

AXIS

concepts on the horizon

8
August
2005
vol.116

特集1「デザインのフロンティアを行く MITメディアラボ」

特集2「あの人が推す、今注目のクリエイター2」

表紙インタビュー：山中俊治

feature 1: MIT Media Laboratory, moving on the frontiers of design

feature 2: Up and coming creators in the eyes of prominent designers I

cover interview: Shunji Yamanaka

Feature 2 Up and coming creators in the eyes of prominent designers II

「カラーは、さまざまなフォルムとデザインを創造できる可能性を秘めている。彼のテクノロジーに対するとときめきが治まり、エモーションを探求するようになったとき、魂と完璧な不完全性を備えた、より詩的で物語性の高いデザインに進化すると私は信じている」

—— イング・マウラー

James Clar can create a variety of forms and designs. When his fascination for technology decreases and he explores emotions instead I could imagine he will turn to more poetic, narrative designs with soul and perfect imperfectness.

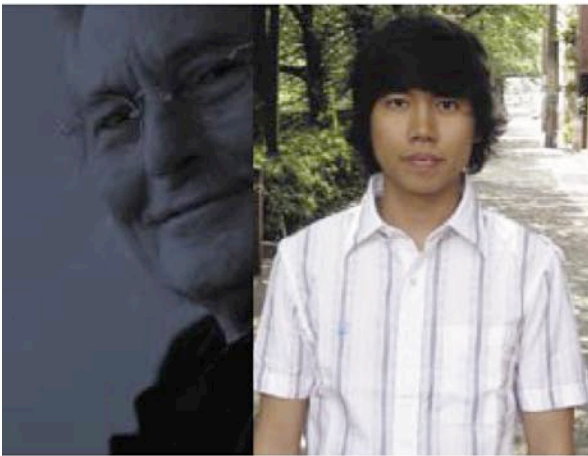
—— Ingo Maurer

ジェームス・クラーク James Clar

1979年米国ウィスコンシン州生まれ、2001年ニューヨーク大学映画学科卒業、03年同大学インタラクティブ・テレコミュニケーション・プログラムで修士取得。04年「I.D.」のアワードを受賞。ファブリカのグループ・エキシビション「ドップラー」に参加するなど、米国のみならず、日本、イタリアなどで作品発表を行う。

Born in Wisconsin, USA, in 1979. Graduated in Film from New York University in 2001 and earned Masters from New York University's Interactive Telecommunications Program in 2003. Participated in numerous exhibitions, in Italy, Japan, and the US, including the Fabrica Group's exhibition *Doppler* in 2004.

<http://www.jamesclar.com>



26歳のジェームス・クラークにとって、コンピュータやビデオは特別な存在ではなかった。ごく平凡な米国家庭に育ち、物心ついたときにはいつも傍らにコンピュータがあったと言う。

ニューヨークには9年住んでいるが、多くのニューヨーカーのように声高でアグレッシブではない。常に飄々と語る彼は、米国中央部ウィスコンシン州の小さな町で育った。大都市と違って地方の小さな町では、家の外では何も刺激的なことが起こらないとクラークは言う。10歳の誕生日に両親からビデオカメラをプレゼントされたことがきっかけとなり、彼のイマジネーションは少しずつ開花していった。

「子供時代、玩具のレゴブロックを使って、単純なアニメーション映像を友人と一緒に製作していた。テレビゲームのストーリーに慣れ親しんでいた僕にとって、こういった遊びは自然で最も刺激的な行為だった」。

