

## Archival Archotyping

本プロジェクトは、アーカイブとアーキタイプを同時に実現しようという考え方「Archival Archotyping」を掲げて 2019 年から活動してきた。最終年度となる今年度は、2021 年 3 月 31 日に開催した分散型オンラインイベント「メタ・モ(ニュ)メント 2021」のアーカイブ制作を中心に進めた。本イベントは、観客も作品の一部となるイベント化した展覧会、データがオリジナルではなく手で「上演」されるものがオリジナルとなる、といった問題が顕在化する現場だった。作品だけを対象とする従来のアーカイブ制作手法を適用できない本イベントに関する議論をさらに深めるため、2021 年 7 月 23 日に「メディア表現学会(仮称)」、11 月 19 日に「〈NFT アート〉の可能性と課題」、合計 2 つのオンラインシンポジウムを、学内外からのゲストも招いて開催した(いずれも本学紀要に収録)。これらの議論を通じて、物理空間を前提として醸成され、自明のものだと考えられていた展覧会や作品の概念を再考し、再定義する機会を見出すことができた。最後に、本年度の活動の集大成として、アーカイブのプロトタイプなどを展覧会「IAMAS 2022」において展示した。本プロジェクトの研究成果は Web サイトにて公開している。

<https://archival-archotyping.github.io/research-outcomes/>

研究代表者:小林茂

研究分担者:松井 茂、クワクボリョウタ

### 1 The Morandi Room

2020 年 6 月に開催された人工知能学会第 34 回全国大会国際セッションにて口頭発表した内容に追記した論文「The Morandi Room: Entering the World of Morandi's Paintings Through Machine Learning」が Springer の Advances in Artificial Intelligence. JSAI 2020. Advances in Intelligent Systems and Computing, vol 1357 に収録された。

[https://doi.org/10.1007/978-3-030-73113-7\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-030-73113-7_13)

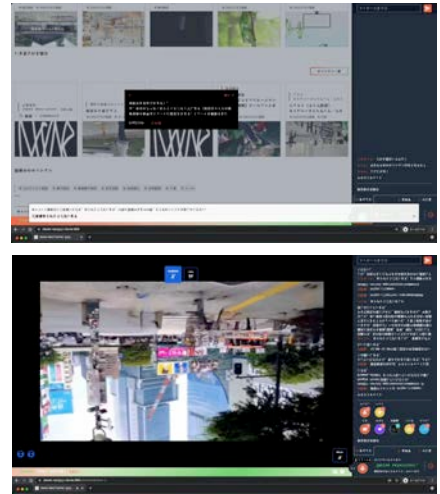


## 2 iamas open.house: 2021

「メタ・モ(ニュ)メント 2021」のために開発したオンラインイベント用プラットフォーム《i.frame》をさらに発展させ、本学が毎年開催するリサーチフォーラム「IAMAS OPEN HOUSE」の公式プラットフォームとして使用した。《i.frame》は、情報空間におけるイベントのプラットフォーム。「i.frame」という名前は、ウェブ技術における基本的なHTML 要素のひとつで、ページの中に他のページを埋め込むために用いられる「iframe」(インラインフレーム)に由来する。この技術を用いることにより、インターネット上で展開している様々な展示やセッションを一箇所に集めることなく、イベント期間中に限定して繋がりと纏まりを提供することができる。また、音声とテキストの2つのメディアを使ったチャットを提供することで、別々の場所から訪れた人々が、あたかも同じ場に集まっているかのように感じることもできる。2021年7月22・23日に開催されたイベントにおいて、プロジェクトを履修する3名の学生がこのプラットフォーム上で習作を発表した。終了後にオープンソース化の作業を進め、同年12月に公開した。

<https://github.com/archival-archetyping/i.frame>

《i.frame》開発チーム:加藤明洋(フロントエンド)、永松歩(デザイン)、日比野光紘(バックエンド)、小林茂(ディレクション)



## 3 メディア表現学会(仮称):オンラインにおける表現とプラットフォームを「共集性」から考える

2021年7月22日に開催したオンラインシンポジウム。演劇などのイベントにおいては、個々の人々が同じ場所に集まって一緒に観る「共集性」が重要だが、物理空間では当然であるかのように生じるため、オンライン空間では忘れられがちである。本シンポジウムには、学外から4名、学内から6名が参加し、共集性とは何かを再確認した上で、これをレンズとしてオンライン空間における複数の取り組みについて報告し、議論した。これにより、事実上無限のオンライン空間という新大陸が、限られた物理空間に加わった世界におけるメディア表現のあり方を探求した。本イベントでの議論は、『情報科学芸術大学院大学紀要』第13巻 pp. 8-35 に収録。



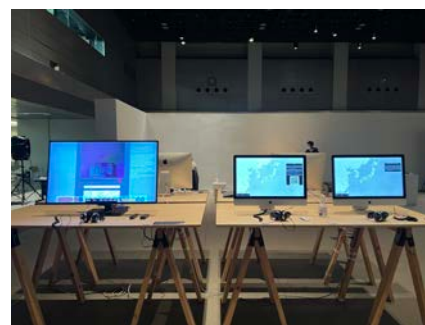
#### 4 〈NFTアート〉の可能性と課題

2021年には「NFT(Non-Fungible Token)」を活用した作品やプロジェクトが、アート、ファッション、ゲームなど様々な分野で日々話題となった。NFT はブロックチェーンを活用してデジタル作品に希少性を与える技術で、新たな市場を形成する基盤となることが期待される一方、黎明期ならではの混乱も見られる。このイベントでは、発売からわずか数時間で1万個が完売して大きな注目を集めた「Generativemasks」、デジタル作品と物理作品の両方を組み合わせた世界にも類を見ないプロジェクト「WAN NYAN WARS」の中心人物から、それぞれの取り組みや NFT の魅力について伺いつつ、NFT アートの可能性と課題について議論した。本イベントでの議論は、『情報科学芸術大学院大学紀要』第13巻 pp. 38-50に収録。



#### 5 IAMAS 2022

本イベントに先立ち、開催前日にはオンラインイベント「メタ・モ(ニュ)メント 2021 とは何だったのか? 会議」(事前収録)を開催した。イベント期間中には、Archival Archotyping が 2021 年に行った活動のうち、2021 年 3 月 31 日に開催した分散型オンラインイベント「メタ・モ(ニュ)メント 2021」のアーカイブのプロトタイプを展示した。また、プロジェクトを履修した学生による作品のうち、《I, Siri》《歩行練習》《VOICE | NOISE》の 3 点に関するアーカイブも合わせて展示した。



#### 6 メタ・モ(ニュ)メント 2021 アーカイブ

プロジェクト内で議論を重ね、「メタ・モ(ニュ)メント 2021」のアーカイブは、物理空間を情報空間にマッピングできる WebGIS プラットフォーム「Re:Earth」上に構築することになった。その際、客観的で1つに集約される事実と、主観的で複数性を持つ経験の両方を記録し伝達するため、7 名がそれぞれの観点で語った「ガイドツアー」を制作し、それらを並べて提示できるプラグインを開発した。最終的には、制作したアーカイブの最終版と、アーカイブのために開発したプラグイン 3 個をオープンソースソフトウェアとして公開した。

<https://meta-mo-nu-ment-2021.reearth.io/>

