

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

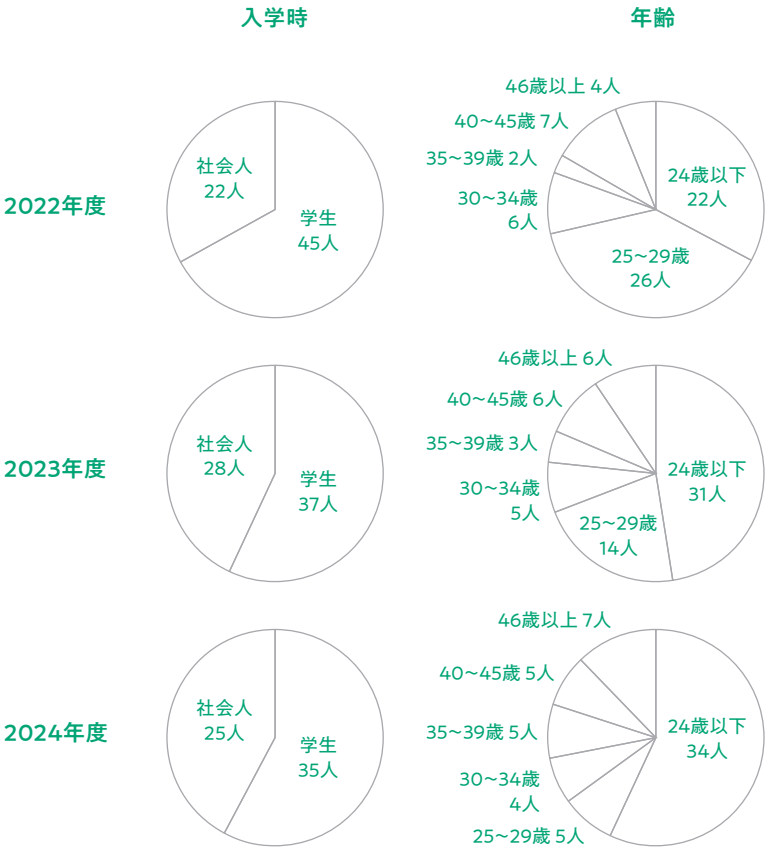
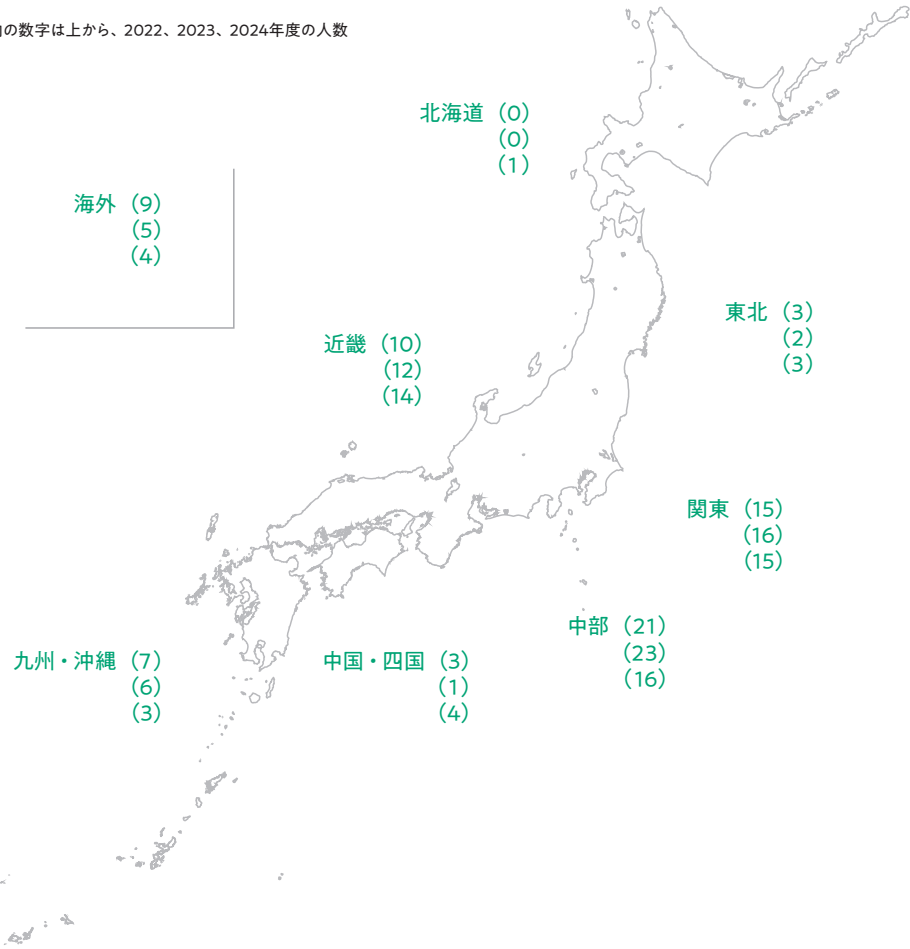
05

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、2022、2023、2024年度の人数



2024年4月1日現在 在籍60名

学生インタビュー2024

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。

漂い、見つけること

学生インタビュー

對中 優 博士前期課程2年
たいなか・まさる



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。

入学以前は武蔵野美術大学のデザイン情報学科に通っていました。学部へ通いたての頃は何をしたいのか全く決まっておらず漫然と授業を受けていました。そもそも美大に通い始めたのも親に勧められて受験したため、表現の世界に入るきっかけはとても受動的なものだったと思います。そんな中、何かの授業課題のために映像装置について調べ物をしているときに、たまたまYouTubeにアップされていた岩井俊雄さんの作品「時間層II」の映像を見ることがありました。学科で習っていたデザインと比べてそれがどこか自分の中でピンと来たのを覚えています。それからメディアアートについて自分でたまに調べて、見様見真似で作品を作ったりしていました。作り始めてみるとなかなかうまくいかず、コンセプトなど全然いいものと思いつきませんでした。そのままなんとなくモヤモヤを抱えながら作品を作っている間に学部を卒業してしまうわけですが、就職先も全然探していなかったし、いつまでも作

