09

IAMAS 2009
2.19~2.21
0797
GRADUATE
EXHIBITION
CATALOGUE

雰囲気とアイディアがすばらしいと思う きれいでした。おちつきました。何度めか、でしたが、一番楽しかったんです。
自分の走どうがわかるのですごいと思った 今年がはじめてなのですが他とは違った卒展でした。たのしかったです。
ハイレベルな作品が多かった。どれもすごくてみんなプロだなーと思った。美しい。顔がにんしきされてすごい。
感じるものがあった。色で感情が伝わった。 とても落ちつくいいアニメーションだと思いました。きれいだった。
はじめてでもしっかりできるようになっていた。投げた所がわかるようになっていてすごかった。
マンガのコマや人間のできがとてもすごかった。
係の人たちに、しんせつに案内などしてもらい、とてもわかりやすくみれました ☺
初心者でもしっかりできるようになっていて投げた所がわかるようになっていてすごかった。 ゲームでおもしろい
ニューペインティング、ぽいけど、やっぱりどこかアプローチのやり方が今まで見てきたものと違う気がする。(良い意味で) たくさんの画像で一枚の絵ってのはやりつくされた感があるけど…。でも良かった。
胸にぐっとくるものがあった。アイディアが面白い！ 平面のものを重ねあわせて立体を作っていたから。
すごくハイレベルでちょっとついていけない(一般の主婦には…)ともありますが若い人がこーんないろいろ考えて表現できるのってすごい良い事だと思います がんばってほしいです
個性的で、物に映像を映すことでいろいろな表現ができていたから 紙に情報が含まれてるのがすごいと思った。
お手本となる線と自分が投げたボールの軌跡を比較できて楽しかったしすごいと思った。
普段街で見かけるスキマに文字を映したりレーザーポインタで落書きをしたりと興味深い物があった。
レーザー光線で自由に絵を描く、しかも、直線描くのではなく、映像なので消せるという点に驚いた。 せつない乙女心が見え隠れしていた。
ゲームリれきを繰り返し使っているのが、斬新だった 多少無理ゲーな部分もあったけど、ハマりました。 みなさんのIdeaが詰まった作品はどれもすごかったです。
歯車に回転によって、音のテンポが変わったり、ボタンを押すことで音そのものが変わったりすることがおもしろかった。
最初は、心温る作品だと思ったけど、最後の展開に驚いた。僕も、卒業生の人みたいな作品をつくれるようになりたいと思いました。
最後サルが食べられることにびっくりしました マンガの中の人と話しながら進んでいくのをみてて楽しかった
3Dで作ったときいた時とてもびっくりしました ボールがころがっていく所が線でうつしだされていてすごかったです。
この顔認しきのうが未来をみすえていると思った 「本」が好きで こーゆーアートは大好き
写真が1枚1枚をあわせて絵にしてあるところがすごかったです 歯車を変えることによって音が変わるすごい技術だなと思った
緻密な研究に基づいた、音響の再現に感じした アナログな感じ 最初にビックリしました ゆーこおつかれさま!!
種に温度センサーが内蔵されてれると、手の温度にもよるけれど、画面のグラフが上昇、右肩し一定のところまでいくと、発芽する、というのがすごかったです
色によって文字が表示され、文字をうつとその文字が新しくインプットされていくのがすごかったです。 ガラスの上を電球がはいずる奴 無言でもしげきがあった
(NO TEXT)
うった画像がモザイク付きでwebにUPされていくプログラム、システムがすごいとおもいます
人間がサルを殺すことが印象に残った
コントローラーで数ゲームをパソコンでできることと、ゴーストと一緒にできるというところ等に、とても感動しました 立体的に撮影されるのが不思議だった
実際のタネを使って私たちの体温で発芽をすることができたことがすごい 立体的な形の下に光っているものがくっついていってるとこがおもしろい
自分の投げたボールのラインがわかり、ジャグリングが本当にわかりやすくなっていてすごいと思ったから
My Albumグラフィカルなタグ管理を初めて見たので、気持ちよく動いて面白かったです。
普段、目につかない場所や物を使って遊びをしていてすごいと思ったし、なおかつ一つ一つがとてもおもしろそうだったから
色々な事に応用して役立ちそうな気がしたから すーごいきれい。 すみませんバッシュアイ回りすぎました。
みていて楽しかった 幾何学図形であんなに変わっていくのだなあ…と感じました 恩恵の図書館で楽し
大垣はどんどんさみしいまちになってるので こーゆーのどんどんとり入れて人が集まるといいなあ…と思います
岐大と仲良くなってほしいです。すごい技術の高さで、ぜひとも共同でなにかしたいと感じました。
やはりパソコンはすごいですね。きれいです。作品にきれいさが作れる!! いい勉強になりました!!
オリジナルなものモタグ化できておもしろい オヴァルプロセスやってみたかったので楽しめました。
今までに行って来たアプローチとは異質な方向性を持っている作品だと思う。又印刷ということについて考えさせられもした 物質感が欲しくなる。
"怖さ"を感じた。ニュースメディアで見たイスラム教のイメージを思い出させる。花の見方がかわりました。
物の配置に作者の美学を感じる。コンセプトに興味を持った。破壊的な作品はなく、きれいな感じでまとめてある。
ぱっと見の印象で面白いと思った "なんとなく"すばらしい、音がなにげに心持ち良い
都市の礎石 なぜだか大垣に対する愛の様なものと感じた。場所が…。展示の質がものすごく高い、機材等々すばらしい。
もっと違うことに生かせそうです。楽しかったです 作品について親切に説明してくれたのがよかったと思います。色々な提案があって興味深かったです。
着眼点が好きです。飽きずにながめられます ビルに落書きという発想がおもしろい。実際のビルでやってみたかった!
触っていて非常に楽しい。説明がなくても触ってみれば遊び方がわかってくる
ありがとうございました。

ご挨拶
A Message from the President

IAMASの祭り

卒展はIAMASにとって最大の祭りだと思う。一般の学校では何らかの形で学校祭があるが、IAMASには始めからそれが無い。卒展が唯一の祭りなのだ。学生がいっさいを企画し運営するというのも、それが学生の祭りだからであろう。教員は助言したり手伝ったりすることはあっても、それ以上ではない。あくまで学生が自主的に行うのである。私が初めてこれに参加したのが2000年だから、これで10回見たことになるが、初めての時は本当に驚かされた。それぞれさまざまな背景や経験を持って集ったとはいえ、2年間しか一緒にいない人たちが、これだけの充実した内容のある展覧会を組織し運営していく。熱気も勿論だが、会場の構成、チラシやポスターの制作、さらにはレベルの高いカタログの制作など、どうしてこんなことが出来るのだろうと思った。この学校の一員となってみると、先生方の能力、ユニークで行き届いた教育のやり方など、段々その背後にあるものが分ってきたが、しかし今でも不思議な学校という思いは変わらない。卒業生がいろいろと新しい試みを行う美術館などで活躍し評価されているのも、こうした経験がものを言っているのだろうと思う。9年間在職している間には、他にもビエンナーレやリンツのアルス・エレクトロニカでのキャンパス展示、ユネスコと共催のコンペ、あるいは横浜や東京での学校紹介の展示など、さまざまな催しがあり、またその間にたくさんの出版物の制作もあったが、そういったものに接するたびに、いつもこの学校に創立以来、存在するしっかりした背骨のようなものを感じてきた。それが、人は入れ替わっても代々引き継がれていく伝統というものであろう。こうした学校に縁があってその一員となれたことを嬉しく思っている。今回、IAMAS2009に展示され発表された作品は、どれも早い段階から制作の過程を見ていたので、最後の頑張りが功を奏したの が良く分った。ただ欲を言えば、破綻を恐れない若者らしいエネルギッシュな構想、まったく思いがけない大胆な発想、大きく広い視点からの着想がさらにあればと思わずにいられない。たしかにそれは個人の問題ではなく、時代がそんなものを求めていないからと言えばそれまでなのだが。でもやはり会場にあって、あらゆる人を惹きつけてやまない強さを持つ作品をと思うのである。

横山 正
（IAMAS学長、2004-2009.3）

IAMAS's Festival

I think that the Graduate Exhibition is to IAMAS, its most pivotal festival. Most schools have a "school festival" in some form, but from the very beginning IAMAS has never had an event like this. The Graduate Exhibition is its one and only jubilee. The fact that students plan and run the entire event is, itself, evidence that this is their festival. Even though faculty members offer advice and help with the event, they do not extend themselves beyond these roles. With absolute consistency, the exhibition is independently coordinated by the students. The first time I participated in this event was in 2000, making this year my tenth time to view the exhibition.

My first time at the Graduate Exhibition I was truly astonished. Even knowing that these students had gathered together from a wide array of backgrounds and experiences, I was surprised that they were able to organize and run an exhibition with such well-developed work, although they had only been together for two years time. Of course the enthusiasm was splendid, but the layout of the venue, production of the flyer and poster, and even more - the creation of such a high quality catalog - was genuinely impressive. At the time I thought: "How is it that they manage to pull all of this off?" Once I became a member of the school I gradually came to understand the workings behind everything, including the instructors' abilities and the unique and attentive educational methods. Nevertheless, even now my feeling that this school is indeed curious has gone unchanged. The fact that graduates have continued on to become active and acclaimed persons at art museums performing various and new experimental work, amongst other experiences, says something about IAMAS. During my nine years in office we also held the Biennale and the Campus Exhibition at Ars Electronica in Linz, co-sponsored a competition with UNESCO, and organized school exhibitions in Tokyo and Yokohama along with various other events. Additionally, we produced many printed materials within that time period. During the journey I have taken in encountering these activities, I have always sensed that this school has had a strong backbone since the day it was founded. This spirit is a tradition that has been handed down through the generations, as people have come and gone at IAMAS. I am glad to have been a member of this school, which is so full of life.

From the early stages and through the creation process, I saw all of the works that were exhibited and presented in IAMAS 2009; and thus know well the final efforts invested and the achievements brought to bear. Yet, if I were to voice my own desires, I cannot help but think that there could have been more clever ideas from larger, broader perspectives; more bold and completely unforeseeable ways of thinking; and a more energetic, youthful fearlessness of failure in their visions. Certainly the problem lies not with individual students, but rather is the natural consequence of an age where people are left uncompelled to strive for these qualities. Despite these circumstances, I believe that works presented at these exhibitions ought to possess a capacity to deeply fascinate, and embody a universal appeal.

YOKOYAMA Tadashi

目次
Contents

002 **ご挨拶**
A Message from the President

006 **IAMASとは**
Information about IAMAS

008 **IAMAS 2009**
Information about IAMAS 2009

016 **スタジオ 1**
Studio 1 Review

石黒 英彦　ISHIGURO Yoshihiko
伊藤 悠太　ITO Yuta
鹿島田 知也　KASHIMADA Tomoya
澤野 知佳　SAWANO Chika

026 **スタジオ 2**
Studio 2 Review

永野 哲久　NAGANO Norihisa
前川 知範　MAEKAWA Tomonori

032 **スタジオ 3**
Studio 3 Review

影近 政通　KAGECHIKA Masamichi
菅野 創　KANNO So
シミョン・レイモンド　Simeon REYMOND
ジュリアン・ジャッソ　Julien JASSAUD

042 **スタジオ 4**
Studio 4 Review

近藤 智彦　KONDO Tomohiko
村山 誠　MURAYAMA Macoto

048 **スタジオ E**
Studio E Review

清水 敏雄　SHIMIZU Toshio
吉永 慧一　YOSHINAGA Keiichi

054 **AND コース**
AND Course Review

淺野 哲也　ASANO Tetsuya
西村 幸美　NISHIMURA Yukimi
松浦 星太　MATSUURA Seita
三浦 剛史　MIURA Takashi
村木 優貴　MURAKI Masataka

066 **CGI コース**
CGI Course Review

大場 親香　OHBA Mika
小栗 諒　OGURI Ryo
北川 正憲　KITAGAWA Masanori
堀 祐子　HORI Yuko
山田 潤　YAMADA Jun

078 **DIT コース**
DIT Course Review

杉崎 実那　SUGISAKI Mina
筒井 諒太　TSUTSUI Ryota
八尾 裕子　YAO Yuko
渡邊 唯　WATANABE Yui

088 **DSP コース**
DSP Course Review

越智 正洋　OCHI Masahiro
菅沼 聖　SUGANUMA Kiyoshi
杉原 義浩　SUGIHARA Yoshihiro
水谷 賢太郎　MIZUTANI Kentaro

098 **研究生＆交換留学生**
Research & Exchange Students

世良 恭大　SERA Yasuhiro
クレメンス・ビュトナー　Clemens BÜTTNER
佐竹 裕行　SATAKE Hiroyuki
アリア・パバニ　Aliya PABANI

108 **情報科学芸術大学院大学**
第7期生修士論文リスト
Master's These

112 **IAMAS 2009回想録**
Voice of Graduating Students

IAMASとは
Information about IAMAS

IAMAS（イアマス）は、情報科学芸術大学院大学と国際情報科学芸術アカデミーという岐阜県立の二つの学校の総称です。アカデミーは高卒以上の学生を受け入れる二年制の専修学校で1996年の創設、修士課程のみの大学院大学は2001年の開学です。高度情報化を重要な政策とする岐阜県が、情報社会の新しい在り方を創造する表現者の養成、人材養成の拠点として、県の情報産業拠点であるソフトピアジャパンとともに設立しました。

大学院大学はメディア文化の広汎な分野で活躍する人材の養成、またアカデミーは高度なスキルを身につけたクリエーターの養成を目標にしています。しかし、私たちはいつも二つの学校をひとつに束ねたIAMASという学校であると考えています。入学式や卒業制作展など、学校行事はすべて共同で行っています。

科学と芸術の融合による新しい文化を発信する教育機関として、IAMASには理工系、人文系、芸術系などさまざまな背景や社会人の経験をもつ幅広い年齢層の学生と世界各国からの留学生など、多様な学生が集います。IAMASは、異なる背景の人々が出会い、互いに触発し合い、新しい表現や研究に挑戦する場なのです。

IAMAS consists of two schools: the Institute of Advanced Media Arts and Sciences and the International Academy of Media Arts and Sciences. The Academy is a vocational college that was established in 1996, which accepts students with accreditation of a high school level or above. The Institute, on the other hand, is a graduate school that was founded in 2001 which offers Master's level education. Both schools were established by Gifu Prefecture as part of a strategy to promote cutting-edge information technology and encourage the development of individuals who could construct a new information society. The schools were founded around the same time as Softopia Japan, the hub of the prefecture's information industry; and their activities are closely linked together.

The Institute's goal is to educate and train specialists active in a wide range of fields related to media culture. The Academy differs slightly in that it aims to equip students with the advanced skills required to become media creators. However, we think of the two schools as one and the vocational college and graduate school are administered together. School events such as the entrance ceremony and graduate exhibition are all held jointly.

As an educational institution disseminating a new culture through the integration of science and art, IAMAS has attracted a diverse student body. These students come from various backgrounds including those who have studied sciences, humanities or arts, as well as those with experience in the workforce. The school also incorporates a wide age range of individuals along with international students from numerous countries. This dynamic composition makes IAMAS a place for people from different walks of life to meet, stimulate each other, and delve into new forms of expression and research.

IAMAS 2009

Information about IAMAS 2009

情報科学芸術大学院大学第7期生修了研究発表会
岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー第12期生卒業制作展
2009年2月19日(木)–2月22日(日)　10:00–18:00
ソフトピアジャパン センタービル

オープニングセレモニー
2月19日(木) 10:00–10:30
3階 ソピアホール

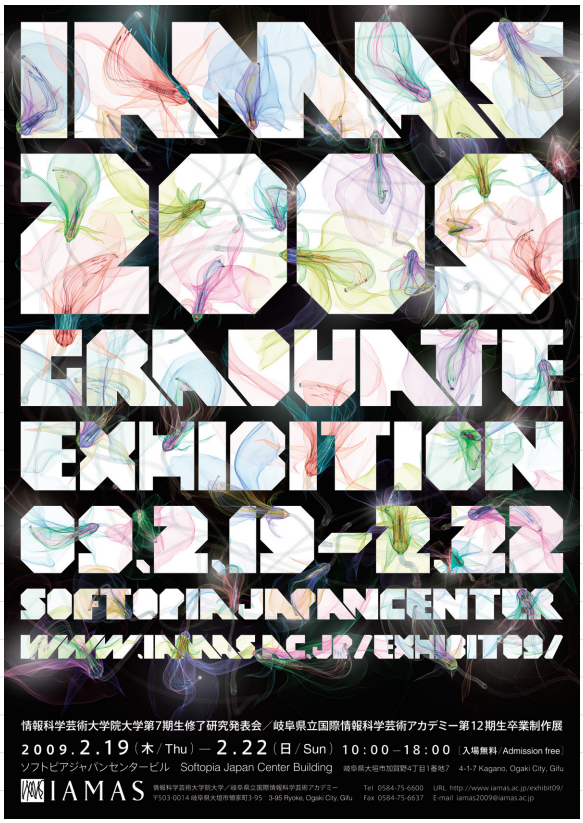
ウェルカムパーティー
2月21日(土) 18:30–20:30
12階 レセプションルーム2

クロージングセレモニー
2月22日(日) 17:30–18:00
3階 ソピアホール

IAMAS 2009では、初めての試みとして
大学院、アカデミーの研究成果の口頭発表を行いました。

プレゼンテーション
2月21日(土) 10:00–12:00
1階 セミナーホール

ギャラリーツアー
2月21日(土) 14:00–16:00
3階 ソピアホール、IAMASメディアラボ



デザイン：村山 誠

展示会場図
Diagram of the Exhibition Venue

ソピアホール＋スタジオ

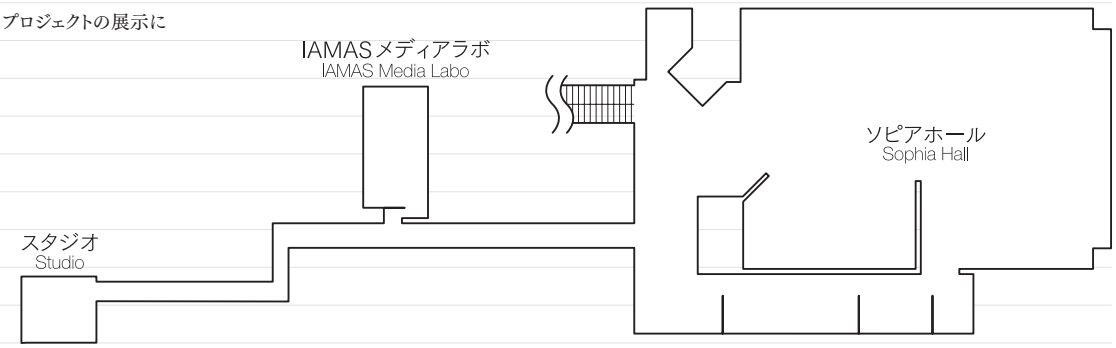
ソフトピアジャパン3階にある、949㎡の面積を有する多目的イベントフロアであるソピアホール内外とスタジオに、総数25作品の作品展示を行いました。

セミナーホール

ソフトピアジャパン1階のセミナーホールでは、CGIコースの映像上映を行いました。また大学院、アカデミーの生徒による研究成果のプレゼンテーションを21日（土）に行いました。

IAMASメディアラボ

IAMASメディアラボは新しいメディア教育や研究のための創造的環境として実験的に作られた施設です。普段は研究制作発表の場として、学内プロジェクトの展示に利用されています。



Studio 1
Interactive Media

メディアアート
Media Art

インタラクティブデザイン
Interactive Design

石黒 英彦　ISHIGURO Yoshihiko
伊藤 悠太　ITO Yuta
鹿島田 知也　KASHIMADA Tomoya
澤野 知佳　SAWANO Chika

