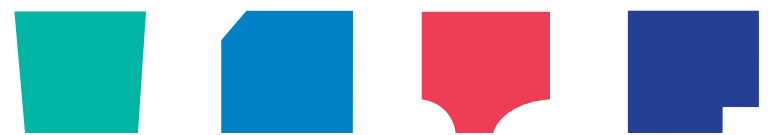


芸術

学部

フェスタ

2016



虚と実。

KOOGEI

東京工芸大学
芸術学部フェスタ 2016
図録

会期

2016年10月9日(日)～10月19日(水)

会場

- ① 東京工芸大学中野キャンパス コート(中庭)
- ② 芸術情報館「ギャラリー G102」
- ③ 3号館「ラウンジ」「ギャラリー 3104」

目次

ごあいさつ	吉野弘章 [東京工芸大学芸術学部長]	4
空中劇場 The Flying theater	中島信貴・室橋直人 [ゲーム学科]	6
伝来／消滅	小林紀晴 [写真学科]	8
悪魔と天使	酒井孝彦 [写真学科]・よしまさこ [マンガ学科]	10
まったくのホラ話でもない話 2016	チョン・インキョン [マンガ学科]	12
象と白鳳	吉野弘章 [写真学科]	14
アニメーション作家を知る	細川 晋・権藤俊司 [アニメーション学科]	16
遠藤拓人の仕事展 ～装画と挿絵～	遠藤拓人 [デザイン学科]	18
Ohne Titel	田中康二郎 [基礎教育]	20
it knit	木住野彰悟 [デザイン学科]	22
雪の結晶	牟田 淳 [基礎教育]	24
留学生が大学生活で抱える 困難について	小田珠生・大森弦史 [基礎教育]	26
無視差臨場画像における画枠の 効果について	名手久貴 [映像学科]	28
Bent	高島圭史 [写真学科]	30
イラストレーションの仕事	谷口広樹 [デザイン学科]	32
ジェネラティブアート 「創発的インタラクション」	久原泰雄 [インタラクティブメディア学科]	34
コードとデザイン	野口 靖 [インタラクティブメディア学科]	36
Justice	野口 靖 [インタラクティブメディア学科]	38
イベント内容記録	トークセッション プログラム記録	40

ごあいさつ

この度、東京工芸大学「芸術学部フェスタ 2016」を開催する運びとなりましたことを大変嬉しく存じます。

本年度で3回目となります「芸術学部フェスタ」は、中野キャンパスを「メディア芸術」の拠点として、芸術学部教員の日頃の研究成果を広く社会へ発信しようという試みです。

1923年に日本で最初の写真の高等教育機関として設立された東京工芸大学は、設立当初よりアートとテクノロジーを融合した教育と研究を行う先駆的な取り組みを続けて参りました。特に芸術学部においては、現在、写真・映像・デザイン・インタラクティブメディア・アニメーション・マンガ・ゲームという7つの学科を有し、日本が誇る「メディア芸術」の教育と研究に特化している点が大きな特色となっています。

本年度のテーマである「虚と実」とは、バーチャルな空間と現実の世界が、高度なネットワークやデバイスによってせめぎ合い、あるいは融合し、私たちの生活や感覚に新たなリアリティをもたらそうとしている2016年において、まさに「メディア芸術」が取り組むべき一大命題といえましょう。

「芸術学部フェスタ 2016」を契機として、本学芸術学部が、刻々と変化する現代を生きる私たちにとって有用で未来のある、多様な知見や表現を提案できることを心より願っております。

2016年10月

東京工芸大学芸術学部長 吉野弘章



「空中劇場 The flying theater」

ゲーム学科 中島信貴 Nobutaka Nakajima ゲーム学科 室橋直人 Naoto Murohashi



とある惑星での出来事。鳥の神ガルダ族の遣いが天空より降臨。
故郷の王国国歌を詠唱して帰還する。
「空中劇場」は、そんな神話的光景を演出するための装置です。

カンタータ，天空の絆

母なる空、父なる海、緑なす泉の大地
蒼き翼で 御旗の下にいざ集わん
天に満ちた慈悲の光 幼き巣床に舞い降りよ
おお、我が愛しき王国 マリアガルダ

Cantata, Bonds of the sky

Mother sky, Father ocean, and green earth full of fountains,
Fluttering young wings gather under the banner.
Let the light of divine benevolence fill the nests of small life.
Oh, our beloved kingdom MariaGaruda.

康塔塔，天空的羁绊

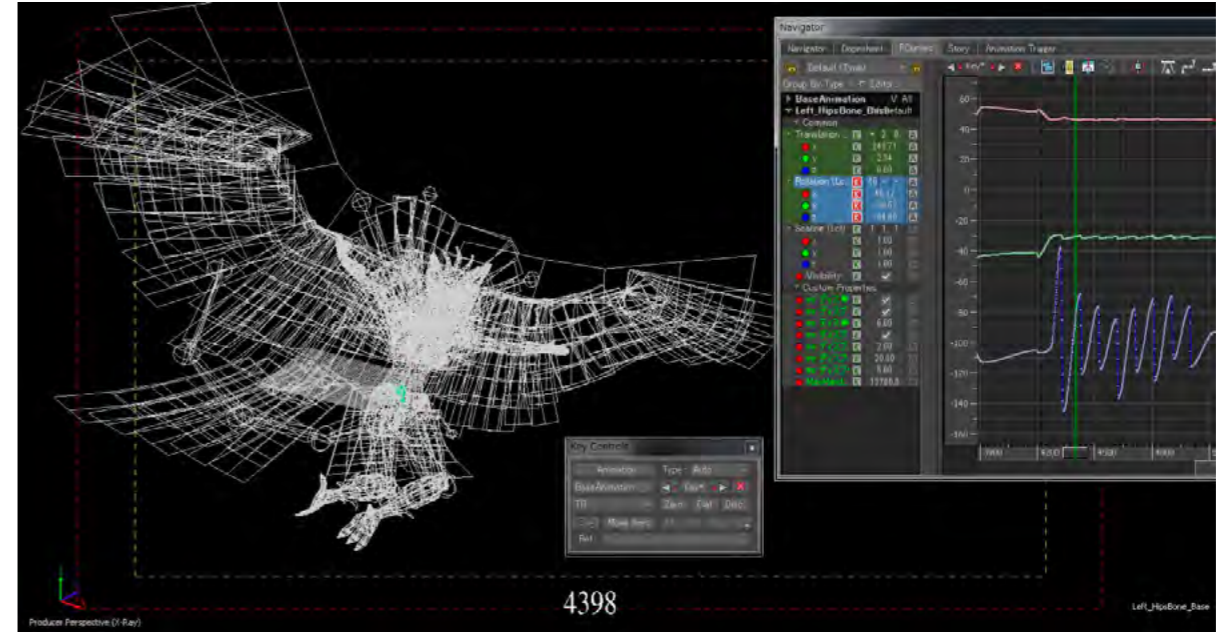
天空之慈母，海洋之严父，以及被泉水温暖的绿色地球
旗帜之下 集结还未丰盈的羽翼
让弥漫天际的慈爱之光 降临于幼小的生命之巢
啊，我深爱的王国 玛利亚揭路茶



中島信貴・東京理科大学物理学科卒業後、商業アニメのアニメーターとして「Dr. スランプアラレちゃん」、「魔法少女ララベル」などの動画を担当。1982年(株)ナムコ(現(株)バンダイナムコスタジオ)に入社しゲーム開発に従事。「アルペンレーサー3」「ラピッドリバー」「PacMan Championship Edition」など多数担当。2010年より東京工芸大学芸術学部ゲーム学科デザイン分野教授。ゲーム教育、CGアニメーション教育を行う。日本アニメーション学会会員。



室橋直人・デザインプロダクションに入社し、雑誌広告からポスター・アパレル・不動産関係のグラフィックデザイン・WEBデザイン・アートディレクション等を行う。その後3DCGを学びデザインに活かしながら、専門学校や大学でゲーム向けの3DCGを中心としたデザインワークの講師を務める。2007年より東京工芸大学芸術学部ゲーム学科デザイン分野を担当。ゲームCG(モデリング・モーション)教育を行う。日本デジタルゲーム学会会員。



制作中画面 maya +motionbuilder



モチーフにしたガムラン音楽とバリ島舞踊(撮影:中島信貴)



「虚と実」

アジア的なアニミズムと、西洋的な生死観

多神教と一神教

個の営みと共同体意識

相反と融合

「実」、それは切望

「虚」、それは祈り

「伝来／消滅」

写真学科 小林紀晴 Kisei Kobayashi



Agra・India 2015

古代からの宗教の伝来を切り口とした風景、建築を主とした展示です。撮影地はインド、タイ、インドネシア、香港、東ティモールなどです。インドで生まれた仏教は5世紀頃から衰退し、その後イスラムの攻撃をうけて壊滅。イスラム王朝は中世に繁栄したが、消滅。タイでは13世紀から上座部仏教の勢力が強まり、その後ミャンマーとの戦いで寺院が多く破壊されました。バリ島では土着の信仰とヒンドゥー教が結びつき、爛熟。東ティモールは国民のほぼすべてがキリスト教徒で、インドネシアからの独立の要因のひとつとなりました。伝来の痕跡、破壊、消滅して人の記憶から消え去っていったもの、あるいは共存していくさまに人間の欲望、願い、意思といったものを感じました。私はできるだけそれらの正面に立ち、遠い過去の声に耳を傾けました。たとえ破壊されたものであっても、どういうわけか安らぎを覚えもしました。現在もなお、宗教が対立、紛争、テロなど数々の問題を引き起こす因になっていることは否定できません。だからこそ、残された遠いかたちを通し、連綿と続く人間の姿に目を向けたいのです。

