

# ANNUAL REPORT

2017



# ANNUAL REPORT

2017





IAMAS（イアマス）は小規模の大学院教育研究機関ですが、その規模からは想像できないほど多様で多数の連携を社会に問うています。連携報告書では、その年の特徴的な事例をピックアップしてお伝えしています。

今年度から報告書のデザインを新たにしました。巻頭特集では、IAMASの連携がどのように始まり、どのように取り組まれ、どのような成果を生みだしてきたか、その詳細に迫ります。今年度は IAMAS にとって未知の領域だった水中表現への挑戦を特集しています。

本報告書を手にとられた皆さまが、IAMASにますますご関心もっていただければ幸いです。



04 —— POOL JAM EXPO (アストロブル)

10 —— 養老アート・ピクニック

12 —— 岐阜おおがきビエンナーレ 2017「新しい時代 メディア・アート研究始め」

14 —— Field Hack 第3回 京都府与謝野町編

16 —— なつやすみイアマスこどもだいがく

18 —— アートまるケット「ツナがり ツナがる ツナがれば」

20 —— IAMAS ARTIST FILE #05 前林明次「場所をつくる旅」展

22 —— 地獄絵スタンプラリー

# POOL JAM EXPO（アストロプール）

2017.4 — 2017.8



## 水の中で能動的に体験する、 見たことのない 美しい風景の創出

2017年8月にプール・水の場を盛り上げることを目的としたPOOL JAM EXPO2017が初めて開催されたが、そこで水中において新しいアート的な表現によって新しい体験を可能とするデバイス（アストロプール）の開発をIAMASが担った。無線コントロールによって色や光り方が変わり、水の揺れによっても光り方が変化する120の球体とシステムを開発した。POOL JAM EXPO2017での発表では、参加者たちの多くが、初めて体験する美しい風景に感嘆の声をあげ、非常に高い評価を得ることができた。また、アストロプールの実用化についても問合せや具体的な相談もあり、社会的な需要の創出にもつながった。



### 連携のきっかけ

POOL JAM EXPO実行委員会メンバーである株式会社ミホロの今村氏より、2017年度初めて開催するPOOL JAM EXPOにて水中で光を使ったデバイスのようなものを使って新しい表現することはできないかと相談を受けたのがきっかけである。

### IAMAS の関わり

無線やセンサーを使い、水中での揺れや無線コントロールによって光るデバイスの開発を担当した。基板やプログラムの設計から、デバイスを入れる容器の制作(既存の資材を組合わせる)、プールでの設営および実践までを担当した。

### 連携の成果

多くの参加者を、初めて目にする美しい風景で魅了し、新しいプールの体験を生み出すことができた。プールや水を使った新しい空間やアート的な体験は、アストロプールの実用化を求める声にもつながっている。



1 イベント会場のプールに設営した様子。1列10組×6列が並ぶ

2 水面の揺らぎにより明るさや色が変化する

3 水中の風景（撮影：Junya Nishigawa）

## POOL JAM EXPO

## Side Talk

プロジェクトの関係者、初期段階から制作に関わっていた学生と共に、アストロプールの制作プロセスについて振り返ります。

平林真実 IAMAS 教授  
古澤龍 RCIC 研究員  
中路景暁 修士1年 開発を担当  
棚原みづき 修士1年 制作を担当

聞き手  
金山智子 IAMAS 教授 RCICセンター長

—— 最初の制作イメージはどのような感じでしたか？

古澤 最初はそこまで全部制御するものではなく、自立した内部センサーをもたせ、水面の波の揺れを感じてデバイス内で光らせることを提案しました。

平林 最初はいくつか案があっていろいろ話をしていった。沢山ボールを使うパターンと、照明と合わせてプロジェクトみたいに使うとか。古澤 プールのふちに LED テープをつけてそれと連動したり、浮かぶプールマットの下に LED テープ貼って、乗った時に光せるとか。ボールの案になった場合でも、ランダムに浮かべるか、列で並べるかとか。

—— モノとしての制作の試行錯誤はどのような感じでしたか？

古澤 球体ボディの素材を CAD で設計して発注するのは予算オーバーなので、既存のものを使うしかなくて。いろいろ探して、ガシャポン用の 100mm カプセルを選びました。

中路 アクリル球だとケーブルと接続部のバーツと融着できるので防水対策もできていいんですけど、高くて使えなかった。

古澤 だいたい 10 倍くらいの値段の差。

棚原 球体は元々透明だったものをスプレーしたんですよ。透明だと光の拡散が綺麗じゃないと。そういうのを細かくやった。古澤さんが白くするスプレーでシュー。古澤さんしかできない技です、これは（笑）。

中路 結構この中にその人しかできない技が使われている。

古澤 デバイスがある程度この形でいくとなってテストして。大丈夫だと思っていたのが浸水して、原因がよく分からぬという時に中路くんがケーブルとの接続部分だと究明してくれた。

中路 前職（医療機器の設計）の知識が生きているような。防水の知識は結構あるので。

古澤（球は）プロトタイプはビニールテープで巻いていたけど、見た目が汚い、結局浸水する、電池交換する際に時間がかかる、剥がし後が残るということで、何か代替ないかって。中路くんがゴムバンドを提案してくれた。

中路 単純にゴムで巻けないかなって。たまたま良さそうなサイズのバンドがあった。

棚原 これすごく綺麗にはまりましたね。

中路 基板もオープンハウス（本学のオープンキャンパス）中、ずっと半田付けしているという（笑）

棚原 1 個 6 時間くらいかかりましたね（笑）。

古澤 それでうまく光らないとか。原因特定にさらに時間がかかるとか。

棚原 お盆の前に基板設計を終え、基板の発注をかけないと間に合わないので、結構みんなビリビリしていた。

—— 実際にプールを使ってテストした時はどうでしたか？

棚原 一回目で気になったのは水面に浮かぶ球と水中に漂う球の間の長さでした。長さによって全く印象が変わった。60 センチにするのか 40 センチにするのかで。上から見るより、中で見て綺麗な方がいいと。実際やってみないと分からなかった。（最終的に 40 センチを採用）

中路 プールは全部電気消した状態だったので、結構神秘的というか、水の中だとこういうふうに映るんだと、そういう面白さがあった。最初は、光る球体が並んでいるだけで見栄えするのかなって感じあったんですけど、水の中だった

らいけるかなって、その時思いました。

平林 どうやって設置するのかが気になっていた。長いし、たくさんつなげるにはどうするのかなと。最初の実験では、Twelite（無線マイコン）で、水のある空間で通信できるのかが確認できたので、システム的には安心した。じゃあ、どうやって設置するのかなと。

