

情報科学芸術大学院大学第8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13期生卒業制作展

To understand is to share

This year marks the 13th graduate exhibition for the Academy and the 8th for the Institute here at IAMAS. This year continued our tradition of student research, which aims to simultaneously capture the eternal essence of art while also incorporating the ever-changing field of information technology. Recent years have seen increasing importance put on individual perspectives, and from those many perspectives, I have seen a lot of high quality work produced. I know that the students put in continuous effort and went through much trial and error in preparation for presenting their work and research. First and foremost, I would like to congratulate the new graduates on a successful exhibition.

What moved me most at this year's exhibition was the way in which everyone thoughtfully explained their work, trying to convey the concept behind their piece to each viewer. At IAMAS, there aren't just art students or information technology students, but

rather there are students from a wide variety of disciplines. Although these students are only at IAMAS for 2 years, there are many opportunities for them to present their research and ideas to each other, allowing for a deeper dialogue between fellow students and promoting the exchange of mutually useful knowledge. It is said that, by nature, people in the fields of art or programming don't speak as much and in general have a harder time expressing themselves with words.

Students participating in this year's exhibition also weren't necessarily skilled in self-expression from the start. However, I was impressed that most students were not only able to express their own project to exhibition visitors, but were able to convey via word their desire to communicate. One of our goals here at IAMAS is to utilize new technologies and ways of thinking, along with various methods and tools of expression, in order to propose new

ways of connecting with society and viewing the world around us. Each student's theme and style were different, but they all presented their exhibits confidently, knowing they had created something using their own approach. Students eagerly talked with visitors, hoping to connect and share insights through discussion of their work. I hope the graduates continue to carry this attitude with them. It is a valuable resource, one that will come in handy in their post-IAMAS endeavors, whether those are research, project creation, or a new job. I hope you will join me in following the future activities of this year's talented graduates.

Institute of Advanced Media Arts and Sciences
International Academy of Media Arts and Sciences
President SEKIGUCHI Atsuhito

わかることが見せること

IAMASの卒業展示並びに修士研究発表もアカデミーは十三回目、大学院大学は八回目となりました。常に変化し続ける情報技術と不変の価値を追求する芸術とを両立させる個人の成果が今年も多く発表されました。特に近年は個人の視点が重視されるなか、それぞれのまなざしから完成度の高い成果が多くみられたと思います。作品や研究成果を発表するにあたって、大変な努力と試行錯誤の連続であったことが伺い知れます。まずは様々な成果を発表されたことを祝福いたします。

そして何よりも今回の展示において私を感動させたことは、自分たちの作品を丁寧に説明し、理解を得ようとする姿勢でした。IAMAS—情報科学芸術大学院大学と岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーには、芸術や工学情報系の学生のみならず、他の様々な分野からの学生達が入学しています。学内ではこれらの学生達が二年という短い時間ではありますが、お互いの理解を深め、共通の知識の共有を図るため、お互いの研究や活動をプレゼンテーションし合う機会を多く設けています。本来、芸術活動やプログラミング、手作業に没頭するタイプの人は一般的に口数が少なく、言葉による自己表現があまりうまくないと言われています。

今回の展示に参加した学生達も、決して始めから自己表現や論理的な説明が得意であった訳ではありません。しかしながら、ほとんどの学生達がこの展示を見に来た人達に、自分が作り出

したものを表現として、そして、伝えたいという意思を言葉によっても伝えようとしたことをとてもすばらしいことだと改めて感じました。わたしたちIAMASは新しい技術や考え方をとおして、様々な表現やツール、または仕掛けによって、社会とのつながりや見え方を見せ方、また、新しい世界観を示していくことを目的の一つとしています。学生達はひとりひとり、その為のテーマや手法が異なりますが、それぞれが考え出したアプローチによって実現したという自負をもって、展示をしています。そして、彼等はその成果をより伝え、理解し共有してもらいたいという欲求をもって、鑑賞者に語りかけて来ました。このような姿勢をこれからも持ち続けてください。それは財産であり、様々な場面でご自分の活動を助けてくれるでしょう。その意思を持ち続けて、今後も引き続き、研究や制作、仕事を続けていってほしいと思います。そして、彼らの活動を見続けていきたいと思います。

情報科学芸術大学院大学
岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー
学長 関口 敦仁

4	「挨拶」／President's Greeting
	関口敦「SEKIGUCHI Asuhito 「かなたのよびを見せぬよび」」
8	I AMASとは／What is IAMAS?
10	I AMASのスタジオコース
13	作品／Works
14	出展者一覧／Exhibitor
16	松島俊介／MATSUSHIMA Shunsuke [VOICE-PORTRAIT]
18	三宅大門／MIYAKE Takahiro [SCENE]
20	田中佐季／TANAKA Saki [根]
22	時里充／TOKISATO Mitsuru [What could have or can happen?]
24	武藤勇／MUTO Isamu [Windows 2010]
26	松本和史／MATSUMOTO Kazuhito [「う」の部屋 room of "u"]
28	橋本佳奈子／HASHIMOTO Kanako [「メールにやるエージェントライクシステムの研究」]
30	小島一郎／KOJIMA Ichiro [本脈]
32	桑原翔／KUWABARA Sho [「時間」シリーズ]
34	寺田明広／TERADA Akihiro [林の木の風景]
36	塚本美奈／TSUKAMOTO Mina [Melting point]
38	田中健司／TANAKA Kenji [高齢者の身体機能回復に向けたiPhoneの活用と可能性]
40	南谷朱美／NANYA Akemi [沈み沈み]
42	上妻勇太／KOZUMA Yuta [勝手に幸せ]
44	波辺唯／WATANABE Yui [ノート]
46	高橋裕／TAKAHASHI Yu [At the moment]
48	加納愛美／KANOH Ami [favorite]
50	君塚史高／KIMIZUKA Fumitaka [移動型問題型システム]
52	宮川英利／MIYAKAWA Hidetoshi [都市O]
54	山下健／YAMASHITA Ken [Y's Library]
56	前川真吾／MAEKAWA Shingo [Kana Movement Type]
58	笠原友美／KASAHARA Tomomi [bit world]

60	藤元翔平／FUJIMOTO Shouhei [「Ani」コースを使った動物形態表現の手法の研究〜]
62	ライバルト・ターフリンガー／Reinhard GUPFINGER [Singing Robot Cricket]
64	イトウユウヤ／ITO Yuuya [Cell #00]
66	八嶋有司／YASHIMA Yushi [disappearance]
68	水野滢／MIZUNO Nagisa [Erno Stream]
70	稲葉光生／INABA Kosei [answer]
72	大澤直輝／OSAWA Naoki [Rush.]
74	柿森竜太／KAKIMORI Ryuta [It is...]
76	中島杏那／NAKASHIMA Anna [だめなまんな]
78	吉田朋生／YOSHIDA Houssei [Line]
80	松本直祐樹／MATSUMOTO Naoyuki [応酬]
82	津田志保／TSUDA Shiho [「大垣×戦国」展 Archive]
84	古川浩一／FURUKAWA Koichi [対話×創造—青年海外協力隊と国際理解教育の連携の可能性—]
86	荒井龍之進／ARAI Ryunoshin [村人生活]
88	波多野光／HATANNO Hikaru [ソノカモノ]
90	山本高司／YAMAMOTO Takashi 相磯達也／AIISO Tatsuya [共同制作「Pon〜酒蔵開放イベントをサポートするためのシステム開発とイベント運営〜」]
94	北村穰／KITAMURA Yutaka [Form./Design + Personalfabrication]
96	篠田尚宏／SHINODA Naohiro [ロトクラリアンテ]
98	林佐織／HAYASHI Saori [「ペンタルサントウ」]
100	安田 剛／YASUDA Haru [complex composition #3]
102	坂口倫崇／SAKAGUCHI Michitaka [邀月]
104	情報科学芸術大学院大学第8期生修士論文リスト

107 卒展／IAMAS 2010

サウンズ・ド・ソニック IAMASONIC 2010／修士論文口頭発表
トークイベント 面白法人カヤック 代表取締役 柳澤大輔／キャラクターツアー

118 教員レジュメー

付録／Extra

IAMAS 2010 実行委員会／IAMAS用語集2010／キーワード索引

What is IAMAS?

IAMAS is a shared acronym for two Gifu Prefecture run schools, the Institute of Advanced Media Arts and Sciences and the International Academy of Media Arts and Sciences. The Academy was founded in 1996 and is a two-year vocational school that accepts high school graduates and above. The Institute is a Master's Course only graduate school that was started in 2001. As part of Gifu's initiative to stress advanced information technology, IAMAS was created together with Softopia Japan, the heart of Gifu's information industry, to raise artists and personnel to be the pioneers of a new information society. With our fusion of art and science education, IAMAS aims to

contribute positively to society.

At IAMAS, we have a small but elect student body, with only 20 students per graduating class in the Institute and 30 per graduating class in the Academy. IAMAS facilities are open 24-hours a day, which creates an environment that enables students to concentrate on their research and the creative process. In addition to the diverse faculty, whose members contribute to creative industry in both Japan and overseas, IAMAS also stands apart due to the unique fact that the students come from backgrounds in many different fields, ranging from art and design to engineering. Through interacting with minds from

various fields, students will gain a fresh perspective and produce new, creative ideas useful to society. Also, by stressing cooperative research with local industry, we are able to instill students with practical experience.

This year's graduate exhibition and presentations followed the flow of industrial products that have shown an upsurge in recent years, and stood out for the research and projects that quickly utilized new technologies and products. The dynamic ideas that result from the melding of new technology and freedom for inspiration are a unique product of IAMAS and its trailblazing spirit.

IAMASとは

二つの学校の英語表記の頭文字による総称です

Institute of Advanced Media Arts and Sciences
情報科学芸術大学院大学
International Academy of Media Arts and Sciences
国際情報科学芸術アカデミー

IAMAS（イアマス）は情報科学芸術大学院大学と岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーの岐阜県立の二つの学校の総称です。アカデミーは高卒以上の学生を受け入れる二年制の専修学校で一九九六年の創設、大学院大学は修士課程のみの大学で二〇〇一年の開学です。高度情報化を重要な政策とする岐阜県が、情報社会の新しいありかたを創造する表現者、人材養成の拠点として、県の情報産業拠点であるソフトピアジャパンとともに設立しました。科学と芸術の融合を教育の方針に掲げ、社会への貢献を目指しています。

IAMASでは一学年が大学院大学は二十名、アカデミーは三十名の少数精鋭主義による、二十四時間、研究や制作に打ち込める充実した施設と機材環境が整っています。国内外のクリエイティブ・インダストリーの文化で活躍する多彩な教員陣に加え、アートやデザインから工学まで、幅広い分野を背景に持つ学生たちが集まっているのが特色で、その出会いから新しい社会に役立つ創造的なアイデアが生まれます。また、地域産業との連携による研究にも力を入れた教育により、社会的実践力を養うことができます。

本年度の修了研究発表会及び卒業制作展は、近年日本でも盛り上がりを見せてきたインダストリアル・プロダクトの流れを汲み取りつつ、次々と社会へ生み出される新しい技術、商品に素早く反応した研究、作品が多く目立ちました。新しい技術と自由な発想が出会うことで生まれた瑞々しいアイデアの数々は、先端メディア表現を学ぶ学校の草分け的な存在であるIAMASならではの成果です。

Media Aesthetics メディア美学 スタジオ4

メディアを利用した美を包括的にとらえ、研究成果を社会に還元可能なプロセスとして探求していきます。また、身体メディアを利用した表現についても理論的かつ実践的に考察を行います。



Interactive Media インタラクティブメディア スタジオ1

インタラクションデザインを中心としたメディアプロダクトを表現として活用し、メディアが抱える諸問題を技術的、社会的に解明、分析しながら、芸術および実用的側面から研究と創作活動を行います。



IAMAS のスタジオとコース

IAMAS は大学院大学と2年制の専修学校であるアカデミーという2つの学校からできています。大学院大学には5つのスタジオ、アカデミーには4つのコースがあり、多彩な活動を行っています。



Representation Engineering 表現工学 スタジオE

技術の進化を見据えた表現のための新技術の提案や、既に存在する技術の応用についての研究を行います。情報技術や科学的理論に裏付けられた研究手法が特徴です。



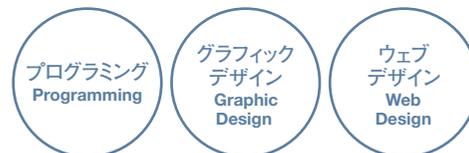
Time-based Media タイムベースメディア スタジオ2

時間軸を持つ作品の構造や物語性の現代的なあり方を踏まえ、新しい電子メディアに対応した多様な時間構造の研究と作品の制作を行います。



Designing for Information Technology DITコース

さまざまなメディアを駆使し、横断的に情報を発信するデザイナーや、自らの問題意識から自発的にデザインを提案するディレクターなどの育成を目指します。



Advanced Network Design ANDコース

急速な時代の変化をとらえ、情報技術を足がかりに、これから必要とされる“モノ”“システム”を新しくデザインし、現実化する能力を持つ人材の育成を目指します。



Research Center for Industrial Culture 産業文化研究センター RCIC

産業活動も文化活動の一つととらえ、メディア技術を活用して産業と文化を融合させる新しい形を研究提案します。IAMASの研究活動を地域や社会へとつなぐ役割をはたしていきます。



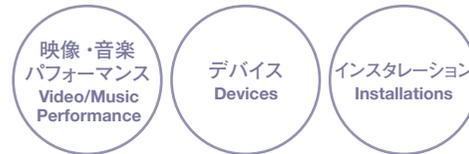
Interface インターフェイス スタジオ3

メディアデザインを包括的にとらえ、情報メディア・空間環境にわたる幅広いデザインの基本と応用を学び、それに伴うリサーチや実践的なノウハウを身につけ、制作・研究を行います。



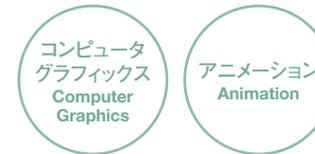
Dynamic Sensory Programming DSPコース

リアルタイム性が高いインストールメントとパフォーマンスとの関係性に注目し、多様なメディアを自己の身体として駆使することができる、みずみずしい感性を持った表現者や技術者の育成を目指します。



Computer Generated Image CGIコース

将来の制作フローを見据えた教育・研究・制作を行うため、充実した3DCG制作環境を備え、時代に対応する人材の育成を行います。



Works

作品

出展者一覧

Exhibitor

Studio3

君塚 史高 / KIMIZUKA Fumitaka	50
宮川 英利 / MIYAKAWA Hidetoshi	52
山下 健 / YAMASHITA Ken	54

Studio4

坂口 倫崇 / SAKAGUCHI Michitaka	102
田中 健司 / TANAKA Kenji	38
塚本 美奈 / TSUKAMOTO Mina	36
津田 志保 / TSUDA Shiho	82
古川 浩一 / FURUKAWA Koichi	84
松本 和史 / MATSUMOTO Kazuhito	26

Studio1

笠原 友美 / KASAHARA Tomomi	58
桑原 翔 / KUWABARA Sho	32
上妻 勇太 / KOZUMA Yuta	42
小島 一郎 / KOJIMA Ichiro	30
橋本 佳奈子 / HASHIMOTO Kanako	28
前川 真吾 / MAEKAWA Shingo	56
水野 渚 / MIZUNO Nagisa	68
武藤 勇 / MUTO Isamu	24
八嶋 有司 / YASHIMA Yushi	66

Studio2

高橋 裕 / TAKAHASHI Yu	46
松島 俊介 / MATSUSHIMA Shunsuke	16
松本 直祐樹 / MATSUMOTO Naoyuki	80
安田 到 / YASUDA Itaru	100

DIT

加納 愛実 / KANOH Ami	48
田中 佐季 / TANAKA Saki	20
南谷 朱美 / NANYA Akemi	40
林 佐織 / HAYASHI Saori	98
藤元 翔平 / FUJIMOTO Shouhei	60
三宅 太門 / MIYAKE Takahiro	18
山本 高司 / YAMAMOTO Takashi	90
渡辺 唯 / WATANABE Yui	44

DSP

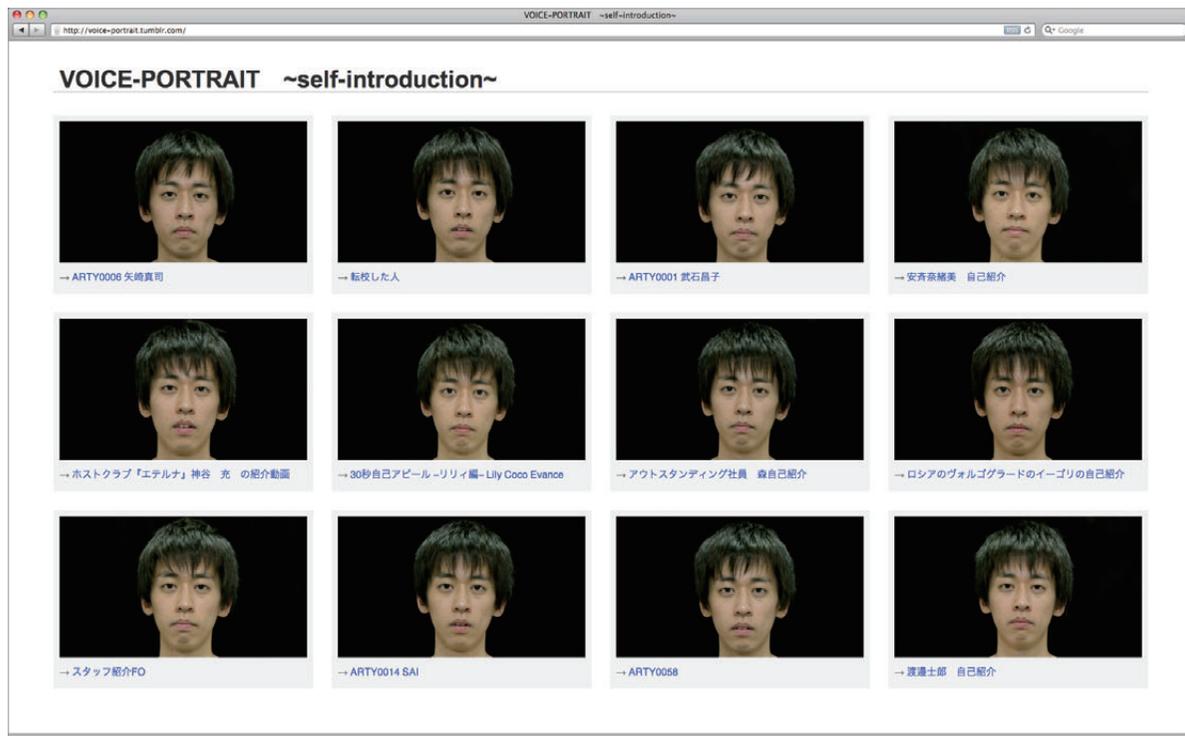
イトウ ユウヤ / ITO Yuya	64
北村 穰 / KITAMURA Yutaka	94
時里 充 / TOKISATO Mitsuru	22
ラインハルト・グープフィンガー / Reinhard Gupfinger	62

AND

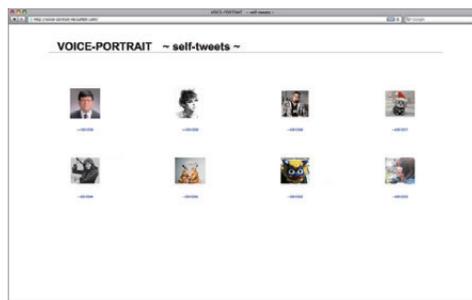
相磯 達也 / AIISO Tatsuya	90
荒井 龍之進 / ARAI Ryunoshin	86
篠田 尚宏 / SHINODA Naohiro	96
波多野 光 / HATANO Hikaru	88

CGI

稲葉 光生 / INABA Kosei	70
大澤 直輝 / OSAWA Naoki	72
柿森 竜太 / KAKIMORI Ryuta	74
寺田 明広 / TERADA Akihiro	34
中島 杏那 / NAKASHIMA Anna	76
吉田 朋生 / YOSHIDA Housei	78



※1 「VOICE-PORTRAIT ~self-introduction-」

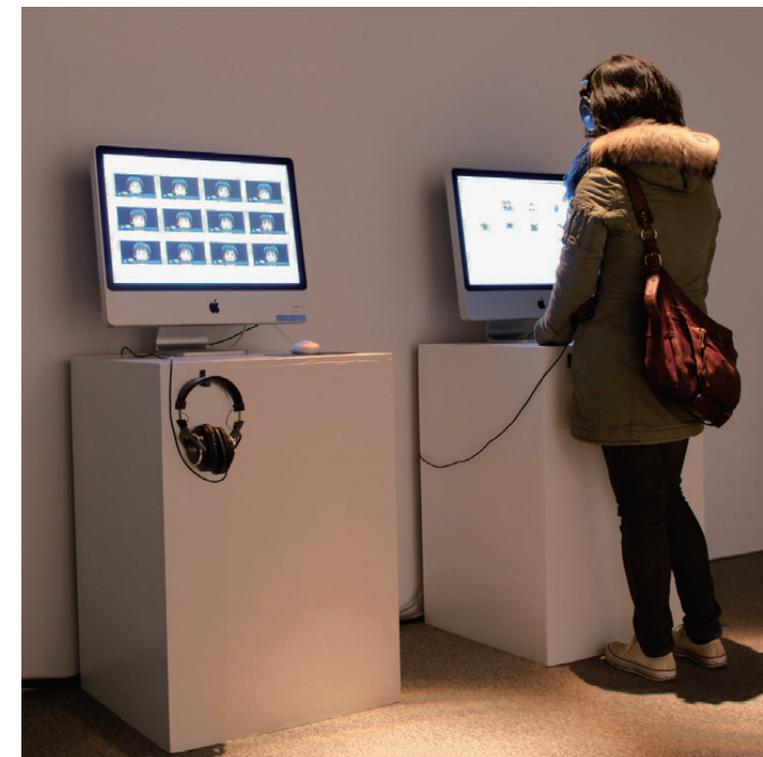


※2 「VOICE-PORTRAIT ~self-tweets~」

「VOICE-PORTRAIT」は、一つのテーマごとに人間の様々な言葉を集め、それらを作者である「私」が模倣するという映像表現の試みを指す造語です。この作品は「自己紹介」(※1)と「writer」(※2)をテーマとした二作からなるシリーズです。本シリーズは特定の展示空間ではなく、インターネットに接続された個々のPCでの鑑賞を前提としています。他者によって語られた言葉を、私が身体を使って模倣することで、私ではない様々な可能性としての人間像が立ち表れます。声によって想起される人間像は、視覚的な人間像が抱かせる主体のイメージよりも強く深いものだといえます。

VOICE-PORTRAIT

ネットワーク環境における新たな映像表現の形
This work looks at the form of new video expression
in network environments.



松島 俊介

MATSUSHIMA Shunsuke

1984年 大阪府生まれ
名古屋市立大学 芸術工学部 視覚情報デザイン学科卒業
主に実写をベースとした映像作品を制作
IAMASではネット上における映像表現の可能性を模索



引き出しにボールを出し入れして操作する



牛乳パックの傾きで操作する

SCENE

日常に溢れる様々なシーンを模倣したインターフェイスを用い
それを操作する事で擬態語を体験する作品

Through manipulating an interface that imitates everyday scenes,
users are able to experience mimetic words.



箱を揺らして操作する

人が生活する上で日常的に行っている「押す」「引く」「注ぐ」「しまう」「運ぶ」「持つ」などの様々な行為は、意識的ではなく無意識的に操作している事が多いのではないかと考えている。それはコンピュータと人との関係にも存在しており、マウスやキーボードによる入力を意識的に操作しているというよりは、操作を意識することなく直感的に行っている。

そしてその無意識的な行為は、操作するインターフェイスの形状や意味に左右されている。この作品では、人が無意識的に行っている行為を別の働きに変換する事を目的としており、その行為に合わせたインターフェイスの制作と、それを操作することによって変化するアニメーションの制作を目指した。

三宅 太門

MIYAKE Takahiro

1986年 愛知県生まれ

大学でヴィジュアルコミュニケーションデザインを学んだ後、IAMASへ
分からない事だらけな毎日を、なんとか過ごす…

人の行為からモノ・コトを思考し、作品を制作する

根をモチーフにした写真とイラストレーションの融合作品
根と人間の関係をグラフィックにして表現しました
Using "roots" as a motif, this work fuses photographs and illustrations to graphically express the relationship between humans and roots.



田中 佐季
TANAKA Saki
1989年 大阪府生まれ
追手門高校を卒業後
大阪代々木ゼミナール造形校を経てIAMAS DITコースへ入学
制作は「楽しさや面白さ」を考えて制作しています



プランターに入っている植物を土に戻そうとした所、プランターから出て来たものは土というより根が大半をしめており、そこに植物の面白さや生命力を感じました。また植物によって根の容姿も様々で、土や肥料を絡め、栄養を吸収していました。そこには花や茎の美しさの他に、植



物が栄養を取る為に生々しく生きる根がこの姿がありました。今回、根は人間には生えていませんが、髪の毛を根にみたく、その人の栄養分となっているものを髪の毛に沢山からめ、さも根つこのように栄養分を吸収している様を、人と等身大の大きなグラフィックにしました。



散歩している時に私はいろいろな落ちていた物を見つけます。それぞれには何かしらの物語があるかもしれませんが、普段落ちていた物に対して物語を想像すること以前に気にも留めないと思います。

私は白い線でその物の周りを囲む行為によって、落ちていた物を目立たせます。目立たせる事によって、この物に新しい物語を作ったり、行動や何かが起こる切っ掛けになれば良いと思います。

What could have or can happen?

路上に落ちているもの、忘れられているものを
白い線で囲む行為の記録による作品
This piece is a record of finding dropped or forgotten objects
on the street and circling them with a white line.



時里 充
TOKISATO Mitsuru
1990年 兵庫県生まれ
工業高校卒。IAMAS入学後は、紙コップ・IAMASOS・洗濯バサミ・大垣フライングオーケストラなど

Windows 2010

日常遭遇する何でもない出来事の一つ一つと
どのように向き合っているのか

This work explores how we approach the seemingly meaningless individual events we encounter on a daily basis.



