

The **4**th
IAMAS Graduate Exhibition
国際情報科学芸術アカデミー第4期生卒業制作展

What is your color?

```
class Student extends Object{
    static final int INSTARATION=1;
    static final int PACKAGEING=2;
    static final int REFLECTION=3;
    static final int PERFORMANCE=4;
    int lab_color_step=10;
    int studio_color_step=7;
    public int entory_year=0;
    public int lab_studio=0;
    public int student_number=0;
    public int Category=0;
    public int page_number=0;
    public String name="";
    private int CMY_C=0;
    private int CMY_M=0;
    private int CMY_Y=0;
    private int RGB_R=0;
    private int RGB_G=0;
    private int RGB_B=0;
    Student(int s_num,int Category,int page_number,String name){
        int temp_student_number=s_num;
        this.Category=Category;
        this.name=name;
        entory_year=temp_student_number/1000;
        lab_studio=temp_student_number/100-entory_year*10;
        student_number=temp_student_number-(entory_year*1000+lab_studio*100);
    }
    public void change_Color(){
        switch(Category){
            case INSTARATION:
                RGB_R=255;
                if(lab_studio==1){
                    RGB_G=student_number*lab_color_step;
                }else if(lab_studio==2){
                    RGB_B=student_number*studio_color_step;
                }
                break;
            case PACKAGEING:
                RGB_B=255;
                if(lab_studio==1){
                    RGB_G=student_number*lab_color_step;
                }else if(lab_studio==2){
                    RGB_R=student_number*studio_color_step;
                }
                break;
            case REFLECTION:
                RGB_G=255;
                if(lab_studio==1){
                    RGB_R=student_number*lab_color_step;
                }else if(lab_studio==2){
                    RGB_B=student_number*studio_color_step;
                }
                break;
            case PERFORMANCE:
                RGB_G=255;RGB_B=0;
                if(lab_studio==1){
                    RGB_R=student_number*(lab_color_step)+50;
                }else if(lab_studio==2){
                }
                break;
            default :
                break;
        }
    }
    public int[] getRGB(){
        int[] rgb =(RGB_R,RGB_G,RGB_B);
        return rgb;
    }
    public int[] getCMY(){
        int[] cmy=(CMY_C,CMY_M,CMY_Y);
        return cmy;
    }
    public void cmy2rgb(){
        Color_Conv c2r=new Color_Conv();
        c2r.CMY2RGB(CMY_C,CMY_M,CMY_Y);
        int[] rgb=c2r.getRGB();
        RGB_R=rgb[0];
        RGB_G=rgb[1];
        RGB_B=rgb[2];
    }
}
```


国際情報科学芸術アカデミー第4期生卒業制作展

The 4th IAMAS Graduate Exhibition

2001年2月23日(金)～2月26日(月)
午前10:00～午後6:00
ソフトピアジャパンセンター ソピアホール
岐阜県大垣市加賀野4丁目1番地の7

February 23 (Friday) - 26 (Monday), 2001
10:00a.m.-6:00p.m.
Softopia Japan Center Sophia Hall
4-1-7 Kagano, Ogaki, GIFU

この卒業制作展カタログは、2000年8月に亡くなられた児玉晋吾くん(マルチメディア・スタジオ科)のご遺族からのご厚志により制作されました。

This catalog was sponsored by the parents of Shingo KODAMA.
Shingo KODAMA was a student of Multimedia Studio Course in IAMAS.
In August of the year 2000, he entered eternal life.

Reflecting on the success of the 4th IAMAS Graduate Exhibition

Itsuo Sakane

As I set foot in the exhibition hall at Softopia Japan on February 23, the sheer vitality of the works on display simply took my breath away. When I assessed the students' works three weeks beforehand, I admit that I did not have very high expectations of the exhibition. The 4th IAMAS Graduate Exhibition was, however, a huge success, exceeding the expectations of all those involved. The exhibits before my eyes were full of a freshness, which had not been so apparent in previous IAMAS exhibitions. MY impression was not merely due to the excellent design of the exhibition site, but more due to the unique beauty of the students' works. Some of the students' works which I had judged rather harshly three weeks beforehand during assessment, had been completely transformed into fresh, radiant interactive media art works that got vivid responses from the audience interaction. Many of the works at the exhibition were the result of unique concepts coming from the imagination of the students themselves. The qualities above often are not found, even in works by professional media artists which are shown at commercial galleries in big cities.

Beginning in April of this year, IAMAS established a graduate school, offering a Masters degree, in place of the Art and Media Lab course at the International Academy of Media Arts and Sciences. I strongly feel that the dream we had 5 years ago when we established the Academy has at last been realized in this year's graduate exhibition. None of this would have been possible without the collaboration between the art-oriented students and the technology-oriented students, and also the collaborative endeavors between the teachers and students, both of whom have started to bear fruit.

Several students who exhibited their works at the 4th IAMAS Graduate Exhibition were presented with new exciting opportunities as a result. One student was invited to exhibit a newer version of his work at an exhibition in Laval, France. Another student was nominated for exhibition in the interactive art section at Ars Electronica, an exhibition in Linz, Austria. Yet another student submitted his work to an animation contest in Tokyo, and received the grand-prize for his animation. I would like to congratulate all the students who graduated on the success of this year's exhibition, which represents the culmination of two years of effort. The 4th IAMAS Graduate Exhibition was an ideal opportunity to exhibit to the general public the fruit of your endeavors at IAMAS. I wish you all good health and hope that you continue to strive to utilize your knowledge and creative powers so that people may enjoy a more fulfilling life in this information orientated era.

成長のあと目覚ましかった今年の卒制展を振り返って

坂根徹夫

さる 2月23日、ソフトピアジャパン3階ホールの会場に足を踏み入れた途端、私は息を飲んだ。つい2、3週間前に済ませた学生の卒制作品の審査時には、それほどの期待を抱かせなかった予感が、見事に裏切られ、そこに出現していた展示風景は、IAMAS 始まって以来とでもいってもいい新鮮な雰囲気にも満ちていたのである。それは単に会場の展示構成のうまさのせいばかりではなかった。例えば、先日審査のとき多少厳しく批評をした学生の作品が、まったく予想を超えた新作に変貌し、観客の応答に見事にこたえるインタラクティブ作品に変身していたのである。それだけではない。今回の多くの作品には、従来のメディア・アート展の画廊に並ぶプロの作品にもない、新しい発想からの作品が目白押しに並んでいた。IAMASはこの4月から、従来のアカデミーのアート・アンド・ラボ科が大学院大学として新しい出発をすることになったが、いままで5年間の私たちの夢が、実質的にも今回の卒制作品のなかに結晶し始めていたことを、喜びをもって感じることができた。その背景には、理工系学生と芸術系学生の間に生まれてきた見事な協力体制や、指導教官と学生たちとの連携活動が確実に実を結び始めたことさえ感じさせた。

幸いに、この卒制展がきっかけで、フランスのラバルで開かれた展覧会に招かれて、さらに新しいバージョンの作品まで完成した学生。オーストリア・リンツで開かれるアルス・エレクトロニカのインタラクティブ・アート部門に出品して入賞した学生。さらに国内のアニメーション・コンテストに応募して見事にグランプリをもらった作品まで現れてきた。あらためてこの2年間のIAMASでの、みなさんの努力の結晶に対しておめでとうと申し上げたい。今回の卒制展は、まさに君たちの新しい門出にふさわしい成果を、社会に示す好機であった。今後はいっそう健康に留意しながら、情報化社会のなかでより多くの人々が充実した生活ができるように、みなさんの知恵と創造力をフルに使って健闘されるように祈っています。

目次 Contents

成長のあと目覚ましかった今年の卒制展を振り返って Reflecting on the success of the 4th IAMAS graduate exhibition	坂根巖夫 Itsuo Sakane	3
会場図 Venue layout		6
インスタレーション作品について My impressions of the installation works	関口敦仁 Atsuhito SEKIGUCHI	9
インスタレーション Installation works		11
パッケージング作品をみて My impressions of the packaging works	鈴木宣也 Nobuya SUZUKI	31
パッケージング Packaging works		33
児玉くんとデザインコース4期生 Shingo Kodama and the forth year students of the Design Course	永原康史 Yasuhito NAGAHARA	45
CONNECTIONS CONNECTIONS	児玉晋吾 Shingo KODAMA	47
映像作品に思うこと～映像の世紀を越えて～ My impression of the imagery works – looking over the centuries of screen images	高桑昌男 Masao TAKAKUWA	51
映像 Imagery works		53
パフォーマンス系の作品について My impressions of the performance based works	三輪眞弘 Masahiro MIWA	67
ワークショップ・パフォーマンス Workshop & Performances		69
	新聞記事 Newspaper article	74
	索引 Index	75
	年表 Chronological table	81
	着せ替え紙相撲 Dress up paper sumo	83



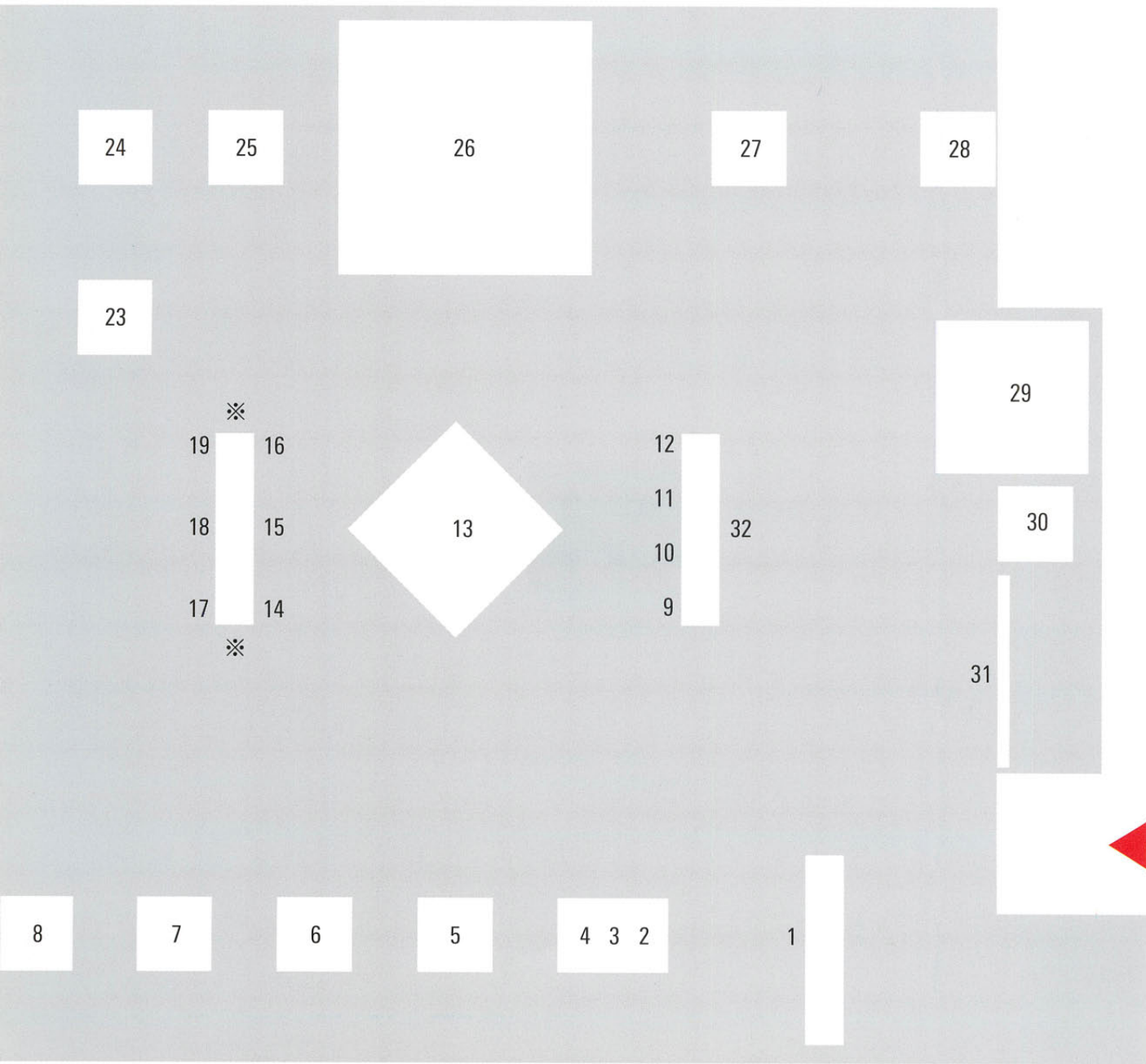
会場図 / Venue layout

- | | |
|-----------------------|------------|
| 1 児玉晋吾 | ※映像作品上映 |
| 2 橋本知子 | 岡本彰生 |
| 3 大沼亜希子 | 棚橋信之 |
| 4 鈴木貴久 | 馬超 |
| 5 田中麻友 | 池田泰教+岩田勝巳 |
| 6 佐藤忠彦 | 岩佐秋千 |
| 7 原田志帆 | 川畑仁美 |
| 8 けせらんばさらん | 北川晋路 |
| 9 坂井れいしう | 小原延之 |
| 10 まんしょ☆プロジェクト | 斉藤正和 |
| 11 小島育実 | 坂本強 |
| 12 たかはしまさお | 手嶋林太郎+堀野卓士 |
| 13 相馬寿夫 | 山野友義 |
| 14 田中信一郎 | 長谷川愛 |
| 15 稲田晶子 | |
| 16 井口誠 | |
| 17 小平尚輝 | |
| 18 榊原昌平 | |
| 19 粟本学 | |
| 20 Philippe Chatelain | |
| 21 西島治樹 | |
| 22 新堀孝明 | |
| 23 クワクボリョウタ | |
| 24 中居伊織 | |
| 25 大塚直隆 | |
| 26 黒羽光生 | |
| 27 るさんちまん | |
| 28 大原真知子 | |
| 29 石崎奈緒子 | |
| 30 大橋弘典 | |
| 31 石橋素 + 額顕大輝 | |

22

21

20





インスタレーション作品について My impressions of the installation works

When installation art became art work, about 20 or more years ago, performance art was seen as a way to give form and shape to instantaneous feelings. Installation art was created as a means of momentary expression, which was not intended for permanence and durability, which are the characteristics found in sculptures. However, over the years, somewhere along the line, installation art has metamorphosed and expanded and now expresses itself in a timeless eternity as sculptures do. Uniquely, it basically expresses things which are temporary, and at the same time transient and able to be regenerate.

I consider an installation artwork a success if it expresses some "impermanence" or shows "the process of relationships" in viewers minds.

"MRI," This work exhibits the process of creating beauty.

"Remain in Light," This work is full of melancholy. These two works offer certain answers.

"Floating Information," "Embedded Memory," I wish these two works had been united into one piece...

"ikisyon," All I can say is "tee hee hee...."

"Shape to Sound Machine," "Streetscape," Though these two works differ in their tactile forms, i.e., one was physically soft and the other was hard, they were very similar as interfaces.

"KR-2000," This work more-or-less exhibits the essence of installation art.

"Familial Happiness," What we don't want when we participate in this work is laughter. What we want is an awareness, born of laughter, which comes from being frightened.

"Addictive Chill-out in the Dark," I tried to enter this piece several times, but I couldn't, sorry.

"Yatai," Again, "tee hee hee...." I can't rate this piece.

"9Cells," I see this work as an interface design.

"Modeling Idea," Perhaps this work needed to have more of a high school girl nature about it. It would have been better if viewers were able to see a more realistic view and fully understand the fatal tendency of humans to have limited vision.

"Relations," Was this work an installation?

