



MEDIA

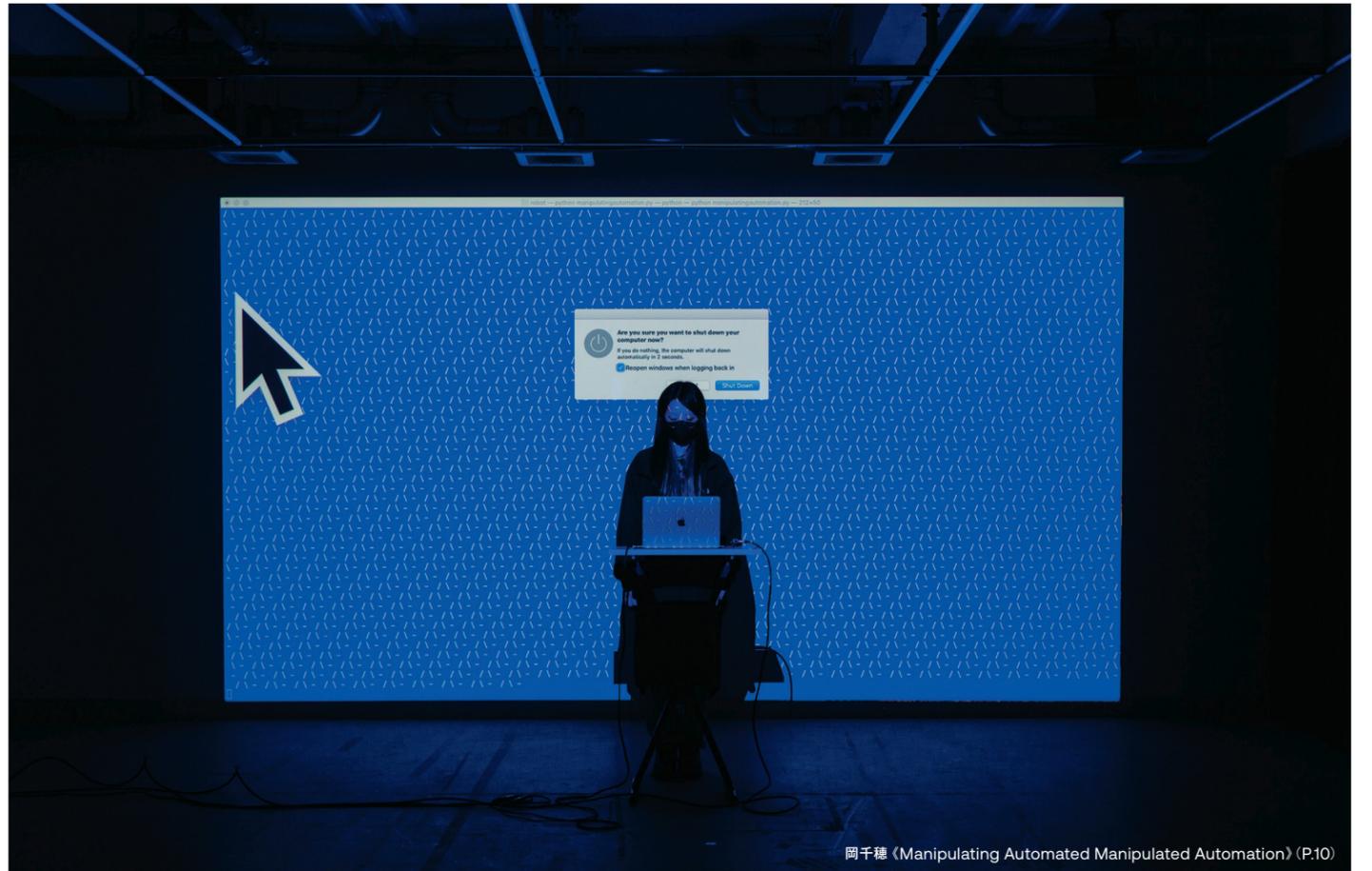
PRACTICE
20—21

MEDIA PRACTICE 20—21
東京藝術大学 大学院映像研究科 メディア映像専攻
2020年度修士課程修了制作展

Graduate Exhibition 2020-2021, Department of New Media,
Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts



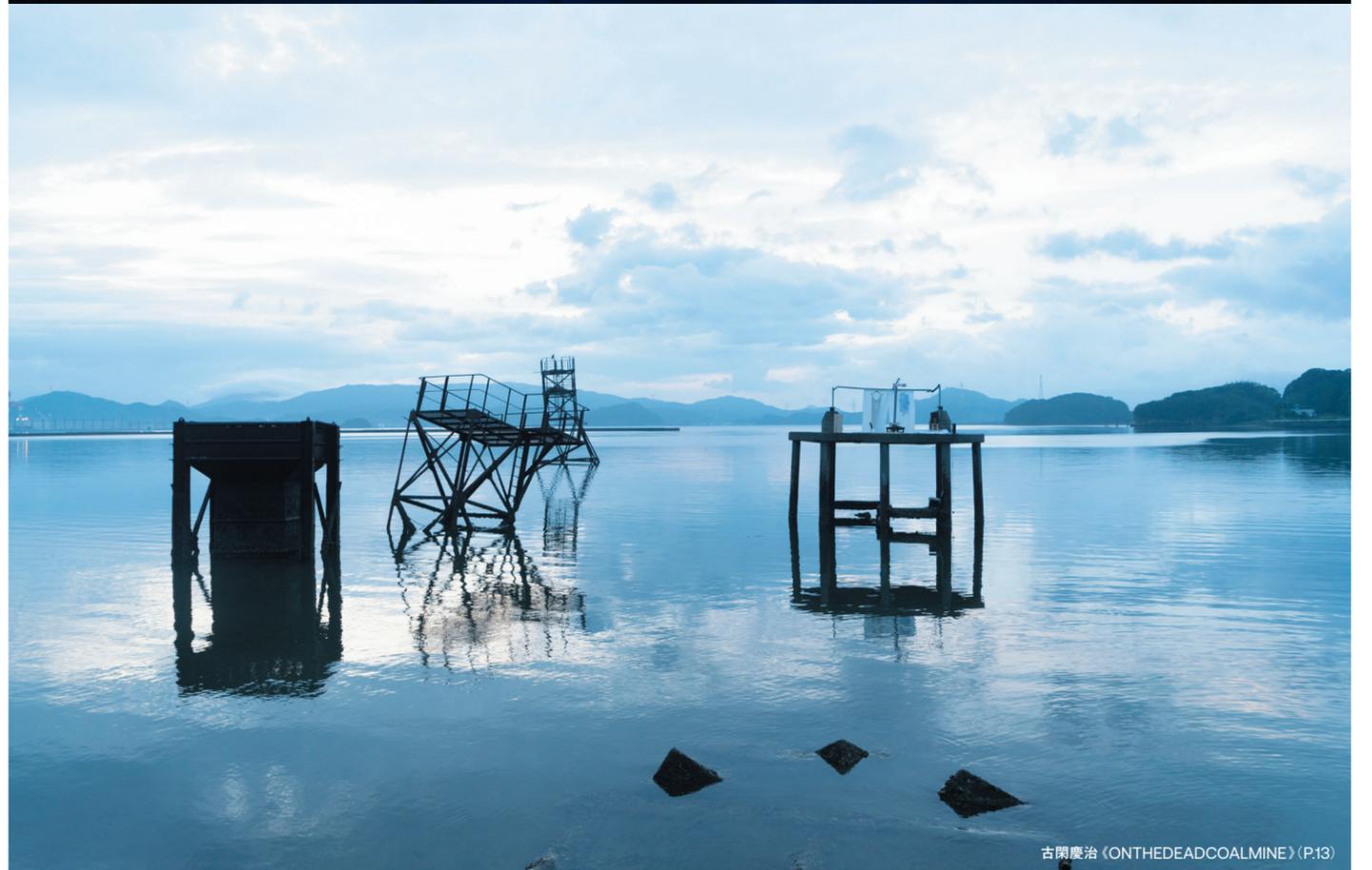
大里淳《マクドナルド・オーダー》(P.5)



岡千穂《Manipulating Automated Manipulated Automation》(P.10)



大滝彩加《坂と鮭》(P.7)



古岡義治《ONTHEDEADCOALMINE》(P.13)



小林舞衣〈朝を待つ〉(P.16)



椎名悠香〈Sphere's Drawing in Wonderland〉(P.19)

ごあいさつ

MEDIA PRACTICEの「Practice」という語には現実の他者に働きかける「実践」と、現実のシミュレーションとして遊戯的に行われる「練習」という二つの意味を含んでいます。私たちがメディア映像専攻において「練習」し「実践」してきたことは、この「Practice」の二重性に貫かれていました。

2020年度修了作品展「MEDIA PRACTICE 20-21」では、映像作品や3D CGアニメーション、インスタレーション、ゲーム、パフォーマンスなど、様々な形態の作品が展示されていますが、その出発点には目の前のメディウムと戯れる中で生まれる個人的な気づきがありました。そうした気づきは、講評やゼミ、展示を通じて、物質、音、映像、空間の奥行き、時には社会そのものへの影響という形となって確かな手応えを返してきます。

パーソナルな遊びの豊かさを現実に拡張する「Practice」は、既存の制度やメディア環境に捉われない新たな問いを私たちに投げかけてくれます。展示や作品というものの形、さらには展示に足を運ぶ一人ひとりの生活の仕方さえも問い直される今、私たちは「Practice」に立ち返ることで、自らの立つ位置を見つめ直し、作家としての態度を表明します。私たちのメディアをめぐる「練習」と「実践」の集積を通して、そこから生まれた問いが皆様に木霊することになれば、それに勝る喜びはありません。

今年度は新型コロナウイルス感染拡大に伴って、想定していた一年とは大きく異なるものになりましたが、例年通りの時期と規模で修了展を開催できたことを非常に嬉しく思います。ご指導・ご協力いただきましたメディア映像専攻の教員の方々、一番近いところで支えて下さった教育研究助手、ならびに関係者各位に心より感謝いたします。

そして会場に足を運んでいただいた皆様に厚く御礼申し上げます。

東京藝術大学大学院映像研究科
メディア映像専攻 14期生一同

N°1	大里淳 Jun Osato	4
N°2	大滝彩加 Ayaka Otaki	7
N°3	岡千穂 Chiho Oka	10
N°4	古閑慶治 Cage Koga	13
N°5	小林舞衣 Mai Kobayashi	16
N°6	椎名悠香 Yuka Shiina	19
N°7	宍倉志信 Shinobu Shishikura	22
N°8	志村茉那美 Manami Shimura	25
N°9	瀬古瑞歩 Mizuho Seko	28
N°10	平井亨季 Koki Hirai	31
N°11	福原翼 Tsubasa Fukuhara	34
N°12	吉田真也 Shinya Yoshida	37

