

IAMAS Interviews 04

情報科学芸術大学院大学[IAMAS]は、科学的知性と芸術的感性の融合を目指した学術の理論及び応用を教授研究し、その深奥をきわめ、未来社会の新しいあり方を創造的に開拓する「高度な表現者」を養成することを目的に、岐阜県が2001年に開学した大学院大学です。時代の変化に対応しながら、本学の特色でもある領域横断的な教育がどのように行われ、実際に学生たちがどのように進学を決意し、研究に取り組み、成果を収めたのかを、教員や学生の語りを通して伝えます。



学生情報

IAMASの学生は、多様な専門分野、さまざまな地域から入学します。

国籍・年齢・分野（芸術・デザイン系、理工系、人文系など）の壁を越え、互いの考え方に共感したり議論するなかで、それぞれの研究を深めています。



学生インタビュー2023

メディア表現学が網羅する領域は、芸術、デザイン、哲学、理工学、社会学など多岐にわたります。各自の専門領域の知識を生かしながら他分野への横断的な探究を進める上で、学生たちが選ぶ方法は様々です。入学前の活動やIAMASに進学を決意した動機をはじめ、入学後、どのような関心を持ってプロジェクトでの協働に取り組み、学内外での活動をどのように展開し、研究を深めていったのか修士2年生の2人が語ります。

続けていくこと、言葉にすること



山岸奏大（博士前期課程2年）

——IAMAS入学以前の活動と進学の動機について聞かせてください。

入学前は、東京理科大学で情報工学を専攻していましたが、かなり消極的な学生だったと思います。同級生はアルバイトやインターンなど、現場に近いところで実務経験を積む方が多かった印象です。一方で私は、技術を研鑽していくことには興味が沸きませんでした。そんな中で、たまたま声をかけてくれた同じ大学で建築を専攻している方との共同プロジェクトや、金沢美大の方とVRゲームを共同制作する機会に恵まれ、技術を磨くことより「それをいかに使うか」「何を作るか」という、デザインや企画に関心を抱くようになりました。この関心は、「エンジニアリング」の枠組みのみならず、複数の領域を横断するものでした。卒業して社会に出るよりも前に、こうした関心

をじっくりと掘り下げたいと思い大学院進学を考える中で、IAMASに出会いました。理科大→IAMASという経歴の先輩として、ライゾマティクスの真鍋大度さんがいます。まさに科学技術を「いかに使うか」についての新しい提案と言える活動をする真鍋さんが出た学校なら、何か面白いこともできるんじゃないかという期待の反面、不安も大いにありました。今となっては良い選択をしたと思っていますが、入学式に「イアマス・リングング」の洗礼を受けたときには、「とんでもないところにきてしまった」と本気で落ち込みました。

——在学中の制作や研究で印象に残っているエピソードを教えてください。

学部生のときから共同制作が好きだったので、新天地でも体力の許す限りなんでもやろうとしていました。また、美大出身の方に比べると制作の経験が少なく、入学時にはどこに向かっていきたいのか解像度が低かったので、コラボレーションを通じて他の人がどのようなことに関心を持っているのか、他方で自分は何に興味があるのかを考える機会にもなりました。学生生活の中で印象深かったのは、論文執筆の際に指導教員の小林茂先生から、徹底して論文の書き方について指導を受けたことです。手を動かしている中で、自分の取り組みの方向性が明確になっていく実感はありましたが、言葉にしようとするとなかなかうまく説明がつかず、改めて解像度の低さを痛感しました。しかし、なんとか書き出したテキストをもとに、文中の整合性、そして文と文のつながりを意識しながら

主張を整理していくうちに、自分が何に取り組んできていたのか、何が足りていないのか、次に何をすべきかが明確になっていくことを実感しました。修士の2年間で完全に体得できたとはとても言えませんが、これからも続けていく中でものにしていきたいです。



修士作品：《Grasp(er)》

——IAMASでの取り組みで意識していたことがあれば教えてください。修士研究についても紹介してください。

研究の姿勢として一つ貫きたかったのは、言葉にできないものを「作り続ける」ことを通して形にしていくということでした。この姿勢は、入学前から行っていた「作字」の自主制作に通じます。以前から文字やシンボルの造形に興味があり、その興味がどこからくるのかを探るために、日課としての「作字」をしていました。その中で、作り続けることが「鑑賞者としての自分」を育てるという実感を得ました。修士作品《Grasp(er)》では、画面上で手指を変換する表現に対して、「作り続ける」態度で取り組んでいます。当初、手指の動きを記録・編集することで新しいモーションデザインの手法を開

拓するつもりでした。しかし、次第に記録された動き以上に、変換された身体を動かす最中の、曰く言い難い独特な体験に興味を持つようになりました。その正体がある何かを捉えるべく、手指を変換する表現についてバリエーションを展開し、整理する中で試行と思考を深めていきました。その末に、この体験のユニークな点とは「形が変化することで向き合っているものの正体が一度わからなくなり、再びわからうとして動きの中から意味を見出していくこと」ではないかと考えました。研究の中ではそれを「grasp」と命名し、その面白さを伝えられるような体験を目指して《Grasp(er)》を構成しました。途中、何をやっているのか自分でもよくわからなくなるような苦しい時期もありましたが、最後まで貫き通せた経験は大きな財産です。

