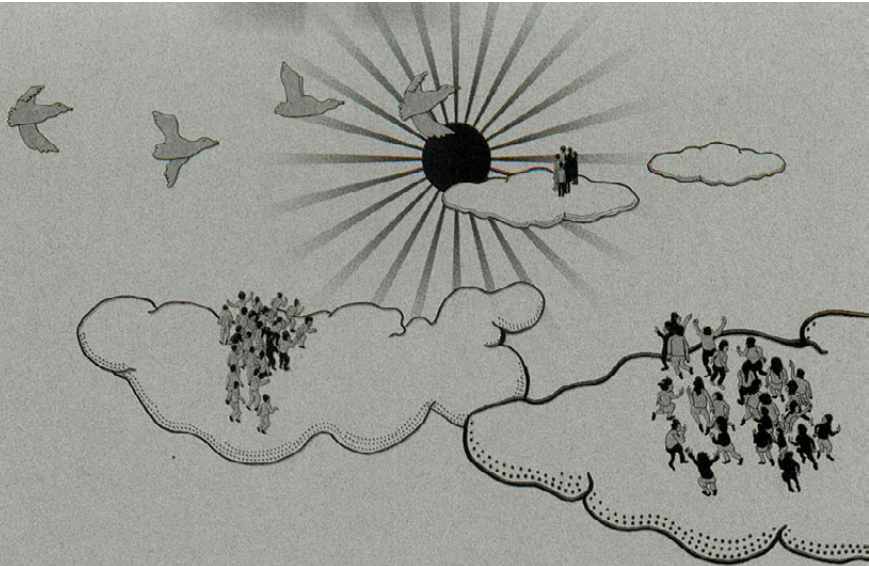


IAMAS

2005

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

GRADUATE EXHIBITION CATALOGUE,
DVD, SCHOOL SONG SCORE,
PAPER SCHOOL BUILDINGS,
STICKER



IAMAS 2005

GRADUATE EXHIBITION CATALOGUE

情報科学芸術大学院大学第3期生修了研究発表会
国際情報科学芸術アカデミー第8期生卒業制作展

IAMAS 2005 GRADUATE EXHIBITION CATALOGUE

2005.2.24 | Thu | - 2.27 | Sun | 10:00 - 18:00

ソフトピアジャパンセンタービル ソピアホール/セミナーホール
Softopia Japan Center Sophia Hall / Seminar Hall

IAMASの晴れやかなとき Most festive time at IAMAS

横山 正 / YOKOYAMA Tadashi

IAMAS卒展のカタログは、いつもアカデミーDITコースのひとたちを中心とした皆さんのご尽力で編集制作される。毎年、それぞれに趣向を凝らした出来栄で、今年は何んなものかと、それを心待ちにされている方も多かろう。サイズ、形式などまったく自由で、その年の担当者のアイデア次第だが、何分予算の制約あつてのことなので、いろいろ苦労も多いと思う。まず今年の担当の方々に心から感謝の意を表したい。

「IAMAS2005」というふうに、すっきりした簡明な名称にして、これで2度目の卒展だが、だいたいこの新しい名称が一般に定着してきたのではないかと思う。今年度はユニークなポスターの登場もあつて、地元への認識度も高かつたようだ。卒展は、卒業生の祭典であるとともに、同窓生の懐かしい再会の場でもあるが、また地元はもとより、遠方から必ず毎回欠かさず訪ねてくださる方もあつたりして、学校としては一年でもっとも晴れがましい時期である。

昨年は、「おのがきビエンナーレ2004」と同時開催だったので、たしかに相乗効果はあつたけれども、皆の苦労は大変なものだった。今年はそういうことは無かつたが、いっぽう、昨年9月の「アルス・エレクトロニカ」に招待されてのキャンパス展示が大がかりだったので、そのために少し気が抜けないかと心配だったが、そういうことはいっさい無く、設営もスムーズで、全体として良くまとまつた展示が行われていて、この点はほつとした。

IAMASは今年で創立以来十年目にあたるので、卒展は今回で8回目となる。私がはじめて見たのが3期生のものでつたから、これで6回、見たことになる。そのはじめてのころの会場は、もっとインタラクティブ系の大がかりなインスタレーションが多くて、会場の構成もダイナミックで、その中で派手なパフォーマンスが行われたりしていた。それに比べると、この二、三年は会場もどちらかというスマートに構成され、インスタレーションも減つて、作品もそれなりの完成度を追うものが増えてきた印象を受ける。もちろんそのなかにも、いかにもIAMASらしい考え方の筋は見えているのだが、何といつてもおとなしい感じである。もちろん創設の頃と今では時代全体の動きも違つうが、ただインスタレーションで試されるような空間の構想力は白らの身体感覚として備えて欲しいし、何事によらず、たとえ完成に至らずともまず時代に対峙していこうとする気概があつて欲しい。学校にいるいま、それをやらなかつたらつまらないと思うのだ。とはいうものの、会場を巡ると、今回もそれぞれに興味深い発想の作品にいろいろ出会えて楽しかつた。IAMASのひとの育て方が間違つていないということは、「アルス・エレクトロニカ」のキャンパス展示のような複雑な課題を短期間にあざやかにやつてのけたことにも示されているが、卒展の作品のありかたからも、それは充分うかがえるように思う。これをさらにどういった形で発展させていくか。学校もまた次なる成長を求められているところである。

Every year, the IAMAS Graduate Exhibition catalogue is produced and edited by mainly by Academy DIT Course students. It is always put together elaborately, and I'm sure there are many people waiting expectantly to see what the team will come up with this year. There is no set size or form for the catalogue, and it is left up to those responsible in the particular year to give expression to their ideas. Budgetary restrictions mean that their task is not easy, and I wish to express my gratitude for all their hard work.

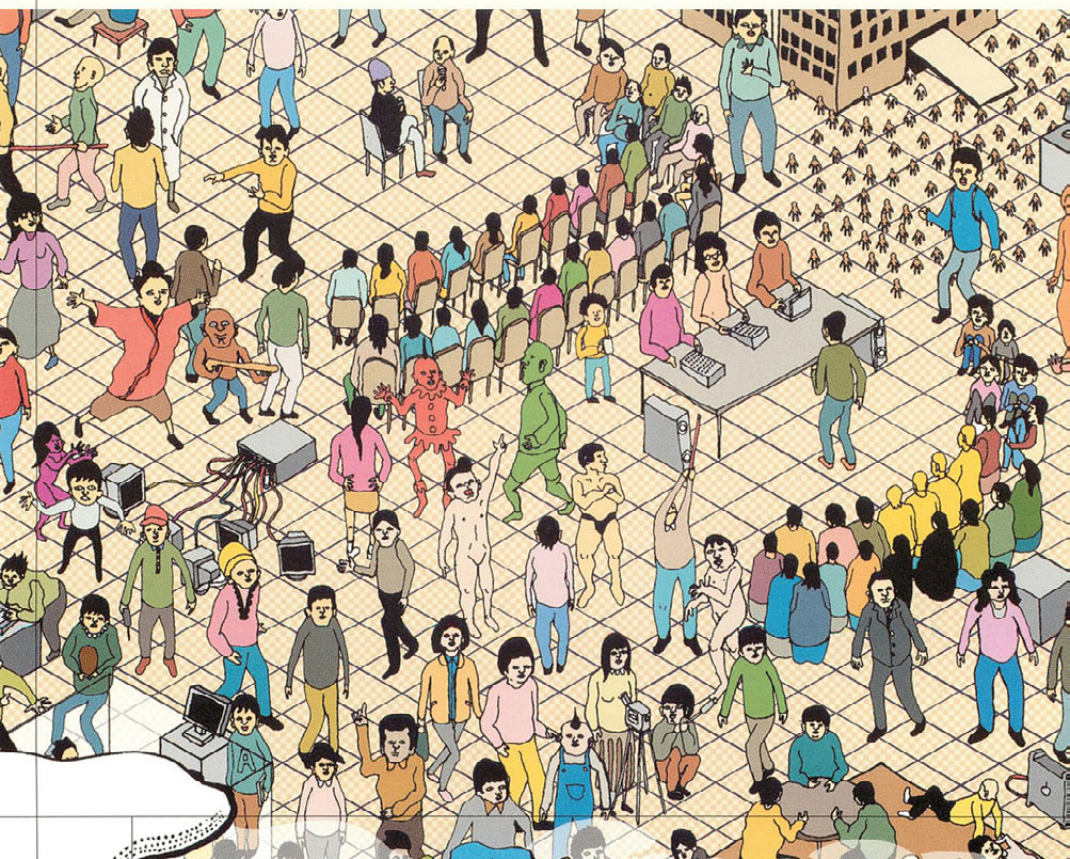
IAMAS 2005 was the second graduate exhibition to be given this succinct title, and I think that the new name has now become generally accepted. This year, we also had a unique poster, and there was a high degree of awareness about the exhibition in the community. The graduate exhibition is both an event for the students who are newly graduating as well as a chance for former graduates to reunite and share memories. As well as visitors from the local area, the IAMAS graduate exhibition always attracts people from far away, and is the most festive, colorful event in the school calendar.

Last year the graduate exhibition coincided with *Ogaki Biennale 2004*, which had a synergizing effect, but at the same time it required double the work. Although this was not a factor this year, the *Campus Exhibition*, which IAMAS was asked to present at *Ars Electronica* in September, involved a huge effort, and I was concerned that this may have taken some of the tension out of the graduate exhibition. Fortunately, this did not happen at all. The setting up went smoothly and overall the exhibition was well-organized, so this was pleasing.

This year is the tenth year since IAMAS was established, and the graduate exhibition was held for the eighth time. The first exhibition I saw was for the class of 1999, so this was my sixth time. The early exhibitions had many large-scale installations of a more interactive type, and the layout was dynamic. Flamboyant performances were also held within the exhibition hall. In contrast, exhibitions held over these past 2–3 years have had more of "smart" kind of composition with fewer installations, and I get the impression that the number of works aiming to achieve more of a finished quality has increased.

Of course, typical IAMAS concepts are evident within recent works as well, but the works still feel too tame. It is true that societal trends are different now from when IAMAS was founded, but I would like students to develop their physical sense and conceptualization of space, which is required in the creation of installations, and in all cases students must have the courage to challenge existing norms, even if their work has not attained a state of completion. I think students need to take this opportunity now while they are at school.

Be that as it may, looking around the exhibition hall this year I was able to encounter many works with interesting concepts, and had an enjoyable time. I could be secure in the knowledge that our education philosophy here at IAMAS is not mistaken, both from the way students were able to do such a fine job of tackling difficult tasks in a short time for the *Ars Electronica Campus Exhibition*, as well as the standard of the graduate works. How should these strengths be enhanced? We are now at a stage where IAMAS as a whole needs to show further growth and development.



WORKS



CONTENTS

002 A MESSAGE FROM THE PRESIDENT

横山 正 / YOKOYAMA Tadashi

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 008 堀井哲史 / HORII Satoshi [MAPNO.01] | 052 渡邊 淳 / WATANABE Jun [23] |
| 010 前崎悦子 / MAESAKI Etsuko [02] | 054 原田克彦 / HARADA Katsuhiko [24] |
| 012 石塚展久 / ISHIZUKA Nobuhisa [03] | 056 野路千晶 / NOJI Chiaki [25] |
| 014 柴田知司 / SHIBATA Satoshi [04] | 058 谷阪福美 / TANISAKA Fukumi [26] |
| 016 小野寺啓 / ONODERA Kei [05] | 060 樹尾あき / MASUO Aki [27] |
| 018 真下武久 / MASHIMO Takehisa [06] | 062 櫻井俊輔 / SAKURAI Shunsuke [28] |
| 020 飛谷謙介 / TOBITANI Kensuke [07] | 064 山田拓生 / YAMADA Takuo [29] |
| 022 阿部由布子 / ABE Yuku [08] | 066 土居哲真 / DOI Tetsuma [30] |
| 024 村瀬康広 / MURASE Yasuhiro [09] | 068 林 洋介 / HAYASHI Yosuke [31] |
| 026 伊奈由希子 / INA Uki [10] | 070 三宅泰子 / MIYAKE Yasuko [32] |
| 028 松岡和彦 / MATSUOKA Kazuhiko [11] | 072 永島靖之 / NAGASHIMA Yasuyuki [33] |
| 030 柴田悠基 / SHIBATA Yuki [12] | 074 石垣裕子 / ISHIGAKI Yuku [34] |
| 032 Stefan BAUMBERGER [13] | 076 加藤修大 / KATO Shuta [35] |
| 034 中内 純 / NAKAUCHI Kiyoshi [14] | 078 西脇直毅 / NISHIWAKI Naoki [36] |
| 036 谷口貴志 / TANIGUCHI Takashi [15] | 080 津田志保 / TSUDA Shiho [37] |
| 038 松原孝明 / MATSUBARA Takaaki [16] | 082 佐藤千聡(蛙) / SATO Chisato [38] |
| 040 平井大樹 / HIRAI Taiki [17] | 084 木村悟之 / KIMURA Noriyuki [39] |
| 042 榊原裕介 / SAKAKIBARA Yusuke [18] | 086 本間無量 / HOMMA Muryo [40] |
| 044 稲田愛子 / INADA Aiko [19] | 088 早川貴泰 / HAYAKAWA Takahiro [41] |
| 046 佐藤ちひろ / SATO Chihiro [20] | 090 山川 K. 尚子 / YAMAKAWA K. Hisako [42] |
| 048 吉村誠貴 / YOSHIMURA Masaki [21] | 092 芦田智史 / ASHIDA Satoshi |
| 050 伊藤菜々江 / ITO Nanae [22] | 093 棚瀬知佳 / TANASE Chika |

093 情報科学芸術大学院大学第3期生修士論文 MASTER'S THESES

094 SNAPSHOT

096 評判の渦

布山タルト / FUJYAMA Taruto × 大石晩規 / OISHI Akinori

102 REVIEW 1 —voices of faculty

関口敦仁 / SEKIGUCHI Atsuhito 三輪眞弘 / MIWA Masahiro 石田 亨 / ISHIDA Akira
吉岡 洋 / YOSHIOKA Hiroshi 吉田茂樹 / YOSHIDA Shigeki 小田英之 / ODA Hideyuki
古堅真彦 / FURUKATA Masahiko 赤松正行 / AKAMATSU Masayuki

118 REVIEW 2 —voices of guests

四方幸子 / SHIKATA Yukiko 久保田晃弘 / KUBOTA Akihiro

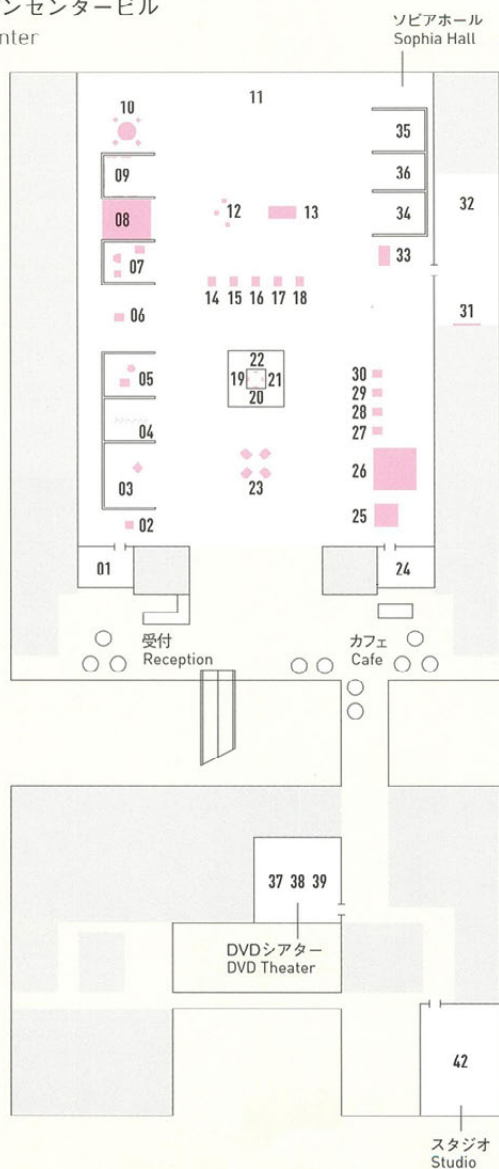
122 REVIEW 3 —voices of graduating students

山田拓生 / YAMADA Takuo 柴田知司 / SHIBATA Satoshi 山川 K. 尚子 / YAMAKAWA K. Hisako
小野寺啓 / ONODERA Kei 林 洋介 / HAYASHI Yosuke 谷口貴志 / TANIGUCHI Takashi
野路千晶 / NOJI Chiaki 谷阪福美 / TANISAKA Fukumi

EXHIBITION MAP

ソフトピアジャパンセンタービル
Softopia Japan Center

3F



○MAP NO.37—41の作品は1階セミナーホールで上映されました。
Works NO.37—41 were shown in 1st floor Seminar Hall.



『Cyclo』は、球体ディスプレイでもあり立体カメラでもある。

周囲全方位を球面に立体映像として表示する。立体映像の実現は、回転という、視線をくぎづけにしてしまう一種魔術的な魅力を持つ運動によって実現した。

外向きで半円弧状に並べたLEDと、それと対に並べた赤色カラーセンサとが一体となった円状の

Cyclo is both a spherical display and a 3D camera.

It displays the surroundings in 360 degrees on its spherical surface as a 3D image. The 3D image is produced by rotation. This movement has a kind of magical attraction, so that one cannot remove one's gaze.

The 3D image is generated by rotating a circular unit that combines LEDs arranged in the form of a semicircular arc facing outward, with red color sensors on the oppos-

ing side. ユニットの回転させることで、立体像を生み出す。このギミックは、身体的な眼球を暗示していて、まるで自分の眼球を取り出し、見つめているかのように思えてくる。

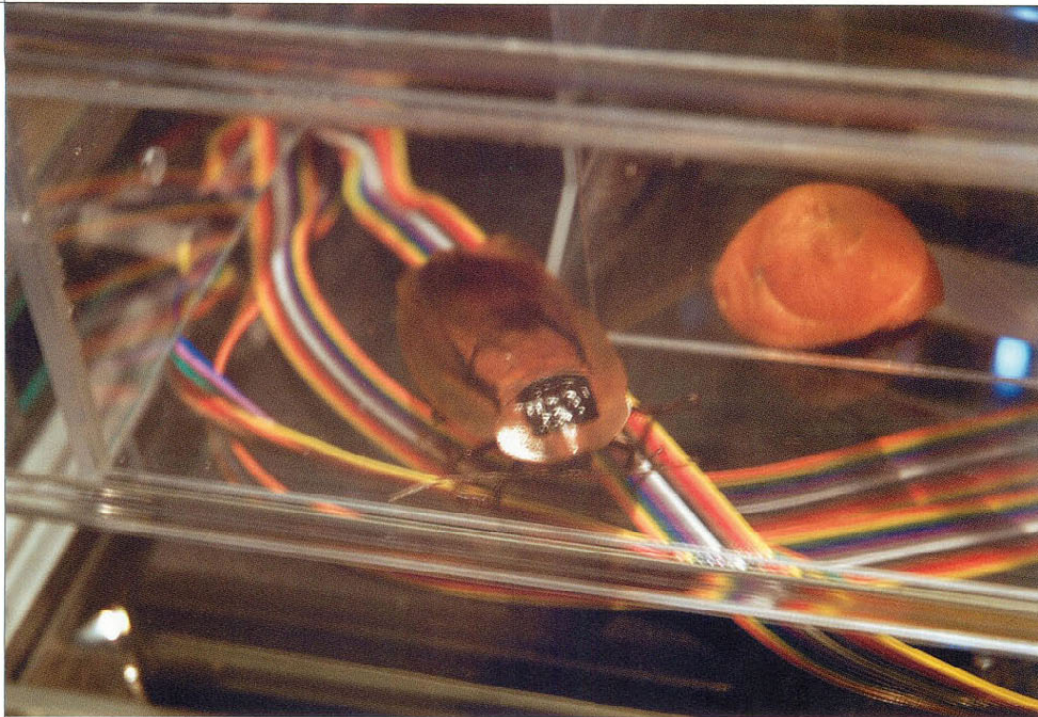
視覚においては、眼球と脳のメカニズムのなかで日常的に多くの無意識が存在し、それによって「見えている」ということを、この作品を鑑賞することで、実感してもらいたい。

ing side.

This device is suggestive of the human eyeball and it gives the sensation that the viewer has taken out his/her eyeball and is looking at it.

Vision comprises many processes within the mechanism of the eyeball and brain, which we are not ordinarily conscious of, so by viewing this work I want people to experience the fact that these processes are what enable us to see.





MAP NO.

02

LoveLetter

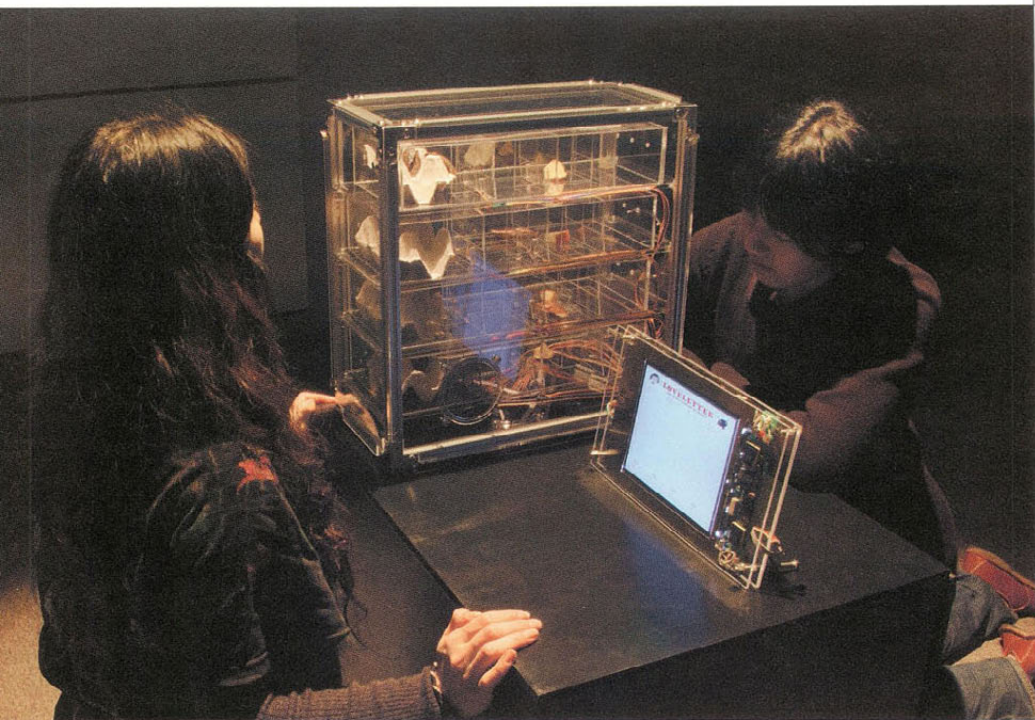
『LoveLetter』はゴキブリの記憶力を利用して
いる。

透明なアクリルの箱に、4種類の迷路をそれぞれ
覚えたゴキブリを入れる。

それぞれの迷路の下部にセンサーを仕掛け、ゴキ
ブリの動きを検知する。

ゴキブリが正確に迷路を通過することができ
ると、決められた文字がディスプレイに表示される。
ゴキブリのランダムな動きを文字に変換するの
ではなく、迷路を記憶して初めて文字が表示される。
アクリルの箱はコンピュータのカバーを利用し、
中にはセンサーの配線がゴチャゴチャと走って
おり、あたかもゴキブリが動かしているゴキブリマ
シーンの様に見える。

表示される言葉は1時間単位で見ることができ、
どの時間に活発に活動しているのかを知ること
もできる。



LoveLetter makes use of the memory of cockroaches.

In a transparent acrylic box, I put cockroaches that had each memorized one of four types of mazes.

Each maze has a sensor on the bottom part to detect the movement of the cockroaches. If the cockroach correctly passes through the maze, a predetermined character is displayed.

Therefore, the cockroach's random movements are not converted into characters, but

rather characters are only displayed when the cockroach correctly remembers how to get through the maze.

I use a computer cover for the acrylic box, and the inside is criss-crossed with sensor wiring so it looks like a kind of cockroach machine operated by the cockroaches themselves.

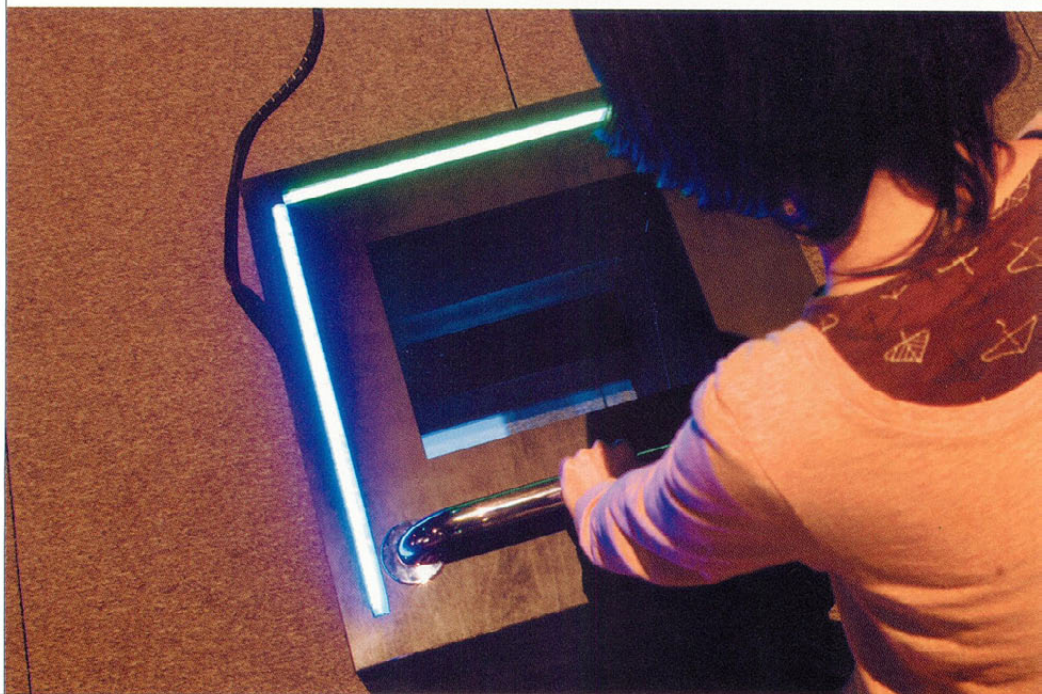
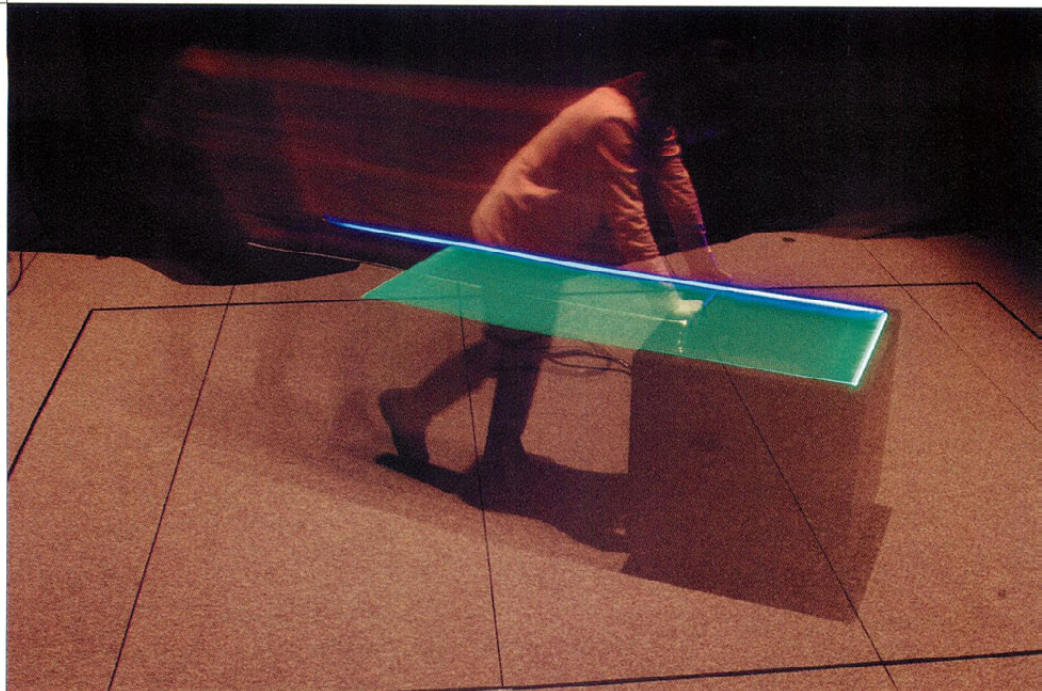
The words displayed can be viewed in hourly units and it can be seen at what times the cockroaches were active.

STUDIO 1



前崎悦子 MAESAKI Etsuko

1977年、奈良県生まれ Born in 1977, Nara Prefecture
<http://www.iamas.ac.jp/~ron03/>



Heaven's Eye —you are no exception—

『Heaven's Eye』は床に置かれた箱形の装置を動かしてその内部に映る映像を鑑賞するインスタレーションである。

装置の中を覗き込むと、3.6m×2.4mに拡大された巨大な映像の、現在の装置の位置に相当する部分が床面に投影されており、装置を動かすことによってあぶり出しのように床に隠されている映像全体を探索することができる。素材は展示会場の外を歩く人々を垂直に見下ろす監視カメラのライブ映像で、装置を動かすことによって箱眼鏡を用いて魚を獲るときのように人を探し、追うことができる。

Heaven's Eye is an installation where a visitor moves a box-shaped device that is placed on the floor, and views the video images appearing inside the device.

When you peer into the device, the portion of a gigantic image [enlarged to 3.6m x 2.4m] corresponding to the current position of the device is projected onto the floor, and by moving the device, you can search around and identify the whole image that is "hidden" on the floor like invisible ink. The material used for the image is live video footage taken by a surveillance camera, pointed vertically down at people walking outside the exhibition hall. By moving the device, you can search for and follow people as though you are trying to catch fish using a glass-bottomed bucket.

With this one-directional surveillance, the

この一方的な監視において鑑賞者は多かれ少なかれ映像の中の人に対して自分を優位に感じる。しかし、人を追いかける姿を客観的に見ると、その動きは全て映像の中の人によってコントロールされているという逆転が起きている。『Heaven's Eye —you are no exception—』ではその滑稽な姿、自分が通ってきたかもしれない外の様子を見ているにもかかわらず暗黙のうちに監視の対象から除外している自身の姿を装置の上方に取り付けてあるもう一台の監視カメラで撮影し、まるで外の空間に自分があるかのように会場の外の映像の中にリアルタイムで合成する。

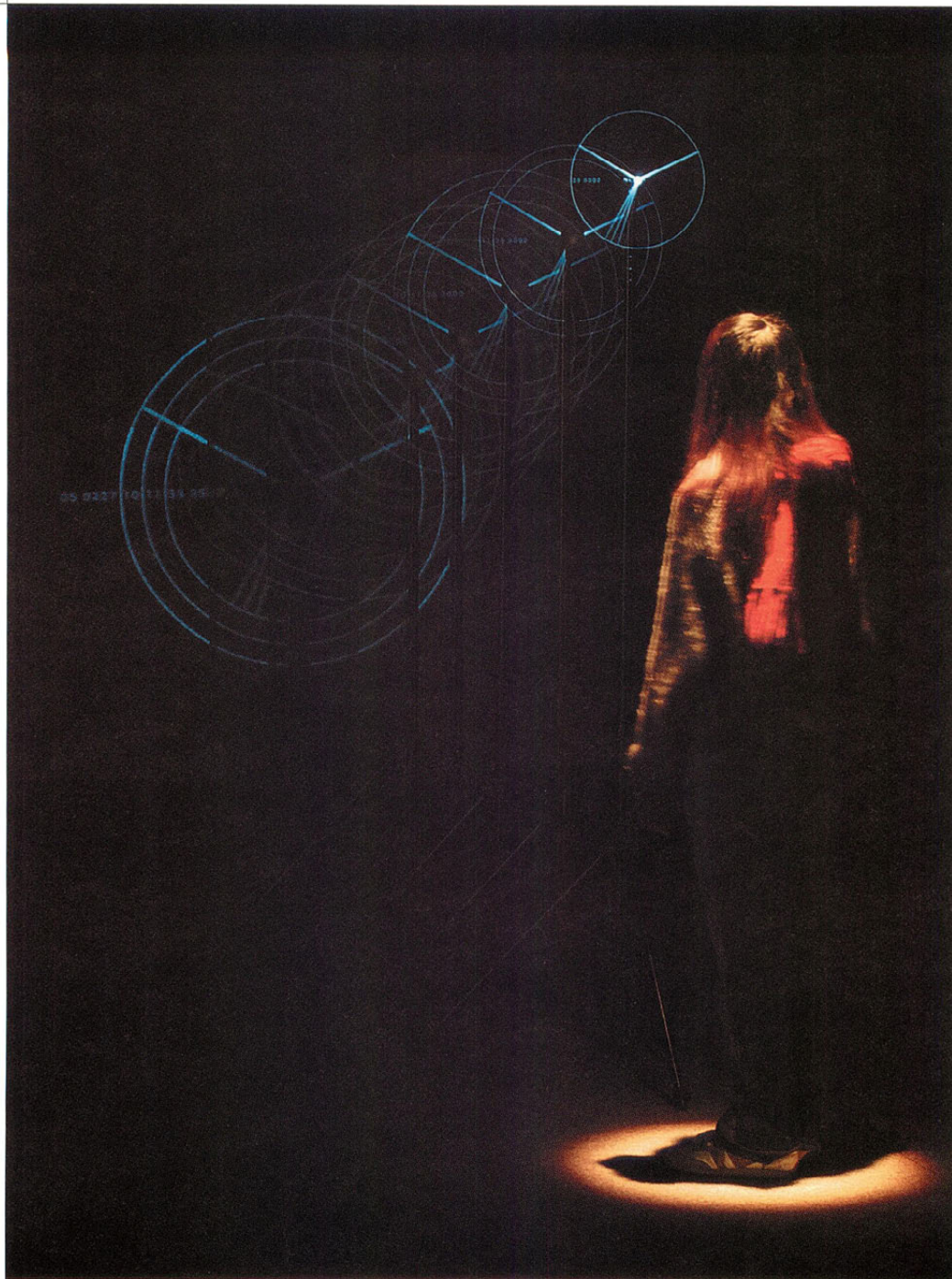
visitor feels to some extent that they are in a superior position to the people in the video. However, if one looks objectively at the visitor trying to follow the people in the image, the reverse is actually occurring: the visitor's actions are all controlled by the people in the image. In *Heaven's Eye —you are no exception—*, a second surveillance camera is positioned above the device to film this humorous state of the visitor, that is, the visitor looks at the people outside, automatically excluding him or herself from the target of surveillance even though they may have been walking there previously, and in real time the visitor's image is synthesized into the image taken by the camera outside, so it appears as though the visitor is outside of the exhibition hall.

