

Designing Sensory Experiences -Receive, Release and Generate Sensory Information

孙, 晓天

<https://hdl.handle.net/2324/2236244>

出版情報 : Kyushu University, 2018, 博士 (芸術工学) , 課程博士

バージョン :

権利関係 : Public access to the fulltext file is restricted for unavoidable reason (2)

氏名	孙 晓天		
論文名	Designing Sensory Experiences —Receive, Release and Generate Sensory Information (感性情報の受容、リリースと香り情報の生成に関する感性体験のデザイン)		
論文調査委員	主査	九州大学	教授 富松 潔
	副査	九州大学	准教授 池田 美奈子
	副査	九州大学	准教授 中村 美亜

論文審査の結果の要旨

本研究は、筆者の香り情報という感覚的な要素を生成する装置のデザインについて思考軌跡を洞察し、社会的評価を受けたアート作品の思考制作過程を記述文章化し、次世代へ伝えることを目的とするものである。筆者自身のメディアアート作品のデザインと制作、展示を通じて得られた作者自身の制作過程を内省、洞察し、アーティスト・デザイナーが何を考えどのような形状を与えたか明らかにするものである。論文構成は研究目的、背景、予備的な作品制作の内省、洞察、Breathing から Smell への昇華過程、作品「Scentgraphy」のコンセプト、香り情報生成のアイデア、原理、作品制作 ver.1,2,3 への進化過程、展示、オーディエンスの評価から作家の制作行動への反映を得ることで、作品「Scentgraphy」の感性体験の価値を記述文章化している。

(作品「Scentgraphy」は Design China 2018 において中国を代表するメディアアート作品として評価された。また公開の展示会は北京、デンマークで実施された。作品「Breathing」は ADAA2016 展で入賞しており、アジア美術館などで公開展示された。作品「Breathing Sofa」は北京などで公開展示された。)

論文構成は全7章で構成されている。

第1章は研究の背景を述べている。物理的な形のあるもののデザインから視覚聴覚以外の感覚器官が受容する香りや味覚、触覚などの感性情報の生成や表現について興味を持ったことが研究の動機となっている。香りの感性情報を生成するような、より心理的なユーザ体験を提供するようなメディアアート作品を創作するに至った。

第2章は研究の目的を述べている。メディアアート作品制作を通してどのようなデザイン表現を用いれば感性情報の受容や発現ができるか、香り情報の生成により新しい感性体験を表現できるか挑戦するところに研究の目的がある。作品制作過程を通して得られた気づきやユーザの評価から知見をまとめるものである。

第3章は人間の五感や、味覚、臭覚、触覚などの感性表現に関する関連研究を調査している。

第4章では本研究のベースとなる筆者の先行研究作品制作としてメディアアート作品「Breasing Shelter」についてそのコンセプトと作品の制作過程、公開展示、外部評価について述べている。ここではこの作品の動きと音を通して融合した感性情報から風を感じるような

感性体験について考察している。作品「Breathing」は ADAA2016 展で入賞しており、アジア美術館などで公開展示された。

第5章も予備的な作品制作についてそのコンセプトと作品の制作過程、公開展示、外部評価を述べている。「Breasing Sofa」では遠隔地にいる人間の呼吸を受容、リリースできるようなソファをメディアアート作品として制作している。作品「Breathing Sofa」は北京などで公開展示された。

第6章ではメディアアート作品「Scentgraphy」のコンセプト、香り情報生成のアイデア、原理、作品制作 ver.1,2,3 への進化過程、展示、オーディエンスの評価について述べている。色情報と匂い情報を融合した感性体験を表現する作品「Scentgraphy」は Design China 2018 において中国を代表するメディアアート作品として評価された。また公開の展示会は北京、デンマークで実施された。

第7章は本研究の結論として、「Breasing Shelter」の制作・展示を通して、視覚と聴覚の融合表現が触覚的な印象までも誘発すること、「Breasing Sofa」の制作・展示では人間の呼吸による触覚的な表現を遠隔地にいる人間同士で共有できることが気づきとして得られた。「Scentgraphy」の制作・展示では、このような感覚表現として色情報と香り情報の融合と遠隔地への転送を狙った。以上のように筆者の作品「Scentgraphy」という感覚的な要素を生成する装置のデザインについて思考軌跡を内省、洞察し、社会的評価を受けたアート作品の思考過程と制作過程及び展示による社会的評価を記述文章化した。同様なメディア作品制作を通して表現の実験を行うような実践的研究者、芸術家に有効な知見をまとめ記述文章化できたとしている。

論文審査の結果として、本論文は博士（芸術工学）の学位に値する。