





# How to use this catalogue

## Icons

作品のジャンルを示すアイコンがついています。

-  研究論文  
Thesis
-  インストール  
Installation
-  平面 / 紙媒体  
Pictorial / Printed work
-  上映作品  
Screened work
-  パフォーマンス  
Performance
-  プログラム  
Program
-  デバイス  
Device
-  グラフィック  
Graphics
-  動画 / 映像  
Animation / Cinematic media work
-  デスクトップアプリケーション  
Desktop application
-  ウェブアプリケーション  
Web application
-  サウンド  
Sound work
-  携帯電話を用いた作品  
Work using mobile device
-  インタラクティブ  
Interactive art

## QR code

QRコードには、作者についての以下のアンケートが含まれています。お手持ちのカメラ付き携帯電話で読みこんでください。

1. 自分を色に例えたら (カラーコード)
2. 座右の銘
3. 自分の好きなおところ
4. すきなもの / きらいなもの

本書は、情報科学芸術大学院大学第6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11期卒業制作展にて展示された、43作品の紹介をメインとしたカタログです。

巻頭にスタジオ / コース別もくじ、巻末には作品ジャンル別索引を備えています。

## Title

作品のタイトルです。

## Index

各スタジオ / コースごとのインデックスです。

## Outline

作品の概要です。

## Explanation

作品についての解説です。

## Profile

作者についての情報です。

### 4mirrores



可動鏡システムは、一台のプロジェクターから発せられた光 (映像) を複数の鏡を用いて反射させ、その鏡の角度を変える事で任意の場所へ映像を表示できる装置です。会場では、本システムを使ったインストール作品を展示しました。

This mobile mirror system is a device that reflects an image produced by one projector using multiple mirrors. By changing the angle of these mirrors, the device can display the image on desired areas. At the venue, an installation work using this system was on exhibit.

近年、テクノロジーの進歩とメディアの多様化により、生活と情報のシームレス化が進みつつある。テレビや携帯電話やゲーム端末機とインターネットの融合が進み、至る所で情報を手にできる。インターネットなどの通信技術は、ユーザー側からのアクションによって無限の情報を手に入れることを可能とし、インタラクティブに可変するメディアへと進化した。それに伴い、新しい情報技術に対応した、より自由で柔軟なディスプレイが数多く報告されている。広い空間を映像で覆うマルチプロジェクションシステムを見

かけることがあるが、従来のMPSは設置に広い空間を必要とし、多くのコストがかかるなどの問題を持つ。そこで、「可動鏡を用いたマルチプロジェクションシステム」を提案した。このシステムは、一台のプロジェクターから発せられた光 (映像) を、複数の鏡を用いて反射させ、その鏡の角度を変える事で任

意の場所へ映像を表示できる装置である。この情報提示システムは、公共空間やリビングなどの狭い空間における情報提示装置や、街頭でのインタラクティブ広告、ダンスやパフォーマンスで用いる照明装置としての使用が考えられる。本システムの特徴は、像の重ね合わせや整列、省コストといった、従来のマルチプロジェクションシステムでは実現できない次世代の情報提示装置として様々な可能性を秘めている。

会場では、本システムを使ったインストール作品を展示し、観客にシステムの新規性を体験してもらった。



磯垣 広野 ISOGAKI Koya  
1980年生まれ。  
京都の美大出身。

IAMAS 2008  
Graduation Exhibition  
Catalogue

# ご挨拶

---

---

IAMASは岐阜県の大垣市にある二つの学校、岐阜県立の大学院大学と専修学校の総称である。大学院大学はメディア表現研究科メディア表現専攻の一研究科一専攻で、学生は芸術系から工学系までさまざまな分野からやって来る。むろん社会人経験者も多い。ここではアカデミーと呼んでいる専修学校は、スペシャリストの養成を目標としているので、高校卒だけでなく、大学、大学院卒、また社会人として活躍した経験を持つ人まで入学してくる。当然、その教育のレベルも高い。二校とも少数精鋭主義で学生の人数も少ないので、大学院の終了研究発表会とアカデミーの卒業制作展をあわせて開催している。それが「IAMAS2008」であり、うちうちでは「卒展」と呼び習わしている。

IAMASの「卒展」は計画から会場構成までいっさい学生の手で行うことになっている。リーダーを選出し委員会形式で、きちんと統制の取れた形で計画が進められていく。これには毎年、本当に感心させられる。おそらくこの経験は社会に出たときにきっと役立つだろう。会場の構成に工夫があり、たんなる作品の集合ではない全体としての演出があるのもIAMASならではの、今年も大胆に壁面を使った構成が成功していた。人と作品を紹介する「インフォスペース」は初めての試みで、制作に手間がかかったと思うが大変うまく造り込まれていて良かった。これは毎年、趣向を変えながら続けていくことになるだろう。私が初めて見た8年前のIAMASの「卒展」はインタラクティブがいっぱいで、大掛かりなインスタレーションもさかんだったが、それに比べて会場はずっとスマートになり、携帯電話の使用が目立つのも、時代の流れを示している。今年、何らかの媒介物を通して相手との同調や一体感を求めるものがあつたのには、デジタルの世界に古い永遠の主題が甦って来ている思いがあつた。

IAMASの「卒展」は、卒業生はもちろん、何らかの形でIAMASにかかわった人々が大集合するのがないだが、今年もそれは同じであつた。また毎年のこの催しを楽しみにしてくださっている方々にも、たくさんご来場いただいた。この場を借りてお礼申しあげたい。また今年、こうした研究や制作を完成させて社会に出た皆さんが、幸いにして良い仕事や場所に恵まれて、その才能をさらに発展させる機会に恵まれることを祈ってやまない。この「卒展」のカatalogも、また現役の学生たちの手で毎年、それぞれに趣向を凝らしたものが制作されるようになっていて、これまたIAMASの誇る伝統のひとつになっているのだが、これがたくさんの方々の目に触れることで、さらに思いがけない出会いがここに登場する皆さんに与えられればとも思う次第である。

横山 正

# A Message from the President

---

---

IAMAS is a general name for two Gifu prefectural schools located in Ogaki: the Institute of Advanced Media Arts and Sciences and the International Academy of Media Arts and Sciences. The Institute is composed by one faculty, the Graduate School of Media Creations, which offers a single degree in the Course for Media Creations. Students in the Institute come from diverse disciplines ranging from art to engineering, and of course individuals with workforce experience are numerous. On the other hand, the specialized vocational school, referred to as the Academy, aims to cultivate specialists; it admits high school graduates, as well as applicants who have completed university or graduate school study, and those who have been active in the workplace. This dynamic makeup facilitates high quality education. Since both schools espouse the principle: "Small numbers exceptional talent," there are only a handful of students, and the Institute and Academy graduation research and work presentations are held jointly. This collective event was entitled IAMAS 2008, although within the IAMAS community it is called: "Graduation Exhibition"(sotsuten).

From the planning stage to the venue layout, the annual IAMAS Graduation Exhibition is carried out completely by students. A leader is elected, and through a committee the planning progresses in a well-disciplined manner. Every year I am truly impressed by their work. This experience will doubtlessly serve them once they enter the real world. The composition of the venue is ingenious, and unique to IAMAS, the direction makes for an overall exhibition that is something greater than a mere collection of works. This year, as in the past, bold construction using a wall was a success. Info Space was a first time endeavor that introduced people and works. Its production was laborious, however it was extremely skillfully produced and turned out well. Info Space will likely be continued in the future, as its scheme is altered annually. Eight years ago at the first IAMAS Graduation Exhibition that I saw, the space was full of interactive works and large-scale installations were popular. Indicating trends through time, the venue in 2008 was very smart and cellular phone use was striking in comparison. This year I had the feeling that a timeless old subject was revived in the presence of works, which through some kind of medium sought a sense of solidarity and attunement with others.

It is a tradition that the Graduation Exhibition becomes a huge gathering of graduates along with other people that are in some way connected to IAMAS, and 2008 was no different in this respect. Every year there are many people who graciously attend the exhibition in anticipation of these festivities. I would like to take this opportunity to thank all of you for visiting. I also sincerely hope that after bringing research and productions to a close, all the students setting off this year have the good fortune to enjoy wonderful jobs and places, and are afforded opportunities to further develop their abilities. Finally, the Graduation Exhibition Catalogue is created every year by current students\* each time producing an elaborate book, which is another one of the traditions that IAMAS prides itself on. This catalogue then draws attention from many people, offering students who debut at IAMAS further serendipitous meetings for the future.

Yokoyama Tadashi

# 目次

## Contents

---

情報科学芸術大学院大学第6期生修了研究発表会  
岐阜県国際情報科学芸術アカデミー第11期生卒業作品展  
2008年2月28日(木) - 3月2日(日) 10:00 - 18:00 ソフトピアジャパンセンタービル  
February 28 - March 2, 2008 10:00 - 18:00 Softopia Japan Center Building

002 ご挨拶／横山 正  
A Message from the President/YOKOYAMA Tadashi

006 展示会場図  
Diagram of the Exhibition Venue

007 卒展タイムスケジュール  
Graduation Exhibition Schedule

009 作品  
Works

### Studio 1

- 010 磯垣 広野／ISOGAKI Koya
- 012 コン・スキョン／KONG Soo-Kyung
- 014 坂本 茉里子／SAKAMOTO Mariko
- 016 林 洋介／HAYASHI Yosuke

018 Studio 1 review  
前林 明次／MAEBAYASHI Akitsugu

### Studio 2

- 020 五十嵐 友子／IGARASHI Tomoko
- 022 佐竹 裕行／SATAKE Hiroyuki
- 024 高尾 俊介／TAKAWO Shunsuke
- 026 津坂 真有／TSUZAKA Mayu
- 028 水谷 大介／MIZUTANI Daisuke
- 030 山本 信幸／YAMAMOTO Nobuyuki

032 Studio 2 review  
前田 真二郎／MAEDA Shinjiro

### Studio 3

- 034 井出 はるか／IDE Haruka
- 036 金箱 淳一／KANEBAKO Junichi
- 038 小島 一郎／KOJIMA Ichiro
- 040 蛭田 直／HIRUTA Sunao

042 Studio 3 review  
ジェームス・ギブソン／James Gibson

### Studio 4

- 044 石原 寛介／ISHIHARA Hiroyuki
- 046 井上 さおり／INOUE Saori

---

---

048 Studio 4 review  
安藤 泰彦 / ANDO Yasuhiko

### Studio E

050 福井 悠 / FUKUI Yu

052 Studio E review  
小林 孝浩 / KOBAYASHI Takahiro

### AND Course

054 東 泰之 / AZUMA Yasuyuki  
056 岩崎 由佳 / IWASAKI Yuka  
058 喜多川 文香 / KITAGAWA Fumika  
060 塩井 里奈 / SHIOI Rina  
062 鈴村 浩規 / SUZUMURA Koki  
064 田中 友子 / TANAKA Yuku  
066 宮田 峻平 / MIYATA Shunpei

068 AND Course review  
山村 明義 / YAMAMURA Akiyoshi

### CGI Course

070 ALIMO / ALIMO  
072 井出 絢子 / IDE Ayako  
074 今村 公美 / IMAMURA Hiromi  
076 加藤 禎一 / KATO Teiichi  
078 世羅 恭夫 / SERA Yasuhiro  
080 春成 つむぎ / HARUNARI Tsumugi

082 CGI Course review  
高桑 昌男 / TAKAKUWA Masao

### DIT Course

084 吾妻 宣紘 / AZUMA Nobuhiro  
086 岩田 壮史 / IWATA Takeshi  
088 小黒 麻美 / OGURO Asami  
090 熊 俊輔 / KUMA Shunsuke  
092 近藤 まゆこ / KONDO Mayuko  
094 高見 知里 / TAKAMI Chisato  
096 西垣 由紀子 / NISHIGAKI Yukiko

098 DIT Course review  
小林 桂子 / KOBAYASHI Keiko

### DSP Course

100 柏木 恵美子 / KASHIWAGI Emiko  
102 堀 宏行 / HORI Hiroyuki  
104 松波 直秀 / MATSUNAMI Naohide

106 DSP Course review  
平林 真美 / HIRABAYASHI Masami

### Research & exchange students

108 大慈彌 恵麻 / OJIMI Emma  
110 川田 智子 / KAWADA Tomoko  
112 パラシユ・ムコパッドイアイ / Palash Mukhopadhyay

114 CMC review  
廣田 ふみ / HIROTA Fumi

116 情報科学芸術大学院大学第6期生  
修士論文リスト  
Masters Theses

117 インフォスペース紹介  
Introduction of Info Space

118 トークセッション・レポート  
Talk Session Report

120 IAMAS 2008 回想録  
Voices of Graduating Students

124 IAMAS 2008 用語解説  
IAMAS 2008 Glossary

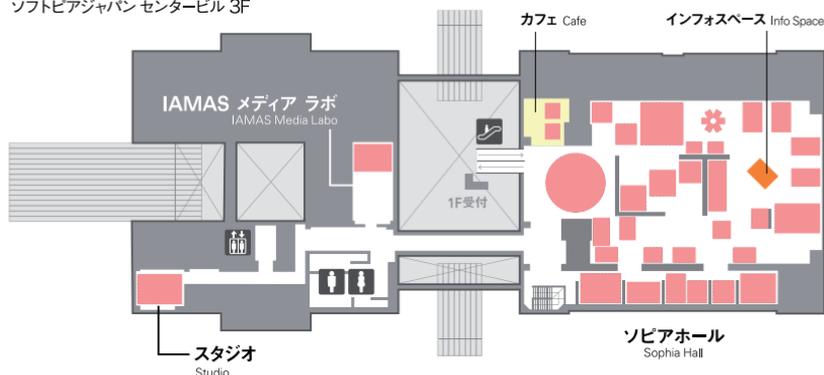
126 索引  
Index

# 展示会場図

## Diagram of the Exhibition Venue

### 展示会場図

ソフトピアジャパン センタービル 3F



### ソフィアホール+スタジオ

949m<sup>2</sup>の面積を有する多目的イベントフロアであるソフィアホール内外とスタジオに、総数43作品の作品展示を行いました。

### インフォスペース

出展者を紹介するために、IAMAS 2008で新たに設けられたスペースです。(→P.117)

### IAMAS メディア ラボ

IAMAS Media Laboは新しいメディア教育や研究のための創造的環境として実験的に作られた施設です。

普段は研究制作発表の場として学内プロジェクトの展示に利用されていますが、今回の展示期間中はCGIコースの作品である映像上映を行いました。

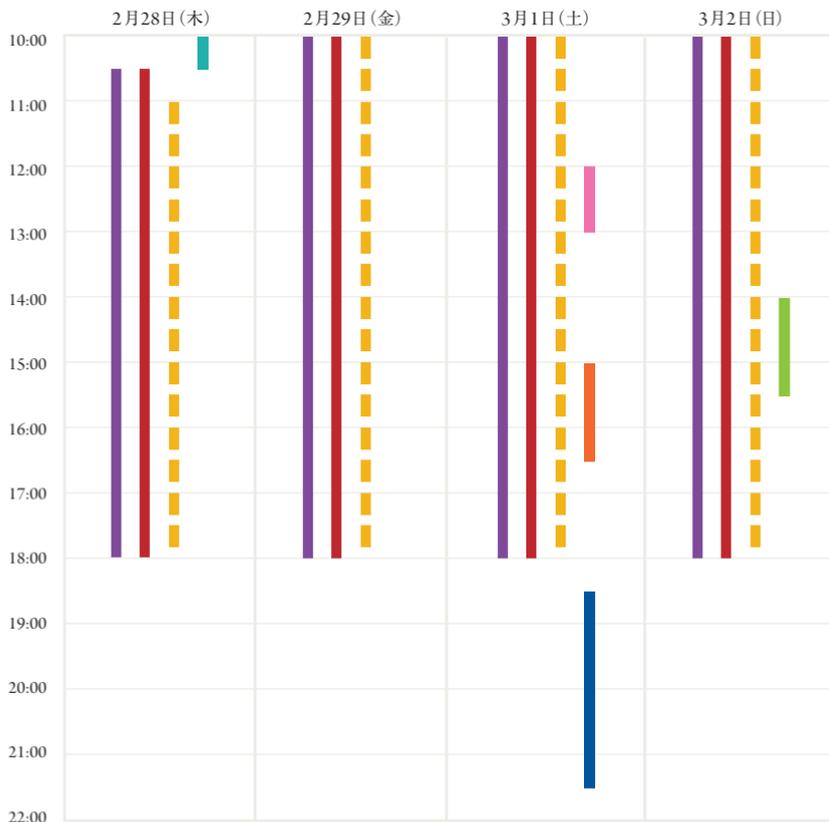
### カフェ

来場者の皆様にくつろいでいただけるよう、簡単な飲み物を用意してお迎えました。

大学院2年間の研究成果としてまとめた修士論文のコーナーを併設、アブストラクトの無料配布もこちらで行っていました。

# タイムスケジュール

## Graduation Exhibition Schedule



■ 作品展示

■ カフェ

■ 映像上映

■ オープニングセレモニー

■ トークセッション 石橋素+真鍋大度

■ トークセッション 内田まほろ

■ トークセッション 西村佳哲

■ ウェルカムパーティ





# Studio 1

Interactive Media

media art  
interactive design

メディアアート  
インタラクティブデザイン

# 4mirrores



可動鏡システムは、一台のプロジェクターから発せられた光（映像）を複数の鏡を用いて反射させ、その鏡の角度を変える事で任意の場所へ映像を表示できる装置です。会場では、本システムを使ったインスタレーション作品を展示しました。

This mobile mirror system is a device that reflects an image produced by one projector using multiple mirrors. By changing the angle of these mirrors, the device can display the image on desired areas. At the venue, an installation work using this system was on exhibit.

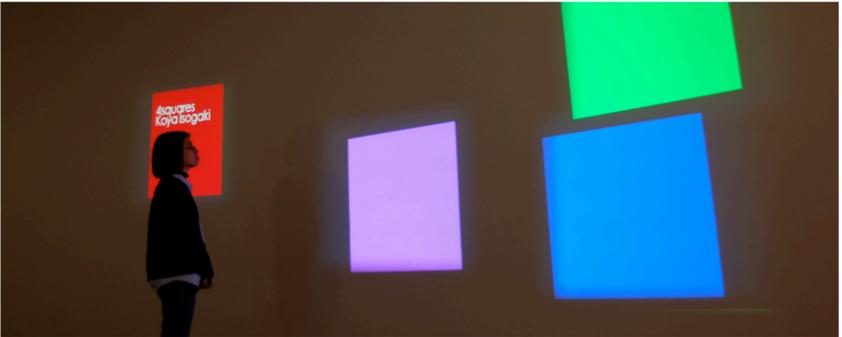
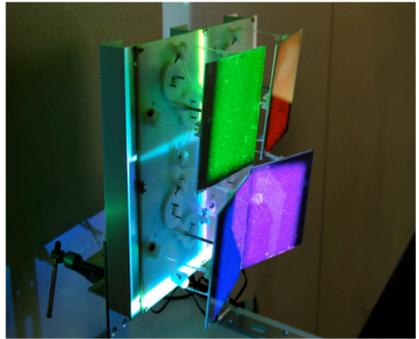
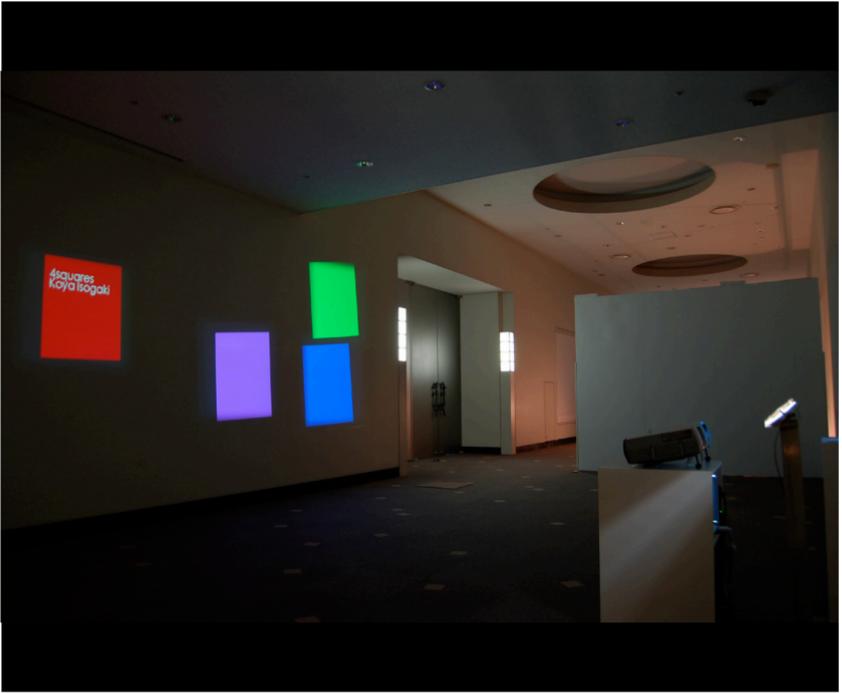
近年、テクノロジーの進歩とメディアの多様化により、生活と情報のシームレス化が進みつつある。テレビや携帯電話やゲーム端末機とインターネットの融合が進み、至る所で情報を手にできる。インターネットなどの通信技術は、ユーザー側からのアクションによって無限の情報を手に入れることを可能とし、インタラクティブに可変するメディアへと進化した。それに伴い、新しい情報技術に対応した、より自由で柔軟なディスプレイが数多く報告されている。広い空間を映像で覆うマルチプロジェクションシステムを見かけることがあるが、従来のMPSは設置に広い空間を必要とし、多くのコストがかかるなどの問題を持つ。そこで、「可動鏡を用いたマルチプロジェクションシステム」を提案した。このシステムは、一台のプロジェクターから発せられた光（映像）を、複数の鏡を用いて反射させ、その鏡の角度を変える事で任

意の場所へ映像を表示できる装置である。この情報提示システムは、公共空間やリビングなどの狭い空間における情報提示装置や、街頭でのインタラクティブ広告、ダンスやパフォーマンスで用いる照明装置としての使用が考えられる。本システムの特徴は、像の重ね合わせや整列、省コストといった、従来のマルチプロジェクションシステムでは実現できない次世代の情報提示装置として様々な可能性を秘めている。

会場では、本システムを使ったインスタレーション作品を展示し、観客にシステムの新規性を体験してもらった。



磯垣 広野 ISOGAKI Koya  
1980年生まれ。  
京都の美大出身。



# 壺中天

## The World in the Pot



「壺中天」という中国の物語をモチーフとして作った作品です。『壺中天』は壺の中の世界の話で、ユートピアや自分だけが持っている特別な世界を意味しています。作品では鑑賞者が壺の水を注ぐようにすることで、壺の中の世界がテーブルの上に流れ出します。

**Kochuten is a story about a world within an urn that represents a utopian, special place possessed only by oneself. In this work, as visitors tip the urn as if they were pouring water, the world within the urn flows out onto the table.**

「壺中天」という中国の物語をモチーフとして作った作品です。言葉のとおり「壺の中の世界」についての話で、壺の中に天があって、ユートピアや日常生活の中に一つの別天地を持つことを「壺中の天」と言います。

作品では壺という道具が扱われる方法、すなわち壺の中身をテーブルの上に注ぐ行為を通じて、作品と疎通をする機会を提供しています。シナリオは、湖を連想させるテーブルがあって、ずっと水の映像が流れています。このテーブルの隣には3つの壺があります。この壺の一つを選んで、中身をテーブルの上に注いだら、壺の中の世界がまるで水が注がれるようにテーブルの上に広がります。映像を見た後、壺をテーブルの側面に付けると、テーブルの上の映像が壺の中に集められ、水のように流れ入ります。

