



IAMAS 2011
GRADUATION EXHIBITION CATALOGUE

IAMAS 2011

GRADUATION EXHIBITION CATALOGUE

- IAMAS 2011 起こす -

僕たちの在学していた時期は岐阜おおがきビエンナーレや Make: Ogaki Meeting などのイベントが起こり、また IAMAS という学校が変革している時期でした。だからこそ IAMAS の良い部分を推し進め、IAMAS の持つパワーを発信したいと考えました。

そのために IAMAS 2011 は今までの歴代の卒業制作展にはない新しい何かをしなければいけないと感じていました。最終的には個々の高い能力を結集することで、通常の展覧会のほかにサウンドイベントやトークセッションなど、新しい展示形態の提案を行うことができました。

個々の異なった力を組み合わせることで大きな力になり、そしてその大きな力が新しいことを起こす原動力となっていたと感じています。

IAMAS 2011 実行委員長
横山将基

IAMAS 2011 GRADUATION EXHIBITION CATALOGUE

2011.2.17 - 2.20

ごあいさつ

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は、それぞれの特徴を持ちながら、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、2年間の短く、且つ、濃密な時間を過ごしました。在学中、学生達は、それぞれの理解を深め、共通の知識の共有を図り、お互いの研究や活動をプレゼンテーションし合う機会によって、自分が行うべき方向性や、社会での立ち位置を理解して来ました。

また、初めは口数が少なく、言葉による自己表現があまりうまくなかった学生達も、個人作業であった芸術活動やプログラミング、手作業などから、異なる分野の同級生たちとのチームワークやコラボレーションによって、自らを様々な情報発信へと繋げていきました。

今回の展示では各学生達が比類無き集中力を発揮して、それぞれの研究の方向性から、凝縮した成果を披露してくれました。それらは長く付き合えば色々な事を私たちに語りかけてくれる玉手箱のような作品ばかりです。特に今回の展示に形容詞を付ければ職人的視点という言葉も当てはまるかもしれません。

是非これからも、彼等の作品や活動を通して暖かく見続けて頂けるよう、この制作展がお役に立つ事を期待しています。

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

President's Greeting

At the Institute of Advanced Media Arts and Sciences and the International Academy of Media Arts and Sciences, students from a myriad of backgrounds, not just art and information engineering, are admitted each April and spend a short yet enriching 2-year studying their craft. While at IAMAS, students deepen their own understanding, while also striving to exchange knowledge with each other. By presenting and discussing their research and activities with each other, each student has come to a greater understanding of the direction in which they would like to take their own work, as well as where that work might fit them into society at large.

Also, students who came into the school somewhat introverted have been able to engage actively in information exchange by moving from just their own individual artistic, programming, or creative activities and on to group work and collaborative projects.

At this exhibition, students displayed the products of their research vision as well as their unparalleled level of concentration. This veritable Pandora's Box of insightful works has proven to be extremely thought provoking over the time I have spent with it. What truly left an impression on me was the meticulous attention to detail evident in everybody's works, as they blurred the line between artist and artisan.

I sincerely hope that this exhibition has proved to be intriguing and that it will inspire you to continue following the activities and works of IAMAS and our talented graduates.

Institute of Advanced Media Arts and Sciences
International Academy of Media Arts and Sciences

President
SEKIGUCHI Atsuhito

もくじ／CONTENTS

- 002 ごあいさつ／President's Greeting
- 006 IAMAS とは／About IAMAS
- 008 IAMAS のスタジオとコース
- 010 情報科学芸術大学院大学第9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14期生卒業制作展

WORKS

Studio 1

- 014 井澤謙介／IZAWA Kensuke
- 016 須木康之／SUKI Yasuyuki
- 018 杉山 弦／SUGIYAMA Yuzuru
- 020 成 知垠／SEONG Ji-Eun
- 022 高松真平／TAKAMATSU Shimpei
- 024 山本雄平／YAMAMOTO Yuhei

Studio 2

- 026 小川圭祐／OGAWA Keisuke
- 028 鈴木 光／SUZUKI Hikaru
- 030 水本賢興／MIZUMOTO Kenko

Studio 3

- 032 近藤崇司／KONDO Takashi
- 034 木村亮介／KIMURA Ryosuke
- 036 松田亮太／MATSUDA Ryota
- 038 山口玲子／YAMAGUCHI Reiko
- 040 横山将基／YOKOYAMA Masaki

Studio 4

- 042 松本和史／MATSUMOTO Kazuhito
- 044 森 誠之／MORI Masayuki

Studio E

- 046 筒井諒太／TSUTSUI Ryota

EVENT / PROJECT

- 110 TALK SESSION
 112 IAMASONIC 2011 × NxPC.Lab
 116 PROJECT 「PIT システム」
 117 PROJECT 「NxPC.Lab」

EXTRA

REVIEW

- 119 Studio 1 赤羽 亨 / AKABANE Kyo
 120 Studio 2 三輪眞弘 / MIWA Masahiro
 121 Studio 3 入江経一 / IRIE Keiichi
 122 Studio 4 小林昌廣 / KOBAYASHI Masahiro
 123 Studio E 山田晃嗣 / YAMADA Koji
 124 AND Course 吉田茂樹 / YOSHIDA Shigeki
 125 CGI Course 小田英之 / ODA Hideyuki
 126 DIT Course 瀬川 晃 / SEGAWA Akira
 127 DSP Course 平林真実 / HIRABAYASHI Masami
 128 IAMAS 2011 回想録 / Voices of Graduated Students
 130 一言アンケート / Questionnaire from Students

AND Course

- 048 浅野将馬 / ASANO Shoma
 050 尾形明子 / OGATA Akiko
 052 金 東寛 / KIM Dong-Kwan
 054 近藤悦子 / KONDO Etsuko
 056 杉野裕次 / SUGINO Yuji
 058 高田勇樹 / TAKADA Yuki

DIT Course

- 070 馬場智子 / UMABA Satoko
 072 大総佑馬 / OHFUSA Yuma
 074 尾崎徳美 / OZAKI Narumi
 076 加藤奨貴 / KATO Masaki
 078 金 善學 / KIM Sun-Hak
 080 齋藤 翠 / SAITO Midori
 082 高橋あゆみ / TAKAHASHI Ayumi
 084 松崎千紘 / MATSUZAKI Chihiro

CGI Course

- 060 北上伸江 / KITAKAMI Nobue
 062 園田理菜 / SONODA Rina
 064 長谷智章 / HASE Tomoaki
 066 平田絵梨 / HIRATA Eri
 068 向井丈視 / MUKAI Takeshi

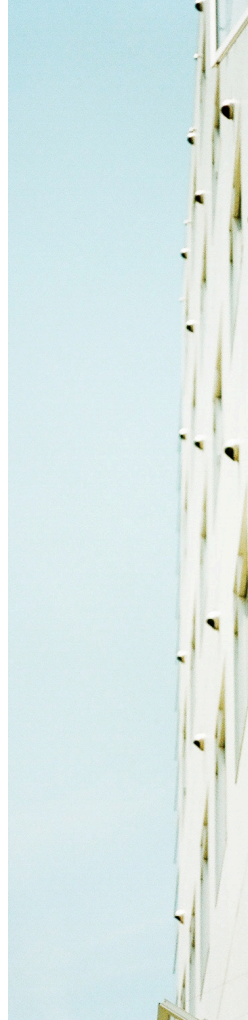
DSP Course

- 086 江島和臣 / ESHIMA Kazuomi
 088 菊地礼雄 / KIKUCHI Leo
 090 木下智加 / KINOSHITA Tomoka
 092 金 正運 / KIM Jung-Un
 094 小牧菜奈 / KOMAKI Kanna
 096 竹本香織 / TAKEMOTO Kaori
 098 筒井一隆 / TSUTSUI Kazutaka
 100 當間 忍 / TOMA Shinobu
 102 朴 永孝 / BAK Young-Hyo
 104 三澤太智 / MISAWA Daichi
 106 情報科学芸術大学院大学第9期生
 修士論文リスト

IAMAS とは

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 1996 年の創設、大学院大学は修士課程のみの大学で 2001 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 は 1 学年が大学院大学は 20 名、アカデミーは 30 名の少数精鋭主義で、研究や制作に 24 時間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それらを支える工学まで、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、それら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。





About IAMAS

IAMAS is a collective term for the Institute of Advanced Media Arts and Sciences and the International Academy of Media Arts and Sciences, two schools run by Gifu Prefecture. The Academy was established in 1996 and is a 2-year vocational school open to anyone who has graduated high school. The Institute is a graduate school established in 2001 that has a master's degree course in media creations. IAMAS was created at the same time as Gifu's information industry hub, Softopia Japan, and the school was designed to cultivate high-level creative personnel with the ability to shape the new information society. The educational vision at IAMAS focuses on combining science and art, while also putting emphasis on contributing to society.

In the Institute there are 20 students per graduating class, and in the Academy there are 30 students per graduating class. Facilities are open 24 hours a day, allowing students to fully utilize the school's equipment and concentrate on their research and project creation. IAMAS features a diverse faculty that is active in creative industry both in Japan and abroad. That diversity, combined with a student body coming from a wide variety of backgrounds, is one of IAMAS's distinguishing characteristics. Our school conducts cooperative research with local industries, providing our students with the real-life experience needed to actually implement projects in society.

IAMAS のスタジオとコース

IAMAS は大学院と 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 (2010 年度)、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。
※大学院のスタジオ編成は 2010 年度のもので、また、アカデミーは 2010 年度をもって学生の募集を停止いたしました。

大学院大学

スタジオ 1 インタラクティブメディア Interactive Media

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。

- インタラクションデザイン
- メディアプロダクト
- フィジカルコンピューティング

スタジオ 2 タイムベースドメディア Time-based Media

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。

- 作曲
- 映像表現
- メディアアート

スタジオ 3 インターフェース Interface

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。

- メディアデザイン
- 空間デザイン
- インターフェースデザイン

スタジオ 4 メディア美学 Media Aesthetics

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。

- 身体表現
- メディア文化
- まちおこし

スタジオ E 表現工学 Representation Engineering

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。

- コミュニケーション工学
- 実世界インタラクション
- ユーザーインターフェース工学

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

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つなぐ役割を果たしていきます。

- 産業文化振興
- 社会貢献
- 広報並びに活動支援

アカデミー

AND コース Advanced Network Design

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。

- ネットワークデザイン
- システム・アドミニストレーション

CGI コース Computer Generated Image

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。

- コンピュータグラフィックス
- アニメーション

DIT コース Designing for Information Technology

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。

- Web デザイン
- グラフィックデザイン
- プログラミング

DSP コース Dynamic Sensory Programming

リアルタイム性が高いインストゥルメントとパフォーマー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。

- 映像・音楽パフォーマンス
- インスタレーション
- デバイス



情報科学芸術大学院大学第9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14期生卒業制作展

開催概要

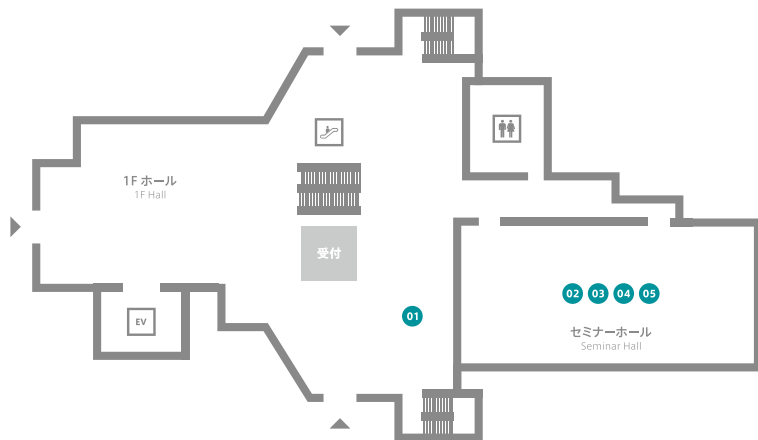
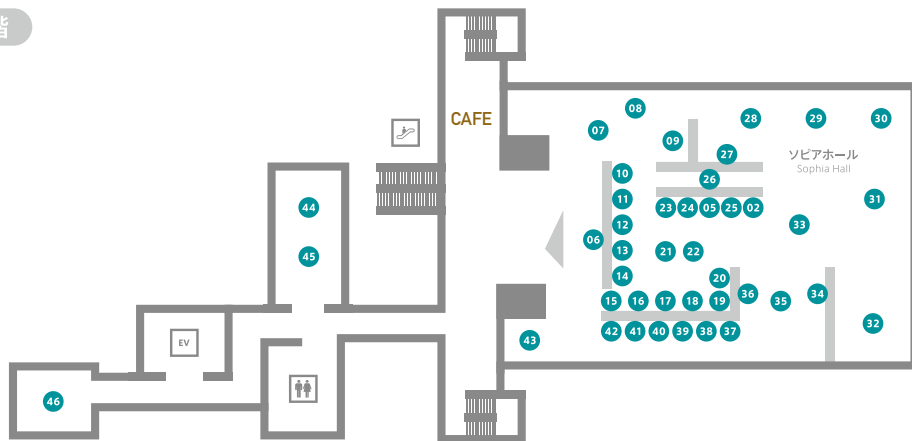
会 期：2011年2月17日(木)～20日(日)
会 場：ソフピアジャパンセンタービル（岐阜県大垣市）
時 間：10:00 - 18:00

出展者：48名
来場者：延べ906名

タイムテーブル

| | | |
|----------------|---------------|--------------------------|
| 2/17 Thu. | 10:00 - 10:30 | オープニングセレモニー |
| 2/18 Fri. | 15:00 - 16:00 | ギャラリーツアー |
| 2/19 Sat. | 13:00 - 15:00 | サウンドイベント IAMASONIC 第1部 |
| | 15:00 - 17:00 | トークセッション 「メディアを巡るクロストーク」 |
| | 17:00 - 19:00 | サウンドイベント IAMASONIC 第2部 |
| | 19:00 - 21:00 | ウェルカムパーティー |
| 2/20 Sun. | 12:00 - 15:00 | サウンドイベント IAMASONIC 第3部 |
| | 15:00 - 16:30 | トークセッション 「テクノロジー×文化」 |
| | 18:00 - 18:30 | クロージングセレモニー |





- | | | |
|-----------|-----------|------------|
| 01 – 松田亮太 | 17 – 尾形明子 | 33 – 杉山 弦 |
| 02 – 小川圭祐 | 18 – 松本和史 | 34 – 向井丈視 |
| 03 – 鈴木 光 | 19 – 園田理菜 | 35 – 竹本香織 |
| 04 – 長谷智章 | 20 – 平田絵梨 | 36 – 高橋あゆみ |
| 05 – 水本賢興 | 21 – 金 正運 | 37 – 筒井諒太 |
| 06 – 北上伸江 | 22 – 近藤崇司 | 38 – 浅野将馬 |
| 07 – 須木康之 | 23 – 山本雄平 | 39 – 近藤悦子 |
| 08 – 松崎千紘 | 24 – 山口玲子 | 40 – 杉野裕次 |
| 09 – 木村亮介 | 25 – 高松真平 | 41 – 金 東寛 |
| 10 – 成 知垠 | 26 – 筒井一隆 | 42 – 高田勇樹 |
| 11 – 森 誠之 | 27 – 尾崎徳美 | 43 – 馬場智子 |
| 12 – 當間 忍 | 28 – 横山将基 | 44 – 江島和臣 |
| 13 – 井澤謙介 | 29 – 木下智加 | 45 – 朴 永孝 |
| 14 – 大総佑馬 | 30 – 金 善學 | 46 – 小牧菜奈 |
| 15 – 齋藤 翠 | 31 – 菊地礼雄 | |
| 16 – 加藤奨貴 | 32 – 三澤太智 | |

A large teal-colored shape that starts from the bottom-left corner and extends diagonally upwards and to the right, covering the bottom-left portion of the page.

WORKS

Studio 1
Studio 2
Studio 3
Studio 4
Studio E

AND Course
CGI Course
DIT Course
DSP Course

Flip Interface

Flip Interface は、デバイスの両側に装着したセンサを紙の書籍のようにめくることで、電子書籍などをブラウズすることができるインターフェースです。

We propose Flip Interface, a new interface that enables the user to browse electronic books in a manner similar to feeling the pages of a paper book, and introduces novel interactions for book reading experiences.

『Flip Interface』は、紙の書籍をめくるのに近い感覚で電子書籍をブラウズできるインターフェースです。デバイスの両側に取り付けられたフリップセンサをめくることで、電子書籍などをブラウズすることができます。

フリップセンサと読んでいるセンサは、静電容量センサ方式とスイッチ方式という2つのセンサ方式を組み合わせたハイブリッドなセンサ方式を用いています。

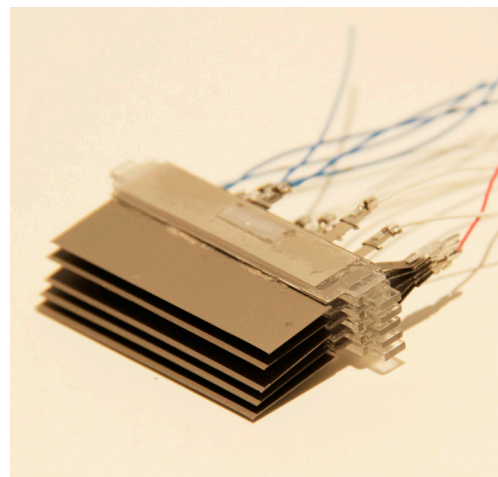
2つのセンサの電極として銀インクを印刷したフィルムを複数枚積み重ねたものをセンサとしていて、これをはしくことで紙をめくるようにページをブラウズすることができます。

本作品が提案するのは、紙の書籍と人の関係を単に電子書籍において再現するのではなく、両者の関係から抽出した要素を電子書籍ならではのインタラクションとして提案することを目的としています。

井澤謙介 IZAWA Kensuke

生まれ年 … 1986年
出身地 … 千葉

武蔵野美術大学デザイン情報学科卒業後、IAMASへ。クリップをベースとした作品をいくつか制作し、「美濃むしクリップ」の制作で圧倒的な支持をうけずけずけに至る。





Aerial Interactions

近距離無線通信とユーザーによる身体的な動作やモノ自体の物理的な動作を組み合わせることで生まれるインタラクションに焦点を当てた、いくつかの作品を制作した。

I made some prototypes that focus on interaction design using short-range wireless communications with physical gesture and kinetic movement.

『エスパードミノ』は、ブロック同士が無線ネットワークでつながっていて、物理的な接触なしで順番に倒れていくドミノ倒しシステムである。また、個々のドミノを操作することで、ドミノが倒れる順番をユーザーが自由に変更することが可能である。見えない関係性を自在に操り、置く場所を変えながら、普通ではありえないドミノ倒しを楽しむことができる。

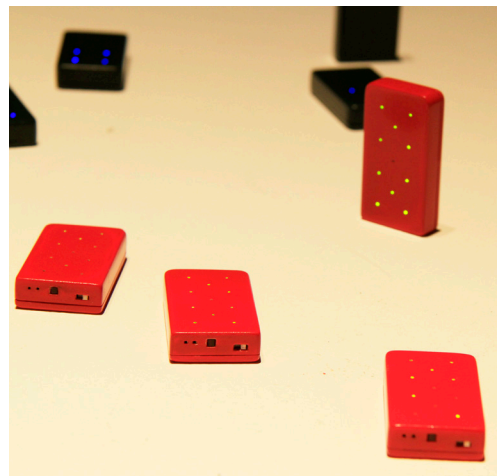
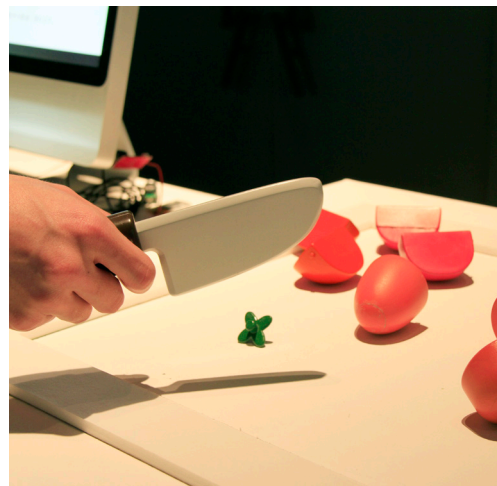
『居合い』『ばばごと』は、時代劇の居合い斬りやままごと遊びをモチーフとし、刀や包丁といった道具を扱うジェスチャーによって、離れた対象物の動作が様々に変化する玩具である。

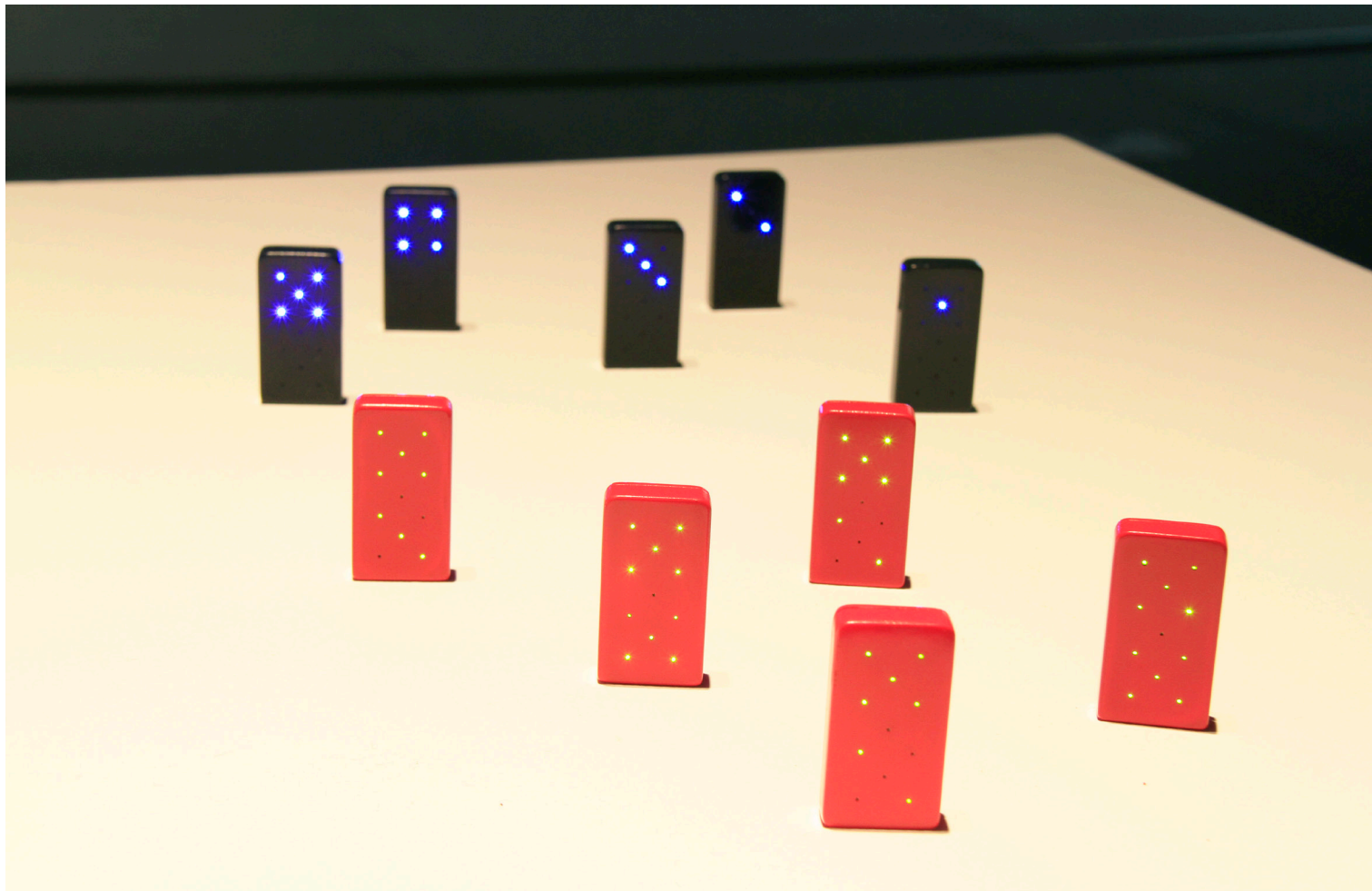
『LocoMoco』は、目に見えない繋がりをコントロールすることで離れたモノの動きを自由に組み合わせ、実空間にあたかも生命が感じられるかのような、無形の生き物を浮かびあがらせるシステムである。基本的に個々のモジュールは足をモチーフとし、個々の足に動きをプログラムすることができ、足の向きを揃えることで、その動きを連動させた全体を構成することができる。

須木康之 SUKI Yasuyuki

生まれ年 … 1987年
出身地 … 長野

千葉大学工学部デザイン工学科意匠系卒業後 IAMAS へ。
IAMAS 在学中はおにぎりをよく食べ、そして爽快ビタミンをよく飲んでいた。





rising and falling

「rising and falling」は鑑賞者の知覚へのアプローチを目的とした作品であり、スクリーンと映像投影による映像インタレーションにより、知覚のゆらぎを鑑賞者に感じさせる。

“rising and falling” is a video installation work that aimed to shake people's perceptions by the screen and the video projection.

