



IAMAS 2012

GRADUATION
EXHIBITION

IAMAS 2012
GRADUATION EXHIBITION

ご挨拶

IAMASの卒業展示並びに修了研究発表が無事開催されました。本展において下さった方々に御礼申し上げます。

情報科学芸術大学院大学は第10回目の修了研究発表、岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーは第15回目の卒業制作展となります。マルチメディアスタジオ科のあるアカデミーは今回の卒業生をもって、16年間におよぶ歴史を閉じることとなります。本展示には、アカデミー最後の展示であることや、また、ソフトピアを中心とした活動や発表機会の増加による本展の認知度からも、1000名以上の人が展示に訪れて頂きました。

開学当初は発表の為のプラットフォームを自らの手で開発しなければいけない状況から変わって、社会的にも情報技術を利用した環境が当然となった現在の状況での制作発表でした。学生達はある地点までの開発は楽になりましたが、一方でそれ以上のオリジナリティのある技術的、芸術的アプローチを求められ、それぞれの作品が様々な指向性を持って制作している点も、今回の展示の特徴といえるでしょう。

アカデミーにメディアラボ科も含んだ15年前から、ソフトピアにおいて卒業展示を続けてきました。この展覧会が、色々な成果を“展示”というかたちで公式にお披露目する場として、また、学生自身の展示アイデアやセッティングを学ぶ場所としても機能してきました。学生が自らの表現活動を人に伝えることはとても難しいことです。しかしながら、見る人達を“わからない”という反応から融解させる“ちから”が作品や成果に含まれていれば、それらの人達にとっていずれ訪れる疑問や発見に必ずや影響を与えていると思います。学生達はIAMASにおいて様々な指向性によるこの“ちから”を探し求め、学んできました。そして、そのプロセスはこれから色々な分野での

関口 敦仁

情報科学芸術大学院大学
岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー
学長

活動において、必ず役にたつと信じています。それは伝えようとする意思とともに、学生自身を助けることにもなるでしょう。

このカタログから改めて、今回の展示を振り返り、学生達が伝えようとしたことの理解を深める機会となれば、大変嬉しいことと思います。



President's Greeting

The IAMAS Graduation Exhibition and Graduation Research Presentation was held without incident. I would like to thank the people that came to the exhibition.

This was the 10th Graduation Research Presentation for the Institute of Advanced Media Arts and Sciences and the 15th Graduation Exhibition for the International Academy of Media Arts and Sciences. It has been decided that the Academy, with its multimedia studio course, will be bringing to a close its history spanning 16 years with this round of graduating students. This is the last exhibition for the Academy, and from the awareness generated from an increase of activities and presentations at Softopia we had over 1000 people visit the exhibition.

From the establishment of the school, the Creation Presentation went from a situation where we had to develop, with our own hands, a platform for presentations to the present one where an environment that socially used information technology became inevitable. For the students, development up to a certain point has become easy. But in contrast, the fact that a technical and artistic approach with more originality than that was sought after, thereby allowing students to create works with a variety of directionality can certainly be called a characteristic of this exhibition.

Since the inclusion of the media laboratory course in the Academy 15 years ago, we have continued to hold the Graduation Exhibition at Softopia. This exhibition has functioned both as a place to officially debut, via the form known as "exhibition", various results, as well as a place for stu-

Atsuhito SEKIGUCHI

Institute of Advanced Media Arts and Sciences
International Academy of Media Arts and Sciences
President

dents to learn the ideas and settings of their own exhibition. It is a very hard thing for students to convey their expression activities to people. However, if the "strength" fused from viewers' "I don't understand" reaction is included in these works and activities, I believe that for those people it will surely give influence to the problems and findings that will eventually appear. Students have sought after and learned this "strength" through various directionalities here at IAMAS. And, I believe that in the days ahead that process will be useful in the activities of various fields. That, along with the resolve to express oneself, will likely help the students. If from this catalogue, you look back at this year's exhibition and have the chance to deepen your understanding of what the students were trying to express, nothing would make me happier.

目次／索引

Table of Contents / Index

映像・写真	サウンド	パフォーマンス	インスタレーション	デザイン	ソフトウェア	ウェブ・ネットワーク	プロダクト	書籍	建築	その他	ページ	名前	英語名	ジャンル
											10	白井 大地	Daichi SHIRAI	St.1
											12	池田 萌	Moe IKEDA	St.2
											14	木村 悠介	Yusuke KIMURA	St.2
											16	西野 さやか	Sayaka NISHINO	St.2
											18	丸山 達也	Tatsuya MARUYAMA	St.2
											20	吉本 和樹	Kazuki YOSHIMOTO	St.2
											22	坂本 隆成	Ryusei SAKAMOTO	St.3
											24	本田 敬	Takashi HONDA	St.3
											26	青木 智弘	Tomohiro AOKI	AND
											28	古川 真衣	Mai FURUKAWA	AND
											30	長田 裕矢	Yuya OSADA	CGI
											32	澤村 ちひろ	Chihiro SAWAMURA	CGI
											34	若森 早保	Saho WAKAMORI	CGI
											36	執行 はるな	Haruna SHIGYO	DIT
											38	曾禰 由加理	Yukari SONE	DIT
											40	谷 奈菜緒	Nanao TANI	DIT
											42	米田 裕美	Hiromi YONEDA	DIT
											44	栗山 絵吏	Eri KURIYAMA	DSP
											46	白鳥 啓	Kei SHIRATORI	DSP
											48	福原 聖人	Kiyohito FUKUHARA	DSP
											50	江島 和臣／當間 忍	Kazuomi ESHIMA / Shinobu TOMA	DSP



ご挨拶	President's Greeting	2
IAMASとは	About IAMAS	6
情報科学芸術大学院大学第10期生 修士論文リスト	Master's Theses	52
総評と記録	Review and Archive	55

					Visual	Sound	Performance	Installation	Design	Software	Web, Network	Product	Architecture	Other
St.1	Jinwook SUNG	成 珍旭	11											
St.2	Shota OTSUKA	大塚 翔太	13											
St.2	Sunghoon GO	高 成勲	15											
St.2	Kaoru FUKUSHIMA	福島 薫	17											
St.2	Sho MINASE	水無瀬 翔	19											
St.3	Shoko KANEMURA	兼村 祥子	21											
St.3	Kazunori NAKAHARA	中原 一徳	23											
St.3	Mitsuya WATANABE	渡辺 充哉	25											
AND	Ryosuke KUROSAKI	黒崎 亮介	27											
AND	Yuki TAKADA	高田 勇樹	29											
CGI	Emi KUMAKURA	熊倉 絵美	31											
CGI	Yukari TAKEDA	武田 由香利	33											
DIT	Kenji SAITO	斎藤 健二	35											
DIT	Ayana SUMI	鷺見 文菜	37											
DIT	Yukimi TAKISHITA	瀧下 幸美	39											
DIT	Motooki NAGAOKA	長岡 志宙	41											
DSP	Ayako OKAMURA	岡村 綾子	43											
DSP	Motoi SHIMIZU	清水 基	45											
DSP	Yushin SUZUKI	鈴木 由信	47											
DSP	Kei YAMADA	山田 慶	49											

IAMASとは

IAMAS（イアマス）は岐阜県立の二つの学校、情報科学芸術大学院大学と岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーの総称です。アカデミーは高卒以上の学生を受け入れる二年制の専修学校で1996年の創設、大学院大学は修士課程のみの大学で2001年の開学です。高度情報化を重要な政策とする岐阜県が、情報社会の新しいありかたを創造する表現者、人材養成の拠点として、県の情報産業拠点であるソフトピアジャパンとともに設立しました。科学と芸術の融合を教育の方針に掲げ、社会への貢献を目指しています。

IAMASでは1学年が大学院大学は20名、アカデミーは30名の少数精鋭主義で、24時間、研究や制作に打ち込める充実した施設と機材環境が整っています。国内外のクリエイティブ・インダストリーの文化で活躍する多彩な教員陣に加え、アートやデザインからそれらを支える工学まで、幅広い分野を背景に持つ学生たちが集まっているのが特色で、それらの出会いから新しい社会に役立つ創造的なアイデアが生まれます。また、地域産業との連携による研究にも力を入れた教育により、社会的実践力を養うことができます。

About IAMAS

IAMAS is a collective term for the Institute of Advanced Media Arts and Sciences and the International Academy of Media Arts and Sciences, two schools run by Gifu Prefecture. The Academy was established in 1996 and is a 2-year vocational school open to anyone who has graduated high school. The Institute is a graduate school established in 2001 that has a master's degree course in media creations. IAMAS was created at the same time as Gifu's information industry hub, Softopia Japan, and the school was designed to cultivate high-level creative personnel with the ability to shape the new information society. The educational vision at IAMAS focuses on combining science and art, while also putting emphasis on contributing to society.

In the Institute there are 20 students per graduating class, and in the Academy there are 30 students per graduating class. Facilities are open 24 hours a day, allowing students to fully utilize the school's equipment and concentrate on their research and project creation. IAMAS features a diverse faculty that is active in creative industry both in Japan and abroad. That diversity, combined with a student body

coming from a wide variety of backgrounds, is one of IAMAS's distinguishing characteristics. Our school conducts cooperative research with local industries, providing our students with the real-life experience needed to actually implement projects in society.



情報科学芸術大学院大学

メディア表現研究科

Institute of Advanced Media Arts and Sciences
Media Creations Course

スタジオ1 インタラクティブメディア研究

専門分野：インタラクティブデザイン／メディアプロダクト／プロトタイピング
実世界指向／ユビキタス

メディアが抱える諸問題を技術的、社会的に解明、分析しながら、インタラクティブデザインを中心として、芸術および実用的側面から研究と創作活動を行い、また、新技術の提案や、既存の技術応用についての研究を行います。情報技術や科学的理論に裏付けられた研究手法が特徴です。

スタジオ2 アートメディア研究

専門分野：音楽／映像／インスタレーション／メディア美学
アートプランニング

時間軸を持つ作品の構造や物語性の現代的なあり方を踏まえ、新しい電子メディアに対応した多様な研究と作品の制作を行います。メディアを用いた美を包括的にとらえ、研究成果を社会に還元するプロセスを探求し、身体メディアとの関わりを有する表現についても理論的かつ実践的に考察を行います。

スタジオ3 デザインメディア研究

専門分野：情報デザイン／グラフィックデザイン／空間デザイン
ネットワーク／パブリッシング

メディアデザインを包括的にとらえ、情報メディア、空間環境にわたる幅広いデザインの基本と応用を学び、それに伴うリサーチや実践的なノウハウを身につけ、制作、研究を行います。また、ネットワーク情報技術を背景とした様々な視覚伝達において、その社会性や環境と素材とのマッチングも視野に置いた新しいデザインの提案を行います。

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー

マルチメディア・スタジオ科

International Academy of Media Arts and Sciences
Multimedia Studio Course

ANDコース Advanced Network Design

専門分野：ネットワークデザイン／システム・アドミニストレーション

急速な時代の変化をとらえ、情報技術を足がかりに、これから必要とされる「モノ」、「システム」を新しくデザインし、現実化する能力を持つ人材の育成を目指します。

CGIコース Computer Generated Image

専門分野：コンピューターグラフィックス／アニメーション

将来の制作フローを見据えた教育、研究、制作を行うため、充実した3DCG制作環境を備え、時代に対応する人材の育成を行います。

DITコース Designing for Information Technology

専門分野：Webデザイン／グラフィックデザイン／プログラミング

さまざまなメディアを駆使し、横断的に情報を発信するデザイナーや、自らの問題意識から自発的にデザインを提案するディレクターなどの育成を目指します。

DSPコース Dynamic Sensory Programming

専門分野：映像・音楽パフォーマンス／インスタレーション／デバイス

リアルタイム性が高いインストゥルメントとパフォーマーとの関係性に注目し、多様なメディアを自己の身体として駆使することができる、みずみずしい感性を持った表現者や技術者の育成を目指します。

※ 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーは2011年度をもって閉校いたしました。

IAMAS 2012

GRADUATION EXHIBITION

情報科学芸術大学院大学第10期生修了研究発表会
岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー第15期生卒業制作展

2012.2.16 木 - 2.19 日
10:00 - 18:00

2012年2月、IAMAS（イアマス）は「IAMAS 2012」として、情報科学芸術大学院大学修了研究発表会および岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー卒業制作展を開催します。

本学にはデザインやアート、情報科学を中心にもつとも、それに限まらない多彩なバックグラウンドを持つ人材が集います。この環境の中で学生は日夜議論を交わし、互いに刺激し、協力し合いながら個々の専門性を活かした研究を行ってきました。

その2年間の集大成の発表の場が「IAMAS 2012」です。これまでの卒業生たちもここから世界に羽ばたき、国内外で高い評価を得てきました。それぞれが自らの才能を開かせ、社会に対して新しい視野を拓くその瞬間に、どうぞご期待ください。

また今回で大学院大学は第10回目の修了研究発表会、アカデミーは第15回目の卒業制作展となりますが、アカデミーは本年度の在校生の卒業をもって閉校し、IAMASは大学院大学に一本化します。したがって「IAMAS 2012」はアカデミーの最後を飾る卒業制作展であり、大学院大学にとっても新しいスタジオ補成後の最初の修了研究発表会となります。

これまでも時代の中で様々な変化し続けてきたIAMASにとって、また一つの節目となる本展覧会をぜひじっくりとご鑑賞ください。

The Institute of Advanced Media Arts and Sciences and International Academy of Media Arts and Sciences (IAMAS) will be holding their annual graduation exhibition, IAMAS 2012, in February 2012.

This school focuses on design, art, and information science and gathers people of various backgrounds in this unique environment, we discuss and debate project ideas, breaking inspiration to one another.

"IAMAS 2012" is a culmination of our work over the past two years. Past graduates also started here, and after leaving their mark on the world have received high acclaim at home and abroad. Please look forward to this moment, when each student will reveal their own talent and open up new fields to the world.

This exhibition will be the 10th for the Institute and the 15th for the Academy. However, in March 2012, IAMAS will close the Academy and integrate it into the Institute. "IAMAS 2012" is the last exhibition for the Academy and the first exhibition for the Institute after the reorganization of the studios. IAMAS has continued to change with the times, and this exhibition will be one more turning point in IAMAS's history.