STUDIO 2



石塚展久 ISHIZUKA Nobuhisa

1979年、千葉県生まれ Born in 1979, Chiba Prefecture
<http://www.iamas.ac.jp/~nob03/>



『Sequence』は、羽の回転運動によって作り出される円形の面を層状に前後配置し、鑑賞者のインタラクションによって、プロジェクタから面に映し出されるビジュアルと回転面が変化する映像インスタレーション作品です。鑑賞者は、5つに並んだスタンドの上部に位置する羽と対峙し、自己から作品までの距離間隔によって、面の組み合わせやイメージを変化させることができます。回転から生み出される透明な面の連続は、その透過の性質より、各面の発する情報が多元的に交錯した奥行きのあるレイヤー構造をもった空間を形成します。

Sequence is an interactive installation in which circular planes produced by the rotational movement of wings are arranged one behind the other. A visual image is projected onto each plane by a projector and this image, as well as the rotating planes, changes according to the interaction of the visitor. The visitor faces the wings positioned on the upper part of five stands, which are arranged in a row, and he/she can make the combination of planes and images change according to the distance between him/her and the work. Due to the transparent nature of these planes that are produced by rotation, a sequence of the planes form a space with depth, which has a layered construction, in which the information emerging from each plane mingles in multiple dimensions.

本作品では、モチーフを「時計」とし、数字・秒針・分針・時針といった時計を構成する各オブジェクトを、断片的な情報を示すものとして扱い、異なるレイヤーとして視覚化しています。時を確認するという何気ない行為の中にも、針を見る順番や状況・動きに呼応した着眼というように、常に何らかの意識的な試みが画面に対して作用していると考えられます。表現においては、そういったある順列を持するイメージに対しての意識の流れを、階層という空間の概念に置き換え、変容を伴った視覚情報として提示できないかと考えています。

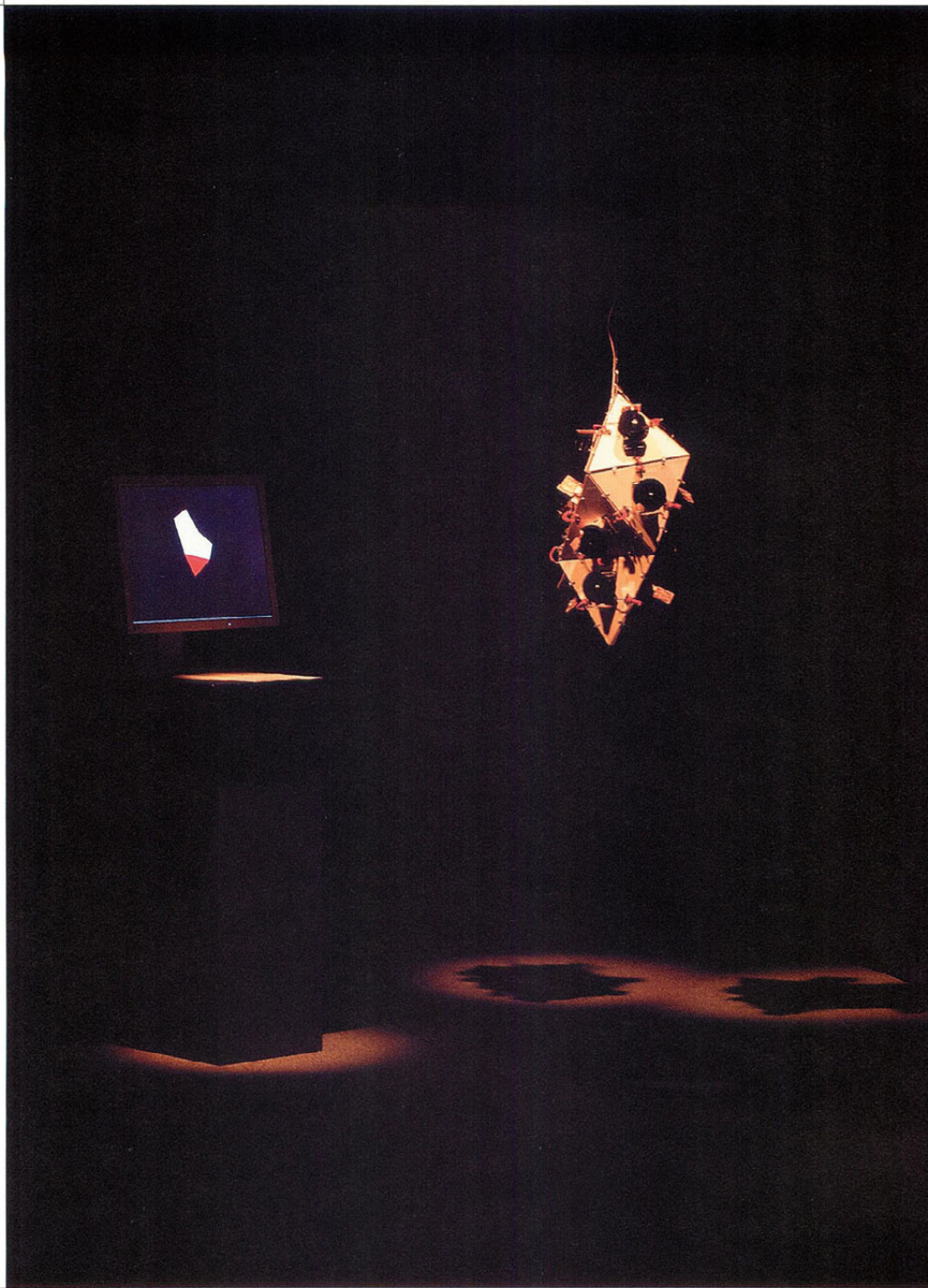
This work was created using the theme of a clock, with each object found in a clock, namely numbers, a second hand, minute hand, and hour hand treated as indicating fragments of information, and made visible as a separate layer. Even within the casual act of checking the time, we constantly make certain kinds of conscious choices with regard to the clock face, such as the order in which we look at the hands of the clock, and how we focus our sight in line with the circumstances and movements. My work attempts to express the flow of consciousness with respect to these kinds of images that have certain permutations by substituting them with the spatial concept of strata and representing them as transforming visual information.

STUDIO 1



柴田知司 SHIBATA Satoshi

1978年、愛知県生まれ Born in 1978, Aichi Prefecture
<http://www.iamas.ac.jp/~ss03/>



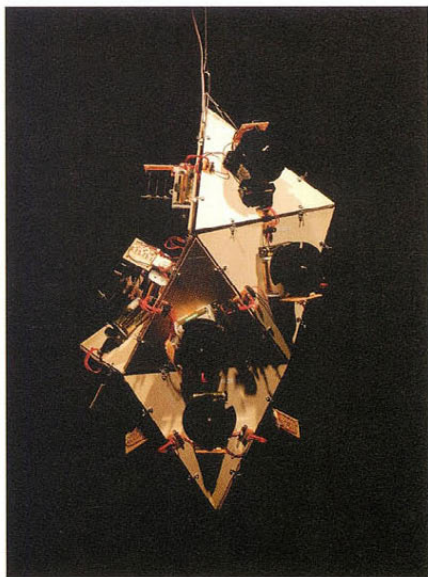
『三角演算子によるポリゴンコンピュータ』は、三角形を基準とした論理的なルールにのっとったコンピュータ作品である。ここでいう「コンピュータ」とは、私たちが日常的に使っているような物理シミュレーションやデータベース管理、テキスト作成や映像編集など、あらゆる記号を統合して扱う事のできる便利な汎用計算機械のことではない。実際のコンピュータはこれら便利な機能を、完全に論理的に動作する部品達の組み合わせの

系で実現している。私はこれに倣い、組み替え可能で（つまりプログラマブルな）、それぞれは完全に決められた論理的なルールに従って動く物理的な質量の組み合わせの系を「コンピュータ」、その決定論的な動作の過程を「演算」と呼び、作品化している。

ここでは「コンピュータ」は何かの目的のために演算するのではなく、「演算する」という事それ自体が自己目的化した存在となっている。

PolyGomputer is a computer project derived from logical rules based on triangles. The “computer” I am referring to is not the convenient general-purpose computing machine that is able to integrate and handle every symbol, and that we use everyday for physical simulations, database management, document creation, video editing and so on. Actual computers achieve these convenient functions using a system combining a variety of components, which acts completely according to logic. Following this model, I have created a work in which I use the term “computer” to describe a modifiable (programmable) system consisting of a combination of physical matter that moves according to logical rules, each of which are fully predetermined, and I use the term “calculation” to refer to the process of these deterministic actions.

Here, the “computer” does not perform calculations for a particular purpose, but rather “calculation” is itself the purpose.





Agent@w053.k.fiw-web.net

この作品は、あなたの携帯電話から
Agent@w053.k.fiw-web.net にメッセージを送信することから始まります

最初のメッセージ

あなたの見た目の特徴を10文字以内で書き、送信します

(例：赤い帽子、黒コート、長い髪の女、など)

この特徴によってあなたは登録され、会場内の他のビジター達と
匿名裏に会話できます。あなたのアドレスは公開されません

登録解除は半角「#」だけを返信すると、いつでも解除されます。

『AGENT DOCUMENT』は展示会場の限られた空間で、観客と作家、もしくは作品そのものとコミュニケーションを行うインタラクティブインスタレーションです。

『AGENT DOCUMENT』はコミュニケーションの二つの方法を競合させます。一つは観客自身が持っている携帯電話のSMS(ショートメール

AGENT DOCUMENT is an interactive installation for achieving communication between the visitor and the creator, or the work itself, in the limited space of an exhibition hall.

AGENT DOCUMENT makes two methods of communication compete with each other. The first is communication by SMS (Short Message Service) using cell phones.

サービス)によるコミュニケーション。もう一つは限られた空間での、視認し発話できる距離での、暗黙のコミュニケーションです。

『AGENT DOCUMENT』は互いに交わされるSMSのメッセージを管理することで、参加者同士の関係において匿名性に関するダイナミックなヒエラルキーを生み出します。

The second is unspoken communication occurring at a distance in which visual confirmation and speech is possible, within a limited space.

By managing the SMS messages sent by visitor to each other, *AGENT DOCUMENT* generates a dynamic hierarchy concerning anonymity in the relationships between visitors.



STUDIO 1



真下武久 MASHIMO Takehisa

1979年、大阪府生まれ Born in 1979, Osaka Prefecture

<http://w053.k.fiw-web.net/>

MAP NO.

07

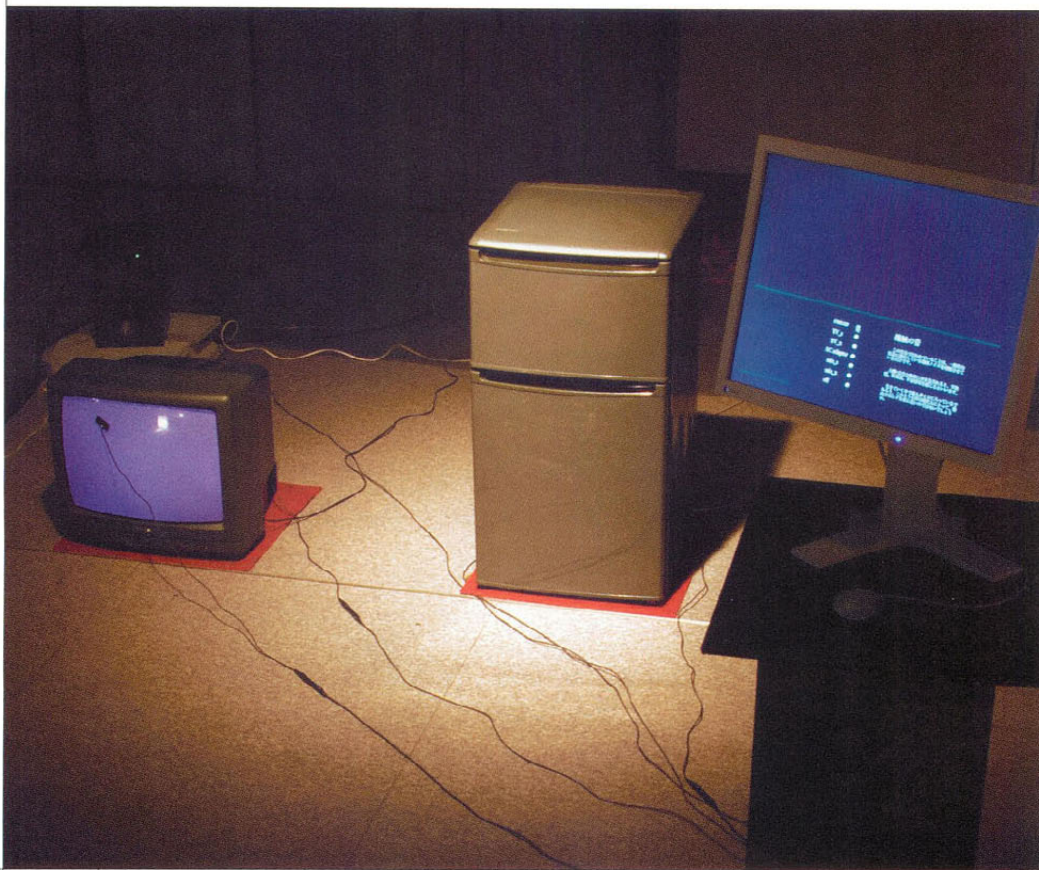
家庭用民族楽器

A folk instrument for the family

この作品は、一般的な社会に潜在している電磁ノイズを増幅させているものです。

人間は完全な静寂に身を包まれると、不快感、焦燥感、不安感等を感じるといいます。生活していく中で最も耳に入ってきているであろう、このような音は現代人にとって、胎内で耳にする音に近いのではないのでしょうか。

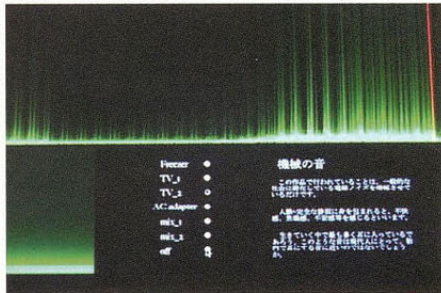
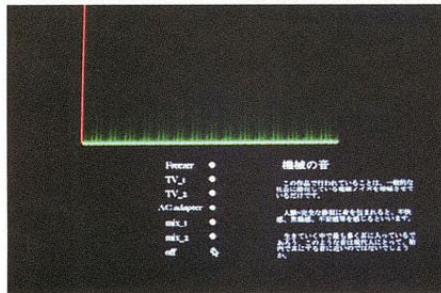
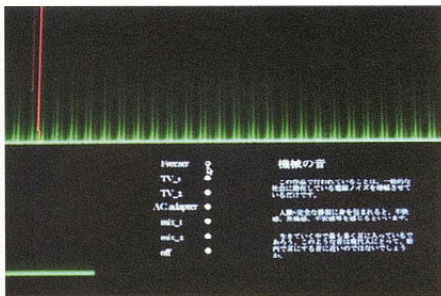
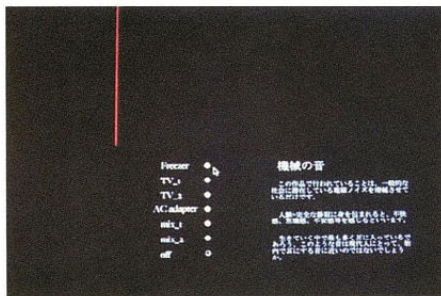
システムは、どの家にもあるようなテレビと冷蔵庫に、電磁ピックアップを4つ接着させ、その電磁ノイズをPCに取り込みMax/MSP上で増幅させスピーカーから出力し、また取り込んだ電磁ノイズのスペクトル分布をモニターで表示するようになっています。



This work is designed to amplify the electromagnetic noise that underlies ordinary society.

It is said that when humans are surrounded by total silence, they get an unpleasant sensation and feel frustrated and anxious. The sound of electromagnetic noise is probably something we hear the most often in our daily lives, and for modern day people, this sound is perhaps close to what we hear

when we are still within our mother's womb. The system I have created involves attaching four devices that pick up electromagnetic noise to a TV and refrigerator, which are very common household appliances, uploading this noise to a PC, amplifying this on Max/MSP and outputting it through speakers. Further, the power spectrum of this uploaded electromagnetic noise is displayed on a monitor.



STUDIO 2

research student



飛谷 謙介 TOBITANI Kensuke

1978年、千葉県生まれ Born in 1978, Chiba Prefecture



MAP NO.

08

おひきこもりさま OHIKIKOMORI-SAMA

生霊となって芸術に取り憑いてしまった自らを供養し、生まれ変わって新たな人生を歩み出すべく苦行に励む、〈私〉という生命のひたむきな姿を追うドキュメント。BGMはJ.A.シーザー。

I strove through the austerities necessary to put to rest the old me, who had become possessed by the arts, and I was reborn and took on a new life. This is a documentary that shadows my struggle. The BGM is J.A. Seazer.

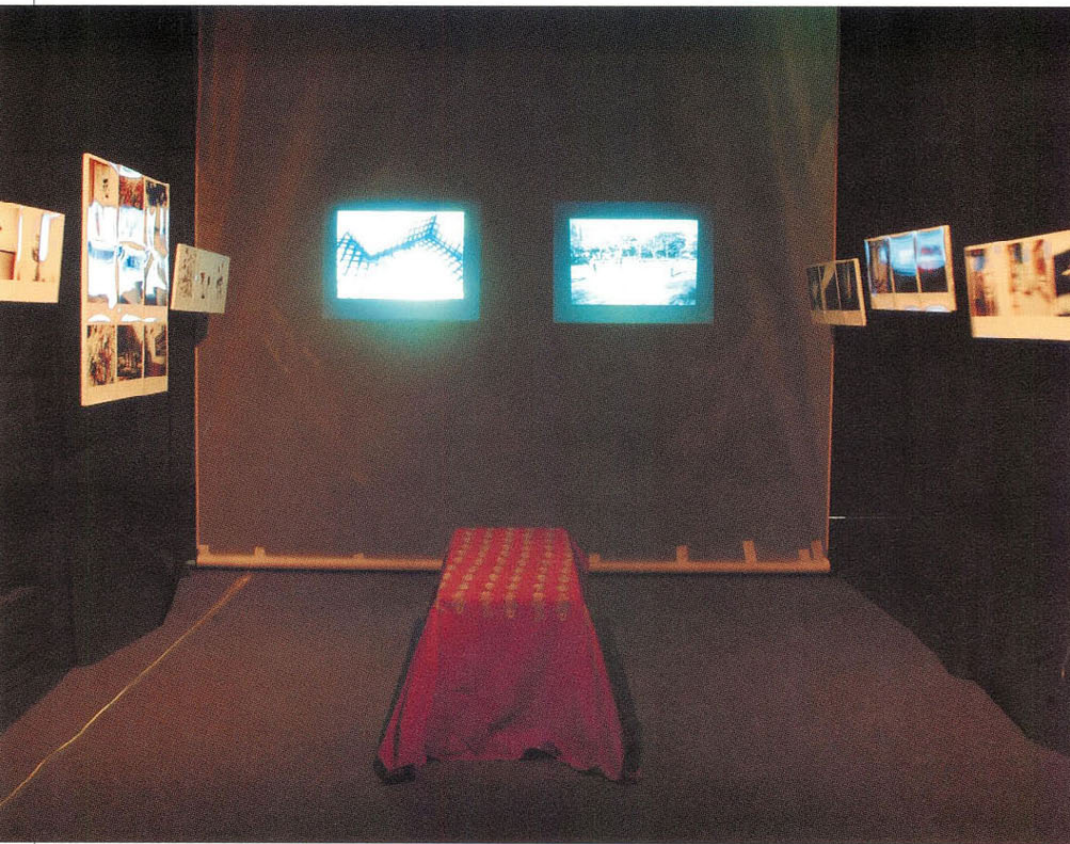


STUDIO 4



阿部由布子 ABE Yuko

1979年、宮城県生まれ Born in 1979, Miyagi Prefecture



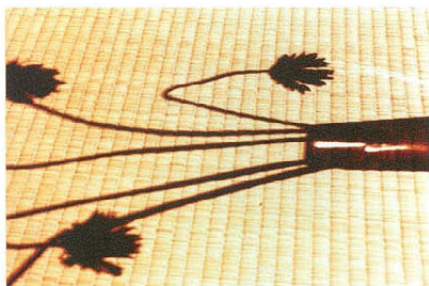
MAP NO.

09

もののあはれ mono-no-aware

写真の特徴のひとつには、目の前に実際に存在する現実を定着した写真を鑑賞することにより、その写真の中にこれまでに気がつかなかった新しい現実を提示することができる点があげられます。また写真を鑑賞する時点では、すでに存在しない過去の現実を鑑賞することになり、世の儂さを感じることもつながります。

ポジフィルムをネガフィルム用のケミカルを用いて現像すると、そのポジフィルムがネガに反転します。そして、そのネガから印画紙にプリントすると、色やトーンのコントラストが強く、粒子の粗い写真をつくることができます。この特徴を生かしたカラー写真とモノクロ写真によって、現実の中に存在する非現実性だけでなく、この世の中の儂さを表現しています。



One of the characteristics of photography is that when you look at a photo that confirms the reality that actually existed in front of you, you can discover a new reality within the photo that you hadn't noticed before. Furthermore, at the point in time when you look at a photo, you see a past reality that no longer exists, and this also makes you feel the impermanence of things. If you develop positive film using a chemi-

cal designed for negative film, the positive film reverses and becomes a negative. Then, if you print from this negative onto photographic paper, the colors and tones appear in strong contrast, and you can produce a grainy photo. Through color and monochrome photos that make use of this characteristic, I portray not only the unreality that exists within reality, but also the impermanence of things in this world.

STUDIO 2

research
student



村瀬康広 MURASE Yasuhiro

1971年、岐阜県生まれ Born in 1971, Gifu Prefecture



今回はこれまで行ってきた子ども向けのワークショップの中から「自然エネルギーによる発電体験ワークショップの紹介」を行いました。

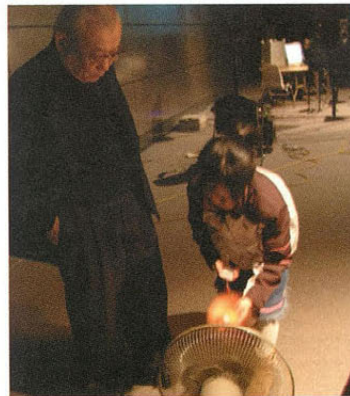
このワークショップでは身近なものを使い風力発電機や太陽電池などの制作をし、これらの活動を通して電気・発電系の学習から造形、環境問題など、児童から大人まで関心をもってもらえるように企画しています。

会場ではこれまで当ワークショップに参加した児童による作品や、参加体験した児童に配布するワークショップブック（解説本）を中心に展示し、また来場者には実際に風力発電機の制作体験もしてもらいました。

For this exhibition, I introduced a "natural energy generating experience workshop", which was one of a series of workshops I had done previously for children.

In this workshop, I created solar batteries and wind power generators using everyday items in an effort to spark interest in both children and adults in modeling and environmental issues, etc. by learning about electricity and power generation.

At the venue, my exhibition centered on the works of children who participated in this workshop, and the workshop books (explanation guides) distributed to the children, and I also had exhibit visitors participate in actually creating a wind power generator.



DSP
course

research
student



伊奈由希子 INA Uki

1979年、愛知県生まれ Born in 1979, Aichi Prefecture

<http://www.ukweb.be/>

『クラリネットとコンピュータの為の小品集』は独奏クラリネットと、その演奏情報を基にMax/MSPを用いてリアルタイムに音響処理を行うシステム、及びそのシステムの為に制作された楽曲による作品である。本作品は「Ⅰ. Allegro moderato cantabile (程よく快速に、歌うように)」、「Ⅱ. Lento tranquillo (緩やかに、静かに)」、「Ⅲ. Presto agitato (速く、激しく)」、

「Ⅳ. Adagio lontano e perdendosi (遅く、遠くから響き、そして消えるように)」というそれぞれ内容の異なる4曲の小品から構成される。また、演奏者の周囲に出力として4台のスピーカーを配置する事により、時間経過だけでなく鑑賞者の空間位置により大きく変化する聴覚体験と、「音楽」と「音」の認識」という問題を提示する。総演奏時間約12分。

MAP NO.

11

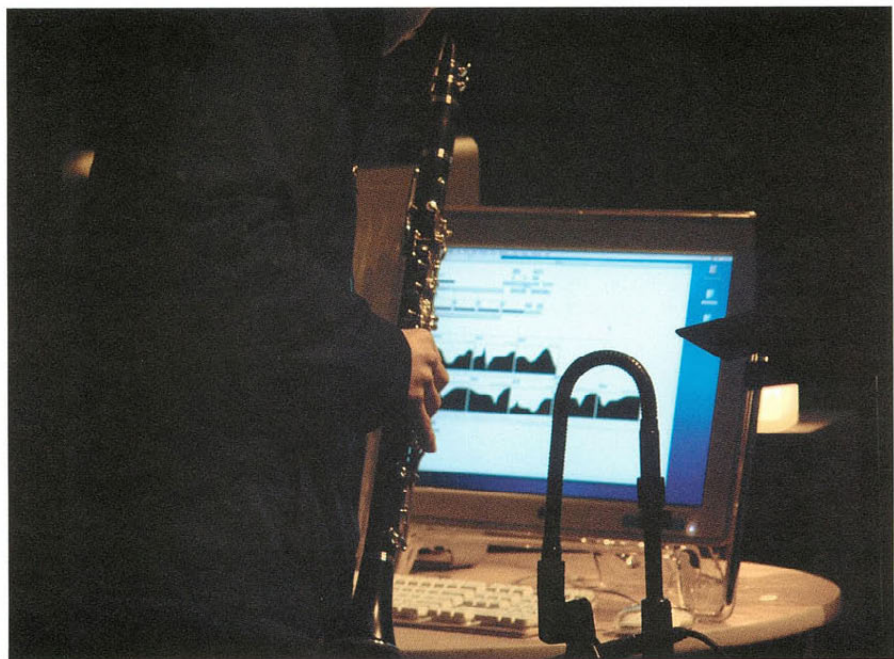
クラリネットとコンピュータの為の小品集

Bagatelles for clarinet and computer



Bagatelles for Clarinet and Computer is a work that comprises a system for performing audio processing in real-time using Max/MSP based on an unaccompanied clarinet piece and its performance information, and the music composed for this system. The work is composed of 4 parts having different contents, namely: I. Allegro moderato cantabile (moderately fast, in singing style), II. Lento tranquillo (slowly and quietly), III. Presto agitato (fast and in a

restless style), and IV. Adagio lontano e perdendosi (slowly, as from a distance, and dying away). Further, by placing 4 speakers around the performer as outputs, listeners are given an audio experience that changes dramatically not only according to the passage of time, but also according to their physical location. My intent is to present issues concerning the "awareness of 'music' and 'sound'". The complete performance lasts 12 minutes.



DSP
course



松岡和彦 MATSUOKA Kazuhiko

1982年、岐阜県生まれ Born in 1982, Gifu Prefecture



コンピュータは我々にとって概念の領域でしか計ることのできない機械となってしまった。

私はその機械がうまく操ることができない。人間とコンピュータの関係とは何か。

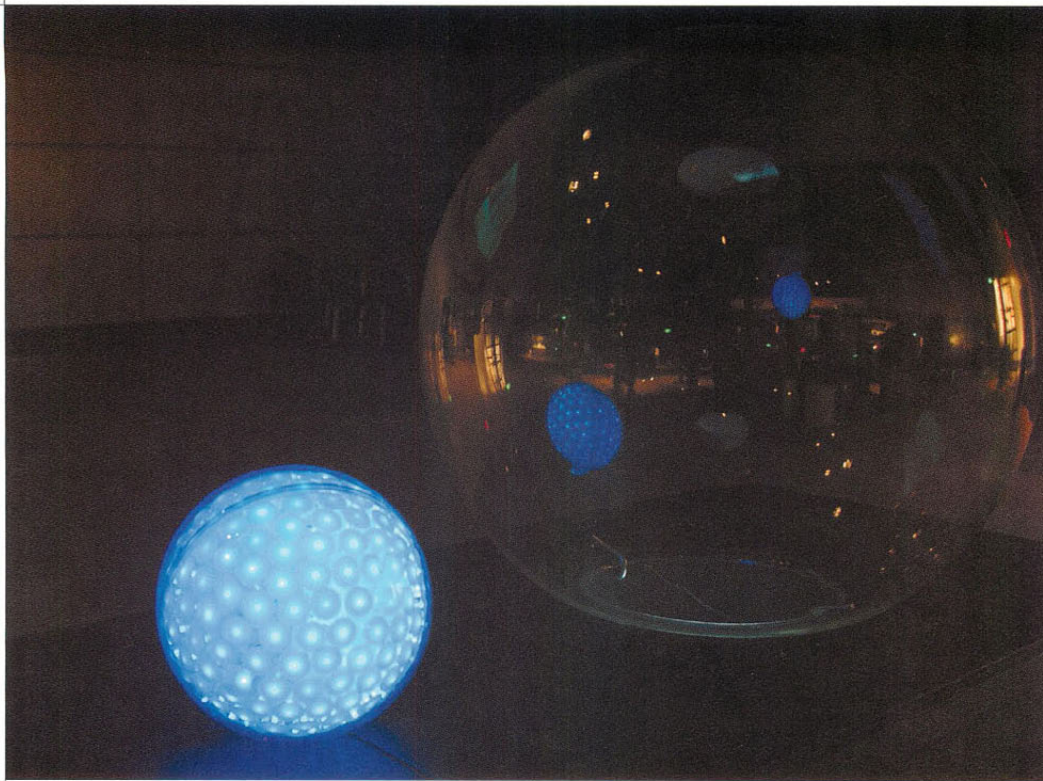
答えの出ない探求を行うことを決心したとき、私の頭に降ってきた形たちである。

For us today, computers have become machines that can only be understood in the conceptual realm.

I find it difficult to operate such a machine. What is the relationship between humans and computers?

This work was what came to me when I decided to explore this unanswerable question.





MAP NO.