中路 一回目のテストの時は（LED）が暗かったので、二回目ではいっぱい明るくしたら、プールの底が見えすぎるみたいな。

古澤 それで下の球の LED は 2 個使っていたのを 1 つにした。

棚原 二回目は結構大人数が参加され、女性の方もいて、普通の人の反応が見られたのは良かった。いけるかもって。

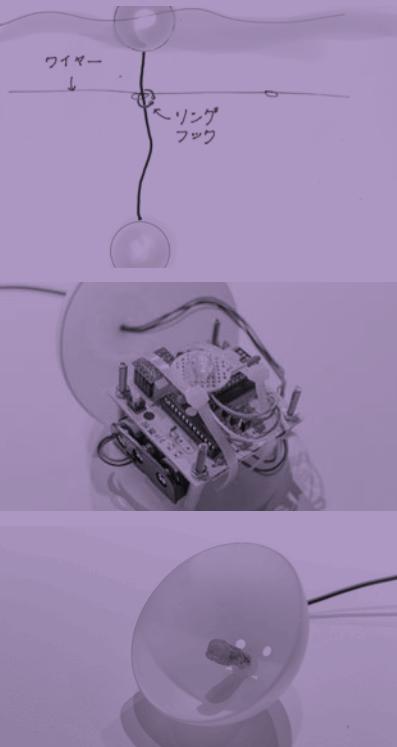
—— 光る球の量産は大変でしたか？

中路 部材発注でなぜかお盆のことを考えておらず。部材が足りないのはきつかった。（本番が 8 月末）

古澤 分担作業になっていたんですけど、組み上がった時に何かしらミスがあつて原因究明に時間が取られるのを避けるために、誰もが失敗しないような工程表を組みました。それが後々よかったです。

中路 それはそうですね。時間がないというのもあったので、何かミスがあつたら終わるなど。一つ一つ着実にやろうという感じでしたね。集める人も同じ人だったらいいですが、人手も足りない状態で入れる時間にどんどん入ってもらうという状況だった。共通の知識がないまま進んでいく形だったので、分業していく方がいいなと。

**最初は、光る球体が並んでいるだけで見栄えするのかなって感じあつたんですけど、水の中だったらいけるかなって（中路）**



- 1 プール内での配置方法。プール内に張ったワイヤーに2m程の間隔を空けて設置。完全に固定せず、上下動の波の力に反応しやすいようにしている。
  - 2 水面球の中身の基板部分。球の中心に重心となる電池が収納されている。
  - 3 水中球の中身。水に沈めるため中を水で満たす必要がある。LED部分はグルーガンにより周囲を覆い、防水処理と散光させている。
  - 4 イベント実施風景。オペレーションをタブレット端末から行う。
- (撮影: Junya Nishigawa)



—— 全部球が水中に並んだ時はどのような感じでしたか？

中路 水中にに入った時に全然違いましたね。2~3個を並べたらこんな感じというイメージはあったけど、中に入った時の広がる感じは違いましたね。

古澤 数が揃うことで、中に入るとライン上に並んでるもののがバースが強調されて奥行きを伴って見えてくる風景っていうのは初めて入ってようやく分かった。また水中での視野からだと水中の球体が水面に反射し三つに見えてきて、それがさらに水中の空間の広がりを感じさせる。

中路 結構床面も反射している感じ。

平林 水中スピーカーがあったので、音があったのは結構影響が大きい。視覚的効果を音がすごく広げていたというのがある。

—— 自分たちで制作から設営、そして体験を通して感じたことは？

棚原 水中でデモする機会が二回しかなかったので、正直本番を迎えるまで分からなくなってしま、みんな大丈夫だろうかってモヤモヤってしながら、最後ちゃんと出来た時、「こういうことだったんだ」って。初めての経験でした。

中路 こういう電子デバイス自体、地上でも本番で壊れるのは有り得ることですが、水に入って壊れるリスクがものすごく増す。さらにあんなに大量のものを浮かせると、いろんなものが組み合わさっているのを初めてこれだけ大量のデバイスを作って演出するので、これが本当にできるのか、大丈夫なのかっていうのは最後の

最後まで大きかったですね。

古澤 技術的な問題というのは実際やってみて分かることが大きかったので。実際光らせ方のプログラムができたのが2日前とかそんな感じでしたね。

中路 持ってくる直前までプログラム組み直して、60個書き込んで入れてから持っていくみたい。

古澤 実際プールに入れた時にどれくらいの挿れの値がくるかというのは分からなかったので、現場で合わせられるようにプログラムを作ったのがよかったです。

平林 大体現場でやるやつって大体いつもそういうんで(笑)。十分リハてきて十分事前にできる状況って殆どないから。現場に行って何とかするくらいの気持ちでいかないとダメだから。今回は水の中という全然やったことない領域だったから不安は大きかった。だから、システム作る時にも一気に壊れるものはダメだろうから、分散的にできるものにしようとした。そう意味では、なるべく最小限だけど対処しやすいように一応考えてはいた。そこが限界かなと思うけど、最後は根性しかない。

—— アストロプールや水中での表現の可能性はどうのように感じますか？

棚原 今までもインスタ映えすごいする(笑)。

中路 今回は位置をワイヤーで固定する方法でしたけど、一個一個が独立して自由度が増すと、インスタレーションというよりは、一個一個がさらに動いていって光が変わっていっても別の表現に見えるかなって、あの時思った。ちょっ

**これだけ大量のデバイスを作って演出するので、これが本当にできるのか、大丈夫なのかっていうのは最後の最後まで大きかった（中路）**





と切り離してみたいかな。実際あれ使ってバタフライやってもらって、その動きに合わせて光るので、それ自体面白くなっていましたね。

古澤 泳いでいる人たちの近くから光って、だんだん周りに広がっていくのが見えて良かった。

平林 センサーつけてもらい、その値をとって、そのパターンを送出するみたいな形だったら今の応用で多分できると思う。泳ぐ人に装着してもらってそれに反応させるとか、競技としての水泳を考えるいろいろ出来そうな気がする。

古澤 水中の体験がどうして面白かったのか考えたんですけど、普通の空間じゃない水中での行動の範囲というのが、上にも下にもいけるという状態になり、通常の風景の動き方じゃなくなるというのが改めて作品の中に入ることで分かった。通常と異なる行動範囲を得ることで、見えてくる視界も変わってくる、そういうところで、可能性も広がると思った。

中路 ノイズがないというのも、すごく作品に集中できるような形で。例えばあれがガラス張りで外から見えるとなっても何か違う気がする。やっぱり水の中に入ったほうがいい。音がその空間だけ遮られたり、見ているものも水中だとガラス張りとは違う気がしていて。

古澤 水中に入ると水中遠近法じゃないんですけど、遠くに行けばいくほど青い色に染まってくる。デバイスを黄色で光らせると、手前が黄色で遠くへ行くほど、青みがかかり緑になって

## 通常と異なる行動範囲を得ることで、見えてくる視界も変わってくる、そういうところで、可能性も広がると思った（古澤）

いたり、外で見ているのとやっぱり違った。

平林 インスタレーション空間として水中って体験したことなかったので、体験として確かに新しさはあった。空間という意味では、上から光っているのを見てから、水中に入っていく、その体験の差がすごく大きいから、違うところに行つたという感覚がすごくあった。結構、能動的に体験していかなくちゃいけないというのもあるし、そう意味では今回はプールイベントだったけど、アートインスタレーションとしてちゃんと考えた時にはものすごい作品になりそうな気がする。

古澤 そうですね、上と下で全然違うというところのギャップはなかなか。

平林 得られないですよね、なかなか。体験するのは大変だけど。

古澤 能動性ですよね。泳げない人は難しいんですけど。やっぱり入って、潜水しながら進んでいく時のグリッド状の流れていく時の見え方の面白さとともに、能動性があってこそ。

