

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	13114	名前	古郡唯希		
修士論文題名	SNS を媒介とした自己・他己紹介による自己認識のためのツール - 「自分」がどう思いどう思われているかの再解釈-					
<p>本研究は、「本当の自分」への問いについて、漠然とした不安や劣等感を抱かざるを得ない心情に対する興味を発端としている。本人や周囲に悪影響を及ぼす、過度な自己否定や他者否定を引き起こしかねない、「自分」に対する問題意識を解消したいと考え、本研究に取り組んだ。</p> <p>本研究のアプローチは、本来代替が可能な記号としての「属性」が、それを自他間で共有することで発生する思い出やエピソードによって、「関係性」という意味を持つと考え、その二つによって替えのきかない自分を表すという発想に基づいている。自他により与えられた単語として表される自分自身を見つめ直すという体験が、自我同一性・自尊感情の変化から、どのような意味をもち、自己認識にどのような影響を及ぼすかを調査することが目的である。</p> <p>本研究を進めるにあたり、Web 上で「属性」と「関係性」の情報を収集し、自己認識への再考や気づきを与えることを目的としたツール、「自己回帰ビジュアライズ」を作成した。本ツールは、SNS を媒介として、「自己紹介」「他己紹介」を行わせ、自分自身の属性と自他の関係性、さらに、それらを作りあげる一つとしての「Twitter での投稿」を文字情報として可視化することが可能である。今回はツールの利用前後に、自我同一性と自尊感情の変化を図るための客観的な心理評価尺度と、使用態度について問うアンケート、及び聞き取り調査を実施し、ツールの使用が自己認識にどのような影響を与えたかについての考察を行った。</p> <p>感情の変化には、様々な複合的要因があり、自分について再考することが、即時的に必ずしも自己同一性や自尊感情を高めるとは言えないという結果になったが、本ツールの使用と自己認識についての相関は認めることができた。また、コミュニケーションの上で交わされる「自己開示」に注目して、データを分析し、可視化された文字の情報に関して、自分の認識との一致・不一致が感情の変化をもたらすという考察を行った。自分が行っている自己開示が他者に正しく受け止められているという実感や、あるいは理解されていないという齟齬が、自他に対する印象をポジティブに、あるいはネガティブにする一因であるという結論を得た。</p> <p>また、当初想定された自己認識ツールとしての利用方法以外にも、自分の知らない相手の姿を見たいという、多元化しているコミュニケーションを一元化しようとする欲望を表したり、相手の好意を信頼する言動とともに、すでに自他の間に存在するつながりを深める使い方をしようとする人々も見られ、「優しい関係」を超えた、親和的状态を成立させるための役割を果たす可能性があることも示唆できた。</p>						
論文審査員	主査	平林 真実	副査	鈴木 宣也	副査	小林 昌廣

nstitute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	13114	Name	uki Furugori
Title	Web Service for self recognition when introduced through a SNS by someone and by oneself - Reinterpretation of how do you feel you and how do others feel you-			
<p>This research questions the “true self” and was is triggered by the interest in the feelings that inspire insecurity and vague anxiety. I started working on this research because I wanted to solve the awareness problem of the “self” that could lead to an excessive self denial or being denied by others, thus having a negative influence for the person and its surroundings.</p> <p>The approach of this research is based on representing yourself based on individual “attributes” and “relationships”. The “attributes” are the inherent alternatives as a possible symbol of the “relationship”, which is considered to be the memories and episodes that occur when sharing with oneself and others. The objective is to investigate how the self-awareness is influenced by the change of the ego identity and self esteem of the experience of reexamining yourself represented by words given by others and yourself.</p> <p>For the purposes of this research, I created “Autoregressive visualization”, a tool directed to notice and rethink the self-awareness by collecting information about the “attributes” and “relationships” on the web. This tool gathers the attributes and relationships of oneself by introducing yourself and being introduced by others in social networks. Furthermore, it is possible to visualize as character information the “Twitter posts” that were made. I conducted interviews and surveys before and after using the tool to measure the change of the ego identity and self esteem using an objective psychological scale to investigate what kind of influence its use had to the self awareness.</p> <p>he changes in the emotion, as a result of rethinking yourself and because of the existence of a variety of complex factors, it cannot be said that there is necessarily an immediate increase to the self esteem and ego identity, but a relation between the use of the tool and self awareness was recognized. Additionally, in relation to the character information that was visualized, I considered the change of match-mismatch to the self awareness by analyzing the data and focusing on the “self disclosure” that is exchanged with the communication. The discrepancy of the feeling that the “self disclosure” is not being recognized or correctly understood by others took me to the conclusion that it is the cause that makes positive or negative impressions of oneself or others.</p> <p>n addition to the originally intended usage of the self awareness tool, other uses included people who wanted to see the appearance of an unknown person, people that expressed their desire to centralize the diversified communication along with the words and actions to trust the goodwill of the others. People who used it to deepen the ties that already exist between oneself and others could also be seen. I can suggest that it may play role in establishing a friendly state beyond “friendly relation”.</p>				
xamination Committee				
Chief Examiner	asami Hirabayashi			
Co – Examiner	Nobuya Suzuki			
Co – Examiner	Masahiro 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	14108	名前	具志堅裕介		
修士論文題名	音と音喩の関係性に着目した表現研究					
<p>本研究は「音」と、音を文字に変換して書き表した「音喩」の関係性に着目し、この二つの要素を用いて「音を聴くこと」を再考させる作品を制作することを目的としており、本論文は、「音と音喩の関係性に着目した表現」として自身の修士作品《ミキキキキミミ》を位置づけるためのものである。</p> <p>情報過多である現代、洪水のように流れてくる広告や、音楽の定額制サービスの登場などにより、過剰な供給によって音は飽和状態にある。それにより私たちは音を能動的に聴く体験が少なくなってしまうのではないだろうか。「音を言葉で書き表すこと」や「言葉から音を感じること」、これらの過程では言語感覚や経験によって形成された聴覚的フレームが影響する。「音」と「音喩」、この二つの関係性を表現に取り入れることで、多様な音の聴き方を示すことができる。</p> <p>修士作品《ミキキキキミミ》は、音のループの中から、音喩を手がかりに聴き方を見つける作品である。短いループ音を聞き続けていると聞こえかたが変化する、錯聴効果の「音脈分凝」を利用して制作している。変化して聴こえた音を音喩化し、画面に表示して聴き方を提示する。それにより、鑑賞者が聴いている音の流れを誘導することを図る。</p> <p>鑑賞者は「音」と「音喩」を同時に与えられ、音喩が指し示す音を探そうとするが、音を音喩に変換する時には書き手の主観や身体感覚が音喩に加味されているため、音喩が示すとおりに聴こえたり、または聴くことができなかつたりするだろう。鑑賞者はループの中から聴き方を見つける体験を通して、自分の感覚と向き合い「音を聴くこと」を再考することになるだろう。</p> <p>本稿では、第1章に研究に至った経緯や研究の概要を述べる。第2章では、「音と音喩の関係」について述べる。第3章では修士作品「ミキキキキミミ」について詳しく述べる。第4章では、第2章と第3章を踏まえ、修士作品や研究全体を総括して「音を聴くこと」について述べ、課題や今後の展開について述べる。</p>						
論文審査員	主査	前林明次	副査	松井茂	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	14108	Name	Yusuke Gushiken
Title	A study of Media Creation Focusing on the Relationship Between Sound and the Written Representation of Sound.			
<p>In This study, focuses on the relationship between “sound” and “written representation of sound”, the conversion of sound into letters. These two elements are used to produce works that reconsider the concept of “listening to sound”. The purpose of this paper is to position my master’s project “Mikiki-kikimimi” as “Media Creation Focusing on the Relationship Between Sound and the Written Representation of Sound”.</p> <p>In the modern era of information overload, sound is saturated with excess supply due to advertisements flowing like flood, and the advent of flat-rate music service. It seems that our experiences of actively listening to sound are becoming few. “Writing sounds in words” and “feeling sounds from words”, these processes affect the auditory frames formed by language, sensation, and experience. By incorporating these two relationships into “sound” and “the Written Representation of Sound”, it is possible to show how we hear various sound.</p> <p>The master’s project “Mikiki-kikimimi” is a work in which the listener discovers how he or she hears sounds by written representations of sound loops. I employed the auditory illusion “auditory stream segregation” – an illusion in which a sound loop seems to change as a listener continues to hear it. I wrote down the change I heard as onomatopoeia, and displayed this on a screen to show the listener. By doing so, I aimed guide the flow of sound that the viewer head. The listener is presented with “sound” and “the written representation of sound” at the same time. He or she tries to find the sound indicated by the representation, but when converting the sound into writing, the subjective and physical sensation of the writer are added to this, therefore, the listener cannot hear the sound as the exactly as it is written. Through the experience of finding from the loop how one hears sound, the listener will reconsider what it is to “listen to sound”, and confront their senses.</p> <p>In Chapter 1 of this paper, I will describe the background and the outline of this study. In Chapter 2, I will describe “the relationship between sound and the written representation of sound”. In Chapter 3 I will describe the master’s project “Mikiki-kikimimi” in detail. In chapter 4, based on Chapter 2 and Chapter 3, I will summarize the master’s project and the whole of the research describe “listening to sound”, and discuss issues and future development for my work.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Akitsugu Maebayashi			
Co – Examiner	Shigeru Matsui			
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	14110	名前	佐藤大海		
修士論文題名	距離による音の遅延を用いた空間的オーケストレーション作品					
<p>空間的オーケストレーションとは、音楽における時間軸と、実空間における物理的な距離の相互変換を扱う作曲技法として、筆者により考案されたものである。この技法で扱われる「空間的」とは、一般に言われるような音楽における空間性とは異なり、奏者と聞き手間の物理的な距離そのものや、音の遅延の差、音楽上のコミュニケーションにおける障害など、距離によって引き起こされる一連の現象を指す。この技法を用いた音楽作品は、一連の現象を人間が知覚できるよう、地上の広大なフィールドで演奏され、作品の時間軸が実空間上で展開するという特徴を持つ。聴覚と視覚による時間軸と距離の相互変換は、実際に演奏されるその時々環境的要因により、異なる比率で換算されるため、作品の構造そのものが必然的に変化し得る。したがってこの技法を用いた音楽作品は、(従来の音高によるチューニングとは異なる)位相のチューニングの概念を内包し、その方法が作品の中で記述されることで、はじめて成立する。</p> <p>本論文では、テクノロジーによる様々な遅延の短縮が距離間隔や感覚を変容させていることを明らかにしつつ、音楽における同時性について鑑みる。現代において、音速によって音が遅延する仕組みを用いて、音楽を作曲し演奏するという行為が、どのような意味を持つのか考察する。</p>						
論文審査員	主査	三輪眞弘	副査	桑久保亮太	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	14110	Name	Hiroumi SATO
Title	Music of spatial orchestration that uses sound of delay			
<p>Spatial orchestration is a new technique of composing music invented by the author of this paper to transform musical tempo through distance. "spatial" is here defined differently from its usual musical usage. It is rather the distance between players and listeners, the difference of delay, communication disorder: all phenomenon caused by distance. "Music of spatial orchestration" was played at a large concert field to produce sound delay due to distance.</p> <p>In music, the distance between two people translates to time because of sound delay. In the same way, time translates into distance. Therefore, Listeners can appreciate time in music as physical structure.</p> <p>This translation will change when the music is played, so it is necessary to calculate sound delay due to distance. This is called phase tuning and is different from pitch tuning. Music is executed when the operation is written in its score to process of calculation.</p> <p>This paper shows how technology changes space and sense of distance and considers the simultaneity of music. It also deals with composing, playing, and listening to music that uses sound delay due to distance.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Masahiro MIWA		
Co – Examiner		Ryota KUWAKUBO		
Co – Examiner		Shigeru MATSUI		

