

IAMASオープンハウス2021企画内容一覧

(1) プロジェクト研究

企画名	企画者	企画概要
体験拡張表現.online	体験拡張表現プロジェクト	体験拡張表現プロジェクトでは、修士1年の習作の展示を行います。Web上のVR展示空間としての作品や空間内のアバターや装飾等のプラットフォームとしての作品を含めて、エイトリングのパフォーマンスやVR空間を利用したライブコーディング体験の拡張、心拍を介したオンラインコミュニケーション、身体感覚の再発見、ゲーム空間上での超芸術(トマソン)の再定義をテーマとした、7名の作品をオンラインで展示します。また、期間中には作者とコミュニケーションできる時間を設定する予定です。
Community Resilience Researchフィールドノート公開	Community Resilience Research	Community Resilience Researchは、岐阜県中山間部でのフィールドワークを中心に、長い時間の変化に目を向け、その変化の中で生きる技法・技芸(アート)を実践している人や生物から学びながら、21世紀型のコミュニティ・レジリエンスについて考えていくプロジェクトです。今年度はこれまで7回ほどフィールドワークを行ないました。オープンハウスでは、学生メンバーが根尾能郷集落でのフィールドワークで記録したフィールドノートを公開します。
Time Based Media Project ライブ配信	Time Based Media Project	4年目を迎えるタイムベースドメディア・プロジェクトでは、時間芸術に着目した表現研究を進めています。今年度は近年注目される「ライブ配信」による作品発表を試みます。映像・音楽・パフォーマンス・アニメーション・デザインを複合的に構成したオンライン公演を行います。
Kioskをケーススタディとした協働的デザイン環境の構築	Action Design Research Project	新たな研究手法「アクション・デザイン・リサーチ」の確立を目指した取り組みを、プロジェクトメンバーが各々の立場から紹介します。リサーチから仮説を立て、コラボレーターとの対話的なプロトタイピングによって検証する一連の流れを通して、デザインプロセスの捉えなおしと「協働的デザイン環境」の構築を行っています。可変的な空間構成システム「Kiosk」を題材に、藤工芸株式会社、富田太基との協働の成果、今後の展望を発表します。
メディア表現学会(仮称)「オンラインでのイベントにおける共集性」	Archival Archetyping	演劇などのイベントにおいては、個々の人々が同じ場所に集まって一緒に観る「共集性」が重要です。これは、物理空間では当然であるかのように生じるため、オンライン空間では忘れられがちです。本イベントでは、共集性とは何かを再確認した上で、これをレンズとしてオンライン空間における複数の取り組みについて報告し、議論します。これにより、事実上無限のオンライン空間という新大陸が、限られた物理空間に加わった世界におけるメディア表現のあり方を探求します。
しなゆ	ライフエスノグラフィ	自らや他者が肉体のおわりを迎えることは、捉えようのない「得体の知れないなにか」です。生がある限り逃れられないその「なにか」。腐敗、侵食による可視化、記憶と忘却、局在と偏在を循環する生命のリズム。今回のライフエスノグラフィプロジェクトでは、メンバー各々が「しなゆ(萎ゆ)」現象を辿りながら、その「なにか」を如何に受容できるか試みます。

防災から考えよう	福祉の技術プロジェクト	ここでは、「防災」をテーマとした内容をメンバーが実践します。今回はその状況を中継し、「実践内容」や「備え」について話をします。我々の日々の生活は災害にいつ遭遇してもおかしくない状況になっています。そこで福祉の技術プロジェクトでは、災害時にも普段の生活にも有用と思われる取組みを紹介したり、災害時に取組むべき内容を実践・中継したりするなど防災について考えます。 防災から我々が目指す福祉を一緒に考えませんか？
《i.frame》	小林茂、加藤明洋、永松歩	本イベントのWebサイトは、インターネット上で個別に展開する多様な企画群に対して繋がりと纏まりを提供することにより、全てが一箇所にあるかのように提示しています。この考え方は、オンラインにおけるメディアのあり方を探索する中で生まれました。本企画では、本イベントの枠組み《i.frame》について、経緯、参照した事例、実装の詳細などを紹介する資料を展示します。また、構築を担当したチームメンバーによるトークイベントを開催します。

