



# IAMAS 2013

## Graduation and Project Research Exhibition

情報科学芸術大学院大学  
 第11期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会  
 〔2013年2月21日〔木〕-2月24日〔日〕〕ソフトピアジャパン・センタービル  
 10:00-18:00 (初日のみ13:00から)  
<http://www.iamas.ac.jp/exhibit13/>

- [F領域] アドバンスドデザインプロジェクト | サーフェイスインターフェイスデザインプロジェクト | 体験拡張インターフェイスプロジェクト | f.Laboプロジェクト
  - [A領域] 新しい時空間における表現研究プロジェクト | アートを/で考えるプロジェクト | a.Laboプロジェクト
  - [I領域] i.Laboプロジェクト | ものづくりオープンメソッドプロジェクト
- 情報科学芸術大学院大学  
 Institute of Advanced Study for Information Arts and Media



# IAMAS 2013 Graduation and Project Research Exhibition

## 情報科学芸術大学院大学 第11期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会

2013年2月21日[木] - 2月24日[日] | ソフトピアジャパン・センタービル  
10:00 - 18:00 (初日のみ13:00から)  
http://www.iamas.ac.jp/exhibit13/

「IAMAS 2013 Graduation and Project Research Exhibition」  
—  
[発行日]  
2013年1月18日  
[編集・イラスト]  
岸本英樹  
[デザイン]  
柳川智之  
[写真]  
横山徹

情報科学芸術大学院大学  
—  
〒503-0014  
岐阜県大垣市朝家町3-95  
Tel. 0584-75-6600  
Fax. 0584-75-6637  
E-mail: event@iamas.ac.jp  
http://www.iamas.ac.jp/

## Introduction

ごあいさつ  
このたび、情報科学芸術大学院大学(IAMAS イアマス)は「IAMAS 2013」と題して、第11期生による修了研究発表会および2012年度のプロジェクト研究発表会を開催します。

本学にはデザインやアート、情報科学を中心に、それに留まらない多彩なバックグラウンドを持つ人材が参集しています。この環境の中で学生は日夜議論を交わし、互いに刺激し、協力し合いながら個々の専門性を活かした研究を行ってきました。2年間という短い期間の中で、さまざまな表現や先端技術について学び、学生が互いに刺激し合うことで生み出された発想と、その集大成として制作した研究作品の数々を発表します。

また今回から、プロジェクトの研究発表会を同時に開催します。IAMASでは複数のプロジェクトが「デザイン(F)、アート(A)、コミュニティ(I)」の3つの領域のいずれかに属し、メディア表現の社会的・文化的な実践として作品制作や研究を進めています。「IAMAS 2013」は学生の修了研究発表に併せて、これらの多領域に渡る本学の研究活動を同時にご覧いただける最初の展覧会です。

2012年度より、IAMASは大学院に一本化し、新体制としてスタートを切りました。新生IAMASによる「IAMAS 2013」にどうぞご期待ください。

IAMAS 2013 実行委員長 岩島伊織

## Graduation Exhibition

修了研究発表会



**Mouse to Mouse**  
薬原寿行 | KUNABARA Toshiyuki  
— 冷凍マウス— その小さな体から黒と白の顔料をつくり、その顔料を用いてもどった冷凍マウスの姿を描きました。冷凍マウス“だった”ものが、もう一度冷凍マウスになる、そんな絵です。



**Full moon effect**  
田中誠人 | TANAKA Masato  
レンズの陰影による実物投影を用いたインスタレーション作品です。観客の手が空間全体に投影されます。



**Self-Help Devices for Mr.K**  
今井久嗣 | IMAI Hisashi  
自身も障がいを持ちながら自動具の制作を行う加藤源重さんのデザインプロセスを分析し、デジタル工作機械やソーシャルメディアを活用した新たな自動具の制作を行いました。実際に障がいを持つ二人の“Kさん”を対象としています。



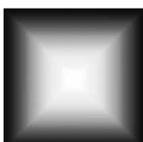
**Pict Box**  
若林 努 | WAKABAYASHI Tsutomu  
Pict Boxは、iPhone内にある写真を入力し、楽曲を出力する自動作曲システムです。画像処理により抽出した画像の特徴と音楽の要素との結び付けを行い楽曲生成します。生成される音楽は、4/4拍子8小節の音源であり、約2octaveの音域をもつフルコーン音により奏でられます。



**Signal Visualize System for Arduino**  
平澤誠士 | HIRAZAWA Satoshi  
Arduinoのシールド型デバイスとPCのアプリで作られたシステムです。Arduinoと制御対象との間の動きをビジュアライズすることができます。「動き」を可視化し、制御対象への理解をより深めるためのものです。また、Arduinoの新しいデバッグ環境としても使用できます。



