

丸山翔哉

MARUYAMA Shoya

Virtual Field Recording –Listening to the Voices of All Things–

Virtual Field Recording

—万物の声を聴く—





本展覧会「Virtual Field Recording —万物の声を聴く—」は、ゲーム空間におけるバーチャルフィールドレコーディング(仮想フィールドレコーディング)という行為を軸に展開されるインスタレーションである。従来のフィールドレコーディングは、特定の時間と場所に結びついた音を現地で採取する実践であり、録音者の身体と環境の関係を不可逆的に刻み込んできた。それに対し、本作では人工的に設計された環境を歩き回り、そこに潜む音を採取する。ここで記録されるのは「客観的な環境音」ではなく、鑑賞者がどの経路を辿り、どの音に耳を澄ませ、何を採取するかという「主体の聴取の痕跡」である。

この新たな行為は、私たちに根源的な問いを投げかける。他者や他の生物と、私の聴覚世界はどのように重なり、どこが隔たっているのか。現実のフィールドレコーディングは偶然性が支配するが、ここではその偶然すらもプログラムとして設計される。しかし、その中でどの響きに出会い、どの音を残すかは鑑賞者自身の選択に委ねられている。バーチャルフィールドレコーディングは、聴覚が世界認識の基盤であることを浮かび上がらせる批評的な実践にほかならない。

本作で採取された音は会場に還流され、他者の聴取の痕跡と重なり合いながら新たな音響環境を立ち上げる。それは完成された楽曲や調和された合唱ではなく、複数の主体が同時に奏で続ける「野生のプロセス」である。本展に響くオーケストラとは、差異を抱えたまま共存する多声的な世界そのものなのである。

本展覧会をとおして、耳を澄ますことでのみ現れるもうひとつの現実を提示し、「世界を聴く」とは何か、そして「他者と響きを共有する」とはどのような営みなのかを問いたい。

The exhibition "Virtual Field Recording –Listening to the Voices of All Things–" comprises an installation centered on the practice of virtual field recording within game spaces. Conventional field recording involves collecting sounds tied to specific times and places on site, creating an indelible record of the relationship between the recorder and the surrounding environment. In contrast, this work invites viewers to move through artificially designed environments and extract the sounds concealed within them. What is recorded is not objective environmental sound, but traces of the act of listening itself: the paths the viewer takes, the sounds they attend to, the data they choose to extract.

This new form of activity raises fundamental questions. Where does my auditory world intersect with those of other people or living beings, and where do they diverge? Real-world field recording is governed by chance, but here even that chance element is programmed. However, within this framework, the resonances one encounters and the sounds one chooses to preserve are left to the viewer's own decisions. Virtual field recording is a critical practice that illuminates how hearing underlies our perception of the world.

The sounds extracted in this work flow back into the venue, overlapping with the record of others' listening experiences to form a new sonic environment. It is not a polished musical composition or a chorus singing in harmony, but a pluralistic process continuously performed by multiple participants at once. The orchestra that fills the exhibition is the polyphonic world itself, a world in which diverse things coexist.

Through this exhibition, I aim to reveal another reality that emerges only through attentive listening, and to explore what it means to listen to the world and to share its resonances with others.

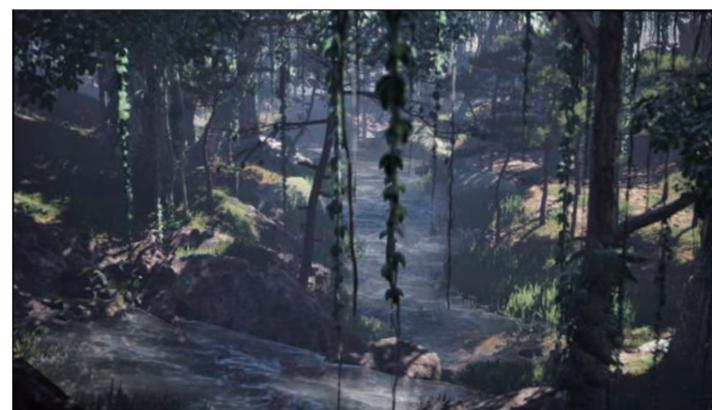
《野生のオーケストラが聴こえる》
Pluralistic Orchestra

ゲームアート / サウンドインスタレーション
Game art / Sound installation
プレイ時間: 約10分
Play time: approx. 10 min
2025



助成: 令和6年度文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業 国内クリエイター創作支援プログラム
ゲームシステム: 石原 航
ワールドデザイン: 高橋祐亮
什器: 清水兼名
機材協力: 株式会社オーディオテクニカ、株式会社コネル

Support: Project to Support Emerging Media Arts Creators 2024, Production Support Program for Creators in Japan
Game system: ISHIHARA Koh
World design: TAKAHASHI Yusuke
Furniture design: SHIMIZU Rinna
Equipment cooperation: Audio-Technica Corporation, Konel Inc.



