

## 出品作家インタビュー： 木村悟之 萩原健一 堀井哲史

※本稿は本学の附置機関である産業文化研究センター〔RCIC〕が運営するWebサイトのために作成・掲載されたものを再編集した。

・出品作家インタビュー <https://www.iamas.ac.jp/af/07/interview.html>

---

### 木村悟之

KIMURA Noriyuki

聞き手：宮崎那奈子(IAMAS M1 / タイムベースドメディア・プロジェクト)

---

**Q.1** 木村さんはIAMAS在学中、どのようなことに関心をもち、制作・研究活動を行っていたのですか。

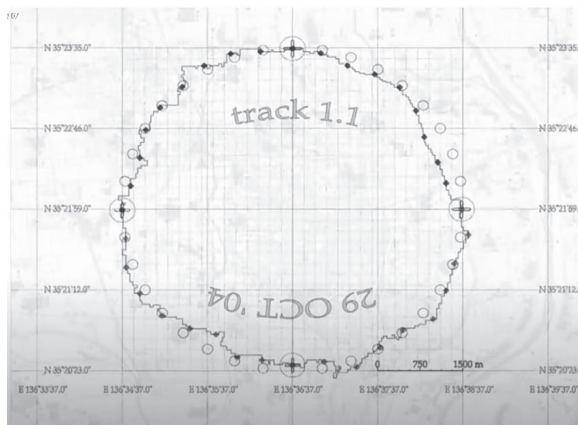
在学当初は、コンピュータープログラミングの可能性に興味をもっていて、それを映像制作に用いるにはどんなアプローチがあるのか探ろうと思っていました。それで当時多くのIAMAS生が使っていたプログラミング言語であるMaxやJitterを勉強したのですが、同級生が「Maxは簡単に使えるから良い」などと口にするのを横目に僕はなかなか習得できず、また作品への応用も難しく感じていました。一方で、三輪真弘先生の音楽作品《またりさま》(2002) や前田真二郎先生の映像作品《日々“hibi” 13 full moons》(2005) など、指示書を用いた作品に触れて、それらのアイデアにすごく影響を受けました。どうして自分がこんなに面白いと感じるのか理由もわからず、何度も作品を視聴して指示書や説明文を読みました。幸いなことに、三輪先生や前田先生にその背景を質問することもできました。それで自然と「人間と機械との関係」といった議題に関心を持つようになり、気づけば自分も、指示書を用いた映像制作の実践を試みようとしていました。

**Q.2** 本展示に「《軌跡映画1》アーカイブ」がありました。《軌跡映画1》は木村さんがIAMAS在学時の作品ですが、2004年の当時、どのような興味から制作したのか教えてください。

《軌跡映画1》(2004-2022) は、指示書を用いた映像制作の実践のひとつです。通常は脚本や絵コンテを用いて完成像を指示するのに対して、『軌跡映画』<sup>1</sup>ではコンピュータープログラミングのように主に数値を用いて指示しようと試みました。言葉やイラストによる指示のように多様な解釈を許さない。数値で指示して、撮影者である人間はそれを寸分の狂いもなく正確に遂行せよ。そう強要することで、機械とは違った人間の身体が引き起こす想定外のエラーが見えやすくなるだろう。そこを作品の面白味にしようと思っていました。

2004年当時、iPhoneもGoogle Mapもまだ普及しておらず、GPSという言葉もあまり聞くことがありませんでしたが、『軌跡映画』ではハンディGPSに表示される緯度経度の数値を頼りに、半径3kmの円周を24時間かけて移動しながら撮影し、その間に5回電動ドリルで地面にネジを打ち込むというルールを設けていました<sup>2</sup>。携帯型GPS受信機にリアルタイムで表示される「自身の現在位置」と予め決めた「撮影地点」の緯度と経度の数値表を確認しながら移動するということを実際にやってみると、日常生活での景色が全然違うものに見えてきます。

《軌跡映画 1》では当時の僕の自宅から半径3kmの円周を移動しながら撮影したのですが、撮影している間は恐ろしく遠い異国を彷徨っているような気分で、本当に歩いて自宅に戻るのか？、いつリタイアしようか？な



