

いつでもどこでもスマートフォンで作品世界に没入
アートの新たな鑑賞方法を提案
スパイラル公式インスタグラムでARエフェクトを公開中



左からタナカマコト (kirie_tanakamacoto)、江頭誠 (Suit_MakotoEgashira)、ルー・ヤン (Anger&Peace_LuYang)
Spiral AR Effect Project (@Spiral_jp)

「生活とアートの融合」をテーマに活動するスパイラルは、場所や時間にとらわれることなくアート作品をより気軽にそして身近に楽しめるよう、今注目のアーティスト3名によるAR*エフェクトをスパイラル公式インスタグラム (https://www.instagram.com/spiral_jp/) で公開しています。

現在公開しているARエフェクトは、切り絵の手法を用いて作品制作するタナカマコト、ロココ調の花柄毛布で日常を包み込むインスタレーションを制作する江頭誠、強烈な映像世界を作り出す気鋭の現代美術家であるルー・ヤンの3名による作品です。三者三様の個性溢れる作品世界を壊すことなく、さらに細部にまでこだわったユーモラスな演出やサウンドを取り入れたARエフェクトに、鑑賞者自らが入り込み自由な表情や動きをすることで、アート作品を遊びながら楽しむことができます。

新型コロナウイルスの世界的な流行により様々な事柄がオンラインへ移行され、そこから生まれる新たなアートの可能性をスパイラルも模索しています。ARエフェクトによるアート鑑賞を提案する本プロジェクトは、鑑賞者＝撮影者自身が作品の一部となり作品に対して能動的な関わりを持つと同時に、その様子を記録してSNS上に拡散することで、鑑賞体験を鑑賞者のみならずその先の人までも巻き込み共有することができます。現代人にとってもはやなくてはならないツールとなったスマートフォンからアーティストックな世界が無限に広がる体験を通して、アートがより身近な存在として認識され、社会にさらに浸透するきっかけのひとつとなることを目指しています。

ぜひこの機会に、掌から広がる現代アートの世界をお楽しみください。

*ARとは「Augmented Reality」の略で、一般的に「拡張現実」と訳されます。スマートフォンなどを利用し、実在する風景にバーチャルの視覚情報を重ねて表示することで、目の前にある世界を仮想的に拡張し、私たちの日常に新たな景色を創出します。

*本プロジェクトのARインタラクティブデザインワークは、慶應義塾大学メディアデザイン研究科 Play Project AR/T Group が手がけています。

タナカマコト

《kirie_tanakamacoto》 https://instagram.com/a/r/?effect_id=206667697415189

印字された言葉を残しながらそこから連想される形を切り抜くことで、媒体のもつ意味と切り抜かれた形を関連づける独自のスタイルで活動する切り絵作家、タナカマコト。本ARエフェクトは、スパイラルの広報紙「Spiral Paper 創刊号」（1985年発行）をメディアにして、「Spiral Paper no.152」（2020年3月発行）のために新たに制作した作品がモチーフになっています。くると丸まった髭、帽子から出てくる鳥、口から出る可愛らしい煙など、切り絵で施されたような可愛らしい表情が出現し、誰もがタナカマコト作品の一部になることができます。

江頭誠

《Suit_MakotoEgashira》 https://instagram.com/a/r/?effect_id=556013668447243

西洋文化への憧れから一般家庭に広く流通した口ココ調の花柄毛布。その憧れが色褪せた現代では恥じらいとも言える奇妙な感覚を呼び覚ます花柄毛布を身近なものに纏わせ、日本人の原体験を追懐するユーモア溢れるインスタレーションを制作する江頭誠。《Suit_MakotoEgashira》では、集合写真を撮影する状況が丸ごと花柄毛布に包み込まれた、江頭の代表作《Suit》の中に入り込む疑似体験ができます。

《RoseBlanket_Selfie》 https://instagram.com/a/r/?effect_id=273722820434985

同じく江頭誠による《RoseBlanket_Selfie》は、膨大な数のSNSフォロワーを持つ、世界的なセレブリティが使用したことで、フェイスエフェクトの代表格となった、蝶、ダイヤモンド、犬の顔のエフェクトを花柄で質感も毛布さながらに表現しています。日常で目にすることの多い"定番"を毛布で包み、共感を呼ぶ江頭の作風の通り、今回はフェイスエフェクトの"定番"に口ココ調の花柄毛布を纏わせました。