品をうまく作れないことに結構悔しさを覚えていたのもあってIAMASを受験しました。受験期当初は他の大学院もいろいろ受けようと思っていたのですが、IAMASに合格できた途端に「もう他はいいかな」となって、そのまま進学しました。進路を決める時は大体大した動機もなく、なんだかとてもだらしない学生でした。

在学中の研究、生活について教えてください。 学外発表についても紹介してください。

今ではキネティックアートやパフォーマンスアートといった形態の現代アート作品の制作を主にしています。IAMASの修士研究では3Dのオンラインゲーム空間に関する独自の体験をもとにパフォーマンス作品を制作していました。オンラインゲームを題材にし始めたのはもちろんゲームが好きだからですが、それ以上に過去の自分が引きこもりだった時の経験によるものでした。実家の自室に引きこもり、延々とオンラインゲームを一人でしていた期間があって、それによって自身の寂しさを紛らわしていました。別にただゲーム

をしていただければそれまでの話なのですが、ゲーム内で遠隔に感じる他者の存在から精神が救われたり、リフレッシュされる感覚もあるかもしれない感じていました。作品は修士研究の過程の中で幾つかのバージョンを作っていて、大きく表現方法も変わっていききました。修士一年のはじめの頃はゲーム画面に映っている棺桶と全く同じ棺桶を展示空間に用意して、その中に永遠と入っているという、結構無茶なパフォーマンスをしていました。これが後に修士作品となる壁越しの存在というアイデアに繋がるのですが、全てオンラインゲームにおけるアバター

をモチーフとした制作という面では一貫していました。また、学内での制作は修士研究制作とともに自主制作も結構たくさんやっていて、どちらも外部での作品発表の機会を幾らかもらうことができたのは嬉しい出来事でした。

IAMASに入学して、自身の意識の変化という点で何か思いつくことがあれば教えてください。

IAMASではとても多くの人から影響を受けて自分の制作スタイルが変わったと思っています。入学してすぐに先輩のパフォーマンス作品のプロト

タイプを見る機会がありました。人間の欲望をモチーフとして取り扱っていて、だいぶ尖っている作品でしたが、それをみた時、「こんな自由にやっていいんだ」と衝撃を受けました。学外でもIAMASの卒業生の方々や色々なアーティストさんを見る中で、影響を受け、僕自身の制作スタイルが変わってゆきました。世の中が大きく、世界、社会、個人で構成されているとしたら、これまでは世界について考える制作をしていたのが、突如として世界と私、社会と私みたいなものになったみたいな。どういうことかという、世界について考えていた時は自然や身の回りのモチーフを現象的にみて物を作っていたわけです。それが私に着目することになると、自身の私的な体験や感情を意識的にその外側と接続するような制作をし始めることになりました。なんかその方が自分に合っている気がして、作品形態としては学部でやっていた映像装置的表現から身体を意識した動的なイメージの表現へと変わりました。例えば、『in a slumber - 肌のタイヤ』という自然に対して人間が抱いている憧れを表現した自主制作のキネティックアート作品があります。学外で発表する機会を何度か頂くことができ、実際にこの作品が組み上がった時は初めて自分の中で納得できるものが一つできたという感覚がありました。これまでの作品制作に向き合う中で、ずっと呪いのように存在していたうまくいかなさが解消された瞬間でした。物作りが楽しいものになったというか、受動的にやっていたことからライフワークに変わっていった気がしています。自身が実際に表現活動을続けてゆくにあたって、誰かと全く同じようなやり方はできないと思うのですが、IAMASに来てみると、本当に様々なやり方というか、生き方の中で表現をしている人々と巡り合う機会があります。そんな中で、「この人の

このやり方は自分も少し真似できるかも」というようなモデルをいくつか見つけられると思います。表現をするにしても人それぞれ、得意な表現があると思いますが、それは多くのリファレンスを身近に見ながら、手を動かすことで発見できるかもしれません。僕にとっては修士研究の過程以上に、そういった人々との出会いが貴重な経験としてあります。

修了後の進路や、今後の計画を教えてください。

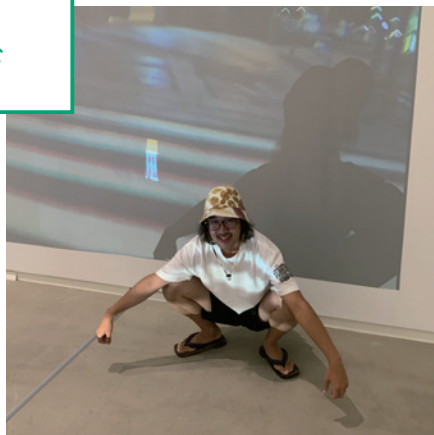
今後は制作活動をとにかく続けられる道を模索し続けたいと考えています。卒業後はひとまずIAMASの研究生として在籍する予定ですが、やはり、先のことは考えすぎないタイプなので、以降はどうするか決めていません。現実的なことを考えると、それがいつか身を滅ぼすかもしれませんが、その時はその時。



僕は自転車に乗ってだけで、 巨人の肩に乗れたかは分かりませんが

学生インタビュー

志村 翔太 博士前期課程2年
しむら・しょうた



IAMAS 入学以前の活動と 進学の実機について聞かせてください。

入学以前の話をすると、とても長くなります。もう10年ほど前になりますが、学部時代は政治学を学びながら小説を書いていました。在学中にバックパッカーとして国外を旅した経験が忘れられず、新卒で旅行会社に就職し、修学旅行の添乗や営業の仕事をしていましたが、その時のクライアントであり、かつ、子供の頃から応援していた地元のサッカークラブがJ1リーグで優勝するのを見て気持ちが燃え上がり退職しました。失業期間中に専門実践教育訓練給付金制度を利用して、プログラマーへと転身し、当時は自分で事業を立ち上げ、お金持ちになった暁にはサッカークラブを経営したいと考えていました。その過程で知り合った友人と起業し、Webサービスを開発しましたが、最終的には会社とサービスをクローズすることを決断し、無職になりました。仕事をしてなかったので実家に引きこもって朝から晩まで無目的にネットサーフィンをしていたある日、Facebookで知人がデジタルハリウッド大学で