平林 作品の中に入していく感じというのはそういうことで。明らかに違う世界がある。



1 水中で泳ぐ人の視点（水面下40cm以内）の風景

2 水中から水面へ向けて撮影。水面が静かだと鏡のように反射する。

（1, 2 撮影：Junya Nishigawa）

3 色をランダムに光らせた時のパターン



#### 連携先のコメント

日本のプール環境に多様性を持たせれば、より多くの人がプールに集い、笑顔になる。業界を超えた先端技術やアートなどの多様な価値が一堂に介して融合していくように、このイベントを立ち上げました。先端技術の融合を実現するために IAMAS との連携の模索で、水と技術の融合により、見る人も泳ぐ人も楽しめるアート空間の案を頂きました。この案から私達が何より大事にしたかったのは泳ぐ人が何時問でも没頭できる空間です。水面にも水中にも光デバイスを配置することで、並ぶ光に誘われる感覚と、水中の光が水面に乱反射で自然が織りなす光の美しさが体験できます。この景色は水中にいる人だけが楽しめる特惠です。

没頭感を上げるために水中専用スピーカーや、安全面への配慮、今までにない挑戦だからこそ、幾重にもシミュレーションをして準備していました。来場者はもちろん、一緒に関わった私たち自身も感動する程の作品を実現して頂きました。

株式会社ミホロ 今村裕司



#### 連携先

株式会社 Rockin' Pool

株式会社ミホロ

#### 連携場所

IAMAS

TOKYO POOL LABO

#### 担当教員

金山智子教授 平林真実教授 古澤龍研究員

#### 協力者

室内温水プール「ゆーみんぐ」

山口歩那 (KAKKO E) 中村親也 (KAKKO E)

具志堅裕介 大石桂誉 山田聰

#### 参加学生

制作 荏原洋夢 棚原みづき

開発 中路景暁

飯島祥 小寺諒 Si Young Choi 杉山一真

高見安紗美 日比野光絃 平瀬未来

#### 連携期間

2017年4月 — 2017年8月

2017 4 連携に関する打合せ

6 プロトタイプ制作

プールでの1回目の実験

7 プロトタイプの再制作

プールでの2回目の実験

8 (初旬) 基板設計・基板製造の発注

(中旬) デバイスの大量生産

(下旬) イベントの実施



#### 担当教員のコメント

「水中」は IAMAS にとって未経験のテーマであり、新しく、刺激的な研究であった。同時にリスク要素が多く、最後まで不安な状況にあった。最終的に質の高いデバイスを水中でほぼ完璧な形で実践でき、新しい風景を創ることができたのは大きな経験となった。(金山智子)

# 養老アート・ピクニック

2016.8 — 2017.12



## 「アート×ウェルネス」をテーマに 養老公園で繰り広げられた メディアアートイベント

養老公園の活性化のためにアート・イベントを開催することを目的とし、その企画、制作、運営を行った。同公園は、1300年以上の歴史を持つ名瀑「養老の滝」（健康・長寿）や大規模な現代アートである「養老天命反転地」（芸術・革新）を有している。このことから、アートによって公園の魅力が高まることが望まれていた。そこで全体のテーマを「アート×ウェルネス」とし、IAMAS が持つ新しい技術や感性を活かしたメディア・アートの融合が目論まれた。具体的には、タブレットによるモバイル AR（拡張現実）やドローンや自転車といった移動体など、リアリティとモビリティを巡る新作を制作し、外部から招聘したアーティストとともに多面的なプログラムを展開した。なお、このイベントは本年を含めて4年間に渡って実施される予定である。



### 連携のきっかけ

養老公園を管轄する都市公園課から同公園の魅力の向上や活性化に向けた相談があり、IAMAS での AR や移動体の研究をベースにしたアート作品の展示提案を行った。以降、十数回に渡って協議を行いながら、企画を検討して事業を具現化した。

### IAMAS の関わり

赤松正行が総合ディレクターに就任して事業の監修を行い、IAMAS を含む運営チームとしてイベントを実施した。5つのプログラムを企画制作し、会場での展示や体験を行い、アーティストおよびスタッフとして多くの在学生や卒業生が活躍した。

### 連携の成果

2017 年 11 月の週末 2 日間に渡って養老公園で「養老アート・ピクニック」と題したアート・イベントを開催。空中映像、AR アート、特殊自転車、ノイズ音楽、子供向け自転車教室、ダンス、ガイドツアー、トークショーなど 15 のプログラムを実施した。



## 連携先

岐阜県 都市公園整備局 都市公園課

日本イベント企画株式会社

## 連携場所

養老公園

## 担当教員

赤松正行教授 伊村靖子講師 鈴木宣也教授  
瀬川晃准教授 松井茂准教授

## 協力者

Yonghyo Bak 大石暁規 白鳥啓 八嶋有司  
大石桂誉 山田聰 池田泰教  
上山朋子 高見知里 古澤龍

## 参加学生

Si Young Choi Yikyong Kim 縊貴岳海  
杉山雄哉

## 連携期間

2016年8月 — 2017年12月

2016 8 都市公園課と意見交換

11 現地調査

2017 2 関係者との面談

3 事業計画の立案

4 企画制作の開始

5 現地調査

6 海外調査

7 事業受託者の募集

8 事業受託者との打ち合わせ

9 制作の本格化

10 イベントの広報

11 イベントの実施

12 記録報告書の作成



## 担当教員のコメント

都市公園課の基本構想の元、IAMAS のメディア・アート要素と、事業受託者のエンターテイメント要素とが融合したイベントを実施できた。誰でも楽しめるとともに感性を刺激するプログラムが多く、来場者から高い評価を得た。  
(赤松正行)



- 1 「空の目」赤松正行
- 2 ポスターイメージ
- 3 雨、風が止み急いで「空の目」を上げる様子。
- 4 「AR アートピクニック」赤松正行+ ARARTプロジェクト
- 5 「バイクハック」sy
- 6 「ウィーラースクール」 ウィーラースクールジャパン
- 7 「サウンドハック」B3 (サーキットベンダー)

岐阜おおがきビエンナーレ 2017

# 「新しい時代 メディア・アート研究事始め」

2017.5 — 2018.3



## 作品をとりまく資料から 議論を通じて捉え直す

第7回岐阜おおがきビエンナーレ「新しい時代 メディア・アート研究事始め」では、6日間のシンポジウムと資料展示、映像上映、コンサートによるプログラムを実施。本学と軌を一に展開してきたメディア・アートを、美術、音楽、工学を背景とする3人の作家、藤幡正樹、三輪眞弘、久保田晃弘の活動から検証した。これまで一過性の現象として消費されがちだったメディア・アートを、作品をとりまく資料から再配置し、さまざまな議論を通じて歴史的視座から捉え直すことを目的とした。研究の基盤を見据え、文化資源とは何なのか、さらにはそれを活用していくにはどのような方法が考えられるのかが議論の的となり、本学のメディア・アート・センター構想へ向けて長期的な展望が開けた。