13 element hg ~ the memory project

私のIAMASでの研究は、50年代に九州地方にて環境が汚染され、水銀中毒によって人々が亡くなった水俣病の事件に関連したものです。

リサーチによって政治的や社会的な言明を、アートを通して表現する上で一般的に存在する難しさが示唆されています。

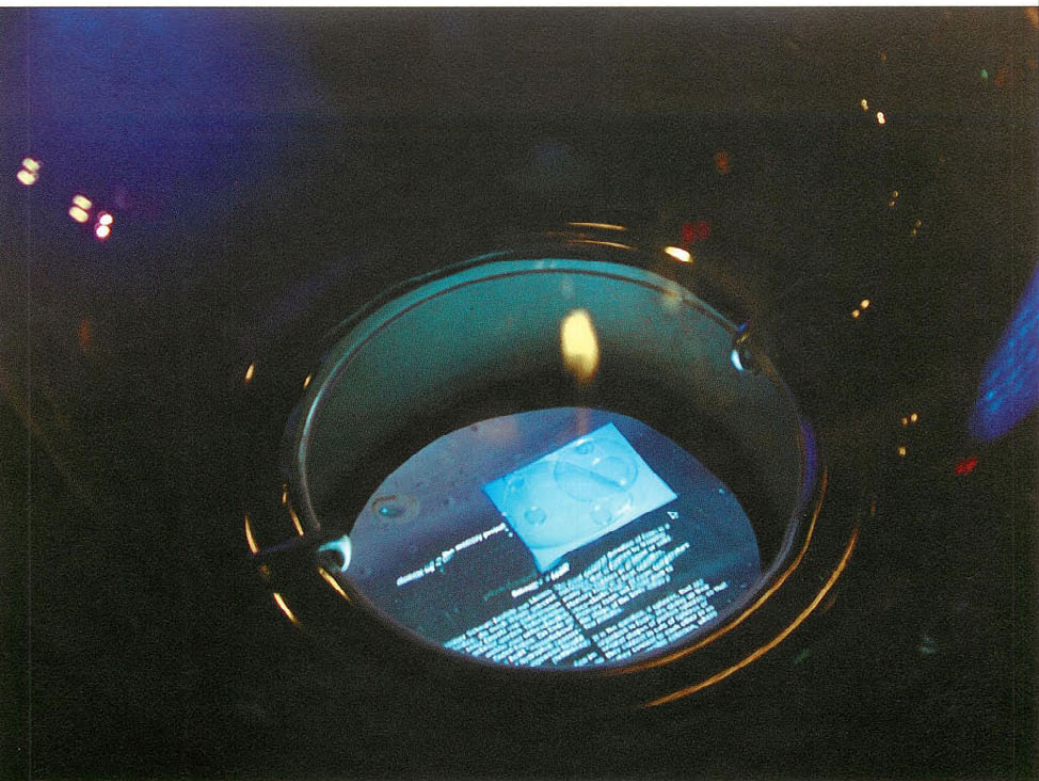
人間の手の動き、それにともなう軌道に敏感に反応する発光する物体を設置します。手のかたちは記憶のようなもので、発光する物体の内面からの記憶を呼び戻し表現し、光によって外へと伝わります。

My research at IAMAS related to the Minamata-disease, the incident that occurred in the south of Japan from the fifties where the environment was polluted and people died from mercury poisoning.

The research shows general difficulties in the expression of political and social statements in art.

There is a light-emitting object, sensitive to human gestures, that processes movements and traces of hands.

The hands form a kind of memory, which expresses and recalls a memory from inside the object, translated to the outside by light.



STUDIO 1

research
student



Stefan BAUMBERGER

1978年、ドイツ生まれ Born in 1978, Germany
<http://www.habeko.net/>

e-learning

ネットワークIT技術者養成講座

ID

パスワード

copyright(c) 2005 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー

e-learning

ネットワークIT技術者養成講座

受講開始 戻る

受講可能講座一覧

第1回講座: PCとインターネットの基礎	講座名
第2回講座: ネットワークのしくみとIP	第1回: Mail
第3回講座: ネットワークのセキュリティ	内容
第4回講座: ネットワークの基礎2	・基本
第5回講座: DNS	検索
第6回講座: Mail	メールアドレス
	・メールヘッダ等の解説
	基本ヘッダ
	MIME
	添付書類付きメール
	・メール関連サーバ
	SMTTPの仕組み
	POPの仕組み
	IMAPの仕組み
	・メール関連のセキュリティ
	Pop before smtp
	APOP
	SMTTP-AUTH
	・メールクライアント
	別名設定
	管理ツール
	・基本協定
	SMTTPサーバ
	作成者
	松原孝明

e-learning

ネットワークIT技術者養成講座

戻る

ユーザ情報

氏名 中内祥子
住所 岐阜県大垣市
使用OS Windows Server 2003
ネットワーク環境 高特

受講履歴

第1回講座: 2005-02-26 14:45:08	高特
第2回講座: 2005-01-30 13:09:06	
第3回講座: 2005-04-03 12:37:42	
第4回講座: 2005-02-27 14:11:33	
第5回講座: 2005-02-18 14:50:51	
第6回講座: 2005-02-27 14:32:00	
第7回講座: 2005-01-03 12:33:16	

プロファイル変更

お名前 姓 名
住所 市区町村
使用OS Windows Server 2003
ネットワーク環境 高特

パスワード変更

新しいパスワード

e-learning

ネットワークIT技術者養成講座

前へ 次へ

第4回: Mail

目次

- 基本
- 検索
- メールアドレス
- ・メールヘッダ等の解説
- 基本ヘッダ
- MIME
- 添付書類付きメール
- ・メール関連サーバ
- SMTTPの仕組み
- POPの仕組み
- IMAPの仕組み
- ・メール関連のセキュリティ
- Pop before SMTP
- APOP
- SMTTP-AUTH
- ・メールクライアント
- 別名設定
- 管理ツール
- POPサーバの設定
- POPサーバの設定

解説

電子メールは、Webと同様にインターネット上で頻りに利用されるサービスの一つです。現実世界の郵便システムでいうと、郵便局の私書箱のサービスに似たようなサービスです。

メールを利用するユーザは、メールアドレスを持っており、相手のメールアドレスを宛先としてメールを送信します。また、相手が自分のメールアドレス宛てにメールを送り、受信を受信し戻ります。メールは文章を交換するだけでなく画像や音声などのマルチメディアデータも添付添えて送信することもできます。

電子メール

- Webと同様にインターネット上で頻りに利用される
- 現実の郵便システムでいうと郵便局の私書箱サービスに似ている
- メールアドレスを宛先としてメールを送信する

e-learning

ネットワークIT技術者養成講座

受講 ユーザ情報 コミュニティ ログアウト

ようこそ、中内祥子さん。

お知らせ

- ・コンテンツ追加のお知らせ
e-learningコンテンツの第5回、第7回分が追加されました。(2005/1/21)
- ・コンテンツ追加のお知らせ
e-learningコンテンツの第7回分が追加されました。(2005/1/11)

次回講座予定

e-learning

ネットワークIT技術者養成講座

前へ 次へ

目次

- 基本
- 検索
- メールアドレス
- ・メールヘッダ等の解説
- 基本ヘッダ
- MIME
- 添付書類付きメール
- ・メール関連サーバ
- SMTTPの仕組み
- POPの仕組み
- IMAPの仕組み
- ・メール関連のセキュリティ
- Pop before SMTP
- APOP
- SMTTP-AUTH
- ・メールクライアント
- 別名設定
- SMTTPサーバの設定
- POPサーバの設定

解説

ではメールサーバの仕組みを説明します。

ある利用者が特定の相手へ宛ててメールを送ります。まず、そのメールの宛先アドレスを確認し、その宛先アドレスを確認します。次に、その宛先アドレスを利用して郵便局に宛てて送信するサービスを行います。

メールサーバの仕組み

送信元ユーザ → メールクライアント → メールサーバ → MTA → MDA → 受信先ユーザ

ネットワーク技術者養成のためのeラーニングシステム

e-learning system for creating network engineer

この作品はネットワークIT技術者養成講座と呼ばれるプロジェクトのためのeラーニングシステムです。

このシステムによってネットワークIT技術者養成講座の受講者は自宅からインターネットに繋がっているPCを利用して学習をする事が可能になります。

ネットワークIT技術者養成講座とは岐阜県内のフリーターの方を対象に行われたプロジェクトです。毎週2回の講座に加え、今回作成したeラーニン

グシステムを使用することによって短期間でネットワークについての知識を得てもらい、就職活動に役立てて頂くという企画でした。

このシステムの役割として、事前知識を受講者の方に得て頂くという事があげられます。eラーニングによって基礎的な知識を学習してもらい、週2回の講義では基礎知識の補足・実践的な学習を行うという形態で進めて行きました。

このプロジェクトには実際に18名の方が参加され、このシステムを使用して頂きました。

My work is an e-learning system for the Network IT Engineer Training Course project.

Using this system, Network IT Engineer Training Course participants are able to carry out their studies from home, using a PC connected to the internet.

The Network IT Engineer Training Course is a project targeting people in Gifu Prefecture who are not in regular employment.

In addition to attending the two classes per week, by using the e-learning system that I have developed, course participants can

obtain knowledge about networks in a short period of time, and make use of this when looking for employment.

One of the purposes of this system is to enable course participants to obtain prior knowledge necessary for class activities. In other words, using e-learning, participants acquire basic knowledge, and then during the two classes per week, this knowledge is built upon and practical training is given.

18 people participated in the project and used my system.

AND
course

中内 純 NAKAUCHI Kiyoshi

1984年、岐阜県生まれ Born in 1984, Gifu Prefecture

このソフトウェアは、インターネット上のWebサイトの地図を作成します。

サイト同士がリンク距離的に近いもの、例えば1クリックでそのサイトに移動できたり、相互リンクがはられているようなものは地図上では近い位置に、そうでないものは遠い位置に配置されます。また、リンクも地図上に線として表示され、相互リンクと一方向リンクの色が違うので、サイト同士のリンク状況も見取れます。

配置には遺伝的アルゴリズムを使用し、最適に近い配置を素早く行います。

できあがった地図上のサイトをクリックすること

This software creates maps of internet Web sites.

If two sites are close to each other in terms of links, for example if you can go to the site just with one click, or if each site contains a link to the other, they are shown on the map in close positions, whereas other sites are located further apart.

Links are also displayed on the map as lines, and mutual links are in a different color to one-directional links so that the circumstances of links between sites can be visually identified.

The layout uses genetic algorithms, which rapidly perform the most optimal arrangement.

When you click on a site displayed on the

Webブラウザが起動し、すぐにそのWebサイトのインデックスページを閲覧できます。

Webサイトが含むWebページの一覧も表示でき、目的Webページもクリックによって閲覧できます。このソフトウェアを使用して目的のページを見つけるのも、リンクの構造を把握するのも、定期的に地図を作って見比べるのも楽しいと思います。Webはあまりに広大で、その一部分だけでも、膨大な情報量があります。

このソフトウェアを使って、そのごくごく一部分でも垣間見れたらうれしく思います。

completed map, the Web browser is activated and you can immediately view the index page of that Website.

A list of Web pages contained in the particular Website can also be displayed, and you can view any Web page by clicking on it.

I think that it is enjoyable to use this software to find the Web page you want to visit, learn about the structure of links, and make and compare maps regularly.

The Web is so vast that even just a small portion contains a huge amount of information.

I will be happy if people use this software to take a peek at even just a tiny section of the Web.



AND-SNS

ホーム 友人を招待 日記を書く 全ての参加者を見る ログアウト

ようこそ、takaさん



写真を拡大する

友人一覧



うにさん



IAMAS-Guestさん



Reyさん



新着の友人日記

1月31日 [テスト投稿](#)(IAMAS-Guest)
1月3日 [年明け](#)(スネーク)
12月25日 [クリスマス](#)(スネーク)
12月24日 [ツチノコ](#)(スネーク)
12月23日 [ふふふ](#)(スネーク)

最近書いた日記

1月31日 [試用した感想をお願いします。](#)
1月31日 [本日より展示](#)
1月27日 [1/27アップデート](#)
12月21日 [結構バグ見つかるもので...](#)
12月20日 [バグ部整理](#)

お知らせ

現在々テスト中です。テストにご協力頂き、ありがとうございます。重要な更新があった際にはここに連絡いたします。

現在利用できる機能は以下の通りです。

- ・友人の招待、友人登録の申請、友人の一覧表示
- ・プロフィール表示、編集、プロフィール用写真の追加、削除
- ・日記の作成、一覧表示、修正、削除 コメントの追加・削除

変更やバグ等がありましたら、[こちら](#)にお願います。

また、展示を見学された方々、直しければ感想を書いていただけるとありがたいです。よろしくお願います
最終更新日: 2006/01/28

AND-SNS

ホーム 友人を招待 日記を書く 全ての参加者を見る ログアウト

トップページ メール送信 日記を読む

最近の日記

[1/31](#) [試用した感想をお願いします。](#)
[1/31](#) [本日より展示](#)
[1/27](#) [1/27アップデート](#)
[12/21](#) [結構バグ見つかるもので...](#)
[12/20](#) [バグ部整理](#)

takaさんの日記

2004/12/17 23:10 [意見、要望、バグ報告など](#)

意見やこのサービスについての要望、バグ等がありましたらと見えなくともこちらにコメントをつけてください。

1: [hlogash](#) Date 2004/12/17 23:15

コメントに何も書かずに送信ボタン押したら、アドレスやパスワードのエラーになるんですけどねえ(@_@)

2: [tana](#) Date 2004/12/17 23:21

友人登録申請を知らせる文字が種だとちょっと警告性がないかなあと思います。見落としてしまうかも！それから、今コメントを確認して取り消しにしようとしたら何も動作しませんでした！基本操作はもう出来てしまったのね～素晴らしいです！私も頑張ります！

3: [DEVIL](#) Date 2004/12/18 00:03

日記を書いた後、[送信]ボタンをクリック→確認画面で、[取消]を押しても反応がないです。

4: [shige](#) Date 2004/12/18 00:29

ごめん、mixiの方にいろいろ書いちゃった。こっちに書かないといけなよねえ。失礼しました。

5: [shige](#) Date 2004/12/18 00:30

ごめん、mixiの方にいろいろ書いちゃった。こっちに書かないといけなよねえ。失礼しました。

6: [shige](#) Date 2004/12/18 00:33

げ、重複投稿しちゃってるし。ブラウザの戻るボタンで戻ったのがよくなかったのね。

一つ削除したいよ～。

7: [shige](#) Date 2004/12/18 00:40

このソフトウェアは、ソーシャルネットワークサービス(SNS)を個人レベルで構築し、運用できることを目的としています。ソーシャルネットワークとは、知人、友人といった人のつながりを表すもので、このネットワークを生かして交流を支援するシステムをSNSと呼んでいます。SNSに必要なと思われるユーザ管理機能や、プロフィールや日記機能、掲示板機能を搭載しています。

また、SNSのひとつの特徴であるEメールによる招待機能も搭載しています。Webを利用しているためクライアントはWebブラウザから操作をすることでシステムを利用することができます。

デザイン協力：池本貴子

This software aims to construct and operate a social network service (SNS) at the individual level. A social network refers to connections among friends and acquaintances, and a system for supporting exchange using this network is called an SNS.

The software is equipped with functions regarded as necessary for an SNS, namely a user management function, profile and diary function, and a message board function.

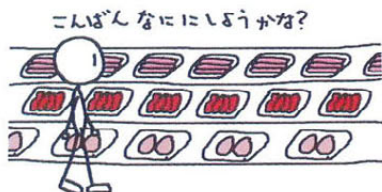
Further, it includes an email invitation function, which is also a characteristic of an SNS. Since it uses the Web, the client can access the system by operating from a Web browser.

design: IKEMOTO Takako





レシピファン
ディスプレイ
～ 使用例 ～

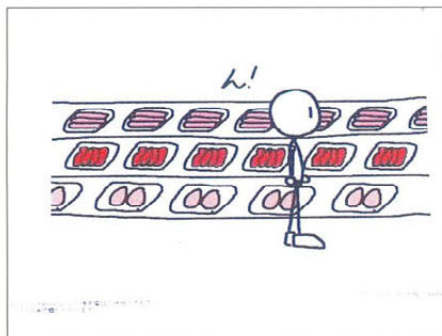


MAP NO.

17

レシピスキャンディスプレイ Recipe scan display

スーパーマーケットにて販売されている各生鮮食品に記載されているバーコード(JANコード)を携帯電話で読み込むことにより、該当商品を使用したレシピの情報を、携帯電話で閲覧することが出来るシステムである。Docomoのバーコードリーダ搭載の携帯電話に対応しており、バーコード読み込みはiアプリ、商品情報表示はブラウザで行っている。読み込んだバーコードデータを管理者側(サーバ)に送信。そのデータを、サブレット(サーバ用のJAVAプログラム)を用いてデータベースを参照。そして各商品のデータを携帯電話へ送信する。作る料理を考えずに買い物に来たときや、調理法がよく分からない商品がある場合に、その場で商品の使用方法(レシピ)を提供して、利用者の買い物支援に役立てることを想定している。



This is a system whereby a cell phone is used to read bar codes (JAN codes) of fresh foods sold at supermarkets, and information about recipes using the product can then be viewed on the cell phone. It is compatible with DoCoMo cell phones equipped with bar code readers. Bar code reading is done with *i-appli*, and product information is displayed on a browser. After it has been read, bar code data is sent to the admin-

istrator (server). This data is referenced to a database using a JAVA program for a server. Then the data about each product is sent to the cell phone. When a user goes shopping without having thought about what dish to cook, or when a user is not sure how to cook a particular product, this system provides immediate access to information on how to use the product (recipes) and helps the user with their shopping.

STUDIO 3



平井大樹 HIRAI Taiki

1981年、岐阜県生まれ Born in 1981, Gifu Prefecture

今現在のネットワークに繋がっているホストコンピュータの「ネットワーク上の場所」を検索し、トラブルの原因究明やネットワークの現状把握などに役立てて頂くためのシステムです。また、異常が発生した地点であらかじめ登録しているメールアドレスにメールで通知する機能の実装も予定しています。

今までも優れたネットワーク管理システムが登場していますが、導入に対するコストの問題やサ

This is a system that searches the “network location” of the host computer that is connected to the network at the time, and aids in troubleshooting, determining the current status of the network, and so forth. Further plans include implementing a function that sends a notice to pre-registered email addresses each time an irregularity occurs.

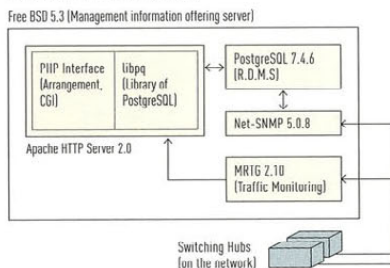
There are excellent network administration systems available, but often such systems are costly to introduce, or require specialized knowledge to set up subnet addresses, etc.

The object of *net-mon@IAMAS* is to access and manage address information and connection devices from the switching hubs scattered within the network in order to provide the current status of the network (traffic for each network location and list of connection devices) via email or a Website.

ブネットアドレスの設定など、専門的な知識を前提にしたものが少なくありませんでした。

この『net-mon@IAMAS』では、ネットワーク内に点在しているスイッチングハブという装置から接続機器やアドレスの情報を入手して、それらを整理することにより現在のネットワークの現状（ネットワーク上の場所ごとのトラフィックや接続機器の一覧）をWebサイトやメールなどで提供することを目的としています。

Composition of the system





MAP NO.

19

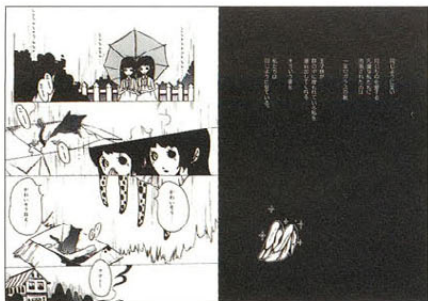
憑いて離れない女
Ghost Girl

心も身体もそっくりな二人の少女「エイダ」が一人の男の子を巡って骨肉の争いを繰り広げる物語。主人公の「エイダ」は髪につながった、顔も声も感情も同じ二人の少女。他の人は二人をまとめて「エイダ」と呼ぶ。共に笑い、共に泣く彼女達は寄り添うように育ち、二人を区別する必要のない生活を送っていた。ただ二人が同じ人を愛した瞬間にその生活は崩れていってしまった……。

「シンデレラ」の物語の中で王子様は片方のガラスの靴だけで多くの娘達の中からシンデレラを見つけ出した。

もしシンデレラと靴のサイズが同じ娘がいたとしたら、王子様はどの娘を「シンデレラ」としてお城に連れて帰ったのか？

シンデレラと他の娘を分け隔てるものは靴のサイズだけだったのだろうか？



A story in which two girls, who are identical in body and mind, Aida, fight over a boy. The heroines, Aida, are two girls who are joined to each other by the hair and have identical faces, voices and emotions. People call them by one name, Aida. They laughed together, cried together and grew up always side by side, so there had never been any need to distinguish between them. But when they both fell in love with the same person,

this way of life fell apart.

In *Cinderella*, the prince picks *Cinderella* out from many women with the help of just one glass slipper.

What if there had been another woman with the same shoe-size as *Cinderella*? Who would the prince have taken back to his castle? Was it just shoe-size that distinguished *Cinderella* from the others?

CGI
course



稲田愛子 INADA Aiko

1983年、滋賀県生まれ Born in 1983, Shiga Prefecture



MAP NO.

20

人の部屋の物で本をつくる。
items



items

the number of pages = the number of things

この作品は、「人の部屋の物」の写真のみで作られた本です。

1つの家につき1冊作り、合計6冊の本があります。家にあった物は、大きさ、価値など関係なく、すべて1ページに1枚の写真として載せ、ページ数=物の個数となっています。つまり、厚さや重さで物の量を可視化することに最も重点を置いています。

他にも、個人の価値観によって大きさを変えたり、見開きで掲載したり、1ページにまとめて掲載したりと、ページの流れと共に変化をつけるという方法もあるでしょう。しかし、これでは物の数が、本を開いて読まないことにはわかりません。この本では細かいものも一つ一つ撮影することによって、本を開かずとも数の多少が見て取れます。これが新しい見方になればと考えています。

協力：部屋の持ち主

Flip Book Maker 制作：谷口貴志

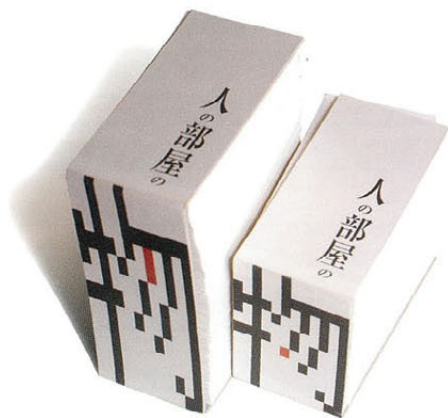
イラストレーション：阿部由希子

These are books that consist only of photographs of "objects found in people's rooms". I created one book per household, producing six in total. Regardless of the size or value of the item, each page has only one picture on it, so that the number of pages is equal to the number of items. In other words, I placed emphasis on making visible the quantity of items through the thickness and heaviness of the book.

These books could have been created in other ways such as arbitrarily varying the size, putting photos on a two-page spread, putting them together on one page, or arranging the order of pages to show change. However, these methods do not allow someone to get an idea of the number of items without opening up the book.

With my books, by photographing each and every little thing, a person can gain a picture of the general quantity without actually opening the book. I wanted to portray this as a new method of perception.

thanks to: owners of room
creator of Flip Book Maker application: TANIGUCHI Takashi
illustration: ABE Yuko



DIT
course



佐藤ちひろ SATO Chihiro

1978年、兵庫県生まれ Born in 1978, Hyogo Prefecture
<http://www.iamas.ac.jp/~csato-03/>



データの損失

人の行動をデータ化する。教師が観望のデータを、
データで読み、
機械学習のアルゴリズムで、データの特徴を抽出して分析する。

本展覧会、観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。

Learning data

I don't know that there was on the 5th floor. I found her on the floor of a
performance room.

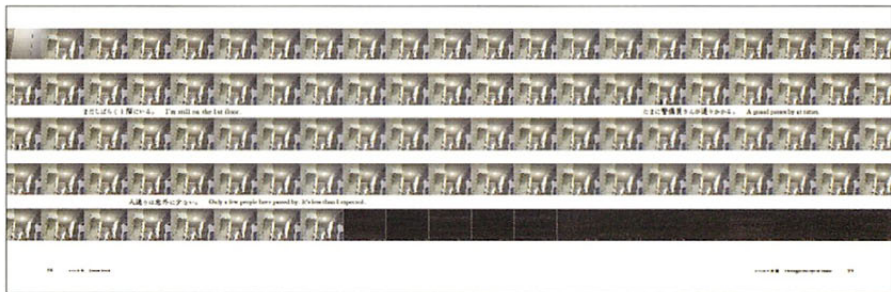
The data was not so open.

It was hard to be someone getting a lecture by outside. It's a real challenge
that has never had to be back to us.

Apparently there was not a performance by the band.
It was called from the way up.

観望の
データ

© 2005. All rights reserved.



人の顔はすべて同じ。 I'm still on the 5th floor.

人の顔はすべて同じ。 A good possible reason.

人の顔はすべて同じ。 Only a few people have passed by. It's the first time.

いっしょに出るまで

本展覧会では、いっしょに出るまでというテーマで、
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。

観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。

観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。

観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。
観望のデータを抽出して教師が観望のデータを抽出して分析する。

2003年から2004年にかけて制作、展示された作品『いつみ』を題材に、本にまとめたものです。いつみとは、ライフスライスカメラを内蔵し、インターバル撮影をおこなう立体作品で、作品に接した人の任意によって別の場所へ移動されるといふ作品です。

人と作品との繋がりをコンセプトに制作されました。本の内容も、人と作品との繋がりが伝わるよう、以下のような構成になっています。

○いつみ日記 Itsme diary

いつみが移動した各場所の展示風景を撮影した再現写真と、展示中の作者の日記。

○いつみの目線 Through the eye of Itsme

作品に内蔵されたライフスライスカメラで撮影した画像。

○いつみが出来るまで The making of Itsme

作品制作中の作者の日記。

著者：野路千晶



This is a book based on the work *Itsme* that NOJI Chiaki created and displayed from 2003—2004. *Itsme* was a 3D work equipped with a Life Slice Camera that performed interval photography. It was moved from place to place according to the will of people who passed by and picked it up.

The concept she was interested in investigating was the relationship between people and a work. I arranged the contents of the book as follows, to portray this relationship between people and the work.

Itsme diary

Photos taken of the exhibition environment at each place where *Itsme* moved and my diary during the period of exhibition.

Through the eye of *Itsme*

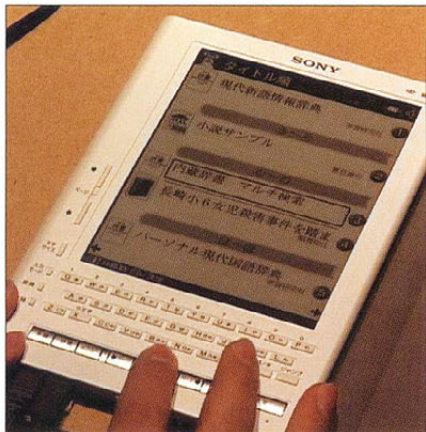
Photos taken with the Life Slice Camera installed in the work.

The making of *Itsme*

Her diary during the making of this work.

author: NOJI Chiaki





DIGITAL LIBRARY

トップ

電子書籍について

コンテンツ

ダウンロード手順

読書方法

1. 読書の準備をする

LIBRieでの読書方法

1.1 LIBRieを起動する



2. 「本棚の整理中」の表示が出るまで待つ

3. ジョypadリアルを選択し、本棚から読みたい本を選ぶ



DIGITAL LIBRARY

トップ

電子書籍について

コンテンツ

ダウンロード手順


読書方法

1. 読書の準備をする


LIBRie for Windowsでの読書方法

1.1 LIBRie for Windowsを起動する

2. 本棚から読みたい本を選ぶ



3. タブレットから読みたい本を選ぶ



DIGITAL LIBRARY

トップ

電子書籍について

コンテンツ

ダウンロード手順

読書方法

長崎小・女児読書事件を踏まえ、児童を対象とするサイトの管理者がすべきことは何か

これはANDコースの読書知識さんや読文先生LIBRie専用コンテンツに負したものです。

権利の侵害の事例を踏まえ、児童を対象とするサイトの管理者がすべきことは何か

What should a site administrator do based on the incident which got it off the sub-judge in an elementary school of Nagasaki Prefecture (numbered)?

ダウンロードはここから

DIGITAL LIBRARY

トップ

電子書籍について

コンテンツ

ダウンロード手順

読書方法

LIBRie

LIBRieとは、SDYから開発された、電子書籍を読むための専用端末です。画面の大きさは、約15cmの厚さで約190g。



ディスプレイにはE Ink方式電子ペーパーを採用しており、小さな文字でもくっきりと表示でき、遠くから綺麗な文字表現を実現しています。200%まで拡大して文字の拡大が可能です。

行った帰りから出した。無い事と云われた。

赤シャツに

八

2008

電子書籍とはなんだろう？

電子書籍とは「本」という一つの物体ではなく、デジタルデータという形をとり、パソコン、携帯電話、PDAなどの端末に配信し、それらの端末で読書ができるコンテンツのことである。電子書籍にはたくさんのメリットがあり、私は人々にもっと電子書籍の便利さを知ってもらいたいと思った。

このウェブでは、電子書籍を実際に体験してもらう為、専用端末と連動したものになっている。ダウンロードしたり、読書をしたりして実際に電子書籍に触れてもらい、少しでも電子書籍というものに興味を持ってもらえたら嬉しい。

協力：棚瀬千佳

What is an electronic book?

An electronic book is not simply a "book" but also the readable content on terminals such as personal computers, cellular phones, PDAs, etc. in the shape of transmitted digital data. There are many merits to these electronic books, and I wanted to tell people about how convenient they are.

Specialized terminals are linked to this Website in order to give a firsthand experience of electronic books. Through participants coming into contact with electronic books by downloading and reading them, I hope to spur interest in electronic books.

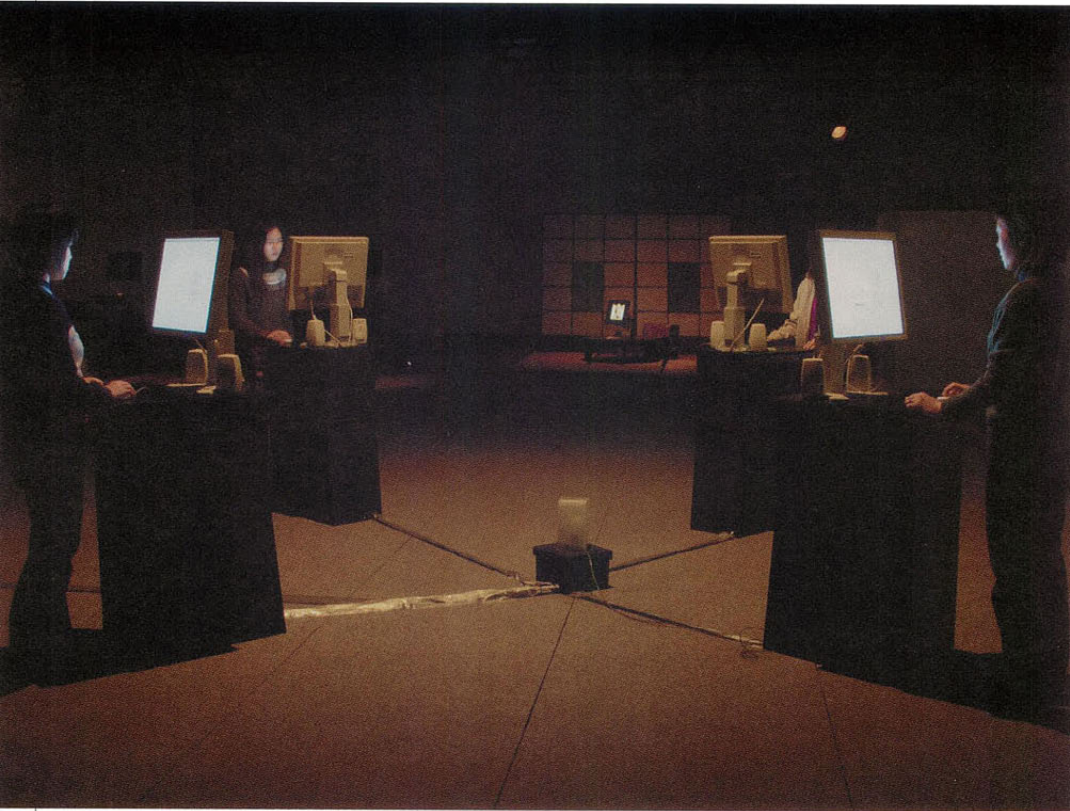
thanks to: TANASE Chika

DIT
course



伊藤 菜々江 ITO Nanae

1984年、岐阜県生まれ Born in 1984, Gifu Prefecture



MAP NO.

