

情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] は、科学的知性と芸術的感性の融合を目指した学術の理論及び応用を教授研究し、その深奥をきわめ、未来社会の新しいあり方を創造的に開拓する「高度な表現者」を養成することを目的に、岐阜県が2001年に開学した大学院大学です。時代の変化に対応しながら、本学の特色でもある領域横断的な教育がどのように行われ、実際に学生たちがどのように進学を決意し、研究に取り組み、成果を収めたのかを、教員や学生の語りを通して伝えます。

IAMAS INTERVIEWS

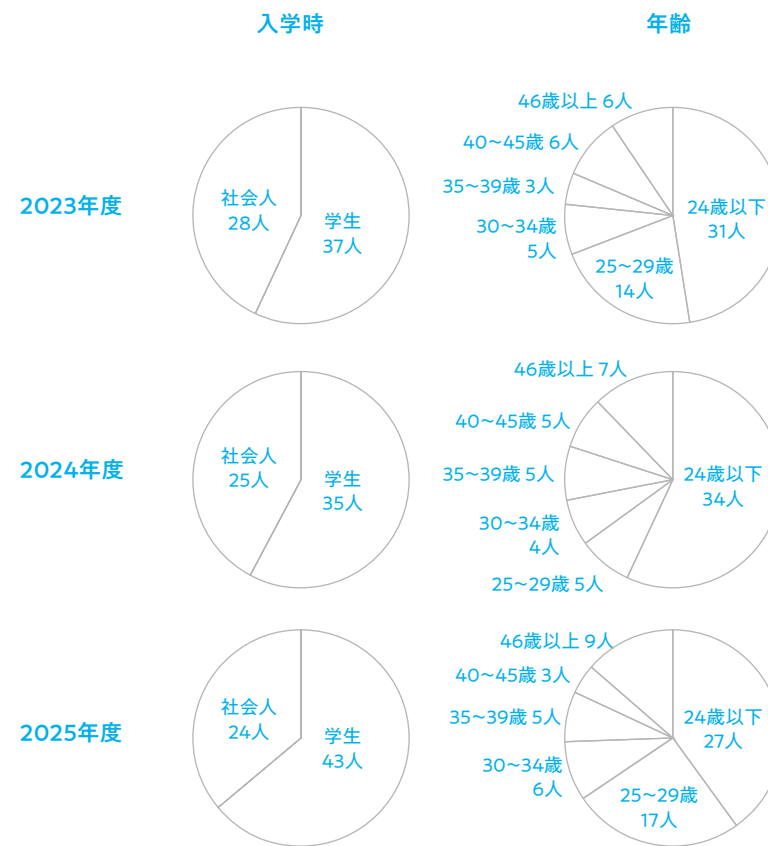
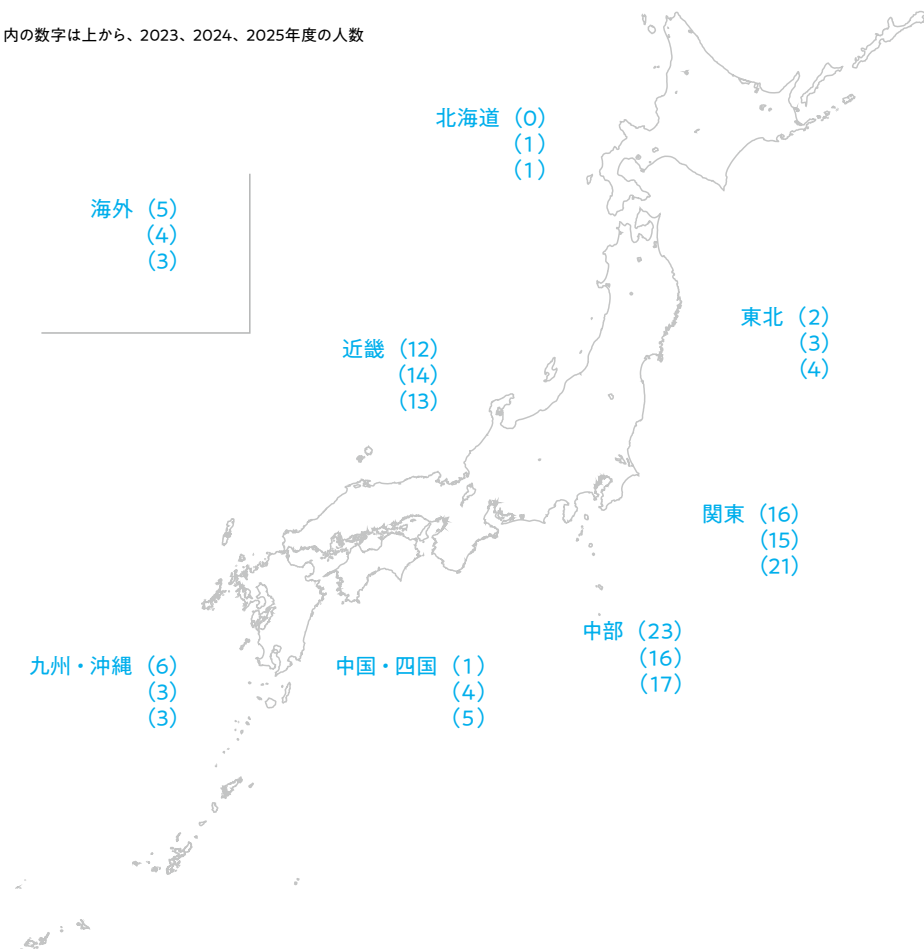
06

学生情報

IAMASの学生は、多様な専門分野、さまざまな地域から入学します。国籍・年齢・分野(芸術・デザイン系、理工系、人文系など)の壁を越え、互いの考え方に共感したり議論するなかで、それぞれの研究を深めています。

出身地

()内の数字は上から、2023、2024、2025年度的人数



2025年4月1日現在 在籍67名

メディア表現学が網羅する領域は、芸術、デザイン、哲学、理工学、社会学など多岐にわたります。各自の専門領域の知識を生かしながら他分野への横断的な探究を進める上で、学生たちが選ぶ方法は様々です。入学前の活動やIAMASに進学を決意した動機をはじめ、入学後、どのような関心を持ってプロジェクトでの協働に取り組み、学内外での活動をどのように展開し、研究を深めていったのか修士2年生の2人が語ります。

