IAMAS 2024

第22期生修了研究発表会

Graduation Research Exhibition

Master's Research

ASAO Raku

ARKAKI Takaumi

ISHIZUKA Ryu

IMAO Shuuto

KAWAI Masaya

SHIOZUMI Shota

TAKEZAWA Futa

TSUMAGARI Kota

NISHIO Akino

HIRAMOTO Daisuke

MORITA Asuka

MONDEN Kenji

YAMAGISHI Kanata

YANG Qingxin

LIN CHEN

Project Research

Enhanced Experience Expression Project

Visions in Motion

Time-Based Media Project

The Art of Listening

Collaborative Design Research Project

Place Sense Media

Technology for Welfare Project

2024

IAMAS 2024

第22期生修了研究発表会

Graduation Research Exhibition

ご挨拶

鈴木宣也
情報科学芸術大学院大学 学長

「IAMAS2024」にお越しいただきましたこと、厚く御礼申し上げます。昨年度までは「プロジェクト研究発表会」との同時開催でしたが、本年度は会場の都合により、「情報科学芸術大学院大学第22期生修了研究発表会」のみの開催となりました。その為、会場も本学校舎を使用して実施し、これまでとは違った雰囲気の開催となりました。

IAMASでは学部卒あるいは社会人経験者も含め、多様な背景や分野の学生が集いメディア表現研究に励んでおります。学生は感じたことを起点に調査し、社会へ貢献する姿勢を持ちながら、自ら深く考え抜いて問いを立て、それに対して構想を練り実践し、具現化・言語化するという段階を経ていきます。さらに今年度の修了生は、新型コロナウイルス感染症が蔓延する中に入学し、ある授業は対面で、ある授業はオンラインで受講する、これまでとは異なる研究環境にて進めてきました。効率的な部分もあり、また不自由な部分もあったのではないかと思います。そのような状況の中、進み続けた努力の結晶がまさにこの展覧会に凝縮されています。

また成果は展覧会のみならず、修士論文として執筆され、学生が研究を通じて社会とどのような接点を持ち、さらにどのような価値を実現しているのかについて論文にまとめています。もし興味を持たれた作品等ございましたら、図書館に収蔵していますのでご覧いただけます。

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

President's Greeting

SUZUKI Nobuya
Institute of Advanced Media Arts and Sciences President

I would like to express my gratitude to you all for attending the "IAMAS 2024" graduate exhibition. Up until the last fiscal year the graduate exhibition was held in conjunction with the "Project Research Presentation," but in this fiscal year due to circumstances, only the "Institute of Advanced Media Arts and Sciences Graduating Class of 2022 Final Research Presentation" was held. It was for that reason that the venue used was our university's school building to deliver an event with an atmosphere that differed from other events until now.
At IAMAS, college graduates and those with working experience included all gather as students from diverse backgrounds and specialties to devote themselves to media expression research. Students investigate from the very beginning how they feel and whilst bearing an attitude to give back to society they ruminate and pose a number of questions to themselves. To accomplish that they go through the stages of elaborating and putting their ideas into practice, and then realizing / verbalizing those concepts. Furthermore, the graduating students of this fiscal year were matriculated when the novel coronavirus was rampant. Some lectures were in-person and some lectures were taken online, and up until now we have advanced as a unique research environment. I believe that there were perhaps some efficient elements and some inconvenient parts too. Despite that, in the midst of that sort of situation the fruits of the continued endeavors of our students are without doubt condensed into this exhibition.
In addition, the outcomes of the students research are not only shown in the exhibition but also as writing in their master's thesis papers. In the thesis' the students summarize in what way they interface with society through their research and further, what sort of value they realized. If there is a work you have a particular interest in, you can have a look at them in the library since they are all preserved there.
Through this exhibition, the limits of specialty and territory are transcended, and I would grateful if you could feel our IAMAS which is constantly challenging new expressions.

目次
Contents

02 ご挨拶
President's Greeting

06 IAMASとは
About IAMAS

修士研究 | Master's Research

12 浅尾楽
ASAO Raku

14 新垣隆海
ARKAKI Takaumi

16 石塚隆
ISHIZUKA Ryu

18 今尾秀飛
IMAO Shuuto

20 河合将也
KAWAI Masaya

22 塩澄祥大
SHIOZUMI Shota

24 竹澤風太
TAKEZAWA Futa

26 津曲洸太
TSUMAGARI Kota

28 西尾秋乃
NISHIO Akino

30 平本大輔
HIRAMOTO Daisuke

32 森田明日香
MORITA Asuka

34 門田健嗣
MONDEN Kenji

36 山岸奏大
YAMAGISHI Kanata

38 楊慶新
YANG Qingxin

40 林晨
LIN CHEN

プロジェクト研究 | Project Research

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

45 **運動体設計**
Visions in Motion

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

47 The Art of Listening
The Art of Listening

48 Collaborative Design Research Project
Collaborative Design Research Project

49 **場所・感覚・メディア**
Place Sense Media

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

54 **イベント概要**
Event Outline

IAMASとは
About IAMAS

情報科学芸術大学院大学[IAMAS]は、岐阜県が2001年に開学した大学院大学(博士前期課程[修士]＋博士後期課程[博士]、メディア表現研究科一専攻)です。充実した講師陣による少数定員の大学院大学として海外にも広く知られ、英文名称 Institute of Advanced Media Arts and SciencesからIAMAS(イアマス)と呼ばれています。芸術と科学の融合を建学の理念に掲げてスタートしたIAMASは、最新の科学技術や文化を吸収しながら、新しいものづくりやデザイン、先端的な芸術表現などを社会に還元する高度な表現者の育成を目指しています。IAMASの教育の先端性は、工学、デザイン、芸術、哲学、社会学など、様々な分野の学生たちによるユニークな研究を生み出します。それぞれの学生は、個々の研究領域を深め、異なる知を統合し、みずからの専門を新たな領域まで拡張することによって、それらを社会の中で実践的に展開する能力を身につけます。

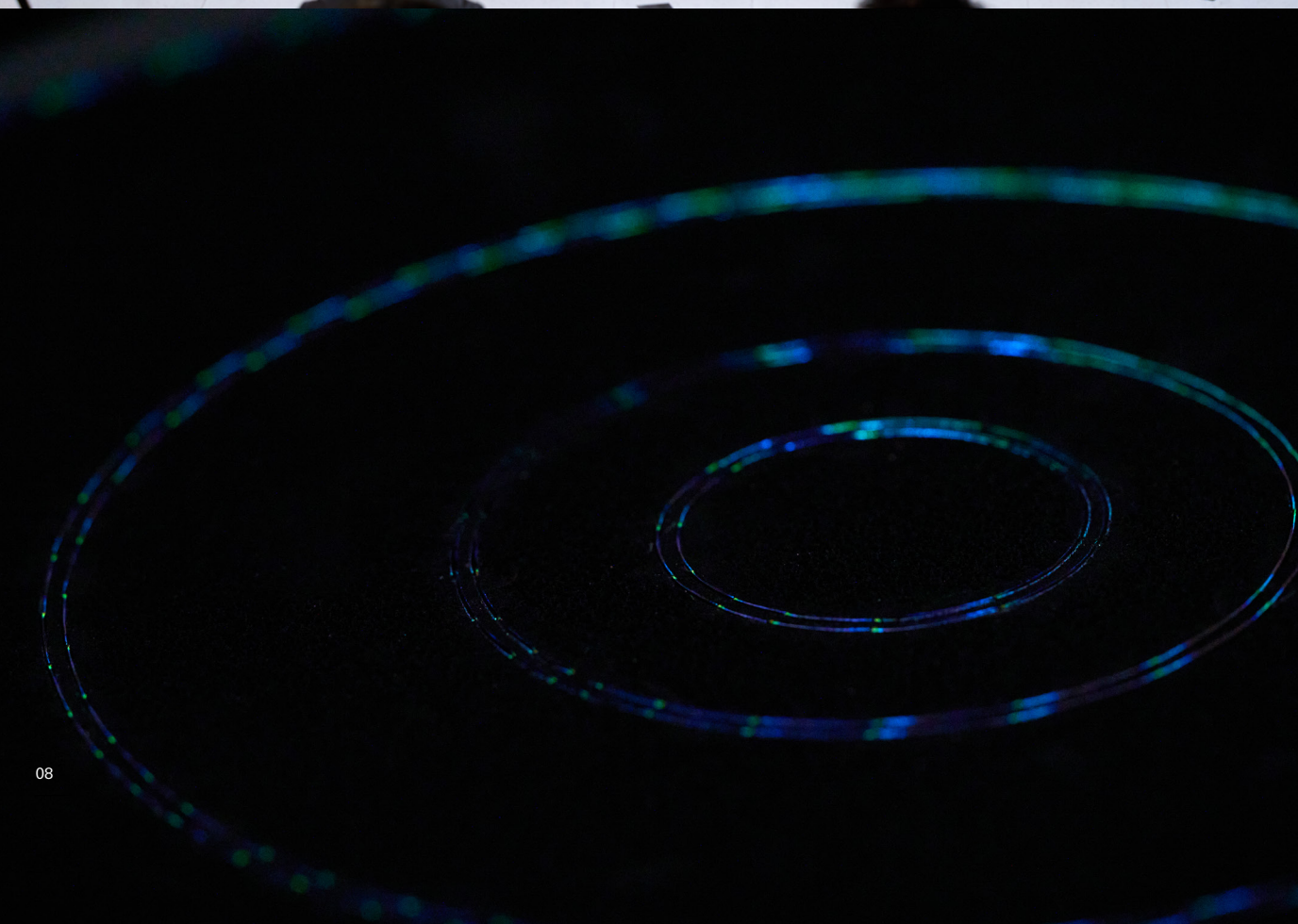
The Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS) was founded in Gifu prefecture in 2001 as a single department graduate school providing Master's and Doctoral degrees in the Media Arts and Sciences. The Institute is widely known overseas for its small group of excellent professors by the English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

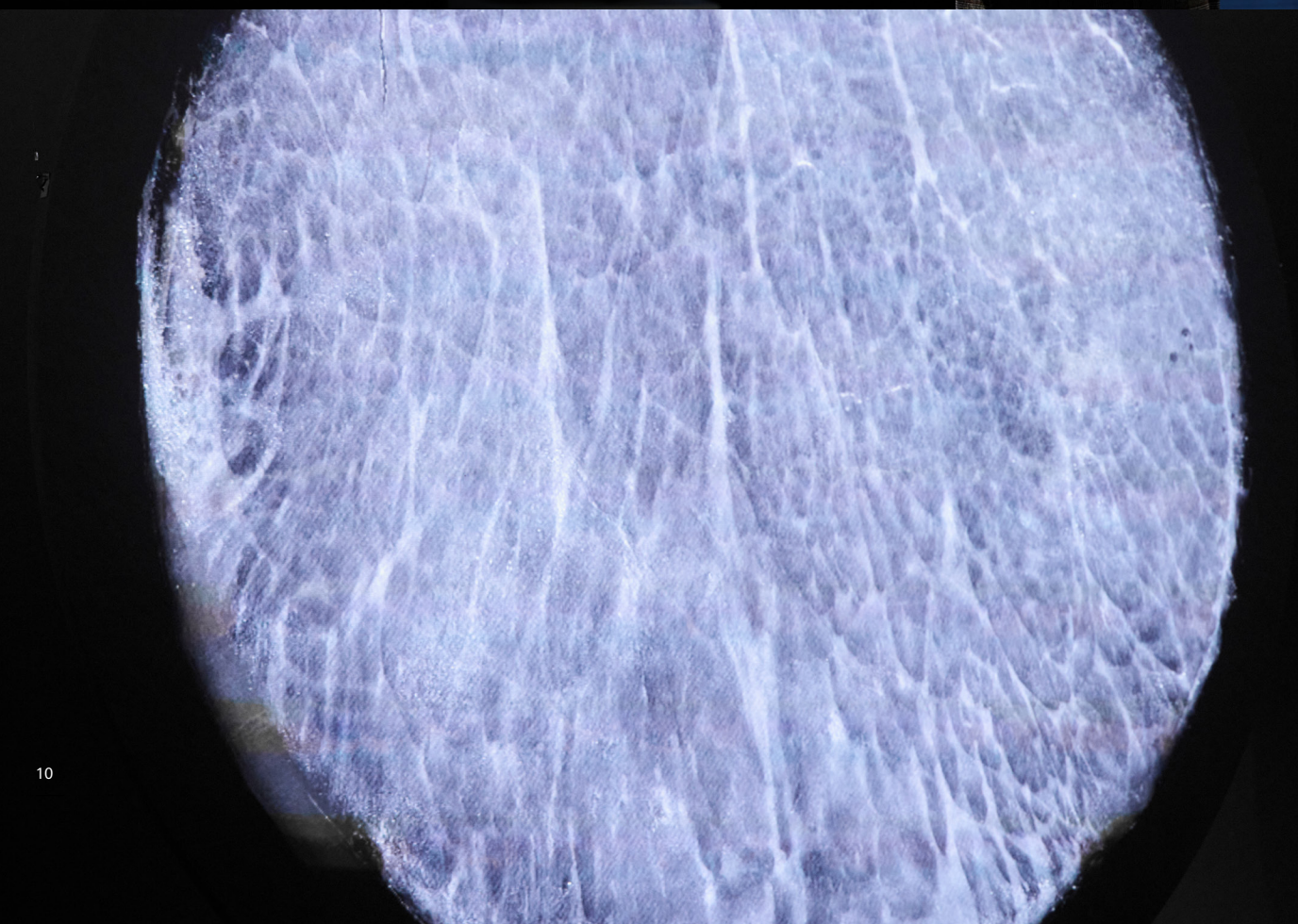
情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科