撮影者のGPSトラックログ

track 1.1				
10/29/2004				
n	time	direction	location (lat./lon.)	difference
0	0:00	E (90°)	N 35°23'35.0"/E 136°36'37.0"	—/—
1	0:00/3	100°	25°21.2"/E 136°36'37.0"	-2.0°/+22.0°
2	1:20/6	110°	25°21.2"/E 136°36'37.0"	-4.0°/+20.0°
3	2:00	120°	25°21.2"/E 136°36'37.0"	-7.0°/+20.0°
4	2:40	130°	25°21.2"/E 136°36'37.0"	-10.0°/+15.0°
5	3:20	140°	25°21.2"/E 136°36'37.0"	-13.0°/+14.0°
6	4:00/3	150°	25°21.2"/E 136°36'37.0"	-15.0°/+12.0°
7	4:40	160°	25°21.2"/E 136°36'37.0"	-15.0°/+10.0°
8	5:20	170°	25°21.2"/E 136°36'37.0"	-15.0°/+5.0°
9	6:00/2	S (180°)	N 35°21'39.0"/E 136°36'37.0"	-17.0°/+2.0°
10	6:40	190°	25°21.2"/E 136°36'37.0"	-17.0°/+2.0°
11	7:20/1	200°	25°21.2"/E 136°36'37.0"	-15.0°/+5.0°
12	8:00	210°	25°21.2"/E 136°36'37.0"	-15.0°/+10.0°
13	8:40/3	220°	25°21.2"/E 136°36'37.0"	-13.0°/+12.0°
14	9:20	230°	25°21.2"/E 136°36'37.0"	-13.0°/+14.0°
15	10:00	240°	25°21.2"/E 136°36'37.0"	-10.0°/+15.0°
16	10:40/3	250°	25°21.2"/E 136°36'37.0"	-7.0°/+20.0°
17	11:20	260°	25°21.2"/E 136°36'37.0"	-4.0°/+20.0°
18	12:00	W (270°)	N 35°23'35.0"/E 136°36'37.0"	-2.0°/+22.0°

数値プログラム（撮影後）。録画すべき時間・場所・方向が数値で記されている用紙に、撮影者は録画が済み次第、実際の数字を書き込んだ。

どと考えながら歩いていました。後日、ふと車で撮影場所を通り過ぎたりして、「え、こんなに近所?」と呆氣にとられました。『軌跡映画』の撮影では、必ずどうしようもなく「迷っている」気持ちになります。

特に夜中は、数値だけを頼りに24時間移動しつづけるので不安で狂いそうになります。その時、ルールとして設けた「ネジ打ち」という行為が確かな手応えのある行為として精神を落ち着かせてくれました。

**Q.3** 『軌跡映画』、新作の《飛行物体》のどちらも、木村さん自らが設定したルール（指示書）によって、撮影者／パフォーマーの身体、肉体を酷使するものになっているように思います。木村さんがそのようなルールをベースとした「ルールベースド作品」を制作している理由はなんですか。

僕にとって、ルールは拘束することなので、僕がルールベースド作品を作る際には、ルールで撮影者／パフォーマーの身体をできるだけ拘束したいと思います。それによって、思いもよらず出てきてしまう「何か」を掬いあげたいと思っています。一方で、これまで「ルール」や「指示書」をアーティストがどんなふうに使ってきたのだろうと調べると本当にたくさん出てきます。ブルース・ナウマン《Walking in an Exaggerated Manner》(1967-68)、ソル・ルウィット《Wall Drawing》(1968-2007)、ローレンス・ウェイナー《Statements》(1968)、ダグラス・ヒューブラー《Duration Piece》(1968)など、60～70年代のコンセプチュアル・アートでは、もうやり尽くされているのではないかと思うほど指示の用い方が多彩です。そうして大勢のアーティストが一斉に指示書を用いたのにはきっと時代的な背景が反映されているのではないかと思っていて、だとしたら、2022年の長引くコロナ禍で、パソコンとスマートフォンを片時も離さず、どこへいくにもスマホの地図を頼みに移動する自分が、気付かぬうちに従ってしまっているルールや指示はなんだろう、と振り返りながら作ろうとしています。