し続ける、

学生インタビュー

雨宮 由夏 博士前期課程2年
あめみや・ゆか



IAMAS 入学以前の活動と 進学動機について聞かせてください。

多摩美術大学を卒業した後は、仕事をしながら制作を続けてきました。学部ではデザインを学んでいましたが、描くことは続けていました。卒業後は主にドローイングを中心とした制作を行い、現代美術の領域で発表を重ねてきました。近年は人やもの、場所の関係を重視した制作を展開しています。自分の制作について改めて考えるきっかけになったのは、コロナ禍の時期でした。制作に向き合う時間が増え、コロナが落ち着き始めた頃にアーティスト・イン・レジデンスに参加する機会をいただいたことが、自分の中にあった制作への違和感や問いを見つめ直すきっかけになりました。いま振り返ると、この時期の経験が、現在行っている実践へとつながる出発点だったように思います。

そうした中で、自分の中にあった制作へのもやもやを改めて探究してみたいと考えるようになりました。IAMASのことはそれまで知らなかったの

ですが、初めて存在を知ったとき、「こんな風変りな大学があるのか」と強く印象に残りました。具体的な実態はまだよくわかりませんでしたが、それぞれが異なる領域で活動しながらも何かが交差しているような雰囲気に惹かれ、ここで自由に制作や研究に向き合えるのではないかと思ひ、行ってみようを決めました。また、当時ちょうど器への関心が深まっていた時期でもあり、岐阜県に多くの器の産地があることも大きな魅力でした。

在学中の研究、生活について教えてください。

在学中、岐阜市に2007年に開館した久松真一記念館と継続的に関わりながら制作を行ってきました。久松真一は岐阜県出身で、禅に深く関わった哲学者です。現在、甥孫である館長が記念館を運営しています。私は館長と対話をしながら、記念館に内包されている記憶との関係のあり方をどのように作品として捉え直すことができるのかを探ってきました。修士作品《喫茶 ポス

トモダニストコーヒー》は、その実践です。制作にあたっては、主に館長との対話を重ねてきました。私はもともと特段、外交的というわけでもなく、コミュニケーションが得意とは言えない部分もあります。そのため、ご迷惑をおかけしてしまったこともあったと思います。それでも、時にすれ違いながらも、対話を続けるなかで、人と向き合うことの大切さや難しさ、そして制作における向き合い方について多くを学びました。また、館長をはじめ、記念館をきっかけに出会った方々とも共作させていただいたこともあり、作品は決して一人では成立し得なかったと感じていま

す。関わるプロセスそのものが、私にとって重要な経験となりました。在学中は、記念館をはじめ、気になった場所があれば積極的に足を運んでいて、関西方面も日帰りで行ける距離だったので、展示を見たり、調査に気軽に出かけていました。そのため、授業以外の時間を学内で過ごすことはあまり多くなかったかもしれません。外での経験を通して得たインプットと、自身の制作としてのアウトプットを繰り返す日々だったように思います。久松真一記念館でも展示を行いました。有形文化財である建物で作品を発表するという経験は、

ホワイトキューブのような空間で展示する場合とは大きく異なっていました。建物に釘が打てないなど制約があるため、設営の方法や展示の仕方にも工夫が必要でした。そのため、作品そのものについて考えることと同時に、「どのような場所で、どのように見せるのか」という点まで含めて検討することの重要性を実感しました。作品を単体として考えるのではなく、最終的にどのような環境で提示されるのかまで含めて構想することの大切さに気づかせてくれた、とても良い機会になりました。それ以降より意識的に考えるようになっています。

かけてくださいました。その言葉を聞いたとき、自分が続けてきた時間を実感しました。時間をかけて制作を続けることで、作品だけでなく、作品を見る人との関係も変わっていくのだなと感じました。その瞬間に立ち会えたことは、とても印象に残りました。IAMASでの時間は、し続けるなかで出会う変化を受け入れ、制作面でも人間としても自分自身が少しずつかたちを変えていった時間だったと思います。

