情報科学芸術大学院大学[IAMAS]の学生有志による芸術実践を中心に紹介する展覧会

現代性の環境

日時 2026/03/07(土)- 04/12(日)

前半　3/7(土)〜3/23(月)
後半　3/27(金)〜4/12(日)

会場 The Terminal KYOTO

〒600-8445 京都市下京区新町通仏光寺下ル岩戸山町 424番地　https://kyoto.theterminal.jp/

「現代性の環境」は、科学的知性と芸術的感性の融合を建学の理念に、メディア表現の先駆的研究を行う情報科学芸術大学院大学[IAMAS]の学生有志による芸術実践を中心に紹介する展覧会です。 現代社会を生きる私たち、とりわけ若い世代が直面する切実かつ避けがたい問いに、メディア表現を探究する多様な視座から向き合います。

前半出品作家
florian gadenne + miki okubo　吉本梓　大橋美月
テクノロジーの〈解釈学〉メンバー有志 [石井飛鳥、片倉洸一、高玄燁]

後半出品作家
兒島朋笑　河合将也　中岡孝太　中村駿　ふじかおる



https://www.iamas.ac.jp/gendai/

関連イベント

IAMAS関係の作家による
展覧会実践をめぐるディスカッション

無料・予約不要　日時｜3/28(土)14:00ー16:00
会場｜The Terminal KYOTO 2F
登壇｜秋庭史典(名古屋大学)、三輪眞弘(IAMAS名誉教授・京都芸術大学)、
吉岡洋(京都芸術大学)、大久保美紀(IAMAS)

企画担当｜大久保美紀(IAMAS)
主催｜情報科学芸術大学院大学[IAMAS]
協力｜art-sensibilisation

実施報告書

情報科学芸術大学院大学
Institute of Advanced Media Arts and Sciences

02　展覧会について
03　基本情報
04　前半（作品リスト・作家・作品解説）
06　florian gadenne + miki okubo
10　吉本梓
14　大橋美月
17　テクノロジーの〈解釈学〉メンバー有志（石井飛鳥、片倉洸一、高玄燁）
20　後半（作品リスト・作家・作品解説）
22　兒島朋笑
24　河合将也
26　中岡孝太
28　中村駿
30　ふじかおる
33　関連イベント

展覧会について

「現代性の環境」は、科学的知性と芸術的感性の融合を建学の理念に、メディア表現の先駆的研究を行う情報科学芸術大学院大学［IAMAS］の学生有志による芸術実践を中心に紹介する展覧会です。現代社会を生きる私たち、とりわけ若い世代が直面する切実かつ避けがたい問いに、メディア表現を探究する多様な視座から向き合います。

高度に発達したメディア環境は、利便性や効率性をもたらす一方、価値観や感覚の同質化を加速させ、個々の知覚や思考のあり方に強い圧力を及ぼしています。こうした状況において、芸術的実践は、その同質化に抗する批判性や、別様のリアリティを構想する力を獲得しうるでしょうか。リアリティを揺るがす技術的条件、人工知能に象徴される知覚や判断の再編成、身体とテクノロジーの関係性の変容――それらを前に、メディアを介した創作はいかにあるべきかという問いが、あらためて浮上しています。さらに、エコロジーの問題は、自然環境のみならず、主体・社会・人工物・テクノロジーを含む存在論的な射程へと拡張されつつあります。惑星規模のオイコノミアのなかで、芸術表現は、環境とともに生きる思考の枠組みをいかに問い返すことができるのでしょうか。

「現代性の環境」は、私たち自身の実践によって問い直され、更新され続けます。本展は、その環境に対して、芸術がどのように関与しうるのかを、現在進行形の問いとして提示します。

基本情報

タイトル	「現代性の環境」
会　　期	2026 年 3 月 7 日（土）〜 4 月 12 日（日） 前半 : 3 月 7 日（土）〜 3 月 23 日（月） 後半 : 3 月 27（金）〜 4 月 12 日（日）
出　　展	前半 : florian gadenne + miki okubo、吉本梓、大橋美月、テクノロジーの〈解釈学〉メンバー有志（石井飛鳥、片倉洸一、高玄燁） 後半 : 兒島朋笑、河合将也、中岡孝太、中村駿、ふじかおる
企画担当	大久保美紀
主　　催	情報科学芸術大学院大学［IAMAS］
協　　力	art-sensibilisation
会　　場	The Terminal KYOTO 〒 600-8445　京都市下京区新町通仏光寺下ル岩戸山町 424 番地
Website	https://www.iamas.ac.jp/gendai/

前半 作品リスト

florian gadenne + miki okubo

f-1《oromitose》（2021）キャンバスにアクリル、φ400mm
f-2《Gland Monde》（2025）磁土・デッサン、可変
f-3《Le Chêne Monde》（2020）紙に墨・水彩・ガッシュ、121.8×90.0cm
f-4《Quercus》ー 春・夏・秋・冬（2023）紙に墨・水彩・ガッシュ、168×237mm

吉本梓

y-1《月桃のしめ飾り》（2021-2025）、月桃、20×20cm
※会場の五つの異なる空間に展示
y-2《地から立つ大縄》（2026）、河川敷の自生植物・土・プロジェクター、H100 × W180 × D180 cm
y-3《軌道上のイネ》（2025）、イネ科植物・水槽・川の水・スズメッキ銅線・LED・霧発生機、H100 × W100 × D200 cm

大橋美月

o-1《Milk Skin》（2026）、ロングライフ乳、乳脂肪分 3.5% 以上、殺菌 140℃・2 秒間
o-2《Milk Skin》（2026）、無脂肪乳、乳脂肪分 0.1%、殺菌 130℃・2 秒間
o-3《Milk Skin》（2026）、濃縮乳、乳脂肪分 4.4% 殺菌 130℃・2 秒間
o-4《Milk Skin》（2026）、低脂肪乳、乳脂肪分 1% 殺菌 135℃・2 秒間
o-5《Milk Skin》（2026）、低温殺菌乳、乳脂肪分 3.6% 以上 殺菌 66℃・30 分間

三原聡一郎

m-1《空気の研究 / Study of Air》（2026 年に再制作、テクノロジーの〈解釈学〉メンバー有志石井飛鳥・片倉洸一・高玄燁による再制作）マイク、フィルタ回路、マイクロチップ、DC ファン

前半 作家リスト

florian gadenne + miki okubo

IAMAS 教員の大久保美紀と美術家のフロリアン・ガデンによるユニット。清流の国ぎふ芸術祭 Art Award IN THE CUBE 2023 入選（2023）、第 10 回 500m 美術館賞グランプリ（2023）など。私たちが在る世界と関係を結びなおす芸術実践を行う。

吉本梓　YOSHIMOTO Azusa

IAMAS25 期生。沖縄にて自生植物の利用や民具制作の調査を継続してきた。現在は、縄を綯うという身体的・反復的行為に着目し、植物との関係性から「自然とは何か」を問い直す芸術実践を行っている。

大橋美月 OHASHI Mizuki

2001 年生まれ。IAMAS24 期生。ミルクの膜をマテリアルとして用い、身体と環境の関係性や生命観について探究する。

IAMAS プロジェクト「テクノロジーの〈解釈学〉」メンバー有志

石井飛鳥　ISHII Asuka

2001 年、札幌市生まれ。慶應義塾大学 SFC を卒業後、IAMAS25 期生。現代のメディア環境における「一人」の再定義を行うために、AI やソーシャルメディアを用いた制作と、実験心理学の手法を用いた認知の分析をする。

片倉洸一　KATAKURA Koichi

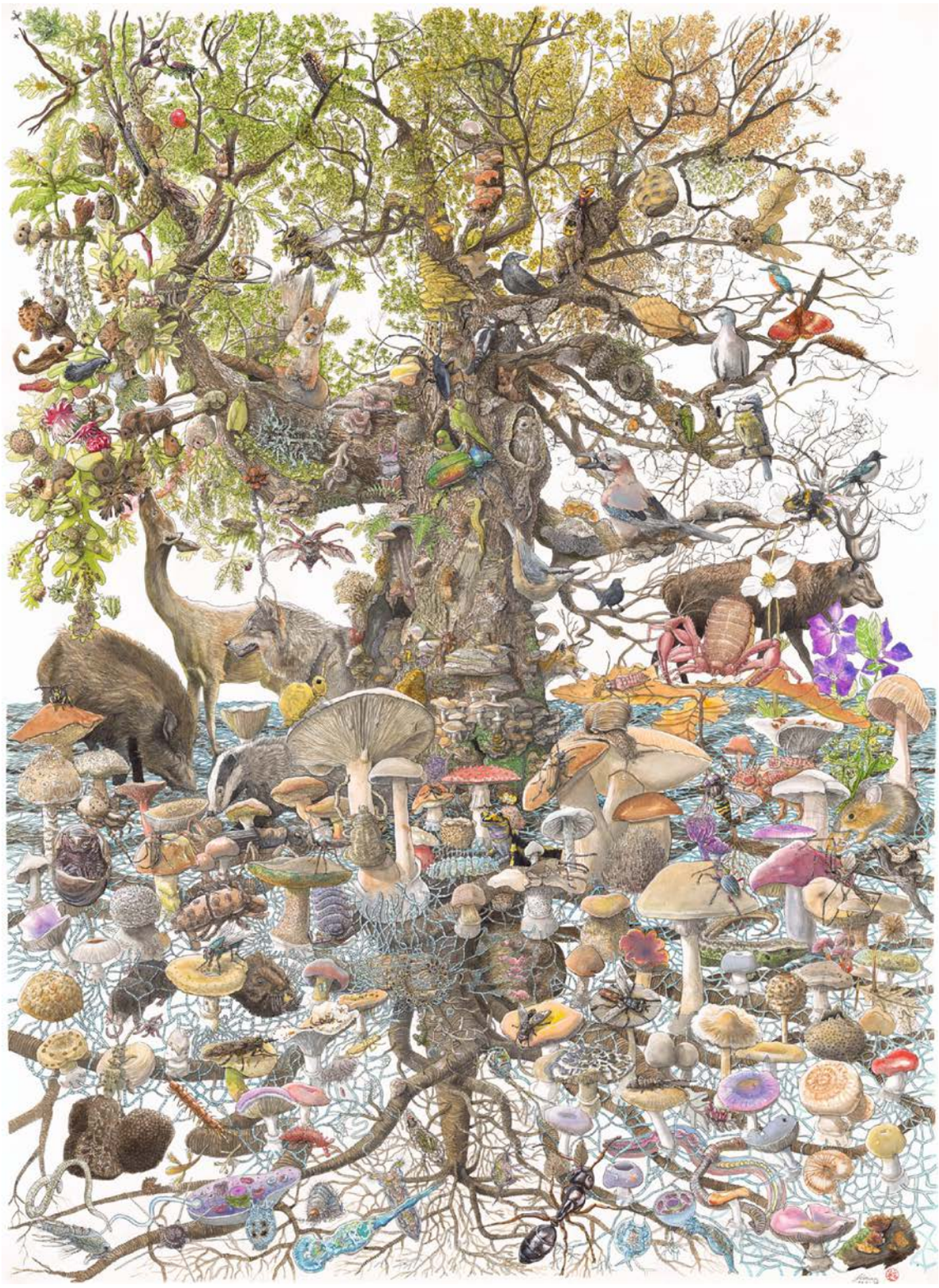
神奈川県藤沢市生まれ。IAMAS25 期生。プログラマーとしてインタラクティブコンテンツ開発に従事しながら、モジュラーシンセや Max を用いた幽明怪奇な音響表現を行う。現在は、時間哲学を中心としたリズム概念の研究をしている。

