

// テーマ

時計と系

// 講師

荒牧 悠 Aramaki Haruka

大島 遼 Oshima Ryo

// ファシリテーター

木村 優作 Kimura Yusaku

// メンバー

穴井 佑樹 Anai Yuki

kumo moku

小南 明花音 Kominami Akane

柴田 一秀 Shibata Kazuhide

羽田 光佐 Haneda Misa

松岡 佑馬 Matsuoka Yuma

山岸 奏大 Yamagishi Kanata

リュ・ユモエ LIU Yumeng

クリエイティブコーディング初期からのクラシックな課題である「時計」。

今回、会って間もない4人組の2つのチームに、3日間のグループワークとして課されたのは、プログラムしたモーショングラフィクスを表示するディスプレイを1つの「もの」として扱い、他の「もの」と空間的に構成することで、スクリーン上のイメージを空間の側に引っ張り出し、人にとってひとつの「系」として感じられるような表現を探ることです。

各チームはディスプレイの中の動きと「もの」とを組み合わせて、絵や言葉だけではなく「実物でのスケッチ」を行うことから出発し、自らが作り出したプロトタイプをチームで観察することでフィードバックを得て、派生させていきました。

各自が時計や時間を素材として、ディスプレイ・もの・空間の関係について考え、手を動かした結果を観察して見つけた表現の種は、スクリーン上の映像だけでは得難い表象や質感を獲得しつつあります。

個人や少人数のチームが自律的に動くものを作ることを通して、頭の中になかった新たな現実を生み出し、その最初の鑑賞者となり得ることは、現代におけるクリエイティブコーディングの可能性のひとつです。

ディスプレイをあえて「もの」として扱うことで、空間に開かれたクリエイティブコーディングの未来について考えていただければ幸いです。