——修了後の進路や、今後の計画を教えてください。

広告代理店で、情報技術に関わる施策の企画・制作をする仕事に就きます。この業界の特徴的な職種として、コピーライターという仕事があります。外向きにはキャッチフレーズを書く仕事のイメージが強い仕事ですが、内向き、つまり作り手にとっては企画の横軸を通す一言を定める仕事でもあります。手を動かして形にすることも大切ですが、同時に今自分がやっていることを凝縮して言葉で捉えていくことも大事なのだと、IAMASの2年間を通して実感しました。仕事を通して、自分の取り組みを言葉にすることを身につけながら、他方で個人の制作も絶やさず、健やかに続けていきます。

漆芸から映像表現へ、微細な差異が導く未来



森田明日香 (博士前期課程2年)

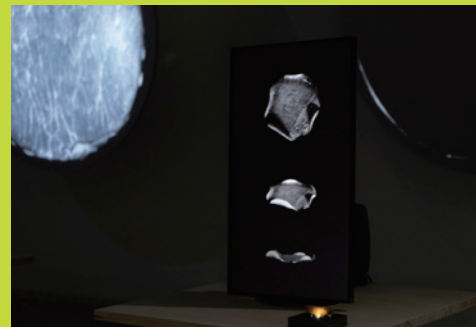
——IAMAS入学以前の活動と進学の実機につ
いて聞かせてください。

自身を振り返ると、美術系の高校で漆を学んだことが原点と言えます。漆表現の中で肌理の微細な凹凸を捉え、平らにするような技法の経験が、今の制作のテーマである「微細な差異を捉える」という視点のもとになっています。その後、秋田公立美術大学ビジュアルアーツ専攻に進学し、漆芸の制作プロセスと融合させた差異を可視化する映像表現に取り組んできました。学部の卒業研究ではソーセージ数百本に潜在する微かな形状差を文字によって可視化するオーディオビジュアルインスタレーション作品《Lag》を制作しました。この作品では、漆芸で得た制作プロセス以外にも、人工知能に関するプログラミングや、加熱音を音響として用いるなど、複数の分野の技術を利用しています。こうなってくると、一言

で「映像表現」とは言い切れず、どこの分野に属するのかわからなくなってきました。そうした曖昧なものを拾い上げ、育てていく機会を与えてくれたのがIAMASだと思います。映像、音響、工学など専門が異なる先生方によって多角的な視点から研究をみてもらえるなかで、独自の表現が深められるのがいいなと思い、進学しました。

——在学中、学外を含めた活動について紹介してください。コンペには積極的にエントリーしていましたよね？

作品発表ができる機会には積極的に参加しました。空間構成に関するコンプレックスを感じていたので、幾度の展示の経験を通して伝え方を掴みたかったんです。デジタルコンテンツを対象としたアートコンペは数多くはないので、同級生と協力しながら情報収集し、応募しました。その甲斐もあって、いくつかのコンペに入選し、東京や大阪、秋田、山梨、福岡など、さまざまな場所で展示させていただく機会を得ました。作品を学外で発表することで、より幅広い分野や世代の方に伝わるような表現を探究していました。また、IAMAS入学以降には学会での作品発表を経験し、コンペティションとはまた違う空気を感じました。この違いは言葉にし難いのですが、ギャラリーなどでの展覧会、コンペティション等の審査会、学会での作品展示で自分自身や鑑賞者の姿勢に違いがあって、刺激的でした。私の場合、先端音楽と映像の2つの分野で学会発表する機会がありました。発表する場が1つに限られないのも、領域横断の利点の1つに感じます。



修士作品 : 《Observing Variation in Sliced Loin Hams》

——IAMASに入学して、同級生や環境などから影響を受けましたか？自身の意識の変化という点で何か思いつくことがあれば教えてください。

積極的な同級生が多く、常に複数のプロジェクトや制作活動をしている様子でした。その影響で私も自身の活動に燃えたぎっていました。ただ、健康診断も真っ赤になっていたので、体の限界には気をつけたい所存です。

自分の意識の変化という点で一番大きいように感じるのは、論文を書いた経験だと思います。論文を執筆することで、自分の中で越えられなかった「言語化」という壁にヒビを入れた感覚がありました。

複数あった可能性を一つに限定していくのが、言語化するということだと思います。その判断は慎重かつ厳密に行う必要があり、それが自分の思考そのものを問い直すようなプロセスでもありました。先に挙げたコンペティションでは、ときに、相手に合わせて説明を変えることで制作の芯になる部分を見えなくしてしまうことがありましたが、論文執筆を通して、その課題を克