"Happy People, Little Star," Unfortunately, this work made me feel uncomfortable. (Atsuhito SEKIGUCHI)

インスタレーションが作品として出てきたころ、もう20年以上前だけど。即効的な感情をプロセスとして表現するものとしてパフォーマンスがあって、彫刻みたいな物の持続性を生業とするものではない表現として、インスタレーションは生まれた。それは何時しか彫刻みたいな永遠の時を刻むかのような表現法にもなっているが、基本的にはテンポラリーなものでありながら、かつ再生可能なもの。

インスタレーションではある「はかなさ」あるいは「関係のプロセス」を見る人の心に定着させることができれば成功でしょう。

「MRI」はかわいいのプロセス。

「Remain In Light」は行為のメランコリズム。

この二つはある回答を提示していた。

「浮遊する情報」「理め込まれた記憶」この二つが一つになれば、...

「生きション」へっへっへ。

「かたち→おとのそうち」「Streetscape」堅いか柔らかいかの違いはあるけど、インターフェイス感覚は近いんじゃない。

「KR-2000」これはこれで王道かな。

「家族的なもの」ここで欲しいのは笑いじゃないけど、怖すぎて笑っちゃうようなスマートさも欲しいなあ。

「Addictive Chill-out In the Dark」何回か入ろうと思ったんだけどごめん、入れなかった。

「屋台」へっへっへ、わかりません。

「9Cells」インターフェイスだよな。

「モデリング イデア」もっと女子高生ネタにしてくれるとうれしい。風俗的なリアルな視線と人間の致命的欠陥としての視線、もっとそれが感じるとうれしい。

「Relations」インスタレーション？

「幸福な人々、小さい星」なんかモゾモゾするなあ。(関口敦仁)

浮遊する情報

Floating Information

石橋素

Motoi ISHIBASHI

Born in 1975.

B.A., Engineering, Tokyo Institute of Technology, 1999.

瀬瀬大輝

Motoki KOUKETSU

Born in 1976.

Engineering & Design, Kyoto Institute of Technology, 1999.



空間には様々な情報が浮遊している。光は時として時間を表し、木の葉は季節を伝えてくれる。携帯の電波は何処を浮遊しているのだろうか？人間の記憶と結びつく情報の空間を構築する。

Information is everywhere: Light expresses time, and seasons are marked in the leaves. Our project links everyday understanding and memory in this holistic information space.

埋め込まれた記憶

Embedded Memory

石橋素
Motoi ISHIBASHI

額額大輝
Motoki KOUKETSU

G-Display "Future Design Symposia",
NTT InterCommunication Center, 1999.
Kotatsu controller, Light switch light "without thought",
Living Design Center OZONE, 1999.
PingPongPlus Open Studio "Tangible Bits",
NTT InterCommunication Center, 2000.



a moment



神社の階段は長い時を経て、まるで削り取られている。数百年の歴史、人の存在が表されている。時間と空間そして、そこに介在する人間の存在。軌跡と記憶から情報を導き出す実験である。

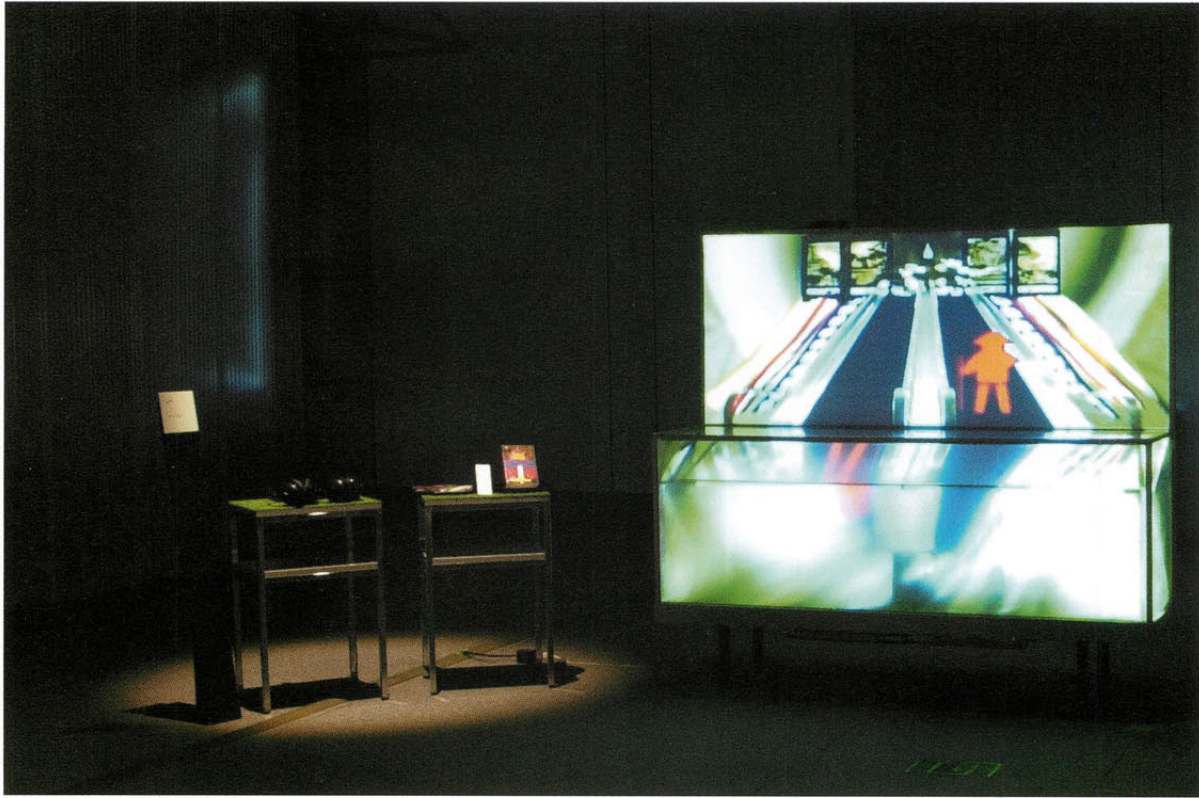
Like old stairs worn down by feet, things express history. In them, time, space and man intersect. Our experiment draws history from these memory traces.

生きション

ikisyon

るさんちまん
resentiment

At first, I will try to think. What is there it for with a resume? In times in the future, man who seems to be going to write merely resume only at a point of view that there does not seem to be a mistake is not needed. I want to have all of you grasp the thing which there is with the back side of the resume closely.



Tenjin 状態の幅が心の心の心の心の狭い心。
行くことはよい、しかし、リターンはもの
すごいけれども、それを通過しなさい。

Width of Tenjin state is a narrow-minded
heart of heart of heart of heart. It
is good to go, but pass it though return is
terrible.

MRI

Multi Reactive Interface

クワクポリョウタ

Ryota KUWAKUBO

Recently, I've made works utilizing the keyword "bit".

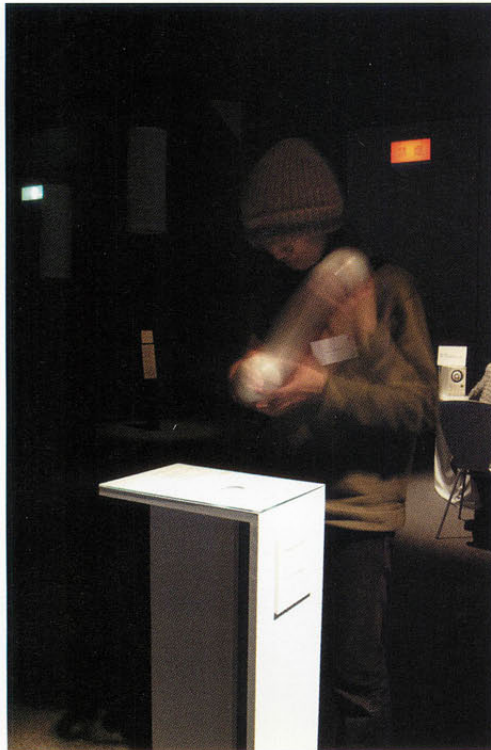
These include :

Bitman, *Multiple*, *Product*.

Bit-hike, *web*, *Type-V*, *Type-E*, *LoungeStyle*, *VideoBulb*.

Bitnix, an electronics learning kit for the workshop "KAKU".

Vomoder, *ELT plug-in*, *iVM*, *IT devolution*.



普通の道具みたいに単体でも使いたいというように使える装置のための試み。「操作する」から「扱う」へ。

This is a prototype for multiple uses and functions in one interface, just as classic tools. I wanted to make digital things which would not be operated, but handled.



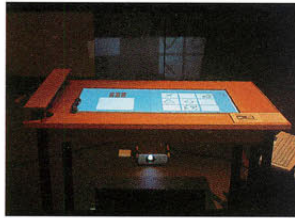
9Cells

佐藤忠彦
Tadahiko SATO

Born in July 5, 1973.

Keywords :

Computer, Science, Neural Network, Cognitive Science, Engineer,
Interface, Barrier Free, Volunteer, IAMAS, Work Shop, Venture,
Knowledge Management, Informative Geometry.



思考は瞬間の認識と想起の連続である。思考の瞬間を切り取り、その関連性を構造化することで、思考を可視化する。

Thinking is a continuous activity of recognition and remembrance of the moment. We can see thinking if a moment of thinking (recognition and remembrance) is described and constructed.



かたち→おとのそうち

Shape to Sound Machine

けさらんぱさらん
kesaranpasaran

しまざきゆう子

Yuko SHIMAZAKI

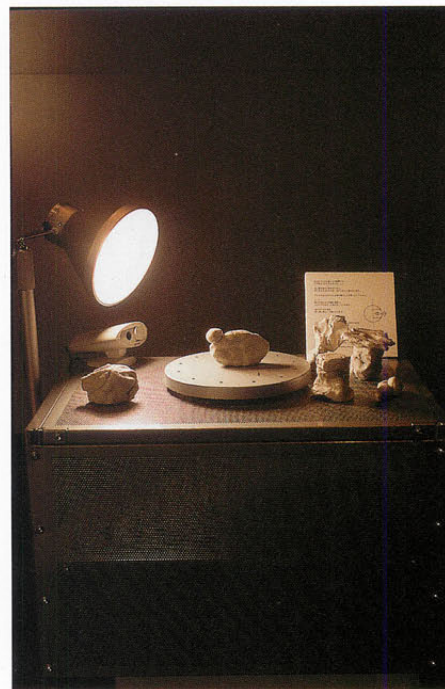
Past : Web Designer Now : Making interfaces Next : Going east

よしだやすすきい

YasuskiYOSHIDA

Name : Yasuski Age : Unknown Sex : Unknown Blood Type : Blue

Birth : April Sign : Aries Birthstone : Diamond



形を音に変換する装置です。あなたの作った形がそのまま音になります。あなたの手の中から音が生まれます。

This is a machine which can change shapes to sound. You will hear sounds when you create shapes. The sounds will be created by your hands.



鏡桜

KAGAMIZAKURA

新堀孝明

Takaaki SHIMBORI

Exploring the "scene" mainly created by the coexistence of the image and another media.

KAKUHAN, combining, "electropti 'Alternative Future' Exhibition", Tokyo, 2000.

Rhythm, "electropti 'minus-zero-plus' Exhibition", Nagoya Port, 2000.



「鏡桜」は本来 2001 年春に大和神社での発表を想定したパフォーマンスであり、卒業作品はそのプロトタイプにあたる。卒業制作展でのプロトタイプ発表を経て、2001 年 4 月 8 日 (日) 岐阜県揖斐川町の大和神社境内でのイベント「夜のうつわ 杜のうつわ」で発表された。

Kagamizakura was a performance piece. It was a prototype for a work which was presented at a festival at the Yamato shrine in the spring of 2001. The Yamato shrine is in Ibigawa-cho, Gifu. The performance took place on April 8, after the 4th IAMAS Graduate Exhibition.



Info.Table

鈴木貴久

Takahisa SUZUKI

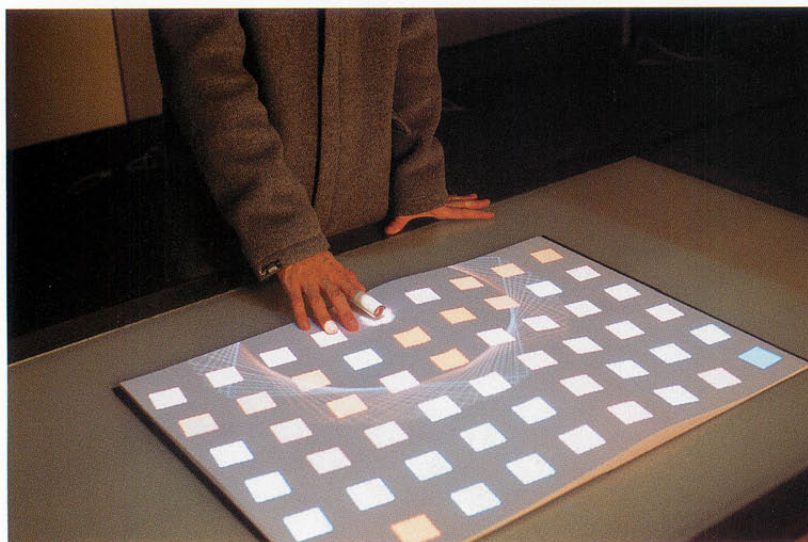
Graduate from Nagaoka Univ. of Tech, 1999.

Designed system for Info. Table-Project in St-3, 2001.

Preparing a short-paper on "Embeded Intelligence: *InfoTable*" for INTERACT2001.

Designed system for *Remain in light* (H.Nishijima), ArsElectronica 2001.

Microsoft Asia Limited Co.ltd., 2001.



情報端末としてのテーブルをヒューマンインターフェースの視点からデザイン。

Designed the table, an information terminal, from the human interface perspective.



幸福な人々、小さい星

Happy people, little star

フィリップ シャトラン
Philippe CHATELAIN

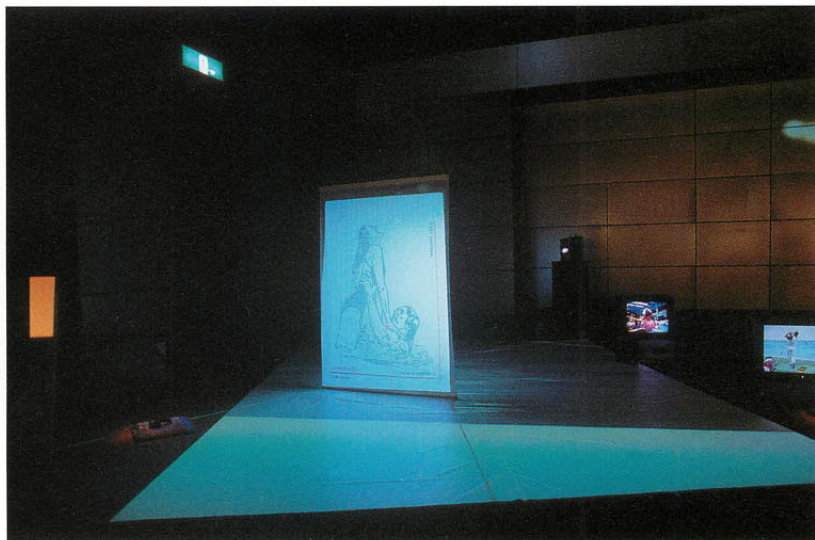
Born in France, 1971.

Graduate from Paris Fine Arts School, 1997.

Recent works (mix media) :

Work time Simulation.

iki wo tomeru.



このインスタレーションは、夏を楽しむ男女が描かれた60年代の絵から始まる。絵の輪郭が音を制御するパラメータとして使われ、この絵のための音楽が生み出される。愛の理想化からインタラクティビティの理想化へ。

This installation begin with a sixties icon. One can see a drawing depicting a happy man and woman together during summertime. The outline of the drawing is used as a parameter to control sound effects and, the results produce a sound track for this icon. This represent the concept of the idealization of love to the idealization of interactivity.