23 sound fragments

「普段我々が自分の行動に対して視覚的な情報だけではなく聴覚的な反応も受け取っているように、音によってその反応は現実味を帯び、具体的なものとなり、音が発生すれば出来事は単なる想像ではなく身体ごと現実のものだと受け止められるようになります。」(ジョン前田『MAEDA@MEDIA』デジタルログ、2000年)

この作品は複数のユーザでリアルタイムに音を楽しむマルチユーザサウンドトイです。

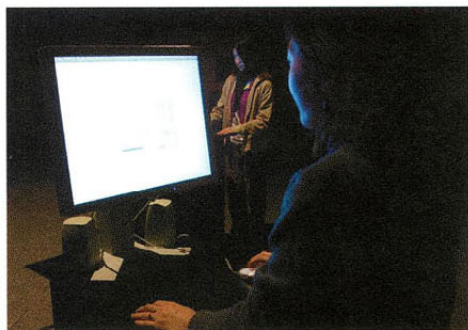
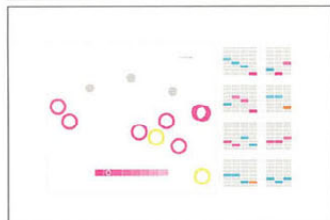
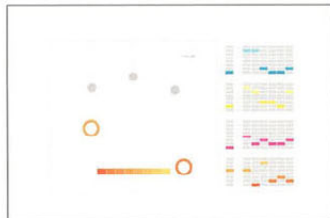
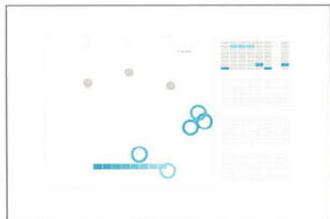
各々のユーザは音階が割り当てられているサウンドセルを選び、画面に現れるサウンドオブジェクトを異なるオクターブを持つオブジェクトに当てることで音を鳴らします。オブジェクト間の衝突の強弱によって音量が決まり、鳴った音は各ユーザの持つサウンドセルに登録されていき、ユーザ間で共有するシーケンサによって和音となって奏でられます。

音楽：柴田悠基

"As we always receive not only visual information, but also aural reactions to our actions, those reactions take on reality through sound, becoming something concrete. When accompanied by sound, we perceive events not simply as imagination but as something actual." (John Maeda, *MAEDA@MEDIA*, DIGITALOGUE, 2000)

This work is a multi-user sound toy for several users to enjoy sound in real-time. Each user chooses a sound cell that has an allocated scale, and makes a sound by bringing into contact a sound object that appears on the screen with an object that has a different octave. Depending on the degree of force with which the objects hit each other the volume of the sound is determined, and the sound that is made is entered in the sound cell held by each user. These sounds are turned into chords using a sequencer shared among users, and played.

music: SHIBATA Yuki



DIT
course



渡邊 淳 WATANABE Jun

1978年、千葉県生まれ Born in 1978, Chiba Prefecture
<http://www.iamas.ac.jp/~jun03/>



『in-form』は、影によってつくり出される像や文字で情報を提示する吊り照明である。この照明には、LEDランプの他にLCD、レンズ、制御機構が組み込まれている。照明としての機能を果たすとともに、それとなく知らせを提示する。生活環境において長期的に使用することを想定し、通常の照明よりインテリジェントなものにすることを目標とした。

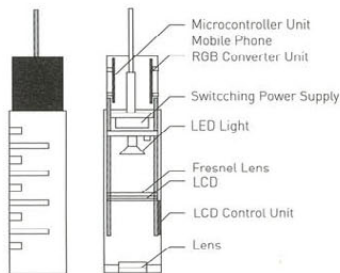
本制作では、情報家電ならぬ情報家具として照明に着目することにした。これは、個人的に日頃使用している室内照明があまりにも無機質に感じているからある。人の視覚は、空間すべて光を

in-form is a hanging lamp that produces information in the form of characters and images formed from shadows. This lamp comprises an LED lamp as well as an LCD, lens and control mechanism. As well as functioning as a light, it also displays the news. Assuming long-term use in a living environment, I aimed to produce something more intelligent than an ordinary lamp.

For this work, I focused on a lamp not as an information appliance but as information furniture. This was because, to me, the lamp I was using in my room on a daily basis seemed so inorganic. The human sense of sight enables the recognition of a space only by means of light. Through this recognition, we comprehend space and act accordingly. Artificial light is a taken for granted, but it is far less discussed than sunlight. "Light" is just as important for humans as bread, water and air, but it is not recognized as having such importance. When it gets dark we hit

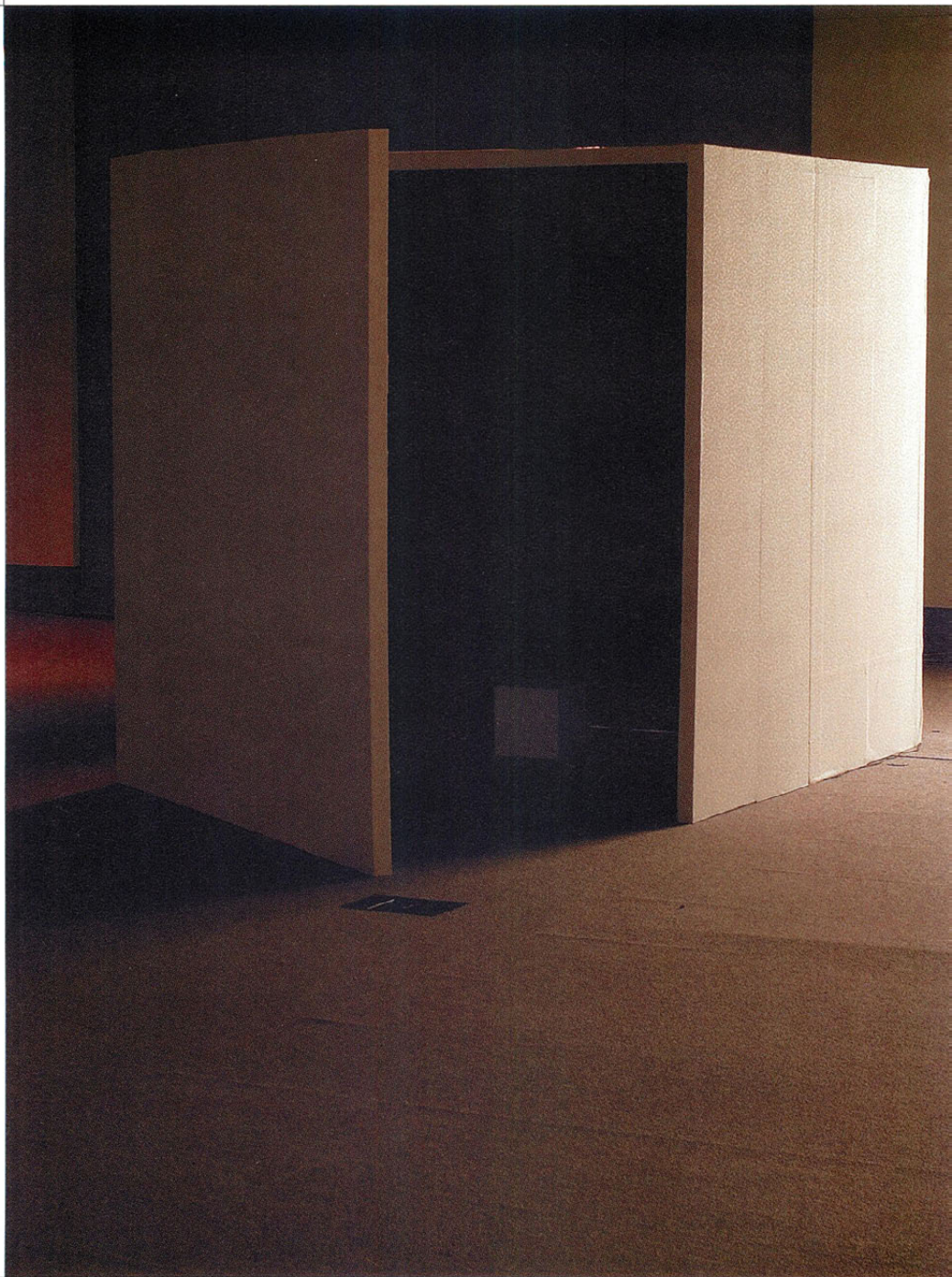
通じて認識される。それにより空間を理解し行動を行う。照明は、当たり前であるが太陽光に比べると極端に情報量が少ない。人が生活していく中で、「光」はパンや水や空気と同様に重要なものであるにもかかわらず、それほどその重要さが認識されていない。暗くなればスイッチを入れて、電灯をつける。毎日異常な程までに安定化された同じ光の環境で生活している。漠然と使用している照明に対し、少しでも動的なシステムが組み込まれれば、これまでとは異なる生活が送れるのではないだろうかということがベースにある。

Composition of the system



the switch, turning on the lamp. Every day, we live in this same light environment to which we have grown eerily accustomed. Therefore, I thought that if some kind of moving system could be incorporated into this light that we use without thinking, it could make possible a way of life different from the current norm.





1.7m 四方の立方体の中に鑑賞者が入り、中に設置された小さな立方体に触れます。

そして小さな箱の上面に触れれば上面から、右の面に触れれば右の面から、鑑賞者を取り囲む大きな立方体から小さな箱が感知した音が聞こえます。自分の入っている箱をさらに誰かが触れているような、また自分の触れている箱の中に誰かがいるような感覚を得ることができるかもしれません。以前に制作したものは、空間と場所を自由に移動し利用しながら発展していくものでしたが今回は

The visitor enters a 1.7m square cube and touches a small cube that is placed inside.

Then, the visitor hears a sound emanating from the large cube that the small box has detected his/her presence; if he/she touches the top surface of the small box, this sound comes from the top surface, and if he/she touches the right-hand surface, it comes from that surface.

The visitor may experience a sensation like someone else is also touching the box in which the visitor enclosed, and at the same time, there is someone inside the box that the visitor touches.

Previously I created a work that would develop as a person moved freely around and used the space/location, but this time I wanted to create something where people could feel a sense of spatiality and depth while being inside a restricted space.

限られた空間の中にながら、広さ、奥行きを感じるものを制作するというのが自分の関心がありました。

わずか1.7m 四方のものですが改良をしながら結果的には広いのか狭いのか、感覚がまひするようなおもしろい空間をつくりだしていればと考えています。

さまざまな箱のもつ本来の魅力が少し増している私の箱です。



Although it is only 1.7m square, by incorporating certain mechanisms I wanted to create an interesting space that would numb the senses so a viewer would be unsure if it was large or small.

My box builds on the various appealing features inherent in boxes.



『ままごと四畳半』は自分の操作によって、作品内にアクションを起こすことが出来るFlashアニメーションです。

画面に表れる四畳半の部屋では、女の子がひとり眠っています。その周りに置いてある読みかけの本やつけっぱなしのテレビに触れると、何かしらの怪異が部屋に起こります。

それは女の子の見る夢なのか、はたまた現実に起こっていることなのか。

女の子が目覚めない限り、その疑問が解けること

はないのです。

この作品では四畳半の部屋が舞台になっています。この極めて日本的な空間を舞台にした理由は、私が「生活」というものに大きな関心を抱いているためです。

四畳半には「一人が生活していく最小の単位」というイメージがあります。そこは住む人が支配する一つの世界だと言えるのではないのでしょうか。この作品では他人には介入できないその人だけの「生活」=「世界」を表現したいと思っています。

MAP NO.

26

ままごと四畳半

The playhouse in a 4 1/2 mats-room



The playhouse in a 4 1/2-mats room is a Flash animation in which the user's own operations can generate actions in the work.

A girl is asleep in the 4 1/2-mats room that appears on the screen. When the user touches the things around her, such as a half-read book and a TV that has been left on, strange events take place in the room.

Are these events part of the girl's dream, or are they real?

As long as the girl does not wake up, this cannot be answered.

This work is set in a 4 1/2-mats room. The reason I chose this very Japanese setting for my work was because I am very interested in the concept of "lifestyle".

A 4 1/2-mats space has the impression of being the minimum space that a person can live in. Maybe it can be said to comprise a world controlled by the person who lives there.

With this work, I wanted to portray the "lifestyle" = "world" of that one person, into which no one else can intrude.



CGI
course



谷阪福美 TANISAKA Fukumi

1984年、愛知県生まれ Born in 1984, Aichi Prefecture



MAP NO.

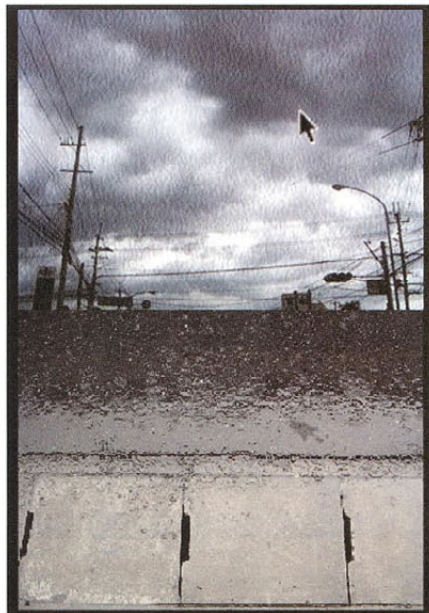
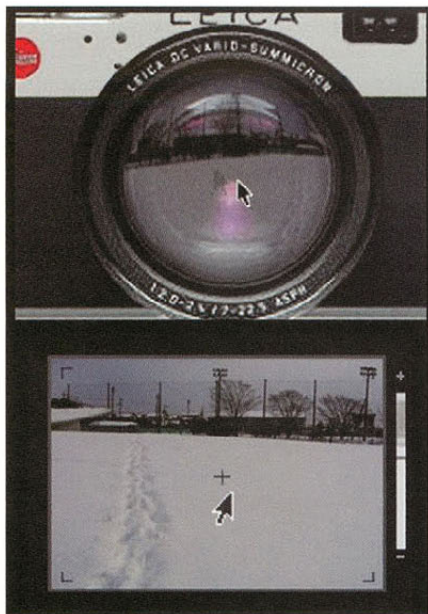
27

Rear Window

本作品は、PCディスプレイに向かっていて「どうして、マウスカーソルは矢印の形をしているのか」「マウスカーソルが動かなくなると、なぜ身体まで止まった様に感じるのか」とふと疑問に思ったことがきっかけで制作した。

普段気に留めずに操作しているマウスカーソルが主人公のWebコンテンツ。

『Rear Window』とは裏側にある窓という意味で、そこからは普段見えない世界が見える。このWebサイトでは、マウスカーソルがブラウザウィンドウに映し出された風景の中に入り込んでしまう。建物に隠れ、水面に映り、山の向こうに消えていくマウスカーソル。その様子が2つの画面で表示される。それにより、鑑賞者はマウスカーソルの動きを2つの視点から同時に見ることができ、ディスプレイという平面に空間性が与えられる。映し出された個々の画像の中の時間と、鑑賞者がカーソルを操作する時間を同じくする試みである。



I was motivated to create this work by questions that occurred to me staring at my PC monitor: Why is the mouse cursor in the shape of an arrow? When the mouse cursor doesn't move, why do I feel as if my whole body has stopped?

The work is Web contents with the central theme of the mouse cursor, something that we usually operate without giving a second thought.

Rear Window means the window at the back, through which you can see a world

that is normally invisible. On this Website, the mouse cursor moves inside the scenery shown on the browser window. It hides in buildings, reflects on water, disappears behind mountains. This is displayed on two screens, enabling the viewer to see the movements of the mouse cursor simultaneously from two viewpoints. This gives spatiality to the flat surface of the monitor. The time within each projected image is made to be the same as the time taken by the viewer to move the cursor.

STUDIO 2



柁尾あき MASUO Aki

1978年、兵庫県生まれ Born in 1978, Hyogo Prefecture
<http://www.iamas.ac.jp/~masuo-03/>

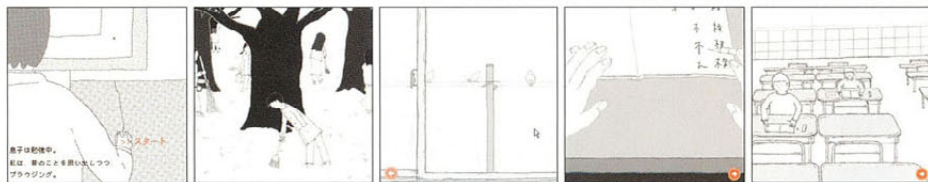
Web、サーチエンジン、ユーザの心理の間に、有るような無いような、つながりについての作品です。客観的に見ればこの3つの間是不連続ですが、操作しているユーザの主観的な立場から見れば、それらを連続的に捉えることも可能であるし、ブラウジングとともに変化するディスプレイ表示は、ユーザの思考の変化と対応しているとも言えることができると思います。

この作品では、ディスプレイに表示されたWeb

This work is about a connection that may, or may not exist, among the Web, a search engine, and the psychology of the user. Objectively viewed, these three aspects are unconnected, but from the subjective viewpoint of the user who is operating the system, it is possible to see them as linked. I believe that it also possible to say that the changing contents displayed on the monitor as browsing occurs correspond to the changing thoughts of the user.

上のデータに対して抱く距離感や意味を、短いストーリーの中にまとめました。普通のブラウジングと一緒に、マウスでストーリーを追いかけます。Web、サーチエンジン、ユーザの心理はそれぞれブラウザウィンドウに納められ、デスクトップ上には3つのブラウザウィンドウが並びますが、それらはつながっているような、いないようなものです。

In my work, I created a short story to depict the meaning of and sense of distance experienced with regard to Web data displayed on the screen. Just as with normal browsing, the user follows the story using the mouse. The Web, search engine, and psychology of the user are each contained in a browser window. Three browser windows are arranged on the desktop, and they appear in some ways linked, but in some ways separate.



STUDIO 1



櫻井俊輔 SAKURAI Shunsuke

1980年、群馬県生まれ Born in 1980, Gunma Prefecture

reminiscing

RECENT UPDATE 2005/02/06



池の倉庫の屋上

惠の倉庫は大学生時代の大切な場所の一つ、今ではもうない。
徹夜作業になったので、内緒で屋上に上がって夜明けを眺めた。

+ LINKS

雨の中の花火

reminiscing

RECENT UPDATE 2005/02/06



雨の中の花火

惠の花火を女の子と見に行った。
途中から雨がザーザー降ってきて台無し。

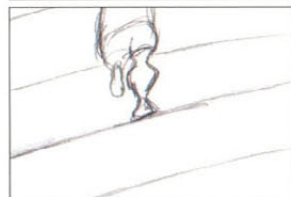
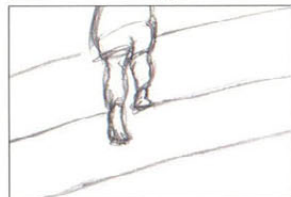
+ LINKS

交通事故

初デート

『reminiscing』は、ブラウザで鑑賞するウェブアニメーション作品です。アニメーションは自分の記憶をモチーフに制作されたもので、ある日のある人とのある出来事を思い出し、3秒程度の手描きのアニメーションで表現しています。Flashで制作されたページから見る事ができ、記憶のアニメーションとともにサーバにアップしている各々のアニメーションを説明するテキストのキーワードを追って、別のアニメーションを見ていく仕組みになっています。ユーザが右側にあるテキストの赤くなっている部分をクリックすると、それが他のアニメーションとリンクしているので、別の記憶のアニメーションを見る事ができます。この作品のアニメーションは更新されていくものであり、まだまだ続けていく予定です。

reminiscing is a Web animation work viewed on a browser. I created the animation based on the concept of my own memory. I recall something that happened on a certain day with a certain person and portray each event in a three-second hand-drawn animation. The animations can be viewed on a Web-page designed using Flash, which is set up so that the viewer can trace keywords from the explanatory text accompanying these "memory" animations that I have uploaded to the server, and view a different animation. The red part of the text on the right-hand side is linked to another animation, so by clicking on this, the user can view the next memory animation. The animations contained in this work are regularly updated, and I plan to continue with this.

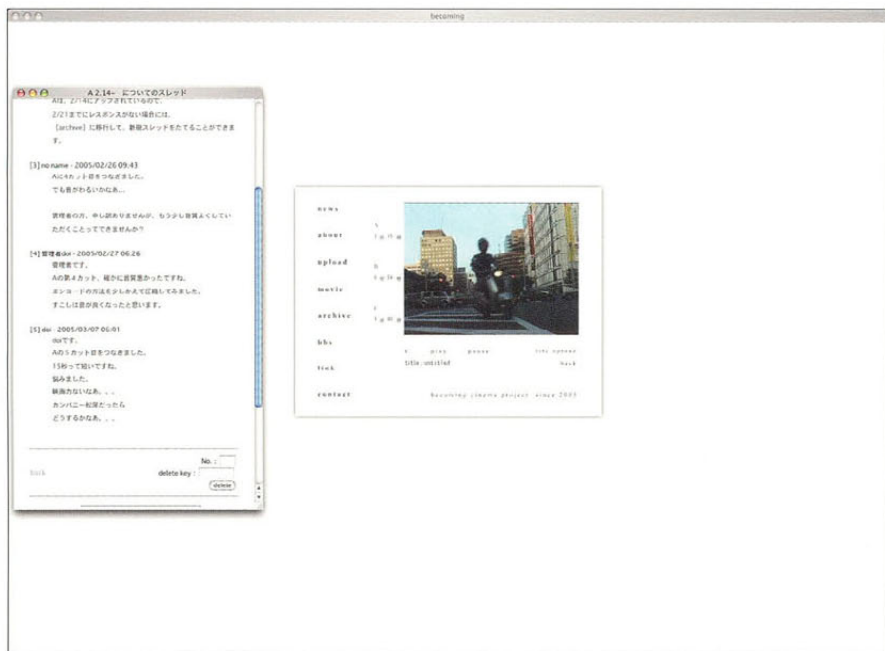


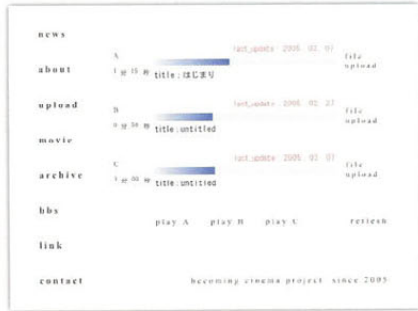
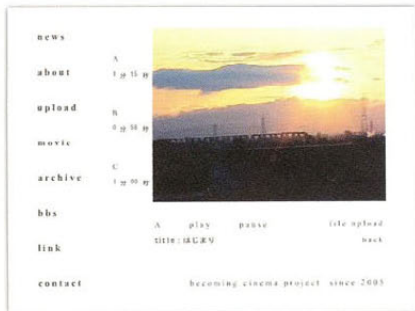
Webサイト上で不特定多数の参加者が映像の断片をつないでいくことにより、ひとつづきのショートムービーを作る企画です。

企画の全ては、私が管理運営するWebサイトを通じて行われます。

参加者は、このWebサイト上でストリーミングされた映像を観て、それにつながるように次の映像をWeb上のフォームからアップロードする。それが順につながられてストリーミングにかけられる。参加者はそれを見て次のムービーファイルを提供する。これを繰り返します。

この企画では、特権的な作者や具体的な完成形態を設定しません。参加者がゲームのように映像をやり取りすることで、参加者の自発的な行為連鎖を誘発する「場」を形成し、映像制作の新たな可能性を提示することを目指しています。



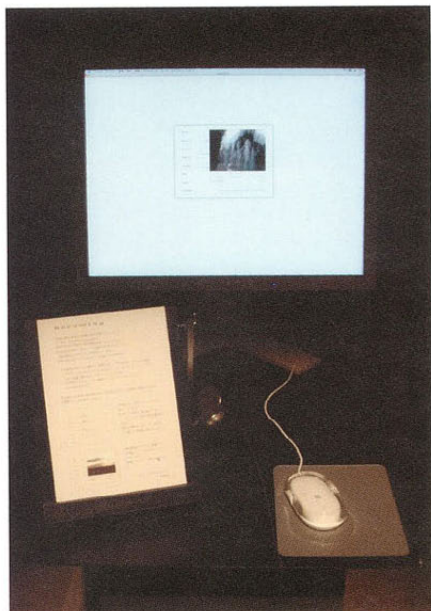


My project involved anonymous members of the public connecting fragments of images together on a Website so as to create one continuous short movie.

The project was completely carried out on the website that I manage.

Participants view the streaming video on this site and upload the next image to connect to this video from a Web form. Each such image is joined in sequence and streaming is applied. The participants view this and provide the next movie file. This process is continually repeated.

This project does not specify a creator who has special privileges and neither does it state the particular form that the movie must take. By enabling participants to exchange images like a game, I wanted to create a "stage" to stimulate a spontaneous chain of action among participants, and present new possibilities in movie creation.



STUDIO 2



土居 哲真 DOI Tetsuma

1975年、広島県生まれ Born in 1975, Hiroshima Prefecture
<http://www.devenir.info/>



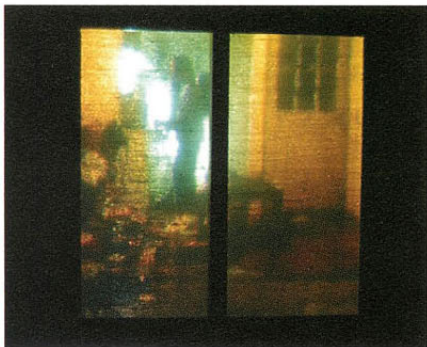
夜の街を自転車で走っていると、暗い闇の中に窓の光だけがぼっかりと浮かび、あたかも映像のように見えてきます。その光の中にはおそらく人がいて、それぞれにそれぞれの生活を送っています。笑っている人もいれば、怒っている人もいるでしょう。晩ご飯の用意をしているかもしれないし、特にこれと言って何もしていないかもしれません。その様子を映像と建物を組み合わせた風景

として再構築して観た時に、物語のようなものが浮かび上がります。

同じ時代の同じ場所に暮らしていることの不思議さ、偶然で成り立っている「今」に想像力を働かせて欲しいと思います。そして暗闇の中で窓が浮かんでいたら、この作品のことを思い出して頂ければ幸いです。

When you ride a bicycle through the town at night, all you can see is the faint lights from windows dotted around in the empty darkness and it seems just like a movie. In the rooms from where the lights shine there are most probably people going about their daily lives. Some would be laughing, some would be angry. Maybe they are preparing dinner or maybe they are not doing anything in particular. When you reconstruct and consider this state of affairs as scenery combining video images and buildings, something like a story emerges.

I want the audience to use their imagination to consider the strangeness of living in the same place, in the same time, and the coincidence of the "present". I will be happy if people remember my work the next time they see windows shining in the dark.



DSP
course



林 洋介 HAYASHI Yosuke

1982年、滋賀県生まれ Born in 1982, Shiga Prefecture

<http://www.iamas.ac.jp/~ugyaa-03/ysk/>

この作品では、役者の台詞のピッチとアタックをセンシングし、イエモンの反応としてライトを点消させています。それぞれのライトはイエモンの反応として、それぞれ意味を持っています。

登場人物は、お岩とイエモンの2人だけです。お岩役の役者と、イエモン役のコンピュータが、相互に働きかけることで物語は展開していきます。四谷怪談を選んだ理由は、作品の根底にあるものが、恨み、つらみ、といった目には見えない、根本的な人間の感情だからです。

通常の演劇では、役者同士がそれぞれのシーンについて稽古の中でイメージを擦り合わせ、共有

し、物語を展開させていくのに対して、一人芝居では、舞台上立つ1人の役者のイメージによって創られていきます。

私は、役者に対して、インタラクティブに働くシステムを使うことにより、役者がシステムに対して正確に認識されるように演じようと努めることで生じる、一人芝居とも、人間の共演者がいるものとも違う状態の中で得られる役者の演技から、お岩の葛藤やすれ違う要素（誤解や思い込み）を描き、役者とコンピュータ、観客によって創られる、通常の演劇とも、一人芝居とも違う新しい世界観（体験）をもたらしたいと考えています。

MAP NO.

32

自説四谷怪談「拝啓、イエモン様」

"Haikei, IEMON-sama" A personal interpretation of Yotsuya Kaidan



In my work, the system senses the pitch and attack of the actor's lines, and IEMON (character) reacts by shining and dimming a light. Each light has a different meaning in terms of IEMON's reactions.

There are only two characters: OIWA and IEMON. The story develops out of the interaction between the person who plays OIWA and the computer, who is IEMON.

The reason I chose *Yotsuya Kaidan* was because the emotions at the core of this work, resentment, bitterness and so on, are the basic, invisible human emotions.

In an ordinary drama, the actors rehearse and discuss with each other their interpretation of each scene, developing the story in this way. On the other hand, in the case of a

one-man performance, the story is created according to the image of the single actor on the stage.

By using a system that interacts with the actor, I wanted to portray OIWA's struggle and the elements of misunderstanding and assumption that exist in the story, through the performance of the actor, which is brought about by trying to act so as to be accurately recognized by the system, and is different from the circumstance of either a one-man show or performance with another human actor. I wanted to provide a new worldview (experience) created by the actor, computer and audience, that is different both from an ordinary performance and a one-man show.



DSP
course



三宅 泰子 MIYAKE Yasuko

1979年、岐阜県生まれ Born in 1979, Gifu Prefecture

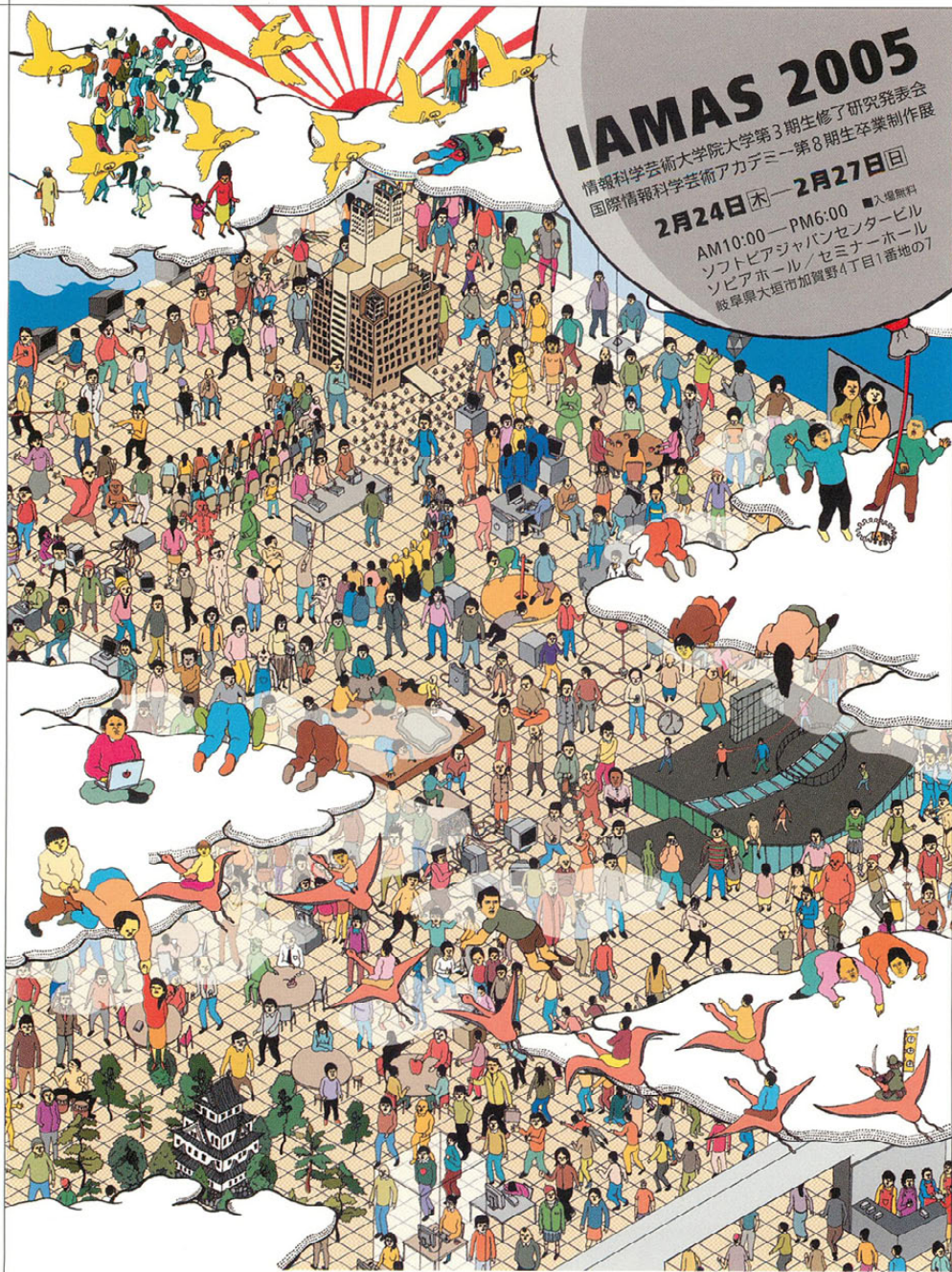
<http://www.iamas.ac.jp/~u-d03/>

IAMAS 2005

情報科学芸術大学院大学第3期生修士研究発表会
国際情報科学芸術アカデミー第8期生卒業制作展

2月24日(木) — 2月27日(日)

AM10:00 — PM6:00 ■入場無料
ソフィアジャパンセンタービル
ソフィアホール / セミナーホール
岐阜県大垣市加賀野4丁目1番地の7



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

お問い合わせ = 情報科学芸術大学院大学 / 国際情報科学芸術アカデミー
URL: <http://www.iamas.ac.jp/exhibit05/> Mail: info@iamas.ac.jp Tel: 0584-75-6600

情報科学芸術大学院大学第3期生と、国際情報科学芸術アカデミー第8期生の合同卒業制作展の総合デザインを担当。

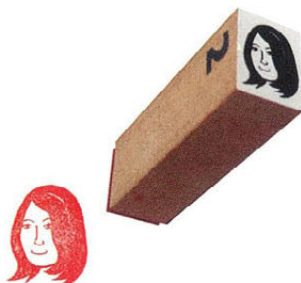
ポスター、フライヤー、DMの宣材と、会場で配布するパンフレット、会場バナーなどのイラストからデザインまでをおこなった。

新しい試みとして、卒業出品者の似顔絵スタンプによるスタンプラリーを計画し、スタンプラリーのできるパンフレットをデザイン。似顔絵スタンプの似顔絵も制作した。

I was responsible for the overall design of the IAMAS Graduate Exhibition 2005.