服することができたと思います。自分がどっちに進むべきかが、論文で見えるような感覚がありました。

——修了後の進路や、作家活動の今後の計画を教えてください。

論文執筆を機に研究者として続けていきたいと思うようになりました。

「差異を顕在化させる映像表現」というアプローチは、モチーフを変えながら継続する予定です。ただ、発表の舞台はギャラリーや美術館での展示に限らず、学会発表など、あくまで「研究」として続けていきたいと思っています。アートと研究はどう違うか？について考えた時に、一つは「メッセージ性」ではないかと思っています。私は作品を通して何かメッセージを伝えたいというよりは、そこで観測できる差異がなんなのか、どういう性質、どういう由来なのかという事実を捉えたいから、もう少し研究として作品を作りたいと考えています。

卒業後は、愛知淑徳大学で映像表現について教えます。作品を制作するだけでなく、展示の精度もIAMASで求められたので、こうした知見についても伝えられたらと思います。また、愛知淑徳大学にもXRや、イラストをやっている学生もいると聞きます。そうした場所に身をおく上で、他の分野との相互作用、活用方法などは、何か自分の経験からも伝えられることがあるかも知れません。

プロジェクトインタビュー2023

IAMASの教育の特色でもある「プロジェクト」は、多分野の教員によるチームティーチング、専門的かつ総合的な知識と技術が習得できる独自のカリキュラムとして位置づけられています。インタビューを通じて、プロジェクトにおけるテーマ設定、その背景にある研究領域および文脈に加え、実際に専門の異なる教員や学生間の協働がどのように行われ、そこからどのような成果を期待しているのかを各教員が語ります。

The Art of Listening Project

研究代表者 金山智子

研究分担者 吉田茂樹、松井茂

2023年度 -



「フリースタイルの継承久松真一図書資料展」の様子

——プロジェクトのテーマと背景について聞かせてください。

金山智子(以下、金山) 私は研究手法としてフィールドワークやインタビューを多く用いてきました。特に2015年に根尾のプロジェクトを始めてからは学生と一緒に地域に入って行って話をきく機会が増えました。学生を見ていて感じたのは、「きくこと」は人と人との関係を作ることでもあり、全ての営みの土台になるものであるということです。しかしながら、「語る」が研究領域として成立している一方で、「きくこと」にはあまり光が当たってきませんでした。そこで、私たちの研究や表現活動において重要な「きくこと」についてあらためて議論し、創造的な行為として捉え直すプロジェクトを始めたいと考えました。

吉田茂樹(以下、吉田) 最初に「きくこと」をテーマにしたプロジェク

ト始めると聞いた時は、コンピューターや技術を専門としている私のフィールドではないと感じました。ただ、考えてみれば、金山先生と一緒にした根尾のフィールドワークでは技術的な視点で暮らしを見ることがをしていましたし、例えば水や電気の話地域の方からきくことで興味が広がって、もっと色々な人に話をききたくなるという経験をしていました。ものから読み取るということも含めた、幅広い「きくこと」を考えるのは面白いかもしれないと考え直しました。

松井茂(以下、松井) 金山先生とは研究領域が重なる部分があり、私も研究を進める中で「きく」機会が多くあります。しかし、金山先生は社会学、私は現代アートをバックグラウンドとしているので、「きく」目的や方法論に違いがあります。別の視点から「きく」にアプローチしている金山先生と一緒にすることで学べることも多くあるのではないというのが個人的なモチベーションとしてはありました。教員3人もそれぞれ異なる専門性を持っていますが、今年度参加した6人の学生も全員興味関心が違います。「きくこと」は方法論でもあるし、実践でもある。それが表現になる人もいます。それぞれの興味と接続させながら「きくこと」を考察し実践したことによって、結果的に「きくこと」が立体的に捉えられるようになってきた気がしています。

——学生はどのように関わっているのでしょうか？

金山 プロジェクトは、「きくこと」に関する方法論、文献、作品をもとにした議論と、「きくこと」を実践している研究者や表現者、技術者へのインタビュー、「きくこと」に焦点をあてた各自の研究・表現の実践の3本柱で進めています。

最初は自己紹介を兼ねて、お互いのことをきき合う試みを行いました。どのように「きく」という行為を行っているかを観察し合い、それぞれの特徴をフィードバックして「きくこと」を客観視するところから始めました。

その延長として、7月のオープンハウスで初めて会う人との「きく」行為を体験する“だんわしつ”と題したイベントを開催しました。来場者

プロジェクトが参考になっている主な文献



エーリッヒ・フロム(著)
『聴くということ 精神分析に関する最後のセミナー講義録』
(第三文明社、2012)



加藤 清一(著)
『「聴く」ことの力ー臨床哲学試論』
(CCCメディアハウス、1999)



小野和子(著)
『あいたくてききたくて旅にでる』
(PUMPKQUAKES、2020)



の話をしきくという行為を通して、学生たちはきくことと語ることは密接な関係があり、聞き手と語り手との相互行為による共同作業であると実感できたのではないのでしょうか。

