

IAMAS 2023

第21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

LIM Hyun-Mook
IMATANI Shintaro
WANG Xinlan
OKOSHI Madoka
KUDO Mari
KOBAYASHI Reina
SUMI Iori
NAGATOMI Misato
HAYASHI Kosei
HIGUCHI Soichiro
MUKUNOKI Arata
MATSUMURA Akari
MOMIYAMA Tomoko
LU Yujia
NAGANO Sakurako
HAYASHI Nobuhiko

Project Research

Community Resilience Research
Enhanced Experience Expression Project
Technology for Welfare Project
Time-Based Media Project
Place Sense Media
School for Regenerative Design

2023

IAMAS 2023

第21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21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「IAMAS 2023」と題し、新型コロナウイルス感染症へ注意を払いつつ開催しました。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する中に入学し、研究・制作環境は以前のような自由ではなく、制限のある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纏めています。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

The 21st IAMAS Graduating Class Research Presentations and the Research Project Presentations, together called "IAMAS 2023", were held while taking appropriate precautions against COVID-19 infection. We are deeply grateful for the multitude of people who attended despite this situation.

At IAMAS, students, including those with professional experience, from diverse backgrounds and expertise gather and work hard researching media expression. Students will investigate their experiences as a starting point and, with an attitude of contributing to society, will go through the stages of thinking deeply and formulating their own questions, formulating and practicing concepts, and verbalizing and materializing their ideas. Furthermore, this year's graduating class entered during the spreading of COVID-19 infections, yet in this environment wherein they could not research and create freely, the students advanced their research regardless of the restrictive, difficult situation. However, the fruits of their perseverance to keep moving forward without stopping have been truly crystallized into this very exhibition. These results are not only exhibited, but also written as a master's thesis, in which students summarize the nature of their connection to society born from their research, and the value realized therein. If you become interested in an exhibition here, the theses are available in the library so please look into them there.

Additionally, the exhibition holds not only the students' works but also simultaneously presentations of project research results. Regardless of this year's difficult circumstances, the venue hall is proudly filled with results of each of these research projects.

Through these exhibitions, we hope you will experience IAMAS as the place which is constantly challenging itself to create new forms of expression that transcend the boundaries of fields and disciplines.

目次

Contents

- 02 **ご挨拶**
President's Greeting
- 06 **IAMASとは**
About IAMAS

修士研究 | Master's Research

- 12 **林賢黙**
LIM Hyun-Mook
- 14 **今谷真太郎**
IMATANI Shintaro
- 16 **王芯藍**
WANG Xinlan
- 18 **大越円香**
OKOSHI Madoka
- 20 **工藤麻里**
KUDO Mari
- 22 **小林玲衣奈**
KOBAYASHI Reina
- 24 **角伊織**
SUMI Iori
- 26 **永富美里**
NAGATOMI Misato
- 28 **林晃世**
HAYASHI Kosei
- 30 **樋口聡一郎**
HIGUCHI Soichiro
- 32 **椋木新**
MUKUNOKI Arata
- 34 **松村明莉**
MATSUMURA Akari
- 36 **縦山智子**
MOMIYAMA Tomoko
- 38 **路雨嘉**
LU Yujia
- 40 **長野櫻子**
NAGANO Sakurako
- 42 **林暢彦**
HAYASHI Nobuhiko

プロジェクト研究 | Project Research

- | | | | |
|----|---|----|--------------------------------|
| 46 | Community Resilience Research
Community Resilience Research | 54 | イベント概要
Event Outline |
| 47 | 体験拡張表現プロジェクト
Enhanced Experience Expression Project | | |
| 48 | タイムベースメディア・プロジェクト
Time-Based Media Project | | |
| 49 | 福祉の技術プロジェクト
Technology for Welfare Project | | |
| 50 | 場所・感覚・メディア
Place Sense Media | | |
| 51 | School for Regenerative Design
School for Regenerative Design | | |

IAMASとは

About IAMAS

情報科学芸術大学院大学[IAMAS]は、岐阜県が2001年に開学した大学院大学(博士前期課程[修士]+博士後期課程[博士]、メディア表現研究科一専攻)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、英文学名 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。

The Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS) was founded in Gifu prefecture in 2001 as a single department graduate school providing Master's and Doctoral degrees in the Media Arts and Sciences. The Institute is widely known overseas for its small group of excellent professors by the English nickname, IAMAS. IAMAS, built on the founding principles of combining the arts and the sciences, strives to cultivate advanced aesthetic representatives who, after absorbing the most recent scientific technology and culture, will give back to society through advanced forms of artistic expression, manufacturing, and design, etc. The cutting-edge nature of the IAMAS education provides opportunity for its students to create unique research thanks to the diversity of their disciplines including: engineering, design, art, philosophy, sociology, etc. Each student will acquire the ability to deepen individual research areas, integrate different knowledge, and expand his or her own specialty into new areas, thereby developing the ability to apply these areas practically in society.

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々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.



修了研究

情報科学芸術大学院大学
第21期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会



IAMAS2023 IAMAS2023 IAMAS2023



修士研究

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 2023.
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.

林賢黙

LIM Hyun-Mook

錯綜体としての音楽

implexed music

哲学者の市川浩が提唱した『錯綜体としての身体』、或いは我々の潜在的な未来の身体の在り方を追跡する過程をピアノリサイタルの形を持って表現する。同時に、電子音響やビデオなどのメディア装置を用いて過去の音楽作品を新たな視覚を持って解釈を行い、創作的な演奏家の役割についても考える。

Through this work, I seek to express the process, described by Hiroshi Ichikawa, as tracing “the body as an implex” (suggested by Hiroshi Ichikawa, philosopher), or our potential body from the future in a form of piano recital. At the same time, I consider the role of the creative performer through interpreting past musical works with new insight from this age by way of media devices, such as electronic music, video, et cetera.



林賢熙(イム・ヒョンムック)は主に現代音楽を演奏するピアニストである。現在はピアノとマルチメディアのための電子音響音楽の演奏、或いはマルチメディアを用いた過去作品の復元・解釈を中心に活動を続けている。

論文要旨

メディア技術を伴う音楽作品の演奏と錯綜体としての身体の表現について

Body As Implex: Performing Musical Works Through New Media

この研究は大きく二つの目的を持っている。一つ目はただの実行者ではなく、積極的な解釈と創作を行う創造的な役割としての演奏者の位置の定義についての考察を、もう一つ目は前者の具体例として考案された筆者の作品＝リサイタル《錯綜体としての音楽》を通して、我々が普段自覚することのできなかった錯綜体としての潜在的な身体の輪郭を追跡する方法論の考察である。

作家のポール・ヴァレリーは様々な潜在的なものの総体を「錯綜体」と呼び、それを基に市川浩は「錯綜体としての身体」の概念を提唱した。これは我々の自覚できない未知の身体であり、この研究の主な目的は音楽作品の解釈と演奏によって錯綜体としての身体を追跡する過程を視覚的、聴覚的に表現することである。市川が言う通り、我々の今、ここに持っている現在の身体が我々の過去から連続する歴史の統合であれば、我々は自らの現在と過去の身体に向き合い、それをきちんと見つめることによって、現在から繋がる未来のあり得るかもしれない潜在的な身体の可能性について考えられるかも知れない。

上述の通り、この作品はピアノリサイタルの形で発表される。リサイタルで演奏されるそれぞれの作品は、もちろんそれぞれの違う作曲家によって作曲された個別の作品として独立しているが、同時にこの個別の作品たちの集まりを一つの大きいテーマで結ぶことにより、ピアノリサイタルとそのプログラムを演奏者による一つの大きいコラージュ作品として成立させることを試みる。ここではこの研究の主なテーマでもある、錯綜体としての身体を追跡、具体的には自分自身の過去を見つめることによって潜在的な未来の身体について論じる行為を「大きいテーマ」として設定し、それに合わせて各作品の解釈と演奏を行う。

この論文の第1章では錯綜体(としての身体)の概念をなるべく具体的に解説し、錯綜体の概念を再現芸術の形として表現する実践例としての修士作品＝リサイタル《錯綜体としての音楽》での演奏と、演奏された作品の解釈方法の根幹について解説するために、第2章では創造的な観点を持って解釈と演奏を行う演奏者の可能性について具体的に考察する。第3章では第1章と第2章をまとめ、メディア装置を伴う創造的な解釈と演奏を用いて錯綜体としての身体を追跡過程を表現する行為の意義について考察した上に、第4章で修士作品についての詳細な解説を行う。2022年10月31日で行われた修士作品の実演を基に第5章ではその結果について考察し、第6章では第5章までの内容をまとめてこの研究の結論を述べる。

今谷真太郎

IMATANI Shintaro

ARコミック

AR COMIC

《ARコミック》は、ARがさらに身近な存在となった未来のマンガの形を想像して制作した作品である。従来のマンガ内において時間進行を担うコマ割りを読者の歩行移動によって再現しており、読者自身の時間進行と作中の時間進行がリンクしてストーリーが展開されていく。

AR COMIC is a work created in anticipation of the future of comics, when AR will be even more accessible. The transition of frames, which is responsible for time progression in conventional comics, is reproduced by the reader's walking movement, and the story progresses by linking the reader's own time progression with the time progression in the work.



