

未来のデザイン＝「ポスト・デザイン」に関する研究

POST-DESIGN: TEACH AND TECH FOR THE FUTURE

小山 明	大学院芸術工学研究科 教授
橋本 英治	芸術工学部 まんが表現学科 教授
藤山 哲朗	芸術工学部 環境デザイン学科 教授
大内 克哉	基礎教育センター 准教授
榮元 正博	芸術工学部 ビジュアルデザイン学科 助教
尹 智博	大学院芸術工学研究科 助教
入江 経一	大学院芸術工学研究科 教授

Akira KOYAMA	Graduate School of Arts and Design, Professor
Eiji HASHIMOTO	Department of Manga Media, School of Arts and Design, Professor
Tetsuro FUJIYAMA	Department of Environmental Design, School of Arts and Design, Professor
Katsuya OUCHI	Center for Liberal Arts, Associate Professor
Masahiro EIGEN	Department of Visual Design, School of Arts and Design, Assistant Professor
Jibak YOON	Graduate School of Arts and Design, Assistant Professor
Keiichi IRIE	Graduate School of Arts and Design, Professor

要旨

情報化やネットワークがつくりだす大きな社会構造の変化、そして社会環境や地球環境の変化に対応した、これからのデザイン＝「ポストデザイン」のあり方を研究し、そのデザイン教育の基盤となるカリキュラムを開発し、これを実践的に運営することを通して新時代の教育方法の構築を行うことを目的とする。

特に現代の情報環境において失われつつある人間の「身体」をテーマとして未来のデザインの枠組みを考えること、これからのデザイン領域の変化そのものを考えることを研究の中心におき、複数のプロジェクトと大学連携ワークショップの企画・運営を通して、様々な形による社会との連携の中で問題を発見し、提案を行う実践的な研究を進める。

Summary

By studying design responses to major changes in social structures created by computerization and networking as well as to shifts in the human and natural global environments, we aim to develop fundamental design education curricula and new teaching methods to foster their practical application.

One particularly important subject to consider in framing the 'post-design' future is the disappearance of the physical body from the contemporary info-environment. While our research may focus on the evolving topography of design itself, the various projects and intercollegiate workshops we plan and conduct should problematize diverse concerns as bridges to society and propose ideas for further practical investigation.

1 研究の目的と方法

情報ネットワークがつくりだす大きな社会構造の変化、社会環境や地球環境の変化に対応したデザイン＝「ポストデザイン」のあり方を研究し、そのデザイン教育の基盤となるカリキュラムを開発、これを実践的に運営することを通して新時代の教育方法の構築を行うことを目的とする。

特に現代の情報環境において失われつつある人間の「身体」をテーマとして未来のデザインの枠組みを考えること、そしてこれからのデザイン領域の変化そのものを考えることを研究の中心におき、複数のプロジェクトと大学連携ワークショップの企画・運営を通して、様々な形による社会との連携の中で問題を発見し、提案を行う実践的な研究を進める。

2 教育領域における活動

1) スタジオ構築

インタラクションデザインコース教育のためのスタジオ機能を有し、かつ複数の研究プロジェクトを並行して進めるための各種機材を配置することを目的としたスペース構築をおこなった。レーザーカッター、3Dプリンター、大型プリンター、プロジェクト用都市模型等を半分、残り半分を最大24名の教育が可能な演習スペースとした。

2) 特別講義の開催、出版等 (図1～6)

前期期間に以下の連続特別講義を実施した。

- 入江経一・小山明「本かもしれない」
- 毛利桂「ノイズがノイズでなくなる時」
- 見明暢「ミラノサローネから見るデザインのベクトル」
- 岡田憲一「インタラクションマジックの作り方」

「本かもしれない」は学生による様々な本のアイデアをまとめた展覧会を解説する特別講義であり、これらの作品をまとめた出版を並行して行った。

3) ワークショップの開催 (図6・7)

後期期間にアルフレッド・バーンバウム氏の「小さな箱型のポータブルシティ・都市の肖像」、西尾美也氏の「頭の上の展覧会」のふたつワークショップを開催した。

前者は、神戸という都市イメージを箱型のオブジェとして製作するワークショップ。グループ製作のものを含めて15の作品が完成した。後者は人間の身体をテーマとしたワークショップ。頭の高さより高い位置で展覧会を企画するという、視線を含む身体スケールを基礎としたテーマ。



図1・2)「本かもしれない展」及び同出版物(36ページ)。



図3・4)毛利桂特別講義およびワークショップ。



図5・6)見明暢特別講義および岡田憲一特別講義。



図7・8)「小さな箱型のポータブルシティ・都市の肖像」。メディア・アーティストのバーンバウム氏を招聘して開催されたワークショップ。参加者全員で神戸の街を歩いてリサーチ。様々な視点から都市をとらえ、それを小型の箱サイズのオブジェとして作品化した。

3 研究領域における活動

1) シーグラフ国際会議への参加 (図9~12)

2015年11月3~5日の間、神戸国際会議場で開催されたシーグラフアジアにプロジェクトの出展を行った。

シーグラフ (Siggraph) はコンピュータグラフィックスの国際会議であり、共催者である神戸市からの依頼により、プロジェクト「Curating the City: Kobe」の展示と口頭の発表を行った。展示物は大型の神戸市の立体的な都市模型と上部からこれに投影するプロジェクションマッピングのシステムである。