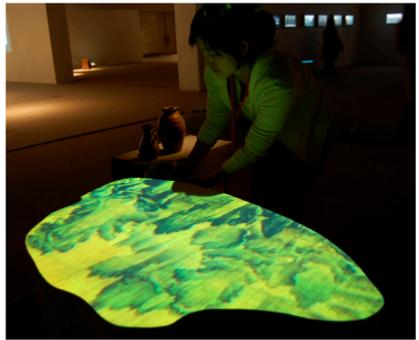
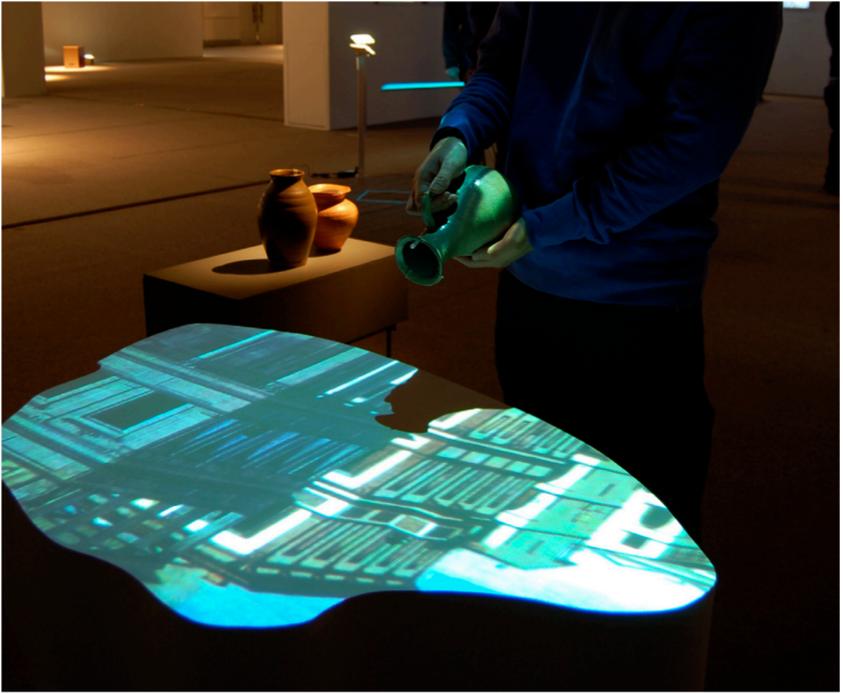
このような不思議な体験を通じて、自分のユートピアや自分だけの特別な世界（あるいは今夢中になっていること）を想像して欲しいです。



コン・スキョン KONG Soo-Kyung

梨花女子大学大学院デジタルメディアアート専攻修士。

2006年よりIAMASでインタラクティブメディアを専攻。インタラクティブアートの作品のインターフェイスと、鑑賞者の身体の動きに興味を持って研究、作品を制作。



# woven



体験者ふたりの協調によって成立するサウンドインスタレーション。宙に吊られている8つのスピーカーの輪の中で、ふたりが同じ調子でそれぞれのオルゴールを回すことで、次第にひとつの曲ができあがる。

**Two visitors coordinate with one another to carry out this sound installation. Surrounded by eight speakers suspended in air in a circle, the two visitors each crank a music box at the same speed to make a song.**

この作品は、私がオーケストラに所属していた際の演奏中の体験を着想にしています。私は、合奏中に、奏者や聴衆の中におこる一体感や流れのようなもの、また奏者間の音の駆け引きの感覚に興味を持ちました。そしてこの感覚を再現するために、体験者二人の協調によって成立するサウンドインスタレーションを制作しました。

この作品制作において注目したのは、人それぞれの存在の差異や行いの出方でした。演奏という行為は、その人独自の感受性や思考の働き出し方が音に為り変わって表現されます。この効果を応用することによって、体験者が合奏の場を創造していく過程を体験できるのではないかと考えたのです。

体験者には手回し式のオルゴールを1つ持ってもらい、自由に回してもらいます。すると、オルゴールの単音が宙に吊られたスピーカーの輪の中で回り出し

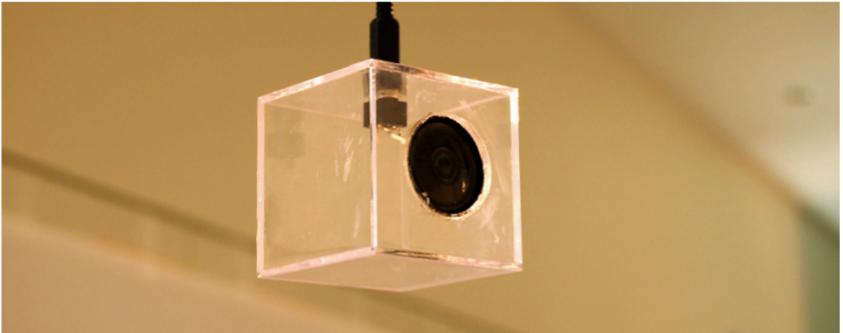
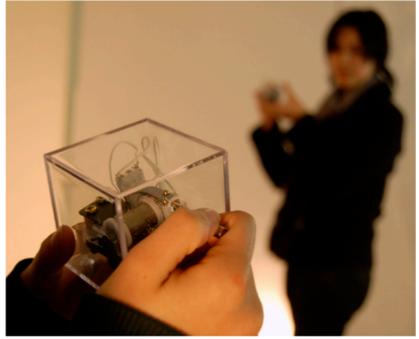
ます。二人がお互いに音のタイミングを合わせることで、音の種類が次第に増え、最終的にはそれがメロディになり、まるで二人でアンサンブルをしているような体験ができます。これは、体験者がお互いの音に耳を傾け、協調が続いている時にだけ起こり、合奏における同調の瞬間を顕著に感じられるしくみになっています。



坂本 茉里子 SAKAMOTO Mariko

1982年神奈川県生まれ。

武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科卒業。音楽を合奏することの協調性や奏者間の時間感覚をテーマに、MIDIピアノを使ったパフォーマンスやオルゴールを使ったサウンドインスタレーションを制作。



# sonicode



文字を時間領域表現の波形に変換し、音楽を制作するためのアプリケーションを、展示用に作り替えました。テキストエディタや音楽機材、画像編集ソフトウェアなど、複数のUIを組み合わせています。

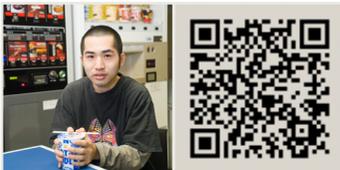
**Modified for exhibit, this application transforms text into time-domain waveform representations to compose music. It combines multiple user interfaces from text editors, music equipment, and image editing software.**

テキストエディタに文字を打ち込むと、その形を音に変換します。

コンピュータの素材であるデータは、組み替えが自由であり、多様な使い方ができるはずです。

音を聴きながらグラフィックを作ったり、文字を書きながら音楽を作ることもできるのです。

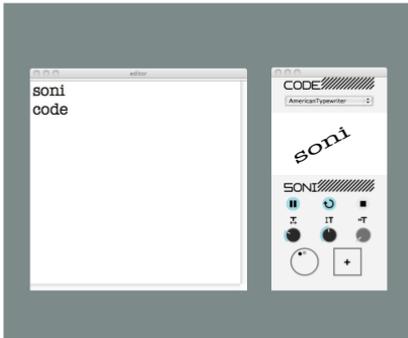
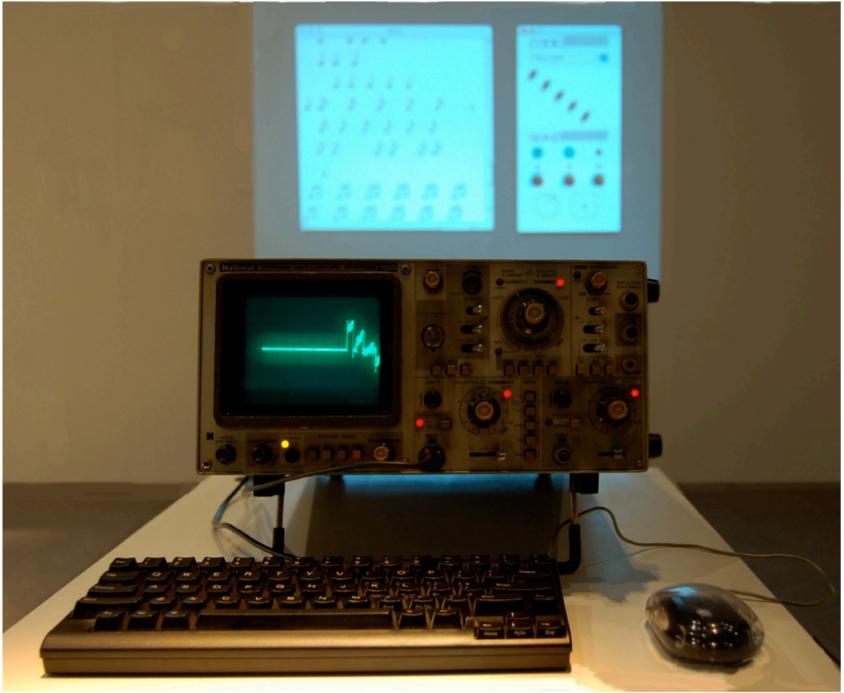
データを整理し、組み替え、操作可能なインターフェイスを提供することで、どのような表現が可能になるかということを考えました。



林 洋介 HAYASHI Yosuke

1982年滋賀県出身。

IAMASには5年いました。



# Studio 1 review

---

---

大学院2年生は昨年12月の作品審査から始まり、今年1月に論文を提出、そして2月の論文発表、最後に卒業制作展とハードスケジュールをこなし、ようやく卒業となる。もちろん個々の制作ペースやスケジューリングには違いはあっただろうが、大方がこの数ヶ月の間に作品をなんとか形にし、その面白さや可能性がどのような文脈の中に位置づけられるかを模索し論文にまとめるという「突貫工事」を行なったと思われる。もちろんこのような「突貫工事」がうまく作用し、思いもよらないパワーや面白さが引き出されることもあるかも知れない。確かにそれは制作の醍醐味でもある。でもここで忘れないようにしたいのは、そういうやりかたにはマイナス面もある、ということだ。現に制作プロセスにおいて様々なアイデアを実験、検証し、吟味する時間が十分に取れなかった人もおそらく少なくないだろう。ひとつのプロセスを終えた今だから取って言うのだが、自分が作ったもの、考えたことが本当にそのような形にしかなり得なかったのか？と自問してみる時間をもつことも大事だろう。何か一つ作り上げることでまた何か別のもの（それは望んでいたものとは限らない）が見えてきてしまうというのはよくあることだし、結局、ものを作り続けていくということはそういうことと粘り強く向き合っていくことだから。

さて、今年スタジオ1では4名が卒業制作展に出品することになった。コン・スキョンの『壺中天』は文化的な背景をもつ道具をインターフェイスとして表現に応用した。物語、インタラクションと様々な要素をうまく一つの形にまとめることができた作品で今後の展開が期待される。磯垣広野の『4mirrores』は、今回展示したものが4つめのバージョンにあたり、長い時間かけて改良を重ねてきたことがその動きから読み取れる。これを使ってどのような作品ができるのか興味のあるところだ。坂本茉莉子の『woven』は音楽の合奏を、演奏者の主観的な視点から再構築を試みた作品で、最後まで粘り強くテーマを追い続けた結果このような形に結実することになり、今後の展開が楽しみである。林洋介の『sonicode』は、テキストエディタのようなインタフェースによってフォントをそのまま波形に変換し音響化するアプリケーションだ。このような器用仕事がなぜ今有効なのかを自分なりに言語化していくことでより発展する可能性があるだろう。

前林明次



# Studio 2

Time Based Media

composition  
video expression  
experimental music  
video installations

作曲  
映像表現  
実験音楽  
ビデオ・インスタレーション

# Time-Layer Photography



本作は、任意の時間を有する動画の全フレームを同じ割合（濃さ）で合成した静止画シリーズです。動画と静止画の決定的な違いである「運動」をほんやりとした輪郭の溶解として捉えるもので、「かつて動画であったものの写真」と言えます。

This work is a series of stills from a video where all the frames are combined into the same ratio for a given period of time. This work captures movement—the definitive difference between video and stills—as a fusion of contours. The result can be called photographs of what was once video.

この作品は、ビデオカメラで撮影されたデジタル動画から任意の時間を切り取り、その全フレームをコンピュータ処理によって同じ割合（濃さ）で合成した静止画シリーズです。

動画と静止画の決定的な差は「運動」ですが、デジタル動画像は一定間隔に撮影された静止画から成り立っているので、「運動」それ自体はデータとして記録されておらず、再生される瞬間に立ち上がってくる実体のないものです。連続した静止画を再生させることなく1枚の静止画に合成しているため、「運動」は生成されずに閉じ込められます。しかし再生されれば「運動」を形作るはずのフレーム間フレームの差分は、ほんやりとした輪郭となって画面上に現れます。デジタル動画を素材とした『Time-Layer Photography』は、動画と静止画のはざまにあるものであり、その境界をゆるやかに横断します。

それは、「かつて動画であったものの写真」と言えるでしょう。



五十嵐友子 IGARASHI Tomoko

1982年福島県生まれ。

山口大学教育学部総合文化教育課程文芸・芸能コース卒業後、IAMASへ入学。映像メディアの特性を浮かび上げらせる実写映像作品等を制作。



# 「s 鍵とk 錠」

“s-key and k-lock”



メディア社会における新しい鍵の可能性として、テレビに対してかける鍵を考えた作品です。私に対してやってくる、テレビの中の不特定多数の登場人物を、顔認識によって識別して、特定の人物の顔だけにモザイクをかけます。

This work sprang from an idea of a key that locks a television as an example of new keys in a media society. Using face recognition, it can identify a specific person amongst the innumerable crowd coming at me from the screen, and pixelate their face.

「鍵」という技術は、遙か昔に誕生した技術です。しかし3000年以上経った現在でも、私たち現代人の生活に密着し、現代社会にとって必要不可欠な技術となっています。情報技術の発達により、私たちは形の無い情報に対しても鍵をかける必要性が生じ、パスワードや生体認証などの新しい鍵が生まれています。

この作品は、現代のメディア社会における新しい鍵の可能性として、テレビの映像に対してかける鍵を考えた作品です。現代のテレビの視聴環境は、個室、つまり鍵のかかった扉の内側に生まれる、私的な空間であることがほとんどです。この空間にテレビは穴をあけ扉の外の世界を流入させます。このテレビのつくる穴に対して扉をつけ、私的な空間に予期せぬ人物を登場させないようにします。

『s 鍵とk 錠』は、テレビやモザイクというメディア自体

の持つ潜在的な意味や、鍵を通して付加される意味により、テレビという情報メディアに対する新しい関係性を提示するインスタレーション作品です。

テレビの中の不特定多数の登場人物を、顔認識により識別して、特定の人物の顔だけにモザイクをかけます。また自作の鍵インターフェイスを使い、モザイクのOn/Offを制御します。

今回の展示では、某女性アナウンサーに対してモザイクをかける鍵を制作しました。

(IAMAS 2008 では、諸問題により限定された展示となりました。)



佐竹 裕行 SATAKE Hiroyuki

1982年滋賀県出身。

米原高校→公立はこだて未来大学→名古屋学芸大学映像メディア学科卒業、その後IAMASへ。フォルマント兄弟に学ぶ。メディアアート界の鍵屋さんを目指す。



# Processing Photography Blink Series



本作は鑑賞用のプログラムと写真を合わせたパッケージ型の作品で、デジタル写真独自の鑑賞方法を提案するものです。鑑賞者の視線と瞬きをウェブカメラでリアルタイムに解析し、写真を鑑賞する時間軸へと応用します。

This work is a package that combines photographs and a viewing program; it proposes a way to appreciate photographs unique to digital media. The viewer's gaze and blinks are analyzed by a web camera in real-time, and applied to the time delay for viewing photographs.

「Processing Photography」とは、鑑賞者の振る舞いをビデオカメラ等のデジタル入力デバイスで解析し、鑑賞時間へと応用する、鑑賞形態を含めたパッケージ型のデジタル写真作品を指す造語です。

そのなかでも『Processing Photography Brink Series』は、写真と視る行為、また視線とイメージの関係に、新しい結びつきを与えるための試みとして制作された、3つの作品から成る連作です。

大量に撮影された写真をザッピングするように鑑賞する『01 Crawl』、ストロボ撮影された写真を静止した像としてではなく、網膜に焼き付く一瞬の光として鑑賞する『02 Strobe』、最後の『03 CameraEye』は見つめる視線と時間によって動画像から静止画像を生成します。

それぞれの作品で、鑑賞者の視線を解析し、それをトリガーとして表示するイメージを変えます。

マウスやキーボードの操作ではなく、表示する写真のシーケンスと眼差しの器官としての目とを、ダイレクトに接続することによって、新しい写真の鑑賞方法を提案することを狙いとしています。



高尾 俊介 TAKAWO Shunsuke

1981年熊本生まれ。

筑波大学第二学群比較文化学類卒業、ふとした思いつきくらいの感覚でIAMASへ入学。IAMASでは写真・映像の人ゆえにアーカイブ担当。





音声発電…コンセントや電池を一切使わず、人の「声」を用いた「独立した電気」による電子音響作品です。この表現方法は、社会システムに依存している現代において独立した道を探るための、一つの方法かもしれません。

**Sound generation...this is an electro-acoustic work produced with “independent electricity” that implemented the human voice, without using power outlets or batteries. This representation is perhaps one way to pursue an independent future in our modern world, which is dependent upon social systems.**

音声発電…コンセントや電池を一切使わず、人の「歌声」で作り出した「独立した電気」によって動作する音響装置を用いた電子音響作品です。

華道や茶道の世界では、道具が「進むべき道を探るための具」であったように、この「独立した電気」による表現は、電池やコンセントの先の、大きな社会システムに依存しなければ生きることができない現代社会において、独立した道を探るための一つの「具」となり得るのかもしれない。



津坂 真有 TSUZAKA Mayu

1980年、愛知県生まれ。

中京大学情報理工学部メディア工学科にてサウンドアートを専攻。「ボディ・エクステンション(身体に装着した作品)」を使ったパフォーマンスや、テクノロジーによって感覚を増幅・減衰させる装置を一定期間身体に付けたまま日々を過ごすというプロジェクトなど、テクノロジーによって身体に何らかの負荷をかけることを特徴とする作品を制作。それは、テクノロジーがどのような影響を与え、自分自身にとっての世界がどのように変容するかを、身体に直接聞いてみる試みです。



# 現代の基調音としてのファンノイズを用いた作品

A piece of work using fan-noise as a keynote of present age



フィールドレコーディングしたファンノイズを用いた8チャンネル出力の音響作品です。あらゆるところに存在しながらも、多くは聴取対象とならないファンノイズ、その特異な響きをもつ音の中に身を置いて体感してください。

This is a sound work with eight channel outputs that use field-recorded fan-noise. Fan-noise is present in many places and yet rarely draws an audience. Visitors experienced what it was like to be placed within these sounds, which have a peculiar resonance.

本作品の制作背景として、音楽作品に対する受容者からの捉え直しを主とする聴取論、そのような「聴取」行為そのものの性質に光を当てる、既出の音楽作品の存在があります。

その背景を踏まえ、本作品はマーリー・シェーファーの提示した「サウンドデザイン」の現状での不可能性という認識から、ローファイなサウンドスケープを基準に聴取活動を再編する試みの一つとして企図されています。

ファンノイズを音響素材として作品内に持ち込むことはどのようなことを意味するか、またその作品化の過程は、論文において検討しました。

最後に、当たり前のことですが、音楽作品は聴かれることによって成立します。聴かれることによって初めて、さまざまな経験、意味が生まれます。そこには必ず意識のはたらきが含まれるはずで

す。本作品は、聴くことに伴って意識をはたらかせること、についての作品です。



水谷 大介 MIZUTANI Daisuke

1979年生まれ。

2006年まで、国際基督教大学教養学部人文科学科音楽学専攻。

2006年よりIAMAS在籍。主な関心は聴取論、環境音。



# 微動画—昆虫の死際

Bidouga—Insect's death side



この作品は、携帯電話の小さく高密度なディスプレイや機能を利用した細密画です。精巧に描いた昆虫が、画面上で微かに動いています。また操作キーの決定ボタンを押すと、昆虫がピクリと反応します。

*Bidouga* is a miniature portrait using the functions and small, high-density display of cellular phones. The exquisitely drawn insects move delicately on the screen. When the button designated as the “control key” is pressed, the insects suddenly and subtly respond.

「最近の携帯電話が持つ高性能なディスプレイなら、より細密な絵が描けるのでは」

「携帯電話なら、日頃から多くの人に持ち歩いてもらえる作品にできるのでは」

この作品は、自身の好きな画家の細密画を携帯電話で持ち歩いたときに感じた、2つの着想が元になって生まれています。ペンダントや小箱などの、小さなものに描かれた小さな絵画を意味するミニアチュールのように、細部に至るまで丁寧に描きこまれたものには、人を強く惹きつける力が備わっています。私たちが日頃から身に付けている携帯電話上で、「鑑賞者が好きな時に好きな場所で、じっくりと眺める」というミニアチュールのような鑑賞体験を実現することができれば、作り手にとっても、鑑賞者にとっても、これほどすばらしいことはないと考えたのです。

また昆虫の死際は、身近な出来事でありながらも、気持ち悪さ、おぞましさ、儚さ、美しさなど、様々な感覚を想起させることができるモチーフです。作り手側が定めた見方や価値に従うのではなく、鑑賞者各自が日頃から持ち歩く中で、それぞれの見方や価値を見出してもらえればと思っています。

なお作品は下記携帯サイトからダウンロードすることができます。



<http://www.iamas.ac.jp/~yamars06/bidouga/>

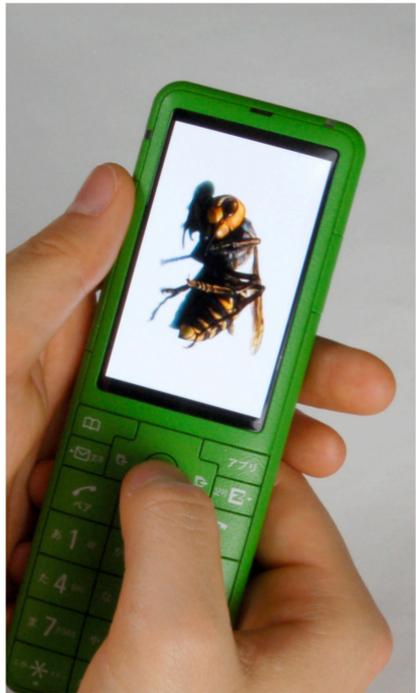


山本 信幸 YAMAMOTO Nobuyuki

1980年北海道生まれ。

金沢美術工芸大学美術科油画専攻卒業。主に描写表現を軸とする作品を展開。現在ブログにてiPod作品「Life collage」を配信。

<http://yamars.cocolog-nifty.com/blog/>



# Studio 2 review

---

---

卒業カタログの文章は、だいぶたってから読み返したときに面白かったらよいだろうと思うのだけど、今、何を書くべきだろう。先月MacBook Airが発売されました。薄いです。HD-DVDが撤退を表明し、Blu-ray DiscがHD標準メディアになるそうです。先日、大阪で電車に乗ったら、吊り広告の部分にまだ有機ELではなかったけれど、液晶ディスプレイが設置されていました。IAMAS生はmixiよりtwitterが盛んなようです。今年は北京オリンピックがあります。横トリは9月からですね。岐阜おおおきビエンナーレも同じ時期に開催されます。この数年、IT領域ではWEB2.0というキーワード一色の印象でした。それがいよいよ実生活に浸透していると感じ、最近は注意しております。注意すると言っても無駄なものを買わない努力をする程度ですけどね。同世代の友人を見渡してみると、心身ともに少し元気がないのに「なぜだかネットで買い物だけではできちゃうのよね」といった人が増えているように思う。これはよくないね。今年はネズミ。本学開校1996年も子の年であり、このことは12年の経過を表している。「ひとまわりした」とも言う。そんな2008年に卒業していく今年の学年は、なぜだか本当に仲がよく元気がよかった。そのように確かに見えた。スタジオ2からは6名が修了し、SOTU展に参加した。五十嵐友子の『Time-Layer photography』は、動画から一枚の静止画を生成する「映像の写真」という未知の領域を扱っており、今後の展開に期待させられた。高尾俊介の『Processing Photography Brink Series』は、鑑賞者のまばたきに着目し、写真の新しい鑑賞形態を提示していた。多様なカメラアイが交錯する作品とも解釈できる。山本信幸の『微動画—昆虫の死際』は、携帯電話の特性を利用した現代のミニチュールである。時間をかけて人が描いたことによる強度が作品を成立させていた。佐竹裕行の『s鍵とk錠』は、鑑賞者は鍵を用いることで、TV番組の特定の人物の顔だけにモザイクをかけることができる奇妙な作品であるが、それ以上に未来社会を予感させる論文が印象に強い。津坂真有の『SSS』は、今回唯一のパフォーマンス作品。ステージではなく展示会場の空間で演奏が行われ、なだらかな違和感を与えることに成功していた。水谷大介の『現代の基調音としてのファンノイズを用いた作品』は、録音された微量量のファンノイズを扱った音響作品である。後半部は、音が消失することにより、さきほどまで音が鳴っていたことに気づかされるといった静かな興奮を与えてくれた。6名ともにそれぞれベストを尽くしていたと感じており、卒業後の活躍を心より期待している。

前田真二郎



# Studio 3

Interface

information design  
interface design  
product design

情報デザイン  
インターフェイスデザイン  
プロダクトデザイン

# Mobile Library — 携帯電話を利用した書籍管理ツール —

## Mobile Library –the tool for book management by mobile phone–



携帯電話による書籍管理のためのアプリケーション。カメラのバーコードリーダーから読み取ったISBNを登録して書籍の情報を記録するほか、撮影した画像をウェブブラウザ上で自由に編集し、スクラップブックとして利用します。

This is an application for managing books with cellular phones. In addition to registering ISBNs scanned by camera barcode readers and documenting book information, this data can be freely edited on web browsers and used as a scrapbook.