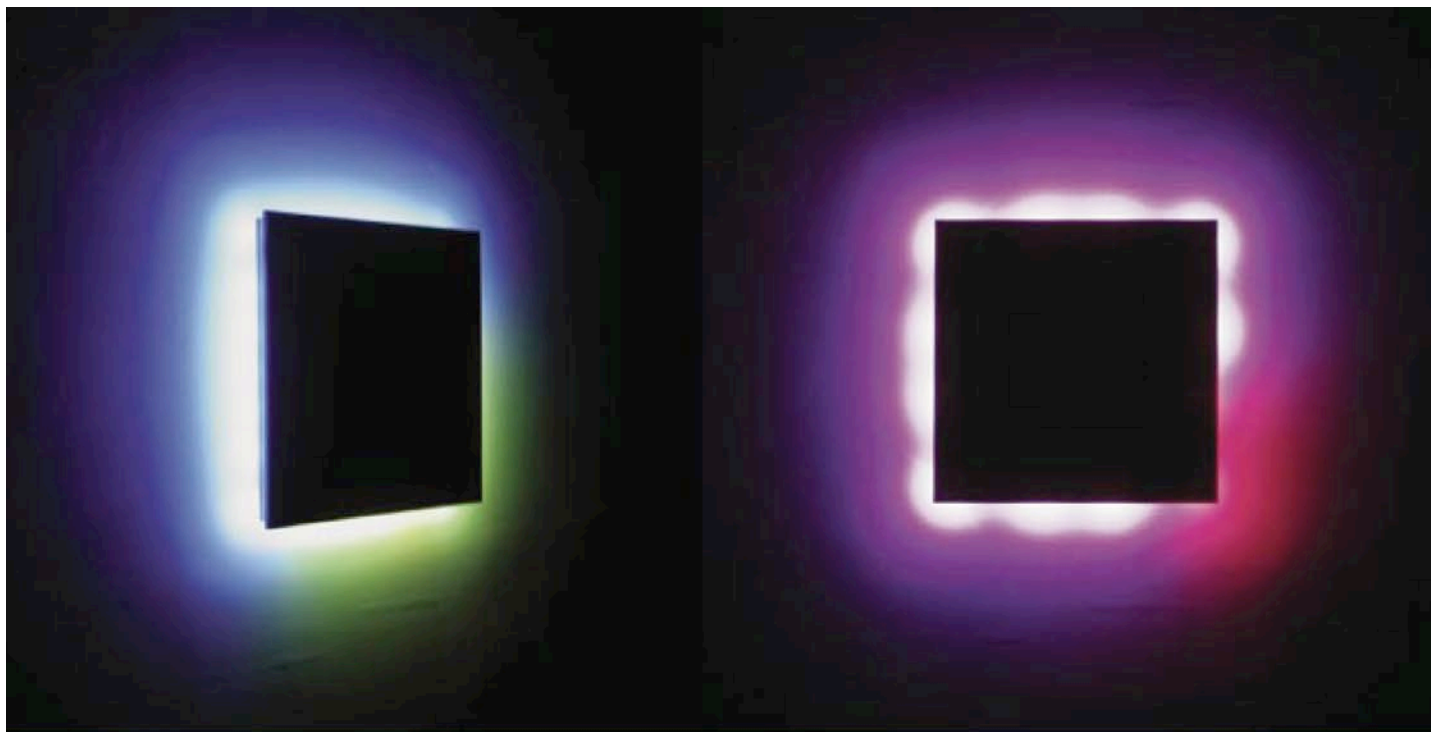
両親の勧めで大学では経営学を学ぶが肌に合わず中退し、後にニューヨーク大学でアニメーションを専攻した。「映画制作が俳優など大勢の人を管理しなくてはならないのと違い、コンピュータによるアニメーション製作は、自分ですべてをコントロール

できる点が好きだった」。しかし、やがてコンピュータ・スクリーンという2D上で自己を表現することが息苦しくなり、かねてより培ってきたコンピュータ知識に、3Dデザインとアート理論を融合させようと試行錯誤を繰り返した。そんなとき、自らに芽生えた問いが「フラットなスクリーンを凝視する人々の目は、いったい何を、どこを見ているのだろうか」。スクリーン上の画像を微細な光の粒子に分解するなかで、やがて彼は照明アーティストへと導かれていった。