1995年広島県生まれ。豊田工業大学工学部先端工学基礎学科卒業、メーカー勤務を経て入学。ARを使用したマンガの表現について研究を行っている。人中が長い。

論文要旨

コマの形態変化に着目したARを用いたマンガ表現の研究

AR Comic Expression: Changes in the Nature of “frames”

スマートフォンやタブレットの普及に伴い、これら電子端末でマンガを読むことが一般的となった。電子コミックの中では、縦スクロールマンガに代表されるような、これまでの紙媒体のマンガに見られなかった表現も生み出されている。また、デバイス面の情勢として、スマートフォンに代わる存在としてARグラスが注目されている。しかし、現在多くのARコンテンツはスマートフォンやタブレット向けにリリースされており、ARグラスは実用的な普及に至っていないのが実情である。以上のような背景から、本研究はARが一般化した将来の、デバイスに適合したマンガの形態を提案することを目的とする。

縦スクロールマンガではコマが縦に並べられ、画面をスクロールさせて読むという、スマートフォンに適切なこうしたマンガの媒体に合わせたコマの形態変化が見られる。このようにマンガのコマをARに適応させ、さらにARを活用した新しい表現を取り入れるため ARコミックというマンガ作品を4作制作した。1作目の「橋」という作品では、ARコミックにおけるコマの定義とコマ割りの手法を検討した。ARコミックにおけるコマはデバイスの画面そのものであるという定義づけを行い、読者の歩行移動を時間進行と捉えることで歩行によってコマの遷移を起こすシステムを確立した。これによって、マ

ンガのコマがもたらす離散的な特性を、ARコミックに踏襲させた。「読心術」という作品では、コマを遡れるようにすることでコマの理論をより強固なものにただけでなく、背景に存在するモブキャラに近づく主人公がリアクションを取るとい、従来のマンガには存在しなかったインタラクティブな要素を取り入れた。3作目の「壁」では、壁面を二次元平面と捉え、壁面に従来のマンガに見られるフレームを用いたコマを配置することで、ARコミック内で2種類のコマを扱うことができるようにした。さらに、ARコミックにおける大ゴマや回想シーンの導入を行なった。4作目「ロフト」では、読者が立ち止まった状態で振り返らせることで別のコマを見せ、時間が進行しないコマ割りを再現した。また、「ロフト」は学内施設であるロフトで読むことを前提とした作品であり、場所に関連したストーリーと、空間形状を用いた表現を取り入れている。これら4作品によって、基本的なコマの用途を含むARコミックという形式を確立できた。



王芯藍

WANG Xinlan

マスクにうつる私たち

Understanding Our Lives through the Mask

《マスクにうつる私たち》は、コロナにより急激に変化していく社会のなかで、作者はマスク着用を強制されながら一人の人間として生活していく日常をマスクで「記録」と「記憶」2つの視点から記録した作品である。マスクを作品として鑑賞者に示し、複数のコロナ時代の記憶を表すと同時に、記憶を他者と共有し、他者とともコロナ時代を想起する。

In *Understanding Our Lives through the Mask* the artist uses a mask to record her daily life as a human being forced to wear a mask in a society undergoing rapid changes due to COVID-19, from two perspectives: “Record” and “Memory.” The mask is presented to the viewer as an artwork, representing multiple memories of the COVID-19 era, while at the same time sharing the memories with others and recalling the COVID-19 era together with others.



1996年生まれ。中国大連出身。大学部の専攻はグラフィック・デザイン。2021年情報科学芸術大学院大学のメディア表現研究科に入学。2021年から「コロナ時代のマスク」の収集や記録を主軸に作品制作を行う。

論文要旨

マスクからみる自分——COVID-19時代を生きる私たちの記録と記憶

What the Mask Means to Me: Records and Memories of Our Living in the COVID-19 Era

本研究は新型コロナウイルス（以下 COVID-19）により急激に変化していく社会で、マスク着用をなかば強制されながらも、一人の人間として自分らしさを保ちながら生活していく日常をマスクを通して記録し、それを他者と共有することを目的とする。COVID-19の感染予防が欠かせない日常における「命を守る」ものとしてのマスクに対する人々の思いや考え、および着用目的も多様に変化していく中で、マスクを着用する私たちの日常を「記録」と「記憶」という2つの視点から考察していく。COVID-19が流行した三年間で、マスクは人々の脳裏に刻まれ、当たり前への存在へと変化している。つまりマスクをつけることは、筆者個人の記憶であるだけでなく、社会における集合的な記憶でもある。

COVID-19以前から、マスク着用が人に与えた影響やマスクを着用した人の行動、目的などに関してさまざまな研究が行われてきた。しかし、COVID-19流行後の研究では、日常的なマスク着用という実践に注目した研究や、マスクを着用するという日常的な行為を対象とした先行研究は極めて少ない。

本研究の作品《マスクにうつる私たち》は、《マスクの365日》と《マスクレター》の二つの異なる表現で構成されている。筆者は毎日着用したマスクをアーカイブし、記録することを通して、COVID-19時代の筆者の日常の記憶を《マスクの365日》として展示した。また、筆者の知人たちの「COVID-19時代のマスク」に対する感情、行動や考えなどを《マスクレター》として表現した。二つの作品を通して、筆者と知人たちの記憶を他者と共有し、個人的な記憶と集合的な記憶との相互依存の関係を構築し、鑑賞者とともにCOVID-19時代の我々の記憶を想起する。

COVID-19の収束後、当時の私たちが正確にまた客観的に伝えるためには記録は不可欠であるが、記録だけでは当時の人たちの感情、心情や思いは伝わらず、その事実は当事者の個人の記憶に頼らざるを得ない。COVID-19時代に私たちは当事者として個人個人の生き方を思い出せるように、そしてそれを「我が事」と捉え、後世の人々にとっていつか役に立つものとしていくため、筆者と他の人たちのCOVID-19に関する小さな記録と記憶を結びつけ、それをさらに多くの人たちと共有することで、COVID-19時代の集合的記憶となっていくことを目指した。本研究は、COVID-19の長期化に伴い、日々忘れて去られていく私たちの感情や考えを記録し記憶していくことは、今この時代を生きる人としてやるべき大切なことであることを示した。



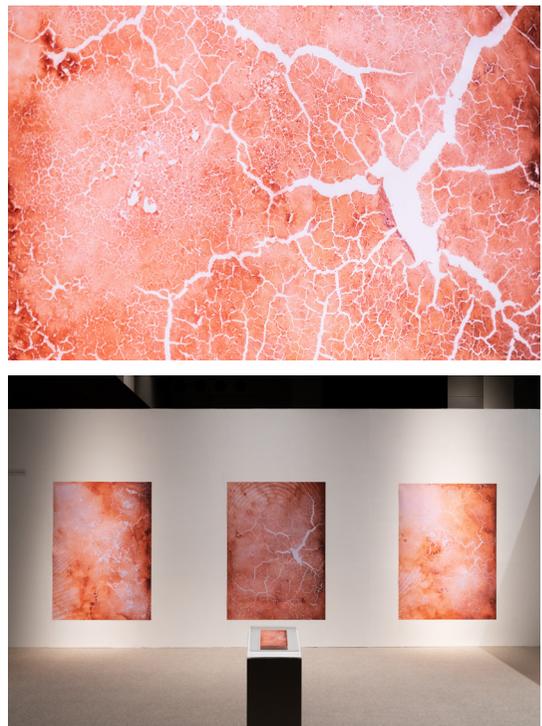
大越円香 OKOSHI Madoka

Invisible view

Invisible view

本作は「オリジナルの印画紙」「大判印刷」「Webページ」の3つの形式の写真で構成される。作者がアセトン散布することによって印画紙の表層に残った物質的痕跡が、3つの形式を鑑賞する時の指針として機能し、鑑賞時に形式同士を結びつける。痕跡は、被写体の指紋や侵食による大地のイメージと重なり、一つの画像が様々なイメージを呼び込む原器ともなる。

The work consists of three forms of media: “original photographic paper”, “large format printing” and a “web page”. The material traces left on the surface layer of the photographic paper by the artist’s use of acetone spray act as a guideline inking the formats together when viewed. The traces overlapping with the fingerprints of the subject seem similar to images of the erosion of earth, and thereby serve as a source vessel through which a single image can inspire a variety of images.



1997年秋田県生まれ。秋田公立美術大学ビジュアルアーツ専攻卒業。既存のオブジェクトにグリッチするような作品制作を行い、メディアと人間の関係を問う。

論文要旨

スマートフォンによって変化した写真の受容に関する考察 ——作品《Invisible view》の制作を通して——

“Invisible view”: A study on the appreciation of photography changed by smartphones

本論文は修士作品《Invisible view》の制作を元に、モバイルデバイスであるスマートフォンがもたらしたデジタル写真の受容への影響を考察する。

筆者は「表層」を題材に修士作品を制作した。作品は「オリジナルの印画紙」「大判印刷」「Webページ」の3つの形式の写真で構成される。

三人の人差し指の指先を撮影し、印画紙に印刷する。それにアセトンを主成分にした薬品を散布するとインクの溶解・剥離が起き、物質性を有する痕跡が写真の表層に残る。さらにその表層を接写レンズで撮影し、大判印刷をすると、指先の指紋と混じり合う、肉眼では見えない物質的痕跡が現れる。また、それをスマートフォン上のwebページでピンチイン、ピンチアウトして、画像に「触れる」ことで作品を鑑賞する体験を作った。印画紙の表層に残った物質的痕跡が、大判印刷、Webページを鑑賞する時の指針として機能し、鑑賞時に3つの形式を結びつけることを意図した。

本論文では、その修士作品の制作を元に次の三つの観点から写真について考察する。一つ目は紙媒体からモニター画面への表示メディアの変化、二つ目はタッチディスプレイにおける指先での操作による鑑賞行為の変化、三つ目はそれ

に伴う鑑賞場所の変化の各観点である。これらの観点から、現代におけるデジタル写真の指標性を改めて問い直し、スマートフォン普及以降の現代社会における写真の受容を考察する。

本研究における「受容」とは、芸術作品の鑑賞に限らず、一般に写真を見ることを指す。鑑賞を通じて日常的にどのような写真を見ているのか検証することが、写真の受容を考察することに繋がる。

また、修士作品の背景として、写真技術の発達、スマートフォンが写真のビューアーとなるまで、空中写真の歴史と世界認識の変遷を振り返り、修士作品の位置付けを検討する。

最後に、修士作品を制作する前と発表した後の結果を元に、デジタル写真の指標性を問い直し、「写真の中に自分がある」感覚が生まれる、新しい写真の鑑賞方法「ドローンの視座」を提起すると共に、タッチディスプレイの表層に「物質への幻想」を抱きながら触れる事を、スマートフォンでの写真の受容のあり方を特徴づけると考える。