Remain In Light

西島治樹
Haruki NISHIJIMA

Born in Hamamatsu, Shizuoka, 1971.

Received Masters, Tokyo National Univ. of Fine Arts & Music, 1998.

Urban Oasis ver. 3, "electropti 'Alternative Future' Exhibition", Tokyo, 2000.

"Toride Re-Cycling Art Project 2000 'Toride Suburban Housing Exhibition'", Toride City, Ibaraki, 2000.



アナログ通信電波の断片を「電子昆虫採集キット」にて収集し、「電子標本箱」にて鑑賞するシステムである。

We collected pieces of analog communication electric waves with an "electronic insect-collecting kit". It is a system with an "electronic specimen box" in which viewers can observe these waves.

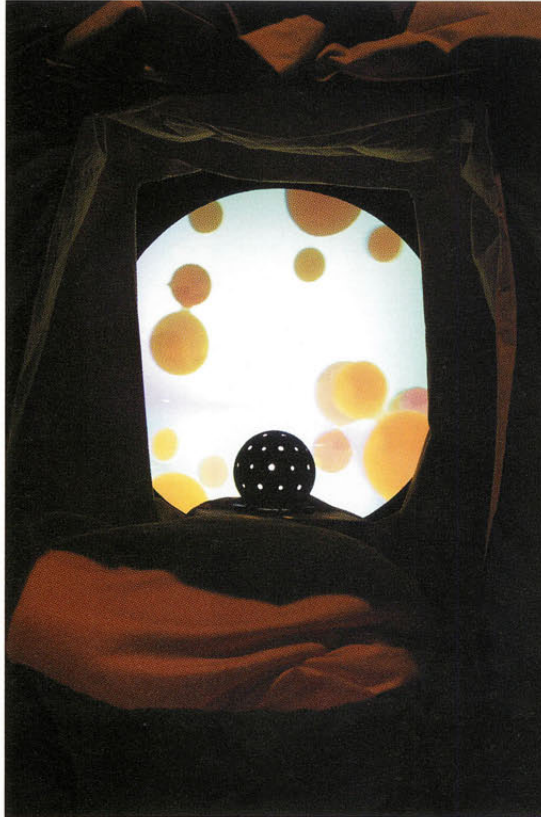


Addictive Chill-out In the Dark

大塚直隆

Naotaka OTSUKA

Born in Miyagi, November 24, 1975.



女好きな自分。心地よく落ち着くからである。同じように胎児は子宮の中で落ち着いている。私は子宮に帰ろうとしているのだろう。

I love women. I feel comfortable and calm. An unborn child in a womb feels the same as well. I might go back to the womb.

モデリング アイデア

Modeling idea

大原真知子

Machiko OHARA

Born in Osaka, February 9, 1977.



見る事に他人任せな自分がある。無意識に
わざわざその枠にはまりにゆく自分がある。
その時映像に隠れたその他の意図が盲目に
なる。

There is someone in all of us that leaves
making judgements to other people. And
someone always falls into the same trap
unconsciousness. When we do so, we are
blind to any hidden intentions contained in
an image.



KR-2000

黒羽光生

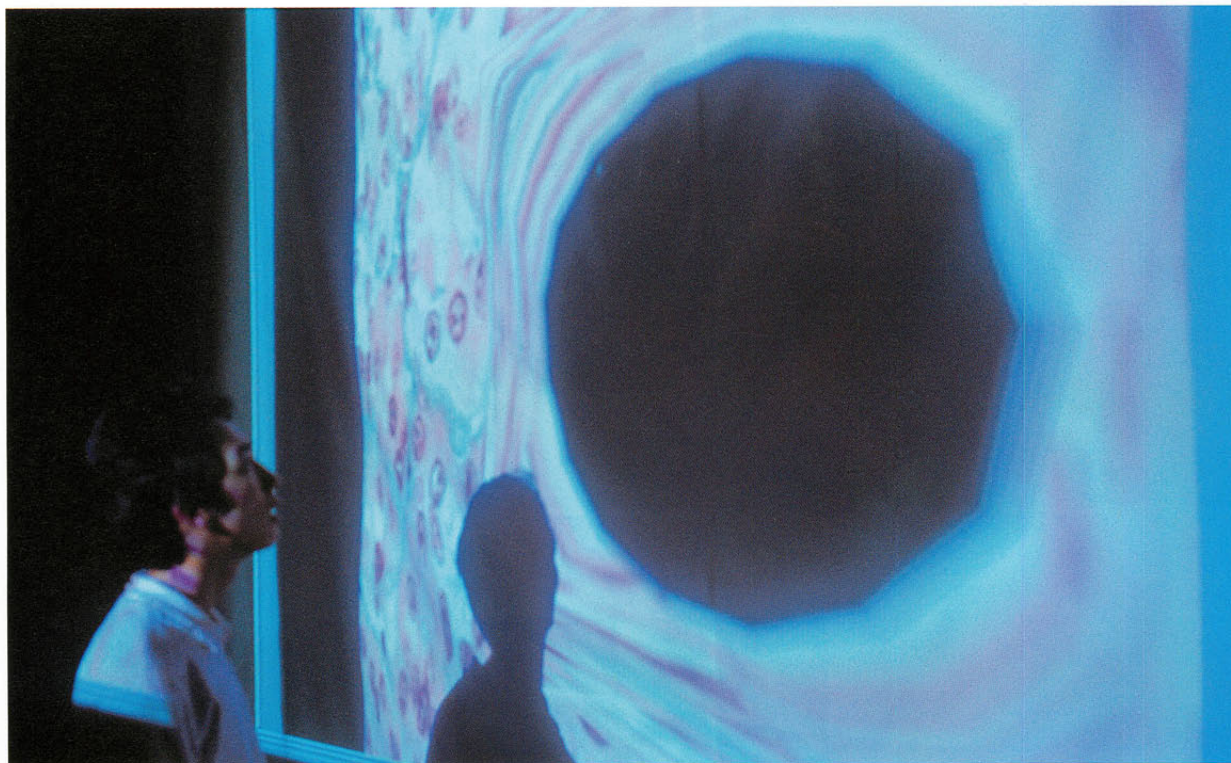
Mitsuo KUROHA

Born in Saitama, 1979.

Graduate from Kawagoe high school.

Exchanging program, Computer Animation Laboratory in University of Southern California, 2000.

Melting Lamp, Exhibition "Enter-key", Gifu, 2001.



実際にいる場所と頭の中での自分の場所の違いを表現することを試みました。

I experimented with expressing the difference between me actually being here, and me thinking where I am.

リレイションズ

Relations

相馬寿夫

Kazuo SOMA

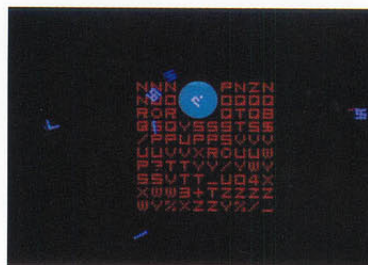
Born in 1972.

Member of "electropti".

clockWERK, 1999.

IAMAS annual '99 remember all, 1999.

piece of music, 2000.



存在と存在のあいだには、目には見えないけれど膨大な量の「関係」という情報があって、僕達はそれによって存在のリアリティを認識する。

There is a huge quantity of information which we call relationships between one existence and another, although we can't see it. By this, we recognize the reality of existence.



Beige

田中麻友
Mayu TANAKA

Born in Gifu, 1976
Studied Information management at university.
I am an easy going person. I love music.



音からなる、盆の上の小さな世界。インスタレーション作品。

Beige is an installation work which consists of sounds that arise out of a parabola, which is a curved shape.

Streetscape

中居伊織

Iori NAKAI

Streetscape, installation

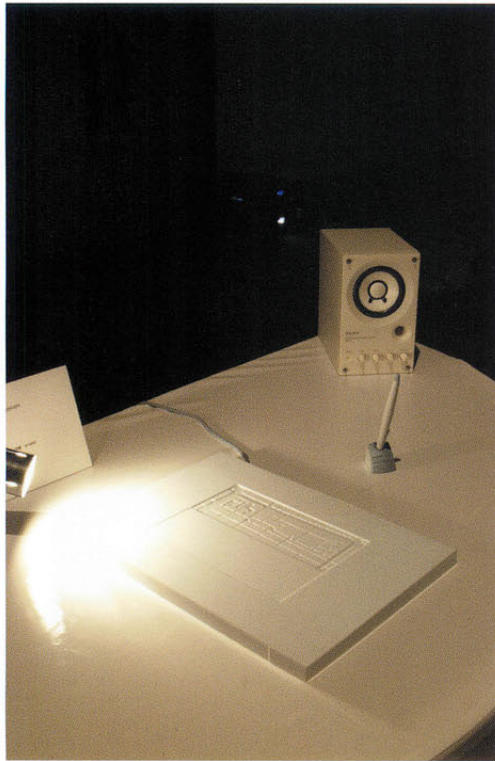
"Laval Virtual" France, May. 2001, Tokyo, Dec. 2000, Ogaki, Mar. 2001.

.snd2, sound design unit.

"Cocoa night" Nagoya, Dec. 2000, "Arch4" Nagoya, May. 2001.

Ricerchare una melodia, Hiroshima, Jan. 2001, Tokyo, Feb. 2001.

<http://www.iamas.ac.jp/~iori99/>



街の光景が見えるかもしれません。

You will see a streetscape.

デザインマップ

Designing Map

原田史帆

Shiho HARADA

Born in 1976.

Graduate from Art History and Aesthetics in Kansai University.



私達は どうやって物事を知るのだろうか？ 知のアナロジーシステムであるチュリングを参考に 121 プロジェクトを詩的に表現したい。

Turingas dream about us. Do computers dream about us?



家族的なもの

Familial happiness

石崎奈緒子
Naoko ISHIZAKI

Born in Hiroshima, 1975.
girl, "Tsurugi Art Festival '98", 1998.
"electropti 'minus-zero-plus' Exhibition", Nagoya Port, 2000.
cent foliar, Gallery Sowaka, Kyoto, 1999.



どこにでもいる幸せな家族の一場面。

A scene of happiness in a common family.

屋台

Yatai

大橋弘典
Hirofumi OOHASHI

Awards:

CUBE, "BBCC Net Art & Image Festa 1999".

"SKIP Creative Human Award", Excellence Prize, 1999.

I am mossan, "Vibe Station ID Contest", Studio voice award, 2000.

KOMADORI bros., "Ulead Short Movie Contest",

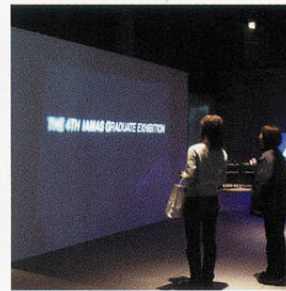
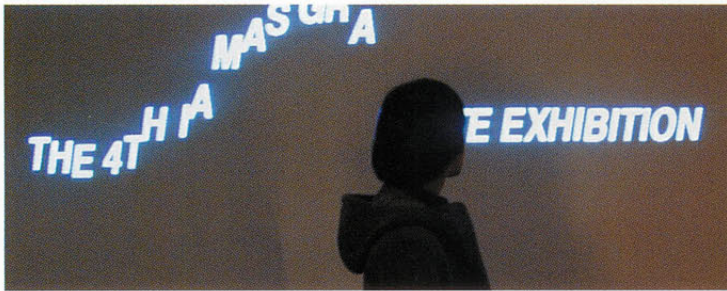
Ulead grand prix award, 2001,

"bat creators audition" movie award, 2001.



かしまって見て欲しくない人のための展示スペース。

This space represents an experimental gallery.



Entrance Sign
Designed by ISHIBASHI+KOUKETSU

パッケージング作品をみて

My impressions of the packaging works

パッケージング作品は展示会場の中心に位置する、一際目立つ二枚の大きな白い壁を埋め尽くしていました。コンピュータのモニタ上で動作するアプリケーション、あるいは冊子や企画、報告といった、多彩な形態の発表が見受けられました。例年では葉巻で目立たないパッケージング作品ですが、今年はコツコツと時間を費やして制作した作品が多く、内容の充実を感じせる力作揃いでした。見る人を楽しませてくれるものや訓練させるもの、未来を予感させるものや新しい観念を提示するものなど、どれを見てもIAMASらしさが感じられます。

作品それぞれの目標は高く、目標に向かいひとつひとつの問題をクリアし、一歩ずつ前進した結果は、見る人に皆さんの精勤を感じさせました。一人あるいは二人で前進することの苦勞。障壁が現れたときの壁の乗り越え、あるいは打開。それらひとつひとつは皆さんに経験と努力と知恵をもたらし、ここにひとつの結果を示すことができたのではないかと思います。自分の考えをかたち作り、人に見せるということの楽しさを忘れることはきっとできないでしょう。

作品の更なる発展と皆さんの飛躍に期待します。(鈴木宣也)

The Packaging Works exhibit at the 4th IAMAS Graduate Exhibition consisted of two very large, conspicuous white walls positioned in the center of the exhibition hall. On these walls, the audience could see presentations in various forms including applications moving on a computer monitor, leaflets, plans and notices.

Usually the Packaging Works exhibit is somewhat unsophisticated and nondescript. This year, more time was spent developing the exhibit. This resulted in a number of outstanding individual works, all of which were excellent examples of media art and had very impressive content.

There were a variety of works on display, including ones that the audience could enjoy, experience some form of training, have a glimpse of the future and grasp a new notion of media art. All the works on display had a very noticeable "IAMAS-ness" about them.

Each of the students' works were created with specific goals in mind. The students achieved these goals step by step, steadily overcoming the problems they encountered along the way. Their painstaking efforts were clearly evident in the works on display.

The students experienced both the difficulty of working by themselves and with others, and learned how to work around and break through obstacles when they appeared. Most of all, the students learned how to combine all their knowledge, experience and effort into a single work.

None of the students involved will ever forget how enjoyable it was to create a multimedia artwork which came from their own concepts. I hope that in the future the students will further develop their works, and I look forward to their rapid recognition as multimedia artists. (Nobuya SUZUKI)

Dynamic Map

大沼亜希子

Akiko ONUMA

Born in Yamagata, 1974.

Graduate from Dept. of Environmental Design, Tohoku University of Art & Design, 1997.

IAMAS ANNUAL 1999 REMEMBER ALL, "BBCC Net Art & Video Festa" ,Net Art Section, Grand Prize.

The NISHI MINO HISTORY ROAD MAP, Collaboration, 2001.



CD-ROM

Dynamic Map

Restart



p
33

経過する時間。変位しない場所。都市の歴史をマップにすることで見えてくる、まちのカタチ。本作品は、都市の歴史を知るためのインタラクティブな地図ブラウザであり、地図上にアーカイブした都市の歴史情報を提供することができる、新しい表示方法の提案である。

Time doesn't stay still. Sites don't change. The form of a city becomes visible by mapping its history. My *Dynamic Map* an interactive browser with a map interface, offers a new way of illustrating historical information on a map.