Studio 1 Review

関口 敦仁 教授　SEKIGUCHI Atsuhito

また、修士作品制作のシーズンがやって来ました。毎年この時期はテンションを上げて、
学生もテンション上がって、さあ、これからおもしろいぞ。
えっ、これで終わりですか。それはないでしょう。もうちょっとやろうよ。
そうそう、そこ直して、いや、そこじゃなくて。あっ、そっちで来たかあ。まだやるの。
などと、心の葛藤もあり、ハイ此処で展示ーぃ。

若いときは予定調和のような作品を作ってはいけませんし、
ましてや何か足りないところでやめましょうなどと思ってもいけません。
自分では気づかないでしょうけど、格闘したプロセスが少々見え隠れたほうが可能性は感じます。

伊藤悠太の作品は、ネットの社会との関わりを何とか持とうとする態度が見える良い作品だ。
本人が話さなくても作品が語っていることを本人はまだ気が付いていない。

澤野さん、全部動いておめでとう。完成して良かった。映像にこだわったらもっと良かっただろう、
こだわり方がちょっと淡泊な感じがしてしまう。これからもしつこく種の作品を作って下さい。

鹿島田君の日常はこんな感じで境が無いのだろうか、だから、このシステムが必要なのだろうか？
作品を見ていたら、普段の生活の中で「クリップ」を使っている映像（隠し撮り）が見たいと思いました。

石黒君、ご苦労様。誰も理解してくれなくても、僕は理解しているから大丈夫。
そうやって君は自分の作品を踏み絵にして、鑑賞者を判断して楽しんでいたことだろう。
1階の信長像ぐらいの大きさで月の軌跡オブジェがあってもいいかもね。
前川君とモニターの向きが一緒だったので、もしかしたらオブジェが壁から動きだすのもありかも？
などと考えながら見てしまいました。でも、大丈夫、僕は君の味方だから。

今年のスタ1は、少年的なストレートな感じの学年でした。
（女子も一名いますが、特に例外な感じはしない。）
それぞれ特定のテーマに集中して、苦労していたのを見ていたからではあるのだけれど、
どろどろしてない、中学生のような爽やかな感じが作品に漂っていたのはなぜでしょう？
みんな、カテゴリーは違っていたけれど、テーマとか姿勢に裏が無いという感じだったかな。
などと思ったりの作品鑑賞でした。

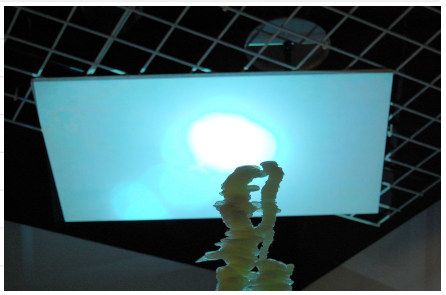
MOVIEW

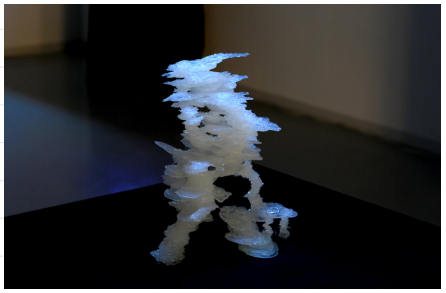
手持ち撮影した月の映像と、その映像群を基に作成したオブジェを用いた、撮影者の身体を意識させるインスタレーション作品。

This installation work is composed by footage of the moon shot with a hand-held video camera, along with an objet d'art based on the resulting film. The effect is to cause the viewer to become aware of the body of the filmmaker.

この作品は、映像化した視線とその過程で切り離された身体の関係を物語るべく、敢えて物体を絡ませた映像インスタレーション作品です。動画撮影が個人化した中、個人によって映像化された目線と、その背後にある撮影者の固有の身体性に興味を持ちました。
そしてWeb上の多くの「手持ち撮影」された日常的な映像と、「手ブレの振動」によって記録された映像上の被写体の動きに着目しました。
制作プロセスとしては、まず足踏みをしながら月を手持ち撮影し、手ブレと被写体を収めるための身体制御が拮抗した状態を意識することで、撮影時の身体性を強調することを試みました。また、複数の撮影経験と視覚的イメージを形成するために、撮影映像を合成しました。

ここには撮影者の動きの痕跡と共に、記憶や視覚イメージの創発状態がビジュアル化されていると考えています。
そして、その映像群からオブジェを作成。
映像のみで撮影の場や撮影者の存在を捉えようとするのではなく、別のメディアからもアプローチするという意味で物体を作成し、映像とともに構成しました。



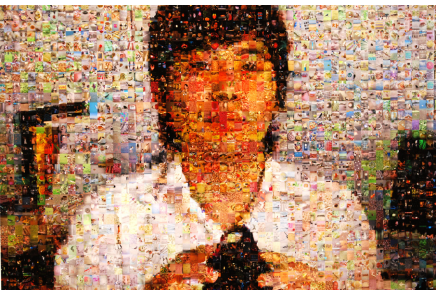


石黒 英彦
ISHIGURO Yoshihiko
1980年10月20日 東京都生まれ
京都市立芸術大学、同大学院美術研究科修了後、芸術大学にいるだけでは知る機会の少ない表現領域・手法への興味からIAMASへ入学。

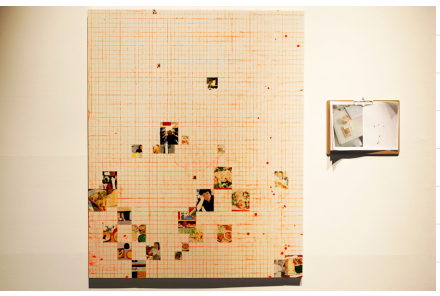
Lunch

情報化社会における能動的な情報取得の行為性を持った絵画。

These paintings depict the nature of information acquisition within the context of an information-driven society.



情報インフラの整った現代の情報化社会において、我々は日々必要な情報を取捨選択しています。様々な情報取得のメディアが存在していますが、その中でも、情報化社会において特徴的なメディアは「Web」であることは認知されています。インターネットに接続し、「お気に入りのブログを読む」「ニュースをみる」「知りたい情報を検索をする」などの行為を、およそ14億人、世界人口のおよそ20パーセントの人々が日々行っています。この社会的風景は、今までにない状態を表しており、その状態を芸術に仕掛け絵画と結びつけることで、絵画の新しい体験を得られる可能性を感じました。本作品『Lunch』は、Webから情報を取得するという行為そのものを抽象化し、その抽象化された概念によって構築された規則を遵守することによってのみ成立する作品です。そして絵自体は、行為そのものの（規則を遵守しているという）状態の証明という位置づけです。本作品の本質は、情報化社会における能動的な情報取得の行為性にあります。



伊藤 悠太
ITO Yuta
1983年01月12日 東京都生まれ

立川美術学院→多摩美術大学絵画学科油画専攻→柏木工株式会社→IAMAS

inClip

センサーを組み込んだ洗濯バサミの形をした無線デバイス。

This work is a wireless device that takes the form of a clothespin which contains sensors.

本作品は、はさむところに色センサーを備え、はさんだモノの色を判別することができます。モノの持つ個体情報の一つとして色を使い、はさんだモノを登録したり、登録した情報を閲覧したりすることの出来るシステムです。

また、一つだけではなく複数のデバイスを同時に使用することができ、はさんだモノとモノとの組み合わせで情報の関連性を操作することが出来ます。

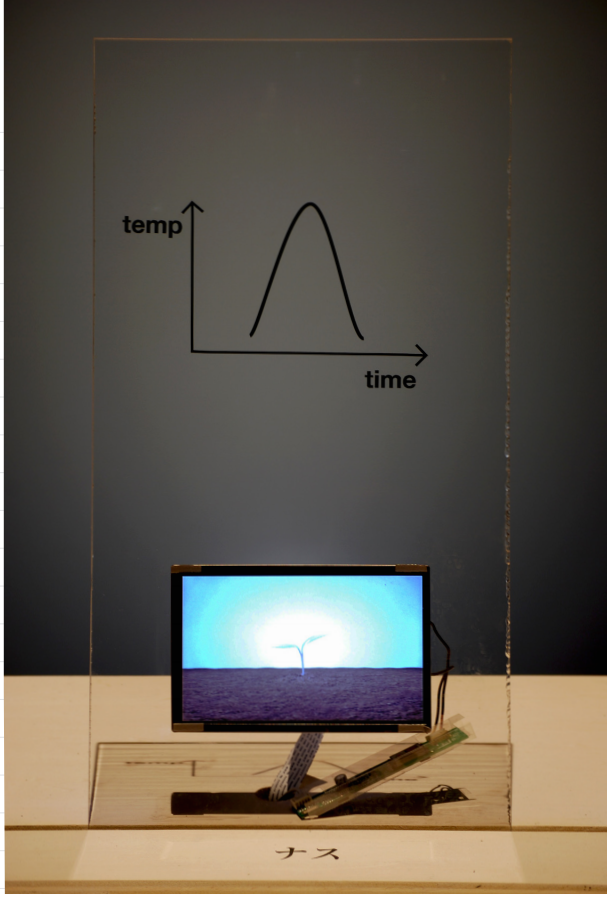
本システムの最もユニークな点は、RFIDタグのような物理的IDを付与しない方法でのモノのID化を実現することが挙げられます。また、複数のデバイスを使ったモノとIDとの、1対1でない関係による情報操作の可能性を示唆している点も、重要な点と位置づけています。
モノと情報とのインターフェイスに洗濯バサミ型のデバイスを用いることで、人の日常的な行為から情報の操作を可能にするタンジブル・メディアとして提案しています。

鹿島田 知也
KASHIMADA Tomoya

1982年08月01日 東京都生まれ

多摩美術大学美術学部情報デザイン学科情報芸術コース卒業。
IAMASに入学後、人の行為がどのように物理的実態のもたない情報に関わっていけるかについて着目し、ユビキタスコンピューティング、タンジブル・ビットなどをキーワードに研究制作を行っている。

発芽
germination

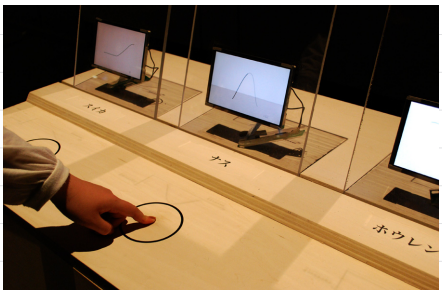


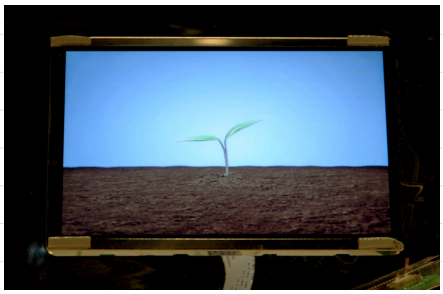
種の発芽をモチーフとしたインタラクティブ・インスタレーション。
種を触ると、液晶モニター上に映されているグラフが変化し、うまくいくと発芽の映像が流れます。

This interactive installation takes the germination of seeds as its motif.
When the viewer touches the seed, the graph on the LCD display changes, and if performed correctly a video clip of the plant sprouting will play.

高校生の頃、祖母が種を布と一緒に腹部に巻いて発芽を促進させていたことに興味を持った。18年間一緒に過ごしていながら、この行為を知らなかったことにとても驚いた。種の発芽情報を人は利用し、農業を行っていることに私は気付いた。人為的に発芽を促す他の例として、冷蔵庫に種を数時間入れた後に暖かいところに埋めると、種は冷蔵庫の中を冬と勘違いし発芽することもある。

種が環境から影響を受けるように、我々人間が環境から影響を受けることも明らかである。水・光・温度などが環境として人間に影響を及ぼし、人間は水・光・温度などを利用し、種を蒔き、植物を育て、食し、生活している。
その環境と人との間にある情報、つまり種を利用し、コンピュータを通して表現できないかと考え、種の温度と触ったときの温度の変化を取るインタラクティブな作品をつくることにした。





澤野 知佳
SAWANO Chika
1983年11月17日 兵庫県生まれ

同志社女子大学情報メディア学科卒業。
大学在学中よりインタラクティブ作品を制作し始める。
大学の講師や友達の影響によりIAMASに興味を持ち入学を決める。

Studio 2
Time Based Media

作曲
Composition

映像表現
Video Expression

実験音楽
Experimental Music

ビデオ・インスタレーション
Video Installations

永野 哲久　NAGANO Norihisa

前川 知範　MAEKAWA Tomonori

Studio 2 Review

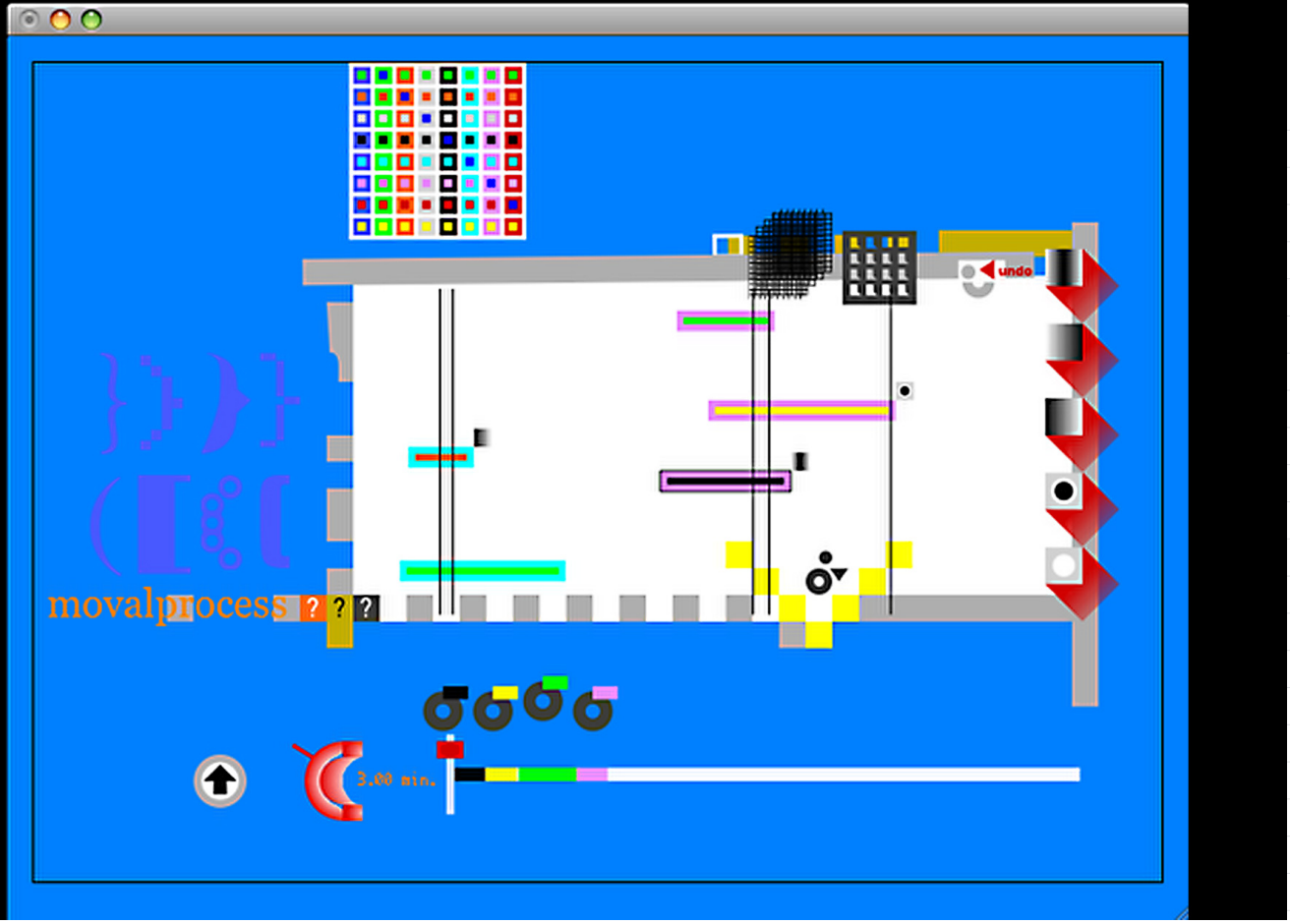
三輪 眞弘 教授　MIWA Masahiro

時々刻々変化していく世相を反映するのか、世代的な傾向なのか、それとも偶然にIAMASで巡り会った学生達の個性や才能の総体が醸し出すものなのか、とにかくひとつのイベントとしてみた修了研究発表会は毎年、ずいぶん異なる印象をぼくらに与える。今年は…何か「沈静」した感じだった。それは勢いがないとか冴えないということではないのだが、ある意味で引きこもった感じ、あるいは、大風呂敷をひろげずに自分にできることをきちんとやろうという内向きの真面目さ、情熱とでも呼ぶべきものかもしれない。ただ、そのような印象はもしかしたら、なぜか今年だけは卒業生がふたりしかいなかったスタジオ2だけの“局所的な事情”によるものかもしれない。もちろん、人数が少ないからといってその内容が「沈静」したものだったわけではまったくないのだが。

例えば、永野哲久の『movalsystem』。それは「音響系」音楽をサウンド・ファイルの組合せと捉え、その素材としての、複数のユーザーによってネット上で共有されたサウンド・アーカイブを目指すもので、いわば集合知を利用した音楽制作環境サービス(?)の試みである。それは、音楽とは何か?作品とは?その作者とは?オリジナルとは?…それら現代の(音楽)創造をめぐる様々な概念を根本から問い直した問題作と言えるだろう。大切なのは、それらが単なる思考実験ではなく、サーバー／クライアント・システムとしてネットワーク上できちんと稼働していた点だ。

そしてもうひとつの卒業作品、前川知範の『映像のアナモルフォーズ』。歴史的にも様々な形で試みられてきたアナモルフォーズの技法を現代のテクノロジーによって復活させる試みである。それには、静止画ではなく、動画を歪曲した反射面に正像として結ばせるための3Dモデリングによる変換テーブルの作成など様々な試みが含まれるが、展示された映像作品ではむしろ、同一空間内に生起する立体物に反射する以前の正像と反射面に結ばれる正像との不思議な交錯に主眼が置かれ、彼があくまでも映像によるひとつの表現形態としてこの技法にアプローチしてきたことを伺わせた。

その他に、修士作品ではなく研究生の作品展示もスタジオ2では充実していた。佐竹裕行の『u鍵とm錠』は顔認識によって顔にモザイクをかけるという昨年の作品を展開させ、さらに洗練されたものになっていた。また、クレメンス・ビュトナーの、明治時代に日本で作られた歴史的なコンサート・ホールの音響シミュレーションはベルリン工科大学の卒業研究として制作されたものである。



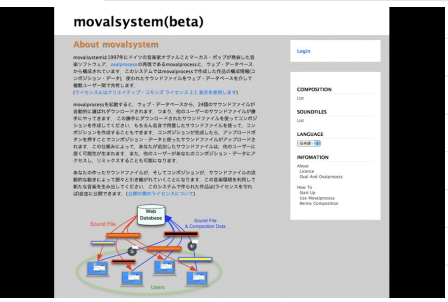
movalsystem

ovalprocessの復元から発展させてネットワーク型へ！

This is an expansion upon a reproduction of Ovalprocess–in the form of a network system!

