

Seira Uchida

Portfolio

<http://sesseee.se/>

平面作品

余白書店のバーチャルな本棚

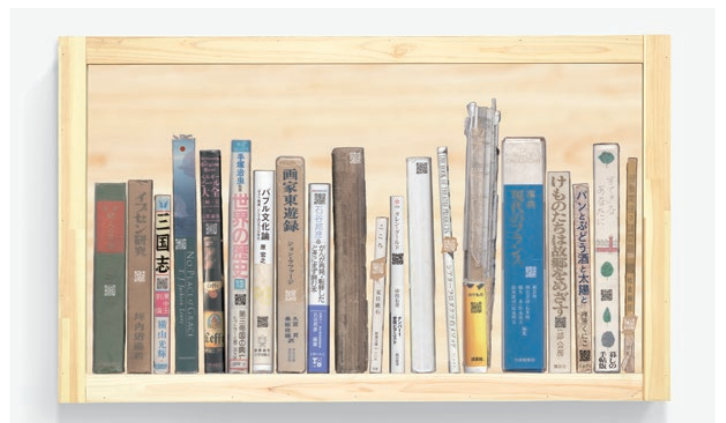
Virtual bookshelf of marginal bookstore

ミクストメディア（本の 3D データ・背表紙のスキャンデータ・QR コード・モニター・木材・Raspberry Pi）
72.0 × 119.0 × 15.0 cm

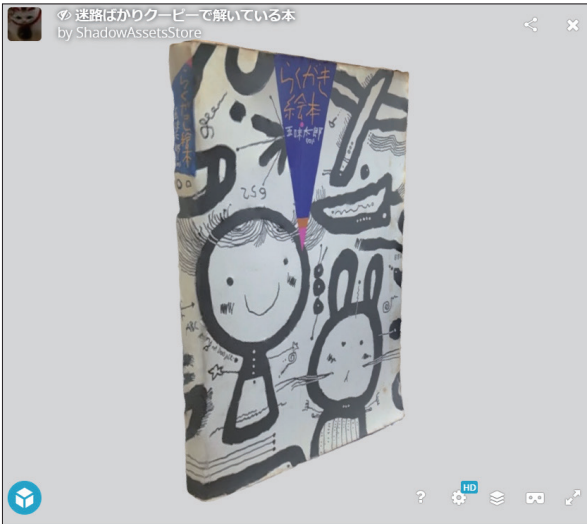
2023

誰かにとっての思い出の本や、亡くなった人の本が、入れ替わり立ち替わり集う本棚。本棚と言っても、モニターと背表紙のスキャンデータによって構成される、バーチャルな本棚である。本の背表紙にはそれぞれ QR コードがついており、そこから本を「読む」ことができるのだが、そこで読めるのは、著者が書いたテキストではなく、電子書籍が脱ぎ捨てていった紙の本の身体と、その身体に刻まれた記憶や感情、人間と本のやりとり、営みである。

2023 VOCA2023 出品作品（推薦 国際芸術センター青森（ACAC） 慶野結香）



*本が一定時間でランダムに入れ替わる。約 70 冊の本が本棚に立ち代わり集う。亡くなった人の本も、現在も誰かの家に大事に収納されている本もあり、現実には隣同士になることのない本が家族の本棚のように並べられる。



迷路ばかりクーピーで解いている本

子どもが2、3歳の頃に使っていた本ではないかと思う。姉弟で描いているページもあり、二度と描けないものばかり。しかし、全体にわたってたくさんシミがいろいろなページを見た形跡があるにも関わらず、たまに現れる迷路のページだけクーピーで迷路しており、それ以外は何もしていないページが多い。絵を描くのは好きははずだったのに、何も描いていないページが多いのは、白紙で自由に描く方がよかったということか？それとも、迷路に凝っていた時期だったのかな。

「らくがき絵本」 プロセス新社 五味太郎

迷路ばかりクーピーで解いている本 by ShadowAssetsStore on Sketchfab

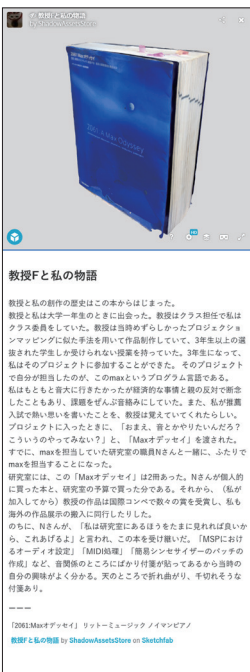
左図が、背表紙の QR コードを読み取って見ることのできるウェブページ。上段には3Dデータが表示され、下段には、その本の持ち主が、どのような感情や記憶をその本に抱いていたかや、どのような経緯で自分の手元に来たのかが語られている。

上野公園をはじめ、日本各地には、針や包丁、扇や眼鏡など、様々な物を供養する「塚」があり、例えばどの家から持ち込まれた「針」も、同じ針塚に納めることができ、様々な物の「合同葬」のような趣がある。

《余白書店》の活動を通して、思い出のある古書を、気持ちも含めて処分する場所がなく、その必要性を感じていた。

バーチャル本棚は、誰もが参加でき、同じ「本棚」に本を収納できるという点で、現代的な「塚」の機能も備えている。

また、画面の前の鑑賞者も、QRを読み込むことで、自分のプライベート空間であるスマートフォンに、他者のプライベートである古本を招き入れる。自分が子供の頃読んでいたり、熱心に読んだ思い出深い本を見つけてQRを読み込むことで、会ったこともない持ち主に共感したり、隣りにいる誰かと話すきっかけになったりと、物理的には、誰の手にも渡らずに捨てられていくであろう古書によって、新しく人がつながっていくことも想定した。



教授Fと私の物語

教授と私の創作の歴史はこの本からはじまった。教授は私と大学一年生のときに出会った。教授はクラス担任で私はクラス委員をしていた。教授は当時めずらしいプロジェクションマッピングに似た手法を用いて作品制作していて、3年生以上の選抜された学生しか受けられない授業を持っていた。3年生になって、私はそのプロジェクトに参加することができた。そのプロジェクトで自分が担当したのは、このmaxというプログラムの言語である。私はもともと音大に行きたかったが経済的な事情と親の反対で断念したこともあり、課題をぜんぶ音痴にしていた。また、私が推薦入試で思いを賣いたことを、教授は覚えていてくれたらしい。プロジェクトに入ったときに、「はまま。音とかやらないかどうこういうのやってみない？」と、「Maxオヂッセイ」を渡された。すでに、maxを担当していた研究室の職員Nさんと一緒に、ふたりでmaxを担当することになった。研究室には、この「Maxオヂッセイ」は2期あった。Nさんが個人的に買った本と、研究室の予算で買った分である。それから、(私が加入してから)教授の作品は国際コンペで数々の賞を受賞し、私も海外の作品展示の購入に同行したりした。のちに、Nさんが、「私は研究室にあるほうを先に見れば良いから、これあげるよ」と言われ、この本を受け取った。「MSPにおけるオーディオ設定」「MIDI編纂」「簡易シンセサイザーのバッチの作成」など、音関係のところばかり作業が詰ってあるから当時の自分の興味がよく分かる。天のところで折れ曲がり、千切れそうな作業あり。

「2021 Maxオヂッセイ」 ライトミュージックノイマンピアノ

教授と私の物語 by ShadowAssetsStore on Sketchfab



電話帳みたいなインデックスの本

ひどくつかれていて、家賃が病気だったこともあり、お灸の勉強をしようと思って買った本。すぐに引けるようにインデックスを組んでみた。「手足のツボ」「むくみ」など、手書きで見出しをつけ、色も分けた。昔のアドレス帳みたいだと言われたけど、仕事で関連のある仕事をしていることが関係しているかもしれない。気になるところは買取りとかだいたい同じだから、よく使うところは覚えてしまい、インデックスを活用したかというところがちょっと疑問。インデックスを作っていたときに自分の気持ちのクライマックスだったかもしれない。

「美容お灸」 講師: せんねん灸お灸ルーム

電話帳みたいなインデックスの本 by ShadowAssetsStore on Sketchfab



*コンセプト、3Dデータ制作、ウェブサイト制作、背表紙スキャン 内田聖良
 木枠制作：加藤直哉 (ISUKA)、 木枠設計図制作：村上美樹
 ウェブサイト制作協力：宮本一行
 制作協力：HAUS (Hokkaido Artist Union) の皆様、余白本提供者の皆様

VR

バーチャル供養堂

Virtual Home of Mementos (VHM)

