

# メディアデザインの現在 2011-2016

Media Design Workshop 2011-2016

竹内 創 TAKEUCHI Hajime

(芸術学部デザイン領域)

メディアデザインコースでは2011年度からより「メディアデザインの現在」として継続的に講演会、ワークショップを開催し、変化し続けるメディアデザイン分野への理解と教育方法のアップデートを行なってきた。また学内だけにとどまらず、大学外での展覧会や発表などを展開してきた。ここで過去に行われてきた「メディアデザインの現在」を振り返り、これまでの成果を検証し、今後に向けた方向性を考えていきたいと思う。

## 《iMask》

2011年度、パリ8大学教授で研究者、アーティストでもあるジャン・ルイ＝ボワシエ氏を特別客員教授として招聘し、インタラクティブ映像研究の取り組みをメディアデザインコースの学生を中心に講演会、ワークショップを通して紹介してもらった。ボワシエ氏は当時、《mobilizing》というプログラミング開発ツールの研究中であった。このツールを使うことによりアーティスト、研究者、学生たちがスマートフォンやタブレット端末用のオリジナルアプリを簡単に制作して実装できる。また急速に普及してきたスマートフォンを受け手の立場で操作するだけでなく、《mobilizing》は作り手のツールとして使えることを可能にするものでもある。この年は、写真を使ったインタラクティブなコンテンツ制作が行われた。《iMask》とは、インタラクティブなセルフポートレートタブレット端末で操作して表現できるものである。2枚の写真を撮影し、表面の写真を指でなぞると「マスク」の裏側に隠れている写真を部分的に覗き見ることができるシンプルな構成になっている。この関係性を「触視的」(haptic)と呼び、目と指で人物に触れるような感覚を呼び起こす。また鏡のように、またはガラスの向こうにいる人と対峙しているような関係も同時に感じ取ることもできる。参加者は自分自身の二面性を表現するために得意なこと、普段他人に見せない自分、表面には現れない裏側の感情、変装したもうひとりの自分など自分らしさを表現する撮影を行った。「マスク」の裏には何があるのか、そこで見せたいものは何なのか、自分らしさとは何か、など2枚の写真を使っただけの作品作りではあるが、奥深い意味が含まれている。後日、プログラマー真下武久氏の協力でも《MaskPicto》アプリとして無料で配布できるように完成させた。この《MaskPicto》は個人として楽しめるだけでなく、高校生から大学生まで幅広く授業の教材として取り組むことができ、メディアデザインの特長性を伝えるのに非常に便利な教材ツールとして成立している。

## メディアデザインワークショップ iMask (MaskPicto)

2011年2月7～9日 国際デザインセンター

コンセプト：ジャン・ルイ＝ボワシエ

プログラミング：真下武久

2月9日 Apple Store Nagoyaにて制作発表



《iMask》 ワークショップ作品

### phono/graph

2013年度に進められた「phono/graph」プロジェクトは、「音・文字・グラフィック」をテーマにした講演会、ワークショップ、企画展を含めたプロジェクトである。phono/graphメンバーは、デザイナーやアーティストなど様々な分野から10名集まっていた。7月に藤本由紀夫氏による講演会で名古屋芸術大学での「phono/graph」プロジェクトが始まった。音の記録の歴史、メディアの変遷における表現方法の変化についての考察と展覧会「phono/graph」を始めるタイミングとなった。メディアが時代と共に変化することにより、その道具を使う人間にも大きな変化が生じることになる。phono/graphとは、このメディアと人との新しい関係を探ることを目指したプロジェクトでもある。2011年大阪のdddギャラリーから「phono/graph」が始まり、翌年のドルトムント（ドイツ）に続く3回目のプロジェクトとなった。大阪からの巡回展という位置づけではなく、ドルトムント同様、大学の学生が中心となってphono/graphとは何かを考え、自分たちで作っていくものになっている。参加する学生がテーマを自分自身で考え、具体化させ、結果を求めずに実験して発表する場を作り上げる。「準備のためにみんなで実験することに面白さがある。スマートフォンなどで文字が動くのが当たり前になると、大人は新しいメディアとして役に立つことばかり考えてしまう。“何これ？”が好奇心を芽生えさせ、その答えなどは必要ない。何かを感じる事が大切で、好奇心を持つことが大切なのである。」藤本氏によるこのレクチャーの言葉から2日間のワークショップが始まった。参加学生は、「音と文字」、「文字とグラフィック」、「グラフィックと文字」の3つのグループに分かれ、その組み合わせの面白さを自分たちでリサーチ、研究をする。そうしてマラルメからモーションタイポグラフィー、ミュージックビデオ、活版印刷まで幅広い分野から発見したことがアーカイブとしてまとめられた。私たちの時代は、紙に印刷する技術を使いながら電子書籍が同時に存在するというこれまで経験したことのない多様なメディアが存在する。こうした時代だからこそ取り組むべきテーマなのである。