Please come and take the time to appreciate our exhibition.

作品紹介

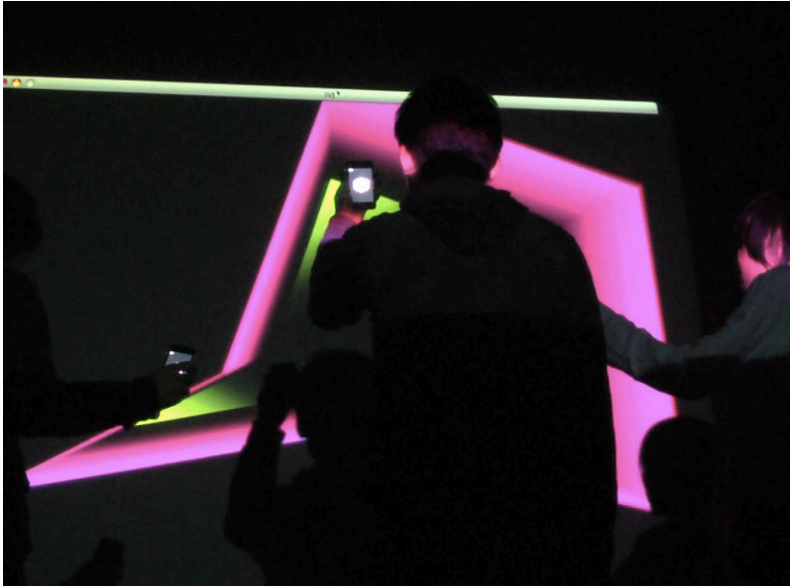
Works Introduction

白井 大地

Daichi SHIRAI

Studio 1

iPhoneVJ System

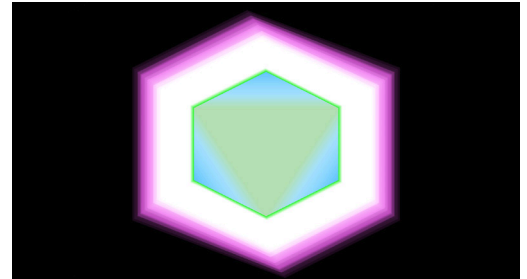


観客参加型の音楽イベントを実現するためのシステム。

複数の参加者が音楽に合わせてiPhoneを振ることで映像が変化する。

This is a system for implementing an audience participation type of music event.

Several participants will shake an iPhone to the music, and by doing so, the video image will change.



1987年静岡県生まれ。

大学ではメディアアートを専攻、インスタレーション制作を行う。入学後はインターフェイスデザイン、電子工作、プログラミングを学ぶ。

この作品は、映像を6人の参加者の動作で変化させます。スクリーンには全員の動作を反映した映像が表示され、iPhoneの画面には自分の動作のみを反映した映像が表示されます。

通常の音楽イベントでは、パフォーマーが観客へむけて音楽・映像などのコンテンツを発信するのみですが、観客がその操作に介入することでインタラクティブなイベントを実現できます。また、1人ではなく複数の観客が同時に操作に参加することで、協調的、創造的な場を作りたいたいと考えました。

野球中継での場面理解を助ける情報配信システム

Information Transmission System to Facilitate Understanding of a Baseball game Broadcast

成 珍旭

Jinwook SUNG

Studio 1

野球場内で観戦する観客のためのシステム。
観客の多様なニーズに合わせて情報を提供するようにシステムを制作した。

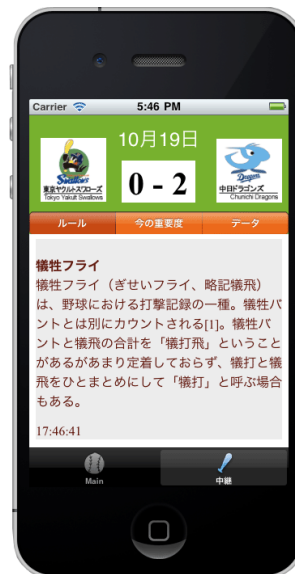
This is a system for spectators watching a match at a baseball stadium.

This system was created to provide information that is accommodated to the spectators' various needs.



本作は野球場内での観戦時に、同じ状況下でも観客が知りたい情報はそれぞれ異なるため、情報を項目別に分けて中継できるように制作しました。

本システムには試合の情報を入力する中継者があり、試合の流れに適した情報を中継者が発信することで、観客はアプリを利用して情報を取得することができます。情報は観客のニーズによって選んで取得でき、試合状況に応じて、野球のルールを知らない人はルールの項目を、関連選手の記録が知りたい人はデータの項目を利用します。



1984年韓国ソウル生まれ。
2009年世宗大学情報通信工学科卒業後、入学。アプリケーションの制作について研究。

池田 萌
Moe IKEDA

Studio 2

選択音楽 第二番 あるいは コーラス・アンサンブルのための組曲

Selection music No.02 or suite for chorus ensemble



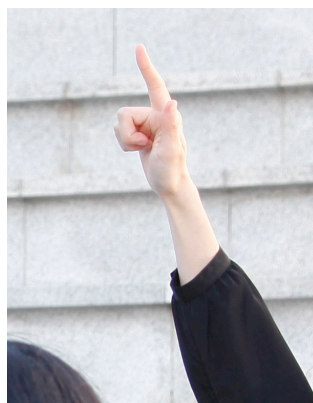
8人の声楽家によって歌われる合唱組曲。
各曲ごとに異なる「選択」のルールがあり、
声楽家たちがその場の判断で「選択」を行い、
音楽を生成する。

This is a chorus suite sung by 8 vocalists. In each and every song there is a different "selection" rule. The vocalists will conduct "selection" with on the spot judgement and create the music.



「選択音楽」とは、「演奏家による選択」のルールが楽譜に示されており、そのルールに従ってその場で音楽を演奏していく作品の一連の名称です。その選択は、西洋芸術音楽を歌うために訓練された身体を持つ者だけが出来る選択であり、そのような演奏家の能力に重点を置いて選択肢を用意しています。彼女たちは「どのような選択が美しい響きを生み出すか」を演奏しているその場で判断し、歌っていきます。

1986年石川県生まれ。
愛知県立芸術大学作曲専攻卒業後、入学。
西洋芸術音楽の性質を活かした音楽作品
を作曲している。



旋回する霊媒 — 僕自身のための —

The Spirit medium which rotates and circles – For myself –

大塚 翔太
Shota OTSUKA

Studio 2

演奏と演舞が一体化したメディアパフォーマンス作品。

私自身の身体運動により映像音響データを統合し、新しい「儀式」を提案する。

This is a media performance piece where a musical and dance performance have been unified.

Compositing the audio-visual data from my own movements, I propose a new “ritual”.

私は音楽を実践する中で、機械の介在を排除せず、むしろそれを前提とした身体、演奏行為との新たな方法を見出すことが、今後の音楽を制作していく上で重要なことになると考えています。

この作品では、身体感覚と電子的な装置の関係の中で再組織化される身体の表現を試みました。私自身の旋回運動する演舞と、それに基づくサクソフーンの演奏を、映像・音響の録再生やサンプリング技術を使い構成しました。

1983年静岡県生まれ。
大阪芸術大学卒業。入学後、メディアテクノロジーと身体の関係性に焦点を当て、舞台芸術における身体表現について研究制作。

木村 悠介

Yusuke KIMURA

Studio 2

このほかは何も知らない

I know nothing beyond this

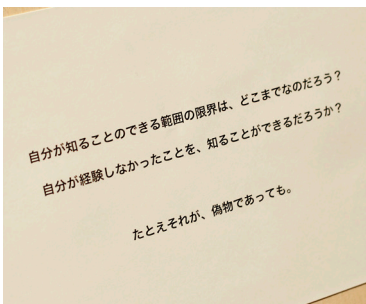


一つの架空の光景を再現した部屋と映像によるインスタレーション作品。

過去と現在、現実と虚構が交錯する中、自分が知ることのできる限界を観客に問いかける。

This is an installation piece of a video and room in which an imaginary scene is reproduced.

The past and present, reality and fantasy are blended together, and within all of this spectators are questioned to the utmost limit on what they know.



「自分が知ることのできる範囲の限界は、どこまでなのだろうか？ 自分が経験しなかったことを、知ることができるだろうか？ たとえそれが、偽物であっても。」作品前に掲示されたこの素朴な命題とともに本作は展示されます。

部屋の外のドキュメンタリー映像が示すとおり、この部屋はかつて作家の手で地面に埋められたものです。壁についた土や部屋の中で展開される映像から、観客はそこに異なる物語を見ていくこととなります。

1985年大阪府生まれ。

2008年京都造形芸術大学映像・舞台芸術学科卒業。入学後は舞台作品と並行してインスタレーション作品の制作を行う。

胎夢

Tae-mong



高成勳

Sunghoon GO

Studio 2

3画面による映像インスタレーション作品。
韓国の民間信仰で夢占いと区分される「胎夢」を
テーマに、本作では私の胎夢を見た祖母の話と
子供の頃の故郷「群山」での記憶を再構成する。

This is a video installation via 3 screens.
Using tae-mong, a classification of dream divination in
Korean folk religion, as the theme, in this work I recon-
struct the story I heard from my grandmother who saw
my tae-mong, as well as my memories of my
hometown Gunsan.



韓国の民間信仰で夢占いに区分される「胎夢」は、
妊婦やその周りの人が見る、これから生まれてくる
赤ちゃんを暗示する夢です。ほとんどの韩国人は
自分の胎夢を持っており、胎夢は韓国社会の中
で重要視されています。

私も自分の胎夢を持っており、私の実家ではその
話がかかり話題になりました。今回の作品では、
私の胎夢を見た祖母の話と、子供の頃の故郷
「群山」での記憶を再構成しました。

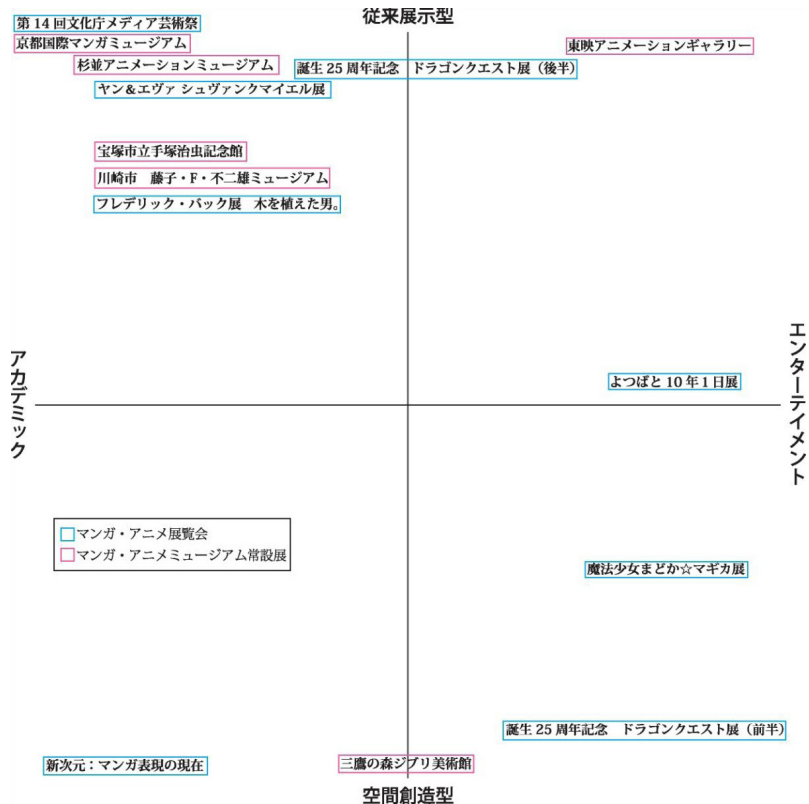
1985年韓国生まれ。
韓国ではアートアニメーションを学ぶ。
日本では映像+漫画+アニメ+ドキュ
メンタリー+近代化をテーマに研究。

西野 さやか
Sayaka NISHINO

Studio 2

【論文】映像メディアの展示空間への展開 —アニメーションミュージアムの現況調査を通して—

[Thesis] Expanding visual media into a space – through analysis of animation museums –



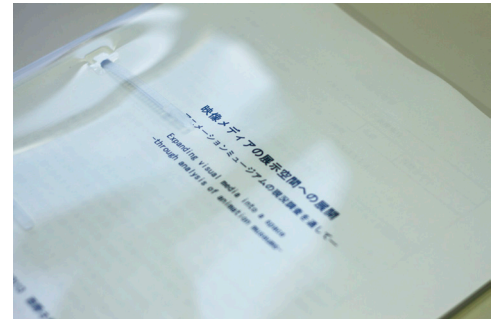
*上図 マンガ・アニメ展示の分布

本研究はアニメを芸術文化の面から、特に展示に注目したものである。

研究にあたってアニメーションミュージアムに着目し調査を行った。

This research focuses on anime from an artistic culture aspect, particularly its exhibition.

For this research, I conducted an examination that focuses on animation museums.