映像コンテンツのひとつは神戸市の未来の都市計画方法を提案する動画を制作し、入江教授がこの制作の意図、表現方法に関する解説を行った。

また橋本教授が、人間の目の動きを追跡する技術「アイトラッキング」を使用して、神戸市の3DCG上に描かれたキャラクター (吉田教授制作) の三次元的な動きを制御する新開発アプリケーションの紹介を行った。

映像を投影する都市模型は、神戸市の地形と建物のデータを3Dプリンターで出力可能な18cm立方のサイズに分割した100以上のパーツを合成して制作を行った。

この都市模型は、シーグラフ終了後に神戸貿易センターで開催された神戸ITフェスティバルにおいても展示を行った。

Curating the City: Kobeは情報ネットワークのあり方に対する新しい提案であり、異なる種類の都市の結節点 (ノード) を接続する未来の都市計画の手法を示すものである。

2) フューチャークロッシング 2 展開催 (図13~21)

2014年にグランフロント大阪で開催したフューチャークロッシング (Future Crossing) 展に続き、神戸デザインクリエイティブギャラリー (KIITO、神戸三ノ宮) において、第2回目となるインタラクシオンデザイン教育研究所主催の展覧会を2016年2月20日~25日に開催した。

展示を行ったのは「頭の上の展覧会」「神戸色柄見本帖」「小さな箱型のポータブルシティ・都市の肖像」「Curating the City: Kobe」「メタ・デザイン」の5つのプロジェクトである。

「頭の上の展覧会」「神戸色柄見本帖」はインタラクシオンデザイン教育研究所が提供する大学院の授業の成果、「小さな箱型のポータブルシティ・都市の肖像」「メタ・デザイン」は学部のインタラクシオンデザインコース



図9)・10)シーグラフアジアに出展の「Curating the City: Kobe」プロジェクト。神戸の立体模型に上部からのプロジェクションマッピングが行われている。模型は3Dプリンターで製作。

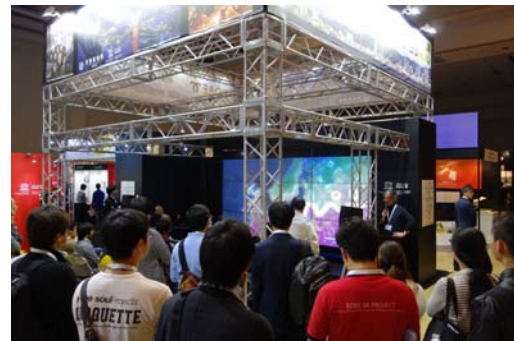


図11)・12)シーグラフアジアにおける研究発表。入江経一教授による「Curating the City: Kobe」の解説 (上) と橋本教授による「アイトラッキングシステムを使用した、都市情報の制御」の解説 (下)。

の授業の成果を展示した。

西尾美也氏(アーティスト、ファッションデザイナー)を招聘して行われたワークショップ「頭の上の展覧会」は大学院の授業「インタラクシオンデザインプログラム」として行われたワークショップであり、「身体をかぶる」「身体の長さの髪をまとう」「風景を映す帽子」「頭の上ではこぶもの」「頭上の動物園」などのアイデアをグループワークで作品化した。展覧会と並行して開催した公開特別講義では引き続き、西尾美也氏による作品講評が行われた。

「メタ・デザイン」は現代の社会的なテーマをもとに考察・制作をおこなうことを目的とした授業であり、「監視社会」「ドローン」など、情報化社会のあり方を批評・再考する作品が制作された。

「神戸色柄見本帖」は、神戸市内を撮影したデータをプリントアウト、それらを細く切断し、並べ替えたカラーバーを制作し、それを再びデジタルで編集したデータを作成、それをもとにプロダクトを製作するという、アナログとデジタルを往復する作業プロセスを体験することを目的とした授業である。展覧会では、作業をおこなった実物大のカラーバーと、それを使用したプロダクトが展示された。

4 まとめ

インタラクシオンデザイン教育研究所は、情報化社会など新しい技術的な社会に対する提案をおこなう能力を養うことを教育の目的とし、一方で人間の身体をどのようにその中に位置付けて考えるかを研究の中心においている。学内外における様々な情報発信の機会を通じて、国内外の教育組織や研究組織と連携して研究教育を進めていきたいと考えている。



図13)~15)フューチャークロッシング2展ポスター、「神戸色柄見本帖(右上)、会場構成図(右下)。

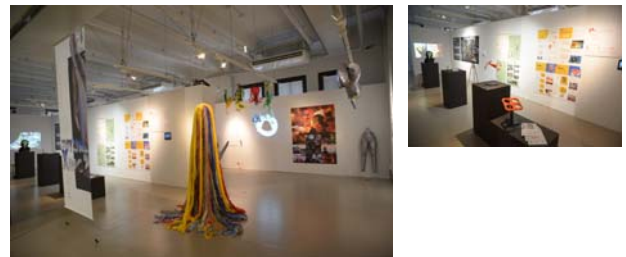


図16)・17)展覧会場入り口。右側にみえるのが「頭の上の展覧会」作品。「メタ・デザイン」プロジェクトの展示。展覧会は、神戸三ノ宮 KIIITO (神戸デザインクリエイティブセンター) で開催された。



図18)・19)「小さな箱型のポータブルシティ・都市の肖像」(左)、「Curating the City: Kobe」の展示。



図20)・21)西尾美也氏による「頭の上の展覧会」公開講評(左)、同公開特別講義ポスター(右)。