2021

バーチャル供養堂は、思い出の品を供養するバーチャルな供養堂である。

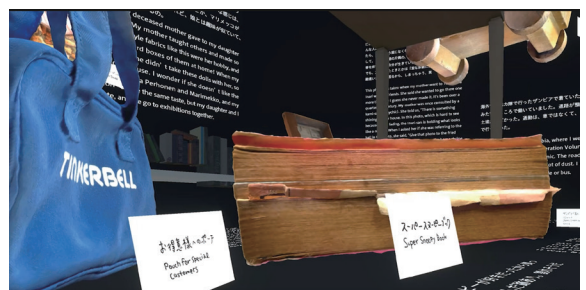
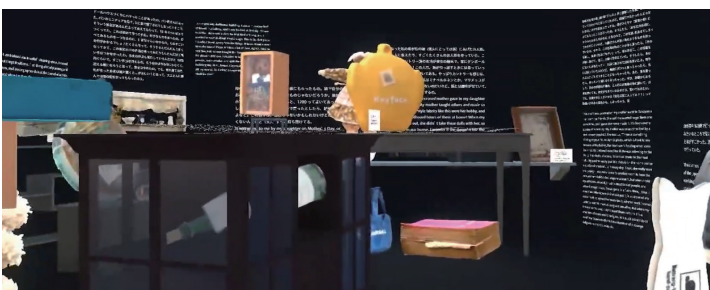
内部には、3D スキャンして収集された様々なオブジェクトと、持ち主からインタビューした内容が声とテキストで配置されている。人々は堂内を歩き回りながらそれらの記憶を巡る。オブジェクトからはリアルな人間がいることを示す強烈な生活臭、生々しさが透けてみえる。また、記憶を語る声は、供養堂の中でオブジェクト同士が親密に語り合うようにも聞こえる。声はそれぞれのオブジェクトに近づくと大きくなるよう設定されており、鑑賞者は近寄って静かに耳を傾ける。傾聴は、ポスト・インターネット時代に失われた行為のひとつだ。バーチャル供養堂は、共有＝監視社会やフィルターバブルによって閉じ込められたナイーブな感情を、人と物語、物のネットワークの結節点として再び社会に開く。

作品制作にあたり、青森に根付く「地蔵信仰」についてリサーチした。地蔵信仰では地蔵が供物を死者に届けると信じられ、物を供えることで、死者の幸せな姿を想像することができる。テクノロジーによって淘汰されつつある信仰の精神のケアについての機能を、テクノロジーを用いて現代に還元させる試み。

紹介動画：<https://www.youtube.com/watch?v=8UBsYXad-aM>

バーチャル供養堂はインターネット上に公開されているため、24時間無料でお参りできます
<https://gallery.styly.cc/scene/69edd5a0-7d81-4aff-bf5d-30b0fa178308>

※ NEWVIEW AWARD 2021 ファイナリストに選出



のりしろさま / Norishiro-Sama

2021

捨てられない思い出の品についてのストーリーが、糊付け面に書き出されたペーパークラフト。記憶を読みながらペーパークラフトを作ることができる。ただし、作り終わると、文章の描かれた部分はくっついて見えなくなるため、のりしろに書かれた記憶は、ペーパークラフトの制作者と、中古品の持ち主だけが思い出すことのできる物語になる。

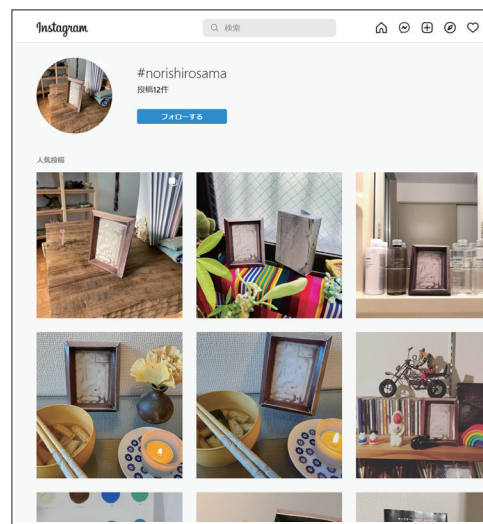
「中古品」とは、持ち主だけがアクセスすることができる記憶のハードディスクのようなもの。その「中古品」を複製し、普段話しにくい感情や記憶を共有する試み。

タイトルは、目に見えないストーリーを大事にするという意味で、記憶が記載された部分である「のりしろ」と、来客、信仰の対象の石像などに対してもつけられる「様」をつけた。制作後は、Instagramに #norishirosama タグでシェアすることで、様々な人の家に同じ中古品がある風景を覗くこともできる。

instagram #norishirosama URL: <https://www.instagram.com/explore/tags/norishirosama/>



photo: OYAMADA Kuniya
photo courtesy: Aomori Contemporary Art Centre, Aomori Public University



インスタレーション、VR、ミクストメディア

バーチャル供養講 / Virtual Mementos Association(VMA)

2021

国際芸術センター青森 (ACAC)

「バーチャル供養堂」を、信仰をともにする人の「講」の物語として展開し、展示に訪れた人が、鑑賞しているうちにその物語の登場人物に置き換わっていくような体験を設計した。

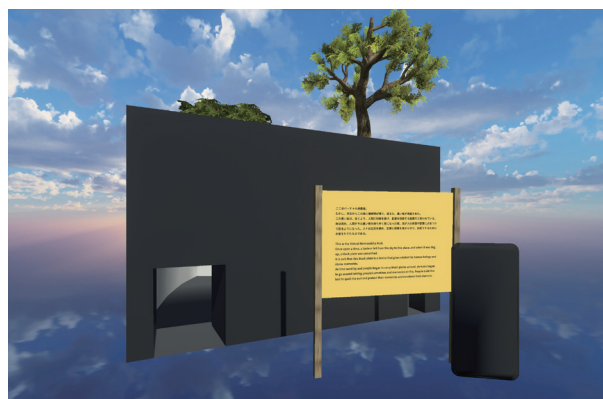
この展示では「バーチャル供養堂」が展示室に似た建物に作り変えられている。展示室に入った鑑賞者はまず入り口付近にある映像を見る。そこには昔のゲームのようなローポリゴンの映像で、「バーチャル供養」をしている人の物語が流れる。そのあと、監視員（多くは子育てが終わった世代の女性や、大学生）に、「バーチャル供養」についての独自の解説とヘッドマウントディスプレイ（HMD）の使い方を教わる。そして、舞台上に上がり HMD をかぶると、モニター越しに見ていた映像の中に自分が入り込んだことに気づく。そして舞台上に様々な記憶のこもったオブジェクトが配置されていることが「見える」ようになる。

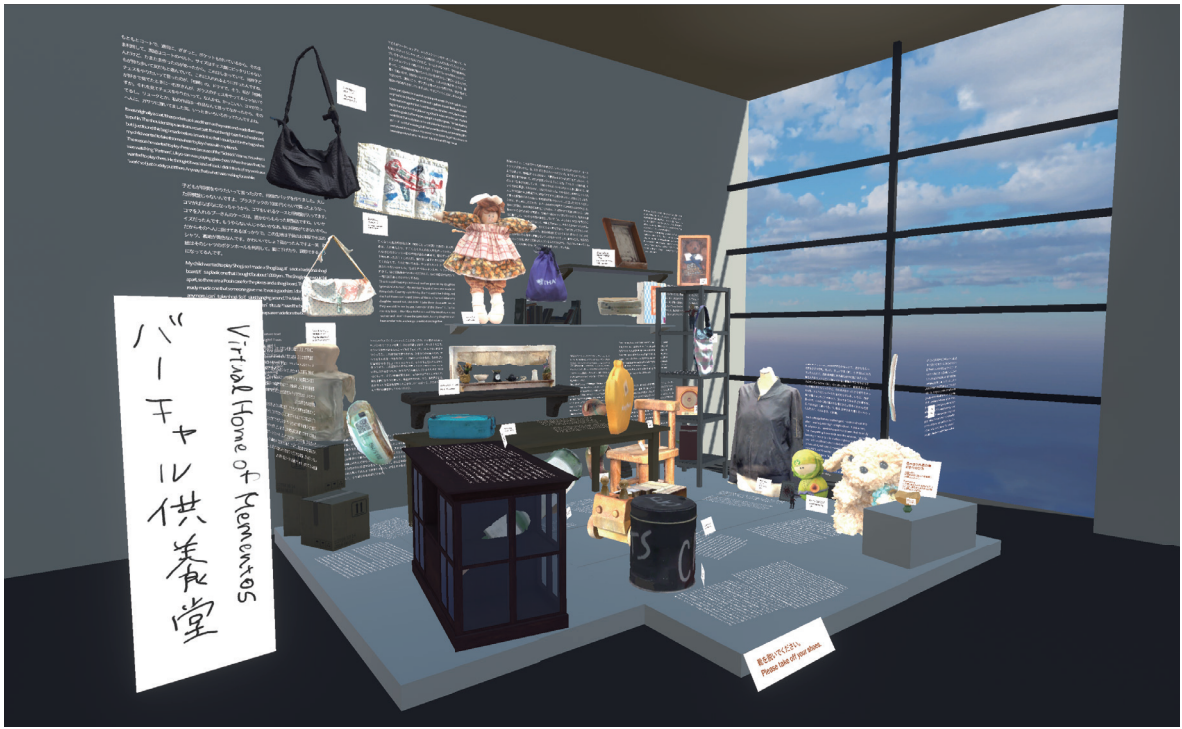
HMD を外すと、鑑賞者の記憶の作用によって、何もないステージ上にバーチャル空間で見た様々な思い出の品が残像として残る。