紙の本の持つ多様な素材や構造は、私がずっと興味を持ってきたことでした。

特に、近年は電子端末が飛躍的に発達し、普及してきたことで、単なる情報伝達の媒体ではない本の、モノとしての魅力に注目が集まっているように思えます。

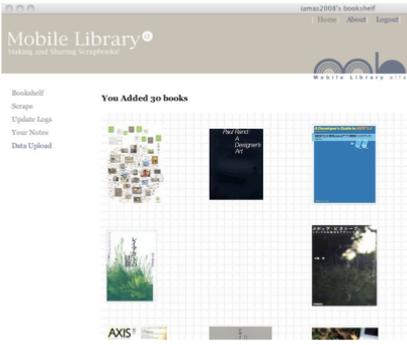
今回制作したwebサイトは、読書の履歴を記録／編集するものですが、その対象を既存のサービスのようにな「一冊」という単位ではなく、ページ毎の、携帯電話で撮影可能な範囲——テキストだけでなく、図版や構造の工夫のような、より小さな情報の単位——でとらえることで、本の新しい側面を発見出来るのではないかと、また、それを共有することで、従来とは異なる本との出会いを提供できるのではないかと、期待しています。



井出 はるか IDE Haruka

1983年生まれ。

埼玉県大宮光陵高校美術科コース、武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科を卒業。アナログとデジタルの境でふらふらと彷徨う内にメディアアートの世界に興味を持ち、一年のフリーター期間を経てIAMASへ入学。



# Vibracion Cajon



本作品は楽器演奏の経験がない人が、セッションという演奏形態の中で、他者との一体感を得ることを目的とした打楽器インターフェイスです。振動を共有する事で、プレイヤーが他者の存在を強く意識しながら演奏することが本研究の狙いです。

This work is a percussion instrument interface, which aims to enable people that have no musical performing experience to gain a sense of unity with others in the form of a musical jam “session”. The goal of this research was to help musicians play with a heightened consciousness of their fellow performers’ existences.

グルーブはどこからくるのか？

その問いに私は「振動」と答えたい。

この作品は、ドラムを叩いた時の振動を他の奏者に伝えることで一体感を喚起し、演奏でグルーブを起こす打楽器インターフェイスである。これまで、演奏者が音以外でコミュニケーションをとっているという説は即興演奏家の間でも論議されてきた。私は、セッション中に演奏者間でやり取りされる情報の中で、「振動」に注目し、このインターフェイスを製作した。

人間は聴覚だけでなく、空気振動により触覚でも音を感じている。『Vibracion Cajon』の演奏で、触覚は聴覚とは違う音の知覚方法であるということ、肌で、骨で体感して頂ければ幸いである。



金箱 淳一 KANEBAKO Junichi

1984年長野県浅科村（現佐久市）生まれ。

岩手県立大学ソフトウェア情報学部を卒業後、ユーザにコンピュータの存在を感じさせないインターフェイスを目標にStudio 3で研究制作を行う。研究の対象は人間と音楽とのインターフェイスである楽器。在学中の制作物は『Mountain Guitar』『暗華鏡』など。パンクロックとサイコビリーを愛する。偉くなくていいから立派な人になるのが夢。



# /balance



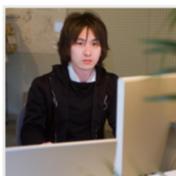
イメージに重さを与えて、手で感じとれるインスタレーション。左右に可動するボードを傾けながらバランスをとって、鑑賞者がグラフィックを変化させていきます。

This is an interactive installation that visualizes weight. By tilting the board and changing its balance, guests alter the graphics.

このインタラクティブなインスタレーションは、板を傾けることによって映像の重さを手で感じとることができる作品です。

板にプロジェクションされている幾重もの紐状のグラフィックの収束点が板の重心となり、傾けるとその重心が傾けた方向へと動いていきます。板の下には、コンピュータで制御された加速度センサーとサーボモーターが内蔵されており、傾けた角度と反対方向にテンションをかけることで、重心に対する重さを与えることを可能にしています。鑑賞者は板を傾けるストロークやタイミングなどで、ダイナミックに映像を操作しながら、直に重心の移動を感じることができます。

デジタルデータを扱う世界では、量という概念が物質の大きさに比例しなくなりました。情報という実体のないものに重さを与えることによって、人が、操作、判別、調整などを直感的かつ感覚的に行えるインターフェイスの提案をインスタレーションという形で表現しました。

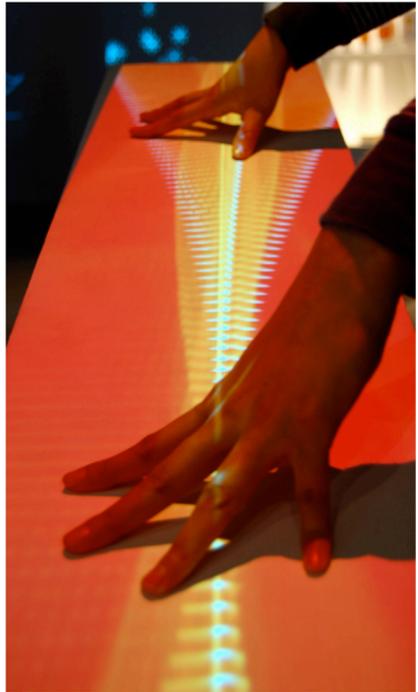
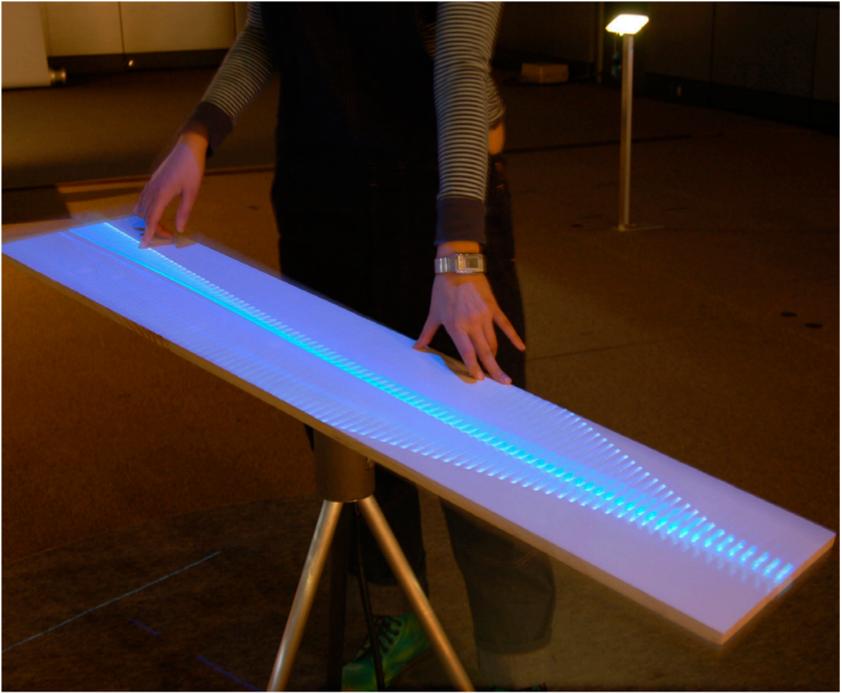


小島 一郎 KOJIMA Ichiro

1979年横浜生まれ。

02年IAMAS (アカデミー) を卒業、03年同校研究生修了した後、エッジ株式会社 (現ライブドア) に入社しデザイナーとして3年間勤務。

様々なアートプロジェクトにも参加し、イスタンブールやパリなどで制作を行う。02年フランス政府「DICREAM」入選。デザインした映像はヤハリ (ボンビドーセンター)、ドイツ、ホルトガル、ISEA2002などにて上映された。その他、企業のweb、ケータイサイト、CDなどのデザインを手がけている。



# Dendot ver.1.0



これは光で光をコントロールする作品です。

懐中電灯型の送信機から、光という目に見える形で信号を発光デバイスに伝えることで、直感的にコントロールを行い、様々な光のパターンを描くことができます。

This is a work that controls light with light. Flashlight-shaped transmitters send signals in the form of visible light to light-emitting devices. Users control the light intuitively, and are able to draw various patterns.

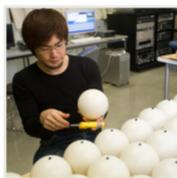
この作品は、懐中電灯型の送信機から、可視光で信号を発光デバイスに伝えることで操作を行い、様々な光のパターンを描くインタラクティブ・インсталレーション作品です。

デバイスは、送信デバイスと複数の受信デバイスに分かれており、発光パターンは4つの送信機からそれぞれ1つの発光パターンを発信することができます。

制作のきっかけは、数個の衝撃を受けると発光するデバイス作品を制作したことでした。衝撃を受けたデバイスがそれぞれ発光する様子が、コミュニケーションをとっているように見え、実際に光で通信することが出来ないだろうかと考えました。

現在、様々な信号が目に見えない形で飛び交っていますが、この作品では可視光通信を用いること——懐中電灯で照らすという行為——により、直接信号を伝

える感覚を、直感的に得ることができます。また、この作品は可視光通信でどのような表現が出来るかの探求でもあります。



蛭田直 HIRUTA Sunao

1976年岡山生まれ。これまでフリーランスのウェブデザイナーとして活動。

IAMASではスタンドアロン・デバイスをキーワードに制作を行う。

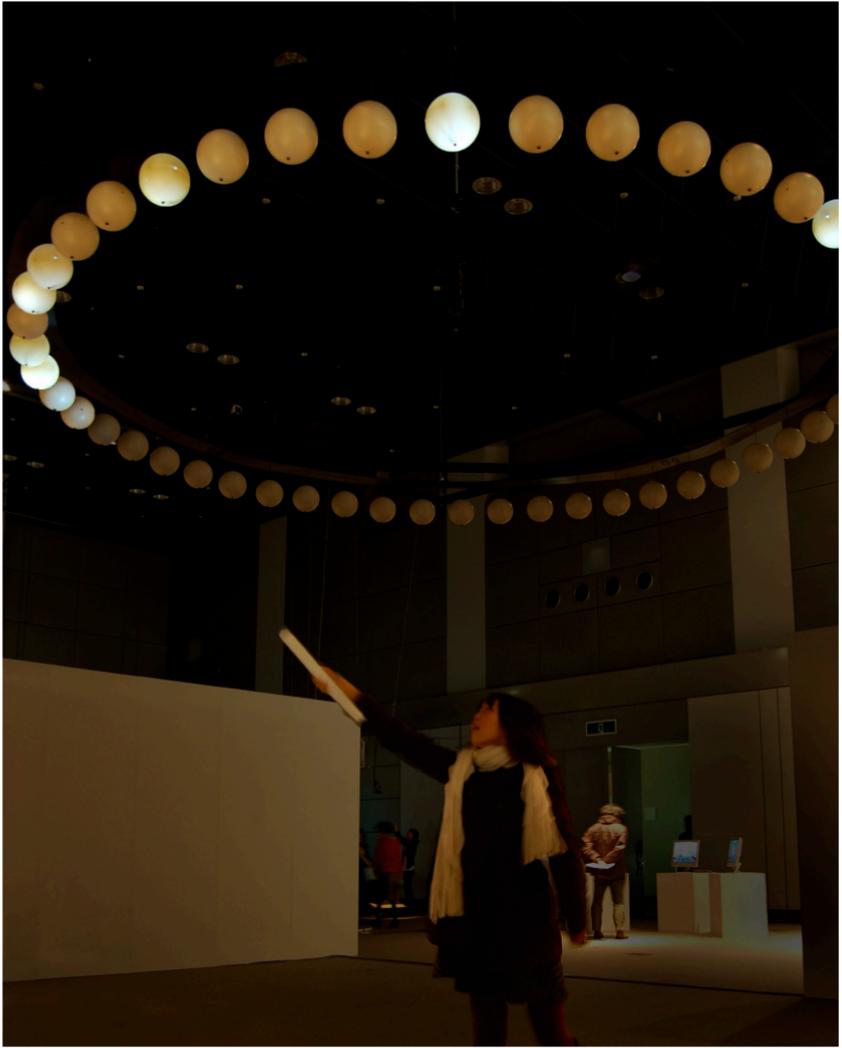
IAMASでの活動

・IAMAS「Snapshot展」にPDPおよび「tetra」を出展

・ICC「OPEN SPACE 2007」研究開発コーナー「ゲイナーカイト」の制作に参加

・「いまからだIAMAS in TOKYO」へGanguプロジェクトから「Mr.Rolling」を出展

・Gainerのチュードリアル本「+Gainer」の制作に参加



# Studio 3 review

---

---

This year in particular, I sense the students' struggle to come to terms with the pressures of using technology in their creations. More specifically I should say: The pressure of making technology *visible* in their creations. Some students seem lost in dealing with, or introducing this element, even to the extent that their work becomes a mere demonstration of technology, without thought to why. It could be said that one of the driving forces in creating is questioning *why*: Why study at IAMAS? Why create this work? Why would someone want to see or use this? The starting point is within oneself, and what follows is a series of choices—one being the medium of expression. However I fear for many that this is overwhelmed by the need to use technology. It may sound as though I'm opposing technology, but this is certainly not my feeling; for reasons of brevity, I'm generalising to make a point. Many students seem to have forgotten that using technology in art should be a means to an end, and certainly never justification in itself. It is not always important that technology be visible or discussed.

However, if I had to convey one simple message to the students, it would be that they should not be satisfied with 30-second experiences, but should strive to create and demand more. Always concern yourselves with the questions of who you are, what you have to say, and how much change you can create.

Recognition:

Kanebako Junichi—For making change within himself.

Sakamoto Mariko—For listening, working hard, and keeping it simple.

Kitagawa Fumika—For thinking and expressing herself.

ALIMO—For exhibiting the only painting, and for having balance.

Hiruta Sunao—For striving hard—but remember to question the easy option.

Yamamoto Nobuyuki—For coping well—but don't sell your soul!

Igarashi Tomoko—For having a good eye—but don't forget your own voice.

Hayashi Poki Yousuke—For fighting for your right to party.

“You missed two classes—and no homework,  
But your teacher preaches class like you're some kind of jerk,  
You gotta fight for your right to party.”

*Beastie Boys*

James Gibson

# Studio 4

Media Aesthetics

performing arts  
spatial expression  
media expression  
art criticism  
sight specific

身体表現  
空間表現  
メディア表現  
芸術批評  
サイトスペシフィック

# Virtual Seesaw



従来の対面式とは異なる横並びで遊ぶシーソーです。「鏡」を利用する事で、アナログな機構が持つ可能性からバーチャルリアリティを演出します。シーソーをしている時の感覚体験を浮き彫りにさせる作品です。

This is a seesaw for side-by-side play, rather than the conventional face-to-face construction. “Virtual reality” is produced from the potential held by analog mechanisms, and the use of a mirror. It is a diverse work that highlights the physical sensation of seesawing.

従来の対面式のシーソーとは異なる、横並びのシーソーです。前面に設置された鏡によって、対面式で遊んでいるような感覚を演出する事がこの作品が持つ一つの特徴です。また、この鏡がシーソーの動きに連動して傾く仕組みも備えています。つまり鏡が動くことにより、相対的に静止しているはずの相手が鏡の中で動き、視点を定めることができなくて、従来のシーソーではそれほど注目されなかった背景に視点が移動することになります。身体の上下動に伴って生じる視線の先にある光景の動きは、日常ではなかなか体験することができないものです。体験者には、想定し得る日常世界にある景色の動きとは全く異なる光景が、鏡を通して飛び込んでくることになります。その非日常的な動きに対し、体験者はそれを瞬時に処理できない状況に陥ることになり、それが「酔い」や「めまい」を伴う様な浮遊感を生み出す

仕組みになっています。この作品ではこういった、所謂「不思議な感覚」を演出しようとしています。「鏡」というメディアを用いた、アナログな機構になっている所以は、シンプルにその虚空感を鏡面中に見せることで奥行きや臨場感が得られると考えたからです。



石原 寛介 ISHIHARA Hiroyuki  
静岡学園高等学校理数科、神田外語大学英米語学科、  
LACC(Los Angeles City College) 映画学科、を経て IAMASに入学。  
好きな事をやらせて頂いている人生です。



# 紡ぐ〜大垣第一女子高等学校の記憶〜

Spins it—Memory of Ogaki Daiichi girls' high school—



平成2年に閉校した、繊維産業で働く勤労女学生のための定時制高校の校舎は、現在IAMASとして使用されています。この作品は、作者と時を経て校舎を共有する女子高生たちの青春時代に迫り、今は薄れつつある大垣の「繊維のまち」としての記憶を紡ぎ直す試みです。

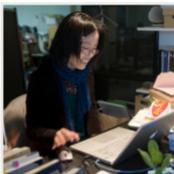
One of the buildings presently used by IAMAS previously housed a part-time high school for girls working in the textile industry, which closed in 1996. Passing through the artist and through time, this is an attempt to get close to the youth of the female high school students that shared this school building, and “re-spin” the now fading memories of Ogaki City as a “textile town”.

大垣商店街の空き店舗を利用して行ったインスタレーション作品です。

展示空間を二つに区切り、一つ目の部屋では、IAMAS校舎に残された大垣第一女子校時代に使われた教室を、特大写真と校舎に残された机、椅子で再現しました。当時の女子高生たちが使用したその机の天板には、学生生活と同時に営まれていた紡績工場での労働を表した写真とテキストを掲示し、学びながら働いた彼女たちの学生時代を表現しています。

二つ目の部屋では、実際の教室で事前に収録した、卒業生たちによる座談会の模様を3モニターで流しています。壁には、教室に残された学生生活の痕跡を写した写真を実物大で掲示し、彼女たちの存在をより近くに感じられる空間を作っています。

当時の高校の記録映像や写真資料の閲覧も可能で、この空間での展示や人との交流を通して、来場者に街の歴史と未来を考えてもらうきっかけ作りを目指した作品です。



井上 さおり INOUE Saori

岡山県立大学デザイン学部ビジュアルデザイン学科メディアデザインコース卒業。



## Studio 4 review

---

---

観客は何を期待してIAMAS 2008を見に来るのだろうか？ 新しいメディア・テクノロジーを用いた芸術作品を見に？メディア技術の社会的な応用方法や新しい発想に興味があって？ 或いは学生の研究内容を知りたくて？

たぶん芸術系の関心で来る人にとっては作品を、工学系の人は研究内容の方を重視するのかもしれない。ただ、作品を見に来た人から「どれが作品なの？」と問われると、そのあたりが頗る曖昧で返答に困る。

IAMAS 2008 がアカデミーの卒業制作展と大学院の修了研究発表会の合同展示のかたちをとっているのは周知のことだが、大学院の展示に限ってみれば、その修了研究発表会という名称が示しているように、この展覧会は工学系であれ芸術系であれ研究発表というのが建前であり、だとすれば作品を通して自分の研究内容を語るというのが筋ではあるのだろう。展示会場に配置された何人かの説明員の解説を聞いても、また作品につけられたタイトルの多くも、基本的にその研究内容を暗示している。そう考えると、この展覧会は自立した芸術作品を展示するというよりも、研究内容を作品展示の形で示すといったデモンストレーション展示の要素が強いことになる。しかし研究発表の展示であるならば、その研究内容を観客に分かりやすく示すパネルが思ったより少ない。むしろそれらを必要としない自立した作品展示として提示したいという思いも見られるのだ。そのあたりは制作者本人にとっても曖昧なのではないだろうか？ そんな疑問も浮かんでくる。洗練されたデザイン配置とインフォメーション、そこには明確に「IAMASらしさ」といった展示の特徴がでていることは確かである。しかし…これでいいのだろうか、あえて問いかけてみたくなるのだ。

研究と作品展示、これはそんなに簡単な問題ではないのかもしれない。確かに工学系の研究展示であるならば、展示される制作物は、研究の流れの中に位置づけられ、明確なある特定の目的を持つことになる。しかしそうではなく、それが芸術系の作品展示である場合、研究内容がその作品の背景や基盤技術に大きく関与したとしても、作品自体が持つ文化的、技術的、社会的、個人的等々の多方向的な志向性、あえて言えばその「多型倒錯的」な特性は、その研究内容から逸脱する部分を必ず持つだろう。またそれを持たない作品は、端的に言えば面白くない。逆に言えば、作品の「多型倒錯性」によって様々な観客がそれを受容することができるということでもある。作品自体が観客に発するメッセージは、作者の語る作品コンセプトから常にずれを含むであろうし、当然研究論文で表現される研究内容とも重なりこそすれ、それに包摂されるものではない。研究から見れば作品はその一部であるのだが、作品から見れば研究は作品を支える一つの要素となる。そんなスタンスが作者には要請されるのかもしれない。例えテクノロジーに興味のない一般の観客が見に来たとしても、「難しいことをやっていますねえ」で終わらせたくはないのだから。

安藤 泰彦



# Studio E

Representation Engineering

communication engineering  
user interface engineering

コミュニケーション工学  
ユーザーインターフェイス工学

# 初心者の操作特性を考慮したマウス及びマウスパッドの提案

Proposal of mice and mousepads which focuses on characteristic of beginners



高齢者や初心者がPCの操作において直面する課題のうち、「マウスパッドの端でマウスを持ち上げることに気づかない」という問題に着目し、これを解決するための手法を提案し実装及び評価を行なった。

Amongst the issues that elderly and beginners encounter in operating PCs, I focused on the problem: “not realizing to lift the mouse at the mousepad’s edge”. I proposed, implemented and assessed a means for resolving this.

