

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科メディア表現専攻						
修士論文提出者	学籍番号	16109	名前	後藤祐希		
修士論文題名	鑑賞者の創造性を促すミュージアム・グッズの可能性					
<p>2000年代に入って、日本の美術館には運営を継続していくための経営努力がますます求められるようになってきている。このような状況下において、作品を始めとした資料の研究、収集、保管、展示といった従来からの活動に加えて、公共施設としての役割が問われている。このような「美術館の公共性」を積極的に捉えて先進的な取り組みを行う美術館は、教育普及活動に注力し、ワークショップなどの活動を推し進めている。なぜなら、これらの活動によって人々の創造性を刺激することにより、美術館が文化のプラットフォームになると期待しているからである。ただし、質の高い教育普及活動は専門的知識や資金などのリソースが必要となるため、どの美術館でも実行できるわけではない。</p> <p>しかしながら、人々の創造性を刺激する手段は、このような特殊なリソースを必要とする教育普及活動に限らない。リソースが限られている美術館においても実現できる手段として着目すべきであると筆者が考えるのが、ミュージアム・グッズである。なぜなら、教育普及活動と同様に、ミュージアム・グッズにより、鑑賞者の創造性を促す可能性があるからである。</p> <p>ミュージアム・グッズは約7割の美術館で販売されているが、その位置付けは来館者サービスや収入源の一つなどであり、主要な活動ではない。しかしながら一部の先進的な作家は所有者個人との関係性によって創られる価値に気づき、ミュージアム・グッズ制作に積極的に取り組んでいる。また、筆者がSNSにてミュージアム・グッズを生活空間で実際に使用する様子を調査したところ、人々はそれぞれ創造的な試みをしていた。これらのことから、個々がミュージアム・グッズに自身の創造性を刺激するものを見出している可能性が考えられた。</p> <p>そこで本研究では、ミュージアム・グッズを購入し使用した経験がある人々、のべ13名に対してインタビュー調査を行った。その結果、ミュージアム・グッズが鑑賞者の創造性を促し、現在やその後の自身の日常を豊かにするために創造的に活用しており、創造的な活動の連鎖が起きている、ということが分かった。これらを踏まえると、ミュージアム・グッズは鑑賞者の創造性を促していると考えられる。</p> <p>公共施設としての日本の美術館にとって、人々の創造性を促すことは最も大切な役割である。もし、ミュージアム・グッズを制作・販売するという展開を鑑賞者の創造性を促す活動として位置付けた場合、ほとんどの美術館ですぐにでも活動を始めることができる。さらには、ワークショップなどの参加型プログラムでは対象とならなかった人たちにリーチできる活動にもなる。これらの理由により、日本の美術館はミュージアム・グッズが鑑賞者の創造性を促すという特性に注目し、主要な活動の一つとして位置付けるべきなのである。</p>						
論文審査員	主査	小林茂	副査	金山智子	副査	吉田茂樹

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	16109	Name	GOTO Yuki
Title	The Possibility of Museum Goods That Prompt Viewer's Creativity			
<p>From the 2000s, the managers of art museums in Japan have had to more and more hard-pressed to come up with ways to continue operation. Under such circumstances, in addition to traditional activities such as the research, collection, storage and exhibition of materials including artwork, the role of the art museum as a public facility is being questioned. It is because that the art museums which actively consider the public nature of the art museum and focus on educational activities, promote activities such as workshops. Through these activities, art museums hope to become cultural platforms by stimulating people's creativity.</p> <p>In spite of these hopes, high-quality educational activities require resources such as expert knowledge and funds, so they cannot be executed in all museums.</p> <p>Fortunately, the means to stimulate people's creativity is not limited to educational activities that require such special resources. Art museums in Japan should pay attention to museum goods as a means to realize this even for museums whose resources are limited. This is because there is a possibility that Museum Goods can prompt the creativity of viewers like educational activities can. Museum goods are sold at about 70% of museums, but they are considered to be a visitor service and an income source, and they are not considered to be a major activity.</p> <p>However, some forward-thinking artists noticed the value created by the relationship of the goods with individual owners, and they are actively working on museum goods development.</p> <p>So, when I used social media to search for how of owners actually used museum goods in their daily lives. Because each of the owners were using their goods in a creative way, I thought that they can discover something in the museum goods that stimulate their own creativity.</p> <p>Therefore, in this research, I conducted interview surveys for 13 persons who had purchased and used museum goods. As a result, it turns out that museum goods prompt the creativity of viewers. I saw that a chain of creative activities was occurring, and the owners of the goods used creativity to enrich their present and future daily lives.</p> <p>Given these factors, I consider that museum goods can prompt creativity of viewers.</p> <p>As public institutions, prompting people's creativity is the most important role for art museums in Japan. If the development of museum goods is positioned as an activity to prompt the creativity of the viewers, it will be possible for most art museums to start these activities immediately. Furthermore, this activity can reach people who are not the target audience for participatory programs such as certain workshops. For these reasons, art museums in Japan should focus on museum goods as being able to prompt the creativity of viewers and should be positioned as one of the museum's main activities.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	KOBAYASHI Shigeru			
Co – Examiner	KANAYAMA Tomoko			
Co – Examiner	YOSHIDA Shigeki			

情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科メディア表現専攻

修士論文提出者	学籍番号	16112	名前	竹村望
修士論文題名	自己省察的な描写を織り交ぜながら、善悪で割り切れない問題を描くこと -映像作品『同じ月を見つめて』についての考察-			

私は、2017年11月から2ヵ月ほど勤めた三重県にある養鶏場で、日本人経営者、一部の従業員による外国人技能実習生への理不尽な行為を目にした。これを契機に、この養鶏場で起きていることを外国人と日本人の関係の軋轢の問題と捉え、これを自分なりに解釈しつつ、そこで起きていることがどういうことなのかを伝えたいと考え、これをテーマに研究を始めた。

折しも、日本政府が人口減における「人材不足への穴埋め」として外国人労働者の受け入れ拡大の政策を決め、2018年末には入管法が改正された。外国人技能実習生制度の構造的問題を巡り、社会的な議論が起きている一方で、社会的問題として意識しながらも、むしろ、この問題を伝えるのには、理不尽な行為とはどのようなものか、日本人である自分自身のうしろめたさやもやもやとした気持ち、理不尽な行為をする日本人を完全に悪い人と決めつけきれなかったことなど、フィールドでみてきたことを伝えることが重要であると感じた。そのために様々な角度から問題を描くドキュメンタリー映像という表現を選んだ。

本研究では、ある場所での自身の内面の変化や感覚に焦点を当てて、観察対象となる場所で起きていることを考察する手法-オートエスノグラフィーを用いた。オートエスノグラフィーは、ある特定の場所や社会に自ら身をおきながら参与観察を行ない、そこでの自分自身の気づきや変化との対話を繰り返し、さらに自己省察しながら、善悪で割りきれない問題について理解していく作業である。映像作品『同じ月を見つめて』の制作を通して、参与観察と自己省察の過程を経ながら、ある社会の問題、文化、そしてそこに存在する自分への理解を深めていく過程を描き、善悪で割り切れない問題の中にある複雑な構図を捉えようとするからこそ見えて来るリアリティーを提示する。

論文審査員	主査	クワクボリョウタ 准教授	副査	金山智子 教授	副査	松井茂 准教授
-------	----	-----------------	----	------------	----	------------

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation

Submitter	Student ID	16112	Name	Nozomi Takemura
-----------	------------	-------	------	-----------------

Title	"Seeing the Same Moon" , A Film Portraying the Difficulty in Determining Good and Evil While Interweaving Self Reflection.
-------	--

About two months from November 2017, I lived and worked on a chicken farm located in Mie Prefecture. I witnessed outrageous conduct by Japanese managers and some employees towards foreign technical intern trainees.