**Q.4** 新作のビデオ・インスタレーション《飛行物体》(2022)を制作するに至った経緯、動機を教えてください



図2 《飛行物体》。縦型の映像作品とそれに関する資料の展示から構成される。日本神話のキャラクター「ホムツワケ」が登場。

い。「ホムツワケ伝承」に着目したきっかけは何だったのでしょうか。

今回、新たなルールベースド作品を作り、《軌跡映画》と並べて展示したいと思うところから始まりました。モチーフとなった「ホムツワケ伝承」は大人になっても言葉をお話せなかったホムツワケ皇子が占い師の導きによって話せるようになるという神話で、古事記や日本書紀にも登場しますが、岐阜県での滞在制作中に偶然知りました。

僕は以前にも太陽の運行を作品に取り入れていたのですが、「日置部」という太陽暦を司る職業集団が岐阜県にもいたらしいという情報から岐阜県揖斐郡の花長上神社を訪ね、「ホムツワケ伝承」の沼にハマりました。

恥ずかしながら今回初めて日本の神話をちゃんと読んで、神話ってこんなに面白いんだ、と気付かされました。神と人間との関係がすごく複雑に構成されています。地上の人間は、空の上にあるとされる神の世界からの見え方をいつも気にして、夢や占いを占うことで「この世」と「あの世」を盛んに行き来します。「ホムツワケ伝承」を読んでいると、「メタバース」の描写として解釈できると思いました。

#### Q.5 《飛行物体》で登場するナビゲーションユニット

(パフォーマンスに使用したシステム) についてももう少し詳しく教えてください。

「ホムツワケ伝承」について調べながら、「過去を辿る」とはどういうことだろう?そのためにGPSを使用するとしたら、どう用いればいいのだろうか?と考えました。そこで、『軌跡映画』と同様にパフォーマーはGPS受信機を持ちながら目標地点へ移動する設定は変えずに、ただ『軌跡映画』のように目標地点を予め定めることを辞めました。「4分前に送信されてきたパフォーマーの位置情報を、同じパフォーマーが4分後に向かうべき目的地として設定する」という仕組みを思いつきました。この仕組みでは、もしGPSの測位が正確に働いていたら、パフォーマーは何分経ってもスタート地点から一歩も動かないことになります。けれどもGPSの測位は、受信機によって、または受信する場所の環境によって誤差が発生するので、多少は動きがあるだろうと予想していました。実際にやってみて、パフォーマーは結構な距離をあちこち移動することになり、驚きました。

とはいえ、展示にあたり縮尺1/25,000の地形図に軌跡を描いてみると、その移動範囲が狭すぎて、0.3mmのシャーペンの先を極細に尖らせてなんとか描画できるほどの小さな軌跡でした。

**Q.6** 『軌跡映画』と《飛行物体》のどちらにも軌跡というワードが登場します。軌跡にこだわる理由を教えてください。

約2万キロ上空にGPS衛星という人工物が30個以上も周回していて、自分が正確に測位されていることに、言いたくない気持ち悪さを感じ、こだわり続けています。

ぼくにとっては、今回『軌跡映画』と《飛行物体》を並べて展示することで、目に映る世界を、一旦衛星からの位置情報を介することで展示会のコンセプトである「ウィデオー（わたしは見る）」の再解釈を試みました。僕はスマホの地図を見ながら歩いていて電柱に頭をぶつけることもしばしばで、いったい何を見て歩いているのか?と普段から疑問に思いますが、展示を見た鑑賞者もスマホの地図に表示された「現在地」を奇妙に思ってくれたらいいなと思います。

---

## 萩原健一

HAGIHARA Kenichi

聞き手：佐々木紘子(IAMAS RCIC研究員／美術家)

---

**Q.1** 萩原さんは学生や教職員として、IAMASに長く携われたと伺っています。その時は、どのような制作や研究活動等をされていたか。

IAMASには学生、システム管理専門職、また助教として足掛け10年ほど関わっています。学生の頃は、人間が景色を見に行く行為、光をお土産として持ち帰る欲望など「観光」をキーワードに、集合写真やポストカードのような視覚を物質化したり所有したりするメディアに興味がありました。また、写真家と呼ばれる人たちの外界への感度の高さに強い憧れがあったので、写真を主に勉強していました。ジャンルとしてはニュー・トポグラフィクス<sup>3</sup>と呼ばれる風景写真です。自分と異なる技術や知識をもった友人が身近にいたので、他の分野の影響も受けつつ、観光地が持つ特異な磁場、風景に誘発される人の振る舞いをどうにかして作品に表現できればと模索していました。とはいえ、あまり積極的に展示会に参加したりもせず、制作に没頭するわけでもありませんでした。自分が撮影すべき対象を見つけられなかったのかもしれない場所に目的を作って無理矢理出かけて、食べたり泊まったり。今振り返れば、もっとキャリア形成を踏まえた活動をすべき時期だと思いますが、一生懸命遊んでいました。