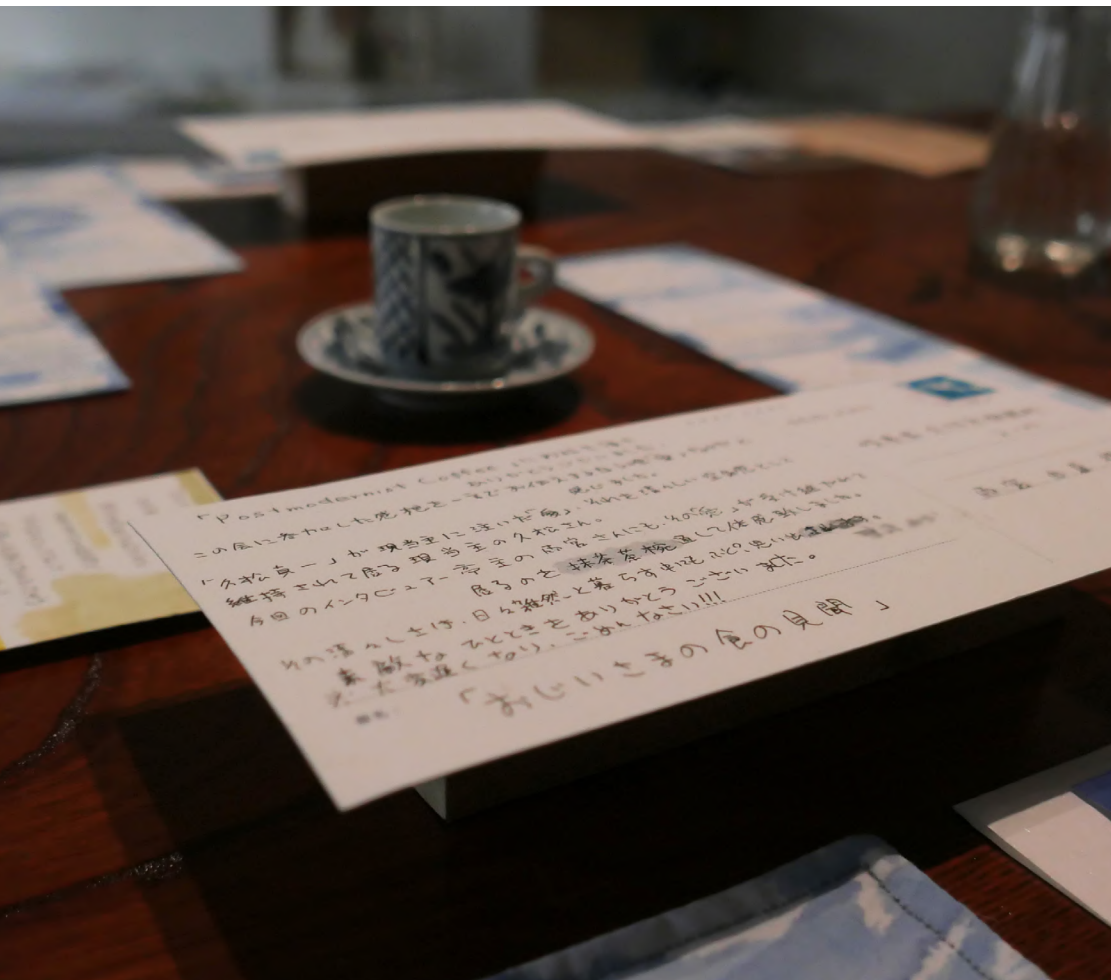
修了後の進路や、 今後の計画を教えてください。

今後については、まず自分が継続して制作できる環境を整えたいと考えています。これまでの制作や研究を通して見えてきたことを大事にしたいなど思っているため、それらをつなげていけるような活動へと発展させていきたいと思っています。具体的なかたちはまだ模索中ではありますが、焦って形にするのではなく、自分にとって意味のあるかたちで「し続け」そして重ねていくことを大切にしたいと思っています。

インタビュー収録:2026年2月
聞き手:前田真二郎

IAMASで過ごした時間は どのようなものでしたか？

IAMASで過ごした時間は、私にとって「し続ける」ことをやめなかった時間だったと感じています。制作がうまくいかないこともありましたが、人との関係が思うようにいかないこともありましたが、それでも、制作をやめることはしませんでしたし、人と関わることも、時には恐れながらも続けてきました。正直に言えば、心が折れそうになったことも何度かあります。それでも続けたこと、その一点が自分の中ではいちばん大きな意味を持っています。続けたからこそ見えてきたことや、後になって気づくことがたくさんありました。1年生のとき、IAMAS図書館で行われた展覧会《フリースタイルの継承 久松真一図書資料展》に制作で参加しました。その際に作品を見てくださった方が、今回の修了制作展で私の作品をご覧になり、「あのときの人ですね。あのときは“なんだかいい感じ”と思ったけれど、今回はそれがこういうことだったのかとわかりました」と声を



「なぜやるのか」と問い続けて

学生インタビュー

奥野 唯織 博士前期課程2年
おくの・いおり



IAMAS 入学以前の活動と 進学の原因について聞かせてください。

IAMAS に入学する前、私は香川大学の創造工学部造形・メディアデザインコースという学科に在籍していました。本学科は設立されたばかりの新しい学科で、私は3期生として入学しましたが、周りの学生は、関心や興味のアンテナが実に広範で、自ら動機・課題を見つけ行動する方が多い印象でした。

そんな中、私自身も何かをしなければ、という焦りの気持ちが日ごとに募り、内なる動機や関心との対話を十分に行えないまま、「とりあえずやってみる精神」での生活がスタートしました。例えば、香川県の特定期域を対象としたアーカイブ兼アートプロジェクトで照明制御やVJをやってみたり、他学部の地域プロジェクトで小学生を対象にしたワークショップやカフェを運営したり、JAZZ 研のサークル代表としてさまざまな場所で演奏したり、といった活動をしていました。

しかし、「とりあえずやってみる精神」の効果の継続時間は決して長いものではなく、活動を自

分なりに説明・咀嚼できていなかった当時の私は、そもそもなぜこれをやっているのか、という虚無感に襲われることになりました。

その後は反省し、短絡的に何かを始める前に、なぜ自分がそれをする必要があるのか、それを自分がやるとしたら何をどう変化させられるのか、という思考に時間をかける必要性や充実感に目覚めました。そうした内省を経て、改めて自分自身の表現として、商店街や大学での音楽パフォーマンスに向き合い直していた時期に、IAMAS と出会いました。IAMAS 修了展を見に行った際、作品と研究について学生本人から丁寧に、そして真摯に説明してもらった経験、言ってしまうと「作品・研究」と「語り手本人」が強く一致している姿に、当時の私はとても感化され、進学を決意したことを覚えています。

在学中の研究、生活について教えてください。

IAMAS での2年間を経験した今だからこそわかるのですが、私の行動原理や動機には、芸術分野

に限らず、ある特定の分野における規格や形式がその分野自体に与える支配的な影響を、規格や形式そのものを組み替えることによって崩壊、あるいは変容させたいという欲望があることに気づきました。

これは、条件を組み替えればアウトプットされるものも変化するという、至極当たり前のことも捉えられますが、私の研究の場合、条件を組み替える対象が、デジタル・プラットフォームにおけるコンテンツ運用やアテンション設計という、少し大きく、慎重に取り扱うべき対象でした。

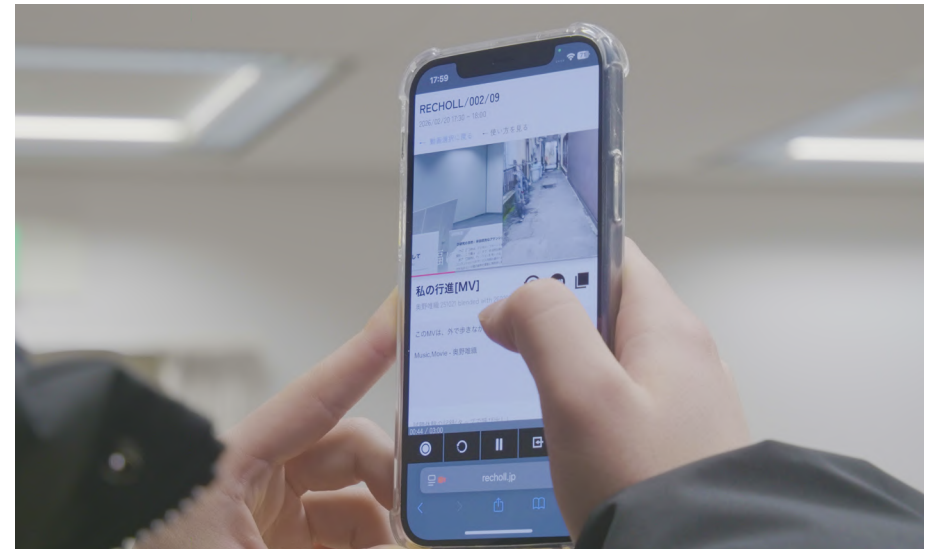
そして修士作品では、《RECHOLL》(リコル)という動画配信プラットフォームを制作・運用し、具体的には動画の一部を切り抜き、その切り抜かれた部分に再生端末のカメラ映像を合成するという、既存の動画再生システムの「組み替え」を行いました。

