IAMAS 2022

第20期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会

Graduation and Project Research Exhibition

Master's Research

AKASAKO Runa

ABE Kazuki

AMANO Makoto

ISHIDA Shunta

ENDO Satsuki

KAI Tomohiko

MENON Kartika Mohandas

HUANG Peng Chia

TAGUCHI Yuhei

DENG Yujie

NAGAI Ayumi

NAKAMINAMI Kenji

NISHIDA Kiyu

HABATA Yuto

Project Research

Archival Archetyping

Action Design Research Project

Community Resilience Research

Enhanced Experience Expression Project

Time-Based Media Project

Technology for Welfare Project

Life Ethnography

2022

IAMAS 2022

第20期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会

Graduation and Project Research Exhibition

ご挨拶

鈴木宣也
情報科学芸術大学院大学 学長

情報科学芸術大学院大学第20期生修了研究発表会、および、プロジェクト研究発表会の二つの総称を「IAMAS2022」と題し、新型コロナウイルス感染症へ注意を払いつつ、オンサイトを中心に、オンラインを組み合わせながら開催しました。このような状況にも関わらず、多くの方々にお越しいただきましたこと、厚く御礼申し上げます。

IAMASでは学部卒あるいは社会人経験者も含め、多様な背景や分野の学生が集いメディア表現研究に励んでおります。学生は感じたことを起点に調査し、社会へ貢献する姿勢を持ちながら、自ら深く考え抜いて問いを立て、それに対して構想を練り実践し、具現化・言語化するという段階を経ていきます。さらに今年度の修了生は、新型コロナウイルス感染症が蔓延し始めた時に入学しました。最初の授業からオンラインによる制限の中で、研究・制作環境も以前と同じようにはならず、厳しい状況下で研究を進めてきました。しかしながら、歩みを止めず、進み続けた努力の結晶がまさにこの展覧会に凝縮されています。これらの成果は展覧会のみならず、修士論文として執筆し、学生が研究を通じて社会とどのような接点を持ち、さらにどのような価値を実現しているのかについて論文に認めています。もし興味を持たれた作品等ございましたら、図書館に収蔵していますのでご覧いただけます。

また本展は学生の作品のみならず、プロジェクト研究の成果も同時に展示発表しました。このような厳しい中で進めてきたものですが、今年度は会場内にぎっしりとプロジェクトの研究成果が並べられました。

これらの展示を通じて、分野や領域という枠を超え、常に新しい表現に挑戦し続けるIAMASを感じていただければ幸いです。

President's Greeting

SUZUKI Nobuya
Institute of Advanced Media Arts and Sciences President

"IAMAS2022" is the name of the collective event of both the 20th IAMAS Master's Research Presentation and the Research Project Presentations. It will be held mainly onsight with some online sessions, while we closely monitor the Coronavirus infections. We would also like to show our deep gratitude to all of those who came to the event, in spite of the current circumstances.
IAMAS brings together students from diverse backgrounds and fields, including those with undergraduate degrees or work experience, to pursue research in media creation. Students will start by investigating what they feel they should research, and with a goal of contributing to society, will go through the process of deep thought and formulating their own questions, formulating and testing concepts, and materializing and verbalizing their ideas. Furthermore, this year's students entered the school at a time when new coronavirus infections were beginning to spread. Since their first class, they have been working under difficult circumstances, due to the changes in the research and creation environment, brought about by the restrictions imposed by online classes. However, the fruits of the effort of the students that pressed on are truly on display at this exhibition. These results are not only shown at the exhibition but also as a written master's thesis. The theses show how the students are in contact with society through their research and what further value they are realizing. If you have any interest in these works, they are available in the library, for viewing. In addition to the student's works, the exhibition also presented the results of the research projects. Despite the challenging circumstances, this year the venue was packed with the results of many research projects. We hope that these exhibits will give visitors a sense of IAMAS, which transcends the boundaries of disciplines and fields and continues to challenge itself to create new forms of creation.

目次
Contents

02 ご挨拶
President's Greeting

06 IAMASとは
About IAMAS

修士研究 | Master's Research

12 赤迫瑠奈
AKASAKO Runa

14 阿部和樹
ABE Kazuki

16 天野真
AMANO Makoto

18 石田駿太
ISHIDA Shunta

20 遠藤五月
ENDO Satsuki

22 甲斐知彦
KAI Tomohiko

24 カルティカメノン
MENON Kartika Mohandas

26 黄芃嘉
HUANG Peng Chia

28 田口悠平
TAGUCHI Yuhei

30 鄧玉潔
DENG Yujie

32 永井歩
NAGAI Ayumi

34 中南賢治
NAKAMINAMI Kenji

36 西田騎夕
NISHIDA Kiyu

38 幅田悠斗
HABATA Yuto

プロジェクト研究 | Project Research

42 Archival Archetyping
Archival Archetyping

43 Action Design Research Project
Action Design Research Project

44 Community Resilience Research
Community Resilience Research

45 体験拡張表現プロジェクト
Enhanced Experience Expression Project

46 タイムベースドメディア・プロジェクト
Time-Based Media Project

47 福祉の技術プロジェクト
Technology for Welfare Project

48 ライフエスノグラフィ
Life Ethnography

52 イベント概要
Event Outline

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), a graduate school offering only master's degree programs, opened in 2001 as part of the Softopia Japan Project, an IT industry hub in Gifu Prefecture. We are known even overseas as a graduate school with a small number of students and a substantial lineup 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 in fields such as engineering, design, art, philosophy, and society produce unique research. Each student, by developing a deeper understanding of their discipline, combining this understanding with other knowledge, and expanding their specialization to other fields, learns skills that enable them to practically apply their knowledge 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 implement IAMAS-style education, with the goal of creating a new society. Through the process of reconsidering meaning within society, we actively create and give form to ideas while holding a critical attitude towards the future. As such, we have been consistently involved in the creation of new art, manufacturing, and design. Striving towards this social role, and working together with the wide range of people that form the community around the school, we aspire to create a future society. With a focus on practical project classes, we pursue work creation and research as social and cultural implementations of media creation. Students and instructors inspire each other and address real-world issues while collaborating with people from businesses and local governments, working towards the realization of their unique and sophisticated research outcomes. Each project has its own distinctive themes and procedures, and projects also function as an operational base to support students' individual, diversity-focused media creation activities.

IAMAS2022
Graduation and Project Research Exhibition
第20期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会

TRAFFIC RIGHT
1. It is right to cross the street.
2. It is right to sit in the priority seat.
TRAFFIC
RIGHT

修士研究
Master's Research

Master's Research

［凡例］
- 本展覧会で展示された修士研究についての情報を掲載する。
  作品情報、図版、論文要旨、作者名とプロフィールを基本とする。
  論文のみの修士研究については作品情報と図版は含まない。
- 作品情報として、作品タイトル、作品解説、技術的要素および制作協力などを記載した。
- 図版は出展作品および展覧会の中で行われたパフォーマンスを撮影したものである。
  また一部の映像作品の図版は、映像のスクリーンショットも含まれる。
- 和文は作者が執筆したものである。

［Notes］
- Contains information on the master's research exhibited at IAMAS 2022.
  This consists of captions, illustrations, paper abstracts, and students' names and profiles.
  Captions and illustrations are not included for master's research consisting only of a thesis.
- Artwork captions include the title of the work, an explanation, technical elements,
  and collaborators.
- Illustrations consist of images of the exhibited works or performances held in the venue.
  Illustrations for some video works may include screenshots of such.
- The Japanese text is written by the students.

赤迫瑠奈
AKASAKO Runa

私の目にはあなたが映り、あなたの目には私が映るの
I see you in my eyes, and you see me in yours.

《私の目にはあなたが映り、あなたの目には私が映るの》は、作家が自身の母との関係性を捉え直す過程を記録したインスタレーション作品である。作家の母は既に亡くなっているため、作家の母の母である祖母との対話を通し、作家が祖母と母との記憶を呼び起こしながら「母」という存在との関係性を捉え直した。

I see you in my eyes, and you see me in yours. is an installation work that documents the artist's process of reconsidering his relationship with his mother. Since the artist's mother has already passed away, through a dialogue with her grandmother, the mother of the artist's mother, the artist recaptured the relationship with the existence of "mother" by recalling the memories of her grandmother and mother.

1995年広島県生まれ。京都精華大学ポピュラーカルチャー学部ファッションコース卒業。語りの収集や生成を主軸に作品制作を行う。

語りによる記憶の形成の可能性

The potential for memory formation through narrative.

