

動きの設計

リズムとダイナミクス表現のために

2008年6月28日 [土] 17:00-19:00

銀座アップルストア 3F

講師=木本圭子 (アーティスト/デザイナー)

動きとは、作動するシステムである。

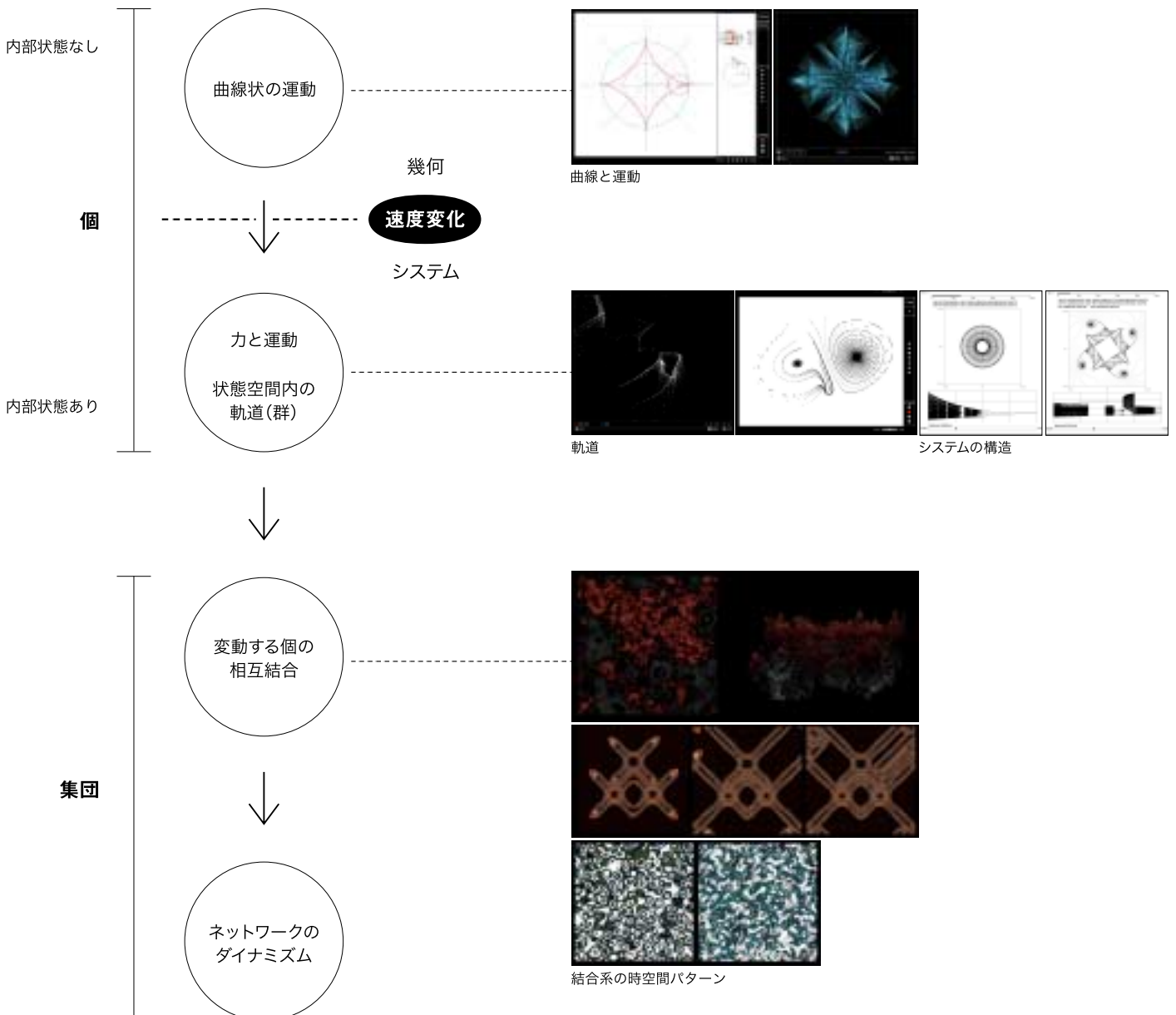
(まずここから始めようと思う。表現者にとっては、まず動きの構成や制御が手に入ることから真のディスカッションに進めるものと考えているからである。)

