

先端メディア表現研究

New media design research

竹内 創 TAKEUCHI Hajime

(芸術学部デザイン領域)

テーマ

「先端メディア表現」分野における最新技術の研究・リサーチ及び制作
本研究を大学教育プログラムへ導入するための研究

研究分野：

先端メディア表現／デジタルファブリケーション／映像デジタルコンテンツ分野

目的：

「先端メディア表現コース」が開設されたことを踏まえ、継続的にデジタルを駆使したものづくりの技術や表現方法を調査し、研究する。この分野の知識を集約させることで、教育への土台を固めていくことを目的とする。

内容：

2021年度特別客員教授として藤幡正樹氏をお招きし、これまでのメディアアーティストとしての経験からメディアに対する考えをワークショップ形式で実践していただき、作品制作から展示まで学生とともに進める。また一連のワークショップから経験した内容を記録として取りまとめる。

この作品集はこの年間の活動を振り返る活動記録として展開する。

藤幡 正樹

日本のメディア・アートの先駆者。80年代にコンピュータ・グラフィックス作品《Mandala1983》をアメリカのシーグラフで発表。インタラクティブ・アート作品《Beyond Pages》(1995)

ネットワークをテーマにした作品《Global Interior project#2》(1996)

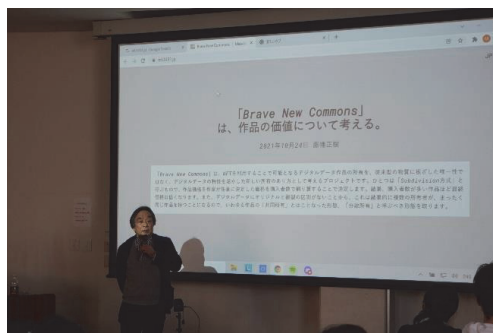
1992年からの《Field-works》シリーズでは、GPSを用いて取得された位置データと現場でのビデオ画像を、3次元のサイバー空間に展開した。

2012年にフランスのナント市で実現された《Voices of Aliveness》は、自転車に乗る参加者の叫び声を立体的なサイバー空間に変容させた。

2016年にAR(拡張現実感技術)で自身の作品をまとめたアーカイブ本《anarchive ° 6》がパリで出版される。

2018年には、45~70年代の香港に焦点をあて、ARを用いて過去の人物たちが現在の空間に重なるパブリックアート・プロジェクト《BeHere》を実現した。

2022年、ロサンゼルスで日系アメリカ人の強制収容をテーマにした《BeHere/1942》展を開催。



特別講義

「製品」・「商品」・「作品」

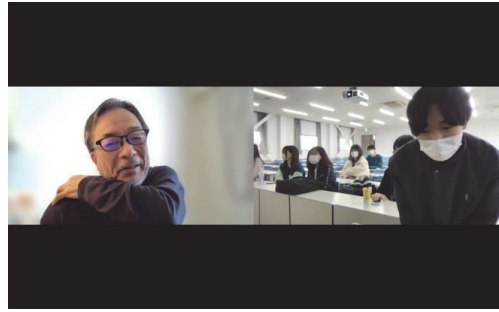
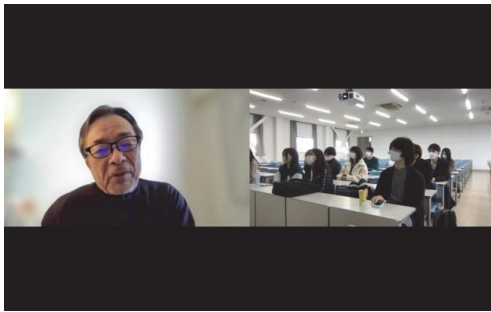
個人のモチベーションが他者と共有された時にはじめて「作品」として成立すると言える。それを欲しいと思う人も出てくる。作品は、初めから顧客が求めているものに合わせて作るものではない。その人の感覚や気づきを他者に伝えることから始まる。自分が発見した「気づき」を他人にも伝えようとするところに「作品」と「商品」の違いがある。大事なのは大学で表現に関わることを学ぶときに重要なことはこの「気づき」である。個人的な事から始まるものではあるが、そのことによってみんながより新しい世界を知り、自由になれるということなのである。そういう役割をもっているのがアーティストである。結果的にどうゆうことになるか？資本主義的な経済システムから外れていると言われるが、むしろそれを「拡張している」といえるのである。(藤幡氏による特別講義の内容から)

ワークショップ・コンセプト

自分が住む街、街にあるさまざまな事物、普段意識しないそれらとの関係性について、イメージとAR(拡張現実感)技術を介在させて、考えてみる。

旅のおもしろさが、未知の対象への意識の覚醒であるとするれば、日常は対象への無意識に満ちているということである。しかし、目的意識を持って対象を見つめれば、日常もまた旅人的な視線対象へと変容する。かつては、カメラを持って街に出るだけで、街が新鮮に見えたものだが、この感覚さえもがスマートフォン・カメラによって陵辱されてしまった。

このワークショップでは、対象を「刈り取る(Capture)」ことについて再考する。街中にあるさまざまな事物を探し出し、選ぶ。それを手で取り上げてポケットに入れる。同時に、その行為をカメラで撮影する。ここまでは2重のCaptureである。展示では、その事物を展示し、同時にその切り取り作業そのものの記録が鑑賞者の視覚によって、3重にCaptureされる。