『movalsystem』は1997年にドイツの音楽家オヴァルことマーカス・ポップが発表した音楽ソフトウェアovalprocessの再現であるmovalprocessと、ウェブ・データベースから構成されています。このシステムでは、movalprocessで作成した作品の構成情報と使われたサウンド・ファイルを、ウェブ・データベースを介して複数ユーザー間で共有します。そこからとんでもない音響作品が生まれるかもしれないし、そこには新しい音楽の形があるのです。

http://sndgems.orgにて絶賛公開中。

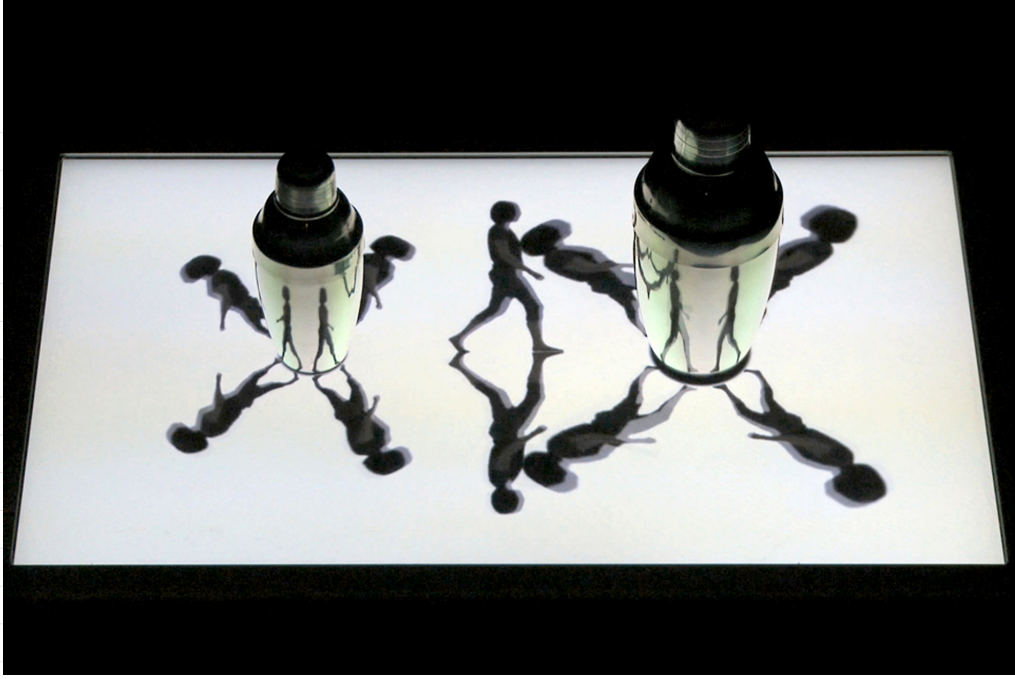


永野 哲久
NAGANO Norihisa

1977年08月23日 福岡県生まれ

サラリーマン5年、フリーランス5年のTheプログラマー。
近ごろは本も書いております。
共著『iPhone × Music』翔泳社 2,394円で絶賛発売中、買ってください。

映像のアナモルフォーズ
Animated Anamorphose



高精細ディスプレイを使用した円筒鏡アナモルフォーズの映像作品。
正像と歪像の関係を実体とその影に見立て、鏡面で正像になることで鏡の中に入ることを表現している。

This video-based work is made in the style of a curved-mirror anamorphosis, using a high-definition display.

Likening the relationship of clear and distorted images to material substances and the shadows that imitate them; this work represents that images have entered a mirror once they become discernible on its surface.

円筒鏡アナモルフォーズとは、歪んだ図像が円筒鏡に映された時にその鏡像が正しい像になるという、歪像画法による古典的なトリックアートである。
映像のアナモルフォーズでは、紙面の代わりに高精細ディスプレイを使用することで、アナモルフォーズに時間軸表現を導入した。
円筒鏡の歪んだ鏡面対称性を利用し、ディスプレイ画像と鏡像のうち、正像となるほうを実体、歪像となる方をその影と捉えた。鏡は形状の違いによって、正像を結ぶために必要な歪像の変換型も違う。画面で正像となる状態から、どこかの鏡面で正像を結ぶ状態へ、歪みを連続的に変化させることで、形状の違う鏡面体の内外を出入りすることを表現する、歪みのアニメーションである。

前川 知範
MAEKAWA Tomonori
1984年07月23日 愛知県生まれ

大学の映像科在籍時は、実写とCGの関係に着目し、実写とCGの合成によるマルチプロジェクションの映像作品の制作活動を行ってきた。
現在は修士研究として、CG技術と現実空間の関係性を軸に、特殊な映像装置、独自の構造を利用した映像表現の研究と制作を行っている。

Studio 3
Interface

情報デザイン
Information Design

インターフェイスデザイン
Interface Design

プロダクトデザイン
Product Design

影近 政通　KAGECHIKA Masamichi
菅野 創　KANNO So
シミョン・レイモンド　Simeon REYMOND
ジュリアン・ジャッソ　Julien JASSAUD

Studio 3 Review

入江 経一 教授　IRIE Keiichi

影近 政通

この研究は、図書館での本の出会いの可能性を広げようというものである。本の分類については既に多くの研究が存在するが、彼は言語修辞論から、言葉と言葉の関係から意味を指示する換喩・提喩というそれぞれの隠喩の働きに着目して、本の並べ方を意味の関連や近接性、上位と下位の概念関係などから決めるアプローチをとった。本を多元的な分類に対応した並べ方にすることで、意図しない出会いや多様さを作り出そうとしている。また、こうした意味の関係をトポロジカルな図形で表現して空間的な関係に置き換え、実際に本棚を制作して空間として構成した。展覧会場では、各本棚のグループは1からEまでの5つのスタジオに対応していた。

菅野 創

この音の出る装置群は、「ガング」プロジェクトからスタートしている。回転する歯車を持った装置にループする音源を与え、それぞれの歯車を噛み合わせることで、次々に音の連鎖と複合を生み出そうというものである。プレイヤーは歯車の数や音源を選択しながら、テーブル上に装置を並べ、配置を替えながら演奏する。予め装置にロードする音や、歯車の数による多様なリズムの生成、演奏者による変化など、ガングを越えて色々な可能性を持つものへと進化した。インターフェイスのデザイン、プラスチックによるモールディング等も高い質を持ったものになっていた。

シミョン・レイモンド

この計画は、大垣という地方都市への驚きから生まれている。スイスから来た彼にとって、日本の地方都市のありふれた風景は、空間の使い方、建物の集合の仕方、道路の在り方、公告やサインなど、多くの要素が極めて異常な理解出来ないものに見えた。現在の大垣は、西欧的都市が成立するためのプロセスとはかけ離れた、都市を形成させる原因によってドライブされている。そうした観点から、彼の関心は都市計画的、合理主義的な手法とは異なる、ある種の詩的な都市形成の可能性へと向かった。彼は現実の大垣を様々な手法で変化させ、再構成し、そうであったかもしれない都市の可能性を、たくさんの物語のように紡ぎ出そうとしていた。

ジュリアン・ジャッソ

彼は本と言語に関わる魅力ある複数の作品を制作した。機関銃のように文字を打ち出すゲームでは、言葉は殆ど解体されてモニター上にハイスピードでのでた打ち回る。プレイヤーは整然と言葉に向かうことができないばかりか、その意味は辛辣で暴力的な意図に満ちたものだ。穴でうがたれたページからなる絵本は、QRコードとして別の意味へと辿り着くが、視線はパターン化された穴自体が持つ物の魅力と、本の物理性が虚(穴)として生まれているという逆説との間を彷徨う。もう一方の絵本では、絵に音声(言葉)を埋め込んでいる。ここには大人向けのねじれがなく、子供が楽しめるよう意図されている。子供向けのもうひとつの絵本として、原子から宇宙まで拡張するイームズ的な世界を、飛び出す絵本で作っていた。

思惟の図書館
Arranging Library

収納／検索効率を重視した図書館は、本を探して借りるだけの場になりました。思考とイメージの新しい発見がある図書館として、V字型本棚のピラミッド状配置を提案しました。

Libraries oriented around efficient search and storage are only useful as places for finding and lending books. I proposed a pyramidal arrangement of V-shaped bookshelves as an organization method for a library where new discoveries of thoughts and images can be made.

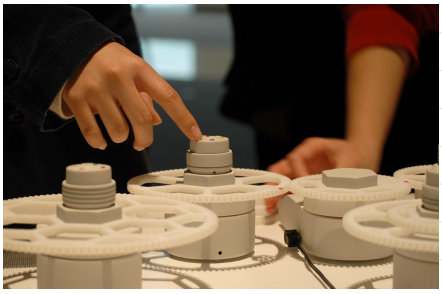
IAMAS2009では、展示作品や研究成果について知ってもらうことを目的として、1段に1作家を割り当てた本棚をスタジオ毎に分けて配置した。各段は、修士論文を中心として、その左右に研究に関連した本、または研究には直接関連しないが作家が大切にしている本を並べた。
それは、作品や論文では表現しきれなかった研究の背景を知ってもらうこと、研究とは関連しない本から研究や作品に興味をもってもらうことを期待したからだ。しかし、学外の鑑賞者はスタジオや作家による纏まりにあまり関心を示さないことに気づいた。
その結果、「本の分類や配列を変えることによって、図書館を新しい思考やイメージを発見する場所にする」という研究テーマに加え、先行的な知識を持たない人も対象にしたサイン計画の重要性を実感した。
今後は言語論などをふまえ、本の無い本棚とサイン計画のみで成立する図書館を考えていきたい。

影近 政通
KAGECHIKA Masamichi
1976年05月14日 愛知県生まれ
愛知県立時習館高校、東京農工大学工学部機械システム工学科、名古屋情報メディア専門学校ライセンス科、などを経由してIAMASに漂着。
ソフトウェア開発技術者、Oracle8iシルバー、2008年度本審査イエローカードメンバーシップ会員。

Jamming Gear

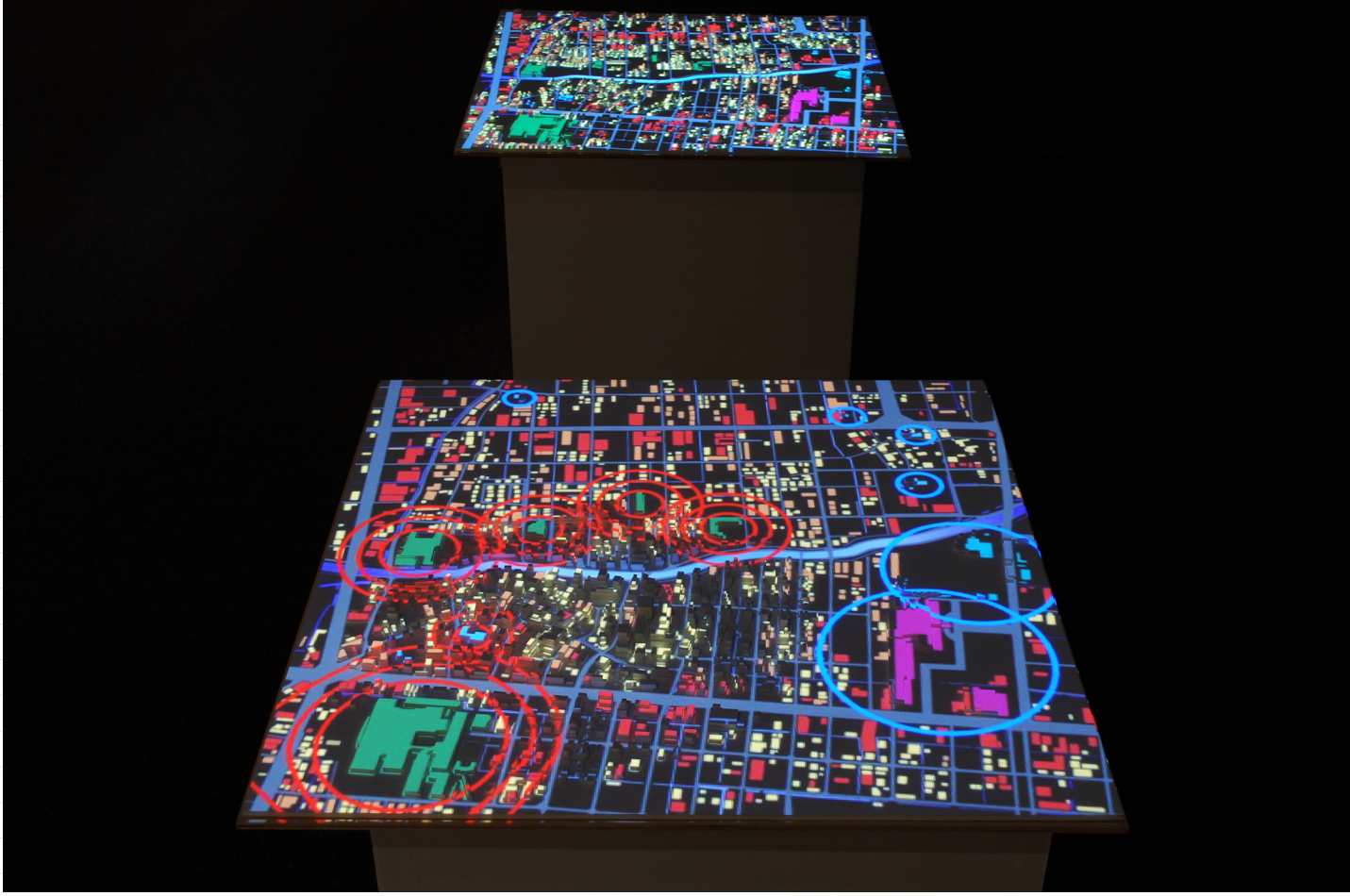
歯車を繋げていくことによって、音楽を演奏する装置。
歯車が一回転するごとに音楽も一周繰り返して再生されるシステムで、これによって視覚的に音楽を構成することができます。

This device plays music as the user connects its gears.
The music repeats one full loop each time the gears make a full revolution in this system, enabling the user to compose music visually.



音源を用いたループベースの音楽を、歯車を用いたタイミング制御によって構築するための装置です。『ジャミングギア』のシステムは、歯車をタイミング制御のためのインターフェイスとして使う構成となっており、専用の歯車と、歯車が取り付け可能な回転検出のための2種類のモジュール、歯車が一回転するのに合わせてループを一周再生する機能を備えたコンピュータの専用ソフトウェアにより構成されています。
一般的な楽譜、シーケンサーは、決められたテンポや拍子の上に音符を配置していき、複数のトラックを同期再生することでタイミング制御を行います。これに対して本作品のシステムは、各トラックが各モジュールに対応し、それぞれ別の時間軸を持っています。前者においてリニアに扱われる時間は、本作品ではループするようになっています。この構造の違いによって、本作品では今までの時間制御の概念と異なる形の、複雑に時間軸が構成された音楽を演奏することが可能になっています。

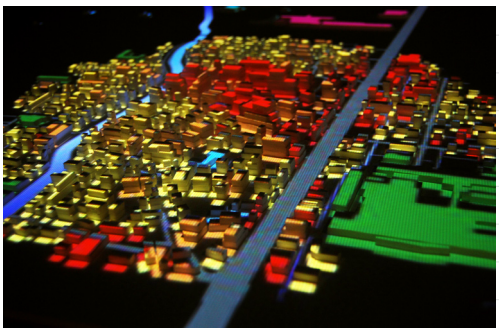
菅野 創
KANNO So
1984年01月02日 千葉県生まれ
武蔵野美術大学卒業後、IAMASに入学。学年が全員男でびっくりしました。



都市の礎石
Urban Cornerstone

本作品は、大垣の南部にある1平方キロの面積を具体的に表現する地図のシリーズである。

These maps embody the same one square kilometre in the south of Ogaki. Each of these maps represent a different way of thinking and a corresponding way of arranging buildings and roads.



これらの地図は、それぞれ違う考え方を表し、それに従って建物と道路が配置されている。これらの考え方は単純な観測に基づいている。

例えば、日本は最も人口密度が高い国の一つで、居住可能地帯では人口密度が1平方キロ当たり1200人以上になっている。しかし、1平方キロ当たり786人という人口密度の大垣のような都市は、日本のもう一つの側面を示している。下記は、パトリック・ムーアが大垣のような横向きに建てられた都市へ提案した内容だ。

「『ここでコンクリートが切れる』と言いつつ、我々は地面に線を引く必要があるだろう。そうすると横ではなく、内部や縦向きに建築するように強いられる。正しく計画さえすれば、高くて密集した都市環境に悪い点はない。とても住みやすいこともある。交通手段、下水管路、電線、道路が少なくて済み、むしろ密集している建物が必要になり、それ自体がより効率的にもなる。」

シミョン・レイモンド
Simeon REYMOND

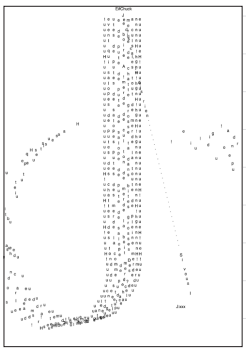
1981年10月22日 ローザンヌ、スイス生まれ

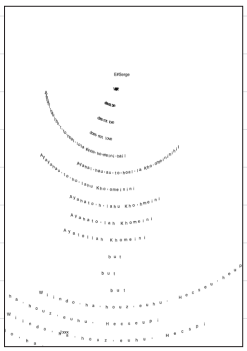
ローザンヌ芸術デザイン大学ビジュアル・コミュニケーション学部を卒業。
三次元アニメーションとライトインスタレーションを制作する。
IAMASに入学して以来、都市の風景についての関心を深める。

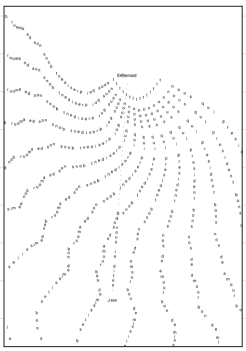
Shoot'em up

『Shoot'em up』はマニアックなアクションのあるシューティングゲームで、侮辱、ニュース専門局の報道、政治演説、宗教的な説教、ポップソング、CMなど、脳にとって攻撃的なものと感じる話し方を合流しようとするビデオゲームである。

Shoot'em up is a video game that attempts to marry the shooting video game genre and its frantic action and some modes of speech I believe are quite aggressive to our brains, namely insults, news channels' reports, political speeches, religious preaching, pop songs, commercials, etcetera.