Institute of Advanced Media Arts and Sciences Media Creations Course

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

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





修士研究
Master's Research

Master's Research

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

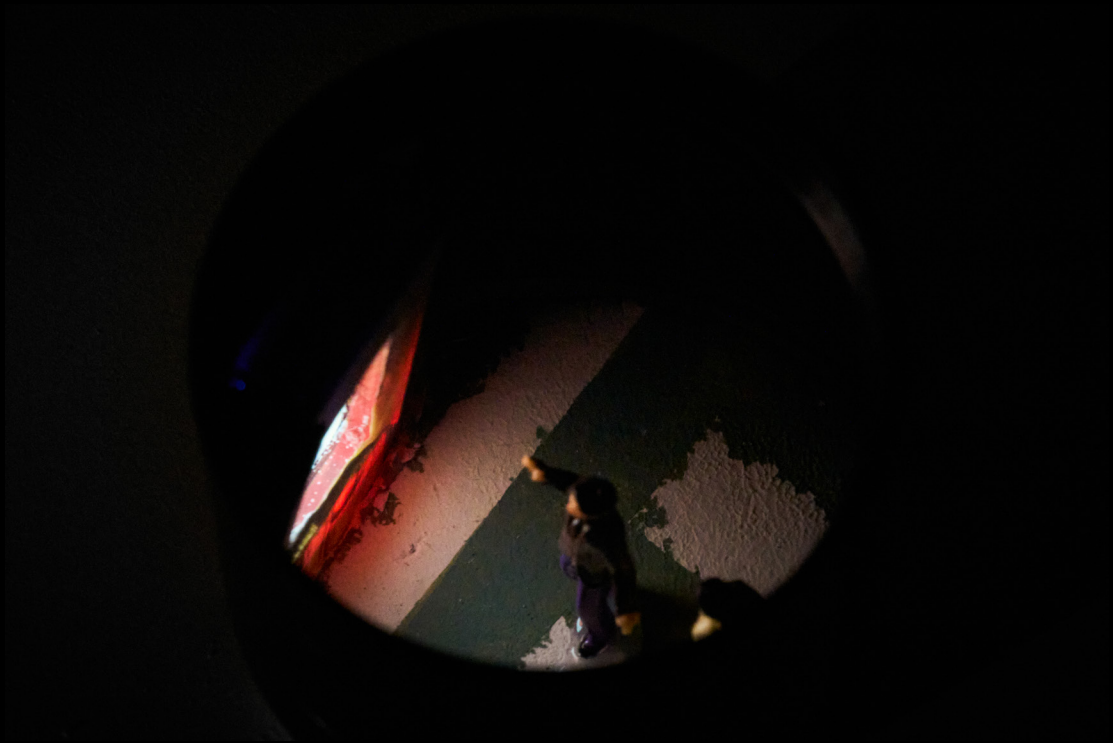
［Notes］
• Contains information on the master's research exhibited at IAMAS 2024.
This consists of captions, illustrations, paper abstracts, and students' names and profiles.
Captions and illustrations are not included for master's research consisting only of a thesis.
• Artwork captions include the title of the work, an explanation, technical elements,
and collaborators.
• Illustrations consist of images of the exhibited works or performances held in the venue.
Illustrations for some video works may include screenshots of such.
• The Japanese text is written by the students.

浅尾楽
ASAO Raku

デジタルメモリーボックス
Digital Memory Box

デジタルメモリーボックスは、ミニチュア模型が組み込まれた小さな箱だ。覗き窓がついており、箱の中には小型の照明や映像機器が模型とともに配置されている。この光学装置は、作者の日常生活で印象深かった光の記憶を再現したもので、作者の視点を物質化したものだ。鑑賞者が覗き見ることで自身の記憶を思い起こすことを期待して制作したものである。

The Digital Memory Box is a miniature scale model incorporated into a small box. It has a peephole and inside the box there are small lighting and video devices arranged alongside the miniature model. This optical instrument materializes the perspective of the artist by reproducing his memories of lights that had a deep impression on him in the course of daily life. This box was created with the hope that when viewers peep into the box they recall their own memories.



1999年。広島県生まれ爆誕。奈良県育ち爆走。岐阜県にて人生爆走迷走中。好きな食べ物は鯖の味噌煮。趣味はひたすらぼんやりすること。ぼんやりしすぎて、よく人やものにぶつかりそうになる。まだぶつかってないのは、諦め。

新垣隆海
ARKAKI Takaumi

桃太郎
MOMOTARO

「桃太郎」は15分間のパフォーマンスであり、モーションキャプチャーで記録した「動き」と、それを基にした自己のアバター、AR技術、さらに私自身の物理現実の肉体を使用して行われます。日本の伝統的な童話を基にしながらも、テクノロジーと肉体を駆使した全く異なる解釈で描いています。

Momotaro is a 15-minute performance, performed using motion-capture recorded "movements" and my own avatar which is based on those movements. Additionally, this performance is held using AR technology, and my own physical body. It is based on a traditional Japanese children's story, but illustrated and interpreted in a completely different way using my physical body and technology.

VR/AR、3DCG、映像、パフォーマンス、インスタレーション、サウンドなど、マルチメディアを取り扱い、身体の自然と、バーチャル・リアリティーの概念について制作とリサーチを行う。

論文要旨

XR技術を用いた「隠された身体」の表現と作品制作

The Expression and Artistic Creation of "Hidden Body" Using XR Technologies

近年、VR、ARなどのXRを用いた表現が普及している。その背景には、デバイスの発展やプラットフォーム・WEBサービスの拡大が影響している。それにより、個人でもXRを用いた表現が可能となってきた。しかし、XRを用いた表現の多くは、スペクタクルな表現が多く見られる。その一例として、バーチャル空間でのライブの可能性や、都市空間の建築に重ね合わせるようにしたARの表現がある。しかし、筆者はそのようなスペクタクルな表現に取り組むのではなく、装置やテクノロジー(ここではXR)を用いて、それを可能にしている社会状況、構造、環境、そして人間とテクノロジーの関係と想像力を表象した芸術表現について探求することを目的とする。

それらの表現は、既存のXRの表現とは別の可能性や、それを用いる我々人間について思考することが可能であると考えている。

作品を作るうえで現代社会の捉え方として、脳科学者の養老孟司は著書の「唯脳論」において、現代の社会が「脳化」していることについて解説をする。そして、脳化の反対にあるのが暴力、性、死などの身体であることを述べた。

このような現代社会における脳と身体の関係性をイメージの歴史の中から読み解いたのが、養老の助手であり美術解剖学者の布施英利である。布施は著書の『死体を探せ バーチャル・リアリティー時代の死体』において、バーチャル・リアリティーは脳化の極致であると述べた。この二人の言説を手がかりに、筆者はXR技術を用いて、「暴力」「性」「死」である隠された身体の表現に取り組む。

習作の制作を経て、最終的に修士作品「桃太郎」が完成する。桃太郎は、筆者自身のアバターとそれを表示するAR、そして、物理現実の肉体を用いて「桃太郎」の一節である鬼退治のシーンを描くパフォーマンス作品である。桃太郎の物語に沿いながら、暴力、死、性を描くことによって、通常とはことなる桃太郎が描かれる。それによって鑑賞者は不快感や嫌悪感、ときには滑稽さを感じることとなる。しかし、それ自体が、作者が意図する身体との向き合い方である。我々が生きる現代社会は、身体が隠され、遠ざけられてしまった結果、本来自然であるはずの身体に対して、嫌悪感や不快感を感じるようになってしまった。

このような状況に対して向き合い続けることが、今後発展していくであろうXRや社会と、それによって変容する身体のかかわり方であると考える。

この作品では、モーションキャプチャーによって制御されたアバターと、それを表示するARの技術を用いながら、物理現実の肉体との融合によって行われるパフォーマンスです。先端の技術を用いながらも、自身の肉体に向き合うことが、技術との関わり方の提示です。

石塚隆
ISHIZUKA Ryu

重なり合う光の彩の間にいる
Entwined within the Nuances of Light

孔雀の上尾筒（目の模様を持つ羽根）の羽枝を色域ごとに分解して同心円状に配置した彫刻的な空間インスタレーション。特別な発色構造を持つ孔雀の羽は、視点や、光の色、角度などの空間的な関係性によって、目に見える色彩が変化する。自然が持つ色彩と長さの秩序が織りなす無始無終の円環と対峙し、“身体と取り巻くものとの関係の表れ”として色彩を経験する。

A sculptural spatial installation that deconstructs the barbed upper tail covert feathers (those with eye patterns) of peacocks and arranges them in concentric circles based on their color range. The peacock feathers, which have a special color-producing structure, have changing visible colors depending on the viewer's perspective, the color of light, and spatial relations. By confronting the infinite loop woven by the natural order of colors and lengths, one gets to experience color as a manifestation of the relationship between the body and its surroundings.

素材提供：株式会社海遊館 ニフレル事業部
素材：インドクジャク（雄）の上尾筒、アクリル、無反射性塗料
制作手法：3Dモデリングソフトウェアを用いたパラメトリックデザインによる配置シミュレーション、レーザー加工機

1997年、神奈川県出身。ストリートダンサーやシステムエンジニアとしてのバックグラウンドを持つ。身体を基軸にした知覚について、映像やサウンド、孔雀の羽など、あらゆるメディアを用いて作品を制作する。

論文要旨

関係の表れである色彩を経験する——孔雀の構造色を用いた芸術作品の制作——

Experiencing Color as a Manifestation of Relationships: The Creation of Artworks Using the Structural Colors of Peacocks

本論文は、色彩を「関係の表れ」とし、身体の経験として捉え直すことを軸として、色彩の歴史と価値体系の変容について触れながら、象徴的固定観念による感覚の固定化の問題と色彩の経験的な知覚の可能性に焦点を当てている。色彩は文化や芸術において重要な役割を果たしてきたが、科学革命やメディア技術の進化により、色彩の表現は多様化した一方で、異なる色を同等に扱うことにより色の価値観が均質化されてきた。この研究では、色彩の情報化の流れのなかで、色彩を単なる物質的属性や情報ではなく、身体と環境の相互作用として捉える必要性を提唱している。

具体的には、構造色を持つ雄孔雀の上尾筒という眼状紋（目の模様）を持つ装飾羽根を新たな色材として扱い、色彩が視覚的属性ではなく、環境、物質、身体との対話によって生じる現象であると捉え、孔雀の羽の歴史的象徴性が生み出す色彩感覚の固定化を解放し、動的な身体経験のプロセスとして浮かび上がることを示唆している。

この研究では、色彩に対する現象学的アプローチを3つのカテゴリーに分類している。第一に〈情報的色彩〉として属性的、機能的に色を捉えるアプローチ、第二に〈物質的色彩〉として物質特性を含めて捉えるアプローチ、そして第三に〈経験的色彩〉として身体を基軸に環境との相互作用として捉えるアプローチである。これらのアプローチは色彩に対する既存の固定観念を解体し、色彩の解釈においてそれぞれ異なる方向性を示した。

修士作品『重なり合う光の彩の間にいる』では、3つの色彩解釈のうち、物質的色彩と経験的色彩の両軸に焦点を当てている。孔雀の羽という特殊な発色構造を持つ素材との対話の中で、空間的に、環境と物質との関係を経験する場を作ることを重点において作品を制作した。孔雀の羽は特別な動物としての象徴性や、眼状紋の図としての強いイメージを持っており、これらの象徴的固定観念を分解することで、素材そのものの特性が持つ色彩に注意を向けた。

作品制作を通じて、色彩が物質性や身体性から切り離された情報的な属性ではなく、あらゆる「関係」の表れであること、そしてそれを身体の経験のプロセスとして捉えることの重要性を強調している。色彩は人間の経験に基づき、環境と相互作用することで生じる関係の表れであり、これを身体的に、感応的に経験することの複雑性と豊かさについての意識を喚起する。

今尾秀飛
IMAO Shuuto

タイムコントロール
TimeControl

本作「TimeControl」は仮想空間内を自由に歩き回り、自身の視線や歩行などの身体動作によって時間の速度と向きを操作する“時間操作体験VRコンテンツ”である。現実では起きえない不思議な現象を観察し、時間の流れの変化を感じられる新たな体験を提供する。

This *TimeControl* project is “VR content to experience time manipulation” that allows users to freely walk around in a virtual space and manipulate the speed and direction of time through their own physical actions such as their glances and walking. It provides a new experience to observe strange phenomena that cannot occur in reality and to feel changes in the flow of time.