I was involved in everything from the illustration to the design of posters, fliers, DM advertisements, pamphlets distributed at the exhibition, exhibition banners and so on.

As a new idea this year, I planned a stamp collection activity for visitors using stamps of the facial caricatures of each exhibitor, and designed the pamphlet for this. I also created the facial caricature stamps.



まず始めにポスターによって卒業展のメインイメージを制作したが、転換期にあると言われているIAMASの、これから先の見えない混沌とした状況の中で、今年の卒業生達がどのような作品を卒業で見せてくれるのだろうか、ポスターを見た人達に感じてもらえるようなものにしたと考え、そのイメージを、フライヤーからDM、会場デザインへと移行させていった。

ポスター：B2 / フライヤー：A4 / DM：100mm × 148mm / パンフレット：7つ折り752.5mm × 215mm



I first developed the main image of the exhibition poster. I wanted people who saw the poster to wonder what kind of works this year's graduates would produce, given that we are at a turning point at IAMAS where the future is unknown. I then used this image as a base for the flier, the DM, and exhibition hall design.

Poster: B2, Flier: A4, DM: 100mm×148mm,
Pamphlet: 7-folds, 752.5mm×215mm





「時間」は「時間」と呼ばれる遥か先から存在し「時間」と呼ぶものがこの世から消滅しても「それ」は遥かまであり続けるのだろう。

だとしたら「それ」を「時間」と名づけた瞬間も「それ」の中に含まれてしまうのだ。

私はその偉大な存在に敬意を払い「時間」と呼ぶことをやめたい。

そして言葉でしか伝えることができない愚かな私の精一杯として「流れ」と呼びたい。

"Time" existed long before it was given the name "time", and even if the word "time" disappears from this world, "it" will continue to exist.

Therefore, the instant that "it" was given the name "time" is also included inside "it".

Out of respect for this grand existence, I want to stop calling it "time".

But my powers are limited and I can only express such notions using words, so as a best attempt, I wish to use the expression "flow".

When I decided to refer to "time" as "flow", I began to wonder where this "flow" leads. I tried to use images to express the destination of this "flow" to the best of my ability.

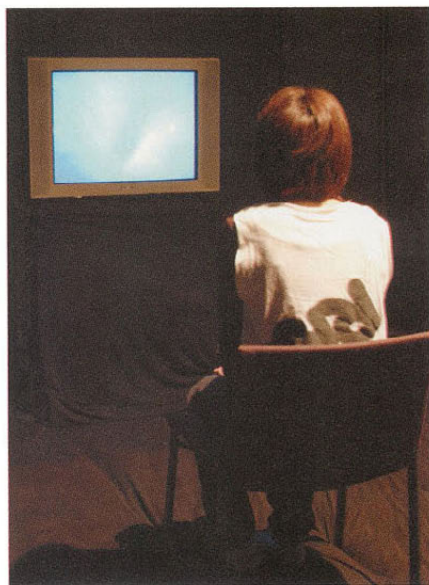
I exhibited this work, which uses 3DCG, not just as a video work but also made it ever so slightly interactive.

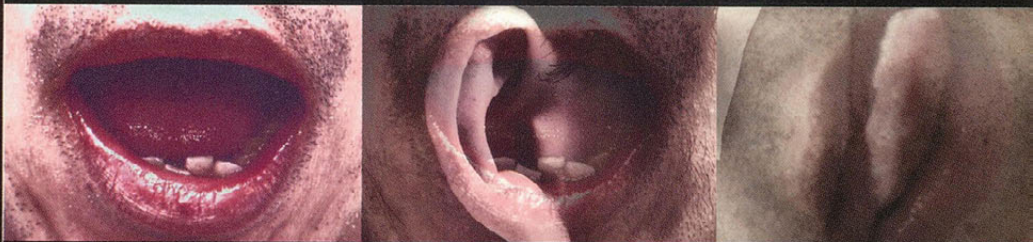
Unfortunately the interactivity part was too subtle to be noticed by visitors.

そして、私が「時間」を「流れ」と呼ぶことに決めたときと同時に、この「流れ」の遥かなる先はどうなっているのだろうと考えた。私はこの「流れ」が行く先を自分のもてる力を使い映像で表現してみることにした。

3DCGを用いたこの作品は映像としてだけではなくほんのりインタラクティブとして展示。

ほんのり過ぎて気づかれなかったのが玉にキズ。





この作品は映像インスタレーションである。
 そこで表現したいものは、毎日見慣れている自分自身の体を別の視点から捉えること。
 一度体をばらばらにして部分部分をクローズアップさせた時に見えてくる、今まで自分に見えてこなかった動きや形の変化。
 或いはそうした体の形や動きが体ではなく抽象的

This work is a video installation.
 I wanted to portray my own body, which I see in the mirror every day, from a different perspective.
 When I took my body apart and took a close-up look at each part, movements and changing forms became visible that I had not been aware of up to now.
 It seemed like these shapes and movements

な形態として見えてくる感覚。
 人間の持つ、生々しさ、存在感、匂い、空気感、いやらしさ、うちに潜む闇、etc。
 それらを取り巻く空間すべてが人間という塊として見えてくること。

協力：伊波晋

of my body were not actually my body but rather abstract forms. Human sensations of raw vividness, existence, smell, the sensation of air, sexuality, vulgarity, the darkness inside of us, etc.... These things exist in a space which appears as the entity we call humanity.

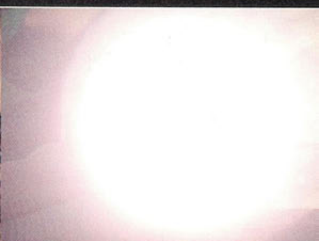
thanks to: IHA Shin

DIT
course



加藤修大 KATO Shuta

1982年、神奈川県生まれ Born in 1982, Kanagawa Prefecture



『「接触感」の記録の映像』

touch sensation

わたしは、人でないことへの状態へあこがれを抱くと同時に地に足を付けて生活したいという思いがあります。このためわたしが女性崇拝者であることを実感することで、人でない状態へのあこがれを押さえることができるのではないかと考えています。

協力：田村ちさ、矢野ちか子、山川 K. 尚子、山田富美、吉村誠貴

Sometimes I wish that I were not human, but at the same time I want to live my life soundly, rooted in reality. Therefore, I think that by feeling that I worship women I may be able to suppress my desire to be non-human.

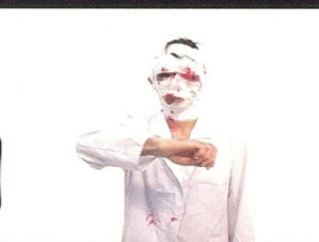
thanks to: TAMURA Chisa, YANO Chikako, YAMAKAWA K. Hisako, YAMADA Fumi, YOSHIMURA Masaki

STUDIO 1



西脇直毅 NISHIWAKI Naoki

1977年、大阪府生まれ Born in 1977, Osaka Prefecture



映像始めて2年間やってみた集大成。

この10年間見てきたものをそれぞれ自分の中の位置をたしかめ壊し、融合して吐き出したイメージムービー。

音楽：松本祐一

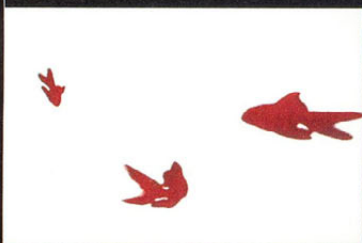
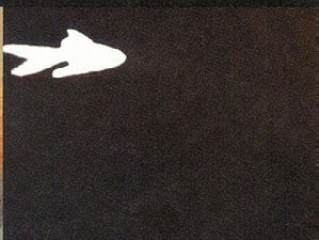
My work is a culmination of these two years since I began studying image works.

I reflected on the things that had happened to me in the past ten years, and then deconstructed these events, merging and expelling images to produce an image-movie.

music: MATSUMOTO Yuichi



種
kusa



一枚の完成された絵 一枚一枚には 日々日常で何気なく自分が思っていることが描かれている。その描いているときに思っていることを一つの世界として 何枚も絵を描く。

その別の世界同士をくっつけ合わせ 実際は繋がっていないのだが全ての世界が繋がって見える

In each picture I draw, the casual thoughts I think everyday are somehow portrayed. Regarding each of the thoughts I had when drawing these pictures as one world, I drew many pictures. When you put these separate worlds together, somehow a strange and unique world comes to light, wherein it

ような不思議世界が展開していく。

しかし全ての世界は日々自分が思っていることなのだ。

つまりは全ては自分の日常なのだ。

そう全ては自分を作った種なのだ。

appears that all worlds are connected, even though they are actually separate.

However, all worlds are in fact what I think about each day.

In other words, they are all my daily life.

They are all the seeds that I myself created.

CGI
course



佐藤千聡 (蛙) SATO Chisato

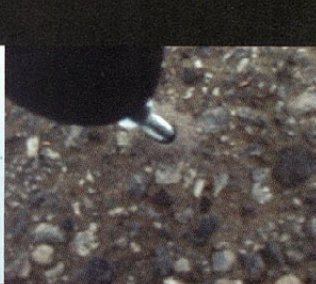
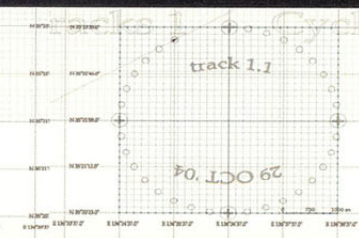
1984年、鹿児島県生まれ Born in 1984, Kagoshima Prefecture

<http://www.iamas.ac.jp/~keroro03/>



Track 1.1
10/29/2004

Time	Location	Location Ref. (km)	Altitude
0	0:00	0 (000)	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'
1	0:40	100*	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'
2	1:00	130*	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'
3	2:00	130*	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'
4	3:40	130*	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'
5	3:50	140*	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'
6	4:00	130*	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'
7	4:40	130*	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'
8	5:00	130*	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'
9	6:00	0 (100)	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'
10	6:40	130*	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'
11	7:00	200*	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'
12	8:00	130*	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'
13	8:40	230*	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'
14	9:00	230*	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'
15	10:40	0 (00)	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'
16	11:00	200*	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'
17	12:00	W (000)	N 30°23'30.00" E 136°20'20.00" -4.00' +10.00'



軌跡映画1：サイクロプス

Tracks1: Cyclops

『軌跡映画1：サイクロプス』において撮影者は、時間、場所、方向を数値によって決定するルールに従って撮影を行う。撮影者は、自分の家を出発し、GPS受信機に表示される緯度、経度などの数値をたよりに移動し続けると半径3kmの円を描いて出発地点に戻ることになる。この円周を36分割した地点で20秒間、40分ごとに（24

In *Tracks 1: Cyclops*, photographers film according to numerical rules that determine time, place and direction. The photographers leave their homes and guided by a GPS receiver that displays longitude and latitude values, make a loop having a 3km radius and return to the starting point. The rules are that this loop is divided into 36 points and they stand at one of these points every 40 minutes (1/36 of 24 hours) and film

時間の36分割)進行方向に向かって撮影を行うというのが今回のルール。また、90度ごとの撮影ポイントで撮影者は、その場所の壁や地面にねじを打ち付けることにした。かつてねじを打った場所を再び訪れることで、異なる日付ごとの映像につながりを持たせ、GPSの数値空間と実際の環境を重ね合わせるための目印となる。

facing forward for 20 seconds. Further, at each filming point that is 90 degrees from the previous one, the photographers hammer nails into walls or the ground at the scene to serve as landmarks that overlap GPS numerical space with the real environment, and to mark continuity in images taken on different dates when these scenes are visited again.

STUDIO 2



木村 悟之 KIMURA Noriyuki

1977年、群馬県生まれ Born in 1977, Gunma Prefecture



1時間毎に1カット60秒の撮影を60時間続けるという規則に従い制作した映像作品。2005年2月18日6時から2月20日18時までの60時間。その60時間の中での撮影者自身の心境、変化、衝動と偶然の記録を試みるもの。

A video work made by filming one 60-second take every hour for 60 hours. The 60 hours were from 6.00am on February 18 to 6.00pm on February 20, 2005.

The work attempts to record the moods, changes, impulses and coincidences concerning the cameraman himself over the 60 hours.

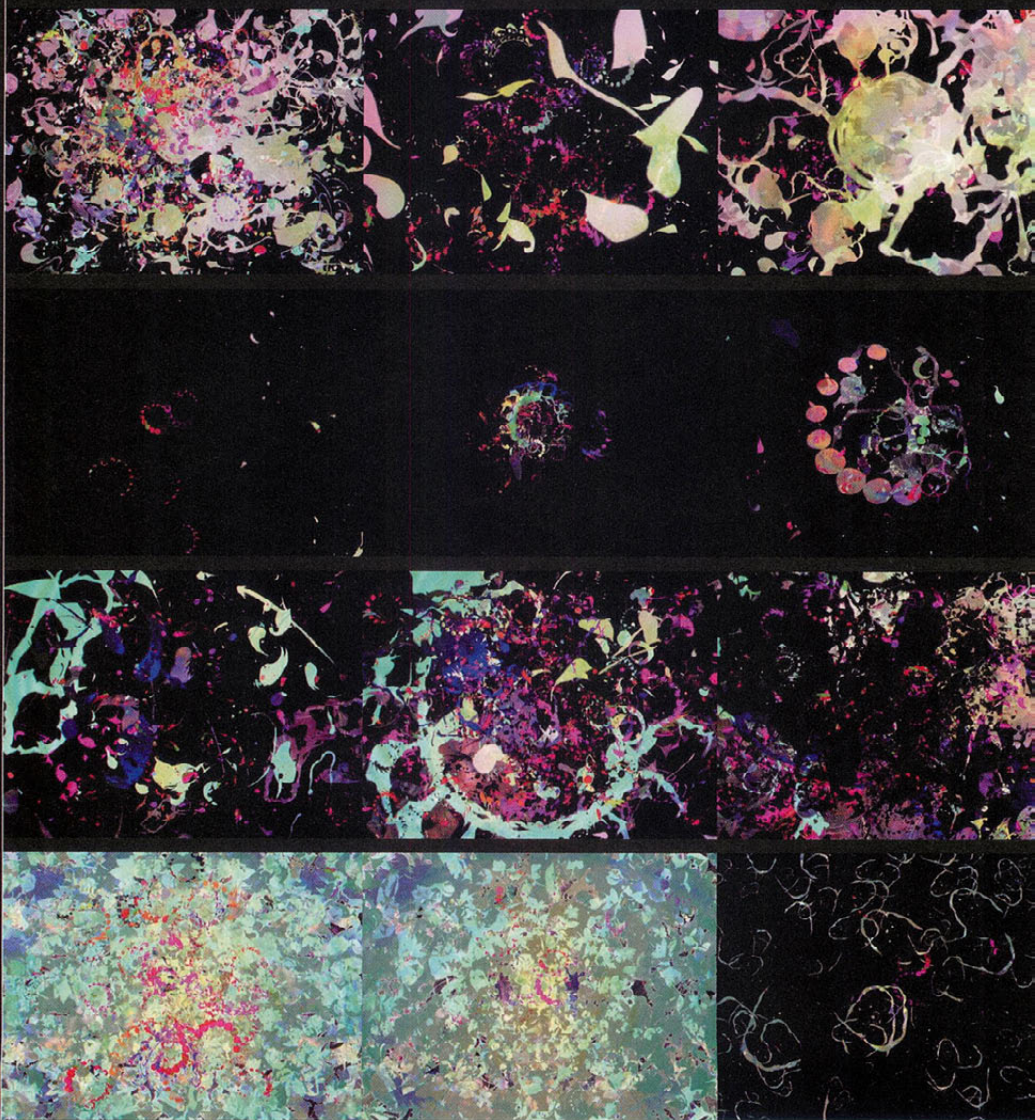
CGI
course

research
student



本間無量 HOMMA Muryo

1981年、千葉県生まれ Born in 1981, Chiba Prefecture



阿 吽 二 字 (アウンニジ)

AUN NIJI

阿は最初の字音、吽は最後の字音。

この二字で最初と最後を表す。

密教ではこれを一切の原初と窮極を象徴するものとして阿を万有が発生する理念の本体、吽をそれが帰着する知徳を意味するものとする。

4種類の抽象的なアニメーションを円状に配置し、それを最小単位とする。

"A" is the first sound in Japanese orthography, and "UN" is the last.

These two characters represent both the beginning and the end.

In esoteric Buddhism, they symbolize the absolute origin and the ultimate, where "A" is the concept of the origin of all things, and "UN" is enlightenment, where everything concludes.

Four kinds of abstract animations are ar-

その最小単位とした円状のアニメーションを任意にコンボジットすることにより、本作品は完成する。円状に配置された、発生と消失を描く抽象的なアニメーションは、「はじまり」と「おわり」の輪廻をあらわし、その集積によって、本作品の時間軸は紡がれるのである。

音楽：松本祐一

ranged in a circle, and this is the smallest unit.

The work is completed by freely composing these circular animations.

This abstract animation, arranged in a circle, portrays creation and disappearance, expressing the cycle from the "beginning" to the "end" and through this accumulation, the time-line of the work unfolds.

music: MATSUMOTO Yuichi

CGI
course

research
student



早川 貴泰 HAYAKAWA Takahiro

1979年、山形県生まれ Born in 1979, Yamagata Prefecture
<http://www.iamas.ac.jp/~haya-02/>



MAP NO.

42

“KODAMA”

“KODAMA —mischievous echoes”

実はね、森の中には「こだま」達が住んでいて、あなたの話し声をこっそり聞いているの。

そして人の気配がなくなると、あなた達が残した話し声を使って遊んでるのよ。

この森には人の目には見えない「木霊（こだま）」が住んでいます。

「こだま」達は人の声を空気ごと捕まえて集めています。

そして、人の気配がしなくなると、それまでに集めておいた声のかたまりを取り出して遊び始めます。

「こだま」達は人の気配を感じると驚いて声と一緒に隠れてしまいますが、彼らは人がいることを知ると、新しい声を集めようと待ち構えているのです。

プログラム：竹谷康彦

撮影：萩原健一

協力：三原総一郎、鈴木悦久



Did you know that there are “KODAMA” (echo spirits) that live in the forest and secretly listen to your voice?

And when all signs of people are gone, they play with the voices you’ve left behind.

In this forest there are “KODAMA”, which are invisible to humans.

The “KODAMA” catch and collect the voices of humans in the air.

Then, when all signs of the humans have

disappeared, they take out the voices that they have carefully collected and begin playing. When they sense a person coming, the “KODAMA” are surprised and hide with the voices. But then, when they know that a person is around, they poise at the ready, hoping to collect new voices.

programming: TAKEYA Yasuhiko

photo: HAGIHARA Kenichi

thanks to: MIHARA Soichiro, SUZUKI Yoshihisa

STUDIO 1

research
student



山川 K. 尚子 YAMAKAWA K. Hisako

1977年、岐阜県生まれ Born in 1977, Gifu Prefecture

ANDコーススケジューラ

AND course scheduler

今回制作したものはグループスケジュール共有ソフトウェアです。

このクライアント/サーバソフトウェアを使用すれば、グループスケジュールを共有することが可能になります。各自でスケジュールを記憶しなければならないという労力を削減したり、メンバー間でのグループスケジュールの整合性を高めるといった効果が期待できます。通常、グループスケジュールに追加/変更があった際にはメンバーは各自のスケジュール帳に内容を追加/変更することになります。

メンバー各自で対応するために、記入ミス等があった場合にはメンバー間での情報の整合性は落

ちてしまいます。また、スケジュールを忘れてしまったり、スケジュール帳を紛失した際にはメンバーの内の誰かにスケジュールを確認しなおす必要が生じます。

これはグループスケジュールをメンバー各自で保持しているために起きてしまう問題です。

これらの問題を解消する方法の一つとして、「グループのスケジュール帳をメンバー全員で共有する」というものがあります。

情報源を一つにすることにより、情報追加/変更の際に生じる負担軽減や情報の整合性をあげることが目的です。

I created software for sharing group schedules.

Group schedules can be shared among members using this client-server software.

The benefits of this software are that each person no longer needs to make an effort to remember the schedule, and the consistency of the group schedule is maintained among members.

Normally, when additions or changes are made to a group schedule, each member must record the additions/changes in their diaries.

Since each member has to act individually, if mistakes etc. are made, the information

held by members becomes inconsistent. Further, if a member forgets or has lost their diary, they must reconfirm the schedule by asking another member.

These are problems that arise due to the fact that each member individually records the group schedule.

One method of eliminating these problems is to share a group schedule planner among all members.

By having a common information source, my aim is to reduce the burden of adding/changing information and increase the consistency of information.

AND
course



芦田智史 ASHIDA Satoshi

1980年、京都府生まれ Born in 1980, Kyoto Prefecture

長崎小6女児殺害事件を踏まえ、児童を対象とするサイト管理者がすべきことは何か。

How should administrators of children's websites respond in light of the "Nagasaki 6th-grader homicide" incident?

年次制作で発表した『こどもけいじばん』と『こどもちゃっと』を通して、2004年の6月に長崎で起こった事件の波を直接感じたことをきっかけに、サイト管理者が、子供達のためにしなくてはいけないことを改めて考えるようになった。現存する子供が閲覧する可能性の高い100サイトを調査し、考察した。

Through my annual IAMAS works, *Kids' Discussion Board* and *Kids' Chat*, I directly felt the impact of the June 2004 incident in Nagasaki (where an elementary school student stabbed her classmate to death), and started thinking about what Web-site administrators should do to protect children.

I conducted a study of 100 Websites that have high children viewing ratings.

AND
course



棚瀬知佳 TANASE Chika

1984年、岐阜県生まれ Born in 1984, Gifu Prefecture

情報科学芸術大学院大学第3期生修士論文

MASTER'S THESES

石塚展久
ISHIZUKA Nobuhisa

撮影装置と表示装置の時間的・空間的関係性
A research on temporal and spacial relevance between camera and display

小野寺啓
ONODERA Kei

芸術表現としての演算
Calculation system as artistic production

木村悟之
KIMURA Noriyuki

軌跡映画 —撮影行為の軌跡に基づく実写映像表現の可能性—
Track Cinema —The possibility of film based on a track of an act taking movie—

土居哲真
DOI Tetsumu

生成する映像 —行為連鎖により生成される映像の可能性—
"The Becoming Cinema"—The possibility of becoming images by succession of actions—

樹尾あき
MASUO Aki

マウスカーソルと手 —カーソル操作におけるメタ・インタラクションの研究—
Hand and Cursor —A Study of Meta-interaction in using cursor—

山田拓生
YAMADA Takuo

記憶をモチーフにしたウェブアニメーション
Web Animation which used memory as the motif

平井大樹
HIRAI Taiki

携帯電話を用いた買い物支援システムの構築
Construction of the shopping support system using the cellular phone

榊原裕介
SAKAKIBARA Yusuke

MACアドレスをIDとしたネットワーク管理技術
Network management technology which set the MAC Address to ID

櫻井俊輔
SAKURAI Shunsuke

検索を用いたブラウジングから得られる感覚のアナログ的な表現
Creating an interactive artwork based on search-engine supported web browsing

柴田知司
SIBATA Satoshi

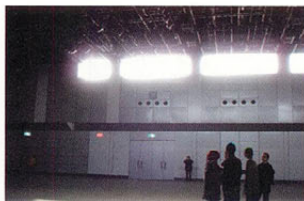
階層的な要素を含むメディアデザインの研究とイメージの再構成による表現
Research of the layered information media design and expression from reconstruction of image

前崎悦子
MAESAKI Etsuko

昆虫をインターフェイスとして利用した表現の研究
Research on insect-based interfaces

真下武久
MASHIMO Takehisa

展示空間でテキストメールを利用したメディアコミュニケーション作品
A work on the subject of media communication using text-mail in exhibition space







渦の批判

IAMAS 2005では、トークセッションを3日間に渡り開催しました。

初回は芥川賞作家のモブ・ノリオ氏と本学教授の吉岡洋が「ネイティブ・ジャパニーズ・スピリット」と題し、高度情報化社会によって浮き彫りになった現代社会の弱者をめぐる様々な問題を、モブ氏の経験と著作「介護入門」を通し先輩として語って頂きました。

第2回目は、全国的にも珍しいメディアアートを主に扱う公共文化施設の山口情報芸術センター（YCAM）と、せんだいメディアテーク（smt）の各施設の専門員、学芸員で、本学卒業生でもある会田大也氏（YCAM）と清水建人氏（smt）のお二人を迎え、各施設での地域住民との関わりについて、また、そこから見えて来た各施設、地域での問題点等から、自身の卒業校であるIAMASがどう地域に貢献すべきか語って頂きました。

第3回目は、昨年度までIAMASで教鞭をとられ、現在、アニメーション作家として活躍中の布山タルト氏、本学3期生で、海外での講師経験を持ち、現在、名古屋造形芸術大学で教鞭をとっておられるグラフィックアーティストの大石暁規氏のお二人をゲストに迎え、内と外から見たメディアアート教育機関としてのIAMAS、また、IAMASの今後の在り方等について在校生も交えて語って頂きました。

本稿は、布山タルト氏と大石暁規氏のトークセッションから一部を抜粋し編集を加えたものです。

ゲスト紹介

布山タルト / FUYAMA Taruto



アニメーション作家。慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修了。2003年より、ジム・ウッドリングのコミック「FRANK」や故杉浦茂の漫画「SFの助」をアニメーション化するなど、紙メディア表現と映像メディア表現をつなぐ作品を制作。「FRANK」は、第7回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門優秀賞受賞の他、SIGGRAPH、IMAGINAなど世界各地で上映多数。最近ではCMやインスタレーション映像など、実写映像コンテンツのディレクションも行う他、子ども向けアニメーション・ワークショップの企画、展覧会キュレーションなども手掛ける。

大石暁規 / OISHI Akinori



グラフィック・アーティスト。京都市立芸術大学卒業後、IAMAS（国際情報科学芸術アカデミーアートアンドメディア・ラボ科）修了。Macromedia Directorで制作したIAMAS卒業制作の作品「Micro Plantation」がフランス国際マルチメディア見本市Milia2001のニュータレント・コンペティション部門を受賞。それを切っ掛けに渡欧し、仏クリエイティブ・スタジオTEAMcHmAnにて国際的に活躍する。現在、2003年よりECAL（スイス州立ローザンヌ美術大学）非常勤講師を勤め、2004年に名古屋造形芸術大学・特任講師に就任する。

布山タルト(F)×大石暁規(O) 司会：早川貴泰

「What's IAMAS!？」

—メディアアート教育機関イアマスから、そして外から見える事—

□ 2005年2月27日(日) ソビアホール

今回の卒展の印象、雰囲気はどうでしょうか？

F 最初にポストカードが届いたんですよ。それ見た時は何か面白そうだなと思いました。彼(永島靖之)のイラストがフィーチャーされていて、結構今までにない感じだな、ちょっと弾ける感じかかっていうんで、かなりそれ見て期待して来たところはあるんですけどね。でも、実際に来てみたら……。まあ、あのイラストみたいにグワーンと人がいてワーンと色んな作品があってワイワイ、ガヤガヤしてる感じを想定して来た訳では勿論ないんだけど、何か違う試みがあるのかな、みたいところはかなり期待してたんですけども。でも結局、割と去年の雰囲気と似てますよね。

今回招待されることになって、これまでの卒展を振り返ってみたりしたんですけど、毎回何かしら展示の方法とか見せ方とか、新しい試みがあったなっていうのがあるんですよ。大石君の時ってどんな感じだったっけ？

O 僕は、自分の卒展以降、来てなくて、記憶はちょっと古いんですけど、僕の時は閉じて、ドアから暗闇の中に入って行くと感じて、そこからオープンスペースに開いて、全体が最初に見えて、緩やかにブースに区切って分けていて、何か

ごちゃごちゃに展示をしていて、どれがどうかって見ていく順番がよく分からず……。

今回の展示は、この冊子と一緒に順番で見れて、結構、一個一個見易いな、スペースデザイン凄いなって感じて。でも、真ん中に一番シンボルとなるような強い作品がないんで、ちょっと、こう、小粒がいっぱいあるというか。そのほうが個人のスペースで作り易いからかな？なんてことも感じました。

こういったスタンプラリーとかも結構面白いアイデアで、僕もオリジナルのスタンプがありますんで、擦りたい人は声かけて下さい(笑)。

F スタンプラリーについては、『おおがきビエンナーレ^{※1}』の時に、スタンプラリー目当てでまわる人とか沢山いて、それは凄く上手いって、上手いことを次に継承していくっていうのは良いことだと思いますけど、それに更に、また新たなアイデアを追加していくっていう部分が欲しかったですけどね。

僕ちょっと急に思い出したんだけど、大石君と僕、彼が入学する前に会ってるんです。小田先生が凄く面白い子が入ろうとしてるから、アニメーションやりたいって言うてるし、話聞いてみたいなことで、僕の作品とか見せたりとかして、あっ、そういえば、僕の作品見せたんだけど

全然見てないな、こいつって思ったの覚えてます(笑)。そんな時、彼が手帳かな。見せてくれたんですよ。その手帳っていうのに、びっしり、キャラクターがワーっと、描いてあるっていうのが何冊も何冊もあるんですよ。何か凄いやと思わせるような力、エネルギーみたいなものを感じて、もうやめてよって思うような感じっていうのは、確かにそういう驚きは大石君がいた代から徐々に薄れちゃってる感じは、あるかも知れない。

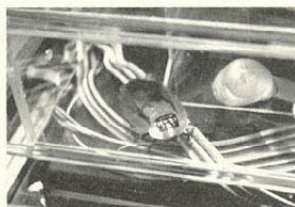
今回の卒展の中で印象に残った作品はなんですか？

〇 僕はちょっと前に着いて、ばらばらばらとしか見てなくて、こんな性格で、布山さんがおっしゃったように、人の話は聞かないので(笑)、

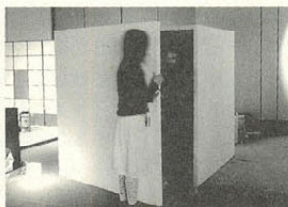
の中に入って、その中にまたちっちゃい箱があっ
てっていう。あの作品なんかは、ある意味での分
かり易さを持った作品として、僕は結構面白いと
思いました。そういう作品が逆に目立つなって
思ったんです。

ある意味では、そういう「わかりやすい」方向で
はもはや行き詰まってるっていうようなIAMAS
の問題意識があり、その反映として、学生たちが
それぞれの問題意識を深めようとしているのは、
凄く感じられるんですけど、それがなんだか単に
「閉じてる」感じが凄くして、僕は非常に嫌だと
感じました。

実際に話聞けば分かるんだけど、作品自体が閉
じていて、来る人に対して何かを伝えようという
感じがしないっていうのが、僕の中では何か、嫌



「LoveLetter」前崎悦子
LoveLetter MAESAKI Etsuko



「箱」野路千晶
the cube NOJI Chiaki



「KODAMA」山川 K. 尚子
"KODAMA - mischievous echoes"
YAMAKAWA K. Hisako

説明して下さっても何か、有難うございますって
言いつつ、ちんぷんかんぷんなことが多かったん
ですけど、入った瞬間にゴキブリが展示してあっ
て、気持ち悪っ、とか思って。

やっぱりそう思わせたくて、それでゴキブリの生
態を作品にしている。で、実際ずっと見たくなる
なっていう感じで。映像の作品だとか、こういっ
た展覧会の会場では、やっぱりずっと見てられな
いことが多くて、作り込んでいるのに見たくさせ
ないとかって勿体ないって思うんですが、やは
りインパクトはありましたね、ゴキブリは。

F 過去のIAMAS的なメディアアートのイメー
ジを継承している作品ですけど、入り口右手の方
にある四角い箱の作品がありますよね。大きな箱

で。逆に、あの箱の作品なんかは、今後の展開み
たいなものの可能性を色々想像出来るし、中に入
ってすぐ、説明を聞かずに分かっていう分
かり易さがあるし、そういう観客に対するある種
の開かれ方っていうものが、僕は好感が持って、
その意味で面白くなって思いました。

あとは「過剰なもの」っていえば、阿部さんのバ
フォーマンスも面白かったし、もう一つ、離れた
ところにある、『"KODAMA"』って作品。声が森
のイメージの中に吸い込まれていくっていう作品。
彼女(山川 K. 尚子)は元タモノを作った人なん
ですけど、彼女があ作品のプロトタイプとし
て、こだまのイメージを実際にオブジェとして制
作していたのを知っているんですけど、そのプロ
トタイプよりも凄く良くなってるなって思ったんで

すよね。

で、一方で、今日これを見た時、思い出した作品があって、それは卒業生の外山君と大塚君*2の作品。それも基本的には全く同じ仕組みなんですけど、でも、だからといってあれの真似じゃんって感じには全然思わなくて。彼らの作品は、ある意味では仕組み自体、仕掛け自体がとても面白かった印象が強いんだけど、山川さんの場合、それにストーリー性を、物語性を与えようとしてるっていう点がね。話を聞くとちょっと無理があるなって説明も結構あったけど、そこにイメージが加えられ、その森の中に住んでる言葉の精霊みたいな、ストーリー性が与えられて、それで作品としては確かに豊かになってる感じはしたんですけども。

