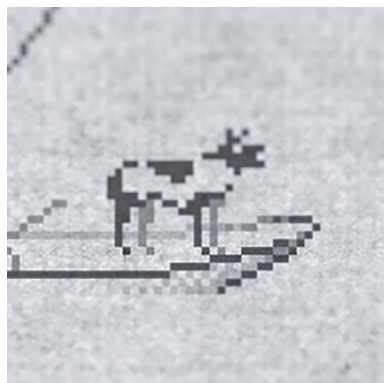


ドット絵でつくる つながるワールドマップ

このワークショップでは、ドット絵のキャラクターや建物を iPad のアプリを使って制作していきます。また作ったドット絵はインターネットを通して参加者同士でシェアし、グループで話し合いながら協力して、ひとつの街のイメージを作っています。デジタルツールの使い方を学び、デジタル表現の楽しさを体験する場です。

講師紹介



重田 佑介 /Yusuke SHIGETA

映像作家。驚き盤やゾートロープなど装置を含めた広義なアニメーションへの興味からメディアアート領域で活動。複数のプロジェクターやモニタを使って、空間的にアニメーションを展開した体験型の映像作品を手掛けている。主な展覧会に、オープンスペース 2011 (ICC)、キラキラざわざわハラハラ展 (横須賀美術館)、“ちり”も積もれば世界をかえる (日本科学未来館)、個展 しかくいけしき (春日井市民ギャラリー、ふなばしアンデルセン子ども美術館) など
日本大学芸術学部、女子美術大学非常勤講師



奥田 栄希 /Eiki OKUDA

1985 年東京生まれ。東京芸術大学美術研究科絵画 - 油画専攻修了。高解像度膨大なデータを扱える昨今、必要以上のデータを極力排除した引き算のメディア表現を行っているピクセルクリエイター／アーティスト。ファミコンゲーム作品「悲しいゲーム」のシリーズでは、プログラムの作成から基盤にハンダ付けするところまで全て手作りでを行い、ゲームを達成するためのルールを逸脱させたり、遊び的要素を排除することで、ゲーム表現の新たな可能性の提示を試みた。近年は UNIQLO、adidas とのコラボレーションや wilywanka の PV、ゆずとのコラボレーション作品などを手掛ける。

ドット絵とは

テレビやパソコン、スマホの画面に表示されているデジタル画像は、タイル絵のように四角い面が集まって描かれています。この四角い面をピクセルと呼びます。現在のデジタルデバイスはピクセルが目に見えないほど小さく、高画質な画面となっていますが、まだ解像度が十分でなかった時代に描かれたデジタル画像は色数やデータ量の制限もあり、ピクセルが目立つガタガタとしたイメージであったため「ドット絵」と呼ばれていました。

このように制約の中で生み出された「ドット絵」ですが、機能的な制約から解放された現代においても世界中で愛され続け、近年では「ピクセルアート」とも呼ばれています。