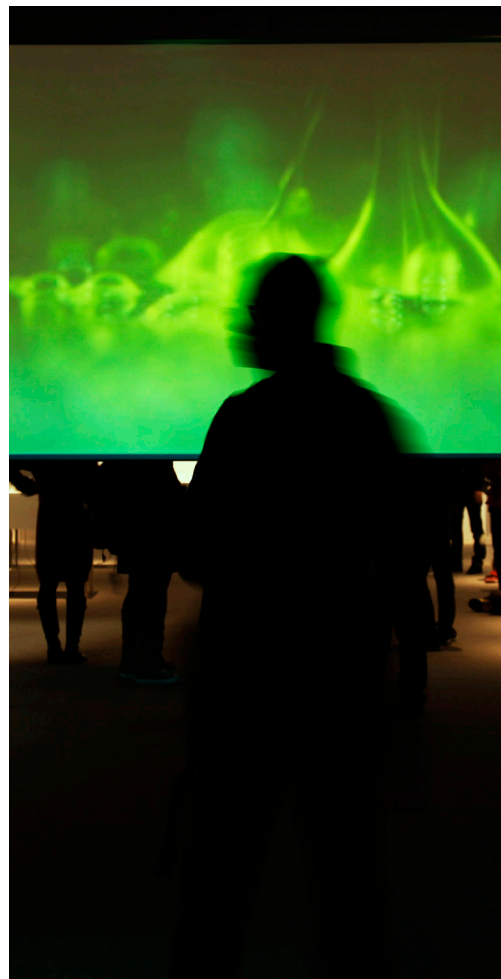
ある芸術表現から私は「浮遊感」を感じた。この私を感じた「浮遊感」を伝えるためにはどうすればよいだろうか。私は「浮遊感」を「知覚のゆらぎ」と捉え、映像インスタレーション作品として制作を行った。展示空間の中央に透過性のあるスクリーンを設置、スクリーンの面である表裏に異なる映像を投影し、スクリーン内に映像空間を内在させた。スクリーンの表裏に広がる映像空間を見比べる中で、視覚から知覚したスクリーン内の映像空間と、映像空間を見つめるためにスクリーンの横を横断した身体移動によって知覚した空間により、鑑賞者に知覚のゆらぎを感じさせる。

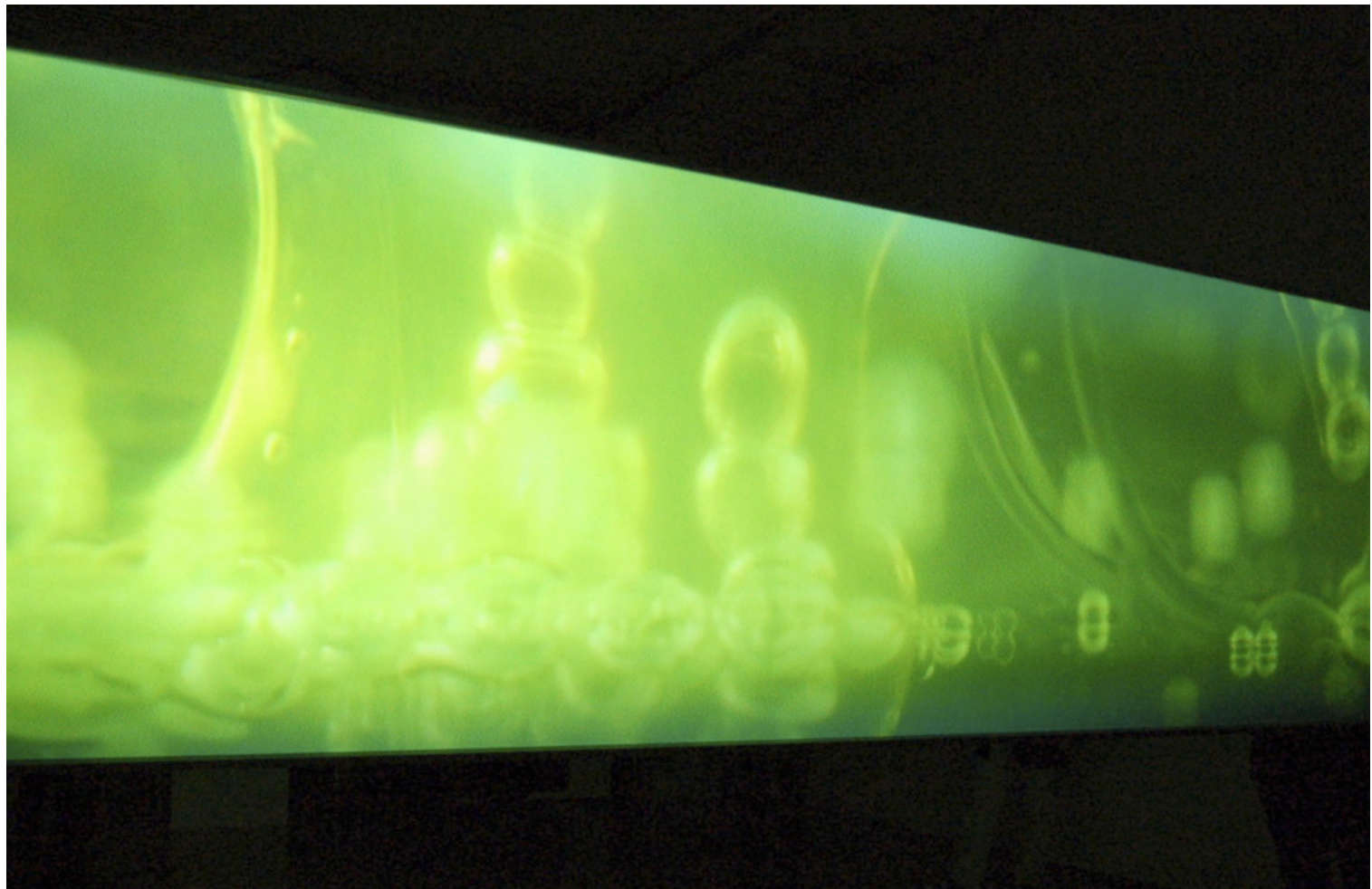
スクリーンの透過性により異なる映像素材はスクリーン内で混在し、プロジェクションによる光の反射と透過により、スクリーンの表裏に異なる映像空間の広がりを感じさせる。この効果をうまく利用するため、投影する映像素材に図地分化やフォーカスなどによる奥行きの不透明さを演出。双方の異なる映像素材から1つの映像空間を構築し、スクリーンの表裏に認識の異なる映像空間を表示させ、薄いスクリーンに広大な映像空間を内在させることにより、「知覚のゆらぎ」を鑑賞者に体験させる。

杉山 弦 SUGIYAMA Yuzuru

生まれ年 … 1986年
出身地 … 岐阜

岐阜市立岐阜商業高等学校→京都嵯峨芸術大学メディアアート分野
→ IAMAS
1年はユビキタスとコンテンツ研究プロジェクトに参加、ロカティブ・メディア・プロジェクトを聴講し、2年は修士研究だけに集中しました。





モバイルシステムを用いた美術館での展示ガイダンス

Support tool for enhancing viewer's appreciation at museum

モバイルデバイスで展示案内をする際に、鑑賞者のモバイルガイダンスの使用履歴をサーバに残し、そのデータを分析した結果を展示案内情報に反映し、また鑑賞者に提供する美術館での循環的なガイダンスシステムを提案するものです。

“Mobile Guidance” is to propose and suggest by theoretical structuration the Appreciation of knowledge and the supporting system of exhibition guidance for raising the Appreciation Knowledge, by analyzing the results of the experiment of audience using the information terminal devices.

モバイルガイダンスは、美術館での情報端末機器を用いて鑑賞をサポートするシステムとして考えたものです。情報端末機器を通じて鑑賞者に作品情報を提供するとともに鑑賞者が利用したメニューや使用時間などの履歴がデータとしてサーバに上げられます。それを分析することにより、鑑賞について理解しつつ鑑賞者による展示案内を計画します。

そして、鑑賞者に作品を理解させる (to know) ためのみに情報 (information) 提供をするものではなく、鑑賞者が作品のリアルな美、あるいは価値に気づくような能力 (intelligence) を向上させることがこのガイダンスシステムの目的です。

成 知垠 SEONG Ji-Eun

生まれ年 … 1981年
出身地 … 韓国

韓国の大学で洋画を専攻。美術館での楽しい鑑賞についての興味から、勉強の必要性を感じ、日本に留学。





The Accessor of Space

携帯端末にヘッドフォンを取り付け、街を歩きながら体験する作品です。
携帯端末からは Web 上から収集された情報が音声読み上げによって提供されます。

An interactive artwork with a portable device and a headphone.
It take some information collected from internet using voice synthesis.

都市や空間に着目して制作を続けてきました。都市や空間は常に身の回りにありながら、その全体像を把握するのが難しいものです。特にグローバル化の進んだ現代では、都市の景観はどこも似通ったものになりつつあり、その都市が生きられる様はより見えづらいいものになっています。

しかし、一度 Web に目を向けてみればそこにはブログやグルメサイトの口コミなど個人によって発信されるローカルな記録が数多く蓄積されていることに気づきます。それらの記録は現代の都市の一部と言えるのではないのでしょうか。『The Accessor of Space』は現実の都市空間と Web 空間を重ね合わせることで、日常街を歩くだけでは見えない都市の姿を浮かび上がらせませす。

高松真平 TAKAMATSU Shimpei

生まれ年 … 1986 年
出身地 … 広島

東京藝術大学音楽学部音楽環境創造科卒業。
都市と社会・情報の関係性について研究。



日本語書体とデジタルフォントに関する研究

Researching Digital Font and Japanese Typeface

前後する文字同士が影響する書体、連綿の要素を用いた書体を Web フォントとして制作しました。

Creating “Renment” Web Font as the characters before and after influence.

印刷技術など文字に関わる技術の変化が、新しい文字表現を生んできた。活版印刷、写真植字の時代を経てデジタルフォントが一般化した現在、新たな技術を背景にした文字表現が生まれる可能性がある。

現在の日本語のデジタルフォントシステムは、開発当時の状況から、活版印刷や写植印刷の忠実な再現を目指したものであった。物理的な制約が無いにも関わらず一文字一文字を仮想ボディなど活版印刷の物理的な制約に由来するフォーマットに納め、同じ形の文字を繰り返し並べる手法がとられている。しかし、漢字から変形していった平仮名は、文字を書く際の筆のエネルギーを省略し、前後の文字に応じて崩れることで生まれる連綿といわれる変形を伴って完成した字形であった。

本研究では、日本語の仮名が本来持っていた表現の要素である連綿を組み込んだデジタルフォントシステムを、クライアント側に特殊な設定を必要としない Web フォントの仕組みで制作するための、プロトタイプ制作及びコンピュータによる変形のアルゴリズムの検討を行った。また、そこで制作した連綿の要素と現状のフォントシステムの違いについて評価を行った。

山本雄平 YAMAMOTO Yuhei

生まれ年 … 1986 年
出身地 … 東京

多摩美術大学卒業後、IAMAS に入学し、様々なプロジェクトにコンピュータを駆使する形で携わらせていただきました。



音響変化プロセス

sound manipulation processes

瞬間の響きを抽出しピッチとして出力するライブエレクトロニクス作品。

Live electronics work that extracts momentary sound and outputs it as a pitch.

アコースティックな音響の瞬間の響きをコンピュータにより解析しその瞬間の響きを持続させたままスピーカーから出力させ、元の音響との関連から観えてくる時間性をテーマにした作曲作品。

小川圭祐 OGAWA Keisuke

生まれ年 … 1984年

出身地 … 東京

東京工芸大学芸術学部メディアアート表現学科卒。IAMASでは三輪先生のもとでコンピュータ音楽を学んでいました。勉強する事が沢山ありたのしい毎日でした。



安楽島

Comfortable island

短編映画

Short cinema

この映画は、シネマヴェリテという手法を用いて制作された映画です。映像メディアの特性であるフィクションとドキュメンタリーの間の表現に挑戦しました。

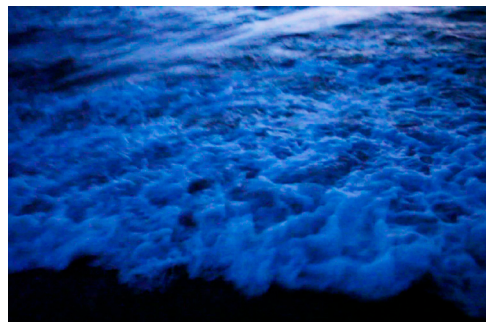
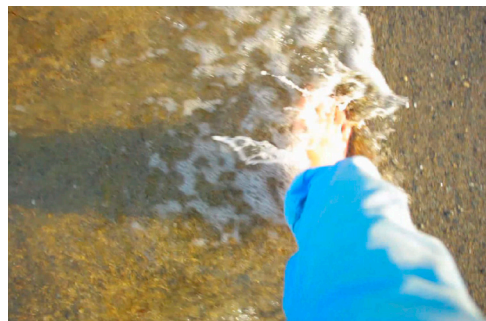
ある崩壊した家族の中に、母親が韓国人の「ヒロシ」という人物を連れてきた。この人物が入り込むことによって、家族は10年という歳月をかけて絆を取り戻していく。この様な実際あった話をもとにして「話し声」に焦点をあてて制作した短編映画です。

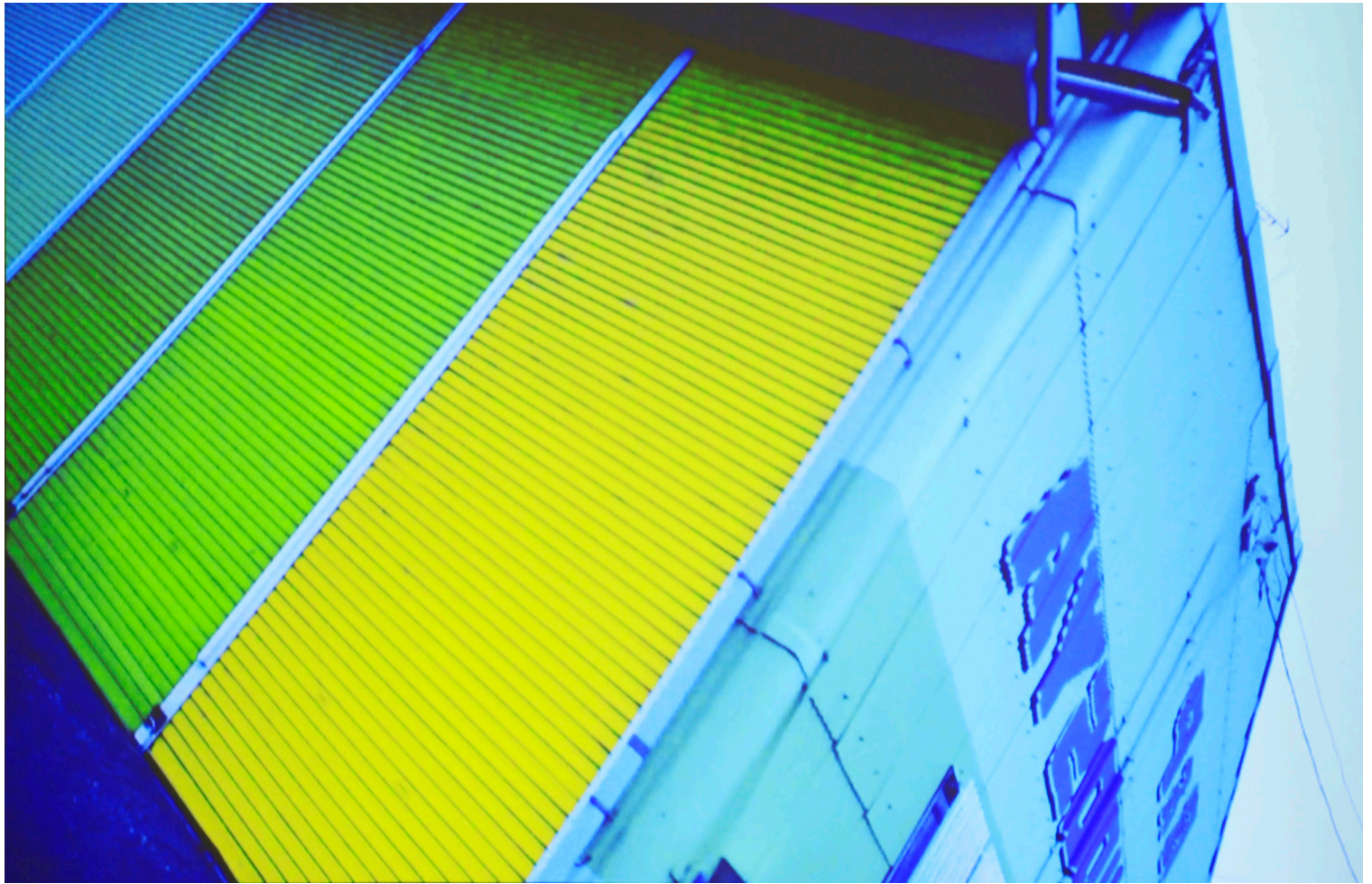
鈴木 光 SUZUKI Hikaru

生まれ年 … 1984年

出身地 … 福島

ここにきたことで、デザインとアート、映像表現などいろいろな観点から見る
ことができる視野ができたと思います。





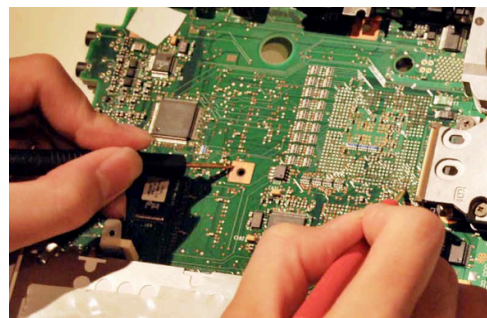
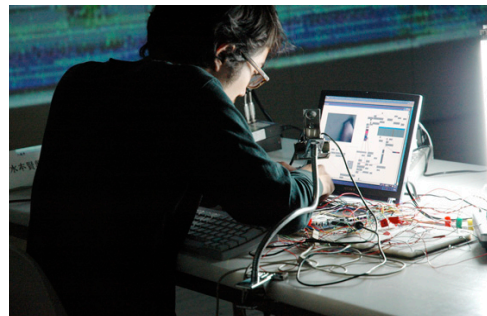
potential of a computer as an instrument

コンピュータの内部電流を用いた作曲作品。コンピュータの基板から直接電流を抽出し、音色表とスコアを制作。

Compositions with the computer's internal current.
Current production from the board a score out of the computer.

音響合成を行うコンピュータの電流挙動をコンピュータ音楽として捉えた作品。コンピュータの基盤から電流を直接取り出し、ブレッドボード上に構成、スコアを制作。

Max/MSP や SuperCollider といった通常のコンピュータ音楽で使用されているソフトウェアを演奏中に起動し、シミュレーショナルなコンピュータ音楽と電圧挙動によるコンピュータ音楽の比較を行う。通常、問題視されないコンピュータという装置自体を扱い、ハードウェア、ソフトウェア、演奏者を直接的に演奏に取り入れる。



水本賢興 MIZUMOTO Kenko

生まれ年 … 1986 年
出身地 … 神奈川県

東京工芸大学在学中に友人と [b] Laptop Orchestra を結成し、サウンドパフォーマンスやインスタレーションなどの制作を行う。

IAMAS 在学中は、スタジオ 2 に在籍し、制作の過程でテクノロジーと音楽の関係性について学ぶ。



Surfacing Interface

紙を新たなメディアとして利用した、インターフェースデザインの提案です。
破れる、折れる、薄い、といった紙のもっている素材性を活かしたユーザーインタラクションを実現しました。

This is the proposal of new interface using paper as new media.
I applied paper features, breakable, foldable and thinness to user interactions.

この制作の入口はすごく単純でした。紙の印刷物がデバイスになったらおもしろいはず。大学でグラフィックデザインを学んでいた僕には、IAMASで学んできたインタラクションやインターフェースが、もしかしたらここで一緒になり、新しい可能性を持つ事ができるんじゃないかなと思いました。

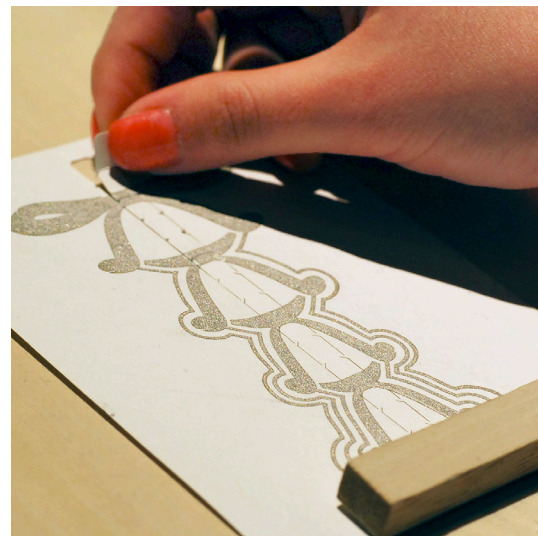
印刷物とコンピュータインターフェース。どちらも情報メディアである事にかわりありませんが、そこに存在する「重み」はたいそうな違いがあると思います。

紙みたいな軽薄なメディアであれば、それは手軽に人から人へ渡り、簡単に加工でき、またその儚さ故に大事にされる。そういった紙という特性をいかしたインターフェースの実現、また、人がその紙とインタラクションを行う為の外部環境を作り出す事。それが最終的にこの作品での目的になりました。

近藤崇司 KONDO Takashi

生まれ年 … 1986年
出身地 … 愛知

名古屋市立大学芸術工学部デザイン情報学科卒業後、IAMASに入学。
デバイス制作とかモバイルアプリケーションのUIデザイン、開発とかをやっていました。





Surfing Interface

Zipper Messenger

PTT System

PTT - Card

重要な情報の通知に役立つ。本館の研修室にも利用されています。
Please touch the primer on below the table to connect the
application notice of each one. Please refer to each manual.

エコーズ ～みらいをつくるほん～ ECHOES

書籍の「つくり方」に注目し、親と幼児が共につくり、共に読み進める「読みつくり」という経験をつくり出すコミュニケーション媒体としての絵本をデザインしました。

Taking notice of books as 'How to make them', and design process named 'Reading-Making Books', which proposes a situation where reading and making books is partaken by parents & children together as a form of communication.

未来の子供たちにとって、より良い地球にするためには、まずは親と子の良いコミュニケーションが重要だと私は考えています。

通常のアナログメディアとしての絵本は、親が「読み手」であり、幼児が「聞き手」であることを想定してつくられています。親と幼児がより楽しくクリエイティブに絵本をつくり、また、コミュニケーションができるような絵本キットのデザインとメソッドを提案しました。

親と幼児が共に本の「つくり手」であり、同時に「読み手」、「聞き手」でもあるような、新しいコミュニケーションの機会を生み出す絵本づくりのキットを、グラフィックデザインの立場から考え制作しました。

また、本キットを使った実証実験として親子のワークショップを実施し、そこで得たいろいろなフィードバックをキットのデザインやコンセプトにいかして、デザインをブラッシュアップしました。

現代における児童のコミュニケーションに関する問題をポジティブな方向に解決するための一助となることを願っています。

木村亮介 KIMURA Ryosuke

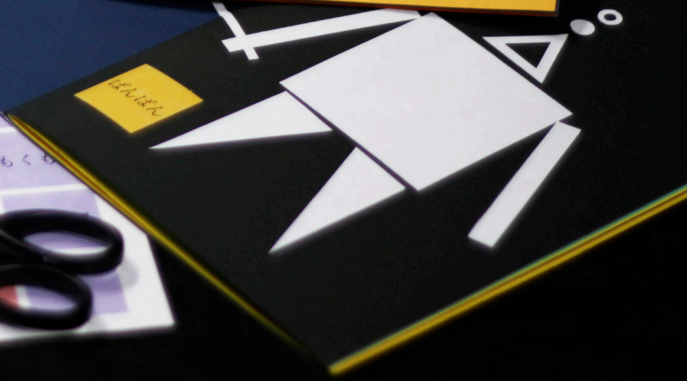
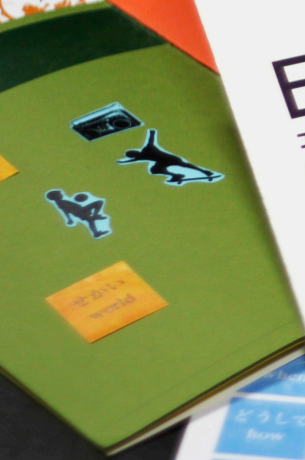
生まれ年 … 1979年
出身地 … 愛知

愛知教育大学出身。DNPを退社後、中国からアフリカまでのバックパッカーを経てIAMAS入学。インターフェースデザインについて研究する傍ら、大学院の仲間と株式会社GOCCOを設立。同社代表取締役。



EC「」OES

エコーズ みらいをつくるほん



Corrosive Forms

“Corrosive Forms” は、「錆」という止めることのできない素材の経年変化を動作回路として取り込み、自身が振る舞いを変容させ続ける機械です。

“Corrosive Forms” is the machine which movement is altered over time by the build up and gradual change in the state of rust, resulting with the inevitable death of the machine without the intervention of the human hand.

この作品は、規則的な反復運動を続ける鉄を主な材料とするオブジェクトが、鉄の腐食生成物である「錆」によって、自身の反復運動に変化をもたらす立体造形作品です。

作品は、変化を加えられる金属、機械的に同じ動作を繰り返すモーターとリンク機構、金属の腐食を電氣的に検出してモーターを制御する機構などから構成されています。

作品を作るに当たり、私は「時間」を内在させることで、「変わり続ける」という状態を一場面でも物象化できないものか、と考えて制作しました。

私たちはものごとを、常に局地的にしか見ることはできません。しかし、その中で前後の繋がりを想像し、時間を、ストーリーを作ることができます。

「錆」という自然現象によって、素材は刻一刻と変化していきます。その変化を利用し「運動」に変換することで、時間と、ものと、それを体験する人間との関係を、少しでも新しく感じることができればと思います。

松田亮太 MATSUDA Ryota

生まれ年 … 1984年
出身地 … 埼玉

武蔵野美術大学デザイン情報学科卒業後、ワンクッションを経てIAMAS入学。
そしてIAMASでもワンクッション。
色々やりました。





Place without a name — 旅館 M —

Place without a name “case study of ryokanM”

時代を経た環境が持つ独特の雰囲気を、一つのパターンとして捉え、アレクサンダーの提唱した「パターンランゲージ」の手法で分析を行い、そのアーカイブを作成しました。

The past time make place unique atmosphere. It is a kind of pattern and there is no name.
This work is analysis and archiving method using pattern language.

大垣市街地の都市開発は、入り組んだ土地の権利関係などから困難で、活用されないままに放置された場所がいくつも取り残されています。そのような場所には、時間を経た場としての独特の雰囲気があり、ある名付けえぬ質を獲得しています。

こうした一見廃墟のような場所は、内部（大垣の人々）からの視点ではネガティブに捉えられていますが、時間をかけて形成された過去の地域やコミュニティの持っていた時代性が建物に色濃く残り、現代では作ることができないユニークな魅力を放っているのです。大垣市街地にはそのような場所がまだいくつも散在して、隠れたまちの雰囲気を形成しており良くも悪くも大垣のアイデンティティとなっています。

そこで本研究では、こうした場所に潜在する質、場所性なるものを環境のもつパターン、まちの魅力を構成する要素としてとらえ、アレクサンダーの提唱した「パターンランゲージ」の手法を用いて分析を行い、これらの要素や相互の関係性を明らかにし、大垣をユニークで個性的な環境とするための、アーカイブを作成しました。

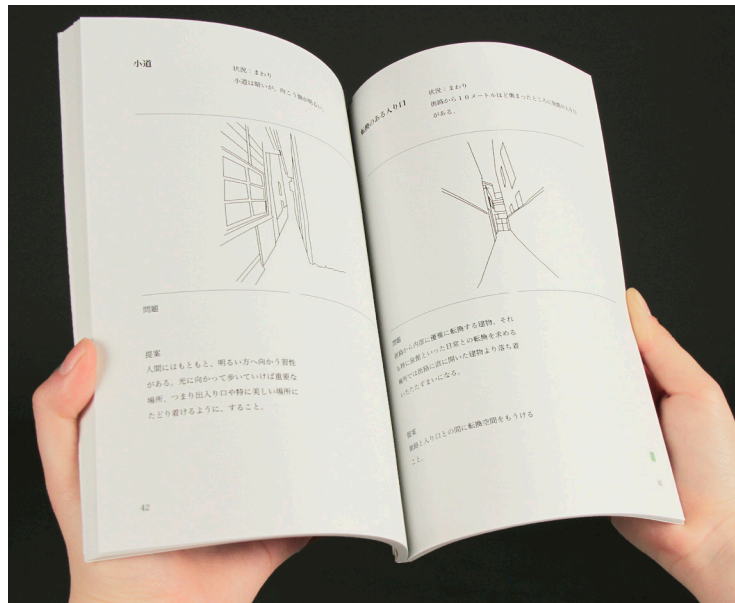
今後、こうしたアーカイブを利用しながら、創造的都市をつくる動きへと繋がってゆくことを、目的としています。

山口玲子 YAMAGUCHI Reiko

生まれ年 … 1983年
出身地 … 大阪

国立高岡短期大学 金属工芸コース、
Lahti Polytechnic Institute of Design 交換留学、
兵庫県立大学 環境人間学部に入編、卒業後 IAMAS へ。





Transform

デジタル時代の建築とは何だったのか。

現代における社会の拡張するネットワーク空間によって、物理的空間の境界をはたしてどこまで拡張できるのか。その不可能性と新しい知覚との亀裂を感じている自分の身体の拡張として、建築を表現します。

What was architecture of the digital age?

By network space to expand in the modern society, Can you expand the border of the physics space?
In the impossibility and crack of a new perception, I express architecture as physical expansion.