### 連携のきっかけ

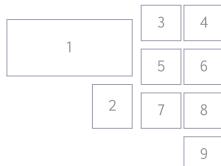
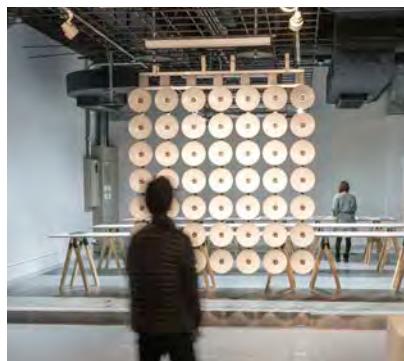
7回目を迎えた岐阜おおがきビエンナーレでは、作品展示を中心とした企画から連続シンポジウムを軸に据えたプログラムへと構成を変えた。シンポジウムのインターネット中継やSNSを活用した広報活動により、研究活動を広く発信・共有することを目指した。

### IAMAS の関わり

文化資源の活用・共有という観点から、資料展示では、図書館機能を維持しつつ展示機能をもたせ、ギャラリーからシアターへの動線を確保するなど、IAMAS 内の既存の施設の使い方を変えることで参加者の意識の転換を図った。

### 連携の成果

岐阜県大垣市という地の利を活かし、東西の研究機関との知見の共有、議論の活性化の拠点としてアピールすることができた。会期終了後の反響として、資料展示で公開したアーカイブシステムの見学、継続的な研究会の開催の提案があった。



- 1 6日間のシンポジウムは、インターネットにより配信された
- 2 図書館機能を活用した西澤徹夫による会場構成
- 3 藤幡正樹とディレクターによる展示資料の選定
- 4 デザイン・資料収集・広報を担当したコ本や
- 5 資料展示に関わった3人の作家によるシンポジウム
- 6 藤幡正樹『Light on the net』(1996年)の筐体
- 7 3人の資料の積層をデザイン化したサイン計画
- 8 三輪眞弘『夢のガラクタ市』(1990年)再演のリハーサル
- 9 資料研究を象徴する意図から倉庫を整理して動線を見出した



#### 連携先

大垣市

#### 連携場所

IAMAS 附属図書館

ギャラリー1、2 シアター（IAMAS 内施設）

セミナーホール（ソフトピアジャパンセンター）

#### 担当教員

伊村靖子講師 松井茂准教授

#### 協力者

スタッフ	赤羽亨 池田泰教 大石桂薔 金山智子 古澤龍 前田真二郎 山田晃嗣 山田聰
会場構成	西澤徹夫（西澤徹夫設計事務所）
デザイン・web	コ本や honbooks
制作・資料収集	田岡美紗子 早川翔人 菊池周二

#### 参加学生

尾焼津沙織 岸本正高 中路景暁 平瀬未来

#### 連携期間

2017年5月 — 2018年3月

2017 5 実行委員会発足に向けての調査、準備  
9 実行委員会開催  
10 会場設営、印刷物制作に関する打合せ  
11 登壇者との打合せ、関連イベントの実施  
12 シンポジウム、資料展示、映像上映、コンサートの実施  
2018 3 ビエンナーレ記録作成（IAMAS 紀要）

#### 補足情報

<http://www.iamas.ac.jp/biennale17/>



#### 担当教員のコメント

「行為遂行的な思想」をキーワードにメディア・アートを捉え直すことにより、価値の発見・発信・共有に重点を置いた循環型のメディア・アート・センターを思い描くことができた。今後もさまざまな交流を通じて、文化的価値の創出に貢献したい。（伊村靖子）

# Field Hack 第3回 京都府与謝野町編

2017.1 — 2017.7



## 地方における クリエイティブな人達の 在り方の探求

Field Hack は、全国のエンジニア、デザイナー、プロジェクトマネージャーなどがチームとなり、地域で設けられるテーマにテクノロジーで挑むプロジェクトである。地域で活動する協力者やコーディネーターと共にフィールドワークを行い、そこで見つけた課題や可能性をもとにアイデアを練り、お互いのスキルを掛け合わせてつくりだしたプロトタイプを現地で実際に試してみることを目指す。これにより、クリエイティブな人々の地方における在り方を短期間の活動を通じて探求することを目的として 2016 年より開催している。織物の一大産地として知られ、自然循環農業を推進する京都府与謝郡与謝野町で開催した第3回には、織物、ヘルスツーリズム、発酵の3つのテーマに対して全国から 21 名が 4 つのチームとして参加した。



### 連携のきっかけ

2017年1月に開催した打合せにおいて、2016年5月に宮城県牡鹿郡女川町で開催した第1回、同年11月に岩手県遠野市で開催した第2回での経験をもとに継続的な開催の可能性を検討し、新体制での開催に向けて推進することになった。

### IAMAS の関わり

Google の「イノベーション東北」および Engadget 日本版と共に第1回を立ち上げ、第3回においても主催者の一員としてイベント全体の設計、参加規約の作成、ファシリテーションなどを担当している。

### 連携の成果

全てのチームがプロトタイプを発表し、一部のチームにおいてはイベント終了後も公開に向けてプロジェクトを継続している。また、このイベントをきっかけにした地域間および参加者間での交流が生まれている。



#### 連携先

主催 一般社団法人ブレイス  
UCHICO  
株式会社モノサス  
京都府与謝野町  
協力 グーグル合同会社  
マテリアル京都  
京都府

#### 連携場所

京都府与謝郡与謝野町

#### 担当教員

小林茂教授

#### 連携期間

2017年1月 — 2017年7月

- 2017 1 第3回開催の可能性に関する打合せ  
2 与謝野町での視察、打合せ  
3 開催概要の決定、告知開始  
4 説明会開催、参加者募集  
5 参加者決定、開催準備  
6 イベント前半の開催  
7 イベント後半の開催

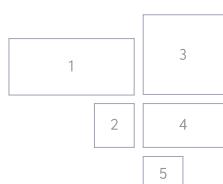
#### 補足情報

<http://www.field-hack.com/>



#### 担当教員のコメント

第1回、第2回の経験を踏まえて実施した第3回においては開催内容を充実させることができた一方で、イベント終了後の継続には課題が残った。まだ萌芽的な段階にある取り組みであるため、長期的視野に立って継続的な開催の可能性を探りたい。(小林茂)



- 1 フィールドワーク後の分析
- 2 フィールドワークの様子（ヘルツーリズム）
- 3 発表会の様子
- 4 発表会の様子
- 5 発表会の様子

# なつやすみイアマスこどもだいがく

2017.5 — 2017.9



## 当たり前を疑い、 自分で考えて自由に表現する、 イアマス流こども教育

芸術や科学といった領域を超えることで新しいものやことを創造するという IAMAS の教育理念と実践を、小中学生を対象とした教育において実践することを目的としたプロジェクト。日本の義務教育では理科、社会、美術といった分野に分かれた教育が現在も基本となっている。また、ものづくりにおいても、図画工作、手芸、科学実験のように、それぞれが分かれて実施されている。このプロジェクトでは、こういった教育における既存の枠組みを超えて、当たり前だと思っていることに疑問をもち、自ら考え、さらに、柔軟で自由に発想し、表現することを体験してもらうことを目指して、4つのワークショップを実践した。



### 連携のきっかけ

大垣市情報企画課より 2017 年度予定の子ども向け講座での連携を相談され、検討した。結果、本学の特色を活かし、柔軟な考え方や批判的な視点、新しい発想を促すような機会を子どもたちに提供することを目的とした 4 つのワークショップを設計し実施に至った。