の落合陽一さんのメディアアート制作講義について投稿しているのを目にし、久しぶりに創作への興味が湧いたので伝手を頼って参加させてもらい、初めて美術作品の制作を経験しました。僕はそれまでほとんど美術館へ行ったことがなかったので、「見る」よりも「作る」ことからアートに触れ、次第にのめり込んでいきました。貯金が尽きたので就職し、IT企業で働きながら空き時間を利用して制作を続ける日々を送る中で、映像作家の友人と飲みに行った際に「岐阜県にある大学院への進学を検討している」と話を聞き、IAMASの存在を知りました。そうして入学案内をホームページで読み込むうちに、どっぷり没頭していたテクノロジーを用いた作品制作に深く向き合える環境だと直感し、さらには、これまで環境が幾度も変化する中でも続けてきた小説の執筆活動に向き合える絶好の機会かもしれないと考え、勤めていたIT企業を退職して受験準備を始めました。無職だったので、郵送されてきた合格通知を見たときは、心底ほっとしました(笑)。

在学中の研究、生活について教えてください。 学外発表についても紹介してください。

一言で言うと自転車に乗りながら小説を「書く／読む」研究をしていました。「モビル文学」という作品シリーズ名で発表をしています。IAMASに入学してから師匠の赤松正行教授に影響されて自転車に乗るようになり、大垣の生活の中で最も身近な存在となった自転車と元々興味のあった文学表現、仕事として携わってきた人間の移動並びにシステム開発を組み合わせ、研究の種を育てていきました。大垣は東西南北に開けた土地で交通量も多くなく、自転車乗りにとっては天国のような場所です。都会ではなく、のんびりとした大垣で暮らしていたからこそ見つけることが出来た研究テーマだと思っています。「モビル文学」はモバイルテクノロジーを用いて、作品発表場所付近をサイクリングしながらその地を舞台に執筆した小説を「書く／読む」コンセプ

トの元で制作を続けており、昨年はアートフェスティバルやアートコンペのファイナリスト展で発表の機会を頂きました。自転車というメディアを使って執筆するとは夢にも思いませんでしたが、自分が書いた小説をパブリックな場で発表することは幼い頃からの夢だったので、感無量でした。

IAMASに入学して、自身の意識の変化という 点で何か思いつくことがあれば教えてください。

研究の過程の中でまだ誰もやったことのないことを探す習慣が付きました。僕は自転車に乗ってだけで、巨人の肩に乗れたかは分かりませんが、先人たちの取り組みを踏まえた上で同時代のメディアやテクノロジーを用いて、現在自分に何が出来るだろうかと、繰り返し問うたことをよく覚えています。二年間を振り返ってみると失敗ばかりで、日々悶え、苦しみ、絶望を重ね、試行錯誤の連続でしたが、初めて修士研究のプロ



トタイプを完成させた日の夜の帰り道、「モビル文学」を体験したことがある人間と、月へ行った人間は、どちらの方が多いのだろうと考えた瞬間に、宇宙が始まり多種多様な生き物が生まれて死んで、現在だって80億人も人間がいるのに、自分が世界初だ!と思い、誰も知らない秘密を自分だけが知っているような気がしたし、この発明を大声で沢山のの人に伝えたいとも考えたい、とにかくワクワクしたことを覚えています。

修了後の進路や、 今後の計画を教えてください

とりあえず2ヶ月間アーティスト・イン・レジデンスでザンビアの首都ルサカへ行きます。その後のことはよく分らないです。ですが、昨年の秋から冬にかけて交換留学制度を使ってオーストリアのリンツへ滞在していた時に、聖書の物語が絵画や音楽といった別メディアに派生していることに強く感化され、自分が用いる表現手法であるAI、AR、映像表現などを駆使して、オルタナティブな文学を創造していきたいと考えるようになりました。もちろん修士研究「モビル文学」もその一つです。

