

論文要旨

本論文では、メディア情報の変則的利用法に注目し、映像信号情報の変則的利用法による音響作品の制作と、動画圧縮情報の変則的利用法による映像作品の制作について、それらの制作方法や作品としての評価を述べる。また、それらの制作が持つ意義について、芸術的な観点から考察する。

まず1章では、メディアアートとは何かを、初期メディアアートについての解説を交え論じる。それを元に、著者の制作による作品「White Lives on Speaker」を紹介し、本研究ではどのような考えに基づき制作を行うか述べる。その考えとは、情報メディアの変則的利用法による作品制作であり、その意義について述べる。

次に2章では、情報メディアなどの変則的利用法による制作のための代表的な手法や考え方であるサーキットベンディング・グリッチ・データモッシングを紹介する。しかし、これらの手法は、芸術の視点から論じられることは多くとも、技術面が詳細に論じられることは多くない。そこで、本論文では、著者がサーキットベンディングなどの手法を参考にした制作方法の技術面を詳細に述べ、また、著者の考えをもとに芸術的に論考するという目的を定めた。

3章(制作1)においては、サーキットベンディングを参考にし、コンピュータを「音を発する道具」とすることを意図した制作について述べる。コンピュータを楽器として扱うパフォーマンスはこれまでもあったが、実際にどのようにコンピュータが用いられているか分かりづらいものが多かった。そこで、コンピュータが表示するディスプレイの情報をを用いることで、コンピュータの働きと音響の関係を明確にするパフォーマンス作品を制作する。映像と音響の関係を明確にするためにはそれぞれが同期し調和性を感じられることが重要で、コンピュータから出力される映像信号を音響信号に変換する手法と演奏用ソフトウェアの制作によって、映像と音響の調和性を高めることを実現した。

4章(制作2)においては、グリッチの応用であるデータモッシングを参考にし、新たな映像表現の方法を述べる。まず、データモッシングの原理を解説し、どのような手法でデータモッシングを実現するか述べる。また、再生フレームの操作によって得られる効果が変わることについても論じる。本研究では、新しいフレーム再生手法を考案し、実現するデータモッシングソフトウェアを制作する。データモッシングソフトウェアによって、リアルタイムデータモッシングなどの新規的な手法を実現した。

5章では、3章(制作1)と4章(制作2)の制作について、その意義や位置づけを考察する。制作1では、コンピュータから出力される映像信号を用いてコンピュータを音を発する道具とすることができた。これは、これまでに創造できなかった音響信号を作り出し、新たな音響や、映像音響パフォーマンスを創造する可能性を秘めている。制作2ではデータモッシングの詳細な手法を述べることもできた。また、リアルタイムデータモッシングの詳細な手法も述べることもできた。データモッシングを用いた表現手法によりエラーの影響を受けた現実と交錯する異なる世界を作り出し、現れる配色やノイズの形状などが興味深い映像を作ることができた。最後に、制作1と制作2について総合的に考察する。それぞれの制作より、情報メディアの変則的利用法によって未知の表現を導き出すことで、普段意識しない仕組みを扱い、さまざまな問題に対しての新たな視点を鑑賞者に示すことが著者の制作の意義であることを述べる。それらが機器やシステム、技術などの様々な道具と表現の新たな繋がりを生むことで、芸術としても工学的技術としても新規的な視点を提示するものとなる展望を示した。

本論文を通してメディアアートという芸術と工学的技術が密接な関係を持つ中で生まれる新たなメディアアートについて論じることができた。また、芸術と工学的技術の境界が統合したメディアアート作品を制作し

た。これらによって、情報メディアの変則的利用法による新たな表現を導き出し、新たな視点を鑑賞者に与えることができる可能性を示すことができた。