吉田 私は「きくこと」の手法のひとつとして、ものを前にして数人で話をきく「モノトーク」の効果を確認するため、メディアコスモスで「ゲームメディア・ワークショップ」を実施しました。ものを見ることによって、そこに付与されている記憶が想起される。人の話を聞き、そこから連鎖的に話が広がっていくことが非常に面白かったです。さらに興味深いのはその連鎖がその場だけでは終わらないこと。きいたことが別の人の記憶に知らず知らずに入り込んで、少し変容しながら継承されていく。その過程を確認できたことは興味深い経験でした。

松井 メディアコスモスでのゲームのワークショップの前に、アニメーション関連のグッズを題材にしたモノトークを学内で行ったのですが、その時に吉田先生がビデオテープからDVD、配信とメディアが変わっていったという話をされました。別の授業で、同じ話を技術の変遷という切り口で語った時には学生はあまり関心を示しませんでした。アニメを入口にすると同じ話がスッと入ってくるようになる。言われてみれば当然かもしれませんが、自分の記憶と関連のあるものを介す

ることで理解が進みやすくなるのは発見でした。

金山 オープンハウスやモノトーク、実践者へのインタビューを踏まえて、後期は学生が各自でテーマを決めて実践を行いました。Eスポーツキャスターの話をきいたり、街頭で高校生にインタビューしたり。福島県相馬市でドローンアート制作を通じて住民の語りをきく作品や、このプロジェクトの課題図書でもある鷺田清一さんの著書『「聴く」ことの力』に記載されたエピソードから着想を得て聴診器で心拍を聞くパフォーマンス作品を制作した学生もいました。表面的には全く違うことをしているように見えますが、広義の「きく」を実践しているという意味で通底しているものを感じます。

松井 2024年1月24日から3月1日まで附属図書館で「フリースタイルの継承 久松真一図書資料展」を開催しました。学生と一緒に岐阜市にある久松真一記念館ツアーを実施した際に、博士課程1年の雨宮由夏さんが記念館に展示されている器に興味を持ち、館長である久松定昭さん、そして記念館自体と器を通して対話を深めていきました。最終的には雨宮さんが真一さん、定昭さんの記憶を再演、継承(改変)したインスタレーションに昇華させました。鷺田清一さんは『「聴く」ことの力』と対をなす形で『「待つ」ということ』という本が出ているのですが、この展示ではまさに“待つというキュレーション”、“話を聞くキュレーション”を実践できたと感じています。人は自分で思っているほどきくことができいていません。さらにきいた上で、待つ時間、考える時間を取らないと思は深まりません。そのことをこの展示を通じて確認することができました。きく力がある人となない人では表現に大きな差が生まれます。受動的にきくのではなく、能動的に聞くことで語ることが変わることも実感することができました。



金山智子教授インタビュー
#フィールドワーク #コ・クリエイション #共創



吉田茂樹教授インタビュー
#コンピュータネットワーク #コミュニティ・レジリエンス #技術の変遷



松井茂樹教授インタビュー
#映像メディア学 #戦後日本美術 #現代詩

Collaborative Design Research Project

研究代表者 鈴木宣也教授

研究分担者 赤羽亨教授

2023年度 -



飛騨市でのリサーチトリップの様子

——プロジェクトのテーマと背景について聞かせてください。

鈴木宣也(以下、鈴木) かつてはデザインといえばグラフィックデザインやプロダクトデザインなどビジュアルに関する狭義な意味でした。今はデザインが扱う範囲が広がり、グランドデザインのような壮大なものやデザインプロセス、デザイン思考なども含めて「デザイン」と位置付けられるようになりました。

「デザイン思考(Design Thinking)」というデザインを行う際に用いるプロセスや手法をビジネスに活用して課題解決を行う考え方は、2000年代初頭にアメリカのデザインファーム、アイディオ(IDEO)によって提唱され、日本でも一時期ブームになりました。しかし現在ではデザイン思考を取り入れている日本企業はほとんど見当たりません。海外では批判的に捉える人もいます。

デザイン思考が提唱されて20年経った今、あらためて過去を検証し、現状を分析しようと、昨年1年間、赤羽さんと2人だけで「デザインリサーチ方法論への批判的アプローチ」という萌芽プロジェクトを行いました。その延長として今年度から学生も交えて、これからのデザインについて研究するCollaborative Design Research Projectをスタートさせました。

赤羽亨(以下、赤羽) 昨年行った萌芽プロジェクトでは、「デザイン思考」をベースにしたデザインプロジェクトはもはや通用しないのではないかという仮説に基づき、この20年を振り返るためにデザイン思考の専門家や実践者4人に実情をインタビューしました。話を聞く中で、例えば企業に外部のデザインコンサルタントという立場で関わり、その企業の課題を見つけて解決するアプローチは日本の企業文化にはそぐわないこと、また課題解決のプロセスには一定の方法論はなく、案件や課題ごとに対処療法的に柔軟に動かなければいけない難しさがあることを確認できました。このプロジェクトでは、これまでの課題解決型のデザイン方法を乗り越え、様々な試行を通じて、今後IAMASが関わるべきデザインの方法論やデザインが効果をもたらせる対象を検討することを大きな目標にしています。