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	15101	名前	上田 真平		
修士論文題名	スピーカーの配置と空間設計としての新しい作曲の試み					
<p>近年、コンピュータ上で音声の録音、編集、ミキシングなどの作業が行える DAW ソフトウェアを用いれば、ディスプレイの上で音を視覚的に配置するように音楽を作ることが可能になった。さらに、波形編集ソフトウェアを使えば、さまざまな音響をソフトウェアの中でシミュレートすることもできる。すなわち、コンピュータを前提として制作された音楽は、ソフトウェアの中だけで完結しているということである。</p> <p>しかし、音楽を聴くためには、必ず物理空間を媒介しなければならない。したがって、コンピュータの中だけで作られた音楽も、聴くためには物理的な空間の状態や、再生装置の特性などに影響を受けることになる。こうした事実は、技術が進歩するにつれて、物理的な空間を排除する傾向を持つ、コンピュータを前提とした音楽制作環境では、蔑ろにされているのではないだろうか。</p> <p>一方、サウンドアートの一つの表現手法であるサウンドインスタレーションは、物理的な空間と空間によって規定される音を作品として提示する、音と空間が直接結びついた芸術表現である。こうした特徴を持つサウンドインスタレーション作品は、ソフトウェアによって作られた音楽作品と、その成り立ちが対照的だと言えるだろう。</p> <p>修士作品「空間設計としての作曲」は、物理空間とスピーカーの特性を利用したサウンドインスタレーションである。そこで、本論文は作品制作で得られた知見をまとめ、近現代の音楽の状況に照らし合わせ、音楽の新しいあり方として修士作品を提示することを目指した。</p>						
論文審査員	主査	三輪 眞弘	副査	松井 茂	副査	桑久保亮太

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	15101	名前	Shimpei Ueda		
修士論文題名	An approach towards new composition with speaker placement and space design					
<p>Using DAW, a software for voice recording, editing and mixing, it is possible to visually arrange sound using a computer display. Furthermore, using sound wave editing software, it is possible to simulate various sounds digitally. That is to say, music whose creation requires software can be completed with software alone.</p> <p>However, listening to music requires the mediation of a physical space. Thus, how we listen to - how we receive the sound waves - of this music which has been created within a computer depends on the conditions of physical space and the properties of the equipment on which we play it. However, it could be said that this fact is at present not highly valued; for, as the technology with which we create digital music progresses, we see a trend of physical space being excluded and neglected.</p> <p>On the other hand, sound installations - a type of sound art that exhibits sound determined by physical space - are a form of artistic creation that directly connects sound and space. One might say that the structure of sound installation pieces are a distinct contrast to music pieces made with software.</p> <p>My graduate project, “Composition with Space Design,” is a sound installation that uses physical space and the properties of speakers. This thesis aims to compare the knowledge I gained from this work with the current state of modern music, and to present the installation as a new form of musical composition.</p>						
論文審査員	主査	三輪 眞弘	副査	松井 茂	副査	桑久保亮太