1999年生まれ、岐阜出身。名古屋造形大学でプロダクトデザインを学び、その後進学。修士研究ではVRを用いた「時間操作体験」の実現を中心に取り組む。

論文要旨

VRを用いた「時間操作体験コンテンツ」の研究

Research on "time control experience content" using VR

古くは浦島太郎など、現実空間と異なるスケールの時間の流れを表現した作品は多くの分野にわたって存在する。映画やアニメなどのコンテンツにおいて「時間もの」と呼ばれ一つのジャンルとして確立するまでになった。こうした実情は、私たちの時間が変化することで起きる現象に対する古来からの好奇心の表れであると言える。近年では映像コンテンツの発展により、気軽に「時間もの」コンテンツに触れることができるようになった。それらは、時折、「体験・体感」というワードを用いて紹介される。しかし現状では、映画を観たりゲームをプレイしても実際に時間の流れの変化を体感するには至らず、あくまで作品内の時間の流れの変化を理解するだけの傍観者としての域を出ていない。加えて、体験者となる人が意図的に時間の流れを操作して「体験・体感」できるコンテンツはさらに稀である。体感に至らない理由として、時間の流れが変化する空間に鑑賞者が没入しきれていないことにあると推察し、没入度が高く主観的な体験のできるVRを活用しインタラクティブな操作による体験を通じて、想像するに留まっていた「時間を操る」という現象を実際の体験へと昇華することで、将来的にメタバースなどの仮想空間上におけるコミュニケーションが当たり前となった世の中において、時間に縛られないより自由な生き方の一つを示すきっかけとなるだろう。その為に本研究では、時間の流れの変化を体感する為の条件と時間操作体験自体を目的とするコンテンツを設計する為の条件の二つを、実験的な作品の制作と分析を繰り返すことで検証する。習作から、時間の流れの変化を実感する為の4つの要素「操作方法」「オブジェクト」「音」「視覚効果（エフェクト）」と時間操作体験自体を目的とする為の3つのフロー「発見」「実践」「自由化」の仮説を考察した。これらを基に制作した修士作品「TimeControl」を実際に体験してもらい、体験中に見られる行動やその後のインタビューから得た感想を分析し、本研究で提案する「時間操作体験を目的としたコンテンツ」のあり方を評価した。結論は、現状は体験者の自由な時間操作体験を提案するには不十分で、いくつかの課題が残った。しかし、当研究の成果として、本来認識するに留まっていた時間の流れへの介入感を感じられるコンテンツの提案と、時間操作を体験する為に重要な要素を導き出すことができた。このことは、VRを用いた時間操作体験が、これまでの「時間もの」作品とは違い、時間の流れの変化を体感して体験者の意思で操作できるコンテンツに至る可能性を示すことができたと言える。

入力端末：meta quest2
動画再生装置：meta quest2（Oculus Link）、PC
ソフト開発：Unity（仮想空間の設計、操作の設計）

河合将也
KAWAI Masaya

自転車生命体Cycloborg
Bicycle life form Cycloborg

「自転車生命体Cycloborg」は母胎を模したシステムを搭載する母なる自転車と人間が共生するサイボーグの創造を通じて、高度テクノロジー社会で求められる新しい倫理観や技術観を探究するプロジェクトです。

The *Cycloborg* project explores new ethical perspectives and technological views required in advanced technological societies through the creation of cyborgs that coexist with a maternal bicycle equipped with a system mimicking the womb.

愛知県田原市出身。多摩美術大学環境デザイン学科卒業後、進学。エンジニアリングの力を借りた思索的な装置の制作に取り組んでいる。

塩澄祥大
SHIOZUMI Shota

BMX Graffiti
BMX Graffiti

BMX Graffitiは、ストリート・カルチャーと芸術的な創作活動が交錯する場に位置する研究である。都市環境における創造性の可能性を探求し、新たな芸術的手法を開拓することを目指した。BMXという動的な要素を取り入れることで、従来のグラフィティ・アートにはない独自性とダイナミズムを創出しようと試みた。

BMX Graffiti is a study situated at the intersection of street culture and artistic creativity. The project aims to explore the possibilities of creativity in an urban environment and to pioneer a new artistic method: by incorporating the dynamic elements of BMX, it attempts to create a uniqueness and dynamism not found in conventional graffiti art.

1998年福岡県生まれ。九州産業大学理工学部、芸術学部を卒業後に入学。修士研究ではCritical Cyclingを軸にして制作活動を行った。

論文要旨

BMX Graffitiの実践と考察

BMX Graffiti Practice and Consideration

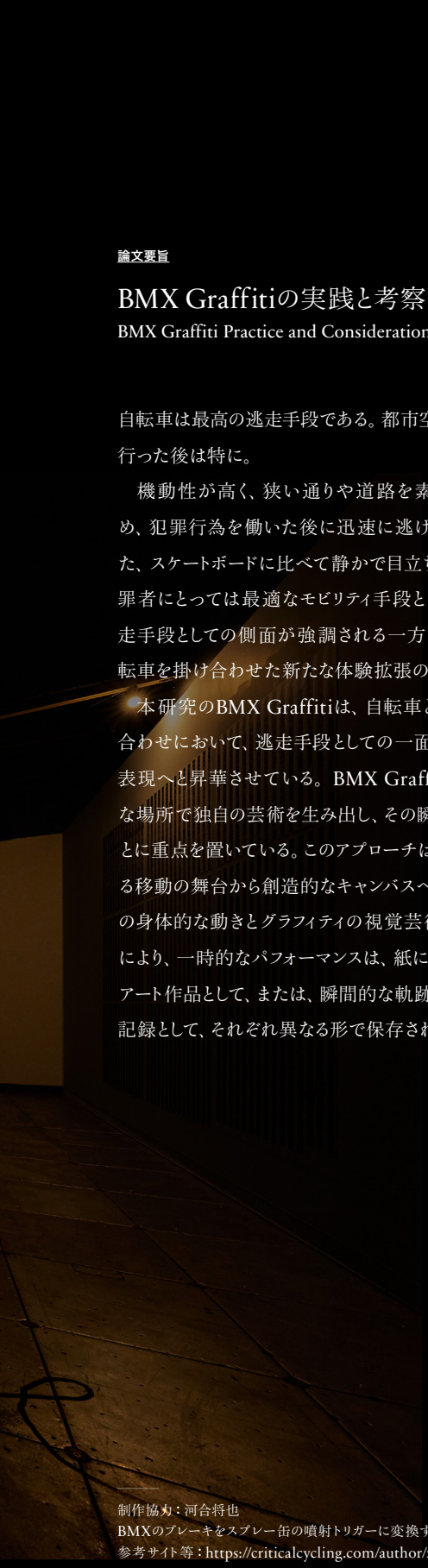
自転車は最高の逃走手段である。都市空間でグラフィティを行った後は特に。

機動性が高く、狭い通りや道路を素早く移動できるため、犯罪行為を働いた後に迅速に逃げることができる。また、スケートボードに比べて静かで目立ちにくいことから、犯罪者にとっては最適なモビリティ手段となっている。この逃走手段としての側面が強調される一方で、グラフィティと自転車を掛け合わせた新たな体験拡張の事例は少ない。

本研究のBMX Graffitiは、自転車とグラフィティの組み合わせにおいて、逃走手段としての一面を超え、創造的な表現へと昇華させている。BMX Graffitiは、都市の様々な場所で独自の芸術を生み出し、その瞬間瞬間を捉えることに重点を置いている。このアプローチは、都市空間を単なる移動の舞台から創造的なキャンバスへと転換する。BMXの身体的な動きとグラフィティの視覚芸術を融合させることにより、一時的なパフォーマンスは、紙に描かれた永続的なアート作品として、または、瞬間的な軌跡を永続化する視覚記録として、それぞれ異なる形で保存される。

BMX Graffitiの実施には、BMX用に設計されたスプレー缶を取り付ける技術的な工夫が必要である。BMXの前輪に固定された装置は、ライダーがブレーキレバーを操作することでペイントを噴射する。これにより、BMXのトリックが実行されると同時に、ペイントが地面に描かれ、トリックの動きが軌跡に変換される。異なる色のスプレー缶を用いることで、多彩なビジュアルを創出することも可能となる。この方法で、BMXのダイナミックな動きとグラフィティの視覚的表現を統合し、都市空間を新しい視点で捉え直す。

このようにして、一時的なパフォーマンスを永続的な視覚芸術に昇華し、都市環境というキャンバス上で新しい文化的対話を創り出している。この研究は、BMXとグラフィティの伝統的な認識を再定義し、それらを社会的な表現の手段として利用している。この実践は都市空間との関わり方を再考し、新たな文化的意味を生み出すことを目指している。



制作協力：河合将也
BMXのブレーキをスプレー缶の噴射トリガーに変換する装置を制作。
参考サイト等：https://criticalcycling.com/author/zumisio/

竹澤風太
TAKEZAWA Futa

情報化された虚空
Informalized Void

これは、見えない物体を追いかけるように指差しを行うロボット群からなる作品です。虚空に対して、ロボットたちが「あたかもそこに何かがあるように」指差しを続けています。最近では、情報を現実の空間の中にも出現させるような技術が登場していますが、この作品がもたらす「そこにいるはずの何か」の様子も、画面を飛び出した情報のあり方だと言えるでしょう。

This work consists of a group of robots that point as if chasing an invisible object. The robots keep pointing at the void as if there were something there. Recently, technologies have emerged that make information appear in real space, and the signs suggesting "something should be there" brought about by this work can also be said to be a form of information that has escaped from the screen.

学部時代にHCI分野の研究を行ったのち、入学。「テクノロジーによって変化するメディア環境の中で、新しい表現の在り方を模索すること」をテーマに領域横断的な活動を行なう。

論文要旨

不可視の対象に向けた指差し動作を行う装置を用いて実空間に存在する対象を想像させる方法についての研究

Research on a method of imagining an object existing in real space by using a device that makes pointing movements toward an invisible object

私達が何らかの映像体験をするとき、ディスプレイに注目する対象の具体的な像が提示され、ディスプレイ越しにその対象を認識するというのが一般的である。最近では、VRやARのように空間的な対象を提示するインターフェースが普及し始めているが、この場合にも何らかのディスプレイ的な装置上に、注目する対象の具体的な像が提示されることで私達がそのディスプレイ的装置越しにその対象を認識するといった構図は変わらない。しかし、我々が空間的なイメージを伝える方法にはこうした直接／視覚的なものだけでなく、イメージさせたい状況を間接的に伝えることで、相手にその対象や状況を想像させるような方法があり得る。こうした鑑賞者の想像を喚起する間接的な表現に着目することで、未知の映像的体験を模索できるのではないだろうか。

こうした背景のもとで、本研究では仮想的な対象に対して人や機械が行う、「そこに対象があるかのようなふるまい」に注目している。これは、VRゴーグルを装着している人が、あたかもそこに対象があるかのように手を振ったり、触ろうとしたりしているように見えるふるまいを指している。そして、周囲の人は仮想的な対象そのものを見ることができなくても、こうしたふるまいを見るだけで、不可視の仮想的な対象の位置や動きについて一定の認識を得ることが可能である。筆者はこうした現象に、直接的にイメージを提示するのではなく、伝えたいイメージを示唆する手がかりを与えることで鑑賞者の想像を喚起するという、新たな映像的体験の萌芽を見出すに至った。

修士作品として、こうした現象を積極的に利用することで、実空間上の映像的体験をもたらす装置を開発した。この装置は、不可視の仮想的な対象に対し、「そこに対象があるかのようなふるまい」を行うことを通して、鑑賞者に対して実空間上での対象に向けた想像を喚起する。具体的には、空間を動き回る不可視の対象に対して指差し動作を行うことで、鑑賞者に不可視の存在のふるまいを感じさせる装置として“Informalized Void”を開発した。

本研究においては、こうした装置上での鑑賞者の想像を喚起するような表現を模索することで、実空間上での映像的体験についての未知なる可能性を提示した。加えて、本装置上で表現される不可視の対象の実在感の向上に向けた実践から『恒常的な「周辺環境描写」の不可能性』・『「理解を促す間」の導入』・『位置の整合性と動きの印象のバランス』といった指差しロボットの動作を設計する際の知見を創出した。

制作協力：椋木新、平本大輔、塩澄祥大、成瀬陽太
ハードウェア：シリアルサーボモーター（Dynamixel XL330-M288-T）、スリップリング
※指差しロボットの機構は独自に設計し、3Dプリントで出力
ソフトウェア：Unity上にシミュレータを作成／動作させ、
動作命令をハードウェア側にUDP通信でリアルタイムに送信

津曲洸太
TSUMAGARI Kota

これはかけ算ではない
This is Not Multiplication

ニューラルネットワークが受授するデジタル数字の形態が、鑑賞者の操作によって崩壊と再構築を繰り返すインタラクティブ・アートである。作品におけるニューラルネットワークは形態の組み合わせを学習したに過ぎない。しかし記号を生成するメディア装置に「概念」や「意味と無意味の区別」が内在していなくとも、人間の無意識的な解釈は意味生成を可能にする。

This work is an interactive art work in which the form of digital numbers processed by a neural network collapses and reconstructs itself based on the observer's manipulation. The neural network in the piece simply learns combinations of forms. However, even if the media equipment that generates the code lacks "concept" or "distinctions between meaning and meaninglessness", unconscious interpretation by humans makes the creation of meaning possible.

