

# IAMAS 2019

GRADUATION AND PROJECT RESEARCH EXHIBITION

# IAMAS2019

Graduation and Project Research Exhibition

# 三輪 真弘 情報科学芸術大学院大学 学長

IAMAS 2019 情報科学芸術大学院大学 第17 期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会には数多くの方々にお越し頂きました。この場を借りまして厚く御礼申し上げます。

IAMAS では、大学の多様な学部学科で学んだ学生や社会人たちが、同じ「メディア表現研究科」の名の下で修士研究を行います。すなわち、各学生が「思い描く(構想)、やってみせる(作品化)、説明する(言語化)」という3つの段階をそれぞれ異なる専門領域を起点に実践していくのがIAMASならではの研究・教育スタイルです。

本展で、本学で学んできた学生たちが実際に何を「やってみせる」ことができたのかを注意深く、また暖かい目でご覧いただけたとしたら、これほど嬉しいことはありません。また、もし興味を持たれた作品があれば、ぜひ図書館に収蔵されたその学生の修士論文もご覧ください。その学生が修士作品を通してこの社会に何を求め、どのような価値を実現したのかについての「説明」が書かれているはずです。

また本展は、IAMAS で進められている活発で多様なプロジェクト研究の成果発表の場でもあります。それらの発表、展示も含めIAMASという、細分化した専門領域の枠を越え、常に新しい「表現」に挑戦し続ける、この「小さな学校」の大きな息吹を感じて頂けたとしたら幸いです。

IAMAS 2019 カタログが、本展を振り返りながら IAMAS の「いま」を知り、皆様の IAMASへの理解を深めていただく 一助となることを教員学生一同、願っています。



# President's Greeting

#### Masahiro MIWA

Institute of Advanced Media Arts and Sciences President

Many visitors attended the IAMAS 2019 Graduation and Project Research Exhibition. At IAMAS, working adults and students who studied at diverse undergraduate departments studied conduct graduate research under the same banner of "media creation." That is to say, IAMAS' unique research style is characterized by the fact that each student goes through the three stages of the research process - imagining (generating ideas), showing (turning ideas into a project), and explaining (verbalizing ideas) - from the starting point of his or her specialty field. There is nothing that could make me happier than if visitors to this exhibition looked carefully or charitably at what the students who studied at our school actually accomplished. If you were interested in a student's work, I would encourage you to look at that student's graduate thesis stored in our library. The thesis should provide an explanation of what the student's work asked of society and what value the work had. This exhibition is also a venue to showcase the results of the lively, multifarious Project Research that takes place at IAMAS. I hope that these exhibitions and presentations gave you a sense of how IAMAS, despite being a small school, possesses a grand vitality that continually seeks to go beyond fragmented specialty fields to discover a new kind of creation. Along with all the other members of the IAMAS faculty, I hope that this catalog helps you get to know the NOW of IAMAS and deepens your understanding of our school.

# 目次 Table of Contents

# 修士研究

#### Master's research

アン セビン	Sebin AN ————	10
飯島祥	Sho IIJIMA	12
荏原 洋夢	Hiromu EHARA	14
尾焼津 早織	Saori OYAIZU	16
小寺 諒	Ryo KOTERA	18
棚原 みずき	Mizuki TANAHARA	20
チェ シヨン	Siyoung CHOI	22
中路 景暁	Hiroaki NAKAJI	24
野呂 祐人	Yuto NORO	26
平瀬 未来	Miki HIRASE	28
箕浦 慧	Kei MINOURA	30
ギン イギョン	Yikyoung KIM	32
後藤 祐希	Yuki GOTO	34
小濱 史雄	Fumio KOHAMA	36
竹村 望	Nozomi TAKEMURA	38
湯澤 大樹	Taiki YUZAWA	40

# プロジェクト研究

# Project research

アートを/で考えるプロジェクト	Art Thinking Project	44
あしたをプロトタイピングするプロジェクト	Prototyping Tomorrow Project	45
あたらしいTOYプロジェクト	New TOY	46
移動体芸術、現実感芸術 、Critical Cycling	Mobility Arts, Reality Arts, Critical Cycling	47
体験拡張環境プロジェクト	Enhanced Experience Environment Project	48
タイムベースドメディア・プロジェクト	Time-Based Media Project	49
根尾コ・クリエイション	Neo Co-creation	50
福祉の技術プロジェクト	Technology for Welfare Project	51
これからの創造のためのプラットフォーム	Platform for Creation in Future	52
メディア表現学研究プロジェクト	Representations of the Media Creation Project —	53
ご挨拶	President's Greeting	2
IAMASとは	About IAMAS	6
イベント概要	Event outline	55

IAMASとは About IAMAS

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

芸術と科学の融合を建学の理念に掲げてスタートしたIAMASは、最新の科学技術や文化を吸収しながら、新しいものづくりやデザイン、先端的な芸術表現などを社会に還元する高度な表現者の育成を目指しています。IAMASの教育の先端性は、工学、デザイン、芸術、哲学、社会学など、様々な分野の学生たちによるユニークな研究を生み出します。それぞれの学生は、個々の研究領域を深め、異なる知を統合し、みずからの専門を新たな領域まで拡張することによって、それらを社会の中で実践的に展開する能力を身につけます。

IAMAS (the Institute of Advanced Media Arts and Sciences) is a graduate school that opened in 2001 as part of the IT hub Softopia Japan Project. We are known even overseas as a graduate school with a small number of students and an ample band of lecturers. Our school is called by its acronym IAMAS, which comes from its English name, Institute of Advanced Media Arts and Sciences.

IAMAS was founded to uphold the ideal of the fusion of art and science. Keeping abreast of the latest developments in Science, Technology, and Culture, we aim to educate high-level creators who give back to society through new crafts, new design, and cutting-edge art. Through IAMAS' leading educational program, students from fields like engineering, design, art, philosophy, and society create unique research. Each student By deepening their understanding of their disciplines, combining this understanding with other knowledge, and expanding their specialization to other fields, students learn skills that enable them to practically develop their work in society.

#### 情報科学芸術大学院大学 | メディア表現研究科

Institute of Advanced Media Arts and Sciences | Media Creations Course

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

At IAMAS, instructors and students from differing fields and research backgrounds gather together to practice an IAMAS style education with the goal of creating a new society. Through the process of re-questioning meaning within society, we actively create and give form to ideas while having a critical mentality towards the future, and have been consistently involved in the creation of new art, manufacturing, and design. Striving towards this social role, and working together with the various people surrounding IAMAS, we aspire to create a future society. With a focus on practical project classes, we go forward with work creation and research as social and cultural implementations of media creation. Students and instructors stimulate each other, and address real-world issues while collaborating with people from businesses and local governments, working towards the realization of their advanced and unique research results. Each project has its own distinct characteristics in its theme and procedure, and projects also function as an operation base to support students' individual, diversity focused media creation activities.

Graduation and Project Research Exhibition

の場所で

情報科学芸術大学院大学 第17期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会

# 修士研究

*l*laster's research

#### アン セビン

# Birds in the Veiled World

Sebin AN

「Birds in the Veiled World」は、朝鮮半島の非武装地帯(DMZ)を背景とする「鳥・環境・人」の〈混成体〉に対するインスタレーション作品である。韓国の鉄原(チョルウォン)という地域と、その場所に飛来するタンチョウに焦点を当て、人と鳥が互いに関係し合う状況を表現している。

Birds in the Veiled World is an installation featuring "hybrids" of birds, the environment, and humans against the backdrop of the Korean Peninsula's Demilitarized Zone (DMZ). Focusing on Cheorwon County in Korea and the red-crowned cranes that migrate there, this installation expresses the way in which the region's birds and humans relate to one another.



#### タンチョウと非武装地帯 (DMZ)

#### ―「鳥・環境・人」の混成体とアート ―

朝鮮半島の非武装地帯(DMZ)は未だに軍事的 な緊張感と戦争の痕跡が残っている場所であ る。その反面、人間の干渉が途切れ、絶滅危機 種を含めた動植物には生息できる一つの世界の ような希望の場所にもなっている。半世紀を超 えた分断の時間は、逆に自然の豊かさを作ると いう奇妙な現象を示している。人間が意図せず に現れたこういった場所の特徴は、生態系と人 との関係をあらためて考える契機にもなり得る のではないだろうか。特に、非武装地帯と民間 人統制区域を含んでいる韓国の都市「鉄原(チョ ルウォン)」には、冬になると軍事的な緊張感と 戦争の痕跡を超えて、平和を象徴するタンチョ ウが越冬のために飛来する。「朝鮮戦争」後の 分断という人間の選択とは関係なく、韓国で越 冬をするタンチョウにとって非武装地帯や民間 人統制区域は、人間の干渉を受けずに自由に生 息できる平和の場所である。現在鉄原は、軍 人施設や戦争の痕跡が残っている場所ではある が、平和の象徴や絶滅危惧種であるタンチョウ を地域のマスコットとして設定し、地域の観光 の助けにしている。また、タンチョウは収穫が 終わった後の農地に落ちている穀物を餌として 食べる。このように、非武装地帯と接近したこ の地域は戦争の痕跡とタンチョウ、そして人間 の営みが混在している場所になっている。

本論文では、このような「鉄原」という地域と、その場所に飛来する鳥、「タンチョウ」に焦点を当て、特殊な環境の中で、人と鳥が互いに絡み合っている状況を、作品を通して提示する。また、制作を通して、非武装地帯を背景とした「鳥・環境・人」の混成体とそれに対するアートについて考察する。

第1章では、戦争の中で生成された非武装地帯 の歴史と現状について記述する。

第2章では、非武装地帯と民間人統制区域を含む韓国の代表的な都市「鉄原」とそのリサーチ内容について述べる。

第3章では、朝鮮半島の非武装地帯をテーマに したアート作品を中心に「非武装地帯とアート」 ついて考察する。

第4章では、筆者の作品「Birds in the Veiled World」について論じる。本作品は、博物館の展示を参考に制作したインスタレーション作品である。また、本作品を通じて、非武装地帯という環境と密接な関連がある鳥であるタンチョウと人が互いに関係しあい、繋がっているという場面に着目したアート作品であることを示す。

第5章では、筆者による作品「Birds in the Veiled World」への考察を行い、論じたことをまとめ上げ、今後の展望について述べる。

Grus x (造形): アルミニウム、鉄のパイプ、自作のアクリル歯車、モーター、MDF、人工芝

1995年生まれ。韓国済州島出身。 ソウル芸術大学校デジタルアート科 卒業後、入学。非武装地帯 (DMZ) とタンチョウを中心に「鳥・環境・ 人」の混成体状態について作品制作 を行っている。

# 飯島 祥

# LiveLoop Interpreter

Sho IIJIMA



LiveLoop Interpreterは、ループペダルを用いたギター演奏における演奏動画撮影の際に、拡張現実を加えるツールであり、観客が、身体感覚的な共感を持って動画鑑賞を行うことを可能とする。本作品を通じて、観客が鑑賞を深めるための、新しい演奏の配信スタイルを提案する。

LiveLoop Interpreter is an experience-expanding tool to use when filming videos of guitar performances using guitar pedals that makes it possible for viewers to experience physical feelings of empathy when watching. Through this tool, I propose a new style of sharing musical performances that deepens the viewer's experience.



