

臼井 達也

USUI, Tatsuya

Amazon.comから考える、ポストインターネット時代以降の既製品芸術

Ready-made Art in the Post-Internet Era, as Seen Through the Products of Amazon.com

論文概要

アメリカの多国籍企業 Amazon.com は、今や「世界でも最も影響力のある経済的・文化的勢力の一つ」とも呼ばれている。その中核となるEC事業では、日々取り扱う商品数や、サービスを増やし続けながら、業界におけるシェアを着実に広げ続けている。そうした巨大で覇権的な Amazon.com を、作者は独自の観点からリサーチすることで、そこから様々なイメージや情報を収集し、それらをベースに制作活動を行っている。本論文では日々 Amazon.com のフィールドワークを行う作者と Amazon.com の関わりや過去作について、そして大学院修了制作である "amazon basics 82,667" の構造について論じる。また、Amazon.com の商品という、インターネットショッピングでしか購入できないオブジェクトのみから作られる新しい既製品芸術と、それらが持つであろう芸術作品としての価値のありかたについて考える。さらにそこから、作者によって提唱された「購入芸術」という新たな芸術形式について考察する。

作品について

《amazon basics 82,667》は、Amazon.com でしか購入することのできない「Amazon basics」という自社ブランド製品のみを用いた、複数のオブジェから構成されるインスタレーション作品である。このオブジェは、異なるジャンルの商品のまとめ買いや商品の大量購入といった、インターネットショッピングの特性が引き起こす商品の歪な組み合わせを再構築したもので、まるで配送される時の段ボールの中を表したような、偶発的状況を内包する組み合わせとなっている。また、商品画像だけを頼りに作品のモチーフを購入し、アトリエに届く時に初めて実物を見て制作を始めるという手法は、イメージとオブジェクトの価値観が反転するポストインターネット時代以降の、新しい消費活動の側面を指し示している。

タイトルに示された 82,667 という数字は、本作に使用された商品の総購入額である。その額を全額 Amazon.com に支払って購入し、商品の到着後、作者が指定した組み合わせの通りに組み合わせさえすれば、本作は誰にでも制作

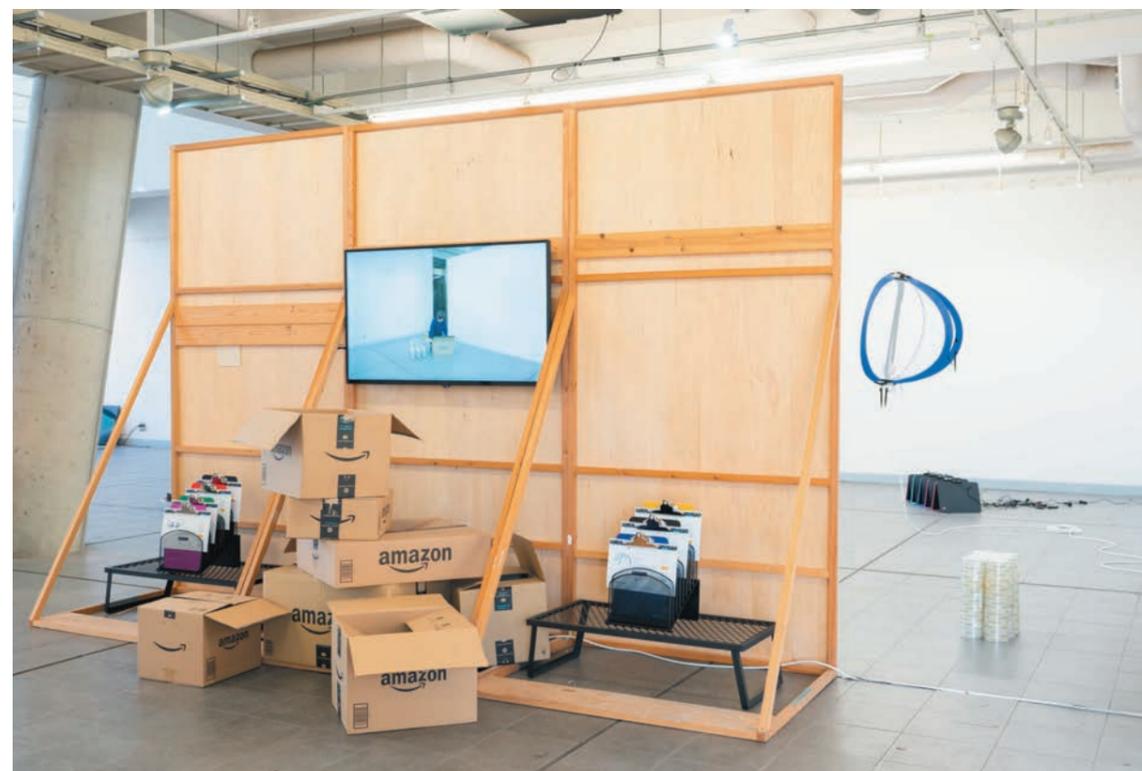
することが可能である。作者は、作品のモチーフを購入し、それらを作者が提唱する組み合わせ(レシピ)に従って組み上げたものを、芸術作品のひとつの在り方と見なす「購入芸術」と呼び得る新しい既製品芸術の形として提唱、実践する。しかしながら、使用した商品の生産や販売が停止すれば、もうその作品は新たに制作することはできなくなる。購入芸術の寿命は、資本主義や消費主義の短いサイクルと連動している。



1:《amazon basics 82,667》展示風景抜粋
撮影:竹久直樹



2:《amazon basics 82,667》展示風景
撮影:竹久直樹



3:《amazon basics 82,667》展示風景
撮影:竹久直樹

田原 花楓

TAHARA, Hanaka

無機質な物の持つ雰囲気について

タハラ神殿の持つ雰囲気

The Atmosphere Around an Inorganic Object

The Atmosphere Around Tahara Temple



図1:作品集

作品概要

これは架空の世界を旅する主人公を描いた作品集である。前半と後半で合わせて2つの空間を旅する構成になっている。前半は「呑気多市(のんきおおし)」、後半は「タハラ神殿」を旅する。

あらすじ

主人公である「ワタン」はサラリーマンだ。疲れて電車で眠っていると、謎の街「呑気多市(のんきおおし)」に辿り着く。そこは元の世界と似て非なる、どこか緩い街だった。パジャマにネクタイで出勤する人、おやつを食べている忠犬ハチ公像など妙なものを目にする。そして謎の子供「タハラ」に度々遭遇する。主人公はそこに滞在し緩さを体験し、次第に内面に変化が訪れる。すると電車が現れ、今度は別の場所「タハラ神殿」にたどり着く。謎の子供タハラが神殿内部に入って行く。神殿内は広大な空間で、永遠に続いている。非常口の扉を開けると小さなベンチのある空間が繋がっていたり(図2)、南の島の浮いた部屋があったり(図3)、様々な空間が内部には存在する。そして旅をしていくに連れてタハラが何者であるかわかる。

動機

「呑気多市」は私の理想の生き方を、「タハラ神殿」は私の内面を表現している。

私がアルバイトをしていた頃、もう少し緩く生きたいと思ったことがきっかけで「呑気多市」は生まれた。数分の遅刻も許さない電車は便利だ。しかし正確が当たり前だからこそ、たまに遅延する電車でイライラしてしまう。人々がそれぞれもう2センチ緩く生きてても社会は回るだろうし、だいた生きやすくなるのではないかと思った。

「タハラ神殿」は私の精神空間だ。私は目をつむった時や眠った時に架空の空間を見ることがある。日によって場所は異なるが、共通している点がある。寂しげでありながらも落ち着く空間なのだ。そこは私の内面を表している精神空間であると私は考えている。神殿に広がる雰囲気を感じ取って貰いたい。



図2:タハラ神殿内部 非常口を開けた先の空間



図3:タハラ神殿内部 南の島の浮いた部屋

花形 槇

HANAGATA, Shin

他者へと成り変わるためのテクノロジーカルな肉体生成のプラクティス

Technological Body-generating Practices to Transform into Other Beings

我々は、世界の原理たる資本主義が限界を迎えつつあるこの強烈な現実を生きている。私は、《Uber Existence》と《still human》という二つの実践を通して、その現実を、最もローカルなレイヤーであるこの肉体のレベルから再構成し、相対化することを試みる。そして、「私」でない存在、「人間」でない存在へと離脱していくことを肯定する。

《Uber Existence》

2020年春コロナ禍でUber Eatsの配達員をしていた私は、Uberのアプリの指示にひたすら従う機械と化しながら外へ出ること、利用者が「在宅」するという構造を味わっていた。そして、これが加速した先に、存在そのものまでも商品化される事態がありうるのではないかと考え、制作に至った。

Uber Existenceとは、“そこにいること”そのものを提供する、“存在代行”サービスである。利用者は、公式サイト(uberexistence.com)にアクセスすると、商品としての身体がざらりと並ぶのを目の当たりにする。そして、行きたい場所、なりたい身体に応じて存在代行者(通称アクター)を選ぶ。そして、アプリを通じて彼らと接続し、指

示によってその身体を操作することで、実際にその場に“存在”することができる。キャッチコピーは、「家にいながら、外へ出よう。」

メタ・パフォーマンス

このような商品化されゆく肉体のリアリティを探究するために、私は、この「Uber Existenceのある世界」で実際に生きる一介の存在代行者(アクター)として生活を送ることにした。この生活そのものが、虚構と現実が入り混じるメタ・パフォーマンスである。それはつまり、Uber Existenceが社会実装されたフィクショナルな世界と、作者自身が実際に存在代行を実践する現実とが交差した世界を制作するということである。

このメタ・パフォーマンスの場としての世界を作り込む過程で、私は、実際のUber Eatsの公式ウェブサイトやプロモーションを参考にしながら、仮想的なサービスの外観としての「プロモーションビデオ」「公式サイト」「ニュース記事」の制作を行った。

