

# IAMAS Interviews 03

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。

## 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。

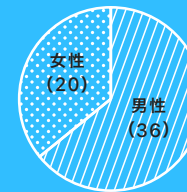
国籍・年齢・分野(芸術・デザイン系、理工系、人文系など)の壁を越え、互いの考え方に共感したり議論するなかで、それぞれの研究を深めています。



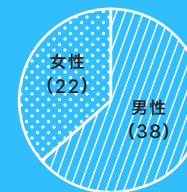
( )内の数字は上から、  
2020、2021、2022年度の人数

## 性別

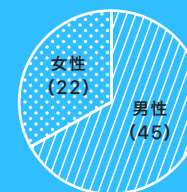
2020年度



2021年度

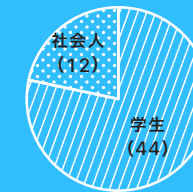


2022年度

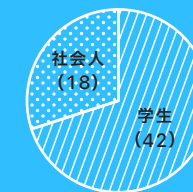


## 入学時

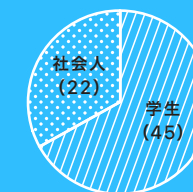
2020年度



2021年度

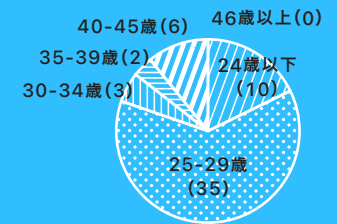


2022年度

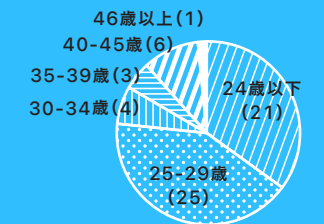


## 年齢

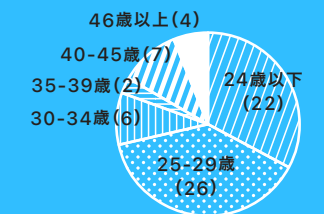
2020年度



2021年度



2022年度



## 学生インタビュー2022

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。

## 「場違いな場所で」「失敗することの勇気」



大越円香（博士前期課程2年）

—— 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。

IAMASに入学する前は、秋田公立美術大学ビジュアルアーツ専攻（以下、秋美）で現代美術を学びました。秋美に入学する前は普通科高校の理系コースだったのですが、生物学の大学を受験したいと考えながら、一方でデッサンの練習も続けていました。最終的に占いで美大の方がいいと言われたので、美大に進学することを決め、入学後は現代美術を専攻しました。私は秋美の4期生として入学しましたが、当時できたばかりの秋美にはIAMASを卒業した先生方や助手さんがたくさんいました。IAMAS卒の助手さんにArduinoやProcessing、TouchDesigner、電子工作の基礎を教してもらいながらIAMASの話聞き、興味を持ちました。

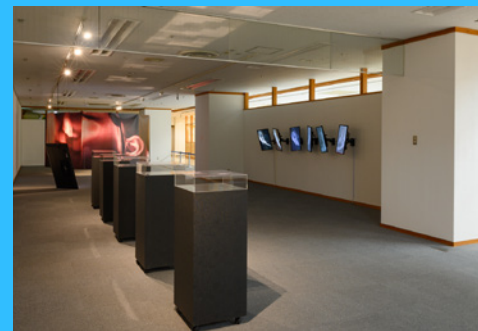
最終的にIAMASの受験を決めたのは、光や動的なものから作られる刺激的な視覚体験より、絵画や写真で強いイメージを作ることを目標にして、メディアを批判的な視点から思考できるようになりたかったからです。また、学費や研究費等の金銭面から、国公立限定で考えていたものがあります。制作しながら夜勤のアルバイトをし、なんとか学費などを貯めました。学費は稼げましたが、確実に命は削れました。

—— 在学中、学内で研究を進めるだけでなく、外部での発表も積極的だった印象があります。主な発表について紹介してください。また、外からの視点も踏まえて、IAMASはどのような場所だと考えますか？

在学中の2年間は、主に京都、仙台、秋田で個展やグループ展で発表していました。秋田の個展は、秋美同期のキュレーターと一緒に展示構成に取り組みましたが、自分とは違う視点で作品を見てくれるキュレーターとの共同作業はとても為になりました。

主なグループ展としては、西武渋谷店の美術画廊で年1回グループ展に参加させていただきました。画廊では主にファインアートの作家が展示するので、多くの作家は美大や芸大を卒業した方々です。展示中はよく「どこの美大ですか？」と聞かれます。IAMASと答えると「IAMASって何？」という反応が返ってくるのがほとんどです。その反応に、良い意味で自分が外した道の位置に気付かされます。私は過去の卒業「IAMAS 2019」のテーマが「場違いの場所で」だったこ