**日本語発音の置換による音楽作品**  
後藤 天 | GOTO Ten  
朗読であり、同時に音楽作品です。置換された発音の日本語の発音の時の種類の形式を用いました。日本語を元にして音の連なりを作る為に、日本語発音の置換を行いました。発音置換シミュレータが読み上げの行程を行って言葉を構成し、それを演奏者により演奏します。



**Sorting Pixels: Query Photography**  
横山 徹 | YOSHIDA Megumi  
デジタル写真表現の研究。写真は色情報という点で解析し実世界とWebから自分で制作した写真と同じ種類内と同じピクセル情報を持つ写真を提示します。この作品内では、ピクセルのXY座標の組み合わせによって異なる像が生まれ、デジタル写真の本質を探ります。



**F to F**  
山田龍成 | YAMADA Ryusei  
F to Fは人体通信デバイスを用いて、身振りによってコンピュータの情報伝達を行います。人体通信デバイスはアドバンストデザインプロジェクトの共同研究において豊田中央研究所から提供して頂きました。本制作では音楽データを使用し、身振りによって情報伝達を体験できます。



**利他的な製品**  
鈴木雄貴 | SUZUKI Yuki  
Webコミュニティ・工作機器との繋がりを持ち、それらの関係性が製品の改善・継承を促す機能を実現している状態を他称的としています。アマチュアによる設計行為を後押しする設計環境を設計することで、製造が不特定多数の流動的なリソースにより支えられる製品像を提示しています。



画像から抽出した特徴に基づく自動分類法の提案とその応用  
高井大輔 | TAKAI Daisuke  
硬式野球ボールの製造現場では人間がボールの着目しを評価しているため、明確な判断基準が存在しません。このように人の主観で分類・判断しているものに対して、画像上から自動的に分類する方法を研究しています。



**FLOW**  
井上 大 | INOUE Masaru  
FLOWはWebコンテンツを「流し見」する為のアプリケーションです。モバイルデバイスの持つ閲覧の自由度を活かし、ユーザーのコンテキストを読み取り、それに合わせてUIを変化させることで「向き合っている姿勢」と「ながら見る姿勢」を行き来する閲覧体験を可能にしています。



**Framing shadows**  
増田真英 | MASUDA Masahide  
壁には懸架されたキャンバスが並んでおり、観客は背後からの光源によって正面の壁に影を落とします。影は懸架の内側に入り込むと途中で形が変化し、さらに絵画のように静止した像となります。体験型の映像インスタレーションです。



**金魚の見た夢**  
吉田めぐみ | YOSHIDA Megumi  
自分が何かを見ようとするとき他者から自分はどうか見えているのか、見ることに見られることが共存する空間での関係性について作品を通して考えました。コミュニケーションの存在しないものの境界・根を、想って創造した映像インスタレーションです。



**ディスプレイ上における配色法の研究**  
柳川智之 | YANAGAWA Tomoyuki  
今まで感覚の問題とされてきた「配色」を、人の視覚特性から合理的に導き出す事はできないかと考えました。隣り合う色によって別の色に見えるという「色の対比効果」から目的色を分析し、視覚的に導き出される「何をいって」と感じる状態の数値化を目指します。



**Ubi-Camera, Ubi-Clipper**  
古山善将 | FURUYAMA Yoshimasa  
ジェスチャなどの身体性を活かすことで、同じ機能であっても既存の製品とは違う体験をさせる考えです。指先でフォームを作る動作で見える風景を切り取る「Ubi-Camera」と、気になったものをワンアクションでクリッピングして残せる機能「Ubi-Clipper」の2つを提案します。



**つなぎどころ**  
岩島伊織 | IWASHIMA Iori  
肢体不自由児のiPad使用時の入力操作を補完する装置の開発。スイッチをiPadにつなぐためのデバイスの開発が必要になるという仮説をテーマに研究を進めています。その研究を通して制作したプロトタイプのうち、曾で情報を与え、行動をきつかけを作るサスケを展示します。



**サスケ**  
川畑博理 | KAWABATA Hirokazu  
モバイルデバイスをハブに人とモノが繋がる時、モノのデザインは従来とは異なるLegacy-Free Designの視点が重要になるという仮説をテーマに研究を進めています。その研究を通して制作したプロトタイプのうち、曾で情報を与え、行動をきつかけを作るサスケを展示します。



**岩村町における複層的な地域研究**  
岸本英樹 | KISHIMOTO Mayu  
住民が共通した岩村産を認識する方法、として岩村町へ向け制作した作品です。無秩序であった多様な要素を調査分析を繰り返しながら整理し、町を意識した上位空間、物理的の下位空間二層空間に分けたビジュアライズを提案します。