• オリジナルの印画紙

独自技法「アセトンによる写真のインクの変質」を美術表現に使用できるよう、極めた。

• 大判印刷

印画紙の表層を2cm毎に撮影、Photoshopの水平・平行・回転操作で繋ぎ合わせた。自動処理が信頼できなかったため、手動合成をした。

• Webページ

制作はプログラマーに依頼。(クレジット非公開)

「OpenSeadragon」+「DeepZoom(.dzi)」で『Google Maps』『Google Earth』の地図画像と似たような原理で作品の画像を表示できている。

作品ページ

<https://okoshimadoka.github.io/InvisibleView/01>

<https://okoshimadoka.github.io/InvisibleView/02>

<https://okoshimadoka.github.io/InvisibleView/03>

工藤麻里

KUDO Mari

論文要旨

無用なデータで更新する現代社会のデータリテラシー： データビジュアライゼーションと主婦

Updating Data Literacy in Contemporary Society with Useless Data:
Data Visualization and Housewives

本研究は、統計差別を内包するデータビジュアライゼーションが、その強い視覚効果によって差別の再生産装置となる点に着目する。データビジュアライゼーションの制作工程が持つ目的志向は、まなごしによる支配構造を生む。それが繰り返し視覚化されることで差別意識が社会に浸透する。この状況を認識した上で、データビジュアライゼーション自体による解決策を提示することが本研究の目的である。

データビジュアライゼーションに対する人々のメディア・リテラシーは十分ではない。その原因としてデータビジュアライゼーション成立時の歴史的背景と、現代社会の文化的な要請を挙げる。さらに、データビジュアライゼーションの制作工程自体が、無自覚に差別構造を生む装置として機能する。そのような問題点をデータビジュアライゼーションのまなごしとして、7つのまなごしに分類する。

次に、データビジュアライゼーションのまなごしを考察するために、主婦を持ち出す。近代社会成立以降差別構造の下にあり、経済統計上、無用なデータとなる主婦は、社会の他者である。近代のイデオロギーを持つデータビジュアライゼーションを、他者の視点から特徴づける。主婦は、常にまなごしの客体であり、否定的なまなごしを内面化する。さらに主婦という虚構が実体があるかのように振る舞う。一方まなごしの主体は、主婦が居ない表象を、科学的で客観的な情報と信頼して認知する。

そういったデータビジュアライゼーションのまなごしを乗り越える方法として、COVID-19のパンデミックの中で描かれた作者不明の手書きのグラフ《Relative Importance In 2020, So Far!!》(2020)を挙げる。そのグラフ上では、まなごす主体と客体が流動化し、見過ごされた客体が立ち現れて主体となって自分の線を書き加える。それは“行為としてのデータビジュアライゼーション”であり、まなごしを乗り越える方法である。

データビジュアライゼーションのまなごしは、近代社会の民衆統治に立脚した支配構造である。哲学者ミシェル・フーコーは、近代社会のまなごしが生権力を生成し、民衆を自律的に管理する支配構造を暴くが、筆者はそのような支配構造をデータビジュアライゼーションの中に見出す。現代社会に生きる私達はデータビジュアライゼーションが生み、強化する差別構造に対抗する必要がある。無用なデータを見出し、無用なデータから見返す力が、差別への対抗措置なのであるとして、現代社会のデータリテラシーをアップデートする。

山形県出身。お茶の水女子大学言語文化学科卒業後、ウェブアナリストなどを務める。データビジュアライゼーションを主題として、データ科学が浸透する社会とそれに直面する人々について研究する。

論文 無用なデータで更新する 現代社会のデータリテラシー

データビジュアライゼーションと主婦

Updating Data Literacy in Contemporary Society with Unseen Data
: Data Visualization and Housewives

本研究は、統計産物を含むデータビジュアライゼーションが、強い視覚効果により意識の再生産装置となる条件を持つ点に着目する。データビジュアライゼーションの制作工程が持つ目的志向は、意識構造を可視化するものを持つ。それが繰り返されることが、意識構造が社会に浸透する問題を「データビジュアライゼーションのまなざし」として分析する。この問題を意識した上で、データビジュアライゼーション自体による解決策を提示することが本研究の目的である。

データビジュアライゼーションとリテラシー

データビジュアライゼーションの成立条件(視点)

- データセットを用いる
- グラフィック空間にマッピングする

歴史的背景と文化的な要請

成立時の歴史的背景 (西暦1800年前後)	現代社会のいくつかの文化的要請
<ul style="list-style-type: none"> 印刷術の普及 産業革命による社会構造の急激な変化 人口増加による都市化 統計学が発展し、データが社会に浸透する 	<ul style="list-style-type: none"> デジタル技術の普及 インターネットによる情報の即時性 多様な価値観の共存 個人データの収集と利用 「データ」が社会に浸透する

データビジュアライゼーションの問題には、歴史的背景と文化的な要請が取り巻いている。それによって、データビジュアライゼーションに対する批判的意識が形成されず、人々のメディア・リテラシーは十分でない。

データビジュアライゼーションの「まなざし」

本研究は、データビジュアライゼーションの制作工程が持つ目的志向は、意識構造を可視化するものを持つ。それが繰り返されることが、意識構造が社会に浸透する問題を「データビジュアライゼーションのまなざし」として分析する。

1. データの収集
2. データの整理
3. データの可視化
4. データの解釈
5. データの活用

この「まなざし」は、データビジュアライゼーションの制作工程が持つ目的志向によって形成される。そして、この「まなざし」が社会に浸透することで、意識構造が社会に浸透する問題を「データビジュアライゼーションのまなざし」として分析する。

データビジュアライゼーションによる意識の再生産

本研究は、データビジュアライゼーションの制作工程が持つ目的志向は、意識構造を可視化するものを持つ。それが繰り返されることが、意識構造が社会に浸透する問題を「データビジュアライゼーションのまなざし」として分析する。

この「まなざし」は、データビジュアライゼーションの制作工程が持つ目的志向によって形成される。そして、この「まなざし」が社会に浸透することで、意識構造が社会に浸透する問題を「データビジュアライゼーションのまなざし」として分析する。

データビジュアライゼーションの「まなざし」

本研究は、データビジュアライゼーションの制作工程が持つ目的志向は、意識構造を可視化するものを持つ。それが繰り返されることが、意識構造が社会に浸透する問題を「データビジュアライゼーションのまなざし」として分析する。

この「まなざし」は、データビジュアライゼーションの制作工程が持つ目的志向によって形成される。そして、この「まなざし」が社会に浸透することで、意識構造が社会に浸透する問題を「データビジュアライゼーションのまなざし」として分析する。

小林玲衣奈

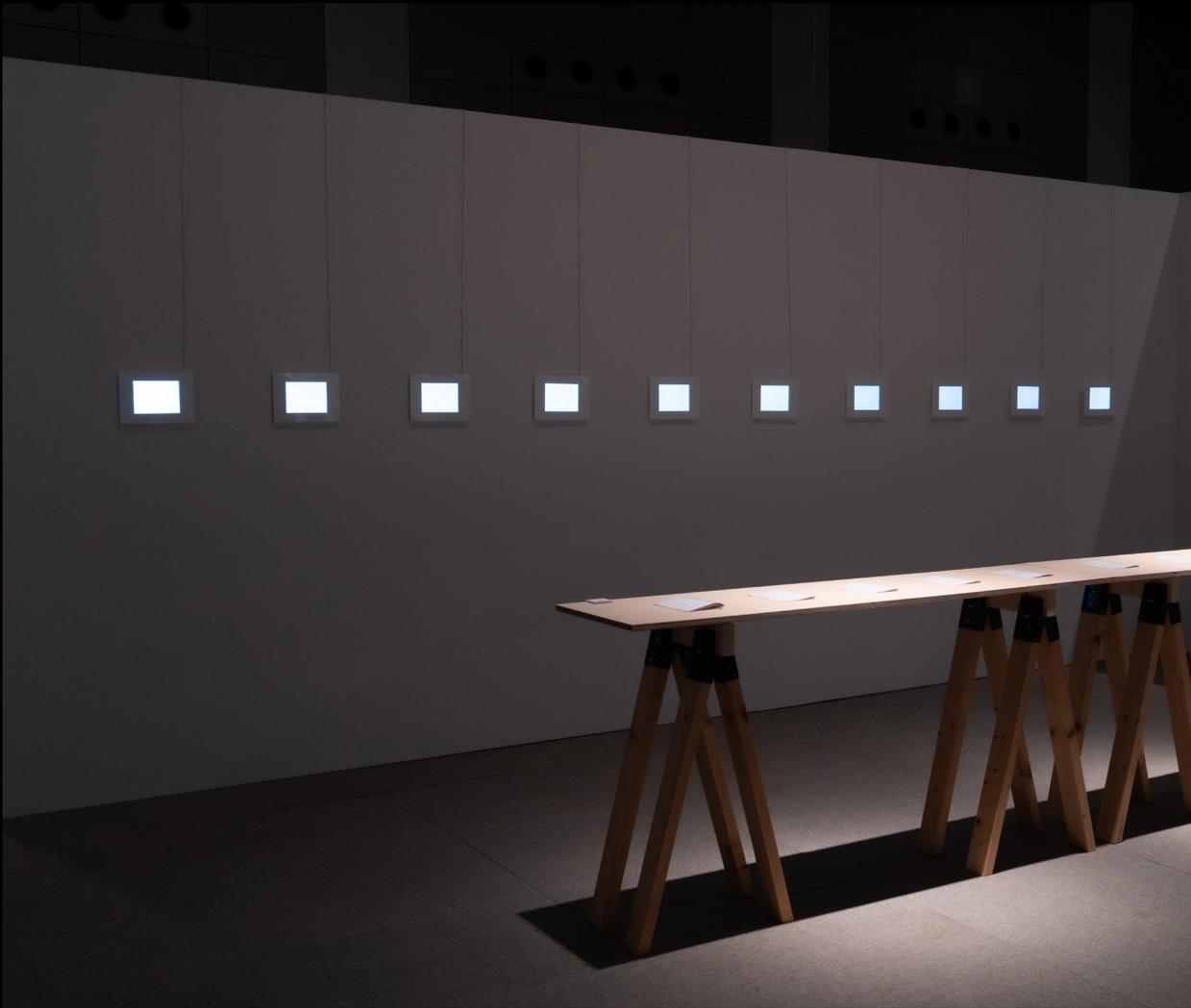
KOBAYASHI Reina

幽かな風景を集め纏める

Archiving the scenes in memories

なくなった場所についての記憶や感情を風景として捉え、幽かな風景と名付ける。幽かな風景をインタビューによって聞き、その音声から文字起こしを行う。文字起こしを元に映像と冊子を制作する。

The memories and feelings about the lost places are captured as scenes and named “unforgettable scenes”. I conducted interviews about the unforgettable scenes, converted the interviews into text, and edited the text to create a video and a booklet.