「マウスを持ち上げる」という動作を知らないユーザーは、マウスパッドの端に達したマウスを往復運動させる、マウスパッド自体を移動させるなどの動作をおこなう。マウスを往復運動させた場合、カーソルも往復運動をして、目的の地点をポイントできない。マウスパッド自体を移動させた場合、目的の地点をポイントすることは可能であるものの、著しく煩雑な操作が伴う。

本研究では、周辺部に傾きのあるマウスパッドと加速度センサー内蔵マウスにより、マウスパッドの端を検出し、マウスがマウスパッドの端に達した場合にカーソルを自動的に移動させるシステムを提案した。システムを評価するため、ディスプレイ上に出現した円をマウスカーソルでポイントするアプリケーションを開発し、PC初心者の女性4名を対象とした実験を行った。

結果、提案手法の有効性を確認することができた。また、実験時にマウスパッドに違和感があるとの回答があったため、いくつかのマウスパッドをNCルーターを用いて作成、比較検討を行ない許容可能なマウスパッド形状を明らかにした。



福井 悠 FUKUI Yu

1983年生まれ。

3回目の引越しを経て大垣にたどり着きました。

4月からはリアルノートの予定。



# Studio E review

---

---

今年唯一のStE卒業生、福井悠は、「初心者向けマウス」について研究した。具体的なシステムを提案するとともに、ユーザーテストにより使い勝手を評価した。初心者にとって、マウスを動かすと連動してカーソルが動くことは比較的理解しやすい。しかしパッドや机の端にある時、さらに端方向に動かすための操作は必ずしも自明ではない。マウスの仕組みを理解していなければ思いつかないからであろうか。確かに「マウスを持ち上げる」という動作を教えれば、その場では実行できる。ただ現実として、教えたその後のある日、同じようにまた困っている状況を目の当たりにしたことから、この研究は始まっているのだ。

研究では問題に対する解決案、すなわち、持ち上げる動作を促す方法や、持ち上げる必要のないマウスの仕組みを議論した上で、後者の手法を選択し、いくつか実装した。パッドの端にマウスがあることを検出して、その端の方向にマウスをゆっくり動かしてやる方法である。PCを使ったことのない人に複数回試用してもらい、提案する装置による操作性の改善を確認した。

ところで、彼の研究は、途中や最後のプレゼンで、このテーマで研究することの意味合いがなかなか通じていなかった。この研究の「スタート地点」をうまく伝えられていなかったからであろう。

話は飛ぶが、フランスの数学者、ベルナル・モラン (Bernard Morin) は、6歳で完全失明したにも関わらず、図形を扱う数学の分野 (位相幾何学) で業績を残した。特殊な球面を裏返す方法を具体的に例示したことが有名である。もう少し詳しく書くと、「自分自身を通り抜けることはできるが、滑らかに変形させなければならない」という条件の下で、「三次元の球面を裏返す」という難題に挑んだのである。「自分自身を通り抜ける」ということなので、数学の中での、架空の話として考えてみて欲しい。「滑らかな変形」というのは若干正確ではないが「強く折り曲げ」たりしてはいけないことを意味する。

目が見えないことが決して不利ばかりとは限らない。むしろ、目が見えないために、「三次元空間と同じように四次元以上を実感できる」という数学者もいるらしい。つまり、知識や体験がないからこそ有利となる部分が存在するのだ。

福井くんが、研究の前提を知らない人に耳を傾けるなどして、その人のことを想像できれば、より伝わりやすい説明ができたのかもしれない。そのような想像は、時には大変かもしれないのだけれど。

IAMASでは大きく芸術系と理工系がいるが、それぞれお互いの分野については盲目と同じ。見えていないからこそ新しい発想を柔軟にできるかもしれない。見えていない人にどうやって分かりやすく伝えるかを考えることも必要だろう。お互いを理解するために努力し、補い合う関係であれば、と願う。

小林 孝浩

# AND Course

Advanced Network Design Course

network design  
system administration

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

# CFL



支援用ランチャーアプリケーション。就職予定先で使用することを前提として作成。メモ・カレンダー機能・通常のランチャー機能を搭載。ファイルサーバーを検索し、関連ファイルを表示することも可能。

CFL is an assistive launcher application. I created this work with the assumption that it would be used at my future place of employment. It is equipped with memo and calendar functions, as well as an ordinary launcher. It can also search the file server and display related files.

就職予定先で使用することを前提として作成した、支援用のランチャーアプリケーションです。

メモ・カレンダー機能・通常のランチャー機能を搭載しています。メモ機能は3色まで色を指定することができ、設定したキーで随時変更が可能です。また、要望があったため、ファイルサーバーから、データベースサーバーを利用し、関連ファイルを表示する機能も搭載しました。

アプリケーションを起動するにあたり、業務などでは使用するアプリケーションがある程度決まっていると考え、効率的にアプリケーションを起動することができるように、ワークフローという機能を追加しました。

また、アプリケーションの登録時にメモとの関連付けを行い、該当アプリケーションの起動時に、自動的にメモを表示する機能もあります。これにより、前回の作業状況や、気になったことを忘れることなく確認することができます。



東 泰之 AZUMA Yasuyuki

1987年生まれ。

県立岐阜商業高等学校情報処理科を卒業後、IAMASに入学。



検索:

ホットキー一覧

名前	ホットキー
A:エンジン設定起動	Ctrl + D9
A:ファイル破損チェックツール起動	Shift + E
D:aa一括起動	Ctrl + S
D:wwork一括起動	Ctrl + S
D:MMMM一括起動	Ctrl + S
W:qワークフロー	
W:ssワークフロー	

検索結果

名前	パス
部品1	C:\Documents and Settings%\...
部品1	C:\Documents and Settings%\...
部品10	C:\Documents and Settings%\...
部品2	C:\Documents and Settings%\...
部品3	C:\Documents and Settings%\...
部品4	C:\Documents and Settings%\...

2008.3.5 > 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

MARCH

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Event::

2008/02/28~2008/03/02  
卒業制作展(フトピア)

ToDo::

# Poetto



ユーザーが自分の写真や詩の作品を公開し、そこに他のユーザーが、それぞれ感じた印象にあわせた作品を投稿することで、一人では作ることのできない様々な印象を持つ写真詩ができ、自分の作品に対する新しい印象を得ることができる。

With *Poetto*, users can upload and display their own photography and poetry. Other *Poetto* users can then post poems or pictures in response, according to their impression of the work. Through this process, diverse photograph poetry that would be impossible to create by oneself is born, allowing users to obtain a new image of their own works.

ユーザーがサイト内で写真や詩の作品を公開し、他のユーザーはその作品を見て感じた印象を詩や写真で表現し、投稿することで、一つの写真詩を作る。自分の作品に、他の印象を持った作品が加わることで、一人では作ることのできない写真詩を作ることができ、さらに自分の作品に対する新しい印象を得ることができればと考えた。

また、写真は撮れるけれど詩が書けない、若しくは詩は書けるけれど写真が撮れない、という人たちが、お互いの作品を持ち寄って、写真詩を作ることができる。

既存の写真共有サイトでは、共有されている写真にコメントとして文章を投稿することは出来るが、詩を書いて投稿する雰囲気ではない。また、既存の詩の投稿サイトには、写真を公開する機能はない。そこで、写真の共有と詩の投稿ができ、それを写真詩として表現するサイトを制作するに至った。



岩崎 由佳 IWASAKI Yuka  
1987年生まれ。  
岐阜県立大垣商業高校出身。

## Poettoとは？

Poettoとは、写真共有サイトと詩投稿サイトを組み合わせたくみで、ユーザー同士が写真詩を作るWebサイトです。

ユーザーがサイト内で写真や詩を公開し、他のユーザーがその作品を見て、その印象にあった詩や写真を投稿することで、一つの写真詩を作ります。

[作品説明](#)

## ログイン(SSUはこちら)

メールアドレス

パスワード

ログイン

## ピックアップ写真詩



白い花

## 写真詩登録数

恋愛	9
友情	3
ポジティブ	2
ネガティブ	8
駄洒	3
悪意	5
未分類	5

## 新着写真詩



白い花

空が

届かない恋なへ

haru

届かない恋なへ

[もっと見る...](#)

## 写真詩を検索

写真詩を探す  写真を探す  詩を探す 写真と詩の種類はログインが必要です。

すべて

検索

投稿が新しい順  投稿が古い順



# デコボコチルダース

Dekoboko children



表と裏で描かれている子供の動作が違います。

絵を組み合わせることによって子供同士の関係が変化します。

子供ひとりひとりの性格を想像しながら自由に札を組み合わせ、物語をつくります。

The actions of each child are drawn differently on the front and back of cards.

The relationships between the children change depending on the arrangement of the cards. By imagining each of the children's personalities and then freely arranging the cards, a story can be created.

子供たちは、私の「過去の感情の記憶」を元に描かれています。

自分の内側に目を向け、成長するにつれて、素直に表に現さなくなっていた感情を、作品を通して表現しました。

ここで見て欲しいところは

- (1) 子供ひとりひとりの表情
- (2) 子供同士の繋がりが
- (3) 子供全体

です。

絵についてこだわったところは、「ひとりひとり違う」というところ、全員裸足で描いたところ、絵を組み合わせる際1対1になるのではなく、1対多で組み合わせができるようにしたところです。

裸足で描いたのは、子供の素直に感情をあらわす自由なイメージと、子供の「危うさ」を表現したかったからです。

絵はアクリル板で挟んでいますが、絵がメインなので、できる限り札を構成する要素を少なくしようと考え、エッジの部分は透明な強力テープを使用しました。

展示も見て欲しいと思う要素を満たせるよう、壁掛けにし、札の並び替えを誘発できるような展示をめざしました。



喜多川 文香 KITAGAWA Fumika

1988年東京生まれ。

2006年3月 岐阜県立岐阜総合学園高等学校卒業。

2006年4月 英語の先生にIAMASを強く強く薦められ、IAMASに入学。



# My Theater



この作品は、誰でも簡単に自分の動画再生ページを生成することのできるサイトです。生成するだけでなく、このサイトを利用して生成されたページを一覧で表示し、お互いに閲覧しあえるギャラリーも設けてあります。

The work is a site whereby anyone can easily produce their own video playback page. The website is not only for creating, but also displays a list of the pages produced using this site, and has a gallery setup for viewing each others works.

『My Theater』は、一人ひとりがそれぞれの動画をより多くの人に見てもらう場所を持てると考えた時、各々が自分の映画館を持っているようになるので、このタイトルになりました。

誰でも簡単に自分の動画再生ページを生成し、このサイトを利用して生成されたページをお互いに閲覧しあえるようになっています。

生成される動画再生ページでは、今注目されているSilverlightが利用されています。

Silverlightとは、Microsoftより2007年の夏にリリースされたばかりの技術です。クロスプラットフォーム対応のブラウザ用メディア再生プラグインとなっています。

私は、IAMASでの学校生活でMicrosoftの様々な技術にふれてきました。そこでより多くの人にMicrosoftの技術に触れてもらいたいと思い、今一番興味をもっているこの技術を利用しました。



塩井 里奈 SHIOI Rina  
1987年岐阜生まれ。  
岐阜県立岐阜商業高校卒業。

## My Theater



sample 1



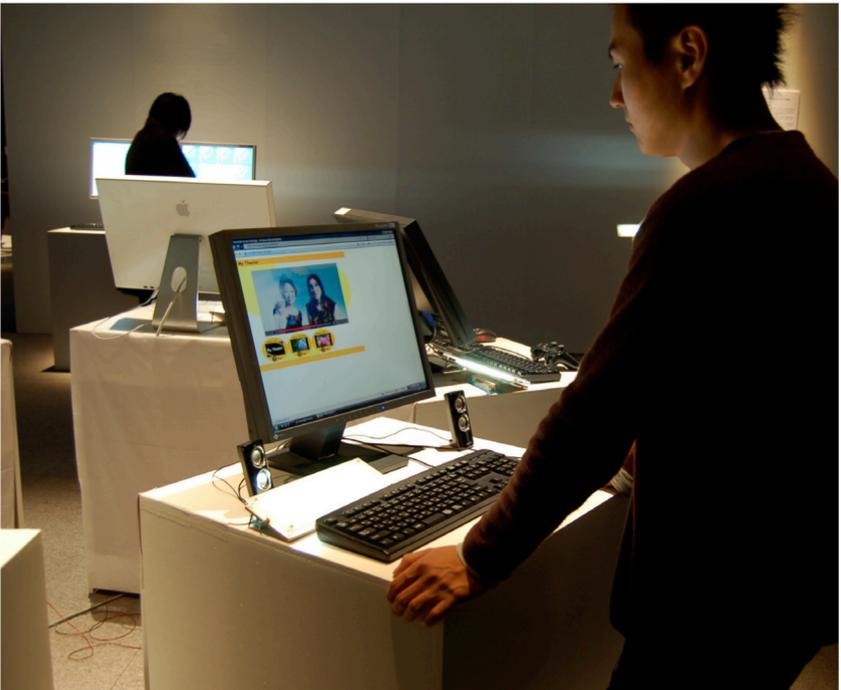
sample 2



sample 3



sample 4



# 草サッカー.jp

KUSASOCCER.JP



これは、サッカー、フットサル、ソサイチ、ビーチサッカー、アクションサッカー、障害者サッカーなど、日本全国の草サッカーチームのためのマッチングサイトです。インターネットにより、草サッカーチームや草サッカーに携わる人々のネットワークを広げます。

This is a matching site for informal soccer teams across Japan. The network between these soccer teams and the people involved with them is expanded through the use of the internet.

この作品は、より使いやすく、より効果が得られるマッチングサイトを目指して現在も発展中です。

オリジナルコンテンツとして、Google マップとのマッチアップを図った「チームマップ」、タグによりエンタリを検索する「タグ掲示板」を盛り込み、既存サイトとの差別化を図りました。PC サイト、モバイルサイト共に一般公開されており、既に100数十のチーム情報がサイトに登録されています。興味のある人は是非利用してみてください。



(モバイル) <http://kusasoccer.jp/m/>

(PC) <http://kusasoccer.jp/>



鈴木 浩規 SUZUMURA Koki

1985年加茂郡白川町生まれ。

2005年KAMO FCという草サッカーチームを立ち上げ、以来本巢・岐阜エリアを中心に活動中。



# いきなりお宅訪問

HouseVisit



3名分の名前を入力することで、背景とキャラクターや台詞を生成する家庭ジェネレータ。ブラウザ上で繰り広げられる不思議な会話をにやにやしながらかしめる。

This is a household generator; by entering three names a scene, characters and dialog is created. You will smile as you enjoy the strange conversations unfurling on the browser.

双眼鏡や望遠鏡を持つと、他人の観察を始めてしまう家族や友人を見ていて、この作品を思いつきました。

3名分の名前を入力して、にやにやしながらかしめるものを目指しました。身近な人の名前だったりすると、より楽しめるかもしれません。

台詞を投稿することも可能です。独り言が出現する確率が比較的高くなってきます。

作品を作る最初の段階で、何が面白いのかを考え続けるのが一番大変でした。悩んだ甲斐あって、げらげらと笑えるというわけではないけれど、思わず次の会話も見てみたくなるような作品に仕上がっていると思います。

一見単純な作品ですが、内側ではデータベースが動いていたりと、それなりに凝ったつくりになっています。

今後、家具と会話を対応させたり、吹き出しの形を自動的に変更されるようにしたり、もっと良いものに仕上げたいと考えています。



田中 友子 TANAKA Yuko

1987年九州生まれ。

両親の反対を聞かずに佐賀県立有田工業高等学校に進学。

デザインの基礎の勉強とドキュメンタリー制作に全青春を消費する。

最も尊敬する恩師の助言と勘と勢いでIAMASに進学。



# emag noitca



Flashによるウェブゲーム。ステージ毎にゴール地点を目指す。

他のユーザーが作成したステージで遊ぶことができるほか、ステージの構成やパーツのグラフィックを作成し、共有することができる。

This is a flash web game. In each stage, players aim for a marked goal. Not only can you play on stages created by other users, but you can also construct your own stages and game parts to share with others.

web上でデータを共有する、Flashによるウェブゲーム。ゲーム内容はシンプルなアクションゲームであり、ステージ毎にゴール地点を目指す。この作品の特徴として、他のユーザーが作成したステージで遊ぶことができるほか、ユーザー登録をすることでステージの構築やブロック／キャラクターのグラフィックを作成することが可能となり、作成したステージなどは全体で共有することができる。

制作動機としては、IAMAS入学以前から、複数の人が関わるようなサービスに興味を持っていたことと、自分自身が楽しんで制作できることをと思い、ゲームを制作物に選択した。自動生成と違い、人の手でつくられたものにはユーモアや変わった楽しみ方があること、既存のゲームではステージなどを作成できても共有する方法が特に無いことや、自分で作成したものは先が見えていて面白くなかった経験から、今回のような作品を制作するに至った。

ゲーム自体の楽しみ方は、単純に足場を並べるほか、画面外に足場を用意しておいたり、上下左右どこにでもスクロールするため、ゴール地点を探させたり、ブロックを迷路状に組むなど、作成者のアイデアで楽しみ方を工夫できる。



宮田 峻平 MIYATA Shunpei

1987年生まれ。

岐阜市立岐阜商業高等学校 情報処理科出身。

IAMAS入学後はweb系を中心にプログラミングを学ぶ。



作品説明典(002)

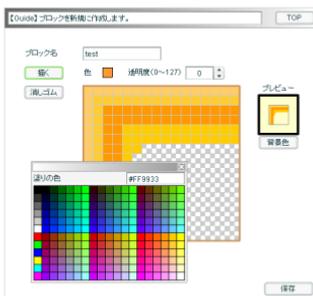
・ 展示用のユーザでログインできます  
 メールアドレス: e@e / パス: eue1

### IAMAS 2008 コントローラでの操作方法



#### □ キーボードでの操作

左右移動: 左右矢印キー(← →)  
 ジャンプ: Xキー  
 ダッシュ: Zキーを押しながら移動  
 ポーズ: スペースキー  
 ポーズ解除: エスケープ(esc)キー



# AND Course review

---

---

今回初めてIAMAS卒展を体験した。1月末の卒業制作発表の頃は、果たして展示ができるのかと心配した。期待と不安が交錯しながら卒展の準備が始まった。準備の最終日は雪が降っていた。19時を過ぎても展示のセットが終わっていない、デバッグが終わっていない作品もあった。これで間に合うのかと思った。が、それは杞憂に終わった。翌日、ほぼ予定通りオープニングセレモニーに漕ぎ付けていた。これがIAMAS卒展なのかと感心した。発表当時より作品自体のレベルが上がっていた。しかも期間中も日々更新していた作品があったのはIAMASならではのなにかと思った。情報技術を使いながらもアナログ的あるいはデジタル的な表現と空間を利用して遊べる作品もあり、おもしろかった。

ANDコースの作品は、プログラミングやネットワーク技術に関連したものが多く、今年は特にウェブサイトの作品を中心に纏まった展示となった。

そんな中、喜多川文香の『デコボコチルドーズ』は、110人の子供が描かれたプレートを裏返すことで、子供たちの関係性が見えてくる手触り感のある作品で、ユニークな展示だった。

東泰之の『CLF』は、パソコンのアプリケーションソフトを簡単に起動させるランチャーで、独自のパソコン環境を構築するという流れなのかもしれない。

ウェブサイトの作品で、岩崎由佳の『Poetto』は、ウェブ上での写真と詩のコラボレーションを模索し、塩井里奈の『My Theater』は、Silverlightという新しい技術を意欲的に用いた映像の表示・観賞サイトを、鈴木浩規の『草サッカー.jp』は、日本全国の草サッカーチームのマッチングのためのサイトを、田中友子の『いきなりお宅訪問』は、仮想の知人宅に突然訪問し、三人のとりとめのない台詞から思いもよらぬ微妙なニュアンスの会話の展開を、宮田峻平の『emag noitca』は、ウェブゲームで単に遊ぶだけでなく、ゲームのステージやステージパーツの作成し、利用者間での共有化をそれぞれ目指している。これらの作品は、パソコンの中で完結するのではなく、インターネットを介して自から情報を発信し、共有するというトレンドを感じさせる。

いろいろなアイデアがウェブサイトを通して展開される。ネットは広大だ。今後ますますネット型の作品が増えるだろう。

山村 明義



# CGI Course

Computer Generated Image Course

computer graphics  
animation

コンピュータグラフィックス  
アニメーション

# notice Bhim



バーバーポールをモチーフに、インドの偶像崇拜とレジメンタル・ストライプの反復運動を描いたアニメーション・タブロー。

This animation tableau takes the barber's pole as a motif, and pairs Indian religious iconography with the repetitive motion of regimental stripes.

独自の方法論「アニメーション・タブロー」によってバーバーポールを描いています。絵画としては、最後に描いたシーンがキャンバスに残り、映像には、ループの原理によって終わりのない「反復する動き」として現れるというものです。

アニメーション・タブローとは、描くことの反復、行為の痕跡、それらの連続性によって生成された作品形態の名称、方法論、及び「物語」それ自体のことです。たった一枚のキャンバスに対し「描いては、消す」ということを繰り返しながら、尚かつストレート・アヘッド、Fix、ノーカットという手法を組み合わせることにより、より絵画を観る時に近い状態でアニメーションを観せようとしています。

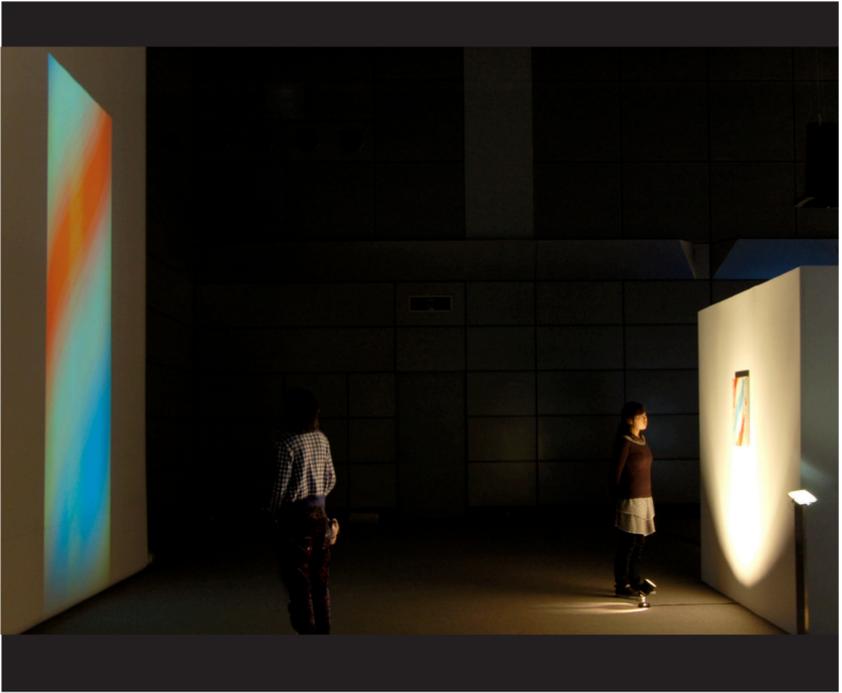
残されたキャンバス上の絵具という物質と、描くという行為の痕跡であるデジタルデータ、この二つのものを視覚的な素材とし、それらのもつ連続性により物

語を生成させ、最終的なアウトプットは映像となりますが、私自身「絵画」として認識し、表出させています。キャンバスには最後に描いた絵しか残りません。これらのことから、映像と絵画を同時に提示することが作品となります。



## ALIMO

多摩美術大学で油画を専攻するが、医療カメラマンを経てIAMASへ。その後インド留学、「第11回広島国際アニメーションフェスティバル」出品、「第11回岡本太郎現代芸術賞」にて特別賞を受賞しつつも、愛娘のあこ(猫)のことでいつも頭がいっぱい。



# Dedicated to my Hair



自分の中に残る心象風景を、手描きアニメーションという形に落とし込みました。

Using hand-drawn animation, I realized an imagined landscape that has lingered with me.