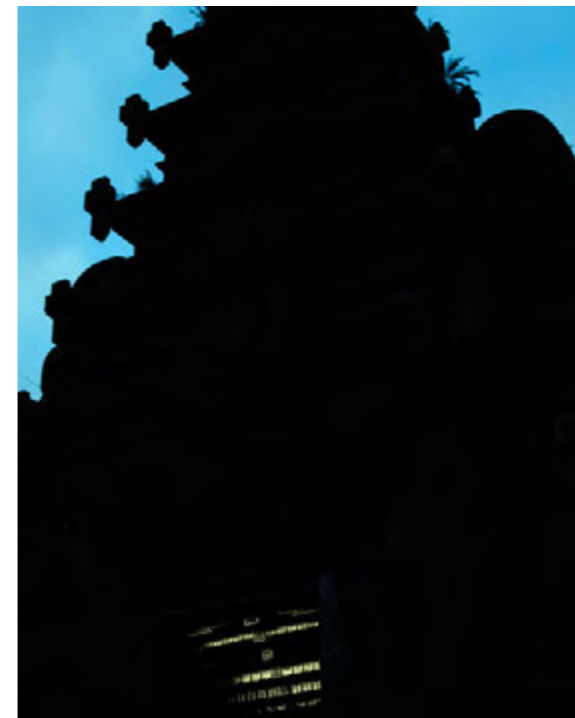


1968年長野県生まれ。東京工芸大学短期大学部写真技術科卒業。新聞社にカメラマンとして入社。1991年独立。1995年『ASIAN JAPANESE』でデビュー。アジアを多く旅し作品を制作。2000-2002年渡米(N.Y)。近年では自らの故郷である諏訪地方を独自の視点で見つめなおし、作品制作を行っている。2013年より東京工芸大学芸術学部写真学科教授。2015年よりニコールクラブ顧問。写真集、著書多数。

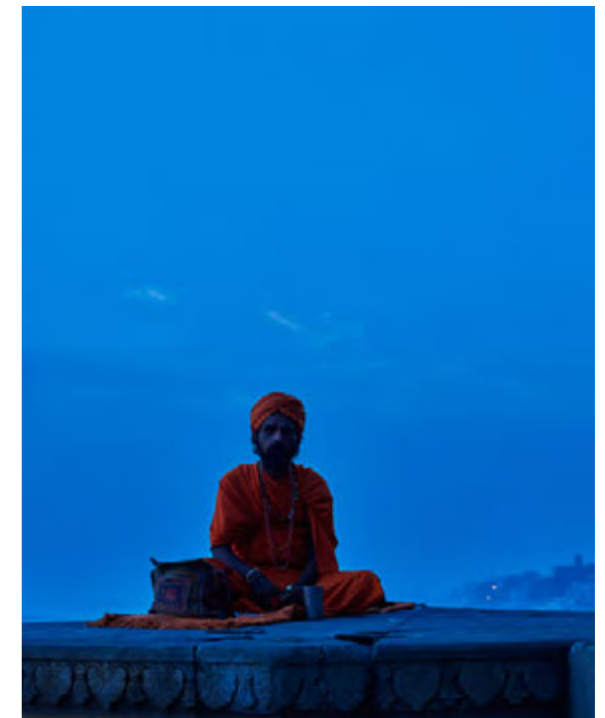
受賞：1997年写真集『DAYS ASIA』で日本写真協会新人賞、2013年個展『遠くから来た舟』で第22回林忠彦賞。



Angkor Thom・Cambodia 2015



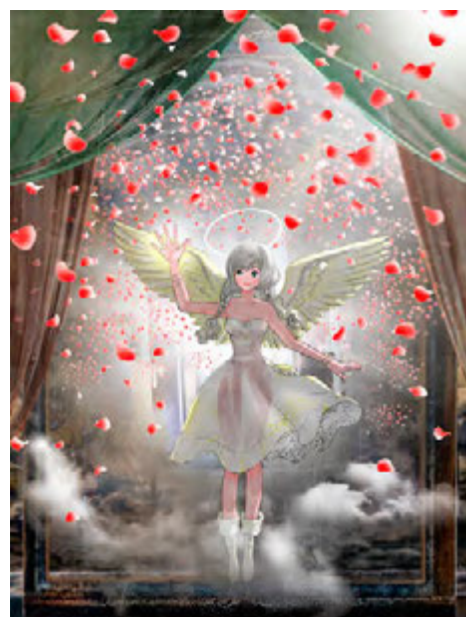
Bali・Indonesia 2014



Varanasi・India 2015

「悪魔と天使」

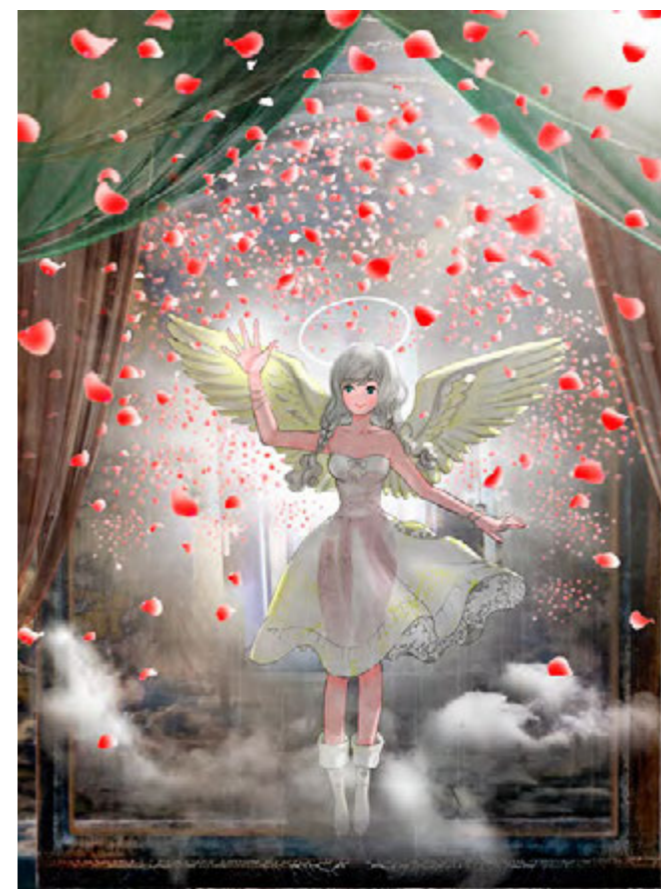
マンガ学科 よしまさこ Masako Yoshi 写真学科 酒井孝彦 Takahiko Sakai



2015年度の芸術学部フェスタでは私の拙著『横浜迷宮(ラビリンス)』の世界観で写真学科の酒井孝彦先生がまず横浜の風景写真を撮り私がその上のレイヤーに人物を描き込むという形で3点の作品を作り上げた。思いの外面白い体験だったので、2016年春に酒井先生にお会いした時に「今年もやりましょう。」と申し出たところ快諾を頂き、今回は酒井先生の作り上げたゴシック、耽美的世界観の写真画像に私の絵を乗せて、耽美だかマンガだかわからないような化学反応を起こした作品を作ろうという風に話が決まった。酒井先生から頂いた画像はハトやトランプや花びらが飛ぶ何やらファンタジックな世界だったのだが、妖しく美しすぎる酒井先生の背景を見た途端、私は「これをどうやって下らなくしようか？」と考え、すぐに「悪魔と天使の壮大なジャンケン大会にしよう」と決めた。

悪魔と天使は何のためにジャンケンをしているかわからない。しかしきっと人類の未来はこの勝負にかかっているのだろう。フルオーケストラをバックに下手くそなカラオケを歌ってる感覚は何とも楽しかった。(よしまさこ)

そんなよし先生が大好きです(酒井孝彦)



よしまさこ・横浜国立大学経済学部国際経済学科卒。大学在学中に集英社週刊マーガレットまんが賞に入賞。以後、おもに集英社、小学館、講談社等の漫画雑誌を中心に執筆。幅広い作品を35年以上にわたって描き続けている。著書多数。代表作に「BooBoo」「うてなの結婚」「横浜迷宮」「アンネフランク」2016年9月に新作を含む「もういちど会いたい～よしまさこ蔵出しベスト」(興陽館)を刊行。愛猫家で猫マンガ作品も多い。



酒井孝彦・東京造形大学造形学部デザイン学科I類写真コース卒。株式会社日本デザインセンター写真局をはじめ数社を経て工芸大学に赴任。(公)日本広告写真家協会、現代美術家協会(委員)等、幾つかの公的団体に所属。受賞歴多数。著書「crescent flowers」はじめ数冊を刊行。長らくバンド活動、作曲活動を経て細々と作曲活動を継続 CD 数枚発表。



2015年度コラボ作品「遊園地の怪人」(横浜迷宮より)

まったくのホラ話でもない話 2016

マンガ学科 チョン・インキョン Chung, In-kyung



日本には「長い物には巻かれよ」という面白いことわざがあります。このことわざはビジュアル的にイメージしやすく、想像するだけで可笑しくなります。如何にも日本らしいことわざだと言ったら失礼でしょうか。

「風刺」は長い物に巻かれていては、到底思いつかない表現なのかもしれません。笑いをもって権力に抵抗する、時には打撃を与えることも出来る「風刺」は私たち権力を持たない者が持っている、大きな力だと思います。