本作品は、時間が変化していくことによって建築空間が変容していく空間の原理を示したものです。

コンピュータ上での数値的な解析によって生まれる直線や曲線、プロップと呼ばれる複雑な形態の表現は、コンピュータ上で制御された形態です。アナログ世界に作り出された構成物である本作品では常に一つ一つのラインが変形し、全体が変化して常に形態が変容する過程があります。

それに伴い空間性もたえず変容し、そのある種の複雑な、そしてはかなさを伴った様態は、デジタル時代の仮想敵空間での建築で表現され得なかった空間の変容であり、建築という空間を素材とするメディアのもつ独自性でもあると考えます。

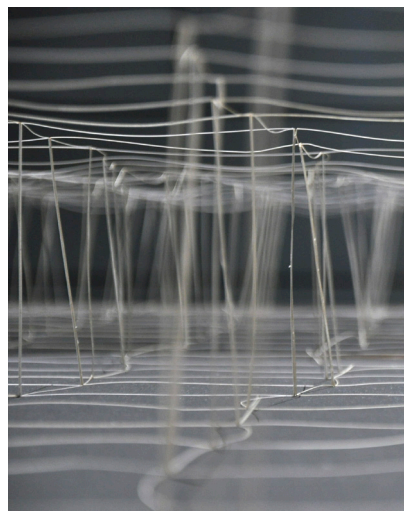
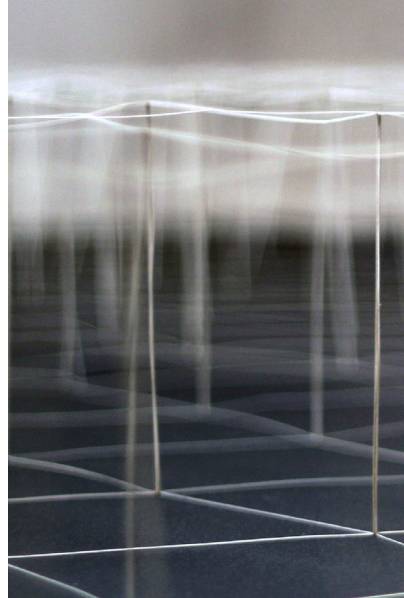
この様な作品の空間性によって、新しい知覚の可能性を呼び覚ますことが『Transform』の目的です。

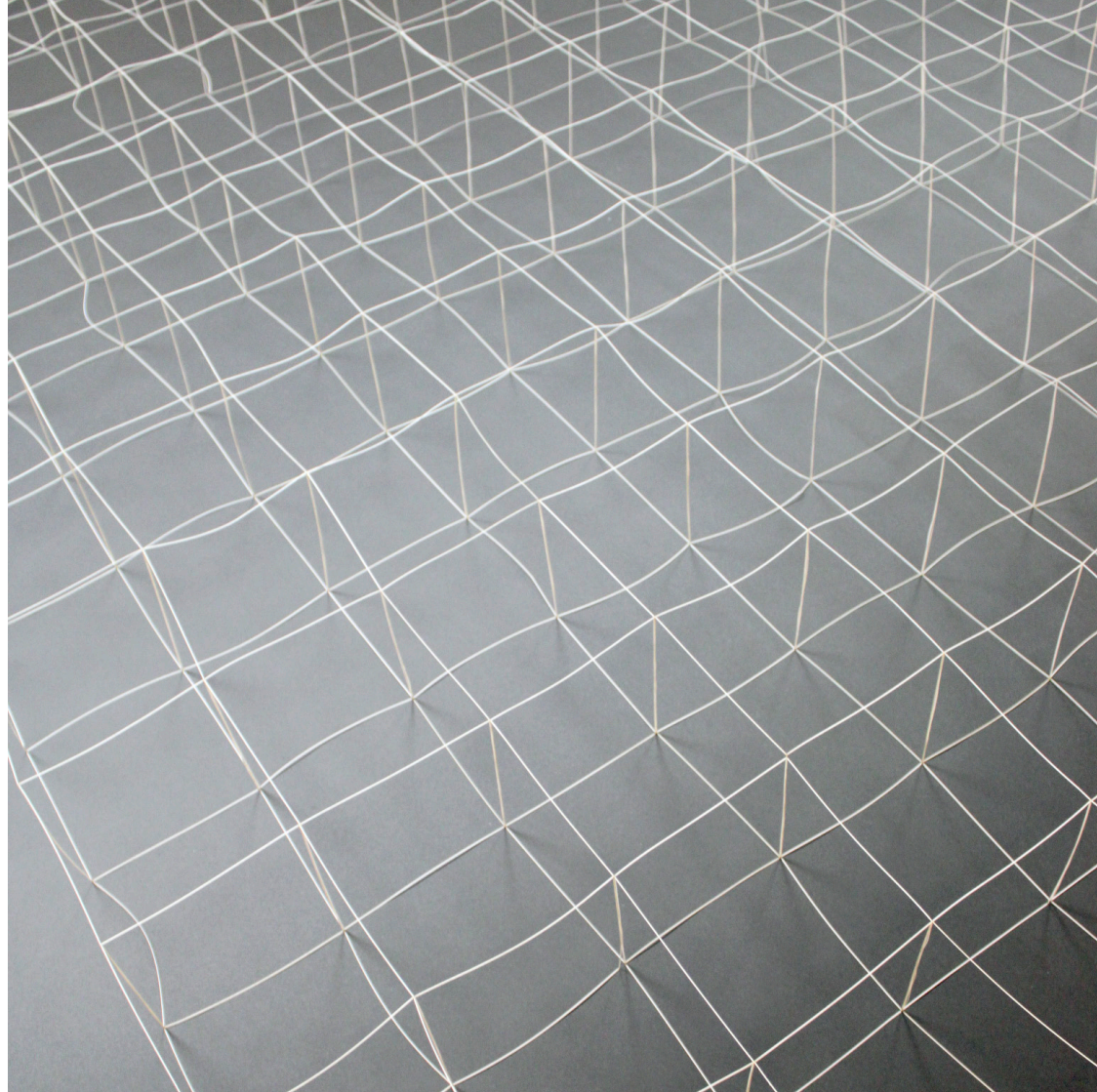
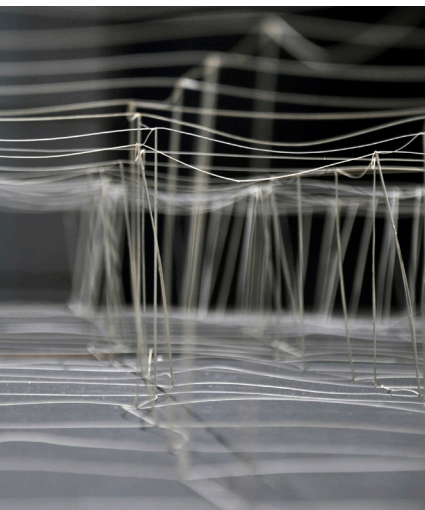
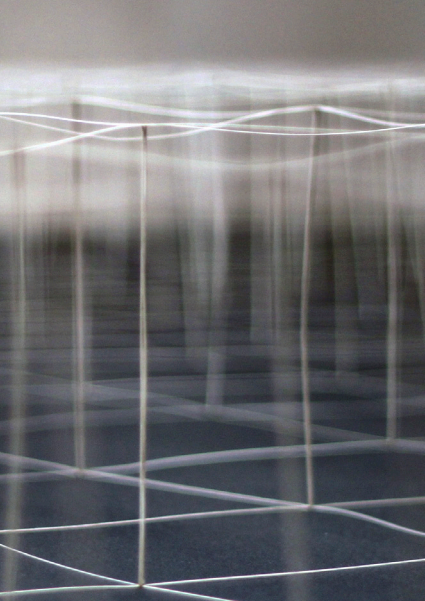
横山将基 YOKOYAMA Masaki

生まれ年 ... 1986年

出身地 ... 愛知

名城大学理工学部建築学科卒業後、IAMASへ入学。





Mc し cBook Air

“し” です

This is poetry.

実験的な詩の冊子です。透明なフィルムに、読めるか読めないかの大きさで文字が配列されています。本来、詩はことばに込められた感情やリズムを読み取るものですが、この詩作では、ことばの意味が追えなくとも、ことばの空間配置から独特な感情やリズムを表現できないか？と云う視点で制作されています。また、ことばがプログラムを動かすためのソースコードに見立てた配列に並べられているのは、書かれている詩がコンピュータを対象としているからです。

フィルム下部にある赤いシンボルは、アルファベットの“c”とひらがなの“し”がそれぞれへびの象形をしており、“c”のへびが“し”のへびにカブついてアルファベットの“a”となっています。1枚の透明で薄いフィルムが

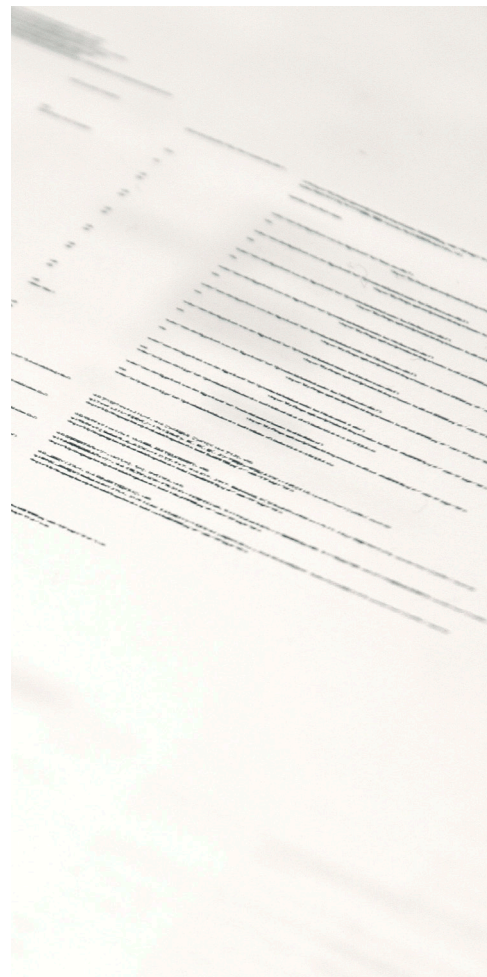
2枚の亚克力と4本の足で挟まれ、机のように展示されているのは、机の見立てからの駄洒落としてデスクトップを表現しています。詩が視覚的にコーディネートされ、未来のデスクトップを予見しているかのように表現されています。

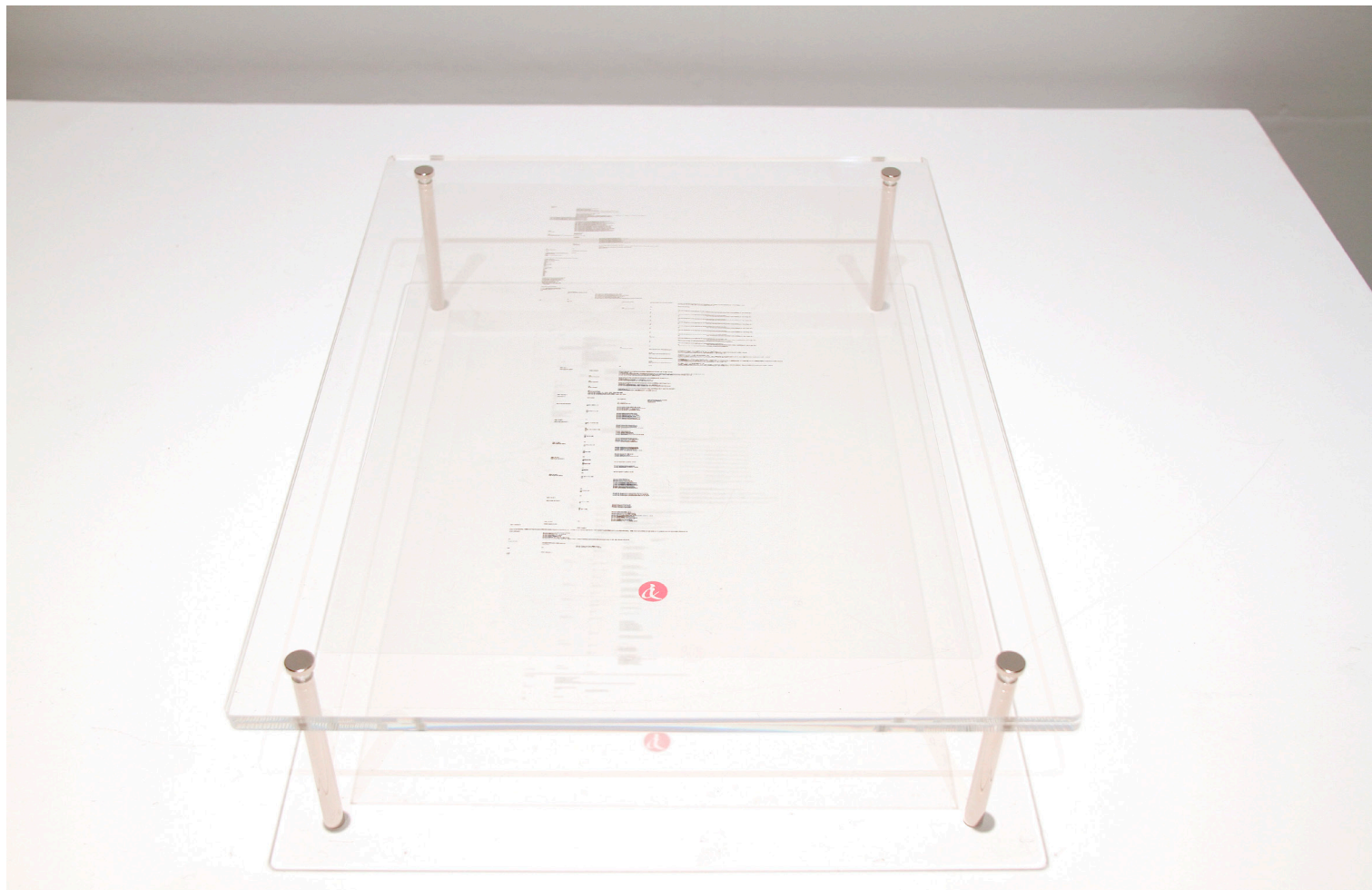
かの書物によれば、
「ヒトはへびに林檎を齧ることをすすめられた空気。
生きるためのサービスを断絶されたとせよ。
その途端に、幸運と希望と愛に味方され、
その何倍も生きていたことに気づかされるであろう。」

松本和史 MATSUMOTO Kazuhito

生まれ年 … 1984年
出身地 … 大阪

来る前：ごはん食べたら寝る。
在学中：CPU食ったら寝る。





Condition Trade System

本作品は芸術作品の売買を Condition という新しい概念を取り入れ取引するシステムです。

This is a work of art trading system to trade condition introduced a new concept.

芸術作品の取引はギャラリーなどで金銭によって行われています。ギャラリーではギャラリストが作品の金額を決めて展示を行っています。しかし、作者は作品を取引するのに自分で価格をつけたいと考え、また作品を自分の作家性に合うお客様に手渡したいと思うこともあるのです。

そこで金銭のみで作品を取引するのではなく新しい概念 Condition を使用して取引を行うことによって作者の有益な顧客を獲得できるのではないかと考えました。

今回は paypal によって金銭の取引は行ない、Condition によって作者の顧客の条件での取引を取り入れた iPhone を使用した取引システムを提案しました。

森 誠之 MORI Masayuki

生まれ年 … 1979年
出身地 … 大阪

近畿大学生物理工学部卒業後、有限会社 MEDIALibrary を創業し代表取締役
役に就任。現取締役。また、a.n.oStudio というクリエイティブ Studio を
運営。IAMAS 在学中に株式会社 GOCCO を立ち上げ現在にいたる。





associater

プログラム内の論理構造や関連性を管理するツールの提案と検証

Proposal and verification of a tool that manages logical structure and relativity in programming

ソフトウェア開発では、様々な仕様や制限によりプログラムはいくつものファイルに分割され記述される。これらは単にモジュールを意味するだけでなく、開発者が作成するソフトウェアの構造や、オブジェクトがシステムの中でどのように受け渡しされるかの軌道、処理が実行される順番などといったプログラムの文脈となりうる。

本研究の目的は、上記のようなコード片同士が依存・作用し合う箇所の管理を簡単に行うことができ、且つ効果的なアクセスを目指すところにある。

従来のこれら問題を解決するために要していたコストを削減するために、本研究では『associater』というツールを開発した。この『associater』を用いて、ソースコード群内にあるコード片同士の関係性を「関連」という形でグルーピングし管理することで、これら問題の解決やプログラムの文脈理解を促す手法の提案と検証を行い、従来手法よりこれら関連へアクセスするのに要するコストを削減させた。

筒井諒太 TSUTSUI Ryota

生まれ年 … 1986年

出身地 … 愛媛



Associater



Add New Project Add New Relation Add New Code

iPhone Test Application ▾
TheClip ▾
PHPテスト ▾

プロジェクト用のモダル… ▾

```
//AssociaterID:2757120225  
//AssociaterID:67577740
```

プロジェクト用のモダルウィンドウを作る

Open Code

Pasteboard Buffer String

```
- (void)addNewProject:(id)sender {  
    addNewProjectModalWindow =  
    [[AddNewProjectModalWindow alloc] init];  
    [NSApp beginSheet:addNewProjectModalWindow  
     modalForWindow:window  
     modalDelegate:self  
     didEndSelector:@selector  
     (sheetDidEnd:returnCode:contextInfo:) contextInfo:nil];  
}
```

Insert ID & Copy Pasteboard

Add

家庭内ストレージシステム

Home Storage System

スマートフォンとゲーム機から利用出来るストレージシステムの構築。

Construction of a storage system using smart phones and games consoles.

このシステムは使う側と構築する側を対象にしたストレージシステムです。使う側は、スマートフォンやゲーム機のWebブラウザを利用し、ファイル閲覧することができます。写真などのデータをサーバに置くことで、家庭内で共有できコミュニケーションをはかるという役割もあります。家庭内で利用されるデバイスを想定しているのでデバイスが変わっても同じように操作できるようにユーザーインターフェースを統一しました。

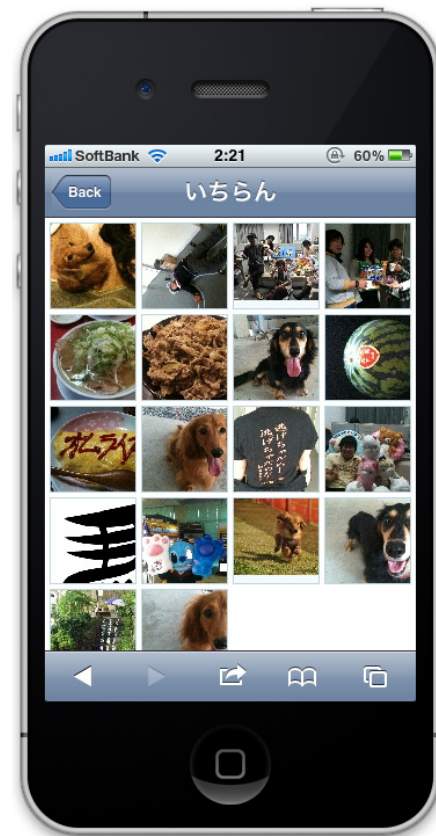
このシステムの特徴は、カスタマイズできることです。既存の製品と同じような機能を持ちながら、カスタマイズできるということがサーバを構築するおもしろさにつながっていきます。

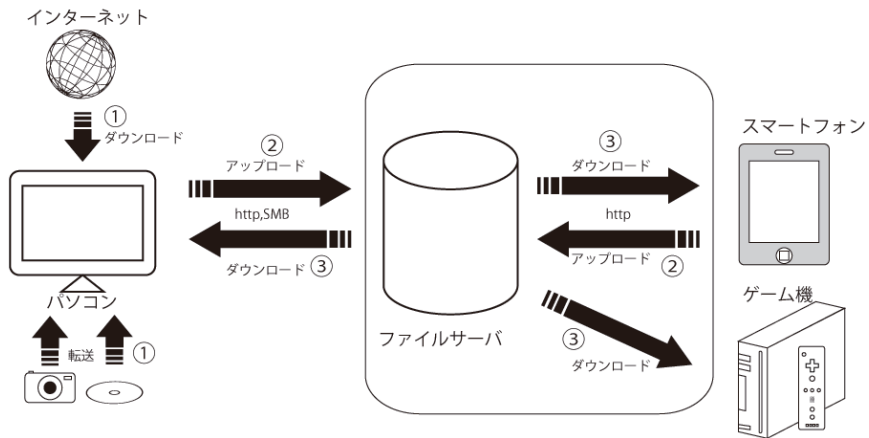
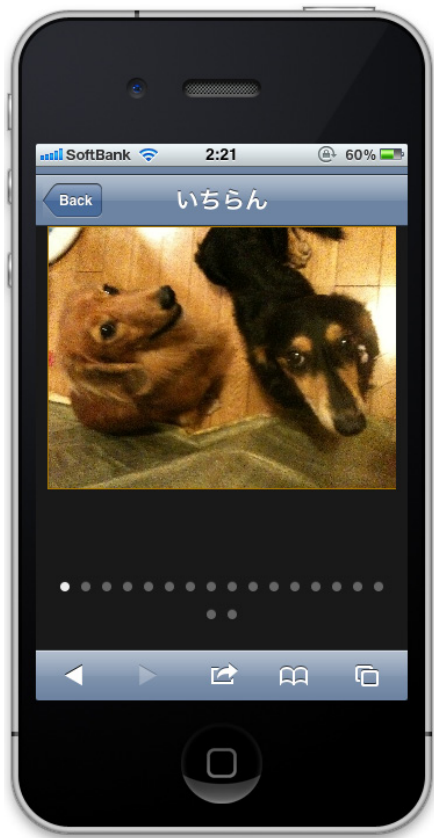
構築する人は、本制作物をベースに各家庭にあったサーバにカスタマイズしていくことができます。HTML, JavaScript, PHP など一般的な技術や Samba, Apache などの OSS で構成しているのでカスタマイズも簡単です。家族からの意見をサーバに反映させたりし、構築を楽しみます。

浅野将馬 ASANO Shoma

生まれ年 … 1990 年
出身地 … 岐阜

大垣商業高校情報科卒業。IAMAS の AND コース入学後、ネットワークの勉強をしました。





ふおと めもりーず

Photo memories

ただ飾るだけでは、部屋の風景と一体化してしまう写真。
その写真からいかに思い出と感情を引き出し、浸ることができるか。
その方法を考え提案します。

It thinks and it proposes the method by which memories and feelings can be felt more easily from photographs.

写真は目に見えるものだけでなく、心の目でしか見えないもの、「感情」も一緒に残すことができます。撮るときと、撮った後その写真を見返すことでもう1度その瞬間に出会えるとき。2度以上心があたたかくなれる点が、写真の魅力だと思っています。その写真の魅力さをさらに引き出したいと思い、今回の制作に取り組みました。

ただ写真を淡々と見るだけでなく、どうしたらもっと思い出に浸ることができ、もっと感情が湧いてくるのか、という疑問から飾り方を工夫してみようと思い、その仕組みを考えることを卒業制作としました。

尾形明子 OGATA Akiko

生まれ年 … 1990年
出身地 … 岐阜

写真を見るのが習慣化すれば、思い出や感情に浸りやすいのではないかと。という仮定をもとに、方法を考えました。毎日メモを貼るという方法です。そうすることで写真を見るのが習慣化、すなわち感情の移入や記憶が想起されるのではないかと思います。

本制作では調査等を繰り返し行いました。以上を踏まえて、この方法を提案します。

高校とIAMASで情報処理、プログラミングを学び、これからの世界へ。

ふおと めもりーず

はじめに

このマニュアルは思い出す写真をシンプルかつ気持ちよく飾るためのマニュアルです。飾り方、保存の方法は多岐多岐です。このマニュアルでは思い出す感情や思い出をより感じられる飾り方を紹介します。センスは要りません！気軽に試していただければ助かります。

準備

- ・時間
- ・余裕のある心
- ・飾るためのもの
- （冷蔵庫＝マグネット、コルクボード＝画板、壁等＝テープ、場所は問いません！）
- ・プリントアウトした写真
- （飾り方によっては写真に傷がつくのでデータがあるもの）
- ・貼りつけるもの
- （ポストイット、小さい紙＋テープ）

ふおとめもりーずキット、ご利用いたしましたか

```
{ 使用するには必ずお読みください。写真の貼る場所や方法について }
{ 制作には必ずお読みください。写真の貼る場所や方法について }
{ 制作には必ずお読みください。写真の貼る場所や方法について }
{ 制作には必ずお読みください。写真の貼る場所や方法について }
```

方法

たくさんのデータから写真を10枚前後選択し、飾ります。飾る場所はどこでもOK。そしてその写真のうち1枚を選んで、1日1枚メモを貼っていくだけ！メモには、写真への思いや、思い出、今思ふこと等とにかく写真に対して感じたことをメモに書いただけ貼るだけです。 Let's Photo memories!

ふおと めもりーず

★1日目（初日）



たくさんの中から10枚前後を選びます。当時の思い出が強い写真、今思ふことが強い写真、思い出がある写真、素敵な思い出に繋がります！写真を選択したら、選んだ写真に貼ります！思い出が写るたくさん！という写真は何枚でも貼ってしまってもOK！

★1日目（初日）



1枚目のメモを貼ります。

★2日目



2枚目のメモを貼ります。

★3日目



3枚目のメモを貼ります。

★最終日



枚数分の日数を貼ってゆく。このように全ての写真に対してメモを貼り終える事ができます。（メモと写真の枚数は異なってOK）

毎日メモを貼っていくことで写真を見るのが習慣化、または思いや思い出がより深く、より濃くなるのではないのでしょうか

マルチスタディー

MultiStudy

1つのコンピュータプログラムと関連した他のプログラムをつなぐことをイメージとして、どのプログラムがどんなプログラムと互換可能なものをわかりやすくしたホームページです。

A homepage which shows through images which computer programs are compatible with which other computer programs.

私が作ったのは、プログラム関連紹介ホームページです。プログラムは多種多様にありますが、何のプログラムがどんな機能を持っているか、関連プログラムは何があるかを探るのは簡単ではありません。これを解決するため、関連図を利用してプログラム紹介するホームページを考えました。

今回はプログラムだけにしましたが、引き続き、ネットワークやWebプログラムを取り入れて、皆がわかりやすく使える紹介ホームページを作っていくつもりです。

今回は、プログラムの紹介、プログラム機能、プログラム関連図、プログラムバージョン、プログラムの歴史をどのようにして関連づけ、ホームページ上で表現するかを追求しました。このようにプログラムの背景が含まれていると、文字ばかりの説明よりわかりやすいと思います。

金 東寛 KIM Dong-Kwan

生まれ年 … 1976年
出身地 … 韓国

JOOYONTECH Engineer
Hyunday Department Eleetric Appliances Engineer
日本留学

MultiStudy [\[Home\]](#) [\[Study\]](#) [\[Gallery\]](#) [\[Link\]](#)

※ ここで使ってる内容とプログラミングツールはウィキペディアから参考しています。
 ウィキペディア<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A1%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%83%9A%E3%83%BC%E3%82%B8>

MultiStudy [\[Home\]](#) [\[Study\]](#) [\[Gallery\]](#) [\[Link\]](#)

PROGRAM JAVA 検索 閉じる

紹介 機能 関連図

バージョン エディタ

Javaのバイトコードには種類の実行形態があると考えられる。ただしそれぞれのバイトコードは、Java実行環境（JVM）のもとで実行されるという点では、同じと考えられることもできる。

Javaアプリケーション
 ローカルコンピュータで実行されるJavaプログラム。
 Javaアプレット
 ブラウザ上に置かれたウェブブラウザ上で実行されるJavaプログラム。オンラインで実行できるため、その動作にはサードパーティーの権限により厳しい制限が加えられている。

Javaアプレット
 ウェブページを動的に作るJavaプログラム。FlashなどによるCGIに比べ、サーバ側の負荷が低いため応答が早い。

JavaServer Pages (JSP)
 Servlet (Servlet) 内に記述するJavaプログラム。サーバ側で解釈して動的にウェブページを生成する。

MultiStudy [\[Home\]](#) [\[Study\]](#) [\[Gallery\]](#) [\[Link\]](#)

PROGRAM JAVA 関連図 関連 安定性

紹介 機能 関連図

バージョン エディタ

Java JDBC Swing JAVA EE

Javaでデータベース接続に接続するAPI

JAVA EE JAVA SE JAVA ME Processing



ばぶーろぐ

BABOLOG

赤ちゃんの成長を、写真や日記やグラフで簡単に記録できるケータイサイトです。

This work is a website for mobile phone.

This site can easily record the growth of babies with photographs, diaries and charts.