私は以前、とても長い髪をぱっきりと切ったことがあります。切った理由は色々です。

不安な気持ちを消したかったからとか、「長いままの方がいいよ」と言われて「そんなわけあるか!」と反発する気持ちからとか、ショートカットに似合う帽子を買ってしまったからとか。とにかく切ってしまうと、色々ともやもやした気分が晴れると思ったのです。

イアマスでの生活は、おしゃれにかけるお金も時間も無く、髪の毛はずんずんと伸びていきました。

それをまた切ろうと思った時、過去の大断髪のことを思い出したのです。切ったばかりの頃は、前向きな気分になっている自分に満足していただけだったのが、時間が経つにつれ、長かった頃の自分の髪と、過去の自分のことを、愛しく感じていることに気がついたので。あの断髪は、過去の自分を否定しての行為ではなかったということが、とてもうれしく感じられました。

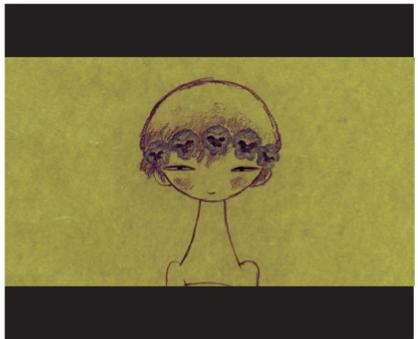
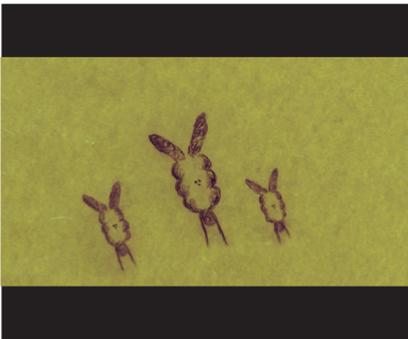
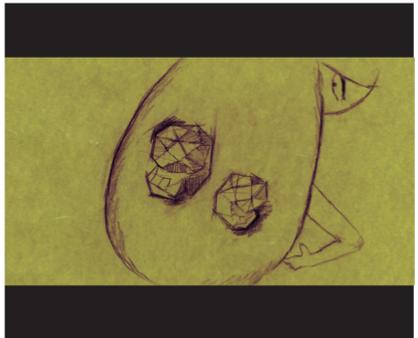
この気持ちをテーマに、鉛筆と色鉛筆という身近な画材を主に使用し、アニメーションを制作しました。



井出 絢子 IDE Ayako

1978年名古屋生まれ。

大学で油絵、漆工芸を学んだのち社会人生活を経て、IAMASへ入学。



# hotaru



3DCGアニメーション作品。山間の棚田が広がる小さな集落を舞台に、蛍のような光が飛ぶ夜の風景を制作しました。この作品の中で、蛍のような光は人の魂の化身として登場します。

This is a 3D computer graphics animation work. Set in a small settlement of rice terraces spread across mountains, I produced a night landscape of fluttering, firefly-like light. In this work, these illuminations appear as incarnations of the human spirit.

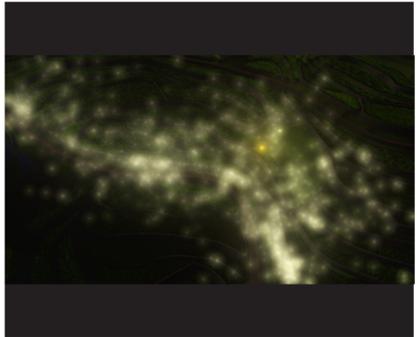
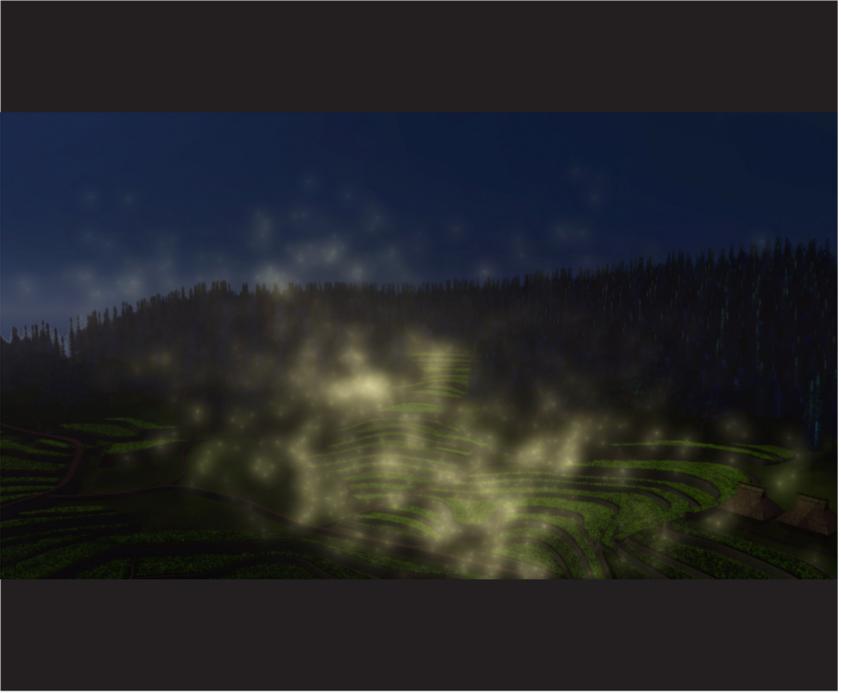
本作品の構想は、フル3DCG作品として自然の風景を制作したいという思いと、アニメーション作品として日本の自然観をもとにストーリーを作成したいという思いからはじまりました。自然と共生する暮らしの中で構築された風景として、棚田のある集落をモチーフに選びました。実際の棚田を参考にして、そこに生息する生物（蛍）や、山間の農村部に見られる自然観をテーマにアニメーション作品として表現しました。

ストーリーの設定は、山間の棚田が広がる小さな集落の一夜の風景です。ある月の夜、一軒の民家で老婆が亡くなり、その魂が小さな光となり棚田をめぐる。やがて、その小さな光は川辺でたくさんの小さな光に出会い、ともに光の群れとなって山の方へ飛んで消えるという内容です。



今村 公美 IMAMURA Hiromi

以前は大阪のランドスケープの設計事務所で仕事をしていました。IAMASでは3DCGアニメーションの背景制作について学びました。これからも日々勉強です。



# 上下四方

surface



実写に3DCGのキャラクターを合成した映像です。何故？という問いかけをこの作品にはしてはいけません。問いかけても何も返ってきはいたしません。

This is a film that mixes 3D computer graphics characters with live-action. Do not ask “why?” in reference to this work. Even if you ask, you will not receive an answer.

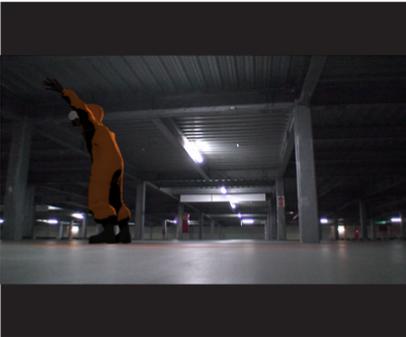
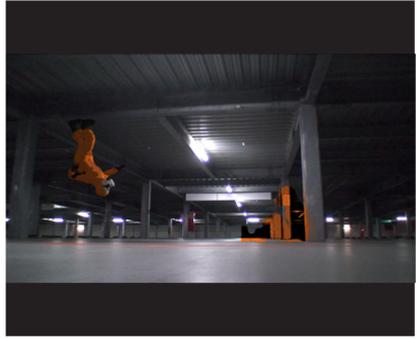
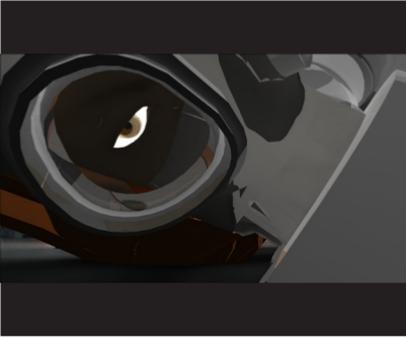
この作品はIAMASで学んだ技術と表現の集大成としての作品です。作品形態は映像作品です。手法は、実写動画に、3DCGのモデルや2DCGグラフィックを合成するというものです。技術としては、3DCGソフトであるMayaの機能を使用した、モデリングやレンダリング、ボーンを用いたキャラクターアニメーション、Photoshopでのテクスチャー作成を中心に制作しました。また、この作品にはストーリーが無いため、それ以外の要素で鑑賞者の意識を惹こうと、キャラクターのモデリングをそれぞれ単独で楽しめる造形にデザインし、キャラクターに奇妙なアニメーションを付けました。駐車場にガスマスクのキャラクターというシチュエーションは、アイドリングストップや地球温暖化を防ごうという特別な意味を込めたのではなく、ただなんとなくです。



加藤 禎一 KATO Teichi

1986年愛知県生まれ。

映像関係の技術と表現を学ぶために一年の浪人を経て、IAMASへ入学。



# ネーム

continuity



手書きアニメーション作品。主人公は漫画を描くため、最初の関門であるネーム制作を始める。初めはスイスイと筆を走らせる主人公だが、徐々に作品への悩みや葛藤が出てくる。

それらを突破し、ついにネーム完成にまでこぎつけるのだが…。

**The protagonist's first barrier to drawing a comic is producing the storyboard.**

**At first, the protagonist drives his pencil across the page with ease, but as time wears on, his worries and conflicts about the work begin to emerge.**

**He overcomes these issues, and finally is about to complete the storyboard but ...**

この作品には二つの世界が展開される。ひとつは「主人公が動く世界」、そしてもう一つが「ネーム世界」。双方は互いに知らない世界だが、両者は同じ目的に向かって進んでいく。それぞれの世界にはテーマがあり、主人公の世界では「作家が苦悩やひらめきを感じた時に、どんな行動をとるか？」を、ネーム世界では「もしも漫画の中にも裏の世界があるならば、こうではないだろうか？」をそれぞれ描いた。

このネーム世界という着想は昔からあり、漫画のキャラクターたちも、漫画上のストーリーとは別に自分たちにも似たような世界があって、漫画も映画やドラマの撮影のように作られているのでは？という思いから生まれた。



世羅 恭大 SERA Yasuhiro

1987年生まれ。

岐阜県立武義高等学校卒業後、IAMASへ入学。



# おしゃれぎつねとあぶちゃん

Precocious fox and Abu



幼い頃の私と弟の音声から生まれた、手描きアニメーションです。父に折ってもらった折り紙を使って、二人でヘンテコなお話を繰り返しています。

This is a hand-drawn animation created from audio recordings from my childhood with my younger brother. The two of us unfold a strange story using origami our father folded.

主に「Mirage」というソフトを使用して制作したデジタルローイングアニメーションです。19年前のお正月の夜に、父が録音した音声アニメーションの軸となっています。私と弟が、折り紙で遊びながら語る空想を中心に使用しました。支離滅裂な内容の音声だったので、ある程度の融通がきき、自由に作ることができました。幼い頃の私と弟が折り紙越しに見ていた世界を、今の私の頭の中に放り込んで吐き出す様な感じで制作しました。

もともと私は、アニメーションの動きに強い執着があり、私自身が制作する上でも動かすことに重点を置いて制作しています。今回は、IAMASでの2年間でどれだけアニメーションが描けるようになったのかを試す意味を込めて、今まで避けてきたような動きも取り入れました。この作品は、卒業制作展で上映したものが全てではなく、全部で6つのエピソードがあ

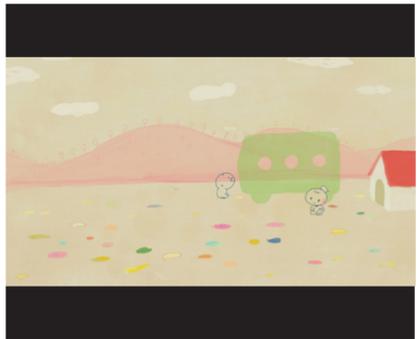
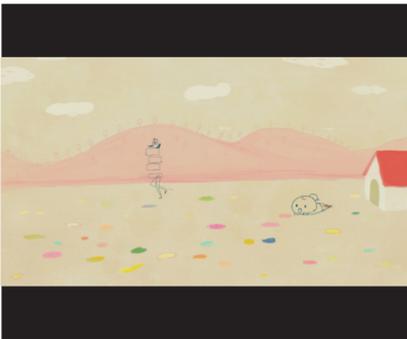
ります。今回はその中の5話目を制作しました。今後も続けて制作していく予定です。



春成 つむぎ HARUNARI Tsumugi

1983年生まれ、石川県出身。

同志社女子大学現代社会学部社会システム学科卒業。社会へ旅立っていく友人達を横目に、IAMASへ入学。アニメーションの制作を開始する。



# CGI Course review

---

---

アニメーション、CG、映像制作を志し、IAMASに入学した学生は、それぞれに経験やスキルが異なり、最終成果であるアウトプットを異とするのも、至極当然である。一方で、これら作品に共通する「思い」は、評価のための辻褃合わせを破棄し、愚直に自分が欲する作品を目指した志の高さ(愚かさ)にある。

ALIMOの『notice Bhim』、井出絢子の『Dedicated to My Hair』、春成つむぎの『おしゃれぎつねとあぶちゃん』、世羅恭大の『ネーム』は、当初からそれぞれに、油彩、アニメーション、漫画に対して一定以上のスキルを備えていた。故に彼等の制作課題は、脳内に渦巻く混沌とした思考を具現化し、最適な方法で映像として定着化することにあった。結果、ネーム以外の作品は未完成となったが、いずれもが完成作品の評価を心待ちにしてよい出来栄えとなった。

今村公美の『hotaru』は、建築設計というスキルを有するもののCGに関し殆ど白紙の状態からのスタートから、2年足らずで何処まで辿り着けるかの好例であった。独自の表現を獲得するには到らなくても、CGツールを使いこなす為の立ち位置を確保する成果を獲得したようである。

さて最後に、加藤禎一の『上下四方』である。

入学時には何のスキルもない人間の最終成果が、如何なるものになるのか？大風呂敷であるという批判を覚悟するなら、加藤禎一という才能が今後も、CGアニメータという未踏の領域を志し続ければ、セルのアニメータ(安彦良和、森本晃司、湯浅政明…)同様に名を知らしめる存在になると断言できる。荒削りなCG作品の中に、細やかな息づかいを感じさせる稀有な作品である。

高桑 昌男



# DIT Course

Designing for Information Technology Course

web design  
graphic design  
programming

ウェブデザイン  
グラフィックデザイン  
プログラミング

# コーポラス

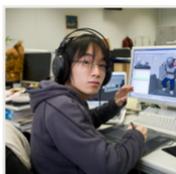
Corporas



この作品では、集合住宅のなかで、それぞれの部屋の住人3人の生活を、それぞれ別の画面で表現し、さらに時間軸をリンクすることで、個別の部屋の出来事から集合住宅全体へと物語が派生していきます。

The everyday lives of three inhabitants in their respective apartments are portrayed on separate screens in this work. By further linking the time-line, the events in the individual rooms develop into a story about the whole housing complex.

学生の一人暮らしと言えば、アパートやマンションなどの集合住宅に住む人が多いと思いますが、集合住宅に住むと一人暮らしでも自分以外の他者の存在を意識します。この作品ではそんな集合住宅をモチーフとし、3つに分かれた画面から、それぞれの部屋をのぞき見てもらうような、ビデオインスタレーション作品となっています。また、部屋は時系列でリンクしているため、他の部屋へと影響を与え、ストーリーが進んでいきます。部屋の住人たちがどうなっていくのか、楽しんでいただけると幸いです。



吾妻宣紘 AZUMA Nobuhiro

1983年生まれ。

東北福祉大学総合福祉学部情報福祉学科卒業後、福祉の道を踏み外し、気がついたら岐阜にいました。

3DCGをメインに楽しい映像を作りたいと思う今日の頃。



# 3DStroker



Wiiリモコンをインターフェイスとした、3Dのストロークを描くコンテンツです。3D空間内で動き回った軌跡が、飛行機雲を引くように描かれていきます。

This content uses the Wii remote control as an interface for writing 3D strokes. The trajectory is drawn like a jet leaving a vapor trail as the cursor moves through the 3D space.

矢印形のオブジェクトを飛行機の様に操作して、広大な3D空間を自由に動き回りながら軌跡を残していきます。

Wiiリモコンを、左右に捻ったり裏返したり上下に傾けることでその方向へ進み、視点は固定にしたり自動で少し遅れて進行方向へ向く様にしたりと変更できます。

自分の描いた軌跡の中を探ったり、ただ宛もなく漂流したり、飛行機雲を引くような、ジェットコースターのような感覚を楽しんだり…と、自由に様々な楽しみ方ができるようにし、また操作時の浮遊感、爽快感にも重点を置いて制作しました。

また、メニュー画面内の設定で速度や色を変更でき、メニュー画面のインターフェイスデザインにも気持ちよさを感じられる様に注意を払って制作しました。

開発はActionScript 3.0を使用し、複数のAPI(Wii Flash,Papervision3D)を組み合わせており、主にWiiリモコンの傾きの情報を反映させています。



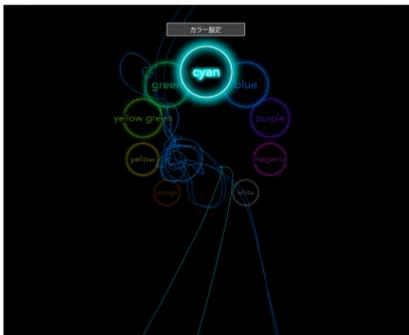
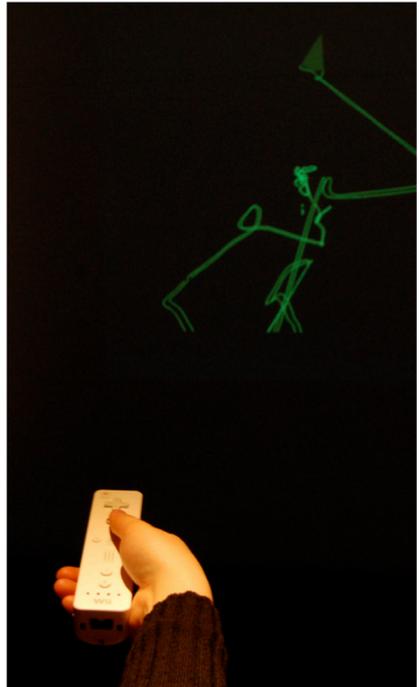
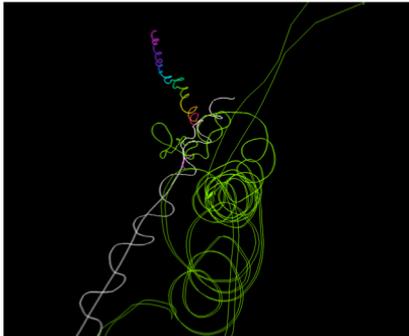
岩田 壮史 Iwata Takeshi

1985年生まれ。

岐阜工業高等専門学校電子制御工学科卒業後、

IAMAS DIT コースへ入学。

プログラミング以外にもやりたいことはたくさんある。



# MagicalPen



ペン入力による筆圧と軌跡のデータをもとにグラフィックを生み出すインストール作品。

コンピュータを使った画像生成に、人間の手で描く再現不可能な入力動作を取り入れることで、同じものを生み出すことのできない、世界でたったひとつのグラフィックとなります。

This installation work generates graphics based on drawing pressure and tracing input from a stylus. By adopting impossible-to-duplicate movement input written by hand, the result is a single graphic in a world where the same thing is never made twice.

グラフィックを作ることは、デザインを作るうえで半恒久的に直面する問題であり、デザイナーはその時々が必要に応じて様々なグラフィックを扱うことを要求されます。

本作品は、作者がデザインしたルールに、作者以外の所から抽出したパラメーターを用いてグラフィックを作るための作品であり、あらかじめデザインしておいたルールに、鑑賞者が描く事で抽出したパラメーターを用いてグラフィックを作ることができないか、ということに取り組むことの実験のための装置です。

より多くのサンプルからより多くのバリエーションのデータを取得するために、既存のコンピュータの入力装置やグラフィックソフトウェアのGUIの概念を取払い、コンピュータのリテラシーが低い人が鑑賞者だった場合でも、無理なく操作することができるように設計し、鑑賞者がより自然な形で作品に触れることで、パラメーターを出力することを目指しています。

この作品は、これまで日々デザインを製作しながら強くなっていった「デザインとは何なのか？」という問いに対して、IAMASの2年間を通して向き合い直した結果をふまえた作品です。

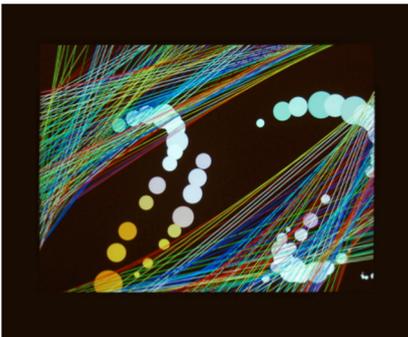
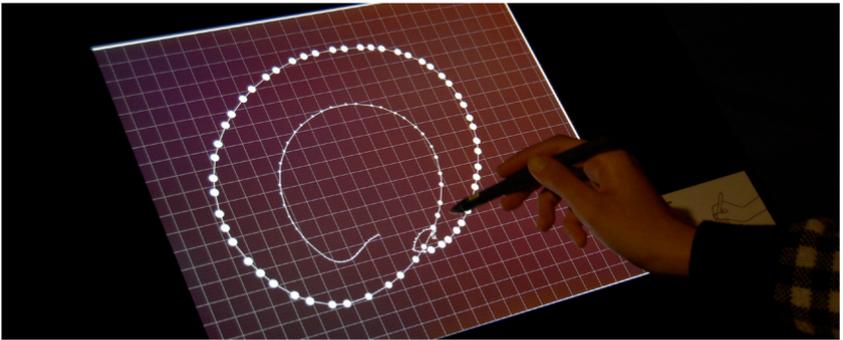


小黒 麻美 OGURO Asami

1978年東京生まれ。

専門学校でデザインを学び、パソコンスクール講師を経てITベンチャー企業へ。コーポレートサイトから大手ポータルサイトのECサイトなど大小さまざまなwebサイトの制作やimodeサイト、iアプリのゲームデザインなど、幅広く手がける。

同社を円満退職後、新たな可能性と自由な制作環境を求めてIAMASへ。



# サーチエンジンの検索結果からグラフィックを作る

Generating graphics from results of search engines



複数のサーチエンジンでの検索結果からグラフィックをつくる。「情報の視覚化」という試みは昔から多く行われているが、それをインターネットにある情報の一部から行う。また、複数のサーチエンジンを用いて検索結果の違いを出すことも狙った。

This work creates graphics from search results of multiple search engines. Attempts at so-called “information visualization” have been conducted since long ago, however I conducted such an experiment based on one piece of information on the internet. I also aimed to show the difference in search results by utilizing multiple search engines.

複数の検索エンジンでの検索結果から、順位・ページ容量等の情報を取得して、そこからグラフィックをつくる。サーチエンジンは、検索サイトによって検索の方法が異なるため、結果も違ってくる。インターネットを用いて欲しい情報を手に入れたい場合、1つのサーチエンジンで済ませがちであったが、複数用いた方がより確実になるということに気付いた。

本作品は、そういった検索結果の違いを可視化することを狙ったソフトウェアである。基本的なグラフィックは検索順位・ページ容量・最終更新からの時間で構成されており、多くの情報を配置することによって、植物のように見せることを狙った。また異なるサーチエンジン間で同じリンクが存在した時は、グラフィックを線で結ぶようにした。

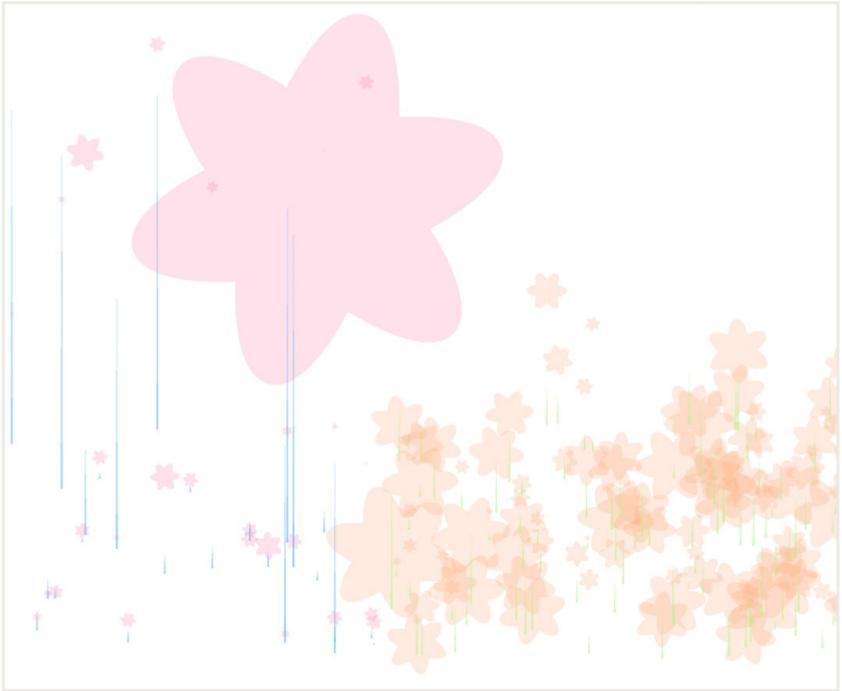


熊 俊輔 KUMA Shunsuke

1976年福岡県生まれ。

中学生でプログラミング言語BASIC、ドット絵、FM音源に興味を持つ。

九州工業大学を経て、製造業にて情報システムの企画、開発、メンテナンスに従事。



# HIROSHI



祖父・浩が生前記録した膨大な資料の中から、昭和20～30年頃の写真を中心に構成された私家版(写真集)のための印刷実験です。「印刷から見た写真集」をテーマに、年月を経た写真をより深く表現するための印刷技法を追求します。

This is a printing experiment for a private edition photograph collection, mainly composed of photographs from 1945–1955 chosen from the extensive materials documented by my grandfather, Hiroshi, during his lifetime. With the theme “photo album seen from prints”, I am pursuing a printing technique that will better express photographs from times past.