今回展示させていただいた作品の多くは、とある雑誌に連載中のマンガです。雑誌の主な中身がメディア批評なので、マンガの中ではマスメディアが主な風刺の対象になっています。風刺マンガというと、新聞でよく目にする政治風刺マンガを思い浮かぶ方が多いかと思います。「権力」というものが政治権力だけではなく現代において、風刺の対象は多岐にわたっています。新聞やテレビなどのマスコミも、今や巨大な権力のひとつなのです。長い物に巻かれているマスコミはとくに…。



韓国ソウル生まれ。1996年淑明女子大学史学科（韓国）卒業。2006年京都精華大学芸術研究科博士後期課程修了（芸術博士）。2000年ハノーヴァードイツEXPO国際マンガ展入選 / 第6回京都国際マンガ展グランプリ受賞（2004）/ 第35回日本漫画家協会賞特別賞受賞（2006）/ 第50回日本ジャーナリスト会議黒田清JCI新人賞受賞（2007）/ 平成19年度京都市芸術新人賞受賞（2008）など国内外で受賞多数。著書「コバウおじさんを知っていますか」など。



「象と白鳳」

写真学科 吉野弘章 Hiroaki Yoshino

タイトルの「象と白鳳」は、今年見逃してしまった展覧会のチラシに描かれていたものだ。

その二匹の動物が描かれていた、同じ絵師による二点の作品は、現在ではそれぞれ二つの異なる美術館が所蔵している。

展覧会は、その時その場限りに作品が集うもので、一度見逃してしまえば、もう二度と見ることはできない。

別々の運命をたどって受け継がれてきた二点の作品は、長い時を経て同じ展覧会で会い、会期が終われば、また別々の運命をたどることになる。

展覧会とは、その作品たちの一期一会の共演を垣間見る儂い夢のような気がする。私が長く展覧会に係わる仕事に携わってきたのは、そのような作品同士の刹那刹那の共鳴に臨場したいからに他ならない。

2016 年前半は身の回りに大きな変化があった。両親がわずか半年の間に相次いで他界し、仕事の上で兄のように慕っていた人物と、父のように尊敬していた人物も時期を同じくして他界した。過ぎゆく日々の暮らしの中では、別れと出会いがあり、ささやかな幸福と絶え間ない苦悩がある。そして人生は巡る。

写真は時間を止めることができると人は言う。写真に写された時間は常に過去であるはずだが、そこには永遠の時間が流れているかのようにも思える。そして写真は、見ることによって現実と併走する別の生きている時間を生み出すことができる。

写真を展示すること、それは別々に進行する写真の時間をまとめて、見るものに委ねられた固有の時間を紡ぎ出すことなのかもしれない。

2016 年の展覧会で出会った象と白鳳は、またいつかどこかで、きっと再会するだろう。



写真学科教授

1965 年 東京生まれ。東京工芸大学大学院芸術学研究科修了。

1980 年代より写真展の企画、作家のマネージメント、オリジナル・プリントのディーリングなどに携わる。2003 年に日本写真協会新人賞、日本写真芸術学会賞を受賞。

専門はアート・ディーリング、マーケット史、写真編集、エキシビション・デザインについてなど。



「アニメーション作家を知る」

アニメーション学科 権藤俊司 Shunji Gondo アニメーション学科 細川 晋 Shin Hosokawa



アニメーションの歴史を語る上で忘れてはならない先人たちが数多くいる。その中から選んだ人物をイラストレーションとともに紹介する。斬新な作品、新たな技術を残した人々はそれがいつの時代の誰であっても素晴らしい。よってどこの国の作家や監督であろうと関係はない。しかし今回取り上げた人物が海外作家である事には理由がある。

厚木キャンパスのアニメーション学科専用教室は、アニメーション作家の個人名を冠した別称で親しまれている。この別称は本学アニメーション学科が2003年4月にスタートした際に学科内の協議で決定されたものである。

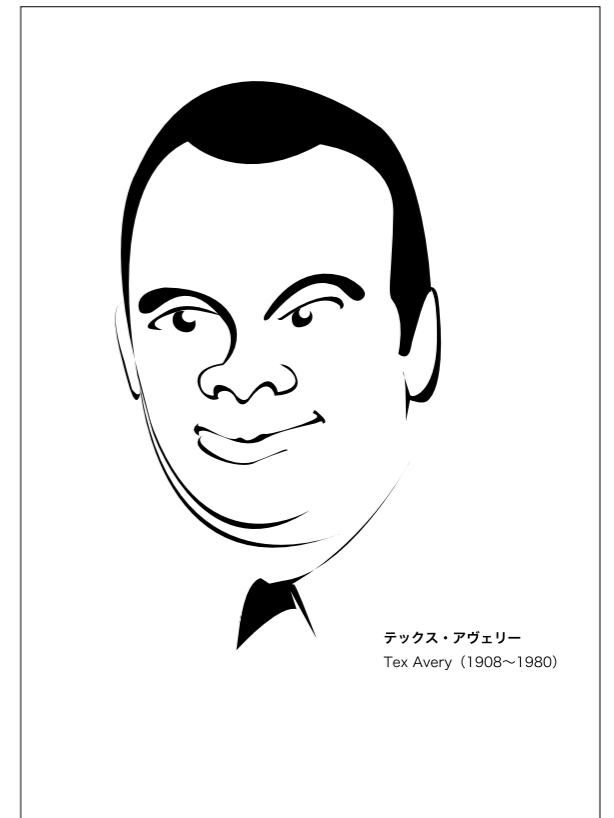
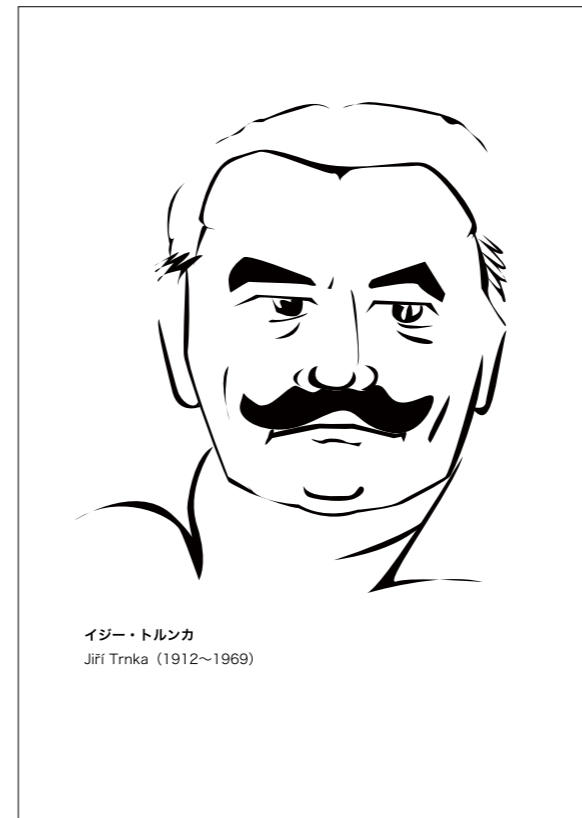
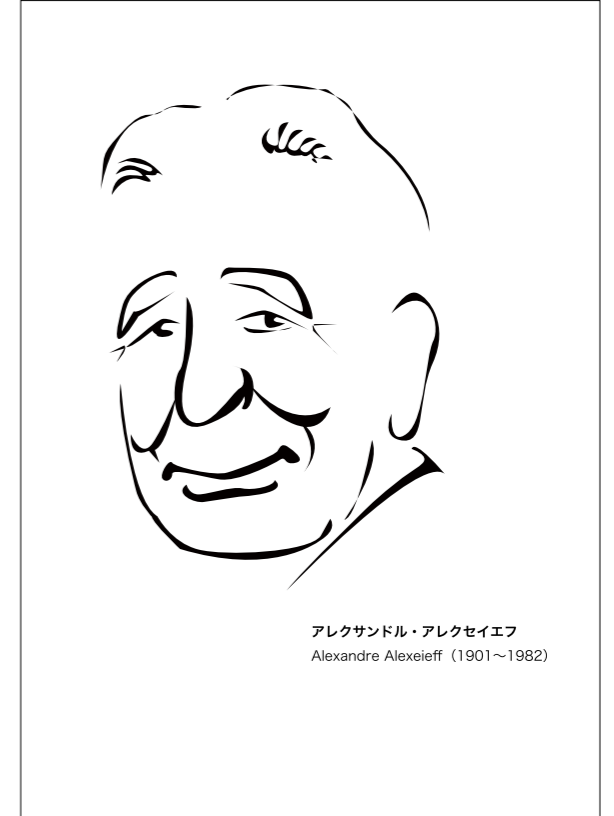
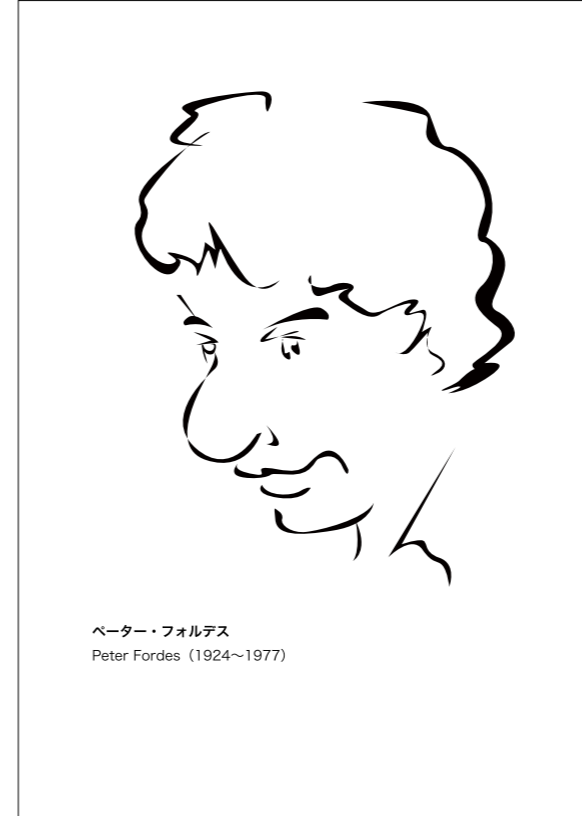
作家名を付すにあたって、選定の基本方針は「商業・非商業を問わず、アニメーションの各分野を代表するパイオニアであること」「教室の用途と作家には、可能な範囲で関連性を持たせること」であった。なお、実際の選定作業にあたったのは学科開設前の検討チーム (開設後は専任教員) のメンバーであった木船・加藤・陶山・権藤の4名である。