ワークショップ day1

イメージの歴史

写真とカメラがもたらした視点

カメラを撮る行為は「シューティング」と「ハンティング」という言葉が扱われ、狩りをすると同じ意味であった。その時代と比べて大きなカメラを抱えてみるカメラの経験がない世代、ケータイの世代 デジタルカメラも経験していない世代になってきている。歴史的にカメラがどのように進化してきたかを調べてみることも重要である。今回実施するワークショップはその点にも注目している。

フィルムカメラは撮影してもすぐには見ることはできない。「現像する」という時間のかかるプロセスが含まれており、撮影してもすぐに見れるものではない。撮影するときに撮られている写真を想像しないとイケないということ。スマートフォンはカメラの後ろにディスプレイが付いており、自分が求めているものを瞬時にその場で見て決めて記録できるということ。そこがこれまでのカメラと決定的に違う点である。

カメラの後ろにディスプレイが付いている点も決定的な違いである。スマートフォンは情報機器だと思われているが、スマートフォンは初めて生まれた「プログラム可能なカメラ」である。自分でプログラムできるカメラという意味では歴史的にこれまで存在していなかった。

やがて自撮り棒が発明され、身体が拡張することとなる。「自分が見たもの」が 35mm フィルムカメラではその視点となっていたが、現在のスマートフォンは自分の見た視線以外のものが撮影でき、撮ったものはすぐに見れて選べられるものとなっている。そういったメディアと撮影することの関係を意識的に考えてもらいたい。学生にとってスマートフォンは当たり前のもかもしれないが、そういったメディアを使って何か表現したいのであれば、メディアによってもたらされたものが日常感覚やものの見方にどのように影響を与えるかとうことに意識的にしてもらいたい。

戦後 60～70 年代は目の前にカメラを置く、私が見たもの撮ること、写真で伝える、

ということが重要だった頃に比べて、撮影されたものは「私が見たもの」では無くなってきている。つまりカメラが見たことになっている。今は「カメラが見たものの中から私が見たいものを選んでる」という時代に入っている。

知らない間にスマホを使ってそのように撮っている。それ以前の人たちが言っていた、私の目の前にあるものを私が撮る、ということが今は成立していない。

それがある意味、無責任さに繋がっているのかもしれないということ。SNS 上に氾濫する画像は監視カメラのような状態であり、自分が見たものとは思っていないかもしれない。

スマートフォン自体が監視カメラのようになっており、見たものに対して責任を負わなくなるという時代になりつつある。そのような現象は無意識の中で行われていることである。我々がそうゆう視点が欲しいということで選んだのではなく、デバイスが勝手にそのような環境を作っ

ている。そのようなメディアを作ってしまったばかりに、われわれがそのメディアに使われてしまっている。

そこで今回のワークショップで考えてみたいのは「capture」というもう一つの概念である。

「take」という言葉と似ているが、「capture」は掴み取ってしまいこむ、ところまで含んでいる言葉である。「capture」にはある主体が何かを選択して取り込むという概念が入っていると思う。そうすると、「capture」にもいろんな「capture」があってそれを実践するというのがこのワークショップのテーマである。（藤幡氏によるワークショップ説明から）



ワークショップ Day 2 アートラボあいち

- 1) メンバーどうしで、2人、あるいは3人のグループを作る。
- 2) 学内を探索して、どういった Capture 対象があるのか、実地調査。
- 3) 実際に、対象を拾い上げる行為をカメラで動画撮影する。
- 4) 教室に戻って、選んだ事物と行為の記録を並べて、他者の選んだ物と比べる。
特に記録映像の作り方について議論する。光の状態、カメラのアンゲルなど。



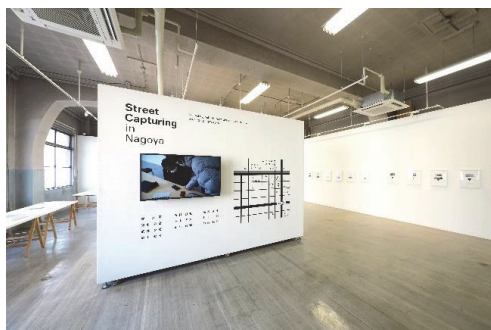
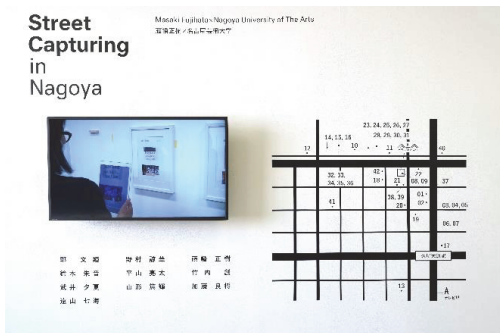
Day 3 ワークショップ

- 1) 名古屋市内。アートラボあいち周辺を散策し、獲物を探す。
- 2) 記録する。
- 3) アートラボあいちに集まって、収穫物を見せあい、問題と解決策を議論する。
- 4) AR ソフトウェアを使って、AR 化してみる。



Day 4 展示制作

展示構成、組み立て作業



総括： 検証と成果

- ・コース、領域、学部、大学院生の学年、領域を超えたメンバーで実施。
- ・メディア表現に対する最新の理論と技術を体得できた。
- ・学生自らが積極的に参加し、作品制作と展覧会の設営、運営に関わっていた。
- ・ワークショップ+展覧会を「アートラボあいち」（名古屋市内）で開催することにより大学での取り組みを広めることができた。
- ・今後授業でも活用できる AR アプリの開発ができ、持続可能なプログラムとなった。

今後の展開：

- ・継続して新たにフランスと共同プロジェクトチームとして (digital) Soba Choko デジタル・そば猪口 2018 - 2023 を展開中。
Centre Céramique Contemporaine de La Borne にて 11 月開催。