ゲームフィールド内の自然や都市、人工物に宿る多様な音のレイヤーに耳を澄まし、「万物の声を聴く」参加型インスタレーション。プレイヤーがフィールド内を探索し、複数の録音機材を使い分けながら収集した音は会場のスピーカーから再生され、現実空間の音風景を再構築する。仮想空間で音を収集することを通じて、音を聴く行為そのものの意味や可能性を問い直すことを試みる。

A participatory installation that explores the experience of “listening to the voices of all things” by tuning in to diverse layers of sound found in nature, urban spaces, and human-made objects within a virtual game field. As players navigate the field using various recording devices, the sounds they extract are played back through speakers in the venue, reconstructing a sonic mindscape in the real world. Through the act of gathering sounds in a virtual environment, the work invites reflection on the meanings and possibilities of listening itself.



《聴取の痕跡》
Traces of Listening

Pythonによるオンラインアーカイブ
Online archive (Python)
2025

この作品では、プレイヤーがゲーム空間で採集した音の記録をアーカイブとして聴くことができる。同じ環境にいても、歩く経路や耳を傾けた瞬間は人によって異なるため、残される音の痕跡も一人ひとり異なる。つまり、それらは「客観的な音」の記録ではなく、「世界をどう聴いたか」という主体的な行為の記録なのである。

This work invites the audience to listen to archives of sound recordings collected by players within the game environment. Even when sharing the same surroundings, each player's paths and the moments they choose to listen differ, leaving behind unique traces of sound. What is captured here is not a record of "objective sound," but a record of the subjective act of listening—of how one has heard the world.



《リスニングソース》
Listening Source

Google Maps APIを使用したWebサウンドマップ
Web sound map (Google Maps API)
2025

ゲームの制作過程で収録された現実のフィールドレコーディング音源を聴くアーカイブである。《野生のオーケストラが聴こえる》の「素材」となった音を辿ることで、鑑賞者は作品世界の源泉に触れる。ここで聴こえてくるのは、自然や都市に存在していた実際の響きであり、ゲーム空間に再構成される以前の「聴取の出発点=ソース」を体験することができる。

This work serves as archives of real field recordings captured during the production of the game. By tracing the sounds that served as the raw material for *Pluralistic Orchestra*, the audience encounters the very source of the game's world. What is heard here are the genuine resonances that once existed in nature and in the city—an opportunity to experience the point of origin of listening, before these sounds were reconstructed within the virtual environment.



《Virtual Field Recording—体験の手引き》
Virtual Field Recording – A Guide to the Experience

映像
Video
3'00"
2025

本映像は、本展の世界観とプレイ方法を紹介するためのガイドである。鑑賞者はゲーム空間を歩き回り、そこで響く多様な音を採集し、自らの「聴取の痕跡」を残していく。ここでは、どのように音を記録し、どのように作品と関わるのか、その体験の入り口が示される。

This video serves as a guide to the world and gameplay of the exhibition. Viewers wander through the game environment, collecting the diverse sounds that resonate within it and leaving behind their own traces of listening. It introduces how sounds are recorded and how one engages with the work—marking the entry point into the overall experience.

concrete information about when and where it was recorded, by whom, and what occurred. It enters the virtual world with undeniable factual weight, as though cutting through the fictional layer constructed within that world. At the same time, this forceful breakthrough creates a sense of two simultaneous time layers: the past moment when the sound was recorded in the real world, and the present moment in which it acts as fictional audio unfolding in a virtual world in real time. However, the aim of this work goes beyond merely setting up a contrast between real and virtual time. In the forest scene that follows the city scene, Maruyama places sounds that intentionally remain within the fictional layer of the virtual world. For example, when a contact microphone is placed against a tree trunk, one hears a synthesizer-generated sound that a real tree could never produce, evoking a sense of mystery. From a rock in a stream comes the sound of ocean waves, conveying the notion that the rock may have once been part of the sea. While these pairings of objects and sounds remain within the fictional realm of the virtual world, the dissonance between them generates poetic meaning.

The innovative tactic of virtual field recording demonstrated in this work shows that sound in virtual space can span multiple layers, traversing boundaries such as real and virtual or past and present. It also creates poetic meaning through combinations that produce cognitive dissonance between objects and sounds. The field recording carried out in this work explores a multilayered world, in which sounds pre-recorded in the real world lie dormant and are brought to life within the fictional present of the virtual space.

