



IAMAS 2014

GRADUATION
AND
PROJECT RESEARCH
EXHIBITION

IAMAS 2014

Graduation and Project Research Exhibition

ご挨拶

吉田 茂樹

情報科学芸術大学院大学 学長

IAMAS 2014 情報科学芸術大学院大学第12期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会には千人以上の方々にお越し頂きました。この場を借りまして厚く御礼申し上げます。

社会がますます多様化する状況下で、学生たちは自らの研究テーマと真摯に向き合い、2年の間に多くの研究・制作活動を行い、研究の成果を発表してきました。その集大成が本展となります。

また昨年に引き続き、IAMASの多様なプロジェクト研究についても、研究成果を発表いたしました。

本展を通じて、分野という既成の枠を越え、常に新しい表現に挑戦しているIAMASを感じて頂けたと思います。

IAMAS 2014 展示カタログが、本展を振り返りながらIAMASおよび修了生たちが何を考え、どのような活動を行い、どのように伝えていったのかについて、皆様の理解を深める機会となることを教員学生一同、願っております。



President's Greeting

Shigeki YOSHIDA

Institute of Advanced Media Arts and Sciences
President

At the 2014 Institute of Advanced Media Arts and Sciences Graduation and Project Research Exhibition, we had more than 1000 visitors. I would like to take this opportunity to express my gratitude to everyone.

With society becoming increasingly diversified, IAMAS students sincerely faced their research themes, carried out many research and creation activities over the span of 2 years, and presented the results of their research. This Exhibition was the culmination of their hard work.

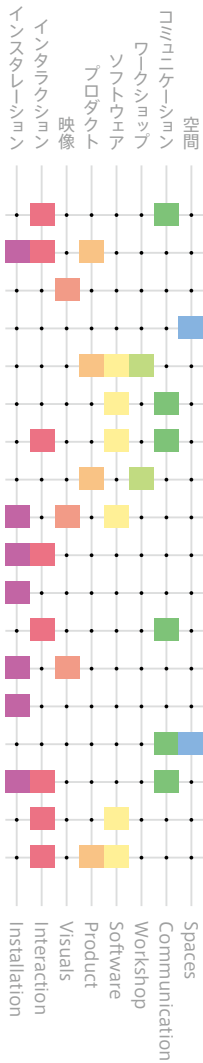
And continuing from last year, we had the various research projects at IAMAS present the results of their research.

Through this Exhibition, I believe that we were able to allow visitors to experience IAMAS as a school that surpasses the existing framework of "fields" and that is always taking on the challenge of new expressions.

It is the sincere hope of both IAMAS faculty and students that the IAMAS2014 Exhibition Catalogue, while looking back on the Exhibition, will be an opportunity for everyone to deepen their understanding of what IAMAS and its graduates were thinking, what activities they conducted, and how they were able to relate that.

目次／索引

Table of Contents / Index



修士研究

Master's research

明石 瀬里奈	—————	Serina AKASHI	—————	10
市野 昌宏	—————	Masahiro ICHINO	—————	12
伊藤 遼	—————	Haruka ITO	—————	14
河合 由美子	—————	Yumiko KAWAI	—————	16
金原 佑樹	—————	Yuki KIMPARA	—————	18
桑原 宜昭	—————	Takaaki KUWABARA	—————	20
グンギッジャー ソーポン	—————	Sopon KULKIJJA	—————	22
土井 了慧	—————	Satoe DOI	—————	24
中上 淳二	—————	Junji NAKAUE	—————	26
二宮 諒	—————	Ryo NINOMIYA	—————	28
廣瀬 周士	—————	Shuji HIROSE	—————	30
両角 佑子	—————	Yuko MOROZUMI	—————	32
山田 聡	—————	So YAMADA	—————	34
植松 頌太	—————	Shota UEMATSU	—————	36
高木 智恵子	—————	Chieko TAKAGI	—————	38
藤堂 高行	—————	Takayuki TODO	—————	40
三井所 高成	—————	Takanari MISHO	—————	42
金 スルギ	—————	Seul-Gi KIM	—————	44



プロジェクト研究

Project research

体験拡張インターフェイス	Enhanced Experience Interface	48
車輪の再発明	re-inventing the wheel	49
豊田中央研究所共同研究	Toyota Central R&D Labs. Collaborative Research	50
ものづくりオープンメソッド	Monozukuri Open Method	51
IAMASイノベーション工房	IAMAS Innovation Studio	52
新しい時空間における表現研究	Research project for expressions in cyber space and time	53
ちび電(小電力)	CHIBI-DEN	54
編纂	Compilation	55
美濃の家	Mino House	56
メディア・地域・鉄道	Media and Small Railways	57
平成25年度文化庁「大学を活用した文化芸術推進事業」		
アート/メディア/身体表現に関わる専門スタッフ育成事業	amp	58
メディア芸術表現基礎ワークショップ ex-Workshop	ex-Workshop - Media art and expression foundations workshop	59
学長あいさつ	President's Greeting	2
学校紹介	About IAMAS	6
イベント概要	Event outline	61

IAMASとは

IAMAS (情報科学芸術大学院大学) は、岐阜県の情報産業拠点ソフトピアジャパンプロジェクトの一環として2001年に開学した修士課程のみの大学院大学です。充実した講師陣による少数定員の大学院大学として海外にも広く知られ、英文名称 Institute of Advanced Media Arts and Sciences からIAMAS (イアマス) と呼ばれています。

芸術と科学の融合を建学の理念に掲げてスタートしたIAMASは、最新の科学技術や文化を吸収しながら、新しいものづくりやデザイン、先端的な芸術表現などを社会に還元する高度な表現者の育成を目指しています。IAMASの教育の先端性は、工学、デザイン、芸術、人文学など、様々な異なる分野の学生たちによるユニークな研究を生み出します。専門性を習得し、様々な知を統合し、それを新たな領域まで拡張することによって、修了後は表現者として社会における新しい領域で活動し、それを展開する能力を身につけます。

About IAMAS

IAMAS (Institute of Advanced Media Arts and Sciences) is a Master's level graduate school established in 2001 in connection with the Gifu Prefectural Information Industry Hub Softopia Japan Project. It enjoys an international reputation as a limited enrollment graduate program with a full complement of highly qualified instructors. Founded on the principle of the convergence of art and science, IAMAS melds the latest technological advances and cultural trends, nurturing a new wave of creators whose cutting-edge creations and designs are recognized as innovative. The innovative educational opportunities at IAMAS enable students to produce ground-breaking research in engineering, design, art, and the humanities by specialization within their chosen field, consolidation of knowledge from a variety of disciplines, and expansion into a new field. Graduates of the program will be well prepared as creators to contribute to their chosen field of specialization.



本学は異なる分野や研究背景の教員や学生たちが共に集い、新しい社会の創造に向けたIAMAS流の教育を実践しています。未来に対して批評的精神を持ちながら積極的にアイデアを創りそれを形にし、社会の中で意味を問直すプロセスを通じて、これまで常に新しいアートやものづくり、デザインの創造にかかわってきました。この社会的期待の創造に向けた機会を増やし、本学を取り巻くより多様な人々と一緒に連携しながら、未来の社会づくりを目指しています。プロジェクト実習科目を中心に、メディア表現の社会的・文化的な実践として作品制作や研究を進めています。学生と教員が刺激し合い、また企業や自治体などの人たちと協働しながら実社会の課題に取り組み、高度でユニークな研究成果の結実を目指し活動しています。プロジェクトはそれぞれテーマや進め方に特徴があり、学生個々の多様性を重視したメディア表現活動を支える活動拠点としても機能しています。

プロジェクト一覧

- 体験拡張インターフェイス
- 車輪の再発明
- 豊田中央研究所共同研究
- ものづくりオープンメソッド
- IAMAS イノベーション工房
- 新しい時空間における表現研究
- ちび電 (小電力)
- 編纂
- 美濃の家
- メディア・地域・鉄道
- 平成25年度文化庁「大学を活用した文化芸術推進事業」
アート/メディア/身体表現に関わる専門スタッフ育成事業
- メディア芸術表現基礎ワークショップ ex-Workshop



修士研究

Master's research

明石 瀬里奈

Serina AKASHI

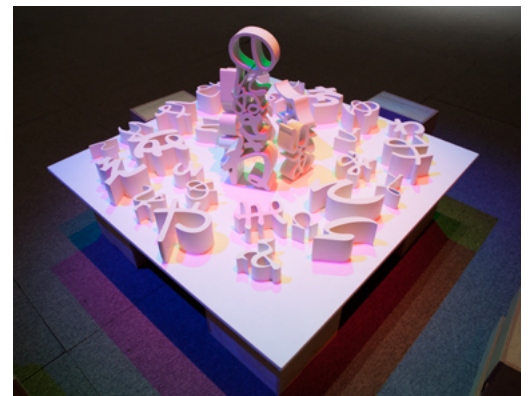
たちもじ

Self Standing Character



ひらがなの形を体感する参加型の作品。参加者は、さまざまなフォントや大きさのひらがなに触れ、自由に組み立てていく。展示期間中は、参加者の様子やひらがなの形態の変化を撮影し、これらの写真も合わせて展示をした。参加者同士、参加者と「ひらがな」の関わり合いを観察することで、創造力が膨らむ過程とそれによって形成される結果を考察した。

This is a participatory work for feeling the shape of hiragana. Participants touch the hiragana of various fonts and sizes and stack them as they desire. During the exhibition period for this work, I photographed the participants as they handled the hiragana, as well as the change in form the hiragana underwent, and displayed those pictures at the same exhibition. By observing the involvement of participants with other participants, and participants with the "hiragana", I investigated the process by which participants' creativity expanded and the results formed from that creativity.



場や時間によって繋がる参加体験モデルの提案と研究

—文字を題材として—

複数の人の創造力が集まることにより、ときに思いもよらない良い結果が生まれる可能性がある。本研究では、創造力が膨らむ過程を明らかにし、それによって形成される結果を検証するため、参加体験モデルを提案した。参加体験モデルは、複数の人が共に創ることによって創造力が膨らんでいく場のことである。場には、参加するために不可欠な事柄や道具としてモノが存在し、コンピューターネットワークのような仮想の空間、もしくは現実世界の場所に置かれている。共通するモノに複数の人が関与することで参加性・体験性・関係性が生まれ、それぞれが結びついていく。参加性はモノに対する能動的な行動、体験性はモノの経験と経験によって得られる知識や感覚のことである。関係性は参加者同士、参加者とモノの関わり合いを意味するが、同じ時間にいる参加者に対して限定するものではない。参加者がモノに関わった痕跡にまた別の参加者が関わることによって、異なった時間での参加者間に関係が生まれる。これらの三つの要素が影響し合うことによって、人の持つ創造力は膨らんでいくものとした。

これらの要素と照らし合わせ、ひらがなの形を体感する参加型の作品《たちもじ》を制作した。立体になったフォントの異なる大小様々なひらがながあり、参加者はそれらを自由に組み

立てていく。文字の形態の変化と参加者の行動を観察し、創造力が膨らむ過程とそれによって形成される結果について考察を行なった。

結果、関係のある複数の人が同時に参加することで創造力が膨らむ様子が観察された。同じ環境を同時に複数の人が共有することで、参加者同士が共感し合い、創造力が膨むと考えられる。

今日、分野を越えて、様々な人が共に創る機会が増えている。複数の人と共に創ることで、新しい視点を得られる可能性があり、場所、参加者など、環境が違えば結果も異なったものとなる。参加がしやすい環境や場が整っていること、参加者同士の関係をより密にすることで、人の創造力が一層膨らみ、今後、新しいものが次々と創られていくことを期待している。

技術協力：中上淳二

加工装置：切削機、Illustrator CS5、Rhinoceros 5.0

造形物：スタイロフォーム、FRP樹脂、水彩塗料、木工用パテ

照明装置：赤、緑、青の三色の照明

画像処理：Max/MSP (展示期間中に撮影した写真へ日付を記載するため)

1986年奈良県生まれ。

成安造形大学卒業後、制作会社にてCGデザイナーとして勤務。鑑賞者と鑑賞者、鑑賞者と作品の関係性に興味を持ち、入学後は鑑賞者の行動によって変化する作品を制作する。

市野 昌宏

Masahiro ICHINO

おスイッチ！

Oh Switch!

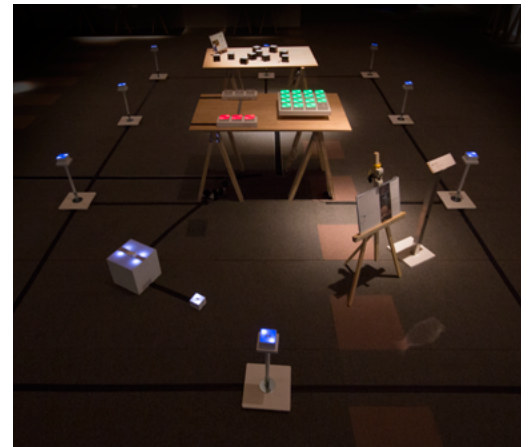
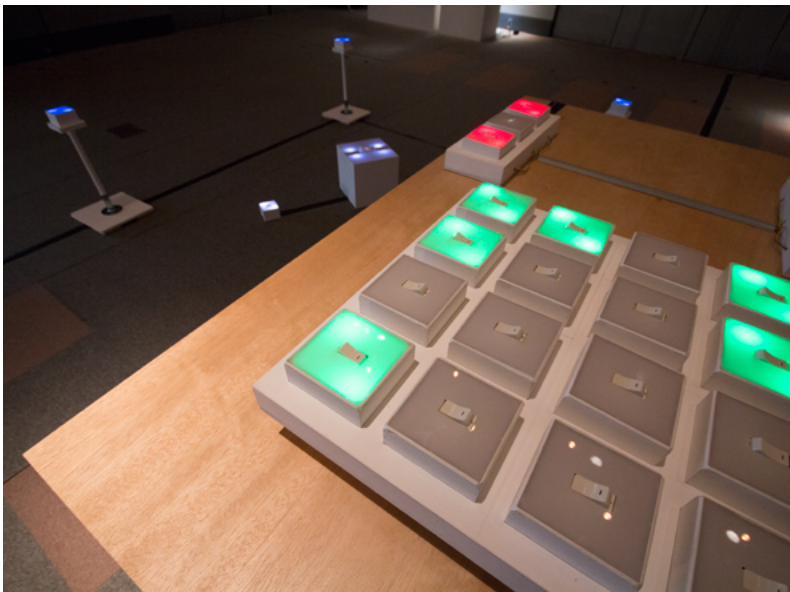


おスイッチ！は、私たちが日頃見慣れているスイッチを活用した玩具である。

本作品では機械的なスイッチの持つ心地よい触感や操作感に着目した。通常は入力装置として使われるスイッチが表示装置も兼ねることの意外性を提示するとともに、組み換え・連携など、思考して遊ぶ楽しさを提案する。「つい押したくなる」そんな玩具を目指している。

The Oh Switch! is a toy that utilizes switches, which we are habitually accustomed to.

This work focuses on the pleasant tactile sense and operational feeling that mechanical switches possess. Along with exhibiting the unpredictability of adding a display device to a switch, which is normally used as an input device, I propose the amusement in thinking about the recombination/coordination of switches as you play with them. I aspire to make it a toy that you “suddenly want to press”.