[Windows 2010 #2]



私たちは自動車や電車など、都市の交通網を移動の際に、様々な見知らぬ人々と毎日のように遭遇していますが、その一人ひとりのことを思い返すと、実際には見えてはいるが、ほとんど鮮明な記憶として残っていないことに気がつきます。

そこでこのような一人ひとりを再認識していくことで日常何気なく見ていた風景が、さまざまな情報を含んだ密度の濃い風景として見えてくるのではないかと考えました。

『Windows 2010 #1』では高速度カメラで撮影した車窓の映像と、風景から切り取られた人々の写真が映し出されています。鑑賞者がスクリーンに近づくと、

とで、映像や写真の速度が変化し、普段何気なく遭遇していた人々のイメージと鑑賞者との出会わせる装置として制作しました。

『Windows 2010 #2』では四つの同じ車窓の映像が四つのモニターで順次再生され、日常の出来事が映像の「コマ」コマの連続としてつながったものであることを再提示することを試みました。

武藤 勇

MUTO Isamu

1974年 愛知県生まれ

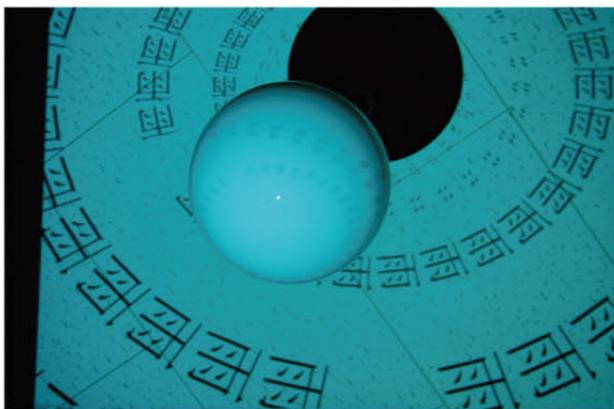
在学中は主に学外の活動も多く、沖縄で展覧会に参加し映像アーカイブを軸としたウェブテレビ局を制作したり

名古屋港の町を舞台とした博覧会「名港ミュージアムタウン」を企画

卒業論文・制作に追われながら中国でのアーティストインレジデンスに参加したりと充実した学生生活を送ることができました



[Windows 2010 #1]



文字の形や色面によって表現される詩は視覚詩やコンクリート・ポエトリーと呼ばれています。この作品では自分の部屋の中のことばをプロジェクトで投影し、それを静止画に納める手法によって制

作されています。紙の上に組版されていく文字による詩が現実の空間にプロジェクトで投影される光景を静止画に収めることにより、ことばと図像のどちらから意味を読み取っているのかを考える

きっかけを与えられる詩ができるのではないかと考え制作されています。題名の「L」は「Listening」の頭文字であり、目で見ながらも聴いているという着想に由来します。
検索語：analicear

松本 和史

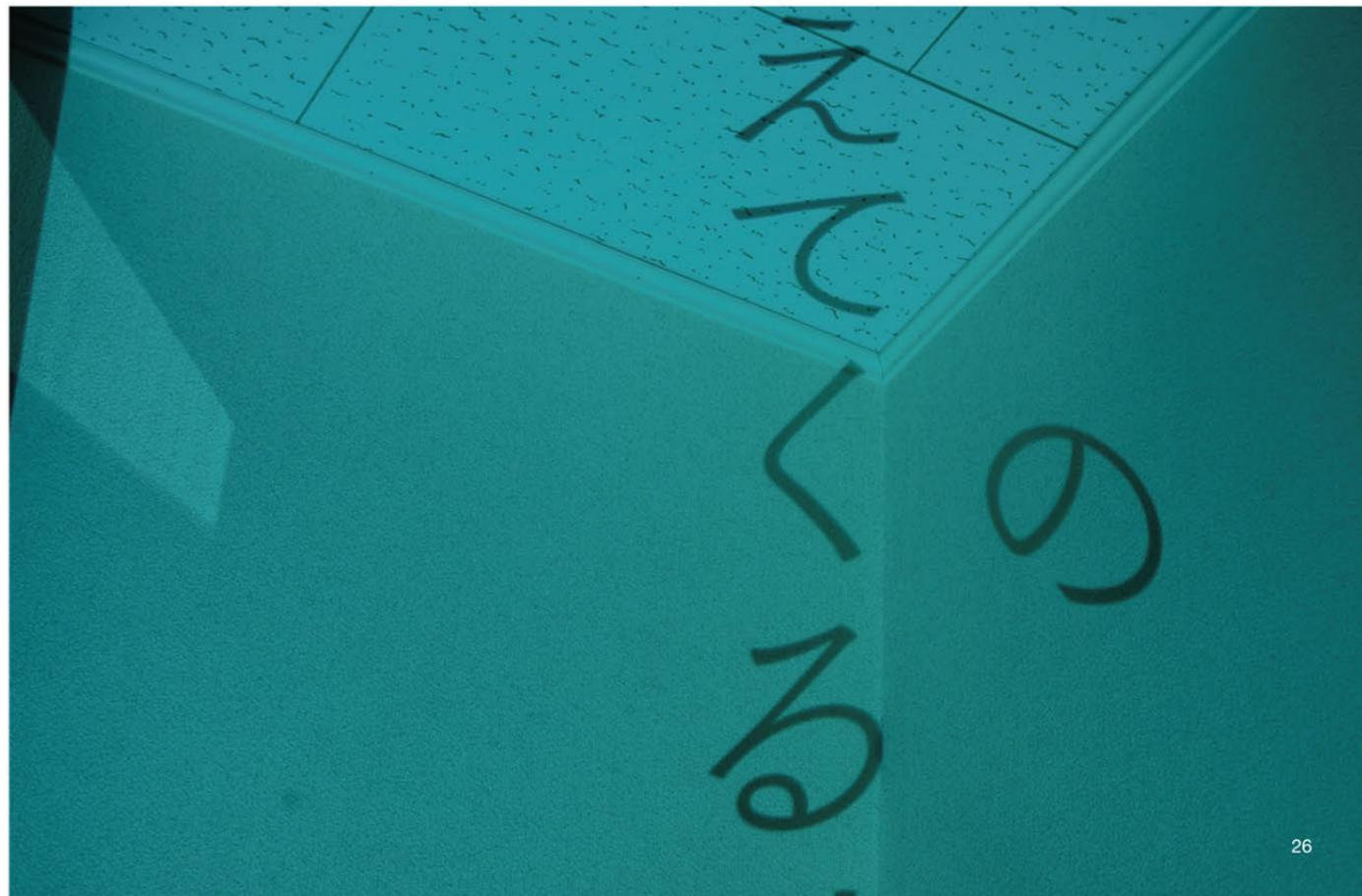
MATSUMOTO Kazuhito

1984年 大阪府生まれ
京都造形芸術大学 情報デザイン学科 先端アートコース卒業
IAMAS メディア表現研究科に入学
大量の鉛筆デッサンの上に自分の声を吹き込んだMDを置いたのが、そもその間違

“し”の部屋 | room of “L”

アンソリットなことばの聴牌^{てんぱい}
突飛なことばの伝達不能からなる死して生きる部屋の視覚詩

This piece, existing at the edge of the “insolite”, is a living-dying room of visual poetry, created from the impossible nature of conveying eccentric, unusual words.





展示会場でメールアドレスに送信するとシステムを体験できる

携帯メールを利用する回数が増えることで送受信に通話のような即時性を求めるようになり、返信の有無や遅延に不安やストレスを感じるということが若者の間で増えてきました。そこでこれらを緩和する方法として、受信者が送信者に対する配慮メールを送るシステムの検証を行い、若者を対象にした実用性のあるソフトウェアの制作を通して、不安やストレスを感じさせないようなメールシステムの研究を目的としています。

橋本 佳奈子

HASHIMOTO Kanako

1985年 大阪府生まれ

IAMASへ来る前は大学でメディアアートを専攻し

主にインスタレーション作品を制作してきました

IAMASではガンブやユビキタスのプロジェクトに参加し

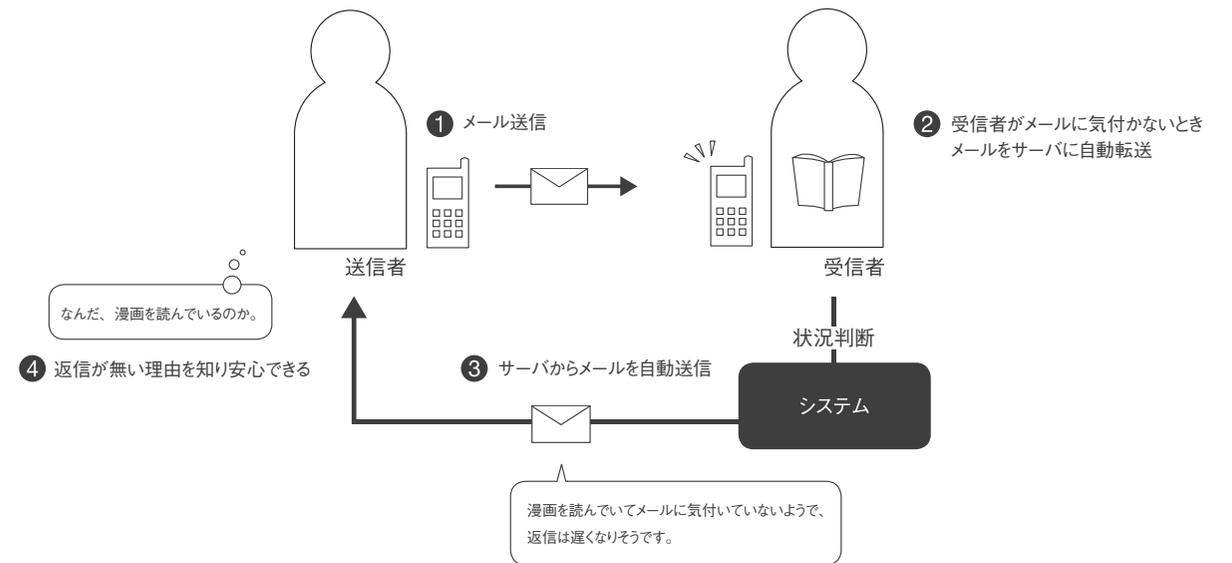
電子玩具、デバイスやシステムなどを制作、研究してきました

メールによるエージェントライクシステムの研究

Mail reply system based on like an agent

携帯メールを用いたコミュニケーションを支援するシステム

A system that aids communication via cell phones.



システム図



《時間》シリーズ

Time series

“時間”の感覚は映像だけのものではなく
きつと絵画のような静止状態の芸術にも存在すると思ったのです

My attempts started with a doubt if the concept of *Time* has no important role in *Arts of Space*, such as *Drawings*.



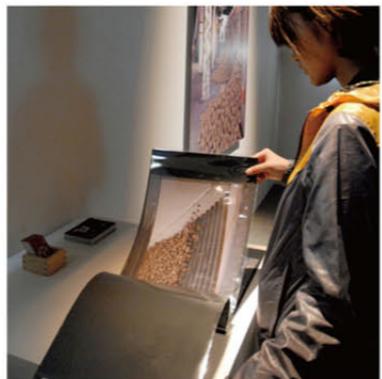
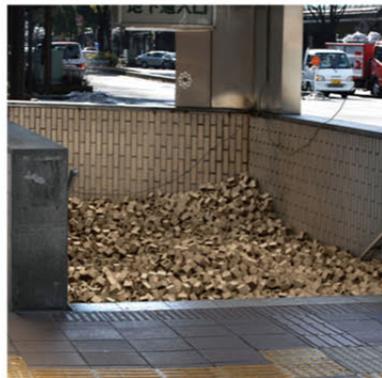
映像メディアが誕生して以降、絵画は、空間芸術と時間芸術、という区別の元に、時間、という概念から切り離されて考えられてきました。しかし絵画を静止状態であると考えるのはメディアの物理的な形態を述べているに過ぎず、私たちの観賞行為そのものが瞬間であるとは考えづらいのではないのでしょうか。

このシリーズではキャンバスの上にプロジェクトで既存の映像作品を投射し、その映像を観賞しながら自分の観ているものを筆でなぞるといった不随意的な描画方法を取ることで、絵画という静止状態の芸術に、時間、概念を取り込むことができるかどうかを試みました。

桑原 翔

KUWABARA Sho

1985年 静岡県生まれ
外界と内観との接点である人の知覚現象そのものに強い関心があり
平面や映像、インスタレーションなどに視覚芸術におけるアプローチをしてきました
それでもまだ、やりたいことはたくさんあります



寺田 明広

TERADA Akihiro

1984年 愛知県生まれ

4年制大学の建設工学科を卒業後

1年間の自動車フォトスタジオアシスタントを経てIAMASへ

在学中は、実写撮影・編集をベースにフォトリアル3DCGを深く学んだ

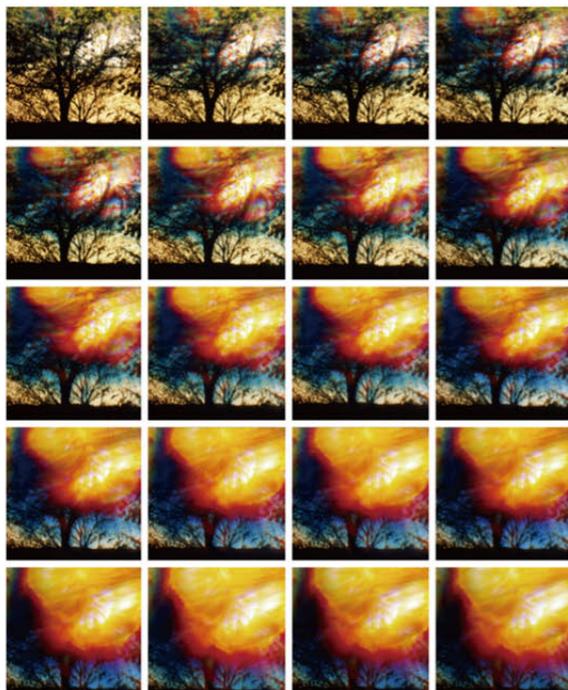
実写合成CG静止画です。テクスチャーとライティングの勉強をしながら、実写と合成しても違和感のないクオリティのCGを目指しました。パーティクルで生成した大量の樹と、その状況に驚きを感じてもらおうこと、その為の技術習得が今回の制作の意図するところです。また、大垣が生産量日本一を誇る木樹を広く紹介することも目的の一つであり、制作にあたり、大橋量器様に木樹を提供していただきなどご協力いただきました。

柵のある風景

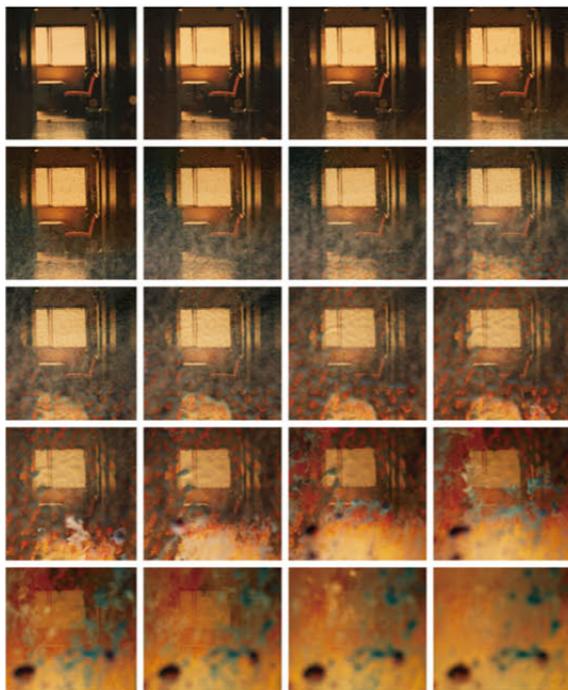
MASU

全国の木柵生産量の8割を占める大垣市
そんな大垣市の風景に大量の柵を置いてみました

Ogaki city is accounting for 80 percent of domestic wooden measure production. I placed those MASU at the Ogaki scenery.



[tree]



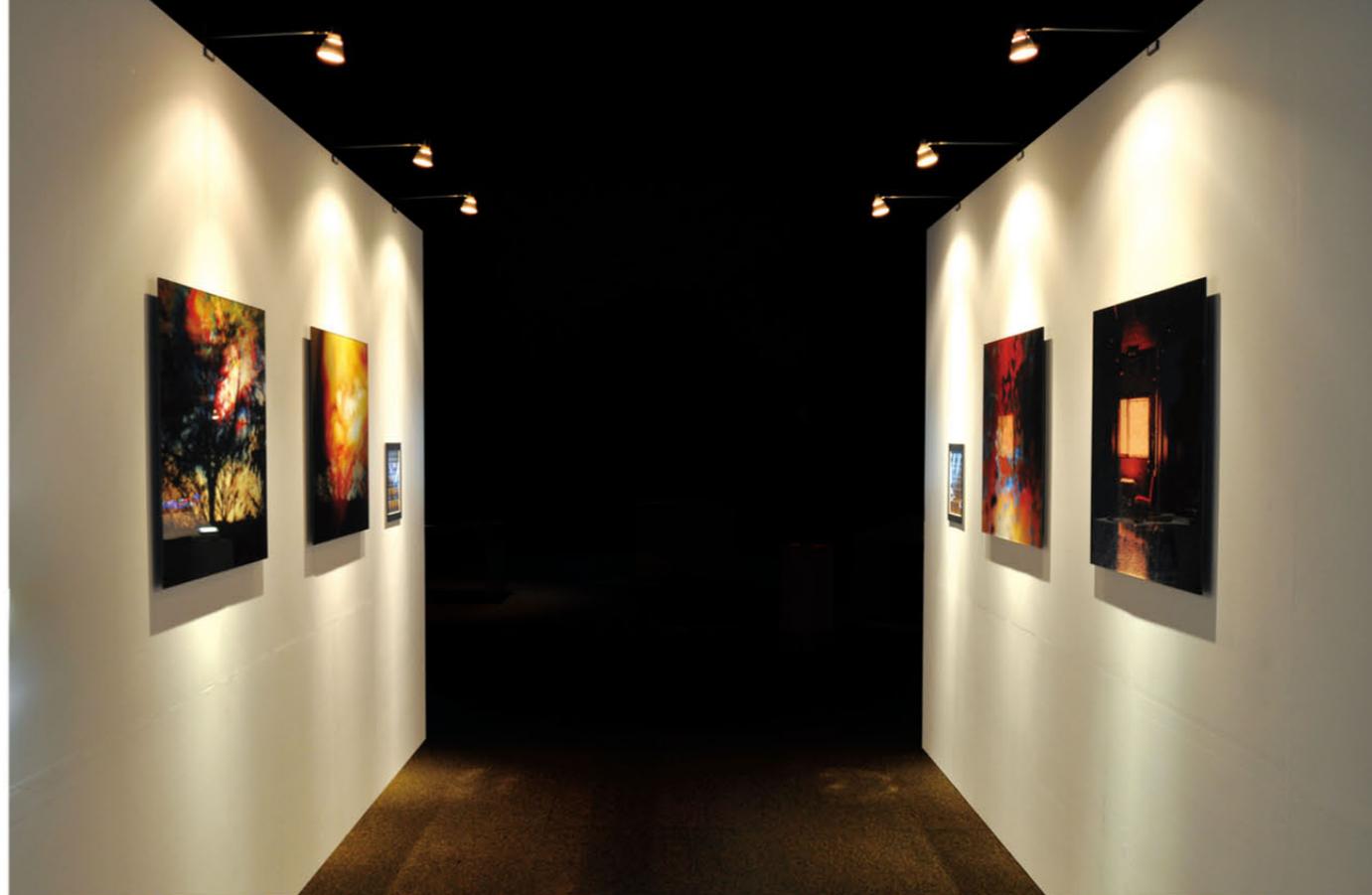
[window]

塚本 美奈

TSUKAMOTO Mina

1984年 長野県生まれ

大学で映像メディア表現を学んで写真を撮り始める



Melting point

Melting point 【融点】

融解の起こり始める温度。

個体と液体とが平衡を保って存在する温度。

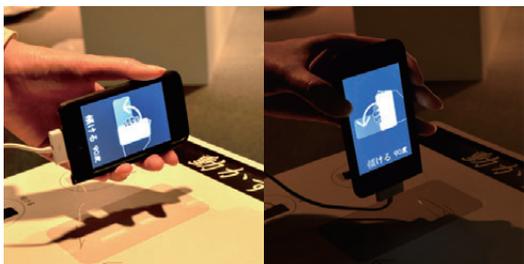
大辞林より

The temperature at which melting begins to occur. The temperature at which solid and liquid exist in equilibrium.

「Melting point」は写真が消失していく過程を捉えたものである。漂白剤をいれた水に写真をいれると、写真イメージは紙から融解しインクが漂い、そのインクもやがて消えていく。

画像が水に溶けていくその過程を記録し続け、記録された百枚以上の写真群から溶解が始まる直前と溶解が進みイメージが完全に消失する直前の二枚を抜き出し、作品として構成している。

写真画像は、溶けるという現象を撮影されることによって、そこから溶け出したインクというものが露わになる。「Melting point」の写真が写しだしているのは、木々や部屋などの画像が崩壊する様子であると同時に、それらを支えている写真媒体なのである。



表示通りの動作をすることで照明を操作することができる



人間の機能は、成長と老化によって変化していく。特に高齢者は、老化によって徐々に機能が後退する問題を抱えている。しかし同時に、人間は身体機能回復に向けた取り組み（リハビリテーション）によって、能力を回復させる身体機能の柔軟性も持っている。その柔軟性に対応した自由度を持つ道具や、操作法の仕組みを考えられないだろうか。従来の福祉機器が、身体的な負担を少なくした快適さの追求に視点が置かれているとすれば、体を動かす機会が奪われる機能後退の問題を抱えているといえる。iPhoneの活用により、高齢者が十分に操作でき、なおかつ身体の運動性を高めるための操作の段階的調整が可能な新たな、高齢者向けのアプリケーションを提案する。

高齢者の身体機能回復に向けた iPhone の活用と可能性

Utilization and Possibility of iPhone for the Rehabilitation of the Aged

iPhone を活用した高齢者向けの操作方法
高齢者の身体機能回復に向けて開発

This work applies the interface of the iPhone to the needs of the elderly. I am developing a system that will help the elderly regain physical function.



田中 健司
TANAKA Kenji

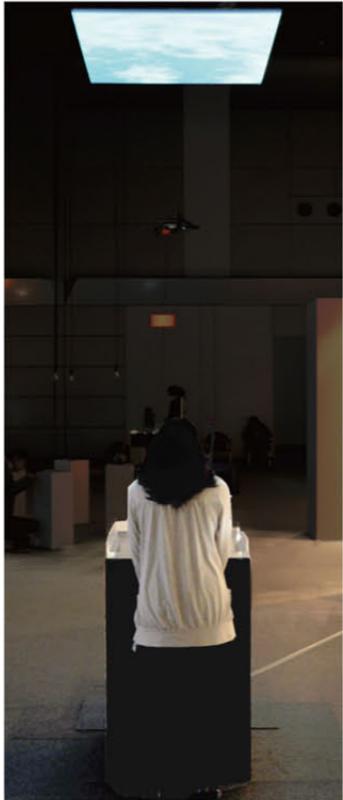
1981年 兵庫県生まれ
地域の歴史や文化的背景をモチーフとした建築物への映像ライトアップ作品を多数制作してきた
2009年は、心機一転、iPhoneと福祉へ力を注ぎ
高齢社会における情報機器の使い方を提案する



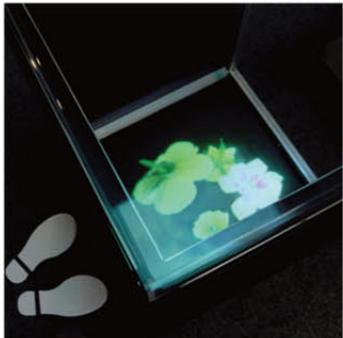
空は変化していく



花が沈んでいく



印の位置に立ち鑑賞する



水面を覗くと2つの映像が重なって見える

水たまりと呼ぶものを想定したときに、それは非常に浅く、その中に自身が沈む、という事はほぼ非現実である、といえます。しかし、その水たまりの浅さにか、非現実の魅力が潜んでいる、と思っただけです。私は不可能な部分に、非現実ではあるが、感覚的に入り込んだような錯覚を得る事ができるような作品を作りたいと思いました。DITコース生として、私はさまざまなメディアを利用した作品に触れ、刺激をもらいました。

そしてメディアについて考える場面が多々あり、それは表現方法をデザインすることでもあり、それによって自分の世界観を相手にうまく伝えたり、世界観を膨らましたりすることができないのではないかと考えました。映像作品にすることによって、時間軸が生まれ、制作のテーマ「水たまり」について、より理解を得ることができるとは思いません、今回の作品に至りませんでした。少しでも作品に触れた方々の心に残るものとなれば幸いです。

南谷 朱美

NANYA Akemi

1989年 愛知県生まれ
名古屋市立桜台高等学校普通科を卒業後、デザインの基礎を学ぶため岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー マルチメディア・スタジオ科 DITコースに入学
その後学内ではウェブデザインやグラフィック、企画制作などを学び外部では自主企画でグループ展を行ったり、ライブペイントをするなどして人々とのつながりを大事にして活動を行っている

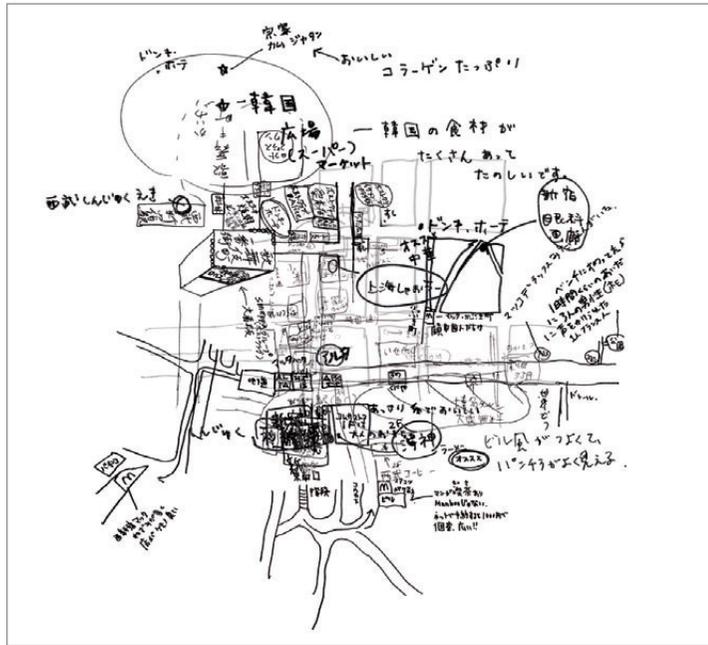
沈み浮く sink and float

指定された場所から、鑑賞者は水に映る映像を鑑賞します
From a prescribed location, viewers will see a reflection of themselves in water.





