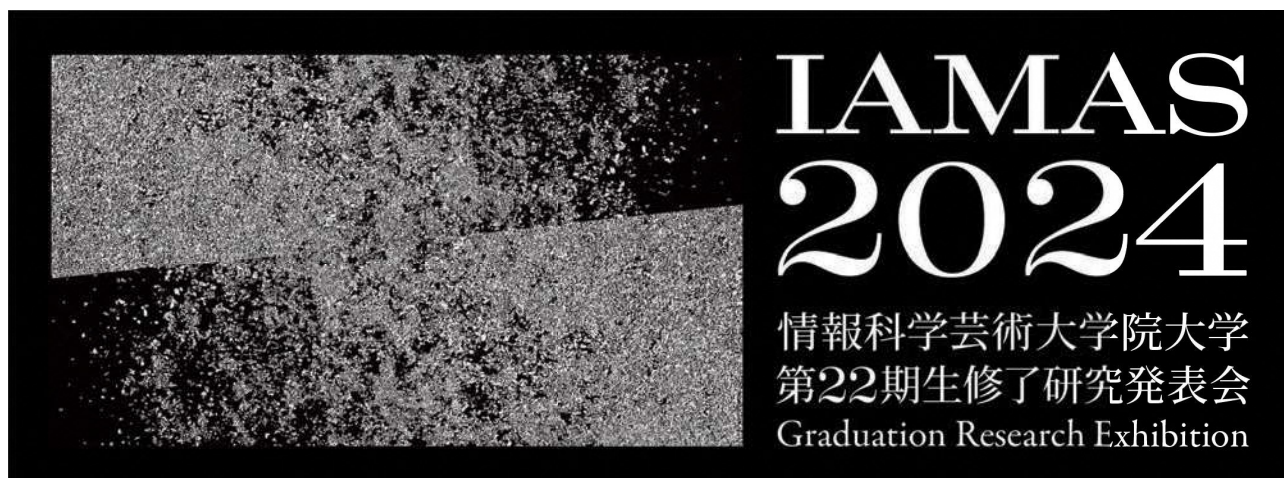


IAMAS 2024  
情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]  
第22期生修了研究発表会



### ご挨拶

このたびIAMASは、「IAMAS 2024」と題して、第22期生による修了研究発表会を開催します。IAMASでは、芸術、工学、デザイン、社会学といった様々な専門領域を持つ学生が、領域を横断して制作・研究を行なっています。その集大成として、制作した修士研究作品をここに発表します。

今年度のテーマは「swingby」。もとは「宇宙船が別の惑星の引力を使って速度や方向を変える技術」を意味しますが、他者のもつ“引力”を自分なりに乗り越え、一人では辿り着けなかった場所を目指す今年度のIAMASの「態度」を捉えるものとなりました。

科学・芸術に限らず、あらゆるバックグラウンドの学生が集うIAMASは、「何をやっている学校か」と一言で捉えることはできず、また、そうすべきではないでしょう。しかし一人ひとりが、その場に居合わせた人から受けた影響を自身の活動に上手く活かして作品・研究として結実させる態度は、全ての取り組みに共通しているはずです。

いつにも増して強い個性が居合わせてしまった22期生のあいだでは、強烈な“引力”(または“斥力”)が渦巻く力場が生じたことで、ユニークで強度のある“科学的知性と芸術的感性の融合”が達成されたと確信しています。その研究成果を是非、卒業制作展にてご高覧ください。

### IAMASとは

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。科学的知性と芸術的感性の融合を建学の理念に掲げ、最新の科学技術や文化を吸収しながら、先端的な芸術表現やデザイン、新しいコミュニティやものづくりのあり方などを社会へ提案し、実践的な研究を通じて「高度な表現者」の育成を目指しています。

### 広報に関するお問合せ

取材にお越しいただく際は、件名に「IAMAS 2024 取材申込」とご記入の上、事前に下記メールアドレスまでご連絡をお願いします。また、広報用に事前にプレス用画像の提供をご希望の方はその旨ご連絡ください。

