

## プロジェクト展示

**P-1**

移動体芸術、Critical Cycling

**P-2**

体験拡張環境プロジェクト

**P-3**

根尾コ・クリエイション

**P-4**

Archival Archotyping

**P-5**

Action Design Research Project

**P-6**

福祉の技術プロジェクト

**P-7**

タイムベースメディア・プロジェクト

## 関連企画

**0-1** 修士1年有志企画展示

《修士1年有志企画展示》は、修士1年の中から4名の有志学生が作品を展示します。学生は多様性に満ちた環境の中、皆それぞれの分野で違和感を抱き、研究・制作活動をおこなっています。本展示を、修士研究の折り返し地点と位置づけ、今後の研究を深めるための足がかりとして企画しました。

**0-2** RCIC 活動報告

産業文化研究センター [RCIC]

産業文化研究センター [RCIC] は産官学連携、文化活動、広報活動を担う IAMAS の附置機関です。本展示では、今年度を実施した主な連携活動や、現在運営している OBOG インタビューサイト等、実際の制作物とともに紹介します。

**0-3** 進路相談

情報科学芸術大学院大学を詳しく知りたい方、あるいは受験を希望されている方のために、進路相談を実施します。入試やカリキュラムについて、また進路先などのご相談に応じます。  
※会期中随時受付

**0-4** 南原食堂

岐阜県大垣市を拠点とする南原兄弟によるコミュニティ食堂「南原食堂」が、IAMAS 2020 に特設店「小さな南原食堂」をオープンします。メイン会場入口横にて、あたたかいスープなどの軽食をご用意しております。

## ごあいさつ

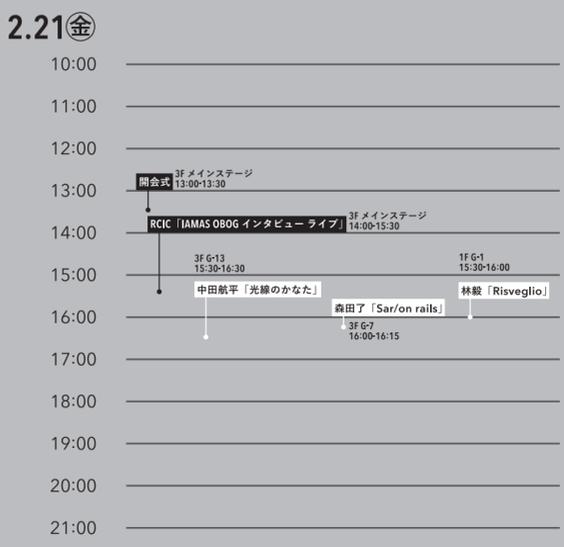
わたしにとって IAMAS (イアマス) は自己中心的な個の集合体です。ここでは背景も専門もバラバラな学生が、それぞれのテーマを持ち研究に打ち込んでいます。テーマは誰かに与えられるものではなく、学生が自らの知性と感性に基づいた着眼点からこだわりを持って生み出したものです。それゆえに、研究で目指す表現にひとつとして同じものはありません。しかし、それぞれの表現は異なるものの、その間に共通する『引っ掛かり』の存在に気づくことがあります。そんな時、学生は互いの『おもしろい』や『大切だ』といった、まだ言語化できていない『引っ掛かり』について議論し、伝え合うための手段を模索します。そうしたやりとりの中で個は他者の視点の存在に自覚的になり、その形状は他の個と引かれあい形を変えます。ひとつひとつの個と同じ

ものはなく、視点を引いて全体を見ると離れつつも細かな関わりを持つ集合体として成り立っています。このたび、IAMAS は「IAMAS 2020」と題して、第18期生による修了研究発表会および2019年度のプロジェクト研究発表会を開催します。展示会はわたしたちが研究を学校の外に向けて行う場です。作品に潜む「共通の感性」は、表現の触手となりその手を伸ばしています。それに触れた時、わたしたちとあなたとの間に『引っ掛かり』が生まれ、集合体の関わりを感じられるはずです。

IAMAS 2020 実行委員長 柴田 一秀

## イベントスケジュール

修了作品 ■■■ その他イベント ■■■



Graduation and  
Project Research  
Exhibition

IAMAS  
2020

情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]  
第18期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会  
2020.2.21(金) 2.24(月) 10:00-18:00 (初日のみ13:00-)