This was the trigger that made me want to try and convey what was happening at the chicken farm, interpreting it in my own way, understanding the problems that occurred there as the result of friction between foreigners and Japanese, I began research on this subject.

Indeed, the Japanese government decided to pursue a policy of allowing more foreign workers in order to "fill in for the absence of workers" due to population reduction, and the Immigration Control Act was amended at the end of 2018. Despite social debates over the structural problems of the foreign technical internship system, for my research, it was important to communicate what I felt in the field - for example, my feelings of regret and gloom, and my inability to label the Japanese who performed this outrageous conduct as completely bad - in order to convey this problem while maintaining awareness of it as a social issue. Therefore, I chose as my method of expression a documentary video that would depict the issue from various different angles.

In this research, I used auto-ethnography, a method of observing what happens in a target area by focusing on the researcher's internal changes and sensations that occur within that place. This method is a form of participant observation in which the researcher participates in a certain area or society and works to understand an issue wherein good and bad cannot be separated while repeatedly engaging in dialogue with his or her own realizations and changes and performing further self-reflection. This research presents a reality that we can only come to see when we grasp the complex composition within a problem from which good and bad cannot be separated. I do this by outlining the process of deepening my understanding of a certain social issue, a certain culture, and of myself as existing within it through the process of creating the documentary piece "Seeing the Same Moon" and engaging in participant observation and self-reflection.

Examination Committee	
-----------------------	--

Chief Examiner	Assoc Prof. Ryota Kuwakubo
----------------	----------------------------

Co – Examiner	Prof. Tomoko Kanayama
---------------	-----------------------

Co – Examiner	Assoc Prof. Shigeru Matsui
---------------	----------------------------

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科メディア表現専攻						
修士論文提出者	学籍番号	16118	名前	湯澤大樹		
修士論文題名	特別支援学校におけるメディア技術の外部専門家による長期的実践					
<p>特別支援教育において、平成 29 年 4 月に文部科学省から「特別支援学校新学習指導要領」が公示された。教育課程や教育活動を改善・充実するために「社会に開かれた教育課程」という観点を挙げている。この「社会に開かれた教育課程」の実現に向け、地域住民や豊富な社会体験を持つ専門家などの外部人材が参加する学校サポーター等の活用が推奨されている。</p> <p>特別支援学校の外部連携は、医療分野としての外部専門家との連携を主として、在籍する児童生徒の障害の種別や程度、多様化等に対応した適切な教育の実施に向けて積極的に行われてきた。しかし、地域住民や専門家などとの連携・協力についてまだ十分ではないといったことが指摘されている。また、ワークショップ等の体験型の活動では、大学や NPO などによる一度きりの単発、もしくは短期間での活動であることが多い。</p> <p>単発の活動は、特別支援学校において、学校や児童の特性や実態を把握することはできず、質の高い活動とすること、一人一人の児童に対する個別対応を行うことは難しい。</p> <p>そこで、学校の年間行事を踏まえ、実施期間などの様々な条件を考慮し、本研究の長期とは 1 年以上と定めた。よって、以下の 2 点を本研究の目的として実施した。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 著者がメディアを扱う外部専門家として、特別支援学校と長期的に渡って関わりを持った活動とすることで、学校や児童にとっての有効性を明らかにする。 ● 著者のメディアを扱う部外者としての専門性と、特別支援学校の先生の児童教育としての専門性を融合させることで、より効果的な教育となることを明らかにする。 <p>特別支援学校の教員側とワークショップ・ファシリテーターとの間の学習目標に対する評価や目的が大きく異なることを受け、何回かに渡る打ち合わせを通して、ワークショップの考え方を共有することが必須であった。また、およそ半年による予備調査を通して、学校や児童にとって必要とする「外出」というテーマが浮き彫りとなり、段階的なワークショップを実施した。</p> <p>その際に、著者がメディアを扱う専門家として学校と連携することで、学校の先生のみでは制作が難しいコンテンツの準備や、これまで授業では行われて来なかったワークショップスタイルを導入することができた。また、普段の教育者としての経験や、特別支援学校の先生の専門性を生かし、個別対応でのサポートにより、多学年での学習環境や障害特性による学びにくさを補い、より効果的な授業を展開することができた。</p>						
論文審査員	主査	山田晃嗣	副査	前林明次	副査	小林孝浩

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	16118	Name	Taiki YUZAWA
Title	Implementation of a Long-term Program at a Special Education School by an External Media-Technology Expert			
<p>In the field of special education, the Ministry of Education, Culture Sports, Science and Technology announced a "Special Needs School New Course of Study" in April 2017. The ministry claims that it implements this policy from point of view of "a curriculum that is open to society" to improve and enhance educational curriculum and educational activities.</p> <p>In order to realize this "curriculum open to society," it is recommended that schools make use of supporters, involving the participation of external human resources such as local residents or experts with rich experience in society.</p> <p>External cooperation at special needs schools has consisted of the active implementation of education that is appropriately suited for the classification, scope, and diversity of special needs that the school's students may have. This was done with the help of external experts in the medical field.</p> <p>However, it has been pointed out that the coordination and cooperation of specialists and local residents is still not enough.</p> <p>In addition, many of the hands-on activities such as workshops are put on by universities or NPO's as single one-time events, or else as short-term activities.</p> <p>However, in special needs schools, it is impossible to know the characteristics and the actual situation of school and the children through such one-off activities, so it is difficult for these to be high-quality and individually suited to each of the children.</p> <p>Therefore, based on the school's annual schedule, the author considered various various conditions such as when to implement activities, and decided that this research would be long-term and span a year or more. Also, it was carried out with the two following goals:</p> <p>As an external expert dealing with media, the author clarified the effectiveness of these activities according to the school and the children by holding activities involving the special needs school for a long period of time.</p> <p>Fusing the author's expertise in media and the special needs school teachers' expertise in childhood education may lead to the development of a more effective education.</p> <p>Responding to the fact that the evaluation criteria and goals for the workshop's educational objectives vary significantly between the special needs school teachers and the workshop facilitators, it was necessary for the two sides to share their thinking about the workshops over the course of several meetings.</p> <p>Through a preliminary investigation, the theme of "going out," which was necessary to address both from the perspectives of the school and the students, come to the fore, and the workshop was carried out based on this theme.</p> <p>At that time, by cooperating with the author as an expert dealing with media, the school was able to prepare contents that would be difficult for the school's teachers to create by themselves, and could introduce a style of workshop that it had not been able to achieve before in class.</p> <p>In addition, the author and the teachers were able to develop a more effective class by compensating for difficulties that arose due to the characteristics of student's special needs and due to the fact that students from different grade levels were involved in the class. The teachers were able to achieve this by using their experience as general educators and their expertise as special education teachers.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Koji YAMADA			
Co – Examiner	Akitsugu MAEBAYASHI			
Co – Examiner	Takahiro KOBAYASHI			

