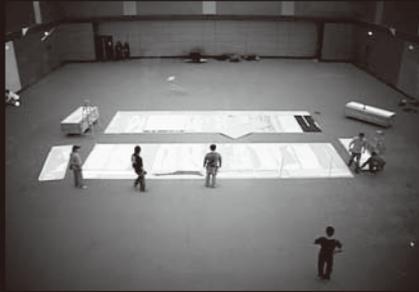
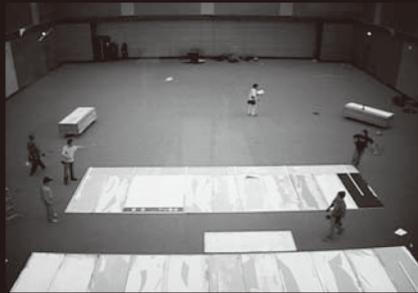
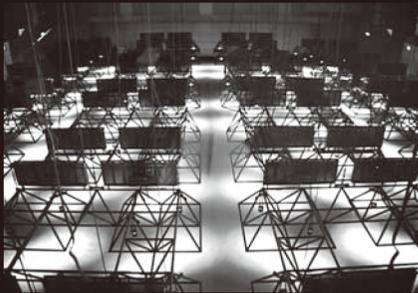
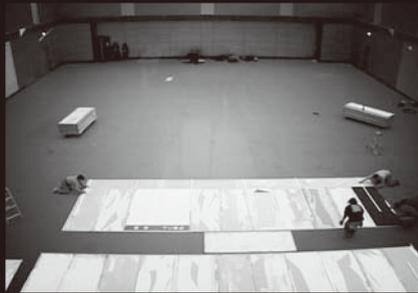
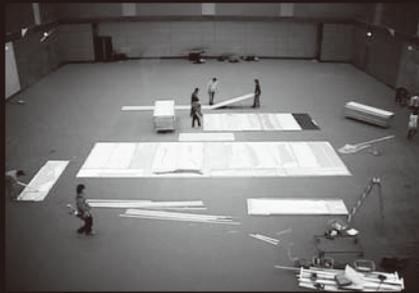
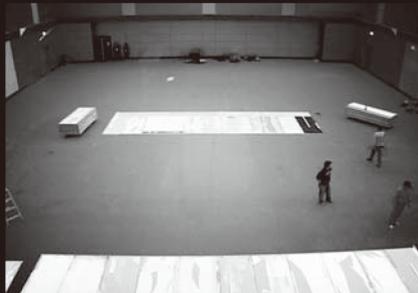
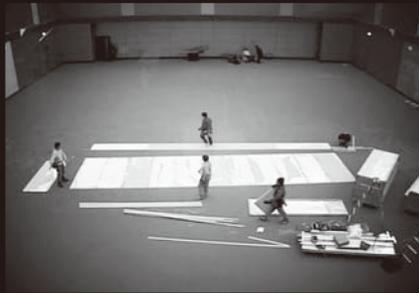
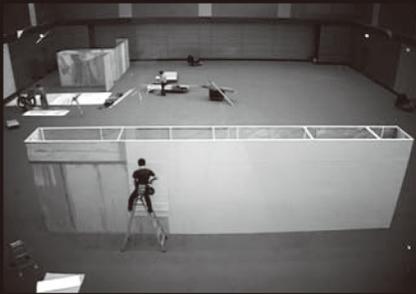
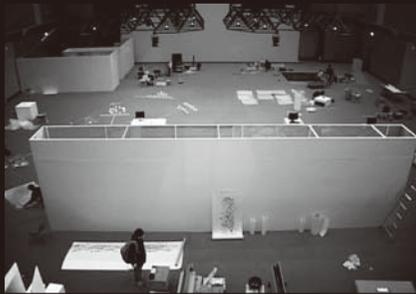
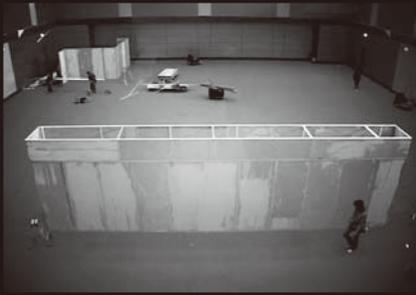
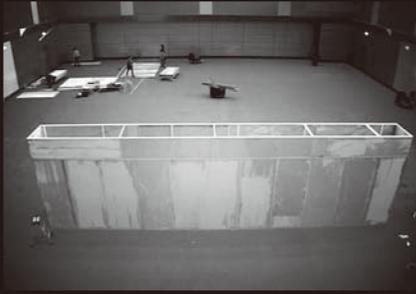
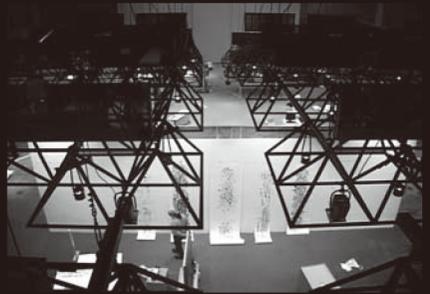




IAMAS
2007
GRADUATE
EXHIBITION
CATALOGUE





IAMASの卒展

IAMAS Graduate Exhibition

横山正

Tadashi Yokoyama

IAMASの卒展は、どんなことがあっても高いレベルを保って欲しい、と毎年思う。それぞれの作品もだし、また会場全体の構成についてもである。というのも、それによってIAMASの持つポテンシャルの高さとその内容が計られるからである。IAMASはたんなる美術の学校ではないし、かと言って巷に溢れる技術習得の学校でもない。それは先端メディアの私たちの社会へのかかわりを身をもって体験し、それを人間の営みにどう活かしていくかを考える場所である。そのための先駆的な実験を行う知的な冒険のための場所であると言っていい。

今年の卒展、IAMAS2007は、昨年のもれにもまして良く統制がとれ、会場も整然と出来上がっていた。以前のように、すでにお客さんが見えている中で、最後の仕上げに熱中ということも皆無になった。展示や発表の方法も多様化し、作品のレベルもまずまずというところで、ひとまず安心ではあった。ただ先に述べたような取組

みにあたったの姿勢ということからすると、欲を言えばもう少し骨太のところが出てほしいのでは、という思いがあった。

けっして政治的な主題や社会的なテーマというのではなく、作品の掘って立つところに、私たちの置かれている状況、生の現実に対する醒めた眼が欲しいと思ったのである。どのような作品も、発表された瞬間に否応なく社会の中の一存在となる。そこで投げかけられるであろうさまざまな問いに自ら答えられるだけの強さを持つ作品であって欲しいと思ったのである。もちろんこれはひとりIAMASのみの問題では無いし、また今年に限ったことでは無いのだが、IAMASが今後も先端メディアの世界でしっかりと活動を続けていくためには、とりわけ大事なことと思われる。

もちろんひとりひとりの作品には、それぞれの持味が出ていて、全体としては成功した展覧であり発表であったと思う。ふだんよりたくさんの場所を使っての展開も、思ったよりスムーズに運営されて、来客の

方も満足されたようだ。また先に述べたような私の思いに応える作品も無かった訳ではない。でも、やはり、破綻を恐れず、求めるものにひたすら突き進むひとりが居ていいのでは無かるうか。いかにも開かれていくようで、その実、ひとりひとりのプライベートな部分が剥ぎ取られ閉じこめられていくいまの社会に、突破口を開けようと志すひとりが居てもいいのではなかるうか、という思いがある。



Each year at the IAMAS Graduate Exhibition, I hope above all else that the level of excellence is preserved. This refers to each of the works and the formation of the venue itself. For through this, the substance and potential at IAMAS is measured. IAMAS is not simply an art institution, yet neither is it a mundane school for technical learning. It is a place to experience firsthand the cutting-edge media in our society and consider ways to utilize it for human activities—and a place for intellectual adventures where pioneering experiments are conducted in order to facilitate this. This year's IAMAS 2007 Graduate Exhibition was more controlled and the venue more orderly than last year. There were no repeat instances of students madly working on the final touches as visitors looked on. The exhibits and presentation methods

were diversified and I was relieved the level of the works was reasonable. But in regard to the students' manner toward these efforts, I felt I wanted to see more mettle.

If neither a political topic nor a social theme at the base of the works, I would have liked to see perspicacity regarding the situation and raw reality around us. Each work inevitably became an existence within society the moment it was presented. I wanted the works to be tenacious enough to answer any challenges they might confront. Of course, this is not only a problem for IAMAS, nor is it specific to this year. Yet, to continue staunch endeavors in the world of cutting-edge media will prove formidable for IAMAS.

Everyone's work had its own flavor and I think on the whole exhibits and presentations were successful.

The development of using more venues than usual went better than I expected and the visitors seemed satisfied. And of course, it is not to say there were no works that met the demands I illustrated, but shouldn't there be individuals who plunge headlong into what they seek without fear for failure? In this society—where however we open up, the private areas of each of us are torn away and we become caged in—I am inclined to think we could accept those who aspire to break through.

CONTENTS

IAMAS 2007

情報科学芸術大学院大学第5期生修了研究発表会
岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー第10期生卒業制作展

2007年2月22日(木)～2月25日(日) 10:00～18:00
ソフトピアジャパンセンタービル ソビアホール/セミナーホール
大垣市情報工房 スイंकホール

Feb. 22-25, 2007 10:00-18:00
Softopia Japan Center Building Sophia Hall / Seminar Hall
Ogaki City Information Studio Sinc Hall

- 004 学長挨拶／横山正
A Message from the President / Tadashi Yokoyama

WORKS

- 010 作品
Works
- 116 情報科学芸術大学院大学第5期生修士論文リスト
Masters Theses

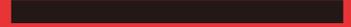
REVIEW

- 120 トークセッション
Talk Session
- 122 IAMAS Media Labo Open Studio
- 126 教員レビュー
Voices of Faculty
- | | |
|------------|--|
| Studio 1 | 関口敦仁 / Atsuhito Sekiguchi |
| Studio 2 | 三輪眞弘 / Masahiro Miwa
前田真二郎 / Shinjiro Maeda |
| Studio 3 | 入江経一 / Keiichi Irie |
| Studio 4 | 吉岡洋 / Hiroshi Yoshioka |
| Studio E | 石田亨 / Akira Ishida |
| AND Course | 吉田茂樹 / Shigeki Yoshida |
| CGI Course | 小田英之 / Hideyuki Oda |
| DIT Course | 永原康史 / Yasuhito Nagahara |
| DSP Course | ジャン＝マルク・ペルティエ / Jean-Marc Pelletier |
- 138 IAMAS2007 回想録
Voices of Graduating Students
- | |
|--------------------------|
| 早川貴泰 / Takahiro Hayakawa |
| 田部井勝 / Masaru Tabei |
| 大石彰誠 / Shosei Oishi |

WORKS LIST

- | | | | |
|-----|----------------------------|-----|------------------------------------|
| 010 | 坂本恭子 / Kyoko Sakamoto | 062 | 荒木淳平 / Junpei Araki |
| 012 | 松木亮 / Ryo Matsuki | 064 | 鈴木英倫子 / Elico Suzuki |
| 014 | 相川直美 / Naomi Aikawa | 066 | 小鷹研理 / Kenri Kodaka |
| 016 | 野路千晶 / Chiaki Noji | 068 | 金井学 / Manabu Kanai |
| 018 | 高木寛貴 / Hiroataka Takagi | 070 | 鈴木剛 / Tsuyoshi Suzuki |
| 020 | 角田尚美 / Naomi Kakuda | 072 | 秋吉亮佑 / Ryosuke Akiyoshi |
| 022 | クロッカス / CROCUS | 074 | 土田哲哉 / Tetsuya Dota |
| 024 | 清水彩栄子 / Saeko Shimizu | 076 | 横山圭 / Kei Yokoyama |
| 026 | 北澤里奈 / Rina Kitazawa | 078 | 田部井勝 / Masaru Tabei |
| 028 | 井澤澄子 / Sumiko Izawa | 080 | 西脇直毅 / Naoki Nishiwaki |
| 030 | 井原拓 / Taku Ihara | 082 | 萩原健一 / Kenichi Hagihara |
| 032 | 井村潤 / Jun Imura | 084 | 早川貴泰 / Takahiro Hayakawa |
| | 小椋玲央奈 / Reona Ogura | 086 | 松本典子 / Noriko Matsumoto |
| 034 | 川田智子 / Tomoko Kawada | 088 | 白石卓也 / Takuya Shiraishi |
| 036 | 熊谷恵 / Megumi Kumagai | 090 | 西岡渉 / Wataru Nishioka |
| 038 | 谷村淳史 / Atsushi Tanimura | 092 | 津坂真有 / Mayu Tsuzaka |
| 040 | 吉川義盛 / Yoshimori Yoshikawa | 094 | 宮内康乃 / Yasuno Miyauchi |
| 042 | 尾関洋 / Hiroshi Ozeki | 096 | 吉田麻実子 / Mamiko Yoshida |
| 044 | 後藤千晴 / Chiharu Goto | 098 | イム・ミンジュ / Yim Minju |
| 046 | 酒向賢治 / Kenji Sako | 100 | 原田克彦 / Katsuhiko Harada |
| 048 | 服部知 / Satoshi Hattori | 102 | フラウリナ・タジュディン / Fraulina Tajuddin |
| 050 | 大石彰誠 / Shosei Oishi | 104 | 田中健司 / Kenji Tanaka |
| 052 | 石川千寿子 / Chizuko Ishikawa | 106 | 廣田ふみ / Fumi Hirota |
| 054 | 野副安友子 / Ayuko Nozoe | 108 | 國谷直樹 / Naoki Kuniya |
| 056 | 澤崎賢一 / Kenichi Sawazaki | 110 | 篠田知哉 / Tomoya Shinoda |
| 058 | 井口勇 / Isamu Iguchi | 112 | 星卓哉 / Takuya Hoshi |
| 060 | 濱哲史 / Satoshi Hama | 114 | ラミヤ・ゴーリシャンカー / Ramyah Gowrishankar |

WORKS



Works

Masters Theses



テキストからグラフィックをつくる

Creating Graphics from Text

坂本恭子

このグラフィックは、テキストをあるルールに基づいて変換することで作成されています。
変換によってものをつくるデザインとしての一手法の試みです。

These graphics were created by applying conversion rules to text.
This is a design method to create things through conversion.



Profile :
Kyoko Sakamoto (DIT Course)
Born 1984 in Gunma.

このグラフィックはテキストをもとにつくられています。テキストをただの文字列として捉え、そこに「あるルール」を当てはめてグラフィックに変換しているのです。まずはテキストを品詞分解し、そこにアルゴリズムを当てはめ、分解された言葉を色の粒子に変換します。そして、テキストの順番通りに、変換された色の粒子を描画していきます。できあがったグラフィックを見ても、テキストとの関係性は見出されないかもしれませんが。しかし、複数のグラフィックを見比べることで、その特徴が浮かび上がってきます。

このグラフィックには、変換するもととなったテキストのテンポやリズムが息づいているのです。一文の長さが長いテキストは、粒子の列がどこまでも続きます。ひらがなの多いテキストは粒子の列がうねり、漢字の多いテキストは粒子の列がまっすぐに並びます。きれいな色をしたものもあれば、そうでないものもあります。この制作は、「あるものにルールを当てはめて変換を行うことによって、新しい別のものをつくる」という変換によるデザインの一手法を試みています。

BookBinding

松木亮

既製の印刷物(レコードジャケット)の形とそこに印刷された情報をそのまま使った本。それらに組み合わせ方やページ展開という編集を加え、新しい意味をあたえました。

A book made using the shape and printed material directly from the off the shelf publication (record jacket).



Profile:
Ryo Matsuki (DIT Course)
Born 1976 in Gifu.

これはレコードジャケットの形とそこに印刷された情報をそのままコンテンツとした本です。マルセル・デュシャンは既製の便器に題名をつけて作品にしました。ウィリアム・バロウズは切り刻んだ新聞の文章を組み合わせて小説を書きました。現代のミュージシャンは他の人がつくった曲をサンプリングして曲をつくっています。このように既製のものを使い作品をつくるということに私は興味もっています。また、デザイナーのナガオカケンメイさんの「デザインしないでデザインする」という考えにも興味があります。彼は廃品を組み合わせて椅子をつくるなど、価値がなくなってしまったものに新しい価値を与えて販売しています。

わたしはこの二つの考えをレコードジャケットの本というかたちで表現してみました。この作品に使われているのはリサイクルショップのジャンク品コーナーで売られているレコードです。ゴミ同然の扱いを受けるこれらのレコードのジャケットに、組み合わせ方やページ展開という編集を加え本にすることで、新しい意味と価値をあたえる試みをしました。







FUDA

相川直美

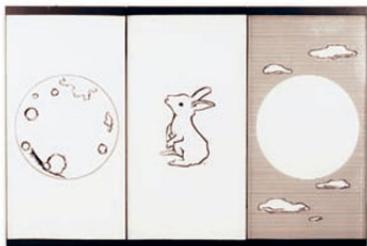
Profile :
Naomi Aikawa (DIT Course)
Born 1984 in Mie.

この作品は、作者が昔から好きだったカードをオリジナル制作したいという思いから生まれたデザイングッズである。勝敗のあるカードゲームではなく、思考する行為が含まれたカード制作を試みた。

内容は、3種類の日本で古くから伝わる物語が描かれた札である。この作品は、商品として数あるシリーズの中の1つという想定で制作されている。そして、この商品は、自分(購入者)の誕生日に割り当てられた日本の物語3話が収録されているという設定である。つまり、365種類の中の1つである。今回は、作者の誕生日に割り当てられた、『葦王の蝶』『月の中のウサギ』『金魚』の3つの物語を抽出した。パッケージの内容は、

1つの物語につき18枚、18枚×3ストーリーで合計54枚となっている。3枚重ねて1組とし、横に6組並べることで1つの物語が完成する。

このグッズの楽しみ方は、感じるままに物語のイメージを組み替えることである。昔話や童話などは、伝わる度に様々な解釈がされ、現在伝わっている物語が真実かどうかはわからない。しかし、これらの物語は、受け手の感じ方によって想像するイメージも変化するの当然である。私は、当人だけが感じた物語をイメージするからこそ魅力があると感じている。この「FUDA」を使用して、感じるままに物語を組み替えて楽しんでもらえれば本望である。



3種類の日本で古くから伝わる物語が描かれた札です。
3枚重ねて横に並べることで物語が完成します。感じるままに札を組み替え、物語を描いてみてください。

These are three types of cards with tales depicted on them that have been passed on through the ages in Japan. Complete the tales by stacking or lining up three cards side by side. Please rearrange the cards the way you want to create stories.

ひらがな標本

46 species of HIRAGANA

野路千晶

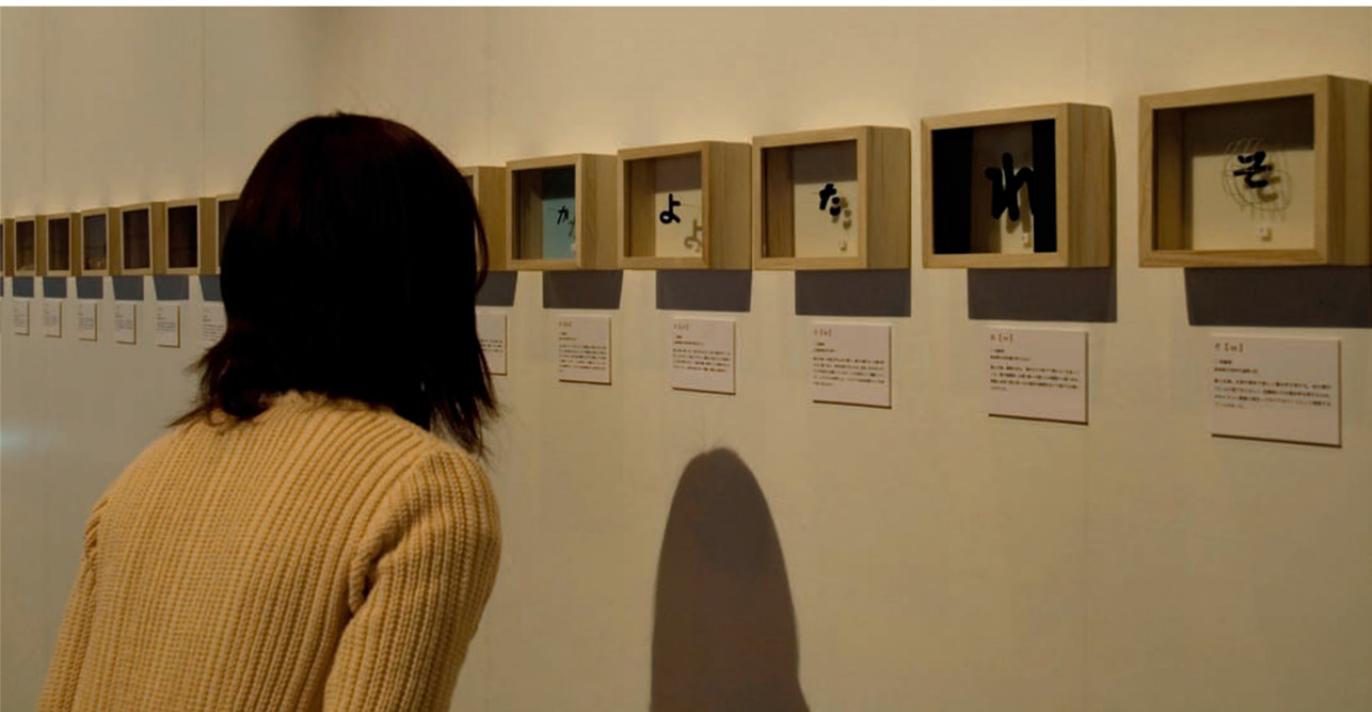
Profile :

Chiaki Noji (DIT Course)

Born 1984 in Hiroshima.

色や質感を与えられたひらがなは、それぞれが異なる性質をもった生物のように見えます。私たちの身の回りに生息するひらがな達を採集し、標本にしました。

"Hiragana" that present colors and textures can be viewed, appearing as though they are living things with various differing dispositions. I collected "Hiragana" that are living around us and mounted them.



ひらがなは、私たちが普段何気なく目にしている文字ですが、よく見てみるとそれぞれの形はとてもユニークです。『ひらがな標本』は、ひらがなを生物と設定し、それら全46文字が各々の標本箱におさまっている、という作品です。私が設定した生態と併せて標本箱の中のひらがな達が本来持つ形の不思議さを実感してもらえれば…。というささやかな望みのもと制作、完成、展示に至りました。

制作の過程としては、当初は「本から文字

を採集する」ということで採集するひらがな46文字のイメージと大まかな生態を紙にスケッチし、それを持って図書館に通っては、文字をスキャンしていました。紙に印刷された文字は、こまごました虫のようで、同じ文字、書体でもにじみによって文字の表情は異なり、とても興味深い作業でした。けれど、書籍では文字のバリエーションにも限界があり、「採集」ということで広がりをもたせるために街に出ることになりました。フィールドワークです。結果的に、それは

色々な面でよい選択だったな、と思います。46の生態に関しては、あまりにも勝手な設定のために、邪魔になるのでは…？と最後の最後まで展示するかを迷いましたが、はじめの構想に戻って、結局展示することにしました。途中、さまざまな紆余曲折がありました。結局できあがったものは最初に自分が制作したかったもののイメージに近いように思え、安堵しました。長期的なライフワーク(趣味)として継続したいです。



ち【chi】

採集地：広島県福山市三之丸町 30-1

陸上生物。幼少期は小さな身体でありながら高温の熱を発する生物である。温度はだいたい20度程度。高温である。幼少期の「ち」をかきあつめ、手に内包するとじんわりあたたかい。



と【to】

採集地：広島県福山市神辺町川北 512

陸上生物。土の養分を餌としている。

養分の吸収時には地に接着した下部分から糸状のものを生成、地地下1mほどに伸びる。またその際は身動きがとれないため、他生物の餌食になることもある。

つ【tu】

採集地：岐阜県大垣市高屋町 2-1

水中生物。集団で移動することが多い。

小さな身体ゆえに他の魚の餌食となることも多い。

イカに似た旨味をもつためかつては珍味として食すこともあったというが、現在46生物の収獲は固く禁じられているためそのような事は行われていない。



range.js

高木寛貴

さまざまな機能を持ったスライダーを、簡単に設置するための javascript ライブラリ。
範囲指定によって、柔軟な検索と快適な操作性を実現することができます。

This is a javascript Library for simple installation of sliders with various functions.
Range specification allows for flexible searches and comfortable operability.



『range.js』は範囲指定のできるスライダーを、webページに簡単に設置するための javascript ライブラリである。

制作の動機としては、AjaxとWebサービスAPIをとりあえずいじってみたかった、ただそれだけ。その後、紆余曲折あり、最終的にこの形に落ち着いた。

範囲指定のできるスライダーは、様々な用途に使用してほしいのだが、特に、上限と下限を選択して、検索・表示させるようなサイトに設置すると便利である。スライダーの右端

と左端をドラッグして移動させ、値を選択するだけで、検索結果を、ページを更新することなく表示できるようにすれば、より快適で素早い検索が可能になるだろう。

『range.js』は、まだ完成形ではなく、ダウンロードして使えるところまで達していないので、今後はブラッシュアップを繰り返し、みんなの意見を聞きつつ、完成・公開を目指していきたいと考えている。そしていつか、このライブラリを使用したサイトを偶然発見できたら嬉しい。

Profile :

Hiroataka Takagi (DIT Course)

Born 1981 in Gifu.

range.js

range.js

[range.js]は、範囲指定のできるスライダーを設置するためのjavascriptライブラリです。

ライブラリで設置したスライダーを操作することで、最小値と最大値の2種類の値を取得できます。この値を使えば、右側にあるデモのように、画像やテキストを操作することができる他、ショッピングサイトの値段や、中古車情報サイトの値段や走行距離など、上限と下限を指定して検索するようなサイトに用いることにより、柔軟で快適な検索が実現できます。

sample site

となりのPCでは、[range.js]のサンプルサイトとして、中古車検索サイトを展示しています。カーセンサーnet から提供されている「カーセンサー・ラボ API」を用いて中古車情報を取得、表示しています。

自由に車の色、値段、走行距離、年式を指定して、ページ更新のない快適な検索を体感してみてください。



demos

● standard horizontal slider

両側の白色の四角をドラッグ：範囲の幅を指定
バーの黒色の部分をドラッグ：範囲の幅を固定したまま移動
バーの灰色の部分をクリック：クリックした位置に移動



value: 0-10

● standard vertical slider



value: 0-10

● slider with movement in a range

バーの下にある三角をドラッグ：範囲内で1つずつ値を指定

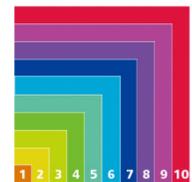


value: 0-10

demo01

0123456789

demo02



<http://www.iamas.ac.jp/~key05/range/>

クロッカスな2年間

CROCUS life

角田尚美

在学中に発行を続けてきたフリーペーパー「クロッカス」について振り返りました。この作品は、興味をもって続けていたらかたちになってきた、という実証です。

I looked back on *CROCUS*, the free paper my friends and I continued publishing during our time at IAMAS. This work is proof that if you have an interest and pursue it, your goals can materialize.

Profile :
Naomi Kakuda (DIT Course)
Born 1980 in Gifu.





Vol.08

判型 A5判 部数 400部
 製し機 中継し 五関キ 印刷 EPSON LP8800-C
 行日 2008年2月28日 紙 Fuji Xerox リサイクルコピー用紙

各号を振り返ってみる。

これも前号を発行するや否や、制作を始めました。1週間後で作り上げたのが、想定していた年報での発行には間に合わなくて泣いた。早くに準備も見れなくて、タナカカツキのトークも入らなかったのに、出来なかった。これくらいのこともあるな

いのかーと自己嫌悪に陥ったが、今となつては良い思い出。後悔していることは、受付の当番をまぼってしまつたことです。DITのみなさん、本当にごめんなさい。



『クワッカス』の最終号を制作するための土台として、過去に発行してきたものをデザイン面から振り返り、32ページの冊子にまとめました。それは最終号をつくるために、足りないものを見つける作業でもあり、自信を持つための時間にもなりました。紙面におけるレイアウトや、文字組み、視線の導線などについて検討をして、今の私なら、このようにデザインするだろうという改良サンプルを現状のものと同並べて掲載。他にも、デザインを通してメディアというものを考えていくうちに変化してきた心情や、当時の私がどんな気持ちで制作していたかなどを各号ごとに簡単にまとめてあります。

審査では1冊の提出でしたが、卒業展覧会ではエントランスゾーンでの展示だったため、見た目に華やかに映るように表紙の色のバリエーションを増やしました。

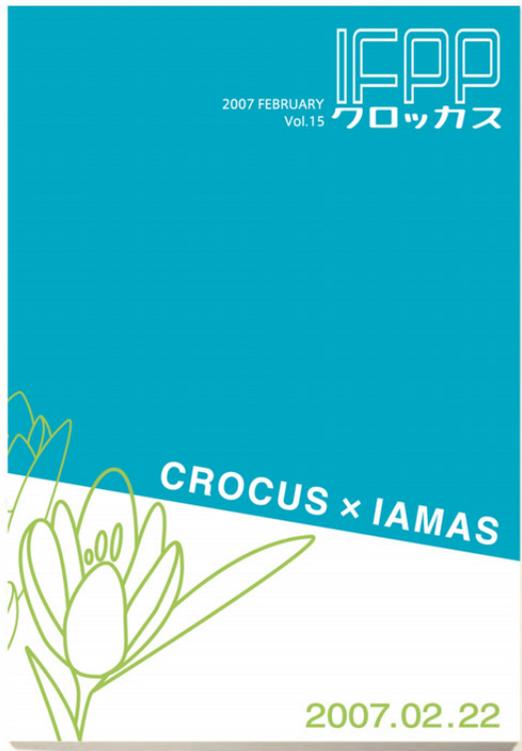
クロッカス15号

CROCUS vol.15

クロッカス(かくだなおみ・廣田ふみ・清水彩栄子)

2005年の入学以来発行を続けてきたフリーペーパー『クロッカス』の最終号を制作。今号では、インタビュー、コラム、そして『クロッカス』の活動内容を紹介する小史を掲載。

The 15th and final issue of the free publication *CROCUS*, published since enrollment in 2005. This edition features an interview, column, and a short history of *CROCUS* activities.