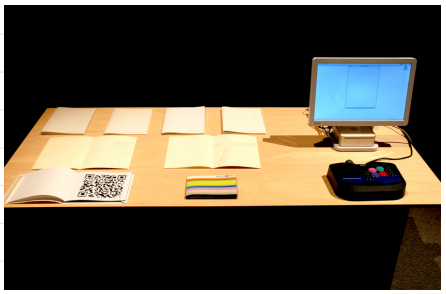






このゲームは昔ながらのシューティングゲームの形態をしている。プレーヤーの船は画面の下部に位置し、敵は画面の左右や上部から弾を発射し、船を破壊しにやってくる。ただ本作品では、敵の波状攻撃が読めるものにするために、船や弾のグラフィックスを文字のグラフィックスに置き換えた。文字のテキストは実在の文章からインスピレーションを得たが、反復性と不合理性を高めるために大きな変更を加えた。この変更は、基本的に第2章に紹介する文学系ゲームの幾つかのバージョンをもたらしている。

現時点では、プロジェクトの最終形態はゲームを一秒ごとに捕えた一連のスクリーンショットを組む本のシリーズだが、展示する機会があったら、プログラムは昔ながらのアーケードゲームのアップライト・キャビネット上で起動している状態で展示する予定である。



ジュリアン・ジャッソ
Julien JASSAUD

1975年11月09日 パリ、フランス生まれ

エコール・デ・ボザール卒業。パレ・ド・トーキョーとポンピドゥー・センターでのグループ展覧会に参加。最近、パリのアーティスト、スーパー氏運営のスペースで、初めての個展を開催する。

Studio 4
Media Aesthetics

身体表現
Performing Arts

空間表現
Spatial Expression

メディア表現
Media Expression

芸術批評
Art Criticism

サイトスペシフィック
Site Specific

近藤 智彦　KONDO Tomohiko

村山 誠　MURAYAMA Macoto

Studio 4 Review

小林 昌廣 教授　KOBAYASHI Masahiro

記憶の表象

卒展は毎回統一テーマが決められていない。
端的に云って、決めることができないのだ。
文化祭や式典とは違うのだからそれでもいいのかもしれないが、だが、やはり何かその年その年を特徴づける鍵語でまとめてみたくなる欲望にかられるものである。
無理して云えば、今年は「記憶」だったように思う。
エスカレーターを上って最初に目につくのが中央部分に据えられた幾つもの本棚である（影近政通『思惟の図書館』）。V字型の本棚をピラミッド状に配置して、「探す」だけではなくその場所で「思惟する」ことを可能にさせた図書館を夢想したものだ。記憶なんてあてにならない。だが、記憶の痕跡は書物の山を前にして、ときとして先鋭的に、ときとして曖昧に、それぞれの断片を繋ぎあわせようと接近を始める。その時に参考となるのがこうしたレイアウトなのかもしれない。図書館という圧倒的な知的空間に対する信頼と懐疑とが同居した、実はきわめて観念的な作品である。
その後ろにはスイートピーの巨大な解剖図が掲げられている（村山誠『無機植物相』）。ワイヤーフレームを利用してCGによって描かれた植物の痕跡である。人は普段、植物をこのように認識することはないが、いったんこの作品を経過して実際の植物に視線を送ると、それらは全く別の様相を呈して、新たに意識へと、記憶へと溶融を開始する。カタチというものに対する曖昧な記憶に対するアーティスティックなアンチテーゼと云える。
八尾裕子の『消えないでほしい』は直接に記憶と欲望へと作品のベクトルを向けている。書かれた言葉は鏡文字になっており、それを読むためにはシュレッダーに繋がれたカードリーダーのハンドルを回さなければならない。読むことは読めなくなること。それならば初めから読もうなどと思わなければいいのに。記憶をめぐった甘いセンチメンタリズムと硬質な死生観とが同居した戦慄的な作品と云えよう。
杉原義浩の『View』は本展覧会中もっともアート作品らしいものである。
天井からは電球が吊るされていてそれが回転している。電球は床部分のガラス破片と接触していて、それらが触れることによって発生する音が電球の明滅を決定している。回転や点滅といった至って機械的なリアクションが「触れる」という優れて人間的な感覚によってコントロールされている。「アートは見るもの」という前近代的な鑑賞方法を現代人の身体もまた記憶しているだろう。この作品は、そうした身体のもつ記憶をガラスのもつ硬質で鋭いイメージと電球が発する柔らかな光のイメージによって緩やかに解体させることをめざす。否、これは鑑賞者がいなくても成立する作品なのかもしれない。
記憶をめぐった作品群は他にもある。
だが、来るべき作品への記憶として、それらは強く受け継がれていかなければならない。

日本人のライフスタイルと自動車文化
The automobile culture in Japanese life-style

日本の自動車がなぜ環境性能を重視するようになったのかを、自動車の歴史を振り返りながら探るとともに、現在開発されているエコカーが本当にエコなのかを、具体的な計算と検証を基に評価した。

Looking back on the history of automobiles to investigate why Japanese car manufacturers have come to focus on environmental performance, this thesis considers whether or not “Eco Cars” being developed today are indeed environmentally friendly, by evaluating the potential of these models based on specific calculations and verified evidence.

自動車というものは、単純な道具以上の嗜好性を持っている。
多くの工業製品において、一定の嗜好性が生まれることは珍しくないが、特に自動車は、嗜好性が性能の高さを上回る傾向が強い。現に、日産のCEOであるカルロス・ゴーンは、「自動車の機能がどれほど優れていても、スタイリングが良くないと顧客は見向きもしてくれない」とメディアで述べており、その後の日産の業績回復は周知の通りである。そのことからも、自動車にとって嗜好性がどれほど重要か推し量ることができる。

現在は、環境問題の影響を大きく受け、世界的にエコカーの開発が活発化している。中でも日本車は、以前から特に環境性能に秀でていた。
このように単なる工業製品とは一線を隔する自動車と人間との関係を、その時々の時代背景から、何故このような自動車文化が発生したのか考察していくと共に、自動車の今後の展望をも検証した。

卒業論文　目次

第1章　はじめに
第2章　自動車文化と歴史
2-1　自動車の誕生から販売まで
2-2　自動車の量産とモータリゼーションの形成
2-3　日本の自動車メーカーによる時代の変遷
第3章　日本社会における自動車の変遷と趣向
3-1　日本への自動車の導入
3-2　自動車産業の再出発と成長
3-3　多様化するニーズへの対応とモータースポーツの発生
3-4　日本車の輸出
3-5　自動車を取り巻く環境の変化
3-6　次世代自動車の開発
第4章　電気自動車の実用性評価
4-1　実用性評価の考え方
4-2　コルトEVのエネルギー消費量の算出
4-3　ランサーエボリューションEVのエネルギー消費量の算出
4-4　RAV4EVのエネルギー消費量の算出
4-5　自然エネルギーを利用した時のEVの運用時エネルギー消費
4-6　EVの省エネルギー性
4-7　電気自動車の航続距離の問題
第5章　まとめと今後の自動車の動向
第6章　おわりに

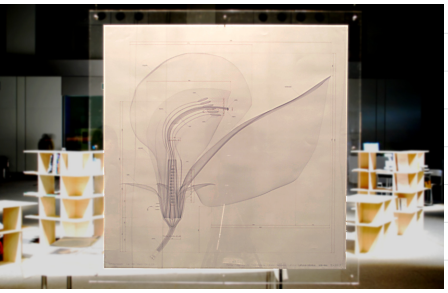
近藤 智彦
KONDO Tomohiko
愛知県生まれ

大学では経営学と情報工学を学ぶ。
自らの立ち位置から最も遠い芸術・美術の分野に学ぶためにIAMASに入学。
IAMASでは文化論を研究。

無機植物相
Inorganic flora

植物の持っている既成イメージを再考し、マクロな視点とミクロな視点で分析し、洗練された造形に再構成し、今までのイメージを変革するようなモノへの転生を試みた。

Well-established images of plants were reviewed and analyzed from both macro and micro level perspectives for this work. These were then recomposed in an attempt to create refined models which would reincarnate such images in a radical new form.



植物は有機的な形態を持った生物であると一般には認識されている。しかし、それは人間側から見た一側面でしかない。なぜならば、彼らは有機的な形態と共に、無機的で機械的な構造という相反する要素を持ち合わせているからである。後者を際立たせることで、彼らは普段とは違った姿を表し、そこから異なる魅力を見出すことが出来るのではないか。彼らの不可見で魅惑的な世界を提示する。
植物の持っている既成イメージを再考し、マクロな視点とミクロな視点で分析し、洗練された造形へ再構成し、既存のイメージを変革するような図像へと転生させる。対象の細密な部分まで分析する科学的な眼差しと端麗なプロポーションを把握する芸術的な眼差し、科学的視線と芸術的視線の折衷、これはまさにボタニカルアートである。ボタニカルアートとは植物学的な精確性と芸術的な表現性の融合された植物画のことである。アウトプットの姿や手段・目的は違うが、観点や眼差しはボタニアカルアートも無機植物相も同じである。そして何より植物を愛でる気持ちにも相違はない。

村山 誠
MURAYAMA Macoto
1984年05月31日 神奈川県生まれ
2007年宮城大学デザイン情報学科空間デザインコース卒業後、
同年IAMASへ入学。
博物画、主に植物画(ボタニカルアート)を研究。植物のCG作品を制作。
第13回学生CGコンテスト 静止画部門「優秀賞」、
2008 Asia Digital Art Award 静止画部門「大賞」他受賞多数。

Studio E
Representation Engineering

コミュニケーション工学
Communication Engineering

ユーザーインタフェース工学
User Interface Engineering

清水 敏雄　SHIMIZU Toshio
吉永 慧一　YOSHINAGA Keiichi

Studio E Review

石田 亨 教授　ISHIDA Akira

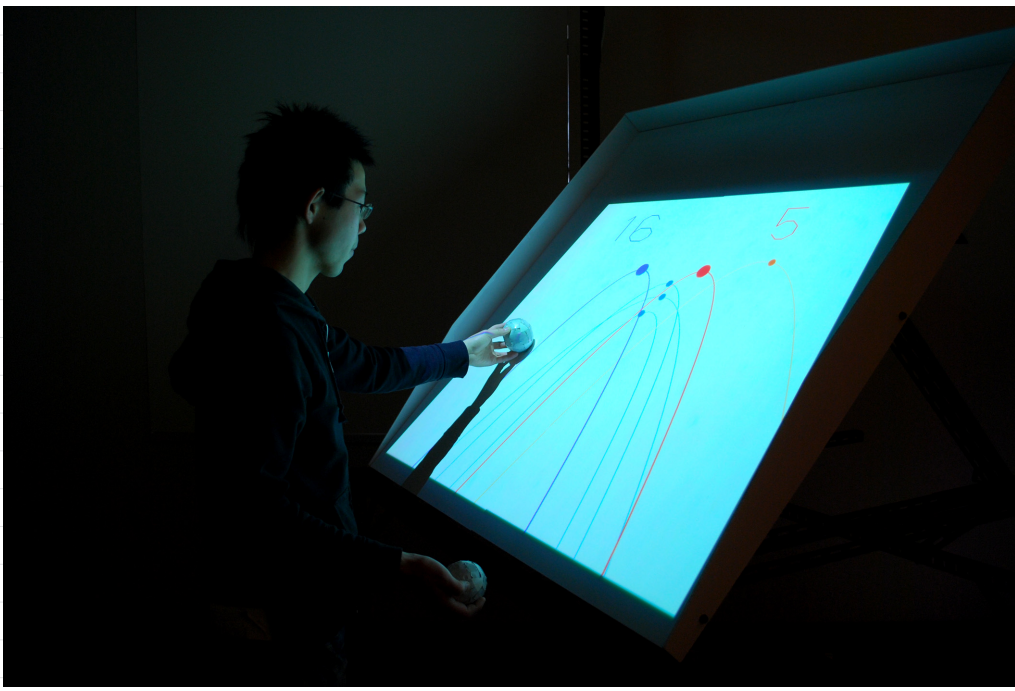
スタジオＥの清水君、吉永君の修士作品／研究は、どちらも自身の体験に基づいた具体的な改善目標を持ったものであり、スタジオＥらしいものだったと感じています。

清水君の修士作品はとてもユニークな内容でした。彼が日頃から楽しんでいる「ジャグリング」をより幅広い人に楽しんでもらおうと、ジャグリング練習システムを開発し、実際にその効果を、実験を通して検証しました。傾斜させた板の上に、ジャグリングした時のボールの奇跡を検出して表示し、安定性をフィードバックし、また投げ上げる時の目標を表示して投げ易くするなど、初心者のモチベーションを維持・向上させる為のアイデアを実装しました。検証実験や修了研究発表会での被験者の評判では、練習システムとしてではなく、そのまま楽しめるゲームのような感覚で体験してもらえたようです。比較的大きな作品で、かつ体験型のシステムとして展示できたので、会場内でも目立っていました。

吉永君は、博多どんたくのような「パレード型イベント」の会場において、主催者、参加者、見物人の間でのコミュニケーションを促進するためのモバイルシステムを提案しました。自身の博多どんたくへの参加経験から、参加者の目的が比較的明確であるにも拘らず、主催者はイベントを淡々と進め、見物人はお祭り気分を楽しむだけという現状を改革して、参加者の意図を明確に見物人に伝え、より興味を持って“参加”できるようにならないかというところから出たアイデアでした。研究のポイントは、彼のシステムプロトタイプの実装、検証のみならず、参加経験者へのアンケート等の指摘からシステムを改善し、より利用しやすいものへと改良を加えた点でした。また、現存する技術のサーベイを入念に行い、提案しているシステムの優位性を明確に示している点も評価されました。修了研究発表会では、研究発表のみでしたが発表は大変好評でした。

二人の研究にはまだ課題もあると思います。吉永君の場合は大規模イベントへの適用試験、清水君の場合はスキルやモチベーションに応じた板の傾斜変更等が考えられますが、全体に完成度の高い研究であったと思います。

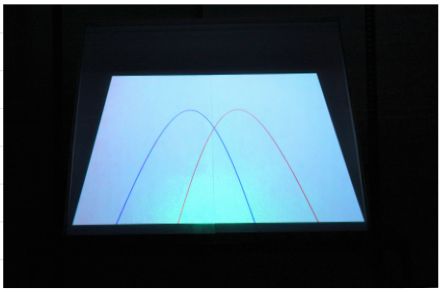
Juggle-Rolling

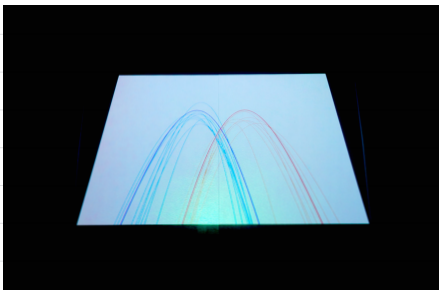


ジャグリング初級者のための練習補助マシン。斜めに傾けた板の上をボールが転がり落ちるようにしてジャグリングをすることで、ジャグリングをする感覚が身に付きやすくなる。

This is a machine for aiding beginning jugglers' practice. Users juggle by rolling balls up on a diagonally-tilted board, easing the process of mastering this sense of movement.

ジャグリングでは、ボールの投げとそのタイミングを正確かつ連続的に制御することが要求される。
初心者が練習する場合には、その慣れない感覚や精神的な焦りのために習得に苦労することがある。
このマシンでは、斜めに傾けた板の上をボールが転がり落ちるようにしてジャグリングをすることで、
ボールの投げの制御の負担が減ると同時に、落下速度が遅くなるために、初心者でも練習が容易になる。
また、板の傾斜角度を変えることで自分の習熟度に適した難易度での練習が可能になる。
さらに、ジャグリングをする時の手本や、練習結果などの情報を、板の上に表示する機能を付加した。
これによって、練習の成果や自分の上達をチェックしながら計画的に練習を進めることができる。

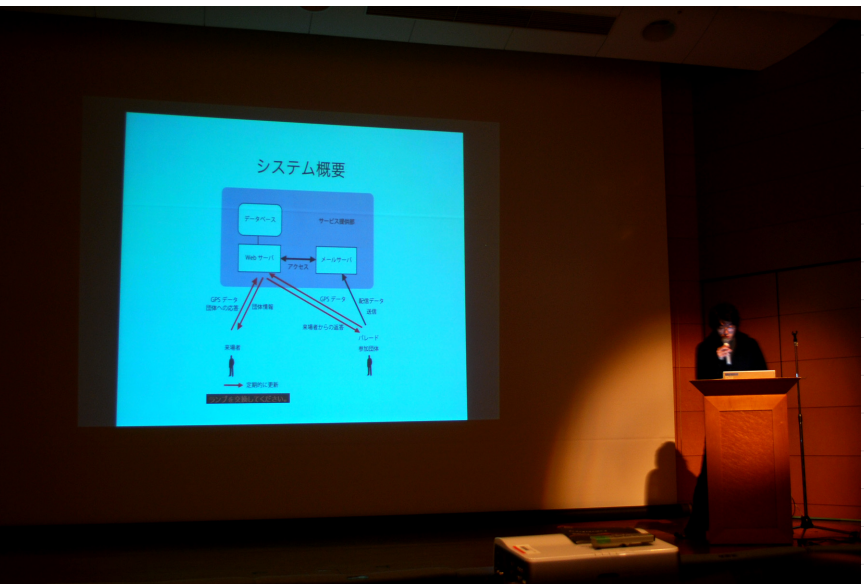




清水 敏雄
SHIMIZU Toshio
1984年 岐阜県生まれ

大垣市内の高等学校卒業後、工学系の学部で4年間学ぶ。
在学中にサークル活動としてジャグリングを始める。2007年IAMASに入学。

パレード型イベントでの情報流通を促すモバイルシステムの提案とそれによる効果の検証
A Proposal of Mobile System to Promote Information Distribution in a Parade and Verification of the Effect



本作品では、「パレード型イベント」でのシステムの提案をし、対象者にアンケート調査をした。
その結果、運用で考慮すべき部分が明らかになった。そこで、実際に運用を考えた上での提案を行った。

In this work a system for “parade-type events” was proposed, and a survey was conducted amongst one target group.The results clearly indicated areas that ought to be taken into account for effective practical use. Based on these considerations for real world system operations, the final proposal was put forth.

「パレード型イベント」とは、様々な団体や参加者が決められた経路を進行していく形態のイベントと定義する。この具体例として「博多どんたく」を取り上げ、イベントでの情報に関する検討を行った。「博多どんたく」での現状を踏まえて、本論文ではパレードに沿って参加団体に関する情報配信を行うシステムを提案した。来場者はこのシステムを携帯電話上で利用でき、会場内にいながらイベントの進行状況に応じた情報を逐次受け取ることができる。システムの運用を想定した上で、「博多どんたく」の参加団体と来場者を対象に、意識調査とシステムの利用について調査を行った。その結果、情報欠如の要因や現状を確認し、システムの利用に関しても意欲的なこともあり、このシステムの有用性を示せた。しかし実際の運用を考えた場合に考慮しなければならない部分も明らかになった。これをもとに、システム以外の環境を考察することによって実際に運用を考えた上での提案を行った。

吉永 慧一
YOSHINAGA Keiichi
1983年09月11日 千葉県生まれ
J-POP→ヴィジュアル系→トランス→2ステップ→エレクトロニカを経て、現在はPerfumeに至る。

AND Course
Advanced Network Design

ネットワークデザイン
Network Design

システム・アドミニストレーション
System Administration

浅野 哲也　ASANO Tetsuya
西村 幸美　NISHIMURA Yukimi
松浦 星太　MATSUURA Seita
三浦 剛史　MIURA Takashi
村木 優貴　MURAKI Masataka

AND Course Review

吉田 茂樹 教授　YOSHIDA Shigeki

今年度のIAMAS卒業制作展も見ごたえのある作品が多く、充実した卒展であったと言える。ANDコースの作品に目を移してみると、今年度はネットワークやプログラミングの技術を駆使したANDコースらしい作品が多かったように思う。

浅野君の『Replay Shooting』は、誰でもステージをクリアできることを目指したシューティングゲームである。この手のゲームが苦手な人でも、過去のプレイデータ(リプレイデータ)を上手に使うことで、より積極的にステージクリアを狙えるような工夫がされていて、既存のゲームには無い方法でゲームを楽しめるのではないかと思われる。

西村さんの『Draw Record』は、デジタルカメラの画像などにお絵描きをして、それらを見比べることで、その画像に対するいろいろな人の思いを知ることができるWebサイトである。画像にどのような絵が描かれるか予想がつかないので、思ってもみなかった反応が得られることも多く、見方を変えると、人が持つ多様性を垣間見ることができる作品だとも言える。

松浦君の『既存匿名化技術の研究及びオニオン・ルーティングのPureP2P化と改良による匿名強度向上の証明』は、ネットワーク上のデータ転送の際にデータの要求元を隠す、匿名化技術に関する論文である。既存の技術を改良することで同程度の匿名性を確保しながら、必要とする資源量を減少させ、データ転送効率を改善している。高校卒業後2年でこのようなしっかりとした論文が書けたことは高く評価できる。

三浦君の『Sh-Area — 地域情報を共有しよう —』は、地図と関連付ける形で各種の地域情報を登録し、それを共有することで地域への理解を深めることができるWebサイトである。このサイトの利用者は、その地域に引っ越して来た人などを想定しているとのことであるが、地域に暮らしていても知らない事が多くあるので、利用方法の工夫次第では非常に役立つサイトになり得る。

村木君の『ウェブドキュメントに対する情報をコメントとして共有するネットワークシステムの提案と開発』は、Webサイトに対してコメントを書き込み、それを他の人も見られるようにすることで、そのサイトに関する情報や思いなどを共有できるようにするシステムである。この作品はサーバー間の連係の仕組みや、用途によってサーバー群を使い分けができる点など、表面からは見えないところの完成度が高いものとなっている。

今年度のANDの卒業生は、この後システム開発等の仕事をしていく者が多いが、卒業制作で学んだことを生かしていってくれることを願っている。

Replay Shooting

Microsoft のXNA Game Studio を使ったシューティングゲーム。

This is a top-down shooting game created using Microsoft's XNA Game Studio Software.