AND

私が育児記録に興味を持ったのは友人に子どもが生まれた事がきっかけです。彼女は毎日必ず赤ちゃんの写真を取って残していました。その話を聞いて、後から振り返った時に写真が見やすく整理されていて、かつ写真以外の情報も一緒に見ることができたらいいなと思い、育児記録システムを考えました。

本システムは通常のブログ機能に加え、身長・体重の記録や、既往歴、予防接種の記録等、育児ならではの機能を備えています。赤ちゃんの月齢や成長度合に合わせて、システム側から継続して記録するためのヒントを出し、ユーザーを誘導します。そのために、日記の内容から赤ちゃんの成長度合いを探ることを試みました。

私自身、記録をコツコツつけることが苦手ですが、そんな苦手意識を持った人でも、かわいい赤ちゃんの記録をたくさん残したいという気持ちはあるはずです。「記録することを誘導し、継続させる育児記録システム」をコンセプトに、できるだけ簡単に、楽しく記録していけるようなシステムを目指しました。

近藤悦子 KONDO Etsuko

生まれ年 … 1986年

出身地 … 岐阜

接客業からIT関連企業へ転職、研修としてIAMAS入学。在学中はWebシステムの開発を中心に取り組みました。女子のためのシステムを作りたい!



ぱぷーろく

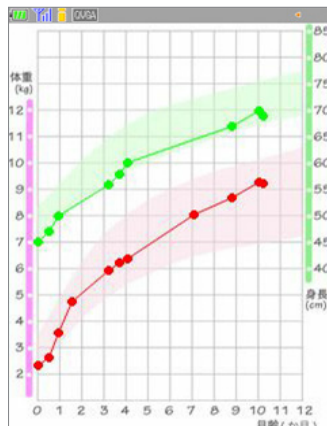
ちゃんが生まれてから 30 日☆

初めての入浴の写真を撮ろう

1 か月検診の写真を撮ろう

メニュー

- 1 日記を見る
- 2 アルバム
- 3 身長・体重
- 4 病気・予防接種
- 5 各種設定
- 6 メールで日記を書く
- 0 トップページ



ネタ書きエディタ

Editor for writing a MANZAI

お笑いに興味のある人が、ネタを書くためのエディタです。
ネタの書きやすさや、今までよりも良いネタを書くにはどうすればいいかを考え、制作しました。

This editor is made to write a “MANZAI”.

私がこのエディタを制作しようと思った動機は、小中学生のころ、漫才やコントなどのネタを書くのが好きだったからです。当時はノートに手書きで書いており、編集が大変でした。ですので、IAMASで学んできたことを生かし、編集作業に手間のかからない、ネタ作りのためのアプリケーションを作ろうと思いました。

この作品を制作する目的は、「ネタ作りの際の手間を省くこと」「新しいボケを考える手助けをすること」です。そのために、会話をパーツとして表現し、ドラッグアンドドロップで簡単に入れ替えられるようにするという工夫や、ネタ分析機能という、現在どのようなボケがネタの中にあるのか表示し、新しいボケを考える手助けをする機能などを備えました。

また、編集以前の、どのようなネタを考えるのかというアイデア出しの支援をするための機能も備えています。

杉野裕次 SUGINO Yuji

生まれ年 … 1990年
出身地 … 岐阜

大垣商業高校会計科卒業。高校在学中に情報系に興味を持ち、IAMASに入学。C#やPHPなどのプログラミングやUNIXなどのサーバについて学ぶ。

作成

ファイル(F) 設定(S) 閲覧(E) ツール(T)

タイトル: _____

ボケ: _____
ツッコミ: _____

レビュー オススメ並び

音声
Microsoft Server Speech Text to Speech Voice (ja-...
音量 100 速度 0 音程 0 人物名 あり
読み上げ

ネタ分析

| 種類 | あるある | ありそう | なしなし | 合計 |
|-------|------|------|------|----|
| リアル | 0 | 0 | 0 | 0 |
| スキャン | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 言葉遊び | 0 | 0 | 0 | 0 |
| キャラ | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 過剰 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| かぶせ | 0 | 0 | 0 | 0 |
| タイミング | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 動き | 0 | 0 | 0 | 0 |
| その他 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 合計 | 0 | 0 | 0 | 0 |

数 種類 あるある ありそう なしなし

ねたのたね

A: 田中正義 B: 佐藤公康

詳細 詳細

場所: 教室

全て変更 スモ保存 日 変更

ネタ分析

| 種類 | あるある | ありそう | なしなし | 合計 |
|-------|------|------|------|----|
| リアル | 0 | 0 | 0 | 0 |
| スキャン | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 言葉遊び | 0 | 0 | 2 | 2 |
| キャラ | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 過剰 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| かぶせ | 0 | 0 | 0 | 0 |
| タイミング | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 動き | 1 | 0 | 0 | 1 |
| その他 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 合計 | 1 | 1 | 4 | 6 |

| 数 | 種類 | あるある | ありそう | なしなし |
|---|------|------|------|------|
| 1 | フリ | | | |
| 2 | フリ | | | |
| 3 | あるある | ○ | | |
| 4 | ありそう | | ○ | |
| 5 | なしなし | | | ○ |
| 6 | なしなし | | | ○ |
| 7 | なしなし | | | ○ |
| 8 | なしなし | | | ○ |
| 9 | オチ | | | |

人物設定

名前(必須) _____

性別
 男 女

年齢(才) _____ 血液型(型) _____

誕生日 _____ 月 _____ 日 _____

身長(cm) _____ 体重(kg) _____

出身地 _____

職業等 _____

好きなもの _____ 嫌いなもの _____

趣味 _____ 特技 _____

備考 _____

画像 保存 編集 キャンセル

高田の挑戦状～たぶん無理だと思うけど～

Takada's Written Challenge

このゲームは、難易度が高いゲームです。
いろいろな罠はあってあり、主人公の行く手を阻んでいます。
それらをかわしながらゴールへ進んでいきます。

This game is very challenging, because of various traps which block the path of the hero running towards the goal.

これまで、私はさまざまなゲームをやってきました。その中でもマリオやドンキーコングやロックマンなど小さいころから慣れ親しんできた2Dアクションゲームを作成し、他の人にプレイしてもらいたいと思いました。また、最近のゲームはゲーム機の性能の向上によりグラフィックがとても良くなってきていますが、ゲームの難易度の面で私はあまり満足がいきませんでした。よって、難しい2Dアクションゲームを作成しようと思いました。

私はゲームを作成したことがなかったので、自分がやりたい仕掛けをどのように作ればいいのかをいろいろな試行錯誤を重ねてなんとか形にすることができました。

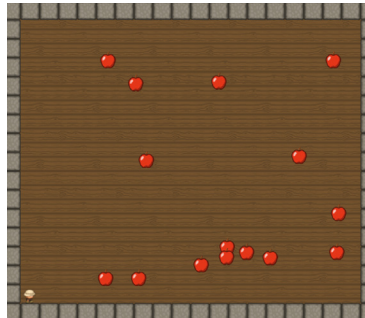
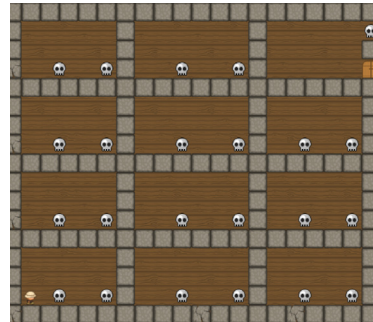
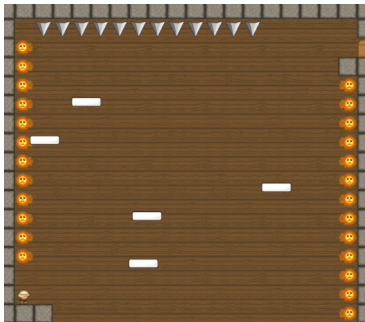
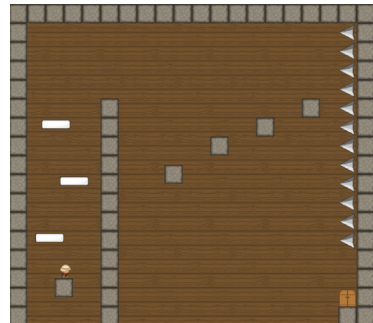
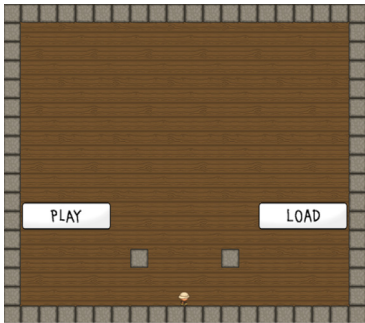
このゲームはアクションゲームに慣れている人やゲームが好きなお人などの玄人向けの作品ですが、今後は難易度変更などゲームがあまり得意ではない人でもプレイできるような仕掛けを作成していきたいと思っています。また、今回はアクションゲームでしたが、他のジャンルのゲームにも手を伸ばしていきたいと思っています。

高田勇樹 TAKADA Yuki

生まれ年 … 1989年
出身地 … 岐阜

大垣南高校卒業後 IAMAS に入学。サーバ構築など PC について学ぶ。





Scene

日常の出来事を描いた映像インスタレーション作品。
映像の時間表現と、絵画の鑑賞形態を組み合わせ、
日常のなかで私が見つめた1つの出来事を6つの視点から再現しました。
アクリル絵の具の色彩を積み重ねたアニメーションムービーを6台のディスプレイで表示します。

Image installation work that is drawn daily.
The time of image and the forms are combined,
six screens display animations painted in acrylic.

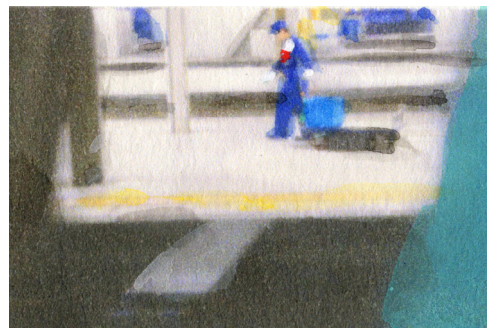
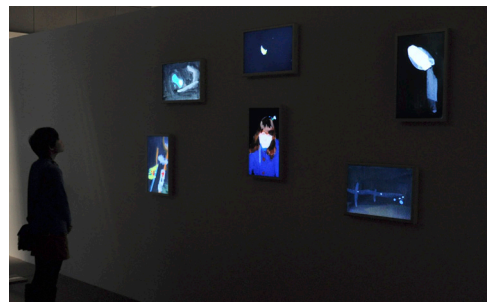
アニメーションの下絵になっているイメージは、私がカメラを持って街を歩いて撮りためた映像を元としています。時間軸上にカットを積み上げていくシングルチャンネルの映像表現ではなく、カットを平面上に配置するマルチ画面での時間表現を試みました。

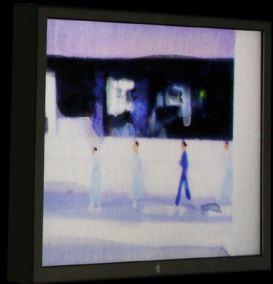
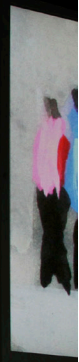
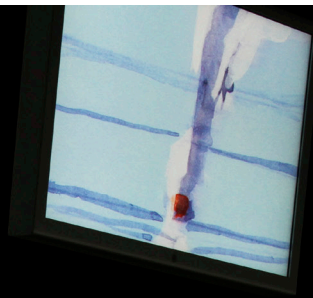
日常の30秒間の1コマを6つの視点／カットに分割し、鑑賞者がその時間を俯瞰出来るように壁面にレイアウトします。そうすることで、これまでの絵画やムービーの鑑賞形体では表現出来なかった時間と風景への感情、そしてその移り変わりを表すことが出来るのではないかと考えました。

北上伸江 KITAKAMI Nobue

生まれ年 … 1985年
出身地 … 愛知

大阪芸術大学映像学科で不毛な4年間を過ごした後、ワンクッション置いてIAMASへ。IAMASでは実写を元にしたアニメーション制作を始める。





未来屋台

The Humanity

手描きアニメーション作品。

近未来の福岡県博多区中洲の屋台を舞台にした、あるロボット技師の中年男性と屋台の、過去と未来を巡る超庶民派 SF ストーリー。

Drawing animation.

Fukuoka Hakata-ku Nakasu in the near future.

A human drama about a man meeting humanity.

この作品のテーマは「人情」です。現代の社会であまり認識されることが無くなった人情というものを再認識してもらい、改めてその必要性を考えてもらうために制作しました。作品中では人情を見失った主人公の中年男性が、過去の記憶と対話をしながら自らの過ちを反省し、そして新しい始まりを迎えて行きます。

作品表現の面では過去の記憶との対話、つまり例えば、十数年前の姿の娘と今現代の姿の中年男性が会話をする上で両者が同じように描かれていては鑑賞者に伝わりにくいと思い、過去の存在をモノクロ、現在の存在をカラーで表現しています。さらに作品に味を加えるためにただのモノクロではなく、鉛筆画で表現することにしました。

園田理菜 SONODA Rina

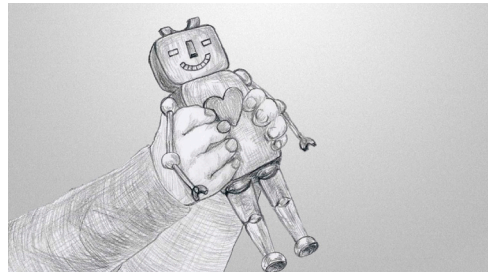
生まれ年 … 1990年

出身地 … 福岡

これはこの作品を制作する初めの目標として私が挙げていた、新しい表現方法の実現にも繋がっています。

鑑賞者の方にはその意図が伝われば本当に嬉しいのですが、少しでも楽しんで頂ければ幸いです。

福岡県立八幡中央高等学校芸術コースを卒業後、IAMASのCGIコースに入学。高等学校ではビジュアルデザインを中心に勉強。IAMASでは手描きアニメーション作品を中心に制作。





たまご

Tamago

不条理コメディークォートムービー。
一人の男性が喫茶店、工場、理容室、河原など様々な場所で体験する、
不条理かつ奇妙な出来事をまとめた実写映像作品。

This is an "absurdity" and "comedy" ShortFilm.
One man is rolling around in a strange adventure.
These movies were collected based on my interest.

作品『たまご』ははじめから大笑いを狙わず、クスクス、ニヤニヤのような小さな笑い=含み笑いを狙った映像作品になっている。

タイトルである『たまご』には、就職したいが就職出来ないという悪い現状を打破したいという主人公の気持ちや、2年間の集大成である今作品で殻を破り飛躍したいという監督の想いが込められており、夢を題材にした本編では、出てくる場所や物にこの想いと関連した意味が存在する。

長谷智章 HASE Tomoaki

生まれ年 … 1986年
出身地 … 愛知

大学時代に映像を撮り始め、音楽PV制作や、ライブ撮影等をしながら自主制作を行う。卒業後IAMASへ入学、主に実写メインのコメディークォートムービーを制作している。





プッキーズ

Puckys

子供向けのオリジナルキャラクタープッキーズです。
プッキーは卵から生まれるツノが生えた不思議な生物です。
それぞれ1つずつ不思議な力を持っています。

Puckys is an original character.
It is born from an egg, and it has a horn.
It can practice magic.

プッキーのツノは、パワーストーンをイメージしています。
パワーストーンのように、願いがかなうお守りとして、キーホルダーやストラップなど、グッズ化への展開を意識し制作しました。

多くの方に評価していただく為、ブログにキャラクターを1日約1体ずつあげていき、最終的にWebサイトとしてまとめました。

<http://puckys.web.fc2.com/>

平田絵梨 HIRATA Eri

生まれ年 … 1987年
出身地 … 長崎

名古屋造形大学でFlashアニメーションなどを学び、卒業後IAMASへ、子供向けのコンテンツを中心に制作してきました。



キャラクター



ムー

- 疲れをとる
力をもってるよ

のんびり屋なプッキー。

一度座るとなかなか立ちあがれない。

ひなたぼっこが大好き。

サンタ。忘れ物。 Tears for Colors.

サンタクローズのとある物語。
そのアニメーションを物質そのもので再現したい。
あの想い。試み。

This project is the 1st step to represent animation works with real paint.
Three colors of paint (CMY) will flow and race three from different LCD displays,
and then my emotion will also appear as tears with those paints.

たとえば手で触れたその手ざわりとともに、確かにそこに
実在することが確認できるような物質性を持つものに魅力
を感じます。自身の経験を振り返っても、データが紙やインク
とともに形として現れたときでさえ、コンピュータ上でのデジ
タルな現れとはまた違った段階での感動があるものです。

本作品は、その物質性を追い求めた末のインストール
です。映像という時間軸を持つ表現手法においては、ディ
スプレイなどの装置内の光の変調による再現からなかなか切
り離せずにいます。印刷物におけるインクの物理的な重なり
のように、アニメーションをインク（塗料）という物質その
もので再現する試みです。

アニメーションを鑑賞していると、再生装置となる3台の
各液晶ディスプレイからは、各々「シアン」「マゼンタ」「イ
エロー」の塗料があふれ流れ出し、そして軌跡を描きます。
鑑賞するその態度によって、塗料の流れはより感情的なもの
として勢いを強めます。

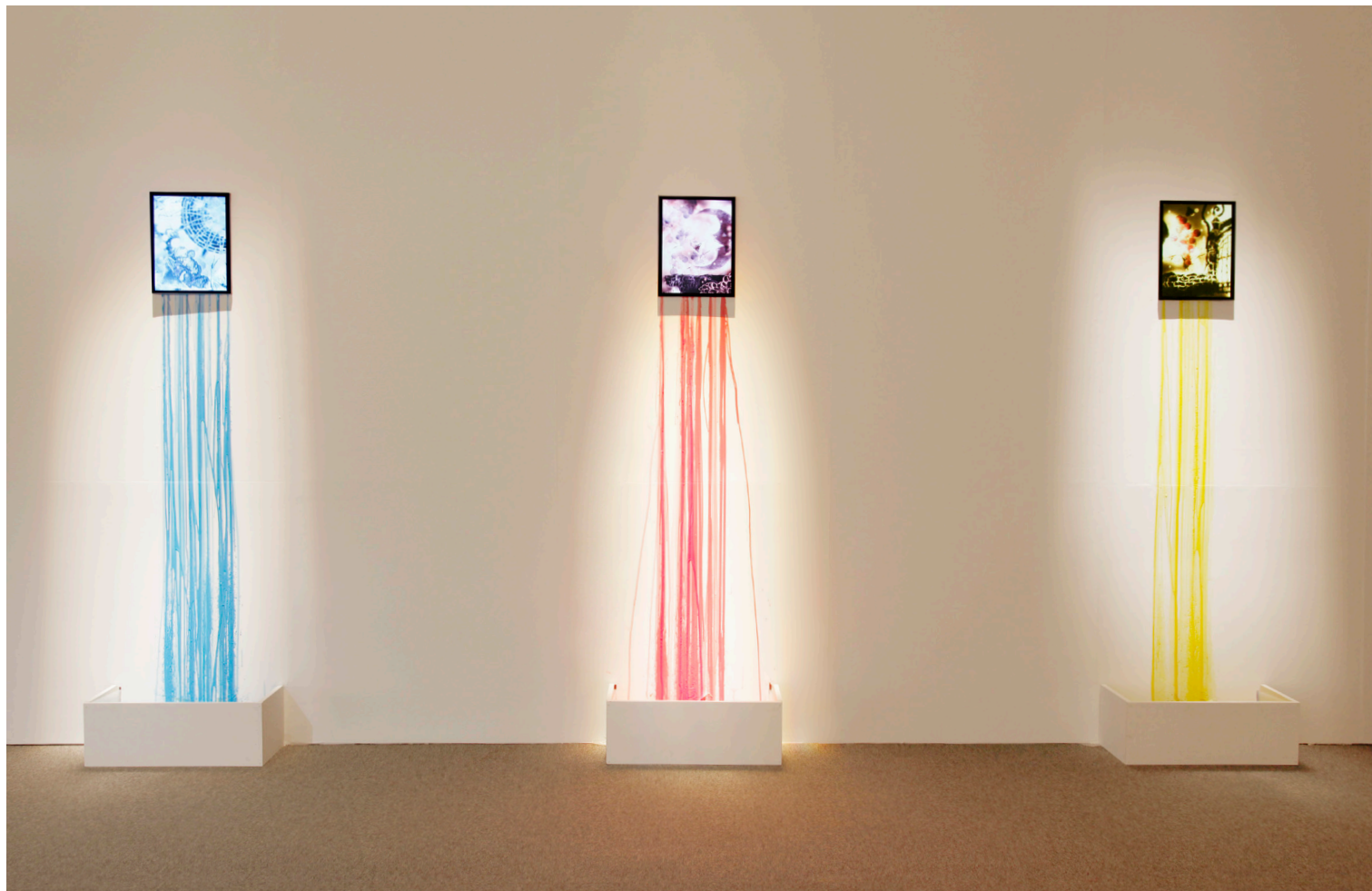
「観てほしい、知ってほしいのはこんな表現じゃない。」その
「想い」「感情」は、塗料の流れや織り成すリズムとなって
表れます。支持体へと残るその軌跡はまた、私の理想に対す
る涙として描かれることとなります。

向井文視 MUKAI Takeshi

生まれ年 … 1985年
出身地 … 和歌山

立命館大学産業社会学部卒業。学部にてジャーナリズムを専攻。IAMASに
てデザインワークやグラフィック、プログラミングにふれました。ときには自ら
の手で道具を作り、いまの様々な表現媒体の枠を飛び越えます。





べとべとさん 妖怪を疑似体験する空間の制作

The space as virtual experience for specter

べとべとさんという妖怪を疑似体験する為の空間です。
独りで暗い部屋を歩くと後ろから足音が聞こえてきます。立ち止まると音は止んでしまいます。

Production of a space to experience a specter.
In order to mimic a space monster called "Betobetosan," you walk alone in a dark room,
hearing footsteps a moment later.
As soon as you stand still, you don't hear any footsteps.

この作品は、妖怪に出会ったらどんな感じなのか、疑似体験したいと考え制作しました。

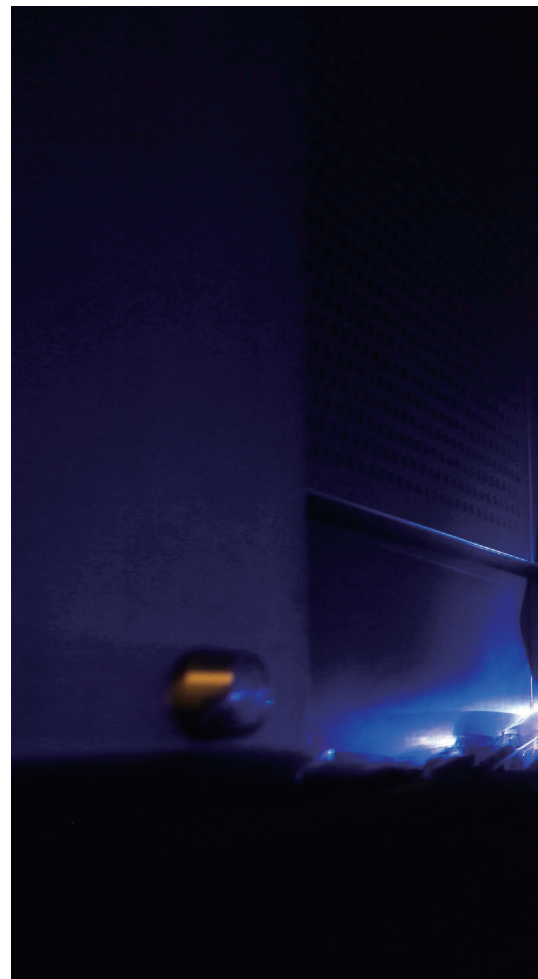
べとべとさんとは、「独り、暗い道を歩くと誰もいないのに、背後に足音を感じる。『べとべとさん、先へおこし』と言うと、足音はしなくなる」という奈良県などで言い伝えられている妖怪です。足音や気配だけで、危害を加える事はないとされています。

べとべとさんをモチーフに選んだのは、今日「べとべとさん」と言われると一般的には、水木しげる氏の描かれたあの丸く愛嬌のある姿を思い浮かべるのだと思います。そういう伝承と異なる外見を得てしまった妖怪を、あえて、本来の首だけの形にする事で、今までとはまた違った見方ができるのではないかと考えたからです。

馬場智子 UMABA Satoko

生まれ年 … 1990年
出身地 … 岐阜

普通高校卒業後なんやかんやでIAMASに。卒業後は妖怪の為に山口まで行く予定。将来は妖怪になりたいです。





電子版 草木図説 稿本

Somoku-Dzusetsu eBooks edition

大垣市が誇る賢人、飯沼慾斎が江戸末期に遺した植物図鑑「草木図説」。その稿本に電子書籍という新しいかたちを与え、再出版する。

He great scholar Yokusai linuma wrote an illustrated guide to Japanese flora named "Somoku-Dzusetsu" in the Edo period.
I try to republish the work as a digital book in ePub format.

Kindle や iPad の登場以来、世界では大きな電子書籍ムーブメントが巻き起こっています。しかし、そのデファクトスタンダードである ePub フォーマットの表現力は乏しく、現在、ePub フォーマットで出版されている書籍の殆どは小説や随筆などの文字をメインコンテンツとしたものばかりです。

本作品は、そのような ePub フォーマットによる書籍の表現力の可能性を追求する試みとして、飯沼慾斎による植物図鑑「草木図説 稿本」を電子化したものです。慾斎の遺した美しい植物画を電子アーカイブとして永続的に保存できるようにすると同時に、電子書籍の可能性を広げられるようなものを目指しました。

大総祐馬 OHFUSA Yuma

生まれ年 … 1988 年
出身地 … 富山

富山商船高専でプログラミングを学んだ後、デザインとジェネレティブアートに興味をもち IAMAS へ。インターネットに体を触れつつ Web 制作を中心に活動中。





ねらい通りの印象を与えるための視覚表現

Graphics to give the impression we expected

温かみや懐かしさなど、与えたい印象をグラフィックで表現した作品。
画面ごとに与えたい印象を設定し、その設定した印象とは逆のイメージがあるものをモチーフに 13 画面を制作。

This work is an expression of the impressions "Warmth" and "Nostalgia", represented by graphics.
Once the expressed impression was set, a motif was made from the opposite impression, and 13 pieces were produced.

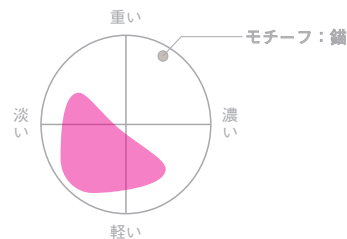
デザインから受ける印象によって、対象に興味を持つ・購入するなどの結果に繋がるという、人に与える影響の大きさに魅力を感じ、そのスキルを身につけたいと考え、制作した作品です。相手に与えたい印象をグラフィックで適切に表現する力をつけること、きちんと伝わることを目的に制作しました。

作品は 13 画面あり、それぞれに「モチーフ」と「与えたい印象」が設定しています。「モチーフ」は、私の表現による効果を正しく判断するために、もともと「与えたい印象」とは逆の印象があるものを選んでいきます。「与えたい印象」は参考文献に記載されていた 13 パターンの「カワイイと感じられる性質の領域」を利用して設定しました。

全体として手法やテイストなどを統一することはせず、各画面ごとの設定にどう答えを出すかを考えて、制作にあたりました。



与えたい印象：淡い／重い



尾崎徳美 OZAKI Narumi

生まれ年 … 1991 年
出身地 … 愛知

中村高校普通科在学中にグラフィックデザインへ興味を持ち、河合塾美術研究所にて主にデッサンなどの基礎を学ぶ。IAMAS では様々なメディアのデザインを経験。



物語の流れを表す相関図

Correlation of story

物語を読み進めるにつれて、変化する相関図。

登場人物の関係は、物語の進行につれて変化する。

その変化を相関図に置き換えることで、物語への理解を深められると考えました。

A correlative figure which changes by reading a story.