**Haptic+**  
安藤空己 | ANDO Mitsuhito  
iPadと振動モーターを往んだクリップによって、触覚刺激を映像表現とともに楽しむことのできるデバイスと、空間を使ったジェスチャー操作に振動を使ってフィードバックを感じさせることでユーザーインターフェイスの新たな操作感を提示する装置を制作し、展示を行います。



**壁がつくる風景**  
岡本空己 | OKAMOTO Hiroki  
デジタル時代の建築とは一体何なのか？ 本作品は、社会的、経済性、精神的特性から機能主義的に計画される過去の設計手法の枠に当てはまらない、現代建築で新たな潮流となっているラジオミックスの手法によって設計されるデジタル時代の建築の在り方を示唆します。



**RADIO SCAPER**  
都築 透 | SUZUKI Toru  
仮想のラジオ空間の風景「ラジオスケープ」を想定し、それを身体的な体験として作品化しました。鑑賞者は、作品であるヘッドセットを装着してラジオ電波によって聞き換えられた風景を観ることが出来ます。



**TRAVITA**  
朴 永孝 | BAK Young-Hyo  
世界各地からの鑑賞者が撮影した断片的なビデオを、個々のビデオが撮影された時間によって自動編集する「TRAVITA」を制作される参加型記録媒体。新しい監視されたビデオによって世界の日が中立的に記録され、鑑賞者に提示されます。



**GAZEROD**  
藤堂高行 | TODO Takayuki  
ヒト型ロボットに「生きている」ような印象を与えるための「視線」の研究。顔がどのくらい顔の視線の対象を監視しているインテラクションを提示します。



**空間性を持った音通信**  
佐藤友哉 | SATO Yuya  
パラメトリックスピークと非可聴DTMF音響信号を用いて通信領域を分岐し、空間内のユーザーの位置によって通信の内容が変化するという通信「空間性を持った音通信」とし、その実現を目指しました。

## Events

※スケジュールは変更になる場合があります。  
詳しくはWebサイト(http://www.iamas.ac.jp/exhibit13/)をご覧ください

13:00- オープニングセレモニー  
14:00-16:30 プロジェクト研究発表会  
※各プロジェクトの成果をプレゼンテーション形式で発表します

10:00-15:00 「BETWEEN YESTERDAY&TOMORROW」上映  
※前田真二郎准教授が企画したオムニバスムービー(本編50分)

14:00- プロジェクト研究説明会  
※各プロジェクトの成果をツアー形式で説明します  
※事前予約を受け付けています。詳しくはプロジェクト研究発表会のWebサイト(http://www.iamas.ac.jp/exhibit13/pj/)をご覧ください

10:00-12:00 「BETWEEN YESTERDAY&TOMORROW」上映  
14:00-15:00 修士/プロジェクト研究上演  
※パフォーマンส์作品の上演を行います

15:30-17:00 Talk1「これからの科学と芸術」  
池上高志[東京大学大学院教授]×明和電機  
×三輪眞弘[IAMAS教授]

池上高志 | IKEGAMI Takashi  
「生命とは何か」というテーマに、「人工生命」というまったく新しい方法論で取り組み、アーティストとしても活動中。

明和電機 | Maywa Denki  
土佐信道プロデュースの芸術ユニット。様々なナンセンスマシーンを開発。2013年に活動20周年を迎える。

三輪眞弘 | MIWA Masahiro  
1958年東京生まれ。ベルリン芸術大学、ロベルト・シューマン音楽院で作曲を学ぶ。アルルシミック・コンポジションと呼ばれる手法で数多くの作品を発表。

18:00-20:00 ウェルカムパーティー  
※有料です。詳しくはevent@iamas.ac.jpまでお問い合わせください

10:00-12:00 「BETWEEN YESTERDAY&TOMORROW」上映  
13:30-15:00 IAMASONIC 2013  
※IAMASの学生によるサウンドパフォーマンス

18:00- クロージングセレモニー

※日程、出演者は決まり次第Webサイトにアナウンスいたします  
Talk2「文化としての産業、起業する、ということ」

IAMASの附属研究機関である産業文化研究センター[RCIC]の主催するこのトークでは、自ら起業メディア技術を活用した新しい形の産業と文化の融合を探っているIAMAS卒業生と、ゲストを招き、IAMASのさまざまな研究活動を地域や社会へつなぐ、その連携の窓口を探ります。

## Access

アクセス  
ソフピアジャパン・センタービル  
〒503-8569 大垣市加賀野4丁目1番地7  
電車: JR東海海濃本線「大垣駅」下車  
バス: 大垣駅 南口3番(ソフピアジャパン方面)乗場より10分  
タクシー: 大垣駅前南口から8分

