



A Stitch in Time

地域コミュニティにおける個人映像を活用した
ソーシャル・インタフェースの創出

2017-2018

A Stitch in Time デザインチーム

コンセプトデザイン&ディレクション:池側隆之

プログラミング:RAMIREZ ARCE DAVID JULIAN(池側研究室 大学院M2)

グラフィックインタフェース:西村雄介(池側研究室 大学院M1)

サウンド+アニメーション:駒井涼(池側研究室 大学院M2)

会場グラフィック:田中友丈(池側研究室 大学院M1)

ドキュメント作成チーム

写真・映像:金子実怜奈(池側研究室 学部B4)

グラフィックデザイン:徳永直子(池側研究室 学部B4)

映像ミュージアム

企画・主催:京都工芸繊維大学 池側研究室 + 京都府立大江高等学校

2019.03 IKEGAWA Lab



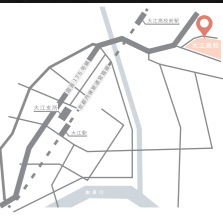
A Stitch in Time



Website

A Stitch in Time

公開：映像ミュージアム 2018年12月22日(土)
京都府立大江高等学校



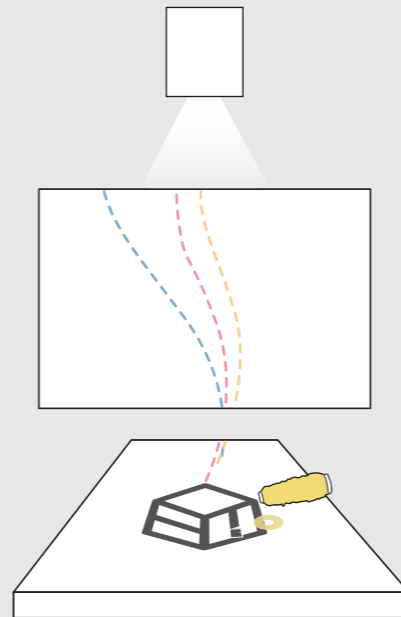
このプロジェクトは英国のことわざ ”A stitch in time saves nine.”(「ほころびは、小さなうちに繕えば、手遅れにならない」の意)に着想を得たものです。現在、地域に眠る、個人が撮影・記録した映像メディア(家族写真、町の日常や非日常を捉えた画像等)は、近い者同士のコミュニケーション手段としての役割を終えた後、時間の経過と共に劣化し、また所有者の没後に廃棄される等、消滅の危機に瀕しています。そんな中、それらに、大きな歴史軸には回収されない個人やコミュニティの物語を内包する公共的な価値を見だし、同時代に生きる人同士が繋がる機会を創出すること、それが〈A Stitch in Time(スティッチ イン タイム)〉の目的です。ここでは、個人によって撮影された映像を収集・保存しながら、コミュニティの構成員それぞれが持つ記憶を「縫い付ける」インタラクティブなシステムの提案と、それを介したコミュニケーションの場の提供を行います。今後も〈A Stitch in Time〉が担うソーシャル・インタフェースとしての役割がますます期待されます。

しくみについて

ゲームエンジンであるUnity3Dとコンピュータによる画像認識技術を統合することで、色、パターンそして奥行き認識、あるいは形状の抽象化や推定など、多様な用途に向けて画像データの分析が可能となっています。

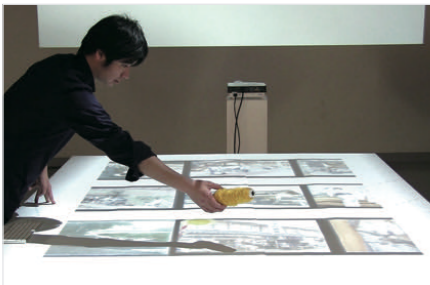
この機能を活かし、〈A Stitch in Time〉では、カメラを使って持続的に展示空間のデータを収集しながら、特定の色に「カーソル」をコントロールするプログラミングを設定し、それを介して鑑賞者が昔の写真とインタラクションできる環境を作りました。プロジェクトを通して収集される個々の写真は、撮影地、撮影者、説明、タグなどの情報を加えるためのフィールドを与えられながら、データベースに組み込まれます。展示が行われる地域に住まい、この展示そのものに参加するみなさんとの共同作業により、フィールドのデータは徐々に埋められていきます。

情報同士の繋がりをコンセプトに据えた〈A Stitch in Time〉はメタファーとして「糸」を用いて、写真と人々の記憶を「縫い付ける」体験の場を提供しました。このような機会が特定地域において、年単位、あるいは数ヶ月単位で催されることで、地域が寄り添うべき「過去」の保存が継続的に行われることとなります。



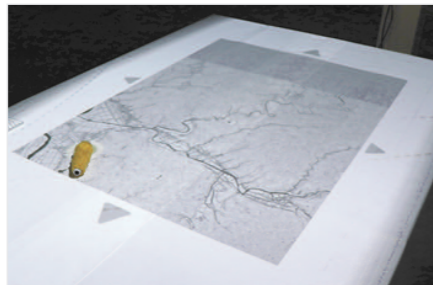
〈プロジェクトの背景と今後〉

2016年度に京都工芸繊維大学地域貢献プロジェクト予算の採択を受け、京都北部地域唯一マルチメディアコースを有する府立大江高校を拠点とした、映像メディアによる教育および地域文化振興に関する事業を展開しました。ここでは、福知山市周辺で過去に撮影された8ミリフィルムや家族写真等(以下、個人映像)の現存状況をフィールド調査し、「公共財」としての映像の役割を見だしながら、1. 高校生向け教育プログラムの開発、2. 過去と今をつなぐVRコンテンツの制作、3. それらの成果物を公開する展覧会「映像ミュージアム」の開催、を実践してまいりました。2018年度に再度大学の採択を受け、前回の実績とすでに得られた人的ネットワークを活かし、コミュニティ内の世代間コミュニケーションを促す「場づくり」を実践すべく、新しい取り組みとして「A Stich in Time」を展開しました。今後も研究室では、失われつつある映像の価値を再確認し、そこに記録された視覚情報を紙などの既存メディアやAR等のニューメディアに変換し、誰でも気軽に触れられるツールをデザインすることで、地域の中で活用を前提とした映像保存・鑑賞・利用の新しいあり方を示してまいります。また今後は、この成果に至る過程を客観的に分析し、特定の地域に限定しない、個人映像を活かしたコミュニティデザインに関する方法論を開発し、専門企業への働きかけも視野に事業の継続を構想しています。



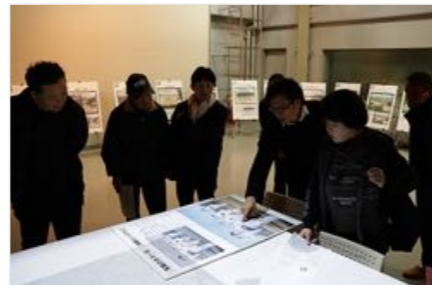
写真を見る

黄色の糸巻きを平面スクリーンにかざすと、黄色のマーカーが現れます。それを見たい写真の上しばらく置いておくと、これまでに集められた情報と共に写真が壁面スクリーンに大きく表示されます。



場所を指す

撮影された場所が分かれば、黄色の糸巻きとマーカーを使って地図を動かし、場所にピンを加えることができます。



思い出を語る

場所に関する情報以外に写真に関係した記憶があれば、プロジェクトメンバーである大学生が「キョク入力プレート」を用いて、簡単なインタビューを実施します。収集した情報をシステムに入力することで写真との「縫い合わせ」が完了します。