**Q.2** 今回の展示を拝見して、萩原さんは「人」をモチーフとした作品を手掛けてきたことを知りました。その理由について教えてください。

「人」ではなくて、カメラやメディアと人間との相互関係に注目しているのだと思います。他者の行動を引き出す仕組みづくりにも興味がありました。美術予備校で受験生向けに課題を作成する仕事をしていた経験も





図1 左《TRAIN》, 右《SUGATAMI》。《SUGATAMI》のそれぞれの画面には「異なる」時間に「同じ」曲で踊る「同じ」ダンサーが映し出される。

大きいかもしれません。生徒達が取り組む作品は、テーマや素材の与え方によって大きく変わります。動機づけを保ちながら、誘導しすぎずに個々の創造性を引き出せないか苦心していました。

もともと、人物を撮ることに全く関心がなかったのですが、観光地で写真の題材を探している頃から「風景やメディアに対峙する人間」に興味をもちました。たとえば、観光モニュメントの前で自撮り写真を撮るために、撮影対象に背を向けて自撮り棒を伸ばす姿は今では珍しくない撮影行為になっています。ですが、もし20年後の未来に棒を伸ばさずとも同じ撮影が可能な新技術が主流になれば、自撮り棒による人の仕草はこの時代特有の振る舞いであり、今日的な風景と言えます。その姿は未来の人々にとっては非常に奇妙に見えると思います。

**Q.3** 《SUGATAMI》(2008-2010) は3画面, 《TRAIN》(2018-2021) は2台の縦型モニターで構成されており、どちらも複数のディスプレイを並列しています。

複数のモニターを使うようになったのは大学院の頃に南アフリカの映像作家キャンディス・ブレイツ (1972～) の作品に出会ってからです。彼女の作品群はマルチチャンネルの動画インスタレーションを特徴としています。登場する個人のポートレートでありながら、複数のモニ

ターが並ぶことによって画面には映らない人物像や社会背景を鮮やかに描いているように感じました。自分は当時、写真作品に取り組んでいましたが、静止画と動画の中間領域を探るような展示構成をとるようになりました。同じように、似たようなものを反復することによって逆説的に差異を見出すベッヒャー派と呼ばれる方々のタイポロジー (類型学)・フォトグラフィの手法も意識しています。

**Q.4** 《SUGATAMI》はどのような経緯で制作されましたか。萩原さんの着眼点や作品の組み立て方について教えてください。

《SUGATAMI》はガラスに自身の姿を映して練習するダンサーを撮影した動画ですが、当初はダンサーではなく、街を歩いていると遭遇するファッションの系統が似た人々に注目していました。ペアルックとは違って少しだけ異なる似た服を着る人たちです。仲良しの女性2人が同じ色のコートとスカートを身につけていたり、友達同士で遊びに来た学生集団が全員似たようなダウンジャケットを着ていたり。よく見ると別ブランドのアイテムなのですが、お互いの引用元が一緒。その数年後「量産型大学生」とネットで揶揄されるような同調行動です。一見、無個性に見えますが、同じような見た目になるこ



図2 「フレット・アニメーション」4つのエリアに配置したモノが瞬時にループアニメになる装置。2021年の秋には岐阜県の中学生や高校生に向けて、独自に開発したアニメーション教材「フレット・アニメーション」を用いたワークショップを開催した。

とで、むしろ細部が強調され、表情や仕草などに個々人の素の性質が現れていると思いました。

その要素を追求した結果、「練習曲」と「振り付け」という決まった時間と身体を軸にもつストリートダンサーを被写体として見出し、週に1度、約3ヶ月のあいだダンサーたちが同じ曲で練習している様子を撮影しました。ストリートダンスは自分の知らない世界だったのですが、勉強していくうちに惹きこまれ、今でも機会があれば小さいダンスイベントや学生サークルの発表会を見に行っています。