そういう、メディアアートのある種おもちゃ的なっていうかな、仕掛け楽しいみたいなのに、何かしらの物語性を与えてって、作品としての深みを増していくみたいなアプローチっていうのは、今の時期、もしかしたらもっと掘り下げべきところかも知れないっていう風には思ったんですよね。そういう意味での可能性は、あの作品にはちょっと感じました。

大石さん、どうですか？

O 同感です(笑)。

F ただ、だからといって、例えばさっき話に出た箱の作品に、単純に物語性を与えれば良いかっていえば全然そんなことはなくて。あれはあれで何かもっと違う形、あの面白さって一体なんなんだろうって、それだけでも色々話出来そうな感じもするんですけど、ある種のジオラマみたいなものかな……。その辺の話は昨日のセッションでも出たようなことを聞きましたけど。そういうおもちゃ的な作品といえば、やっぱり、IAMASの卒業生でクワクボ君*3っていう3期か4期の卒業生で、非常に活躍してる作家さんがいるんですけども。彼なんかのやってることを、割と色んなところで、ある種の目利きの人たちは目をつけていて、ガジェットとかデバイスアートとかいって日本発の新しいタイプのアートみたいな形で取り上

げたりとかしてて、実際面白いものも非常に多いですね。で、割とそういうアプローチが今のIAMASの中でも広がっているのかなって勝手に想像してて、ある意味期待してたんですけど。でも、そういう方向性っていうのが今回、ほとんど見られなかったなあって思ったんです。そんな中、それに一番近かったのは、あの箱の作品かなって思います。

O そうですよ。だからインタラクティブなものが少ないというか、遊びの、体験出来る、入っていきける要素が少ないっていう。

F さっき、閉じてるっていう、深めていって話をしたんですけど、深めて突き抜けるとシンプルなものがあがってくると思うんだけど、今回の卒展については、何か深みにあって、深みのまんまで、見てもやっぱり分かんないっていう状態で出てる作品が多いって印象ですか。

突き抜けたものってシンプルで強いと思うんです。まあ、そういうのを卒業制作レベルで、期待するのは難しいかも知れないんだけど、やっぱりそういう力のある作品がもっと出て来て欲しいなって思います。

IAMASが今後どうなって欲しいですか？

O 僕は、はっきり言って、大それたことは言えないんで、ま、頑張ってくださいって感じで(笑)。これからも、IAMASの名を世界に轟かすように頑張ってくださいっていう。先ほど布山さんがおっしゃったように、そういったインタラクティブの流れを、メディアアートの流れを、もうちょっと継承して欲しいって感じですかね。

F 僕、一年ぶりに大垣に来まして、改めて街中を歩いていて、余白が多い街だなんて思ったんです。町並みの中に色んな余白がいっぱいある感じがしたんですよ。そこが下手すると、がらんとした感じになってしまって、マイナスの、ネガティブな方向で捉えることも出来ちゃうんですけども。僕も前回、『おおがきビエンナーレ』をやった時に、やりかけたことだと思うんですけども、

その余白を埋めていくってことなのかしら。そこをある種のキャンパスみたいに捉えて、いかに面白いことを描いていっていったという点では、相当な余地があるような気がしたんですね。東京なんかだと、何もかもが過密で、なかなかそういう隙間がないのだけれど。

そういう意味で言うと、今のこの卒展の会場なんかの閉じてる雰囲気っていうのもやっぱりそろそろ限界だと僕は思うし、街中に入ってきっていくことを、もっとやっていって欲しいと思います。

今、IAMASが国際的に物凄く注目集めてるっていうことは、凄く良い状況だと思うんですが、それと同時に、いかにこれから地元大垣でニュース性のある面白いことを仕掛けていけるか、みたいなところで、いっぱい可能性がある感じがしますね。だからそういう意味でいうと、僕が今回感じた「閉じた」状況を打開して、外に向けて発散していくための場として、まずは大垣の街中で色々仕掛けていって欲しいなど。で、何かいつも大垣に行くとき変なものがある、みたいな感じ、分からないけども、そんな感じになると良いと思います。その余地はいっぱいあると思うし、是非その辺、頑張ってくださいというのが僕の希望です。



🌀 評判の渦



※1

1995年より隔年で行われてきた「世界メディア文化フォーラム」の新たな展開として、2004年2月21日から3月7日まで大垣市街を中心にIAMASが企画・運営を担当したアートイベント。

<http://www.iamas.ac.jp/biennale04>

※2

「Waft」外山貴彦（国際情報科学芸術アカデミー2期生）と大塚直隆（同4期生）によるメディアインスタレーション作品。取り込んだ音から風船のようなビジュアルを生成。その風船が画面内の空間を浮遊し、消えてゆくときに取り込んだ元の音が加工されて再生される。

※3

クワクポリョウタ／デバイスアーティスト
国際情報科学芸術アカデミー4期生。エレクトロニクスを中心にデジタルとアナログの境界線上で作品制作をするアーティスト。一方では他のアーティストのサポート・エンジニアリングや製品、玩具開発なども手掛けている。代表作に「ビットマン」、「ヘブンシード」など。

<http://www.vector-scan.com/>



REVIEW 1

voices of faculty

STUDIO 1 関口敦仁 / SEKIGUCHI Atsuhito

山川 K. 尚子『"KODAMA"』: 昔、鈴木講師と作った『森の境界線』という作品とすごく似ている。でも本人は知らないのです。この作品はわかりやすいけど、レンダリングのテクニクが見えずぎるのでこの点をもっと突き詰めて表現しないとちょっと古く見えてしまうかもしれません。音は簡単な感じがな。5-6年前であれば最先端の作品に見えたけど、今の作品としてみるにはもっともっと完成させてほしい。コンセプト一貫しているので期待しています。だから言うことも厳しいです。ハイ。

櫻井俊輔『patchwork movie』: この作品はなんかおもしろい。もともと、ネットワークと小学校の教室という関係がミスマッチなのだが、これがなぜか関係してしまっているということが余計に不思議なつながり感を与えている。もちろんこの感覚は桜井君独特の感覚だが、おそらくいろんな人にも深いところに少しだけある感覚なんだろうなあ。今は情景として量が少ないがもっとデータや検索するテーマが増えて、完結すると面白いな。

西脇直毅『「接触感」の記憶の映像』: これはもうワッキーワールドだけれど、緊張感をもっとほ

しかった。それとも狙ったのでしょうか。単独の作品としてみると物足りないけれど、他のと連動させると気持ち悪さ(良さ) 倍増かもしれません。触っているけど触られているという感触は自分で皮膚に線を書いているときに顕著なんだろうね。

柴田知司『sequence』: 秩序だったまじめなアプローチで展開している。物理的な現象を視覚的に表現しているので制御が難しいと思うけれど、まだまだ色々な遊びが入れられるでしょう。そのような意味ではもっと良くなるはずです。作品のベースとしてはきちんとしているのもっとコンテンツ積み上げてレベルを2つぐらい上げた仕上がりが見たいです。

真下武久『AGENT DOCUMENT』: 電話をかける行為ははじめは億劫だけれど、いつの間にか入り込んでいってしまいます。作品が電話の邪魔をしたりすることって可能なのかしら。カール・シムズの作品みたいに6-8台ぐらい同時に少しずつ違う画面で並んだ状態が見てみたい。作品同士がたまに話したりして、この作品の前では観客も鑑賞されていたり、作品が作品を鑑賞したり、コミュニケーションのあり方をもっと自由に設定でき

るといいのかも。色々と可能性を感じる作品だった。前崎悦子『Love Letter』: 作品を見てるとゴキブリはやっぱり夜行性とか思いますけど、地球の裏側は夜だなど考えるとちょっとゴキブリがうごめいているのが想像できます。ゴキブリ・プロセッシング・マンションはちょっとくつろぎすぎな

“Kodama —mischievous echoes” by YAMAKAWA K. Hisako: This work closely resembles a work I created with Lecturer SUZUKI a long time ago called *Touch of the Forest as a Bounday side*. YAMAKAWA was not aware of this however. The work is easy to understand but the rendering techniques are too obvious, so it may appear a bit out-of-date unless this aspect is given more attention. The sound is a little simple. If it had been created 5—6 years ago it would have had a cutting-edge quality, but for a work produced today I wanted it to be taken further. Her concept is clear throughout, so I have high expectations for her. That’s why I’m being critical.

patchwork movie by SAKURAI Shunsuke: This work is interesting. One would think that there is no real link between the network and an elementary school classroom, but in this work they are for some reason related, and this mismatch gives us a strange sense of connection. Of course this is SAKURAI’s unique sense, but I think it is a sensation that is probably felt to a small extent by a range of people, somewhere deep inside. In its current state, the work has only a small number of visual scenes, but it would be interesting if it were developed, increasing the data and search topics.

touch sensation by NISHIWAKI Naoki: This was essentially the creator’s “wacky” (NISHIWAKI) world, but I would have liked to have seen more tension. Or maybe this was what he intended. There seems to be something missing if you look at the work by itself, but if linked to other works, the disgusting feeling (or good feeling?) may increase. The sensation of being touched even though you are touching something is probably most evident when you draw a line on your skin.

感じもしたけど、バリバリ働いている姿も見たいものです。有象無象な環境もゴキブリにはあうかも。住んでいる中から何かデータを取れるようなことを考えてもいいかもしれません。こんなモチーフを愛しながら作品を作る人は前崎さんしかいません。(談)

Sequence by SHIBATA Satoshi: This work was developed using a methodical, serious approach. Since it is visibly expressing a physical phenomenon, the control is difficult, but I think it would be possible to incorporate more playfulness and this would make it better. The fundamentals of the work were well developed, so I’d like to see him build up the contents and raise the overall level.

AGENT DOCUMENT by MASHIMO Takehisa: At first, having to use your phone is a bit of a nuisance, but you soon get caught up in the activity. Is it possible for the work to disturb phone communication? I would like to see something like Karl Sims’ work with 6—8 monitors lined up each displaying a slightly different screen. I think it would be good if the means of communication was set more freely so that, for example, the works themselves talk to each other, the audience itself is viewed in front of the works, or the works view each other. This is a work with a lot of potential.

Love Letter by MAESAKI Etsuko: Looking at this work, it’s evident that cockroaches are basically nocturnal, but when you think that it is night on the other side of the world, you can sort of imagine them wriggling around. But I felt that the cockroaches in their “cockroach processing apartment” were too inactive and I really would have liked to see the insects hard at work. Maybe cockroaches suit a more messed up, chaotic environment. It may also have been interesting to consider recording some kind of data from the daily lives of the cockroaches. Certainly Maesaki must be the only person who could make this work showing affection for its subjects. (from interview)

今年のスタジオ2はまず音楽や音響による表現を中心とした作品が皆無だったことがひとつの特徴だろう。そのため全体の傾向は例年とはかなり異なったものとなった。

中でも異彩を放っていたのは小野寺啓の「三角演算子によるポリゴンコンピュータ」だ。「コンピュータそれ自体を創り、そこで行われる演算そのものが表現なのだ」と主張するこの動くオブジェは、閉じた立体を構成する平面三角形それぞれがひとつの演算子としてメモリーを持ち、隣の三角形と接する三辺が入出力部分として互いに信号を送り続けていくというもので、そのアイデアが物として存在していたことは画期的なことだった。

一方「家庭用民族楽器」と題された飛谷謙介の作品は複数の家庭電気製品を、ノイズを「奏でる」アンサンブルと見立てたシニカルな作品。

また、石塚展久の『Heaven's Eye —you are no exception—』は床面を巨大なスクリーンに見立て、その上に置かれた移動可能な箱からその箱の大きさに対応する映像の一部分だけが覗き込めるインスタレーション作品である。カメラによって覗き見る行為や、現実の空間と映像空間との不思議な関係を意識化させるものだった。

映像における空間の問題をまた違った形で扱ったもうひとつの作品、枘尾あきの『Rear Window』は通常あまり意識されないマウスカーソルが映像の中の水面に映ったり、指の形をしたカーソルの裏側が見えたりなど、はっとさせられるアイデアを集めた小品集で、ディスプ

レイという物理的な2次元空間と、そこに映し出されるイメージとしての3次元空間の認知や、ほくらが暗黙裏に受け入れている常識の根幹に触れた斬新なものだった。

さらに映像作品では「軌跡映画」を提唱した木村悟之の『軌跡映画1:サイクロプス』が鮮烈な印象を残した。作者が設定した「撮影プログラム」に従ってGPSを手がかりに決められた場所を撮影していくというものだが、「斬新なアイデアが面白い作品になるかはわからない」という、作家なら誰もが直面する大問題をこの作品は見事に乗り越えていた。機械的に選ばれた撮影場所の「記録」がなぜ、ひとつの作品としてこれほど十全なものに成り得たのだろうか？

同じく映像作品とは言っても山田拓生の『rem-iniscing』は、ネットワーク上の映像配信サーバーをひとつの記憶倉庫とみなし、作者の個人的な思い出を、手描きアニメーションによるムービーファイルとして蓄積していくというものだった。パッケージ表現とライブ表現の中間に、手描きアニメーションの今までにない領域を予感させた。

一方、土居哲真の『becoming』は映像作品における作者、そして作品が生まれる過程そのものを問題にしたもので、複数の人間がウェブ上でカットを繋ぎながら映像表現が生まれていく場に立ち会い、映像の新しいあり方を考えていこうという試みである。その時点では十分な結果をみる事ができなかったが、今後の展開を期待させた。

One characteristic of this year's Studio 2 class was that there were no pieces that centered on expressing music or sound. Thus it had a very different overall orientation.

One prominent piece was ONODERA Kei's *PolyGomputer*. The three-dimensional moving artwork produced with the ambition of "creating a computer and having its calculations be the expression" is a closed object consisting of triangular planes, each of which holds memory as an operator. The three sides of each triangle continually send and receive transmissions to and from the adjacent triangles as the input/output parts. The realization of this idea into a physical shape is a breakthrough.

On the other hand, TOBITANI Kensuke's work entitled *A folk Instrument for the Home* was a cynical work that portrayed household appliances as an ensemble that "played" noise.

In ISHIZUKA Nobuhisa's *Heaven's Eye —you are no exception—*, the floor was made to appear as a giant screen, and the work is a device in the form of a moveable box, into which one can peer, seeing the part of the floor image that corresponds with the size of the box. This triggers a strange sensation of being aware of the act of looking through a camera and the relationship between real space and the image space.

Another work that in another capacity deals with the question of space that occurs in images is MASUO Aki's *Rear Window*. Startling ideas are gathered in this collection of small works, where a mouse cursor, which normally escapes attention, is reflected in the water surface within the image, and the

hidden surface of a cursor shaped like a finger becomes visible. This original work touches on the physically two-dimensional monitor screen, the recognition of the three-dimensional space of images appearing therein, and the fundamental elements of practices that we implicitly accept.

In addition, KIMURA Noriyuki's visual work *Tracks 1: Cyclops*, which propounds the idea of a "track movie," leaves a pronounced impression. Following the "filming program" set by the creator, participants film pre-determined places using GPS. It is a work that spectacularly overcomes the large problem that every artist confronts: "it is simple to think up, but who knows whether it will be interesting." How is it that the "record" of mechanically selected filming locations could become so complete in one work?

Another visual work, YAMADA Takuo's *reminiscing* considers an image-distribution server on the network as a memory storehouse that stores movie files of the artist's memories in hand-drawn animation format. Midway between package and live expression, a field of hand-drawn animation that has never before existed has been born there.

Meanwhile, DOI Tetsuma's *becoming* deals with the question of the artist in the image work, and the processes of creation. It is an attempt to think of new forms of video by enabling several people to link together clips on a website and witness the emergence of new image expression. We were unable to see the actual operation and output of the project in time for the exhibition, but I expect that from continuing this work, new discoveries will be made.

STUDIO 2

Time Based Media

まず、今回のIAMAS卒業制作展全体の印象は、過去の制作展ではいくつか出展されていた体験型のインタラクティブインスタレーションのような大型の展示がなく、こじんまりした印象を強く感じました。大きければいいというものではないですが、そういうものがあれば、展示空間自体のメリハリも出てくるのではないかと思います。大学院スタジオ3は、「インターフェイス研究領域」なのですが、実際には、空間構成、情報デザインに関する研究・制作、それと主として技術的な側面から実社会に対する新しい応用領域の提案などを行うことをしています。今回はスタジオ3に所属していた2人の院生が修了しました。どちらの院生も技術系の大学を卒業してから進学してきた者で、修士論文も技術開発と実社会での応用を強く意識した研究をまとめたものでした。2人とも研究を進める中で開発を行ったシステムを出展していましたが、展示としてはあまり目立つものではなかったと思います。研究内容はどちらも先進性の高いものなのでそれをうまく来場者に伝える工夫が足りなかったのではないかと、ちょっと残念に思っています。平井大樹の『レシビスキャンディスプレイ』は、携帯電話と生鮮食品についてのバーコードを利用して、買い物途中で目の前にある生鮮食品を手に取りながら、これを使ったレシピや組み

合わせる別の食材をその場で提案できるシステムと、そのためのDB開発を行っています。試作だけでなく、実際に町のスーパーマーケットを実証の場として一般の方々に利用してもらって非常に好評を得ていました。

榎原裕介の『net-mon@iamas』は、学内のネットワークのセキュリティ上の問題解決を支援する新しい発想に基づく技術の開発と実証を行いました。ネットワークセキュリティ関連の技術は急速に高度化する一方、既成の技術の改良では対応が困難な新たな問題も表面化してきています。これらに対処していくためには、やはり従来の発想の延長ではなく、飛躍的な発想の転換が必要となってきます。彼の研究は、修士課程の学生では異例のことですが、国際学会で論文審査に合格し、国際会議での論文発表も行っています。科学的・技術的な研究は論文による発表が一般的ですが、展示を見に来られる一般の方にもわかりやすく理解して頂けるような工夫にも力を入れていかなければいけないと感じています。お会場にある「日本科学未来館」のようなイメージでしょうか。今回は、研究内容がすばらしかった分、それを展示で充分伝えられなかったと言う意味で、少々残念に思っています。これは今後の大学院スタジオ3としての大きな課題の1つであると受け止めています。

My overall impression of this year's IAMAS Graduate Exhibition was that there were no large exhibits similar to the interactive installations that have been presented at past exhibitions, but rather it had a small and cozy feeling. Of course, a big exhibit is not necessarily a good one, but I think that if such works had been included it would have given some variety to the exhibition space itself.

Studio 3 of the Institute is involved in the "interface research field". Our activities actually include spatial composition, research and creation concerning information design, and proposing new areas of application in the real world from a mainly technological perspective. This year, two Institute students from Studio 3 graduated. Both had entered IAMAS after graduating from an engineering-oriented university, and their Masters theses described research that was strongly conscious of real-world applications of technological development. At the Graduate Exhibition, both students presented systems that they developed as part of their research, but they did not really stand out as exhibits. Both students' research was extremely cutting-edge, so it was somewhat unfortunate that they did not do quite enough to present their work appropriately to the audience.

HIRAI Taiki's *Recipe scan display* developed a system and database that uses cell phones and barcodes attached to fresh food products, so that a person who is shopping can obtain suggested recipes and ideas for combination

with other foods while they are looking at the product. It was not just a prototype; he actually used a local supermarket for testing the system and had members of the public use it. Feedback was very positive.

SAKAKIBARA Yusuke's *net-mon@iamas* engaged in technological development and experimentation based on a new concept for supporting the resolution of network security problems on the IAMAS campus network. While network security technology has been advancing rapidly, new problems continue to emerge that defy resolution simply by improving existing technology. In order to deal with these, rather than working on extensions of existing concepts, a dramatic conceptual shift is necessary. Unusual for a Masters student, Sakakibara's research has passed thesis assessments for international conference, and he has presented his work on this conference.

Although it is generally the case that scientific and technological research is presented in essay form, I feel that students should put effort into making their research easily accessible to members of the public who visit the exhibition, like in the National Museum of Emerging Science and Innovation in Odaiba, Tokyo for example. This time, the contents of the research were exceptional, and therefore it was somewhat of a pity that this was not put across as effectively as it could have been at the exhibition. I think that this will be one of the biggest issues for Studio 3 in the future.

STUDIO 3

Interface

今年度は運悪く2月25日から海外に出ることに
なり、卒業制作展は24日しか行けなかったんで
す。しかもその24日も午後には入試関係の会議、
それが終わったらゲストのモブ・ノリオ氏を迎え
た対談などがあって、本当に展示を見てまわる時
間はわずかだった。そのかわり準備期間には何
度も見に行ったけど。

毎年思うけれど、完成した展示よりも準備中の
会場がずっと面白い。特にオープン前日の夜の
切迫感とはとてもいいですね。お祭り感があってワ
クワクする。それに比べると完成した展示は退屈
だ。ただ並んでいるだけという感じ。展覧会とは
そういうもんだとも言えるけど、もうちょっと
何とかならんのかといつも思う。

とりわけメディアインスタレーションは、せっか
く観に来てくれる人に対してとても不親切だと思
う。作品のポイントがわからないし、どう触った
らいいのかも分かりにくい。言葉でゴチャゴチャ
説明しない方がカッコイイとも思ってるのか。
それなら言葉なしでも分かる工夫（その方が難し
いけど）をしなきゃいけないのに、それもないし。
映像作品の上映にはこういう問題は起こりませ

んね。それは「椅子に腰掛けて見る」という身体
の配置が、すでに誰でも経験している映画や演劇
と共通だからです。それに対してメディアインス
タレーションの場合は、そういう身体配置も自分
で発明しないといけない。その配置に無理がある
と、コンテンツがいくら面白くても観客は敬遠す
るでしょう。

でもね、この身体配置のデザインが、本当はいち
ばん面白い。これは普通の意味での「インター
フェイス」とは違います。いわゆる「インター
フェイス」とは、既存のシステムを前提とした上
でそれらがコミュニケーションをする界面を考え
るものだが、生きた世界ではむしろ、活性化され
た界面が先に生成して、その背後にシステムが後
付けで構造化される。順序が逆なんです。

メディア系（この「系」というのをせんだいメデ
ィアテークの「景観」展で関口さんが問題にしてた
けど）かどうかはばくにはどうでもよくて、どん
なもんであれ芸術は、最初にこの活性化された界
面、まあ言ってみればお祭り前のワクワク感がな
いとダメだと思うんです。

Unfortunately this year I had to go overseas from February 25, and so I could only visit the Graduate Exhibition on the 24th. Moreover, on the 24th, the meeting about the entrance exams was in the afternoon, and after that I had talk session with Mr. MOBU Norio, so I really only had a very short time to look around the exhibition. To compensate for this, I went a number of times during the preparation period.

I feel this way every year, but the exhibition hall during preparation time is much more interesting than the actual exhibition. In particular, the night before opening has a wonderful sense of urgency. There is a festive kind of excitement compared to which the actual exhibition feels like a bore. It is as though the exhibits are simply laid out for display. Perhaps that is just the way exhibitions are, but I always wish that something could be done about this.

In particular, I think that the media installations were not properly explained to the visitors. People found it difficult to understand the point of the installation or how to interact with it. Maybe students did not want to muddle their work with verbal explanations. In that case, they needed to provide some way of explaining without words (although that's more difficult) but no such attempts were made.

Of course, this problem doesn't arise with the screening of video works. This is because the viewer's physical location, that is, sitting on a chair and watching, is common to films and plays, which everyone is already familiar with. On the other hand, in the case of media installations, this physical arrangement is something that the audience must discover for themselves. If this does not go smoothly, then the audience will avoid the work, no matter how interesting the contents.

But in fact, it is the design of this physical arrangement that is most interesting. I am referring to something that is different from the ordinary meaning of an "interface". Usually when we talk about an "interface" we do so with the notion that the system already exists and the interface is used for communicating with the system. However, in the real world, the interface is generated first and the system is formulated afterwards to back it up. In other words the order is reversed.

Whether or not the work is media-type art is of no concern to me (Prof. SEKIGUCHI commented at the *LANDSCAPE Exhibition* at the Sendai mediateque about the appropriateness of the use of this expression "—type"), because whatever the genre, I think that to begin with, art has to have this lively form of interface, like the feeling of excitement before a festival.

STUDIO 4

Media Aesthetics

2004年度のANDコース2年生の卒業制作作品は、ANDコースらしく全員が何らかの形でネットワークに絡んだものとなった。ただ、その内容はそれぞれの学生の興味の方向や社会の動向、ANDコースの活動などが反映されたものとなっており多岐に渡っている。

2004年度にインターネットの新たなサービスとして注目を浴びたものとして、ソーシャルネットワークサービス（SNS）がある。ANDコースでも新たな形態のネットワーク利用方法として、コース内でいろいろな方法で利用してみた。その応用として松原孝明『コンテンツ・マネジメント・システム』がSNSの一つの方向を示す形で独自のコンテンツマネジメントシステムを提案した。それを見ると、SNSを始めとするコミュニケーションツールは今後もいろいろな方向に発展する可能性が感じられる。

SNSは各個人の興味の方向を基にして他人との関係を形作るツールであるが、個人のものを含めて、各Webサイトもリンクを張るということを通じて他のWebサイトとの関係を形作っている。それがこれまで以上に複雑になっているため、その関係性を把握するのは難しい。谷口貴志『インターネット道しるべ』のWebマップシステムはリンク関係を円状に見せることで把握しやすくしようとする一つの試みであり、思わぬサイト間の関係が発見できて面白い。

さて、ANDコースでは対外的なものも含めて多様な活動を行っている。それらの活動を支えるものの一つとして開発されたのが、芦田智史の『ANDコーススケジュラ』であり、中内純

の『ネットワーク技術者養成のためのeラーニングシステム』である。『ANDコーススケジュラ』によって、各個人のネットワークの利用形態に合わせて、ANDコースの活動に即した形で教員や学生のスケジュールを確認・調整できる。e-learningシステムは、ネットワークを利用して自己学習を行うためのシステムで、画像を含めた学習コンテンツを提示し、小テストをはさんで單元ごとに進捗を管理できる。このシステムは2004年度後半に外部の人を対象としてANDコースが開催したネットワークIT技術者養成講座で実際に使用した。これらのツールは両者から貸与してもらい、今後もANDコースにおいて継続して利用していく予定である。

インターネットは今や我々の生活に溶け込み、それが利用できるのはごく当たり前になった。しかし、まだ歴史は浅く新しいツールであるがゆえに利用する側はもちろん、サービスを提供する側も考慮しないといけない事は多い。その中で、子供向けのWebサイトを提供する際に運営者が気を付けるべき事柄について調査し考察したのが棚瀬知佳『長崎小6女児殺害事件を踏まえ、児童を対象とするサイト管理者がすべきことは何か。』の論文である。それによると、子供向けでありながら運営者の配慮が足りない部分が多いことに気付かされる。

今後ますます多様なWebサイトが登場すると思うが、これまで以上に利用者の立場に立ってシステムやサービス、サイトなどを提供しないといけないであろう。

As is appropriate for the AND Course, all of this year's graduate works were in some way related to the network. However, their contents were diverse, reflecting the students' interests, social trends, AND Course activities and so on.

In 2004, Social Network Service (SNS) began to attract attention as a new internet service. We introduced this new way of using the network into the AND Course and employed it for various purposes. As one application, MATSUBARA Takaaki *Contents Management System* developed a unique contents management system, indicating one future direction of SNS sites. Looking at this, one has the sense that communication tools such as SNS have the potential to develop along a variety of paths in the future.

SNS is a tool that builds people-to-people relationships based on each individual's interests. Similarly, individual Websites (including personal sites) formulate relationships with other sites by posting links. These relationships have become more and more complex, so they are difficult to grasp. TANIGUCHI Takashi *Internet mapping tool's* Web map system attempts to make it easier to understand relations between links by displaying them in a circle. This is interesting and enables the viewer to discover unexpected relationships between sites.

A diverse range of activities are conducted in the AND Course, including activities involving participants from outside IAMAS. ASHIDA Satoshi's *AND Course Scheduler* and NAKAUCHI Kiyoshi's *e-learning system for creating network engineer* were developed

to support these activities. Using the AND Course Scheduler, users can check and adjust the schedule of teaching staff and students with regard to AND Course activities, according to the form of network use of each individual. The e-learning system is a system for self-study using the network, providing learning materials that include images and enable progress to be measured for each unit through short tests. This system was actually used for the Network IT Engineer Training Course, which was run by the AND Course in the second half of 2004 for members of the public. These two tools were used on loan from both, and we plan to continue using them in the AND Course in the future.

Today, the internet has become an ordinary part of our lives, and being able to use the internet is taken for granted. However, it only has a short history and is still a new tool, meaning that there are many considerations not only for users but also the providers of internet services to take into account. One of these is dealt with in TANASE Chika *How should administrators of children's websites respond in light of the "Nagasaki 6th-grader homicide" incident?*'s thesis, which investigates the matters that should be given attention by administrators who provide Websites for children. It shows that even in Websites that are designed for children, administrators often fail to pay attention to certain issues.

From here on, I'm sure more and more diverse Websites will emerge, and it will be even more important to provide systems, services and sites emphasizing the perspective of the user.

今年のCGIコースは5名の(女性の)卒業生を送り出した。彼女たちはそれぞれ独自の世界を持っており多様な表現をこころみている。

福田愛子『憑いて離れない女』の作品はマンガである。もともと、マンガとアニメの関係は非常に深い。彼女も自分の物語を絵画、マンガ、アニメと手法を変えつつ独自の世界を展開している。彼女にとってはイラストもマンガもアニメも等距離にあるのだろう。少女的感性を保ち続ける彼女はどこかメランコリックで不安な世界を描いている。マンガもアニメも産業としては分業が進んでいるが、その一方で一人でも制作できる現在では、アニメは個人の表現手段として大きな力を持つ。石垣裕子『その先』は、内面に多分に少女を引きずっている。マンガやアニメはもちろんゲームも彼女の世界の一部であり、CGを選んだことは必然なのかも知れない。作品は時間がテーマだが、普遍的な価値観と彼女の価値観が折り合わずに進行しているようだ。

美術少女の佐藤千聡(蛙)『種』は、自分の世界を絵画に閉じこめ、そしてそれを映像作品として再び語り始める。彼女は言葉で語ろうとはせず、かわりに絵を描く。それは彼女が世界を確認するための方法なのかも知れない。

谷阪福美『ままごとと四畳半』は関連する小さなアニメーションが、インタラクティブに展開するFlashアニメ作品を作った。彼女たちの世代に新鮮に映るのである昭和のイメージを、少女っぽさを色濃く残した、それでいてどこかひなびた世界感で物語ることを得意としている。

津田志保『ドロップ』は好きなドラッグクイーンとサブカルなイメージを再構成し、彼女が憧憬する世界をビビッドに映像コラージュした。彼女は他の女子学生より少しだけお姉さんだ。そのことが少女性を奥にしまい込ませているのであろうか、作品からはなぜか少年的な感覚を感じる。彼女たちに共通しているものがあるとすれば、それは「不安」感かも知れない。

それは、彼女たちが自分たちの中に構築した少女的な世界と現実世界との間に軋轢として浮かび上がるものかも知れない。しかし、自分の世界に閉じこもり逃避するのではなく、現実世界ともしっかり向き合うこともできる現実性も持ち合わせている。

今後、彼女たちの中の少女的な世界・感性が、表現にどのような影響を与えていくのか、あるいは変容していくのか見守っていきたい。

The CGI course produced five (female) graduates this year. Each student had their own unique world that they portrayed using diverse forms of expression.

INADA Aiko's *Ghost Girl* is a manga. Manga and animation are of course very closely related and she developed her story, switching between the styles of drawing, manga and animation. She no doubt sees illustrations, manga and animation as being interchangeable means of expression. INADA retains her girlish sensitivities and portrays a world that is somehow melancholy and uncertain. Although in both the manga and animation industries, there is increasingly a division of labor in the creation of works, at the same time it is possible today for one person to create a work alone, and therefore animation is a powerful means of individual expression.

There is still a lot of the "young girl" in ISHIGAKI Yuko's *Just ahead*. Not only manga and animation, but games also form a part of her world. It was perhaps inevitable that she chose computer graphics for her work. Her work has the theme of "time" and seems to proceed in an atmosphere of discordance between universal values and her own value system.

SATO Chisato's *kusa*, who is from a fine-arts background, captures her world in drawings

and then begins retelling it as a video work. She does not narrate her story using words but employs only illustrations. This may be a way for her to confirm the world around her. TANISAKA Fukumi's *The playhouse in a 4 1/2 mats-room* produced a Flash animation in which small, related animations develop interactively. She effectively portrays an image of the Showa Era that must seem refreshing to people of her generation, with a worldview that strongly retains girlish sensibilities at the same time as being somehow rustic.

TSUDA Shiho's *DROP* reformulates an image of drag queens and subculture to create a vivid image collage of the world she admires. She is slightly older than the other female students, and perhaps this has made her close out the girl inside her, because her work gives a kind of boyish impression.

Perhaps, if there is one thing in common among these students, it is "uncertainty".