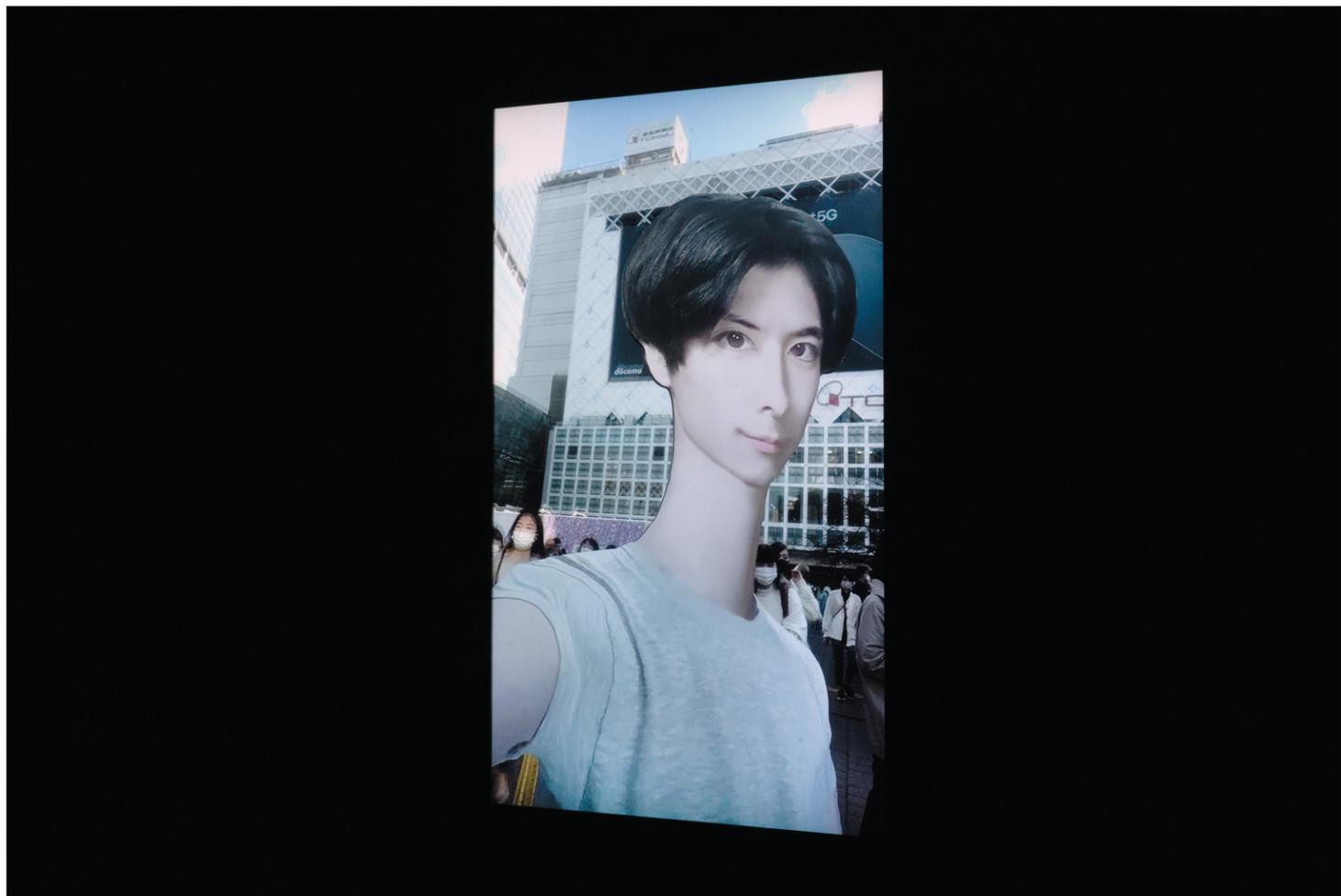
MEDIA PRACTICE 20—21

東京藝術大学 大学院映像研究科 メディア映像専攻
2020年度修士課程修了制作展

Graduate Exhibition 2020-2021, Department of New Media,
Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts

[凡例]

- 各作家について、修了制作、修了制作の解説、略歴、ステートメント、参考作品を掲載した。
- 図版は修了制作の一部および参考作品から構成されている。
- 作品の情報は、作品名、素材、制作年の順である。
- 略歴は、各作家から提供された情報に基づき編集し、展覧会歴(個展、グループ展)、上映/公演/プロジェクト、賞歴の項目を含む。原則として、項目ごとに逆時系列順、賞歴のみ年代順によっている。
- 展覧会の開催地は、()内に会場名と地名を補足した。会場名は、原則として開催時の名称を記載した。



《セルフィーくん》

映像, ミクストメディア, 2021

この作品は、セルフィーの画像を印刷してパネルに貼り、そのパネルに固定したスマートフォンのインカメラで撮影した映像である。

セルフィーは、スマートフォン及びカメラアプリ、写真共有アプリの普及によって出現した、一つの行動の型である。企業によって用意されたプラットフォーム上で、自己の消失点から「自分らしさ」を捕獲しようと奇妙なポーズでスマートフォンを構える姿は、ある特定の時代・環境下の人々のポートレートたりうると考える。



《マクドナルド・オーダー》

映像, 2021

この作品は、マクドナルドの客に求められる振る舞いである、入店・注文・食事・退店という一連の流れを踏襲しつつ、そこに介入するものである。

具体的な方法として、イートイン選択時にトレイに商品と共に添えられるチラシを使用して、食事後に店内にて制作・展示・撮影する。

「MEDIA PRACTICE 20-21」で展示する映像は制作時に撮影したもので、チラシを使って作られた立体は、いずれも保存されないその場限りのものである。このような制作・展示の方法をとった理由は以下の通りだ。



消費のプロセスは包括的に私たちの行動を定義していて、そこから逃れる方法はほとんどない。作品や展示などによってそういった状況が対象化されるとき、その状況を回避するオアシスのように機能することがあるかもしれない。しかしそこから離れて、マクドナルドで食事をするとき、私たちは一消費者でしかない。消費者であるとは、ほぼすべての選択を自分で決めたと錯覚しながら、結局は似たり寄ったりの手続き化した行動を取るしかできない。マクドナルドに行かないとしても、消費に対する私たちの態度の問題の解決にはなっていない。オアシスもあくまで一時的なものだ。したがって、この問題に取り組むには、消費者であることの同時代性を引き受けることを前提としなければならないと考えた。



大里 淳 | Jun Osato

1994年東京都生まれ。2019年東京藝術大学美術学部デザイン科卒業。主な展覧会に2019年「Beyond the Telling」(東京藝術大学芸術情報センター/東京)、「Boogie Nights」(特火点-tochka/東京)、「AFTERALL」(ケラーラ州コチ、インド)、2016年「ゆううつをゆうえつしてしまっ。」(アトスペースココノカ/東京)。その他の活動にリトルプレス「アロヨイ文庫」(2020)で制作した『烏合読本』(2020)、「アロヨイ文庫」の前身「爆竹書房」で制作した漫画雑誌『超漫パンゲア』シリーズ(2018, 2019)がある。



〈Prototyping〉紙、2017



〈フレンドリースペース〉タバコの巻き紙、タバコの葉など、2019



〈mixed〉インスタレーション、2019

[Statement]

消費文化と関係の深い支配的な思考、感情、行動の型に自らもどっぷり嵌まりつつ、そのような型をまさぐる制作をしている。

大滝彩加 | Ayaka Otaki

[佐藤雅彦研究室]

N°2

《石神井川》

シングルチャンネルビデオ、2020



撮影者として、カメラを持ってある場所に立つと、映像が得られるだけではなく、その場所から何らかの返し、返答、フィードバックがある。石神井川であれば、私がカメラを持って覗き込むと通りがかった知らない人が、何かいるのだろうかと同じように覗き込み、場合によっては話しかけてくる。(東京では全く知らない人と必要もなく言葉を交わすことは稀だ。)祖母が暮らす小樽では、撮影に来た孫が訪れる場所について、祖母が自分の経験から知っていることを語ってくれる。《石神井川》と《坂と鮭》の二作で私が試みたことは、カメラがその場にあることで生じる関係や事象を起点に編集し、映像で語ることである。



石神井川の上流に旧石器時代や縄文時代の遺跡があることを知ったのは最近のことだ。水も移動も食も昔は川で賄えたので、川の近くに人が住んでいた。川に密着した彼らの生活を知ると、今の都市化した生活と今も流れ続ける川はどのような関係があるのかということが気になり始めた。今の石神井川は、かつての清流、ドブ川、護岸工事を経て、きれいな流れを取り戻しつつある。今は通りがてらにしばし眺めることしかできないが、そこではささやかなやりとりが交わされることもある。◀





《坂と鮭》

シングルチャンネルビデオ, 2021

➤小樽は祖母が暮らす街でもあるし、私が生まれた場所でもある。毎年夏休みに家族で訪れていたが、自分から求めて小樽に行ったのは今回が初めてだった。撮影するというのは場所を訪れる目的であり口実だった。祖母は昔のことしか分からないときりにいうが、むしろ、昔のことまでよく覚えていると言うべきだ。日々の習慣に加え、ふとしたきっかけから想起される自分の経験や感情が生活を円滑にしていることが見てとれた。それらは街にとっては些細な話かもしれないが、街を改めて訪ねる私にとっては重要な足がかりに思えた。



大滝彩加 | Ayaka Otaki

1995年東京都生まれ。2019年多摩美術大学美術学部絵画学科油画専攻卒業。

主な展覧会に2019年「平成30年度 第42回東京五美術大学連合卒業・修了制作展」(国立新美術館/東京)、「2018年度多摩美術大学美術学部卒業制作展」(多摩美術大学八王子キャンパス/東京)。



《繰り返し》シングルチャンネルビデオ, 5分40秒, 2020



《ありがとうございます》シングルチャンネルビデオ, 3分20秒, 2019



《動き・カメラ》シングルチャンネルビデオ, 1分40秒, 2019



《坂の多い街》シングルチャンネルビデオ, 11分, 2018

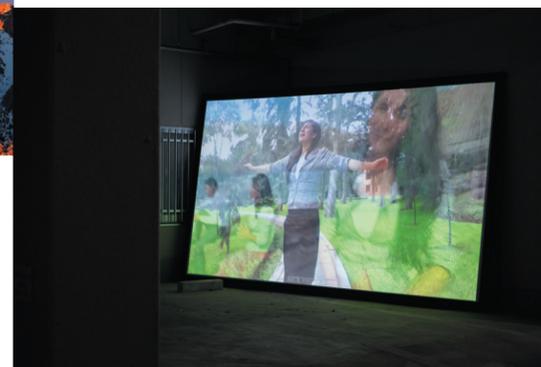
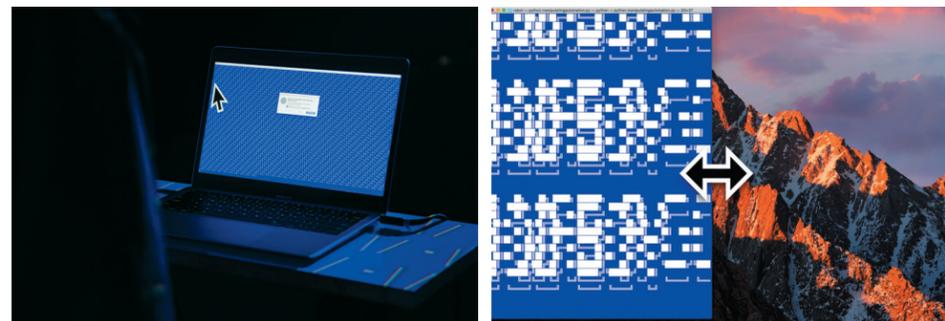
[Statement]