### IAMAS の関わり

今回のプロジェクトで実践した 4 つのワークショップの企画を本学が提案し、大垣市から承諾のもと、運営と実施を担当した。また、広報活動において、チラシ制作担当者と大垣市との間をつなぐコーディネーション役を担当した。

### 連携の成果

子どもたちは、体験したことのないものづくりや表現活動に極めて能動的であり、学びそのものがクリエイティブな場となっていくことが観察された。同行した父母たちの多くがワークショップに関心を持たれ、熱心に見られている様子が窺われた。

連携先

大垣市情報企画課

連携場所

大垣市情報工房 IAMAS

担当教員

金山智子教授 クワクボリョウタ准教授

古澤龍研究員

協力者

山口歩那 (KAKKO E) 中村親也 (KAKKO E)

参加学生

野呂祐人 工藤恵美 北詰和徳 中路景暁

連携期間

2017年5月 — 2017年9月

2017 5 連携に関する打合せ

6 ワークショップ設計と決定

7 参加者募集 (大垣市)

8 ワークショップ実施

第一回「ララ～ラジオ～♪ 自分のラジオつくってみんなの放送たのしもう♪」(8/5)

第二回「モノを作る&モノで話す モノトーク・ファクトリー」(8/11)

第三回「赤だと思ったら緑だった！？虹色ライトの中で絵を描こう」(8/23)

第四回「どこからが自分でどこからが自分じゃないのか実験」(8/25)

9 意見交換会実施

なつかしいアマスコもじこみやすみいマイアムだいがく



- 1 虹色の世界。様々な色の影に驚く。
- 2 モノトーク。自分で選んだ小さな部品をグルーガンを使って好きなモノを創る。
- 3 ララ～ラジオ。半田ごてを使って基板をつけたり、箱を作って自分だけのオリジナルラジオを作る。
- 4 基板につけたラジオのスイッチを注意深く回してみる。
- 5 二人で書くって実は難しい。どうしてだろう。
- 6 虹色ライトの中で描いた絵。色の使い方が全然違う。

担当教員のコメント

複合領域の融合によって新しいものを創造することを、小中学生を対象とした教育として実践したが、参加者の観察からこういった自由な発想や表現の学びは子どもの教育でもっと実践されるべきだろう。今後は親子向けや日常的に実践可能なものも検討してみたい。(金山智子)

# アートまるケット「ツナがり ツナがる ツナがれば」

2017.1 — 2017.11



## 県内の4つの福祉施設や 支援学校との共創で新しい表現に 挑戦する

岐阜県美術館主催の特別企画「アートまるケット」の3年目は繋がりがテーマで開催された。県内の3つのアカデミーと本学が、福祉施設等と連携して行っている内容を途中経過の展示やパフォーマンス、ワークショップなどを企画して実施した。本学の場合、2014年より福祉の技術プロジェクトが活動しており、県内の特別支援学校や施設等と連携した経験があったため、これらの組織との活動を紹介した。

毎年恒例のスタンプラリーを共同制作したり、特別支援学校の生徒によるタブレット端末のアシストアプリを使った接客でカフェが岐阜県美術館内にて1日限定でオープンされた。また、バンド演奏や本学と共同で楽器を制作しそれを使ったパフォーマンスが催された。



### 連携のきっかけ

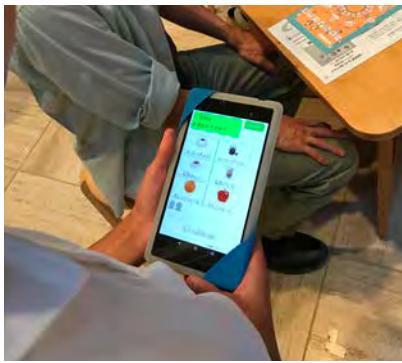
今年で3回目の開催となる「アートまるケット」。今回は“福祉”がテーマであったため、学内で活動している「福祉の技術プロジェクト」へ打診があった。すでに連携したことのある特別支援学校や施設と協力して今回の連携となつた。

### IAMAS の関わり

連携してきた4つの学校や施設等とは、いずれも本学と制作したものを介した活動をとなつておらず、それぞれを活用した内容がスタンプラリーやカフェでの接客、バンド演奏、楽器を使ったパフォーマンスに展開することができた。

### 連携の成果

連携前の趣旨説明で美術館という説明をすると、連携先の組織にもあまり美術館に行った経験が少ないとの方も多数見受けられた。終了後は自身や知り合いが関係する催しがあることから美術館へ足を運ぶきっかけとなりハーダルが下がった印象を受けた。



- 1 アートまるケットでの IAMAS ブースの様子 それぞれ途中段階での映像や関連する機材などを設置
- 2 スタンプステーションの様子
- 3 “うさころん”がスタンプに変身！
- 4 大垣特別支援学校の木工班がスタンプを作成
- 5 タブレット端末を使いこなしたカフェ接客サービス（協力：スマートフォン・タブレット端末の福祉分野での活用研究会）
- 6 岐阜盲学校の生徒たちが楽譜理解を促進するために開発された「音符カード」
- 7 岐阜盲学校「THE STARLIGHT CLUB BAND」による演奏
- 8 ふれ愛の家によるパフォーマンス「やさい de ミュージック？」

#### 連携先

岐阜県美術館  
岐阜県立国際園芸アカデミー  
岐阜県立国際たくみアカデミー  
岐阜県立森林文化アカデミー  
岐阜県立大垣特別支援学校  
岐阜県立岐阜本巣特別支援学校  
岐阜県立岐阜盲学校  
社会福祉法人 池田町社会福祉協議会 池田町障害  
福祉サービス事業所 ふれ愛の家

#### 連携場所

岐阜県美術館（館内及び庭園）、各学校及び事業所内

#### 担当教員

山田晃嗣准教授 金山智子教授 小林孝浩教授

#### 連携期間

2017年1月 — 2017年11月

- 2017 1 4校の教員、日比野克彦館長と打合せ
- 3 本学から連携先への打診
- 6 プロトタイプ制作・スタンプの制作と  
学校撮影
- 8 アートまるケットの開始
- 10 café 和 -なごみ-  
県美 branch の1日限定オープン
- 11 THE STARLIGHT CLUB BAND の演奏  
パフォーマンス「やさい de ミュージック？」の開催



#### 担当教員のコメント

第1回、第2回の経験を踏まえて実施した第3回においては開催内容を充実させることができた一方で、イベント終了後の継続には課題が残った。まだ萌芽的な段階にある取り組みであるため、長期的視野に立って継続的な開催の可能性を探りたい。（山田晃嗣）

IAMAS ARTIST FILE #05

# 前林明次「場所をつくる旅」展

2016.10 — 2017.8



## 時代的にも空間的にも隔絶された 「現場」と「いま、ここ」をめぐる 「旅」の軌跡

「IAMAS ARTIST FILE」は、IAMASと岐阜県美術館の連携企画協力事業であり、今回で5回目となる。IAMAS ARTIST FILE #05では、音とコンピューターを駆使し、空間と身体をテーマにサウンド・インスタレーションを構築してきたアーティスト、前林明次の世界を紹介する。本展において、前林は、岐阜県美術館所蔵の山本芳翠作《琉球漁夫釣之図》(1887-88年頃)を起点に、時代的にも空間的にも隔絶された「現場」と「いま、ここ」をめぐる「旅」の軌跡から作品を構成した。それは「場所」の表象や再現にとどまらず、テクノロジーと知覚の関係性を問い直し、美術館という場が無数の「線」が交差する流動的な場であることを再認識させるものであった。