高玄燁　KOU Gennyou

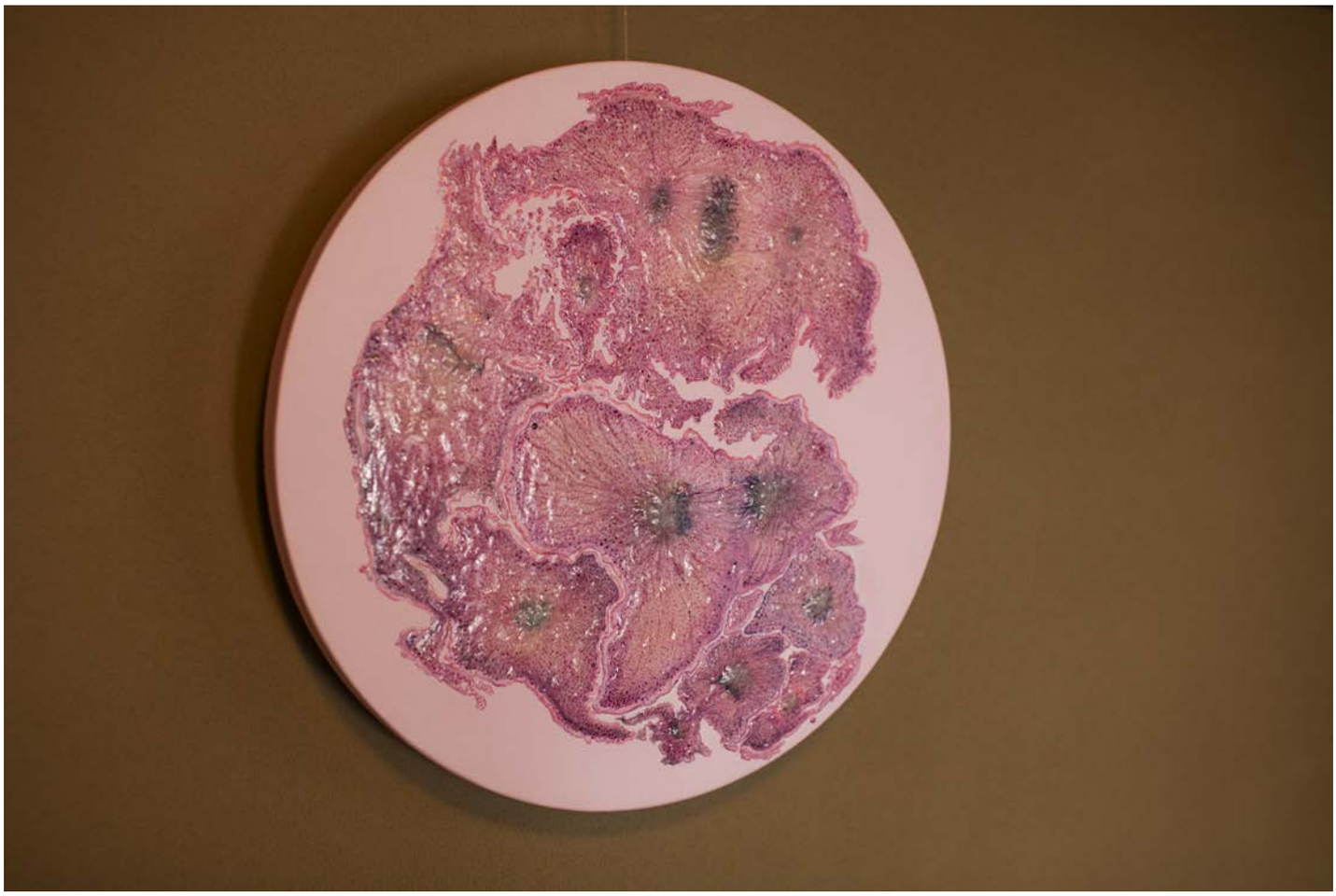
中国上海生まれ。上海工程技術大学を卒業後、IAMAS25 期生 社会の中で未完了経験を新たな「廃墟構造」として捉えている。複数媒介を組み合わせによって廃墟的な経験を再現し、テクノロジーが感覚を形づくる仕組みを探究している。

florian gadenne + miki okubo

florian gadenne + miki okubo

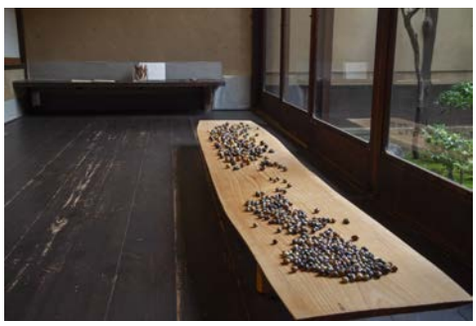


《Le Chêne Monde》（オークの世界、2020）には、一本の樹木が抱え得る複雑な生態系が繊細なテクニックで描かれている。オーク［仏 : chêne］はカシ・カシワ・ナラなどを含むコナラ属の総称で、樹木の中でも最も多くの種を育む。木の枝には虫や鳥や地衣類、地面には異なる動植物が、根の部分には菌類が鬱蒼とし、四季の変化を表す。共生、対立、寄生、捕食・被食という生物種間の複雑な関係性とエネルギーのサイクルを可視化することによって、生のネットワークを明らかにする。2019 年に始まった《Le Chêne Monde》をめぐる研究は、著書『L’Arbre-Monde』（Belin、2024）として結実した。



《oromitose》（2021）
パンゲア（Pangée）はギリシャ語の「すべて」（pan）と「ガイア」（Gaïa＝大地、地球）を意味する。20 世紀はじめ、大陸移動説を提唱した気象学者アルフレート・ヴェーゲナーは、地球の大陸が海で隔たれる以前、ただひとつの大陸があったという仮説を唱えた。古代のパンゲア大陸の存在に着想を受け、それらが少しずつ移動して現在の世界の土台となるように、細胞分裂における核の様子が重ね合わされている。





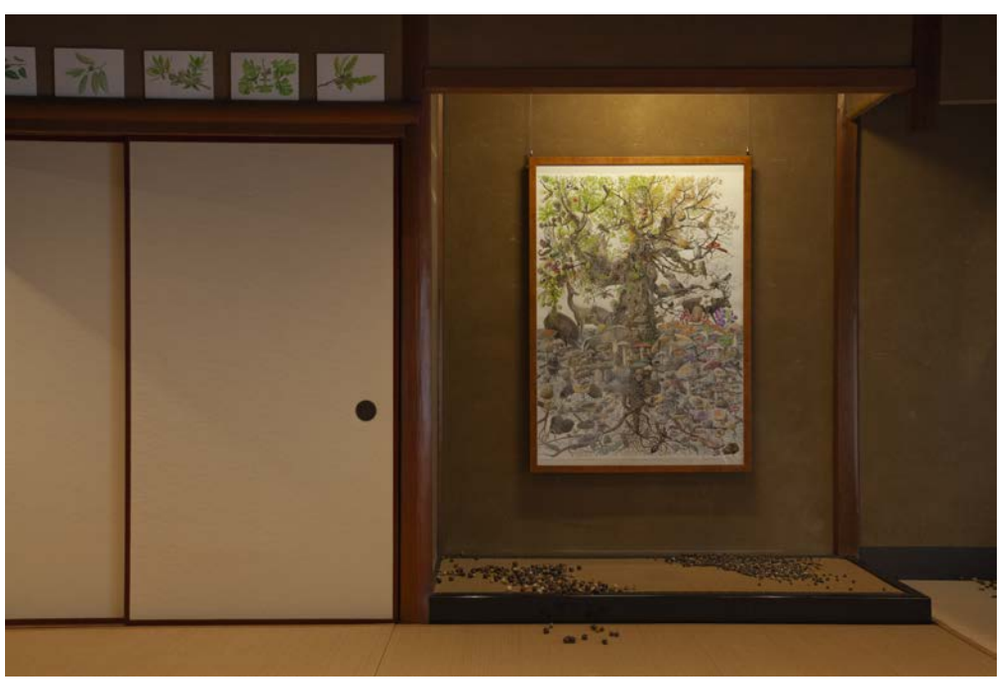


《Gland Monde》（2025）は磁土製のドングリ群と多様な形態を持つドングリのデッサンから成る。ドングリは、広くはブナ科の樹木の果実、狭くはコナラ属の樹木の果実と定義される。都市や森で採取した木の実を型取り、施釉焼成し、磁土製の木の実を得た。ギリシャ語で模倣を意味する「ミメーシス」［μίμησις］は、人間が身体動作を通じて対象を「うつす」行為であり、近代より前の時代の芸術行為の本質である。手を動かして対象を写しとることは事物の理解や対象への共感にかかわる。小さな木の実の一つひとつは樹木の生命の「技術」の現れである。本展では、模写を通じて一つのドングリと絆を結ぶ（apprivoiser）参加型作品として展示する。

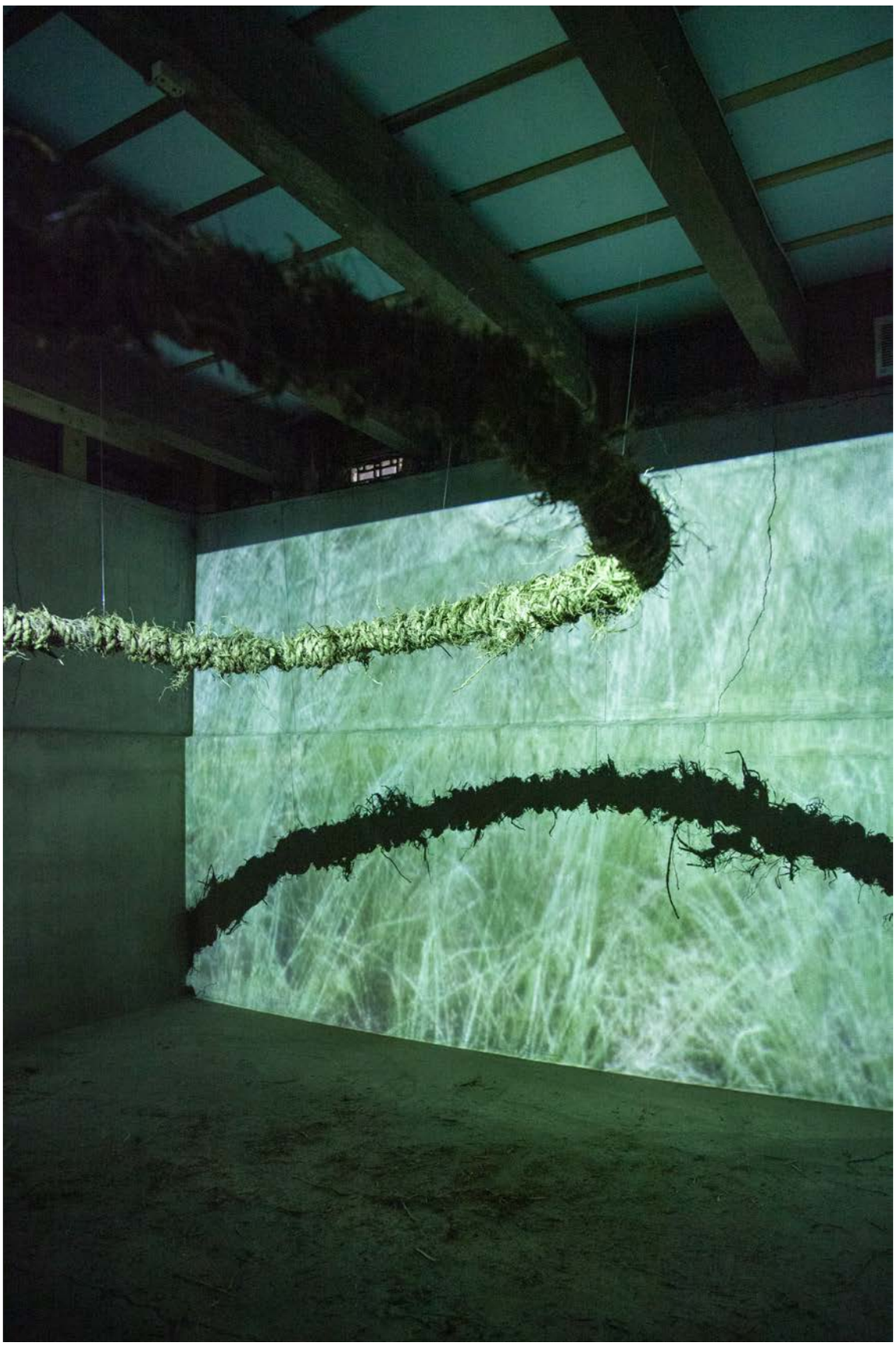


《Quercus》ー 春・夏・秋・冬（2023）（展示風景、右）

フランシス・マルタンとフロリアン・ガデンによる共著『L’Arbre-Monde』（2024）の挿絵として制作された。四季をめぐる生命のメタモルフォーゼを、一本の樹木に着目して表現した。

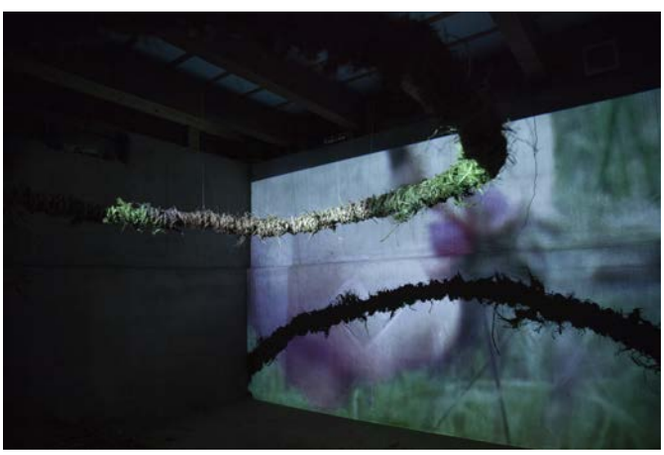


吉本梓
YOSHIMOTO Azusa



《地から立つ大縄》（2026）
本作は、縄綯（なわな）いに焦点をあて、河川に自生する植物を採取し編む身体行為の中で繰り広げられる植物との物理的・心理的な反復的接触を感覚的に可視化する試みである。縄の径は巨樹（環境省の定義により地上 1.3ｍ の高さで幹回りが３ｍ以上）に掛かる縄を想像した。