Profile :

CROCUS

Naomi Kakuda (DIT Course)

Fumi Hirota (Studio 4)

Saeko Shimizu (DIT Course)

IAMASに入学以来、発行を続けてきたフリーペーパー『クロッカス』。IAMASの学生生活にあるネット環境や電子メールに違和感をおぼえ、それとは異なるコミュニケーションツールやメディアを求めたことから、私たちは『クロッカス』制作をはじめました。花言葉である青春の輝きをクロッカス(灰)となる紙媒体で届けるという意味から名付けた『クロッカス』を、個別の研究や制作活動をしなが2年間継続して発行することができたのは、IAMASの環境と、たくさんの方々の理解と協力があったからだと思います。また、学内で可能な印刷形態や岐阜おおがきピエンナーレ2006の企画内で制作することによって、この運営は継続できたように思います。限られた環境や学生という立場を利用した『クロッカス』の制作と運営は、学生としての評価や

成績と乖離しながら、自由にアイデアを実践するような隙間である一方で、地域と学校とのあいだにある距離や相違、学校にある組織としての矛盾を大きく感じるようなメディアであったようにも思います。そのため、私たちは、卒業とともに最終号となる15号では、IAMASの学生による制作物のひとつとして、卒業制作展という場所で、この15号を発行したいと考えました。この『クロッカス』最終15号は、インタビュー、コラム、グラビア、そして『クロッカス』の活動内容を紹介する小史を掲載し、冊子形態としています。寄稿や連載を担当していただいたみなさん、そして『クロッカス』を読んでいただいたみなさんに本当に感謝しています。そして、この活動を寛容な姿勢で支えてくれたIAMASの環境に、感謝しています。ありがとうございました。



vol.1



vol.2



For OPEN HOUSE



vol.3

vol.1 2005.6.15
10年目のIAMAS。

vol.2 2005.7.25
自転車で出かけよう!

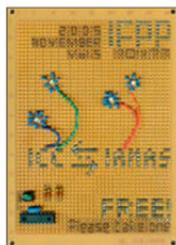
For OPEN HOUSE 2005.8.6
IAMAS LIFE

vol.3 2005.8.24
LOC! LOC! こんにちは!

vol.4 2005.10.6
ひと夏のケイケン



vol.4



vol.5



vol.6



vol.7

vol.5 2005.11.4
ICC ⇄ IAMAS

vol.6 2005.12.14
I ♥ EYE

vol.7 2006.2.20
クロッカスなふたり

vol.8 2006.2.28
IAMAS2006

vol.9 2006.4.20
ちょっとだけ49



vol.8



vol.9



vol.10



vol.11

vol.10 2006.5.26
みんなの日記-GW編-

vol.11 2006.7.26
岐阜おおがきビエンナーレ2006について
知りたい!! 10のこと

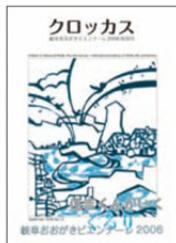
vol.12 2006.8.31
岐阜おおがきビエンナーレ2006 A to Z

vol.13 2006.9.19
住吉くんがいく
ぐるり岐阜おおがきビエンナーレ2006

vol.14 2006.10.5
WELCOME! 岐阜おおがきビエンナーレ2006



vol.12



vol.13



vol.14



note³

清水彩栄子

『note³』は箱に組み立てることのできる形をした紙です。来場者に言葉を書いてもらい、箱に組み立ててもらいます。『note³』に書かれたことは、丸く切り抜かれた穴から覗き込み、読むことができます。文字が隠れているからこそ伝えられるような言葉を書き込むコミュニケーションツールにしたいと思いました。また、箱を覗き込んで読むという行為が、書いた人の心の中を覗き込みみたいだと思い、その人の大切な言葉や気持ちなどの、心の中にあることを書き込んでもらいます。体験したことから感じたこと、その人の考えです。そんなことが書かれた箱をそっと覗く。そのときに少しうれしくなるような言葉が書かれていたら…。言葉と出会う箱、言葉を残しておくような箱になればと思っています。

Profile :

Saeko Shimizu (DIT Course)

Born 1985 in Shiga.



この作品は、来場者の方に書き込んでもらうことで完成します。
「note³」は想いをこめる箱。そっとのぞきこんでみてください。

Visitors are encouraged to write something to complete this work. *note³* is a box to put your thoughts into. Please take a peek inside.





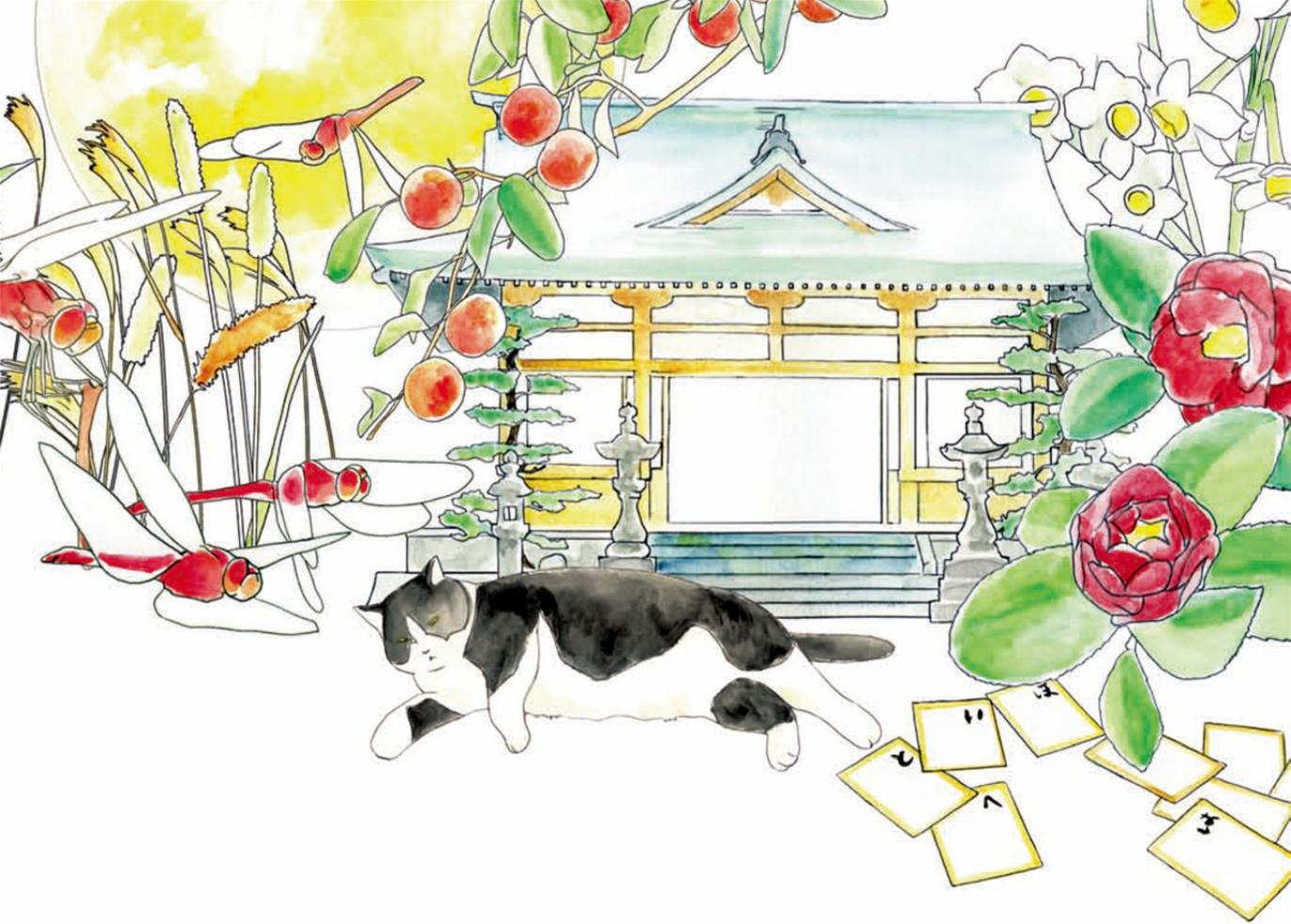
m-colle

北澤里奈



「m-colle(memories collection)」は、思い出の中に登場するものや、場所を描いた本です。心の中にある懐かしい風景を思い出しながら見てください。

m-colle is a book that describes things and places appearing in your memory. I want you to look through this book remembering dear scenes that are in your heart.



『m-colle (memories collection)』は、自分の思い出をかき集めて一つにした絵本です。この作品のテーマは「思い出」です。この作品を作ろうと思ったきっかけは、今年度の忙しさからきています。

一日があまりにもあっけなく、無機質に経過するのを虚しく感じる日々がありました。しかし、幼い頃というのは、毎日が色々な出来事で溢れて、些細な事でさえ目新しく、今でも思い出として残っています。私の人生の中で思い出される季節の草花、鳥、出来事やもの等を順に並べて作品にしまし

た。作品を作る過程で一番時間をとられたのは資料集めで、作品のベースになる写真や資料が中々集らず悶々と時間が過ぎて行く事も多々あり、今回の作品作りで一番ネックだった部分です。今回の素材は、その柔らかい色合いや雰囲気が好きで顔彩を使用しました。

この作品には仕掛けがあり、表紙の留め具を外せば、一枚の長い絵になります。本部の形状を蛇腹にして、本から一枚絵に変化させる事で、時間の経過と印象の違いを感じてもらえる様に、考えながら作りました。

Profile:

Rina Kitazawa (DIT Course)

Born 1985 in Gifu.



にゃっプリンのテーマ

Meow puddin'

井澤澄子

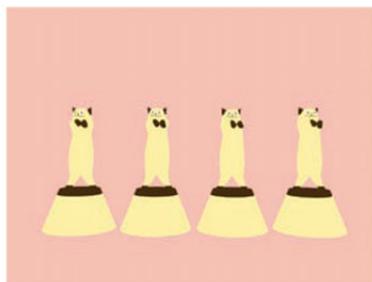
猫とプリンと、かわいい絵と歌。自分の好きなものを詰め込んだらこのアニメーションが生まれました。「にゃっプリン」というのは、プリンが大好きな子猫が毎日プリンを食べているうちに、だんだん毛がプリン色になってしまった、という設定のキャラクターです。本当は本編があって、第1話から感動の最終話まで毎週お届けしたいのですが、今の私にそんな力はないので今回はオープニングだけということになっております。

小さい頃テレビで見ていたアニメを思い出しながら、そしてこのアニメを見た子供が夢をふくらませてくれたらいいなあと願いながら制作していました。そんな私の今の夢は、にゃっプリンが『みんなの歌』に進出することです。

プリンねこ『にゃっプリン』のアニメです。

「可愛い＝食べちゃいたい」という気持ちを表現しました。

This is an animation of Puddin' Cat, called *Meow Puddin'*.
It is an expression of the feeling, "Cute = I want to eat it".



にゃっプリンのテーマ



作詞 いざわすみこ
作曲
編曲 まつもとゆういち

Profile :
Sumiko Izawa (CGI Course)
Born 1985 in Aichi.

つながり

connection

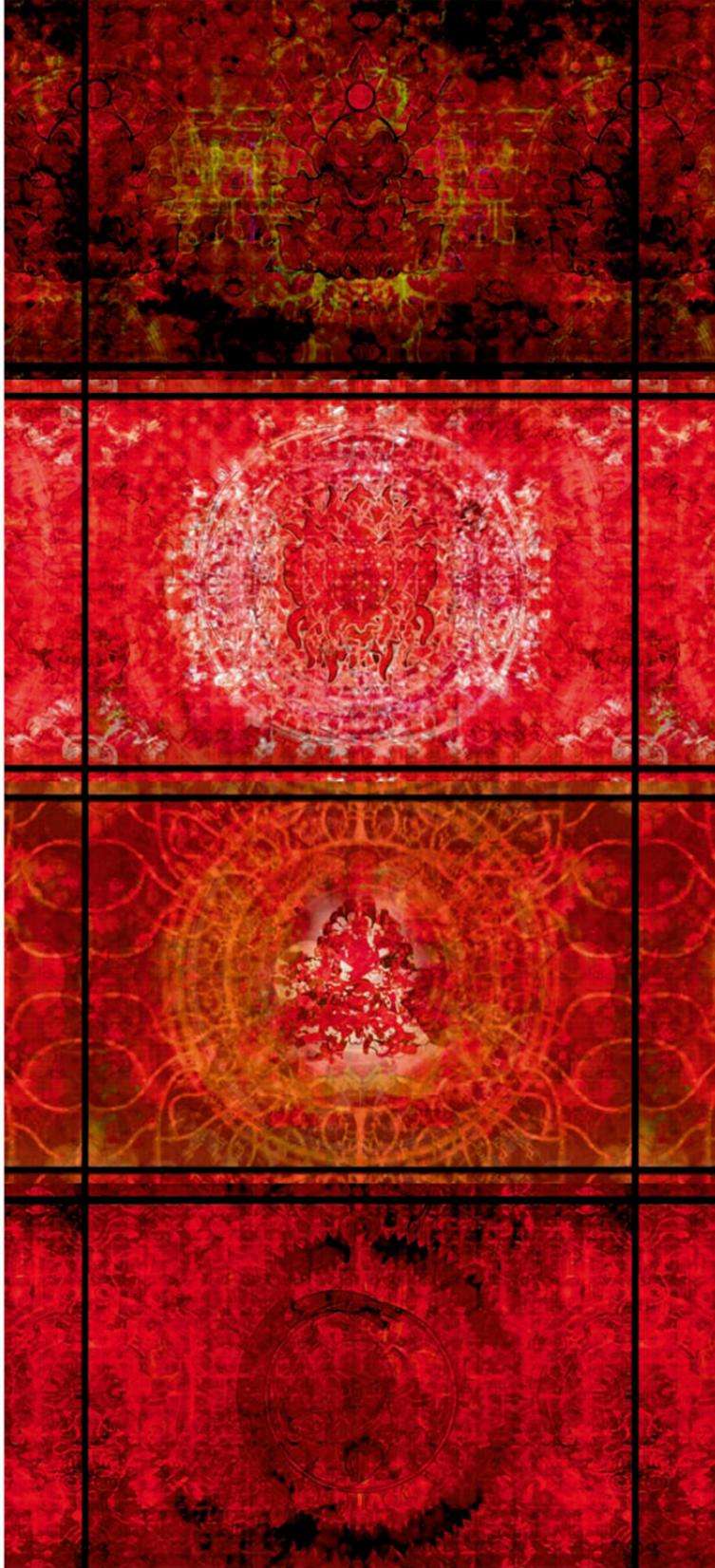
井原拓

キャラクターグラフィックを用いた映像作品です。映像のなかでベースとなるグラフィックは8つあり、それぞれのグラフィックが固有の世界観を表現しています。

This is a video work that used character graphics. There are eight graphics that comprise the base in the video, and these various graphics are expressing a specific worldview.

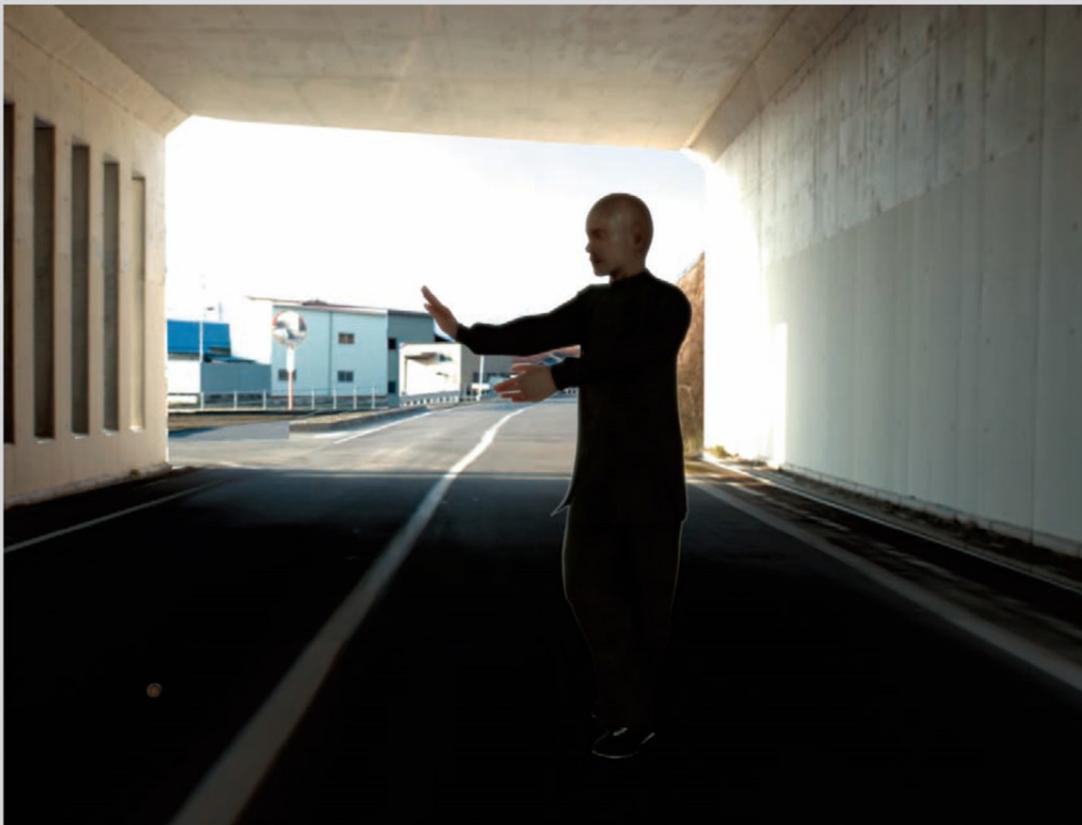
この作品はキャラクターグラフィックを用いた映像作品です。この作品では初めにベースとなるグラフィックを8つ制作して、それぞれのグラフィックをモーフィングさせて繋げていく手法を使っています。作品に登場する8つのキャラクターは私自身を表現すると同時に、それぞれが独自の世界観を持っています。私が制作時に感じていた環境への思いや、社会から感じた事、自己の感情など、鑑賞者は変化していくグラフィックの形や色からそれらを見出すことは難しいのかもしれませんが、そのような様々な思いが作品の中に存在しています。もしかしたら、私自身気が付かないような心の内の感情も、この作品の中に意図せず含まれているかもしれません。

また、映像に登場するキャラクターのデザインを神的なイメージで統一した他は、自分の感性の趣くままに表現しています。鑑賞者は自由に想像を膨らませ、この作品から何かを感じ取ってくれたらと考えています。





Profile :
Taku Ihara (CGI Course)
Born 1981 in Aichi.



HDR 太極拳

HDR T'ai chi chuan

井村潤・小椋玲央奈

3DCGで人物と景観をフォトリアルに表現することを目指した作品です。顔の質感の移り変わり、衣服の揺れやしわのより方、写実的な背景などをご覧ください。

This work aims to photo-realistically express people and landscapes in 3DCG. Please look at the transitions in facial texture, the way clothing sways and folds, and other realistic scenery.

「人間とは何だろう」、私達の素朴な疑問からこの作品は始まりました。もしも、実写としか見えない3D景観の中に実写にしか見えない3D人間を置き、意思がこもっているようにしか見えない動きをさせたならば、存在するはずの無い生命が生まれるのではないのでしょうか。しかし、限りなく写実的な「人間」を見た時にすら、人間の鋭敏な知覚は1%にも満たない現実との差異を認識してしまうでしょう。それは恐らく我々人間に

とって限りなく精密なアンドロイドや、かつては人であった魂（幽霊）を目にするのと類似した体験になるはずで。

本作は上記の様なコンセプトを持った作品を実現する過程で生まれた技術的習作であり、映像作品として見るならば欠けているものは多々あります。しかし、各々のレベルは高いものの技術的に必要な要素についてはほぼ全て詰め込んであり、足がかりとしての意味合いは大きいかと思えます。

Profile :

Jun Imura

Born 1982 in Osaka.

Reona Ogura

Born 1984 in Mie.



- 01 標準的な shader
- 02 SubSurfaceScattering shader
- 03 SubSurfaceScattering shader, ImageBasedLighting



- 04 HDRイメージを貼った3D背景
- 05 HDRイメージを貼った3D背景から光情報を取り出す
- 06 HDRI (High Dynamic Range Image)



私たちが本作を制作する中で、開発・使用した技術は、フォトリアルな景観を3Dで制作する技術、景観の中に現実光の情報を埋め込む技術、その景観から現実光をとりだしオブジェクトに照射する技術、3Dで人肌を写実的に表現する技術、衣服の動きをシミュレーションする技術、そして滑らかに3Dの人体を動かす技術の6つです。



うたかた

vanish like a dream

川田智子

日々の泡、泡沫のように現れては消えてゆくものたちを描いた映像作品です。

This video work describes bubbles of daily life like evanescence that appears and disappears in a moment.

Profile:

Tomoko Kawada (CGI Course)

Born in Kagawa.



あかるい青空をぼんやりと眺めているときに自分の目の動きにつきまとうようにあらわれる白くてふわふわしたよくわからない物体はまばたきをすればびよんびよんと跳ね、視線を動かせばついてくる。それにフォーカスをあわせようとすれば青空はぼやけ境界の限りなく曖昧な色と色が広がり、しかし青空にフォーカスを戻せば白くてふわふわした物体を見失ってしまい、またぼんやり青空を眺めているとびよんびよんと跳ねそれはあらわれる。探すように追えば逃げ、落ちているようにも飛んでいるようにも見える。明るい日差しに映え、暗い木々の色に隠れ見失う。目のフォーカスを調節し、また探す…そのようなフォーカス遊びをしている中でふと思い出す昔の風景がある。

この作品では、視野の中につきまとうように跳ね、あらわれたり消えたりする白くてふわふわしたよくわからない物体を鑑賞者の目線の動きを用いて動かし、その物体と、頭の中を巡る過去の風景とを重ね合わせた映像インスタレーション作品です。

過去のイメージ映像はフィルム素材などを用いて作成し、ふわふわ物体は画像解析により鑑賞者の目線の動きを検出して動きます。目の前でびよんびよんと跳ね、視界につきまとうそれは私に何かを伝えようとしている、虫のしらせというものが目に見えたならばそれは目の前でびよんびよんと跳ねるこれではないか、と思いながらふわふわ物体を目で追いかけた幼少時代の記憶と思い出を作品にしました。

夢はでっかくカリスマディーバ。周囲を巻き込み自己プロデュース！ 展示にライブに盛りだくさん！ 歌姫qumaが、自己満足をエンターテインメントにします。

My dream is to become a charismatic diva. I produce myself involving people around me. There are a variety of events like an exhibition and a live concert. "Diva quma" turns my self-satisfaction into your entertainment.

quma企画。

PROJECT-quma

熊谷恵



これは、痩せたいがために起こした自己プロデュース企画で、ダイエットと食べ過ぎによる後悔と共に、CDやPVやポスターを作り、ドキュメントを撮影し、パフォーマンスで歌を歌ったというだけの代物です。曲は全て作ってもらいました。編曲もしてもらいました。レコーディングもしてもらいました。HPも作ってもらいました。撮影もしてもらいました。印刷もしてもらいました。照明もしてもらいました。展示台も作ってもらいました。パフォーマンスのセッティングもしてもらいました。ライブに来てもらいました。買出しに連れて行ってもらいました。毎日一緒に頑張ってもらいました。あれもこれもしてもらいました。なんという他

力本願プロジェクト！

でも、私はがんばったのです。私はいつでも本気でカリスマであり、いつでもただのデブでした。そして気づいたことは、IAMASは最悪に私に合わなかったけれども、そこにいる人たちはとても優しかったということです。私のやってきたことは全力のエンターテインメントですが、ここではとてつもない前衛でしょう。そして彼女は、これからもカリスマで、ここでお別れです。私は面白いことがやりたかった。アートではなく、エンターテインメントが。このアートの域で、私はそれに負けなかったのでしょうか？

Profile :

Megumi Kumagai (CGI Course)

Born 1986 in Miyagi.

- 01 1st Single 「clear」PV
- 02 quma LIVE in Nagoya
- 03 1st Album 「8/9」ポスター
- 04 1st Single 「clear」CD
- 05 2nd Single 「No Crossing」CD



01



02

カリスマのニューウェーブ“quma”
ついに待望のファーストアルバム!!
時に爽やかに、時に激しく、時に切なく、
デビュー当初から圧倒的な支持を誇る
これまでのqumaの全てがここに…

8/9

quma

1st ALBUM
2.14 ON SALE

CD CD+DVD

<quma official website>
<http://www.lamas.ac.jp/~kuma05/quma/>

 A woman with long black hair is sitting on the floor, wearing a brown cardigan and high-heeled shoes. She is holding a large, voluminous blonde wig. The background is a plain, light-colored wall.

03



04



05

HERO online プロモーションムービー

HERO online promotion movie

谷村 淳史



Profile :
Atsushi Tanimura (CGI Course)
Born 1986 in Gifu.

依頼を受け古城へとやってきた主人公、そこには死んでもなお主を守り続けようとする騎士がいた。依頼を遂行しようとする主人公と侵入者を排除しようとする騎士との戦闘が始まる—オンラインRPG『HERO online』のプロモーションムービーです。このゲームは従来のオンラインRPGの持つ強力なボスキャラクターと戦うには相当な時間をかけなければいけない、という点を、大きな流れのあるストーリーを持たせることによって、自然な流れでボスキャラクターと戦えるようになっています。「誰でもボスキャラクターと戦える」という

コンセプトを表現したのがこのムービーです。オンラインゲームの、知らない人と一緒に遊ぶことができる、という利点もこのゲームはもちろん持っていますが、今回のプロモーションムービーではあえて、ボスキャラクターとの一騎打ちにし、「誰でも」というこのゲーム独特のコンセプトを重視したムービーとしました。RPGをやったことのある人なら感じたことがあるであろうボス戦前の緊迫感、戦闘中のドキドキ感をこのムービーで感じていただき、このゲームに興味を持ってもらえるように制作しました。

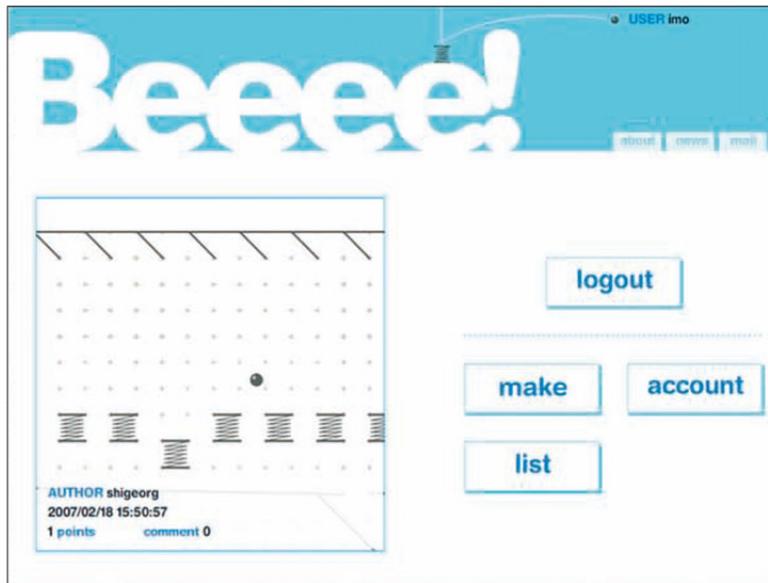


オンラインRPGのプロモーションムービーです。ゲーム「HERO online」のコンセプト「誰でも強敵と戦え、ヒーローになれる」を伝える作品です。

This is an online RPG promotion trailer. The work conveys the "HERO online" game's concept that "Anyone can battle enemies and become a hero".

Beeee!

吉川義盛



<http://beeee.yaruki-mountain.net/>

「Beeee!」とは、いくつかのパーツを組み合わせてコースを作るビー玉転がし作成コンテンツです。作ったコースは他の人に向けて公開することもできます。もちろん、他の人が作ったコースを見ることも可能です。つくるもよし見るもよし、好きなように楽しんでみてください。

幼い頃にやっていたブロック遊び、「Beeee!」はそれととても似ていると思います。小さなブロックを思うがまま組み合わせて、一つの大きなものをつくる。友だちが作っているのを見て、新しい作り方に気づく。そんなことを繰り返して、時には満足し時にはくじけながらも、ものを作る楽しさを感じていったと思います。

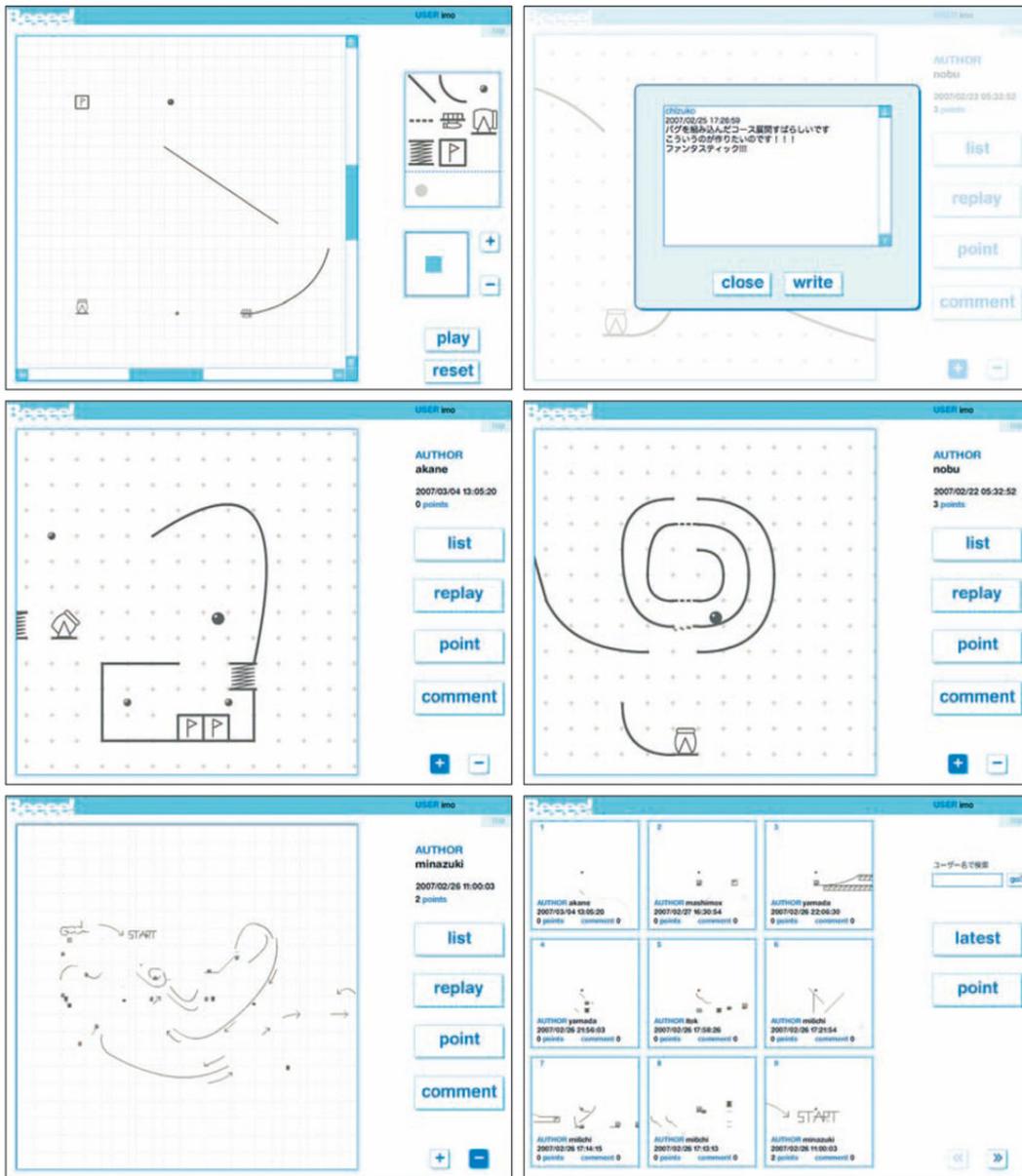
ここにあるのは、そんな小さなブロックだけです。決められた作り方も目的も正解も何一つありません。全てはあなたの自由です。思うようにつくって、思うように楽しんで、ものを作ることのすばらしさをもう一度思い出してもらえればと思います。

はじまります。Let's Beeee!

