

## 活動の概要

2020年度は、前年度末から始まった新型コロナウイルス感染症のパンデミックの影響により、研究活動、教育活動の両面で対応と変化が求められた1年であった。

教育面ではコロナ禍に対応した授業の進め方を模索した。4月に予定していた筆者担当の「メディア表現基礎2」は一旦は7月に延期されたが、感染状況が改善しなかったことから結局はオンラインでの演習に内容を変更することとなった。また、非常勤講師を務める多摩美術大学の授業ではオンデマンド対応のために毎週映像教材を作成し、授業時間中はDiscordで個別質問に答える形式で対応した。

こうした試みから得たコミュニケーションに纏わる経験は、授業の遂行上の問題をを超えて、自分自身の芸術表現活動にも少なからぬ影響を与えた。

筆者が研究分担者を務めるプロジェクト「Archival Archotyping」はこうした状況下で行われるオンラインの活動に積極的な意味を見出す意図からいくつかの対外的なイベントを開催した。そのうち、3月末に学内外からの参加者で行われた『メタ・モ（ニュー）メント2021』には筆者も一参加者として作品を制作・発表した。結果的に本イベントは参加者各自がこの1年の試行錯誤から見出されたさまざまな芸術活動のあり方を示す機会となった。

一方、学外での作品発表は、年度当初は展覧会が中止になるなどの影響があった。しかし年度後半には展示主催者側が様々な方策を講じたこともあっていくつかの展覧会に参加することができた。いずれのケースでも展覧会そのものがもはや自明な営みではない、という意識で芸術活動の意味を問い直すこととなった。

## 学内外での主な活動

### 1 『とやま D'DAYS 2020』 オープニングトーク

富山県総合デザインセンター

2020年9月4日

富山県総合デザインセンター所長の桐山登士樹氏の司会のもと、「私たちが感じる、新しい世界」というテーマで脳科学者の藤井直敬氏とトークを行なった。藤井氏はSR（代替現実）技術の研究者・作品制作者の立場から現実とはなにかについて、筆者は映像インスタレーションの制作と展示の経験から、視覚体験における隔絶と共感について話した。

関連リンク：<https://www.toyamaddays.net/>



## 2 『スマホで体験！メディアアートの世界』

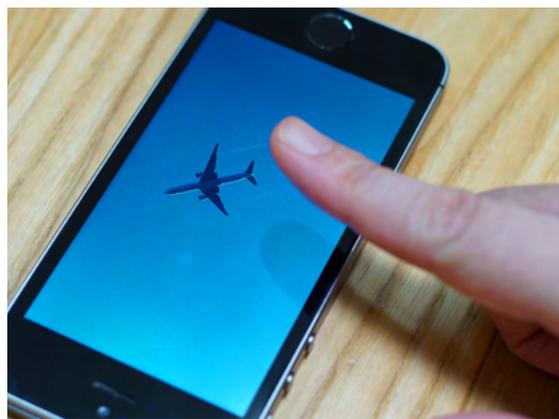
清流の国ぎふ芸術祭 アート体験プログラム

2020年11月8日

岐阜県内からの参加者とともに、スマートフォンのプロトタイプ・ツールを使用した作品制作を行なった。

本来はアプリのUIデザイン・検証に用いるツール「Prott」を転用し、各自が撮影した写真を取り込んで、どこをタップしたらどの写真に遷移するかを定義し関連づけることで、物語的構造や空間的構造を持ったコンテンツを制作した。

\*当初予定していたワークショップがコロナ禍で実施困難になったため、オンラインで行えるプログラムに変更した。



## 3 「TOKYO MIDTOWN AWARD」アート部門審査員

東京ミッドタウン

2020年7月～10月

東京ミッドタウンが主催するコンペのアート部門で審査員を務めた。

関連リンク：<https://www.tokyo-midtown.com/jp/award/>



## 4 『TOKIWAファンタジア 2020』

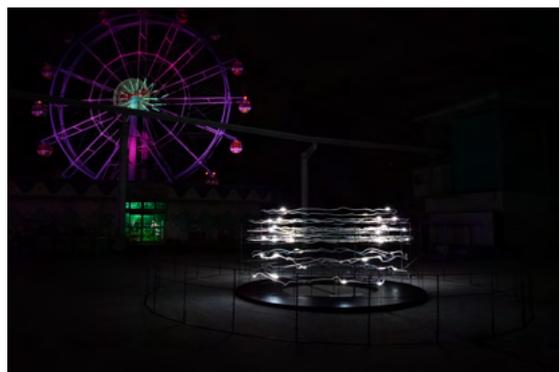
ときわ遊園地

2020年11月29日～2021年1月31日

山口県宇部市のときわ遊園地で開催したイルミネーションイベントに、5組のアーティストの内の一人として参加した。

本企画はいわゆる展覧会ではなく、基本的には年末のイルミネーションイベントというエンターテイメント色の強いイベントである。そうしたイベントにアーティストとして外から招かれ、地域の文脈の中で作品を制作・発表する際に、いかに意義のある参加ができるかという問いのもとで制作・発表を行った。

宇部はかつて海底炭田で栄えた地域である。江戸時代にこの地で南蛮車（なんば）という人力の巻上げ機が発明された。この発明は石炭採掘の発展に寄与したことから、宇部の産業振興の象徴となっている。筆者はかつてこの地でこの南蛮車を押し働いていた人々をモチーフに選んだ。対象となる人物像は特定の誰かを表しているわけではないが、しかしそこに描かれるべきは固有の人びとである、という矛盾にどう折り合いをつけるかに苦慮した。最終的には人物像は闇に溶け込ませ、限定した光の軌跡によるバイオロジカルモーションの技法で人の動きのみを表すことにした。軌跡状に光源を配置し、明滅させることで動きを生み出す作品を発表しているRémi Brun氏の発明した技法に着目し、本人許諾のもとにその技法を応用した。



《残像 / The remaining Figures》 2020

関連リンク：<https://tokiwa-fantasia2020.com/>

## 5 『メタ・モ (ニュ) メント2021』

オンライン

2021年3月31日

Archival Archotypingプロジェクトの展示企画『メタ・モ (ニュ) メント2021』に一参加者として作品を発表した。

一都九県の上空を覆う「横田進入管制空域（横田空域）」が、自分がある場所からどのように見えるか、その姿をロケーションベースドARで提示するプログラムを作成した。このプログラムはウェブサイト上（p5js.org）でコーディングされた状態で発表した。筆者はイベント当日、都庁から横田空域まで移動しながら撮影と投稿を行ないつつ、来場者にはボイスチャットを通じて各々から見える空域の姿の撮影とTwitterへの投稿を促した（#空域を見る）。

横田空域は南北290km、東西に130km、高さ7kmにも及ぶ巨大な空間である。これを日本国土の上に存在する最大の彫刻として捉えてみる。戦後以来米軍が管理しているこの巨大な不可視の記念碑を私たちはどのように視ることができ、その存在をどのようなものとして私たち自身の中に立ち現すことができるだろうか。

この空域はひとりの人間が知覚するにはあまりにも大きく、その全貌が捉えきれない。そこで発表当日は日本の各地にいる鑑賞者＝参加者の見た空域の姿をTwitter上で共有することで、間主観的にその存在を認めていくというプロセスを構想した。これらの投稿を含めて作品と考えている。

関連リンク：<https://archival-archotyping.github.io/meta-mo-nu-ment-2021/>



《その下にすむ空のスケッチ / Sketch for the Sky We Live Below》2021  
(スクリーンショット)