本論は、筆者のこれまでの活動と修士作品の制作の実践を通して、語りを再帰的に繰り返すことによる記憶の形成の可能性について考察することを目的とする。

インタビューなどの語りの場において、語り手はさまざまな過去の経験を想起する。その中から聞き手との関係性に応じて語る事を取捨選択し、語ることで記憶を形成する。そのような枠組みを前提として、修士作品以前に制作した《まなざしの差異》《注ぎ溢れ、注がれる》《2014》の分析を行った。先の2作品は筆者の祖母へのインタビューの映像とそれを筆者が見返して記述したテキストから成り立つ。本論ではインタビュー当時の記憶と後日記述したテキストの比較を行なった。また3つ目の作品は筆者を含め3人の人物が筆者の母について語ることで母の人物像を捉え直すことを意図したものである。この作品の考察からは聞き手と語り手の関係性が語りに及ぼす影響について言及した。以上の結果、語りにまつわるいくつかの要点を見出した。

- 語り手は語りの中で具体的な経験を想起すること。
- それらを取捨選択して語ることで記憶が形成されること。
- 聞き手が語り手と共通の経験の基盤を持つ場合、聞き手の記憶の形成も同様に行われること。
- 語り手と聞き手の関係性によって語りの場が成立すること。
- その関係性に応じて語ることや聞けることが選択されること。

修士作品は以上のことを踏まえ制作した。修士作品は筆者の母を捉え直すことを目的に、再帰的に筆者の語りを繰り返す構造を持つ。祖母へのインタビューを起点として、筆者が語るためにテキストを記述し、それをもとに語りの映像を撮影し、撮影した映像を見返すというプロセスを繰り返した。

本論ではあらかじめ記述したテキストと語られた内容の比較分析から、記述されたが語られなかったこと、記述されないが語られたことに着目し、語りの性質を考察した。結果、語り直しの側面、断定を避ける側面、自己呈示の側面の3つの側面を見出した。また、作品中で筆者が語る際の聞き手の想定が、語りに及ぼす影響に着目し、聞き手の在り方によって、語りの性質が変化することを考察した。

本作品は、テキストの記述により語りで形成された記憶が整理され、再び語ることで経験を新たに想起した。そして、更に筆者の語りの映像を見直すことで撮影時に形成した記憶の再解釈の繰り返しであった。この経験の想起と、語りの取捨選択による記憶の形成を循環するプロセスにより、記憶が持続的に形成され続ける効果があると考える。

なお、本論で論じた作品における語り手と聞き手は祖母と孫という関係性にあり、共通の経験の基盤をもっていることを前提とする。

制作協力：山尾静香
撮影機材：SONY FDR-AX40
映像編集：Adobe Premiere Pro

阿部和樹
ABE Kazuki

Latent Space Explorer
Latent Space Explorer

《Latent Space Explorer》はデザイナーが、デザインのアイデアを考える場面で、デザインのインスピレーションになる画像を探索するためのデザイン支援ツールであり、異なる2枚を混ぜ合わせた画像を生成する。デザイナーは生成された曖昧な画像から解釈した形と既知の形の差を見出し、新しい形の可能性や気づきを得る。

Latent Space Explorer is a design support tool that aims to inspire designers by using combinational creativity as proposed by cognitive psychologist Margaret Boden. It generates a combination of two different images. The designer can see the difference between the shapes produced from the generated ambiguous images and the known shapes, and as a result get an insight into the possibility of new shapes.

Webアプリケーションの実装：Unity
Webサーバーとローカルサーバー間のデータ通信：Python（flask）
画像生成モデルの制作：Python（keras）
参考書籍：David, Foster.『生成 Deep Learning』(2020). 松田晃一, 小沼千絵：訳. (Original work published 2019).

1997年栃木生まれ。Computational Designを主に建築業界で4年働いた後に入学。計算機をデザインに用いる方法について研究を行う。

論文要旨

デザイナーにインスピレーションを与えることを目的としたデザイン支援システムにおける探索空間と探索方法に関する考察

A Study on Search Space and Search Method for Design Support System Aiming to Inspire Designers

Harvard University Graduate School of Designで建築と計算機に関する研究を行なっていたKostas Terzidisは、2006年の著書において、計算機とデザインの関係性を論じるにあたり、コンピュテーションとコンピュータライゼーションという2つの概念に分けて説明した。そして、コンピュテーションとは、形態探索ツールとして計算機を用いることで、それは不確定で曖昧に定義されたプロセスを探求することであり、その探索的な性質からコンピュテーションは人間の知性を模倣または拡張することを目的としていると主張した。

計算機をデザインプロセスに用いることで、人間だけでは辿り着けなかったデザインを可能にすることや、デザイナーに気づきを与えることがある。しかし一方で、デザインにおける計算機を用いた探索行為では大量のアウトプットを得られる代わりに、その中から価値のある候補を試行錯誤の末に見つけ出す必要がある。特に、個人が感じる新しさや驚きを探索の目的とした場合、計算機を用いた探索は困難である。

ここで本研究が着目したのは、認知心理学者のMargaret Bodenが提唱した結合的創造性の現れの考え方である。Bodenが提唱した創造性の現れを、新しさや驚きがあり、価値が認められるアイデアやモノが生れる場面と解釈し、結合的創造性の現れる場面を表すことができる機械学習の生成モデルを利用することで、新しさや驚きを含む探索空間を構築できると考えた。

本研究では、デザイナーにインスピレーションを与えることを目的に異なる2枚の画像を混ぜ合わせた画像を生成するツール《Latent Space Explorer》を制作した。その後、4名のデザイナーにデザインのアイデアを考える場面を想定し、ツールを使用してもらうことでインタビュー調査した。インタビュー調査の結果を踏まえ、計算機を用いてデザイナーのインスピレーションになるものを探索する場合、どのような探索空間の構築方法と探索手法を用いることが効果的な探索を可能にするのか考察した。

結果、Latent Space Explorerは見た目に関連する要素を普段のデザインで重視するデザイナーが、デザインのアイデアを考える場面で普段と異なる形やアイデアを見つけ出すことを可能にした。

今後、計算機をデザインに用いる方法がより発展し、デザイナーのデザインに大きく影響するような深い気づきを与えられる存在になれば、デザイナーと計算機の関係性が変わり、さらにデザインにおける計算機の役割について検討することができるだろう。

天野真
AMANO Makoto

Focus Change
Focus Change

都市の音は〈ノイズ〉ではない。本作《Focus Change》は、都市の音を〈ノイズ〉と一括りにして排除するのではなく、都市の音に耳を澄ますための「補聴器」としてノイズキャンセリング・フィルターを捉え直す。特定の用途に縛られていたノイズキャンセリング・フィルターを解放し、技術の新たな可能性を思索する。

The urban sounds are not “noise”. *Focus Change* is a video installation thatrethinks the noise-canceling filter as a “hearing aid” that listens to the urban sounds, rather than eliminating it as “noise”. It rethinks the noise-canceling filter, which has been created for a specific use, and speculates on the new possibilities of the technology.

1997年福岡県生まれ。慶應義塾大学環境情報学部卒業。「社会に実装されたAIに対する抵抗」をテーマに、サウンドスケープ研究／聴覚メディア論の領域で作品制作を行う。

論文要旨

ノイズキャンセリング・フィルターを通して都市の音を音を聴くということ。
——聴覚メディアを介した〈ノイズ〉の聴取についての思索と研究——

Listening to urban sound through the noise-canceling filter.
—Speculation and research on listening to “noise” through auditory media—

街を歩く人々はイヤホン／ヘッドホンで耳に蓋をしている。私たちが聴く音は聴覚メディアによって修正されることが当たり前となり、私たちは音の聴取経路を意識しない。さらに、イヤホン／ヘッドホンには個々のユーザーに最適な音響空間を作り上げるよう、ノイズキャンセリング・フィルターが搭載されている。ノイズキャンセリングの技術はパッシブからアクティブ、AIベースへと発展し、非常に高い精度で〈ノイズ〉を排除できるようになった。しかし、この技術が実装された製品では、外部の環境音を一括りに〈ノイズ〉として扱うため、ユーザーは〈ノイズ〉とは何かを意識することができない。ユーザーの受動的な聴取とは対照的に、都市空間でフィールドレコーディングを行う実践者は、聴覚メディアの特性を利用して主体的に聴取／録音することで、意識されない都市空間の人やモノの関係性を捉えている。

これらを踏まえて本研究では、〈ノイズ〉を「意識を向けない音」と再定義し、技術的な視点と文化的な視点の両面から〈ノイズ〉として扱われている都市の音に耳を澄ます方法を提案／考察した。研究実践として、ノイズキャンセリング・フィルターを通して敢えて〈ノイズ（都市の音）〉を聴取する体験を提示した。修士作品《ノイズキャンセリング・フィルターを通して都市の音を聴くということ。》は《Ear-path》、《VOICE | NOISE》、《Focus Change》の3作品から構成されるプロジェクトである。《Ear-path》は、ノイズキャンセリング・ヘッドホンを用いて、敢えて〈ノイズ（外部音）〉を聴くワークショップである。《VOICE | NOISE》は、ノイズキャンセリング・システムに排除される〈ノイズ（タグ）〉を操作することができるWebアプリケーションである。《Focus Change》は、主体的に〈ノイズ（都市の音）〉を聴くための「補聴器」として、ノイズキャンセリング・フィルターを思索したビデオプロトタイプ作品である。

プロジェクトの課題／可能性を確認するために2つの調査を行った。まず、作品体験を行った鑑賞者の感想の分析より、ノイズキャンセリング・フィルターと人間の意識が密接に関係していることがわかり、人間の意識に基づいて〈ノイズ〉を決定することの重要性が示唆された。次に、AI研究／都市作曲／聴覚文化論の領域で活動を行う3名の専門家にインタビュー調査を行った。専門家は、都市の問題や技術環境をサウンドスケープ研究の中に取り込み、技術的な観点からアップデートを試みた実践であると本研究を評価した。本研究では、都市の音を〈ノイズ〉と一括りにして排除するのではなく、〈ノイズ〉として捉えられていた都市の音を再認識するための「Focus Change」が必要であると結論づけた。