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科メディア表現専攻						
修士論文提出者	学籍番号	17101	名前	アン セビン		
修士論文題名	タンチョウと非武装地帯(DMZ) - 「鳥・環境・人」の混成体とアート -					
<p>韓国と北朝鮮の国境を含む非武装地帯(DMZ)は未だに軍事的な緊張感と戦争の痕跡が残っている場所である。しかし反面、人間の干渉が途切れ、絶滅危機種を含めた動植物には生息できる一つの世界のような希望の場所にもなっている。半世紀を超えた分断の時間は、逆に自然の豊かさを作るといふ奇妙な現象を示している。人間が意図せずに現れたこういった場所の特徴は、生態系と人との関係をあらためて考える契機にもなり得るのではないだろうか。</p> <p>特に、非武装地帯と近接し、民間人統制区域を含んでいる韓国の都市「鉄原(チョルウォン)」には、冬になると軍事的な緊張感と戦争の痕跡を超えて、平和を象徴するタンチョウ(絶滅危惧種)が越冬のために飛来する。「朝鮮戦争」後の分断という人間の選択とは関係なく、韓国で越冬をするタンチョウにとって非武装地帯や民間人統制区域は、人間の干渉を受けずに自由に生息できる平和の場所である。</p> <p>現在、鉄原は、軍人施設や戦争の痕跡が残っている場所ではあるが、平和の象徴や絶滅危惧種であるタンチョウを地域のマスコットとして設定し、地域の観光の助けにしている。また、タンチョウは収穫が終わった後の農地に落ちている穀物を餌として食べる。このように、非武装地帯と接近したこの地域は戦争の痕跡とタンチョウ、そして人間の営みが混在している場所になっている。</p> <p>本論文では、このような「鉄原」という地域と、その場所に飛来する鳥、「タンチョウ」に焦点を当て、特殊な環境の中で、人と鳥が互いに絡み合っている状況を作品を通して提示する。また、制作を通して、非武装地帯を背景とした「鳥・環境・人」の混成体(ハイブリッド)とそれに対するアートについて考察する。</p> <p>第 1 章では、戦争の中で生成された非武装地帯の歴史と現状について記述する。また、人間の戦争と分断という結果によって生まれたこの場所が 60 年間人間の出入りが禁止され、絶滅危惧種を含む野生の動植物の生息地になった逆説的な状況に対して考察する。</p> <p>第 2 章では、非武装地帯と民間人統制区域を含む韓国の代表的な都市「鉄原」について述べる。また、地域の客観的な情報と共に、筆者が「非武装地帯に対する個人の記憶の記録」というテーマで行ったりサーチ内容について論じる。</p> <p>第 3 章では、朝鮮半島の非武装地帯をテーマにしたアート作品を中心に「非武装地帯とアート」について考察する。特に、「Real DMZ Project 企画委員会」が主催する「Real DMZ Project」とそのプロジェクトのなかで発表された三つの作品について論じる。</p> <p>第 4 章では、筆者の作品「Birds in the Veiled World」について論じる。本作品は、博物館の状況展示を参考に制作したインスタレーション作品である。また、本作品を通じて、非武装地帯という環境と密接な関連がある鳥であるタンチョウと人が互いに関係しあい、繋がっているという場面に着目したアート作品であることの示す。同時に、作品で手法として用いているキネティックアートとドキュメンタリー映像の観点から作品を振り返る。</p> <p>第 5 章では、筆者による作品「Birds in the Veiled World」への考察を行い、論じたことをまとめ上げ、今後の展望について述べる。また、韓国での展示を踏まえ、韓国と日本における観客の鑑賞の様子や反応を比較・検討する。</p>						
論文審査員	主査	安藤泰彦	副査	小林昌廣	副査	小林孝浩

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	17101	Name	An Sebin
Title	Grus Japonensis and the DMZ (Demilitarized Zone) - " Bird · Environment · Human " Hybrid and Art -			
<p>The demilitarized zone (DMZ) including the South Korea - North Korea border, still remains a place of military tension and still has traces of war. However, human intervention is interrupted there, and it is also a place of hope, like a single world that in which animals and plants can live, including endangered species. This more that half century of division gives rise to a strange phenomenon : Nature is conversely made richer. The characteristics of these places that appeared without human intention could also be an opportunity to think again about the relationship between ecosystems and people.</p> <p>This is especially true near the Korean city "Chorwon," which is in close proximity to the DMZ and contains a civilian control zone. There, beyond the traces of military tension and war, cranes that symbolize peace fly for overwintering. Regardless of the human choice of "division after the Korean war", for the cranes wintering in Korea, the DMZ and the civilian control zone are peaceful places where they can live freely without interference by humans .</p> <p>Currently, Chorwon is a place where traces of military facilities and war remain, but its mascot is a symbol of peace and an endangered species, making the city a sightseeing spot. At the same time, the red-crowned crane eats the crops that people accidentally drop in their fields during harvesting. In this way, the area approaching the DMZ is a place where traces of war, cranes, and human activities coexist.</p> <p>In this Paper, I focus on the area called "Chorwon" and the bird "Grus Japonensis" that flies to that place, presenting a situation where people and birds are intertwined with each other in a special environment. In addition, through the production of my master's project, I will consider the hybridization of birds, environment, people, and the artwork against the background of the demilitarized zone.</p> <p>In the first chapter, I describe the history and current situation of the demilitarized zone generated during the war. Also, I consider the paradoxical situation that this place, born as the result of human war and division, banned human beings for 60 years and became a place where endangered species could continue to survive.</p> <p>In the second chapter, I describe South Korea's "Chorwon," demilitarized areas, and the civilian control zone. In addition to the objective information about the area, I discuss the contents of my research carried out on the theme "recording individuals' memory of the demilitarized zone".</p> <p>In the third chapter, I examine "Art focusing on the DMZ", mainly artworks on the theme of the demilitarized zone of the Korean Peninsula. In particular, I argue about the "Real DMZ Project" sponsored by the "Real DMZ Project Committee " and three works exhibited in the project.</p> <p>In the fourth chapter, I discuss my work "Birds in the Veiled World". This work is an installation work produced with reference to museum exhibitions. I shows that it is an artwork focusing on scenes where cranes and people, which are closely related to the environment called the DMZ, are related and interconnected. At the same time, I look back on the work from the viewpoint of kinetic art and documentary video, techniques which I used in my work.</p> <p>In the fifth chapter, I examine my work "Birds in the Veiled World", summarize what I discussed and describe my work. Also, based on an exhibition of the work in Korea, I will compare and examine the appearance and reaction of spectators in Korea and Japan.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Ando Yasuhiko			
Co – Examiner	Kobayashi Masahiro			
Co – Examiner	Kobayashi Takahiro			