(2) 自主企画

企画名	企画者	企画概要
NxPC.Live vol50_窓	NxPC.Lab	NxPC.Labは、クラブやライブにおけるアーティストと観客の相互作用によってもたらされる場の臨場感を拡大し、ネットへも拡散させるためのメディアテクノロジーの実現を目指した研究機関です。OPEN HOUSE開催に合わせて恒例の音楽イベントを昨年に続き、今年もオンラインイベントにて実施します。
勉強会 第ゼロ回？みんなが心の中にM氏を持っている？(仮)	木曜日の勉強会	人間の抱えるあらゆる性差を出発点として、個々人の率直な生について思索します。今回は、私たちの生に、多分に付き纏わざるを得ない"演じること"をテーマとし、モノマネという行為の考察、美術史の参照を通した相対化を行います。その際に、身体というある種、私たちの生を守り、同時に歪めている存在との関係性を探るために、アバターを身につけた上での対話を実験的側面も兼ねて行います。Max5時間の内、前半2時間を上記の内容で行い、収まりきらない想定を踏まえ、裏番組的な形で配信を続けます。また、IAMAS内部への“周知”及び、学生と教員で共同で行われているという“事実性”、今後の“発展性”に重きを置いています。
新型グループ・ライド 2021 Summer	Critical Cycling	参加者はスマートフォンを持って、それぞれ好みのコースをサイクリングします。この時、オンライン・サービスのビデオ・チャットや現在位置共有などを使ってコミュニケーションを取ります。どなたでも自転車に乗っての参加はもちろん、自宅や街角から視聴いただくこともできます。ニュー・ノーマル時代の身体と思考を繋ぐ分散型イベントとしてご参加ください。

(3) 学校案内

企画名	企画者	企画概要
おいでよIAMASイノベーション工房	イノベーション工房	イノベーション工房は、3Dプリンターやレーザー加工機、CNC、UVプリンターなどのデジタル工作機器や3Dスキャナ、3Dモデリング機器を備えた工房です。制作物や機器の紹介をゆるく投稿しています。
第2回進学相談会	入学試験委員会	「IAMASオープンハウス2021」で、進学相談会を行います。教員と学生のペアや教員ペアで、みなさんの相談にお答えしていきます。カジュアルな雰囲気、イアマスでの学生生活や研究について伝えていきます。また、現役留学生や外国人教員により、英語と中国語での相談にも対応します。

(4) 教員個人研究

企画名	企画者	企画概要
メディア技術を主題にしたテレビ・ドラマの自己省察的表現の研究	松井 茂	個人研究を紹介します。2010年代後半、メディアの変化を物語の主題に含むテレビ・ドラマによるメディア論が登場しているように思われます。こうした自己省察的表現に、テレビとネット、ドラマにおける表現論と震災以後のメディア論の汽水域があると仮定し、メディア表現学として分析をすすめています。その中間報告を公開します。本研究は、今年度の放送文化基金の助成を得ています。

(5) 修士研究

企画名	企画者	企画概要
Noise selection/rejection filter	天野 真	修士作品の中間制作物をオンラインで展示します。音の聴取環境を選択的に構築することができるノイズキャンセリング・フィルターは、システムで規定した望まない音を「ノイズ」というラベルを付けて排斥します。ユーザーである我々の知覚は無自覚に変容し、システムの一方向的な排除構造に気がつきません。本作品では、都市空間を散策する映像・音に対し、選択的にフィルタリングをかけます。鑑賞者の選択によって映像・音が動的に変化し、排除していることを際立たせます。
I, Siri(仮)	太田 宙	SiriのモノマネをすることでどのようにSiriが自分の中に形成されるのか、過程をまとめることで自己の中でできる他者とは何なのかについて実践を通して考察を行います。またサイト上でのボイスチャットを使用したパフォーマンスを行います。
修士作品「光を運ぶ」についての発表	徳毛 郁哉	修士作品の「光を運ぶ」についての発表と意見交換の場とします。自身の研究を構想発表で展示した作品のプロトタイプの発表、構想発表から六月末までの成果の発表・展示、その後の構想、という三段階に分けて発表を行います。
エージェントを介在させたコミュニケーションモデルについて	西田 騎夕	修士研究の展示発表を行います。植物をエージェントとする通信メディアを制作することで私たち人間にとってのコミュニケーションを再考するような作品の制作を行っています。
越波物語	松村 明莉	山奥の辺境の地にある「越波（おっぱ）」は、ふだんは誰も住んでいない地域です。しかし、週末になると、農作業やおしゃべりをする人たちににぎやかです。「越波物語」は越波に通って、住民とお話ししたり、空き家や山を探索し、眠る前にその日の活動についての日記を書く、つまりはプレイヤーひとりひとりの物語をつむぐゲームです。今回のオープンハウスでは、9月完成予定の製作中のゲームを体験版として公開いたします。
Abandoned house workshop	カルティカ メノン	We will be observing abandoned houses online through the pictures and video taken by Kartika in Neo. There will be two sessions in a day for two days. One in English and one in Japanese.?? With the increasing abandoned houses in Japan and the apparent obviousness of its existence around villages and cities across Japan, it is an attempt to understand how Japanese and Foreigners observe the same pictures and videos. ((意訳) 根尾において撮影した写真やビデオを通じて、廃屋をオンラインで観察します。 1日2回のセッションを、2日間行います。(英語と日本語で1つずつ) 日本では、日本中の都市や町村で廃屋が増えているという問題があるが、日本人と外国人が同じ写真やビデオをどのように観察しているのかを考察します。)