音感養成プログラム

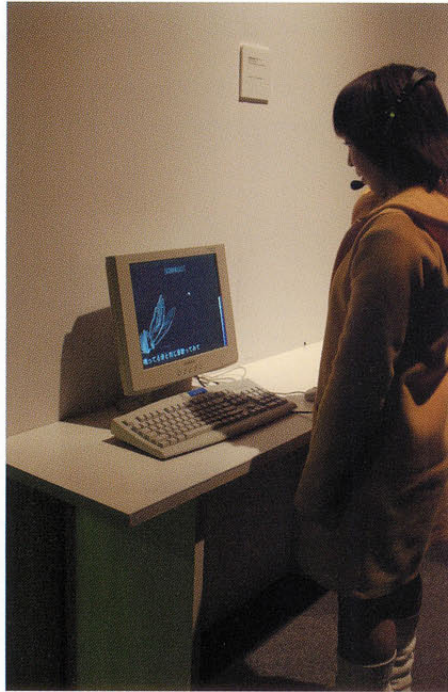
ひとりでラララ

Teach yourself musical ear training,
"Hitoride LaLaLa"

たかはしまさお

Masao TAKAHASHI

Secret.



息継ぎしてね

So



Mi

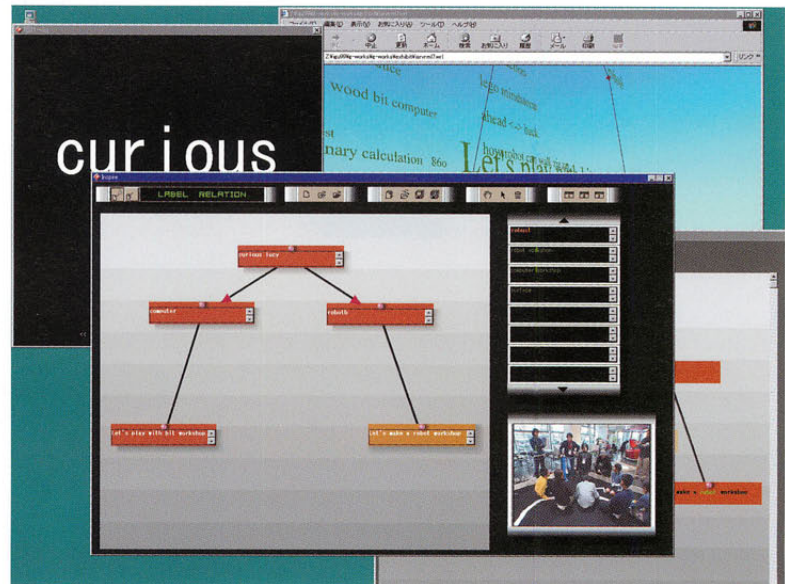
Do

コンピュータの指示に従ってマイクに向
かって、歌ってください。コンピュータか
ら貴方へアドバイスが得られます。練習を
続けるのも止めるのも貴方次第です。

Please face the microphone and sing when
the computer operates you. The computer
will give you advice about your singing.
It is up to you whether you continue or
stop practicing.



p
34



“図”を通して、頭のなかのいろんな関係模様が、現れていく様を見てみたい。

A diagram and a figure show me the mutuality of thought.



MiKe

栗本学

Manabu KURIMOTO

Graduate from Experimental Design Course in Nagoya University of Arts in 1999.

Designed Gifu memorial stamp for New Year's card 2001.
Works as a programmer at Seino Information Service Co.Ltd..



IAMASとDENSOの携帯電話共同開発プロジェクト“NeCoPro”での活動成果。

These are the results of a cellular phone development joint project of IAMAS and DENSO called “NeCoPro”.



大江戸よろず帳

小島育実

Ikumi KOJIMA

Graduate from Gifu Ginan Industrial High School, 1996.

Ohedoyorozutyou

CD-ROM



江戸の文化をゲーム感覚で学習できるCD-ROM作品です。手描きによるアニメーション技法を取り入れました。

One can learn the culture of the Edo era using this CD-ROM GAME. I developed in animation technique which uses freehand drawing.



p
37

まんしょのなつやすみ

Mancio's summer vacation

CD-ROM

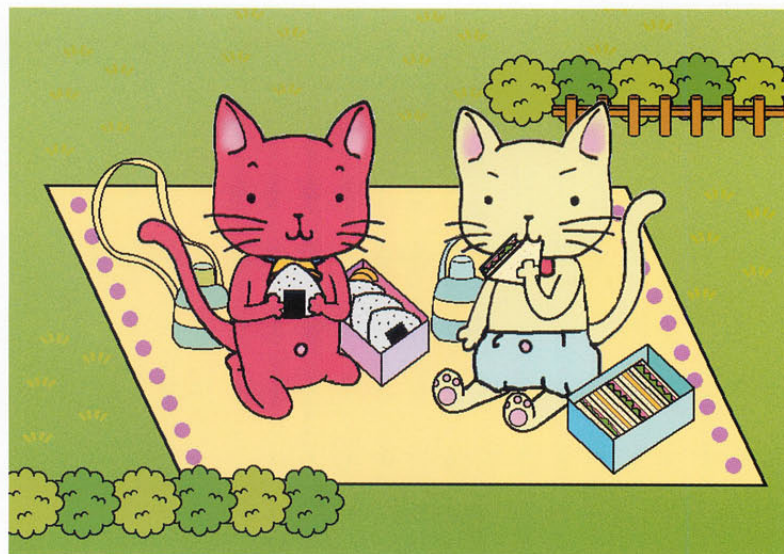
まんしょ☆ぷろじえくと
Mancio ☆ Project

小島育実

Ikumi KOJIMA
Graduate from Gifu Ginan Industrial High School, 1996.

中西梓

Azusa NAKANISHI
Graduate from Gifu Ginan Industrial High School, 1996.



架空の世界をモチーフにしたCD-ROM作品(低年齢対象)です。記憶力や読む力、創作意欲の向上を図ります。

The motif of this CD-ROM, for children, is the imaginary world. The goal is to inspire a child's memory, reading power and creative motivation.



オメガ 2660

Omega2660

小平尚輝

Naoki KODAIRA

Born in Nagano, 1978.

Graduate from NNCT, 1999.

I am mostly working on illustration and web design now.

Awards :

IAMAS ANNUAL 1999 REMEMBER ALL, "BCCC Net Art & Video Festa", Net Art Section, Grand Prize.



今や情報は光／電気のスピードで流通する瞬間的なものになり、時間と共に物語は必ずしも必要なものではなくなった。

Information which is transmitted at the speed of light or electricity, is something instantaneous. And now, stories are as needless as time has become.



p
39

Diary of the Deceased

榎原昌平
Shohei SAKAKIBARA

Graduate from Design Course in Okoshi Industrial high school, Aichi, 1998.

Failed the exam of IAMAS, entered a certain technical school instead and became a kind of obsession, 1999.

Tried again to pass the exam of IAMAS, and won. Left the technical school, 1999.



picture book



3DCGの静止画とテキストで構成された絵本です。

This is a 3DCG picture and text book. The story is written as a diary and is about death, remorse, revenge and forgiveness.



p
40

インタラクティブ サブディビジョン モデリング インターフェイス

Interactive Subdivision Modeling Interface

田中信一郎

Shinichiro TANAKA

Born in 1975.

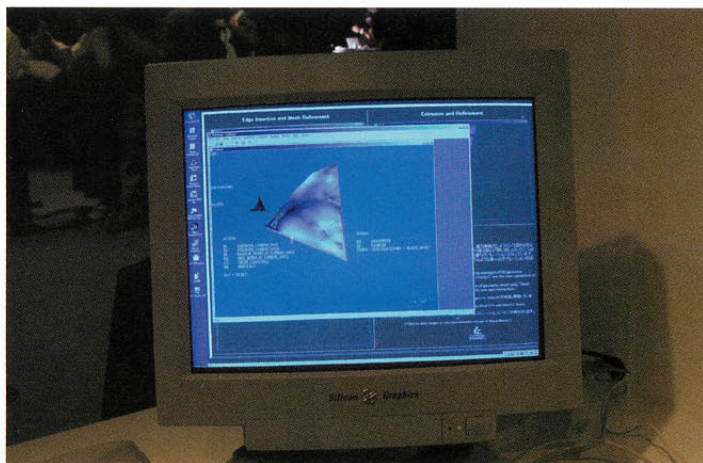
Studied in England from 1995 to 1997.

Polished optical lens from 1997 to 1998 (like Spinoza).

At present, developing new ways to do modeling.

Participated as a programmer in "java Contest" with Takanori NAKAYAMA (IAMAS graduate), 1999.

Participated as a programmer and member of Electropti in group exhibition with K.A.T.O..



ポリゴンの再分割を細胞の分裂・成長と見立て、それをリアルタイムに制御可能にすつジオメトリを生成することを目的とする。

This software enables users to control the subdivision of triangle polygons interactively at realtime speed, forming consistent geometry.



wakaruta

CD-ROM

はしもとともこ

Tomoko HASHIMOTO

Graduate from Wimbledon Art School, University of Surry.

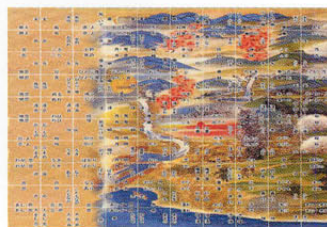
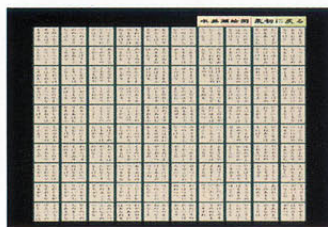
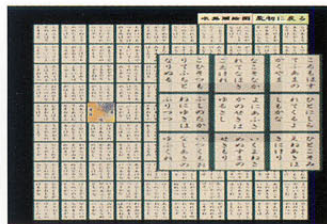
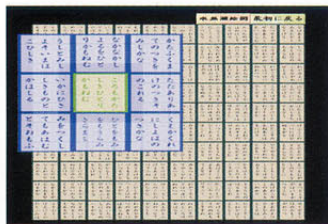
Japan Academy of Image Convention, 1999.

Solo Exhibit, 1999.

"a site of seeing, 2000 seen from seven creator's eyes, Exhibition vol.5", 2000.

Hashimoto Tomoko Solo Exhibit, 2000.

"electropti 'minus-zero-plus' Exhibition", Nagoya Port, 2000.



インタラクションを通じて百人一首の歴史的、文学的背景にアクセスできるカルタ遊びを考案した。選者藤原定家は和歌を縦十首横十首の正方形の拵目に特殊な並べ方をすると、隣り合う歌が上下左右共に「合わせ言葉」で結びつくよう集めた。合わせ言葉を絵に置き換えると、後鳥羽上皇縁の水無瀬絵図が浮かび上がる。この作品では映像を用いて上記の世界を表現した。

Wakaruta is a very short form of verse. This form is a unique Japanese literary tradition. I analyzed it and used special characters to make a computer-oriented game.



ほうこく

Summary report of my art project

坂井れいしう

Reisiu SAKAI

.mna, voice performance, 1998.

Miragescope, video, 1999-2000.

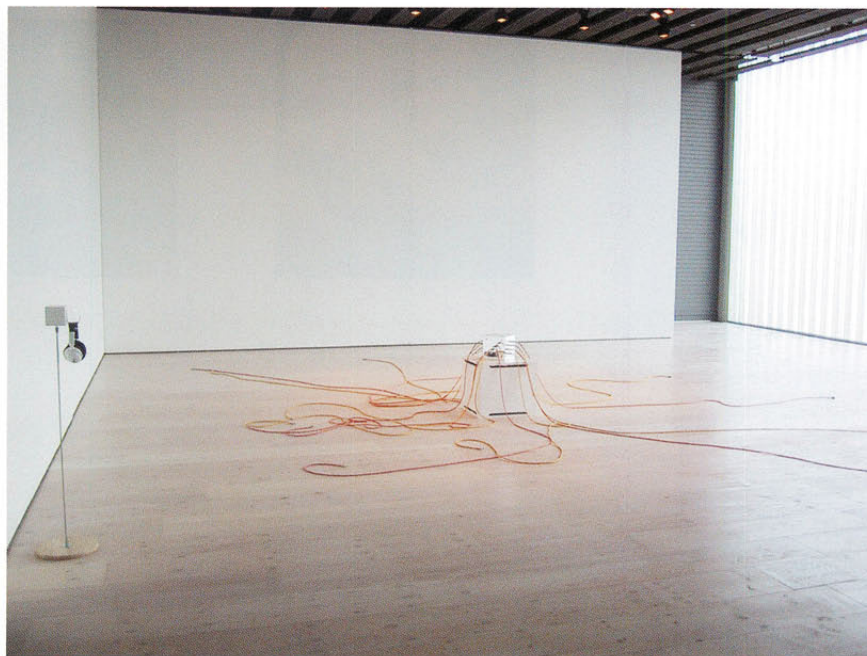
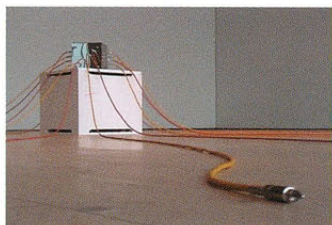
Koe-web, downloadable web site of voice project, 2000.

reisiu.voice, CD of voice samplings, Kaeru Vox, 2000.

Angel's tears, CD, vocal, Toshiba EMI, 2000.

Monologue Opera 'New Era', principal, 2000.

Line in, sound installation, 2001.



私の活動についての報告です。作品は、せんだいメディアテーク開館記念イベント「メッセージ/ことばの扉をひらく」(2001年1月26日-3月20日)で展示されました。

This is the brief report of my art project. This work was exhibited at Mediatheque in Sendai from January 26 to March 20, 2001.





児玉さんとデザインコース4期生

児玉さんのことを知ったのは、4期生が入学した年のオープンハウスのことである。デザインコースが催した「製本ワークショップ」に参加し、小さな写真集のようなものを作っていた。まだ技術的には幼いが好感が持てる写真で、本自体もとても丁寧に作られており、印象に残るものだった。後期になって彼はデザインコースゼミに所属した。annualの制作チームにも参加し、そちらの方により力を入れていたように思う。

常々、IAMASを義務教育から一番遠い学校と考えている私に、学生を叱るという発想はない。児玉さんはただ一人、私が叱った学生である。演習中に漫画を読んでいたというたわいもない理由だったが、私は彼に期待していたのだと思う。これまで、携帯電話が鳴っても、チャットをしているのをみつけても、咎めたこともないのだ。次回から講義に出席しなくても良いと言い渡し、ゼミへの参加も禁じたのだが、その日の夜に神妙な顔で謝りにきたのを思い出す。考えておくから次の授業とゼミにはとりあえず来なさいと言って帰したのだが、まもなく入院し、授業にもゼミにももう来ることはなかった。

卒制展で展示するために久しぶりに児玉さんの写真を見た。彼がつくっていたWEBページもはじめて見た。展覧会ではワークショップで作った本も展示された。組み写真はそのセレクションや展示方法が作品を大きく左右する。そういった意味では今回展示された作品は、デザインコース4期生と児玉さんとのコラボレーションである。中心になってまとめてくれた池田、川畑、小平、相馬らに、その自覚があったことがうれしい。いい展示になったと思う。(永原康史)

Shingo Kodama and the Forth Year Students of the Design Course

I met Shingo KODAMA for the first time at the open house which was held for students entering IAMAS during the fourth year of the school. He participated in a bookbinding workshop, which was organized by our Design course. He made a small photo-book at that time. Although he was inexperienced at taking photographs, nevertheless, his photographs were quite attractive, and he made a conscientious piece which impressed me very favorably.

KODAMA kun was a Design major, and he was in the second semester of his first year at IAMAS. He joined the "Annual Team" and concentrated on its activities. IAMAS, in my way of thinking, is a far different institution than one where education is compulsory, and therefore up until that time, I did not feel it was necessary to scold students, with the exception of KODAMA kun. The reason why I scolded him is a trivial matter. He was just reading comics during my class. But it was enough for me to discipline him, although I had not rebuked any other students for such minor things as their cell phones ringing, or their chatting during the class.