とが強く印象に残っています。IAMAS入学前の卒展ですが、そのテーマが学生の2年間の結果として現れたものだと考えると、それはすごいことだと感じました。「場違いな場所」に身を置くことでしか見えない自分の創造の軸がきっとあるのではないかと思います。さらに今回の卒展のテーマは同期たちと「失敗することの勇気」と決めました。テーマを決めるというのは非常に悩む上、体力を使う作業ですが、実感をテーマにすることは大切な行為です。IAMASの2年間は忙しく、短いです。だからこそ、失敗を重ね、探究することをやめない姿勢を持ち続けることが大事でした。個人的な感想ですが、「場違いな場所で」「失敗することの勇気」は私の中で接続しています。



大越円香個展「フラクタル⇄フラクチャー」 撮影：越後谷洋徳

—— 作品によっては、プログラマの学生に協力してもらったり、共同作業もあったかと思えます。IAMASの制作環境はどうでしたか？

同期には工学、デザイン、音楽、パフォーマンス、

社会学など、様々な分野の人たちがいました。中には「自分の専門って何だ？」という人もいます。その不確定さが良いと思っています。学生の語りきれない専門性があるから、新しい領域への可能性を感じられました。

私は在学中、エンジニア系の学生にたくさん手伝ってもらいました。私の表現したいことに対し、「この方が芸術作品を制作するには適している」「この技術を使えば設営がしやすい」など、表現の為になる技術や手法を教えてくれるので、いつも頼りにしていました。また、その共同作業によって次作の表現の幅が広がっていくこともあります。IAMASで築けた関係は、作家として財産だと感じます。

20～50代の学生がいますが、何歳離れていても友人のような関係で交流できるのは、IAMASの良い部分だと思います。

—— 修了後の進路や、作家活動の今後の計画を教えてください。

IAMASを修了できたなら作品制作はやめるつもりでしたが、色々あり、もう少し続けることにしました。卒業後は、東京藝術大学芸術情報センターで教育研究助手として勤めます。修了研究で生まれた展望を、引き続き研究していきたいと思っています。まだ自分が修了できた実感がないのですが、修了できたことに自信を持てるようにしていきたいと思っています。IAMASを修了した偉大な先輩方のように「場違いな場所で」「失敗することの勇気」を持って、思考し続けていくことを、忘れないようにしたいです。

## 多様な境界を横断し、既存の領域に疑問を投げる



林賢黙(イム・ヒョンムック)(博士前期課程2年)

— 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。

東京藝術大学音楽学部の音楽環境創造科という所で勉強をしていました。音楽環境創造科は他の音楽学部の学科と比べるとかなり特異な所でして、「音楽」という共通項を基に、美術、映像、ダンス、社会学などの様々な分野に興味を持つ学生が集まっている所でした。私も同級生や先輩、後輩たちから影響を受けていく内に、いつの間にか様々なフィールドを横断しながら作品制作を行うことが頻繁にありました。今振り返ってみると私はこのような色々なフィールドが交差する多様性の溢れる環境の中で研究を進めたいと考え、修士課程への進学を決めたのだと思います。一方で、私は昔からピアニストとして活動をしてきましたが、2016年からは電子音響や映像など

の電子メディアを伴う形態の作品を演奏することが段々増えていき、いつの間にか私の演奏活動にとってそれらは中心となる領域となりました。私は電子メディアを駆使する演奏者の私に、今以上に何が出来るのかについて一種の「自分探し」をしようとしたのです。

進学先を悩んでいる頃、IAMASの入学説明会があって早速聞きに行きましたが、もう一目ぼれしまして!(笑)。IAMASも「メディア」という共通項を基に様々なフィールドからの学生が集まっています、そして、何よりも昔から好きだった作曲家の三輪真弘先生がIAMASで教えていることに魅力を感じました。

— イムさんの研究は、現代におけるピアニスト、演奏家のあり方を考察・提案するものでした。さまざまな国の作曲家に直接連絡をとって、楽譜提供を依頼したり、新たな解釈で演奏することを提案したりしていましたね。

古典音楽と違って現代音楽の楽しい部分は作曲家が私と同じ時代に生きていることです。現代音楽の領域では、演奏者と作曲家が演奏方式や解釈の方向などについて直接意見を交わすことも良くあります。交流する内に今までは考えられなかった演奏法や解釈について作曲家と演奏者がそれぞれ気づくこともありますね。このような経験を頻繁にしますと、一つの「正しい演奏」や「決まった解釈」なんて存在しないことにも気づくのです。それは作曲家がもう生きていない過去の古典音楽の演奏解釈においても同じはずだと思えますね。作曲家との同時代的な経験に

触れる演奏者が増えるほど、音楽演奏における解釈に対してのより多様な観点と態度が増えるのではないかと思います。

— IAMASで過ごした2年間はコロナ禍と呼ばれる時期でした。様々な制限もあり、残念に感じたことは多かったはずですが、けれど、もし、逆に良かったことがあったなら、それを教えてください。