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	15102	名前	大島拓郎		
修士論文題名	PLAY A DAY –社会へのマッサージとしての音楽活動–					
<p>フランスの経済学者であるジャック・アタリは著書『ノイズ 音楽/貨幣/雑音』の中で音楽という手段（ツール）を用いて社会を分析し、新しい楽器（コード）の発明が新たな雑音（ノイズ）を生み出すことで、これまで反復的に信じられていた既成の秩序を破壊する「作曲の系」が訪れると予言した。筆者は聴衆が無自覚に受容している既成の音楽のあり方への個人的な疑問から、音楽に主体的に関わる態度として PLAY（演奏する、遊ぶ、競う、参加する）をテーマに掲げた音楽活動を展開してきた。</p> <p>筆者の本学での活動は、現代社会を取り巻く問題として社会の不寛容を設定し、音楽活動による社会へのマッサージを試みるものである。ここでは社会の不寛容を、既成の枠からの個人の逸脱を社会が認めない風潮と定義する。本研究では、これを特に音楽の分野に限定し、既成の音楽を無自覚に受容する態度へのマッサージとして「作曲の系」に基づいた音楽活動を提示する。</p> <p>修士作品「PLAY A DAY」は、身近な道具や日常の中でブラックボックス化した技術を改変して制作した自作楽器・音響装置を、即興的に組み合わせるパフォーマンス作品である。身近な道具を楽器や装置に改変し、それらを用いて PLAY することで通常あたりまえとされる価値観や行為に対して異なる視点を提示する。修士作品はコンサート会場やライブハウス、クラブイベント、街の商店街、電車の中など、様々な環境や条件で発表した。本論文では、これら修士作品での実践を本研究における「作曲の系」に基づいた音楽活動の実践と位置づけて考察する。</p> <p>第1章では、既成の枠からの個人の逸脱が困難になった時代背景を読み解きながら、問題設定として社会の不寛容を提起する。第2章では、音楽の社会的な機能としての儀式や予言に目を向け、ジャック・アタリのノイズの理論を参考に、時代のマッサージとしての音楽のあり方を論じる。第3章では、修士作品「PLAY A DAY」を解説しながら、本研究の実践を既成の音楽を無自覚に受容する態度へのマッサージとして位置付ける。第4章では、筆者の実践のプロセスを記したテキストを参照しながら、修士作品における手法を抽出し、実例での手法の使われ方を紹介する。第5章では、前章を受けて本研究の実践がいかに既成の音楽を無自覚に受容する態度をマッサージしたかを振り返り、今後の展望や課題点を記す。</p>						
論文審査員	主査	桑久保亮太	副査	瀬川晃	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	15102	Name	OSHIMA Takuro
Title	PLAY A DAY -The Musical Activities as The Massage to Society-			
<p>Jacques Attali, a French economist, analyzed society based on the musical system in his book <i>"BRUITS: Essai sur l'économie politique de la musique (1977)"</i>, and he predicted that the coming of <i>"Composing"</i> would destroy the established order that was until now repeatedly accepted. This would be accomplished by the invention of new instruments producing new noises.</p> <p>I have been doing musical activities with the theme of "PLAY" - an attitude relating personally to music - because of my personal concerns about the way audiences accept existing music unaware.</p> <p>My activities at my graduate school are focused on the intolerance of society as a modern social problem through them, and I try to "massage" society with music activity. I define in this research the intolerance of society as a tendency of society does not to recognize individuals who deviate from established boundaries. In this research, especially focusing on the field of music, I will present musical activities based on <i>"Composing"</i> as a "massage" to the attitude unconsciously accepts existing music.</p> <p>My master's project <i>"PLAY A DAY"</i> is a series of musical performance that use improvised musical instruments / sound system created by combining familiar objects and modifying everyday consumer electronics. In this way, I present different viewpoints on values and behaviors that are usually considered obvious. My master's project has been performed in various environments and conditions such as concert venues, live houses, club events, shopping streets in the city, and on the train. In this thesis, I will use the concept of <i>"Composing"</i> to reconsider my master's project as practicing musical activities.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		KUWAKUBO Ryota		
Co - Examiner		SEGAWA Akira		
Co - Examiner		IMURA Yasuko		

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	15103	名前	岡崎友恵		
修士論文題名	現実空間と映像空間の関係に着目した映像表現の研究					
<p>映像とはイリュージョンである。制作者が意図的に演出した結果であり、映像を表示するフレームの外側には製作者の演出の通りにみせる機構やシステムが存在し、それによって構成されたものだけが鑑賞者の元へと届くようになっている。映像技術は日々進化し、4K解像度の登場やCG技術の発達だけでなく、過去にはニュースの生放送やイベントの中継映像などのリアルタイムの動画は真実が映っている映像であるという認識がされていたが、現代ではリアルタイム撮影された映像空間にマッピングする技術が生まれ、編集よりも前の撮影する段階でリアルタイムで映像に手を加えるという行為が可能となった。また、近年ではスマートフォンやゲーム機などタッチパネルを使った映像視聴や、イベントに使われるプロジェクションマッピングなど、各種センサーに反応する映像を使った体験が一般化してきている。</p> <p>このように映像メディアによるイリュージョンは画面内の映像表現にとどまらず、画面外との関係もその一部として形成されてきていると考えられる。</p> <p>映像メディアは虚構のメディアであると常に様々な界限から語られ、映像を批評する作品が多く作られたが、現代において映像メディアが虚構のメディアであることは一般的にも常識となり、人々の意識は虚構のメディアを虚構として批評する段階から脱し、次に進もうとしているのではないだろうか。そのような状況を観察して、読み解いた結果を修士作品《あっちとこっちとその間》として表現した。本修士論文では修士作品に至るまでの習作についてまとめ、現代の映像のイリュージョンの在り方と鑑賞する人々の意識について再考察する契機となることを目指した。</p> <p>本修士論文では第1章で本研究における映像メディアを語る上で必要な実写映像やリアルタイム動画についての情報と、本研究の目的について述べる。第2章ではディスプレイを用いながらも実空間での上映・展示をキーポイントとした映像作品について考察する。</p> <p>第3章では修士作品になるまでの試作品の狙いと検証結果についてまとめる。</p> <p>第4章では修士作品《あっちとこっちとその間》について2章と3章の内容を踏まえ、詳しく解説していく。</p>						
論文審査員	主査	前田真二郎教授	副査	鈴木宣也教授	副査	桑久保亮太准教授