ゲームの内容としては通常のシューティングゲームですが、プレイヤーの行動を記録したリプレイデータを用いて、その行動を再現する機体(ゴースト)をゲームに参加させることができます。

制作動機は、シューティングゲームをクリアするために必要な要素が、ステージに対する学習やプレイヤーの技術の向上などでプレイヤー側に依存しており、そのためにプレイヤーがクリアできないステージが存在しているので、ステージの難易度を変更せずに、誰でもクリアできる仕組みを作りたいと思ったからです。また、作品を制作する過程で、初心者だけでなく上級者にも楽しめるような仕組みにもしたいと思い、リプレイデータの様々な使い方を検討しました。ゴーストには様々な使い方があり、味方として敵と戦わせたり、敵としてプレイヤーと戦わせたりということができます。

浅野 哲也
ASANO Tetsuya
1988年 12月 24日 岐阜県生まれ
岐阜県立岐阜商業高等学校を卒業後、IAMAS へ入学。

Draw Record

写真をアップロードして公開することのできるWebサイトです。またその写真やその周りに、他人、あるいは本人がお絵かきをして、その写真への思いを比べ、見せ合うことのできるWebサイトです。

This is a website that allows for photographs to be uploaded and shared. Other users, or the uploader themselves can then draw on and around photographs on the website, enabling them to display and compare each other's thoughts on those photos.

一枚の写真を複数の人にお絵かきをしてもらうことによって、ユーザーがアップロードした一枚の写真から、複数の見方や考え方、思いに触れられ、これによって自分の思いを確認してもらい、また自分では表現することができなかった、気づかなかった思い、他の人も感じた共通の思いを知ることを目的としています。

最近、アルバムの写真に対して落書きやその周りにコメント、絵などを描き加えた写真を見ることがありました。それを見て、写真だけでは感じられなかった小さい頃の思いを感じることができました。近頃ではデジタルカメラが普及し、現像してアルバムの作成をすることが少なくなったので、パソコン上で写真にお絵かきすることができるアプリケーションを作成したいと考えていました。

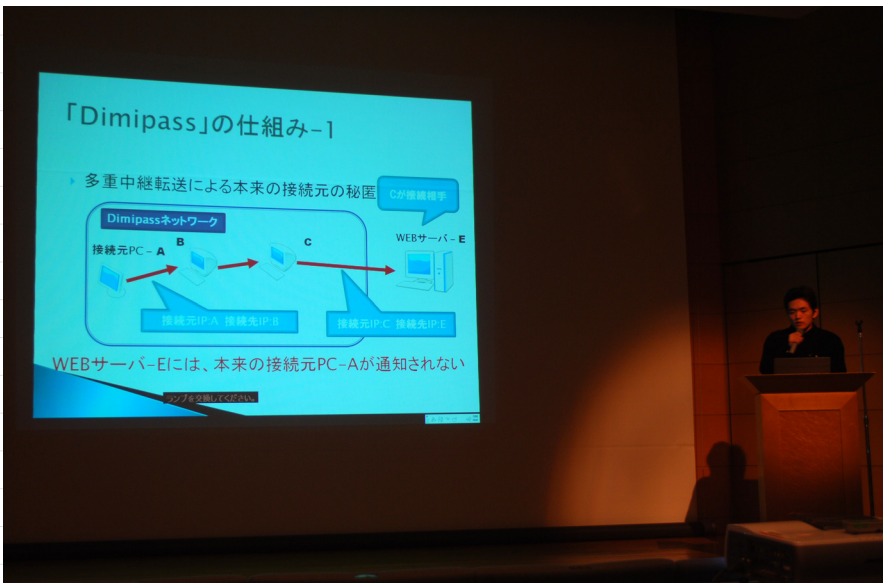
西村 幸美
NISHIMURA Yukimi
1988年 岐阜県生まれ
岐阜県立武義高等学校普通科卒業後、IAMASに入学。

既存匿名化技術の研究及びオニオン・ルーティングのPure P2P化と改良による匿名強度向上の証明

An investigation into current anonymity creation software and a proof of anonymity strength improvement through the use of onion routing Pure P2P software

本論文では、既存匿名化技術であるTorを改良したDimipassを提案した。既存匿名化技術の諸問題をPure P2P化と改良によるアプローチで、パフォーマンスの向上を図った。

This thesis is a proposal called Dimipass, which improves upon the currently available anonymity generation software, Tor. A Pure P2P approach was used to remedy the existing software's various problems in an attempt to improve performance.



Torの匿名性を支える基本的なアルゴリズムであるオニオン・ルーティングがクライアントサーバー型である為に、耐障害性が低く、Torの中継サーバーが攻撃対象となり易い事などから、Pure P2P型へ仕組みの変更を行った。また、Torの中継選択の仕組みは、接続元ノードが中継するノードを選択する為に、制御情報の秘匿は暗号化に依存している。

Dimipassは、中継ノードの選択は各中継を依頼されたノードに選択させることで、通信の暗号化に依存せずに高い匿名性を確保している。更に、隣接ノード同士のネットワーク的な近さを、pingによるラウンドトリップタイムの取得や、TTLを逆算したホップ数の取得により評価し、評価の高いノード同士が中継ノードとなり易い仕組みにしている。

実験的実装において、Torに比べてDimipassの方が高いパフォーマンスを示す結果が得られた。

松浦 星太
MATSUURA Seita
1988年 岐阜県生まれ
県立岐阜商業高等学校・情報処理科卒業後、IAMASへ入学。

Sh-Area —地域情報を共有しよう—

Sh-Area – Let's share regional information –

地域情報を共有及びアーカイブし、地域の理解を深めることを目的としたシステム。
ウェブサイトの他に専用のクライアントを用意し、リアルタイムな情報配信を行う。

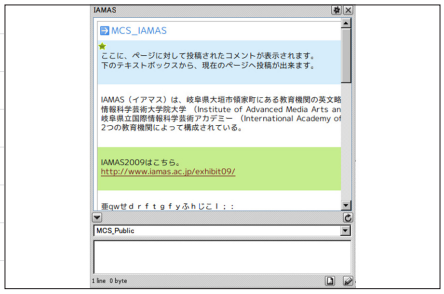
A system for sharing and archiving regional information, created with the intent of deepening regional understanding.
In addition to the website, the system can be accessed through a proprietary client, and provide real-time information updates.

『Sh-Area』では、地域情報としてまず場所を登録し、その上でユーザーのコメントや関連写真、イベント情報など様々な情報が付加されます。
これらの場所は「場所の種類(公共施設、交通機関など)」だけでなく、「タグ情報(新しくできた、営業時間が長いなど)」からでも調べることが出来ます。
地域情報はウェブブラウザの他に、専用のクライアント(Sh-Area クライアント)を利用することで、ウェブブラウザ単体では実現できないリアルタイムな情報配信とスムーズな閲覧が可能になります。
また、ウェブサイトには、IPアドレスから自動的に地域を判別して、その地域の地域情報表示や、そのまま他の地域情報が調べられるような仕組みを導入し、すぐに利用することが出来ます。
ユーザー登録とログインを行った後は、ユーザーの登録情報をもとに、多くの地域情報を提供します。

三浦 剛史
MIURA Takashi
1988年 岐阜県生まれ
岐阜県立岐阜総合学園高等学校情報システム系列を卒業後、IAMASに入学。

ウェブドキュメントに対する情報を
コメントとして共有するネットワークシステムの提案と開発

Proposal and Development of a Web Comment Sharing System



ネットワーク上の様々なドキュメントに、
コメントという形で利用者が情報を付与する事が出来るウェブコメントシステム。

This is a web comment system that allows the user to add information
to a variety of online documents in the form of comments.

このシステムが持つ楽しさや可能性、また実現する上で要求されうる課題を検討し、考察を基に独自に設計した通信仕様を基盤として、「PHP + MySQL環境」のサーバー、及び「Firefoxアドオン」のクライアントを用いたシステム「MCS」を開発しました。

MCSシステムは事前に考察した問題点を解決するために、サーバーを分散させる機能を取り入れています。そのためにサーバーソースとプロトコルを公開できるように設計しています。

MCSシステム上のデータはMCSフォーマットと呼ばれるXMLでやりとりされ、HTTPを用いて通信を行います。

MCSサーバーでは「URL」と「コメント」をセットで管理し、必要に応じて他のサーバーへ問い合わせる機能を持っています。

この取り組みをオープンにして世の中へ公開する事で、新しい形の「ウェブコメントシステム」の在り方を提案します。

村木 優貴
MURAKI Masataka
1988年 岐阜県生まれ
岐阜市立商業高校情報処理科を卒業後、IAMASへ入学。

CGI course
Computer Generated Image

コンピュータグラフィックス
Computer Graphics

アニメーション
Animation

大場 親香　OHBA Mika
小栗 諒　OGURI Ryo
北川 正憲　KITAGAWA Masanori
堀 祐子　HORI Yuko
山田 潤　YAMADA Jun

CGI Course Review

小田 英之 教授　ODA Hideyuki

今年はCGIコースから6名、研究生から1名が卒業制作展に参加した。こちらの予想をいい意味で裏切るような飛躍した作品は見られなかったが、どの作品も年次制作を継続し、着実に質の向上とスキルアップが見られる堅実な作品が揃った。

大場親香の『Dragon』は、企画・アイデアスケッチ・絵コンテ・粘土によるスカルプティングから始め、CGモデリング制作、実写映像の撮影、アニメーションの作成、HDR画像の作成、合成の為のマッチムーブなど、現在の映画制作における合成の一連の流れを一人で行った。1年間しっかり取り組んだ成果が出ており、一定の水準に達することが出来た。

小栗諒の『ゼロプラスプロジェクト』は「まちと遊ぶ」ことをキーワードにした、DSPコース菅沼聖との共同制作である。メディア・ファサードに収まりきらない魅力や可能性があり、街が持つ機能（例えば噴水）を利用したり、空間に映像やインタラクティブな装置を持ち込むことで、遊びや創造、コミュニケーションを促進するプロジェクトのプレゼンテーションとして、そのプロトタイプやアイデアを映像やパネルで展示した。

北川正憲の『EMO』はCGアニメーションでの面白さやスピード感を追求し、個性的なキャラクターのデザインなども相まって、魅力のある作品に仕上がっていた。ただ、こういったカートゥーンの場合、サウンドエフェクトが作品の善し悪しに大きく影響する。全体のトーンを演出するサウンドはあるものの、個々の動作にはサウンドエフェクトが付けられておらず、少し物足らなさが残った。

堀祐子の『FUNUKE』は、主人公の感情表現、特に無気力な様子など、表情の変化をうまく表現しており、色彩設計などにセンスが伺うことができた。しかし、完成版でもストーリーを語りきれなかったことや、小道具など造形の荒いところがあり、その点は主人公の表情が良かっただけに惜しまれるところである。

山田潤の作品『UNITY』は年次制作『MOTION』では実現できなかった連続性を意識し、全体としては調和しながら図と地、幾何と有機的フォルム、線と面、記号とイリュージョンといった要素がダイナミックに交差し変化し続ける抽象作品として成功していた。

研究生の世羅恭大の『13』は、漫画とアニメーションという異なるメディアをうまく融合させた秀作といえる。漫画のコマ一つ一つをアニメーションのカットと対応した構成は、違和感なく両者の関係を確認させ、漫画・アニメ世代でなくとも自然にその世界を楽しむことが出来た。ただ、緊張感を演出する上で、もう少し表現に誇張があってもよかったかもしれない。

Dragon

3DCGのドラゴンと実写の山を合成し、ドラゴンが山の中で暮らしている様子を表した映像作品です。

This is a video work depicting a dragon's life among the mountains, made with a composite of a 3DCG dragon and live action footage of mountain scenery.

池田山の中にドラゴンが住んでいます。このドラゴンは雑食性で、穏やかな気性の持ち主です。一匹で山の中を歩き回ったり、空を楽しく飛び回ったりして生活しています。外見のモデルにしたのはトカゲやヤモリです。かっこいいドラゴンというより は、トカゲに角と羽が生えて大きくなったイメージです。

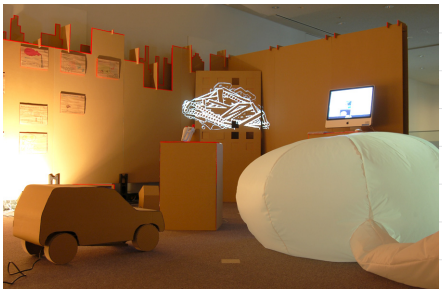
実写との合成をリアルにすることを目標に作ったので、映像としては満足していただけない点があるかもしれません。一番苦労したのはドラゴンの色塗りです。皮膚がごつごつしているので、鱗のよ うなものは一つ一つ手書きで描きました。半年以上の時間を掛けて制作しましたが、映画のドラゴンとの壁をすごく高く感じました。30秒の短い作品ですが、リアルさを感じていただけたら嬉しいです。

大場 親香
OHBA Mika
1988年11月09日 岐阜県生まれ
岐阜県立大垣商業高校情報科を卒業後、IAMASへ入学。

ゼロプラスプロジェクト
0+Project

ゼロプラスプロジェクトは、「まちと遊ぶ」ことをテーマにしています。
まちにあるものを使って、それらに「遊び」をプラスしていくことで、
まちに「！」を生み出す仕掛けや仕組みを考えるプロジェクトです。

The theme of the *Zero Plus Project* is “playing with the city.”
By using objects in the city, plus an element of “play,” this project thinks up creations that produce a “!”.



私達が日頃何気なく通り過ぎているまちの中では、様々なものがあり、色々なことが繰り広げられており、その中にはたくさんの小さな「！」（気づき、発見、ハッとする瞬間、日常の中の非日常）が見え隠れしています。こういった「！」の数々に日常的に出会うことで、一日が豊かなものになり、「まちを歩く楽しみ」や「まちの魅力の再発見」へつながっていきます。
私達は、その眠っている「！」を顕在化させていく「仕組み」や「仕掛け」を考えていこうと『ゼロプラスプロジェクト』を立ち上げました。
ここで言う「0」というのは、すでに機能的に充分な役割を果たしてながら、そこに新たな価値を見いだせる可能性を秘めたまちにある「モノ」を指します。それら「0」の性質を読み取り、そこに賑わいや、コミュニケーションを生み出す誰もが楽しめるような「遊び」の要素を「+」していくことで、まちのなかに「！」を表出していくことを目的とし、活動を行っています。
これまで私達が考えたアイデアとそこから具体化してまちで行った様子と制作物を展示しました。

※DSPコース菅沼聖との共同制作

小栗 諒
OGURI Ryo

1983年10月25日 神奈川県生まれ

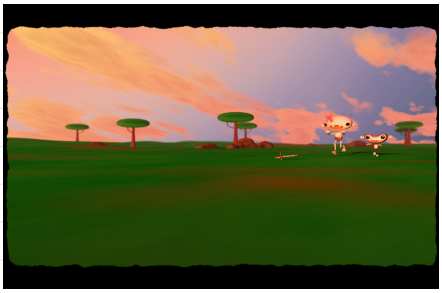
東京理科大学理工学部建築学科卒業。違う環境から空間に対する視点を持ちたいと思い、IAMASへ進学。映像表現を主に勉強しつつ、展示という形式にとらわれることなく、屋外（都市）を表現の場として日常の中に「！」を生み出すアイデアを考える。

EMO

サバンナを舞台に繰り広げられる人間とガゼルと猿のショートストーリー。

This work is a short story about a man, a gazelle, and a monkey that unfolds on the stage of the African savanna.

どんな生き物でも自分の生命を全うするためは、他者を犠牲にしていかねばならない。
それは自然の摂理だが、時としてその行為は酷く残酷に映るものだ。
今こうしている間にも、我々の糧となる生物が大量に殺され続けている。
しかし、日本をはじめ高度な経済発展を遂げた国で目の当たりにすることは少ない。



そして少女は笑顔で言う。「お肉が好き!」

北川 正憲
KITAGAWA Masanori
1984年04月09日 愛知県生まれ
京都産業大学外国語学部言語学科スペイン語専修卒業後、デザイナーになるべくIAMASに進学。活動内容は主に3DCGを用いた映像制作とイラスト制作。

FUNUKE

現在の社会情勢を絡ませ、将来への不安や焦りを、パペットアニメーションを通して表現しました。

A stop-motion animated film that expresses the impatience and the anxieties about the future that come with being entangled in today's society.

将来に不安を抱えている主人公がいます。しかし彼にはやりたい事もお金も無く、毎日同じ生活が続きます。
不安と焦りで毎日追いやられる日々。その中で、彼は自分自身と奮闘しながらも前へ進もうとします。

IAMASでは子供向けの明るい楽しいストーリーを中心に制作してきました。
しかし、今回は自分自身を見つめた作品にしようと思いました。
自分自身を見つめた時、一番心に引っかかったものは、将来への不安があったことです。
それは、先が見えない恐怖と焦りがこみ上がってくるものでした。
現在の社会も先が見えない状態になっています。
どうしてこんな風になってしまったのか。
社会に対しての怒り、自分の力不足へのやりきれなさ、いろいろな複雑な思いの中でこの作品に至りました。
そして、その思いを今まで制作してきたパペットアニメーションという形に乗せて表現したいと思い制作しました。

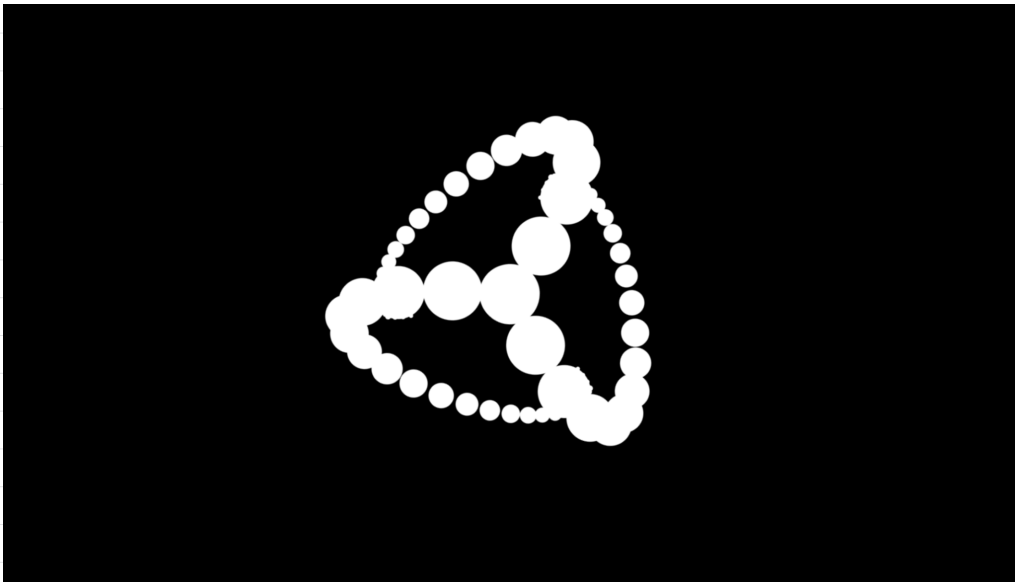
堀 祐子
HORI Yuko
1988年04月18日 岐阜県生まれ

岐阜県立長良高校卒業。高校時代はみんなが受験勉強で必死になってる傍らで、デッサンばっかりしてた。IAMAS入学後、アニメーションを中心に制作。

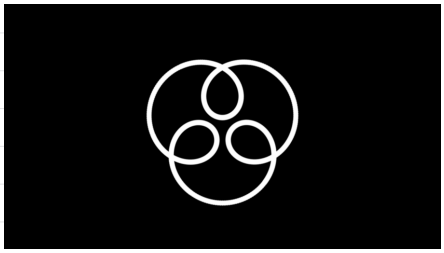
UNITY

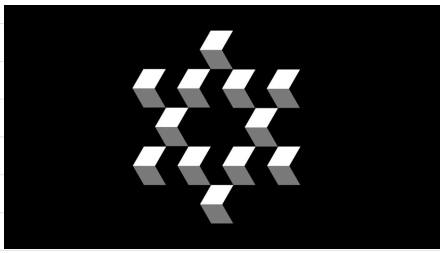
幾何学図形を用い、流動的に視点が変化していくアニメーション作品です。
二次元が三次元に見えたり、図と地の反転や錯視など、
視点が変化する様子を抽象的な図形でミニマルに構成しました。

This animation work uses geometric forms to create a fluidly changing perspective. Composed in a minimalist style, abstract forms in this work depict changes of perspective such as two-dimensions appearing as three-dimensions, figure and ground inversions, optical illusions, and other effects.