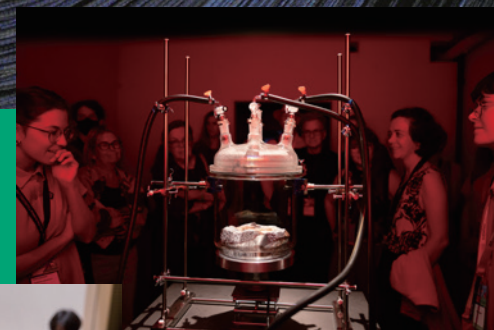
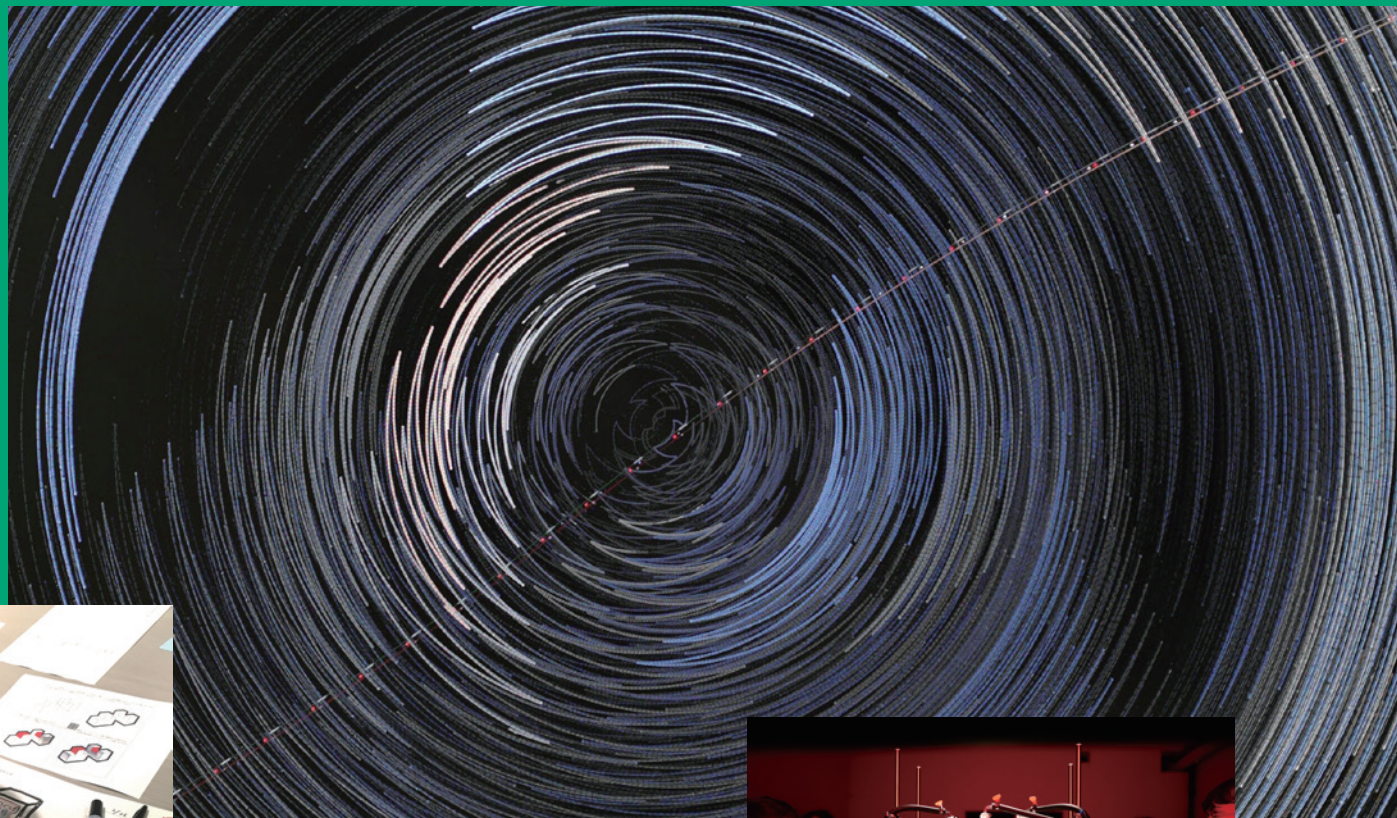
先日、大いに尊敬していた小説家、ポール・オースターの訃報を耳にしました。久しぶりに彼の著作を読み返し、改めて強い感動を覚えるとともに、作家が一生のうちに書ける文章の量には限りがあり、人生が有限である以上、内包する物語世界の数もまた無限ではないことを痛感し

ました。もっと長生きしてほしいかったです。現在、ChatGPTのようなLLM (Large Language Model) が超高速で大量の文章を半永久的に生成し続ける時代が訪れ、AIだけを例に取っても、文学を取り巻く環境がすさまじい速さで変化しているように感じます。そうした世界の中で、僕は何を書こうか。何を作ろうか。今はまだ、ぼんやりと考えているばかりです。



プロジェクトインタビュー2024

IAMASの教育の特色でもある「プロジェクト」は、多分野の教員によるチームティーチング、専門的かつ総合的な知識と技術が習得できる独自のカリキュラムとして位置づけられています。インタビューを通じて、プロジェクトにおけるテーマ設定、その背景にある研究領域および文脈に加え、実際に専門の異なる教員や学生間の協働がどのように行われ、そこからどのような成果を期待しているのかを各教員が語ります。





金生山でのフィールドワーク

プロジェクトインタビュー

場所・感覚・メディア

2022年度 -

研究代表者 前林明次

研究分担者 小林孝浩

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。

前林 ある場所を訪れ、そこで感じ、考える。それを「メディア」を通して変換し共有することで、新たな「場所」が生まれていく。そして、それが私たちの「感覚」にも変化をもたらす。「場所」「感覚」「メディア」の関係性は、どのようなコンテキストにおいて、どのようなメディアを使って思考し、表現するかによって常に動き続けている。

このプロジェクトでは、フィールドワークとして金生山や養老天命反転地に出かけたり、歴史のある谷汲などの場所を訪れ、映像や音響などの感覚的なメディア(センサリー・メディア)によって多

角的に捉え直し、新たな芸術表現の可能性を探ることをテーマにしています。

例えば、金生山はコンクリートの材料である石灰岩の採掘場として社会の物質的基盤となってきました。一方で、そこで採掘される化石は地球環境の変遷に関する貴重な資料となっています。加えて、明星輪寺の内部に祀られる石灰質の巨岩は信仰の対象としても長い間人々の生活を支えてきました。このように、さまざま視点によって「もの性」が変化する場所のフィールドワークやその土地に受け継がれた自然や文化をリサーチすることを通して、参加メンバーそれぞれの「体験」について議論し、制作のヒントを得ることを目指しています。

小林 「場所・感覚・メディア」というテーマは一見すると私の専門である工学とは距離があるように感じられるかもしれませんが、しかし、このプロジェクトは『自然なきエコロジー』(ティモシー・モートン)を参照にしていることもあって、キーワードに「身体が土に触れること」や「生命」「技術」が含まれています。「生存」や「サバイバル」を含めた現代社会の状況を俯瞰的に見渡すことによって、これまで実践してきた「農地を工学的な視点で活用する」という私自身の研究の可能性を広げられるのではないかと期待しています。これまでに、ヤーコン畑の草取りやトマトの収穫作業を体験してもらったうえで、「生存」や「技術」がもたらす大きな変革」という視点で講義を行いました。「技術が私たちをどんな未来に連れていくのか」という難しいテーマを、土に触れることを通じて各自が考えるきっかけになったのではという手応えがありますし、こういったことを共に考えるうえでの課題も確認することができました。