コロナ禍以来、コンサート会場には観客がいなくなり、私自身もコンサートを催す意欲も段々減っていきました。その代わりに、私は逆にライブでないからこそできることに集中しようともしました。IAMASのサウンドスタジオで録画した演奏動画に様々な編集を加えてみたり、タイムベースドメディアプロジェクトのみんなの協力の基で配信型のコンサートをしたりなど、ライブが出来ない状況を余儀なくされつつも、だからこそ普段は考えなかった様々なことを試せた時期だったとも言えるかもしれませんね。

— 最後に、修了後の進路や、作家活動の今後の計画を教えてください。

修了後には再び東京藝術大学に戻り、博士後期課程に進学する予定です。音楽研究科の音楽音響創造という所ですね。修了後にも電子メディアとの協演に主な興味を持ちながら演奏活動を続けていくつもりですが、ここ数年間様々な作品を演奏していく内にあることに気づきました。今まで欧米の作品は頻繁に演奏しつつも、日本人



修士作品: ピアノリサイタル《錯綜体としての音楽》

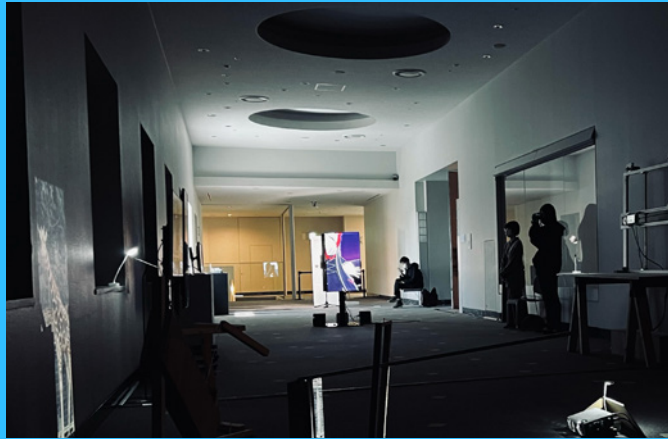
による作品は余り演奏していないことです。色々調べたら日本も欧米と同じく、昔から電子メディアとの協演のためのピアノ作品が作曲されてきたわけですが、ただそれらの演奏のための楽譜やメディア装置を手に入れることが欧米と比べて物凄く大変なのですね。博士後期課程での研究内容はこのような「大変」な作品たちを手に入れる旅程になると思います。うまくいくかは分かりませんが、IAMASでの研究もそうだったように、実際やってみなきゃ分からないでしょう!

## プロジェクトインタビュー2022

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。

## タイムベースドメディア・プロジェクト

三輪眞弘教授  
前田真二郎教授  
松井茂教授  
2018年度-



IAMAS 2023  
『タイムベースドメディア展 23』  
メンバー7名による作品を展示・上映

—— 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。

三輪眞弘（以下三輪） 2018年に開始したこのプロジェクトは、アート＝芸術表現に取り組んできました。5年間の活動では、ガムラン音楽研究やインターネット上での作品発表・配信を前提とした作品制作などを行ってきました。

前田先生とは、音楽／映像という違いはありますが、同じ「時間内表現」ということを基盤として、何か一緒にできないかということからプロジェクトが始まっています。遡れば一番最初に2人でチャレンジしたのは、2000年に京都と東京で発表したモノログ・オペラ『新しい時代』でした。この作品では出演者を含めて多くの学生を巻き込んで作り上げました。その後、色々とは形は変わりましたが学生と共に「時間内表現」を実践して行くという形式を続け、現在のプ

ロジェクトに至っています。

前田真二郎（以下前田） 近年「タイムベースドメディア」という言葉が一般的にもよく使われるようになってきています。美術の分野だと、電子的な装置を使ったインスタレーションなどの表現全般を「タイムベースドメディア」と呼んだりします。ですがこのプロジェクトでは、音楽や映像作品のように「始まりがあって終わりがある」ような表現形式の作品について考えるということを出発点にしています。

1年目から取り組んだのが、インドネシアの伝統音楽であるガムランという音楽です。プロジェクト以外の学生や教員、スタッフが参加するサークルを立ち上げ、合奏の練習を重ねました。学内外で古典曲を発表し、その独特な時間構造だけでなく文化的な側面についても理解を深めました。その他2年目以降はストーリーミング配信をテーマとした作品発表にも力を入れました。2020年には、サラマンカホールからの無観客ライブ配信『ぎふ未来音楽展2020 三輪眞弘祭 一清められた夜』の制作に取り組みました。

松井茂（以下松井） 私はこのプロジェクトには、「時間」というテーマの他に「芸術表現におけるコラボレーション」というのがあると考えています。音楽家と映像作家が単純に2人で分業して制作するのではなく、共通する原理を共有した上で、相互に取り替えが利かないようなコラボレーションをする。その上で、このコラボレーションを「表現」として考えるプロジェクトと言えるのではないのでしょうか。