鈴木 このプロジェクトではコラボレーションの対象、デザインをする対象も、これまでとは変えていきたいと考えています。IAMASは県立の学校なので、自治体と一緒にプロジェクトを進めやすいという強みがあります。その特徴を活かして、地域や企業に、今までのデザインとは違う方法でアプローチしていきたいと考えています。

赤羽 一般的にデザインが必要と見なされている分野とは違う掛け合わせ先、他の大学が手をつけていないデザイン対象を無理矢理にでも見つけていきたいです。当然ながら、関わる分野や対象によって異なるアプローチや考え方が必要になります。幅広い複数のプロジェクトを同時並行的に試しながら、共通性など全体性を見出していきたいです。実際にやってみると上手くいかないということも起こり得

プロジェクトが参考になっている主な文献



James Gibson(著), 小林茂(著), 鈴木宣也(著), 赤羽亨(著) 『アイデアスケッチ アイデアをく(醸成)するためのワークショップ実践ガイド』(株式会社ビー・エヌ・エヌ新社, 2017)



茂登山清文(著), 遠藤潤一(著), 定國伸吾(著), 鈴木宣也(著), 水内智英(著) 『ヴィジュアル・リテラシー・スタディーズ』(中部日本教育文化会, 2018)

と思うのですが、このケースではなぜデザインが作用しなかったのかを学術的に考察することにも意義があるはずです。

—— 学生はどのように関わっているのでしょうか？

鈴木 今年度は3つのプロジェクトを並行して行い、学生は全てのプロジェクトに関わっています。1つ目は大垣市と共同研究している「イアマスこどもだいがく」に向けたワークショップのデザイン。「イアマスこどもだいがく」ではワークショップ自体をデザインし、学生が主体に運営しました。全員がワークショップのファシリテーションが初めての経験で、参加者に合わせて瞬時に進行を変える経験が面白かったと話していました。

2つ目は飛騨地域の広葉樹の新しい活用方法を模索するプロジェクトです。飛騨地域は針葉樹よりも広葉樹が多いのですが、その多くはチップとして燃料やパルプに利用され、有意義な活用ができていないという課題を持っていました。そこで6月にリサーチトリップを実施。広葉樹の伐採から流通、活用までのそれぞれの工程に関わっている方々を訪れて、現状をリサーチし、今後の可能性を探りました。今は学生それぞれが課題に対するプロトタイプを作っている段階です。3つ目は大阪の広告代理店と一緒に始めた岐阜県に住む外国人が抱えている課題解決に関する共同研究です。岐阜県に住む外国人は多国籍で、技能実習生として企業が受け入れていたり、仕事を機に移住されたりする、多様な方々が暮らしていますが、必要な行政情報や有益な生活情報が届きにくい状況にあります。そもそも現状何に困っているかも見えていない。これから学生が行うインタビューを通じて、デザインできる対象が見えてくるのではないかと考えています。

赤羽 今年度はバックグラウンドの異なる4人の学生が参加しています。プロダクトデザインを学んでいた学生が1人、残りの3人はいわゆるデザインの経験はないですが、デザイン思考的な手法を学ぶことはそれぞれの研究に生かされていくと思います。ワークショップやデジタルファブリケーションを初めて体験する学生が大半でしたし、リ



ヘレン・アームストロング(著)、
久保田晃弘(監訳)(監修)、
村上彩(翻訳)
『未来を築くデザインの思想-ポスト
人間中心デザインへ向けて読むべき
24のテキスト』
(ビー・エヌ・エヌ新社, 2017)



鈴木宣也教授インタビュー
#ビジュアルリテラシー #プロトタイプ
#プログラミング教育



赤羽亨教授インタビュー
#アクションリサーチ #プロトタイプ
#デザインコレクティブ



「イアマスこどもだいがく」の様子

サーチトリップでの経験をレポートとして言語化することも良い経験になったようです。短絡的な結果は求めていませんが、来年度は展示など成果を発表する場を作りたいと考えています。

修士研究インタビュー2023

IAMASでは、作品制作と論文執筆、または論文執筆のみを選択して修士研究に取り組みます。審査合格者には修士号（メディア表現）が授与されます。本インタビューでは、作品と論文を選んだ修士2年生の2人が、修士作品を構想した動機、背景に加え、作品の見どころや今後の展開について語ります。あわせて、修士研究の概要と作品解説を通して、作品の研究としての位置づけを紹介します。



修士作品《metarium》

マテリアルに宿る自然を見つめて、機械と共存する新しい動きのデザインを考える



平本大輔

1998年生まれ。大阪府出身。関西学院大学理工学部人間システム工学科卒業後、入学。自然現象と機械制御が共存する新しい動きのデザインの創出を研究している。

私は学部時代、関西学院大学でHuman Computer Interaction分野の研究を行っていました。専攻がコンピュータ系ということもあり、プログラミングが主な私のツールでしたが、元々自然現象や物理的特異性のあるマテリアルが好きだったため、卒業研究では実物体の物理的挙動を利用したインタラクションの制作と研究を行いました。そこで感じたことは、工学系の研究では、インタラクションの体験としての意味や鑑賞者との関係性に対して、「表現」を追求する優先度が低いということでした。理系工学研究で重要視されることとしては、主にシステムの新規性や機械制御の精度などの技術的側面

