



ディスタンス・アートの創出手法分析

研究代表者：宮本 道人（筑波大学 システム情報系）

共同研究者：大澤 博隆（筑波大学システム情報系）

1) 研究期間

短期集中型（2020年5月～10月）

2) 応募時の目的・目標・達成イメージなど

新型コロナウイルスの流行が明らかにしたのは、在宅を強いられる災害が起こると、アートやフィクションを従来の形式で制作・鑑賞することが困難になるということでした。この状況下、どのようなアートやフィクションが生まれているのか、またどのようにすればアートやフィクションを新たな形で創出できるのかを整理し、社会に発信することは、文化を生き延びさせる上で重要だと考え、本プロジェクトは進行されました。

また、アートやフィクションが生まれた背景から社会像を考察することで、今後の「想定外」の災害にも対処できる「知」の新しい作り方を探ることを計画しました。

3) 本プログラムで実施した研究の内容と成果

本プログラムでは、「リモート」や「ディスタンス」等の概念が関連する作品を「ディスタンス・アート」と名付けて括り、その形式・内容・影響などを分析しています。

これまでの研究では、コロナ禍が始まって以降に作られた作品の特徴を切り分けて分析したり、それがコロナ禍以前に作られてきた作品の系譜にどう連なるかを考えたりしています。

また現在、Zoom等でのリモート会議において共同で創作が行われる過程を分析し、良いリモート共同創作の方法論とはどのようなものかを明らかにする研究を行っています。

4) 研究業績・研究広報

テレビ出演

- NHK Eテレ 2020年6月17日 22:00~22:43

『又吉直樹のヘウレーカ!』

離れていても心は通じ合えますか？

ウェブメディアでのインタビュー

- Less is More.by info Mart Corporation 2020年7月8日

「ソーシャルディスタンスで失われた物語を、僕たちは再構築する」

<https://note-infomart.jp/n/n7bf41f3025af>

ボイスメディアでのインタビュー

- 日本経済新聞社「ヤング日経」 2020年7月9日

<https://voicy.jp/channel/874/88391>



ウェブメディアでの対談記事

- リアルサウンド テック 2020年9月21日
ソーシャルディスタンスが変えた創作のスタンダード（前編）
<https://realsound.jp/tech/2020/09/post-622864.html>
- リアルサウンド テック 2020年10月4日
ディスタンスパンクが生み出す空間移動のノスタルジー（後編）
<https://realsound.jp/tech/2020/10/post-629699.html>
- （ともに Yahoo ニュースにも転載）
リアルサウンド テック：ソーシャルディスタンスが変えた創作のスタンダード（前編）
<https://news.yahoo.co.jp/articles/9603be5933c94f2ebf1aed55b0c9b62dd5d912ea>
リアルサウンド テック：ディスタンスパンクが生み出す空間移動のノスタルジー（後編）
<https://news.yahoo.co.jp/articles/74792a84e7b1d965c2f293b748f62dbf851ee5a2>

大学広報誌

- 東京大学広報誌『淡青』 2020年9月10日
コロナ禍ならではの作品群を「ディスタンス・アート」と命名
https://www.u-tokyo.ac.jp/focus/ja/features/z1304_00091.html

学会誌での対談記事

- 日本バーチャルリアリティ学会誌
嘘と虚構と VR パーキングエリアとテーマパークから
2020年6月号 p50-51
- 日本バーチャルリアリティ学会誌
コロナ禍の「部分VR」 マスクとリモート通話の顔フィルターから
2020年9月号 p48-49（オープンアクセスで公開）
https://www.jstage.jst.go.jp/article/jvrsj/25/3/25_48/_article/-char/ja

5) 最新の成果・情報

筑波大学「知」活用プログラムウェブサイト>宮本 道人

https://www.osi.tsukuba.ac.jp/fight_covid19/miyamoto/

インタビュー記事

https://www.osi.tsukuba.ac.jp/fight_covid19_interview/miyamoto/