私は2020年からこのプロジェクトに参加しましたが、開始時に三輪先生や前田先生から要請されたのは「詩人としてなんらかの取り替えの利かないコラボレーションの方法を考えて実践せよ」ということでした。時間やアルゴリズムなど様々な要素を主題にして取り組んでいますが、一番特徴的かつ重要なのは、取り替えの利かない複数のものを組み合わせる「方法」を扱うプロジェクトであるということだと考えています。

プロジェクトが参考している  
主な文献



三輪眞弘（著）  
『三輪眞弘音楽藝術 全思考一九九八-二〇一〇』  
（アルテスパブリッシング、2010年）



第23回中之島映像劇場「光の布置」  
— 前田真二郎レトロスペクティブ—  
記録集  
（国立国際美術館、2022年）  
オンライン公開

三輪 日本広しと言えど「ルールベースド」で作品を作る作家がこれほど集まっている場はここしかありません。音楽／映像／テキストと分野は違えど、3人の教員全員が「ルールベースド」という手法を自ら選んだ上で自分の作品制作を行っています。そういう作家が集まってコラボレーションが可能なのはIAMASだけだと断言できます。

——学生はどのように関わっているのでしょうか？

前田 毎週ゼミ形式のミーティングを行い、そこでリサーチや制作の進捗報告とそれに対するディスカッションを行っています。このミーティングを通して、それぞれの学生は独自の制作を進めていく、最終的には何かしらのプロトタイプ／作品制作をプロジェクトの中で実践して行きます。年度によって学生の参加者の数の増減はあるのですが、概ね5～6名の学生がそれぞれの制作や、共同での制作やイベント運営を行い、オープンハウスやプロジェクト研究発表会で発表をしています。

また、岐阜県美術館との共同の企画である「IAMAS ARTIST FILE」を実践的な取り組みとして位置づけ、実際の展示企画や設置・運営なども進めました。

松井 我々は現在も、第一線で芸術表現のプロとして活動しています。学生と言えども、私達はそういう立場から学生自身を眼差し、作品を指導しています。

また、先ほど話した「コラボレーション」の話で言えば、このプロジェクトでは「コラボレーション」を、様々な知識や経験値から、いわゆる一般的な意味でのコラボレーションとはまた別の定義をしています。我々は、それが理解できるか／掴みぎれるかという点を学生に求めています。IAMASは、そういう点を試される場であると考えています。



「資料編:ぎふ未来音楽展2020 三輪真弘祭——清められた夜」  
『情報科学芸術大学院大学紀要』第12巻  
(IAMAS、2021年)



三輪真弘教授インタビュー  
#現代音楽 #コンピューター音楽  
#アルゴリズム・コンポジション  
#メディア・アート



前田真二郎教授インタビュー  
#映像表現 #映像メディア #日記  
#ライブ配信



松井茂教授インタビュー  
#インタビュー #映像メディア学  
#戦後日本美術 #テレビメディア  
#現代詩



『三輪真弘祭 - 清められた夜 -』  
(2020)  
サラマンカホールから無観客ライブ配信

三輪 そういう意味で、教員が学生に課すハードルはかなり高いものと言えます。しかしながら、「駄目な奴は出て行け」などとは思っていません。むしろ松井先生が仰るように、より長期的な視点で学生の制作活動を見守っています。そこで一番重視するのが学生の本気度です。そのため学生をお客様扱いには絶対にしません。経験を積んできた先輩として、時には学生達には厳しく映るかもしれないことを自覚した上で、あえて「まだまだ全然通用しない」ということを耳が痛くても言ってあげる存在でありたいと思っています。

それぞれが思い描く福祉を技術で切り拓く

## 福祉の技術プロジェクト

山田晃嗣教授  
小林孝浩教授  
2014年度 -



IAMAS2021オープンハウス  
「防災から考えよう」

——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。

山田晃嗣(以下山田) 2011年に特別支援学校で利用するアプリ開発に関わったことが一つのきっかけとしてあります。その時に、アプリによって子供達の変化・変容を遂げていき、その過程を見るにつれて、こういうプロジェクトが学内にあったらと感じるようになりました。

私は工学部出身なので、工学的な見地で進めていってしまうところがあるのですが、IAMASであれば全然違う分野から、別の視点での提案が出来るのではないかとこのプロジェクトを始めました。

元々は、ICT系のアプリ開発をメインにしたプロジェクトとして考えていたのですが、小林先生からの進言もあって、ローテクなもの

を含む「技術」という括りで行っています。

このプロジェクトは、2014年から始まり現在第3期目に入っています。当初は主に障害者福祉を中心に考えていましたが、メンバーでの議論を経て今では福祉を幅広く捉え活動しています。