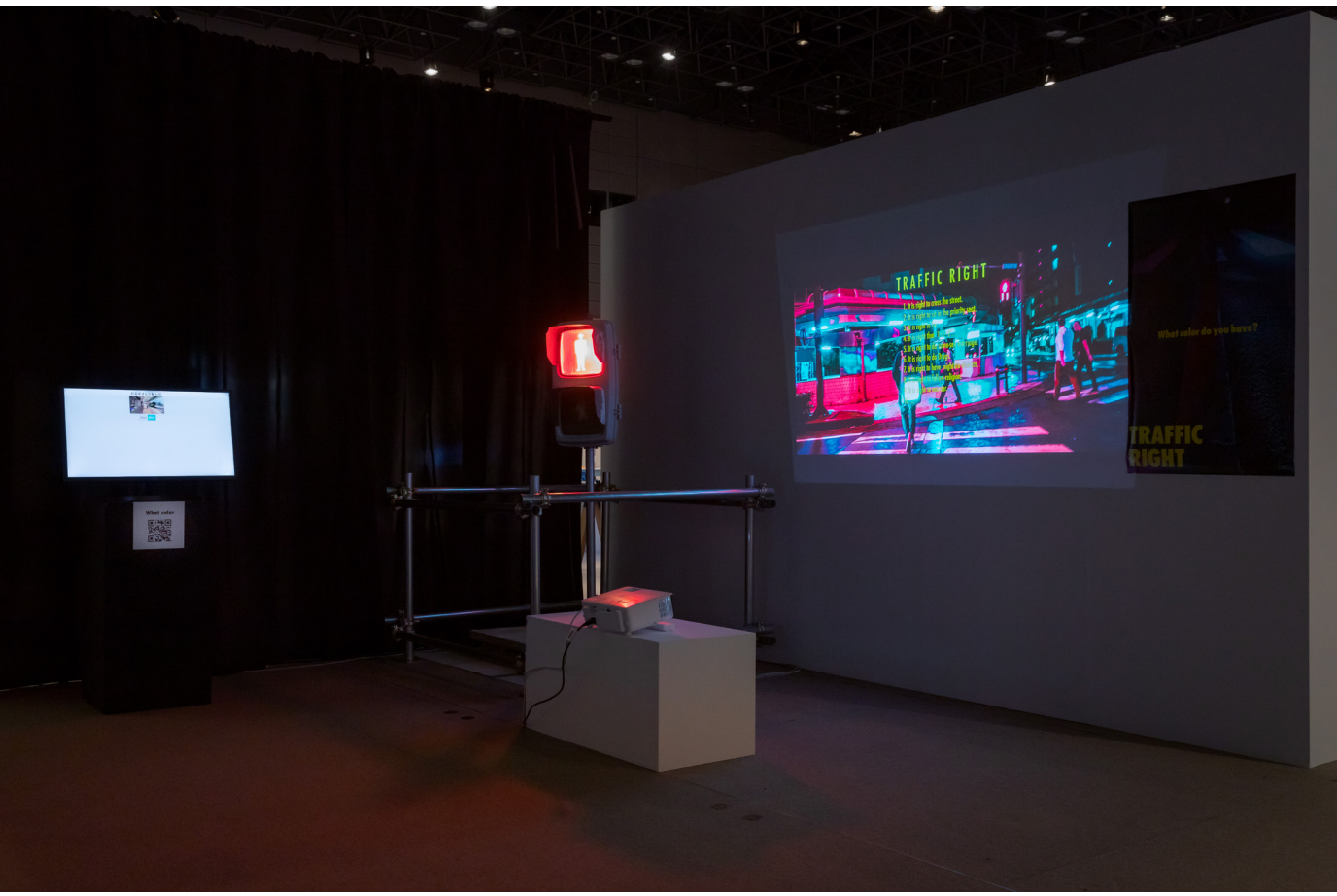
映像技術：DeepLab v3モデルを使用したSemantic Segmentation（物体の切り抜き）、HiFillモデルを使用したInPainting（背景補完）
音声技術：Spleeterを用いた音源分離（環境音を学習させた自作データセット）
ソフトウェア：TouchDesigner（映像切り替え）、Max/MSP（コントローラの制御、音声再生）、Adobe Premiere Pro（映像編集）
ハードウェア：MIDIコントローラ（Griffin Technology PowerMate）、ディスプレイ、ヘッドホン

石田駿太
ISHIDA Shunta

traffic right
traffic right

本作品は、個人の意志と社会の意志を衝突させ、色の組み合わせ(同色／異色)によって、悪がどのように捉えられるか、また個人の行為と意志のあいだでどのような変化が起こっているか、それらのことを吟味するための思考モデルである。

This work is a thought model for critiquing how evil can be perceived through color combinations (same color/different color), and what changes are occurring between individual action and a persons will, by colliding the will of the individual and the will of society.



1997年岐阜県で生まれた。IAMASに入る前は都市の景観に関して学んでいた。IAMASでは、人間の行為と意志の連関と「よい／わるい」と「善／悪」の連関を研究内容としていた。

論文要旨

倫理における善悪の概念的把握のための思考モデル ——traffic rightの制作——

The Thinking Model for Conceptual Understanding (“Begreifen”) of Good and Evil in Ethics —Creation of the “traffic right”—

社会の不条理に対抗する一つの手段としての悪は、今なお回帰してわれわれにつきまとっている。はたして、個人の信念や感受性が社会のあるべき信念や感受性とは違うから「悪」だと一方的に排除へと駆り立ててよいのだろうか。夜の街の例で考えると「生の充実」という側面から見れば一概に悪とは言い切れないのではないだろうか。にもかかわらず現状においては、社会のあるべき基準から外れれば悪というレッテルを貼り、悪をなるべく無くしていくような力が働く。しかし、悪を排除する力を悪だとする逆張り的な主張をしたとしても、反動的価値観——ルサンチマンによる価値転換——によるもので、結局は悪を排除する力と同じことを繰り返しているのも事実である。

そこで今われわれに必要なのは、これらの悪に対する何らかの理解、何らかの概念的把握を獲得することではないだろうか。そして悪の概念的把握を獲得した上で、われわれはどのような行為ないし態度でこの世と対峙することができるのかを考えることが必要と考え、善悪というものがどういったもので、その善悪によってわれわれの意志はどのように行為を選択しているのかを表現した思考モデルを提示することを本研究の目的とする。

論文の流れとしては、第二章で、過去から現在までの悪をめぐる文化現象を調査し、その動きのなかで善／悪がどう渦巻いているのかを考察する。第三章で、善／悪に関する研究を行っていた哲学者は数多くいるが、本稿では行為の原因である意志と行為との作用関係を分析したカント、善悪を反動的な価値とし善悪の彼岸を探究したニーチェ、を軸に人間の行為ないし態度における悪とは何かを辿る。第四章で、人間の誰しも持っている性癖である非社交的社交性というカントが示した概念とカントの道徳的に善い行為を導き出す定言命法を元に、動物性の素質：功利主義と人間性の素質：規範主義における二律背反の弁証法的跳躍を試み、本稿の目的にもしているギャップを感じた際の行為ないし態度の可能性を探る。第五章で、悪の概念的把握の獲得、またわれわれはどのような行為ないし態度でこの世と対峙することができるのかの思考モデルとして制作した作品「traffic right」の解説を行う。そして最後の第六章で考察と今後の展望を述べる。

技術協力：西田騎夕
参考記事：https://qiita.com/kiyu_knowledges/items/88a8ffa2c7cdc05f3cad
制作協力：大谷芳之、渥美智也、川田祐太郎、徳毛郁哉、今谷真太郎、大越円香、太田宙、小林玲衣奈、嶋晏澄、角伊織、長谷川大祐、樋口聡一郎、宮崎那奈子、路雨嘉
撮影機材：canon 5Ds、GH4
映像編集：Premiere pro

遠藤五月
ENDO Satsuki

映像作品「TBC」とその制作プロセス
Video work "TBC" and its production process

• 映像による自己分析

映像制作を通して自分自身の内面的な問題に向き合い乗り越えていく実践とそのプロセスの分析である。この作品のポイントは「自分のためだけの映像作品から自己分析する」である。ここでの映像作品というのは、他者に見せる必要性はなく、自身が思う方法で映像を撮影することが重要である。

• Self-analysis through video

It is an analysis of the practice and process of facing and overcoming one's own internal problems through filmmaking. The key point of this work is "self-analysis through video works made only for oneself. The video work here does not need to be shown to others, but it is important to shoot the video in the way that one feels is appropriate.

1995年群馬県生まれ。日本大学芸術学部デザイン学科メディア・インタラクションデザインコース卒業。映像を用いた自己分析方法を研究。

甲斐知彦
KAI Tomohiko

情報端末の導入による新たな野外教育手法の開発
Development of a new way in outdoor education by using mobile devices

本作品は自然の中で行う活動（野外教育）にテクノロジーを持ち込む試みである。具体的にはARを実装したタブレットを使用して、コース内に設置されたイラストマーカーにカメラを向けるとバーチャルキャラクターとともにそこでの課題（五感を使って自然を感じる）が提示されるシステムである。人の関りを前提とするこの分野で人を介さずにテクノロジーだけを使った活動が成立するかを問う作品である。

This work is an attempt to bring technology into nature and advance outdoor education. Specifically, it is a system that uses Augmented Reality equipped tablets. Throughout the course, illustration markers are periodically placed. When the camera is pointed at an illustration marker, a virtual character appears to present a task. The tasks are designed to involve the physical senses of the participants. This work asks the question: is it possible to facilitate traditional interaction-driven activities using only technology?