スイッチを活用した玩具による発展的な遊びのインタラクション

スイッチを有するボックス型のユニットを連結させ、スイッチのオン・オフ操作に対してスイッチが物理的に反応する様を楽しむ玩具「おスイッチ！」を提案する。「おスイッチ！」は、あるひとつのユニットのスイッチが操作されると、連結された隣のユニットへ状態変化が伝達され、各ユニットに割り当てられた機能に応じて反応する。機械的なスイッチの持つ触感や操作感とともに、通常は入力装置として使われるスイッチが表示装置も兼ねることの意外性を提示する。

各種プロトタイプモデルの制作及びフィールドテストからのフィードバックにより、最終的な作品はモジュール接続タイプのデバイスとし、性格の異なるユニットをユーザが接続方法を考え、全体をシステムとして作りこむことができるよう設計した。ユーザは思考しつつ「おスイッチ！」を接続してその反応を楽しむことができ、より深く面白さを覚えることができる。

「おスイッチ！」はモジュール接続タイプであること、および性格の異なるユニットを組み合わせることができることから、副次的要素として簡単なアルゴリズムを表現することができる。コンピュータ言語のそれとは見た目も大きく異なるが、「おスイッチ！」におけるユニット接続方法の思考過程は、特定のルール内で目的を達

成するための処理手順を考えるというアルゴリズム的思考のトレーニングに成りうるものである。

スイッチに対し「つい押してみたいくなる」という感情を持つものは多い。我々は「スイッチを押せば何かが起こる」事を経験的に会得している。しかし実際に何が起こるかはスイッチを押してみなければ分からないのであり、それを知りたいと思うのは誰しもが持ちうる根源的な欲求であると考えられる。「おスイッチ！」は、「つい押してみたいくなる」という感情を起点に、スイッチ自体が動くことの意外性を楽しむことに始まり、接続方法を思考して遊ぶといった発展的な遊びへと展開できるエンターテインメント作品である。

制作協力：金原 佑樹、二宮 諒

主要構成要素：Arduino、サーボモータ、ロッカースイッチ

データ処理：Arduinoにてスイッチの状態変化の監視及び他ユニットとの情報伝達を行う

動作：市販のロッカースイッチを改造しサーボモータにて駆動、スイッチ自身がON/OFF状態を変更できるようにした

通信ケーブル：コネクタには市販の4極オーディオミニプラグを使用、ただし内部結線が異なるため互換性は無い

素材・加工：外装はMDF、アクリルを使用し、レーザーカッターにて加工

1973年愛知県生まれ。

交通機械学を学んだ後、機械設計会社に勤務。機械設計業務の後、情報処理業務へ転向。

入学後はプロトタイピングメソッドについて学び、Arduino等を用いたガジェット制作を行う。

伊藤 遼

TODAY

Haruka ITO



映像作品 / 8分24秒 / DSLR

両親が作成した作者自身の幼少期のアルバムをもとに場所を選定し、七日間の撮影を行った。もはや忘れてしまった場所で蘇る作者の記憶とその場所で行われる記録。撮影されたショットには何かしらの価値があるという仮説のもと、膨大な全てのショットを作者自身が設定したルールで機械的に編集した「風景映画」である。

Using the early childhood album his parents created, the filmmaker selected places seen in said album, and filmed for seven days. This is a work of the filmmaker's revived memories of places he had long forgotten as well as a documentation of those places. With the supposition that the shots taken have some sort of value, this is a "daily film" where the filmmaker took the extensive amount of shots he filmed and mechanically edited them using a rule he set himself.



映像作品“TODAY”

—規則的編集による映像表現の可能性—

現在、ビデオカメラという撮影装置は、携帯電話やスマートフォンに標準機能として搭載されており、またビデオカメラ自体も非常に安価になり、もはや一人一台（もしくはそれ以上）持つことが当たり前になっている。また記録メディアもフィルムレス、テープレス化し、その記憶容量も増大の一途をたどっている。現代は、そのような膨大な量の映像を気軽に撮影することが可能になった時代になったといえるだろう。

そのような状況のなかで私は映像を作る身として何かの素材になるような景色などを日常的に撮影しているのだが、それらのビデオクリップを熱心にプレビューをした試しがない。しかし、これらの映像は撮影者による「何か」の美的判断によって撮影されていると考える。そこで本研究では、そうして撮影されたスナップ映像には撮影者のカメラに対する振り舞いや態度といったものが映り込んでいるのではないか、という仮説のもと、ある期間内において撮影された全てのスナップ映像を用いることで映像作品にすることはできないかという着想から、およそ八分間の『TODAY』という映像作品を制作した。

すべてのショットを使用するとしたとき、それらのショットには優劣の価値がつかないように「時間」という概念を使った規則的な編集方法を二つ用意した。すべてのショットを均等に

扱うことで、手作業による編集では見ることの出来ないような新しいイメージの創出を目指した。またジョナス・メカスや大木裕之などが作っている「風景映画」と呼ばれるスナップ映像を用いた映像作品を参照しつつ、その文脈の中で修士研究作品における独自性、考察をおこなった。

すべての素材が二つの「時間」という概念で規則的に配置されることで全く異なる映像が作り出される。この二つの編集規則によって二部構成をもった映像は、観賞者が数分前に鑑賞した膨大な数のスナップ映像だったものがもう一つの編集規則による多層のレイヤーを持つ「時間」という概念に配置しなおすことで、作品前半とは異なるイメージが生まれる。そうすることで観賞者に「時間」というものの考え方や、捉え方に対して新しい気づきを与えることができただろう。このような映像は手作業による編集では見ることが出来ない新しい映像表現だといえる。

編集ソフト：Adobe Premiere Pro CS5.5

編集規則：データ化されたビデオクリップには撮影された日時がメタデータとして記録される。

本作品では、そのメタデータをもとに、作品内のタイムラインの位置を決定する。

作品前半では「過去—現在—未来」のような一本の時間の軸で編集をおこない、また、作品後半では「時間」のみに焦点を当て、異なる日にちごとにレイヤーを用意し、同時刻の映像同士を合成によって新しいイメージへと変換する。

1988年愛知県生まれ。

山口大学教育学部卒業。学部では能動的な鑑賞を要求する劇映画の制作を行う。

IAMASでは、スナップ映像のもつ映像の生々しさを描き出す風景映画を制作する。

河合 由美子

Yumiko KAWAI

自己を見いだす場 — 身体と空間

The field for finding oneself - body and space



本論文は、具体的な芸術表現の受容における空間体験を中心に、空間における人間のあり方、及び、その関係を再構築することの可能性について論じるものである。われわれは、本来的には空間において投げ出された状態である。そのなかで、芸術表現における空間の受容というある種の訓練を通じて、空間と真に結びつき、自由にふるまう身体を得る可能性について述べる。

This thesis, focusing on spatial experiences with regards to the reception of specific artistic expressions, discusses how people should be in an open space, and the possibility of reconstructing that relationship. We are essentially in a state where we have been thrown into an open space. My thesis states the possibility of attaining a body that truly connects with an open space and behaves freely through the specific training of reception of an open space with regards to artistic expressions.



われわれは、芸術表現での日常と異なる空間体験において、自身の身体と空間との関係にズレや違和感を感じることがある。これらのズレや違和感を感じたとき、絶対的とも思われていたわれわれの自身の身体に対する認識は大きく揺るがされる。本研究は、空間における人間の身体のあり方についての考察、及び、芸術表現を中心とした具体的な空間体験についての分析を通じ、空間体験によって、空間における身体のあり方が発見されること、及び、空間に対して自ら関わることによって、そのなかで自由にふるまうことが可能な身体を手に入れる可能性について論じるものである。

本研究では、まず、われわれが体験している現実的で具体的な空間について、哲学における存在論的展開に従い、〈体験されている空間〉として扱うこと、及び、そこでの人間のあり方は、本来的には投げ出された状態であり、そこで、空間との真の結びつきを得るためには、自らが空間に対して関わる必要があることについて述べる。さらに、写真やインターネットなど、現在普及している「同位」メディアでの体験においては「視座合わせ」が行われているのに対し、空間における体験においては「視座探し」がなされており、それが、人間が空間に対して能動的に関わるひとつの方法となることを示唆する。

つぎに、身体について、それが人間に共通に与えられた普遍的なものであり、かつ、個人によってそれぞれ個別なものであることを述べ、それによって、芸術表現は身体をもつすべての人間に受容され、さらに、その体験には個性が生じることを明らかにする。さらに、マイケル・フリードの論文「芸術と客体性」における〈演劇性〉をとりあげ、芸術表現がその構成要素に空間や受容者を含むとき、受容者には、自身の身体と客体や空間との関係が強く意識されることを示す。そして、石原友明+中原浩大の《盲目のクライマー/ライナスの散歩》、《養老天命反転地》を中心とした荒川修作+マドリン・ギンズの一連の活動の分析を通じ、それらが、われわれに、人間は空間において投げ出されているという事実を気づかせ、さらに、空間に対する能動的な行為を促す仕組みを有している点を指摘する。

このように、芸術表現の受容における空間体験とは、われわれに、自身が空間に投げ出されていることを気づかせ、空間の関係を再構築することを促す、ある種の訓練の場であると捉えられる。そして、この芸術表現という枠組みを越え、日常生活において、自ら空間に投げ出され、視座を探る訓練を続けていくことによって、われわれは、あらゆる空間と結びつき、自由にふるまう身体を得ることができると考えられる。

1990年大阪府生まれ。
京都工芸繊維大学デザイン経営工学課程にて、空間デザインを専攻し、空間認知のためのシステムを開発。IAMASでは、芸術と受容者の関係について、空間に着目し、研究する。

金原 佑樹

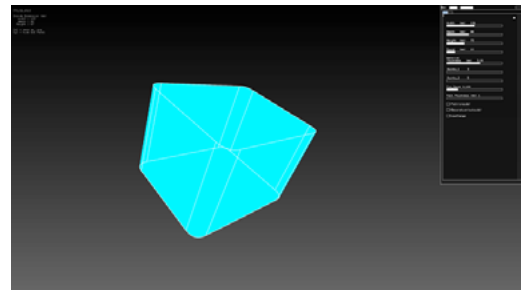
CuttingBoxTool

Yuki KIMPARA



CuttingBoxToolは、レーザーカッターを使って箱を作る時の図面データを自動生成する事が出来る設計ツールである。PC上のパラメーターを操作する事で任意の大きさの箱を作る事が出来る。本ツールを用いて「オリジナルケースを作ろう」ワークショップを行い、パーソナルファブ리케이션における製品用途の個人化と多様性を生むことを試みた。

The CuttingBoxTool is a design tool that allows for the automatic generation of plan data when you are creating boxes using a laser cutter. By manipulating the parameters on a PC, you can create a box of any size. Using this tool, I held the "Let's make an original case!" workshop, and attempted to give birth to the personalization of product usage as well as diversity in personal fabrication.



目的特化型設計ツールによる製品用途の個人化と多様性に関する研究

3Dプリンタやレーザーカッターなどのデジタル工作機や、ThingiverseやInstructablesなどの制作のためのデータ共有サイト、そしてFabLabを始めとしたモノ作りの場の一般市民への普及によって、現在ものづくりの主流となっている「大量生産」とは異なる「パーソナルファブリケーション」と呼ばれる個人によるモノ作りのあり方が形成されつつある。こうした文化・文脈の中で、これまで「モノ作り」に対して特権的存在であったデザイナーという職業は、新たな役割が求められる。それは、パーソナルファブリケーションする人にスキルが無くてもデザイン出来る様に「環境」を形成する「メタデザイン」の姿勢であると考えられている。

本研究では、スキルや経験の無い人が出力データの作成をする際のハードルの高さに着目し、「環境」の一つとして、データの作成を支援する「目的特化型設計ツール」を提案する。「目的特化型設計ツール」とは、ベクターデータ編集ツールのIllustratorや3DCADのRhincerosのように設計の自由度が高いツールに対し、設計対象に特定の制限を与えその中の一部の要素を「変数・パラメータ」として扱い、それらの変更によって多様な設計図を自動作成するためのツールである。また、設計ツールを活用して、参加者の創造意欲を刺激する様なワークショップを行う。

具体的な設計ツールとワークショップとしては、任意の大きさの箱をレーザーカッターを使用して作るための「CuttingBoxTool」を開発し、そのツールを活用した「オリジナルケースを作ろう」ワークショップを合計4回行った。ワークショップの参加者には、本ツールを使って各々何かを入れるための用途のあるケースを設計してもらった。また、ワークショップ参加者の創造意欲を刺激する仕組みとして、作られたもののアーカイブを取っていき、「何を作るか」のリファレンスとして次のワークショップの参加者に提示していった。

本研究の目的は、提案した目的特化型設計ツールとワークショップによって、ツールの有効性を検証し、パーソナルファブリケーションにおける製品用途にどのような多様性が生まれるかを調査することである。

作品形式：ソフトウェアアプリケーション及びワークショップのアーカイブ
制作協力：ワークショップ参加者
アプリケーション：openFrameworks(ofxControlPanel, ofxSvg, ofxXmlSetting)
造形：MDF, アクリル, フェルト, ツキ板(レーザー加工機による加工)

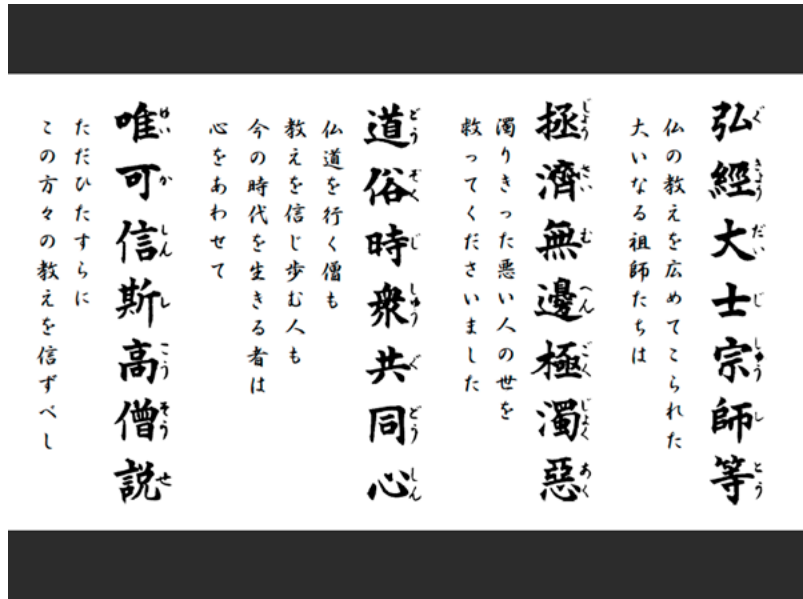
1989年静岡県生まれ。
2012年名古屋工業大学建築・デザイン工学科卒業。
IAMASでは、プロダクトデザイン・インタラクションデザイン・ソフトウェアデザイン等について学ぶ。

桑原 宜昭

Takaaki KUWABARA

赤ふおん

AKA phone



現代における伝統仏教の新しい伝道方法の提案として制作したものが『赤ふおん』である。仏教では勤行での読経を通じて経典の内容を学ぶのだが、現在はその役割が実現されているとは言えない。そこで、読経に不慣れな人でも親しめるよう、経典のひとつ『正信偈』を漫画表現し、ナビゲーション機能を実装したアプリケーション『赤ふおん』を制作した。

The "AKA phone" was created as a proposal for a new proselytization method for traditional Buddhism in the modern age. In Buddhism, you learn the contents of texts by reading them as part of devotional exercises, but presently that role is not being achieved. Therefore, so that people not used to reading texts can become intimate with the texts, I've created a manga for the Shōshinge (one Buddhist text) and created the "AKA phone", an application implemented with a navigation function.