# ループペダルを用いた演奏の解釈を深化させる 拡張現実を用いた動画配信スタイルの提案

インターネットの普及に伴い音楽は、ライブ会 場やCDなどの媒体のみならず、SNSでの配信 が可能となった。鑑賞者は、今まで知らなかっ た楽曲に出会い、関心を持つ機会が増えるよう になり、演奏者は、時間や場所の制約を受け ずに演奏を配信する機会が得られたのに加え、 様々な配信のスタイルが生まれ、自身の活動を 知ってもらうきっかけが多様化した。動画を配 信する演奏者は、手軽さや、演奏を大きく映り 込ませることができることなどから、複数では なく、一人で演奏と収録を行うことがある。こ のようなソロ演奏においてギターの演奏者は、 ループペダルという機器を用いることがある。 ループペダルは、リアルタイムで録音した演奏 を反復再生しつつ、さらに重ねて録音すること ができる機器であり、単独の演奏者によって、 複雑な音楽的織り合わさりを実現する。その一 方、足元の単純なスイッチ操作だけで演奏が多 重になるため、演奏における操作と出力される 音との関係性が、観客から見て不明瞭になりや すい。そのため観客にとってはライブ感が失わ れ、身体感覚的な共感を持って演奏に対する解 釈を深めることができない。

修士作品 Live Loop Interpreter は、ループペダルを用いたギター演奏における演奏動画撮影の際に、拡張現実を加えることにより、観客が

ライブ感を持って、演奏者の動きに身体感覚的な共感をし、演奏の意図をより感じられるようにするための配信ツールである。この作品を通じて演奏者に、ループペダルを用いた演奏の解釈を深化させる、拡張現実を用いた動画配信スタイルの提案を行う。

本作品を用いて、ループペダルを用いる演奏者1名に対してバリデーションを行った結果、LiveLoop Interpreterが、複雑なセッティングを必要としない手軽さで、エンターテイメント性を持ち、身体感覚的な共感を持った演奏の鑑賞を可能にする動画の配信を行えると評価されたことから、演奏者から価値を感じてもらえたことが確認できた。また、鑑賞者20名に対してバリデーションを行った結果、本作品を用いて撮影された演奏動画が、ループペダルを用いた演奏を理解しつつ身体感覚的な共感を持って鑑賞することを可能にし、鑑賞者がその鑑賞の変化を楽しめるものとなっていると評価されたことから、鑑賞者から価値を感じてもらえたことが確認できた。

ソフトウェア: Unity (C#)、Vuforia SDK、iOS/AR映像表現制作協力: チェ ション ハードウェア: 筐体部分 (レーザー加工)、Bluetooth モジュール、ステッカー / ロゴデザイン制作協力: 大野 正俊 1993年愛知県生まれ。九州大学工 学部機械航空工学科卒業後、入学。 楽器演奏における演奏者の身体の働 きについて着目し、工学技術を用い た制作活動を行っている。

# DIEGESIS DESIGN 一左利きの場合

Hiromu EHARA

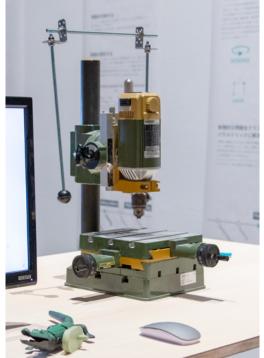
**DIEGESIS DESIGN - Case of left handedness** 



問題解決へのデザインが、問題のすり替えに過ぎず、更なる問題を生じているのではないか。 本作は鑑賞者が批評的になることで、デザイナーの責任を表面化し問題の所在を明らかにするための手法である。本手法は、問題列挙、問題整理、解決可能な提案、解決不能な思索、そしてそれらの展示からなる。作者が左利きによって生じる問題を題材に本手法を実行した。

Could it be that using Design to solve problems only sidesteps the issue and leads to further problems? Diegesis Design is a method used to clarify the issue and draw attention to the designer's responsibility by encouraging the viewer to think critically. This method consists of enumerating problems, organizing them, proposing which have possible solutions, speculating about which are impossible to solve, and putting them on display. Ehara implemented this method based around the problems that left-handed people face.





#### 不可能な問題を扱うための問題叙述型デザインアプローチの提案

デザインは、従来意匠設計のことと理解されて いたが、モノだけではなくコトへと範囲は拡大 し、問題を解決するための計画とされている。 デザインが問題解決の手法として着目されると ともに、その責任範囲も拡大することとなり、 デザインする際に考慮しなければならない範囲 が増えた。しかし、デザインをおこなうことに 伴う責任の有無について言及されることは少な い。責任とは、デザインしたモノやコトが最初 に及ぼす良い影響だけではなく、使われなくな りゴミになった場合のことや、社会全体的に捉 えた場合、それが良いと言えるかどうかも含め、 考慮しなければならない責任のことである。そ れ故、デザインの責任を表面化させる必要があ る。デザインの責任を表面化させるためには、 デザインしたモノやコトに対して、批評を受け ることが有効であると考えた。デザインを批評 することは一般的ではないため、そこでまず、 デザイナー以外の人々に批評を促す仕組みとし て「問題叙述型デザインアプローチ」を提案す る。「問題叙述型デザインアプローチ」では、批 評のためのプロトタイプを以下の手順に従って デザインすることによって、鑑賞者からの批評 を促すことを狙う。デザインにおいて製品を使 う人をユーザーとして捉えるのが一般的である が、ここではユーザーではなく鑑賞者として捉

え直し、デザインの目的を理解し、デザイナー とともに問題を考え批評する人々のことと定義 した。「問題叙述型デザインアプローチ」は、「テー マ設定」「問題の列挙」「問題の分類」「解決可能 な問題の解決プロトタイプ」「解決不能な問題 に対する思索プロトタイプ」、そしてそれらの 過程を順に追った「展示」からなる。この手法 の実践事例として、作者にとって身近であり一 般に理解が得られにくい左利きにまつわる問題 を扱い実行した。左利きは少数派であり製品需 要が少なく、見過ごされていることも多い。 左利きにまつわる問題を列挙しクラスタリング による分類をおこなった。クラスタリングで得 られたデンドログラムを元に、問題の要因を推 定し、解決可能な問題と解決不能な問題を抽出 した。解決可能な問題に対して解決策を考案し、 批評のためのプロトタイプを制作した。解決不 能な問題に対しては、左利きとしての理想を具 体化し、問題への理解を促すと同時に、右利き への問題提示をするようなプロトタイプを制作 した。これらの過程を含め、全てのプロトタイ プを展示し、鑑賞者と対話した。鑑賞者は展示 から問題を理解し、デザイナーと同じように問 題について思考することが可能になり、批評を 含むフィードバックの構造をデザインへ適用す ることの重要性を示した。

クラスタリング:Python3

物理的な問題解決:Rhinoceros5, Glasshopper, ghPython, V-ray for Rhino, AFINIA H800 他解決不能な問題:Processing, pentablet他

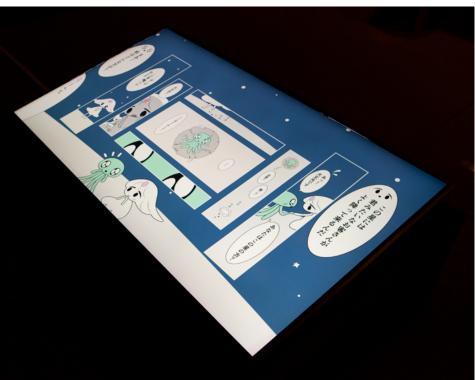
1995年新潟県生まれ。長岡造形大学造形学部プロダクトデザイン学科 卒、長岡工業高等専門学校電子制御工学科中退。批評的なデザインの領域を研究。

#### 尾焼津 早織

# 宇宙人、ひとり。/メリー・ゴー・ラウンド

Saori OYAIZU

A Lonely Alien / Merry-go-round



従来とは異なるマンガのコマ割りと、読み順に 沿ったカメラワークを組み合わせたモーション コミック(マンガを元にした映像作品)手法を 用いた作品。本作は、異なる永遠の在り方を描 いた2つの連作を、それぞれ違うコマ割りとカ メラワーク、展示形式で表現している。

This piece uses the methods found in motion comics (animations based on comic books) which combine camerawork that follows the comic's reading order, different from the conventional way of dividing comics into panels. It is a sequence of two stories that each depict a different kind of eternity using different ways of dividing panels, different sorts of camerawork, and different styles of display.





#### コマ割りと視線誘導に着目したモーションコミック手法の研究

「モーションコミック」とは、大きくは、マンガに音や動きを加えた映像作品のことであり、2010年代初頭から少しずつ一般化したジャンルである。

マンガに音声やアニメーション演出を加えた試みは、スマートフォンが一般に普及する以前の、携帯電話向けのデジタルマンガにおいても存在し、コマーシャルやミュージックビデオ等で見受けられる。古くは1960年代にも同様の試みの作品を見つけることができる。

しかし、マンガを元にしたアニメーション作品 は多数、制作されているが、この「モーション コミック」を専門とする作家は少ない。

「モーションコミック」は、従来の書籍としてのマンガ、スマートフォンやタブレット端末で鑑賞するデジタルマンガ、そしてアニメーション表現などと比べてみると、今のところ、名作と呼ばれるものは存在しておらず、コマーシャルやミュージックビデオ、プロモーション映像などには応用されるが、作品としては、まだまだ実験的な試みの域を出ていないものが多い印象である。果たしてモーションコミックは今後発展の可能性はあるのだろうか?