この作品は「なんとなくおもしろい動き」を作るところから始めました。
それを短いクリップという形で幾つも作りながら、全体をどのように構成するかを同時に考えていきました。「UNITY」は、映像のパーツ（アイデア）の結合体で全体が作られているという意味です。
今回やりたいと考えていたのは、試行錯誤のプロセスを再考（デザイン）する事でした。ものづくりの過程にはトライ＆エラーがつきものですが、シンプルで簡単に作れるものほど、トライ＆エラーを多く繰り返し、そうしてより完成度を上げられると考えました。
頭の中だけにあるアイデアと、実際にカタチにする作業との間の試行錯誤を、より効果的な方法でデザインできれば、高度なCGの技術や上手に絵が描ける力が無くても、おもしろい作品を作ることはできると思います。





山田 潤
YAMADA Jun
1984年07月28日 岐阜県生まれ

名古屋芸術大学デザイン学部ライフスタイルデザインブロック卒業。エディトリアルデザインを学びつつ、VJやインタラクティブな映像表現に興味を持ちIAMASへ。
IAMASではモーショングラフィックスを中心に制作。

DIT Course
Designing for Information Technology

ウェブデザイン
Web Design

グラフィックデザイン
Graphic Design

プログラミング
Programming

杉崎 実那　SUGISAKI Mina
筒井 諒太　TSUTSUI Ryota
八尾 裕子　YAO Yuko
渡邊 唯　WATANABE Yui

DIT Course Review

瀬川 晃 講師　SEGAWA Akira

卒展から1ケ月ほど経ったところで、個々の作品について振り返ってみる…。

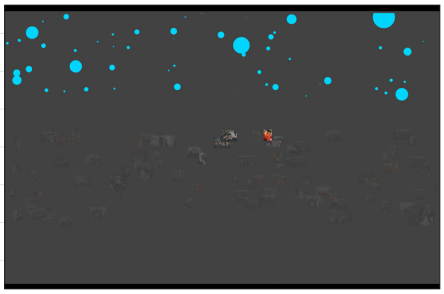
杉崎実那の『My Album』は、符号化された写真が量となり新たな情報として意味を持つ。瞬間瞬間に凝縮された時間の層から、特定の記憶を引き出す。個人的なモチーフだからこそ、究極のカスタマイズを見てみたかったようにも思う。

筒井諒太の『LIVE LETTER』は、体験者によって作り変えられた文字の形とその変遷を俯瞰するシステムである。前者の形から何を引き継ぎ、どう変えるのか。作為と作為の間に結ばれる関係は、全体として無作為な何かとなって立ち現れてくるのか。

八尾裕子の『消えないでほしい』は、小さな巻物上に書かれている鏡像になった手紙を手回しで送りながら読む。その行為から、再び読み取ることの出来ない切り刻まれた文字の断片が生成される。この一回限りの不可逆な体験装置は、限定された送り手と受け手にどんな感情をもたらすのであろうか。情報伝達の媒体として、簡潔に正面から捉えられた作品である。

渡邊唯の『こころのはこ』は、本が発する雰囲気を、その大きさや手に取った感触、重みなどから何であるかと想像させる。開いて見られるのは、見返し、本紙、柱やノンブル以外に内容として読み取る情報はほとんどない。そこにあるのは、その本が出来上がるまでの過程を読み取る読者の想像力なのだろうか。

全体に共通するのは、まだ作品として完成された強度がなく、第三者にどれだけ伝わっているのかが気がかりである。善意に解釈するならば現在進行形だが、まだ積み残したものがあるはずだ。この学年は少人数で年齢差も比較的少ない構成であったが、個々の領域は際立っていたように思う。 卒展カタログや雑誌広告といったリアルな印刷媒体の制作、ウェブサイトを仕事として請け負ったり、ワークショップを運営したりと、実践的な経験もふまえながら、2年間で確実にステップアップしていったように思う。
IAMASという場所は、人を成長させるための環境が絶妙に保たれている。その種子がこれからどう発芽するか、期待を込めて見守りたい。



My Album

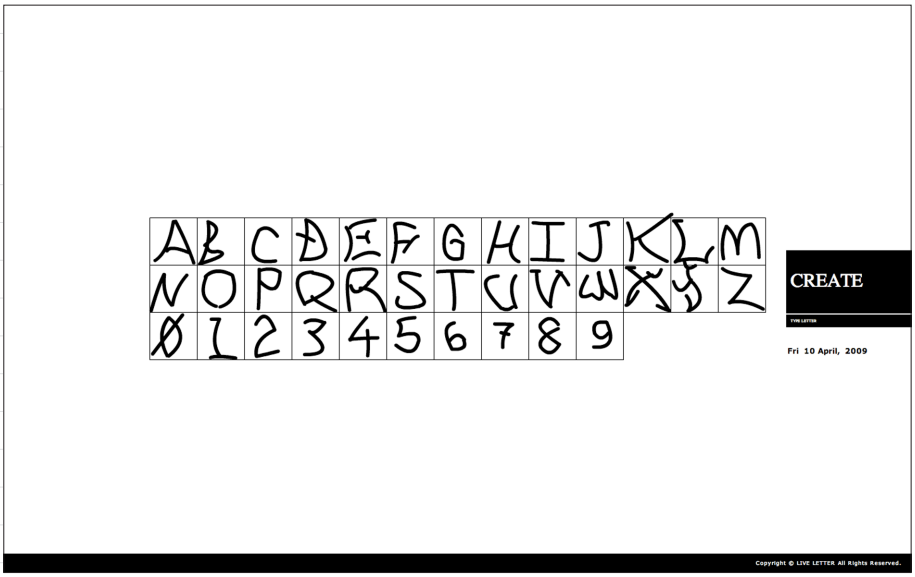
写真につけたタグによって写真を検索する事ができるアルバム。

This is a photo album that enables the user to search through photographs by using tags they have added to them.

1枚の写真に複数のタグをつけることができるので、
自分の好きなキーワードで写真を分類することができます。
たくさんある写真の中から、自分が見たい写真にたどりつくまでの時間や行程を減らし、
次々と思い出を振り返ることを目的としました。

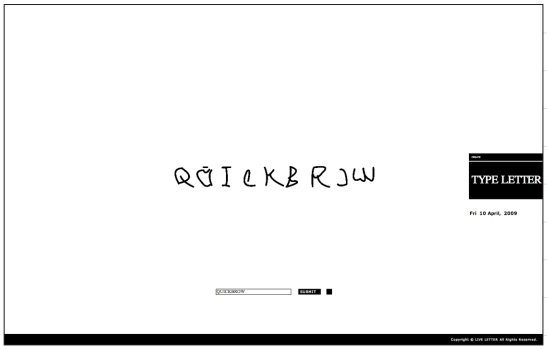
杉崎 実那
SUGISAKI Mina
1988年06月07日 岐阜県生まれ
大垣商業高校情報科を卒業後、IAMASへ入学。

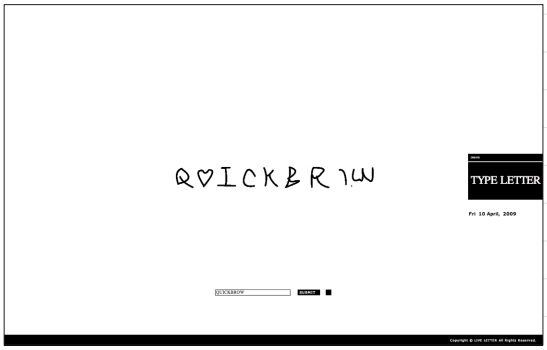
LIVE LETTER



**『LIVE LETTER』はユーザーが文字の骨格を改変することができ、
その都度それらが記録されるシステム。**

LIVE LETTER is a system that enables users to alter the shape of letters—
recording these forms each time they are changed.



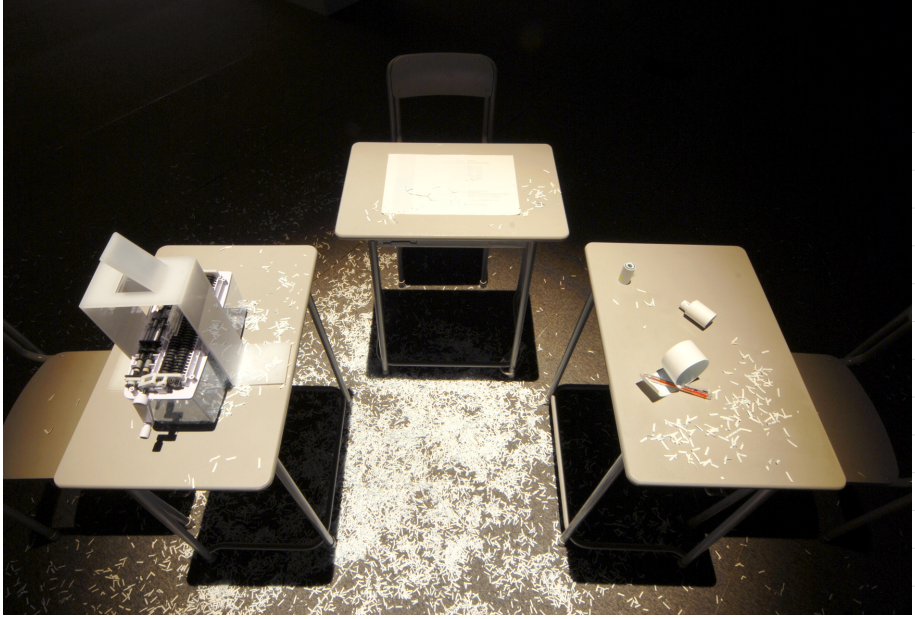


『LIVE LETTER』は文字に対して形を与えたり、過去の形を見ることができるWebコンテンツのためのシステムで、形を与えられる文字はアルファベットのAからZと、数字の0から9までの合計36文字。文字は形を与えられる度にその姿を変えていくが、それまでの形は記録され、形の変遷を顧みることができる。

本作品では、文字に与えられる形をその文字の歴史の一つとして考え、最初の形から現在の形までを一つの文字と捉えた。従来、文字は形を一つしか持つことができず、機能や美しさだけを追っていたが、ここでは見ることができなかった文字の形の変遷を文字自身が持ち、過去の形を顧みることができる。

文字に与えられる形は一つではないという考えから、ユーザーが文字を共有し、簡単に何度でも作り変えられることができる場となるように制作した。

筒井 諒太
TSUTSUI Ryota
1986年11月15日 愛媛県生まれ
広島の専門学校を卒業後、IAMASへ入学。



1. 時間は過ぎてゆく。物は朽ちる。言葉は褪せ、文化は廃れ、関係は綻び、生物はいずれ死ぬ。
大切なものを保存したい、現状を保持したいという欲に反して、全ての事象は、始まってしまえば必ず何らかの終わりが存在するということについての考察。

2. PCや携帯の一般化に伴って、「読み／書き」が持っていた身体感覚が薄れていくような気がする。
本作品中のテキストリーダーをレンズに、テキストを消費することについての再考を促進。

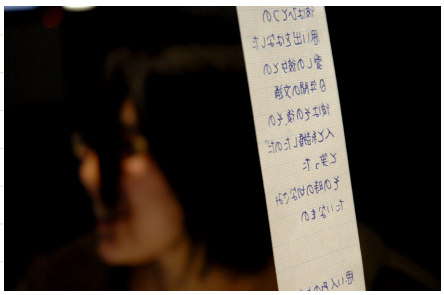
3. 人生をコンテンツとして捉えた時、全く無関係の人間からしたらそんなものは屑であるということの証明。

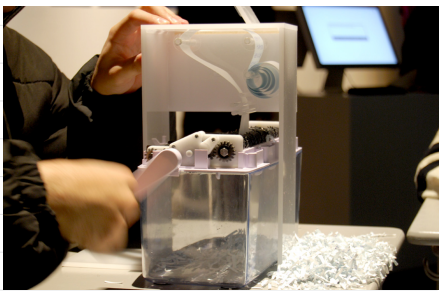
消えないでほしい
However, you will forget it

手回し式テキストリーダー／手紙／手紙であった何か

Hand-cranked text reader/letters/something that was a letter

大手企業CFの「モノより思い出」というキャッチコピーには概ね賛成だが、実際にはその思い出すら割とあっさり手放されるようなもので、「ずっと××××××したい」などというような足掻きの多くは報われぬものであることは間違いない。願う／祈ることについてのみ許される鮮やかさ、手元に残る記憶が自由であることの残酷さと言ったら。
果たして、痕跡はただの屑か？
僕たちはジレンマの先に遺ったそれを握りしめていこう。
どうせ、墓にテキストは持っていけない。





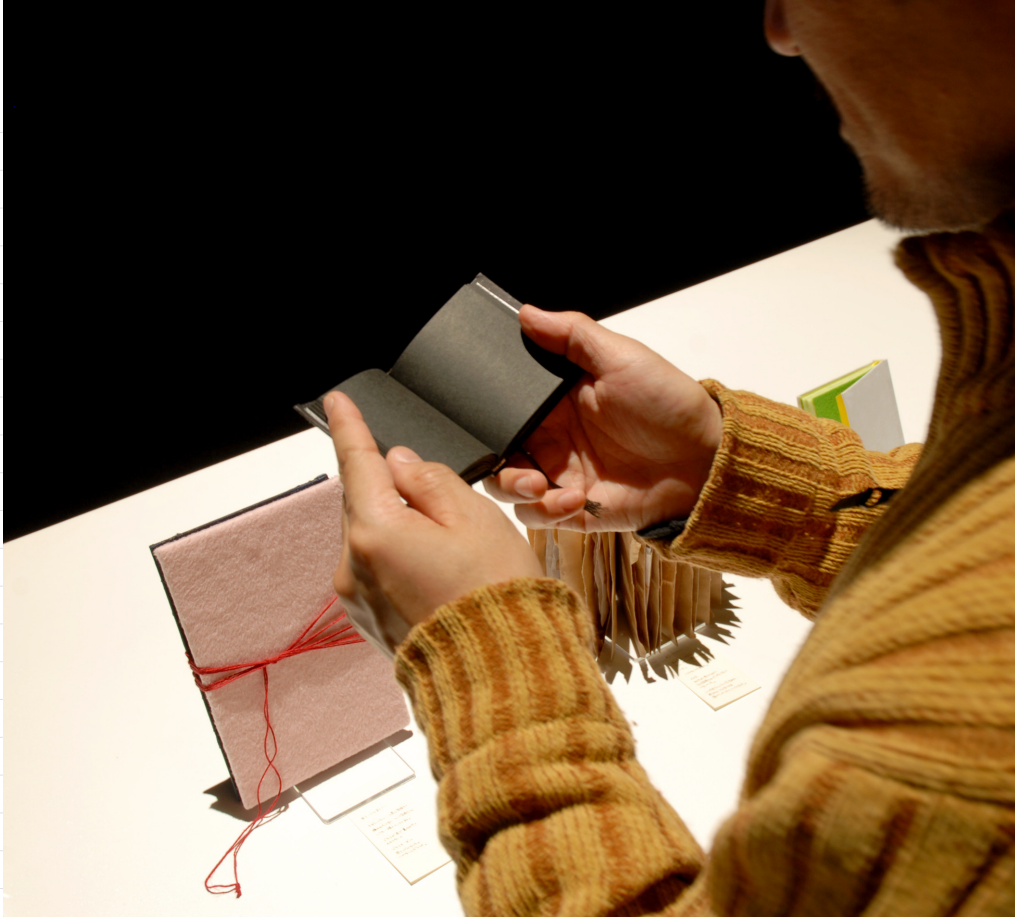
八尾 裕子
YAO Yuko
1986年06月12日 埼玉県生まれ
埼玉県生まれ（病院は東京都）。滋賀県育ち。滋賀では死にたくない。
ゼリーが溶けませんように。

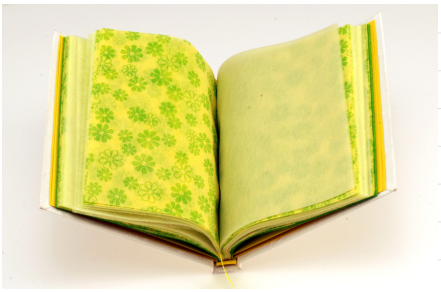
こころのはこ
Book of memories

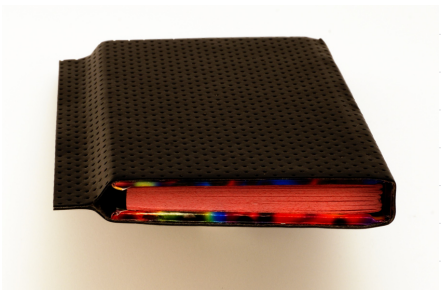
感情を「本」という形の中で表現する、
という実験の中で生まれた作品です。
この本自体は物語を持ちません。
本それぞれの「感情」にまつわる記憶や
イメージを思い浮かべることで、
この本の物語が完成します。

This work was created while experimenting with emotional expression in the form of books.

These books themselves do not contain any stories. Rather, their stories are developed through the conjuring up of images and memories connected with the “emotion” represented in each book.