今日では、アニメは主に産業面もしくは芸術文化の面から語られます。この研究では芸術文化の面として、アニメの展示に関してアニメミュージアムを中心にまとめています。

マンガ・アニメミュージアムは全国各地に存在していますが、これまで包括的な研究は行われてきませんでした。そこで、アニメを扱った展覧会やミュージアムについて現状の整理を中心に研究を行い、今後の可能性を提示しました。

1987年神奈川県生まれ。
首都大学東京卒業。大学から引き続き
アニメの研究を行う。

『管理された聴取音楽』No.3

“controlled listening music” No.3

福島 薫

Kaoru FUKUSHIMA

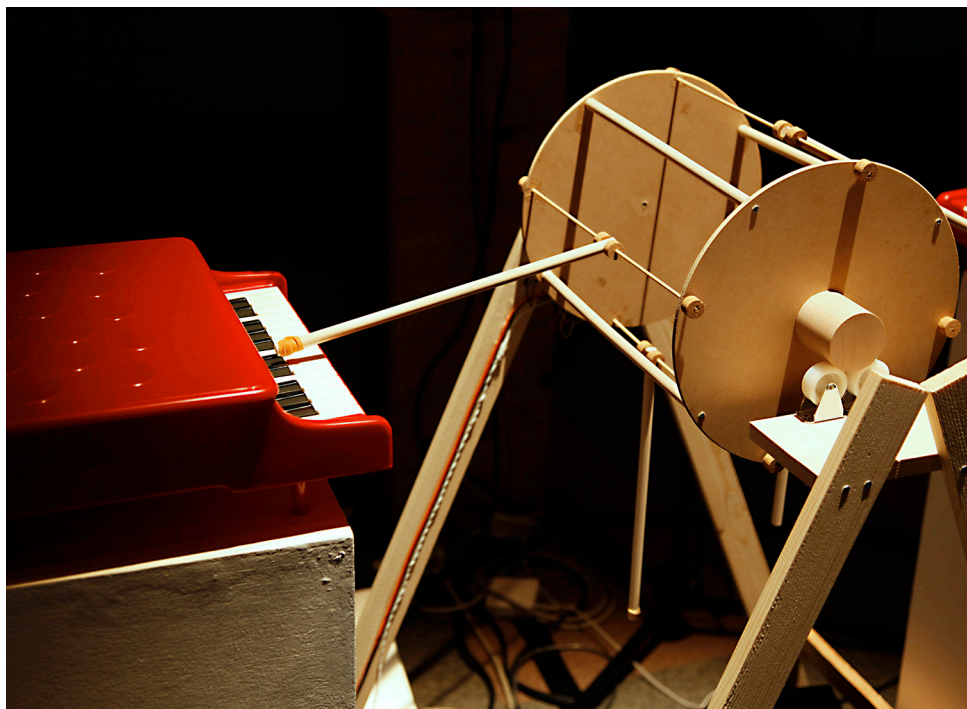
Studio 2

鑑賞者参加型のサウンドインスタレーション作品。

複数のスピーカーが設置され、鑑賞者は与えられた指示に従って聴取することを要求される。

This is a sound installation that involves listener participation.

There are multiple speakers set up, and listeners are required to follow the instructions they are given to listen to the music.



音楽表現において一般的なのは、楽器などを用いていかに音波を制御し出力するか、ということですが、この『管理された聴取音楽』では、音波を鑑賞者の耳によっていかに制御し入力するか、という要素を新しい音楽表現の手法として作曲に取り入れています。

この作品では、鑑賞者は円盤状に並ぶ複数のスピーカーの中からLEDの照らすスピーカーのみを聴取することを要求され、その指示に従うことで音楽が成立します。



1986年神奈川県生まれ。

大学では作曲を専攻し、コンピューター音楽を中心に活動。入学後は、新たな音楽表現を目指した作曲活動を行う。

丸山 達也

Tatsuya MARUYAMA

Studio 2

ANOTHER FACE



個室の中で体験する映像インスタレーション作品。

鑑賞者が人物の映像を見ていると、映像がそれを見ている自分自身の顔に切り替わる。鑑賞者はその映像を次の鑑賞者が見てもいいか選択する。

This is a video installation work that is experienced in a private room.

When the viewer is watching the video of someone, that video changes into the face of the viewer as they watch that video. The viewer then decides if it is alright for the next viewer to see that video.

この作品は、人は人物の映像を見る際にどんな顔をしていて、その映像を見る自身の顔に対してはどのような態度を持つのか、ということに関心を持ち制作しました。

鑑賞者は部屋の中に入り、正面を向いた人物の映像を見ます。その際の観賞の様子はカメラで記録されており、次に、鑑賞者は記録された自分の顔の映像を見ることになります。鑑賞者は自分の顔の映像を次の体験者が見ても良いか否かを選択し、部屋を出ます。次の体験者も同じことを繰り返します。

1988年大阪府生まれ。
大阪芸術大学映像学科卒業後、入学。
実写映像によるインスタレーションを制作。

gestures

水無瀬 翔
Sho MINASE

Studio 2

身ぶり動作を用いた映像インスタレーション。
巨大なシステムによって制御された機械の世界
に紛れ込む1匹の動物。シグナルに対するノイズ
のささやかな反逆。

This is a video installation using gestures.
A single animal slips into a world of machines controlled
by a giant system. There is a small rebellion of noise
against the signal.



作品はコンピューターシステムによって厳密に
制御され、同じ身ぶり動作が異なる媒体によって
延々と反復されている。

同じ首振り動作をするフクロウと機械。一方で機械
がフクロウを模倣しているように見える。他方で、
フクロウは機械の身ぶりを完全にトレースして
いるようにも見え、それはあたかも巨大なシス
テムの管理の網目を巧みにかいくぐる優秀な
スパイのようにも見えてくる。



1984年京都府生まれ。
京都市立芸術大学卒業後、いくつかの職
を経て入学。視覚モデルとしての芸術で
はなく、行動モデルとしての芸術を模索中。

吉本 和樹
Kazuki YOSHIMOTO

Studio 2

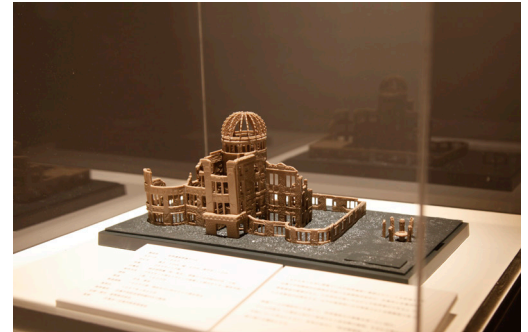
原爆ドームをめぐる視線シリーズ

A series of “Gaze over A-Bomb Dome”



原爆ドームをモチーフにした『撮る人 A-Bomb Dome』『道標』『世界遺産原爆ドーム』の3点の作品によって構成される空間。

This is a space organized by the 3 works “People taking pictures – A-Bomb Dome”, “Signpost”, and “World Heritage Site Genbaku Dome”, which all have the Genbaku Dome as its motif.



原爆ドームは20世紀の破壊の象徴として知られ、原爆ドームのイメージはアートの世界だけではなく様々な場面で消費されています。

今回の3つの作品ではそれぞれ異なった視点を提供することで、原爆ドームに対する従来の固定されたイメージからのずれを作りだすことを目的としています。

そして、広島出身である私が見慣れた原爆ドームに対してどのような視点を見つけ出せるのか、という挑戦でもあります。



1984年広島県生まれ。
京都造形芸術大学情報デザイン学科
卒業。写真を用いて作品制作を行う。

読ミアルキ 美濃

Travel magazine for mobile devices

兼村 祥子

Shoko KANEMURA

Studio 3

スマートフォンによる観光情報の提案。
「突然できてしまった時間」のための、地域固有の
情報を利用した観光情報を、「読ミアルキ」
という形態で提案する。

This is a proposal for sightseeing information via
a smartphone.

I propose sightseeing information utilizing region-specific
information in the form of “Yomiaruki” for “sudden
free time”.



美濃をフィールドとし、見る・食べる・買うのカテ
ゴリー、また、使える時間など、ユーザーが入力
した条件に応じ、ランダムに観光ルートを表示
します。

観光雑誌のように旅行前に購入して、行き先
の情報を得ておくためのものではなく、必要に
なった時、その場ですぐ利用できることを目的
にしました。内容には、店舗などの周辺情報に
加え、「美濃百話」という物語を地域(美濃)固有
の情報として取り入れ、制作の軸としました。



1987年岐阜県生まれ。
多摩美術大学卒業後、入学。「まちを
デザインするプロジェクト」に所属。

坂本 隆成
Ryusei SAKAMOTO

Studio 3

照明とスイッチの関係性を利用したデザインモデル

Design models using the relationship of lighting and a switch

照明とスイッチの関係性を見つめ直すことから
発想したデザインモデル。

新素材や人の経験的知識を利用して、照明と
スイッチの対応関係を視覚的に示した。

This is a design model conceived from the re-examina-
tion of the relationship between lighting and switches.
Using new materials and people's experiential knowl-
edge, I've optically expressed the corresponding
relationship of lighting and switches.



1985年熊本県生まれ。
多摩美術大学情報デザイン学科卒業後、
入学。導電素材や無線通信を使用した
デザインモデルを制作する。

現在の一般的な日常生活において、照明器具の
ない生活は想像できません。生活の中に当たり
前のようにある照明器具について、スイッチを
押せば照明が点くことを誰もが経験的に知っ
ています。その知識を前提とした、照明とスイ
ッチの関係性をデザインに生かすことができな
いかと考えました。

導電性紙を使用したスイッチングや、近距離無線
通信を使用して、照明とスイッチの対応関係を
視覚的に示す、3つのデザインモデルを制作し
ました。

慾齋資料館

Architectural diversity of Yokusai linuma — Yokusai museum

中原 一徳

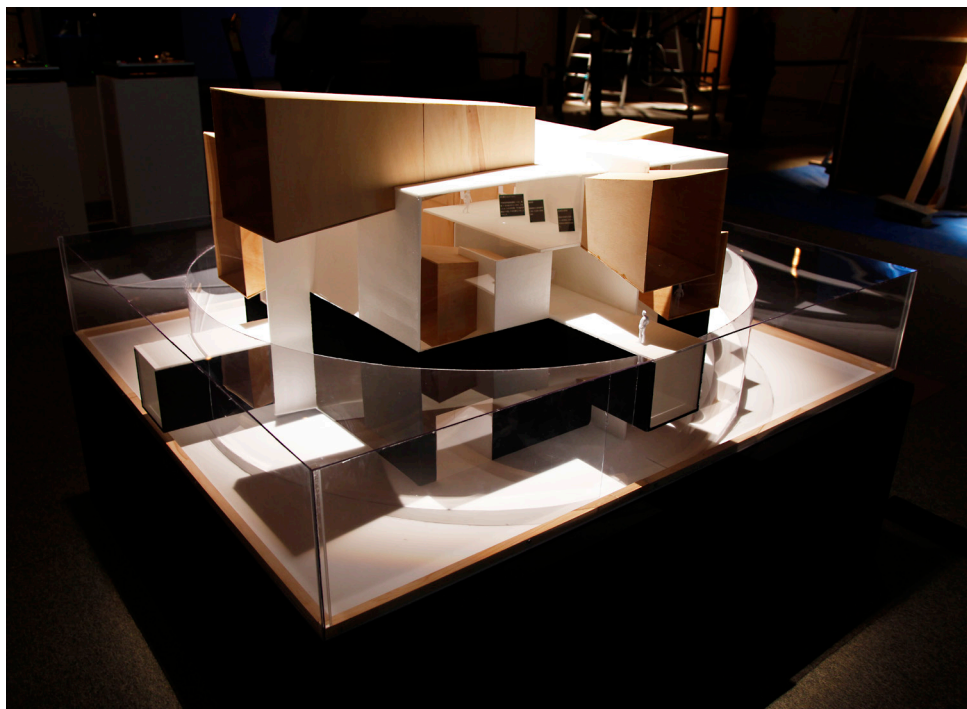
Kazunori NAKAHARA

Studio 3

飯沼慾齋を扱った資料館。

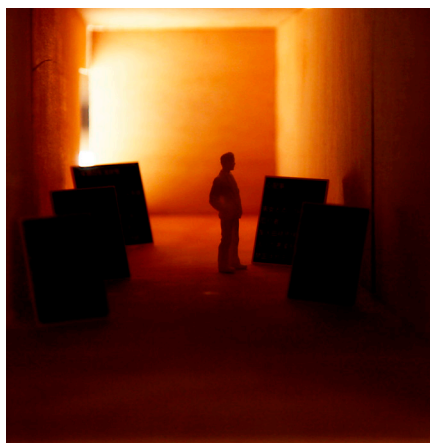
江戸末期に大垣で暮らし、本草家として日本初の『草木図説』を刊行し、一方で蘭学者、科学者としても活躍した飯沼慾齋の資料館である。

This is a resource center that deals with Yokusai linuma. It is a resource center for Yokusai linuma, who lived in Ogaki towards the end of the Edo period, published "Soumoku zusetsu" as a botanist, and flourished as a scientist as well as a scholar of Dutch studies.



慾齋資料館は、江戸末期の大垣の植物学者である飯沼慾齋に関する資料の展示、所蔵するための資料館です。建築の構造とプログラムにおいて、医家、本草家、化学者、写真術の研究などの様々な顔を持つ慾齋の多様性を反映させています。また、慾齋が晩年興味を示していた植物の構造を建築全体のイメージに取り入れています。

作品は、三十分の一サイズの建築模型になっており、中の空間までわかるようになっています。



1988年兵庫県生まれ。
神戸芸術工科大学卒業後、入学。建築を
ベースにした制作活動。

本田 敬

Takashi HONDA

Studio 3

ポストナチュラルの食問題 —クリティカルデザインの意義—

Food issues in the Postnatural
— Significance of Critical Design —



「食の問題」にまつわる機器の提案。

オルタナティブフード [第三の、代替の食べ物]
を受け入れざるを得なくなる10年後の日本を、
クリティカルデザインにより考察する。

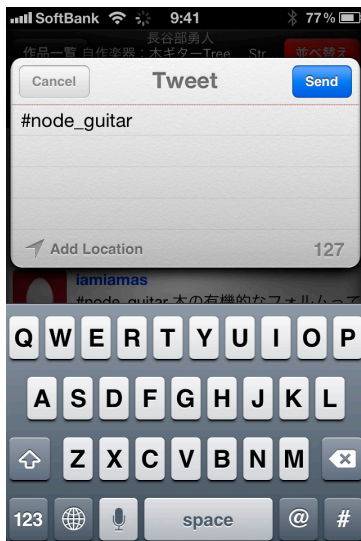
A proposal of machinery associated with "food issues".
A discussion, via critical design, of a Japan 10 years
from now that has had to embrace an alternative
food source.