Profile :

Yoshimori Yoshikawa (CGI Course)

Born in Tokyo.



「ビー玉転がし」をモチーフにしたユーザ参加型の作品です。
 好きなようにコースを作ったり、他の人のコースを見たり、思い思いに楽しんでください。

This is a user participatory work themed on "Beeee Tamakorogashi" (tamakorogashi is a game where participants race balls through a course). You can enjoy it as you see fit by making the course you want or viewing others' courses.

カスタマイズスクリーンキーボード

Customized Screen Keyboard

尾関洋



Profile :
Hiroshi Ozeki (AND Course)
Born 1982 in Gifu.

自由にボタン配置をカスタマイズすることが可能なスクリーンキーボードです。これにより、ユーザひとりひとりに合ったスクリーンキーボードを実現します。

This is a screen keyboard with a freely customizable key arrangement. Through this work a screen keyboard that fits each user is made possible.

コストが掛からない、デバイス等を設置する必要がないという点から、スクリーンキーボードに焦点を当て、障害のある方を中心に、文字入力を快適に利用できるようにすることを目的として『カスタマイズスクリーンキーボード』を制作しました。

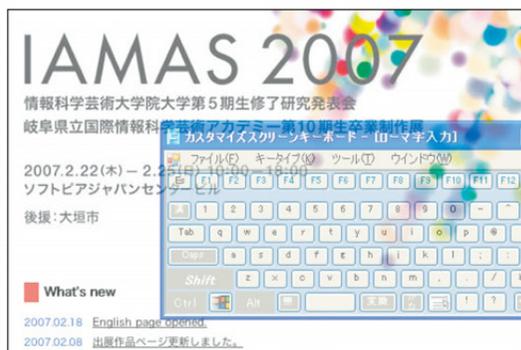
既存のソフトとの相違点は、第一に、ウィンドウのサイズを変更すると、それに応じボタンも拡大縮小する機能(01)です。これにより、ユーザに合ったボタンサイズを実現可能にします。第二に、ウィンドウの透明度を変更する機能(02)です。従来のソフトと比べ、邪魔にならずに文字入力を行うことが可能です。第三に、キーボードを一から独自に作成することが可能な機能(03)です。これにより、ユーザー一人一人に合った使用するボタンやキーサイズそしてキー配置、またどのようなシチュエーションにも合ったキーボードを実現することが可能です。

また今回は、モバイルという独自のキー配列を作成し、中央に母音を、サイドに子音を配列し、日本語入力に最低限必要なキーのみを配置してあります(04)。そして、四角形にボタンを配列することにより、カーソルの上下左右の動作を最小限で行えるようになっています。

これらの機能により、障害のある方だけでなく、PDA等の端末やタブレットPCの使用時でも、画面サイズやシチュエーションに合ったキーボードを作成することにより、より文字入力を快適なものにします。



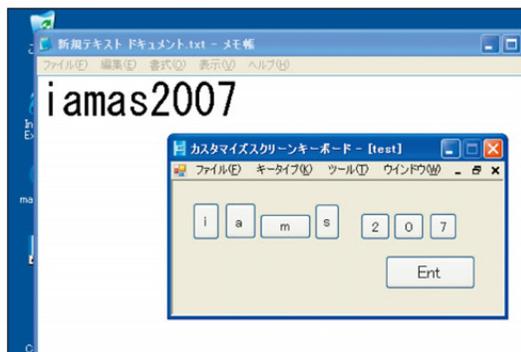
01



02



04



03

高齢者向けランチャー

Launcher for senior citizens

後藤千晴

Profile :

Chiharu Goto (AND Course)

Born 1987 in Gifu.

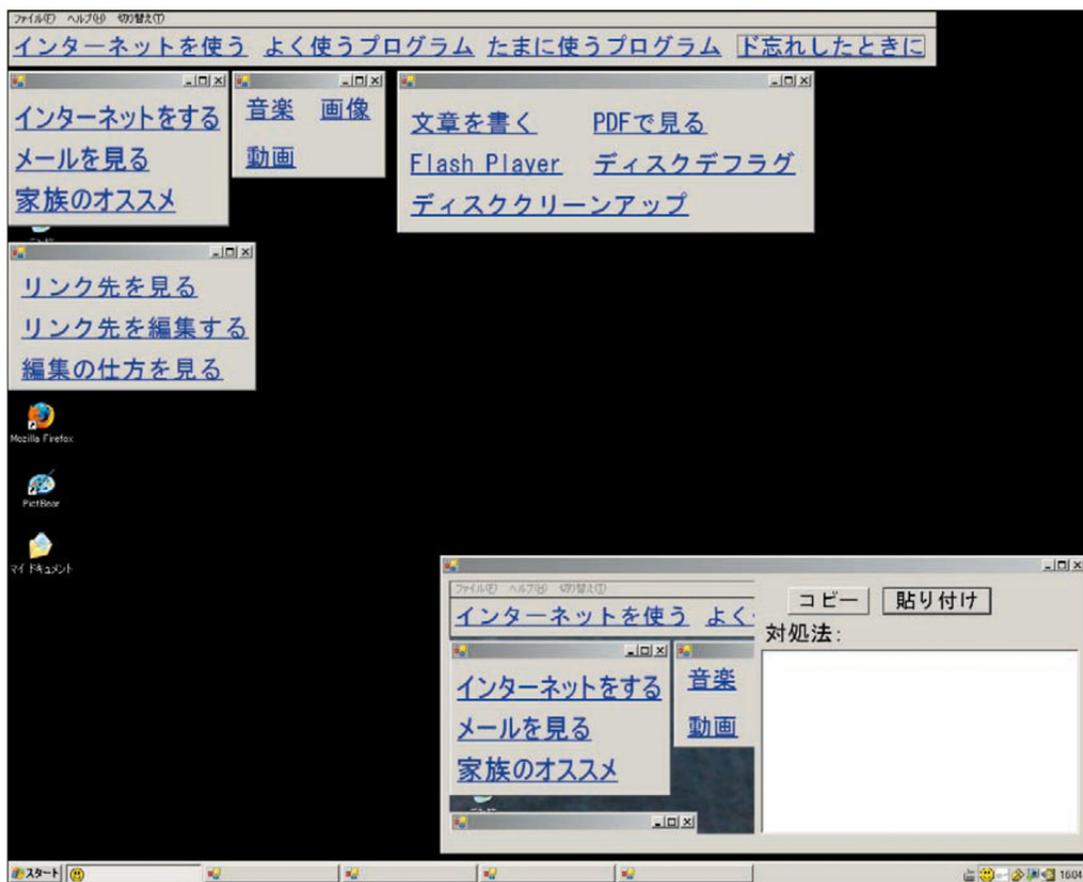
このランチャーは、高齢者の方がパソコンでやりたいことを円滑に進めるのを手伝うものです。普段、Webぐらいしか使わない方も気軽に使ってみてください。

This launcher helps smooth the operation of tasks senior citizens want to complete by computer. Even people who usually only use the Web, please give this a try.

この作品の対象者は高齢かつ普段インターネットしかパソコンを使わない方々なので、制作は対象者がどの程度パソコンが使えるのかということ調べることから始まりました。実際にパソコンを使う高齢者と、補佐役としてパソコンに詳しい家族がいる家庭をターゲットにして、どんな機能があれば楽にパソコンを使ってもらえるか、実際に機能を作りテストを行いながら作っていきました。

まず初めに、高齢者が一人でもパソコンが使えるようによく使う機能—インターネットを使うためのInternet Explorer、Webメールをダウンロードして見られるプログラム、ダウンロードした画像や動画の保存先をまとめました。その次に、たまに使う機能としてWord・PDFなどの文章の作成・閲覧用ソフトと、一回ダウンロードすればいいFlash Player、たまに行うディスクデフラグ、クリーンアップへのリンクがあります。また家族の手を借りて利用する「ど忘れ防止機能」があり、ここでは家族が薦めるサイトのリンクを追加したり、わからない機能をその場でスクリーンキャプチャし、問題の画面と解決方法を一緒に保存できる機能などがあります。その他の機能も今後色々と追加、修正していく予定です。

この作品について利用者からは、デスクトップにたくさんあったショートカットが整理され画面が見やすくなって嬉しい、といった感想を頂いています。同じことを二度聞くのは恥ずかしいという声もあったので、そういうときは「ど忘れ防止機能」を見ればいいよ、と薦められるように、より使いやすく改良していきたいです。



スコアリング サポート サイト —バスケットボール—

SCORING SUPPORT SITE -BASKETBALL-

酒向賢治

中学、高校とバスケットボールをしてきて、岐阜県内のバスケットボール環境には大きく二つの問題があると思いました。一つはスコアシート、もう一つは協会の Web サイトです。スコアシート(紙)は記入が面倒くさく手間がかかり、県バスケットボール協会の Web サイトはアップロードが遅く試合結果を把握するのに時間がかかるからです。今回の卒業制作『スコアリング サポート サイト』は、こうした問題点を改善し、バスケットボール環境をより良いものにしていくことをテーマに製作した Web サイトです。

今回の制作では試合結果入力機能、試合結果閲覧・アップロード機能、試合結果メール配信機能、ユーザ登録機能、メンバー登録機能、ローカル保存機能、スコアシート生成機能、スコアシート印刷機能の計8つの機能まで実装し、実装した Web サイトを実際の試合で何試合か実験しました。その結果、校内のネットワークが使用できないこともありましたが、ノートパソコンと PHS (ネットワークに接続できる環境・条件) さえあれば一通りの機能を使用できることがわかりました。またこのような Web サイトの需要もあることもわかりました。

この作品をきっかけに、県協会が現行のスコアシート・Web の改善を考えてくれたら嬉しいです。

Profile :

Kenji Sako (AND Course)

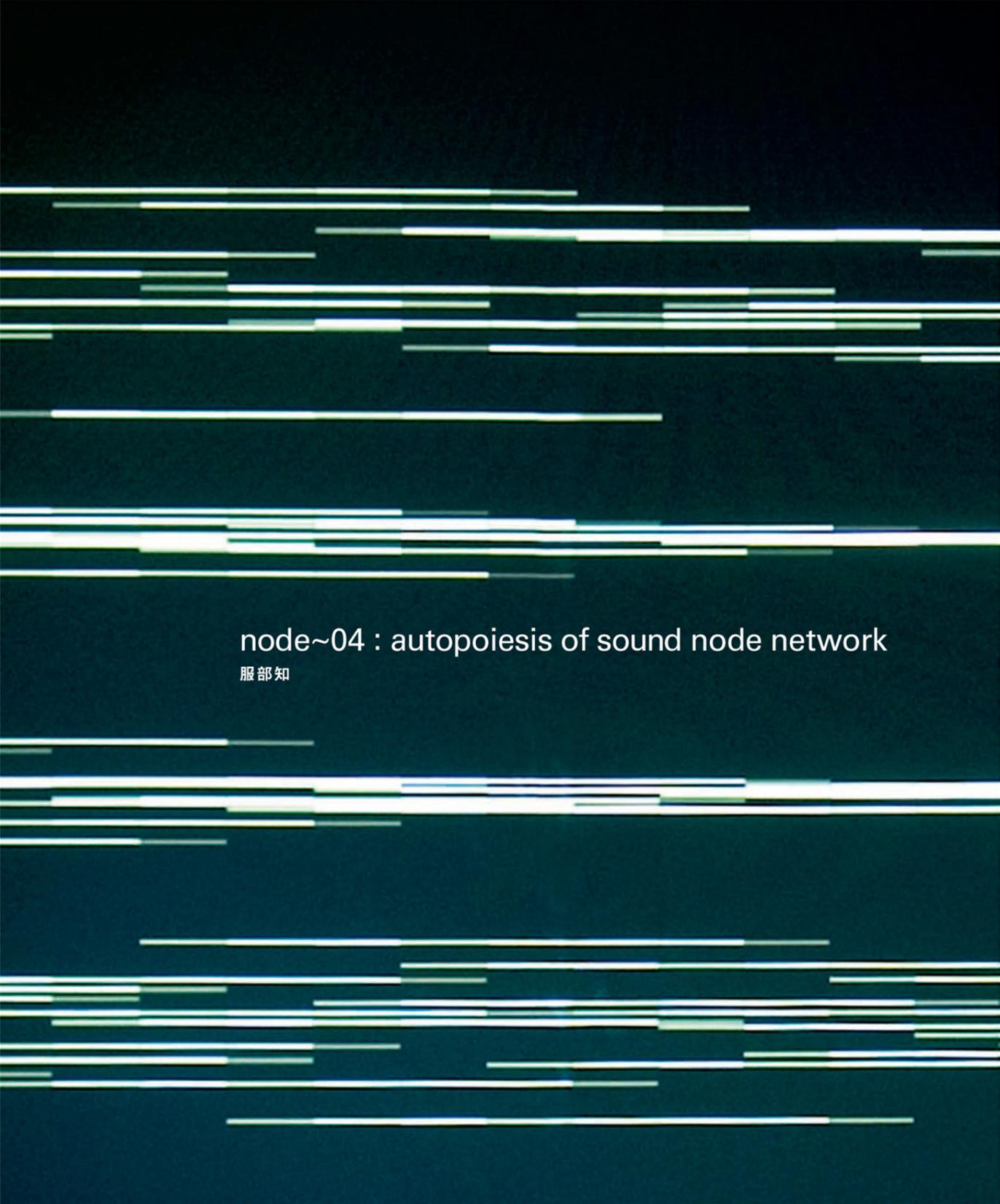
Born 1986 in Gifu.

年/月/日	HOMEチーム	-VS-	AWAYチーム	主催	副審
2007/2/27	岐阜県立湖北高等学校		岐阜県立海南高等学校	iamas	IAMAS
会場		22 -1Q-	20	タイムキーパー	24秒オブレター
関市若草プラザ	130	24 -2Q-	30	AND	DIT
大会名 - 何回戦		29 -3Q-	34	スコアラー	スコアラー
インターハイ-1回戦		55 -4Q-	36	CGI	DSP

HOMEチーム		タイムアウト	T-FOUL	HOME	AWAY								
岐阜県立湖北高等学校			1 2	1	1	5	4	81	81	(6)	121	161	161
選手氏名		No IN F F F		2	5	42	42	82	82	(9)	122	162	162
1 IAMAS 一郎	4	F F		(4)	3	8	45	85	85		123	163	163
2 IAMAS 二郎	5	F		4	4	44	44	84	84	(5)	124	164	164
3 IAMAS 三郎	6			4	(5)	12	45	85	85		125	165	165
4 IAMAS 四郎	7	F F F		5	6	13	46	(10)	86	16	126	166	166
5 IAMAS 五郎	8			6	7	47	47	87	87	(4)	127	167	167
6 AND 六郎	9			8	(4)	5	48	88	88		128	168	168
7 AND 七郎	10			6	9	49	49	(10)	89	16	129	169	169
8 AND 八郎	11			10	10	50	50	90	90	(7)	130	170	170
9 AND 九郎	12			11	(7)	(6)	51	91	91	12	131	171	171
10 AND 十郎	13			(6)	12	52	52	(10)	92	12	132	172	172
11 アカデミー 十一郎	14			13	7	53	53	(4)	93	11	133	173	173
12 アカデミー 十二郎	15			14	8	(7)	54	17	94	11	134	174	174
13 アカデミー 十三郎	16			(8)	15	55	55	4	95	95	135	175	175
14 アカデミー 十四郎	17			16	16	8	56	17	96	96	136	176	176
15 アカデミー 十五郎	18			17	(11)	6	57	17	97	(8)	137	177	177
				(7)	18	58	58	5	98	98	138	178	178
				19	11	4	59	17	99	99	139	179	179
				7	17	60	60	100	100	(7)	140	180	180
				7	(11)	7	61	5	101	101	141	181	181
				7	(12)	62	62	(17)	102	102	142	182	182
					23	63	63	4	103	103	143	183	183
					24	64	64	104	104	104	144	184	184
				(7)	(12)	65	65	(10)	105	105	145	185	185
					26	66	66	(6)	106	106	146	186	186
					27	4	67	17	107	107	147	187	187
				(7)	28	68	68	4	108	108	148	188	188
					29	5	69	4	109	109	149	189	189
					30	30	70	5	110	110	150	190	190
				(7)	31	71	71	7	(8)	111	151	191	191
					32	(7)	72	112	112	112	152	192	192
				6	33	73	73	7	113	113	153	193	193
					34	74	74	(8)	114	114	154	194	194
				6	35	(8)	75	8	115	115	155	195	195
					36	76	76	116	116	116	156	196	196
				5	37	77	77	117	117	(10)	157	197	197
					38	(10)	78	(8)	118	118	158	198	198
				5	39	79	79	119	119	119	159	199	199
				5	40	(7)	80	120	120	(10)	160	200	200

現状のバスケットボールのスコアシートの問題点を改善し、より良いバスケットボール環境を目指したスコアシートの入力、生成、閲覧、配信、管理サイトです。

This is a site for the entry, generation, distribution and management of score sheets that improves issues with current basketball score sheets for a better basketball environment.



node~04 : autopoiesis of sound node network

服部知

『node~04』はオートバイエーシス・システム論をメタファーとした一つの自律的なサウンドシステムとして構想され、音の生成、入力/出力と自律的なルーティングを機能に持つノードのネットワークによって構成されている。

個々のノードは、ホワイトノイズと可聴範囲外の超低周波のサイン波を生成/出力するとともに、その音を自律的に他のノードにルーティングします。音を受けたノードは自身の持つ音と受け取った音を合成し、出力する。この過程で、個々のノードの独立したはたらきだけでは知覚不可能であった音が、ネットワーク全体の振る舞いを通じて鑑賞者にとって知覚可能なものと

して立ち現れる。またそれぞれのノードは自らが産み出した音の振幅や周波数を数値として環境から取り込むことで、ルーティングを自律的に決定する際の確率の傾斜を徐々に書き換えてゆき、結果的に全体として産み出す音を変化させてゆく。言い方を変えれば、『node~04』は自らが産み出した音の環境を、音の産出のための構成素として自己言及的に取り込み続けることになる。

鑑賞者が音を発することで『Node~04』のシステムにはたらきかけるとき、鑑賞者はそのシステムの環境をかたちづくるとともに、自らそのシステムが発した音を聴取する主体ともなっている。このとき逆に

『node~04』が提供する音の場は鑑賞者にとっての環境となり、『node~04』と鑑賞者という二つの独立した自律的なシステムの間には音を通じて互いにパラメータを交換し合う相互浸透的な関係性が生まれる。

『node~04』は単純で自律的なアルゴリズムにドライブされた個々のノードの振る舞いが、ネットワークシステム全体として創発的に高次の自律性を獲得してゆくようなプロセスをデザインする試みであり、システムが自ら産み出した環境とどのような関係性を持ち得るのか、そのシステムが鑑賞者とどのような関係性を持ちうるのかを、音を媒体として探る一つのモデルである。

音を発することで鑑賞者はシステムの環境を形成し、また聴取する主体ともなる。

『node~04』は音を通じて鑑賞者と相互浸透の関係を結ぶ、一つの自律的システムである。

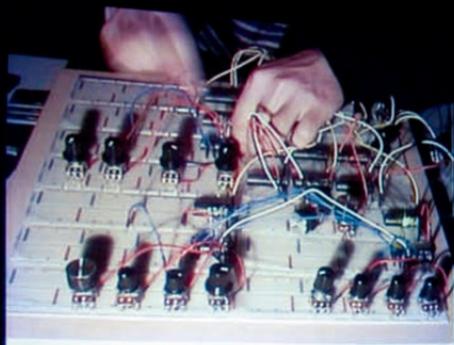
Visitors play sounds to form the system environment at the same time as becoming listeners.
node~04 is an autonomous system that forges a cross-infiltration relationship with visitors through the use of sound.

Profile:
Satoshi Hattori (AND Course)
Born 1985 in Kyoto.

ライブ・ワイヤリング!

Live Wiring!

大石彰誠



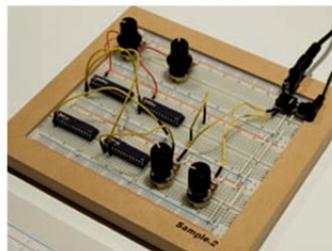
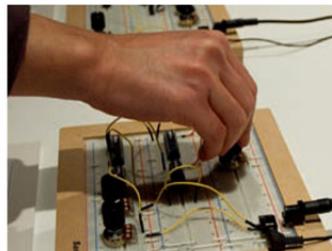
電子部品を手で組み替え、配線しながら、電子楽器としての回路を組みパフォーマンスを行いました。また、パフォーマンスのための環境を作品として展示しました。

I hold a performance composed of circuits, while rearranging electronic parts and wiring as an electronic instrument. Also, I exhibit an environment for the performance as a work.



IAMASに入学し、1年次のオープンハウスのパフォーマンス以来、The Breadboard Bandというバンド(ユニット)に参加しました。「電子回路を自由に組立てるブレッドボードを用いて」音楽の演奏を行う、そのコンセプトは、「電子部品を目で見える形で提示し、電子回路を直接手で触れて組み替えながら、根源的は最小限の要素によって音楽・映像表現を行う」というものです。卒業制作をするにあたって、そのコンセプトに基づいたサウンド・パフォーマンスをより多彩に表現することを目指した環境作りに取り組みました。パーツを配置してそ

れらを配線することで、楽器としての電子回路をボード上に組むことができます。また、そのバリエーションによって様々な音作りや演奏が可能となっています。卒業制作展では、配置されたパーツを実際に触り、ワイヤを組み替えることで音の変化を楽しむことの出来る簡単なサンプル回路の展示と、演奏用に作られたブレッドボードを使ってより複雑な回路を組み替えながら演奏するサウンド・パフォーマンスを行いました。



Profile :
Shosei Oishi (DSP Course)
Born 1975 in Oita.

唐揚げは鶏の肉ですが、もはや命を感じません。命と肉の間で試行錯誤するこのドキュメンタリーを前菜に、わたしは何をどうメインディッシュに食すのでしょうか。

Fried chicken is made of meat, but already it's impossible to sense its life. Taking a trial and error process to the gap between life and meat, this documentary is an hors d'oeuvre —how and what am I eating for my main dish?

温かい前菜

Warm Hors d'oeuvre

石川千寿子

「私達人間は、いろんな生き物の大切な命をいただいて生きているんだね」とはよく言われたものだ。いつからか、このような台詞は宙に浮いて私達の生活からはずいぶん離れた遠い世界の出来事のように思える。私は肉の生々しさに対して嫌悪感を持っている。幼い頃から、筋や皮の目立つ鶏の唐揚げを嫌い、魚の刺身ですら見た目の光沢感に生き物らしさを感じてしまい、なかなか口にできなかった。生々しいのである。確かにそれらがかつて生きていたのだということをお口の中で感じてしまう。しかし、ハムやチキンナゲットなどの加工肉は好きだし、焼き肉や寿司もいわゆる見た目のフラットなものを選んで食べてきた。見た目に分かなければ好んで肉食していることも事実なのだ。

これまでのそのような矛盾に満ちた行動を振り返り、「いのち」っぽいものは嫌だと言いながらも、「いのち」であることに変わりない整えられた「ニク」の方を貪っていることに対する自己懐疑が払拭できなくなっていた。これは、そんな矛盾を抱えた現代人が「肉」と「命」とやらの間を右往左往するドキュメンタリーである。

Profile :
Chizuko Ishikawa (DSP Course)
Born 1982 in Ibaraki.





ープロジェクト arno : アルノー「DNA AND…」

-project arno- "DNA AND..."

野副安友子

私がアートを探し求める旅の中で出会ったDNA。2006年に長良川を中心に始まった日比野克彦さん主宰のアートプロジェクトのDNAを中心にお伝えします。

This is DNA I came across during my travels searching for art. I will focus on reporting the DNA of an art project Katsuhiko Hibino headed that began in 2006 centered on Nagara River.

Profile :
Ayuko Nozoe (DSP Course)
Born 1986 in Saga.

「プロジェクト arno: アルノー」は、私のアートを探し求める一連の活動の総称です。プロジェクトの由来は「art note」で、キャッチフレーズは“そこに、あるの”。アート体験を記録したい気分と、すでにそこにある大切なものを見落とすたくないという気持ちをこめています。

活動においては、「Think globally, Act Locally.」的なノリも大切に、ご当地名産やhomeということ意識してきました。そんな中で、2006年に岐阜市ではじまったアートプロジェクトに関わる

機会を得て、ドキュメンタリーを撮らせて頂き、IAMAS2007で上映(31分)しました。私にとって、岐阜市でのプロジェクトを撮影することは、ある意味私のhomeともなる岐阜という土地に、どれだけ関心を寄せ、想いを馳せることができるか、という挑戦でもありました。

アートを通して、見落としがちなものと出会う。その喜びが、私の活動を支えています。あー、願わくばアートにわくわく活動を続けられますように!

つづく? <http://www.iamas.ac.jp/~ayk73n05/>



日常としての表象

A symbol as a daily life

澤崎賢一

価値とは何かを考察するなかで、観客自身にアイデンティティへの問いを顕在化させることを目的とした映像インスタレーションです。

This video installation aims to expose questions of identity in the audience themselves in considering "what is value".

思考とは他人に向けて表現することを前提としていると私は考える。ゆえに、他人に向けて表現されるものは表現する主体の思考を体現する。この表現する主体と表現されるものとの関係から、主体の思考を捉えることができるのではないだろうか。

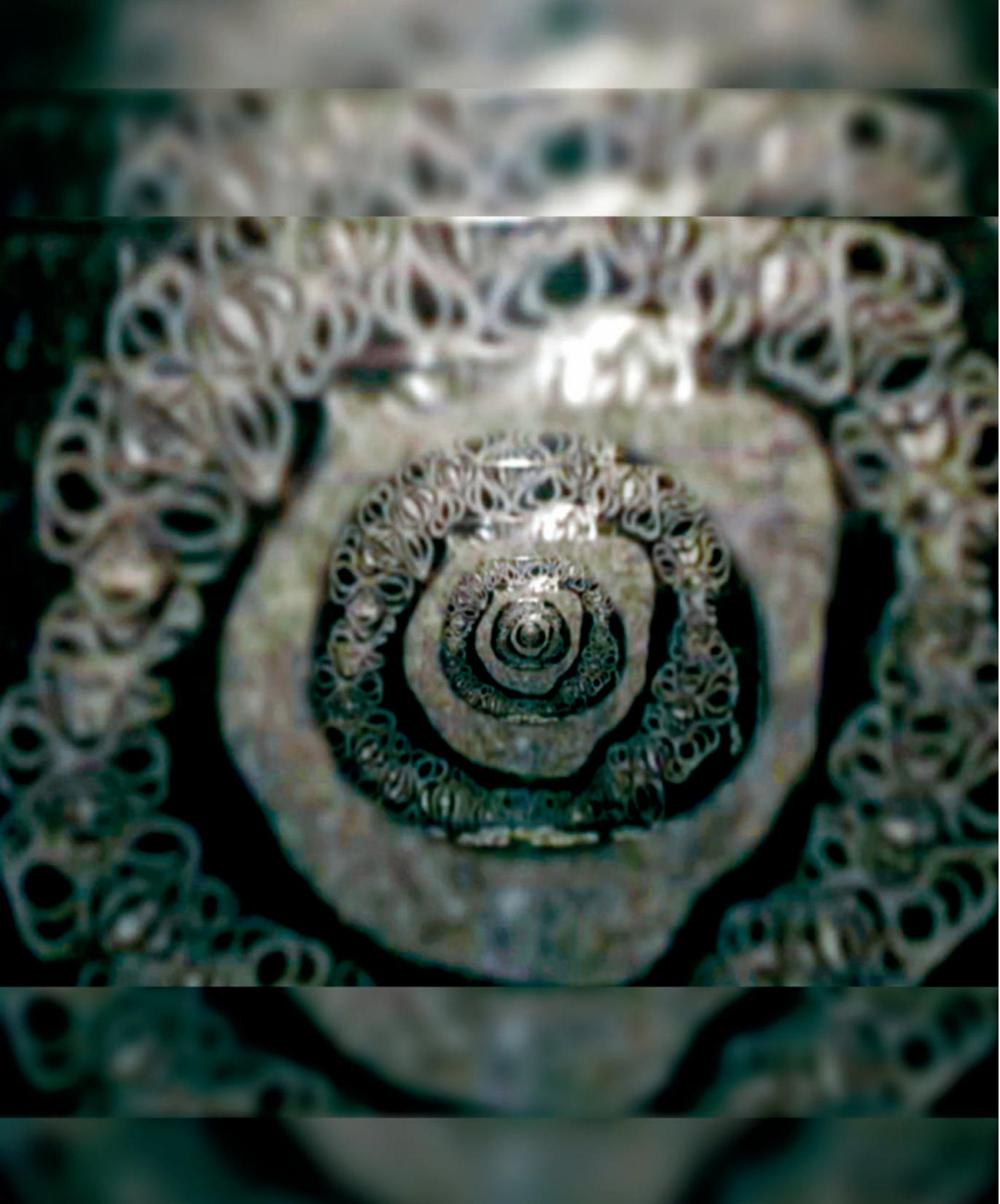
また表現する直接の動機になっている「考える主体とは何か」を問うために、それを問う自己対話的な姿勢そのものを表現の題材として作品表現を行う。自己対話的(論理的)に「考える主体」を問うても結局何も見えてこないことから、そこまでを含めた動的なプロセスを作品表現として見せている。

そこにある作品を見ても「考える主体が何か」は見えてこないにも関わらず、そこにはそれを問うことを動機とした物理的に表現されたものがある。その表現されたものとは何かを考えて貰いたいと同時に、表現されるものの価値が無根拠的に(あるいは動物的に)面白いとか心地よいとか格好良いというフェーズで判断されるのではなく、この作品に限らず表現されるものが他人と共有できる価値を持ちうる根拠は何かを問うていきたい。

Profile:

Kenichi Sawazaki (DSP Course)

Born 1978 in Ehime.