また、エンジニアと協力して実際に存在代行を行うシステムを実装した。さらに、それを現実世界で実践し、そこ

において存在代行という行為が起こす特異な出来事や感覚について記録し、note記事などを通してインターネット上で共有した。

このある一人のアクターの模様をウェブやSNSを通じて断片的に垣間見る人々の中には、本当に存在するサービスであると信じるものも多く、アクターとして会員登録するものも少なからず現れた。翻って、人間そのものを商品化するこの理不尽とも言えるサービスが一定の肯定性を持って受け入れられうるという現実が露見することになった。

《still human》

実践者は、肉体のどこかにカメラを装着し、その映像をヘッドマウントディスプレイを通してリアルタイムに見る。例えば、足先に装着した場合、目は足先に移される。それによって、身体全体が変性する。「前」は足先の方向へと変わり、それによって脚は首に、尻は肩に、そして両腕が後ろ足に、肉体の構造が変化していく。まるで生まれ直したかのように、新しい身体の使い方を試行錯誤する。見慣れたはずの世界が、まるで初めて見たかのように鮮烈に映る。衝動で思考が満たされ、言語的思考は失われていく。肉体の任意の場所に視覚を移動させることで、肉体の構造が反転し、そして、世界が反転する。《still human》は、このような実践によって、全てが意味付けられたこの「人間」なる肉体から、逃走する試みである。

肉体逃走合宿

肉体逃走合宿は、複数人で泊まり込みでstill humanを行うという合宿である。これは、非常に濃密な「鑑賞」の形式であると同時に、異形の肉体を肯定し、「正常な人間」の肉体を相対化する場でもある。

これまで、2021年5月29日～30日に第一回、2021年8月19日～20日に第二回を行い、美術家、学術研究者、ダンサー、小説家、俳優、シャチ化願望のある方などが参加している。複数人で泊まり込みで、同時にさまざまなstill humanを試みることで、多様な肉体でなしえる新しい動きや認知を発見することと、単独ではなしえないstill human間でのコミュニケーション、つまり、新たな構造の再構築を見ることを目的としておこなった。また、ビニールチューブを口に咥えて、そのままカメラの下から出すことで、目だけでなく、口をも移動させることで、still human状態での摂食行為を行うことができた。また、最後には、愛の萌芽のようなものまで見る事ができた。

この合宿で、カメラの装着位置によってそのstill humanの呼び名を、「足目」「尻目」「腰目」などと呼称するようになった。これは、尻に目がついた妖怪「尻目」に由来する。そして、この合宿を終えると、この社会が全て「頭目」のためだけに作られたものであることに気づく。

終わりに

これらの実践によって、他者に成り変わる／成り代わられる主体の混じりの感覚や、異なる肉体の構造が起こす「生まれ直し」の感覚が、私あるいは、体験者の内に多様に生じていた。その強烈な肉体的実感こそが、この世界を支配するこの交換体系からの離脱や、「私」であること「人間」であることからの開放への確かな糸口となる。同時にそれは、我々が受精卵から連綿と異なるものへと変化しながら発生し、また、ミトコンドリアやウイルス、寄生物を取り込み、取り込まれながら進化してきたという本来的な在り方への回帰でもある。そして、テクノロジーとの融合は、そのような生物学的変化を待たずして肉体の可塑性を加速し、我々をオリジナルなき存在の次元へと昇華するのである。



図1:「KUMA EXHIBITION 2021」にて、遠隔鑑賞システムとして機能したUber Existence



図2: Uber Existence公式ウェブサイト



図3: 存在代行の様子



図4: 第一回肉体逃走合宿における3体のstill human



図5: 熊野古道にて行ったstill human

華山 萌

HANAYAMA, Megumu

音響と身体表現を同時に生成する3つの方法

Three Methods for Simultaneous Generation of Physical and Acoustic Expression

論文概要

筆者はこれまで、人間の身体を用いて動きと音を同時に生成する、すなわち“音響と身体表現の同時生成”という手法を用いて作品制作を行ってきた。ここで“音響と身体表現の同時生成”は、「ある音に同期させて身体を動かすこと」とは意味が異なる。人間を取り巻く空間には必ず、声や呼吸、肌をこする音、足音や物に触れる音など（外発的な身体音）の他、心臓の鼓動や血流など他人の耳に届かないどころか当の本人でさえ気づかない音（内発的な身体音）が存在している。つまり、生ける身体が存在する時、身体音もまた、必然的且つ同時に存在している。筆者はこのことを作品制作の基盤とし、

1. 生身の身体を用いて、身体から直接動きと音を生成し表現する手法
2. 生身の身体の動きと音を映像に記録し、記録再生デバイスを使って表現する手法
3. 生身の身体は使わず、身体の内部の動きと音を模した音響装置によって表現する手法

という3つの手法で作品を制作した。まず1.の手法を用いて、2人のダンサーによるパフォーマンス作品《Singium》を制作し、次に2.による複数枚のディスプレイを用いた映像上映作品《【棘】》と《【kaname】》、そして3.によって人体の内臓器官を模した音響装置を使用したサウンドインスタレーション《Before and After the Demise》と、その装置を楽器として演奏することによるサウンドパフォーマンス作品《The Act of Before and After the Demise》を制作した。本論文では、手法の最終形態作品である《Before and After the Demise》と《The Act of Before and After the Demise》の解説を中心に、《Singium》《【棘】》《【kaname】》の概説、さらに自身の先行作品と関連づけながら、制作を通して構築した“音響と身体表現の同時生成手法”についての考察と意義の確認を行なった。

◆ Singium : 図 6

◆ 【棘】 : 図 4

◆ 【kaname】 : 図 5

作品概要

◆ Before and After the Demise : 図 2

本作品は、4台の人体の内臓器官の動きと音を模した音響装置を使用したサウンドインスタレーションである。この音響装置は、器官の拍動アクチュエーターとしての大型サブウーファーユニット、人の皮膚としての超軟質ウレタン樹脂の膜、血液を含むその他組織としての水とスライムを混ぜた粘り気のある赤い液体を用いて構成される。装置は、10kHz以下の周波数でコンポジションされた有機的な動きを繰り返し、その動きが膜と液体に伝わることによって、ピチャピチャと生々しい音を奏でる。さらにその音をガンマイクで拾い、空間の四方に配置されたスピーカーから再生することで、サラウンド音場のインスタレーション空間が生み出される。

重奏する4台の装置は、増幅・減衰・停止・持続の動きを絶えず繰り返し、まるで生命の終焉という一線を行き来しているような緊張感を醸し出す。ここからタイトルを《Before and After the Demise》、すなわち「終焉の前後」と名付けた。

◆ The Act of Before and After the Demise : 図 1

本作品は、前述の《Before and After the Demise》で使用した音響装置を楽器として演奏するパフォーマンスである。タイトルはインスタレーション版を踏まえて、《The Act of Before and After the Demise》すなわち「終焉の前後での行為」とした。

パフォーマンスには、前作で使用した音響装置4つに加え、同様の素材と仕組みを用いたウーファーユニットの口径をさらに大きくしたもの2台と、高周波を発生するためのフルレンジスピーカーユニット2台を追加し、合計8台の装置を使用する。新たに登場したフルレンジスピーカーユニットは、スピーカーコーンの上に骨灰を模した白いパウダーを乗せ、高周波によって粉が舞う様子を見せる。

サウンドパフォーマンスは音響装置に振動を与えることや、前述の物質を乗せていくことを演奏行為とするもので、全体は皮膚、血液、臓器、臨終、終焉の全5幕から構成され、上演時間は約20分である。



図1: The Act of Before and After the Demise



図2: Before and After the Demise

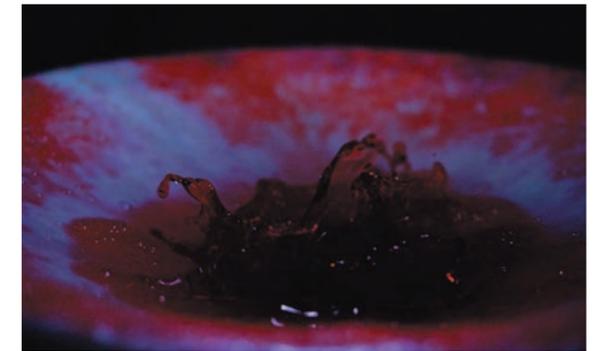


図3: 音響装置が音を奏でる様子



図4: 【棘】



図6: Singium

図5: 【Kaname】

山本 敏弘 カルロス フィリオ

YAMAMOTO, Filho Carlos Toshihiro

サンプリングによるパフォーマンス表現

Performance Representation by Sampling

制作意図

筆者が生きてきた中で長い間悩まされていることがある。それは、異なる国や文化、地域や団体、思考や人間同士の違いの壁によって引き起こされるコミュニケーションのすれ違いである。このすれ違いは、起これば起こるほど他人との壁が高くなってしまふ。ましてや、それが地域や団体の違い、国や文化の違いとなってくると、仕方がないことだとか、最悪な場合人種が違うからという理由だけで、互いにより孤立していく人たちもでてくる。筆者はそれが起きないようにするには、自分自身の生い立ちや好きなものを相手に見せる事で、私たち自身がどのような人間なのかということ、互いに見せ合って理解し合うことに努めていくことが大切だと考えている。

以前筆者は大学4年次の作品制作において、二つの異なる空間の環境音を別の一つの空間でミックスさせて聴くことによって、違う文化が存在する国であっても皆同じ人間同士であり、言語や文化の壁をなるべく無くしお互いに理解し合うことが大事だというテーマの作品に取り組んでいた。しかし、作品を鑑賞してもらった上でただ二つだけの知りもしない文化を音のみで体感させるだけでは制作意図やテーマが伝わりきらないと思った。そこで今回の制作では、著者自身が二つの文化に挟まれて生きてきたことを直に見せることで、筆者が今まで生きてきた間に、文化の壁や言語の壁によって起こってしまう人間同士のコミュニケーションのミスリーディングに悩まされたり考えてきたことを表現する。筆者自身が何に影響を受けて、今ある人格が構築されてきたかを、影響をうけた音楽や物事を見せ、ある一人の人間の依存関係を示すことで、壁を越える難しさと、筆者も一人の人間として生きていることを表現したいと考えた。