Unity 2018.4.34 f1, Vuforia 8.3.8
iPadにマーカー起動型のARを実装した。

1966年大阪府生まれ関西学院大学に在職、サバティカルを利用して入学。野外教育を専門とし、その分野へのテクノロジーの導入による教育モデルの拡張を試みる。

論文要旨

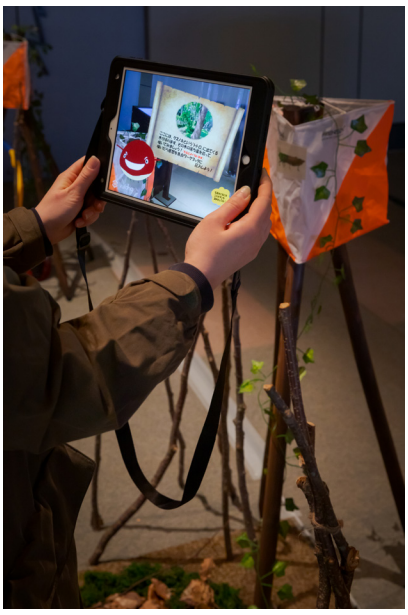
情報端末の導入による新たな野外教育手法の開発

Development of a new way in outdoor education by using mobile devices

野外教育は「参加者」を「自然や活動」に誘い展開されるが、その両者の媒介として、「指導者」が存在し、この「参加者」――「指導者」――「自然や活動」の関係が現在の教育モデルとなっている。このモデルにおいて「指導者」は媒介であることからメディアという視点に立てば、これまでも木の名前を記した札や活動のための指示書などが人と自然や活動をつなぐメディアとして存在した。しかし、教育モデルはあくまでも人である「指導者」を中心としたものとなっている。その理由としては、これらのメディアには情報のレイヤーがなく、「人」の側に興味がないとそれ以上のものが伝わらず、豊かな体験とならないためではないかと考えられる。一方、近年の情報端末というメディアの発達により、その使用にはこれを問う可能性がある。情報端末であれば、情報のレイヤーを多重にすることは容易であり、「人」の興味を喚起することもでき、これまで野外教育で展開されてきた教育モデルを、「人――メディア(指導者、情報端末…)――自然や活動」と拡張でき、その可能性を広げることが可能となる。すなわち、この試みが本研究の目的である。

本研究では、このモデルの拡張のためにタブレットを用いたネイチャーラリーを提案した。具体的には、調査対象とする兵庫県自然学校は各学校における事前説明会を経て、現地での自然学校が行うことから事前説明会で現地の自然を想像して取り組むアプリ(以下、事前アプリ)および現地で使用するアプリを作成した。事前アプリでは現地の風景写真を提示し、木に触った触感(触覚)、風景での匂い(嗅覚)、風景で聞こえる音(聴覚)を視覚を通して想像してもらい、現地アプリでは活動エリアに掲示したイラストをマーカーとして起動するARを用いたシステムを制作し、現地施設のキャラクター「トチ坊」とともに文字情報とそれを読み上げた音声を提示し、各ポイントでの課題実施を促すものとした。各ポイントの課題は、視覚は当然のことながら、触覚、嗅覚、聴覚を利用した体験および仲間づくり系の活動を提供し、ゴールでは、「トチ坊」と記念撮影ができるよう設定した。そして、ネイチャーラリー終了後は事前アプリを用い、振り返りの時間を持つこととした。

また、本システムの評価方法としては、体験終了後に児童および引率教員に調査票を用いた調査等を行い、情報端末を用いた自然の中での活動の是非を評価した。その結果、児童、引率教員ともに情報端末を用いたネイチャーラリーを高く評価し、情報端末、すなわちテクノロジーの活用が野外教育における教育モデルのメディア部分を拡張し、結果として、教育モデルそのものを拡張することが示唆された。

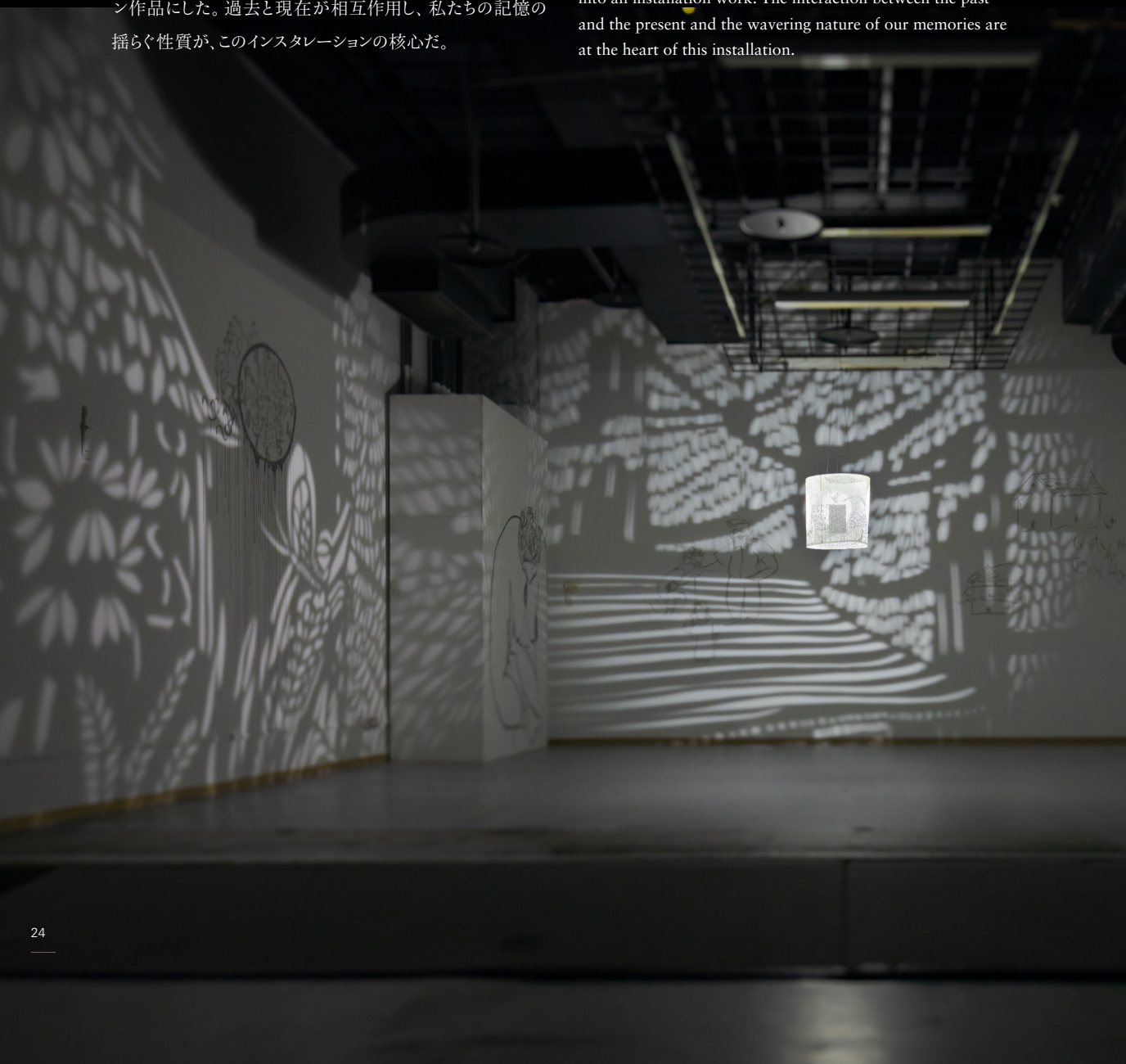


カルティカメノン
MENON Kartika Mohandas

記憶のゆらぎ
Wavering Memories

根尾に2ヶ月以上滞在して、オートエスノグラフィーという手法で自分と周りとの関係を理解し、分析した。過去の体験の積み重ねによる「慣れ」と、根尾で見た風景と過去の記憶のゆらぎの間にある自分の「慣れ」のプロセスをインスタレーション作品にした。過去と現在が相互作用し、私たちの記憶の揺らぐ性質が、このインスタレーションの核心だ。

I stayed in Neo for over two months to understand and analyze the relationship between myself and my surroundings using the method of Autoethnography. 'Habituation' that occured by accumulation of past experiences and interaction of those memories with the things I saw in Neo is translated into an installation work. The interaction between the past and the present and the wavering nature of our memories are at the heart of this installation.



1994年インド生まれ。入学前は日本企業で経理の仕事に従事。オートエスノグラフィー手法で自分の思考や行動をより細かく分析して「記憶」をテーマにした修士制作である。

論文要旨

オートエスノグラフィーによる「慣れ」のプロセスの理解

Understanding The Process of Habituation Through Autoethnography

習慣化とは、ある刺激に繰り返しさらされると、その刺激に対する反応が低下する非関連性学習の過程である。慣れは、刺激の持続時間、強さ、頻度の変化に影響される。私たちは日常生活を送る中で、自分が常に慣れていること、あるいは習慣化していることに気づいていない。しかし、このような慣れは、知らず知らずのうちに、私たちのアイデンティティの一部となっている。本研究では、2ヶ月間の岐阜県の根尾地域での滞在を分析することで、自分の中に起きている「慣れ」のプロセスを理解するため、人への慣れ（新しい人間関係）、知覚の慣れ、社会的状況（本研究では空き家・廃屋）への慣れの過程について考察した。このプロセスを理解するために、私はオートエスノグラフィーの手法を用いた。日常の出来事、自分自身の反応、相互作用、思考を日記に記録し、すべてのデータを分析した。その過程で、根尾での出来事を通して、多くの過去の記憶がよみがえった。現在を体験しながら、時々過去を再訪することは、私の作品とともに論文のナラティブの核となるコンセプトである。オートエスノグラフィーナラティブには、根尾での事件の展開が詳しく書かれており、インスタレーション作品では、私の記憶や思考の一端を体験してもらうことができる。両作品を一緒に読み、体験することで、記憶がいかに「慣れ」を理解する上で役割を果たしたか、より深く理解することができる。「慣れ」のプロセスは、多くの出来事のメッシュであり、一見バラバラに見える多くの出来事は、実は意味づけするのは難しい方法でつながっているかもしれない。私たちの過去の経験や記憶は、ある関係や感覚、社会的状況に慣れるまでの解釈や関わり方、あるいは時間に強い影響を及ぼしているのである。