ルー・ヤン

《Anger&Peace_LuYang》 <https://www.instagram.com/ar/676696966529478/>

科学や宗教を題材としながら、アニメーションやゲームなどの表現を用いた強烈な映像世界を作り出すルー・ヤンの作品の中には、脳に直接刺激を与えることで脳を制御する「Super DBS Crown」という装置が度々登場します。本ARエフェクトでは、「Super DBS Crown」をARで装着すると、撮影者に「怒」=Angerもしくは「喜」=Peace、どちらかの感情が与えられ、作品に登場するキャラクターさながらの強烈な表情が引き出されます。

スパイラルとデジタルアートコンテンツについて

近年の著しいテクノロジーの進化の中、予測し得なかった新型コロナウイルス感染症拡大の影響により新たな生活様式への対応が余儀なくされています。スパイラルでは、個人の物理的な移動を必要とせず、国内外問わずより多くの方にアートとの接点を創出するべく、展覧会、コンサート、ワークショップなどの既存事業をオンライン化しながら、デジタルアートコンテンツの可能性を追求します。

プロフィール

タナカマコト tanaka macoto

1982年生まれ。2006年東京工芸大学芸術学部映像学科卒業。下書きなしのフリーハンドで切り絵を制作、レシートや書籍に印字された言葉を残しながら形を切り抜いたり、写真を切り抜くことで、媒体のもつ意味と切り抜かれた形を関連づける独自のスタイルで活躍する。

主な受賞に、「SICF20(第20回スパイラル・インディペンデント・クリエイターズ・フェスティバル)」EXHIBITION グランプリ、「汐博2010」シオサイト賞。主な個展に、「切りひらひらく」(2020年、スパイラル、東京)、「変身-henshin-」(2018年、サンシャイン展望台 SKY CIRCUS、東京)。そのほか、ナオト・インティライミ《しおり》ミュージックビデオ制作(2018年)、ニトリ TV コマーシャル(X'mas 篇)制作(2014年)、MAJOLICA MAJORCA10周年記念スペシャルムービー制作(2013年)など、さまざまな場面で活躍の場を拡げている。

<http://tanakamacoto.main.jp>

江頭 誠 Makoto EGASHIRA

1986年三重県生まれ。戦後の日本で独自に普及してきた花柄の毛布を主な作品素材として用いて、大型の立体作品、空間性を活かしたインスタレーション作品を発表する。日本の家族間のつながりを背景に、発泡スチロールからなる霊柩車を毛布で装飾した《神宮寺宮型八棟造》が「第18回 岡本太郎現代芸術賞」で特別賞を受賞。展示ブースの空間スケールを利用し、ブース内に毛布で構成した洋式トイレを出現させた《お花畑》は「SICF17(第17回スパイラル・インディペンデント・クリエイターズ・フェスティバル)」でグランプリを受賞。

<https://makotoegashira.wixsite.com/artwork/work>

ルー・ヤン Lu Yang

中国・上海生まれ。2010年中国芸術院を卒業。科学、生物学、宗教、大衆文化、サブカルチャー、音楽など、さまざまなテーマを主題とし、映像やインスタレーション、デジタルペイントを組み合わせた作品を制作する。近年の主な個展に「Electromagnetic Brainology」(Âme Nue、ハンブルグ、2018年)、「Electromagnetic Brainology」(スパイラル、東京、2018年)、「Encephalon Heaven」(M woods Museum、北京、2017年)、「Delusional Mandala」(MOCA Cleveland、2017年)。グループ展に「ヴェネツィア・ビエンナーレ」(2015年)、「A Shaded View on Fashion Film」(ボンピドーセンター、パリ、2013年)などがある。

<http://luyang.asia>

慶應義塾大学メディアデザイン研究科 Play Project AR/T Group

AR/T プロジェクトでは、特に公共空間における AR を利用した新しいアート体験を研究しています。アートを AR 空間に持ち込むことで、誰もがアートを気軽に所有することができます。これまでは限られたプロフェッショナルやコレクターを通して受動的に鑑賞してきたアートが、さまざまな人がより身近な存在として楽しむためのものになるような未来を目指しています。