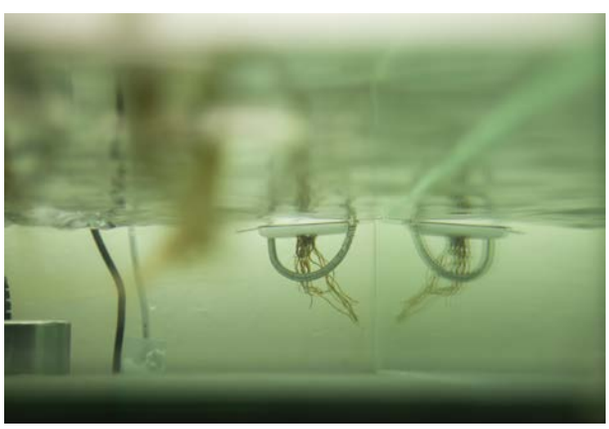








《軌道上のイネ》（2025）
人類が農耕を始めたから、人は自然を支配し始めたのか、それとも植物に導かれ共に変化したのか。本作は一粒の稲からその関係を見つめ直す。日本では「一粒に七つの神が宿る」とされ、稲は精神文化とも深く結びついてきた。作品では、19 世紀末から試みられてきた電気栽培技術を用い、微弱な電流や磁場が稲に作用する様子を可視化する。科学と信仰、自然と技術の境界が揺らぐなか、私たちが失いつつある“自然との対話”をもう一度感じ取るための試みである。









《月桃のしめ飾り》（2021-2025）
沖縄在住時より、沖縄の自生植物である月桃でしめ飾りを作ってきた。正月に年神を迎え入れる神聖な場所（結界）を表す。しめ飾りは毎年一種制作され、本展では五年間かけて制作された五つの作品を展示する。





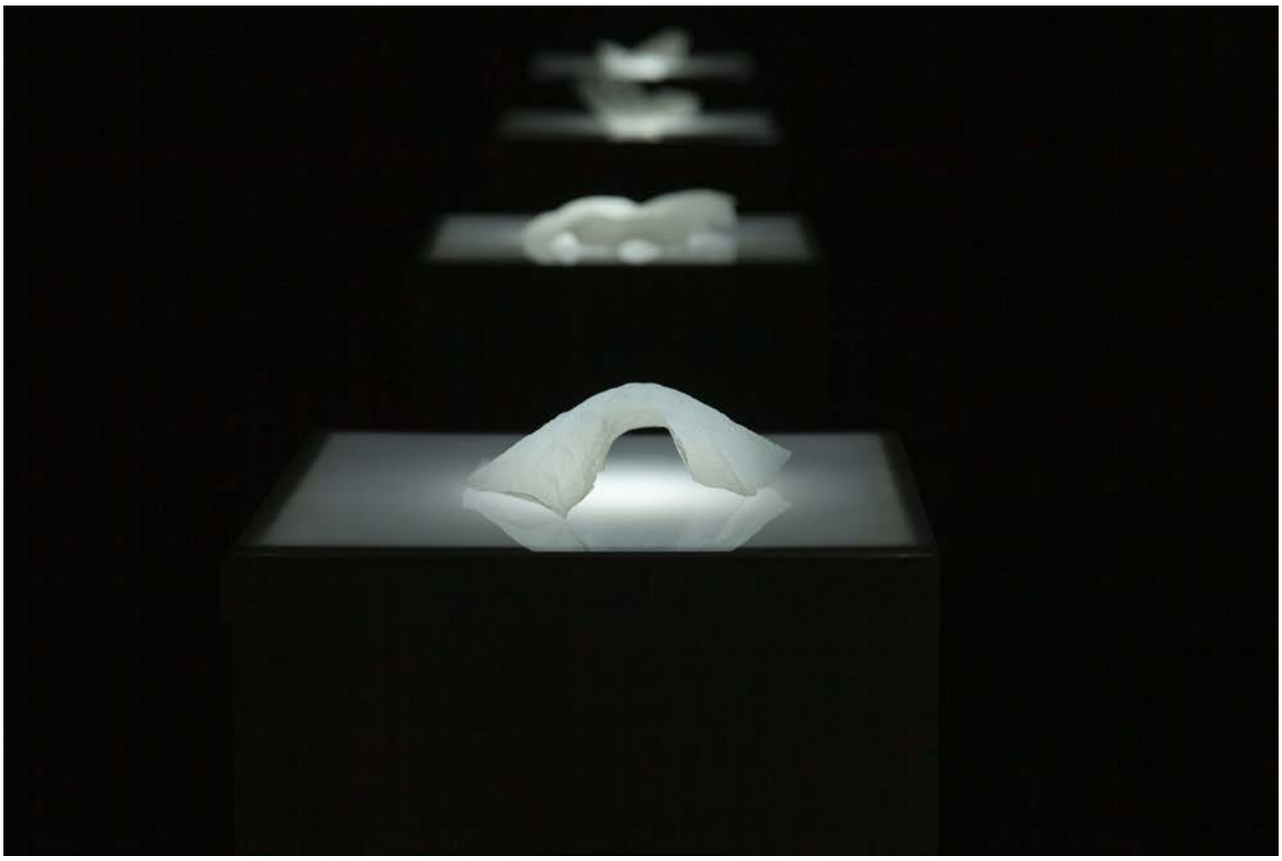
大橋美月
OHASHI Mizuki



《Milk Skin》(2026 年)
私たちが食品として摂取しているミルクは牧場で生産され、工場で脂肪分や栄養素などが加工され、殺菌や均質化といった工程を経て市場へ流通している。ミルクは哺乳類の子の内界から外界への移行を橋渡しする。ミルクの起源は、卵の殻にカルシウムを供給する皮膚の分泌物にまで遡り、哺乳動物のみならず多種間における生の連続性にかかわっている。ミルクの膜はタンパク質の熱変性により、脂肪球を包み込むことで生成される。工業的なミルクから立ち上がる生々しいテクスチャーのミルクの膜は、閉ざされた都市の身体を生態系（エコシステム）の問いへと開く。膜は存在論的境界を再考し、原初的で懐古的に世界を再び知覚する。本展では、乳脂肪分と殺菌温度の観点から、異なる五つのミルク膜についての研究を展示する。









IAMAS プロジェクト
「テクノロジーの〈解釈学〉」メンバー有志



三原聡一郎《空気の研究 / Study of Air》（2026 年に再制作）
三原聡一郎は、IAMAS 卒業生で、メディアアートの基盤となる民主化されたテクノロジーの視点・方法論から、開かれた系のあり方を探り、装置としての芸術を探究する。2024 年の展覧会「三原聡一郎 レシピ：空気の芸術」では、レシピの概念を参照し、作品のメカニズム詳細を記載したレシピを公開した。芸術実践における循環や還元性についての作家の問いを引き受け、IAMAS プロジェクト「テクノロジーの〈解釈学〉」メンバー有志が《空気の研究 / Study of Air》を再制作した。



ひらひらと移ろう浮遊体の動きは、目に見えない気流の変化によるものだ。気配や存在感と関連付けられる超低周波の空気振動（聞こえない音）を数値化する為に小型マイクを応用したシンプルなセンサシステムを設計し、屋外に設置されたセンサはこの地の風のデータを常に計測する。その情報に基づき床上のファンはリアルタイムで出力を制御されている。風を捉え、再構成する一連のシステムは日本における空気と呼ばれる概念について実践的考察を目的としている。（作家ウェブサイトより引用）





後半 作品リスト

兒島朋笑
k-1《できるだけ合わせず、なるべくすれ違う》（2025〜）インスタレーション、可変

河合将也
m-1《自転車生命体 Cycloborg》（2024）自転車、W170 × D45 × H135 cm

中岡孝太
n-1《one day ///tokyo (neo/x)》（2025）12 分 42 秒、シングルチャンネル

中村駿
s-1《物のイメージ》（2025）軟質塩化ビニル樹脂・顔料、可変

ふじかおる
f-0《無用を収め続ける》（2026）無用のモノ（デモのイメージ映像：34 分 31 秒、ループ）
f-1《家の中の静かな管理》「さしこむ」「あわせる」「つめる」（2025）PLA
f-2《家の中の静かな管理》「まとめる」「ならべる」（2025）アクリル・木・ペンキ
f-3《家の中の静かな管理》「おさめる」（2025）石・紙・木・生活用品

吉本梓
y-1《軌道上のイネ》（2025）、イネ科植物・水槽・川の水・スズメッキ銅線・LED・霧発生機、H100 × W100 × D200 cm
※《月桃のしめ飾り》の 2 点を継続して展示

後半 作家リスト

兒島朋笑　KOJIMA Tomoe

2001 年富山県生まれ。IAMAS 23 期生。社会システムがもたらした人間同士の出会いの喪失を背景に、1990 年代に展開されたリレーショナル・アートの視座を継承しつつ、現代における「関係性のアート」の新たな可能性を模索する。

河合将也　KAWAI Masaya

愛知県・渥美半島出身。IAMAS22 期生。IAMAS では自転車を媒介に、人間とテクノロジーの関係性を批評的に捉える作品を制作。現在は、物理的なチェーンをもつ自転車から、不可視のチェーンであるブロックチェーンへと領域を移し、表現活動を行う。

中岡孝太　NAKAOKA Kota

滋賀県生まれ。大阪市立大学商学部卒。ソニー・コンピュータエンタテインメント、テレビマンユニオン、中京テレビ放送などを経て、情報科学芸術大学院大学［IAMAS］へ進学。生成 AI 時代に通用しうるドキュメンタリーの映像表現と、その方法論を探究している。

中村駿　NAKAMURA Shun

2001 年金沢市生まれ。光学装置と色材を用いて、イメージとモノの間に生まれるおかしみを探求している。写真が現実の痕跡であるという信頼が失われた現代において、メディアを通して／通さずに見ることの差異から、視覚の現在性を問い直す。視覚芸術作家、デザイナー。

ふじかおる　FUJI Kaoru

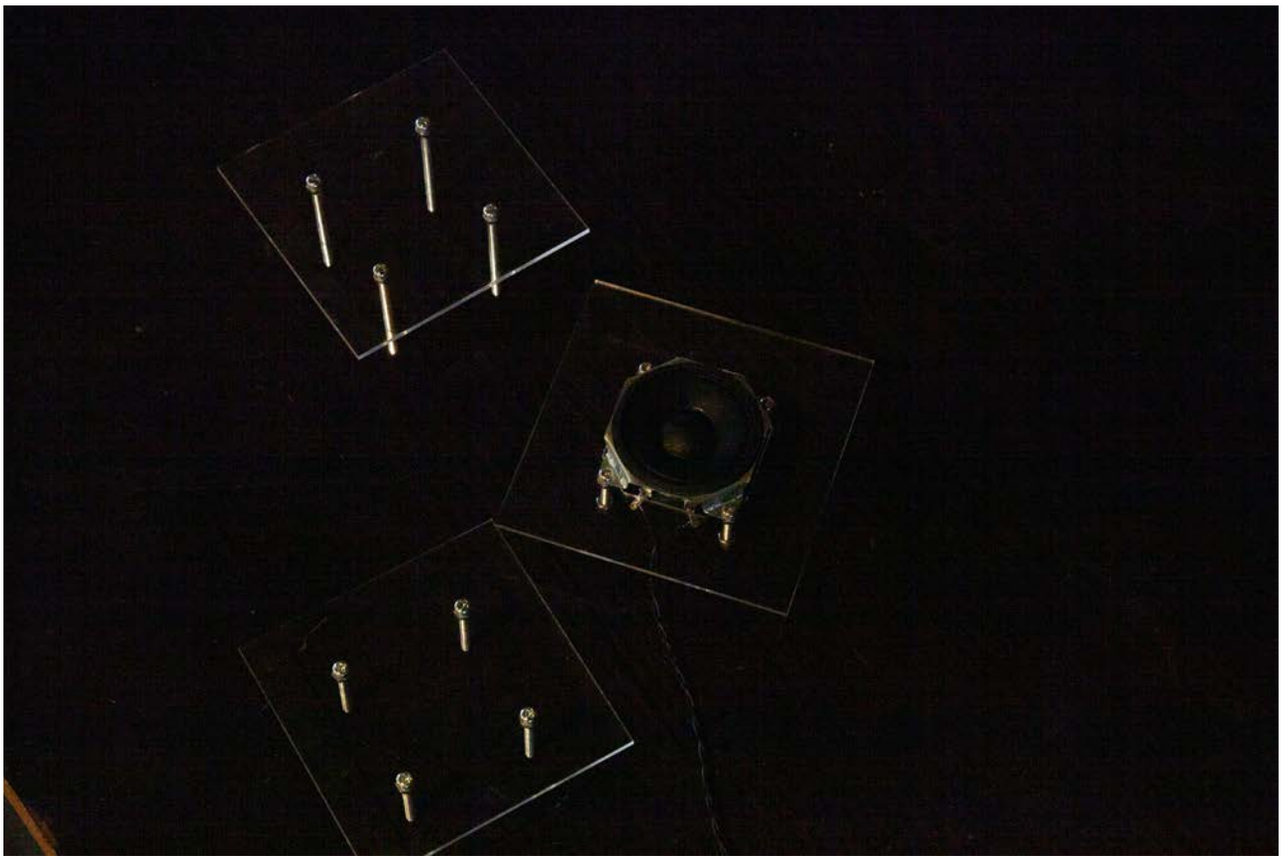
IAMAS25期生。暮らしの傍らにある微細な感覚への関心から、観察を通して制作を行ってきた。IAMAS 入学後は、生活空間を手入れする中で生じる感覚や判断に着目し、機能や効率に留まらない価値を、体験や表現を通して捉え直す方法を模索している。