The relationships of the people change with the progress of the story.

By understanding the change of the relationships, the story deepens.

物語を読んでいる時に、登場人物が分からなくなって書籍の始めの方にある、人物詳細をみることはありませんか?挿絵があったりするとその状況を簡単に把握することができますが、すべてのページに挿絵があるわけではありません。

そこで、すべての人物関係を図にまとめて表示することにより、いちいち戻って詳細を読まなくても、ページ内の出来事を簡単に把握できるのではないかと考え制作しました。

携帯小説、Web 小説、タブレット PC のコンテンツもデジタル上で物語を読む文化があります。デジタル上に市場が確立されていないため、まだまだデジタルで読むというのは一般的ではありません。

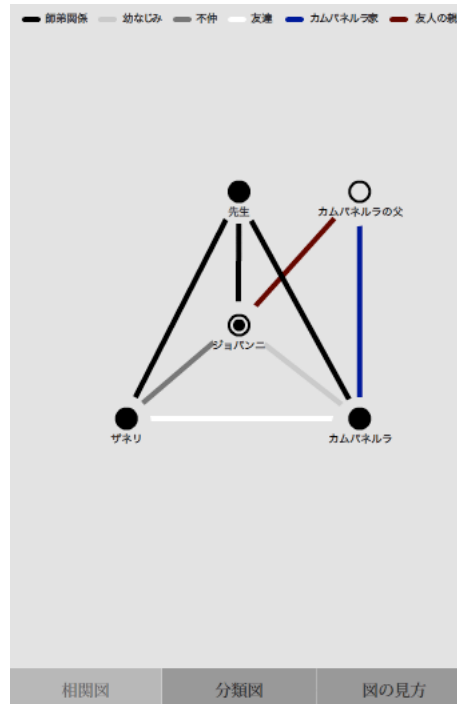
しかし、今後伸びしろのある分野だと今回の制作を通して感じることができ、これからもデジタル上で物語を読むことを考えていきたいと思いました。

加藤 奨貴 KATO Masaki

生まれ年 … 1990 年

出身地 … 岐阜

高校時代に Flash の虜になり、その後 IAMAS へ入学。IAMAS では、Flash、PHP に重点を置き学習や制作に取り組む。



「ではみなさん、そろそろ川村先生もいられるか、私の連れとさだと云われた別でいてこのばんやりの自慢の乗組員は結構かご存知ですか。」先生は、黒板に書き込んだ大きな黒い星型の図の、上から下へ行くほど多くなった乗組員のよりなところを指さしながら、みんなに問いかけました。

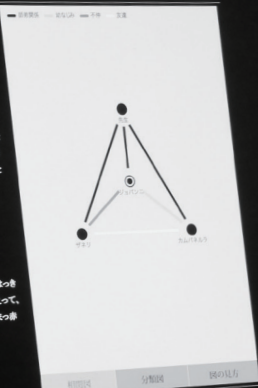
カムベキムが手をあげました。それから五人手をあげました。ジョーニも手をあげようとして、急いでそのまなめきました。たしかにこれがいんな星だと、いつか練習で見たんですが、このごろはジョーニはまるで毎日教室でもおむく、本を読むひもも読む本もないので、なんだかどんなことよくわからないという気持ちがあるのです。

ところが先生は早くもそれを見逃さずつけたのです。

「ジョーニさん、あなたはわかってるでしょう。」

ジョーニは胸のいきおひよく立ちあがり直したが、立って見るとはいつかそれを見ることのできないのです。ずきずき胸の奥からかかかかかか、ジョーニを見てくすぐったい感じがします。ジョーニはもうどきどきしてまっ赤になってしまいました。先生がまた言い直しました。

「大きな星型で銀河を上って開くと銀河は大層何でしょう。」



戻る

印刷

閉じる

TOPへ戻る



金太郎物語 (きむたろうものがたり)

Kimtaro story

自分より大きなダンボールロボットに自分の気持ちを映像として投影します。
今回の作品が巨体な玩具として観覧鑑賞者に楽しんでもらえるものになるように制作しました。

I made a cardboard box robot bigger than me.
My feelings are projected as an image.
I produced this work as a huge figurine toy which a visitor can enjoy.

作品名にある「金太郎」とは自分の名前（金善學）の金（キム）と日本の昔話によく使われてる「太郎」を組み合わせました。韓国の良いところと日本の良いところを組み合わせでブラッシュアップしました。

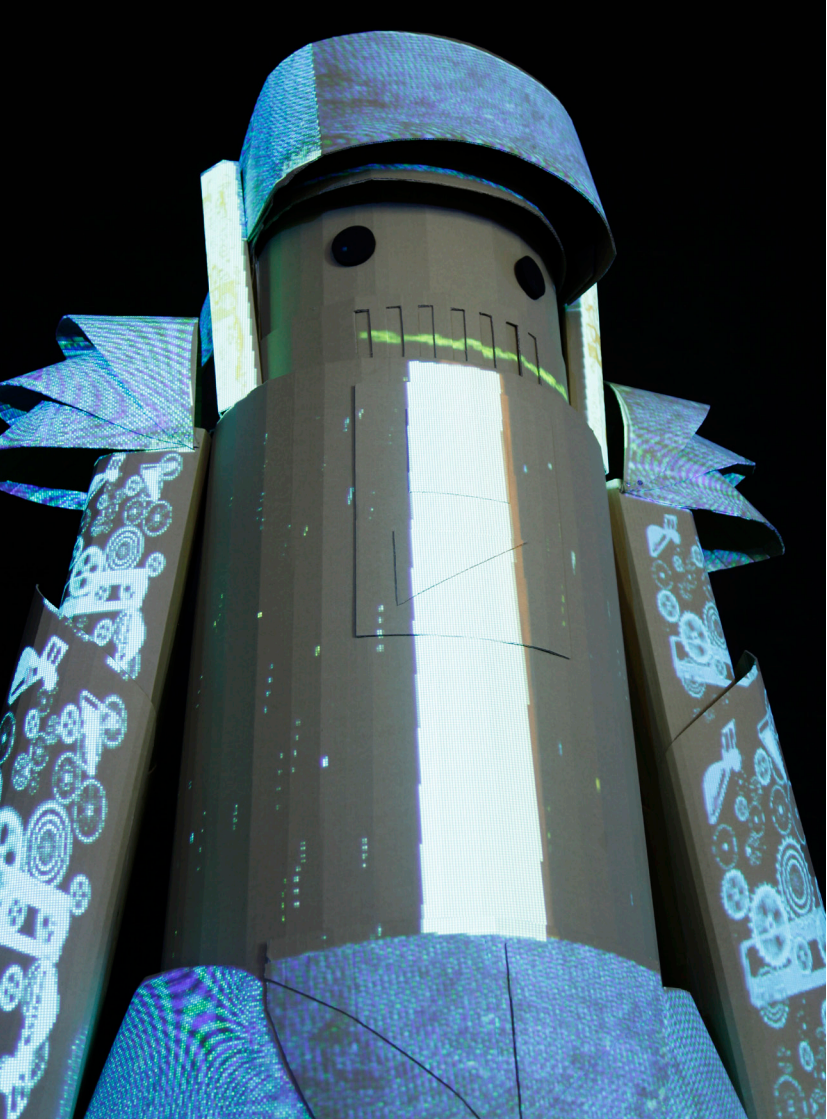
一般的なプロジェクションをする作品は近づいて作品を観ることが出来ません。しかし 2 台のプロジェクターを使用し、左右からそれぞれプロジェクションすることで、正面からは影が生じず近距離で作品を鑑賞することが出来ます。

そして映像だけではなくプロジェクターの光で出来る自分の影を利用し、作品の中にあるメッセージを見つけることが出来ます。また Kinect（マイクロソフト社のデバイス）と Web カメラ（マイク付き）を使用し、鑑賞者の動きや音に反応して子供でも楽しめる作品を目指しました。

金 善學 KIM Sun Hak

生まれ年 … 1979 年
出身地 … ソウル

ソウルにある漢城大学で、視覚映像デザインと人間工学を勉強しました。
兵役期間を含め 9 年間の大学生生活を清算し、新しい事を習う為に IAMAS に入学、子供向けの楽しいものを作るために勉強し制作しました。



「とろける文字」によるメッセージ伝達手法の提案

MELTING MESSAGE

保存する事のできない、目の前で消えていってしまうメッセージ。

The message card cannot store any messages.

「ありがとう」、「ごめんなさい」、「だいすき」…。一回読んだら消え去って欲しい、そんなちょっと照れくさい気持ちを伝える為のメッセージカード。

告白に、謝罪に、密告に。使い方は貴方次第。

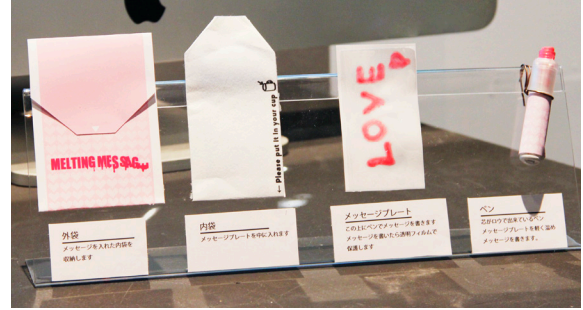
齋藤 翠 SAITO Midori

生まれ年 … 1988年

出身地 … 栃木

国立小山工業高等専門学校電気情報工学科を中退し、岐阜県の位置を前日まで知らずにIAMASへ入学。在学中はコースの打ち上げや鬧鐘の企画などを主に担当。





家族の刺繍

Family

家族をモデルにした刺繍作品。

These are embroidery works, modeled after the family.

この作品は、家族をモチーフにした刺繍と、私と家族とのコミュニケーションでできています。シーツを使用した大きな布には、私を含めた家族8人が描かれており、各人の日々のイメージやそれぞれの関係性が刺繍されています。

家族は不思議な存在です。近い関係だからこそ分かり合うことが難しいときもある。それでもきちんと向き合い、感謝の気持ちを伝えたいと思っていました。また年齢を重ねるうちに、祖父母の老いなど家族の変化を実感していました。ずっとこのままではいられないことを、心のどこかで考えないようにしながら考えていました。この作品は、家族に対するそんなぐるぐる回る思いが出発点になっています。

そんな思いから制作した『家族の刺繍』には、制作そのものや前後のプロセスの中で、言葉では表現できない家族とのコミュニケーションがあったと思います。それはかたちがなくとも頼りないものですが、この作品を完成させることができたことをうれしく思っています。

高橋あゆみ TAKAHASHI Ayumi

生まれ年 … 1983年
出身地 … 岐阜

普通の大学を出て、OLになりました。この2年間は、夢の中を歩いているような気分でした。IAMASに来てよかったと思います。





こねこの絵本

Kitten's picture books

『あかざたにゃんこ』『かくれんぼ』『あなの中のナア』の3冊の絵本です。
それぞれに「カード状」「扉・袋とじ」「蛇腹折」といった親子で遊べる仕掛けを盛り込みました。

“AKASATA Nyanko,” “Hide-and-peek,” “Naa in hole” are three picture books.

I made gimmicks which can be played by parents and children.

Each book includes ‘Card type’, ‘Door and bag shutting’, ‘Bellows’.

The leading characters are the kittens.

絵本が親と子の間にあることで、コミュニケーションを補助してくれるのではと考えました。そこで親子で楽しみながら読み聞かせ出来るような仕掛けを盛り込んだ絵本は作れないだろうかと思い制作しました。

探す、隠す絵本『かくれんぼ』：ページにある扉を開いて、こねこを探します。袋とじの中の紙を入れ替えることによって、こねこを入れ置き替えることができます。

広げる絵本『あなの中のナア』：はじめに折り畳んだ状態でページをめくってお話を読みます。最後まで読んで、蛇腹を広げると、あなの正体に分かります。

並べる絵本『あかざたにゃんこ』：カード状の絵本。「あ」から「の」までの25音が1音1枚のカードになっていて、並べておはなしを作れます。

左下：『かくれんぼ』

右上：『あなの中のナア』

右下：『あかざたにゃんこ』

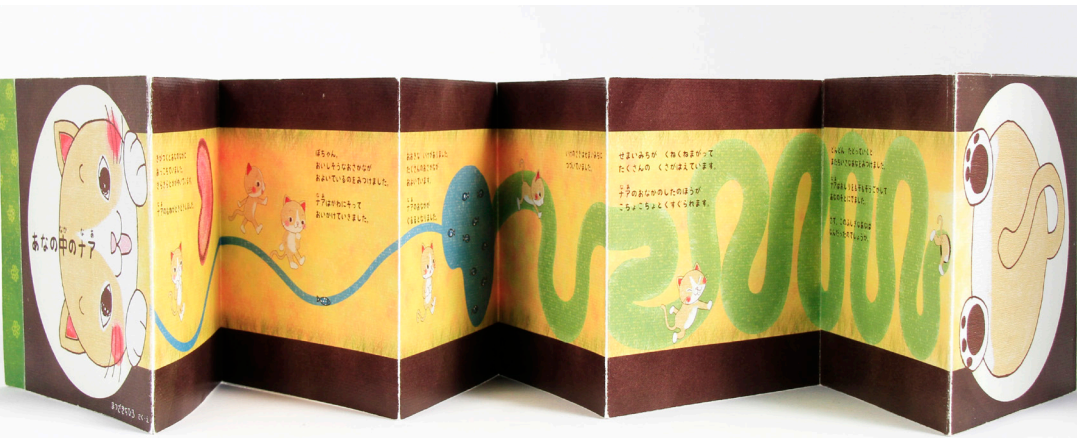


松崎千紘 MATSUZAKI Chihiro

生まれ年 … 1990年

出生地 … 滋賀

滋賀県立栗東高校美術科を卒業後 IAMAS へ。



Strings for Harmony

弦楽器（ギター）を演奏してきた作者が、楽器と観客（鑑賞者）との関わり、空間での音の調和をテーマに弦楽器を再構築したサウンドインスタレーション作品。

As a guitar performer, the main theme of this art work is harmony of sounds in the space. This sound installation is about re-constructing a string instrument with minimum requisites, which is left from the performer himself.

これまで演奏をフィードバックさせリアルタイムに楽曲を変化させるシステムや、演奏者にとっての最適なコントローラーの制作をおこなってきた。これらは演奏者と楽器、楽曲に焦点をあてたものであった。今回、演奏者の視点からライブパフォーマンス空間で、演奏者と鑑賞者の関係を密接にすることを目標に、両者の関係性、境界線を曖昧にして新たな音楽表現や音楽体験を探究した。

この作品では、鑑賞者に音や楽器を委ね、自らの感覚で音に関わり変化させることで、音との対話を意識させる。自分だけの調和を探す行為から鑑賞方法の自由さや可能性を感じてもらい、鑑賞者の心情や行動を音や空間にフィードバックさせる表現をめざした。

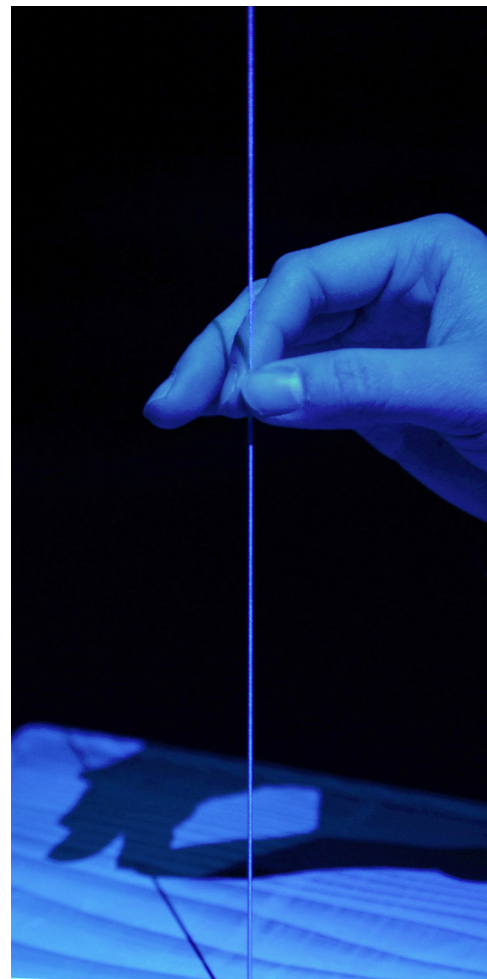
弦楽器を弦と箱（共鳴箱）のみで再構成し、振動電流で弦振動を起こし箱を共鳴させ持続音を生成する。天井から弦で垂直に吊るし、箱の重さ（弦張力）によってそれぞれ異なる音程にしたものを8つ空間に構成した。

鑑賞者は8つの共鳴箱から聞こえる音のバランス、またそれらに触れることや時間をかけて変化する弦の共振、空間の環境の変化など様々な要素で変化する音を体験する。

江島和臣 ESHIMA Kazuomi

生まれ年 … 1981年
出身地 … 兵庫

レコーディングエンジニア/コンポーザー/ギタリストとして活動。
IAMASでは音楽活動を行いながら、音のある空間の模索…。インタラクティブなライブ空間の模索…。
<http://kafuka.posterous.com>





Eyeing Obscure

鑑賞者の《みる》という行為をリアルタイムに解析することで写真イメージの深度が変化していくインスタレーション。視覚を拡張することで鑑賞者と写真の関係性を考察する。

The photograph to eyeing it.

「Eyeing Obscure」は、画像作品とそれを観る鑑賞者との新しい関係性についてアプローチした作品です。視覚解析プログラミングを利用することで、鑑賞者の視覚情報を「対象をじっと注視する時間」と解釈し、見続けるほど、ぼやけた初期の画像から鮮明な画像へとゆっくり変化していきます。視線を外すと、画像は瞬時に元の不鮮明な画像に戻ってしまいます。

私は写真を《みる》ことで鑑賞者自身にどのような影響をもたらすかに興味を抱き、そしてその影響もまた写真作品として表出できないものかと考えるようになりました。

そのようなことを背景に、鑑賞者の《みる》という行為の不安定さ、曖昧さを視覚情報の一要素として拡張し関係性

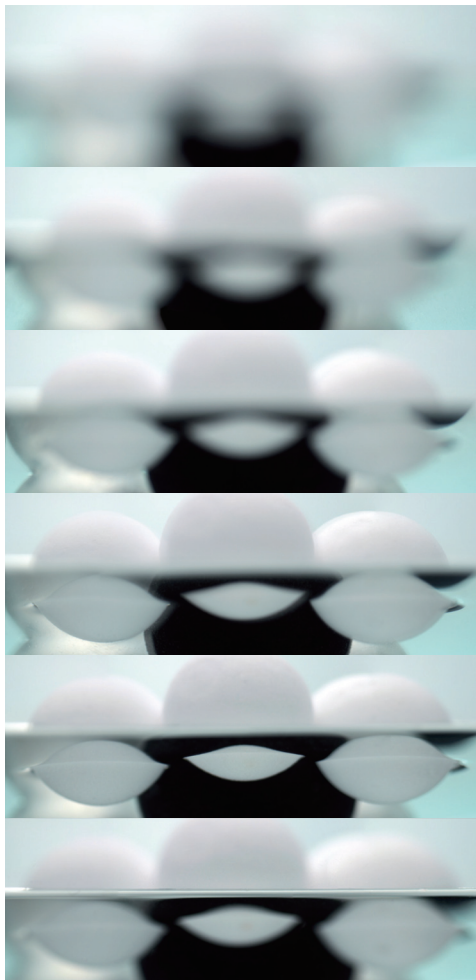
を構築することを試みました。より先進的なデジタルメディアが日進月歩台頭し続けている今、写真や映像などの視覚メディアはそれを《みる》鑑賞者自身の視覚的な行為自体に新しい方法論を模索されるべき時代なのかもしれません。「写真」という《みられる》媒体を鑑賞者がどのように捉えるか。それが画像表現媒体の形態や鑑賞法の新しい可能性に繋がるのではないかと考えています。

菊地礼雄 KIKUCHI Leo

生まれ年 … 1985年
出身地 … 新潟

多摩美術大学映像演劇学科卒業。
映像メディアを学び、やがて写真にも興味を持つ。後、IAMASへ入学。





NOBYON

既存には無い、新しい形の楽器です。そして、これは楽器の機能を実装した日用品です。つまり、日用品としての使用が可能なのと同時に楽器としても使用が可能です。つまり双方の状態に行き来出来る物です。日常の生活で日用品を利用して、その空間を一つの楽器とする。使う人自身が何らかのアクションを起こすことによって、反応し、空間が楽器として成立する道具でもあります。

This is a musical instrument with a new shape that did not exist in the past. It adds the functions of a musical instrument to a daily necessity, and it is possible to use it as daily necessity and as a musical instrument. It becomes a musical instrument in the daily life space in using daily necessities. It's a tool that it allows the user to let the action cause the reaction to the trigger and the space as musical instruments.

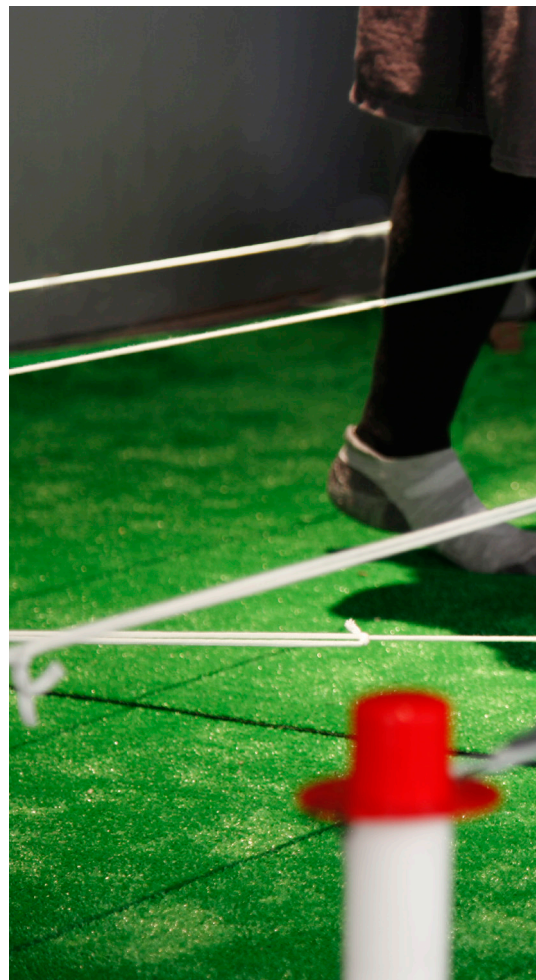
世の中に物がありふれている昨今、私たちは何かの価値を得る事や、目的を叶える為に「物」を購入する事を短絡的に行っています。

今回の作品では新たな「物」を得るのではなく、現在手にしている「物」を工夫する事でそれらを獲得していくことの可能性を追求します。その結果、限られた「物」の中でも豊かな生活が可能である事や、その「物」を大切にすることを提案、考察します。今回作品に使った素材はほぼ再利用が可能です。

木下智加 KINOSHITA Tomoka

生まれ年 … ?年
出身地 … 東京

数年の社会人生活を経て、IAMASに入学、一年間の休学の後、復学して現在に至る。





楽器 project comma

gakki project comma

アナログ回路とセンサーを組み合わせ、形や演奏方法が変化する楽器をモチーフとした作品。
iPhone とタイマー IC555 を利用しています。

This is a work that makes a musical instrument which is made by connecting iPhone to an analog circuit.

今回の作品は、楽器プロジェクトとして始めたが、アナログ回路を使って iPhone にセンサを繋げるためのプラットフォームへと広げることを考え作品を作った。iPhone はいろいろなセンサが入っているよく作られたハードウェアだと言える。今までは iPhone をハードウェアではなくその中で動くアプリ(application) でいろいろなことをやっていたが、ハードウェアの能力を内部から外部へ拡張する iPhone の使用方法を考えたい。

今回卒業制作ではその1つの例として楽器を作った。仕組みはタイマー IC555 のピッチを変化させて、その値を iPhone で分析し、その結果から音を作り出す方法だ。音の音量は iPhone の加速度センサで変化し、音程はセンサの値で変化させるようにした。

この作品を作りながら一番考えたのは、iPhone とセンサの役割分担だった。iPhone の中で全部できてしまうとセンサの意味がなくなるので、どこまで iPhone アプリに委任するのかを何度も自分で使いながら作り直しを繰り返した。そのバランスを取ることでアナログ回路と iPhone で作られる新しい楽器になると思う。使いたいセンサに合うプログラムを組む事でいろんな変化が作れる。それによって楽器になったり、また新しいゲームのコントローラーになったり、それ自体で1つのインスタレーション作品になると思う。

金正運 KIM Jung-Un

生まれ年 … 1979年
出身地 … 韓国

日常の中の人々の無意識な行動、心理と色々な現象に関心をもって「旅行」というテーマで作業をしている。最近では楽器の形態と演奏法に関連する新しい電子楽器開発およびモバイルメディアを通じた作品制作中。





Q&A—九つの球による涙ぐましき運動

Q&A—Nine introversive balls

九つの球と映像プロジェクションによる立体作品。

この世は決して十全にはなれず、——しかしその欠落を抱えた九天九地が
渾然一体となって保つ均衡のおかしさ、美しさよ。

“Q&A” is a cubic creation that is made of nine balls and a projection.

The balls are helically arranged, and each ball filled with objects or projection.

This object's or projection's theme is “body” and “garden”.

These themes represents the miniature of universe.

“Q&A” is the artwork to express the world's chronicle from chaos to modern times.

俯瞰と凝視／分解と再構成など身体的な対立構造を通して
九天九地の均衡を描いた立体作品。世界が内省的な問いかけ・
細分化を繰り返して次第に純度を上げ透明に近づいていく、
その運動の記録。

この作品はコラージュへの関心から生まれた。コラージュと
いう手法は、世界を分解する一極限まで「部分」へ分節化
したまなざしで世界を眺めることのできる数少ない手段だ。
すぐれた武道家やダンサーは、自身の身体へと向ける意識
を極限まで細分化し、その細かな各部分の自律的な運動を
感じとって動くという。組織が自身を分解することは、弱く
なることではなく、より繊細に物事を捉える力をもつことなの
である。

ひっきょう

畢竟、「世界を分解する」ことは「世界の可能性を広げる
こと」なのではないだろうか？

“Q&A”

1. 内向的な問いかけを繰り返すことによって自身が細分化
されて次第にクリアになっていくこと。みえなかったものがみ
えてくること、停滞していたものが動き出すこと。
2. 九 (Q) つの球 (Q) とその周辺 (Around)。
3. 9 (高みを目指す九層の運動) +1 (一つの欠落) =
10 (十全、完全なる均衡)。

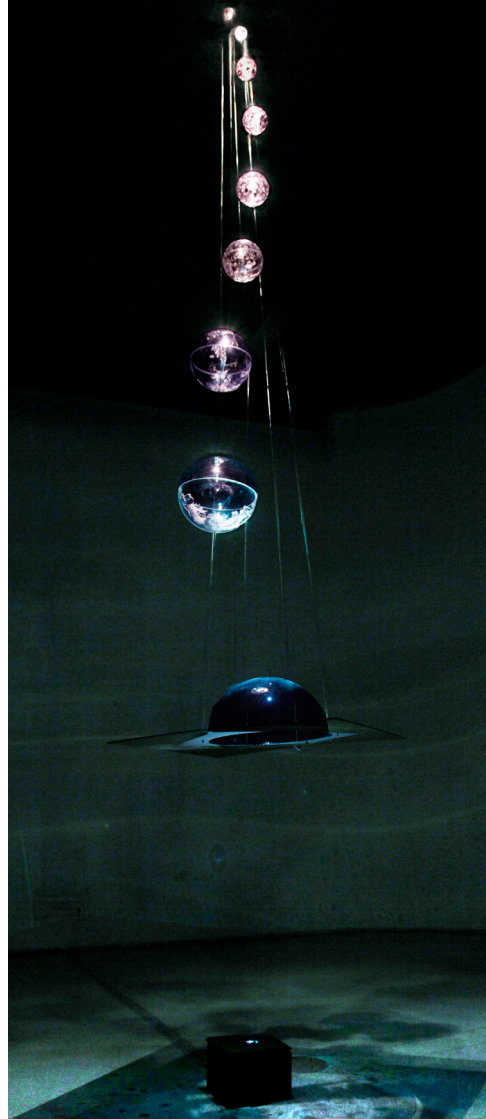
小牧葉奈 KOMAKI Kanna

生まれ年 … 1990 年

出身地 … 京都

ものごとを解体して浮かび上がった本質を記録・保存するための標本—或い
は剥製、模型のようなものとして作品を制作しています。

IAMAS での二年間はよくスーブを作りました。





スペシフィシティー

SPECIFICITY

目は空の上、耳は紙飛行機の中。
架空の都市模型の上を紙飛行機でかざすと、その動きにあわせてヘッドフォンから聞こえる音楽が
変化するサウンド作品。

Your eyes : in the air

Your ears : in the airplane

This is an interactive sound work. Moving a paper airplane in a city model, the music changes slightly.
In urban areas, lively music is played. In the countryside, a quiet music rings.
But they are gradually connected by the same rhythm.