**Q.5** 《TRAIN》はマスクを着用した高校生がスマートフォンで文字入力している姿を画面越しに記録した作品です。専用の装置を使っていると聞きましたが、制作の背景について教えてください。

実はタブレット越しに人物を撮影する構想は2008年頃から考えていて、ちょうどパイメニュー（円形ポップアップ）からフリックによる日本語入力方式がiPhoneに導入されてフリック入力が主流になった時に具体的なプランができました。いつか作品にしたい気持ちがあったので、片手間ですがリサーチしながら試作のようなものを進めていましたが、釣りや登山に熱中してしまい、この構想は長い熟成期間に入りました。ちょうど職場が

変わったり、引っ越したりと生活が忙しかったということもあります。そのあいだに、「恋するフォーチュンクッキー」（2014）や「恋ダンス」（2016）などの社会現象や、TikTokなどのサービスで画面越しに同じ仕草を共有しあう姿が世の中に頻出するにつれて意欲が戻り、制作を再開しました。以前は撮影装置を制作するのに技術的にも予算的にもハードルが高くて頓挫していた部分ですが、年月が経ったおかげで解決したという制作環境の変化もありました。

**Q.6** 作品制作だけでなく、「フレット・アニメーション」等、教材開発に取り組まれた経緯や動機を教えてください。

大学などの教育機関で映像制作を教える機会が多いのですが、多様化する映像メディア環境に対して授業のやり方や、そこで使われる教具が足りていないと感じました。もちろん新しい映像教育を実践している例もありますが、多くは取り上げる実習内容が番組やドラマ制作などのコンテンツに偏っている印象もありました。メディアアート作品で用いられる手法やアプローチはそういった教育の現場でこそ実用性が高いと思っていたので、いろんな人脈を頼って自分の授業では教材からつくるようにしていました。

**Q.7** 独自に開発されたアニメーション教材「フレット・アニメーション」の今後の展開については、どのように考えていらっしゃるのでしょうか。

現状のテーブル型はまだ設備として仰々しいと感じています。スマートフォンとアームのみで完結するような簡素な構成にアップデートする予定です。この手の教材は現場への導入障壁を限りなく下げておきたい気持ちがあります。

**Q.8** 作品制作や教材開発、ワークショップ等、幅広い活動に取り組まれています。今後の活動の展開について教えてください。

自分の活動を支えているのは、知人友人がもつ多様な技術や知見であることが多く、成果物も沢山の協力者によって実現されているものばかりです。僕は器用ではないので、新しい取り組みが始まるとそちらに集中してしまい、中途のままのプロジェクトも多いのですが、関わってくれた人の繋がりのためにも継続し発信することを心がけたいです。

---

## 堀井哲史

HORII Satoshi

聞き手：西山恒彦(岐阜県美術館 学芸員)

---

**Q.1** 堀井さんはライゾマティクスで活動されていますが、今回はIAMASの卒業生としてグループ展にご参加いただきました。思い返していただいてIAMASというところは堀井さんにとってどういったところだったのでしょうか。

IAMASには2003年に入学しました。その前は、美術大学でコンピューターを使った映像・CG制作を学んでいました。当時扱っていたソフトウェアのほとんどは既存のアナログでの制作プロセスをメタファーとした設計思想で、ソフトウェアは生産性を上げるためだけに存在しているようなものでした。それでは、コンピューターが介在することならではの創作が生まれてこないのではと疑問をもち、同じような問題意識をもつ人を探していました。そのなかでメディアアートという分野を知り、IAMASに辿り着きました。IAMAS在学中は音楽に限らず、様々なセンサーと連動してインタラクティブに映像を生み出せるシステム／ヴィジュアル作りに没頭していました。

**Q.2** ライゾマティクスについて教えてください。そこで堀井さんは、主にどのような役割を担っているのでしょうか。

同じIAMAS卒業生の真鍋大度を中心に立ち上げたライゾマティクスは2006年の設立以来、エンターテインメントや広告制作などを対象にしたクライアントワークと、ダンスや展示などの自主企画によるアートワークの両方を行っています。誰も実現していないようなことをアートワークのなかで提示し実績を作り、それをクライアントワークにもち込んで、新たな価値を提供しています。私は、音楽、センサー、さまざまなデータの入力を生かした、プログラミングによるリアルタイム性の高い