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	15103	Name	Tomoe Okazaki
Title	Study Of Visual Expression Focusing On Relationship Between Real Space And Video Space			
<p>Video is an illusion. It is a result of that the producers deliberate creation action, and there are mechanisms and systems that have been arranged according to the will of the producer outside of the video frame, and only images created by that apparatus are delivered to the viewer. Video technology evolves day by day, we see the appearance of 4K resolution and the development of CG technology. In the past, it people could be sure that real-time moving images such as live news broadcast and relay video of events, were images showing the truth. In modern times, however, technology for mapping previously recorded video onto the visual space of live video was born, making it possible to make alterations to footage in real time at the stage of shooting before editing. In recent years, interacting with images that respond to physical stimulus through sensors, viewing images on smart phones or game machines with touch panels, and projection mapping at events, these experiences are becoming generally available. In this way, the illusion caused by video media is not limited to the screen; it is thought that the relationship with the world outside of the screen become a part of it. Video media is said to be fictitious media, and many art pieces criticizing film have been made. This criticism has become generally accepted, I believe that people's consciousness is about to progress to the next stage fiction media criticism. I observed this and expressed my interpretation through my master's project, "between here and there". In this master's thesis, I summarized my studies up to the completion of this project, and attempted to provide an opportunity to reconsider the nature of the illusion of modern videos and the consciousness of the viewer. In chapter 1 of this thesis, I will describe the information on previously recorded video and live video necessary for understanding video media, and I will explain the goal of this research. In chapter 2, I will consider video artwork that is displayed in real space, and the key points of those displays. In Chapter 3, we summarize the aims of and feedback about prototypes built in the process of creating the final work. In chapter 4 we will explain in detail the master's project 'between here and there' based on the contents of chapters 2 and 3. In Chapter 5, I will consider the possibilities of illusion and summarize the paper.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Shinjiro Maeda			
Co - Examiner	Nobuya Suzuki			
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	15107	名前	佐野 和哉		
修士論文題名	特定の地域にまつわるクリエイティブ・コミュニティ形成のためのメディアの可能性					
<p>資本主義および消費主義が世界の大部分を覆い、「企業」の力が大きく強まってきたアンバランスな現代の世界、そして日本は、閉塞感と絶望感と、それらを紛らわす「まやかしの幸せ」に満ちている。それにより、私たちの多くはより良い世界について思考することを止めてしまっている。この状況を打破するためには、政府でも企業でもない「第三の柱」＝「政府や投資家に所有されていないすべての団体」による影響力の形成、が重要である。とカナダの経済学者ヘンリー・ミンツバーグは述べている。</p> <p>このミンツバーグの考えをもとに、本研究では、リチャード・フロリダの提唱する「クリエイティブ・クラス」という階層の考え方、またクリエイティブ・クラスはクリエイティブ・クラスが多いところに集合する、といった傾向をベースに議論を進める。クリエイティブ・クラスの提唱から15年が経ち、この考え方の中心となる人々や、そのコミュニケーション環境・手段は急速に変化している。これを受けて筆者は、これまでクリエイティブ・クラスの中心を担ってきた「デジタルネイティブ」と、現在そして今後その中心を担っていくと考えられる、幼少期～青年期の特定の時期にインターネットの影響を受けてきた1990年前後生まれを中心とした人々である「デジタルレジデント」という集団の捉え方を提示する。</p> <p>そしてデジタルレジデントが持つ特性を踏まえ、主にインターネット上を中心とした活動によって、クリエイティブな人々によるコミュニティ（本研究においてこれを「クリエイティブ・コミュニティ」と呼ぶ）を形成する。それにより、特定の地域に関して何らかの良い影響を与えうる、ゆくゆくは企業や行政にも劣らない影響力を持つ存在となる、そうした可能性を見出すことを目指す。</p> <p>特に今回は、筆者の出身地でもある北海道オホーツク海側地域に関するウェブメディア「オホーツク島」を制作し、この地域に関係がある人々によるクリエイティブ・コミュニティの形成を試みた。その結果、半年程度の準備期間、そして2017年1月現在まで4ヶ月程度の運営にも関わらず、どこにいても地元に貢献することができる場の形成の兆しや、既存の地域コミュニティの人々にも影響を与える兆し、そして北海道オホーツク海側地域に影響力を形成する兆しが見られた。さらに、活動を継続していくことでこの取り組みが広がっていく見込みもある。そしてこのメディア、および活動はある程度他地域でも適用可能なモデルであるとも考えられる。</p> <p>こうしたごく小さな活動が多数発生していくことにより、地域の問題解決につながり、そのモデルが他地域でも活用されうるものとなり、ひいては世の中全体に良い影響を及ぼすものにつながっていくと考えられる。</p>						
論文審査員	主査	金山 智子	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	15107	Name	Kazuya SANO
Title	The possibility of the media to form a creative community related to a specific region			
<p>The unbalanced modern world, and Japan covered in capitalism, consumerism, and the increasing influence of “Enterprise”, is filled with feelings of stagnation and despair, and “artificial happiness” to distract us from these feelings. Because of that, most of us already stop thinking about a better world. To break down this situation, Henry Mintzberg, Canadian economist, says that the influence formed by “the third leg” - “all associations of people that are owned neither by the state nor by private investors.” - is important to break down this situation.</p> <p>Along with this Mintzberg’s idea, this research proceed discussion based on "the Creative Class" hierarchy, the idea of Richard Florida, the American sociologist, and the tendency of the Creative Class people to gather at places with them. 15 years have passed since the Creative Class was proposed, and the people who are the center of this idea and their communication environment / means are rapidly changing. In response to this, the author has been working on the "Digital Natives" which has been the center of the Creative Class so far, and the influence of the Internet at a specific time of childhood - adolescence, which is believed to be the center of present and future Presenting how to catch the group called "Digital Residents" who was born around 1990 when he was born.</p> <p>Based on the characteristics of the Digital Resident, the author form a community of creative people (the author calls this "creative community" in this research) through activities mainly on the Internet. By doing so, the author aim to find possibilities that it can have some positive influence on a specific region, eventually becoming an influence to the enterprise and the government someday.</p> <p>Especially this time, the author created the web media "Okhotsk Island" on the region of Hokkaido, facing the Sea of Okhotsk, which is also the home of the author, and attempted to form a creative community by people who have a relationship with this area.</p> <p>As a result, despite the preparation period of about half a year and the operation of about four months until January 2017, signs of the formation of places where they can contribute to the local wherever they are, signs of influence to the people of the existing local community, and signs of forming influence on the Hokkaido Okhotsk Sea side area were seen. Furthermore, there is also the possibility that this effort will be expanded by continuing activities. And this media and activities can be thought to be models applicable to some extent in other areas.</p> <p>By generating many such small activities, it will lead to problem solving in the area, and that model can be used in other areas, which in turn will lead to a positive impact on the whole world.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Tomoko Kanayama			
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	15108	名前	篠田 幸雄		
修士論文題名	特別支援教育現場の教材自作における個別対応力向上に向けて - デジタルファブリケーション技術の導入支援活動を通じて -					
<p>筆者は、見学した特別支援学校のどの学校にも、先生方が自作した多種多様な教材教具があることに興味を持った。児童生徒の個々に異なる障害を受け入れた授業や活動をするためには、市販の標準教材では不十分な場合があり、それを補うものとして教材教具が自作されているということを知ったが、その自作方法は主に手工具によるものであることが共通していた。</p> <p>手工具で教材を自作するのは、加工装置の整備が進んでいないからであるが、どのような整備が必要というにも検討する時間を確保することが難しいのが現場の実情であることもわかった。そのような制約の中での教材自作には、作りたいものを十分具現化できていないものや、保留しているアイデアがあると推察された。個々の児童生徒には何が必要かを最も把握している現場の先生が、必要と考えたものに近いものを作れるようになることが、さらに個別対応力を上げ合理的配慮のレベルを上げることになると考えた。</p> <p>この現状の教材自作の課題を踏まえ、その対策となり得る具体策の一つがデジタルファブリケーション技術(デジファブ)と考えた。そこで、「幅広い障害を持つ児童生徒のいる特別支援教育現場にて、教材自作における個別対応力向上を支援することで、インクルーシブ教育の実現に寄与する」ことを研究の目的として、フィールドワークを始めた。デジファブを使った教材作成技術の習得支援と使用環境を提供することで、次に示す i~iv が起こることを仮定し検証することを試みた。</p> <ol style="list-style-type: none"> i. 先生が、デジファブで可能なことを理解すると、教材のアイデアが具体化する ii. 先生が、そのアイデアをデジファブで自作して、具現化する。 iii. それを授業で使い、児童生徒の従来と違う積極的な反応を先生自らが確認する iv. さらなる効果を上げようと、新たな自作や改良を先生がする <p>このフィールドワークを「教材自作部」と名付けて活動した結果、この仮説 i~iv が自発的に実施された事例を確認できた。デジファブが、幅広い障害を持つ児童生徒の教育的ニーズに対応するために有効で、合理的配慮のレベルを高めることに寄与できることを示した。</p> <p>本稿で、「教材自作部」の活動を開始した背景・意義と活動内容・結果から得られた結論について報告し、今後の計画について述べる。</p>						
論文審査員	主査	山田 晃嗣	副査	小林 茂	副査	赤羽 亨