会場で配布された「勝手な新聞」



※2 集めた地図を重ねて一つにまとめた地図

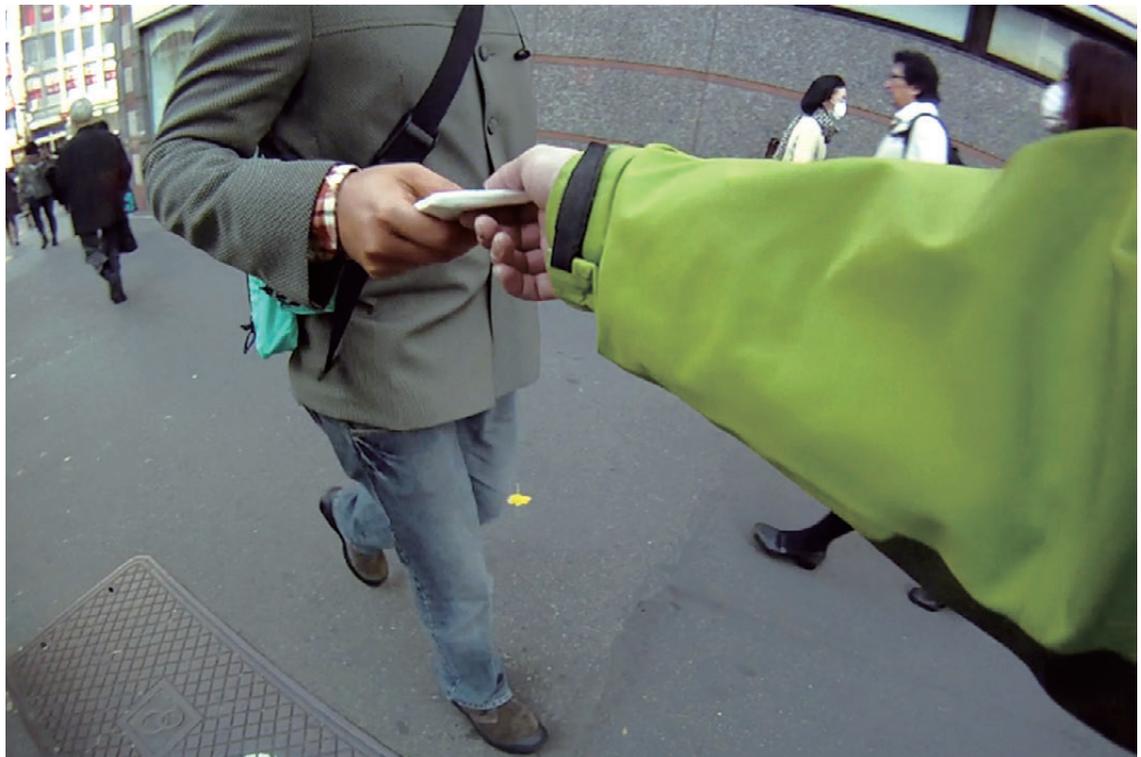


上妻 勇太
KOZUMA Yuta

1985年 熊本県生まれ
大学では空間と身体の関係性について学び
IAMASでは場所とメディア
そして人々の関係性を研究しました

勝手な幸せ Arbitrary Happiness

「勝手な幸せ」と称した個人的な行為を通して
他者と他者の不可視な関係性を探っていく
Using a behavior dubbed
“arbitrary happiness” the invisible interrelatedness
of two different people is explored.



※1

『勝手な幸せ』は、都市部での他者との接点に介入することで現代社会での他者同士のコミュニケーションのあり方を探り、疑問を投げかけるコンテンツポラリドキュメント映像作品です。駅前で見かけるティッシュ配りに扮し、「おはよう」とだけ書かれたティッシュを挨拶しながら渡していく(※1)。また道を探ね、おすすめの場所までの地図を描いてもらう(※2)。これらの他者との遭遇を通して現代社会での出会いの可能性を探っていきます。

わたしのまなざしによる映像によって、私が高者と関わるのがあなたと他者との関わりとして捉えられれば幸いです。

ループ loop

日々の中で考えたことや思うことを、詩や絵にしてまとめた豆本
This work is a miniature book that contains a collection of poems and drawings about day-to-day thoughts and observations.



渡辺 唯

WATANABE Yui

1988年 愛知県生まれ
研究生
美術科の高校生でした
「デザインってなんだろう?」と思いIAMASに入学しましたが
在学中に製本と出会ってしまい
デザインよりも本をつくることそのものに夢中になりつつあります

私は二年生のときに製本を学び、それ以来、本をつくりながら自分について考え続けていました。進路のことで悩んだり不安になったりした日もありましたが、「どんなことがあっても私は私でしかないんだ」ということにふと気づき、今回の作品のアイデアが出来上がりました。

この作品は八冊の豆本で構成されており、一冊ごとにタイトルがついています。それは『私達』からはじまり、『蝶々』『薄間』『水面』『森』『林檎』『言葉』『箱庭』としりとりのように続き、『箱庭』から『私達』に戻ってきます。

それぞれの中身は詩ですが、暗いのもあれば、明るいものもあります。雰囲気は様々ですが、どれも私の思うこと、考えることがべースにあります。

At the moment
for Piano Solo Yu TAKAHASHI

♩ = 240 ~ 272 *con tenuto*

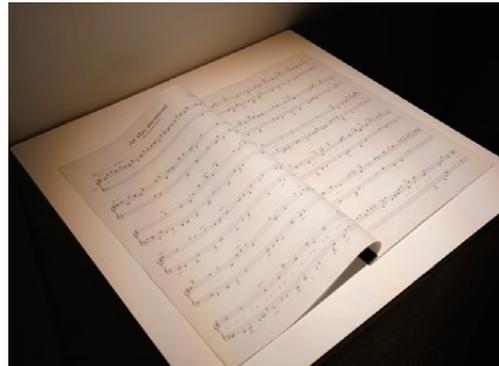
- 2 -

楽譜 (一部)

『At the moment』は、不協和度解析を用いて制作を行ったピアノソロ作品です。ピアノの音を一音一音サンプリングし、八七七、八八八通りの和音をシミュレートし、その不協和度解析の結果から曲を構築しました。この制作手法は、音響解析による現実の音響の精緻な分析結果を、作品として現実にフィードバックするという構造が特徴的です。またその過程は、デジタル音響処理や、解析結果を元にした膨大な要素の組み換えなど、コンピューターを前提とした作曲の試みであると言えます。

At the moment

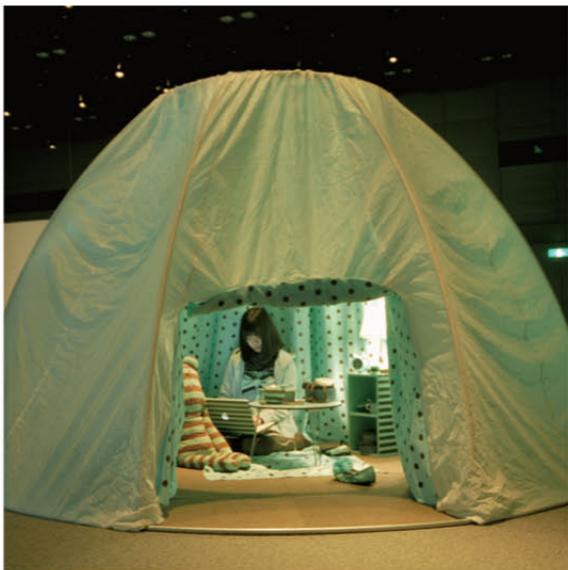
ピアノソロ/音響解析/不協和度/コンピューター/MAX/MSP/序列化/うなり
Piano Solo/Acoustic Analysis/Dissonance/Computer/MaxMsp/Hierarchy/Beat



インターカレッジ・コンピュータ音楽コンサート2009にて ピアノ演奏：吉田幸央

高橋 裕 TAKAHASHI Yu

1986年 山梨県生まれ
サクソ演奏に10年間携わり
東北大学理学部物理学科を卒業後、IAMASIにて作曲を学ぶ
音響解析やシステムティックな手法を用い
器楽曲やサウンドインスタレーションなどの制作を行う



私が好きなチョコミント、その
 チョココミントの二色を使った
 空間。
 CMYKの値で設定した範囲内
 の色を使って組み合わせ、その
 パターンを身の回りの色々なも
 のに盛り込み、チョコミントの
 空間を作りました。私自身もチョコ
 コミント柄の服を着ることで空
 間と一体化し、チョコミントの
 小物を作ったり、鑑賞者にチョコ
 ミントを振る舞ったりしました。
 より多くの方にチョコミントを
 好きになってほしいとまでは思
 いませんが、作品に付き合っ
 てくれた方々みんなにありがとう。



作者が空間の中で過ごすことで作品は完成する

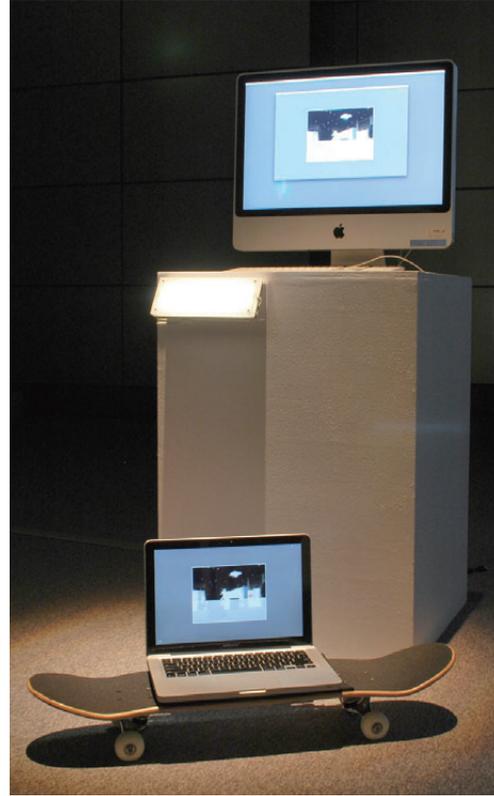
favorite

スキなものをモチーフにした空間
 甘いのにスーっと冷たい

Space with a personally tailored motif.
 Sweet, yet refreshingly cold.

加納 愛実
 KANOHI Ami

岐阜県生まれ
 県内の高校を卒業後、IAMASへ



展示ではパソコンを乗せたスケートボードを動かすことで実演をした

君塚 史高

KIMIZUKA Fumitaka

1983年 宮城県生まれ

高専で機械工学を、大学でメディア学を

企業で飛び込み営業のノウハウを学んだのちIAMASに入学

IAMASでは電子工作、Flashコンテンツ

ARアプリケーションの制作などを中心に活動してきました

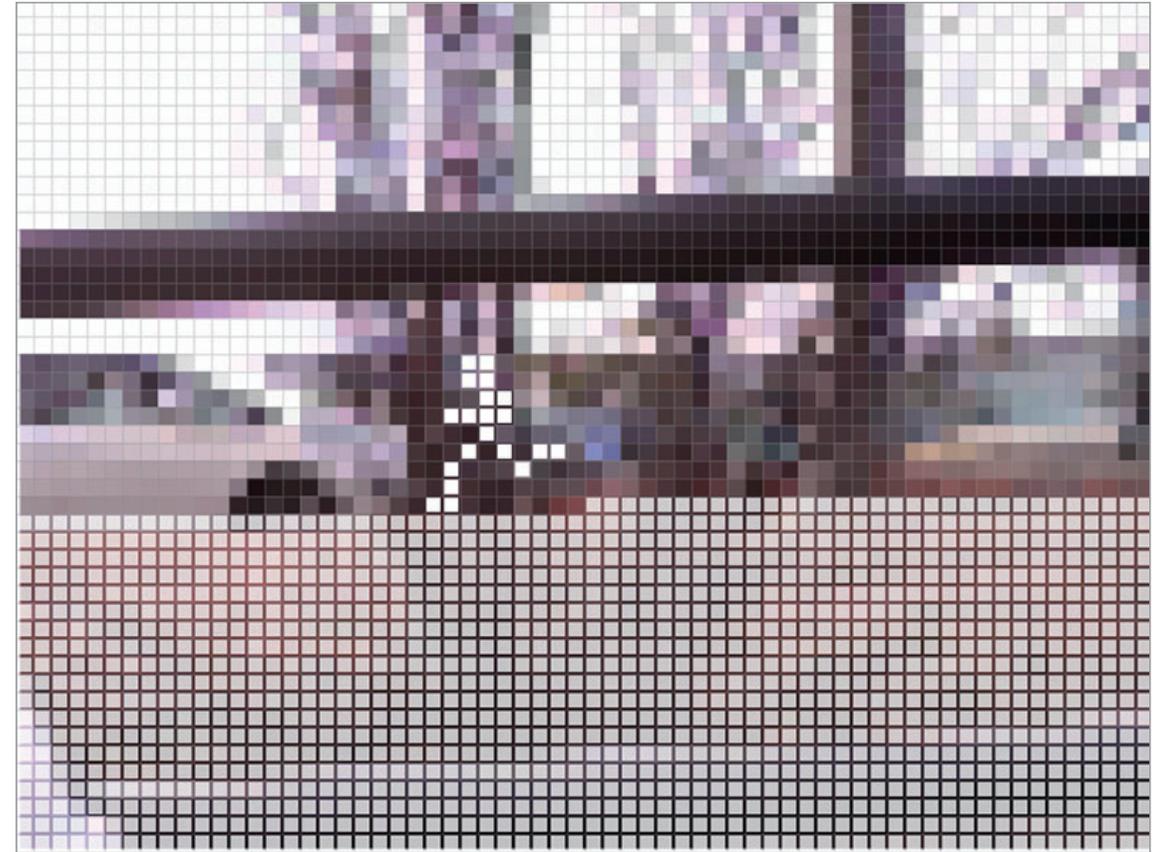
「移動空間型ARシステム」は乗り物などの移動空間において、移動知覚をリアルタイムに他の感覚器（視覚など）に変換するモバイルARアプリケーションです。本来は前庭感覚器官で感受する移動知覚（空間内の加速度）を、他の知覚へとインタラクティブに拡張するものです。今後はこのアプリケーションを用いて、移動環境での体験を拡張するようなデジタルコンテンツの制作を試みます。移動知覚とは加速度の変化によって知覚できるものですが、この作品はリアルタイムにその移動量を視覚的、聴覚的なものに変換します。これを応用したアプリケーションとして、移動空間内で移動間隔を強調したり、補助したりすることが考えられます。

移動空間型ARシステム

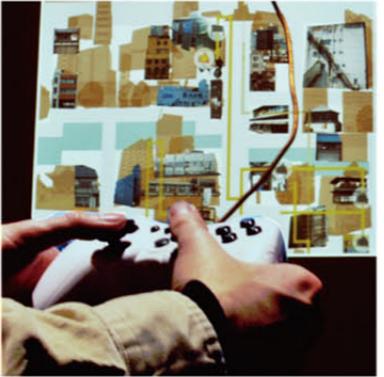
AR System that adds Feeling of Move for Vehicle

移動空間の拡張を目指したARシステム

I aimed to create an augmented reality system to magnify the space in which we commute and travel.



都市の重層的物語の創出
Creation of a multi-layered narrative of a city



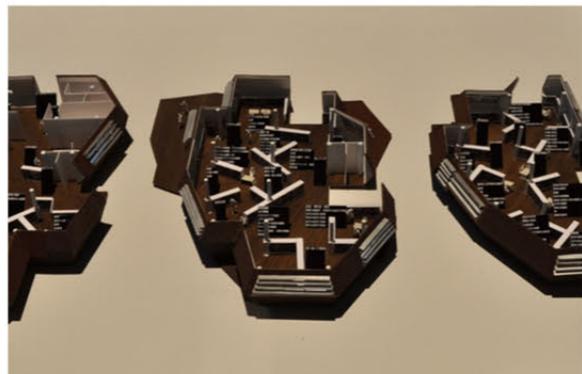
天井からつり下げられたコントローラーで操作する

大垣市に存在する建物、看板、橋その他の工物、石碑や銅像などのモノメント類などの中から、都市の記憶を喚起させるもの、あるいは歴史的に意義があるもの、住民の記憶の中に刻まれているもの、景観上あるいはデザイン上で特徴を持ったもの、などを抽出し、これらを都市のリソースとしてレイヤーに分類したマップを制作した。

プレイヤーはその重層的なマップを仮想の大垣として経験しながら、都市に潜在する物語を解読してゆく。この経験の中でプレイヤーは、都市に存在する要素の中で日常見過ごされているものや、価値を持つとは思われないような要素にも、重要な都市的意味があることを発見してゆく。

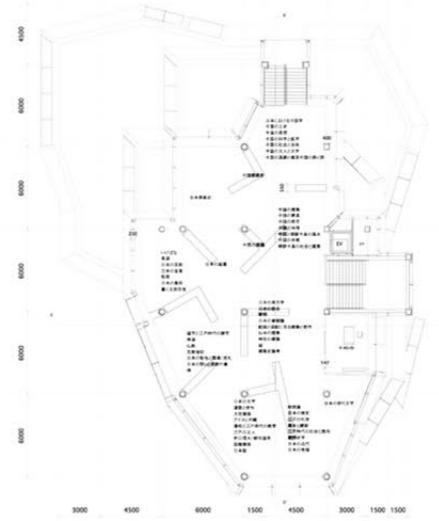
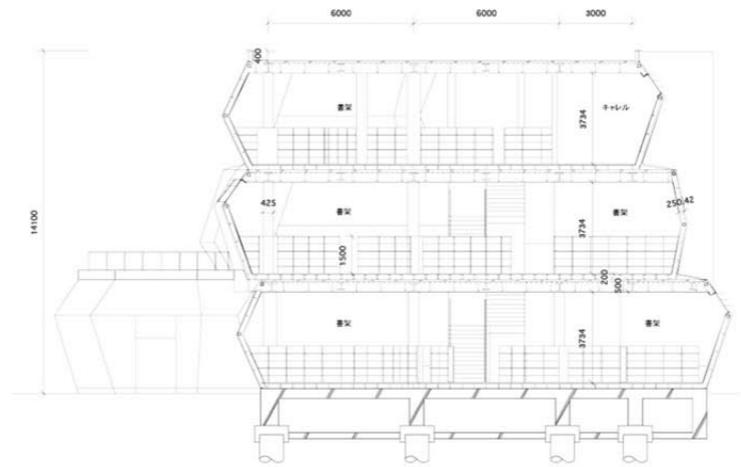
宮川 英利
MIYAKAWA Hidetoshi

1977年 岩手県生まれ
入学前は某メーカーでシステムエンジニア
在学中は都市研究をしてきました



Y's Library

個人蔵書を基にした個人図書館の設計
Design of a "personal library" based on personal book collections

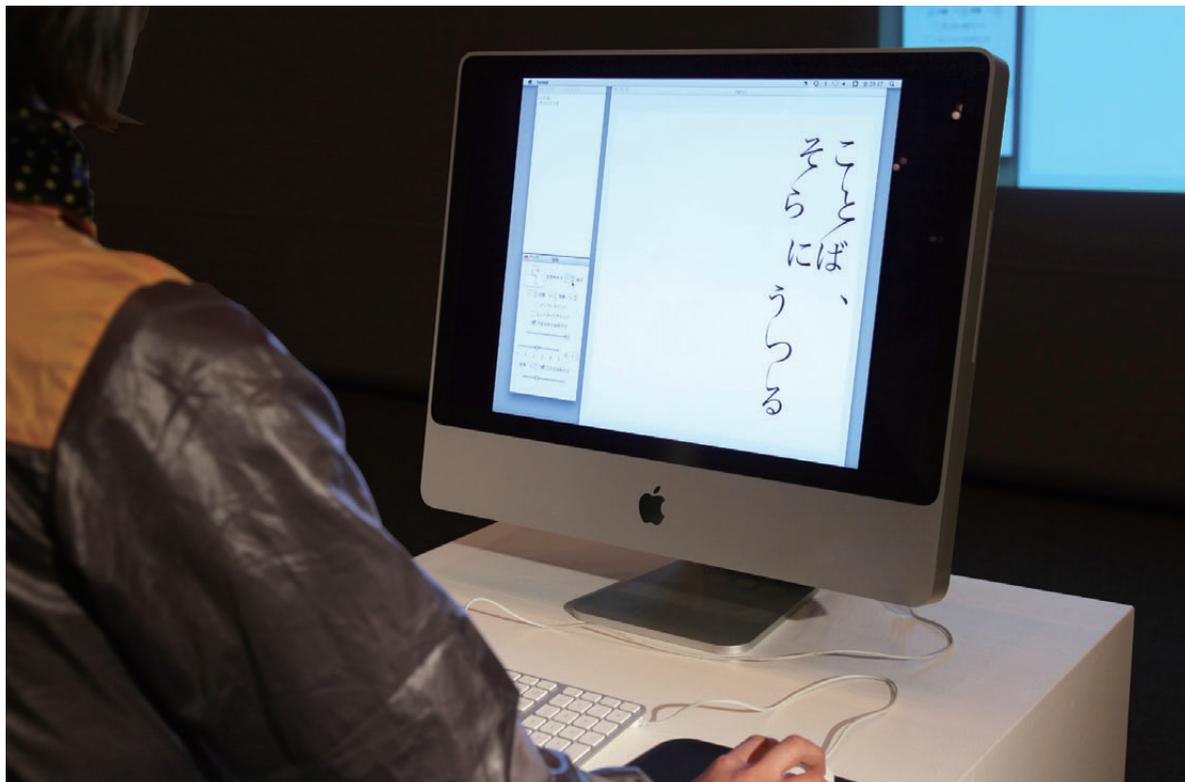


知人の家に行った時、本棚においてある本を見てその人の趣味や思考を読み取ったことは誰でも経験したことがあるのではないのでしょうか。修士制作では個人の蔵書がその人の思想や思考を具現化したものと捉え、個人蔵書をもとに個人図書館を設計することで、空間化された思考としての図書館を目指しました。本制作ではIAMAS前学長であるY氏の個人蔵書を基に『Y's Library』を設計しました。個人蔵書の特徴をその分類（個人分類）の曖昧性、多層性に見いだし、ひだ状の凹凸形態を用いることで、個人分類が持つ曖昧性、多層性を空間に展開できるのでないかと考えました。

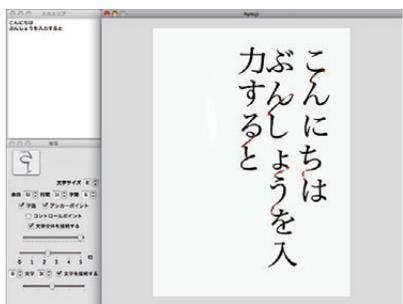
山下 健

YAMASHITA Ken

1982年 東京都生まれ
東京→島根→京都→大阪→岐阜：総合政策→建築→IAMAS→建築



文字を入力し、独自のパラメータを用いて編集を行う



操作画面

古筆の中でも、初期活版印刷の重要な位置づけのひとつとして筆文字と活字の両方の要素を持つ文字表現をしていた嵯峨本^{（註）}。本研究では、嵯峨本にみられる要素や数理的なリズムを抽出し、デジタルフォントに応用していくことで新しいテキスト入力の可能性を考察する。

デジタルフォントに古筆にみられる表現を用いることにより、書き手が同じテキストを書く場合でも、意味のみを入力する現在のような編集アプリケーションとは違い、文字本来の空間構成を考えながら新しい質を持った文章の編集ができると考える。

具体的には、嵯峨本を分析し数理的なリズムの抽出をはかりモデル化をし、その結果を踏まえ編集アプリケーションの開発を行った。

Kana Movement Type

文章構成に関する文化的要素を含む表現手法の研究

Research Into Techniques of Including Cultural Elements Related to Sentence Formation

つめたい
草の山で
すずし

前川 真吾

MAEKAWA Shingo

1985年 愛知県生まれ
名古屋の芸術大学でグラフィックデザインを学び
IAMASでアプリケーション
映像、ウェブデザインを学ぶ



古くから遊ばれている積み木にデジタルテクノロジーを取り入れた作品です。伝統的な積み木という玩具にデジタルテクノロジーを加えると、今までの積み木には無かった新しい体験を子どもに与えることができるのではないかと研究制作しています。

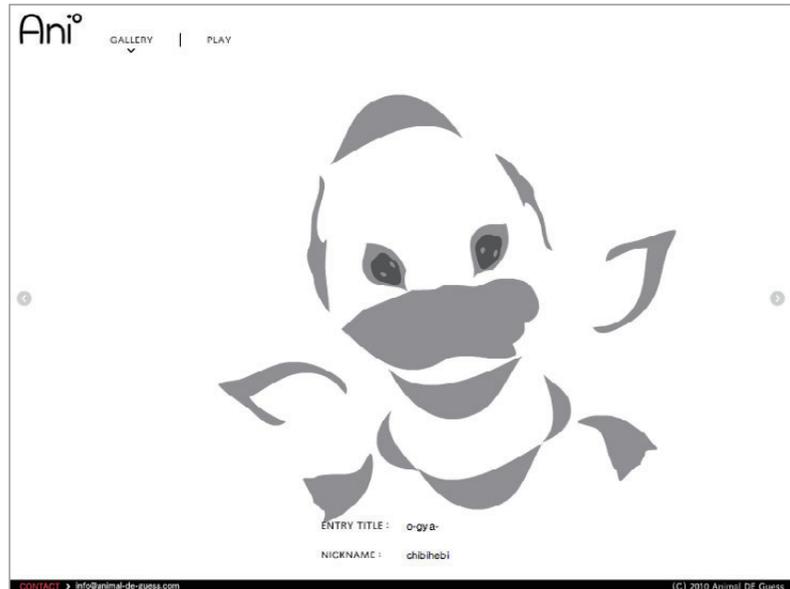
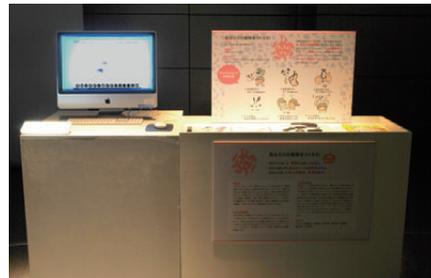
笠原 友美
KASAHARA Tomomi

1985年 奈良県生まれ
大学では、インスタレーション作品を主に制作
サブ活動で、子どもを対象にした作品やワークショップを開催
ガングプロジェクトに一目惚れして、IAMASにやってきました



bit world

積み木+デジタル
Digital toy blocks



第6回ワークショップコレクション (2010年2月27日、28日) 出展時の様子

ウェブのインターフェイス

藤元 翔平
FUJIMOTO Shouhei

1989年 熊本県生まれ
IAMASIに来る前は熊本の高校で主に数学、物理を勉強
だが高3の夏、急にデザインに興味を持ち
成り行きでIAMASIに
IAMASでデザインに対する考え方を学ぶ

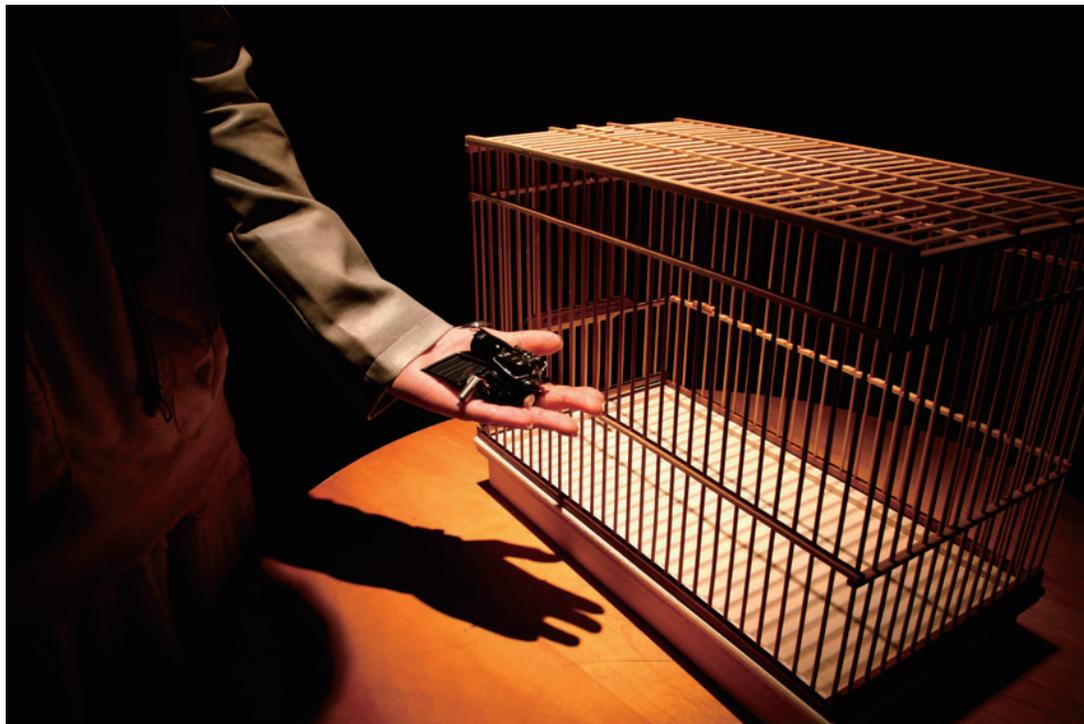
また制作した動物を人に見ても
らったり、他人が制作した動物
を見てそれが何を表現している
のかを考えたことも重要
であると考えます。手を動かして
制作したものが、ウェブ上で
公開されたり、デジタルカメラで
撮影されポストカードとなつた
りする過程が、想像する楽しさ
を知ってもらえる架け橋になると
考えます。

コンセプトは「想像することを
楽しくできないか」です。
ウェブとワークショップの両方
に言えることですが、単純なビ
ースで動物を制作するには、想像
する力が必要です。ウェブでは
ピースをドラッグ、ワークショップ
ではピースを実際に手で動か
し、自分の頭の中にあるイメ
ージを実体化させることが研究の
目的です。

Ani° ～ピースを使った動物形態表現の手法の研究～

ウェブ・ワークショップの2つのアウトプットで
動物形態を表現します

This project expresses animal morphology via two
different methods, on the web and through workshops.