切り絵作品素材：和紙
グラフィティー：水性多用途
照明：iPhoneSE トーチ（3台）

黄芃嘉
HUANG Peng Chia

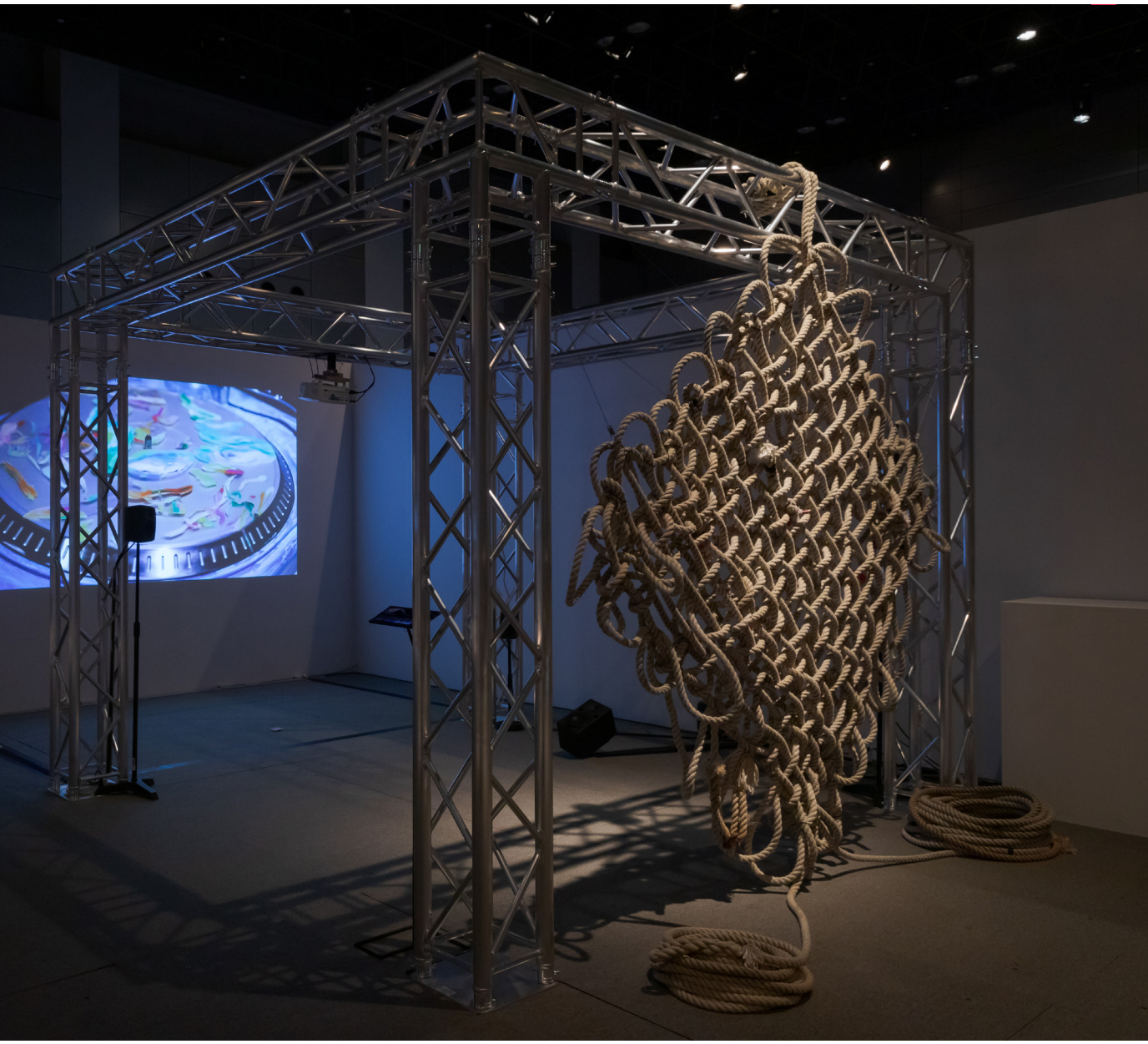
somewhere in time
somewhere in time

somewhere in timeは、Knot - Love、Video - Water、Sound - Lifeからなるインスタレーション作品である。アーティストの過去の記憶、現在の経験、未来の願望をブリコラージュすることで、異なる時間帯が共存し、新しいシンボルとなる。インスタレーション作品の中で、観客は、人間が本来持っている能力であるタイムゾーンをブリコラージュすることができる。

somewhere in time is an installation work contain of Knot - Love, Video - Water and Sound - Life. By bricolaging Artist's past memory, present experience and future wish, different time zones are coexist in somewhere in time and become a new symbol. Inside the installation work, audience can bricolage their time zone which is an inherent ability for human being.

UETAX RH328/RH422
ZOOM H6
Sony FDR-AX100
Ableton Live
Adobe Premiere
Rope

台湾出身。ロンドン芸術大学 MA Illustration卒業。電子音楽プロデューサー。研究テーマは、「Structural Breaks of Life」。何年も前に母親を脳腫瘍で亡くしたことをきっかけに、人間が人生の重大な事件に対して、生命の構造的な切れ目が生じたとき人間には何ができるのか？研究している。



田口悠平
TAGUCHI Yuhei

孤立規範
Isolated Norms

防菌カーテンの回廊を進む中で、制作者の強迫観念とその克服のための儀式を経験する。消毒用ディスペンサーをArduinoで改造した儀式装置や、寒天培地とクリーンボックスで構成された神社をモチーフにした祭壇によって、科学的思考と呪術的思考のコンフリクトを表現し、日本における呪術的規範と作者の内面的な穢れ観念を対比している。

As we move through the corridor of germ-proof curtains, we experience the obsession of the creator and the rituals to overcome it. With a ritual device made of a disinfectant dispenser modified with Arduino, and an altar in the motif of a shrine composed of an agar medium and a clean box, the artist expresses the conflict between scientific and magical thinking, and contrasts the magical norms in Japan with the artist's internal notion of impurity.

制作協力：阿部和樹、徳毛郁哉、加藤誠也
端末：Arduino Nano（ディスペンサーのプログラム書き換え）
使用ソフト：Rhinoceros、GrassHopper（鳥居の造形、骨組みへの変換）
3Dプリンタ：NOVA3D ELFIN2 MONO SE（光造形プリンタ。骨組みの造形）
Zortrax M300（積層プリンタ。型の造形）

1997年岐阜県生まれ。京都造形芸術大学環境デザイン学科卒業。過去に文化人類学者達が行ってきた汚穢についての研究を通して、実体験に基づいた芸術表現を模索する。

鄧玉潔
DENG Yujie

論文要旨

ネットで広がるBL文化と中国若者の性の多様性

BL culture spreading online and sexual diversity of Chinese youth

1980年代末頃から、中国では改革開放政策が始まった。この政策により、日本のアニメは海外コンテンツの重要な一部として中国社会に広まっていった。同年、「一人っ子政策」が始まり、この時代の子どもたちは、小学生の時から日本アニメを見る機会があり、日本製アニメという外来文化を受け入れていき、彼らは「マンガ・アニメ世代」と呼ばれるようになった。

1987年、日本アニメとして、BLアニメが初めて中国に輸入され、「マンガ・アニメ世代」の女性を中心に受け入れられていった。近年、中国では、ネット上でGayやLesbianをカミングアウトする現象や腐女子が増えた。さらに、BL作品が中国社会に普及していくに連れ、女性をターゲットにしたビジネス目的で、BLのような振舞いや会話をする人たちが現れ、「男色消費」や「男色経済」(中国語で男性に対する外見と内面の美しさを意味する)といった流行も生まれている。こういった現象から、BL作品が若者たちの性のあり方に対して何らかの影響があるのではないかと考える。

本研究では、日本のBLアニメをきっかけとして構築されたBL文化が、中国の若者のセクシュアリティにどのように影響を与えているのかについて探求することを目的とする。

本論文では、まず文献調査を通して、(1)日本と中国のアニメ歴史の相互影響から、中国の独自のアニメ文化産業が形成されていった過程、(2)日本アニメが中国に輸入されて以降、小説の作者やコスプレイヤーなど中国の1980年代や1990年代に生まれた若者たちの表現活動に影響を与えていること、(3)中国の若者たちの自己表現の欲求と作品の表現方法に対して、日本アニメが影響していること、(4)中国ではネットを中心にBL文化とコンテンツ産業が発展していること、そして、(5)中国の歴史から見た男性同士の同性愛と文化の関係と、現代の同性愛者の生き方やメディアとの関係、という五点を明らかにした。

文献調査の結果をもとに、(1)中国の若者は、BL作品を見たり読んだりすることで、性の多様性に対する考え方や認識が変化しているのか(2)BL文化によって、自分自身のセクシュアリティへの認識が変化した中国の若者は、現在の中国社会の中でどのように自身を表しているのか、また現在の中国社会に対してどのように考えているのか、の二つの研究課題を設定した。

調査は、まずBL文化を知るきっかけやBL文化に対してのBL作品の読者や視聴者の考えについて把握する目的で、オンラインによるアンケート調査を実施した。次に、BL文化によって、自分自身のセクシュアリティを認識した中国の若者たちに対して、半構造化インタビューを実施した。アンケート調査とインタビュー調査の結果を通して、BL作品が中国の若者の考え方を変化させたことと、性の多様性に関する認識にも影響を与えていることを明らかにした。同時に、現実社会において、それを公にすることの難しさについても示唆された。

本論文では、現代の中国社会に生きる若者たちが抱える問題がBL文化によって変化していく可能性について、(1)男性主導社会への若い女性たちの反抗と表現、(2)同性愛の歴史における社会政治介入と文化の関係、そして、(3)異性愛を規範とする性のステレオタイプからの脱却、の三点から論じた。

1992年中国河北省生まれ。Hebei Institute Of Communications卒業後、入学。「BL文化」「性の多様性」「ネットメディア」に関して研究を行っている。

永井歩
NAGAI Ayumi

Virtual Hallucinogen

Virtual Hallucinogen

VR技術によって幻覚剤を模倣した体験である。“recreare”（再創造・回復などの意）を狙いとしている。鑑賞者は作品のガイダンスを受けたあとに、DeepDreamという視覚化アルゴリズムを用いた幻視のシミュレーションと脳波をα波にエントレインする聴覚刺激によって構成されたVRシステムを体験する。

It is an experience that mimics hallucinogens using VR technology, and aims to “recreare” (i.e. to recreate and recover etc.). Visitors are guided to experience a VR system that consists of a simulation of hallucinations using a visualization algorithm called DeepDream and auditory stimuli that entrain brain waves to alpha waves.