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	15108	Name	Yukio Shinoda
Title	Improving Adaptability of Teaching Materials in Special Needs Education - Activities to Support the Introduction of Digital Fabrication Technology -			
<p>At the special needs schools that I visited in the course of my research, some of the teaching materials were made by the teachers themselves to give personalized lessons suited to students with various disabilities. However, these teachers had previously been limited to making their materials with hand tools. If teachers—who know more than anyone else about the needs of each of their students—can produce teaching materials as they see fit, then these materials will be better adapted to students.</p> <p>Thus, to support teachers in producing teaching materials is to improve special needs education. And so I began activities to further the application of digital fabrication technology to the creation of teaching materials at the individual level.</p> <p>For the aim of this study—contributing the realization of inclusive education—I offer a hypothesis that following four steps occur when introducing and supporting the use of digital fabrication technology in special needs education schools. 1st: Teachers will create their ideas specifically through their understanding of how digital fabrication technology is used to produce teaching materials. 2nd: Teachers will produce teaching materials using digital fabrication technology. 3rd: Teachers will teach using the teaching materials, and they will confirm more positive reactions of the children. 4th: They will begin to make new teaching materials to get even more results.</p> <p>I named the activities "The Teaching-Material Makers Team". The hypothesis was confirmed by my activities, and it was also confirmed that digital fabrication technology is effective for better adaptation to students' needs.</p> <p>This thesis documents the content and the background of Teaching-Material Makers Team's activities, the activities' results, remaining tasks, and future plans for the development of these efforts.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Koji Yamada			
Co – Examiner	Shigeru Kobayashi			
Co – Examiner	Kyo Akabane			

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	15109	名前	嶋田 元菜妃		
修士論文題名	写真表現における運動と時間の表出 - 修士作品《尾行的運動描画-渋谷スクランブル交差点 1/8 の場合》を通して -					
<p> 光学的方法によって被写体を写しとるメディア「写真」の機能は、発明された当初は静止した事物の姿を定着させることを目的としていた。しかし、19 世紀のマイブリッジによる連続撮影装置の発明以降、写真による動態撮影が始まった。技術が発展した今日では、デジタルデータでの撮影と、コンピュータでの編集が一般化したことで、写真の動態撮影は様々な方法が試みられ、見慣れたものとなっている。例えば多重露光、長時間露光は、一定区間の動態を瞬間の重なりや蓄積といったかたちで画面に定着する技法である。ここで捉えられた写真は、動く人や動物などを被写体とするばかりでなく、カメラの前で徐々に変化する風景の姿を写しとり、見る側にそれらが単なる静物ではなく、時間の経過に従って変化する事物であることを想起させる。また、カメラの小型化や軽量化によって、片手での操作や身体に密着させた状態での撮影が可能になるなど、カメラは地面に固定されるばかりでなく、身体へと場所を移している。いまや、写真を撮ることは、わたしたちの日常的行為の一部であり、写真は撮影者の身体を通して見る疑似的な体験メディアとも言える。 </p> <p> 〈尾行的運動描画〉は、「被写体と撮影者との間に設定された特殊な継続状態における運動と時間の表出」という作品テーマに基づき、街中の歩行者の後ろを付いていくという尾行行為に伴う歩行運動を尾行者の視点から捉えた写真作品のシリーズである。本論は〈尾行的運動描画〉および、修士作品《尾行的運動描画-渋谷スクランブル交差点 1/8 の場合》を通して、瞬間を捉えるとされる写真における動態の表出方法と表現の可能性を探究することを目指し、以下のように構成している。第 1 章では、写真による動態撮影の先駆者として時代を牽引した、マイブリッジの連続瞬間撮影やマレーのクロノフォトグラフィを取り上げ、当時の動態撮影方法を振り返るとともに、現代におけるその変容を述べる。第 2 章では上記の作品テーマに基づく、過去の取り組みを考察し、〈尾行的運動描画〉および、修士作品《尾行的運動描画-渋谷スクランブル交差点 1/8 の場合》に至るまでの作品の特質や経緯を明らかにする。第 3 章では、〈尾行的運動描画〉および修士作品《尾行的運動描画-渋谷スクランブル交差点 1/8 の場合》に至るまでの作品の変遷を整理する。第 4 章では、〈尾行的運動描画〉および修士作品《尾行的運動描画-渋谷スクランブル交差点 1/8 の場合》の作品に含まれる特性をとりあげて考察し、終章ではこれまでに取り組んだ作品制作を振り返るとともに、今後の展望を述べる。 </p>						
論文審査員	主査	安藤 泰彦	副査	前田 真二郎	副査	伊村 靖子

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	15109	Name	Monami Shimada
Title	<p>An Expression of Motion and Time in Photography</p> <p>– Through the Master’s Project “ Motion-drawing of Shadow-Shibuya Crossing 1/8 ” –</p>			
<p>The function of the media "photography" is to capture a subject through an optical method aimed at grasping the appearance of stationary object. However, since the invention of Sequence photography equipment by Eadweard Muybridge in the 19th century, the recording of motion through photography began. Today as technologies have evolved, digital photography and editing on computer has being widely used, and various methods of photography and of representing of motion have been tried, and have been familiar. For example, multiple exposure and long exposure are techniques for representing motion over time as a still image by overlapping or accumulating a series of still images.</p> <p>The subjects of this photography are not only moving subjects or animals but also gradually changing landscapes. This technique evokes the feeling that these are not just static objects but things that change with the passage of time. Nowadays, we can operate a camera with one hand or while holing it close to our body due to its small size and light weight, The camera is not just fixed to the ground but can also be moved freely with the body is. Taking photographs is now part of our daily acts, and photography can be described as a “simulated experience medium” that allows the viewer to see through the body of a photographer.</p> <p>"Motion-drawing of Shadow" is a series of photographic works based on the theme "Expression of motion and time in a continuous state established between the subject and the photographer", shot from the perspective of following a pedestrian walking in the city.</p> <p>In this paper, I aim to explore the method of expressing motion and the possibility capturing a moment through photographer, I will do this through my photograph seriee "Motion-drawing of Shadow" and my master's project "Motion-drawing of Shadow - Shibuya Crossing1/8 ". It is configured as follows:</p> <p>In chapter 1, I cover a photography technique which led the era as a pioneer in the capturing of motion through photography: Eadweard Muybridge's Sequence photography and Etienne-Jules Marey's Chronophotographie. I will look back on the method how it worked, then I will describe its transition to the present.</p> <p>In chapter 2, I consider past efforts based on my above-mentioned theme, to clarify the characteristics and background of "Motion-drawing of Shadow" and my master's project "Motion-drawing of Shadow - Shibuya Crossing1/8 ".</p> <p>In chapter 3, I outline the transition of my work leading up to "Motion-drawing of Shadow" and my master's project "Motion-drawing of Shadow - Shibuya Crossing1/8 ".</p> <p>In chapter 4, I consider how to characterize "Motion-drawing of Shadow" and my master's project "Motion-drawing of Shadow - Shibuya Crossing1/8 ", and in the final chapter, I describe future how I will create future pieces based on feedback I received about this work.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Yasuhiko Ando			
Co – Examiner	Shinjiro Maeda			
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	15110	名前	ジョージェヨン		
修士論文題名	非公認ご当地キャラを使って地域を見直す試み					
<p>ブームと呼べるほどの社会現象になって、熊本支援運動では力を証明した日本のご当地キャラ文化。韓国でも200体以上のご当地キャラがいるが、まだ文化というほどの定着はない状態で、税金の無駄遣いと指摘されている。本研究の目的は、日韓のご当地キャラ文化を分析し、韓国のソウルの特性について論議した上、新しいご当地キャラの仕組みや役割について考察することである。</p> <p>本研究のために制作したキャラクターはソウルの「ソウリ」である。ソウリは、ソウルの地形の姿をしていて、「HELL朝鮮」文化に心酔しているし、マナーも悪いキャラクター。それは地域をありのままに表現して、市民へ自分が住んでいる地域を見直す目的である。そのようなソウリを広報し、ソウリのメッセージを正確に伝える為にオンラインとオフラインで様々な活動をしてきた。着ぐるみが日常的ではない韓国でご当地キャラの必須である着ぐるみ活動も積極的に行った。ソウリのデザインから一連の活動の結果を含めて、新しい仕組みのご当地キャラを研究してきた。</p> <p>試行錯誤もあったが、最終的には、着ぐるみのパフォーマンスを通じて成果を見せた。特に、子供向けのマナー向上のパフォーマンスでは、親と子供がソウリにすぐ近づいたり、声をかけたりして、ポイ捨てについてのメッセージを上手に伝えられた。</p> <p>ほとんどご当地キャラ文化が定着されていないソウルでの様々な実験を通じて、ソウリのようなアンチなご当地キャラの可能性が確認できた。ご当地キャラ、しかも非公認であるキャラクターが実際着ぐるみを着て活動したのは韓国で初めてのことである。本研究で見せた可能性を発展し、もっと幅広い活動に繋がりたいと考える。</p>						
論文審査員	主査	瀬川晃	副査	金山智子	副査	小林昌廣