日本のコオロギの文化には長い歴史があります。日本では昔、鳴くコオロギがペットとして飼われており、その美しいメロディーが評価されていました。夜に寝室で歌声を楽しめるようにコオロギを箱に入れたそうです。今回はそのアイデアをもとに制作しました。

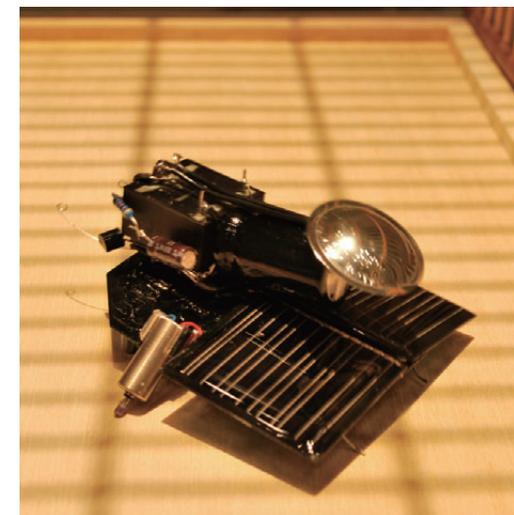
この作品は自律したロボットで、光を浴びると動き始め、光の強度によって様々な音が出ます。これら全ての機能は、ロボットの背中についているボードにコントロールされています。『Singing Robot Cricket』は、体験者に本物のコオロギのような癒しと楽しみをもたらします。

Cricket culture in Japan has a long history. Singing crickets were kept as pets in ancient Japan and they were prized for the beautiful melodies they made. They were kept in boxes in the bedroom so the owner could enjoy a nighttime serenade. The Singing Robot Cricket strongly references this idea. It is envisaged as an autonomous robot that is powered by light. If the cricket catches some light it starts moving around and generates various sounds depending on the light intensity. All its functions are under the control of one board on the back of the little robot. The Singing Robot Cricket brings a pleasant experience to its users and offers an electronic alternative to a real cricket.

Singing Robot Cricket

The singing robotic cricket strongly refers to the concept of “Japanese cricket culture” and it seeks to bring luck and happiness to its users.

日本文化におけるコオロギに着想を得てこのロボットを作りました
ユーザーに幸運をもたらすことを目指しています

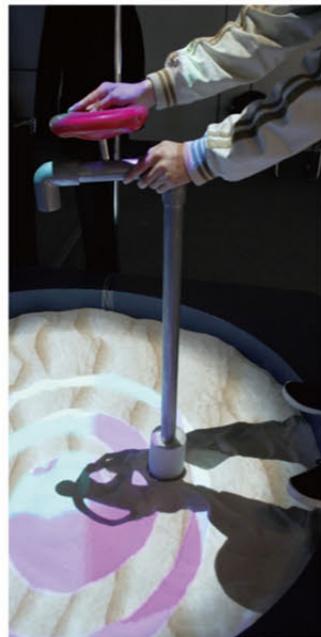
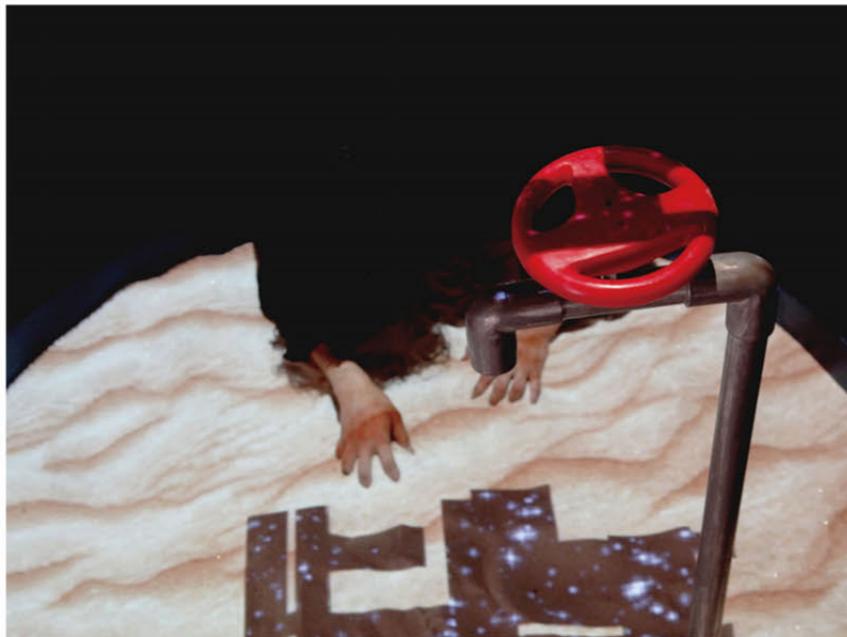


Reinhard Gupfinger

ラインハルト・グープフィンガー

1977年 オーストリア生まれ
留学生

リンツ（オーストリア）やヴァイマル（ドイツ）で彫刻、トランスメディアル空間と音楽、メディア技術を勉強していました
2008年からリンツ芸大でインターフェイス文化の修士課程に取り組んでいます



蛇口をひねると蛇口を中心に映像が広がる



展示された舞台装置と小道具を使用したパフォーマンス

ある星の、ある砂漠にて。
喉を枯らした放浪者が水を求めてフラついていきます。
体力が限界に達し、
ついに放浪者は倒れてしまいました。
意識が朦朧^{もろろ}としていた放浪者の目に
飛び込んできたのは一本の蛇口。
男は最後の力を振り絞り、蛇口をひねります。
ところが蛇口からは水は一滴も出てきません。
かわりに出てきたのは、様々な幻でした。

Cell #00

記憶を抱いて地中に眠る水
それを組み上げる蛇口
放浪者はそこから何を見る

The water that holds our memories
and sleeps in the ground.
The faucet that pulls it up.
What does the wanderer see from there?

表現者／鑑賞者の間にある垣根
をできるだけ低くし、そこに存
在する全ての人間の表現と感情
を受け止め、共有できるような
空間を夢想しています。今回の
作品はその空間の実現に向けて
の1st STEPと位置付け、技術
習得と表現の模索を目的に、パ
フォーマンスで使用する舞台装
置と小道具を制作しました。

イトウ ユウヤ
ITO Yuya

1978年 岐阜県生まれ
近畿大学にて舞台表現を専攻し、様々な形態で作品を制作
舞台写真家、チラシデザイナーなどを経て、IAMASへ
在学中は海外留学や展示のディレクターなどを務める傍ら
新しい空間演出とプレゼンテーションの考察を始める
留学、ルームシェア、海外展示、卒展委員長



disappearance

作者の身のまわりにあるものを布で覆い隠し
ものの輪郭を保ったその布だけを抜き取って作品としました

This project expresses animal morphology via two different methods,
on the web and through workshops.

八嶋 有司

YASHIMA Yushi

1981年 兵庫県生まれ

文化庁メディア芸術祭 — 東京都写真美術館, 2006

公募京都芸術センター 2007 — 京都芸術センター, 2007

KAVC1floor No potato of name

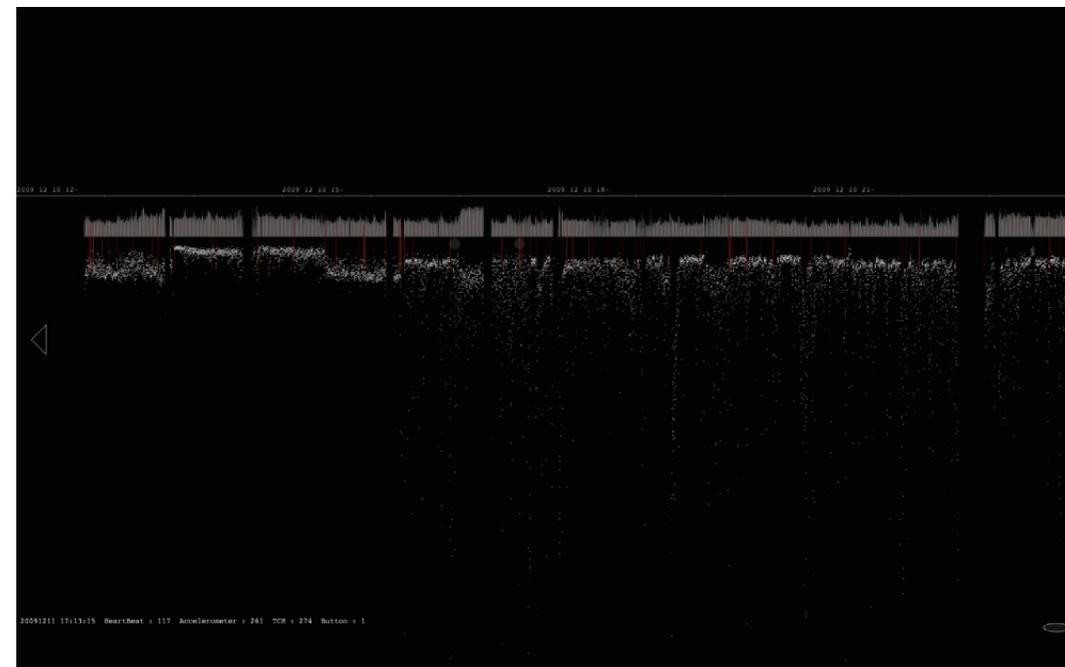
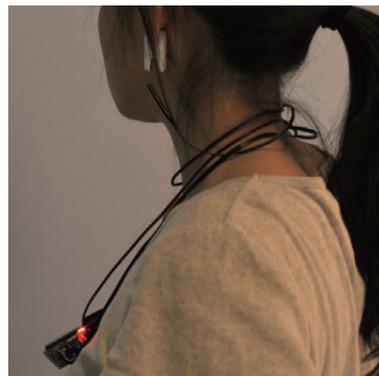
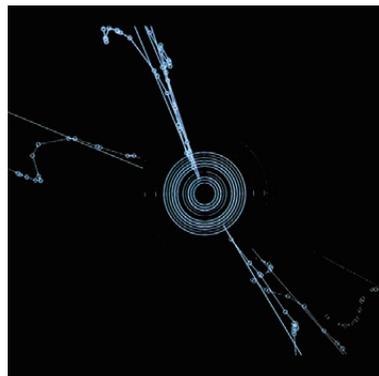
— 神戸アートヴィレッジセンター, 2008

「消失」を意味する単語
「disappearance」と名付けた。
日常の光景や事物に今までと
違った相貌を与え、生活と作品、
部分と全体、既知と未知の境を
曖昧にしていく。モチーフは日
常的でありふれたものであり経
験や知識として見知っているも
の、既知のものに布をかぶせ、
その布だけを提示することでそ
の未知性を奪い返そうと試みる。
日常で目にする対象物（コップ
等の日用品や工業製品など）の
表層のイメージをトレースした
立体作品固有の記号性を廃した
上で立ち現れてくるそのモノ自
体の本質とは何かを鑑賞者に問
い、私たちの日常生活における
物事の捉え方（既成概念）を揺さ
ぶり、私たちの眼がいかにかモノ
の表層しか見ていないかを考える。

Emo Stream

ライフストリームの為のウェアラブルデバイスとビジュアルライザ
A visualizer and wearable device for Lifestream

日常生活において、私たちは自分の身体を、それほど意識してはいない。しかしながら、呼吸をしたり、瞬きをしたりするのと同様に髪の毛を触ったり、左足を重心にして立っていたり、いつも同じ足を組んだり、右手で左手首を掻いていたりなど、自分でも気づいてはいるが、何気なく生活の中でおこなう固有の行動が必ずある。このような生活から反映される、様々な自分自身のデータをライフログと呼ぶ。これらのライフログから、日々の行動を参照すれば、私自身の見えない、行動の意味や精神の高ぶりなどとの関連性を見いだせるかもしれない。私自身の環境プロンプトそのものが作品として提示できないか、また私自身も含めて表現にできないだろうか考えた。



生成された映像

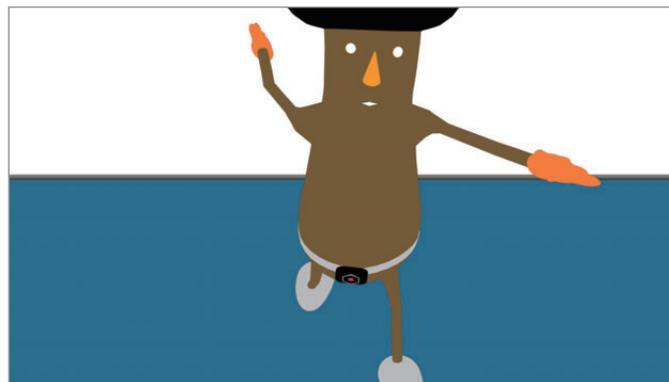
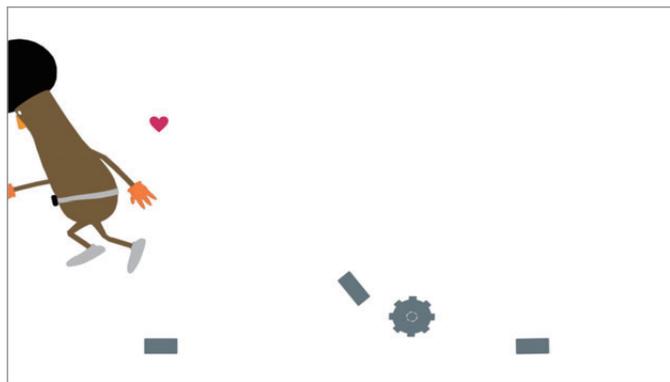
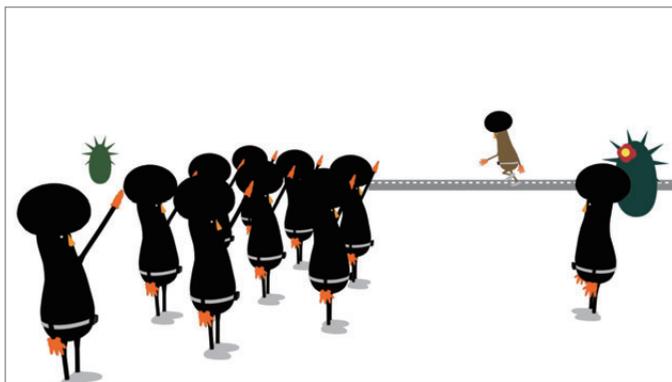
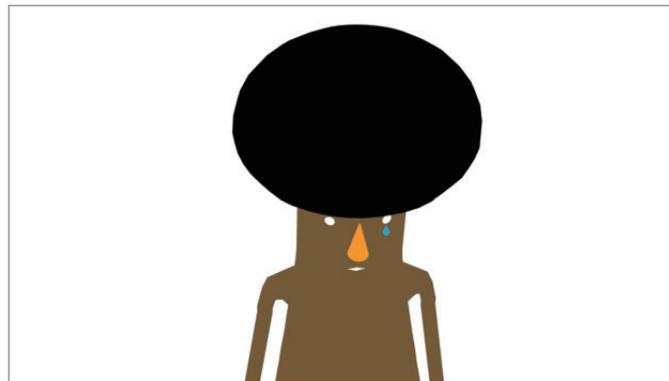
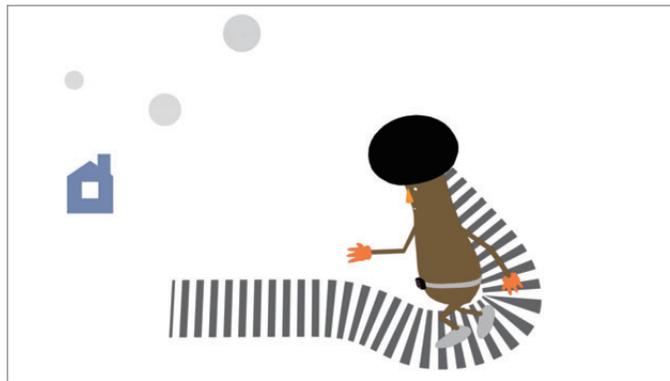
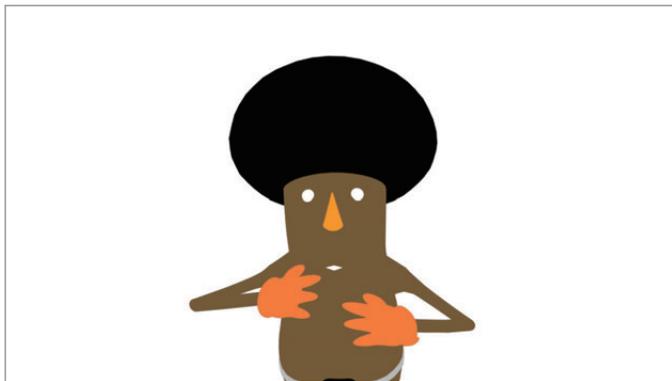
水野 渚

MIZUNO Nagisa

1983年 埼玉県生まれ

多摩美術大学情報デザイン学科情報芸術コース卒業

ユビキタスとコンテンツ研究プロジェクト、ガングプロジェクト



answer

新感覚しょーもないメーション!!
New sensation absurd animation!!

ヒーロー候補生の橋本は、ある日周囲からのプレッシャーに耐えきれず走り出してしまふ。橋本の明日はどっちだ？
この作品は大人も子どもも楽しめるコンテンツというコンセプトで制作しました。キャラクターをアフロヘアに設定することで小さな動作を最大限大きさに演出し、人の動作をトレースした後、少しずつ崩しぎごちないコミカルな動きを作ること、感覚的に楽しんでもらえるものになりました。
また、必要最小限の意味を持った背景オブジェクトを配置しアニメーションすることで観賞者に対して通常の作品よりも想像する余地を残し、そこにフラットな音をのせることで楽しいだけではなく、何かを感じ取ってもらえるよう制作しました。3Dらしくない質感を作ることによって余分な感情を持つことなくスムーズに入り込める作品に仕上げる事が出来たと思います。

稲葉 光生

INABA Kosei

1982年 三重県生まれ

学生 → 美容師 → IAMAS

主にウェブ・アニメーション、それに伴うグラフィックス・立体を制作していました
IAMAS OPENHOUSE 2009では自作マルチタッチディスプレイに『TouchLib』を表示して展示



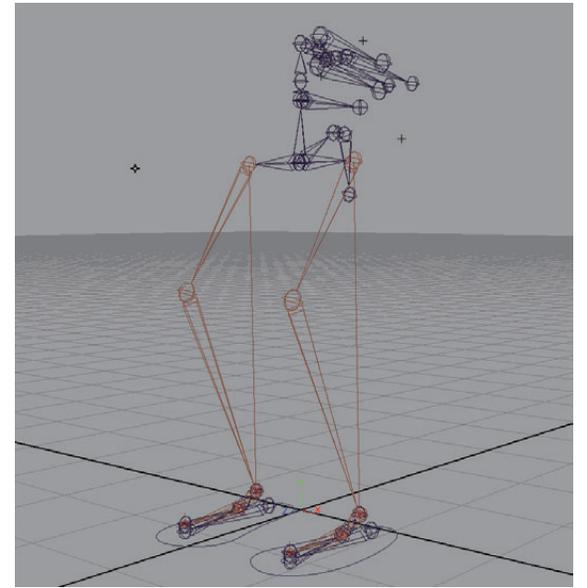
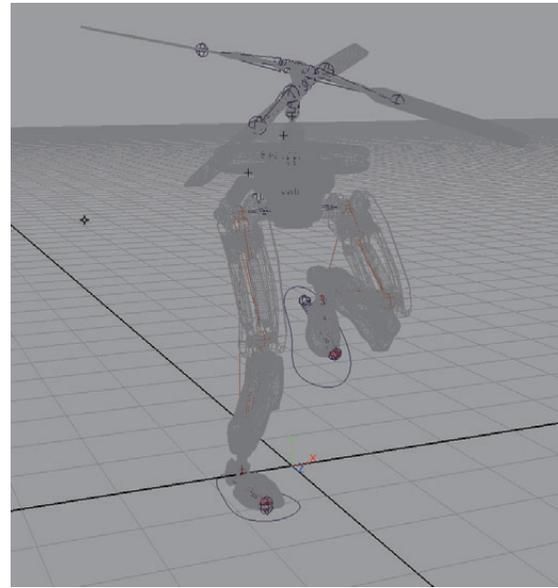
未だ世界では、ロボットは非現実的なものと言わざるを得ません。テレビアニメや映画で見るロボットも、想像によって作られたありえない生産物。しかし、私たちはそんな映像作品にありえないと認知していながらも、リアルを感じています。では、そのリアルとは何か……。私が出した結論は、溶け込むということ。

実写映像というキャンバスに、CGキャラクターが不自然なく溶け込んでいると感じていただけたら幸いです。

Rush.

実際の映像と3DCGアニメーション
リアルという観点を重視しながらこの2つを重ね合わせた映像作品です

Actual video footage and 3DCG animation. This video work combines these two medias while stressing the concept of what is "real".



CGキャラクターのモデリング

大澤 直輝

OSAWA Naoki

1989年 岐阜県生まれ

岐阜県立多治見工業高等学校電気システム科で

電気や発電機関連の知識を得た後、IAMASに入学

在学1年目は手書きアニメーションや実写映像に触れつつ

最終的にMayaでのCGアニメーションを専攻



movie
Ryuta Kakimori
sound
Kanna Komaki

There is nothing you can do about it. However,
if you leave it alone, it might just happen.

作品中には冒頭にこのような
メッセージが流れます。
この作品を見てもらった人の心
に何か残ってほしいというのが、
僕の一番の願いです。それはあ
る決まったものではありません。
人それぞれに違った感じ方をし
てほしいです。
あなたにとって、itつまり、それ
とはなんでしょう？

it is...

童話『青い鳥』をもとにした
影絵調の作品

A work of shadow pictures based
on the children's story "Blue Bird".



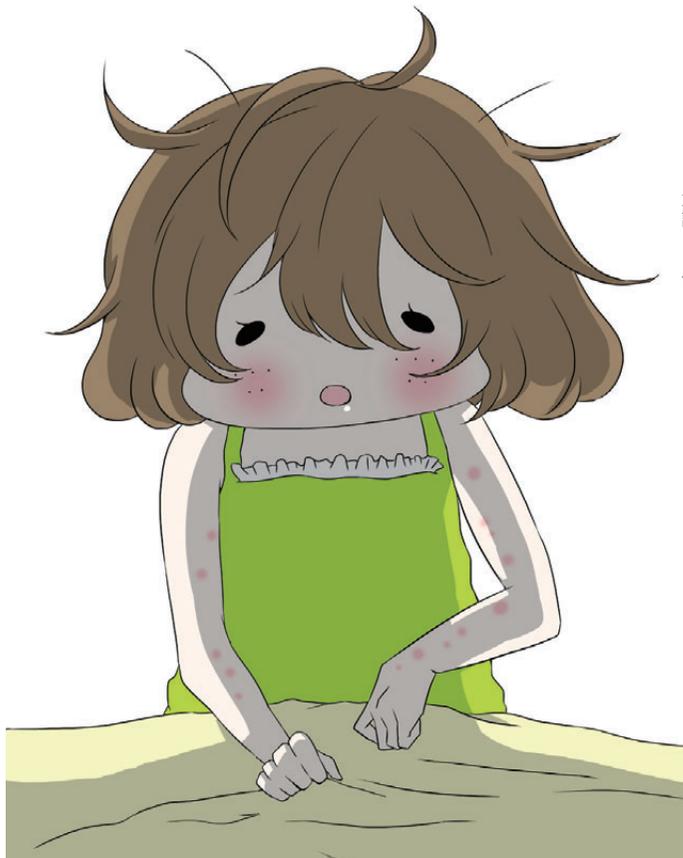
柿森 竜太
KAKIMORI Ryuta

1989年 岐阜県生まれ
高校卒業後IAMASへ
メディアでより影絵の質感に近づけるように試行錯誤してきました



だめなおんな damenaonna

フルカラー手書き声つきアニメーション作品
This is a full-color, hand-drawn, voiced animation piece.