学生はどのように関わっているのでしょうか？

前林 このプロジェクトは今年が3年目になるのですが、1、2年目は視覚・聴覚文化論、映像人類学、エコクリティシズムなど、様々な領域にまたがる芸術表現を鑑賞しながら、関連書籍を輪読することを通して、概念的な整理をおこないました。その上で、具体的な場所をテーマに、概念と体験の間を埋めるようなフィールドワークや展示を行いました。今年度は作品鑑賞や輪読に加えて、学生がこのプロジェクトのテーマに合わせて独自に発想した作品制作と展示を行いました。



作業実習の様子



学生作品展示

どのような作品を制作したのでしょうか？

前林 一つは、湧水などのきれいな水にしか棲まない岐阜県の天然記念物・ハリヨの生態を知るというVR作品です。鑑賞者はVRゴーグルをつけて、車輪のついたデスクチェアを操作しながら、ハリヨになりきって木片などを拾って好きな場所に巣を作ります。実際に加賀野名水公園で展示をしたのですが、聴覚や皮膚感覚としては水の流れる音や寒さなどを「リアル」に体感しながら、視覚的にはバーチャルな池の中の映像を見るという、まさに「場所・感覚・メディア」的な発想の作品でした。

二つ目は、IAMASの校舎のガラス窓からの風景をあらかじめ24時間撮影し、逆再生した映像を、実際の風景に重ねて投影するという作品でした。実際の窓の向こうの風景は日が暮れて暗くなっていくのですが、その上に投影される映像は夜明けの陽が射してくる時間帯の映像で、日

の出と日の入りの「間」の微妙な光の重なりを体験する作品です。

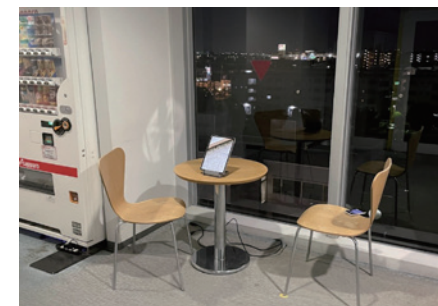
もう一つは、100円ショップで販売されている熨斗(のし)を分解して、そこに新聞や雑誌から切り取ってきた言葉を入れて新たな熨斗を制作する架空の人物の、架空の作業現場を再現するという作品でした。普段はあまり日の当たらない手仕事への興味から着想したそうです。

「場所・感覚・メディア」というテーマは広範で、学生によって捉え方や関わり方が変わってきます。同じ場所を訪れても、各自の興味やバックグラウンドによって感じ方は異なります。それでも、それぞれが体験によって得られたものを、自分の制作を考えるスタート地点にしているように思います。

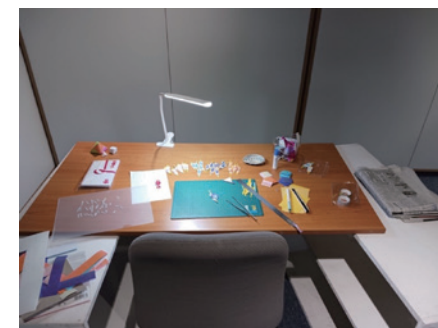
現在在学中の学生の多くは、大学時代をコロナ禍として過ごしてきたと思いますが、だからこそ、もう一度「場所の体験」から制作を始めることは重要なのではないかと考えています。私自身も

数年前に訪れた場所に再度行ってみると、全く別の印象をもつことがあります。どんな場所も、新たな視点や状況の中で見れば、新たな「体験」になる。それがフィールドワークの面白さだと思います。

小林 技術が劇的に進化を遂げているので、場所の概念すら変えてしまっています。AR/VRはわかりやすい事例ですね。さらに生成AIを中心とした情報技術は生活基盤のあらゆる最適化を促し、医療技術にも大きな影響を与えつつあります。例えば、寿命を延ばす医療技術の進化が老化する速度を上回るという「寿命脱出速度」が話題になっていますが、このプロジェクトを通して、これからの技術革新によって私たちが生きる場所や身体がどのように変化していくか、一緒に考えられればと思います。



学生作品展示



学生作品展示



前林 明次インタビュー
#メディア・アート #サウンド・アート
#聴取の経験



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



『かんしょうこう』 スイトピア×イアマス連携展示《うごキズム》～うごく・うごかす・うごきをみる～

プロジェクトインタビュー

運動体設計

2023年度ー

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。

瀬川 2023年に始まった「運動体設計」プロジェクトは、コロナ禍でPC画面を見続ける生活が続いた中で、PCの外の、視覚偏重ではない豊かな体験の重要性に注目し、「運動」をキーワードにできないかと考えたところからスタートしました。2016年から続けてきた任意グループ「クリティカル・サイクリング」と昨年度私と赤松先生、松井先生で行った萌芽プロジェクト「ブラクティカル・サイクリング」を基盤として、身体を動かすことから主題を見つけ、そこで得られた知見の共有を実践しています。ブラクティカル・サイクリングでは、自転車などの

研究代表者 瀬川晃

研究分担者 赤松正行、クワクボリョウタ

「移動体」を対象として新しい表現手法を探索してきましたが、このプロジェクトでは「運動体」を「時間の経過とともに空間内の位置を変える現象や活動」と定義し、対象を広げています。映像の中の動きも含まれますし、極端に言えば心の動きなど目には見えないものも含まれます。ラースロー・モホイ=ナジの言葉に基づき、「知性と感情を、社会的要素と技術的要素のバランスを取った状態に保つこと」を出発点とし、アイデアを具体化するプロセスを検証し、公開することを目指しています。