私たちは知らないものと出会うとき、対象全体を見たり細部を見たり、スケールを変換して対象をなるべく正確に捉えようとする。私はこうした行動に興味をもって本作品を制作した。

『SPECIFICITY』は、インタラクティブに体験するサウンド作品である。紙飛行機を持ちながら架空の都市模型の中で自由に動かすと、その位置に応じてヘッドフォンから聞こえる音楽が展開してゆく。ビルの多い所からはにぎやかな音楽、田園では静かな音楽が再生されるが、すべてのパートは同じグルーブでつながっていて少しずつ変化する。

時々サウンドスケープも含まれており、地面付近では低い音、空中では高く澄んだ音が多く聞こえる。鑑賞者の視点は模型の空の上にあるが、耳の位置はあたかもその紙飛行機の中に入ってしまったかのような体験をする。二重のスケールで得られる感覚をヒントにしながら音楽を探索し、グルーブの変化を楽しんでもらいたい。

竹本香織 TAKEMOTO Kaori

生まれ年 … 1986年

出身地 … 神奈川

観察欲求や冒険心を喚起することをテーマに作品制作を行う。東京芸術大学音楽学部卒業後、IAMAS 入学。

「Hunter-Gatherer Colorist」を共同制作にて 2009 年に発表する。





reflection/space

パラメトリック・スピーカーから出力される指向性の鋭い音響の反射と空間の効果によって、空間的特性を持った音響を構成する。

The sound with a spatial characteristic is composed of a sharp reflection of the sound on the directivity output from the parametric speaker and the effect of the space.

本作品は、鋭い指向性をもつ音響に加え、その内容を切れ目がなく音色変化のない音響による反射と拡散から、パルスの音響構成に発展していく時間構造にすることによって、音響を空間的に知覚させると同時に、空間を音響により知覚させることを意図した。また、制作過程においてホワイトノイズのパターン生成から発展、拡張することで、音楽的な音響構成を目指してきた。

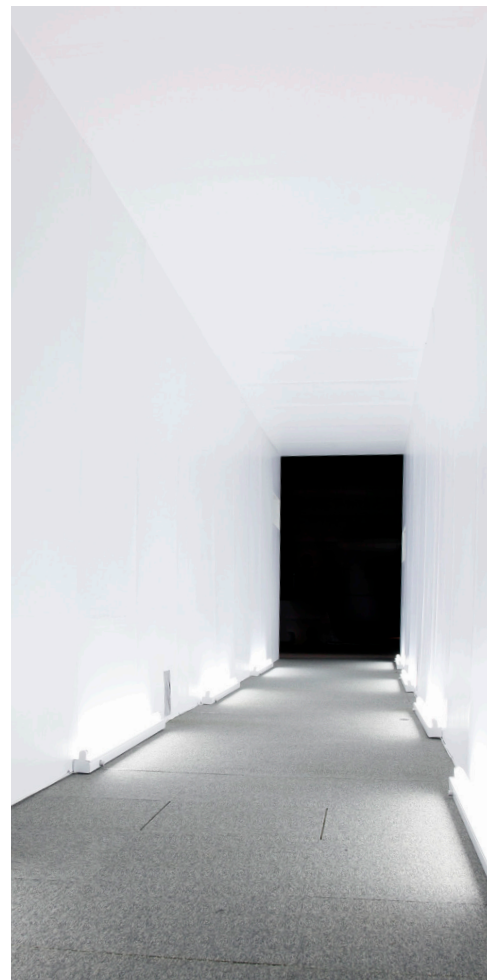
これは、ランダム／パターンという階層から、そのいずれでもない両義的な性質を持つ中間的な層と言える状態を目指して変化していく複雑系科学の考え方を擬えることで空間に音響的時間構造を持たせることを意図したものである。

この複雑系科学を利用した音響素材生成アルゴリズムの開発は現在、自身の音響制作の根幹をなしている。

筒井一隆 TSUTSUI Kazutaka

生まれ年 … 1986年
出身地 … 愛知

2007年よりMax/MSPを用いた音楽制作を始め、音の変化や空間性に着目した多チャンネル音響作品の制作や、ライブパフォーマンスを行う。





CJmix (Cloud media Jockey Mix)

クラウド上の音や動画メディアを利用し、不特定多数参加型の Mix play を共有体験できる Web アプリケーション。

A web application which uses sound and video clips via cloud service to enable mass involvement and shared experience through interactive "Mix play".

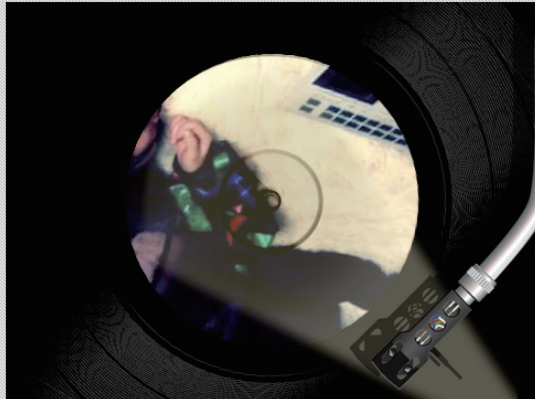
多種多様なユーザーによる「現在時間・現在の状況」にリンクする選曲の情報共有や、複数のユーザー同士で Mix による Back to Back を行い、Mix の流れをつくる共有体験を提示し、クラウドでの新たな音楽的カルチャーを試みるねらいがあります。

當間 忍 TOMA Shinobu

生まれ年 … 1979年
出身地 … 沖縄

入学する前は、仕事の傍ら、バンドによる楽曲制作や DJ 兼パーティーのオーガナイズ等を行いました。在学1年目は主に学校の課題及び、コースプロジェクトにそった活動、2年目からは NxPC.Lab というプロジェクトをメインに、勢力的にイベントや自身の制作活動を行っていました。





PM 12:58 cloudy

Nite Jewel - It Goes Through Your Head (DaM-FunK Club Dub)

heavy afternoon PM 02:07

Gonjasufi - Ancestors (prod. Flying Lotus)

00:19 / 05:10 | 00:00 / 00:00

A
DIRECT MIX
⏸
▶
▶
CUE
⏸
DIRECT MIX
▶
▶
▶
CUE
B

All Mixes



PM 04:22 420 / hype williams - businessline #tr3s

from: [suitsquid](#) - at: 2011-04-28 16:22:04 ♥ Good! 💬 Comment ▶ Direct Mix

A B ▶



PM 02:17 sunny / Kode9 & The Spaceape - Kryon feat. Flying Lotus #tr3s

from: [suitsquid](#) - at: 2011-04-28 14:17:12 ♥ Good! 💬 Comment ▶ Direct Mix

A B ▶



PM 09:57 .. / A Moment's Peace - Bvdub #tr3s

from: [DJ_LaFrance](#) - at: 2011-04-27 21:57:01 ♥ Good! 💬 Comment ▶ Direct Mix

A B ▶

Light Sculpture

1st step of making a real 3D video : Pixels with Depth

フレームごとに変わるピクセルのRGB・深度情報を取得、
その情報を反映、映像コンテンツによって形が変わる立体映像環境。

2.5D video environment by adding a physical z-axis to the separate pixels from images.

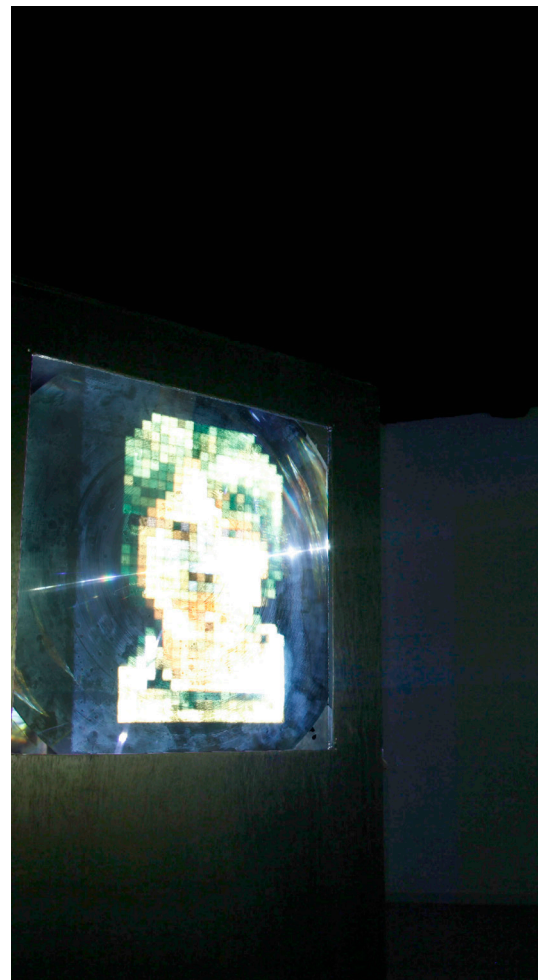
彫刻的に表現する映像の探究。ピクセルのRGB情報で
描画する既存の映像の仕組みにピクセルの物理的なZ軸を
加えて2.5Dの映像環境を作る『Light Sculpture』。本作品
は立体映像環境を目指す『Light Sculpture』の実現に
向けての第一歩となる物である。

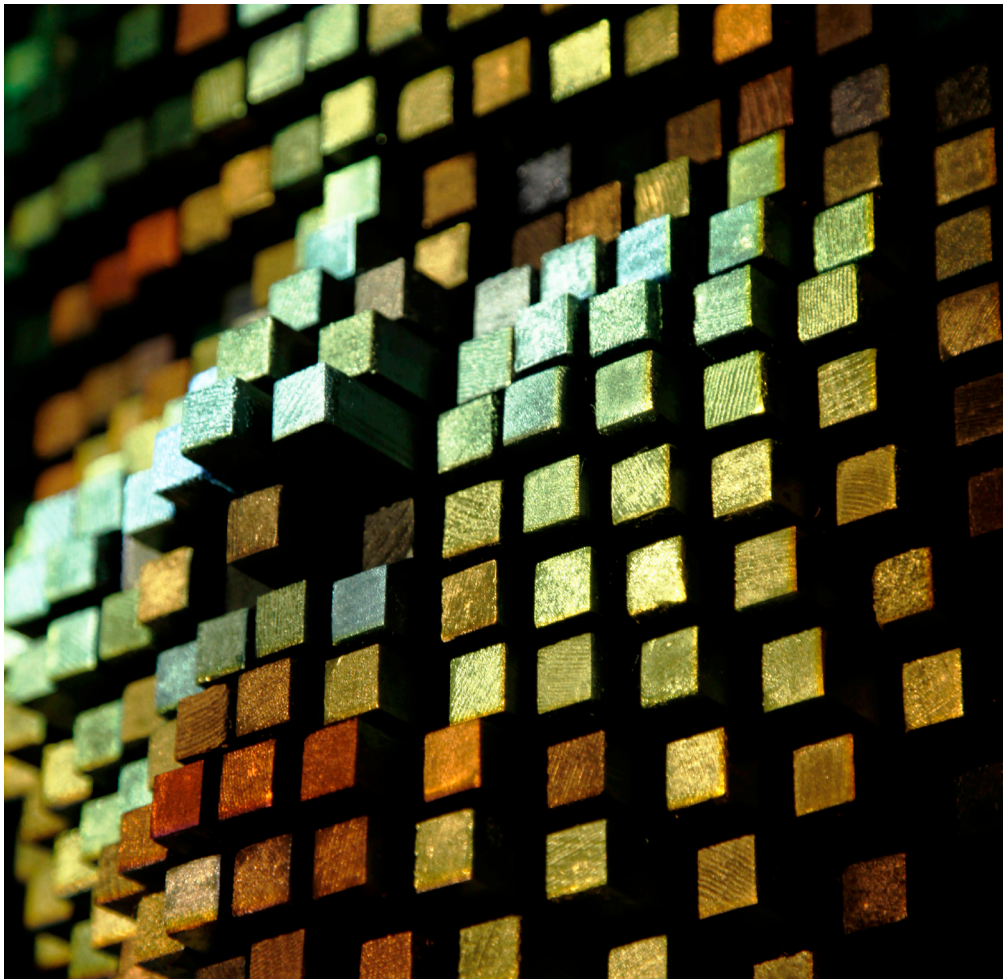
深度を持ち、物として存在するピクセルの集まりが作り出す
立体映像環境の中で複数の鑑賞者は映像に対して個別な
パースペクティブを持って映像を鑑賞することができる。
そして映像と鑑賞者の間に物理的な距離が発生し、触覚的
な映像鑑賞が可能になる。

朴 永孝 BAK Young-Hyo

生まれ年 … 1980年
出身地 … 韓国

韓国芸術総合大学で映像デザイン専攻。卒業後、IAMAS DSPコース入学。
IAMASで脱画面映像に関心を持ち、物として存在する映像表現を試みる。





複数芸術

Plural Arts

個展形式作品。複数性を有する芸術作品を批評するための空間をつくる。
そして、芸術における複数性の今日的性格を示す。

A work of solo exhibition format where exhibits works with plurality,
which presents plurality in art in these days.

複数芸術とは複数性を有する芸術の呼称であり、著者の造語である。

複数芸術における複数性は、政治理論家 H. アーレントが掲げる術語としての複数性 (Plurality) を援用する。アーレントによる複数性とは、地球上に人類が複数存在するという事実に対応する概念である。追隨して、複数芸術は、S. ホールによるエンコーティング/デコーティング論に基づき、聴取者として能動的個人の存在を想定する。

複数芸術は、かかる人間の複数性と能動性を前提として、コミュニケーションの複雑さと困難を想定する。

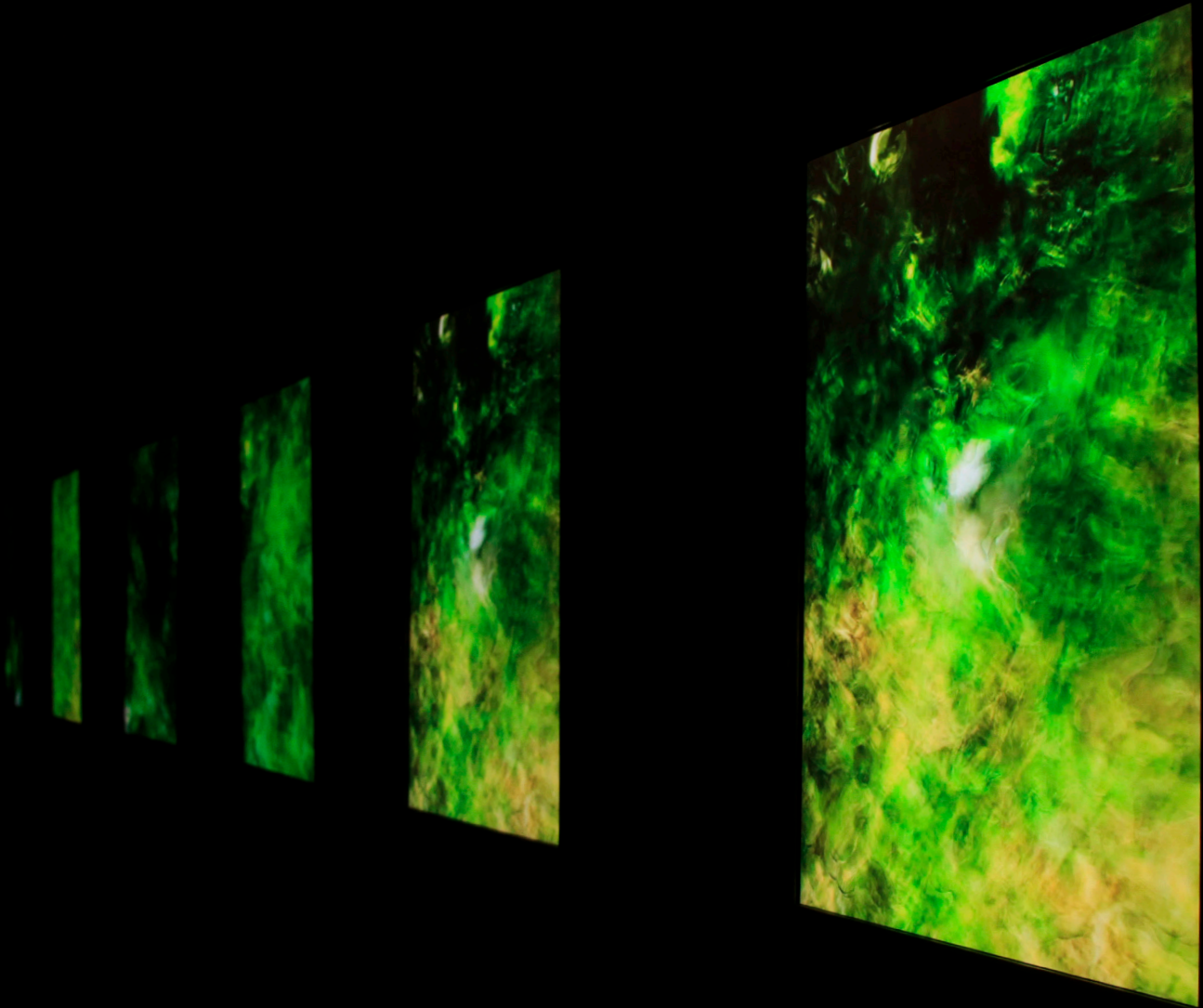
複数芸術の意義は、情報発信者 (Source) としての芸術家は、多角的に意味情報を送信する機会を獲得し、そして情報受信者 (Receiver) としての聴取者は、相補的に意味情報を理解する機会を獲得することである。

三澤太智 MISAWA Daichi

生まれ年 … 1983年
出身地 … 神奈川

慶応義塾大学法学部政治学科卒、政治思想、社会学、メディア・コミュニケーションを学ぶ。卒業後、ソフトウェア開発会社企画を経て、芸術活動を開始。
2009年リンツ美術工芸大学へ留学。





メディアアート作品の保存と修復 その現状と課題

Recent conditions and issues in preservation and restoration media arts

本論文では、国内の美術館に収蔵されるメディアアート作品の現状、および作品が抱える課題についてその実態を明らかにすることを目的として調査を行いました。

This thesis presents the results of research about the current state of Media Art and the themes concerning Media Art in museums in Japan.

メディアアート作品には、保存と修復の問題が常に存在しています。本論文では、メディアアートを「コンピュータ等のデジタル技術を含む、メディアテクノロジーを利用した主に1980年代以降に制作された作品」と定義し、国内の美術館に収蔵されている作品の現状と課題について実態を明らかにすること、また、保存修復の観点から見たメディアアート作品の分類方法の提示を試みました。

美術館への調査は、アンケートと直接取材によって行い、作品の現状と共に、展示スペースの確保、メディアの劣化と予備機材の確保、メンテナンススタッフの不在といった課題が出てきました。

このアンケート結果をもとに、メディアアートを4種類の作品の展示形態、使用メディアに分類しました。

- ①ビデオ系（アナログ系）
- ②ビデオ系（デジタル系）
- ③インタラクティブ系（アナログ系）
- ④インタラクティブ系（デジタル系）

作品の現状、課題、対処法などを明解に示せるようになりました。さらに、年代を要素に加えることで、同時代の作品が抱える課題の共有が可能となったほか、各美術館で統一されていないメディアアートに対する認識も共有しやすくなると考察されました。

松木絵梨奈 MATSUGI Erina

生まれ年 … 1982年
出身地 … 愛媛

山口大学農学部出身。在学中、山口情報芸術センター（YCAM）にて展示される多数の作品を見ているうち、メディアアート作品の行方に興味を持ち、IAMASへ。それまでの分野との違いに四苦八苦しながらも、論文を執筆。



井澤謙介 IZAWA Kensuke

直接操作可能な“めくり”インターフェースによる
新しいインタラクションの研究

Resarch for New Interactions with Directly-manipulable
“Mekuri” Interface

須木康之 SUKI Yasuyuki

Aerial Interactions: 近距離無線通信を用いた
インタラクションデザインに関する研究

Aerial Interactions: Interaction design using short-range
wireless communications

杉山 弦 SUGIYAMA Yuzuru

浮遊感をテーマにした映像インスタレーションの制作

Creation of a video installation that deals with a feeling of
floating

成 知根 SEONG Ji-Eun

美術館での観客の鑑賞を支援するツール

— 鑑賞履歴を利用した展示状況の解析の可能性

Support tool for enhancing visitor's appreciation of art at
museums — On the potential of analyzing exhibitions using a
record of visitor's interests

高松真平 TAKAMATSU Shimpei

都市空間と情報

— 「The Accessor of Space」の制作からの考察—

Urban space and information — Observations from making
“The Accessor of Space”

山本雄平 YAMAMOTO Yuhei

デジタルフォントと日本語書体に関する研究

Researching Digital Font and Japanese Typeface

笠原友美 KASAHARA Tomomi

デジタル表現を用いたブロック型玩具についての研究
Research on toy blocks by using digital expression

小川圭祐 OGAWA Keisuke

音響変化プロセスから見た音楽

Music as viewed through sound manipulation processes

鈴木 光 SUZUKI Hikaru

シネマ・ヴェリテの現在 A さんの映画「安楽島」

Cinema Verite at the present day

— The movie “comfort island 安楽島” about Mr.A

水本賢賢 MIZUMOTO Kenko

楽器としてのコンピュータの可能性

Potential of a computer as an instrument

木村亮介 KIMURA Ryosuke

エコーズ — 「読みつくり」による絵本コミュニケーション —
ECHOES

近藤崇司 KONDO Takashi

Surfacing Interface — ペーパーメディアを利用した新たなイン
ターフェースの可能性

Surfacing Interface — A possibility of new paper Interface

山口玲子 YAMAGUCHI Reiko

パターンランゲージを用いたアーカイブ法の研究

— 旅館 M を事例として —

Archiving method using pattern language

— case study of Ryokan M —

横山将基 YOKOYAMA Masaki

Transform — 現代における建築と知覚の考察 —

Transform — A Study of Architecture and Perception —

松田亮太 MATSUDA Ryota

物質の経年変化を作用に取り込んだ立体作品の研究

A Machine Utilising Corrosive Mechanics

森 誠之 MORI Masayuki

経済市場におけるアートを例とした流通システム構築の試み

Trial construction of a distribution system in the economic
market using art as an example

松木絵梨奈 MATSUGI Erina

メディアアート作品の保存と修復 その現状と課題

Recent conditions and issues in preservation and restoration
media arts

松本和史 MATSUMOTO Kazuhito

プロジェクションによるコンクリート・ポエトリーの研究

Research on Concrete Poetry expression made of projections

吉岡理恵 YOSHIOKA Rie

都市の中の展示空間 — 場所の特性を活かした

ボックス型ギャラリーの活用事例

Art Exhibition Space in The City — A Case Study of Utilizing
the Site — specificity in The Showcase Gallery

筒井諒太 TSUTSUI Ryota

プログラム内の論理構造や関連性を管理するツールの提案と検証

Proposal and verification of a tool that manages logical
structure and relativity in programming



EVENT / PROJECT

TALK SESSION

IAMASONIC 2011 × NxPC.Lab

PIT System

NxPC.Lab

TALK SESSION

2日間に渡りトークセッションを開催しました。2月19日には伊藤ガビンさん、千房けん輔さん、スプツニ子!さん、20日にはチームラボ株式会社代表取締役の猪子寿之さんをお迎えし、様々な視点からメディア、アート、テクノロジーについて語って頂きました。

メディアを巡るクロストーク

2011. 2. 19 15:00 - 17:00

音楽・映像・Web・出版など、様々なメディアを駆使しながらジャンルを横断して活動する3名のクリエイターをお招きし、活動の紹介や制作の背景をお話して頂きました。

伊藤ガビン氏プロデュースのロロロ（クチロロ）のミュージックビデオ『あたらしいたましい feat. 金田朋子』、千房けん輔氏によるコンピュータが解読できない文字技術「CAPTCHA」でつくるメッセージTシャツ『EXONEMO ANTIBOT T-SHIRTS』、スプツニ子!氏による回転寿司サイボーグ『寿司ボグ☆ユカリ』や、生理マシーン『生理マシーン、タカシの場合。』など、個性豊かな作品を解説して頂きました。また、メディア表現が多様化する現代において、メディアをどう捉え対応し、表現していくのかを会場の観客を交えて議論して頂きました。

【ゲスト】

伊藤ガビン 氏（写真右）

株式会社アスキーのパソコンホビー誌『ログイン』の編集を経て、1993年ポストーク株式会社設立。編集、執筆、CG制作、映像制作、テレビ番組企画、ゲームソフト開発等を中心に活動中。女子美術大学短期大学部造形学 科デザインコース教授。

千房けん輔 氏（写真中）

アーティスト/プログラマー/Webディレクター
アートユニット「EXONEMO（エキソニモ <http://exonemo.com/>)」メンバー。「株式会社AAAAAAAAAAAA（エイテン）」代表。

スプツニ子! 氏（写真左）

学者である両親の間に生まれ、飛び級でロンドンの理系大学に入学。卒業後、Royal College of Art大学院に進学。在学中にメディア・アートの世界的祭典アルス・エレクトロニカで「the next idea」を受賞。



テクノロジー × 文化

2011. 2. 20 15:00 - 16:30

IAMAS の小林茂准教授がパーソナリティを務め、アート・デザイン・Web プロデュース・システム開発など、テクノロジーを軸に斬新な提案を生み出し続けるチームラボの活動内容や制作秘話を代表取締役の猪子寿之さんに紹介して頂きました。

チームラボは、プログラマー、ロボットエンジニア、数学者、建築家、Web デザイナー、グラフィックデザイナー、CG アニメーター、編集者など、様々な情報化社会のものづくりのスペシャリストから構成されている集団です。インターネットが張り巡らされた情報化社会において、サイエンス・テクノロジー・デザイン・アートの境界を曖昧にしながら『実験と革新』をテーマにもの創りを行っています。代表取締役の猪子寿之氏には、早乙女太一さんの舞台映像演出、インタラクティブなコーディネート提案が可能な『チームラボハンガー』、第14回文化庁メディア芸術祭 アート部門審査委員会推薦作品の『百年海図巻』などのコンセプトや制作経緯をご紹介して頂きました。

【ゲスト】

猪子寿之 氏 (写真右)

様々なスペシャリストから構成されているウルトラテクノロジスト集団チームラボ代表。2001年東京大学工学部計数工学科卒業と同時にチームラボ株式会社を創業。



Ustream アーカイブ

- メディアを巡るクロストーク
※ゲストの都合により公開されていません。
- テクノロジー × 文化
<http://www.ustream.tv/recorded/12815463>

IAMASONIC 2011 × NxPC.Lab

IAMASONIC 2011 は IAMAS 在学生有志、IAMAS に縁のあるアーティスト、同じフィールドで活躍されているアーティストによる上映、サウンドパフォーマンスイベントです。学内プロジェクトの NxPC.Lab による Ustream と Twitter を連携したライブ中継、会場設営、カメラワークなどのサポートも行われました。