しかし、この「組み替え」という行為について、

今、私たちの周りで選ばれている規格や形式は、デジタル・プラットフォームに限らず、それを利用する人々にとって利益があるから採用されているのであり、それを組み替えるということは、ある種、現在あるインセンティブから多少距離をとることであります。

私の場合、再生システムを組み替えたことについては、最初こそアブダクション的に、こういうことをしたら面白いだろう、という独りよがりなスタートでしたが、やはり考える必要があったのは、その介入によって既存の体験から失われているものと、それでも妥当性があると主張できる意義でした。

取り組むべき問題や課題のスコープを設定すれば比較的ドライブがかりやすい他分野の研究とは一味異なり、IAMAS の研究・制作は、ある種、やらなくても良いと一見思われがちな「組み替え」を、いかにして特定の分野や人々にとって



動画配信プラットフォーム《RECHOLL》

意義があり、価値あるものとして説明可能にしていくかという試行錯誤の連続であると私は考えます。

ただ条件を変えたからアウトプットが変化した、それだけでは終わらない。なぜそれをする必要があるのか、それが私にとってだけではなく、研究にとって、社会にとってあるのかを深く考え、教員や学生と議論しながら生活すること。IAMASでのこの豊かな経験は、私という小さな個人が行う介入や操作の虚無感や無力感に、確固たる安心と自信を与えてくれました。

IAMASで過ごした時間はどのようなものでしたか？ IAMASについて語ってください。

私にとってIAMASで過ごした時間は、これまでの人生の伏線を回収する時間であり、これからの人生に伏線を張る時間でした。

入学当初に提出した研究計画書。思えばあれは、これまでの拙い人生が凝縮された一枚でした。研究を振り返ってみると、形や手法は違えど、あのフォーマルな文章の裏側に潜ませた感情や大きな思いは、今でも一貫して私の修士研究と作品の中にありました。

確かに、修士作品を研究・論文というプロトコルにまとめる際には、個人の内発的な感情や思いのフェーダーは下げ気味にし、既存研究や社会への接続、先ほど述べたような「組み替え」の妥当性を前面に展開していく必要があります。

しかし私は、IAMASで過ごす際に最も蔑ろにしてはいけないのが「感情」や「思い」だと思います。迷った時には自身に立ち返り、そもそも何がしたかったのかを思い出してみる。そうした瞬間に何度か救われました。

IAMASにおける伏線回収とは、この自身に灯された感情の存在や輪郭の解像度が、研究を通して徐々に立ち上がっていく過程だったのかもしれませんが。そして私の研究と作品は、今後の人生の新たな伏線として機能していくのだと思います。

修了後の進路や、今後の計画を教えてください

現在の研究テーマや実践を社会にどう配分していくか、今はその思考のただ中にあります。しかし、私自身「なぜやるのか」という自問自答を止めることはありません。既存の形式を疑い、その構造を問い直す視座を武器に、今後は社会というフィールドで新たな場や価値を提示する実践を積み重ねていきたいと考えています。

インタビュー収録:2026年2月
聞き手:前田真二郎





三原聡一郎《空気の研究 / Study of Air》(2026年に再制作)

プロジェクトインタビュー

テクノロジーの〈解釈学〉

2024年度 -

プロジェクトのテーマと背景について聞かせてください。

小林 茂 「メディアアート」とはアートとテクノロジーが交差するところという共通の理解がありますが、実際には「アート」の側から語られることがほとんどで、「テクノロジー」の側から論じられる機会は少ないのが現状です。

テクノロジーは、一般的に「目的のための中立的な手段」と見なされています。一方で、生成AIの出現によって仕事の在り方が変化しているように、テクノロジーには人を翻弄するような大きな影響力があります。

「テクノロジーとは一体何なのか」「テクノロジーを使うとはどういうことなのか」。本プロジェクト

研究代表者 小林 茂

研究分担者 大久保美紀

では、理論と実践の両方を通じて自由に解釈し、理論化することを試んでいます。この経験が作品制作を深める上でも不可欠なプロセスであると考えているからです。

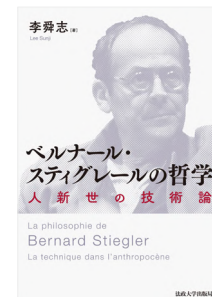
また、本プロジェクトでは研究対象を文献だけに限定する狭義の解釈学にとどまらず、作品などさまざまな対象を精緻に分析することを目指しているため、括弧付きの〈解釈学〉としました。

大久保 「テクノロジー」はギリシア語のテクネー(technè)とロゴス(logos)から成ります。テクネーはアルス(芸術)や技芸をも意味する広い概念であり、この点からもテクノロジーとアートは本来的に連続した領域にあると捉えることができる。「技術とは何か」を理解することは、芸術表現そ

のものを考えることでもよいといえるわけです。だからこそ、手や手の延長である道具を使って制作そのものを考え、解釈することは、IAMASで制作・研究を行う学生にとって良いことであると考えます。私も美学や哲学を研究してきたので、近代以前の技芸からハイテクノロジーまで広い歴史として技術を捉え直し、参照することには非常に興味を持っています。

2025年度はどのようなことに取り組んだのでしょうか？

小林 茂 このプロジェクトは、「輪読」「研究会」「再展示・再制作」の3つの活動を軸にしています。「輪読」では、前期に『ベルナル・スティグレルの哲学——人新世の技術論』(李舜志、法政大学出版局、2024)、後期に『テクノロジーって何だろう?——〈未了相〉で会い直すための手引き』(小林茂、BNN、2025)を読み進めました。事前に2節分くらい読み、用意してきた質問や感想を共有して、毎週2時間以上かけて議論しました。