昔からある「見えないものとの繋がりを感じるデザイン」である信仰のデザインと、場所によって少しずつ姿かたちを変える民話の手法を参考に、アルゴリズムによって生まれ、コロナ禍でますます失われる他人とのつながりを再想像するための物語制作の試み。

展覧会カタログ (pdf): https://sesseee.se/files/VMA_Uchida_fix.pdf

展覧会レビュー (青森県立美術館 学芸員 奥脇嵩大) 「AC2 No.23」 pp.76-88 <https://acac-aomori.jp/publication/ac2-23/>





HMDをつけたときに見える空間



現実の展示空間は何も置かれていない白い舞台



photo: OYAMADA Kuniya
photo courtesy: Aomori Contemporary Art Centre,
Aomori Public University

VR×フィールドワーク

バーチャル奉納ツアー～精神の脱皮編～ Virtual Offering Tour

2022

企画：山梨県富士吉田市、株式会社ロフトワーク、株式会社 DOSO 「SHIGOTABI」 内コンテンツ

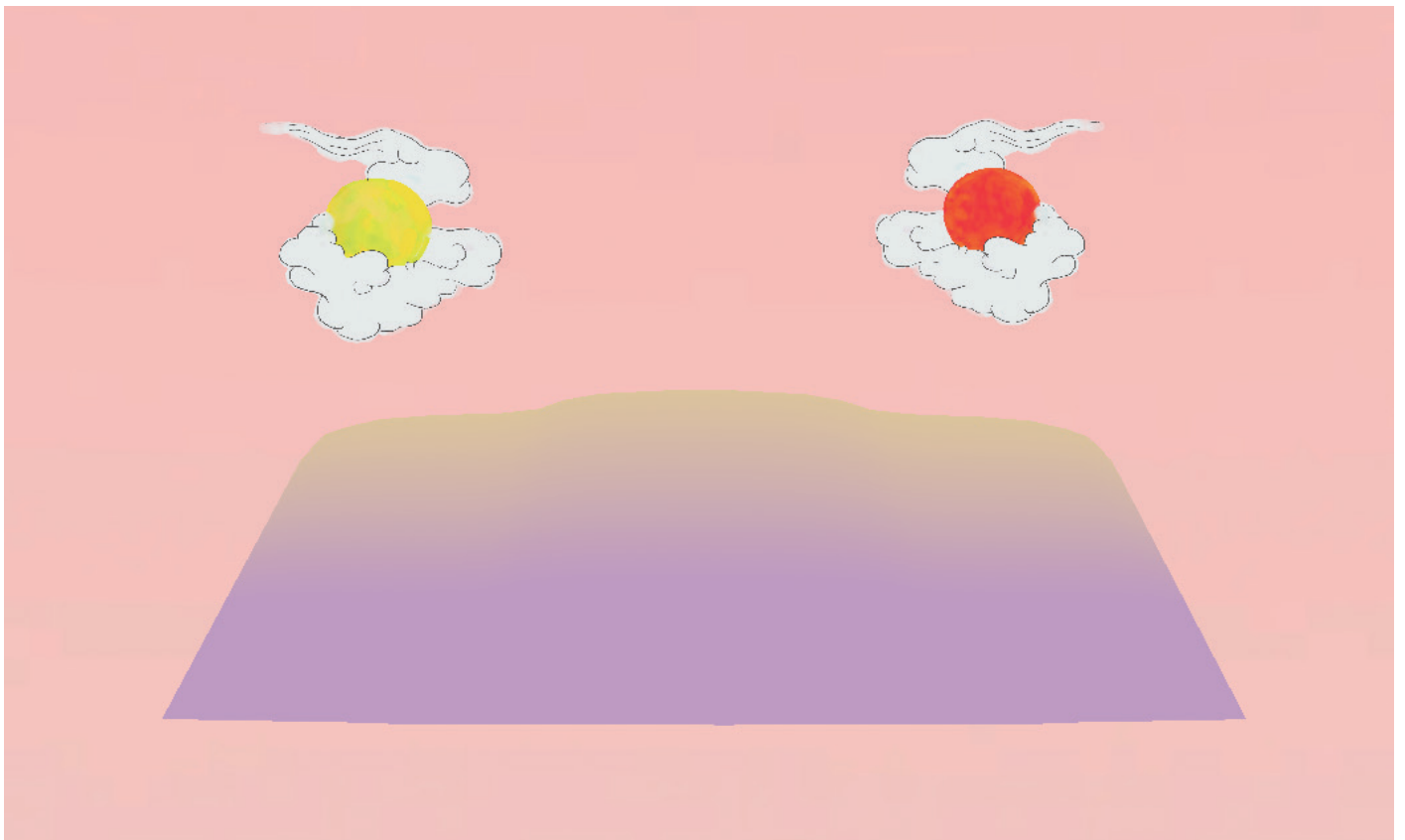
富士山麓に住む祈祷師（御師）の子孫と共同で制作。富士山信仰ゆかりの地と、バーチャル空間上の山「ぷりぷりやま」を歩き来するツアー作品。ぷりぷりやまには、かつて栄えた富士山信仰の物語に着目したフィクショナルな物語が設定されている。ツアーの最後には、ぷりぷりやまに3D スキャンされた参加者の思い出の品が「奉納」され物語の一部となりフィクションとリアル、バーチャルとフィジカル体験のリンクが生まれる。

ぷりぷりやま URL

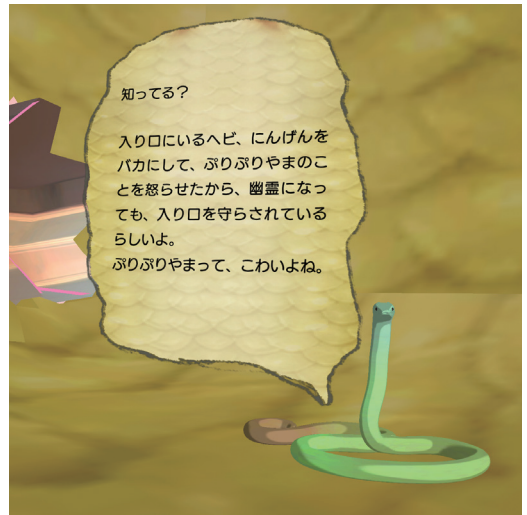
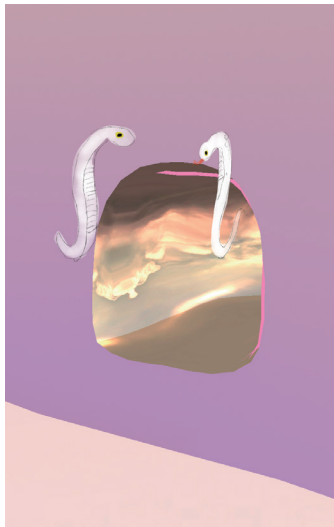
<https://gallery.styly.cc/scene/5515d667-f396-4a00-bc1a-1987dee73403>

ぷりぷりやまものがたり（ツアーで配布したパンフレット）

<https://sesseee.se/files/PuriPuriStory.pdf>



イラストに見えるが、3D空間のスクリーンショット。



パンフレットに描かれているイラストのような「ふりふりやま」は3Dで作られており、バーチャル上で探検することができる。
 ツアーは昔ながらの富士講文化と、XRでアップデートした「バーチャル奉納」で構成されている。



ツアーの最後にVR上の洞窟に「参拝」し、奉納した思い出の品についての共有会をした。神社でお焚き上げした品物に、バーチャルの山に行くと会える不思議な体験。



むかーしむかし、あるところに、ぷりぷりやまという、プリンみたいにぷりぷりしたかたちのかわいいお山がありました。

今は背が低いけど、昔はとても背が高くて、日本のどこにいてもぷりぷりやまが見えるし、ぷりぷりやまも、世界中が見渡せていたんだって。

ただ、このぷりぷりやまはちょっと怒りっぽいところがあって、ひとびとは、ぷりぷりやまを怒らせないように、挨拶をしてから山に登ることにしていたんだって。山の上はすごい景色で、空に浮かんだみたいな気持ちになって、生まれ変わったみたいなとってもいい気持ちになったんだって。

