

概要

—ある場所を訪れ、感じ、考え、テキスト、写真、映像、音響によって変換し、表し、語り合う。それらが重なり混じり合う空間の中でまた「場所」が生まれ、わたしたちの「感覚」も変容していく—

本プロジェクトは、センサー・メディアとしての映像、音響表現による「場所」の表象を多角的に捉え直し、あらたな芸術表現の可能性を探っている。アート、映像、音響、人類学、思想…様々な領域にまたがる研究者、制作者をゲストに迎えレクチャーやワークショップ、展覧会を開催していく。

(2024 年度メンバー)

担当教員：前林明次（主）・小林孝浩（副）

参加学生：加納明莉（M1）、松井光寿（M1）、河野愛子（M1）、小林史佳（M1、聴講）、Bak Somin（M2、前期）、松井美緒（M2、前期）

(1) 文献・映像・音響表現研究

ティモシー・モートンのキー概念である「書くことにおける自然」、「とりまくもの」、「ダークエコロジー」等を手がかりとして映像、音響、映画等の芸術表現を鑑賞し、批評と議論をおこなった。自然と文化の二項対立でなく「ヒトの自然」、「境界のあいまいさ」、「アンビエンス」、あるいは人類学的見地から「サウンドスケープ批判」「大気と人間の関係」、そして認知や認識、社会構造に関する問題意識から「知覚と表象」「シミュラクルとシミュレーション」の問題について、文献研究とディスカッションをおこなった。

文献・作品研究の例：

- 『自然なきエコロジー』 ティモシー・モートン
- 『生きていること』 ティム・インゴルド
- 『トポグラフィとサウンドスケープ』 佐藤守弘+前林明次
- 《I am sitting in a room》 アルヴィン・ルシエ
- 《4分33秒》 ジョン・ケージ
- 『オランダの光』 監督：ピーター＝リム・デ・クローン
- 《Thursday Afternoon》《Music for Airports》 ブライアン・イーノ
- 《Cassettes 100》《Ugnayan - Music for 20 ratio station》 ホセ・マセダ
- 『コンGRES未来学会議』 監督：アリ・フォルマン（原作：スタニスワフ・レム）
- 『惑星ソラリス』 監督：アンドレイ・タルコフスキー（原作：スタニスワフ・レム）

(2) フィールドワーク① (金生山・定点観測として)

石灰岩の掘削が進み、急速にその姿を変えつつある金生山を毎年定点観測的に訪れている。

金生山で採掘される石灰岩は建造物のコンクリート材料になると同時に、「化石」として地球環境の変遷に関する貴重な資料として保存・研究されている。さらに、明星輪寺の内部に祀られている(石灰質の)巨岩は長く、人々の信仰の対象としてあった。このように「モノ」としての石灰岩は、時代や社会、人々との関係性の中で、さまざまな様相をあらわし、変容し続けている。



フィールドワーク中の風景



金生山からの風景



フィールドワーク後の学生の考察の一例：

「金生山は引越してきてすぐの時に一度訪れたことがあったが、その時はもう少し遠くからしか見られなかった。神社の裏が対岸まで開けているとは知らなかった。ドローンが飛んでいたのが印象的だった。私のスマホの待受はセザンヌの山の絵で、金生山の景色はその岩肌とよく似ていた。手の内の山と、その先の山の両方が映るように写真を撮ろうとしたが、どちらか一方にピントが合い、どちらか一方がぼやけた。」

(3) フィールドワーク② (農作業実習)