### 連携のきっかけ

過去4回の「IAMAS ARTIST FILE」の開催を通じて、IAMASが発信し続けてきた現代的で多様な芸術表現を紹介する意義が岐阜県美術館とIAMASの双方において醸成され、相互協力体制がより強化されたことによる。

### IAMASの関わり

同時開催されたトークイベントにおいては今回の作品展示を起点に、IAMAS教員、学外研究者を招いて多様かつ批評的視点から議論を展開し発信した。

### 連携の成果

IAMASと岐阜県美術館の今後の連携がより深化する契機となった。本展のレビューは東海圏の新聞コラムや批評誌等に掲載された。会期中の観覧者総数は3996人であった。

## 連携先

岐阜県美術館

## 連携場所

岐阜県美術館（展示室3、講堂）その他会場

## 担当教員

前林明次教授

## 協力者 / 参加学生

協力教員 安藤泰彦

トーク参加教員 小林昌廣 松井茂 伊村靖子

トーク参加 菅啓次郎（明治大学教授）

学外教員 川瀬慈（国立民族学博物館准教授）

柳沢英輔（同志社大学助教）

岐阜県美術館 廣江泰季 西山恒彦 松岡未紗

設計・設営協力 佐藤忠彦（トリガーデバイス）

八嶋有司

制作協力 上峯敬（トリガーデバイス）

富田太基 山下健（TAB）

デザイン 廣瀬周士（Sketch On）

大山千尋（中村直永デザイン事務所）

## 連携期間

2016年10月 — 2017年8月

2016.10 岐阜県美術館学芸員による

作品調査と連携に関する打合せ

12 岐阜県美術館の所蔵作品に関する調査

2017.1 岐阜県美術館での作品調査と取材

3 現地（沖縄）での調査と取材

4 展示・イベントスケジュールの詳細決定

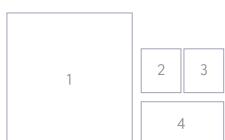
広報準備開始

6 沖縄での調査と取材と制作

7 展示設営、展示開始

トークイベントの実施

8 トークイベントの実施、展示撤出



1 『琉球漁夫釣之図』のための沖縄音響合成 展示風景

2 会場入口

3 『沖縄海岸風景 - 糸満』 展示風景

4 トークイベント「場所・感覚・メディア」会場風景



## Fab × Deep learning × 文化資産で 地域の風習を再興する

「地獄絵スタンプラリー」は、揖斐川町のタウンフェスティバル「揖斐川ワンダーピクニック」で、地域資源である地獄絵をICT技術やデジタルファブリケーションを用いて活用した地域連携活動である。2年間の実施を通じて、地域の文化資源が持つ価値やその効果を現代的な方法を用いて参加者へ伝播すること、またそれによって文化資源に紐づいた風習を再興することを目的として活動を行ってきた。3年目となる本連携では、スタンプラリー企画の最終年度として、「地獄絵フォトブース」を開発した。



### 連携のきっかけ

2014年10月、揖斐川ワンダーピクニック実行委員会からRCICへ地域連携の打診があり連携が始まった。

2015年より運用をもとに改良を進めたスタンプラリーが好評だったため、3年目となる2017年も継続して連携することになった。

### IAMAS の関わり

地獄で行われる審判や刑罰の絵柄と解説が現れる「地獄絵スタンプラリー」と地獄絵の中に入り込んだような写真を撮影することができる「地獄絵フォトブース」を企画制作した。地獄絵解説内容は一心寺住職の竹中純瑜氏に監修を依頼した。

### 連携の成果

連携3年目は、スタンプ+音による地獄絵鑑賞支援のほか、新たにイベント参加者同士が楽しさを共有できる仕組みとして、ディープラーニングによる画風変換の技術を活用した「地獄絵フォトブース」を開発した。その後一部変更した同コンテンツを秋祭りで再実施した。



- 1 スタイルトランシスファーによる地獄写真
- 2 2017年度のイメージ
- 3 地獄絵フォトブースでの撮影の様子
- 4 地獄カメラ
- 5 捐斐川ワンダーピクニックで実施した様子
- 6,7 スタンプラリーを体験する参加者
- 8 ゴールし特製ステッカーをもらう参加者

**連携先**

捐斐川ワンダーピクニック実行委員会

いび祭り実行委員会 播隆院一心寺

三輪神社 北野神社 秋葉神社

**連携場所**

捐斐郡捐斐川町

**担当教員**

金山智子教授 高見知里技術支援専門職

**協力者 / 参加学生**

ディレクション・高尾俊介（甲南女子大学メディア

Fab 表現学科講師）

デザイン・Fab 高見知里

サウンドデザイン 具志堅裕介

フォトプロップス 大山千尋 後藤良太

運営スタッフ 金山智子 伊藤晶子 大山千尋

後藤良太 飯島祥 工藤恵美

杉山一真

**連携期間**

2017年1月 — 2017年9月

- 2017 1 新たな企画内容案に関する打合せ
- 4 地獄絵眷物撮影、インタビュー  
プロトタイプ制作開始
- 5 イベント実施  
(於:捐斐川ワンダーピクニック会場内)
- 8 いびの秋祭りでの実施について打診  
実施内容打ち合わせ
- 9 口頭発表 (於:地域活性学会)  
イベント実施  
(於:いびの秋まつり会場内)

**担当教員のコメント**

当初の予定していた3カ年ですべての地獄絵を紹介するスタンプラリーの企画を実施することができた。また9月の実施では、地域の人々が主体となり運営してもらうことができた。

(高見知里)