でも、穏やかな日々は、なかなかつづかないものです！

にんげんがぷりぷりやまに登りながら、ハイハイ大変な思いをしていると、へびがによろによろと近づいてきて言いました。「にんげんは大変だな。そんな大変な思いをしないと、生まれ変わった気分になれないなんて。へびは年中脱皮して生まれ変わった気分になれるよ」

すっかり損をしている気分になったにんげんは、じぶんたちで「ビル」をたくさん作りだして、それなりにきれいな景色を見れるようにしました。そして、ついにぷりぷりやまの頭に青々とした空の道路や、キラキラの星の道路をつくって、すぐに山の上に行けるようにしてしまったんだって。

ぷりぷりやまは、誰もあいさつに来なくて頭の上で遊んでばかりいるにんげんたちに、真っ赤になって怒り出しました。そうして、ぷりぷりぷりぷりぷりぷりぷりぷりぷりぷりぷりぷりぷりと膨らんだもんだから、上から半分が爆発してしまったんだって。「ビル」も橋も爆発でたくさん壊れて、それはそれは大変だったんだって。

にんげんはびっくりして、ぷりぷりやまのことをどうにかなだめようと思って、自分たちの大事なものをプレゼントすることにしたんだって。

最初に大金持ちの王子様とお姫様がやってきて金銀財宝を持ってきました。

「どうかこれで怒りをお鎮めください。」

「こんなものいらない。山は買い物をしらないんだ」

つぎに、美しすぎるシェフが、とろけそうなアイスクリームを持ってきました。

「どうかこれで怒りをお鎮めください。」

「こんなものいらない。ここにはおいしい空気や水がたくさんあるもん」

最後に、おじいさんとおばあさんがやってきて、

「うちで一番大事にしていた孫の服を持ってきました」といって、ぼろぼろの子供服を差し出したんだって。

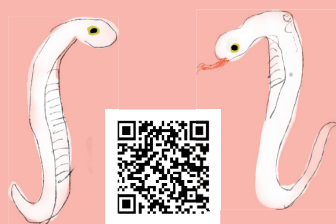
にんげんたちは、こんなボロボロのもの、誰も喜ばないよ！と、

みんながっかりしたんだって。

ところが、ぷりぷりやまは「わたしは大きいから、「家」に入ることがない。それに、頭が爆発しちゃったから、背が低くなって世界も見渡せない。だけど昔はにんげんのことを見守っていたんだ。これを見ていると、昔、山に登るためにあいさつに来たにんげんたちと話した楽しい日々を思い出す。なるほど、これはおもしろい。これからは、私が入ることのできない「家」にある大事なものを持ってくるように」

ようやく、にんげんたちはぷりぷりやまを鎮めることができたんだって。

こんなことがあったから、誰かが怒ったとき、ひとは「ぷりぷりするなよ」、っていうのかもしれないね。



<https://bit.ly/3liaHa9>

ぷりぷりやまは、「にんげん」から
どんなプレゼントをもらっているのかな？
ぷりぷりやまに遊びに行ってみよう

バーチャル奉納ツアー
～精神の脱皮編～
(山梨県富士吉田市ワーケーションプログラム「SHIGOTABI」)

<https://shigotabi.com/>

Creator : 内田聖良

Guesthouse : 御師のいえ《大鷹丸》fugaku wood works x hitsuki guesthouse & cafe



SHIGOTABI
WORCATION PROGRAM
IN FUJIYOSHIDA

参加者用に配布したパンフレット。富士山信仰が、交通網やテクノロジーの発展によって衰退していくようすを民話の技法を用いて現代の物語として語り直した。民話を設定して、その世界をVRで制作し、内部に参加者の「お供物」を配置することで、絵本の中の登場人物になるようなVR体験を目指した。

Shadow Asset Store

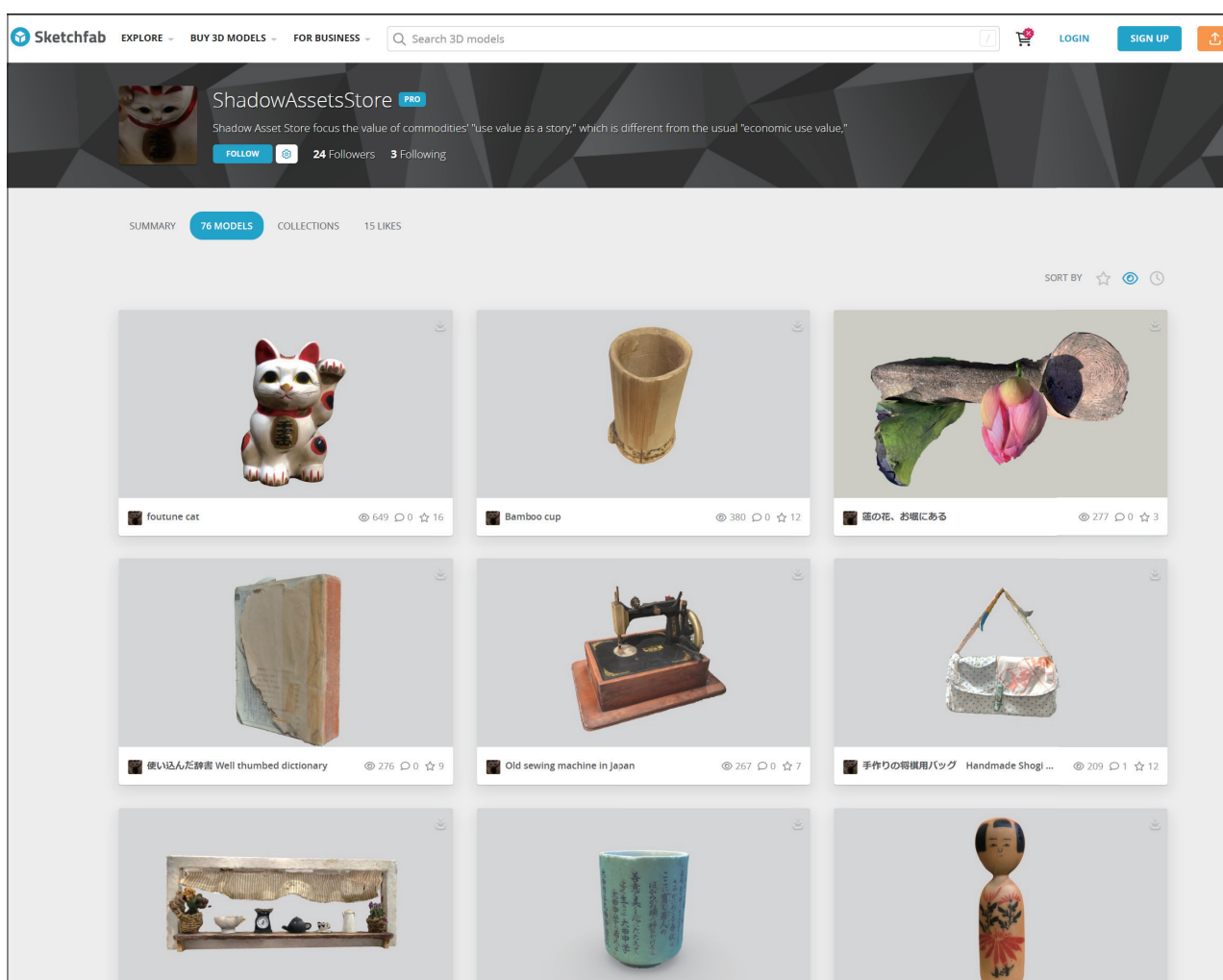
2021-


様々な人の思い出の品を3D スキャンして、その思い出のテキストとともに、データ配布するプロジェクト。フリーマーケットなどの物理的な流通では「使用価値」を低下させる傷や汚れが、3D データにすることで、時間や雰囲気演出する手間をかけた「物語価値」のあるオブジェクトとなり、人気アイテムになることがある。

コロナ禍以降、香港のデモや、バーチャル渋谷でのハロウィンパーティなど、バーチャル空間は新たな日常空間として活用されている。また、VR コンテンツやゲームにおいて、アイテムは物語の展開を左右する重要な要素（宝箱を開けるとモンスターが出てくる、鍵を手に入れなければ次のステージに行けない…）である。フィジカルには流通しづらい物・物語を、バーチャルという空間と3D スキャンテクノロジーで新たな物語を生むためのノードに変換する試み。

Shadow Asset Store は、SketchFab という3D、VR、AR コンテンツを公開、共有、売買するためのプラットフォームを利用しており、ゲーム制作や、モデルルームなどの制作で3D データを探している人が偶然出会うことができる。データは《バーチャル供養講》で捨てられないものを3D スキャンして《バーチャル供養堂》に保存する際、作業・保管費の代わりに流通に同意してもらうなど、他の作品と連携することで収集している。

URL: <https://sketchfab.com/ShadowAssetStore>





click & hold to rotate

Bamboo cup
3D Model

ShadowAssetsStore PRO
FOLLOW

127 380 12

Download 3D Model + Add To </> Embed Share Report

Triangles: 16.9k Vertices: 8.5k More model information

We went to the Namahage Sedo Festival. One of them was my ex-lover. There were a lot of people at the site, and I was standing on a tree root to get a better view. At first, Namahaage came down from a little higher up the mountain to a square with a big bonfire. After the rituals were over, people took pictures with the Namahaage and put on masks to become Namahaage. We also drank sake from a bamboo container. After that, I went home without much incident.

