

IAMAS 2004

Graduate Exhibition

目次 Contents

0	目次 Contents
01	宇田敦子 Atsuko Uda
02	木村文香 Fumika Kimura
03	川北奈津 Natsu Kawakita
50	04 伊奈由希子 Yukiko Ina
	05 広島麻紗子 Masako Hiroshima
	06 後藤宏明 Hiroaki Goto
	07 飛谷謙介 Kensuke Tobitani
100	08 宝珠山徹 Toru Hoshuyama
	09 アンスガー・フォルマー Ansgar Vollmer
	10 山田由希美 Yukimi Yamada
	11 和田明美 Akemi Wada
150	12 松川祐子 Iuko Matsukawa
	13 芝尾幸一郎 Koichiro Shibao
	14 泉かおる Kaoru Izumi
	15 高橋笑子 Emiko Takahashi
200	16 川壽鋼平 Kohei Kawasaki
	17 外勢千晴 Chiharu Tose
	18 梅景梢 Kozue Umekage
	19 岡澤理奈 Rina Okazawa
250	20 櫻木拓也 Takuya Sakuragi
	21 今尾日名子 Kanako Imao
	22 植田憲司 Kenji Ueda
	23 山川 K. 尚子 Hisako Kroiden Yamakawa
300	24 西山千晴 Chiharu Nishiyama 山田興生 Kouki Yamada
	25 福森みか Mika Fukumori
	26 山城大督 Daisuke Yamashiro
	27 桜木美幸 Yoshiyuki Sakuragi
350	28 丸尾隆一 Ryuichi Maruo
	29 真鍋大度 Daito Manabe
	30 ジャン＝マルク・ベルティエ Jean-Marc Pelletier
	31 萩原健一 Kenichi Hagihara
400	32 福田伸矢 Shinya Fukuda 藤原徹 Akira Fujiwara
	映像作品 Images 33 池田泰教 Yasunori Ikeda
	34 岡田理絵 Rie Okada
	35 山下裕智 Hirotomo Yamashita
450	36 岡部正 Tadashi Okabe
	37 二神建城 Tateki Futagami
	38 山本大嗣 Taishi Yamamoto
	39 土岐龍馬 Ryuma Toki
500	40 本間無量 Muryo Homma
	41 早川貴泰 Takahiro Hayakawa
	42 高橋志津夫 Shizuo Takahashi
	43 山本拓海 Takumi Yamamoto
550	44 福島諭 Satoshi Fukushima
	45 鈴木悦久 Yoshihisa Suzuki
	46 安野太郎 Taro Yasuno
	情報科学芸術大学院大学 2 期生修士論文 Master's Theses
600	

1/25 (cm)



目次 Contents

0	目次 Contents
01	宇田敦子 Atsuko Uda
02	木村文香 Fumika Kimura
03	川北奈津 Natsu Kawakita
50	04 伊奈由希子 Yukiko Ina
	05 広島麻紗子 Masako Hiroshima
	06 後藤宏明 Hiroaki Goto
	07 飛谷謙介 Kensuke Tobitani
100	08 宝珠山徹 Toru Hoshuyama
	09 アンスガー・フォルマー Ansgar Vollmer
	10 山田由希美 Yukimi Yamada
	11 和田明美 Akemi Wada
150	12 松川祐子 Iuko Matsukawa
	13 芝尾幸一郎 Koichiro Shibao
	14 泉かおる Kaoru Izumi
	15 高橋笑子 Emiko Takahashi
200	16 川壽鋼平 Kohei Kawasaki
	17 外勢千晴 Chiharu Tose
	18 梅景梢 Kozue Umekage
	19 岡澤理奈 Rina Okazawa
250	20 櫻木拓也 Takuya Sakuragi
	21 今尾日名子 Kanako Imao
	22 植田憲司 Kenji Ueda
	23 山川 K. 尚子 Hisako Kroiden Yamakawa
300	24 西山千晴 Chiharu Nishiyama 山田興生 Kouki Yamada
	25 福森みか Mika Fukumori
	26 山城大督 Daisuke Yamashiro
	27 桜木美幸 Yoshiyuki Sakuragi
350	28 丸尾隆一 Ryuichi Maruo
	29 真鍋大度 Daito Manabe
	30 ジャン＝マルク・ペルティエ Jean-Marc Pelletier
	31 萩原健一 Kenichi Hagihara
400	32 福田伸矢 Shinya Fukuda 藤原徹 Akira Fujiwara
	映像作品 Images 33 池田泰教 Yasunori Ikeda
	34 岡田理絵 Rie Okada
	35 山下裕智 Hirotomo Yamashita
450	36 岡部正 Tadashi Okabe
	37 二神建城 Tateki Futagami
	38 山本大嗣 Taishi Yamamoto
	39 土岐龍馬 Ryuma Toki
500	40 本間無量 Muryo Homma
	41 早川貴泰 Takahiro Hayakawa
	42 高橋志津夫 Shizuo Takahashi
	43 山本拓海 Takumi Yamamoto
550	44 福島諭 Satoshi Fukushima
	45 鈴木悦久 Yoshihisa Suzuki
	46 安野太郎 Taro Yasuno
	情報科学芸術大学院大学 2 期生修士論文 Master's Theses
600	

1/25 (cm)





hands-on movie 「ベーグル」

1 宇田敦子

hands-on movie "bagel"/Atsuko Uda



「ベーグル」ストーリー／或る女性の休日のはなし。最近、音沙汰の無いボーイフレンドの手切れ金とも思われるお金を見つけて、あれこれ思い悩んでいると、突然、家のインターフォンがなる。Story: it is a story of a girl's holiday. She found some money, which she thinks is consolation money from her boyfriend from whom she hasn't heard for a long time. She is full of doubts and suddenly the intercom starts to ring.

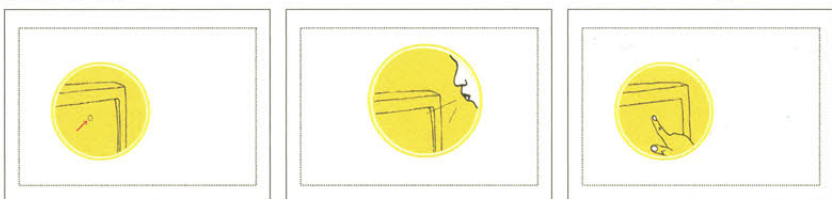
hands-on movieとは造語で、視聴距離が短いことを想定した映像コンテンツのこと。また、鑑賞環境が、読書をするように一人で視聴することを前提とした映像作品を指している。

特徴として、インタラクティブィ：(テレビ画面に直接触れたりすることで、コンテンツの映像とリンクするような演出)、読み解く映像：(会話として発声されなかった心情をテキストで画面にレイアウトする演出)、同時に流れる複数の時間-パラレル：(映像の本編とは別に、下部分640ピクセル×120ピクセルにサイドストーリーを上映し、本編とは別の時間を表現する演出)など、3点の技法があげられる。

Hands-on movie means visual contents assuming that the distance from which the person is watching is short. Moreover, it indicates that this image work is created for individual use, similarly to reading a book.

The main features are the following three techniques used: interactivity (by directly touching the TV screen, you are linked with the image of the contents), penetrable image (feelings that could not be expressed by words are laid out on the screen as text), projecting numerous time and parallel events simultaneously (separately to the main story, a side story in 640 X 120 pixels is projected in the bottom of the screen, which expresses a different time form the main story).

【インタラクティブィ】



鑑賞方法

ストーリーの途中で、画面に向かって何かしらのアクションを求めるメッセージが出てくるので、それに沿って鑑賞してください。

Viewing method

Please view facing the screen and follow the instructions in the messages that appear on screen during the story.



宇田敦子/Atsuko Uda

1973年神奈川県生まれ。多摩美術大学インテリアデザイン卒。IAMAS第二期アカデミースタジオ科卒。
'99イメージフォーラムフィルムフェスティバル大賞。'01キヤノンデジタルクリエイターズWEB部門金賞。
Born in 1973 in Kanagawa Prefecture. Graduated from Tama Art University where she studied Interior design. Graduated from the Academy in 1998.
In 1999 won the Grand prize in the Image Forum Film Festival.
In 2001 won the "Canon Digital Creators" Gold Award in the Web category

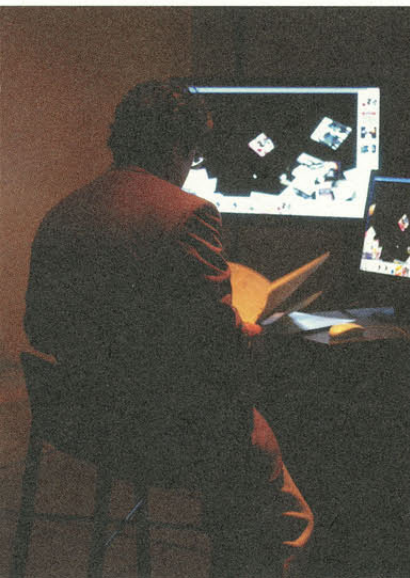




連鎖式画像探索システム「PictChain」

2 木村文香

PictChain—Chained picture searching system—/Fumika Kimura



人の心の中の、具体的に表現しにくい興味や印象などを元に検索するためのインターフェースについて研究しました。今回は画像検索に対象を絞り、CDショップや書店などの空間をメタファーとすることでユーザの興味を引き、操作を引き出すようなインターフェースを持つ画像ブラウザインターフェースを構築しました。それがこのPictChainです。

I researched interfaces for retrieving from the human soul interests and impressions that are particularly hard to express. This time I focused on image retrieving and retrieved interests of users by using the space of CD shops, book store etc. as models and created a screen browser interface that has an interface that makes you want to operate it. This is *PictChain*.



PictChainでは人工クリーチャー boidモデルを拡張した動きで画像が仮想空間上を飛び回りながら近い色で群を作ります。そして、その画像自体が操作のためのスイッチになっていて、ユーザが興味をもった画像をクリックすると、表示がその画像を中心にズームします。ユーザはより興味を持つ、惹かれる画像に次々とクリックをしながら画面を切り替えていくことでイメージに近い画像を探すことができます。イメージからかけ離れてしまったときは、画像以外の部分をクリックすることで全体を見渡せる表示に戻すことができます。

In *PictChain* the images fly around in cyber space and form groups with images of similar color by exaggeratedly moving artificial creature boid model. Therefore these images are operation switches and when the user clicks on the image he likes the display enlarges this image in the center. The user gets more interested, clicks on other images that he likes and by doing so can search for a similar image by changing the screen. When he becomes out of touch with the image the user can click on a different spot and return to the display overlooking all of the images.

木村文香 / Fumika Kimura

1977年生まれ。岐阜県出身。愛知教育大学情報科学コースを卒業後、同大学院にて教育学修士(数学)取得。情報科学芸術大学院大学にてメディア表現修士取得。ソフトウェアインターフェースの研究をしている。

Born in 1977 in Gifu Prefecture. Graduated from the Aichi University of Education, Department of Information and Computer Science. Obtained a Master's degree in Education (math) at same University.





からくりブロック

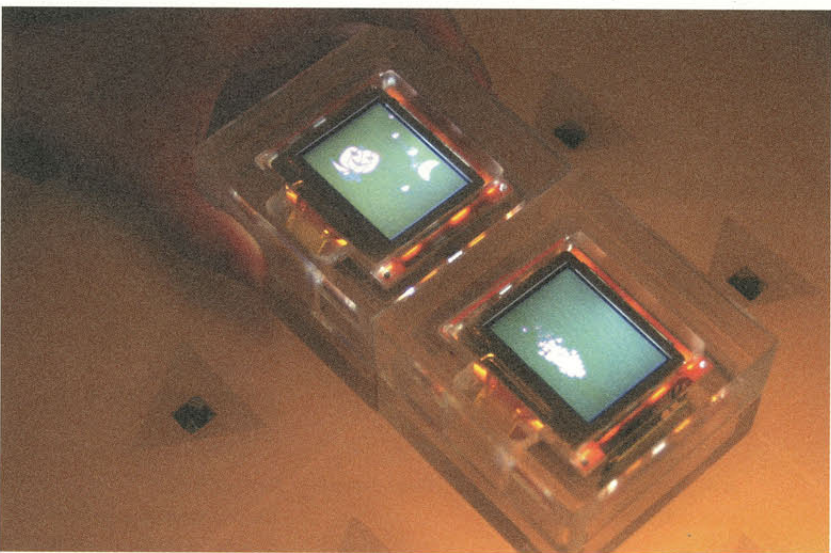
3 川北奈津

Karakuri Block/Natsu Kawakita



画面を用いた小型装置において操作感を重視し、臨場感を得ることができる装置として開発を試みた。からくりブロックは、手のひらにのる大きさであること、画面自体がコントローラであること、ブロックのような組み合わせを可能にする。という3つのインターフェースを満たすことによって、従来の携帯用ゲーム機にはない臨場感を得ることができるのではないかと考えている。

This is an attempt to develop a small exciting device with a characteristic operating method. As the *karakuri block* can fit into one's palm, the surface is a controller and they can be combined like blocks, I thought that by implementing these three interface conditions they could provide excitement that the old portable game devices do not have.



ユーザはブロックの組み合わせる順序や場所の選択をすることができ、映像変化の面白さを楽しむことを期待している。本、パズル、キャッチボール、パラレルの4つのメタファーを持つコンテンツを提案し、コンテンツの拡張性やバリエーションの可能性を試行した。

The user can choose the order and the position of the blocks and enjoy the exciting image changing. I suggested a content that consists of four metaphors - book, puzzle, catch ball, parallel, and experimented with the expandability of the contents and the possibility of variation.

川北奈津/Natsu Kawakita

1980年和歌山県生まれ。静岡大学情報科学科卒業。

Born in Wakayama Prefecture in 1980 in Wakayama Prefecture. Graduated from Shizuoka University, Faculty of Information, Computer Science Course.



からくりブロックは、独立した2つの画面同士を組み合わせることで映像が変化し、ブロックのように映像を自由に組み立てて見ることができ、装置である。
Karakuri block is a device with which you can change the image by mixing two individual surfaces and look at images combining them freely like blocks.





ワークショップ
4 伊奈由希子
Workshop/Yukiko Ina

西尾市立西尾小学校1年生の1クラスでカメラについてのワークショップを開催しました。
I carried out a workshop about cameras in a first grade class in Nishio-city Nishio elementary school.



私はこれまでの活動を通して、幼児・児童期に豊かな感性や知性、創造力を養える手段の一つとして有効だと言われている美術教育というものに関心を持つようになりました。

そのような中、教育の現場である小学校では、数年前から実技系の科目が削減され「総合的学習」という科目が始まりました。しかし現在その授業内容は、「特定の科目に限らず総合的な視野から創造的な授業を行う」というもとの理念からかけ離れた状態にあります。

そんな現状の中私は、子どもたちに感動や発見、印象の強い体験を味わわせたい。そしてその子たちの人生において、何らかのきっかけを与えられるような活動が出来れば、と考えています。

Through my activities up till now I started to have an interest in artistic education that is said to be effective as one of the ways to cultivate a rich sensitivity, intellect and creativity in small children.

A few years ago practical subjects were cut from the curriculum of elementary schools, which are the main place for education, and general subjects were included. However now this lessons content is in a state far from the original ideal of having creative lessons "unrestricted to specific subjects".

In such circumstances I want to give the children lasting experiences of emotions and discovery. So I am thinking of doing something that might become a trigger in the lives of children.



デジタルカメラが主流になり、大人から子どもまであたりまえのように簡単に写真が撮れるような現在、このような「あたりまえ」について発見・再確認をしてほしいと考えました。カメラの原型とも言うべきピンホールカメラを利用してカメラのしくみを学び、その後自分の好きな風景や場所を撮影してもらいました。



These days digital cameras are very popular and naturally any adult or child can take pictures. So the idea was to make them make new discoveries about how "natural" it is. I explained to them the structure of the camera using the Pinhole Camera, which is the prototype of such cameras and asked them to take pictures of scenes and places they liked.

伊奈由希子/Yukiko Ina

1979年愛知県生まれ。デジタルアジト(2001,2002)、星★展(2002)出品。美術館などでボランティア活動を行っている。

Born in 1979 in Aichi Prefecture. Exhibited works "Digital agito"(2001,2002) and "Star☆exhibition"(2002). Works as a volunteer at art galleries etc.

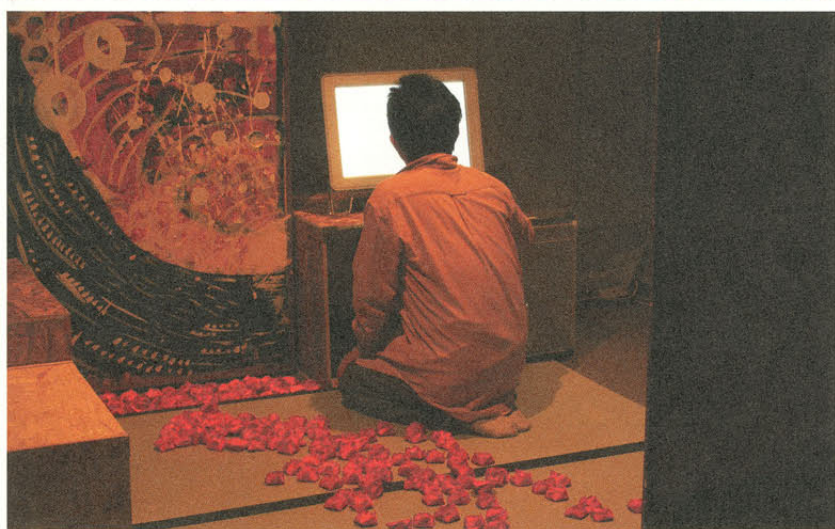
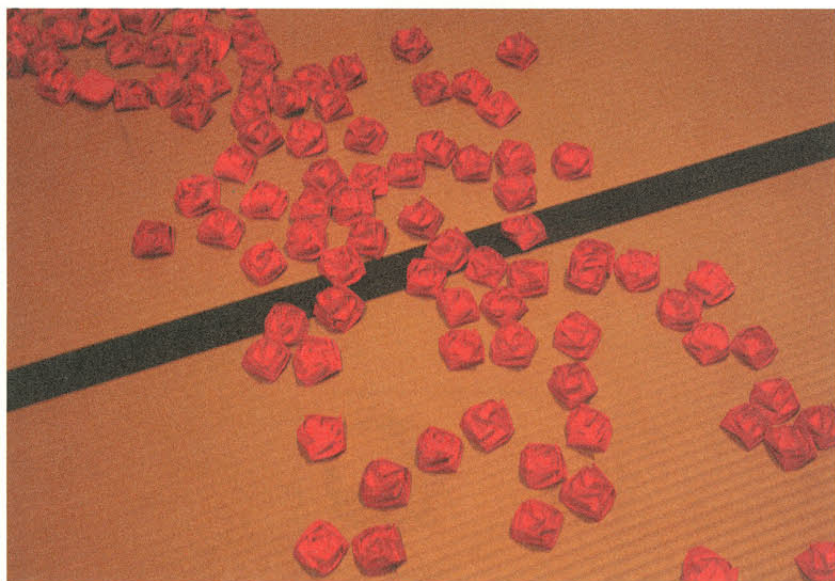




moment-monument

5 広島麻紗子

moment-monument/Masako Hiroshima



空間と時間について考えた作品。時間が与える空間の変化を各部屋ごとに記録した。全て1人で撮影し、全作業を24時間で完結した。This work considers the concepts of time and space. In each room, I recorded the change in the space that occurred due to the passage of time. I filmed everything by myself and completed the work in 24 hours.



現在は空き家となっている生家がモチーフになっている。各部屋をたどると24時間の記録が再生する。鑑賞者が時間軸を操作し24時間という長さを見つめ直す。

The setting is the house where I was born (which is now vacant). When you enter each room, part of the 24-hours recorded film is played. The viewer manipulates the time axis and gains a fresh understanding of the length of time that 24-hours represents.

広島麻紗子/Masako Hiroshima

1981年岐阜県生まれ。

Born in Gifu Prefecture in 1981.

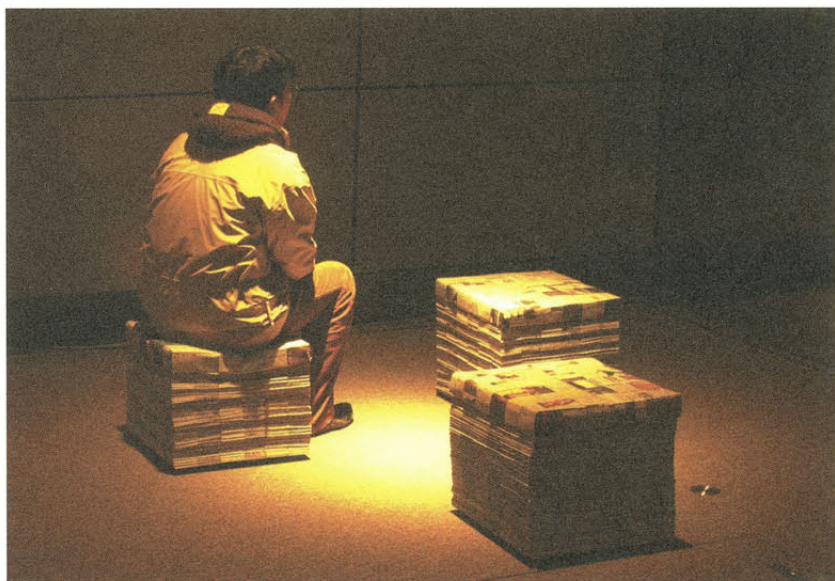




low

6 後藤宏旭

low/Hiroaki Goto



日々日常の情報を与え続け、すぐにたまってしまふ新聞。時が経つと廃品回収に出されるだけ。古紙が紙以外の用途で使用されているのはごくわずかで、リサイクルするにもコスト・エネルギーがかかってしまう。この作品はその新聞をうまく利用して作った椅子である。

Newspapers pile up from day to day. Time passes and they are submitted for recycling. Cases where old newspapers are used for anything but paper are negligible, and recycling costs money and requires energy. This is a chair I made using old newspapers.



410*410*420mm

この椅子は新聞紙を細長く折って、縦横6本で交互に重ねて編み込んだものを何枚も作り、それを積み重ねたものだ。破れたり汚れた場合、その部分だけを取り替えることができる。一つの椅子には約1200枚程度の新聞を使用している。

I fold newspapers to make them long and thin, and pile 6 of them alternately on top of each other lengthwise and crosswise. After making a number of these parts I bind them together with a strap. If one part is torn or dirty I can change only that part. I use about 1200 newspapers to make one chair.

後藤宏旭/Hiroaki Goto

1982年愛知県生まれ。

Born in Aichi in 1982.





「君の声は決して忘れないよ」

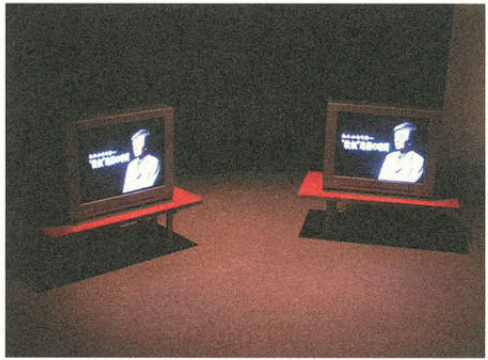
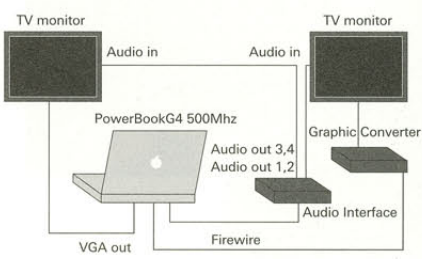
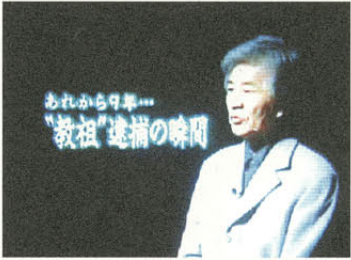
7 飛谷謙介

"I never forget your voice"/Kensuke Tobitani

現在、ネットワーク世界の肥大化に伴い、一個人がアクセス可能な情報は数年前に比べ急激に増加した。この急激な変化によって種々の問題が浮上してきており、そのなかでも「複写」がキーワードになり得るものは非常に多い。音楽データ等の不正コピーによる著作権侵害、個人のプライバシーの流出、システムセキュリティの問題等あげればきりが無い。これらの問題意識の中から本作品は構想された。遺伝子や指紋などとは異なり、声は個人の肉体に依存しているながら音波という物質を伴わない「個人情報」であり得るという点に着目し、まさに機械的な執拗さでそのコピーを生み出す装置としてこの作品を構想したのである。その過程は、他人のパスワードを入手するために執拗にログインを繰り返すハッカーのプログラムに似ていなくもない。

Currently, with the expansion of the network, the amount of information an individual can access has increased rapidly compared to a few years ago. Due to this rapid change, a variety of problems have begun to surface, and the keyword "copy" appears in connection with a large number of such problems. An infinite variety of these can be named, for example, the breach of copyright due to illegal copying of music data etc., leaking of personal information and problems with system security.

This work is composed based on this problem-consciousness. I focused on the fact that unlike genetic information or fingerprints, your "voice" can be said to be personal information that while depending on your individual body is free from the physical matter of sound waves. With a mechanical tenacity, I composed this work as a device to produce such copies. The process is not unlike the program of a hacker who obsessively repeats logging in so as to acquire another person's password.



TVモニターに映し出される映像と同期したPCによる合成音声をTVのスピーカーによって展示スペースに流し、その合成音声と本当の音声との二音声間の距離を計算し、その値を評価関数として遺伝的アルゴリズムによって音声合成システムの各パラメータを最適化する。これにより合成音声を本当の音声に近づけていく。また、このループの間ある一定の確率で、素材として用いているニュースキャスターが普段絶対口走らないような言葉を発声する仕組みになっている。

A synthesized voice created by a PC, synchronized with the images projected onto the TV screen, is broadcast in the exhibition space using TV speakers. The distance between the two voices, that is the synthesized voice and the actual voice, is calculated and the value is set as the performance function, and each parameter of the voice synthesis system is optimized by a genetic algorithm. In this way, the synthesized voice is made closer to the actual voice.

Further, the work is designed so that during this loop, at a fixed probability, a newscaster, who is used as the subject of the work, utters words which would never ordinarily be used by such a person.

飛谷謙介/Kensuke Tobitani

1978年、東京生まれ。聖路加病院に生まれ授乳記録を塗り替え今に至る。

Born in Tokyo in 1978 in St. Luke's International Hospital. Breaking a record of amount of "breast-feeding", he became what he is now.



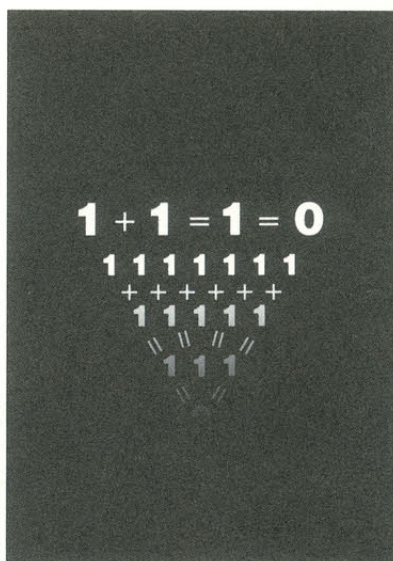


A.T.U.S. 不可地域へのアクセス

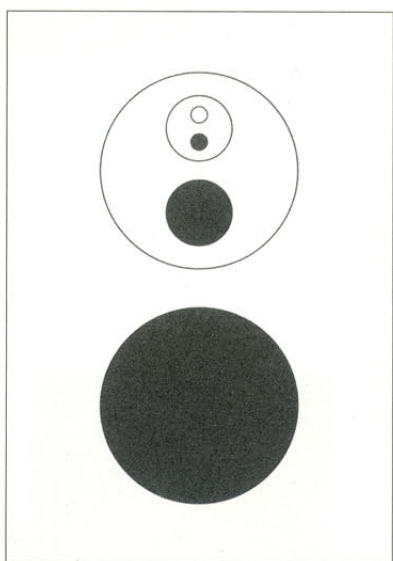
8 宝珠山徴

A.T.U.S. —Access To Unrecognizable Space—/Toru Hoshuyama

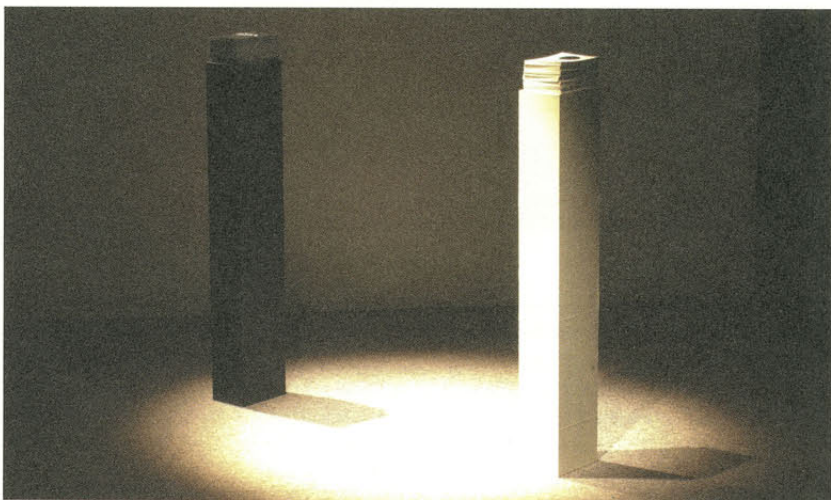
はじめにあるいはおわりにまたしても、何か馴染みのものを失いかけていよう。われわれは本当に「ポストモダン」なのだろうか？



このインスタレーションは、IAMAS修士研究論文「様々な試行—トランスモダン・デザインへのアプローチ ver.4.0」の世界観に基づいて構成されている。この論文は「無すべて」に象徴される、存在の多様なあり方を「変化の相」において一挙にとらえようとするもので、この作品はその論文の構造を極的にあらわしている。これはコンセプチュアル・アートなどではなく、きたるべき文明の「Contextual Designing」である。



This installation is created on the basis of the understanding of the world in my IAMAS master's thesis *Various Trials—Approach to Trans modern Design ver.4.0*. This thesis tends to cover at once the various states of existence symbolized by “nothing is everything in the transformation phase”, and the work explicitly represents the structure of the thesis. This is “Contextual Designing” of the forthcoming civilization, not conceptual art.



エレメント：「非在の空間」、気、ネームプレート、ポストカード×2。ここを訪れる人は「非在のメッセージ」を受け取り、メッセージはポストカードとして持ち帰られ、あるいは捨て去られ、雲散霧消し、いつまでも、どこかに存在し続ける、かもしれない。

Elements: “Non-existent space”, air, name-plate, 2 postcards. People who come here receive an “inexistent message” and take it back with them as a post card, or they can throw it out, destroy it, and it will probably continue to exist somewhere forever.

宝珠山徴/Toru Hoshuyama

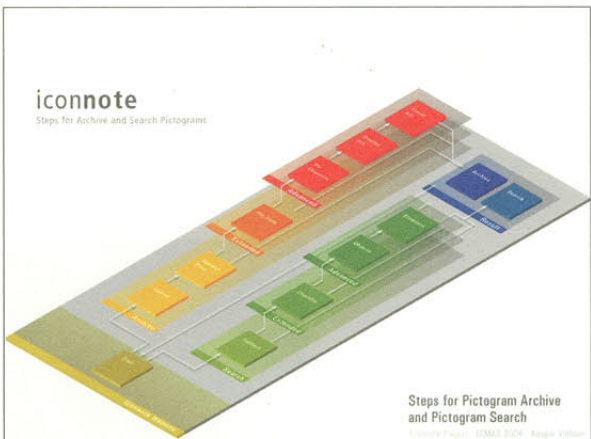
1964年、大分県日田市生まれ。デザイン関連団体でグラフィックデザインのデジタル展開、普及啓発事業等に携わる。独立後、企業・団体のデザインプロジェクトに参画。研究テーマは「複雑系デザインプロセス」。

Born in 1964 in Oita Hita City. He is engaged in digital deployment of graphic design in design related organizations, and in popularization and education enterprises. After becoming independent he will take part in design projects of companies and organizations. His research theme is “Complex Systems Design Process.”





アイコンノート
9 アンズガー・フォルマー
Iconnote/Ansgar Vollmer

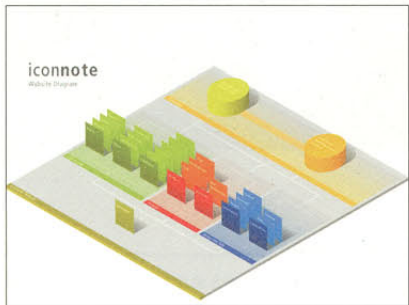
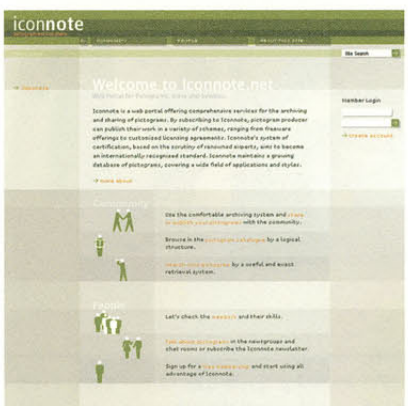


Iconnote.netは、明確な理論に基づくセマンティック(意味論)、シンタックス(統語論)、プラグマティック(語用論)によって分析されたピクトグラム(絵記号)をアーカイブし共有する総合ポータルサイトのこと。このウェブサイトでは、ピクトグラムの制作者が、自ら制作したピクトグラムを、フリーウェアから使用許諾契約まで多様なスキームを用いて公表することができる。Iconnoteのシステムは、世界標準になることを目的としている。それぞれのピクトグラム(セット)には、詳細な視覚的属性、特定用途向け特性や、デザイナー、出版社、特許保持者など様々な情報が添付されている。

Iconnote.net is a web portal offering comprehensive services for the archiving and sharing of pictograms, which are analyzed following clearly laid out semantic, syntactic and pragmatic criteria.

By subscribing to Iconnote.net, pictogram producers can publish their work in a variety of schemes, ranging from freeware offerings to customized licensing agreements.

Iconnote's system of certification aims to become an internationally recognized standard. Each pictogram (set) is tagged with a rich array of labels with information about detailed visual attributes, application specific characterizations, designer, publisher, license-holder, etc..