### 《phono/graph》メディアデザインワークショップ 2013

7月13日 phono/graph 講演会 7月30日～31日 phono/graph ワークショップ

2013年度 名古屋芸術大学 アート&デザインセンター企画展

phono/graph ー音・文字・グラフィックー

11月5日～11月13日

phono/graph evening 11月8日

phono/graphメンバー：藤本由紀夫、八木良太、ニコール・シュミット、intext、softpad

協力：公益財団法人 DNP 文化振興財団

テキスト：秋庭史典、佐原浩一郎



phono/graph ワークショップ



《phono/graph Nagoya》アート&デザインセンター

### Ghost Writer

2015年度には特別客員教授としてジュネーヴ美術学校よりダニエル・シボ氏を招待した。今回招聘した理由として、メディアデザイン教育を行うジュネーヴ美術学校との情報交換とメディアデザイン教育に即したワークショップを実施してもらうことである。

シボ氏とは過去にパリ 8 大学で GPS と映像を組み合わせた映像制作《GPS-movies》を共同研究した事もあり、ジュネーヴでメディアデザイン教育で取り組んでいる現在進行形の授業を本大学の学生にも実践してもらうことが目的であった。

ワークショップの内容は、ダニエル・シボ氏とマシュー・シェルビーニ氏が共同で開発した画像認識システムを使って行われた。このシステムは監視カメラが人物を認識するシステムを応用している。スイスの小説家ニコラ・ブーヴィエの著書《日本の原像を求めて》の中に登場する写真シリーズ「Le mur (壁)」をコンセプトに、日常の風景を舞台として捉え、視覚の装置を使って実現したワークショップである。

「私を窮地から救い出してくれたのは、ただの壁だった。この「舞台装置」に沿った歩道はおあつらえ向きにステージのように一段高くなっているの、通りすがりの人々はいやおうなく「劇中人物」と化し、テレビ画面のゴーストのように二重移しになって、芝居か夢のなかの場面のように見えてくるのだった。――接近してくる人々を観察し、その速度や道筋を見きわめ、身じろぎしないで、私のスクリーンの前で！」

1956年、スイスの小説家ニコラ・ブーヴィエは国内を旅行し、東京の荒木町に落ち着いた。カメラを壁の前に設置し、そこを仮想の舞台として、普段通りに壁の前を通り過ぎる人々を撮影することを決める。ニコラ・ブーヴィエにとってそこで撮影することは、小説家・旅行家として現実との関係性であった。

ワークショップの参加者は、普段見慣れた風景を歩きながら、短い映像を撮影する。その映像をコンピューターで画像解析させると、風景の中から思いも寄らない「かたち」が「人」として認識されていることに気がつく。撮影された動画を画像認識させると、影、植物、建物などを人物や顔のシルエットとして認識しているのである。タイトル通りこのコンピューターの目を《ghost writer》として受け入れ、撮影した風景画像の上にカメラが認識した「ghost」を合成する写真に構成した。

ニコラ・ブーヴィエ

スイスの作家、旅行家、画像調査士。1953年から世界旅行を始める。ユーゴスラヴィア、トルコ、イラン、パキスタン、セイロンを経て、1955年日本に到着。ひとりで東京の街をさまよひ、新宿荒木町に暮らす。「壁の劇場」は荒木町で撮影された。