TANIGUCHI Akihiko | Media Artist and Associate Professor in the Media Arts Course, Department of Information Design at Tama Art University. Utilizing 3DCG and programming, he captures the relationship between virtual space and the real world from a unique perspective, creating works in a wide variety of forms.

Maruyama Shoya's "Virtual Field Recording –Listening to the Voices of All Things–" is, as its title suggests, an exhibition involving field recording that takes place in a game-like virtual space. In two scenes created with a game engine, a city and a forest, Maruyama has embedded numerous sounds he recorded in the real world. Visitors navigate this environment while using four types of virtual recorders to capture a variety of environmental audio. Through this experience, the exhibition introduces the new concept and approach of virtual field recording and demonstrates its potential. Here, I will explore the possibilities raised by the exhibition—specifically, the question of virtual field recording's nature as a medium—by comparing it to the related practice of in-game photography.

In-game photography refers to taking photographs within virtual spaces such as video games. It emerged as a relatively new form of engagement in the 2010s, when high-definition 3D graphics became the norm and many video games began incorporating photo functions. Players capture striking scenes and share these images online, where they function as a form of communication within fan communities. Some professional photographers also produce in-game photographs as an extension of their work in the real world. While this practice has become a widespread way to interact with video games, it differs significantly from traditional photography and presents its own set of specific challenges. One key aspect, particularly when comparing in-game photography with virtual field recording, is its unique relationship with the real world. This becomes clear when we examine how spaces in contemporary video games are created.

In recent video games with highly realistic graphics, elements such as rocks, trees, and character heads are sometimes created using 3D scans. In other words, pieces of the real world are captured by 3D scanning and then arranged to form the game's environment. Even when 3D scanning is not employed, images of actual objects are often used to produce surface textures. In these cases, in-game photography is not merely about photographing a scene within the game, but becomes a means of capturing discrete pieces of the real world that have been reconfigured within the virtual space. This process is analogous to a camera obscura, wherein the darkened box of the game is punctured by countless openings.

In this work, most of the sounds placed within the virtual world are recordings that Maruyama made himself in various real-world locations. For example, in the city scene that visitors first encounter, when the recorder's microphone is directed at a karaoke shop in a mixed-use building, an off-key singing voice can be heard. From a room in an office building, one hears someone loudly voicing a complaint at a government service counter. These are situations that Maruyama personally encountered and recorded, and the sense of his physical presence at these moments is palpable. In in-game photography, real-world scenery is used purely as texture applied to objects, leaving little indication of any specific event or of the identity of the photographer. Sound, however, unfolds over time and can carry

れる。インゲームフォトグラフィーでは、現実の世界の風景はあくまでも物体のテクスチャとして用いられ、具体的な出来事や、それを誰が撮影したのかという文脈は希薄だ。しかし、時間軸を含む音は、いつでも誰がそれを録音し、どのような出来事が起きたのかという具体的な情報を含む。それは、バーチャルな世界の中で作られたフィクションのレイヤーを貫通するように、圧倒的な事実として立ち現れてくる。同時に、この貫通する事実のあり方は、現実の世界でかつて録音されたという過去の時間と、リアルタイムに動作するバーチャルな世界の音であるという、フィクションとしての現在の時間との二重の時間を作り出す。しかし、この作品で試みられていることは、そうした現実とバーチャルな時間の二重性を作りだすことだけに留まらない。

都市の場面の後に訪れる森林の場面では、バーチャルな世界のフィクションのレイヤーにあえて留まるような音が配置されている。例えば樹木の幹にコンタクトマイクを当てると、実際の木の幹からは聞こえるはずのない、シンセサイザーで合成された音が聞こえ、それが神秘的な存在であると感じさせたり、小川にある岩からは、海辺の波の音が聞こえ、その岩がかつて海にあったのかもしれないと想像させる。こうしたオブジェクトと音の組み合わせは、バーチャルな世界のフィクションのレイヤーに留まりつつも、そのズレから詩的な意味を立ち上げている。

この作品で示された「バーチャルフィールドレコーディング」という新たな手法は、バーチャルな空間における音が、現実とバーチャル、過去と現在といったふたつのレイヤーを貫通する、多層的なものとして存在しうることを示している。またそれは、オブジェクトと音とのズレを感じさせる組み合わせによって、そこから詩的な意味をも生み出す。この作品の中で行われるフィールドレコーディングとは、あらかじめ過去に録音された現実の音たちが潜在し、それをバーチャルな空間でつくられたフィクションの現在の中で掬い上げる、そんな多層的な世界のあり方を探る行為なのだと思付かされる。