権藤俊司・東京大学文学部卒業後、海外アニメーションを中心とした研究活動を行う。主な著作に『ユーロ・アニメーション』(フィルムアート社、共編)、『世界と日本のアニメーションベスト150』(ふゅーじょんぷろだくと、監修)、『イタリアアニメーションの世界』(プチグラパブリッシング、項目執筆) 等がある。



細川 晋・多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業、同大学院修了。以後、個人作品を制作する一方、フリーランスで主に立体アニメーションを使用したテレビ番組やCM、映画などに携わる。



「遠藤拓人の仕事展 ～装画と挿絵～」

デザイン学科 遠藤拓人 Takuto Endo



本学の大学院を卒業したのが2005年。卒業と同時にフリーランスになった。目の前の仕事に向かい、ただがむしゃらに描いてきた。気がつけば仕事の大半は書籍である。自分は本が好きだし、本を信用しているし、本にずっと助けられてきたと思っている。本展では歴史小説の装画と、2014年から1年間掲載された新聞連載小説の挿絵を中心に並べた。装画でしか描けない絵、挿絵でしか描けない絵、挿絵でも新聞連載でしか描けない絵というのがあるように思う。これらは卒業から現在に至るまでの足跡の一部である。



『ものゝふ莫迦（中路啓太）』書籍装画 cl. 中央公論新社 2014



1979年東京都生まれ。イラストレーター。東京工芸大学大学院修了、セツ・モードセミナー修了。04年ギャラリーハウスMAYA「装画コンペ」MAYA賞、05年グラフィックアート「ひとつぼ展」入選、CWC「チャンス展」ファイナリスト、他少々。個展・グループ展多数。書籍の装画、新聞連載小説や文芸誌連載小説の挿絵を中心に、装丁、カバーフォトなどでも活動。東京大学東洋文化研究所協力研究者、歴史文化工学会理事、東京工芸大学助教。http://www.artakuto.com



『真田合戦記』書籍装丁/装画 cl. 徳間書店 2016



『霸道の槍』書籍装丁/装画 cl. 角川春樹事務所 2016



新聞連載小説『竜は動かず(上田秀人)』挿絵 cl. 講談社 2014～2015

「Ohne Titel (無題)」

基礎教育 田中康二郎 Kojiro Tanaka



『創造 が豊かであること』

創造性とは「まれなあるいは普通ではないが、適切な反応が生起すること。」というのがジンバルドー (P.G.Zimbardo) の創造性の定義である。即ち他の人たちが気付かない世界に対する感受性の鋭さ、非言語的な視覚的イメージの生成の能力を、創造的人間は持つ。そして、これらを実質的に作品として造りあげる事ができる人を美術家あるいは作家というのであり『創造性が豊かであること』といえる。

創造性はギルフォード (J.P.Guilford) のいう*拡散的思考に関係しており、学術的業績や社会的業績は知能よりむしろ創造性と密接に関係しているのである。何事にも一定の知能は当然必要であろうが、高知能者が創造性も高いとは必ずしも言えないのである。

*拡散的思考とは与えられた情報からさまざまな新しい情報をつくり出して問題解決にいたる場面で要求される思考活動であり、ありふれたものではないユニークな解答を目指して、様々な方向へ思考する活動をいう。

この2作品は、形態の崩壊と蘇生をイメージしたものである。



1979年東京芸術大学大学院美術研究科終了、同大学非常勤講師を経て83年ドイツ政府給費留学、86年帰国し、慶應義塾高校に教諭として勤務後98年文部省教科書調査官就任、2015年東京工芸大学教授就任。石材を中心に彫刻制作を行い、国内外の彫刻シンポジウムに参加。個展、グループ展を中心に発表活動を行う。



Ohne Titel '07-Nr.1 黒御影石、真鍮 48×33×52cm



Ohne Titel '06 - Nr.1 黒御影石、銅 25×50×33cm

「it knit」

デザイン学科 木住野彰悟 Shogo Kishino



グラフィックデザイナーとして、日ごろ「物」と「ビジュアル」の自然な関係を考える中で、「服」に関しては「ビジュアルデザイン」がただ服に載せられているだけ、といった気持ち悪さを感じる事が多々ありました。その違和感は「デザイン」を素材に編み込むことが出来る「ニット」であれば絵柄が素材に馴染むことで拭かれるのではないかと思い2014年、2015年とオリジナルの「ニット」を制作しました。

「ニット」に編み込む絵柄は、素材に馴染む「強くて象徴的な絵柄」をイメージし、肖像画をモザイク化することを考えました。誰もが頭の中で、思い出せそうで思い出せない誰かを思い浮かべる時の頭の中、具体的なイメージが浮かぶ直前の「もやもや」した状態を抽象的な絵柄で表現したニットになっています。

今回は、実際に制作したニットの写真と、ニットのモチーフとなった絵柄をパネルで展示します。皆さんも頭の中で「あっ、あの人!」という瞬間を感じてください。

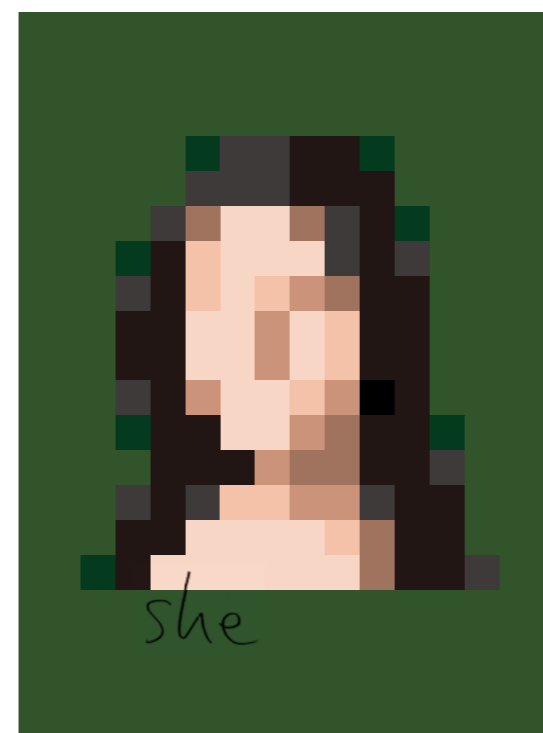


it knit



廣村デザイン事務所をへて、2007年6D設立。グラフィックデザインをベースに、CI、VI、パッケージデザイン、サイン計画など幅広く活動。近年は企業や事業、商品などのブランディングにも多く携わっている。

2016年にはロンドンのD&ADでグラフィックデザイン部門の審査員を務める。D&AD、カンヌライオンズ、One Show、アジアデザイン賞、ADC賞、JAGDA新人賞、サインデザイン賞など国内外多数受賞。



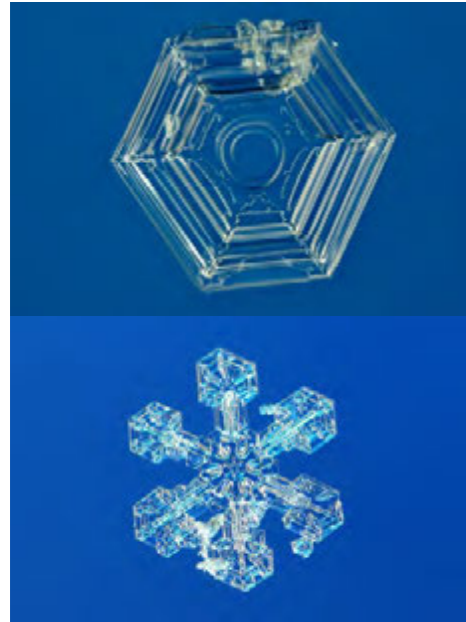
it knit グラフィック



it knit グラフィック

「雪の結晶」

基礎教育 牟田 淳 Atsushi Muta



雪の結晶には様々な形がある。例えば角板と呼ばれる六角形の雪の結晶、その六角形の周りに樹枝状の枝がつくと樹枝状結晶、扇状の形が成長すると扇状結晶等である。これら雪の結晶の形がどのようにして決まるかを明らかにしたのは日本の中谷宇吉郎である。彼は世界で初めて人工雪を作る装置を作り、それを用いて様々な雪の結晶を人工的に作成した。その結果、雪の結晶の形は温度や水蒸気量によって変わる事を発見した。中谷の雪結晶の形に関する論文は世界的にも有名である。雪の結晶は -15°C 前後で成長しやすくなり、水蒸気量がそこそこであると角板の結晶が出来、水蒸気量さらに多くなると六角形の角の先に枝・扇等がつき樹枝状結晶や扇状結晶等が出来る。すると雪の結晶を見るだけで上空の気温や水蒸気量が推測できる。これを中谷は「雪は天からの手紙」と表現した。例えば作品の雪の結晶のうち樹枝状のものは上空の気温が -15 度前後でかつ水蒸気量が多い場所で作られた。雪の結晶はスキー場などで容易に見る事が出来る。スキー場に行った時には雪の結晶を眺め、上空の天気を想像してみるのも面白いかもしれない。