兒島朋笑
KOJIMA Tomoe



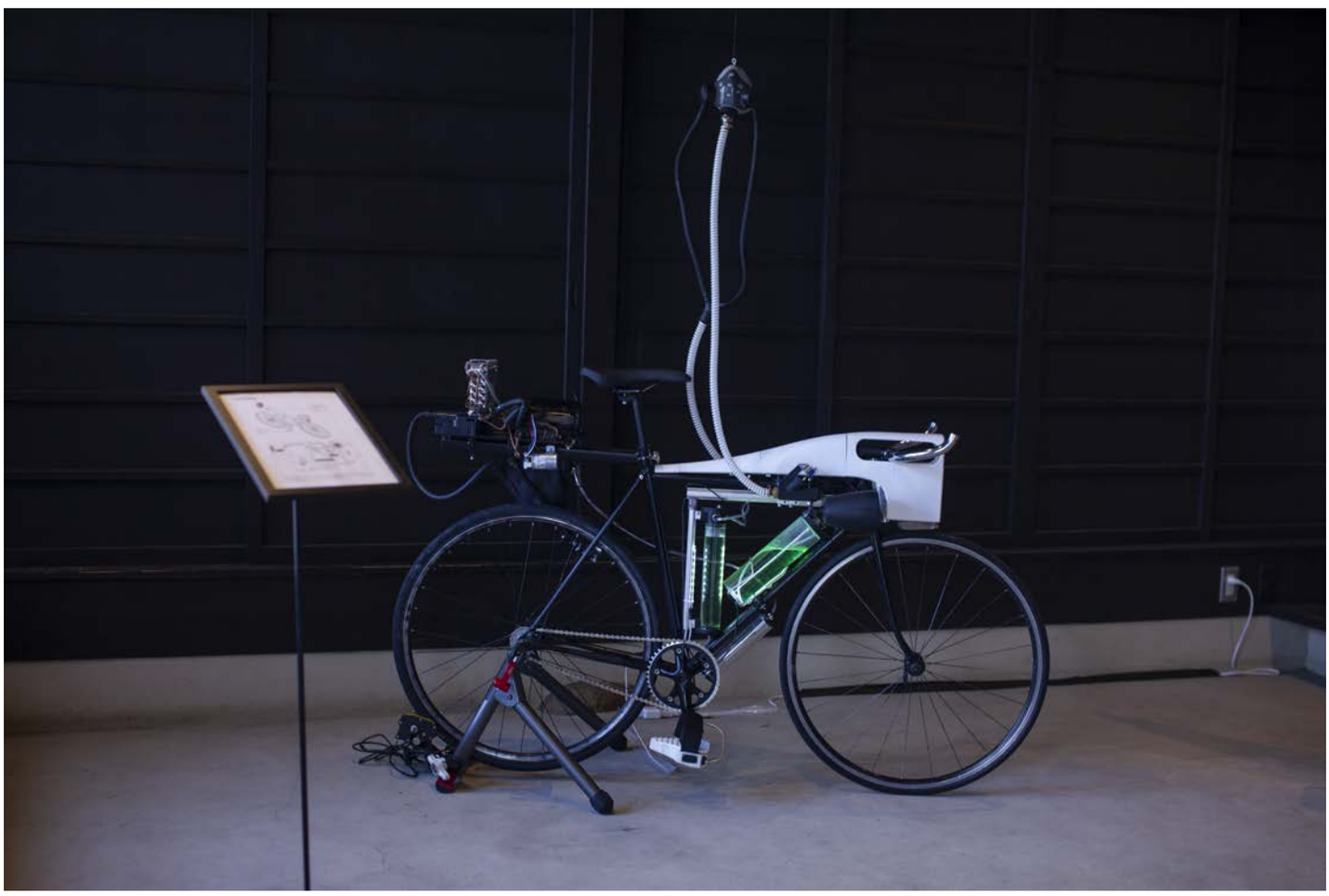


《できるだけ合わせず、なるべくすれ違う》（2025-）は、現代の SNS 環境において常態化している比較や承認を基盤としたコミュニケーションが、ある種の同質化社会を形作っていることを批判的に考察するリレーショナル・アート作品である。今日の生活の中で私たちの価値観は画一化され、異質な他者との出会いの機会は失われている。作品を構成する複数のスピーカーは共棲する異種の生きもののように配置され、同質化社会について議論する声がざわめく。私たちはそこで、多様な他者の声に耳を傾け、また自らも誰かの思考をゆさぶるような「庭」の体験に誘われる。



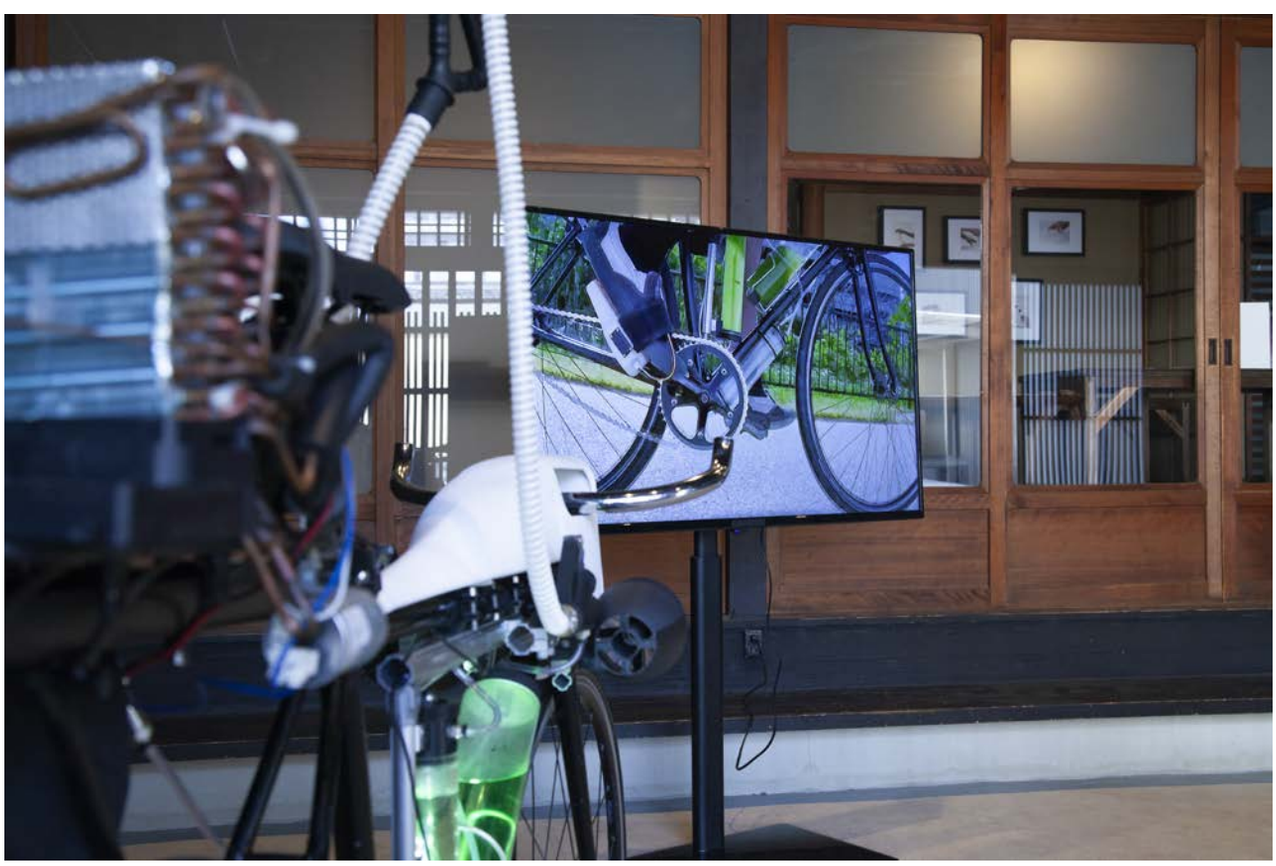


河合将也
KAWAI Masaya



《**自転車生命体 Cycloborg**》（2024）は母なる自転車と人間が共生するサイボーグの創造を通じて、高度テクノロジー社会で求められる新しい倫理観や技術観を探究するプロジェクトとして構想された。ペダリングと呼吸を強制的に同期させる RespiCycle System によって、私たちの生命維持は自転車に委ねられ、移動環境でスピルリナを培養する TeraCycle System によって、食糧や水分の摂取すら外部化される。映像では自転車に従属した人間の葛藤が描かれるが、その過程で自転車という技術的な存在との関係は移り変わっていく。テクノロジーの過剰について描く本作は、テクノロジーとのハイブリッドという今日の私たちの生き様そのものについて、私たちに再考を促す。
参考：作者のブログ記事「さようなら、自転車生命体 Cycloborg」（クリティカル・サイクリング）、『ポワゾンルージュ vol.6』（2026, pp.59-74）にも本作に関するエッセイがある。