情報メディアを活用した仏教エバンジャライズ

鎌倉時代に法然上人により説かれた浄土真宗は、仏教徒の肩書を持つに至るまでのハードルを低くすることで、他宗との差別化を図り発展を遂げてきた。しかし、それが後に仏教の教えを学び、実践するという仏教本来の意義に重きを置かなくなり、浄土真宗は原来の仏教とは違う道を歩むこととなる。他方、教育や葬儀、結婚式、見合いの仲介など、地域の行事ごとを寺院で行い、寺院をコミュニケーションの場として利用することで、人々は自然と寺院に足を運び、布教の場となっていった。しかし、明治時代から現代までに、様々な施設が寺院の外に設けられたり、地域コミュニケーションの希薄化が原因となり、寺院はその力を失い続けてきた。布教の場としての機能も弱くなり続け、現代では寺請制度を食い扶持としながらなんとか生きながらえているが、その寺請制度すらも遠くないうちに崩壊すると言われている。そんな危機的状況の中、全国の若き住職たちが立ち上がり、独自に新しい伝道の手法を研究するようになった。

本研究は、浄土真宗の勤行に注目し、勤行で使用される経典の一つ『正信偈』の教えを人々に伝えるためのiPad用アプリケーション『赤ふぉん』を開発した。勤行は信心をしていく上で最も基本的な実践であり、かつ究極の修行である。勤行を日々の習慣とすることで、経典の内容を

理解し、信心するという非常に重要な意義がありながら、現代の浄土真宗では、それを果たすための勤行とはなっていない。アプリケーションでは、『正信偈』の内容を理解しながら勤行を行うため、『正信偈』の訳から制作した漫画表現を採用した。また、読経の箇所を示す字幕によるナビゲーション機能を実装した。

『赤ふぉん』を勤行の場で門徒方に使用して頂き、実験を行った。『赤ふぉん』が『正信偈』に記述されている教えを伝えるのに有用であるかどうかを検証するためである。また、『赤ふぉん』の様な新しい取り組みを門徒方に体験して頂くことで、どのようなコミュニケーションが生まれ、そこにどのような伝道の可能性があるのかを考察した。

検証の結果から、『赤ふぉん』を使用し勤行を行うことで、これまで以上に祖師方の教えとこころを繰り返し噛み締めて行くことができることが分かった。また、門徒方が教えを学ぶ中で生まれた疑問に住職が応えることで、これまでとは異なったコミュニケーションが生じ、門徒方は仏教の教えを一層深めることに繋がることを確認した。

作品形式:iPad アプリケーション
アニメーションの切り替えとナビゲーション表示 :openFrameworks
開始のタイミングを端末間で同期:Bluetooth

1989年岐阜県生まれ。
東邦大学理学部情報科学科卒業。
IAMAS入学と同時に、真宗大谷派長徳寺の副住職を勤める。専攻は仏教学と情報科学。情報メディアを活用した仏教の伝道手法について研究を行う。

グンギッジャーソーポン 落ち着くインタラクション・プラントプラス

Sopon KULKIJJA

Calm&Relaxed Interaction - Plant Plus



本研究で開発した「プラントプラス」は「Touche:Enhancing Touch Interaction」を技術要素として用いることで、植物を鑑賞者の様々なジェスチャに対する入力インターフェースとして利用することを可能とした。

In “Plant Plus”, which was developed in this research, by utilizing “Touche: Enhancing Touch Interaction” as the elemental technology, I have made it possible to use plants as an input interface for various human gestures in the realm of calming interaction with digital technology.



Calm&Relaxed Interaction — Plant Plus

Plant Plus is a combination of the benefits of analog and digital. It proposes the use of plants as a physical analog tangible user interface while hiding the supportive digital technology, computing and Internet connection beneath. Therefore, as a human-computer user interface, users manipulate the interaction by analog, which senses shape, texture, smell and sometimes sound and taste. With the support of digital technology behind it, Plant Plus can interact with users by computing and sensing the users' hand and gestures, with the Internet connection supporting the spread of information to other users around the world.

Plant Plus proposes the expansion of a way to enjoy "planting". With the support of digital technology, "planting" may attain many various new methods of enjoyment in the future. Most of all, the biggest benefit from using Plant Plus is "sense", "feeling", and "emotion",

which people can get from both "the plant" and "planting". These can allow people to stay in relaxing environments longer, and is good for users' mental and physical health.

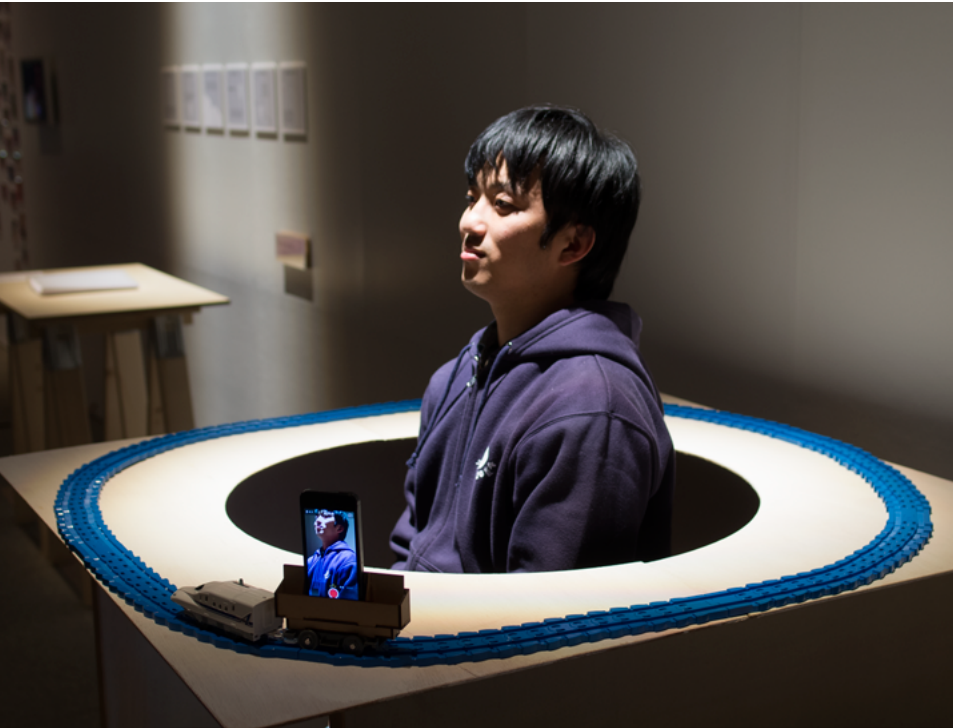
Sensor & Detection : Touche Sensor(Arduino UNO,Leonardo)
Software & Code : Arduino, Processing, PHP
Connection : USB, Web Server
Interface : Plant

Born in 1984, Bangkok, Thailand
Bachelor in Industrial Design
Graduated in 2008, 2-Year Work
Experience as Graphic/Web Designer
in Bangkok Thailand. Interested in
Physical Computing and Tangible
User Interface for Master Degree

土井 了慧

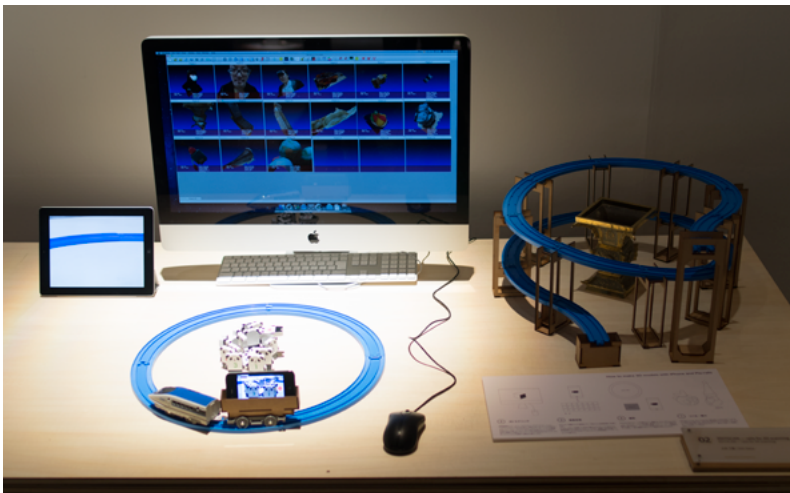
Satoe DOI

3DIYSCAN — rails for 3D scanning



初心者の3Dモデリングを可能にするツール。
近年の3Dプリンターブームで3Dモデリング
を始める個人が増えているが、データをつくる
にはスキルを要することが多い。そこでイメー
ジベースモデリングの手法を身近なもので
あるプラレールとiPhoneを使ってできる手法
「3DIYSCAN」を提案し、被写体を360度撮影
し3Dモデル化するツールを開発した。

This is a tool that makes 3D modeling possible for beginners. In the recent 3D printing boom, the number of individuals that have started 3D modeling has increased, but creating data requires many skills. So, I have proposed "3DIYSCAN", an image based modeling method that can be done using Plarails and an iPhone, and developed a tool that will take a 360° photograph of an object and create a 3D model of it.



初心者の3Dモデリングを可能にするプロセスのデザイン

現在、デジタル工作機械のひとつである3Dプリンターは、国内の家電量販店で低価格なものが販売され、個人レベルで所持することが可能である。3Dプリンターブームが到来し、単にデータをダウンロードしてコピーするだけでなく、3Dモデリングを行い、考えたものを立体的なものへつくることも可能である。

また、一般を対象に3Dモデリングを体験するワークショップなどが開催されている。自身も携わった経験から、多くの人々がゆくゆくは、個人で3Dモデリングをして楽しみたいと望んでいるようだ。このように、工業製品の設計や映像技術など専門分野で使われていた3Dモデリングは一般的に広まろうとしている。

しかし欲求とは裏腹に、個人が1から3Dデータをつくることはかなりハードルが高く、多くの人が挫折してしまう。この問題から、個人の欲求に応えるように自由にものをつくるプロセスが改めて必要であると考えられる。

本研究では、身近な場所で誰もが始める方法を広めることで、3Dモデリングを体験する機会を増やすことを目指す。そのため、従来の3Dモデリングの難しさを簡略化し、身近なものであるiPhoneとプラレールを使ってできる手法「3DIYSCAN」を提示する。そして、その「3DIYSCAN」の方法をInstructablesで広め

ることによって、多くの人が自分で3Dモデリングをして、ものをつくり始めるのではないだろうか。

その手法の有効性を、初心者を対象に行ったワークショップと貸し出しで検証し、Instructablesでもその予兆となる大きな手応えを得ることができた。これらの結果と動向から、初心者の3Dモデリングを可能にするプロセスのデザインについて考察する。

被写体を360度撮影した映像から連番処理を行い、連番静止画像をイメージベースドモデル化を行うクラウドサービス「ReCap360」で3Dモデルを作成。

1989年岐阜県生まれ。
大学ではプロダクトデザインを専攻、家具のデザインや美術教育について学ぶ。
IAMASでは、デジタルファブリケーションやデザインについて学ぶ。

中上 淳二

identity

Junji NAKAUE



壁をベースとし、コンピュータが見る人の顔をテーマとしたインタラクティブな作品。コンピュータによって数値化された人の顔は、その数値が何を表すものか直接的に人には理解できない。ただ、その数値は紛れもなく鑑賞者を表すものに他ならず、コンピュータが判断したアイデンティティが淡々と人に与えられる。

Walls provide the attributes of “this side” and “that side” to open spaces. If you compare the attributes born in each open space, the things that were hiding in them become clear. Meanwhile, for a person’s face that has been numerically converted by a computer, no one can directly understand what those values represent. However, those values undeniably reflect the viewer, and the identity that the computer calculates will be indifferently extended to the person.



コンピュータビジョンによって表象される現代の顔

人に与えられた顔は、人間一人ひとりに生まれながらにして当たり前のようにある器官であり、また個人の印象やアイデンティティを決める特別な存在でもある。同じような顔は存在するが、寸分の狂いもなく全く一緒ということはなく、人それぞれ違った唯一の顔を持つ。またそれは個人の経験によって日々変化もしていく。

人間にとって、人間の顔を見て覚えて見分ける能力は、他の器官を見分ける能力よりも数段長けており、それは人間の進化の過程において、身の危険から逃れるために、また他の種族との違いをいち早くみつけるために必要にかられて成長していったものとみられる。

また、現代においては、コンピュータビジョンの発達により、コンピュータの視覚は非常に正確にかつ迅速に人間の顔を捉えることが出来るようになった。これは人間の進化と似ている。殊更、最新の技術とアートを結びつけ新たな表現を目指すメディアアート作品は数多く存在し、我々にユーモアを与えてくれる。また、SNSなどではユーザーがこれらの技術を使ってアップロードされた写真の中の友達の顔にタグ付けをし、本来交友関係を深めるためのツールだったものが、個人のプライバシーを侵害するような場面もある。

私は人間と同じように人間の顔を判断するコ

ンピュータを脳をもった機械として捉え、人間とコンピュータとの関係性を作品として表現することを目指した。その上で、今後、現代社会においてどのような可能性または危険性が考えられるかを考察していきたい。

第1章では、人の顔に敏感な人間の特徴を基準に、コンピュータと人との視点の差異を考察していく。第2章では、カメラと身体性をテーマとした先行事例作品を考察し、自身の作品がこれらの作品の歴史上どこに立脚するかを考察する。第3章では自身が修士作品として制作した「identity」について深く解説を行う。第4章ではこの作品において必要不可欠であった技術について詳しく記述を行う。

造形部:1800*2700*900サイズの壁(ベニヤ板、2*4材を用いて制作)

顔の検出及び判定:openFrameworks(ofxFaceTrackerをベースとし特徴点の取得をより正確に出来るよう改良)

映像部:MacBook2台(openFrameworksから送られた情報を元に判定を行うアルゴリズムを作成し、1台は言語表現、もう1台はリアルタイムに数値情報を表示するシステム)