「土に触れる体験」をテーマにフィールドワークを実施した。小林先生の農地において、薪割りの体験、チェーンソーや焙煎装置の使い方を体験した。

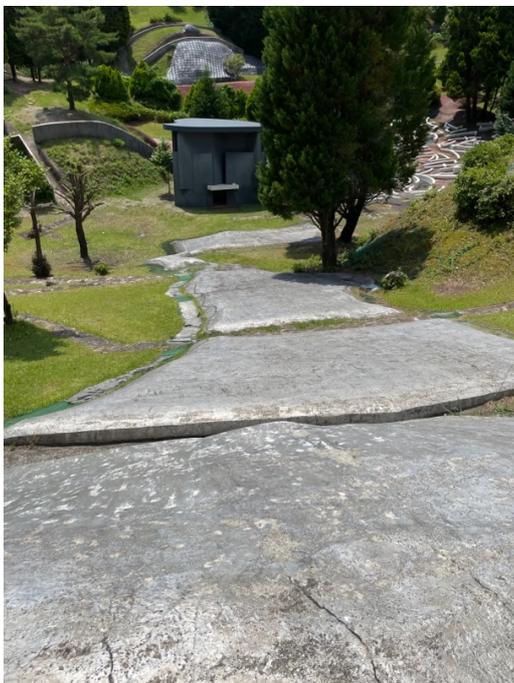


参加学生の体験後の感想

- ほぼ初めて、まともに木材を切る体験をした。それぞれの材木が持っている繊維と節の入り様を、手と眼で確かめつつ道具を用いて分解していく様には、生の材料にしか現れない確かな手触りが存在していた。
- チェーンソーは木に対して垂直に、ゆっくり押ししたり引いたりしながら切っていくのかと思っていた。角度をつけてゆっくり押し続けることで、切り込みを深くしていくのが面白かった。
- 環境によって作業内容の変更を余儀なくされ、環境が作業にどうやっても影響してしまう点が面白いと感じました。
- 農業体験の話をおの人にしたら、みんな一様に「楽しそう」と言っていた。農業を楽しそう・楽しいと感じるのはなぜだろうか？
- 小さい時に読んでいた「大草原の小さな家」(児童書)や「輝きの季節」(絵本)を思い出した。私は人工の島にあるマンションで育ったので、季節によって家の仕事が変わることが面白くて何度も読んでいた。秋には収穫祭や、冬にはメープルシロップの収穫(メープルを雪に垂らしてキャンディーを作る子供たちが羨ましかった)、もみの木を切り倒してツリーにするなど。

(4) フィールドワーク③「養老天命反転地」の体験と荒川修作+マドリン・ギンズの思想の考察

「音が比較されるべきは、視覚ではなく光である。」—ティム・インゴルドが著書『生きていること』の中でサウンドスケープ批判として提起した問題を、哲学者、稲垣諭の『切り閉じる技術—ARAKAWA+GINSと世界原理』で取り上げられた「バイオスクリーン」の概念と結び合わせながら考察と議論をおこなった。



(5) 講義「シンギュラリティ、欲望と技術、未来から現在を見る」(担当：小林孝浩先生)

現代において急速に発展していくメディア技術と情報環境、(医療)技術などの進歩を俯瞰しつつ、そのような大きな枠組みにおいて、「場所・感覚・メディア」と関連すると思われるいくつかの問題について触れ、考察した。

情報共有と考察した事例

- 「成長の限界」 1972年、ローマクラブ MIT に委託し今後をシミュレーション
- 2030年頃から経済破綻、人口減少
- 参考文献「2052」(2013年). <https://www.amazon.co.jp/dp/4822249417>
- 気候変動、農業、新エネルギー と 生存 の問題
- 情報テクノロジーの進化は毎年2倍、10年で千倍 (コストパフォーマンス、速度、容量、帯域等)
- 人間の長所と機械の長所とを合体させることができるようになる
- 脳の限界(速度、容量)を際限なく増加させられる
- ナノテクノロジー、量子コンピュータの実現化
- 神経系の内部から VR を作り出し体験を大幅に広げる(現実と区別つかない)
- フォグレット、他者感情理解、共感の再設計
- 欲望と技術の掛け合わせによる駆動力
- ヒトは技術を使いこなせるか? 倫理の問題

(6)「河野大助の画業とその生涯～鎮魂～」展示における音響制作

2024年8月10日から9月8日まで、土川商店「場所かさじゅう」にて、[第88回草の根交流文化サロン in SEINO「河野大助の画業とその生涯～鎮魂～」](#)が開催され、展示空間での音響制作をおこなった。プロジェクト参加学生は、池田町有線放送の戦争体験者の語りを聞きながら、当時の時代背景に想いを馳せ、学ぶ機会となった。(今回の展示には、金山智子先生と場所・感覚・メディアプロジェクトが協力した。)