私達はなまはげまつりにむかった。その中には元恋人もいた。会場には沢山の人がいて、私は少しでも見やすい場所を探して、木の根っこに立ってそれをみていた。ナマハゲは最初山の少し上の方から、大きな焚き火のある広場に降りてきた。一連の儀式が終わると、なまはげと写真を撮ったり、お面をかぶりナマハゲになりきったりした。せっかくだからと、竹うつに入った日本酒を飲んだ。その後、どうということもなく帰宅した。

各データには、普通はデータサイズが●●MB、データ形式は…などと実用的な情報が記載されることが多いが、Shadow Asset Store では、実用的な情報の代わりに、日用品の持ち主が、どのような記憶や感情をその物に抱いていたかが記載されている。

また、全てがフィジカルではゴミとして処理されるか、中古品として引き取り手のなさそうな品物であるが、3Dデータとして流通させると別の価値—使用価値とは違う、物語づくりに役立ちそうかという、「物語価値」に基づいてダウンロードされる。

たとえば、これはお祭りで配布された竹筒だが、100回以上ダウンロードされている。"China"などのコレクションに追加されるなど、中国をテーマにしたゲーム制作などに使用しやすいアイテムとして認識されていることがわかる。



キラッと光るのもっているかもしれないお稲荷様の写...

3D Model

ShadowAssetsStore PRO
FOLLOW

7 42 1

Download 3D Model + Add To </> Embed Share Report

Triangles: 18.1k Vertices: 9.1k More model information

母親が友達と高山稲荷に行ったときに撮影した写真。もう一回行ってみたいと言っていたけど、結局行けなかったんじゃないかな。四半世紀以上たつてる。母がカミサマ（霊能力者）にみてもらったことがあったの。そうしたら、「あなたのお宅に、キラッと光るものがある」と言われて、この写真、色あせてしまっわからなくなっちゃった、お稲荷さんが赤い珠のようなものを持っているの。それで、この写真の珠のことかなと言ったら、「その写真に、油揚げをあげなさい」って。母は本当に、この写真を神棚にあげて、毎日、油揚げを供えていた。そうしたら、本当に宝くじがあたって！ 別室に通されて説明を聞いたよ。周りには黙っていたんだけど、親戚にポロッと言っちゃったら、色んな人にごちそうすることになっちゃったり、あと、車を買ったら、あっという間になくなっちゃった。今は、神棚からおろして、自分の部屋の片隅の、土人形のお稲荷様の隣に置いて、お香を炊いている。自分が生きていくかぎりは、置いておきたい。でも、友達が来たときとかは「変な宗教に入ってる??」って勘違いされると困るから、しまっっちゃう、笑

This photo was taken when my mother went to Takayama Inari with her friends. It's been over a quarter of a century. My mother was once seen by a kami-sama (psychic). She said, "There's something shiny in your house." This picture is faded and hard to see, but the Inari-san is holding something like a red bead. When I asked her if she meant the bead in the photo, she told me to give the photo a fried bean curd. My mother really kept this picture on the altar and gave fried tofu to it every day. Then, I really won the lottery!!

License: CC Attribution © Learn more
Published a year ago

使い込んだもの、思い出のもの、捨てられないものはありますか？「バーチャル供養講」は、物の物語を大事にし、ケアをする取り組みです。

Do you have items that hard to throw away? VMA archives, evaluates and cares these stories.

バーチャル供養の方法 How to Virtual offer

- 料金についての条件に同意いただければ、管理人にご連絡ください
- ものについての記憶や思い出についてお伺いし、3Dスキャナーデータの送付、または実際のものを送っていただき、3Dスキャンを行います。
- バーチャル供養堂に奉納します
- If you accept the condition for the fee, contact the manager.
- VMA ask you to send 3d scanned data or physical items, and tell stories about items.
- VMA offer the 3D items and the stories for Virtual Home of Mementos.

料金 Fee

奉納費用は無料です。代わりに、3Dデータの流通プラットフォーム「ShadowAssetStore」にて、スキャン後のデータと物語を掲載、ダウンロード可能な状態にすることに同意していただきます。

The fee is FREE! Provided you accept the terms that your stories and scanned data will be distributed "Shadow Asset Store", the platform of distribution 3D data ;)

各データは、《バーチャル供養講》や《バーチャル奉納ツアー》などのワークショップやプロジェクトに際して、作業費の対価として、データをダウンロード可能な状態にしておいてもらおうなどして持ち主の同意の元収集・公開している。

ネットアート、インスタレーション

水山コレクション Mizuyama Collection

2021

秋田文化創造館での展覧会「200年をたがやす」で制作した作品。秋田には、膨大な民族用具のコレクションを持つ油谷満夫という男性がいる。コレクションは廃校の小学校を丸一つ埋め尽くしても足りない量だ。彼は空き缶一つでも、歴史的に価値があるかどうかに関係なく、それらを、その当時の人々の暮らしを残すものとして大事に保管している。近年、彼のコレクションである「油谷コレクション」は後継者問題や膨大な民具のコレクションの保管先など様々な問題に直面している。こうした彼の活動のオマージュとして、現代の秋田に生きる人々の思い出の品を3Dスキャンし、その暮らしや記憶を留め、また3Dアイテムとして様々な人々に使ってもらえるよう無料公開するプロジェクト。

3Dデータ・アーカイブ <https://sketchfab.com/ShadowAssetStore/collections/mizuyama-collection>



会期中、来場者にスキャンしてほしいものを持ってきてもらったり、スキャンを実際に体験してもらう他、「スキャン屋台」でまちなかの気になるものもスキャンを行った。



水山これくしょん 内田聖良



水山これくしょんは市民生活の中から排出された様々な日用品を3Dスキャンでデータ化し、物に付随する記憶や物語とともに、ゲームやバーチャル空間で使えるオブジェクトとして流通させるプロジェクトです。スキャンデータは、3D、VR、ARコンテンツを公開、共有、売買するためのプラットフォーム「Sketchfab」にて誰でもダウンロードすることができます。

大量生産品に囲まれた生活のあとに遺される日用品。その物たちと持ち主が刻んだ物語は、ほとんどが語られることなく消え去ります。

いっぽう直接的な交流が忌諱されるコロナ禍である今、新たな日常空間としてバーチャル空間やゲーム空間が活用され、日々生み出されるゲームはそれぞれが一つの物

語といえます。これまで消える運命にあった物語を収集し、3Dスキャンと市場への流通を通して、新たな日常空間で作られる物語へ接続する不測の回路を作ります。



作品URL：<https://sketchfab.com/ShadowAssetStore/collections/mizuyama-collection>

協力 秋田市油谷これくしょん

インスタレーション

バーチャルまよいが

Virtual Mayoiga

2018

VR技術と、現代に流通する言葉・また声やモノを持つ他者の身体や自己の記憶へ接続するための「穴」を利用して、ポスト・インターネット時代の身体から生まれる「民話」的フィクションをつくる試み。民話の技術・構造を現代の生活環境・テクノロジー環境に適した状態におきかえ、事実ベースの報道などとは違った観点で情報を伝える現代の「民話的表現」を目指した。VRによって作者がからし色の猫に扮して、直接語りにくくなってしまった個人的な記憶やネガティブな感情を、物語にして紹介していく。

展示では、ポップアートのような部屋が描かれた絵画の中にモニタを埋め込み、絵画の中にキャラクターがいるように感じられるような展示を目指した。

*文化庁「平成30年度 メディア芸術クリエイター育成支援事業」採択課題
採択企画名「ちいさいまよいが／ちいさいまよいがのために（仮）」



Spiral Independent Creator's Festival 19(SICF19) 受賞者展のインスタレーションの様子
スパイラルホール、港区青山、東京

©Shota Uematsu



Spiral Independent Creator's Festival 19(SICF19) 受賞者展のインスタレーションの様子
スパイラルホール、港区青山、東京
©Shota Uematsu

