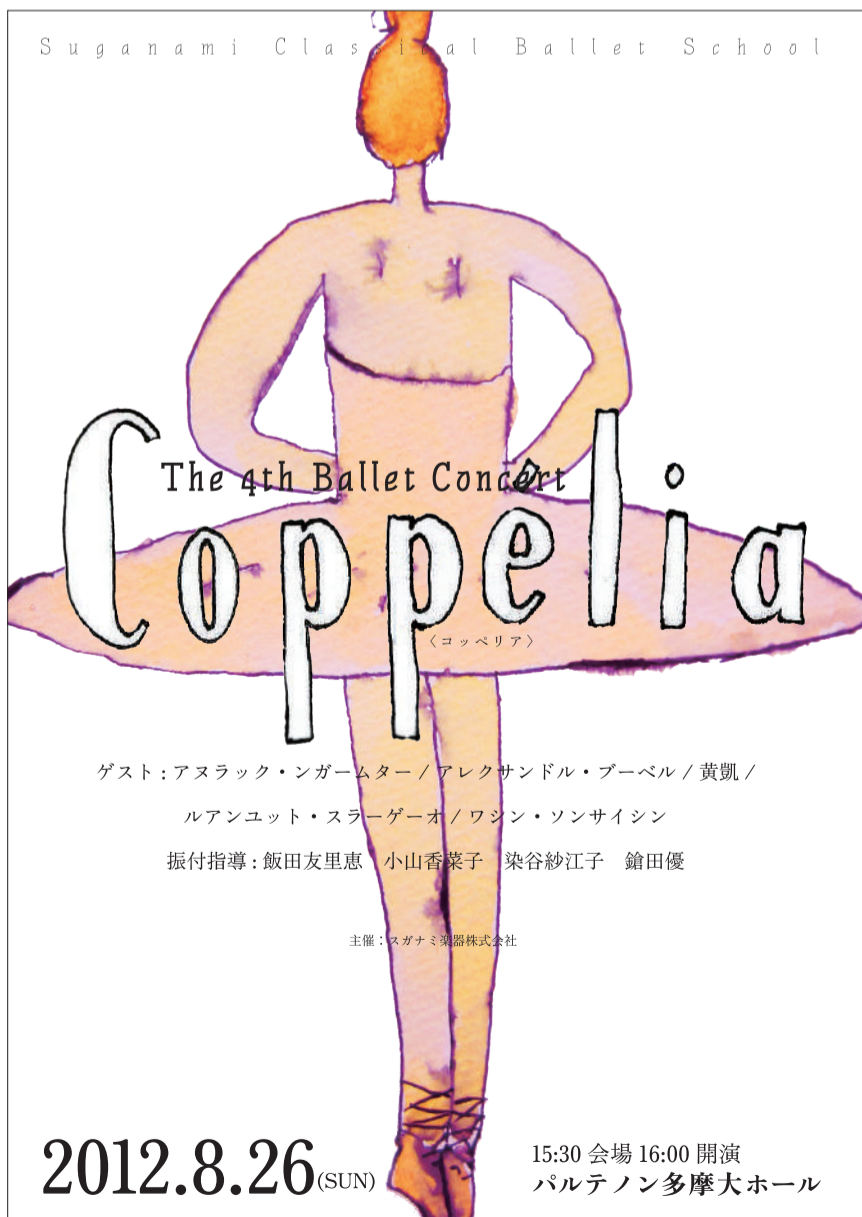
多摩美情デ卒制展2014



Junior Festivalポスター



Lily-Yoji Live Freak フライヤー



舞台Coppelialiaパンフレット、ポスター



暦本純一×中村勇吾 対談ポスター