このプロジェクトが扱う「福祉」は、「〇〇福祉」などのように限定されたものではありません。私達が社会の中で生きていく上で感じる様々な「生きづらさ」を解決していくことを福祉と位置付けているのです。そういった意味では、一般的に想像される「福祉」という用語に縛られずに様々なものを「福祉」の対象として捉えた研究を行ってきているとも言えます。

小林孝浩(以下小林) 私の場合、このプロジェクトが始まる少し前に「温感触図」という、福祉用具に近い研究をしていたことがありました。一般的な触図というのは触覚のみで読み取ることを想定したのですが、そこに温度の分布を加えることで色彩のような豊かな表現を可能に出来るのではないかと考えました。この研究はインターフェイスの研究として行ったものなのですが、一方で実際に使う人達についての調査を十分行わなかったという反省点があり、このプロジェクトに加わる動機にもなっています。

山田 テーマとしては、1期目は主には特別支援学校や福祉支援施設を対象にしたもの、2期目は1期目のテーマに加える形で、「食」に関することや「健康」についても扱いました。3期目では「防災」をテーマにした活動を行っています。ここで挙げたような、大きなテーマはこちらで設定していますが、その中でどのような活動をしていくかはプロジェクトに参加する学生たちの興味・関心に沿って進行するようにしています。

小林 個人的には、避難生活を「福祉」の視点から考え直すということに関心を持っていました。昨今、災害時と日常時を分けることなく同じような備え方で対応する「フェーズフリー」という考え方が出てきています。通常時にも防災時にも必要となる日用品を循環的

プロジェクトが参考している  
主な文献



竹田契一(監修)、  
上野一彦(監修、編集)、  
花熊 暁(監修)、  
一般財団法人特別支援教育士資格認定協会(編集)、宮本信也(編集)  
『特別支援教育の理論と実践 ー概論・アセスメントー』  
(金剛出版、2012年)

に備蓄・使用していくローリングストックなどの考え方は、段々と社会に浸透し始めてきています。

そんな中で、避難生活自体を「福祉」の対象として扱うというアイデアが出てきました。

——学生はどのように関わっているのでしょうか？

山田 基本的には、福祉に対して何かしらの興味を持った学生が参加しています。これまで様々なバックグラウンドを持つ学生が参加してきており、それぞれの興味関心を考慮しながら、ディスカッションを行いプロジェクトを進めています。

小林 教員側が設定した厳格なゴールが設定されているのではなく、学生それぞれがプロジェクト内で自分のテーマを見つけて研究を進めるというスタイルを取っています。

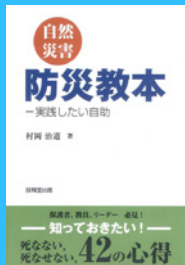
これまで参加した学生のバックグラウンドとしては、初期の頃は社会人を経験した後に入学した学生や、元々障害者福祉に強い興味を持った学生が多かったです。近年はアート系の学生も参加するようになり、今では様々なタイプの学生が参加しています。これまでの積み重ねを通じて特別支援学校や施設とのつながりができ、しっかり連携した探求が可能になっていると思います。

山田 特別支援学校の児童を対象とした研究や、特別支援学校の教材・教具に関する研究など、プロジェクトでの活動を修士研究に繋げる学生もいます。修士研究に直接結び付かなかった学生でも、フィールドワークや外部との連携、外部発表やワークショップを通じた経験は貴重なものとなっているはずです。

これまでも、県内の福祉系のイベントでの作品展示などの外部発表も積極的に行っています。最近であればTASCぎふ(岐阜県障がい者芸術文化支援センター)での展示なども行いました。また、2020年から大垣特別支援学校との連携は現在まで続いており、水害や地震などに対する防災教育についての研究を行っています。当



岡田 美智男(著)  
『弱いロボット』  
(医学書院、2012年)



村岡治道(著)  
『自然災害防災教本  
—実践したい自助—』  
(技報堂出版、2015年)



山田晃嗣教授インタビュー  
#福祉 #エンバワメント  
#ネットワーク



小林孝浩教授インタビュー  
#農業 #太陽光発電  
#コミュニティ・レジリエンス



こどもだいがく2022の様子  
防災をテーマとしたダンボール遊び

初はARを使った防災コンテンツの開発のみに焦点を当てていましたが、現在では小型模型などを使った防災教育についてもその射程に入れたものとなっています。

## 修士研究インタビュー2022

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。



修士作品《Dynamic Stillness in Kesso》

## 全人的自己受容・Health(健全)・静寂の中のダイナミクス



### 林晃世

1978年岐阜県生まれ。慶應義塾大学大学院総合デザイン工学科卒業、設計士としてメーカー勤務。その後アメリカに渡りRolfing®を習得し、IAMASにて研究・芸術活動を行うボディワーカー。現代の健康観・生命観に問いを投げかける作品を制作し芸術を志す。