参考：多くの仏画を描いてきた河野大助は長く教鞭をとり、教え子の多くが戦地に赴いた。その慈愛に満ちた作風には鎮魂の思いが込められている。世界で紛争の報が聞こえる今、大助の平和への願いを今一度世に問いたい。(本展示のフライヤーからの抜粋)



展示風景



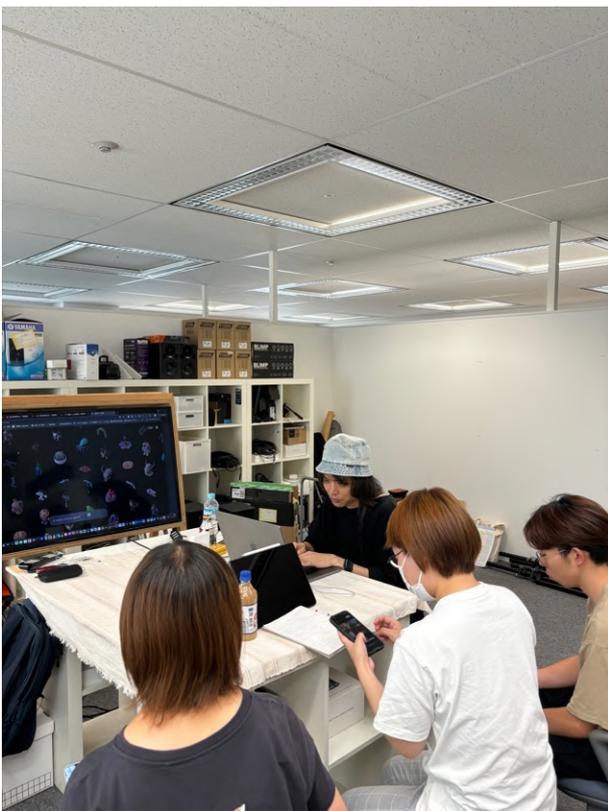
茶会の様子

(7) 講義「場所と空間、都市への介入、知覚への介入」(担当：前林明次)

- 「スペクタクル」「シミュラークル」「シミュレーション」についての考察
- 「都市への介入」について(ゴードン マッタ=クラーク、ローリー・アンダーソン)の考察
- 「知覚への介入」「光と音」について(ティム・インゴルドのサウンドスケープ批判の読解)、『ユーザー・イリュージョン』(トールノーレット・ランダーシュ)の読解
- 『再魔術化するアート』(中島智)の読解
- 《場所をつくる旅 2024》制作の背景について一場所の表象、場所の「同期」と「同位」について

(8) AR 技術による拡張現実表現の講習(講師：伏田昌弘)

本学OBでXRエンジニアの伏田昌弘さんを招いてAR・VR技術の実装例、制作のプラットフォームについて講義をおこなった。また学生がもつ具体的な制作アイデアを実現するのにどのような方法があるかについても具体的な事例を示しながら指導をおこなった。



