

スイッチ

なしろのあそび展

2024年 9月1日(日) - 9月29日(日)

時間・13:00 - 18:00 (最終日は15時まで)

閉廊・土日 (9月1日、8日、29日は特別開廊)

会場・名古屋造形大学ギャラリー、BOX04 (ギャラリーは9月15日まで)

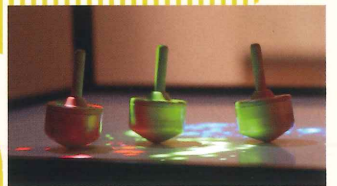
○=△+□
名古屋造形大学
NAGOYA ZOKEI UNIVERSITY

〒462-8545

愛知県名古屋市北区名城2丁目4番1 (地下鉄名城線 名城公園駅直上)

TEL: 052-908-1630

*学内に来客用駐車場はございません、お車でお越しの際は近隣の有料駐車場をご利用ください



まわる、うつる、ひろがる



なげる、あてる、ひろがる



ころがる、ころがる、ひろがる



Motion

スイッチ

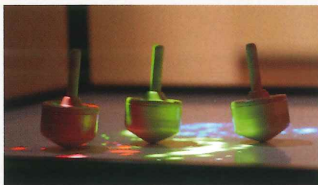
なしろのあそび展

スイッチ「なしろのあそび展」

スイッチは、大学の教員と学生によるクリエイティブユニットです。
 私たちにとって、絵を描いたり、映像を撮ったり、プログラムを書くことは、表現の手段でもあり、研究の手段でもあり、遊びでもあります。そして「うまく表現できるかわからないけど、おもしろいからやってみよう」という遊び心が私たちの作品造りを強く支えています。
 作品には勝ち負けや点数といったルールはありません。遊び心を持って世界を広げるよろこびは、ルールがたくさんある今の世界では忘れられがちです。だから、作品を体験する方々には、自由に遊び方を創造できる「あそび」を届けたいと考えています。この展覧会から、たくさんの遊び心が花開くことを願っています。

まわる、うつる、ひろがる

独楽を回すことでインタラク션을起こす作品です。この作品は2009年に発表したスイッチの最初の作品です。独楽の本体は年月をかけて改良を繰り返して、現在使っている独楽は2024年に制作した4世代目となります。それぞれの独楽を回すと、映像が変化します。



なげる、あてる、ひろがる

ボールを投げることでインタラク션을起こす作品です。この作品は2010年に発表しました。14年間でテクノロジーが進化し、仕組みは大きく変わりましたが、作品の本質は未だに変わらず、遊び方はただボールを投げるだけです。ボールが当たったら花火が出ます。



ころがる、ころがる、ひろがる

光るボールを転がすことでインタラク션을起こす作品です。この作品は2011年に発表しました。ボールを転がすと映像が変化し、ボールを転がすだけの作品です。ただボールを転がすだけなのですが、ずっと転がしていると、いつの間にかお隣の人や友達とお話に夢中になっていたりします。



Motion

投影された映像に身体を投じることで映像と音の表情が変化します。現在、このような仕組みの作品はたくさん存在していますが、2013年制作当時、スイッチでは多数のビジュアル表現を見つけて出すための通過点としての習作として制作しました。全体で5つのパートで構成されています。



展望

まわす、なげる、ころがす、さわる、など作品と関わることで映像や音が変わるのがインタラクティブ作品の面白いところです。どのように関わり、どのように変化していくのかを考えることで、色々な表現が可能です。展示している作品は“映像”という見た目の変化をとまっていますが、たとえば映像の内容を変えるだけで表情や意図が変わります。同じ仕組みでも少し映像を変えるだけで色々なことを試せるのもデジタル技術ならではです。同じ仕組みを長く使っているけれど、まだまだ変化や変容という展望がある、余地がある、というところに興味を持って作品造りに取り組んでいます。

スイッチ プロフィール

新たなメディア表現を創造するユニットとして、名古屋造形大学情報表現領域の教員と学生により2008年に結成されました。作品やイベント、展示によってメンバーを流動的に入れ替えることで、作品制作の創造性を高めると同時に、教員・学生の研究の幅や世代を制限しない柔軟なユニットとして活動しています。

2024年 9月1日(日) - 9月29日(日)

時間・13:00 - 18:00 (最終日は15時まで)

閉廊・土日 (9月1日、8日、29日は特別開廊)

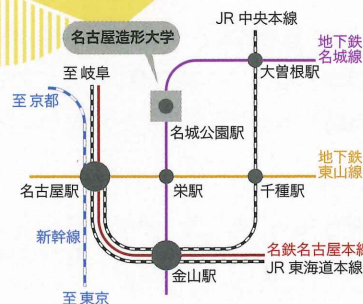
会場・名古屋造形大学ギャラリー、BOX04 (ギャラリーは9月15日まで)

〒462-8545

愛知県名古屋市北区名城2丁目4番1 (地下鉄名城線 名城公園駅直上)

TEL: 052-908-1630

*学内に来客用駐車場はございません、お車で越越しの際は近隣の有料駐車場をご利用ください



名古屋造形大学
 NAGOYA ZOKEI UNIVERSITY