作品について

「みんなちがってみんないい」は筆者の0歳から19歳までの記憶を頼りに、今まで影響を受けたものや好きだった物の音で構成された音源と、筆者の顔が写っている映像で再構成したもの、さらに筆者のドラム演奏によるパフォ

ーマンス時の音という、さまざまなサンプリング素材を組み合わせた作品である。筆者の背後には、25年分のホームビデオや友人にスマホで撮影された映像が映されており、ドラム演奏のためのバックトラック音源をPCで再生し、そのバックトラックに合わせて生ドラム演奏を行った。生ドラム演奏も含めて、それらを広く、サンプリングによって行うパフォーマンスとして、拡大解釈した作品でもある。

誰もが生きていく過程で、身の回りのさまざまなものに影響を受けて、現在のような人格になっていくと筆者は考えている。それは様々な経験や影響を受けたことによって、歳を重ねるたびに変化したりずっと変わらなかったり、人それぞれによって違うものである。今回の制作ではそういった、自分だけの体験という、誰もが持っている、一人の人間としての経験や影響を見せることで、筆者も数多く存在する同じ人間の中の一人である、ということ、表現する。そうすることで、そのこと自体が、他者との壁を壊していく、最初の行為にもなっていく、相手に自分の人間性や人格を、言葉や文化の壁を超えて伝え、自分に寄り添ってもらおうことで、相手に自分を理解してもらえるようになる。多文化同士の理解を深める、あるいは究極的に言ってしまうと、他者との理解を深めるには、互いに深く交わる必要があるため、自分のことを伝えたり相手の話していることに、丁寧に耳を傾けたりする必要がある。

もしそこで自分が伝えることを遠慮したりためらったり、もしくは、自分の考え方をいったん抑えて相手の文化的な都合に合わせて話してしまったり、個人的な話を聞かなかつたりすれば、コミュニケーションの間の壁が、再び高くなってしまふ。そこで今回の修了制作では「山本敏弘カルロスフィリオ」(筆者)というブラジルと日本に挟まれてきた一人の人間の記録を残す、という行為を通じて伝えるということの大切さと、丁寧に、人の話に耳を傾け、自分を知ってもらうことの必要性を表現した。



「みんなちがってみんないい」パフォーマンス 写真:須田行紀

魏 春翠

WEI, Chuncui

高齢者を支援するための生活サービスの研究

Research on Life Services to Support the Elderly

研究背景

日本では高齢化が急速に進んでいる。現代の高齢者たちは、少子化や核家族化、高齢化などが相まって、子どもや孫と離れて一人暮らしの人口は増加傾向にあり、地域社会とのつながりも薄いなど人間関係から切り離されているようにも見える。

一方で、社会で元気で活躍する高齢者も増えている。高齢者が生きがいを持って、安心して生活できる環境を整えることが今後の大きな課題であると考え、助け合うコミュニティについて研究を進めることとした。

研究目的

本研究では、高齢者を対象にして、様々な支援を行なう生活サービスの仕組みについて研究する。様々な日常生活において支援を必要とする高齢者に、地域の人とのつながりや公共のサービスを良く活用できるような全体的なサービスを通じて、安心して暮らしていくコミュニティを支援することを目的とする。

そして、高齢者が暮らす地域で、その知識や経験を活かし、生きがいや、人とのつながりを持ち、身体的、精神的な健康維持をサポートしていくことを目指している。そのため、サービスデザインで高齢者が互いに助け合い、支え合うコミュニティの形を探索する。

研究内容

東京都豊島区をフィールドにして、サービスの連携について検討し、高齢者を支援するアプリを中心として支援するサービスの提案をまとめた。「Raku」のデザインにおいては、地域の様々なリソース（支援者や地域の住民、公的なサポートや民間のサービス提供者など）とデジタル技術を組み合わせながら、地域の高齢者の日常生活を支えるサービスについて考えた。そして、高齢者向けのアプリケーションを制作した。

「Raku」とは、高齢者に向け、地域の人とのつながりや公共のサービスをよりよく活用できるようなスマートフォンでのアプリケーションによる全体的なサービスである。

このサービスでは、自宅で自立して過ごしている高齢者を想定している。このサービスに関わっている人は家族、近所にいる住民、料理屋、クリーニング屋、タクシー、病院、区役所などである。インタビュー調査で、定年退職したとはいえ、それぞれに地域に貢献できることがあることがわかった。また、人から支えられるよりも、自分の力で人を助けられるようになりたいという願望を持つ人のほうが多いことが明らかになった。そして、振り返りながら助け合うコミュニティである「Tsunagu」へと提案を進めた。「Tsunagu」というのは、健康な高齢者と様々な日常生活において支援を必要とする高齢者が、互いに助け合い、支え合うためのサービスである。そして、それを通じて互いに安心して暮らしていくまちをつかっていきたいと考えていた。

結論

最初に高齢者の立場から考えなかったため、アプリ内にたくさんの機能を入れてしまった。高齢者には最も重要な機能を考えることから始めて、機能に絞り込んで少しずつ増やしていくことが重要である。高齢者向けのサービスをデザインするときには、リサーチが重要である。高齢者と話しながら日常生活で困っていることを聞き取ることも大切である。そうすることで、実生活の中で問題を発見し、解決することが期待できる。インタビュー調査で高齢者に意見を聞いたところ、定年退職したとはいえ、それぞれに地域に貢献できることがあることがわかった。また、人から支えられるよりも、自分の力で人を助けられるようになりたいという願望を持つ人のほうが多いことが明らかになった。「支援」するだけでなく、「助け合う」だけではなく、両方が必要である。インタビュー調査時に、みんなは前向きに、喜んで助け合うコミュニティの話をしている様子を見て、高齢者たちがお互いに助け合い、支え合うためのサービスを作り出して、安心して暮らしていくコミュニティを作り出せればと思っている。

写真素材(図書館、女の子):Unsplash アイコン素材:Iconfont

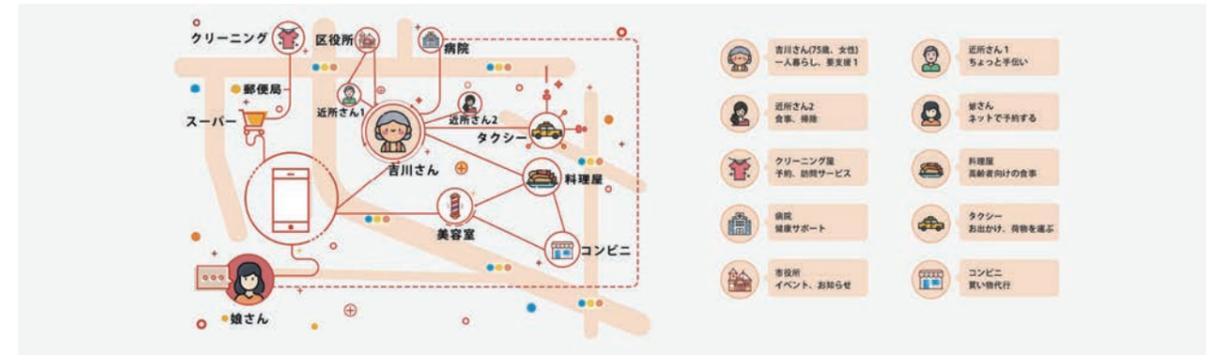


図1:「Raku」サービスの仕組み



図2:「Raku」アプリ

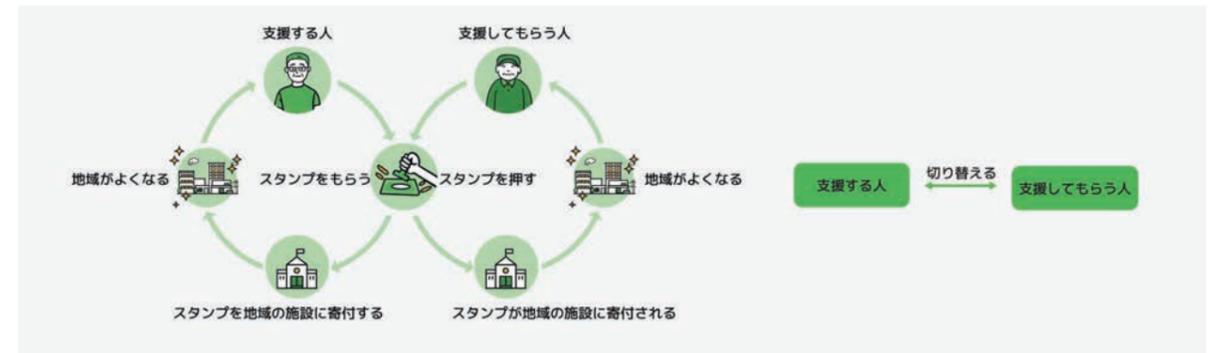


図3:「Tsunagu」サービスの仕組み

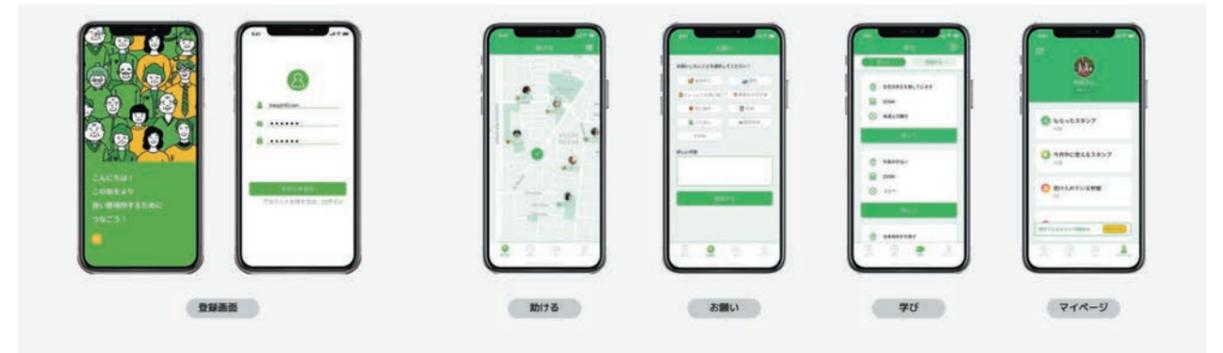


図4:「Tsunagu」アプリ

倪倩儀

NI, Qianyi

情報社会における負の側面の可視化表現

フェイクニュースと情報オーバーロードにフォーカスする

Visual Representation of Negative Aspects in the Information Society
Focus on Fake News and Information Overload