1968年愛知県生まれ。
一応社会人をやりながらの、二足のわらじ
を決意して入学。入学後は、説明のややこ
しいクリティカルデザインを考え始める。

この作品は、問題提起をデザインで行う、「クリティカルデザイン」という手法を用いて、デザインの持つ社会性を、新しい表現の可能性とともに提示する試みです。

シナリオで想定する2022年の日本では、次なる食べ物「オルタナティブフード」を受け入れざるを得なくなります。そこで使用される3種の未来の道具・機器のデザインモデルを制作し、それらを使用している状況写真もあわせて表現します。



Ext Impression

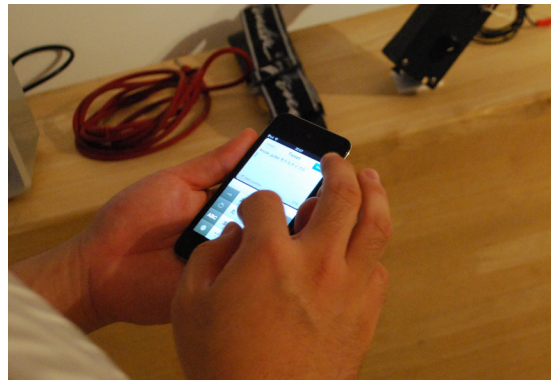
渡辺 充哉
Mitsuya WATANABE

Studio 3

美術館内での鑑賞者支援を目的とした研究。
ソーシャルメディアと連携してスマートフォン上
で作品鑑賞をするためのシステム。

This is research with the goal of visitor support in an
art museum.

The research is on a system for viewing works on
smartphones in cooperation with social media.



近年美術館内において、モバイル端末を利用
した鑑賞者支援が注目されていますが、端末上
での情報の提供は作品や作家、美術館の情報に
限られています。そこで本研究では、作品鑑賞
の機会において鑑賞者の感想を共有しながら
閲覧できるシステムを開発しました。

システム内ではソーシャルメディア上でのイン
タラクティブなやり取りの中から、作品に対する
印象値や他の鑑賞者の感想、形態素解析によって
抽出する頻出単語を提供します。

1985年岐阜県生まれ。
名古屋造形大学卒業後、Web/システム
開発系の企業にて1年間プログラミング
を勉強。入学後は日々暗中模索。

青木 智弘
Tomohiro AOKI

AND Course

自作天体望遠鏡の自動追尾システムとネットワーク

Auto-tracking System of an Original Telescope and Network



星の自動追尾とネットワーク同期を可能にした天体望遠鏡。

星の動きを追尾するだけでなく、複数の望遠鏡をネットワークで結ぶことで、遠隔地にいる人と一緒に天体観望ができるようにした。

This is an astrometric telescope that allows for automatic tracking of stars and network synchronization.

Not limited to just tracking the movement of stars, by linking multiple telescopes on a network, it allows for astronomical observation with people of remote lands.



1988年岐阜県生まれ。
中部大学卒業後、入学。ネットワークとプログラミングに力を入れる。

自作した天体望遠鏡で月を見ているときに、一人で見るより誰かとコミュニケーションをしながら観望したいと思い、この作品が生まれました。この作品は遠隔地にいる人と一緒に天体観望できるように、望遠鏡同士をネットワークで結び、同期させることで同じ時間に同じ天体を見ることが可能です。チャットでコミュニケーションをし、Webカメラを望遠鏡に取り付けることでそれぞれの望遠鏡から見える映像を共有することもできます。

pre-present

黒崎 亮介

Ryosuke KUROSAKI

AND Course

プレゼントを贈るときの新しいコミュニケーションを提案するサービス。
プレゼント選びの相談の記録を相手に伝えることで、モノに込められた想いを伝える。

This is a service that proposes a new kind of communication when giving a present.
By giving the other person a record of your consultations in choosing a present, you also express the feelings put into the present.



この作品はプレゼント選びの相談をグループで行うときに利用します。贈る相手のTwitterのツイートを参考にしながら、プレゼント選びの相談を行い、その相談の記録をプレゼント決定までの経緯として、贈る相手に伝えます。いつから、だれが、どんなことを話し合っ、あなたのプレゼントを選んだのか。そんなプレゼントに込められた想いを伝えることで、もっと喜んでもらえないだろうか。そのような想いからこの作品を構想しました。



pre-presentは、プレゼントの想いを伝える為のサービス

プレゼントを贈るにあたってどのような想いで贈るかを相手に伝えるために、プレゼントが決定されるまでの経緯を、もう1つのプレゼントとして相手に伝えることのできるWebサービスです。

[掲示板を作成する](#)

もぐりえ 大道芸ワールドカップを小規模でしましょう いや、隠し芸大会とか 2012-01-18 20:55:36

もぐりえ そういえばハナレグミのコミュ入ってるけど 一回でいいからハナレグミ生で見たいって言ってた気がします 2012-01-

moi そう、ハナレグミのライブ思った！タッキーさんと結局行ったんですっけ？ こないだ真剣な顔して、しみじみと「はあ、ハッ 2012-01-18 20:58:22

花山ちん ライブ行ってないよー。落ち着いたら行きたいって言ってた。名古屋じゃなくても旅行がてら行きたいなーって その

花山ちん 沖縄民謡/ハイサイ祭りサプライズ！ 2012-01-18 20:59:48

moi 舞妓さん一日体験。mixiのプロフィールで好きな観光地京都ってなってるのと、かなちゃんはギャルメイクとか、派手系な

moi 最初に舞妓さんになることは伝えない。 2012-01-18 21:01:19

もぐりえ 渋谷連れてってギャル体験 2012-01-18 21:02:22

もぐりえ いくこちゃんだけ京都でライブするって！京都旅行こみで <http://www.clammbon.com/live/> 2012-01-18 21:03:22

もぐりえ やっぱ山の子だから海はデジションあがるんですかね 日間賀は行ってるし、佐久島とかどうでしょ1万なら連れて行く

花山ちん 佐久島行きたいって言ってた！ 2012-01-18 21:07:03

1986年兵庫県生まれ。

大阪芸術大学芸術学部映像学科卒業。

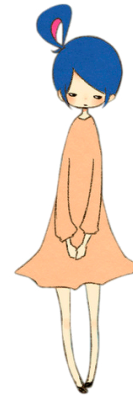
コミュニケーションの新しい形を模索する。

古川 真衣
Mai FURUKAWA
AND Course

IAMAS bot そつせいさん IAMAS bot SOTSUSEI

Twitter botの「そつせいさん」を介してToDo管理ができるシステム。
ToDoのリマインダーのほか、リプライであいさつや会話することもできる。

This is a system that, through the Twitter bot “Sotsusei-san”, allows for “To Do” management. In addition to reminders for the “To Do” list, it is also possible to greet and have conversations via reply.



Twitter上でリプライを送るだけで、ToDoを登録でき、期限が迫るとリマインダー（通知）をします。ToDo管理が苦手で、自分で管理して作業を進められない人のために、Twitter上で叱ってくれるようなものの制作を目指しました。そつせいさんのキャラクター設定にもこだわり、利用者がつらいと感じるような厳しい言葉を使ったり、一緒に卒制をしていると感じさせる発言をするなどの工夫をしました。

1991年岐阜県生まれ。
岐阜県立大垣商業高校卒業後、入学。
ANDコースでプログラミングを学ぶ。

帰ってきた高田の挑戦状

Come Back Takada's challenge

高田 勇樹
Yuki TAKADA

AND Course 研究生

2Dアクションゲーム。

難しさを追求しつつ、初心者でも遊べるようにした。何度も何度も挑戦し、しかけや罠をかくぐって、ゴールへと向かう。

This is a 2D action game.

I've created this game so that even first time players can play it while also pursuing some difficulty. Taking on the challenge time and time again, players get through trials and traps, and head towards the goal.



難しさを追求し、なかなかクリアできないもどかしさ、それをクリアした時の達成感を味わってもらえるよう制作した作品です。私のこれまでのゲームの経験を生かし、自分が考える難しさを表現しました。それとともに、初心者でも楽しめるよう簡単なステージを用意するなど、モードを選択できるようにしました。

ゲームの楽しさ、面白さを感じてもらい、何度も何度も挑戦して自分だけのクリアのルートを見つけ出してください。



1989年岐阜県生まれ。
大垣南高校を卒業後、入学。ゲームを制作することに力を入れていた。

長田 裕矢
Yuya OSADA

CGI Course

崩壊 ver. IAMAS

Collapse ver. IAMAS

爆破で校舎が崩壊する3DCG映像作品。
旧校舎を爆破解体するが失敗し、隣に立つ新校舎
までが崩壊していく様子を3DCGで映像として
制作した。

This is a 3DCG video of the school collapsing from
an explosion.

I've created a 3DCG video that shows the failure of
demolishing the old wing of the school and the new wing
next door collapsing as a result.



1988年愛知県生まれ。
高校を中退後、進む道を見失う。入学
後は、3DCGのエフェクトを主軸に
3DCG全般を学ぶ。

校舎が爆破で崩壊する映像を3DCGのソフト
ウェアで制作。建物の崩壊をHoudiniの物理
シミュレーションを使用して制作し、煙をMAYA
のパーティクルで制作した。

映画で使用される3DCGの爆破では建物が上
から崩れて行ったり、煙より先に火が出てきたり
するが、それをより実際の爆破に近づけた映像
にするため、建物を上部から崩さない、煙が先
に出るようにする等変更し、低ポリゴンながらも
迫力のある映像になるよう模索した。

爆走!寿司レース

BAKUSOU! SUSHI RACE

熊倉 絵美

Emi KUMAKURA

CGI Course

回転寿司をイメージした映像インスタレーション。
3DCGの寿司たちがバーチャル回転寿司屋の
レーン上で熱いバトルを繰り広げる。

This is a video installation that calls up an image of
kaiten-zushi.

The 3DCG sushi wage a fierce battle on the virtual rail of
a kaiten-zushi restaurant.



寿司は現代にいたるまで多様な進化を遂げてい
ます。私は機械化が著しい回転寿司に着目しま
した。この作品は寿司たちが「キャラクター」と
してレーン上の舞台に登場するという新たな視点
を加えた作品です。

寿司が走り去る映像を流したiPadが6台円状
に置かれており、あたかも寿司が回っているか
のように見える仕組みです。そして、実際の回転
寿司のように寿司を注文できます。好きな寿司を
選ぶと目の前にやってきて必殺技を繰り出します。



1991年岐阜県生まれ。
岐阜県立岐阜総合学園高等学校卒業後、
入学。3DCGアニメーションを学ぶ。

澤村 ちひろ

Chihiro SAWAMURA

CGI Course

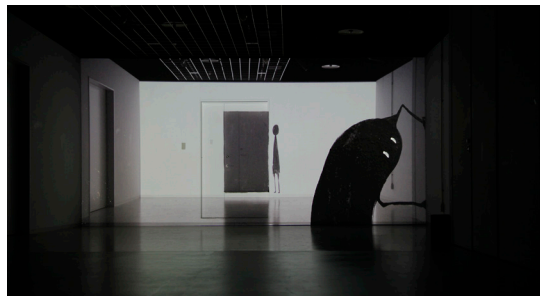
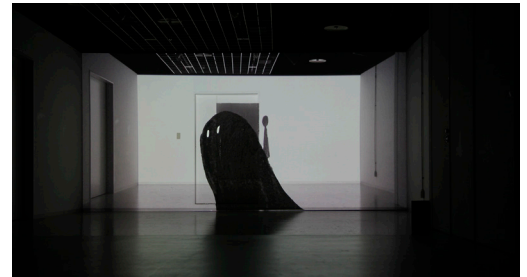
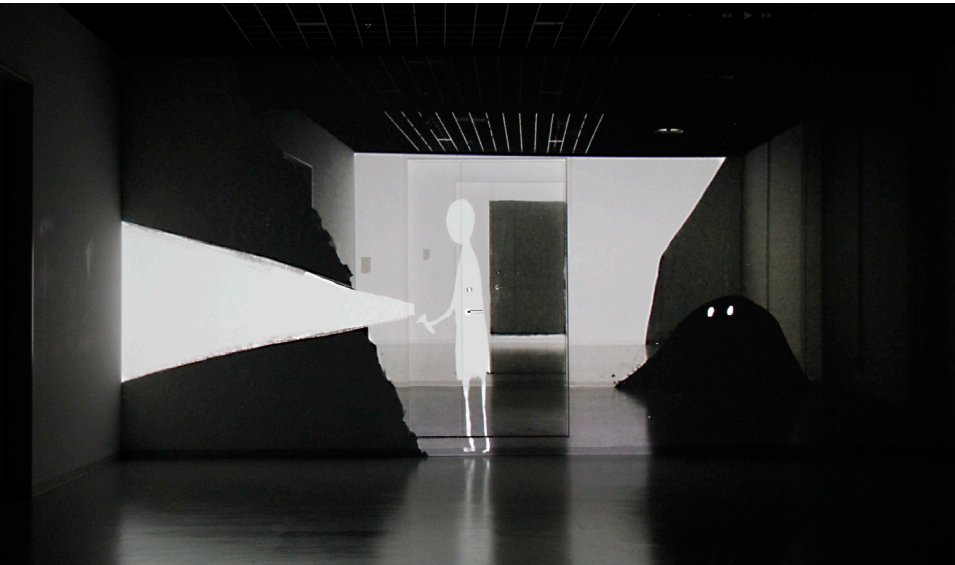
Immersive Room

その空間が持つ条件の下で制作から鑑賞までを行う映像インスタレーション。

アニメーションを利用し、その空間へ鑑賞者の想像力と好奇心を誘う。

This is an installation that conducts everything from production to appreciation according to the requirements of a space.

Using animation, the viewer's power of imagination and curiosity is invited into that space.



本作品は、ソフトピアIAMASメディアラボの奥にある約6×10mの展示空間を舞台として制作されました。決められた場所での制作には多くの制約が含まれますが、その条件の中でこそ起こるかもしれない動きを想像し、作者が日常的に感じている感覚や感情の動きを映像として表現しました。展示空間へ投影された幻想は、鑑賞者の想像力を誘い、目の前にリアルな空間として立ち現れます。

1987年愛知県生まれ。

大学ではデザイン学科造形研究コースを専攻。CGIコース入学後、アニメーション表現とその技術について学ぶ。



モロビトコゾリテ

Morobitokozorite

武田 由香利

Yukari TAKEDA

CGI Course

3DCGと実写の合成映像。

映像の中の手ぶれを解析し、合成する素材に当てはめることで、あたかもそこに存在するかのように表現する。

This is a composite video of 3DCG and actual film. By analyzing the camera shakes in the video, and applying it to the materials to be combined, the images are expressed as if they are actually there.