表現世界は常に動きの表現を開拓してきたが、直接時間を扱える視覚メディアが出現する以前は主に「見える」ことからのアプローチであった。しかし、動きとはシステムである。生成変化の「システム」を構築すること。これは視覚表現における大きな未開の領域ではないだろうか。そして、変化の記述を構築してきたのは科学の世界である。そしてその最も「基礎」の部分は全ての領域に共通する認識から成っている普遍的な思考である。視覚表現者にとっても身近な視点が多くあると考える。

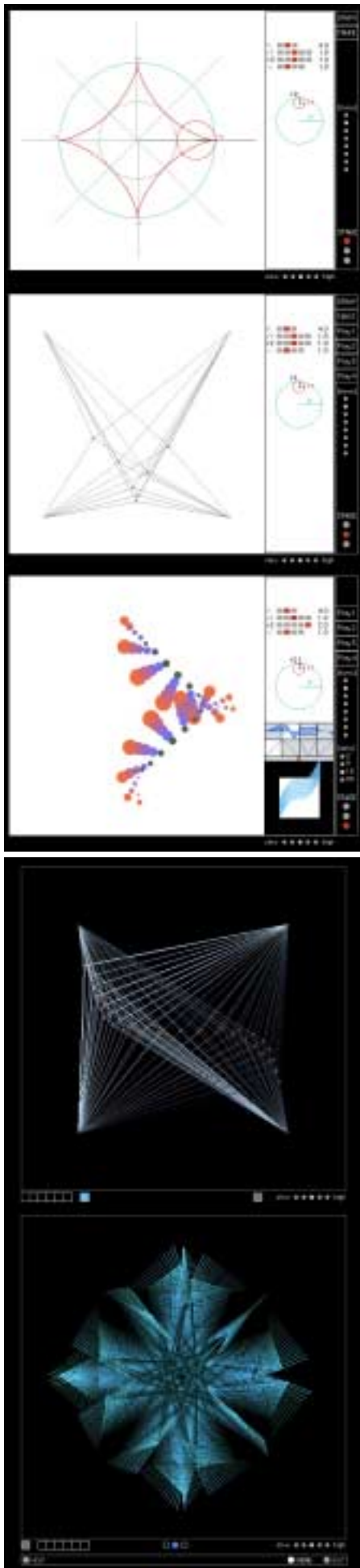
動きの設計とは、即ち変化の設計である。今回はその変化の可視化の手法をいくつか提案する。視覚表現者にとって慣れた幾何曲線を時間の関数と捉えることから運動を眺めると、形からは直接見えなかった「速度の変化」のリアリティが生まれる。