研究背景

天然資源だけで生活していた昔と違い、現代社会は技術的なプロダクトや人工物があふれ、電子メディアやあらゆる情報が人々の生活を支配し、毎日、想像を絶する量の情報を見ている。私たちが受け取る膨大な情報の中には、負の情報、有害な情報も多く、様々な形で人々の生活や思考に影響を与え、多くの社会問題を引き起こしている。

研究目的

本研究では、生活の中で最もよく見られるネガティブな情報現象のうち、「フェイクニュース」と「情報オーバーロード」に着目し、それらのネガティブな情報が人々の生活にもたらした悪影響を収集・探究し、大学院2年間の研究制作で、生活・人・情報の関係を探していきたいと考える。まず人を困らせる情報とその伝播方式が生活に与える影響の考察から着手し、フェイクニュースと情報オーバーロードの側面から研究する。情報可視化を手段とし、私自身や他者がそれらの問題から受けている影響を表現し、負の情報と人との関係を探ってみることを目的とする。

作品の作成と展示

情報社会における負の現象は多種多様であり、多くの情報は暗黙的に社会生活に影響を与えている。大学院の2年間で、私はフェイクニュースと情報オーバーロードに着目し、それぞれに対応した可視化作品を制作した。

一年目では、フェイクニュースの濫用によって社会生活に与える被害を発掘し、フェイクニュース表象の動的表現とフェイクニュースの変化のインタラクション動画の両面から可視化表現を行ったフェイクニュースのサイケデリックで手に負えない特徴をメタファーを用いたイメージと大きな動画で表現した。

二年目は、私は生活のどこにでも見られる情報オーバーロード現象に着手し、まず自身の1週間の情報オーバーロードを記録し、自分なりの視点で8つの側面から情報を収集し、それらを組み合わせ、短時間で受け取った情報量の多さを提示した。

また、卒業制作「情報のない情報オーバーロード」は、1回の買い物行動の5時間をランダムな記録形式を用いて情報を抽出することで、5つの「情報がない」瞬間を示し、生活中的情報オーバーロード現象が生活に与える大きな影響とのギャップを表現した。



図1: M1前期作品「Fake world」



図2: M2前期作品「私の情報オーバーロードの一週間」

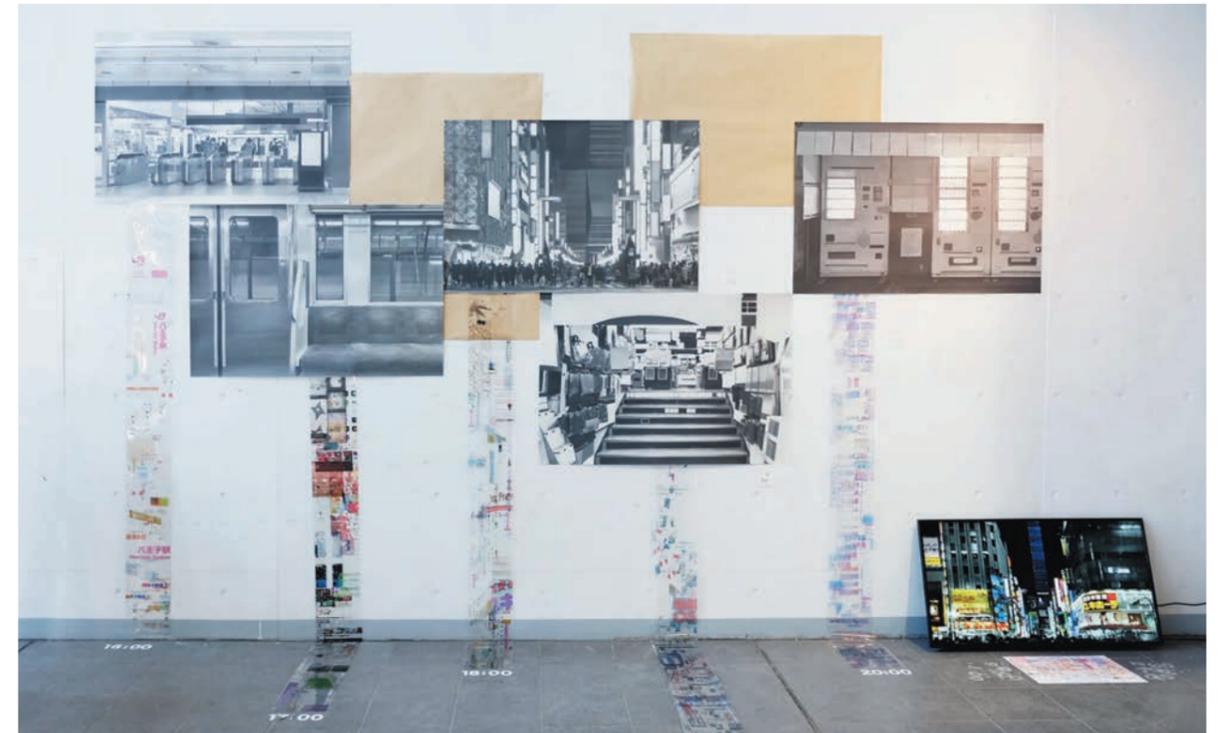


図3: M2後期作品「情報のない情報オーバーロード」



図4: RISO作品の展示1



図5: RISO作品の展示2



図6, 図7, 図8: ビデオ作品の展示

胡子豪

HU, Zihao

MR技術を用いたUXデザインの研究

詠春拳を学習するためのMRアプリケーションのデザイン

Research on User Experience Design with MR Technology

MR Application Design for Learning Wing-Chun

はじめに

2020年から、新型コロナウイルスが世界的に流行し、人々の生活を変えてしまった。感染の拡大を防止するために、動画配信、ビデオ会議、テレワーク、オンライン授業等、様々な手段を用いて、外出せずに生活と仕事が維持できる遠隔通信社会が広がりつつある。

しかし、武術はリアルタイムの映像配信による稽古や、文章と画像、動画による独学での稽古では、技術の習得や向上を目指すのが難しい現実がある。武術の習得には、師範から教わった動作を確認したり、動きの流れやリズムの練習が必要だからである。集合して稽古することができない場合にこそ、映像配信にとどまらず、MR(Mixed Reality)技術を用いた実践的デザインが必要である。このために、詠春拳を事例にMRアプリケーションをデザインした。

研究概要

「MR (Mixed Reality)」とは、日本語では「複合現実」と表記される技術である。そのMR技術によって、武術の稽古をする「功夫」というアプリケーションをデザインした。「功夫」は、仮想の師匠の武術動作を見て学んだり、技の使い方を仮想の相手と稽古ができる。武術道場に行かなくても、師範や相手が実際にそばにいても、一人で武術の学習や稽古ができるMRアプリケーションである。

「功夫」では、ヘッドマウントディスプレイを装着することで現実空間にリアルな人間の比率で相手の武術の動作を再生することができる。これにより、動作の学習時に、自身の視点と見本動作の視点を一致することが可能で、自

分の動作と見本動作を重ね合わせて稽古ができる。更に、リアルサイズで仮想の相手と対になって稽古が可能である。

研究プロセス

従来の画面操作と違うMRにおける体験は、現実の空間に、バーチャルな情報を表示された上で行うインタラクションデザインである。人が使い易い操作を検討し、ジェスチャーの意味を定義し、MRにおけるユーザインタフェースをデザインするために試作を繰り返した。その上で、自らがモーションキャプチャーで収録した詠春拳の稽古動作を3Dモデル¹⁾に移植し仮想の師範として適用した。最後にUnityで、「Magic Leap 1」というMRデバイスにおいてMRアプリケーションとして、実装してからユーザテストを通して操作性を検証して改善した。

結論

本研究では、MR技術を用いた武術(詠春拳)の学習と稽古のために、アプリケーションをデザインした。そして、そのデザインプロセスを明らかにした。このことがMRアプリのような仮想イメージと現実空間を合わせた世界におけるインタラクションデザインを新しく拓くことになると考えている。

[1] ブレース・リーをモデルにした3Dモデル, 制作者: Leon Teoh (@wishingwell360), Sketchfab, Aug 11th 2016.