谷口暁彦 | メディアアーティスト、多摩美術大学情報デザイン学科メディア芸術コース准教授。3DCGやプログラミングを駆使し、仮想空間や現実世界の関係性を独自の視点で捉え、多岐にわたる形態の作品を制作している。

丸山翔哉「Virtual Field Recording —万物の声を聴く—」は、タイトルが示すように「バーチャルフィールドレコーディング」、つまりビデオゲームのようなバーチャルな空間の中でフィールドレコーディングを行う体験型の展示だ。ゲームエンジンを使用して制作した都市と森林のふたつの場面には、現実の世界で丸山自身がフィールドレコーディングによって録音した音が多数配置されている。鑑賞者はこの空間を散策しながら、4種類のバーチャルなレコーダーを用いてさまざまな環境音を録音する。この展示は、そうした体験を通じてバーチャルフィールドレコーディングという新たな手法・概念の提案を行い、その可能性を示している。この展示で示されている新たな可能性、つまりバーチャルフィールドレコーディングとはどのようなメディアなのか、という問題を、近接する領域である「インゲームフォトグラフィー」(バーチャルフォトグラフィ)との比較から考察したい。

インゲームフォトグラフィーは、ビデオゲームなどのバーチャルな空間の中で写真撮影を行うことだ。これは、2010年代から3Dで高精細に描かれるビデオゲームが一般化し、それらのビデオゲームの中で写真を撮影する機能が搭載されることで生まれた比較的新しい楽しみ方だ。ゲーム内の印象的な場面を撮影し、その画像をネット上で共有することでファンコミュニティの中のコミュニケーションとして機能する。また、プロの写真家が現実の世界で撮影を行う延長としてインゲームフォトグラフィーの作品を制作している事例もある。このようなインゲームフォトグラフィーの実践は、既にビデオゲームの多様な楽しみ方のひとつとして一般的になっているが、従来の写真撮影と比べると極めて異質で、独自の問題を数多く含んでいる。そうしたインゲームフォトグラフィー特有の問題のうち、バーチャルフィールドレコーディングとの比較で特筆すべき点として、現実の世界との独特な関係性が挙げられる。それは、現在のビデオゲームの中の空間がどのように作られているかという問題を追うことで見えてくる。

近年のリアルなグラフィックのビデオゲームでは、空間を構成する岩や木、あるいはキャラクターの頭部などを3Dスキャンを元に作成していることがある。つまり、現実の風景の一部が3Dスキャンによって切り取られ、それらが配置されることでビデオゲームの風景が作られている。また、3Dスキャンを用いていなくとも、表面のテクスチャには現実のオブジェクトを撮影した画像が用いられる。この場合、インゲームフォトグラフィーは、単にビデオゲームの風景を撮影するものではなく、ビデオゲームの風景を通じて、離散的に配置された現実の世界を撮影する装置になる。それはまるでビデオゲームという暗い箱に、無数の穴が空けられたカメラオブスキラのようなのだ。

この作品では、バーチャルな世界に配置されたさまざまな音は、おおむね丸山自身が現実の様々な場所で実際にフィールドレコーディングを行ったものだ。例えば最初に訪れる都市の場面では、雑居ビルのカラオケ店にレコーダーのマイクを向けると、調子外れな歌声が聞こえてくる。また、オフィスビルの一室からは、どこかの役所の窓口で大声で苦情を述べている人物の音が聞こえてくる。これらは実際に丸山自身が遭遇し、レコーダーで録音した出来事であり、そこに丸山自身が実際にいて、それを録音したという出来事の実実性が強く感じら

フィールドレコーディングと呼ばれる録音を聴く楽しみのひとつに、技術を通じて聴覚の輪郭を省みる経験がある。聴覚は先天・後天的なたくさんのフィルターがあり、他の感覚と連動している。それに対して、録音は人体と異なるフィルターがあり、他の感覚から切り離されている。フィールドレコーディングの鑑賞者はいわば別種の聴覚に接し、それを自分の聴覚のありかたと比べる。両者のずれに気づくと、自然なものに感じていた聴覚の輪郭が揺らぐ。この感覚は快感でもあり、発見に満ちていて、日々の暮らしに影響をあたえることもある。

丸山翔哉の展覧会「Virtual Field Recording 一万物の声を聴く―」は、鑑賞者がビデオゲームのなかでフィールドレコーディングを実践できるインスタレーション《野生のオーケストラが聴こえる》を中心とする。丸山の説明を聞きながらプレイしてみ、私は本作品が上に述べたような経験をもたら

