

環境芸術学会2024年度春季研究発表大会プログラム

開催日時：2024年5月19日（日） 10:00～17:00 実施方法：遠隔会議システム「Zoom」を活用した口頭発表

聴講参加：【無料】 申し込み：以下のアドレスにアクセスし申し込みをお願いします（5月18日 9:00まで）

URL <http://ptix.at/tkJVQL> ※当日は Zoom の名前を本名に設定をして下さい。

《 発表プログラム 》

【学生会員の部】

1. デジタル・アーカイブ化した魚類を軸とした海中の環境表現

居串 元弥(新潟大学 工学部 工学科 人間支援感性科学プログラム)
いつでもだれでも新潟近海の海中環境の変化を体験できるように、発表者は新潟近海で釣った魚類のデジタル・アーカイブ化と、海中環境の VR コンテンツ化をおこなうことで鑑賞者がより直感的に体験できる表現を目指した。VR コンテンツの展示は多くの鑑賞者の魚類への興味が高めた一方で、海中環境の変化を気づかせることはできなかった。

2. 簡易なメロディ演奏を実現する電子楽器とその入力装置に関する検討

高野 弘太郎(新潟大学自然科学研究科電気情報工学専攻情報工学コース)
本研究では、①高い可搬性、②離散的な音高の操作、③シンプルな動による入力操作、④表現の多様性の担保を備えた新しい演奏システムを提案する。本発表ではこれまでに実施した2件の演奏システム

の実装と展示・評価を行い、演奏システムの入力装置に関する評価方法を検討した結果を報告する。

3. 聴いて奏でる森の音楽

三澤 華子(新潟大学大学院自然科学研究科博士前期課程
電気情報工学専攻 人間支援科学コース)
森に実際に存在する音、及び筆者が森の風景をイメージして創作したプログラミングでのみ生まれる音楽の重なりを聴きながら、指揮をするように自由に手を動かし、その動きに連動して楽器を奏でているようにリアルタイムで変化する音を楽しむことができる鑑賞者参加型の芸術作品の創作を試みた。

【一般会員の部】

4. 地域芸術祭運営で副業人材を活かすための情報環境整備と活用

～みなとメディアミュージアムを事例として～
荒木 栄(特定非営利活動法人みなとメディアミュージアム)
本発表は、みなとメディアミュージアム(以下 MMMと記載)を事例に、地域芸術祭運営における副業人材を活かすための情報環境の整備と活用について述べるものである。MMMに参画する副業人材間の業務を滞りなく進めるために取り組んだ、Slack を用いた情報環境の整備と活用を報告し、今後の業務に向けた展望を述べる。

5. フォトジンの可能性

飯塚 純(長岡造形大学大学院造形研究科造形専攻博士(後期)課程)
本研究は、「自主的な出版物」である ZINE の中でも、写真集のように表現される「フォト・ジン」の可能性について論じるものである。「フォトジン」の可能性とは、写真史が取り扱っていない「小さな物語」としての制作を検討しつつも、「作品とはなにか？」という大きな問いを焦点化させるメディアになりうることである。

6. 実践から読み解く、組彫刻の概念と、インスタレーションとの境界

梅田 力(星槎道都大学)
本研究は、実践主導型研究として、筆者が実践を行う中で生まれてきた「組彫刻」という表現について、解釈し記述したものを報告する。また、この表現が生まれたことで実践者(筆者自身)に起こった思想的な発展と、新たな問い「インスタレーションと彫刻の境界はどこか？」が生まれた事も報告し、本研究の発展可能性を示す。

7. RE-CORREALISM/建築から生命まで

—「コルリアリズムと生技術について」の煌めき
奥田 祥吾(S.O.A.O)
本年度大会において、山口勝弘の企画展が水戸市民会館にて開催される。開催に先立ち、山口勝弘が師事した建築家 フレデリック・キースラーという人物に興味を抱き始めた。キースラーが如何なる建築デザイン手法の定義と試みをしていたのかを考察し、環境芸術における再考すべき新たな解釈と可能性について研究してみたい。

8. ホン・サンス映画にあるリアリティ

北岡 勇一(日本大学大学院芸術学研究科博士後期課程芸術専攻)
韓国の映画監督であるホン・サンスについて、彼の映画の特徴を取りあげる。大きな特徴としては、ホン・サンス本人の性格や境遇を投影した人物の登場や、極端な長回しといったものが挙げられる。それらがスクリーンの内と外をどう繋いでいるのかを考察する。

9. 情報過多時代のアートプロジェクトにおける新しいフィールド

ワーク手法 ～「テクノ・フィールドワークの試み」を事例として～
田島 悠史(大正大学)
本稿は、映像作品『テクノ・フィールドワークの試み』の紹介と考察を通して、情報過多時代のアートプロジェクトにおける新しいフィールドワーク手法を考えるものである。この作品は、2024年2月に、福島県大熊町で実施したアートイベント「忘却と恍惚の方法論」において発表した映像作品である。

10. 特別支援学校ブランディングのためのロゴマークデザイン

高橋 綾(群馬県立女子大学)
本研究は、2021年～2024年まで行った群馬県特別支援学校のブランディングに焦点を当てたプロジェクトである。群馬県教育委員会特別支援課との連携で、統一ロゴマークや商品のブランド構築を行った。意匠登録に関する課題も解決した。今後も地域社会との連携を強化し、特別支援学校の製品を広く認知させる取り組みを継続予定。

11. 言語では表しづらい感情、感覚を動く装置により伝える表現作品

「はじめまして」について
陳 干(東京藝術大学)
この研究は、複雑な主観的感情を分解し、単一の感情を抽出し、それを空間内で動く空間装置の形として再構築することを目的としている。主観的感情を安定して出力できる方法と手段を見つけることを目的としている。具体的には、抽象的な感情が外部刺激によって生じる際の生理的な動きを再現することで、抽象的な感情を表現する方法を検証する。本研究により、動きインスピレーション作品を通じて新たな感情表現方法を探求し、作品「はじめまして」によってその一例を示した。

12. 雨の跡形—濡れ現象により雨を再現した作品の持つ可能性について

張 瑞麟(東京藝術大学)
本稿は、東京藝術大学で開催された芸術祭で展示したインスタレーション作品「雨の跡形」の実践報告である。作品構想と制作をまとめるとともに、身近な物質の濡れ色・光の反射・変形という現象を用い、街に雨が降り始める瞬間を繰り返し味わうことで、作品を通して雨が日常で起こる面白さを捉える可能性を探る。