ここを起点にダイナミズムの世界に近づいていくことにする。

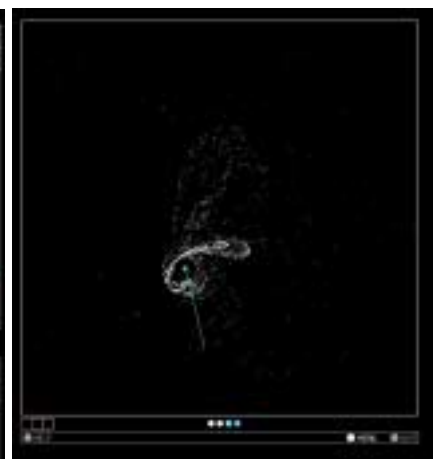
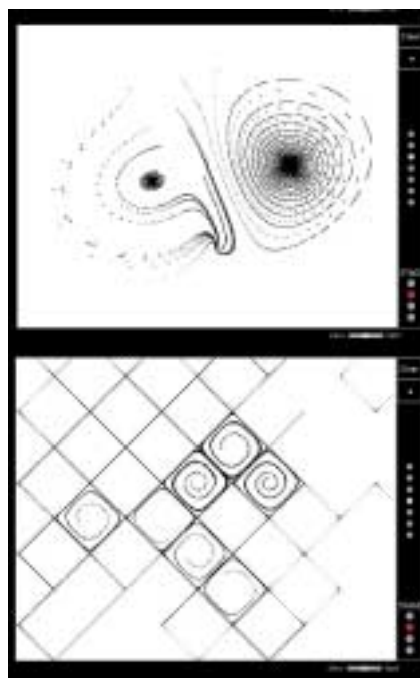
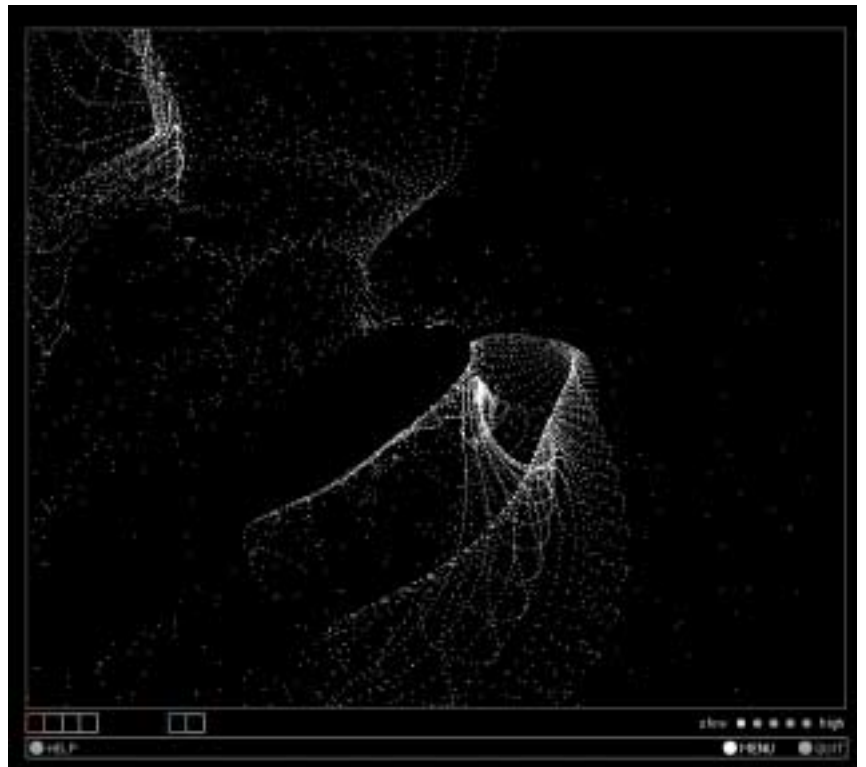
*補足: 色彩について—空間内での位置の変化は「動き」となる。よって、HSV空間内での位置の変化は色彩の動きを示す。今回は色彩空間内の移動は詳細を示さないが、軌道の考えはそのまま適用できる。