上記の現状を踏まえ、筆者は、アニメーション とは異なり且つ紙媒体では成し得なかった新た なモーションコミック表現を模索した。そして 行き着いたのは、従来とは異なる特殊なコマ割りと読み順に沿ったカメラワークを組み合わせる手法であった。

本研究では、この手法に至った経緯を、先行作品や自身の実験的な作品制作を元に整理し追っていく。そして、手法とストーリーを同時に作り出すことで実現できる表現の可能性について考察する。

第一章ではモーションコミックの先行作品がどのような表現を試みてきたのか考察を行う。第二章では先行事例を踏まえて行ってきた実験的な作品制作について考察を行う。また、従来とは異なる特殊なコマ割りと読み順に沿ったカメラワークを組み合わせる手法に到るまでのプロセスを整理する。第三章では修士作品「宇宙人、ひとり。」「メリー・ゴー・ラウンド」の制作と展示について記述し、考察を行う。第四章では修士作品を通して、手法とコンテンツが互いにどう影響し合っているのかを考察し、この手法が持つ表現の可能性について結論付ける。

02:23 / UHD (3840\*2160)

[宇宙人、ひとり。] 作画: Adobe Illustrator CC によるベクター画像

展示: 4K55インチLCDモニター 平置き

11:20 / FHD (1920\*1080)

[メリー・ゴー・ラウンド] | 作画: Adobe Photoshop CC・CLIP STUDIO によるラスター画像、Adobe Illustrator CC によるベクター画像

展示: iPad Air 2 壁掛け

1995年、神奈川県生まれ。 相模女子大学学芸学部生活デザイン 学科卒業。IAMASでは、マンガを 元にした映像作品「モーションコミッ ク」について研究を行う。 小寺 諒

# 或る脈動の部屋

Ryo KOTERA

A Pulsating Room



# 擬似的な身体空間の構築を通した〈人間・機械〉の再考 一作品「或る脈動の部屋」を通して

本研究は、インスタレーション作品『或る脈動 の部屋』の制作を通して、〈身体-機械〉の在り 方を再考するものである。現代を生きる我々 は、自宅や職場において様々な機械に囲まれ、 スマートフォンなどによってほとんど常時ネッ トワークに接続されて日々を過ごしている。更 に近年、家電製品などが周囲の状況をセンサリ ングしたり、他の機械と連動することで、主体 性や自律性を持って動いているように見える時 がある。また、身体を視るテクノロジーが発達 したことで多様な身体イメージが生まれ、更に 外部化された生体情報を目にする機会が増え た。それにより、自らの身体が見慣れないもの に感じる状況が生まれているように思われる。 そのような状況を、現代の〈身体-機械〉の特徴 として捉えた上で、観客が日頃から見慣れた機 械(家電製品)と自身の関係を見直し、また生 体情報の外部化を通して、自己の身体そのもの への疑問や関心を引き出すことを目指した。作 品『或る脈動の部屋』は、家電製品をはじめと する多種多様な機械を、あらかじめ記録・編集 された人の心拍変動に従って動作させ、一つの 部屋を生き物のような擬似的な身体に見立て、 構築したものだ。部屋の中で扇風機やカメラな どの日用品が見慣れない動作をすることで、そ れら個別のモノだけでなく部屋自体が不気味な

存在となる。「不気味さ」とはフロイトいわく、 慣れ親しんだものが見慣れない表情を見せた時 に感じるものだ。作中では、身の回りの家電製 品が生体の有機的なリズムに従うことで、生命 を持った存在のように見える。つまり作品が持 つ不気味さとは、奇妙な動きをする家電製品 と、外部化された心拍リズムの両方が生み出し ていると言える。更に、複数の機械がタイミン グを揃えて動作することで、部屋そのものが一 体の生命体のように感じられる。それは人を内 包しながら鼓動を刻む空間という点で、母胎の イメージと繋がる。また複数の器官(構成要素) が相互に関わり合うという意味での、身体のイ メージにも通じる。そのように作品は、観客が 持つ身体イメージを変え得るものだ。人々が抱 く身体イメージは、その時代のテクノロジーに よって拡張されてきた。そこで本研究では、ド・ ラ・メトリやノーバート・ウィーナーによる「人 間機械論」を参照し、現代に至るまでの身体イ メージの変化を追った。そして結論として、作 品が提示する多様な身体イメージと、現代にお ける「人間機械論」についてまとめた。

全体の制御: Arduino

心拍データの波形の上下をデジタル信号のH/Lに置換し、各構成要素をそれに従って動作させている。 展示空間はW3.0×D3.0×H2.5m前後の部屋を想定。 1993年大阪府生まれ。学部生時代からインスタレーション作品を制作

入学後は、観客を内包しながら自律的に動作する空間の構築を通して、 〈身体-機械〉の関係性を問い直す研究を行う。

#### 棚原 みずき

# Privacy ON

#### Mizuki TANAHARA



「Privacy ON」はユーザーのインターネットの使い方に応じて自動的に Google、Facebook、Twitter のプライバシー設定の変更をするサービスである。このサービスを使用することは、パーソナルデータをとられ続ける現状のパーソナライズシステムに対しユーザー側から抵抗する手段となりえる。

Privacy On is a service that automatically changes a user's Google, Facebook, and Twitter privacy settings based on how he or she uses the internet. Using this service may become a way for users to resist the personalization systems that continue you to take our personal data.





# 最適化が進むインターネットにおける能動的選択手段の提案

現在、インターネットが普及し、情報量は年々増えている。同時に、インターネット企業は情報を効率よくユーザーへ提示するために、「パーソナルデータ」(氏名・性別などの個人情報だけでなく、端末情報や行動データなども含む情報)をユーザーからとり、ある程度個々ユーザーに合わせて取捨選択し、用意する「情報の個別化」(パーソナライズ)を進めた。

しかしインターネット企業は、ユーザーのパーソナルデータを売買することや、開発したアルゴリズムを用いることを通じて、ユーザーに対し情報操作しているリスクを持つ。これは人の行為主体性や尊厳さえ損ないかねない事態にもなり得る。また、操作されることでいつの間にか思想が、変えられることも起きかねない。これは、インターネット活動家イーライ・パリサーが作った「フィルターバブル」(インターネットの検索サイトが提供するアルゴリズムが、各ユーザーが見たくないような情報を遮断する機能(フィルター)のせいで、まるで「泡」(バブル)の中に包まれたように、自分の見たい情報しか見えなくなること)を作り、内輪で言葉をかわすことで社会の分極化を生み出す可能性もある。

よってインターネットを使用するユーザーは受動的に全ての情報を受け取るのではなく、各々インターネットの使用方法によって、どこまで

パーソナルデータを渡すのか自身でコントロールすること(能動的選択)が必要だと筆者は考えた。

修士作品「Privacy ON」はTwitter、Google、 Facebookという3つのメディアのプライバシー 設定をユーザーのインターネットの使い方に合 わせ自動的に変更するWEBサービスである。 プライバシー設定を自分で選択することは、パー ソナルデータを渡すのか渡さないのか決めるこ とができる手段である。しかし、ユーザーは上 記3つのメディアだけでも70項目以上選択し なければならず、負担が大きい。よって、日本 のユーザーのインターネットにおける情報入手 行動を意味する「ネットライフスタイル」とい う概念を提唱し、ネットライフスタイルを選べ ばプライバシー設定を自動で変更されるよう にした。インターネットユーザーが本作品を使 用することを通じ、最適化が進むインターネッ トにおいてプライバシーに対して考える機会と 「Privacy ON」をインターネットユーザーである 自身が制作したことでユーザー側からでも現状 を変える手段があることを目指す。

技術協力:松岡 正

Node.jsを用いてwebスクレイピングを行い、自動でgoogle、Facebook、Twittterのプライバシー設定を変更する。 ネットライフスタイル選択部分はTouchDesignerとArduinoをシリアル通信し、VJソフトArenaresolumeにOSC通信することで映像投影を行う。 1991年、沖縄県生まれ。立命館大学映像学部映像学科卒。インターネット広告代理店にてプランナー、営業を経験後、本学に入学。インターネットを中心としたメディアを題材に制作を行う。

# チェ シヨン

# **Human-Framed Cycle**

Siyoung CHOI



Human-Framed Cycle は、右脚の裏側の面積を使って、後ろ方向に自走する自転車である。この作品を体験しながら得られる身体感覚は、普段のものとは離れたものになり、体験者は、未知の道具に接するとき現れる自分の身体的な癖に直面したり、自らの知覚を見直すことになる。

Human-Framed Cycle is a wheeled, human-powered vehicle that a user propels backwards using her or his right leg. The physical sensations the user experiences through the use of this vehicle are far-removed from the everyday. Riding this unfamiliar contraption brings the users face to face with their own physical limitations and causes them to reconsider their faculties of perception.