駆動部:サーボモーター2台をArduinoにて駆動。Maxによってシリアル通信にて制御を行う。

1977年山口県生まれ。

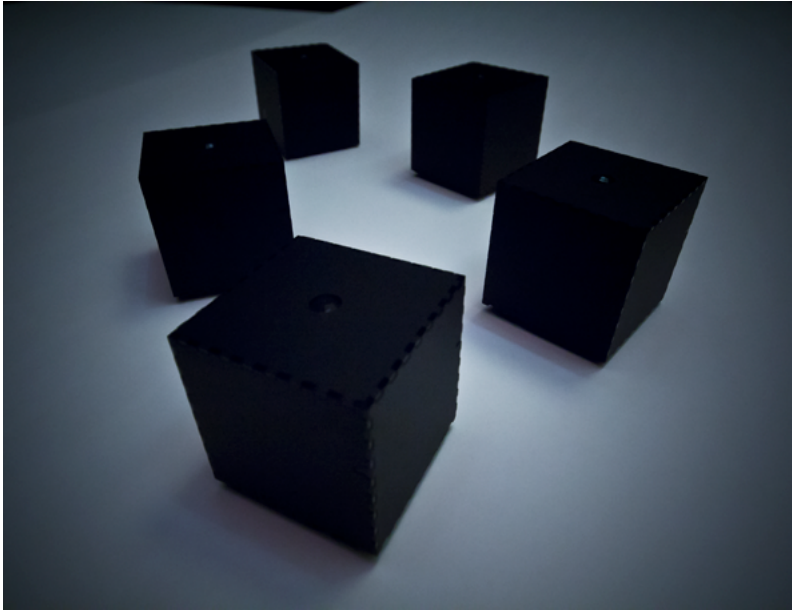
名古屋外国語大学卒業。

IAMASではコンピュータビジョンを扱い、フェイストラッキングを用いた表現研究を行う。自身の作品制作を行う傍ら、様々なアーティストとの共同制作を行う。

二宮 諒

biotop

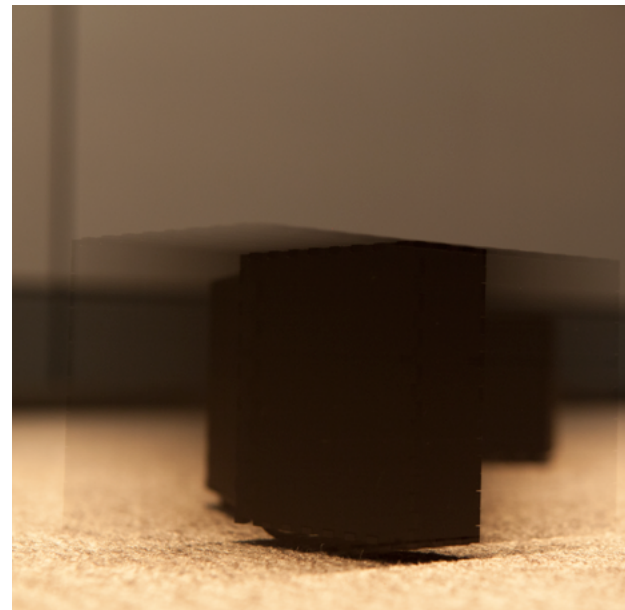
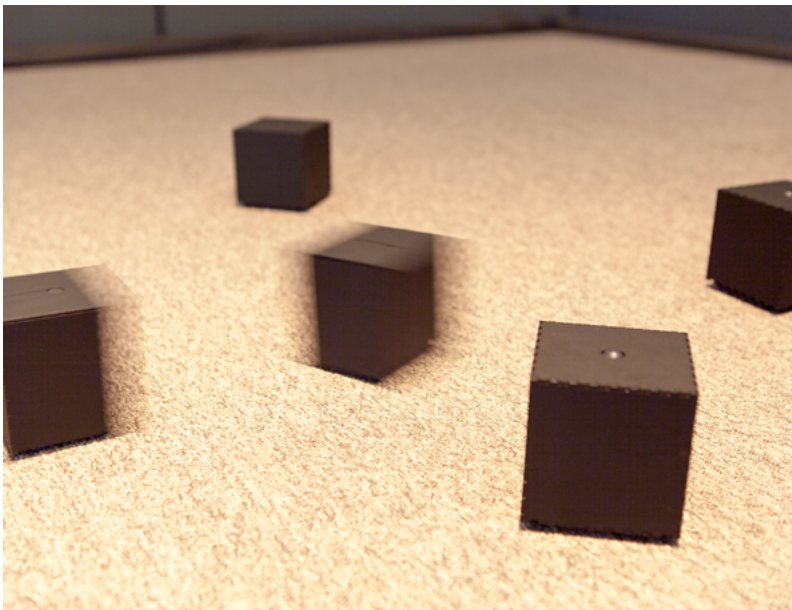
Ryo NINOMIYA



“biotop” は自律的に動く複数台のビークルによって構成されたインスタレーション作品である。これらはセンサーによって人がそこに居ないというネガティブなコマンドのみをセンシングしており、人をセンシングすることで運動の静止を起こす作品である。

“biotop” is an installation work that was constructed via multiple vehicles that work autonomously.

It is a work where these vehicles sense only the negative command of people not being there, which they detect via sensors, and by sensing people, it causes operation to go dormant.



機械装置による振る舞いを用いた表現の研究

私たちはものごとの漠然とした状況を推し量る為に、感覚的な言葉として「気配」と表現する。これは兆候や予感、空気、雰囲気などの様々な場面で使われ、きわめて曖昧な広義な表現である。気配を感じる感覚は本来、想定されていない事象を感知する為、過去より授かった重要な能力である。

私たちはこの感覚で、時に危機を回避し、時にこの感覚で遊び、楽しむことで感性を養ってきた。気配を通じて自分たちの置かれている環境とどのような関係を結んでいるのかを理解すること。そして、普段の生活で見落としている様々な存在に気づき、環境の微妙な変化を意識的にとらえようとする事は伝統的な感性、もしくは現代人が忘れかけている美学にも必要なことである。しかし、私たちは技術の発展により安全に生きられる環境を手に入れることができたが、その安全と引き換えにこれらの感覚を使うことは減少し、気配を追っていくという感覚や、それらの情報に対してじっくり取捨選択する機会は失われつつあると思われる。その気配を表現として体感することで失われつつある感覚を呼び覚ますきっかけの提示が目的である。

本研究では人が感覚する漠然とした“なにかが”もしくは、“なにかを感じる”といった有機的な存在感を「気配」として捉え、それを

実現するための「振る舞い」について考察をした。その振る舞いに対して知覚的な効果と非言語的な意味の観点から分析を行った。そしてその分析した結果から思考実験に用いられた機械装置であるプライティングベルグのピークルに着目し、また気配を追う伝統的な遊びから着想を得た「だるまさんがころんだメソッド」を用いて気配の創出を試みた。

これらを踏まえて制作した修士作品、「bio top」は複数台の自律ピークルによって構成された作品である。この作品による振る舞いを考察することで気配の創出に寄与する方法を明らかにし、気配の表現への応用とその可能性を示唆した。

制作協力: 大石桂誉
駆動部: Arduino pro mini、Xbee series1、モーター、モータードライバ、Napian (人物検出)
信号制御: Xbee series1、Mac mini、openFrameworks (シリアル通信によりXbeeからの信号を送受信)
造形部: アクリル (レーザーカッター加工)

1986 岐阜県生まれ。
2005-9 中京大学メディア科学科
2009-12 中京大学大学院 情報科学研究科
2012- 情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科

廣瀬 周士

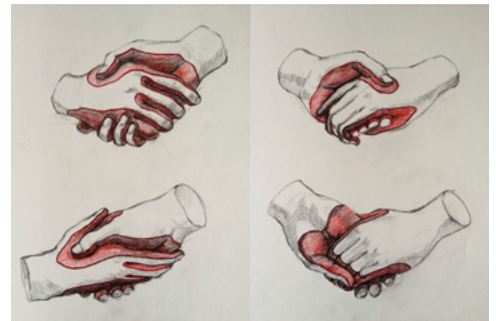
Shuji HIROSE

HAND ON HAND



立体造形を用いたインスタレーション。人と人のあいだで行われる何気ない行為を、当然のように成立させる背景には、ある共通の経験という前提があるからだと思われる。これらのオブジェは、そんな行為から取り出した「型」に過ぎない。ここに収まるかたちを想像する過程の中で、照らし合わせられる様々な経験や記憶とは一体何時何処で得たものなのだろうか。

This is an installation that utilizes 3D molds. In the background that almost naturally establishes the casual actions between people, it is thought that there is a premise of certain common experiences. These objects are nothing more than the "molds" taken from those actions. When and where were the various experiences and memories compared in the process to imagine these forms taken?



「かたちと意味のあいだ」 — “両義的モールド” という概念による造形の探求 —

私自身、鑄型をはじめとする「型」を見て楽しいと感じることが多々ある。それは、かたち自体がダイレクトに見えてくるものではないが、外形のみでは捉え難い機能や意味が露出しているような、そんな、かたちと意味をつなぐものとして興味を抱く。失われた実体とは異なる印象を持つ「型」に備わる概念を造形表現として展開することで、ものの見かたに変化を与えられるか、記号的な解釈をいったん宙吊りにすることはできないか、と考える。

例えば「ネガ」と「ポジ」の関係や「地」と「図」の関係・・・それらは「型」と「原型」の関係によく似ている。そして、それらの関係は三次元にある物質だけで決定付けられるものではない。私たちに意識付けられた「イメージ」という「型」がその判断の手助けをしているのだろう。

「型」と「原型」は常に対峙しながら時として「型」が更に次なるものの「原型」にもなるという具合に、古来より生物や社会もそのようにつくられてきたのではないだろうか。そう考えれば「地」と「図」の関係も予めあったものではなく、必ずしもその関係づけに正解はないとも云えるだろう。

それをつくりだす操作は雄型と雌型が互いに作用し、内部が外部化したり外部が内部化を引き起こすような「型」の本質と同じように「両義

性」やゆらぎがあるのではないかと考えられる。

「型」と「原型」との関係性を探っていくと、相互の関係は複雑に入れ替わり、単純に「複製」という言葉では収まりきらないものだということがわかる。

そういったかたちと意味が入れ替わっていく、いわば決められた「地」と「図」の関係を見直すような表現の基軸となるよう、「両義的モールド」という概念を打ち立てることにより、かたちのみから得られる一定の観念を飛び超え、その意味に直接向き合えるような表現を模索することが本研究のねらいである。

本稿では、まず「型」というものを多角的に捉え、その概念について述べる。次にその両義性を示す事例や概念的に関連付けられる表現について考察する。最後に自らの習作を含めた作品制作において試みた内容やプロセスについて述べ、さらなる可能性についても考察していきたい。

1967年 岐阜県生まれ。
東京藝術大学美術学部を卒業後、造形関連の仕事に携わる。
主に金属を用いた立体作品、体感型作品、インスタレーション制作等を行う。

両角 佑子

Depth of touch

Yuko MOROZUMI



何かに触れるまでの身体の能動性に着目した映像インスタレーション作品。何かに触れようと手を伸ばすとき、指先が触れるまでの間に、触れようとするその物のかたちや感触、イメージが想起される。わたしたちが「触れる」という行為のなかに見出す能動的な喜びは、実は触れる瞬間ではなく、触れるまでのプロセスのなかにあるのではないだろうか。

This is a film installation work that focuses on the activeness of the body before it touches something. When reaching out your hand to touch something, in the span of time before your fingers touch the object, the shape, texture and image of the object you are trying to touch are called to mind. Rather than the moment we touch something, isn't the active pleasure found in our action of "touching" within the process right up until we actually touch it?



ふれないことについて — 修士作品《Depth of touch》の制作から

何かに触れようと行為するとき、行為そのものの中で自己の欲する対象に向かう感覚は微妙な変化を遂げていく。その変化の連なりは決して派手なものとは言えず、また、対象に触れた瞬間に壊れてしまうような儂い感覚であるとも言える。しかし、この小さな感覚の隆起に目を向けることは、日常にありふれた「触れる」行為の中に、本来の目的以外の「触れない」価値を見出すことを手伝うだろう。本研究では、触れる以前の状態が引き起こす感覚の性質について分析し、この感覚を保つことによって持続される欲望や身体の状態に目を向けさせるための表現について考察する。そしてその考察を基に、修士作品を制作することを目的とした。

論文第1章では行為の結果ではなくその過程に着目し、視覚表現において、明確に形態が見えないことの持つ可能性について参考事例を挙げながら述べている。

第2章では、1章で述べた視覚における「安易に結果を得ないことの良さ」に対する考察を、今度は触覚の側から検証し、それについて「触れないこと」の可能性を踏まえながら、触れるという一連の行為において「アフオーダンス理論」を参照しながら分析する。

第3章では、触れるという一連の行為における分析を踏まえ、芸術の世界で過去に提示され

てきた2つのインスタレーション作品を例に挙げながら考察する。

第4章では、これまで「触れない」ことについて実験的に制作した習作について述べ、その習作をもとに制作した修士作品『Depth of touch』のシステム説明と考察をしていく。ここでは、作品の中の表現やシステム等の要素がどの程度、触れない距離に目を向けさせることに有効かについて考察する。

第5章では、修士作品で得た成果や、これまでの章で「触れない」行為について考察したことをまとめる。

触れるまでの詳細な分析によって、修士作品においては、対象物に触れようとするときの、手を伸ばしてから触れる直前までの距離空間に音と映像の効果を与えることで、体験者の内側にイメージが喚起されるということや、そこから引き起こされる、触れる以前の身体の反応を顕在化させることができたと考える。また、体験者が対象に触れる際に、音と映像の効果を消してしまうことで、触れる前の空間に体験者の目を向けさせることが可能となった。ここで、作品は「触れない領域」に目を向けさせるための「型」として機能する。この「触れない領域」とは、体験者にとっての能動性が確保された場所である。そこでは様々な触れ方が誘発されると言えるだろう。

センサー部：作品上部に取り付けられた「leap motion controller」から指の座標を検出
処理：ビジュアルプログラミング言語「Max」によるプログラム処理で指の座標データを、動画、音声に変換
出力：37インチディスプレイ、スピーカー

1987年神奈川県生まれ。
大学ではメディアデザインを専攻。
IAMASではA領域に所属。

山田 聡

So YAMADA

石を視る

A stone is seen.

作者が行う「石拾い」を記録し、石を選ぶ過程を装置を通して再現させる。

探す、見つける、手に取る、見つめる、持ち心地を確かめるといった行為を通して「石選びの思考」を顕在化することを試みる。カメラの移動は作者の移動、ズームは石を発見し見つめる行為と対応している。石の配置は拾った時間、場所と対応しており、石拾いの地図のようなものになっている。

The creator records his "stone gathering" and, through a device, recreates his process for choosing stones. Through his actions of searching, finding, picking up, looking at, and checking the feel in his hands, the creator attempts to expose his "thoughts when choosing stones". The camera's movements are the creator's, and zooming corresponds to his actions of finding a stone and looking at it. The arrangement of the stones reflect the time and place the creator found them, and is like a map for his stone gathering.



