

## 1 遊びのあそび方 (2017年度、授業「情報学基礎」小林 孝浩、山田 晃嗣との共同担当) —加速度センサー付き無線タグを用いた遊びのプログラミング

### 【概要】

加速度センサー付き無線タグを用いて身体動作を取得し、幼稚園児を対象に複数人が参加できる遊びのシステムを考案する。

一つの遊びには複数の「あそび方」がある。この演習では「遊び」が本来もっている参加者に応じた可塑性や柔軟性を意識することで、創造性や想像力とも密接に繋がる「遊び」を再考する契機とする。

※ デバイスとシステム：複数の加速度センサー付き無線タグ (TWE-LITE 2525A) を用い、三軸加速度情報を受けた「Processing」で映像を制作、プロジェクターで投影する。



【受講学生】 大学院1年学生

【授業期間】

5月2日から5月19日にかけて授業時間を設定

【ワークショップ】

実施日時：

5月9日(見学)、5月16日(第一回)、5月18日(第二回)

実施場所：大垣市東幼稚園

実施対象：幼稚園児 5歳児



幼稚園でのワークショップ風景

## 2 「清流の国ぎふ芸術祭 Art Award IN THE CUBE 2017」実施協力

前年度に引き続き「清流の国ぎふ芸術祭 Art Award IN THE CUBE 2017」企画委員として、岐阜県主催「清流の国ぎふ芸術祭 Art Award IN THE CUBE 2017」の実施に関わる。また入選作家であるIAMAS卒業生、安野太郎、水無瀬翔の展示への協力をする。

【第1回テーマ】

「身体(しんたい)のゆくえ」

【展覧会会期】

2017年4月15日(土)～6月11日(日)

【開催会場】

岐阜県美術館



水無瀬翔 作品展示風景



安野太郎 作品展示風景

### 3 「Over the IAMAS」開催 —卒業生による作品展示協力

#### 【概要】

2016年度卒業生（山本美里、田中翔吾、高見安紗美）による作品展示

#### 【展覧会会期】

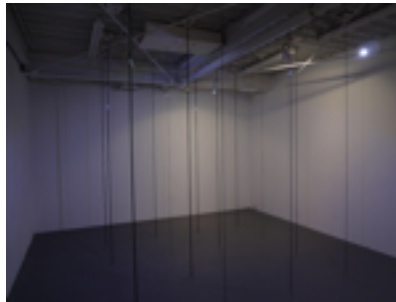
2017年5月9日(火)～5月14日(日)

#### 【開催会場】

ギャラリー16（京都）



山本美里 作品展示風景



高見安紗美 作品展示風景



展覧会案内状

### 4 大垣市主催「プレイ！ウォーターズ」展、展示協力 —IAMASメディアサイト研究会による展示協力

大垣市文化事業団主催の展覧会「プレイ！ウォーターズ」への展示依頼を受け、クリエイティブチーム「IAMASメディアサイト研究会2017」（市野昌宏、具志堅裕介、後藤良太、大石桂誉、高見安紗美）による、作品「トランス・フロア」「リレーショナル・ポッド」の作品設置。

#### 【展覧会会期】

2017年7月15日(土)～9月18日(月)

#### 【開催会場】

大垣市サイトピアセンター、アートギャラリー



展覧会ちらし

### 5 NPOたけとよ・武豊町教育委員会主催「うごき→あそび」展、 展示協力 —IAMASメディアサイト研究会による展示協力

NPOたけとよ・武豊町教育委員会主催「うごき→あそび」展への展示依頼を受け、クリエイティブチーム「IAMASメディアサイト研究会2017」（市野昌宏、具志堅裕介、後藤良太、大石桂誉、高見安紗美）による、作品「trans-floor! -play ground!」の作品設置。

#### 【展覧会会期】

2017年8月5日～9月30日

#### 【開催会場】

ゆめたろうプラザ（武豊町民会館）



展覧会ちらし



作品「trans-floor! -play ground!」 展示風景

## 7 記録誌「living will :01」の編集・出版

2017年1月に展示したKOSUGI+ANDO作品「Sleepless Babies」の記録誌の制作（制作中）

2017年1月の企画展「living will :01 Sleepless Babies」の記録誌の制作

### 【体裁】

A5版 96頁（モノクロ：88頁 カラー：8頁）

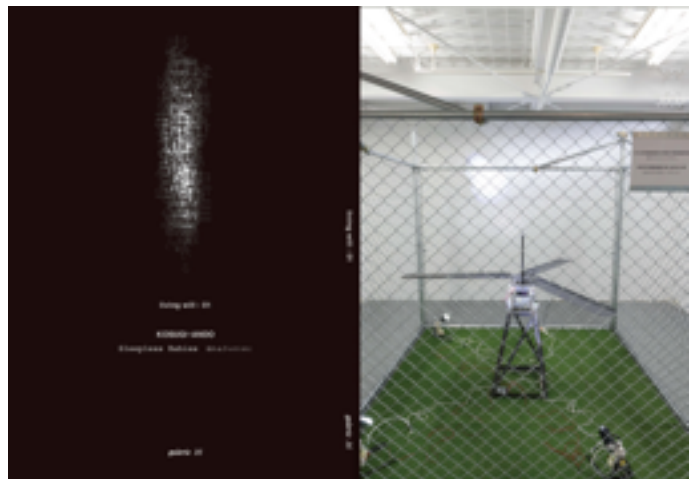
### 【寄稿者】

林剛、吉岡洋、室井尚、小林昌廣、  
インタビュー聞き手：伊村靖子

### 【デザイン】 嶋田元菜妃

### 【編集・発行】

塩田京子（ギャラリー16）、KOSUGI+ANDO

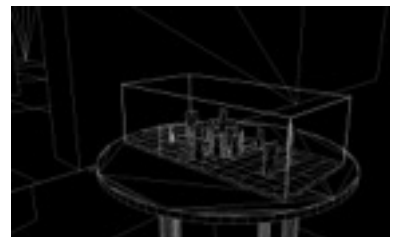


冊子「living will :01」表紙・裏表紙デザイン

## 8 過去に制作したインスタレーション作品群の整理及びデジタル化（進行中）

「KOSUGI+ANDO」として制作したインスタレーション作品の記録・整理作業

- ① 1986年制作のインスタレーション作品「アクタイオーンの夢」の3Dデジタル化と映像制作（協力：富田太基）
- ② 1980年代ファイルのデジタル化
- ③ 展示記録映像のデジタル化作業



作品「アクタイオーンの夢」3Dスナップ