Iconnoteプロジェクトは、ピクトグラムを、視覚的属性や意味に基づいて分類する試みである。この研究プロジェクトの目的は、ピクトグラムのポータルサイトに、理論に基づいた枠組みを構築することである。記号学、すなわち、サインとシンボルの科学により、データベースでピクトグラムとその分類方法を分析することが可能である。

The Iconnote Project is an attempt to classify pictograms based on their visual attributes and meanings. The goal of this research project is to develop the theoretical framework for a pictogram web portal. With the help of Semiotics, the science of signs and symbols, it is possible to analyze pictograms and devise classification schemes for their handling in databases.

<http://www.iconnote.net>

Visit the website <http://www.iconnote.net>

Ansgar Vollmer/アンズガー・フォルマー

ケルン応用科学大学、ケルン国際デザイン大学及びブッパータル大学でデザインを学ぶ。ケルン国際デザイン大学でチューターとして指導にあたり、フリーランスとして、ソフトウェアの会社(Lexware社)でインターフェイスデザインに携わる。インターフェイスとインフォメーションデザインを専攻として卒業。DAAD(ドイツ学術交流会)のポストグラデュエイト奨学生としてIAMASに在籍し、Iconnoteプロジェクトを完成させる。

Studied Design at University of Applied Sciences Cologne, KISD and University of Wuppertal.
Worked as a tutor at KISD and as freelancer for interface design at the software company Lexware.
Graduated with the main focus in interface and information design.
Received a postgraduate scholarship by the DAAD and realized the research project Iconnote at IAMAS.



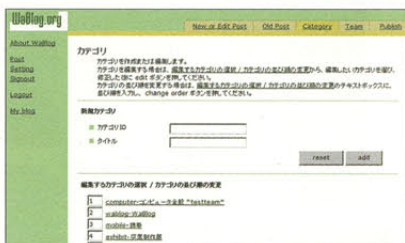
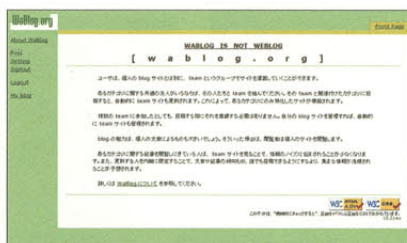


WaBlog
10 山田由希美
WaBlog/Yukimi Yamada

現在ある一般的なblogサイトの魅力は、記事の質はもちろんのこと、個人の文章のレベルによるものが多い。管理者の趣味により、いくつかのカテゴリに分かれているサイトが多いが、そのうちのひとつを楽しみにしている閲覧者も多いと思われる。掲示板では、特定のカテゴリの情報のみが集まるが、文章のレベルが統一されず、価値のある情報のみをピックアップすることは難しい。これらの欠点に着目し、文章のレベルが高く、ある分野の情報のみが集まるサイトの構築を支援するツールを作成した。

The appeal of the present day general blog sites has a lot to do with the level of personal texts not to mention the quality of the articles. Although there are many sites that are divided into a number of categories according to the administrator's hobbies, it is thought that there are also many visitors who enjoy one of them. Although only information on a specific category is gathered on the bulletin board, it is difficult to pick up only the worthy information, without unifying the level of texts. Centering on these faults, I created a tool that supports construction of sites, which gather only information on certain fields with a high level of texts.

WaBlogのユーザーは、個人のblogサイトとは別に、teamとイングループでサイトを運営していくことができます。



WaBlogを用いてblogを構築すると、個人のサイトとは別に、あるカテゴリにおいて組んだグループTeamで更新するサイトを構築することができる。個人の文章を好んで閲覧している場合は個人サイトを、あるカテゴリの情報を得るために閲覧している場合はTeamサイトを閲覧することで、情報のノイズに悩まされることが少なくなる。また、友人同士でTeamを組むため、文章のレベルが統一化された記事が集まることが期待される。

When a blog is constructed using WaBlog, it is possible to build sites that are updated by a Team set up in a certain category apart from personal sites. By browsing personal sites for favorite personal texts and by browsing Team sites in order to acquire information on a certain category, the affliction by unnecessary information decreases. Moreover, it is expected that articles with a unified level of text will be gathered when friends set up a Team.

山田由希美/Yukimi Yamada

1983年岐阜県生まれ。高等学校にて、経済産業省情報処理技術者試験ソフトウェア開発技術者取得や、コンテストや競技会などで好成績をあげる。IAMAS入学後は、実際に使われるシステム構築などに携わる。

Born in Gifu Prefecture in 1983. When she was a high school student, she passed the Ministry of Economy, Trade and Industry National Examination for Information Processing Technicians and acquired the qualification of a software development engineer. She displays good results at contests, competitions, etc. After entering IAMAS she has been engaged in the configuration of systems that can be actually used.





町内情報化

11 和田明美

Mitsuya town Computerization/Akemi Wada

三津屋町の現状を調査し、楽しく生活できるような情報化を推進。二という手段を使い、町内の世代間コミュニケーション等を図るきっかけ作りを目的とする。I examined the present condition of Mitsuya town and promoted computerization that can make life pleasant. I used IT and aimed at triggering communication between generations in the neighborhood.

地域は、絶好のコミュニケーションの場だったはずが…。今はその役割を失いつつあるように感じる。そこで地域コミュニティを復活させるためITを道具として活用する地域活性化に取り組む。現状把握のためのアンケートから導かれたインターネットを使ったWebシステムを活用しての地域活性化を町内に提案。「リサイクル」と「地域通貨」とを融合したシステムの構築と活用方法の提案をし、実際に活用する様子と今後の展開について紹介する。

The community was supposed to be a place for perfect communication... However now I feel that this role is lost. That is why in order to revive the local community, I engaged in revitalization of the community utilizing IT as a tool. I proposed to the community local revitalization, which utilizes a Web system derived from a survey of the present conditions. I proposed the construction and practical application of a system, which unites "local currency" with "recycling", and introduced the form that is actually applied and its development in the future.



和田明美/Akemi Wada

1976年岐阜県生まれ。

Born in Gifu Prefecture in 1976.





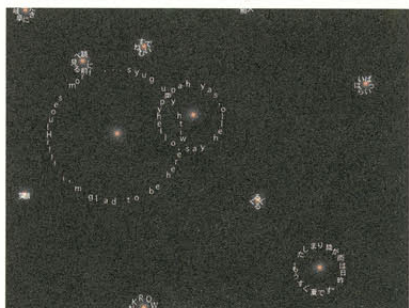
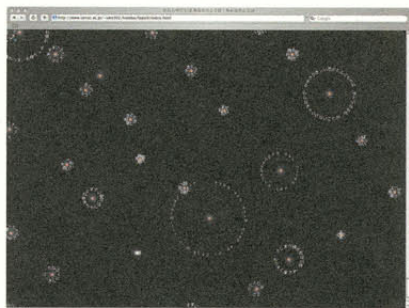
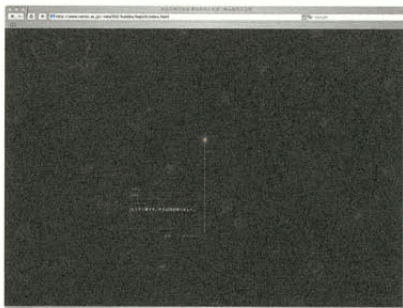
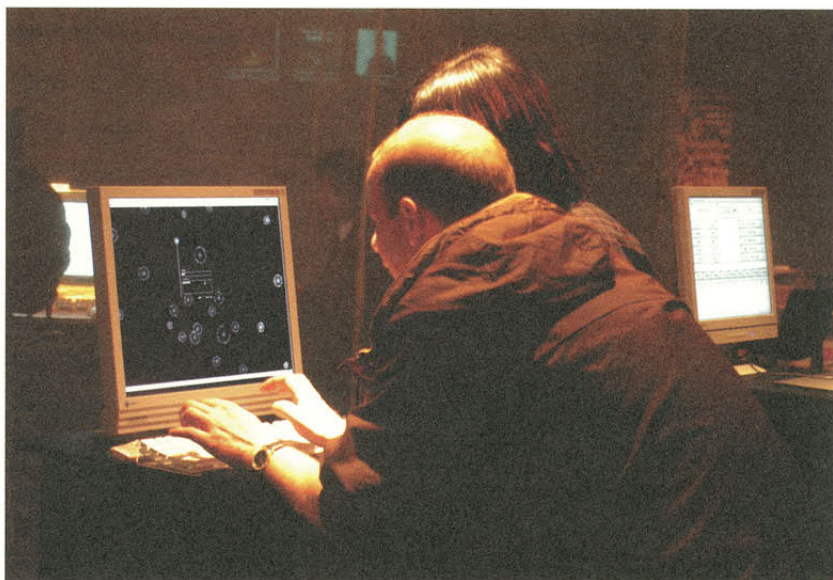
学 学



わたしのことば あなたのことば

12 松川祐子

My words,your words/luko Matsukawa



同じ漢字がたくさんあるメッセージ同士は近づいていき、同じ漢字がないメッセージ同士は一定の距離を保つ、そんな掲示板です。メッセージはドラッグでき、それに伴って他のメッセージも移動します。トピックの追加または選択をして、それについてメッセージを書き込みます。位置関係が分かりやすくなるよう、文字は円形に配置されていますが、クリックすることで文字は横並びになり、書いてある内容が読めるようになります。

My work is a notice board on which messages that include many of the same kanji (Chinese characters) move towards each other, and messages that don't have any kanji in common are kept at a certain distance from each other. You can drag a message, and the other messages will also move accordingly. You can add or choose a topic and write a message regarding the topic. The letters of each message are arranged in a circle so its relationship vis-à-vis the other messages is easy to see, but if you click the mouse you can change the message to horizontal format and read it.

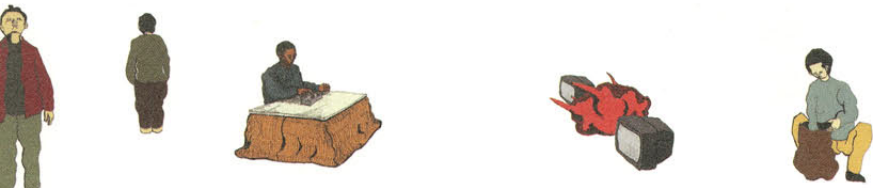
松川祐子/luko Matsukawa

1975年福井県生まれ。お茶の水女子大学文教育学部教育学科卒業。卒業後、システムエンジニアとして5年間働き、退職後岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS)入学。

Born in Fukui Prefecture in 1975. Graduated from Ochanomizu University, Faculty of Letters and Education, majoring in education. After graduation, she worked for 5 years as a systems engineer and upon leaving her job, she entered the International Academy of Media Arts and Sciences (IAMAS).

あなたが書き込んだことばが、ことばの内容により、他の誰かのことばと近づいたり離れたり。たくさんのことばが集まっていたり、ばつんと漂うことばがあったり。わたしのことばには、誰のことばが近づいてる？
Something that you write down may be similar (close to) or different from (far away from) something another person writes, depending on its content. Many words gather together and drift apart. I wonder whose words my words resemble...





I Agree
13 芝尾幸一郎
I Agree/Koichiro Shibao



この作品は、同意することをテーマにしている。私たちは、自分が同意したものの結果がどのようなになるのか解らない。しかし、私たちが何かに同意する機会は遍在化している(例えばソフトウェアをインストールする際、使用許諾書に同意するとか)。この作品では、同意の結果、爆発が起こり人が死んでいく。私たちは残酷な神かも知れない。

This work is based on the theme of agreement. We don't know what the results will be of things we agree to. Yet, we are faced with more and more situations where we have to agree to something (for example, when we install software we agree to the usage license etc.). In this work, as a result of the viewer's agreement, a bomb goes off and people die. Perhaps we are all like cruel gods.



鑑賞者は、コタツに座り、テレビを見る。コタツの上には、赤と緑のボタンの付いた操作台が置いてある。テレビには、映像が流れていて、もし続きの映像が見たければ、赤のボタンを押せ、続きが見たくなければ緑のボタンを押せと催促される。テレビの映像は、爆発するイメージに関係している。鑑賞者は、残酷だと感じながら、赤のボタンを押すことになるだろう。



The viewer sits at a kotatsu (= low table with a build-in heater) and watches TV. On the kotatsu table-top, there is an operating panel with a red and a green button. Images are shown on the TV and the viewer is instructed to press the red button if he wants to see the continuation of the images, or the green button if he doesn't want to see anymore. The images relate to a bomb explosion. The viewer, although he feels cruel, will probably press the red button.

芝尾幸一郎/Koichiro Shibao

1975年大分県生まれ。色々思うところあって、IAMASにたどり着く。色々と思ひ悩みながら大学院修了。行き先未定。

Born in Oita Prefecture in 1975. There were various things that I wanted to explore, and I found myself at IAMAS. I completed my Masters degree thinking and worrying about a variety of things. I haven't decided my future course yet.



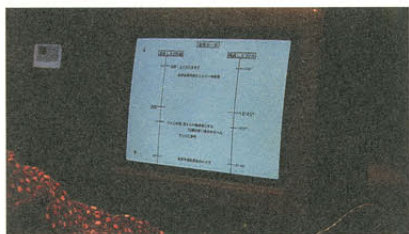
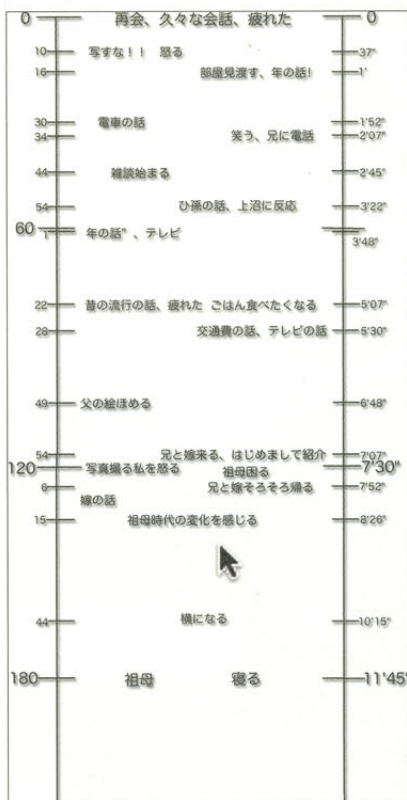


宝箱

14 泉かおる

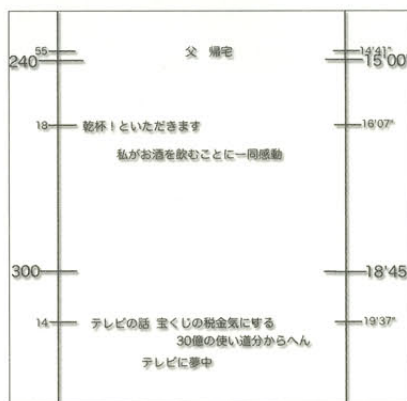
jewelry box/Kaoru Izumi

この作品は、ある人の一日を曲に表してCDを作りたいたいという考えから生まれ、その「ある人」が祖母になり、祖母の一日を表すことになった作品です。
This work originated from the idea to create a CD expressing one day of "a certain person" in music. Then I decided that this certain person is going to be my grandmother.



この作品は祖母の一日を録音し、それを元に時間軸のグラフを制作し、それを元に曲を制作し30分に構成したコンセプトアルバムです。この「一日」というのは兄の結婚式の前日、祖母と私たち家族が12年ぶりに再会した日を録音しました。時間は約8時間です。約8時間を約30分に構成し、曲を制作した作品です。

This work is a 30-minute concept album that records a day in the life of my grandmother and makes a time graph based on that and then creates a melody. This "one day" is on the eve of my brother's wedding. I have recorded the day when my family and my grandmother met for the first time in 12 years. The time of the recording is 8 hours. I have edited it and created a 30-minute musical artwork.



なんでもない一日のちょっとした変化、祖母と私たちの12年の空白、このCDの中には私の祖母の一日がつまっています。年月が流れても変わらない私たちの関係、記憶。このCDを聴いてなにか懐かしい気持ちになってもらえたら、と思います。

The small changes in an ordinary day, the 12-year vacuum between our grandmother and us, one day in the life of my grandmother are inserted into this CD. Our relations and memories that do not change even as the years pass. I would like you to feel some sort of nostalgia when you listen to this CD.

泉かおる/Kaoru Izumi

1983年京都府生まれ。

Born in Kyoto Prefecture in 1983.





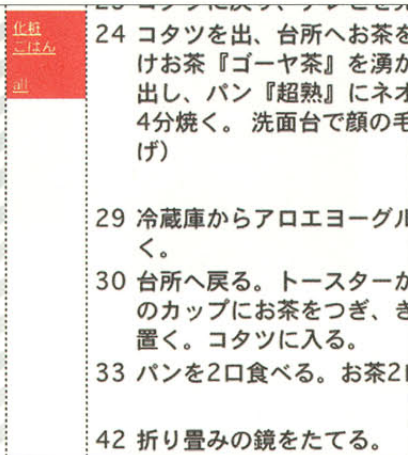
memopad
15 高橋笑子

memopad/Emiko Takahashi



パソコン

高校2年の夏から自分専用として愛用していたNECのPCが壊れた夜、「パソコンがないと生きていけない」くらいの勢いで本気で泣いて、その日の夜にネット上で注文してもらった2台目のPC、DELL。ととても大切にしています。きっとこれが壊れても大泣きするような気がする。



**化粧
ごはん**

- 24 コタツを出、台所へお茶を
けお茶『ゴーヤ茶』を湧か
出し、パン『超熱』にネオ
4分焼く。洗面台で顔の毛
げ)
- 29 冷蔵庫からアロエヨーグル
ク。
- 30 台所へ戻る。トースターか
のカップにお茶をつぎ、き
置く。コタツに入る。
- 33 パンを2口食べる。お茶2
- 42 折り畳みの鏡をたてる。

今まで取り組んできたウェブコンテンツの作成を、この機会をひとつの区切りとして卒業制作に選んだ。取り上げた主題は私生活。たった1日の行動を全て記録しウェブコンテンツに仕上げていく。大切にしたいのは、大きなものから小さなものへ広がっていくスケール感。

I chose to expand on the web contents creation work that I have been doing up until now, and take the opportunity to bring it to some kind of completion for my graduate work. The topic is my private life. I recorded all of my activities during just one day and turned this into web contents. I wanted to emphasize the sense of scale extending from big things to small.

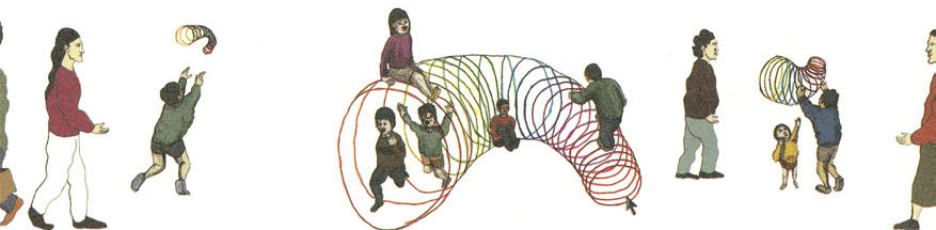
高橋笑子/Emiko Takahashi

1984年岐阜県生まれ。高等学校卒業後IAMAS入学。

Born in Gifu Prefecture in 1984. Entered IAMAS after graduating from High School.



起きてから眠るまでの14時間を、時間ごとのページに分け、その時間内に行っていた行動を選んで閲覧できる。映像やテキストなどのサブメニューはある選び方をしないとリンクが押せないうつくりになっている。I organized the 14 hours from when I woke up to when I went to sleep into a page for each hour, and the viewer can choose an activity that I performed in the particular hour and view it. The sub-menus such as video clips and text can only be linked to if certain choices are made.



aggregation

16 川崎鋼平

aggregation/Kohei Kawasaki

このソフトウェアは、コンピュータの計算によって生成された色彩や動きによって構成されたリアクティブなデジタルメディア作品である。色彩については、ニュートン、ゲーテに始まり、現在さまざまな研究がなされている。それらは、特に静止画に特化したものがほとんどである。また、電子メディアにおいても始めから色彩が指定されているものがほとんどであり、動きを加えた場合の研究はほとんどされていない。今回、私はプログラミングによってさまざまなインタラクションを制作した。それと同時に、マウスの動作や位置、オブジェクトの形態、操作方法によってインタラクティブメディアならではの、さまざまな色彩の変化や重なり、相互作用が起こるようになっている。

aggregation is a reactive electronic media device composed of various colors and movements generated by computer calculations. A variety of research has been done regarding colors starting with Newton and Goethe, and continues today. However, most of this research is specific to still images. Furthermore, in electronic media, in most cases, the colors are designated from the start, and hardly any research has been done into cases when movement is combined. For this project, I created various interactions using programming. At the same time, according to the way the mouse is operated and positioned, the form of objects and the method of operation, the colors change, overlap and interact in a way that is special to interactive media.



色彩については、RGBの1次色のカラーチャートを基準に配色し、作品の表示面はRGBの3色とも発光していない状態の黒(闇)に配色した。そうすることで、色光がより発光するという効果が得られるからである。また、オブジェクト自体は、白(光)を基準に配色してある。オブジェクトが重なりあって白(光)を放ったり、グラデーションの中に白(光)があることでそのオブジェクトがより美しいと考えたからである。

I made the color scheme using the RGB primary color chart as the standard, and made the display surface of the work a black (dark) color scheme with the three RGB colors not emitting light. This has the effect of allowing the light of the color to emit more light. Further, the objects themselves have a color scheme arranged with white (light) as the standard. I chose this because the objects overlap and produce a white color (light), and I thought that by having white (light) within the color gradation, the objects would appear even more beautiful.

川崎鋼平/Kohei Kawasaki

1981年東京生まれ。

Born in 1981 in Tokyo

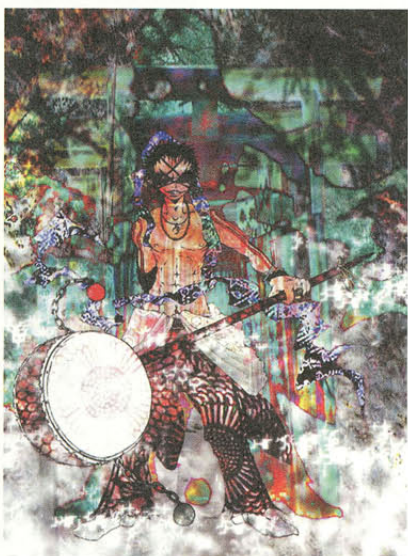
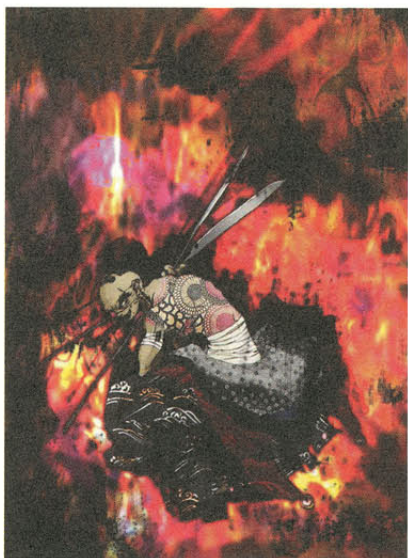




錬舞

17 外勢千晴

Colors Dance/Chiharu Tose



日本独特の柄である千代紙の美しさに魅せられ、それと私が創り出した人物・イラストとともに生かすことはできないだろうかと考えた。背景に写真を組み合わせて、一つの静止画であり芸術として極めようと制作した。私自身「色」に不思議と強く惹かれ、とても興味を持っていた。そこで今回の卒業制作にあたって自分の好きな「色」というものを心行くまで追求し、研究してみようと思い制作した。

I was deeply attracted by the beauty of Chiyo-gami, which is a uniquely Japanese type of patterned paper, and I wanted to see if I could produce a work combining this with the character illustrations I created. For the background, I put together photos to produce a single static image, and refined this as a work of art. I have always had a strangely strong emotional response to "color", and color has always interested me. Therefore, for my graduate work I wanted to do as much as I could to discover and research my favorite "colors" and this motivated me to create this work.

外勢千晴/Chiharu Tose

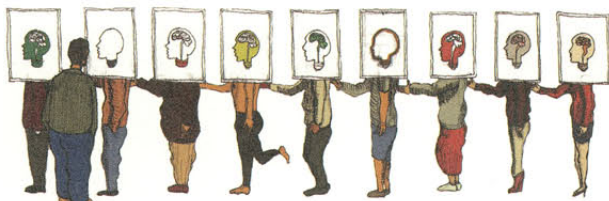
1983年愛知生まれ。旭丘高校美術科卒業。

Born in Aichi Prefecture in 1983. Graduated from Asahigaoka High School.



日本・和をイメージしたキャラクターをベースにそれを生かし、かつ彩色・色の美しさを表現。6枚それぞれ一つの色にまとまるように中心となる色を決めて、全体的にも美しく見えるよう「色」にこだわった。I based my work on characters that portray an image of Japan, and using these I also expressed the beauty of color. I decided on a central color, so that every 6 images had one color as their theme, and I arranged the colors to make the work appear beautiful overall.





IAMAS 2004 PR
18 梅景梢
IAMAS 2004 PR/Kozue Umekage

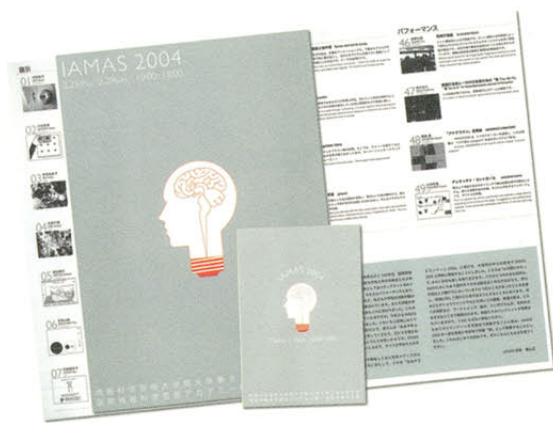


私にとって印刷物の魅力とは、単純ではあるが複製できることにある。複製できることによって、自分の作った物がたくさんの人に見てもらえるからだ。

IAMAS 2004の広報物のベースとなるイラストは、作品を制作するにあたり必要となる「発想」や「思考」を表現している。ポスターはバリエーションをすべて変えることで、配布した各地と卒業会場との繋がりを強調している。

For me, the attraction of print is simply that it can be reproduced. The ability to reproduce the material means that something I create can be viewed by many people.

The illustrations I created as the base for the IAMAS 2004 publicity material portray "ideas" and "thinking", which are necessary elements of creating an artwork. By creating a whole range of poster variations, I emphasized the link between the places where they were distributed and the Graduate Exhibition hall.



IAMAS 2004の広報物、ポスター・チラシ・ポストカード・パンフレットの作成。ポスターはシルクスクリーン印刷を使用し、20種類のバリエーションをつくり、広報用と展示用、それぞれ20枚ずつ印刷する。展示はポスターのみ。

I compiled the IAMAS 2004 publicity material, poster, flyer, postcard and pamphlet. The poster uses silkscreen printing. I made 20 variations and printed 20 copies of each to be used for publicity and for exhibition. I exhibited just the poster.

梅景梢 /Kozue Umekage

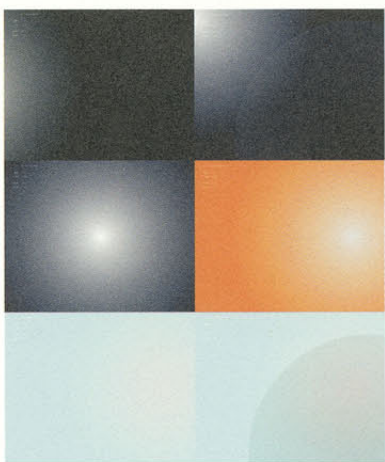
1983年滋賀県生まれ。高校卒業後、IAMASにてグラフィックデザインを学ぶ。

Born in Shiga Prefecture in 1983. After graduating from high school, she began studying graphic design at IAMAS.





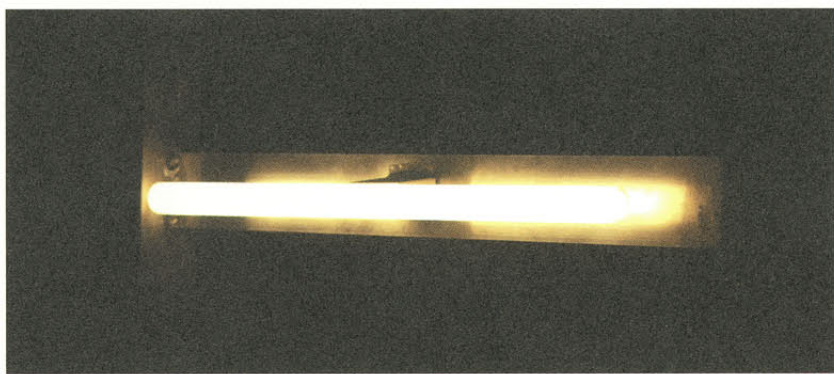
みちかけ
19 岡澤理奈
michikake/Rina Okazawa



このランプが生活空間にあることで部屋の灯りが月の満ち欠ける周期と呼応する。そうすることによって、自然環境と寄り添うように交感して生活していた日本古来の豊かな生活の価値観を提示した。主に都市で生活する社会人の使用を想定した。忙しい毎日の中で、家に帰ると、月の光りが出迎える。自室の中で、ほんのひととき、自然に囲まれるようなやすらぎを感じてもらえたら、と考える。



By having these lamps in one's living space, the light in the room acts in concert with the phases of the moon. I wanted to present the values of old Japan in which people lived in close communication with the natural environment. When you go home after a busy day, the light of the moon welcomes you. My hope is that when city people use this device in their own homes, they will be able to feel a sense of calmness, like they are surrounded by nature, even if only for a moment.



各照明器具はコンピュータに接続されている。ネットワークを介して月の情報のデータベースから輝面比や昇降時刻などを取得し、その値を照明器具の光量や色彩の変化にあてはめて、月のみちかけの情報を表示する。ひとめ見ただけでは分かりづらいほどゆっくりとした変化をしている。

Each lamp is connected to a computer. The ratio of the visible to hidden surface of the moon and the times of the rising and falling of the moon are obtained from a moon information database via the internet, and these values influence the changing light volume and colors of the lamps, depicting the information about the phases of the moon. The changes occur slowly, to such an extent that it is difficult to notice them at first glance.

岡澤理奈/Rina Okazawa

1980年奈良県生まれ。『Theatre Street』(2002年)、『移動書房 vol.001 PianoBook』(2003年)など、またパフォーマンス『ふれこと』(インターカレッジ コンピュータミュージックコンサート、2002年)、『333』(『アンチ・ポスト最先端の未来』、03年)がある。

Born in 1980 in Nara Prefecture. My works include "Theatre Street" (2002), "Idoshobo vol.001 PianoBook" (2003), and performances including "Furekoto" (Intercollege Computer Music Concert, 2002), and "333" ("The Future of Anti Post Contemporarism" 2003).

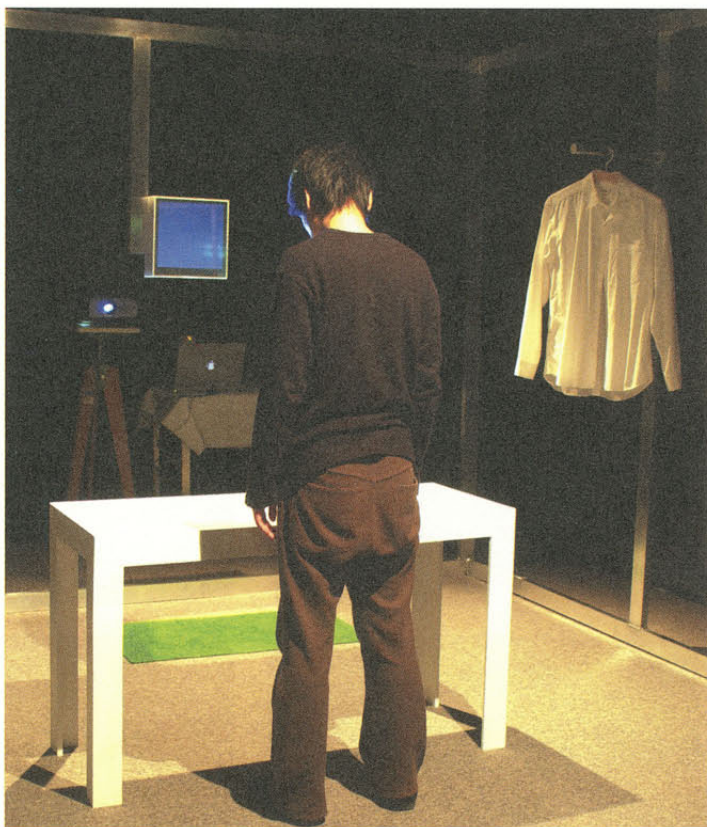


これらのプロダクトは、部屋の手元や足下を照らす間接照明としての役割を持ち、なおかつ月の情報を表示するインターフェイスとしての役割も持つ情報家電である。
These products are information appliances and serve to provide close-up indirect illumination as well as act as an interface to display information about the moon.



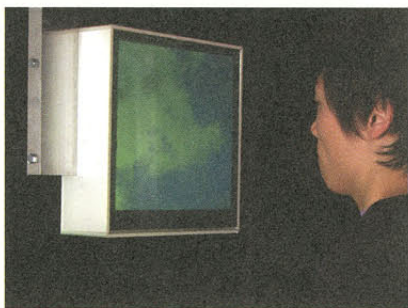


ie
20 櫻木拓也
ie/Takuya Sakuragi



天気予報、温度、時刻の情報を、自然な動きの中で受け取ることができるプロダクトの提案。鏡、机、フックと現在でも住居内によく目にするものである。時間や状況に応じて、ユーザー自身がON/OFFの役目をし、プロダクトの前で特定の動きを行うと、一定の時間、情報を表示してくれる。

This work proposes products that are able to sense information concerning weather reports, temperature and time from within natural movements. The interfaces are ordinary household objects, such as mirrors, desks and hooks. According to the time and situation, the existence of the user acts as the ON/OFF switch and by doing a certain movement in front of the product, a set time and information is displayed.



ミラーディスプレイは、天気予報、フックは外気温、デスクは時刻を知ることができるモノである。いずれもテレビ、コンピューター、携帯電話などの特定の端末に向かって情報を取得するプロセスでなく、住居内に多く存在することが予測されるプロダクトから自然な形で得ようとするプロセスの研究。

The mirror display can sense weather reports, the hook can sense the outside temperature, and the desk can sense time. Therefore, this is not a process to obtain information from particular information terminals such as a television, computer, mobile phone etc. but rather begins research into a process to acquire information in a natural way from products within the home.