それでも石だけは選べる

「いるもの」と「いないもの」を区別する基準はなんだろうか。人それぞれ、さまざまな基準があるだろう。例えば引っ越しのとき、ダンボールに「いるもの」「いないもの」など書いて分別したりする。このときの判断基準は単純でわかりやすい。しかし「どちらともいえないもの」が必ず発生する。いるけどあまり使わない、かといって捨てるとなるともったいない、みたいなものである。そういうときに人は何を基準に判断し選択するのだろうか。

河原にはものすごい数の石がある。誰もが幼かったころ石を拾って川に向かって投げたり、上手に積んでみたり、きれいな石を見つけて嬉しかったことがあるのではないだろうか。石を水面で何回も跳ねさせるには、レンズのような形をした平べったい石を選び、積むときは大きさや重心を考えて石を選ぶ。石焼き芋を作るときは玉砂利を使うと遠赤外線が出ておいしく仕上がる。どんな石でもいいわけではなく目的にそった石を選ぶことが判断の基準になっている。選ぶ、手に取る、積む、並べる、投げる、加工する、など石と人との関係は多岐にわたっている。それらのなかで人が石を「選ぶ」という行為が一番興味がある。僕は普段から「石拾い」をしている。もちろん「いい」と思った石を拾う。しかし、いったい何を基準に「いい石」と「そんな

によくない石」を判断しているのだろうか。その差はなんなのだろうか。そして、石拾いの最中に何を見て何を考えているのだろうか。行為を通して見ることで判断の基準がわかるかもしれない。そしてその行為を再現させることでより抽象化された「石選びの思考」とも呼ぶべきものが浮かび上がるのではないだろうか。

『石を視る』では僕が行う石拾いを記録し、石を選ぶ過程を装置を通して再現させる。探す、見つける、手に取る、見つめる、持ち心地を確かめる、といった行為を通して「石選びの思考」を顕在化することを試みる。カメラの移動は僕の移動、ズームは石を発見し見つめる行為と対応している。石の配置は拾った時間、場所と対応しており、石拾いの地図のようなものになっている。ポソポソつぶやいている声は、石を前にして何を考えているかを声に出し、少しでも感覚を言葉に置き換えるためである。何かを選ぶということは、もうひとつあった何か他の可能性を捨てることでもある。可能性を失うことが怖い僕はあらゆることを「どちらともいえないもの」に一度入れてしまう。そうすると選ばなければいけなかった事柄がどんどん見えにくくなっていき、意識の下のほうへ潜っていつてしまう。結果、どちらとも選べない状態に陥ってしまい、いつも途方に暮れるのである。

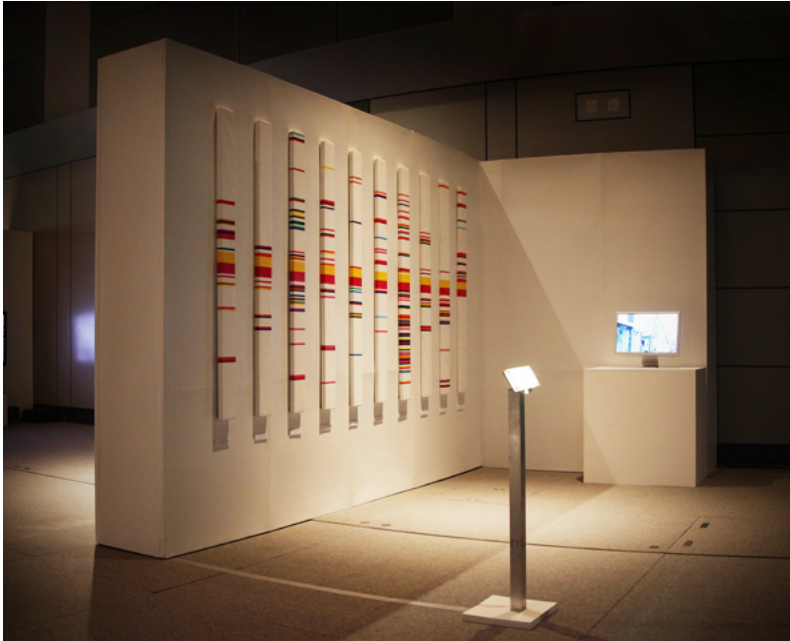
石、角材、HDビデオカメラ、カメラドリー、三脚×2、プロジェクター×2、スピーカー×2、Arduino×2、MacBook Pro、Final Cut Pro、Arduino、Max

1984年岐阜県生まれ。
大阪芸術大学芸術計画学科を卒業後、同学科にて非常勤助手として勤務。「詩がある」状態を目指し制作を行っている。

植松 頌太

citi

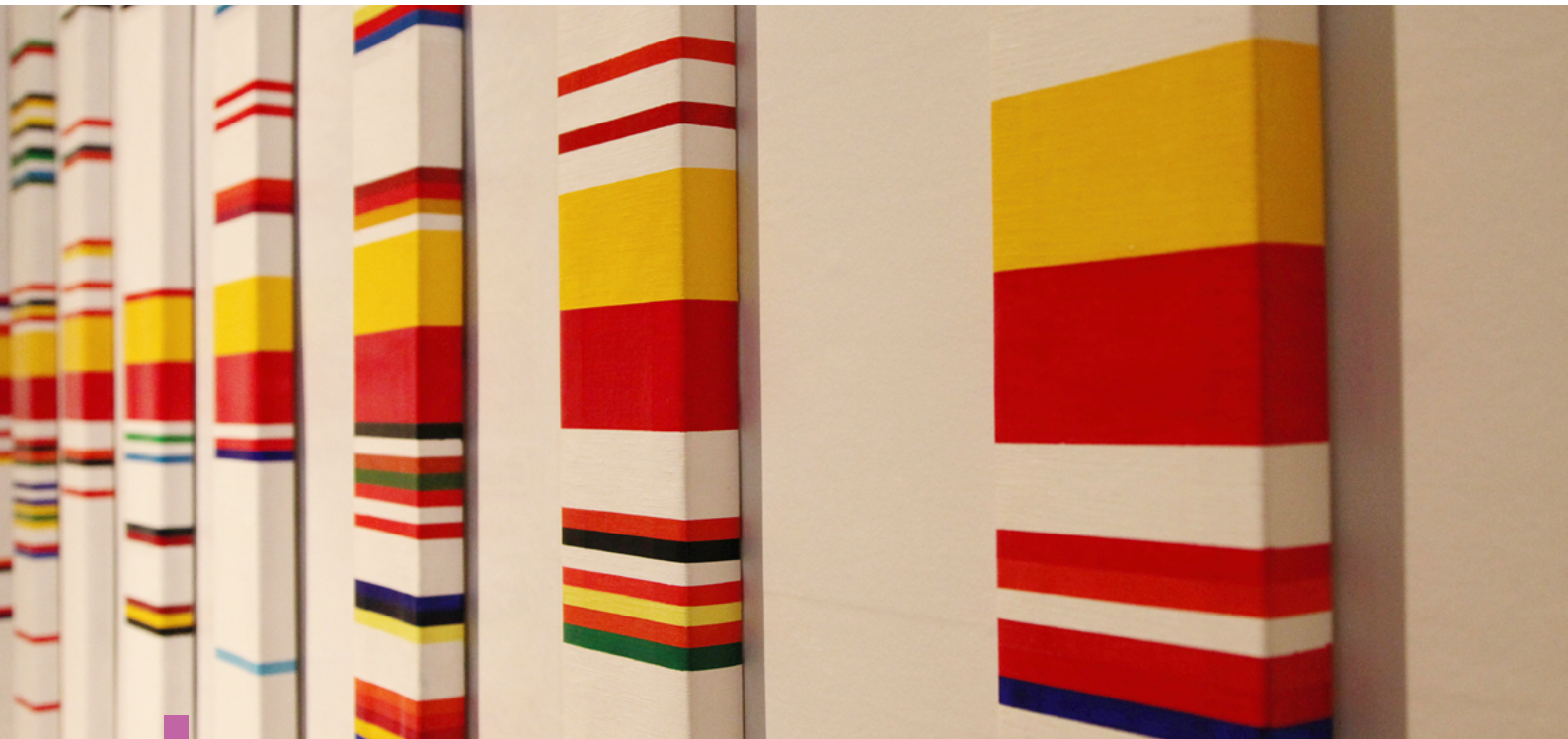
Shota UEMATSU



変形の布張りキャンバスに、アクリル絵の具を用いて描いた絵画作品。近年、ファストフードなどのチェーン店や、大型ショッピングモールなど、経済性を優先した建築物が次々と建てられ、その土地にある特色が失われていった。本作では、このような現状を愚直に表現するとともに、現代社会におけるチェーン店のありかたを再考することを目的として制作を行った。

This is a painting, drawn on a cloth canvas with acrylic paint.

In recent years, buildings that prioritize economic performance – such as fast food chain stores and large shopping malls – are being built one after another, and the characteristics of that land have been lost. Along with expressing this current situation with simple honesty, this work was created with the purpose of rethinking the current state of chain stores in modern society.



均一的な風景の中での個性

近年、電線の地中化や都市の緑化率を高めるなど、都市景観に対する意識の盛り上がりが見られるようになり、実際にこれが実行された街も多くみられるようになってきた。その一方で、一度敷設された街路樹のある道や、緑豊かな遊歩道などが取り壊され、また新たに違う目的で開発が行われるというケースも散見される。本稿の第1章では、日本の都市の景観行政の実態をいくつかの例を挙げて考察する。

第2章では、街を席巻するチェーン店や大型ショッピングモールと、大規模に開発されたマンション群を取り上げる。幹線道路沿いに、飲食、衣料品店、スーパーマーケット、家電量販店など、様々なチェーン店が軒を連ねるようになった結果、その土地の固有の歴史や文化が失われ、全国の郊外都市の街並と都市機能はどこも同じようなものとなった。ひとつのテーマパークのようにパッケージングされた街は一見便利で快適だが、そこに生活する人々の顔は見えない。

続く第3章では、ここまで述べてきた景観行政や、画一化された街の開発など、秩序のない現状の景観に対して、これまでとは違う角度から考察し、行政や企業がつくったものをただ受動的に消費する生活に対して、街と人の関係の再考を促し、新しい価値を提案していく。

最後に、第4章にて筆者の修士作品である「citi」を解説する。この作品は、幹線道路沿いに並ぶチェーン店の看板から抽出した色を布張りキャンバスに描いた絵画作品である。日本の景観行政の現状を捉え、自らの手で“あそぶ”ようにドローイングして絵画作品とすることで、現実の世界にいながらにして、街の新しい見方を楽しむことを提案する。本作を通して、人々が行政や企業の手でつくられている現状の街を再認識するとともに、ひとりひとりの小さな行動で、街を自分達の手に取り戻すことができるという気づきを伝えることを目指した。

アクリル絵の具、布張りキャンバス

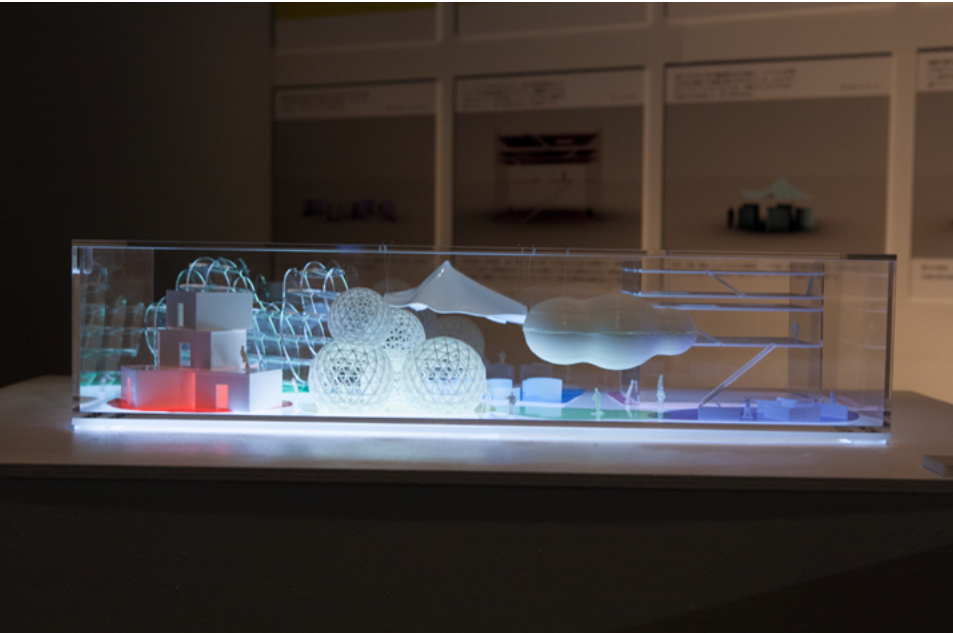
1987年静岡県生まれ。
学部では写真を専攻する傍ら、ウェブ制作やグラフィックデザインなどを行う。IAMASでは、街と人の関係について研究する。

高木 智恵子

Chieko TAKAGI

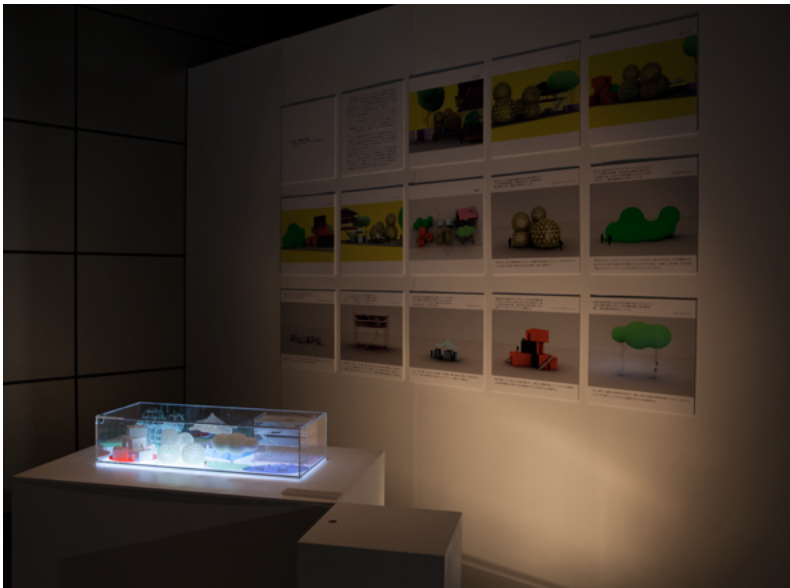
ある学校の、ある年度の、ある瞬間の空間模型 -「創造的研究空間」の研究より-

A certain instantaneous school space model -Research on Creative "Research environment"-



作品は「ある学校の、ある年度の、ある瞬間の空間」のコンセプト模型である。本研究は「新しい事を生み出す空間とはどういうものか」をテーマとし、IAMASをモデルに、架空の学校の研究環境を提示した。問題を解決する為のデザインではなく、一つのリサーチをデザインとし、「ある推論に基づいて空間を考えた時に、どんな未来や面白い空間が出来るか」という事を描く提案をする。

This work is an open space concept model for "the open spaces for a certain school, a certain year, and a certain moment." In this research, with the theme of "What is an open space that gives birth to new things?" and using IAMAS as a model, I suggest an ideal research environment for a school. This is not a design for solving a problem; it is a proposal that designs one research, and depicts the question "What kind of future or interesting space can be made when you think about an open space, basing your thoughts on a certain reasoning?"



創造的教育研究のための空間の研究

この研究の目的は、テクノロジーをベースにしたメディア表現の新しい学校のための、創造的発想を育てる学校空間のあり方の提案である。活動領域と研究の内容については、テクノロジーを基盤とする現在の様々な先端的領域から、新しい学校に必要な活動群を選び出した。またそれらを建築的な空間に変換する過程では、近代合理主義的な建築設計の手法の限界を見極めながら、デザインをデザインするメタ・デザインの視点により、新しい学校の活動を創造的な空間として提案した。

新しい学校での創造的な活動領域は、「アーバンスタディ」「バイオロジー」「メディアサイエンス」「アート」「エネルギー」「サウンド」「プロダクト」の7つの分野からなっている。

学校空間は、全体から部分に至る「プラットフォーム」「ベースキャンプ」「ステーション」という3つのゾーンで構成され、またそれらを操作するもう一つの構成要素として「時間」のファクターを加え、7つの研究領域をこれら4ファクター、すなわち空間と時間によって展開している。その方法は「空間+時間+システム+人」というシステムによっている。

デザインは既存の機能主義に依拠したモダンデザイン的な最初の設計に対して、既存の建築的デザインのあり方そのものを問い直す第二の

設計というプロセスをたどった。その結果、空間形態は既存の空間形式のステレオタイプによらず、研究活動自身がそのテクノロジーやアイデアを利用しながら空間を生成していくというコンセプトで、より自由で型にはまらない形態となっている。

創造的な研究空間とは何かというテーマを追ってゆくうちに、単に決められた領域の空間設計だけではなく、現代のテクノロジーと研究領域のリサーチまで視野を広げながら、ユニークな空間のあり方を想像し、それら相互の関係の中で創造的とは何かを考える内容に変化した。勿論このアプローチは何らかの問題をすぐに解決しようというものではない。むしろ創造性をめぐる一つの「リサーチ」であり、問題を発見し、ある推論に基づいて可能な未来を描くデザインのあり方であると考ええる。

制作協力：富田太基 (CG パース)、高畑慧、f.Labo 工作機器 (模型)
模型：(全体) クリアアクリルの箱
(内部) VectorWorks、Blender、RhinoCeros 等で3Dや2Dを制作。レーザーカッターでアクリルを切断、3Dプリンターで立体を出力。PET板やスチレンボード、ケント紙等を切断、曲げ加工。
3DCGパース：Cinema4D
什器：シナ合板に塗装。模型部は乳白色アクリル。LED電球。

1988年岐阜県生まれ。
名古屋市立大学芸術工学部都市環境デザイン学科卒業。大学ではデザインと建築を学び、IAMASでの修士研究ではより広い範囲でのデザインについて研究する。

藤堂 高行

GAZEROID

Takayuki TODO

人間らしい「視線」の獲得を目指したヒト型ロボット作品。[視対象—眼球—頭部]の間に適切なインタラクションを構築することで、より自然で違和感の少ない、生き生きとした印象的な視線表現を可能にする。

首をクネクネと傾けながら、目の前にいる人を見つめ、また目を反らす。

その眼球と頭部が織りなす角度差が、なまめかしい表情を生み出す。

This is a humanoid robot designed to attain a human "gaze".