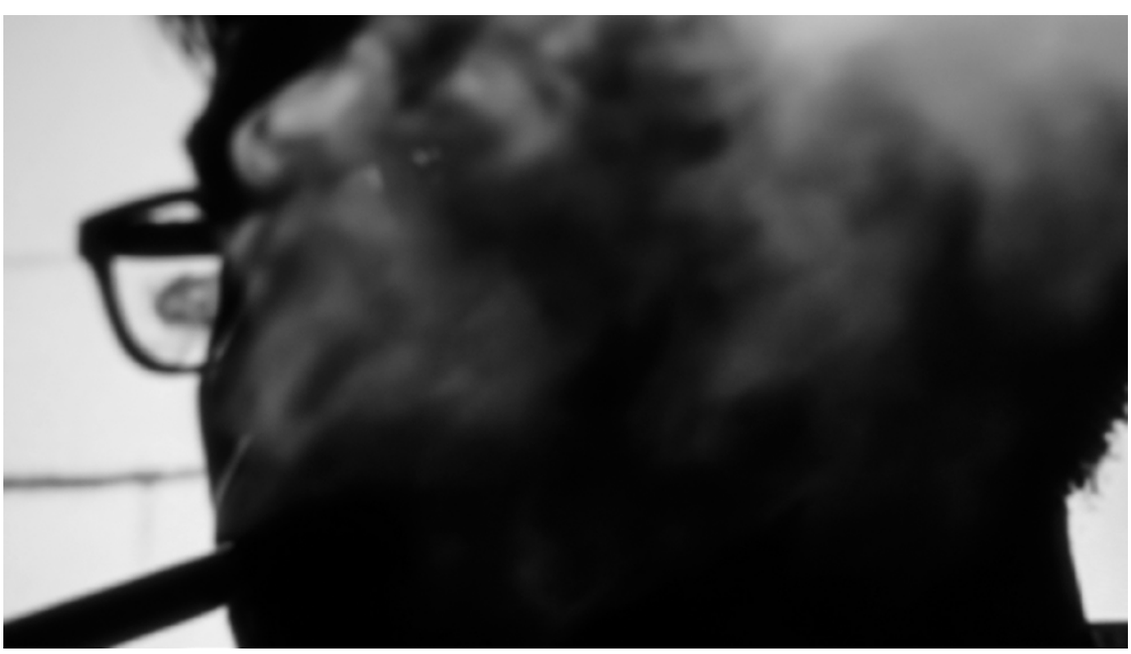


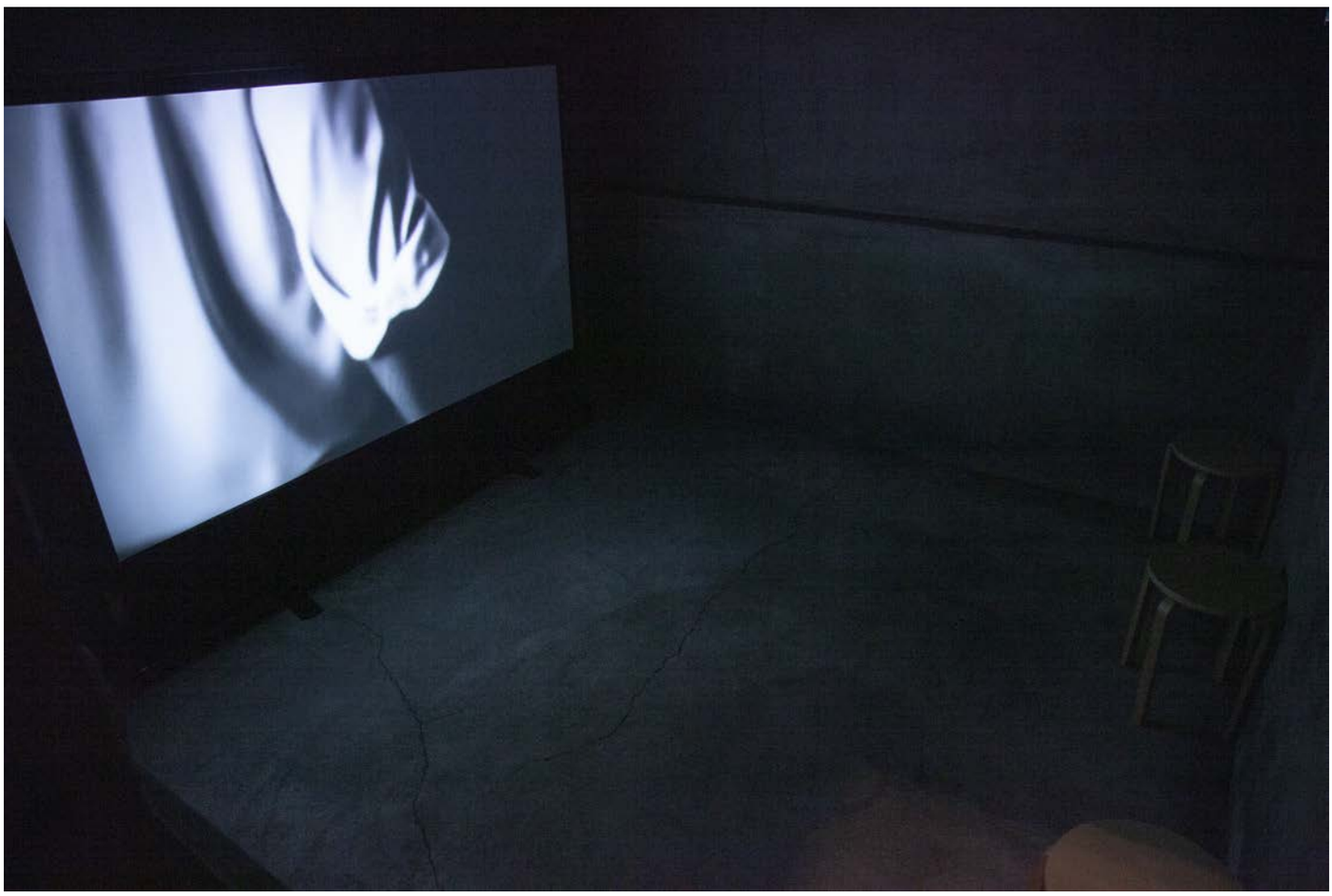


中岡孝太
NAKAOKA Kota



《one day ///tokyo (neo/x)》（2025）は、作者がかつて生活していた“東京”の断片的な記憶を、AI との協働によって呼び起こす短編ドキュメンタリーである。映像の独特な質感は、生成 AI による映像をモニターに映し出し、それを手持ちカメラで撮影することで得られたものである。仕事仲間との再会、酔ってなくしたメガネ、花火大会の中止、会ったことがある気がするサラリーマンの姿……、記憶をたどりながらさまざまな場所を再訪する。現実と虚構が交錯し、確かからしかった記憶はゆらぎ始め、AI との協働は、私たち自身の物語の不安定さに向き合うことを促す。本作は、AI 時代のセルフドキュメンタリーのあり方を探究した問題作である。



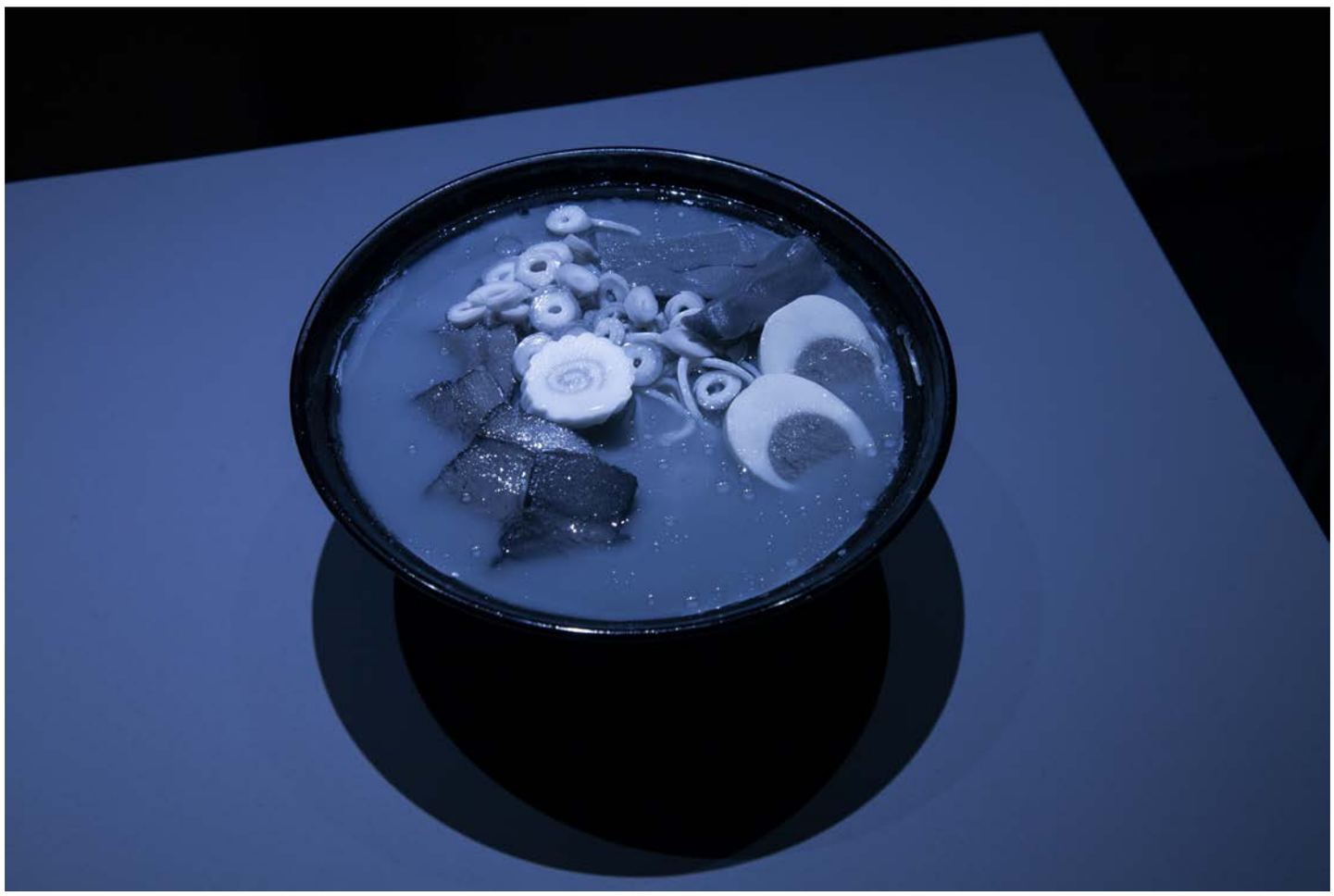



Sora

中村駿
NAKAMURA Shun

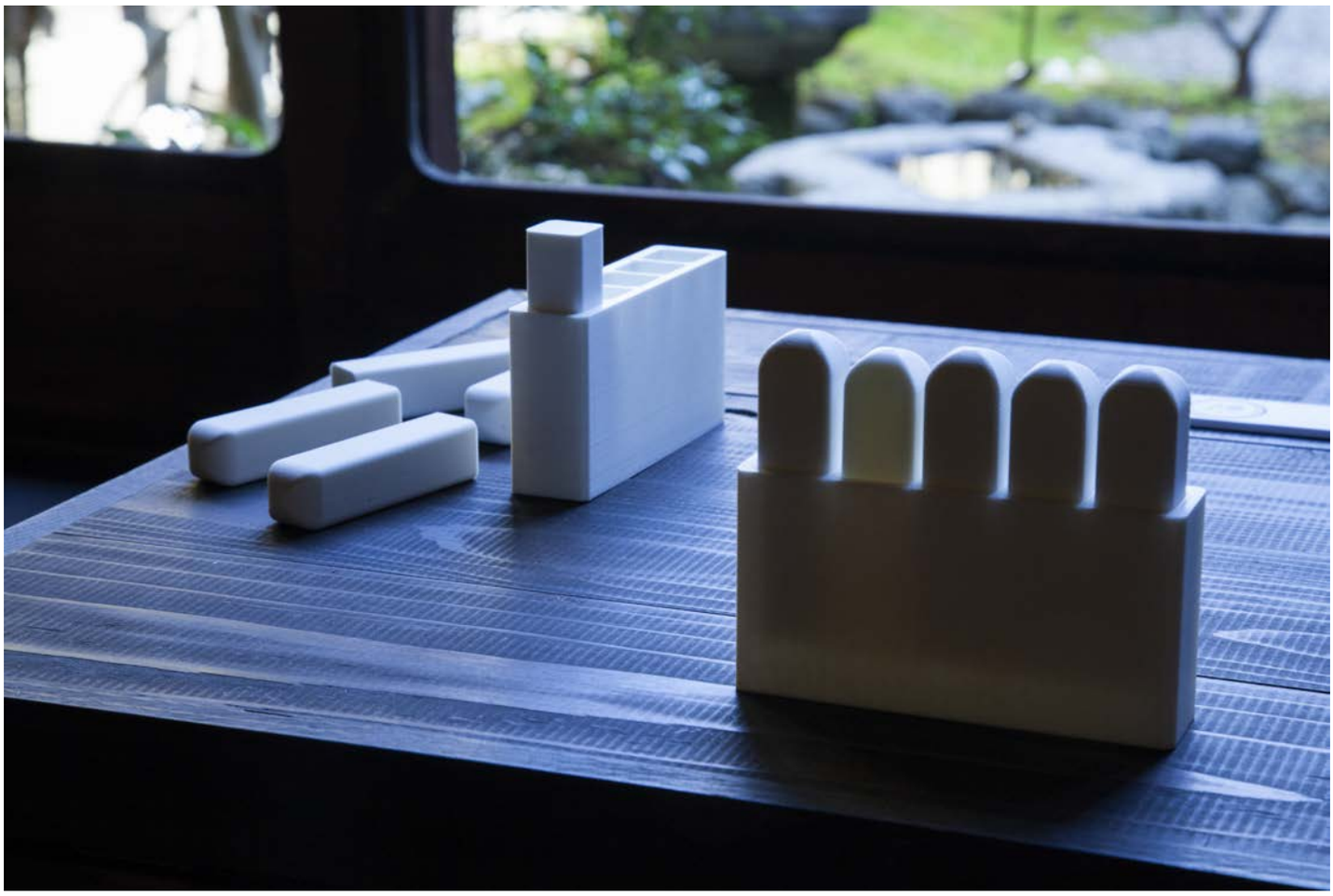


《**物のイメージ**》（2025）デジタル画像処理の質がいちじるしく発展し、さらには画像生成 AI の技術が台頭した今日、私たちが日々目にするさまざまな物のイメージは、その信憑性を失っている。かつて、写真はありのままの現実を写し出すと信じられていた時代があった。しかし、今日のメディア環境を生きる私たちはそのようなナイーブさを持ち続けることはできない。では、私たちが物体の生々しさ、その存在感を強く意識する契機はあるのだろうか。作者はそこで、写真のように見えるが確かに実在している物の違和感を鑑賞者にもたらす。この経験は、写真が指し示しているものが不確かであるという私たちが日々置かれている状況を逆手にとることで、イメージの知覚に揺さぶりをかける挑戦である。