私は、メーカー勤務の中で「どうすれば魅力的な商品を創造できるか?」をテーマとする研究プロジェクトのリーダーを務めました。従業員一人一人のハビトゥス(習慣的)な身体の所作と、その人が作るデザイン、モックアップや設計によって生まれる形態との間に関連性があるという洞察から、それぞれの人にとって自然でニュートラルな身体表現を可能にするにはどうすれば良いのかという問いが生じました。この調査を通して、ロルフィングと呼ばれるボディワークに出会い、10回にわたるセッションを終了した直後の十全な身体感覚に私はなんとも形容し難

い懐かしさを覚えました。当時31歳の会社員だった私の心と身体は子供の頃のような、何にも囚われない自由で十全な感覚を思い出していたのです。この驚きと喜びに満ちた体験から私は「魅力的な商品と身体に関連性」という狭い視座ではなく「全人性や人間の自由と身体に関連性」へと興味が拡大し、2014から2015年にかけてコロラド州ボルダーに所在するRolfing Instituteにて1年半あまりのトレーニングを受けRolfingの施術者としての技術を習得することになりました。

Rolfingのトレーニングを通して、日々体内に注意を向け続ける中で、私はいくつかのことに気づきました。安静時の不随意的で自発的な呼吸のリズムが呼吸よりも長いサイクルのリズムに乗って、徐々に深くなったり浅くなったりしているようでした。さらに身体中の感覚に拡散的な注意を持続させていると、長いサイクルのリズムの微細な感覚が全身をうねるように伝わっていくのを感じました。いったいどのようなメカニズムでこのような感覚を伴う現象が起きているのか気になりましたが、それよりも私はこの感覚によって自身の身体が十全で統合された一つの有機的組織体であることを実感できることに価値を見出していました。私はこの全身を伝える微細な身体感覚が、物理的な身体現象に由来するものだとするならば、全身の血行の様態にも同様の現象が現れていて、これを可視化できるのではないかと考え、IAMASにて研究創作を行うことにしました。

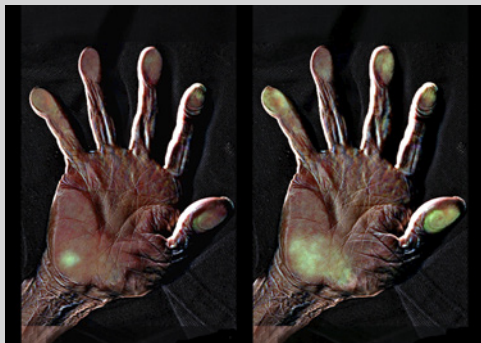
## 修士作品

### 《Dynamic Stillness in Kesso》

私たちの血流の様態は機械的で単純なものではない。細胞分子レベルのマイクロな世界から精神宇宙まで、全人的な諸活動の複雑な相互影響が体中の有機組織的な血行動態に現れているはずだ。生命力とも言えるような「Health = to Make Whole = 健全」という何ものかが、潮の干満のようにゆっくりとした潮汐的なダイナミクスを呈する全身の血行動態に現れていると考え、本作品はこれを合理的に解釈するのではなく、生命的な脈動のありのままを感覚的に感受できるものとして表現することを目的としている。作品のモチーフである「健全」の現れとして全身を分け隔てることなく満たす血流の脈動を素材としたわけだ。潮汐的血行動態を体験することで、テクノロジー・社会・装置といった外部環境によって矯正された健康・病気という価値観から抜け出すことを意図した作品である。肌の色は充血すると赤色に、逆に血が引くと緑色に絶えず微小に変化している。この微小変化を拡大して可視化するのが本作品で自作した画像処理プログラムだ。ウェアラブルデバイスなどの既存技術が扱わない0.1Hz以下の低い周波数成分を含む全身の肌の色の微小変化を拡大し、映像として再合成するためにpython OpenCVを用いてプログラムを自作した。

作者は70分間じっとしたまま動かさず修行のような撮影を行う。70分間の肌の色の平均値に対するその時々肌の色の差異を拡大した映像作品を等身大のディスプレイに投影した。潮汐的血行動態によって全身の肌の色がうねるように流れている様子が映し出される。静寂の中に立ち現れるダイナミズムと言う意味で作品名に「Dynamic Stillness」を冠した。

これに加え、卒展では鑑賞者がリアルタイムに自分の手のひらの血行動態を観察できる体験型の作品も制作した。作品体験によって呼吸と手のひらの血行に関係があることなど、鑑賞者自身の身体に対する発見につながったようだ。自らの内にある「Health・健全」の作り出す潮汐のリズム(タイダルリズム)を体感し、思考、感情、心拍、呼吸、全身の毛細血管運動がそれぞれ深く影響し合う全人性を自身の身体の内と感じ、そのリズム感を持ち帰ってもらうのがリアルタイム作品の狙いだった。