イサールさんの独り言

Isa-ru's husky voice

井口勇

井口勇をリアルタイムな音楽とスライドショーを用いた漫談で表現するパフォーマンスです。

This is a performance that comically expresses Isamu Iguchi using real-time music and slideshows.

この作品は、写真や映像を使ったスライドショー的なミュージックショートムービーです。「それぞれの主観」「小さな歯車のなかで」「批判するよりも受け入れて前に進む」の3つのショートムービーはそれぞれに影響し合っ一つの形を形成します。それは作者自身です。音楽と独り言を融合させて自分の内面を表現しました。

Profile :

Isamu Iguchi (DSP Course)

Born 1980 in Tokyo.

この世界とはなんだろうか。

自分を含めるすべて(宇宙的に)を世界と呼ぶならば

そのなかにいる自分は何をするべきなのか。

あらゆる事を再定義して自分を見つめ直してみた

何かを作る、表現するとはどういう事か

今ここにいる自分

今ここにある環境

そして、それらはつながって途切れない。

生まれてからこの瞬間まで

姿を変化させ形を作り替えて自分の世界を育ててきた。



-3

濱哲史

Profile :

Satoshi Hama (DSP Course)

Born 1985 in Osaka.

「音楽より遠くにある音」と「音楽」、それらの間にあるものを考察のテーマとした作曲作品です。例えば、音を、音を聴くことを愛することが出来れば、

This is a composition that considers what is between "sounds far from music" and "music" as a theme. For example, if it is possible to love a sound or listening to a sound,

「-3」は4チャンネルサラウンドスピーカー環境で制作、発表された約22分の作曲作品です。今作は、私がこれまでそれぞれ2005年12月、2006年8月に発表した「-」「-4」に続く編集作曲(※)シリーズ<->の3作目ですが、これら3作はそれぞれ異なる思考と実践の次第で成立したものであり、シリーズを貫通するテーマに依存しておらず、そもそもそのようなものは存在していません。しかし今作の理解を為すのに、前作の鑑賞を通した方が早く、また、充実したそれを得られるでしょう(作者としてはそのような別々の作品が相互に意味を促進させるという由を驚き、嬉しく思う他ありません)。ですので、我儘勝手な要求ですが、可能であればあなたには3つ聴いてもらい、曲は勿論ですが、それが終わった後、生活の半ば、身の周りがある音の出来事や、音楽にせっきんし、あいすることができるようになれば、

※ 編集ソフト(ProTools等)を使用して素材の聴取-加工-配置をひたすら行うことによって曲を構築すること

<http://www.iamas.ac.jp/~hamas05/hyphens/>

「-」「-4」「-3」のステレオミックスバージョンを上げています。聴いてみてください。

Landscape

荒木淳平

これは閉じられた小さな世界です。

複数のオブジェは音を聴き取り、音を発することを繰り返し、そこに、ある小風景を描き出します。

This work is a like a closed away small world.

The objects of this work listen and play sounds repeatedly and describe a small scene.



『Landscape』は独立して動く複数のオブジェからなるサウンドインスタレーションである。

一つ一つのオブジェは音を聴き、音を発する事を繰り返し、そこに調和をもたらしそうとする。しかし決して完全なる調和(同調)を得る事はなく、絶えずその全体像は形を変え続ける。『Landscape』というタイトルは名前の通り、風景とか風景画という意味を持つ。この作品はある風景の描写なのである。どのような風景か、明確に想起させるような施しはしておらず、全体を構成する音は、無機質であり抽象的なものである。ある風景の中にあり、その風景を俯瞰するイメージに陥る時がある。その風景の構成要素一つ一つに思いを馳せてみるのである。6人の人間を介すれば世界中のあらゆる人物にたどり着けるという。世界を構成する無数の要素がそれぞれ全て関係し合っているというのはいさぐさかもしれないが、少なくともそういう視点で世界を眺めてみる事は可能であろう。この作品が風景の描写たる由縁は、そのような世界像を

Profile:
Junpei Araki (DSP Course)
Born 1986 in Niigata.

音によって関係し合うオブジェによって表現しているという点にある。

全体としてどのような音の構造が生まれてくるかは作者である私にとっても予想がつかない。全てを完全に制御しようとするのではなく、むしろそこに現れてくるものに静かに耳を澄まし、少しそこに手を添える、そんな姿勢で制作を行なった。構成要素が関係し合うという事でこの作品が私の手を離れ、一つの小さな世界として、律動を始める事を密やかに願うのであります。

ピアニストに逃げられた

My pianist walked out on me

鈴木英倫子



この作品は、トイピアノの音を視覚化することを目的として当初つくられました。どこをどうまがったのか、各音色を視覚化する段階で、各音色にはキャラクターがわりあてられ、さらに、キャラクターは勝手に物語やゲームを演じ始めました。というわけで、これがなにか、といわれたら、トイピアノが勝手に始めた音楽絵本、と答えるしかない無力な作者です。さて無力な作者はさておいて、鑑賞者であるあなたが、トイピアノの前に立ってしましましょう。あなたは人形のついている鍵盤を弾きますよね。たぶんそうです。きっとそう。3体の人形はそれぞれ自分の

コンテンツをもっているのです、鍵盤を押したら人形の世界でおたおたしてください。犬のコンテンツは、鑑賞者が弾いた音を視覚化しながら、違う音色を加えてハーモニーを作っていく、プレイヤーピアノ。女の子のコンテンツは、犬をボールとしたブロック崩し。犬を跳ね返すバー(=女の子)を左右に動かすと、音の左右パンが変わります。紳士のコンテンツは、雨だれをうけとめて、音楽をつくっていく自動作曲装置。鑑賞者が弾いた演奏が、テンポやリズムを変えて遅れて再生され、最後には音楽ができあがっていきます。

Profile :
Elico Suzuki (DSP Course)
Born 1970 in Kanagawa.



ピアニスト不在のトイピアノによろこそ！ とりあえず、トイピアノの鍵盤を押して、画面を見て、音と一緒に遊んでください。人形たちが旅先案内をつとめます。

Welcome to the toy piano with no pianist! Please press the keyboard and watch the screen, play along with the sound. The dolls will guide you through your journey.

優雅で感傷的な動物園の動物たち

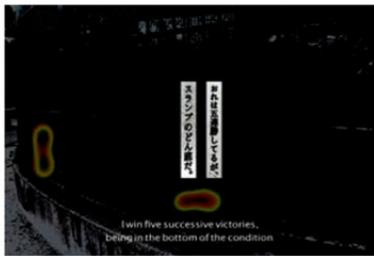
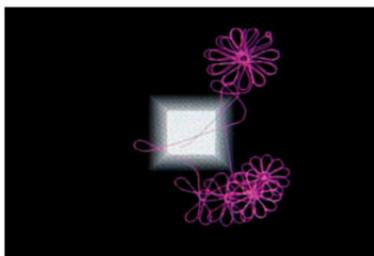
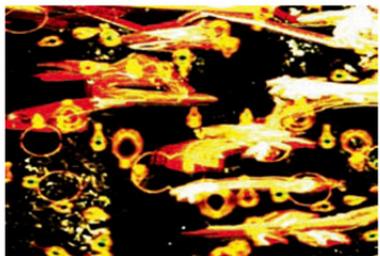
Elegant and Pathetic Animals in Zoos

小鷹研理



没入とは優雅なものである。かんかんに日が照っている午後、極度に喉が渴いていて所望の炭酸ジュースが売っている自動販売機をようやく見つけて一気に飲み干しているまさにそのとき、または、ゲームをしていて判断的思考が無意識のプロセスにまで降下し、手の複雑な動きが刺激対反応の単純なマッピングの図式に自動化されていき、そして、ディスプレイがまるで虫にとっての「環境」に変質・溶解していくまさにそのとき、あるいは睡眠、くしゃみ、笑い、屋上から飛び降りていく感覚、そのような没入のプロセスが終わったときにその時間は私にとっ

て至福なものとして記憶される。没入している間、私にとっての外部は消える。世界を基礎付けているあの無限の不確実性はここでは一旦遮断され、そこでの私は、動物園の檻をループする動物の、あの限りなく感傷的な像(象)と一致する。没入は同時に感傷的なものであり、自由の感覚を担保する「蓋然性」(認識として立ち上がる存在)を、極度に透明化された「可能性」(単なる存在)のレベルへと引き戻していく。そのようなときに、可能性から蓋然性の跳躍はいかにして可能だろうか。



Profile :
Kenri Kodaka (Studio 1)
Born 1979 in Ibaraki.

野球小説を読みながら動物について考えを巡らし、合間を縫っては人工知能を動かしていました。可能性から蓋然性(為し得る)への跳躍を扱った映像の記録です。

While I was reading a baseball novel I was pondering about animals, and what sewed it together for me was being inspired by artificial intelligence. This is a video record dealing with the leap from possibility to (creating) probability.

みえたのかもしれない

maybe I saw

金井学



世界について。誰かに用意された言葉で記述するのではなく、用意された言葉でしか記述できないことを批判するのではなく、そのすべてを映像の中に記述したかった。

This is about the world. This is neither a description with words that someone has prepared, nor a criticism of those who can only describe using prepared words; I wanted to describe everything in the video.

Profile:

Manabu Kanai (Studio 1)

Born 1983 in Tokyo.



世界について純粹に記述することをテーマにした映像作品です。このテーマについて、ある人が非常に上手く述べているので、作品の解説としてその文章を引用します。

——以前、ぼくがまだ〇氏の手伝いで彼と一緒に地方廻りをしていた時、彼と美術作品の話などを行き帰りの車中で交わしたことがある。彼は「見る前に××する」と言いぼくは茶化して「××する前に見る」と言ったことがあった。それは単なる笑い話に終わらず、ぼくはぼくなり「みえたのかもしれない」と言う作品にして、それをまとめてみた。つまり、「××」という動詞を風景の中に内包させてみたい、と言うのが、あの作品を作った動機だった。

なぜぼくがこれほどまでに、風景とか、そこに隠された人間関係（つまりは世界の記述ということになるのだが）に固執するのか。残念ながら、ぼくには（そしておそらくぼくの世代には）原体験と言うものが欠落していると思っているからである。ドストエフスキーの死刑未遂事件や、戦後派のものかき達の戦争体験を、ぼくがどんなにうらやましそうな眼つきでながめることか。ぼくらにはほめたたえる何ものもなく、信じられる何ものもなく、同時に失望する何ものもない時代に育った。ぼくらは彼らの豊饒な青春を読み、ぼくらの前にひろがっている風景を、自然に捐うことなく見つめているだけだ。



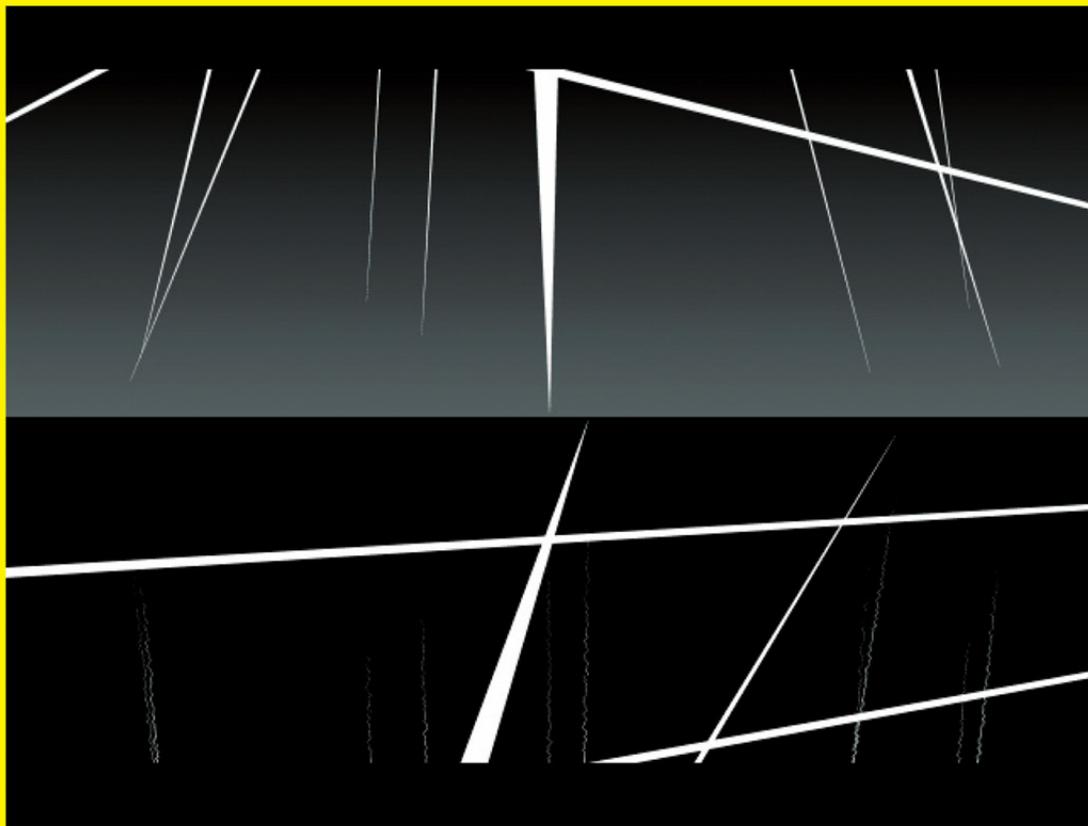
海岸通り

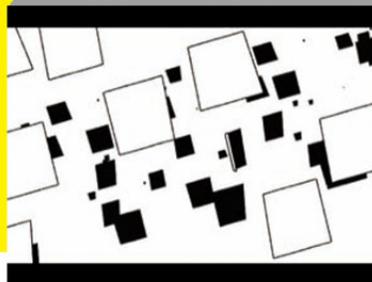
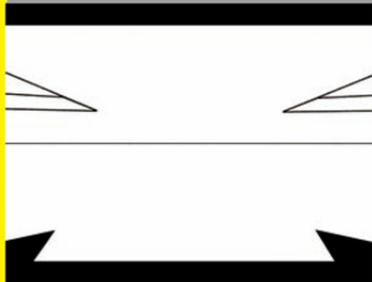
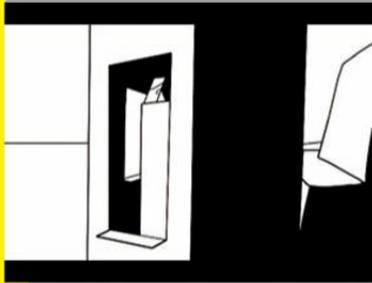
seaside street

鈴木剛

この作品は移り変わる風景の描写をテーマにしています。同じ場所にある物たちに、共通する要素の変化を捉え、風景のイメージの変化として表現しました。

This work is themed on depiction of scenery that comes and goes. I expressed this in terms of change in images of scenery that includes transformations in common elements of objects in the same place.





この作品で試みた場所の抽象化と再構成による映像表現というテーマで、私が提示したかったのは、個々の場所の極端さを印象づけるようなやり方ではなく、現実の観察から得られた日常的な要素で組み立てられていながら、その場所が映像内で閉じられた世界として感じられるような方法なのです。それは一般的な映像のモンタージュとは違う意図をもって映像と音を扱います。より具体的には場所の姿を変えていく光や音といった基本的なファクターのふるまいを抽象化し、それらの関係性あるいは無関係性を定義し、その関係の相対的な移行によって映像のシーケンスをつくっていくということです。つまり映像の時間軸の構成の前の段階に、場にある要素をどのように抽象化するか、ということが決定的な事項であるわけです。しかしそれはかならずしも物理法則の正確さに近づけていくとい

うことを意味するものではありません。その抽象化の過程は、例えば画家が行っているような画面の操作の方法と近いところにあります。無限の姿を見せる世界から、光や空間といった要素が画家によって取捨選択されます。そしてその抽出のあり方がその作者の見た世界を直裁に示し、またその作品の傾向が作家性といわれるように、映りゆく場所の様相を目の前にしたときに、その光景を成立させる要素を分離し、それらに個々の定義を与え、関係性をとりきめていくことによって「私」が見ている世界を再構築していくとするものなのです。

Profile :
Tsuayoshi Suzuki (Studio 1)
Born 1982 in Aichi.



Potentia

秋吉亮佑

観る人と作品の関係、何もしないでいることができること、このふたつの可能性についての映像と椅子によるインスタレーション。

An installation using a video and a chair, which describes two possibilities—the relationship between a spectator and a work, and being able to do nothing.

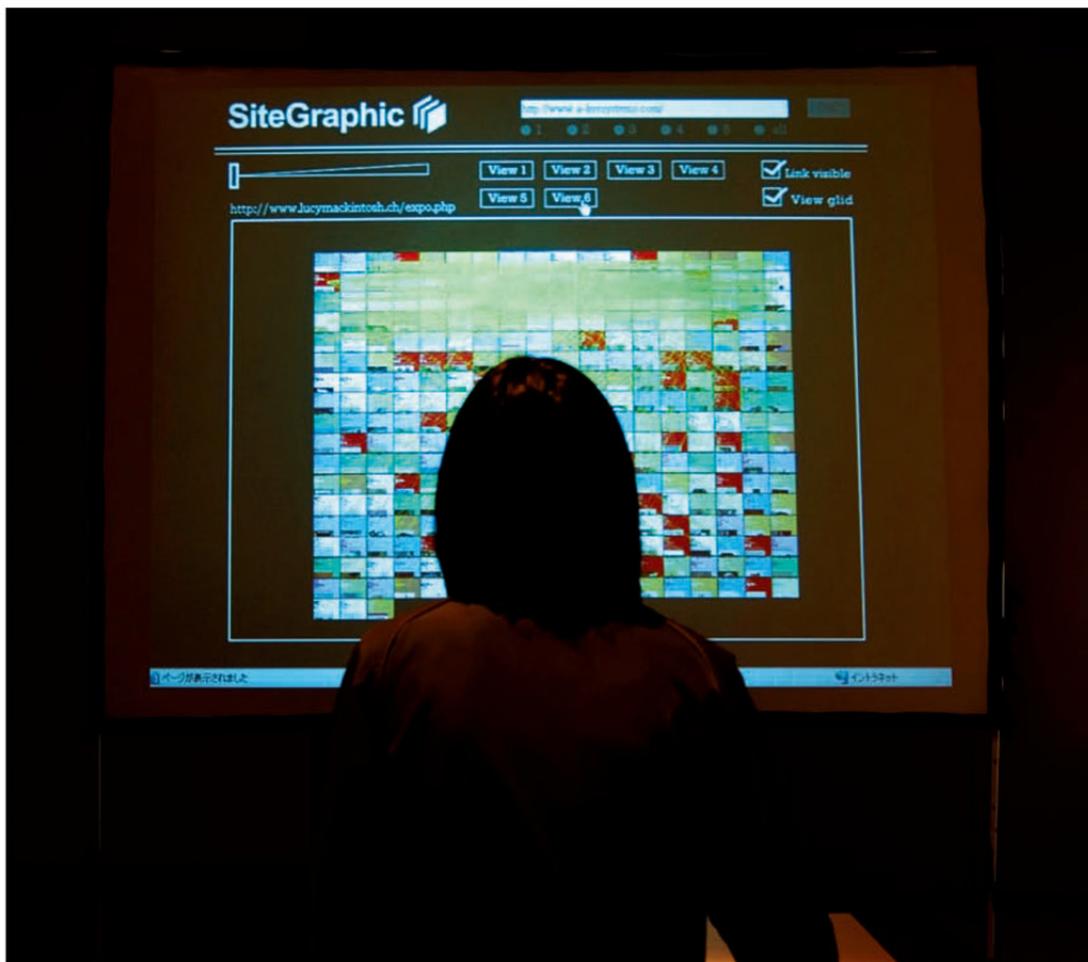


「Potentia」は「何もしないでいることができる」ことを主体に記録した映像によるインスタレーション作品です。

画面の前には、撮影で使用した椅子と「同じ」椅子が置かれています。映像は、作品を作る者という主体を示すとともに、椅子の上で作品を観る者というもう一方の主体を示しています。また、「何も」しないでいることができることを実現させるため、映像は、特定の時間と場所の選択にもとづいた記録映像ではなく、複数の時空間

における映像の連続によって構成されています。複数の時空間における映像構成は同時に、観る者自身が作品との間に固有の関係を作り出すことをねらいとしています。「美術史」に言及すれば、本作品はマレーヴィッチ、ラインハート、マッタ=クラークによる無対象性の追求、そしてバーデン、アヴラモヴィッチ、古橋、飴屋らによる「主体の」関係の美学という、二つの間断的な脈絡が交差する先において、「みるべき」ものとしての美術作品として制作すべく、構想されました。

Profile :
Ryosuke Akiyoshi (Studio 1)
Born 1977 in Fukuoka.



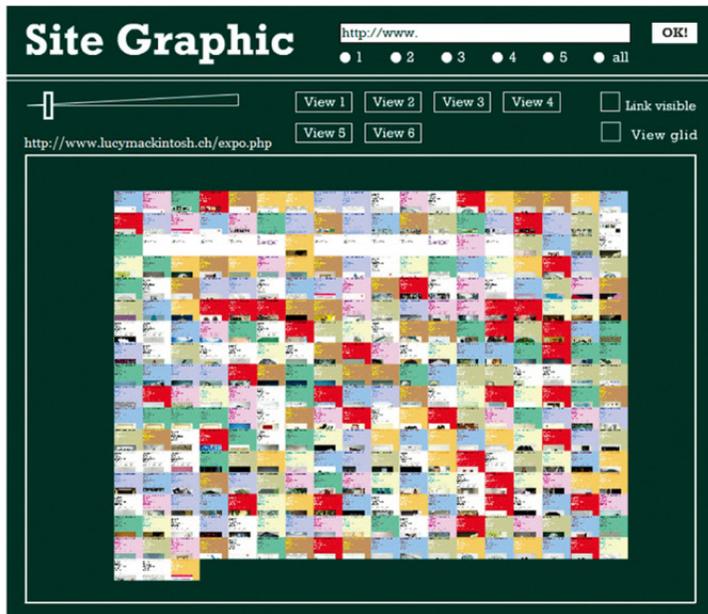
サイトグラフィック

Site Graphic

土田哲哉

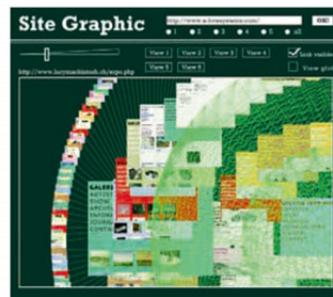
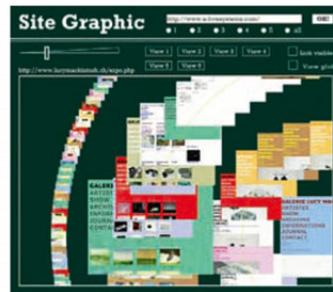
この作品は、ひとつの Web サイト内のページを一覧にして見ることができます。
並べられた Web ページのモザイクは、サイトの特徴を浮かび上がらせます。

This work shows a list of pages on a website.
The arranged webpage mosaic causes the characteristics of the site to emerge.



『サイトグラフィック』は Web という広大な世界の眺め方に、新しい視点を提供しようと考え、制作した Web アプリケーションです。ユーザが入力した URL をトップページと定義し、URL から導き出された同一サイト内のリンクを検出、解析して、1つの Web サイト内の各ページのスクリーンショットを自動的に取得して一覧表示します。利用者は閲覧の際、一覧化された Web ページの配置方法を、ボタンによって選択できます。これまで通常の Web ブラウザでは、Web は 1 ページ毎に閲覧するものでしたが、『サイトグラフィック』はページの集合であるサイト単位での閲覧を可能にします。通

常、1つの Web サイトはデザイン、文章などにおいて一定の共通した方向性、フォーマットを持って作られています。『サイトグラフィック』では一定の方向性を持ったページの集合を眺めることにより、ページ単位では感じることでできなかった、サイト単位での特徴、特性を得られることを目標としています。同時に、一覧化による縮小表示で、文字などの細かい表示は見えなくなり、大まかな表示情報だけが視認されるようになることで、文字ベースではなく、イメージベースでの情報の要約になり得るのではないかと考えています。



Profile :
Tetsuya Dota (Studio 1)
Born 1981 in Aichi.

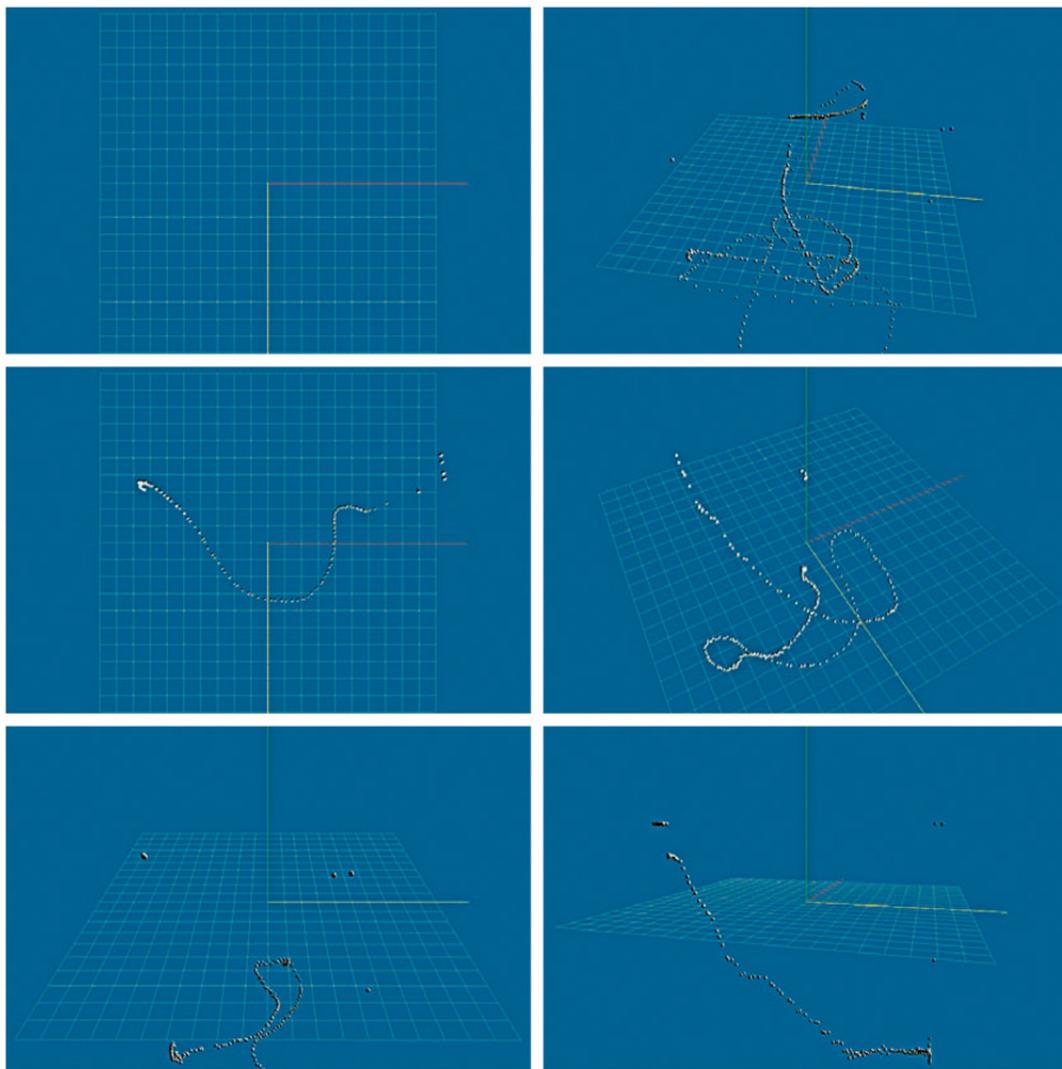


JOLT

横山圭

「jolt」とは単位時間当たりの加速度の変化量を示す物理量です。
本作品では、この「jolt」を体験していただきたいと考えています。

A "jolt" is a physical quantity that expresses the change of acceleration per a given unit of time. In this work, I want users to experience a "jolt".



Profile :
 Kei Yokoyama (Studio 1)
 Born 1975 in Mie.

作品名である『JOLT』とは、日本語では躍度(加加速度)と訳されています。躍度とは、単位時間当たりの加速度の変化率のことであり、ある物体の運動の滑らかさを示す指標として用いられ、具体的にはエレベーターの乗車時の不快感を減少させるための設定の一部等として応用されています。論文において、この躍度を人間の書字動作の熟練度を判定する指標として用いるための実験を行い、この実験を基にして作品を制作しました。筆の移動の滑らかさ(躍度)の値によって、サイン波の音が変わり、筆先の位置や筆圧によって、仮定の3次元空間上で音源を移動させ、音によって筆運びの滑らかさや、筆先位置、筆圧を体感してもらうことを目的としています。

邂逅 わくらば

WAKURABA -ethereal encounters-

田部井勝

砂利の上を歩くと、それを追従するように砂利が動きだします。鑑賞者が去ったあとも時々動き、そこに再現された足跡は不在のはずの他者を感じさせます。

If you walk over pebbles, they start to move as though they are following the walker. Sometimes the pebbles move after visitors pass, thus reappearing footsteps make one sense others who are not expected to be there.



Profile :
Masaru Tabei (Studio 1)
Born 1978 in Gunma.