#### 自転車の構造から考える 機械形状と身体感覚の表現

本研究の目的は、現代の自転車を、身体感覚を 得ることに焦点を当て再考し、多様な身体感覚 と機械形状表現の可能性を導き出すことで、現 代生活の中で失いつつある身体感覚の多様性を 獲得することである。現代社会の生活は、高度 な技術が使われた環境の中で行われる一方、必 要な仕事を効率良く遂行するという生活スタイ ルになっていき、多様な身体に対する多様な体 験ができないだけでなく、抑圧する状況になり つつある。そこで本研究では、現代社会の中で 交通手段として、またスポーツのための道具と して使用されている自転車に着目した。自転車 は、今現在は身体経験を得る道具としての認識 も存在しているが、今後自動化や電動化という 交通手段としての機能的進化を考えると、そ の時の身体感覚の幅は確実に狭まっていくと考 える。そこで本研究では、現代で使用している 自転車が西洋由来であることから、自転車の持 つ歴史を振り返り、進化の方向性を確認する作 業を行った。そして自転車に着目した筆者個人 の動機として、自転車を用いた身体的な体験に よって、それまで持っていたうつ病という問題 に対し精神的な安定感を得た実体験がある。そ こで、精神的なストレスの克服に身体的な活動 が持つ効果と必要性を提示する。そのような個 人的な動機、また自転車そのものの進化を考え た上で感じた必要性のもと、本研究では作品 「Human-Framed Cycle」を制作し、実際身 体を持って体験できる体験イベントを開催した。 作品の制作は、多様な身体感覚を作者自身の身 体から探ることから始まり、段階を踏んで最終 的な形になっていった。その時体験イベントは、 作者個人から始まった身体感覚を他人と共有す る場所であり、作品の次の制作段階を進める際 の軸になった。そのように作品の制作は、筆者 の考えだけでなく他人の実体験をもとに進めら れたため、論文では作品制作の各段階がどのよ うな体験のもと進んで行ったかを提示する。ま た、このような身体感覚を基準にした制作方法 は、数回の試作作品の制作を経て決まったもの だった。その過程は、最終的な作品につながる 要素を一つずつ発見する過程であり、自転車の 持つ一般的な機能性を構築するという認識に筆 者自身が捕らわれ、そこから転換する過程でも あったため、最終作品を語る上では必要な情報 であると考え提示した。そして作品が他人に よって体験されたとき、実際どのような体験が あったのかを提示するため、体験イベントで撮 影された映像記録をもとに、体験者が取った行 動の分析を行った。その結果、作品を体験する ことで得られた身体感覚の多様性を確認し、最 終的な結論を述べる。

#### 「Human-Framed Cycle」

#### ■ 構成の特徴

自転車部品 (スプロケット、チェーンなど) と、鉄筋のような一般鉄鋼素材をTIG溶接により接合、自走可能な乗り物を制作した。作品の特徴を生かすため、チェーンを補助するテンショナーなどは既存のコンポーネントを購入せず自作した。

1982年生まれ、韓国出身。日本の CG業界で勤務し、身体に関わる作 品を作りたいと思うようになる。認 知や感覚に関する作品を制作する 中、特に全身を通して感じる作品制 作を試みている。

# 中路 景暁

# Sequences/Consequences

Hiroaki NAKAJI



#### 装置を用いた身体表現の研究

#### ーソーシャルメディアが見出す表現的要素とその応用ー

フォード社は1908年にベルトコンベアーによる流れ作業を導入し、1947年には生産ラインの自動化を行いそれを「オートメーション」と名付けた。しかしそれから70年経った今も全ての生産が完全にオートメーション化されているわけではなくその一部に人が介入する場合が多々あり装置と人との関わりはさほど変化していないように思える。

一方で近年工場で働く人や日常の場面での装置を用いた労働の様子がソーシャルメディア上で見受けられるようになった。その中にはYou-Tube上で一千万回以上再生される動画も存在し日常の中の装置との関わりが鑑賞するものとして価値を持つようになってきた。

スマートフォンやソーシャルメディアといった新 しいメディア技術の登場は既存の表現の価値観 には無い要素を持つ可能性があるのではないだ ろうか。

本研究では自身の持つジャグリング的なものの見方を背景に、ソーシャルメディアが見出す日常の中にある価値に着目し装置との身体表現の可能性を探ることを目的とする。具体的には、ソーシャルメディア上の動画を着想点とし習作を制作することで実践的にソーシャルメディアが見出す日常の中の価値の分析と、装置との身体表現への応用の可能性を模索する。また、その過程

を踏まえ論文において修士作品『Sequences/Consequences』の制作について述べ、関連作品との比較、考察を行うことでソーシャルメディア上の動画の既存表現との同一性と差異について論じ、本作品の位置づけを述べることでその可能性を示す。

第1章にて本研究の背景と目的を述べ、第2章にて筆者の表現の基盤となっているジャグリング的なものの見方と、中原佑介の「現代彫刻論」を引用しソーシャルメディアによって変化した装置の認識の変化について述べる。

第3章ではソーシャルメディアが見出す表現的 価値とは何かを習作を通し実践的に分析したプロセスについて述べる。

第4章にて修士作品『Sequences/Consequences』の詳細について述べ、第5章にてベルトコンベアーという装置が持つ表現としての性質をリファレンス作品と比較し述べると共に、修士作品『Sequences/Consequences』がソーシャルメディアが見出す「豊かな経験」を身体表現へと展開しさらに発展させたものであり、身体表現、また映像表現としてもその可能性を広げるものであることを示す。

1987年生まれ。千葉大学大学院工学研究科博士前期課程修了。 人と機械が関わることで生まれる表現に焦点を当てた映像、パフォーマンス作品の制作を行う。

# 野呂 祐人

# モノトーク

Yuto NORO

Mono-Talk



「モノトーク」は、造形行為を通じて他者と繋がる体験をするワークショップである。複数人でペアやチームを作り、「会話をしない」というルールを設け、一つのカタチを一緒に作る。言葉による明確な意思疎通なしに、互いの造形表現を重ねていくことで、他者と関わることができる場を生み出す。

Mono-Talk is a workshop in which participants connect with one another through arts and crafts. Participants are grouped in pairs or teams and together each group creates a single shape without talking. By building upon one another's work, participants relate to their partners without using language to coming to a clear, mutual understanding of what they are trying to create.





#### 共同制作におけるコミュニケーション ー「モノトーク・シリーズ」の実践を通して

現代では、他者と関わり、他者とコミュニケー ションを取ることが至るところで求められてい る。教育の現場では、生徒が主体的に活動し、 他者の考えに触れ、社会における自身のあり方 を見つけていくために、共同で行うものづくり (=共同制作)の試みが多くなされている。また、 美術館などの公共施設などにおいても、ものづ くり系のワークショップが多く開催され、共同 制作を通して参加者同士が交流をする場が設け られている。一方で、これらの共同制作の体験 は、造形を通して「社会性や協調性を身につけ ること」に意識が行きがちである。しかし造形 には、制作者の言語化できない気持ちや考えを カタチにして表すという側面がある。共同制作 においては、制作物を通して他者と繋がるとい う側面だけでなく、他者に触発を受けて制作す るという体験自体に価値があるのではないだろ うか。

このような観点から、アーティストが行う共同制作や幼児の造形教育、造形ワークショップなどの事例を参考に、共同で行う造形行為には「モノを媒介にしたコミュニケーション」と「コミュニケーションを媒介としたモノ作り」という二つの意義があるのではないかと考えた。筆者は制作中に会話をしないといったルールを設けたり、仕切りで相手を見えなくするなどの装置を

使用することで、制作者同士が明確な意思疎通を行わず、モノを媒介に他者と繋がり、制作する方法を模索して来た。それが「モノトーク・シリーズ」というワークショップ・プログラムである。本研究の目的は、「モノトーク・シリーズ」の実践を通し、「モノを媒介としたコミュニケーション」という観点から、共同制作におけるコミュニケーションを、そして共同制作そのもののあり方を見直すことである。

共同制作におけるコミュニケーションには、モ ノを介して、参加者同士の人間関係にとらわれ ず、個を保ったまま他者と繋がる喜びがある。 また、その繋がりは、一人では成し得なかった クリエイション(創造)を生み出す。言葉による 明確な意思疎通をし、他者と合意形成を行うこ とは、社会の循環の中で必須の営みだろう。し かし、他者との合意形成というものが、実は他 者の考えや独自性を抑圧することもあるのでは ないだろうか。「モノを媒介にしたコミュニケー ション」は、自身が他者と違う考えを持つこと を前提とし、自分が自分であるがまま他者と繋 がることができる。またそのようなコミュニケー ションを通し、他者と共同で創造活動を楽しむ 体験は、特に言葉などの明確な意思疎通による 「強い繋がり」が至るところで求められる現代 にとって、重要な体験であると考える。

共同制作者:工藤 恵美

1992年北海道生まれ。秋田公立美術大学アーツ&ルーツ専攻卒。入学後、自身が行ってきた造形表現の経験を元に、共同制作から生まれるコミュニケーションと創造性に着目した研究を始める。

#### 平瀬 未来

# **Translucent Objects**

Miki HIRASE



対向する2台のカメラから撮影した2つの映像を素材として用いた、メディア空間における彫刻作品である。物事を表裏から同時に見るような映像内では、映像同士のものが重なり合うことで不透過の部分が現れる。現実空間には存在しないが、モノとして在るように見えるこの部分を「メディア空間における彫刻」とし、メディアを通してモノを見ることを再考させる。

A sculpture in media space created using video recorded from two cameras facing one another. In this video in which objects can be seen from both sides, opaque sections appear when objects recorded from one camera overlap with those recorded from the other.

These sections - which appear to exist as objects but which have no existence in real space - make up a sculpture in media space and causes us to reconsider what it is to view an object through media.