論文要旨

幽かな風景とは何か

What it means to have unforgettable scenes

筆者には、忘れられない風景があり、その風景はふとした時に思い出されることがある。実際の場所はもう既にも関わらず、思い出したり懐かしく思ったりする、言葉にもできないような気持ちや記憶とは一体どういうものなのだろうか。こういったような風景が思い出されることは他の人にもあることなのかなど、場所としてなくなった個人的な風景について考えることが、本研究の動機である。

本研究の目的は、場所としてはなくなってしまったが、なぜか記憶に残っているような、個人的な眺めを風景として捉え、それがどういったものなのかを考えることである。そこで、なくなってしまった場所に関する、個人的な風景を「幽かな風景」と名付けることとした。風景を構成するものとして、広義の意味での「場所」があることと、眺めに対する主観的な価値があることが挙げられる。幽かな風景は、記憶に残っている個人的な場所であることと、何かしらの自分自身の経験からくる価値があることから、風景として扱えると考えた。

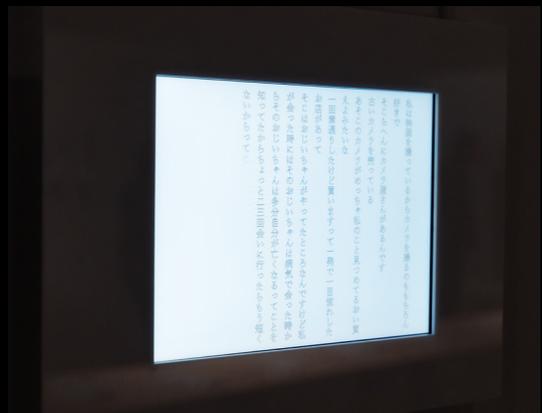
近代化が進み、均質な眺めが増えていく中で、テーマパークのようなショッピングセンターなど、人工的に眺めに意味を持たせた風景がみられる。しかし、そのような土地に関係のない架空の意味を持たせたような風景ではなく、土地に対する個人的な感覚を元に眺めを作っていくとする試みが注目されている。そのような中で、「幽かな風景」に注目することは、眺めに意味を持たせる方法の一つとなるだろうと考える。

風景には盲目性があり、見ていたはずなのに、意識されないことがある。そのように見えなくなっていたものが意識されるようになるには、見る主体と見られる客体が固定化されてしまった関係に対して、何かしらの変化が起こることで、また意識されるようになる。これを「異化」と呼ぶ。幽かな風景も、見ることができなくなってしまうといった、環境や状況の変化、なくなってしまった場所の感情や記憶について幽かな風景と名付けていくこと、なくなってしまった風景について尋

ねられたり、その場所を実際に訪れたりすることなどによって意識されるようになる。

風景に関する作品のリサーチをし、修士作品「幽かな風景を集め纏める」を制作した。幽かな風景についてのインタビューを行い、そのインタビューをテキスト化し、編集したのから映像と冊子を制作した。本作において幽かな風景をみていくことは、存在はしているが誰も気に留めなかったものを集めていく行為だったといえるだろう。そして、土地と人の関係性において、人からの一方的ではなく、土地からの関係性も示されていることがみえてきた。風景というものは生きていく上で常に場所や環境との関係性の現れであり、場所がなくなったからといってその繋がりが切れるものではないだろう。

さまざまなものとの関係性の中で生きている私たちであるが、幽かな風景を集めてまとめていく中で、風景を立ち上らせていくことは、愛着をもっていた過去のまなざしとの関係性という新たな気づきを与えてくれる。そして現在の私たちが、そういった過去にあったさまざまな小さな変化の集積の上に成り立っているという、当たり前にも思えるような事実を断片的に垣間見ることができるだろう。



角伊織

SUMI Iori

Connected Reality Live

Connected Reality Live

物理空間と仮想空間を接続して行うライブ体験。映像、音、照明の信号のリアルタイム送受信と仮想空間における観客の情報の共有を行い、物理空間と仮想空間を接続したライブ体験を行う。空間を接続することによってオンラインでのライブでは見えにくい存在や反応の認識が可能となり、照明演出などの空間演出の拡張が可能となる。

Live Performances That Connect Physical and Virtual Spaces. The created system transmits and receives video, sound, and lighting signals in real-time and shares audience information in the virtual space to create a live experience that connects the physical and virtual spaces. By connecting spaces, the recognition of presence and reactions that would be difficult to see in an online live performances becomes possible, and the expands the possibilities of spatial effects, such as lighting production.



1997年生まれ、福岡県出身。九州大学芸術工学部芸術情報設計学科卒業後、入学。大学での照明演出の経験から照明演出を中心にオンラインにおけるライブ体験を拡張する研究を行う。

論文要旨

仮想空間と物理空間の接続により拡張されるライブ体験システム

A System for Augmented Live Experience by Connecting Virtual and Physical Space

新型コロナウイルスの影響によってライブ体験は多様化した。ライブストリーミングの形式が中心だったが、オンラインでの視聴体験をより良いものにするために様々な取り組みが行われてきた。リアルタイムに映像を合成し配信を行うものや、メタバースプラットフォームを用いて、観客も仮想空間上に入り体験するものも存在した。新型コロナウイルスの規制の緩和に伴い、物理空間におけるライブ体験が増加していく中で、物理空間におけるライブ体験とともに音楽ライブ配信の需要も存在する。これまでは物理空間におけるライブ体験をストリーミングすることによってオンラインでの体験が行われてきたが、ストリーミングの形式ではなく、コロナ禍において発展した仮想空間におけるライブ体験の利点を活かしたライブ体験を設計することによって観客の立場に応じた利点のあるライブ体験というものができるとは考えないかと考えた。本研究では物理空間に演者が存在しパフォーマンスを行うライブ体験に対して、物理空間におけるライブ体験の利点を維持しながらオンラインでのライブ体験として、仮想空間を導入し接続して行うライブ体験のシステムの制作とその可能性の模索を目的とする。

修士作品《Connected Reality Live》は制作した3つのアプリケーションと、これらのシステムを用いて空間を接続し行われるライブ体験で構成される。制作したシステムではライブ体験に必要な映像、音、照明の信号のリアルタイム送受信と仮想空間における観客の情報の共有を行う。このシステムを使用することによって物理空間と仮想空間を接続したライブを行う。物理空間と仮想空間の接続はそれぞれの空間をカメラで撮影し、プロジェクターを用いて投影することによって行う。それぞれの空間をもう一方の空間の観客が認識できることによってオンラインでのライブでは見えにくい存在や反応の認識が可能となる。また、それぞれの空間の接続とリアルタイムでの信号の送受信により、照明演出などの空間演出の拡張が可能となる。

永富美里

NAGATOMI Misato

documentary

documentary

エイトリングというジャuggling道具を使用したパフォーマンス作品。このパフォーマンスを通じて、私は思い通りに動かず、状況に左右される自身の身体に対してもどかしさを感じる一方で、人間の身体で行うからこそパフォーマンスは面白いのだとも考えている。この相反する思いと、このパフォーマンスにおける既存のフォーマットに対する問題意識をもとに制作した。

This is a performance work using a juggling tool called “eightring”. Through this performance, I experience the frustration of my body being affected by various circumstance and not moving as I wish. Yet, simultaneously I also believe that performance is interesting because it is done with the human body. I created this work based on these conflicting feelings and my awareness of the problems with the existing format of this performance.



1997年福岡生まれ。同志社大学卒業後、入学。エイトリングパフォーマンスに対する自身の身体性や既存のフォーマットに対する問題意識をもとに、新たな見せ方を探求している。

論文要旨

身体性に対峙するエイトリングパフォーマンス Confronting Physicality Through Eightring Performance

筆者は、エイトリングパフォーマンスを通して、自身の身体の不完全さを目の当たりにしてきた。体調や環境によって不随意に動いてしまう身体は、パフォーマンスを阻害してしまう可能性がある。とはいえ、人の身体で行うからこそ、パフォーマンスは面白いという考えも持っており、この相反する2つの考えに向き合う必要があった。

また、筆者は既存のパフォーマンスに対する問題意識を抱えている。基本的にエイトリングパフォーマンスは、曲に合わせて構成を組む「ルーティン」と呼ばれる形式のパフォーマンスをステージ上で上演するが、パフォーマンスに応じて適切な形式は異なるのではないだろうか。

本研究は、エイトリングパフォーマンスにおける、自身の身体性と既存のパフォーマンスに対する問題意識をもとに制作した修士作品の実演を通して、自身の身体と向き合い、既存のフォーマットに対して問題提起することを目的とする。

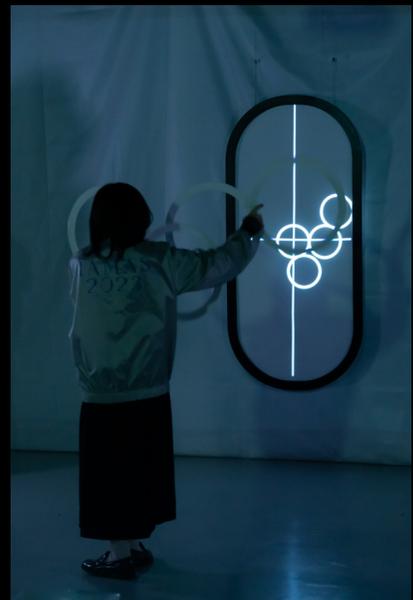
これらの問題意識をもとに制作したのが修士作品《documentary》である。あるパフォーマンスを披露するまでの一連の流れをパフォーマンス作品に落とし込んでいる。この流れの中に、1つのルーティンの見せ方を変えるかたちで、以下の3つの作品を上演する。