1995年生まれ、愛知県出身。名古屋学芸大学メディア造形学部・映像メディア学科卒。メディア装置あるいはメディウムとしてのニューラルネットワークにおけるアート表現を探求する。

ハードウェア：
- デジタル数字を模したカスタムコントローラ（フォトリフレクタを用いて各セグメントの回転角を検出）
- 5インチ7セグメントLED（LEDドライバICを用いて各セグメントを調光できるように改造）
- カスタムディスプレイ（計40個チップLEDによりニューラルネットワークの中間層の状態を表現）
- スピーカー（"ニューロンの発火"をパルス音で表現、演出）
- ESP32（コントローラおよびディスプレイの制御）
- Mac mini（ニューラルネットワークによる推論を実行）

ソフトウェア：TensorFlow.js、Cycling '74 Max

西尾秋乃
NISHIO Akino

環　―うごめく二十景―
Moving Photo collage composed of 20 looping scenes

映像のコラージュにおける〈運動と展開〉に着目した〈動きのコラージュ〉作品。作者の過去作の分析から分類した動きのパターンによって映像を構成している。高解像度ディスプレイをキャンバスとし、様々な要素が微小な運動とダイナミックな転換を繰り返しながら、絶えずうごめき続ける。

A “collage by movement” work focusing on “movement and development” in a video collage. Through analysis of her past works she composed the video based on the movement patterns that she grouped together. Using a high-resolution display as a canvas, various elements move minutely and dynamic transitions occur repetitively, with wriggling movements never ceasing to continue.

1998年岐阜生まれ。名古屋学芸大学映像メディア学科卒業後、進学。現在は、映像のコラージュにおける〈運動と展開〉の部分に着目した作品制作の可能性を探っている。

論文要旨

大型ディスプレイでの鑑賞を前提としたムービング・フォト・コラージュの表現研究

Expressive research of "Moving Photo Collage" for viewing on large screen display

コラージュとは、既成の図版・写真などを切り取り、貼り合わせていく手法である。本来の文脈から切り離されたもの同士が異なるイメージに変容する意外性や驚きは、ダダ・シュルレアリスムの作家を中心に20世紀初頭より重要な技法として位置付けられてきた。美術分野で発生したコラージュは今日に至るまでに様々な領域で展開され、写真によるコラージュは〈フォト・コラージュ〉として確立されている。しかし、デジタルでの編集や合成が容易になった今日、異なる要素を組み合わせる行為は一般化した。演出や先行するイメージを実現させる手段としてコラージュが用いられる場合も多く、表現としての本来の目的と技法の特性の関係が曖昧になりつつあるのが現状だ。

従来、美術家や映像作家による映像作品の取り組みは、コラージュに限らず上映形式の作品形態が主流であった。しかし、21世紀に入り大型液晶ディスプレイが普及するなかで、美術家や映像作家は、それらを支持体として活用し始め、今日、現代美術の展覧会で壁面設置された大型ディスプレイ作品を鑑賞することは珍しい体験ではなくなった。こうした鑑賞方法は、デジタル技術により高輝度で高解像度な画面が実現したことや、ムービー・ファイルのループ再生が容易になったことなどから確立されたといえる。本研究は、コラージュ本来のイメージの変容による意外性や驚きを、デジタル上でのフォト・コラージュを用いた映像表現の中で探求することを目的とする。従って、上映形式ではなく、大型ディスプレイでの視聴を前提とした展示形式の映像作品を構想することで、現代の映像鑑賞環境におけるコラージュ表現の可能性を探求した。

映像のコラージュは、画面構成に加えて各要素が時間軸上でどのように運動・展開するかという点が重要である。本研究ではこの〈運動と展開〉に着目した作品制作の可能性を探る。修士作品《環　―うごめく二十景―》は、大型ディスプレイでの鑑賞を前提とした展示型の映像作品である。本作は、筆者が過去作において感覚的に構成してきた動きを分析し、それらをパターンとして分類した上で〈動きのコラージュ素材〉として再度映像のコラージュに取り込んでいる。〈要素＋動き〉を単一の素材として扱い、その組み合わせを検討することで〈動きのコラージュ〉という視点から映像のコラージュを捉え直すことを目指した。本研究の特徴として、作者が生活圏内で撮影した写真を素材とした〈ムービング・フォト・コラージュ〉として制作にを行っている点がある。作者が身近な対象物の〈撮影－解体－選択－再構成〉を繰り返す過程でそれらの構造や組み合わせが変容する過程に立ち会うことで、何気なく受け入れてきた日常風景をコラージュを通して捉え直すことが可能になる。これにより、映像の枠組み内での〈動き〉の可能性を実際の様子との対比から思考する、新たな作品制作の可能性を検討した。

本論文では、こうした実践から生まれた映像表現を、今日の制作環境と照らし合わせて考察し、現代の〈ムービング・フォト・コラージュ〉の可能性を論じていく。

使用ソフト：Adobe Photoshop/Adobe After Effects
再生機器：75型ディスプレイ
作品詳細：3840×2160 UHD／カラー／デジタル／ループ

平本大輔
HIRAMOTO Daisuke

metarium
metarium

コンピュータ制御による規律的な動きと、素材の独自性に由来する非制御な動きが一つの動的風景として織り込まれた「制御と非制御が共存する新しい動き」を表現した作品。液体金属の微かな動きとモータ制御の画一的な動きの統合デザインを試みた。

This work expresses “a new movement in which control and the absence of control coexist.” Computer-controlled disciplined movements and non-controlled movements derived from the uniqueness of the material are interwoven into a single dynamic landscape. An attempt was made to integrate the subtle movements of the liquid metal with the uniform movements of motor control.

1998年出生。大阪府出身。関西学院大学で、コンピュータを媒介とした人間と現実世界に存在する物体とのインタラクションの関係を研究した。大学院では、自然現象をベースとしたデザインの研究を行う。

論文要旨

磁性液体金属が誘発する制御と非制御が共存する動きのデザインの可能性

Possibility of designing movements in which control and uncontrolled coexist, induced by magnetic liquid metal

磁力・静電気力・張力など物理法則的な動力を用いてプログラマブルに実物体を操作、制御する技術は、産業やロボット社会のシステム基盤への応用に必要不可欠である。加えて、この技術はメディアアートの表現手法や実物体を用いたインタラクション研究の拡張にも適応されている。さらに近年では、マテリアル研究の発展により、本来自然発生しないような機能（性質）を人工的に付与して、コンピュテーショナルな操作を可能にした機能性物質の開発が進んでおり、様々な技術的応用が期待されている。一方で、新しいマテリアルの動きのデザインに関しては、動きの制御の精度向上を目的とする機械的な制御を重視した動きの設計がなされており、新しいマテリアル独自の動きがデザインとして考慮されていない。

そこで、本研究では、コンピュータ制御による制御的な動きとマテリアルの独自性による非制御的な動きの共存した新しい動きのデザインの可能性を作品として提示する。研究プロセスとしては、まず新しい動きのデザインを創り出すためのメディウムである磁性液体金属の生成から始めた。自ら物質をつくることで、生成過程における化学的知見や生成段階での調整による性質変化をデザインの一要素として組み込むことができると考えた。次に、生成した磁性液体金属の動きをプロトタイピングや手動による実験で観察した。磁性液体金属の制御的な動きと非制御的な動きの構成や要素を実際に観察し、作品表現という形で構築したものを他者に見せることで、作品の印象や意見などのフィードバックを行い、「制御と非制御が共存する動きのデザイン」の可能性を鑑賞者に伝える表現を模索した。最終的に、研究の成果物としては“作品”という形でアウトプットを行った。理由としては、動きは動的イメージによって知覚されるため、論文形式における言語と画像の静的イメージでの表記よりも、作品として実際に鑑賞、体験してもらうことにより、研究過程で得られた知見を動きの表現として感覚的に、瞬時に受け取れると考えたからだ。一方で、本論では、修士作品を制作する中で行った実験やプロトタイピングの記録と習作展示などで著者が感じた動きの印象、さらには磁性液体金属の非制御な動きの構成要素としての分類から得た動きの属性に基づいて制作した作品“metarium”を構成する動きの考察を述べる。また、新しい動きのデザインの可能性を作品として感覚的に伝える研究意義や研究結果から考えられる制御と非制御が共存する動きのデザインの応用可能性などについても論述する。

制作協力：大島久純、松尾豊（名古屋大学マテリアル工学科松尾研究室）
使用素材：磁性液体金属、アクリル・漆器（水槽）
ハードウェア：ステッピングモータ、arduino、
ネオジム磁石（回転運動により、磁性液体金属を制御）

常温環境でも液体形状となっている金属に、後天的に磁性を付与した「磁性液体金属」を作者自ら実験生成した。作品では、液体金属によって生まれる自然ランダムな動きの要素と、モーター類の機械制御な動きの要素を組み合わせることで、制御された画一的な動きと自然現象をベースとした非制御な動きがどちらも見受けられる曖昧な新しい動きをデザインした。モーターによる液体金属の動きの制御プログラムは、単純な定速回転運動のループとなっており、一見規則的なループ運動に見えるが、プログラム以外の外環境パラメータ（水槽の地形や液体金属の配合など）を変化させることで、様々な動きのパターンを生成した。