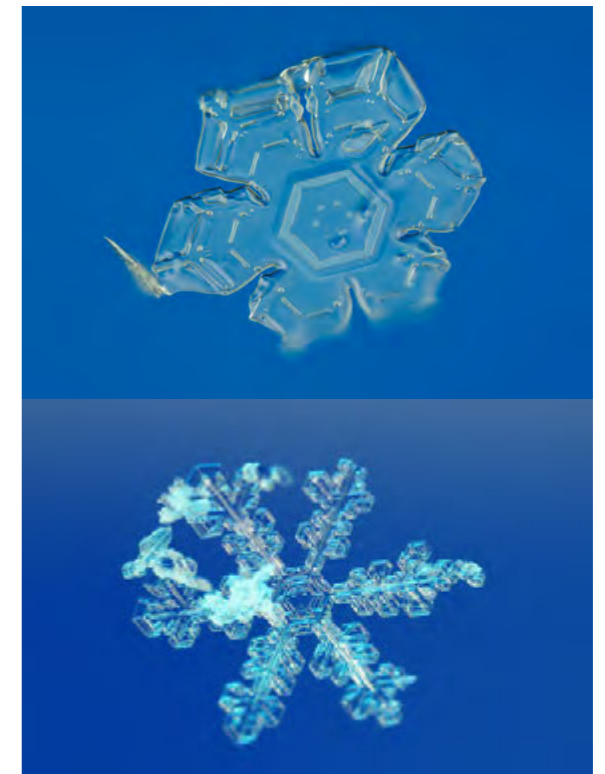
東京大学理学部物理学科卒、同大学院で原子核理論を学び博士号を取得。その後筑波大学、東京工芸大学女子短期大学部などを経て東京工芸大学芸術学部へ。芸術学部に来てからはアートとサイエンス関連の論文並びに沢山の本の執筆（9冊）などを行う。2010年以降の代表的な論文・書籍は「アンケートに基づく顔の印象の研究(論文)」「デザインのための数学(書籍)」「宇宙と物理をめぐる十二の授業(書籍)」「身につくシュレーディンガー方程式(書籍)」「美しい顔はどんな顔か(書籍)」など。



雪の結晶



雪の結晶



「留学生が大学生活で抱える困難について」

基礎教育 小田珠生 Tamaki Oda 基礎教育 大森弦史 Genji Omori

近年、東京工芸大学芸術学部に入学者数は増加の一途にあり、入学者数に対する留学生数の割合は、この5年間で約3倍になった（2015年度現在）。まずは、留学生が置かれている現状を知り、各々が直面している困難を適確に把握することによって、彼らに対するより良い支援の在り方を模索する必要があると考えられる。

本研究は、東京工芸大学芸術学部所属する留学生に対するインタビューに基づき、個人ごとに意識構造を分析する PAC 分析（内藤 2004）を行うことにより、彼らが大学生活を送る上でどのような困難を抱えているかを明らかにしたものである。特に「学生が所属する学科の留学生の割合が高いかどうか」、「学生が留学生の中で多数を占める中国語話者かどうか」という点に着目し、4名の留学生のインタビューデータを取り上げた。分析の結果、大きく分けて「言葉の壁が大学の授業への十全な参加を妨げていること」と、「ネットワークの構築が可能な環境が整っていないこと」が彼らの困難点として浮かび上がった。

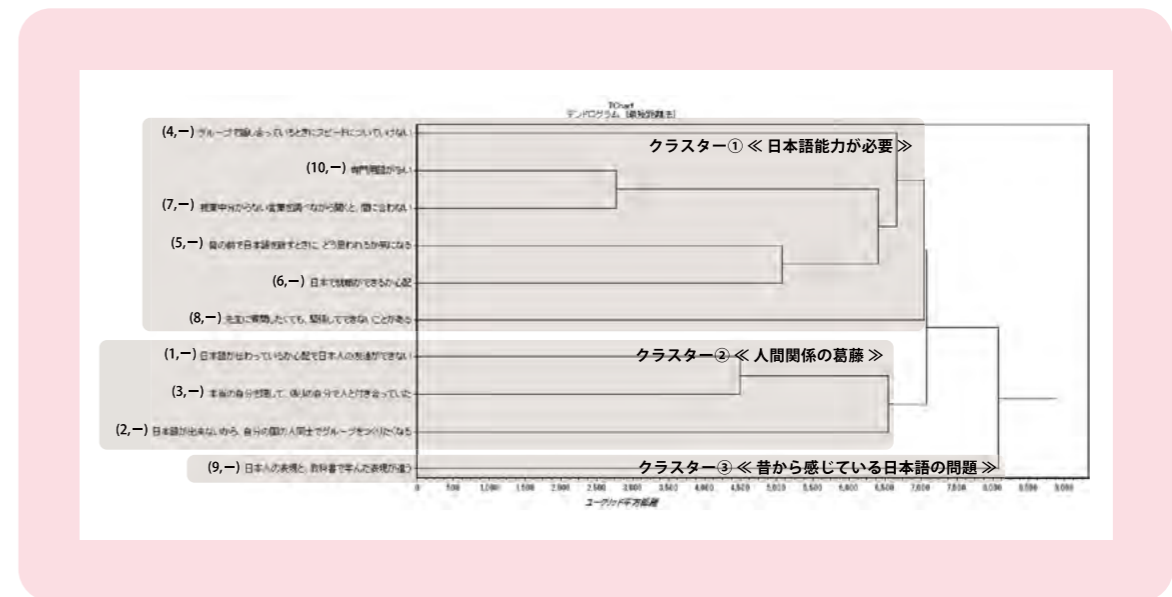
これらの結果から、言語教育のあり方と環境整備の両方を視野に入れて彼らの学生生活を支援する方法を模索していく必要があることが明らかにされた。特に前者に関しては、「日本語」の授業を彼らの専門分野や学科の授業とのつながりのあるものとして捉えた上で授業内容を検討する必要があることが示唆されたと言えよう。



小田珠生・言語生態学を理論的支柱とする持続可能性日本語教育の可能性を、理論と実践を往還しながら追求しています。グローバル化が進む現代社会で生きていくための「ことば」の教育のあり方を追求することを研究の大きな目的としています。



大森弦史・西洋美術史（19世紀フランス美術史）を専門としています。特にドーミエに代表されるフランスの諷刺画を中心として、版画史・諷刺画史について包括的に研究しています。また美術史的観点から、現代のメディア芸術への影響についても考察を試みています。



「大学生活を送る上での困難」に対する留学生 A の意識構造

4-1. A の「大学生活を送る上での困難」に対するイメージ

● クラスタ① «日本語能力が必要»

あの、今はだいたい分かるんですけど、昔、1年、2年生のとき、……うーん、今、一番簡単な「フォーカス」とか、「しぼり」とか、あの「シャッタースピード」、「ワイドバランス」？と、「焦点」とか、そうみたいな言葉、が、多かった。〈略〉先生が、なんか書いて、でも、あの言葉が辞書も出てこないし、〈略〉で、ネットで調べる、ネットもない、いろんな意味もあって、どっちなー、で、調べて、で、意味分かったらまた戻ると、〈略〉もう違う（ことを話している）

● クラスタ② «人間関係の葛藤»

● クラスタ③ «昔から感じている日本語の問題»

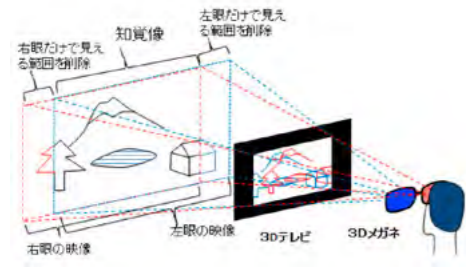
● 全体について

特にクラスタ①と②には「自信」が関係していると言い、インタビューを通して、A は幾度か「自信が無い、自信があったら下手でもみんな話す」と、留学生が海外生活の中で自信を持ちにくいことを強調していた。

留学生 A に関する PAC 分析（発表ポスターより抜粋、一部改変）

「無視差臨場画像における画枠の効果について」

映像学科 名手久貴 Hisaki Nate



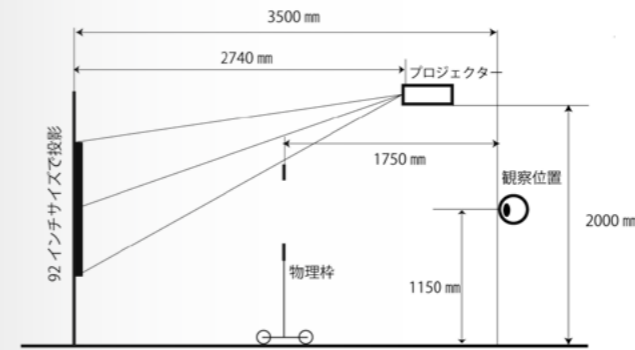
左図のように1枚の画像を片眼に、その画像を水平にシフトさせて片眼に表示させる無視差臨場画像に奥行き感が生じることを著者らの先行研究で示した [1]。本研究では、無視差臨場画像に奥行き感が生じる要因の一つは、スクリーンと画枠の空間であるという仮説を検討した。