《mirror》は、自身が理想とする動きに対して、どれだけ練習を重ねて鍛えても理想通りに身体を動かせない現実を対比した作品である。

《move(d)》は、道具に動かされる身体に着目し、鑑賞者の前で動かしていながら、パフォーマンスの意志から離れた、ある種裏方のような指に焦点を当てた映像作品である。

《fusion》は、パフォーマンスとして表に出る身体と、その裏側にある不随意に動く身体が、パフォーマンス中乖離し、せめぎ合っているという実感に対して、不随意的な身体的一端である心拍を音に変換して出力し、それに合わせてパフォーマンスを行うことで、2つの身体の融和を試みた作品である。

この作品の上演を通して、筆者自身は自身の身体性に向き合うことができたと感じている。《mirror》は理想と現実との差を、《move(d)》は身体の微細なブレを実感するきっかけとなった。《fusion》は構想発表より繰り返し上演してきたことで、不随意に動く身体に対して冷静に向き合うことができるようになった。また、この作品を鑑賞してもらうことで、既存のパフォーマンスの問題点を提起し、普通見せない身体性を曝け出すかたちで「大道芸的な見せ方」をステージジャグリングに組み込む新たな方向性を示すことができた。



林晃世

HAYASHI Kosei

Dynamic Stillness in Kesso

Dynamic Stillness in Kesso

全身を分け隔てることなく満たす血流によりゆっくりと微細に変化する肌の色(血相)を独自に開発した画像処理技術を用いて可視化する。静寂の中に立ち現れる血相の動態に、健全・Health(語源: to make whole)の一端を垣間見ることができると考えた。一方、本来自らの内に見出すべき「健全」を、テクノロジーを使って外在化する作品形式に現代における「健全」の布置を表出することを意図した。

Using my proprietary image processing technology, the skin tone (hematophase) is visualized, which changes slowly and subtly due to the blood flow that does not separate the whole body. I believe that we can catch a glimpse of "health" (etymology: to make whole) in the dynamics of the blood phases that emerge in stillness. On the other hand, I sought to express the constellation of "health" in the modern age in the form of a work using technology that externalizes "health" – that originally should be found within oneself.



主要技術：潮汐的の血行動態による肌の色の变化を可視化するため独自に開発した画像処理プログラム。

動画再生：ループ映像部分は75インチディスプレイ2台、

複数の27インチディスプレイとこれに画像処理された映像を同期上映するためのMacPC。

音響再生：聴診器によって映像と同期録音された心音をスピーカーから再生。

リアルタイム潮汐的の血行動態表示装置：

潮汐的の血行動態による肌の色の变化をリアルタイムに可視化するため独自に開発した画像処理プログラム、

デジタルカメラGH5M2、照明Yonguno600YN2台、

リアルタイム画像処理用PCMacbookProM1、投影装置BenQSP890、撮影台

岐阜県出身、慶應義塾大学大学院卒業後、設計士として勤務。アメリカに渡りRolfingを習得、ボディワーカーとなる。IAMASにて現代の健康観・生命観に問いを投げかける作品を制作し芸術を志す。

論文要旨

潮汐的の血行動態に伴う肌色の微小変動の可視化技術を用いた「Health = 健全」の表現 ——現代社会における「Health = 健全」の布置

Health Expressed by a Technology Visualizing the Tidal Rhythmic Hemodynamics of Skin Tone
— A Constellation of the Health in Modern Society

自身の身体を無意識の領域の事象として、自分のことであるにも関わらず、まるで他人事のように外部に委ね、本来全一であるはずの心身を部位ごとに切り分け、異常を呈する箇所を見つけてこれを排除したり、商品のように交換、修理することを志向する文化の中では自己を全人的に受容することが困難になりつつあるのではないだろうか。メディアによって作られる健康(正常)であるべきという強迫観念や生体情報端末を介したアルゴリズムのなかで特定の価値観を持つ主体が無自覚的に形成されるような「人間とテクノロジーの新しい関係」によって内面化されてゆく監視的眼差しに対して無自覚で良いはずがない。

私は正常異常の尺度の範疇にある「健康」ではなく、Health = 「健全」(全体を建立すること)というコンセプトを提案する。Wellness (健康)と Disease (病気)に区別などなく、どちらも我々の行為や状況に対処しようとする「Health・健全」によって生かされる身体の最善の試みのはずだ。病気と診断される事態であっても、それは生命活動の状態に対する仮称であり、全体を組織立てバランスさせる「健全」の現れなのだ。「健全」が自己に対して全体統合的で献身的な眼差しを要請するのに対して、現代的な健康観は局所分断的、監視的の眼差しによって形成されると言うことができるだろう。

この研究は「健全」というコンセプトに基づき、作品制作を通して、現代的な価値観がノイズとして捨象する部分を拾い上げ、技術的無意識領域に挑み「健全」を表現することで、「人間とテクノロジーの新しい関係」に挑戦するものだ。

私たちの血流の様態は機械的で単純なものではない。細胞分子レベルのマイクロな世界から精神宇宙まで、全人的な諸活動の複雑な相互影響が体中の有機組織的な血行動態に現れているはずだ。局所的な血流を数値として提示するので

はなく、潮の満ち引きのようにゆっくりとうごめきながら体中を分け隔てることなく満ちる血流によって変化する全身の肌の色を独自に開発した画像処理プログラムにより可視化することで、「健全」というなにものかの一端を垣間見ることができると考えた。一方、本来自らの内に見出すべき「健全」を、装置に組み込まれながら撮影し、デジタルテクノロジーを使ってディスプレイ上に外在化して鑑賞するという作品形態によって発生する行為自体に現代における「健全」の布置を表出し、現代的健康観や生命観に対する問いを投げかけることを意図した。

身体を扱うテクノロジーによる表現という観点から考察すると、本研究は、テクノロジーを用いて人間の知覚を閉じた系から解放しようと試みると同時に、テクノロジーの枠内の新たな閉じた系を創出するという矛盾を孕んだものだ。テクノロジーによって可視化される閾をまたぐ知覚に対して生身で挑戦し、人間世界のものですることが「健全」を生きるための今後の課題だ。



樋口聡一郎

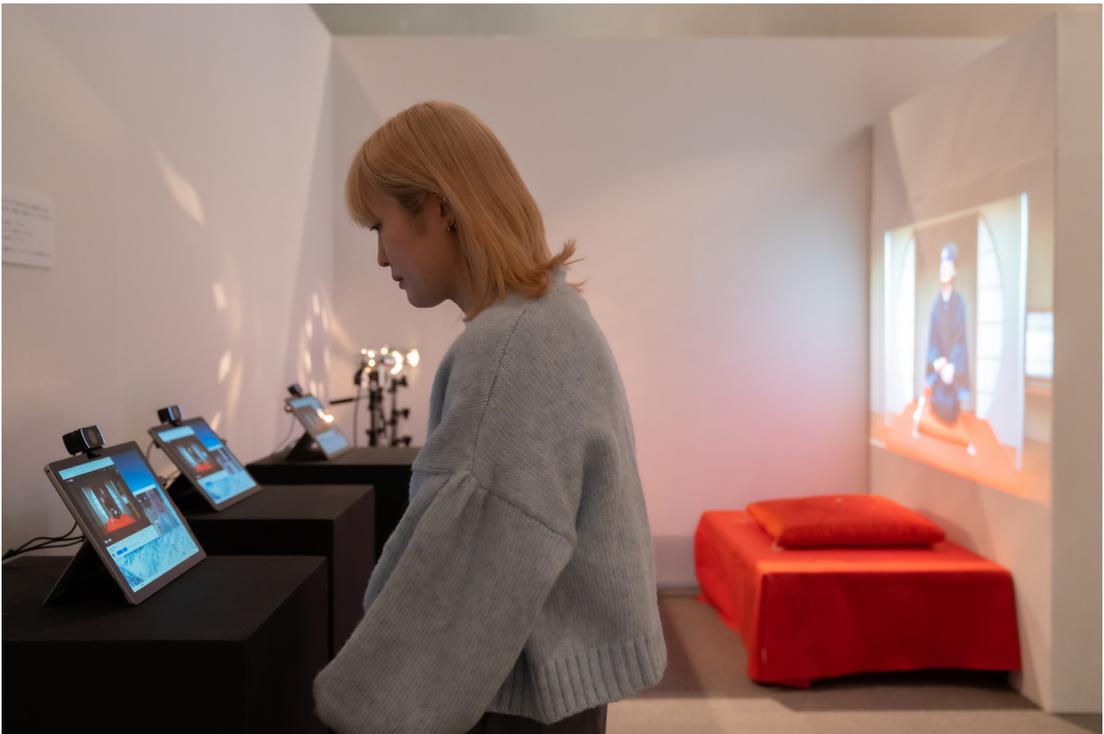
HIGUCHI Soichiro

Augmented Rakugo

Augmented Rakugo

《Augmented Rakugo》は、鑑賞者の表情を解析し、得られたフィードバックを演者と共有することで、対面と比べて失われがちな一体感や迫力を補強、拡張させた寄席である。振動による触覚、照明による視覚、ラフトラックによる聴覚の3つのフィードバックをもとに配信における双方向性と他者性が演者、鑑賞者それぞれの落語に与える影響を考察する。

Augmented Rakugo is a stage that reinforces and extends the sense of unity and power of live performance that is often lost in virtual spaces by analyzing the facial expressions of the audience and sharing that feedback with the performer. I examine the effects of interactivity and otherness on delivery for the performer's and audience's rakugo experience, based on three types of feedback: tactile feedback from vibration, visual feedback from lighting, and auditory feedback from laugh tracks.