(9) 学生作品発表

これまでの「場所・感覚・メディア」プロジェクトの活動の中で得られたアイデアをヒントに、各メンバーが作品制作をおこなった。

24108 河野愛子

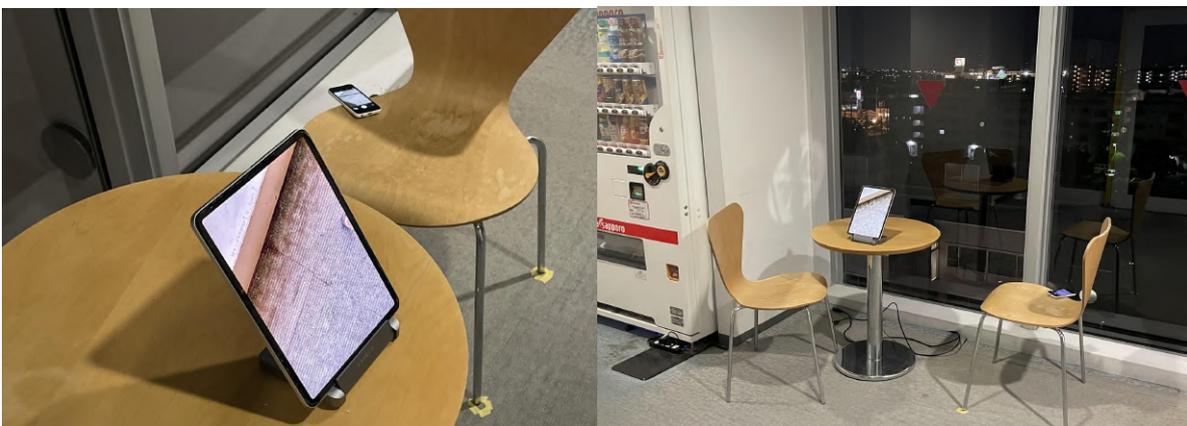
作品タイトル：

《:Na, dämmert's nun?》 / ようやく分かったかな？ (さて、もう夜明け (日没) ですか?)

作品概要：

「場所」との関係として…

日の光が綺麗に入る画面ではなく、汚れたカーペットやコンセントのコードなどありふれた (作為的でないように見える) モチーフを使った。それは時間そのものや場所性ではなく、汎場所性、liminality (はざま、境界) への興味からだと思う。世界各地で見られる特徴のない (安価で交換可能、オフィスで使われるような…) モチーフを選ぶことで、逆説的に時間や場所性が立ち上がる (同時にそれは、地球全体で太古から現在まで繰り返される朝から夜の変化である…汎場所的?) ことを求めた。訂正 汎場所性→没場所性



däm·mern [démərn] (05) I 国 (h) 1 非人称 (es dämmt) (あたりが) 薄暗く(薄明るく)なる, (特に夕暮れ・夜明けに) だいにたそがれて(明けそめて)いく; (比) 分かりかけてくる, 記憶が戻る: Im Osten fängt es an zu ~. 東の空が白み始める | (Bei) mir dämmt's langsam. 私は少しずつ分かりかけてきた | (Na,) dämmt's nun? (ね) ようやく分かったかね || (人称動詞として) Der Abend dämmerte. 日が暮れた | Der Morgen dämmerte. 夜が明けた | Mir dämmt die Erinnerung. 私は記憶がよみがえりつつある || in

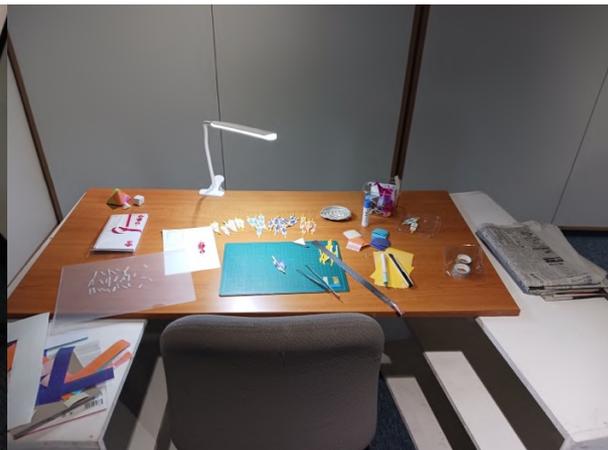
24109 小林史佳

作品タイトル:

名もなき手仕事の戯れ Anonymous prays

概要:

作業中の机を展示するインスタレーション。机の上には制作途中の熨斗が、「成長に自身を」という新聞の切り抜きを貼り付けている状態で置かれている。その周りには、制作に使う道具やゴミの他、制作済みと思われる複数の熨斗や、他の新聞の切り抜きコレクションも配置されている。さらに、これらの熨斗を制作する様子や、制作者の人柄を微かに想像する余地を試みた。



コンセプト

私たちは既製品に囲まれて生活している。それらがどのように作られ、どのような構造をしているかということに興味を持つことは、ほとんど無い。しかしそれは、何かを潜り込ませるチャンスなのかもしれない。熨斗は祝い事で贈り物に添えられる。その中にひっそりと、祈りの言葉を潜り込ませる。