だめなおんなの日常を描いた作品。ゆるいコメディとやわらかいキャラクターデザインのショートアニメーション。辛く落ち込んでいる人にも完全に絶望している人にも明日を楽しく迎えるための一握りの希望を持ってもらえたら。毎日を楽しく過ごしている人もより楽しく過ごせるような「笑い」をテーマにし、それを二通りの方法で捉えながら作った作品です。カラーであること、キャラクターが動くこと、見た人の心に残ることを意識して作りました。

どうしようもない駄目な女でも明日からは少しだけ駄目じゃない女に近づくことができる。今は駄目人間でも時間をかけて駄目じゃない人になっていけばいい。アニメを見終わった後少しでも前向きな気持ちになる人がいますように。ちなみに駄目な主人公のモデルはわたしです。自分を前向きにさせてくれるきっかけになった作品でもあると思います。



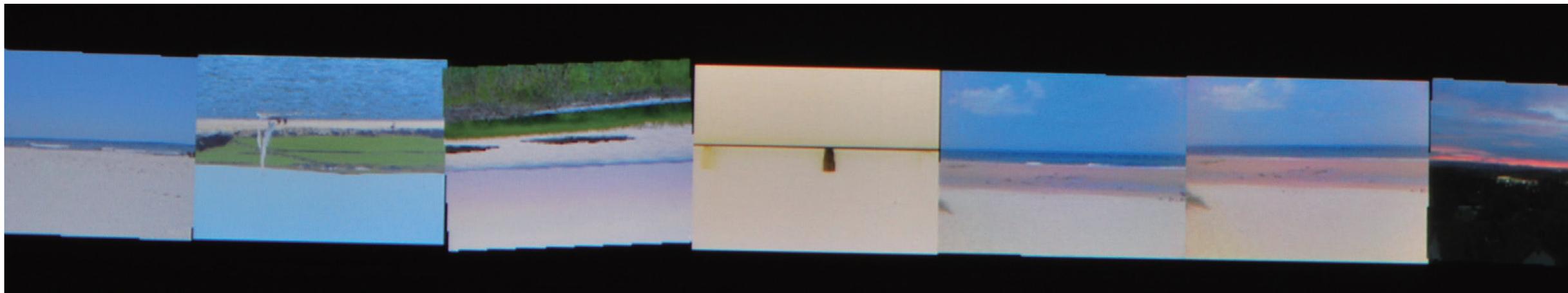
中島 杏那
NAKASHIMA Anna

1989年 岐阜県生まれ
IAMASIに来る前は普通の勉強しかしてない高校生であった
IAMASIに来てからは絵を描いたり
アニメつかったり映像作品つかったりマイペースに生きてます

Line

画面を横断する水平の直線がただ淡々と続く映像

This is a video of a straight, horizontal line that plainly and continuously crosses the screen.



展示された映像の一部

ネット上の類似画像検索サービスにて、一ピクセルの水平の線の画像を検索。
 検出された画像をダウンロードし、それらの画像に含まれる線を水平に並べた。

- ・太さを持たない
- ・真っ直ぐである
- ・無限に伸びて端点を持たない

などの特徴を持つ。直線をモチーフとして作ることを決め、直線のイメージとは何かを考えた。

吉田 朋生

YOSHIDA Housei

1988年 大阪府生まれ

大阪の高校を卒業後、1年の浪人を経てIAMASへ写真を撮ったりMax・MSP・Jitterを弄ったりしました

応唱

Respond to the chant

クラリネット独奏とライブエレクトロニクスのための音楽
コンピュータを援用することにより、以前では実現不可能だった音楽を作曲した

This is music for a clarinet solo and live electronics. With computer-aided music composition, I created music that would have heretofore been impossible.



戦後におけるテクノロジーの飛躍的な発展が、音楽の在り方に劇的な変化をもたらした。特に録音技術の進化は、いまここにある音楽を後に聴くことが出来るだけではなく、創作の現場に改革を迫るものであった。その中で私が注目したのは録音した音楽と、実時間での演奏のコラボレーションだった。すなわち過去と現在の混交から生まれる音楽。私はその代表作ともいえるPブレーズの『二重の影

の対話』を詳細に分析、検討した。その結果誕生したのが『応唱』である。具体的にはライブエレクトロニクスと呼ばれる手法を用いて、現在おこなわれた演奏を即座に再生、反復したものを作品の基礎とした。その結果、過去と現在という明快な二層構造ではなく、現在の変容の連続といえる音楽が誕生した。



作品のライブ性を重視し演奏記録を聴かすのではなく
作品の構造解説・論文の要旨を解説した

松本 直祐樹

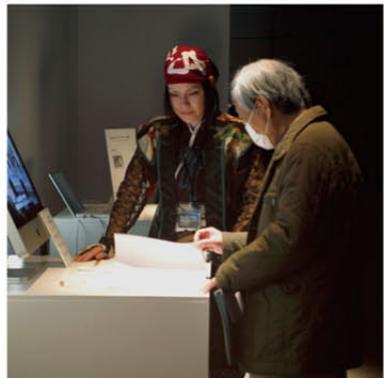
MATSUMOTO Naoyuki

1976年 東京都生まれ

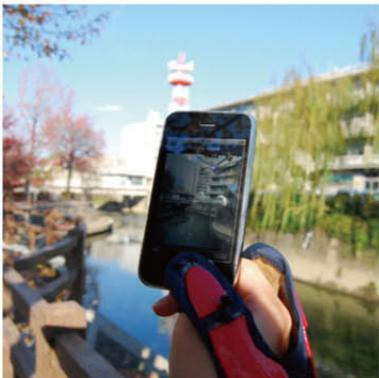
作曲家の卵として多くのコンクールで入選、入賞を果たすが自分の表現に疑問を抱くようになり、救いを求めてIAMASへ音楽とテクノロジーの関わりを研究したことによりこれからの作曲の在り方を見出すようになった



☆大垣を戦国的に
楽しんでいいじゃない☆



展示場でも甲冑をつけて活動内容の説明を行った



イベントの様子



地域活性の新しい担い手として登場してきた「戦国歴史まつり」を多角的に分析。まちにおける「まつり」とはなにか、時代装束がハレの日に必要なわけ、なぜ二〇〇九年「レキジョ」が「ブーム」となったのか、そもそも大垣に戦国資産はあるのか。それらを追求しつつ、実験的なイベントとして「大垣×戦国」展を市内で開催。展示やパフォーマンス、ゲームやシンポジウムなど多彩な内容で大垣のまちと人と歴史にアプローチをかける。

「大垣×戦国」展 Archive

“Ogaki x Sengoku” Exhibit Archives

研究論文『戦国歴史まつりと地域活性』および
2009年に大垣城周辺で行った企画展『大垣×戦国』のアーカイブ

My work consists of my master's thesis
“Sengoku Period Festivals and Local Area Invigoration”
as well as the archive of the planning exhibition,
“Ogaki and the Sengoku Period”, held near Ogaki Castle.



イベントのチラシ

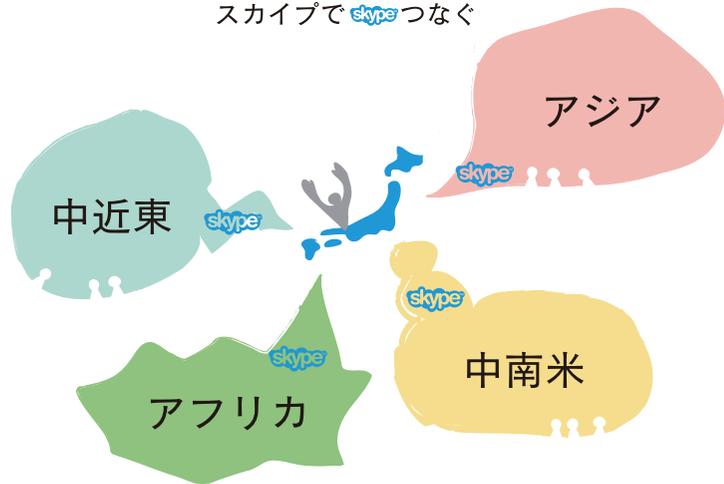


津田 志保
TSUDA Shiho

1980年代 岐阜県生まれ
IAMAS CGIコース03を卒業後、県内の福祉系大学に就職
事務員と講師の二足のわらじで教育改革を生き抜いた後IAMAS大学院に入学
本人もっばら教育系のつもり



日本の学校と途上国の海外協力隊を
スカイプでつなぐ



本研究は、青年海外協力隊という海外の国際協力ボランティアと国内の学校を、インターネットを活用し、つなぐための研究です。具体的には、海外の国際協力ボランティアが、インターネットの画面（Skype等）を通して、学校の教室に登場し、海外の現場から直接、話をします。そして、その国の友達を紹介する。質問も沢山だされ、普段はあまり考えない国際協力のことについて色々考えながら話さう。そのような楽しくて取り組みやすい、そしてリアリティのあるインターネット経由の、国際協力出前講座プログラムとして、現地から出前講座を設計・実施・記録・分析・応用可能にするためのモデル化を行いました。

対話と創造

— 青年海外協力隊と国際理解教育の連携の可能性 —

Dialogue and Creation

— Possibilities of cooperation between JOCV and International Awareness —

インターネットで海外の国際協力の現場と国内の教室を結び
国際理解ワークショップをひらくための研究です

I researched how to further international understanding by conducting workshops where classrooms in Japan are connected via the Internet to classrooms abroad.

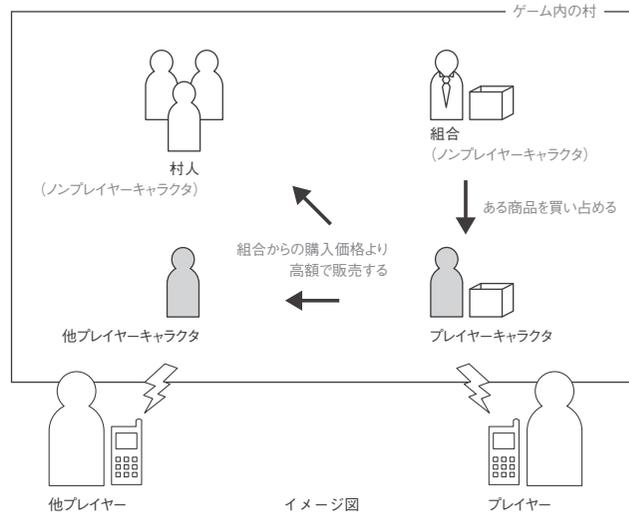


古川 浩一

FURUKAWA Koichi

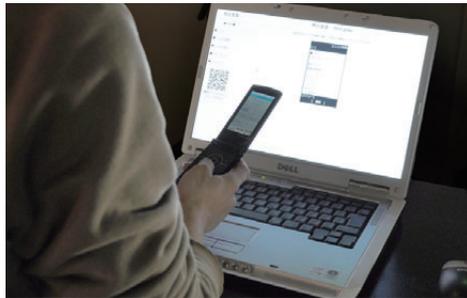
1972年 愛知県生まれ

IAMASに来る前はシリアのパレスチナ難民キャンプの学校で先生たちが教材を作成できるようにサポートをしていた。在学中は日本の学校（主に岐阜県）の国際理解教育をサポートしてきました。



ブラウザゲームとの出会いがコンピュータやネットワークに興味を持つきっかけとなり、その時の楽しさを他の人にも知ってほしいと思ったのが制作の動機です。

本作品は、携帯電話を用いた多人数参加型シミュレーションゲームで、ゲームの中の仮想の村で商売や人的交流などといった村人生活を楽しむものです。ゲームでは、人間の持つ腹黒さやあるいは信用のやり取りが面白そうだと感じ、そうした複雑な人間関係を通してゲームの中で人間模様を再現しています。敢えて画像ベースではなく、テキストベースで状況を進行させることにより頭の中で状況を想像してもらうようにしています。また、行動の状況は保存することができ、毎日、少しずつ遊ぶことができるようになっています。携帯電話から操作できる村人以外のキャラクタや魔王・勇者が登場したり、ゲームは時々刻々と変化していきます。ゲームでありながら人間の欲望をくすぐり、駆け引きによって意外性のある村人生活を体験することができま

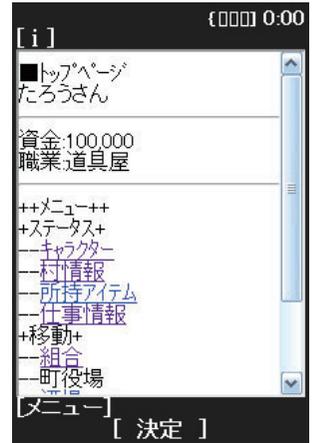
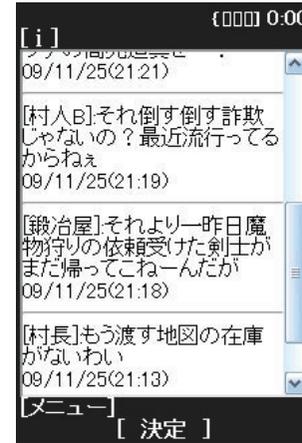


QRコードを読み込むとゲームに参加できる

村人生活 Villager's life

プレイヤーがとある村の住人となり
商売や交流といった村人の生活を楽しむゲーム

This is a game where the player becomes a village member and carries out daily activities such as selling goods and interacting with other people.



ゲーム画面

荒井 龍之進
ARAI Ryunoshin

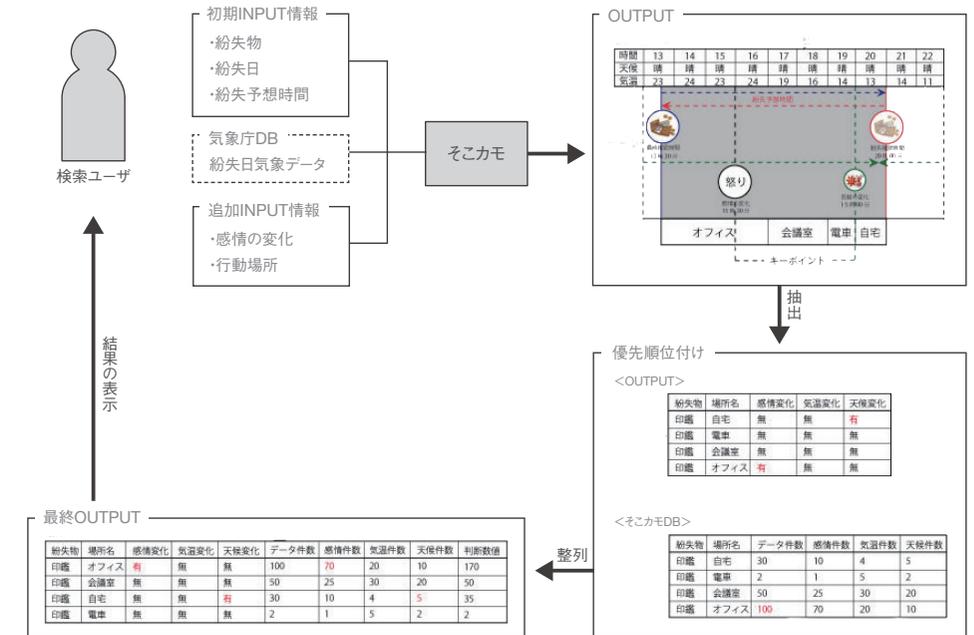
1989年 東京都生まれ

ウェブ上で採取した忘れ物データベースを使って
忘れ物をした際の場所を推測するシステム

This is a system that estimates the location of the user's lost item using web-based "lost and found" databases.

人が忘れ物をする時、物・場所・状況によって、何らかの特徴があるとされます。同じような行動した場合や同じような物を忘れる場合、その時々状況に関する情報をデータベース化し、データの傾向から状況を判断することができれば、忘れ物をした際の場所の推測や気づきを促すことができるのではないかと考えました。

本作品は、忘れ物に関するデータ（物・場所・直前の行動）を投稿してもらう入力インターフェイス部分と、そのデータを元に忘れ物データベースを構築する部分、その忘れ物データベースから項目別に統計データを表示、忘れ物をした際の場所や時間帯の推測、もしくは気づきを促すアルゴリズムの部分から構成されています。



システム図



忘れ物に関するデータを投稿する

波多野 光

HATANO Hikaru

1989年 岐阜県生まれ

IAMASに来る前は、岐阜県内の商業の高校に通っていました

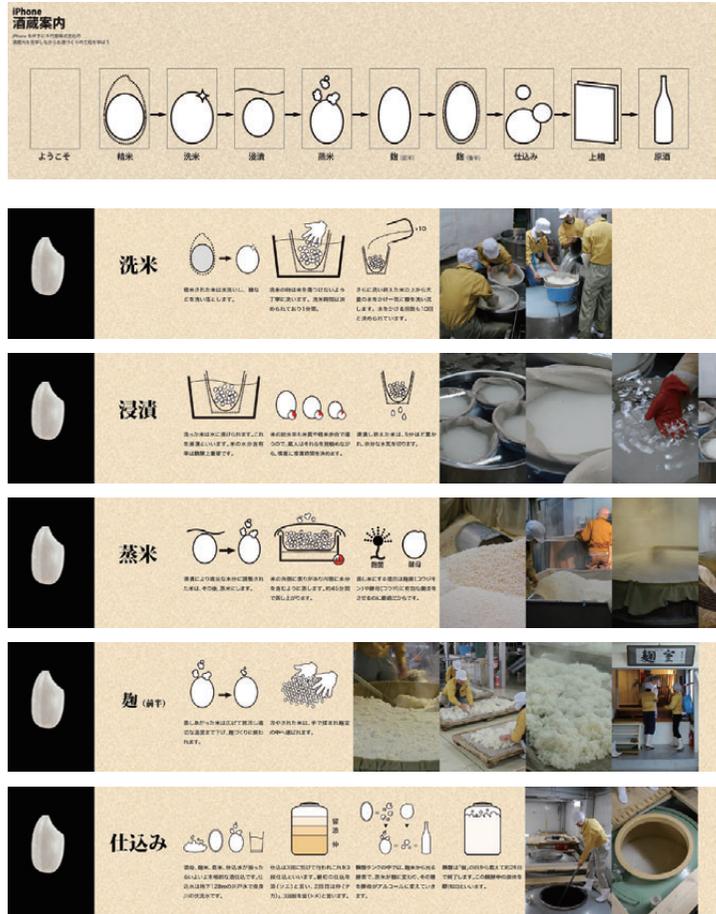
IAMASではC#などを中心に勉強しました

その他には資料作成のノウハウや討論のコツなどを学びました

共同制作 **iPon** ～酒蔵開放イベントをサポートするためのシステム開発とイベント運営～
 - System development and event management for public opening sake warehouse -

iPhoneアプリを使用して酒蔵内を見学して頂きました
 酒造りの行程を順番に見ていける内容となっています

I designed a system for using an iPhone application to tour a sake distillery. Visitors saw the sake-making process step-by-step.



iPhoneで取得できるコンテンツ



ウェブではイベント時のデータをもとにしたコンテンツを見ることができる

Phoneは、デザイン性やユーザーフレンドリーなインターフェイスを備えたモバイルデバイスとして、最近注目されています。本作品は、Phoneアプリケーションとしてスタンプ型のデバイスを新規に用意し、新たな使い勝手を追及した開発を行い実際のイベントで使用しました。本作品のシステムにおいて、ユーザーはデバイスを利用するに当たり特に意識することなく同じ操作をするだけで、その場所に応じた情報を表示させることができます。実際に酒蔵開放のイベントでは、本システムのデバイスを用的酒蔵内を見学しながら、酒造りの工程を音声・映像での説明を受けることができ、「その場所でのような事が行われているのか？」といったことを理解しやすくなりました。イベント後に公開するウェブサイトでは、Phoneを利用して見学した際に収集しサーバに蓄積したパーソナルデータ（今回は時間）を元に来場者ごとに異なるコンテンツを表示させました。これからはPhoneのようなデバイスがどんどん普及してくると思われれます。今後は、Phone内蔵の加速度センサーなどを用いて人の動きを分析し、来場者の動向分析を行うなどいろいろな展開を考えています。

相磯 達也
 AIIISO Tatsuya

岐阜県生まれ
 会社からプログラミングの研修としてIAMASへ入学
 在学中に一番力を入れたことは、愛車のドレスアップ

form. / Design + Personalfabrication

パーソナルファブリケーションという考え方にに基づき
個人からはじまるボトムアップなものづくりを考察します

This project explores "personal fabrication", the idea of starting with the individual in mind and manufacturing from the bottom up.

パーソナルコンピュータの普及と高度な工作機器の低価格化が進み、今までは個人で制作する事が難しかったものをつくる環境が整いはじめデザイン領域をさらに広げています。現在の大量生産、大量消費、大量流通というものづくりとは少し考え方を変えた、パーソナルファブリケーションという考え方に基づき、デザインのプロセスとプロトタイプ制作を平行して考え、個人からはじまるボトムアップなものづくりを考察します。

また、一方でデザインに興味のない一般の方々にも、このようなかたちに込められた様々な意思をくみ取って貰えるよう、ものづくりを体験してもらいより理解を深めてもらう事も必要だと考えています。

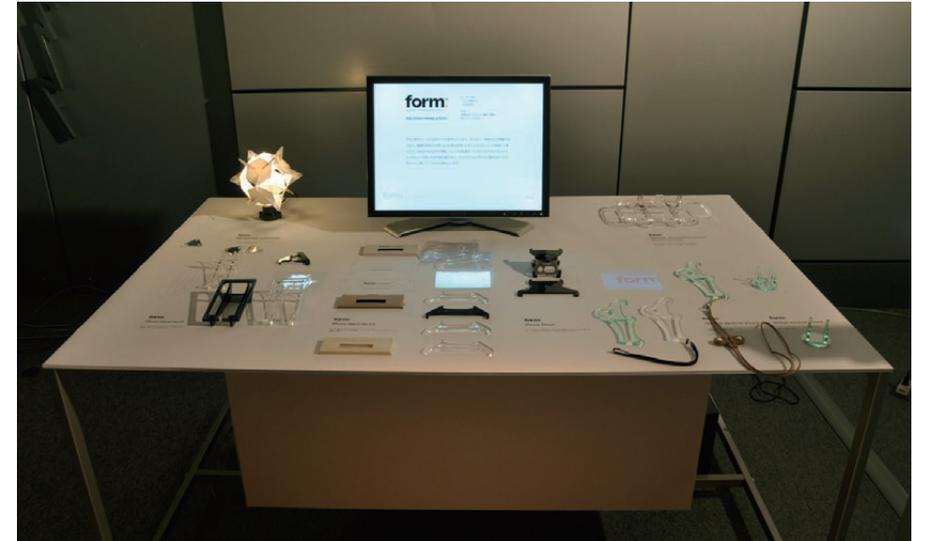
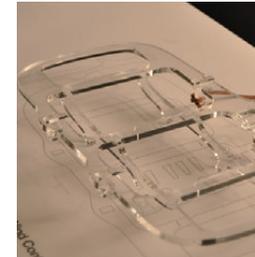
現在 IAMAS にはGangプロジェクトやユビキタスとコンテンツ研究プロジェクトがあり、高度な研究や制作で大きな成果をあげています。こちらがどちらかといえばトップダウンであるとすれば、ここで考察した事はボトムアップとして考え、ここまでの制作では電子工作的な要素は含んでいませんが、今後はオープンソースで共有できるという事を前提に少しづつ分野を広げていければと考えています。

form. Design + Personalfabrication DSP Course Yutaka Kitamura 27/32

パーソナルコンピュータの普及と高度な工作機器の低価格化が進み、今までは個人で制作する事が難しかったものをつくる環境が整いはじめたのもあり、パーソナルファブリケーションという考え方に基づき、個人からはじまるボトムアップなものづくりを考察します。

form. Design + Personalfabrication 01/32

form. Design + Personalfabrication 06/32



form. Design + Personalfabrication 09/32

form. Design + Personalfabrication 11/32

form. Design + Personalfabrication 07/32

展示されたスライドの画面 (一部)



iPhoneのスタンドのプロトタイプ



北村 穰
KITAMURA Yutaka

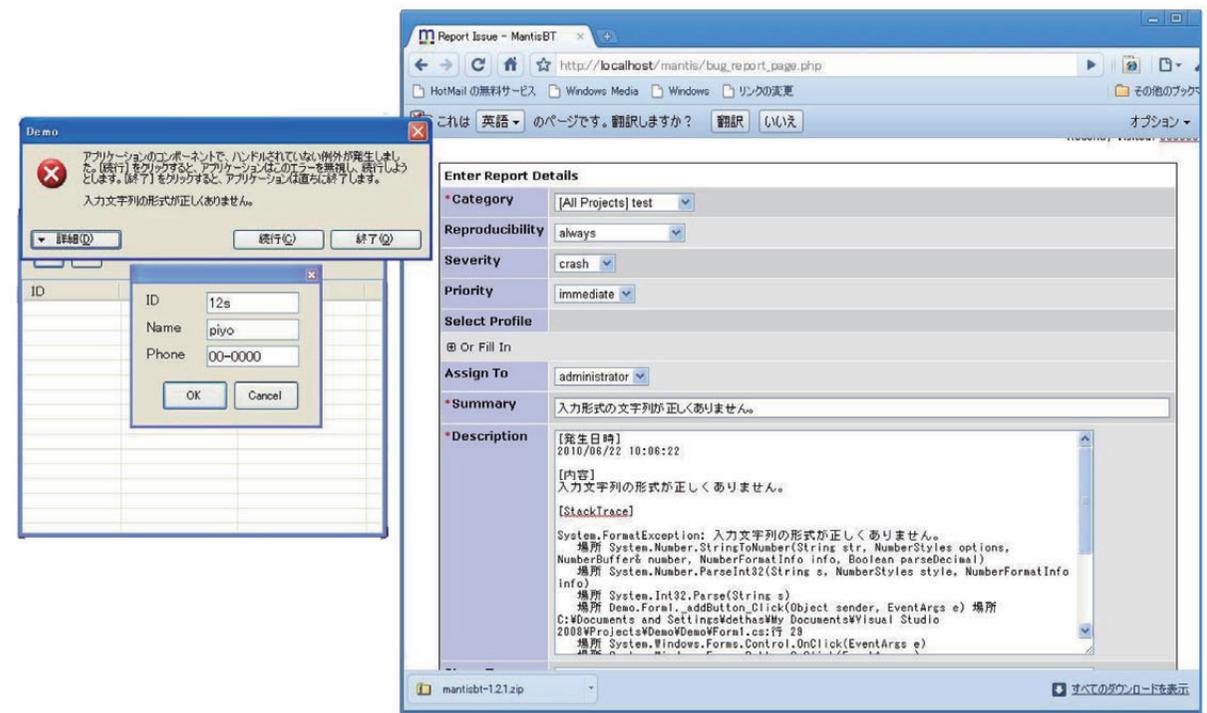
東京都生まれ
武蔵野美術大学 基礎デザイン学科卒業
デザイン会社に就職、その後フリーランスにて活動
バンタンデザイン研究所講師などを経てIAMASへ
勉強と仕事の両立を目標に入学、達成は……

BTSクライアント

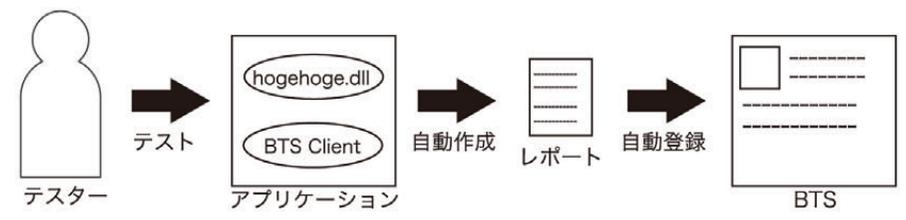
BTS Client

ソフトウェアのテストを行う際に利用するバグトラッキングシステム(BTS)に対して情報を自動で登録するクライアントソフトウェアを開発しテストにかかる時間を削減します

I have developed client software that automatically records information from Bug Tracking Systems (BTS), thus reducing the time required for software testing.