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科メディア表現専攻						
修士論文提出者	学籍番号	17102	名前	飯島祥		
修士論文題名	ループペダルを用いた演奏の解釈を深化させる 拡張現実を用いた動画配信スタイルの提案					
<p>インターネットの普及に伴い、ロック、ブルース、ジャズなどの音楽は、ライブ会場やCDなどの媒体のみならず、SNSでの配信が可能となった。鑑賞者は、今まで知らなかった楽曲に意図せずに出会い、関心を持つ機会が増えるようになり、演奏者は、時間や場所の制約を受けずに演奏を配信する機会が得られたのに加え、動画を編集した配信やハッシュタグを用いた投稿など、様々な配信のスタイルが生まれ、自身の活動を知ってもらうきっかけが多様化した。動画を配信する演奏者は、自宅やスタジオなどで演奏を行い、配信を行うが、手軽さや、演奏を大きく映り込ませることができることなどから、複数ではなく、一人で演奏と収録を行うことがある。これらのソロ演奏動画は、観客が集まるライブ会場とは違い、周りの観客に視界を遮られることなく、演奏者の動きに着目して鑑賞することができる。</p> <p>このような演奏では、単独での演奏をより豊かにするために、フルバンドのBGMを流すことがある。演奏をより豊かにするためにフルバンドのBGMを流しながら演奏を行うと、ライブ感は薄まってしまう。ギター演奏者はこの状況に対して、ギターエフェクターの一つであるループペダルという機器を用いることがある。</p> <p>ループペダルは、リアルタイムで録音した演奏を反復再生しつつ、さらに重ねて録音することができる機器である。これにより、単独の演奏者によって、フルバンドのような複雑な音楽的織り合わせを実現できるようになった。そしてループペダルを用いた演奏の場合、その場で演奏者自身が録音、再生の操作を行うため、演奏表現を広げつつも、ライブ感を失わずに演奏を行うことができる。一方ループペダルは、足元の単純なスイッチ操作だけでデジタル処理が行われ、演奏が多重になり反復されるため、演奏における操作と出力される音との関係性が、観客から見て不明瞭になりやすく、そこで何が起きているのかを理解することが難しい。そのため、観客にとっては、演奏と音のリンクが失われるため、身体感覚的な共感を持って演奏に対する解釈を深めることができない。</p> <p>修士作品 LiveLoop Interpreter は、ループペダルを用いたギター演奏における演奏動画撮影の際に、拡張現実を加えることにより、観客がライブ感を持って、演奏者の動きに身体感覚的な共感をし、演奏の意図をより感じられるようにするための配信ツールである。この作品を通じて演奏者に、ループペダルを用いた演奏の解釈を深化させる、拡張現実を用いた動画配信スタイルの提案を行う。</p> <p>本作品を用いて2018年11月16日に、ループペダルを用いる演奏者1名に対してバリデーションを行った結果、LiveLoop Interpreter が、複雑な設定を必要としない手軽さで、エンターテインメント性を持ち、身体感覚的な共感を持った演奏の鑑賞を可能にする動画の配信を行えると評価されたことから、演奏者から価値を感じてもらえたことが確認できた。また、鑑賞者20名に対して2018年12月17日から31日の期間にバリデーションを行った結果、LiveLoop Interpreter を用いて撮影された演奏動画が、ループペダルを用いた演奏を理解しつつ身体感覚的な共感を持って鑑賞することを可能にし、鑑賞者がその鑑賞の変化を楽しめるものとなっていると評価されたことから、鑑賞者から価値を感じてもらえたことが確認できた。</p>						
論文審査員	主査	小林 茂	副査	平林真実	副査	桑久保亮太

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	17102	Name	Sho Iijima
Title	Suggestion of a New Video Broadcast Style; Using AR to Deepen Audience Interpretation of Loop Pedal Performance			
<p>As the Internet has become widespread, we have become able to receive and broadcast many kinds of music and performances, not only through media such as CD or at live houses but also through social networking services. Listeners can find new kinds of music unintentionally, and players can broadcast their music and performances through SNS whenever they want at any time. Not only that, they have many ways of broadcasting such as posting edited performance videos and posting them with hashtags. Therefore, now they have many opportunities to gain listeners. Players sometimes record solo performances at their houses and studios. That is because it is easier to record and listeners can focus on the player. Unlike live houses, we can see solo performance videos focusing on the player's motion without being obstructed by other audience.</p> <p>In that kind of performance, the player sometimes uses background music to enrich the solo performance. On the other hand, this causes listeners to lose the sense that the performance is live. In order to solve this problem, guitar players sometimes use loop pedals.</p> <p>The loop pedal is the device that can record guitar riffs and play back the sound, which enables solo guitarists to enrich the musical texture by themselves. In the case of loop pedal performance, the player records and plays back in real time. Therefore, listeners do not lose the sense that the loop pedal performance is live. On the other hand, the sound is processed and enriched by simply pushing the pedal, and it is difficult to understand the connection between the performance and the sound. Therefore, they cannot have a physical feeling of empathy and they cannot deepen their interpretation of the performance.</p> <p>LiveLoop Interpreter is a tool that adds augmented reality to loop pedal performance videos when recording, which can have the sense that the performance is live and deepen listeners' interpretations of the performances.</p> <p>LiveLoop Interpreter suggests the new way of broadcasting videos to the loop pedal player; using AR to deepen audience interpretation of loop pedal performance.</p> <p>To validate this system, I interviewed a loop pedal player on the 16th of November in 2018. As a result, I found that LiveLoop Interpreter functions as an easy tool that is entertaining and allows listeners to see the video with physical feelings of empathy. Also, I interviewed twenty listeners from the 17th to the 31st of December in 2018. From this, I found that the videos recorded by LiveLoop Interpreter allow listeners to understand how the players use the pedal, to listen to the performance with physical feelings of empathy, and to enjoy the change of the way in which the performance is appreciated. Therefore, I found that players and listeners both think LiveLoop interpreter is worth using for them.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Shigeru Kobayashi			
Co – Examiner	Masami Hirabayashi			
Co – Examiner	Ryota Kuwakubo			

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科メディア表現専攻						
修士論文提出者	学籍番号	17107	名前	小寺 諒		
修士論文題名	<p style="text-align: center;">擬似的な身体空間の構築を通じた〈人間-機械〉の再考 —作品「或る脈動の部屋」を通して</p>					
<p>本研究は、インスタレーション作品『或る脈動の部屋』の制作を通して、〈身体-機械〉の在り方を再考するものである。観客が日常見慣れた機械（家電製品）と自身の関係を見直し、また生体情報の外部化を通して、自己の身体そのものへの疑問や関心を引き出すことを目指した。</p> <p>現代を生きる我々は、自宅や職場において様々な機械に囲まれ、スマートフォンなどによって、ほとんど常時ネットワークに接続されて日々を過ごしている。更に近年、家電製品などが周囲の状況をセンシングしたり、他の機械と連動することで、主体性や自律性を持って動いているように見える時がある。身体についても、身体を視るテクノロジーが発達したことで多様な身体イメージが生まれ、更に外部化された生体情報を目にする機会が増えた。それにより、自らの身体が見慣れないものを感じる状況が生まれているように思われる。そのような状況を現代の〈身体-機械〉の特徴として捉え、それを想起させる空間を創出することで、両者の関係を観客に問いかけることが出来るのではないかと考えた。</p> <p>作品『或る脈動の部屋』は、家電製品をはじめとする多種多様な機械を、予め記録編集された鼓動に従って動作させ、一つの部屋を生き物のような擬似的な身体に見立て、構築したものだ。その中で、観客が家電製品などの見慣れない動作を目撃することで、当たり前だと思っていた自身と機械の繋がりに疑問を抱かせることを意図した。</p> <p>1章では、17世紀から20世紀に至るまでの「人間機械論」を参照し、時代や思想家による〈身体-機械〉への見方の違いを浮き彫りにする。同時に、生体情報の外部化と身体イメージの変化の関連を考察する。</p> <p>2章においては、生体情報の外部化や身体の情報化を扱い、筆者の修士作品に深く関係すると思われる美術作品を取り上げ、それらが提示する身体イメージを考察する。</p> <p>3章・4章では、筆者が制作してきた習作数点を列挙し、修士作品に至るまでの試行錯誤の過程を振り返った上で、修士作品のシステムや特徴を詳細に解説する。</p> <p>5章では修士作品を、機械や部屋が見慣れないものに変容することと、部屋の内部のモニタリングに着目して考察を深め、作品の独自性や意義をまとめる。</p>						
論文審査員	主査	安藤 泰彦	副査	小林 昌廣	副査	桑久保 亮太