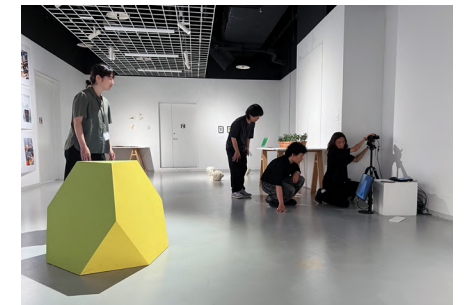
李舜志
『ベルナル・スティグレルの哲学——人新世の技術論』(法政大学出版局、2024)



小林茂
『テクノロジーって何だろう? ——〈未了相〉で会い直すための手引き』(BNN、2025)

「研究会」は、近年注目されているフランスの技術論の重要人物、ジルベール・シモンソンの研究者で哲学者の宇佐美達朗さんをゲストに招いて開催しました。

そして、輪読と研究会で技術哲学、技術論の概念や歴史を学んだ上で、アーティストが既に制作・発表した作品をもう一度制作し直す「再展示・再制作」を行いました。前期では卒業生である平瀬ミキさんの《冰山の一角》(2018/2024)を、後期は同じく卒業生の三原聡一郎さんの《空気の研究 / Study of air》(2017)を再制作し、展示をしています。



平瀬ミキ《冰山の一角》(2018/2024)再設置の様子

大久保 「再制作・再展示」は非常に重要だと考えています。近年のアート界には「オリジナルでなければならない」という強迫が強くあります。しかしながら、新しいものはそう簡単に生まれるものではありません。その道に熟達した人の技を真似ることで技芸を身につけていくように、テクノロジーを用いる表現においても、評価されている作品を作り直し、手を動かしながら考え直すことは極めて大事なステップです。



三原聡一郎《空気の研究 / Study of Air》(2026年に再制作、展覧会「現代性の環境」での展示風景)

小林 茂 作品を外側から鑑賞するだけでは、制作する力は得られません。「時間の内側」という言葉で表現しているのですが、作品が作られるプロセスの内側に入り込み、自分で試し、失敗も経験しながら学んでいくことでしか得られない知見があります。「作品はどのようにできているのか」「展示するとはどういうことなのか」「何があれば作品として成立し、何があれば崩れてしまうのか」など、学生たちに再制作を通して体験してほしいと考えたのです。

学生はどのように関わったのでしょうか？

小林 茂 今年度は3人の学生が参加しました。このプロジェクトでは学生が活躍することとコラボレーションの機会を設けることを重視してきました。輪読する文献や再制作する作品を学生が選

定し、研究会も学生主体で企画・進行しました。後期に再制作した三原聡一郎さんの《空気の研究》は、第三者による再現のための「レシピ」が公開されています。それを参照しながら、デザインを石井飛鳥さんが、ハードウェアの実装を石井さんと高玄燁さんが、ソフトウェアの実装を片倉洸一さんが主に担当しました。興味深いのは、レシピがあるからといって、仕上がりが同じになるとは限らない点です。レシピに記述されている材料が見つからない場合は何で代替するのか。回路図の部品をどのように基板に配置するとベストな性能が得られるか。再制作の過程で、レシピに込められた作家の意図を解釈し、作家の視点や「微細な感覚」を体得していく必要に迫られます。それぞれの得意分野を活かしながら、相互に浸透し合い、議論を尽くして作品の質を追求する。

この経験は、今後の自分の作品を制作をする上で、または卒業後に多様な職能の人々とプロジェクトを遂行する際に、彼らの大きな力となると信じています。

活動の締めくくりとして、 2月の「IAMAS 2026」で作品の展示 及びトークイベントが行われました。

小林 再制作したものは1月に一度展示を行い、同時に三原さんを招いた研究会を開催しました。三原さんの制作に関する考え方を伺い、三原さんのオリジナル作品と再制作した作品の相違などについてディスカッションをし、その議論を踏まえてアップデートした作品を、2月の「IAMAS 2026」で再度展示。三原さんを迎えてトークイベントも行いました。

このイベントの内容については、学生たちの自主性に委ね、私たち教員は一貫して黒子に徹しました。彼らが自立的にイベントを完遂したこと。それこそが、このプロジェクトの何よりの成果であると確信しています。

ただ、正直に言うと、最初からこのような到達点を想定していたわけではありません。「輪読」「研究会」「再制作・再展示」を有機的に結び付けながら実践していく中で、正解のない不確かさを引き受け、思考を止めずに制作を継続する。こうした積み重ねから、新しいこと、面白いことは生まれていくのだと感じています。



「IAMAS 2026」三原さんを迎えてトークイベント



小林 茂インタビュー
#フィジカルコンピューティング
#イノベーション#機械学習 #AI



大久保美紀インタビュー
#自己表象 #メディア美学 #ファルマコン
#キュレーション



ASP Exhibition 2026

プロジェクトインタビュー

Augmented State Project

2025年度 -

プロジェクトのテーマと背景について聞かせてください。

平林 ひとつの起点となったのは、2022年の卒業生でVRによるLSD体験の研究を行っていた永井歩さんが制作した作品「Virtual Hallucinogen」でした。映像にディープドリームでエフェクトをかけて画像を歪ませることで、幻覚剤の効果を模倣したVR体験ができるというものです。

私自身、クラブカルチャーに親しみがあり、過去のサイケデリックの流行も体験してきました。一方で、サイケデリックスが慶應大学を中心に精神疾患に対する新たな治療法として研究されるなど、幻覚体験が医療・科学の文脈で再評価されつつあ

研究代表者 **平林真実**

研究分担者 **前田真二郎、小林孝浩、飛谷謙介**



研究代表 平林真実教授

ることにも注目していました。そのような背景を含め、AIやXRなど現代のテクノロジーによって幻覚的なものを安全かつ効果的に表現する手法を探求しようとするプロジェクトをスタートしました。

飛谷 私はこれまでの研究活動において一貫して人間を計測対象としてきたので、変性意識状態の計測、検証・解析の部分で自分の特性を発揮できると感じて参加しました。変性意識に関する先行研究の知見を参照しながら、このプロジェクトが学術的に成立するようにサポートをしています。