## 2017 年度 連携事例

No.	区分	名称	企業名 / 組織名	場所	担当教員等
1	イベント	おとなの学校	(株) ミユキデザイン	カンドマチノート	金山智子 瀬川晃 小林茂
2	イベント	地獄絵スタンプラリー@いびの秋まつり	揖斐川ワンダービニック実行委員会	岐阜県揖斐郡揖斐川町	高見知里 (RCIC)
3	イベント	Field Hack 第3回 京都府与謝野町編	(一社) プレイス UCHICO (株) モノサス 京都府与謝野町 グーグル (同) マテリアル京都 京都府	京都府与謝野町	小林茂
4	イベント	IAMAS イノベーション工房 第1回: デジタル製造業	オートデスク (株)	IAMAS	小林茂
5	イベント	地獄絵スタンプラリー vol.3	いび祭り実行委員会	岐阜県揖斐郡揖斐川町	金山智子 高見知里 (RCIC)
6	学校連携	スキャニング・ギフ・プロジェクト	ネットワーク大学コンソーシアム岐阜	岐阜大学 サテライトキャンパス・ラーニングコモンズ	James Gibson 瀬川晃
7	学校連携	iPhone アプリ開発の授業支援	岐阜県立大垣商業高校情報科	IAMAS	小林孝浩
8	学校連携	アートまるケット 「ツナがり ツナがる ツナがれば」	岐阜県美術館 岐阜県立国際園芸アカデミー 岐阜県立国際たくみアカデミー 岐阜県立森林文化アカデミー	岐阜県美術館	山田晃嗣 金山智子 小林孝浩
9	共同研究	インタラクティブ障子	(株) ミノグループ メッシュ (株)	IAMAS	金山智子 小林孝浩 吉田茂樹
10	共同研究	演出用デバイス (アストロブル) の開発	(株) Rockin' Pool (株) ミホロ	IAMAS TOKYO POOL LABO	金山智子 平林真実 古澤龍 (RCIC)
11	共同研究	MESH デザインパターンカード	ソニー (株) MESH プロジェクト	IAMAS	小林茂 高見知里 (RCIC)
12	共同研究	衣食住ネットワーキングプロジェクト	ソニー (株)	IAMAS	赤羽亭 鈴木宣也
13	相談	ふれあい垂井ビアに関する相談	垂井町役場 産業課 商工観光係	IAMAS	金山智子
14	相談	名古屋市の観光事業に関する相談	名古屋市	IAMAS	金山智子
15	相談	全国健康保険協会 連携相談	全国健康保険協会	IAMAS	金山智子
16	相談	GIFU クラフトフェア 連携相談	森ビル都市企画 (株)	IAMAS	金山智子
17	相談	プロジェクトを用いた受付システム	(株) スーパーアプリ	岐阜県大垣市	金山智子 平林真実 古澤龍 (RCIC)
18	相談	池田町有線放送電話 研究相談	池田町有線放送電話 (農協)	池田町 池田町教育委員会	金山智子
19	相談	進学説明会 (京都) とワークショップ	MTRL KYOTO (マテリアル京都)	マテリアル京都	小林茂 James Gibson
20	相談	中部山岳国立公園 連携相談	岐阜県環境企画課	乗鞍岳	赤松正行
21	相談	大垣西濃信用金庫 連携相談	大垣西濃信用金庫	IAMAS	北村茂範 (教務課)
22	相談	中広連携相談	(株) 中広	IAMAS	北村茂範 (教務課)
23	相談	若年層向けプログラミング教育支援	(株) ミライコミュニケーションネットワーク (株) NTT ドコモ ソニー (株) (公財) ソフトピアジャパン	輪之内町内の小学校	小林孝浩
24	相談	自律走行台車のシステム開発	(株) ユニドコボーレーション	IAMAS	小林孝浩
25	相談	LIT を使った自転車ロック	(株) GOCCO.	GOCCO.	小林孝浩
26	相談	イルミネーションシステム	(学) 日本中央学園 日本総合ビジネス専門学校	IAMAS	小林孝浩
27	地域連携	揖斐川ワンダービニック第四回 連携相談	揖斐川ワンダービニック実行委員会	揖斐郡揖斐川町	金山智子
28	地域連携	県博物館との連携	岐阜県博物館	IAMAS	金山智子 タワクリヨウタ
29	地域連携	なつやすみイアマスこどもだいがく	大垣市情報企画課	IAMAS・情報工房	金山智子 タワクリヨウタ 古澤龍 (RCIC)
30	地域連携	CLUB TRAIN 2018	樽見鉄道 (株)	樽見鉄道	金山智子 平林真実

No.	区分	名称	企業名 / 組織名	場所	担当教員等
31	地域連携	MADE IN YORO ! KALEIDOSCOPE OF TIME ときの万華鏡 展	(株) エルアンドシーデザイン [L&C design] 早稲田大学建築学科古谷誠章・藤井由理研究室	岐阜県養老町	クワクボリョウタ 平林真実
32	地域連携	情報学基礎	大垣市立東幼稚園	大垣市立東幼稚園	安藤泰彦 小林孝浩 山田晃嗣
33	展覧会	岐阜おおがきビエンナーレ 2017	大垣市	IAMAS	伊村靖子 松井茂
34	展覧会	養老アート・ピクニック	岐阜県	養老公園	赤松正行
35	展覧会	IAMAS ARTIST FILE #05   前林明次「場所をつくる旅」	岐阜県美術館	岐阜県美術館	前林明次
36	展覧会	「LifeofYORO! ライフオブ・ヨーロー ! 町のモノ」展	(株) エルアンドシーデザイン [L&C design] 早稲田大学建築学科古谷誠章・藤井由理研究室	養老町高田西町安田邸	クワクボリョウタ

## 2017年度 IAMAS 関連イベント

No.	区分	名称	イベント実施日	場所	担当教員等
1	イベント	SXSW Welcome Party KYOTO	2017年5月24日	京都市下京区 MTRL KYOTO	小林茂
2	イベント	One Tree Academy Campfire Talk #01	2017年5月27日 — 28日	岐阜県揖斐郡 One Tree Academy	James Gibson
3	イベント	あいちワークショップ・ギャザリング ～こどもとアートとともにづくり	2017年8月19日	愛知県名古屋市 堀山女子学園大学	鈴木宣也
4	イベント	奈良・町家の芸術祭 はならあと 2017	2017年10月21日 — 29日	奈良県 宇陀松山エリア	松井茂
5	イベント	One Tree Academy Campfire Talk #02 + Bike 2 Sauna	2017年10月28日 — 29日	岐阜県揖斐郡 One Tree Academy	James Gibson
6	パフォーマンス	松平頼暁 ギターのための音楽展	2017年7月6日	東京都江東区 ティアラこうとう	松井茂
7	パフォーマンス	Interim Report edition1	2017年7月17日	東京都渋谷区 Circus Tokyo	平林真実
8	パフォーマンス	地点「汝、気にすることなけれ」	2017年8月5日 — 20日	京都市左京区 アンダースロー	三輪眞弘
9	パフォーマンス	「場所をつくる旅」関連企画 「フィールドの音を聴く LIVE」	2017年8月11日	岐阜県岐阜市 ピッカフェ	前林明次
10	パフォーマンス	Interim Report edition2	2017年9月22日	東京都渋谷区 Circus Tokyo	平林真実
11	パフォーマンス	三輪眞弘 + 前田真二郎 モノローグ・オペラ「新しい時代」	2017年12月8日 — 9日、16日	愛知県芸術劇場、 あいおいニッセイ同和損保 ザ・フェニックスホール	前田真二郎 三輪眞弘
12	ワークショップ	IDEA SKETCHING Workshop by IAMAS	2017年9月2日	京都府京都市 MTRL KYOTO / FabCafe Kyoto	赤羽亭 小林茂 James Gibson 鈴木宣也
13	ワークショップ	「心おどる！かざす未来のアート AR ワンダーランド」 小学生のための AR プログラム体験教室	2017年8月6日、26日 — 27日	愛知県名古屋市 テレビアホール内 ホワイエ	赤松正行
14	学会	日本映像学会第43回大会	2017年6月2日	神戸市灘区 神戸大学	赤羽亭
15	学会	IAMCR2017 第60回 国際メディアコミュニケーション学会	2017年7月16日 — 20日	コロンビア共和国 カタルヘナ	金山智子
16	学会	地域活性学会第9回研究大会	2017年9月1日 — 3日	島根県浜田市 島根県立大学	金山智子 平林真実 高見知里 (RCIC)
17	講演	ネットワーク大学コンソーシアム岐阜 公開講座「古典への誘い～落語とその周辺」	2017年4月 — 2018年3月隔週開催	岐阜県岐阜市 岐阜大学 サテライトキャンパス	小林昌廣
18	講演	美術手帖 presents 坂本龍一の活動を見る “メディア・アート”の可能性	2017年5月19日	東京都渋谷区 ワタリウム美術館	松井茂
19	講演	大人のためのブックトーク	2017年5月27日他、全6回	岐阜県岐阜市 岐阜県図書館	小林昌廣
20	講演	歌舞伎座 笠で学ぶ歌舞伎のいろは 第1回「義経千本桜」	2017年5月31日	東京都中央区 歌舞伎座 お食事処「花笠」	小林昌廣
21	講演	「KAYANN 展 モロッコの声」プレイベント 対談「感覚のモロッコ」	2017年6月30日	岐阜市岐阜市 nakaniwa	前林明次
22	講演	東京芸術大学 音楽環境創造科 後藤英研究室 presents レクチャー 17年後の「新しい時代」by 三輪眞弘	2017年7月7日	東京都足立区 東京芸術大学 千住校地	三輪眞弘
23	講演	狸小路 TV「根源的な TV 表現を再発見する ～60年代・70年代の今野勉のTV表現から、 創造とは何かを問い合わせ直す～」	2017年8月20日	札幌市中央区 札幌プラザ 2・5	松井茂