The reason I rebuked him was because he was very talented, and I expected him to develop this talent to the best of his ability. I ordered him not to come to my class and my seminar any more, and that evening, he came to visit me and apologized for his behavior. I accepted his apology and told him to come to my next class. Then, I let him go home. To my great sorrow, in spite of the words I spoke on that night, he never appeared in my class again because he was in the hospital....

I saw KODAMA kun's pictures at the 4th IAMAS Graduate Exhibition after a long time. I enjoyed his Web pages, which I had never seen. His photo-book, which he made at the workshop, was also exhibited at the show. A series of photographs gives the audience different impressions, according to those which are selected, their composition and their installation. It should be mentioned here that KODAMA kun's works were completed in collaboration with other students of the design course. I deeply appreciate the fact that Kazunori IKEDA, Satomi KAWABATA, Naoki KODAMA and Kazuo SOMA were aware of the meaning of his works and their duty, and took seriously their responsibility to exhibit his works. I think this become a very good exhibition. (Yasuhiro NAGAHARA)

CONNECTIONS

児玉晋吾

Shingo KODAMA

Born in 1978

My main activities was photography and design at IAMAS.

Works :

Unit "Kaku", with Yasunori IKEDA

ANNUAL 1999 REMEMBER ALL, "BBCC Net Art & Video Festa", Net Art Section, Grand Prize.



PHOTOGRAPH : Shingo KODAMA

Yasunori IKEDA

SELECTION & Kazuo SOMA

COMPOSITION : Naoki KODAIRA

Satomi KAWABATA

「ここっ」「あっ、動くな!」「えっ!？」
「動くなって」「こっち見て」

-----バシヤッ

"Here!" "Don't move!" "What?"
"Don't move, I said!" "Look."

-----click.



p

47







これらの写真は児玉晋吾くんが撮影した作品です。児玉くんは平成 11 年にIAMAS 入学後、デザインコースに所属し、デザイン、写真などを中心に活動してきました。しかし、1 年生の秋に癌と診断され、9 ヶ月におよぶ闘病生活の末、昨年夏に他界されました。私達は児玉くんの早すぎる死を惜しみつつ、また生前の本人の意を汲んで、この写真展を企画いたしました。

この展示は児玉くんの御家族をはじめ、児玉くんと関わった皆様、またなにより児玉くん本人へ贈りたいと思います。

第 4 期卒業生一同。

本展示には、児玉くんの御家族からの御支援をいただきました。

These photos are works by Shingo Kodama. Shingo entered IAMAS in 1999 and took the design course. He was particularly active in the fields of design and photography. Shingo was diagnosed with cancer in autumn of his first year at IAMAS, and passed away last summer after a nine month struggle with the illness. We wanted to stage this photo exhibition to lament Shingo's untimely death and celebrate his will to live.

We dedicate this exhibition to Shingo's family, friends and everyone else who was associated with Shingo. More than anything we would like to dedicate this exhibition to Shingo, for he is sorely missed.

All graduating students of 2001.

Shingo's family was very supportive in staging this exhibition.

映像作品に思うこと～映像の世紀を越えて～

My impression of imagery works

- looking over the centuries of screen images -

馬越の油彩画によるアニメーションの制作（透過光をあてたガラス版の上に一枚一枚絵を描き、撮影する）手法は、巨匠アレキサンドル・ベトロフの「老人と海」などの作品と何ら変わりはない。唯一の相違は、撮影装置が、デジタルカメラかフィルムかの相違である。フィルムの質感に拘りを拭い得ない制作者を別にすれば、デジタルカメラの特性が、フィルムに劣る理由はもはや皆無である。スタウオーズ エピソード2が、1080/24P規格のデジタルHDカメラによって全編撮影されることが、このことを裏付けている。否、寧ろ、非圧縮であるデジタルカメラは、デジタルHDを上回る特性を持つ。

岩田勝巳のバベット・アニメーションは、一コマづつDVカメラで撮影され、レーザーディスク・レコーディングされた。榎山茂雄、村穂秀児が手がけたバベット・アニメーション「玉鬘少年」も、CCDカメラで撮影、MO記録という原理的には、同じ手法で制作されている。唯一の違いは、キネコプロセスにより最終的35mmフィルム・レコーディングをした点である。岩田と榎山は、共にイメージフォーラムで審査員奨励賞を受賞したという偶然も重なっている。

斎藤正和の実写作品は、全編、DVカメラで撮影されている。庵野秀明の「ラブ&ポップ」が、全編、DV撮影であることは、言うに及ばない。

制作手続きにおいて、プロとアマチュアの差異が希薄になり、発表の場がブロードバンドへと拡大したボーダーレスの状況で、プロとアマチュアの境界を、商業主義と作家性というありきたりの言葉で区別することが最良なのだろうか？

その答えを、卒業展の中に求めるのは酷な要求かもしれない。しかし、これら作品の、制作手法の模索を突破口に、新たな文法で語られる作品の種を予見せずにはいられない。（高桑昌男）

Ma CHAO'S oil painting animation technique, which is a series of individual paintings painted frame by frame on sheets of glass and illuminated by transmitted light and then photographing them, has almost no difference from Alexandre PETROV'S Old Master animations such as "The Old Man And The Sea." The only difference is in the cameras they used; one used a digital camera and one used a film camera. Except for those artists who are attached to the feeling of films' qualities, there is really no reason to say that the end product photographs of digital cameras are inferior to film. The fact that the whole "Star Wars Episode II" is going to be filmed with a digital HD camera of 1080/24P standard supports this idea. In fact, we can say that uncompressed digital cameras are superior to digital HD cameras.

Katsumi IWATA'S puppet animations were filmed using a DV camera, shot by shot, and this data was recorded on a Laser disc. "Tamamushi Shonen," a puppet animation by Shigeo HIYAMA and Shuji MURAHO was filmed with a CCD camera and was recorded on an MO. Theoretically, they are using the same technique. The only difference is that afterwards it was recorded using 35mm film in a KINEKO process. A coincidence is that both Mr. IWATA and Mr. HIYAMA were given an honorable mention award by the Image Forum.

Kazuyoshi SAITO'S photographs were filmed using a DV camera from the beginning to the end. It goes without saying that Hideaki's ANNO'S "Love & Pop" was also completely filmed using a DV camera.

As for the production process, the difference between professionals and amateurs is becoming very slight. Also, the publishing place is not limited anymore; it has expanded with the use of broadband technology. In this borderless condition, is it actually the best way to use ordinary words like "commercialism" or "I am an artist" to distinguish professionals from amateurs?

It might be too demanding to ask these questions of graduating students and expect them to answer them. However, I cannot help but expect that the future works these graduating students will produce, while struggling to understand new techniques, will create a breakthrough in new works whose stories will be told using a creatively different and new vocabulary and means of expression. (Masao TAKAKUWA)

Snarl-Up!

岡本彰生

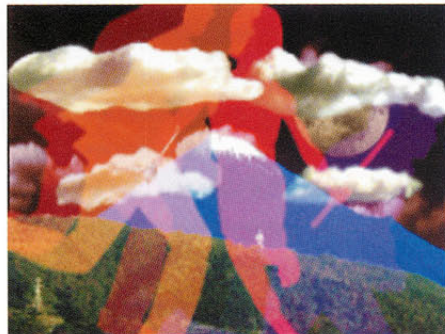
Akio OKAMOTO

Born in 1975.

Majored in Architecture at University.

I am possessed by Visual.

color / stereo / 8'30" / NTSC



定理(1)

この作品においては、映像の基本単位に基本音符を付加したもの、すなわち、フラグメント(Fragment)というものを基本単位とする。

Theorem(1)

This work is composed of 'Fragments' which are based on frames and notes known as units of images and music.

鎮守の杜プロジェクト

神楽祭

Chinju no Mori Project / Kagura-sai

棚橋信之

Nobuyuki TANAHASHI

Born in Ogaki, Gifu, 1956.

Graduate from Department of Philosophy, Keio University.

Graduate from Shindo-gaku, Kogakkan University.

Priest at Yasukuni, Gifu Gokoku and Houkoku shrines.

Produced the website of Digital Shintoism Declaration, New Shinto Method Exordium, 2001.



郷土の風土に育まれた鎮守の杜での「万葉歌人の言霊の幸う音響空間」を、「浦安の舞」の神楽奉納と云う舞台表現から試みました。

Kagura Urayasu no mahi represents a scene and sounds in Chinju no Mori at Kumano shrine with the spiritual works of Manyo poets. I'm interested in the interaction between digital media and Japanese traditional culture.

故郷

My Old Home

color / stereo / 8"10" / NTSC

馬超

Ma CHAO

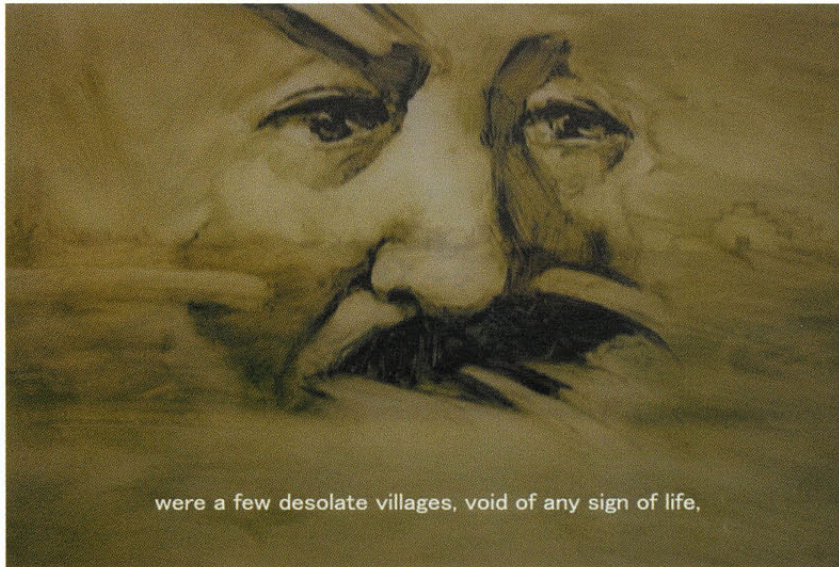
Born in Xian, China.

Received Master of Fine Arts degree, Painting, Xian National College of FineArt, Xian, China, 1985.

Appointed Assistant lecturer, Department of Design, Northwest National College of Spinning, Xian,China, 1985 -92.

Received Master's degree, Kyoto City Univ. of Art, Kyoto, Japan, 1997.

My old home, Animation festival 2001 in Sugunami, Grand prize, May, 2001.



were a few desolate villages, void of any sign of life,

ORIGINAL PIECE : Lu Xun
CONPOSER : Masatsune YOSHIO
SOUND : Iori NAKAI
TRANSLATOR : Gayle D. Pavola
SUPERVISOR : Masao TAKAKUWA
DIRECTOR & PRODUCER : Ma CHAO



she was also trying to hide a certain feeling of sadness.



魯迅は、約二十年ぶりに故郷に帰った。それは、彼達家族が北京へ引っ越すためであり、とても楽しい帰郷とは言えないものだった。

Lu Xun's main character returns to the hometown he had left 20 years ago. He was not necessarily happy that he went back to his hometown because it was moving for his family.

カラエナ

Karaena

color / stereo / 7"20" / NTSC

池田泰教

Yasunori IKEDA
Born in Fukushima, 1976.

岩田勝己

Katsumi IWATA
Born in Aichi, 1976.
Studied CGI and puppet animation at IAMAS.
short film The Bird was awarded prestigious S.K.I.P. prize, 1998.
short film Spiritualism was awarded the Adobe Systems Award in



CAST : Kazuo SOMA
Ai HASEGAWA
Tomoyoshi YAMANO
Masatsune YOSHIO
PUPPET DESIGNER : Katsumi IWATA
Ai HASEGAWA
Yasuyo HIRAYAMA
COMPOSER : Masatsune YOSHIO
SCREEN WRITER : Yasunori IKEDA

この作品は観た人が「日常や非日常というものはいったいなんだろう？」と考えてもらえるようなものを目指しています。

We hope that the audience will understand the theme of this film, which is "What is reality and what is non-reality".

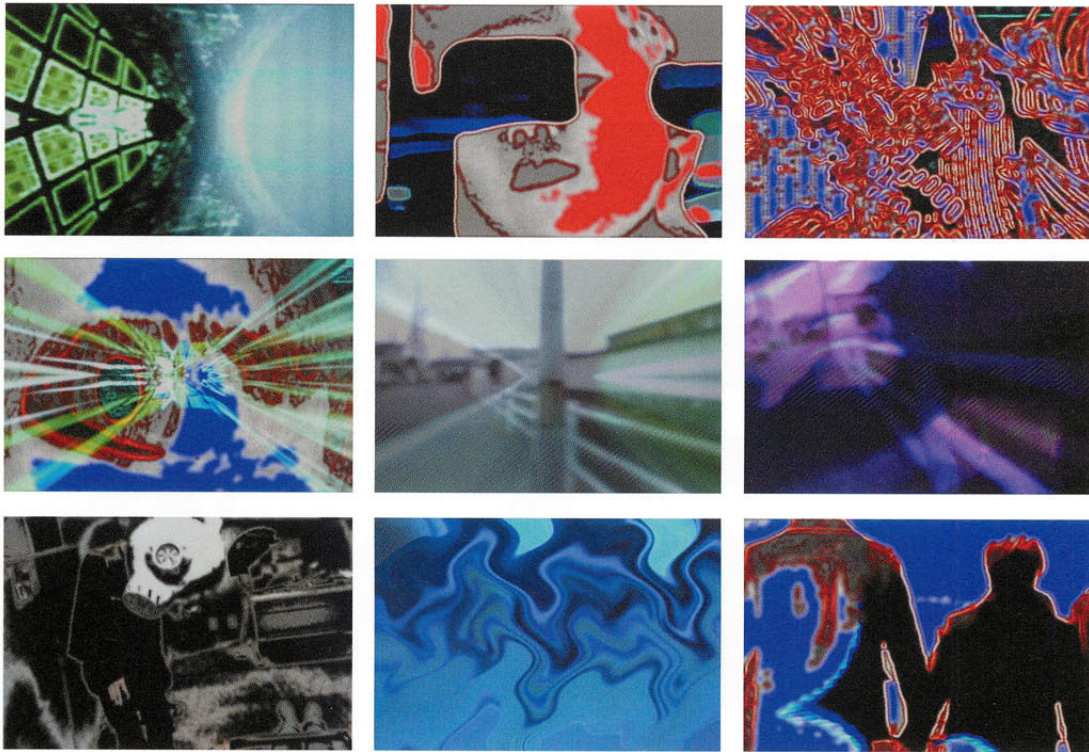
reson

岩佐秋千
Akikazu IWASA

Born in Osaka, August 6, 1980.



color / stereo / 6'20" / NTSC



地面に突っ伏して 土の匂いを嗅ぐ 僕は
もう誰でもなく

I lie on my face on the ground. I sniff the
earth. I'm nobody anymore.



GAMA

川畑仁美

Satomi KAWABATA

Child of the Sea

Child of the Mountain



color / stereo / 9'42" / NTSC



SOUND : Mayu TANAKA
NARRATOR : Makoto IGUCHI
COOPERATION : COFFEE SHOP RIKYU
PAWNSHOP IIDA
MOCHISOU
LANDY SHOP
Yasunori IKEDA
Akio OKAMOTO
Naoki KODAIRA
Masakazu SAITO
Kazuo SOMA
Mariko HARA



大垣では、湧泉を「ガマ」と呼ぶそうです。
来ては過ぎる毎日。ほんの少しの間。これ
から、ある日の大垣を見に行こうと思いま
す。

People in Ogaki call the fountain "GAMA".
Days come, and they pass. It's only a little
while. Now, I'd like to go and spend a day
in Ogaki.

