

メディアアートのプラットフォームとしてのLineViewer開発

デジタルゲーム学科 ビジュアルコミュニケーションデザイン研究室

渡部隆志 (W03000)

指導教員：渡部隆志

2007年2月5日提出

1 制作意図

デジタルスチルカメラやデジタルビデオカメラ、カメラ機能付携帯電話など、静止画撮影機能を持つ機器は、日常生活の身近な道具として広く浸透している。それは、そうした機器により撮影されたイメージが、日々大量に画像データとして採集・蓄積されているということでもあろう。

それら大量に採集・蓄積された画像データを、1次元の連なりの制約の下に閲覧することで、生まれる意味を発見するための道具としてのビューアを提案する。

画像データを閲覧するための画像ビューアには、サムネイル表示によるアルバム形式や閲覧に時間軸を持ち込んだスライドショー形式、オーサリングによる映像的表現やハイパーリンクなどのインタラクティブ性を備えたものまで、さまざまなツールやサービスが存在し、またウェブ上で展開されることによって、データ共有などもおこなわれている。

それらに対して、蓄積された画像データを整理・分類することを、「編集」行為としてとらえ、画像イメージの並びを集合体として認知することで、新たな意味や価値の発見を求めようとするものである。

編集者＝鑑賞者の意図によって画像イメージ群の中に新たなコンテンツとしての可能性を発見するメディアであり、それを実現するためのツールとして、情報の編集という観点を持った、独自の画像ビューアの開発に取り組んでいる。

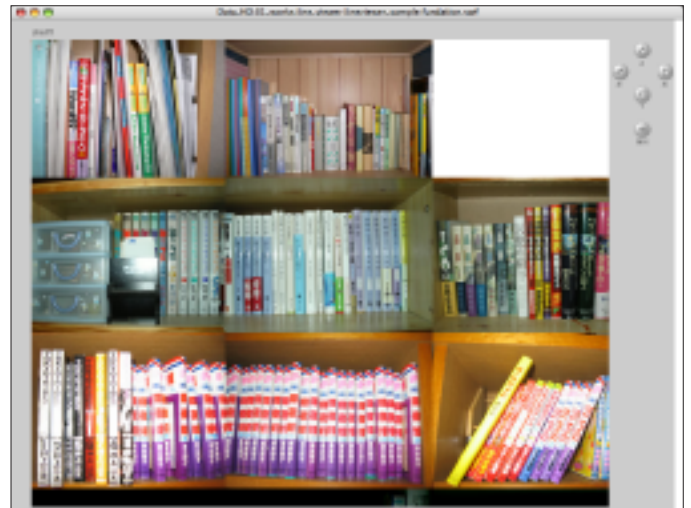
2 制作過程と手法

開発中である独自の画像ビューアは、ひとつのフォルダに格納されているすべての画像データを、横方向にひと続きのラインとして表示し、読み取るフォルダ数に応じて並列なラインのかさなりとして画像を閲覧する(図3)というもので、「LineViewer」と名付けた。

通常、画像イメージはその1コマが独立した情報を持つ。もちろん閲覧する前後のコマや全体の流れなどにも関係性から生じる情報があり、アルバム形式やスライドショー形式のビューアにおいても、そうした情報を鑑賞者が読み取ることは可能であるが、あくまで画像イメージの1コマを基本の単位としているといえよう。

それに対してLineViewerは、1コマの境界線を意図的に明示せず、複数の画像イメージを連続するひとつのラインとして表示する。これは1つのフォルダ=1本のフィルムというメタファーであり、コマの境界線を明示しないことによって、連続する複数の画像イメージがひとつの単位となる。1コマではなく、1本のフィルム(=フォルダ)に焦点を当てたビューアといえる。そして、ひとつのラインとして複数の画像イメージを表示することによって、コマごとの情報以上にひと連なりの画像イメージの集合体としての情報が強調されることとなる。文字通り「連続性」という観点から情報の編集をおこなうことに特化してい

る。さらに、並列なラインのかさなりとして、複数の画像イメージ群を閲覧することは、情報の「比較」についても適していると考えている。



3 作品説明

前述のLineViewerの特徴を明確に共有していくための手段として、ひとつの完結したアプリケーションとしての開発に先立ち、Macromedia Flash Playerにより実行可能なプロトタイプを作成した。

プロトタイプでは、主たる機能を、Macromedia Flashのアクションスクリプトにより、ムービークリップとして画像データを扱い、実行するという仕様になっている。

LineViewerは単なる画像ビューアではなく、情報の編集とその読解を楽しむメディア表現のツールとして捉え、その開発にあたっている。このプロトタイプにより、LineViewerの基本コンセプトを開発に携わるメンバー間で共有すると同時に、アプリケーション開発に向けた実装機能の検討をおこなっている。

4 まとめ

今後はひとつの完結したアプリケーションとしてまとめるべく、Javaプログラミングによる再設計をおこなう。Javaでの開発は、将来的なウェブ上での展開においてもスムーズな連携が図れると考えている。

また再設計の段階で、プロトタイプでは省略していた機能なども含め、情報の編集という観点からの実装すべき機能を精査することも必要であろう。

まずは、ローカルな環境において動作する画像ビューアとして完成し、その後はサーバを介した画像データの共有が可能なツールへと展開し、フリーウェアとしての公開も視野に入れている。