## 修了作品

🕒 時間指定制の展示です。詳細は裏面のイベントスケジュールをご覧ください。

📄 整理券制の展示です。展示会場で整理券をお受けください。

🔄 展示開始時から1時間半おきにループされる展示です。

### G-1 Risveglio (リズベリオ:覚醒)

林 毅 | HAYASHI Takeshi



「Risveglio」は音響構造体(複合音響管)である。特にDSPやシンセサイザー等でデザインした音に楽器のボデーや響板のように周波数帯域によって異なる放射形態を与え、設置空間の特性と合わせて独自の音像定位を創出する。ここだけの音の広がりオリジナルAtmosphere Soundでご鑑賞ください。



### G-3 似ているものたちのエッセイ -鳥の巻-

佐藤 優太郎 | SATO Yutaro

ふとした時に、「あ、鳥がとまっている。」と思って目をやると、それは電線の金具で、鳥がいるように見えただけだった、ということがある。近寄ってその金具を眺めても、鳥はいないけど、そのような、視界の端に捉えた瞬間の風景の中に、あるいは私たちの中に、確かに存在したのたちを見るための映像作品。



### G-5 ライフログアポトシス

西本 昂生 | NISHIMOTO Koki



ポストヒューマンをテーマにしたパペット・アニメーションの作品。舞台は人類が抽象化された未来。生命も機械も区別なく情報媒体として扱われていた。苦痛を共有する粘形生命体、思考を読み取る翻訳機械、欲望を写す仮面偶像。それらが1つの人物像「ライフログアポトシス」を生み出そうとする、1時間の物語。



### G-7 Sar/on rails

森田 了 | MORITA Ryo



本作品はインドネシアの民族音楽「ガムラン」の根底に存在する精神「ラサ」に着想を得た音楽作品である。ガムランを演奏する際の「叩くと同時に一つ前の音を止める」という動作を反復することで生まれる、独特なフロー体験を一種のラサと捉え、このラサを最小限の動作・音楽の構成要素から得る。



### G-9 /module/Whom

日比野 光祐 | HIBINO Mitsuhiro

情報技術の発展と並行してプログラミングの手法も変化を続け、プログラミング言語もそれに追従している。私はプログラミングを自身の思考の表現手段と捉え、プログラミング言語は思考の細部を形作る道具であると考えた。モジュールの呼出し関係のように配置されたモニターの中で、JavaScriptを用いて考えを述べる。



### G-2 (pa)street-view

深尾 望 | FUKAO Nozomi

未来のために今、「いま」を保存する。過去を振り返る。それは未来の責任を担うことである。しかしこの瞬間から過去の事象を振り返っただけでは過去と現在の間で、生きて死んでいった人々のまなざしが無視されていないか。これは現在から未来へ向けた、いまのアーカイブであり、新たなる過去のアーカイブである。



### G-4 その島のこと

安岐 理加 | AKI Rika

「残された漁具」と「無人島に残された彫りかけの涅槃仏像」を手がかりに、漂流漁民の生活の痕跡と現在の海の景色を重ねた空間へ足を踏み入れることで、その背景に現れる時間を通して人それぞれの「その島」を想起するインスタレーション作品。



### G-6 交わる視線／重なる視線

佐々木 羅 | SASAKI Yo

映像の撮影舞台で視聴することを前提とする360度映像作品。小さな部屋内に設置された椅子に着席し、VRヘッドセットを装着して同じ部屋内で撮影された映像を視聴する。複数の登場人物へと視点が切り替わることによって、視聴者は「複数の他者」として物語を体験する。



### G-8 象眼撮影

カズヒデ | KAZUHIDE

ファインダーをのぞいて目の前の景色から一部を切り取る撮影や、スマートフォンでのセルフイーなど、本来別々に存在している映像を撮影、編集、鑑賞する手法とその感覚。それらを混在させ、現在行われる撮影と相対的に異なる体験を探索するビデオインスタレーション。



### G-10 ドローン導入による自閉症がい者の人間関係の変化に関する研究

大竹 輝幸 | OOTAKE Teruyuki

岐阜県池田町の障害福祉サービス事業所“ふれ愛の家”に小型ドローンを導入し、障がい者福祉においてどの様にドローンを活用することが出来たのか、自閉症スペクトラム障がい者であるSさんを対象としたドローンを使った様々な活動の中から2019年7月から10月の4ヶ月間の活動記録を展示する。