IAMAS事務局 MAIL: [event@ml.iamas.ac.jp](mailto:event@ml.iamas.ac.jp) TEL: 0584-75-6600 FAX: 0584-75-6637

## 開催概要・アクセス

[日 時] 2024年2月22日(木) - 2月25日(日)

10:00 - 18:00 (初日のみ 13:00 - 18:00) [入場無料]

[会 場] ソフトピアジャパン センタービル

岐阜県大垣市加賀野4丁目1番7号

ソフトピアジャパン ワークショップビル24

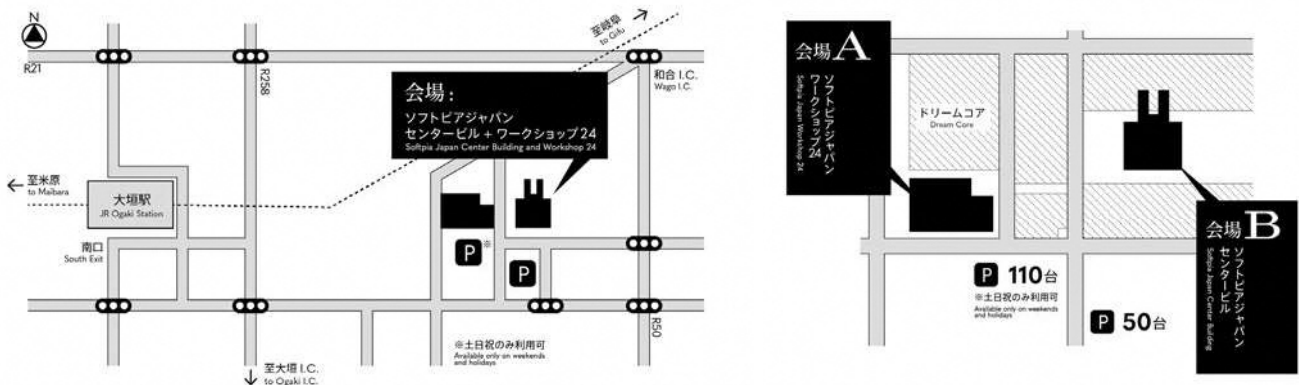
岐阜県大垣市今宿6-52-18

[公式サイト] <https://www.iamas.ac.jp/exhibit24/>

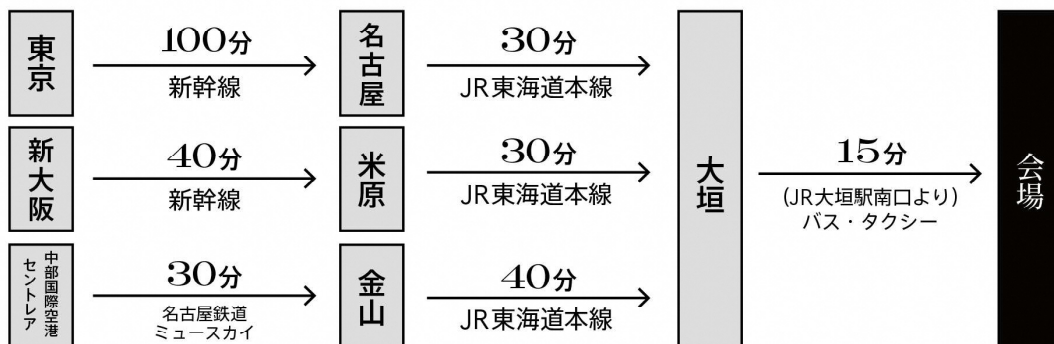


[主 催] 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]