す表現ではないだろうと感じた。鑑賞者の意識は聴くことよりも、フィールドレコーディングという能動的実践のありかたに向かう。本作品はゲームというフォーマットを通じて録音するという行為を楽しむ、省みる機会をもたらすのではないか。

《野生のオーケストラが聴こえる》は聴くことに関しては、比較を通じた現実との関係に開けていかない閉塞感がある。鑑賞者が録音する音は主に、丸山が現実世界のなかで録音した音であり、複製の複製である。一般的なフィールドレコーディングには不可避免的に生じる現実の音と録音のずれは本作品にはない。鑑賞者は現実から二重に遠ざけられ、人工世界の環境音とそのなかで録音される音のあいだで堂々めぐりをする。たしかに、現実の音と人工の音という二元論が不毛でしかない表現はある。しかし、フィールドレコーディングを主題と

するこの作品の場合は、現実に録音した音を用いることが、むしろ現実との関わりが希薄であるという印象をもたらす。

丸山は本作品に「主体の聴取の痕跡」が残ることを強調する。私の考えでは、このことも閉塞感に一役買っている。プレイの痕跡がシステムにデータとして蓄積される。プレイする鑑賞者に他者の痕跡の全体像が伝えられることはない。生態系のなかで各生物種が固有の音響空間を占めると考える、バーニー・クラウスの「音のニッチ仮説」が隠された真実のように実装されていることは、システムによって聴取が管理されているという印象を強める。「万物の声を聴く」という展覧会の副題も人工世界の創造者である作者の存在を際立たせる。作者によって与えられた音を聞くという印象が拭えない。

録ることの輪郭——丸山翔哉「Virtual Field Recording 一万物の声を聴く―」 | 金子智太郎 | OPENSITE 10 審査員

One of the pleasures of listening to field recordings is the experience of reflecting, through technology, on the contours of one’s own sense of hearing. Human hearing operates through many innate and learned filters and is linked to other senses. Sound recording, by contrast, is shaped by filters unlike those of the human body and stands apart from other forms of sensory input. A listener encounters a way of hearing different from their own and measures it against how they usually perceive sound. When one recognizes the disconnect between the two, the contours of hearing that once felt natural begin to shift. This sensation is pleasurable and rich in discovery, and it can leave an imprint on our daily lives.

Maruyama Shoya’s exhibition “Virtual Field Recording –Listening to the Voices of All Things–” centers on the installation *Pluralistic Orchestra*, which enables viewers to practice field recording within a video game. Playing it while listening to Maruyama’s commentary,

I felt that the work does not lead to the kind of experience described above. A viewer’s attention turns less toward listening itself and more toward the active practice of field recording. Through the format of a game, this work offers opportunities to enjoy and to reexamine the act of recording.

In terms of listening, *Pluralistic Orchestra* conveys a sense of confinement, one that does not open toward a comparison-based relationship with reality. The sounds viewers record are drawn largely from recordings Maruyama made in the real world, making them copies of copies. The gap between actual sounds and recordings of them, an unavoidable feature of ordinary field recording, is absent here. Viewers are twice removed from reality, circling among the environmental sounds of an artificial world and the sounds captured within it. There are, of course, forms of art in which the distinction between real and artificial sound has little bearing. However,

because this work takes field recording as its subject, its use of sounds originally recorded in the real world paradoxically creates the impression that its connection to reality is faint.

Maruyama emphasizes that “traces of the act of listening itself” remain in this work. In my view, this too contributes to the sense of confinement. Records of play accumulate as data within the system, yet the viewer is never shown a full picture of what others have left behind. The implementation of Bernie Krause’s “acoustic niche hypothesis,” which proposes that each species occupies its own sonic space within an ecosystem, as if it were an underlying truth further strengthens the sense that listening is being managed by the system. The exhibition’s subtitle, “Listening to the Voices of All Things,” also underscores the artist’s omniscience as creator of this artificial world. The impression that one is hearing sounds supplied by the artist never fully disappears.