我々は世界の一部であることを了解させる
為に、物質感を活かした作品形態にすること。
他者の存在を感じさせる為に、鑑賞者の
仕草を痕跡として扱うこと。その他さま
ざまな条件が思索を重ねた上で洗い出され
てきましたが、それをどう作品にすべきか途
方にくれたものです。

ある日、IAMASの玄関で喫煙をして、草
が風に流されるのを見た時にひらめきまし

た。草一本一本が個別に動き、それが集合
体として大きな動きをつくることで、目に見
えない風を感じる事が出来る。ならば展示空間上にナニカを敷き詰め、それ
らが個別に動きながら鑑賞者の歩いた軌
跡をつくりだせば、鑑賞者の肉体は不在で
もその存在は感じられるんじゃないか、と。
ここから砂利という素材に至るまでにはも
う一踏ん張り必要でしたけど。



えくとな浸透

osmotic action

西脇直毅

「震動(ゆれ)」は、人との距離を感じると、普段はあまり意識して使用されない感覚です。本作品は、その感覚を主題とした映像インスタレーションです。

I define *yure* (vibration) as a sensation that is not usually used consciously, feeling the distance between people. My work is a video installation focusing on this sensation.

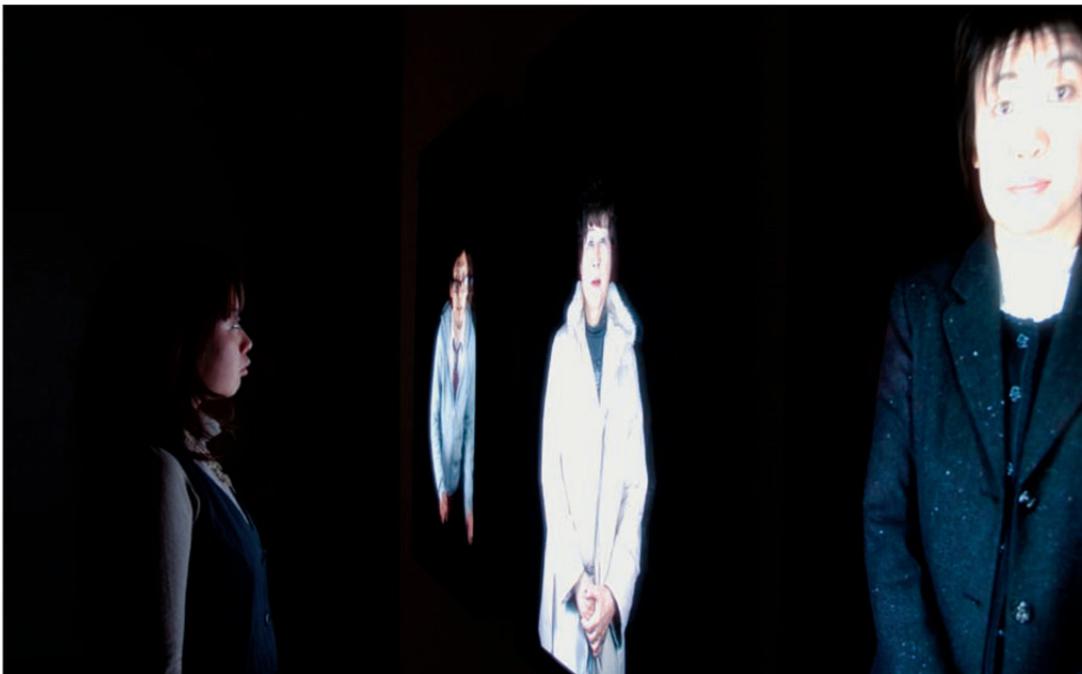


Profile :
Naoki Nishiwaki (Studio 1)
Born 1977 in Osaka.

今回の制作では、いくつかの一体感という
ことで表すことのできる感覚と、その訓練
を表現しました。ひとつは、「何か」の部分
との一体感、ふたつめに、「何か」全体との
一体感の代わりとして、「何か」の部分の集
合との一体感、みっつめに「何か」全体との
一体感の訓練の表現です。「何か」の部分と
の一体感を、わたしは、「う」と呼んでいます。
『う』とは、ある世界観において、対象から
発せられる非物質と呼ばれる「何か」が特定
の場に「浸透する」現象を指します。『う』感
覚とは、ある世界観において、その「浸透す
る」現象を知覚し、認識にいたるまでを指し
ます。この『う』感覚があるとき、人は対象
との一体感を得るといふ感覚が生まれるの
ではないでしょうか。また『う』感覚とは「一
体感を得たような気がする」といような曖
昧なものではありません。それは対象と繋

がるとてもはっきりとした感覚です。次に、
わたしは、一体感を得る対象を大きくし、
「何か」全体との一体感の表現を試みまし
たが、それは困難であるために、「何か」全
体との一体感の代わりとして、「何か」の部
分の「集合体」との一体感を得ることにしま
した。その行為は、阪神タイガースとして
表現される「何か」の部分の集合との一体
感を得ることによって「何か」全体との一
体感の代用行為を指します。これは、さきほ
どの『う』感覚が「何か」を受け取ることの表
現であったのに対して、ここでは「何か」を
発することの表現となります。そして最後
に、「何か」全体との一体感の訓練の表現
となります。ここではある規則的な呼吸す
ることによって「何か」全体との一体感を得
ようとしているのです。





sight seeing spot

萩原健一

この作品の映像は、自己肖像を撮るまでの演技方や振る舞いの結果「スチル」ではなく、それに至る過程「ムービー」を記録したものです。

撮影スタジオとしてシャッターまでのカウントダウン30秒の数字と自分の姿をリアルタイムに画面に表示するセルフ撮影装置（ブリクラ）を制作。その中を舞台としています。装置の設置場所は観光地「伊勢」[北アルプス]「姫路城」の3カ所です。観光地の風景に合成された自分の姿をモニタで確認しながら、自分を見つめ、己の理想の姿を模索するカメラ視線を High Definition によって記録しました。撮影後に肖像権の了解を得ることが出来た150人が3画面に登場します。

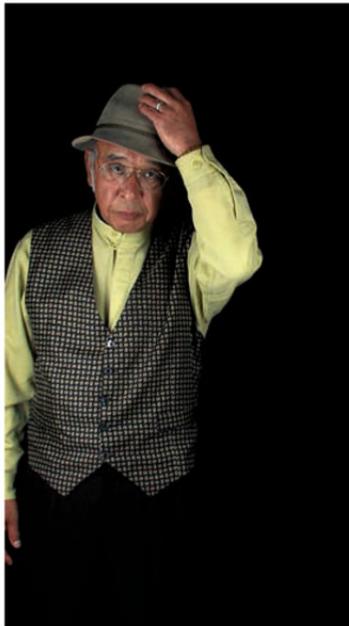
近年普及したバリアングル液晶などに代表される「自分撮り機能」と、そういったデジタルプロセスを介することで得られる新しい眼差しをモチーフに制作を進めました。高精細映像を用いてあくまで写真表現の文脈での展示を実践します。50インチディスプレイを用いて細やかな表情の変化や、四肢の仕草や癖といった動きを実物大で再現しています。

作品の映像にアーカイブとしての価値が高まった将来、登場する視線や振舞いは現在の人々に限られたものなのか、また、いつの時代にも根底に流れる映像メディアへの普遍的な眼差しなのか、という疑問を探る目的もあります。

Profile :

Kenichi Hagihara (Studio 2)

Born 1978 in Yamagata.



「自分撮り」により自己肖像を得ようとする人々の動画ポートレート。被写体の自分を見つめる眼差しと鑑賞者の眼差しを完全に一致させることを目的とした作品です。

This is a video portrait of people who, taking "self-photos", try to capture their self-image. This work's purpose was to perfectly match the gaze of watching yourself, the photographic subject, with the gaze of the viewer.

Digital Tableau —えん—

Digital Tableau -en-

早川貴泰

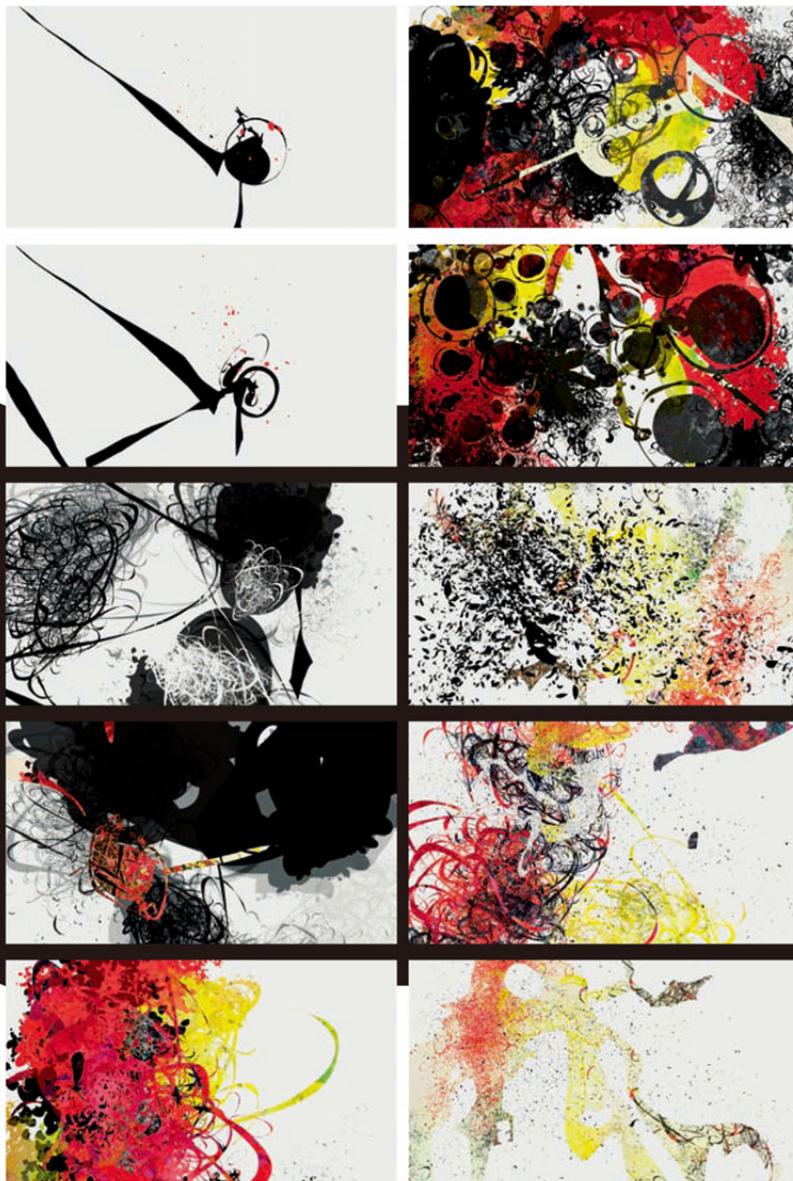


Profile:
Takahiro Hayakawa (Studio 2)
Born 1979 in Yamagata.

『Digital Tableau』は、動画(コンテンツ)と表示装置・再生機器(ハードウェア)を含む作品であり、早川貴泰アニメーション作品のための展示・表示フォーマットである。またそれは、作家が選択した画面(キャンバス)の大きさ・解像度を前提として、映像作品を制作・展示するという試み、としての映像インスタレーション作品である。

映像作品はその上映環境や状況に合わせ、画面の大きさや解像度を作家の意図とは別に変更されてしまう危険性を持っている。それに対し、映像作品にはそれぞれ適切なサイズ・解像度が存在し、それを固定した状態で再生可能にするべきである、というのが『Digital Tableau』の立場である。

また、Digital Tableau コンテンツである「えん」は、手描きアニメーションをコンピュータにより増幅する、高精細・ループ・アニメーションである。全ては7種類のループの手描きアニメーションの組み合わせのみでできており、小さなループの集積により大きなループを創るという構成である。また本コンテンツにはより高精細の解像度が必要と考え1920×1080pixel・50インチの解像度・サイズを選択している。



「Digital Tableau」は動画と再生装置を含む作品であり、画面サイズ・解像度を作家自ら選択し、映像を制作、展示するという試みでもあります。

Digital Tableau includes video with playback equipment, and attempts to produce and exhibit a video with the screen size and resolution selected by the artist.

『3×3EYES』による映像作品とソフトウェア展示

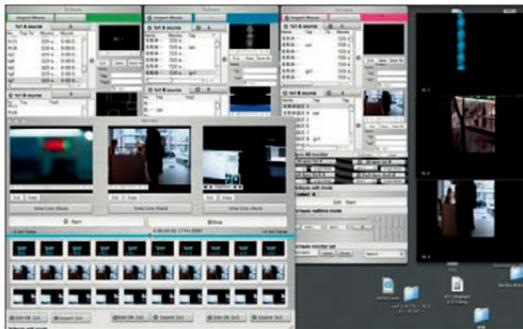
Image work and software exhibition by 3×3EYES

松本典子

マルチ映像と出力のための自作ソフトウェア『3×3EYES』と、それによって制作、出力された作品の展示です。

This exhibit features the 3×3EYES software I produced for editing and a video work created thereby.





『3×3EYES』はマルチ映像のための映像出力ソフトウェアです。多画面映像出力において、出力する映像の完全なフレームレートの同期を一つのボタンアクションで可能にします。

また映像素材の3軸の同時タイムラインでのノンレンダリング編集機能を持つため、どこにどの映像を出力するかというマルチ映像における編集を実際に表示しながら制作することができます。

そしてリアルタイムパフォーマンス機能において、各画面のABミックスまたは色彩のパラメーターなどのリアルタイム変化を行なうことができます。

映像編集としてはインターフェイス上で使用したい映像に対して文字情報のタグ付けが可能です。

また映像ファイルの読み込みの際に自動で時間やサイズ、映像の作成日を判定し、インターフェイス上で表示。これまでの映像の見ただけで行っていたリアルタイムパフォーマンスでの映像素材の選択およびマルチ映像での編集のための素材選択をサポートします。

Profile :

Noriko Matsumoto (Studio 2)

Born 1980 in Kyoto.

Profile :

Takuya Shiraishi (Studio 2)

Born 1982 in Okayama.

連作の実写映像作品を制作しました。これら2つの作品は、映像表現における映像と音声の関係に注目して、全く同じ構成で全く異なる素材を使用して制作しています。

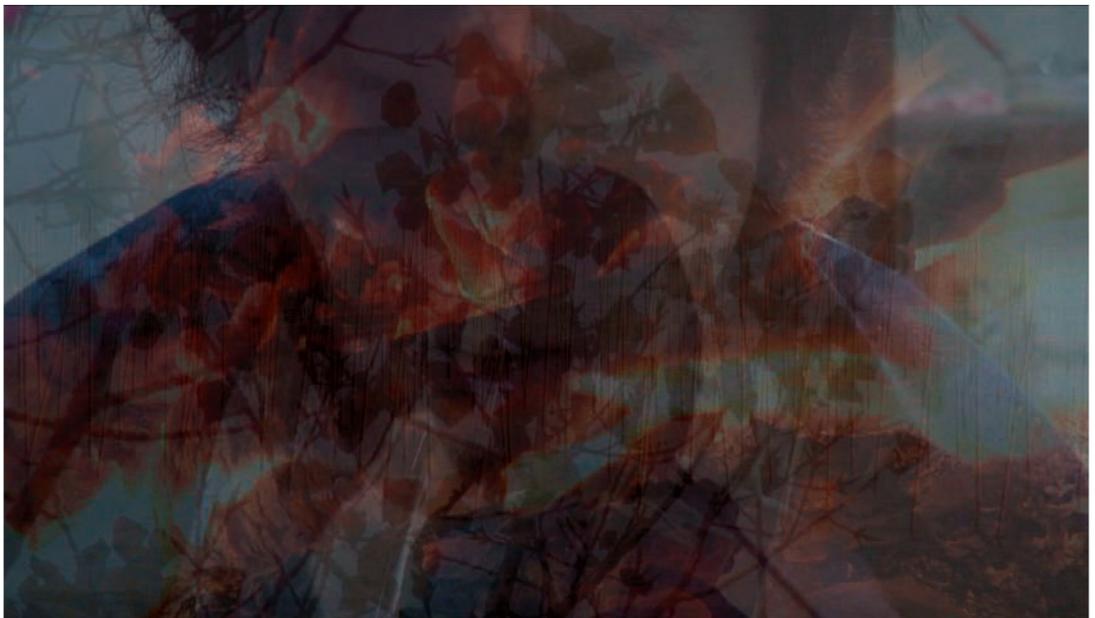
I produced a series of live-action film works. Focusing on the relationship between the video expressions that go along with video and sound, I created the work using an identical structure but completely different content.

Sonima-01、Sonima-02

白石卓也

映像表現における映像と音声の関係に注目して、連作の実写映像作品を制作した。これら2つの作品は、それぞれ全く別の素材を使用しながらも、全く同じ構成となっている。相互に関係を持たない7つの場所と、そこに佇む人々、そしてそこで行われている様々な行為。このようなモチーフを対象として撮影を行い、そこで得られた映像素材と、同時録音された音声素材のみを使用して作品を構成した。

構成を決定する際には、特定の物語を設定せずに、ある規則によって映像と音声を配置していった。そのためこれらの作品にはあらかじめ語るべき物語が存在しない。しかし規則によって配置された映像と音声によって、繋がりのない7つの場面が繋がりを持ち、そしてそれらを視聴者が観ることによって語られるべき物語が立ち現れてくるだろう。



きのう蛤の出す白い息でできた街を見た。

SEES

西岡 渉

意味を剥がして、まだ有るものが、それそのもの。それでも意味を見いだしてしまうから、またその意味からも、ずらす。それでまた、そのものへ向かう。という音楽。

The meaning is peeled off and we are left with the object itself. Yet, because we still find meaning in that, we shift away from that meaning as well. Again we face the object itself. My music expresses this.

「蛤の出す白い息でできた街」＝「蜃気楼」である。中国では蜃気楼が、巨大な蛤の出す白い息によってできたものだという言い伝えがあったと聞いた。蜃気楼の物理的な定義はともかく、蜃気楼に浮かぶ街は何か。実際の街ではないようだし、概念でもない。何か分からないが、そこにある。いや、今となっては蜃気楼という概念を手に入れている。概念と、実際の街、その間に蜃気楼そのものがあるように思えた。これは、まっ

たく主観的なことである。しかしこのことは、本研究を行う際の体験的なきっかけの一つでもある重要なヒントであった。

昨日は、見ることも聴くこともできない、言葉の上での概念であるように思えた(これもまったく主観的なものである)。しかし、言葉は必ず音をもって、「昨日」は発音される。音と概念の間を行き来する、音楽としてこの作品を制作した。

Profile:
Wataru Nishioka (Studio 2)
From Eastern Japan.

MHz

津坂真有

自分が送った携帯メールの内容が音となって相手に伝わり、相手からの携帯メールの内容が音となって自分に伝わる。音だけでコミュニケーションする音響作品です。

The contents of my mobile phone email is made into sounds and transmitted to my contact, my contact's mobile phone email is made into sounds and sent to me. This is an audio work communicating only by sound.

あれは確か好きなスタバのマシュマロモカが出ていたときだったから、一昨年の冬だったと思う。友達かはたまた何かの打ち合わせか…もう忘れてしまったけれど、私は名古屋のスタバで誰かを待っていた。そのとききらびやかな女子高生が入ってきた。女子高生がスタバに来ることはめずらしいことではない。だけど、何かが違った。何かがひっかかった。

彼女たちは注文をしコーヒーを持って席に着くと、おもむろに全員携帯電話に向かって別の人・別の場所と繋がり始めた…目の前に友達がいるにも関わらず。

このパフォーマンスは携帯電話を使って、音だけで会話をする音響作品です。目の前の誰かが、ここではない場所と繋がっている。

Profile :
Mayu Tsuzaka (Studio 2)
Born 1980 in Aichi.



breath strati

宮内康乃

女性による高く繊細な頭声倍音を発生させ、まるで空気や霧のうごめきのような音像変化を作り出す合唱曲です。

This choral work involves women generating high-pitched delicate overtones to create sound images that transform like swirling air or mist.

女声のための合唱曲「breath strati」

—漂う霧、雲、もしくは空気そのものであるように—

作曲：宮内康乃

この作品は、複数の女声による合唱曲です。女声特有の高く繊細な頭声倍音を多く発生させ、それらが一点に重なり合い、共鳴し合うことで生まれる複雑な響きによって、まるで空気や霧のうごめきのような音像変化を作り出すことを目指しました。この曲には「楽譜」というものが存在しません。また、決められた音程やリズムなどの指定はいっさい無く、それぞれの自然な呼吸の長さの違いによりタイムラインが形成されていきます。隣の人と自分の呼吸の関係により、自分の発音の状態を変化させていくという単純なルールによって構成されているので、ルールを覚えれば特殊な歌唱力や音楽的知識などなしに誰でも演奏できる作品なのです。よって人間がみな参加でき、楽譜から再現するのではなく、今まさにその瞬間に生み出される「生きた音楽」が実現できると考えています。また、その響きは音楽の起源から変わらない独自の強いエネルギーと魅力を持ち、演奏する行為は、その響きに包まれ自己と向き合うような、ある種瞑想や祈りのような行為でありたいと考えています。

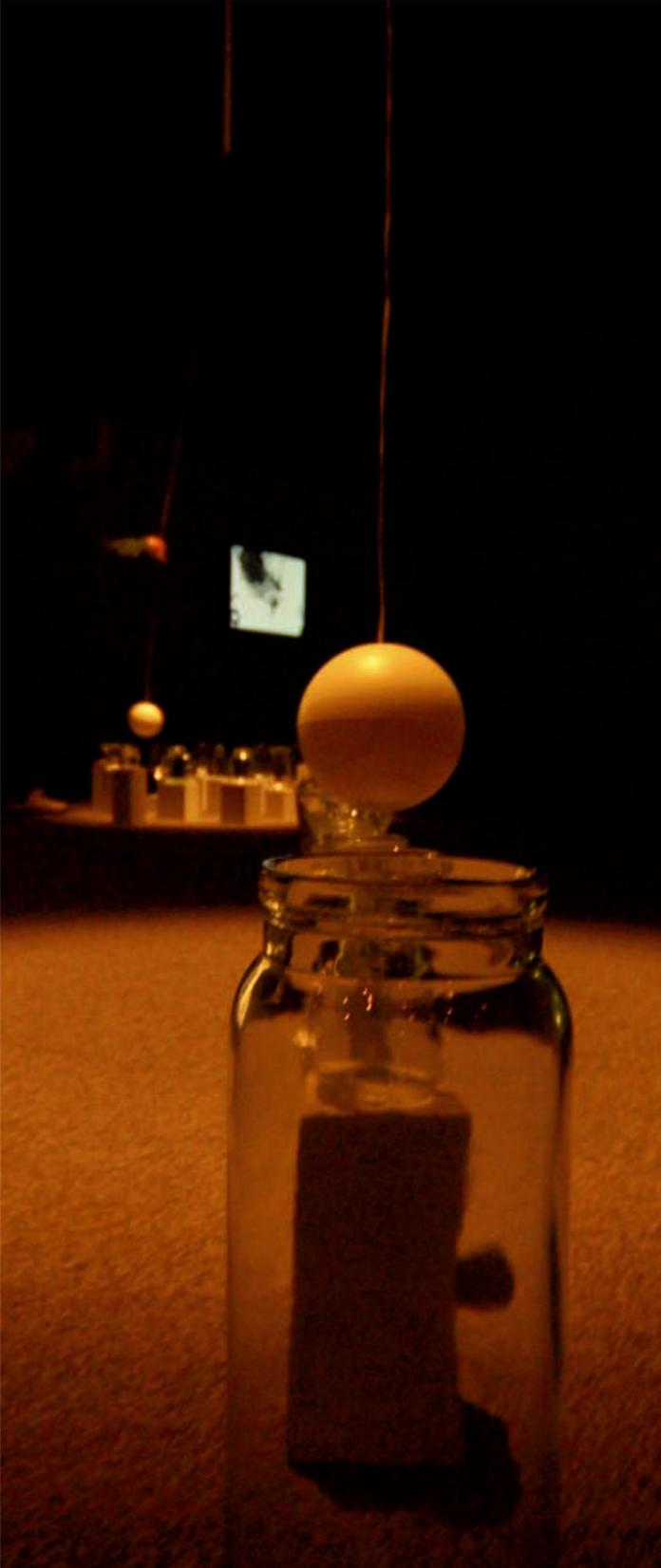
今回のような作品を制作したいと考えたのは、現在様々な音楽表現があり、新しいテクノロジーによる新しい表現が見受けられる中、原点である人間の身体により生演奏される音楽について改めて考え、取り組んでみたいと考えたからです。もともと音楽がもっていた人間にとっての意味が生きていて、だからこそ独自の強い魔力が存在するような音像作りができればと思い、新しいテクノロジーや西洋音楽的な表現法ではなく、最もプリミティブで人間の身体に沿った自然な表現である「歌う」という行為に専念してみたいと考えたのです。

Profile :

Yasuno Miyauchi (Studio 2)

Born 1980 in Tokyo.





fickle echoes

吉田麻実子

持続音を出力する振り子が、ガラス瓶の上を通過する際に共鳴を引き起こし、音の響きを変化させます。空間の変化が生み出す響きに、耳を澄ませてみてください。

A pendulum that outputs a sound resonates with glass jars when passing over them, changing the sound. Have a listen to these sounds that generate changes in space.

Profile:

Mamiko Yoshida (Studio 3)

Born 1979 in Toyama.



「音を聴く」とはどういうことだろう？

と考えながら過ごすうち、音だけでなく、音の響く空間が気になるようになりました。小さい頃は、耳に手のひらをあてたり、貝殻をあてたりすることで変化する音の響きにわくわくしたものです。そのことを思い出したとき、身のまわりの小さな空間の中では、日常の音はどのように聞こえるのだろうか？と思うようになり、さまざまな空間にマイクを入れて音を聞いてみました。すると、日頃聞き慣れている音は、ちょっとした環境の違いから、いつもとは違った響きとして耳に届き、自然と耳は音に集中していくのでした。この経験から、

音を作るだけでなく、音の響く空間も表現の中に取り入れることで、より積極的に「音を聴く」という行為に向かえるのではないかと思い、空間の特性が生み出す音の響きに着目したサウンド・インスタレーションを制作しました。

持続音を出力する振り子は、ガラス瓶という小さな空間を通過する際に共鳴を引き起こします。時間とともに変化していく振り子のスピードや、振り子の軌跡は、ゆっくりと音の響きを変容させていきます。そのつど生み出されていく響きの変化に、じっと耳を澄ます、という作品です。



Listening Post

イム・ミンジュ

本作品は「プチプチ」を用いてメッセージを共有することができるコミュニケーションデバイスです。これは、目では見えない情報を触覚的に経験することを可能にします。

The *Listening Post* is a talk-sharable communication device. By exposing oneself through the use of "Bubble Wrap" and experiencing invisible information tactually.



『Listening Post』は「ブチブチ」を用いて人々の話を共有することができるコミュニケーションデバイスです。スイッチや表示装置はなく、日常的な行為と動作を、そのまま機器の操作に転用しようという試みです。人々は「ブチブチ」を破裂させる楽しさや、「ブチブチ」が破裂する時の音でストレスを解消します。このような日常的なインタラクションを利用して、我々とオブジェクトの

間の認知的、感性的なリレーションシップを強くし、誰でも知っている親しみやすい操作を通して人の期待感を高めます。目では見えない言語的な情報を可視的、触覚的に経験することを可能にします。また、胸から出る(生物学的にも胸の振動が波長発生して声ができる)音声言葉を通して、自分の気持ちを表現するメディアになります。

Profile :
Yim Minju (Studio 3)
Born 1975 in Seoul, Korea.



Actinia

原田克彦

Profile :
Katsuhiko Harada (Studio 3)
Born 1981 in Nagano.

入力した音を仮想空間上でビジュアル化し、物理的なオブジェクトのように扱うための環境『Actinia』によるサウンドパフォーマンスです。

Actinia is a system that visualizes input sounds and handles them like physical objects in a virtual space. I perform music using this system.

この作品は、電子楽器の延長としてのコンピュータのインターフェイスを考察し、そのデザインを考えたものです。演奏者とコンピュータによるインタラクティブなインターフェイスは、既存の楽器とは異なる新しい「演奏者と音の関係」の可能性があります。インタラクティブなインターフェイスによって、演奏者とコンピュータと生成される空間の3つの相互作用を提示することで、新しい音楽表現の在り方を提案するものです。

『Actinia』は、オーディオファイルを3次元空間内に物体として視覚的に表現すると同時に、その空間内の音像位置が動的に変位するものです。空間化されたビジュアルによる音によって複数のオーディオファイル構成を表現し、演奏者の直感的なリアルタイム操作を可能にします。また、インターフェイスに関しては、モーションセンサを搭載することで、身体動作による音像位置や音そのものへのリアルタイムなコントロールによる演奏が可能となります。この作品は、このようなインターフェイスと空間的な音場を生成する環境からなり、新たな表現の可能性を広げると考えています。

SCRIBES IN THE VIRTUAL

フラウリナ・タジュディン

Profile:

Fraulina Tajuddin (Studio 4)

Born 1974 in Germany.



A person wearing a blue long-sleeved shirt is seen from the side, standing in a dimly lit room. In front of them is a table with a glowing blue rectangular box on it. The room has a red curtain at the top and a wall with some sketches or drawings. The lighting is dramatic, with the blue glow from the box being a prominent feature.

ヴァーチャルな生、ヴァーチャルな身体は、現象としての身体を脱する突破口となるでしょうか？ 私が目撃し遭遇してきたことからすると、未来の世代はやがて、ヴァーチャルな筆記者たち（scribes in the virtual）にもっぱら依存している現代社会を告発するだろうし、その時それは悲しむべき状況となるだろうと考えています。

Does the virtual life and the virtual body provide a clear outlet for the phenomenal body? On what I have had to witness and encounter, I have the opinion that it would be a sad predicament when future generations reach the denouement of current society based entirely on scribes in the virtual.

灯火の彼方と月影の果て

Beyond the light and the end of moonlight

田中健司

一月に一度だけ夜空に浮かび上がる満月を、映像と照明を用いて再現しました。それは、灯火と映像の起源をも感じさせる可能性を秘めているかもしれません。

The full moon, which emerges into the night sky only once each month, is reproduced here with video and illumination. It may make you feel it's concealing the origins of lighting and video.



Profile :
Kenji Tanaka (Studio 4)
Born 1981 in Hyogo.