This seems to emerge as a conflict between the girlish world that they have created within them and the real world. However, they do not try to withdraw to their world and escape, but maintain a realism that allows them to firmly confront the real world.

It will be interesting to see how these students' girlish worldviews and sensibilities influence their creative activities and transform through time.

今年のDITコースの作品は多様である。IAMASでのデザインコースとして位置づけられるDITの卒業制作は毎年カテゴリーにしばられない作品群になる。しかしその中でも今年は内容と表現手法の両面において特に多様な作品群になった。佐藤ちひろの『人の部屋のもので本をつくる。』と吉村誠貴の『いつみ本』はともに、本をその表現メディアとして活用しているが、『人の部屋のもので本をつくる。』は個人の持ち物をページ数に反映させるという、人間の所有欲をビジュアルイズさせる実験とも呼べる新しい試みであり、他方『いつみ本』は体裁としては一般的な「書籍」であるが、「いつみ」という他者の作品に対して、デザインということを深く思慮し、巷によくある単なる紹介本にならないように、「いつみ」の思想や見た目の雰囲気などを生かしそこに自らの思惑をどう埋め込むかを実践した作品であり、内容としてはこの2作品は全く違うベクトルをさしている。ネットワーク技術を活用した渡邊淳の『sound fragments』は、コンピュータが持つ「ネットワーク」や「共有」などの技術的な特徴を人間どうしのそれらにうまく変換したおもしろい試みと言える。ユーザーインターフェイスも素人でも直感的に分かるように工夫を施している。6人の中で唯一の映像作品である加藤修大の『体から塊へ』は「身体」を強く意識した作品であ

り、そのリアルさや汚さを表現したものである。本人は最後まで単なる映像にするかインスタレーションとして見せるかを悩んでいたようであるが、実際の卒制展における展示でのインパクトはかなり大きかったように思う。

技術的にも内容的にも新しい試みと思えるのは伊藤菜々江の『DIGITAL LIBRARY』である。最近登場した新しいメディアといえる電子書籍のコンテンツを考えたものであり、電子書籍自体がまだ認知度が低いため、企業などの利益追求形態からでは考えられない学生ならではの作品をめざした。

永島靖之の『IAMAS 2005 PR』は卒業制作展のポスターやDMなどのグラフィックディレクションを卒業制作とした。IAMASに入学してから確立した彼の作風がいろいろなところに埋め込まれている。また、出品者全員の顔をスタンプにしておこなったスタンプラリーは出品者にとっても訪問者にとってもモチベーションがあがるおもしろい試みであった。

今年のコース全体の特徴は「基礎技術を踏まえ新しい試み」と言える。メディアとしては電子書籍以外には本やウェブ、映像など既存の十分に使いこなされたものを土台とし、そこに今までにない表現手法を試みている。この特徴はデザインコースとしてはとてもいい傾向だと考える。

The works created by students in the DIT course this year were very diverse. DIT, which is the design course at IAMAS, always produces a range of graduate works, not bound by particular categories. But this year the scope was particularly large in terms of both the contents and forms of expression.

SATO Chihiro's *items* and YOSHIMURA Masaki's *Itsme book* both use the medium of a book, but *items* uses the number of pages in the book to reflect an individual's personal belongings, as a new, experimental attempt to visualize the human desire for possessions. On the other hand, although *Itsme book* is in the form of an ordinary book, it pays great attention to design, and takes advantage of *Itsme's* philosophy and appearance, exploring how to incorporate the artist's own sentiments so that it is not simply a book introducing a work. Therefore, the contents of these two graduate works are completely different.

WATANABE Jun's *sound fragments* uses network technology and is an interesting attempt to convert a computer's technological characteristics such as a "network" and "sharing" to corresponding features of human interaction. The user interface is designed to be instinctively understandable, even by non-experts.

KATO Shuta was the only one of the six graduates to produce a video work. *from Body to Mass* is themed on the human body and expresses the realism and vulgarity of the body. He debated up until the end

whether to present his work just as a video or as an installation, but I think his work as displayed at the exhibition had a lot of impact.

ITO Nanae's *DIGITAL LIBRARY* was a new attempt, both technically and content-wise. It considers contents for an electronic book system, which is a new media that has emerged recently. There is not much general awareness about electronic books yet, and she intended to present her work from the point of view of a student, offering a different perspective from private enterprise concerned with the pursuit of profit.

NAGASHIMA Yasuyuki's *IAMAS 2005 PR* was his graduate work which consist of posters, DM, and other graphic direction he did for the Graduate Exhibition. His style, developed since coming to IAMAS, is apparent in many aspects of the publicity material. The idea of creating stamps of the faces of each exhibitor and using them for a stamp collecting activity was interesting and boosted the motivation of exhibitors and visitors.

The common feature of works produced this year in the DIT course can be said to be "new attempts building on fundamental technology." Apart from electronic books, existing, commonly-used media such as books, Web pages and videos were employed, and upon this foundation, students attempted new and unique methods of expression. This characteristic can be considered a very positive trend in a design course.

アカデミーの中で、もっとも怪しい存在として知られるDSPコースだが、誰もがそれぞれ異なる領域で異なる趣向を示していることを、まずは祝福したい。そのような自由度を可能な限り保ち、バックアップすることが、これまた勝手気儘なスタッフの役割だからだ。と言うわけで、まるでまとまらないDSPコースのラインナップを紹介しよう。

まず、松岡和彦はアコーステック演奏をライブでデジタル信号処理するという、あまりにも王道路線ながら、展覧会では気負いのない演奏を行い、軽妙な作品集に仕上がった。林洋介は集合住宅の窓を通して同時進行する生活映像を提示。フォーマットとしての魅力は十分なので、来年度も研究生としてコダワリを追求を發揮して欲しいところ。

入学当初より、テクノロジーを使って一人で演劇をするという一念を追求し続けた三宅泰子は、その目的通りの成果を披露。彼女も研究生なので、石の上にも三年となるか、来年が正念場。小粒(でピリリと辛い?)感が蔓延しつつあるIAMASで、最年少の野路千晶が作ったのは小さな箱から大きな箱への無限跳躍。できあがった大きさに本人が当惑しているようにも見えるが、確信犯だったのかも。

以上の西者はDSPコースなら定番とも言える某1974年製自転車の開発環境を使用しているが、それに飽きたらず、独自のデバイスを作成したのが原田克彦と堀井哲史で、情報照明器具と球眼的映像装置を制作。最終的な表現手段としてコンピュータを使うのはそろそろ限界ではないか、と折に触れ言っていたことに対して、その予兆となる作品が現れたとも言える。彼らの果敢さに拍手。

そして、柴田悠基は正面切って、ただただ彫刻。いろいろと触手を伸ばす一方で、原点回帰だが自己裁判だか、作らざるを得ないものを作ったと言う勝手にしやがれ路線。また、研究生の伊奈由希子は前年に引き続き子供向けのワークショップを展開。本人の持ち味なのか、IAMASっぽいカッティング・エッジさとはどこ吹く風のほのぼのテクノ。

このように列挙すれば、このような面々が同じコースだったのが摩訶不思議。それでも、なにがしかのDSPテイストは確実に漂っているし、2年間に渡った多面的活動の集大成として結実している。一方、苦言を呈するならば、もっともっと無茶をするべきだと思う。あぎれるような妄想力を發揮して欲しい。と自分自身を諫めつつ。

The DSP course has the reputation of being the weirdest course in the Academy. But I'm glad that DSP students all show different orientations in different fields. That's because it is the role of the staff to maintain, as far as possible, this degree of freedom and support the students' endeavors. The following presents the graduate lineup from this seemingly unfocused DSP course.

MATSUOKA Kazuhiro performed live digital signal processing of an acoustic performance. Although this was a very common route to follow, his performance at the exhibition was unpretentious and he produced a series of light and cheery compositions. HAYASHI Yosuke filmed scenes through apartment windows, presenting images of daily activities taking place at the time. His style is appealing and I hope he further refines it as a research student next year.

From when she first came to IAMAS, MIYAKE Yasuko has been single-heartedly devoted to the pursuit of one-person drama using technology. Her graduate presentation was indeed what she had aimed for. She is also a research student, and as they say, "Perseverance will win in the end", so next year will be the crucial period. The feeling that IAMAS is small (but packs a punch?) has begun to proliferate throughout the school. The youngest graduate, NOJI Chiaki, presented a never-ending leap from a small box to a large box. NOJI herself seemed somewhat bewildered by the size of the completed box, but maybe this was something she had already anticipated.

The above four students used the development environment of a certain bicycle made in 1974, which has become pretty much standard in the DSP course, but HORII Satoshi and HARADA Katsuhiko refused to be satisfied with this and they created their own devices, namely an information lamp and an eyeball-like image device. These works can be said to be predictors of what is to follow, created in response to comments made from time to time that computers have reached their limit as a final tool for expression. Their boldness is to be applauded.

SHIBATA Yuki kept carving and carving, producing a sculpture. He reaches out in many directions, and whether in order to go back to basics or out of self-judgment, he chose a "so be it" approach, creating something that had to be created. Research student INA Uki held a children's workshop that she had begun the previous year. Perhaps it reflected her unique character featuring a special kind of heartwarming technology, although it lacks a typical IAMAS cutting-edge attitude.

Listing the graduate works in this way, it certainly seems strange that these diverse projects were by students in the same course. Nevertheless, the works have a kind of DSP flavor to them, and they came together as a culmination of a variety of activities undertaken over the two years. Speaking candidly, I think students should be even more reckless. I want them to exercise their imagination to an even greater extreme. I must also reflect on these issues myself.

そして卒業生の皆さんへ。今後ますますアートと社会は、多様かつ密接に接続しつつある。その中でアートやデザインが、社会と切り結ぶ可能性はこれまでになく広がっている。IAMASで得た

かけがえのない体験を各人が自分のものとして、これまでになかった作品やプロジェクト、そして仕事を自分から創造・発信していったほしい。

The courage to use media without being tied down by one's specialty or genre, the viewpoint of combining various types of media both analog and digital, and the glimpse of each person's character and playful spirit evident in these choices. Not pre-established harmony or efficiency, but rather the orientation to welcome the meaning and surprise that is borne by deviating from that.... I have seen a number of IAMAS exhibitions, and these are my impressions of this one.

For example, the display of a perpetually continuing calculation from a physical closed circuit in *PolyGomputer* was interesting as providing the sense of existence as a "thing", as well as making an algorithm appear visible (unfortunately it was not working at the time). In *Love Letter*, cockroaches, insects that tend to get a bad wrap, write letters through a computer. This kind of combination of exhibits took me by surprise and gave the impression of a sort of hodge-podge. *OHIKIKOMORI-SAMA* paradoxically transforms the isolated condition of social withdrawal into an exposition of a person painting from underneath a glass floor, which releases an intense and bizarre presence. "*KODAMA —mischievous echoes*" was exemplary of an orthodox interactive artwork, but presented a unique worldview with an immersive space and attained a high level of completion.

The atmosphere at the venue conveyed the increased sense of solidarity and vitality that

IAMAS had gained following last year's *Ars Electronica "Campus" exhibition*. It was without a doubt a valuable opportunity for the students to have their activities, borne from the small-scale, close-knit community at IAMAS in Ogaki City, put before a global stage where they could be objectively evaluated and given direct feedback. While IAMAS was highly regarded for its interface adventures, interactive play, and technical sophistication, was it not also a remark on the tendency for self-convergence and the primacy of technology in the world of expression?

These are my personal hopes for IAMAS in the future. In light of current trends concerning the public nature of projects (including projects in public spaces and social software) such as "Commons", which is currently being studied and practiced globally, I hope that IAMAS makes use of its exceptionally well-endowed environment to transmit new messages (to accomplish such would probably require taking in more diverse artists and personnel).

And to the students: Hereafter, art and society will continue to become more intimately and diversely connected. In this environment, the possibilities for art and design to challenge society have never been so broad. Taking advantage of your invaluable experiences gained at IAMAS, I would like you to create and transmit your own unique artworks and projects, and ultimately your own careers.

(しかたゆきこ) ICC学芸員。東京造形大学特任教授、多摩美術大学・京都造形芸術大学客員教授。1991—2001年キャン・アートラボ・キュレーター、2002—04年森美術館アソシエイト・キュレーター。その他「Kingdom of Piracy」(2001—、オンライン)、[アモータル・サスペンション] (ラファエル・ロサノ=ヘメル、YCAM、2003)などをキュレート。

[SHIKATA Yukiko] ICC curator. Specially-assigned professor at Tokyo Zokei University, guest professor at Tama Art University and Kyoto University of Art and Design. Curator of Canon ARTLAB (1991—2001) and Associate Curator of Mori Art Museum (2002—2004). Other curatorial works include Kingdom of Piracy (2001—, online) and Amodal Suspension [Rafael Lozano-Hemmer, YCAM, 2003].

REVIEW 2

voices of guests

VOICE 1 四方幸子 / SHIKATA Yukiko

専攻やジャンルにとらわれずに使用メディアを選ぼうとする姿勢、アナログ／デジタルにとらわれず複数のメディアを連結する視点やそこに垣間見える各人の遊び心やキャラクター。予定調和やムダのなさよりも、そこから逸脱することで生まれる意味や驚きをむしろ歓迎する志向性……。これまで何回かIAMAS展を見てきたが、今回の展示で感じられた傾向をいくつか挙げるとすれば、上記のようなものになるだろう。

たとえば『三角演算子によるポリコンピュータ』の物理的な閉鎖回路により終わりなく続く演算の表示は、モノとしての存在感とともにアルゴリズムの可視化として興味深く(あいに動いていなかったが!)、『Love Letter』は、世間からはうとまれがちなゴキブリがコンピュータを通して手紙を書く、という意表をつく組み合わせととりとめない展開が印象的であった。『おひきこもりさま』は、ひきこもりという隔絶状態を床下から絵を描く見せ物として展開することで、逆説的に強烈かつ異様な存在感を放ち、『"KODAMA"』はいわゆる正統的な「インタラクティブ作品」だが一独自の世界観とともに没入的な空間およ

び高い完成度を実現させていた。

会場の空気からは、昨年のアルス・エレクトロニカキャンパス展示への出展によっていっそう高まったIAMAS全体の連帯感と活気が伝わってきた。大垣という都市にあるIAMASという小規模で緊密なコミュニティの日常から生まれた活動が、グローバルな舞台で人々から直接フィードバックを得たことは、自らの活動を客観的に検討する貴重なきっかけとなったに違いない。インターフェイスの冒険やインタラクションの遊び、技術的な洗練度などがIAMASらしさとして高く評価されたと同時に、表現する世界の自己収束性や技術先行的な傾向について批評されたのではないだろうか。

IAMASに個人的に今後期待すること。現在グローバルに検討・実践されつつある「コモンズ」をはじめとする公共性をめぐる動き(公共空間のプロジェクトやソーシャル・ソフトウェアも含む)を踏まえ、世界的にも稀なその恵まれた環境を生かしつつ、新たな発信をしてほしい(そのためには、より多様なアーティストや人材の出入りが必要となるだろう)。

インスタレーション、パフォーマンス、映像、ネットワーク、ソフトウェア、論文、オブジェ（彫刻）など、本当にさまざまなフォーマットが混在した展覧会であった。DMやパンフレットなどのビジュアル・アイデンティティやスタンプラリーなどの小物もよく整えられていた。どの作品にも作者固有の視点やこだわりがあり、こちら側から作品に働きかけることで、ひとつひとつの作品の内面を、楽しみながら探索したり想像することができた。ネットワークやプログラミングに正面から取り組んだ作品が多かったのも、IAMASならではのものだと感じられた。

There was a real mixture of formats used in this Exhibition, from installations to performances, videos, networks, software, theses, sculptures, and so on. The exhibition's visual identity, as expressed in post card and pamphlets, etc., and the knick-knacks like the stamp collecting activity were all well put together. Each of the works showed their creator's original perspective and focus, and as a visitor I was able to enjoy each work one by one exploring and imagining their inner emotions by interacting with the artworks. There were also many projects that approached issues of networks and programming head-on, which felt like something unique to IAMAS.

(くぼたあきひろ) 多摩美術大学情報デザイン学科教授。衛星芸術(artsat.jp)、バイオアート(bioart.jp)、デジタル・ファブリケーション(fablabjapan.org)、ソーシャル・マテリアル(monofactory.nakadai.co.jp)、自作楽器によるサウンド・パフォーマンス(hemokosa.com)など、さまざまな領域を横断・結合するハイブリッドな創作の世界を開拓中。

[KUBOTA Akihiro] Professor of information design at Tama Art University. He has been exploring the world of hybrid creation which crosses and combines various domains. Most recently he has been investigating projects such as satellite art (artsat.jp), biomedial art (bioart.jp), digital fabrication (fablabjapan.org), socialmaterial (monofactory.nakadai.co.jp) and sound performance using DIY instruments (hemokosa.com).

IAMASが切り開いてきた今日的なデザインやアートの表現を、作品の形式や機能でくくることは難しい。とはいえ、そこには色や形、仕様や性能に代わる何らかの、新たな表現の志向が生れつつある。この卒業/修了制作展はIAMASという環境で、同じ時間と空間を共有した人々によるグループ展であった。展覧会を終えて、作品というひとつひとつの点を、いかにして線につなぎ、面に広げていけるのかを、皆でもういちど考えてみると良いと思う。

The present-day art and design expressions that IAMAS has forged are difficult to categorized by the forms and functions of artworks. Nevertheless, there is some kind of new expressive consciousness being born here in place of colors and shapes, specifications and functions. This Graduate Exhibition was a group exhibition by people who shared the same time and space at IAMAS. After the exhibition, I think it might be a good idea for everyone to think again about how each of their works could be connected like dots in a line, to give the exhibition as a whole more overall coherence.



REVIEW 3

voices of graduating students

楽しくなかったらやれなかった

I couldn't have done it if it hadn't been fun

山田拓生 / YAMADA Takuo

委員長の仕事は、自分にはあまりにも大きな仕事でした。精一杯ベストを尽くしましたが、うまくいかなかった部分もあったと思います。うまくできた部分、できなかった部分いろいろありましたが、反省する部分は反省して、後輩に伝えていけたらと思います。

とはいえ、『IAMAS 2005』はやはり楽しかったと思います。逃げ出したくなる事もあったけど、楽しかった。みんな本当によくがんばってくれたし、心から楽しんでくれたと思っています。みんないい顔してた。

打ち上げで、副委員長の林君が、何年後に同窓会展みたいなのができたらいねと、言っていました。本当にそんな事が実現できる日が来るのを楽しみにしつつ、個性的なみんながそれぞれの道で活躍する事を祈っています。ありがとう。

My job as the head of the Graduate Exhibition Committee was a huge responsibility for me. I did the best I could, but I think that there were a number of aspects that didn't go so well. There were parts that I was able to do successfully as well as various parts which could have been done better, but I want to reflect on the weak points for the benefit of future students.

In any case, *IAMAS 2005* was very enjoyable. There were times when I wanted

to throw in the towel, but it was fun. Everyone gave it their all and truly enjoyed to themselves. Their satisfaction could be seen on their faces. At the after-event party, HAYASHI, the deputy head, said it would be great if we could all get together in a few years and hold a reunion exhibition. I really hope that this happens and I wish all the graduates, who are each very unique, the best of luck in their future activities. Thank you!

卒業制作展『IAMAS 2005』を終えて

Looking back on *IAMAS 2005*

柴田知司 / SHIBATA Satoshi

卒業制作展は学生の活動成果を発表する場であると共に、その年々のIAMASの特色を表してもいます。今年度の卒展は会場設営を始め、全体的にまとまっており、個々の作品も整っている印象を受けました。

しかし、作品自体が均一的になっており、外からの視線を過度に意識した「うまく観られたい」といった部分に捕われているようにも感じました。

「九割まで創り上げるのは容易であるが、残りの一割を詰めるのには、それ以上の努力が必要である」これは私が大学時代の恩師に言われて心に残っている言葉です。この一割には様々な意味が含まれています。それは作品を客観視し、自分らしさとは何かと自問自答することかもしれないし、時間いっぱい迄これで良いというのではなく、作品と向き合う姿勢なのかもしれません。

そういったこだわりを各人がもっと明確に自覚し、強固な自己性をもって作品と対峙していれば、より魅力的な展覧会を実現できたのではないかと感じています。

The Graduate Exhibition serves as a place to display the results of students work as well as an expression of IAMAS' character over each of those years. Starting with the venue setup, I had the impression that overall this year's exhibition was well put together, and that the individual works were also in line.

However, the works themselves were homogeneous and there was a feeling that they were partly caught in the over-conscious feeling of wanting to be well regarded.

"It is easy to create the first 90%, but to tie up the remaining 10% requires a greater effort." These are the words of my former college professor, which remain in my heart. There are various meanings to this 10%. It may be taking an objective look at the work, and figuring out for yourself what it is that makes you, you. It may be your attitude toward the work, which until a considerable time has been spent does not consider the work to be good enough.

I felt that if each person had had a clearer sensation of this insistence, and had faced their works with firmer individuality, then they could have realized an even more attractive exhibition.

IAMASに寄せて

About IAMAS

山川 K. 尚子 / YAMAKAWA K. Hisako

IAMASとは不思議なところですよ。

IAMASっぽいというのがあるようでいて、その実、どんなところなのかを説明しようとするのはとても難しい。しかも、聞いた人それぞれによって全然違うIAMAS像が返ってくるでしょう。

故に、IAMASの卒業作品展にもそれぞれに見た目も性質も違うものが隣同士に並んでいたりします。でもそれでいて全体としてIAMASらしい。

それは、私たちがIAMASからそれぞれに受け取ったものを個々に自分たちの中で消化したことの結果なのかもしれないと思います。

私たちはそれぞれにIAMASから何かを得て自分なりのIAMASをそこにしているのかもしれない。それは、不確かなようでいて、確実に私たちの中で何らかの土台になっているのではないかと感じています。

IAMAS is an unusual place.

There seems to be something "typically IAMAS" but it is difficult to explain what this actually is.

Moreover, each person you ask has a completely different image of IAMAS.

Therefore, the works displayed next to each other at the IAMAS Graduate Exhibition were each different in both appearance and character. Nevertheless, as a whole, there was something "typically IAMAS" about the exhibition.

I think that this may be the result of each of us digesting the various things we learnt at IAMAS.

This sense of what IAMAS means may appear uncertain, but I feel that it has definitely formed some kind of base inside each of us.

反省することは無いけれど、でも反省がしたいです

There's nothing to criticize but I wish there were!

小野寺啓 / ONODERA Kei

本当は毎年のことなのかもしれないけれど、今年の卒展はすべてがぎりぎりで進行していたように感じる。

去年だったらとくに終わらせてあるようなことを、直前になるまで誰も気がつかなかったなんてこともあった。だからかどうかはわからないけど、雰囲気だけは良かった。とにかくみんな「喧嘩なんかしている時間はないよ」という意識は共有していたから仲良く、協力しあって作業することができた。

そのおかげで、特に反省すべき点というのが印象に残っていない。みんなとにかくがんばりましたという満足感だけが残っている。でも「反省すべき問題点が全然ない」という意識でなんとなく終了してしまった。そのこと自体はすごく問題があるようにも思う。

Maybe this is what happens every year, but it seemed like everything was left until the last minute for this year's Graduate Exhibition. Even things which last year would have been done ages ago were left without being noticed until just beforehand. Perhaps for this reason the mood was great. Everyone knew that there was no time for arguing, and so we were able to go about our work helping each other out. Thanks to this, I wasn't left with a strong impression of weaknesses that need to be reflected on. I just have a sense of satisfaction that everyone tried their hardest. So the exhibition ended with this sense that there weren't any shortcomings, but I think that this itself was a major problem.

卒業制作展その後

The Graduate Exhibition and beyond

林 洋介 / HAYASHI Yosuke

入学してすぐの課題を一緒に取り組んだ友達と、作家として話をする。それぞれの得意分野で共同作業を行う。卒展準備期間中は、本当に皆が頼もしく感じられました。僕が夢見、憧れていた日々が、ありました。

「IAMAS? そこで何をやってるの?」と聞かれて説明に苦しんだシーンは数えきれません。情報、科学、芸術が入り交じった環境は混沌を極め、いつの間にか入学前に漠然と考えていた「人に反応して動く作品をつくる」という非常にシンプルな答えを忘れていました。

2年間もがき、卒業制作展の会場や、打ち上げ等の席で色々と話した末に、今やっともう一度このシンプルなところからスタートしてみようと思えました。あの時期に話した事は、正しいとか間違いとかを超えた、今の自分を動かしている「核」の部分だと思っています。今回お世話になった人たちがピンチの時は、僕は絶対協力します。

As soon as I enrolled, my newfound friends and I began speaking as artists. We collaborated utilizing each of our special fields. During the Graduation Exhibition preparation period, everyone really felt encouraged. Days that I had dreamed of and longed for had actually come.

"IAMAS? What do you do there?" There have been innumerable scenes where I struggled over explaining this question. Caught up in the chaotic mix of information, science and art, before I realized it I had forgotten the extremely simple answer that I vaguely had had in mind before enrolling: "Make works that move in reaction to people."

Finally, after discussing various topics while floundering about for two years, at the seat of the Graduate Exhibition, and at the seat of the celebration party, I've been able to think about trying to start again from this simple idea. Regardless of whether what I talked about during that time was right or wrong, I think it has become a part of my core that sets me in motion. If the people who helped me ever get into a pinch, I will definitely lend a hand.

IAMASでの成果

Achievements at IAMAS

谷口貴志 / TANIGUCHI Takashi

僕の卒業制作はソフトウェアである。IAMASという最高の環境でそれを設計し、実装し、テストする作業は本当に幸せだった。

卒業制作展では多くの人に見てもらい、直接様々な意見をいただいた。すぐに直せるものは卒業制作展の最中に修正したが、意見の多くは根本的なところからの修正が必要だった。もちろん人の意見が全て正しく、全てが実現可能というわけではないが、自分でも面白そうだと思うものが多く、ぜひ取り入れたいと思った。そしてその作業はまだ続いていくのだろうと思う。

僕は根が怠け者なのにもかかわらず、IAMASでは多くのことを学べた。この2年間はあっという間だったが、非常に楽しく、刺激的だった。思う存分遊んだし、その分勉強もはかどった。よく徹夜もしたし、床で寝たりもした。ゼミではこれまでにないくらい考えたりもした。今改めて思いかえてみると、とても快適なところだったんだなとつくづく思う。みなさん、2年間ありがとう。

My graduate work was software. I was very happy to be able to design, install and test my software at IAMAS, which is such a wonderful environment.

At the Graduate Exhibition, many people looked at my work and I was able to obtain a range of opinions directly. During the exhibition, I corrected the areas that I could, but most of the feedback was that it needed revision at the basic level. Of course not all people's opinions are correct or possible to implement, but there were many which I found to be interesting and wanted to incorporate. I think this will be a continuous process for me.

Even though I am not a very active person, I was able to learn a lot at IAMAS. These past 2 years went by so fast but they were extremely enjoyable and stimulating. I had a lot of fun, but my studies also progressed well. I often stayed up all night or ended up sleeping on the floor. At seminars I was made to think a great deal. Looking back, I think that IAMAS was a very comfortable place to be. Thanks for a fantastic two years!

寒かった作業場

The cold workroom

野路千晶 / NOJI Chiaki

数ヶ月前に終えた卒業制作展、当時の出来事を頭にうかべてみると、それにたぐり寄せられるようにさまざまなことが思い出されます。とにかく寒かった作業場、何度も通ったホームセンター、汚れたツナギ、たくさんのプレッシャー。そのどれもがぎっと、当時の私にとってはとてもうんざりさせるようなものだったように思えますが、今の私の中にはとても大切な思い出として存在しています。

そして数ヶ月間、寝ても覚めても同じことを考え、たくさんの人の協力を得ながらそれを形にし、人の喜ぶ顔を見ることができた事が、自分が行き詰まったときに大

きく背中を押してくれるような頼もしい経験になっています。
当時協力をしてくれたみんな、先生方、家族にありがとうと言いたいです。

When I think of the events that transpired up to the Graduate Exhibition a few months ago, I am reminded of the things associated with the events. The cold workroom, going to the home center over again, my dirty jumpsuit, and feeling a lot of pressure, just to name a few. You could say each of these just probably stood out to me back then, but now they exist as important memories inside me.

For several months, when I could not tell the difference between sleep and waking, I received help from many people, and being able to see the happy faces of people around me was an encouraging experience like a big push from behind to get me through my slumps.

I want to say thank you to my family, my teachers, and everyone who helped me at that time.

卒展を終えて

Looking back on Graduate Exhibition

谷坂 福美 / TANISAKA Fukumi

本格的な準備が始まってからの2週間はまさに光陰矢のごとしといったもので、私などはただただ、自分の展示を完成させることだけに精一杯でした。

その忙しい中で全体の運営をまとめてくださった卒展委員の方たちには本当に感謝しております。ありがとうございました。準備が進めば進むほど、いっしょに作業をしている仲間たちが輝いて見えました。こんなすてきな人たちと2年間過ごせたなんて、私はなんて果報者なのだろうと感動しました。

おそらく脳内麻薬が分泌されていたのでしょう。実に結構な時間でありました。そして様々な方たちの協力をあおぎ、私の展示も無事に完成させることができました。おかげさまで良い評価もいただくことが出来ました。それはとてもすばらしい卒展でありました。

Time certainly flew during the two weeks of preparations before the exhibition, and I, like everyone else, had my hands full with trying to finish my own exhibit.

I am really grateful to the Graduate Exhibition Committee for arranging the overall organization of the event amidst all this hectic activity. As the preparations progressed, I saw my classmates begin to shine. I felt very lucky to have studied together with such great people for 2 years.

I must have got a rush of endorphins. It was indeed an enjoyable time.

Thanks to the support of many people, I was able to complete my exhibit and received a positive evaluation. It was a wonderful Graduate Exhibition.

IAMAS 2005 GRADUATE EXHIBITION CATALOGUE

監修：永原康史、小林桂子

カタログ制作：伊藤晶子、寺脇裕子、中西要介、野路千晶、星卓哉

イラスト：永島靖之

DVD制作：稲田愛子、萩原健一

DVD音制作：松本祐一

協力：石垣裕子、稲川徹、植田憲司、大熊美紀、加藤修大、鈴木大、福田幹

撮影：伊波晋、齋藤正和、高嶋浩、萩原健一、丸尾隆一、山城大督

翻訳：オノ・ヴィクトル・ファンヘトホフ、シャーニー・トバイアス、ジェームス・ラゾ

印刷・協力：サンメッセ株式会社

岐阜県大垣市久瀬川町7-5-1

発行日：2005年8月

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

Supervisors: NAGAHARA Yasuhito, KOBAYASHI Keiko

Authored Planning and Production: ITO Shoko, TERAWAKI Hiroko, NAKANISHI Yosuke, NOJI Chiaki, HOSHI Takuya

Illustration: NAGASHIMA Yasuyuki

DVD Movie Authored: INADA Aiko, HAGIHARA Kenichi

DVD Music Authored: MATSUMOTO Yuichi

Thanks to: ISHIGAKI Yuko, INAGAWA Toru, UEDA Kenji, OGUMA Miki, KATO Shuta, SUZUKI Dai, FUKUDA Miki

Photography by: IHA Shin, SAITO Masakazu, TAKASHIMA Hiroshi, HAGIHARA Kenichi, MARUO Ryuichi, YAMASHIRO Daisuke

English text Translators: Onno Victor VAN'T HOF, Shani TOBIAS, James LAZO

Published by: Sun Messe CO.Ltd.

7-1-5, Kuzegawa-cho, Ogaki City, Gifu

Published on: August, 2005

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

©2005 IAMAS All Right Reserved.