By constructing an appropriate interaction between "a visual target, eyeballs and head", line-of-sight representations that are more natural, don't cause malaise, and give a lively impression become possible.

While meanderingly inclining its head, GAZEROID looks at the person in front of it, and also looks away.

The angular difference interweaved by the eyeballs and head gives birth to a charming expression.



眼球とインタラクション

人間に見立てることを目的とした、外見が人間に酷似したヒト型ロボットの研究はこれまでに数多く行われており、大阪大学「ジェミノイド」や産業技術総合研究所「HRP-4C」などが代表に挙げられる。しかし、それらの目の動きからは、何かを見ている印象としての「視線」を感じられず、「不気味の谷」と呼ばれる違和感に陥っている。その理由として、《視対象 - 眼球 - 頭部》の間に適切なインタラクションが構築されていない点が挙げられる。生身の人間の場合、その対象注視（固視あるいは追従運動）において、左右各眼球が、それを包摂した頭部の傾斜・運動から独立して自ら視対象を指し示すという特徴がみとめられるが、これまでの研究でここに着目した取り組みはなかった。そこで本研究では、《視対象 - 眼球 - 頭部》の間に適切なインタラクションを構築することで、ヒト型ロボットの視線の動きに、より自然で違和感の少ない、あるいはより印象的な表現力を与えることができると仮定し、これに相応しいインタラクションを模索するため、実験用ヒューマノイドロボット「GAZEROID」を試作し検証実験を行った。

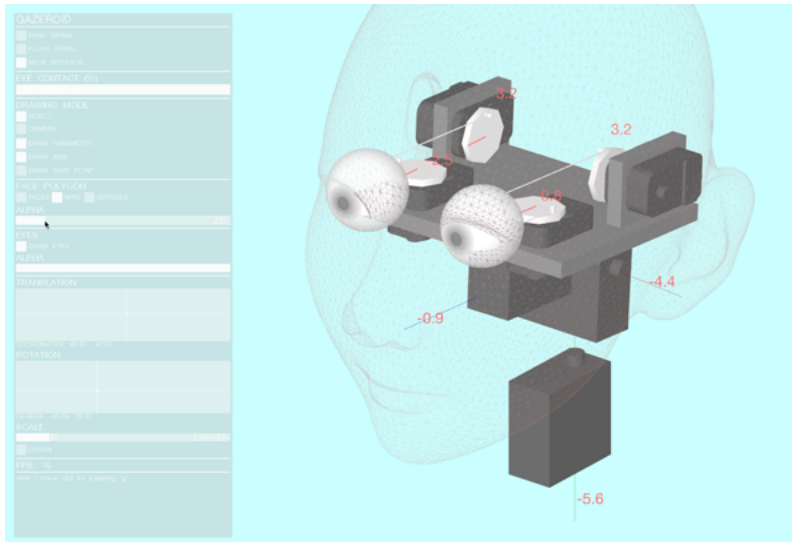
三井所高成との共同研究として制作。ハード設計・工作を藤堂が担当し、プログラムおよび数式設計は三井所が担当。
【視線追尾インタラクション】制御はOpenFrameworks。深度カメラセンサ(Kinect)によりターゲット位置を捉え、眼球がターゲットを指し示すベクトルを算出。動作出力はシリアルサーボ。
【ハード設計・造形】造形はZBrush、機構設計はRhinoCeros。T-Splinesプラグインを用いポリゴンメッシュ→NURBSへの変換を行うことで、有機的な造形と幾何学的な機構設計との両立を可能にした。
【工作】主にCNCによる切削成形。外装筐体は主にケミカルウッド、機構部および眼球にはPOM(ジュラコン)を用いている。彩色はラッカー塗装。眼球はエアブラシで虹彩を塗装後、透明樹脂を盛り上げている。

1985年兵庫県生まれ。
京都市立芸術大学美術学部総合芸術学科卒業。IAMASでは、視線をテーマにロボット作品やインスタレーション作品の制作を行う。

三井所 高成

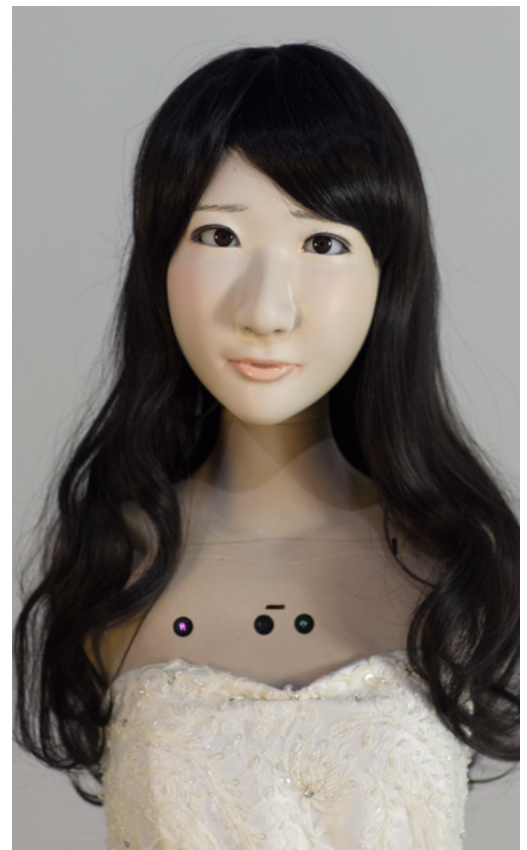
GAZEROID

Takanari MIISHO



GAZEROIDは左右両眼にそれぞれ2つ、首に3つの自由度が設けられたヒューマノイド・ロボットである。それら7つの回転を統合的に制御し、1点を見つめる視線生成アルゴリズムを実装した。ロボットに人の眼球運動を模することで目の動きから生まれる印象について客観的な考察を試みた。

The GAZEROID is a humanoid robot with 2 degrees of freedom each in its left and right eyes, and 3 degrees of freedom in its neck. By integratively controlling the rotation of those 7 degrees of freedom, I implemented a gaze generation algorithm for looking at one point. By imitating a human's eyeball movements on a robot, I attempted an objective examination on the impression born from eye movements.



視線生成ロボットを用いた眼球運動がつくる有生性の研究

本研究では、人の眼球運動をヒューマノイド・ロボットに模倣することで、人の眼から生じる「有生性」がどのような要素から感化されるのかを探る実践的試みである。人の動きは複雑で、再現性に乏しく、何より自分の眼球を思い通りにコントロールすることは難しい。他方、ロボットはコンピュータープログラムの通りに動くので、我々が普段意識せずに行っている動作、行動に気づきをもたらす、主観等、人のブラックボックスを排除した客観的実験が可能となる。ここで言う「有生性」とは、人などの霊長類をはじめとした生物から感じられる感情、意思、思考を意味する。

研究背景として、眼球が動いている脳梗塞患者と眼球が動いていない脳死患者の例があげられる。目が動いているか否かで両者から受ける「有生性」は、生と死という相反する印象であった。このことから眼球運動が我々に生を感じさせるという仮説を立てた。また、日常での人と人とのコミュニケーションでも、アイコンタクトを頻繁に行うことで、互いの心理を推し量ることから、眼およびその周辺の動きから受ける印象は、他者の意思、思考を読解するための重要な役割を果たしていることが窺える。

動きから「有生性」が感化される要因を鑑みるために、ロボットから生物へのアプローチに

ついて、先行事例をもとに考察する。ここでは、単純な機構のロボットが昆虫の様な印象を醸し出すことの理由として、自律性、合目的性、予測不可能性の3つの要因を上げる。自発的に動作することと、何の為に動いているかを伝えること、さらには想定外の動きが備わることで、人工物に「有生性」が生まれる。人の眼球運動には、自律性に加えて、合目的な「対象を見つめる」という動き、予測不可能な「サッカード眼球運動」があるために、「有生性」が感化されやすいのだと考えられる。

制作では、一点を見つめる視線生成アルゴリズムを構築し、それにサッカード眼球運動を加えた視線生成ロボット「GAZEROID」を作り上げた。実験では、その視線制御の精度とその印象について検証した。ロボットから生成された視線は誤差1.3度以内に抑えられていた。印象評価、結論については論文中に詳しく記す。

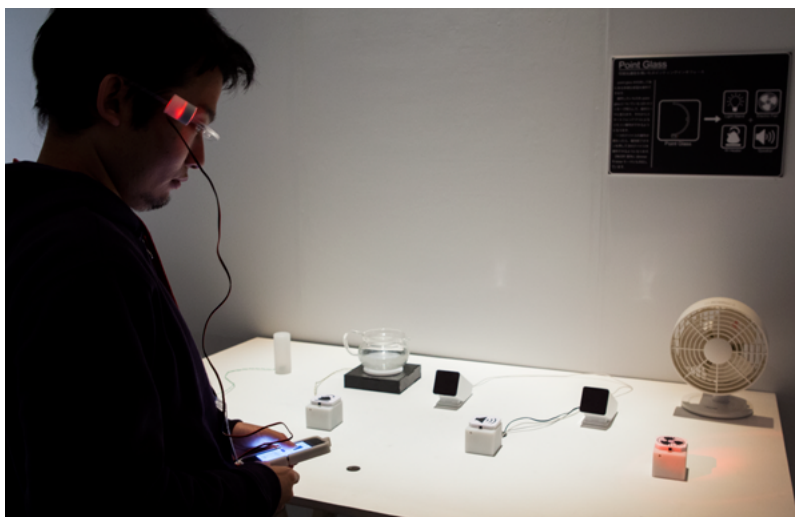
openFrameworks (addons: OpenCV, OpenNI, Jason Saragih's FaceTracker), KINECT

1988年岐阜県生まれ。
大学では機械工学、電子制御を専攻。
入学後はインタラクションデザイン、
フィジカルコンピューティングの研究
を行っている。

金 スルギ

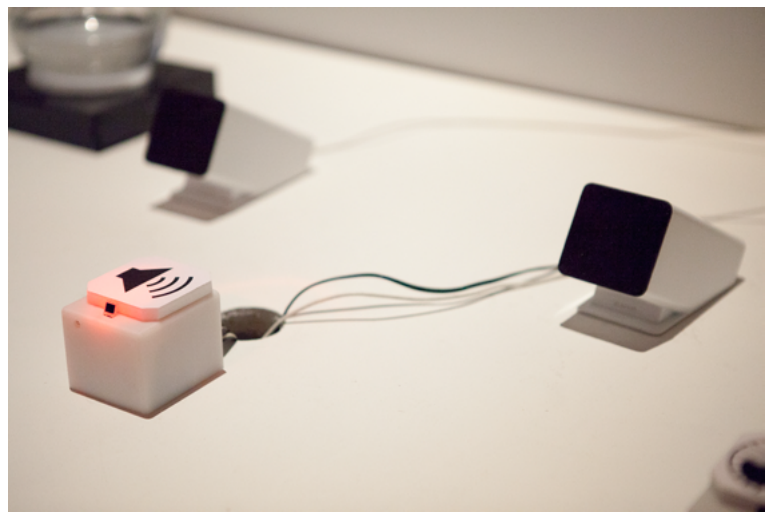
point glass

Seul-Gi KIM



無線技術の発達によるユビキタス社会で、もっとも注目されているウェアラブルデバイスのユビキタスインタフェースのプロトタイプである。可視光通信という、実際に通信する媒体が目に見える通信方法を使って操作する対象がユーザーの目に見えるユビキタスインタフェースである。

This is a prototype of a ubiquitous interface for a wearable device that, through the development of wireless technology, has been the focus of attention in ubiquitous society. It is a ubiquitous interface that uses visible light communication – a communication method that makes the actual communication medium visible – to make the manipulation object visible to the user.



可視光通信を用いたポインティングインタフェースの開発

近年、IT技術は目覚ましい発展をし続けている。その中でもモバイルデバイスや無線通信の発達は人間の生活パターンを大きく変えた。我々が住んでいる時代は身の周りの様々なものにコンピューター技術が活用されていて時代はユビキタスコンピューティング時代になったと言える。

本研究ではユビキタスコンピューティング時代において、多数のデバイス进行操作するために最適なインタフェースとしてウェアラブルインタフェース「point glass」を提案する。

「point glass」はLED可視光通信によるポインティング機能を搭載した、ウェアラブルインタフェースである。これは操作したい対象のデバイスをメガネ型ポインティングインタフェースで指定し、スマートフォンにより操作できるようになっている。

これはユーザーが、直に物进行操作するような、直接的操作の感覚や、インタフェースと物とのギャップを減らす実世界指向インタフェースの感覚を実現するために制作した。

本研究では「point glass」を用いて多数の物进行操作するインタフェースのインタラクションについて検証を行い、ユビキタスコンピューティング社会での最適なインタフェースのデザインについて新しい可能性を提示する。

協力：渡辺充哉

デバイス部：iOS SDK, arduino, LEDによる可視光通信(送信)

受信部：arduino, Konashi, PhotoICによる可視光通信(受信)

1986年韓国生まれ。

大学で勉強していた映像インスタレーションなどの制作中に、フィジカルコンピューティングに興味を持つ。IAMASではインタラクションデザインに興味をもって作品を制作する。

ex-Workshop



ワークショップ概要
このワークショップでは、デジタルメディアの活用を通じて、社会課題の解決や新たな価値の創出を目指す。参加者は、デジタルメディアの活用を通じて、社会課題の解決や新たな価値の創出を目指す。

WS01
WS02
WS03
WS04
WS05
WS06



01 デジタルメディア活用
デジタルメディアの活用を通じて、社会課題の解決や新たな価値の創出を目指す。

02 デジタルメディア活用
デジタルメディアの活用を通じて、社会課題の解決や新たな価値の創出を目指す。

03 デジタルメディア活用
デジタルメディアの活用を通じて、社会課題の解決や新たな価値の創出を目指す。



04 デジタルメディア活用
デジタルメディアの活用を通じて、社会課題の解決や新たな価値の創出を目指す。

05 デジタルメディア活用
デジタルメディアの活用を通じて、社会課題の解決や新たな価値の創出を目指す。

06 デジタルメディア活用
デジタルメディアの活用を通じて、社会課題の解決や新たな価値の創出を目指す。

デジタルメディア活用ワークショップは、平成23年度文化庁メディア芸術人材育成推進事業として実施されたワークショップの総称です。デジタルメディア活用を推進している事業者を対象に、デジタルメディア活用を通じて、社会課題の解決や新たな価値の創出を目指す。参加者は、デジタルメディアの活用を通じて、社会課題の解決や新たな価値の創出を目指す。



プロジェクト研究

Project research

体験拡張インターフェイスプロジェクト

Enhanced Experience Interface Project

Masami HIRABAYASHI, Takahiro KOBAYASHI

[研究代表者] 平林真実

[研究分担者] 小林孝浩

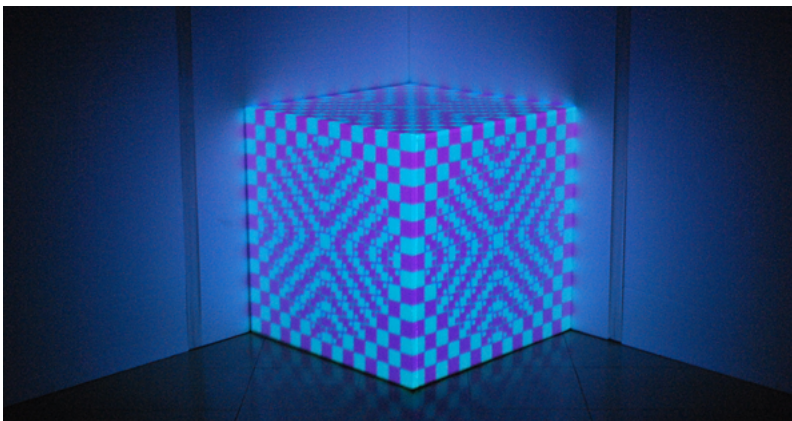
[研究期間] 2012年度～2014年度



大垣駅北口広場でのインタラクティブなプロジェクションマッピング

「その場・その時」というライブ時空間ならではの体験を拡張するためのインタラクションの方法、インターフェイスのあり方について考え、技術・表現としての可能性を研究しています。メディア処理、インターネットなどの基盤となる技術を利用し、アート/エンターテインメント空間におけるシステムや作品として制作し、クラブイベント NxPC.Lab や音楽フェスティバル Metamorphose などと連携することで、実践的な空間での展開を積極的に進めています。

In this project, we think about interaction methods for enhancing experiences that are only possible for live space-time, as well as the current state of interfaces, and are researching the potential of those as technologies or expressions. Using technologies that are the foundation of media processing, the Internet, etc., we will create systems and works for art and entertainment spaces, and by working together with club events like NxPC.Lab and music festivals like Metamorphose, we will proactively conduct developments in practical spaces.