1996年福岡県生まれ。長崎大学工学部工学科情報工学システムコース卒業。演劇・落語の経験と、情報工学の観点からライブ配信における「場の空気感」を模索する研究を行う。



椋木新

MUKUNOKI Arata

SPIRO MAKER

SPIRO MAKER

《SPIRO MAKER》は、だれもが気軽に触れることができるデジタルファブリケーション(=FAB)体験である。体験者は、3つの物理的なつまみを操作することで図形を生成し、オリジナルのポストカードを制作する。機器に触れる中でイメージが創出されていくというFABの楽しさや面白さに着目し、それを気軽に感じられる体験をデザインした。

SPIRO MAKER is a digital fabrication(=Fab) experience that anyone can easily use. By manipulating three physical knobs, users create shapes to be printed on original postcards. By focusing on the fun and fascination possible with Fab, I sought to create an user experience that allows the user to enjoy fabrication with ease.



1988年生まれ、岐阜県各務原市出身。デジタル工作機械メーカーに機械設計エンジニアとして在職中。デジタルファブリケーションと、そこで使用される機器に着目し研究を行っている。

論文要旨

FAB施設へのフィールドワークに基づく、 FABへのタッチポイントとしての初心者向けFAB体験の提案

Based on Fieldwork in Fab Spaces, A Touch-Point Fab Experience for Beginners

ニール・ガーシェンフェルドは著書『Fab』において、小型デジタル工作機械を用いた新しいものづくりの形と、それを実現するための実験的な工房「FabLab」を紹介した。また、クリス・アンダーソンは著書『MAKERS』において、デスクトップサイズの工作機械や設計データの共有が起こす産業構造の変化を予想するとともに、そこで使用される機器を「なんでもできる魔法の杖」と形容した。これらの本は2000年代後半から2010年代前半にかけてそれぞれ日本語に翻訳され、「イノベーション」と言った文脈と合わり日本国内に広まった。それからおよそ10年が経過し、日本国内におけるFABの価値や役割はどのように変化したのだろうか。そして、その中で象徴的な存在として扱われたFAB機器は、今後どう変化できるのだろうか。

本研究では次のようなアプローチで、FABの現状と、FAB機器の変化の可能性について考えていく。まず、1～3章ではFABが日本国内にどのように普及していったかについて、文献調査を実施し、文脈を整理した。その上で、近年のFABの現状と、価値や役割を確認するために、複数のFAB施設

に対するフィールドワークを実施した。その結果、多くのFAB施設が「イノベーション」や「コラボレーション」という文脈で設置されているのに対し、FAB機器を実際に活用している人の多くが、FABの楽しさや面白さに対して価値を感じ、主に趣味的な領域で機器を利用しているという現状が明らかになった。本研究では、こうした現状をFAB機器変容の機会と捉え、「ものづくりのきっかけとなるFAB機器」「自分で作るためのFAB機器」「機械と一緒にイメージが形作られるFAB機器」という3つの変化のアイデアと可能性を示した。続く4～6章では、これらのアイデアから考えられる新しいFAB機器の1つの具体例として、《SPIRO MAKER》を制作し、提案した。その上で、計5回のバリデーションを実施し、体験者や運用者が《SPIRO MAKER》に対して実際に価値を感じるのかを確認した。その結果、これまでFABと接していなかった人々に対し、《SPIRO MAKER》がFABへのタッチポイントとして機能することが確認された。またこれにより、今後FAB機器がより多くの人にとって身近な存在へと変化していける可能性が示された。

ハードウェア制作機器：3Dプリンタ(FFF方式)、カッティングマシン、CNCミリングマシンなど
ソフトウェア制作環境：Processing
出力装置：ペンプロッタ(Roland DG DXY-990)
作品バリデーション協力：FabCafe Nagoya, FabCafe Kyoto



松村明莉

MATSUMURA Akari

もりがたり

MORIGATARI

生態系や森林について楽しく遊びながら学ぶためのカードゲーム。現実で起きる森林関係の出来事をモデルに作成した「イベントカード」、生態ピラミッドの生物群を6段階に分類した「生物カード」、日本の代表的な木を生物の生息条件とした「木カード」の3種類のカードを使ってプレイする。

A card game for learning about Ecosystems and Forests in a fun and playful way. The game is played using three types of cards: “Event Cards,” which are modeled after real-life forest-related events, “Creature Cards,” which classify the groups of organisms into the six levels of the ecological pyramid, and “Tree Cards,” which identify the habitat conditions for creatures of some of the representative trees of Japan.



1997年広島県生まれ。広島市立大学芸術学部で現代美術を学び、社会問題をユーモラスに取り上げた作品を制作。現在は、楽しく遊びながら学ぶ「エデュテインメント(教育+娯楽)」を研究している。

論文要旨

森林教育を目的としたカードゲームにおける生態ピラミッド・リフレクションの有用性

Usefulness of Ecological Pyramid and Reflection in a Card Game for Forest Education

本研究では、森林教育を目的としたカードゲーム《もりがたり》を制作し、その有用性を確認する。独自のシステムとして、生態ピラミッドの形状をプレイマットのデザイン意匠として採用し、プレイ体験の一連としてリフレクションを行う。《もりがたり》で使用するカードは、埼玉県飯能市の環境と、埼玉県独自のレッドデータリストを参考にしている。

森林教育を受けた子どもは、知識を得ることはできるがその後実際になにか環境のための行動には移らないことが既存の森林教育の問題点として挙げられている。森林への根本的な理解を深め、のちの環境配慮行動へ繋げるため、《もりがたり》では生物と森林環境の関係・生物同士の関係、つまり生態系をメインのギミックとして盛り込む。

カードゲーム体験の流れとしては、遊ぶ前に、モデレーターが生態ピラミッドとレッドリスト(絶滅危惧種)のカテゴリについて簡単に解説した後に《もりがたり》で遊び、最終的にモデレーター・プレイヤー間でリフレクションを行う。「遊び」という特質

を活かし、生態系に着目した森林教育の一つとして、森林と生物の関係性を学び身に着けられる、ひいては森林への親しみが深まることを目標とし、生態ピラミッドとリフレクションの有用性を確認した。しかし、実際の生態系は単純な捕食・被捕食だけではない網目状の複雑な関係性にあるため、単純なピラミッド形態では表現しきれないことが最大の課題である。今後の展望としては、森林教育の新たな手法として教育現場などでの活用を目指し、飯能市以外の土地を舞台にしたものや、海洋の環境をテーマとしたもの・要素を追加しターゲット層の年齢を向上させたものなどの発展形の制作も期待できるだろう。

縦山智子

MOMIYAMA Tomoko

その時代その場所における不透明性の中で聴く

Listening Within the Opacities of Our Times and Places

一人のアイヌの長老との出会いと別れをきっかけに作曲したコンサート作品を、アボリジニの協力者たちとの対話を経て再作曲したインスタレーション作品。グリッサンの〈不透明性への権利〉を参照しつつ、作曲行為における植民地主義的な暴力を考察し、その暴力とともに、そしてその暴力に抗いながら、美的かつ倫理的に〈声〉を〈聴く〉ための装置として提案した。

Inspired by her encounter and parting with an Ainu elder, Momiyama recomposes her original concert piece into a multi-space installation that questions the ethics and aesthetics in post-colonial practices of music composition. Created through in-depth dialogues with collaborators from the Aboriginal community and artists in Tasmania, the work, while making a reference to Glissant's concept of 'the right to opacity,' invites the audience to 'listen' to a 'voice' with and against colonial violence.

この作品は、コンテンポラリー・アート・タスマニアの委嘱により、豪日交流基金、及びメルボルン大学アジアリンクの支援を受けて制作された。

キュレーター：Lisa Campbell-Smith, Joel Stern

協働アーティスト：Maggie Abraham (パーカッション)、Finn Clarke (録音)、

Rosie Hastie (照明)、Georgia Shine (チェロ)、Jon Smeathers (設備)、

Joe Weller (トロンボーン)、Ursula Woods (映像)

制作協力(オーストラリア)：Lucy Bleach, Sinsa Mansell, Michelle Maynard, 他

制作協力(日本)：鍋澤保氏及びご家族、マユンキキ、平取町立二風谷アイヌ文化博物館、

豊中市市民ホール 指定管理者(センチュリーリサイクルシリーズ)、日本センチュリー交響楽団小川和代、

日本相撲間芸術作曲家協議会(JACSHA)、水谷神社ねっついずもう保存会、

天神山アートスタジオ、KAKKO E 合同会社、株式会社タケナカ、他

1977年福井県生まれ。スタンフォード大学卒。オランダ王立音楽院にて文化庁新進芸術家研修。作曲家として世界各地で他者との関わりから創作してきた自身の活動を検証し、ポストコロニアルの作曲の倫理を研究。



路雨嘉

LU Yujia

Paradise

Paradise

今日、人間は世界の他の種から独立して存在する特別な存在ではなく、他の種と絡み合って存在していることを示唆する問いが増えている。《Paradise》は、作者自身の絵日記に基づき、人間としての作者と非人間の記憶を3時間のパフォーマンス作品で、非人間と種を超えてやり取りしている作者自身の意識の一部を「パラダイス」と呼び、それを整理・再現した。

The artwork *Paradise* is based on my drawing diary about "living with otherness" and is a three-hour live performance expressing memories of me with non-humans. I organized and recreated a part of my own consciousness that communicates with non-humans across species. I call this place "Paradise". In this work, I sought to present the possibility of conveying to people a worldview of "living with otherness" through artistic expression.