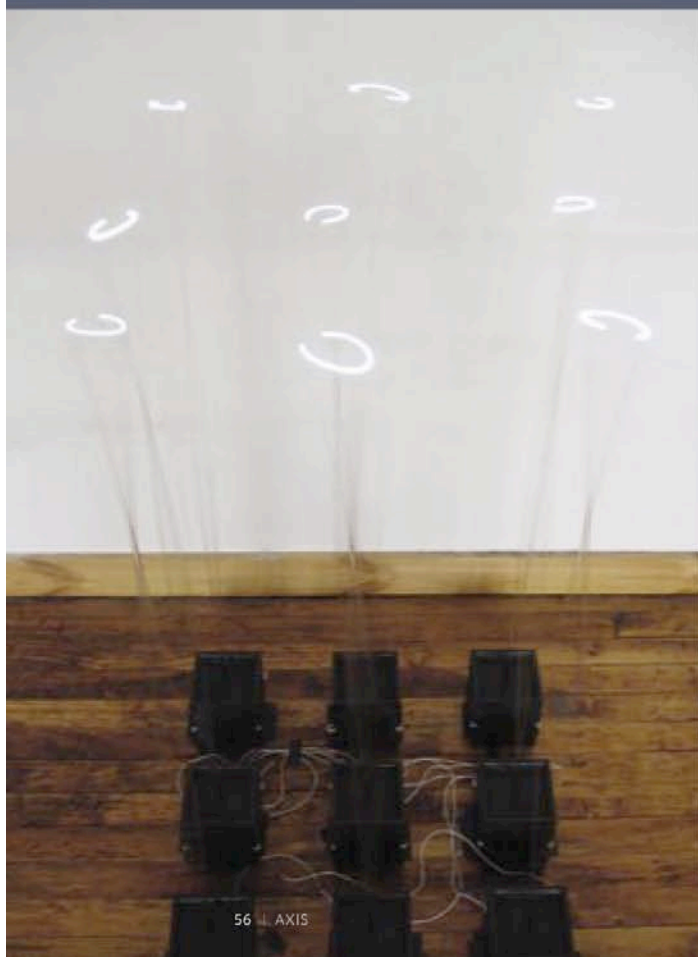
「僕にとってすべてのことはインフォメーションであって、デザインとはこのインフォメーションを伝達し表現するツール」と言い切る彼は、「照明というオブジェは、光と音の探求、色と空間がもたらすインフォメーションを人々に伝える存在」とも位置づける。

1,000個に及ぶLEDの1つ1つをコントロールすることで、特定の動くフォルムをアニメーションとして描き出す「3Dディスプレイ・キューブ」は、彼の方向性をよく表した作品である。

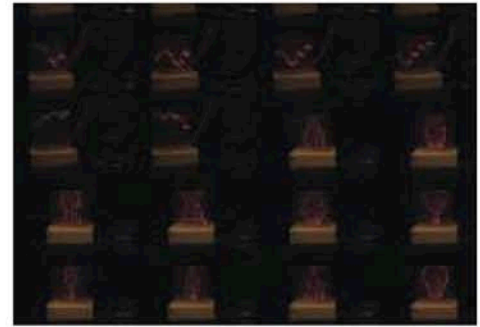
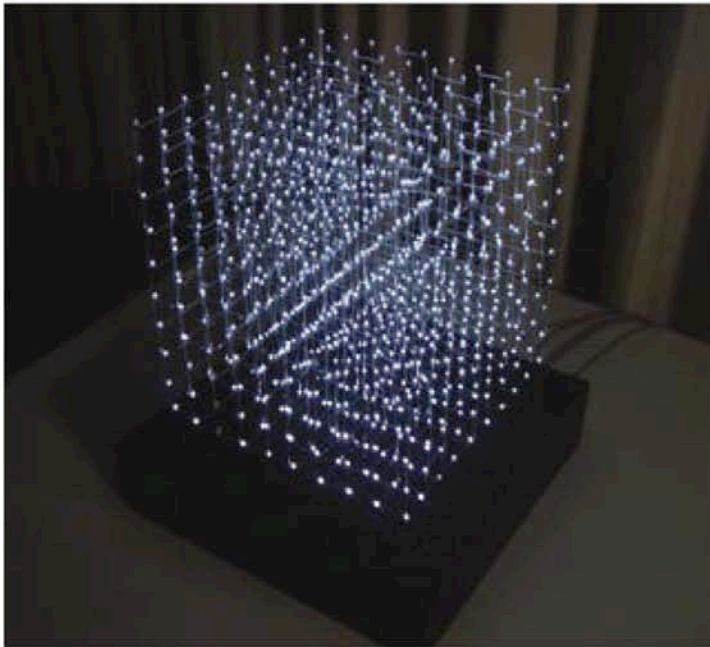
今年5月に行われたニューヨークのエキシビションで、クラークの作品はインゴ・マウラーの目に留まった。才能溢れる若手とのコラボレーションに積極的なマウラーだが、



「スクエア・エクリプス 2K5」(2004)。光の焦点をセンターから周辺に移すことで、四角い日食のように見える壁掛け式の照明作品。光のグラデーションやパターンを創造するだけでなく、光がつくり出す「間」に人々の関心を引き寄せる。
Square Eclipse 2K5 (2004). Wall pieces that move the focus of light from the center to the periphery to give the appearance of a square eclipse. It not only creates light gradients and patterns but also brings to attention the space created by light.