「本をつくりたいです」
「それなら、一度ちゃんと作ってみなさい」
「はい。やってみます」
先生とのそんなやりとりを経て、私は製本を始めた。
10月半ばのことだった。
手製本についての教本を片手に試作を作っても、「どんな本をつくりたいか」という根っこの部分がみつからず、もやもやしてた。
「本をつくりたいけど、本をつくりたいわけじゃない」という言葉を、頭の中で何度も繰り返した。

面白い文章が書けるわけでもなく、素敵な絵が描けるわけでもない自分。だからこそ自分の何かを「綴じる」ことは絶対にしたくなかったし、どうしようかと悩んでいた。
そんなふうに悩み続けて、『こころのはこ』はできあがった。ページを表す数字と、表題としての通し番号をもつだけで、あとはまっ白。
わたしはそこに思いをこめて「本」という形を作るけれど、あとの欠けている部分は、見たひとがそれぞれ自由に作ってくれたらいい、というスタンス。ずいぶんと投げっぱなしな感じだけれど、それこそが数ヶ月前のわたしが抱えていたジレンマへの回答なんだと思う。

渡邊 唯
WATANABE Yui
1988年07月16日　愛知県生まれ
愛知県立旭丘高校美術科卒業後、IAMASへ入学。

DSP Course
Dynamic Sensory Programming

映像・音楽パフォーマンス
Video/Musical Performance

インスタレーション
Installations

デバイス
Devices

越智 正洋　OCHI Masahiro
菅沼 聖　SUGANUMA Kiyoshi
杉原 義浩　SUGIHARA Yoshihiro
水谷 賢太郎　MIZUTANI Kentaro

DSP Course Review

小林 茂 准教授　KOBAYASHI Shigeru

他の皆さんと共通した感想になってしまうかもしれませんが、今年の卒業制作展は、昨年度と比べてずいぶんと小規模になってしまった感は否めないかなと思います。特に、DSPは4人と少なかったのが、私にそうした印象を強めているのかもしれません。しかし、内容としては今までのIAMASの卒展とはどこかが違う、興味深いものだったのではないかと思います。

越智君の『日常の景』は、大阪の西成区釜ヶ崎で数週間住み込みながら撮影した映像をベースにしたインスタレーションで、本人が数年間に渡って考え続けてきたアートと地域と自分との関わりというテーマに取り組んだ作品でした。

菅沼君(＋CGIの小栗君)の『ゼロプラスプロジェクト』は、大垣の街に積極的に働きかけて、もっと楽しくしようというプロジェクトで、建築をベースとしている二人の持ち味が活かされた、荒削りながらも楽しさの感じられるプロジェクト展示でした。

杉原くんの『View』は、指向性の非常に鋭いスピーカーと、視覚の関係性によって得られる「体験」にフォーカスした作品で、鉄板の上を転がるランプの印象的なビジュアルとサウンドの関係を静かに味わうことのできる作品でした。

水谷君の作品(正式なタイトルは長いので省略)は、キーボードをタイプすることによってIllustrator上でテキスタイルのようなグラフィックが生成される自作のツールを使用し、物理的にキャンバスに顔料インクで定着させた作品でした。

たまたま今回は、4人とも直接担当するゼミの学生でしたので、アイデアの段階から、制作プロセスの様々な紆余曲折を見つめて来たわけですが、全員が、展示としてできる事を全てやりきる所まで見届けられたことを、とても嬉しく思います。IAMASでの制作はこれで卒業となるわけですが、また彼らの今後の活動を様々な形で見ることができるのを楽しみにしています。

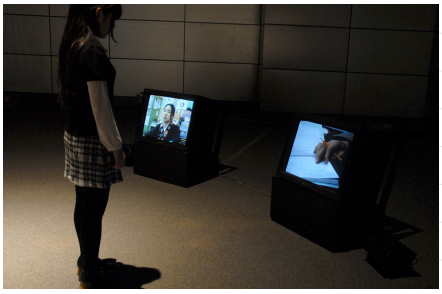
日常の景
The Scenery of Daily Life

日雇い労働者が多く集まる街、西成区釜ヶ崎。
アートとは縁遠く見られるこの場所に一ヶ月ほど住み込みながら、対話と記録を続けた。
釜ヶ崎で表現活動を続ける住人との対話を通じて、
自身が「表現すること」について思考した映像インスタレーション。

Nishinari, Kamagasaki: This is a part of town where many day laborers have gathered.

I created dialogue and conducted documentation while living here for approximately one month, in this place that seems so alien to art. This is a video installation concerning myself and “expression” that I thought up through dialogue with residents who continue their own expressive activities here in Kamagasaki.

対話という手法を取りながら、新世界、西成区で表現活動をする人達と、それらを支えようとする人達との、思いと言葉を集め、一つの空間を構成した。一方では、「むすび」のメンバーが創作や稽古を行う風景がプロジェクションされ、また一方では、彼らの活動を支えるメンバーや地域の人達の言葉と共に、その姿が映し出されている。彼らの活動は、表現活動する人と、それらを支える人との絶妙なバランスの上に成立している。ここでは、表現活動に一つの価値を見出し、表現活動を支え見守ることもまたアートの一部であると認識させてくれる。彼らの姿と言葉を切り取ることで、二重構造からなる「アート」の姿を浮かび上がらせたかった。



越智 正洋
OCHI Masahiro
1984年03月19日 広島県生まれ
広島県で生まれ山口県を経て大垣へ。在学中は、情報技術を学びながら、地域とアートを結ぶためのワークショップ、アートプロジェクトを経験。活動のテーマは、地域とアートの関係性。

ゼロプラスプロジェクト
0+Project

ゼロプラスプロジェクトは、「まちと遊ぶ」ことをテーマにしています。
まちにあるものを使って、それらに「遊び」をプラスしていくことで、
まちに「!」を生み出す仕掛けや仕組みを考えるプロジェクトです。

The theme of the Zero Plus Project is “playing with the city.”
By using objects in the city, plus an element of “play,” this project thinks up creations that produce a “!”.

私達が日頃何気なく通り過ぎているまちの中では、様々なものがあり、色々なことが繰り広げられており、その中にはたくさんの小さな「!」(気づき、発見、ハッとする瞬間、日常の中の非日常)が見え隠れしています。こういった「!」の数々に日常的に出会うことで、一日が豊かなものになり、「まちを歩く楽しみ」や「まちの魅力の再発見」へつながっていきます。

私達は、その眠っている「!」を顕在化させていく「仕組み」や「仕掛け」を考えていこうと『ゼロプラスプロジェクト』を立ち上げました。

ここで言う「0」というのは、すでに機能的に充分な役割を果たしてながら、そこに新たな価値を見いだせる可能性を秘めたまちにある「モノ」を指します。それら「0」の性質を読み取り、そこに賑わいや、コミュニケーションを生み出す誰もが楽しめるような「遊び」の要素を「+」していくことで、まちのなかに「!」を表出していくことを目的とし、活動を行っています。

これまで私達が考えたアイデアとそこから具体化してまちで行った様子と制作物を展示しました。

※CGIコース小栗諒との共同制作

菅沼 聖
SUGANUMA Kiyoshi

建築を経てここに来ました。
「でっかいことはいいことだ。」昔ホームレスのおじさんに言われた一言を金言としています。

View

感覚と知覚の隙間になにがあるのでしょうか？
ずらしてみたら出てくるかもしれません。

What might we find in the cranny between sensation and perception?
If we try pulling them apart something might appear.

杉原 義浩
SUGIHARA Yoshihiro

2008 - 09 | キャンバスに顔料インク(31.8×40.1 cm、二枚組、計六点)、その他

2008-2009, Pigmented ink on canvas (31.8×40.1cm, pairs, 6 sets), etc.

※正式なタイトルは紙面の都合により省略

水谷 賢太郎
MIZUTANI Kentaro
1982年12月23日 愛知県生まれ
2009年 IAMAS DSPコース卒業。

Research & Exchange Students

世良 恭大　SERA Yasuhiro
クレメンス・ビュトナー　Clemens BÜTTNER
佐竹 裕行　SATAKE Hiroyuki
アリア・パバニ　Aliya PABANI

IAMASを卒業・修了後、さらに研究、制作を続けたい学生、またIAMASで研究をしたい人は、所定の審査に合格すれば、研究生として1年間在籍することができます。
今回の卒展には、3人の研究生も出展しました。そのうち1人は、ドイツの大学生で、IAMASの研究生として、日本の初期のコンサートホールを調べ、論文を書き上げました。

また、IAMASでは、海外の学校に学生を派遣する交流事業を行っています。2008年度は、オーストリアのリンツ美術工芸大学とインドのシュリシティー芸術デザイン技術学校にそれぞれ1人づつ派遣し、両校からもIAMASへ留学してきました。今回の卒展では、1月から3月まで滞在したインドからの留学生も作品を展示しました。

Individuals who wish to conduct research at IAMAS, as well as students who want to continue their research and creative productions following graduation are both able to enroll as research students for one year, provided they pass the prescribed examination.

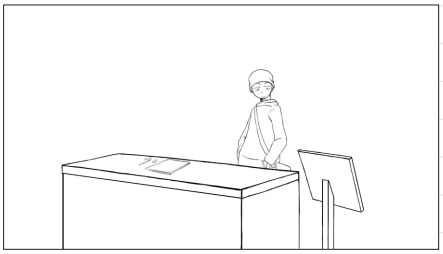
In this year's Graduate Exhibition as many as three research students displayed their work. Amongst these three participants, one was a German university student. As a research student at IAMAS he investigated the first concert halls in Japan and wrote his thesis on this topic.

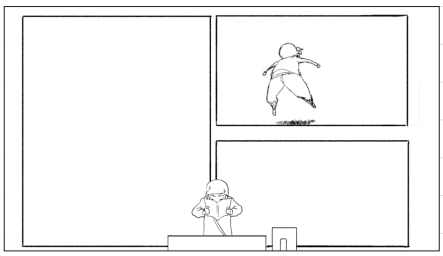
IAMAS also conducts an exchange program, sending students to schools overseas. In 2008 one student each was sent to the University of Art and Industrial Design Linz and the Srishti School of Art, Design and Technology. In turn, a student from both of these schools came and studied at IAMAS. In this year's Graduate Exhibition an exchange student from India that stayed on at IAMAS from January to March also exhibited her work.

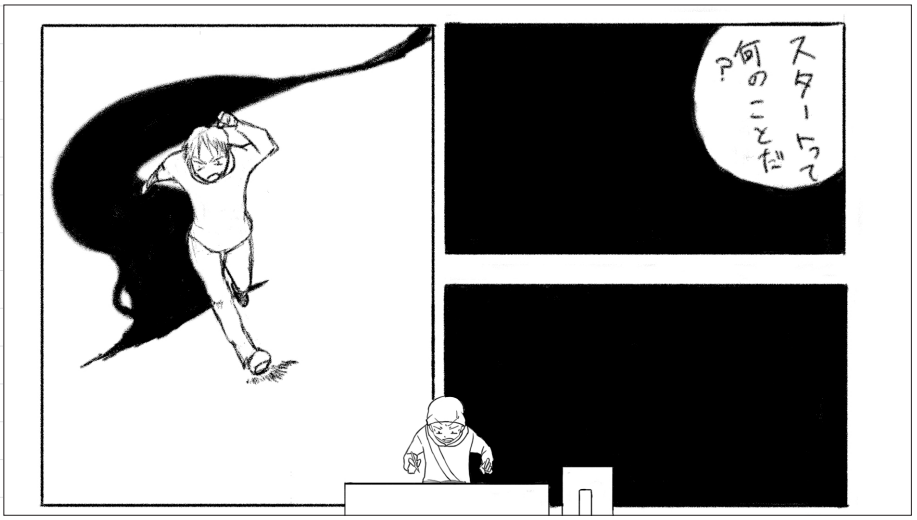
13

展示会場に置かれた一冊の本。その中には助けを求める男がいた。
主人公は男に言われた通り鉛筆を使ってコミュニケーションをとりつつ、男を最後のページへと導いていくのだが…。

A book was found placed in an exhibition space. Inside that book was a man calling for help. As he is told, the main character begins to communicate with the man in the book by drawing with his pencil, and so he proceeds to guide the man to the last page. However...







本来「漫画」とは、すでに絵や文字など多くの情報があり、手を加える必要の無いモノだが、そこに線や文字を書き込めば別の要素が生まれる。当然その書き込みは「漫画の世界」に反映されるのではないのだろうか？　そんな空想をコンセプトとしたのが今作品である。
今作品の世界には、コマ割りしかされていない漫画の世界に自由に動くキャラクターと、たまたま居合わせた一般人の２人が登場する。本来ならば互いに干渉することができない二つの世界なのだが、今作品の最大の特徴である「書き込み」によって、現実と空想の境界線が無くなり、現実の行動が空想に反映され、二つの世界が繋がり物語が進んでいく。現実と空想は共に在り、ふとしたきっかけでその境界線は溶け合い、一つの物語を作る。そんな少し不思議な物語を、2Dアニメーションで制作した。

世羅 恭大
SERA Yasuhiro
1987年08月29日 岐阜県生まれ

県立武儀高等学校卒業後、IAMASへ入学。
アニメーション制作をしながら漫画を描く。

A New Musical World

この作品は、同じ曲を4つのコンサートホールの中で聴けるようにしたものである。無残響の録音とホールのインパルス反響をあわせることにより音を構成した。建物の設計図を基に、コンピューターによる幾何モデルからインパルス反響を得ている。

This work makes it possible to listen to the same song in four different concert halls.

The sound has been created by convoluting a reverb free recording with the impulse response of four halls. The impulse responses have been obtained from a geometrical computer model based on the blueprints of these buildings.

本研究では、日本初のクラシック音楽演奏会場に焦点を当てた。音響モデリング技術は、建物の音響品質にどのような建築設計の影響があるか予測することを目的として開発され、この技術を用いて、既に存在しない建物、もしくは改造などにより建築特性が変化した建物の元の音響をシュミレートした。

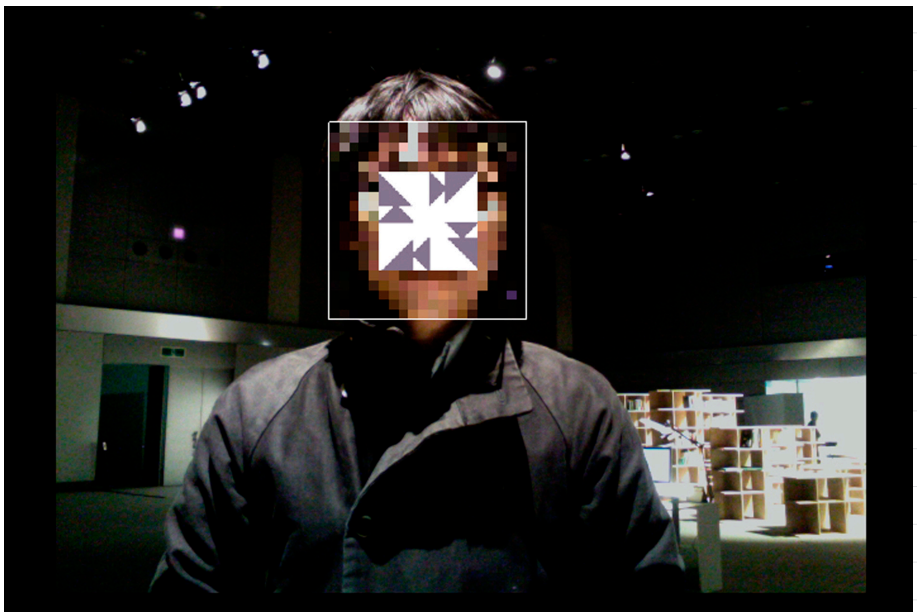
コンピューターを用いた新しい音響計画技術を使い、ホールの全ての情報を含む「空間のインパルス反響」を作り、残響の無い録音とインパルス反響を絡み合わせて、特定の空間で響く録音物を聴く事ができるようにした。

修了研究発表会で展示した作品では、明治時代と大正時代の日本に存在した4つのホールでライプツィヒ・ゲヴァントハウス管弦楽団の演奏の同じ曲を聴くことができる。

クレメンス・ビュトナー
Clemens BÜTTNER
1979年07月02日 ベルリン、ドイツ生まれ

ベルリン工科大学で音響学と音楽を学ぶ。コンサートホールの音響について興味を持ち、日本初のコンサートホールの史的概観を行うために1年間の研究生としてIAMASに滞在。

u鍵とm錠
u-key and m-lock



『u鍵とm錠』は、映像の中で人物の顔にモザイクをかけることによって、映像の中で鍵をかけます。
映像の中でモザイクは扉になり、顔は鍵になります。顔認識を使い、この映像の鍵を実現しました。

In the work *u-key and m-lock* keys are turned to replace people's faces with pixelated versions, locking them out of the video.
Pixelizations act as doors in this video, whereas faces take on the role of keys. Face recognition technology was used to realize these keys to images.

様々なメディアの上で展開される、情報の中の個人という要素に注目し、あり得るかもしれない新しい鍵を制作しました。鑑賞者はウェブカムによって撮影され、と同時にモザイク処理されます。さらに鑑賞者の顔から固有の顔コードを計算し、そのコードから画像を生成してモザイクとともに鑑賞者の顔の上に合成します。モザイクの張られた撮影画像はウェブに随時アップロードされていきます。モザイクをかけることによって、プライバシーを守ったまま自分の画像を共有することができます。またモザイクの上にある顔コード画像により、顔を出さずにその人が誰であるかを表すことができます。また顔コードをサーバーで管理して、その顔コード画像が誰の顔かを問い合わせ、アイコンを置き換えることもできます。将来、このような個人のコードによってプライバシーを防ぎながら、閲覧するユーザーごとにその公開範囲が選べる「鍵」ができるはずです。

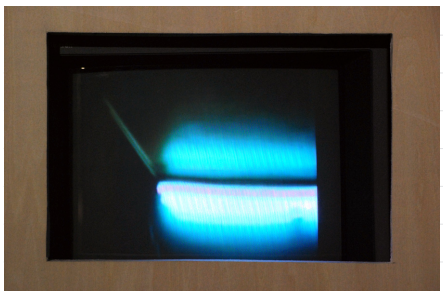
佐竹 裕行
SATAKE Hiroyuki
1982年04月29日 滋賀県生まれ

米原高校→公立はこだて未来大学→名古屋学芸大学→IAMAS フォルマント兄弟の弟から兄へと進学。大学時代から鍵の作品を作り始め、すっかりモザイクの人になってしまいました。

眺めのいい部屋
A Room with a View

このシリーズはブローチ形のCCDピンホールカメラを用い、ムンバイ市(インド)、サドバリー市(カナダ)、東京の三都市で撮影した。鑑賞者が別の「部屋」からその場所を見ることで、ブルカ(公共の場でイスラム教徒の女性が身につける長くてゆったりとした体全体を覆う衣類)の持つ装着型個人空間を体験しようとする試みだ。

This series was filmed with a CCD pinhole camera-made-brooch at locations in three cities; Bombay (India), Sudbury (Canada) and Tokyo (Japan). It attempts to experiment with the burqa as a wearable, context-specific personal space, by allowing the viewer to look at footage through different “rooms”.