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	17107	Name	Kotera Ryo
Title	Reconsidering the relationship between human and machine through building a pseudo body space —Through the work "A Pulsating Room"			
<p>This research reconsider the relationship between human and machine through the creation of the installation work "A Pulsating Room". I aimed the audience to draw doubts and concerns about the body itself through externalization of biological information and aimed to reconsider the relationship between me and my familiar machines like home appliances. We live in modern times are surrounded by various machines at home or workplace, and are almost always connected to the network every day by smartphones and so on. Furthermore, in recent years, there are times when home appliances or the like seem to be moving with subjectivity or autonomy by sensing the surrounding situation or interlocking with other machines. As for the body, the development of technology that looks at the body has created a variety of body images, and the opportunities to see externalized biological information have increased. It seems that there is a situation where my body feels unfamiliar. By thinking such a situation as a feature of the modern <human - machine> and creating a space to remember it, I thought that it might be possible to ask the audience the relationship between the two.</p> <p>The work "A Pulsating Room" is a construction made by considering the room as a pseudo body pace like a living thing and moves various kinds of machines including household electrical appliances in accordance with pre-record edited heartbeat. I intended the audience to have doubts about the relationship between them and machine that they thought it was natural until then.</p> <p>In Chapter 1, I refer to "human machine theory" from the 17th century to the 20th century, highlighting differences in viewpoints by the times and thinkers to <human-machine>.</p> <p>In chapter 2, I take up the artworks that deals with the externalization of biological information and information of the body, and deemed to be deeply related to the master's work of the author, and consider the body image presented by them.</p> <p>In chapters 3 and 4, I list a few studies produced by the author, review the process of trial and error up to the master's work, and explain the system and features of the master's work in detail.</p> <p>In chapter 5, I focus on the master's work, transforming machines and rooms into unfamiliar things, and monitoring the inside of the room, and summarize the identity and significance of the work.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Ando Yasuhiko			
Co – Examiner	Kobayashi Masahiro			
Co – Examiner	Kuwakubo Ryota			

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科メディア表現専攻						
修士論文提出者	学籍番号	17109	名前	棚原みずき		
修士論文題名	最適化が進むインターネットにおける能動的選択手段の提案					
<p>現在、インターネットが普及し、情報量は年々増えている。同時に、インターネット企業は情報を効率よくユーザーへ提示するために、「パーソナルデータ」(氏名・性別などの個人情報だけでなく、端末情報や行動データなども含む情報)をユーザーからとり、ある程度個々ユーザーに合わせて取捨選択し、用意する「情報の個別化」(パーソナライズ)を進めた。</p> <p>しかしインターネット企業は、ユーザーのパーソナルデータを売買することや、開発したアルゴリズムを用いることを通じて、ユーザーに対し情報操作しているリスクを持つ。これは人の行為主体性や尊厳さえ損ないかねない事態にもなり得る。また、操作されることでいつの間にか思想が、変えられることも起きかねない。これは、インターネット活動家イーライ・パリサーが作った「フィルターバブル」(インターネットの検索サイトが提供するアルゴリズムが、各ユーザーが見たくないような情報を遮断する機能(フィルター)のせいで、まるで「泡」(バブル)の中に包まれたように、自分の見たい情報しか見えなくなることを)を作り、内輪で言葉をかかわすことで社会の分極化を生み出す可能性もある。</p> <p>よってインターネットを使用するユーザーは受動的に全ての情報を受け取るのではなく、各々インターネットの使用方法によって、どこまでパーソナルデータを渡すのか自身でコントロールすること(能動的選択)が必要だと筆者は考えた。</p> <p>修士作品「Privacy ON」はTwitter、Google、Facebookという3つのメディアのプライバシー設定をユーザーのインターネットの使い方に合わせて自動的に変更するWEBサービスである。プライバシー設定を自分で選択することは、パーソナルデータを渡すのか渡さないのか決めることができる手段である。しかし、ユーザーは上記3つのメディアだけでも70項目以上選択しなければならず、負担が大きい。よって、日本のユーザーのインターネットにおける情報入手行動を意味する「ネットライフスタイル」という概念を提唱し、ネットライフスタイルを選べばプライバシー設定を自動で変更されるようにした。</p> <p>ネットライフスタイルは2018年5月～11月の間に学内外合わせ、5回ほど展示し、インターネットの使い方について議論する機会を経て2018年11月、「Privacy ON」が完成した。</p> <p>「Privacy ON」が普段何気無く使っていたインターネットにおける情報入手行動を考えるきっかけとなったことは確認できた。しかし実際に自分のSNSアカウントのプライバシー設定を変えてくれる人は少なかった。</p> <p>このことから、自分のプライバシー設定を変更してもらうためには利便性とプライバシーに対する懸念のバランスを考えることが必要だと筆者は考える。</p>						
論文審査員	主査	桑久保亮太	副査	小林茂	副査	松井茂

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	17109	Name	Mizuki Tanahara
Title	Proposal of Active Methods of Selection on the Internet as it Develops through Optimization			
<p>Currently, the Internet has become widespread, and the amount of information it contains is increasing year by year. At the same time, in order to efficiently present information to the user, Internet companies take "Personal Data" (information including not only personal information such as name and gender but also information about the user's computer and behavior data) from the user in order to, to some extent, select and prepare information personalized to each user.</p> <p>However, there is a risk that the Internet companies are manipulating information to the user by buying and selling the user's personal data or using the algorithms they have developed. This can itself be itself damaging to the dignity of a person. Also, this manipulation may cause the thoughts of the user to change. This is because it creates a "filter bubble," a term coined by Internet activist Eli Parisor to describe how the algorithm provided Internet search sites are filtered to block information that each user does not want to see, as if they were wrapped in a "bubble." There is a possibility that this will create social polarization by only showing users the information they want to see and encouraging them to communicate only with their in-group. Therefore, I thought that internet users should not passively receive information, but must control for themselves how much of their personal data is handed over depending on how they use the internet.</p> <p>The master's project "「Privacy ON」" is a web service that automatically changes the privacy settings of Twitter, Google, and Facebook according to the way in which a user uses the Internet. Choosing privacy settings is a means for users to decide whether or not to give away their personal data. However, there are 70 settings the user must adjust on the above three media platforms alone, which is a heavy burden. Therefore, I propose the concept of "net lifestyle" which is the information acquisition behavior of Japanese internet users, so that privacy settings can be easily adjusted.</p> <p>Exhibitions about net lifestyle were held about 5 times between May and November 2018, and provided an opportunity to discuss how people use the internet. In November 2018, 「Privacy ON」 was completed. 「Privacy ON」 is a service that divides net lifestyles into five categories and automatically selects privacy settings according to the style the user chooses. 「Privacy ON」 was successful in creating an opportunity to think properly about the Internet that people normally use without paying close attention, but few people actually changed their privacy settings for their SNS accounts. From this, I discovered out that we need to think about the balance between convenience and privacy concerns in order to change our privacy settings.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Ryota Kuwakubo		
Co - Examiner		Shigeru Kobayashi		
Co - Examiner		Shigeru Matsui		