撮影しその場で起こることを記録することは、ある種の権力性を帯びた行為だと思う。その場での優位性はもちろん、撮られた映像が残ったときにはそれが歴史になってしまう。私は何かにカメラを向けるとき、この力によって被撮影者からの圧力を感じる。その圧力によって上手く撮れるときもあれば上手く撮れないこともある。どちらにしても、私はカメラがあることでその場に非言語的に関わることができる。カメラがそこにあることで生まれる微妙な空気の変化に自覚的であること、そこから対象と向き合うことができるのではないかと今は考えている。

《Manipulating Automated Manipulated Automation》

パフォーマンス, 2020

キーボードやマウス、デスクトップ画面などは、機械と人間が情報をやりとりするためにある。人間は普段、それらをリアルタイムに操作してコンピューターを扱うが、ここでは私は何もせず立ちつくし、予め操作されたマウスやキーボードの動きが自動的にパフォーマンスする。ソフトウェアの特異さとは、人間が一つのパラメーターを操作すると、その先に接続された、いくつかの自動化された動きが連なって反応することだ。そのプロセスの数々がまた連なり、接続しあって、オペレーションシステムのような巨大なソフトウェアを形作っている。私の脳は、その細かなプロセス一つひとつを把握できるほど優れていないが、それは嘆くに値しない些細なことである。私がすべきことは介入のほうにあるからだ。ここでいう介入とは、誰かが予め規定し、自動化した操作を、それとは別の目的のために操作する遊びである。怠惰な私の身体は動かない。しかし私の目や耳は、具体的な目的を持たないカーソルのなめらかな動きと、それが生成するデスクトップフォルダの整頓やウィンドウの拡大縮小、シャットダウンなどによる映像や音を、絶え間なく観察している。



《YouTubeロボ》

ミクストメディア, 2020

YouTubeロボは、ランダムに五つの英字をYouTubeの検索欄に打ち込んで、一番上に出る動画を少しの時間見る、ということを繰り返す。高貴な目的もなく、込み入った計算もせず、謎の動画を見続けることをやめない真のYouTube 奴隷は、個人のベッドルームから抜け出し、画面と音を巨大化させ、ハンドリングができない状態となって、公衆の面前に現前する。そこには、勝手に類推を起こさせる次カットへの期待感だけが凝縮された、空虚な映像奴隷体験がある。もちろん視聴者との関連性は削減されているので、例えば、視聴者が嬉しいときには悲しみ、視聴者が悲しいときには嬉しさを提供しうる優秀さを兼ね備える。



岡千穂 | Chiho Oka

1995年岡山県生まれ。2019年東京藝術大学音楽学部音楽環境創造科卒業。
 主な活動に、2018年より「Algorave」シリーズ、2019年より「Computer Music Party」シリーズ。2019年「Sound::Gender::Feminism::Activism - TOKYO」(東京藝術大学/東京)、「Leeds International Festival "Automation and Me"」(リーズ、イギリス)、2018年「Global Algorithmic Dance Culture (Algorave Hackney/Sheffield/Osaka/Tokyo)」各関連企画、2017年「Ensemble for Experimental Music and Theater ロンドン・ベルリンツアー2017:日本実験音楽1962-2017」(Hundred Years Gallery/イギリス、IKLECTIK/イギリス、SP-KTRUM/ドイツ)でのサウンドパフォーマンスなど。主な賞歴に平成30年度東京藝術大学ア kansas音楽賞(2019)。



(groove 12) カセットテープ/デジタルオーディオ。2020
 (Label: outlines, Mastering: heavyweight.pro, Artwork: Iwona Jarosz / Yes in Progress)



《Full Speed 最強元気連合》プロジェクト、2019



(I am publishing all the names exist in the whole world.) ミクストメディア、2019

[Statement]

岡千穂は全然IT市場価値のないプログラムコードを書く女性である。コンピューター・ミュージック(アルゴリズムック・コンポジション)や実験音楽の領域での経験から、ソフトウェアやフォーマット、それらを/が形作る書類仕事やコミュニティなどの環境、ルールやタギング、人間の身体を操作するインストラクション等々を愛好したり、茶化したり、破壊したりする遊びを考え出している。

古閑慶治 | Cage Koga

[畠山直哉研究室]

N°4

《ON THE DEAD COAL MINE》

映像インスタレーション、ミクストメディア、2021



九州の海岸に浮かぶ廃墟は、かつて掘り出した石炭を船に積み込み運び出すために作られたものでした。
 二階建ての古いアパートの一室、六畳ほどの広さで私はそこで暮らしています。
 炭鉱は現在、ほとんど日本には存在していない産業です。かつては巨大な基幹産業であり、石炭増産は国力増強といわれ、各地に炭鉱ができ、そして消えていきました。

炭鉱の歴史には闇の歴史が付いて回ります。危険な労働による多数の死者、強制的な外国人の労働、公害問題など。
 この闇の歴史に踏み込んでいった先人は数多くいました。彼らに共通していたのは炭鉱があった時代に生きていたということです。そのリアリティを今の私たちは得ることはできません。九州には「日本の炭鉱は九州にあった」と言っても過言ではないほど、多くの炭鉱がありました。今でも放棄された炭鉱の跡、廃墟が九州各地に点在しています。あるところでは世界遺産になり、あるところでは廃墟マニア達の巡礼地となり、あるところでは忘れ去られています。◀

➤ この宙吊りの遺構たちにどう向き合えばいいのでしょうか。その退廃的な美しさ、崇高さに酔いしれればいいのか、様々な問題を含み置き去りながらもその「当時」を描き出し奨励していけばいいのか、ただの廃棄物として打ち捨てればいいのか。その答えはまだ出ていません。炭鉱という、日本において消えてしまった産業の廃墟と向き合うとき、私は何か断裂を感じます。その断裂は、場所や炭鉱の歴史を学ぼうとも何故か拭いきれません。

私たちは過去の集積の上(もしくは断片の集積の上)に立ち、現在を生きています。その知識を得ることができても、実感を得ることができません。私の身体がどのような地面の上に立っているのか、その地面の下はどうなっているのかを感じることは、どのようにして可能になるのでしょうか。

廃墟の上で生活をし、かつてあったもの／ことを身体的、肌感的に感じて今の私たちとの関係性を考えます。

それは断裂に向き合うことであり、現在から過去へのコミュニケーションでもありと考えます。

過去は夢でも、物語でも、ただ眺めるものでもなく、現在の私たちに地続きの「現在進行形のもの」ではないでしょうか。



古閑慶治 | Cage Koga

1995年福岡在住。2019年東京藝術大学美術学部先端芸術表現科卒業。

主な展示に2020年「九州フラグメンツvol.01 ワイ、ノット?」(art space tetra / 福岡)、2019年「第67回 東京藝術大学卒業・修了作品展」(東京都美術館 / 東京)。

[Statement]

私の炭鉱への興味は、2018年に大阪の西成で暮らし始めたところから始まりました。日雇い労働者として働いていた生き別れの祖父を探すためにドヤ街ニシナリに住み、その歴史や街に触れていきました。《彼女は父を知らない、彼は西成にいる》、2019)

この街を知る上でどうしてもぶつかるのは1970年の大阪万博です。

万博の開催により日雇い労働者は急速に増え、日本最大のドヤ街と呼ばれるニシナリができました。ではその人たちはどこからきたのか？ その一部は九州の元炭鉱労働者やその家族でした。炭鉱は1960年代にはほとんどが廃業し、生活保護受給者が急速に増え、仕事を求めた彼らは大阪へと移動していきます。この炭鉱の歴史とニシナリの現状は似ています。おそらくこういった歴史は何度も繰り返されています。私はこの円環の源流を探るため九州へと移住します。そして炭鉱の廃墟と、それを取り巻く視線と出会いました。私は炭鉱という様々な歴史のつぼから学び、かつてあったものと現在の私たちとの関係性を考察して現在進行形のものとして過去とのコミュニケーションを行います。



娘さんに会いたいと思いますか？
娘はいてない一人やから
でも娘さんどこかにいるかもしれないん
じゃないですか？
いやそれはわかってるもう
もう娘は娘もう娘
わか



《彼女は父を知らない、彼は西成にいる》シングルチャンネルビデオ、15分36秒、2019



《朝を待つ》

シングルチャンネルビデオ, 2021

1歳頃から6歳まで、保育園に通っていた。毎朝、両親の出勤に合わせて保育園に預けられ、夕方になると、農作業を終えた祖父が自動車で迎えに来た。私が14歳の頃、祖父が亡くなったとき、葬式で祖父の好きだった曲を流せることになった。しかし、祖父と同居していた私の家族は、誰も祖父の好きな曲を知らなかった。今思い出そうとしても、好きな曲はおろか、好きな食べ物もわから

ない。そんな祖父と、保育園から実家までの5分間ほどの短い時間に、幼い私はどんな会話をしていたのか、全く想像がつかない。ただ、軽トラックの中でも、農作業の休憩中も、決まってラジオがついていて、毎日同じような声色のアナウンサーが、同じような抑揚で話をしていたことは覚えている。

祖父が亡くなってから、祖母は、年々眠りが浅くなることを嘆くようになった。夕食を終えると間もなく眠りにつく祖母の部屋からは、真夜中になると毎晩、かすかにラジオの音が漏れ聞こえてくる。2020年の春、新型コロナウイルス感染症流行による外出自粛期間をきっかけに、私もラジオをよく聴くようになった。夜の深い時間に聞こえてくる音声は、番組はもちろん時間も場所も異なっているが、祖母の部屋から聞こえて来る音や、祖父の車の中で聴いた音とよく似ている。➤



➤ 修士課程の間、実家に住む家族にインタビューを行った音声と、実家の敷地内の風景やその細部を撮影した映像を組み合わせ、いくつかの短い映像作品を制作した。他にもない私にとって身近な風景でありつつも、撮影や編集を行う間は、カメラやPC画面を通しているからなのか、見る側を代表しているような感覚になる。

映像の制作過程で生まれる対象との中途半端な距離感のようなものが、ごく私的で取るに足りないものの中に、妙な切実さを生む。本作も、実家やその近辺で撮影した映像、実家に住む家族にインタビューして聞いた話をもとに制作された映像作品である。1996年にワタリウム美術館で行われた展覧会「歴史の天使」に合わせて出版されたカタログで、多木浩二が「『歴史』の乱丁、落丁」と形容したような、なんの特徴もない光景に目を向け、取るに足りない話に耳を傾ける。そうすることで、よく見知ったものや、どこにでもあるようなものの中に、不意に妙なリアリティが生まれる。自分のぶんの食事をとりながら同じテーブルにつく人の話に耳を傾けるように、映像が流れる時間に付き合うことで、そのような瞬間に立ち会うことができる。





小林舞衣 | Mai Kobayashi

1995年群馬県生まれ。2018年東京藝術大学美術学部先端芸術表現科卒業。主な展覧会に2018年「第66回 東京藝術大学卒業・修了作品展」(東京都美術館/東京)。主な活動に、メディア制作グループ「屋上」(2018年〜)など。