ソフトウェアで発生したエラー(左)が、自動で登録される(右)



システム図

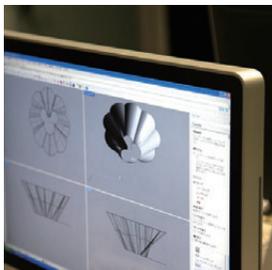
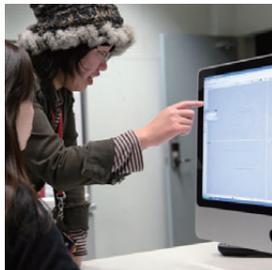
ソフトウェアの開発を行う場合、ソフトウェアテストは大変な作業で、テストを少しでも楽にしたいという思いから開発を行いました。テストと不具合の修正を別の人間同士で行うことは理想的な開発スタイルではありませんが、意思の疎通や作業割り振りの仕方によっては、逆にやりにくくなってしまいう事を多く経験してきました。そこで、いかにソフトウェアテストを楽に行う事ができるかをテーマに本作品の制作に取り組みました。

本作品では、ソフトウェアテストの際に発生したエラーの情報および関連情報を既存のBTS(Bug Tracking System)に対応し、自動登録できなかった部分の改善、導入手順の簡便性、収集情報のカスタマイズ、プラグインによる拡張性を持たせ、高額な既存製品に対抗しうる機能と利便性を有し、作業効率を上げることができました。

篠田 尚宏

SHINODA Naohiro

1984年 岐阜県生まれ
愛知県で主に自動車業向けの業務システムの開発を5年ほど行い、退社
高校時代の恩師よりIAMASの噂を聞き、転職ではなく学生に戻る



イベントの様子



これは、酒造メーカーである千代菊株式会社との共同研究から始まったイベント企画です。お酒をあまり飲まない人にお酒そのものの味や魅力をアピールして興味を持ってもらうのは難しいことです。そこで、お酒そのものではなく、お酒をたしなむ上で必要な酒器の制作をイベントの中心に据えることでお酒を飲むきっかけを作り、ひいては日本酒をアピールすることになりました。

参加者は3Dソフトでおちよこをデザインし、その成形した型を用いて作陶体験をします。最後はそのオリジナルおちよこで日本酒を酌み交わし、よりおいしく日本酒を味わい、知ることができます。一連の体験を行えるよう運営マニュアルを作成し、イベントを告知するための配布物を制作しました。

デジタルサクトウ

Digital SAKUTO

日本酒を飲んだことのない人に酒器を通して日本酒を知ってもらおう
そんなイベントの企画を行いました

I planned and held an event where people who had never had Japanese sake before learned about the beverage through the medium of sake cups.



イベントで作られた酒器と型

林 佐織

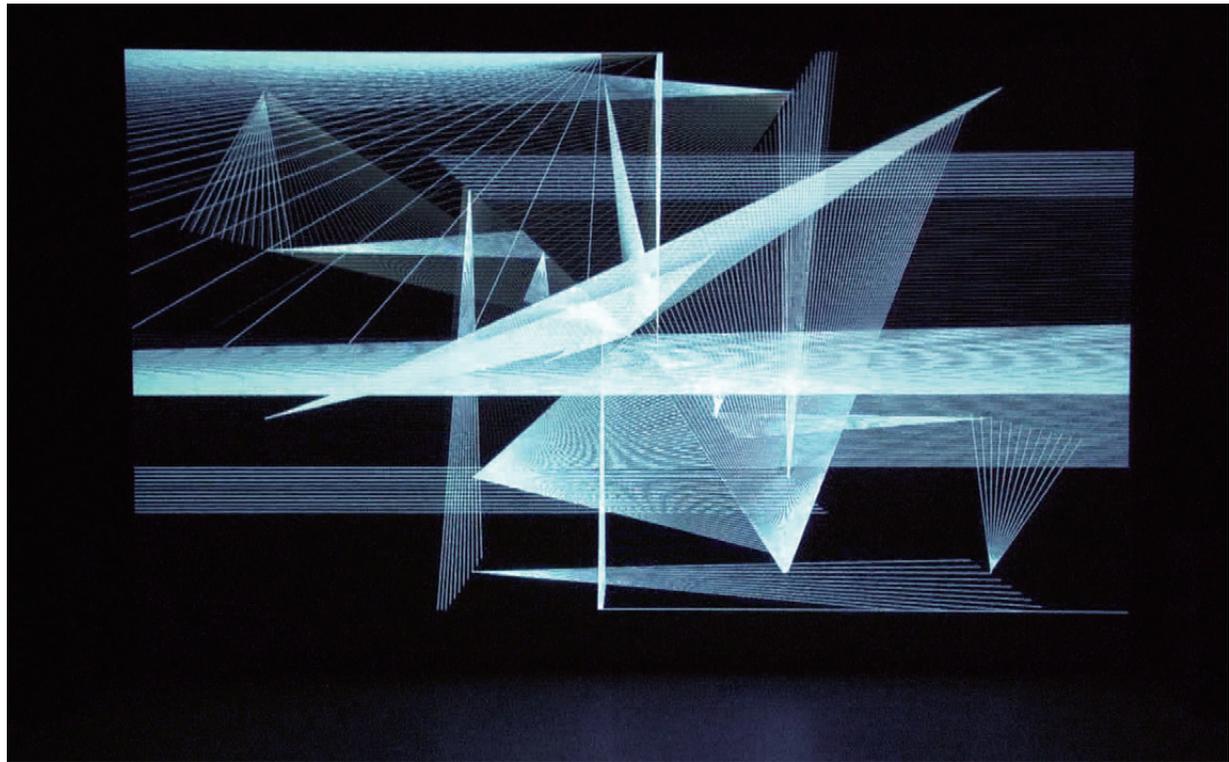
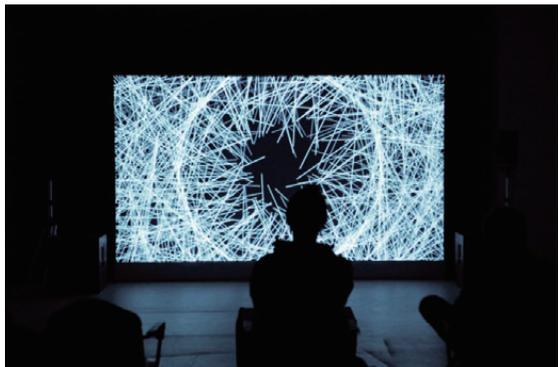
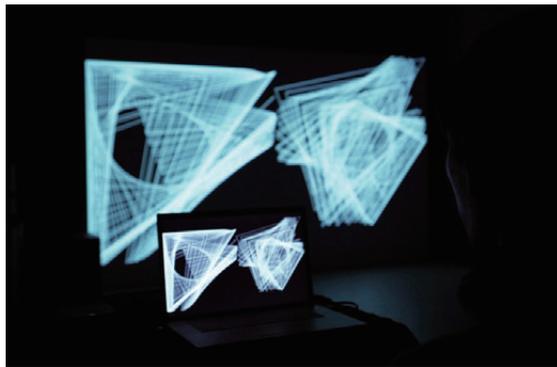
HAYASHI Saori

1989年 岐阜県生まれ

岐阜総合学園高等学校情報システムコース卒業
IAMASではウェブ、Flash、製本と広く浅く勉強し
最後にはイベントの企画までやりました



上演はプログラムの実行によって行われる



安田 到

YASUDA Itaru

1984年 山口県生まれ

慶應義塾大学 文学部 美学美術史学科卒業後

IAMASへ入学

大学での研究テーマは音楽における「視覚」の役割

IAMASではプログラム技術の習得に励み

コンピュータ独自の音響映像表現に取り組んできた

音響と映像の融合を主題とした表現には既に長い歴史がありますが、作家個人の主観を超えた両者の論理的な結びつきは未だに稀有なものであり続けています。本作品ではデジタル表現の根本である数字列そのものから発想し、プログラム内で音響の推移と映像の動きを数値として統一的に処理しています。音響と映像は共通の数式から算出される数値に従ってリアルタイムに同時生成され、数学的構造に準拠した時間軸を形成します。

コンピュータ計算による音響と映像の真に複合的な構成を現実世界の再現や模倣・比喩ではなく、全く独自の抽象形式として空間上に展開することで新たな知覚体験の場を創出することを試みました。

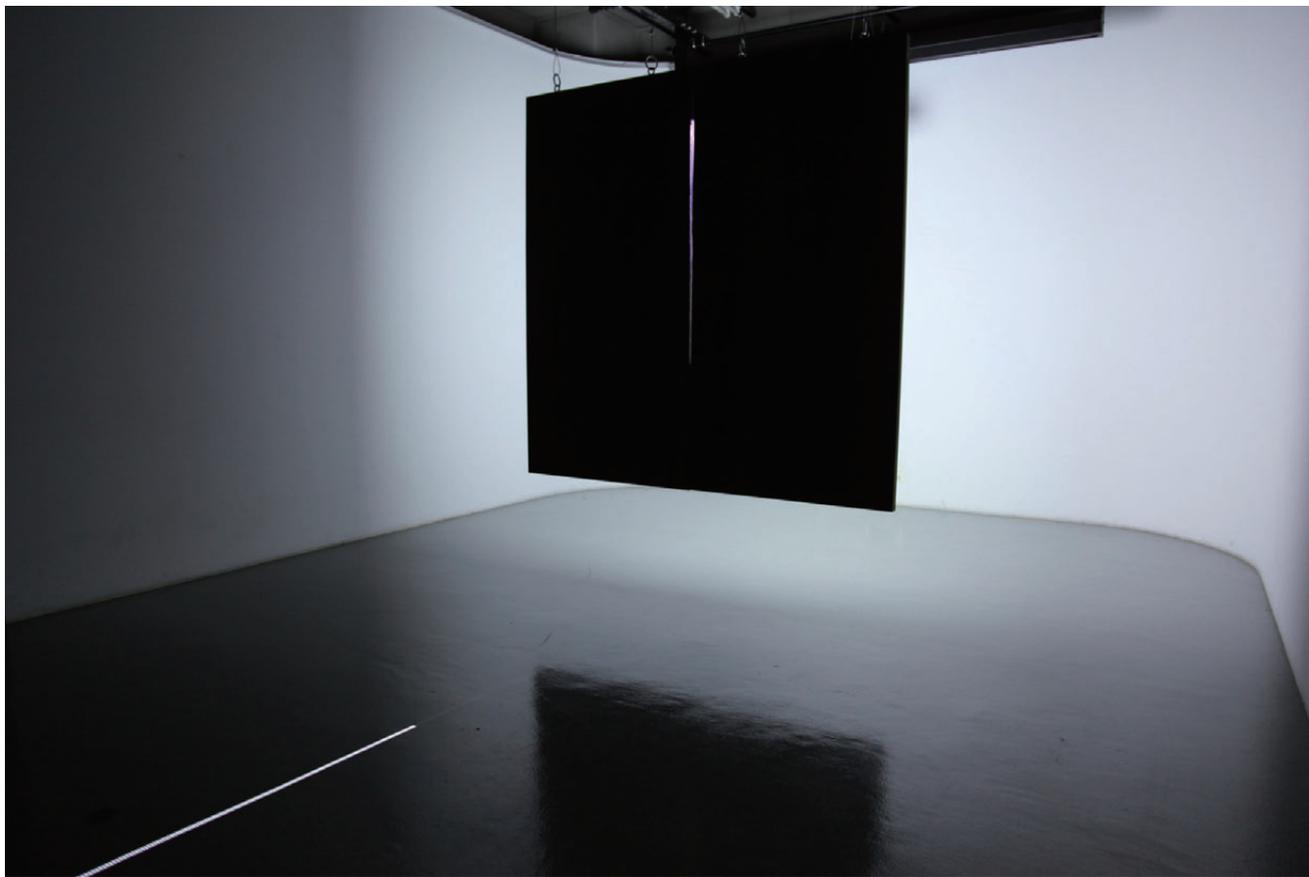
complex composition #3

制作から上演までを一貫してプログラムコードの記述実行によって行うオーディオビジュアルコンサート作品

A generative audiovisual concert piece.
The presentation is performed only by execution of a program.
All sound and graphics are generated in real time.

月の出を邀えること

To salute the moonrise.



坂口 倫崇

SAKAGUCHI Michitaka

サウンド・アーティスト

「静謐」を表象とした電子音楽や音響作品を制作
三井寺などの寺院や歴史的建造物にて空間的な音響作品を発表

「琥珀色した蜜は指先を伝い
其うして掌で雪の如く咲いて
消散した」

《邀月》は、間、という漢字から
想を得て造形化したものである。
中空に吊るされた二つの板は、門
の扉、に、その僅かな隙間から
洩れ入る光は、太陽と月の光、
に見立てられている。

間、の正字は、閒、であり、本
来は月の光の差し込む情景から
漢字は成立した。

《邀月》の時間構造は、間、から
間、へと変容した時間を遊るも
のである。

上昇するものとしての象徴的な
太陽を垂直に落下させることで

逆行する時間を提示している。
直接的な光源としての太陽の光
はやがて、間、をおいて消え入り、
間接的な光源としての月の光が
差し込む、間、の時間へと変容
する。
月の光は、門の扉、の背面と壁
面に反照して、気配の如くその
向こうに現出する。

《邀月》の反照は慈照寺（銀閣寺）
の銀沙灘と黄檗山萬福寺の月台
を参照している。

- 112 大田 祥子
OTA Shoko
文学作品における単語の共起情報を用いた表現システム
A System for Constructing Art works Using Co-occurrence Relation of Words in Literary Work
- 50 君塚 史高
KIMIZUKA Fumitaka
移動空間における移動感拡張の為のARデバイスの研究
Study of an AR Device that Adds Feeling of Move for Vehicle
- 32 桑原 翔
KUWABARA Sho
実時間メディアをモチーフとした絵画表現の研究
Sequential Medias as Motifs of Drawings
- 30 小島 一郎
KOJIMA Ichiro
アプリケーションを用いて書籍の相関を示すインタラクティブデザイン
Interaction Design for Correlation of Books Using Annotations
- 102 坂口 倫崇
SAKAGUCHI Michitaka
芸術表現における「間」の考察—メディア・アート作品『縁環』をめぐる
Study of “Ma” in Art Expression —On “En-kan” as Media Art
- 46 高橋 裕
TAKAHASHI Yu
不協和度解析に基づいた作曲の試み
Study of Composition Based on Dissonance Analysis
- 38 田中 健司
TANAKA Kenji
高齢者の身体機能回復に向けたiPhoneの活用と可能性
Utilization and Possibility of iPhone for Rehabilitation of the Aged
- 36 塚本 美奈
TSUKAMOTO Mina
写真表現におけるマテリアリティ—イメージの消失過程とその記録—
Materiality in Photograph Representation —Vanishing Process of Images and the Recording—
- 82 津田 赤保
TSUDA Shiho
戦国歴史まつりと地域活性
Sengoku Festival and Development of Area
- 28 橋本 佳奈子
HASHIMOTO Kanako
メールによるエージェントシステムの研究
Mail Reply System Based on Like an Agent
- 84 古川 浩一
FURUKAWA Koichi
対話と創造—青年海外協力隊と国際理解教育の連携の可能性—
Dialogue and Creation —Possibilities of Cooperation between JOCV and International Awareness—
- 56 前川 真吾
MAEKAWA Shingo
文章構成に関する文化的要素を含む表現手法の研究
The Study of the Expression Technique Including the Cultural Element about Constituting a Sentence
- 16 松島 俊介
MATSUSHIMA Shunsuke
“VOICE-PORTRAIT”—ネットワーク環境における新たな映像表現の研究—
“VOICE-PORTRAIT”—Research of New Image Expression on Network Environment—
- 80 松本 直祐樹
MATSUMOTO Naoyuki
Respond to the Chant—ライブサンプリングを用いた新たな作曲の試み—
Respond to the Chant—An Attempt of Composition with the System of Live Sampling—
- 68 水野 渚
MIZUNO Nagisa
ウェアラブルデバイスによるライフログデータを用いた表現方法の研究
Study of Expression Method with Lifelog Data Using Wearable Device
- 52 宮川 英利
MIYAKAWA Hidetoshi
都市〇〇—都市の重層的物語の創出—
Urban O —Creation of Multi-layered Narrative of the Urban—
- 24 武藤 勇
MUTO Isamu
都市交通網への人々の関係性から考察した表現研究
Study on Expressing Observations of Human Relations in Urban Traffic
- 66 八嶋 有司
YASHIMA Yushi
修士作品『Disappearancel』の制作のための研究
A Research for Graduate Work 《Disappearancel》
- 100 安田 到
YASUDA Haru
プログラムコードによる音響と映像の複合的構成
Audiovisual Composition on a Program Code
- 54 山下 健
YAMASHITA Ken
ある分野に特化した個人蔵書を基にした図書館の研究
Research on Libraries Based on Personal Collections in Certain Specialized Fields
- 清水 敏雄
SHIMIZU Toshio
ジャuggling技能習得の初期段階における難易度調整 および技能習得効果向上のためのシステムに関する研究
Study on System to Adjust Difficult at Early Stage of Juggling Skill Acquisition and Enhance its Learning

IAMAS 2010

卒展

タイムスケジュール

Time Schedule

2/18 Thu.	10:00—	オープニングセレモニー
2/19 Fri.	16:30—18:00	サウンドイベント IAMASONIC 2010
2/20 Sat.	13:00—15:00	修士論文口頭発表
	15:00—16:30	トークイベント
	18:00—20:00	ウェルカムパーティー
2/21 Sun.	13:00—	ギャラリーツアー
	18:00—	クロージングセレモニー



情報科学芸術大学院大学第8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13期生卒業制作展

開催概要

会 期：2010年2月18日(木)～21日(日)
会 場：ソフトピアジャパンセンタービル (岐阜県大垣市)
時 間：10:00—18:00

出展者：44名
来場者：延べ670名

Complex Composition α

制作・上演の全てをプログラムコンピュータの記述・実行によって行うオーディオビジュアルコンサート作品です。音響と映像は共通の数式から算出される数値に従ってリアルタイムに同時生成され、数学的構造に依拠した時間構造を形成します。コンピュータ計算による音響と映像の真に複合的な構成を、現実世界の認識とは異なる独自の抽象形式として空間上に展開することで、新たな知覚体験の場を創出します。

〈安田 到〉

In the moment

この作品は、修士作品『At the moment』を受けて制作をした、第二バージョンのピアノソロ曲です。不協和度解析という音響解析を用い、サンプリングしたピアノの音からシミュレートした和音の、不協和度解析の結果から曲を構築しました。和音を不協和度の順位と並べる「序列化」と呼ぶ操作を基にした、単旋律によるピアノソロ曲です。この単旋律の中には、不協和度の推移や、サンプリングをしたピアノの音色が内包されています。

〈高橋 裕〉

lost on someone

身の回りの環境から切り取った音(hoonida-kim)と純粋な電子音だけで作られた音(筒井一隆)、それぞれが一見異なるが、その間に存在する繋がりを探る。今回その実験として、二人それぞれの要素がその間の均衡を上手く保ちつつ、場の空気を操作することを目指す。私たちは要素と要素の間に存在する無数の可能性を信じて、表現する者でありながら、観察者でもありうる。

〈hoonida-kim (手前) 筒井一隆 (奥)〉

「IAMASONIC 2010」は、スタジオ2とDSPコースの学生(筒井一隆+hoonida-kim・高橋裕・安田到)による多彩な音楽・映像ライブイベントです。サウンドや映像メディアを用いて、オーディエンスの五感に働きかけるようなパフォーマンスを披露しました。

16:30—17:00 筒井一隆+ hoonida-kim

17:00—17:30 高橋 裕
展示作品→ P.84

17:30—18:00 安田 到
展示作品→ P.100



トークイベント

2/20 Sat. 15:00-16:30

面白法人カヤックとは

「トークイベント」では、面白法人カヤック 代表取締役 柳澤大輔さんをお迎えして、学生と来場者とのオープンディスカッションを行いました。トークイベントの様子は USTREAM を通して配信、また Twitter を通してインターネット上で意見・コメントを受け付けました。



代表取締役
柳澤 大輔

子どもに「パパ、何してるのか分かんない」と言われるような会社を作りたいと思って、できた会社がカヤックです。

企業がその文化や個性が出るのが給料明細だと僕は思います。そういう人間をどういう風に評価するのが給料制度に出てきますから、そういうところも視点にしてみると就職活動に便利だと思えます。

嫌いな人がいたら、まず心の中でその人に「ありがとう」を言うという意外と温かい気持ちになる、という話が社内に流行しました。そこで、毎日誰かに対して「ありがとう」を強制的に言おうというサービスができました。最初は自分の為のサービスが、そのうちそれを共有して、みんなが誰かに言った「ありがとう」も見えないか、ということでも四年ぐらい続けています。

THANKS

人のありがとうを集めて表示するウェブサービス。中国やアメリカなど外国語版もある。

サイコロ給

カヤックには、サイコロを振って給料を決める制度があります。

元々は大学の同期三人で立ち上げた会社で、立ち上げた時に「友達同士で起業したら確実に将来お金でもめるよ」とみんなにアドバイスされました。最初に大切にしていた一緒にやろうという気持ちを忘れないですむような取り組みって何かないかな、ということで作ったのが、サイコロ給。給料×サイコロの目パーセンテージが毎月手当てとして出ます。六が出ると、給料が三十万なら六パーセントの一万八千円がプラスされる仕組みです。

スマイル給

これは某ファーストフードのスマイル0円に触発された社員の提案です。給料明細にスマイル給0円と書いてあったら、意外と0円以上の価値があってもいいよねということが始まりました。

毎月二人ペアの社員が選ばれて、片方が片方を褒める。そして、ナンタカ給と書いて0円と書く。一言で言うと褒め合う制度なので、強制的にポジティブにしようという仕組みなんです。

今はお金のごく力を持っていて、お金に絡めてポジティブなことをやることでより効果が高まるという時代です。そのお金の持っている力を利用して良くしていこうという発想です。

修士論文口頭発表

2/20 Sat. 13:00-15:00

「修士論文口頭発表」では、大学院生（古川 浩一・大田 祥子・坂口 倫崇）による研究成果のプレゼンテーションを行いました。



芸術表現における「間」の考察
メディア・アート作品
『縁環』をめぐって

坂口 倫崇

日本の美学的特徴の一つ“間”について考察する。“空白”“静寂”“緊張”などの概念より“間”の解釈を行い、“場”としての“間”を提示する。メディア表現における“間”“日本的なもの”の可能性を、『縁環』をめぐり展開する。



文学作品における
単語の共起情報を用いた
表現システム

大田 祥子

状況や文脈に応じて蓄えられた情報を分解・再編成するシステムの構築を利用し、文学作品を単語に分解し、新たな作品へと再構成する手法を提案した。その手法を検討する具体的な実験としてサン＝テグジュペリの『星の王子さま』を題材に、物語の断片としての名詞を取り出しそれらの共起関係を利用し、モバイル(mobile)という手法を用いて構造化した。



対話と創造
—青年海外協力隊と国際理解教育
の連携の可能性—

古川 浩一

ICT (Information and Communication Technology) を利用して、青年海外協力隊が活動する国際協力の現場と日本国内の学校の教室をつなぐことを『現地からの出前講座』と名付け、プログラムの設計・実施・記録・分析を行ったうえで、応用可能なモデルを考察している。

展示作品→ P.84

Q カヤックは面白い会社という印象ですが、面白いだけじゃ駄目だと思っんです。どんな風にバランスをとっているんでしょう。

バランスの話はかなり聞かれますね。本質的な話をするなら、細かい事はさておき、人と人は対等と思う事です。相手を肯定するし、尊重する。その中でどれだけ厳しくしても、基本的には対等です。そういうのは端から見るともしかしたら面白そうに見えるかもしれないませんが、厳しいです。物作りに対して手を抜いたら厳しいし、せこいと突っ込みが入る。一人でもせこい人が居ると組織はせこい人間の集合体になってしまふ。皆が自分自身と戦うと、周りとの戦いではなく自分自身との戦いになってくる。そういう部分で面白いんだけど、どこよりも厳しいんじゃないかなあ。



パネラー・会場・Twitter から質問を受け付けました。

Q プレスト(※ブレインストーミング・会議方式の一つ)のコツはありますか。プレストのルールとしては、否定しない、数を増やす、大きく言えばこの二つに集約されると思うんです。それでスタートしてもなかなかいい案が出ないというときにはもう一つ、質問を入れないこと、を意識すると良いです。