2011. 2. 19

LIVE #1 - LIVE #2

セミナーホール：ソフトピアジャパンセンタービル 1 階

IAMASONIC 初日に行われた LIVE #1 では、在学生によるサウンド、NxPC.Lab によるビジュアルパフォーマンスを行いました。

LIVE #2 では在学生の映像作品が上映されました。

LIVE #1

13:00 - 13:25 江島和臣 (kafuka)

13:30 - 13:55 當間 忍

14:00 - 14:35 筒井一隆 (kazutaka tsutsui + hoonida-kim)

LIVE #2

17:10 - 17:20 長谷智章

17:25 - 17:50 三澤太智

17:55 - 18:20 鈴木 光

18:25 - 18:45 水本賢興

上映作品 掲載ページ

030 - 鈴木 光 『安楽島』

066 - 長谷智章 『たまご』

106 - 三澤太智 『複数芸術』



江島和臣 (kafuka) / DSP Course

<http://kafuka-music.com>

<http://kafuka.posterous.com/>

2007 年より kafuka としてソロ活動を開始する。ロック、エレクトロニカ、アンビエント、サウンドアートなどの要素を独自の解釈で消化し、プログラミング処理などを取り入れギターの音をリアルタイムに再構築するライブを行う。

Live movie

<http://www.ustream.tv/recorded/12787885>



當間 忍 / DSP Course

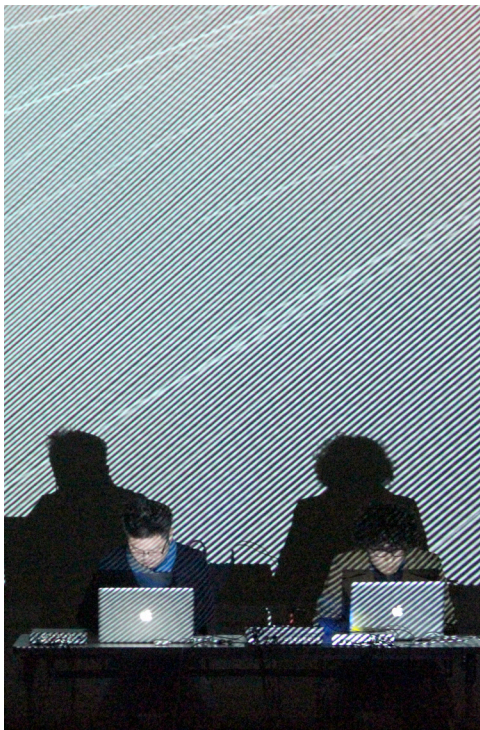
<http://soundcloud.com/hanzousan>

2000年より不定形体ジャンルのユニット expedition、cocon 等で LIVE 活動を展開。現在は、electronic music live ユニット GATE、TRES にて活動中。

VJ : Los Paria Códigos VJ System / NxPC.Lab

Live movie

<http://www.ustream.tv/recorded/12788940>



筒井一隆 (kazutaka tsutsui + hoonida-kim) / DSP Course

<http://kazutakatsutsui.org/>

2007年よりビジュアルプログラミング言語 Max/MSP を用いた音楽制作を始め、音の変化や空間性に着目した多チャンネル音響作品の制作やライブパフォーマンスを行っている。

Live movie

<http://www.ustream.tv/recorded/12789484>



水本賢興 / Studio 2

<http://kenko.web6.jp/>

<http://tuxurecords.tumblr.com/>

2006年よりコンピュータの改造を用いた作品制作を開始。2007年に友人と [b] Laptop Orchestra を結成し、インスタレーションの制作やサウンドパフォーマンスなどの活動を行う。2009年 IAMAS に入学しコンピュータの内部電流を用いた作曲作品の制作を行う。

Live movie

<http://www.ustream.tv/recorded/12793185>

2011. 2. 20

LIVE #3

スインクホール：大垣市情報工房 5 階

IAMASONIC 2 日目に開催された LIVE #3 では、IAMAS にゆかりのあるゲストアーティストをお招きしパフォーマンスを披露して頂きました。また、NxPC.Lab から在学生ユニットの GATE が出演しました。

LIVE #3

12:00 - 12:05 Craftwife × 岐阜美少女図鑑

12:10 - 12:35 Craftwife + Kaseo +

12:40 - 13:05 GATE

13:10 - 13:35 1980 円 (イチキュツバ)

13:50 - 14:50 ドラびでお



Craftwife × 岐阜美少女図鑑 / Guest

<http://www.bishoujo-zukan.jp/gifu/>

人気フリーペーパー「岐阜美少女図鑑」のモデル、現役女子高生の Hiroyo.T と Maki.I が iPhone を使ったライブパフォーマンスに挑戦。今回は 3 月の発表に向けて中間発表をしました。音楽の演奏経験がない私たちですが、ぜひ応援して下さい。

Live movie
<http://www.ustream.tv/recorded/12812121>

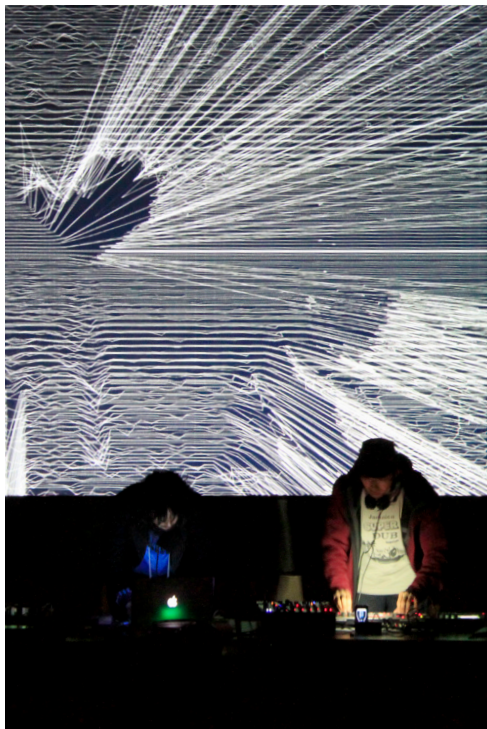


Craftwife + Kaseo + / Guest

<http://www.craftwife.com/kaseo/>
<http://www.craftwife.com/>

Craftwife + Kaseo + は、iPhone 片手にオンガク奏でる奥様・Craftwife と、日本が誇るサーキットベンダー・Kaseo によるスペシャルユニット。あやしいツールを駆使して、2 人でピコピコのテクノポップをやっちゃいます。テクノポップをベースとしたハードなサウンドを奏でるパフォーマンス。可愛らしさに忍ばせた凶暴さをみせるステージは唯一無二。

Live movie
<http://www.ustream.tv/recorded/12812400>

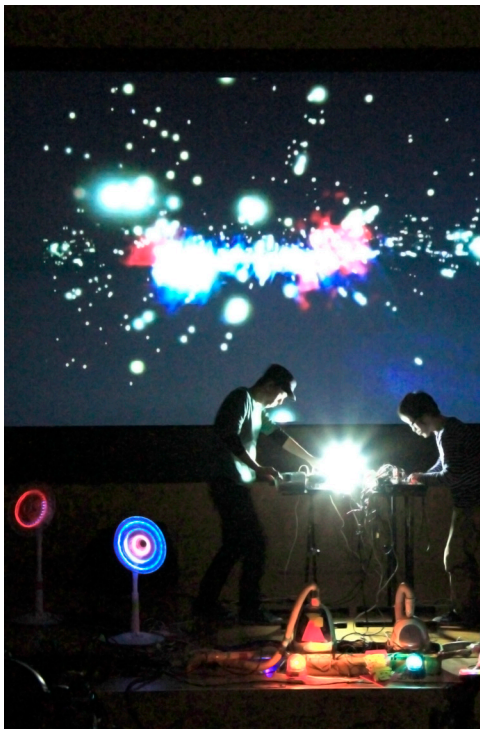


GATE / DSP Course

<http://www.lastry.com>
<http://www.myspace.com/gatejp>

Shinobu Toma と Kazuomi Eshima a.k.a kafuka の 2 人からなる electric music を主体とした音楽形体を軸に、インプロビテーション要素を取り入れた電子音楽即興ユニット。

Live movie
<http://www.ustream.tv/recorded/12813199>

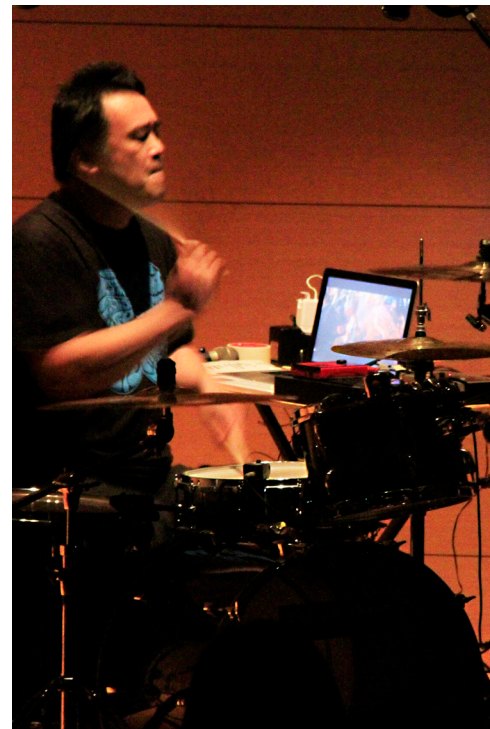


1980 円 (イチキュツパ) / Guest

<http://1980yen.com/>

1980 円 (イチキュツパ)。くろやなぎでっぺいと釣心会による総合家電音楽ユニット。ギラギラした家電量販店の世界観を音楽ライブを中心に、映像、デザイン、特売デバイス、メディアアート、パフォーマンス、アニメーションで表現。

Live movie
<http://www.youtube.com/watch?v=bhZ6E6AM74>



ドラびでお / Guest

<http://web.mac.com/dr.ichiraku/iWeb/doravideo/welcome.html>

ドラムによるコンピュータコントロールシステム「ドラびでお」はドラマー、一案備光によるソロ・ユニットでドラムセットを巨大なビデオデッキとして使用し映像をコントロールしている。この「ドラびでお」は世界中のロックフェス、ジャズフェス、メディアアートフェス、映画祭、芸術祭でも好評をばし、2011年5月にはヨーロッパ、イギリス、アメリカ、韓国他でのワールドツアーが決定している。

※アーティストの都合により Live movie は公開されていません。

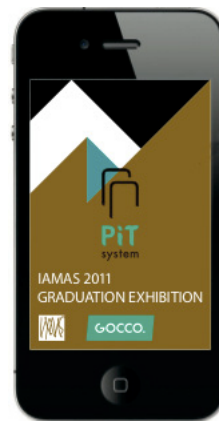
PROJECT

2009年度 IAMAS 入学生は多くの有志プロジェクト、起業を発足してきました。学内に留まらず外部での活動を通して、様々な開発・研究が日々行われてきました。その中でも IAMAS 2011 で活躍した PIT システム、NxPC.Lab の活動をご紹介します。

PIT システム

Produced by GOCCO.

PIT システムとは、GOCCO. が開発したインタラクティブに作者情報を取得できるシステムです。自分が作品の近くにいなかった場合でも、作品を気に入った企業の方や友人などへ名刺として作者情報を渡すことができます。



PIT システムは、GOCCO. が開発した iPhone アプリ（専用 PIT アプリ）と独自の入力装置を使い、アプリ内に組み込んだ画像や動画などの情報コンテンツを任意に表示させることができるシステムです。PIT アプリを起動すると、ディスプレイに右上のようなタッチ画面が表示されます。アプリを起動させた状態で iPhone を PIT 入力装置にタッチすることで、アプリが入力装置の認識パターンを判別し、適切なコンテンツを表示します。能動的なアクションによって情報を簡単かつ迅速に取得できるので、認識パターンを変えた複数の入力装置を使えば、既存の展示スペースなどをインタラクティブな空間へと進化させることができます。

GOCCO.

GOCCO.

<http://goccojapan.com/>

GOCCO. は Studio 3 の木村亮介、Studio 4 の森誠之が起ちあげたベンチャー企業です。IAMAS から生まれる様々なアイデアやプロダクトを社会に展開していきたいというコンセプトを持ち、iPhone アプリが各分野でのビジネスソリューションになり得ると考えています。

木村亮介（代表取締役）／ 森 誠之 ／ 近藤崇志



NxPC.Lab <http://nxpclab.info>

Next dimension Plural media Club experience. Laboratory

NxPC.Lab

NxPC.Lab は 2010 年に立ち上がった学内有志の研究機関です。IAMAS 2011 では活動展示、各イベントの Ustream 配信、IAMASONIC での VJ、会場設営をサポートしました。

NxPC.Lab では、クラブやライブにおけるアーティストと観客の相互作用にもたらされる場の臨場感を拡大し、ネットへも拡散させるためのメディアテクノロジーの実現を目指した研究機関です。

現代のメディア体験において必要とされる対話性、参加性をデバイス、インターフェース、ネットワークといったメディアテクノロジーを駆使しながら追求し、音楽体験を拡張することを目指しています。音楽空間におけるコミュニケーションを次のステージへ導くための研究開発、レクチャー、イベントを実施しています。

PAST EVENT

2010/06/19 NxPC.Live vol.1 @ IAMAS OS
 2010/07/31 NxPC.Live vol.2 @ IAMAS OS
 2010/10/02 NxPC.Live vol.3 @ IAMAS OS
 2010/11/06 NxPC.Live vol.4 @ IAMAS OS
 2010/11/21 NxPC.Lab Skull Session @ AppleStore 銀座
 2010/11/22 NxPC.Live vol.5 @ Seco (渋谷) GUEST DJ : DJ MAYURI, Qurea, ひつじ / GUEST VJ : Tripon
 2010/12/18 NxPC.Silent Mode @ 大垣 LIGHTHOUSE
 2010/12/25 NxPC.Live vol.6 @ Cafe Bar 三六
 2010/09/25 OOPS! @ スイトピアセンタープラネタリウム 岐阜おおがきビエンナーレ 2010
 2010/09/12 大垣駅前 元気ハツラツ市
 2011/02/19 IAMASONIC 2011 @ ソフトピアセンター
 2011/02/20 IAMASONIC 2011 @ 大垣市情報工房インクホール



所属者一覧

| | | | | |
|-------|--------|------------|-------|-------------------|
| 平林真実 | 主催 | DSP / St.1 | 清水 基 | DSP |
| 田部井 勝 | システム管理 | | 山田 慶 | DSP |
| 伊藤友哉 | RCIC | | 白井大地 | St.1 |
| 白鳥 啓 | DSP | | 木村悠介 | St.2 |
| 當間 忍 | DSP | | 吉田めぐみ | St.2 |
| 江島和臣 | DSP | | 森 誠之 | GOCCO. / St.4 |
| 大総佑馬 | DIT | | 田中佐季 | 武蔵野美術大学 / DIT 卒業生 |
| 鈴木由信 | DSP | | 高 成勲 | St.2 |
| 岡村綾子 | DSP | | 渡邊充哉 | St.3 |

EXTRA

REVIEW

Voices of Graduated Students
Questionnaire from Students

Studio 1 赤羽 亨 / AKABANE Kyo

WORKS : 014 - 025

今年のスタジオ1（インタラクティブメディア）の卒業生は6名で、例年通りアート、デザイン、研究と多様な方向性の学生が揃っていた。卒業全体でも感じたことだが、大きな流れとしてはミニマルな表現を志向していたように思える。何かを装飾するのではなく、できるだけ無駄を廃して必要なものを浮かび上がらせる、そんなストイックさを作品から感じた。

『Flip Interface』は、電子書籍を題材にして、入力デバイスとインタラクションの間に介在するメタファについて真正面から取組んだ作品である。ソフトウェア、ハードウェア両面でプロトタイプングと評価を繰り返しながら最終形へと進んだプロセスは、作品の完成度にも反映されている。

『Aerial Interactions』は、複数のオブジェクトの関係性をオブジェクト自身の動きによって表出する作品群である。なかでも「エスパードミノ」の完成度は高く、小型機器どうしの近距離無線通信に関するインタラクションの新たな方向性を、体験可能な形で提示した点は説得力があった。

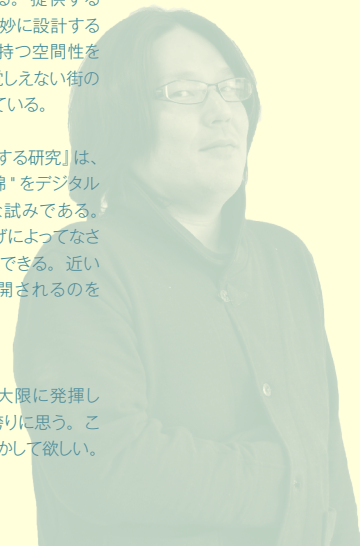
『rising and falling』は、スクリーンに隔てられた空間を行き来しながら、“膜”としての映像＝スクリーンを知覚するインスタレーション作品である。シンプルでソリッドな空間的構成、また没入を誘う映像など、徹底的に無駄を排したハードコアな表現に徹している点には好感が持てた。

『モバイルシステムを用いた美術館での展示ガイドダンス』は、ガイドコンテンツを使う鑑賞者だけのメリットだけではなく、そのコンテンツを提供する美術館側にもメリットがあるという、一種のエコシステムを構想するアプローチを取った点が評価できる。この研究成果が、実際の美術館で使用される鑑賞支援システムの開発に展開していくことに期待している。

『The Accessor of Space』は、ヘッドフォンをして街を歩きながら体験する作品である。提供する情報の選択や提供のタイミングを巧妙に設計することによって、現実空間とWebの持つ空間性を違和感なく融合させ、普段では知覚しえない街の姿を浮かび上がらせることに成功している。

『日本語書体とデジタルフォントに関する研究』は、日本語の仮名で使われていた“連綿”をデジタルフォントに取り込んでいく挑戦的な試みである。この研究が、膨大な作業の積み上げによってなされたことは論文からも読み取れ評価できる。近い将来、実際のWebフォントが公開されるのを心待ちにしている。

6名それぞれが、持ちうる力を最大限に発揮し修士研究・制作に取組んだことを誇りに思う。この経験を今後のそれぞれの活動に活かして欲しい。



サマになっている、手慣れたもの。今年の卒制展、展示全体の第一印象はそのようなものだった。それは、きちんとわかった上で準備がなされ安心して観られるという、観る側にとってはあたりまえのようでいて、見せる側にとってはとても難しいことがきちんと実現していたということだ。しかし、観る側とはわがままなもので、そうなると「もっとワケノワカラナイものがあってもいいのではないか」、「若者のハチャメチャなパワーをみてみたい」などと言いつけだが、それはやはり、2011年2月時点のこの国の世相を反映したもののなかだろう。

『タイムベースド・アート』を掲げるスタジオ2の最後の卒業生は3人。彼らの作品はどれも非常に質が高く、またそれぞれが個性的なものだった。

まず、小川圭祐の『音響変化プロセス』はコンピュータによるリアルタイム音響処理を伴うパフォーマンス作品である。複雑な倍音を含む銅鐘（卒制展のライブイベントでは別のバージョン）の音響を複数の部分音高集合に分解（フーリエ変換）し、この、コンピュータがすくい上げた「今、確かに聞こえていたはずの音高」の持続と現実の銅鐘の音とが織り成す、ある意味で非常に「詩的な」音響作品だ。それは、人間が響きを知覚するということ、そのものの神秘に気付かされるような体験だった。

鈴木光の映像作品『安楽島』は、セルフ・ドキュメンタリーの着地点としての「シネマ・ヴェリテ」の現代的な展開を目指した意欲作である。ある特殊な家族についてのインタビューから始まり、語られたその『物語』を役者が演じ、さらに役者が自らの家族について語り・・・という錯綜した展開であるにもかかわらず、それらを家族というものをめぐるひとつの映像世界として昇華させることに成功していた。

水本賢興の『potential of a computer as an instrument』はラップトップ・コンピュータの基板から電流を取り出し、それを「音源」としてそのコンピュータ自身にリアルタイム音響処理させ、その処理過程の挙動がまた、その「音源」自体に変化を与える、という奇想天外なものだ。コンピュータ音楽の世界では「楽器としてのコンピュータ」という言い方がしばしば使われるが、この作品は、それを比喩ではなく、本当に実現させ作品化した点で特筆に値するだろう。



印刷物からスマートフォンに
情報を取り出す「PIT システム」
近藤崇司「Surfacing Interface」

iPhone を印刷物にタッチさせて、デジタルな情報を取り出すシステムが、この PIT システム。QR コードは画像情報を通じてデータにアクセスするが、この方法では導電性をもったインクで印刷されたパターンをスマートフォンで認識することで、文字や映像、音声データを取り出す。印刷されたパターンは必ずしも見えなくないし、デザインの自由度ははるかに高い。公共施設（水族館）での実装実験も行われた。まだまだ技術的にも改良の余地はあるが、優れたデザインと結びつくことで、今後個人的な情報から公共的な情報まで含めて、いろいろなシステムのなかに活用される大きな可能性を持っている。

絵本による親子コミュニケーション「エコース」
木村亮介「エコース ～みらいをつくるほん～」

デジタルな本ではできないこと、物としての絵本だからこそできること、それが木村くんの関心である。子供が自分で絵本を作り、それを親子で読みあって物語をつくってゆく。木村くんはそれを「読み作り」と呼んで、親と子が絵本を通して自分たちで物語を作り、コミュニケーションすることにこだわっている。「エコース」はそのための絵本づくりのキットと、その作り方、読み方の提案からなっている。こうした絵本キットが可能性を持つかどうか、それを決めるのも広げるのもデザインに課せられた課題だろう。彼はここでいくつかのデザインの方向を提案している。

自ら作動をモニターしつつ解体するマシン
松田亮太「Corrosive Forms」

作品とは結果ではなく、ことの始まりなのだ。作動するマシンへの初源的な興味、物のもつ物質性へのこだわり、そして作ることに日々言いたい自分の衝動を言説化すること。そうした問題群の結果として、松田くんは、奇妙な動くオブジェを作った。これは線形に進められた研究の成果なるものではない。研究とは、決して秩序立って進められるものだけに限らない。松田くんが取りえた方法とは、前言説的な事物を作り出しながらそれを言説化してゆくというものだった。そこでは自分の衝動と向かいあわねばならず、それがいかなる社会性、文化的問題を持つかという地点まで認識を広げていかねばならない。

大垣旅館「水車」をパターンランゲージする
山口玲子「Place without a name - 旅館 M -」

すっかり時代から取り残された古い旅館が大垣の町中にひっそりと営業しており、その半分はすでに廃墟。凍結したような時間を背後にかかえながら、変動する社会の経済活動とは無縁に生きている空間に出会った驚きが、この旅館に意味を見出したいという山口さんの衝動となった。単に旅館として再生させることは現資本システムの中に取り込むだけで、それでは意味はない。そこで彼女はクリストファー・アレクサンダーのパターンランゲージの方法を発展させて、この旅館をめぐる人、時間、空間の関係性を探り出し、写真、テキスト、図面、インタビューで生々と再構成してみせている。

建築の概念が消滅するとき
横山将基「Transform」

建築とは抽象概念である。物質を示すのは建物という言葉だ。では建築の概念とはいかなるものなのか。それが建築の歴史を作ってきた、という意味で建築史とは思想史であり、その表現の歴史なのである。見栄えや使い勝手などはその細部の問題でしかない。また建築の概念とは、たえず社会と結びつきながら新たな形で社会を定義し直すものだ。いましばしばデジタル時代の建築という言葉で建築の概念の問い直し、表現の可能性が試みられている。横山くんはそんな問題へ、足を踏み入れようというのだ。彼は若さの勢いで感覚的に何かを感じ、それを前方へ置き、それだけを手がかりにして自らの位置を発見しようとしている。



今年度は大学院スタジオ4にとって「最後」の卒業制作展になった。スタジオ編成に伴い、栄光のスタジオ4は改組されてしまうからだ。

スタジオ4はアート、デザインといった枠組にとられることなく、アートマネージメント、メディア研究、あるいはメディアアートなど多様な方向に関心をもつ学生たちによって運営されてきた。今年度は三人の学生が巣立っていった。

松本和史君は、強く言語への関心をもっていた。とくにコンクリートポエトリーや視覚詩などのように、詩がもつ文字通りの詩的内容ではなく、そこに出現する「文字」そのものに耽溺していたと云える。北園克衛や新国誠一といった、いまとなっては少々オールドスタイルになった詩人たちの作品をたよりに、自分なりの視覚詩あるいは詩的映像作品をつくり続けた。二進法の産物であるコンピュータが世界を席巻しても、文字というものはやはり残るだろう。その文字に対するある種の郷愁と硬直と、そして未来を、彼は作品によって示そうとしている。

松木絵梨奈さんは、メディアアートへの関心をほんの少しずらしたカタチで、メディアアートの「保存と修復」というきわめて行政的な視点によって、メディアアートというものに接近しようとした。多くの美術館にアンケートを行ない、取材し、20世紀アートのひとつの到達点であるメディアアートが、「保存と修復」のレベルにおいては危機的な状況におかれていることを鋭く指摘している。同時に、広くメディアアートと呼ばれる表現を、「保存と修復」の立場から暫定的に分類を試みてもいる。メディアアートの将来は、人間の技術の将来と確実につながっていることがよくわかる。

森誠之君は、アート作品がただ貨幣で取引されることに疑問を感じていた。アート作品はたしかに金銭的価値をもつモノであるが、果してそれだけであろうか。作家は買い手を選びたいかもしれないし、買い手は作家とコミュニケーションをとりたいかもしれない。買い手と作家とのあいだには、作品を媒介してすぐれて人間的な欲望の交換が意図されているはずだ。そこで彼は、コンディションという概念を提出し、それをiPhoneを用いて利用してもらうことを考案した。作家と買い手との関係はまだまだ個別のないし閉鎖的なものにとどまっていたが、アートにおける貨幣価値の希薄化を目論んだものである。

三人の仕事は、このスタジオ4という環境のなかでしか生まれなかったものであると自負している。



スタジオ再編の影響により、今年はスタジオ E の最後の卒業生を排出する年となりました。しかし、スタジオ E の研究内容は、最後にふさわしい工学的な研究内容となりました。

プログラム開発経験のある筒井諒太君が、プログラムの関係者の間で情報共有をどうすべきか、という問いに関する一つのアプローチとして『associater』というシステムを IAMAS 2011 で提案しました。誰とどういった情報を共有するかにより、手法や実装が既に存在します。それは例えば手軽な手法として、プログラムソース中に記述するコメントも、コードを読み、編集したりする人の中で共有する一つの提案です。

しかし、彼の研究はソースファイルに記述するコメントの情報ではなく、あるファイルのあるコードの変更が、他のファイル、場合によっては複数のファイルコードの内容にも影響する場合、どのようにこれらの情報を共有すべきかという内容です。対象とするファイルがある特定のプログラムソースだけにとどまらず、どんな言語のソースファイルにも対応していること、さらにプログラムを動作させるために必要な各種設定ファイルも対象としているところなども興味深い内容であると考えています。この『associater』は、こうした関係するコードの構成しているパーツ同士を関連として扱い、関連に関するパーツを追加／削除したり、さらには関連についてコメントを追加／編集したりするツールとして実装されています。

この研究は数年で終わるようなものではなく、例えば各開発者の開発のスタイルによっては共有する情報も異なるし、共有する情報が異なれば共有する適切なスタイルも変わるはずです。さらには、利用者としての開発者の意見を汲み取るには時間がかかります。この研究が本当の意味での有益な成果となる時はおそらく、そうした開発現場の動きを察知し、それを実装できたときでしょう。今後の活動に期待します。



今年度のIAMAS卒業制作展は、空間を広く使った作品が例年より多かったような印象がある。もちろん、そのような作品だけではなく、平面を使った作品や、ディスプレイ内で動作する作品、小型の立体物の作品など、多様な作品があり、バラエティ豊かな卒業制作展であったと思う。