《いつかの食卓》 シングルチャンネルビデオ、4分4秒、2020



《年輪》 シングルチャンネルビデオ、5分38秒、2020



《夕食の伝言》 シングルチャンネルビデオ、4分55秒、2019



《ピースオブケーキ》 シングルチャンネルビデオ、9分5秒、2017

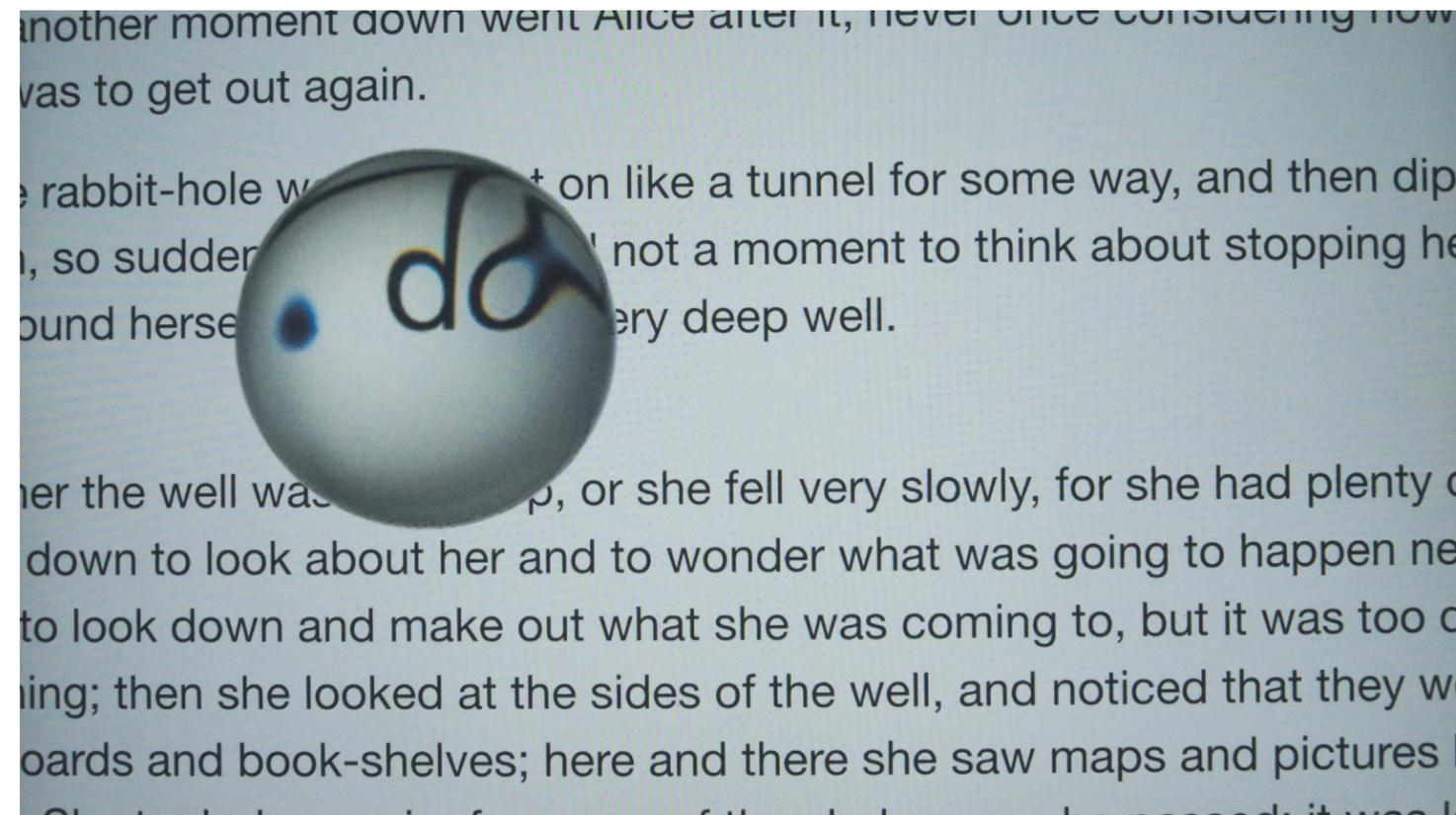
椎名悠香 | Yuka Shiina

N°6

[桐山孝司研究室]

《Sphere's Drawing in Wonderland》

シングルチャンネルビデオ、2021



[Statement]

高校生の頃、英語の授業中に、アメリカ出身の先生が突然自身の故郷について話し始めたことがあった。授業の内容はほとんど覚えていないが、アリゾナの乾いた風や大きなサボテンについて話す先生の声、教室よりも遠いところを見つめる目の色は思い出せる。あ のとき、英語の先生が、一人の人間、厚みをもった存在として、突然目の前に現れたような心地がした。

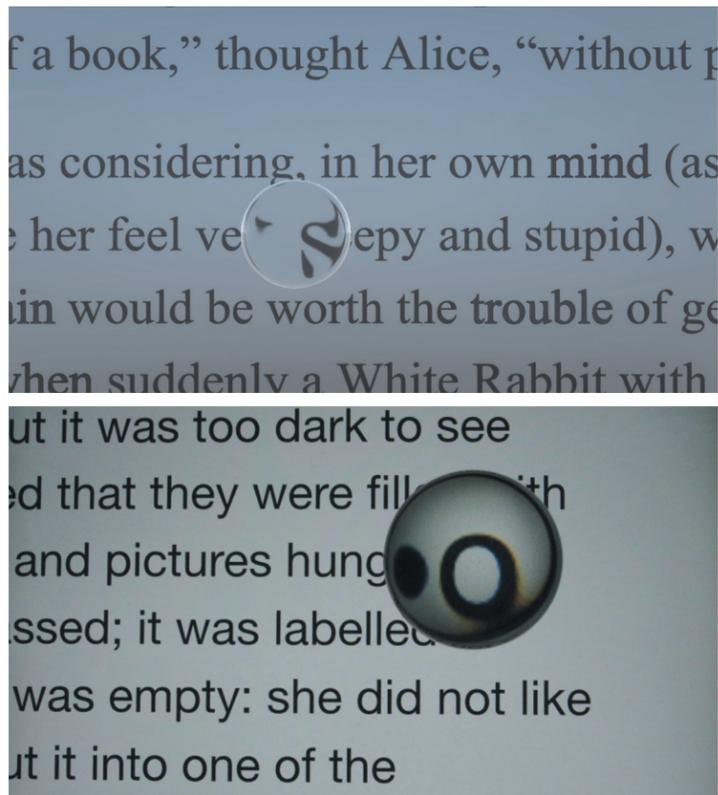
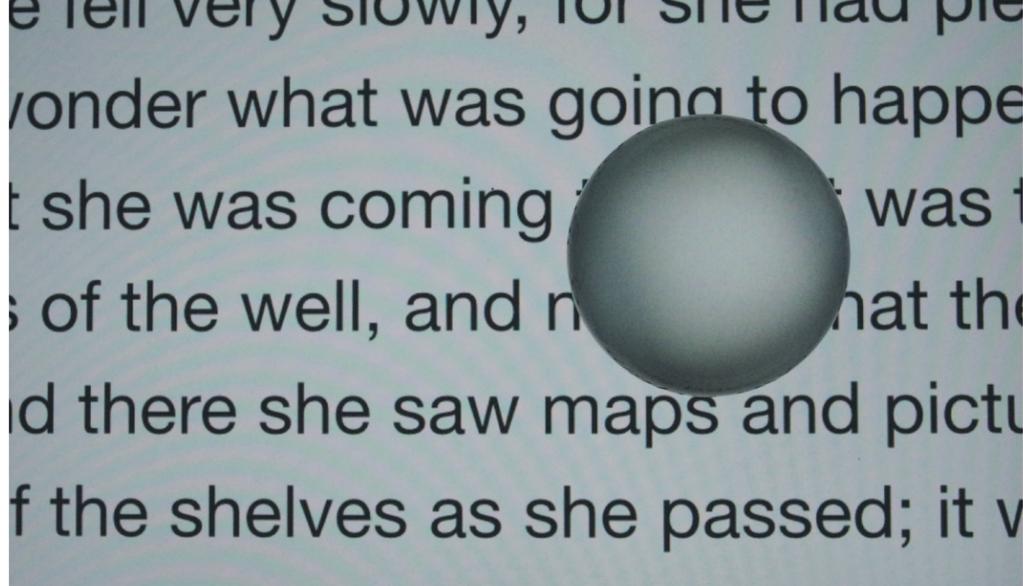
撮影した映像を見たり、編集したり、映像が流れる時間に付き合ったりする中で、ごく稀に、似たような心地になることがある。ずっとそこにあったはずなのに、今初めて見たような気がする。他人の話なのに、妙なリアリティをもって胸に迫ってくる。それまで単なる知識や情報だったものが、あるとき妙な切実さやリアリティをもつ。ごく何気ない日常や、取るに足りない話の中に現れるそのような瞬間を心待ちにしながら、映像の制作やチームでのメディア制作を行っている。

球体はこの世で一番美しい立体だ。どの角度から見ても輪郭は正円を保ち、平面との接点はその瞬間にはただ一つの点だけが有する。ガラスでできた透明の球体はその向こう側の世界を、接点を中心に独特の歪みを伴って映し出し、時にはその像を隠してしまったりする。

球ならではの歪む像に魅了されて、様々な模様や写真の上を転がしてみた。ガラス玉の回転は視覚的に捉えづらく、平面を転がる様はまるで滑っているように見える。ふとしたときにモニターの表面を転がしてみると、ディスプレイの光の粒子を拾いながら反射し、独特の色合いや滲みが描き出された。◀

私は仮想空間の中で計算をもとに球体を作り出し、実際に目で捉えたものと同じ現象を描き出そうとした。現代の技術で限りなく完全に近い球は生成可能だが、完全な球体と呼べるものは自然界には存在し得ない。仮想空間で同様の表現をすることで、計算しつくされた経路を通して像を見せる、完全に近い球体のための仮想空間を作り出すプログラムを生成した。

この作品は、実際に記録された映像作品《Sphere's Drawing in Wonderland》と、プログラムで描かれた映像作品《Through the Sphere, What We Found》の2作品から構成されている。ルイス・キャロルの『不思議の国のアリス』『鏡の国のアリス』の二つの児童文学を、実空間と仮想空間の二つの世界で描いてみようと思った。アルファベットが球を介して見せる像はとても面白い。チェシャ猫のように消えたり現れたり、体の伸縮でアリスの視界が歪むように。まるで生きているかのようにその姿を歪ませるアルファベットや単語、文章によってこの世界が作り上げられている。「不思議の国」と「鏡の国」に何になぞらえたのか、対になる二つの作品から探ってみてほしい。