#### メディア空間における彫刻作品《Translucent Objects》の制作のための研究

彫刻は、用いる素材や媒体を通じて、時代に伴って現れた技術や物質を吸収してきた。それと共に表現対象を、物質の塊として固定化する量感への眼差しから、空間や物体の運動の認知へと拡張すると共に、メディアを通してモノを見ることで、社会との関係を見出してきたと言えるだろう。

本論で述べる「メディア空間」とは、実際の現実空間に対し、今日、情報伝達に用いられるデジタルデバイス上の空間を差す。インターネットや高速通信、スマートフォンなどのデバイスの普及により、人々はメディア空間を通して様々な情報を得ることができるようになった。その中で近年、フェイクニュースや炎上といった問題が現れている。この問題の一因に、ソーシャルメディアを通して個人が容易に共有や反応ができるようになったことによって、誰しもが存れていることが挙げられる。そのため筆者は対ディア空間を通して物事を認識することに自覚的になることが必要であると考える。

本論は、20世紀に多様化した彫刻表現の中でも、カメラが登場したことによる彫刻の拡張や、1970年頃に造形作家が映像作品を手がけた動向を踏まえ、映像表現を用いて現在のメディア空間に現れるモノそのものの認知を、彫刻とし

て見出すことを課題に取り組んだ。筆者はメディア空間におけるモノの在り方を彫刻として提示することは、日常的に触れているメディア環境が、人々に何をもたらしているのかを気づかせる装置になると考える。これらのことを、今日のメディアを通してモノを見ることをテーマにした作品《氷山の一角》から、メディア空間における彫刻作品《Translucent Objects》に至る制作過程を追い、検証する。

《Translucent Objects》では、1つの出来事を、表と裏の2つの方向から同時撮影した映像を合成する手法を用いた。その手法によって、実際の撮影空間には無い物体を作り出し、本来の人間の身体構造では同時に捉えることができない表裏を見る光景を表現した。この表現は、メディア空間によって簡単に本来の出来事が捉えきれなくなることを示し、そのメディア空間の中で何を見ようとするのかを自身の目と意識で選び取ることを要請する。

シングルチャンネル 5分55秒

撮影モチーフ:カラージェンガ

撮影機材:ビデオカメラ sony AX40 2台,マイク AKG C414,照明 YONGNUO YN600L

動画編集: Adobe Premiere CC

卓上に2台のカメラを向かい合わせに設置し、2台のカメラの間でモチーフを配置する様子を同時に撮影する。撮影した一対の映像を動画編集ソフトで、それぞれの映像が不透明度50%の状態になるように重ね合せ、合成した映像を用いている。

1993年埼玉生まれ。武蔵野美術大学彫刻学科に所属、SNSをテーマにインスタレーション作品などを制作。入学後はデータに物質性を与える表現を扱う中で、メディアを通してモノを見ることへテーマを発展させた。

箕浦 慧 Kei MINOURA **ἔθος** 



「ἔθος (エートス)」はメディアテクノロジーを織り交ぜた48分の舞踊作品である。仮想空間において3Dポリゴンのダンサーに振付けを行い、それを映像として現実空間に再帰させ実際のダンサーと共演させることに挑戦している。現実と仮想現実の間に生まれる新たな身体に祝福を込めてこの作品を提示する。

ἕθος (Ethos) is a 48 minute long dance piece interwoven with media technology. Minoura choreographs movements in virtual space for a digital dancer made up of 3D polygons, and this virtual dancer is projected into real space as video and made to perform alongside real dancers. This piece sanctifies and presents a new concept of the body that arises from the gap between real and virtual space.





# 舞踊におけるニューメディアとしての身体

ダンサーが自らの身体を使うという従来の方法 ではなく別の手段を用いた身体表現の可能性 が、近年のメディアテクノロジーを用いた舞踊 作品に表れている。センサーの導入による演出 の即時変化やプロジェクションマッピング、ま た仮想空間で描画された仮想身体による踊りの 提示など、デジタル処理を介した舞踊作品の演 出は空間や身体のあり方を大きく変化させ、ひ いては従来の舞踊芸術におけるダンサーの身体 の動きが主体となるという舞踊そのもののあり 方に別の可能性を提示している。ダンサーと技 術が主従関係のつかない渾然一体となった舞踊 の現場では、ダンサーの意思決定による身体の 主体的な動きと、メディアテクノロジーの提示 する空間性や身体性に反応する身体の受動的な 動きが入り混じり、ダンサーだけのものではな い、主体が曖昧になった「踊る身体」が提示さ れる。本論ではこの主体性と客体性を行き来し つつダンサーが舞踊表現をするとき、「身体が メディア性を持った状態にある」と捉える。一 方で実際の身体を持たない仮想空間で描画する 仮想身体を用いて筆者が制作してきた修士制作 作品の『ἔθος』では、メディアテクノロジーに より提示する描画の身体が、作品において現実 のダンサーと関係することによって、技術上の 産物としてだけでなく現実の「身体性を持つメ

ディア」として存在させることを目指している。 こういったメディア性を持つ身体と、身体性を 持つメディアを、新たな身体表現の主体である 「ニューメディアとしての身体」と定義し、ダン サーの身体の動きを踊りの根本とする従来の舞 踊のあり方に対して、ニューメディアとしての 身体が生み出す舞踊表現の可能性を提示する。 本論の前半では舞踊とメディアテクノロジーの 歴史的な関係をモダンダンスの黎明期である 20世紀初頭から現代に至るまで通観しその変 遷を考察する。後半では筆者の実践を参照しな がらメディアテクノロジーを用いることで「ダ ンサー」と「観客」と「作品」の関係性が具体的 にどのように変化し、どのような新しい舞踊表 現が生まれたのかを指摘する。また、ダンサー と観客と作品の関係性の変化を舞踊論から、さ らに内的な変容をメディア論の視点から考察す ることで、結論としてダンサーと観客の実在 の身体が、メディア装置として作品に組み込 まれることで一時的にその身体性を喪失させ、 Walter Beniamin の言うところの「アウラ」で あり、亘明志の言う「beingとしての身体」が ひとときの死を経験した後に再生されるものが 「ニューメディアとしての身体」であるというま とめを導く。

クラシックバレエを乗り越える近代の表現として 20 世紀初頭より発達してきたモダンダンスにおいて、その黎明期から Loïe Fuller をはじめとするモダンダンスの旗手達が舞踊へのメディアテクノロジーの導入を行ってきた。舞踊作品「ξθος (エートス)」では、近代から現代、そして現在に続くメディアテクノロジーと舞踊の関係の変遷を引き継ぎ、デジタルエイジにおけるわれわれの環境を反映したメディア化する身体と生身の身体の間に生まれる舞踊表現を探究した。3D 仮想空間における人体ポリゴンへの振付けと、それを等身大の投影映像として舞台空間に再帰させ現実のダンサーと共演させる試みや、広範囲の投影により観客を映像空間の中に取り込む空間構成、観客から心拍データを取得し音や映像に同期させる手法や、赤外線センサーを用いて取得した深度情報により奥行きのある映像を生成しリアルタイムで壁面に投影する演出などを行なった。

2009: ロシア国立ペルミバレエ学校卒業\_ 2009-2012: モスクワシティバレエ団所属\_ 2012-2016: 独ベルリンを拠点にフリーランス舞踊家 2017-2019: IAMASに在学

# ギン イギョン

# 雜誌「MOKKE-Neotoyama Life」

Yikyoung KIM

Magazine [MOKKE-Neotoyama Life]



「MOKKE」は本巣市根尾(岐阜県にある中山間地域)に移住した人々の幸福感と移住に関連する冊子である。根尾を選択して移住した人々の主観的な幸福感の規定要因を対象に1対1でインタビューし、冊子「MOKKE」にまとめて情報発信。この冊子では活動を通して現在根尾に住んでいる自分の変化と論点を踏まえて、幸福感を語る。

MOKKE is a magazine about people who have moved to Motosu City, Neo (a village on the edge of the mountains in Gifu Prefecture) and the circumstances surrounding their move. One-on-one interviews were conducted with people who had moved to Neo with the objective of discovering the factors that determined their subjective happiness. The results were collected in and shared through the magazine Mokke. In it, the interviewees speak about happiness based on the changes they experienced since moving to Neo.







中山間地域を選択して移住した人の幸福感の質的調査による研究 一岐阜県根尾村における聞き取り調査をもとに一

日本の中山間地域は、高齢化率が全国的にます ます増加、その地域の個人が所有した農地、あ るいは持ち家を次世代への継承する可能性が不 透明になっている。そして多くの地域で人口減 少が深刻な勢いで進んでいる。特に人口密度が 非常に低い自治体は雇用、就学の問題があり、 さらに、人口減少が続いている。一方で政府や 様々な自治体では、移住定住を推進するための 施策により、少しづつ移住者が増加している。 この研究の目的は、都市から地方に移住した 人々の場所性による幸福感と移住に関連する研 究である。社会が豊かになるにつれて、経済的 な豊かさは必ずしも人々の幸福を実現すること はできないことや、人々の幸福は健康状態や社 会的つながりなど複数の要因により複合的に規 定されるという考えが浸透しつつある。幸福 感の研究の多くは、アンケート調査による統計 データを分析した結果に基づいているが、マク ロなスケールでの比較研究ではこのような方法 が妥当かもしれない。しかし、幸福感は文化的 なことによって定義され、国によっても特徴が あるので中山間地域における調査では質問項目 が中山間地域に移住した住民の幸福感と規定要 因を評価できるかについては疑問が残る。本研 究では選択によって地方へ移住した外部の若い 世代、あるいは短期で関係する人口として田舎

暮らしの中で幸福感とその要因を日本の中山間村地域の一つとして岐阜県本巣市根尾村を対象とした。その地域の移住者が何を求めて移住し、幸せになろうとしているのか、または移住する前に想像したこととは異なる点、不満について深層インタビューで質問調査する結果を現象学的に質的分析をする。

「MOKKE-Neotoyama Life」 material: paper

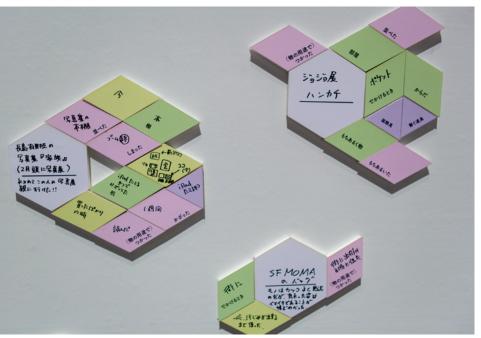
心理学・英文学専攻。コミュニケーションデザイン学校で2年勉強後グラフイックデザイナー、イラストレーターで主に文具デザイナーとして活動。アナログな感覚が好きで、中山間地域の幸福感についてのメディアを作る。

#### 後藤 祐希

# ミュージアム・グッズ、買って帰って使う。ってどういうこと?

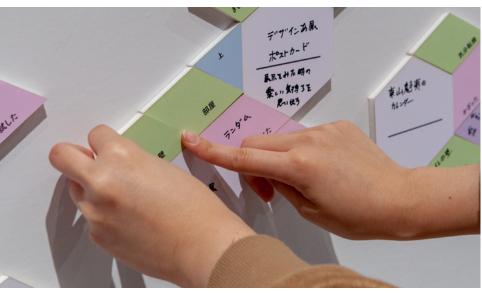
Yuki GOTO

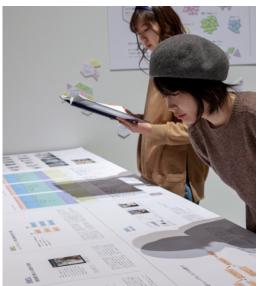
What is the Meaning of the Process of Buying and Using Products Related to Museum Exhibitions?