ラースロー・モホイ=ナジ
『Vision in Motion』

みんなでヨガをして自分の身体に気づくところから始め、トレッキングや自転車のツーリングなど、個々の教員が主催するさまざまなアクティビティに取り組みました。



ツーリング

赤松 私は「ダークツーリング」をテーマに、福島の前還困難区域や徳山ダム建設によって廃村になった地域、産業遺産など、負の遺産を巡る自転車ツーリングやトレッキングを実践してきました。このプロジェクトではアウトプット以上にインプット、身体に直接伝わってくる感覚を大切にしています。その中でも最近特に大事にしているのは「バランス感覚」です。バランスは五感には含まれない感覚です。現在のアートはほとんどが視覚や聴覚表現で、五感をベースにした表現が多い。バランスや身体感覚をベースにしたところから新たな表現が生まれるのではないかと期待を持って取り組んでいます。テクノロジーも同様で、身体感覚のテクノロジーはほとんどないので、そこに可能性を感じています。

クワクボ 私は前年度に「共同身体性オンライン」プロジェクトで、複数人で一緒に装置を操作するという「なのはな体操」という作品を制作しました。共同身体性は運動体設計と関連する部分が多いので、このプロジェクトに参加しました。「なのはな体操」で使用した2mくらいのマペットを複数人で動かすワークショップなどを実施しました。

プロジェクトの成果展示として、大垣市文化事業団の連携として2024年9月に大垣市スイトピアセンター アートギャラリーで、『スイトピア×イアマス連携展示 うごキズム ～うごく・うごかす・うごきをみる～』で3つの作品を展示しました。

瀬川 それぞれの教員がファシリテーションし、学生と共同で3つの作品を制作しました。『かんしょうこう』は1人の学生と私で作りしました。モアレトポグラフィーという、立体物へスリット越しに光を当てると、縞模様と影が干渉して、等高線のような模様がでる現象を応用しています。展覧会会場であるアートギャラリーにあるガラスケースの中に布や紙を垂らしたり、立体物を置いたりして、そこに光を投影して形を浮かび上がらせる。鑑賞者が動くことによって見え方が変わるので、作品側に鑑賞者が動かされているような、ある種のインタラクティブ性を持っています。私たちがどのようにものの形を認識しているかを考察するような作品です。

赤松 3人の学生と共同制作した『うごキスト / Ugokist』は、24台のカメラで撮影した映像を24台のディスプレイで映し出し、鑑賞者の動きによって変化するインタラクティブな作品です。24台のiPadは独立して動いていますが、全体として連動していると感じられる自律分散協調型の表現を追求しました。

もう一つのテーマとして、この作品のすべてのプログラム・コードを生成AIで書くということを試みています。人間は一行もコードを書いていません。生成AIはどんなことでも実現できると考えられていますが、実際には的確な指示を与えなければ動くプログラム・コードは完成しませんでした。何を実現したいのか、それを発想する能力、言語化する能力がないとAIといえども何もできないということが明らかになったのは面白い体験でした。このプロジェクトは身体性がキーワードですが、AIは身体を持っていません。この点もキーになりそうだなと感じました。



うごキスト / Ugokist



『サイトビクス・イアマス連携展示 うごキズム〜うごく・うごかす・うごきを見る〜』展示会場

クワクボ 私がファシリテートした『スマホスタジオ』はスマートフォンを台車に乗せて展示コースを走らせ、ドロー撮影ができる作品です。

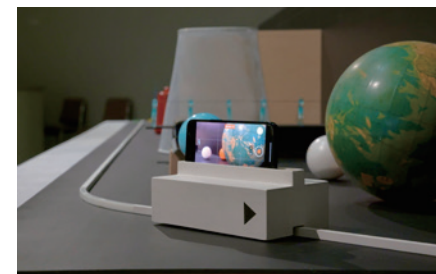
今はだれもが肌身離さずスマホを持っていて、展覧会でも自分の目で作品を鑑賞するよりもカメラを通して作品を見ている人が多くいます。それならば、作品をすべて撮らせてあげようという風刺的な作品です。

この作品の肝は3mくらいのコースを2分間かけてゆっくりと進むことです。その2分間は台車にスマホを載せているので、鑑賞者は自由に撮影することができません。以前から温めていた「鑑賞者からスマホを取り上げる」というアイデアを、運動体という視点で昇華させました。

学生には台車が走るコースをそれぞれ制作してもらいました。木琴のように台車の移動に合わせてスティックが地面を叩く作品や鏡を置いた作品など、同じプラットフォームを使って違う体験ができるコースを4つ用意しました。

スマホを使わせないのがこの作品のコンセプトでしたが、展覧会の初日に、中学生がカメラをフロントカメラに切り替えて自撮りを始めたんです。こちらの意図の上を行かれて、作品をハックされてしまうという予想外の体験をしたことは、非常に興味深かったです。

瀬川 この展覧会は3500名を超える来場者がありました。鑑賞体験の観察やAIの活用を通じて、表現と技術の融合に関する新しい知見を得ることができました。次年度は身体や知覚などを対象として、理論研究と実践活動の相互作用をさらに深めていきたいと考えています。



スマホスタジオ



瀬川晃インタビュー
#グラフィックデザイン #公共サイン



赤松正行インタビュー
#クリティカル・サイクリング #メディア・アート
#バランスの復権



クワクボリョウタインタビュー
#メディアアート #インタラクティブ・アート
#《10番目の感傷(点・線・面)》



03

修士研究インタビュー2024

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。



《Sight / Insight》2024年

修士研究インタビュー

成瀬陽太

夜の路上の光の動きから記憶を想起するプロセスを
作品制作を通して探求する

大学は慶應義塾大学環境情報学部(慶應SFC)に所属していました。1年生から4年生の間、徳井直生さんの研究室に所属してAIと表現についての研究を行いました。研究室ではAudio/Visual表現にGANなどの画像生成モデルを用いたパフォーマンス/作品制作を行い、ありがたいことにMUTEK.JPでのパフォーマンスやICCでの作品展示など多くの経験を積むことができました。また、同時期にSony CSLのCybernetic Humanityプロジェクトのリサーチアシスタントの業務も始め、Human Computer Interaction (HCI) 分野と認知科学分野を組み合わせた研究の補助を行っていました。