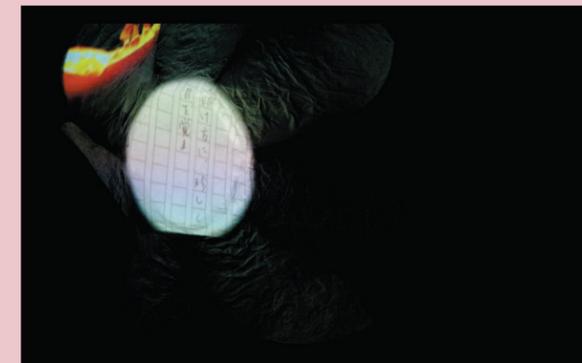
《Through the Sphere, What We Found》

ライブコーディング, 2021



椎名悠香 | Yuka Shiina

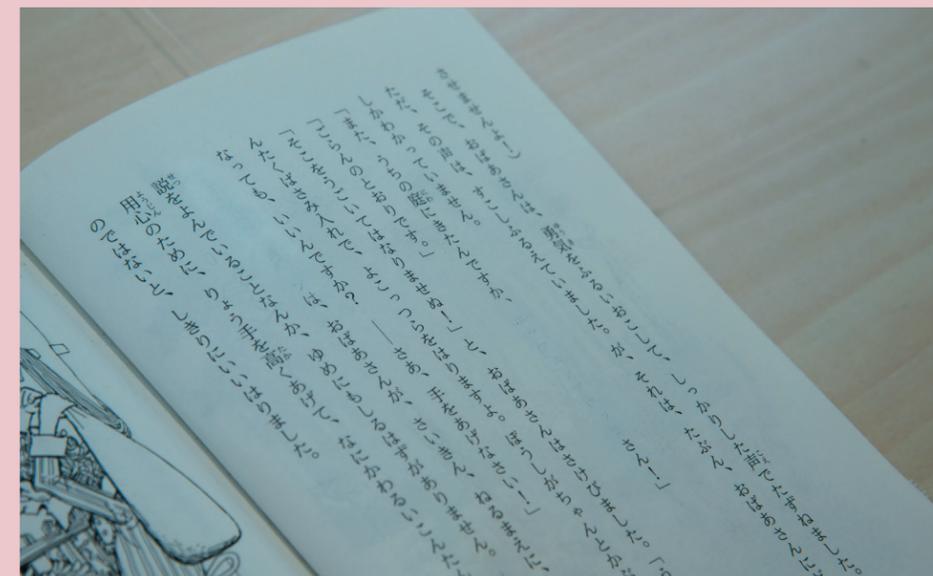
1996年神奈川県生まれ。2019年東京藝術大学美術学部先端芸術表現科卒業。
主な展覧会に2019年「第67回 東京藝術大学卒業・修了作品展」(東京都美術館/東京)。



《Ticking》プロジェクションマッピング, 2019



《rolling ver.2》ゲーム, 2020



《Delete #2》本, ミクストメディア, 2019

[Statement]

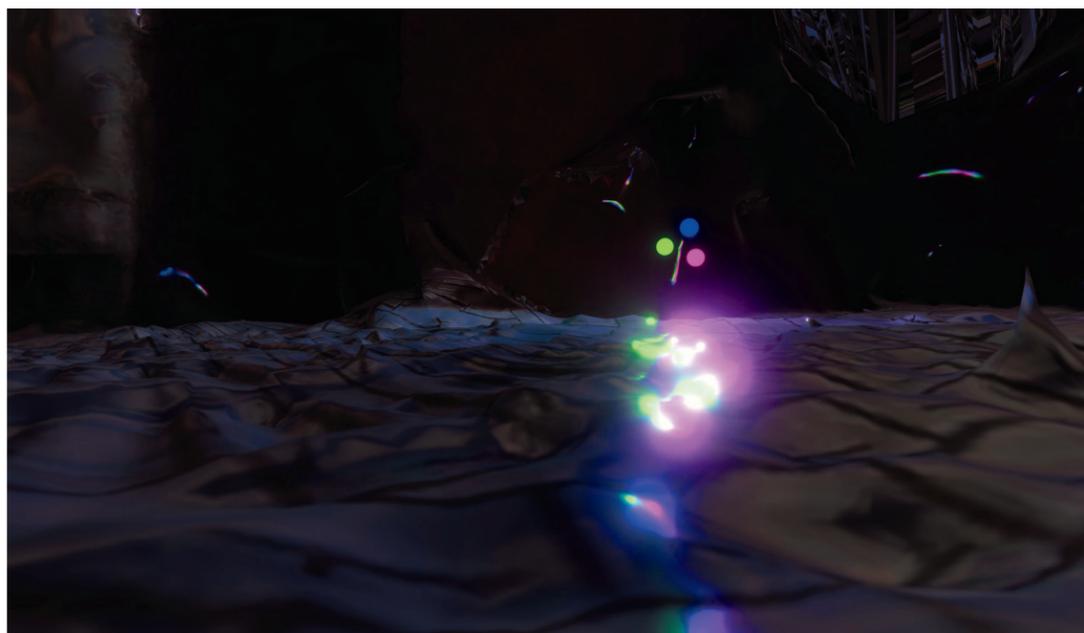
美術館などの「展示空間」とは不思議な場所だ。同じ作品をみる他人が同じ空間を共にしつつ、作品を介してのみお互いが関わりをもつ。そんな人々の奇妙な関係性を追求してきた。近年では実空間の制約から解放されるべく表現の場を仮想空間へと広げてきた。仮想空間の可能性にワクワクしながら、実体験が生み出す想像や肉体の動きをそこに付与させ、仮想空間を「触れられる」ものとして制作し、独特の映像体験の具現化を試みる。



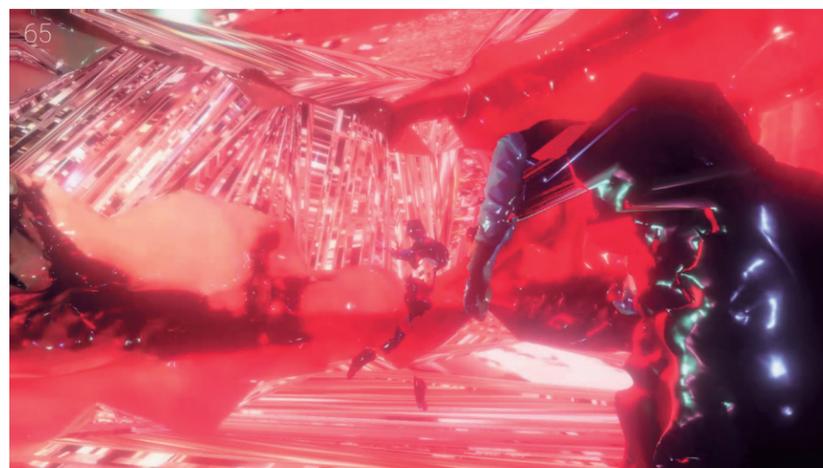
《20歳の旅立ち》アニメーション、インスタレーション, 2017

《Cyber Reincarnation Seminar》

ミクストメディア, 2021



この街では今、奇妙な噂が流れている。その噂によれば、この街のどこかにCRSという謎の団体が潜伏しているそうだ。本拠地不明。目的不明。構成人数もわからない。ただ、明らかなことが一つだけある。それはCRSという名前の由来が、彼らが販売している「Cyber Reincarnation Seminar」というゲームから来ているということだ。そのゲームの利用者は自らの意識／無意識をデータに変換し、3DCG空間内の仮想身体に注入する事で電脳世界に転生することができると言われている。➤



❖ ゲーム自体はあるサイトを経由する事で購入できるらしい。購入する為のプランには3種類ある。一つは、「筐体」と「操作板」「ソフト」からなる「パーフェクト転生パック」。これはCRSの商品の中では高価なもので、数百万円の値段がついている。もう一つは、「操作板」と「ソフト」からなる「スタンダード転生パック」。これは最も標準的なセットで、数十万円で販売されている。そして最後に「ソフト」のみで販売されている「ジェネリック転生パック」。これは数千円程度で取引されている比較的求めやすいセットだ。

この噂のどこまでが本当で、どこまでが嘘なのか。どこまでが創作で、どこまでが現実なのか。真偽は定かではないが、もしこれを読んでいるあなたがこのゲームに遭遇することがあったなら、是非プレイしてみるといい。きっと素敵な電脳転生体験が待っているだろう。



どうやら、無事に意識を注入できたようですね。



宍倉志信 | Shinobu Shishikura

1996年東京都生まれ。2019年東京藝術大学美術学部絵画科油画専攻卒業。

主な展覧会に2018年個展「不能の時間遊行者」(東京藝術大学上野キャンパス美術学部絵画棟701教室 B.O.P gallery/東京)、個展「不完全な密室」(東京藝術大学上野キャンパス美術学部絵画棟1階 Yuga Gallery/東京)、2019年「Good-bye Lullaby」(東京藝術大学上野キャンパス/東京)、2018年「ホワイトベース3」(東京藝術大学上野キャンパス/東京)、2017年「Boogie Nights」(特火点-tochka/東京)、「AFTERALL」(ケララ州コチ、インド)。



《祝福のアポトシス》 インスタレーション、15分、2019

【Statement】

週末、仕事を終えて家に帰り、食事と風呂を済ませてゲーム機の電源を入れる。次の日は休みなので、コントローラーを握りしめ、画面に没入したまま数時間を過ごす。ふとお腹が空いたのに気づいて時計を見れば、もう夜中の3時を過ぎている。コントローラーを机に置き、軽食を買うためにコンビニへ向かう。帰り道に肉まんを頬張りながら、冬の冷たい空気に覚まされて辺りを見渡すと、何か急に、自分がさっきまで熱中していた情動が遠ざかっていくのを感じる。そういうとき、私たちが動かしている欲望は、周囲の様々なものに刺激されて生成されているのに過ぎないのだと改めて思う。

特に閉鎖的な空間は、私たちに元はなかった欲望を抱かせる。

自分が作ったものや人が作ったものには、その思い込みのような閉鎖性が凝縮されているのが見て取れる。言葉であれ、物であれ、光であれ、出力された作品にはその人間を取り巻く環境が明瞭に現れる。そのことを意識した頃から、私はインタラクティブな形態で作品を作るようになった。

中でもゲームはプレイヤーの身体を媒介にして、その受容体験をプレイとして可視化する。私の思い込みによって作られた世界をあなたに入力したとき、あなたは何を出力するのだろうか。プレイするあなたの姿に、受容者としてのあなたが浮かびあがる。

私はずっと、それを楽しみにしている。



《portrait box》 壁掛けインスタレーション、2020



《机上の空論》 映像インスタレーション、3分、2019

志村茉那美

Manami Shimura

N°8

[桐山孝司研究室]

《さっちゃん》

シングルチャンネルビデオ、2020

「もう、なんだか疲れちゃってねえ」。2011年の8月、宮城県に住む祖父母のもとを訪れた。祖父母の家の居間に入ると、そこに丁寧に並べて飾られていたはずの大量のこけしがすべて倒れたまま放置されていた。その年の3月に起きた大地震により倒れてしまったのだろう。こけし、直さないの、と私が訊くと、祖母は静かに笑いながらこう答えた。「もう、なんだか疲れちゃってねえ」。

《さっちゃん》、《サルビアの花》はいずれも人形をモチーフとして扱った映像作品だが、人形を扱うに至ったきっかけは、前述のこけしのエピソードに由来する。《さっちゃん》では市松人形の「さっちゃん」とCGで作成された動物たちによる会話劇が繰り広げられ、《サルビアの花》では赤べこが架空の東京オリンピックの中でマラソンをする。実在する人形を主人公としてCGや合成音声とともに展開されていく物語は、一見キャッチーかつ娯楽性の高いフィクションのように思えるかもしれない。↙