実験では、物理枠越しに画像を見る条件（枠有条件）、直接画像を見る条件（枠無条件）、枠有条件の枠と同じ観視距離にするためスクリーンに接近して画像を見る条件（接近条件）を設け、スクリーンと画枠の間に物理的に空間を設けた画像の奥行き感について検討した。提示画像は物体を接写した画像と風景画像を設けた。実験の結果、枠有条件が接近条件よりも奥行き感が有意に高かった。これは、スクリーンと画枠の間の空間が奥行き感に効果をもたらしたことを示唆していた。枠有条件と枠無条件の間に有意な差が見られなかったのは、枠無条件の画像は大画面効果により奥行き感が増したため、両条件間に差が見られなかった可能性があった。風景画像と接写画像の結果に違いは無かった。

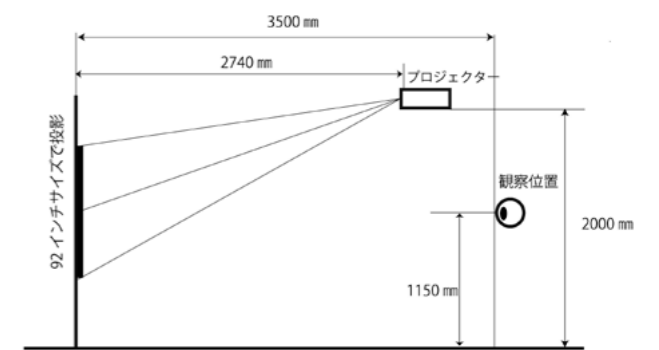
[1] 夏井伸隆, 名手久貴ほか (2015)



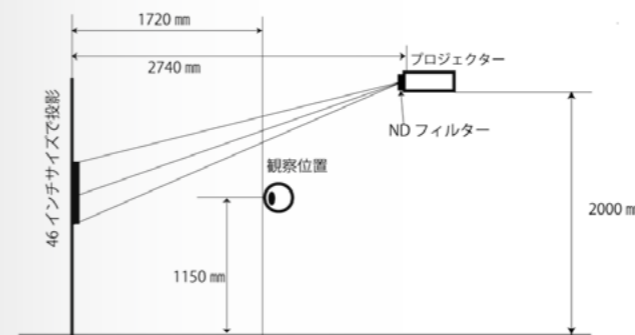
平成 13 年、大阪大学大学院人間科学研究科博士後期課程を修了（博士（人間科学））。大学院修了後、通信・放送機構国内招聘研究員、東京農工大学産学官連携研究員を経て東京工芸大学芸術学部映像学科に着任。主に立体映像観察時の視覚疲労について研究を進めてきた。



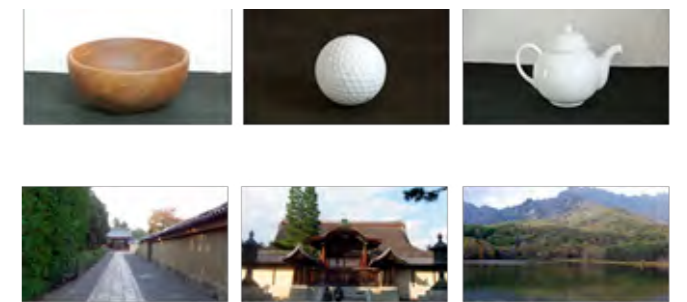
枠有条件の画像提示方法



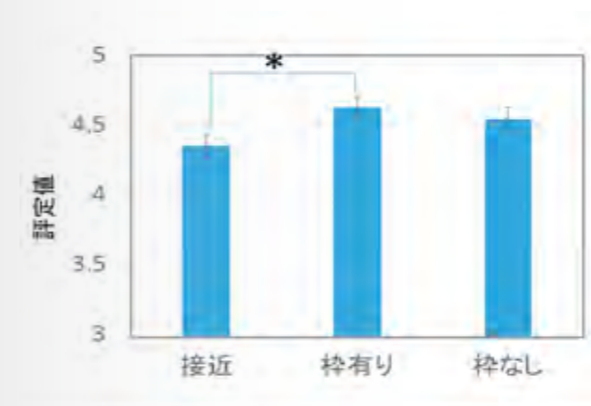
枠無条件の画像提示方法



接近条件の画像提示方法



被験者に提示した画像例



実験結果
縦軸は奥行き感の評定値を示す。

「Bent」

写真学科 高島圭史 Keiji Takashima



今回は 1851 年に発明された湿板写真という古典技法を使い、立体的な写真作品を制作した。

湿板写真はその名の通り、濡れている板で濡れている間に撮影を完了させなければならない。

今回は 19 世紀に流行した、黒塗りの金属板を使う「ティンタイプ」で制作し、曲げる加工を施した。

ティンタイプはプリントと違い、複製を作ることができない。したがって、その時撮影された、その金属板上の写真、ただ 1 点のみが世界に存在することになる。

ティンタイプを見せると皆一様に、古い写真のようだという。今回、展示している作品は身の回りにある植物であり、全て人間の手が加えられているものを撮影した。それゆえ、既視感や親近感を感じると思う。しかし、先に述べたように時代が少しずれたように見えないだろうか。また、曲げることにより視覚的なズレも加わることと思う。そのズレの面白さを本作品で感じていただけたらと願う。



1981 年生。愛知大学経済学部経済学科卒業。東京工芸大学芸術学部写真学科卒業。
写真制作を専攻分野とし、湿板写真などの古典写真技法による制作活動を行っている。
美術館や大学などでワークショップ（暗室技術指導、写真古典技法、映像系）やスクールプログラムなど写真教育にも多数関わっている。
「古典写真講座」講師 郡山市立美術館 2013 年
「Personal Documents Project」企画運営 韓国 ソウル 2016 年 など多数。



「イラストレーションの仕事」

デザイン学科 谷口広樹 Hiroki Taniguchi



美術大学で後進の指導にあたる身としては、大学の教員である前にクリエイターとしてあるということが大事であると考えている。いろいろな仕事を通してのクリエイティブにおける制作の技法やエッセンス、そしてコミュニケーションの方法などを学生にリアリティを持って伝えようとしている。美術大学の教員はそうあるべきというそもそも論を示そうというのではなく、私の質から試行された私自身の教員としての方法論だ。とはいえ授業の中で自身の大学外の仕事フルを紹介することはなかなかむずかしい。そこでこのフェスタを利用して最近の仕事を紹介しようというものだ。今回展示するものはこの10月1日から全国のマルイで展開されているハロウィンと年末に展開されるクリスマスキャンペーンのビジュアルだ。20代半ばからこういった仕事をし続けているが、そうした仕事を通して培ってきた私の思想をどちらかに偏らないように学生に伝えようと授業をしている。死ぬまで現役のクリエイターで居続けること、これが教育の場でも必要であると自身に突きつけ日々過ごしている。



1983年東京藝術大学大学院美術研究科修了。高島屋宣伝部等を経てbise inc.を設立し現在に至る。受賞少々。長野オリンピックプログラムやヨックモックの缶のビジュアルの仕事などを筆頭に最近では手拭や風呂敷といった和のテイストの仕事も多く手がけている。また絵の創作活動はイラストレーションに限らずファインアート（絵画）へも及ぶ。他にグラフィックデザインにも携わり、ジャンルを超え積極的に活動する。



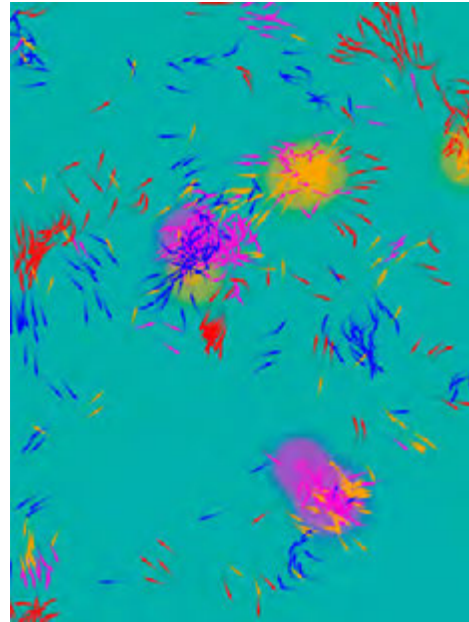
マルイ「ハロウィン キャンペーン ビジュアル 2016」



マルイ「クリスマス キャンペーン ビジュアル 2016」

ジェネラティブアート「創発的インタラクション」

インタラクティブメディア学科 久原泰雄 Yasuo Kuhara



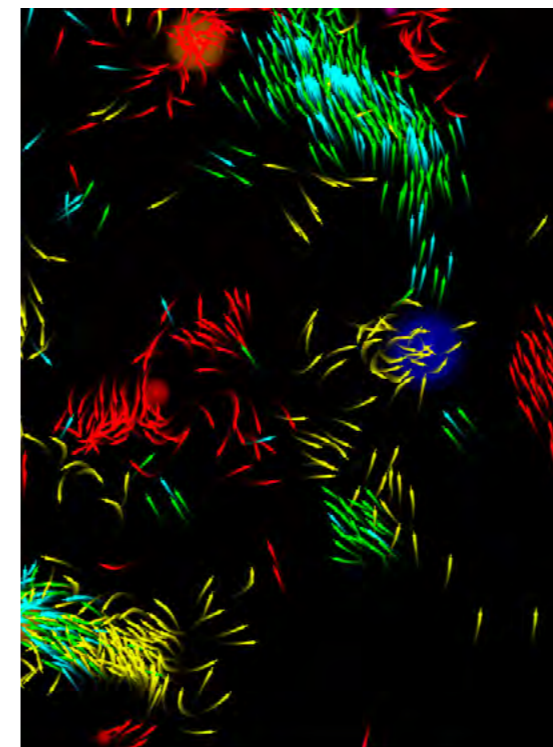
本作品は、魚、鳥、昆虫など群れをなす生物の創発的な動きを表現したジェネラティブアート (Generative Art) である。群れを作る生物はリーダーに従っているのではなく、個々の局所的なルールに従って個別に動いている。局所的ルールによって定められた動きは極めて単純で「分離」「整列」「結合」の三つのみである。このアルゴリズムは Raynolds の Boids (Bird に接尾辞である -oid をつけた Birdoid から作られた語) として知られている。個体は、自分に隣接している仲間だけを見ており、衝突を避けながらも、近くの仲間の動きの平均の方向に進む。互いに接近しながら交じり合おうとする群れもあれば、反発し遠ざかろうとする群れもある。時折、鑑賞者の動きや音などのインタラクションによって特異点が発生すると、個体は餌場があるかのように特異点に群がる。この人工生命シミュレーションは、ミクロなレベルでは単純な規則だけで動いているにも関わらず、マクロなレベルでは、群れをなす生物のような複雑な振る舞いを表現することができる。これらのアルゴリズムは、CG アニメーションなどの映像作品にも広く応用されている。