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	/ 3 / / .	Name	Jaeyoung Cho
Title	Attempt to Reevaluate the Region through Using Unofficial Local Characters			
<p>The cultural phenomenon of Japanese local mascot character culture has proven its power through the movement to support the victims of the earthquake in Kumamoto. There are also more than 200 local characters in Korea, but they are often called wasteful use of tax money. The purpose of this study is to analyze Japanese and Korean local characters, research the special characteristics of Seoul in Korea, and consider a new structure and role for local characters.</p> <p>I made Seouly, an unofficial local character of Seoul. Seouly is in the shape of Seoul, and he or she is representative of “hell-chosun” culture, and also has very bad manners. The purpose of Seouly is to express real Seoul and to help people re-evaluate Seoul. I have tried to promote Seouly and deliver his or her message of Seouly accurately through online and offline activity. In Korea, mascot costumes are not widely used, but I made a costume of Seouly and actively engaged in public activities while wearing it. From Seouly’s design to activities, I have through him or her studied a new structure and role of a local character.</p> <p>There has been some trial and error, but finally Seouly showed results through his or her costumed performances. Especially, during the performance whose goal was to improve manners for children, parents and children approached and spoke to Seouly readily, so Seouly could deliver his message easily.</p> <p>Through several experiments in Seoul where local characters culture is not established, I could find the possibility of an anti local character like Seouly. This was the first time that an unofficial character has appeared in Korea. I wish to develop the possibility that was shown in this study, and connect it to further activity.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Akira Segawa			
Co – Examiner	Tomoko Kanayama			
Co – Examiner	Masahiro Kobayashi			

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	15114	名前	田中翔吾		
修士論文題名	スマートデバイスを用いた時系列 3D スキャナの制作と実践					
<p>近年、3D スキャナによって、物体の形状を 3D データとして記録できるようになった。この 3D データの記録を連続的に行うことで、物体の立体的な動きを、物理的な位置や大きさの情報と時間軸を持った連続的な 3D データ＝時空間データとして記録できる。今後 3D スキャニング技術がスマートフォン等へ搭載されることにより、このデータの記録・利用を、だれもが行うようになる可能性がある。</p> <p>しかしながら、この時空間データの記録・利用を「新しい記録メディア」の発明と捉えたとき、現在その利用について十分検討されているとはいえない。</p> <p>そこで本研究では、時空間データを実際に記録・再生できる環境を構築し、それらの利用を通して得た知見から、時空間データの性質や、利用可能性を明らかにすることを目指す。</p> <p>修士作品『Motion Player』は、iPad と Structure Sensor を利用し、人やものの立体的な動きを空間マッピングとスキャナの位置トラッキングを行いながら記録し、時間軸・空間軸についてさまざまな視点から再生・合成できる環境を実現している。</p> <p>これを用いた、様々な撮影実験や、映像作家の八嶋有司による作品『Project Dive - Methods to trace a city』の制作などを通して浮かび上がってきた、「3D データの時系列記録」、「3D データの時系列記録 + 視点の移動記録」という観点から「新しい記録メディア」の性質や、記録・利用の特性や、その将来の利用方法などに焦点をあてて論じる。</p>						
論文審査員	主査	赤羽亨	副査	鈴木宣也	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	15114	Name	Shogo Tanaka
Title	Development and Implementation of Time-based 3D Scanner Using Smart Devices			
<p>In recent years, the shape of an object can be recorded as 3D data by a 3D scanner. The three-dimensional movement of an object can be recorded as continuous 3D data using continuous 3D scanning. This continuous 3D data is time-based and contains physical position and size. Hence this data is space-time data. It is possible that in the future anyone will be able to record and use this spatiotemporal data by installing 3D scanning technology in smartphones and the like.</p> <p>However, the significance and possibilities this recording and use of spatiotemporal data by individuals are not being considered. I regard the fact that individuals can record and use spatiotemporal data as an invention in the field of "new recording media".</p> <p>Therefore, in this research, I propose an environment that can actually be used about the characteristics and possibilities of spatiotemporal data recording, and from the feedback of users obtained by using it, from the characteristics of the recording medium and the future use I aim to clarify the possibilities.</p> <p>The master's project "Motion Player" records the three-dimensional movement of people and things while performing spatial mapping and position tracking of the scanner using the iPad and Structure Sensor, and reproduces and synthesizes from various perspectives in time and space it realizes the environment that can be done.</p> <p>Through various recording experiments using this, and the creation of a work by Yushi Yashima of the video artist "Project Dive - Methods to trace a city". "Time-based 3D recording data", " Time-based 3D recording data + record movement of viewpoint", I focus on the nature of "new recording media", the characteristics of recording and utilization, and how to use it in the future.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Kyo Akabane		
Co – Examiner		Nobuya Suzuki		
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	15115	名前	塚原真梨佳		
修士論文題名	慰霊の表象文化論 —戦後日本映画における慰霊性の考察—					
<p>太平洋戦争という悲惨な経験を経た日本では、「慰霊」という行為が七十年間営まれ続けてきた。全国各地で慰霊のための式典や行事が年中行事の一つとして毎年行われ、「戦争死者を慰霊する」ということはある種自明のものとして扱われている。だが、戦後七十年以上が経過し戦争死者たちを直接知る者も減少の一途を辿っている現在、私たちは何故戦争死者を「慰霊」するのだろうか。戦後日本を生きる私たちにとって「慰霊」とは一体いかなる意味を持つのだろうか。そして、私たちは戦争死者をいかにして「慰霊」することができるのだろうか。そしてこれからも「慰霊」していくのだろうか。</p> <p>近代以前の戦死者儀礼は、死者の霊を対象として想定し、慰めるという建前が共有された上で行われる宗教的儀礼であったが、神的なものや超自然的なものへの信仰が力を喪って久しい現代において、そのような建前を支える根拠である信仰や宗教性は希薄化している。だからといって慰霊という営為自体が消滅してしまっただけではない。死者を慰めるという心性は、戦後日本社会・文化の中に様々な形で偏在している。その一つが写真・映画・テレビといった「映像文化」である。</p> <p>遺影をはじめとした映像文化の登場は、慰霊される対象である戦争死者たちの表象や慰霊そのものの形式に至るまで様々な変化をもたらした。現代における戦争死者慰霊と映像文化は密接に関係している。</p> <p>本研究は戦後日本の映像文化、特に「映画」に偏在する慰霊性を分析することを通じて、映像文化と密接に結びつく現代の戦争死者慰霊とはどのようなものかを考察する表象文化論的研究である。</p> <p>本研究において最も注目するのは、映像による表現行為それ自体がある種の慰霊性を持つのではないか、という可能性についてである。</p> <p>慰霊の対象である死者の本質はその非一存在性であり、表象不可能性である。死者を弔うということは「死者を存在させないこと」である。死者を弔うためには死者を存在させてはならず、存在しない死者を表象することは困難である。</p> <p>この死者の表象不可能性を毀損することなく、視覚的表象メディアである映像がその表現行為において慰霊と結びつくことを明らかにすることこそ、本研究の目指すところである。</p>						
論文審査員	主査	小林昌廣教授	副査	安藤泰彦教授	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	15115	Name	MARIKA Tsukahara
Title	Culture and Representation Study of Memorials — Research on the Characteristics of Memorials in Post-war Japanese movies —			