しかし、実のところ《さっちゃん》は自殺して亡くなった私の親族をモデルとしたフェミニズム民話であり、《サルビアの花》は福島が復興という名目の下に「東京」に消費されてしまっている現状を題材として扱っている。フェミニズムと震災からの復興という二つのテーマは、どちらも現代の日本社会において真面目に語られるべき重要な問題だが、祖父母の家にある倒れたままのこけしを見たとき、私はその“真面目さ”がもたらす疲労感や居心地の悪さといったものの存在を見過ごすことができなかった。

真面目に語られるべき問題に無理なく向き合い続ける手段として、今まで“真面目さ”から排除されてきた娯楽性やユーモアは、ある一つの可能性を内包しているのではないだろうか。そして人形劇のような形式と共に展開することで得られる俯瞰視点をもって、“真面目さ”がもたらした窮屈で重々しい空気をしたたかに潜り抜けて生き延びていけたらと願う。



《サルビアの花》

シングルチャンネルビデオ, 2021



志村 茉那美 | Manami Shimura

1995年宮城県生まれ。2019年京都造形芸術大学芸術学部美術工芸学科現代美術・写真コース卒業。

主な展覧会に2020年「表面と深層 | Surface and Depths」(Gallery PARC / 京都)、「通過 -3つの部屋と1つのテキスト-」(オンライン展示)、2019年「KUAD ANNUAL 2019 宇宙船地球号」(東京都美術館 / 東京)、2017年「第16回京都現代写真作家展 (京都写真ビエンナーレ2017)」(京都文化博物館 / 京都)、個展「-emerge-」(Café Verdi 京都造形大前店 / 京都)、「旅と文学」(ART ZONE / 京都)など。



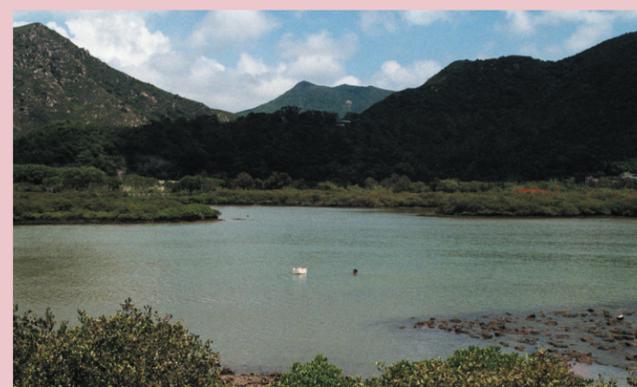
《見えない川を辿る》ミクストメディア, 2020



《Vietnam is here.》インスタレーション, 2019



《与えられた値》インスタレーション, 2019



《Circle of life》インクジェットプリント, 2018

[Statement]

疲れた、という言葉が近年人々は頻繁に口にするようになった。無論、疲れたという言葉は昔から頻繁に使い回されてきた言葉であると思う。しかし、それにしてもこの頃は特に、社会全体がとても疲弊している気がしてならない。世間で語られる“正義”や“真面目さ”といった一見ポジティブな言葉たちが、人々の心を静かに蝕んでいく様子を何度も目にした。勿論、問題に対し真面目に向き合っていくことは大切なことだ。しかし、その真面目さが娯楽性やユーモアを排除し始めたとき、そこにはやはり大きな疲労が生まれてしまうのかもしれない。私の近作では、特定の土地や人物のリサーチに基づいて制作された物語が、ユーモラスかつ批評的に展開されている。私は制作活動を通して、娯楽性やユーモアが内包する可能性に改めて着目すると同時に、そこで得られる批評的な視点によって、疲労を伴わないかたちであるゆる社会問題の背景にある構造の対象化を試みている。



《Subtraction》

映像インスタレーション, 2020

《Subtraction》は、渋谷駅前のスクランブル交差点を撮影し、編集によって人の姿を消した映像作品である。

自転車の鍵がない。遊ぶ暇がない。同じ車両に誰もいない。

「ない」あるいは「いない」というのはどういう現象なのだろうか。

日常的な言葉遣いだが、実際は比喩の領域を出ないのではないかと思う。

(渋谷スクランブル交差点) - (人の姿) という減算によって、〈不在〉の相対化を試みる。





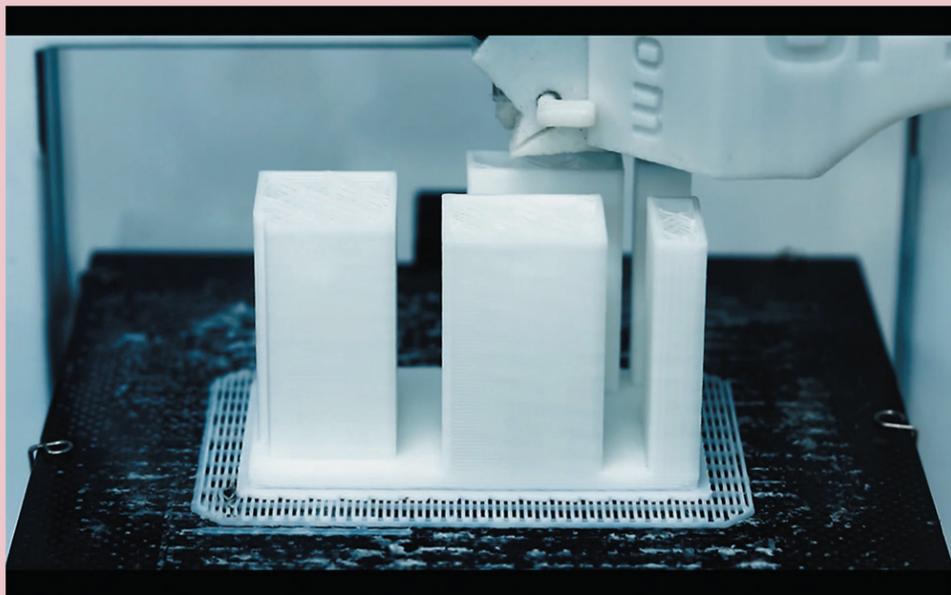
瀬古瑞歩 | Mizuho Seko

1997年東京都生まれ。2019年日本大学芸術学部デザイン学科インタラクティブデザイン専攻卒業。

主な展覧会に、2018年 個展「monologue」(ギャラリー世田谷233/東京)、「Tokyo Düsseldorf展」(日本大学芸術学部江古田校舎/東京)



《monologues》インスタレーション、2019



《WHOSE IS》映像、3分49秒、2018



《NOISE》映像インスタレーション、2017

[Statement]

知覚、記憶、自己、存在、時間、メディアなど、生活の中で無意識に了解しているものを新鮮な視点で問い直すために、その方法を模索している。

平井亨季 | Koki Hirai

N°10

[佐藤雅彦研究室]

《フォームをする》

映像インスタレーション、2021



東京湾に面した城南島海浜公園の人工浜に、規定通りのスケールで野球場をインストールした。整地用トンボで砂浜を均し、マウンドを作り、塁間を測り、出来上がった空間で野球のフォームを繰り返し撮影した。背景には中央防波堤の埋め立て工事やコンテナ船、羽田空港に離着陸する飛行機が映り込んでいる。



私は野球をしていた。野球は誰かが役割を果たすまで試合が進まない。その都度その都度待ち、眼差しが選手の一挙に集中する。観衆は固唾を呑んでボールの行方を見守り、そして熱狂する。封殺、死球、生還など生死を直接表す用語が多いのも特徴だ。

私はそれが苦手で仕方なかった。期待に応えられないことでチームにいる意義を失うことが怖く、ゆえに意味を取られるものとして身体を他人に晒すことから距離を置くようになった。◀





中央防波堤での埋め立ては、数十年後の打ち止めが見えている。かたやコンテナ船や飛行機は休まず運行を続け、鈍い音とともに人や物は交通し続ける。その間にある海浜公園には、都市生活では満たされない欲望が工場地帯を抜けて流れつく先となっている。

ここは規格に満ち溢れ、それらが白昼堂々と動き回っている。こんな場所にいると波でさえも義務的に打ち寄せているのではないかという気分になる。こうした気分によって風景は意味を持つのだろう、均等な力で押し出されるコンテナトラックの流れが訓練された身体の運動のように見えた。

私が野球を通して身につけたフォームは使い慣れた言語のように今も身体に馴染んでいて、その発露は野球の模倣になる。それが場所を整えることで別の、もっと抽象的なものの模倣になり得ないか、というのが今回の主題だ。

野球から引用されてきた身体の動きから、手順やフォームを映像によって浮かび上がらせ、近代的なインフラに囲まれた場所を眼差す人の気分を変える。熱狂を伴わない観戦の中で、身体が新しい言葉を持てるのではないか。フォームそのものが思考し、夢を見るような場所。ここでは意味を取られる当事者になることを引き受けることができるように思えた。



平井亨季 | Koki Hirai

1996年広島県生まれ。2019年東京藝術大学美術学部先端芸術表現科卒業。

主な展覧会に2019年「第67回 東京藝術大学卒業・修了作品展」(東京都美術館/東京)、2018年「先端芸術表現科「先端PRIZE 2018」」(東京藝術大学取手キャンパス/茨城)、「1940's フジタ・トリビュート」(東京藝術大学大学美術館 陳列館、東京)、2017年「美術と教育 全国リサーチプロジェクト 2017」(東京藝術大学大学美術館/東京)

主な賞歴に平山郁夫奨学金賞(2018)。

[Statement]

昔、祖母の挙動に意味を見出せず疲弊した経験は、意味によって安堵させられる自分を宙吊りにした。早く別の地面に着地したくて、意味を解する前の幼年時代に想いを馳せた。そのときはドローイングやテキスト、材木、コンクリートなどを用いて制作を続けた。

修士課程の2年間は、映像メディアをどう扱うかということに向き合うこととなった。

なぜ私は映像を用いて表現するのか、正直にいうと今もはっきりとした説明は難しいが、人の眼差しによって意味が生み出されるプロセスに興味があるのかもしれない。

カメラを持って外に出ると、自分の気持ちとは関係なく撮影されるものがある。きっと感傷や偏見など、個人の気分を伴った眼差しにカメラは関心がないのだろう。それを見るのが楽しみになる。映像を扱うことは、理解できない焦りから距離を取りつつ、物語が生成する現場を歩くための技術なのではないだろうか。