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科メディア表現専攻						
修士論文提出者	学籍番号	17110	名前	チェシヨン		
修士論文題名	自転車の構造から考える機械形状と身体感覚の表現					
<p>本研究の目的は、現代の自転車を、身体感覚を得ることに焦点を当て再考し、多様な身体感覚と機械形状表現の可能性を導き出すことで、現代生活の中で失いつつある身体感覚の多様性を獲得することである。現代社会の生活は、高度な技術が使われた環境の中で行われる一方、必要な仕事を効率良く遂行するという生活スタイルになっていき、多様な身体に対する多様な体験ができないだけでなく、抑圧する状況になりつつある。そこで本研究では、現代社会の中で交通手段として、またスポーツのための道具として使用されている自転車に着目した。自転車は、今現在は身体経験を得る道具としての認識も存在しているが、今後自動化や電動化という交通手段としての機能的進化を考えると、その時の身体感覚の幅は確実に狭まっていくと考える。そこで本研究では、現代で使用している自転車が西洋由来であることから、自転車の持つ歴史を振り返り、進化の方向性を確認する作業を行った。そして自転車に着目した筆者個人の動機として、自転車を用いた身体的な体験によって、それまで持っていたうつ病という問題に対し精神的な安定感を得た実体験がある。そこで、精神的なストレスの克服に身体的な活動が持つ効果と必要性を提示する。そのような個人的な動機、また自転車そのものの進化を考えた上で感じた必要性のもと、本研究では作品「Human-Framed Cycle」を制作し、実際身体を持って体験できる体験イベントを開催した。作品の制作は、多様な身体感覚を作者自身の身体から探ることから始まり、段階を踏んで最終的な形になっていった。その時体験イベントは、作者個人から始まった身体感覚を他人と共有する場所であり、作品の次の制作段階を進める際の軸になった。そのように作品の制作は、筆者の考えだけでなく他人の実体験をもとに進められたため、論文では作品制作の各段階がどのような体験のもと進んで行ったかを提示する。また、このような身体感覚を基準にした制作方法は、数回の試作作品の制作を経て決まったものだった。その過程は、最終的な作品につながる要素を一つずつ発見する過程であり、自転車の持つ一般的な機能性を構築するという認識に筆者自身が捕らわれ、そこから転換する過程でもあったため、最終作品を語る上では必要な情報であると考え提示した。そして作品が他人によって体験されたとき、実際どのような体験があったのかを提示するため、体験イベントで撮影された映像記録をもとに、体験者が取った行動の分析を行った。その結果、作品を体験することで得られた身体感覚の多様性を確認し、最終的な結論を述べる。(1087文字)</p>						
論文審査員	主査	赤松 正行	副査	鈴木 宣也	副査	伊村 靖子

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation

Submitter	Student ID	17110	Name	CHOI Si Young
Title	Expressions of Mechanical Forms and Somatic Senses by Considering about Structure of Bicycles			

The purpose of this study is to obtain the diversity of somatic senses which is disappearing in modern society by deriving the possibilities of expressions in mechanical forms and diverse somatic senses with reconsidering the modern bicycle with focus on obtaining somatic senses. Even the highly advanced technologies are applied to our environment but the life style in modern society is changed to specific situation. It is that not only diverse somatic senses couldn't be experienced even our body has each forms, but also the situation turned to our body is suppressed in daily life which is consisted of routine works and obsessions to proceed a job efficiently. In that motivation, this study focuses on the bicycle which is used as a tool for transportation and sport like a racing. Now bicycle has its position which can be a tool for obtaining somatic senses, but the dynamic range of that senses could be narrowed in the future society if the technologies like autonomous or motorized driving system are used. That's why this paper verified the flow of the history of bicycle especially about western world because modern bicycle is originated from western culture. And there is a personal motivation as an actual experience which the author got peaceful mind with somatic experiences using bicycle although the one had the psychological problem like depression. So this paper suggests the effect and necessity to have somatic activities to overcome the psychological stress. The graduation work "Human-Framed Cycle" was created and the experience-based events which volunteers can have their own somatic experience were held for that purpose. The process of creating the work was proceeded with searching the somatic senses from the author's body at the first stage, then the final form of the work was settled with several periods. At that point, the experience-based event has the meaning of the place to share the personal somatic senses from the author's body with other people, and simultaneously it was the key to proceed the next stage of production. That's why this paper suggests that how each step went forward because each process was proceeded by not only the author's thoughts but also the actual experiences of other people. The style of development which is based on the somatic senses was settled after several times of making prototypes. The process to make prototype is considered as an important information because it was the period to find the elements one by one which makes connection to final work, and also there was the moment to reconsider about the work because the author was obsessed with building general functionality of bicycle at that time. And this study analyzes the behaviors of volunteers using the video footages taken at the events to suggest what experiences were seen as volunteers tried to ride the work. Finally the paper concludes that diversity of somatic senses were confirmed by volunteers experienced the work.(492 words)

Examination Committee	
Chief Examiner	Masayuki AKAMATSU
Co – Examiner	Nobuya SUZUKI
Co – Examiner	Yasuko IMURA

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科メディア表現専攻						
修士論文提出者	学籍番号	17111	名前	中路 景暁		
修士論文題名	装置を用いた身体表現の研究 - ソーシャルメディアが見出す表現要素とその応用 -					
<p>フォード社は1908年にベルトコンベアーによる流れ作業を導入し、1947年には生産ラインの自動化を行いそれを「オートメーション」と名付けた。しかしそれから70年経った今も全ての生産が完全にオートメーション化されているわけではなくその一部に人が介入する場合が多々あり装置と人との関わりはさほど変化していないように思える。</p> <p>一方で近年工場で働く人や日常の場面での装置を用いた労働の様子がソーシャルメディア上で見受けられるようになった。その中にはYouTube上で一千万回以上再生される動画も存在し日常の中の装置との関わりが鑑賞するものとして価値を持つようになってきた。スマートフォンやソーシャルメディアといった新しいメディア技術の登場は既存の表現の価値観には無い要素を持つ可能性があるのではないだろうか。</p> <p>本研究ではジャグリング的なものの見方を背景に、ソーシャルメディアが見出す日常の中にある価値に着目し装置との身体表現の可能性を探る。</p> <p>第1章では本研究の背景と目的を述べ、第2章にて筆者の表現の基盤となっているジャグリング的なものの見方とソーシャルメディアが見出す要素と、その表現への応用の可能性について述べる。</p> <p>第3章ではソーシャルメディアが見出す表現的価値とは何かを実験的に分析すると共に、装置との表現への可能性を実験的に模索した制作プロセスについて述べる。</p> <p>第4章にて修士作品『Sequences/Consequences』の詳細について述べ、第5章にて修士作品『Sequences/Consequences』がソーシャルメディアが見出す「豊かな経験」を身体表現へと展開しさらに発展させたものであり、身体表現、また映像表現としてもその可能性を広げるものであることを示す。</p>						
論文審査員	主査	桑久保亮太	副査	松井茂	副査	伊村靖子

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	17111	Name	Hiroaki Nakaji
Title	Study of Physical Expressions Using Apparatus - Elements from Social Media Applied to Expression-			
<p>In 1904, Ford Motor Company introduced the conveyor belt assembly line. In 1947, Ford Motor Company automated the production line and named it “Automation”. Now, 70 years later , all production has still not been fully automated and there are many cases when people intervene in part of the process. This indicates that the relationship between apparatus and human seem not to have changed.</p> <p>Videos in which people work with apparatus appear on social media. Some such videos have been played over 10 million times on YouTube, which indicates that it has become worthwhile to see the relationship between human and apparatus in daily life. The development of new media technology such as smartphones and social media may have elements not found in values systems of former modes of artistic creation.</p> <p>In this study, I aim to explore the possibility of physical expression using apparatus, focusing on elements from value in daily life on social media from the perspective of a juggler.</p> <p>In chapter 1, I explain the background and purpose of this study, and in chapter 2 I describe the relationship between the juggler’s perspective, which is the basis of my artistic creation, and artistic creation that uses apparatus. I describe the videos on social media which provide me with inspiration.</p> <p>In chapter 3, I analyze elements of artistic creation on social media by comparing movies on social media with my creation. In addition, I describe the creation process, exploring the possibility of artistic creation that uses apparatus.</p> <p>In chapter 4, I describe the details of “Sequences/Consequences”, my master’s project. In chapter 5, I show that “Sequences/Consequences” extends the possibility of physical and video artistic creation by applying rich experience of elements found in everyday objects to physical and video artistic creations that use apparatus.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Ryota Kuwakubo			
Co – Examiner	Shigeru Matsui			
Co – Examiner	Yasuko Imura			