櫻木拓也/Takuya Sakuragi

1978年愛知県生まれ。2002年3月 多摩美術大学美術学部生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻科卒業。同4月情報科学芸術大学院大学入学。
Born in Aichi Prefecture in 1978. Graduated from the Tama Art University Dept. of Product and Textile Design, Product Design course in March 2002. Entered the Institute of Advanced Media Arts and Sciences in April 2002.

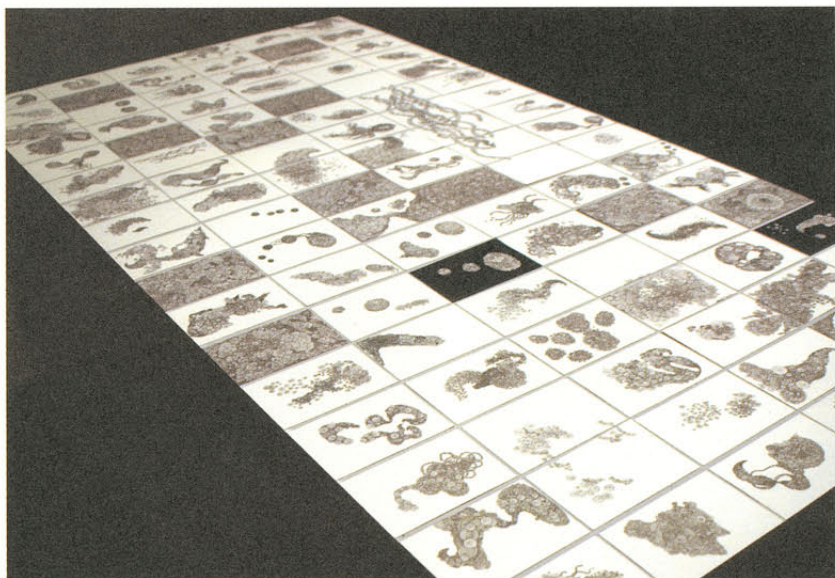




cooing
21 今尾日名子
cooing/Kanako Imao

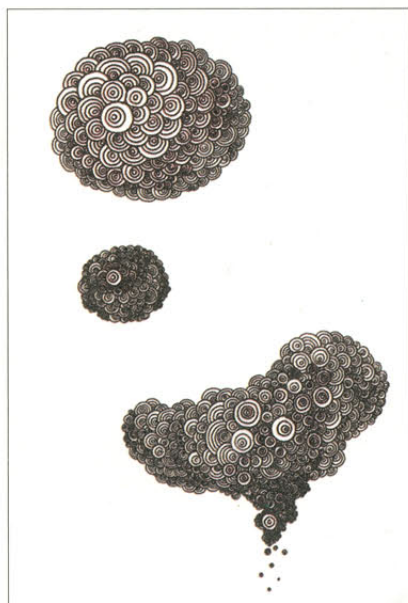
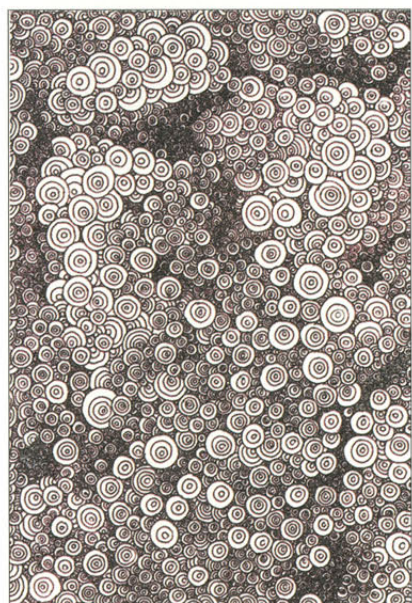
■同時開催 IAMAS 2004別館「郭」出展作家
DVDのボーナストラックで、「郭」の様子が
御覧になれます。

手が動くのに任せて無心に描いていったドローイング作品です。
This is a drawing work where I just let my hand run freely without any set plan in mind.



細かい模様のような、絵のようなものを描く事が、昔から好きだった。複雑な模様が画面に広がり、有機的な変化を遂げながら最終的に大きな一つの形が紡ぎ出される事には、自分で描いていながらもいつも魅了されていた。そんな小さい頃の落書きを、一つの作品として昇華させたいという思いからこの作品を制作するにあたっての動機に繋がっている。

I have always liked drawing things that are like a detailed pattern, and at the same time are like a picture. Even as I draw myself, I have always been fascinated by the way a detailed pattern spreads out on a screen, and while undergoing organic changes, eventually produces one big form. My desire to develop the scribbling that I used to do when I was little into a work of art motivated me to create this work.



今尾日名子/Kanako Imao

1981年岐阜生まれ。高校卒業後、IAMASにてアニメーションやドローイングの制作を開始。

Born in Gifu Prefecture in 1981. After graduating from high school, I began working on animation and drawing creations at IAMAS.

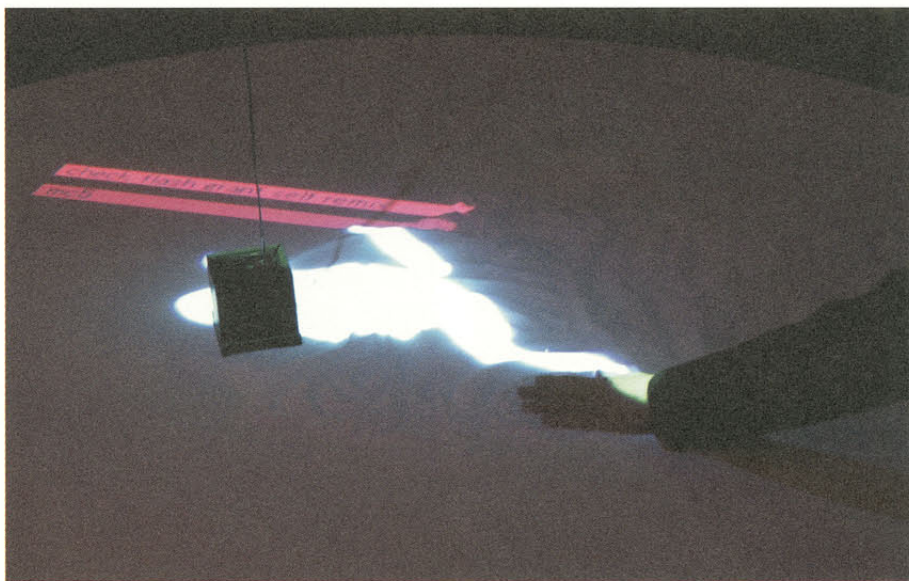




Elephant Machine

22 植田憲司

Elephant Machine/Kenji Ueda



ネットワークから果てること無く、流れ込む欲望の言葉がある。コンピュータの前に座っている誰かがタイプする検索ワードがそれだ。ファイル共有/交換ソフトを立ち上げる彼/彼女たちが欲するその言葉はととても切実で、嘘の無い声であり、同時にそれはシステムに捉えられ抑圧された欲望の形のように思える。奇形的なその欲望の形は、どれもステレオタイプでよく似通っているのだが、やはりひとりひとりの生がそこには顔を出している。

There are words of desire, which flow in and never disappear from the network. These are the search words entered by people sitting in front of their computer. The words they enter when they start up the file-sharing/swapping software express their raw and sincere desires, but at the same time these words are an anomalous form of desire which is captured and repressed by the system. These anomalous expressions of desire are all stereotypes and strongly resemble each other, but still contain the true voice of each individual.



インターネット上に形成されるネットワークのひとつにグヌーテラ・ネットワークがある。そこに流れるデータのひとつである、ファイルを探すための検索ワードをキャプチャーし、それを要素として床に配置された円形のスクリーンに映像を投影する。投影される映像は、用意されたいくつかの映像とリアルタイムにキャプチャーされた欲望のこぼれ(ファイル共有/交換ソフト上の検索ワード)である。

There is a network formed on the internet called Gnutella Network. My work captures search words for finding files, which is one type of data that enters this network, and using these words as elements, I project images onto a round screen laid out on the floor. The projected images are some images that I have prepared in advance as well as these words of desire captured in real time (search words in file-sharing/swapping software).

植田憲司/Kenji Ueda

1979年京都市生まれ。横浜国立大学卒業。「紙ゲーム機プロジェクト2000」がフィリップモリスアートアワード2000受賞、同作品を国内外で展示。キュレトリアルワークとして、「身体をデザインする」(複眼ギャラリー、大阪、2002年)などがある。

Born in Kyoto in 1979. Graduated from Yokohama National University. His work "Paper Game Machine Project 2000" was awarded the Philip Morris Art Award 2000, and was exhibited both in Japan and overseas. His curatorial works include "Projecting the Body" (Fukugan Gallery, Osaka, 2002).





"KOTODAMA"

23 山川 K. 尚子

"KOTODAMA—Primal forms of communication using interactive voice containers"
/Hisako Kroiden Yamakawa



この作品は、普段、人がメッセージを交換する際に忘れられがちな「メディアの存在」を、観客に意識させることを目的としています。私が感じている「メディアのボリュームのイメージ」を立体に置き換えることで、視覚的にも身体的にも、メッセージを含んだメディアの移動を体感できるように表現しようと試みたものです。

The aim of this work is to make the viewer conscious of the "existence of media" that people usually tend to forget when they exchange messages. It attempts to express the movement of the media, which contains the message, so that it can be felt both visually and physically by transposing 3-dimensionally "the image of media's volume" which is felt.



展示会場にはマンガの「ふきだし」の形をイメージさせる立体が浮いています。この「ふきだし」形の立体には、観客が「ふきだし」から伸びたしっぽからメッセージをその中に残すことができるようになっています。観客は、前の人が「ふきだし」の中に残したメッセージを聴診器を使って聞く(取り出す)ことができます。観客がメッセージを聞いて、その中がからっぽになると、この「ふきだし」は徐々にしぼみます。次に、観客が「ふきだし」のしっぽを掴んでメッセージを入れ、次の人にメッセージを残します。「ふきだし」はメッセージが入ると、徐々に膨らみ、次に聞く人にメッセージを届けます。

Three-dimensional shapes that make you imagine "speech bubbles" from comics float in the exhibition hall. Viewers can leave messages in the three-dimensional shape through the tail extending from the "speech bubbles". The viewers can also listen to (retrieve) the message that the person before them left in the "speech bubbles" using a stethoscope. When a message is retrieved and the bubble becomes empty, it gradually shrinks. After that the viewer inserts a new message using the tail and leaves it for the next viewer. When a message is recorded inside, the shape grows again gradually and the message is delivered to the next viewer.

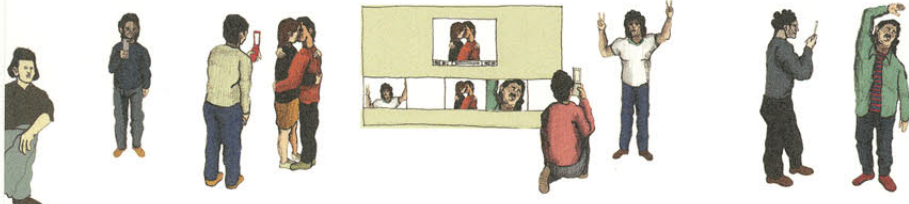


山川 K. 尚子/Hisako Kroiden Yamakawa

1977年岐阜県大垣市生まれ。オーストラリア留学を経て京都市立芸術大学を卒業後IAMASへ。作品に「tells-phone」(Gallery ITEZA、京都、2003年)、「KOTODAMA」(日本バーチャルリアリティ学会第8回大会、岐阜、2003年)など。

Born in Gifu Prefecture, Ogaki City in 1977. Has been an exchange student in Australia. Entered IAMAS after graduating from Kyoto City University of Art. Produced works "tells-phone" (Gallery ITEZA, Kyoto, 2003), KOTODAMA (8th Contest of the Virtual Reality Society of Japan, Gifu, 2003) and others.



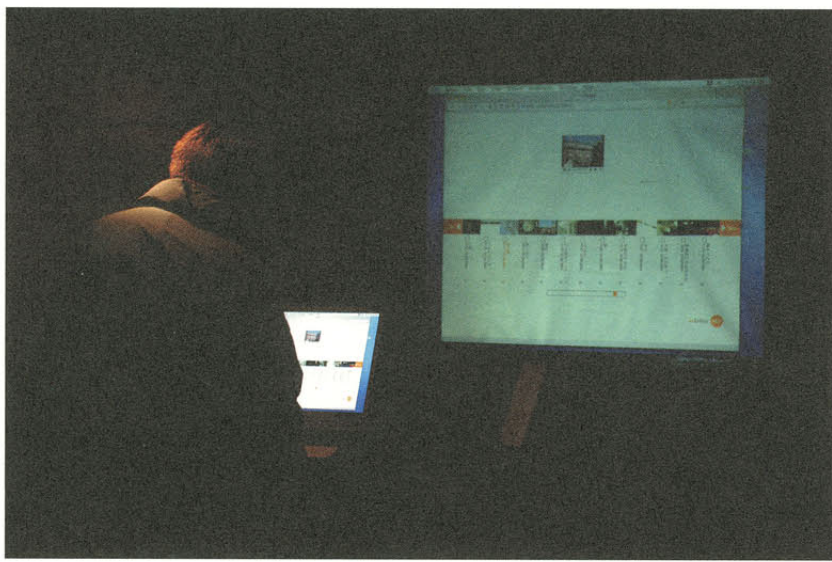


Diary

24 西山千晴 山田興生

Diary/Chiharu Nishiyama+Kouki Yamada

カタログや、映像の制作をし、それぞれのメディアの特性を知りました。その経験から、より身近なツールを使って映像を撮影し、楽しむことができなかつたのがきっかけになりました。
 Creating catalogues and images I came to understand the characteristics of the media necessary to do that.
 This experience made me think that it might be pleasant if you could shoot film using more appropriate tools and that became the reason that I created this work.



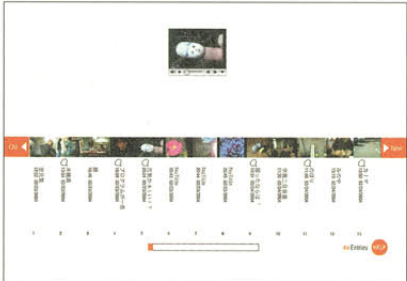
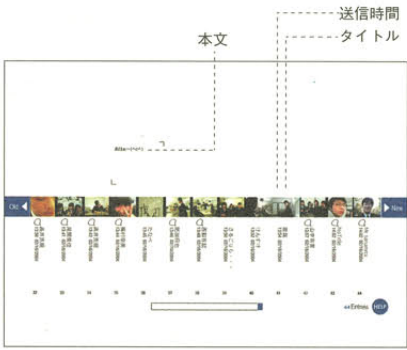
Diaryは携帯電話で撮影した動画をweb上にリアルタイムで公開するシステムの構築と、そのwebのインターフェイスをデザインしたものです。特定のメールアドレスに送られたムービーデータは、件名、本文とともにウェブ上に自動的にレイアウトされていきます。

Diary designs the construction of a system that lays out animations filmed by a mobile phone on the web in real time and its web interface.

The movie data sent to certain mail addresses is automatically laid out on the web together with the subject and the body of the mail.

■ Diary使用手順

- 1.登録する前に
携帯電話の機種を確認します。動画を送信できる機種のうちnancy形式を除くすべての携帯電話で使用できます。
- 2.登録する
web上の登録フォームに携帯電話の名前とメールアドレスを入力します。各ユーザー専用のメールアドレスと、ホームページのURLが記載されたメールが届きます。
- 3.撮影する
カメラを起動させて、動画を撮影します。動画の撮影時間や容量は各機種に依存します。
- 4.送信する
撮影した動画を添付して、件名、本文など記入し、各ユーザー専用のメールアドレス(例;□□□□@diary.ilil.jp)に送信します。またこのメールアドレスを友達に教えることで、友達も日記に動画を送ることができます。
- 5.鑑賞する
各ユーザー専用のURL(例;http://diary.ilil.jp/~□□□□)にコンピュータをつかってアクセスします。送った動画がタイトルと送信時間、本文とともにウェブページに表示されます。
- 6.編集する
Editors modeのページにアクセスすれば、web上でテキストの編集ができます。



西山千晴/Chiharu Nishiyama

1978年埼玉県生まれ。大学卒業後IAMASに入学。

Born in Saitama Prefecture in 1978. Entered IAMAS after graduating from university.

山田興生/Kouki Yamada

1982年長崎県生まれ。

Born in 1982 in Nagasaki City.



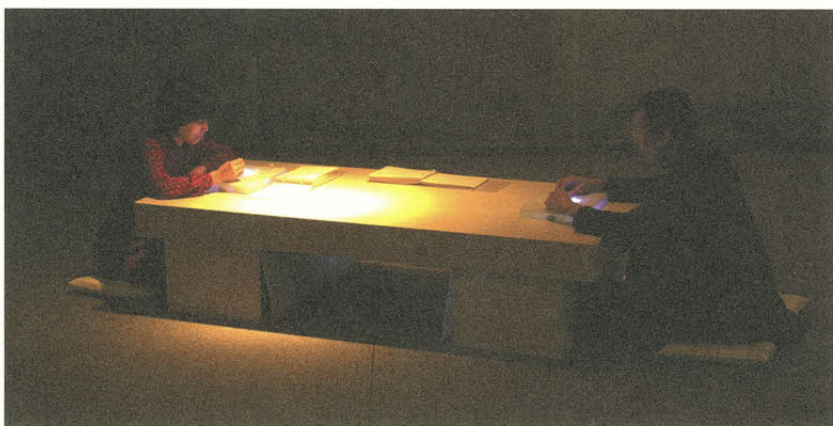
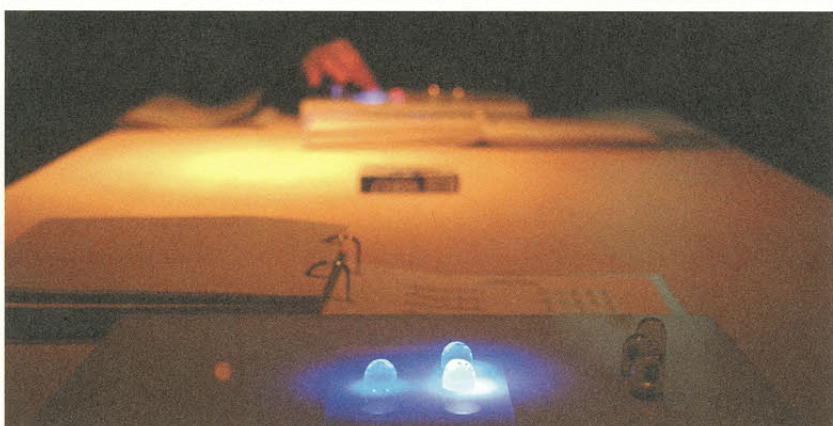
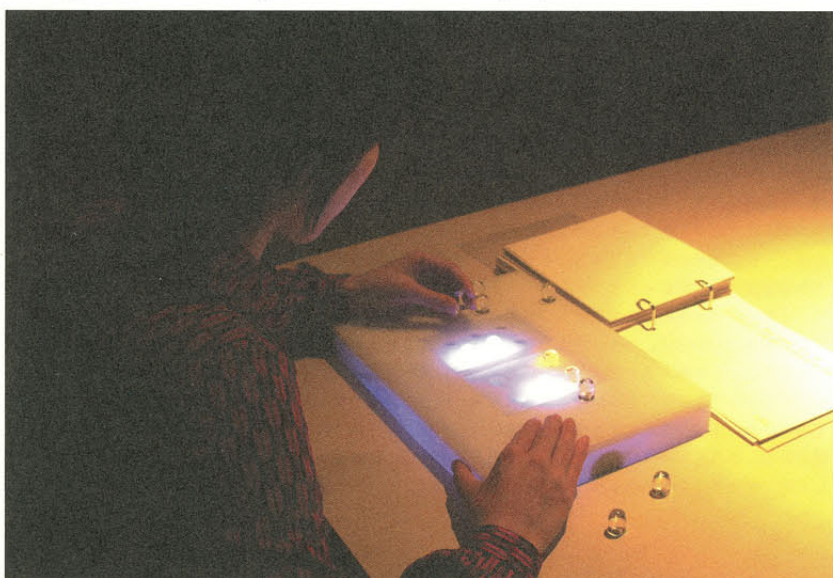


音点字：点字を楽しく学ぶためのシステム

25 福森みか

Ototenji: A device for learning Braille for the non-visually impaired / Mika Fukumori

目が不自由な人が使う点字を、触覚、聴覚、視覚を使って、見える人も楽しく学べる装置です。点字を知るきっかけとなることを試みています。
Ototenji is a device that allows people who can see to easily learn Braille used by the visually impaired people, with the help of their eyesight, hearing and touching sensations. It is an attempt to interest people in learning Braille.



縦3点横2列の6つの穴に、点字の点に見立てたブロックを差し込む。差し込んだブロックの形が点字の形になるとき、その音が鳴る。さらに、点字の母音を示す部分が発光する。

Blocks that represent the points in Braille are inserted into a panel with 6 holes (two columns with three points each). When the figure is in the Braille sequence a sound sounds. Furthermore, the portion that shows the vowels lights up.

福森みか / Mika Fukumori

1967年熊本生まれ。1987年武蔵野美術短期大学卒業。2002年国際情報科学芸術アカデミー卒業。

Born in 1967 in Kumamoto. In 1987 graduated from Musashino Art University, College of Art and Design. In 2002 graduated from the International Academy of Media Arts and Sciences.

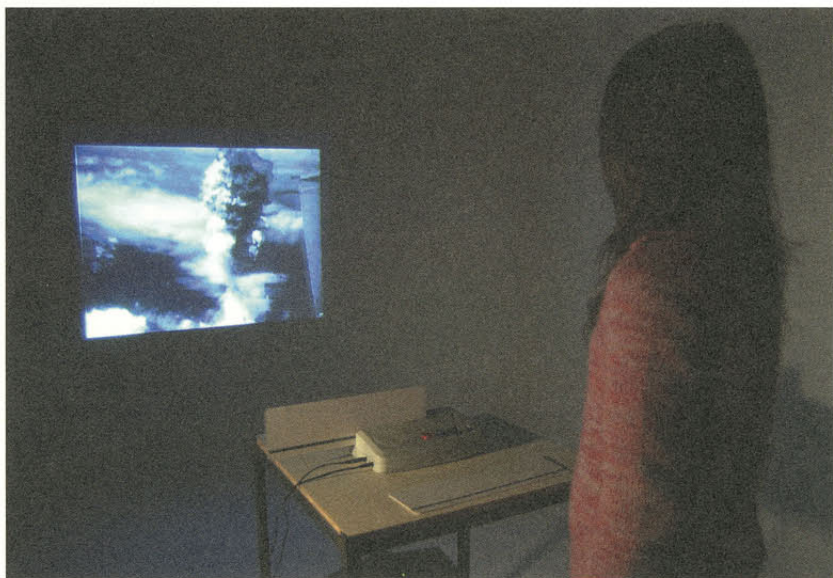




光は前方から、影は後ろへ

26 山城大督

on the atomic bomb flash/Daisuke Yamashiro



あの強力なフラッシュ。平坦な地中で育った僕達、日本人。「来たるべき何か」を期待しながら待つ世代。

僕は、「思考する事を放棄し、期待しながら待っていた僕達」について考えるべきだ。日本人の歩んできた道、僕が育ってきた時代について、考えなおすべきだ。

That blinding flash. Us Japanese, who grew up under calm skies. A generation waiting and hoping for "something to come".

I believe that we should take a look at "this generation, which has given up thinking and just waits and hopes". We need to reconsider the history of the Japanese people and the era in which I grew up.



カードプレイヤーインターフェイスを用いた、映像インストール。磁気テープの付いたカードと、そのカードを再生させる事により映像が投影される装置(カードプレイヤー)からなる作品。カードがプレイヤーで再生されると、各々のカードによって違う映像がスクリーンに投影される。

投影される映像は以下の3つ。

「1945年8月6日広島原爆投下の記録映像」、
「1945年8月9日長崎原爆投下の記録映像」の2つ、そして「2001年9月11日アメリカ同時多発テロ、WTCビル崩壊の記録映像」を天地逆さに投影。



This is an image installation that uses a card player interface. It consists of cards having magnetic tape, and a device for

projecting images (when the cards are played by card player). When the cards are played in the player, a different image for each card is projected onto the screen. The following three images are projected: 1) the recorded image of the atomic bomb being dropped on Hiroshima on 6 August 1945, 2) the recorded image of the atomic bomb being dropped on Nagasaki on 9 August 1945, and 3) the recorded image of the terrorist attacks in America on 11 September 2001 and the destruction of the WTC building. The latter image is projected upside down.

山城大督 / Daisuke Yamashiro

1983年大阪生まれ。大阪市立工芸高校映像デザイン科卒業・インターメディウム研究所・IMI「大学院」講座M0コース修了。

Born in Osaka in 1983. Graduated from Osaka City Kogei High School, Projected-image Design Course, and studied at the Inter Medium Institute, completing the Inter Medium Institute Graduate School M0 course.



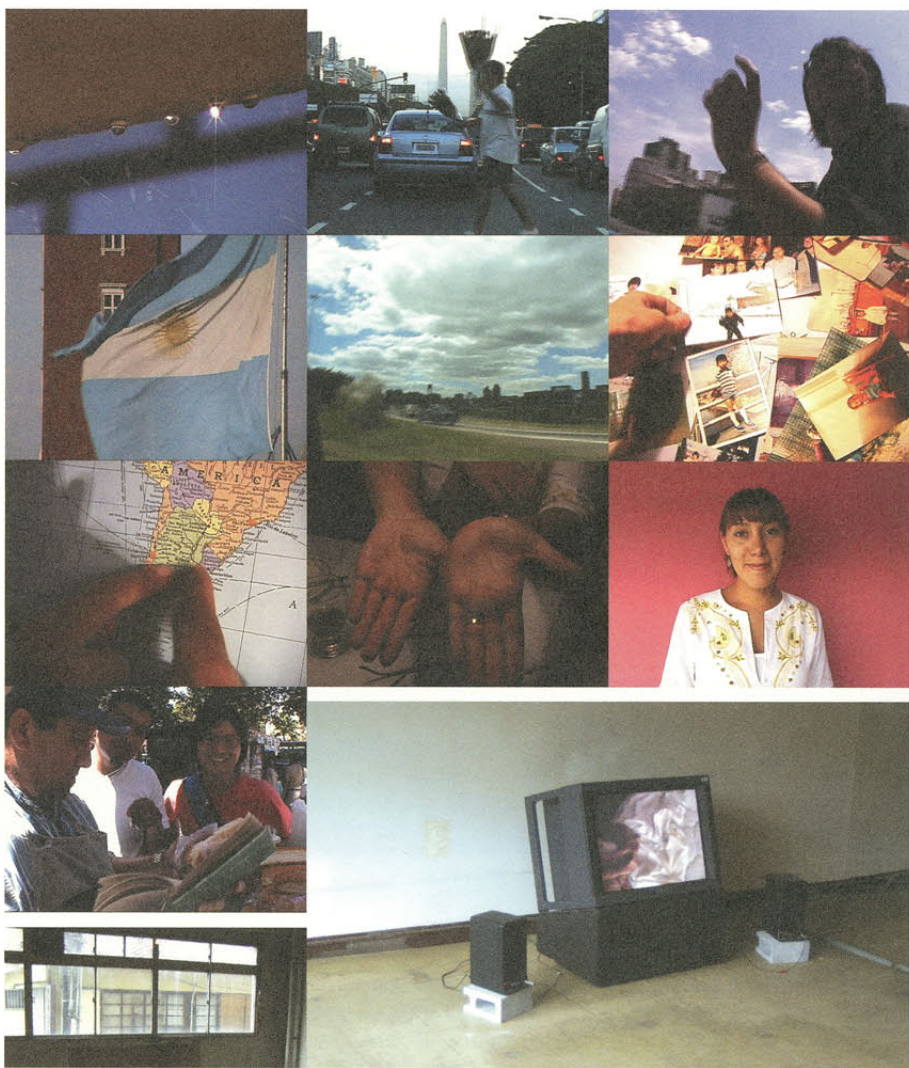


1979221

27 桜木美幸

1979221/Yoshiyuki Sakuragi

■同時開催 IAMAS 2004別館「郭」出展作家
DVDのボーナストラックで、「郭」の様子が
御覧になれます。



身体感や現実感が変化する昨今、体を伴った行動を起こすことについて考えました。

Nowadays when the bodily feelings and the sense of reality change, I considered an action that moves the body.

1979年2月21日生まれ。地球の反対側で自分と同じ日に生まれた人と25年目の誕生日を一緒に迎えたい。僕は生まれてから一度も日本を出たことがなかったし、日本語しか話せないけれど、1人でその場所まで探しに行くことにした。2004年2月9日から2月21日までのドキュメント。

I was born on 21 February 1979. I wanted to find someone on the other side of the world who had the same birthday as me and celebrate turning 25 together. I had never been overseas before and can only speak Japanese, but I decided to go and look for this person by myself. This work documents my trip from the 9th to the 21st of February.

桜木美幸 /Sakuragi Yoshiyuki

1979年2月21日生まれ。2001年度からIAMASスタジオ科CGIコースに在籍。卒業後の2003年度は研究生として活動。

Born on 21 February 1979. After graduating from university he entered the IAMAS CGI course and is making image works. He was a research student in 2003.



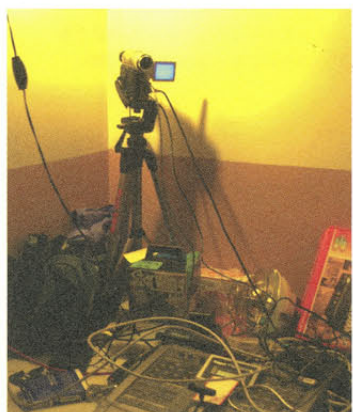


複眼狂想レッスン

28 丸尾隆一

Compound eyes' wondering lesson/Ryuichi Maruo

■同時開催IAMAS 2004別館「郭」出展作家
DVDのボーナストラックで、「郭」の様子が
御覧になれます。



私がすでに撮影した映像と、展示会場の様子を中継する映像とテレビ放送が自動的にスイッチングされ、そこに字幕やフレームエフェクトやフェードイン、フェードアウトなどがリアルタイムに合成され、ラジオや電話の音声などが無作為にインサートされる。しかし、この映像の中には、スイッチングによる意図的な数秒間が自動的に生成されてしまう。それを自動的と思うのは、私たちが普段見ている映像にも、その作者の意図とは無関係に、意味をでっち上げる自分がいるからだと思う。



カットの順序、タイミング、字幕、画面の比率とフレーム、固定カメラ。これらの要素をオートマチックに変化させ構成された日常の記録映像。そこで繋がりが続ける映像は、私が制作したという事実からかけ離れて行くような感覚を生む。しかしそれだけでその映像が一人歩きするような事はない。

ある意図を経て映像が目の前に流れても、どれだけの人かその意図と付き合う事を意識して見ているだろうか。むしろ、そのような意図とは無関係に、すぐに映像は多くを語りだす事を私たちは幾度となく無意識に体験しているはずである。だとすれば、私が作為的な意図を放棄して出来上がる映像を見せた時、見る物に語りかけられる言葉やイメージは一体誰の物であり、それをどのように受け止めるのだろうか。今作品はそういう意図を経て制作された。



The video automatically switches between footage that I had filmed in advance, live footage of the exhibition hall, and a television broadcast. Subtitles, frame effects, feed-ins, feed-outs and so on are synthesized in real-time, and sounds from a radio and phone etc are randomly inserted. However, in this video, using a switching system, several seconds of non-random footage are automatically generated. Likewise, with regard to video images that we view on a daily basis, I think that we ourselves make up the meaning without regard to the intentions of the creator.

The making of a video, ie the order of cuts, timing, insertion of unrelated subtitles, the proportion and frame of the screen, a fixed camera. The daily recorded video which is made by changing and constructing these elements automatically. The video which continues being connected induces feeling which is widely different from what that I made. But just only doing that, it wouldn't become completely removed from my intentions and take on a life of its own.

If the video was projected on front of us with special intention, we are not really conscious of the extent to which we live with the intention. Rather we should often be experiencing unconsciously that a video begins to tell many things immediately to us regardless of such an intention.

If so, when I create and present a video work eliminating my intentions and deliberating actions as much as possible, to whom does the words and images address to the viewers belong? And how would viewers respond to it? This installation was made through such intention.

丸尾隆一/Ryuichi Maruo

1983年大阪生まれ。大阪市立工芸高校映像デザイン科を経てIAMASに入学、卒業後の2003年度は研究生として活動する。

Born in Osaka in 1983. After studying design at Kogei Senior High School, Osaka he entered IAMAS and after graduation became a research student.





チェア ザディファレンス

29 真鍋大度 bari

Chair the difference/Daito Manabe+bari

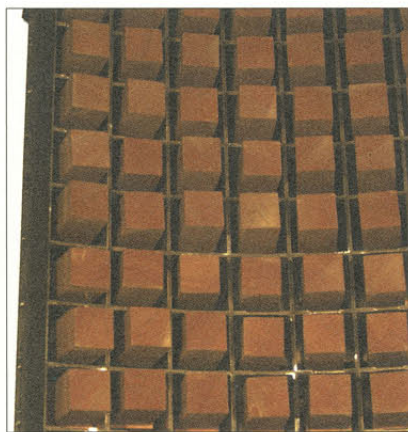


この作品は光の一切入らない部屋でヘッドホンをして、マトリクス上に配置された振動を与える椅子に座り、集中する事で聴覚と触覚の差異を体験するというものです。

This work gets participants to enter a completely dark room, put on headphones and sit on a chair that gives off vibrations arranged on a matrix. By concentrating, the participant experiences the difference between sound and touch.

協力：株式会社マテリアル
オンキョーライブ株式会社

support:Material CO.,LTD
ONKYO LIV CO.,LTD



耳から伝わる音と体を振動させる事によって内部から伝わる音との差異を、そして触覚と聴覚の差異を体感してもらう事を目的としています。干渉や共振を日常では体験することの無い場所で発生させる事で、通常では起こり得ない感覚を味わってもらう事も狙っています。(体験していても気づく事が少ない)

The object of my work is to enable people to experience the difference between the sounds that they hear and the sounds that come from within when their body is made to vibrate, and the difference between the sense of touch and sound. By producing interference and resonance in a place where this cannot normally be experienced, I wanted to allow people to experience something out-of-the-ordinary, or something that usually goes unnoticed even if experienced.