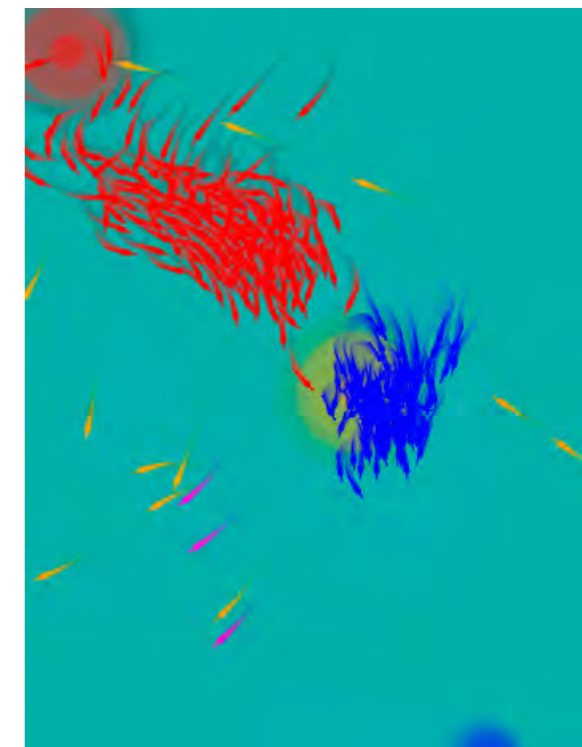
壁面投影による展示



2001年より東京工芸大学芸術学部にて教育研究に従事。専門はサウンドインタラクション、ジェネラティブアート。代表的な作品として、障子のたわみを音と映像に変換する Spandex Shoji Synthesizer, Twitter を利用して最新のつぶやきをレーザハーブで演奏する Tweet Harp, Conway のライフゲームのセルパターンから音楽生成する Life Game Orchestra, 古今東西の子守唄データから新しい子守唄を生成する作曲システム, ネットを介して不特定多数の人からなる輪唱を生成する Circle Canon Chorus, ピアニストのキータッチの強弱・時間情報のみを利用して演奏する VT Piano など。



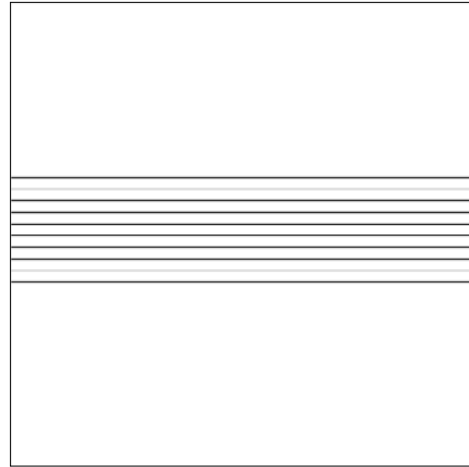
ナイトモード



特異点に集まる群れ

「コードとデザイン」

インタラクティブメディア学科 野口 靖 Yasushi Noguchi



東京工芸大学芸術学部インタラクティブメディア学科ソフトウェアデザイン研究室（代表：野口靖）は、2015年度より本学の重点的教育研究事業として「インタラクティブメディア教育における、プログラミングの参考書制作」研究をおこなってきました。そして、その成果を今回発表します。

本書は、デザイン、アート、情報学関連の大学に在籍する学生や、プログラミングに興味はあるけれどもちょっと敷居が高いなど感じているデザイナーやアーティストのみなさんに、プログラミングによる造形表現の楽しさを実感していただくことを目的とした参考書です。

今回、本書の中での実習としていくつかの「スタディ」を実験的におこないましたが、このスタディの内容は本学卒業生の小澤太一さん、同じく本学大学院修了生の三上航平さんと様々な議論をおこなった過程で生まれたものです。

そしてさらに、本展示のために有志の学生がこのスタディを体験し、実際に習作を制作しました。課題を提供する方も体験する方も手探りの状態で試行錯誤をしており、道半ばではありますが、「プログラミングと表現」の可能性の一端に触れられたのではないかと感じています。

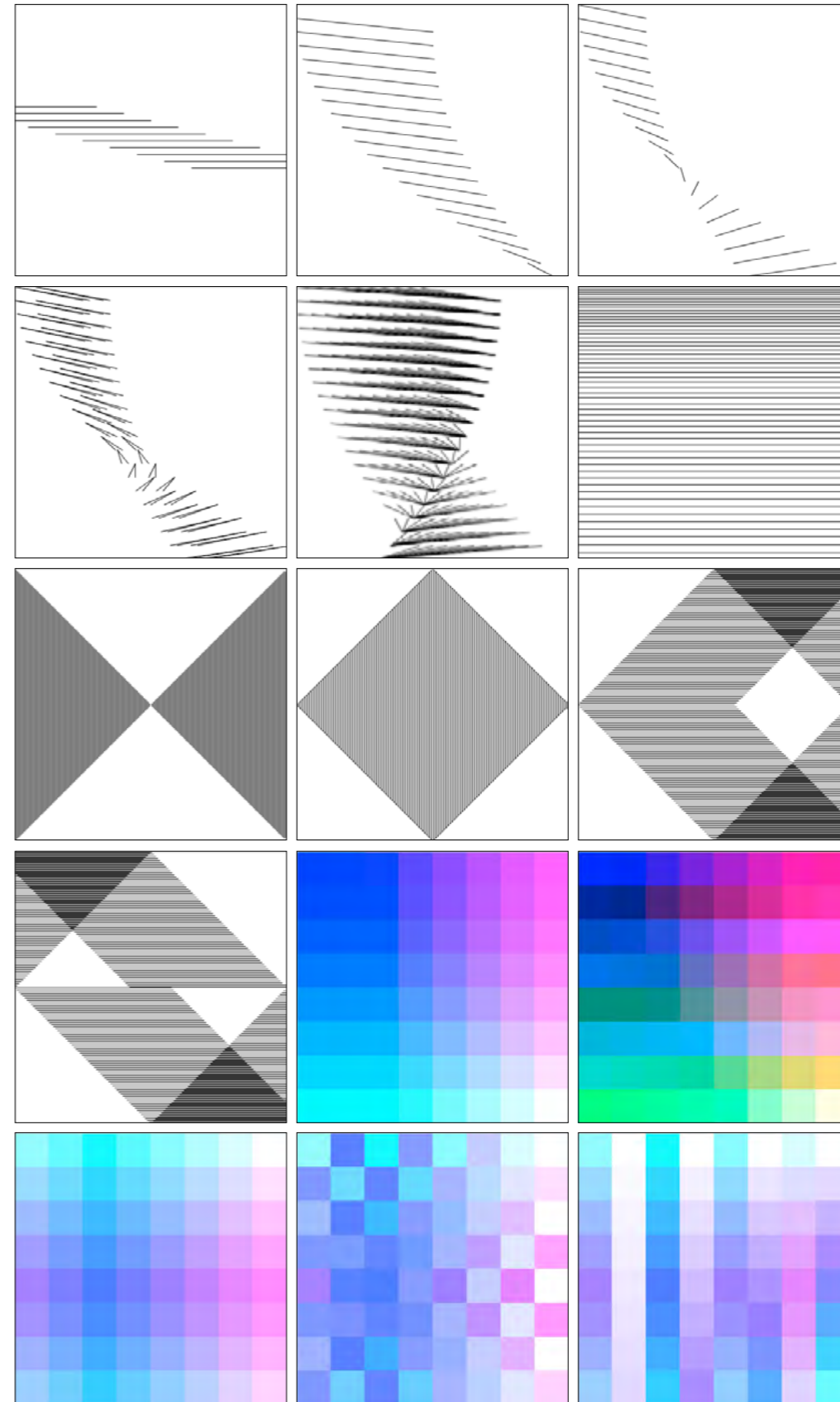
サンプル作成協力：小澤太一、三上航平

展示参加：石井晃吉、小澤太一、田村晶、仲亀ひな、濱井ひろえ、早川貴士、福田結友、藤原拓朗、三上航平



教育分野では、芸術学部学生に向けたプログラミング教育の実践をおこなっている。また、美術作家としては、地域の集合的記憶や隠蔽された社会構造をテーマに、マッピングなどの手法をもちいたプロジェクトを多く手がけている。