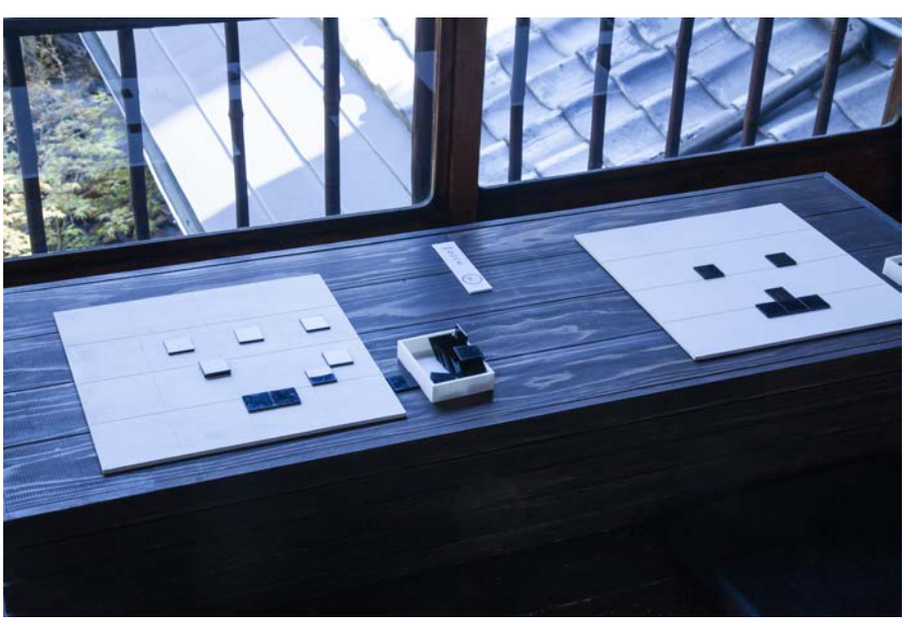




ふじかおる
FUJI Kaoru



作者は、暮らしの中の細やかな感覚に関心を持ち、観察や記録をもとに制作を行ってきた。《家の中の静かな管理》（2025）のきっかけとなったのは、リュックに物をしまうという一見とりとめもない行為への着目である。「収める（収納する）」という行為は、私たちの日常生活のなかで「気にかけないでいい状態」を生み出してくれるものである。作品では、オブジェクトを実際に収める体験を通じて、「収める（収納する）」という行為の感覚やその過程での思考を振り返る。そのことを通じて、日々の生活のなかの感覚的な判断、さらには感性的なふるまいについての思考を促す。





※「収める」デモンストレーション「無用を収め続ける」を以下の日程で実演します。各回 15 分程度、参加無料。お気軽にお立ち寄りください。（下記以外の展示では、作家が収め続ける行為についての映像記録を上映します。）

3 月 27 日（金）11:30〜、16:00〜
3 月 28 日（土）13:30〜、16:30〜
4 月 11 日（土）11:30〜、16:00〜







関連イベント
「IAMAS 関連の作家による展覧会実践をめぐるディスカッション」



IAMAS 関連の作家による展覧会実践をめぐるディスカッション
日時　3 月 28 日（土）14:00-16:00
会場　The Terminal KYOTO 2F
登壇　秋庭史典（名古屋大学）、三輪眞弘（IAMAS 名誉教授・京都芸術大学）、
　　吉岡洋（京都芸術大学）、大久保美紀（IAMAS）

大久保——本日は「現代性の環境」という IAMAS 京都展の関連イベントとして、このディスカッションを企画しました。今回の展覧会は、IAMAS（情報科学芸術大学院大学）の現役学生および直近の卒業生を中心に構成されたグループ展で、前半・後半の二期に分かれ、十組の作家に参加してもらっています。

私は今回、大学側の企画担当として関わっているのですが、この機会に単なる展示にとどまらず、IAMAS がこれまで行ってきた「学外での発表活動」について改めて考えたいと思い、このディスカッションを企画しました。本日のゲストは、吉岡洋さん、三輪眞弘さん、秋庭史典さんです。吉岡先生と三輪先生は IAMAS で教員を務められ、三輪先生は第 5 代学長でもあり、開学時から関わってこられました。吉岡先生は 2000 年から 2006 年まで勤務され、大学院化やカリキュラムの整備にも深く関わっておられます。また「岐阜おおがきビエンナーレ」では総合ディレクターも務められました。秋庭先生は名古屋大学に所属されつつ、IAMAS とも長く関わり、IAMAS ARTIST FILE 展のレビュー（IAMAS レポート）などを通して、その活動を継続的に見てこられた方です。

本日の議題は大きく二つです。一つ目は、IAMAS における研究・制作をどのように学外へ発表していくか。二つ目は、今回の展示についてです。まず前半として、IAMAS の外部展示の歴史を振り返りながら、今後のあり方を考えたいと思います。

IAMAS は 1996 年にアカデミーとして設立され、その後大学院大学へと移行しましたが、当初から産業や地域との関係性を重視してきました。CMC（メディア文化センター）や現在の RCIC（産業文化研究センター）などを通じて、地域と結びついた活動を行ってきた点は大きな特徴です。

その中で、IAMAS 関係者による定期的な学外発表として、2013 年度に始まった IAMAS ARTIST FILE があります。岐阜県美術館で計 10 回開催され、2024 年度で一区切りとなりました。また、それ以前には「岐阜おおがきビエンナーレ」があり、これは開学前の 1995 年のインタラクション展から脈々と続いていたもので、ソフトピアジャパンセンタービル内のソピアホールでの開催を経て、大垣の街中での展示として展開されました。

私は 2023 年度に IAMAS に着任し、2023 年度と 2024 年度の IAMAS ARTIST FILE の企画を担当し、2023 年度にはこの岐阜おおがきビエンナーレのディレクターを務めたのですが、2023 年度にはこの岐阜おおがきビエンナーレもまた事業として終了しました。このように、二つの学外発表の枠組みが一度途切れる状況に直面した背景から、今回、京都という外部の場所で展示を行うことができる貴重な機会を機に、ディスカッションを行いたいと考えた次第です。

IAMAS の展示活動が単なる発表ではなく、地域との関係性の蓄積としての側面を持ってきたことは特筆に値します。岐阜おおがきビエンナーレでは、回を重ねるごとに市民との関係が深まり、会場の貸し手や来場者とのネットワークが形成されていきました。こうした蓄積は一度途切れると再構築が難しいため、今後どう継承・再構築するかが重要な課題です。



また、メディアアート作品は長期展示が難しいという問題もあります。メンテナンスを要すること、デモンストレーション性があるといった特性により、短期間の展示になりがちです。そうであっても、短期間でも外部に開かれた場で発表することの意義は言うまでもなく大きいと考えています。

さらに、IAMAS が初期から重視してきた「インタラクション」の概念についても再考するべき時なのではないかと考えています。坂根厳夫初代学長は、インタラクティブアートを「誰でも体験できる開かれた芸術」として位置づけました（註 1）。

この思想は現在のメディアアートにも影響を残していますが、同時にその枠組み自体を問い直す、少なくとも議論することには意味があると思います。

吉岡――まず一般論として言うと、こういう学外での展示は絶対にやるべきです。これは本当に重要なことで、むしろ卒展も学校の中でやるべきではないと僕は思っています。昔は美大の卒展は美術館でやっていました。ところが今は学校内でやるようになっている。それは学生のためではなく、コスト削減や管理のしやすさ、さらにはオープンキャンパスとの連動といった、大学側の都合によるものです。しかし、作品は「全く関係のない人がふらっと入る場所」に置かれて初めて意味を持つ。作者も作品も、そうした環境でしか成長しません。学校内で完結してしまう展示では、その経験が得られない。これは本当に強く言っておきたいことです。



三輪――若い人にまず伝えたいのは、お金の問題です。IAMAS ができた当初、インタラクション展には 5000 万～6000 万円の予算がありました。海外から作家を呼び、複雑な作品も実現できる、そういう時代だった。しかしこの 30 年で状況は大きく変わりました。日本全体が貧しくなり、行政も余裕を失い、文化事業も厳しくなっています。芸術の意味をゆっくり考える余裕すらない状況です。

その中で、今後どうするかを考えなければならない。展覧会はある意味で「お祭り」ですが、今はそれだけでは成立しない。研究としての評価や実績が求められ、自由な挑戦が難しくなっている。この 30 年はそういう時代だったと思います。

吉岡――IAMAS の成立をお金の観点から見ると面白いですね。なぜあれほどの予算が出たのか。それは岐阜県が IT による地域振興を目指し、知事の強い意向で設立されたからです。当初は IT バブルの影響もあり、企業も関心を持っていた。しかし次第に「これは IT 人材育成ではなくアートではないか」という議論が出て、予算は縮小していきました。

私がディレクターを務めた 2006 年のビエンナーレでは、助成金を含めて、ようやく 1300 万円程度でした。その中でアジアのメディアアートに焦点を当てるなど、新しい方向性を模索しました。重要なのは、予算が減っても方法を変えればできることはある、ということです。

実際のところ、助成金を除いた予算は 300 万程度でしたから、どうするかというのは真剣に考えました。昔みたいに欧米から作家をたくさん呼ぶことはできない。ではどうするか。その時に思いついたのが、「アジアに注目する」ということでした。それでグナラン・ナダラジャンに声をかけて、共同ディレクションでやりました。結果として、タイ、インドネシア、フィリピン、韓国、香港など、アジア各地から作家を呼びましたが、このことは重要でした。当時、世界のメディアアートの中心は明らかに欧米でした。日本と韓国が少し入るくらいです。でも実際には、インドネシアでもフィリピンでもとても面白いことをやってる人たちがいた。それを「アジアのメディアアート」としてまとめて提示したのは、あの時がかなり早い例だったと思います。グナランにも「これは世界的に見ても意味がある」と言われて、実際に海外でも少し話題になりました。

それで 2006 年のテーマが「じゃんけん、運の力（Power of Chance）」でした。これは一見ふざけてるように見えるかもしれませんが、結構真面目です。当時、世界的に「勝ち組／負け組」といった二分法が強くなっていた時代でした。イラク戦争の後で、格差もどんどん広がっていた。そういう状況に対して、じゃんけんというのは二分法ではなく、三すくみで循環する構造です。しかも一番弱いものが一番強いものに勝つ可能性がある。

さらに面白いのは、じゃんけん的な構造は世界中にあるということ。例えばインドネシアだと「象・人間・蟻」なんです。象は人間を踏み潰せる／人間は蟻を潰せる／でも蟻は象の耳から入って“象玉”を食い破る。つまり一番小さいものが一番大きいものに勝つ。こういう循環構造をテーマにして、単なる遊びではなく、社会のあり方への問いとして提示したのがあの回でした。

大久保——その時の関連イベントで、寄生虫学者の藤田紘一郎先生が呼ばれていて、その話がすごく印象に残っています。

吉岡——「運の力」だから、うんこ（笑）。藤田先生は寄生虫学の専門家で、回虫の研究をされていた方ですが、すごく面白いことをおっしゃる。昔は人間は普通に回虫と共生していた。ところが戦後、衛生環境が良くなって回虫がいなくなったら、今度はアトピーとか免疫疾患が激増した。つまり、清潔になりすぎたことで人間は弱くなったという話なんです。回虫がいることで免疫系が適度に刺激されて、バランスが保たれていた。それがなくなると、逆に自分の体を攻撃するようになる。昔は糞尿を発酵させて肥料にしていました。その中で寄生虫の卵が循環して、人間と環境が一体になっていた。もちろん感染の問題もあるけど、全体としては共生関係でした。

大久保——その話がすごく面白かったのは、藤田先生がアートにもつながる話として清潔について語られていたくだりですね。つまり、ホワイトキューブみたいに完全に整えられた環境だけではなく、少し雑然としていたり、異物が混じっていたりする中でこそ、表現や感覚が鍛えられるのではないかという話です。

吉岡——そうそう。だから回虫はインタラクションそのものです。だから僕は、インタラクションってデジタルの話だけじゃないと思っています。むしろ、こういう生物的な関係性の方が本質的かもしれません。

大久保——その年のビエンナーレに関して、私が報告書等の資料を読んでいてすごく印象的だったのが、ナダラジャンさんが大垣の町を実際に見に行って考えていたことなんです。アジアのメディアアートを扱うエディションだったので、もちろん作家を呼ぶということもあったんですけど、それと同時に、ナダラジャンさん自身が大垣の町を歩いて、自分の目で見て、そこで何が起きているかを考えた。その中で出てきたのが、ソフトピアジャパンのような情報系のエリアと、城下町としての生活空間、つまり市民が実際に生活している場所とが、かなり分断されているという認識だった。で、その分断を、メディアアートの力で接続することができるんじゃないか、ということをおっしゃっています。つまり単に作品を置くということではなくて、場所と場所の関係をどうつなぐかという視点で展覧会が構想されていましたね（註 2）。



吉岡——あれはね、やっぱり外から来た人だから見えたところも大きいと思う。我々はどうしても、あそこにソフトピアがあって、こっちに旧市街があって、というのを当たり前のものとして見てしまうんだけど、彼はそこに明確な断絶を見た。その断絶をどう扱うかという時に、単に「ここで展示をやります」じゃなくて、その間を行き来させるような構造をどう作るかということを考えた。だから結果的に、町の中のいろんな場所を使うことになったし、作品の配置の仕方も、単なる展示というよりは、町の中の回路を作るような感じになっていった。