### [会場周辺地図]



### [各都市から大垣へ]





## 修士作品紹介①

### ある / いる

existing/being



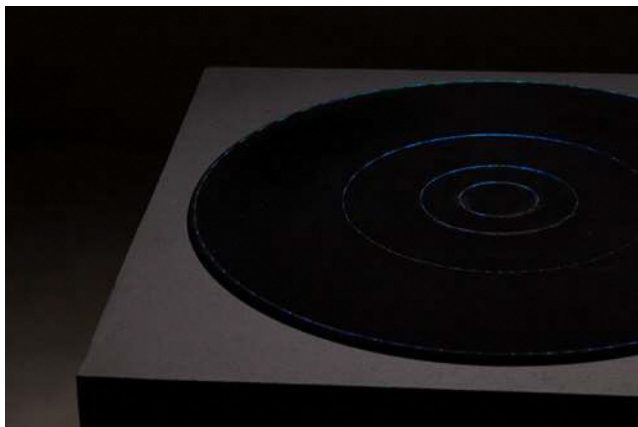
門田 健嗣

大学で建築を学び、建築設計事務所に勤務後、現在に至る。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、建築のもつ空間や力学的構造といった価値を覆い隠してしまっていることに問題意識をもち、これらに映像を接続するための手法を模索している。

人体を物体として見た時、あらゆる振る舞いが生む人体の力学構造は美しいのではないだろうか。人体を単なる力学構造として現前させるために、角材やボルト、ワイヤーで抽象化した構造体としての人体を作成し、そこへ人体の映像を投影することで、人体はリアルなマテリアルとしての存在と、虚構性へ誘う存在との間を行き来する。複数の構造体と映像による人間の振る舞いが場をつくり、空間に影響を与える。

### 重なり合う光の彩の間にいる

Entwined within the Nuances of Light



石塚 隆

ストリートダンサーとしてのバックグラウンドをもちながら、東京都内にてシステムエンジニアとして開発に従事した後、IAMASにてメディアアートを軸に、色の知覚について研究を行う。

孔雀の羽を用いた彫刻的なインスタレーションを制作している。

孔雀の羽の構造色を用いた彫刻的なインスタレーション。羽枝を色域ごとに分解して円盤上に同心円状に配置することで、羽枝の自然な長さや色の規則性が、無始無終の同心円を形成し、色の視覚的变化とグラデーションのパターンを強調する。根源的な素材由来の色彩の経験と、色彩が静的ではなく、関係によって変化する動的な現象であることを表現する。

色彩は身体と取り巻くものとの関係性の表れであり、わたしたちはその中にいる。

### Observing Variation: in Sliced Loin Hams

差異の観測：一切れのロースハム群



森田 明日香

大学で映像を学び、規格化されたものに潜在する個体差や物質性に着目し、電子レンジやホットプレートなど現代の家庭的なメディアを用いて抽出することで、日常の中にある今しかできない映像表現を探求している。

本作は、既存のスライスハムを被写体に制作した作品群である。スライ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匿名的な存在として人々の食生活に溶け込んでいる。

スライスハム特有の製造工程や、物質性、そして1枚1枚の微かな差異に注目し、均質化されたハムに潜在する“生物の痕跡”を顕在化させ、オーディオビジュアルインスタレーションで展開している。

## 修士作品紹介②

### 環 ―うごめく二十景―

Moving Photo collage composed of 20 looping scenes



#### 西尾 秋乃

大学で映像、インスタレーションなどを学んだ後、IAMAS へ進学。作者自身が撮影した写真素材のコラージュを用いた映像作品の制作を行う。現在は、映像におけるコラージュの動きと展開の部分に着目し〈動きのコラージュ〉としての作品制作の可能性を探っている。

映像のコラージュにおける〈運動と展開〉に着目し、作者の過去作の分析から分類した動きのパターンを用いた映像作品。高解像度ディスプレイをキャンバスとして配置された各要素が、微小な運動とダイナミックな転換のループの中で絶えず動き続ける。