この作品は、一月に一度だけ夜空に浮かび上がる満月を映像と照明を用いて再現している。月は、優れた芸術作品のように古来より、人々を魅了しそして時に人々を狂わせてきた。日本では、芸術の主要なテーマとして月は花、鳥、風と共に「花鳥風月」と称され重要な要素に位置づけられることもあった。月と芸術表現は、長い歴史の中で密接に関係しあってきたと言えるだろう。では、太古から現在の各時代において、どういった方法で月を表現してきたのだろうか。いつの時代であっても、表現の対象とされる月をモチーフとした芸術作品は、結果としてその時代や技術を象徴するものに

なると私は考えている。では現代において月は、どう表現するべきだろうか。それが、つまり「灯火の彼方と月影の果て」という作品のコンセプトであり、その答えが作品のビジュアルと技術の構成に反映されている。現代を象徴する手法として、複合性という言葉がキーワードに、映像と照明という異なるメディアつまりマルチメディアを用いて月を再現している。時代性を反映させた方法で、月を再現することが月を表現することにおいて、最も重要なことだと考えている。この作品は、21世紀初頭を表現する月に違いない。



眼差しの成立 —劇場と表現の考察

Establishment of the gaze —A study on theater and expression

廣田ふみ

観客の眼差しによって成立する劇場と表現について考察しました。
この論文では、観客の眼差しによって認識される、ひとつの世界として、劇場を描いています。

A study on expression and theater as established by the gaze of the audience.
This thesis describes the theater as a world perceived by the audience's gaze.

Profile :
Fumi Hirota (Studio 4)
Born 1982 in Fukuoka.

作品や表現と対峙することなく、多様なメディアを通してそれを見ることができるようになった現在において、私は、「作品を見る」ことがどのような価値を生み出すのか、ひとりの観客として確認していきたいと考えています。それは、さまざまなメディア、美術館や劇場といった既存のシステムにある「見ることの制度」にとられることなく、自らを観客と位置づけるための経験を求める試みともいえます。その一端として、本論文では、客観的な世界、物理的な空間ではなく、観客によって創造される世界を見ようとする「眼差し」をテーマに、観者と演者との身体が対峙する劇場について考察しています。

本論では、観客の眼差しによって認識されるひとつの世界として劇場を描くとともに、「眼差し」を見えないものを見ようとする、そして、空間や世界を現前化させるはたらきを持つものとしてとらえています。こうした、観客の眼差しが成立するときこそ、劇場は、あらかじめ存在する人間やもの、表現を位置づけるような枠組みではなく、「見ること」によって再創造される世界として考えることができます。こうした空間を構成する観客の眼差しと、眼差しを介する劇場のあらわれ方について、その様式や社会との関係性を踏まえて、論考を展開しています。

Profile :
Naoki Kuniya (Studio E)
Born 1983 in Tokyo.

イメージリベット

ImageRivet

國谷直樹

携帯電話で入力、および操作を行うことを想定したブレインストーミングツールです。今回の展示では、主に操作についての研究を発表しました。

This is a brainstorming tool envisioned for input and operation by mobile phone. This exhibition is mainly research about its operations.

『イメージリベット』は参加者が携帯電話で撮った写真を使ってブレインストーミングを行うツールです。

IAMASの過去のプロジェクトで制作された壁型インターフェイスを持つブレインストーミングツール『Info.Wall』から興味と研究を発展させ、「世間一般の人が持つ携帯電話を使って入力と操作を行う」という考えの元、今回の研究及び制作を行いました。

研究では主に、ブレインストーミングの操作の70%を占めるメモの移動という操作に焦点を当て、携帯電話の持つ限られたキーの中で使いやすく効率のよ

い操作方法を、スケッチによるプロトタイプングを通して考えてきました。

そして実験を行い、画面を3×3のマスに区切り、大まかな移動先を指定した後、さらに細かい3×3のマスに区切ってメモを移動するというグリッドズーム方式という移動方法が使いやすいという結果を得て、IAMAS2007では移動方法を実装したブレインストーミングツール『ImageRivet』を展示しました。

操作に関しては今回は携帯電話の代わりにキーの配列が似ている赤外線リモコンを使って、実際の会議の空間を想定した展示を行いました。



字面くん

Jizurakun

篠田知哉

これまでフォントとしてスタティックに保存されてきた文字の輪郭情報を柔軟なものとし、新たな文字の在り方を探求しています。

I am pursuing new character styles by making the contour data of characters flexible in this software for creating new fonts.

入学以前より、趣味としてフォントを制作していましたが、手作業での文字の形成に退屈さを感じ始めていました。図案的に奇抜な書体を形成するための手法を模索する中、IAMASでは、規則的手続きを主要な方法論とする客観主義的な表現手法に数多く触れました。このことが今回の作品を構想するきっかけとなりました。『字面くん』は、既存の書体を計算により変形し、新たな書体を形成することを目指した作品です。実装した変形システムは、時

に文字としての形状を崩壊させてしまうほど大胆な加工を加えることができます。この優れた変形能力により、パラメータのさじ加減ひとつで、書体に多様な表情を与えることができます。パラメータのパターンは、変形の特性を一意に決定するものですので、これが書体を書体たらしめる原因となります。パラメータを指定することで、いかなる言語であっても、様々な書体を得ることができるのです。

Profile :

Tomoya Shinoda (Studio E)

Born 1982 in Gifu.

Original:

The quick brown fox jumps over a lazy dog.

Generated:

The quick brown fox jumps over a lazy dog.

The quick brown fox jumps over a lazy dog.

The quick brown fox jumps over a lazy dog.

The quick brown fox jumps over a lazy dog.

The quick brown fox jumps over a lazy dog.

The quick brown fox jumps over a lazy dog.

The quick brown fox jumps over a lazy dog.

The quick brown fox jumps over a lazy dog.

The quick brown fox jumps over a lazy dog.

The quick brown fox jumps over a lazy dog.

The quick brown fox jumps over a lazy dog.

The quick brown fox jumps over a lazy dog.

The quick brown fox jumps over a lazy dog.



make

星卓哉

「make」は他者の著作物の使用を伴う二次的創作物のフェアな流通を可能にしようという試みです。ネットワーク環境の浸透やソフトウェアベースの廉価なデジタル編集環境の普及は個人の制作において高度な開発環境と、即時かつ広範な表現の公開を可能にしました。それは企業が特権的に行ってきた制作と流通の仕組みを消費者自身が技術的手段の普及によって容易に代替し、流通可能な状態にあります。これは従来の「創る者」と「伝える者」としての企業、「享受する者」としての消費者という構造を変化させ、これらの境界を曖昧にし、誰もが情報の生産者になり、誰もが既存の流通経路に左右されない自由な情報の流通手段を手にしたといえます。

そのような中、音楽においては、新たな生産と消費、制作と聴取ともとれるリミックスやマッシュアップといった音楽の楽しみ方がインターネット

上で広がりを見せ始めています。しかしながら、その大半が違法に公開されている現状があります。その問題の背景には、個人が原作者の権利を解消し、対価を支払う仕組みが確立していないことが挙げられます。

そこで、現在の音楽流通のシステムに対する問題提起と個人が行うリミックスやマッシュアップという表現の公開に伴う権利侵害の回避及び、互いの利益を確保する方法として、リスナーの原曲所有を前提に、リミキサーがプログラムにより、音源のリッピング、サンプリング、リミックスの全過程を記述し、リスナーの元で、意図した表現を自動的に再構成する方法を考案しました。

このプログラムの頒布のみで表現を公開することにより、二次的創作物の流通で問題となる、違法なファイル共有や財産権の侵害を回避しています。

Profile :
Takuya Hoshi (Studio E)
Born 1980 in Miyagi.



...And then I told the mirror what to see

ラミヤ・ゴーリシャンカー

『...And then I told the mirror what to see』は、インタラクティブな鏡であり、私が短期間の日本滞在で考えたことや思いつきを“反映(reflect)”しています。前に立つものを反射するだけの鏡面と、自らが能動的にイメージを作り出すビデオ映像の結合をおこなうものです。この作品では、鑑賞者が存在することで、説話的にスクロールをしている映像があらわれます。それはその鑑賞者のシルエットを取り込み、そのシルエット内に私の記憶を展開します。そして、一方では鏡が反射する鑑賞者自身のシルエットを常に伴うこととなります。鑑賞者がコンテンツ内容を鑑賞・理解するためには、インスタレーション内を動き回り、その説話的スクロールが適度なスピードで動く場所を見つければなりません。

...And then I told the mirror what to see is an interactive mirror that "reflects" my thoughts and ideas of my short stay in Japan. It combines the passive mirror image with the active, anipulated video image. The constructed self-narrative scroll reveals itself with the presence of the viewer. And my memories get contained within the silhouette of the viewer along with their own reflection in the mirror. One has to find an appropriate spot within the space of the installation for the narrative scroll to move at a comfortable speed in order to grasp its contents.

Profile :

Ramyah Gowrishankar

Born 1983 in New Delhi, India.

IAMAS では、提携しているリンツ美術工芸大学(オーストリア)とシュリシティー芸術デザイン技術学校(インド)と学生の交換留学を行っています。インドからの留学生ラミヤさんは、1月から3ヶ月間滞在し、『...And then I told the mirror what to see』を制作しました。

IAMAS conducts international student exchange with the affiliated Kunstuniversität Linz (Austria) and Srishti School of Art, Design and Technology (India). Ramyah, a student from India, produced *...And then I told the mirror what to see* during her stay that went from January to March.

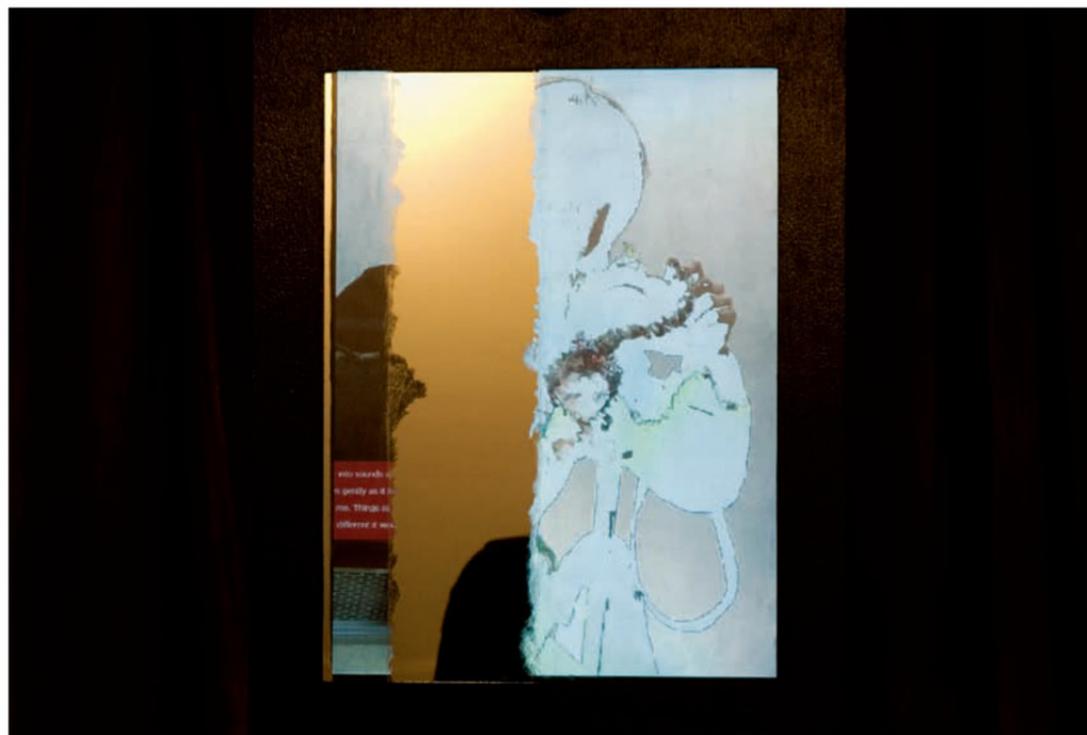
私たちは頭の中で常に疑問を持ちながら生活しています。その疑問のいくつかは解消され、また新たな疑問へとつながり、またそのいくつかは誰にも答えられないまま残っていきます。その疑問を解消し、未知を既知へと変えることによって私たちはそこに意味や、ひらめき、そしてすすむべき方向をみつけます。

日本を訪れるという体験は私にとってそういうものでした。慣れ親しんだものから離れたとき、快適な場所を探し挑戦することは我々にとって自然なことです。しかし、それは時には自分自身をよりよく理解する手助けになることがあります。異なった常識・環

境のなかで、異なったやり方で私の前にあらわれる物事は、私の好奇心を刺激し、そして物事にたいしてより深く理解するきっかけになりました。どんなものでも、どんな主張をすることなしに単に反射するだけという鏡の受動的な側面を、私は“自己”の隠喩としました。静観者という役です。反射された映像は動的に変化するビデオ映像により補完されます。それは意見を持つ、つまり著者です。それは物事に対して主張、反応、疑問、反映します。その受動的態度と、能動的態度が隣り合うとき、それは自己の反射という奇妙な体験をもたらします。

日本で体験した自国とは異なることに対し

て私が反応した小さな物語をつくりました。それらは外観的なスクロールを構成し、鑑賞者によって明らかにされる能動的なビデオ映像となります。物事は常に動いています。アイデア、疑問、考えは常にあなたを通り抜けていく。場所、もの、人はどんなものでも観察者にとってのアイデアになりうるのです。物語は動き続ける。そのスクロールのスピードはインストール内での鑑賞者の場所により変化します。映像の全体像を掴むためには、鑑賞者は最も適切な場所をインストールスペース内で探さなければなりません。



Masters Theses

情報科学芸術大学院大学第5期生修士論文リスト

秋吉亮佑	美術における“主体”についての考察と実践
イム・ミンジュ	Listening Post —Affective Interface for Communication Objects
金井学	美術作品におけるモチーフとしての“Terrain Vague”の可能性
國谷直樹	ブレーストローミングツールのための携帯電話を想定した限られたキーによる操作方法の提案
小鷹研理	蓋然性を喪失する主体の構成と映像表現への展開
篠田知哉	P形フーリエ記述子を用いた書体の変形
白石卓也	映像表現におけるソニマージュの新しい試み
鈴木剛	風景の描写における映像表現の可能性
田部井勝彦	物体の痕跡を利用した表現研究
土田哲哉	サムネイルを用いたウェブサイトの要約表現の研究
西岡渉	聴取と観察による音楽
早川貴泰	ループアニメーションを用いた Digital tableauの可能性
Ryosuke Akiyoshi	A Study and Practice on "Subject" in Art
Yim Minju	Listening Post —Affective Interface for Communication Objects
Manabu Kanai	The Possibility of "Terrain Vague" as a Motif of Art Works
Naoki Kuniya	Proposal of operation methods for brainstorming tool with limited keys such as on a cellular phone
Kenri Kodaka	Construction and Visually Expression of the Subject Missing Probability
Tomoya Shinoda	Typeface Transformation Using P-Type Fourier Descriptor
Takuya Shiraishi	New attempt of Sonimage in image expression
Tsuyoshi Suzuki	Animation with descriptions of landscape themed
Katsuhiko Tabei	Study of the expression using traces of objects
Tetsuya Dota	Research of an expression that summarizes Website with thumbnails
Wataru Nishioka	music of listening and observation
Takahiro Hayakawa	Possibility of Digital Tableau applying a leap animation

Katsuhiko Harada	Generation of interface for performance from Sound
Fumi Hirota	Establishment of the gaze —A study on theater and expression
Fraulina Tajuddin	SCRIBES IN THE VIRTUAL
Yasuno Miyauchi	music composition using physical characteristics and individual differences
Kei Yokoyama	Research on the Extraction and Visualization of Physical Information from Handwriting Motions
Mamiko Yoshida	Possibilities of listening in space actualized by sound
Naoki Nishiwaki	Study on a form of artistic expression to evoke "u" feeling
Noriko Matsumoto	The development of image software for multi screen expression
Yasufumi Nishiyama	Support tool for image based remote discussions
Kenichi Hagihara	About the transformation and the expression of the portrait with the image media
Takuya Hoshi	Possibilities and limitation of expression in the present environmental change

原田克彦	音による演奏用インターフェイスの生成
廣田ふみ	眼差しの成立—劇場と表現の考察
フラウリナ・タジュディン	SCRIBES IN THE VIRTUAL
宮内康乃	身体的特徴や個性を活かした楽曲制作
横山圭	書字動作における身体情報の抽出と視覚化
吉田麻実子	音により顕在化される空間における聴取の可能性
西脇直毅	『う』感覚を喚起する表現の研究
松本典子	マルチスクリーン表現のための映像ソフトウェアの開発
西山泰史	画像による遠隔会議ツール
萩原健一	映像メディアによる肖像イメージの変容とその表現について
星卓哉	現在の環境変化における表現の可能性と制限について

REVIEW

Talk Session

IAMAS Media Labo Open Studio

Voices of Faculty

Voices of Graduating Students

TALK SESSION

IAMAS2007では3日間に渡りトークセッションを開催、初日の2月23日にはアート・プロデューサーの木幡和枝さん、24日にはIAMASから安藤泰彦教授(美術家)、小林昌廣教授(芸術生理学)、吉岡洋元教授(美学者)、25日にはアーティストの日比野克彦さんを迎え、様々な視点から今のIAMASについて語って頂きました。



IAMAS2007ギャラリートーク

IAMAS2007 Gallery Talk

2月23日 15:00-16:30

Chair: 廣田ふみ / Fumi Hirota (Studio4)

東京芸術大学先端芸術表現科教授、P.S.1 現代美術センター(ニューヨーク) 東京代表である、木幡和枝さんをごゲストにお迎えしてギャラリートークを開催、会場内をまわりながら出展者がプレゼンテーションを行い、木幡さんより講評を頂きました。

A Gallery Talk was held welcoming guest Kazue Kobata, a Professor at the Department of Inter Media Art, Tokyo National University of Fine Arts and Music, and the Tokyo Representative for P.S.1 Contemporary Art Center (New York). While Kazue Kobata perused the venue he provided critiques as exhibitors gave presentations.



Guest Profile

木幡和枝 (アート・プロデューサー)

東京都生まれ、上智大学文学部新聞学科卒業。出版社の編集者を経て、1985年よりP.S.1 Contemporary Art Center / MoMA 客員学芸員。88年よりアートキャンプ白州事務局長を務める。

Kazue Kobata (Art Producer)

Born in Tokyo, and graduate of Sophia University Department of Literature. After working as a publisher's editor, from 1985 he was visiting curator for P.S.1 Contemporary Art Center / MoMA. From 1988 he worked as Head of Secretariat at Art Camp Hakushu.

IAMASのこれまで、そしてこれから

IAMAS Past, and into the Future

2月24日 15:00-16:30

Chair: 鈴木英倫子 / Elico Suzuki (DSP Course)

新しく IAMAS にいらした安藤先生、小林先生、そして IAMAS から京都大学へと活動の場を移された吉岡先生をお迎えして、新しい先生の人となりを直撃! さらに、いままでの IAMAS、そしてこれから...など、ぶっちゃけトークを展開しました。

We welcomed Prof. Yoshioka, who has transferred his activities to Kyoto University, along with IAMAS newcomers Prof. Ando and Prof. Kobayashi, and put the new instructors' personalities under fire! They unfolded a frank talk session on IAMAS thus far, and visions into the future.



吉岡洋 (美学者)

専門は美学、現代思想。情報科学芸術大学院大学教授を経て、現在、京都大学文学部大学院文学研究科教授。

Hiroshi Yoshioka (Aesthetics Scholar)

Specializes in aesthetics and modern philosophy. After work as a professor at the Institute of Advanced Media Arts and Sciences he is currently a professor at Kyoto University Graduate School of Letters.

安藤泰彦 (美術家)

成安造形短期大学助教授、大阪成蹊大学教授を経て、2007年より情報科学芸術大学院大学教授に就任。

Yasuhiko Ando (Artist)

Served as an assistant professor at Seian College of Art and Design, after working as a professor at Osaka Seikei University, he assumed a position as a professor from 2007 at the Institute of Advanced Media Arts and Sciences.

小林昌廣 (芸術生理学者)

大阪大学大学院医学研究科博士課程において環境医学(医療人類学、医学概論)を学ぶ。現在、情報科学芸術大学院大学教授(スタジオ4＝メディア美学)、同メディア文化センター長。

Masahiro Kobayashi (Art Physiology Scholar)

Studied in the Osaka University Graduate School of Medicine, Doctoral Course of Environmental Medicine (Medical Anthropology, Introductory Medicine). Currently he is a professor at the Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS) (Studio 4: Media Aesthetics), and also heads the Center for Media Culture.

HIBINO DNA AND "IAMAS"

HIBINO DNA AND "IAMAS"

2月25日 11:00-12:00

Chair: 早川貴泰 / Takahiro Hayakawa (Studio 2)

田部井勝 / Masaru Tabei (Studio 1)

岐阜での活動が目覚ましい日比野克彦さんに、制作するということ、コラボレーション、ワークショップなど多人数での制作について、アーティストサイドからの率直なご意見をお聞きしました。

Katsuhiko HIBINO told about his candid opinions from an artist's perspective on work with a large number of people in workshops, collaborations and so forth produced through activities in Gifu.



日比野克彦 (アーティスト)

東京芸術大学大学院修了。在学中にダンボール作品で注目を浴び、国内外で個展・グループ展を多数開催する他、舞台美術、パブリックアートなど、多岐にわたる分野で活動中。近年は各地で一般参加者とその地域の特性を生かしたワークショップを多く行っている。

Katsuhiko Hibino (Artist)

Completed study at Tokyo National University of Fine Arts and Music Graduate School. While in school he received attention through his cardboard works, and crossed various divergent fields in activities, including public art, and theatrical design, in addition to holding countless group and individual exhibitions domestically and abroad. In recent years he has carried out many workshops applying the special characteristics of regions and general participants for each place he works.

CAFÉ HIBINO NETWORK

<http://www.hibino.cc>



OPEN STUDIO

IAMAS MEDIA LABO

ADVANCED MEDIA SCHOOL PROJECT www.iamas.ac.jp/project/ams/

GANGU PROJECT www.iamas.ac.jp/project/gangu/

OPN SDO 07

IAMAS Media Laboは新しいメディア教育や研究のための創造的環境として実験的に作られたソフトピアジャパン内にある施設です。ここでは「Advanced Media Schoolプロジェクト」の活動と制作が行われています。今回はその成果としてワークスペースのアイデアの提案を、「GANGUプロジェクト」の展示とともに卒展期間中、同時開催されました。また会期中には両プロジェクトに広く用いられた開発環境「Gainer」のワークショップも行われました。

IAMAS Media Labo is an experimental facility within Softopia Japan made as a creative environment for new media education and research. Here work and production of the Advanced Media School Project are being conducted. This year a workspace idea was proposed using this project's achievements; and Advanced Media School Project was held at the same time as the GANGU Project exhibition in conjunction with IAMAS' Graduate Exhibition. Additionally, during the exhibition a workshop was conducted on the development environment Gainer, which was widely applied in both projects.





AMS

ADVANCED MEDIA SCHOOL PROJECT

- 01 AWS (Ams Wall System)
井上さおり / Saori Inoue
- 02 AMSOUND
林洋介 / Yosuke Hayashi
- 03 Book Tracer
井出はるか / Haruka Ide
- 04 Text Behind the Text
水谷大介 / Daisuke Mizutani
- 05 Time of Dew
坂本英里子 / Mariko Sakamoto
- 06 TOT (Temperature on the Table)
小島一郎 / Ichiro Kojima

アドバンスド・メディアスクール・プロジェクトは、先進的なメディア教育と研究のための空間と情報環境を構築し、デザインすることを目的としています。ここで作られた空間は、学生、教員、研究者のためのワークスペースのプロトタイプです。展示された学生の作品は、いろいろなリサーチやアイデアスケッチの過程、実験的なプロトタイプなどです。また、展示空間にはダクトとロゴと名づけたプロトタイプ家具を多様に組合わせて用いています。これらはフレキシブルなモジュラー・システムとしてデザインされ、異なった環境へも応用可能で、展示空間、ワークショップ、個人のためのワークスペース等、いろいろなアクティビティに対応するシステムです。私たちの研究で発見したものや、プロトタイプの発展の結果から、このコンセプトをIAMASのような現実の環境で実現させることを構想しています。未来の学生たちの学習、創造環境を、メディアで飽和されたものではなく豊かさを持ったアドバンスド・メディア環境とすることが、そこでの目標です。

The Advanced Media School Project aims to design and structure informational environments and spaces for research and cutting-edge media education. The spaces made here are workspace prototypes for students, teachers, and researchers. The student works exhibited are on various research and idea drafting processes, experimental prototypes, and so forth. Additionally, the prototype furniture named logo and duct that are in the exhibition space are used in diverse combinations. This is designed as a flexible modular system that can be applied to differing environments; it is used to handle various activities such as workshops, exhibition space, and an individual's workspace. From our research discoveries and prototype development results we are planning to implement this concept in real environments such as at IAMAS. Our goal was to make a rich, advanced media environment, rather than a media saturated learning and creative environment for future students.

このプロジェクトでは子供のための新しい電子玩具について、タカラインデックス eRラボ株式会社と共同で研究しています。子供たちは刺激的な“遊び”に常に積極的です。優れた玩具は彼らの頭脳を育て、成長させ、さらには社会性を身につける手助けをしてくれます。学生は、子供たちへの教育のあり方がわれわれの未来を形作るという視点に立って、各自のコンセプトを発展させ、ワーキング・プロトタイプを制作しました。このプロジェクトは一過性の“うけ”を狙ったものをデザインするものではありません。しっかりと未来を見据えた上で、新たなテクノロジーを使用した、普遍的な価値を持った玩具をデザインすることを目指しています。

私たちは展示されたアイデアが、最終的には実際の製品となることを期待しています。そのために、マーケットや消費者のニーズについて慎重な考察をさらに重ね、また同時に、玩具の製造や宣伝方法についても十分考慮しながら、アイデアをさらに発展させていきます。

In this project we are researching in conjunction with takaraindex eR lab. co., ltd. about new electronic toys for children. Children are constantly active in exciting "play." Excellent toys help them to mature, nurture their intellect, and also offer a hand in giving them an understanding of sociality. With the perspective that students and the manner in which children are educated form our future, we developed each concept and produced a working prototype. This project is not something designed with the aim of temporary "spoils." Its goal is to design toys that have universal value using new technology with a gaze firmly fixed on the future.

We hope the ideas exhibited here will ultimately become real products. Therefore, in addition to discreet considerations concerning market and consumer needs, we are developing ideas while fully taking into account the means of marketing and production of the toys.

GANGU

GANGU PROJECT

- 07 スピーカップ (Speacup)
林洋介 / Yosuke Hayashi
- 08 Vie Vie
吉岡理恵 / Rie Yoshioka
- 09 Mt. Guitar
金箱淳一 / Junichi Kanebako
- 10 フットロッカー (Foot Locker)
佐竹裕行 / Hiroyuki Satake
- 11 メッセージボール (Message Ball)
イム・ミンジュ / Yim Minju
吉田麻実子 / Mamiko Yoshida
- 12 Mr. Rolling
蛭田直 / Sunao Hiruta
- 13 ウゴ/オト (Ugo / Oto)
土田哲哉 / Tetsuya Dota



07



08



09



10



11



12



13

VOICES OF FACULTY

大学院大学の5つのスタジオ、アカデミーの4つのコースの教員による IAMAS2007のレビューです。
Reviews for IAMAS 2007 by faculty from 5 studios in the Institute and 4 courses in the Academy.

今年のスタイチの修了生は、かなりマニアックな人たちの集まりであったこともあって、それぞれの作品のアプローチも、それぞれの分野に深く入り込んだ作品が多い。小鷹理の『優雅で感傷的な動物園の動物たち』は科学者のアプローチをアナログカルに映像の構成を行った作品でこれは新しいやり方だと思われたし、完成度も高かった。本来の研究分野である程度の力量が無いとこの作品はできなかったであろう。金井学の『みえたのかもしれない』は論文以上に難解だ。作品であって作品でない。作品として語ろうとはしない。「存在は無」だという哲学的アプローチのみで作った作品が何も無い作品であるのとおなじくらい直球であるし、その直球の性質があまりにまっすぐで真ん中で来たために観客はバットを振り損ねてしまう。振ったあとでいくらか審判に抗議しても後の祭りである。計算しない金井は尊敬に値する。

鈴木剛の『海岸通り』は建築史、それもルネッサンス、それもイタリアの建築空間オタクである。というか空間でのいろいろあるであろう出来事のオタクである。こんな人がIAMASで作品作れるのかしらと思っていたら、彼の思いの深さによって作品化できるのである。こんなにちゃんとできるのであれば締め切り守ればもっとすごいのに…。秋吉亮佑の『Potentia』はなんだろう。政治的なにおいがいつもする。ポリテイクかといったら、「んー」すこしちがう。個人を表現しながら世界のおいは残ってしまうものだし、何か、いつも力に対抗しようとしているような…。僕から遠いのか、日本から遠いのか、この作品から与えられる圧力は遠い世界のような。

土田哲哉の『サイトグラフィック』は非常に重要なアプローチを持っている。いまはまとめられたデザインを持っているが、もっと開放的なデザインも試してほしい。それで完成させて公開したら、知らせてください。

横山圭の『JOLT』は人の動きをとくに字を書く所作について解析を行っている。比較データが人の動きのどのような要素を表しているかを解釈することは難しい。その解釈のための基礎領域が確立していないからだ。かれの解析データをみると、字は二次元だが手の動き自体は三次元的動きを持つ。ひとは、二次元のイメージを三次元的相互関係として既に見ていなければ、プロッターみたいな字しか書けないだろう。そのような意味でも所作を二次元と三次元で比較できることはいろいろな意味を引き出すきっかけとしてとても意味のあることである。

田部井勝の『邂逅 わくらば』はプランを見た段階で無理だろうと思ったのであったが、こちらが思った以上に彼には完成の確信があったようだ。実践的な彼は少しずつ作品を完成させて行く。まだ、まだ、新しいバージョンが続くらしい。どこかで常設の展示が見てみたい。

西脇直毅の『えくとな浸透』は自信を持っておすすめです。じっくり作られています。こんなへんなひといません。こんなひとに5年もつき合っていました。まだ、おつきあいは続いています。しばらく、続きそうです。

The graduates from Studio 1 this year were quite the collection of maniacs, with the approaches in many of their works plunging into their respective fields.

Kenri Kodaka's *Elegant and Pathetic Animals in Zoos* analogically applied a scientist's approach to the film's structure; it seems to be a new methodology and the work accomplished a high degree of completeness. He could not have produced this work without a certain capability in that field of research.

Manabu Kanai's *maybe I saw* was more profound than his thesis. At once it is a work, yet it is not a work. It does not speak out as a work. It was as much a fastball as a work created solely from the

philosophic approach of nonexistence and in turn not being anything, and this fastball was so straight and center that the visitors swung strikes with their bats. After the swing you could argue the call till you were blue in the face but it amounted to spilt milk. The uncalculating Kanai deserves respect.