Rhythm on the Clip

北川晋路
Shinji KITAGAWA

Born in Gifu, 1980.
Graduate from the Design Course of Ginan Industrial High School, Gifu,
1999.



color / stereo / 10'15" / NTSC



日常の自然な人間の行動を物事として扱い、
積み重ねていくことで、次第にそれがただ
機械的なリズムに変わってゆく。

By managing daily natural human behavior
as we accumulate it, things will be turned
into mechanical rhythms gradually.

予感

Premonition

color / stereo / 1'50" / NTSC

小原 延之
Nobuyuki KOHARA

Born in Ishikawa, 1980.
Graduate from high school, 1999.
Studied "3DCG" at IAMAS.



漠然とした世界のなかに漂う感覚をイメージしようとした作品。

This is a work in which I tried to visualize the feeling of floating in the ambiguous world.



vibgyor

齋藤 正和
Masakazu SAITO

Born in Osaka, 1976.

Awards :

R, video image, Excellent Prize for "The 1st Asian Independent Film Forum competition", Promotion Prize for "Image Forum Festival 2001".

color / stereo / 33'30" / NTSC



CAST : Takao SHIBA
Rieko NAGATA
Takuya YAMADA
Masahide YAMAMOTO
Satomi KAWABATA
Kazuo SOMA
MUSIC : Iori NAKAI
COOPERATION : Machiko OHARA
ARTHOUSE HUWA SCHOOL

「あ～生きているんだ」という気持ちこそ素直に自分の中から出てくる感じ……。かな。

I wanted to visualize the feeling of "now we are living" that comes naturally from me. This is why I made this film.



Machines

坂本 強

Tsuyoshi SAKAMOTO

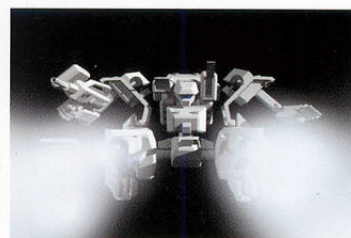
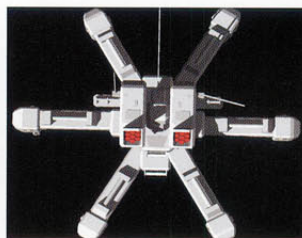
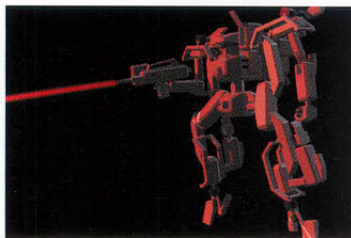
Born in 1969.

Graduate from Matsue higasi High School, 1988.

Graduate from Shimane University in Psychology, 1993.



color / stereo / 58" / NTSC



宇宙で行われる演習。仮想敵が隠れている。
パイロットは各種兵装を使用して、これを
撃破しなければならない。健闘を祈る。

There is a simulation combat in space. An
FOE is hiding. The pilot should use various
armaments to destroy the FOE. May GOD
be with you!

窓の向こうに。

The train departs silently

color / stereo / 5'00" / NTSC

手島林太郎

Rintaro TESHIMA

Born in 1978.

I'm called "Rin-Rin" at IAMAS.

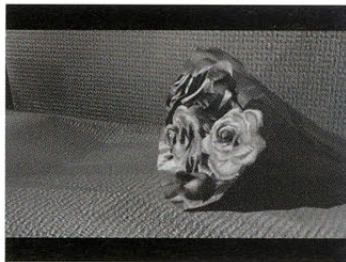
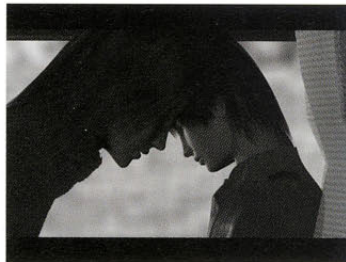
I love my bed that smells the sun and bath.

R, video image, Excellent Prize for "The 1st Asian Independent Film Forum competition", Promotion Prize for "Image Forum Festival 2001", IAMAS ANNUAL 1999 REMEMBER ALL, "BBCC Net Art & Video Festa", Net Art Section, Grand Prize.

堀野卓士

Takushi HORINO

Born at midnight, 1980.



PRODUCE : KAREN PROJECT
COMPUTER GENERATED IMAGE : Takushi HORINO
Rintaro TESHIMA
CHARACTERS IMAGE : Chihiro ATUSHIBA
CHARACTERS CREATE : Takushi HORINO
SCRIPT & EDIT : Rintaro TESHIMA
SOUND & MUSIC : Yasushi YOSHIDA
DIRECTOR : Rintaro TESHIMA

彼女は旅人と列車に乗った。しかし、彼女は自分の体が動かなくなることを悟り、ひとり、列車から降りた。

She is a mannequin who has come to life. She takes the train with a traveller, knowing that her life is short. She gets off the train without informing him.

わたし、午前 9 時 30 分。

at 9:30 a.m.

color / stereo / 6'02" / NTSC

山野友義
Tomoyoshi YAMANO

Graduate from Komazawa University department of literature.
Now, working in Yamaguchi cable vision.



ORIGINAL PIECE : Kazuo MITSUHASHI "watashi to watashi"
SCENARIO and DIRECTOR : Tomoyoshi YAMANO
SOUND and FILMING ASSISTANT : Shigeru OIDA
SOUND : Iori NAKAI
CAST : Kumiko TSUCHIYA
COOPERATION : 121+



日常は果てしなく長くそして辛い。自分を見失っている私とそれを見つめる私。私達は、それぞれの瞬間に答えを導き出せるのだろうか？

Daily life is usually unmeasured, long, and painful. I am losing sight of myself and I am watching it. Can I get an answer at each moment?

An example 01

長谷川愛

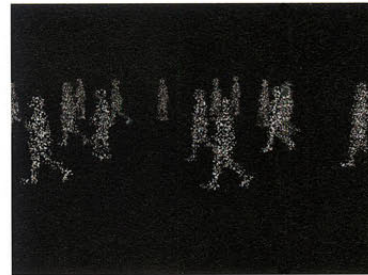
Ai HASEGAWA

an example 01, at "The 7th Kanagawa Arts Festival of Contemporary Arts Series on 'Video Dance'dance today 5", November 23-26, December 1-3, 2000.

color / stereo / 7'30" / NTSC



DANCE : Koichi KIDO
TRANSLATOR : Usman HAQUE
DIRECTOR : Ai HASEGAWA



点描アニメーションを3Dアニメーションのソフトで作ったら面白いのではないかと考えた。人の死に対して、優しくケアするものが宗教以外に必要だと思い製作した。

Previously, I had never seen pointillism animation which was made using 3D software. I think we need to treat death tenderly. (This is not about religion)



パフォーマンス系の作品について

My impressions of the performance based works

Alongside various other interactive multimedia art works, three students exhibited performance based works at The 4th IAMAS Graduate Exhibition held on 23 February at Sopia Hall, Softopia Japan.

Haruki NISHIJIMA exhibited a work called "Detection." "Detection" is a performance based work that combines audio processing using CD recorded sound materials, a number of video monitors placed around the hall running on solar batteries and a system that turns images into sound. Mr. NISHIJIMA's work filled the exhibition hall with surreal visual and aural layers, thoroughly proving his talent as a sound artist.

Masatsune YOSHIO exhibited a work in which he used a piano to demonstrate algorithms used in an ensemble composition he wrote for his graduate work. His work, titled "SHIKA NO TONE," is a reconstruction of a Japanese classical piece for bamboo flute. Mr. YOSHIO digitally analyzed the piece and rearranged it for ensemble using western instruments. He paid special attention to the timbre of this traditional Japanese music and the conversion of this timbre, which in this case is embodied in the bamboo flute. The bamboo flute has a sound that has always been warmly received by western audiences. Mr. YOSHIO produced a full score using the latest in computer music technology, including methods that had never been possible before.

The third performance work on display was "Live Performance System for Soloists" by Yasushi YOSHIDA. This system was borne out of a necessity to facilitate live sound support such as real time sampling and various other effects, including overlaid playback and looping. Rather than complex audio processing, the objective was to create a support system that Mr. YOSHIDA could actually use during a live performance. Emphasis was placed on facilitating various solo plays without the performer losing concentration during the performance. Mr. YOSHIDA's presentation at the exhibition proved the practicality of the performance support system he created.

There were two works which could not be performed at the graduate exhibition, yet are still excellent examples of performance art. A work by Nobuyuki TANAHASHI called "Chinju no Mori project /Kagura - sai" was exhibited in a video documentary format. There was also an exhibition of a prototype of a work by Takaaki SHINBORI called "KAGAMIZAKURA." Both works presented key aspects of the Shinto religion and were an attempt to explore the modes of expression of the people living in the area. The works featured real-time digital audio processing of Shinto music (Mr. TANAHASHI) and a computer controlled rotary projector (Mr. SHINBORI). They were both bold attempts at forming new relationships between state of the art technology and human beings. (Masahiro MIWA)

卒業作品展においては様々なタイプの映像作品と並んで3人の学生によるパフォーマンス形式の作品が2月23日ソフトピア・ジャパン内のソピア・ホールで紹介された。

CD素材を使った音響加工と共に、会場を取り巻く複数のビデオモニターに太陽電池を装着し、画像の変化を音響化するシステムを併用して行われた西嶋淳のパフォーマンス「Detection」は、作者のサウンド・アーティストとしての姿勢が説得力をもって示されたもので、視覚と聴覚による重層的な異空間を会場に創り出した。

次の由雄正恒のパフォーマンスは卒業作品として提出されたアンサンブル作品作曲の際に使われたアルゴリズムをデモンストレーションするという形で作曲者自らがピアノを用いて行ったものである。「鹿の遠音」と題されたこの作品は尺八のための同名の古典曲を音響分析し西洋伝統楽器によるアンサンブルのための作品として再構築したもので、西洋的な視点から見れば雑音として考慮されることのなかった尺八に代表される邦楽の「音色」とその変化に注目し、現代のコンピュータ・テクノロジーによって初めて可能になった様々な手法を駆使して総譜が書き上げられた。

最後は「ソリストのためのライブ音響支援システム」が作者、吉田靖のギター演奏によって紹介された。このシステムは演奏家としての作者個人の必要性から考え出されたもので、リアルタイム・サンプリングを中心に様々なエフェクトを伴う多重プレイバックやルーピングを行うものだが、複雑な音響処理を探索するというよりは、実際に作者が使うことができ、演奏の集中力を妨げずに多彩なソロプレイを可能にする支援装置という目標に重点が置かれ、このパフォーマンスは実際にその成果を確認する場となった。

またこのイベントでは紹介されなかったが、作品展前に行われた棚橋信之の「鎮守の社プロジェクト・神楽祭」はビデオ・ドキュメントとして、新堀孝明の「鶴桜」はプロトタイプの展示として卒業作品展で紹介された。これらはどちらも神社を舞台とし、郷土に育まれそこに住む人々の中で行う発表形態を模索する試みであると同時に、神楽のリアルタイム音響処理(棚橋)やコンピュータ制御の回転式プロジェクター(新堀)を用いた、現代のテクノロジーと人間との新しい関係をテーマにした果敢な挑戦でもあった。(三輪眞弘)

ライブパフォーマンス「4D - The 4th Generation of Sound Art」

2/23 (金) 6:00p.m. -7:30p.m. ソフトピアジャパンセンター 1F セミナーホール

ワークショップ「ビットで遊ぼう！〜コンピュータのしくみワークショップ」

2/25 (日) 1:00p.m.-4:00p.m. ソフトピアジャパンセンター 3F ソピアホール前ホワイエ

Performance "4D - The 4th Generation of Sound Art"

2/23 [Friday] 6:00p.m.-7:30p.m. Softopia Japan Center 1F Seminar Hall

Let's play with Bits! - Workshop on "How a computer works"

2/25 [Sunday] 1:00p.m.-4:00p.m. Softopia Japan Center 3F foyer

ビットで遊ぼう！

～コンピュータのしくみワークショップ～

Let's play with Bits!

-workshop on "How a computer works"

稲田晶子

Shoko INADA

Born in Tokyo, 1971.

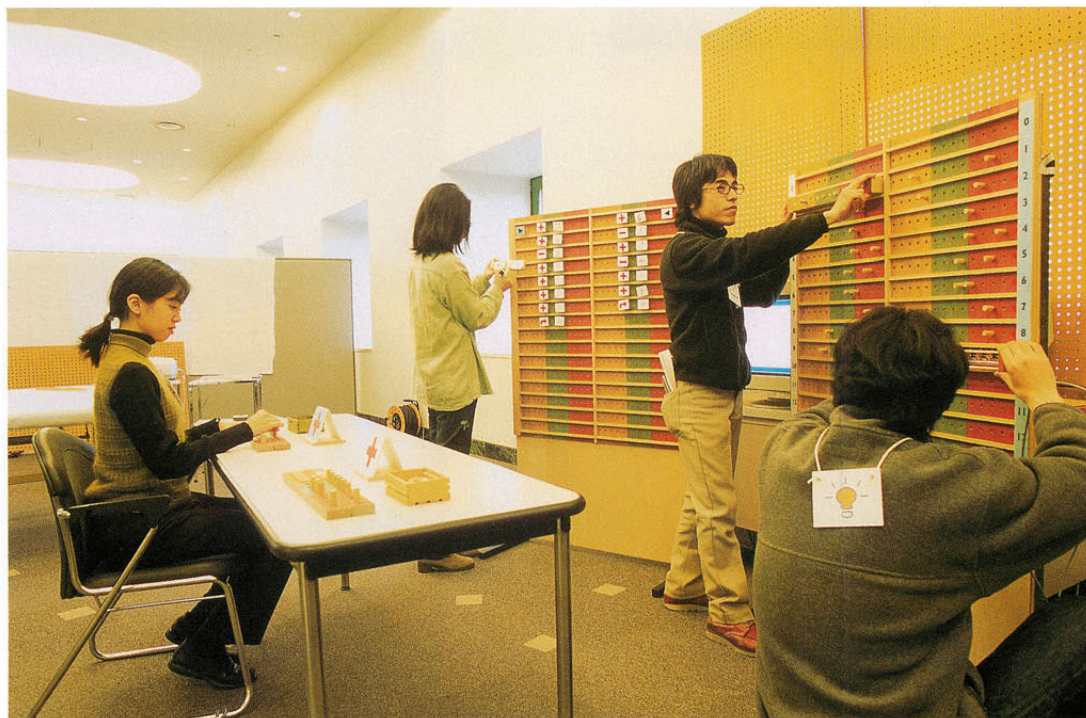
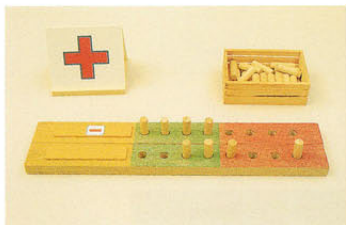
Graduate from Dep. of Psychology in Keio University, 1993.

Worked for Japan Broadcasting Society, 1994-1998.

Developing educational workshops.

"ROBOT WORKSHOP", HONDA co. Ltd., 2000.

"PLAY WITH A BIT", IT Gallery, Gifu station Building, 2000-2001.



木製人力計算機“Wood-bit Computer”
で体験する、デジタルのルール。石頭な友人・
コンピュータと同じ方法で考えてみよう。

“Wood-bit Computer” is a man-powered
calculator which shows us the rules of
the digital world. Let's think as computer
machines do.

DETECTION

西嶋淳

Atsushi NISHIJIMA

Born in Kyoto, 1965.

Graduate from Osaka University of Art, 1989.

KYOTO ART MAP, CUBIC-Gallery Iteza, Kyoto, May 1995.