意味と戯れる場所を作ることが今の私の仕事であり、しばらくそれを続けていきたい。



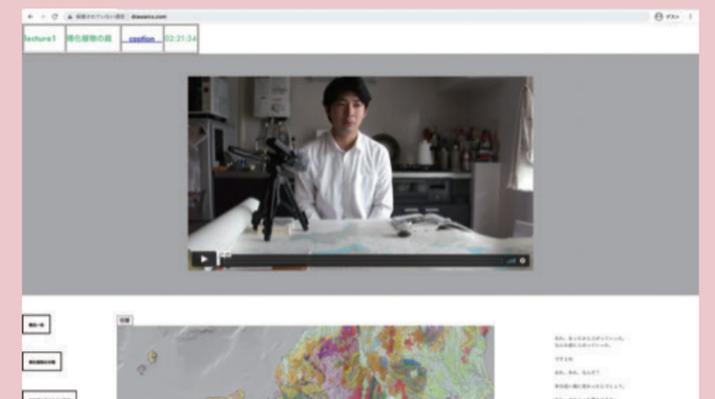
《島に埋められた本の骨》インスタレーション、2019



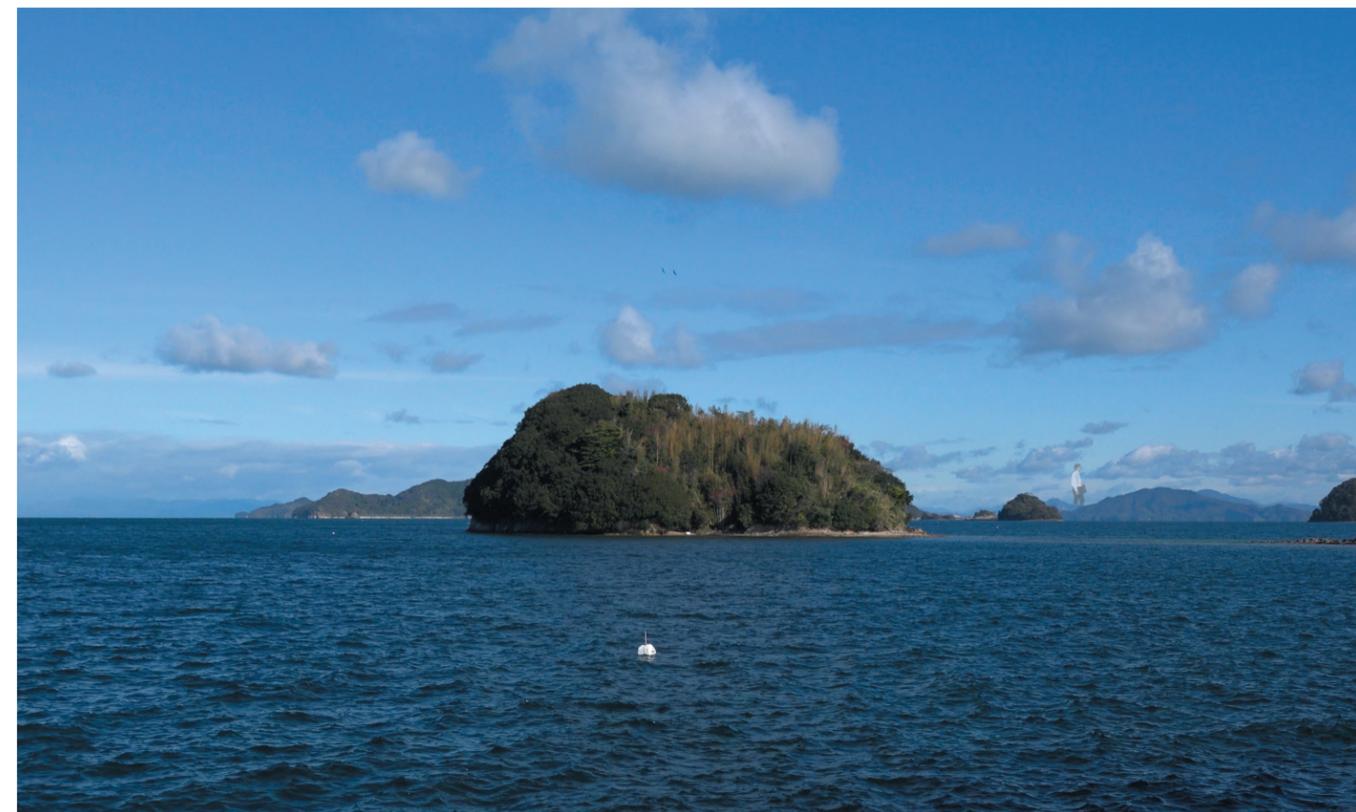
《見開き、海域、交易》マルチチャンネルビデオ、2分45秒、2019



《公共をなぞる》シングルチャンネルビデオ、2分53秒、2019



《帰化植物の庭》webサイト(<http://drawarcs.com/>)、2020



《コント的状况について》

映像インスタレーション, 2020

海の向こうにあり得ない大きさの人が立っている。特撮映画のワンシーンのようでもあるが、ほとんど動く気配はない。よく目を凝らして見ると、巨大な人間はスーツ姿で誰かを待っている。見慣れていたものが普段と異なるスケールで目の前に現れると、可笑しくて思わず笑ってしまう。一つの風景の中にサイズの異なる要素が、景色に馴染んでいる、あるいは明確にずれていることで違和感が強調されると、そこに可笑しさが生まれる。そのような、ある独特な状況を、私はコント的状况と呼んでいる。➤

▼コント的状况というテーマは、私の生まれ育った都市郊外(東京都東大和市)の風景を観察する中で出てきた。土地の歴史とは無関係に建てられた住宅街の街並みと、そこでの平坦な暮らしは、まるでクロマキーで合成したような滑稽さや不気味さがある。道を歩いているとき、電車で移動しているとき、アルバイトの最中に突然、おかしな状況に出遭って巻き込まれる。そのような状況を映像に捕らえたいと思ってこのシリーズを作り始めた。

小さな目玉焼き(あるいは大きなフライパン)などの映像群は、身近なものを一つのフッテージの中で編集、合成して誇張することで荒唐無稽な状況を作っている。海の向こうに巨大な待ち人がいる映像は、山口県周防大島出身の祖父から聞いた、原爆のキノコ雲を見たという話をモチーフにしている。平穏な景色の中にただならぬものが遠くに見える状況を、実際に現地を訪れて考察しながら制作した。人から聞いた話をもとにして行う合成は、現実にはありえない状況であるのに、その映像は実際に誰かが見た光景であるかのような現実感がある。書き出された映像データ、MP4は記録、というよりも「記憶」に近いものなのかもしれない。コント的状况を捕らえるということは、一見なんでもないように見える風景に溶け込んだ他者の記憶=MP4を露わにする試みでもある。



福原翼 | Tsubasa Fukuhara

1995年東京都生まれ。2019年東京藝術大学美術学部絵画科油画専攻卒業。
主な展覧会に2019年「第67回 東京藝術大学卒業・修了作品展」(東京都美術館/東京)、2018年「東京藝術大学 油画専攻3年 展覧会『蜃気楼』」(3331 Arts Chiyoda/東京)、2017年個展「道の夢~the street dream~」(634展示室/東京)。



《切り返しの部屋》シングルチャンネルビデオ、27秒、2019



《扇風機》映像インスタレーション、2019



《東大和市の犬》シングルチャンネルビデオ、10分39秒、2019



《Painting Exercise》シングルチャンネルビデオ、2分32秒、2020

吉田真也 | Shinya Yoshida

N°12

[畠山直哉研究室]

《春へ》

映像インスタレーション、2020



最近聞いたものでユーカリの種の繁栄に関する話がある。ユーカリは主にオーストラリアに繁殖している樹木で、引火性が強いことで有名である。オーストラリアで山火事が多いのはこのためである。しかしユーカリの木の引火性が強いのは一種の繁栄戦略のようなものであり、樹木は山火事という大きな破壊を経験したのち、新たな芽吹きを迎えるのである。



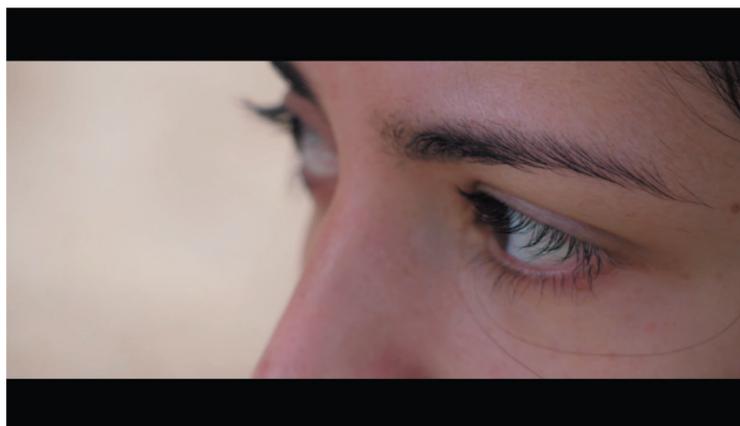
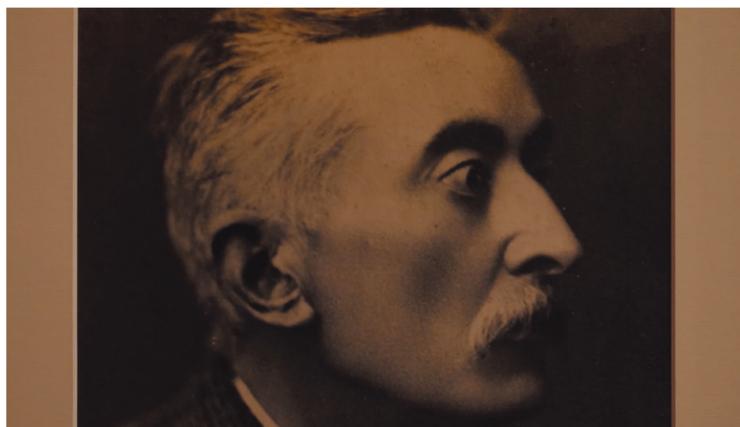
秋田の友人が経営しているバーが約4年前に火事になった。建物は跡形もなく消え、客一人が亡くなり、マスター自身も背中と腹に大火傷を負う痛ましい事故となった。映像は2chで構成され、一方にはマスターの焼けた肉体、寝ている背中に徐々に勢いを増す炎が重ねられていく。もう一方には、彼の故郷である秋田の集落が映し出され、カメラは地表に日が昇っていく様子を捉える。冬が終わり、春に向け静かに養分を蓄える植物や樹木、大地の流動的な呼吸が、カウンターに突っ伏したマスターと奇妙に呼応する。炎の揺らぎの変化によってもたらされるアンビバレントな精神性によって、私たちは個人の体験としての火の中に普遍的な瞬間を垣間見ることができる。



[Statement]

映像の編集や合成技術によって生まれる、ある種の可笑しさ(私はそれをコンツ的状況と呼んでいる)についての作品を制作している。

西洋化が進む明治近代。ギリシャから海を渡り、浮き草のように放浪を続けながらやがて日本へとたどり着いた文学者ラフカディオ・ハーン。「耳なし芳一」、「むじなや雪女」など彼が再話した物語には、日本の民話を素材としながらも西洋的な美意識と彼自身の心象が色濃く反映されている。そんな西洋と東洋との豊かな交わり、多様な文化の混交によって生み出された物語はなぜ、土着の人々に受け入れられ、日本人の間で読み継がれているのか。彼が著した紀行文「夏の日々の夢」を手掛かりに、多層的な海の風景を語り手の空間として捉え、口承文学における聞き手と語り手の関係性、ハーンが原始の海原から感受した再話の源流を考察し、現世と異界の境界、“海界”の果てを見つめた彼の思考を追う。