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科メディア表現専攻						
修士論文提出者	学籍番号	17113	名前	野呂祐人		
修士論文題名	共同制作におけるコミュニケーション —「モノトーク・シリーズ」の実践を通して					
<p>現代では、他者と関わり、他者とコミュニケーションを取ることが至るところで求められている。教育の現場では、生徒が主体的に活動し、他者の考えに触れ、社会における自身のあり方を見つけていくために、共同で行うものづくり(=共同制作)の試みが多くなされている。また、美術館などの公共施設などにおいても、ものづくり系のワークショップが多く開催され、共同制作を通して参加者同士が交流をする場が設けられている。</p> <p>一方で、これらの共同制作では、造形を通して「社会性やコミュニケーション能力を身につけること」に意識が行きがちである。しかし造形には、制作者の言語化できない気持ちや考えをカタチにして表すという側面がある。共同制作においては、制作物を通して他者と繋がるという側面だけでなく、他者に触発を受けて制作するという体験自体に価値があるのではないだろうか。</p> <p>このような観点から、アーティストが行う共同制作や幼児の造形教育、造形ワークショップなどの事例を参考に、共同で行う造形行為には「モノを媒介にしたコミュニケーション」と「コミュニケーションを媒介としたモノ作り」という二つの意義があるのではないかと考えた。</p> <p>筆者は制作中に会話をしないといたルールを設けたり、仕切りで相手を見えなくするなどの装置を使用することで、制作者同士が明確な意思疎通を行わず、モノを媒介に他者と繋がり、制作する方法を模索して来た。それが「モノトーク・シリーズ」というワークショップ・プログラムである。本研究の目的は、「モノトーク・シリーズ」の実践を通し、「モノを媒介としたコミュニケーション」という観点から、共同制作におけるコミュニケーション、そして共同制作そのもののあり方を見直すことである。</p> <p>第1章では、共同制作における造形行為のプロセスを、アートにおける共同制作や幼児の造形教育、ものづくり系のワークショップの事例などから考察する。また第2章では、修士作品「モノトーク・シリーズ」の概要をまとめる。第3章では、「モノトーク・シリーズ」の分析を通し、共同制作におけるコミュニケーションのあり方を見直し、今後の展望を述べる。</p>						
論文審査員	主査	安藤泰彦	副査	瀬川晃	副査	桑久保亮太

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Arts and Sciences, Course for Media creation				
Submitter	Student ID	17113	Name	NORO Yuto
Title	Communication in co-creation - Through the practice of "Mono-Talk series"			
<p>In modern times, it is required everywhere to engage and communicate with others. In the field of education, there are many attempts at co-creation in order for students to act actively, come into contact with other people's ideas, and find their own way in society. Many art workshops are also held in public facilities such as art museums, and there is a place for participants to interact with each other through joint production.</p> <p>On the other hand, these collaborative workshops tend to focus on "acquiring social and communication skills" through modeling shapes. However, shaping something allows the creator to give shape to and express feelings and thoughts that he or she cannot translate into language. Co-creation may not only be valuable as a way to connect with another person through a created object, but the experience itself of being inspired by another person to create may have value as well.</p> <p>From this point of view, with reference to co-creation by artists, arts education for children, and art workshops, I thought that the act of making something together had two meanings: as a form of communication mediated by an object, and as a way of making an object mediated by communication.</p> <p>Because of the rule that participants were not allowed to converse during production, and the use of devices such as dividers to make it so participants could not see their partners, participants were unable to clearly communicate. Their connection was mediated by the object, and they searched for ways to create it. This workshop program is called "Mono-Talk series".</p> <p>The objective of this research is to review the communication that occurs in co-creation and the method of co-creation itself under the theme of "communication mediated by things" through the implementation of "Monotalk series".</p> <p>In chapter 1, I consider the process of collaboratively shaping objects, such as collaborative production in art, education for young children, case examples of art workshops, and so on. In chapter 2, I summarize the outline of the master's project "Mono-Talk series". In Chapter 3, through analysis of the "Monotalk series", I review the way communication occurs in co-creation and describe future prospects for my project.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Ando Yasuhiko			
Co – Examiner	Segawa Akira			
Co – Examiner	Kuwakubo Ryota			

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科メディア表現専攻						
修士論文提出者	学籍番号	17115	名前	平瀬未来		
修士論文題名	メディア空間における彫刻作品《Translucent Objects》の制作のための研究					
<p>修士作品《Translucent objects》はメディアを通してモノを見ることを再考させるための、映像表現を用いたメディア空間における彫刻作品である。</p> <p>彫刻は、用いる素材や媒体を通じて、時代に伴って現れた技術や物質を吸収してきた。それと共に表現対象を、物質の塊として固定化する量感への眼差しから、空間や物体の運動の認知へと拡張すると共に、メディアを通してモノを見ることで、社会との関係を見出してきたと言えるだろう。</p> <p>本論で述べる「メディア空間」とは、実際の現実空間に対し、今日、情報伝達に用いられるインターネットをはじめとしたインフラストラクチャを通して接する、映像や写真を見るためのデジタルデバイス上の空間を差す。インターネットや高速通信、スマートフォンなどのデバイスの普及により、人々は時間や移動といったコストを掛けずに、メディア空間を通して様々な情報を得ることができるようになった。</p> <p>その中で近年、フェイクニュースや炎上といった問題が現れている。この問題の一因に、ソーシャルメディアを通して個人が容易に共有や反応ができるようになったことによって、誰しもが無自覚にその扇動力に加担してしまう構造が存在していることが挙げられる。そのため筆者はメディア空間を通して物事を認識することに自覚的になることが必要であると考え。</p> <p>本論は、20世紀に多様化した彫刻表現の中でも、カメラが登場したことによる彫刻の拡張や、1970年頃に造形作家が映像作品を手がけた動向を踏まえ、映像表現を用いて現在のメディア空間に現れるモノそのものの認知を、彫刻として見出すことを課題に取り組んだ。筆者はメディア空間におけるモノの在り方を彫刻として提示することは、日常的に触れているメディア環境が、人々に何をもたらしているのかを気づかせる装置になると考える。</p> <p>本論文では、今日のメディアを通してモノを見ることをテーマにした作品《氷山の一角》から、メディア空間における彫刻作品《Translucent Objects》に至る制作過程を追い、これを検証する。</p> <p>《Translucent Objects》では、1つの出来事を、表と裏の2つの方向から同時撮影した映像を合成する手法を用いた。その手法によって、実際の撮影空間には無い物体を作り出し、本来の人間の身体構造では同時に捉えることができない表裏を見る光景を表現した。</p> <p>この表現は、メディア空間によって簡単に本来の出来事が捉えきれなくなることを示し、そのメディア空間の中で何を見ようとするのかを自身の目と意識で選び取ることを要請する。</p>						
論文審査員	主査	松井茂准教授	副査	桑久保亮太准教授	副査	伊村靖子講師