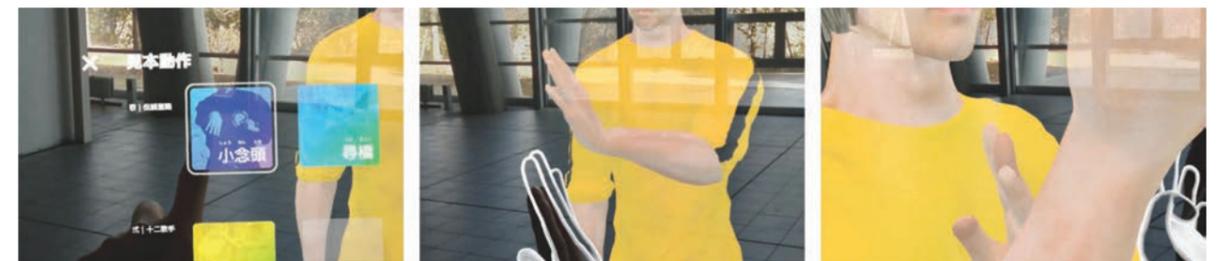
MRでの詠春拳の稽古のプロセス



「功夫」MRアプリケーション



ユーザインタフェース



ヘッドマウントディスプレイに写るMR画像のスクリーンショット

蔡寧

CAI, Ning

ShareLab:信頼関係に基づき、製作をサポートするサービスデザイン研究

アフターコロナ時代の新たな物作り

ShareLab: Research on Service Design to Support Production Based on Trust Relationships

はじめに

“メイカースムーブメント”とは誰でもがクリエイターとして、デジタル技術を用いたモノづくりが可能となる潮流のことである。従来の大きなメーカーによる大量生産と違い、個人のアイデアとデザイン能力を高め、社会に対しては工業生産の際に起きる資源の無駄を軽減することができるものである。(注1)

(注1) MAKERS 21 世紀の産業革命が始まる (2012. クリス・アンダーソン著, 関美和訳)

この様な現代の社会における製造業は、多様な加工技術と技法が使われている。例えば3Dプリンターなどの加工技術については様々な種類があり、ある程度、専門知識がないと使用できない。この研究は3Dプリントなどの物作りに関する技術を用いた製作をサポートする「ShareLab」というサービスのデザインとそのプロセスである。

研究概要

「ShareLab」は言語や専門知識の壁を乗り越え、日本のカスタマーと中国の工場をマッチングすることで個人や中小企業の制作をサポートするサービスのデザインである。これは日本の制作したいカスタマーはこのプラットフォームを通して中国の工場の情報を得ることができる一方で、中国の工場は海外進出ができるサービスである。

本研究は、主に日本の物作りと関わるカスタマーに向けた、サービスのデザイン事例とプロセスを明らかにしたものである。具体的には物作りの予約システム(AppとWebデザイン)のデザインとワークショップ体験に基づくユーザーインターフェースとユーザーエクスペリエンスの設計プロセスを明示した。

ShareLabの特徴

2020年から拡大した新型コロナウイルスの感染が、私たちの生活を変えた。リモートワークが広がり、美大もオンラインで授業をはじめた。校内機材の利用制限が設けられ、学生は校外の工場を使わざるを得なくなった一方で、学校へ行かなくても物を作ることができる時代になりつつ

ある。この機会により、学生は学校の設備に頼らず制作することで、学外の卒業しても自分の作品を作れる環境を得ることができる。

本サービス「ShareLab」のターゲットユーザーは学生に限らず、物作りに興味のある人である。これは工場のスタッフとターゲットユーザーにインタビューすることで発見した以下の場面をサポートしている。主に「製作外注」「製作体験」「施設予約」「進捗状況の追跡」である。それを通じて、三つの体験ができる。

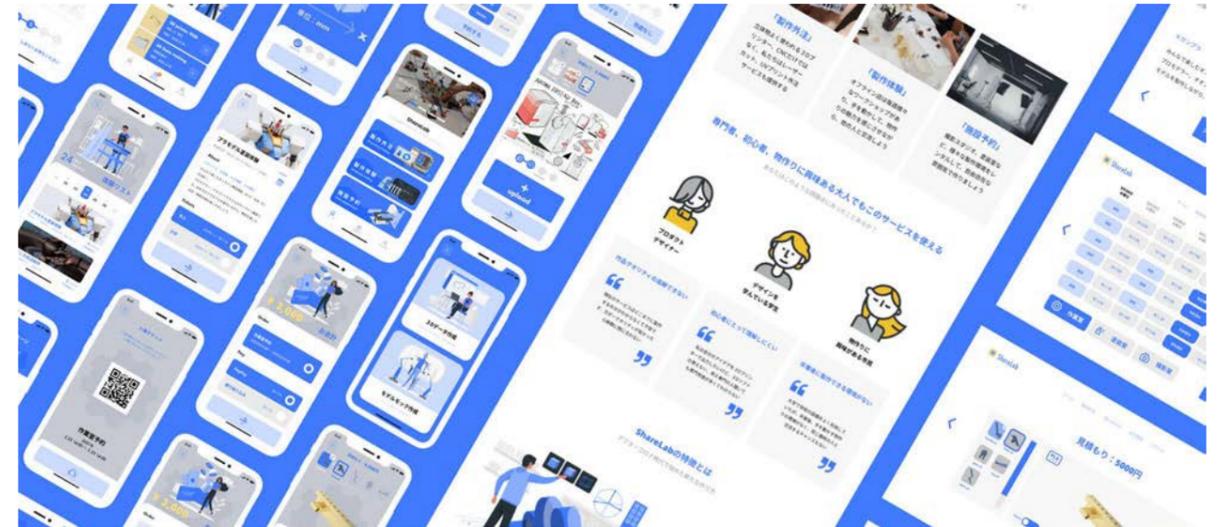
体験一：初心者でも簡単に自分のアイデアで制作ができる。専門用語や複雑なやり方を事前に理解していなくても物作りに興味ある大人が簡単に使える。

体験二：物作りワークショップの体験でその魅力を感じてもらいながら、制作環境を提供する。利用者はワークショップで手を実際に動かしながら、物作りの知識を身につけ、学生には学校を卒業しても自由に制作する環境を提供することになる。

体験三：安心、最速、格安、高品質な物作りを実現する。信頼関係を構築し、中国の工場とマッチングを計り、高品質の外注サービスを提供する為に製作状況の把握ができる。

結論

1年次のAppとwebサイトのデザインを元に想定した利用者(カスタマー)へ実際にインタビューをして気がついたのは、カスタマーは工場スタッフに比べて専門知識の差があるために制作を依頼しても不安になりやすく、信頼関係が築きにくいことである。そこで2年次は、このようなカスタマーに向けたワークショップを企画してその場を設け、それを実施することでカスタマーが専門知識を理解しやすくなった。その上で、オンラインのAppとwebサイトに改良を加えてオフラインのワークショップの場を設定して一連のサービスとして連携するように構築した。そのデザインのプロセスと成果を明らかにした。



ShareLabのウェブデザインのユーザーインターフェース画面



「どんなことができる?」の図解

程銘

CHENG, Ming

子どもの医療プロセスにおけるゲーミフィケーションの可能性に関する研究

子どものリハビリテーションゲーム・デザインと、その背景にある関係者との効果的コミュニケーション・システムのデザイン提案

Research about the Possibility of Gamification in Medical Processing for Children

Designing a Child's Rehabilitation Game and Designing an Effective Communication System With the People Behind it

論文概要

本研究の目的は、リハビリテーションに楽しさを加えることの可能性について明らかにすることである。子どもの病院に対する抵抗感を緩和し、子どもたちのリハビリテーションに対する積極性を高め、医療関係者とのコミュニケーションの問題を改善し、肢体不自由により子どもに与える心理的影響を減少させる。そこで患児を持っている保護者への支援、保護者と医療関係者が関わるプロセスに着目する。子どもと保護者と医療関係者の三者のコミュニケーションと協同を順調に行えるようデザインする。

事例研究として、リハビリテーションゲームの制作およびコミュニケーションシステム「+ Play」のデザイン開発をおこなった。それを通してゲーミフィケーションを医療分野に取り入れる可能性やシステムに関わるコミュニケーションについて展開した。

はじめにゲーミフィケーションの概念に基づき、ゲームデザインの要素を子どものリハビリテーションのプロセスに取り入れたデザイン開発を行った。デザイン・アプローチによって、いくつかのゲームの利点をもとに子どものリハビリテーションのプロセスにおける問題点を改善することができた。またリサーチにおいては、リハビリテーションの関係者と議論を行い、開発したデザインシステムへの有用性について高い評価を得ることができた。ゲーミフィケーションが、子どものリハビリテーションを楽しくさせ、医療プロセスに広く応用する可能性があることが確信できた。

「+ Play」は、リハビリテーションのプロセスにおける子どもを中心に行うコミュニケーションの問題点をもとにデザインしたシステムである。このシステムでは、子どもの医療プロセスにおけるペインポイントに対して、保護者向けアプリと医療関係者向けアプリによって改善することができた。また開発実践を通してデザインの方法についても考察を行った。保護者と医療関係者は、アプリを通してゲームとの繋がりがや他の関係者との連携により、このプロセスの関係者間において全体的なコミュニケーションの質を高めることが可能になった。コミュニケーションのシス

テムを背景に、子どもはゲーミフィケーションによって楽しみながら治療を行うことができるようになった。子どもの怪我が治ることで親が医療機関を評価し、親は安心して子どもの治療に関わることができた。医療関係者は信頼関係を築くコミュニケーションによって円滑に進めることができた。

研究目的

本研究では、ゲーミフィケーションの概念を一部の子どもの医療プロセスに応用することにより、リハビリテーションへの娯楽性の向上に関する可能性を明らかにすることができた。ゲーミフィケーションを取り入れたシステムとアプリのデザインによって、子どもに自信をつけさせること、自発性を引き出すこと、そして保護者への不安を解消しリハビリテーションに対する理解や協力が得られるよう支援していくことができた。また医療関係者と情報を共有することで、診断や計画を全体的に把握できるようになった。さらに本研究は、医療分野に着目し、ゲーミフィケーションを子どものリハビリテーションに取り入れることへの試みであるが、これを手掛かりに、ゲーミフィケーションがいくつかの新しい分野へ応用することの可能性について探ることを念頭に展開するものである。