1994年長野県生まれ。首都大学東京（現東京都立大学）インダストリアルアート学科を卒業、総合映像制作会社に勤務後、入学。映像・XRを専門領域としている。

論文要旨

幻覚剤のようなVR体験をデザインする手法

How to design virtual reality experiences like hallucinogens

幻覚剤とバーチャル・リアリティ（VR）は、近年、再び注目を浴びるようになった存在である。現在は約半世紀ぶりに幻覚剤研究が再開された「サイケデリック・ルネッサンス」の潮流と、「Oculus Rift」を皮切りとした90年代ぶり二度目のVRブームのさなかにある。両者は世界的な精神疾患の大流行という喫緊の問題を抱えるメンタルヘルスの治療の成果をあげるために用いられている。両者はカウンター・カルチャーによって結び付けられる。60年代にサイケデリクスの伝道者として活躍したティモシー・リアリーは、晩年には“PC is the LSD of the 1990s”というスローガンを掲げ、それらが自分自身のリアリティを創造するのに役立つと主張した。PCのサブセットであるVR技術は、その特徴を色濃く受け継ぐメディアだと考えられる。一方、VRの父であるジャロン・ラニアーはVRの幻覚剤との相違点に、体験の共有、制御、発展の可能性を挙げている。VR技術を用いた幻覚剤の模倣という行為は、幻覚剤との比較からVRというメディアに備わる潜在性を見出そうとする試みである。

本研究はこのような状況を背景として、VRを用いた「バーチャルな幻覚剤」の設計を目的とし、リアリティの創造を実践する。修士作品《Virtual Hallucinogen》は変性意識状態（Altered states of consciousness, ASC）として知られる、薬理学的（幻覚剤など）、心理学的（瞑想や催眠など）、生理学的（感覚遮断など）操作によって生起される特異な意識状態に着目し、幻覚剤によって生起されるものと等価なASCの誘起を目標とし、幻覚剤による視覚変容の「シミュレーション」、脳波をエントレインメントするための「刺激」、体験の質を左右する「セットとセッティング」の要素を考慮して設計された体験である。

本研究、そして幻覚剤とVRに共通する真に魅力的な能力は「このリアリティが唯一のリアリティではないというリアリティ」を与えることだと筆者は考える。VRはその技術のあり方によって主観的現実がVRに過ぎないことを示し、幻覚剤は意識を変容させることでそれを成し遂げる。現実の複数性に対する実感は、私たちが対峙する行き詰まったリアリティの打破への鍵となる。リアリーの「私たちのリアリティの限界は、私たちの想像力の限界によって決定される」という仮説に筆者も同意している。本研究は幻覚剤とVRを等価に扱うという行為をもって、体験者／読者の想像力を拡張する。

HTC Vive Pro2（ヘッドマウントディスプレイ）
openframeworks、OpenCV、PyTorch C++ API（VRシステム）、
PyTorch（モデル書き出し）
Adobe Audition（音声ファイル制作）
先行研究：Keisuke Suzuki, Warrick Roseboom,
David J. Schwartzman & Anil K. Seth,
A Deep-Dream Virtual Reality Platform for Studying Altered
Perceptual Phenomenology. Scientific Reports. 2017

中南賢治
NAKAMINAMI Kenji

MYORPH:OPEN
MYORPH:OPEN

Discordと言われるオンライン交流ツールを用いた、バーチャルな音楽コミュニティ。音楽産業の主流がネット配信に変わりつつある現代において、バーチャルな音楽シーンをいかに持続させるかという課題に対し、コミュニティ内の議論を通してそれらに向き合うことを目指した。

A virtual music community using an online exchange tool called Discord. As the mainstream music industry is shifting to online distribution, this project aims to address the issue of how to sustain a virtual music scene through discussions within the community.

オンライン交流ツールであるDiscordを用いて参加者とのコミュニケーションを行う。
コミュニティ内部で議論を活性化するために、Carl BotやQuick Pollなどのツールや、RadicalxChangeという投票用ツールの導入を行なった。

1997年兵庫県生まれ。明石高専建築学科を卒業後、大阪芸術大学芸術計画学科に編入しインターネットレーベルと同人音楽に関する研究を行う。大学卒業後「シーン」をキーワードに音楽コミュニティを研究する。

西田騎夕
NISHIDA Kiyu

chain of responses
chain of responses

生命のもつ原初的な現象から生命間のコミュニケーションを問うパフォーマンス作品。光の照射と遮断に対する生命の反応が円環状に連鎖することで、自らの刺激として戻ってくる。刺激と反応、応答の繰り返しの蓄積によってコミュニケーションは立ち現れるのではないだろうか。それぞれの生命の刺激と反応はインターネットによって接続されている。

This is a performance work that questions the communication between lives from the primitive phenomena of life. The responses of life to the irradiation and shutting off light form a circular chain that returns as its own stimulus. Isn't it possible that communication emerges from the accumulation of repeated stimuli, responses, and feedbacks? The stimuli and responses of each life are connected by the Internet.

1996年東京都生まれ。九州大学芸術工学部音響設計学科卒業後、入学。芸術と工学を横断し、生命のコミュニケーションについて研究を行う。

論文要旨

chain of responses: 生命とコミュニケーションに関するネオ・サイバネティクス的再考

chain of responses: Rethinking Lives and Communications from a Neocybernetic Perspective

本研究はネオ・サイバネティクスを手がかりに、生命にとっての「意味」という地平から芸術表現を探究する試みである。異なる生命の間のコミュニケーションやインターネットを含めたIT機械と生命との関係性を探ることを通じて、修士作品《chain of responses》を制作した。この背景には、学部で制作した作品《アロエベラシンセサイザー》が提起していた「生命のもつ機能と不確定さはどのように捉えることができるのか?」、「人間とその他の生命の間で交わされるコミュニケーションをどのように定義することができるのか?」という2つの論点がある。本論では、ネオ・サイバネティクスに位置付けられる基礎情報学を参照し、修士作品の制作を通じて考察した、生命、機械、コミュニケーションについて論じた。

基礎情報学によれば、一般的なコミュニケーションモデルの起源は、電話の情報通信研究から発展したクロード・シャノンによる情報理論とされる。このモデルは、機械の情報伝達を扱う理論であったが、生命と機械との差異に関する議論が十分されないまま、人口に膾炙した。こうした背景から、情報学者の西垣通は生命から情報を捉え直し、生命一般に適応可能なコミュニケーションモデルを提案する。現代において、インターネットやコンピュータといったIT機械は社会生活に入り込み、「"人間＝機械" 複合システム」を形成している。このシステムに対し西垣は、生命的組織のダイナミックスをコンピュータが支援し、実生活を創発的な場に変えていくタイプIIIアプリケーションを提唱する。

《chain of responses》は、パフォーマーと5つの植物の間で、光に対する刺激と反応を円環状に連鎖させた作品だ。ここでは、刺激と反応に基づく「通信」を地球上の生命がコミュニケーションをするプリミティブな原理と位置付けている。各々のパフォーマーと5つの植物は、異なる場所に置かれ、刺激と反応はインターネットによって接続される。光の照射と遮断は、植物の光合成に影響し、その結果として植物生体電位が変化する。変化は機械が読み取り、インターネットを介して次の生命へとリレーする。

本論では、《chain of responses》の実践と基礎情報学を参照した考察から、ヒトにとって不確定に見える生命の不可知な部分こそが生命にとっての意味を作り出す根源であること、生命を刺激と反応というプリミティブな現象まで還元することによって地球上に住む異なる種の生命の間でのコミュニケーションを記述することが可能となることを示した。

システム端末：iMac、Raspberry pi
植物生体電位測定器（ハードウェア）：作動増幅器でノイズ除去、増幅後、Arduino nanoでDA変換
植物生体電位解析（ソフトウェア）：PythonアプリケーションAがArduinoとシリアル通信を行い、測定値を保存。
PythonアプリケーションBが解析を行い、植物生体電位から照明の状態の変化を検知。
検知結果はOpen Sound Contorl（OSC）を用いてUser Dendrogram Protocol（UDP）通信によって
Node.jsアプリケーションによる各ユニット通信アプリケーションに送られる。
各ユニット中継：Zoomを使用。
各ユニット通信装置（クライアントアプリケーション）：Node.jsのSocket.ioライブラリによってサーバーへ検知結果を送信。