## 修士論文

### 「潮汐的血行動態に伴う肌色の微小変動の可視化技術を用いた「Health = 健全」の表現 —現代社会における「Health = 健全」の布置

身体を無意識の領域の事象として、自分のことであるにも関わらず、まるで他人事のように外部に委ね、本来全一であるはずの心身を部位ごとに切り分け、異常を呈する箇所を見つけてこれを排除したり、商品のよう交換、修理することを志向する文化の中では自己を全人的に受容することが困難になりつつあるのではないだろうか。メディアによって作られる健康(正常)であるべきという強迫観念や生体情報端末を介したアルゴリズムのなかで主体が形成されるような「人間とテクノロジーの新しい関係」によって内面化されてゆく監視的眼差しに対して無自覚でいて良いはずがない。Healthの語源は「to Make Whole」だ。私は正常異常の尺度の範疇にある「健康」ではなく、Health = to Make Whole = 「健全」というコンセプトを提案する。Wellness(健康)とDisease(病気)に区別などなく、どちらも我々の行為や状況に対処しようとする「Health・健全」によって生かされる身体の最善の試みのはずだ。「Health・健全」が自己と向き合い全体統合的で献身的な眼差しを要請するのに対して、現代的な健康観は局所分断的、監視的の眼差しによって形成されると言うことができるだろう。

この研究は「Health・健全」というコンセプトに基づき、作品制作を通して、現代的な価値観がノイズとして捨象する部分を拾い上げ、技術的無意識領域に挑み「Health・健全」を表現することで、「人間とテクノロジーの新しい関係」に挑戦するものだ。局所的な血流を数値として提示するのではなく、潮の満ち引きのようにゆっくりとうごめきながら体中を分け隔てることなく満たす血流によって変化する全身の肌の色を独自に開発した画像処理プログラムにより可視化することで、「Health・健全」というなものか的一端を垣間見ることができると考えた。一方、本来自らの内に見出すべき「Health・健全」を、装置に組み込まれながら撮影し、デジタルテクノロジーを使ってディスプレイ上に外在化して鑑賞するという作品形態によって発生する行為自体に現代における「Health・健全」の布置を表出し、現代的健康観や生命観に対する問いを投げかけることも意図した。本研究は、テクノロジーを用いて人間の知覚を「閉じた系」から解放しようとする試みと同時に、テクノロジーの枠内の新たな「閉じた系」を創出するという矛盾を孕んだものだ。テクノロジーに依存して、その枠内で知覚を拡張するだけではなく、テクノロジーによって可視化される閾をまたぐ知覚に対して生身で挑戦し、人間世界のものとするのが今後の課題だ。そうして初めて「Health・健全」を生きるための芸術が可能になると私は考えている。



## 「他種とともに生きる」世界観を共有する



### 路雨嘉（ロウカ）

1997年に中国・江蘇省生まれ、中国美術学院インターメディアアート学部を卒業後、入学。ポストヒューマンやアニミズムに関するアート表現の研究を行っている。

私は幼い頃から、自分が大好きな靴、公園の植物、お母さんの髪の結び方など身の回りの物事を観察し、描くことが好きで、5歳から絵画教室に通ってました。美大を受験する時期に、朝から晩まで入試のための絵を練習する生活が8ヶ月続いたのですが、その時にすっかり絵画に対する熱意を失ってしまって、「大学に入ったら絶対に絵を描かない」と決めました。なので、学部ではCGアニメーションや映像などのデジタルメディアを用いた表現を学ぶことにしました。大学卒業後、高校時代から坂本龍一やYMOなど日本の電子音楽がとても好きだったことや、さらにメディアアートを学びたい思いから日本留学を考えるようになりました。大学の先生の紹介で

IAMASを知り、2020年10月に研究生としてIAMASに入り、半年後の2021年4月に博士前期課程に入学しました。

修士研究『芸術表現による「他種とともに生きる」世界観』に取り組む切掛けは2つありました。1つは2020年からコロナ禍で在宅を余儀なくされ、孤独な時間が増えたことから、私は久々に幼少時代のように身の回りに目線をおき、それを描くことに関心が向いたことでした。もう1つは、IAMASのプロジェクトCommunity Resilience Researchに参加し、岐阜県本巣市旧根尾村でフィールドワークを行ったことです。暑い海岸地域の都会に生まれた私にとって、日本の小さな集落に暮らす地元の人たちとのコミュニケーションや、日本の山や森、川を感じたり、鹿や猿と遭遇したりするなど、豊かな自然との共生を実践的に学んだことは貴重な経験となりました。この2つのことが、ポストヒューマンやアニミズムを修士研究のテーマとすることに繋がりました。今後は、日本に限らず他の地域を訪れ、参与観察や現地の人や物との共生を通して「他者とともに生きる」への理解を深めていきたいと思っています。同時に、作品を発表・展示することで、より多くの人に今日の人間社会が抱える問題（種の境界の崩壊や環境問題など）を認識してもらい、「他種とともに生きる」という世界観を理解してもらいたいと考えています。