本作は私家版として卒業後に発行予定の写真集、『HIROSHI』のための印刷実験です。

私は印刷を単なる複製技術ではなく、デザイナーがイメージを再現するための表現方法の一つと考え、紙と印刷技術を用いた新たな写真表現を追求しています。本作では褐色化の進んだ古いモノクロ写真を、Wトーンにオベークホワイトを加えた3色を使い、クラフト紙にオフセットで印刷する実験を行いました。カラー原稿を限りなく少ない色数で、オベークインキを重ね、しかも印刷適正が低いクラフト紙に刷るとなると、刷り上がりの予想が非常に難しく、イメージ通りの絵を刷るまでに何回もの実験が必要となります。IAMAS 2008では、その経緯と考察を実際の印刷物と共に、研究という形で発表しました。

結果、この実験からはインキだけでなく紙地の色も生かした印刷表現や、オベークホワイトを用いた諧調表現など様々な効果が得られました。制作過程においても度々新しい発見があり、これからの制作活動に大いに役立つであろう有意義な実験ができたと思います。

以下webページにて、本作『HIROSHI』の制作過程を公開予定です。

<http://www.iamas.ac.jp/~mayuko06/>



近藤 まゆこ KONDO Mayuko

1984年東京生まれ。  
都立工芸高等学校で印刷・写真製版を専攻するも、卒業後は時代の奔流に呑まれwebデザイナーに。  
3年間東京で勤務したのち印刷恋しさに退職、06年IAMASに入学。  
現在はブックデザインを中心に活動中。  
印刷が大好き。



# モノクロカラ

monokurokara



デジタルな媒体と、分光器という手で触れるものを連携させるという手法を考察し、提示します。ディスプレイ上のグラフィックを、作品の一部で鑑賞者自身も作ることができる分光器を通して見ることで、光のグラフィックが現れます。

I investigated and presented techniques incorporating physically-handled spectroscopes, with digital media. Through looking at the graphics on the display with the spectroscope, the viewers themselves are allowed to create a part of the work as the optical images appear.

昔からある手で実際に触れることができるもの、単純なつくりのもの。

そういうものは、多くの人に使われ、生活に浸透し、大切に使われています。

長い歴史の中ではここ最近に出てきた仕組みはわからないけれど動くもの、直接目には見えないもの。

そういうものは、すこし遠くに感じたり、便利だけど冷たく感じるような感覚になります。

前者をアナログなもの、後者をデジタルなものとして捉えた時、デジタル媒体をもっと身近に感じることは出来ないかと思い制作したものがモノクロカラです。

この作品は、ディスプレイ上には映し出された単純なグラフィックの動きしかありません。

しかし、鑑賞者自身が実際に手を動かして分光器を作り、分光器からディスプレイを覗くことで、新しく光のグラフィックをみることができます。

自分で手を動かし行動を起こすと、人はなぜだか愛着や親しみを感じます。

自分からデジタル媒体に歩み寄ると、今までと違う表情が見えてくるのかもしれない。

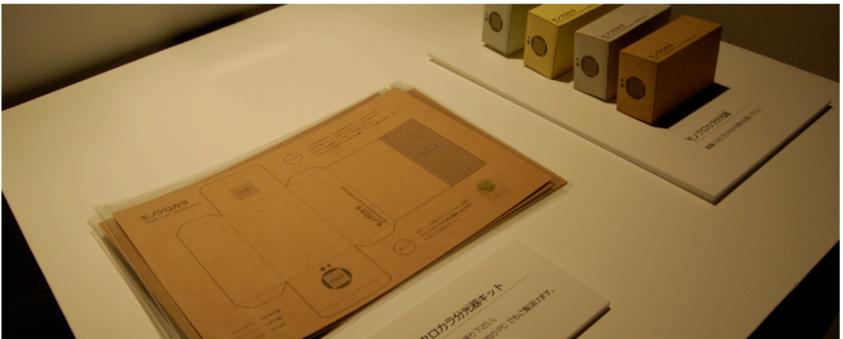
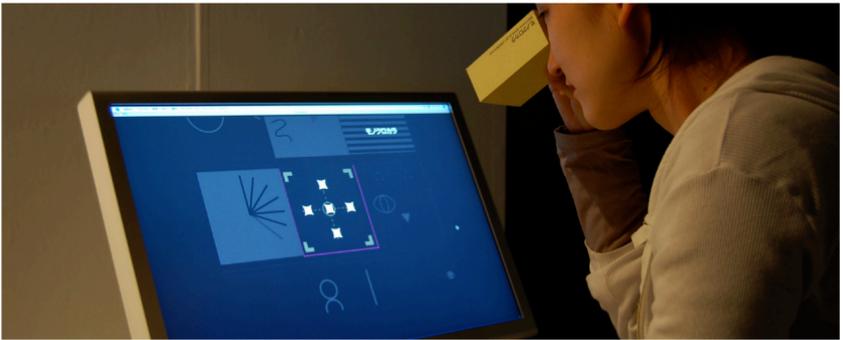
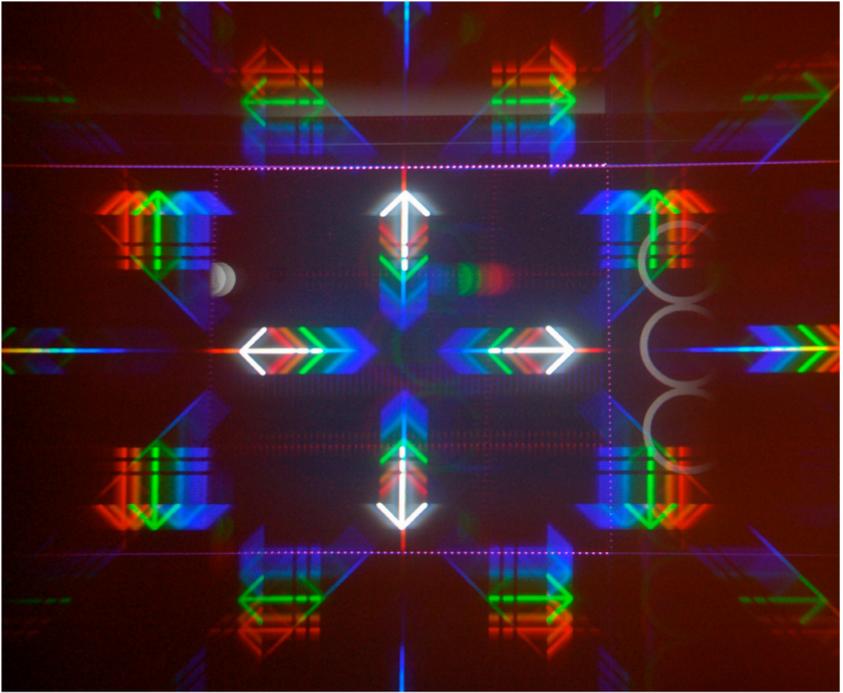
そんな感覚をこの作品を通して感じてもらえたらと思います。



高見 知里 TAKAMI Chisato

1983年岐阜生まれ。

愛知県で育ち、また岐阜に戻る。大学でマーケティングを勉強したのをきっかけにデザインに興味を持ち、IAMASに入学。



# 本のようなもの

Book-Like



普段気にとまった風景を描写した、テキストとイラストによって構成された「本のようなもの」です。本と本でないものの境界領域となるものを制作しました。鑑賞者の「読む」行為が加わることによって、本として成立します。

*Book-Like is composed of text and illustrations depicting everyday scenery that caught my attention. I produced something on the borderline between “book” and “non-book”. The work becomes a book when the viewer adds the action of “reading” the piece.*

普段生活している際に目にとまった春夏秋冬の風景を、シャッターを押すように、風景を切り取って書いた文章と線画で構成しています。赤と緑の色で文字が印刷されており、それぞれの色のレイヤーで違うストーリーが展開されます。版面部分をくり抜き、透明な赤と緑のフィルターを取り付けた装置を読みたい場所にかざすと、薄い字が濃く浮き上がり、文字が重なって読みづらい箇所も読み進めることができます。この装置をスクロールするように動かすことは、本のページをめくることを意味しています。

椿の花をちぎって 匂いをかく

屋根に降りかかる 遠くの花火  
カラ、カラ、カラ、カラ 音が鳴っている

道ばたに放り出されたいこんが  
ぬくぬくした土をまだ少しか、ぶりながら  
はずかしそうに 横たわっている

田舎の町に突如あらわれる  
品のないイルミネーションハウスの前で  
首をうごかしながら光るトナカイが  
おちゃめ

きょうも  
そらを飛んで  
どこかに行くひとたちがいる

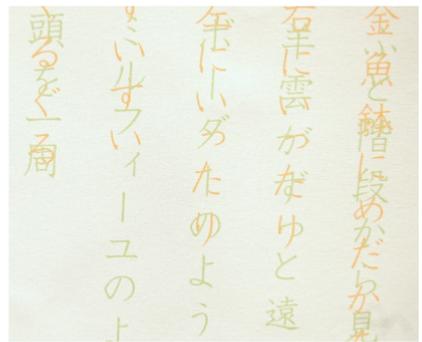
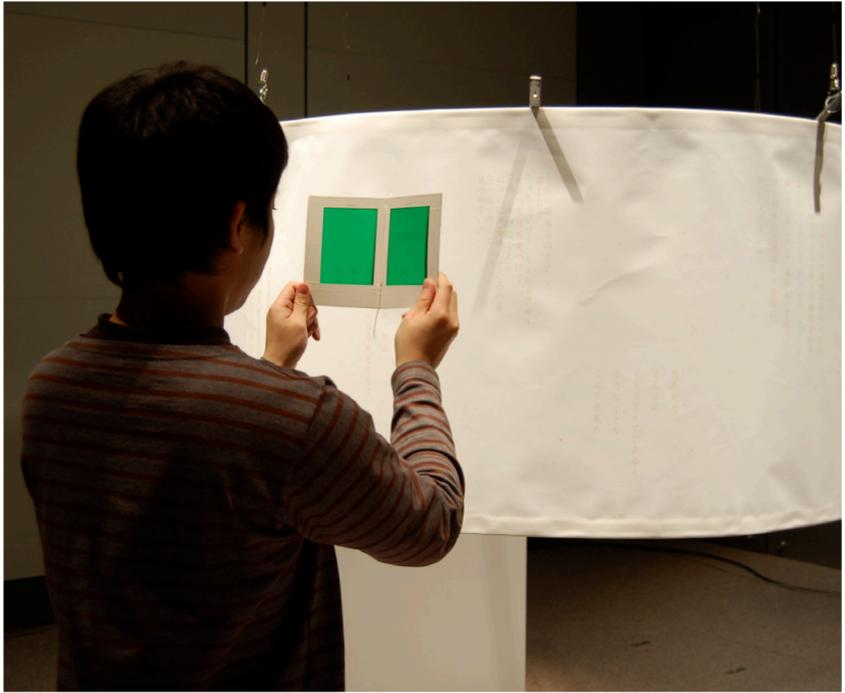


西垣 由紀子 NISHIGAKI Yukiko

1984年大阪府生まれ。

立命館大学理工学部環境システム工学科卒業後、

IAMASにてデザインを学ぶ。



# DIT Course review

---

---

毎年、卒展を見ている時に思うのは、個々の作品は各々異なったテーマを持ち、それぞれに合った方法でリアライズされているが、全体としてどこか同じような雰囲気や醸し出しているように感じること。同じ学年で机を並べて学んだ同士だからか、時代性というものなのか。

今年の場合は、自分自身の思いや考えを「表現」にしたものよりも、「装置」や「機能」として表したものが多く、さらにそれらは観客の「楽しみ」を誘おうとするものが多かったように思う。

DITコースの作品について見てみると、熊後輔の『サーチエンジンの検索結果からグラフィックをつくる』は、タイトルそのまま。美しい、楽しめるグラフィックとは何か？ この問題に彼はずいぶん悩み、解決するのに時間がかかっていたようだ。

会場で任○堂姉弟と呼ばれていた小黒麻美の『MagicalPen』、岩田壮史の『3DStroker』は、観客がデバイスを操作して楽しむインストール。前者は「デザインするための装置」として、後者は「自身の技術力への挑戦」という位置づけで制作したものだが、ともに作品の成立には観客の参加が必要であり、そのための工夫がよくなされていた。多くの観客が、描く行為を純粋に楽しんでいたと思う。

高見知里の『モノクロカラ』は、自作の紙の装置でウェブサイトを「覗いて」楽しむ作品。サイトとともに紙の装置の制作キットを置き、解説パネルを設置するなど、展示も丁寧だった。誰でもアクセスできるウェブ上のコンテンツだからこそ、誰でも楽しめるようにしたい。その点に心を砕いていたのがよくわかる。

吾妻宣紘の『コーボラス』は、3DCGを使った映像作品。三つの部屋で同時に起こる事件をそれぞれ制作すると、その見せ方を考えるのは大きな仕事だったと思う。

西垣由紀子のインストールは、吊られている円柱状のシートと、それを見るためのデバイスの二つで『本のようなもの』。本そのもの、また本を読む行為について考察した結果を、追体験しながら楽しめる、そんな印象だった。

近藤まゆこの『HIROSHI』は、彼女の祖父の残したアルバムを元に本を企画し、古びたアルバムとモノクロ写真の質感を印刷技術でどのように再現するかを試みたもの。印刷会社の協力を得て実験を重ねた結果は観客にも興味深かっただろう。

全体として、最先端で斬新なことよりも、自分にできる範囲で納得できるものを作ろう、という意志が感じられたのが今回の卒展だった。

小林 桂子

# DSP Course

Dynamic Sensory Programming Course

digital image/musical performance  
installations  
devices

映像・音楽パフォーマンス  
インストール  
デバイス

# puddlescape



私は、幼い頃から絵具の滲む様子に、特別な美しさを感じていました。

その色の世界を覗いてみると、それぞれがくっついたり離れたり。

そんな、水によって動き回る色たちの世界をつくったインスタレーションです。

Since I was a child I have felt a special beauty in the image of paint running together.

When you peek into the world of these colors, they cling together and split apart.

This is an installation that creates that world of roving colors with water.

本作品は色が混ざり行く様子を眺める体験型メディア  
インスタレーションです。

雨降りや水たまりをモチーフとし、幼い頃よくしていた  
水遊びや色遊びなどの体験が原点となっています。

専用の傘をさしてエリア内に入ると、自分の立っている  
位置の床面に色の粒が落ちてゆきます。

その床面に落ちた粒たちはそれぞれに独立して動  
き回り、同じ色同士が集まって一つの絵になったり、  
と様々な表情を見せます。

傘を持って動き回り、様々な色の粒を落として楽しむ  
もよし。景色を眺めるように、くっついては離れてゆく  
様々な色を見て楽しむもよし。

体験者自身がその世界に入り込んだ状態で色の粒  
たちの様子を楽しむ作品となっています。



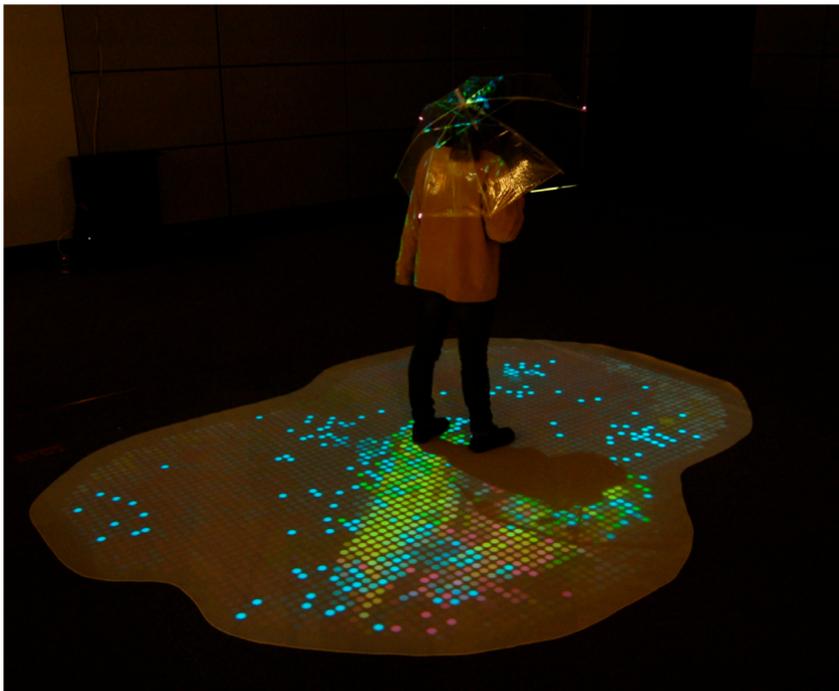
柏木 恵美子 KASHIWAGI Emiko

1982年神奈川県川崎市生まれ。

武蔵野美術大学デザイン情報学科卒業後、物足りなさを感じてIAMASへ。

ばっつんにして9年目。おかつばにして5年目。

<http://www.iamas.ac.jp/~emirie06/>



# trans-posse(ssion)?



この作品は「所有」をテーマとしたサウンド・インスタレーションです。この作品を通じて、日常生活において我々の意識に与えられているものが、その枠を飛び越える瞬間をとらえてもらいたいと思いました。

This work is a sound installation themed on “possession”. Through this work I wanted viewers to capture a moment when things that affect our consciousness in our everyday lives suddenly jump out of that framework.

posseとは日本語では「隊」を意味し、そこから民兵隊、武装隊、大集団なども意味しています。しかし、ここではそれだけではなく、possession [所有/憑依] も示しています。36台のW-ZERO3という汎用デジタルデバイスを使っていますが、この作品を鑑賞するためにはworld wide webとローカルエリアネットワーク、鑑賞者の携帯電話が必要です。つまり、その作品の内部にすでにレイヤー化された重層的「所有」が含まれており、ときに自身の独立した存在すら疑問視をしています。

従って、「所有する」ということをコンセプトとしているこの作品は、「問い」の無限ループをアプリアリに内包し、吸取しながら現前しているブラックホールだと思っています。



堀 宏行 HORI Hiroyuki

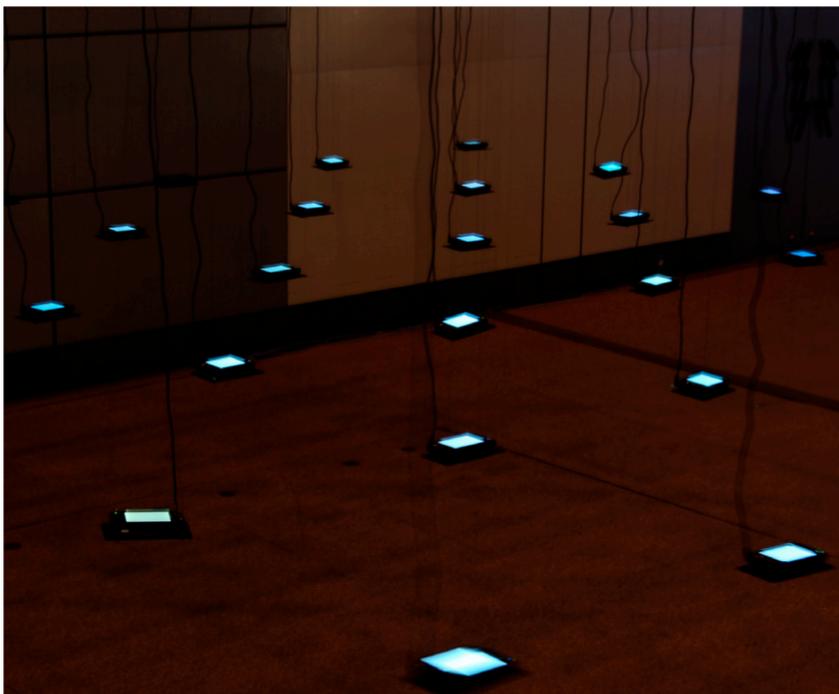
1978年長崎県佐世保生まれ。

法政大学国際文化学部国際文化学科卒業(2003)

イメージフォーラム映像研究所29期生

Sterで2年プログラム修行を行い、その後フリーランスとして活動中

<http://horristic.cn>



# nagamu



音量などに反応して画像が変化していくプログラム作品です。音楽と映像が、何らかの関連性を持ちながら変化していくことで、それぞれ単独では表現できない、相乗効果がある演出を意図しています。

This is a program that responds to sound volume and other factors. By making the music and images have some sort of relationship and changing them together, I am striving for a performance with a synergy that could not be expressed if either was functioning independently.

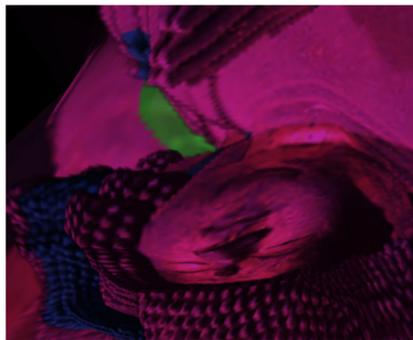
Max/MSP/Jitterでプログラムされた作品です。音量によって、映像が変化するようプログラミングされています。音量がある大きさを超えると、物体が変化したり、アニメーションが変化するようになっています。モチーフは自由に変える事ができるので、本作品では興味のある仏像やお菓子などを題材としました。音も映像も自由に変える事ができるようプログラミングされています。入力要素はマイクを使用、他に画像解析なども可能なので、インスタレーションにも応用可能です。

タイトルの「nagamu」は、古語で物思いに耽る／詩歌を吟じるという意味です。物思いに耽っていた時に頭の中で浮かんだ妄想を、詩歌を吟じるという「映像」と「音」を絡めた言葉で表しています。

音と映像にはずっと興味があり、どちらかだけを作りたい訳ではなく両方を作りたかったのですが、IAMASの二年間というのは思ったより短かったため、今回はプログラミングで音を入力要素として映像を変化させていくという作品に仕上げました。今後はこの作品を基礎として、自分がやりたい事を具現化していきます。



松波 直秀 MATSUNAMI Naohide  
1974年埼玉県生まれ。  
いろいろな仕事をしてからIAMASへ入学。



# DSP Course review

---

---

卒業制作展というのは、作品を見る場として最も微妙な場所です。本来、あまり考えずに作品と向かい合って鑑賞するのが好きなのですが（その後、裏がどうなっているか、探ってしまうのは抑えられませんが…）、卒業制作展では、それもできずに作品となったものを確認し納得することに多くが費やされてしまいます。

遡ること数週間、向かい合うことさえ困難な「作品になりかけたもの」を含む完成途上の作品たちを前に、これはこうなるはずなんですという多少の言い訳と作品概要の説明を聞きながら、作品を評価する審査が行われています。

結局のところ、審査の時、「この作品はこんなものになって、それに向かい合うとこのように感じるだろう」というシミュレーション結果を、納得や安堵やもどかしさをもって、ついに確認できるのが卒業制作展なのです。

では、まずは全体の印象から。

入り口の狭さは気になりましたが、入ればとすっきりとしていて気持ちよく回れる、良いレイアウトでした。各自の紹介と作品説明が読めるスペースのアイデアも良かったと思う。読めそうで読めないポスターは気になりましたが…。

DSPコースの作品は3点だけでちょっと寂しかったですね。堀宏行の『trans-poss(ession)?』は、本人が悔いていたように振動がわかりにくいという問題はありましたが、たくさんのW-ZERO3間の関係性から発する影響は、何かを考えさせるきっかけとなるものを感じました。ただ、ネットにおける情報伝達／コミュニケーションについて理解が必要とされる玄人向けの作品ではあったかもしれませんが。柏木恵美子の『puddlescape』は、作品の目指すところに、体験の仕掛けや技術がまだ追いついていないようでした。オノマトペ作品のように、更に作り込みを繰り返せば良い作品へ進化できるのではないのでしょうか。

松波直秀の『nagamu』は、駄菓子の包装を使った派手なデモンストレーションで、とりえず人目は引いていました。しばらく見ても飽きないように、展示に向けてうまく調整できていたようです。リアルタイムであることがアピールできるような仕組みがあれば更に良かったですね。

ついでに、元DSPの林洋介の『sonicode』は、オシロスコープにしたのが展示としては正解でしたね。フロント一波形（形状）—音の関係がわかりやすく提示できていたと思います。

最後に。前半でいろいろ書いてますが、卒業制作展はとっても楽しみにしてるんですよ。誤解無きように。

平林 真実



**Research &  
exchange Students**

# メリーさんと羊は今日は何処へ？

Where are Merry & her sheep getting round?