真鍋大度 /Daito Manabe

1976年東京生まれ。東京理科大学理学部数学科卒、システムエンジニア、プログラマーを経てIAMASへ。
現在、東京芸術大学美術学部先端芸術表現科非常勤助手。

Born in Tokyo in 1976.Graduated from Tokyo University of Science, Faculty of Science majoring in mathematics, and after working as a systems engineer and programmer, entered IAMAS.

Currently a part-time assistant at the Tokyo National University of Fine Arts and Music, Faculty of Fine Arts, Department of Inter Media Art.





煙舞

30 ジャン=マルク・ベルティエ

Kemuri-mai/Jean-Marc Pelletier



「煙舞」は「始まり」と「終わり」のある作品で、つまり時間に存在して、インスタレーションと言えない。しかし出演する人がいないのでパフォーマンスとも言えまい。ある時間、ある空間を少人数の人々が共有して楽しむはかない踊りである。

Kemuri-mai is a piece that has a beginning and an end, in other words exists in a specific time frame. In that sense it cannot be called an installation. However, since there is no performer, it cannot truly be called a performance work either. It is an ephemeral dance witnessed by a few people who happen to share the same space, the same moment.



この作品では、線香から立ち昇る煙の動きや形の変化によって音楽が変わる。煙はビデオカメラで撮影され、自作のコンピュータプログラムによってその映像が解析される。形態を評価するパラメータが音の種類を決める。煙を揺らす風は観客の息だけで十分であり、人数によって煙の反応が自然に変わり、音楽の雰囲気が決められる。

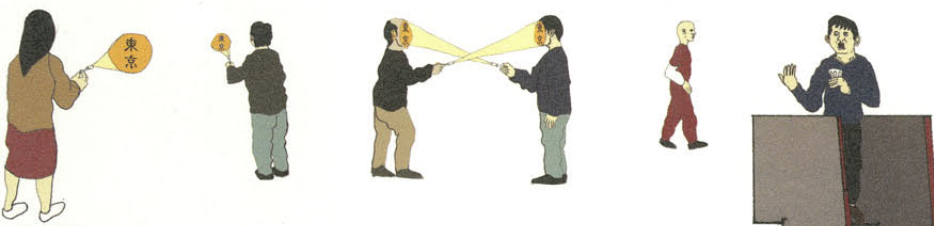
As the smoke from a stick of incense rises, sways, twists and disperses, the musical score follows these movements, as though dancing to the plume's motion. The audience finds itself in the center of a fragile and subtle interaction between sounds, sights and fragrance in an ephemeral ceremony.

Jean-Marc Pelletier/ジャン=マルク・ベルティエ

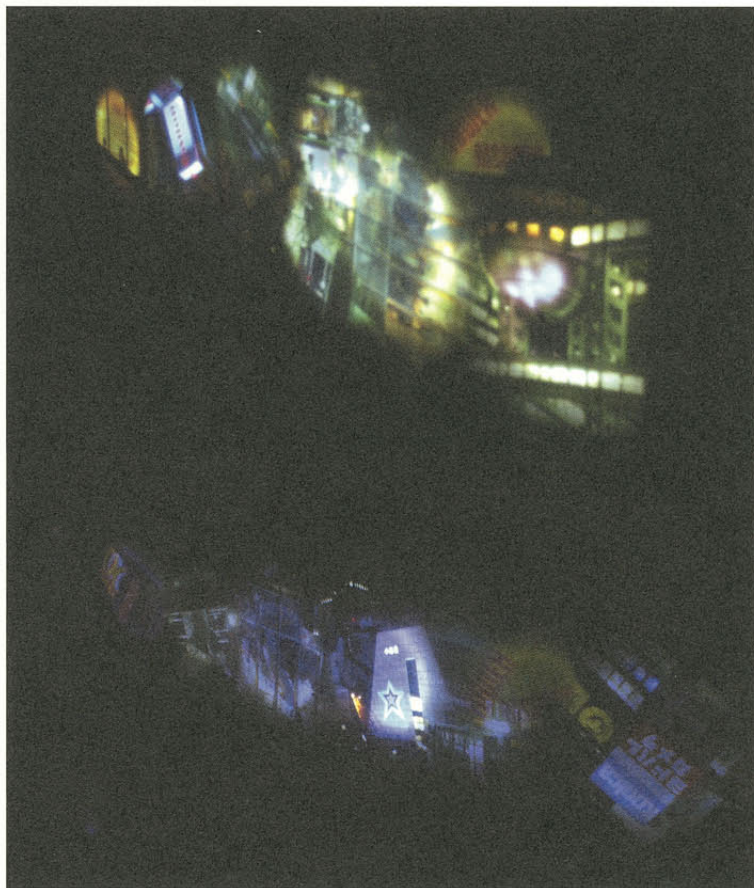
カナダモントリオール生まれ。母国では電子音楽の作曲を勉強しミュージックコンクレートや現代ダンスの音楽を造る。1999年来日、2002年IAMASに入学。カナダ、アメリカ、日本にて作品を発表し、2003年にカナダ電子音楽協会のTime Playsコンペに入賞。

Born in Montreal, Canada. While at Concordia University, studies electro-acoustic music and composes musique concrete pieces as well as contemporary dance soundtracks. Moves to Japan in 1999 and enters the Master's programme at IAMAS in 2002. Has presented pieces in Japan, Canada and the United States. 5th place at the 2003 Jeux de Temps/Time Plays electroacoustic music competition.





ジオラマ
31 萩原健一
Dioramas/Kenichi Hagihara



映像行為を「おみやげ」と捉える。遠くの世界から手のひらサイズの風光を持ち帰り、一つの箱の中で都市景観が再現される時、一つのイメージが立ち上がってくる。数々の「東京」の光がケースの中で輝く。その姿はまぎれもない東京のイメージであるように思う。光がケースから取者の手に渡る事、映像行為の持つ側面を感じることが出来る。



I considered the act of filming as being like a "souvenir". From a far away place (Tokyo), I took away some palm-size scenery, and when I reproduced this cityscape inside a box, a particular image of the place emerged. The many scenes of "Tokyo" shining inside the case combine to create an image of Tokyo. I hope that this aspect of the act of filming will be able to be felt when the light is taken out of the case and comes into the hands of the viewer.

暗い部屋の中にショーケースが配置されている。ショーケースからは光が漏れている。ケースの中には写真フィルムが仕込まれた映像投影装置(小型プロジェクターライト)が入っている。収納された光景の断片は、それぞれ一つの視野対象を分割したものである。いくつもの光は暗闇に像を投影し、かつての風景を再現する。鑑賞者はケースの中からライトを持ち出し暗室の中を歩き進む。

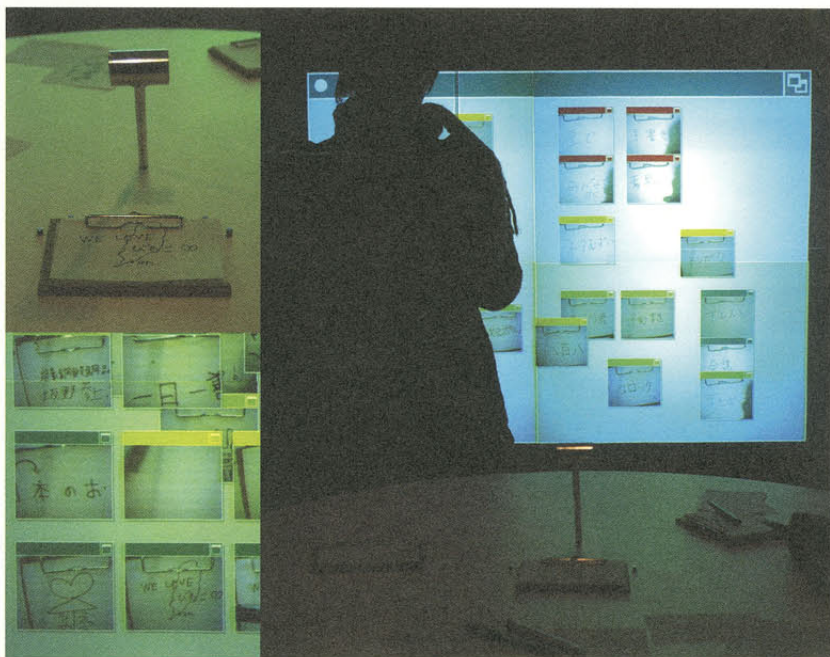
A showcase is placed in a dark room. Light is escaping from this showcase. Inside this case is an image projection device (small projector light) containing photographic film. The stored fragments of scenery are each a segment of one object of vision. Many lights project the image into the dark, and reproduce the landscape of the past. The viewer takes a light from the case and walks around the dark room.

萩原健一/Kenichi Hagihara

1978年山形生まれ。2002年国際情報科学芸術アカデミー DSPコース入学。

Born in Yamagata Prefecture in 1978. Entered the International Academy of Media Arts and Sciences DSP course in 2002.





壁に情報を入力する壁型インターフェイスの研究の一環として、ブレインストーミングを支援するツールを制作した。デジタルテクノロジーによって、ブレインストーミングを円滑に進めることを支援するが、PCを用いたブレインストーミングツールとは異なり、従来のブレインストーミングと共通した身体的なインタラクションを用いて、誰でも愉しく手軽に利用することができるツールを目指した。

As part of my research into wall-type interfaces for inputting and outputting information onto a wall, I developed a tool to support brainstorming. Using digital technology, this tool helps people smoothly carry out brainstorming activities, but unlike brainstorming tools using a computer, it encompasses physical interaction in a similar way to how brainstorming was conventionally conducted, and aims to be a tool that anyone can use easily and enjoyably.



システムは、壁型インターフェイスとその前に置かれた机、人数分のA6サイズのバインダーで構成される。ブレインストーミングのアイデアを入力するには、各々のバインダーに挟まれたメモ用紙に手書きで記入し、机の所定の位置に置く。壁型インターフェイスに表示された手書きのメモは、手で触って、移動・編集などができる。

The system is composed of a wall-type interface, a desk placed in front of this, and A6-size binders corresponding to the number of users. In order to input the brainstorming idea, a person writes by hand on a memo sheet inside their binder and places it on a designated position on the desk. This handwritten memo is displayed on the wall-type interface and by touching it, it can be moved and edited.

福田伸矢/Shinya Fukuda

1979年京都府生まれ。成安造形大学卒業。第7回学生CGコンテスト(2001年)優秀賞受賞。日本バーチャルリアリティ学会第8回大会(岐阜、2003年)、相田みつを美術館インタラクティブ展示(東京、2003年)に参加。

Born in Kyoto Prefecture in 1979. Graduated from Seian University of Art and Design. Received an Excellence Award in the 7th Student CG Contest. Participated in the 8th Contest of the Virtual Reality Society of Japan (Gifu, 2003) and the Mitsuo Aida Museum Interactive Exhibition (Tokyo 2003).

藤原徹/Akira Fujiwara

1979年大阪府生まれ。京都工芸繊維大学卒業。「emocao art.ficial」展(ブラジル、2002年)で、Info.Scapeプロジェクトが制作した「info.table」展示、相田みつを美術館インタラクティブ展示(東京、2003年)に参加。

Born in Osaka in 1979. Graduated from Kyoto Institute of Technology. Took part in the exhibition of "info.table" created within the Info.Scape project at "emocao art.ficial" exhibition (Brazil, 2002), in the Interactive Exhibition in the Mitsuo Aida Museum (Tokyo, 2003).



33 池田泰教
Seven by Seven/Yasunori Ikeda

映像を使って物語るのではなく、毎日の現実と即興的にセッ
ションすること。カメラは、そのためにしかありません。2003
年11/14-2004年元旦までの7週間、一日49秒の、49日間。撮
影というパフォーマンスの、記録。

This work is not trying to tell a story through the im-
ages, rather it is an impromptu dialogue with everyday
reality. The camera only exists for that purpose. My
work records the "performance" of filming over 7 weeks

from November 14th 2003 to January 1st 2004, filming
for 49 seconds each of the 49 days.

まず最初に、個人として、この、前の前の世紀のテクノロ
ジーときちんと向かい合うべきなんじゃないかと思いま
した。体験として、それをまず、やる必要を感じました。
撮られたもの、フレームの中に何を入れたか、じゃなく
て、撮影者の衝動も込みで、撮影するっていう行為その
ものを捉える必要が、あります。そうなる、撮影者はもう
隠れることはできない。そこにカメラがあることも含め
て、ようやく、撮ったっていうことになるんじゃないかと

も考えました。撮影は、なんだか儀式的で、撮影者と被写
体に必ず影響を及ぼします。その経過を丁寧に捉える必
要もありました。

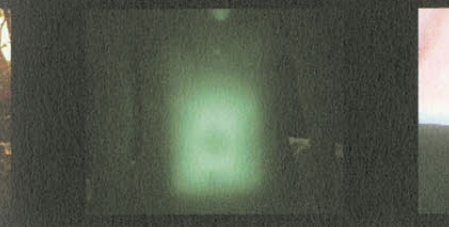
First of all I thought that I myself needed to properly
understand the technology of the century before last.
I felt it was important that I came to terms with the
technology through my own personal experience. It

is necessary to consider the act of filming itself; in
other words, not the subject that is filmed, but rather
the impulses of the cameraman and the images that
he or she feels the urge to capture. By doing this, the
cameraman can no longer hide. I thought that "filming"
only takes place in the context of the cameraman and

existence of a camera. The act of filming is somehow
ritualistic, and this always has an effect on the cam-
eraman and the subject being filmed. Therefore, I thought
it was necessary to capture this process in detail.

池田泰教/Yasunori Ikeda

1976年福島県生まれ。イメージフォーラムフェスティバル2001審査員特別賞、SICF@nifty Open Art2001オペラ賞、
水戸短編映画祭2002審査員特別賞などを受賞、オーバーハウゼン映画祭などに参加。
Born in 1976 in Fukushima Prefecture. Image Forum Festival 2001 honorary mention, SICF@nifty Open Art
2001 Opera prize, Mito Short Film & Video Festival 2002 honorary mention, participated in Oberhausen Inter-
national Short Film and Video Festival etc.



メヒメヒ
34 岡田理絵
MEXIMEXI/Okada Rie

メヒメヒとはメヒコすなわちメキシコのメヒメヒ、私の造語で
す。意味はなくて音の響きでとりました。何だか野蛮で愉快な
感じがいいと思って。このアニメーションは私の中の「メキシ
コの感覚」を表そうとしたものです。あの濃密でダイナミック

でどこか性的な感じ...とか言葉で言えない色んなことを
表せたらと思いました。

Meximexi. I made up this word inspired by the sound of
Mexico. There is no meaning in the word, but I liked
the sound. It is wild and cheerful. This animation ex-
presses the "feeling of Mexico" that is inside me. That

strong, dynamic, somewhat sexual feeling... and other
things that I cannot express with words.

黒ペンで一枚一枚描いてそれをコンピューターに取り込
みプレミア上に並べて創った比較的アナログな部分と、パ
ーツを手描きして取り込んでアフターエフェツ上でア
ニメートした部分の二種類で構成されています。白黒に

した理由は描画のタッチによる線のダイナミズムの表現
に集中したかったからです。音楽はスタジオ2の鈴木君
と福島君にお願いしました。

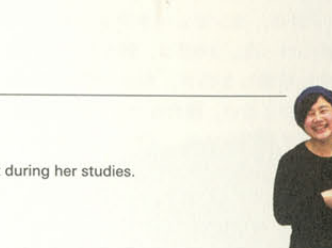
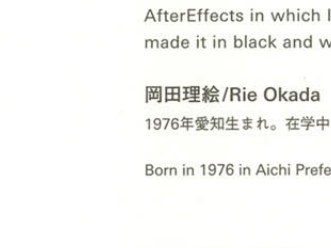
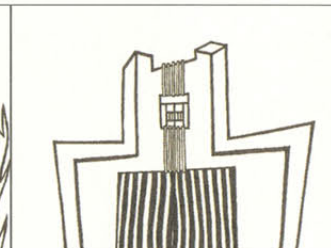
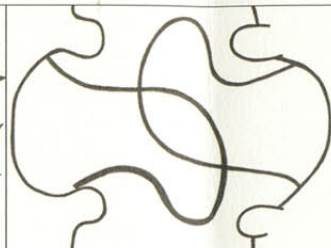
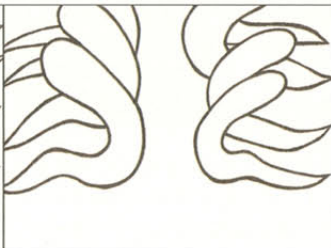
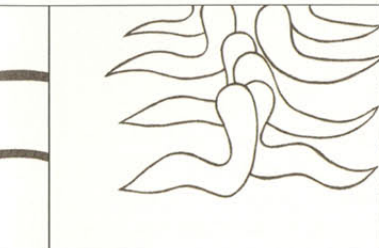
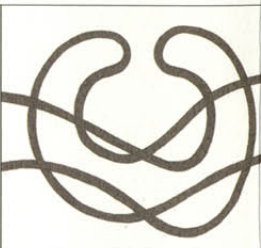
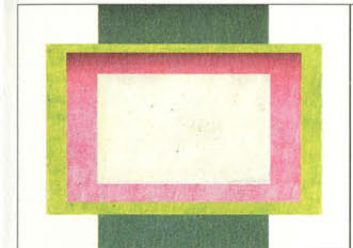
I have inserted pictures that I draw one by one with a
black pen on a computer and created the work in two
kinds, - a comparative analog part which I made with
Adobe Premiere and an animated part with Adobe
AfterEffects in which I imported hand drawn parts. I
made it in black and white because I wanted to con-

centrate on the expression of the dynamism of the
lines that the drawing touch gave them. I asked Yoshi-
hisa Suzuki and Satoshi Fukushima from Studio two to
write the music.

岡田理絵/Rie Okada

1976年愛知生まれ。在学中メキシコへ留学。

Born in 1976 in Aichi Prefecture. Went to Mexico as an exchange student during her studies.



golden time
35 山下裕智
golden time/Hiroto Yamashita

この映像はコンピュータゲームというバグを意識して作っ
ています。決して、本来意図する目的とは違うものがそこにあ
る。それが、結果的に原型を超えるおもしろさを見出す事に繋
がる。思えば、子供の頃、ファミコンソフトをわざと階段から

叩き落としてそのバグったソフトで遊んでいた記憶があ
ります。この映像はその時の行為を深く掘り下げた状態で「物
のおもしろさ」とは何なのかという事を追求したドラ
ック映像です。

I created this image work having in mind the concept of
a "bug", which we normally think of in relation to
computer games. Due to the existence of the bug, the
game becomes something different from the

original intention, and eventually enables the user to
experience a sense of enjoyment that goes beyond the
original idea (without the bug). Thinking back to when I
was a child, I remember deliberately dropping comput-

er game software from the top of the stairs and then
playing with the "bugged" software. This image work
is a "drug movie" that delves deep into this action that I
performed as a child, trying to answer the question of

what "enjoyment of something" really is.

この作品の中では「ウォーリーをさがせ」のような一種の
システム性を観客に提示していますが、絶対に答えを見つ
けることはできません。バグという機能のもとに、ありと
あらゆる物が壊れ、その魅力を最大限に発揮していきま
す。ゲームにもミュージックビデオにも似た、娯楽性に富
んだ映像に仕上がったと思います。

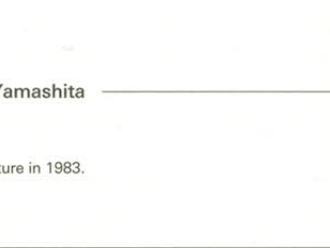
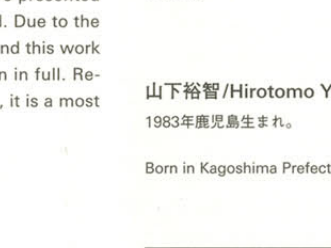
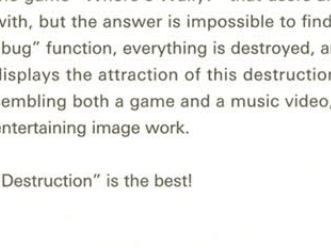
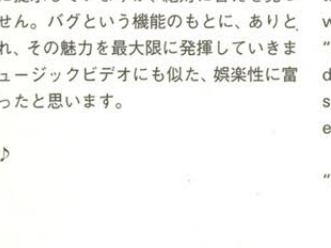
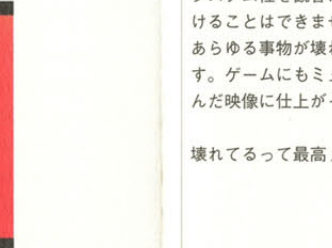
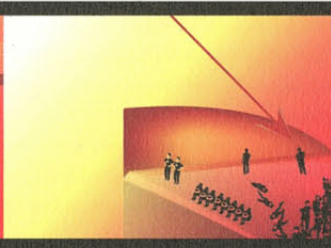
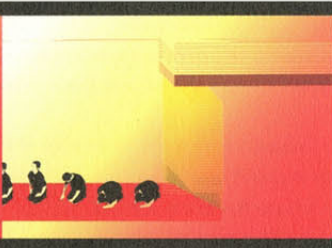
There is some form of system within this work, like
the game "Where's Wally?" that users are presented
with, but the answer is impossible to find. Due to the
"bug" function, everything is destroyed, and this work
displays the attraction of this destruction in full. Re-
sembling both a game and a music video, it is a most
entertaining image work.

■音楽
真鍋大度

山下裕智/Hiroto Yamashita

1983年鹿児島生まれ。

Born in Kagoshima Prefecture in 1983.



frame
36 岡部正
frame/Tadashi Okabe

カメラのフレームによって切り取った空間を時間操作によっ
て現実とは異なる空間に変容させることを意図して制作した。鑑
賞者には1フレーム毎の変化と「現実の時間」と「映画の時間」の
差異を感じながら見てもらいたい。

I created this work with the intention of taking the
space cut out by the frame of the camera and by
conducting a time operation, changing it into a space
that is different from reality. I want viewers to feel the

change from frame to frame and the difference be-
tween "real time" and "movie time".

ある一つの窓から見える風景の時間経過をビデオカメラ
のインターバル録画の機能を用いて撮影した。そうして
撮影された映像素材を編集し、時間の組み替えを行った。
11分の作品の中に約8日分の時間が圧縮され再構成され

ている。

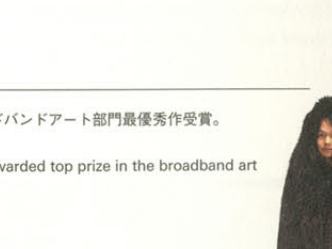
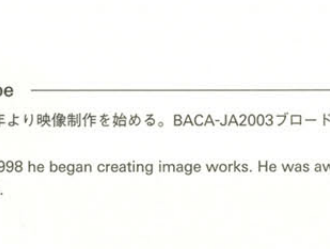
I filmed the scenery seen from a particular window over
a certain time using the interval recording func-
tion of a video camera. I then edited the images filmed
in this way and rearranged the time. Approximately 8

days of time have been compressed and reconstituted
into this 11-minute work.

岡部正/Tadashi Okabe

1977年愛知生まれ。1998年より映像制作を始める。BACA-JA2003ブロードバンドアート部門最優秀作受賞。

Born in Aichi in 1977. In 1998 he began creating image works. He was awarded top prize in the broadband art
category of BACA-JA2003.



課長と田中君
37 二神建城
Section chief and Mr.Tanaka/Tateki Futagami

誰もが非常に困難な状況に陥った時、現実逃避を行った経験が
あると思う。この作品では、そんな心境の主人公を描くことを
試みた。この作品は現実と妄想の世界で繰り広げられた、上司
と部下の人間ドラマである。

When everyone lapses into a very difficult situation,
I think that is an experience which escaped from
reality. With this work, it tried to draw the hero of such
a mental state.

This work is the human drama of a superior official and
subordinate, which unfolds in reality and the world of
illusion.

私の作品は、手描きアニメーションだ。下描きをアナログ
作業で紙に描き起こし、色付けをデジタル作業で行い順番
にして映像にした作品だ。

My work is hand-drawn animation. I drew an analog
draft and colored it digitally.

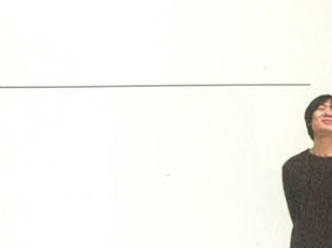
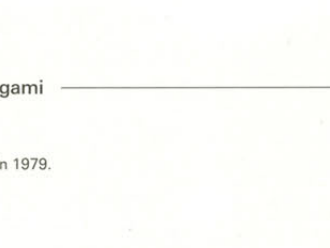
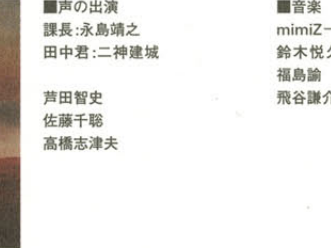
■声の出演
課長:永島靖之
田中君:二神建城
井田智史
佐藤千穂
高橋志津夫

■音楽
mimiZ
鈴木悦久
福島諭
飛谷謙介

二神建城/Tateki Futagami

1979年愛媛生まれ。

Born in Ehime Prefecture in 1979.



天恵
38 山本大嗣
godsend/Taishi Yamamoto

才能とは何か、努力とは何か。対比されるこれらをもとに備えることは可能であるはずなのに、おもちゃである彼らにはそれが許されなかった。あるものは才能という名の宿命を背負い、また、あるものは努力という名の業(カルマ)を行う。彼らに

とって何が幸せかは誰にもわからない。そんなウサギとカメのお話。
What is talent? What is effort? Although it must be possible to have both of these contrasting things, these toys were not allowed to possess both. Burdened with the fate named talent they perform duties named ef-

fort. Nobody knows what is happiness to them. This is a story of such a rabbit and a turtle.
おもちゃであるウサギとカメを主人公にしたパペットアニメーション。モーションのメリハリと照明による演出に注力した。デジタルカメラによる撮影を行い、今後のコンテンツにおいて主流となる高解像度のデータを用い、

camera and created the work with a screen size of 16:9, using high-resolution data, which will dominate in future contents.
16:9の画面サイズで制作を行った。It is a puppet animation, which depicts a toy rabbit and a toy turtle as heroes. I concentrated on motion and the presentation of light. I photographed with a digital



■音楽
松本祐一

山本大嗣/Taishi Yamamoto
1977年東京生まれ。大学卒業後、IAMASに入学しCGIコースに所属して映像作品を制作する。2003年度は研究生として活動する。
Born in 1977 in Tokyo. After graduating from university entered IAMAS CGI course and is works. Was a research student in 2003.



ストリートライフ
39 土岐龍馬
Street Life/Ryuma Toki

私や友達の一部の生活の一部
This is a part of my friend's and my life.



■音楽
真鍋大度

土岐龍馬/Ryuma Toki
1981年愛知県生まれ。国立岐阜工業専門学校卒業後、IAMASに入学、CGIコースで映像作品を制作。
Born in Aichi Prefecture in 1981. After graduating from Gifu National College of Technology, entered IAMAS and is making video works at CGI course.



Luster
40 本間無量
Luster/Muryo Homma

強迫行為、反復、支配、回転。日常生活の中で自分自身を強迫行為を繰り返す毎日。身の回りの確認など、同じ行動を無意味だと思いつつも何回も繰り返し、それから逃れる事が出来ない。物が僕を支配している瞬間なのか。強迫行為を行い、それ

をまた反復し、ぐるぐると同じ行為を繰り返し、それに支配されている。映像には自分を支配する物が映し出される。
Compulsive acts, repetition, control, revolution. In my daily life, I repeatedly conduct compulsive acts. Although I recognize that performing these same actions, such as checking the things around me, are without

meaning, I am unable to escape from doing them. During these instances, it is as if "things" control me. I do a compulsive act, then repeat it, and keep repeating it day after day so that I am controlled by it. These images show the things that control me.
9つの物体が暗闇の中、一定の速度で回転する。その物体には支配というテーマで選出された物が回転し映し出されていくものです。映し出される物体は替わるが、回転と

いう事を繰り返す。鮮明で希薄な存在。流れていく時間を限界のところでその状態を維持している為に、瞬間的な力や事象に脆い。
9 objects revolve around in the dark at a fixed speed. On these objects, images, which I chose having the theme of "control" are projected. The images change, but the objects continue to revolve. These images are

sharp and subtle. At the limit of the passing time, since the revolving state is being maintained, they are vulnerable to transient forces and events.



本間無量/Muryo Homma
1981年千葉生まれ。
Born in Chiba Prefecture in 1981.



可畏キノノ
41 早川貴泰
kashikokimono/Takahiro Hayakawa

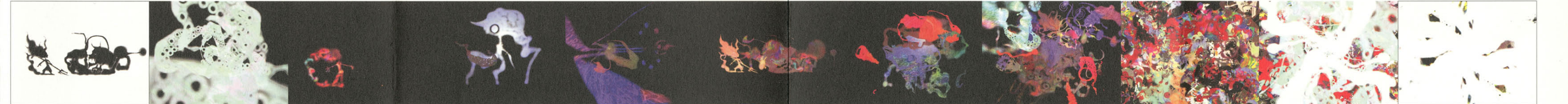
「animism」(精霊崇拝)をテーマに作品を創ろうと考えていた。また、「animism」(精霊崇拝)と、「animation」(アニメーション)、「animate」(アニメート:生命を吹き込む)の語源は共に「anima」(生命;魂)であり、「animism」(精霊崇拝)と

「animation」(アニメーション)の関係性に興味があった。卒業制作作品「可畏キノノ」は、その3つのキーワードの間に位置するアニメーション作品である。
I wanted to create a work with the theme of "animism". The origin of the words "animism", "animation" and "animate" is "anima" (which means life or soul). I was interested in the relation between "animism" and "ani-

mation". My graduate work "kashikokimono" is an animation work in the middle of these three keywords.
本作品は、「ドローイングアニメーション」と「ジェネレーティブ(生成、生物的)な表現」、この二つの要素の融合により成り立っている。発生から消滅までのひとつづりのドローイングアニメーションをひとつの単位とし、それを

平面、立体、時間軸上で配置、造形、構成することにより生成される映像作品である。
My work merges the two elements of "drawing animation" and "generative expression". Using one sequence of a drawing animation from beginning to end as a unit, this image work is generated by taking this animation

and arranging, molding and composing it on flat, three-dimensional and time axes.



■音楽
泉かおる

早川貴泰/Takahiro Hayakawa
1979年山形県天童市生まれ。危険物取り扱い免状乙種第一類～第六類取得。山形大学教育学部中学校教員養成課程美術専攻を卒業後、IAMASに入学。CGIコースに所属し、アニメーションを研究。同時に、パフォーマーとしても活躍。
Born in 1979 in Tendo City, Yamagata Prefecture. Holds Hazardous Materials Officers License. Entered IAMAS after graduating from the Faculty of Education, Yamagata University, majoring in Junior High School Education. He enrolled in the CGI Course and studied animation. At the same time he was active as a performer.



大人の秘密基地
42 高橋志津夫
adult secret base/Shizuo Takahashi

「～くん あ～そ～ぼ～」的な子供の時間。それは大人になっても変わらずある。酒・焚き火・農作業、そんな田舎の休日を通して大人で子供な世界を垣間見る。

"Hey! Come and play!" A child goes to his friends house and calls for his friend to come outside and play. This is an example of something children do, but it is something that stays with us when we are adults. Drinking sake, making a fire, working in the fields, these are the sorts of things that characterize a weekend day in rural Japan. Through these activities, we can glimpse the world of children from an adult perspective.

畑の真ん中にある寄り合い所。そこに遭遇した時、純粹に感じた気持ち「あ～いいな」をどこまで再現できるかを出发点とした作品で、親密感や田舎が持っている特有の温かさと時間、「それでも日常は続いていく」感が伝われば

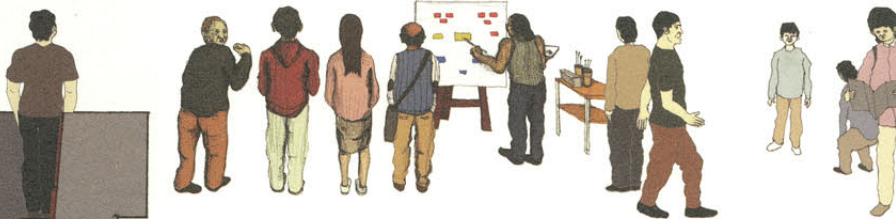
と思っています。
I think so.

高橋志津夫/Shizuo Takahashi
1979年静岡生まれ。
Born in 1979 in Shizuoka.



高橋志津夫/Shizuo Takahashi
1979年静岡生まれ。
Born in 1979 in Shizuoka.

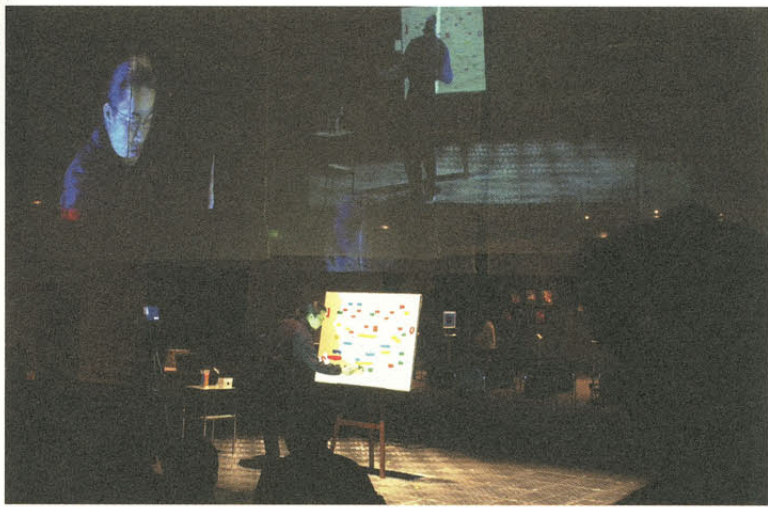




アンタッチド・コントロール/バー・イコール・フレーム

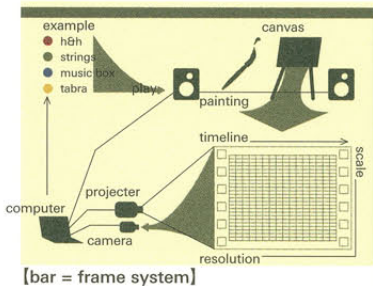
43 山本拓海

untouched control/bar = frame/Takumi Yamamoto



舞台上でデジタルが引き起す複雑且つ、制限のあるパフォーマンスにおける自由度の示唆。また、その方法やシステムの確立。可能な限りシンプルで解り易いヒューマンインターフェイスを用い、パフォーマンスとして最大限の効果を臨む。パフォーマーがその自分のタイミングで操作することのできる舞台装置。

The degree of freedom in a restricted performance and the difficulty of a stage performance due to being digital. Moreover the establishment of the method and system of such a performance. I aim at something that gives the maximum effect as a performance. It is a stage devise that can operate a performance at its own timing.