での研究で、僕が本当に探求したかったことは、制作したものが他者の生活や価値観にどのような影響を及ぼすのか、ということでした。そこで、工学的な研究も内包しつつ、「表現」という他者への見せ方も研究する機関としてIAMASを知り、2022年4月に入学しました。

IAMASに入学する動機として、前述した「表現への探求」に加えて、もう一つきっかけがありました。それは新型コロナウイルスです。どういう経緯かと申しますと、私が学部3年次の時に新型コロナウイルスが感染拡大し、活動自粛を余儀なくされたことで、自宅に籠る生活を1年間過ごしました。その際に、自分にとっての進路を考える時間を作らざるを得なかったことが大きな出来事だったと思います。そこで、私は今までの人生を振り返り、自分が絵や音楽、デザインなどの「表現」が好きだったことを思い出しました。今振り返ると、何もできない状況だったからこそ、何をしたいのかという欲求に忠実になったのだと思います。

IAMAS入学後は、学部時代に半年以上研究をして達成できなかった「磁性を持つ液体金属の応用」を基盤とした、新しい物性によって誘発される動きのデザインの可能性について研究を行いました。入学前に感じていた、工学的な側面だけではない、「表現」としての研究のあり方を作品と論文を通して提示しました。

修士作品

《metarium》



私たちの日常生活の中には多種多様な動きが存在する。時計の針や扇風機のような一定の規則に従った画一的でループする動き、または風に靡くカーテンや炎のゆらめきなどの自然ランダムな動き。それらの動きは、機械制御の動きと自然現象や物性による非制御な動きとに分類される。しかし、両者の動きが混在し、共存する曖昧な動きを日常の中で見ることほとんどない。

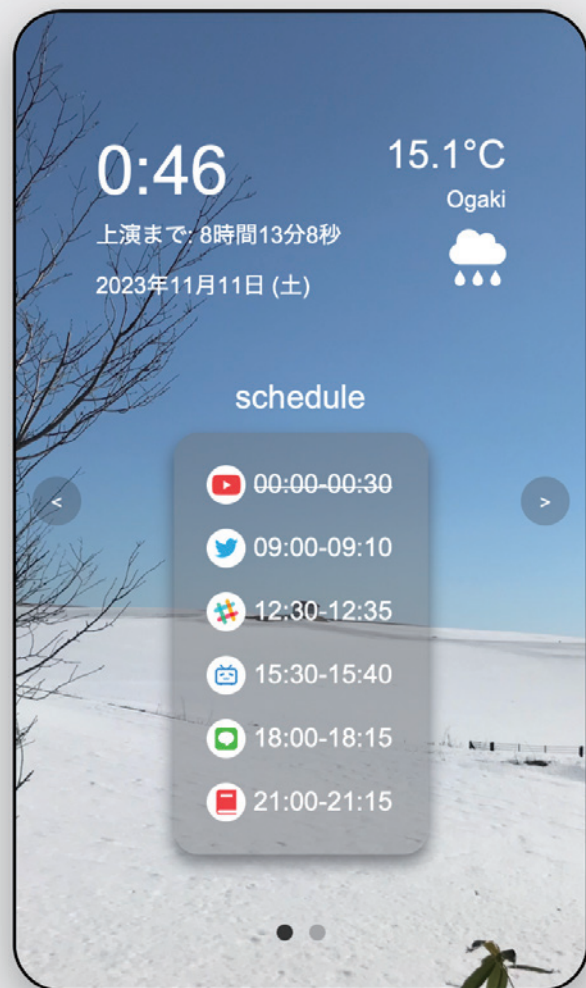
修士作品《metarium》は、「制御と非制御が共存する新しい動きのデザイン」が私たちにどのような動きの情動を生み出すのかを問いかける作品である。私は、制御の動きと非制御な動きがどちらも設計できる素材として「磁性液体金属」に着目した。磁性液体金属は、常温下で液体形状を保つ特殊な金属で、人工的に磁力に反応する性質を付与した機能性マテリアルとして近年開発、研究されている新しいマテリアルである。その物性は多岐に渡り、液体・金属・磁性の全ての性質を併せ持っているため、磁力によるプログラマブルなコントロールが可能で、その挙動には流動性や金属の鏡面反射による自然ランダムな要素も含まれている。私は、磁性液体金属の特性が生み出す動きを観察し、機械制御を媒介することで、「制御と非制御が共存する動き」のバリエーションを創出し、その動きを小さな水槽の中に表現した。

この作品は、磁性液体金属のような新しい物性をもつ新たな自然マテリアルが、今後の機械制御技術とどのように組み合わせ、新しい動きの表現をデザインしていくのか、というこれからのマテリアルと技術のデザインの関わり合い方を動きの風景として鑑賞者に提示する。