幅田悠斗
HABATA Yuto

論文要旨

リフレクションを用いた協働的デザイン実践における共通項の検討

A Study of Commonalities on Collaborative Design Practice in Case of Using Reflection

近年、デザインが対象とする領域はより広く、複雑になった。それは人によって切り取る部分が異なり、定義の難しい問題が対象となる状況が増えたということだ。これに対し、多様な背景を持つ他者と協働で実践を行う、協働的デザイン実践に関する研究の第一人者であるSanders&Stappers(2008)は、複雑な社会を持続可能な方向に進めるためにはデザインする対象を「探索する行為」が重要だとしている。つまり、定義が難しい対象に取り組むためには「探索する行為」が重要であり、それに対して協働的なアプローチは、他者との相互作用の中から新たな発見や解釈をする点でその後の方向性の決定に重要な意味を持つということだ。

この状況に対して、本研究では「リフレクション」という概念の適用が重要な意味を持つと考える。リフレクションは一般に「振り返り」として捉えられる。また、「自身の成長に繋げようとする行為」のように内的な側面に注目することが多い。だが、デザイン実践では「無意識に行なっていたことを特定し、再考する場に持っていく」のように外的な側面に注目した可能性が提案されている。このことから、協働的デザイン実践に対してリフレクションを適用した場合、新たな発見や解釈を生み出すことを促進させる点において、重要な意味を持つと仮説を立てた。具体的には「関係性が曖昧なステークホルダーとともに行う実践においてリフレクションが果たす役割」「10年程の技術進歩を考慮したテクノロジーとリフレクションの関係」の2つの点について検討の余地があると考える。

だが現状、リフレクションという言葉を明確な定義なしに扱う研究や活動が散見される。そのため、「考え方を比較したり議論の基盤となるものが存在していない」「それを設計した後に他者から適切なフィードバックを得られるような状況になっていない」「協働的デザイン実践に対するリフレクションの位置付けが不明瞭」といった問題が発生している。

以上から、本研究ではリフレクションという概念の現状を調査し、それらを類型化して整理する。それにより、協働的デザイン実践においてリフレクションを設計する人々にとっての共通項を提示することを目的とする。これによって、上記3つの問題の解消と自身が提案した2つの仮説についての考察を行う。まず、リフレクションに関する文献調査から、その定義の提案と3つの観点からの類型化をした。それらの各項目から、必要だと考えられる7つの共通項を選定した。同時に文献調査からは不明瞭だった点も示し、実践調査を計画した。その実践を通してテクノロジーに関する8つ目の共通項を追加し、結論として提案した。

1996年生まれ。北海道札幌市出身。筑波大学理工学群応用理工学類卒業。人同士の関係性に埋没する要素の発見とデザインへの応用に関心を持ち、協働的なデザインとリフレクションの関係に注目して研究活動を行う。

プロジェクト研究
Project Research

Project Research

［凡例］
- 本展覧会で展示されたプロジェクト研究についての情報を掲載する。
  プロジェクトの情報、図版、図版キャプションを基本とする。
- プロジェクトの情報として、プロジェクト名、研究代表者、研究分担者、研究期間、
  プロジェクト概要を記載した。
- 図版は出展作品および展覧会の中で行われたパフォーマンスを撮影したものである。
- 図版キャプションには、プロジェクトで制作した個別作品などの情報を記載した。
- 和文と一部の英文は研究代表者または研究分担者が執筆したものである。

［Notes］
- Contains information on the project research exhibited at IAMAS 2021.
  This consists of project information, illustrations, and captions.
- Information on projects includes project title, research representative,
  research team members, research period, and project outline.
- Illustrations consist of images of the exhibited works or performances held in the venue.
- Illustration captions contain information on individuals' work created as part of the projects.
- The Japanese text is written by the research representative and research team members.

Archival Archetyping

Archival Archetyping

［研究代表者］小林茂
［研究分担者］松井茂、クワクボリョウタ
［研究期間］2019年度—

Research Representative: KOBAYASHI Shigeru
Research Members: MATSUI Shigeru, KUWAKUBO Ryota
Research Period: 2019–

Archival Archetypingが2021年に行った活動のうち、2021年3月31日に開催した分散型オンラインイベント「メタ・モ（ニュ）メント2021」のアーカイブのプロトタイプ、および《I,Siri》《歩行練習》《VOICE | NOISE》という3つの作品のアーカイブを展示した。

Among the activities of Archival Archetyping in 2021, we exhibited the archive prototype of a distributed online event, “Meta mo(nu)ment 2021,” held on March 31, 2021, and archives of three works created in 2021: “I,Siri”, “Gait Training”, and “VOICE | NOISE”.

会場内でアーカイブ群を展示している様子

Action Design Research Project

Action Design Research Project

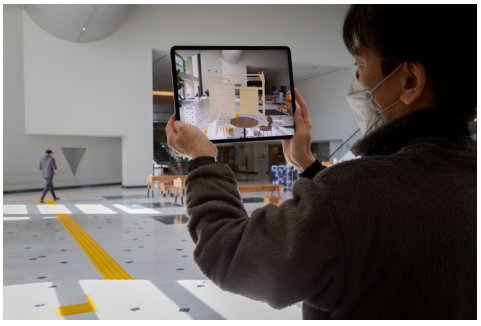
［研究代表者］赤羽亨
［研究分担者］伊村靖子
［研究期間］2019年度—

Research Representative: AKABANE Kyo
Research Member: IMURA Yasuko
Research Period: 2019–

Action Design Research Projectでは、XRを活用した「協働的デザイン環境」の設計を目標に、ARアプリケーションを制作し、2つのワークショップを行った。空間デザインシステム「Kiosk」を題材にした、体験可能なARアプリケーションの展示と合わせ、それを用いたワークショップのアーカイブについても展示した。

The Action Design Research Project produced an AR application and conducted two workshops with the goal of creating a “cooperative design environment” using XR. The exhibit included a hands-on AR application based on the spatial design system “Kiosk,” as well as an archive of workshops that have used the system.

1



2

1 ポスター及び映像の展示風景
2 ARアプリケーションを体験している様子

Community Resilience Research

Community Resilience Research

［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］2020年度—

Research Representative: KANAYAMA Tomoko
Research Members: KOBAYASHI Takahiro, YOSHIDA Shigeki
Research Period: 2020–

プロジェクトでは本巣市根尾地区でのフィールドワークを通してレジリエンスを考察してきた。近代以前から何世紀にも亘り生き続け、戦争・大災害、急激な近代化と、時代に翻弄されながらも生き抜いてきた地域において、各メンバーが見つけた人新世を生きていくための「レジリエンス」を展示した。

In this project, we examined resilience through fieldwork in the Nebo district of Honzu City. The exhibition displayed the "resilience" necessary to live in the new age of humanity, that each member found in a region that has been alive for centuries before the modern era and has survived wars, catastrophes, and rapid modernization while being tossed about by the times.

IAMAS2022での展示の様子

体験拡張表現プロジェクト
Enhanced Experience Expression Project

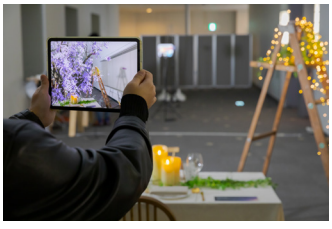
［研究代表者］平林真実
［研究分担者］小林孝浩、前田真二郎
［研究期間］2021年度—

Research Representative: HIRABAYASHI Masami
Research Member: KOBAYASHI Takahiro, MAEDA Shinjiro
Research Period: 2015–

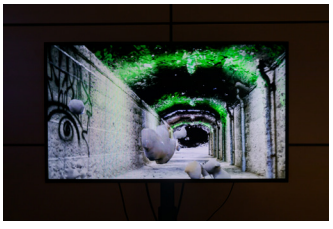
学生の作品とNxPC.Labの活動アーカイブ、東京コンピュータサービスとの共同研究であるMR音楽作品の展示を行なった。学生作品としては、ARによる植物装飾、Shader言語による日記的表現、動くプロジェクタによる映像表現実験、オンライン会議での身体情報を装飾するシステム、フォトグラメトリーを用いた映像表現、エイトリングをAR等により拡張する表現らが展示された。

We exhibited, students' works and an archive of NxPC. Lab's activities and Mr music works, a joint research project with Tokyo Computer Service. Among the students' works exhibited were plant decorations using AR, diary-like creation using the Shader language, video creation experiments using movie projects, a system for decorating physical information in online meetings, video creation using photogrammetry, and creation that expanded upon Eight Rings using AR and other methods.

1



2



3

1 プロジェクト展示の様子
2 ARによる植物の装飾システム
3 フォトグラメトリーを用いた映像作品

タイムベースドメディア・プロジェクト
Time-Based Media Project

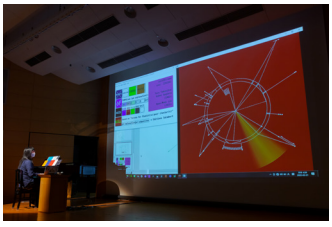
［研究代表者］三輪眞弘
［研究分担者］前田真二郎、松井茂
［研究期間］2018年度—

Research Representative: MIWA Masahiro
Research Member: MAEDA Shinjiro, MATSUI Shigeru
Research Period: 2018–

今年度はプロジェクト履修学生が制作した個人作品を中心に発表した。内容は稲吉宏紀のインスタレーション、イム・ヒョンムックによるリサイタル、宮﨑那奈子の映像作品上映、樋口聡一郎の（落語の）配信実験。また、今年度のオープンハウスでのプロジェクト発表（ライブ配信）のアーカイブも上映した。

This year's presentation focused on individual works created by students who enrolled in this project. Which included an installation by Kouki Inayoshi, a recital by Hyun-Mook Lim, a video-based work by Nanako Miyazaki, and a rakugo (comic storytelling) distribution experiment Soichiro Higuchi. In addition, we also showed an archive of the live stream at this year's open house.