この作品は、実写映像の撮影には家庭用手持ちビデオカメラを使用し、映像の手ぶれ部分をトラッキング、マッチムーブすることによる合成を行うことで、ポリゴンキャラクターにも同じように「手ぶれ」を付けています。

ある日ふと商店街を訪れた人の目から見たようなどこにでもある日常を画面に切り取り、その時は気づかないながらも端々に何か得体の知れない者たちが存在するような場面構成を試みました。



1987年静岡県生まれ。
名古屋造形大学情報デザインコースを経て入学。2DCGと3DCGの融合した新たな作品づくりに取り組む。

若森 早保

Saho WAKAMORI

CGI Course



1991年岐阜県生まれ。
岐阜市立岐阜商業高等学校卒業後、入学。
主にデザイン、イラストレーションに
ついて学ぶ。

デジタル絵本 『ぬここと幸せの木』

Digital picture book

“Nukoko and the tree of happiness”

指で実際に触れながらiPadで鑑賞できるデジタル絵本。

オリジナルキャラクターである「ぬここ」を主体としたコメディ調のショートストーリー。

This is a digital book that you can enjoy on an iPad.
It is a short story comedy with the original character
“Nukoko” as its protagonist.

現在普及しているiPadを使って、誰でも手軽に楽しめるデジタル絵本の制作を目指しました。液晶に触れて遊ぶことにより、紙媒体にはない新感覚の楽しさを実感できます。

コンセプトは「原点に立つ」です。自分がなぜこの学校にきたのか、もう一度原点に立って考えることで、自分の持てる技術を最大限に活かせる作品が作れるのではないかと考えました。私が学びたかったこと、自分が表現できる全てをこの卒業制作に詰め込みました。

ボロノイ_ボディ

Voronoi_Body

齋藤 健二

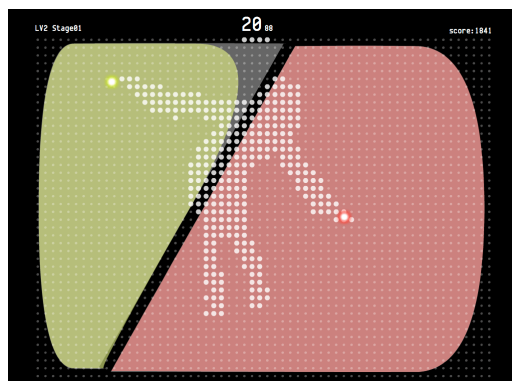
Kenji SAITO

DIT Course

Kinectを使用して楽しんで遊べる体験型のゲーム。

ゲームのルールは点滅する点をタッチするだけ、レベルがあがるに従ってタッチするポイントが増えていく。

This is a user interface type game that utilizes a Kinect. The rule of the game is simply to touch the blinking points. As the level goes up, the points to touch increase.



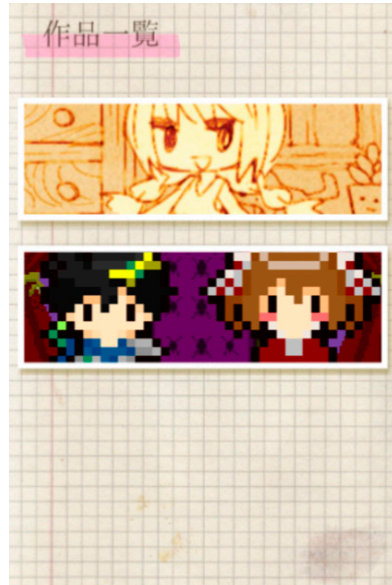
情報幾何学の主要な分野であるボロノイ図を使ったゲームの作成を行いました。作成にあたり、体を使うこと、ルールはシンプルなこと、ボロノイ図を使うこと、三つの条件で作成しました。ゲームのコントローラーとしてKinectを使用することで、体を動かして点滅する点をタッチするゲームとなっています。点滅する点や体のパーツによってボロノイ図の生成が起り、ゲームの進行を助けています。



1985年長崎県生まれ。
東京大学農学部卒業、早稲田大学大学院
政治学研究科中退後、入学。プログラム
を使ったアニメーション、インタラクション
表現を模索中。

執行 はるな
Haruna SHIGYO

DIT Course



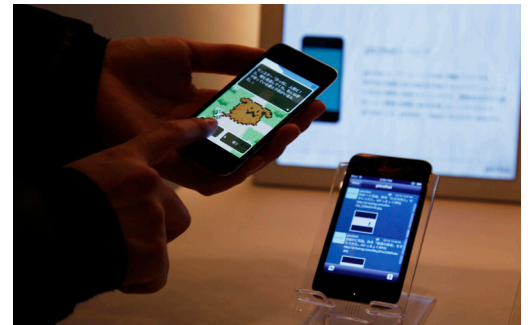
ぴっちょい

Picchoi

ゲームブック制作／閲覧アプリ。

制作者は自分の作品を公開する際にゲームブックの形式を簡単に利用でき、閲覧者は自分の選択により複数の展開と結末を楽しむことができる。

This is an application for creating/viewing game books. When the creator exhibits his/her work, he/she can easily use the game book form. Depending on their choices, readers can enjoy multiple story developments and endings.



作品としてイラストレーションや小説などを発表している制作者が、自分の作品を公開する際にゲームブックの形式を簡単に利用できること、閲覧者は複数の展開と結末があることにより何度も作品を楽しめるということを目的として制作しました。

制作者はストーリーと画像を用意することで、ゲームブックを簡単に作成することができます。閲覧者は自分の選択によってストーリーの展開と結末が変わる作品を楽しむことができます。

1991年岐阜県生まれ。
高校卒業後、入学。デザインやプログラミングを学ぶ。

light-house

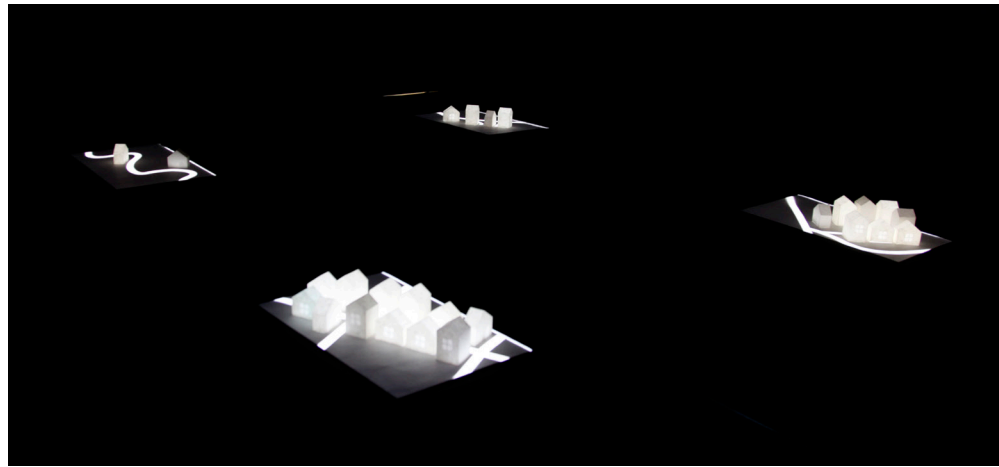
鷲見 文菜
Ayana SUMI

DIT Course



「小人」の気配がする照明系インスタレーション。
本来私たちは見ることのない「小人」の生活する
様を、音や影、光で可視化する。

This is an illumination type installation where the
presence of elves can be detected.
Through sound, shadow and light, I have visualized the
lives of elves, which we normally can't see.



この作品は「無存の生(むぞんのせい)」という
テーマの元に制作しました。何らかの気配に
よって、この世に存在しないものの存在を目の
前に映し出し、賑やかな雰囲気を醸し出します。
紙でできた家が建ち並ぶ街を舞台とし、小人
たちの生活する様子が垣間見えます。家の中で
賑やかに動き回る小人たちを見て、作者と鑑賞者
が共に楽しめる作品となるよう工夫しました。

1991年岐阜県生まれ。
岐阜県立岐阜総合学園高校卒業後、入学。
この2年間で、紙素材を用いた制作が
すきになりました。

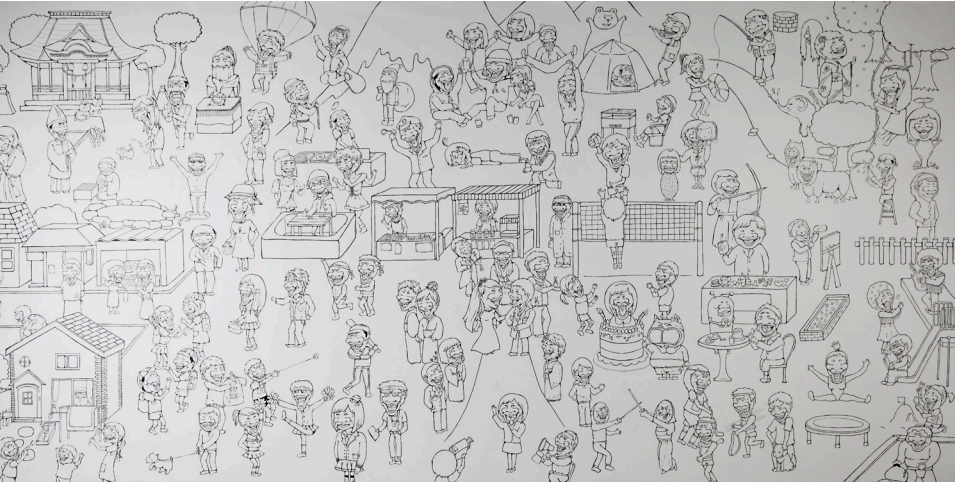
曾禰 由加理

Yukari SONE

DIT Course

肝かわParty

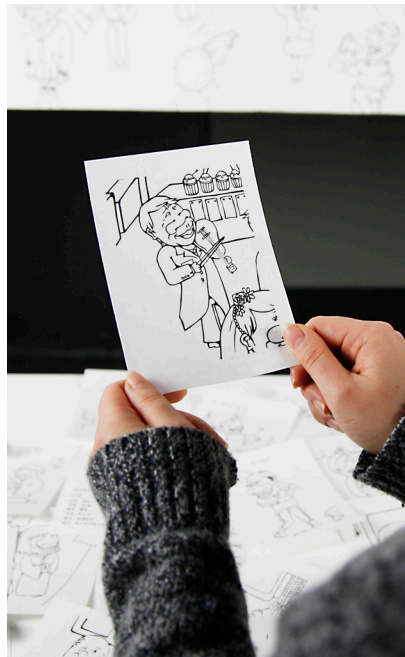
KIMOKAWA Party



世の中のいろいろな人を自分なりのイラストで描いた作品。

絵からその人の特徴や好きな物などが分かるようになっており、それぞれの人の特徴を描いたカードと見比べて楽しむことができる。

This is a work where I drew various people throughout the world using my own unique style of illustration. From the picture, you can understand that person's characteristic or favorite things, and you can enjoy comparing those characteristics with the ones written on the cards.



1991年岐阜県生まれ。
岐阜総合学園高等学校でバレーボール
全国大会出場。高校卒業後に入学、デザ
インを専攻。

「世の中にいそうな人たち」を自分の身の回りの人や実際にある職業を参考に、自分なりの肝かわキャラで描きました。同時期に起こっている肝かわキャラたちの出来事を一画面に描くことで、特徴のあるシーンを作りました。

作品には100体ほどのキャラクターが描かれており、線画による独特のペンのタッチや強弱によって、インパクトある画面に仕上がりました。また、作品と見比べて楽しめるようキャラクターの特徴が描かれたカードを制作しました。

TOWER of XXX (多重塔)

TOWER of XXX

瀧下 幸美

Yukimi TAKISHITA

DIT Course

襖で構成された塔、その内部に合成映像を投影した映像立体インスタレーション作品。鑑賞者は塔の内部に入り込み、内側から鑑賞する。

This is a physical video installation of a tower constructed from fusuma, with composite pictures projected on its interior.

Viewers enter into the tower and view it from the inside.



よく見知っている空間: 和室を通常と違う構成要素で組み直し、違和感を呼びます。

襖絵は、廃食材をマクロ撮影し、水墨画: 雲龍図を擬態し、寺院の水墨画空間を模擬しています。結果、何で構成されているか一見不明なものとなります。要は、既存の知と和を擬態しつつ、全く違う手法、構成物で組み直すことによって、従来の伝統的手法の持っている意味合いを懐疑させ、鑑賞者の価値観の変容を目指しているのです。



1982年兵庫県生まれ。
京都市立芸術大学出身、日本画から構想設計へ。日本的、近視眼的刹那的美を構成し直す表現を好む。

谷 奈菜緒

Nanao TANI

DIT Course

compressed world

アナグリフと手描きイラストを組み合わせた
イメージコンテンツ。

アナグリフメガネを通して、ディスプレイの中
に浮かぶ世界を見る。

This is an image comprised of a combination of ana-
glyphs and hand-drawn illustrations.
Using 3D glasses, the viewer looks at the world float-
ing on the display.