No.	区分	名称	イベント実施日	場所 / 出版社	担当教員等
24	講演	学びの杜・学術コース	2017年8月22日	愛知県名古屋市 名古屋大学情報学部	鈴木宣也
25	講演	講演「土方巽と日本の古典芸能」	2017年10月29日	秋田県秋田市 秋田公立美術大学	小林昌廣
26	講演	金剛流「松風」公演・解説	2017年11月8日	北海道札幌市 札幌市教育文化会館	小林昌廣
27	講演	第19回アーカイブ研究会 「1960~70年代に見られる芸術表現の 研究拠点形成と資料アーカイブの構築」	2017年12月9日	京都府京都市 京都府・元・崇仁小学校	伊村靖子
28	講演	TALK WITH VINCENT MOON IN GIFU	2017年12月26日	岐阜市岐阜市 nakaniwa	前林明次
29	上映	太古の海から氷河期の森まで4億年 ～新川コレクション 美濃飛騨と その周辺の化石・鉱物展～	2017年7月1日～8月27日	岐阜県関市 岐阜県博物館	前林明次
30	上映	山形国際ドキュメンタリー映画2017	2017年10月8日～9日	山形県山形市 フォーラム山形	前田真二郎
31	上映	第22回アートフィルム・フェスティバル	2017年11月21日～26日	愛知県名古屋市 愛知芸術文化センター	前田真二郎
32	展示	「自転車の世紀」展 ～誕生から200年、新たな自転車の 100年が始まる～	2017年4月9日～6月4日 7月22日～9月24日 10月28日～12月17日	茅ヶ崎市美術館 佐倉市立美術館 郡山市立美術館	赤松正行
33	展示	清流の国ぎふ芸術祭 ～Art Award IN THE CUBE 2017	2017年4月15日～6月11日	岐阜県岐阜市 岐阜県美術館	安藤泰彦 三輪眞弘
34	展示	椎木静寧キュレーション展「きこえないおと」	2017年4月15日～5月14日	東京都豊島区 TALION GALLERY	松井茂
35	展示	願成寺古墳群美術展	2017年4月22日～5月28日	岐阜県揖斐郡 願成寺西墳之越古墳群一帯	瀬川晃
36	展示	動き出す美術館 ～ARアートミュージアム青森展	2017年4月22日～5月7日	青森県青森市 協同組合サンロード青森	赤松正行
37	展示	エマージェンシーズ！ 031具志堅裕介《ミキキキキミ》	2017年6月24日～8月13日	東京都新宿区 NTTインターコミュニケーション・センター	具志堅裕介（RCIC）
38	展示	Art Diving! -作品という海へ潜ってみよう！-	2017年7月15日～8月27日	鳥取県鳥取市 鳥取県立博物館	クワクボリヨウタ
39	展示	PLAY! WATER(\$) -プレイ！ウォーターズ	2017年7月15日～9月18日	岐阜県大垣市 大垣市スイトピアセンター	安藤泰彦 小林孝浩 平林真実
40	展示	心おどる！ かざす未来のアート AR ワンダーランド	2017年7月22日～9月3日	愛知県名古屋市 テレビアホール	赤松正行
41	展示	現代アートの鑑賞事業2017「うごき→あそび」	2017年8月5日～13日	愛知県知多郡 ゆめたろうプラザ	安藤泰彦 小林孝浩 平林真実
42	展示	札幌国際芸術祭2017	2017年8月6日～10月1日	北海道札幌市 札幌市円山動物園	クワクボリヨウタ
43	展示	マジカリアル ～VR・ARが作り出す不思議体験～	2017年9月16日～2018年3月11日	埼玉県川口市 SKIPシティ 彩の国ビジュアルプラザ	赤松正行
44	展示	THE ドラえもん展 TOKYO 2017	2017年11月1日～2018年1月8日	東京都港区 森アーツセンターギャラリー	クワクボリヨウタ
45	展示	リニューアル・オープン記念 ザ・ベスト・コレクション -丘の上の双眼鏡	2017年11月3日～2018年3月18日	福岡県北九州市 北九州市立美術館本館	クワクボリヨウタ
46	展示	人工知能美学芸術展	2017年11月3日～2018年1月8日	沖縄県国頭郡 沖縄科学技術大学院大学	三輪眞弘
47	その他	CD「福島諭：室内楽2011-2015」	2017年4月1日	G.F.G.S.	三輪眞弘
48	その他	美術手帖2017年5月号 坂本龍一	2017年4月17日	美術出版社	松井茂 三輪眞弘
49	その他	日本のコミュニティ放送 -理想と現実の間で	2017年6月10日	晃洋書房	金山智子
50	その他	KONTAKTE '17	2017年9月28日～2018年1月10日	ドイツベルリン Akademie der Künste	三輪眞弘
51	その他	磯崎新『空間へ』	2017年10月6日	河出書房新社	松井茂
52	その他	アイデアスケッチ—アイデアを 〈醸成〉するための ワークショップ実践ガイド	2017年10月20日	ビー・エヌ・エヌ新社	赤羽亨 小林茂 鈴木宣也 James Gibson
53	その他	我々は人間なのか? —デザインと人間をめぐる考古学的覚書き	2017年10月24日	ビー・エヌ・エヌ新社	伊村靖子

2018年2月発行

監修

金山智子 濑川晃

編集

古澤龍

デザイン

近藤崇司 (GOCCO.)

発行

IAMAS産業文化研究センター (RCIC)

印刷

サンメッセ株式会社

IAMAS産業文化研究センター (RCIC)

〒 503-0807

岐阜県大垣市今宿6丁目52-18 ワークショップ24

<http://rcic.iamas.ac.jp>

0584-75-6606