図1 《LightandShadow》(2019, 2021)。岐阜県立美術館展示風景。

ビジュアル作りを設立当初から担当してきました。

**Q.3** 本展ではたしか、約8mの大型ワイド画面に上映された《Light and Shadow》(2019, 2021)はワシントンD.C.にあるアートテックハウスで、ライゾマティクス名義で最初に展示したと伺っていますが<sup>4</sup>、堀井さんが試みたことを教えていただけますでしょうか。

《Light and Shadow》は今回美術館の平らな壁面に合わせて再編集して展示していますが、もともとはアートテックハウスの最も広い展示室の全体にプロジェクションをして展示した没入型の映像作品です。まずオリジナル楽曲に合わせた振り付けを制作してモーションキャプチャと実写の撮影を行い、それを元にして映像を制作しました。屏風絵から着想を得て、壁の向こう側に地続きの空間があるような体験を与えたかったので、カメラ移動、カット編集のような映像的な演出は排除して、定点視点のみの設定にしました。定点視点でも耐えうる強度をもたせるために、自分自身が新たな発見を見出せるモーションキャプチャデータの扱い方を試作しています。

そもそもモーションキャプチャは、CGの中で人間をリアルに表現するために発展してきた技術です。今回はモーションキャプチャーデータそのものを素材として

扱うことで、何か新しく見出せるものがあるのではないかと考え、試行錯誤しました。データが表象するものそれ自体をクローズアップしたり、誇張したり。また、動きが空間に与える影響をシミュレーションしたり、モーションキャプチャのつながりを変化させたり。音楽とダンスの連動性を強調したり。物量面で飽きさせないようにしながら、個別のアイデアが凡庸にならないように苦心しました。

**Q.4** 物量面で飽きさせないモーションデータということですが、Perfumeの振り付けなどで知られるMI-KI-KOさんの振り付けをELEVENPLAYのSARAさんが踊った5分38秒のダンスに対して、どれくらいの量を記録したのでしょうか？

カメラはモーションキャプチャ用に24台を用い、手の指の動きも含めて詳細にキャプチャしています。実写用に正面の1台で別途撮影を行いました。そういった特殊な状況でしたが、3テイクでSARAさんのダンスの撮影は終え、その内最後のテイクを《Lightand Shadow》に採用しています。

《Light and Shadow》の2年後に制作した《Endless Imaginary》と今回の展示のために制作した《Behindthe Scene》の2点は、すべて《Light and Shadow》と同じモー