1



2

3

1 時間可視化装置『Interval of Stillness』稲吉宏紀／プロジェクト資料展示
2 ピアノ・電子音響リサイタル『co(VID)rona』Hyun-Mook LIM
3 配信実験落語『空気感配信』樋口聡一郎

福祉の技術プロジェクト
Technology for Welfare Project

［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―

Research Representative: YAMADA Koji
Research Member: KOBAYASHI Takahiro
Research Period: 2014–

最近災害が多発していることから、防災を一つのテーマとして活動してきた。オープンハウスではメンバー各自が考える「防災」を実行し、特別支援学校の学校現場における防災にもアドバイザーとして関わった。また、昨年より継続して行っている、誰でもオンラインで参加できる話し合いの場、「ワイド福祉の技術プロジェクト（仮）」についても報告した。

Due to the recent spike of disasters, disaster prevention has become one of the main themes of our activities. At the open house, each member of the project team implemented their own idea of “disaster prevention” and was also involved as an advisor in disaster prevention on-site of a special needs school. We also presented on the “Wide Welfare Technology Project (tentatively named),” a discussion forum that has been ongoing since last year, in which anyone can participate online.

プロジェクト研究発表会（2022）

ライフエスノグラフィ
Life Ethnography

［研究代表者］小林昌廣
［研究分担者］金山智子、ホアン・マヌエル・カストロ
［研究期間］2020年度—

Research Representative: KOBAYASHI Masahiro
Research Member: KANAYAMA Tomoko, Juan Manuel Castro
Research Period: 2020–

ライフ（生命／生活／生）の諸相を〈生の哲学・人類学〉〈地域・コミュニケーション〉〈バイオ・倫理〉という枠組みから精査して、メディア表現研究との接続の可能性を討究してきた本プロジェクトでは、「生と死」をテーマとして、人工知能、屍体保存、人造人間、生命倫理などの諸問題とアートやデザインとの交接点を模索すべく、讀書會や映像上映会をおこない、IAMAS 2022に向けての作品作りの参考にした。展示においては、それぞれが用意したテキストをwebで読むことができるようにして、作品とテキストとの有機性を重んじた。

This project has been investigating various aspects of life from the framework of “philosophy/anthropology of life,” “community/communication,” and “bio/ethics,” and has been discussing the possibility of connecting with media creation research. Taking life and death as the topic and in order to explore the intersection of art and design with various issues such as artificial intelligence, corpse preservation, artificial humans, and bioethics, book readings and video screenings were held and were used as references for the creation of artwork for IAMAS 2022. In the exhibition, texts prepared by each artist were made available on the web, emphasizing the organic nature of the works and texts.

生と死のもつ没意味性に意味を与える試み

産業文化研究センター(関連展示)の様子

作業用
BGM

Event Outline

イベント概要
Event Outline

情報科学芸術大学院大学[IAMAS]
第20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	2022年2月20日[日]—23日[水・祝]
会場	ソフトピアジャパンセンタービル
時間	10:00–18:00(初日のみ13:00から)
出展者数	修了研究発表会:12名 プロジェクト研究発表会:7プロジェクト
来場者数	約380名

イベント

事前公開

修了研究紹介動画 Vol.1（天野真・阿部和樹）
修了研究紹介動画 Vol.2（永井歩・中南賢治・甲斐知彦）
修了研究紹介動画 Vol.3（遠藤五月・赤迫瑠奈）
修了研究紹介動画 Vol.4（石田駿太・田口悠平）
修了研究紹介動画 Vol.5（黄芃嘉・MENON Kartika Mohandas）
修了研究紹介動画 Vol.6（西田騎夕・幅田悠斗・鄧玉潔）

2月13日［土］（事前公開）

都市の音を聴くということ。
ゲスト：田中堅大・丸山翔哉・太田遥月
主催：天野真

2月19日［土］（事前公開）

分散型オンラインイベント「メタ・モ（ニュ）メント2021」とは何だったのか？会議
主催：Archival Archetyping

ISLAND STUDY - OKISHIMA
ゲスト：富田雅美・前林明次・小林昌廣・ジェームズ ギブソン
主催：黄芃嘉

2月20日［日］

夢現
主催：While choosing a costume.

NxPC.Live vol.53 GRADUATION EXHIBITION
主催：NxPC.Lab

2月22日［火］

密着！IAMAS24時
主催：IAMASZenly部

2月23日［水］

クリティカル・サイクリング早朝耐寒ライド
主催：クリティカル・サイクリング

メインイベント

2月20日[日]	13:00-13:30	**開会式＆オープニングトーク「あがりの儀式」とは?** 西田騎夕／天野真／徳毛郁哉
	13:30-14:00	**流通** 中南賢治／西田騎夕
	14:00-14:45	**筑波×慶應SFC×IAMAS ——ものづくり／研究——** 天野真／幅田悠斗
	15:00-15:30	**自己分析系研究についての考察** 赤迫瑠奈／Kartika MENON／天野真
	15:30-16:30	**教育を研究する僕らはなぜIAMASに来たのか** 甲斐知彦／渥美智也／伊村靖子准教授
	16:30-17:00	**IAMASに3年間居るということ** 幅田悠斗／赤迫瑠奈／守下誠
	17:00-17:30	**NxPC.Liveの楽しみ方** 西田騎夕／石田駿太／南賢治
	18:00-21:00	**NxPC Live Performance**
2月21日[月]	13:00-13:30	**「あがり」の儀式とは?** 石田駿太／徳毛郁哉／天野真
	13:30-14:00	**修士研究公開面談——リフレクションをリフレクションする——** 鈴木宣也教授／幅田悠斗
	14:00-14:45	**「さみしい」ってなに?** 西田騎夕／石田駿太／ボトス
	15:00-16:00	**修士研究工房2021(小林茂ゼミ)を振り返って** 阿部和樹／天野真／渥美智也
	16:00-17:00	**テクノロジーの使い方** 守下誠／徳毛郁哉／天野真
2月22日[火]	13:00-13:30	**「あがり」の儀式とは?** 西田騎夕／石田駿太／徳毛郁哉
	13:30-14:00	**Pharmakon Brothers** 天野真／石田駿太
	14:00-14:45	**日本の電子音楽／クラブシーン** 渥美智也／中南賢治／大谷芳之
	15:00-15:30	**69音目のひらがな:形と音でみる言語の違い** 阿部和樹／黄芃嘉／路雨嘉
	15:30-16:30	**修士研究公開面談——「作品」について語る編——** クワクボリョウタ教授／赤迫瑠奈／遠藤五月
	16:30-17:00	**元社会人からIAMASへ入学した人達** 阿部和樹／永井歩

2月23日[水]	13:00-13:30	**「あがり」の儀式とは?** 西田騎夕／天野真／石田駿太
	13:30-14:00	**「触」について** 川田祐太郎／田口悠平／幅田悠斗
	14:00-14:45	**異文化への憧憬／忌避** 鄧玉潔／石田駿太／松村明莉
	15:00-15:30	**留学生から見たIAMAS** 黄芃嘉／Kartika MENON／鄧玉潔
	15:30-16:30	**平林真実の真実** 平林真実教授／甲斐知彦／永井歩&中南賢治
	16:30-17:00	**IAMASを通して建築について話す** 田口悠平／徳毛郁哉／阿部和樹
	17:00-17:30	**IAMAS2022 卒展総括** 西田騎夕／天野真／徳毛郁哉&石田駿太

IAMAS 2022
第20期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会
—
[監修]
赤羽亨
—
[編集]
佐々木樹、久保田滝敏
—
[デザイン]
柳川智之
—
[撮影]
丸尾隆一
—
[翻訳]
ハンター・ネルソン
—
[印刷]
サンメッセ株式会社
—
[発行]
情報科学芸術大学院大学[IAMAS]
〒503-0006　岐阜県大垣市加賀野4丁目1番地7
www.iamas.ac.jp
—
[発行日]
2022年7月発行

IAMAS 2022
Graduation and Project Research Exhibition
—
[Supervisor]
AKABANE Kyo
—
[Editor]
SASAKI Miki, KUBOTA Takitoshi
—
[Designer]
YANAGAWA Tomoyuki
—
[Photography]
MARUO Ryuichi
—
[Translation]
NELSON Hunter
—
[Printing]
Sun Messe Co.,Ltd.
—
[Publisher]
Institute of Advanced Media Arts and Sciences
4-1-7 Kagano, Ogaki, Gifu 503-0006, Japan
www.iamas.ac.jp
—
[Publication Date]
Published July, 2022

本書を無断で複製、転載することを禁止します。
© Institute of Advanced Media Arts and Sciences. All rights reserved.

情報科学芸術大学院大学
Institute of Advanced Media Arts and Sciences

修士研究

赤迫瑠奈

阿部和樹

天野真

石田駿太

遠藤五月

甲斐知彦

カルティカメノン

黄芃嘉

田口悠平

鄧玉潔

永井歩

中南賢治

西田騎夕

幅田悠斗

プロジェクト研究

Archival Archetyping

Action Design Research Project

Community Resilience Research

体験拡張表現プロジェクト

タイムベースドメディア・プロジェクト

福祉の技術プロジェクト

ライフエスノグラフィ

情報科学芸術大学院大学
Institute of Advanced Media Arts and Sciences

IAMAS