本研究は、日本の美術館において鑑賞者がミュージアム・グッズを購入し、使用するという一連のプロセスから、ミュージアム・グッズが鑑賞者の創造性を促す可能性を追求するものである。展示ではミュージアム・グッズを巡る個人のストーリーに焦点を当て、個人の中で創られて行く価値を辿る。

This research delves into the process which museum visitors experience when they purchase and use goods from Japan's art museums, and analyzes the potential that this process has to promote the creativity of the visitors. Focusing on the personal stories surrounding museum goods, the exhibition of this research showed how users themselves create the value of these products





#### 鑑賞者の創造性を促すミュージアム・グッズの可能性

2000年代に入って、日本の美術館には運営を 継続していくための経営努力がますます求めら れるようになっている。このような状況下にお いて、作品等の資料の研究、収集、保管、展示 といった従来からの活動に加えて、公共施設と しての役割が問われている。このような「美術 館の公共性」を積極的に捉えて先進的な取り組 みを行う美術館は、教育普及活動に注力し、ワー クショップなどの活動を推し進めている。なぜ なら、これらの活動によって人々の創造性を刺 激することにより、美術館が文化のプラット フォームになると期待しているからである。た だし、質の高い教育普及活動は専門的知識や資 金などのリソースが必要となるため、どの美術 館でも実行できるわけではない。しかしながら、 人々の創造性を刺激する手段は、このような特 殊なリソースを必要とする教育普及活動に限ら ない。リソースが限られている美術館において も実現できる手段として着目すべきであると筆 者が考えるのが、ミュージアム・グッズである。 なぜなら、教育普及活動と同様に、ミュージアム・ グッズにより、鑑賞者の創造性を促す可能性が あるからである。ミュージアム・グッズは約7割 の美術館で販売されているが、主要な活動では ない。しかしながら一部の先進的な作家は所有 者個人との関係性によって創られる価値に気づ

き、ミュージアム・グッズ制作に積極的に取り 組んでいる。また、筆者がSNSにてミュージアム・ グッズを生活空間で実際に使用する様子を調査 したところ、人々はそれぞれ創造的な試みをし ていた。これらのことから、個々がミュージアム・ グッズに自身の創造性を刺激するものを見出し ている可能性が考えられた。そこで本研究では、 ミュージアム・グッズを購入し使用した経験が ある人々、のべ13名に対してインタビュー調査 を行った。その結果、ミュージアム・グッズが鑑 賞者の創造性を促し、現在やその後の自身の日 常を豊かにするために創造的に活用しており、 創造的な活動の連鎖が起きている、ということ が分かった。これらを踏まえると、ミュージアム・ グッズは鑑賞者の創造性を促していると考えら れる。公共施設としての日本の美術館にとって、 人々の創造性を促すことは最も大切な役割であ る。もし、ミュージアム・グッズを展開するこ とを鑑賞者の創造性を促す活動として位置付け た場合、ほとんどの美術館ですぐにでも活動を 始めることができる。さらには、参加型プログ ラムでは対象とならなかった人たちにリーチで きる活動にもなる。これらの理由により、日本 の美術館はミュージアム・グッズが鑑賞者の創 造性を促すという特性に注目し、主要な活動の 一つとして位置付けるべきなのである。

制作協力:栗田真悟、南原鉄平

素材:のり付スチレンボード、厚手マットコート紙、両面テープ、水性サインペン(黒)

使用機材:Illustrator CC、レーザーカッター、インクジェットプリンター

1988年静岡県生まれ。 同志社大学文学部美学芸術学科卒。 日本の美術館における人々の鑑賞行 為周縁に興味を持ち、研究を進める。

#### 小濱 史雄

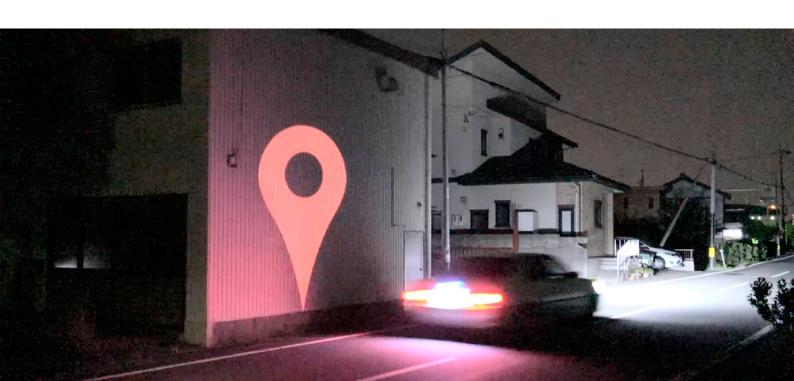
## displayed\_scape

Fumio KOHAMA



ディスプレイと風景の関係に焦点を当てた2つのシリーズで構成した、ビデオ・インスタレーション作品。スマートフォンやPCなど、四六時中ディスプレイを見続ける今日、それらはもはや、現代の風景の一形態と捉える事が出来るのではないだろうか。ディスプレイの内側と外側にある要素を置き換えたり、重ねたりする中で感覚的にディスプレイの内側と外側を往復する現代人にとっての新たな風景について考察する。

A video installation composed of two series of pieces focused on the relationship between landscape and the depiction of that landscape on a display device. Today, we look at these devices around the clock; could we not consider what we view on them a form of modern landscape? Kohama investigates this new landscape as experienced by contemporary people who intuitively travel inside and out of the display by overlaying and switching the display's internal and external elements.



## ビデオ・インスタレーション『displayed\_scape』 ディスプレイを軸に再考する風景の現在形

近年の映像技術の発展にともない、都市ではデ ジタル・サイネージやディスプレイが溢れ、空 間に映像が投影されてることも珍しいことで はなくなった。ディスプレイの軽量化やスマー トフォンの普及によって個人の映像視聴は一般 化し、ARやVR技術を応用したゲームやコンテ ンツも次々とリリースされている。我々は日々 ディスプレイを見続け、取り囲まれることが日 常となった。それはもはや、現代の風景の一要 素と言えるのかもしれない。「Google Street View」「Google Earth」の高解像度化は留ま ることがなく、360度カメラによるストリー ミング、ホロレンズなどの新たな情報表示デ バイスの登場など、デジタルテクノロジーの進 歩は、ディスプレイと現実空間を自由に往復で きる現在を形作ってきた。ディスプレイを通し た映像を眺める視覚体験は現代における新た な「風景」と言えるのではないだろうか。 本作 品、『displayed scape』は、『display symbol mapping』『オンライン上に複製された風 景を辿ってみる』の2つのシリーズからなるビ デオインスタレーション作品である。『display symbol mapping』は、ディスプレイの内側 でしか存在しなかった記号を実風景にプロジェ クターで投影している。それに対して『オンラ イン上に複製された風景を辿ってみる』はディ

スプレイの外側にある記号としての実風景や自身の姿をディスプレイの内側に置き換えたものだ。普段、ディスプレイを通して見ている記号を意識的に出現させる事で、風景との関わりの現代性を問い直す作品である。 論文では各章ごとに様々な領域から人間と風景との関わりを先行研究から分析し、映像を持ち運び、また取り囲まれる現代における新たな風景について考察する。

#### ループ映像:

30秒~1分程度のカットを1~3カット、8台の各モニターに映し出したループ映像の集積によって構成。モニター「23.8inch」~「27inch」×8

1991年大阪生まれ。 名古屋芸術大学卒業。 主に風景をテーマやモチーフとして 扱い、その場所や風景に含まれるコンテクストや記号、独自の解釈を取り入れて、風景を変換する事を通して観えない風景を模索している。 竹村 望

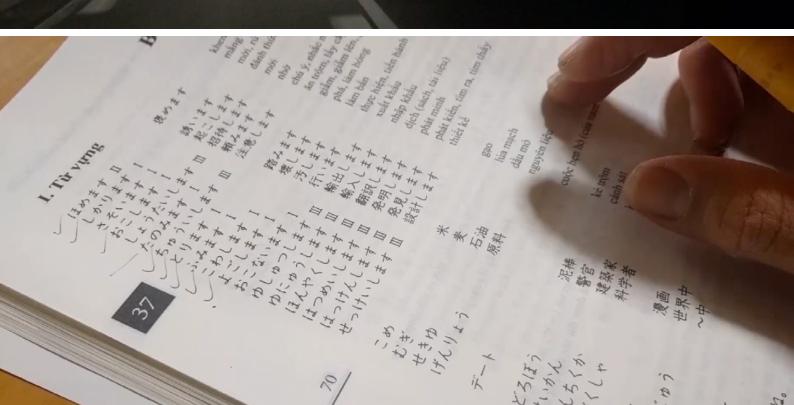
同じ月を見つめて

Nozomi TAKEMURA

Seeing the Same Moon

本作品は、2017年から2018年にかけて、ある養鶏場で、外国人技能実習生と生活を共にし、仕事をした経験を基にして制作した映像である。養鶏場で起こった出来事や帰国した元実習生の姿を追う中で、割り切れない問題や、自身の狡猾さへの気づきなど複合的な葛藤を織り交ぜながら見つめていく作品。

A film based on Takumura's experience living and working with foreign technical intern trainees on a chicken farm from 2017 to 2018. By depicting what occurred at the chicken farm and following a former trainee who returned to his home country, Takemura looks at the composite conflict contained in this nuanced issue and the realization of his own underhandedness. This film was created in cooperation with the chicken farm management, its employees, and the foreign intern trainees.