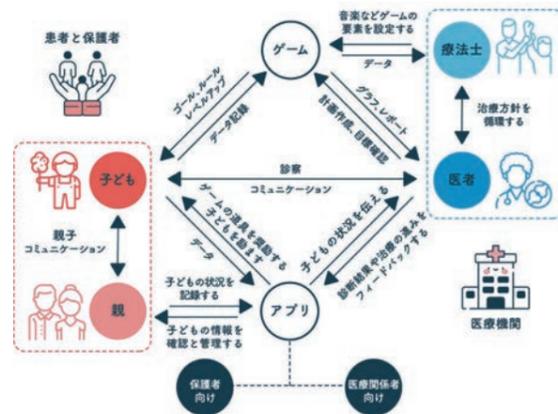


図1: システムの構成

子どもの医療プロセスについてリハビリテーションのジャーニーマップ

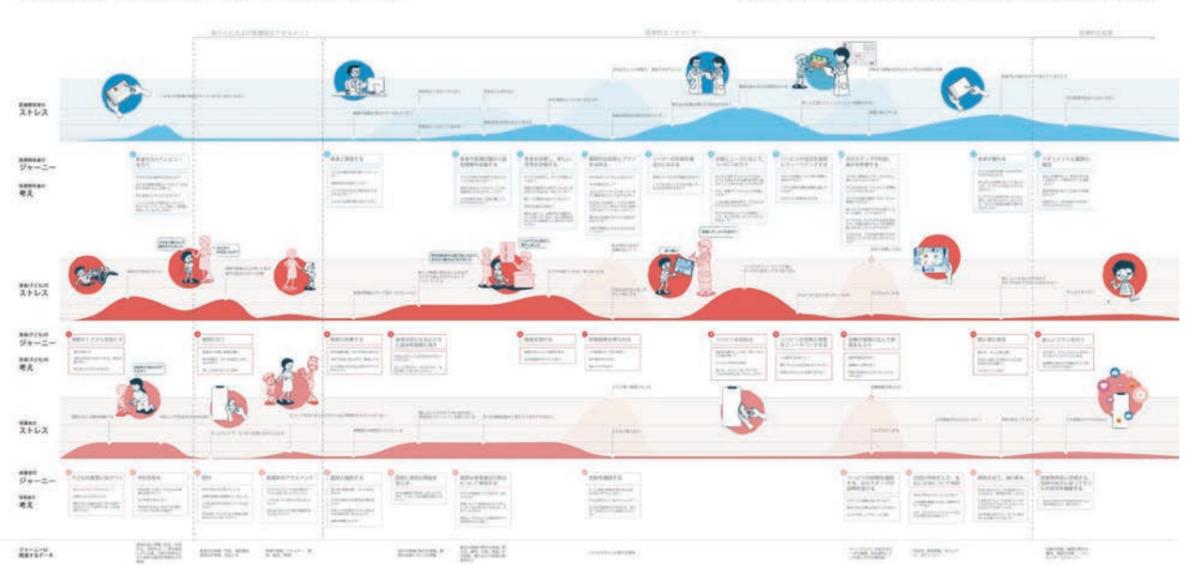


図2: 子どもの医療プロセスについてリハビリテーションのジャーニーマップ

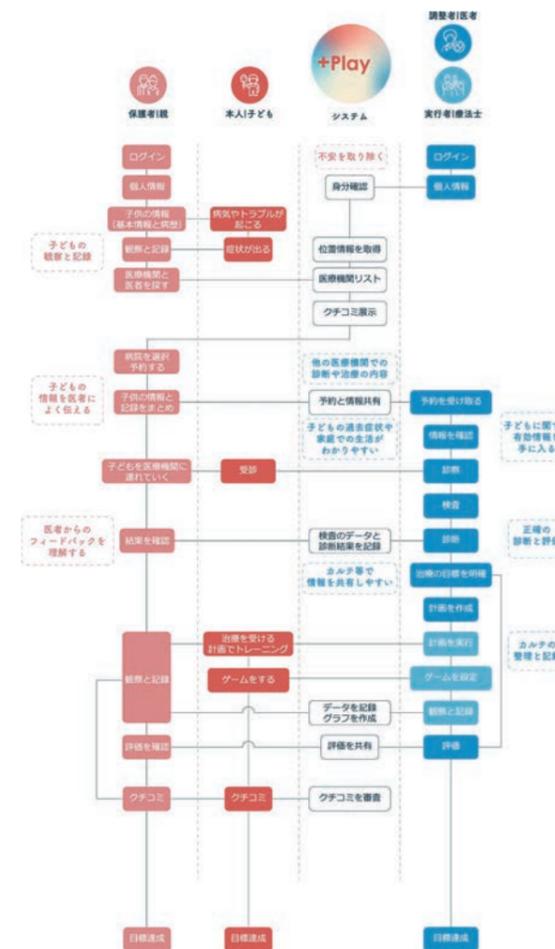


図3: 「+ Play」三者の連携システムとフローチャート



図4: リハビリテーションゲームのテストプレイ



図5: 「+ Play」を構成する三つのアプリケーションのシミュレーションモデル

CHUPANICH, Pimpaka

インターカルチュラルによる新たな文化で表現するメディアデザイン研究

Intercultural Design of Japanese and Thai Cultures

研究概要

世の中には様々な文化や歴史、言語、宗教観があり、国や地域によって考えていることや信じていることは違っている。そのため、世界では多くの争いが起こり、たくさん国際的な対立が発生している。また、人種差別問題も多くある。なぜかと言えば、自分と違う考え方や違う生き方の人たちを否定し、違う文化を互いに理解しようとしなからである。しかし、これからの社会はより一層「グローバル化」が進む。国籍や文化や習慣の壁を少しずつなくし、「世界は一つ」の社会になれる。そのためには、異なる文化を持つ人々が、互いの文化的違いや価値を受け入れ、尊重し、異文化の融合が重要だと考える。そこで、「インターカルチュラル」と呼ばれる、ある文化ともう一つの別の文化を混ぜ、新たな文化を作る考えが生まれた。私は新たな文化を作り出したいと考える。そのため、インターカルチュラルをテーマに研究を行い、文化の新たなデザインの可能性を探る。

インターカルチュラルは、我々は他者とは違うと強調することではなく、一つのアイデンティティを強制することでもない。異なるアイデンティティを持つ人同士が交わることでギャップを埋め、新たなアイデンティティや新たな文化が作ることだ。そこで、新たな文化を作り出すために、タイの文化と日本の文化を融合することに挑戦する。情報を集めるため、タイと日本の食文化、芸術文化、現代文化、言語や文字などを調べ、二つの文化のアイデンティティを分析し、文化と文化を融合させる方法を研究する。また、新たな文化を体験できるように文字を読むだけの情報から五感を刺激する様々なメディアを体験できるデザインを作る。どのようなメディアを用いた場合にどのような経験を感じられるのか、様々なメディアを体験することで、新たな可能性を探る。

インターカルチュラルタイポグラフィ

本研究では二つの文化のアイデンティティを分析し、文化と文化の融合を試みる。様々な情報を集めた結果、文化という大きなテーマから、一つのテーマを選び、研究を行う。「文化」という言葉を聞くと、食文化や芸術文化などを考える人が多いだろう。しかし、目に見えるものだけでなく、言語や文字なども文化である。文字が異なるということは、文化も違うという意味と言われる。そのため、私は「文字」というテーマに興味を持ち、日本文字とタイ文字を融合し、新たな文字を作りたいと考える。

新たな文字を作るのにまずはタイ文字と日本文字を融合する方法を考える。文字を細かく分けてみたり、いらぬ部分を消してみたり、様々な方法を実験した結果、文字自体をパーツに分けることにした。パーツに分けた後、もう一度文字として新たに組み合わせる。最も重要なところはパーツに分けるとしても、文字自体の特徴は失わないこととする。

新たな文字を紹介するために本を作ることにした。文字の組み合わせ方や文字の使い方などの実験制作を集め、アートブックで表現する。



図1: Intercultural Typography / Japanese part



図2: Intercultural Typography/Thai part



図3: Intercultural Typography/Intercultural part



図4: Intercultural Number



図5: Intercultural Typography / SIGN

張琳

ZHANG, Lin

情動を比喩表現による視覚化の研究

広東ポップスの歌詞に感情移入的な解釈について

Metaphor of the Cantonese Song with the Emotional Immigration of Hermeneutics

論文概要

本研究は情動の可視化を中心に、ストーリー性のある広東ポップスの歌詞に修辞技法を用いた「情動の形」を制作する試みである。私は『the album』シリーズを研究対象として、解釈学の視点からテキスト(歌詞)による感情移入について探究する。

多くの人々の心の中には印象的な歌がいくつかある。歌は感情を表すひとつの方法であり、ストーリーをメロディに乗せたメディアである。私の母語は広東語で、小さい頃から香港の文化を浴びて育った。広東語は少ない文字で意味を伝えるため、広東ポップソングの歌詞はその意味の幅が広い。そして、広東ポップソングは香港文化の中の重要な要素のひとつである。

私は広東ポップソングから「個人的な感情の世界」を知り、自分の周りの人やことに対する感情を分析することを学んだ。これは学校で教えないことである。歌の中で語られている感情は、私の心を癒す機能がある。自分が不愉快な気持ちの時に、歌は感情の出口になる。そして心に慰めを得ることができる。そういった体験から、私は歌の歌詞から生まれるエモーションを具現化することに興味を持った。私が最も影響を受けたアルバムは、恋人の間の繋がりを描写したストーリー『the album』プロジェクトである。このプロジェクトは音楽を中心に、小説と音楽映画三つの部分を組み合わせたものだ。毎回、このプロジェクトが更新されたとき、二人の主人公の軌跡を追いかけるとともに、心の中に思い浮かべる様々なイメージがある。

研究方法

本研究は『the album』シリーズ第三作『the album and the end of it』の歌詞を研究対象に、修辞と歌詞に書かれた比喩表現をそれぞれに分類し、歌詞に含まれた情動を表す情報の整理からはじめ、作品制作と分析の研究を進める。以下では、研究方法を詳しく説明していく。

①研究対象の分析

歌詞の字面の意味と表意体 (Representamen) の分析。また、比喩表現のロジックを導き出す。この部分は、情報の聞き手(本人)の立場で第三作『the album and the end of it』における歌詞の意味とテキストの繋がりを研究対象に分析する。