森田明日香
MORITA Asuka

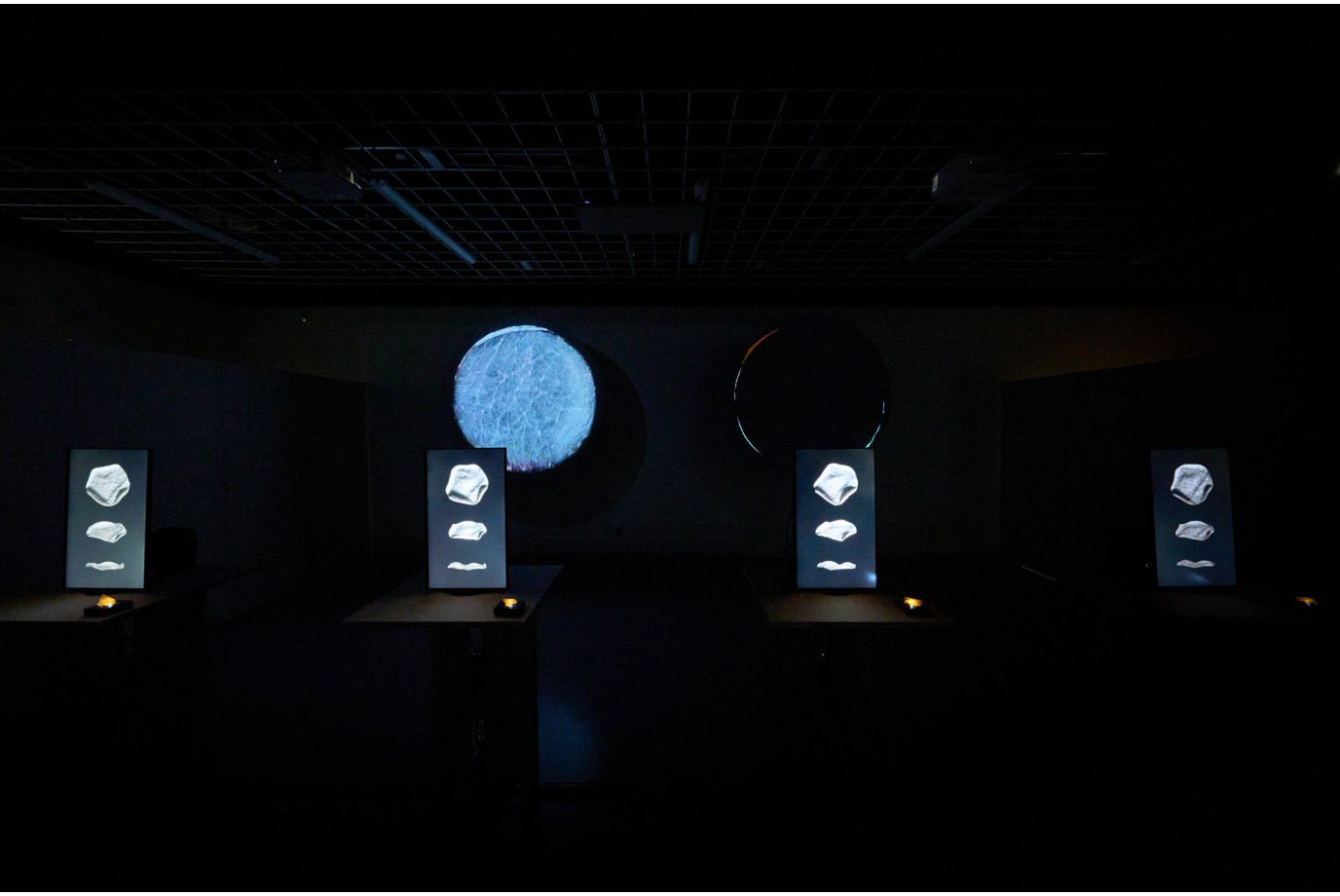
Observing Variation: in Sliced Loin Hams
Observing Variation: in Sliced Loin Hams

映像インスタレーション

一様に見えるスライスロースハムの差異から、日常生活の中の「遊び」を捉えた作品。大量生産品は同じ色や形をしており「遊び」がないようにみえる。しかし1つ1つをよく観察すると、微かな差異があることに気づく。本作では、1パック4枚入りという販売形態を単位としてハムを対比させ、映像・音響・空間を構成し、差異の顕在化を試みた。

Video Installation

This work captures the “play” in everyday life through the differences in sliced loin hams, which appears to be uniform. Mass-produced products have the same color and shape and seem to have no “play” in them. However, when we observe each piece closely, we notice that there are subtle differences. In this work, I attempted to reveal the differences by contrasting hams as a unit of the sales format of four pieces per pack, and composing images, sound, and space.



2000年大阪府生まれ。学部では、秋田公立美術大学で映像メディアを学ぶ。博士前期課程では差異に着目した映像インスタレーションによる表現研究を行った。

論文要旨

Observing Variation: in Sliced Loin Hams
多様な差異を顕在化させる映像インスタレーションの表現研究

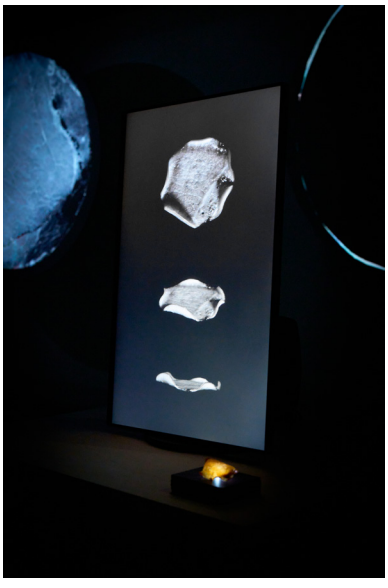
Observing Variation: in Sliced Loin Hams
Expressive research on video installations that reveal diverse differences

本研究では、さまざまな差異を顕在化させる表現を模索した。

筆者はこれまで、同様の色、カタチをした同一に見える「モノ」の中に潜在する、目に見えないほど微かな差異を映像手法を用いて可視化してきた。その取り組みのひとつである過去作《Lag》は、同一に見える「モノ」の中でも加工食肉に着目し、ウインナーソーセージの差異を扱った作品である。この制作を通して、差異にはさまざまな性質の差異が存在し、多様であることに気づいた。

この気づきから、一概に差異を可視化するだけでなく、さまざまな性質の差異を顕在化させ、それぞれの差異が生じる由来を辿ることを目的に、修士作品《Observing Variation: in Sliced Loin Hams》という作品群を制作した。修士作品《Observing Variation: in Sliced Loin Hams》は、既製のスライスロースハムをモチーフに制作した《Emerge》,《Fill》,《Facies》,《Breath》の4つの映像インスタレーション作品から構成される。スライスロースハムは均一な製造／加工プロセスを経て、正円に近いカタチをした「モノ」として人々の食生活に溶け込んでいる。本作では、スライスロースハム特有の製造プロセスや物質性から生じる1枚1枚の微かな差異に注目し、均質化されたスライスロースハムに潜在するさまざまな差異を映像インスタレーション作品で表現し、顕在化させた。

この制作を通して、発見した9つの差異におけるそれぞれの由来や性質を分析し、生物であったことがもたらす差異を「生物の痕跡」、加工によってもたらされた差異を「加工の痕跡」という観点から区分することで、スライスロースハムから顕在化できる差異についてより詳細に捉えるための枠組みを得た。そうした区分にしたがって、この表現を映像インスタレーションとして展開することの効果や限界、差異によって浮かび上がる表象、差異を顕在化させる表現の位置付けについて考察する。さらに、その考察を踏まえて今後の表現へと繋げるための手がかりとする。



制作協力：椋木新、カワイタケシ
構成：《Emerge》,《Fill》,《Breath》の3作品による構成
《Emerge》イメージスキャナーによりスキャンしたモチーフの画像データ2枚の差分を連続表示
《Fill》イメージスキャナーによりスキャンしたモチーフの画像データを連続表示
《Breath》ホットプレートの加熱により形状変化するモチーフを撮影し、4台同期再生
素材：スライスロースハム、プロジェクター、円形スクリーン、ディスプレイ、スピーカー、メディアプレイヤー
詳細：moritaasuka.com/loinham

門田健嗣

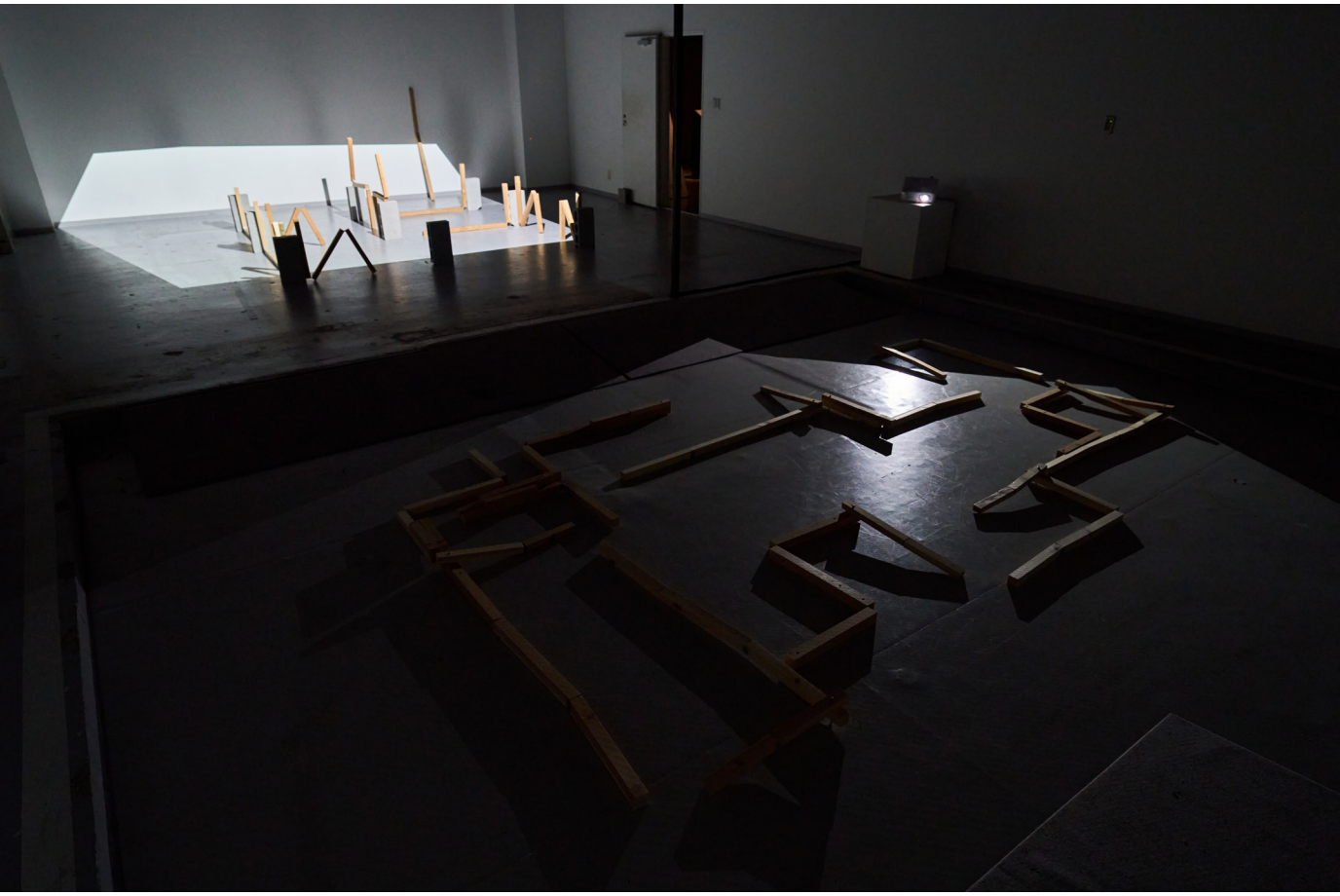
MONDEN Kenji

ある／いる

Existing/Being

構造体と周囲の物体との接点に手足の映像を投影することで人体はリアルな物質としての存在と虚構性へ誘う存在との間を行き来する。人体という建築や彫刻における古代から連綿と続く系譜に接続する主題を扱い、建築計画領域で扱われるような人と人の間の空間を空間表現として用いることでヒューマンスケールに寄り添った映像と物体と人の関係を提示した作品である。

By projecting images of limbs at the points of contact between the structure and surrounding objects, the human body moves back and forth between realistic material existence and an existence that invites fictionality. This work deals with the human body, a subject which has been connected to the lineage of architecture and sculptures since ancient times. It is a work which like in the field of architectural planning, presents the relationship between images, objects, and people on a human scale by using the space between people as a spatial expression.