自己省察的な描写を織り交ぜながら、善悪で割り切れない問題を描くこと 一映像作品『同じ月を見つめて』についての考察—

私は、2017年11月から2ヵ月ほど勤めたある養鶏場で、日本人経営者、一部の従業員による外国人技能実習生への理不尽な行為を目にした。これを契機に、この養鶏場で起こっていることを外国人と日本人の関係の軋轢の問題と捉え、これを自分なりに解釈しつつ、そこで起こっていることがどういうことなのかを伝えたいと考え、これをテーマに研究を始めた。

折しも、日本政府が人口減における「人材不足への穴埋め」として外国人労働者の受け入れ拡大の政策を決め、2018年末には入管法が改正された。外国人技能実習生制度の構造的問題を巡り、社会的な議論が起きている一方で、社会的問題として意識しながらも、むしろ、この問題を伝えるのには、理不尽な行為とはどのようなものか、日本人である自分自身のうしろめたさやもやもやとした気持ち、理不尽な行為をする日本人を完全に悪い人と決めつけきれなかったことなど、フィールドでみてきたことを伝えるとが重要であると感じた。そのために様々な角度から問題を描くドキュメンタリー映像という表現を選んだ。

本研究では、ある場所での自身の内面の変化や 感覚に焦点を当てて、観察対象となる場所で起 こっていることを考察する手法ーオートエスノ グラフィーを用いた。オートエスノグラフィーは、 ある特定の場所や社会に自ら身をおきながら参与観察を行ない、そこでの自分自身の気づきや変化との対話を繰り返し、さらに自己省察しながら、善悪で割りきれない問題について理解していく作業である。

映像作品『同じ月を見つめて』の制作を通して、参与観察と自己省察の過程を経ながら、ある社会の問題、文化、そしてそこに存在する自分への理解を深めていく過程を描き、善悪で割り切れない問題の中にある複雑な構図を捉えようとするからこそ見えて来るリアリティーを提示する。

制作協力:養鶏場の経営者、従業員の皆様 養鶏場で勤務する外国人技能実習生の皆様 使用撮影機材:Sony HDR-CX560V, GoPro HERO5 編集ソフト:Adobe Premiere Pro CC 1992年京都府八幡市生まれ。色々な境界に関心を持ち制作を行う。京都銭湯芸術祭実行委員。修了後は、ドキュメンタリー系映像制作会社で勤務し、マスメディアの中で既存とは異なる問題の伝え方を模索していく。

#### 湯澤 大樹

Taiki YUZAWA

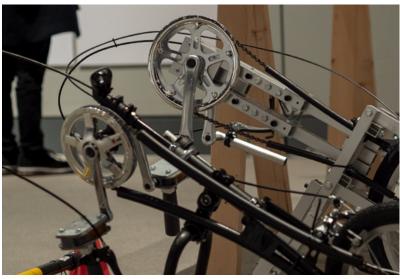
### 特別支援学校の児童を対象とした外出への機運を醸成する試み

Building Motivation to Go Out for Children at Special Education Schools

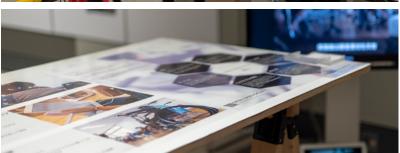


肢体不自由児の特性に、外出や運動頻度の少なさが挙げられる。外出は自立した生活を送るためにも欠かすことはできない。そこで、特別支援学校の児童に対し、段階的に外出支援の為のワークショップを提案・実施したのでそれらについてのプロセスと、開発をした車椅子に脱着可能な「オープン・ハンドサイクル」の展示を行う。

Some claim that physically handicapped children do not go outside enough or do not get enough exercise. Getting out of the house is required to live an independent life. Yuzawa has created an exhibition of the work he has done to address this problem: he outlines his process of proposing and implementing workshops to gradually encourage students at a special education school to go outside more, and exhibits his Open Cycle, a wheelchair-attachable device he developed.







#### 特別支援学校におけるメディア技術の外部専門家による長期的実践

特別支援教育において、平成29年4月に文部科学省から「特別支援学校新学習指導要領」が公示された。教育課程や教育活動を改善・充実するために「社会に開かれた教育課程」という観点を挙げている。この「社会に開かれた教育課程」の実現に向け、地域住民や豊富な社会体験を持つ専門家などの外部人材が参加する学校サポーター等の活用が推奨されている。

特別支援学校の外部連携は、医療分野としての 外部専門家との連携を主として、在籍する児童 生徒の障害の種別や程度、多様化等に対応した 適切な教育の実施に向けて積極的に行われてき た。しかし、地域住民や専門家などとの連携・ 協力についてまだ十分ではないといったことが 指摘されている。また、ワークショップ等の体 験型の活動では、大学やNPOなどによる一度 きりの単発、もしくは短期間での活動であるこ とが多い。単発の活動は、特別支援学校におい て、学校や児童の特性や実態を把握することは できず、質の高い活動とすること、一人一人の 児童に対する個別対応を行うことは難しい。 そこで、学校の年間行事を踏まえ、実施期間な どの様々な条件を考慮し、本研究の長期とは1 年以上と定め、以下の2点を本研究の目的とし て実施した。

・筆者がメディアを扱う外部専門家として、特

別支援学校と長期的に渡って関わりを持った活動とすることで、学校や児童にとっての有効性 を明らかにする。

・筆者のメディアを扱う外部専門家としての専門性と、特別支援学校の先生の児童教育としての専門性を融合させることで、より効果的な教育となることを明らかにする。

特別支援学校の教員(チューター)とワークショップ・ファシリテーター(外部専門家)との間の学習目標に対する評価や目的が大きく異なることを受け、何回かに渡る打ち合わせを通して、ワークショップの考え方を共有することが必須であった。また、およそ半年による予備調査を通して、学校や児童にとって必要とする「外出」というテーマが浮き彫りとなり、段階的なワークショップを実施した。

その際に、筆者がメディアを扱う専門家として 学校と連携することで、学校の先生のみでは制 作が難しいコンテンツの準備や、これまで授業 では行われて来なかったワークショップスタイ ルを導入することができた。また、普段の教育 者としての経験や、特別支援学校の先生の専門 性を生かし、個別対応でのサポートにより、多 学年での学習環境や障害特性による学びにくさ を補い、より効果的な授業を展開することがで きた。

#### ご協力:

岐阜県内の複数の特別支援学校、車椅子バスケットボール・栃木レイカーズ、 サイクルショップエルモ 後藤辰徳店長、名古屋学芸大学デザイン学科 工房技手の皆様

#### 使用材料

アルミフレーム、アルミフレーム専用ジョイント、アルミフレーム専用パーツ Webショップもしくはホームセンターで入手可能な材料(自転車用品、金具等) 特別支援学校でメディア表現を用いたワークショップを行う。 http://taikiyuzawa.com



# プロジェクト研究

Project research

## アートを/で考えるプロジェクト

Art Thinking Project

Masahiro KOBAYASHI, Yasuhiko ANDO

[研究代表者] 小林 昌廣 [研究分担者] 安藤 泰彦 [研究期間] 2014年度~2018年度

特定の状況においてユーザーとサービスがストレスレスになるスマートスピーカーを模索した。

「アートを/で考えるプロジェクト」は、アート作品の発表や展示企画、パフォーマンス、批評など、学生の多様なアートの実践と研究を支えるためのプロジェクトです。 プロジェクトは、それぞれの活動のプレゼンテーション、文献購読、展覧会の鑑賞と批評を中心にゼミ形式で進められます。

The purpose of this project is to support students in their diverse art research and practice: the presentation and planning of an artwork's exhibition, performance, art criticism, etc. The project is conducted in seminar format, focusing on the presentation and discussion of each student's activities, the discussion of readings, and the viewing and criticism of art exhibitions.

#### [研究代表者] 鈴木 宣也 [研究分担者] 赤羽 亨 [研究期間] 2012年度~2018年度

## あしたをプロトタイピングするプロジェクト

#### **Prototyping Tomorrow Project**

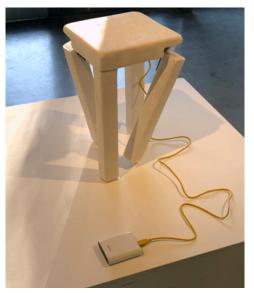
Nobuya SUZUKI, Kyo AKABANE

社会課題を抽出し、その課題に対する応答としてアイデアからプロトタイプを実現していくことにより未来像を創出し、あしたについて考えていく研究プロジェクトです。これまでにIAMASで編み出したプロトタイピングメソッドやアイデアスケッチなどを試行しながら、その思考ツールやデザインプロセスも含め同時に研究対象として検討します。

In this research Project, participants think about tomorrow by conceptualizing social issues and creating a vision for the future by building prototypes that turn ideas about how to respond to those issues into reality. Project members will engage in trial runs of prototyping and idea sketching methods devised at IAMAS while analyzing these thinking tools and design processes as objects of research.



《うごリング》



《不安定を生むスツール》



《石徹白の種子貯蔵庫》

### あたらしいTOYプロジェクト

New TOY

Ryota KUWAKUBO, Tomoko KANAYAMA

[研究代表者] クワクボリョウタ [研究分担者] 金山 智子 [研究期間] 2016 年度~2018年度

《Gamelanyar》森田理紗子 インドネシアの民族音楽「ガムラン」を拡張し、発展させるための試みとして制作した電子楽器

参加学生各自の選んだテーマを巡って、「作る」「伝える」「考える」の3つの過程を循環しながら新しいクリエイションのあり方を模索します。制作にあたっては既存のジャンルから想起される「らしさ」や「~であるべき」にとらわれることなく各自の興味を十分に掘り下げ制作を行い、違う専門の立場からお互いの制作を評価し合いディスカッションを行います。

Each participant searches for a new form of creation while cycling through the three processes of "creating," "conveying," and "thinking" while working with their chosen theme. Participants will delve into their individual interests without being confined to the conventions established in existing genres about what their work resembles or should be. They will discuss and evaluate one another's work from the perspective that each brings by virtue of his or here background and expertise.