Spiritsplay, battle box and Victoria theater, Singapore, August 2000.



TVモニターの映像を太陽電池によって音に変換し、サウンド・パフォーマンスに使用する。

A refrection on a monitoring television is changed to sounds using a solar battery. This is a sound performance.

鹿の遠音

SHIKA NO TOUNE

由雄正恒

Masatsune YOSHIO

Native Place : Kobe, Japan, Since 1972.

Works :

C_Musical Offering, Suntory Hole, Dec. 3, 1999.

invisible for piano & Laptop Computer, Souai University, Mar.16, 2000.

minamo-no-tsuki for piano, Lutheran Ichigaya Center, Jan. 4, 2001.



これは尺八曲「鹿の遠音」を、MAXプログラミングにより、倍音成分を読み取り、弦楽のために作曲されたものである。

This work was composed for a string sextet. It was originally from music for shakuhachi, which is titled *SHIKA NO TOUNE*. I analyzed it especially for overtones as values and used it to transform the music itself.



独演音採集及再生機械

Live Sampling & Playback System For A Solo Performance

よしだ やすし

Yasushi YOSHIDA

Name : Yasuski Age : Unknown Sex : Unknown Blood Type : Blue

Birth : April Sign : Aries Birthstone : Diamond



この作品はソリストを楽器の物理的な制約から解放するためのライブサンプリング・プレイバックシステムです。

This work was made for the solo player who wants to play musical instruments free of physical limitation.





索引

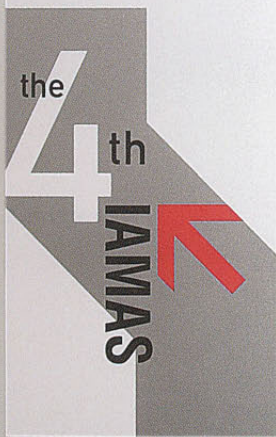
石橋素+額織大輝	浮遊する情報	11
石橋素+額織大輝	埋め込まれた記憶	12
稲田晶子	ビットで遊ぼう! ~コンピュータのしくみワークショップ~	69
大沼亜希子	Dynamic Map	33
岡本彰生	Snarl-Up!	53
るさんちまん	生きション	13
クワクポリョウタ	MRI (Multi Reactive Interface)	14
佐藤忠彦	9Cells	15
けさらんばさらん(しまざきゆうと よしだやすすきい)	かたち→おとのそうち	16
新堀孝明	鏡桜	17
鈴木貴久	Info.Table	18
たかはしまさお	音感養成独習プログラム ひとりでラララ	34
棚橋信之	鎮守の杜プロジェクト・神楽祭	54
フィリップ シャトラン	幸福な人々, 小さい星	19
西嶋淳	DETECTION	70
西島治樹	Remain In Light	20
馬超	故郷	55
由雄正恒	鹿の遠音	71
よしだやすし	独演音採集及再生機械	72
石崎奈緒子	家族的なもの	28
橋本知子	WAKARUTA	42
井口誠	INSPIRE	35
池田泰教+岩田勝巳	カラエナ	56
岩佐秋千	reson	57
大塚直隆	Addictive Chill-out In the Dark	21
大原真知子	モデリング アイデア	22
川畑仁美	GAMA	58
北川晋路	Rhythm on the Clip	59
栗本学	Mike	36
黒羽光生	KR-2000	23
小島育実	大江戸よろず帳	37
小島育実+中西梓	まんしょのなつやすみ	38
小平尚輝	オメガ2660	39
児玉晋吾	CONNECTIONS	47
小原延之	予感	60
齋藤正和	vibgyor	61
榊原昌平	Diary of the Deceased	40
坂本強	Machines	62
相馬寿夫	リレーションズ	24
田中信一郎	インタラクティブサブディビジョンモデリングインターフェイス	41
田中麻友	Beige	25
手嶋林太郎+堀野卓士	窓の向こうに。	63
中居伊織	Streetscape	26
原田史帆	デザインングマップ	27
山野友義	わたし、午前9時30分。	64
大橋弘典	屋台	29
坂井れいしう	ほうこく	43
長谷川愛	An example 01	65

INDEX

Motoi ISHIBASHI + Motoki KOUKETSU	Floating Information	11
Motoi ISHIBASHI + Motoki KOUKETSU	Embedded Memory	12
Shoko INADA	Let's play with Bits! -Workshop on "How a computer works"	69
Akiko ONUMA	Dynamic Map	33
Akio OKAMOTO	Snarl-Up!	53
resentiment	ikisyon	13
Ryota KUWAKUBO	MRI (Multi Reactive Interface)	14
Tadahiko SATO	9Cells	15
kesaranpasaran (Yuko SHIMAZAKI + Yasuski YOSHIDA)	Shape to Sound Machine	16
Takaaki SHIMBORI	KAGAMIZAKURA	17
Takahisa SUZUKI	Info.Table	18
Masao TAKAHASHI	Teach yourself musical ear training, "Hitoride LaLaLa"	34
Nobuyuki TANAHASHI	Chinju no Mori project / Kagura - sai	54
Philippe Chatelain	Happy people, little star	19
Atsushi NISHIJIMA	DETECTION	70
Haruki NISHIJIMA	Remain In Light	20
Ma CHOU	My Old Home	55
Masatsune YOSHIO	SHIKA NO TOUNE	71
Yasushi YOSHIDA	Live Sampling & Playback System For A Solo Performance	72
Naoko ISHIZAKI	Familial happiness	28
Tomoko HASHIMOTO	WAKARUTA	42
Makoto IGUCHI	INSPIRE	35
Yasunori IKEDA + Katsumi IWATA	Karaena	56
Akikazu IWASA	reson	57
Naotaka OTSUKA	Addictive Chill-out In the Dark	21
Machiko OHARA	Modeling idea	22
Satomi KAWABATA	GAMA	58
Shinji KITAGAWA	Rhythm on the Clip	59
Manabu KURIMOTO	MiKe	36
Mitsuo KUROHA	KR-2000	23
Ikumi KOJIMA	Ohedoyorozutyou	37
Ikumi KOJIMA + Azusa NAKANISHI	Mancio's summer vacation	38
Naoki KODAIRA	Omega2660	39
Shingo KODAMA	CONNECTIONS	47
Nobuyuki KOHARA	Premonition	60
Masakazu SAITO	vibgyor	61
Shohei SAKAKIBARA	Diary of the Deceased	40
Tsuyoshi SAKAMOTO	Machines	62
Kazuo SOMA	Relations	24
Shinichiro Tanaka	Interactive Subdivision Modeling Interface	41
Mayu TANAKA	Beige	25
Rintaro TESHIMA + Takushi HORINO	The train departs silently	63
Iori NAKAI	Streetscape	26
Shiho HARADA	Designing Map	27
Tomoyoshi YAMANO	at 9:30 a.m.	64
Hirofumi OOHASHI	Yatai	29
Reisui SAKAI	Summary report of my art project	43
Ai HASEGAWA	An example 01	65

THE 4TH IAMAS GRADUATE EXHIBITION

23 Fri. - 26 Mon. Feb. 2001



Postcard
Designed by Kazuo SOMA

編集後記

卒展に関わって半年以上経ってしまった。私のIAMAS生活は、卒展のおかげで賑やかになった。この調子で、自分の卒制も賑々しく、派手にやりたい。と思う。(mikado)

編集作業は結構裏方の仕事が多く、卒業生ひとりひとりとメールのやりとりしたり、途切れ途切れにくるプロフィールの情報に混乱して間違えたり。苦労しました。表紙デザインは写真上の文字配置を相当悩んだけど、デザ現の「文字とレイアウト」のとある文章に納得、その後サッと作ったのが最終案になった。また表紙内側には日野さんのアイデアをもらいました。これが全体にも反映してまず、すごい！ちなみにインスタのアイコンお気に入りです。(hdbu2000)

これを作っている間に人身事故をした。相手の女性の家にお詫びに行った。向こうのお父さんと喋った。話が事故のことからIAMASのことに移っていった。そこで何を学んでいるのかと聞かれた。困った。今、本を作っています、と言うと、IAMASが誤解をされるだろうと思った。この人には... (cozi)

自分のものはいいかげんに作れるけど、他人さまのものはそうはいかない。自分のゆるさとの戦いでした。疲れました。内容としてはちょっとおとなしめなので、もっとはじめても良かったのかもしれませんが。でも、卒展カタログだし、というのがあって、ものを作る仕事って難しいんだろうなあと思いました。(日野圭子)

ものを生み出したり、作ったりするのがとても大変なことだと実感しっぱなしでした。たくさんの人の助けがなかったら多分出来てなかったと思います。ありがとうございます。

後、うちうじん君は製品化したいですね。(mikan)

私の卒制展カタログとの関わりは、卒業制作展の二日前にいきなり「展覧会の写真を撮って」という言葉から始まった。最初は軽く考えていたが、写真を撮りすずめるにつれてそれが大きな間違いであることに気づいた。メディアアート系の展覧会の写真を撮るのは難しい。写真から少しでも展覧会の雰囲気伝われば幸いだ。(芝尾幸一郎)

このようにして形に残すことができまして、嬉しいです。ありがとうございます。(川畑)

ほとんど手伝えなかったけど作業の様子を見ることで、私にとってはよい勉強になったと思う。みなさまお疲れさまでした。(KUWA)

新入生である私が、卒展カタログの手伝いをできたことをうれしく思います。この経験を来年に作るであろうカタログに活かせればと思います。(関西恭子)

国際情報科学芸術アカデミー第4期生卒業制作展カタログ

The 4th IAMAS Graduate Exhibition Catalog

監修： DIT コース 永原康史	Supervised by DITcourse Yasuhito NAGAHARA
編集： 福森みか 山口継道	Edited by Mika FUKUMORI Hidenori YAMAGUCHI
デザイン： 高島孝次 日野圭子 川畑仁美 酒井美佳 桑山佳代子 渡辺礼 関西恭子	Designed by Koji TAKASHIMA Keiko HINO Satomi Kawabata Mika SAKAI Kayoko KUWAYAMA Rei WATANABE Kyoko KANSAI
表紙写真： 児玉晋吾	Cover Photography by Shingo KODAMA
表紙デザイン： 福森みか 山口継道	Cover Designed by Mika FUKUMORI Hidenori YAMAGUCHI
撮影： 鈴木宣也 芝尾幸一郎	Photography by Nobuya SUZUKI Kouichiro SHIBAO
翻訳： ゲイル・パボラ ヒース・ワッツ ウェイ・マセド 山口継道 栗田佳代 岡田理絵	Translated by Gayle D.Pavola Heath Watts Wayne Macedo Hidenori YAMAGUCHI Kayo KURITA Rie OKADA
協力： 平野治朗 IAMAS ANNUAL 2000 制作委員会	Special Thanks to Jiro HIRANO IAMAS ANNUAL 2000 committee
印刷・協力： 大丸印刷株式会社 岐阜県岐阜市本荘2612-1	Printed and Cooperated by Dimaru Printing Co., Ltd. 2612-1 Honjiyo, Gifu, Gifu
発行： IAMAS 卒展カタログ制作実行委員会 岐阜県大垣市領家町3丁目95番地 URL: http://www.iamas.ac.jp/ E-mail: info@iamas.ac.jp Tel: 0584-75-6600	Published by IAMAS Graduate Exhibition Catalog Production Committee 3-95 Ryoke, Ogaki, Gifu URL: http://www.iamas.ac.jp/ E-mail: info@iamas.ac.jp Tel: 0584-75-6600

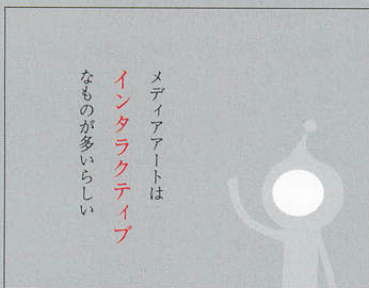
2001年7月25日発行
July 25, 2001, Printing

非売品
Not for SALE

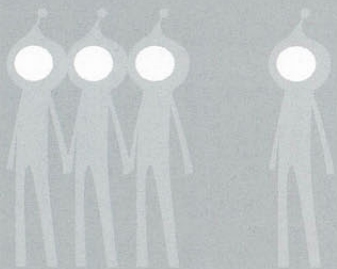
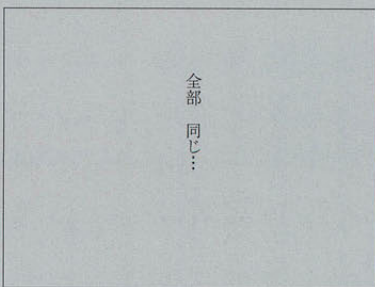
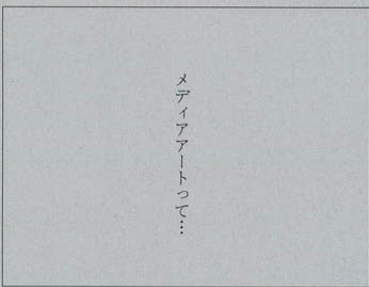
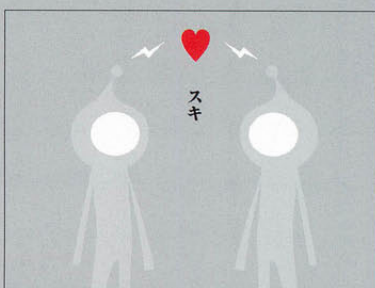
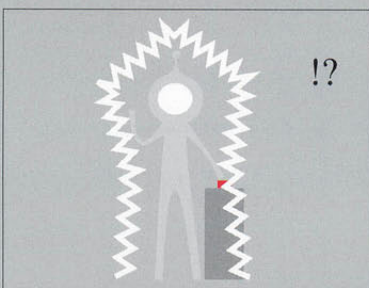
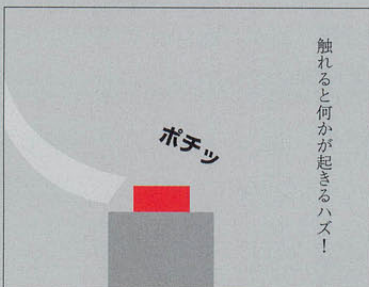
©2001 IAMAS All Rights Reserved.