サンプリングで軽いCDを作ってみた。

いくつものサンプルたちが♪メリーさんのひ・つ・じ〜と歌っている。メリーさんと羊が、どこの町をウロウロしているかと思いながら聞いてもらったら可笑的かもしれない。

I attempted making a light, sampling CD.

Many samples ♪ sing forth: "Mary had a little lamb..."

It's probably amusing if you listen while imagining Mary and her lamb wandering around some town.

はじめてアルバイト以外でシリアスでない音楽を作った。

1年前まで、エレクトロニクスとは無縁の音楽生活を送っていた。

日常でも、パソコンを開くのはmailと年に1、2回使う楽譜浄書ソフトくらい。小さい頃から理数はからっきしダメで極力避けて通ってきた。

IAMASでの多岐にわたる出会いは予想をはるかに越えていた。

新しくふえたページを1つ1つ捲りなおしながらこれからの創作に重ねていきたいと思っている。

大垣までの車窓と、IAMASの人たちのサポートがあったから、通えた1年。

その優しさに心から感謝している。



大慈弥 恵麻 OJIMI Emma

神奈川県出身。大阪府在住。

音楽高校ピアノ専攻、音楽大学作曲専攻、及び研究科を経て、純音楽の現代音楽の作曲家。





窓は、内と外の境界を透明なガラスで仕切り、内に在って外の状態を眺めることができる。この作品は、窓をスクリーンにして映像を投影する。外の風景、室内の映り込みを取り入れた映像作品。

Windows act as a partition between inside and outside with transparent glass. When inside, one can gaze upon the conditions outside.

This work transforms a screen into this “window” and projects images on it.

It is a video work incorporating reflections from within the room with the outside scenery.

この作品は、窓をスクリーンにして映像を投影しています。

鑑賞者の目は、外の風景、投影された映像、室内の映り込み、という3つのレイヤーを自由に重ね、その境界を行き来することができます。

青く静かな朝、晴れた昼、夕方の赤焼けや、日が沈んだ夜、雨や曇り、観るときときによって重なる映像の鮮明度や雰囲気は変わり、また外、窓、内、の三層の焦点を選ぶことでも見え方は変化します。

窓の外の風景は、ビデオカメラなどを介した映像ではなく、実際に見えている風景です。

一方、重ね合わせる映像は作られた映像です。日中は風景に重なり合い、夜が来ると暗闇の上に映像のみが見えるようになります。目を凝らせば、映像の隙間に街灯りが見えることがあるかもしれません。

風景に重ね合わせた映像は、固定化されたものではなく、この作品の中でそれは決して絶対的なものではなく、私たちが常に選びとっている瞬間の繰り返しだと言えます。



川田 智子 KAWADA Tomoko

京都芸術短期大学映像コース卒業。

社会人を経てIAMAS / CGIコースから同研究生へ。実写とアニメーションを使い、可視と不可視の境界をテーマにした作品を制作。



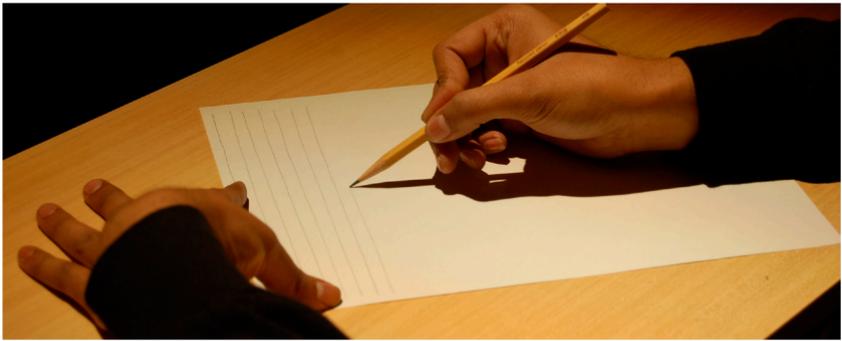


現代のけばけばしさと活気、圧倒的な騒がしさに対する反動で、私のインスタレーション作品は観客とともに、ピクリとも動かないヴァーチャルな線を保つことを試みます。私たちの共同のタスクは、できるだけ穏やかで平和であることです。静けさからのどんな逸脱も、線を乱し激しく動かします。作品の一部として、私はまっすぐな線の上で瞑想しているでしょう。

*be*, is a reaction towards the overwhelming noise, glare and activity of our times. my installation attempts to keep a virtual line perfectly still in collaboration with the audience. Our collective task is to be as calm and peaceful as possible. Any deviation from peace-and-quiet agitates and disturbs the line. As part of the installation, I would be meditating on the straight line.



パラシュ・ムコパッディアイ Palash Mukhopadhyay  
Born year 1981.  
Hometown Kolkata, India.  
Last Alma mater Srishti School of Art, Design and Technology.



# CMC review

---

---

都会で容易に手に入る時代のファッションとは距離をおき、大垣で過ごす2年間。この距離と時間は、学生それぞれが見たいもの、行きたい場所、そしてIAMASでやるべきことを取捨選択する必要性と方法を与えてくれる。そして、IAMASで50名の学生とともに、24時間を自らスケジュール立てて過ごす生活は、ある種閉じられてはいるけれど、だからこそ、それぞれが持つ体力、精神力、能力、技術力といったあらゆるパワーを試し、蓄える時間ともなっている。こうした2年間の学生生活で蓄積されたパワーが結集し、解放される時が、この卒業制作展にあたるのかもしれない。

芸術系分野を扱う学校なら、その多くが開催している卒業制作展。おそらく、出展している学生にとって、ほかと比べてレベルが高いとか、そういうことは本当にどうでもいいことで、そんなことより、自分で押し上げた2年間のパワーをどれだけ作品に繋げ、来場者に見せることができるか、そうした課題と彼らは向き合っているように思える。とくに、IAMASで扱う工学的、情報系の技術は、最先端であったり実用的であったりと、その時代や環境によって評価の尺度を見いだすものも間々ある。しかしながら、それらが芸術や表現といったものに対峙することで、作り手である学生も、自らその価値を切り開いていく、楽しくも厳しい選択のなかで過ごしているのかもしれない。きっと、こうした日々のなかに、IAMASの卒業制作展の魅力が隠されている。

こうしたIAMASの環境がもつ閉鎖感、専門分野から抱かれる迷い、作品をつくりだす楽しさを持ち合わせた展覧会は、仕事やタスクといった単純な言葉に置き換えられるものでなく、ビジネスライクにこなしたり、合理的に処置していくことの虚しさを感じさせてくれる。展覧会場にあるのは、このカatalogをひらいて見える綺麗な整頓された記録ではなく、もっと無理で無駄な閉じられた力が、作品として開かれた瞬間であったように思う。そして、それこそが学生が学生として、IAMASだからこそ経験できる展覧会なのかもしれない。

廣田 ふみ



# 情報科学芸術大学院大学第6期生修士論文リスト

## Masters Theses

---

磯垣 広野 ISOGAKI Koya	可動鏡を用いたマルチプロジェクションシステムの研究 Research of Multi Projection System with Movable Reflectors
コン・スキョン KONG Soo-Kyung	道具型インターフェースを用いたインタラクティブアートの研究 A Study on interactive art with tool-shaped interfaces
坂本 菜里子 SAKAMOTO Mariko	合奏における奏者間の関係性のモデルの研究とそれを利用した作品制作 Study and art work involving the model of relationships between players in an ensembles
五十嵐 友子 IGARASHI Tomoko	高精細映像を用いた新しい静止画についての研究 Research of new still image by high definition movie
佐竹 裕行 SATAKE Hiroyuki	メディアアートにおける鍵と扉 Key and Door in Media Art
高尾 俊介 TAKAWO Shunsuke	視線検出を用いた写真表現の新しい鑑賞形態 Approach To Photography Expression Using Viewers' Line Of Sight Detection
津坂 真有 TSUZAKA Mayu	「独立した電気」によるメディアアートの試み Media art by 'independent electricity'
水谷 大介 MIZUTANI Daisuke	現代におけるアコースマティックな環境で再生される音楽の試み – 聴取論、サウンドスケープ論を参照点として – An Attempt of Music Played in the Acousmatic Environment at the Present Age – Referring to the Discourses about Listening and Soundscape Project –
山本 信幸 YAMAMOTO Nobuyuki	微動画 – 携帯電話を用いたミニチュール表現の研究 Bidouga – Research of miniature expression that uses the cellular phone
井上 はるか IDE Haruka	書籍のデジタル環境とその可能性 Possibility of the Books, and Digital Environment
金箱 淳一 KANEBAKO Junichi	一体感を想起させる打楽器インターフェイスの提案 Proposal for a Drumming Interface that Awakes a shared Identity
蛭田 直 HIRUTA Sunao	可視光通信を用いたデバイスの研究制作 Research for optical transmission device
石原 寛介 ISHIHARA Hiroyuki	バーチャル～シーソー～「遊び」における身体感覚と体感作品への展開～ Virtual Seesaw – Physical sense of Seesaw playing and the development on work
井上 さおり INOUE Saori	場の記憶とその回復 – 大垣における展示企画と考察 Memory of a site and the process of recovering it – Project exhibition and consideration in Ogaki
福井 悠 FUKUI Yu	初心者への操作特性を考慮したマウス及びマウスパッドの提案 Proposal of a mice and mousepads which focuses on operation characteristic of beginners



# トークセッション・レポート

## Talk Session Report

---

IAMAS 2008 では、期間中、週末の2日間で3つのトークセッションを開催しました。1日の12時からIAMASの卒業生であり、現在幅広い領域で活躍されている真鍋大度さんと石橋素さんを、15時から日本科学未来館キュレーターの内田まほろさんを、2日にはプランニング・ディレクターの西村佳哲さんをお迎えし、それぞれの活動についての紹介や、展示作品の講評などをしていただきました。

### 1 3月1日(土) 12:00-13:00

#### ゲスト：石橋素+真鍋大度

(株)DGN取締役である石橋素さん、(株)ライゾマティクス取締役である真鍋大度さんをゲストに迎えてのトークセッション。参加者から募った質問に二人が答えるという特別企画「サ・現場」も行われました。

石橋素・真鍋大度 (デザイナー/エンジニア)

展覧会における作品発表や、企業とのコラボレートなど、多域に渡り活動をしている。

主に、石橋がデバイス・デザイン、真鍋がサウンド・ライティングデザインを行い、プログラミングとコンセプトワークは共同で行っている。

### 2 3月1日(土) 15:00-16:00

#### ゲスト：内田まほろ

内田まほろさんには、ギャラリーでのトークのほか、実際に会場内をまわっていただきました。数名の出演者がショートプレゼンをし、それぞれに講評をいただきました。

内田まほろ (キュレーター)

日本科学未来館にて、科学館におけるアート&デザインのプロジェクトを担当。

文化庁在外研修員としてMoMA, Department of Film & Mediaにて研修。

チューリッヒ芸術大学、ウィーン大学にてシノグラフィ (展示、シアターデザイン) 専攻、博士課程在学中。

### 3 3月2日(日) 14:00-15:00

#### ゲスト：西村佳哲

西村佳哲さんからは、ご自身の仕事や、執筆中の著書『自分の仕事をつくる』第2弾の内容についてお聞きしたほか、学生数名を交えての座談会も行われました。

西村佳哲 (プランニング・ディレクター)

全国教育系ワークショップフォーラム実行委員長 (2002-2004)。働き方研究者。著書に『自分の仕事をつくる』(晶文社)。

リビングワールド代表。大阪・関電ビルの頂上照明「リプリント」、神戸空港の「アースクロック」など。



# IAMAS 2008 回想録

Voices of Graduating Students

小島一郎×蛭田直×堀 宏行

様々な新しい試みがなされたIAMAS 2008。

今回の卒業委員長小島一郎(写真左)、副委員長の蛭田直(写真中央)、堀宏行(写真右)が委員会発足から展示終了までの4ヶ月を振り返ります。

インタビュー：八尾裕子



## キックオフ

堀 最初のミーティングから振り返ると？

小島 僕、それ知らないんだよね(リンツ【※1】に交換留学中だったため)。キックオフの時の空気を、全く僕が知らないって言うのが…。

今回、僕、卒業スルーしようと思ってたんだ。出すけど、重要な役とか何もやらずに…。

…… まんまと重要な役じゃないですか！

蛭田 そこに仕立て上げたのは二人(副委員長)なんだけど。

小島 リンツに居ながら「本当にいいの？」って。日本の総理大臣と一緒に直接選挙で選ばれたわけじゃないから(笑)

堀 しかも直接選挙じゃないから…断りづらい(一同笑)

蛭田 こっちの空気では「小島が委員長いいんじゃないの？」的なものは既にあったよ。

堀 「小島しかないんじゃないの？」て。

蛭田 で、それを僕と堀が拾ったみたいな。

堀 俺の個人的な思いからすると、

あそこで蛭田が副委員長に立候補してなかったら、

蛭田が委員長やってたと思う。

先手打ったんだよ。

蛭田 打ったよ(一同笑)

や、俺はナンバーワンよりナンバーツーな人間なんで。

今回の人員配置はどうするかすぐ考えたよね。

小島 僕、初期段階は、ノータッチで。

蛭田 役職を打ち立てて、ここにこの人数なら大体まわるだろう、っていうのをあらかじめ俺と堀で考えた。

小島 アカデミーと院とバランスよく、かつ男女のバランスもよく…。

蛭田 で、コアミーティング始めて。

## wiki

…… wiki【※2】っていつ立ったんだったっけ？

蛭田 12月とか？

堀 結構手こずったんだ、あれ。

蛭田 そうそう、サーバ問題で。

堀 しかも、学内でしか見れなくなって。

蛭田 でも最終的にはちゃんと動いて、かなり機能した。

wikiが立ちあがるまでは、「言った」「言っていない」という混乱が起きてて。

でもwikiが機能しだしてグループ内で言うことを纏めてコアミーティングで発表して、とやってからは、目立った行き違いみたいなのは感じたことがなかった。

小島 今年はwikiが有効活用された年なんだよね。

…… ログとかも、ちゃんと流れてましたね。

蛭田 それより書記の高尾(St2:高尾俊介)が居たか居なかったかって話かも。

小島 書記がしっかりしてたってのは、大きい。

多分毎回のミーティングでwikiを使ったのが、みんなが見る要因になったね。

去年は連絡事項だけをアップしてたから、見る人は見て見ない人は見ない、ってなってたけど、否が応にもコアメンバー全員が目にするようになった。

…… ずっとプロジェクターで出していましたね。

小島 議事録もちゃんと載ってたから僕も追えたし。

ミーティング前にバーッと目を通して「今日なにをするんだ？」って。

…… 1回バツ！ ってミーティング中にログ消えませんでした？

小島 うん。全体ミーティングでもあった。

蛭田 2回くらい消えたね。

…… あ！ って皆が固まった(笑)

小島 マシンも落ちたけど、うちらも固まった(一同笑)

でもちゃんと復活した。よく覚えてたよ。

蛭田 高尾様々でした。

…… 卒業blr【※3】の方も…。

蛭田 そう、卒業blrも高尾が発端だし。

小島 そっか、卒業blrも高尾なんだけっけ。

堀 うん。

蛭田 ここに高尾が居た方がいいんじゃないの？(笑)

…… 呼びますか？

【※1】 リンツ(Linz) オーストリア第三の都市。交換留学の提携先である、リンツ美術工芸大学があり、毎年9月に、ヨーロッパ最大のメディアアートの祭典アルス・エレクトロニカ・フェスティバルが開かれる。

【※2】 wiki ウェブブラウザを利用してwebサーバ上のハイパーテキスト文書を書き換えるシステムの一つ。(wiki→P125)

【※3】 卒業blr(ツタンブラー)今年度の卒業では、tumblrの一つのアカウントを出展者で共有することで、作業中の間に撮った写真などをリアルタイムで公開、好評を博した。会期終了後は、webから見つけた展示レビューや、卒業式などの写真などがアーカイブされた。3月31日をもって更新が終了し、現在はセンチメンタリズムを携えてwwwを漂っている。(tumblr→P124)  
<http://sotu.tumblr.com>

堀 や、今東京だから。  
小島 じゃあskypeで(笑)

### 卒展blr / 情報ツール活躍!

小島 卒展blrは内部的にも外部的にも面白くて好評だった。最初は内輪だけでやるつもりだったのがいつの間にか外部に伝わって。

蛭田 あれって、どれくらいブログしてる人いたんだろうね。

小島 全部内輪だったりして(笑)

堀 その可能性結構あるけど。

…… でも海外に居る卒業生から連絡とか来ましたよ。

行けないけど見えます、頑張って! って。

小島 外部でも、見てるってブログを書いてくる人もいたし。

蛭田 それなりに効果はあったんじゃないかな。

…… やってる人たちが楽しんでたってのは、あったんじゃないですか。

蛭田 ……楽しみではあった。

小島 結構マニアックな内輪しか判んないようなものも上げてたんだけど、結果的にそれが外にもウケて。

蛭田 プロジェクトには必須、とまでは言わないけど、あって良かったっていうか……。

堀 共通意識が芽生えるというか。

蛭田 そういうツールだな~というのは実感としてあるなあ。

堀 このデジタル媒体を経て一体感みたいなのが生まれたってのはかなりあるよね。twitter【※4】にしても。

蛭田 逆にmixiが入ってないのが面白いよね。

…… IAMAS的にmixi熱が冷めて来てるってのはあるかもしれないですね。

蛭田 確かに。

小島 mixi、今そんなに見てないもんね。

堀 久しぶりにその単語聞いたわ……。

小島 webでRSS【※5】配信もしてたよね。

堀 来年も是非RSS配信してほしいね。RSS配信やってないと、コラムとか読まない。

小島 あれもブックマークしてた。

蛭田 俺ですらさ、livedoor Readerでチェックして読んでたもん(笑)それで来た人とか、定期的に情報得ていた人も絶対いるね。

小島 wikiもRSS配信されたら便利っていう声はあったんだ。登録しとけばどのチームが更新したっていうのがすぐ分かるから。

蛭田 そういうツール使っていたという意味では、新しかったな。高尾が最終的に、Jitter【※6】で“撮ったら即アップする”みたいなものを作ってたじゃん。あの機能でこれから普通にデジカメに求められていく機能なんだろうな。無線LANに繋がってて。

小島 GPS情報も付加してって……って、え?こんな話でいいの?全然卒展関係なくない?

堀 (全く無視して)最早、それはカメラ付きデジタルデバ

イスだよ!メールチェックとかできるわけじゃん。

だってネットが繋がってるんだから。

小島 iPhoneでアプリ作ればいいじゃん(笑)

…… iPhoneじゃないとダメなんですか?

堀 いや、W-ZERO3【※7】ですよ!(一同笑)

…… 今年はネットツールの活用がとでも盛んだったですね。

堀 「今年は団結力がある」ってズッキーさん(S1准教授:鈴木直也)が言ってたけど、情報ツールの使い方が上手いメンツが多かったのかもかもしれない。

### 幻の広報企画

蛭田 結局そこまでゆとりなかったんだけど、メガネカメラで会場内を撮影しようっていう話もあった。

…… メガネカメラって何ですか?

堀 (眉間のあたりを指し)

ここにちっちゃいカメラが付いてるやつ。

蛭田 カメラを意識しない表情がありありと撮れて気持ち悪いんだ(笑)

あと、飛行船のラジコンにカメラ付けて撮るっていう案があったんだけど……それも余裕がなくて。

小島 ラジオっていう案もあった。会場内で放送しようって。

堀 人員が倍ぐらいいれれば出来たかもね。

蛭田 倍とはいわなくてもあと10人いれれば出来たかもね。

堀 その飛行船のラジコンとかはあったの?

蛭田 機材は全部揃ってて、唯一なかったのが飛行船のガスだった(笑)

一応3本買っただけで、

試してみたら「膨らんだ?」程度で、

やられたよな~。何気に高いし。

…… そんなファンタジーな企画もあったんですね……。

小島 企画段階ではかなり色々な案があったんだよ。

デザイン班とかも。ティッシャー【※8】じゃないけど、チラシを入れて配るとか。

堀 “大垣ZZ”【※9】がソフトピアまでの道順を紹介するムービーとか。

小島 Podcasting!