インターネット空間を使用した作品 〈余白書店〉プロジェクトの展開

オンラインとオフラインの境界が曖昧な「ポスト・インターネット社会」が生み出す新しい環境の利用、価値観やその表現についての修士研究の過程で生まれた《余白書店》は、Amazon というインターネットが可能にした巨大な流通網と、印刷本という、電子書籍という新しいテクノロジーの登場でその存在が危ぶまれるメディアという2つを利用し、現在の「汚れのない本=価値が高い」という常識に問いを投げかけるものである。本という身近なメディアを用いたプロジェクトだったためか、美術に限らず古本市やワークショップ、ラジオ番組など、少しずつ展開を広げながら活動が続いている。

2013-

ネットアート (オンライン古書店)

余白書店 Marginal Bookstore

2013-

『余白書店』は、書き込みやシミ、日焼けなど、通常は価値が下がる「手垢がついた本」を、大量生産品である印刷本に対して、読者がパーソナライズした創作物「余白本」と価値づけ、Amazon.co.jpとTumblr.comを利用して回収、査定、流通させる古書店プロジェクトです。

2013 第19回 学生CGコンテスト 優秀賞 (Silver)

2014 第19回 文化庁メディア芸術祭 アート部門 審査員推薦作品

2015 WIRED Creative Hack Award 2015 ファイナリスト

余白書店 URL : <http://yohaku-shoten.tumblr.com/>



プロジェクトサイト、スクリーンショット

余白書店の3ステップ

1. 収集

「余白本」を手渡しや郵送、アマゾンのへの探検によって集める。

2. 査定

「余白書店のコンディションガイドライン」に沿って、値段をつける。

3. 流通

ブログサービス Tumblr と、Amazon.co.jp を使って、「余白の価値」で再査定した「余白本」を再流通させる。

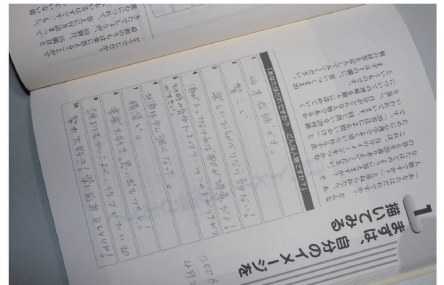
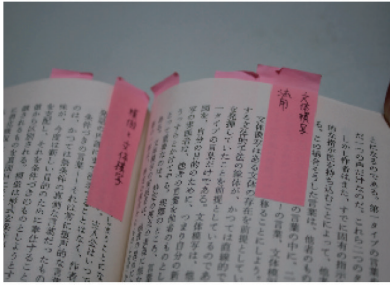


amazon の コンディションガイドライン

ほぼ新品 ほとんど読まれた形跡がない完全な状態の商品。
非常に良い 古びてはいるが、目立った傷がない商品。書き込みや線引きがない商品。
良い 古びており、軽度の傷がある。数ページに多少の書き込みや線引きがある。蔵書印が付いている。
可 古びており、破れ、大きな破損がある商品、また製本状態にない商品もしくは製本されていない商品。ページ数が不足しておらず（ダストジャケットが紛失していても可）、書き込みや線引きがあるが、文字が読める状態。

余白書店の コンディションガイドライン

コレクションー非常に良い エイジングしており、破れ、大きな傷等の美的な特徴がある商品。書き込みや線引き、シミ、角落ちなどから、読者のストーリーが非常に豊かに感じることができる状態。製本がほぐれ、本から別のものに変質しようとしている状態。
コレクションー良い エイジングしており、破れ、傷等の美的な特徴がある商品。書き込みや線引き、シミ、角落ちなどから、読者のストーリーが豊かに感じることができる状態。
コレクションー可 エイジングしているが、目立った傷はなく、読者のストーリーが少し感じられる状態。
出品不可 読者のストーリーが全く無い未使用の商品。



余白書店が扱う「余白本」の一部。自己分析済みの自己分析本などもある。

余白書店

評価: ★ 新規出品者 (まだフィードバックはありません。)

[詳しい出品者情報](#)

この出品者のほかの商品を検索:

余白書店のほかの商品: ページ: 1 / 3
前へ | 次へ

<p>画像はありません</p> <p>斜陽 (1948年) ★★★★☆ (98) ¥ 1,750</p>	<p></p> <p>Mania 70's—木村カエラ×加瀬亮×箭内道彦70's Advertisement ★★★★☆ (1) ¥ 817</p>	<p></p> <p>Interface (インターフェース) 2008年 08月号 [雑誌] ★★★★☆ (1) ¥ 1,274</p>	<p></p> <p>おしえて!! Macromedia FLASH MX (毎コミおしえて!! シリーズ) ★★★★☆ (22) ¥ 3,500</p>
<p>画像はありません</p> <p>曲線と曲面の微分幾何 (1977年) (基礎数学選書 (17)) ¥ 4,200</p>	<p></p> <p>FLASH ActionScript 辞典 第2版 (DESKTOP REFERENCE) ★★★★☆ (7) ¥ 3,000</p>	<p></p> <p>WIRED (ワイアード) VOL. 3.10 1997年10月号 ¥ 1,696</p>	<p></p> <p>はじめてのC言語—理論がつかめる書けるようになる ★★★★☆ (1) ¥ 3,900</p>

出品者情報

余白書店は、お客様に高水準の商品やサービスを提供するよう、努力を惜しみません。

評価履歴:

評価	30日間	90日間	1年間	全評価
高い	-	-	-	-
普通	-	-	-	-
低い	-	-	-	-
評価数	0	0	0	0

[この表の見方](#)

Amazonマーケットプレイス保証

Amazon.co.jpでは、購入者の方が、Amazonマーケットプレイスの出品者から商品を購入していただくために、保証プログラムを用意しています。Amazonマーケットプレイス保証は、購入された商品のコンディションや配送を保証するものです。詳しくはこちら

返品および返金について

返品および返金について詳しくは、[Amazon.co.jp 返品ポリシー](#)をご覧ください。返金について、詳しくは、余白書店にお問い合わせください。

詳細

- 出品者に連絡
- カスタマーサービスへのお問い合わせ
- 発送料金と配送にかかる期間
- プライバシーおよびセキュリティ

PDF, 流通パフォーマンス

余白本採集ミニ手帖 アマゾンのそと

Mini ZINE : Marginal books outside of Amazon.co.jp

2020

余白書店では、Amazon を巨大なギャラリーとして利用し「余白本」を展示販売しています。しかし、流通のきまりや個々の余白本の性質上、Amazon で販売することができなかつたものも多々ありました。

今回は、様々な理由で Amazon に流通させることができなかつた余白本をまとめて、「流通できなかつた余白本を紹介する本」として再流通させることにしました。

TRANS BOOKS DOWNLOADs から購入できます (300 円)

URL: <https://transbooks.center/downloads/works-11/>



ラジオ企画

余白書店公開査定会@ ABS ラジオ Marginal Books Evaluation Show @ ABS radio

2020

秋田のラジオ局「ABS ラジオ」の番組枠を借りて、パーソナリティの二人と内田が「余白書店の店員と客」を演じつつ、言葉や音で本と人の関わりを想像させるラジオドラマ風の演出を取り入れた番組を制作した。



パーソナリティの井関アナウンサーとタレント高田由香さん。
内田が制作したノベルティグッズを持っている。

撮影：草彌裕

ワークショップ

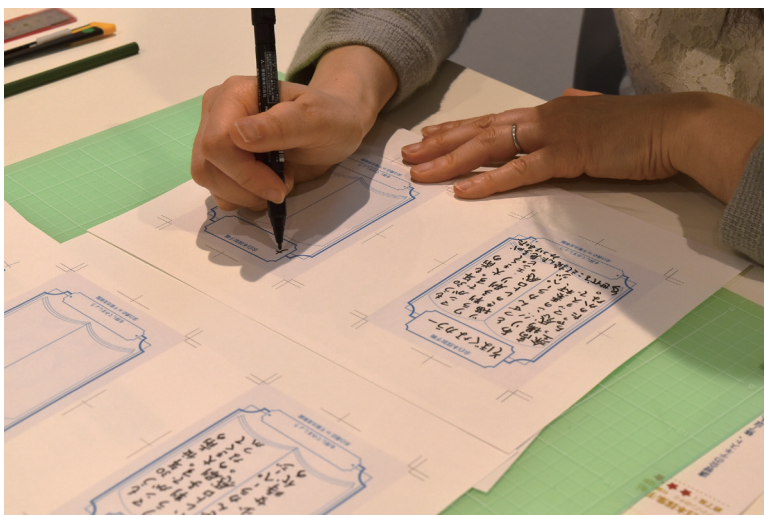
図書室で新たな出会いを生む「余白しおり」をつくろう

余白書店 in 千葉市美術館

Marginal Bookmark Workshop

2020

美術館の図書室に、他者との出会いを想像／創造するための「しかけ」をつくるワークショップを開催。余白書店が在庫を抱える個性的な本には、さまざまな「読者のストーリー」が隠されている。このワークショップでは、それを探し出し、読者やストーリーにたいする想いや考えをつづった「余白しおり」を制作し、美術館の図書館に設置する。しおりには、その本がどこにあるかヒントも記載してあり、来館者はしおりをみながら、個性的な読み方をされた本を探す。図書カードを通して同じ本を読んでいた人を知るような、他者を想像する体験や、コロナ禍で難しくなった他者との関わり、本との出会い方の提案。