聴くことと比べて、《野生のオーケストラが聴こえる》はやはり録ることがゲームの原動力になっている。丸山はおそらく鑑賞者の興味を持続させるために、本作品に録音をめぐるいくつものギミックを取り入れた——マイクの機能を駆使して隠された音を捕らえる、そのためにさまざまなマイクを手に入れる、隠された音から他者の内面を推測する。これらは過去の野外録音文化の楽しみとして強調された。

《野生のオーケストラが聴こえる》は3つのステージからなる。最初の都市マップでは、鑑賞者は画面に見える対象が発する音だけでなく、マイクをズームすることで建物内部の音を聞くことができる。第2の自然マップでは、コンタクトマイク、ハイドロフォン、シグナルスコープという特殊なマイクを拾い集め、聴取の領域を拡大できる。最後のステージは都市マップに戻り、自然マップで獲得した機材を使って周囲の人間が聞いている音を聞き、

彼らの行動の意図を推測できる。

マイクによって聴覚を拡張する欲望は、フィールドレコーディングという名称が芸術に普及する以前に、野外録音の実践がかつて「サウンドハンティング」と呼ばれたことを想起させる。感覚は一般的に、特に聴覚は視覚との対比において、受動的と見なされがちである。耳には視線に相当する言葉がない。しかし、対象にマイクを向けて録るという実践は、聴覚の能動的な欲望をあらわにする。《野生のオーケストラが聴こえる》はゲームというフォーマットを通してこの能動性を際立たせ、ゲームの動力にする。聴覚を拡張する欲望は、フィールドレコーディングという実践が歴史を重ねていくなかで変化してきた、録ることの輪郭のひとつである。

先に《野生のオーケストラが聴こえる》は聴くことに関して、現実と隔てられた閉塞感があると述べ

た。しかし、本作品には、現実音のフィールドレコーディングを実践する丸山の姿勢がかいま見えるギミックがひとつある。鑑賞者は録音を始めると一分間何も操作できなくなる。一般的なビデオゲームなら最悪のフリーズに見えそうなこの仕掛けは、音源にできるだけ干渉しないように動きを止める丸山の姿を連想させる。音を立てずに聴くことと録ることの表現がこの静止によって結びついている。

金子智太郎 | 愛知県立芸術大学美術学部准教授。専門は美学、聴覚文化論。2017年から日本美術サウンドアーカイヴを主宰。

The Contours of Sound Recording: Maruyama Shoya’s “Virtual Field Recording –Listening to the Voices of All Things–”

KANEKO Tomotaro | OPENSITE 10 Jury member

More than listening, in *Pluralistic Orchestra* it is sound recording that drives the game. Probably to sustain viewers’ interest, Maruyama has built in a range of recording-related strategies: uncovering hidden sounds using the microphone’s range of capabilities, collecting different microphones for that purpose, inferring the inner states of others from concealed sounds. These elements recall the pleasures once emphasized in earlier outdoor sound recording culture.

Pluralistic Orchestra consists of three stages. In the first, a city map, viewers can hear not only the sounds emitted by visible objects on the screen but also sounds inside buildings by zooming the microphone. In the second, a nature map, they can collect specialized microphones (a contact microphone, a hydrophone, a signal scope) and expand the range of the audible. In the final stage, which returns to the city map, they can use equipment obtained in the nature map to listen to what people around them are

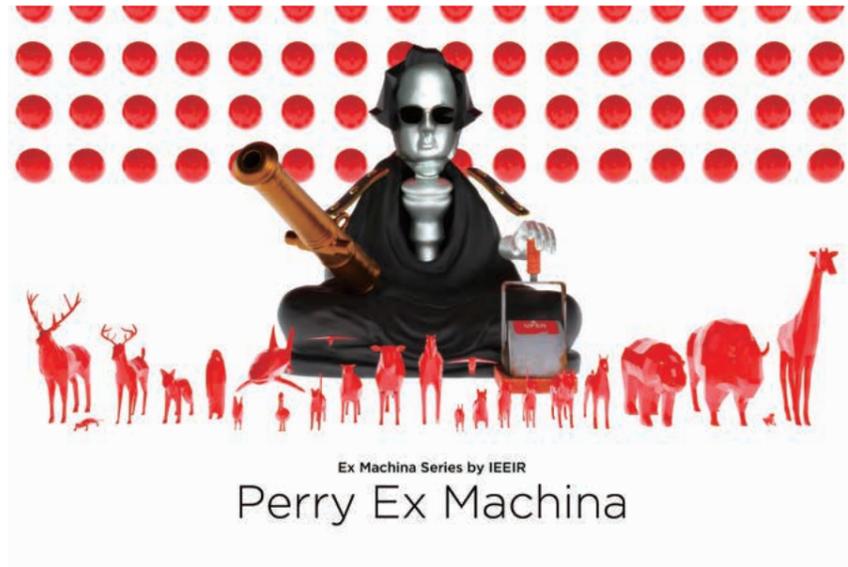
hearing and infer the intentions behind their actions.