Studio 1

関口敦仁 Atsuhito Sekiguchi

The creator of *seaside street*, Tsuyoshi Suzuki, is a nerd of architectural history, as well as renaissance and Italian architectural space. By this I mean, he is a nerd of the various events within a space. Just when I doubted this person would be able to make a work at IAMAS, it turned out the depth of his thoughts alone could form a work. Considering he created it this well, it would have been even better if he had been able to meet the deadline...

What is Ryosuke Akiyoshi's *Potentia*? It smells of politics. But even calling it political... hmmm, somehow that's not quite right. While expressing personal feelings, the stench of the world lingers, and somehow, it's as if opposing power. Perhaps distant from me or distant from Japan, the pressure from this work comes as though from a distant world.

Tetsuya Dota's *Site Graphic* has an extremely important approach. Right now it has a compact design, but I would like him to attempt a freer design. So, please notify me once it has been completed and made public.

Kei Yokoyama's *JOLT* analyzes the movement of people, in particular their motions when writing characters. It is difficult to interpret comparative data of those elements expressed in individuals' movement. This is because there has been no established field to interpret such information. When looking at his analysis data, characters are two-dimensional, but hand movement itself has a three-dimensional motion. If people didn't already see two-dimensional images as interrelated to the third-dimension, then all they could write would be plotter-like characters. Even so, being able to compare two-dimensional and three-dimensional movement is very significant as a starting point for pulling out various meanings. When I saw Masaru Tabei's *WAKURABA –ethereal encounters–* at the planning stage I thought it would be impossible, however the conviction he had to complete it was greater than I imagined. He was practical, hammering out his work little by little. He is still continuing a new version. I would like to see this as a permanent installation somewhere.

With confidence I recommend Naoki Nishiwaki's *osmotic action*. It was very carefully produced. He takes the cake in weirdness. I have known this person for five years already. I still maintain a relationship with him. For now it seems this will continue.

Studio 2

三輪眞弘

前田真二郎

Masahiro Miwa

Shinjiro Maeda

今年の卒展では、全体としてインスタレーション作品の数が減少し、映像作品が増加している。その中で、スタジオ2からはそれぞれ個性溢れる映像系4作品と、音楽系の3作品が出品された。

まず、萩原健一の『sight seeing spot』は高解像度動画ポートレートというコンセプトに焦点を絞った映像インスタレーションで、それは観る者に鮮烈な映像体験を喚起させるものだった。見た目にはそれと似た形態で展示された早川貴泰の『Digital Tableau 一えん』は、高精細映像時代におけるアニメーション表現のあり方を、絵画的メタファーを用いて、強い説得力を持って提案する独自のものであった。松本典子が開発したマルチスクリーン映像表示ソフト『3×3EYES』は舞台表現や展示映像などの現場で実践的に活用されていくアプリケーションとして開発され、訪れた関係者からもとても注目されたようである。1階のホールでは白石卓也による、映像と音声の関係に着目した野心作『Sonima-01, Sonima-02』が上映され、彼の今後のさらなる展開を期待させた。一方、新しい『音楽の聴取』のあり方をテーマにした西岡渉の音響作品『きのう蛤の出す白い息でできた街を見た。』は高品質な録音再生技術があたりまえとなった今日の音楽状況に対する注意深いまなざしを感じさせるものであり、また、携帯メールのやりとりを音響化する津坂真有の『MHz』もまた、今日的なテーマを持つものだった。さらに、複数の女性が輪になり互いの声や息を聴きながら歌われる宮内康乃の『breath strati』は単純なルールに基づいて進行する『合唱曲』であるが、音楽教育を受けていないIAMASの学生有志によるその演奏は彼女たちが声楽家ではないからこそ可能な音楽となり、新しい響きの世界をテクノロジーと身体との関係の中から導き出

すことに成功した大きな果実であった。
全体として「例年と比べて今年は…」といった言い方で分析し、その傾向を見つけ出せたとしても、なぜ、そのようになったかについては、一言で表せない複雑さがある。その複雑さについて時間をかけて思いを巡らせることが、教員が卒展に関わるということなのだろう。

Overall in this year's Graduate Exhibition the number of installation works decreased and the number of video works increased.

Of these, three music related works and four video related works were displayed from Studio 2, each brimming with individuality. First, Kenichi Hagihara's *sight seeing spot*, a video installation sharply focused on the concept of high resolution video portraits, stimulated viewers with a vivid video experience. Exhibiting a

similar configuration, Takahiro Hayakawa's *Digital Tableau -en-* offered a unique and strongly persuasive proposition for utilizing a picturesque metaphor for animation expression in this era of high-resolution video. Noriko Matsumoto developed *3x3EYES*, a multi-screen video display software created as an application for practical use in real situations at sites for stage expressions and exhibition videos, which drew great attention from viewers. In the first floor hall Takuya Shiraishi's *Sonima-01, Sonima-02* was screened, an ambitious work focused on the relationship of sound and video that brings high expectations for his continued development in the future as a research student. On the other hand, Wataru Nishioka's audio work *sees* was themed on a new method of "music listening," and offered an in-depth look into the state of today's music, which takes for granted high quality recording and reproduction techniques. Additionally, Mayu Tsuzaka's *MHz*, which gives the dimension of sound to mobile phone communications, also had a contemporary theme. Furthermore, in Yasuno Miyauchi's *breath strati*, several women formed a circle and sang while listening to each other's voices and breath. This was based on and progressed from the simple rules of a chorus; the performance was led by IAMAS student volunteers who had not been musically trained performed, and they were able to make music precisely because they were not vocalists. The work was a great success in drawing upon the relationships between bodies and technology for a new world of sound.

Analyzing the exhibition in terms of "This year compared to past years..." may identify certain trends, but explaining how they came to be is too complicated to express in a few words. I suppose spending time to speculate about these complexities is how the instructors become involved in the Graduate Exhibition.

Studio3

入江経一 Keiichi Irie

最近、ドイツの現代美術を見て感じたことがある。それらは写真やインスタレーションといった従来の形式(メディアアートではないという意味)なのだが、現実から何かを引いたり、逆にさりげなく巧妙に何かを滑り込ませて、現実とちょっと違う状況を作る。ところがそっちのほうが生々しい現実に見えるという、それが芸術的体験だといえるのかもしれない、そんな経験を作り出すようなものだった。

デジタルに作り出す環境へ現実を放り込み、いわゆるVRという作品が一世を風靡してから、すでに10年が過ぎている。10年一昔というけれ

ど、ユビキュタス、タンジブル他、さまざまなアイデアや実験が次々に試されて、まるで20世紀初頭のヨーロッパ美術の活気を彷彿とさせる。この進化、変化の激しいメディア、テクノロジーを活用しながら、メディアアートや応用技術を創造してきたIAMASにとって、この10年間の卒展はメディアアートの歴史そのものの中にあっただし、これからも常に、他に先駆けて未来を照らし出すような実験の場であり続けてほしいと思う。10年前と変わらぬこともあれば変化もいろいろあるが、冒頭に挙げたような特徴、すなわち現実の中へデジタルな領域を気づかないほど自

Recently, I was viewing some German contemporary artworks when I fell to thinking. These were in the traditional format (meaning not media art) of photographs and installations and they coaxed something out of reality, or conversely cleverly slid something into it to create a situation slightly different from reality. They created an experience that seemed more vividly real than reality, which might be the essence of the artistic experience.

Ten years have past already since Virtual Reality has swept the world, enabling a digitally created environment to be cast into reality. Over this decade, ubiquitous computing, tangible media, and other ideas and experiments have been tried in great succession akin to the zeitgeist of early 20th century European art. For IAMAS, which has used these tremendously changing and evolving media and technologies to create media art and its applicable technology, these ten years of Graduate Exhibitions were a part of the history of media art itself, and I hope IAMAS continues to be a place for the foremost experiments illuminating what the future holds. Some things haven't changed in the last ten years, and others have. The characteristic of what I mentioned above, namely that the digital domain has to an almost unnoticeable degree naturally slipped into reality, is that there are many more works that have shifted from offering a slightly altered hyper-reality to the redefinition of reality. This perspective seems like turnabout from VR. This came to mind as I recalled peripheral works for the Studio 3 graduate works review.

Studio 3 does not tackle the issue of whether something is design or art. Often, the works settle into something that is neither. In one sense, this represents a lack of drive. But simply because the works are incomplete doesn't mean they are meaningless. If there is an experimental spirit and creation dwelling within the work, or discovery overflowing with originality, I consider it praiseworthy.

Mamiko Yoshida's *fickle echoes* comprises long pendulums (doubling as sound sources) strung from the ceiling that resonate with the numerous glass bottles on the floor they pass over. This allows visitors to visualize unseen mutual relationships of things through changes in the sounds.

Yim Minju's work, *Listening Post*, is a communication device for sharing bubblewrap messages. Put your message into the bubble, take it somewhere, and someone can pop it to play the message just once.

Katsuhiko Harada's work, *Actina*, is a sound tool that visualizes sounds that the performer has inputted in the form of objects in an imaginary space. Using a Wii-like device, the performer can manipulate these sounds as if they were physical objects.

然に滑り込ませて、現実を少し越えるような体験から、現実というものを捕らえなおすような態度の作品が多くなったと思う。ちょうどVRとは逆の反転した視線のように見える。スタジオ3の卒業作品のレビューということで、いくつかの周辺の作品も思い出しながらそんなことを考えた。

スタジオ3では、デザインかアートかという点を問題にはしていない。たいていの場合どち

らでもないような作品に落ち着くが、それはある意味では追求不足なのだ。しかし完成された作品でないからといって、意味がないというわけではない。そこに実験的な精神と創造への熱が宿っていれば、またオリジナリティにあふれる発見があれば、評価に値すると考えている。

吉田麻美子の『fickle echoes』は、天井から下がった長い振り子（音源でもある）が、床に並ぶたくさんのガラス瓶の上を通過しながら共鳴音を引き起こし、変化する音の響きが見えないもの同士の関係を視覚化する。

イム・ミンジュの作品『Listening Post』は、「プチプチ」を用いてメッセージを共有することができるコミュニケーションデバイスというもの。ふくらんだ小さなバブルに声を吹き込んでどこかへ運び、それを誰かがプチンとつぶすことで一回限りの再生を行う。

原田克彦の作品『Actina』は、演奏者が入力した音を次々に仮想空間上でオブジェクトとして視覚化し、Wiiのようなデバイスを使って、それらの音をあたかも物理的なオブジェクトであるかのように扱うサウンドツールである。

Studio 4

吉岡洋 Hiroshi Yoshioka

時の流れと空の色に
何も望みはしない様に

——椎名林檎「幸福論」

僕が人生で最初に読んだ(児童書以外の)本は、祖父の家の本棚にあった芥川龍之介の『沙羅の花』(改造社、大正11年)という短編集だった。ここには「杜子春」という有名なお話が載っている。子供にも分かりやすいと思って祖父が勧めたのかもしれない。この小説から、僕は生まれて初めて仙人なるもの言動や(浄土教的な)地獄のありさまについて学んだ。

だが何よりも強く印象に残ったのは結末に言及される「桃の花」である。金持ちの暮らしにも仙人鉄冠子の弟子になることにも絶望した主人公は、では何になりたい? と最後に聞かれると、「何になつても、人間らしい、正直な暮らしをするつもりです」と答える。すると鉄冠子は突然思い出したように、では田舎の一軒家をお前にやる、と言いつつ。そしてさも愉快そうに「今頃は丁度家のまはりに、桃の花が一面に咲いてあるだらう」と付け加えるのである。この最後の

一言によって、この小説の要点が教訓ではなく、「幸福とは何か?」という普遍の問題であることが分かるのである。

日米中韓の高校生に「将来偉くなりたいか」を聞くアンケートが行なわれた。偉くなりたいと考える日本の高校生はわずか8%、他3国の約3分の1である。ではどうなりたいかという、「のんびりと暮らしていきたい」「退屈でも平穏な生涯を送りたい」。彼らが求める幸福とは富や名声や成功ではなく、桃の花なのだ。覇気がない、と嘆く大人もいるかもしれない。けれど子供達はただ、「すべての物語は終わった」ことを身体的に実感しているだけなのだ。若さに拘泥する大人達とは裏腹に、子供達は年をとった。「桃の花」としての「幸福」——それは「物語」が終局した時、いかに生きるべきか? という問題なのである。

2007年のIAMAS卒展には、統一的なテーマは設定されていなかった。けれども会場を観て回りながら僕は「桃の花」を感じ、「幸福とは何か」というテーマを心の中で反芻している自分に気づいた。と同時に、これは決して退嬰的なことではない、と思ったの

である。壮大な夢、開拓精神、起業家魂といったものの衰退は、何かの「終わり」ではなく、むしろ「始まり」を示しているのかもしれないからだ。とかく現代人は「終末的」「黙示録的」なものに魅了されすぎる。「イデオロギーの終焉」(ダニエル・ベル)から必然的に帰結すると自称するグローバリズムが、「歴史の終焉」という(ヘーゲルからフランシス・フクヤマに至る)イデオロギー(日本の現代美術を一世風靡した「スーパーフラット」もこれの産物である)に基づいていることは明らかだ。

「歴史の終焉」に対して僕は、テオドール・アドルノの「歴史はまだはじまっていない」という言葉を対置したい。桃は究極のユートピアを示すと同時に、新たな生の産出を象徴する。そう、現実がどんなに意地悪く錯綜しようとも、僕たちは常に、あたかも今生まれたばかりであるかのように、生き始めるべきなのだ。この世界において真に「倫理」と呼べるのは、ただこれだけかもしれない。そしてこのことを、今年IAMASを卒業してゆく諸君への、はなむけの言葉にしたいのである。

As if wishing for nothing more from the flow of time or the color of the sky.
—— Ringo Shiina, *Koufukuron*

The very first book that I ever read (outside of children's literature) was Ryunosuke AKUTAGAWA's *Shara no hana* (Sal Flowers), a collection of short stories that was on my grandfather's bookshelf. The famous story *Toshishun* was included in this book. My grandfather recommended it to me perhaps thinking it would be easy to understand even for a child. From this story I learned for the first time about the words and deeds of mountain hermits and the conditions of hell (as in Pure Land Buddhism).

However what struck me most deeply were the peach blossoms alluded to in the conclusion. First he wants to live a rich life, and then to become a pupil to the hermit

Tekkanshi, but he ends up with despair. When asked at the end what he wants to become, he replies, "No matter what I become I want to live honestly and humanely." With this answer Tekkanshi suddenly, as though recalling something, offers: "I'll give you my house in the countryside." Then looking quite pleased, he adds: "I imagine right about now the peach trees are blossoming around it." From these last words we understand that this novel's subject is not moral instruction, but rather the universal problem: what is happiness?

A survey was conducted with Japanese, American, Chinese and Korean high school students asking if they "wanted to achieve greatness." Japanese high school students that reported wanting greatness was a scantling 8%, about a third compared to the other three countries. So what kind of life did they want? They said they would like to have "a relaxing day-to-day life," or, "lead a tranquil, if boring life." The happiness they sought was not in wealth, renown, or success, it was that of the peach blossoms. Some adults might lament their lack of ambition. However, the children are just really physically sensing that all the stories are over. In contrast to adults clinging to youth, children are aged. Happiness as peach blossom—that was at the tale's denouement; the problem of how we should live.

For the IAMAS Graduate Exhibition of 2007 no unifying theme was pre-established. However, while looking around the exhibition, I got the sense of these "peach blossoms," and found my own heart ruminating on the theme "what is happiness?" At the same time, I did not think that the works were completely unenterprising. Perhaps because the fading of spectacular dreams, pioneering psyches, and entrepreneurial spirit does not indicate the end of something, but rather the beginning. Generally modern people are overly enthralled with the terminal, or the apocalyptic. The globalism that is professed to reach an inevitable conclusion in *The End of Ideology* (Daniel Bell) is clearly based on the ideology of the end of history (espoused from Hegel to Francis Fukuyama, and giving rise to Superflat, a movement sweeping through Japan's contemporary art).

As a contrary response to the end of history, I would like to use Theodor Adorno's words, "history has not yet begun." Peaches not only represent the ultimate utopia but symbolize the production of new life. However cruelly tangled reality may become, we must always live anew as though we were just born. Perhaps this is the only thing we can truly call ethics in this world. These are the words with which I would like to farewell the ladies and gentlemen graduating this year from IAMAS.

Studio E

石田亨 Akira Ishida

スタジオ E は、まだスタジオとして独立して間がないため研究のイメージがつかみにくいかもしれませんね。そんな中で今回の修士課程修了生3人の展示はその典型的な具体例といえるかもしれません。また、スタジオ E の活動は作品制作というよりは通常の理工系研究室の技術的な研究が多いのです。卒業制作展ではその研究をどのように見せているかという視点から展示を試みるのもおもしろいと思います。

国谷直樹君の研究は、画面上の画像の操作を携帯電話のインターフェイスを使って行った場合の操作効率に関する研究でした。これはもともと付箋紙にアイデアを書いて壁に貼ったりとったりしながら進める

Not a lot of time has passed since Studio E became an independent studio so perhaps it's difficult to grasp the gist of the research. Maybe the three graduates' exhibits can be called typical specific examples. Further, more so than creating works, Studio E activities comprise a lot of technical research found in regular engineering research labs. I think it's interesting look at the graduate works exhibited in terms of how it presents the research.

Naoki Kuniya's research was related to the operation efficiency of mobile handset interfaces for manipulating

images on screen. The research was into the operability of using pervasive mobile handsets with infrared functions to transmit to PC to develop tools for brainstorming, which usually consisted of writing ideas on sticky notes and posting them on the wall. He investigated several operating methods and brought together research based on detailed experiments such as speed of operation and time to adapt on subjects who actually used them. For his graduate work, he refined the experimental system into *ImageRivet*, a system that visitors could actually use. I think they were really able to understand the meaning behind the research by having the operability explained to them as they tried it. Being able to convey the content of research to the general public in an easy to understand format is important for researchers.

Tomoya Shinoda's research showed the possibilities of expression in characters given as everyday fonts. He developed a system to morph the font outlines into mathematically meaningful shapes and offer an environment that allowed even the general public to actively become involved in font. Entitled *Jizurakun*, the exhibit allowed one to directly experience morphing fonts. I think explaining the various mathematical meanings of the shapes might have been a little difficult, but the exhibit was fun simply watching the characters transform into odd shapes.

Takuya Hoshi's research strove to question the form of expression in the digital age. Forms of expression in the form of remixes and mashups of copyrighted works such as music are overly restricted due to operational problems in law. As an idea to clear these problems, he proposes the *make* system. Whether the legal problems were cleared or not is up to the experts to debate, but the research was quite interesting at least with regard to showing the possibilities.

ブレインストーミングを、画面上で行うツールを開発する際に皆が持っている赤外線PCと通信もできる携帯電話をインターフェイスに使った場合の操作性についての研究でした。いくつかの操作方法を検討し、実際に被験者に利用してもらってその早さや慣れるまでの時間など詳細な実験をベースに研究をまとめました。卒業制作展ではその実験用システムをリファインして実際にブレインストーミングツールとして皆さんに体験してもらおうということで、『イメージリベット』というタイトルで展示していました。操作を体験しながら操作性の説明を受けると、研究の具体的な意味がはっきり理解できたのではないのでしょうか。研究内容をわかりやすく一般の方々に伝えるのも研究者としての重要なテーマですね。

篠田知哉君の研究は、日頃「フォント」として与えられる文字の表現の可能性を示す研究でした。フォントのアウトラインを数学的に意味のある形で変形させることができるシステムを開発し、一般の人でも文字そのものに対して主体的に関わることができる環境を提供しています。展示は「字面くん」のタイトルで直接変形を体験できるものになっていました。様々な変形の数学的意味の説明は多少難しい部分もあったと思いますが、操作につれて不思議な形に変形をする文字をみているだけでなんだか楽しくなる展示でした。

星卓哉君の研究は、デジタル時代の表現のあり方を社会に問う野心的なものでした。音楽などの著作物をリミックスやマッシュアップといった形での表現は、法律の運用的な問題のために必要以上に制限されてしまっています。それをクリアするための一つのアイディアとして、『make』というシステムを提案しています。実際に法的問題がクリアされているかどうかは、専門家の議論を待たなければいけないのですが、少なくとも可能性を示すことができたという意味で、研究としてもおもしろいものとなっています。

In the AND Course a large proportion of students primarily apply programming and network technology to create systems beneficial for various people. Additionally, in recent years as computers and networks have spread widely, it is taken for granted that this technology is used in our everyday lives, and we are seeing more works that assume various users. This year among the four graduates three created such works, respectively focusing on physically handicapped people, elderly, and high school athletics.

Hiroshi Ozeki's *Customized Screen Keyboard* is a screen keyboard for people who can move a mouse but are disabled from using keyboards; differing from existing tools this work is characterized by enabling free arrangement of frequently used keys. Through

AND Course

吉田茂樹 Shigeki Yoshida

ANDコースでは主にプログラミングやネットワーク技術などを生かして、いろいろな人にとって役立つシステムを作る学生の割合が多いと言えます。また、近年はコンピュータやネットワークがかなり広く普及し、ごく当り前に我々の生活の中で使われていることもあって、いろいろな利用者を想定した作品が増えてきています。今年度は、4人の卒業生のうち3人がそのような作品を作り、それぞれ身体障害者、高齢者、高校の運動部を対象としています。

尾関洋君の『カスタマイズスクリーンキーボード』は、キーボードを使うのが不自由だけれども、マウスは動かせるという人を対象にしたスクリーンキーボードで、既存のものと同じ、自分がよく使うキーを自由に配置することができるのが特徴となっています。この機能を持つことで、利用者にとって使いやすいキーボードにすることができます。このスクリーンキーボードは、健康者がタブレットPCを使う際のユーザインタフェースに応用することも可能であり、工夫次第で幅広い人に使ってもらえるでしょう。

後藤千晴さんの『高齢者向けランチャー』は、パソコンは使っているが複雑な操作はできない、もしくはやりたくないというような高齢者に使ってもらいたいことを想定した、ソフトウェアを簡単に起動するためのランチャーです。パソコンはソフトウェア次第で非常に多様な使い方ができますが、実際にはそれぞれの人にとって、よく使う機能やソフトウェアはごく限られたものであることがほとんどでしょう。そういう場合に、威力を発揮するソフトウェアです。

酒向賢治君の『スコアリングサポートサイト -バスケットボール-』は、高校のバスケット部を対象として、バスケットの試合の流れの記録を取るソフトウェアです。近年ではプロのスポーツだとコンピュータを使うのは当たり前になってきていますが、アマチュアの場合はなかなか適切なソフトウェアがないか、あっても高価で手がでないのが現状でしょう。酒向君の作品のようにアマチュアでも使えるソフトウェアが増えることで、アマチュアスポーツのレベルが上がっていくのではないのでしょうか。

さて最近では、ANDコースに所属してプログラミングやネットワーク技術などを学び、それを使って自分の表現を追求した作品を作る学生も増えてきています。今年度の服部知君もその一人で、『node~04: autopoiesis of sound node network』は、ネットワークを介してつながっている4台のコンピュータが情報を交換することで、お互いに影響を与えながら音を生成する作品です。

今年のANDコース全体の感想で言えば、プログラミングやネットワークなど、ベースとする技術は共通ながら、多様な作品が生まれた年だと言えるでしょう。

this function a keyboard can be made that is user friendly. This screen keyboard may also be applied as a user interface for any individual operating tablet PCs. Owing to its ingenuity, the device may be used by a large spectrum of people.

Chiharu Goto's *Launcher for senior citizens* is a launcher for easy software start-up, envisioning usage by elderly who have adopted computers but cannot or do not want to perform complicated operations. There are multitudinous uses for computers enabled by software, but in practice the software and functions frequently employed by any individual is quite limited. In such cases, this software can give the user more command.

Kenji Sako's *SCORING SUPPORT SITE -BASKETBALL-* is software that registers basketball game standings with high school basketball teams as a focus. In recent years use of computers has become standard in pro sports,

however for amateur sports it is difficult finding appropriate software, or this is too expensive to obtain. As software such as Sako's that can be used for amateur sports increases, perhaps the level of amateur sports will advance.

Recently there has also been an increase in students creating works that pursue their own expression, utilizing their study of programming and network technology affiliated with the AND Course. Satoshi Hattori is also amongst this group this year. In his work, *node~4 : autopoiesis of sound node network*, four computers connected by a network exchange information to influence each other and generate sound.

Reflecting on the entire AND Course this year, they shared common technology as a base such as programming and networks, giving birth to an array of works.

CGI Course

小田英之 Hideyuki Oda

『にゃっプリンのテーマ』でキャラデザインから演出構成、CGアニメーション、作詞作曲まで一人でこなした井澤澄子は実に多才である。多少、CGは荒さが残るが、思わずテーマ曲を口ずさむほど、見ていて楽しいリズム感にあふれる作品の完成度は高い。

井原拓は緻密でポップな図像を描いてきた。その空間には何らかの機械や装置、パイプやケーブルで埋め尽くされ、ロボットとも神像とも見て取れる人型が配置される。縄文的イメージが強いその図像を、時間軸で丁寧に交差し自在に変化する曼荼羅的イメージとして表現した『つながり』は、ポップなイラストレーションを祭祀呪術的空間へと変容させ見るものに迫る。

井村潤と小椋玲央奈による『HDR太極拳』は、昨今のCGにおける実写映像からの情報に基づき高品質な写実映像を追求する流れではとらえきれない独創的なアプローチである。彼らの取り組みは現時点では世界でも他に例がなく、映画・映像の表現技術上に足跡を残しうる試みであり高く評価したい。

川田智子はまなざしの隙間に立ち現れては消えていく「何か(不思議)」を映像で表現してきた。鑑賞者の視野の端にちらつく「何か」は、視線あるいは顔の動きに追従して画面の中に現れ移動する。しかしそれは常に視線から外れとらえようとすると視野から逃げてしまう。「うたかた」はそのように言葉にしようとしても意識をすり抜けていく「何か」についての作品である。押しつけがましいスピリチュアリズムとは無縁なところが、彼女の持ち味であろう。

In *Meow Puddin'*, Sumiko Izawa undertook character design, rendition, CG animation and even songwriting all on her own, proving she is multitalented. Her CG may still be a little rough around the edges, but you start singing the theme song without realizing it, and the work is quite complete, being both fun to watch and full of rhythm.

Taku Ihara elaborately illustrated pop icons. Arranged in a space teeming with machines and devices, pipes and cables are humanoid forms that can be construed either as robots or gods. In *connection*, these icons, which conjure strong images of Jomon, are expressed as mandala-type images on a time-axis that delicately procreate and change freely. *connection* transforms the pop illustrations into something approaching ritual shamanistic space.

熊谷恵の「quma企画。」はおそらく年頃の、あるいは夢見る心を失わない女性なら一度は夢想するであろう、アイドルやスターになった自分を、タレント(歌姫)、プロデューサー、マネージャーの他、様々なスタッフの立場でまわりの仲間を巻き込んで実現した作品だ。本気とごっこが混ぜ合わされ、さめた視線を残しつつも夢に向かっていく姿をもう一歩外から見ることができれば、さらに多くの共感を得られたのではないだろうか。

谷村淳史の『HERO online プロモーションムービー』は、アニメーションを前提としたキャラクターのモデリングが目的で、アニメーションはその検証のための制作である。とはいえ、アニメーション作品としてみたときは、とめの造形美やスピード感、あるいは省略や間に対するこだわりを少し盛り込むことができればなおよかったのではないだろうか。

Jun Imura and Reona Ogura's *HDR T'ai chi chuan* takes a vastly creative approach in its flow, which is based on live footage and whose high quality borders on lifelike footage. Their efforts are unprecedented in the world, and I give high regard as this trial may leave its mark on expression technology in film and video.

Tomoko Kawada used video to express something mysterious that emerges and disappears within the gaps of vision. This "something" that flitters at the edge of the visitors' field of vision is actually following movements in their line of sight or faces, appearing on the screen and moving. Yet, it is always just out of sight, fleeing from your field of vision when you try to capture it. *vanish like a dream* is a work about "something" that escapes awareness and even the title cannot capture. Kawada's characteristic is that she reveals no hint of obtrusive spiritualism.

吉川義盛はこれまでもネットワーク上でのエンターテインメントとコミュニケーションをテーマにしてきている。『Beeee!』はユーザ同士が得られた楽しさを共有するための仕掛けを試みている。限定的なコミュニケーションをより洗練することで独自性が増すのではないだろうか。

今後の彼・彼女たちの活躍を願い、また多様な映像表現の中での活動を見守っていきたい。

Megumi Kumagai's *PROJECT-quma* is a project that realizes what probably any adolescent girl or woman who hasn't lost her dreaming heart fantasizes about—assigning herself the role of diva who has become a star and idol, and employing peers to fill staff posts such as producer, manager and more. Truth and pretense blend together, leaving you with clear perspective, yet approaching dream in form. It might have gained wider sympathy shown from one more step back.

The objective of Atsushi Tanimura's *HERO online promotion movie* was character modeling for animation, and the animation was created as validation. Yet, as an animation work, it might have been better if the beauty of stop motion and sense of speed, or omissions and spaces had been more meticulously executed.

Yoshimori Yoshikawa has consistently themed his works on entertainment and communication on networks. *Beeee!* is a trial mechanism for users to share the fun they have created. I think that further refining limited communication increases uniqueness.

I wish success for these men and women in the future, and I look forward to seeing their activity in diverse video expression.



DIT Course

永原康史 Yasuhito Nagahara

The running theme throughout the graduate works this year may be explained in terms of rules and workings. These are not topics cultivated by the faculty. They arose naturally from within each student of the 10th Graduating Class. However, problems of algorithms in digital design have always been an issue the DIT Course questions. I think the works present a trend in a certain direction that could be called IAMAS Design, though I can't say this year represents its final achievement.