そしてそれらは「熨斗制作している内職者によるもの」というコンセプトにした。内職は「誰にでもできる単純な仕事」として低く見られ、その賃金も安い。成果物の制作者名が表に出ることは無く、彼らの手仕事は顧みられることもない。そのため、タイトルを『名もなき手仕事の戯れ Anonymous prays』とした。「戯れ」は英語にすると「play」だが、あえて「pray」にして「祈り」という意味をスペルミスを装う形でタイトルに忍ばせた。

この作品の鑑賞者が「もしかして、自分の身の回りにもこういったことが潜んでいるのかも」ということが一瞬でも頭をよぎり、今まで気に留めなかったような小さなことに思いを馳せるきっかけになればと思い、制作した。

加納明莉

作品タイトル：

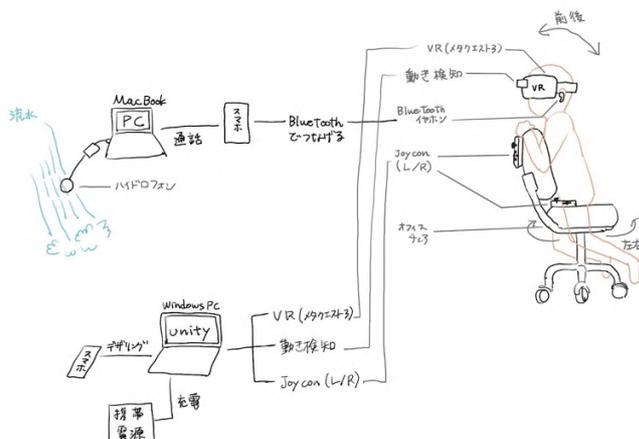
「はりんこシミュレーション」

コンセプト：

- ・ハリヨの生態を一人称で体験してもらい、興味深い彼らの生活と、その大変さを知る機会 を作ろう。
- ・岐阜県が誇る豊富な自然と生態系へ、興味を向けてもらおう。
- ・押し付けがましくないスタイルで、環境を守ることを考えるきっかけを作ろう。

概要：

- ・ハリヨの視点で曾根城公園のハリヨの体験を楽しむ VR 作品
- ・体験者はオフィスチェアに逆向きに座り、椅子の背もたれに体重をかけることで、ゲーム内で進んだり止まったりする操作が可能です。
- ・オフィスチェアを VR リモコンとして活用
- ・屋外で体験することで、仮想と現実が交わる
- ・実際の水の音が聞こえる環境で体験することで、没入感が高まる
- ・現実と仮想空間が調和した新しい体験





松井光寿

作品タイトル：

《はりんこシミュレーション》

コンセプトと概要：

使用機材：Meta Quest3、オフィスチェア型インタフェース、ハイドロフォン、ワイヤレスイヤホン

本作品は、野外で体験することを前提としたVR作品である。

Meta Quest3 とワイヤレスイヤホンを装着したうえでオフィスチェアの背に向かってまたがり、身体を椅子に預けた楽な姿勢で体験する。

体験者の装着するイヤホンには、現地でリアルタイムに録音する「水中音」と、イヤホンが拾う「環境音」が合成された状態となっている。

オフィスチェアにまたがり、池の中をハリヨとなって泳ぐ体験者の身体を12月の伊吹おろしが撫でていき、自分が「外」にいることを感じながら、水の「内」に潜り続けることになる。

「水中」と「陸上」、「VR」と「現実」、「魚」と「人」、さまざまな関係性が、体験者の身体という一つのシーンに合成されることになるのである。

また、当初は曾根城公園での展示を企画していたが、期限までに許可が得られなかったため、加賀野八幡神社前の公園へと場所を変えることとなった。

想定では、曾根城公園の池の前にて曾根城公園の池の中をモチーフとしたシミュレーション的作品を体験したのちに、VRゴーグルを外して現実の池を見つめてもらうことで完成となる体験となっていた。