### これはかけ算ではない

This is Not a Multiplication



#### 津曲 洸太

名古屋学芸大学映像メディア学科卒。  
メディア装置としてのAIという観点から、ニューラルネットワークを用いたアート表現を探求する。

デジタル数字を模したコントローラーとディスプレイを介して学習済のニューラルネットワークとリアルタイムにインタラクションを行うアート作品。ニューラルネットワークは事前に学習した結果に基づいて、鑑賞者の入力に対して推論・生成を行い、その結果をディスプレイに表示する。

### Grasp(er)



#### 山岸 奏大

東京理科大学工学部情報工学科卒業。IAMAS 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、実験的な表現を探る。

作品の中で、手指が大きく変化していきます。その変化した手指を使った細かな操作が求められる中で、最初は要領がつかめず「もどかしさ」を感じることもありますが、少しすると意外にも「慣れて」しまいます。イライラすることもあります。しかし、「もどかしさ」の中で私たちは何かを「手放し / つかむ」、すなわち変化することができる。作品を通して、私たちの身体性の柔軟さと「把握」という動作がひらく可能性を体験します。



## code play / 码上演绎

内なる独裁者は常に私を支配している。  
私のあらゆる側面はコード化され、  
私が自分の個性、特徴、思考、感情を  
考えているものは、私が無意識に収集  
した情報から来ている。内なるドラマは  
絶え間なく繰り広げられている。  
私は同じ経路を繰り返している。  
私は私のパターンに囚われている。  
私はどうすることもできない。



### 楊慶新

中国から来ました。大学から演劇をしていました。そしてなんで演劇をしていたのか考えるようになりました。そしてわたしが生きるということと向き合いたかったからだと思うようになりました。好きな食べ物はポテトサラダです！

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ある。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る。

リンク：<https://code-play.glitch.me>

## 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



### 林晨

中国福建省出身。  
大学でデジタルメディアアートを学び、20年12月に来日。  
インタラクティブ・アートが専門で、インスタレーションやゲームがお気に入り。

里山の啓蒙と普及を目的とした、ゲーム形式のワークショップである。里山に関する様々な問題や解決策をカードにし、ゲームをしながら学ぶ。

## metarium



### 平本大輔

学部時代に HCI 研究でエンジニアリングの基礎を学び、IAMAS へ。磁性を持った液体金属を用いた新しい現象の動きのデザインを研究している。

水槽の中で独りで動く金属の液体。時には荒々しく尖り、時には柔らかく、丸み帯びて可愛い。本来、自然には与えられなかった磁気の力を後天的に宿した液体の金属は、独自の物理法則を作り出し、新しい動きの輪郭を描き出す。一見すると不自然な自律運動、けれどもどこか自然の揺らぎを感じる流麗で繊細な振る舞い。そこには、人為的機能によって転化された未開拓の自然情景があるのかもしれない。

## 修士作品紹介④

### 自転車生命体「Cycloborg」

Bicycle life form「Cycloborg」



#### 河合 将也

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、IAMAS に進学。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。

自転車生命体「Cycloborg」は母胎を模したシステムを搭載する自転車と人間が共生するサイボーグの創造を通じて、これからの機械との共生の在り方、人間の新しい存在形態を探究するプロジェクトである。

### タイムコントロール

Time Control



#### 今尾 秀飛

岐阜県出身。名古屋造形大学にてプロダクトデザインを学ぶ。その後 IAMAS へ進学し、時間を自由に操ることに試みる。

VR を用いた時間操作体験コンテンツを制作することを目指した。体験者は、自身の身体動作を用いて時間の流れへ介入する。仮想空間内で起こる現象の時間を変化させることで、次第に純粋な時間操作体験となる様にコンテンツを設計した。

# IAMAS 2024

情報科学芸術大学院大学  
第22期生修了研究発表会  
Graduation Research Exhibition

修士作品の展示は他にもございます。  
トークショーなどのイベントや、修士1年の有志による展示も予定しています。  
詳細のプログラムは確定した後、公式サイトにて広報致します。  
最新の情報はそちらをご覧ください。  
学生一同、皆様とお会いできることを楽しみにしております。