### G-11 「解体指向」第1巻「羽島市勤労青少年ホーム計画」第2巻「笠松競馬場円城寺麻舎計画」

五十川 泰規 | ISOGAWA Taiki

作品は2冊の本である。人口減少・都市縮減の時代において、建築の「解体」を手法とし、都市とコミュニティを再編集するための「解体デザイン」を定義するため、マニフェスト「解体指向」を示し、羽島市勤労青少年ホームと笠松競馬場円城寺麻舎において、リサーチ、計画、実践を行い記述する。



### G-13 光線のかなた

中田 航平 | NAKADA Kohei



光の物理法則を実装・編集し映像を生成するビジュアルライブコーディングパフォーマンス。音楽的な要素を排除し、ライブで行われるコーディングという行為そのものを鑑賞者に提示する。本パフォーマンスの実演を通して、ライブパフォーマンスとしてのビジュアルライブコーディングの独立を目指す。



### G-15 Avatar Jockey

伏田 昌弘 | FUSHIDA Masahiro

Avatar JockeyはMicrosoftのMRデバイスであるHoloLensを装着しエアタップすることでMR空間内にアバター登場させることができ、操作することで3D音響の音楽的なパフォーマンスを複数人で行うことができるアプリケーションである。



### G-17 グリッチが示す新しい価値

小村 雅信 | KOMURA Masanobu

グリッチアートと呼ばれる芸術形式に関する研究論文。一般にその派手な表層ばかりが目されてきたこの芸術を、技術的な観点から詳説しその上で既存の評価を更新する。グリッチの語源から始まり、2010年頃を中心としたその芸術の隆盛をまとめ、さらにその在り方が現在のどのような価値を持ちえたのかを論じる。

### G-18 みんなで作ろう、食べよう

平塚 弥生 | HIRATSUKA Yayoi

地縁や血縁の縁が希薄になり地方の中での人の繋がりが変化している。また、核家族化や食の多様化により孤食が問題視されている。「みんなで作ろう、食べよう」は、共に作って食べる事で人と人の繋がりを生み、コミュニケーションが誘発する仕組みをモデル化した、ワークショップである。



### G-12 ナナシノナツ

杉山 一真 | SUGIYAMA Kazuma

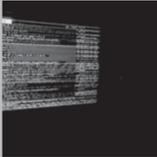
スマートフォン(縦16:9)での鑑賞を前提とした18分の短編映画。出会い系アプリで知り合った男女の深くも弱い繋がりを描いた物語。スマートフォンでの撮影、画面収録、自作自演などといった様々な工夫により独特の臨場感を狙った。



### G-14 Inclusion

白石 寛也 | SHIRAIISHI Kakuya

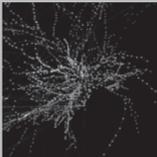
これは、AIと人の相互補完的ライブコーディングパフォーマンス作品である。AIと人による協奏を繰り返し学習したAIは、人の意識をモジュール化したものとなるだろう。そして両者は、互いの要素を少しずつ取り込み、解釈し、変容し、漸近してゆくことで、AIと人の新たな関係性によるインタラクションを実現する。



### G-16 時間軸時間軸変形地図

大野 正俊 | OHNO Masatoshi

本作品は、中心となる地点・時刻における、他地点への所要時間を描いた地図である。中心地点から他地点への方向はそのままに、所要時間によって距離を変化させている。刻々と変化する中心により、地図は様々な形態を見せる。またインタラクションの設計により、鑑賞者自身の探索が可能である。