小林孝浩 私はクラブカルチャーやサイケデリクスに馴染みがないこともあり、だからこそ一般の人に近い目線で、少し離れたところから見ることがができます。それはこのプロジェクトにおける私の役割のひとつだと思います。ドラッグやオカルトと紙一重のデリケートな領域だからこそ、学術的な枠組みで客観性を持って取り組むことが重要だからです。一方で、個人的には、未だ解明されていない脳機能があるに違いないと考えている部分もあるので、その一環として変性意識のような現象がなぜ、どのように起きるのかという問いにも関心を持っています。

前田 私の専門は鑑賞者に能動的に鑑賞してもらう映像表現なので、このプロジェクトの没入させていく映像とは真逆の立場です。しかしながら、1920年代から1960年代にかけて、映像の創作がドラッグと結びついて行われていたという歴史もあり、それが現代においてどのように更新されるかということに興味がありました。また、現代人は非常に刺激が多い環境の中で生きていて、瞑想やリラクゼーションのためにアプリが人気になるなど、自分の意識や知覚を装置によってコントロールすることが一般化している状況があります。そのような自分に直接作用する知覚体験の開発を試みたいと考えました。

平林 4人の共通項としては「変性意識」です。現状の変性意識の研究は、瞑想やマインドfulness、フロー状態といったリラックスや集中を目的とした「静」な方向性が多い中、サイケデリックなど、興奮を伴う「動」の意識変容は、IAMASだからこそできる研究プロジェクトがもたせられません。

2025年度はどのようなことに取り組んだのでしょうか？

平林 日本ではドラッグに対する忌避感が強いので、前期はNETFLIXのドキュメンタリーシリーズ「心と意識: 幻覚剤は役に立つのか」を全員で視聴し、幻覚剤の医療応用や歴史的、宗教的な背景についての理解を深めることから始めました。その後、変性意識に関する論文を参照しながら、理論的な基盤を整えていきました。その上で、実践的な取り組みとして、1960年代にイアン・ソマービルとブライオン・ガイニングが開発した「ドリームマシーン」を再制作しました。ドリームマシーンとは円筒にスリットを設けて回転させ、内部の光源を明滅させることで、目を閉じた鑑賞者に8~13Hzのリズムで色彩的な幻視を引き起こさせる装置です。公開されている設計図をもとに2種類の装置を制作し、脳波の測定を行いました。脳波の測定については、愛知県立大学の山崎陽一先生による脳波計測に関するワークショップを経て、その測定方法を習得し、ドリームマシーン体験者8人の脳波をリアルタイムにモニタリングしました。



再制作したドリームマシン

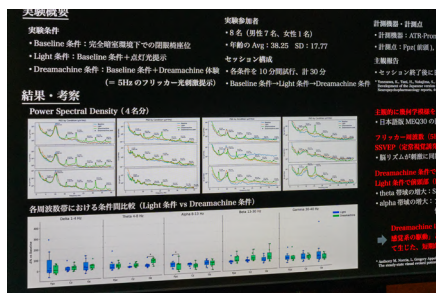
飛谷 データ解析の結果、ドリームマシン体験時に、特定の周波数で点滅する光刺激に脳波活動が同調する「SSVEP(定常状態視覚誘発電位)」を確認することができました。

また、体験中にはアルファ波帯の低下も確認され、安静状態から覚醒度の高い状態へ移行したことが示唆されました。これらの結果から、ドリームマシンは視覚的幻覚を伴う短期的な変性意識状態を誘発する可能性があると考えられます。

平林 さらに、ドリームマシンと同様の体験をVR環境で再現できるシステムを制作。初年度の成果として、情報処理学会「インタラクション2026」で発表及びVRバージョンのデモ展示を行いました。



ドリームマシン鑑賞時の脳波を測定

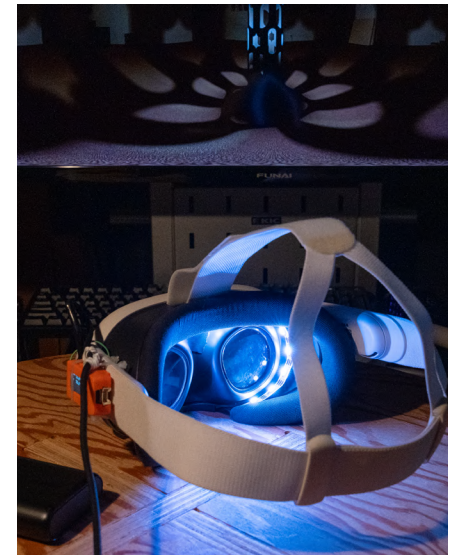


測定した脳波を分析

学生はどのように関わったのでしょうか？

平林 このプロジェクトは多領域の専門性が求められるので、学生がそれぞれの得意を生かして主体的に関わっています。

2025年度は、ゾートローブに強い関心を持つ寺田博亮さんが自ら手を挙げてドリームマシンの制作を主導してくれました。また、IAMAS入学以前に生理計測の研究をしていた松本朋己さんが、脳波の計測実験を支えています。変性意識には音も重要な要素なので、音の研究をしている岩崎李音さん、音楽活動をしている亀田美裕さんがいたことも大きかったです。亀田さんは論文の執筆も担当しています。4人がそれぞれの専門性を発揮してくれたおかげで、初年度で学会発表まで辿り着くことができたと考えています。来年度以降は、脳波の状態をリアルタイムにフィードバックしながら、幻覚状態に誘導するコンテンツを作ることが目標です。視覚だけでなく、音や生体情報などトータルな「精神拡張」体験をもたらす装置を制作することも視野に入れ、研究を発展させていきたいと考えています。



VRゴーグルの内側に明滅制御可能なLEDを設置



平林真実インタビュー
#クリエイティブコーディング #MR
#ライブ空間表現 #AI #音声 ID



前田真二郎インタビュー
#映像表現 #映像メディア #日記
#ライブ配信



小林孝浩インタビュー
#情報システム工学 #レジリエンス
#小規模兼業農家の挑戦



飛谷謙介インタビュー
#機械学習 #感性情報学 #メディアアート
#AIと表現



03

修士研究インタビュー2025

IAMAS では、作品制作と論文執筆、または論文執筆のみを選択して修士研究に取り組みます。審査合格者には修士号(メディア表現)が授与されます。本インタビューでは、作品と論文を選んだ修士2年生の2人が、修士作品を構想した動機、背景に加え、作品の見どころや今後の展開について語ります。あわせて、修士研究の概要と作品解説を通して、作品の研究としての位置づけを紹介します。