## Project Research Exhibition

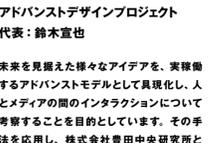
プロジェクト研究発表会

IAMASの研究成果を広く紹介するとともに、本学との産学連携のきっかけ作りの場としてもご利用いただける発表会です。研究成果について深くご理解いただくため、プレゼンテーションでの発表に加え、ツアー形式での説明会も行います。本学との連携をお考えの方には、連携相談の専用ブースも設けております。

お問い合わせ先  
IAMAS産業文化研究センター(担当:藤原)  
http://www.iamas.ac.jp/exhibit13/pj/ | TEL. 0584-75-6606  
E-mail: rcic@ml.iamas.ac.jp



**f.Laboプロジェクト**  
代表: 小林茂  
f.Laboはソフピアにできたデジタル工作機器を備えたITとものづくりの交流拠点で、そこをベースに活動しているプロジェクトです。主な活動として、昨年は「産業界」を言い訳にしない「デザイン」をテーマにした「第2回産業サミット」に参加しました。f.Laboでは、産業界をデジタル工作機械を用いて「プロダクト」へと変換する試みに取り組みました。

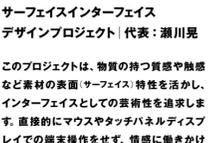


**アドバンストデザインプロジェクト**  
代表: 鈴木宣也  
未来を見据えた様々なアイデアを、実稼働するアドバンストモデルとして具現化し、人とメディアの間のインタラクションについて考察することを目的としています。その手法を応用し、株式会社豊田中央研究所との共同研究を通して、アドバンストデザインを社会とつなぐ取り組みを行っています。「プロダクト」へと変換する試みに関する研究をGenerative Idea Flowと進めています。

「その場・その時」のライブ時間ならではの体験を拡張するインタラクションの方法、インターフェイスのあり方について考え、技術あるいは表現としての可能性を実践的な取り組みにより探求します。デバイスや画像などのメディア処理、ロケーションベースシステムなどの基礎技術を利用し、エンターテインメント空間や場所依存のサービスなどの応用として、システム・作品として展開します。



**サーフェイスインターフェイス デザインプロジェクト**  
代表: 瀬川晃  
a.LaboはIAMASで教鞭をとる作家や研究者を中心に、メディア社会における未来の文化を模索し実践していく「IAMAS Labo」の活動の一つです。現代芸術が抱える根本的な問題に対してイベントやディスカッション、作品制作などの実践によって考えていきます。前回は「a.Laboからの回答」、後回は「ART at IAMAS 創造力の現在進行」をシリーズで開催しました。

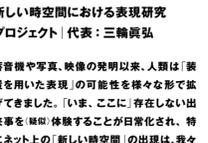


**新しい時間空間における表現研究プロジェクト**  
代表: 安藤眞弘  
音響機や写真、映像の発明以来、人類は「装置を用いた表現」の可能性を様々な形で拡げてきました。「いま、ここに」存在しない出来事を「印刷」体験することが日常化され、特にネット上の「新しい時間空間」の出現は、我々にとっての「第2の現実」となりました。本プロジェクトではそのような環境での新しい芸術表現の形をアーティストとして活動する教員と学生が共に模索していきます。

本プロジェクトは、作品発表や企画・美術批評などアートの実践と研究を支えるもので、互いの活動について議論する場の提供、アートに関する文献講座や学外展示などを行っています。個々のアートの実践を、観客あるいは作者自身に対して、様々な「問い」を喚起するものとして捉え、ともに「アートで」考える、多様な「アート」の可能性を探ります(「アート」を考える)。



**アートを「で」考えるプロジェクト**  
代表: 安藤眞弘  
本プロジェクトは、作品発表や企画・美術批評などアートの実践と研究を支えるもので、互いの活動について議論する場の提供、アートに関する文献講座や学外展示などを行っています。個々のアートの実践を、観客あるいは作者自身に対して、様々な「問い」を喚起するものとして捉え、ともに「アートで」考える、多様な「アート」の可能性を探ります(「アート」を考える)。



**ものづくりオープンメソッドプロジェクト**  
代表: 吉田茂樹  
技術からデザインまで、ものづくりに関する様々な分野をオープンな規格で示して、新しい形のものづくりを支える様々なメソッドを模索しています。本年度は「自転車」を題材に実用性をフィールドに、部品、アクセス、デバイス、サイクリング用サービスなどをトータルに考え、デザインプロセスなどの関わり方を検討し、具体的なものづくりをすすめています。

1まちづくり | 2ローカル路線 | 3ものづくり