1991年岐阜県生まれ。
岐阜県立大垣商業高等学校を卒業後、
入学。IllustratorやPhotoshopを使い、
デザインを学ぶ。

ただ既存のものを写真にとって加工し、アナグリフという手法を用いて表現するのではなく、ゼロから自分の手で作り上げるイラストと組み合わせることによって、イラストとアナグリフに新たな可能性が見出せないかと考えました。

コンテンツは、20歳になりあらためて自分のこれまでを振り返り、この記憶や思い出を何か一つにまとめたものが作りたいと思い、制作しました。

Satellite Tracking

長岡 志宙
Motooki NAGAOKA

DIT Course

人工衛星をトラッキングできるWebサイト。
Google マップと全天図、二つの視点で同時に
人工衛星をトラッキングできる。

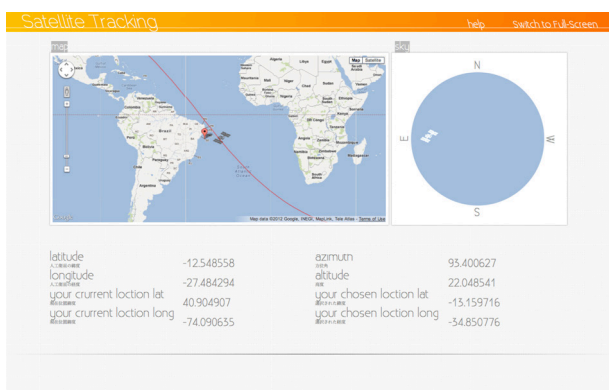
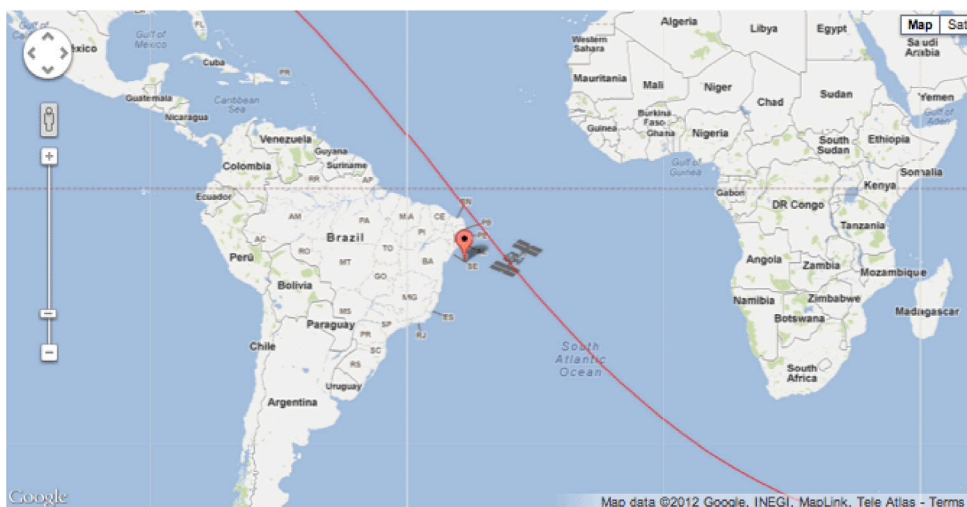
This is a website where users can track man-made satellites.

On the website, users can track man-made satellites from Google Maps and sky maps simultaneously.



普段意識しないで見上げる空には無数の人工衛星が飛び交っています。見えないながらも日々上空で運用されている人工衛星にスポットを当て、その動きを可視化したいと思い今回の制作に取り組みました。

人工衛星を地図上、全天図上（空のどの位置にあるか）との二つの視点から確認することができます。画面左の、衛星が表示されている地図の任意の点をクリックすると、そこから空のどの位置に衛星が見えるかを右の全天図で確認できます。



1983年島根県生まれ。
京都造形芸術大学卒業。入学後は、Web
デザイン、プログラミングを学ぶ。

米田 裕美

Hiromi YONEDA

DIT Course



1987年大阪府生まれ。
演劇→法律→音楽からデザインへ。近くに潜むデザインを見つけてはほくそ笑みながら時々作品に起こす。

逢本

A Meeting Book

ある一定のルールに基づいて、同タイトル・作家の新旧2冊の本を分解し再構築した合本。

1冊の中で時代が代わり、本を開けば様々な発見や違いを体感することができる。

This is an amalgamation of 2 old and new copies of books (same title and same author) where the books are deconstructed and reconstructed according to a predetermined rule.

Within one copy, an era changes, and when you open that book, you can sense various discoveries and differences.



古本屋で本を眺めていると、本や年代によって様々な劣化具合を発見することがあります。中でも文庫本は、特に人や環境の影響が大きく、本が各々の時間の中で劣化してきた様子が、私にとってとても人間的に感じられたことが制作のきっかけです。

『逢本』は、発行年に20年以上開きがある新本と古本を使用し、それぞれ文章がちょうど繋がるページで裁断し再製本しています。特徴的な本の側面から、中を開いて様々な発見を楽しむことができます。

X-Colors #000

岡村 綾子
Ayako OKAMURA

DSP Course

複数のメディア、混色法、光の現象から生まれる
光と色のインスタレーション。

半透明の塗料やフィルムに映像が投影され、互い
の色彩が反射しながら3次元で色彩が変化する。

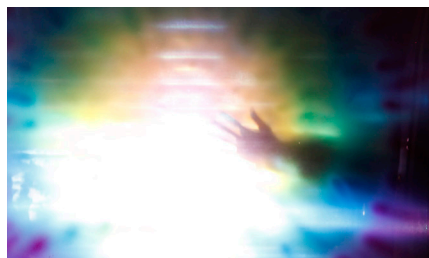
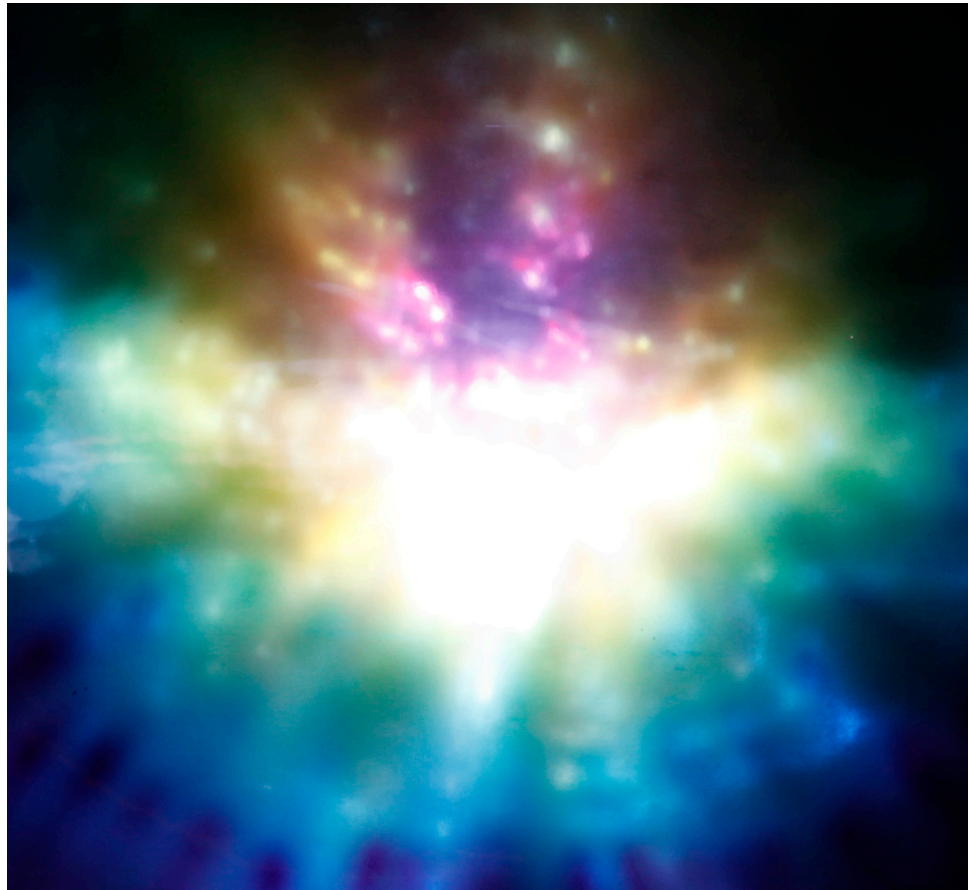
This is an installation of multiple medias, the color mixing
method, and the light and color born from a phenom-
enon of light.

By projecting a video through semi-translucent paint and
film, the color changes in three dimensions while
reflecting each other's color.



人や文化によって感じ方が違う色彩はあらゆる
創造に反映され、私達の生活の一部となってい
ます。また、多くの物質、装置を操作して生ま
れた色彩を同質の解釈で読み取っていいのか
疑問に思い、本作品を制作しました。

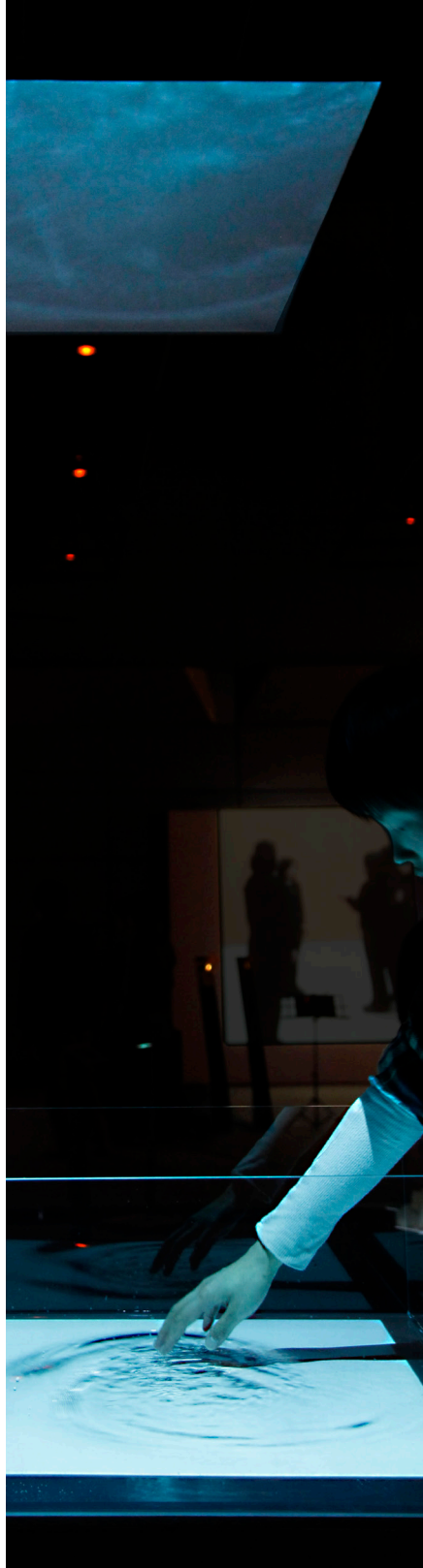
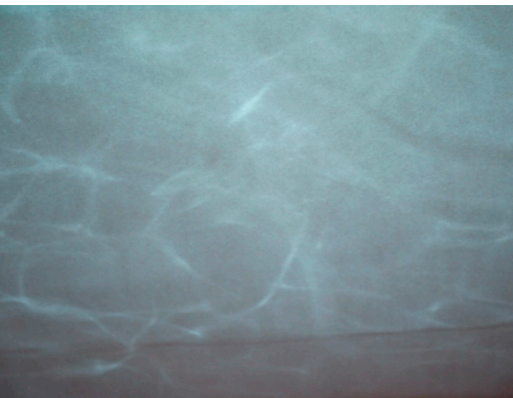
グローリーや彩雲をモチーフに、半透明のグラ
フィックが重なって変化する減色、そこに映像
が投影され変化する加色、様々な光の現象が
混同し、メディアがクロスして一定の色を纏わ
ない空間で、知覚と色の冒険を促します。



1985年大阪府生まれ。
関西学院大学卒業。サウンド制作、デザ
イン、アプリ開発、Web制作等を学ぶ。
枠に捕われない瑞々しいメディア表現を
目指す。

栗山 絵吏
Eri KURIYAMA

DSP Course



1991年岐阜県生まれ。
情報科の高校を卒業後、入学。プログラミングを用いたビジュアル、デザインについて学ぶ。

The shadow of water

水と光を用いたインタラクティブ作品。
容器に入っている水を触ると波紋が起こり、
容器の底に映像の影と水の影が映る。

This is an interactive work that uses the natural phenomena of water and shadow.

When you touch the water in the container, you cause ripples. The video shadow and water shadow are projected at the bottom of the container.



天井に反射した水の影をカメラで撮り、上に吊るしたプロジェクターから容器に映像を映し、フィードバックをしています。水と光の自然現象が映し出される影だからその複雑さ、水面への触れ方の違いによる波の影の変化があります。今まで学んできたリアルタイム映像処理やプログラミングと自然現象から映し出される光の影を組み合わせ、綺麗、かつ面白い体験ができる作品を考えました。

Tasty Pixels

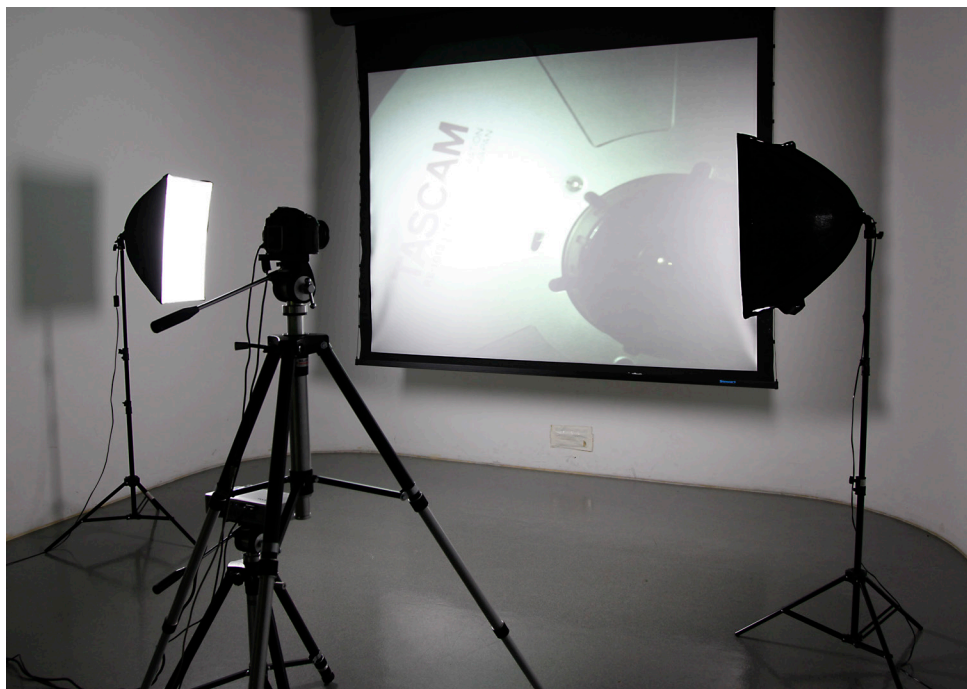
清水 基
Motoi SHIMIZU

DSP Course

iPhone アプリケーション + スケーラブル
インストール。

人、物、場所等の実世界環境を画像データの
加工フィルタとして利用する。

This is an iPhone application and scalable installation.
Real-world people, objects and places are used as a
processing filter for image data.



iPhoneから送られた画像素材を実世界のどこか
で再撮影し、不確定な変化・その環境の様子が
元画像に付与されることを狙った画像加工アプリ
ケーションです。

自分の画像データが、インターネット・実世界・
場所を行き来しながら、オリジナルの画像とは別
の意味合い・質感を得て返って来るプロセスが
本作品の試みです。ユーザーが送信した画像は、
不特定数・スケーラブルな撮影スタジオにて再
撮影されます。



1984年東京都生まれ。
Webフロントエンドエンジニアを経て
入学。インターネット+実世界のコミュ
ニケーションをキーワードに制作を行う。

白鳥 啓

Kei SHIRATORI

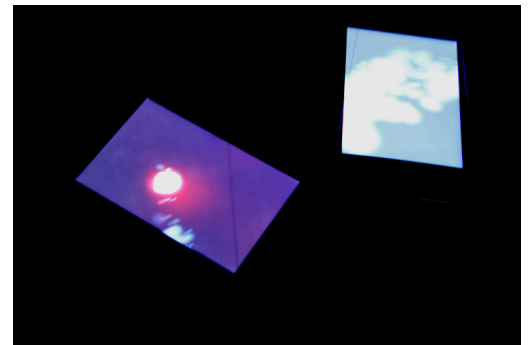
DSP Course

Octet Mobile

8台のモバイルデバイスを使用したサウンドインスタレーション。

モバイル機構に設置されたデバイスが、移動しながら通信しあうことで、複雑で有機的な音楽を奏でる。

This is a sound installation using 8 mobile devices.
The devices, installed on a mobile mechanism, communicate with the others while moving. By doing that, they play complex and organic music.