このプロジェクトは私がインドのボンベイ(ムンバイ)に滞在し、働いている数ヶ月の間に生まれた。すし詰めの電車と道路に加え、批判的視線の為に、市内を移動することは難しかった。そのようなことに煩わされず、市内を移動する方法がないかと考えた時、ブルカをかぶる女性はラッシュ時に押しやられることなく電車に乗れ、自分の宗教以外の地元の人達に身元を明らかにしなくても物々交換できることに気づいた。隠しCCDピンホールカメラを身につけて、ブルカが市内の移動活動でどのように影響するかを記録撮影することにした。そこで感じたのは単なる外套をかぶっている感覚だけではなく、そこから外を眺めているような、例えば自分の存在を知られずに部屋の窓から外を傍観しているような感覚だった。この感覚をまねようと、外から見ることができないカメラを用いた。このカメラは自分が体験していることを眺めることができた。ブルカをかぶりたいという気持ちも、ブルカやイスラム教徒に対する認識の変化により和らげられた。都市空間における物理的特性のみならず、その空間を構成する認識によっても、ブルカをかぶるということがどのように変化していくかを見つける為、このプロジェクトを世界の異なる地域の都市について包括的に展開した。

アリア・パバニ
Aliya PABANI
1985年07月22日 カナダ生まれ

マギル大学にて英文学と認知科学の分野で学士号を取得し、卒業する。現在、インドのバンガロール市にあるシュリシティー芸術デザイン技術学校 にて実験的メディアアートの分野で学位の取得に取り組んでいる。関心の ある分野は情報マッピング、メディア主導型研究や鑑賞など。

情報科学芸術大学院大学第７期生修士論文リスト
Master's Theses

石黒 英彦	「手持ちによる撮影映像」から身体を表現する研究
ISHIGURO Yoshihiko	Research of expression on body motion on "handheld film"
伊藤 悠太	Webの要素を用いた絵画制作における研究
ITO Yuta	Research of painting production that uses element of web
鹿島田 知也	クリップ型デバイスに関する研究
KASHIMADA Tomoya	A study of the clipping device
影近 政通	図書館における分類と配列の研究–合理的秩序を超えて
KAGECHIKA Masamichi	The Classification and Arrangement for the layout of Libraries – beyond the rationalism
菅野 創	歯車を用いたタイミング制御による演奏装置の研究
KANNO So	Research on gearwheeled timing playback devices
近藤 智彦	日本人のライフスタイルと自動車文化
KONDO Tomohiko	The automobile culture in Japanese life-style
澤野 知佳	種の情報を利用したインタラクティブな作品の表現の研究
SAWANO Chika	Interactive expression using data from germinating seeds
シミョン・レイモンド	都市の礎石
Siméon REYMOND	Urban cornerstone
ジュリアン・ジャッソ	3デジタル本
Julien JASSAUD	3 digital books
永野 哲久	ネットワークを利用した「自律共有型」音楽制作環境の実装
NAGANO Norihisa	Implementation of automous shared music production environment using network
前川 知範	高精細ディスプレイを用いたアナモルフォーズによる映像表現の研究
MAEKAWA Tomonori	Research on Image Expression of Anamorphose on High Definition Display
村山 誠	植物への眼差し　～ボタニカルアートの地平から～
MURAYAMA Macoto	Looking at plants –From the horizon of the botanical illustration–
吉永 慧一	パレード型イベントでの情報流通を促すモバイルシステムの提案とそれによる効果の検証
YOSHINAGA Keiichi	A Proposal of Mobile System to Promote Information Distribution in a Parade and Verification of the Effect

IAMAS 2009 回想録
Voices of Graduating Students

堀 祐子 × 菅野 創 × 渡邊 唯

インタビュー：林 佐織、南谷 朱美

全体の感想

――感想を一人一人どうぞ。

菅野：疲れた。ホントに疲れた。主に疲れたのは自分の責任です。

渡邊：実行委員を発足したのがギリギリだったから時間的に間に合うか、かなり心配してたのね。でもなんだかんだで当日ちゃんと迎えられたじゃない。いざその場に行ったら、あ、ちゃんとできてるんだって。みんなその辺すごい頑張ってくれたの、ねぇ?

堀　：そぉっす。感想か。全体の感想というか、すみません、って感じ。設営とかデザインとかかなり任せっきりで、たまに私がしっかり把握できていない所とかあったから、メールとかシカトしてたし。

卒展実行委員長、誕生秘話

堀　：最初、委員長を誰がやるのかなって思った時に、やっぱ菅野さんかなって思った。けど菅野さんは意外にちょっと作品重視みたいな感じだったから。

菅野：って言っとかないとまずいじゃん。だって、オレぜってぇそういうのやらされるしさぁ。やったらできるじゃん。

堀　：うん、できるできる。ふふっ。

渡邊：うーん、やっぱ誰かがやるって言うのを待ってた感じはあったんじゃないかな。

堀　：私は2番目だったらいいなーって。でも逆にさ、私みたいに不安定な方がみんなしっかりするっていうか。

菅野：だからそういうのを、オレは考えてた。

渡邊：そうだったの?

堀　：計画的やな〜。

菅野：不安定じゃないけど、若い子が頑張っておじさん何もしないとかだと、マズイじゃんって、院はなるじゃん。おじさんも、負けとれんと。

堀　：それで良かったのかなぁ。

渡邊：なんか打ち上げの時も言ってたじゃない。

堀　：「いやぁ〜ハタチの子〜に〜任せてられないでしょ〜。」ってな感じで言われた。

菅野：そういうモチベーションっていうのは、オレが委員長だったら絶対なかったでしょ。そうなるとアカデミーがついて行けなくなるだろうし。

大学院とアカデミー

堀　：今年、アカデミーと大学院がかなり離ればなれになった感じがしてさぁ。そういう関係的なこともかなり重要だと思う。

――名前も顔も知らないって人もいると思います。

堀　：うち、ほぼ全員知っとったからね。

菅野：お前、大学院好きだったよね。

堀　：大学院、大好きだった!めっちゃおもしろい人おったし、みんな大好き。アカデミーも大好きだけど。

――もったいないですよね。

堀　：めちゃめちゃもったいないと思う!なんでこんなに楽しい人達と話さないんだろうってずっと思ってた。でさぁ、卒展になってからさぁ、「なんでこんなイイ人たちいっぱいおるのに、今まで話さんかったんやろ。惜しい。」って言っとったからさぁ。

渡邊：そうそう。

堀　：ざまぁみろって思ったもん。前から誘っとったのに。

渡邊：去年も思ってたけど。

堀　：ごはん一緒に行こうよ〜とか言っとるけど来んでさぁ。

渡邊：あはは、それはまぁ…うん、そうだねぇ。

菅野：とりあえずマミー（※）楽しかったねぇ。

堀　：楽しかったね。

ウェルカムパーティー

――じゃあ次にウェルカムパーティー（※）や打ち上げの、なんか楽しい思い出とかの話を。

菅野：ウェルカムパーティーは別になんかまぁ良かったじゃんね。

渡邊：良かった。

堀　：まぁ、みんな先輩たちが来るから、すごい懐かしかったし、なんか、すごい久しぶりに会えたから良かった。

渡邊：そうだねぇ。

菅野：わりとその、学年ごとに固まって話してるというか。

堀　：あぁ。でもあの場所どうだった?オシャレじゃなかった?

菅野：イイんじゃないすか?とりあえずビールもらいに行く時すごいよかった。

堀　：あぁ、あそこのね。

菅野：「おぉ、暗いぞ〜。」みたいな感じ。

堀　：あそこの雰囲気よかったね。

渡邊：雰囲気よかった。

堀　：ライティングもさぁ、丸いフワッとしたライトが、ポンポンってあったから。

渡邊：オシャレだった。

打ち上げ

菅野：打ち上げマジ、面白かったね。打ち上げねぇ、最後オレ仕事したな〜って思ったね。

堀　：うん。よかった。

菅野：前日さぁ、5人くらいで飲みに行ってたんすよ。そん時に、明日どうしよっか〜っていう話になって、やっぱ一言回したりしようって。

堀　：あー。

菅野：でも、あの人数で全員はきついよなーって。じゃピックアップしようと。でも堀は最後だろー?　で、回すならオレが司会で最初になんかもじゃもじゃ言って、次ワタユイで、この辺の人に投げてー、みたいなのを書いてったんだけど。で、その通りに実行したら堀はやっぱり期待に応えてくれたと。

渡邊：あはは。

堀　：なんかさぁ、泣かす為にやってたんだよ〜みたいに言われた。

菅野：そうだよ。

堀　：やっぱり?

菅野：よし、明日堀泣かそうぜ!みたいな。そういうもんでしょ。

渡邊：最後だしね。

堀　：でもなんかね、アカデミーの子が大学院の人達と戯れるところがすっごい楽しそうだった。
菅野：あだ名がねぇ。
渡邊：なんかちゃんと呼ぶのがあれだから。結構卒業ギリギリにあだ名できたよね。
堀　：うん。でもそれは仲良くなったからさぁ。
渡邊：だからこそだよね。
堀　：もっと前だったらもっと早くさぁ、みんなあだ名で呼んでたかもしれない。
渡邊：でも、この時期だからこそだったんじゃないかなぁ。
堀　：お互いに協力し合う姿勢みせてたからすごく良い関係が築けたと思う。例えば、そん中でめんどくさいって人が出たら、すごい嫌な空気になってたかもしんないけど、みんなすごい協力的だったからすごい嬉しかった。
――そうすると、あと一年居たいなーとかありません?
堀　：みんな言ってるよ。みんな言ってる。そうやってこれから学校始まればいいのにって言ってる。
渡邊：ね〜。もう終わっちゃうもんね。早いね。

委員長について

――菅野さんとワタユイさんからみた委員長について教えて下さい。
堀　：えぇー、じゃあ、ホントのこと言って下さい。
菅野：かわいい女の子です。
堀　：あ〜。恥ずかしいわぁ。
菅野：いやぁ頑張ってくれたと思いますよ。
渡邊：そうだねぇ。
堀　：本当にホントのこと言ってください。
菅野：何が大きいって、言い出したことが一番偉いからね。お前が始まってから色々しくったにしても何にしても、そんなのはこう、お前が立候補したことに比べれば、小さい。
渡邊：うん。
菅野：ゼンッ然、全然消せるくらいの、感じだと思いますよ。
渡邊：全体の中で、「あたしやりたいです。」って言ったことが格好良かったもん。
菅野：その功績はちょっとしたミスくらいじゃね、消えないっすよ。…いや、委員長やるの断ったオレからしたら、ホントにすみませんて感じなんすけど。そういう意味でも。感謝の言葉しかありません。
――本当に凄いなと思って。結構下の方じゃないですか、その学年の中で。年上をまとめていくみたいな感じ。
堀　：そういうのはなくて。それはみんなのおかげで。みんな、すごい温かい目で見守ってくれたからうちもすごいやりやすかった。
――プレッシャーとかはなかったですか。
堀　：プレッシャーは、逆にアカデミーとかからあった。大学院の人たちは、すごいみんな温かかったです。
渡邊：大学院、大好きだね。
堀　：めっちゃ好きやから。
菅野：大学院、堀めっちゃ好きだよ。
堀　：ホント?　うふふ。アカデミーの人もすごくよかったけど、逆に厳しいことを言ってくる人もいたよ。こうじゃなきゃだめだよ、とか言ってくれたりして。
菅野：うるさかったけどね。
堀　：なんか言うだけの人っておるやん。ベイベーベイベー言うだけの人おるけど。そういう人もある意味、刺激になるから。
菅野：マジで。マジね、言うだけの奴なんて居なくていいと思うんだよね。
堀　：でも的確に言ってくれる。穴を見つけてくれるのはやっぱ必要かなと。

最後に

――これで最後なので、なにか一言、みなさまぶちまけたいことかあれば。
菅野：ぶちまけたら全部グチだからな。
堀　：卒展委員長やるきっかけは、失恋からのリベンジもあったと思います。
菅野：マジで、言っちゃうと書かれちゃうよ。
堀　：書かれちゃうよね。
菅野：展示慣れしている人のアドバイスは非常に有効でした。
渡邊：色々アドバイスもらえるし。色々な所で助けてもらえるし。
菅野：ただ、最高にめんどくさいので来年、頑張ってください。
堀　：やろうと思えば、いいものができると思うので。今年は全体的にいっぱいいっぱいだったし、最低限のことさえしっかりすればいいだろうって感じだったから。去年みたいにしっかりかっちりやろうっていう風だったらそうできるし、みんなのモチベーション次第だと思う。
菅野：そのとおりだ。あと仕事は分配しないとね。きれいに。
堀　：あと、人を知ることだと思う。
菅野：仕事をこなすより、誰が見通せるとか指示できるかを見る才能のほうが大事。他のスタジオとかコースの人がどんな作品を作っているかまでは知っていても、どういう働きをするのかとかは知らなかったので。指示してみて、「できんじゃん!」とかだったり、「あー!つかえない。」とかあるので、それの見極めが早巻きでできればいい。
堀　：来年は、新しい一年生の子も巻き込んでやった方がいいと思う。一年生の為になる。
菅野：難しいって、ソフトピアでしょ。学校だったらいいんだけどさ。
堀　：早めに動くことだよね。余裕もって動いた方がいい。
菅野：学校が制作っぽい雰囲気になったの、学校がシンナー臭くなった瞬間とかぐらいじゃない。
渡邊：一年生も忙しい時期だしね。年次制作とか。
菅野：この学校、みんな忙しいっすよ。

――非常に参考になるアドバイスをありがとうございました。それじゃ、今日はここらへんで。
菅野：ありがとうございました。情けない回想録でしたが。
堀　：すいません。なんかあんまり為にならなくて。来年、もし時間あったら来ます。

一同：ありがとうございました。

※マミー
マミー食堂。本学の正門前にある食堂。
学生や教員行きつけの店だが、学食ではなく一般経営。
※ウェルカムパーティー
卒展中に行われたパーティー。
教員、在校生だけでなく卒業生や関係者も集結しました。

監修　Supervisor
瀬川 晃　SEGAWA Akira

制作　Production
大慈弥 恵麻　OJIMI Emma
加納 愛実　KANOH Ami
田中 佐季　TANAKA Saki
南谷 朱美　NANYA Akemi
林 佐織　HAYASHI Saori
前川 真吾　MAEKAWA Shingo
松本 和史　MATSUMOTO Kazuhito
三宅 太門　MIYAKE Takahiro

制作協力　Special Thanks
岡本 ゆかり　OKAMOTO Yukari
小林 昌廣　KOBAYASHI Masahiro
関口 敦仁　SEKIGUCHI Atsuhito
福森 みか　FUKUMORI Mika
村山 誠　MURAYAMA Macoto
横山 正　YOKOYAMA Tadashi

撮影　Photography
加納 愛実　KANOH Ami
佐藤 晋也　SATO Shinya
杉村 紀次　SUGIMURA Noritsugu
田中 佐季　TANAKA Saki
寺田 明広　TERADA Akihiro
萩原 健一　HAGIHARA Kenichi
福井 悠　FUKUI Yu
三宅 太門　MIYAKE Takahiro
山田 潤　YAMADA Jun
吉田 朋生　YOSHIDA Housei

翻訳　Translation
エリン・プラント　Erin PLANT
カイル・アレクサンダー・トンプソン　Kyle Alexander THOMPSON

印刷　Printing
株式会社まんだら舎

発行日　Published
2009年7月

発行　Publisher
IAMASメディア文化センター　IAMAS Center for Media Culture
岐阜県大垣市領家町3丁目95番地　3-95 Ryoke-cho, Ogaki, Gifu
+81-584-75-6600
info@iamas.ac.jp
www.iamas.ac.jp

ⓒ2009 IAMAS All Rights Reserved.

IAMAS 2009
GRADUATE EXHIBITION
CATALOGUE web site
www.catalogue.iamas.ac.jp/2009/

2009年カタログは、人と人との繋がりというコンセプトを元に、手紙という明確なモチーフを持ってデザインされました。茶封筒とエアメールの二種類のデザインが作られた外見は、一見するとまるで積み上げられた封筒の束のように見えます。切手の部分には一つ一つ本物の郵便物のようにシリアルナンバーの入ったスタンプが押され、千冊あるカタログに同じものは二つとして存在しません。
随所にちりばめられた手紙らしさを是非手に取って感じてもらいたい一冊です。

形　態	糸かがり製本
サイズ	128×210mm
コンテンツ	挨拶　インフォメーション　作品紹介 修士論文リスト　IAMAS2009回想録 スナップショット　アンケート

Using the concept of ties between people, the 2009 catalog was designed with the clear motif of a letter. A brown envelope and an airmail envelope – a single glance at these two designs gives the impression that you are looking at an actual stack of envelopes. This catalog is one that we would very much like for people to pick up so they can feel the similarity to a real letter themselves.

Form	Case Binding
Size	128×210mm
Contents	Greetings,　Information, Introduction of Works, List of Master's Theses, IAMAS 2009 Retrospective, Snapshot, Questionnaire

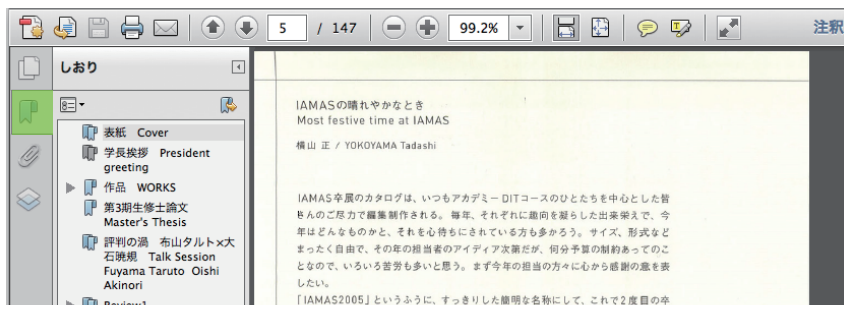
これまでIAMASで発行されたカタログ類をIAMASBOOKSとして再編成し、電子書籍化しました。
Catalogues previously published at IAMAS have been reorganized into IAMASBOOKS and turned into digital books.

使用方法｜How to use

PCで閲覧｜Via PC

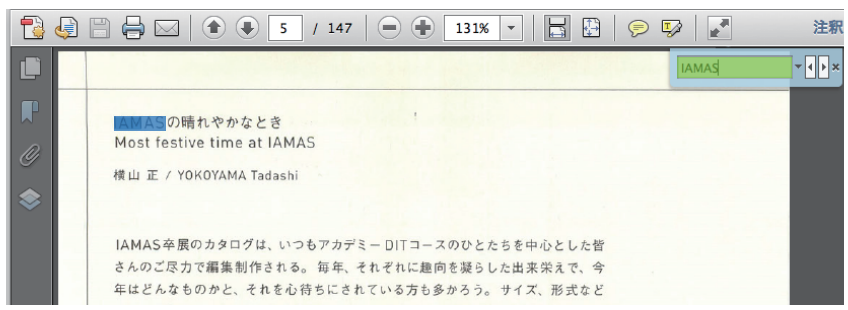
①目次の使い方
・Adobe Readerの場合
「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。
・Apple プレビューの場合
「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。

How to use table of contents
- For Adobe Reader
Access as table of contents using the“guidebook”function.
- For Apple Preview
Access the“sidebar”as the table of contents.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを
見つけることができます。
・Adobe Readerの場合
「編集＞簡易検索」もしくはコマンド＋F
・Apple プレビューの場合
検索窓に入力してください。

Keywords or names can be found using the search function.
- For Adobe Reader
Edit → Simple Search OR Command + F
- For Apple Preview
Type into the search window.



iPadで閲覧｜Via iPad

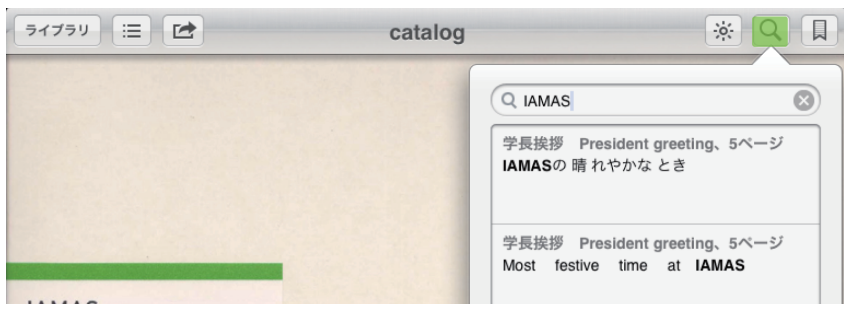
※iBooksでのご利用を推奨しています。
※Use via iBooks is recommended.

①目次の使い方
・メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。

How to use table of contents
- Access from the list display in the menu.

②検索機能で該当するキーワードや名前などを
見つけることができます。
・メニューの検索アイコンから検索いただけます。

Keywords or names can be found using the search function.
- Search from the search icon in the menu.



Android端末で閲覧｜　For Android

※閲覧する端末、アプリケーションによっては目次機能が正しく動作しない場合がありますのでご了承ください。
※Please be aware that depending upon the terminal/application used, there are times when the table of contents function will not work correctly.

IAMAS BOOKS

IAMAS 2009 GRADUATION EXHIBITION CATALOGUE

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

IAMAS
503-0014
岐阜県大垣市領家町3-95

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

www.iamas.ac.jp

Copyright IAMAS 2011