堀 そうそう。

吾妻くん(DIT:吾妻宣敏)のOKも出たんだけど。

…… 見たかったです、大垣ZZ、メンバー2人も卒業だし。

遠くから来て下さる方も多かったですよ。来場者数は全部で800人くらいでしたっけ。

堀 毎年増えている流れには乗れた。

小島 よかった。

ただ、今年は池田亮司氏のオープニングが被ってYCAM【※10】のスタッフの人たちが来れなかったから。

蛭田 (福田)幹さん(元IAMASメディア文化センター講師)に来てもらいたかったな~。

堀 あ~それある。

【※4】 twitter → P124を参照。

【※5】 RSS → P124を参照。

【※6】 Jitter ビデオ、3Dグラフィックやマトリックスの処理などをリアルタイムに取り扱う、150個ものオブジェクトからなるMaxの映像プログラミング環境のこと。

【※7】 W-ZERO3 シャープ・ウィルコム・マイクロソフトの3社が共同開発し、ウィルコム向けに供給される携帯情報端末(PDA)、スマートフォン、PHS。堀はこのデバイスを36台使ったインストールセッションを展示した。

【※8】 ティッシャー 「ティッシュペーパー」に英語で人化する接尾辞“-er”をつけたもので、駅前など街頭でポケットティッシュを配っている人を意味する言葉。広義にはビラ配りしている人など、街頭で物を配る人のことをティッシャーと呼ぶ。

【※9】 大垣ZZ → P125を参照。

【※10】 YCAM → P124を参照。

## トラス問題

…… 設営は今年、結構色々あったみたいで。  
蛭田 トラス【※11】はねえ、…まいったねえ。  
小島 まいった。  
堀 ホント直前だったから。  
…… あれは「トラスが使えません」って言われてから設営班が動いたんですか？  
小島 いや、事務局の谷口さんと業者さんのおかげです。  
堀 大変だよ、トラス…。天吊り自重！ みたいな。  
小島 今年は例年よりは天吊り作品が多かったと思う。それにただ吊ればいいという作品は少なく、大物を吊ったり、たくさん吊ったり、プロジェクションしたりと、後から微調整が必要なもののぼかりだった。  
…… メーリングリストでトラス問題が浮上したときの緊迫感、私忘れられないです。  
小島 ポカ〜としたもん。  
下見に行った時に、会場の人から言われて。  
蛭田 2月の5日か6日。  
堀 俺も今でも覚える。  
蛭田が電話で、「すごい悪いニュースと、どうでもいいニュースがあるけど、どっちから先に聞く？」って。  
…… どっちから先に聞いたんですか(笑)？  
堀 確か、どうでもいいニュース(笑)  
蛭田 「悪いニュースは、トラスが下ろせません」ってね(笑)  
堀 「は〜？ どういうこと？」って。意味が分からなかった。  
蛭田 やっぱ俺の作品とか、トラスが下げられなかったから、どうしても空間が明るかったなって。  
映像を見ると直線上にライトが点々と入ってる。  
堀 俺の場合は微調整が出来なかった。  
…… 上げて下ろして上げて下ろして大変でしたよね。  
小島 心配していた妙な空間の抜け具合は無かったけど。  
蛭田 あれは壁高がよかったんだと思うけど。  
堀 俺はスモークを焚いて欲しかったんだ(一同笑)  
小島 でもこれが11月とかに判明していたら、変な小細工をしようにして、逆にえらいことになってた可能性はある。何もせず諦めてよかったんだよ。

## Info Space / AND パワー

…… Info Space【※12】の話も聞きたいです。  
堀 AND パワーだよ。  
小島 AND パワー発揮してたなあ…。  
蛭田 AND がプログラム担当して、小島が能取りしてくれた。  
堀 「これが作品だ」って思う人も多かった。  
小島 あまりに坂根さん(IAMAS 名誉学長：坂根巖夫)に好評だったから、僕、キャプション入れ替えてあそこに置いてまおうかと思った(一同笑)  
蛭田 よく出来てたよね。  
小島 ホントANDのおかげっていうか。例年はANDコースが全体に絡むことって、少ない印象なんだけど。

Info Space は鈴木くんと喜多川さんと宮田くんできて、他の人達も展示台を作る、塗る、運ぶとか、設営関係を全部精力的にやってくれた。  
多分、設営ってANDが一番楽じゃない。  
それが、ちゃんと機能してくれた。  
堀 そうだね、だいぶ助けられた。展示台とか、多分ANDがいなかったら、やばかったと思うわ。  
小島 ビークだったね、やることありすぎて。  
蛭田 キャプションもな〜、凡ミスしまくったから思い出したくない…。  
…… 何をミスしたんですか？  
蛭田 まず買うコードの太さを間違え(笑)、実は金具の留め金も径が違っている。  
ピン自体も頼んでたはずだったけどなあ…。  
堀 あれマジで夏休みくらいにLED化したほうがいいよ。  
蛭田 LED化したらさ、電池がいるじゃん。  
堀 でも配線も面倒臭くない？  
蛭田 電池は高いよ。

## ポスターとweb

…… デザイン班はバタバタしてたみたいですが、実際どうだったんでしょう？  
小島 それだけ作業量があったのと、一番実績が早くないといけないチームだったからね。  
蛭田 だいぶデザイン班の人は増やしたつもりだったけど、どうしても一人あたりの仕事はヘビーになってしまうからね。  
小島 あと、配布物やサイン関係、webなどのすべてをチームで担当していたから、卒展のアイデンティティが統一されてすごい強度があった。  
蛭田 広報物からサインまで、高いレベルで行えた自信はある。  
堀 でもwebのバイリンガル化、結局やんなかった。  
小島 外国の人達から要望はあったんだけどね。  
リンツの人達とかも。  
蛭田 来年は作らざるを得ないね。  
なぜならシモンとジュリアンがいるからです！  
小島 日/英/仏で！(笑)  
堀 うちら代わりに韓国語で作ればよかったね。  
小島 スキョン(St:コン・スキョン)が卒展後、韓国でプレゼンテーションしてくれたみたいだもんね。

## トークセッション

小島 あとトークセッションについてかな。  
蛭田 ひどらず言っていきましょう。  
じゃあライゾマ【※13】から。  
堀 そうだね〜、高桑さん(CGI教授：高桑昌男)が一番楽しそうだった。  
小島 意外と淡々と出来てよかった。  
ただ、もっとフランクにやればよかったかなあって後悔。  
司会选择の時に、僕だとフランクになりすぎるかなあと

【※11 トラス】構造形式のひとつで、部材の節点をピン接合(自由に回転する支点)とし、三角形を基本にして組んだ構造である。材質としては木材や鋼鉄が使われることが多い。ここではソシアホールの天吊り装置を指す。

【※12 Info Space (インフォスペース)】→P.117を参照。

【※13 ライゾマ】株式会社ライゾマテクス(<http://www.rhizomatiks.com/>)のこと。所属の真鍋氏と、株式会社DGN(<http://www.dgn.jp>)の石橋氏のトークセッションについてはP.118を参照。

思っ、取ってさかもつてい (St1:坂本菜里子) にして  
もらったんだけど、  
さかもつていには、まほろさんの司会をしてもらった方がよ  
かったかなつて。

蛭田 まほろさんのは、作品廻つて講評してもらつて感じて良  
かつた。

…… あの順番は、リーフレット【※14】の順だったんですか？  
小島 紹介してもらう人も順番も決めてた。

途中で気になるものがあつたら止まてくたさい、つてお  
願ひしてあつたけど。

…… 館内放送してましたよね？

小島 マイク使つて、会場の上のスピーカーから流してた。

みんな聞いてたのかな？

一緒にぞろぞろ付いて来てくれた人もいたけど。

会場内で聞いてたのかな？

蛭田 西村さんは去年俺たちが授業も受けてて面識もあつて、  
結構話もしてたらから、大体すぐ決まったね。

内容的に一般の人も楽しめたと思う。

講評してもらつた側としては、やっぱり西村さんの視点と  
か考え方は、すげえ役に立った。

小島 「作品に関しては何も言わない」つて言つてたね。

身近な人だったら解説とかしなくても汲んでくれるけど、  
地元の人とか、触つていいんですか？ つていう話になつ  
てくる。

普段美術作品つて触っちゃいけないじゃない。

「解説がないとわからない」つてアンケートに書かれるの  
も当たり前だよな。

蛭田 西村さんの言う「説明なしにどう導入をしていくか」とい  
うのが参考になる。

…… そういえば、トークセッションの人は選は？

小島 決まるの遅かつたよね。

まあ、三者三様でバランスは良かつた。

堀 ズッキーさんも言つてたけど、バリバリの工学系の人とか  
も良かつたかも。

小島 社会人系というか、会社系の人とか。

蛭田 ROBOTのTさんとか呼ばうつて言つてたね。

堀 ムスカシイよね。

決める時に一応アンケート取つてたじゃん。

そうすつとやっぱりIAMAS つばい人になつちゃう。

イタコとかもあつたけどな。

…… あー、アレはちょっと興味があつたんですけど…。

小島 その中で任天堂の1社長とか、惜しかつたなあつて。

堀 先生の希望枠つていうのがあつてもいいかもしれない。

先生が一人選んで、残りの二人は学生達で選ぶとか。

小島 でも先生が選ぶと、

余計に身内感が出てくるんじゃない？

…… IAMASが求めるメジャー感に因るかもしれないですね。

堀 それを挙げてもらつて、

そこから学生で選ぶつてのもいいしね。

とりあえず候補だけ10人、教授会で挙げてもらつて。

…… 教授会！(笑)

## 人あつての2008

…… では、そろそろ締めに。

小島 いや…… あつという間に過ぎちゃつたから。

2月のあのスピード感は凄かつたよね。

…… 今年は自分の作品よりも運営に時間を割いている人が  
かなり多かつた気がします。

小島 あれも反省で… そういう流れにしちゃつたんだ。

あれも反省で… そういう流れにしちゃつたんだ。

元々意識が「献身的な人が多いから、みんながやつてると  
「俺もやらざるを得ない」つて。

蛭田 断りきれない人が多かつた、つていう。

堀 みんなで頑張つたよ。

個人個人のタスクの負担が凄く大きくなつたつていうの  
はあるけど、結構それなりにみんな何かやつてたと思う。

小島 多かれ少なかれ「オレみだぜ！」つて人を無くすよう  
に潰してつたからね。

蛭田 そこは結構、意識持つてつた。

… 安全面では、管理はギリギリ。

小島 (笑)

蛭田 会期日数、もう少し長くしたかつたつていうのはあるね。

小島 いつも「4日しかやつてないの？」つてびつりされる。

堀 普通、卒展つてもつと長いよね。

蛭田 だいたい一週間は。

小島 短くて5日。

蛭田 長い所は土日を被せて9日とか。

土に始まり、日に終わるとか。

小島 まあ、一週間も続いたらこっちが参つてたけどな。

蛭田 「作品は放置してても、ちゃんと体験を得られる」という  
西村さんの教えを次からは意識して作ろうと思ひます。

…… それでは最後に締めの一を言。

小島 ベストは尽くしたよ。

堀 やりきつた。間違いない。

リソース、完全マイナスいってたもん。

小島 誰だつて、「会社行けるよね、これ」つて言つてたの？

堀 戦えるよ。

小島 そういうメンツでやれたのが、ラッキーでした。

蛭田 人あつてのIAMAS 2008でした。

…… お疲れさまでした。

【※14 リーフレット】ここでは当日配布されていた展示作品の一覧を含む案内  
用のものをさす。

# IAMAS 2008用語解説

## IAMAS 2008 Glossary

---

IAMAS 2008を語る上で欠かせないものや、そこに関わってくる、時事的なものを含めたキーワードをいくつか拾い上げ、解説していきます。

「知らない」よりも「知ってより面白い」。

気になるあの言葉や、いまいち分からなかったあの言葉を、今一度復習しておきましょう。

### 【iamaTV】

IAMASのCGIコースを中心とするTV番組制作プロジェクト。公共メディアを使った新しい映像番組を創るという熱意の下、学生により企画・制作・編集・納品が行われている。1999年にケーブルテレビ局で放送が始まり、現在はCGIコースのプロジェクトとして自由で新しい番組を制作。「がっばい2000」が深夜番組「探偵ナイトスクープ」に取り上げられ、一躍メジャーになった。

### 【ICC】

NTTが設立したメディアアートに特化した東京都新宿区にある美術館・博物館(2008年現在、NTT東日本が管理している)。メディアアート作品や関連する図書・映像資料を多く所蔵するほか、メディアの発達史を一堂に展示したショーケース、ウェブ上や機関紙による研究発表もおこなっている。Inter Communication Centerの略。

### 【mixi】

株式会社ミクシィが運営する、日本最大級のシェアを持つSNS。2008年7月現在、1400万人以上の参加者、90万以上のコミュニティ、1日2億PVという圧倒的な規模を誇る。完全招待制を採用しているのが特徴。PCだけでなく、携帯電話からも利用することが出来る。

### 【RSS】

ニュースやブログなど各種のウェブサイトの更新情報を簡単にまとめ、配信するための幾つかの文書フォーマットの総称。RDF Site Summaryの略。RSSの取得・購読にはRSSリーダー(フィードリーダーとも)と呼ばれるソフトウェアを使う。

### 【SNS】

ソーシャルネットワークサービスの略で、社会的ネットワークをインターネット上で構築するサービスの事。現在その言葉が示す意味として主流なのは、人と人とのつながりを促進・サポートする、コミュニティ型の会員制のサービス、あるいはそういったサービスを提供するwebサイト(例:Myspace、Mixi、Twitter、Youtube、pixivなど)である。

### 【tumblr】

米国Davidville社の提供するメディアミックスウェブログサービス。ウェブログとソーシャルウェブブックマークの良いところ取りをしているウェブスクラップブックサービスで、シンプルさに重点を置くことによりユーザビリティを向上させている。ユーザーが留めておきたい事を投稿するという点ではソーシャルウェブブックマークに共通するが、留めておける内容がいくつかのメディアに対応しているのが大きな特徴である。

### 【twitter】

米Twitter社が運営する、個々のユーザが「つぶやき」を投稿し合うことでつながるコミュニケーションサービス。各ユーザーは自分専用のサイトを持ち、What are you doing?(今何しているの?)の質問に対し140文字以内でコメントを投稿する。画面には自分の投稿以外に、あらかじめ登録した知人など他者の投稿もほぼリアルタイムで表示される。

### 【YCAM】

山口県山口市にある図書館・ホール・美術館などの複合施設。主にメディアアートに関する企画展を行うほか、その制作施設、上演ホールなどもある。通称は「YCAM(ワイカム)」。山口情報芸術センター(Yamaguchi Center for Arts and Media)の略。

### 【wiki】

ウェブブラウザを利用してwebサーバ上のハイパーテキスト文書を書き換えるシステムの一種。このシステムに使われるソフトウェア自体や、このシステムを利用して作成された文書群全体を指してウィキと呼ぶこともある。通常、誰でも、ネットワーク上のどこからでも、文書の書き換えができるようになっているので、共同作業で文書を作成するのに向いている。この特徴から、wikiはコラボレーションツールやグループウェアであるとも評される。

### 【インストール】

1970年代以降一般化した、絵画・彫刻・映像・写真などと並ぶ現代美術における表現手法・ジャンルの一つ。ある特定の室内や屋外などにオブジェや装置を置いて空間全体を変化させ、場所や空間全体を作品として体験させる芸術。

### 【インタラクティブ】

英語としてのもともとの意味は「相互に作用する」などといった意味であるが、コンピュータ用語としては、電話、ケーブルテレビなどの双方向的な電子通信システムや、ユーザーとウェブサイトを運営する企業側との間に双方向的なコミュニケーションが存在していること、ユーザーの選択に応じて表示される画面など、情報の内容が刻々と変化すること、といった意味である。

### 【大垣ツズ】

水の都大垣が生んだ人気アイドルデュオ。メンバーはドリム担当の郭伝馬(くるわてんま)とリーダー兼班長の禾森旭(のぎのもりあさひ)。iomasTVから人気に火がつき、動画投稿サイトなどで(ごく一部の)熱狂的な支持を得る。岐阜おおがきビエンナー

レの非公式ソングを歌ったことでも有名。2008年3月をもって無期限活動休止に。代表曲は「ギフソング」[LANLANラビリンズ]。

### 【メディアアート】

20世紀中盤より広く知られるようになった、芸術表現に新しい技術的発明を利用する、もしくは新たな技術的発明によって生み出される芸術の総称的な用語。電気通信技術、マスメディア、作品自体が含むデジタル形式の情報運搬方法といったものから生まれ、その制作はコンセプチュアル・アートからインターネットアート、パフォーマンスアート、インストールといった広範囲に及ぶ。

### 【ソフトピアジャパン】

岐阜県が大垣市に1990年代より整備した先進情報産業団地、またはこれを運営する財団法人。総面積は12.7ヘクタール。170社以上のIT関連企業が集結しIT関連技術者2,000人超が働いている。財団法人ソフトピアジャパンでは、IT人材の育成、ベンチャー企業の育成をはじめ、研究開発支援・技術支援などを行っている。

建物の設計は、黒川紀章／黒川紀章建築都市設計事務所、照明普及賞(1997年)を受賞した。突き出た二本角がよく目立つ。

用語解説については以下を参考にしています。

ウィキペディア(フリー百科事典) <http://ja.wikipedia.org/>

IT用語辞典BINARY <http://www.sophia-it.com/>

# 索引

## Index

### 【研】【研究論文】

010 磯垣 広野  
012 コン・スキョン  
014 坂本 茉里子  
020 五十嵐 友子  
022 佐竹 裕行  
024 高尾 俊介  
026 津坂 真有  
028 水谷 大介  
030 山本 信幸  
034 井出 はるか  
036 金箱 淳一  
040 蛭田 直  
044 石原 寛介  
046 井上 さおり  
050 福井 悠  
092 近藤 まゆこ

### 【展】【インスタレーション】

010 磯垣 広野  
012 コン・スキョン  
014 坂本 茉里子  
016 林 洋介  
020 五十嵐 友子  
022 佐竹 裕行  
024 高尾 俊介  
028 水谷 大介  
034 井出 はるか  
036 金箱 淳一  
038 小島 一郎  
040 蛭田 直  
044 石原 寛介  
046 井上 さおり  
058 喜多川 文香  
070 ALIMO  
084 吾妻 宣紘  
086 岩田 壮史  
088 小黒 麻美  
096 西垣 由紀子

100 柏木 恵美子  
102 堀 宏行  
104 松波 直秀  
110 川田 智子  
112 パラシュ・ムコパッディアイ

### 【紙】【平面／紙媒体】

046 井上 さおり  
058 喜多川 文香  
070 ALIMO  
092 近藤 まゆこ  
096 西垣 由紀子

### 【映】【上映作品】

072 井出 絢子  
074 今村 公美  
076 加藤 禎一  
078 世羅 恭大  
080 春成 つむぎ

### 【演】【パフォーマンス】

026 津坂 真有  
112 パラシュ・ムコパッディアイ

### 【展】【プログラム】

022 佐竹 裕行  
024 高尾 俊介  
034 井出 はるか  
054 東 泰之  
056 岩崎 由佳  
060 塩井 里奈  
062 鈴木 浩規  
064 田中 友子  
066 宮田 峻平  
086 岩田 壮史  
088 小黒 麻美

090 熊 俊輔  
102 堀 宏行  
104 松波 直秀

### 【展】【デバイス】

010 磯垣 広野  
012 コン・スキョン  
014 坂本 茉里子  
022 佐竹 裕行  
026 津坂 真有  
036 金箱 淳一  
038 小島 一郎  
040 蛭田 直  
044 石原 寛介  
050 福井 悠  
086 岩田 壮史  
088 小黒 麻美  
094 高見 知里  
100 柏木 恵美子  
102 堀 宏行

### 【画】【グラフィック】

020 五十嵐 友子  
046 井上 さおり  
056 岩崎 由佳  
058 喜多川 文香  
070 ALIMO  
086 岩田 壮史  
088 小黒 麻美  
090 熊 俊輔  
092 近藤 まゆこ  
094 高見 知里  
096 西垣 由紀子

 【動画／映像】

- 012 コン・スキョン
- 030 山本 信幸
- 038 小島 一郎
- 046 井上 さおり
- 070 ALIMO
- 072 井出 絢子
- 074 今村 公美
- 076 加藤 禎一
- 078 世羅 恭大
- 080 春成 つむぎ
- 084 吾妻 宣紘
- 094 高見 知里
- 100 柏木 恵美子
- 104 松波 直秀
- 110 川田 智子

 【デスクトップアプリケーション】

- 016 林 洋介
- 022 佐竹 裕行
- 024 高尾 俊介
- 034 井出 はるか
- 054 東 泰之
- 086 岩田 壮史
- 088 小黒 麻美
- 104 松波 直秀

 【ウェブアプリケーション】

- 034 井出 はるか
- 056 岩崎 由佳
- 060 塩井 里奈
- 062 鈴木 浩規
- 064 田中 友子
- 066 宮田 峻平
- 090 熊 俊輔
- 094 高見 知里
- 102 堀 宏行

 【サウンド】

- 014 坂本 茉里子
- 016 林 洋介
- 026 津坂 真有
- 028 水谷 大介
- 036 金箱 淳一
- 102 堀 宏行
- 104 松波 直秀
- 108 大慈彌 恵麻

 【携帯電話を用いた作品】

- 030 山本 信幸
- 034 井出 はるか
- 062 鈴木 浩規
- 102 堀 宏行

 【インタラクティブ】

- 012 コン・スキョン
- 014 坂本 茉里子
- 016 林 洋介
- 022 佐竹 裕行
- 024 高尾 俊介
- 030 山本 信幸
- 036 金箱 淳一
- 038 小島 一郎
- 040 蛭田 直
- 044 石原 寛介
- 064 田中 友子
- 066 宮田 峻平
- 086 岩田 壮史
- 088 小黒 麻美
- 100 柏木 恵美子
- 102 堀 宏行

# IAMAS 2008 Graduation Exhibition Catalogue

監修	Supervisor	瀬川 晃 / SEGAWA Akira
デザイン	Design	八尾 裕子 / YAO Yuko 渡邊 唯 / WATANABE Yui
編集	Editing	大慈彌 恵麻 / OJIMI Emma 杉崎 実那 / SUGISAKI Mina 八尾 裕子 / YAO Yuko 渡邊 唯 / WATANABE Yui
制作協力	Special Thanks	横山 正 / YOKOYAMA Tadashi 福森 みか / FUKUMORI Mika 鈴木 宣也 / SUZUKI Nobuya 高尾 俊介 / TAKAWO Shunsuke 小島 一郎 / KOJIMA Ichiro 影近 政通 / KAGECHIKA Masamichi DIT07
撮影	Photography	越智 正洋 / OCHI Masahiro 高尾 俊介 / TAKAWO Shunsuke 松波 直秀 / MATSUNAMI Naohide 八尾 裕子 / YAO Yuko 山田 潤 / YAMADA Jun 渡邊 唯 / WATANABE Yui
翻訳	Translation	エリン・プラント / Erin Plant ジェームス・ラゾ / James Lazo ブライアン・アギラー / Brian Aguilar
印刷	Printing	株式会社サン・ライン / SunLine Co.Ltd. 岐阜県瑞浪市土岐町 1022-3 / 1022-3, Toki-cho, Mizunami, Gifu
発行日	Published	2008 年 8 月 / August 2008
発行	Publisher	IAMAS メディア文化センター / IAMAS Center for Media Culture 岐阜県大垣市領家町 3 丁目 95 番地 / 3-95 Ryoke-cho, Ogaki, Gifu www.iamas.ac.jp info@iamas.ac.jp 0584-75-6600 / +81-584-75-6600





表紙・裏表紙には全面にその年のデザインイメージがあしらわれ、文字がなくとも無言でそれが卒展カタログであることを語っています。「辞書」というコンセプトで作られたこの年のカタログは、紙からコンテンツまでかっちりと作られています。巻末には作品ジャンル別索引（紙面構成上は作品リストはスタジオ・コース別に配置）が設けられており、辞書というコンセプト主張しています。実は背のパターンは桃色と黒の二種類あり、どちらが手に入るかは入手してからのお楽しみです。

The whole of the cover and back of the catalog are arranged with the design image for that year, and although wordless, speaks volumes about the exhibition catalog for this year. From the paper to the contents, the catalog for this year was made with a “dictionary” concept and is without flaws. A works genre index is provided towards the end of the catalog, emphasizing the dictionary concept. As a matter of fact, there are two varieties of catalog, one with a pink spine, one with a black spine, and finding out which one you get is part of the fun.

形態 無線綴じ製本  
 サイズ 134×210mm  
 コンテンツ 学長挨拶 展示会場図  
 卒展タイムスケジュール 作品リスト  
 修士論文リスト インフォスペース紹介  
 トークセッションレポート  
 IAMAS2008回想録 用語解説

Form Perfect Binding  
 Size 134×210mm  
 Contents President's Greeting, Map of Exhibition Venue,  
 Exhibition Time Schedule, List of Works,  
 List of Master's Theses, Infospace Introduction,  
 Talk Session Report,  
 IAMAS 2008 Retrospective, Glossary

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。

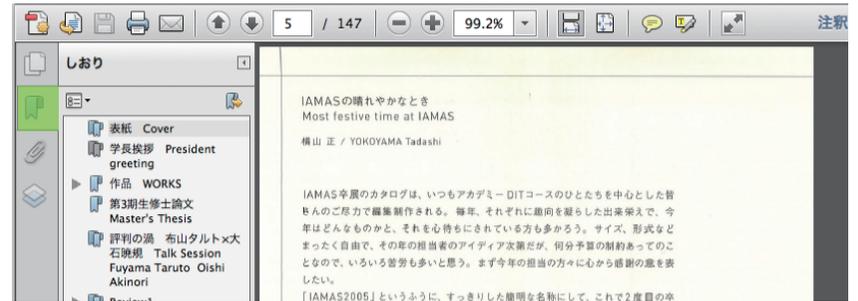
How to use table of contents

- 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。

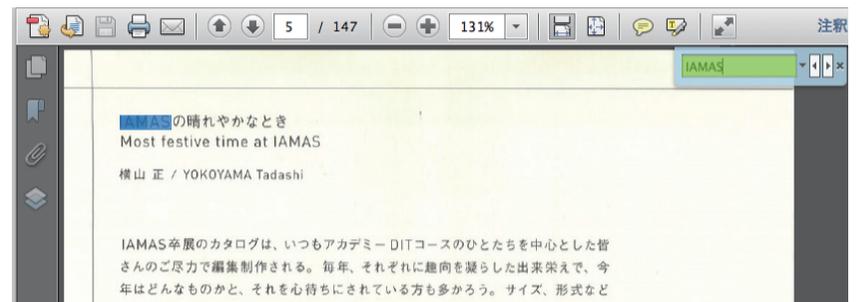
Keywords or names can be found using the search function.

- 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 2008 GRADUATION EXHIBITION CATALOGUE

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

IAMAS  
503-0014  
岐阜県大垣市領家町3-95

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

[www.iamas.ac.jp](http://www.iamas.ac.jp)  
Copyright IAMAS 2011