

● 研究室紹介



モーションスタジオでの源田研究室記念撮影（2010）

九州大学

大学院芸術工学研究院

コンテンツ・クリエイティブデザイン部門

源田悦夫研究室

源田悦夫

1. はじめに

私（源田悦夫）は、1970年に武蔵野美術大学基礎デザイン学科に入学した。この学科は、1967年向井修太郎教授のもとに、デザインの水脈として「デザインと科学の統合」、「記号論を中心としたコミュニケーションデザイン」の視点などから諸科学の分野を横断的にとらえるものとして基礎デザイン学を提唱し設立されたもので、当時としては極めて斬新なデザインに関する考え方をここで学ぶことができた。この学科は「技術の人間化」を標榜して1968年設置された九州芸術工科大学（現九州大学大学院芸術工学研究院）と、同時期に設置された、新しい教育機関であり、デザインにおける芸術と技術の問題を前面に掲げた教育組織として歴史的に位置付けることができる。大学卒業後私は、東京芸術大学大学院に進学し、芸術的感性の育成を中心とした教育を知るとともに、生体の観察や表現の重要性や美術解剖学や図学を通して人間の構造や形態の形成について興味を持った。またこの時期に通産省工業技術院製品科学研究所の研究生として、出原栄一（故人、当時デザイン課長、元大阪芸術大学教授）や大平智弘（故人、元武蔵野美術大学教授）のもとで黎明期にあった、コンピュータのデザイン分野への応用についてプログラミングの初歩から学ぶことができた。1975年ごろの研究生には河口洋一郎（東京大学教授）などの学生やソニー、シャープ、資生堂など先端的な企業のデザイナーなどが集い、コンピュータデザインの先導的な事例紹介や討議を行うとともに、所属や立場を越えて親交を深める場でもあり、CGの教育機能的な役割を果たしていた。これは当時の出原課長が周囲所員の非難にも屈せず、我々を受け入れてくれたことやC&D（Computer and Design）研究会（のちの日本デザイン学会C&D部会）を創設し広く研究者やデザイナーのネットワークの場を作ったおかげによるものである。こうした学際的雰囲気や先端的な研究環境に接し制作を行

うことができたことの影響は、私の現在の研究室のあり方に大きく影響している。その後私は映像プランナーとして、博覧会や万博の展示設計、映像制作、レーザーイベント制作などにかかわり、先端技術を芸術表現や展示として展開する分野で活動した。1982年には映像プランナーを兼業しながら、出原栄一、大平智弘、数理造形の淵上季代絵（故人、元東京工科大学教授）らとともに日本で最初のコンピュタイメージを前提とした体系的なデザイン教育を東海大学の短期大学部を対象に構想を依頼され、のちにこの実験的教育に直接携わった。ここでは2年生の短期大学ではあったが、数学や通信、プログラミング技法、ビデオテックデザイン、視覚伝達デザイン、記号論など論理的思考と芸術的感性を含んだ科目の学習とともに実践的なコンテンツの制作を課した。この教育の方針は現在の九州大学における教育の基盤ともなっている。

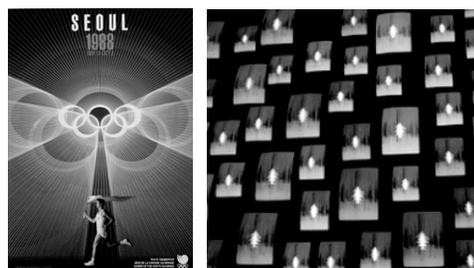


図1 80年代の源田作品

Seoul Olympic Official Poster (Cho.YJ+Genda.E 1987)
Cubic in Multi (Genda E1985. 科学万博 64 面マルチ映像)

2. メディアテクノロジーを前提としたデザイン教育 ＜源田研究室の目指すもの＞

私は1992年に高次のデザイナーの育成の場を求めて、設立の理念にかねてから関心を持っていた九州芸術工科大学画像設計学科（現九州大学大学院芸術工学研究院）に教育実践の場を移した。それまでの私の経験の中で得