1980年埼玉県生まれ。
東京工科大学を卒業後、DJ、舞台音楽、イベント企画などを行う。入学後は、モバイルデバイスを使用した音楽を研究。

各デバイスが非可聴域の音声通信(USC)によってそれぞれ個別の信号を送信／受信することで、8つのサウンドとループのトリガーとなり、モバイルの複雑な動きによって、音源の位置関係に対応した予測不可能なシーケンスが生まれます。

固定されたPAシステムでは表現できない音響空間、モバイルコンピューターの携帯性もたらず、電子音響による「不確定性の音楽」の提案です。

New Model

鈴木 由信
Yushin SUZUKI

DSP Course

映像表現の為に新しい被写体として開発された「Kinetic Wear」を用いた映像作品。

Kinetic Wearとは、身体表現者がカラダを物理的に拡張する為の「動く衣装」である。

This is a video work that utilizes "Kinetic Wear" which was developed as a new photographic subject for image expression.

Kinetic Wear is "moving clothing" that physical expressionists use for the purpose of physically enlarging the body.



「手、足、目、呼吸だけでは物足りなくなった身体表現者の思いが具現化され、身体に新たな触手が生えてきた時、表現にどのような進化、または退化が起こるのか。」ということを表現する為に、Kinetic Wearを開発しました。

本作は、Kinetic Wearを用いたビデオ&サウンド作品とKinetic Wearを使用した際の代表的なモーションパターン4手の映像からなるシリーズ作品です。

1984年東京都生まれ。
都立工芸高等学校卒業後、映像制作の業務に従事。Neo感のある演出家を目指す。

福原 聖人

Kiyohito FUKUHARA

DSP Course

デバイス間の距離に着目した習作

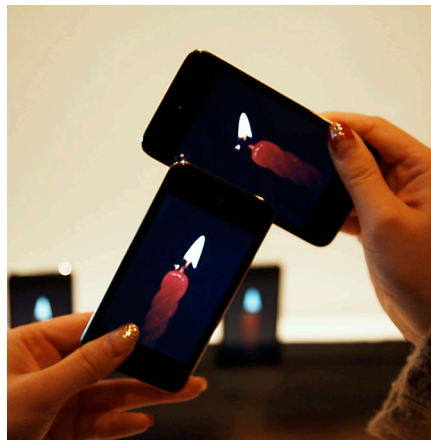
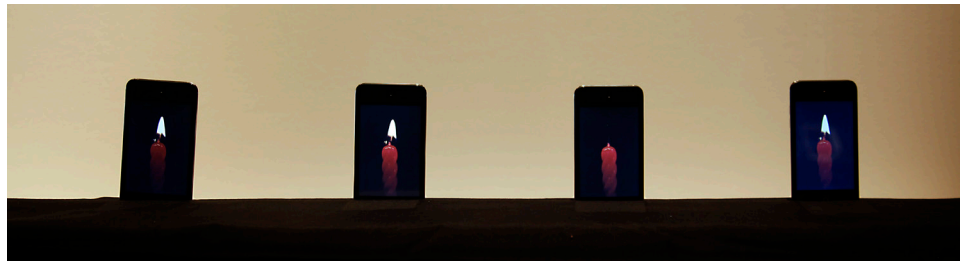
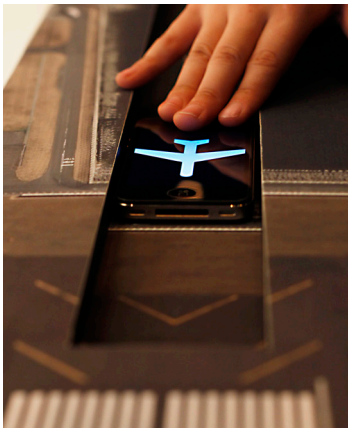
A Study focusing on the Distance between Devices

デバイス間の距離に着目した習作と仕組みの説明展示。

人の耳に聴こえない程度の高可聴閾音を使ってデバイス間の相対的な距離を計測、それを使ったインタラクティブな作品である。

This is an explanation exhibition for the study and contrivance focused on the distance between mobile devices.

It is an interactive work that uses the measurement of the relative distance between devices using high frequency sounds that humans can't hear.



1984年千葉県生まれ。
大学卒業後、社会人を経て入学。入学後
は主にモバイルデバイスを使った表現の
可能性を探求。

現在のモバイルデバイスで使われている主な通信技術では計測することが難しい「よりニア」な距離を高可聴閾音を使って計測できれば、互いのデバイスを遠ざけたり近づけたりするなどの行為を作品に取り入れていくことができるのではないかと考えました。

卒展では、この仕組みを使った習作として制作したiPhoneアプリの展示を通し、新しいインターフェイスとしての可能性を提示することを目的としました。

2人のダンサーのためのプロジェクション

Projection for 2 dancers

山田 慶

Kei YAMADA

DSP Course

2人のダンサーのコミュニケーションの拡張を
目的としたシステム。

ダンサーが互いの像を交換し、その映像がそれ
ぞれのダンサーの前に映写される。

This is a system to expand communication for 2 dancers.
The system exchanges the tracking image of
each dancer and then that image is
projected in front of each dancer.

ダンサーは普段クラブなどでダンスでコミュニ
ケーションをとります。コミュニケーションの対象
をトラッキングされた相手の映像にすることに
よって、もう一歩進んだコミュニケーションが成立
するのではないか、という観点から作品を制作
しました。

ダンサーのトラッキングには Kinect を使って
います。像の交換は openFrameworks と
OpenCVで行い、交換された像はそれぞれの
前面に映写されるようダンサーを追尾します。

1979年兵庫県生まれ。
入学前はWebデザインに従事してい
たが、物足りなさを感じて入学。リアル
タイム性を重視した映像表現のためプロ
グラミングを学ぶ。

江島 和臣 / 當間 忍

Kazuomi ESHIMA / Shinobu TOMA

DSP Course 研究生

vinylion



アナログレコードとモバイルアプリケーションを使ったサウンドインスタレーション作品。
2枚のレコードの音を鑑賞者が自由に組み合わせることで、アプリケーション側で様々な音楽を展開する。

This is a sound installation that uses analog records and a mobile application.

The listener combines the sounds of two records, and by doing so, develops a variety of music with the application.

江島 和臣

1981年兵庫県生まれ。

ギタリストとして活動し、レコーディングエンジニアなどを経験。入学後は、演奏者と鑑賞者の関係をテーマに様々なアプローチを試みる。

當間 忍

1979年沖縄県生まれ。

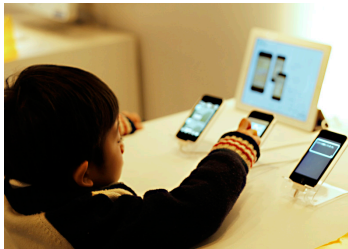
東京・名古屋・岐阜・沖縄で音楽活動を展開。様々な音楽ジャンルの持つ背景やメディアを探究し、その新たな可能性を試み制作を行う。



2枚のレコードから発せられる音は、特定の音による「通信ルール^{*}」でアプリケーションと繋がっています。鑑賞者はレコードを操作することによって、音の組み合わせを変化させ、この変化に応じたアプリケーション内の音の構築を展開します。サウンドを用いたコミュニケーションが体験できる作品です。

音での新しいメディア、古いメディアそれぞれの価値を再解釈し、現代におけるメディアを通したコミュニケーションの再構築を試みました。

^{*} DSPコースによる Mobile Media Project で開発された「USC通信」（非可聴域に近い高周波数で、iPhoneに内蔵されているマイクで認識出来る範囲の周波数を使用し、特定の信号として音を認識する仕組み）



情報科学芸術大学院大学第10期生 修士論文リスト

池田 萌	演奏家による選択を伴うルールベースドによる音楽作品「選択音楽」の作曲の研究
大塚 翔太	メディアテクノロジーを使ったパフォーマンスアート『「旋回する霊媒」～僕自身のための～』の制作
大森 一生	能の「速度」－「加速度」の生成と演能時間長大化の歴史および身体論的考察－
兼村 祥子	読ミアルキ 美濃（スマートフォンによる観光情報の提案）
木村 悠介	境界の攪乱－インスタレーション作品『このほかは何も知らない』制作を通して
高 成勲	映像インスタレーション作品「胎夢」の制作研究－近現代韓国美術の変遷と地域的固有性の考察－
坂本 隆成	関係性及び視覚的認知から得られるデザイン要素研究
佐原 浩一郎	力の対位法－「感覚の論理」におけるアンヌ・テレサ・ドゥ・ケースマイケル
成 珍旭	野球中継での場面理解を助ける情報配信システムの提案
中原 一徳	飯沼慾斎における建築的多様性～慾斎資料館の設計～
西野 さやか	映像メディアの展示空間への展開－アニメーションミュージアムの現況調査を通じて－
福島 薫	音楽作品における鑑賞者と演奏者の関係～修士作品「管理された聴取音楽」の試みを通して～
本田 敬	ポストナチュラルの食問題－クリティカルデザインの意義－
丸山 達也	映像へのまなざし 他人と自身の像をめぐる
水無瀬 翔	身ぶり動作を用いた映像インスタレーションの可能性－情報の変質が生み出す面白さ－
吉本 和樹	広島をめぐるアートの現在－アートと表象空間としての広島－
渡辺 充哉	美術館におけるソーシャルメディアの親和性と利用方法



Master's Theses

"Selection music", rule-based composition accompanied by performers' selection	Moe IKEDA
A creation of a performance art "' The Spirit Medium which rotates and circles' — For myself —" with media technology	Shota OTSUKA
The "speed" of Noh – generating "acceleration", the history of performance-time extension, and consideration from body theory –	Kazunari OMORI
Travel magazine for mobile devices	Shoko KANEMURA
Border Trouble — from the installation work "I know nothing beyond this"	Yusuke KIMURA
The creation and research of "Tae-mong" : A study on historical transition of Korean modern art and the regional identity	Sunghoon GO
Research and Works of Design Elements Born from Relation and Visual Recognition	Ryusei SAKAMOTO
The counterpoint of power: Anne Teresa De Keersmaeker in 'logic of sensation'	Koichiro SAHARA
Proposal of an Information Transmission System to Facilitate Understanding of a Baseball game Broadcast	Jinwook SUNG
Architectural diversity of Yokusai linuma	Kazunori NAKAHARA
Expanding visual media into a space — through analysis of animation museums —	Sayaka NISHINO
Relationship between performer and audience in music — Via an attempt of "controlled listening music" —	Kaoru FUKUSHIMA
Food issues in the Postnatural — Significance of Critical Design —	Takashi HONDA
Regarding the image of oneself and another	Tatsuya MARUYAMA
Possibility of video installation works using gestures — The appeal created by the modification of information —	Sho MINASE
How Hiroshima is treated in the current art world — Hiroshima as an art and representation space —	Kazuki YOSHIMOTO
Compatilby and use of social media in museums	Mitsuya WATANABE



総評と記録

Review and Archive

情報科学芸術大学院大学 修了研究発表会 総評

20数人しかいない大学院卒業生たちの修了研究発表・展示は今までも、芸術、学術、技術、デザインなど、まさに学生の数だけ異なる多様な「表現」で彩られてきた。そのような中で個々の作品に対してではなく、ことさら大学院全体の傾向をまとめることはできるのだろうか。

しかし、そのことを考えてみるよりも前に、今年は作品を評価する自分自身の変化を強く意識せざるを得なかった。言うまでもなく、今年度は震災と原発問題の1年であり、誰にとっても自分が生きる世界や社会の様々な問題に直面し、考え込まざるを得ない年だったからだ。そして大学院においてもまた、「何を、どのように？」作る(表現する)のかではなく、そもそも「なぜ？」そのような作品制作や研究がなされているのか、という本質的な問題が強く意識されていたように感じる。そのような意味で、今年の発表・展示は例年より本質的で「まじめ」なものが多かったように思ったのは決して個人的な見方の変化のせいだけではないだろう。たとえばそれは、身体性をめぐる二つの高度な研究論文(大森、佐原)であったり、近未来の社会的危機を予感させるクリティカル・デザイン(本田)であったり、映像において他者の顔を視るという行為の本質や、人や動物や機械の仕草を「真似る」という現象の本質を問いかけるインスタレーション作品(丸山、水無瀬)、また、訓練された演奏家の秘められた能力を顕在化させる新しい作曲の試み(池田)などだ。その他の作品もまた同様だが、今回は表面的には地味なものではあっても、現代社会に生きるぼくらがいつのまにか慣れ親しんだ「あたりまえ」を根本から問い直すきわめて真摯な眼差しによって生み出されたものが少なくなかった。

会期中、アカデミーの廃校に伴い今後の卒制展は少数の大学院生のみによる発表会になることを何度も考えた。おそ

三輪 眞弘

情報科学芸術大学院大学 研究科長

らく来年は、アカデミーの学生たちが加わった今までのような展覧会自体のパワーや華やかさはもう期待できないのかも知れない。しかし、今回特に感じられた大学院生たちの多様でありながら真剣な研究姿勢こそ、これからのIAMASを切り拓いていくための何よりの希望であるに違いない。ぼくらはこれを最後に、アカデミーと同じ敷地で互いに刺激し合えるような恵まれた環境を手放さねばならず、また今後も、放射性物質の恐怖に怯えながら暮らさねばならない。そのような時代の変わり目に本当に必要とされるもの、それは群れることなく、ひとりひとりが正面からこの世界に向き合う「真剣さ」しかないからだ。



Institute of Advanced Media Arts and Sciences

Graduation Research Presentation Review

The Graduation Research Presentation/Exhibition for only 20 graduating Institute students is even now colored with various and differing “expressions” such as art, science, technology, design, as well as others where only the number of students differs. In such a situation as that, is it possible to sum up the trend of the entire Institute in particular, and not individual projects?