武蔵野美術大学助手を経て渡米。2003年 ニューヨーク大学大学院修了。文化庁芸術家在外研修員。2004年 ポーラ美術振興財団在外研修生としてニューヨークにて活動。2008年 SIGGRAPH Asia 2008 出展。2009年 アルス・エレクトロニカ Honorary Mention 選出。2013年 第5回恵比寿映像祭出展。2015年 文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦作品選出など。



小澤太一、三上航平によるスタディのサンプル例

「Justice」

インタラクティブメディア学科 野口 靖 Yasushi Noguchi

三行英登 Hidedo Miyuki 溝口大助 Daisuke Mizoguchi



本作品は、時代も場所も離れた、しかし共通の主題を持つ二種類の映像によって構成されたビデオインスタレーションである。ひとつは、1970年代の外務省機密漏洩事件（通称：西山事件）を発端として特定秘密保護法が成立されるまでの経過を、作者独自の解釈によって再構成した映像である。もうひとつは、2007年の西アフリカ・マリ共和国のセヌフォ社会における裁判の様子を記録したものであり、文化人類学者の溝口大助氏が研究資料映像として撮影したものを本作品のために編集したものである。

西山事件の映像

プロデュース：野口 靖
 シナリオ：野口 靖、三行英登
 出演：鈴木 薫、田宮智子、中村浩二、
 松田順子、山内久仁子
 監督：三行英登
 撮影：見米大祐、三行英登
 編集：三行英登
 録音：柏原隆介、津田健太郎
 撮影補助：新海陽平、仲亀ひな、
 松本滉平
 協力：椎野和枝

マリの映像

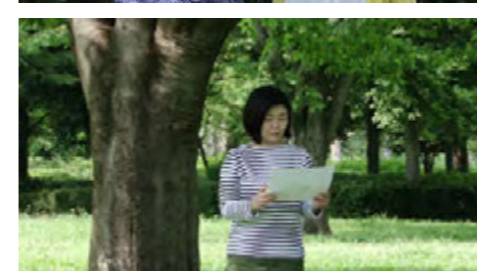
撮影：溝口大助
 編集：野口靖

本作品のドキュメントは、展示終了後に作者のサイトで公開予定です。
<http://r-dimension.xsrv.jp>

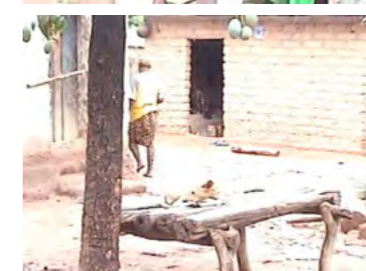
野口 靖・地域の集積的記憶や隠蔽された社会構造をテーマに、マッピングなどの手法をもちいたプロジェクトを多く手がけている。武蔵野美術大学助手を経て渡米。2003年 ニューヨーク大学大学院修了。文化庁芸術家在外研修員。2004年 ポーラ美術振興財団在外研修生としてニューヨークにて活動。2008年 SIGGRAPH Asia 2008 出展。2009年 アルス・エレクトロニカ Honorary Mention 選出。2013年 第5回恵比寿映像祭出展。2015年 文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦作品選出など。

三行英登・映像作家、グラフィックデザイナーとして数々の舞台・映像作品に携わる。2003年から2008年まで演劇/パフォーマンスユニット Port B に参加、全公演の舞台映像および宣伝美術を担当。またこれまでに自主映画制作のほか、美術家や音楽家、詩人、研究者との協同作業を数多く行ってきた。映画監督作に、音楽ワークショップの現場を追った『multilogue』(2012)、発掘された80年前のフィルムを手がかりに当時を知る元歌劇団生や関係者の証言を記録した『日比谷に咲いたタカラヅカの花』(2015)がある。

溝口大助・日本学術振興会ナイロビ研究連絡センターセンター長、研究テーマ：葬送儀礼、妖術、夢見、親族、家族、農耕、鉱山人類学。最近の業績：2015「モースー—社会主義・労働・供犠」市野川容孝編『労働と思想』堀之内出版。2015『マリを知るための60章』各章、明石書店。2014「夢を通じた個人史と民族史」国立民族学博物館編『世界民族百科事典』丸善出版。2012「夢の受動性と他者——マリ共和国南部セヌフォ社会における夢を事例として」『夢と幻視の宗教史』リトン。



西山事件



マリにおける裁判

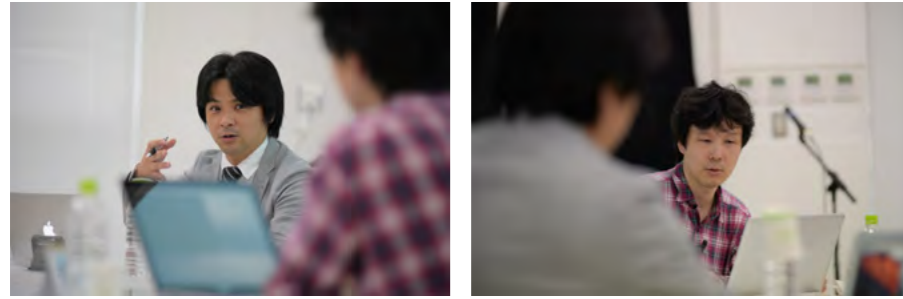
トークセッション プログラム記録

会場：3号館 1F 3101・3102 教室

「虚と実」 10 / 9 (日) 13 : 00 ~ 14 : 30

圓井義典 [写真学科] × 細川 晋 [アニメーション学科]

● 写真とアニメーションの「虚実」をテーマにトークを展開する。

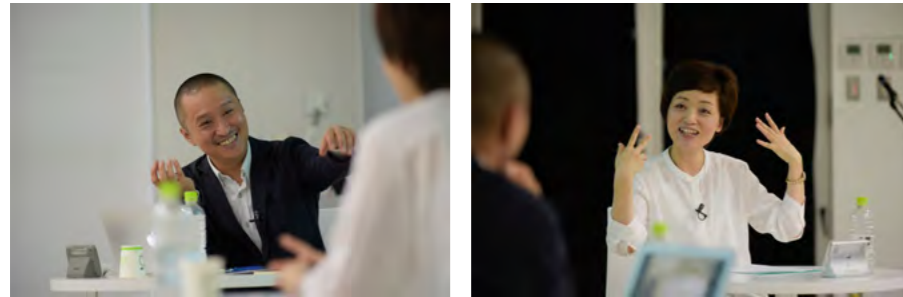


「諷刺画を語る 作家 × 美術史家」 10 / 9 (日) 14 : 45 ~ 16 : 15

大森弦史 [基礎教育] × チョン・インキョン [マンガ学科]

● 滑稽、ユーモア、皮肉、不条理、グロテスク、下品、醜悪……何でもござれ (?) の諷刺画の世界。

専門家2人が異なる立場から縦横無尽に語り合う。



展示関連トークイベント「コードとデザイン」 10 / 9 (日) 16 : 30 ~ 18 : 30

勝井三雄 [ゲスト:グラフィックデザイナー] × 木本圭子 [ゲスト:アーティスト] × 野口 靖 [インタラクティブメディア学科]

● 芸術系学生に向けたプログラミングの教科書公開を記念し、プログラミングと表現の可能性について議論する。



「VRバーチャルリアリティと○△×□」 10 / 10 (月・祝) 13 : 00 ~ 14 : 30

鳴海拓志 [ゲスト: 東京大学大学院情報理工学系研究科講師] × 遠藤雅伸 [ゲーム学科] × 廣村正彰 [デザイン学科]

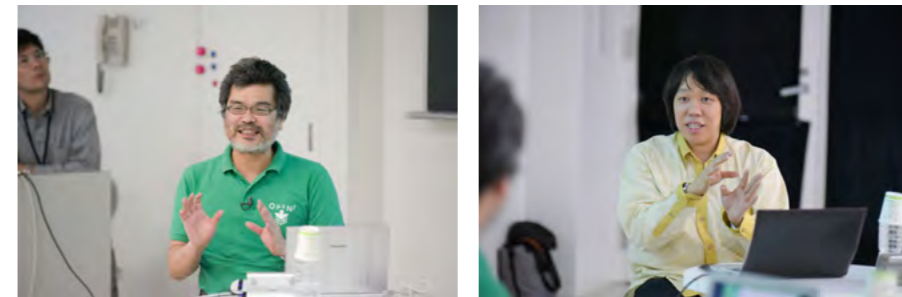
● 「VR (バーチャルリアリティ) の実態」の話を中心に、それを受けて実際にどう利用していくのかを、それぞれの立場から意見し、トークを展開する。



「フォトリアルとトゥーン」 10 / 10 (月・祝) 14 : 45 ~ 16 : 15

永江孝規 [インタラクティブメディア学科] × 百束朋浩 [映像学科]

● 合成映像の「実」とされる「フォトリアル」と「虚」の代表であるトゥーンシェーディングについて事例を挙げて紹介する。



東京工芸大学 芸術学部フェスタ 2016 図録

発行日 = 2016 年 10 月 7 日

発行 = 東京工芸大学芸術学部

編集 = 東京工芸大学芸術学部
大学公開委員会

表紙、ポスター アートディレクション = 廣村正彰

東京工芸大学

中野キャンパス

〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5

Tel. 03-3372-1321 (代表)

厚木キャンパス

〒243-0297 神奈川県厚木市飯山 1583

Tel. 046-242-4111 (代表)

<http://www.t-kougei.ac.jp/>