た、論理的思考能力を背景に美的感性を持ち、仮想から実体の分野を横断する新たなイノベーションに対応できる高度な表現者やデザイナーを育成するとともに、先導的なコンテンツやクリエイティブデザインの背景となる多様な芸術表現についての理論及び実践に関する、国際的な視野を持った教育者・研究者を育成することを研究室の目標にした。

以下に現在の研究室の主なテーマを挙げる。

・デジタルコンテンツ教育の方法に関する研究

平成 17-21 年度文部科学省科学振興調整費新興分野人材養成事業先導的デジタルコンテンツ創成支援ユニットが採択され、長年にわたって考えてきた、源田のメディア教育に対する姿勢を具体化した。このプロジェクトでの教育実験の経験を生かし大学院修士・博士課程のプログラムにおけるコンテンツデザインの教育方法論の確立を目指す。

・「イメージラマ」による芸術的感性表現の実験

平成 21 年度には特別設備として感性融合コンテンツ創成支援装置「イメージラマ」を設置した。これは五感に対応した 4K 高品位映像を中心に、立体音響、モーションキャプチャ、照明、レーザーグラフィック等駆使した仮想演出実験空間を多次元実験棟に設置し、インタラクティブ性や五感を生かした、新しいタイプのコンテンツの制作、メディア芸術創成の実験を行っている。

・各種コンテンツに適応する仮想身体の研究

仮想ヌードボディーの制作を基本に、伝統芸能のデジタルアーカイブ、医学、ファッション、ゲーム等への適用および色っぽさ、男らしさなど身体表現性についての研究などを行ない各分野へのコンテンツ応用やコミュニケーションデザインへの適用を目指している。現在源田研究室の卒業生は、大学教員や研究者、ゲームクリエイター、映像コンテンツ関連産業などで、論理性と芸術性の両側面を備えた融合型のコンテンツクリエイターとして活躍している。私は教育を通してアメリカ主導でない我が国のコンテンツ戦略に資する独創性を持った日本型の人材育成を通じ、グローバルな視点を持ったユニークなクリエイターの育成を目指している。

【連絡先】

九州大学大学院芸術工学研究院
源田悦夫研究室
〒 815-8540 福岡市南区塩原 4-9-1
TEL : 092-553-4503
E-Mail : genda@design.kyushu-u.ac.jp

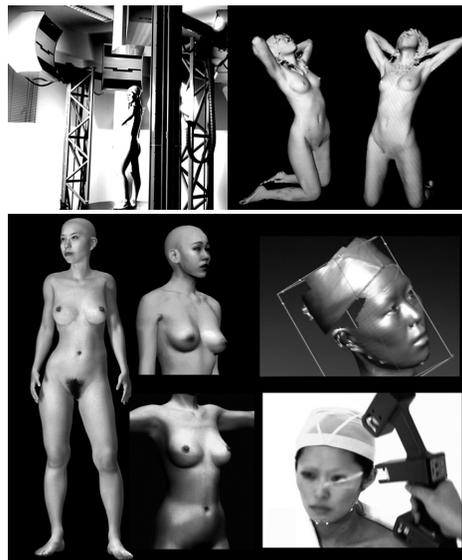


図 2 3D 人体デジタイザーによる測定と CG 仮想身体モデル



図 3 身体動作の MC による身体部位の位置および筋電の測定



図 4 仮想身体による伝統芸能のデジタルアーカイブ ©2005Genda Lab.



図 5 イメージラマでの 4K を用いたインタラクティブアート

左から Human Jukebox (Daigo) との映像音響コラボレーション、ジャグラー (望月ゆうさく) の動作を MC で解析、インタラクティブなライブパフォーマンス演出 ©2010Genda Lab.