大久保——そうですよね。冒頭の学外展示の重要さに話が戻りますけれど、その報告書の中で吉岡さんが「地域がアーティストを教育する」（註 3）と書かれていて、こういうことなのかなと思っています。美術館で展示する場合は、観客はある程度アートの文脈を共有しているので、その前提の上で作品を見ることができる。でも街の中で展示すると、そういう前提がない人が見ることになる。そのときに、「理解されない」と考えるのではなくて、そこで起こる反応から自分たちが学ぶという関係が生まれる。見せる側が教育するの

ではなくて、むしろ見せる側が教育されるということですね。

植田憲司（卒業生）――自分が関わっていた頃のビエンナーレを思い返すと、やはり一番大きかったのは、街に出てやること自体でした。2003 年や 2006 年の頃は、会場も最初から用意されているわけではなくて、場所をどうやって見つけるか、どこを使えるのかというところから始まっていました。教員やスタッフが見つけてくる場所もあるし、学生自身が交渉して使わせてもらう場所もある。そういう意味で、展示以前に「場所を成立させる」というプロセスがあって、それ自体が経験として大きかったと思います。自分はその後、美術館で仕事をすることになるんですが、あらかじめ整えられた空間とは全く違う種類の訓練だったと感じています。もちろんその一方で、美術館のような空間の重要性も強く感じています。ホワイトキューブのように条件が整えられた場所で、精度の高い展示をつくるということはやはり必要で、それは街中での展示とは別の次元の経験です。だから、どちらか一方ではなくて、両方の環境を行き来することが重要なんだろうと思います。

大久保――予算の話でいうと、今後よくなるかはわからない中で、どうやってやるかを考える必要があると思っています。規模が小さくなったとしても、やり方を変えれば成立させることはできるし、実際これまでもそうやって続いてきた経緯がある。だから難しい状況ではあるけれども、できないと切り捨てるのではなくて、その条件の中でどうやったらできるかを考えること自体が重要だと思っています。

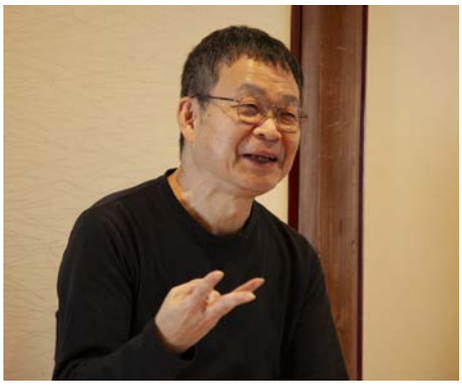
吉岡――そうですね。先ほど大久保さんがお話しされたもう一つのテーマに戻ると、IAMAS の話をする時に、どうしても避けて通れないのが先ほどから言われている「インタラクション」という言葉なんですよね。これは単に技術の話ではなく、坂根先生が考えていたインタラクションというのは、かなりはっきりした思想を持っていました。彼の中では、従来の芸術というのはわかる人にしかわからないものでした。つまり、ある種のエリート文化です。セザンヌの絵を理解するには、それなりの教養や文脈が必要である。それに対して、彼が取材していた 50〜60 年代の初期のコンピューターアートやデバイスアートには、子どもでも体験できる、触れば反応が返ってくる、そういう開かれた性質があって、彼はそこに価値を見出していました。つまりインタラクションというのは、文化を一部の人間のものにしておくのではなくて、そこから引き剥がして、誰でも関われるようにしようとする考え方なんです。専門的な知識がなくても、その場に来た人が関わることができる、そのこと自体に意味があるという発想ですね。これは少し大げさに言えば、フランス革命みたいなものです。それまで貴族のものだった文化を市民に開放する、文化の民主化です。坂根先生自身はそのような政治的な言い方はしませんが、彼のインタラクション観の背後には、かなり素朴なリベラリズムがありました。

三輪――ただ、その時代の空気としてはそれで良かったのですが、僕は音楽の人間だから、正直ちょっと違和感はありました。というのは、インタラクションがあるかどうかみたいなことが中心になってしまうと、そうじゃない表現はどうなるんだろうっていう。例えば、インタラクティブじゃない音楽なんていくらでもあるわけで、それが価値を持たないのかと言われたら、そんなことはないはずなんですよね。だから、そういう意味で、ちょっと単純すぎるんじゃないかなという感じはしていました。

吉岡――実際、そこには結構な緊張関係がありましたよね。坂根先生が「ここは音楽の学校じゃない」と言ったことに対して、三輪さんが反発したことがありましたね。でも重要なのは、坂根先生自身が三輪さんや僕を呼んだという事実なんですよ。つまり、インタラクションという理念を掲げながらも、そこから逸脱するものも同時に抱え込んでいた。

大久保――なるほど。そういう意味では、考えの違う人たちが同時に存在していたというか、完全に一つの方向に揃えるというよりは、少しずつずれながら共存していたような状態だったのかなと思いました。で、今のインタラクティビティの話に戻ると、その構造は、今も残っていると思うんです。どこかで「デジタルのインタラクティブであるべき」という価値観に引っぱられている部分が、まだ残っているようにも感じます。

秋庭——名古屋で開催された International Symposium on Electronic Art 2002 の時に坂根先生が作品を見て、「これ、インタラクティブじゃないんだ」と言ってがっかりしていたのが象徴的でした。



吉岡——ただ、今振り返ると、その「純粋なインタラクション」はすでに変質していると思います。極端な形で言えば、チームラボ的な方向ですよね。つまり「誰でも楽しめるインタラクション」が巨大化して、エンターテインメントとして消費される形ですね。

三輪——でも当時は本気で、テクノロジーが世界を良い方向に変えるんじゃないかって思われていましたね。インターネットも含めて、新しい表現、新しい社会、新しい知覚が生まれるという期待があった。今から見ると半分は幻想だけど、半分は本気だった。

吉岡——そこで僕が気になっているのは、そのインタラクションの思想が、今も学生を縛っていないかということなんです。例えば、美大出身の学生が「プログラミングを学べば表現が広がる」と思って IAMAS に来る。でも実際には、工学的な文化に馴染めず、逆により純粋なアート志向になってしまうこともある。そういう学生が、IAMAS の中で孤立してしまうこともあります。インタラクションという理念が、無意識の規範として働いてしまっていることもありますね。

大久保——だからこそ、今あらためて考える必要があると思っています。インタラクションは IAMAS の出発点ではあるけれど、それをどう継承するのか、あるいは乗り越えるのか、考える余地があるように思います。

吉岡——さっきの回虫の話もそうなんだけど、インタラクションって本来もっと広い概念のはずなんですよ。人間と環境、人間と他者、身体と世界。そういう関係性の中にあるものであって、デジタルな入出力だけを指すものではないですからね。

大久保——ありがとうございます。IAMAS はこれまで多くの実践を積み重ねてきましたが、その歴史が必ずしも現在の学生に共有されているわけではありません。だからこそ、こうした議論を通じて再接続していくことが重要だと感じています。美術館やホワイトキューブも大事だし、街での実践も大事で、その両方が必要だという話は、まさにその通りだと思っています。予算については、今後のことはわからない。だからこそ、「できること」「やり方を変えればできること」を考えていく必要がある。一見すると絶望的に見える状況でも、やること自体はできるし、何より「やりたいことをやる」ことが大事だと思っています。

本日の後半は、そういった歴史も踏まえて、今日 IAMAS で制作と研究を行っている皆さんがどう制作しているのか、この展覧会に参加してくれた作家の方々が数名来てくれていますので、それぞれ自分の展示作品について、話してもらえればと思います。

吉本——吉本梓です。去年の 4 月に IAMAS に入学して、今修士 2 年になります。今回の展示では、前半と後半で少し形を変えながら作品を出しています。地下室に展示している《軌道上のイネ》という作品は、稲を水耕栽培しているもので、後半でも継続して展示していました。それに加えて締め飾りの縄の作品を数点展示しています。稲の作品は、IAMAS OPENHOUSE、大垣のスイトピアセンターでの展覧会「エクストリーム・バイオロジーズ」(2025)、そして今回で 3 回目の展示になります。展示を重ねるごとに、システムや構造を少しずつ変えていて、今回は特に 4 週間、自分の手を離れても成立するようにシステムを改良しました。

大久保—— 吉本さんは沖縄で長く活動されていて、沖縄に自生する月桃という植物と向き合う中で、編む・結ぶといった身体的な制作を続けてきたそうです。前半では、イネ科植物を根ごと用いた大きな縄の作品も展示していて、地下空間にスケールのある身体的な構造が出現していましたね。

大橋——大橋美月です。ミルクの膜を素材に作品を制作しました。外部での展示は今回が初めてです。5種類ほどのミルクを使って、脂肪分や殺菌温度の違いによって生成される膜の性質の違いを提示する作品を展示しました。展示台に置かれた膜に下から照明が当てられることで、成分や加工過程の差異を、膜のきめや皺の様子として視覚的に鑑賞することができます。



兒島——兒島です。この3月にIAMASを修了して、4月から京都芸術大学で働いています。もともとは音楽作品を作るためにIAMASに進学しましたが、結果としてこのような参加型のインスタレーション作品を制作して卒業することになりました。卒業までに3年かかっていて、その間ずっと自分が何をやるべきかを考えていました。三輪先生に自分がやらなければいけないことを考えなさいとおっしゃっていただいたことがずっと頭に残っています。この作品は、自分が今言わなければいけないことに向き合って制作した作品で、現代社会における同質化の問題がテーマとなっています。社会にはある姿を押し付けるような圧力がありますが、それに対して人がどう苦悩しているか、どう向き合っているか、自分の経験を語り、他者の声に耳を傾ける作品です。スマートフォンを介した対話型の作品で、鑑賞者が電話に出るとある人物との会話が始まります。その対話が時間や場所を越えて蓄積されていって、作品自体が変化していく構造になっています。

ふじ——ふじかおるです。今回の展示では、「収める」という行為を扱っています。入口のカードにあるマップのように、複数の場所に異なる「収める」オブジェクトを配置しています。私はもともと収納が好きで、「収める」という動作そのものに興味があります。生活のための収納ではなく、「ただ収めること自体が気持ちいい」「美しい」という感覚に関心があります。普段無意識にやっている行為を、それだけをやる状況として取り出す。それを共有することを試みています。

また、デモンストレーションとして、機能しないものをただ収め続ける行為を行っています。目的のない収める行為です。

秋庭——吉本さんの水耕栽培のイネの作品は、前半の展示では稲が三つあったと思うんですが、今は一つになっていますよね。枯れてしまったのかと思いましたが、形やシステムを試すために構成を変えたということだったのですね。吉本さんの縄、大橋さんの膜、三原聡一郎さんの《空気の研究》のフィルムで作られた紐……、前半の展示はある種の呪術性というか、結界のような共通のモチーフがあったようにも思いました。そういったことはキュレーションで意識されていたのか気になりました。

それと、ふじさんにお聞きしたいのですが、目的のない「収める」行為というのは、行為のパターンを抽出するという意味で工学的にも見えるのですが、そういったことを目論んでいるのでしょうか。日常の美学という近年よく研究されている領域がありますが、関係がありますか。

ふじ——ありがとうございます。そうですね、どちらかというと、工学的なパターン化というより、個人の美的判断に集中してもらいたいです。デモンストレーションはあくまで一つのサンプルと考えています。日常美学には関心があって、研究会なども聞きにいっています。ただ、なぜ体験として共有するのかは、まだ自分でも揺れています。自分自身が大切にしている感覚があるのですが、一方で、やってもらうと、人によって全然違う反応が出る。そこが面白いです。他者と美的経験を共有することについても考えています。

秋庭——兒島さんの修士作品は、2025年7月にIAMASで開催された日本記号学会大会の関連展示で出展していた作品《あわい｜between us》（2025）が発展したものですよね。インタラクションにおいて、予めわかりきった反応を返すような仕掛けではなくて、予測不能な応答が重要だという話がありますが、それを意図

的に作ることは可能ですか。自分で動かすのではなく、自分が動かされ、変化を被るような状況を狙って作るのは難しそうに思えます。

兒島――この作品では「共同体的な体験」ができるかを考えています。鑑賞者がどう変わるかは分からないですが、自分は確実に変わりました。この作品は、作家が提示するだけではなく、逆に自分が変えられていく構造を持っています。

三輪――吉本さんに聞きたいのですが、19 世紀の電気栽培技術とはどういうものなのですか。



吉本――ヨーロッパで、コイルなどで磁場を変えて植物の成長を促進するという疑似科学的な試みです。科学的には否定されていますが、人が植物に対して抱いていた感覚や信仰が表れていると思っています。