1.5m×0.8mのキャンバスにアクリル絵の具を使用し、ライブペインティングを行う。その際、キャンバスにグリッドをプロジェクション。グリッドは縦が音階、横が分解能(音符)の役割を持ち、そこに特定色を載せることによりカメラを通したトラッキングを経て、音色として出力される。即興演奏を作曲者の意図で制御し、その痕跡を残すべく制作した作品。

I do live-painting on a 1.5 m X 0.8 m canvas using acrylic paint. For this I project a "grid" on the canvas. The vertical grid plays the role of a tonal scale and the horizontal grid of a resolution scale (musical notes). When I add a specific color to the grid it is tracked through a camera and outputted as a musical note. The work is made in order to control improvisation with the composer's intention and to leave a trace.



山本拓海/Takumi Yamamoto

1975年大阪生まれ。13歳の時より独学でDTMを学ぶ。1997-2002年、総舞舎にてPAの傍ら舞台芸術を学ぶ。2000-2003年、メディアパフォーマンスユニット「RADIO DAYS」で活動。

Born in Osaka in 1975. Has been independently studying DTM since 13 years old. In the period between 1997 and 2002 had studied stage art in Soubusya while being PA (sound technique specialist). In 2000-2002 participated in the media performance unit "Radio Days".



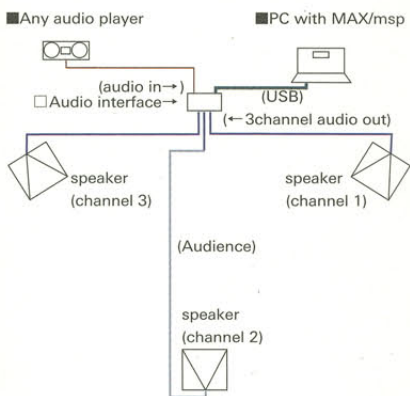


《アナグラオン変奏曲》(2004)

44 福島諭

《ANAGRAON VARIATIONS》(2004)/Satoshi Fukushima

□ A hardware setting of "ANAGRAON"



● Machine List(2004):

■ <PC> Macintosh PowerBook G4(667MHz)OS9.2.2

[software] Max/MAP 4.1

■ <Audio interface> M-AUDIO USB Audio interface Quatro

■ <Any Audio Player> AIWA CASSETTE RECORDER MODEL NO.TP-SB8

リアルタイム音響処理を使用することにより、楽曲に用いられる音源と楽譜として残される楽曲構成とを分離する事は可能であろう。この形式上の分離から出発することで、伝統的な作曲行為と楽曲自体のあり方にみられるいくつかの前提を解体することができる。緻密に構成されているながら、その時々で姿を変えるコンピューター音楽。そんな逆説的で素敵な作品のあり方を模索してきた結果の、1つの到達点を目指すこと。

By using real-time audio processing, it is possible to separate the sound source used in the music from the composition of the music recorded as the score. By starting out separating these forms, one can deconstruct the various assumptions evident in traditional ways of composing music and music itself. Computer music, while being carefully composed, changes its form from time to time. I aim to reach a certain stage of achievement as a result of exploring the paradoxical and exceptional forms of this kind of work.



本作品は3つのスピーカーを使用し、楽曲の冒頭でPC内に入力された任意の音源を切り替え、組み替えることにより成立が試みられている。楽曲の進行は楽譜に残されており、オペレーター(あるいは奏者)によって“演奏”される。楽曲は音源の組み替えの状態によって12の変奏を持ち、それらに順次移行してゆく。

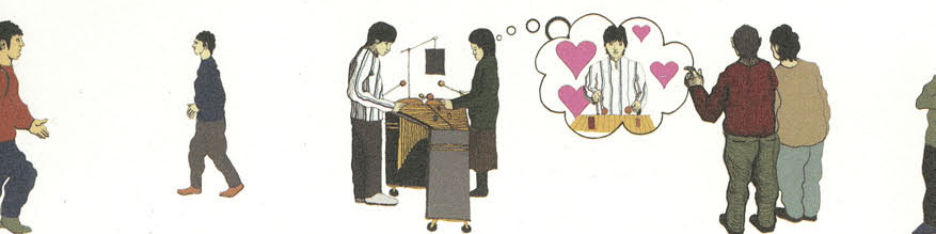
This work uses three speakers, and attempts to create music by switching and changing the given sound source that is inputted into the PC at the beginning of the piece. As the piece proceeds it is recorded in the musical score, and is "played" by the operator (or performer). According to the state of the changing sound source, the piece has 12 variations, and these are played in sequence.

福島諭/Satoshi Fukushima

1977年新潟生まれ。入学後、リアルタイム音響処理を使用した楽曲制作を本格的に開始する。これまでの発表作品に、ピアノとPCによる「teo」。テープ、ピアノ、MIDIキーボードとPCによる「c.h.c.h.c.」、3つの異なる環境音による「▽」などがある。

Born in Niigata Prefecture in 1977. After entering IAMAS he began to work seriously on musical compositions using real-time audio processing. His works include "teo", performed using a piano and PC, "c.h.c.h.c.", using a tape, piano, MIDI keyboard and PC, and "▽", performed with 3 different environmental sounds.





鍵盤打楽器と一対の打楽器の為に「集 Tsu do hi」

45 鈴木悦久

“集 Tsu do hi” for Keyboardpercussion and pair of Percussion/Yoshihisa Suzuki

この楽曲は演奏者同士がゲームを行うことによって構築される。演奏者は、「勝利」という目的を果たすために、ゲームの盤面となる楽譜から戦略を導き出す。そしてそれは旋律となって奏でられ、相手奏者に示される。これらの演奏行為は、即興演奏との共通点を含んでいるとは考えられないだろうか。それぞれの演奏者が持つ「戦略」は、演奏者が固有に持つ演奏行為の「引き出し」であり、それを音によって示し合い、ゲームの駆け引きが行われているということは、その場においてアンサンブルが生まれているということである。そしてそれらの行為は、ゲームのルールから逸脱してしまうことはない。つまりこの楽曲は、ゲームのルールに則って進行させることで即興的空間を形成し、楽曲が与える目的を遂行するために、演奏者に任意な演奏行為を促しているのである。この楽曲は即興演奏の新たなカタチであると考えられる。

This piece is created by the performers playing a game with each other. In order to achieve the goal of “victory”, the players develop their strategy from the musical score, which is the game board. This becomes the melody that is played and indicated to the other performer. These performance activities may contain some similarities with improvisation. Each performer’s “strategy” is the “drawer” of performance activities that each performer uniquely has, and these are presented to each other through sound, and the moves of the game are played out, creating an ensemble. Furthermore, these activities never depart from the rules of the game. In other words, this work forms a space for improvisation by making the performers proceed according to the rules of the game, and in order to achieve the goal provided by the work, the performers are urged to engage in given performance activities. This composition is a new form of improvised music.



鍵盤打楽器と一対の打楽器を二人の演奏者が演奏する楽曲である。この楽曲の演奏者は楽曲が示すルールに則りゲームを行い、それを演奏によって示し、進行させることで構築されていく。演奏者同士は、楽譜上での駆け引きを鍵盤打楽器のフレーズに反映させ、ゲームの目的に向かう。つまり駆け引きされる部分と、結果として表れ、それが勝敗へと結びつく部分との、2面の結果を互いに反映させゲームを行っている。そしてその駆け引きは、相手が演奏する音を聴きとることで状況を知り、自分の次の「手」を演奏によって示している。この楽曲はゲームの駆け引きによってアンサンブルが生まれ、楽曲を奏でていく。

This piece is played by two performers using a keyboard percussion instrument and a pair of percussion instruments. The performers play the game following the rules of the piece, and the music is created by the performers indicating their moves through playing the instruments. The performers reflect the maneuvers written on their musical score in the phrases of the keyboard percussion instrument, and work towards achieving the object of the game. In other words, the result of the two parts, that is the part where the moves are made and the part that appears as a result of this and which leads to victory or defeat, reflect each other and the way the game is played. Regarding the moves of the game, the performer learns the situation by listening to the sounds his opponent makes, and indicates his next move through his performance. Through these maneuvers an ensemble is created and the piece is played.

鈴木悦久/Yoshihisa Suzuki

1975年横浜生まれ。昭和音楽大学打楽器科を経て、自作自演活動を行い現在に至る。2003年、京都ビエンナーレオープニングコンサートに出演。「環・カルテット」を発表。

Born in Yokohama in 1975. After graduating from Showa Academia Musicae in percussion, he has been involved in composition and performance activities up to now. He performed in the opening concert of Kyoto Biennale in 2003.





祝典行進曲

46 安野太郎

Cerebration March/Taro Yasuno



ビット運指法という全く新しい管楽器の演奏法による楽曲。ビット運指法とは、管楽器の運指の決まりを従来の音階から導き出されるものではなく、ビットの概念に基づく笛の穴の開閉に基づき成り立っている。この運指によると、従来の音程秩序は滅茶苦茶になり、そこに新たな秩序を創ることが要求される。そして、それを作曲する手法も新たに創らなければならない。この作品はその1つの実践である。

This piece involves a completely novel way of playing wind instruments called "bit fingering". In bit fingering, the fingering rules for wind instruments are not derived from conventional musical notes, but instead the opening and closing of the holes in a recorder is based on the concept of bits. This fingering method destroys the conventional pitch order, and so it is necessary to create a new order. It is therefore also necessary to create a new method of composition. This work is an attempt at this.

作品は、大きな2つの部分、第一章(楽譜によるリアライズ)、第二章(リアルタイム運指オペレーティング)から成り、そこに、ファンファレ、ビットマーチ、点呼、コーダ、という短い部分が挿入されて、全体が構成されている。全体を通して特徴的なマーチは、その新しい音楽世界へと突き進む象徴であり、同時にリアルタイム運指オペレーティングの為の実際的な動きにも関連している。

The work consists of two main parts: the first section (expression through a musical score) and the second section (real-time fingering operating), and short parts are inserted within, namely a fanfare, bit march, roll call, and coda, to form the whole piece. The characteristic march that continues through the whole performance symbolizes the procession into this new world of music, and at the same time is an actual realization of real-time fingering operating.

安野太郎/Taro Yasuno



1979年東京生まれ。12歳からピアノを習い、15歳からヘルスメタルバンドのドラマーを経て、16歳から作曲をはじめ、横浜スタジアムでのライブ(バンド)や京都ビエンナーレ等、数々の発表を経て現在に至る。東京音楽大学卒業。
Born in Tokyo in 1979. Began learning the piano at the age of 12. When he was 15 he became the drummer for "Health metal band", and starting composing music when he was 16. He has given many performances including a live band performance at Yokohama Stadium and Kyoto Biennale. He graduated from Tokyo College of Music.



情報科学芸術大学院大学第2期生修士論文 Master's Theses

池田泰教 Yasunori Ikeda

レコーディングパフォーマンス—今日の実写映像表現の可能性—
Recording performance—The possibility of real image expression—

植田憲司 Kenji Ueda

メディア・アートの政治学
Politics of media art

宇田敦子 Atsuko Uda

hands-on-movie パーソナルムービーの新しいかたち
hands-on-movie About new personal movie

岡澤理奈 Rina Okazawa

みちかけ 環境情報を付与されたプロダクトの制作とその価値の考察
Michikake Intuitive Informational Display Systems Using Environmental Data

川北奈津 Natsu Kawakita

接続分離可能な表示装置の開発とコンテンツの研究
Research on creating animation using modular system display

木村文香 Fumika Kimura

連鎖式画像探索システム「PictChain」の構築～「提案型インターフェース」についての考察～
Study of chained picture searching system—Considerations on "Propose Based Interface"—

櫻木拓也 Takuya Sakuragi

状況変化を内包するプロダクトの形体に関する研究
Research concerning Product Design based on a time frame

芝尾幸一郎 Koichiro Shibao

I agree 情報社会における「同意」の行方
I agree Future of "Agreement" in information age

鈴木悦久 Yoshihisa Suzuki

アルゴリズムと即興
Algorithm and Improvisation

飛谷謙介 Kensuke Tobitani

Max/msp 上での音声の個人性情報の抽出とその応用に関する研究
Study of extraction of vocal personality features under Max/msp and its application

福島諭 Satoshi Fukushima

任意に選ばれた音響素材によるパフォーマンスシステムの構築と作曲の試み
A tentative plan for a composition and performing system using arbitrary sound material

福田伸矢 Shinya Fukuda

ブレインストーミング支援ツール：壁型インターフェイスのためのアプリケーションの研究
Brainstorming support tool : Research into applications for wall-type interface

福森みか Mika Fukumori

音点字：点字を楽しく学ぶためのシステム
Ototenji : A device for learning Braille for the non-visually impaired

藤原徹 Akira Fujiwara

ブレインストーミングツールを応用した壁型インターフェイスの研究
Research of Wall Type Interface by using Brainstorming tool

ジャン＝マルク・ペルティエ Jean-Marc Pelletier

形体と音：画像分析システムの為の作曲
Sound and Sight : Composition for Image Analysis Systems

宝珠山徹 Toru Hoshuyama

様々な試行—トランスモダン・デザインへのアプローチ
Access to Unrecognizable Space—A Young Person's Guide to Transmodern Design

安野太郎 Taro Yasuno

作曲におけるテクノロジーの創造的研究 ～ネオ・デジタル音楽の夜明け～
Creative research on technology in music composition—Dawn of Neo digital music—

山川 K. 尚子 Hisako Kroiden Yamakawa

KOTODAMA —空気のように存在する「ことばの入れ物」—
KOTODAMA—Primal forms of communication using interactive voice containers—

IAMAS





IAMAS 2004 から 2005 へ

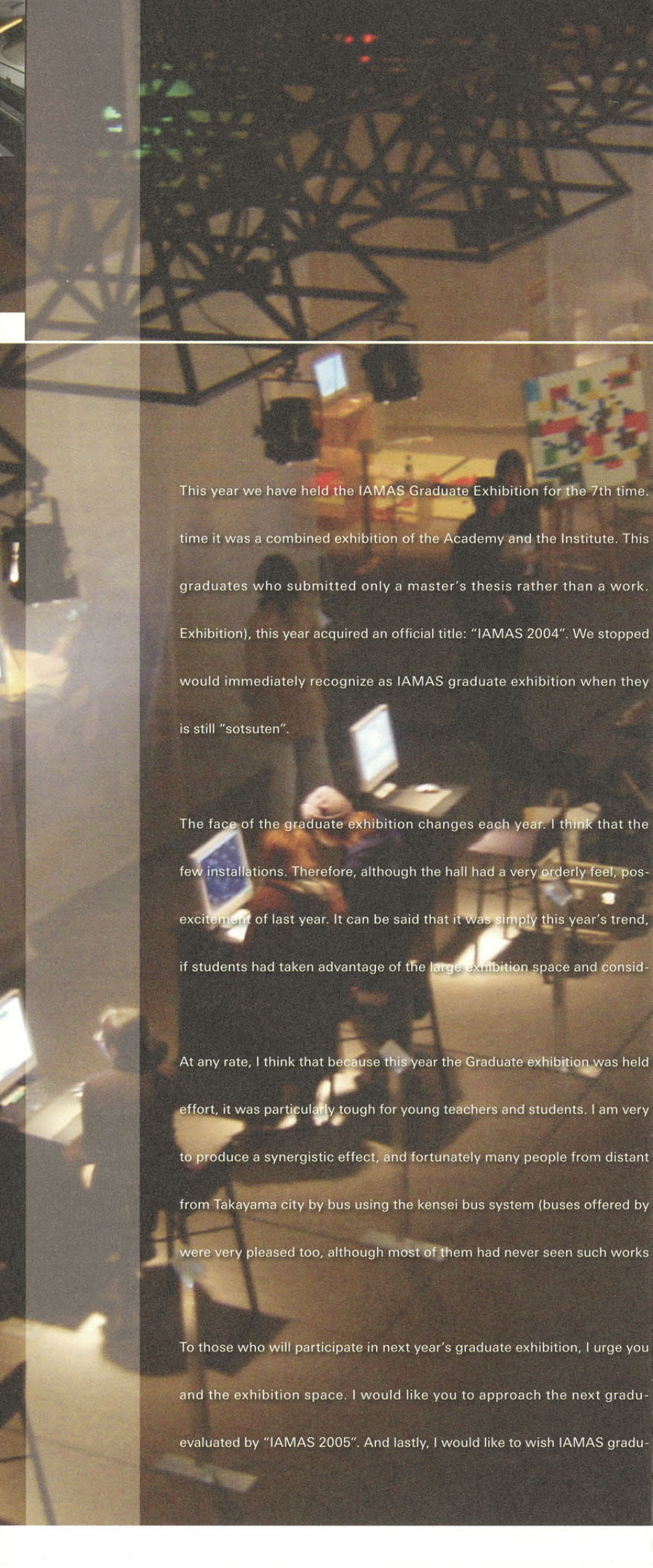
横山 正
Tadashi Yokoyama
IAMAS 学長

IAMASのいわゆる「卒展」は今年で7回目である。アカデミーひとつだった当初とは違って、いまではアカデミーと大学院大学の合同展になり、後者では修士論文だけというひとも出てきて、そのために今年は論文の陳列棚も登場した。また従来、卒業制作展を略して「卒展」を展覧会の名称にしてきたが、今年から正式名称を「IAMAS2004」というふうにした。二つの学校名を婉々と記すのをやめて、街かどでこう書いてあるポスターを見かけたら、IAMASの卒展！とすぐ反応してもらえるようにとの謀りごとである。もちろん愛称はいままで通り「卒展」である。

「卒展」の顔は毎年変わる。今年の特徴は、コンテンツの造りこみが多くて、インスタレーション系のものが少なかったことだろう。そのために会場はとても整然とした感じにまとめられていたが、いっぽうで昨年のような一種の熱っぽさが無いことにやや不満を感じられた観客があったかも知れない。これは年度ごとの傾向でいたしかたないと言えそれまでだが、でもコンテンツに専念していても、広いスペースでの展覧にあたっては、会場の構成も考えて少しインスタレーションの工夫を加えてみるといった配慮があっても良かったかと思った。

とにかく今年の「卒展」は、はじめての大仕事であったおおがきビエンナーレと同時に開催だったので、とりわけ若い先生方や学生の皆さんの負担は大きかったと思う。働いてくださった皆さんに心からお礼を申しあげたい。同時開催は相乗効果を狙ったことだったが、幸い遠方からもたくさんの方々が来られて、二つの催しを熱心に見てくださったのは、ありがたいことだった。今回はじめての試みであった県政バスの制度を利用しての高山方面からのバス一台のお客様も、こういった作品を見るのははじめてという方がほとんどだったにも拘わらず、とても愉しんでくださった。たぶん卒業生の皆さんも、そうした観客の反応に手応えを感じたと思う。

来年の「卒展」に参加するひとたちは、ぜひこの「卒展」に展示する作品と会場の構成に、今年のそれを超える情熱を注ぎ込んで欲しいと思う。私たちの学校IAMASは、まさにこの「IAMAS2005」によって評価されるのだという意気込みで取り組んで欲しい。最後になったが、今年の卒業生の皆さんの今後の活躍を心から祈ります。



This year we have held the IAMAS Graduate Exhibition for the 7th time. This time it was a combined exhibition of the Academy and the Institute. This year, graduates who submitted only a master's thesis rather than a work of art (the 2004 Exhibition), this year acquired an official title: "IAMAS 2004". We stopped using the name "IAMAS Graduate Exhibition" because we thought it would immediately be recognized as an IAMAS graduate exhibition when they see it, and it is still "sotsuten".

The face of the graduate exhibition changes each year. I think that the trend of this year is to have more installations. Therefore, although the hall had a very orderly feel, the excitement of last year. It can be said that it was simply this year's trend, and if students had taken advantage of the large exhibition space and considered...

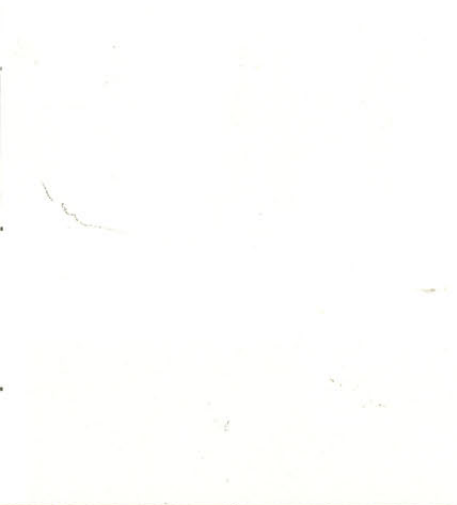
At any rate, I think that because this year the Graduate exhibition was held in a large hall, it was particularly tough for young teachers and students. I am very grateful for the effort to produce a synergistic effect, and fortunately many people from distant areas came to the exhibition from Takayama city by bus using the kensei bus system (buses offered by the city). We were very pleased too, although most of them had never seen such works of art.

To those who will participate in next year's graduate exhibition, I urge you to make use of the large exhibition space. I would like you to approach the next graduate exhibition and have it evaluated by "IAMAS 2005". And lastly, I would like to wish IAMAS graduates...

Unlike the first exhibitions, which only displayed works of the Academy graduates, this year we also prepared a showcase to display the students' theses, as there were some. Moreover, what in the past we simply called "sotsuten" (an abbreviation for the Graduate School of Arts and Letters and the Graduate School of Science and Technology) by writing the long full names of the 2 schools and attempted to create a title which people happened to see posters with this name in the streets of Ogaki. Of course the nickname was not the main feature this year was that there were many works that created contents and only a small number of visitors who felt dissatisfaction because of the lack of the kind of contents. However I thought that even if works concentrated on contents it would have been good if we had improved the configuration of the place, adding some installation features to their works.

At the same time as Ogaki Biennale, which was held for the first time and required a lot of effort, we were grateful to them for all their hard work. The aim of holding the events simultaneously was to have both places come and appreciated both events with much enthusiasm. The visitors that came to the exhibition (including participants of prefectural events) that we tried out for the first time, were very enthusiastic before. I am sure that the graduates also received valuable feedback from these people.

We will continue to devote more passion and consideration than this year to the composition of the works and will hold the next exhibition with the greatest possible enthusiasm, as if the whole school was being supported. We hope that you will achieve every success in your future activities.



Re





view

年に一度の白熱した炎

Review 01

The flame that is lit once a year

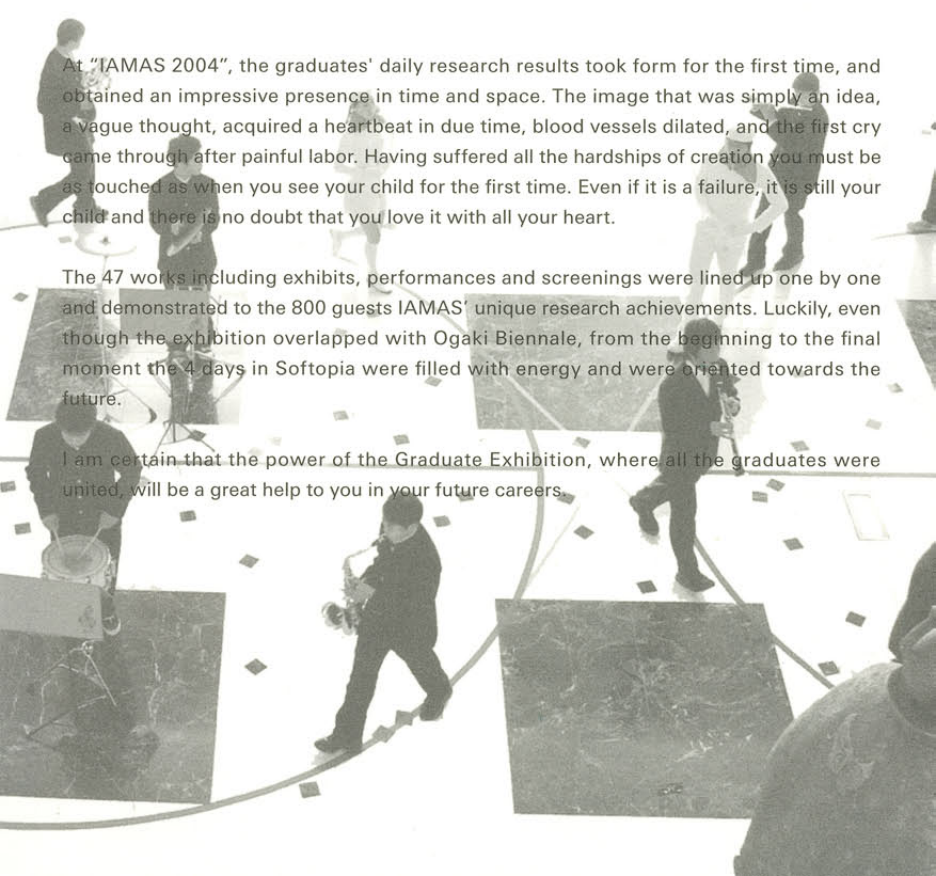
都築 雅昭 Masaaki Tsuzuki

大学院教授 卒展担当

Institute Professor, Person in charge of
the Graduate exhibition

IAMAS2004 に、卒業生たちの日頃の研究成果が、はじめて形となって時空間を圧倒した。胸の中で、頭の中で、長い霧状のイメージが、やがて鼓動を始め、毛細血管が張り出し、そして苦しい陣痛を経て、産声を上げた。みんなクリエイートの辛酸を嘗め、初めて見る我が子に感動したはずである。たとえ出来損ないでも、我が子は我が子であり、強い愛情が沸いてきたに違いない。展示、パフォーマンス、上映など 47 作品が、轡を並べ、800 人余の見学者に IAMAS 独自の研究成果を満喫してもらった。幸いおおがきビエンナーレとも重なり、ソフトピアの会場は終始、未来を指向したエネルギーが充満した四日間であった。

卒業生のあの一丸となった卒展へのパワーは、君たちの将来の大きな支えになると信じます。



At "IAMAS 2004", the graduates' daily research results took form for the first time, and obtained an impressive presence in time and space. The image that was simply an idea, a vague thought, acquired a heartbeat in due time, blood vessels dilated, and the first cry came through after painful labor. Having suffered all the hardships of creation you must be as touched as when you see your child for the first time. Even if it is a failure, it is still your child and there is no doubt that you love it with all your heart.

The 47 works including exhibits, performances and screenings were lined up one by one and demonstrated to the 800 guests IAMAS' unique research achievements. Luckily, even though the exhibition overlapped with Ogaki Biennale, from the beginning to the final moment the 4 days in Softopia were filled with energy and were oriented towards the future.

I am certain that the power of the Graduate Exhibition, where all the graduates were united, will be a great help to you in your future careers.

他者の〈臨在〉こそが未来への通路だ

Review 02

The "presence" of otherness is the path to the future

吉岡 洋 Hiroshi Yoshioka

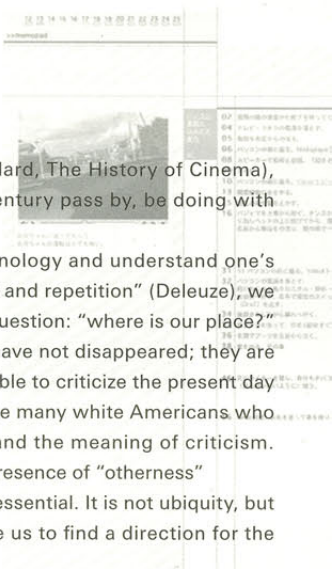
大学院教授
Institute Professor, IAMAS

「十九世紀がすべてを発明した」(ジャン＝リュック・ゴダール『映画史』)のだとすれば、二十世紀をもすでに後にした私たちは、いったい何をしているのか？

テクノロジーの「新しさ」に幻惑されることなく、みずからの制作行為を「差異と反復」(ドゥルーズ)の不断の運動として理解するためには、自分たちの場所を見出すことが必要だ。「私たちの場所はどこか？」とイリヤ・カバコフは問いかける。十九世紀の芸術とその鑑賞者たちは消え去ってはいない、それらは常に我々と共にあって現代を批判しつづけていると言うのだ。「現代の批判」は、現代自身によっては不可能だ(キルケゴール)。イスラムを「中世」とバカにする多くのアメリカ白人には、批判の何たるかが理解できない。批判とは自分の場所を見出すこと。そのためには他者—異なった存在、異なった時代—の臨在が不可欠なのだ。そう、偏在(ユビキタス)ではなく〈臨在〉こそが、新しい時代を開くキーワードなのである。

If "the 19th Century invented everything" (Jean-Luc Godard, *The History of Cinema*), then what should we, who have already seen the 20th Century pass by, be doing with ourselves?

In order to avoid being blinded by the "newness" of technology and understand one's own creative activity as the ordinary actions of "difference and repetition" (Deleuze), we must find our own particular place. Ilya Kabakov asks this question: "where is our place?" He says that 19th Century art and appreciators of this art have not disappeared; they are continually with us, criticizing the present day. It is impossible to criticize the present day from the perspective of the present itself (Kierkegaard). The many white Americans who look down on Islam as being "medieval" do not understand the meaning of criticism. Criticism is finding your own place. In order to do this, the presence of "otherness" - different forms of existence, different periods of time - is essential. It is not ubiquity, but rather this "presence" that is the keyword that will enable us to find a direction for the future.



IAMAS 2004 によせて

Review 03

On the occasion of "IAMAS 2004"

平野 治朗 Jiro Hirano

元 IAMAS 教員

Former Academy Professor, IAMAS

2004年の卒業制作展はなんだか日記のような表現が多かった...

数年前までの IAMAS の売り、Hi-Tech な感じは鳴りを潜めてた。日記的なのが多かったのは、悪くはなかったけどね。

メディアインスタレーションって、今 PC は今ほとんど安い、ちょい前までネックだったプロジェクターだってもう安い。IAMAS にいなくなってしまうと思えば出来る。少し前まで IAMAS で主流だったテクニックは今や当たり前になっている。

変わり目かもしれないね。IAMAS。

学校名の半分を占めるメディアアートっていったいなんでしょう？なんでしょう？（笑）
だれかせんせに聞いてみ。

メディアがこれまで私達の生活に大きな影響を及ぼしてきたその事実はもちろん有る。でも大切なのはもっときっと「言葉にしにくいこと」伝えるものやことではなく。

それは、例えば...日々まばたきする瞬間の一瞬の気にもしない闇のように、言葉にならず、目に見えず、当たり前のように、日常からとても近くにそして遥か遠くにあるのかも。

There were many diary type works at the Graduate exhibition 2004...

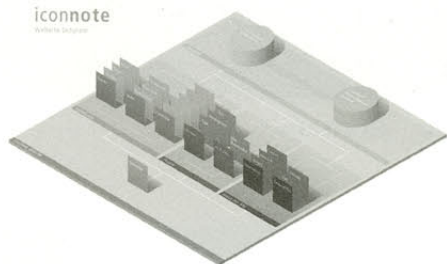
A couple of years ago IAMAS' selling point was the feeling of "Hi-Tech". The abundance of diary type works was not bad, though.

Media installations, PCs are really cheap now, even projectors that were a problem just a short while ago, are cheap. If you wanted to use them, you could, even without being at IAMAS. Techniques that were considered mainstream at IAMAS just a while ago are normal now. Probably IAMAS is at a turning point.

What is Media art that accounts for a half of IAMAS' name? What is it? (Laughs) Try to ask any of the teachers.

Of course it is true that media has influenced our lives very much up till now. However the important thing is not to communicate better what is "difficult to put into words". But it is something that cannot be expressed by words and cannot be seen, like for example the darkness that exist in the instant when you wink, it is something natural, very close to everyday life and something far away.

iconnote
Media Solution



These are important questions students often ask their teachers and themselves when they approach the end of their studies and when they have to go out into the real world.

They are scary questions as one does not know what to expect and whether there is any audience out there who wants to know what one does or thinks or produces.

Finding an audience that wants to participate in ones investigations is in fact a driving motivation for any production of art, such as for actors, producers, designers and any artist. Making art is all about finding an audience and establishing a connection between ones emotional thinking and experiments and to share this process with others.

So when a student asks him/herself how he/she should succeed in art, I would recommend not to think about the success or money aspect first but instead concentrate on finding out whether there is any important question one wants to investigate and to share with others. If there is no such burning question or need of sharing something with others, then it is better not to become an artist (given the amount of endurance, disappointments, lack of money... etc one has to go through, at least in the early stages), but instead find a more comfortable and secure job. But if there is such a burning question and need for recognition, then I recommend fully to go for it and not worry about the success too much.

From observing my artist friends and also from my own experience I can see that if you do what you really like and are honest with what you believe in then there will be an audience who wants to share your creative process and it will become a partner in your artistic research. Then the aspect of finding money to do your art will not be the driving force but it will become a natural result of you doing what you like and people paying you to do what you like because they like what you do !

Of course this sound idealistic but I truly believe it is all about having a vision. To all the IAMAS Graduate Students from 2003, I wish you to find out what you truly like and to share these results with your audience and with us ! We expect great things from you !

研究が終盤に近づき、現実の社会に出る日が近くなったとき、学生が自らに問い、また教員に問いかける大きな問題があります。すなわち彼らがやり、考え、つくり出すことに興味を持つ支援者に何か期待できるのか、それにいったいそんな人間がいるだろうかという何ともおそろしい疑問です。たしかに自らの探索と一緒に加わってくれる支援者がいるということは、俳優、プロデューサー、デザイナー、その他いっさいのアーティストにとって、彼らをすべての芸術活動へと駆り立てる強い促しとなります。芸術をつくり出す行為は、そうした支援者を見つけ、自らの情動の赴くところと実験とのあいだの連関を明確にした上で、このプロセスを他者と共有することに尽きるのです。

それゆえ学生が芸術の分野での成功を目指すとき、まずは成功とか金銭的な問題を考えず、かわりに自分が探求し他者と共有したい重要な主題が見出せるかどうか深く考えてみることを勧めたく思います。もしそういった自らを駆り立てるような主題が無く、また他者と何かを共有する必要も見出せなければ、アーティスト（少なくとも駆出しの時代には、忍耐や失望、貧乏などに耐えなければならない）になるよりは、もっと楽で安定した仕事につくほうがよいでしょう。しかしそういった自らを駆り立てる主題があり、自らを認識してもらいたい欲求があるならば、あまり成功のことなど気にせずにまさにアーティストをご目指すべきだと思います。

アーティストの友人や自分自身の経験から、もし自分が本当に好きなことをやり、自らの信じることに率直であるならば、おのずと創造のプロセスに加わりたい支援者が現れ、芸術的な欲求の同伴者となってくれると言えるように思います。だから芸術をつくり出すための資金探しが先に立つのではなく、それはあなたがたが自らの求めることをやった結果として現れるものなのです。人々はあなたがたのやる方がいいと思うから、あなたがたがしたいと思うことをやるのための資金を出してくれるのです。

これは理想の話と聞えるかもしれませんが、でも私は志を持つとはこういうことだと信じています。IAMAS の 2003 年の卒業生の皆さん、ぜひあなたがたが本当に求めたいものを探しあて、その結実を支援者や私たちと分かちあえるようにと願わずにいられません。私たちはあなたがたに大きな期待を寄せています。

買い上げ制度があると良いかも。

Review 05

It might be good to have a system for purchasing works

芝尾 幸一郎 Koichiro Shibao

5期生 ('01マルチメディア・スタジオ科卒業)、
'04大学院メディア表現研究科卒業
Graduated from IAMAS in 2001 ,in 2004.