うちうじん君劇場

ナニナニメディアアート



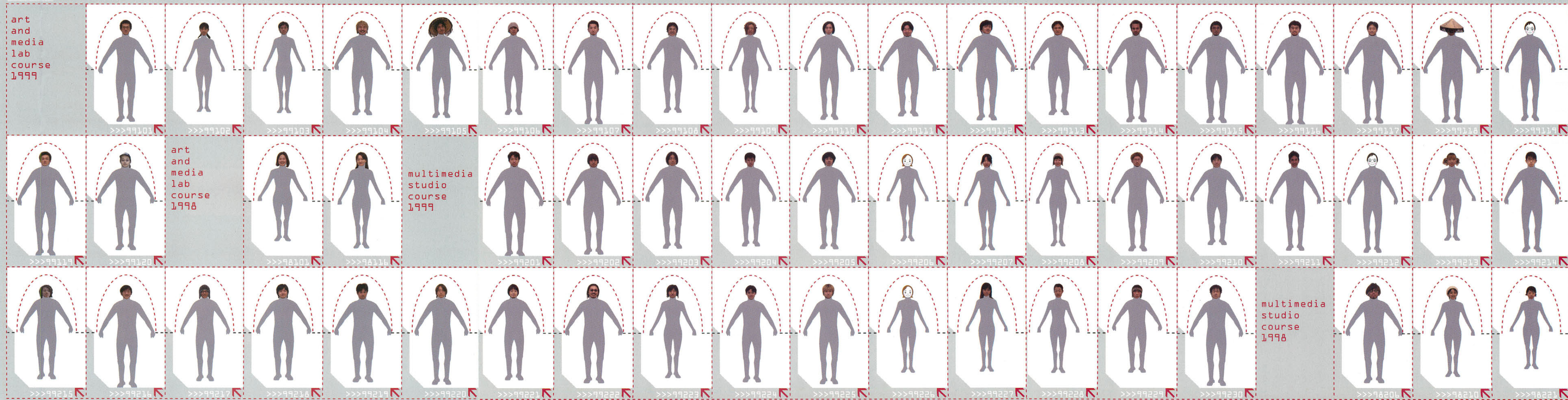
コミュニケーション



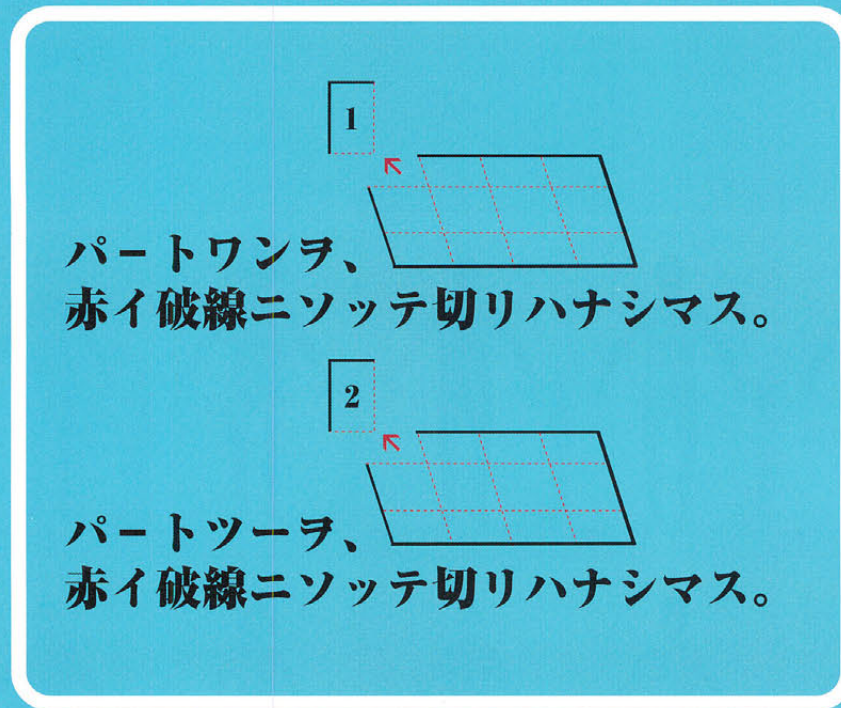
IAMAS dupes

dress up paper sumo

part 1

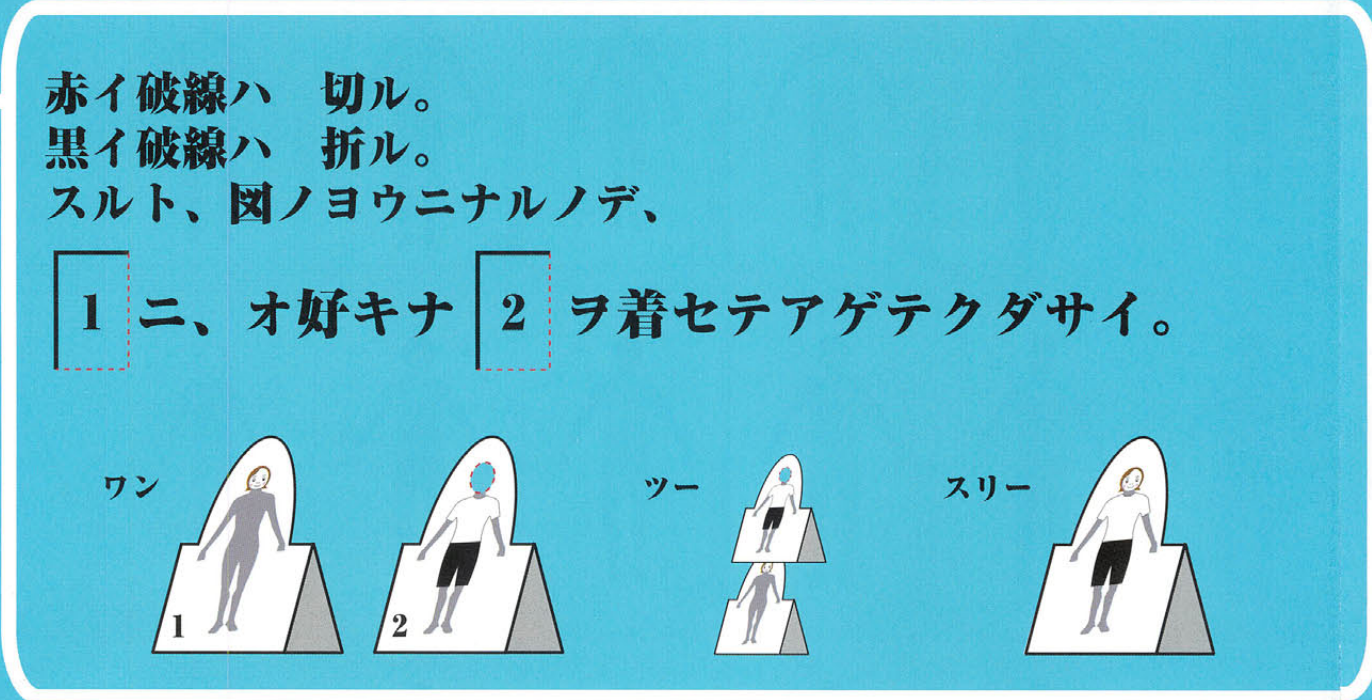


H to o w to p l a y ? dupsノ遊び方



ヤダ。

ハイ。



クール

切りハナサナイ。遊バナイ。

ヤダ。

アナーキー

バラマク。散ラカス。

ハイ。

ノーマル

マイマシンノ上ニ飾ル。
トキドキ眺メル。
ホホエム。
ナド。

バトルロワイアル

戦カワセル。
王者ヲ決メル。
ナド。

IAMAS dupps

dress up paper sumo

part 2



art and media lab course 1999

art and media lab course 1998

multimedia studio course 1999

multimedia studio course 1998

IAMAS

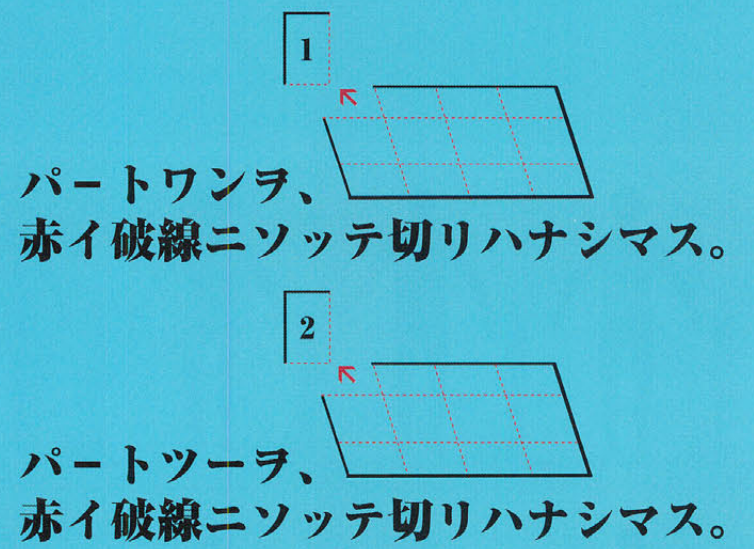
IAMAS

IAMAS

IAMAS

IAMAS

H to dupsノ遊び方 w p l a y

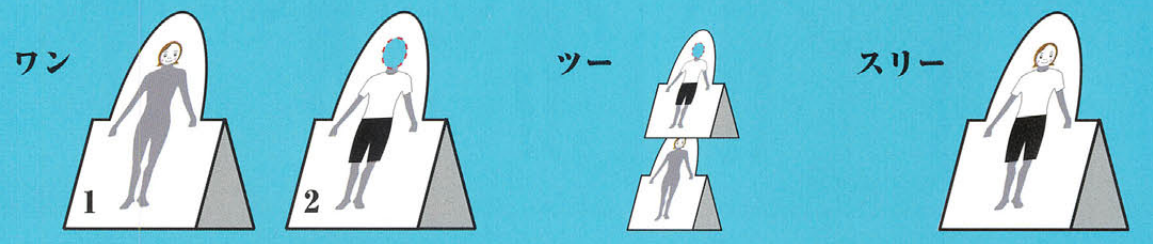


ヤダ。

ハイ。

赤イ破線ハ 切ル。
黒イ破線ハ 折ル。
スルト、図ノヨウニナルノデ、

1ニ、オ好キナ 2ヲ着セテアゲテクダサイ。



クール

切りハナサナイ。遊バナイ。

ヤダ。

アナーキー

バラマク。散ラカス。

ハイ。

ノーマル

マイマシンノ上ニ飾ル。
トキドキ眺メル。
ホホエム。
ナド。

バトルロワイアル

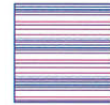
戦カワセル。
王者ヲ決メル。
ナド。

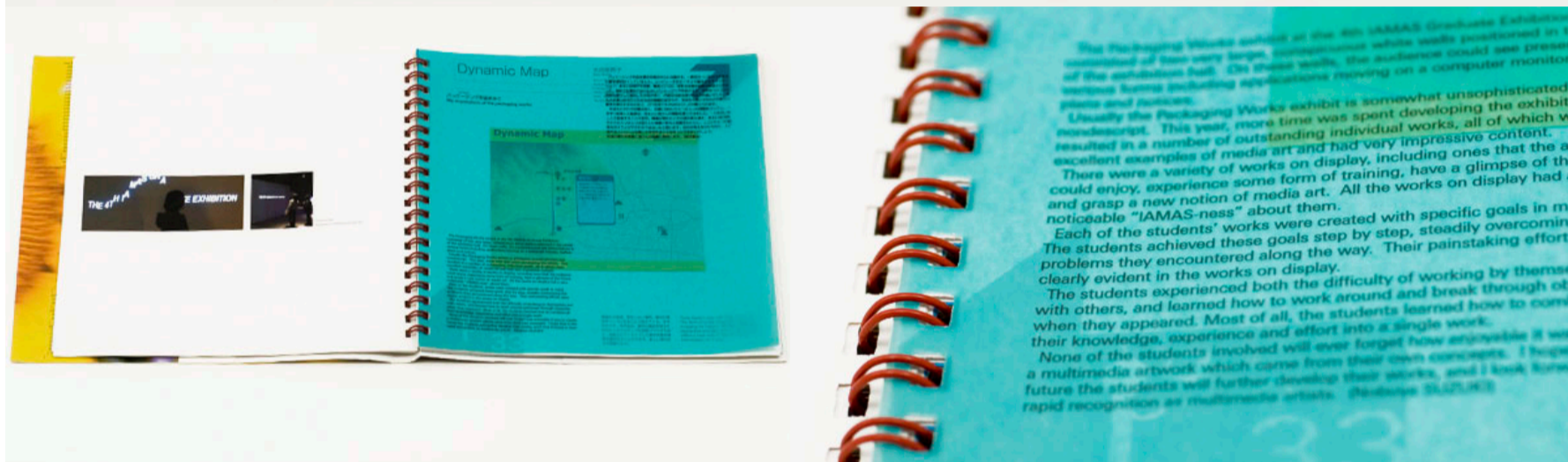
99101
99107
99105
99118
99106
99108
99109
99120
99110
99111
99114
99116
99205
99207
99211
99221
99223
99225
99228
98101
98206
99103
99112
99201
99210
99213
99227
99214
99218
99222
98115
98210
99215
99104
99113
99117
99202
99204
99203
99208
99209
99216
99217
99219
99224
99229
99230
98221
99102
99115
99119
99120

Your color is here.



IAMAS





2001年は、初めてIAMASの卒業制作展カタログが制作された年です。DITコースの授業内のプロジェクトとして作られたのが、現在まで続くカタログ制作の始まりでした。

リング綴じによって製本されており、リング綴じの特性を生かして様々な質感の紙をページごとに切り替えて用いています。また、カバーを付けることによって、リング綴じでありながら背の部分を作り上げているのも特徴的です。巻末には当時の卒業生をモチーフにした切り取って遊べる紙相撲が付録として着いており、カタログという枠に収まらない一冊になっています。

形態 リング綴じ製本
 サイズ 223×206mm
 コンテンツ 学長挨拶 会場図 作品リスト
 レビュー 新聞記事 索引 年表
 付録 着せ替え紙相撲 4コマ漫画

2001 is the first year that production of the IAMAS Graduation Exhibition Catalog began. It was made as a project for a class in the DIT Course and is the beginning of a catalog, which is still made now.

It was bound with rings and each page varies in texture, making use of the characteristics of the ring binding. Also, adding a cover to the ring binding provides for a backing, making the binding more distinctive.

In the catalog's appendix, there are cut-out paper sumo figures in the form of graduates from that year, making it a very informal catalog.

Form Ring bound
 Size 223×206mm
 Contents President's Greeting, Map of Venue,
 List of Works, Review, Newspaper Article,
 Index Chronology
 Appendix Dress-up paper sumo, 4 Frame Manga

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。

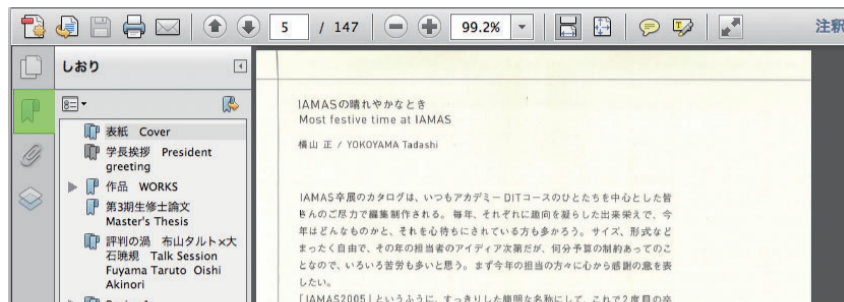
How to use table of contents

- 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。

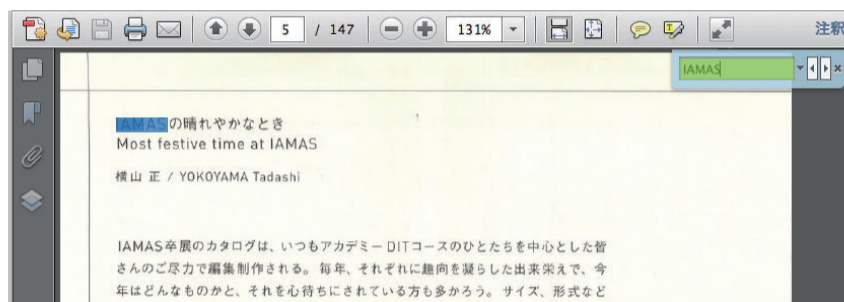
Keywords or names can be found using the search function.

- 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

国際情報科学芸術アカデミー第4期生卒業制作展カタログ
THE 4TH IAMAS GRADUATION EXHIBITION CATALOGUE

発行日 Issue	2011年9月再編 September.2011
編集 Editor	鈴木光 SUZUKI Hikaru
撮影 Photography	萩原健一 HAGIHARA Kenichi
制作協力 Special Thanks	河村陽介 大総佑馬 KAWAMURA Yosuke OFUSA Yuma
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 Ryoke-cho, Ogaki
Gifu 503-0014, Japan

www.iamas.ac.jp
Copyright IAMAS 2011