40×40mm角材とM6ボルト、0.8φワイヤー、ヒンジ金物で構造体を制作。

1994年大阪生まれ。現代の都市における映像メディアが建築の表面のみを扱い、建築がもつテクトニック的側面を覆い隠してしまっていることに問題意識をもち、こうした要素に映像を接続するための手法を研究した。

論文要旨

インスタレーション　ある／いる
――構造体と投影映像の関係に着目した空間表現の研究――

Installation Existing/Being
A Study of Spatial Expression Focusing on the Relationship between Structures and Projected Images

私は大学で建築を専攻し、建築事務所で設計の仕事に携わった。これらの経験を通じて、建築を構成する物体への解像感が増したが、同時に物体を取り巻く映像メディアとの関係に疑問を抱くようになった。映像技術の進歩により、建築の屋内外問わず、映像が建築を覆う事例が増えている。商業施設でデジタルサイネージは増加し、各種イベントでのプロジェクションマッピングや舞台映像も一般化している。このような映像表現は建築を体験するものから見るものへと変貌させた。巨大な映像は建築の表面に近づくことを避け、遠くから見ることを人に求める。建築と人の間に距離を生み、建築への情報のアクセスを阻害する要素になってしまっているのではないか。

以上の映像と建築の関係への問題意識から、現代の映像技術に可能な表現を再考し、人間のスケールに近い表現によって建築と人を再度繋ぐことのできる手法を提示する必要があると考えるようになった。このような現状に対し、私は「テクトニック」という概念をヒントに建築の物質的側面に焦点を当て、構造材や接合部を示し、建築の存在論的側面を主張することが人や映像に関与するための手段として有効ではないかと推測した。対して映像では、アーティストであるリー・キットのヒューマンスケールに寄り添った映像表現手法に示唆を得た。また、彫刻における工業製品やヴィデオ等のあらゆる素材との取り組みと人体表現を参考にし、現代の映像メディアが、建築が近代化を推し進めるにあたって削ぎ落としてきた絵画や彫刻といった要素に当たるのではないかと仮説を立て、これらのメディアが担ってきた連想、記号性、擬人化による感情移入といった作用をもたらす表現として実現する方向を定めた。

本研究の目的は、建築はその物質性を強調し、映像は映像であることを顕にする方法、また、人体のサイズに寄り添ったスケールに着目する手法、これら2つの手法を組み合わせて、建築と映像と人の関係を探求することである。

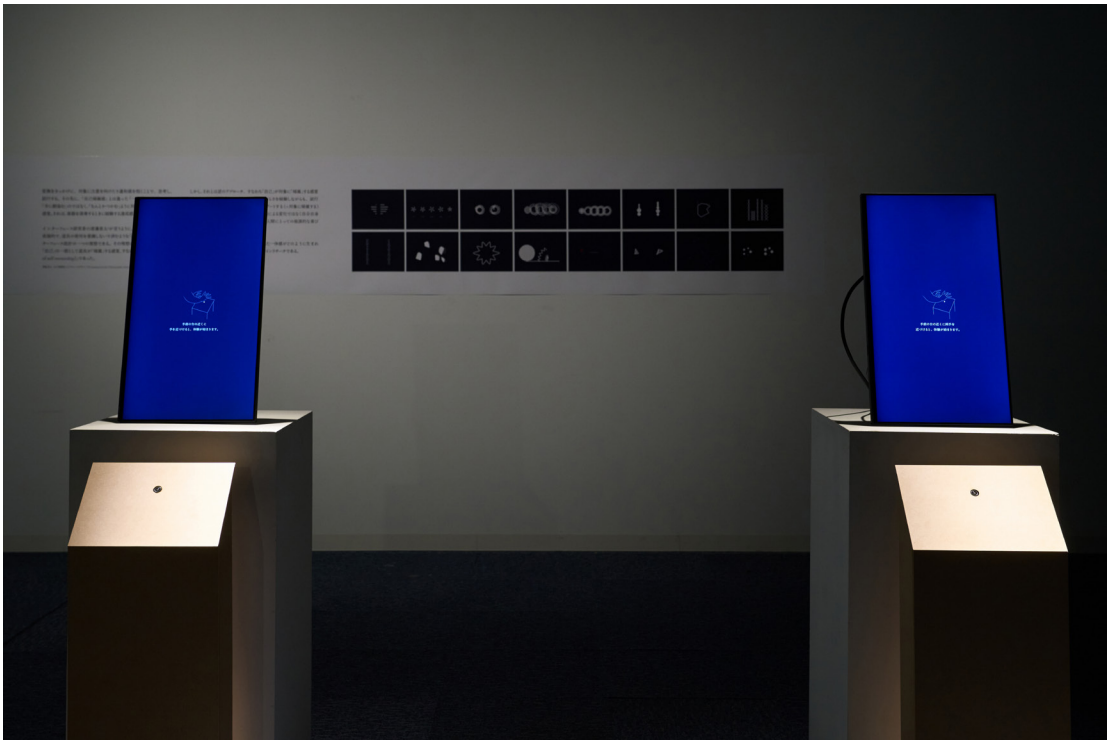
《ある／いる》は、角材やボルト、ワイヤー等で人体の形状を模した複数の構造体が空間に配置されており、映像が投影されることで人体として具現化し、人の振る舞いの集積として空間が立ち上がる。映像の投影と消失が交互に行われることで、タイトルのように鑑賞者の認識が「そこに物体がある」から「そこに人がいる」に変わり、空間体験に影響する作品である。人体という建築や彫刻における古代から連綿と続く系譜に接続するモチーフを扱い、建築計画領域で扱われるような人と人の間の空間を空間表現として用いることでヒューマンスケールに寄り添った映像と物体と人の関係を提示したと結論づける。

山岸奏大
YAMAGISHI Kanata

Grasp(er)
Grasp(er)

鏡合わせのように現れた手指が、徐々に形を変えていく。最初、自分が動いているのに自分の動きではないように感じられ、またしばらくすると再び自分の動きであるような、心地の良い感覚が生じる。動きながら心地の良い感覚を意識的に探る、こうしたインタラクションを「grasp」と名付け、これを具現化する設計を考えることで、新しい体験づくりを目指した。

The hands, mirrored in each other, slowly change shape. At first, the participant feels as if he/she is moving but the movement is not his/her own, and after a while a comfortable sensation arises as if the movement is his/her own again. This interaction in which the participant consciously seeks out the sensation of comfort while moving is called *grasp*. This study aimed to create a new experience by considering a design that realizes this relationship of movement between the participant and the work.



アプリケーション：Next.js, Tensorflow.js（Webカメラによる入力画像から手指の姿勢を推定）、matter.js（物理シミュレーション）、Tone.js（音声の再生）

1998年千葉県生まれ。東京理科大学工学部情報工学科卒業。入学前から取り組んでいたグラフィックデザインの視点から情報処理技術を捉え、日課としてのプロトタイピングをもとに、実験的な表現を探る。

論文要旨

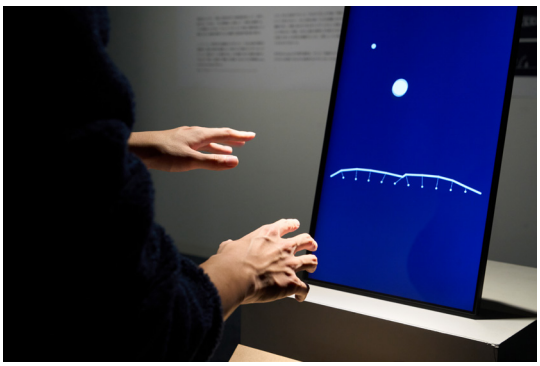
「人馬一体感」に向けて意識的に行う身体動作のデザインに関する考察：手指の構造変換を伴う体験型作品《Grasp(er)》を通じて

A Study on the Design of Conscious Body Movements Toward Sense of "Jinba Ittai": Through *Grasp(er)*, an Experiential Artwork withHand-Finger Structure Transformation

人と道具、機械などの関係において、一方が他方を取り込む(embody)関係を扱う「embodiment」に関する研究が行われてきた。中でも、Botvinick & Cohen(1998)によるラバーハンド錯覚の報告に始まった「他者を身体化する」方向に関しては、VRやロボティクスにおける身体の拡張や、インタフェースにおける直感性を身体との関係から捉えるデザインへと応用がなされている。他方で、楽器演奏や馬術でそうであるように、「embodiment」には人が他者に合わせていくことで「他者と一体となる」という方向もあるはずだ。その関係が、「人馬一体」という言葉に現れている。こうした関係は、インタラクションの中でその人自らの学習のプロセスがあって初めて芽生えることから唯一性があり、また困難を乗り越えていく過程に人間にとっての根源的な喜びがあると考える。

こうした感覚を得られるまでの過程はどのようにデザインすればいいだろうか。この問題に取り組むため制作したのが、《Grasp(er)》という作品である。モーショントラッキングを用いて得られた手指の構造や運動が次々と変換される本作品の中で、その形に合わせて体験者の身体動作が変化し、一体感を感じるようになることをねらいとした。

本作品を制作するまでの過程では、60種類のプロトタイピングと6回に及ぶ展示を実施し、一体感の生起に関わる表現の要素や構成についての検討を行った。さらに、一体化(embodiment)の観点から作品の体験を4種類に分類したFelsによる先行研究を参照し、作品中の随所に一体感が向上していくようなきっかけを設定した。この作品を初めて体験する4名を対象に、体験中に考えていたことをVideo Cued Recall手法により想起してもらい、体験中の様子を記録した動画と合わせて分析した。その結果、多くの場面において、体験の中で手指の動かし方が作品の構成に応じて変化することを通して、一体感が向上していったことが確認できた。しかしながら、「見立て」がうまくできないと一体感が向上しない、体験中に目標が変化したことで一体感が喪失する、といったことが起きていたことも分かった。これらの結果から、一体感が向上するにはFelsが分類した4つのうち、2つが同時に起きる期間があることが重要であるということが示唆された。それを「grasp」と名付け、Felsの分類を拡張することを提案した。



楊慶新
YANG Qingxin

code play／码上演绎
code play／码上演绎

本作は日常的な行為であるSNSの使用が、自己のアイデンティティーに与える影響をテーマにしながら、スマートフォンを使って体験するサイト形式の演劇です。サイトにアクセスすることで、参加者はフィクショナルながらリアリティを帯びた演劇的な体験を自らの生活に織り交ぜ、自身のSNSを使用する日常的な行為を振り返ります。

This work is a theatrical experience using a website format that is accessed with a smartphone which focuses on the theme of how everyday use of social networking services (SNS) affects one's identity. By accessing the site, participants intertwine a theatrical experience that is fictional yet realistic with their own lives, prompting them to reflect on their everyday use of SNS.

web制作協力：角伊織
3Dモデルスキャン：浅尾楽、王淑敏
使用言語：HTML・CSS・JavaScript

1996年横浜市生まれ。中国人として4歳で帰国し、高校卒業後に日本へ再び。岡山大学文学部人文学科芸術学・美術史分野卒。大学から演劇をはじめ、舞台の演出を務めた。好きな食べ物はポテトサラダ。

論文要旨

多文化・多元化されたメディアプラットフォームと自己アイデンティティの形成に関する研究 ～演劇「code play／码上演绎」の実践と分析～

Research on the Formation of Self-Identity in Multicultural and Diversified Media Platforms: Practice and Analysis of the Theater Project “code play／码上演绎”

本研究は、現代の高度情報社会における多文化・多元化されたソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）を含むメディアプラットフォームの使用が個人のアイデンティティ形成に及ぼす影響を事例分析及び演劇的実践を通じて考察することを目的とする。コミュニケーション資本主義の時代において、メディアプラットフォームは互いに影響し、単なるコミュニケーションツールにとどまらず、人々の生活様式を変える強力な存在へと進化している。私たちは多くの場合この変化に気づかないまま、無意識的・無自覚的にSNSと関わり合っている。また、プラットフォームのアルゴリズムに支配されつつ、多文化・多元化された価値観を自身に内包し、それによって自身のアイデンティティに対しての疑問や悩みをしばしば抱える。

本研究はアイデンティティを一貫した静的な状態ではなく、個人の内面的な変化と外部世界とのやり取りに応じて変化する動的なプロセスとして捉える。SNSの普及により、新たなアイデンティティ形成の場が提供される一方、プラットフォームのアルゴリズムによって極めて均質的に生産されている懸念があり、また、氾濫する情報の波に埋もれて自身を見失う時も多々ある。このような問題に対して、本研究は中国独自の社会文化背景に基づいたSNSの事例を分析し、SNSユーザーたちがプラットフォームの特性を活用して新たなアイデンティティを模索し、技術的なアルゴリズムや支配に対抗する表現の可能性を確認した。

また、このようなSNS上の自己表現にはしばしば演劇的な要素が含まれることから、メディアプラットフォームを用いた現代のメディア環境を批判する演劇事例を参考にしつつ、体験者が日常のSNS使用を能動的に振り返り省察できる演劇の実践方法を提案した。

この演劇は、中国人留学生である筆者の異なる文化背景に基づくSNS使用経験から設計されており、他の文化的背景を持つユーザーの自己省察にとっても有益な参考になると考える。体験者はスマートフォンを通じてサイトにアクセスし、筆者の異なるSNSによる自己の表現に触れながら、自身の日常的な振る舞いを省みる。筆者の体験を追体験しつつ、自らの操作を通じてそれを実生活と結びつけて考えること、つまり能動的な参加者として演劇に参加する一方、観客のような第三者的視点からも自分自身を見つめ直す。

このように、演劇は私たちに新たな自己発見の可能性を提供し、デジタル空間と物理空間の両方における自己の存在とアイデンティティを再考する機会を与える。SNSによって制約される自己像から離れ、より深い自己発見へと繋がる。

林晨
LIN CHEN

カードで学ぶ：里山
Learning by Cards: Satoyama

本研究は、里山をテーマにしたゲーム型教育ワークショップの開発と実践を主な目的としている。カードとコンピュータ上のゲームシステムという二つから構成されるゲームを用いたワークショップである。ゲームは、里山の実際の問題と方法から抽出された【問題カード】と【方法カード】を使い、里山の【経済】【社会】【環境】のレベルを可能な限り高めることを目標に考えていく内容とした。

The main purpose of this research was to develop and implement an educational workshop themed around Satoyama (traditional rural landscapes of Japan). The workshop is a game composed of both physical cards and a computer-based game system. The game was designed to consider the objective of using [Problem Cards] and [Method Cards] extracted from real issues and solutions in Satoyama to maximize as much as possible the levels of [Economy], [Society], and [Environment] of the Satoyama.