修士論文

磁性液体金属が誘発する制御と非制御が共存する動きのデザインの可能性

磁力・静電気力・張力など物理法則的な動力を用いてプログラマブルに実物体を操作、制御する技術は、産業やロボット社会のシステム基盤への応用に必要不可欠である。加えて、この技術はメディアアートの表現手法や実物体を用いたインタラクション研究の拡張にも適応されている。さらに近年では、マテリアル研究の発展により、本来自然発生しないような機能（性質）を人工的に付与して、コンピューテーショナルな操作を可能にした機能性物質の開発が進んでおり、様々な技術的応用が期待されている。一方で、新しいマテリアルの動きのデザインに関しては、動きの制御の精度向上を目的とする機械的な制御を重視した動きの設計がなされており、新しいマテリアル独自の動きがデザインとして考慮されていない。そこで、本研究では、コンピュータ制御による制御的な動きとマテリアルの独自性による非制御的な動きの共存した新しい動きのデザインの可能性を作品として提示する。研究プロセスとしては、まず新しい動きのデザインを創り出すためのメディウムである磁性液体金属の生成から始めた。自ら物質をつくることで、生成過程における化学的知見や生成段階での調整による性質変化をデザインの一要素として組み込むことができると考えた。次に、生成した磁性液体金属の動きをプロトタイピングや手動による実験で観察した。磁性液体金属の制御的な動きと非制御的な動きの構成や要素を実際に観察し、作品表現という形で構築したものを他者に見せることで、作品の印象や意見などのフィードバックを行い、「制御と非制御が共存する動きのデザイン」の可能性を鑑賞者に伝える表現を模索した。最終的に、研究の成果物としては“作品”という形でアウトプットを行った。理由としては、動きは動的イメージによって知覚されるため、論文形式における言語と画像の静的イメージでの表記よりも、作品として実際に鑑賞、体験してもらうことにより、研究過程で得られた知見を動きの表現として感覚的に、瞬時に受け取れると考えたからだ。本研究は、これからのマテリアル開発に伴って、新しい物性をどのように機械制御と組み合わせ、制御と非制御が共存する曖昧な動きを日常生活の中に「デザイン」として組み込んでいけば良いのか、というデザインプロセスの新しいあり方を作品、論文を通じてデザイナーに共有されていくことを期待している。



内在化した「コード」を“play”にする



楊慶新

1996年横浜市生まれ。中国人として4歳で帰国し、高校卒業後に日本へ再び。岡山大学文学部人文学科芸術学・美術史分野卒。大学から演劇をはじめ、舞台の演出を務めた。好きな食べ物はポテトサラダ。

私は、幼少期から異なる国・都市での生活経験から、貧富・教育・発展の格差を実感し、文化芸術を「享受」するには、条件と制約が伴うものだと思うようになりました。日本への留学を機に、中国の厳しい学歴・競争社会から離れ、これまでできなかった部活動、興味を持っていた演劇に打ち込むことができました。しかし、演劇三昧な生活は最初は楽しいものの、徐々に苦しくなりました。演劇は私にとっての現実逃避の手段となってしまったからです。その頃にコロナパンデミックが始まり、自粛生活の中で、改めて自分、演劇、そして今生きている環境と向き合うようになりました。従来の劇場の代わりに、現代人の生活に浸透しているメディア空間での演劇の展開に興味

を持つようになり、それらを生かして今の時代を反映する演劇の形を模索し、実験を行いました。私が追求したい演劇の形は、今生きる現実と向き合うことができる空間だと思いました。

演劇実験をするために行ったSNS運用のおかげで、IAMASの情報が目に入りました。ここなら、これまで知らなかったメディア表現の世界について学びながら、自分なりの演劇ができるのではないかと考え、志望しました。IAMASでの学びを通じて、物語ベースの演劇ではなく、自分にとっての現実とはなにかについて考え、日頃使っている日中異なる社会文化背景に基づくSNSと自身のアイデンティティ形成をテーマにしたオンライン演劇作品を制作しました。中国は「改革開放」以降、インターネット事業は著しい成長を遂げ、特にSNSの利用が急増し、95%のネットユーザーがSNSを利用していると言われています。一方で、中国は「防火壁」を用いて他国のSNSメディアを遮断し、国内独自のSNS市場を有しています。このような自身の経験からはじめ、現代のメディア社会を生きる私たちのアイデンティティはどのように形成されるのかについての研究に至りました。