大学時代は主にオンディスプレイ表現を行っていましたが、認知科学にも触れる機会が増えたことで、卒業時には映像や光を見るヒトの知覚や認知に興味に移り、大学院では研究内容を大きく変えようと決意しました。進路選択の面では、研究室でIAMAS卒業生の天野真さんやScott Allenさんと関わることもあり、相談していくなか

で表現と研究の両方を行い、学際研究を行うことができるIAMASに興味を湧き、進学しました。IAMAS進学後は、夜の路上の光の運動からヒトの動きが認知・想起される実体験をモチーフとした作品を制作しました。光の運動からヒトの動きを認知する体験については、Biological Motionと呼ばれる複数の光点の運動からヒトの動きを認知する現象を、動きの具体的な記憶を想起する体験については、哲学者のHenri Bergsonが展開した想起に関する時間論とその理論を拡張した平井靖史さんの探索的認知を参照して設計しました。そして論文では、制作した作品の鑑賞体験を分析することで、作品の提示する光の運動が実体験と同じような知覚から認知・想起へと接続されるかを検証し、その可能性を示唆しました。

成瀬陽太
なるせ・さんた

2000年生まれ。大阪府出身、長野県育ち。2024年に慶應義塾大学環境情報学部を卒業後にIAMASに入学。
「探索的行為が伴うインタラクティブな鑑賞体験から現実空間の見え方、見る意識を変えること」をテーマに領域横断的な研究・作品制作を行う。



《Sight / Insight》 成瀬陽太



《Sight / Insight》は、実空間にありふれた光とその運動を捨象し、その光の知覚から認知・想起まで接続する視覚体験を提示する作品である。本作品で着目するのは、夜に歩いているときや、自転車や自動車、電車などの車窓から眺める路上の光である。

路上の光に着目した理由は作者の実体験にある。夜、車窓から路上の光を眺めていると、ランダムに散りばめられているように見えていた光が、ふとした瞬間に光がヒトの形や、ヒトが一歩踏み出したような動きをしているように認知した。そして、認知だけではなく、ヒトが歩いている具体的な記憶が想起された。この実体験を経て以降、路上の光に対して普段と異なる見方を見出すように視覚の志向性に変化がおきた。

この実体験を認知と想起の2つの要素に分解す

る。認知については、Biological Motionと呼ばれる人の動きを表す点群を見たときに何の動きをしているかを認知できる現象を、想起については、哲学者のHenri Bergsonが展開した想起に関する時間論とその理論を拡張した平井靖史の探索的認知を参照する。これらを組み合わせ、実際の光の運動と光のパターンの変化をシーケンス形式で表現し、鑑賞者が光の運動を知覚してから、ヒトの形・動きを認知して、想起まで促される視覚体験を設計した。そして、鑑賞者が作品の視覚体験を経てから、実際の路上の光を見るときに、作者の実体験と同じような路上の光に対して視覚の志向性に変化が起きることを最終的な目標としている。

探索的な観察・運動知覚から記憶を想起する視覚体験についての考察： 光の運動を探索的に観察する装置《Sight / Insight》を通じて

筆者は、夜、電車の車窓に映る自動車などの移動する光や、街灯の光、建物の光などの路上の光を見ていて、その光の集合から、Biological Motion知覚のようにヒトや生物の形・動きを見出し、そして、見出したものに関連する具体的な情景を想起する経験をしたことがある。つまり、路上の光の集合を観察するときに、光の動きを〈知覚〉してから、文脈を超えた連想を経て、もともと観察していた光の運動とは全く異なるヒトや生物の形・動きを〈認知〉・〈想起〉している。

本研究は、実体験のような探索的な観察から、光の運動の〈知覚〉がBiological Motionのような〈認知〉へと発展し、そこから記憶の〈想起〉へ接続される視覚体験に注目し、探索的な観察と記憶想起の関係を明らかにすることを目的とする。本研究では、筆者が夜の車窓から路上の光を眺める実体験をモチーフとし、Biological Motionの視覚刺激で用いられる映像の点光源ではなく、実際のLEDの点光源の運動と、それに見かけの運動が組み合わさった光の集合を提示する修士作品《Sight / Insight》を制作し、〈知覚〉から〈認知〉・〈想起〉へと接続される視覚体験を設計することでアプローチした。作品の設計にあたって

は、Henri Bergsonの〈注意〉の概念を平井靖史が発展させた〈探索的認知〉を参照した。そして、光の運動の〈知覚〉からヒトや動物の構造・運動〈認知〉を経て、記憶を〈想起〉するまでの過程を〈視覚環境とのインタラクション〉として捉えた。修士作品は2回の学外展示を行い、その際に質問紙調査を実施しバリデーションを行った。バリデーションでは、作品の視覚体験が意図した〈視覚環境とのインタラクション〉が発動されるかを検証した。結果としては、想定していたような、光の運動〈知覚〉からBiological Motionの〈認知〉を経て記憶の〈想起〉へと接続される〈視覚環境とのインタラクション〉の発動の断定には至らず、その可能性を示唆するにとどまった。その原因として、現状の視覚体験やバリデーション手法における問題点を考察し、今後の視覚体験の設計および検証方法の改善へ向けた検討を行った。