IAMAS 2004では、様々な傾向の作品が展示された。アイデアが色々と詰まっていた面白かった。けれども、なんとなく総花的な印象を受けた。個人的には、IAMASによる卒業作品の買い上げ制度があったらいいのと思った。

理由は二点ある。一点目は、当然ながら卒業生にとって当面の生活費の足しになる点。もう一点は、(こちらの方が大きいのだが)、作品を選択することで、学校がどの作品を良いと考えているのか立ち位置がはっきりする点だ。生徒自身はその学校の判断を見ながら、反抗したり従ったりすればいい。

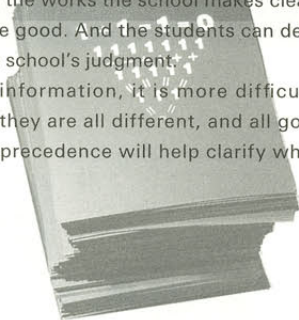
情報という間口の広いテーマを前提として、何らかの価値判断を下すのは、「全て違って全て良い」と言うより大変だ。けれども作品の優先順位を決める過程で、IAMASにとって何が重要なのか明らかになるのでは無いかと思っている。



At IAMAS 2004 works of various directions were exhibited. I think it was interesting as it was bulging with ideas. However somehow it left the impression that it was meant to please everyone.

Personally I think that it would have been good if IAMAS had a system of purchasing the works of graduates. There are two reasons for this. The first one is that naturally it could help the graduates with their living expenses for some time. The other reason (and this one is more important) is that by choosing the works the school makes clear its position about what kind of works it considers to be good. And the students can decide themselves whether to oppose to or comply with the school's judgment.

When you take such a wide-scale subject like information, it is more difficult to make some sort of judgment than simply to say "they are all different, and all good". Nevertheless I think that establishing an order of precedence will help clarify what is important for IAMAS.



IAMAS って何だったんだろう？

Review 06

福森 みか Mika Fukumori

What was IAMAS anyway?

5期生 ('01 マルチメディア・スタジオ科卒業)、
'04 大学院メディア表現研究科卒業
Graduated from IAMAS in 2001, in 2004.

IAMASを知らず、国際情報科学芸術アカデミーに入学した。そもそも仕事から逃亡するために、「24時間開放、仮眠室有り」のところだけに目が入って、勢いで受験してしまった。そして居心地のよさに、4年も過ごしてしまった。

1年目は、コンピュータアレルギーで辛かった。2年目は、飢えた学生をDS食堂で餌付けして楽しかった。3年目は、何をしたいのかわからなくなった。4年目は、温かい生活に飽きてきた。今は卒業したのが、ちょっと寂しく、ホッとしている。何にせよ、IAMASに入ったことで、全く知らない、縁のなかった世界が開けた。と同時に、やっぱり人は井の中だけで暮らしていると実感できた。ああ、よかった。まだいくらでも面白いことは転がっている。IAMASのおかげで、面白いことを拾うワザに以前より磨きがかかった、目が開けたような気がする。

IAMASが存在してくれてありがとう。そして、ご縁があったことに感謝したい。

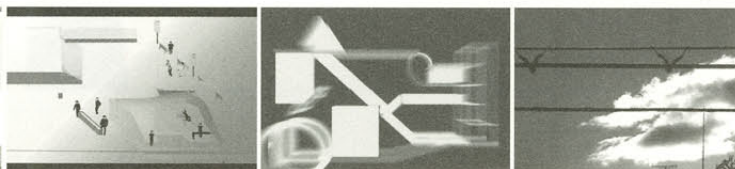
"I did not know IAMAS" when I entered the International Academy of Media Arts and Sciences. In the first place I enthusiastically applied when I saw the announcement that "IAMAS is open for 24 hours and is equipped with a sleeping room" which would allow me to get away from work. Consequently I ended up spending 4 years in this place that felt like home.


The first year I suffered from computer allergy. The second year was pleasant as I could feed hungry students at the DS cafeteria. The 3rd year I became confused about what I wanted to do. In the 4th year I got tired of this cozy life. Now that I've graduated I am a bit sad, but also relieved.

Anyway, when I entered IAMAS, an unfamiliar, boundless world opened before me. And at the same time I was able to realize what a small world people actually live in. Wonderful! There are so many interesting things happening! Thanks to IAMAS I sharpened my skills of discovering interesting things even more, I feel as if my eyes have opened at last.

I want to thank IAMAS for being there, I am grateful for having been a part of it.

論文ネタ
IAMAS 阪大の係と論文
と自由にご愛用ください。





卒業展覧会について思うこと

Review 07

My Thoughts on the Graduate Exhibition

早川 貴泰 Takahiro Hayakawa

'04 アカデミー CGI コース卒業・現在研究生
Graduated from IAMAS in 2004,
currently a research student.

卒業展覧会について何か一言と言われると正直悩まざるを得ない。思い入れが少々強すぎて冷静になれない気がする、私の場合。ともかく無我夢中だったように記憶している。そして個人的に思う分には 2003 年度の卒業展覧会も例年並にうまくいったのだと思う。ただ、例年並にうまくいったというニュアンスが今回の場合これまでと多少異なるようにも思える。それはやはり、おおがきビエンナーレと同時に開催であったという事実ゆえである。私は完全に卒業展覧会に集中していたからビエンナーレの状況は人づてに聞いた情報しか知らないが、相当大変であったと聞いている。また当の卒業展覧会に関しても、人手が半分ビエンナーレ側に回っているわけで、それ故に、卒業展覧会出品者やスタッフの中にも相当の苦勞を強いられた方も少なく無いはずだ。中には両方の仕事を掛け持ちして下さった方もいて、そうしてまで手伝って下さった方々にはただただ頭が下がる。本当に皆様のおかげで無事にそして成功で終われたのだと思う。

この場を借りて改めて皆さんに感謝したい。

協力して下さいました先生方、事務の方々、卒業生の方々、2003 年度の IAMAS 一年生の方々、そして 2003 年度卒業生の方々、本当にありがとうございました。

It is difficult for me to think of what to say in terms of commenting on the Graduate Exhibition. I'm a little bit too biased, and I can't step away and give an objective opinion. In any case, what I can say is that everyone worked feverishly to get things done.

And personally, I think that the 2003 Graduate Exhibition went as well as previous years. However, the significance of this was somewhat different this year because of Ogaki Biennale being held at the same time.

I was concentrating completely on the Graduate Exhibition, so I only know what I heard from others about the Biennale, but I heard that it was pretty tough. Also, about half of the people who would have been working at the Graduate Exhibition were assigned to the Biennale, so I'm sure many of the exhibitors and staff at the Graduate Exhibition were forced to work extremely hard. There were also those who went from one exhibition to the other, and I am very grateful to everyone who worked so hard to help us.

Thanks to everyone's support, we carried out the exhibition successfully and without incident. I wish to express my gratitude here to all the faculty members, office staff, student graduates, first year students and the 2003 graduates themselves. Thank you very much.



Review 08

My school life and the Graduate Exhibition

高橋 笑子 Emiko Takahashi

'04 アカデミー DIT コース卒業、
現在 研究員
Graduated from IAMAS in 2004.

自由な環境の中で居心地の良さにぼんやりと過ごしてしまった2年間の不甲斐なさをまざまざと見せつけてくれたのは、開催中にせよ設営中にせよ何かしらの後ろめたさを付きまとわせた卒業制作展だった。普段はなにも縛るものなかったIAMASに最後の最後で今までのツケをはらわされたのだ。

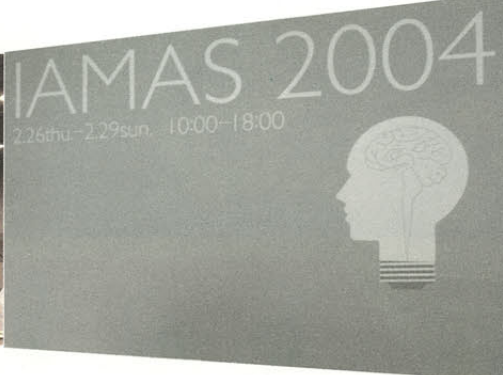
自分の作品に自信が持てない。人の作品がどれでもすごくいいものに見える。作り込んでいない自分の作品はゴミ同然に思え、その後ろめたさを埋めるように設営に精を出す。たまらない悪循環の中で極度の疲労とプレッシャーに何度も吐き気におそわれた。やり直しがきくのならやり直したい気持ちもあるが、本当にやり直すのかとせまられたら全てを投げ打って逃げ出してしまう気もしないでもない。

やりきった感を掴めないまま終わってしまったIAMASでの生活は、自分の中でまだ消化できないまま喉につかえ続けている。

The Graduate Exhibition brought home to me how lazy I'd been during the 2 years I'd spent in the free and comfortable environment of IAMAS. During the period of the exhibition and during the set-up stage, I was plagued by a feeling of guilt. Right at the end I was being made to "settle my bill" with IAMAS, where I had been spending my days relaxed and free from constraints.

I had no confidence in my work. Everyone else's works looked so much better. My roughly put together work seemed just like rubbish. In order to try and forget my guilt, I put all my energy into the setting up. But the severe tiredness and pressure I felt due to this unbearable situation gave me spells of nausea. I felt like if it were possible to redo my work, I would, or more probably, I'd give it all up.

My time at IAMAS ended without any sense of achievement and I remember it like something stuck in my throat, unable to be digested.



IAMAS の良いところ (距離の話)

Review 09

今尾 日名子 Kanako Imao

The good things about IAMAS
(feeling of distance)

5 期生 ('01 マルチメディア・スタジオ科卒業)、
'04 アカデミー DIT コース卒業
Graduated from IAMAS in 2001, in 2004.

高校を卒業したばかりでコンピュータの電源の切り方も知らなかった私が、この学校に入学して、気がつけば4年の月日が流れていました。途中、怒ったり泣いたり色々な事があったけれど終わりはいつもあっけないものです。

IAMASには不思議な人が多く、不思議な出来事も多く、そしてそれは楽しく、日々はとても快適なものでした。その中でも特に心地良かったのは、この学校特有の、自分とその他の人や物との距離感です。

私はとかく不器用な方なので、自分の中の純粋なものをそんなに簡単に取り出す事ができません。例えば、何か作品を作ろうと思ったら、まず、じっくり自分と向き合って、起きてから寝るまでずっとその事を考えるところから始めます。その間はなるべくほかの事を排除し、頭の中を全部その事でいっぱいにして、自分の作りたい物をゆっくりゆっくり形にしてゆきます。

IAMASは、そういう「自分と向き合う」という事を許してくれ、又その為の時間も与えてくれます。周りの人々と時には一緒に作業もするし、お茶を飲みながら何時間もおしゃべりをする事もありますが、余計な干渉はされない。

なかなか難しいこの距離感をお互いにさらっと出せるのがIAMASの、そしてIAMASの中にいる人々の、1番素敵どころだと思います。

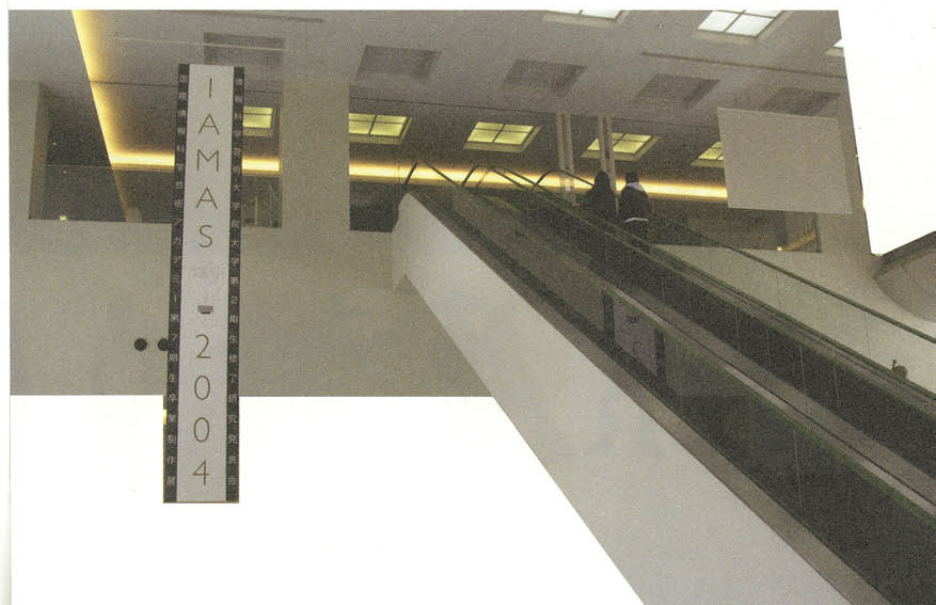
I entered IAMAS fresh out of High School without even knowing how to turn off a computer, and before I knew it 4 years had gone by. During this period, there were times when I got angry, times when I even cried. I experienced many things, but the end was always an anticlimax.

At IAMAS there are many unusual people and many unusual happenings. I had a lot of fun and I felt comfortable at IAMAS. What I particularly enjoyed was the sense of distance between myself and other people and things that is a unique feature of IAMAS.

I am a clumsy person and find it difficult to extract something pure from inside myself. For example, in creating an artwork I first take time to reflect on myself, and start by thinking only of one thing from the time I wake up to the time I go to sleep. During that time I get rid of everything else from my mind as much as I can, and think only of that one thing. In this way, I slowly develop an image of what I want to create.

IAMAS allows students to do this "self-reflection" and also gives us the time to do it. Sometimes we worked together on a project, and sometimes we talked for hours over a cup of tea, and we were never subject to unwelcome interference.

This appropriate sense of distance is difficult to achieve, and I think that the capability at IAMAS to mutually create it is the greatest feature of IAMAS and the people at IAMAS.





評判の渦

森岡祥倫 × 吉岡洋

IAMAS 2004 では、学内外から招いた特別ゲストによる卒業制作展の講評としてトークセッション「評判の渦」を二日間にわたり開催しました。第一回目は IAMAS 名誉学長の坂根巖夫さんと公立はこだて未来大学の美馬のゆりさんを、第二回目は大阪成蹊大学の森岡祥倫さんと本学の吉岡洋さんをゲストにお招きしました。このトークセッションは個々の作品に対する講評にとどまらず、ひろい視野のもと大垣の街や教育についての話題が繰り広げられました。

M=森岡、Y=吉岡

森岡さん、3回目のIAMAS卒展

Y: 森岡さんはIAMASの卒展に毎年来ているんですか？

M: 僕はここの卒展を見たのは3回目くらいですね。

96年の創設のときから2年くらい非常勤で授業持っていて、その間は拝見してましたね。

で、もう嫌気さしてしまって(笑)。辞めてからはしばらくご無沙汰でしたけど。

M: それまで九年くらい東京の大学に勤めたんですけど、そこも嫌気さして。それで、去年の春から京都の大学に移りました。そんな経緯で3回目ですね。ざっと見て初期の二年と比べると、変わっているところもあれば、変わってないところもあるなって感じで、おもしろく拝見しました。

Y: 嫌気がさした原因は何ですか？

M: なんちゅうこっちゃ(笑)。嫌気をさした原因っていうと、まあ私が成長したんでしょうね。



アート&テクノロジーの通史研究

M: 僕の身柄というか出自をご存じない方も多いと思うので話をしますね。僕はアーティストではなくて吉岡さんと同じ研究者で、近現代の芸術と科学技術の相関史研究をやっています。いわゆる60年代末くらいから出てきたアート・アンド・テクノロジーというか、前学長の坂根先生もその頃から僕にとっては師匠とまでは言わないけれども、たくさん情報を持っていてお付き合いがありました。

70年代のビデオアートみたいなものが出てきて、そういうテクノロジー・アート、アート&テクノロジーの通史研究みたいなのが僕のなりわいになっています。僕のやっていることはこの30年かせいぜい40年くらいで、アートとテクノロジーの間で一体何が起こってきたのかというのをできるだけ丁寧に、それからなるべく現場に即して整理するというのが僕の仕事かなと思っているんです。

そういう中で、IAMASができた時に何人かアーティストの先生をご紹介させていただいたり、三輪先生ともアルスエレクトロニカではじめてお会いしたりしました。アッケン・ワーガーさんというメディアアーティストと一緒に活動していらっちゃって、カフェみたいなところでMAXというものをはじめて見て面白かったです。60年代末のアート&テクノロジームーブメントの時代と比べるとものすごく技術的にも進歩してきていて、そういう技術をほんとに軽やかに使ってる人たちがヨーロッパでも活躍されているということがすごく力強く思ったんです。

まあ、三輪先生がこうやってIAMASにいらっしゃる。平野先生もコンプレソ・プラスチックというユニットで活躍していらっしゃってたり、そうした人々と次々と巡り会って、僕よりも遥かに若い世代のアーティスト達と関係を持ってきました。当時、僕の中でも変わってきたんですね。みなさんご存知かもしれませんが、ひとつきっかけがあって、インターコミュニケーションセンターの構想ですね。

インターコミュニケーションセンターの構想

M: これはもともとNTTが電気通信事業100周年みたいなことで、何をしようかなということ、僕の知ってる範囲ですと電通と博報堂にプランニングさせました。それで博報堂のほうが勝ったのかな。下手するとディスコになっていたかもしれない。でも、コミュニケーションのためのミュージアムという新しいコンセプトでやろうということになって、浅田彰さんや伊藤俊治さん、建築家の彦坂裕さんたちが、一種のグランドデザインをやったんです。その中で、たまたまここ10年のワークショップ流行りがあって、ICCでも設置の段階で教育普及事業をやることになりました。僕は基本的なコンセプトをどうするかということをやっていたわけです。障害を持った人たちとメディア・テクノロジーの関係等が色々浮上ってきて、それを今でも10年以上ワークショップで作り続けているわけです。

考えてみると20年以上四半世紀近く、アート・アンド・テクノロジー、テクノロジー・アートの勉強を自分なりにしてきたんだけど、身体や精神に障害を持った人達とメディアの関係に視点をシフトしていくと、どうも自分自身のアイデンティティの意味合いをもう一度問わざるを得なくなってきたんです。

PROからREへ

M: 分かりやすく言うと、60年代の終わり頃から80年代中頃までのメディアアートやテクノロジー・アートのシーンというのは明らかに、鷺田清一さんが最近よく言ってるけどプロダクティブであったりプログレッシブだった。とにかく前のめりになってどんどん新しいテクノロジーを使ってどういう表現ができるのかをやってきたわけです。ところが同じような考え方やテクノロジーを使って、社会的シーン、社会のフィールド、しかもわりとマイノリティーな立場に置かれた人たちとの関係を見ていくと、プログレッシブとかPROというセット軸がついた態度ではちょっとどうしようもないなと気づいたわけです。

PROだったらだめなのかというと、REだったりします。つまり、リサイクルであったり、プロダクティブだったらリラクティブ。リユースでもかまわない。修繕するとか、治すということですね。還元するとかでもいいんです。

自分の立場や自分がプロダクトしてきたものをそこに置いて、ちょっとセットバックして自分のあったことを見ってみるという気持ちになってきたんです。



IAMAS を辞めた訳

M: なぜ2年くらいでIAMASに嫌気さしてきたのかというと、無責任な話だけどそういう心変わりがあったことも確かですね。それは未だに僕の中で大きなポジションというかアイデンティティの変容としてはまだ現在進行形であるし、気持ちの落としどころを求めていかねばいけないんだけど。

吉岡さんのようにきちんと人文系の教育を受けたことがなくて、長い間、現場でアーティストの横に寄り添うようにして、いろんなものを観察したり考えたりしてきたわけです。だから展覧会の企画とかしてきたんだけど、ふと10年20年考えてみると、教員ということを生業にしてきたし、自分の現場としては展覧会とかこういう現場もあるんですが、僕自身が生業としている教育の現場というものをリラクティブな新しい価値観とか、そういったものを投影する場所として、今少しずつ見直しているところです。

制作の指導的なことは勘弁してくれ

M: 去年からいっている大阪成蹊大学では、3年生、4年生の授業は実はあまりしたくないんです。僕を引っぱってくれたのは、アーティストのKOSUGI + ANDOさんなんですけど、彼に言ったのは、制作の指導的なことは勘弁してくれということでした。入学してきた18、9の子ども達はイニシエーションというか、18、9のガキはガキなりにガチガチに固まってるから、もう一度、動機づけの部分だとか彼らなりにセットバックさせなきゃいけないと思っていて、そういった教育に専念させて下さいということでこっちへ移ってきたんですね。吉岡さんはどうですか、ここ (IAMAS) は？

Y: ここ？僕は2000年からですので最初の頃は知らないです。結局ここに来たのは大学院を作らねばならないという至上命令があって、その要員として呼ばれた訳ですが、僕自身アーティストではないし、IAMASに来る前も現代美術に触れるようなことを書いたりしてはしてたんだけど、美術の業界に入るのはすごく嫌だったしね。

業界というのは、本当はないんだけどあるかのように見せかける装置があるだけで。そのいいとこだけ利用して楽しんでるだけということもあるんだけど、そういう立場でないと付き合っていけないですね。ここも最初はメディア文化特論という講義のゲストとして呼ばれて、ゲストだから好きなこと喋ってたんだけど、そのうちズブズブと。

9年という年

Y: それまで9年間、甲南大学という所で文学部の哲学の先生をずっとやってきて、もういいやと思って。

M: 僕も前の学校に9年いたんですよ。

Y: 9年は危ない年ね。

M: 別に転職のすすめをしているわけでは無いんですけど (笑)。今も文部科学省も教員の流動化と言ってるくらいなんで、やっぱり教員と呼ばれる先生という職に就いてしまうと、どこかーんとけつをつけてしまうところが僕の所にもあって、それは制度的にも色々変えた方がいいんじゃないかと前から思ってたんです。

Y: さっき森岡さんが大阪成蹊大についたときに、もう制作の指導は勘弁してくれと。

M: でも実際やらされてるけど。

Y: え？やらされてる？僕はもちろん制作の指導なんかできませんからね。ここに呼ばれた理由というのは大学院を作るお手伝いをするのと、学生がこういう卒展とか作品とか最終的なアウトプットになる前の、ごちゃごちゃしてる時に付き合えば、ちょっとは助けになるかなと思って来た。

形にならないで学生が悩んでいるときに、僕の部屋に来て何か喋ったりとかね。そのときの彼らの頭の動きってのは悪くないと思うんですね。瞬間的にね、その時には。

本当に嫌なのは卒展とかこういうやつ。「あんだけ悩んだのに出てくるものがこれかよ」と思う。「あれはなんだったんだよ、あれは」と思うようなとこなんです。カリキュラムとか制度的な問題もあるんだろうし、学生がむりやり形にするときに一番つまらないところに押し込めちゃうんだよ。



突発的に、自発的に

- Y: 昨日も最初に言われた三輪さんと平野さんと3人でこのインターネットラジオに引っぱり出されて、喋ってたんです。何もこっちがカリキュラムとかで強制していないようなところで、突然自発的にラジオとかをはじめるというほうがずっと面白くて。
- 卒展は個々の作品についてちょっとここはどうこうとか、細かいことは言えるけど、言う気がしないですね。単につままないということじゃなくて全体的な問題として。なんか行き詰まっているというか。昨日の三輪さんの言い方で言うと、ソフビアのこういう空間でIAMAS 卒展というのは96、7年当時はすごくかっこよかったけど、それをもう分かってるから。だから今やこういうものはかっこよくないとか、かっこ悪いて三輪さんは言うのね。
- M: IAMAS っていう場所、特にね、さっきの僕の言い方だったらプロダクティブな、もっと言うところプロダクティブな形で「もの」というか「作品」という、すごく古典的な枠組みへ落とさざるを得ない。しかも、そこにメディアとかいろいろなテクノロジーなどがまわりついてくるという、ある種の不自由さを初期から抱えていたのかなと思いますね。

立場が転移していく

- M: 僕は今年の春で52になるから、正直言うとそんなことはしたくないんだよね。で、今何やっているかと言うと、もちろん相変わらず、「君、カメラ使うのか。じゃあTTC-pro かJitter で面白いオブジェクトがIAMASのサイトにあるからそれ拾ってこいよ」みたいなことやってる。けど、それはあんまり僕の仕事ではないなと思っていて。
- 1年生の授業では、学生と飯を作ってるんです、半年間。ご飯を作るのはすごい面白いですよ。スローフード、スローライフ流行りだからというわけではなくて、さっきも言った障害を持った人達、まあ障害というのはいくらも面白い概念だと思っていて、僕自身が障害を持っているということもあるし、時には相手の方が健常じゃないかと思うこともあるくらいでお願いします。立場が転移していくんです。そういうプロセスで得たものを、現場としての大学の初等教育の中で僕なりにどう落とし込めばいいのかなと思って、ふと思いついたのがご飯を食べることだったんですよ。
- 去年1年間やってみて、僕の中にプロダクティブなものがすごくはびこっているなって痛感してしまいました。例えば最初の授業で岩塩を50種類くらい集めてきて塩の味比べをしたり、太陽熱を使う調理器具を作ったりとか。けど、それ自体がすごく小賢しいというか。まあ授業は時間の枠組みを与えられているから、これからはご飯を食べるということだけをしようと思った。吉岡さんも何か違うことやった方がいいかもしれない。

評価する場所の多さ

- Y: 僕はそうねえ、何をしたらいいでしょうかね。去年は京都ビエンナーレとかやっていて、外国にも頻繁に行ってたから、授業を半分くらいしかしてないんですけどね。授業が無いことを楽しんでいた学生もいたんです。それだけではちょっと消極的やなと、今の話聞いて思ったな。ご飯作ることは学校でやってるんじゃないかと、家に人招いてやったりとかね、確かに楽しんだけど、ちょっとオフィシャルに分かれすぎてるね。校内で学生が冬に鍋やったりするのでも、それはそれでひとつの食事会であって、それとは別に授業はきちっとあるわけですよ。だいたい授業すごい多いしね。評価したりする場とかもいっぱいあるんですよ。評価する場が僕一番嫌いなものね。展覧会よりも授業よりも一番嫌いなのは、批評する会、発表会。

- Y: 何が嫌いかと言うと、先生として発言させられるのが嫌なんです。他の先生の発言を聞くのも嫌なの。発言というか批評をね。確かに学生の作品だからさぼってたり不完全なところはいっぱいあるんだけど、それをね、君はここはいいけどここはダメだねとか、そういうことを言うと、人間なんだか馬鹿に見えるんです。

でも、ああいう場を設定されるとみんなそういうふうになっちゃう。

- M: それは僕も痛感します。去年、名古屋大学の大学院で、どうやって成績つけようかなと。授業は割と真面目にちゃんとやったんですよ、身体論みたいな。それで、最後に自分で成績をつけてもらった。大学院だから少ないんですけど、だいたいこの子ならAかな、この子はちょっとBかなみたいな。そうすると、大体その通りに出てくるんですよ。

- Y: そうでしょ。

- M: 僕、成績なんてものは自己申告でいいと思う。奇をてらって言ってるんじゃないかと、それでいいと思いますよ。結局大学でも専門学校でも、ひょっとしたら小学校でもそうかもしれない。学生一人一人が、自分で自分のカリキュラムを個別にデザインしていったらいいんじゃないかな。僕たちの役割っていうのは、コンサルタントとして、「一応ここは曲がってけよ、ここ危ないかもしれないよ」ぐらいのところがいいんじゃないかなと思ってます。その学校的一种の社会的装置として期待されている部分と、いわばボトムアップっていうのか、現場で感じたり自分なりの反省をして見えてくる部分でギャップがまだまだ大きくて、たぶんそこを戦っていかないといけないと思うんです。

僕ね、自己申告しないといけないのは、そういう深い理由があってしてると言えば、やはりあんまり授業してないのと課題も出してないのと出席もつけてないから、自己申告にせざるを得ないんだよね。これしか成績つける方法がないってのもあるんだよ(笑)。

卒展の作品に。

- Y: じゃあ、ちょっと、作品のほうをみてみましょうか？(卒展のパンフレットを見る)。
- M: 作品はええですわ。ただ、僕気づいたのだけ見とくと、上映のやつ見せてもらったんです。

M: あれがおもしろかった、グジャグジャッとしたアニメーション。「可卑キモノ」(早川貴泰作品)。見ていて目に気持ちいいっていうか、そんな感じがしましたね。サラリーマンのやつは、あれはシュールサラリーマンってのが元々漫画のジャンルであるんで、もうちょっと頑張っほしいですね。あと、インスタレーションって呼ぶのか分からないけど、ライトの小さいスライドみたいなあったでしょ、ペンライトの。あれは買いたい、すごく。5千-1万円くらいなら僕一本買います。スーベニール感覚があってすごく良かったです。

街の方の展示もけっこうおもしろかった。卒業制作じゃなくて、ピエンナーレだけど、そっちのほうもすごくおもしろかったですね。やめときましようか、また点数つけるみたいになっちゃうから(笑)。

耳、耳、耳

Y: 僕は、学生の作品って自分にとってインスピレーションとか発想のネタになる作品が好きなんで、作品としていいかどうかとかはあんまり考えないんですが、僕はだいたい沢山の学生を主査や副査で指導するような役割もっていて、作る過程も見るんですね。僕は、池田君の耳にピアスするやつ(『7×7』)、あれを何回か相談していて、できたのまだ全部通して見てないんだけど。作品審査の次の日か、その次の日くらいに耳の夢みたね。なんで耳なんやろうかと思って。それまで何にも考えなかったんだよね。彼がこれはレコーディングパフォーマンスというものであって、普通の映像作品では無いんだという屁理屈をごねる手助けをしてたんだけど。そのことばかり考えていて、なんで耳なんだろうということを全然考えなかった。けどそうすると、やっぱり、無意識の中に住んでる誰かが呼びかけてきて、耳ってのは大事だなと思って。誰かが、ゴッホが耳を切ったことからヒントを得たんですかって言ってたんだ



「可卑キモノ」早川貴泰



「7×7」池田 泰教

森岡祥倫 × 吉岡洋

けど、ゴッホのほかに耳ってのは色々あるじゃない、耳無し芳一とか。耳無し芳一っておもしろいと思うのよ。人間て割とツルツとしてるじゃない。先端の所だけ尖ってるでしょ。顔もツルツとしてて鼻もツルツとしてるのに、耳だけ見れば見る程変な形ですよ。

やっぱり東洋身体論では耳っていうのは、胎児の形であったり、この中に身体に重要な経絡のつぼが全部入ってるとかね。身体にありながら突出して、それで身体に即していながら外部っていう。耳無し芳一って、なんで耳だけ切られたかという、幽霊に見られないように体中にお経を書いたでしょ。耳だけ書き忘れたってのが、小泉八雲が西欧人だから理由付けがいかにも合理的でダメだと思うんですよ。耳だけ書き忘れるわけじゃない。書き忘れたんじゃない、あれは耳ってのが身体の内部でありながら外部だから。切り落とされてどうなったかっていうと、要するに、お経とか書かれた身体ってのは半分自然なんだけど、経文のテキストを書くことによってロゴスの世界になっちゃうんだよ、全部。耳だけロゴス化できないんですよ。論理っていうか、言語的な合理的な象徴秩序の中に入ってこないんですよ。出てるから。だから切られたんですよ。「あ、そうか。偉いな、池田」とか思ったんだけど(笑)。

M: 耳ってのは、あるいは口は、口唇性の快楽っていうことは西洋のいろんな精神分析で言ってきたりしますよね。僕、無精で放っとくと一週間くらい歯磨かないんだけど、たまに磨くとおもしろいと思って。人の口の中もこういうのに似たような質感ってのがあって、すごくイヤらしいですよ。人の口の中。

Y: うん、いやらしい。

M: 人の耳もまじまじと見てるとイヤらしいところがあって、口でするいやらしいことと、他に耳でするいやらしいこともあるんじゃないかな。ある種の声とか音を頭じゃなくて、耳で聞くんっていうのは一種フェチオサされている感じ(笑)。そういう耳だったらすごくおもしろいと思う。だから、耳の捧持快楽(ほうじかいらく)みたいなものがあるとしたら、ひょっとしたらそういうものをつづいてるんじゃないかなと思うよね。

Y: うん、そう考えるとおもしろいんだけど。今は池田君の作品だけ取り上げて言ってるけど、本当は全部に言えることで、例えば耳に注目するみたいなね。結構いけそうとなっかかりは色々なところにあるんですよ、他の作品も。だけど最終的には、例えばせっかく耳には穴があるのに、そうじゃなくて耳にピアスの穴開けるでしょ。そして最終的には7×7の数的比例みたいな世界に落ちちゃう。だから、IAMAS 卒展だけじゃなくて、メディアアートと呼ばれるような領域全体に最終的に出来上がってくるものつもらなさとかね。だからといってやってる本人達がみんなダメなのかということではなくて、プロセスの中では結構色んなところをつかみかかっているのに、なんでそれが発展しないんだろうって感じる。