カード：Stable Diffusionで描かれたカードの内容を、レーザープリントとUV印刷で製作。
コンピュータ内のゲームシステムについては以下
プラットフォーム：Unity
ビデオ：ビジュアルはstable diffusion、文案はChatGPT、音声はTTSMaker

1996年中国福建省生まれ。中国地質大学（武漢）卒業後、入学。学部時代は自然とテクノロジーの関係、博士前期課程1年次は森林や林業、そして2年次には里山をテーマとして、インタラクティブな作品を制作している。

論文要旨

里山を啓蒙する：ゲームを用いたワークショップの開発と実践

Enlightening the Satoyama –Development and Practice of Game-based Workshops

本研究では、里山をテーマにしたゲーム型教育ワークショップの開発と実践が主な目的である。日本の里山は、自然と人間活動が調和した持続可能な環境を象徴する重要な概念である。里山に関する知識の普及と啓発は、現代社会において重要であり、将来を担っていく若い世代にとって特に重要な意味を持つものである。里山は複雑なシステムであり、林業に加えて農業、人文社会など多岐にわたる側面が含まれる。里山が直面する問題は、一つや二つの解決策で解決できるものではない。この複雑なシステムを理解し、関心をもってもらうためには、複雑なシステムをシンプルにする教育方法が必要である。このような背景から、筆者はゲームを媒体とすることが有効だと考えた。参加者が里山に関する知識を深め、ゲームをより楽しむために、ゲーム開始前に里山の基本と目的を行う必要がある。したがって、ゲームを用いた教育的なワークショップのデザインと実践を目指した。

ワークショップの開発過程では、様々なカードの種類とその機能、ゲームの構成や要素について詳細に説明し、参加者の学びや理解を促進するためのゲーム型ワークショップを提案した。また、学内外の学生や教員を対象としたテストと実践の過程を詳述し、その結果についての分析を行った。実践を通じて、参加者から、里山に関する知識を学ぶことができ、里山への興味が高くなったとの評価を得た。実践結果について詳細な分析から、ゲームを用いたワークショップについて、教育的効果、ゲームの面白さ、そしてワークショップの構成の点が、そういった評価となっていることを明らかにした。本研究は、日本の里山の現状や問題を広く啓蒙することを目的とした、新しい教育方法とツールの提供に寄与したと考える。

RCIC

プロジェクト研究
Project Research

Project Research

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

［Notes］
- Contains information concerning project research exhibited at IAMAS 2024.
  This consists of project information, illustrations, and captions.
- Information on projects includes project title, research representative,
  research team members, research period, and project outline.
- Illustrations consist of images of the exhibited works or performances held in the venue.
- Illustration captions contain information on individuals' work created as part of the projects.
- The Japanese text is written by the research representative and research team members.

体験拡張表現プロジェクト

Enhanced Experience Expression Project

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

Research Representative: HIRABAYASHI Masami
Research Members: KOBAYASHI Takahiro, MAEDA Shinjiro
Research Period: 2021–

リアルタイム、インタラクティブな体験には高度なテクノロジーと、テクノロジーを使いこなす表現手法とコンテンツが必要になります。コーディング技術と表現により可能になるクリエイティブコーディングや表現としてのライブコーディングによる音楽や映像を利用した体験やAR、MR、VRといったxR技術により実空間や仮想空間を融合した体験空間の構築、また視覚や聴覚以外の各種感覚を用いることによる体験の複合化など、高度な技術と表現による体験拡張は急激に進化しています。本プロジェクトでは、テクノロジーを使いこなし、テクノロジーに適した高度な表現を研究することで、新たな体験拡張の創造を目指します。音楽イベントNxPC.Labの活動と連携することで、研究を展開する場として効果的に利用し、研究・展開を融合した実践的な研究を進めます。

To be able to provide interactive realtime experiences, advanced technologies and technologies that can effectively handle contents and expression techniques are required. Creative coding that becomes possible through coding technologies and expressions, experiences that use music and videos coded live as expressions, and the construction of a spacial experience from the fusion of real and virtual spaces through AR, MR, and VR extended reality technologies are some examples. Additionally, the fusion of experiences that use every sense, apart from visual and auditory stimuli are another example of the drastic evolution of expansion experiences borne from advanced technologies and expressions. In this project, through the effective use of technology and researching advanced expressions with appropriate technologies, the goal is to create new expansion experiences. By coordinating with the activities of the music event NxPC.Lab, we successfully use it as a place to develop our research and promote practical research that integrates research and development.

サカエメディアアートコンテスト hitsujikaiによる映像展示

運動体設計
Visions in Motion

［研究代表者］瀬川晃
［研究分担者］赤松正行、クワクボリョウタ
［研究期間］2023年度—

Research Representative: SEGAWA Akira
Research Members: AKAMATSU Masayuki, KUWAKUBO Ryota
Research Period: 2023–

運動体とは、時間の経過とともに空間内の位置が変化する現象や活動と定義し、動機（motive）となる題材（motif）を見つけ、日々の実践を遂行するための知見や方法論を探索します。ラースロー・モホイ＝ナジ（1947）の言葉に基づき、知性と感情を、社会的要素と技術的要素のバランスを取った状態に保つことを出発点とし、アイデアを具体化するプロセスを検証し、公開することを目指します。

このプロジェクトは、任意のグループ「クリティカル・サイクリング（2016年〜）」の実践を基盤とし、萌芽プロジェクト「プラクティカル・サイクリング」を経て、研究参加者との定期的な意見交換を通じて実施されています。

手法としては、クリティカル・サイクリングが自転車に乗ることを批評的に捉えている点に着目し、このプロジェクトでは何らかの「運動体」に関連する実践が、芸術的、社会的、学術的な意義を持つかどうかを検証します。ここでの実践とは、グラフィックを作る、詩を作る、映像を作る、ワークショップを作る、など様々な展開が想定されます。

A moving body is defined as the passing of time that leads to a phenomenon or activity that changes the body's position in space. This project finds motifs that become motives; explores methodologies and insights to perform daily practices. Based off of the words of Moholy-Nagy Laszlo (1947), the starting point is to keep intellect and emotions in balance with social and technical elements, with the objective of validating and exposing the process of materializing ideas.

This project uses the practices of the voluntary group "Critical Cycling" (2016 –) as a base, and through the budding project "Practical Cycling"; through regular exchanges of opinions with participants of the research the project is put in practice.

As for the methodology, there is a focus on "Critical Cycling's" critical view of bicycle riding, and this project examines whether practices related to some kind of "kinetic body" have artistic, social, or academic significance. Practices here are imagined as being developed in various ways, such as by creating graphics, poems, videos, workshops, etc.

1

2

1 旧徳山村トレッキング
2 蒸気機関車の動態模型（愛岐トンネル群）

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

［研究代表者］三輪眞弘（2023年度で本学退任）
［研究分担者］前田真二郎、大久保美紀
［研究期間］2018年度―2023年度

Research Representative: MIWA Masahiro
Research Members: MAEDA Shinjiro, OKUBO Miki
Research Period: 2018–2023

蓄音機や写真、映画の発明以来、人類は「装置を用いた表現」の可能性を様々な形で拡げ、「いま、ここに」存在しない出来事を（擬似）体験することが日常のこととなりました。特に映像や音響を含むあらゆる「表現」がデジタル化され、それらを次々と統合していくネットワーク上の「新しい時空間」の出現はまさに私たちにとって「第二の現実」としての存在感を獲得しています。

このような状況の中で、かつて「芸術」と呼ばれていたものは、私たちにとっていま、どのような意味を持つものなのでしょうか？　このプロジェクトでは特に時間芸術、すなわち時間的経過の中で行われる様々な「表現」に注目し、特に「装置を用いた表現」を意識しながら、この問題に取り組みます。それは「機械」と私たちの身体との関係をめぐる探求であり、さらにメディアと人間存在との関係性を問うことでもあります。

Ever since the invention of gramophones, photos, and movies, mankind has expanded in various ways the possibilities of “expressions using devices”, and it has become part of one’s everyday to pseudo-experience events that do not exist “here and now.” Particularly, including videos and acoustics, every type of “expression” is becoming digitalized. The emergence of a “new time and space” on the network that integrates them one after another has truly acquired a sense of existence as a “second reality” for us.

Amidst this situation, what sort of meaning do the things that were called “art” in the past have now to us in the present? In this project there is a particular focus on time art, in other words, the various “expressions” that have been executed in the elapse of time. More specifically, this issue is tackled whilst being conscious of “expressions using devices”. The project is an investigation regarding the relationship between “machines” and our physical bodies. Furthermore, this project also questions the relationship between media and the existence of human beings.

方法作品の再演（IAMAS ARTIST FILE #09 岐阜県美術館）

The Art of Listening

The Art of Listening

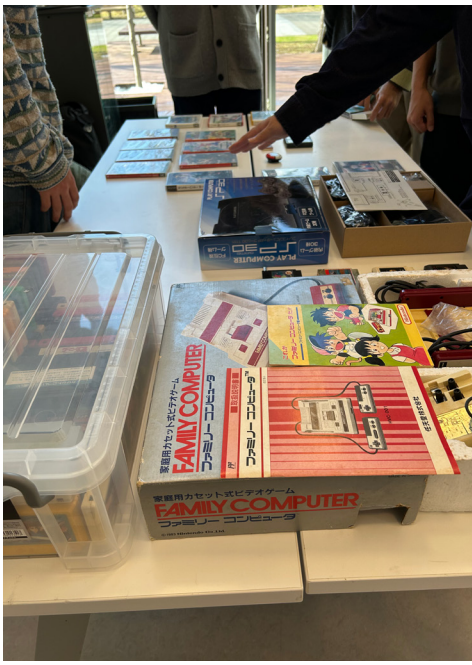
［研究代表者］金山智子
［研究分担者］吉田茂樹、松井茂
［研究期間］2023年度—

Research Representative: KANAYAMA Tomoko
Research Members: YOSHIDA Shigeki, MATSUI Shigeru
Research Period: 2023–

普段「きくこと」をどれほど意識しているでしょうか。「きくこと」は人と人とが関係する全ての営みの土台だといえます。そして、「きくこと」は私たちの研究や表現活動においてもとても重要です。個人のナラティブから公人のインタビューに至るまで、リサーチャー、フィールドワーカー、アーティスト、アーキヴィスト、エンジニアなどが、「きくこと」の実践を行っています。一方、「語り」は、語り手と聞き手の相互行為による共同生成でありながら、「語り」に注目が集まり、「きくこと」に対してはほとんど議論されてきませんでした。実際、多くの人たちにとって「きくこと」は受動的と思われているのかもしれません。また、「きくこと」は過去や現在に関わる行為であって、それが未来へつながるとはあまり考えられていません。本プロジェクトでは、「きくこと」を表現技法として位置づけ、その方法論や実践、哲学的意義にアプローチすることを通じて、自発的で創造的な行為として考えていきます。

Generally to what extent to are you conscious of “listening?” “Listening” can be said to be the foundation of all the workings in creating relationships with people. Further, “listening” is very critical in our research and expression activities. From personal narratives all the way to public interviews; researchers, field workers, artists, archivists, engineers, etc. all practice “listening.” On the other hand, whilst “speaking” is a cooperative generation activity from the mutual interaction between a speaker and listener, there is a focus on “speaking” with comparatively less discourse around “listening.” In fact, there are probably many who believe that “listening” is passive. Additionally, “listening” is an activity relating to the past and present, with “listening" rarely being thought as being connected to the future. This project is positioned in “listening” as an expressionary technique, and through that methodology, practice, and from an approach of philosophical significance, it will be thought of as a spontaneous and creative activity.