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	17115	Name	Miki HIRASE
Title	A Research for Sculpture Works in Media Space 《Translucent Objects》			
<p>The master's project "Translucent objects" is a sculpture work in media space using video. The theme of this work is to reconsider how we see things through media.</p> <p>Sculpture has absorbed technology and substances that appeared along with the changing times into the materials and media it uses. Formerly, sculpture focused on the creation of a static mass as a clump of substance. However, as times changed, its focus point expanded to include the consideration of social issues through the use of certain materials, and the consideration of space, the movement of objects, and how we perceive them.</p> <p>"Media space" as described in this paper refers to the space on digital devices used today to transmit information to real space. For example, images and photos on the Internet are seen through them. Today, digital devices such as the Internet, high-speed communication, smartphones and the like are prevailing. By using digital devices, people can learn various things through media space without it costing them time or movement.</p> <p>Within this context, problems such as fake news and flaming have emerged in recent years. One of the reasons for these problems is that individuals can easily share and react through social media, so that there is a structure in which everyone unconsciously participates in the instigating force. Therefore, the author thinks that it is necessary for us to be conscious of how we perceive things in media space.</p> <p>In this research, we addressed the question of whether it is possible to perceive objects that appear in the current media space as sculptures using video representation. Within the continually diversifying realm of sculpture, this research is based on the expansion of sculpture in the 20th century due to the appearance of cameras and the tendency of sculptors around 1970 to create video works. The author thinks that by presenting the nature of objects in media space as sculpture, this work serves as a device that makes us realize how the media with which we come into contact everyday affects us.</p> <p>In this thesis we will verify this by following the author's production process from the piece "Tip of the Iceberg", the theme of which is based on how we see things through contemporary media, to the sculpture work "Translucent Objects", a sculpture in media space</p> <p>"Translucent Objects" used a method of combining video of one occurrence taken simultaneously from two angles, the front and the back. Through this method, this work creates objects that are not in the actual space being filmed, and shows an occurrence from both the front and behind, something which ordinarily cannot be perceived at the same time due to the structure of the human body.</p> <p>This piece indicates that the original event can not be easily perceived through the media space, and requests that viewers consider what they are trying to see in this space using their eyes and consciousness.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Shigeru MATUI			
Co – Examiner	Ryota KUWAKUBO			
Co – Examiner	Yasuko IMURA			

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科メディア表現専攻						
修士論文提出者	学籍番号	17116	名前	箕浦 慧		
修士論文題名	舞踊におけるニューメディアとしての身体					
<p>ダンサーが自らの身体を使うという従来の方法ではなく別の手段を用いた身体表現の可能性が、近年のメディアテクノロジーを用いた舞踊作品に表れている。センサーの導入による演出の即時変化やプロジェクションマッピング、また仮想空間で描画された仮想身体による踊りの提示など、デジタル処理を介した舞踊作品の演出は空間や身体のあり方を大きく変化させ、ひいては従来の舞踊芸術におけるダンサーの身体の動きが主体となるという舞踊そのもののあり方に別の可能性を提示している。ダンサーの身体はこういったメディアテクノロジーと対峙するときには何らかの変容を経験し、その変化の中で新たな表現を生み出す。また、ダンサーと技術が主従関係のつかない渾然一体となった舞踊の現場では、ダンサーの意思決定による身体の主体的な動きと、メディアテクノロジーの提示する空間性や身体性に反応する身体の受動的な動きが入り混じり、ダンサーだけのものではない、主体が曖昧になった「踊る身体」が提示される。本論ではこの主体性と客体性を行き来しつつダンサーが舞踊表現をするとき、「身体がメディア性を持った状態にある」と捉える。一方で実際の身体を持たない仮想空間で描画する仮想身体を用いて筆者が制作してきた修士制作作品の『ἔθoς』では、メディアテクノロジーにより提示する描画の身体が、作品において現実のダンサーと関係することによって、技術上の産物としてだけでなく現実の「身体性を持つメディア」として存在させることを目指している。こういったメディア性を持つ身体と、身体性を持つメディアを、新たな身体表現の主体である「ニューメディアとしての身体」と定義し、ダンサーの身体の動きを踊りの根本とする従来の舞踊のあり方に対して、ニューメディアとしての身体が生み出す舞踊表現の可能性を提示する。</p> <p>本論の前半では舞踊とメディアテクノロジーの歴史的な関係をモダンダンスの黎明期である20世紀初頭から現代に至るまで通観しその変遷を考察する。後半では筆者の実践を参照しながらメディアテクノロジーを用いることで「ダンサー」と「観客」と「作品」の関係性が具体的にどのように変化し、どのような新しい舞踊表現が生まれたのかを指摘する。またメディアテクノロジーを用いることで起こる、ダンサーと観客と作品の関係性の変化を舞踊論から、さらに内的な変容をメディア論の視点から考察することで、結論としてダンサーと観客の实在の身体が、メディア装置として作品に組み込まれることで一時的にその身体性を喪失させ、Walter Benjaminの言うところの「アウラ」であり、亘明志の言う「beingとしての身体」がひとときの死を経験した後に再生されるものが「ニューメディアとしての身体」であるというまとめを導く。</p>						
論文審査員	主査	小林昌廣	副査	金山智子	副査	James Gibson

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	17116	Name	Kei Minoura
Title	Human Body as New Media in Dance			
<p>Not only using dancer's body but also the other possibilities of body expression is appearing in the recent dance scene with using media technology. New digital ways of dance presentations such as introduction of sensors for the real-time stage effects, projection mapping for dance floor and choreography for virtual bodies in virtual world are producing significant changes for dancer's body and space in dance. Because of those new technologies, the former belief, that the main role should be played by dancer's body, is questioned with new possibilities. Confronting those new media technologies, dancer's body undergoes inflection, and in the inflection the body produces new expression. And especially when the dance production, where the dancer's body and the technology partakes the main role in it, "the Dancing-Body" not only possessed by the very dancer but also significantly affected by the technologies and becomes less subjective in perceiving the space and movement, is in presence. In this thesis, I research about this subjective and objective dance expression defining as expression by "Mediated body". On the other hand, my master's dance work "ἔθoς" is created for showing "embodied media", with using the 3D polygon body in the virtual space, which does not have the real body. In "ἔθoς" by collaborating with real dancers in dance, I challenged to give the reality or existence as a real body for virtual body. Combining two aspects "mediated body" and "embodied media", my thesis points out the new subjective Dancing-Body, defining as "Human Body as New Media". And by using the idea of "Human Body as New Media", I propose new possibility of dance expression, as conflicting idea for former understanding of dance regarding the dancer's body is the only component of dance.</p> <p>In the first half of my thesis, referring to the modern dance history, I point out the transition of the relationship between dance and media technology summarizing from the begging of 20st century until recent years. And in the second half, I consider and assert three factors' transition of relationships by using media technology between "dancer(s)", "audience" and "dance art-work". And then, from two viewpoints such as Media Theory and Body Theory, I scrutinize the transition of mentioned relationship by using media technology and intrinsic transition of dancers and audience. Summarizing those ideas, I define the "Human Body as New Media" as a revived state after the disappearance of subjective bodies of dancer's and audience's, which have been included by media technology and lost the "Aura" claimed by Walter Benjamin and the "Body of Being" asserted by Akeshi Watari.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Masahiro Kobayashi			
Co – Examiner	Tomoko Kanayama			
Co – Examiner	James Gibson			