20代から60代以上の方まで幅広く参加していただいた。



1floor 2014「またのぞき」展示の様子 神戸アートビレッジセンター 撮影：表恒匡

手垢手帖 Database of TEAKA project

2014年～
webプロジェクト・ワークショップ

http://seeer.main.jp/yohakunakama_beta/

この作品では、《余白書店》が取り扱っている「手垢本」を、図書館の除籍本などAmazonには流通できない範囲まで、より広範に収集し、「手垢」のデータベースを作成した。そして、そのデータベースを介して、《余白書店》の活動へ参加するためのツールとした。「古本」には、希少性や劣化具合など、古本業界の評価軸があり、《余白書店》では、その業界の視点とは異なる様々な人が「手垢本」を評価をすること、また、その評価は統一したものがなく、各人によって「手垢」を評価する価値基準が異なる。この発見から、Webと展示・ワークショップを通して「手垢」や、「紙の本のサーフェイスのレイアウト」がどんな役割を担っているのかより深く探求した。参加者は、紙またはWebから「手垢」を登録することができる。

手垢登録用紙

登録者: 表恒匡 登録日: 2014年10月10日

手垢No: 2

名称	記録 (文壇春秋)			
分類	文学・小説・文壇・評論・伝記・人物・歴史・社会・政治・経済・科学・技術・芸術・音楽・映画・その他			
色	赤・青・黄・緑・紫・黒・白・その他			
形態	単行本・文庫本・雑誌・新聞・紙・その他			
その他	特記事項 (H20年10月10日 表恒匡が購入した本)			
特記事項	購入場所 (表恒匡の個人蔵)			
ISBN	978-4-10-130000-0			
発行元	角川書店			
発行年	2000年			
発行月	10月			
発行日	2000年10月10日			
発行場所	東京都中央区			
本の情報	書名	文壇春秋	作者	表恒匡 (作)
	出版社	角川書店	印刷所	表恒匡印刷
	形態	単行本	発行元	角川書店
	発行元	角川書店	発行年	2000年
	発行月	10月	発行日	2000年10月10日
	発行場所	東京都中央区	発行場所	東京都中央区

特記事項 (H20年10月10日 表恒匡が購入した本)

購入場所 (表恒匡の個人蔵)

ISBN: 978-4-10-130000-0

発行元: 角川書店

発行年: 2000年

発行月: 10月

発行日: 2000年10月10日

発行場所: 東京都中央区

本の情報

書名: 文壇春秋

作者: 表恒匡 (作)

出版社: 角川書店

印刷所: 表恒匡印刷

形態: 単行本

発行元: 角川書店

発行年: 2000年

発行月: 10月

発行日: 2000年10月10日

発行場所: 東京都中央区

発行場所: 東京都中央区

特記事項 (H20年10月10日 表恒匡が購入した本)

購入場所 (表恒匡の個人蔵)

ISBN: 978-4-10-130000-0

発行元: 角川書店

発行年: 2000年

発行月: 10月

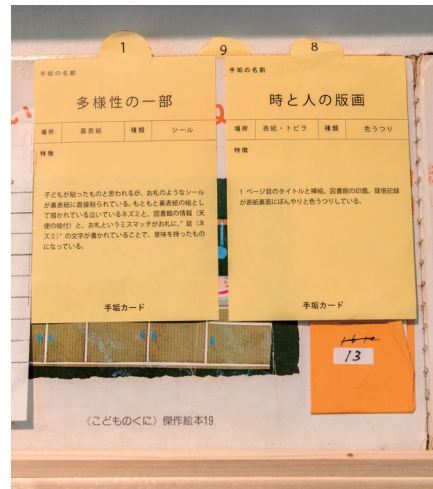
発行日: 2000年10月10日

発行場所: 東京都中央区

発行場所: 東京都中央区

撮影：表恒匡





撮影：表恒匡



ワークショップ あなたの余白書店を作ろう！ 神戸アートビレッジセンター

このワークショップでは、参加者がそれぞれ自分の「手垢本」を持ち寄り、または会場に集まった「手垢本」のなかから、自分の気に入りの物を見つけ、その気に入った点について用紙に記入する。また、オススメポイントなどをポップとして記入し、会期中に展示した。

社会の規範的な物語と、個人的でリアルな物語「結婚って何？」プロジェクト（「凡人ユニット」としての活動）

2017-2017頃まで、デザイナーの清水都花と「凡人ユニット」として行ったプロジェクト。2013年当時、安倍政権が「女性手帳」などによって、女性の生き方を、子育てや結婚という規範的な物語に押し込めようとしていた。また、メディアでも「結婚=男女で行う、ハッピーな、人生のゴール、花嫁=ドレスのお姫様」というイメージが大半だった。そうして自分たちにあてがわれる「規範的な物語」に対して、リアルで脱規範的な物語を集め、アクションしようとしたプロジェクト。

日本とドイツの「結婚観」についての、インタビューとパフォーマンスを収録した映像によるインスタレーション。これまでに、岐阜県、ドイツ（ドイツ、インド国籍の人々）、京都、秋田など、海外も含めて60名ほどのインタビューを行い、なかなか変わらない制度の中でなんとか生きるための歌と踊り（ぼん踊り）と、未来の結婚のための体操（ぼんじん体操）をつくった。

2013-

プロジェクト(凡人ユニットとして)

結婚って何?

What is marriage?

2013-

2013年当時、安倍政権が「女性手帳」などによって、女性の生き方を、子育てや結婚という規範的な物語に押し込めようとしていた。また、メディアでも「結婚=男女で行う、ハッピーな、人生のゴール、花嫁=ドレスのお姫様」というイメージが大半だった。そうして自分たちにあてがわれる「規範的な物語」に対して、リアルで脱規範的な物語を集め、アクションしようと思ったプロジェクト。

日本とドイツの「結婚観」についての、インタビューとパフォーマンスを収録した映像によるインスタレーション。これまでに、岐阜県、ドイツ(ドイツ、インド国籍の人々)、京都、秋田など、海外も含めて60名ほどのインタビューを行った。

展示では、結婚観についてのインタビューDVDと、法律的には結婚できない女性2名の身体を用いて、インタビューから得られた「結婚」の状態を再現しようとする「未来の結婚のためのエクササイズ(ぼんじん体操)」と、現状の制度の中でどうにかやりぬくための、現代人のためのぼんおどり「凡おどり」などが閲覧できるようになっている。

これまで、秋田、京都、ドイツなどでの発表歴があり、オープニングイベントでは、クラブ会場などで、凡おどりを観客と一緒に踊るパフォーマンスを行っている。

未来の結婚のためのエクササイズ(ダイジェスト): <https://vimeo.com/218340836>

凡ダンス動画: <https://bit.ly/3ekJDlq>

2013.9 ドイツ FRIESE ギャラリー企画展示 招待作品

2017.3 秋田公立美術大学ギャラリー BIYONG POINT 企画



インスタレーションの様子 BIYONG Point, ギャラリー
秋田県秋田市



インスタレーションの様子 BIYONG Point, 秋田県秋田市



インスタレーションの様子 FRISE gallery, ドイツ、ハンブルグ



インタビュー映像より。結婚のイメージのジェスチャー
 左上から 腕を組む、平等、頑張らなければ
 ホールドする、ハッピー！、こわ〜い！



凡人ユニットの、ぼんおどり

2017

2017年、パフォーマンス

2017, performance

音楽 中上淳二 歌：内田聖良 振付：凡人ユニット

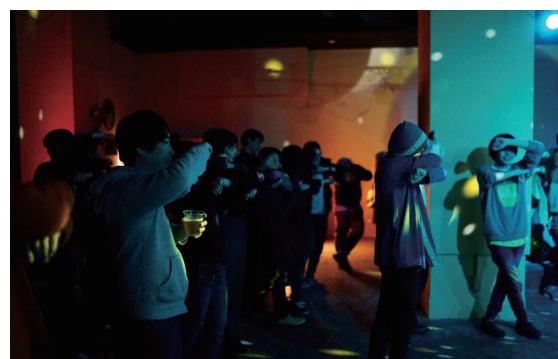
盆おどりの歌詞をきいていると、当時の人の世知辛い境遇や、その中でどうにか生きようとする意思を感じる。それを踏まえ、個人ではどうにもできない制度の中で生きる現代人の盆踊りを作る試み。「結婚ってなに？」プロジェクトでインタビューして得られた言葉と、それを表す身体の動きを用いて振り付けした。