映像効果の研究成果としてのプロジェクションマッピング作品

岐阜おおかきビエンナーレ 2014 NxPC.Livesでの参加型音楽作品



[研究代表者] 城一裕

[研究分担者] クワクボリョウタ、瀬川晃

[研究期間] 2013年度～

車輪の再発明プロジェクト

re-inventing the wheel

Kazuhiro JO, Ryota KUWAKUBO, Akira SEGAWA

旧来のアートやデザインという枠に囚われること無く、各々の関心に応じたメディアの過去を読み解き、現在の素材や加工技術、社会情勢を踏まえたそのあり方を探っている。対象の制作を通じて歴史を読み替え、ありえたかもしれない「今」をつくりだし、表現のあり方そのものを再定義することを試みている。2013年度は主に教員の活動を中心に作品や論文、パフォーマンスなど多様な形式で研究発表を行っている。

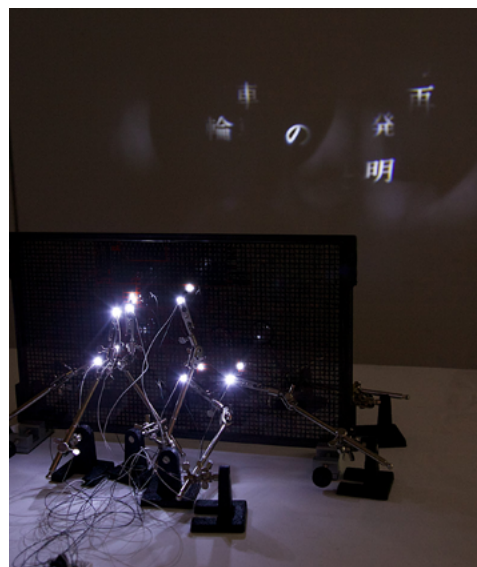
In this project, we decipher the past of media by releasing our mind from the conventional framework of art and design. We will invent the conceivable present by re-interpreting history through our practices. In 2013, we conducted research presentations of works, performances and other varied formats by mainly focusing on the activities of the faculty members.



クワクボリョウタ「針穴をあけた紙を通したRGB光源による網点投影」2014



城一裕「puzzle record」2013



クワクボリョウタ、瀬川晃「写植文字盤による多光源植字」2014

豊田中央研究所共同研究プロジェクト

Toyota Central R&D Labs. Collaborative Research Project
Nobuya SUZUKI, Kyo AKABANE

[研究代表者] 鈴木宣也

[研究分担者] 赤羽亨

[共同研究者] 株式会社豊田中央研究所

[研究期間] 2012年度～2013年度

株式会社豊田中央研究所で開発した技術を対象に、プロトタイプの提案・体験を通して技術の応用可能性を探る。2013年度は、液体をセンサとして用いたインターフェイス「やわらかセンサ」を実現した。

With the technology developed at the Toyota Central R&D Labs as a target, we investigate its application potentiality through proposals and tests of prototypes. In 2013, we achieved the Yawaraka Sensor, an interface that uses liquid as a sensor.



発信器をもちます。



触れなくても近づくと光ります。



さわると震えます。



親のもつ発信器から子供に伝わり、子供が操作しています。

[研究代表者] 小林茂
[研究分担者] 吉田茂樹
[研究期間] 2011年度～2013年度

ものづくりオープンメソッドプロジェクト

Monozukuri Open Method

Shigeru KOBAYASHI, Shigeki YOSHIDA

IAMASと岐阜工業高等専門学校との学校連携をきっかけに始まり、2012年度より美濃市、株式会社タカイコーポレーション、株式会社喜乃紀と連携し、美濃市の「サイクルシティ構想」を推進する取り組みを進めている地域実践型プロジェクトです。GPSやiBeaconといったポップなテクノロジーを活用し、地域で持続可能なプランの提案に向けて進めています。

This is a regional implementation project that, taking advantage of the school cooperation between IAMAS and the Gifu National College of Technology, has worked with Mino-shi, TAKAI CORPORATION CO.LTD, and Kinoki Co. Ltd. since 2012, and is promoting efforts to implement Mino-shi's "Cycle City Initiative". Utilizing GPS, iBeacon and other pop technology, this project works towards the proposal of sustainable plans within the Mino region.



「美濃ビーコンってなに？」ワークショップ：美濃のいえにおいてiBeaconによる観光案内の試作システムを体験し議論



Mino Jitensha Styleのウェブサイト：美濃市+自転車の魅力を写真で伝え、利用を促進するための投稿サイト



GPSによるログ収集の社会実験：レンタサイクルがどのように利用されているのかをGPSを用いて継続的に情報収集して分析



試作アプリ：ビーコンを設置した観光スポットに近づく、iPod touchでテキストと音声で観光案内の説明を提示

IAMAS イノベーション工房プロジェクト

IAMAS Innovation Studio

Shigeru KOBAYASHI, James Gibson

[研究代表者] 小林茂

[研究分担者] ジェームス・ギブソン

[研究期間] 2013年度～2013年度



Safty : 廃材のシートベルトを使用した iPhone ケースで、カードやお札などを挟んで使う事もできる (制作 : 金原佑樹)

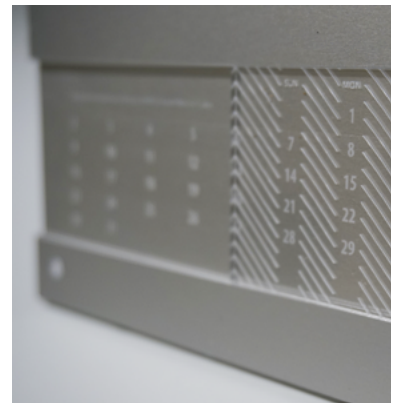
教員と学生、スタッフ、外部のコラボレータが交流しながらイノベーションの創出を目指すプロジェクトです。今年度の成果として、群馬県前橋市の廃棄物処理業者ナカダイ主催の“廃棄物を言い訳にしないデザイン”をテーマとした「第3回産廃サミット」への参加。大垣市の幼稚園児を対象とした新たなICT教育を提案し、その成果を東京のギャラリー等で発表しました。

This is a project where faculty members, students, staff, and outside collaborators work together and aspire towards the creation of innovation. For this year's achievements, the Project participated in the 3rd Sanpai Summit, which is produced by NAKADAI (a waste disposal service in Maebashi-shi, Gunma) and whose theme is “design that doesn't use ‘trash’ as an excuse”. The Project also proposed a new variety of ICT education for kindergarteners in Ogaki-shi and presented its achievements in galleries in Tokyo.

ベビーカーのホイールカバーとして製造された部品を、形状を活かし傘かけにリデザイン (制作 : 富田太基)



re:re:Lite bottle : 蓋を閉めるとささやかな光を愉しめる。ガラス瓶とベレットによる照明 (制作 : 石川琢也)



スライダーカレンダー : 精密機械の運搬時に使用された板状の部品にレーザー加工機で彫刻した万年カレンダー (制作 : 中村親也)

[研究代表者] 赤松正行
 [研究分担者] 三輪真弘、前田真二郎
 [研究期間] 2011年度～2013年度

新しい時空間における表現研究プロジェクト

Research project for expressions in cyber space and time

Masayuki AKAMATSU, Masahiro MIWA, Shinjiro MAEDA

近年、あらゆる表現を統合するネットワーク上の「新しい時空間」は第二の現実としての存在感を獲得したといえます。このような状況の中で、かつて芸術と呼ばれていた人間による表現は可能でしょうか？いや、芸術という概念がまだ私達にとって意味をなすのでしょうか？このプロジェクトでは「装置を用いた表現」の様々な実践を通して、この途方もない問題を考えます。

In recent years, it can be said that “cyber space and time”, which consolidates all kinds of expressions, has achieved a presence as a second reality. In a situation such as this, are the expressions people once called art even possible? Or rather, does the concept of art still make sense to us? In this project, through the various implementations of “expressions that use devices”, we consider this extraordinary question.



フォルマント兄弟 「MIDIアコーディオンによる合成音声の発話及び歌唱の研究」総括報告・シンポジウム



村上裕 年次制作のためのプロセスワーク「life of love」



水野雄太 「映像としてのGoogle Maps」研究報告



三輪真弘 展覧会「逆シミュレーション音楽の世界」記録映像およびWebサイト

ちび電 (小電力) プロジェクト

CHIBI-DEN Project

Takahiro KOBAYASHI, Kei'ichi IRIE, Tomoko KANAYAMA

[研究代表者] 小林孝浩

[研究分担者] 入江経一、金山智子

[研究期間] 2013年度～



オープンハウスでの様子

ちび電プロジェクトは私たちの暮らし、パーソナルとパブリック、都市と情報など、様々な関係性の中で電力を考察しています。「電気をつくる」「電気をつかう」ユニークなアイデアを提案するとともに、テクノロジーの持つ可能性を介して、あり得るかもしれない暮らしや、人間と社会の未来を描きながら、さまざまな問題を見出してゆくことが目的です。

The CHIBIDEN Project discusses electricity among various relationships, including in our lives, in regards to “personal vs public”, and cities and information. Our goal is, along with proposing unique ideas for “creating electricity” and “using electricity”, to discover various problems while painting a picture for the future of possible lifestyles, people and society through the potential that technology possesses.



「電門」：開け閉めで発電する扉（例えば公共の場所で迷路のように配置して遊びながら発電する）



「One Shot Camera」：ランニングコースのアクティビティによって蓄電し、一定のエネルギーになると自動的にシャッターが切られるカメラ



「一緒に光ろう」：走る時のエネルギーで発光する装置（ウェアやシューズに装着する）

[研究代表者] 瀬川晃
[研究分担者] 入江経一、金山智子
[研究期間] 2013年度～2014年度

編纂プロジェクト

Compilation Project

Akira SEGAWA, Kei'ichi IRIE, Tomoko KANAYAMA

フィールドワークから各自の視点で「本」の形態へまとめます。地層のように連綿と折り重なり合う風土から想像を膨らませ、新たな視点でもうひとつの神話を創作します。観察と調査と妄想によって「史実と虚構」を行き来し、縦横無尽に紡ぎだされる情報を編纂するプロジェクトです。

This project compiles the perspective of each participant's fieldwork into a "book". Inflationary imagination from the topography which overlaps continuously like a stratum, we produce another myth from a new perspective. This project traverses "historical facts and fiction" via observation, investigation, and fevered imagination, and compiles information that has been freely woven together.



プロジェクト展示風景



フィールドワーク (美濃国分寺近辺)



『垂井アマチュア考古学同好会のイブキノート』水野 雄太



『装飾の裏にあるもの』富田太基

美濃の家プロジェクト

Mino House

Tomoko KANAYAMA, Kei'ichi IRIE, Masahiro KOBAYASHI

[研究代表者] 金山智子

[研究分担者] 入江経一、小林昌廣

[研究期間] 2013年度～2014年度(予定)



美濃市うだつの上がる町並みにある古い民家を拠点として活動を開始。学生や教員が古い家や町並みと対話しながら、それぞれ表現活動を行っていく試みです。美濃の家と共に創り出す表現は参加する人たちにとって新しい体験となります。美濃市や地元の人たちとゆるく連携しながら、オープンに活動しています。様々なトークやワークショップ、展示を実践しています。

We've started our activities with an old private house in Mino city as our base of operations. The project is an attempt where students and faculty members conduct their expression activities while having a dialogue with the old houses and townscape. The expressions we create alongside Mino House become a new experience for the people who participate. While freely collaborating with Mino city and its people, we are openly conducting our activities. We hold various talks, workshops and exhibitions.

夏のおばけ屋敷には200名以上の来場者。不思議なコワサの余韻を残しました。



毎月トークやワークショップのイベントを開催。美濃市内外から大勢参加し、いつも賑やかでした。



庭の風景をライブカメラで映し出した障子の前は親子のくつろぎの空間になりました。

[研究代表者] 金山智子
[研究分担者] 平林真実、瀬川晃、城一裕
[研究期間] 2013年度～2014年度(予定)

「メディア・地域・鉄道」プロジェクト

Media and Small Railways

Tomoko KANAYAMA, Masami HIRABAYASHI, Akira SEGAWA, Kazuhiro JO

ローカル鉄道とその周辺をユニークな空間としてとらえ、IAMASの表現の場として活用することを目的としています。今年度は樽見鉄道、長良川鉄道、明知鉄道、養老鉄道と、岐阜の4つのローカル線と連携し、インタラクティブデザインや体験拡張を用いて、これまでにない新たな体験の場を創っていく試みを重ねています。

<http://train.iamas.ac.jp/>

This project treats the local railways and their surrounding areas as unique spaces, and aims to put them to practical use as a venue for IAMAS's expressions. This year, working together with Gifu's 4 local railways (Tarumi Railway, the Nagarakawa Railway, Akechi Railway, and Yoro Railway), and using interaction design and enhanced experiences, we are piling up our attempts to create a new experience venue that has never been done before.