《ラフカディオ・ハーン——海界の風景——》

シングルチャンネルビデオ, 2021



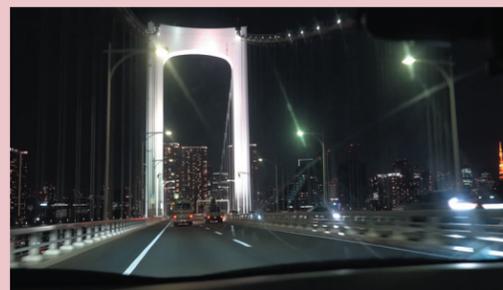
吉田真也 | Shinya Yoshida

1994年青森県生まれ。2017年秋田公立美術大学美術学部美術学科ビジュアルアート専攻卒業。

主な展覧会に2020年「札幌国際芸術祭2020」(Web上での映像公開)、2019年「岸に立つ」(横浜市民ギャラリーあざみ野/神奈川)、2018年「須賀亮平・吉田真也『よくある話 ありきたりな風景』」(ココラボラトリー/秋田)。

主な上映に2017年「インターミッション」(秋田市にぎわい交流館AU/秋田)、「Fujisato REC 野上上映会」(藤里町役場前駐車場・かもや堂/秋田)。

主な賞歴にISCA2015佳作(2015)、MEC Award 2018入選(2018)。



《DRIVE DATE》映像、27分19秒、2019



《夜は隠す》映像インスタレーション、28分6秒、2019



《斉藤さん》映像インスタレーション、13分7秒、2017



《渚にて》ドキュメンタリー映画、57分35秒、2018

[Statement]

幼い頃、私の家は1階が祖母の医療部屋のようになっており、家族は2階で生活していた。祖母はALSという難病でベッドに寝たきりの状態、かろうじて目だけ動かせる状態だった。私は祖母が死ぬまで彼女の声を聞いたことがなく、稀に1階に降りてこちらを覗く目を見つめ返すだけだった。今考えると、とても奇妙な関わり方で、祖母は近くにいる遠い存在だった。修士1年の冬に制作した作品が自分と他者との関係性を問い直す良い転機となった。秋田で起きた花岡事件を題材とした作品である。花岡事件は過酷な労働を強いられた、中国人労働者の蜂起、拷問、虐殺に端を発した事件である。私はかつてこの土地にいた中国人という存在に思いを馳せながら撮影した。それは個人的な題材から離れ、外界へとつながるきっかけとなった。それから自分とは遠い他者とのように関わることができるかを模索しながら制作を続けている。

MEDIA PRACTICE 20-21

東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻

2020年度修士課程修了制作展

Graduate Exhibition 2020-2021, Department of New Media,
Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts

—
2020年度 修士課程修了制作展

会期：2021年1月15日[金]—17日[日]

会場：東京藝術大学 横浜校地 元町中華街校舎

主催：東京藝術大学大学院映像研究科, 横浜市文化観光局

協力：ソフトバンク株式会社 CSR本部

—
展覧会カタログ制作

進行管理：小林舞衣、ジョイス・ラム

編集補佐：田郷美沙子

デザイン：柳川智之

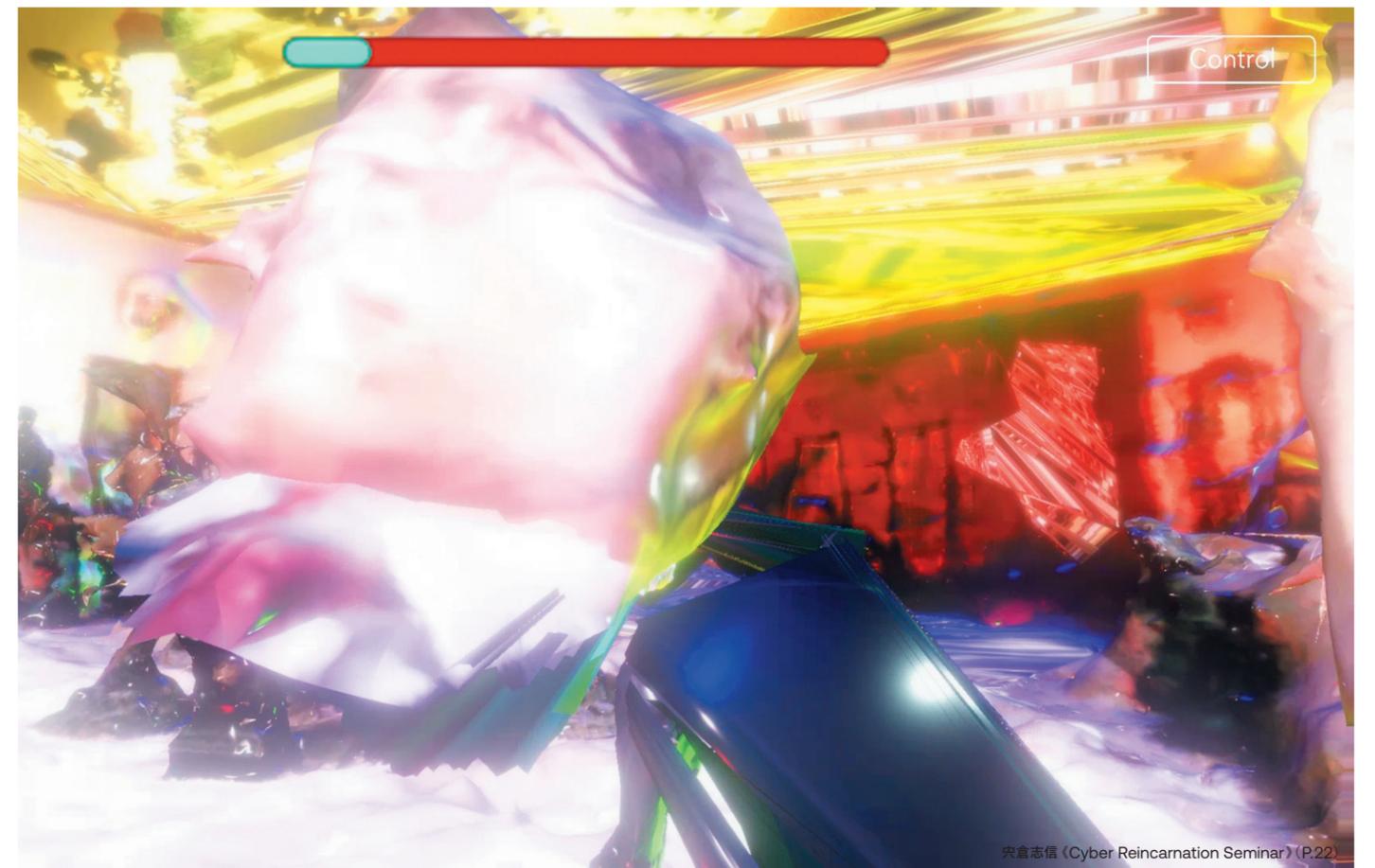
印刷・製本：渡辺印刷株式会社

—
発行：東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻

神奈川県横浜市中区山下町116

—
2021年1月15日発行

©2021 Department of New Media, Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts



矢倉志信〈Cyber Reincarnation Seminar〉(P.22)



志村菜那美〈サルビアの花〉(P.25)



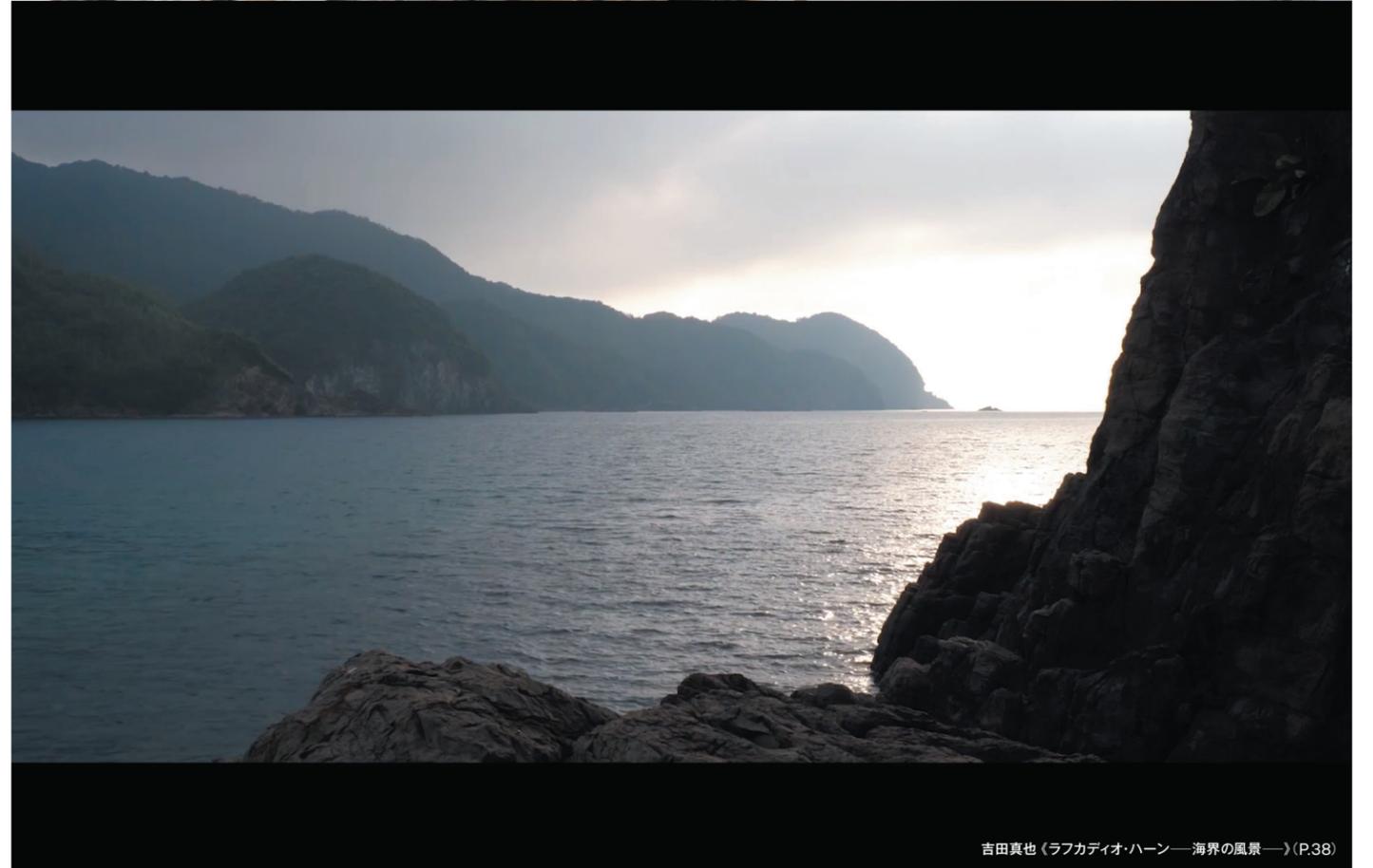
瀬古瑞歩 (Subtraction) (P.28)



福原翼 (コント的状况について) (P.34)



平井亨季 (フォームをする) (P.31)



吉田真也 (ラフカディオ・ハーン—海界の風景—) (P.38)