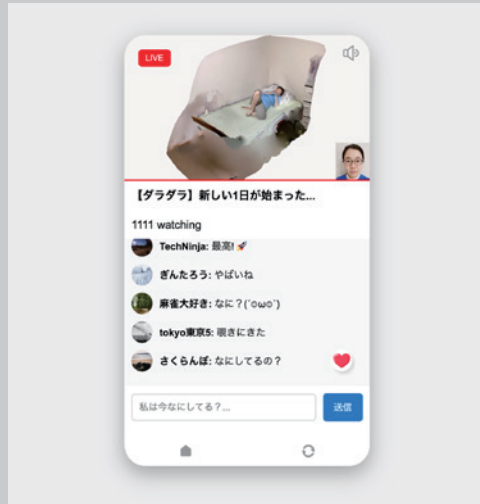
修士作品

《code play/ 码上演绎》

「code play/ 码上演绎」はスマートフォンを介してウェブサイトアクセスし体験する演劇作品である。「code」は記号、指令、規則、行動規範を指し、「play」は遊び、演劇を意味する。中国語の「码上演绎」は、コードの上で演じることを意味する。このタイトルにした理由は、現代の高度情報社会を生きる私たちの存在はコード化され、同じ行動や経験を繰り返し、それに囚われていると思ったからだ。この作品は、日常的なSNSの使用が自己アイデンティティに与える影響を探るものであり、特定の時間帯に、私が日頃使っているアプリを模したページが公開され、それを私の「上演」と見なす。また、その「上演」が始まるまで、長い待ち時間がある。コロナ自粛期間中、配信されたオペラ『神々の黄昏』をYoutubeで見た。オペラなど観ない私は、演目自体よりも休憩中に意図的に映し出されたデジタル時計が印象に残った。上演をただ待っている時間に、演劇の可能性を感じた。無限に消費されるSNSの体験と違って、ただ待つという設計を行うことで、自身の生活の中で行われている行動＝コードを眺める。

「上演」の内容において、既存アプリの形式を模しながらも、私の心身状態を反映している。この作品を通して、参加者はフィクションながらリアリティを帯びた演劇的な体験を自分の生活に織り交ぜ、自身のSNSを使用する日常的な行為を振り返る。また、アプリを通して見る「私/作者」という存在を体験者自身と重ねることによって、自己との内省的な対話を促す。

「自己」という概念は、SNSといった日常的に接するメディアがもたらす影響の下で、一種の造られた存在に思える。私たちは、様々な情報源とプラットフォームとの接触を通じて、自己を構築している。この情報社会において、「本当の自分」とは何か、そして「演じられる自分」とは何かを問うため、演劇を通じて探究しようとした。



修士論文

『多文化・多元化されたメディアプラットフォームと自己アイデンティティの形成に関する研究 ～演劇「code play/ 码上演绎」の実践と分析～』

本研究は、現代の高度情報社会における多文化・多元化されたソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）を含むメディアプラットフォームの使用が個人のアイデンティティ形成に及ぼす影響を事例分析及び演劇の実践を通じて考察することを目的とする。コミュニケーション資本主義の時代において、メディアプラットフォームは互いに影響し、単なるコミュニケーションツールにとどまらず、人々の生活様式を変える強力な存在へと進化している。私たちは多くの場合この変化に気づかないまま、無意識的・無自覚的にSNSと関わり合っている。また、プラットフォームのアルゴリズムに支配されつつ、多文化・多元化された価値観を自身に内包し、それによって自身のアイデンティティに対しての疑問や悩みをしばしば抱える。

本研究はアイデンティティを一貫した静的な状態ではなく、個人の内面的な変化と外部世界とのやり取りに応じて変化する動的なプロセスとして捉える。SNSの普及により、新たなアイデンティティ形成の場が提供される一方、プラットフォームのアルゴリズムによって極めて均質的に生産されている懸念があり、また、氾濫する情報の波に埋もれて自身を見失う時も多々ある。このような問題に対して、本研究は中国独自の社会文化背景に基づいたSNSの事例を分析し、SNSユーザーたちがプラットフォームの特性を活用して新たなアイデンティティを模索し、技術的なアルゴリズムや支配に対抗する表現の可能性を確認した。

また、このようなSNS上の自己表現にはしばしば演劇的な要素が含まれることから、メディアプラットフォームを用いた現代のメディア環境を批判する演劇事例を参考にしつつ、体験者が日常のSNS使用を能動的に振り返り省察できる演劇の実践方法を提案した。

この演劇は、中国人留学生である筆者の異なる文化背景に基づくSNS使用経験から設計されており、体験者はスマートフォンを通じてサイトにアクセスし、筆者の異なるSNSによる自己の表現に触れながら、自身の日常的な振る舞いを省みる。

このように、演劇は私たちに新たな自己発見の可能性を提供し、デジタル空間と物理空間の両方における自己の存在とアイデンティティを再考する機会を与える。SNSによって制約される自己像から離れ、より深い自己発見へと繋がる。



情報科学芸術大学院大学

Institute of Advanced Media Arts and Sciences

〒503-0006

岐阜県大垣市加賀野4丁目1番地7

TEL: 0584-75-6600

FAX: 0584-75-6637

E-mail: info@ml.iamas.ac.jp

発行：情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]

発行日：2024年4月1日

編集：赤羽亨、前田真二郎、福島諭

デザイン：中村直永

写真：今井正由己、丸尾隆一、小濱史雄、山田智子

本書からの無断転載を禁じます。

掲載内容は2024年3月現在のものであり、一部変更される場合があります。

最新情報については、本学ウェブサイトをご覧ください。

www.iamas.ac.jp