However, before thinking about that, I could not help but be strongly aware of the change in myself as I evaluated the works. It goes without saying that, this year was one with earthquake and nuclear power plant problems, and also where everyone confronted and had to reflect on the various problems of the world and society they live in. And in the Institute, I feel that everyone was strongly aware of the essential problem of “why” those kinds of work productions were being done rather than “what and how” they should create (express) it. By that meaning, the reason I thought that this year’s presentation/exhibition had more intrinsic and “serious” works is likely not only because of a change in my personal point of view. For example, it is because of two high-level research theses on embodiment (Omori, Sahara), critical design that foretells a social crisis in the near future (Honda), an installation that questions the essence of the action of looking at the face of another person in a video or the essence of the phenomenon of “mimicking” the motions of people, animals or machines (Maruyama, Minase), and endeavors at new music composition that actualizes the ability concealed in disciplined musicians (Ikeda). The other

Masahiro MIWA

Institute of Advanced Media Arts and Sciences
Research Department Head

works are also similar, but this time, even if their outward appearance was plain, there were few works that were created from a decisively earnest gaze that fundamentally questions the “natural” which we who live in modern society have gotten used to without realizing it.

During the exhibition, I thought many times on how, with the abolishment of the Academy, graduation exhibitions from now on would only be presentations from a small number of Institute students. Next year we most likely won’t be able to expect the power and brilliance from previous exhibitions where Academy students also participated. However, the diverse and yet serious research approach I felt from the Institute students this time around is without a doubt the hope for opening up IAMAS from this point on. With this as the end, we must let go of the environment where, being at the same site as the Academy, we were blessed with being able to stimulate each other, and also we must live while being scared of the fear of radioactive materials. Because what is really needed at the turn of such an era is the “seriousness” to face the world individually, without flocking together.

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー 卒業制作展 総評

一見すると例年と同じように見えるIAMAS 2012は、これまでの卒展とはその意味が大きく異なっている。それは、廃止を惜しむOBが多数訪れてくれたことにも現れているように、アカデミー最後の卒展であったことだ。いつもなら展示をサポートしてくれるはずの1年生もおらず、例年通り、あるいはそれ以上の展示を行うことは大変であったろう。そんな中でアカデミー生の作品は2年間の成果が熱気を帯びて並んでいた。

今年は作品の本質がまだ見定めることができない、どのように発展していくかわからない可能性を秘めた魅力のあるいくつかの作品が目についた。また多くの作品が、それが好きだからという思いに溢れているように感じた。卒業制作の審査ではまだ未完成であったものが、2年間の集大成として一気に花を咲かせ、自由に取り組んだクリエイションの楽しさを感じることができた。

イアマスの卒業制作展は、その展示プラン、会期中におこなうトークイベントゲストの選出、ポスター・チラシ・パンフのデザインなど、学生主体でおこなっている。また卒制展への出品は学生の意思に任せられている。卒業制作は授業の中で取り組み、学内展示と作品制作発表で審査する。授業としての取り組みを終えて成績が決まり、学校という枠組みの中で制作しなければいけないものから、外の世界に向けて自らが作りたいもの展示したいものへと、その意味は大きくシフトする。学内発表から卒制展までの短い期間、自分の作品制作に注力したり自分の時間を割いて展示全体の作業に取り組むなど学生により様子は異なるが、いずれにせよこの間精一杯取り組んだことを忘れないで欲しい。卒業が人生のゴールでないように卒業制作展もゴールではない。中には様々な理由でうまくいか

小田 英之

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー 学科長

なかった人もいるかもしれない。しかしその経験を活かして失敗を恐れず次のステップに向かって欲しい。

そういった制作をした時の気持ちを失わず、この先、壁やスランプを感じたときは、この卒展カタログを開いて欲しい。そしてこのページに残された君や同級生の制作への情熱やイアマスで学んだことを思い出し、勇気を持って次の時代に向かって前に進んでくれることを願っている。



International Academy of Media Arts and Sciences

Graduation Exhibition Review

IAMAS 2012, which at a glance looks like exhibitions from previous years, actually differs greatly in its significance. That is, that this was the last graduation exhibition for the Academy, which was visible from the fact that many alumni who regret its abolition came to the exhibition. There were no 1st year students, who normally would help in the support of the exhibition, so like every year, or rather more so, holding the exhibition was likely rather hard. In such a situation, the works of the Academy students were lined up, tinged with the heat of their accomplishments of 2 years.

This year there were several works that, at the beginning you couldn't ascertain their true nature nor was it known how they would develop, ended up having such potential and appeal. Also, a number of works felt like they were brimming with feelings of "I made this because I like it". At the graduation work judgment, things were still incomplete, but students immediately made the exhibition a lively compilation of their two years, so that you could feel the enjoyment of recreation that they freely grappled with.

For the IAMAS Graduation Exhibition, the display planning, the election of guests for the talk events held during said time period, the design of posters/flyers/pamphlets, as well as other aspects are all carried out by the students. Also, exhibits to be displayed at the exhibition are left up to the students. Graduation creations are done in class, and we judge them through on-campus exhibition and work presentation. Participation in the graduation exhibition is optional, and their grade is decided once they have finished with their

Hideyuki ODA

International Academy of Media Arts and Sciences
Department Head

work for the class. The significance of the works shifts greatly from the ones they have to create in the framework of the school to those they want to create and exhibit for the outside world. In the short period between the on-campus presentation and the graduation exhibition, the circumstances for you students varied, from focusing your attention on your work to sparing some of your time to put some effort into the operation of the entire exhibition, but whatever you did, I would like you to not forget the things that you put all your effort into. Just as graduation is not the goal in life, the graduation exhibition is also not the goal. Among all of you, there are likely people who for various reasons didn't have things go very well. But I would like you to make use of that experience and head towards your next step without fearing failure.

Not losing the feelings you had when you made your creation, from now on, if you feel like you've hit a wall or a slump, I would like for you to open up this graduation exhibition catalogue. And remembering the passion towards creation and the things you and your fellow students learned which has been left on this page, I hope that you summon your courage and proceed forward to the next era.

情報科学芸術大学院大学第 10 期生修了研究発表会
岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー第 15 期生卒業制作展

開催概要

2012.2.16 [Thur.] – 2.19 [Sun.]

会場 ソフトピアジャパンセンタービル

時間 10:00 – 18:00

出展者 44名

来場者 延べ1400名



イベントスケジュール

2.17 [Fri.] AntiV] プレゼンテーション・レクチャー

サイモン・ゲイフルス
グラフィックデザイナー/ソフトウェア開発者

ニコラス・ポリッチ
プロデューサー

サウンド・パフォーマンスイベント IAMASONIC

IAMAS 2012 出展者

岡村 綾子
中原 一徳/福島 薫/渡辺 充哉
米田 裕美
GATE (江島 和臣/當間 忍)

2.18 [Sat.] トークイベント 「社会⇄メディア⇄表現」

宇川 直宏
DOMMUNE主催

津田 大介
ジャーナリスト/メディア・アクティビスト

四方 幸子
メディアアートキュレーター/批評

トークイベント 「卒業生からみたIAMAS」

小島 一郎
株式会社ライゾマティクス

佐藤 忠彦
有限会社トリガーデバイス代表

vokoi
フリーランス制作ディレクター/映像作家

2.19 [Sun.] トークイベント 「Points of View – 出展作品から」

四方 幸子
メディアアートキュレーター/批評

小林 茂
岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー准教授



IAMAS 2012 GRADUATION EXHIBITION

2012年3月発行

Published March, 2012

編集 情報科学芸術大学院大学 産業文化研究センター
撮影 吉本 和樹、長田 裕矢
撮影協力 坂本 隆成
翻訳 マッシュドリュウ
発行 情報科学芸術大学院大学 産業文化研究センター
印刷 サンメッセ株式会社

Editor Institute of Advanced Media Arts and Sciences
Research Center for Industrial Culture
Photography Kazuki YOSHIMOTO, Yuya OSADA
Photographic Cooperation Ryusei SAKAMOTO
Translation Matthew DREW
Publisher Institute of Advanced Media Arts and Sciences
Research Center for Industrial Culture
Printing Sun Messe Co., Ltd.

IAMAS

〒503-0014 岐阜県大垣市領家町3-95
3-95 Ryoke-cho, Ogaki, Gifu 503-0014, Japan
www.iamas.ac.jp

 IAMAS

© IAMAS, 2012



 IAMAS



表紙は展覧会のメインビジュアルを一部トリミングしたレイアウトになっており、今後同一フォーマットで発行できるように10種類のカラーバリエーションを用意している。本紙ではノンブルの下に関連するキーワードを色別で表記し、作品の分野を示している。一貫性のあるグリッドレイアウトを考慮すると共に、各ページが単調にならないよう図版内容によって柔軟に対応できる工夫がされている。HDディスプレイでの閲覧も想定し、見開き時に16対9の比率になるよう配慮している。

The front cover is trimmed with a section of the exhibition's main visual. There are 10 different color variations so that the catalogue can be issued again later with the same format. Under the page numbers, the related keywords are notated by color, thereby showing the field of each work. It is designed with a certain amount of flexibility so that, in addition to considering the consistent grid-layout, each page would not look monotonous. As we are also considering that the catalogue will be viewed on HD displays, we arrange the ratio to be 16:9 to fit the size of two-page spread.

形態 無線綴じ製本
 サイズ 210mm x 236mm
 コンテンツ ご挨拶 IAMASとは 作品紹介 修士論文リスト
 総評と記録 IAMAS2012開催概要

Form Perfect Binding
 Size 210mm x 236mm
 Contents President's Greeting, About IAMAS,
 Works Introduction, List of Master's Theses,
 Review and Archive, Outline on IAMAS2012

これまでIAMASで発行されたカタログ類をIAMASBOOKSとして再編成し、電子書籍化しました。
Catalogues previously published at IAMAS have been reorganized into IAMASBOOKS and turned into digital books.

使用方法 | How to use

PCで閲覧 | Via PC

①目次の使い方

- ・ Adobe Readerの場合
「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。
- ・ Apple プレビューの場合
「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。

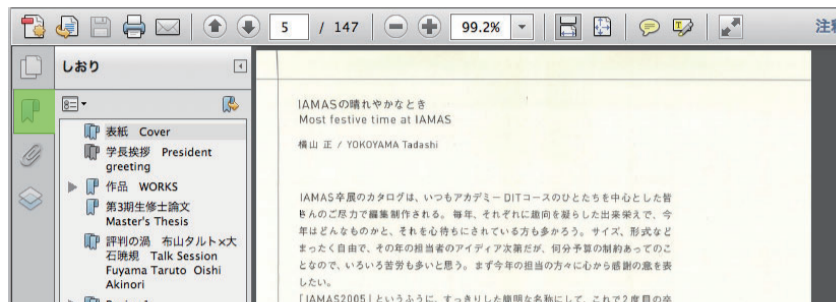
How to use table of contents

- For Adobe Reader

Access as table of contents using the “guidebook” function.

- For Apple Preview

Access the “sidebar” as the table of contents.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ Adobe Readerの場合
「編集>簡易検索」もしくはコマンド+F
- ・ Apple プレビューの場合
検索窓に入力してください。

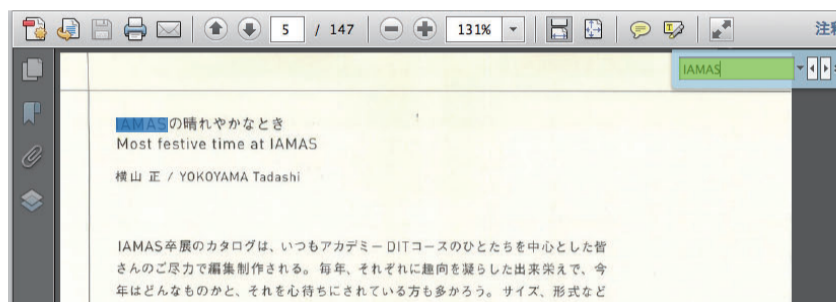
Keywords or names can be found using the search function.

- For Adobe Reader

Edit → Simple Search OR Command + F

- For Apple Preview

Type into the search window.



iPadで閲覧 | Via iPad

※iBooksでのご利用を推奨しています。

※Use via iBooks is recommended.

①目次の使い方

- ・ メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。

How to use table of contents

- Access from the list display in the menu.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ メニューの検索アイコンから検索いただけます。

Keywords or names can be found using the search function.

- Search from the search icon in the menu.



Android端末で閲覧 | For Android

※閲覧する端末、アプリケーションによっては目次機能が正しく動作しない場合がありますのでご了承ください。

※Please be aware that depending upon the terminal/application used, there are times when the table of contents function will not work correctly.

IAMAS BOOKS

IAMAS 2012 GRADUATION EXHIBITION CATALOGUE

発行日 Issue	2013年1月再編 January.2013
編集 Editor	八嶋有司 YASHIMA Yushi
撮影 Photography	八嶋有司 YASHIMA Yushi
翻訳 Translator	藤原広美 FUJIHARA Hiromi
監修 Supervisor	前田真二郎 瀬川晃 MAEDA Shinjiro SEGAWA Akira
発行 Publisher	IAMAS 情報科学芸術大学院大学 IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences

IAMAS
503-0014
岐阜県大垣市領家町3-95

3-95 Ruoke-cho, Ogaki
Gifu 503-0014, Japan

www.iamas.ac.jp
Copyright IAMAS 2012