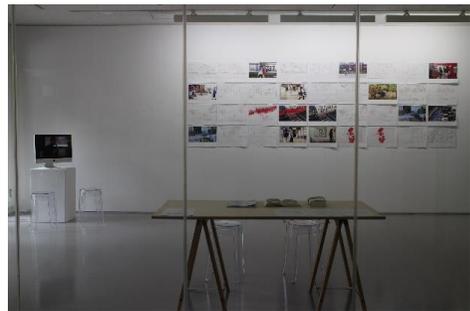
### 《Ghost Writer》メディアデザインワークショップ 2015

2015年11月3日～11月6日

コンセプト：ダニエル・シボ

プログラミング：マシュー・シェルビーニ

このワークショップ作品は、2015年11月2日～11月13日まで名古屋大学教養教育院 プロジェクトギャラリー「clas」にて展示発表された。



《Ghost Writer》ワークショップ作品      《Ghost Writer》作品展示 名古屋大学教養教育院 プロジェクトギャラリー「clas」

### Kanji Clipboard

2016年、2度目の特別客員教授としてジャン・ルイ＝ボワシエ氏を招待した。現在はパリ8大学の名誉教授である。前年度のシボ氏とはボワシエ氏の企画したプロジェクトを通して知り合った。今回のテーマは、写真と拡張現実(AR)を交差させ、「いつでもどこでも存在する遍在性」(L'ubiquité)の概念をめぐる研究である。フランスで始まった写真と拡張現実を交差させる実験は、名古屋芸術大学で行ったワークショップとリンクさせている。この研究のためにスマートフォン用の文字認識アプリが開発されている。このアプリを使うと、カメラの認識システムが風景の輪郭を「漢字」と認識するまで写真が撮れないようになっている。カメラが「漢字」と判断した時にだけシャッターが押せるシステムである。

ワークショップ《Kanji Clipboard》では、参加者がメモ帳とスマートフォンが取り付けられたクリップボードを使って周りの風景の中に漢字を探しにいった。風景や建物、家具などの中から「漢字のかたち」を見つけていく。そうして「カメラが認識するであろう心の中の漢字」を発見した様子をビデオに収める。作品展示で鑑賞者は拡張現実によってこの「パフォーマンス」を再現し、追体験することになる。つまり画像認識システムが行うことを想像し、心の中に浮かぶ「想像した」漢字が集められるのである。見つけた「心の中の漢字」は、クロッキー帳に書き記しておく。作品を鑑賞するシステムとして拡張現実を使った画像認識システムを真下武久氏と開発し、書かれた漢字のページの上でタブレット端末をかざすとその漢字を採集した時の映像が流れるようになっていく。

## 《Kanji Clipboard》メディアデザインワークショップ 2016

2016年5月20日～5月22日

コンセプト：ジャン・ルイ＝ボワシエ

プログラミング：マシュー・シェルビーニ、真下武久

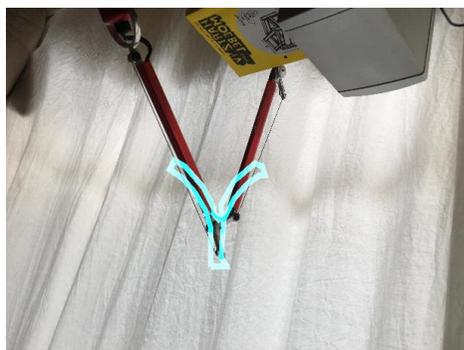
このワークショップ作品は、2016年9月8日～10月29日まで京都 ddd ギャラリー第210回企画展《物質性—非物質性 デザイン&イノベーション》展にて展示発表された。

これまで行われてきた「メディアデザインの現在」を振り返ってみると、フランス、スイスの大学機関と名古屋芸術大学との共同で開催できたことを嬉しく思う。海外での研究や実験は技術的なものに偏るのではなく、論理的でアーティスティックな美学を感じるものとして仕上がっており、客観的にテクノロジーに対するアプローチが冷静な視点で含まれていると思う。このような経験がワークショップから学生に伝わっているだろう。

また学生自身が主体となって考え、展覧会を作っていく phono/graph も教育的な方法論として大いに参考になった。考えることの面白さを自分自身で見つけて行動に移し、作ってみることの大切さが伝わったように思う。これからも引き続き、「メディアデザインの現在」は、幅広いジャンルとこれから新しく出現してくるメディアに注目して展開し続けていきたい。



《Kanji Clipboard》ワークショップ



《Kanji Clipboard》ワークショップ



《Kanji Clipboard》ワークショップ



《Kanji Clipboard》作品展示 京都 ddd ギャラリー

1. ニコラ・ブーヴィエ 『日本の原像を求めて』 pp. 104-105, 高橋 啓訳。1994年。