The desire to extend hearing through microphones recalls how, before the term “field recording” became common in art, outdoor sound recording practices were once referred to as “sound hunting.” The senses in general—and hearing in particular, when compared to vision—tend to be regarded as passive. There is no word equivalent to “gaze” for the ears. However, the act of pointing a microphone at a subject and recording reveals an active desire underlying hearing. *Pluralistic Orchestra* brings this sense of active agency to the fore through the format of a game and makes it the engine of its experience. The desire to extend hearing represents one way the contours of sound recording have been redefined over time, through the history of field recording.

Earlier, I noted that in the listening experience it delivers, *Pluralistic Orchestra* conveys a

sense of confinement, as if removed from reality. However, the work includes one feature that offers a glimpse of Maruyama’s own approach to recording sounds in the real world. Once viewers begin recording, they are unable to use any functions for the first minute. In an ordinary video game, this would seem like an extremely frustrating freeze, but here it evokes the figure of Maruyama holding himself still so as to interfere as little as possible with the sound source. Through this stillness, the act of listening and the act of sound recording, both carried out in silence, are linked.

KANEKO Tomotaro | Associate Professor, Department of Fine Arts, Aichi University of the Arts. His field is aesthetics, and aural culture. He has organized the Japanese Art Sound Archive since 2017.



IEEIR (丸山翔哉・高橋祐亮・洲崎 翔)
IEEIR (MARUYAMA Shoya / TAKAHASHI Yusuke / SUZAKI Sho)

《ペリー・エクス・マキナ》
Perry Ex Machina

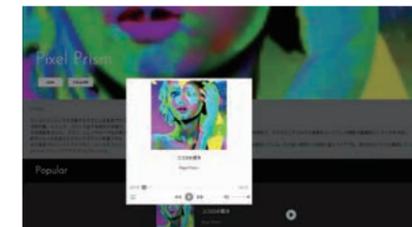
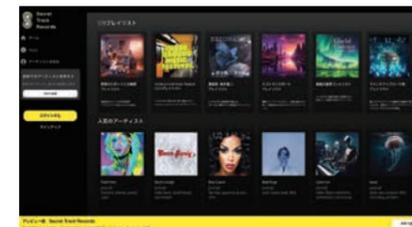
AR、サウンド
AR, sound
2024

《ペリー・エクス・マキナ》は、猛暑と気候危機に揺れる2024年の東京・お台場に、「循環型文明」の象徴として現れるAR作品。近代日本の出発点である「黒船」と、未来のテクノロジーによる「宇宙船地球号」が交差する東京湾に、機械仕掛けのペリーが再び来航する。スマートフォンをかざすことで、制御された循環社会のビジョンと、その背後にある近代技術史の問いが重なり合うイメージを立ち上げる。

Perry Ex Machina is an AR artwork that appears in Odaiba, Tokyo, in the sweltering summer of 2024—a city shaken by heatwaves and the climate crisis—as a symbol of a “circular civilization.” The “Black Ships” that marked the dawn of modern Japan and “Spaceship Earth,” a vessel of future technology, intersect—where a mechanical Commodore Perry sails once again into Tokyo Bay. By holding up their smartphones, viewers witness overlapping images visions of a controlled circular society and the deeper questions embedded within the history of modern technology.

《Secret Track Records》

Web、生成AI、サウンド
Web, generative AI, sound
2023



《Secret Track Records》は、生成AIによって膨大な「架空のアーティスト」を生み出すプロジェクトである。人間による音楽と虚構の音楽の境界を曖昧にし、「作曲家—演奏者—リスナー」の関係を一体化させる。AI以後の音楽において、私たちは何を表現し、何を聴き取ろうとするのか——その問いを観客に投げかける。

Secret Track Records is a project that generates a vast number of fictional artists through generative AI. It blurs the boundaries between human-made and fictitious music, dissolving the distinctions between composer, performer, and listener. In the age of AI-driven music, the work invites audiences to question what it means to create and what it means to listen.

サウンドアーティスト。聴取を単なる感覚経験ではなく、世界との関係を生成する行為として捉え、多層的な聴取を通じて他者や環世界における〈聴くこと〉の在り方を探究している。現実と仮想空間を往還しながら、音の記録・再生・再構成を通じて、聴取の主体性や感覚の拡張を問い直す。近年は、音がもつ記憶や環境との関係性を可視化／可聴化するインスタレーションや、フィールドレコーディングやゲーム空間、AR／VR環境を用いたインタラクティブな音響作品の制作を行っている。