今年の卒制作品に共通するテーマは、「ルール」や「仕組み」といった言葉で説明できる。それは我々が与えたものではない。10期生個々の中に自然に生まれたものである。しかし、デジタルデザインにおけるアルゴリズムの問題は、つねにDITコースが問いかけてきたことでもある。今年がその成果だとは言わないが、「IAMASのデザイン」と呼べる、ある方向が見えた卒業制作だったように思う。会場の入口正面に据えられたのが、坂本恭子の「テキストからグラフィックをつくる」である。小説から名簿まで、さまざまなテキストデータを色とかたちに変換し、抽象的な視覚表現として提示している。しかし、主題は、一見成果として見えるグラフィックにはない。デザイン行為をアルゴリズムに置きかえ、デザインの結果ではなく、デザインそのものをモチーフとした作品である。

同じ考え方を用いて制作されたのが、松木亮の「Bookbinding」だ。既成のレコードジャケットをバイディング(製本)する過程に、「編集」というファクターを介させることで、新たな視覚造形の手法を発見しようとした。しかし、編集することをデザインの問題として語ることができたかどうか。

編集手法を導入することでデザインが成立したのは、相川直美の「FUDA」であろう。物語の要素が描かれた透明の「札」をユーザが組み合わせて遊ぶこの作品は、作者が行なった編集作業と、ユーザが楽しむ編集行為のバランスがとても良い。

会場から出口側を見たときに真正面に並ぶのが、野路千晶の『ひらがな標本』である。写真によって採集した文字（ひらがな）を標本箱の中に納め、文字を物語ってみせようという意欲作だ。写真—文字—オブジェ—物語という複数の要素の間に、うまくデザインを介在させることができなかったのが心残りである。

デザインのためのツールを制作したのが、高木寛貴の『range.js』。javascriptベースで提供するスライダのライブラリ（API）だが、デザインの素材ではなく、デザインの方法を提供することができれば、さらに高い評価を得ることができたらう。

角田尚美は『クロッカスな2年間』と題し、在学中に発行を続けたフリーペーパー「クロッカス」のエディトリアルデザインを総括してみせた。内容はお世辞にも良いとは言えないが、卒制展にあわせて刊行した最終号（15号）で帳消しとしよう。2年間、楽しませてくれてどうもありがとう。

会場の真ん中あたりにコーナーをつくった清水彩栄子の『Note³』は、メッセージを伝える「仕組み」をデザインした秀作である。箱形に組まれた手紙を穴からのぞく仕掛けは感動を誘う。それは、ロマンティックな感傷だけではなく、プラットフォームとしてデザインが機能した証でもある。

At the front entrance of the exhibition hall was Kyoko Sakamoto's *Creating Graphics from Text*. The work presents various text data from novels to registries transformed into shapes and colors as abstract visual expression. However, the subject is not the apparent results within the graphics. By replacing the act of designing with an algorithm, the work represents a motif of design itself in contrast to the result of design.

Produced along a similar line of thought was Ryo Matsuki's work, *Bookbinding*. By including the "editing" factor in the process of binding old record jackets together he attempted to discover a new visual modeling technique. I am unsure whether or not he was able to discuss editing as a design issue.

A design formed by introducing an editing technique was found in Naomi Aikawa's *FUDA*. In this work users freely combined transparent fuda that had features from stories drawn on them, striking a good balance between the creator's editing and the user's enjoyment in rearranging.

Chiaki Noji's *46 species of HIRAGANA* were lined-up facing away from the exit of exhibition hall. The work aspired to share the stories of hiragana characters collected through photographs and enclosed in specimen cases. I came away feeling the multiple elements—stories, objects, letters and photographs—had not been mediated well by design.

Hiroataka Takagi's *range.js* was a tool produced for design. It offers a slider library (API) base, but if a method of design had been provided rather than a design material it could have received higher praise.

In the work titled *CROCUS life*, Naomi Kakuda compiled her editorial design of crocus, a free paper she published throughout her time as a student. The contents aren't flattering, but the final issue (issue 15) covering the graduation exhibition fit the bill. Thank you for the joy over the past two years.

Saeko Shimizu's *Note³*, forming a corner in the midst of the exhibition hall, was an excellent work designed as a scheme for transmitting messages. Letters are formed into boxes with holes through which one can read the letters—quite a compelling contraption. Not simply romantic sentiment, it is a testament to the platform made possible by design.

DSPコースの真相を掴む事は決して容易ではない。教員も学生も経歴や興味が非常に多様にあつて、その多彩な学生の2年間の活動の成果である卒業制作を貫くテーマさえ挙げる事が簡単に出来るまい。同じゼミでもドキュメンタリー映画を制作した人もいれば組み立て式のシンセサイザーを開発した人もいる。

『ライブ・ワイヤリング!』で大石彰誠がマイクロコントローラを用いる事によって演奏中でも組み立てられるシンセサイザーを提供し、その楽器の独特且つ原始的な音色をコンサートで聴かせた。上映会では石川千寿子が『温かい前菜』と題したドキュメンタリーを通して「肉」に対する自分の気持ちを整理しようと様々な人をインタビューした上で好物の鶏を自ら捌く事を決断する。野副安友子もドキュメンタリーに挑んだ。『プロジェクト arno:アルノー “DND AND...”』でアーティストの日比野克彦さんの活動にカメラを向ける。日比野さんの制作現場ではなく、一般の岐阜県民が力を合わせて日比野さんの監督でアートに挑戦する事に関心を寄せる。

野副の作品が人々の日常におけるアートについて語る一方で、澤崎賢一は作家の日常としてのアートを描く。ビデオインスタレーションの『日常としての表象』で絵画と画家の制作・生活風景が一体となって存在とアイデンティティの問題に取りかかる。その様な哲学的な問いは井口勇の『イサールさんの独り言』でも登場する。IAMAS2007では組曲のライブ・メドレーという形で発表を行った。音楽の他に映像とナレーションを絡めて自己と持続などについての疑問を取り上げた。濱哲史も同じコンサートで『-3』を披露した。静かな広々とした音風景は細かな編集を隠している。リアルながら想像上のイメージを描く事によって作曲家の主観を語った。

荒木淳平も『landscape』で音の風景を創り上げた。真っ暗な部屋の中にいる観客は数々のスピーカーに囲まれている。微かに鳴いているその音の森は、セミやカエルを思わせる一方沈黙の存在も大きく、内面の世界にも体験者を導く。

想像上の場所が鈴木英倫子の『ピアニストに逃げられた』にも登場する。トイピアノを叩いて遊ぶ、空想のヨーロッパの街の住民たちが主人公となったゲームは独自の世界を見せている。

DSP Course

ジャン = マルク・ペルティエ
Jean-Marc Pelletier

It is no easy feat to grasp the true picture of DSP Course. What with the very diverse backgrounds and interests of the instructors and students, it is no simple task even citing a theme that runs through the students' graduate works, their testimony of two year's work. Within the same seminar class one found people who created documentary films as well as those who developed assembly kit synthesizers.

In *Live Wiring!* Shosei Oishi used a microcontroller to present a synthesizer that could be assembled during a performance, and held a concert to share the inimitable and primordial timbre of his instrument. At the screening, we saw Chizuko Ishikawa's documentary entitled *Warm Hors d'oeuvre*, through which she sorted her own sentiments about meat by interviewing various people then deciding to butcher and cook her favorite food—chicken. Ayuko Nozoe also presented a documentary. *-project arno- "DNA AND..."* turns the camera on the activities of artist Katsuhiko Hibino. The focus of attention is not on the current status of Hibino's work, but rather the artwork executed under the direction of Hibino with the combined efforts of everyday Gifu Prefecture citizens.

While Nozoe's work tells the story of art in the daily lives of people, Kenichi Sawazaki's paints the daily life of an artist as art. His video installation, *A symbol as a daily life*, grapples with the issue of existence and identity as the artist's creation and work scene merges with the picture. This vein of philosophical enquiry also emerges in Isamu Iguchi's *Isa-ru's husky voice*. The work was presented at IAMAS 2007 as a live medley suite. In addition to music, there were videos and narration that rose issues such as self and duration. Satoshi Hama revealed his *-3* at the same concert. The tranquil, broad soundscape conceals subtle editing. By visualizing something real, yet imaginary, the subjectivity of the composer is expressed.

Junpei Araki also created a soundscape in *landscape*. Visitors enter a pitch-dark room that is lined with many speakers. At moments the faintly chirping forest of sound conjures cicadas and frogs, and other times sounds of silence guide listeners through an inner journey.

We also find a fictive setting in Elico Suzuki's *My pianist walked out on me*. This game offers a world of its own—citizens in an imaginary European town are the main characters in this game, which visitors play through a toy piano.

IAMAS2007 回想録

対談 早川貴泰×田部井勝×大石彰誠

IAMASでは卒業制作展に向け、毎年数ヶ月に渡って準備が行われる。IAMAS2007は委員長の早川貴泰(St2・2年)、大学院代表兼副委員長の田部井勝(St1・2年)、アカデミー代表兼副委員長の大石彰誠(DSP・2年)を中心に、学生が一丸となって準備に取り組んだ。その数ヶ月の間、IAMASでは何が起こっていたのか? IAMAS2007を終えて思うことは? 3人にIAMAS2007を振り返ってもらった。(※所属・学年は会期中のもの)

【※1】ポスターD

送ればDM、折ったまま置けばA4のチラシ、広げて裏返せばA2のポスターとなる。3つのどれでもあり、またどれでもないこの印刷物を会議中に指す言葉が見当たらなかった為、ポスター、チラシ、DMそれぞれの名称の一部をとって「ポスターD」と呼ばれた。

【※2】IAMAS2007 Website

<http://www.iamas.ac.jp/exhibit07/>

【※3】トークセッション

3日間に渡って開催されたトークイベント。ゲストに木幡和枝さん(アート・プロデューサー)、日比野克彦さん(アーティスト)、IAMASから安藤泰彦教授(美術家)、小林昌廣教授(芸術生理学者)、吉岡洋元教授(美学者)を迎えて、様々なトークを繰り広げた。小幡さんのギャラリートークでは、実際に会場内を移動しながら作品の講評を行った。(→pp120~121)

シンプルな卒展を

T 去年の卒展を見て、今年はシンプルな卒展にしようって言ってたね。

H 去年は企画展的な完成度はあったけど、今年は展示じゃなくて、もうちょっと作品をメインにしたかったんだよね。

O 別に一つのテーマで作品つくって、ってカンジじゃないからね。卒展は。

T って、言ってただけで、結局てんこもり(笑)。

設営班

H 今年はとにかく予算の関係上、年内にはチラシデザインと展示プランを決めなくちゃいけなくなった。

O 業者発注が絡む部分だから。

H そういう必然性からデザイン班を松木君(DIT・2年)、会場設営班を田中君(St4・2年)、広報班を廣田さん(St4・2年)にお願いすることになったんだけど、この配置はすごくよかったね。

O うんうん。

T 俺は資料の組織図を作成するときに心配だったのが、一番大変なはずの設営班を田中君一人が取り仕切っていくような構成になってしまってた。どうやっても二人以上で仕事を分担するような構成にできなかったんだよね。

H 田中君に大きな負担を掛けてしまっ、本当に申し訳なかったです。ここで菅沼君(DSP・1年)が建築系のバックグラウンドを活かしてサポートしてくれたのは助かったね。

O 当日も手の空いている人が手伝ってたし。

H 例年あった徹夜作業がナシでできたのは、田中君のプランニングやみんなのおかげですね。

デザイン班

T デザイン班は、松木君の「DITコースの2年間を信じてください」ってアツい発言があって。

H あれはいい言葉だった。

T ポスターD【※1】ってアイデアもよかったね。

O うまくやったなあ。

T ポスター、チラシ、DMと3つあるけど、ポスターを送っても貼ってくれなかつたりするから…。

H 3種類つくる予算を1つにして3役こなせる広報物にしよう、と。画期的だったね。

T でも肝心の紙面のデザインが初め出てきた印象は正直イマイチだった。

O Web【※2】も「とりあえずできました」ってカンジだったからね。

T で、2回目のデザイン案がでてきたとき。萌えたね(笑)。

H これ、キタ! って。その後の文字校正は大変だったけど。ってか、僕らが全然読んでなかった。

T そうそう。ここで委員長副委員長のヘッポコぶりが露呈して。

H 廣田さんに怒られた(笑)。ほんとにすいません(反省)。

トークセッション

H この後にトークセッション【※3】なんですけど…これ、もうちょっとシンプルにしたかったんだよね。

T 時間がなくて、複数の依頼を同時進行でやらざるをえなかったからねえ。

O でも、イベントとしてはどれもよかったんじゃないかな。

T トークイベント班代表の鈴木さん(DSP・

2年)は交渉ごととかしっかりできて、やっぱり伊達に社会を経験してきてない。オトナだねえ。

H 小幡さんのギャラリートークとか、作品を評価してもらった機会ができたのはよかった。一部の作品しかできなかったのが惜しいくらいでした。

O これまでの卒業展であった『評判の渦』【※4】のような企画をしたっていうのもあったからね。

H そういわれてみると、『評判の渦』はいいシステムだったんだねえ。

wiki

T 運営としては最近のツールであるwiki【※5】も導入したねえ。

H wikiはビエンナーレで福井君(StE・1年)がメインでつくって、そこで有効性が感じられたから彼にお願いしてつくってもらって…。でも、どういう位置付けがいいのかわからなくて(汗)。

T wikiは主に大石君が担当していたけど、どうだった？

O まあ、「使ってみた」ってカンジかな。なるべくみんなが途中経過を見られると「参加してる感」があるし。そういう面白みも共有できるからいいかなって思った。けど…(チラッ)。

H 成功したかどうかはわからない(汗汗)。

O 結局、ログを見ると書き込んだのは数人で。

T wikiは確かに使いこなせば便利なのかもしれないけど、IAMASとはいえ一人一人のリテラシーには差があって。かえって不便に感じる人もいて、情報が集約しなかった。集約できないから、wiki書いて、メール書いて、会議でも言うみたいな(笑)。

O 最初に使い方を決めてたような気はするんだけど。

H 使って初めてわかる性質なんかもあったから…でも実際なあ(苦悶)。

O すごく有効に使えたかっていうと疑問だけど。福井君とかがずっとみてたから、来年に活かしていくにはいいのかなあ。

H 引き継ぎとしてはいいのかもしれないですよ。でも…僕らのために使わなくちゃいけないのに(苦悶苦悶)。

O 個人のスケジュール帳のように使ってもらえばよかったんだけど。みんな書かない。結局、僕がスケジュールをまとめて書き込んだりしてて。

T まあ、管理者は必要だよねえ。

O うーん。管理者というか書き込む人のオペレータがいるのはおかしいかも。wikiは自分でページを作れるし、間違いがあったら他の人も直せるんだから。

T そおかあ〜(滅)。

O やっぱり情報が集約できてなかったのと、それぞれの情報がズレてた。日時とか。で、結局「宮内さん(St2・2年)のパフォーマンスはあるの？ ないの？」ってなった(笑)。

H 人間的なところで申し訳ないんだけど。wikiを使ったことよって福井君が卒業運営に全面的に協力してくれた。これ、僕はすごく嬉しくて。

T 例年、卒業制作展となると美術やデザインよりになりがちだから、システム開発系の人は肩身の狭い思いををすると思うんだよねえ。

H 今年はその辺のヒエラルキーをなくしていこうと思って。田中君もそれで作品配置を考えてたし、全体にもその空気があった。wikiもその一つとしてあったんじゃないかって。

T wikiを通してシステム開発系の人たちのすごさを見せつけられたね。

Media Labo

T で、そのあとでコレですよ。どーん！

H 「Media Labo【※6】」問題！！

O ああ(笑)。

H 「問題」って言っても、何も問題じゃなかったんだけどね。

O 学校のプロジェクト成果発表で。卒業との関係が曖昧だったからかな。

H 個人的には仲良くやれりゃあいいかなってカンジだったんすけど。

O まあ、Media Labo問題はすぐに収まっていったから。

T 小島君(St3・1年、Media Labo代表)はいつも会議に来てくれてたよ。

H 結果的にはMedia Laboもあってよかったんじゃないかなって。一緒にやることによって全体の強度をあげてたと思うんだよね。

T 来場者にとっては二度おいしかったんじゃないかね。

H 卒業アンケートでも「印象に残った作品」の項目にMedia Laboの成果物が書かれちゃうくらいね(笑)。

【※4】評判の渦

IAMAS2002-2005に行われた、ゲストによる講評会

【※5】wiki

全体へのアナウンスや各専門職チームの進捗、スケジュール等を共有するためのツール。岐阜おおがきビエンナーレ2006では、作品の不具合報告やそれぞれの作品コンセプトまでが掲載されており、現場スタッフには大いに役立った。しかしIAMAS 2007での役立ちぶりは…早川委員長との苦悶のとおりである。

【※6】Media Labo Open Studio

IAMAS2007と同時開催されたイベント。準備段階でそれぞれに人員が割かれるなどの懸念もあったが、たった数回の話し合いであっさり解決。来場者にはIAMASの活動や作業環境を紹介することができ、多くの好評を得た。(→pp122~125)

パフォーマンス

H パフォーマンスは、まず会場をどこにするかってところからはじまって。

T IAMASでやりたいって意見があったね。

H でも去年観に来てくれた人からは一カ所に集中してほしいという意見が多くて。スタッフの労力も分散するし。で、今回はソフビアの隣、情報工房のスィンクホールだったんだけど。

O ま、あれでよかったと思うよ。会場でも各自の思い通りに作品ができてたと思うし。濱君(DSP・2年、パフォーマンス班代表)は苦労したろうけど。ときにグダグダ感を織り交ぜつつ(笑)。

H 濱君は爽やかでしたよね。

O 予算的には足りるかどうかっていうのもあったけど。

H そこは渡辺さん(IAMAS事務局)のやりくりで感謝です。

O あと、スィンクホールは僕らが1年生のとき、インカレで一度使ったってのも大きくて。逆に他の代の人がスィンクホールを使っても、今回のようには動けなかったんじゃないかな。

設営班2 模型ムービー

H 各自の展示場所も個室がいいとかあったんですが。

T この、場所の割り振りも田中君ですよ。

H 田中君!(感謝)

T しかも田中君がちゃんと本人と相談して、ある程度の納得を得られた上で決めてたからね。あれ、どのくらいまでやってたんだろう? 1週間前? 2週間前?

H ヘタすると当日までやってたんじゃないかな。細かいところまで入れれば。

O アカデミー側の作品も学内での卒業制作発表会を田中君はほとんど観にきてくれた。展示する方としてもやりやすかったなあって。

T 田中君と菅沼君が展示計画を立てる上で模型をつくったんだけど……あ! 土田君(St1・2年、設営班)のムービー!!

H 「模型のムービー」ってのがありましたね(笑)。一同(大笑)

O あれ結構好き(笑)。

T 模型の中でカメラを動かして、会場の雰囲気を取って感じるとするのが目的なんですけど、携

帯のムービー撮影機能を使って撮影して。撮影よりも、それをパソコンで観られるようなファイル形式にするのに苦労したらしい。

O 結構イメージ湧いたような。

T やっぱり土田君は面白い、ということを確認させられたような(笑)。

H でも土田君はサイン計画に尽力してくれて、当日になっても来場者を効果的に誘導できるように更新していったんだよね。

O 土田君はいつも大きな矢印を持ってウロウロしてたよ(笑)。

スケジュール班

T 運営における情報共有の話の続きなんだけど、独立再生形式である印刷物にしてしまおう、という動きが。

H そう。宮内さんと吉田さん(St3・2年)が定期的にスケジュールをまとめて、川田さん(CG1・2年)が掲示板に貼りだす作業してくれた。

T 一望するだけで時間を物質的な量として把握できるし、直接書き込めるってのが印刷物の利点だからね。

O 僕もジュース買いに行ったときとかにスケジュール再確認して「やべ〜」って(笑)。

H 実際はスケジュール把握だけじゃないメリットがあって。卒展直前に出品者が集まる「全体会」のようなものを毎年やってるんだけど、今年はずっと早い時期に、しかも出品者だけでなくて学内全員を対象に「学内説明会」としてやってる。

T ほう。

H ま…これは廣田さんの提案だったんだけど。

T あら(笑)。

H そこで1年生がたくさん来てくれたし、先生方も来てくれた。これだけ学内で卒展に関心が高まったのは、スケジュール班のつくったスケジュール表が啓発材料になってると思うんだよね。

頼もしき1年生

T 照明計画と電気配線に関しては、来年への引き継ぎを兼ねて1年生にもお願いしたねえ。

O 1年生への募集は今村さん(CG1・1年)が中心的に動いてくれた。

T あと、アーカイブ班。高尾君、山本君、五十

嵐さん(いずれもSt2・1年)。

H ほんと、過密スケジュールで大変な作業にもかわらず、ありがとうございました(感謝)。

T そしてカタログ班。今、録音してるコレですな(笑)。

H ああ、近藤さん(DIT・1年、カタログ制作)。ありがとうございます。宜しくお願いします。

T ウェルカムパーティー【※7】も楽しかったねえ♪

H 天野さん(DSP・1年、パーティー担当)のおかげで楽しいパーティーになったね♪

O 僕はサウンドパフォーマンスの準備で行けなかったけど♪

TH …すいません…。

鮮やかな人々

T カフェ【※8】は始動が遅かったんだけど、去年にミンジュさん(St3・2年、カフェ班代表)が手伝ったこともあって問題なかったね。

O 直前まで心配だったけど当日は何の問題なく。

H 受付係とかも終盤になって本格始動。秋吉君(St1・2年)と澤崎君(DSP・2年)のコンビが素敵にプランニングしてくれた。

T あの仕事は鮮やかだったね。鮮やかといえば、機材班も鮮やかだったなあ。

H 小鷹君と金井君(共にSt1・2年)の仕事です。

T この4人は、頭脳派だからね。

H こっちが申し訳なくなるくらいシンプルで鮮やかな仕事ぶりだったね。

T むしろ、俺らが慌ててた(笑)。

H あと現場では尾関君と酒向君(共にAND・2年)を主体にしたネットワークチームの仕事も鮮やかだった。

O ソフトピアに慣れてるっぽかったよ(笑)。

ネックウォーマー事件

T 設営当日はイケイケというか、ノリノリというか、もうやるしかないってカンジ。大石君がwikiに当日のトラブル報告をしていこう、と呼びかけてたね。

O wikiをどれだけの人が活用するかわからなかったんだけど。当日になって「アレが足りない!」「コレがない!」とかのトラブルも共有できたら対策もとりやすいと思って。とりあえずそう

いうページも用意したけど…(チラッ)。

H 結局使いこなせなかった。うーん(苦惱)。

T で、そこへ土田君が「ネックウォーマーを探してください」と。それは自分で探せよ(笑)。

H えーっと、これが設営3日目。土田君はサインをやりながらネックウォーマーを探してます(笑)。

O これ、見つかったのかな。

T さあ?

O 一応wikiは「解決」のマークがついてたけど。

T じゃ、見つかったんだ(笑)。

総括

T ほんじゃ、そろそろ総括! 個人的には今年のは来場者への「わかりやすさ」を心掛けてた気がするんだよね。当日配布されたパンフではその作品がどういう物なのかを誰でもわかるような説明文として載せる努力をして。もちろん、そうすることの善し悪しは作者によって分かれるところだけど。

O 作品の説明文は結構ダメだしもあったね。わかりやすくなるって意識は全体にもあったんじゃないかな。サイン計画もそのために苦労してた訳だし。

H 僕は「思いやり」かな。なかなか作業の時間が取れなかったり、展示の経験が少なかったりとみんないろいろあって。そういう人は無視してでも質を追求していくようなやり方の年もあったんだけど、今年は互いにフォローしながら出来たっていうのが、僕はすごいよかったと思ってる。

T 菅沼君なんか、設営中にいろんな作品をまんべんなく回って、相談に乗ってくれてたからねえ(感心)。

H あと、今年は先生方も交代で会場に随時来てくれたから、トラブルがあってもすぐに対応してもらえたし。

O 僕は「雰囲気」。これが悪くならなかったのがよかったと思う。人間関係でわだかまりがなかったのがよかったな。あったとしても、それが大きくでるほどのなかったから。そういうのがなかったのは今年の学年の雰囲気だったのかもしれない。個性はあったと思うけど、それが悪い方向に働かなかったのがよかったなあ。

【※7】ウェルカムパーティー

出品者が来場者をもてなすパーティー。縦のつながりの強いIAMASでは卒業生も多く駆けつけ、同窓会さながらの会場と化す。一方で随所では来場者と出品者の間で率直な意見交換や議論の花が咲く。よく見るとすごい人が会場に紛れていたりする。

【※8】カフェ

IAMAS学生が来場者へ飲み物と笑顔を提供する場所。ソピアホール前に設置され、大学院の修士論文の閲覧や、IAMASを紹介する数々の映像をみる事ができた。





IAMAS 2007 Graduate Exhibition Catalogue

2007年7月発行

Jul. 2007

監修 瀬川晃
デザイン 近藤まゆこ
編集・制作 近藤まゆこ
制作協力 横山正、小林昌廣、福森みか
村上寛光、小島一郎、堀宏行、DIT06
撮影 高尾俊介、山本信幸、五十嵐友子
翻訳 ジェームス・ラゾ、エリン・プラント
印刷 株式会社まんだら舎
岐阜県瑞穂市田之上 867-1
発行 IAMASメディア文化センター
岐阜県大垣市領家町3丁目95番地
www.iamas.ac.jp
info@iamas.ac.jp
0584-75-6600

Supervisors Akira Segawa
Design Mayuko Kondo
Editing Mayuko Kondo
Special Thanks Tadashi Yokoyama, Masahiro Kobayashi, Mika Fukumori
Hiromitsu Murakami, Ichiro Kojima, Hiroyuki Hori, DIT06
Photography Shunsuke Takawo, Nobuyuki Yamamoto, Tomoko Igarashi
Translation James Lazo, Erin Plant
Printer Mandarasha Co. Ltd.
867-1, Tanokami, Mizuho, Gifu
Publisher IAMAS Center for Media Culture
3-95 Ryoke-cho, Ogaki, Gifu
www.iamas.ac.jp
info@iamas.ac.jp
+81-584-75-6600

用紙(背・中面) OKアドニスラフ80 B判Y目 70.5kg

©2007 IAMAS All Rights Reserved.



まず見て思うのは、表紙が無いということでしょう。背の部分のみを残して、表紙・裏表紙共に破られているのは、IAMASを卒業しても、それは終わりではないという「未完成」感を出すためのデザインです。人の手によって一つ一つ破り取られたそれは、それだけで同じものが二つない唯一無二のカタログとなります。雑誌風に作られた本誌は、紙も雑誌のようにラフなものが使われ、レイアウトも堅苦しさを感じさせないものとなっています。それでいて崩されすぎることなく、今も尚IAMAS2007の様子を鮮明に伝えてくれるのです。

形態 無線綴じ製本
 サイズ 182×217mm
 コンテンツ 学長挨拶 作品紹介 修士論文リスト
 トークセッションの記録 教員レビュー
 IAMAS Media Labo Open Studioについて
 IAMAS2007回想録

The first thing that you will probably notice is that there is no cover. Tearing off the cover and back, leaving just the spine, is a design that gives a feeling of “incompletion”, as if to say that even though students are graduating from IAMAS, it is not the end. One by one, each catalog has its cover and back torn off, making it the only catalog of it’s kind, with no others exactly like it. Just like an actual magazine, the catalog was made using rough paper, and the layout doesn’t give off a stiff feeling.

Form	Perfect Binding
Size	182×217mm
Contents	President’s Greeting Work Introduction List of Master’s Theses, Talk Session Record, About IAMAS Media Labo Open Studio, Faculty Review, IAMAS 2007 Retrospective

これまでIAMASで発行されたカタログ類をIAMASBOOKSとして再編成し、電子書籍化しました。
Catalogues previously published at IAMAS have been reorganized into IAMASBOOKS and turned into digital books.

使用方法 | How to use

PCで閲覧 | Via PC

①目次の使い方

- ・ Adobe Readerの場合
「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。
- ・ Apple プレビューの場合
「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。

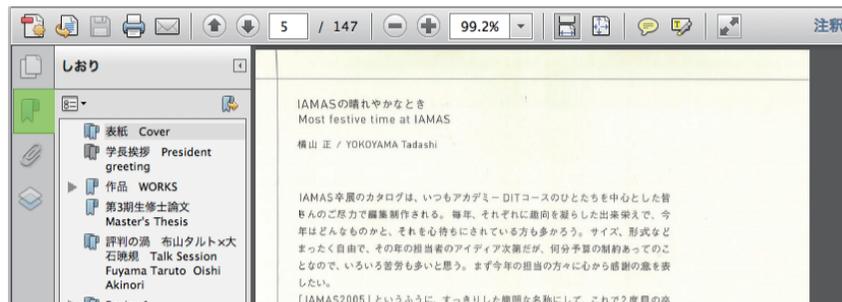
How to use table of contents

- For Adobe Reader

Access as table of contents using the “guidebook” function.

- For Apple Preview

Access the “sidebar” as the table of contents.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ Adobe Readerの場合
「編集>簡易検索」もしくはコマンド+F
- ・ Apple プレビューの場合
検索窓に入力してください。

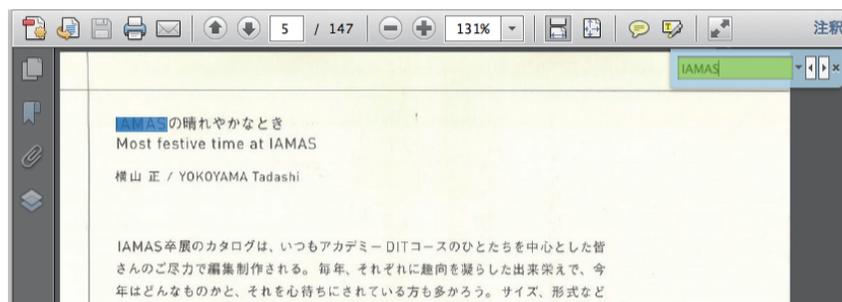
Keywords or names can be found using the search function.

- For Adobe Reader

Edit → Simple Search OR Command + F

- For Apple Preview

Type into the search window.



iPadで閲覧 | Via iPad

※iBooksでのご利用を推奨しています。

※Use via iBooks is recommended.

①目次の使い方

- ・ メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。

How to use table of contents

- Access from the list display in the menu.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ メニューの検索アイコンから検索いただけます。

Keywords or names can be found using the search function.

- Search from the search icon in the menu.



Android端末で閲覧 | For Android

※閲覧する端末、アプリケーションによっては目次機能が正しく動作しない場合がありますのでご了承ください。

※Please be aware that depending upon the terminal/application used, there are times when the table of contents function will not work correctly.

IAMAS BOOKS

IAMAS 2007 GRADUATION EXHIBITION CATALOGUE

発行日 Issue	2011年9月再編 September.2011
編集 Editor	鈴木光 SUZUKI Hikaru
撮影 Photography	萩原健一 HAGIHARA Kenichi
制作協力 Special Thanks	河村陽介 大総佑馬 KAWAMURA Yosuke Ohfusa Yuma
監修 Supervisor	前田真二郎 瀬川晃 MAEDA Shinjiro SEGAWA Akira
発行 Publisher	IAMAS 情報科学芸術大学院大学 IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences

IAMAS
503-0014
岐阜県大垣市領家町3-95

3-95 Ryoke-cho, Ogaki
Gifu 503-0014, Japan

www.iamas.ac.jp
Copyright IAMAS 2011