三輪――褒めると育つ、罵ると育たない、みたいな話に近いですね。

吉岡――個々の動機は皆さんのお話でよく分かりました。全体として気になるのは、メディアアートと現代美術の関係ですね。90年代には両者は対立関係にありましたし、メディアアートはナイーブに見えました。今はむしろ、メディアアートは美術文脈に近づいている印象があります。しかし、その文脈との関係が十分に意識されていないと思いますね。ヨーロッパでは、過去の美術との違いを明確にする訓練がありますが、日本ではそれが弱いですね。ただ、それが日本の良さでもあるとも言えます。三輪さんはそれでは甘いと思っているようですが(笑)、現在のようにグローバル化が極致まで達した状況においては、日本的な素朴さやナイーブさの中に、別の可能性もあると思いますよ。

「現代性の環境」というタイトルは大久保さんのアイディアですよね。さすがですね。面白いと思いました。でもこの「現代性」の「性」とは一体なんなのか。意味がないということがわかりますよね。「関係」のことを「関係性」と言っている。現実に直接向き合うことを避けて抽象化している表現ですね。「-ness」を「性」と訳した結果、空虚な権威を生んできてもいます。たとえばリレーショナルアートでいう「関係性のアート」と言うと、意味があるように見える最たるものですね。

秋庭――なるほど、そうですね。作品制作をする学生の学位論文を読んでいると、自作を論じるためにその理論が本当に必要なのかと疑問に思うことがあります。メディアアートの領域ではとくに、難しい理論を参照することも多いようです。理論で作品や表現を正当化しなければならないというプレッシャーなのでしょうか。

吉岡――やるなら徹底的にやるべきです。理論を持ち出すなら、それに対抗できるくらい理解していないと意味がない。中途半端に名前だけ持ってきても、結局それは自分の作品の説明にはならない。それをどう自分の文脈として組み立てていくかが重要で、そこで突き抜けていく必要がある。岡本太郎が言っていたのはまさにそういうことで、「何をやってもいいけど、これだけはやめてくれと思わせるものが出てきたときに、本当に新しいものが生まれる」と。つまり、既にわかっている範囲の中で評価されるようなものではなくて、理解できない、受け入れがたいものが出てくるところに新しさがある。教育の場でも同じで、先生が「これはいいね」と言える範囲に収まっているものは、結局その延長でしかない。むしろ、よくわからないけど何かある、というものを受け止める余白がないと、新しいものは出てこないと思います。

三輪――それに関しては僕も全く同意します。ただ一方で、やっぱり気になるのは、そういう理論であれ何であれ、自分の作品を説明しなきゃいけないという状況自体なんですよね。特に学生の場合は、論文を書かなきゃいけないのでなおさらです。もちろん事情はよくわかるし、それはそれで必要なプロセスでもあるんだけど、でもやっぱり一番大事なのは、自分が作っているものが「ゴミじゃない」と言えるかどうかだと思

う。今これだけ世界中でいろんなことが起きている中で、それと全く無関係に作品を作っているわけにはやっぱりいかないでしょう。政治的なメッセージを入れろという話ではなくて、その状況を踏まえた上で本当に作っているのかということね。もし、自分の内面を表現しましたというだけで終わってしまうなら、それはなぜ他人が見る必要があるのかという話になる。そうではなくて、そこに何か共有できるものがあるのかどうか。今この時代を生きている人間として、何か引っかかるものがあるのかどうか。それは多分、時間が経っても残るかどうかにも関わってくると思うんですよね。たとえメディアアートのように物理的な寿命が短いものでも、それでも何か残るものがあるのかどうか。その切実さはやっぱり問われると思います。

大久保——なるほど。今のお話を聞いていて、理論で何かを正当化するというよりも、それぞれがどこまで自分のやっていることに責任を持てるのか、というところが問われているのかなと感じました。三輪さんがおっしゃったように、それが切実な表現だと言えるのか、今この状況の中で、それでも作る意味があるのかということは、やはり避けて通れない問題だと思います。そのときに、ただ個人的な表現として閉じるのではなくて、どこかで他者と共有され、共感されうるものになっているのかどうかが重要になってくる。それは、芸術がある種の「毒」であるという話にもつながると思っていて、何かを揺さぶったり、違和感を残したりするような力を持ちうるのかどうかですね。そういう意味での切実さと同時に、それを特定の文脈の中に閉じずに開いていくこと。その両方をどう成立させていくのかというのは、これからも考え続けていく必要があると感じました。



註 1
ようこそ、インタラクション '95 の世界へ！ここには、いままでのアートの常識からは想像もできなかった、不思議で、珍しい作品群があなたを待っています。インターラクションとは相互作用や対話を意味することば。それは一見ゲームにも似て、対話の楽しみや、発見の喜びをふんだんに秘めています。しかし、作品との対話をうまく展開できるかどうかはあなた自身にかかっています。ここではあなたが主役で、作者との共演によって作品が展開するからです。インターラクティブ・アートの作家は、この作品のかげに隠れています。ここに並んだインスタレーションと呼ぶ環境装置のアイデアやデザインを考えだし、あなたとの対話のプログラムを生みだした人こそが作家なのです。さあ、まず、あなた自身で、好奇心を一杯にして、この作品たちが話しかけること ばに耳を傾け、手を触れて応答してみてください。
インターラクティブ・アートの特徴
この現代のインターラクティブ・アートは、従来の伝統的なアートとさまざまな点で異なっています。なかでも大きな違いは、作品が作家と観客のコラボレーション (協同作業) によって初めて成立するということです。いままでのアートは、作家が自分自身の思想やコンセプトの表現のために、それ自体で独立的な価値をもつ作品を作ろうとしてきました。ところが、インターラクティブ・アートの場合、最初から作家は観客の参加を前提にして装置やシステムを作り、観客の参加によって初めて意味が完結する作品を目標にします。これはアートの歴史のなかでも、特筆すべき大きな変化です。その背景には、いままでどちらかといえば権威主義に走りがちだった芸術活動を、すべての人に開放し、芸術の創造過程に関わり合わせたいという意識が働いていることを見過ごせません。インターラクティブ・アートの多くに、一種のゲーム感覚がみられるのもそこからきています。一方では、かつての芸術のオーラが消えてしまったと嘆く声も聞かれますが、観客自身の主体的な参加で新しい発見の喜びを生みだせることが、インターラクティブ・アートの真髄だといえるのかもしれません。(『the Interaction 95』,「インターラクティブ・アートへのご招待」坂根厳夫 , pp.4-7 より）

註 2
私（グナラン･ナダラヤン）の経験によると、ビエンナーレには二つの種類があると思います。ひとつはアートの中心地である大都市が、それをもっと強化しようとして開催するもの。もうひとつはアートの中心地ではないけれど、アート・ビエンナーレをとおして街を活性化していこうと開催されるものです。私は、おおがきビエンナーレは、後者に属すると思います。アートの中心地ではないが、アートで街の特徴を作って行こうとしていると思います。シャルジャや 釜山も同様に、そんなに大きな国際都市ではないけれど、ビエンナーレによって都市を広げて行こうとしているところがあります。ドイツのカッセルはビエンナーレではありませんが、5 年に一回「ドクメンタ」が 開催されています。カッセルという都市は、「ドクメンタ」が開催される前は全く知られていませんでした。アートフェスティバルやビエンナーレを通して、市の魅力を高めて行こう、特徴づけていこうという試みは世界中にあります。ビエンナーレの最初の段階で、大垣市のなかでビエンナーレをどのような方法で展開していくか考えるために、まず街のなかにある重要とされているものを 見ようと考えました、2 月に大垣に来て町を歩きながら、どのような良いところを強調できるか考えました。そのとき、私には大垣はふたつに分かれているという印象を受けました。ひとつはソフトピアや IAMAS に 代表されるような、人々が他の場所から仕事をしに来る場所。もうひとつは郭町（くるわまち）、大垣城、稲荷神社、竹島会館のような 人々が生活している場所。このふたつの場所はちょっと切り離されています。お互いに通い合っていなくて、あまり理解しあっていないように感じたのです。今回のビエンナーレでできることは、このふたつの場所をつなげることだと思ったのです。(『OGAKI BIENNALE 2006』、pp.63-64）

註 3
お寺や修道院で厳しい修行をしたお坊さんが、外の世界に出てその修行で学んだことを実践して行かなければいけないとします。そういった時に、お寺のなかでやった修行と外の世界で人々と関わる時とでは、どっ

ちが苦しく、難しいか。僕は、後者のほうだと思う。アートが地域に出て行くことも同じようなことだと思うんです。このようなビエンナーレのディレクションをやっていて、普段は会わない自治会長さんや商店街の人々と会ってよく言われるのは、「(場所や施設を) 使ってもらうのはかまわないんですけれども、(作品は) われわれ素人には理解できません」ということです。それで、これはアートというものがまだ十分知られていないからわかってもらえないんだと考える。つまりこちら側に進んだ知識みたいなものがあって、それを何とか工夫して、地域の普通の人に分かってもらわなくては、というふうに考えがちなんです。でも僕は、こういう考え方は根本的に間違っていると思う。そうではなくて、僕らが研究や制作活動をつうじて達成した価値、僕らが理解している価値というのはあるんですけれども、本当に重要なのは、それをまったく文脈を共有しない人たちの前に出してみると、とんでもない反応がかえってくることなんです。苦労したことがまったく注目されなかったり、逆に無意識的にやったことが評価されたり、ということがある。それは決して、知識や修練が高い方から低い方に流れていくことではなく、むしろ逆であって、アーティストや研究者が地域と関わることによって、地域の方から何かがやって来るんですね。アーティストや研究者の方が教育されるんです。たとえば、街のスペースがあいているから、なにかそこに展示すれば街の人と関われるんじゃないか、などと最初は誰でも安易に考えるんですが、全然そんなことはない。あるいはどこか目立つところに作品を置けば見てくれるんじゃないかと思っても、そんな単純なものではない。地域と関わることがアーティストや研究者が教育されるプロセスだというのは、べつに謙遜していっているのではなくて、本当にそう思うんです。こういうことがはっきりとわかるのが、こういう形のビエンナーレをやることのひとつの意味なんです。グナラン（ナダラヤン）が言った、大規模な大都市を中心としたビエンナーレでは、えてしてそういった教育のプロセスが隠れてしまう。おおがきビエンナーレは小さいからといって卑下することはなく、そこには小さいビエンナーレの独特のいいところ、そうでないと経験できないことというものがあると思います。（『OGAKI BIENNEALE 2006』、pp.65）

参考資料

① IAMAS ACTIVITY
これまでに IAMAS で創られたものや活動について公開。修了研究発表会・卒業制作展、IAMAS 主催のイベントや展覧会の記録。

② IAMAS BOOKS (Events)
伝説的なメディアアートの展覧会「the interaction」や「岐阜おおがきビエンナーレ」など、様々なイベントの記録冊子がダウンロードできる。

③ メディアアート史年表｜Media Art Timeline
日本国内における 1950 年から 2022 年までのメディアアートの歴史的な主な流れを整理・提示するための Web 版の年表。文化庁の事業に関連して構築・公開され、日本のメディアアートの歩みを俯瞰できる資料。

インタラクション展（the Interaction）

インタラクション展は、世界の代表的なメディアアーティストを招聘したメディアアートの展覧会。1996年のIAMAS開学に先だち、前年の1995年からビエンナーレ形式で、2001年までに4回開催された。

the Interaction '95（「世界メディア文化フォーラム」の発足記念行事・国際シンポジウムと連動して開催）
the Interaction '97 拡がりゆくメディア・アートへの招待展
the Interaction '99 インターフェイス—対話するメディアアート展
the Interaction '01 展—拡張するイメージとの対話

岐阜おおがきビエンナーレ

「おおがきビエンナーレ」は、情報科学芸術大学院大学（IAMAS）と岐阜県大垣市が共同で開催する、メディアアートや現代美術の芸術祭。最先端のテクノロジーと地域文化を融合させた展示やシンポジウムを通じ、情報技術社会における芸術の役割を提示する場。
※IAMAS ACTIVITY および IAMAS BOOKS に詳しい情報・報告書があります。

①展示を伴う開催
2004 未来の学校
2006 じゃんけん 運の力
2008 流れる
2010 温故地新（2011-2012 年　校舎移転　領家町からソフトピアジャパンへ）
2013 LIFE to LIFE　生活から生命へ | 生命から生活へ
2015 Cracks of Daily Life　日々の裂け目

②シンポジウム中心の開催
2017 新しい時代　メディア・アート研究事始め
2019 メディア技術がもたらす公共圏
2021 L I F ── E !?
2023 方法／ Method

「現代性の環境」実施報告書
編集：大久保美紀
広報デザイン：岡澤理奈事務所
報告書デザイン：小林史佳
撮影：福島諭、吉本梓
発行：2026 年 9 月 31 日