主な展覧会

- 2025 阿寒アイヌアートウィーク2025「エイワンケヤ?」阿寒湖アイヌコタン、北海道〔グループ展〕
- 2025 令和6年度 メディア芸術クリエイター育成支援事業 成果発表イベント「ENCOUNTERS」TODA HALL & CONFERENCE TOKYO、東京〔グループ展〕
- 2024 ARTBAY TOKYO アートフェスティバル2024「Port of Dialogue」東京〔IEEIRとして参加〕
- 2024 令和5年度メディア芸術クリエイター育成事業発表支援採択企画「多様性の扉」渋谷 Room_412、東京〔個展〕
- 2023 「ATAMI ART GRANT 2023」薬膳喫茶 gekiyaku、熱海、静岡〔IEEIRとして参加〕
- 2021 「son(IF)y.」東麻布 gallery oa、東京〔グループ展〕
- 2021 「誰もいない都市で鐘は鳴るのか」MIDORI.so Nakameguro、東京〔個展〕

助成歴

- 2024 令和6年度文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業国内クリエイター創作支援プログラム
- 2023 令和5年度文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業国内クリエイター発表支援プログラム
- 2022 NEWVIEW AWARD 2022 グランプリ

Maruyama Shoya is a sound artist who regards listening not merely as a sensory experience but as an act that generates relationships with the world. Through multilayered modes of listening, he explores the ways of hearing that emerge within others and within diverse environments. Moving between physical and virtual spaces, his practice reconsiders the agency and extension of auditory perception through the recording, playback, and reconstruction of sound. In recent years, he has created installations that visualize and sonify the relationships among sound, memory, and environment, as well as interactive works utilizing field recordings, game spaces, and AR/VR technologies.

Major exhibitions

- 2025 AKAN AINU ART WEEK 2025 “EI WANKEYA?” Akanko Ainu Kotan, Hokkaido [Group]
- 2025 “ENCOUNTERS”- Agency for Cultural Affairs Media Arts Creators Development Support Project Achievement Presentation Event, TODA HALL & CONFERENCE TOKYO [Group]
- 2024 ARTBAY TOKYO ART FESTIVAL 2024 “Port of Dialogue” Tokyo [Exhibited as IEEIR]
- 2024 Agency for Cultural Affairs Media Arts Creators Development Support Project 2024 Solo Exhibition “The Door of Diversity,” Shibuya Room_412, Tokyo [Solo]
- 2023 “ATAMI ART GRANT 2023” Yakuzen Kissa Gekiyaku, Atami, Shizuoka [Exhibited as IEEIR]
- 2021 “son(IF)y.”, Higashiazabu oa Gallery, Tokyo [Group]
- 2021 “Do the Bells Toll in an Empty City?” MIDORI.so Nakameguro, Tokyo [Solo]

Grants

- 2024 Project to Support Emerging Media Arts Creators 2024, Production Support Program for Creators in Japan
- 2023 Project to Support Emerging Media Arts Creators 2023, Exhibition Support Program for Creators in Japan
- 2022 NEWVIEW AWARD 2022 Grand-Prix

OPEN SITE 10

丸山翔哉「Virtual Field Recording 一万物の声を聴く」

[展覧会]	会期	2025年10月11日(土)～11月9日(日)
	会場	トーキョーアーツアンドスペース本郷
	主催	公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館 トーキョーアーツアンドスペース
	展示施工	スーパー・ファクトリー株式会社
	技術協力	石原 航、清水淋名、高橋祐亮
	機材協力	株式会社オーディオテクニカ、株式会社コネル
	[カタログ]	執筆
編集		阿部令太郎、大島彩子(トーキョーアーツアンドスペース)
翻訳		クリストファー・スティヴンズ、トーキョーアーツアンドスペース
撮影		高橋健治
デザイン		寺井恵司
印刷		株式会社サンエムカラー
発行		公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館 トーキョーアーツアンドスペース
発行日		2026年2月28日

OPEN SITE 10

MARUYAMA Shoya "Virtual Field Recording -Listening to the Voices of All Things-"

[Exhibition]	Date	October 11 (Sat) – November 9 (Sun), 2025
	Venue	Tokyo Arts and Space Hongo
	Organizer	Tokyo Arts and Space (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)
	Installation	SUPER-FACTORY Inc.
	Technical cooperation	ISHIHARA Koh, SHMIZU Rinna, TAKAHASHI Yusuke
	Equipment cooperation	Audio-Technica Corporation, Konel Inc.
[Catalog]	Texts	MARUYAMA Shoya, TANIGUCHI Akihiko, KANEKO Tomotaro
	Editors	ABE Ryotaro, OSHIMA Ayako (Tokyo Arts and Space)
	Translation	Christopher STEPHENS, Tokyo Arts and Space
	Photos	TAKAHASHI Kenji
	Design	TERAI Keiji
	Printing	SunM Color Co., Ltd.
	Published by	Tokyo Arts and Space (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)
Publication Date	February 28, 2026	