1997年中国生まれ。2019年に中国美術学院を卒業し来日、2021年に入学。ポストヒューマンやアニミズムをテーマとし、映像やパフォーマンス、絵画などの手法によって活動を行っている。

論文要旨

芸術表現による「他種とともに生きる」世界観 Experiencing “living with otherness” through artistic expression

1980年代以降、中国では改革開放政策により急速な経済発展が進み、当時の中国では“科学技術は第一の生産力”が重要なキーワードとなった。その中で、人間という存在についても、自然を支配し、凌駕できる存在となり、科学技術を信仰するようになった。筆者の出身である深圳市は、改革開放でできた経済特区であり、その中で育てられた筆者は、科学技術は必ずより良い生活をもたらす、過去の“封建的迷信”は批判され、捨て去られるべきという教育を受けてきた。

しかし今日、人間は世界の他の種から独立して存在する特別な存在ではなく、他の種と絡み合っていることを示唆する問いが増えている。2003年、学者のダナ・ハラウェイは「重要な/著しい他者性 (significant otherness)」と「ともに生きる (to live with)」という概念を提唱した。筆者は、2019年からの新型コロナウイルス感染症により、移動できず孤立された日常を過ごす中で、非人間たちとの生活の大切さに改めて目を向けるようになった。毎日一緒に寝ていたぬいぐるみや秋の道路の落ち葉、空にある形が不思議な雲、ときどき家の中に現れるクモなどの非人間たちは、筆者の生活のいたるところにたくさん存在しており、常にやり取りをしていることと、人間と同じような体格や精神を持ち、人間と世界を共有している仲間ではないかと筆者は考える。

本研究では、中国古代の「万物」思想、アニミズムの思想やマルチスピーシーズ人類学などの理論を軸に、自分以外の存在の新たな見方と人間と非人間との根本的な関係を探り、非生物も含めての多様な種と「ともに生きる」という思考を伝えることを研究目的としたのである。

本論文では、古代中国の「万物」の思想、日本の自然崇拜やアニミズム、ハラウェイの二つの宣言、そしてマルチスピーシーズ人類学について考察し、自らの体験と研究を組み合わせることによって「他種とともに生きる」世界観の意味を整理・分析した。芸術表現としては、3つの先行作品を挙げ、自身の習作と合わせて最終的に修士作品「Paradise」を構成した。本論文で論じた「他種とともに生きる」世界観は、構造化されておらず、一般的な論理に反しているかもしれないが、発展的で、平等を追求し、社会に意義があると考えられる。つまり、人類の歴史が発展してきたように、常にその時々をの思想を振り返り、歴史によって排除されたものを再び拾い上げ、常に新しい発想を社会に投げかけることで、より多くの思想・社会の発展の可能性が生まれるのである。

長野櫻子

NAGANO Sakurako

とうめいなもじ こえのないことば

Transparent Letters - Voiceless Words

本作品は、ストリーミング配信(YouTube Live)によって24時間365日視聴可能なアニメーション作品である。画面上にはひらがなが書き綴られては消え、また書き綴られては消える。その文字は、時には眠そうに、時には急いで、時には丁寧に書こうとするが、決して意味をなす言葉が綴られることはない。言葉による「共感」を拒絶するかのような、画面外の文字の書き手は、他者や社会とつながりすぎた私たちに、「孤独」であることを促し続ける。

This work is an animation that can be viewed 24 hours a day/365 days a year via YoutubeLive streaming. Hiragana characters are written on the screen, then disappear, written again, and then disappear in an endless loop. The characters are written, sometimes sleepily, sometimes hurriedly, sometimes carefully, but they never spell out meaningful words. As if rejecting “empathy” possible in words, the off-screen scribbler continues to urge the viewer, who is too connected to others and society, to be “solitary.”



1989年福岡県生まれ。広島市立大学芸術学研究科修了。同大学芸術学部非常勤助教を経て入学。現在、株式会社あのラボ所属。アニメーション表現を軸に、短編映像やインスタレーション作品を制作している。



製作協力：森田了(サウンド)、中谷悠久(開発)
開発環境：Unity
動画配信環境：Unity(実行画面をOBSでキャプチャ)、
OBS(Unityの実行画面をキャプチャしYouTube Liveで配信)

林暢彦

HAYASHI Nobuhiko

ほととぎす

The Lesser Cuckoo

作者は、8世紀に成立した日本最古の歌集『萬葉集』からホトトギス(霍公鳥)の鳴き声に言及した短歌120首を選び、それらの歌の文字列をイメージシンセシスという技術を用いて音響に変換した。展示空間で再生されたそれらの音は環境音と混ざり合い、スペクトログラムアナライザーでリアルタイムに再視覚化される。

I have selected 120 poems, referring to the chirp of the lesser cuckoo (ほととぎす, 霍公鳥, *Cuculus poliocephalus*) from Japan's old poetry collection, the 8th c. *Man'yōshū*. Then he converted the lettering from those poems into sounds using 'image synthesis.'



1992年愛知県生まれ。多摩美術大学造形表現学部映像演劇学科(廃止)を中退後、コンピュータ音楽を独学。音響再生産メディアを使用した作品を制作している。

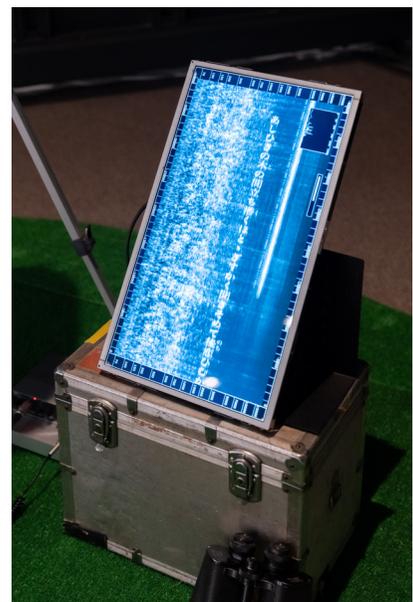
論文要旨

聴覚における自然の表象

Representation of Nature in Hearing

本研究の目的は、自然環境を聴覚的に表現することの現代的な意義を、歴史的、思想的なリサーチと、メディアアート作品の制作を通じて問うことである。私は音の「多様性」を作り出すアルゴリズムを発案し、2019年以降、いくつかの作品を制作した。このアルゴリズムは、生態学的な知見をもとにして設計され、熱帯雨林の環境音のような音を生成することができる。このような模倣的な作品の制作を通じて感じた問題は、作品の技術的・思想的背景がどのようなものであれ、作者も鑑賞者も、「自然」の型にはまったイメージに絡め取られがちだということである。今日では、自然という概念そのものが問いに付されている。ティモシー・モートンは、環境と人間とのより良い関係を妨げる概念として「自然 nature」そのものを槍玉に挙げている。ロマン主義以降の「自然」概念は、実在する生命や物質を美学化し神秘化することで、私たちがそれらの存在と倫理的に向き合うことを困難にしている。ロマン主義とそれ以降の多くの芸術は、自然環境の「生」で「直接的」な経験を希求しては、自然のイメージの再生産に回帰してきた。バーニー・クラウスはスペクトログラムの使用によって、録音された野生の「サウンドスケープ」にアウラの演出を施している。修士作品《ほととぎす》は、イメージシンセシスという技術を用いて、万葉集の鳥の鳴き声に関する和歌を音響化する。こうして作られた音はスペクトログラムによって再び文字と

して読むことができる。その音は不自然な電子音だが、生き物の声に似ていなくもない。作品は音とテキストの閉ざされた円環から、「自然の音」の表象を極めて不自然なかたちで浮かび上がらせる。それは真実の自然との一体化を追求するロマン主義的な目論見ではなく、「にせもの」であり、不完全で同一なものとして環境を模倣する「暗い」試みである。《ほととぎす》は崩壊寸前の「自然」の美的なイメージであり、その壊れかかった表象の隙間から、環境を美学化する修辭的なメカニズムが露呈した状態を示している。本研究は、そのような状態としての「脆い」表象を、現代の環境危機に対する芸術的な応答として肯定する。





プロジェクト研究 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 2023.
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.

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 Member: KOBAYASHI Takahiro, YOSHIDA Shigeki

Research Period: 2020—

研究成果の公開目的として、2022年10月、岐阜県博物館で企画展『ねお展：アジール(自由領域)であり続ける地域のこれまで そしてこれから』を開催した。来場者から好評価を得て、また、博物館からも高く評価された本展示について、展示の制作者や参加者はどのように受け止めたのか。IAMAS 2023では参加メンバーの振り返りを展示した。

As a form of presenting the results of our research, October 2022, We held the exhibition “Neo-Exhibit: Agile Areas (Territories of Freedom) Past and Future.” At IAMAS 2023, the participating members, as both participants and creators, presented their responses to the exhibition, which received positive feedback from visitors and high praise from the museum.



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—

体験拡張表現という視点から、履修学生によるXRやHCI、デザイン環境など多様な領域にまたがる研究がなされた。東京コンピュータサービスとのXR音楽環境の共同研究も続けている。また、こどもだいがくにおけるクリエイティブコーディング講座、栄駅クリスタル広場における映像展示等を実施した。NxPC.Labでは、Ogaki Mini Maker Faire、樽見鉄道 CLUBTRAIN、慶應義塾大学 SFC の徳井研とのコラボなど多数のイベントを実施した。

Research Representative: HIRABAYASHI Masami

Research Members: KOBAYASHI Takahiro, MAEDA Shinjiro

Research Period: 2021—

Focusing on “Expressions in Experience Extension,” current students conducted research across a variety of fields, including XR, HCI, and design environments. We continued our joint research of XR-based musical environments with Tokyo Computer Service. Also, we presented a creative coding course at the “Children’s University” event at IAMAS and a visual installation at the Sakae Station Crystal Plaza (in Nagoya). The NxPC.Lab presented a variety of events, such as: an exhibition at the Ogaki Mini Makers Faire, CLUBTRAIN on Tarumi Railroad, and a collaboration with Tokui Ken of Keio University SFC.