「ファイヤーフライ」(2005)。プレキシ状の棒の先端に、白色のLEDを装着。下方のモーターがバイブレーションを起こすと、あたかも火のついた蠅が飛んでいるように動く。キネティックな動きがユニークなスカルプチャー。」
Firefly (2005). White LEDs are fixed to the end of a thin plexi rod. A vibrating motor attached below causes the "fireflies" to move about.



03年のオリジナルを改良した「3Dディスプレイ・キューブ」(2005)。1,000個に上るLEDの動き、光を一つ一つコントロールすることで、通常2次元でしか表現できないアニメーションを3次元に変換した。情報を事前にプログラムすることで機能的なプロダクトや、音や人の動きに反応するインタラクティブな作品にもなる。

Clar's *3D Display Cube* (2005), an updated version of his 2003 original. By controlling the movements and light from each of the Cube's 1,000 LEDs, this work takes animation that can normally only be expressed in 2D and converts it to 3D. By programming information beforehand, it can also become a functional product or interactive work that responds to sound and people's movements.

Feature 2 Up and coming creators in the eyes of prominent designers II



「サークル・スクエア」(2004)。リング状の蛍光灯のクリアな明かりが、樹脂製の四角形の中で変化する。2つの異素材からなるシェイプが、光のなかでどう影響し合うかを考察する。

CircleSquare (2004). Clear light from a circular fluorescent lamp becomes transformed over a resin square. The work investigates how *objet* composed of two different materials influence each other in light.



「ライン」(2004)。色の三原色がそれぞれ時間、分、秒を表し、時計としても使用できる。人々の色に関する感覚や、1日のなかで太陽の光に影響されて色がどのように変化して感じられるかを再認識させる作品。

Line (2004). The three primary colors function as a clock, expressing hours, minutes and seconds.

クラーは「もっと詩的になれ!」とマウラーから言われたという。コンピュータシステムのテクニカルな要素を熟知した作品が、マウラーとのコラボレーションでどう変化していくのが、今から楽しみである。(文/中島恭子)

For 26-year-old James Clar, computers and videos are nothing special. Raised in a typical American family, he says that ever since he can remember there was always a computer nearby. Although he lived in New York City for nine years, he's not loud and aggressive like many New Yorkers. Clar, who always speaks in reserved tones, was raised in a small Wisconsin town in the American Midwest. He says that unlike the big city, nothing interesting ever happens in a small town. His imagination started to blossom little by little when on his tenth birthday his parents gave him a video camera. "When I was a kid my friends and I would make simple animated movies with Lego blocks. That was the most natural and stimulating way for me to have fun since I was very accustomed to TV game stories." Clar studied business at the university by the suggestion of his parents, but since it didn't suit him he dropped out and went on to major in animation at New York University. "Animation with computers is different from film making where you have to direct many people, including actors. I liked the fact I could control everything." Before

long, however, he started to feel suffocated expressing himself on a 2D computer screen, and began a process of trial and error in which he attempted to fuse 3D design and art theory with his knowledge of computers that he had cultivated over the years. That's when he asked himself a question: "Why do people focus their eyes on the flat screen?" Clar analyzed the images on the screen into minute particles of light, and was eventually enticed towards the field of light art. "For me, everything is information, and design is a tool by which that information is expressed and conveyed. A lighting piece is an *objet* that conveys information brought by manipulating light and sound, and color and space."

The 3D Display Cube is indicative of the direction Clar is taking. By controlling each and every one of the Cube's 1,000 LEDs, Clar can animate specific forms. The work caught Ingo Maurer's attention at a New York exhibition in May. Clar said Maurer, who actively collaborates with talented young designers, gave him some words of advice: "Get more poetic!" I look forward to how Clar's work influenced by the technical elements of computer systems will change in a collaboration with Ingo Maurer. (Text by Kyoko Nakajima)