《one day ///tokyo (neo/x)》2025年

修士研究インタビュー

中岡孝太

作り手が現実を創造的に表現するための、
AI時代を見据えたドキュメンタリーのあり方を問う

私はゲーム会社の営業を経て、映像業界の制作に転身するという少し珍しい職歴を積み、IAMASにたどりついています。ちなみに、大学も商学部でビジネスの勉強をしていたので、友人においても特に芸術活動に勤しむ人などはおらず、ものづくりとは無縁の日々を送っていました。しかし、たまたま入社できたソニー・コンピュータエンタテインメントという会社でゲームを売り歩く中、次第にコンテンツの持つ影響力の強さに圧倒され、「自分も何か作ってみたい!」という、ただそれだけの欲求が膨れ上がり、大きく方向転換して映像業界に飛び込みました。いろいろあるコンテンツ制作の中でも映像を選んだのは、人並みに映画に対する憧れがあったのと、仕事がキツイので人手が常に不足しており、広く門戸が開かれていたからです。(つまり誰でも飛び込むことはできます。その分、生き残るのは難しいですが。)このように若気の至りとしか言いようのない衝動で選んだ映像業界でしたが、その場所は私の想定を遥か上回る刺激的で奥深い世界で、あっという間に人生をかけて追究する価値の

ある分野と化してしまい、この先もまだまだ飽きることはなさそうです。そんなわけで、ドキュメンタリーからバラエティ、報道や海外紀行番組、再現ドラマや音楽番組と、気づけばかなり多様なジャンルを横断して、かれこれ十数年やってきました。

しかし一方で、十数年も真面目に取り組んでいると悶々とすることも多々ありました。特に日本の商業分野の映像制作は様々な問題を抱えています。商業システムのなかでは表現できないこと、日本のジャーナリズムの構造や文化のなかでは表現できないこと、そもそも「表現できない」などと逃げている制作現場で自分も含めて可能な範囲の挑戦しかやっていないこと、このような不服が自身のなかに積層していきました。簡単にいうと、一度これまで自分がやってきた映像の枠を気にすることなく、もっと純粋に映像表現に取り組みたいと感じるようになりました。そこで、自分なりに色々調べ、前田先生の作品を拝見して相談に伺い、新しいことにチャレンジするにはIAMASが面白そうだなと思って現在に至っています。

中岡孝太

なかおか こうた

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。



《one day ///tokyo (neo/x)》 中岡孝太



《one day ///tokyo (neo/x)》2025年

作者すら意識していなかった、かつての生活に根付く“東京”の断片的な記憶を、AIとの協働によって呼び起こした短編ドキュメンタリー。モニターに表示した生成AIによる映像を手持ちカメラで撮影することで、独特な物理的質感を伴う映像世界が展開される。作品終盤では、確かだったはずの記憶がゆらぎ始め、現実と虚構、体験と想像が交錯し、記憶の不確かさと現地を再訪した作者の行動が次々と重なる。仕事仲間との再会、泥酔して失ったメガネ、中止になった花火大会、見覚えが定かでないサラリーマンの映像を通して、不意に塗りかわってしまう記憶の曖昧さを鑑賞者に共有する。

《one day ///tokyo (neo/x)》は、人間には不可能な方法で生成されるAIのイメージに対し、人間が身体をもって応答し直す協働関係のもと制作を進めた映像作品である。特に注目したのは、生成AIがもつ平均的かつ偶発的な出力傾向。これを作者がコントロールするのではなく、自身の記憶と照合するための利点として捉えた。

尤もらしい光景を次々に生成し、即時的に選択する「生成しながらの思索」を実践の起点に置き、生成した映像を手持ちで撮影するというジョナス・メカスの日記映画に通じる手法と、現地再訪による身体的感覚の補完行為を交え、東京や現在という外部現実と、AIとの協働で見出した不完全なイメージによる自己の内部現実を往還する。以上のプロセスを経て生み出した独自のリアリティを持つ映像は、作者の記憶を強く反映しながらも、完全な再現に至ることはなく、再構成を含む新たなストーリー展開を生み出した。つまり、作品内の大半のカットは、作者が自身の記憶として責任を持てる内容ではあるが、一部説明のつかないカット—過去あったものとして完全な否定も肯定もできない何か—が生成を起点とすることで混ざり込んでいる。この現象を切り捨てず、ドキュメンタリーとして提示し、生成AIと協働することで表現し得た無意識的な記憶の断片と、その協働によってゆらぎ、塗り変わっていく記憶の変遷を描いた。

生成AIと協働したドキュメンタリー映像表現の探究

本研究は、生成AIの平均性と偶発性を創作上の制約ではなく、表現の契機として引き受けることで、事実を創造的に表現するドキュメンタリーの現代的な方法論を提示し、作り手が創造性を正面から発揮するための、AI時代を見据えたドキュメンタリーの理論的枠組みを明らかにすることである。

近年、日本におけるドキュメンタリーは事実性への過剰な要求やヤラセ批判によって表現の自由度を失い、調査報道的なジャンルへと矮小化されつつある。一方で、実写と非実写の境界を融解させる高度なCG技術や生成AIの台頭により、映像における事実性そのものが再考を迫られている。本研究では、生成AIを単なる制作ツールとしてではなく、完全には制御できない協働者として受け入れる。制作実践では生成AIの平均性と偶発性を引き受けながら、自らの身体的判断によってその出力に応答することで、ドキュメンタリー制作の新たな方法論を構築する。修士作品《one day ///tokyo (neo/x)》では、筆者がかつて生活した東京の記憶を対象とし、①最小限のプロンプトによる画像生成、②生成映像をモニターに表示しての手持ち撮影、③実在の場所への再訪と音声収録という三つの方法を軸に制作を行った。生成AIが学習データの統計的傾向から生み出す平均的なイメージと、拡散モデルに由来する偶発性のあいだに生じるズレを、作者の身体的判断によって取捨選択・再構成することで、従来のドキュメンタリーでは捉えにくかった日常的で無意識的な記憶の断片を映像化した。