<http://train.iamas.ac.jp/>



樽見鉄道周辺の名産品を新しくパッケージとしてデザインした柿カフェトレインは今年も大人気でした。



ARを実装した岐阜ローカル鉄道ポスター。ファンや利用者に直接情報を直接発信する新しいコミュニケーションツールの試行。



樽見鉄道をクラブトレイン化しました。暗闇を走る列車で音と映像を使った新しい体験の実験。

平成 25 年度文化庁「大学を活用した文化芸術推進事業」

アート/メディア/身体表現に関わる専門スタッフ育成事業

amp project

Masahiro MIWA, Shinjiro MAEDA, Kyo AKABANE, Kazuhiro JO

[研究代表者] 三輪眞弘

[研究分担者] 前田真二郎、赤羽亨、城一裕

[共同研究者] 岐阜県美術館、山口情報芸術センター [YCAM]、
愛知芸術文化センター文化情報センター

[研究期間] 2013 年度



「新しい文化の創成に向けて - これからのメディア (を用いた) 表現を担う人材が育つ場とは」
阿部 一直 (YCAM 副館長)、齋藤 精一 (ライゾマティクス 代表取締役)、三輪 眞弘 (IAMAS 教授)、城一弘 (IAMAS 講師)

現在、「メディア・アート」や「メディア・パフォーマンス」などの新しい芸術表現は、従来の西洋美術や音楽などの枠組みを超え、総合的な芸術ジャンルとして確立してきています。本事業では、このようなメディア・テクノロジーと身体をめぐる新しい芸術表現を「アート/メディア/身体表現」と称し、こうした分野に対応できる専門人材＝新しい文化創造を担うエキスパートとなり得るスタッフの育成を目指します。

<http://amp.iamas.ac.jp>

Currently, new artistic expressions, such as “media art” and “media performance”, transcend the framework of traditional Western art and music, and are becoming established as an integrated art genre. In this project, we refer to these new artistic expressions, which concern media technology and the body, as “art/media/body expressions”, and will aim for the training of specialist personnel, staff that will become experts that can respond to this field and shoulder new culture creation.

<http://amp.iamas.ac.jp>



「golightly による企画・運営ワークショップ」坂口 千秋 (golightly)、福田 幹 (golightly)



「IAMAS 領家町祭」



「インタラクティブ・インсталレーション展示技法」
金築 浩史 (展覧会エンジニア)、西野 隆史 (展覧会エンジニア)

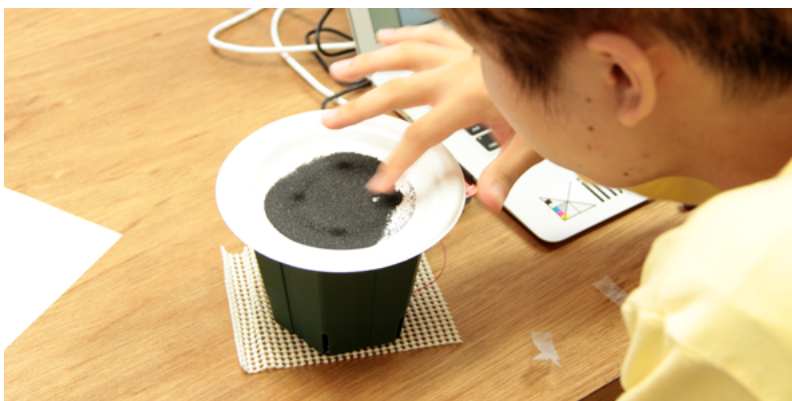
[研究代表者] 赤羽亨
[共同研究者] Generative Idea Flow
[研究期間] 2013年度

メディア芸術表現基礎ワークショップ ex-Workshop

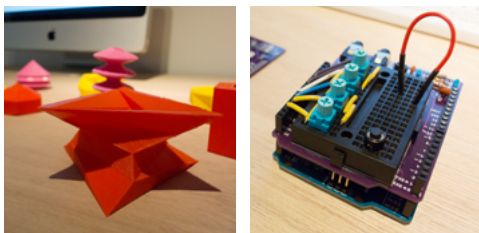
ex-Workshop - Media art and expression foundations workshop
Kyo AKABANE

メディア芸術表現基礎ワークショップは、平成25年度文化庁メディア芸術人材育成支援事業として行なわれたワークショップシリーズです。メディア芸術を学ぶ学生を対象に「プログラミングと表現」、「形態と機能」に焦点をあてたワークショップを開発し実施しました。ここで得られた成果を公開し、将来のメディア芸術表現教育に活かしていくことを目指しています。

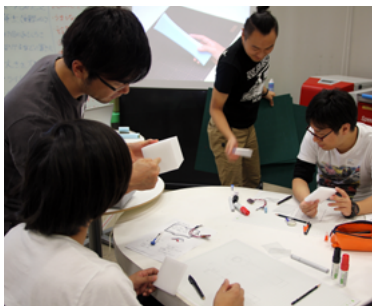
The Media art and expression foundations workshop is a workshop series that was conducted as a 2012 Agency for Cultural Affairs Project to support for the nurturing of media arts creators. With students learning media art as the targets, we developed and implemented workshops that focus on "programming and expressions" and "form and function". We then disclosed our findings to the public, with the aim that they would be used in future media art and expression education.



ex-Workshop04 プログラムと運動表現 講師：赤羽亨 (IAMAS)



成果発表展示：「メディア芸術表現基礎ワークショップ ex-Workshop展」



ex-Workshop05 形態と機能！ラビッド・プロトタイピング
講師：蛭田直 (信州大学) + 金箱淳一 (女子美術大学)



ex-Workshop01 プログラムと音
講師：原田克彦 (東京工芸大学) + 赤羽亨 (IAMAS)



15:30-17:00

トークイベント
「研究2.0-ポストアカデミズム論」

東浩紀 (株式会社ゲンロン代表)、江渡浩一郎 (ニコニコ学会β実行委員長)、小林茂 (IAMAS 准教授)

IAMAS 2014
Graduation and Project Research Exhibition

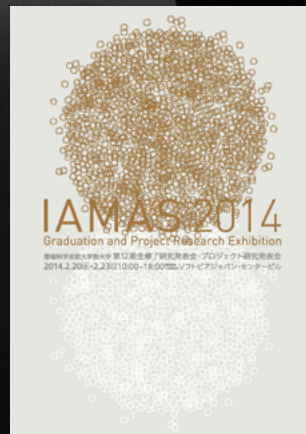
イベント概要

Event outline

情報科学芸術大学院大学 第12期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会

開催概要

日時	2014.2.20 [木] - 2.23 [日]
会場	ソフトピアジャパン・センタービル
時間	10:00 - 18:00 (初日のみ13:00から)
出展者数	修了研究発表会：22名 プロジェクト研究発表会：12プロジェクト
来場者数	約1000名



イベントスケジュール

2.20 [木] オープニングセレモニー

2.21 [金] 修士作品上映会 伊藤 遼《TODAY》

2.22 [土] 修士作品上映会 伊藤 遼《TODAY》

研究報告・論文発表

水野 雄太「映像としての Google Maps」
河合 由美子「自己を見いだす場—身体と空間」

《Talk1》
「MIDIアコーディオンによる合成音声の発話
及び歌唱の研究」総括報告・シンポジウム

フォルマント兄弟 (三輪 眞弘+佐近田 展康)、
久保田 晃弘、福田 貴成、山崎 雅史

《Talk2》
「これからの連携と社会的期待の創造」

小林 昌廣 (IAMAS 教授)、鈴木 宣也 (IAMAS 教授)、
小林 茂 (IAMAS 准教授)、金山 智子 (IAMAS 教授)

ウェルカムパーティー

2.23 [日] IAMASONIC

《Talk3》
「研究 2.0 - ポストアカデミズム論」

東 浩紀 (株式会社ゲンロン代表)、
江渡 浩一郎 (ニコニコ学会β実行委員長)、
小林 茂 (IAMAS 准教授)

クロージングセレモニー

IAMAS 2014 GRADUATION AND PROJECT RESEARCH EXHIBITION

2014年5月発行

Published May, 2014

監修 瀬川晃

Supervisor Akira SEGAWA

編集 八嶋有司、小林孝浩、
宮川直樹、赤羽亨

Editor Yushi YASHIMA, Takahiro KOBAYASHI,
Naoki MIYAGAWA, Kyo AKABANE

デザイン イトウユウヤ

Design Yuya ITO

撮影 山田聡、藤堂高行(修士研究発表会撮影)

Photography So YAMADA, Takayuki TODO

翻訳 マシュー・ドリユー

Translation Matthew DREW

印刷 サンメッセ株式会社

Printing Sun Messe Co.,LTD

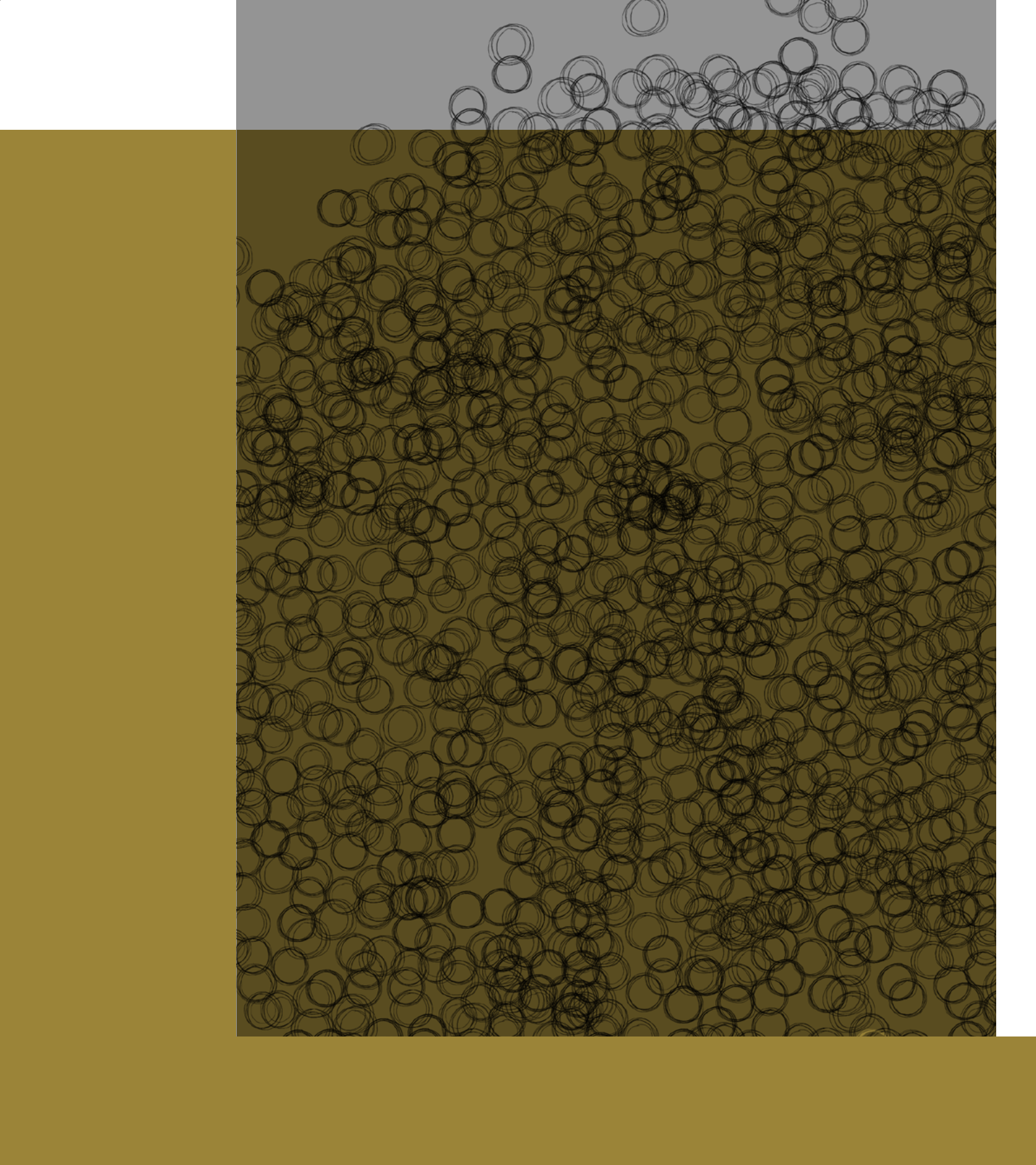
Publisher Institute of Advanced Media Arts and Sciences

発行 情報科学芸術大学院大学 (IAMAS)

〒503-0006 岐阜県大垣市加賀野4丁目1番地7

4-1-7 Kagano, Ogaki, Gifu 503-0006, Japan

www.iamas.ac.jp





表紙は展覧会のメインビジュアルを一部トリミングしたレイアウトになっており、今後同一フォーマットで発行できるよう10種類のカラーバリエーションを用意している。本紙ではノンプルの下に関連するキーワードを色別で表記し、作品の分野を示している。一貫性のあるグリッドレイアウトを考慮すると共に、各ページが単調にならないよう図版内容によって柔軟に対応できる工夫がされている。HDディスプレイでの閲覧も想定し、見開き時に16対9の比率になるよう配慮している。

The front cover is trimmed with a section of the exhibition's main visual. There are 10 different color variations so that the catalogue can be issued again later with the same format. Under the page numbers, the related keywords are noted by color, thereby showing the field of each work. It is designed with a certain amount of flexibility so that, in addition to considering the consistent grid-layout, each page would not look monotonous. As we are also considering that the catalogue will be viewed on HD displays, we arrange the ratio to be 16:9 to fit the size of two-page spread.

形態 無線綴じ製本
 サイズ 210mm x 236mm
 コンテンツ ご挨拶 IAMASとは 作品紹介 プロジェクト研究 イベント概要

Form Perfect Binding
 Size 210mm x 236mm
 Contents President's Greeting, About IAMAS, Works Introduction, Project Research, Event Outline

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。

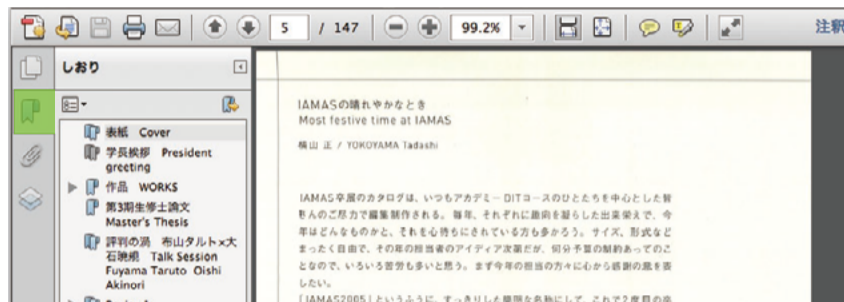
How to use table of contents

- 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。

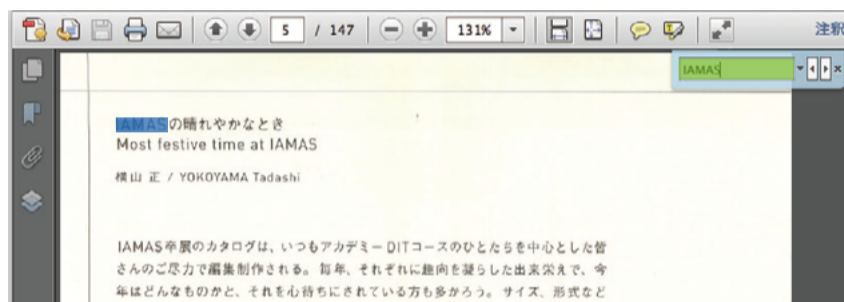
Keywords or names can be found using the search function.

- 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 2013 GRADUATION EXHIBITION CATALOGUE

発行日 Issue	2014年6月再編 June.2014
編集 Editor	イトウユウヤ ITO Yuya
撮影 Photography	八嶋有司 YASHIMA Yushi
翻訳 Translator	藤原広美 FUJIHARA Hiromi
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
503-0006
岐阜県大垣市
加賀野 4 丁目 1 番地 7

4-1-7 Kagano, Ogaki
Gifu 503-0006, Japan

www.iamas.ac.jp

CopyRight IAMAS 2014