## 修士作品

### 《Paradise》

修士作品《Paradise》は、リサーチやインタビュー及び長期的な絵日記に基づき、自分の意識のよりパーソナルな部分、すなわち人間としての私と非人間との記憶を、他者に向けてライブパフォーマンスにて再現するものである。

2022年10月25日、IAMASのギャララリーで《Paradise》の初演を行った。パフォーマンス会場の端っこに、窓とドアが付いている白い部屋が

あり、部屋の外に粘土で作られた12個の非人間オブジェクトが置かれている（冬瓜、観葉植物、銀杏の葉、鴨、ぬいぐるみのきなこ、ぬいぐるみのけんちゃん、雲、雨、シリウス星、朝日の光、バーチャルけんちゃん、蜘蛛の巣）。鑑賞者は、部屋のドアや窓から中の様子を覗くことができる。パフォーマンスが始まると、作者が演じる主人公は、「部屋から外に出て→粘土で作った非人間と出会い→部屋の中にそれを持ち込み→壁に絵日記を描く」という一連の流れを12回行う。初回のパフォーマンスは3時間だった。主人公と非人間とのやり取り、主人公が絵を描く過程を示すことによって、「他種とともに生きる」世界観を立体的に表現できると考えた。さらに、演者（作者）の気分や思考によって偶発的に表現される即興的な振る舞いが、作品をより豊かに、より生き生きしたものにするだろうと期待した。

この作品の意図は、今日の社会で一般的に受け入れられている“権威的”な価値観に疑問を投げかけ、挑戦するためのものである。今回のパフォーマンスは芸術表現として「他種とともに生きる」世界観をより具体的に伝える可能性を提示しようとした。また、本研究のリサーチやインタビューの結果から、人によって非人間に対する扱い方もかなり多様であることが明らかになった。今後は、この作品の指示書を作り、別の人にその人の経験に基づいて、主人公を演じてもらうことも試みたいと考えている。



## 修士論文

### 『芸術表現による「他種とともに生きる」世界観』

1980年代以降、中国では改革開放政策により急速な経済発展が進み、当時の中国では“科学技術は第一の生産力”が重要なスローガンだった。その中で、人間という存在は、自然を支配し、凌駕できる存在となり、科学技術を信仰するようになった。私の出身である深圳市は、改革開放によって設置された経済特区であり、その中で育てられた私は、科学技術は必ずより良い生活をもたらし、過去の“封建的迷信”は捨て去られるべきという教育を受けてきた。しかし今日、人間は世界の他の種から独立して存在する特別な存在ではなく、他の種と絡み合って存在していると理解されるようになっていく。2003年、学者のダナ・ハラウェイは「重要な/著しい他者性(significant otherness)」と「ともに生きる(to live with)」という概念を提唱した。私は、2019年からの新型コロナウイルス感染症により、移動できず孤立された日常を過ごす中で、非人間たちとの生活の大切さに改めて目を向けるようになった。毎日一緒に寝ていたぬいぐるみや秋の道路の落ち葉、空にある形が不思議な雲、ときどき家の中に現れるクモなどの非人間たちは、筆者の生活のいたるところにたくさん存在しており、常にやり取りをしていることと、人間と同じような体格や精神を持ち、人間と世界を共有している仲間ではないかと考えるようになった。

科学技術を信頼し、合理性が重んじられる現代社会においては、人間を中心とすることは当たり前だと考えられてきた。このような環境の中で、人間の主体性をなくし、非人間も平等に扱うように世界観を論じることは非常に難しいことである。そこで私は、自分によって最も使い慣れた方法である芸術表現を用いて、人間と非人間との根本的な関係を探り、今日の非人間に対する見方の新たな可能性を探求し、非生物も含めての多様な種と「ともに生きる」という思考を伝えることを研究目的としたのである。論文では、古代中国の「万物」の思想、日本の自然崇拝やアニミズム、ハラウェイの二つの宣言、そしてマルチスピーシーズ人類学について考察し、自らの体験と研究を組み合わせることによって「他種とともに生きる」世界観の意味を整理・分析した。

「他種とともに生きる」世界観は、構造化されておらず、一般的な論理に反しているかもしれないが、発展的で、平等を追求する現代社会において意義があると考えられる。常にその時々を振り返り、歴史によって排除されたものを再び拾い上げ、新しい発想を社会に投げかけることで、より多くの思想・社会の発展の可能性が生まれることを期待している。



情報科学芸術大学院大学

Institute of Advanced Media Arts and Sciences

〒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](mailto:info@ml.iamas.ac.jp)

発行：情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]

発行日：2023年4月1日

編集：赤羽亨、佐々木樹、前田真二郎

デザイン：中村直永

本書からの無断転載を禁じます。

掲載内容は2023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](http://www.iamas.ac.jp)