Talk event 柳澤さんへ質問

迷うのは、本人がリサーチをして、既にあるから見て同じだけれど、ここが違う、という本人にしか分からない違いがあって、その時が一番岐路になりますね。どっちに転ぶか分からない時がある。じゃあどうやって判断されるかというと、正直その人の日頃の行いです。何が正しいかというのは出してみないと分からない世界なので、何に賭けるかというとその人の信用力に賭けるしかないです。

やはりリサーチはしないとだめですね。

Q IEMASは二十四時間いつでも制作できる環境ですが、僕は逆に良くないと思っっています。いつでもできると思っただらだら作業してしまっし、夜に作業することで気が滅入ることもあります。

それは、自分がどういう人間かということですよ。例えば会社が九時から五時までしかやっていない方がメリハリがきくという人は、そういうルールを作っして下さい。自分で律する人は、夜だっって朝だっってできるわけじゃないですか。人それぞれ置かれている状況が違うし、全員にあつたルールはないから、二十四時間開放に僕は賛成です。ルールがないとだらける人は自分で自分にルールを課すしかない。例えば教授に何時から何時まで働くよう命令してもらうのも、自主性のある強制です。教授から言われてやるのではなく、自分は弱いから教授言っして下さいというのはオツケーです。

僕もそんなに強い人間じゃないから、友達三人、お互いぬるいときは指摘しあおうとルールみたいなものを決めていきます。仕組みで自分を強くしていく



何か良い案が出た時にふと疑問が浮かんで質問してしまうんです。途中で疑問に思っから、それがどうい経緯で出て来たのかと思っついで質問すると、知つてる人がうんちくを語りだして、会議が五分経ってしまう。だから疑問に思つたことは抜かして、アイデアを出すことだけに集中する。それだけで結構良くなります。これが一つ目。二つ目は、自分の体験談みたいなことは語らないことですね。自分の知つてることになるけど誰かが自分の知識を言いたくなるんですけど、そうするとそういう話でほとんど会議が終わってしまうから、それは無し。その二つを意識すると数ができますね。良くなると思っいます。

Q カヤックでのリサーチの考え方について教えてください。

リサーチをどうい風にとらえるかっ重要だと思っんですが、特にインターネットの世界というのは、必ず先に実現されてますね。だから自分は面白いと思つたものがあると、企画の段階でまずリサーチをかける。けれど出すタイミングによって流行ったり流行らなかつたりするので、意識としては必ずしも既にあるからやる、という話ではないです。

十二年間たくさん出して、失敗してる訳ですよ。そうすると、新入社員が持ち込んだ企画が上の人から見ると過去にもやつたな、という企画だつたりするんです。でも時代が変わつてるので、過去にやつて失敗したからと否定しないようにと、うまくバランスをとつてやつていきます。

しかない。放っておいたらどこまでも楽な方を選ぶから。二十四時間だからやつて気が滅入るなら、自分なりのルールを決めるしかないでしょうね。

Q もし「面白学校法人カヤック」を作るとしたらどんな学校を作りますか。カヤックはアイデアを沢山出すというスタイルでやつているので、そういう人間を増やす学校を作ります。アイデアのレベルの高さやセンスは違つても数だけ誰でも同じだけ出せるから、選択肢が増えて生き方がポジティブになる。センスのある人は高いレベルの選択肢が沢山出て、センスのない人は良いアイデアではないけれど、選択肢が増える。その人がアイデアを出せるような状況にする学校でしょうね。これしか打つ手がないというのは暗くなつちゃうから、そんな事ないよ、その人にあつた手があるよと伝えていく学校なのかなあ。

Q これからのインターネットのあり方をどう見据えておられますか。

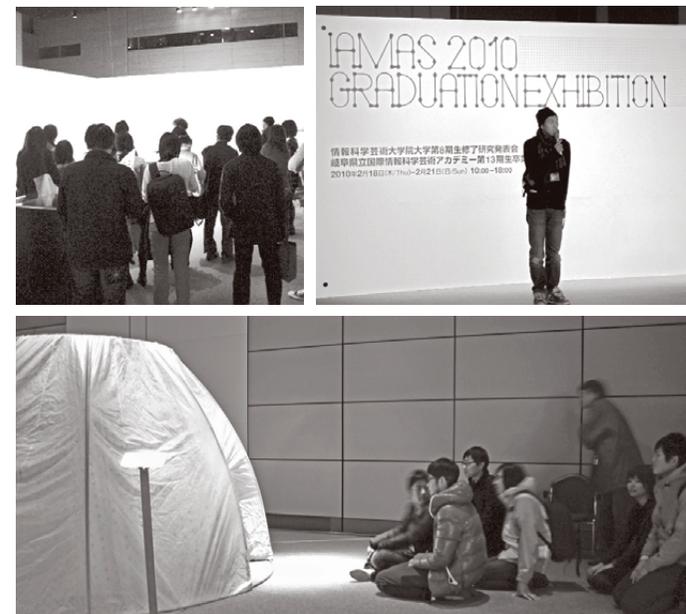
本質的な事は二つで、一つはスピードです。技術の変化は早い。競争相手も多い。どこよりも早く自分自身が変わつてスピード感を持つて出って行かなくてはいけない。もう一つは、自分自身だけで作るプロセスでは勝てないという事。サービスはβ版で出し、ユーザーがしてほしいことを踏まえて作っっていく。ユーザーが作り手として参加して一緒に作っっていく感覚になる。その中でどの技術を追いかけっていくかは三年単位で変わっていくので、この先どうとは言い切れないと思っいます。

2/21 Sun. 13:00-15:00

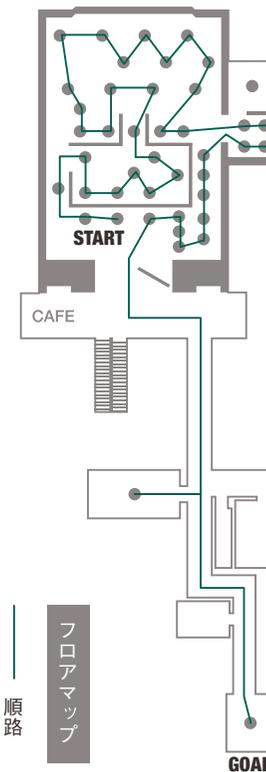
『ギャラリーツアー』では、大学院・アカデミーの全学生が自身の作品について1人3分程度で順に語っていきました。来場者は出展者の説明を聞きながら一斉に会場を巡りました。



多様な形態の作品がある中で、その鑑賞方法や制作意図、作者の抱える問題意識などを伝えることができた。(担当者)



全出展者が作品の説明をし、来場者はツアーのように作品を観てまわった。



Studio 1
鈴木 宣也 准教授

情報技術の普及に伴い境界がより曖昧になり、細分化することがむしろ非効率にさえ成りつつあるように感じる。製品や芸術作品にもその指向が含まれ曖昧さが顕著になっていっているのではないだろうか。旧体制は既存の枠組みでその境界を明確にしようと試みてきたが、その枠という概念そのものが無意味になり、試みる行為が無になりつつある。つまり曖昧であることが本来あるべき姿勢であり、対象となる製品や作品の機能や表現などの表面的な外装や枠組みが重要なのではなく、むしろその裏側にある本質を見極めることの方が重要であると思う。何かの為の作品ではなく、その作品が世界をどのように変容させるのかが重要であり、それが作品であるか製品であるかは評価や作る側の都合に左右されるだけではないだろうか。

『Windows 2010』・『勝手な幸せ』は社会と個人の接点から都市や街といった曖昧な境界性を浮き彫りにする試行を探求しその取り組みは面白い。

『メール』によるエージェントライクシステムの研究・『本脈』は今日のネットワーク状況から問題や可能性を探求し、今後に向けた新たな提案をしている点で期待できる。

『時間』シリーズは絵画という古い技法に、身体と映像という絵画と関連のない要素を定着することを試みている点が面白い。

己紹介、と、数人のアカウントがつぶやいたテキストを素材とした『Twitter』の二つのシリーズであり、本来はネットワーク環境で鑑賞する作品だ。動画共有サイトやTwitterといったウェブサービスで構成された作品は極めて今日的であり、CREAM横浜映像祭でグランプリを受賞するなど学外でも高い評価を得た。四名ともに最後までベストを尽くしたことを嬉しく誇りに思う。本学一年間での経験が創造の力になることを信じている。

Studio 3

Professor
Andreas Schneider

今年のスタジオ3の卒業作品は、幅広い提案をあげることにより、インターフェイス、という概念を新たに探りました。作品をばっと見ると何か見たことがあるような気がするかもしれませんが、更に深く考えたり作者と話したりすることで、より興味深いコンセプトが見えてきます。学生の皆さんがある空間や状況の雰囲気味わうという経験を、理解しデザインすることに對して興味を持っています。

宮川英利は、大垣を歩き回ったことを記録し、インタラクティブなゲームのようなものを作りました。プレーヤーに対し、町の環境のさまざまな層について顧みること、実世界に出かけて社会に影響を与える活動をする責任があるという意識を持たせます。このプロジェクトは社会の共用知識に新しい情報を入れようとする人を対象者としています。

それから山下健の模型は、詳細を拡大

chronological remoteness with the 'here/now' demands of local expectation and experience.

This year's graduation projects of Studio 3's Interface Design program presented a broad scope of proposals, challenging the common understanding of 'Interface': while at first glance each

of these installations may elicit a déjà-vu moment, closer inspection and conversation with the students reveals a much deeper and compelling core, sharing a common concern for understanding and designing the experience of being in a specific environment or state.

Miyakawa Hidetoshi compiled his roamings throughout O into an interactive set-up, where 'players' subtly become charged to not only reflect on the many layers of urban environments, but also to assume responsibility to get involved as an agent of change in the real world. His development addresses decision makers on all levels whom he expects to become active contributors to the stock of information relevant for the various stakeholders in urban A/B/C... contexts.

Yamashita Ken's model then appears like a zoom-up of more specific detail; his library architecture is anchored in the complex mental wiring of a collector whose obfuscated identity only invites for speculations and projections on the essence of 'knowledge' as a pattern building force. His research focuses on the possibilities of spatially extrapolated interfaces to that accumulation of scholarly resources, aiming to bridge topological/

In an unlikely twist, Kimizuka Fumitaka's roller-skate mounted accelerometer can be seen as the highly pragmatic study of framing and exploiting the ever more abstract nature of our entanglement with reality — so much featured behind the scenes in the preceding two propositions. The visualisations of quantified change in speed, experienced in vehicles where non-arbitrary feedback to our five senses is greatly reduced or lacking, can also be read as notations for the orchestration of ad libitum designs to enhance/control/manipulate our being in the world.

Recognising these possibilities with the shrewdness of an engineer's mind and harnessing them with the audacity of a designer's vision is in fact the main concern of what we wish the graduates to pursue in their practice as Interface Designers.

『Kana Movement Type』は書体とコンピュータをテーマに新たな切り口に取組むその可能性を見いだした。

『bit world』・『Eno Stream』はプロダクトに近いデバイスによる遊びや生活を変える新たな提案をプロトタイプを通して実験した。

『disappearance』は既存の作品を参照せずに新たなアプローチで作品化に至ったプロセスには作家としての存在感を感じた。

た。二五八号線と三十一号線のみだけでなく、その他、Padの発売、電子書籍の今後が気になるころ。しかし何よりもTwitterとUSTREAMの利用者増大がコミュニケーションのあり方を大きく変えているように思う。『JAMAS 2010』もトークイベントをUSTしましたね。

さて、スタジオ2からは四名が『JAMAS 2010』に参加した。安田到『complex composition #3』はメイン会場とは別の部屋で上演だった。定時になるとディスプレイ画面がプロジェクトションされて作者自身がプログラムを実行する。着席した鑑賞者は作者の気配を感じながらそのAUDIOWISUALを見守ることになる。この上演形式は内容の精度とともに特筆すべき点だろう。

松本直祐樹『応唱』はP・ブルーレス『二重の影の対話』に触発されて作曲された六台のマルチスピーカーを使用したクラリネット独奏曲だ。先の作品では録音された磁気テープの再生音と演奏者との、対話が主題としてあったが、本作品では演奏者が繰り返し行う、サンプルリング、を作曲に組み込んでいく。緻密な楽譜とシステムの説明が丁寧にプレゼンテーションされていて好感が持てた。

高橋裕はピアノを独奏した。この『the moment』は不協和度解析を用いた音響学的なアプローチから作曲されている。鍵盤の二音一音を録音してそれらの組み合わせが生み出す響きを解析したのだが、コンピューター作曲の新たな方法論を提示するものとなった。丁寧に書かれた論文も印象深い。

松島俊介は『VOICE PORTRAIT』を展示した。これは、インターネット上に存在する自己紹介映像を素材とした、自

Studio 2
前田 真二郎 准教授

卒展カタログの文章は、だいぶ経ってから読み返したときに面白かったらよいだろうと思うのだけど、今、何を書けばよきだろう。web2.0という言葉があっただけ、そういう意味では今はクラウドコンピューティングの時代なのでしょうね。Skype、Dropbox、Evernoteといった数えきれない無料ウェブサービスが大勢の人に利用されている。勿論、iPhoneセカイカメラもトビックですよね。あ、そういえばGoogleのストリートビューが大垣で使えるようになった

するものだと考えられるでしょう。この図書館の建築は、アイデンティティが不明なコレクターの複雑な脳の構成に基づきパターンを作るものとして、知識を考慮直すことを提案します。彼の研究は、空間的に外挿したインターフェイスの可能性を中心に、ローカルな期待と経験に関する請求、トポロジーやクロノロジーの悠遠を繋げようとしています。

ローラスケートに付けられた加速時計をベースにした君塚史高のプロジェクトは、非常に現実的な研究だと考えられます。我々と現実との繋がり、更なる抽象的な本質を把握し利用しようとする研究です。この課題は上記の二つのプロジェクトの背景でもありました。新しくできた電気自動車などの中では、これまで慣れていた五感へのフィードバックがあまりありません。そういった空間で加速を測りデータを可視化し、新しいフィードバックを作ります。この可視化したデータは、我々の世の中における存在を改善したり抑制したりするためのデザインのノートとして考えられるでしょう。このような可能性がある中で、この先卒業生にはインターフェイスデザイナーとして活躍してほしいと、工学者と設計者の両方の立場から考えています。

Studio 4

安藤 泰彦 教授

スタジオ4の研究や作品制作は非常にバラエティに富んでいるが、大きな軸は二つある。一つの軸は、様々なメディア(写真・文字・映像・音響・オブジェ)

のである。彼は固定された運動機能の障害の状況ではなく、リハビリなどを含めた運動機能に変化する状況に柔軟に対応できる装置として、プログラムを変更することで簡単に操作を変えることができ、汎用デバイスと考えた。展示は観客が実際に触ることができ、非常に分かり易く好評であった。

坂口倫崇のインスタレーション作品『激月(Jogetsu)』は、間に対する文献研究を踏まえ、隙間から射し込む月の光に注目した作品である。二枚の板のわずかな隙間から漏れる光源という微妙な光景を現出させ、そこに観客の注視を促すためには、作品に付け加えられる言葉以上に、様々な試行錯誤や細心の演出が必要とされる。今回の大胆な設営の面白さをより引き立たせることは可能であろうし、今後とも是非挑戦して欲しいと思う。

Studio E

山田晃嗣 講師

今年スタジオEからの卒業生がいても展示しなかったので、卒業制作展に参加して味わった雰囲気とともに幾つか興味深い、印象深いと感じた内容について述べたいと思います。

まずは全体的な印象から。今年は壁掛けが必要な作品が多かったせいか、壁によってうまくエリアが分けられており、来場者の興味心をうまく掴んでいた気がします。ライティングについてもうまく作品を魅せるように設定されて、展示空間としてはうまくまとまっています。ただこれは毎年のことなのですが来場者

の混成的使用や重層的な使用(二次的使用)による作品制作・表現活動である。ここでは使用するメディアの持つ特性や限界、歴史性に対して意識的であることが必要とされる。コンピュータによるデジタル化によって従来の表現メディアを用いた芸術表現の可能性が再発見され浮上する。その深さの中からこそ新たな表現が出現するという期待のもとに、この軸がある。もう一つの軸は地域と実践に関わる取り組みである。企画実践を他者を巻き込んだ一つの表現活動にとらえ、地域におけるコミュニケーションの考察を踏まえ、新たな出来事を起こすことにメディア表現としての価値を見出すという視点がある。スタジオ4メンバーの作品展示、研究に触れる。

塚本美奈の写真作品『Mating Point』は、写真というメディアの物質性を考える中で制作され、写真画像を形づくっているインクが写真表面から溶け出していく様子を再度カメラで撮影し、二枚組写真として提示したものである。室内や水面に映る木立が溶け出していく美しく不思議な感覚を与える写真からは、写真メディアに対する新たな視線が感じられる。

松本和史の映像作品『し。』の部屋「room of.」は、具体詩の研究を踏まえ、様々な文字・言葉の画像を作者の居住する室内にプロジェクトで投影し、それを連続する静止画像の映像作品として提示したものである。文字化された声が、室内に散乱する段ボール箱や衣服、家具や天井に反響する。そんな一種独特の風景が、映像には現れることのない不在の住人の姿を観客に思い描かせる。

大田祥子の研究『文学作品における単語の共起情報を用いた表現システム』は、に向けてパンフレットを配布しているにもかかわらず、それを見る場所は当然のことながらライトが落とされたエリアで見ることになり、少し見るのが大変だったというのが印象です。

ここ数年電子ブックの製品が相次いでリリースされており、最近ではAppleのPadでも話題を呼びました。そうした状況と関係して本に関する制作物が数年続いています。書籍をデジタル化することで容易に可能となる書籍間の情報共有は興味深いものです。小島一郎君の『本脈』は、電子書籍を想定したアンノテーション情報(重要と感じた文章やフレーズの内容とそのページ番号等)をタグ付け等の処理を施しネットワーク上で共有する試みです。自分のこれまで読んだ書籍や研究者向けの論文の情報のアノテーション情報を蓄積し、あとから振り返ることができるのは、研究制作活動において重要なことです。さらに他人と比較することで、例えば他人との研究のアプローチの仕方が分かるなど様々な効果を期待できます。

もう一つ個人的に興味深い作品を挙げるとすれば、篠田尚宏君の『BTSクライアント』です。これはソフト開発において重要なソフトのテスト情報やリリース後のバグ情報を管理するシステムで、動作中に発生した様々なバグ・症状や、動作環境などを他人と共有し、ソフトの品質管理をすることが目的です。通常、これらは必要な情報を共有すべきですが、入力される内容は入力者に依存してしまうという問題点があります。BTSクライアントでは、一部の情報については自動生成させることで、入力情報の品質をあるレベルに保とうとする

コンピュータによる小説からのデータ解析の手法を用いて、単語から構成される立体物をつくる試みである。残念ながら最終形態としてのモビールは展示されなかったが、単語と単語が接近し、また離れていくという具体的な動きの効果は、作者の意図を越えて解析という手法の限界から飛び出る面白さをはらんでいた。

津田志保の展示は、修士研究『戦国歴史まつりと地域活性』で企画した『大垣×戦国』展の概要を示すものである。近年日本各地で開催されている『戦国歴史まつり』に焦点をあて、それを単に一過性のイベントではなく、地域に根づいたコンテンツとしての可能性を探るものである。現代のまつりは、インターネットの広範な普及やマスメディアと無縁であることはもはや不可能である。集団による表現行為として、また様々な文化的領域と結びつく装置として、新たなまつりの再構築が期待される。

古川浩一の展示は、修士研究『対話と創造』青年海外協力隊と国際理解教育の連携の可能性を進めるにあたり、岐阜県の小中学校で実施した『現地から出前講座』の活動を示すものである。彼の研究は、世界各地に向いに行われている海外青年協力隊(JICA)の活動を、国内の小中学校で行われている国際理解教育に生かす手法を構築することにある。特に安価で簡易なりアルタイムの映像を使った交流学習とその実践例が今後の国際交流教育に新たな視点を切り開くことを期待したい。

田中健司の修士研究『高齢者の身体機能回復に向けたPhoneの活用と可能性』は、Phoneのような汎用的な携帯デバイスの福祉器具への利用可能性を探るもことを目的にしています。必要な情報は漏れないようシステム側で支援する試みはソフトの開発する機会が多い身として興味深い内容でした。

以上の二点は情報共有という視点からビックアップした作品の一部ですが、普段の生活とネットワークがシームレスに接続する環境が整った現在、今後ともオンラインで共有する情報やそれを扱うソフトがさらに増えると考えられます。

AND Course

山村明義 教授

ここ二年ほどANDコースの卒業制作は比較的ウェブ系のシステムやアプリケーションが多い傾向だったが、今年の卒制作品はちょっと異色で、iPhone系・ゲーム系・ソフトウェア開発支援系ウェブアプリ系とそれぞれ全く異なる作品形態となった。

相磯君の『Pon』は、DITコースの山本君と共同制作したもので、ANDコースとしては珍しくMac系のiPhoneを使ったシステムである。これまで使ったことのないMac系の開発には結構苦労したようだ。しかも今回の作品は実際に酒造会社のイベントに使用するため、それに耐えなければならず、イベント前日までギリギリの調整を行っていた。システム的には、いろいろ汎用性に富む構成となっている。

荒井君の『村人生活』は、携帯電話向けのゲームで、複数のアバターが村人として仮想の村の中の生活をゲーム的に

シミュレーションするものである。最近の画像が当たり前前のゲームと異なり、ゲームの展開がテキストベースなので、村の生活環境や状況を自分の頭の中で展開しなくてはならないため、人によってゲームの世界観やイメージが微妙に異なるという独特の面白さが隠れている。

篠田君の『BTSクライアント』は、ソフトウェア開発支援のための作品で、ソフトウェア開発時のデバック作業に関わる当事者でないとその便利さが理解しにくいかもしれない。こうしたソフトウェア開発上の便利ツールは一般向けしないかもしれないが、ある意味、友人向けする作品であり、便利ツールを集めて公開するとニッチ領域では意外と反響が出る可能性がある。

波多野君の『そこカモ』は、忘れ物をしたときの気付きを促す作品で、日常生活の中で起こる「忘れる」という行為に対して、システムのなアプローチを試みたものである。自分だけでは思い付かないとき、このシステムのちよとしたアドバイスが、思い出すためのきっかけになる。今後、忘れ物データベースの充実と『そこカモ』アルゴリズムの最適化によりウェブ上で思わぬ展開があるカモ!?

CGI Course

萩原 健一 助教

一年次に卒業を手伝わなかった代ほど、自分たちの卒業に一年生を手伝わせようとする妙な伝統がある。

先輩を敬う気持ちは無くとも、翌年自分が作品を設置するであろう「現場」を

下見する気持ちは大事だと思う。

信長像だけに留まらない様々な要因から、ソビアホールは作品を見せる場所としては珍しいほど癖のある空間であるため、展示経験が少ない学生にとっては仕上がりや予想しにくい。搬入してみても想定していた設置方法が通用せず、慌てて対応策を練る姿も毎年恒例となっている。このような形で一年生が巻き込まれている様子は良いことだと感じている。次の年へノウハウの引き継ぎが上手く出来てないと言われるものの、出来る展示会は年を追うごとに洗練されていっている印象はある。

今回は(おそらく)歴代で最も壁が広い卒業会場だった。訪れた人はダンジョンを突き進みながら全作品を鑑賞して回ることが可能だ。作品のバリエーションの多さに浸れるという点では、見応えのある展示会に仕上がっていたのでは無いだろうか。

CGIコースの映像作品に関していえば、今年はスクリーン上映方式ではなくブラウン管モニターとヘッドフォンでの発表となった。作品の尺や鑑賞のしやすさを考えての方法だと思うが、これだけ数多くの映像表現と視聴方式がある現状で、全員がこのモニター上映が自作品に最適だと判断したことは若干残念に思えた。しかし、解像感とクオリティを求道するような映像作品とは逆に、YouTubeやニコニコ動画などに代表されるような、気軽さを質より重視した映像。そういった映像体験が最も身近であり、目指すべきもの、と感じている新しい世代と言えるかもしれない。

CGIの学生それぞれのこれまでの活動を知っているため、卒業作品のみで印

身の頭の中で十分に深めた上で制作を行ったので、作品がどのように重厚になったと私は感じる。

このような制作を踏まえて、これから「自身の作品は世の中で何なのか?」ということをじっくり考えて、いろいろな面白い制作を続けてください。

DSP Course

赤松 正行 教授

今年の卒業制作展にはDSPコースから三つの作品が展示された。

まず、イトウユウヤの『Call #00』はインタラクティブなパフォーマンスのための映像装置、円形の砂場に水道管を突き立て、バルブを回すと蛇口から流れるように映像が広がるというもの。位置検出のために画像解析が、バルブの開閉量の検出のために回転センサーが使われているが、そのような技術的特徴よりも誇張された蛇口や赤いバルブのキャッチーさや、作家自身による演劇的なデモンストラーションが光っていた。そして、この作品はより大きなパフォーマンスの一部として構想されていると言ふ。次年度に研究生として継続して制作することになる。その成果に期待したい。

北村様は『Form / Design + Personal fabrication』というタイトルのものや、亚克力板からレーザーカッターによって切り出したiPhone用のケースやスタンドなどを展示した。それらは高い完成度を持っており、そのまま店頭に並べても何ら違和感がない。ただし作家の主眼はパーソナル・ファブリケーションの実

象を判断することは難しかった。ただ卒業作品を観て全員に共通する点があるとすれば、彼らがI A M A Sに入学して初めて取り組んだ課題作品、それと根底に流れる制作姿勢が全く変わっていないという点が作品に表れて来て興味深かった。これをオリジナルな作風の原石とするか、二年では成長しきれなかったと取るかはまだまだ判らない。それを判断する為にI A M A S卒業後の活躍を何かの機会で見れることをとても期待している。

DT Course

古堅 真彦 准教授

毎年のことだが、I A M A Sの卒業制作は奥が深い。分野も年齢も別々の多様な人間が集まり、それぞれの興味がいろいろな方向を向いている。それがい意味で相互に刺激し合っていて奥が深くなるのだろう。

DIYコースの作品に目を向けてみると、加納愛実の『faotie』は実物のチョココメントは使わずに、それでいてチョコミントというものをどのように感じてもらうかを考え作りながら試行錯誤を繰り返したどりの面白い作品である。

田中佐季の『根』は、根、というものを半年間調査し続け、その結果を髪の毛という別のメディアに投影した意欲的な作品だ。

南谷朱美の『沈み深く』は水たまりという普段見慣れているがとても儚く不安定な存在に着目し、その繊細さの表現に挑戦した作品である。

林佐織の『デジタルサクトウ』は酒造

践と考察にあり、従来の工業製品の制作プロセスが個人の領域で行なわれる時に、何を提案し得るのかを模索していた。従ってそれが作家本人だけでなく、より広く社会への訴求力となるか否かが注目されることになる。