②歌詞に比喩表現の情報の再構築

この部分は近代解釈学の「視域融合 (Horizontal-Schmelzung)」と主観的な解釈学を主張した「感情移入的な理解」の視座に沿って、歌詞(或いは解釈学で「テキスト」と呼ばれているもの)における単語の意味を解釈する。

③視覚記号の抽象的な生成研究

情報の受け手となる私の脳内イメージを直接の解釈項 (Interpretant) に帰納して、情動の初期形を考える。

④視覚表現による作品制作

①から③に基づいて、制作を行う。テキストのメディアからビジュアルメディアへの視覚表現の展開を検討する。

作品

「偶然と想像〜広東ポップスへの感情移入的な解釈」

本作品は、ラブソングの歌詞から引き出したイメージをある形に置き換える実験である。「広東ポップス」の特徴として、歌詞にストーリーがあり、そして、歌詞の中に様々な修辞技法が活用されていることがある。

私は「広東ポップス」の中にある豊かな物語と感情を題材にビジュアライズを行う。ラブソングを聴き、歌詞の意味を解釈し、次に、解釈する中で、頭に思い浮かんだ画像をイラストレーションで具現化することを試みた。または、近代解釈学に視点を置きテキストとして歌詞の活化実験のためにミュージックビデオを制作する。

卒業制作として発表した作品「偶然と想像〜広東ポップスにおける感情移入的な解釈」は、イラストレーションを中心にポスター、ミュージックビデオ、アートブックとインスタレーションの4つの部分に分けて組み立てた制作物である。展示も感情が溢れた歌詞を表す「愛のカタチ」が体験できることを目標として考えた。



「視域融合」ポスター / 「Horizontal-Schmelzung」poster

Illustrator, インクジェット / Illustrator, inkjet printer / 2022

594 × 841 mm / デジタルサイズ可変



アートブック / Art book

Illustrator, インクジェット製本 / Illustrator, inkjet printer / 2022

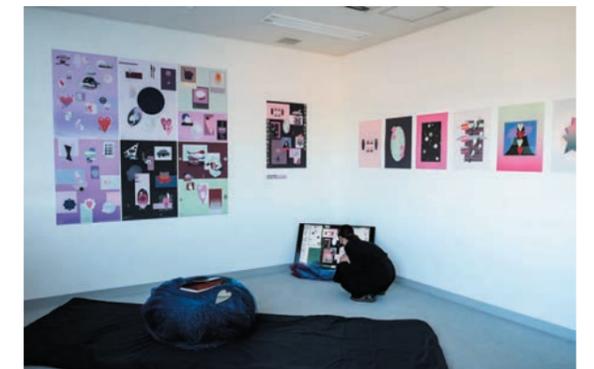
275 × 185 mm



ミュージックビデオ / Music video

After effect, Premiere Pro, Photoshop / 2022

4分19秒



展示「偶然と想像〜広東ポップスに感情移入的な解釈」

Metaphor of the Cantonese Songs: Emotional immigration of Hermeneutics

鄭嘉良

ZHENG, Jialiang

ARゲームを用いた展示空間のUXデザインの研究

Research on UX Design of Exhibition Space using an Augmented Reality Game

制作背景と目的

子供にとって今歴史博物館のパネルを読むだけでは、文化財の文化と背景を理解することが難しいと考えられる。歴史博物館は観覧者が展示品とそれについて知識や情報を得て、その当該の時代に対して世界観を築ける雰囲気を提供する場所であり、そこに教育意義がある。だが、子供たちが文化財の文化と背景を理解できなければ、博物館の教育意義がなくなる。

しかしながら、今の博物館の展示方法は簡単には変更できないので、展覧品について情報を伝達する効率が低い。この問題を解決するために、現状では動きのない情報をテクノロジーにより面白く楽しい情報に変化させる必要があると考えられる。

本研究の目的は、子供向けのAR展示支援システムを開発と効果の検証である。本システムは観覧の体験をゲーミフィケーションして、子供がゲームしながら楽しく展示物の情報を学べるARシステムである。

作品制作

1年次作品：東京国立博物館の考古展の縄文時代の部分を試作目標に選び、「縄文ライフ」子供向けのARゲームを制作した。

「縄文ライフ」は国宝遮光器土偶を基づいて縄文時代の生活様式を紹介するAR謎解きゲームである(図1)。プレイヤーはタブレットで遮光器土偶をスキャンして、展示品の周りのAR世界のキャラクターと対話して、ストーリーを進みながら、情報を勉強する。キャラクターはストーリーの途中にプレイヤーに頼む。例えば、「展示物の年代はいつですか?」、「この目は何に似ていますか?」など展示物の情報に関係がある頼みでプレイヤーを説明文を読むことに誘導する。プレイヤーが説明文で答えを見つけたら、タブレットで答えをクリックして、答えが保存できる。そして、もう一度キャラクターと話して、クイズに通じて記憶できるようにする。プレイヤーはいくつのキャラクターと対話して、いくつかの視点で縄文時代の生活様式を感じられる。

2年次作品：一年次の研究の結果は、子どもたちのニーズに応えるだけでは不十分のことが明らかになった。子どもの読む能力は、年齢で異なり、情報にアクセスしても同一の情報を受け取りことが難しい。しかし、親、兄弟など家族の協力があると子どもの読む能力の不足を補って、学びをよりよく深まっていく可能性があると考えられる。そのため、二年次は博物館で親子と共同学習の環境を作るために、兵庫県立考古博物館と連携して、「壺の精霊の不動産屋」親子コラボレーションARゲームを制作した。

タイトルのように壺の精霊の要求にあった土器を探して紹介する不動産屋として謎解きゲームである(図2)。一年次の単人ゲームと違って、プレイヤーが子供だけではなく、親と子供が2台のタブレットで一緒に課題を解決する形式となっている。子供はゲーム系アプリで精霊と話して、ニーズを分析して、親はARアプリで子供の情報をもとに、展示の中に精霊に適した物件を探すという遊び方である。親子が持つ断片的な情報をつなぎ合わせて、一緒に精霊たちからのニーズを解決しながら、土器の知識が学ぶことができる。

まとめ

本研究は、観覧の体験をゲーミフィケーションして、子供向けの単人AR展示支援ゲームシステムと親子コラボレーションAR展示支援ゲームシステムを開発した。そして、親と小学生とユーザーテストを行い、二つのシステムの有効性について検証を行った。

その結果、ARゲームを通じて子供たちを説明文を読んで、展示品を観察することに誘導できた。特にストーリーとキャラクターの依頼を通じて、学ぶ目標の可視化と明確化して子供たちに内発動機をつけられることと明らかになった。そして、親子で役割が異なる2つのアプリを使うゲームのやり方は親子の展示学習とコミュニケーションに対して有効に働くことが明らかになった。また、ARの現実世界を「拡張する」特徴のため、博物館のインテリアデザインに変わらなくて、昔のメディアよりも没入感が高いゲーム体験ができることが明らかになった。



図1.「縄文ライフ」イメージ図



子供用-ゲーム系アプリ



親用-ARアプリ

図2.「壺の精霊の不動産屋」イメージ図



図3.ユーザーに体験してもらっている様子

程思

CHENG, Si

博物館の展示支援向け没入型インタラクティブデザインの研究

Research on Immersive Interactive Design for Museum Exhibition Support

背景と目的

社会と科学技術が発展するにつれて、たくさん新しい技術が開発された。それと共に、情報の伝達方式も多様になっている。しかし、歴史系博物館では、展示の手法は、既存の形式と余り変わっていない。展示手法が単調なパネルと音声の解説のみであることが多く、展示手法に興味を持ってない人も多い。従って若者の興味を引き、関心を持ってもらうことが難しくなっている。そして、没入体験 (immersive experience) は現在、博物館や美術館などの公共場所で人気となるものである。特に、鑑賞者と展示品のインタラクションをもとにした没入体験を得られる鑑賞手法は人気が高い。この手法では、鑑賞者は展示品とのインタラクションをしながら、展示品の魅力を感じられる。

本研究では、歴史系博物館における映像表現とセンシング技術を用いてインタラクションできる展示の試作を試みる。没入型インタラクティブな手法を博物館に取り入れ、臨場感がある鑑賞体験を来館者が味わえれば、知識と文化の魅力深く体験できる。

「江戸に戻る」—体験型鑑賞作品

作品「江戸に戻る (return to Edo)」は arduino と processing ソフトウェアを使用した没入型体験インタラクティブ作品である (図 1)。日本人のみならず、日本語を読めない外国の鑑賞者も対象として、浮世絵の魅力体験してほしい事が本作品の制作契機である。映像表現と音声を組み合わせて、観賞者とのインタラクティブを通して鑑賞者は江戸時代にいる感覚を与える。本作品は二つの部分で構成される。鑑賞者が浮世絵を持ち上げる際に、壁に動画が投影され、浮世絵師の作品のうち二枚を映像の形式で展示する。そして鑑賞者は版木の上の馬車を手に取り、浮世絵の制作過程を体験しながら日本の伝統文化について、観賞者に感銘を与える。

「生きている絵」—AR 技術を用いて体験型鑑賞作品

本作品として、AR 技術とマルチメディアを用いて没入型インタラクティブ展示を通して、新たな鑑賞方法の可能性を検討することを目指し、「生きている絵」と題した拡張現実とインタラクティブな手法を用いた没入型作品鑑賞の展示を制作した (図 2)。タッチボード、導電インクと arduino を組み合わせ、プロジェクターを用いて壁に付ける版木に浮世絵の映像を写した。鑑賞者が版木に触れると、版木に塗った導電インクは電気信号をタッチボードに伝える。そうすると映像の人物や場面は人の接触によって変化を生じる。それと同時に、雨や風などは没入感のある雰囲気を出し出す (図 3)。鑑賞者は絵のある世界との距離を縮めたので、浮世絵の魅力を感じられる。そして絵に画像認識 AR 技術を利用することで、作品を鑑賞すると同時に、デジタル端末で浮世絵の情報を調べられるようにし、作品の鑑賞と学習を両立することができた (図 4)。

