

特別展「魔法の美術館リターンズ！一見てさわって遊ぶ超体感型ミュージアム」作品紹介

①「Cosmic Square」 つぼくら てるあき 坪倉 輝明

「宇宙・重力」をテーマにした作品です。床面の映像はシーンによって重力が変化し、自分がある上を歩くことで足跡がついたり、色とりどりのオブジェが転がったりします。重力の違いを動きまわりながら楽しむことができます。



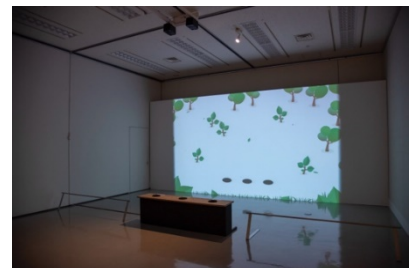
②「なげる、あてる、ひろがる」 スイッチ

ボールを投げる事でインタラクションを起こす作品です。遊び方はボールを壁に投げるという事だけ、ボールの当たった場所（スクリーン）に音と映像がマッピングされひろがります。体験者はボールを投げるという単純な行為で起こる音と映像による事象から、投げ方や投げる場所を変えてみたりと遊び方を工夫しはじめます。ゲームのように目的がある訳ではないのに不思議とボールを投げたくなります。



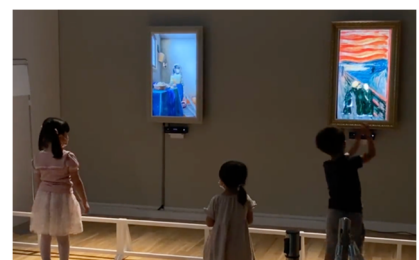
③「kotonoha」 ほんだ やまと 本多大和 (pook)

声から形になった「言葉」がひとりでの歩きはじめ、広場を自由に動きまわります。言葉に話し手の感情や人間性が表れる様子を、まるで言葉自体に意思が宿っているように感じたことをきっかけに制作した参加型作品です。家に帰ってから思い出したり、ほかの人に伝えたり、心にずっと残っていたり、言葉は一人歩きをはじめ、ときに花のように優しく寄り添い、ときに獣のように牙をむき、ときに鳥のようにたくさんの人のもとへ広がっていきます。



④「展覧会の絵」 坪倉 輝明

壁に掛けられた絵画の前に立つと、あなたが絵の中の人物となって自由に動いたり周囲の物に触ったりすることができます。世界の名画の中に自分が入り込むことで、生きた絵画となる作品です。



⑤ 「ミルアンサンブル」 本多大和 (pook)

壁に手をかざすと、色々な楽器オブジェクトとともに音とアニメーションが生まれます。その場に居合わせた他の人と一緒に音を奏でて重ね、壁面を彩っていきます。複数人で演奏する「合奏」や「重奏」といった音と音の重なる聴覚表現をモチーフに、重なって変化する視覚表現へと膨らませて制作しました。奏者となって“ミル(見る)”合奏を体感できる作品です。



⑥ 「ユビサキに咲く」 本多大和 (pook)

壁面に手をかざして動かすと、万華鏡のように多面的に複数の花びらが描かれ、どのように手を動かしても花の形が生まれます。誰の指先にも可能性の花が咲く。咲いた花が集まってできた場所はどこな景色をしているのでしょうか？ 少しずつ広がり、色合いを変えていく花畑に、そんな想像を重ねて制作した参加型作品です。



⑦ 「アスタリス」 おかだけんいち ひやみずくにえ 岡田憲一+冷水久仁江 (LENS)

クリスタルにライトを当てることで、空間に光の虹彩を放つ作品です。ライトとクリスタルが天体模型のように独立して回転することで、壁に投影される虹彩の見え方が刻々と変化していきます。



⑧ 「幻想シアター」 坪倉 輝明

幻の生き物達が登場する劇場「幻想シアター」。
舞台上立つと、あなたは劇場の役者として伝説上の生き物に変身し、自由に物語を演じることができます。
時に天使に、そして悪魔に。この作品は仮想体験を楽しむ作品です。



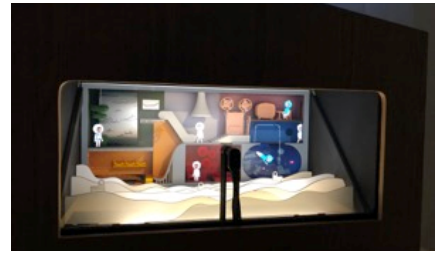
⑨ 「SUPER SLIT-SCAN」 わたなべたかゆき 渡邊敬之 (北千住デザイン)

自身の姿が作品の中に入り込むと、時空が歪んだように次々と不思議な変化を見せます。これらはスリットスキャン(Slit-scan)と呼ばれる映像技法で、本作はその仕組みをテーマにしています。この魔法のような効果がどのようになっているか、体験しながら考えてみてください。



⑩「こびとの館」 岡田憲一+冷水久仁江 (LENS)

椅子に座ると顔が撮影され、架空の世界の住人に変身します。変身した体は箱の中の世界に転送され、空を飛んだり、水中を泳いだり、コミカルに踊ったり…。こびとの館の物語の一部になって動き出します。



⑪「Immersive Shadow: Bubbles」 ふじもとなおあき 藤本直明

体験者の影が壁面に大きく映し出され、その影と壁面の映像が影響しあうインタラクティブな映像インスタレーション作品のリメイク版。この作品では従来の円形のボールがスライム状に変形し、触れることで楕円やひょうたん型のように変化します。



⑫「SplashDisplay」 まとは 的場やすし / やまのしんご 山野真吾 / とくいたろう 徳井太郎

SplashDisplay は変形するディスプレイです。網の目のテーブル上に敷き詰められた白く小さな発泡ビーズがプロジェクタのスクリーンとして機能します。テーブルの下に送風機構を設置し、定常的あるいは瞬発的な風を送る事で、発泡ビーズを盛り上げたり、あるいは空中に吹き上げることができます。この投影面の形状変化と、投影される映像を同期させることで、3次元的な映像表現が可能です。特に、吹き上げた発泡ビーズに対して火花の散った映像を投影することで、目の前のスクリーンが爆発したように見せることもできます。SplashDisplay の中に動き回る「的」が出現し、鑑賞者が「玉」を投げて的中させると大きな爆発音が生じます。ディスプレイが爆発する不思議な感覚を体験してください。



⑬「toatope」 本多大和(pook) / しもだよしひこ 下田芳彦

影絵遊びをモチーフにした参加型のインタラクティブアート作品です。テーブルに手をかざすと、体験する人によって大きさや形が異なる「手」の影絵から生まれた「影」が、まるで命を吹き込まれたかのように動き回ります。影は、普段意識していない自分自身を映し出す、別の側面とも考えられています。この作品では、そのような「影」が作り出す疑似生命空間を、円卓の上に収縮して投影します。