M: なんでやろうね。それはちょっと僕に聞かれても(笑)。分からないっていうか言いづらいところもあるんだけど。

大垣の街、大垣の持つエロティックな空間

- M: いきなり話変わるけど、2、3年ぶりにこっち来て、昨日泊まったんです。大垣の街ってどう？おもしろい？
- Y: 大垣の街のいいところは、一度栄えて寂れてるところ。さっきの pro じゃなくて、re っていう部分が一番いい。だからはっきり言うとソフトピアみたいなところはあんまり落ち着かないです。これは pro でね、突っ立ってますから。だけど、ピエンナーレが行われているあたりの、郭町とか、実際ピエンナーレは、使わなくなったようなビルがあったからできたわけで。昨日も、ある学生が「先生これから鍋パーティーやるんで来て下さい」と言うんだよ。でも僕、外国から来たお客さん連れてって行ったら全然用意できてなかったし、結局やめたんです。でもすごいいい所なんです。けど水出ないからトイレ使えないのを、みんなちょっと困って言うから、ちょっと他の店に行ったんですけど。それはまあしょうがないけど、僕はそういう場所が大垣の持つ一番エロティックな空間だなと思うね。
- M: 大垣の街を久々に歩いてみて、何て言うのか現実原則に感じられなくなるわけでもなし、象徴界に絡めとられるわけでもない。その手前のところで、作品のアイデアみたいなこととかアイデアのもっと遥か手前のところで色々ともんもんとするような若い人たちを、きちんと擁するような力を持っているんじゃないかという気がしたんですよ。
- Y: 僕もそれ思いますよ。
- M: だから、IAMAS と大垣の街ってどうなってるのか分からないけど、もっと街とべったりでいいんじゃないかな。街の懐を借りてもいいんじゃないかなって気はしましたね。
- Y: 僕も来てからずっと学生の卒展を見てますが、かなりの学生が自分たちの住んでる場所だから映像の題材にしたり、大垣の街にあるものを使ったり、イメージを使って作品に取り込んだりとかははずっとやってきたわけです。だけどそれを見て、大半のものは今森岡さんの言ったようなリビドーのうごめいてるような、そういうところまで達してなくて。割と結構、観光的なステレオタイプの決まり文句ですよ。そういうのがあってもいいんだけど、水であったり、城下町の雰囲気とか、人情や小さな店の持つある種の情緒とかそういうのは悪くないんだけど、それだけだとね。結局、普通の観光局のやってる街のイメージ作りとあんまり変わらないから、せっかくアートやったらディープな大垣のとこまで入り込まないと。

森岡 祥倫 Yoshitomo Morioka

1952 年大阪府生まれ。筑波大学大学院芸術研究科修士課程修了。東京工芸大学芸術学部助教授を経て、現在、大阪成蹊大学芸術学部教授。著書に「うつしとられた身体」「社会とアートのえんむすび 1996-2000」(各共著)他。80 年代初めより NTT ICC の開設準備、企業、自治体の文化事業に携わる傍ら映像・美術・メディア文化の評論活動を行う。近年は特殊教育におけるメディアのあり方を実証的に研究している。

シテ・シティー・グランドウール

- M: そう思うよね。だから、7、8 年前には気づかなかった大垣の街のおもしろいところ、いっぱい今日気づいて、一晩の間に(笑)。例えば、さっき吉岡さんが言ったサイトスペシフィックみたいなご都合のいい用語は、今の時代きちんと用意されてあって、そういうところにはまるかばまらないかっていうのは学生、アーティスト一人一人の問題なんだけども。サイトではなくて日本語ではなんとも言えないんだけど、あえて場としか言いようがないようなところへ身を投じてしまうことがもう少しあってもいいのではないかと思う。僕もさっき冒頭に言った、自分自身の心変わりとかアイデンティティを組み替えなきゃいけないというような、かなり自分自身の内部ではちょっとノイローゼ気味になった時期もあったんです。プロダクティブなものからリラクティブなもの、きれいに対関係で言えるんだけど、半年くらいノイローゼになりました。どうしたらいいんだろうというところがあって。でも、確実にある場が自分を変えていってくれたことに関してすごくその場への感謝みたいな気持ちがあって。その空間ってどういうものなのか、一言で言えないんだけど。
- 「iichiko」という雑誌で社会学の山本哲二さんがフランスの社会学者ボルタンスキーを紹介していて、その社会学者が「シテ」と言っていて、「シテ」って英語に直したら「シティー」だよ。でも、あえて「シティー」と訳してしまうと違うと彼は言うわけね。明らかに普通の都市論的な論理から言うと、階層性とかあるいはセメラティックな空間とか、色々理屈は成り立つのだけど、彼が言う「シテ」というのはそういうものは全部排除した空間。但し、色々な出会いがある。その出会ってのは何に支配されているのか、何によって集まってくるのかと言うと、グランドウール、偉大さっていうんですか。
- Y: そうね、雄大、壮大。
- M: で、その社会学者がグランドウールが中心になってシテが形成されていくと言って、「ヘー」と言うしかないんだけど、でも、大垣の街を歩いているとこれはシテではないが、そこにはグランドウールがあるのではないかと思えるような場所がいっぱいあるんです。例えば、あのブラジルのお店。
- Y: それ買って来たやつ？(おみやげの入った袋を見て)
- M: そうそう。今日ものすごいおみやげ買ってしまって、ホテルにいっぱい預けて。京都に帰るとき大変だなと思ってんですけど。ここは沢山のブラジルの人住んでるんでしょ？
- Y: 3,300 人住んでる。

ブラジルショップでお買い物

M: ランディー・ショップ3? チェーン店化されてると思うとすごいな。あそこはすごい。じゃあ買ったのをちょっと見せます。マテ茶220円ですよ。(おみやげの入った袋から取り出して)これは乾燥芋。ペルーって乾燥芋食べるのね。パバセカっていう。どうやって食べるのか分かりませんが。前に青山の紀伊国屋で買ったのはこれの3倍の値段。460円でやしの葉の、茎の芯のやわらかいところ、これすごくおいしい。かというちょっと、よこの道に入るとインドの雑貨屋さんがあって、2800円でこういう、中に油入れると転がしとしても火が消えんものとか。ブラジルのショップのところに、銀行の申し込みのカードがいっぱいあって。



Y: なんでそんなもん持ってくるんですか(笑)。

M: 多分こっちの工場で働いている人が国の家族に送金するために、これは銀行の申し込みのやつですね。

Y: ピエンナーレで、今さっき帰られたんですけどミルトン・ソガベという日系のブラジル人のアーティストを呼んで、ランディー・ショップのすぐ近くの翠画廊という所でワークショップやって。ブラジル人と日本人一緒にやりたいってことだったんですけど、そんなに簡単に行かないんですよ。僕が知っているところからHIRO学園というブラジル人の学校があって、そこの校長先生にこういうことあるんですけどと話して、色々やりとりあってなかなか最初はうまくコミュニケーションできなかったんですが、結局三日間だけ学生をそちらに連れて行きますよという事になったんです。ところがカリキュラムの関係で午前中しかダメということになって、まあしょうがないんだけど。それで10時に待ってたんですが全然来なくて。担当の学生が「先生どうしましょう」って、みんなイライラして「いやーひどいなー」って言ってたら11時過ぎに4、5人って約束だったのに十何人来て(笑)。ミルトンさん大変で。一番多い時で28人。最後は小学生で収集つかないような状態になったけども、最終的には結構おもしろかったですね。みんなジャージ着て。ブルーのジャージ着たブラジル人の学生28人がダーッとマイクロスバスでやって来る。

吉岡 洋 Hiroshi Yoshioka

1956年京都生まれ。京都大学哲学科(美学専攻)、同大学院修了。甲南大学教授を経て、現在、情報科学芸術大学院大学教授。著書に『(思想)の現在形』『情報と生命』(共著)など。1999年、京都市の元龍池小学校を中心とした美術展「SKIN-DIVE」の企画に関わり、2000年の京都芸術センター発足後は批評誌「Diatxt」(ダイアテキスト)の編集長を8号までつとめた後、「京都ピエンナーレ2003」のディレクターとして活動。

グランドウール/かけがえのなさ/ブラジル・京都

M: あの店おもしろいですよ。グランドウールを感じる、偉大さというか。かけがえの無さみたいなのをふっと感じるんです。そういう場所が、年のせいかもしれないすごく大事なものに思えてきて。エスニシティだけだったら僕もう50になるので卒業させてもらってるんです。そうじゃなくて偉大さと言うか、その場のかけがえの無さは何て言うのかな。日本の地域社会でのマイノリティーがどうのこうのっていうのはあって、要因としてはそれもあるけど、なんでレジのお姉ちゃんなんでこんなに可愛いねん、とか。今水着50%オフで売ってんの。二月で、女性用のちょっと恥ずかしそうな水着をいっぱい売ってて、考えてみると、ああリオのカーニバル終わって売れ残りが出てると。それがパッと気づいた瞬間に、ある種のグランドウール、かけがえのなさ、その場がいわゆる日本語では何とも言えないですね、「シテ」というか場になっていくという。今、僕は京都のほうに住んでいますが、あそこも時々色んなこと感じることありますよね。

Y: あそこおもしろいね。長岡京とか。

M: 京都の中心はもう、完璧に整備された観光都市になってしまって、今はカフェ流行り。町家の古いとこ残して。あの小賢しいデザイン。

Y: 出始めの頃はいいなと思ったこともあるんだけど、もうそこら中にあるでしょ。ああいう町屋改造したイタリア料理とか。

M: いいカフェやと思ったら、ダムタイプの小山田さんがデザインしてたり。そういう小賢しさはもういいですわ。そういうところに一切グランドウールを感じない。やっぱりシテになってない。その場限りのかけがえのなさを持ったある種の尊大な部分があるんです。尊大と言うとちょっとネガティブなものに捉えられるかもしれないけど。そういう場所は大垣にもいっぱいある。それからナンデモヤさん。今日もこのかご買ったんです。すごく良いかごですけれどね。まあ観光客として見るわけですから、そういうショップしか入らないですけども。他にもいっぱいあるんじゃないかなって気はするね。

Y: ありますよ。ブラジル関係はやっぱり大きいけどそれ以外でも。例えばインド料理屋さんで何て名前だったかな、僕最初行った時はびっくりしました。学生がおいしいと言って、味はそんなにめちゃうちゃおいしいってわけじゃないんだけど、中に入ったらブラジルの店もそうだけど、中に入ったらインドなんですよ。普通の家族がやってるところ。子どもが走り回ったり、奥の方でラジオ聞いてたりするとこ

なの。何と違うかと言うと、京都や神戸ではそういうところのインド料理って、洗練されててプロフェッショナルで味もそこそこで、グランドールという言葉がせっかく出たんだからそれに引っ掛けて言うと、もう興味ないですね。そういういわゆるエスニシティとか。エキゾティシズムとか。いくらそういう方向で洗練したって、そんなもの見えてるんですよ。

M: そういう場所が、実は店だけではなくてちょっと脳道に入った立ち小便しそうな場所にふとあったりするかもしれない。それは非常に個別の空間というか、空間とも名状しがたい場所なんですけど、そういうものが比較的多数わっとインキュベートされる、都市とそうではない場所って僕はあると思うんですよ。だから長い間30何年以上東京に住んで、確かにおもしろい街ではあったんだけど、年々そういう壮大なものを感じる事が少なくなってきたということがあるんです。で、西の方はまあどうでしょうかってことで移ってきたんですけど。大垣にも案の定そういう場所が色々あったなあって。なんか観光論やってるみたいだけども(笑)。でも学生さんたちとか、もし教員の人たちも、もっと意識してそういう場所を開発? そういう場所ってデベロップするものじゃなくておそらく発見したり気づいたりとか、何て言うんでしょう。そういう時に必要な心構えて、ちょっとセットバックするっていう部分が必要で、前のめりの姿勢ではちょっとそういう場所ってなかなか気づきにくい気がしますね。

Y: それは空間の中だけじゃなくて人間の、一人一人の学生の中にも時々そういうものを感じる時があるんやけど。その学生が持っている能力や言葉で喋ってるアイデアとか、そういうレベルよりも非常に奥の部分の身体的な部分に、ちょっと太刀打ちできないようなものを感じる時があるんです。そのレベルで付き合うことしかあんまり意味が無いんです、僕にとっては。喋ってることは、だいたい学生は作品についてコンセプトを喋りなさいとか言われたら、割とみんなつまらないこと喋るんですよ。喋らされてみたい。意味のあることを喋ろうっていうのが強すぎて聞くにたえない。聞いたり、書いたものを読むのね。ほんとにもうどっちが先生やと思うよ。非常に制度的なことしか書かないんだけど、沈黙した時に時々そういう恐ろしさを感じる時がある。

森岡祥倫 × 吉岡洋



もう一度、ペンライト

M: あの、例えばさっきのペンライト。あれ僕おもしろいと思ったんですよ。作品というのか、こういうものの延長なんやね。今日買って帰ろうかなって思った程で、つまりスーパーニールとしておもしろいというか。大垣に来て、今日夕方の電車で帰るんですけど、もうひとつ買うとしたらあれ買うか、って感じ。ジオラマって彼は言ってるけど、そんなのは僕にとってはどうでもよくて、小さいことと、街の小々な映像が封じ込められていてあれがポケットに入ること、そういうお土産みたいな。昔あった、ひょうたんの形した中をのぞくと仏さん映るやつ、あれの感覚。

Y: 五千円で買います?

M: 買います。今日具合悪くていてないみたい。彼は僕の学生ではないけれど、そういう場所で行き違ってしまったらいい意味での相互が生じた時に、何かおもしろいこと生じるんちゃうかなと思うんです。だから今日、本人いたら値段の交渉を前提にしておもしろい話ができたかなーと思って期待してたんだけど。残念ながら調子悪くていないって。



「ジオラマ」萩原健一

Y: 時間はどうですか? (司会の学生に向かって)

M: どうでしょう。こういう話は延々とできますけど。

Y: どんなことが聞きたかったの? (担当の学生に向かって)

— 森岡さんが辛辣な方だと聞いていたので(笑)。

Y: 辛辣かなー。だって作品買おうかな言うてるんだよ。

M: 辛辣じゃないですよ。じゃあこのへんで帰りましょうか。そろそろ京都帰りた。

食べ物いっぱい買って、あと、おせんべいも買ったんだよ。いい街です、おもしろい。

Y: どうもありがとうございました。

M: 何か機会があったら遊びに来ますから。

Y: 僕もこういうトークやったらストレス感じなくてできるんだけど。

M: このまま延々六時間くらいやってしまうかな(笑)。このへんで今日は終わりにしましょう。

— ありがとうございました。

えっ？ これ誰のために作ってるの？って聞きました!?

誰 のためのモノ？：2004年3月2日午後5時、ソフビア・センタービル3Fソフビアホール。IAMAS卒業制作展で行われたシンポジウム「メディア芸術の未来」で、美馬のゆりさん（※注）が会場の作品の前にこう問いかけた。

美馬 「これ誰のためにあるんですか？」

い ま、なんとおっしゃいました？「えっ？誰のためにかって？」と僕は叫んだ。より正確に言えば、心の中でそう叫んだ。しかし、とっさには言葉が出ずに、僕は黙ってしまった。普段は求められないことを真正面から問いただされたからだ。いつもなら、ふとしたきっかけで頭に出てきても考えないようにする、この問い。わかったふりをしたり忘れることにしている、この問い。その答えなんかは出ないし、おさまりがつかなくなることをみんなわかっているのに。でも、それ自体を考えることは悪いことじゃないのだから、もうすこしくらい考えてみよう。10分くらい考えてみよう。

誰 かのためにという前提：「これは誰のためにあるのか」という問いが、それ自体にひとつの前提を含んでいる。「誰かのために作らなければならない」という前提だ。確かに、「社会」に通用するためにはターゲットは誰で、どういう利点があって、どれだけ必要とされるかということがとても大事である。この問いが示唆することは、「情報技術」によって「社会」をどれだけ豊かにできるかという命題がIT産業とその視野における基本的な姿勢に流れているという事実である。

「そして、はじめから僕はこの問いに対してひどく違和感を感じていた。なぜならこの問いは、情報技術をいかにして「現在の社会」に貢献できるかという側面を強調し、情報技術の持つ文化的インパクトや政治的なインパクトについて考えることを止めているからである。

確かに、「芸術」という場所でも、誰をターゲットにしていかにして売るかという戦略を立てている。マーケティングすることがひとつの有効な手段であることも十分わかっている。それだからこそ、マーケティングを絶対視し、統計学という名の下で、形づくられるモノばかりではつまらないじゃないかって思えてくる。

階 層化された市場：資本主義、商業主義の熾烈な競争のなかで、「売れ線」を狙い、ターゲット層を定め、商品を作る。例えば、自動車。アウトドアもしたいけど街乗りもしたい若者のためのRVR。四十代の夫婦のためのセダン、セフィーロ。走り屋の憧れ、スカイラインGTR。もっとやんちゃな金持ちのための、フェラーリ、ボルシェ。エグゼクティブのための、セルシオ、シーマ。全部、誰かのために、様々な階層の人ために作られている。雑誌にしても、十代のガリー・ファッションのためのCUTIE。ちょっと清楚な十代のためのOLIVE。永遠のOLIVE少女を卒業したら、ku:nelを用意しています。

ア ートなんだから：文化的インパクトや政治的インパクトが目の前に山積しているけど、とかく役に立つために、情報技術を利用して一応の解決を見る。社会的に必要とされていたり、政治的に正しい配慮がなされるように？妥当だ。でも、それで満足できないでしょ。せっかく、アートなんだから「誰かのために」作るという免罪符なんかではなくて、本当に自分が思いつめた情動のその先へと進んでいきたいと思わないの？

誰のために作られているのか、何のために作られているのかわからない、でも実際に、こうして物質をもって僕たちの目の前に存在しているその「モノ」にこそ、僕らは驚き、立ち止まり、考える。

なぜ、こんなものがうまれてしまったのか。

そして、それだけが僕らを未来の世界へと連れてくれる、はずだよな。

最 初の問いへの答え：オチがベタだったので、蛇足として最初の問いに吉岡先生に答えてもらおう。

去年の夏の展覧会「Elephant Machine」の一環で、椿昇さん、高嶺格さんと吉岡洋先生のトークセッションで出てきたことば。

吉岡 「まだ成立しえない共同体に投げかけるメッセージがおもしろい」

実学か虚学か？産業か文化か？いや、文化産業にこそ向けられた先人のこの言葉を僕たちは覚えておかななくてはならない。

「人々は何を欲しているのか」といった美辞麗句風の問いの破廉恥さは、この問いが人々から主体性を奪うことを特にねらいとしていながら、ほかならぬその人々が思想の主体であるかのように呼びかけるところにある。（アドルノ＝ホルクハイマー）

注 美馬のゆり…日本科学未来館副館長、公立はこだて未来大学教授。
認知科学、学習メディア論。

イアマス非公認 公式インターネットラジオ 美チャンネル no reason

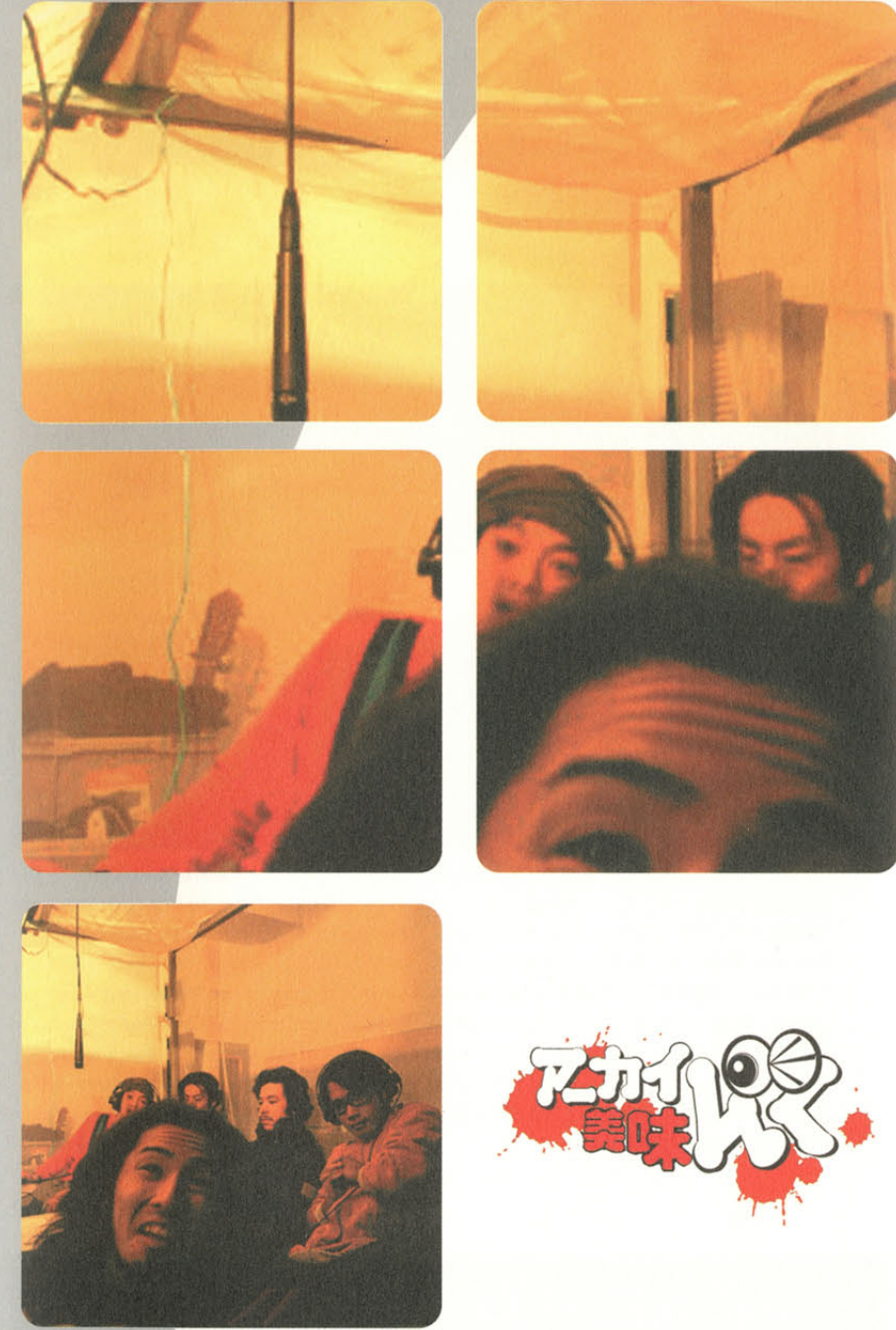
世界標準！動機は不純！ノリは単純！恋は矛盾！

2003 - 2004 美ch 放送のすべて 毎週木曜 21:00 ~ 放送

「別にバリケードでも良かったんだけどね。」

局長と編集長による幻の第一回放送より、毎週木曜9時(もっくん)からの放送を、各大陸の6人が例え何があろうとも卒業式前夜まで続けた。その継続力がゆえに6人のメディア筋肉は常人の1.05倍まであがり、何の苦もなくジーンを履く事ができるようになる。が、しかしそれでも私たち6人は、初めてキスをした日は恥ずかしくて母親の顔を見る事はできなかった。そんな私達がキスを積み重ねる以上に積み重ねてきたインターネットラジオ放送美ch。裏テーマに「イアマスOBの胸に届け」という題目があったが、今となっては無視しよう。違法ラジオという呼び名は、メディアが常に体制のものであるという前提を巧みに私たちに押し付けている。そうした言語に隠された暴力へ抵抗する活動をフリーメディアと呼ぶのであれば、本質に迫るギリギリのラインにお茶を濁す事でしか近づけない、日本の若者が陥ってしまったある種の抵抗運動をもの見事に美chは反映させていたのかもしれない。アカデミー！ 大学in！ 研究say！ 坂根It's ALL！

Internet radio channel 2003 2004



おやすみめ度
 August 02 * 局長、編集長による幻の第一回放送。内容が単薄すぎたため封印。オープンハウス期間中の試験放送。
 August 06 ***** アイアマスローカルネット内で再スタート。オープンハウスのイベント、エドワード・マシューソンに参加して頂いたさとうりさんをゲストに迎え。
 August 08 ***** ボイ野ヤズ野友人の25歳の高校生級原氏をゲストに向かえ名古屋でのハッピーコナパルに終始するが、最後とんでもないこと...
 September 04 ***** 初コーナー、オールナイトイアマス初回。しかしボイ野熱のため死亡。密かにこの回からジングルが使用される。
 September 11 ***** 残念ながら記録なし。不明です。

おやすみ度
 December 04 ***** 第一回美チャンネルポジウムに向けてエポキガスの音源初放送。現場監督大督の美術大学合格発表を生放送。投票メール多数。リスナー、パーソナリティの判断は9対3で合格。結果は合格。後半に営業停止処分を食らったたてたストリップ劇場「まさご座」が再開し、リスナーを招待し次週行くことが決定。放送終了時のキーワード、(imac) を添えたメールの先着で招待リスナーを決定。名う御期待！！
 December 11 ***** まさご座に行くはずであったリスナーがドタキャンし、ボイ野激切れ(よくよく考えればこっちの落ち度...) リスナー再募集 (キーワードは「ジャッチメン」他)。翌日に出発。の予定が... ボイ野打ち合わせのため欠席しかける。「んぐ君」ステッカー完成！ハスタ DE ココ視察放送。後半はしも系話に終結。

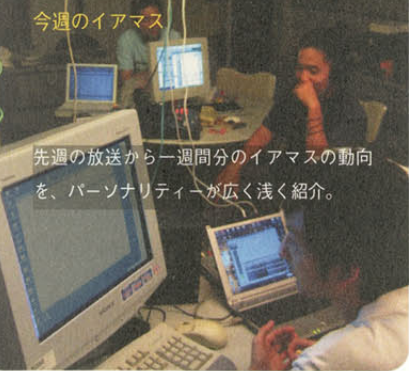
September 18 *****
 DJ.Show-kengの「ねえ?しよーけん!!」熱熱系相談室 初回放送。なのにしよーけんの声が聞こえづらいう。オールナイトイアマスは伝説の一人演劇家和田さん初登場。
September 25 *****
 現場監督大督久しぶりに登場。みやげ話十屋久島のカキモチ新曲の発表。オールナイトイアマスはジャズ喫茶から放送。エンディング現場監督大督の歌初回。この頃はまたネタが豊富。
October 02 *****
 ローカルネットでの試験放送を終え、十月初回よりフルタイム放送開始。うんで話多し。飛谷教授の中国史講座開始。後半は世界の果て(藤奈町)で妄想にふける。一人演劇家和田さん初登場。大督の歌はやくもビークを迎える。
October 09 *****
 京都ビエナレ振り返り。またもやうんこ話。後半はしよーけんゾンビ化のお話。オールナイトイアマスはシャカラビビッツ編。

December 25 *****
 Every of GIGAS LIVE!! 今週は、美チャンネルでも、ヘビローテーションヨリ入りしている Every of GIGAS が、ファーストアルバムをひきつけて、IAMAS 食堂にてライブを開催します。クリスマスに相応しい、パーテーターとライブを傍らに、美チャンネルは放送します。そして、激怒の内には終った「第一回美chチャンネル」の報告も、サラッとしたいと思います。
 2004
January 01 *****
 元旦は一人、元旦は、局長一人で送りします。新年の御挨拶やら、抱負やら、その他諸々、お雑煮食べつづ、テレビをみつつ。
January 08 *****
 ヒューストン、引っ越し！美チャンネルは非公認にクラス4に配属されました。新編一転。得に、今日はやるべき日です。
January 15 *****
 コーナーが復活します。ターゲット大に留学中のコーストライター、ウギヤア君を筆頭に、ターゲット小特集。



October 16 *****
 新コーナー「ウィーケンドウエケン」のウィーケンドウエケン一残高ゼロを超えてー」初回放送。ロナサルさん特別講義に文句メールを直接送りつける。しよーけん&大督仕事で YCAM 出張、YCAM 近況報告コーナーが始まる。臨陣、オールナイトイアマスはチャンネル、オールナイトイアマスはチャンネル、ワンバ (アウトドア BBO ハーティ) 中の模様を放送。最長放送時間を誇り、放送できない内容が多いが秀逸。
October 23 *****
 密かにゲスト、スタジオ2 所属を注したまご鈴木氏登場一言もしゃべらず、IAMAS フットサルチーム(分務) 始動！ウィーケンの記号論講座-ロナサルさんをオレオレサトル・ロナサルさんから返信メール。YCAM 近況報告コーナーでは大督、話に困り外人に卑猥な言葉を言わせる。
October 30 *****
 山口情報芸術センターの開館に立ち会おうがファイヤーウォールに阻まれラジオを大声で行う。
November 20 *****
 イアマス新校舎五階 C2 で行われた録生

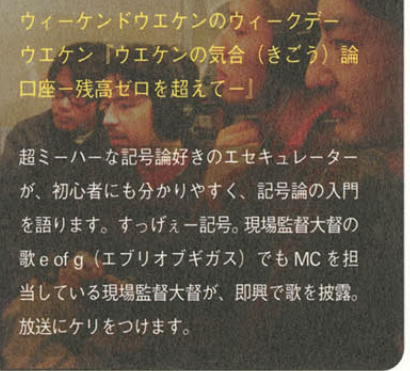
October 16 *****
 コーナーも復活し、監督も帰ってきました。メドレー3曲。
January 22 *****
 マイコウーゾジャクソンの事をたかさ話します。
January 29 *****
 大学卒業後出社日経について話します。ゲストは CIVIC さん。所得税とかさ...年金とかさ...
February 06 *****
 卒業式と再婚の日。ロナサルマンのクラッチ先生とDJ・J'ダイトさんと、留学生のジョン君。
February 12 *****
 プレゼンから。今週はみんなプレゼンしています。明日は局長がプレゼン。
February 19 *****
 アカデミー！ 大学in！ 研究say！ 坂根It's ALL！
 メインはクラッチ先生の「飛騨牛」。



October 16 *****
 新コーナー「ウィーケンドウエケン」のウィーケンドウエケン一残高ゼロを超えてー」初回放送。ロナサルさん特別講義に文句メールを直接送りつける。しよーけん&大督仕事で YCAM 出張、YCAM 近況報告コーナーが始まる。臨陣、オールナイトイアマスはチャンネル、オールナイトイアマスはチャンネル、ワンバ (アウトドア BBO ハーティ) 中の模様を放送。最長放送時間を誇り、放送できない内容が多いが秀逸。
October 23 *****
 密かにゲスト、スタジオ2 所属を注したまご鈴木氏登場一言もしゃべらず、IAMAS フットサルチーム(分務) 始動！ウィーケンの記号論講座-ロナサルさんをオレオレサトル・ロナサルさんから返信メール。YCAM 近況報告コーナーでは大督、話に困り外人に卑猥な言葉を言わせる。
October 30 *****
 山口情報芸術センターの開館に立ち会おうがファイヤーウォールに阻まれラジオを大声で行う。
November 20 *****
 イアマス新校舎五階 C2 で行われた録生

March 04 *****
 卒業式と再婚の日。ロナサルマンのクラッチ先生とDJ・J'ダイトさんと、留学生のジョン君。
March 06 *****
 プレゼンから。今週はみんなプレゼンしています。明日は局長がプレゼン。
March 11 *****
 アカデミー！ 大学in！ 研究say！ 坂根It's ALL！
 メインはクラッチ先生の「飛騨牛」。

October 16 *****
 コーナーも復活し、監督も帰ってきました。メドレー3曲。
January 22 *****
 マイコウーゾジャクソンの事をたかさ話します。
January 29 *****
 大学卒業後出社日経について話します。ゲストは CIVIC さん。所得税とかさ...年金とかさ...
February 06 *****
 卒業式と再婚の日。ロナサルマンのクラッチ先生とDJ・J'ダイトさんと、留学生のジョン君。
February 12 *****
 プレゼンから。今週はみんなプレゼンしています。明日は局長がプレゼン。
February 19 *****
 アカデミー！ 大学in！ 研究say！ 坂根It's ALL！
 メインはクラッチ先生の「飛騨牛」。



ウィーケンドウエケンのウィーケンドウエケン「ウエケンの気合(きごう) 論口座一残高ゼロを超えてー」

超ミハーな記号論好きのエセキュレーターが、初心者にも分かりやすく、記号論の入門歌e of g (エリオプキガス) でもMCを担当している現場監督大督が、即興で歌を披露。放送にケリをつけます。

DJ.Show-kengの「ねえ?しよーけん!!」

人間一人じゃ生きていけない男色パーソナリティ [DJ.Show-keng] の超ミハーな記号論好きのエセキュレーターが、初心者にも分かりやすく、記号論の入門歌e of g (エリオプキガス) でもMCを担当している現場監督大督が、即興で歌を披露。放送にケリをつけます。



ベッサ・Lee・Tobi (教授)

泣ける映画や、泣ける小説、泣ける漫画、など、自他ともに認める「泣ける」マニア。ライダーズジャケットが大好きで常に着ている。ラジオでの担当国は中国。出身は南国のくせに「北の国から」が好き。平気で大嘘をつくが、習字が得意というのは本当。



美chanelさん

タンポポ・ン幸野 (曲調)

山村育ちの良く通る声のおかげで司会進行役をつとめている。肩と腰に入ったタトゥー(若気の至り)を気にしているのか人前だと隠す。しかし大袈裟な動作の為、周囲にアピールしているみたい。ホクロもでかいが異常に計算問題ができる。



美chanelさん

メディア・ゾンビ・ヨシエ (編集)

初期メンバー DJ・show-keng が入院したので急遽代理。人との会話が苦手の為、ラジオは彼にとってリハビリ。小指の爪を伸ばしている。父親は猟師で「どうにもこうにも」が口癖。一度息子に会いにヒューストンに来た時はあまりのソックリさに全員で記念撮影。



美chanelさん

ポイヤス野 (コンポーザー)

ハニカム構造のはにかみやさん。生まれて初めて弾いた楽器は「尻」と「爪楊枝」。ラジオの屋台骨を支える重要なメンバー。買った本には絶対に自分のハンコを押す。古本屋には売らない、とのこと。自宅のドラムスティックコレクションは圧巻の一言。



美chanelさん

ウィーケンド・ウエケン (システム)

ファッションアーティスト。ビール工房での就職経験をもつ変わり種。元ゲーマー。ファッションの分野に関心があり、ファッション同人誌の編集、ファッション鋼業、ファッションマネジメント、インスタントファッション、ファッション電子、など活躍は多岐に渡る。



美chanelさん

現場監督大督 (現場監督)

放送中の特攻隊長。フィールドワークの特攻隊長。メンバー内の呼び名は「コンテンポラリー土足」。収録中は豪快さを売りにしているらしいが、普段は大変おとなしい。ペットはサワガニ。実家は鹿児島島の資産家。



だいすけさん

2003

16 白前前助手による、学生総動員の工房整備はじまる

23 ポートフォリオ展

24 ポートフォリオ展

25 ポートフォリオ展2年生によるプレゼン、
ギャラリー前でパーティ

9 YVAIフランクフルト巡回 @森美術館

4 「デジタル・フォレスト」展 @東京都写真美術館

3 入学式



卒展日記

2004-01-07 卒展会場

結局昼に行われるはずの打ち合わせを夜に移動してもらい、卒展会場の下見まで寝ていた。ソフトピアという大垣の施設で卒業展覧会を行うのだが、展示スペースに限りがあるのでなかなか大変だ。僕の作品も出来たら無音、無光な場所で展示したいのだが そうもいかないかもしれない。