時聖充の『What could have or can happen?』は、路上に落ちているもの、

忘れられているもの、に白いテープでマーキングする行為を、数十枚の写真と記録ビデオによって展示していた。そのような行為こそが主体であるというのが作家の弁だが、展示する記録物から何を伝え得るのかに苦心したに違いない。それは技巧的な雄弁さにはほど遠く、むしろ、朴訥としたまごちなさが目立っていた。そこで、モチーフである路上の忘却物との同質性を展示にも与えていたと勘ぐりたくなるが、それを問うのは野暮なことかもしれない。

以上のように、DSPコースで作られるものは、枠組みとしてのギャラリー的な展示に収まらず、展示物が作品そのものではないことも多い。しかし、与えられた環境と機会を最大限に活用すべく奮闘したことも事実だろう。三人の作家が二年間の紆余曲折を経て結実させた作品が、同時に次なるステップへの鼓動として脈打っていることが感じられた展示会であったと思う。

三宅太門の『SCENE』はオノマトペという曖昧かつ主観性の高い言葉をビジュアライズするために自身で言葉を選択し、リサーチをかけ、その結果を元に制作をするというデザインワークの原点を守りながらも、とても面白い結果を生み出した。

山本高司の『Por / 酒蔵開放イベントをサポートするためのシステム開発とイベント運営』は本来、展示や表示などの機能実装が考えられていない「酒蔵」にて、その場の雰囲気や状態を壊さないようにしつつも、どのようにすれば有効な展示ができるのかを考えた新しい試みである。

このようにDIYコースだけを見ても、非常に多様である。また、単にデザインということだけにとられず、どのようにすれば「いいものが作れるのか」をじっくりと考えた作品が多かったように思う。

そのためにそれぞれは、調査、非常に時間をかけている。何かを制作する際に行う「調査」、これはその制作の場合によることが多いが、一般的にはとても大切である。この調査に時間をかけ、その作品の制作の意味や重要性の認識を自

Extra

付録



つなげる卒展の実現

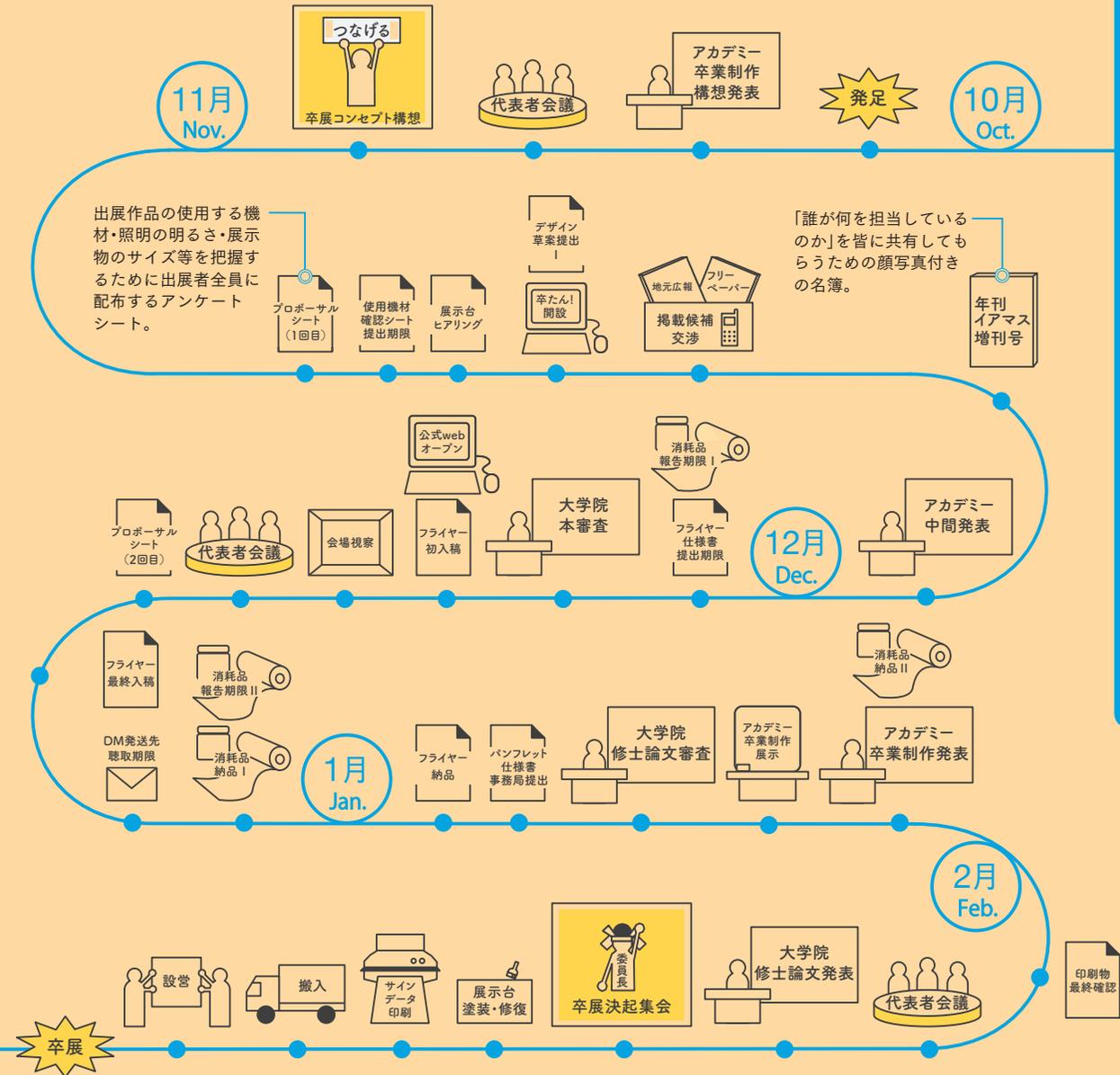
I AMASの卒展は全学生が実行委員となり、アカデミーと大学院の二つの学校が協力し、学生の手で一つの卒展をつくりあげるのが伝統になっています。

今年の卒展『I AMAS 2010』のローガンは「つなげる」でした。「つなげる」ではなく「つなげる」という能动性がポイント」と実行委員長は語りました。

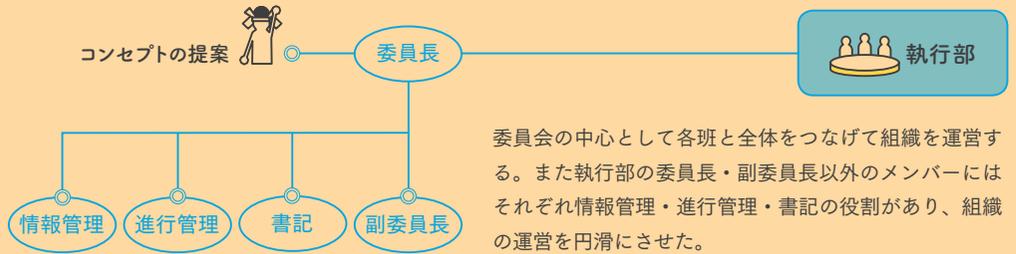
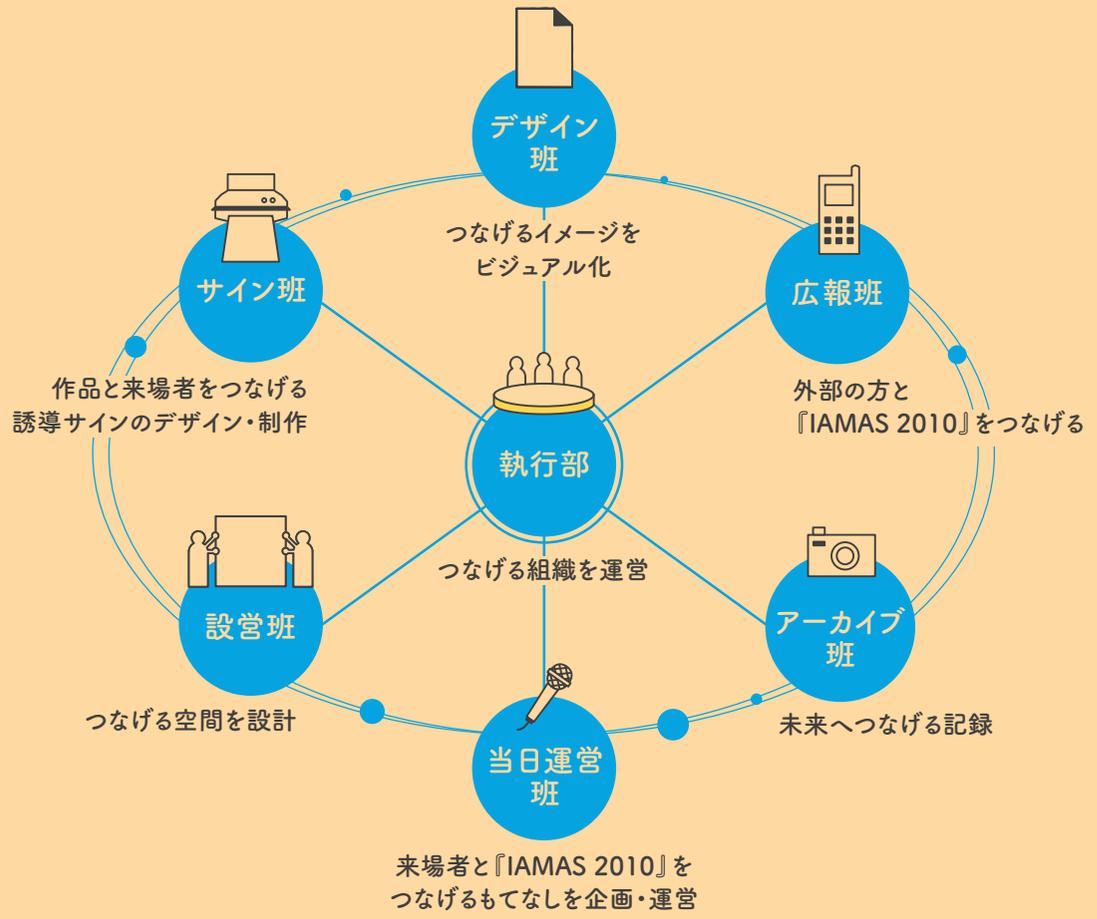
「卒展はI AMASでの最終的な成果発表の場というゴールであり、次の展開へのステップである」という思いのもと掲げたこのスローガンには多くの意味を持たせています。鑑賞者と作品（作家）をつなげる・卒業後の展開につなげる・ノウハウを在校生につなげるなど、様々なつなげるための仕掛けづくりを行いました。

実行委員会の構成にもそのコンセプトは反映されています。つなげる相手に案内・招待する広報班、つながりやすく案内・演出する当日運営班、作品と鑑賞者をつなげる場をつくる設営班・サイン班など、つなげる卒展を実現するために工夫を重ねました。そんな『I AMAS 2010』実行委員会の活動をご紹介します。

つなげる卒展…活動の流れ



IAMAS 2010 実行委員会は七つの班で構成されており、つなげる卒展をつくりあげるためにそれぞれ役割を持って活動しました。



デザイン班

『IAMAS 2010』メインビジュアルのデザインと広報物のデザイン・制作を行い、つなげる卒展全体の雰囲気をつくる。



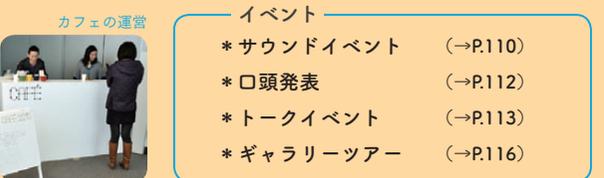
サイン班

デザイン班の制作したメインビジュアルをもとに、鑑賞者を案内するための誘導サインや作品のキャプションなどを計画・デザイン・制作・設置する。



当日運営班

来場者への対応を行う受付・カフェのスタッフマニュアルを作成する。また期間中行うイベントの企画・運営を行い、卒展を盛り上げる。



広報班

ポスター・DM を外部に郵送・掲示の手配を行い、美術系ポータルサイトや地元のフリーペーパーへ情報の掲載を依頼する。



アーカイブ班

卒展の記録を今後に残すため、出展者・出品者の作品・イベント等をスチル・ビデオで記録する。また卒展に向けて『IAMAS 2010 tumblr』を開発・運営する。



設営班

会場の構成を計画し、設営業者と打ち合わせしながら会場を設営。全出展者から情報を集め、使用する機材・照明プランをまとめて会場全体の電力を計算する。



iPhone

日本のスマートフォン市場に大きな影響を与えた、アップル社製のスマートフォン。タッチパネルを主体とし、マルチタッチなど新しいインターフェイスが特徴。

I A M A Sでは人気アプリ「セカイカメラ」の作者である赤松教授を中心に、iPhoneを利用した作品・アプリケーションが数多く作られている。また、学生のiPhone所有率は六割を超えており、誰かのiPhoneに着信があるとその場にいる数人が一斉に自分のiPhoneをチエックするというI A M A Sならではの現象も起きている。

↓関連作品【38・90・94】

**インスタレーション**

一九七〇年代以降に一般化した現代美術における表現手段・ジャンル。

「インスタレーション」とは元々、設置を意味する言葉であり、物体・映像・音楽等を配置することによって空間全体を作品として体験させ、鑑賞者がその体験方法をどのように変化させるかを要点とする手法である。鑑賞者は空間という作品そのものに包まれるため、見るだけでなく、五感をフルに使ってその作品を体験することができている。

身近な例として、演劇・イルミネーション・日本庭園などがある。

↓関連作品【18・24・40・42・64・78・102】

Wiki

ウェブブラウザを利用してウェブサーバ上のハイパーテキスト文書を書き換えるシステムの一つ。I A M A S 2010ではミーティングログの共有などで活用されていた。

カヤック

神奈川県鎌倉市に本社を置くウェブ制作会社。愛称は「面白法人カヤック」。他社には無いユニークなデザインやサービスが特徴。自社でも数々のウェブサービスを運営するほか、絵画シヨップやカフェの経営も行っている。給料をサイコロを振って決める「サイコロ給」や、新卒説明会を代々木体育館貸し切りで行うなど社内制度・行事も面白い会社。代表取締役の柳澤大輔氏は、I A M A S 2010「トークイベントゲスト」である。

**くろろ**

黒猫。I A M A Sのアイドル。飼い猫ではなく数年前から住み着いている野良猫だが、I A M A S生からの愛され度は半端ではなく、学内にはくろろの餌購入費を募る「猫募金」まで存在する。

**決り集会**

卒展の概要説明・学生の気合い注入のために行われた学内での全体ミーティング。

ディング。決り集会をビジネスアルで伝えるべく鎧甲冑を身に着けた委員長が、当日スタッフの一年生に向けて時の声をあげる代わりに「I A M A S 2010」のプレゼンテーションを行った。この決り集会の様子は USTREAM で放送された。

**ソフピアジャパン**

岐阜県が大垣市に一九九〇年代より整備した先進情報産業団地、またはこれを運営する財団法人。百七十社以上のIT関連企業が集結しIT関連技術者二千人超が働いている。I A M A S 2010はソフトピアジャパンセンタービルの三階ホールで行われた。

**Tumblr**

シンプルさに重点が置かれているウェブスクラップブックサービス。画像・文章だけでなく、音声や動画も投稿する事ができる。また、一般的なウェブログのようにも使用でき、まさにウェブログとソーシャルブックマークの良いとこ取りをしたサービスである。I A M A S 2010の様子を納めた「I A M A S 2010 tumblr」通称「そつたん」には、



準備段階から展示風景、更には休憩や打ち上げの様子までもが投稿され、I A M A S 2010の本当の姿が分かるメディアとなっていた。(現在は凍結)

Twitter

ユーザーが、ツイートと言われる百四十五文字以内の短いメッセージを投稿する事でゆるいつながりが発生する、ブログ・SNS・チャットの中間のようなコミュニケーションサービス。特定の相手を、フォローすることによって、相手のツイートを見ることができ、メッセージを返信することができる。二〇一〇年七月現在、世界一、フォローワー(自分をフォローしている人)が多い人は歌手のブリトニー・スピアーズであり、現在五百万人にフォローされている。I A M A S 2010では、関連情報や雑誌への掲載情報などの公式情報がツイートされ、外部への情報発信手段の一つとして活用されていた。



↓関連作品【16】

年刊I A M A S増刊号

年度始めに配られる新入生の顔写真が入った学内名簿を指す。学生有志で制作され、その年度によって某コミック誌のようなデザインであったりTシャツが付いたりと制作者のスタイルが大きく反映される。増刊号は「誰が何を担当しているのか」ということ

を皆に知ってもらい、共有してもらい為に制作された。

メディアアート

二十世紀中盤より広く知られるようになった。芸術表現に新しい技術的発明を利用する、もしくは新たな技術的発明によって生み出される芸術の総称的な用語。I A M A Sはメディアアートを専門とする学校であり、卒展はまさにメディアアートの宝箱である。

USTREAM

動画共有サービス。動画視聴者とのチャット機能や、視聴者からの投稿を受け付ける機能などがあり、個人単位でリアルタイムに情報を発信できるといった点で人気を博している。元々はイラク戦争中に米国から派遣された兵士とその家族のコミュニケーションツールとして生まれ、ライブビデオサービスの先駆けとなり政界、エンターテイメント業界、技術分野で大きな躍進を見せた。I A M A S 2010では決り集会やトークイベント・クロージングセレモニー・会場内の様子の放送などが行われた。

**YouTube**

動画共有サービス。動画ファイルを無制限に無料でアップロードし、共有することができ。I A M A S 2010では会場の下見風景の動画をアップ

ロードし、下見に来られなかった学生には会場の雰囲気を感じてもらい、同時に外部の方にはどのような場所で卒展を行うのかという事を知ってもらった。

↓関連作品【19】

**ワークショップ**

学びや創造、問題解決やトレーニングの手法である。参加者が自発的に作業や発言を行える環境が整った場において、ファシリテーターと呼ばれる司会進行役を中心に、参加者が体験するものとして運営される形態がポピュラー。会場は公共ホールや、スタジオ・美術館・カルチャー・スクール・ビルの一室・学校の教室を利用するなどさまざまである。

↓関連作品【60・84】

I A M A S用語集については、ウィキペディア「フリー百科事典」を参考にしています。

監修

Supervisor

瀬川晃 / SEGAWA Akira

制作

Production

馬場智子 / UMABA Satoko
尾崎徳美 / OZAKI Norumi
高橋あゆみ / TAKAHASHI Ayumi
松崎千紘 / MATSUZAKI Chihro
向井丈視 / MUKAI Takeshi

撮影

Photography

江島和田 / ESHIMA Kazuomi
大総佑馬 / OHFUSA Yuma
菊地礼雄 / KIKUCHI Leo
塚本美奈 / TSUKAMOTO Mina
萩原健一 / HAGIHARA Kenichi
三澤大智 / MISAWA Daichi
吉田朋生 / YOSHIDA Housei

制作協力

Special Thanks

関口敦仁 / SEKIGUCHI Atsunro
岡本ゆかり / OKAMOTO Yukari
福森みか / FUKUMORI Mika
D I T 10

翻訳

Translation

コリン・スティーカー / Collin Stecker
株式会社まんだら舎

印刷

Printing

発行日

Published

二〇一〇年七月

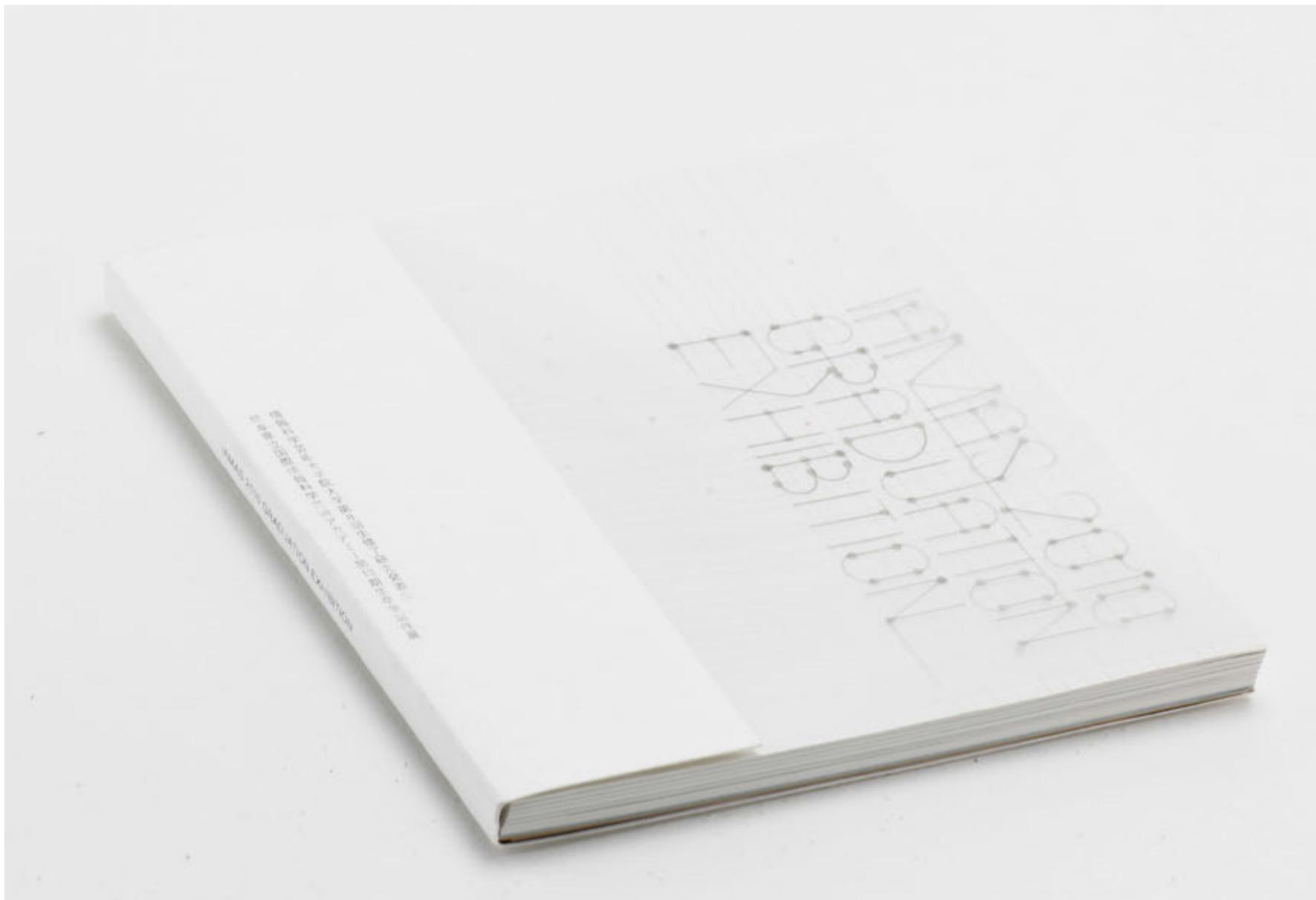
発行

Publisher

IAMAS 産業文化研究センター / IAMAS Research Center for Industrial Culture
岐阜県大垣市領家町三丁目九十五番地 / 3-95 Ryoka-cho, Ogaki, Gifu
www.iamas.ac.jp
info@iamas.ac.jp
+81-584-75-6600



IAMA



2010年カタログは、卒展のスローガンである“つなげる”という言葉からイメージをふくらませました。

表紙は、たての線とよこの線が分かれており、重ね合わせることで本のタイトルが浮かび上がります。

読者と出展作品を“つなげる”ための工夫として、「目次から」「ジャンル別索引から」「作者直筆のキーワードから」と、作品ページへ誘導するしくみを複数用意しました。手に取った人を意識し、その人とIAMASを“つなげる”カタログを目指しました。

形態 糸かがり製本
 サイズ 182mm×182mm
 コンテンツ 挨拶、IAMASとは、IAMASのスタジオとコース、作品介绍、修士論文リスト、教員レビュー、イベントスケジュール、キーワード索引、IAMAS2010実行委員会紹介、IAMAS用語集

The 2010 catalogue is swelling with an image derived from the slogan of “connection” for the graduation exhibition.

The vertical and horizontal lines on the inner and outer covers are separated, and by overlapping the two, the title of the catalogue emerges.

We've prepared multiple systems that will lead to the works pages, such as a table of contents, a genre specific index and an index of keywords written by the creators, so as to “connect” the reader with the works on display.

Form	Case Binding
Size	182mm × 182mm
Contents	Greetings, What is IAMAS?, Studios & Courses of IAMAS, Introduction of Works, List of Master's Theses, Event Schedule, Faculty Review, Key Word Index
Appendix	Introduction of the IAMAS 2010 Executive Committee, Collection of IAMAS Terminology

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。

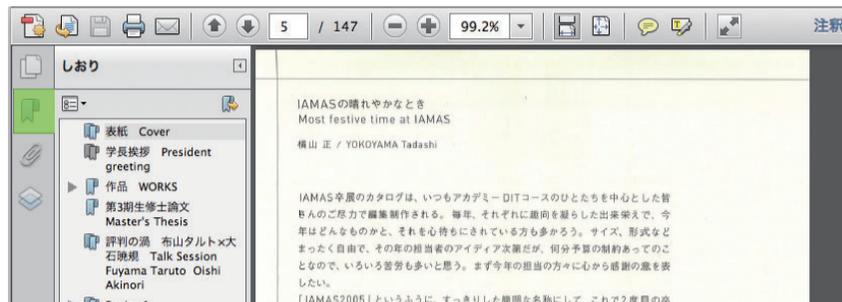
How to use table of contents

- 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。

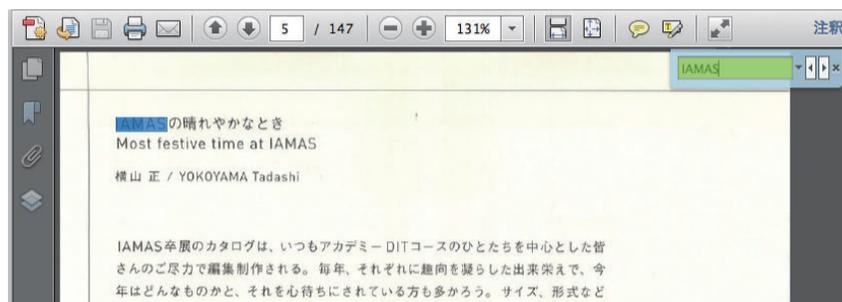
Keywords or names can be found using the search function.

- 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 2010 GRADUATION EXHIBITION CATALOGUE

発行日 Issue	2011年10月再編 October.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