After Japan experienced the disaster of the Pacific War, the act of "memorializing" continued for seventy years. Memorial and events are held annually in various parts of the country, and "to memorialize war dead" is treated as somewhat a matter of course self-evident. However, as more than 70 years have passed since the end of World War II and those who directly know the war dead are shared decreasing, why do we "memorialize" the war dead? For us who live in Japan after the war, what meaning does the "memorial" have? And how can we "mamorialize" the war dead? And I wonder if we will continue to memorialize from now on. Pre-modern war dead ceremonies were religious rituals that assumed the spirits of the dead as their object participants, shared the pretense of comforting, the dead and faith in divine and supernatural things was powerful. In the modern era long after losing, faith in the supernatural religious beliefs the and religious emotions that support such a constitution are diluted. That does not mean that the act of memorial itself has disappeared. The idea of comforting the dead is unevenly distributed in various forms in postwar Japanese society and culture. One of them is "image culture" such as photography, movies and television. The emergence of such culture featuring images of the deceased brought various changes ranging from the representation of the war dead to the form of the memorial itself in which the subjects are to be remembered. Contemporary warfare memorialize of deceased people and image culture are closely related. This research is a study of how contemporary war is deeply connected with the image culture through the analysis of the image in postwar Japan's visual culture, in particular, a representation and culture study of the unevenly distributed spirituality unevenly in the "movies", . Most noteworthy in this research is the possibility that expressive actions themselves by themselves have a certain kind of spirituality. The essence of the deceased who is the objects of the memorial is its non-existence and the impossibility of its representation. To mourn the dead is "to not let the dead exist". Memorialize the dead. The purpose of this research is to clarify that the image which is the visual cultural media connects to the memorial in the act of their expression without damaging the impermanence of war dead.

Examination Committee	
Chief Examiner	Prof. MASAHIRO Kobayashi
Co – Examiner	Prof. YASUHIKO Ando
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	15116	名前	丹羽彩乃		
修士論文題名	<p>"for the light surface" series - ディスプレイに投影／表示することで実現するアニメーション表現</p>					
<p>アニメーション分野における実験アニメーションとは、形式や手法において独自のアプローチをとり、アニメーションの概念を再構築しようとするものである。今日まで、実験アニメーションの分野では様々な試行錯誤が繰り返され多様な作品が生み出されてきた。その可能性はシングル・チャンネルに限らず、空間全体にアニメーションを展開する作家も現れだした。例えば、和室の壁面や360度の円形スクリーンにアニメーションを投影した東芽や、パースペクティブな空間自体にドロ잉・アニメーションを展開した石田尚志などが挙げられる。また近年では、ジュリアン・オピーやデイヴィッド・ホックニーなど、液晶ディスプレイをアニメーションやドロ잉の支持体に用いる作家も少なくない。</p> <p>一方、現代ではスマートフォンの普及により、個人がそれぞれの携帯端末から映像を視聴することが可能となった。そのため、大量のGIFアニメがWEBサービスで共有され鑑賞されている状況が起きている。インターネット上の映像ならば、時間場所問わず誰もが同じ映像を再生できる環境が整った。しかし、スマートフォンで映像を視聴するということは、画面の傷やくもり、ヒビ割れ、光の写り込みなどを通して映像を見ているということになる。同じ映像を再生できる環境は整ったが、果たして、私たちは全く同じ映像を見ていると言えるのだろうか。</p> <p>本研究では、そのように個人がそれぞれの携帯端末から映像を視聴するようになった時代におけるアニメーション表現の可能性について探る。修士作品「"for the light surface" series」では、ペイントしたディスプレイにプロジェクションする手法で、インターネット視聴とは正反対のその場でしか鑑賞できない質感の表出を目指した。</p> <p>本論文では、「ディスプレイへの投影／表示」という手法に至った過程を、過去に制作した4Kアニメーション作品やプロジェクション実験の内容とその結果を元に考察する。そして "for the light surface" series の手法と制作プロセスについて整理し、それにより実現されたアニメーション表現と今後の可能性について述べる。</p>						
論文審査員	主査	前田真二郎	副査	桑久保亮太	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	15116	Name	Ayano Niwa
Title	<p>"for the light surface" series - Possibilities for Animation Realized through Projection and Display on LCD screen</p>			
<p>Experimental animation takes an original approach in style and technique and attempts to restructure the concept of animation. Experimental animation has proceeded through trial and error until today, variety of works have been created. Those possibilities are not limited to a single screen; artists who develop animation in a whole space have begun to appear. Two artists who do this kind of work are "Tabaimo" who created an animation projected on a 360 degree circular screen and the wall surface of Japanese room, and "Ishida Takashi", who develops animations that use three-dimensional space. In addition, in the recent years, there are a lot of artists who use LCD screens including "Julian Opie" and "David Hockney" a medium to support animation and the drawing.</p> <p>On the other hand, an individuals became able to watch videos from on their mobile screens, because to due to the spread of smartphones in the present age. Therefore the present situation is one in which a large quantity of GIF animation are shared online, and viewed. However, to watch an image on a smartphone to is to view it through a damaged or clouded screen, which may be cracked or reflecting outside light. An environment has been provided which allows us to watch the same image, but can it really be said that image we see is identical?</p> <p>In this study, I investigate it about the possibility of creating animation expression in these times when an individual can watch an image from their own Smart Phone unit. In the master's project "'for the light surface' series", I aimed to create a piece with a texture the viewer could appreciate only on the spot - the opposite of internet viewing - by projecting animation on a painted display. In this master's thesis, I consider the contents and results of past 4K animation works and the experimental projections projection and display on LCD screen that led to the method known as. Then I will explain the technique and creation process of the "for the light surface" series, and speak about the animation realized through it, and about future possibilities for this of animation.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Sinjiro Maeda			
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	15119	名前	宮野 有史		
修士論文題名	手による能動的な知覚行為を促す試み					
<p>我々は感覚を通じて自分自身や環境を理解している。その感覚の中でも大きな役割を占めるのは視覚である一方、そこに実在感を与えるためには触覚が重要な役割を果たす。ここでの触覚は皮膚感覚だけでなく、手や腕の筋肉や腱の状態を感じる自己受容感覚も含む。視覚に触覚が実在感を与える例として、振動するゲームコントローラや4DX、触覚・力覚スタイラスなどがある。</p> <p>一方で触覚のみを取り出して考えてみると、手による探索行為で分かることとしてテクスチャ、硬さ、温度、重さ、大きさ、形体などが挙げられる。またダイナミックタッチに含まれる振る動作によって物体の長さや形状を推測することもできる。このように触覚を用いて情報を得る場合には能動的な知覚行為も含まれる。</p> <p>また視覚が3D映像や4K, 8K映像といった高精細技術によってより実物に近いイメージを提示するメディアを構成してきたのに対し、触覚から得られる情報は限定的であり、他の感覚から得る情報との関係から想像する余地が多いのではないかと考えた。</p> <p>そこで本研究では、視覚による情報を減らし、手による能動的な知覚行為によって、限られた情報から体験者の想像力を喚起する表現を探ることを目的とする。</p> <p>まず視覚の影響を減らすために見た目は同じ立方体を使用して、持つことで何らかの感覚情報が得られるものを制作した。その過程において、具体的なエピソードがあることで、その情報に対して重さやその偏りといった構造的な理解だけでなく、何を意味するのかということを考える象徴的な理解を促し、体験の質が変わることに気づいた。</p> <p>修士作品「手でみるシカク」では、視覚では違いが分からず手で持って動かすことによってさまざまな感覚情報が発生する立方体(シカク)と、それに添えられたエピソードで構成し、内部構造を想像するのではなくエピソードによってそこにはないものを想像させた。</p> <p>考察では、手でものを持った場合の感覚の理解がなぜ重さや重さの偏りといった構造的な理解になってしまうかについて、聴覚や視覚といった触覚以外の感覚と比較した。またエピソードがイメージを想起させるために果たした役割について、見立てや記号論に沿った解釈を試みた。</p>						
論文審査員	主査	桑久保 亮太	副査	小林 昌廣	副査	鈴木 宣也