1



2

1 久松真一図書資料展の様子
2 昔のゲーム機をみながら語り合う参加者

Collaborative Design Research Project

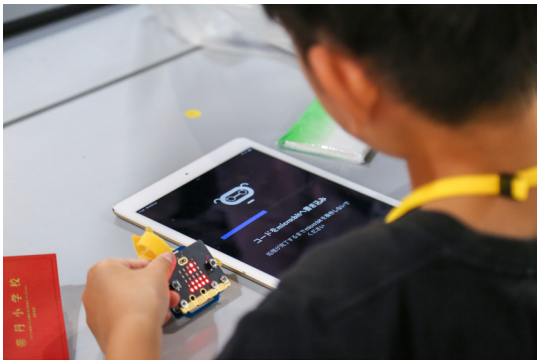
Collaborative Design Research Project

［研究代表者］鈴木宣也
［研究分担者］赤羽亨
［研究期間］2023年度—

デザイン思考など、社会の問題を発見し、物やシステム開発を通じてそれらを解決しようとするデザイン方法論について、2004年頃から事例が増えてきているものの、実効する人やその経験則、対象としたフレーム自体の設定、あるいは提案した解決方法自体の影響も含め、方法論自体に関する検証の時期に来ています。消費を前提とした社会に閉塞感を感じながら、サスティナビリティへ移行しつつある状況下において、その背景にある社会性や人々の価値観の変化も踏まえて、新たな問いのあり方やデザインプロセスが関わる影響やその範囲についてを模索する必要があると考えています。特に地方や企業において、デザインが一つのツールとして捉えられる傾向があり、プロセスの理解やデザインとの関わりも含め、関係性を再検討しなければならない状況です。これまでの原因と結果に基づいた近代的デザイン方法を乗り越えるためにも、全体性やその影響なども含め試行し、デザインする人とデザインする対象との関係を考え、社会とデザインが影響する範囲を検討しています。

Research Representative: SUZUKI Nobuya
Research Member: AKABANE Kyo
Research Period: 2023–

Although the number of examples of design methodologies, such as design thinking, etc., that seek to discover social problems and solve them through the development of objects and systems has been increasing since around 2004, it is time to examine the methodologies themselves, including the people who implement those methodologies, their rules of thumb, the setting of the target frame, then the impact of the proposed solution itself. At an impasse in a society based on consumption, and in a situation presently where we are moving towards sustainability, we believe it is necessary to explore new ways of asking questions and the impact and scope of the design process involved, while taking into account the social nature behind this shift and the changing values of people. Especially in rural areas and companies, there is a tendency for design to be viewed as a tool, and we are in a situation where we need to re-examine the relationship, including our understanding of the process and our relationship with design. In order to overcome the conventional modern design based on cause and effect, we are experimenting with wholeness and its impact, considering the relationship between the designer and the subject of design, and examining the scope of design's influence on society.



1

2

3

1 ゴムの森のプログラミング体験の様子
2 ゴムの森ワークショップの様子
3 飛騨市の広葉樹を材として建築された森の端オフィス。
床だけではなく、家具や断熱材にも広葉樹が使用されています

場所・感覚・メディア
Place Sense Media

［研究代表者］前林明次
［研究分担者］小林孝浩
［研究期間］2022年度—

Research Representative: MAEBAYASHI Akitsugu
Research Member: KOBAYASHI Takahiro
Research Period: 2022–

ある場所を訪れ、なにかを感じ、考える。その経験を変換し、表し、語り合う。それらが混じり合う空間の中で、あらたな「場所」が生まれ、わたしたちの「感覚」も変容していく…

このプロジェクトでは、映像や音響等の感覚的メディア（センサリー・メディア）による「場所」の表象を多角的に捉え直し、あらたな芸術表現の可能性を探っていきます。視覚・聴覚文化論、映像人類学、エコクリティシズムなどの様々な領域から芸術表現を批評・検討し、さらにアーティストや研究者の知見を踏まえながら、参加メンバーそれぞれが制作のヒントを得ていきます。

Going to a certain place, feeling something, and thinking. Transforming that experience, expressing, and talking about it. In the space where all of these mix together, a new “place” is birthed, and our “feelings” also transform...

This project will explore new possibilities for artistic expression by rethinking the representation of “place” from multiple perspectives through sensory media such as video and sound. Artistic expressions from various fields such as visual culture studies, audio culture studies, visual anthropology, and eco-criticism will be criticized and examined. Furthermore, based on the knowledge of the artists, and researchers, the participating members each will get hints about the production.

1

2

1 春日山、栃の木付近での録音風景
2 養老天命反転地での体験

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

［研究代表者］山田晃嗣
［研究分担者］小林孝浩
［研究補助員］篠田幸雄
［研究期間］2014年度—

現代社会においてライフスタイルのみならず、価値観なども多様化しています。そうした現代に生きる中で、時折感じる課題や不具合を技術で解決し、新しい生き方を提案し、希望に満ちた未来を目指します。

本プロジェクトでは、障がい者福祉などに代表される「狭義の福祉」に限定することなく、我々の「身近にある福祉」など幅広い内容を扱っています。

一方で、自然災害の頻度は増加し、被害の規模は拡大しつつあるように思われます。こうした脅威の下、災害から命を守ることはもちろんのこと、災害時にもより前向きに生きられるための技法が必要とされると考えます。このプロジェクトでは「防災」も一つのテーマとして取り組んでいます。

Research Representative: YAMADA Koji
Research Member: KOBAYASHI Takahiro
Research Assistant: SHINODA Yukio
Research Period: 2014–

In contemporary society, it is not only our lifestyles, but also our sense of values that are becoming more diverse. While living in such a modern age, we solve challenges and flaws that we feel sometimes using technology, we propose new ways of living and aim for a future filled with hope.

This project handles extensive contents concerning our “welfare situated closely” and is not just limited to “welfare in a narrow sense of the word” represented by welfare for the disabled, etc.

On the other hand, the frequency of natural disasters has increased, and it is thought that the scope of receiving harm is amplifying. Under such threats, it is thought that of course to guard one's life from disasters is crucial, but a method to live positively is also necessary during disasters. This project also tackles against “disaster prevention” as one of its themes.

1

2

3

1 オープンハウスでの展示
2 危険を疑似体験
3 授業実践

Event Outline

イベント概要
Event Outline

情報科学芸術大学院大学[IAMAS]
第22期生修了研究発表会

開催概要

日時	2024年2月22日[木]—25日[日]
会場	ソフトピアジャパンセンタービル および ワークショップ24
時間	10:00−18:00（初日のみ13:00から）
出展者数	修了研究発表会：15名
来場者数	約550名

イベント

2月22日[木]

オープニングセレモニー by IAMASガムラン部
演奏者：岡戸香里（ガムラン指導者）、いまをまこと、大久保美紀、尾関隆一、尾関ひとみ、
小瀬泉、兒島朋笑、後藤朋美、津曲洸太、Bak Somin、林晃世、林紘さ子、廣瀬正美
主催：IAMASガムラン部

2月22日[木]—23日[金・祝]

IAMASの「できるまで」
登壇者：竹澤風太、成瀬陽太、津曲洸太、新垣隆海、平本大輔、石塚隆、浅尾楽、河合将也
主催：成瀬陽太

ビデオゲームからインタラクティブ表現を再考する
登壇者：松永伸司、成瀬陽太、竹澤風太、クワクボリョウタ
主催：成瀬陽太

身体のリベリオン、あるいはサイド・バイ・サイド
登壇者：花形慎、新垣隆海
主催：新垣隆海／JACKSON kaki

2月24日[土]

「風の音、風の光」
——ティム・インゴルドのサウンドスケープ批判を起点として——
登壇者：前林明次、石塚隆、後藤朋美
主催：前林明次

プロジェクト研究に関する、教員による報告会
登壇者：各プロジェクトの教員、松井茂（司会）
主催：松井茂

「壁と卵」を再考する
登壇者：川瀬慈、前林明次、石塚隆
主催：石塚隆

NxPC.Live vol.67 Full-SWING
主催：NxPC.Lab

2月25日[日]

クリティカルサイクリング 早朝耐寒ライド 2024 Winter
主催：Critical Cycling

時間論でみるIAMAS2024
登壇者：平井靖史、山岸奏大、小林茂
主催：山岸奏大

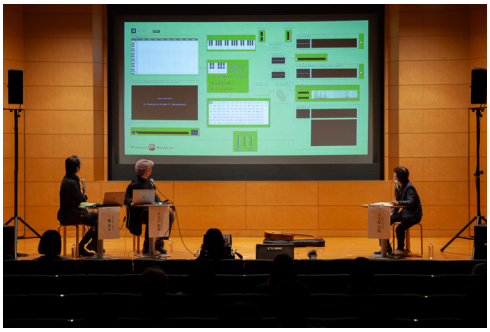
リサーチ・スルー・デザイン（RtD）から研究・表現を再考する
登壇者：三好賢聖、成瀬陽太、小林茂
主催：成瀬陽太

行為の芸術：社会的実践としての演劇とパフォーマンス
登壇者：高山明、松井茂、河井健、楊慶新、河井健（司会）
主催：楊慶新

み感
わ謝　退任記念トーク！（@卒展）
登壇者：三輪眞弘、佐近田展康、西村彰洋（演奏）、大久保美紀（司会）
主催：IAMAS2024 実行委員会

み感
わ謝

退任記念トーク!(@卒展)

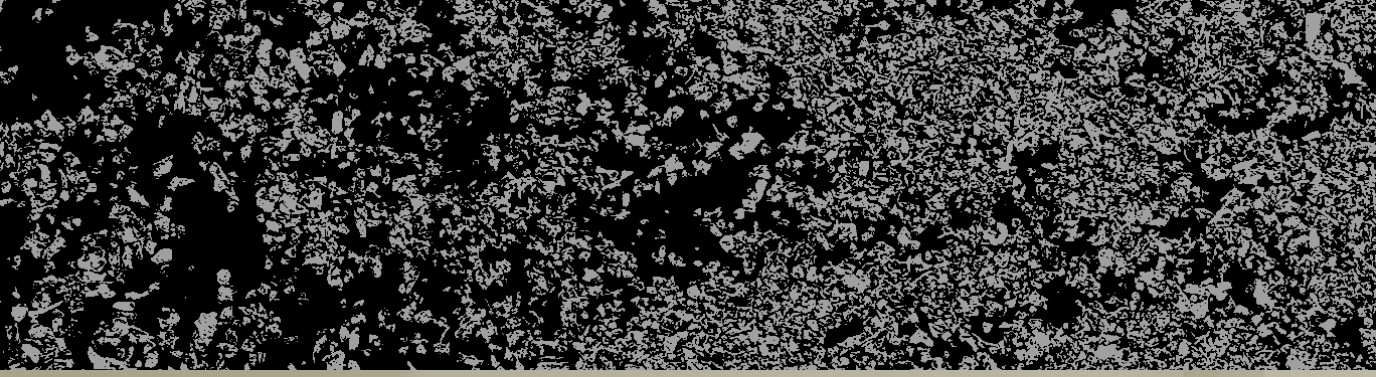


IAMAS 2024
第22期生修了研究発表会
—
［監修］
赤羽亨
—
［編集］
福島諭、立川喜教、奥村彩那
—
［デザイン］
柳川智之
—
［撮影］
丸尾隆一、IAMAS 2024 アーカイブ班
—
［翻訳］
ルペア・エリック
—
［印刷］
株式会社廣和
—
［発行］
情報科学芸術大学院大学［IAMAS］
〒503-0006　岐阜県大垣市加賀野4丁目1番地7
www.iamas.ac.jp
—
［発行日］
2024年7月発行

IAMAS 2024
Graduation Research Exhibition
—
［Supervisor］
AKABANE Kyo
—
［Editor］
FUKUSHIMA Satoshi, TACHIKAWA Yoshinori, OKUMURA Ayana
—
［Designer］
YANAGAWA Tomoyuki
—
［Photography］
MARUO Ryuichi, IAMAS 2024 Archive Group
—
［Translation］
LUPEA Eric
—
［Printing］
KOWA Co., LTD
—
［Publisher］
Institute of Advanced Media Arts and Sciences
4-1-7 Kagano, Ogaki, Gifu 503-0006, Japan
www.iamas.ac.jp
—
［Publication Date］
Published July, 2024

本書を無断で複製、転載することを禁止します。
© IAMAS 2024

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



修士研究

浅尾楽

新垣隆海

石塚隆

今尾秀飛

河合将也

塩澄祥大

竹澤風太

津曲洸太

西尾秋乃

平本大輔

森田明日香

門田健嗣

山岸奏大

楊慶新

林晨

プロジェクト研究

体験拡張表現プロジェクト

運動体設計

タイムベースド・メディアプロジェクト

The Art of Listening

Collaborative Design Research Project

場所・感覚・メディア

福祉の技術プロジェクト

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

IAMAS