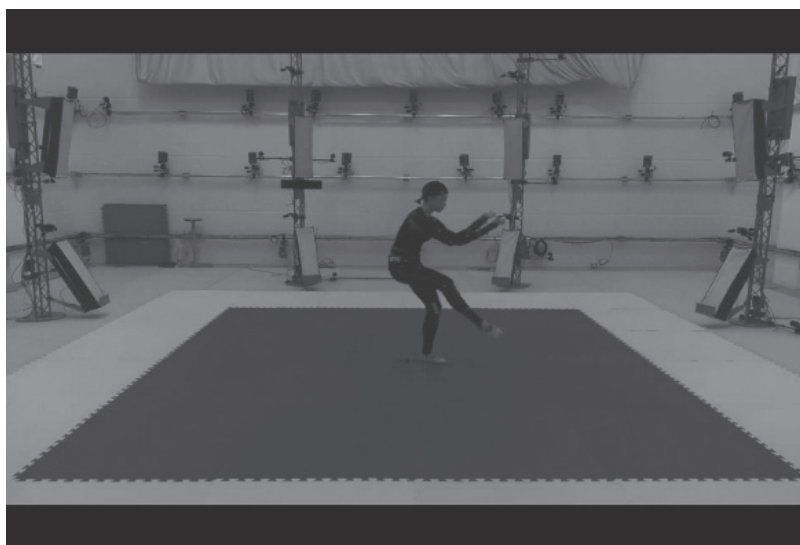


図2 モーションキャプチャーの様子。ダンサーはセンサーを身に付けて動く。

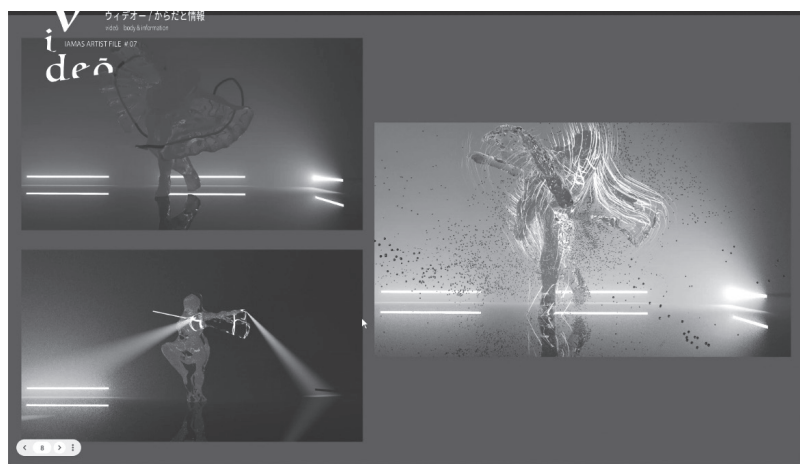


図3 モーションキャプチャーデータにさまざまな操作が加えられる。

ションキャプチャーデータと同じ音楽を使用しています。《Light and Shadow》に含まれる動きや形態の情報をもとに、さらに複雑に展開し、制作途中で採用しなかった要素を新たに加えるなどして再構成を試みています。

**Q.5** オーディオの視覚化・映像化の方法について教えてください。

オーディオは音色ごとに分かれていて、それぞれの音量に合わせて映像内の照明に強弱をつけています。また、

それらオーディオの視覚化された部分を、ダンサーの動きの緩急に合わせて使用したりしています。ダンサーの動きと、音楽の連動性がより際立つような効果を思索しています。

**Q.6** 現在、アートテックハウスDCで上映された《Light and Shadow》を岐阜県美術館の会場に合わせて編集して上映していますが、それに加えて、同じ曲とダンスで2021年版として再編集した新作も発表しています。さらに《Endless Imaginary》と《Behind the Scenes》の

「Right」と「Left」をモニターで上映しています。私が個人的に気になったのが、《Behind the Scenes /Right》で、SARAさん同士が2人で向き合って踊っていて、片方のSARAさんの視線で映像化されているシーンです。各作品は5分38秒で、同じテイクを素材にしているはずなのに全く異なっていて、それぞれ豊かな展開を示しています。今後さらなる展開をお考えなのでしょうか。

私が映像とプログラミングで関わっている《discrete figures》(2018)では、ダンサーの視線を扱ったシーンがあります。ひとりのダンサーの額にカメラを取り付け

て舞台上を撮影し、その映像がオンタイムにステージ上にフィードバックされて、そのなかに別のダンサーの姿が浮かび上がる作品です<sup>5</sup>。

この時に舞台に立つパフォーマーの視線がもつ物語性を実感して以来、視線を扱った試みをしてきました。今作においてもそのような試みをしてはいたのですが、定点視点の作品としては成立させる見込みが立たなかったもので、追求することは諦めました。《Behind the Scenes / Right》にはその実験の片鱗を残していますが、いずれ違う形態で実現できればと考えています。

## 注

- 1 「軌跡」と「映画」を組み合わせた木村による造語である。計16本から構成されるシリーズ。本展では、2004年に岐阜県大垣市で制作した《軌跡映画1》と、2007年に北アルプスの山小屋「水晶小屋」を中心に円を描いた《軌跡映画4》を撮影時の資料とともに展示された。
- 2 『軌跡映画』は以下の5つのルールに従ってつくられた。①撮影は、0時から24時までの24時間かけて行われる。②撮影は、半径3キロメートルの円周を36等分した地点で進行方向に向かって行われる。③撮影者は、40分ごとに20秒ずつ、36カットを録画する。④撮影者は、辿られる円周の90度ごとの地点でねじ打ちを行う。⑤撮影者は、事前に地図を見てはならず、数値のみをたよりに移動する。
- 3 1970年代にアメリカで起こった伝統的な風景写真を刷新する潮流。1975年、ジョージ・イーストマン・ハウス国際写真博物館で「ニュー・トポグラフィックス」展という題名をもつ写真展が開催されたことに由来。
- 4 「Lucid Motion by Daito Manabe x Rhizomatiks Research」(2019/9/28～12/1)に出典。  
<https://www.artechouse.com/program/lucid-motion/><https://www.youtube.com/watch?v=KCAN4GldQ34>
- 5 <https://youtu.be/hauXQQhwbGM?t=151>