《Trust Thy Scars》2024年

修士研究インタビュー

後藤朋美

芸術を通して探求し、
治癒の概念をより拓いていく

私はすでにアーティストとしての活動を行っていましたが、2018年に家族に起きた出来事を通して本質的な治癒とは一体何であろうか?という疑問が生まれました。その問いを自分自身で取り扱うだけでは不十分であると感じると同時に、切実なテーマだったので一人で抱え続けているとその重さに耐えかねていつか諦めてしまう気がしました。それなので、学術という環境下に身をおいてこの大きな問いに真摯に向き合い、自身の特異性を活かして芸術実践で問いの探究を行うことで新たな治癒の概念を導きだすことはできないだろうかと考えました。また、少数派の治癒の在り方を選択した私たち家族の日常を通して、現代社会を捉え、その日々の生の在り方を記し残すことは、50年後100年後の人類にとってひとつの事例になりうるのではないだろうかと考え、論文として言語化することを望み、領域横断的な教育と創造の場である本学にて研究と制作を行いました。

この研究での試みは、現代社会における治癒のあり方を芸術実践を通して再考すること、つまり一方が芸術視座で、もう一方が医療視座の二重螺旋の中心に、問いがあるイメージで考察を行うことによって、どちらか一方に依拠し参照するのではなく、両方の視座と要因を考慮しながら両者を同時に照らし合わせて理解し、その洞察とアプローチの繋がりを通して問いを探究することで、治癒のあり方をより拓いていくことにありました。研究生活では、学生同士の対話や教員との対話のなかで多くの学びや発見がありました。現状の力を尽くしてやりきれたことは本当に有難いです。学問の奥深さと環境の重要性を改めて感じ、感謝しています。

後藤朋美
ごとう・ともみ

国内外の旅や滞在を経て作品を制作。いのちの根源的な輝きや、自然の一部としての身体、自然(じねん)としての治癒についての探究を芸術実践によって行っている。芸術活動開始時より「アートは生きる力」と定義し、すべての人のなかにこのアートの力があり、この生きる力のいのちの神性が日々の創造性を支えていると考える。



《Trust Thy Scars》 後藤朋美



《Trust Thy Scars》2024年

修士作品《Trust Thy Scars》は、4種類の表現形態で構成されたインスタレーションです。《Trust Thy Scars》(あなたの傷を信頼して)は全体を表す作品タイトルであり、大きく分けて2つの作品シリーズで、1つ目は《Trust Thy Scars》シリーズの3点と、2つ目は《Pray for True Nature》(本然を祈る)シリーズ3点の合計で6点の作品で構成されます。本作のメインになる《Trust Thy Scars》は、身体(抱衣)の様な形状の素焼きの土器の上に、手型の氷が置いてあり、氷の手は水となり溶けて蒸発していくと同時に、水は素焼きの土器に受け止められ吸収されて、やがてその水も大気へと変容していきます。癒えていく過程のようにも見えるその様相を通して、本質的な治癒とは何かを問い続けます。この一連の静かな変

化は《Trust Thy Scars – The voice of being –》の絹の衣に投影された長い時間の映像によって見ることができます。展示空間の壁には、アクリルのパネルがあり、作者のテキストと作者の父によって描かれた油絵が印刷されており、作者と家族の幼少期から現在までの出来事が記されています。制作は変容する身体を考察するために、変容する物質を用いて行いました。その理由は、心と身体も、全体と個も本来的には不可分だからであり、一つの物質性を通して心と身体を捉え考えることは、世界の一部である私たち自身を見つめることに他ならず、個の治癒は個の問題だけではなく、社会の問題や地球の生命活動の深淵にも関連しているのではないかと考えるからです。

芸術実践における本質的な治癒の探求: 修士作品《Trust Thy Scars》の制作と考察を通して

本論文は、「本質的な治癒とはその病態になる前後を含む時間であり、当事者がその病態への姿勢を心の主体に従って決めることである。そして生そのものを感じることである」という結論に至る過程を論じるものである。

本研究では、「本質的な治癒とは何か」という問いの探求を、変容する物質を用いた芸術実践において探求する。

研究背景には、筆者の家族の病の事象や筆者自身の経験を通して生まれた繰り返される病や治癒が必要になる病態への身体的、臨床的、社会的な問題意識が出发点となっている。

研究では、医療領域の視座と芸術領域を通した視座の意義を確認し、再考の基盤を提案し考察を行う。尚、ここで記す治癒とは医療的な意味合いを含意するが、治癒そのものを医療的な観点から専門的に論じるものではない。この研究での試みは、芸術実践を通して再考し、そこから導き出された解釈と概念によって、治癒のあり方をより拓いていくことにある。

ヒポクラテスの提唱した自然の力は、現代では自然治癒力と呼ばれる。その自然の力は、心身の自然治癒力のみならず意思決定や自尊の力としても機能する。その力を維持するためにも、他律的な時間だけではなく自律的時間を保てる環境を整えることが重要ではないだろうか。芸術実践によって変容する物質と精神、身体と心と向き合いながら考察を進めていく。

筆者は、研究を進めるなかで大きなシステムから取り戻すべきものは、まずは個の時間そのものであると考えていたが、むしろ、大きなシステム

から取り戻すべきものは個の時間だけではなく、心の主体(soul)であり、それを保持するための時間であったことに気づいていく。心身ともに目に見えて手当てが必要だとわかる状態になる前に心の主体の声に寄り添うことも治癒となる。この病態“前”のタイミングと、治療や病態への姿勢を、心の主体に従って決める(=自覚、自尊する)こと—自己選択し自己決定することが、自己受容に向かう。この心と身体の関係と全体性のバランスを取り戻すことが治癒であり、その治癒の鍵は心の主体にある。私たちが日常のなかで負った傷は私たちに同じ苦しみを繰り返さないように語りかける。大切なのは、その声を聞き、心の主体に従って進むことだ。

以上のような考察をもとに、筆者は「本質的な治癒とは、その病態になる前後を含む時間であり、当事者がその病態への姿勢を心の主体に従って決めることである。そしてこの、“心の主体”に従うことで、自他が癒やされ、生そのものを感じることである。その時、治癒のプロセスは、次なる創造的な生へのプロセスとなるのだ」という結論に至る。

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 : 2025年4月1日

編集 : 赤羽亨、前田真二郎、山田智子、福島諭

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2025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