《AntisocialVR》佐々木耀公共空間でHMDを装着し、VR空間上で私的な作業をおこなうことで「公共空間でひきこもる」



《おとよこならび》栄田一秀 環境の中に存在するが普段は聴くことができない音をヘッドホンを介 して視聴するワンシーンが6chの音声を持った映像作品

[研究代表者] 赤松 正行 [研究分担者] 鈴木 宣也、松井 茂、伊村 靖子、瀬川 晃 [研究期間] 2017年度~

## 移動体芸術、現実感芸術、クリティカル・サイクリング

Mobility Arts, Reality Arts, Critical Cycling

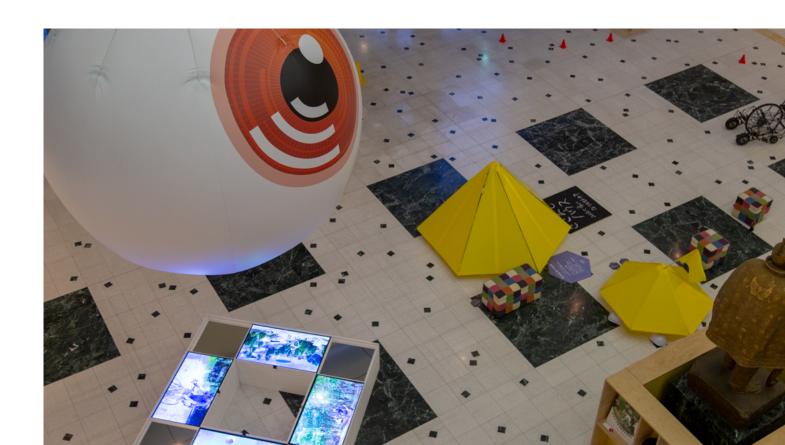
Masayuki AKAMATSU, Nobuya SUZUKI, Shigeru MATSUI, Yasuko IMURA, Akira SEGAWA

3つのプロジェクトによる共同展示です。移動体芸術は移動することを通して新しい表現の可能性を探求、現実感芸術は野外における拡張現実感を研究、そしてクリティカル・サイクリングは自転車に乗ることが発見的な批評に繋がるとして活動しています。いずれも作品の制作や体験によって実践的な考察を行っています。

A collaborative exhibition of three Projects. Mobility Arts searches for new creative possibilities through movement, Reality Arts researching outdoor applications of augmented reality, and Critical Cycling is active in working to connect heuristic criticism to the act of riding bicycles. Each Project in engaged in practical observations by creating artwork and experiences.



プロジェクト参加学生の柴田英徳による参加型作品「ささえてハウス」の体験風景



### 体験拡張環境プロジェクト

#### Enhanced Experience Environment Project

Masami HIRABAYASHI, Takahiro KOBAYASHI

[研究代表者] 平林 真実 [研究分担者] 小林 孝浩 [研究期間] 2015年度~



「AIとの協奏によるライブコーディング演奏システム」



VR ビジュアルライブコーディング



表情による演奏を取り入れた「FaceSession」

[研究代表者] 三輪 眞弘 [研究分担者] 前田 真二郎 [研究期間] 2018 年度~

このプロジェクトでは時間芸術、すなわち時間 的経過の中で行われる様々な「表現」に注目し、「装置を用いた表現」と伝統的な芸能の習得/実践双方を通して、その可能性に取り組みます。それは「機械」と私たちの身体との関係をめぐる探求であり、さらにメディアと人間存在との 関係性を問うことでもあります。

In this Project, we focus on temporal art: various forms of creation that unfold through the passage of time. We endeavor to discover the potential of that art by learning about and implementing art that incorporates devices as well as traditional art forms. This Project investigates how our bodies relate to machines and questions how media relates to human existence.



生成し続ける映像や音響をネットワーク配信する、『ジェネラティブ・ストリーミング作品』の展示

### タイムベースドメディア・プロジェクト

Time-Based Media Project

Masahiro MIWA, Shinjiro MAEDA



タイムベースドメディア・プロジェクト主催のガムラン・コンサート

わたしはいつでもここにいるだからそのことばがかきつづられるなぜならあなたがみているからだれ

作者が書くひらがなの筆跡を手描きアニメーションに描き起こし、コンピュータによってそれらをランダム再生させる『ジェネラティブ・ストリーミング作品』(M1 長野櫻子)

## 根尾コ・クリエイション

Neo Co-creation

Tomoko KANAYAMA, Takahiro KOBAYASHI, Shigeki YOSHIDA

[研究代表者] 金山 智子 [研究分担者] 小林 孝浩、吉田 茂樹 [研究期間] 2015年度~



本プロジェクトは岐阜県本巣市旧根尾村で、地域住民と交流しながら持続可能で自立的な社会について探求することを目的としています。経済や制度という現代社会に組み込まれていく中で、根尾の人たちが育んできたものを新しい視点をもって捉え直し、持続可能で自立的な社会の創造とそのための技術とは何かを考えていきます。

The goal of this Project is the former site of Neo Village, Motosu City, Gifu, we will pursue a sustainable, independant society while communicating with people living in the region. As we reconsider the things which the people of Neo have cultivated from a new perspective incorporating the economics and systems of modern society, we will consider what technology is necessary to build a sustainable, independant society.







[研究代表者] 山田 晃嗣 [研究分担者] 小林 孝浩 [研究期間] 2014年度~

## 福祉の技術プロジェクト

Technology for Welfare Project

Koji YAMADA, Takahiro KOBAYASHI

福祉の技術プロジェクトではメンバーがそれぞれ興味を持った問題などをテーマにして活動しています。それぞれのテーマは福祉ということに捉われることなく対象を幅広くとらえており、問題に対するその解決策や新たな視点の提案などプロジェクト内で議論しながら探っています。

The members of the Technology for Welfare Project research the issues in which they are individually interested. These issues are not necessarily restricted to the narrow definition of what is widely recognized to be welfare. Within the Project, we search for and discuss possible solutions to problems and new ways of looking at them.



プロジェクト展示の様子



施設との連携で提案している点字新聞を再利用したモビール

### これからの創造のためのプラットフォーム

Platform for Creation in Future
Akitsugu MAEBAYASHI

[研究代表者] 前林 明次 [研究期間] 2014年度~2018年度



「映像表現と人類学」分藤大翼 氏 (信州大学全学教育機構准教授) によるレクチャー

このプロジェクトでは、アート、デザイン、思想等、あらゆる領域の実践者の知見に触れながら現代社会の課題を考察し、思考の可動域を広げ、これからの時代の「創造」のあり方を探ります。 さまざまな分野を横断するレクチャー・シリーズの開催を軸に、トークイベントや展示などの活動も展開し、広く地域の方々との交流の接点をつくりだしていきます。

In this Project, we will investigate issues in modern society while coming into contact with the expertise of people active in fields like art, design, and theory. We will increase the range of our thinking and seek what form creation will take in the coming era. Based around a series of lectures on topics spanning various fields, we will plan public talks and exhibitions, creating opportunities to interact with people from far and wide.



[研究代表者] 伊村 靖子 [研究分担者] 松井 茂、前田 真二郎、吉田 茂樹 [研究期間] 2018年度~

## メディア表現学研究プロジェクト

Representations of the Media Creation Project
Yasuko IMURA, Shigeru MATSUI, Shinjiro MAEDA, Shigeki YOSHIDA

メディア表現学の分析手法を実践的に研究し、研究情報の文化資源化を実験的に実施するプロジェクトです。領域横断的な研究活動の循環により、持続可能なアーカイブを構想します。「つくる人、すむ人、みる人でつくるコミュニティ・アーカイブ」〈坂倉準三篇〉は、都市計画と建築を媒介にしたコミュニティのありようを探る試みです。

This is a Project in which we conduct practical research on the analytical methods of media creation and experiment about how to turn information gathered over the course of research into cultural resources. We will plan a sustainable archive by going through the cycle of interdisciplinary research. "A Community Archive Made by People who Create, Live, and Look: the Works of Junzo Sakakura" is an attempt to discover the nature of community as mediated by city planning and architecture.









# イベント概要

Event outline

## 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 第17期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会

### 開催概要

日時	2019.2.21 [木] – 2.24 [日]			
会場	ソフトピアジャパン・センタービル			
時間	10:00 – 18:00 (初日のみ13:00から)			
出展者数	出展者数修了研究発表会:16名 プロジェクト研究発表会:13 プロジェクト			
来場者数	約700名			





1000	トスケジュール
1/\/	トスクンユール

イベントスケシュール					
2.22 [金]	16:00	映像表現と人類学 NxPC.Live vol.34			
2.23 [土]	11:00	養老アート・ピクニック・トーク with IAMAS Radio (仮)			
	12:30	映像作品『同じ月を見つめて』と南北問題			
P	14:00	境界とアート			
3/17	16:00	YCAM vs IAMAS			
2.24 [日]	8:00	クリティカル・サイクリング 早朝耐寒ライド			
	10:15	あたらしいTOY with IAMAS Radio (仮)			
	11:30	問題を引き受け、伝えること			
	13:00	最適化が進む"明るい"未来			
	14:30	日常から表現へ			
	16:00	タイムベースドメディア・ガムランコンサート			

/XXX



# IAMAS 2019 GRADUATION AND PROJECT RESEARCH EXHIBITION

2019年6月発行 Published June, 2019

監修 瀬川晃 Supervisor Akira SEGAWA

編集 野中 賀雄、具志堅 裕介、野呂 祐人 Editor Shigeo NONAKA, Yusuke GUSHIKEN, Yuto NORO

デザイン イトウユウヤ Design Yuya ITO

撮影 ギン イーギョン、小濱 史雄、柴田 一秀、西本 昂生、 Photography KIM Yi Kyoung, Fumio KOHAMA, Kazuhide SHIBATA,

深尾望、湯澤 大樹 Koki NISHIMOTO, Nozomi FUKAO, Taiki YUZAWA

翻訳 ダニエル・バート Translation Daniel Burt 印刷 サンメッセ株式会社 Printing Sun Messe Co., Ltd.

発行 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] Publisher Institute of Advanced Media Arts and Sciences

〒 503-0006 岐阜県大垣市加賀野4丁目1番地7 4-1-7 Kagano, Ogaki, Gifu 503-0006, Japan

www.iamas.ac.jp