結論

二次年の研究は一年次の研究をもとに AR 技術を使用し、歴史系博物館や美術館において新たな鑑賞方法の可能性を検討した。伝統的な鑑賞方式に、プロジェクションマッピング技術を使用しながら、インタラクティブな手法を加え、鑑賞者にとって展示品を鑑賞すると同時に展示品とインタラクションすることもできる。そして、AR 技術は、鑑賞者に新しい手法で情報を受け入れ、知識を学ぶことができる。二年間の研究を通して、インタラクティブな手法と AR や VR などの新たな技術を歴史系博物館や美術館などの展示に活用することによって没入型展示の鑑賞方法が展開でき、来館者と展示品の距離を縮められる事が鑑賞者からのコメントで明らかになってきた。今後は、博物館や美術館において、来館者の興味や関心を引き出すために、インタラクティブな手法と AR や VR 技術をさらに活用して新しい鑑賞方法の研究を求めたいと考えている。



図1「江戸に戻る」



図2「生きている絵」

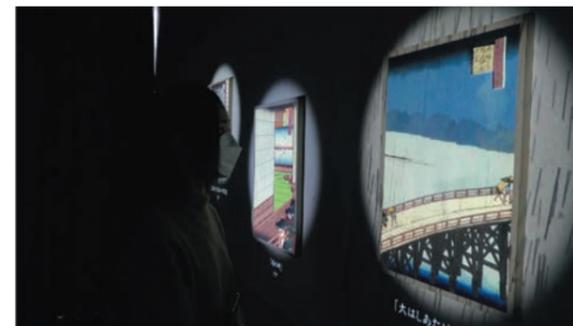


図3「大はしあたけの夕立」

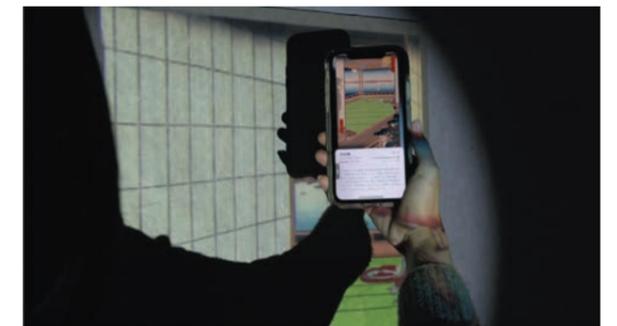


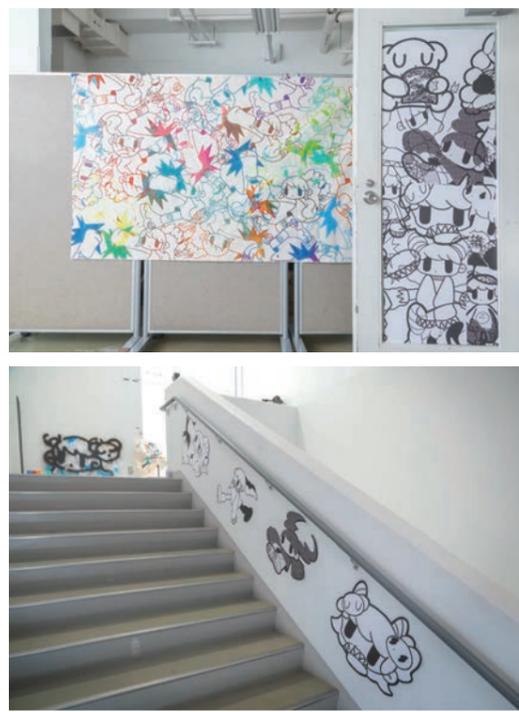
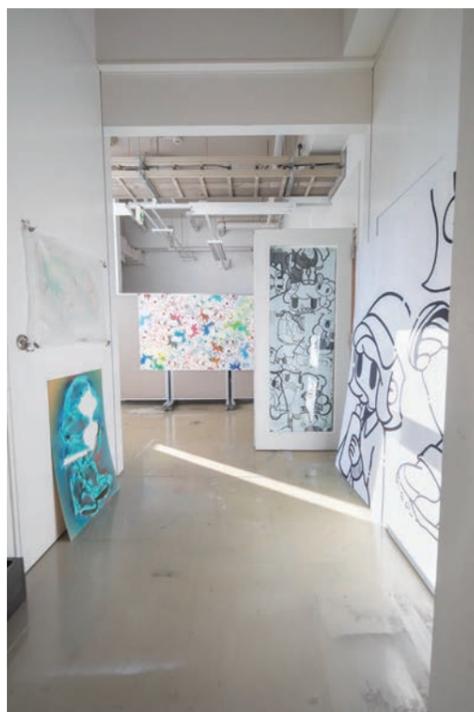
図4 ARを使った体験している様子

村田 七菜

MURATA, Nana

「唯一性」を自分のイラストレーションイメージとして展開することにより表現することは可能か

Is It Possible to Express "Uniqueness" by Developing It as My Own Illustration Image?



写真左、右上、右下:終了作品展示の様子

私は2019年の卒業制作で、「ライブ感の記録とそのフィードバックの研究」をテーマに制作を行った。その場、その時の空間や感覚は、そこでしか感じることができない。それを「ライブ感」として定義して、そのライブ感をイラストレーションの出来上がっていく過程とリンクさせ、そのライブ感を記録し再現することを目指した。

そもそも芸術作品とは、「いまここ」というある時間と空間を限定しなければ享受できないものだ。オリジナルがある、その時その場所以外では享受できないからこそ、その価値が担保できたとと言える。

(粟谷佳司,太田健,「表現文化の社会学入門」,ミネルヴァ書房,2019年)

ライブ感の再現の試みを経て、その場その時ではないと得ることのできない経験を「ライブ感」と仮定したが、そ

のライブ感とは「ホンモノらしさ」、及び「オリジナルであることの唯一性」として定義しなおせるのではないかと考えた。

その時でないと体験できない「今」の唯一性は、複製可能なオリジナルが持つ唯一性との間に共通するものがある。また、言語では表現できないライブ感覚を、場と時間の唯一性と定義し、複製という表現方法を軸に、唯一性を再現できないか実験した。

「ホンモノ」には真正性(authenticity)があり、[オリジナルのもつ「いま、ここ」という特質が、オリジナルの真正性[本物であること]という概念をつくりあげる。(Benjamin 1939-2011:300)

(前掲書)

卒業制作ではライブ感の再現、M1では、ライブ感の表現という大きなテーマはそのままに、ライブ感の表現につながる唯一性をテーマに自分のイラストレーションをイメージとして表現することを研究目的とし、制作した。それを経て、インスタントな複製方法に絞り、それが持つ偶発的な複製作品が、唯一性あるいはライブ感の表現になるのではないかと考え、製作した。

また、2020年の一年間コロナによる影響を受けて制作のきっかけとなったVJやクラブイベントが閉塞的になったり、配信型に変化したり、それを経てまた小さくも再開し始めているイベントなどに出演してきた経験を基に、それぞれ変化してきたライブ感やそれに対する自分の感じていることなども併せて表現できるような制作をしたいと考えた。

2020年にコロナウイルスが流行ってから、従来の有観客のライブ型、無観客の配信型のライブ、前もって収録がありそれを別日に配信する完全に配信型のライブなど、いろいろな形でのライブをVJとして体験してきた。特にコロナ禍に順応していくために増えたのが後者にあげた配信型のライブイベントである。

実は、今までの制作でその時のテーマには合っていないような気がして、しかしその違和感がどこから来るものなのかわからなかった。しかし収録型のライブのVJを体験してみて、ライブ感の再現として自分の制作で今までやっていたことは、「収録型のライブ配信」と同じなのではないかという気があった。

要は、ライブ感というのはその時だけのものであるが、どうしても研究発表の際に展示するには、収録する(作品を制作する)、それを別日に配信する(展示する)という時間軸が生まれているのだ。



写真:終了作品展示の様子

修了作品では、10着の長袖Tシャツにシルクスクリーンを使用して自分のイラストレーションを複製した。10着という数は自分を含めてメディアデザインゼミのみんなの分(10人分)である。審査会時にみんなに着てもらった。

これまで、ステンシルやリソグラフ、シルクスクリーンやステッカーなど様々な複製方法を行ってきたが、いずれもその対象はサブロクサイズの板や、段ボールだったり頒布であった。

服に刷ってみんなに着てもらっているのは、人間が生きることで必ず触れ合うもの、「服」というこれまでと違う媒体に残すことで、自分のライブ感を延命する、という考えからである。あくまでも服のためのデザインによるシルクスクリーンではなく、「服」という媒体にイラストレーションの複製を行いたかったので、複製方法は前期の頒布での制作を踏まえた形にした。

刷った服そのものだけを展示するのではなく、着てもらって立ってもらっているのも、「今ここで生きてること、存在していること」というのは「再生できないライブ感」を再現することに繋がるのではないかと考えた。

また、ライブ感はいま生きているからこそ生まれるものであり、経験したライブ感は無くなることはなく、自分の中で延命していくのではないか。クラブイベントで録画したり写真を撮ったりし、それをSNSにあげるという行為も、自分自身で経験したライブ感が、インターネット上に延命していく事になる。

修了制作となるM2最後の展示は、自分の今までライブ感の再現や、唯一性に対して考え、表現してきたことを一つの空間にまとめ、その空間の中で自分の制作や研究のきっかけとなったVJのパフォーマンスをすることで、自分が多摩美術大学情報デザイン学科に在籍していた6年間のまとめになるような作品制作、および展示を行った。

今まで非日常と思っていたクラブという空間や経験は、それ単体として非日常の空間があるわけではなく、日常の遠い延長線上にそれらが存在しているのだという発見があった。その上で、学部生の時に入学してから6年間ほぼ毎日過ごしてきた空間に自分の今までの制作をまとめて展示することで、日常的な空間に。「ムラタナナ」による非日常の空間を制作した。



写真:実際にゼミのみんなに着てもらったシルクスクリーンの作品