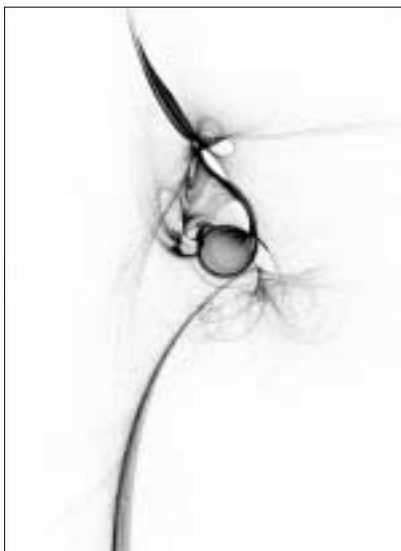
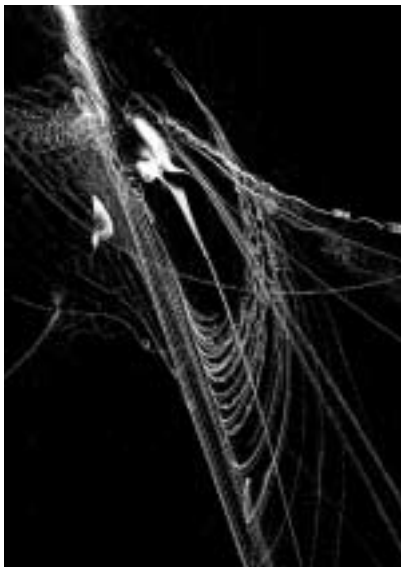
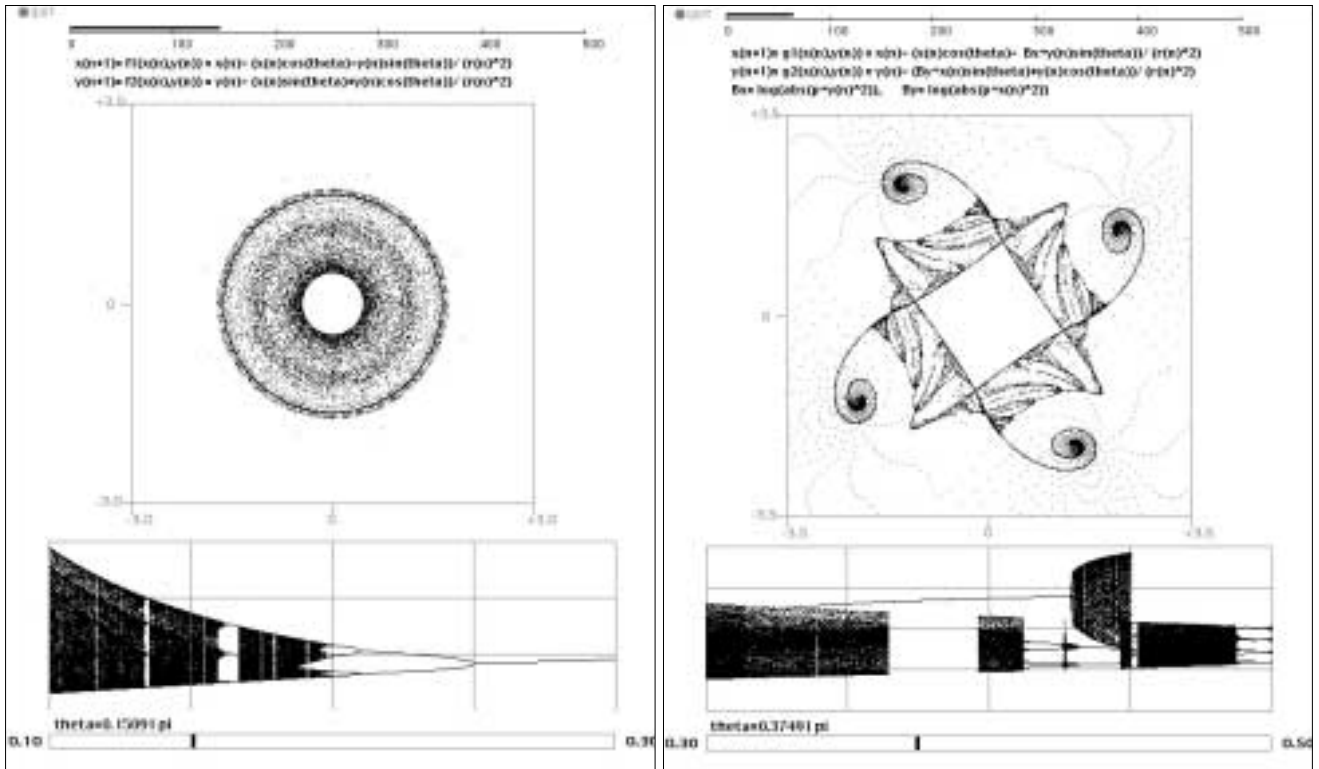
1. アプリ1



2. アプリ2,3



3. 映像へ



4. 振動子の結合