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	15119	Name	Yuji Miyano
Title	Attempt to Encourage Active Perceptual Behavior by Hand			
<p>We understand ourselves and the environment through sensation. While visual perception plays an important role in sense, haptics also takes a large role providing a sense of reality. Some technology that makes use of this are vibrating game controllers, 4DX theaters and three-dimensional force feedback styluses. If we consider haptic sense alone, we find that it conveys to us information about texture, hardness, temperature, weight, size, shape, and the like. We also find we can estimate the length and shape of an object by the waving it around. In this way, obtaining using just haptic sense is an active perceptive act.</p> <p>Developers of visual technology are trying to create more realistic images using high definition technology such as 3D video and 4K, 8K video. The information obtained from haptic sense, however, is more limited, and I believe that there is much more room for imagination in connecting the information gained from this sense with other information. Therefore, in this research, I aim to create a piece that will evoke participants' imagination from limited information by having them engage in active perception using their hands.</p> <p>I first decided to use cubes of the same appearance to reduce the influence of visual sense, and the goal of the activity was for participants to gather information about the cubes by manipulating them by hand. In the process, I realized that by using story I could encourage not only structural understanding of the weight and weight distribution, but also symbolic understanding of the meaning of a particular feeling; I noticed that this changed the quality of the experience.</p> <p>My master's project "Cubes Watched by Hand" consists of cubes of the same appearance but whose haptic differences are felt when manipulated by hand. These cubes have stories attached to them; instead of imagining the internal structure, the stories impel participants to imagine something not actually there.</p> <p>In the discussion portion of paper, I compare haptic sense and other senses like hearing and sight to analyze why the feeling of manipulating cubes by hand leads to a structural understanding of their weight and weight distribution and other such aspects. I also attempt a semiotic interpretation of the role played by story in producing images through mental association.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Ryota Kuwakubo		
Co – Examiner		Masahiro Kobayashi		
Co – Examiner		Nobuya Suzuki		

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	15120	名前	山本美里		
修士論文題名	ふたりのあいだ ~修士作品《ふたりのあいだ》の考察~					
<p>修士作品《ふたりのあいだ》は、筆者の母とその娘である筆者自身のパーソナルな記憶とそのやりとりを元にした空間作品である。</p> <p>実家の母と母から遠く離れて一人で暮らしている娘の関係を軸に作品は展開されている。そのふたりのあいだには、「母と娘」という二つの立場による隔たりと、二つの居住空間の隔たりがある。</p> <p>私たちは普段、住居を拠点に日々暮らしている。住居は時代の変化に応じるように形を変え、その変化とともに家族形態も変化してきた。戦後の高度経済成長期、男は仕事、女は家事という日本型近代家族形態が中心となり、同時に同じ規格の部屋が並ぶ公団アパートが量産されていった。それは生活を合理的に営めるように「食べる」「寝る」などの人の営みや父と母、子という家族内の役割により部屋を分けるものであった。それはのちに家族が隣近所の人たちとの交流を閉ざし、親と子との関係も閉ざしていく要因につながると考えられる。住居空間のあり方には、その時代の家族はどうあるべきなのかという考え方が詰まっている。</p> <p>修士作品《ふたりのあいだ》は、筆者の「母と娘」である筆者のふたりの関係を軸に、住居空間のしきりと親と子のしきりの問題を取り上げ、「母と娘」あるいは親と子交流が閉ざされている現在の社会を表しつつ、両者の境界（しきり）開くことの可能性も示そうとしている。</p> <p>本論文は、修士作品《ふたりのあいだ》を構成する「母と娘」の関係、作品空間を二つに分ける〈しきり〉の構造と成り立ち、「母と娘」それぞれの記憶によって書かれたテキスト、筆者の個人史あるいは個人的記憶を作品に使用することで生じる制作者としての筆者の立ち位置と作品上に登場する筆者の立ち位置のそれぞれを考察し、修士作品《ふたりのあいだ》の持つ意義を明確にすると同時に、その可能性を指し示す。</p> <p>本論文の章立ては以下である。</p> <p>第1章では、「母と娘」の関係をテーマとしている女性美術作家たちの作品を考察する。女性美術作家たち問題意識と構造を知ることで、筆者の作品の持つ特徴をあぶり出したいと考える。第2章では、修士作品《ふたりのあいだ》の制作背景や作品空間の構造、作品装置〈しきり〉の構造を概説する。それから第3章で本作品の考察を行う。作品制作で前提としている「住居のしきりと家族のしきり」の問題を章の始めで述べたのち、作品を構成している、「引き出し」「テキスト」の考察、作家自身の自伝を語ることでうまれる「制作者及び登場人物としての私」そして「作品装置の〈しきり〉」の大きく4つに分け、修士作品《ふたりのあいだ》を考察し、終章のまとめと今後の展開へ続く。</p>						
論文審査員	主査	安藤泰彦	副査	小林昌廣	副査	前林明次

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	15120	Name	Misato Yamamoto
Title	<p style="text-align: center;">Mother _ Me</p> <p style="text-align: center;">An examination of the Master's project " Mother _ Me "</p>			
<p>The master's project "Mother_Me" is an Installation based on personal memory and interactions between my mother and me. This project was developed around the relationship of daughter who lives alone away from her mother and her parent's home. There is a gap between the two due to the differences in their roles as mother and daughter, and the distance between their living spaces. Our dwellings are usually an important basis for our lives. Dwellings have changed their shape to respond to changes in the times, and the family structure has also changed with them. In the period of high economic growth after the war, The focus of the modern Japanese family was for men to work outside the home and for women to do housework. At the same time, modern housing with the same standards began to be mass-produced. The purpose of this standardization was to divide the home according to human activity such as "eating" or "sleeping," and according to the roles within the family: the father, mother, and children. It is thought that this was a factor which contributed to the decrease of interaction between neighbors, and additionally one that contributed to a decrease in the interaction of members of the family itself, closing the relationship between parents and children. The structure of a living space is packed with its era's thought of how the family ought to be. The master's project "Mother_Me" deals with the problem of the living space, centering on the relationship between my mother and me. While expressing the present state of society in which the exchange between "a mother and a daughter" or "parents and children" has become closed, this project examines the possibility of opening the boundary between the two. This thesis examines each element of the master's project "Mother_Me:" the relationship between mother and daughter, the structure of the installation dividing the exhibition space in half, and the texts written from both the mother and the daughter's memory. I examine this as the creator of the piece and as a character within the piece, using my personal history and memory. I will explain the significance of "Mother_Me" and show the possibility of this kind of piece. The chapter of this thesis are as follows. In chapter 1, I examine works of female artists that take the relationship between "mother and daughter" as their theme. I would like to consider the distinguishing features of my work by analyzing the structure of these other pieces and how they treat of this theme. In Chapter 2, I explain the master's project "Mother_Me" the background and the structure of the exhibition space, and the structure of the piece's installation. Next I examine the significance this work in Chapter 3. First of all, I explain the issues surrounding families and the partitioning of houses' living space, the issues upon which my work is premised. After that, I examine the piece's four main parts: the installation, the drawer, the text, and the perspective of me as creator of the work and that of me as I appear within the work, born from a dialogue with myself. And then in the last chapter, I will give a summary and describe how I might develop the piece in the future.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Yasuhiko Ando.			
Co – Examiner	Masahiro Kobayashi			
Co – Examiner	Akitsugu Maebayashi			