

## Monet's Mappings #004

動画作品 2分48秒

### 作者のことば

写真は時間を止めて形を写し取るが、形は変化の痕跡であり、変化の契機でもある。つまり写真は時間を写している。動画は空間・時間の配列データとして手に入るが、変化は残像や動体輪郭抽出として形になるし、個々の平面は（ライフゲームの初期状態のように）時間発展を潜在させている。そこには無数の潜在的な時間と空間がある。

『Monet's Mappings』は、被写体の動画データから、形に潜在する動き、動きから抽出される形を複雑に写し合う技法セットである。画家モネが庭園で繰り返し広げた、対象の運動、水面の反射、色彩の動き、絵具の変化、画家自身の身体運動などを対象とする演算実験を模した。

MONET'S MAPPINGS Series

<http://renga.com/anzaiarc/monets-mappings/>

表紙 Monet's Mappings #004

早稲田大学戸山キャンパス内の工事フェンス前にて2015年に撮影。日常空間を切り裂きながら動く身体のぞくぞくするオーラを追った。

<https://vimeo.com/181285566>

fig.1



fig.1 Monet's Mappings #005

動体の輪郭を抽出。動く対象だけが見える野生動物の環世界。

fig.2



fig.2 Monet's Mappings #003 Differential Opera 2

池袋北口の雑踏に、数十秒カメラを向けた。人影の偶然の交差が情緒的なドラマを生み出す。

fig.3



fig.3 Monet's Mappings #006 Differential Opera 4

fig.2と同じ場所を撮影。動きから色彩への変換、濃淡による時間の伸長などを行っている。

### プロフィール

安齋利洋 Toshihiro ANZAI

<http://renga.com/anzai/>

1956年東京生まれ。プログラマー、システムアーティスト。

1980年代より、セルオートマトンなど自己組織化による形態生成に取り組みながら、質感表現に適したペイントシステムを作る。Rambres (1993)などジェネラティブな作品を制作。1991年ネットワークコラボレーション〈連画プロジェクト〉を中村理恵子と開始。2002年グラフ構造コラボレーション空間〈カンブリアンゲーム〉を実装。音楽プログラム環境〈Narigram〉(2014)など、ワークショップのためのシステム開発も行う。創作システム、自律的作品生成、創発的ワークショップ設計など、生成システムの設計実装がライフワーク。