理論的には、ビル・ニコルズによる現実と創造的処理の緊張関係における議論と、松本俊夫の発見と創造の弁証法的ドキュメンタリー論を接合し、本作を松本の「ネオ・ドキュメンタリー」を更新する方法論として位置づけた。この更新には、ジョナス・メカスの日記映画との比較を通じ、本研究の方法論を「撮影しながらの思索」に先立つ「生成しながらの思索」として特徴づけ、記録メディアを起点としないことによって不可避免的に生じる記憶の曖昧さを、あえて表現の核に据えた点に、新規性と独自性を主張する。





《Episologs》2026年

修士研究インタビュー

牛尾日莉

現代の「語れなさ」と向き合う

学部時代は岡山県立大学のデザイン工学科に所属していました。卒業制作では、雑草という身近であるがゆえに全て一緒くたにして捉えられがちな植物に着目し、雑草の種類の同定をサポートするアプリケーションの提案を行いました。日常で見過ごされやすいものを観察することで、当たり前な景色の見え方が変容する体験に関心がありました。

もともと私は、何でもない日常の景色を記録して、それを誰かと共有することが好きでした。なぜなら、その行為を通じて自分自身をケアしているような感覚があったからです。しかし、その「自分自身をケアしているような感覚」を、上手く言葉で説明することができずにいました。自分が実践していることを理論的に捉え直して、その実践の意義を他者に伝えられるようになりたいと考えたようになったことが、大学院への進学を決めた大きな理由です。

加えて、学部生の頃から、地域と関わる制作やイベント企画に携わる機会が多く、異なる分野の人と協働することの面白さを実感していました。多様な専門領域の人たちが集まる環境があることが、IAMASへの進学を志望するきっかけとなりました。

IAMAS入学後は、何でもない日常の景色の記録を誰かと共有することの意味を改めて問い直す中で、「日常記録を手がかりに自分について話すこと」に焦点を当てた、ワークショップの開催や作品制作に取り組んできました。さまざまな分野の人と関わる環境で過ごすことで、私自身の関心や得意なことがより明確に説明できるようになりました。それだけでなく、学部時代に培った体験設計や情報整理の知識も、研究へと接続することができたと感じています。

牛尾日莉

うしお・ひまり

2000年生まれ。広島県出身。岡山県立大学デザイン学部デザイン工学科製品・情報デザイン領域を卒業後、IAMASへ入学。「日常記録を手がかりに、自分について話すこと」に関心を持ち、自己語りの場の設計と実践に取り組んでいる。



《Episologs》 牛尾日莉



《Episologs》2026年

「エピソード (Episolog)」とは、「記録から過去のある一日を思い出して書き、公共の場でシェアする日記」を意味する。これは、現在や短期的なエピソードに基づき、その時々を経験から自分を理解する「エピソード的自己」の考え方を手がかりに、「episodic」と「log / -logue」を組み合わせ、筆者が作った用語である。

修士作品《Episologs》は、スマートフォンに残された記録を手がかりに、指定されたある一日について書かれた、さまざまな人の「エピソード」が集まる空間をつくるものである。

展示空間では、鑑賞者がQRコードを読み取ると、直近三年間から無作為に選ばれた一日について匿名でエピソードを書けるフォームが表示される。記入されたエピソードは感熱式プリンター

によってロール紙に印刷される。印刷された紙は巻き癖が残り、その丸まった状態のまま、展示空間に設置された透明な箱に入れられる。箱の中からは誰でも自由に手に取って読むことができる。

匿名性と偶然性、そして物質的な共有の構造を組み合わせることで、他者との比較や反応を目的としない語りが生まれる場を公共空間に立ち上げることを目指した。また、語りやすい環境を実現するために、滞在のしやすさと匿名性の高さを重視して空間を設計した。図書館や多目的スペースなど、他者と同じ空間を共有しながらも、それぞれが干渉することなく個々の時間を過ごせる環境を展示場所として選定した。

エピソード的自己に着目したオルタナティブな自己語りの場の可能性

本研究は、評価や拡散を前提として消費される現代の支配的な自己語りの様式に対し、オルタナティブな自己語りの場の構築と実践を通して、その可能性と必要性を検討するものである。現代社会において、私たちはさまざまな場面で自己について語ることを求められる。とりわけSNSの普及により自己語りは日常化した。その語りは承認や可視性、拡散を前提とする仕組みに組み込まれている。その結果、理解されやすく反応を得やすい形式が選好され、私的で断片的な経験や未整理な感情は語られにくい状況が生じている。本研究では、このような「語れなさ」を個人の能力の問題ではなく、支配的な言論空間の価値観の抑圧によって生じる社会的な問題として捉える。

その理論的枠組みとして、現在や短期的なエピソードに基づき、その時々を経験から自分を理解する「エピソード的自己」に着目する。さらに、Nancy Fraserの「サバルタン対抗公共圏」および坂田邦子の「誰でも語れる空間」としての〈あわい〉の概念を参照する。現代の自己語り環境のもとで、本来は語りとして成立しうる経験が、「聞かれないもの」あるいは「語れないもの」として扱われてしまう状態を、本研究におけるサバルタニティとして定義する。

その上で、「エピソード (Episolog)」という、記録から過去のとある一日を思い出して書き公共の場に共有する日記を提案し、修士作品《Episologs》を制作した。学内外で合計2回行った作品設置と体験後アンケートの考察を通して、匿名性や偶然性、物質的な共有の構造を組み

合わせることで、比較や拡散の論理に回収されない語りの成立条件を探究した。

考察の結果、エピソードには評価や意味づけを前提としない断片的な語りが多く見られ、その場の状況に応じて引き出される応答的な語りが成立していたことが示唆された。一方で、本研究は限定的な条件下での実践であり、サバルタニティの解決やサバルタン対抗公共圏の成立を直接的に示すものではない。しかし、評価や承認を前提としない語りの場が一時的に成立しうることを、作品制作を通して具体的に提示した点に本研究の意義があると結論づける。

奥付

〒503-0006 岐阜県大垣市加賀野4丁目1番地7

TEL: 0584-75-6600

FAX: 0584-75-6637

E-mail: info@ml.iamas.ac.jp

発行：情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]

発行日：2026年4月1日

編集：瀬川 晃、前田真二郎、山田智子、高森順子

デザイン：岡澤理奈

写真：今井正由己、丸尾隆一、小濱史雄

本書からの無断転載を禁じます。

掲載内容は2026年3月現在のものであり、

一部変更される場合があります。

最新情報については、本学ウェブサイトをご覧ください。

www.iamas.ac.jp



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