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

IAMAS 校歌

作詞・作曲 箕輪こあら

編曲 へがさす義朗



は る か に の で む い ぶ き や ま つ ど え め
い び の ほ と り に ち ょ う せ ん と う ま れ し
み ず の み や こ に は な ひ ら く さ い ぼ あ



で い あ の ひ ょ う げ ん し ゃ く に は ひ の も と ほ
い ん お の は 一 つ し ん ち め ぎ せ の ぶ な が じ
し ゃ か い の こ ん て ん つ わ れ ら の ま な び や ね



こ 一 り た か き わ か い ち か ら が
だ い の ゆ う し ゃ ま る ち の た く み が あ
む る こ と な く く り え い た た ち が



す を ひ ら く あー あー い あ ま す



じょうほうかがくげいじゅつだいがくいんだいがくと
ぎふけんりつこくさいじょうほうかがくげいじゅつ

あ か で み ー



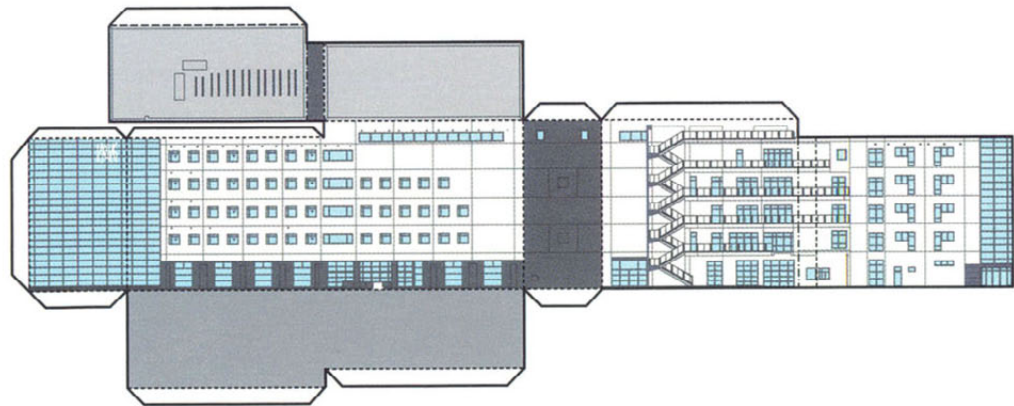
I
A
M
A
S



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

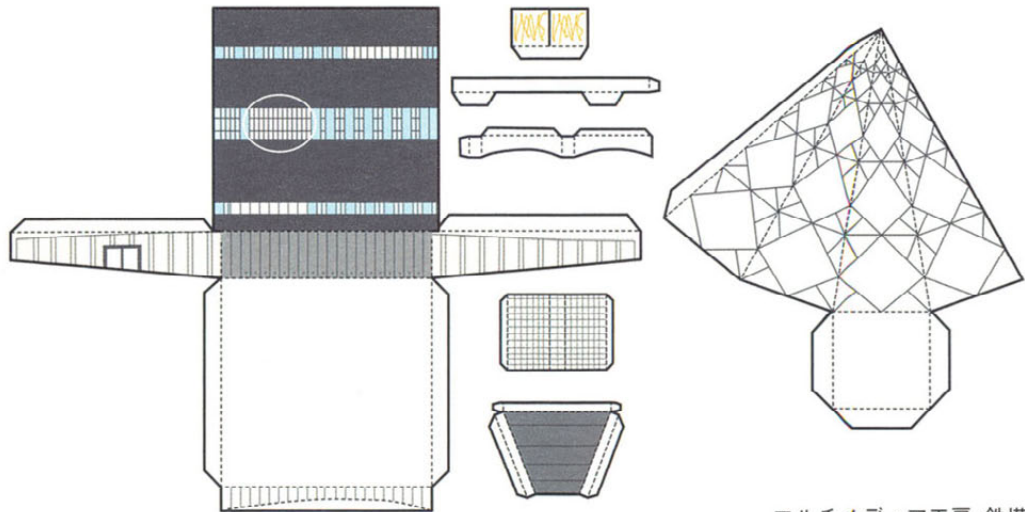


PAPER SCHOOL BUILDINGS scale 1:1000



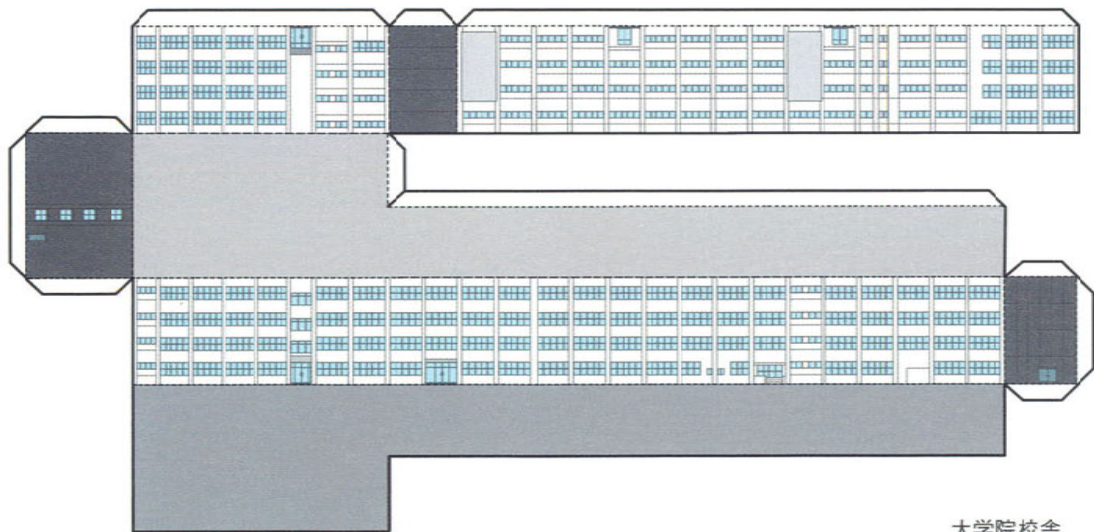
アカデミー校舎
NEW BUILDING

PAPER SCHOOL BUILDINGS scale 1:1000

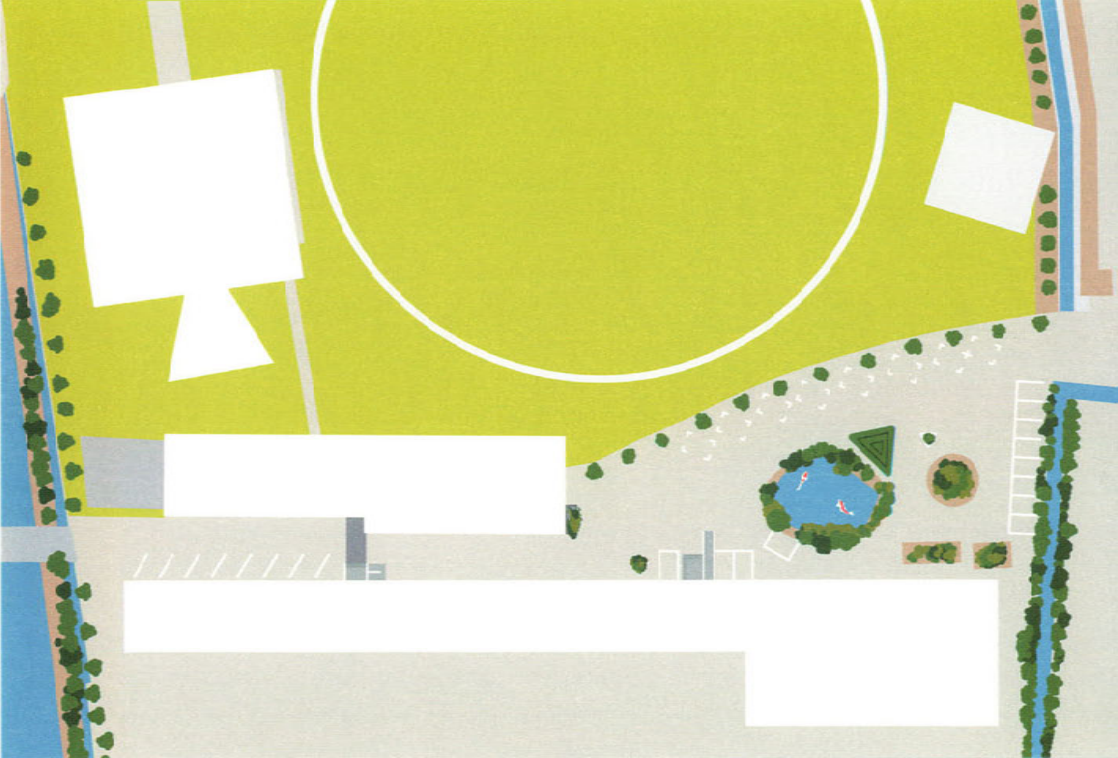


マルチメディア工房、鉄塔
MULTIMEDIA STUDIO, PYLON

PAPER SCHOOL BUILDINGS scale 1:1000



大学院校舍
MAIN BUILDING



IAMASを作ってみよう！

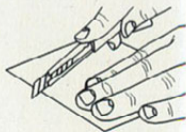
組立てると1/1000の小さなIAMASが出来上がります。（※木は付属ではありません。）



切り取り線

山折り線

谷折り線



ケガに気をつけてね。

Ars Electronica Festival Campus Exhibition

IAMAS: Progressive Media Art Education from Japan

会期：2004年9月2日（木）～7日（火）

会場：リンツ美術工芸大学ほか

主催：Ars Electronica 2004

共催：IAMAS, リンツ美術工芸大学

協力：ART Media Information Science Laboratories/NICT, オーストリア政府

アムス・エレクトロニカ・フェスティバルは、1979年からオーストリア・リンツ市とオーストリア放送協会（ORF）の主催で開催されている、ヨーロッパ最大のメディア・アートの祭典です。毎年アートとテクノロジーと現代社会が対峙するアクチュアルなテーマが掲げられ、最先端のテクノロジーを用いた作品の展示、電子音楽のライブパフォーマンス、活発な討論が行われるフォーラムや出品アーティストによるプレゼンテーションなど、数多くのイベントが開催されます。

「キャンパス展」は、2002年から始まったフェスティバルのイベントの一つで、アートとテクノロジーの統合をはかるメディアアート教育を行っている学校の紹介をするものです。第4回目の2004年は、IAMASがこのイベントで紹介される学校として、欧州以外の国から初めて選ばれました。

IAMASのユニークなカリキュラム、プロジェクトの紹介、学生および教員の作品展示と上映の他、ワークショップ、レクチャー、サウンドパフォーマンス、ラジオ放送、カフェなど、パラスティに響んだ内容を「NOW!」「STUDIO!」「IMPACT!」「FOOD!」「PLAY!」の5つのパートに分けて紹介しました。IAMASの在校生、卒業生、教員、スタッフが多数参加し、手作りで作り上げた展示になりました。

参加者一覧

インタラクティブインスタレーション 赤松正行、石塚真久、Info.Scapeリサーチチーム、

通瀬幸樹、片岡勲人、川北幸洋、河村龍介、黒田佳代、小林幸浩、

赤松正行アーカイブプロジェクトチーム、安藤裕康、堀本拓也、佐藤知裕、黒松智行、

杉本謙隆、鈴木宜也、関口敦仁、橋本博子、宮崎悦子、前村明次、水谷理人、永塚敏之、

早川寛幸、福森みか、笠原美佳、山辺真幸、山本賢武

インタラクティブサウンドインスタレーション ジョン＝マルク＝ベルティエ



映像作品 池田幸也、福田愛子、岩井勝己、今尾日名子、上崎 聡、大橋弘典、岡部 正、岡本新太、
木村信之、倉山佳代子、安藤正和、平嶋林太郎、松本美幸、佐藤千鶴、高橋 悠、坪井真由美、
西脇直樹、高畑 和久、松本アキ子、長谷川愛、早川寛幸、日野由子、二神健雄、前田真二郎、森田 健、
山下智宏、山本大嗣、若菜ありさ

ビデオインスタレーション 芝尾幸一郎、ももたんまん

ソフトウェア 岡澤理奈、坂方蘭人、川崎真平

ウェブサイト 中田敦子、大石純成、西山千穂、福田 全、山田真生、渡邊 洋

オブジェ 内海聖子、佐藤史昭

家 大島敏之、福森みか



グラフィックデザイン IAMAS DIT コース

CD-ROM 大石純成

サウンドパフォーマンス 赤松正行、anaguma、Apple Smoothie、Jon Cambesl、
川村武子、KLOMA、斎藤一郎、TCY、長島英太、中原 洋、松本典子、松本祐一、mimiZ、
Eric Lyon、Meer、Resonic.sir.kit、安野太郎

ラジオ放送 アーカイブ時代へ

カフェ 岡部直希子、山川 K、典子

ガイドツアー 吉岡 洋

レクチャー 吉岡 洋

ワークショップ 赤松正行、芝尾幸一郎、福森みか、ジョン＝マルク＝ベルティエ、吉岡 洋



教員 faculty



横山 正
YOSHIZAWA Yusaku
専攻: スタジオ1講師



岩口 直仁
IWAGUCHI Naohiko
スタジオ1講師



津又 政昭
TSUZUKI Masahito
スタジオ2講師



三輪 昌弘
MITA Masahito
スタジオ2講師



高橋 幸枝
TAKAHASHI Noriko
スタジオ2講師



石川 亨
IWANO Akiyo
スタジオ3講師



小林 孝典
KOBAYASHI Taketomo
スタジオ3講師



赤坂 亨
AKABANE Eye
スタジオ3助手



福田 幹
FUKUDA Miki
大学教員



吉田 茂樹
YOSHIDA Shigeru
AND講師



神成 洋司
SHINJO Atsushi
AND講師



永原 康史
NAGAURA Yasuhito
GIT講師



古原 真彦
FURUKATA Masahito
AND講師



赤松 正行
AKAMATSU Masayuki
DSP講師



モナクリンファンベットの
Denis Victor YANT HOF
アクリル講師



中谷 良一
NAKAYA Ryoichi
AND講師



松岡 洋
MATSUOKA Ryoichi
AND講師



バーナナッド・カー
Bernadette CARE
AND講師



クリスタ・ゾムラー
Chelsea SOMMER
スタジオ1講師



ロラン・ミニョノー
Laurent MIGNONNEAU
スタジオ1講師



鈴木 宣也
IWANO Nobuyuki
スタジオ1講師, GIT講師



入江 基一
Inaba Naoki
スタジオ3講師



中山 剛
NAKAYAMA Takashi
スタジオ3講師



アンドレアス・シュナイダー
Andreas SCHNEIDER
スタジオ3講師



吉岡 洋
YOSHIDA Hiroshi
スタジオ4講師



齋藤 正和
SAITO Masakazu
大学助手



遠藤 孝典
ENDO Taketomo
大学助手



小田 美之
ODA Mikiyuki
CGI講師



高桑 昌男
TAKAKIWA Masao
CGI講師



前田 真二郎
NAEDA Shigeru
CGI講師, スタジオ2講師



平林 真実
HIRABAYASHI Masami
DSP講師



ジャン・マルセル・フェリエ
Jean-Marie FELLETTIER
DSP講師



小林 茂
KOBAYASHI Shigeru
DSP講師



藤田 博司
FUJITA Ryoichi
AND講師



カサシ・トモヤ
KASASHI Tomoya
AND講師

人間はものを作るとき大変な辛抱を覚めるものです。万物の創造主である神が祝福するからかも知れません。IAMASのキャンパスは深夜になるほど煌々と輝きだします。コンピュータを前に、学生たちは時間も寝ることも忘れ、忘我の境地で情報の未知の世界と格闘しています。大変な辛抱を覚めながら、彼らはむしろ楽しみながらのめり込んで離さない風です。よく「金も名誉も、命もいらぬ」という奴は始末に負えない」と言われますが、まさにこの無敵なひた向きさが学生のIAMAS気質と言えらるでしょう。そのひた向きさに神も応援してくれているようです。

しかし、学んだ高度なデジタルの表現技術も飽くまでの作りのための単な

るスキルに過ぎません。コンピュータに余りのめり込み過ぎると、それが自己目的化してしまい、一種の自虐行為になりかねません。

大切なことは、人々がより幸せになるために、より豊かな生活を営むために、さまざまな課題のある美しい現実に向かって、人間と人間を結びつけるメディアの真の役割に目を向けることです。そのためには豊かな教養を身につけること、現実の社会に強い関心を持つこと、人間らしさを身につけるために絶えず努力をすることです。

修士論文や作品に取り組んだ学生を何人も担当しましたが、学んだばかりの最先端のデジタル技術を使ってストレートに論文や作品に結びつけようと四苦八苦する姿をよくみました。しかし、そこに決定的に欠けていたのは現実社会が何を求めているかという認識、人間や社会に対する深い考察や哲学でした。その両者をうまく融合させることによって論文も作品も、より充実した高次元のものになります。

IAMASは創立10周年を迎えます。やっとさまざまなかたちで業績や成果が世に認められ知名度が増してきました。IAMASで学んだことが立派なステータスになるためにも、学生の皆さんより一層の精進を期待して止みません。煌々とした不夜城を守り続けて下さい。

あっという間に5年間が過ぎ、選官を迎えました。富山大学を65歳の定年で選官し、やれやれと思っていました所、前の副学長だった玉木さんが、富山大学のホームページを見たので、と言われてお電話下さり、是非とも大学院大学設立のメンバーとして力を貸して欲しいとのことでした。最終講義でも申し上げたように、私は理系と文系の間を揺れ動いた人間で、工学部の知能情報工学科の教授ということにはなっておりましたが、本来は文系の心理学出身です。玉木さんが言われるには、固定した工学系の出身者でなく、私のように、あちこち通り歩いた人間の方がIAMASには相応しいのだということでした。

私のような者でもお役に立てればと言うことで、2000年の4月からIAMASに参り、翌2001年4月から大学院大学がスタートしました。その時の特例で、4年間勤務し、今年の3月で満期になったものです。

思えば、IAMASにきた当時はアート系の人々とつき合うのは初めてでしたので、何を言われているのか、言葉も分からないような状態でした。しかし、その前にいた国立大学の工学部の学生が、確たる目標もなしに、漫然と入学して来るのに対し、IAMASでは強烈な目的意識を持った学生が多いのに感銘を受けました。また、教官もそれぞれの分野で名を知られた人ばかりで、強烈な個性の持ち主が多く、色々な意味で感心させられたものです。

ただ、正直に言って、理系の文化に慣れた者から見るとアート系の学生の作業は妙上の権威を作っている感じがしたことも否めません。是非を固めた作品を作る態勢をどうすれば実現できるか、数人の理系の教師で色々議論して来ました。その結果もあって、純然たるアート系の学生だけでなく、理系の学生も積極的に受け入れ、両者のコラボレーションを通じて「手の動く」メディアアーティストを育成する環境を生み出そうとしてきました。

まだ色々問題はありますが、ここ1-2年の状況は可成り改善されて来ているように思えます。IAMAS設立当初は極めて特異性を持った学校でしたが、ここ数年、全国の大学や専門学校でメディアアーティスト育成を看板に掲げた組織が多数スタートしています。IAMASがこうした教育機関の中に埋没せず、輝かしい存在であり続けるように祈っております。



Timeline of IAMAS and World 2004

4 April	
4	入学式
7	イラク日本人質事件発生
12	モチーフワーク
20	メディア文化特論(マルシア・ヴァイツマン/レジデンシーアーティスト)
22	プロジェクト報告会
26-28	「ポートフォリオ展2004」IAMASギャラリー
28	年金改定関連法案、与野賛成多数で可決
5 May	
1	ヨーロッパの中央政10か国がEUに加盟
1	第57回カンヌ国際映画祭、最高賞マイケル・ムーア「華氏911」、最優秀男優賞「誰も知らない」初演授賞
10	ファイル交換ソフトWinny開発者が逮捕
11	メディア文化特論(井口尊仁/株式会社デジタオ代表)
21	台風により授業中止
22	小泉純一郎首相訪朝、北朝鮮拉致被害者の蓮田さん、地村さん夫妻の子ども5人が帰国
25	メディア文化特論(ヨコミゾマコト/ヨコミゾマコト建築設計事務所代表)
26, 28	セグウェイ試乗会
6 June	
8	メディア文化特論(大木和之/映画監督)
8	金曜の日曜通説、130年ぶりに日本で観劇
8-10	08シーアイランド・サミットが米国ジョージア州で開催
9	DITゲストレクチャー(佐藤直樹/株式会社ASYL・デザイン代表)
9	特別講義(ミカエル・ルー/ MITメディアラボ・ヨーロッパ研究員)
11	三菱自動車欠陥部への問題で元社長ら逮捕
14	IAMAS校歌収録
7 July	
2	ドイツ語講座(ステファン・バウムパーガー)
6	DITゲストレクチャー(西山浩平/エレファントデザイン株式会社代表)
6	IAMAS応援団の応援会
9	ドイツ語講座(ステファン・バウムパーガー)
16	性同一性障害特例法施行
18	菅野ひとみさんの夫、ジェンキンスさんが来日
18, 19	福井県が集中豪雨
20	メディア文化特論(ジャコ・シーサー/哲学者)
21	韓国の盧武鉉大統領と小泉首相が済州島で会談
24	アップル「iPod mini」発売
26	大学院2年中間発表
30	熊千景が女性初の参議院議員に就任
31-8/1	オープンハウス
31	インターネットラジオ放送局美チャンネル開局一周年
8 August	
4	特別講義(佐近田真康/音楽家「横城歌壇特講」)
7	北京で開催したサッカーアジアカップで日本が優勝、中国人ファンが反日騒動
9	関西電力美濃原発で蒸気漏れ事故
9-9/24	夏季休業
13	アテネ夏季オリンピック開幕、日本人のメダルラッシュ
22	第64回全国高校野球選手権大会、駒澤大学附属高小牧高等学校優勝
29	三輪眞弘「村松キヤ・エンジンによるボロロ」が第14回芥川作詩賞受賞
9 September	
1	防災訓練
1	浅間山噴火
1-3	ロシア北オセチヤ共和国バスラン学校占拠事件
2-7	アルス・エレクトロニカ・フェスティバルのキャンパス展にIAMASが出演
3	北朝鮮脱北者29名が北京の日本人学校に駆け込み
3, 6	台風18号襲来
17	プロ野球再編問題、史上初の土日のストライキを決行
19	江沢民が中央軍事委員会主席を辞任
25	大学院大学入試
27	人名用漢字488字を追加するために戸籍法施行規則を改正
28	消防訓練
28	特別講義、コンサート(ヨハニス・シスターマンス/サウンドアーティスト、加藤英樹/音楽家、ジェイムス・ウェイ/音楽家「3時間連続(音楽/音楽)」)
30	プレゼンテーション(マルシア・ヴァイツマン)
10 October	
1-10	「COLD_SCHOOL M5004」(三輪眞弘+IAMAS学生チーム)名古屋大学
1	プロ野球セ・リーグで中日ドラゴンズがリーグ優勝
2	メジャーリーグ、シアトル・マリナーズのイチローがシーズン最多安打記録257本を更新
6	イラクに大量破壊兵器は存在せず、最終報告書を米議会に提出
6	名古屋市地下鉄名城線が全線開通
11	プロ野球パ・リーグで西武ライオンズがリーグ優勝
12	メディア文化特論(ディートマル・オッフェンハーバー/アルスエレクトロニカ・フューチャラボ研究員)
14	北日本を中心に部分台風を観測
19	ブロードバンド・アート&コンテンツ・アワード ジャパン2004 BACA-JA(樹尾あき、渡邊淳、芝原幸一部受賞)
19	中国が禁止気象衛星「風雲2号C」を打上げ
20	暴風警報発令のため午後休校
20, 21	台風23号襲来
23	新潟県中越地震(震度7強)が発生
25	プロ野球日本シリーズで西武ライオンズが日本一に
26	メディア文化特論(石井成暁/東京海上研究所理事長)
31	アカデミーAO・推薦入試
11 November	
1	新紙幣発行、一万円札が複色塗布、五千円札が銀口一筆、千円札が野口英世
1	改正道路交通法が施行、以後、携帯電話をかけたままの運転は違法
1	田臥勇太、NBAフェニックス・サンズで日本人初のNBAプレーヤーの誕生
2	メディア文化特論(川崎和男/デザインディレクター)
2	米大統領選挙一般投票、共和党所属ジョージ・W・ブッシュが勝利
2	プロ野球に東北楽天ゴールデンイーグルスが新規参入
9	プロジェクト中間報告会
11	パレスチナ解放機構アラファト議長死去
16-28	「学生メディア・アート展」(渡邊淳、樹尾あき、吉村誠貴、山下裕智、二神健誠、西藤直毅、稲田愛子、佐藤千鶴、早川貴春)町田市立国際版画美術館
17-19	V5MM国際会議2004岐阜
19	野路千晶、交換留学のためのグートマスへ独立
20, 21	APEC首脳会議サンティアゴで開催
22	ウクライナ大統領選挙、大規模な不正が発覚し、抗議運動が勃発
23	特別講義(エリック・サダン/作家×吉岡洋「現代の監視技術」)
24	ドイツ語講座(ステファン・バウムパーガー)
24-26	ワークショップ(エリック・サダン「現代の監視技術」)
25, 26	アカデミー2年生中間発表
27	ドラゴンクエスト発売
30	メディア文化特論(ティナ・ゴンザルヴェス/レジデンシーアーティスト)
12 December	
1	近鉄パファローズとオリックスブルーウェーブが統合し、「オリックス・パファローズ」に
1	牛肉トレーサビリティ法施行
1	流行語大賞発表大賞は「チュー・気持いい」
7	メディア文化特論(三上晴子/多摩美術大学助教授)
12	任天堂株式会社「ニンテンドーDS」発売
12	ソニーコンピュータエンタテインメント「PSP」発売
13	パフォーマンス(三宅幸子「四谷怪談一拝参、イモシ様」)
14	ソニー会社説明会
15-2/20	mediacityseoul2004に神楽重樹、保田知司、真下武久が「moony」を出演
16, 17	大学院修士作品予備審査
16	デザインスタジオにウェブカメラ導入
17, 18	小泉首相、福岡市で韓国盧大統領と会談
22	特別講義(エルキ・フータモ/UCLA教授「モバイル・メディアの考古学」)
22	真インフルエンザの感染が公式に確認
24-1/7	冬季休業
24	「福岡ソフトバンクホークス」誕生
26	インドネシア・スマトラ島沖で史上最大級の地震(震度9)が発生
27	台湾(中華民国)の李登輝前総統が来日
28	スーザン・ソントグ死去
31	日本レコード大賞 Mr.Children「Sign」
1 January	
1	自動車リサイクル法施行
1	サッカー天皇杯決勝戦で東京ヴェルディが優勝
8-2/21	「R/V」(タワクボリョウタ)YCAM
11	メディア文化特論(カーステン・シュウェージヒ/ソニーコンピュータサイエンス研究所インタラクショナルラボラトリー研究員)
14	土星探査機「カッシーニ」の小探査機「ホイヘンス」が衛星タイタンの大気圏に突入
18	北海道で地震(震度5強)発生
20	ジョージ・W・ブッシュ2期目のアメリカ合衆国大統領に就任
22	アップルストア名古屋栄店オープン
23	アカデミー一般入試
31	アカデミー卒業制作作品学内展示
2 February	
1	アカデミー卒業制作作品学内学内展示
7	三宅高評議指示解除
1-28	「費解一もとの島一」展(関口敦仁、高橋 誠)せんだいメディアテーク
3, 4	アカデミー卒業制作発表
4	日本人のヤコブ病患者を厚生労働省が確認
6	古田肇新岐阜県知事に就任
7, 8	アカデミー年次制作発表
8	ライブドアがニッポン放送株式を大量取得、フジテレビと対立騒動
9	アカデミー研究生成果発表会
10	大学院年次制作発表
11	吉野家が休止していた牛丼を1日限定で発売
14, 15	大学院論文発表、作品審査
16	温室効果ガス削減のための京都議定書が発効
17-3/14	IMPACT ME 05 (The International Center of Bethlehem) に林洋介が「Bruno vs Masaki」を出演
17	田中信雄、交換留学のためのレイベンスポーンへ独立
17	中国国際空港(セントレア)が開港
19-3/27	「IAMASアーティスト・イン・レジデンス2004-2005(マルシア・ヴァイツマン、ティナ・ゴンザルヴェス、デーモン・ワトキンス)大垣市情報工房
21-23	IAMAS 2005卒業制作展設置
24-27	卒業制作展
26	H-IIA ロケット7号機が無事に打ち上げられ、運送多目的衛星1号が軌道に投入
28	卒業制作展撤収
3 March	
1-31	春季休業
2	関西道高校ワークショップ(DITコース)
5, 6	大学院入試
6	日本初の浮上式リニア実験車の試運転「リニモ」が開幕
11	卒業式
11	都立教授、中山教授最終講義
14	中華人民共和國全国人民代表大会、反国家分裂法採択
14	マラッカ日本船襲撃事件
16	島根県議会で「竹島の日」条例が成立 韓国の反日感情が高まる
19-6/19	「時間旅行」展(橋本秀洋・山田典生、三原聖一郎)YCAM
20	福岡県西方沖地震(震度4)が発生
25-9/25	愛・地球博開幕
26	テレビ朝日ニュースステーションが18年間の放送を終了
30	スマトラ島沖地震(震度9強)発生

Marcia VAITSMAN

マルシア・ヴァイツマン



©Marcia VAITSMAN

the one made of light stuff 無重の人

彼女の作品の最も印象的な特徴は「皮膚」というテーマにユニークな傾きがあることです。この作品は人間の皮膚の画像をインターフェイスに使った作品で、作品を見る人は、多様な物語を探検することができます。もっと正確にいえば、物語を進めていくために、画面に映る皮膚の一部分を「触る」ように向けられているのです。その皮膚の上の傷はどこを触ったらいいのかがあなたに気づかせてくれるはずです。

彼女の作品における皮膚はもろもろ本物の皮膚ではなく、コンピュータによって作り出され画面上に映し出される映像です。しかし、それは単純な表面ではありません。触ることは一方向のアクションではないのです。あなたが何かを触るとき、あなたも何かに触られているのです。その皮膚は作品と鑑賞者とのインタラクティブな関係性のなかに生命を取り戻しているのです。

YOSHIOKA Hiroshi "On Marcia Vaitzman, The One Made of Light Stuff"
(<http://www.videobrasil.org.br/fbossier/fbossier003/english.htm>より引用、日本語補訳参照)

Tina GONSALVES

ティナ・ゴンザルヴェス



©Tina GONSALVES

Endure

Endure (耐えること) は28分のビデオインスタレーションで、同圧され、さいなまれて感情がばらばらになってしまうまでのさまが描かれています。ティナ・ゴンザルヴェスはトレッドミル(ランニングマシン)の上をきわめて早いペースで走り、どうにもならないギリギリまでの疲労に過酷な自分の姿を記録しています。彼女の苦しみと疲れを耐えるカメラは、彼女がもう走れず、まったく駄目になってしまうまで、ずっと回りつづけます。作品の中で使われている音は、インドの僧院を訪れたとき遭遇した500人による「精神的瞑想」の最中の管絃の声や叫び、泣き声で、彼らが疲れ果てるまでの15分間を録音したものです。レイヤー(重ね合わせ)のテクニックによって、彼女の身体は固まりまた溶け、顔とその重像は、互いに溶け合い変貌していきます。この解体劇は、境界としての皮膚の内なるものの欠落のメタファー(隠喩)であり、また、まったく透視し尽くされた空間の傷つきやすさのメタファーでもあるのです。



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



2005年の様々な付録と共に箱に収められたカタログは、手に取った人をワクワクさせ、何がはいっているのだろうと思わず期待をさせられます。その年の卒展のイメージにも起用された独特のイラストを随所に織り込み、カラーページをふんだんに使いながらも、カタログ自体はシンプルにまとめられています。それを彩るようにDVD・アニュアル・ペーパークラフト・校歌楽譜・ロゴシールが同封され、素敵な「IAMAS全部入り」なカタログに仕上がっています。

The 2005 catalog, which is stored in a box along with the various appendices, gives the person who picks it up a sense of excitement and makes them look forward to finding out what is in it. Unique illustrations used for the image of that years graduation exhibition can be found here and there, color pages are used in abundance, and yet the catalog itself is put together in a very simple manner. Also enclosed are the DVD, annual, papercraft, which give it even more color. All in all, it is a wonderful catalog of "everything IAMAS" .

形態 紙製箱入り 無線綴じ製本
 サイズ 149×198mm
 コンテンツ 学長挨拶 作品紹介 修士論文リスト
 スナップショット
 トークセッションの記録レビュー
 付録 DVD マニュアル(年鑑) IAMAS校歌楽譜
 IAMASロゴシール IAMASペーパークラフト

Form Boxed Perfect Binding
 Size 149×198mm
 Contents President's Greetings, Work Introduction,
 List of Master's Theses,
 Snapshot, Talk Session Record, Review
 Appendix DVD, Annual, Score of IAMAS's School Song,
 Seal of IAMAS Logo, IAMAS Papercraft

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。

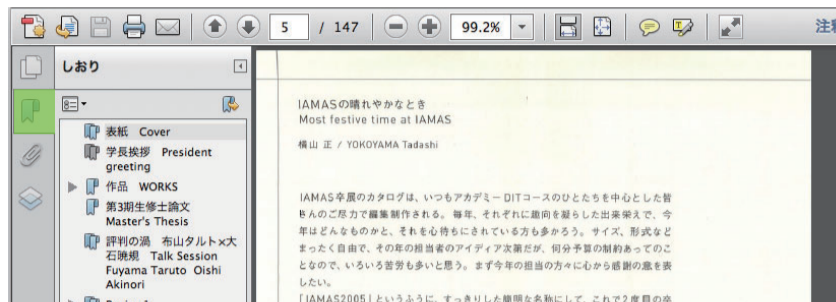
How to use table of contents

- 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。

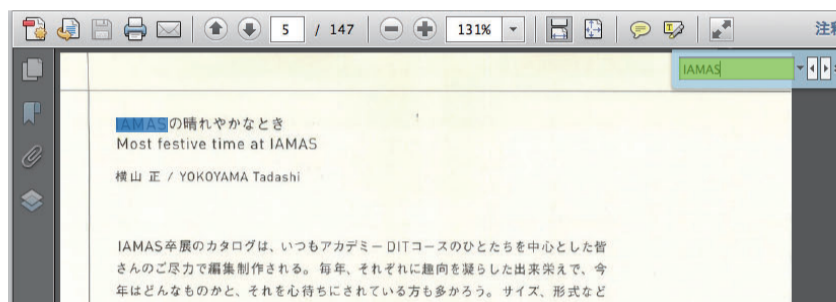
Keywords or names can be found using the search function.

- 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 2005 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