ANDコースは主にプログラミングやネットワークを中心とした情報技術系のコースという位置付けではあるが、それを生かす場は本来非常に多岐に渡っており、システム等を提供することの本質的な意味を考えることも重要である。今年度のAND2年生の卒業制作作品も、プログラミングやネットワーク技術寄りの作品から、それらをベースにした応用的な作品まで、多様な方向性の作品があり、やはりバラエティ豊かな年だったのではないかと思う。

浅野君の『家庭内ストレージシステム』は、単に仕組みを作るだけではなく、一般の人々にとってどのような形でシステムを用意・運用するのがよいのかという、問いかけをしている作品である。

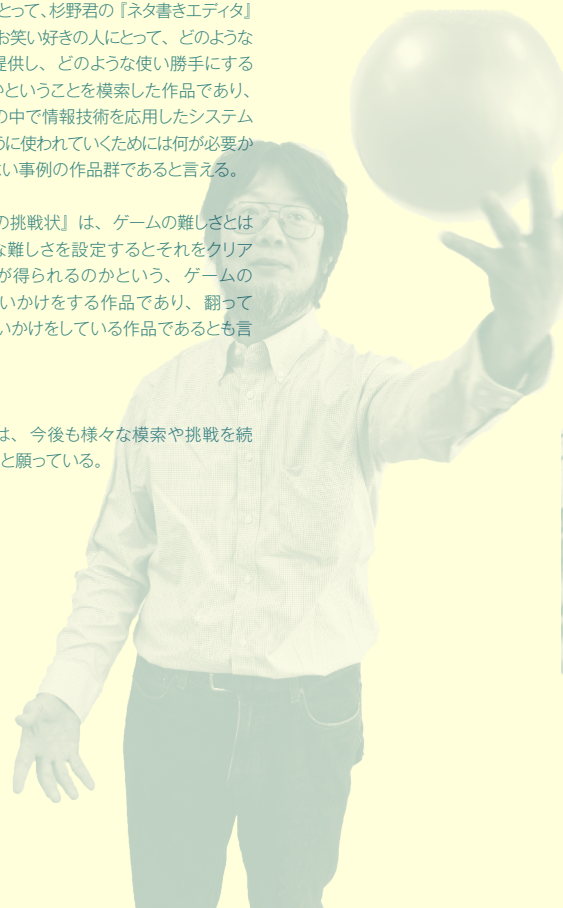
尾形さんの『ふおと めもりーず』は、一見アナログ的手法の作品として見えるが、デジカメが普及したことにより一枚一枚の写真の重みや思い入れなどが薄れたように感じる昨今において、写真というメディアが持つメッセージ性や表現の可能性を追求している作品で、情報技術の進化に対するアンチテーゼという意味合いもあるのではないかと個人的には思っている。

金君の『マルチスタディー』は、インターネットが普及して、検索等をすれば手軽に膨大な情報にアクセスできる現代において、必要な情報や関連情報を整理してまとめることの必要性や意味をあらためて問いかけている作品と言える。

近藤さんの『ばぶーろぐ』は、今まさに子育て中で忙しいお母さんにとって、杉野君の『ネタ書きエディタ』はネタを考えたいお笑い好きの人にとって、どのような形でシステムを提供し、どのような使い勝手にするのが望ましいのかということを模索した作品であり、我々の日常社会の中で情報技術を応用したシステムがごく当り前のように使われていくためには何が必要かを考える上ではよい事例の作品群であると言える。

高田君の『高田の挑戦状』は、ゲームの難しさとは何か、どのような難しさを設定するとそれをクリアすることの喜びが得られるのかという、ゲームの本質の一面に問いかけをする作品であり、翻って人間の本質に問いかけをしている作品であるとも言えるであろう。

学生の皆さんには、今後も様々な模索や挑戦を続けていってほしいと願っている。



出来映えはわかっているけど、ドキドキしながらセミナーホールで学生作品を見るのが楽しみだったりするのだが、今年はホールでの上映に CGI から 1 人が参加した。映像制作のスキルアップを目指した長谷智章は、絵コンテに沿って構成した作品を卒展直前に再構成し、最後に編集の重要性を学ぶことになった。

長谷智章の『たまご』は、オリジナルを見ている私には多少物足りないが、無駄をそぎ落とした分すっきりとまとまった。セミナーホールでの上映は自作を客観的にとらえる良い機会になる。解像度による制約はあるものの、PC のディスプレイで作った映像を大きくスクリーンにプロジェクションしたときの驚き、場合によっては作品の質や意味まで変容することがあることに気付くことは、映像を制作したものなら経験があるはずだ。

そういったことを含めて、園田理菜の『未来屋台』は描かれた人間ドラマをじっくり腰を据えて鑑賞できるホールでの上映が良かったのではないかな。一つの画面に現在と過去・記憶を混在させた実験的な作品で、過去を悔やむ孤独な男の再生の物語を丁寧に描いた。

北上伸江の『Scene』は、ロトスコープをもちいた手描きアニメーションである。アニメーションは、要素や動きを隅々までコントロールするものだが、北上は切手大まで解像度を下げた描きづらい小さなコマに絵の具で描画することで、予測できない要素を取り込むことを試みた。コマは再び大きく拡大され、イメージの歪みや偶然による変化に富んだディテールが、紙や絵の具の質感とあいまって、絵画的な質をもつ魅力的な作品に仕上がった。また、複数作品を併置することで、時間や空間の広がりをもち、「絵画」「映像」について考えを巡らせる作品となっている。

向井丈視は『サンタ。忘れ物。』で、アニメーションの物質化というテーマに取り組んだ。彼は繊細で美しいビジュアルを創り出すが、それにあきたらず映像を絵の具そのものに置き換えようと試みる思考実験を作品化した。

平田絵梨の『Puckys』は、シルエットでの識別や、個性溢れる色彩、性格付けなどキャラクター・デザインとして完成度が高く、キャラクターたちが繰り広げる物語やその背景となる世界を見てみたくなる。卒業後、様々な環境に身を置くことになる 5 人であるが、夢の実現を目指しそれぞれの活動を継続して欲しい。5 人とも強い個性と能力に溢れているのだから。



卒業制作は学生の間に経験する一番長く一つのテーマと向き合う機会である。その成果は展示期間に体験する他、本紙のように誰かの視点にをとおして編集された原稿と写真に集約される。ここでは成果には現れない制作にあたっての印象を振り返ってみようと思う。テーマ選定にあたり、リサーチ／問題定義を検討し形におくとしては考えを整理し第三者に伝える。そこで派生する条件や障害を乗り込めるためには、どのようなモチベーションによって支えられていたのか。

金：自身よりも大きなものを作り上げるモチベーション
立体物にインタラクティブな映像を投影する新しい表現には、実像と虚像の間を行き来する。

高橋：家族への感謝を伝えるモチベーション
普段は見えない家族の側面が、プロセスによって心情の変化とともに生まれていった。

齋藤：人を楽しませるモチベーション
ささやかな驚きをコミュニケーションの中に含ませることで、その場を豊かにする。

馬場：体験したい装置を自身の未開拓分野で挑戦していくモチベーション
一貫したモチーフをインタラクティブなサウンドインスタレーションに展開。

加藤：枠組みを設計するモチベーション
登場人物や状況など、時間とともに変化する関係性の視覚化による読書体験への新しい示唆。

松崎：豊かなコミュニケーションを目指すモチベーション
デジタルでは埋められない「手に取れるもの肌で伝わるもの」。

大総：ePub フォーマットで表現可能な電子書籍を振り下げるモチベーション
ブックリーダーとフォーマットの狭間で、いかにチューニングしてコンテンツを見せるかへのこだわり。

尾崎：条件から導き出されたパズルのピースを探すようなモチベーション
与える印象によって人がどのように受け取るのか、参考文献をとおして客観的な尺度でアプローチ。

各々が自らに課せたテーマを実現させるため、これらのモチベーションと真摯に向き合ったことが、この先とても尊い経験になるだろう。



今年の卒業制作展は、壁がたくさんある会場、トークにライブが数回とイベント盛りだくさんで、設営から始まってとても密度が高いという印象だった。展示では PIT システムなど興味深い仕組みの導入などもあったが、やはり全体としてはキャプションによる説明が足りず、作品の体験方法がわからずに通り過ぎてしまう人がいたのが見受けられたのが残念だった。DSP としては、コース内展示、審査展示、卒制展と確実に質を向上させることにより、完成度の高い作品となっていたと思う。

江島の『Strings for Harmony』はギターを振動させたギタリストらしいサウンドインスタレーションであり自身初のインスタレーションであるが、音／展示空間ともに完成度の高いものであった。音響的には厳しい空間だったと思うが、弦の音のハーモニーは十分に体験できた。

朴の作品はピクセルを立体的に配置した真の立体映像表現を目指した装置である。まだ第一弾だが、立体的なピクセル表現はプロジェクションマッピングとは違う立体映像の可能性を感じさせる。モチーフとなる映像にもう少しインパクトのあれば、更に作品の意図が分かりやすかったと思う。

小牧の『Q&A ー九つの球による涙くましき運動』は九天をモチーフとした作品。9つの球を配したオブジェは内部に無機的な物体をもちながら、全体として生命や宇宙を感じさせるものになっていた。広すぎる空間と光の制御については持て余し気味であったが、制作物の質は高く良い雰囲気を出していた。

當間の『CJmix』は YouTube 上の動画を利用したネット上で誰でも参加可能な音楽ミックス／DJ 体験ができる作品。何度も改良を経て機能も充実し、現在のメディア環境に即した新しい音楽体験を提案している。プロモーションビデオもあったようだが、使い方や楽しさを効果的に示す工夫がこれからも必要と思われる。

竹本の『スペシフィシティー』は街のジオラマ上で紙飛行機を動かすことで、サウンドスケープを体験できる作品。土日で展示された改良版では俯瞰で見る風景と音風景の対応が明確になり、音による街の俯瞰を体験できるようになっていた。

筒井の『reflection/space』は指向性スピーカーによって作られた音響空間を体験できる作品。卒制展用に導入した超指向性スピーカーの効果もあり、作品内のみならず会場全体に鋭い音が飛び回り、刺激的な音響空間を作り出していた。

三澤の『複数芸術』は複数芸術という概念に基づいた一連の作品を展示した一種の複数芸術展である。展示空間的に厳しさはあったが、複数芸術に囲まれた鑑賞空間内では個々の映像作品の強度により、俄には理解できない複数芸術の一端を想起させるものになったのではないだろうか。

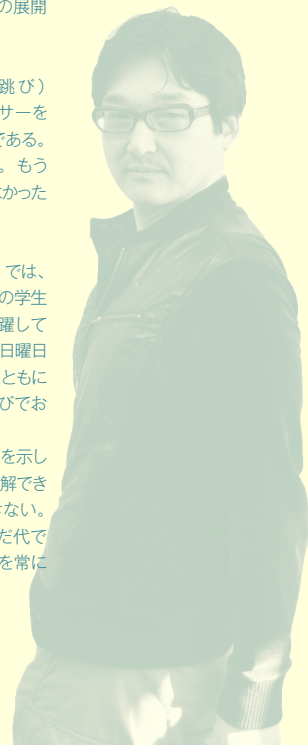
金の作品は、『楽器 project comma』のシリーズの内のギター型楽器としての作品。iPhone とオリジナルのインターフェイスは楽器における操作とは何かを試行錯誤するためのプラットフォームと

なり、今後の様々な展開に期待できる。このプラットフォームとしての価値も見せられる展示になっていれば、更に良かっただろう。

菊地の『Eyeing Obscure』は画面に視線を合わせる映像が変化する視覚について問いかける作品。見つめることで映像の焦点が合っていく過程は『見る』ことを再考させるきっかけとなるだろう。今後の展開を期待したい。

木下の『NOBYON』は、ゴム段（ゴム跳び）遊びにより音が鳴る作品。自作の張力センサーを利用した日常を楽しむための作品の一つである。展示ではゴム弾遊びと音の演出を楽しめる。もう少し体験方法の説明と作品の意義がわかるとよかっただろう。

卒業制作展の関連イベントである IAMASONIC では、NxPC. Lab としての協力を含め、多くの DSP の学生が出演者あるいはスタッフとして参加し活躍していたのも、DSP ならではの活動である。特に日曜日には、広いスインクホールにて豪華なゲストとともに無料とは思えない良いイベントになった。ドラびでのドラマ版最終演奏は見て良かった。各作品とも展示として質は高く、各々の意図を示したものであったが、見る側にそれがどの程度理解できたのかを考えるとやはり不親切さは否定できない。プロジェクトを含め数多くの展示経験を積んだ代でもあるので、さらによく考えた質の高い展示を常に目指すことを期待したい。



IAMAS 2011 回想録

IAMAS 2011 の委員長 横山将基 (St.3)、副委員長 近藤崇司 (St.3)、當間 忍 (DSP)
の3人に当時を振り返ってもらった。

Voices of Graduating Students

卒業テーマ『起こす』

(横山 = Y 近藤 = K 當間 = T)

K マサラマスター 【*1】 でね。

Y そうそう、伊藤さん (DSP 研究生) を囲む会。

K 伊藤さんに、いろいろ (卒業展の) 情報とかやり方をレクチャー受けようっていうのがあって。そのときに、まあ夜飯食いに行こうってなって、そのときにテーマ決めようって話になったかな。

T そこで、焚き火 【*2】 の話が出た。

Y あ、そうだった。

T 卒業展で、焚き火で始まって焚き火で終わるっていう、そういう流れがあったりとかして。

K 焚き火みたいなのをテーマにしたいねって。

Y そうそうそう。

K でも、焚き火って言っても意味わかんないよね。具体性が高かったから、抽象的な言葉にしようって。それで、「火を起こす」。で、「火を」っていうのをとっちゃって、「起こす」でよくない？ みたいな。

T あとは、その年に結構いろいろ転換期があったりとかで。

K IAMAS 潰れるとかね。

T その中で自分たちがもう一度起こして、IAMAS の存在感！ というか。

Y そうだね。それで、『起こす』ってなったんだね。

さんかく

K (セミナーホール) 入口のオブジェは、設営の人たちで、今回はキーイメージが三角形だったから、入口も三角形にしようって決まってた。それに建築的に導線もこっち伸ばしとけばこっち流れるし、まあいいよねって感じで決まってる。実際立ち上がったところはすごくこう…

T よかった。

K そう！ デザインがかなりキーだったすね。あれくらいの抽象パターンの展開にすれば、すごく案にできるシステムだったから。あれはすごくよかった。こう、展開のヴィジョンまで見ながらデザイン決めていったから。

T すごく統一感が出たね。

Y そうだね。Web のディスプレイ見てもあの色は映えてた。

K グッズ作っちゃうくらいだから。

Y グッズ (笑)。あれ貰ってないんだけど、ほら。

K キーホルダー！！

Y 貰ってないよね (笑) 最後、井澤 (St.3) があげるって言ってた。キーホルダー。

K うん。作ってたって言ってた、あとはコレをはめるだけってやつを。井澤、それ持ってどっかいった (笑)。見てみたい (笑)。

IAMASONIC

T 大変だったー、本当に大変だった。まず、自分のライブ (Gate) の内容にも手をつけられない。

Y はいはい (納得)。

T ちょっと甘く見すぎて。マンパワー的に。だけど奇跡的に乗り越えたね。

K 奇跡的！

T 奇跡的だった。

Y 俺、仕事のあんま知らないんだよね。

K そうね。完全に忍さんに一任だったからね。

T 多分、NxPC.Lab の1年生がスゴイ動いてくれていたことが、めちゃくちゃ成功に繋がってたっていうのもあって。で、2日目。結構 PA がギリギリで。出演するアーティスト全員が、特殊な形態でみんなやってたのもあって。

K それに対応するのも、NxPC.Lab のスタッフがやってるし。

T そうそうそう。2日目の会場自体もめちゃくちゃでかくて。ケーブルの導線だったりとか、ギリギリまで時間を切り詰めてやって。でも正直時間押すと思ってたわけ、本当に。だけど、ちゃんと時間きっかり。次のゲストトークまで繋げることができた。

Y そうだね。パチッと時間あった。

K あれだけスムーズだったのは神懸かってた。

フェスみたいな卒業

K 怒濤の土日。

Y とりあえず土日に来たらいいよって。

K そうそう。土日来たら2日間遊べるよっていうことは公式 tumblr、twitter で言ってたし、ソビアクャビン 【*3】 に泊まって2日間遊んで

【*1】 マサラマスター

本格インドカレーのお店。「ここ以上のインドカレーは食べた事が無い」と、IAMAS 生の舌を唸らせるお店。最近2号店をオープンした。

【*2】 焚き火

卒制の時期に出た廃材を池田山の広場で燃やす、IAMAS 恒例のレイブ。

で帰ったらいい、みたいな。1日だけ来るのってやっぱり大変だから、大垣まで。だから2日間遊べるセットをちゃんと準備したから、来て欲しいみたいなのは、結構思った。

Y だってお客さんでいったらさ、イベントがてんこもりすぎてさ、ずーっと。

K 展示見れないくらいだね。

Y そう。だから、もうそれくらいのボリューム感にした。

K トークイベントもあったしね。

Y ほんとにフェスみたいな感じだったね。

K かなりフェス。良いフェスだった。

(一同笑い)

Y かなり豪華だったね。

K 本当に2日間いた人もいたしね。

Y/T うん

K 卒業生の人とかはみんな土曜来て、土曜のウェルカムパーティ【*4】来て、ちゃんと昼くらいまでいて帰って行くみたいな感じだったから、その辺を楽しく迎えたのかなって思う。

Y あれはよかったね。

K やっぱり絶対卒業生来るからね。そこを俺たちが楽しめるように、みたいに考えてたのも事実かな。

Y もてなす側だったからね。

T うん。

アカデミーから見る、大学院

T アカデミーから見た院の良さは、まさにコレ(横

山、近藤)で。

K まさにコレ(笑)。

T 親密度っていうか。アカデミー全体と、院全体の親密度っていうのは全然温度差があって。でも、逆に院もってる良さが、卒展の作業進めて行く中で、アカデミーにちょっとずつ浸透していった。卒展最後らへんになると、全体的にアカデミーもお互いの温度差がちょっと薄まってきたかな、という。

Y そうね、そのね、はっきりいうからね。

T そうそうそう。

大学院から見る、アカデミー

K 個人個人がすごいちゃんとやってくれるっていうか、プロフェッショナルな人が揃ってるから。みんな何の問題もなくやってくれたし、任せるところはすごく任せられたっていうか。

Y そうだね。ポテンシャルが高い。

K そう、ポテンシャルが高い状態だったから、すごくいい、すごいなって思った。

Y 任せたことが、全てちゃんとできてくるからね。

K うん。

来年も期待、的なの？

Y 心がけたのは、最後は結局僕がまとめないといけないから、常にこう、開いた状態にしておくこと。次の人もすごく寛容に広く、全体を見ておくとすると、すごくいいんじゃないかな。実際、

みんなをかなり動かしたし、それにやたらとみんな個性が強いから。だからこそ自分自身も開いて、持ってくるものに対して、全部聞いて、全部決めちゃうみたいな。俺はそれに力点を置いてやってたかな。で、常に、なんか問題があったら直で聞きに行く。どうどうどう?って。常に尻を叩いてく。それをなんかやってほしいね。

T うん。ちゃんと、本当にトラブってた班のところに来て、話を聞いて、知って、一緒にやって考えてた。

K 全てを知る人が横山って感じだったかな。

T 委員長が来てくれると、全体の一部分で認識をもてるし、その辺はちゃんと連帯感を持てた。

Y 途中からなんかもう結構見えてきて、びーんって一本線が。で、もうそれにくっついてく感じだったから、あー、コレいけるって(笑)。あとは、ただその時間軸の中でやるべきことをやってくださいって状態になったときに、かなり見えな感じだったけど。

K へえ(笑)。

Y で、卒展の1週間前かな。一回実家に帰ったことがあって。車が必要だったから、持ってこようと思って。で、車にのって、エンジンかけて。(走行距離の)メーターあるじゃん。あれが「777777」だったのね(笑)。あ、これ勝ったと思って(笑)。で、来たの、大垣に。そしたらね、大成功☆(一同爆笑)

K これぐらいの気持ちでいってことだね(笑)。

【*3】ソビアカンソフピアにある、最も安く1泊2000円で利用できる宿泊施設。

【*4】ウェルカムパーティソフピア内でIAMAS2年生が主体となって開催される。来場者を大歓迎する交流会。誰でも参加が可能。

一言アンケート

今回、卒業カタログを発行するにあたり、
卒業に出展されたみなさんにIAMASでの2年間を一言で振り返ってもらった。

Questionnaire from Students

St.3

HIGH LIFE

ハッピー、

2年いっせなかた

デブと言われ続けた2年間だった

楽しかった

St.4

バカンス

楽しかったです。

世界は広い、どこまでも

昨日、今日

St.E

4年いっせなかた。

St.1

クランプ 

やりがけに疲れました。

めぐまれたかんきょう。

石研究といいますが、勉強しました。

ゆったり

豊かな2年間でした。

St.2

またやり残した事があります

英会話

2年間お世話になりました。

AND

＼(^o^)/

自由奔放

いい経験をした

夜ふかしパーティー

充実した2年間。

いろいろありすぎてよくわかりませんが
楽しかった。

CGI

泉

積乱雲

修お行
↑
おし



間違えた。

DSP

年をとった。

修業とモウヒリア

おもしろかった。

スーフが得意になりました。

のどかご“ゆ子”くて厳しい

お宝

かみのびた

楽しかった。

ラムちゃん

おちこんでりもしたけ水ビ。
私はけんきです。

DIT

妖異幻界

まだ彼女ができてません。

成長

FLASH

変化

視力が落ちた

言式祭東

財産





IAMAS 2011 GRADUATION EXHIBITION / Closing Event 2011.02.20 18:31

IAMAS 2011 GRADUATION EXHIBITION CATALOGUE

2011年7月発行


Jul.2011

| | | | |
|------|--|----------------|---|
| 監修 | 瀬川 晃 | Supervisor | SEGAWA Akira |
| 制作 | 岡村綾子／兼村祥子／栗山絵吏 鷺見文菜／水無瀬 翔／米田裕美 渡辺寛士／渡邊充哉 | Production | OKAMURA Ayako, KANEMURA Shoko, KURIYAMA Eri SUMI Ayana, MINASE Sho, YONEDA Hiromi WATANABE Hiroshi, WATANABE Mitsuya |
| 撮影 | 江島和臣／長田裕矢／菊地礼雄 北上伸江／澤村ちひろ／瀧下幸美 萩原健一／吉本和樹 | Photograph | ESHIMA Kazuomi, OSADA Yuya, KIKUCHI Leo KITAKAMI Nobue, SAWAMURA Chihiro, TAKISHITA Yukimi HAGIHARA Kenichi, YOSHIMOTO Kazuki |
| 翻訳 | コリン・ステッカー オノ・ヴィクトル・ファンヘトホフ | Translation | Collin STECKER Onno Victor VAN'T HOF |
| 制作協力 | 関口敦仁 岡本ゆかり | Special Thanks | SEKIGUCHI Atsuhito OKAMOTO Yukari |
| 印刷 | サンメッセ株式会社 岐阜県大垣市久瀬川町7丁目5番地1 | Printing | Sun Messe Co. Ltd. 7-5-1 Kuzegawa-cho, Ogaki, Gifu |
| 発行 | IAMAS 産業文化研究センター (RCIC) 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 | Publisher | IAMAS Research Center for Industrial Culture 3-95 Ryoke-cho, Ogaki, Gifu www.iamas.ac.jp info@iamas.ac.jp +81-584-75-6600 |

© 2011 IAMAS All Rights Reserved.

 IAMAS



 IAMAS



2011年度のカタログでは半透明の表紙カバーを使用し、透明感で生まれる立体的なグラフィックにより感性の瑞々しさと、卒業制作展のテーマである「起こす」を表現しました。この年は作品展示以外にも、多くのプロジェクト、トークセッション、ライブイベントなどが立ち上がり、バラエティ豊かな卒業制作展となりました。その全てをアーカイブし、アンケートやインタビューを添え、例年のない内容のカタログとなりました。シンプルなレイアウトで見やすさと作品の良さを率直に伝える事を目指しました。

形態 糸かがり製本
 サイズ 148.5mm×210mm
 コンテンツ ご挨拶、IAMAS紹介、コース紹介、卒展概要、作品介绍、修士論文リスト、イベント紹介、プロジェクト紹介、教員レビュー、IAMAS2011回想録、一言アンケート、スナップショット

The catalogue for 2011 uses a semi-transparent cover and expresses the theme, okosu (initiate, launch, begin, etc), for the Graduation Exhibition through a 3D graphic born from translucency and fresh sensibility. This year, aside from the Works Exhibition, many projects, talk sessions and live events were held, making this year's Graduation Exhibition abundant in variety. We've archived all of that and added the interviews and questionnaires, thereby making a catalogue with content never seen before in previous years.

| | |
|----------|--|
| Form | Case Binding |
| Size | 148.5mm × 210mm |
| Contents | President's Greeting, IAMAS Introduction, Course Introduction, Exhibition Outline, Works Introduction, List of Master's Theses |
| Appendix | Event Introduction, Project Introduction, Faculty Review, IAMAS 2011 Retrospective, Questionnaire, Snapshot |

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。

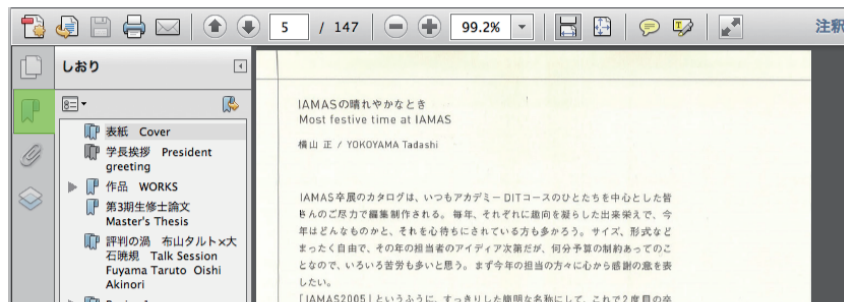
How to use table of contents

- 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。

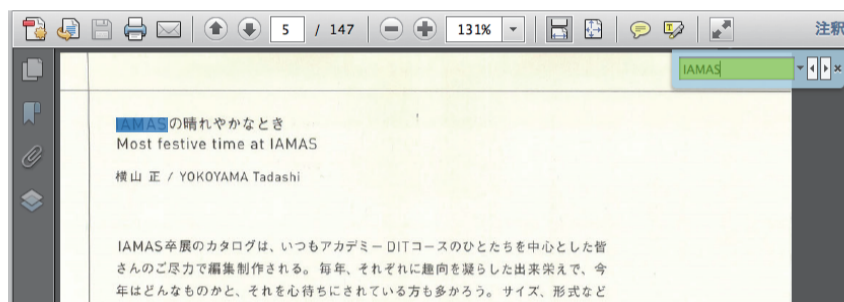
Keywords or names can be found using the search function.

- 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.

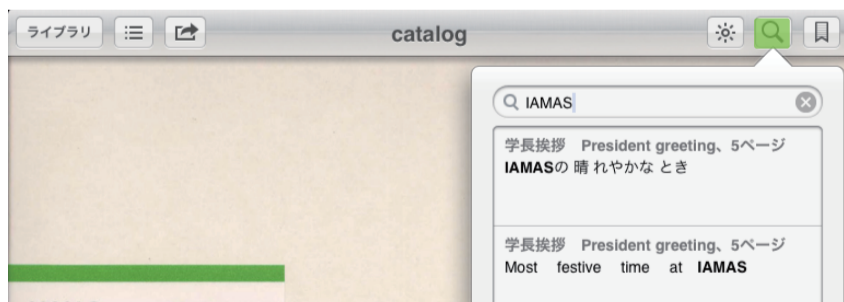


②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ 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 2011 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 Ruoke-cho, Ogaki
Gifu 503-0014, Japan

www.iamas.ac.jp
Copyright IAMAS 2011