タイムベースメディア・プロジェクト

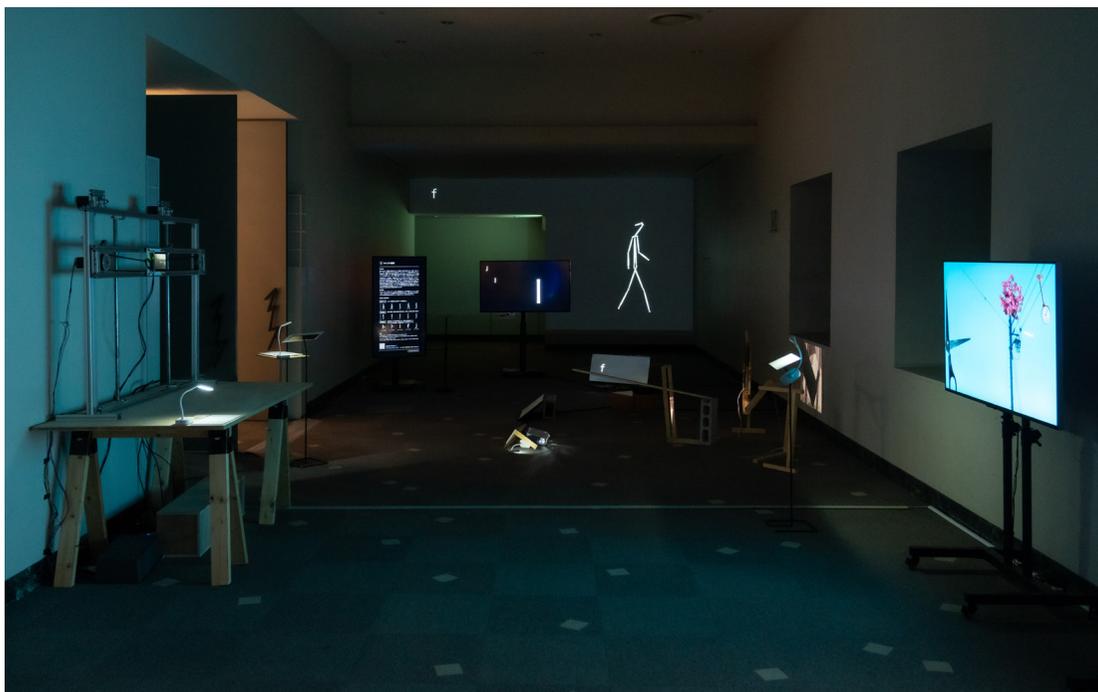
Time-Based Media Project

[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—

22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IAMAS OPENHOUSEにおける「TBMプロジェクト展」や、「ICSAF 2022 インターカレッジ・ソニックアーツ・フェスティバル」、「(サカエチカ クリスタル広場ビジョン)7大学との映像コラボ企画」、「インターリンク：学生映像作品展 (ISMIE)2022」、「2022年度 日本映像学会中部支部 第2回研究会」などで発表した。また、担当教員の三輪、前田が参加する展覧会「ファルマコン2022「新生への捧げ物」、岐阜県美術館と情報科学芸術大学院大学[IAMAS]共催の「IAMAS ARTIST FILE #08 福島諭「記譜、そして、呼吸する時間」」展への出品、開催などに協力した。さらに、コロナ禍で中止を余儀なくされていた「TBMプロジェクト・ガムラン部」の活動を再開させた。

In FY2010, individual works produced by students enrolled in the project were presented at the “TBM Project Exhibition” at IAMAS OPENHOUSE, “ICSAF 2022 Intercollegiate Sonic Arts Festival,” “Sakaechika Crystal Square Vision: Video Collaboration Project with Seven Universities,” “Interlink: Student Video Works Exhibition (ISMIE) 2022,” and “2022 Chubu Branch of the Visual Society of Japan 2nd Research Meeting. Interlink: Student Video Works Exhibition (ISMIE) 2022,” and “The 2nd Research Conference of the Chubu Branch of the Institute of Visual Arts and Sciences of Japan (2022). In addition, we participated in the joint exhibition “Farmacon 2022: Tribute to New Life,” in which faculty members Miwa and Maeda participated, as well as the exhibition “IAMAS ARTIST FILE #08: Notation, and Breathing Time,” jointly organized by the Museum of Fine Arts, Gifu and the Institute of Advanced Media Arts and Sciences [IAMAS].



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—

今年度も「防災」を一つのテーマとして活動した。こどもだいがくでは、災害時でも遊び・工夫し続けて欲しい、ということ念頭に講座を実施した。特別支援学校の先生が実施する防災にもアドバイザーとして関わったり、福祉活動の内容では学校でよく利用する新しいハンドベルを提案したりして、そのアンケート結果を報告した。こちらは引き続き実施する予定である。

This year, as well, we participated in various activities related to the theme of “disaster prevention.” We held a lecture based on the desire for children “to continue to play and invent even in times of disaster.” As an advisor to a special education school teacher, involved in “disaster preparedness,” we suggested the implementation of a new handbell often used in schools in relation to welfare activities. After which we took a survey of the results. We plan to continue these activities going forward.



IAMAS2023での展示の様子

場所・感覚・メディア

Place Sense Media

[研究代表者] 前林明次

[研究分担者] 小林昌廣、ジェームズ・ギブソン

[研究期間] 2022年度—

Research Representative: MAEBAYASHI Akitsugu

Research Member: KOBAYASHI Masahiro, James Gibson

Research Period: 2022—

プロジェクトの初年度として、『自然なきエコロジー』(ティモシー・モートン著)を参照しつつ、映像、音響、映画等の芸術表現を鑑賞し、議論した。自然と文化の二項対立でなくその「境界」についての問題意識を音響芸術、映像芸術を参考に理解を深めた。前期には映画監督の青山真也による『東京オリンピック2017 都営霞ヶ丘アパート』上映とディスカッション、研究者の佐原浩一郎によるレクチャーをおこなった。後期には「柳ヶ瀬」という場所のフィールドワークから写真表現、音響表現をもとに展示をビッカフェにておこなった。人類学者、川瀬慈のレクチャーとワークショップを岐阜、谷汲において実施した。

In the first year of the project, we viewed and discussed artistic expressions such as video, sound, and film within the context of “Ecology without Nature” (by Timothy Morton). The students deepened their understanding of the issue of the “boundary” between nature and culture, rather than the dichotomy between the two, with reference to the audio and visual arts. In the first semester, we screened and discussed the film “Tokyo Olympics 2017: Toei Kasumigaoka Apartment” by director Shinya Aoyama, and received a guest lecture from the researcher, Koichiro Sawara.



School for Regenerative Design

School for Regenerative Design

[研究代表者] 小林茂
 [研究分担者] 瀬川晃、ジェームズ・ギブソン、ホアン・マヌエル・カストロ
 [研究期間] 2022年度

Research Representative: KOBAYASHI Shigeru
 Research Member: SEGAWA Akira, James Gibson, Juan Manuel Castro
 Research Period: 2022

このプロジェクトでは、regenerative をキーワードに、すでに進行中の情報や活動、ポジティブな変化の指標となりそうな技術をリサーチしてきました。本展覧会では、この1年間で行ったリサーチの概要を展示しました。くわえて、この複雑で正解のないテーマに取り組んできた学生3名それぞれが視点や学びを提示し、来場者の議論を促しました。

With “regenerative” as our guiding theme, we have been researching information, technological advancements, and activities already underway that might serve as indicators of positive change. This exhibition presented an overview of the research conducted over the past year. In addition, each of the three students shared their perspectives on and understanding of this complex, open-ended topic, encouraging discussion among the visitors.



学生3名がそれぞれの視点や学びを紹介するパネル
 (効果的に提示しつつ展覧会終了後に廃棄する材料を最小限にできるよう制作)



Event Outline

イベント概要
Event Outline

情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 第21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 2023年2月23日[木・祝]—26日[日]

会場 ソフトピアジャパンセンタービル

時間 10:00–18:00(初日のみ13:00から)

出展者数 修了研究発表会:17名
プロジェクト研究発表会:6プロジェクト

来場者数 約700名



イベント

2月23日[木・祝]	メディア表現学研究会第1期 主催：メディア表現学研究会
2月23日[木・祝]—26日[日]	IAMAS2023 ツアー 主催：IAMAS2023実行委員会
2月25日[土]	IAMAS今昔物語2023 登壇者：高嶺格、吉岡洋、安藤泰彦、大越円香、新垣隆海 主催：大越円香
	"NxPC.Live vol.61 NxPC25% 減塩" 主催：NxPC.Lab
	なべたんさんとトーク 登壇者：渡邊朋也、小林玲衣奈 主催：小林玲衣奈
	林暢彦 電子音響作品集 主催：林暢彦
2月26日[日]	早朝耐寒ライド2023 主催：Critical Cycling
	雑談 主催：チーム雑談(太田宙、宮崎那奈子)
	ガムラン部、ふたたび!! 登壇者：中川真、野村誠、岡戸香里、三輪眞弘、小瀬泉 主催：小瀬泉
	林暢彦 電子音響作品集 主催：林暢彦

IAMAS 2023

第21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、船山哲郎

—
[デザイン]

柳川智之+小野晴世

—
[撮影]

丸尾隆一

—
[翻訳]

エイムン・ニコラス

—
[印刷]

株式会社廣和

—
[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]

2023年7月発行

IAMAS 2023

Graduation and Project Research Exhibition

—
[Supervisor]

AKABANE Kyo

—
[Editor]

SASAKI Miki, KUBOTA Takitoshi, FUNAYAMA Tetsuro

—
[Designer]

YANAGAWA Tomoyuki + ONO Haruyo

—
[Photography]

MARUO Ryuichi

—
[Translation]

NICHOLAS Ammon

—
[Printing]

KOWA 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, 2023

本書を無断で複製、転載することを禁止します。

© IAMAS 2023



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

修士研究

林賢黙

今谷真太郎

王芯藍

大越円香

工藤麻里

小林玲衣奈

角伊織

永富美里

林晃世

樋口聡一郎

椋木新

松村明莉

縦山智子

路雨嘉

長野櫻子

林暢彦

プロジェクト研究

Community Resilience Research

体験拡張表現プロジェクト

福祉の技術プロジェクト

タイムベースド・メディアプロジェクト

場所・感覚・メディア

School for Regenerative Design

IAMAS