2004-01-01

中間発表が終わって最初のゼミ。たかちゃんがもう「1月まで時間がないよ。」って言っていたのが印象的だった。とりあえず、年末まで矢継ぎ早にやらなきゃいけないことだらけなので、できるところからちょっとペースアップしていこう。



4 旧ズッキー邸（県営北方住宅）オープン

6 レジデンス ウォルフガング・ミュンヒさん活動開始

9 からだP始動 関口さんの自転車空気入れ紛失

26 Les Stuck氏による、身体表現とデジタル音楽についての特別講義

27 5月生まれの人達を祝う誕生日ようざパーティ
(宇田さん、柴田くん、福田くん、アンスガーさん)

5

13 「メディア文化特論」ウォルフガング・ミュンヒ氏
ウェルカムパーティ@サロン

12 影絵を使ったワークショップ
講師は作家の高嶺格氏

10 魅惑の大垣まつり

11 魅惑の大垣まつり

1 宇田敦子さん、NHK教育テレビで
動く絵につき放送



2004-01-09 IAMAS LIFE

今日は17:00から赤松さんのオブジェクト開発の講義。卒業展示の会場がまだ決まらない…。赤松さんと相談した所ソフトピアに理想ルームというのがあるらしい。そこを何とか使えたら良いのだが…。

2004-01-11 卒業制作：新年会

電子工作は慣れない作業なので、非常に時間がかかる。しかも電源の供給の仕方が分からないので、明日秋葉原に行かなくては。夕方からBariの事務所にて振動子のテスト。

2004-01-04

ただいま撮影中。おそらくこれが最後の撮影になると思います。これで一段落です。なんだか妙に感慨深い気持ちになってます。まだ、撮影したテープは怖くてじっくり見れません。今回の撮影は1度撮影を開始すると終了まで確認がとれないこと、準備から片づけまで3日間かかってしまうこと、ほぼ24時間不眠不休で活動しなくてはいけないこと等、非常に体力も精神力も、もっていられるつらい作業だったので、終わるまでテンションを保つ為に見るのはなるべく避けてきました。今までいっぱいつらいことがあったこの1ヶ月だったけどおもしろい映像がとれてたら全部チャラです。お願いします。明日神社にでもお参りに行こうかな。

2004-01-05

論文本格的に再開、まだまとまらない。無駄なものが多すぎる。でも、なにを切り捨てていいかわからない。言葉をつくしても、何も言いた気にならない。そんなことは不可能だと知りながら。情報のリンクにおける、ささやかさ、それは弱さ、詩的な解釈はそこからうまれる。そこが私の立脚点なのでした。さて、これをどのように書くか。ここでこんなに旨く言えないのに、論文でかけるはずがない(苦笑)

2004-01-13

論文ですけどねだんだん締切がね、近付いて来ています。具体的な問題としては、長過ぎる(笑)ということ、思いが強すぎるということ。さて、これから削ったりする作業に入るわけですが、自分に言い聞かせるとしたら…「悩むな、切れ！」です。

- 2 フィンランドとの遠隔ワークショップ実験で
菅木真二氏、J.ケージ「4分33秒」のパフォーマンスを披露
- 10 「メディア文化特論」大口孝之氏
- 13 アカデミー永島くん携帯落とす 本間無量さんメガネ落とす
- 14 赤松正行先生ご結婚
- 24 「メディア文化特論」グラフィックデザイナー勝井三雄氏
- 6
- 30 「時間旅行」展-TIME! TIME! TIME! 終了@日本科学未来館
- 23 マスオ展@IAMASギャラリー
- 20 永原vs小田 学内ポスターに関するメールバトル
- 5 大学院芝尾さん現像ワークショップ開催



2004-01-19 プレゼンテーション

2時間睡眠でプレゼンに向かう。マテリアルという六郷地区にあるアルミ加工会社だ。実際に振動を見てもらって、作品の概要を説明して何とか請け負ってもらえる事に！そろそろソフトの制作に入らないとまずい。

2004-01-25 木工職人

今日はバルサの穴開け作業 & パッチ制作。斉藤をWhitebaseに拾いに行き、そのまま bari 事務所に強制連行。木工作业は僕がやると悲惨な事になるので、斉藤 + bari の理科大建築科 3 人組に依頼。結局かなり重いかと思われていた作業が一日で終わった。感謝感激。

2004-01-08

今日、撮った映像を全部キャプチャーしました。それを初めて人に見てもらったんだけど…。うーん、人に見せるのがこんなに緊張するとは思わなかった。映像としてはいっぱいもったいないところが多く、やっぱり撮り直しが一番いい方法なのかもしれないみたいです。(泣)

2004-01-11

うー、やる気がでない。なかなか、どうして、逃げ腰です。どうしましょうか。でも、“うー、やる気がでない。”ならまだなんとかがんばろうとしています。“あー、やる気がでない。”となったらもうおしまいですね。うー。

2004-01-22

明日は論文のゼミ内提出日～(汗)
数時間たって。今窓の外は大雪。家には帰れそうにない。今日は学校で独り合宿だ。とはいえ、みんなそれなりに論文が切羽詰まって来てるので、帰らないのかも。

2004-01-25

論文提出の時期なのね。もう一度修論を深化させるべく、再検討の作業中。ああ、文章チェックまで間に合うのだろうか。提出日は29日。ああ…恐や恐や。ま、なんとかするしか方法はないのですがー。自信はありません(爆)

2004-01-28

さらにぎゃー！！もう取拾がつかない。大苦笑とともに、あと少しがんばる。

16 Diana Dominguesさん (Brasil) とIbrahima Ndiayeさん (senegal) による特別講義

17 UNESCO Digital Arts Award 2003 at IAMAS

18 レジデンス ウォルフガング・ミュンヒさん活動開始

21 IAMAS全学停電 大学院木村くんヘッドホン紛失

28 研究科2年中間発表

23 久保田晃弘さんワークショップ
「点、線、面からの音響デザイン」



2004-01-30 二度手間三度手間当たり前
卒制の資料をさらりと作り提出して仮眠をとった後、ショーケンと待ち合わせてマテリアルに。

2004-02-04 明日はイアマス最後の行事
目覚ましでばっちり起きて、まずは昼風呂。その後発表の準備をする。理論武装、とまではいかないけれど脳に関する実験ネタを例にあげる事に。作品の”根拠”の部分が弱いと指摘されるのは間違いないので。朝一の発表は、画像を作るのが一苦勞。これでイアマス最後の行事は終了。あっけないものだ。

2004-01-13
郡上帰って素材用の写真とってきます。でもさ、今日大雪らしいですよ。やばいですね。明日には帰ってくるつもりなんだけど、心配だな。ちなみに大雪と聞いて一気にテンション下がってます。帰りたくないやらなんとか。

2004-01-14
全部 一回りセットしようかなあ。

2004-01-29
3日間家に帰りませんでした信じられない。修論提出が終わった。虚脱感と共に酷い後悔。ああ、もうちょっとできたはずだよ。でもまあ、まだ修正はできるので。こっそりしゅーせいかけていきます。最後の方結論ないしね(大苦笑というか、次は作品審査だよ。2週間後に作品は完成しているのか?あなおそろしや!!!

2004-01-30
無事に卒制受理されました。今日のIAMASはとっても静かです。多分みんな自宅に帰ってゆっくりしているのでしょう。卒制の作品は提出したけど、まだ手直したいんだー。というよりまだ恥ずかしくて世に出したくない。

- 2 オープンハウス 「Elephant Machine」 展開催
卒業生+在校生飲み会
- 3 オープンハウス
- 7 ましたりさま撮影会 焼き肉パーティ@食堂
- 11 夏休み開始
- 6 学際領域特論 横浜国立大学教育人間科学部教授 室井 尚氏
- 5 学際領域特論 東京大学大学院情報学環・学際情報学府 佐倉 統氏
- 4 学際領域特論 東京大学大学院情報学環教授 佐々木 正人氏



2004-02-05 結局

ずっと起きている。ここ最近は異常だ。しかし何とかなるものである。アスナロ君が興味深い発言。「大学院に行っていたら大度君の卒業制作も違うものになっていただろうね」確かにそうかもしれないとも一瞬思ったが、たぶん同じようなものしか作れないと思う。結局どうあがいても数学科出身システムエンジニアターンテプリストサウンドデザイナー（サウンドアーティストと言いたいところ）バックグラウンドが出来上がっているから2年間で根本から変わっていくのは難しいと思う。作りたいものとか、狙っている所は昔から変わっていないし。ただその辺が言語化出来るようになってきたのかもしれない。作品の見方は大分変わって来たかもしれない。昔面白かった作品も今はもう…逆にかっこたる思想も持たずに、お手軽感覚でやってる人とか、問題意識やら制作の動機を捏造してしまっている人とかは2年間でコロコロ作るものが変わるでしょう。でも、統合失調的にコロコロ変わるのも悪くないかも。

2004-01-31

ようやく落ち着いて来て、温泉に行って来ましたとてもゆったりした気分になれて良かった。これからは作品制作と修論の修正に入るわけだけど、あの（修論提出前の）パニックを乗り越えたのだから、大丈夫だと思う。なんかかなるさ。そして、もうすぐ学校を卒業するのか、という感慨にも浸る。さみしすぎる。私の学校は天国。人生にゆるされた執行猶予期間みたいな所で。こんなに考えたり悩んだり、作ったり笑ったり怒ったり、今後は無いと思う。ああ、このままこの時間が続けばいいのに…。

5 「Info.Table」 出展 オーストラリア、メルボルン

15 星野仙一監督率いる阪神タイガースが18年ぶり四度目のリーグ制覇
DIT会宿@下呂

16 阿部さん主催の「暗闇晩餐会」

17 日本バーチャルリアリティ学会第8回大会
@JR岐阜駅アクティブG

26 夏休み終了



30 防災訓練 坂根さん寄贈の本のバザー開催

29 男子仮眠室のシャワー、お湯が出なくなる

20 大学院入試

18 宇田さん 青山で帽子とバッグのAtoZ展
「存在と時間2」公開GP

6 またりさま人形完成版 ARS ELECTRONICAで御姿発表

2 飛谷謙介 65cmのニジマス釣る 醒ヶ井



2004-02-06 他コースの発表>打ち上がり

今日は朝9時よりDITコースの発表。そしてANDコースの発表が終わると同時にソフトピアに 作品展示予定場所、
瞑想ルームの下見に行く。今回は展示ホールからどのように誘導するかを決めなくてはならない。のに、イアスの
事務から連絡が来ていないとの事で、まだ使用許可がおりていなかったらしい。一体どうなっているのだろう…。
なんとか使えるとは思うのだが、時間が無いので二度手間は避けたい。その後サウンド部屋にて2次会。その後
また床で寝てしまった。

2004-01-20

関口先生からの助言でジャン＝ルイ・ボワシエのル
ソーの時を読んでいます。今更ながらって感じが漂っ
てるけどじっくり読み進めております。ペースとし
ては15分熟読→15分熟睡→15分熟読→15分熟
睡→15分熟読→30分熟睡…。なんなんでしょう
か?たいがい自分に腹が立ってきました。

2004-01-27

にがーい紅茶を飲みながら
ちびちび制作しています。今日
のDSは女ばかり4人が
作業中です。しかし、卒制
も追い込みということで殺
伐としております。

2004-01-29

当たり前だけど寝てな
い。前日です。終
わりそうで終わりが見
えないそんな状態です。
脳内曇気楼が見える。

2004-02-01

論文提出から数日、変な虚脱感からか、うまく動けないので、家に籠って、映画のビデオを見たり、作品のスケッチ
をしたりして過ごしています。昨夜は妙に落ち着かなくて、朝まで寝られなかった。いろんな出来事を思い出して鼓
動が激しいまま、うろろしてた。これからは、もう乗り越えて、動揺しないと誓う。あれは神様のくれたうれしく
も厳しい試練だったのかわ。なんて。あの至福の時間は、一生私の制作活動に影響を与えるでしょう。ありがとう。

4 京都ビエンナーレ2003開催・法然院オープニングコンサート
同志社大学JOUABLE展
神成先生ご結婚
キューバポスター展@岐阜経済大

10 平野治朗TDBワンナイトインスタレーション実施

15 女子仮眠室キーロック電池切れ

17 宇田さん「福田さん展」@同志社女子大

18 パフォーマンスイベント「裏光速スローネス」@吉田神社

25 スタ2バーベキュー大会開催、ジャンさん小川に落ちる

26 ウォルフガング・ミュンヒさん送別会

28 「メディア文化特論」生体情報とアート/照岡正樹さん
岡部 正さん BACA-JA 2003Broadband Art部門「Mix up」最優秀賞受賞

22 声優 堀江美都子氏による特別講義
2003カタログ制作班打ち上げ+猿見田さんDIT歓迎会

16 ジョアンナさんチャンダさんウェルカムパーティ@サロン

14 「メディア文化特論」大口孝之氏
DSP特別講義「ほんもの■にせもの」ヲノサトル氏

7 研修生ジョアンナ・ウォーカーさん来日
大学院山田くん引越し祝いパーティ

2 レジデンス、チャンダ・メンヤさん来日



2004-02-17 またプレゼン

本日 Bari の二人と一緒にオンキョーリブへ。お茶をして近況報告。

その後 34トラック音源制作。(今も引き続き) 振動子は 64 個になったので、66トラック作らなくてはならない…。こうなってくると、インタラクティブデザインをして逃げたくなる…。インタラクティブにするとコンテンツ自体を細かく作らなくて良いから楽と言えば楽なのです。ってこんなこと言ったら誰かに怒られるんですけど。言わせてください。卒展まで後一週間。

2004-01-30

ただいま無事に卒制受理されました。

今日のIAMASはとっても静かです。多分みんな自宅に帰ってゆっくりしているのでしょうか。さすがにわたしも卒制を事務の人に受理してもらうために1階(本校舎)と3階(新校舎)を四往復もしたら足の筋が痛くなりました。卒制の作品は提出したけど、まだ手直ししたいんだー。というよりまだ恥ずかしくて世に出したくない。というわけで今 Power book に向き合っているんだけど目が半分くらい閉じてます。ん？2月3日か？お布団で寝たのがおとといなのかもっと前なのか判断がつかなくなったりしてます。眠い。

2004-02-05

作品の締めきりが迫ってまいりました。隣人のいびきで寝付けません。NHK はアンデスの音楽を鳴らし続けている。

2004-02-10

眠い、さすがに。IAMAS は今、おおぎビエンナーレの準備に大忙しです。

ライトエミッタングスティック衝撃を与えると光る発光ダイオード(LED)部品を重電設備メーカーの日新電機(京都市右京区)が開発した。4月に発売する。ああ。作品に使えそう、何につけたら効果的でしょうか。

- 1 相田みつを美術館オープン/Info.Scapeプロジェクト
山口情報芸術センター(YCAM)がオープン
- 6 オープンハウス反省会
- 7 Stanzaさん、飛び入りのプレゼン
- 12 「メディア文化特論」 Digital Domain/Scott Ross氏
チャンダ・メンヤさんプレゼン
- 25 ダートマス大学からの交換留学生、歓迎会
- 19 スタジオ科2年中間発表
- 20 スタジオ科2年中間発表
フラメンコのタバ
- 17 好評の為、小林米配布その2
- 14 小林米 配布
- 3 山梨で西湖イベント mimiZ、Izmin、真鍋さんら出演



2004-02-24 ついに準備始まる

朝から卒展会場へ。実際に椅子に設置している
朝から卒展会場へ。実際に椅子に設置している
いる検討してみると、かなり座るのが難しい&
不安定…。なので、入り口に“不安定です。”と、
但し書きをすることに。設置よりも、見栄えを
良くするのに異常に時間がかかる…。あつと言
う間に 21 時になってしまい、IAMASに戻る。

2004-02-25 前日

今日も朝から作業。椅子自体よりも、部屋の照明やら、椅子
の見せ方がかなり難しい。同コースの先崎君、山城君に手伝
ってもらいつつ 部屋は完成。椅子も壊れている所をしづお
君、トキ君に手伝ってもらい完了。振動子は 16 個しか入っ
ていないけれど オンキヨーからまだ届かないのでとりあえ
ずはよしとすることに。

2004-02-04

いよいよ明日から卒制のプレゼンテーション
がはじまります。なんだか私はどんどんテン
ションが下がって小さくなってます。いや、
多分このせいじゃないんだけどな。

2004-02-05

いよいよ明日が卒業制作のプレゼンで
す。なんだか制作が手につかないのは
卒業がいやなのか？どうなのか？

2004-02-06

おつかれさまでした。

2004-02-12

それよりも先に修論発表の資料を作らなければならない。昨夜までのプログラムは一時中止だ。それと、ガラスのドア
が到着いたしました。さあ、工作だ。電子工作だ。楽しいな。ハンダ大好き（半ば本気の発言）こんなんでいいん
らうか(汗)。バレンタインな訳ですが忙しくてそれどころではありません(苦笑)13日は論文発表の練習だったので、
自己嫌悪に陥るくらいに不出来で、ひとしきり凹みました。でもグダグダしている暇はありません。作品審査は来週月
曜。論文審査は火曜。さあさあ、差し迫ってまいりました。頑張るぞ、はもう言い飽きました。ということで、なんと
なく、やりすぎそーっと(嘘)。今日は一度睡眠を取ろうかな。今日を逃すと火曜まで寝れないヨカン。うう(涙

- 8 「メディア文化特論」サウンドアーティスト藤本由紀氏
- 12 エルケ・モルトレヒトさん特別講義
古堅先生、アプリケーションgam販売
- 18 研究科作品予備審査
- 19 研究科作品予備審査
クリスマスパーティ@サロン
- 24 冬休み開始 クリスマス
エブリオビギガス 1st.アルバム発売
- 25 X'mas大パーティ
エブリオビギガスライブ@食堂
- 22 DIT梅景さん、卒展チラシを入稿
- 10 卒展会場内の下見、DIT忘年会@鳥達
- 7 アカデミー入試



2004-02-26 展示開始

午前中は調整のため展示を始められず。結局 14 時頃から開始。プロツールズが見た事も無いエラーを出してパウンスがまったく出来ない状態になり急遽 Max パッチで振動を作る事に。いやはや何が起こるか分からない。午後からヤットコさ開始。椅子が壊れるだとか、プログラムが動かないというトラブルは特に無し。しかし、振動音源は改良の余地あり。後、レコードの針を置くのも不安定な椅子の上ではかなり難しい事が判明。(涙) 慣れている僕だから出来る技だった…。夜はコジコジ君に手伝ってもらって、残りの振動子を取り付ける。

2004-02-17

また郡上はおおきです。寒い…。窓の外はとてもきれいだけど、寒い。

2004-02-21

いよいよおおきがビエンナーレ開催です。それとは関係なく卒展準備は続きます。DS でのプレゼンとホールでの作品と卒展では全然形が違っただけ。大丈夫かな？最初から最後までインターフェースに悩まされます。

2004-02-15

壊れた。ELシートを光らせるインバータが壊れた。大事な発表の前に二度も！もうダメだわああ。しばし途方に暮れる私。さて、どうしたものか。月曜の 18:30からはじまる作品審査までにこのトラブルは解消できるのだろうか。日曜日じゃなければメーカーまで飛んでいくのに！！！！ああああ。こんな深夜では対処しようがない。焦っても私ではどうしようもない電子回路部分のトラブルだと思うので…。ああ、だからメディアアートって嫌いよ！！！！(爆&涙) 卒業できなかったらどうしようおお。とりあえず、助けてメールを出しまくる。そして東奔西走するのでしょう。ああ。

2004

- 1 お正月
- 7 「ワラッテイトモ」上映会@5Fホール
- 20 マルチメディア工房、北側廊下の壁を工事
- 25 いつみ、学内を移動開始
- 8 冬休み終了
- 29 研究科修士論文提出
- 27 IAMASでウィルス/ワームが流行
- 26 DITによる製本ワークショップ
- 30 スタジオ科卒制提出



2004-02-27 2日目

さすがIAMASと思われるような業界の方々が来ている。メディアアートの文法で作品の感想を言ってくれる方がいて、「なるほど、そういう見方もあるのか」と納得。本人的には、インタラクティブとかメチアとかコミュニケーションとかってことを前面に出すような作品はちょっと時代遅れなのかなと思っていて、というかIAMASに来たせいで異常に抵抗を持つ様になってしまったのだけれども、自分の作品をそういうアプローチをされるのは興味深い。いや本当に。全然自分の考えている事とは遥かに遠い所で作品が成立しているのだから。今日も10人程の方に体験してもらい無事終了。

2004-02-24

卒展の設営準備開始。やっぱり、団体行動というのも共同作業というのも難しいです…。今回考えたのは人を使う（もしくはリードする）というのは難しいのです。こればかりはしょうがない。やっぱり何事も楽しまなきゃやってられないなっていうのが持論です。感情っていうのは伝染するから余裕がないと周りもいららすし、表情がなくなってくる。リーダーに限らず、楽しむゆとりくらいはいつも持っておきたいものです。今回、一連の事でいらってした側なんですけど、思わずメールを書こうとしたときにいうこの大人な発言に頭が冷えました。やっぱりいうこは大人でした。

2004-02-16

悲劇的なトラブルを乗り越えて、今、一筋の希望の光。別のインバータで光った！ああああ、神様！全ての人たちに感謝。ありがとうございます。世界はなるように出来ている。ええと。無事に論文発表がわかりました。今日こそ寝ます、じっくり。ぐったり。目覚ましをかけないでどこまで寝るだろう。この開放感！おつかれさま。いろいろな人やものに感謝します。Thanks to ALL my loving people! とはいえまだまだやるのが山積みなわけで。ああ、頭痛い。現在は論文再提出用の原稿を書いています。ふう。搬出準備、今日はアルミをサンダーで磨く。昨夜は論文作業で朝まで学校でちょっと仮眠をとっただけなのでさすがに眠い。

- 1 本館の照明とエアコン騒動、シュナイダー先生の活躍
- 5 スタジオ科卒制発表会
- 6 スタジオ科卒制発表会
- 14 研究生研究成果発表会
- 17 大学院論文発表会
- 18 第2回卒展全体ミーティング
- 19 岐阜ラジオに布山さん出演
- 23 (準備)
- 24 (準備) IAMASクッキー誕生
- 25 (準備) 04卒制カタログ班データ収集開始
- 26 IAMAS2004 卒業制作展 美ch会場から放送
- 27 IAMAS2004 卒業制作展
- 28 IAMAS2004 卒業制作展
- 29 IAMAS2004 卒業制作展 祝・会田大也さん(大学院1期生)挙式3次会@大八
- 21 おおがきビエンナーレ
- 16 大学院作品審査 DIT岐阜商工でワークショップ
- 12 大学院1年年次発表
- 9 スタジオ科1年年次発表
- 10 スタジオ科1年年次発表、DIT最後の仕上げ

- 2 スタジオ科卒制作品展示
- 3 スタジオ科卒制作品展示



2004-02-28 3日目

今日も8時半起き。パフォーマンス時はさすがに申し込みは無いが、終わった直後には展示終了までの予約が終了。申込みに来てくれた方には申し訳ないが、これが体験型のサダメです。結局 18:30まで展示。合計30人ちょっと体験してもらおう。当初の予定より大分多い。明日も付きっきりだとすると、みんなの作品が見られない…。どうしたものか。

2004-02-29 終了

顔が油性マジックで落書きされている。なんだこの中途半端な落書きは！何はともあれ卒業展示終了。

2004-02-26

卒展初日。未だ完成せず。昨晩はいっぱいいろんな人を振り回してしまいました。みんな同じ卒展参加者なのに。でも、今回この事でよくわかった。わたしは本当に幸運だと。設営に汗流して手伝ってくれる人、赤松さんに相談してくれる人、相談に乗ってくれる人、夜中の3時にG5を快く貸してくれる人、なかなかいないよね、そんな人たち。私が幸運というより、非常に恵まれてるんだって事がよくわかった。そんなこんなで、みんなの協力が報われるような良い作品にしたいと思ってるし、がんばってる。でももっと、がんばります。

2004-02-25

撤入最終日。私の撤入は波乱含み。事故だけはおきないように…。そして今日もまた、学校の床にて仮眠。恥じらいを忘れない女の子ではなくなっていました(涙)

2004-02-28

一息。ようやく機械の調子も安定しはじめました。これでようやく夜に眠れるのね(苦笑これまで四徹や二徹をくりかえしては身体を酷使していました。思った方向に足が進まないというなんともやばい状態からは、今日の睡眠で抜けだせるでしょう。よかったよかった。今日はもう21時台には寝ますよ。ええ、寝ます。作品に対するコメントや感想もいろいろ聞いて楽しいです。でもやっぱり、何度も何度も説明をすると疲れますね。今はもう脳みそがグッタリって感じです。

1 (撤収) 卒展打上げ@鳥達

6 Quadra Hak
ShinaBand,mimiz, DSPbox (赤松正行) GLAMDY WEST

7 クロージングイベント ガムラン野村誠

8 ビエンナーレ打上げ@大八

10 卒展映像作品学内上映会

11 美ch放送終了 Jon Cambell帰る

16 メディアおでん屋台 校内で復活

3

31 春休み終了

23 宝珠山さん(九州)より近況報告メール届く

21 第一回日曜ノイズ劇場@Canolfan

2 春休み開始

13 IAMASフットサルチーム「分鏡」優勝

12 卒業式 パーティ@サロン

9 スタジオ2送別会



2004-03-01 椅子撮影、打ち上がり
今日は朝から撤収。夜はイアマスにてライブ。目をつぶって気持ち良くスクラッチをしていたのだが、目を開けたらスタジオのソファで寝ていた。珍しく本当に記憶無し。

2004-03-02 鳥たつ>路上>サロン>東京
深夜まで飲んだと思っていたがスタートが早かったので実は1時頃には寝ていたと言う噂も。朝6時に起きてしまい、アスナロに落書きを試みる。30分ぐらいチャレンジするが、うまくいかないので無理矢理起こして一緒に温泉に行く。露天風呂につかりながら2年間を振り返る。なかなか感慨深い。27歳時点の人生の7%を使った価値はあった。朝ご飯を食べて、東京へ。

2004-03-02
今日は死ぬほど楽しかった。いい打ち上げだったと思う。いっぱいなっちゃんやくろさんやおかりなさんと話したし。あ、うださんもね。すごーく久々に気持ちよくちょうど良い酔い方をしました。ほんと死んでもいいくらい幸せってあんなかんじ。だいとさんが寝てる間にターンテーブルで遊んだし、太鼓もたたきすぎて手にアザができた。でも、満足。あすかさんも、いとうっちもいるし、何もかもが楽しかったよ。楽しく幹事もやらせていただきました。満足、満足。

2004-03-03
今日はひなまつりでしたね(現在は深夜越して次の日)。無事に卒展も終了し、周辺の整理や作業をしています。やるが多すぎてどうしていいかわかりません(苦笑)学生から数週間まで先生になれるのが不安です。この文章を学生が読んだら不安になるでしょうが、今の本当の気分です。





2003 IAMAS

2 GRADUATE EXHIBITION

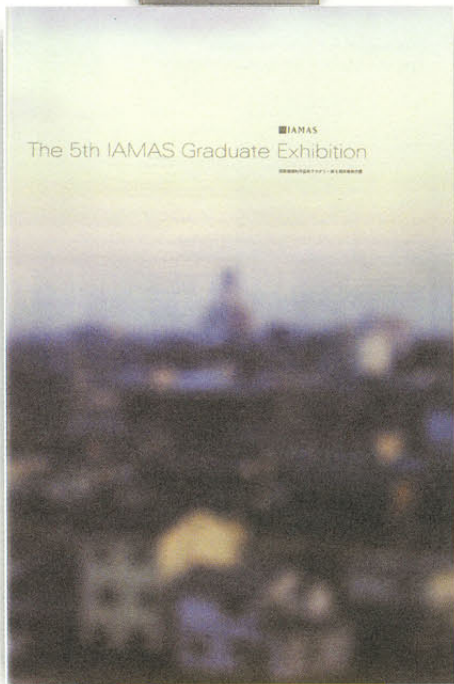
1 CATALOGUE

BACK NUMBER

IAMAS 卒展カタログの紹介



2003



2002



2001



IAMAS2004 GRADUATE EXHIBITION CATALOGUE

2004年8月12日発行 August.12. 2004 Printing

監修	関口 敦仁 永原 康史 小林 桂子	Supervisors	Atsuhito Sekiguchi Yasuhito Nagahara Keiko Kobayashi
----	-------------------------	-------------	--

制作	梅景 梢 佐藤 ちひろ 永島 靖之 榊尾 あき 山田 拓生	Authored Planning and Production	Kozue Umekage Chihiro Sato Yasuyuki Nagashima Aki Masuo Takuo Yamada
----	---	---	--

DVD制作	山田 拓生	DVD Authored	Takuo Yamada
-------	-------	--------------	--------------

協力	大熊 美紀 植田 憲司 mimiZ 伊藤 菜々江 土居 哲真	Thanks to	Miki Oguma Kenji Ueda mimiZ Nanae Ito Tetsuma Doi
----	--	-----------	---



撮影 前田 真二郎
栗田 幸直 [AVIC]

HD video by Shinjiro Maeda
Yukinao Kurita [AVIC]

鈴木 宣也
山城 大督 /archiBIMIng
萩原 健一 /archiBIMIng
吉田 多朗
小野田 裕士
池田 泰教

Photography by Nobuya Suzuki
Daisuke Yamashiro /archiBIMIng
Kenichi Hagihara /archiBIMIng
Taro Yoshida
Yuji Onoda
Yasunori Ikeda

翻訳 イリーナ・ゴルデエワ
シャーニー・トバイアス
オノ・ヴィクトル・ファンヘトホフ
横山 正

English text Irina Gordeeva
Translators Shani Tobias
Onno Victor van't Hof
Tadashi Yokoyama

印刷・協力 大丸印刷株式会社
岐阜県岐阜市本荘2612-1

Printed Daimaru Printing Co.,Ltd.
and 2612-1 Honjo,
Cooperated by Gifu,GIFU



発行

IAMASメディア文化センター
岐阜県大垣市領家町3丁目95番地
URL : www.iamas.ac.jp
E-mail : cmc@iamas.ac.jp
Tel : 0584-75-6600

Published by

IAMAS Center for Media Culture
3-95,Ryoke-cho,Ogaki City,GIFU
URL : www.iamas.ac.jp
E-mail : cmc@iamas.ac.jp
Tel : +81-584-75-6600

非売品 Not for sale

©2004 IAMAS All rights Reserved.

IAMAS 2004 Graduate Exhibition

情報科学芸術大学院大学第2期生修了研究発表会
国際情報科学芸術アカデミー第7期生卒業制作展

開催日：2004年2月26日(水) - 2月29日(日)

時間：10:00 - 18:00

会場：ソフィアセンター プレホール

岐阜県大垣市加賀野4丁目1-7

Date: 2004.2.26th. - 2.29sun.

Opening hours: 10:00 - 18:00

Venue: Sophia Japan Center Sophia Hall

4-1-7 Kagano, Gyaku, Gifu

IAMAS

IAMAS 2004 Graduate Exhibition

IAMAS 2004

IAMAS 2004



情報科学芸術大学院大学第2期生修了研究発表会
国際情報科学芸術アカデミー第7期生卒業制作展



非売品 Not for sale
©2004 IAMAS All Rights Reserved.





ひも綴じされているケースを開くと、中からDVDと蛇腹のカタログが姿を現します。開くと長さが6mにもなるカタログは蛇腹という特性を生かし、映像作品は横に長く連続するフィルムのように画像が配置され、それ以外の作品は一ページに一作品と見やすい配置手法がとられています。ページをめくるように蛇腹をめくってもよし、広げて作品を俯瞰するもよしという様々な味方が楽しめる構成になっています。ケースにも会場マップのなど情報が織り込まれ、余す所無く情報が詰め込まれた一冊です。

形態 カバー付き蛇腹本
 サイズ 128×300mm
 コンテンツ 会場マップ 作品リスト 修士論文リスト
 学長挨拶 教員・他レビュー 卒展日記
 トークセッションの記録 コラム IAMAS非公式
 ラジオの記録 過去卒展カタログの紹介
 付録 DVD

When you open up the string bound case, you'll find in it a DVD and accordion catalog. When you open that up, you'll find the 6 meter long catalog. The catalog makes the most of its accordion style by having pictures of video works lined up like camera film and all other works separated one work to a page, making for a very easy to look at arrangement.

Form Accordion book with cover
 Size 128×300mm
 Contents Map of Venue, List of Works, List of Master's Theses, President's Greeting, Review from Faculty, Talk Session Record, Column, IAMAS Radio Record, Exhibition Diary, Introduction of Past Exhibitions
 Appendix DVD

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。

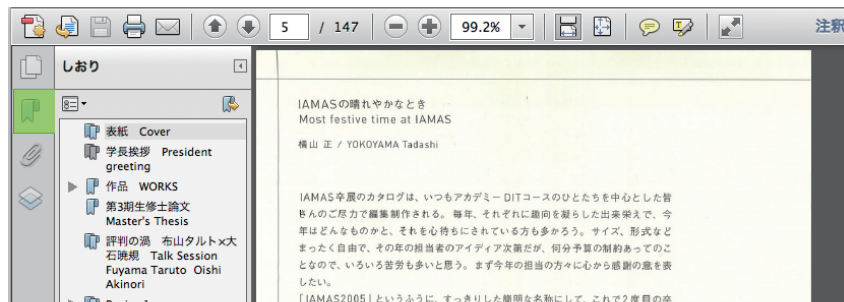
How to use table of contents

- 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。

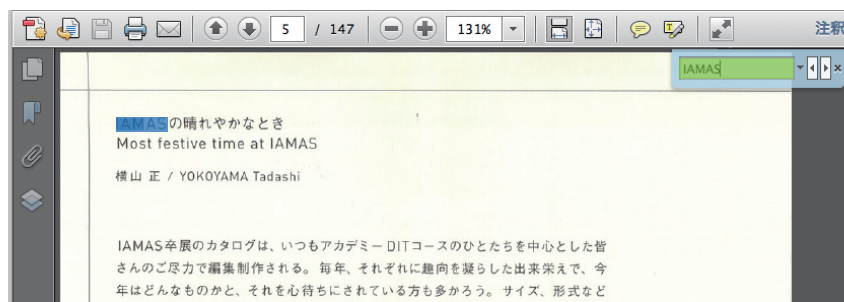
Keywords or names can be found using the search function.

- 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 2004 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