### G-17 デザインの再考 -イッテン的なものから-

米澤 泰範 | YONEZAWA Yasunori

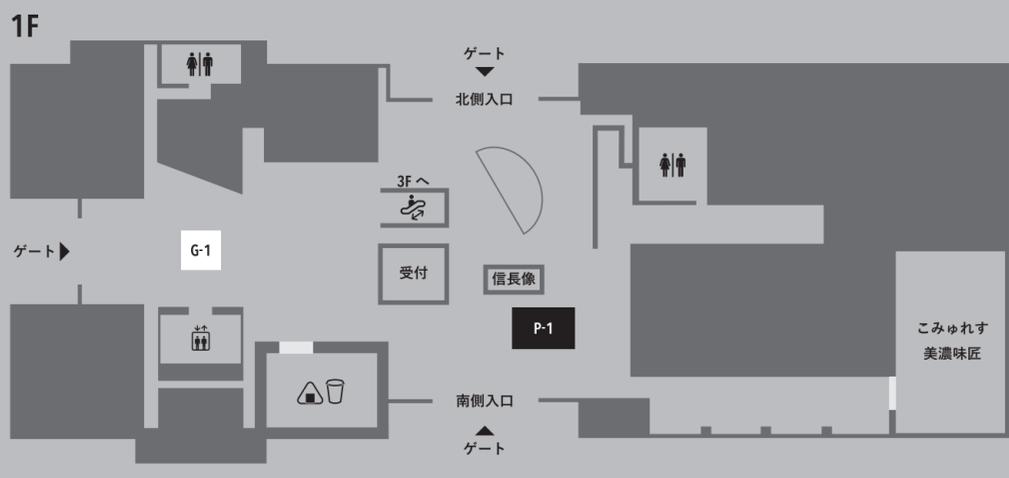
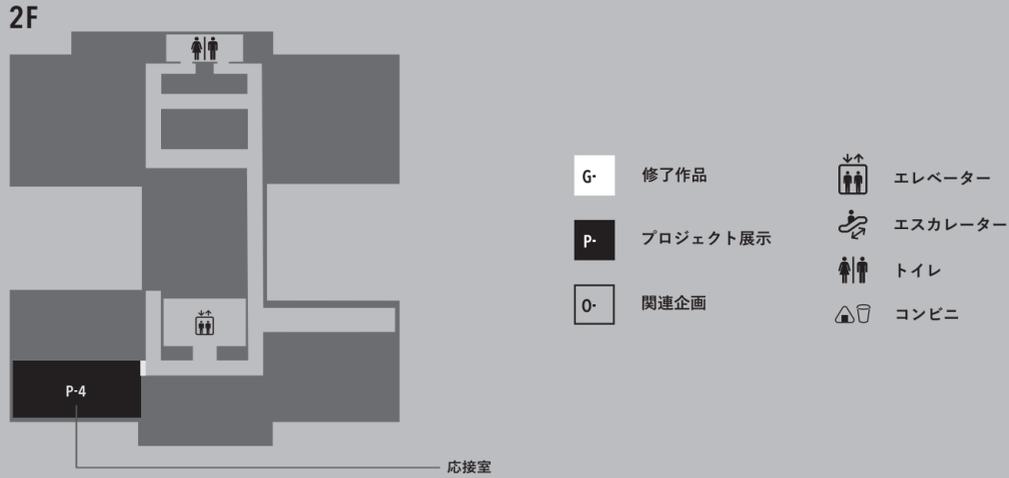
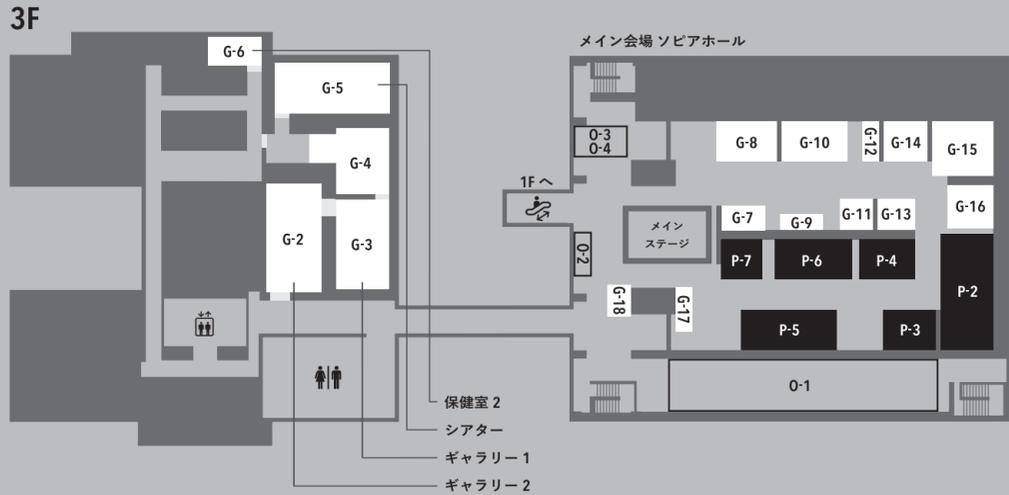
デザインは特定の専門領域にとどまることなく拡大・分化し、誰もが扱える行為となり概念となっている。本研究は、現代において対照的である美術、特にヨハネス・イッテンの思想から検証し、歴史的展開と共に現代デザインを考察する試みである。本展では研究発表とポスター展示を行う。

当展示会では一部の作品を除いて**写真・動画の撮影が可能**です。

撮影禁止作品の場合は**右のサイン**で明示しています。



## フロアガイド



- G- 修了作品
- P- プロジェクト展示
- O- 関連企画
- エレベーター
- エスカレーター
- トイレ
- コンビニ