【歌詞】

少しずつ動いてる
知らないうちに持っている
仲良くないけど仲良く見える
ビニールハウスの中で寝てる

どちらも自由、仕組は崩壊
緑の用紙、取ってください
ふみきりには覚悟がいる
苗字を証明最後の機会

たくさんのピンク色が欲しい
友達ライバルポケモンぽい
おれのしゅじん わたしのよめ
ビニールハウス未知の場所にある

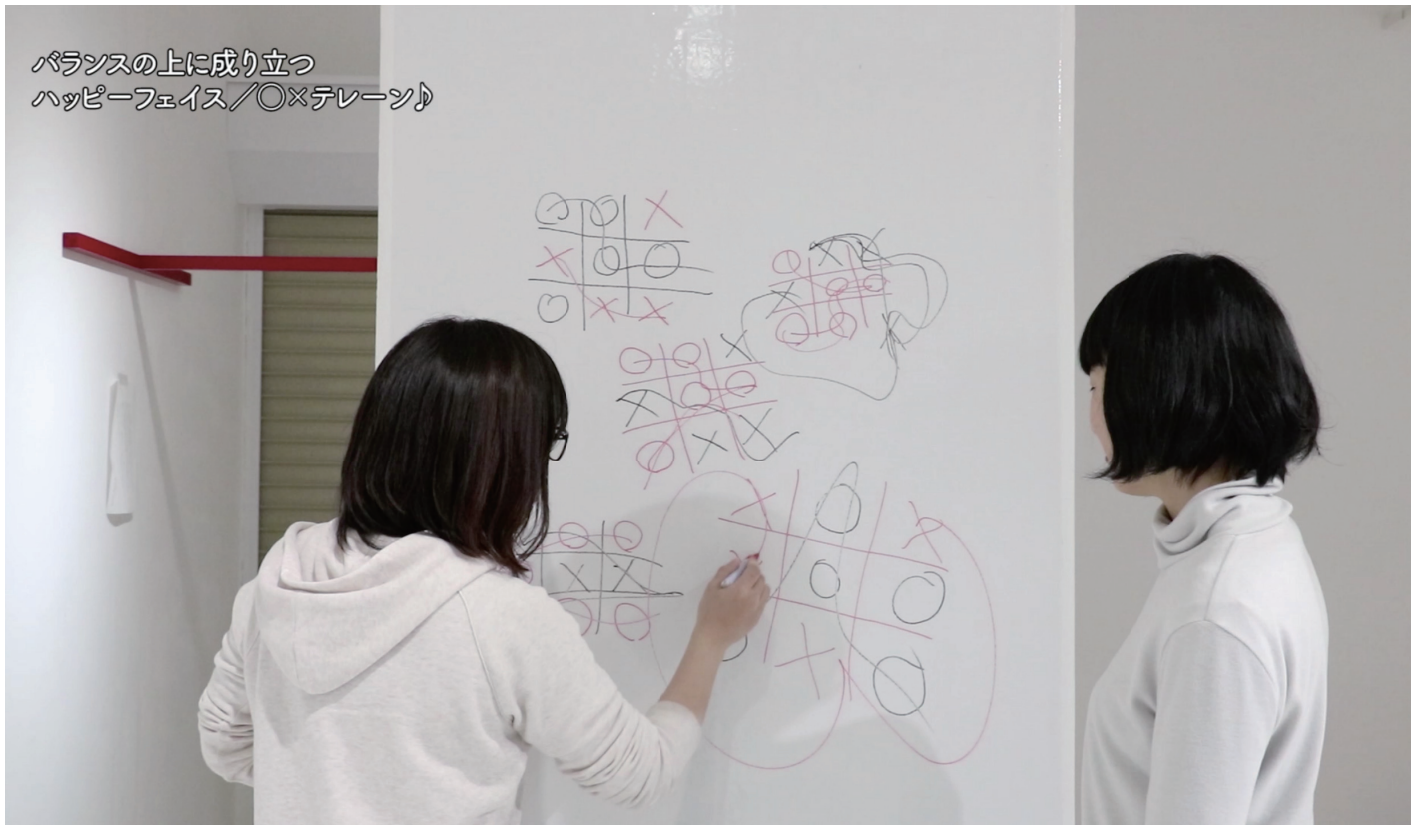




【発表歴】

ドイツ、ハンブルグのギャラリー
FRISE、IAMAS キャンパス、
IAMAS のイベント等で、『ぼん
おどり』パフォーマンスを発表。
インタビューテーマによって
バージョンがあり、現在『結婚』
ver. と、『IAMAS』 ver. がある。





バランスの上に成り立つ
ハッピーフェイス／○×テレーン♪

(元の結婚観) バランスの上に成り立つハッピーフェイス／(解釈) ○×ゲームをして盤面が埋まったあと、テレーン♪と言いながら同じマークをつなげる

© UEMATSU Shota

ぼんじん体操 “Bon-Excercises”

2016年～
映像・インスタレーション
movie installation

【概要】

約4年に渡り収集した「結婚」を表す動きを、凡人ユニットが再解釈し、動きやゲームなどの知的・身体的「体操」に仕立てる。

【コンセプト】

法的には結婚できない女性2名の身体を用いて、インタビューから得られた「結婚」の状態を再現しようとする「未来の結婚のためのエクササイズ (ぼんじん体操)」。



大きな家で幸せにならしましょう／大きな椅子



婚姻届にハンコを押す／走り幅跳び



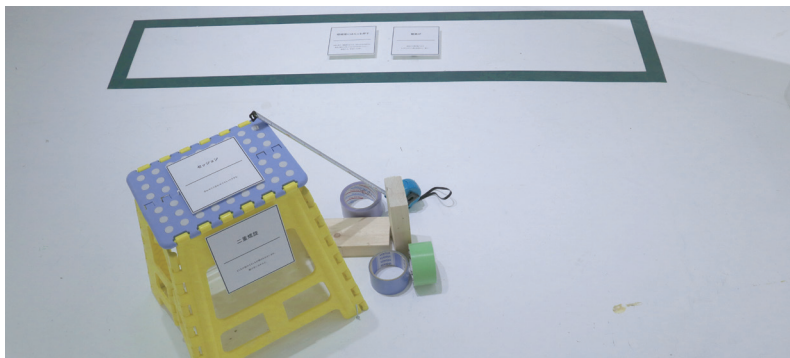
おかめ
二重らせん／わかめ



手の上に立つ
うちわに物を載せてうごかす
／一定の距離を保ちながら正面に立つ



秋田公立美術大学ギャラリー BIYONG POINT の展示の様子



デバイスとアプリケーション

だれでも使える、つくれるをテーマに、凡人ユニットが制作しているウェアラブルデバイス。導電布や電動糸と、市販の手袋などを使用して、身につけられるスイッチとアプリケーションを制作し、体を動かすだけで映像を変化させることができます。ハンダ付けをしなくても制作できる、お金をかけずウェアラブルデバイスをつくれる、また、ファッション性を取り入れることで、若者や女性にも親しみやすくなっています。Arduino と組み合わせて、パフォーマンスに使います。



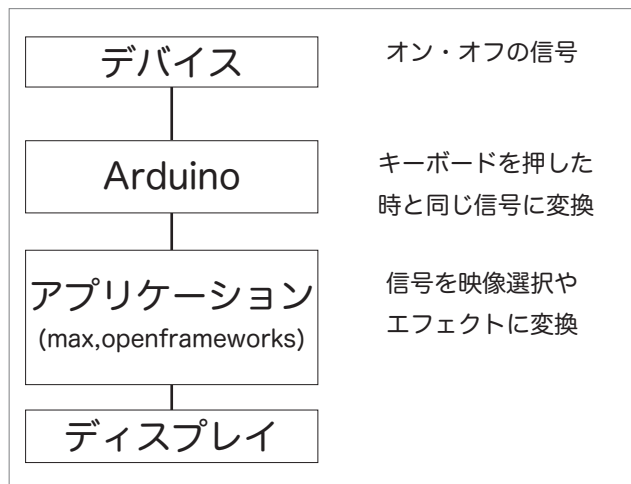
導電布の部分に合わせて、スイッチになります。ハンダ付けではなく、布に適したスナップボタンをつかい、ケーブルを着脱可能にしています。



シルクスクリーンやレーザーカッターなどを使用、ファッション性と機能性を追求し、改良を重ね、現在は3代目を使用。



さまざまな場所に身につけられるよう、多数のアイテムを制作。



システム図



アプリは max と openframeworks で制作した 2 種類ある



足踏みや手を組んだりする操作に合わせ、映像を変化させる。VJ イベントやパフォーマンスで活用。