

IAMAS 2006
THE WANDERERS'
ENGAWA
IN THE ERA OF
TECHNOCODES
GRADUATE
EXHIBITION
CATALOGUE



IAMAS 2006

テクノコード遊民の縁側

The Wanderers' Engawa in the era of Technocodes

情報科学芸術大学院大学 4 期生 修了研究発表会

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー 9 期生 卒業制作展

IAMAS GRADUATE EXHIBITION 2006

CATALOGUE

2006年2月23日(木) - 26日(日)

ソフトピアジャパンセンタービル / IAMAS

2006. 2. 23(thu) - 26(sun)

Softopia Japan Center Building / IAMAS

伝統のなかの新しさ

横山正 学長

IAMASの卒展を見るのもこれで6回目、毎年ごとの卒業生による独得のカラーがあり、またそのいっぽうで各年度を貫いての大きな流れのようなものもあって、そのたびに楽しませてもらってきた。私のはじめて卒展を見せてもらった頃は、何と言ってもインタラクティブな作品が多く、それに大がかりなパフォーマンスやインスタレーションもあって、その熱気に驚かされることもあった。会場の構成もダイナミックで面白く造りあげられていた。そのうちだんだんインタラクティブな傾向が控えめになってきて、それとともにモニターのなかにコンテンツを構築するひが増え、さらに大がかりなインスタレーションやパフォーマンスも影を潜めてきた。それと会場が整然と構成されるのが軌を一にしてきたと言っていいかと思う。これはひとりIAMASだけのことでなく、時代の流れの反映でもあったと思う。

しかしこのところまた様相が変わってきた。今回の展示に如実に示されたように、インスタレーションを展開するひが増えて来、会場の造りも基本的な枠組に従いながらも膨らみをつけるように配慮され、作品のありかたにもある種の幅が見られるようになったと思う。とくに今年の卒展は、計画段階の当初から非常にしっかりとプランが練られ、最後まで完璧に遂行されたのが印象的であった。「テクノコード遊民の縁側」というテーマは、いささか凝りすぎの感もあって、ちょっと一般の観客には分りにくかったと思うが、ある雰囲気としては分ってもらえたかと思う。出品するひとりひとりの名刺判のカードをつくり、それを観客に集めてもらうようにしたのも新趣向であった。会場で作品を見てスカウトされるひがあつたりしたのは、あるいはこの成果かも知れない。

少しひいき目かも知れないが、他の学校の同様な展示とくらべて、IAMASの卒展はたしかに高いレベルを保っていると思う。絶対に一定の格調を落せないという意識が共通にあって、個々の作品も会場の構成も来場者の期待を裏切らない。この伝統はぜひ今後も受け継いでいって欲しい。IAMASには専修学校と大学院大学とがあるが、ここは全体としてひとつの学校だということを強く実感させるのも、この卒展を通じてである。学生自身がいっさいを運営し、毎年ユニークな質の高いカタログにまとめあげるのも、IAMASならではのことで、今年もどんな形にまとまるかが楽しみである。

Freshness in Tradition

Tadashi YOKOYAMA The President

This year's IAMAS Graduate Exhibition marks the sixth I have seen, and every year I am pleased with the unexampled color provided by the students, which somehow retains the greater trend flowing through each year. At the time when I first viewed a Graduate Exhibition, I noticed first and foremost there were many interactive works, but also grand performances and installations whose enthusiasm astonished me. The design of the venue was also dynamic and assembled provocatively. Before long, the tendency toward interactive works gradually declined, individuals increasingly constructed contents inside the monitor, and finally grand installations and performances also crept into the shadows. And I think you could say that this and the way the venue was methodically structured had the same root. I find this reflects not only IAMAS, but the trends of the times as well.

And yet, again this aspect has changed. Indicative in this year's graduate exhibition, more individuals developed installations, the design of the venue followed a basic framework but considerations were made for expanding it, and one can see a certain range in the varieties of the styles in the works. In particular, it was impressive that from the start of the planning phase for this year's exhibition a firm plan was formulated and executed perfectly. The theme "Wanderers' Engawa in the Era of Technocodes" seemed a bit too elaborate and difficult to comprehend for the general visitor, but I think they understood the mood. There was also the novel idea of creating business card-sized cards for each work for the visitors to collect. Individuals whose works were seen at the venue may have been scouted to due to the success of these cards.

I may be speaking somewhat preferentially, but I believe without question that the IAMAS Graduate Exhibition maintains a high level compared to similar exhibitions at other institutions. There is a common inclination to not let the tone drop even a degree, and each individual work as well as the design of the venue does not betray the visitors' expectations. I wish nothing less than for this tradition to continue to be inherited hereafter. There are both a vocational school and graduate institution at IAMAS, and it is this Graduate Exhibition that makes one realize that they work in unison as one school. That the students themselves run the graduate exhibition in its entirety to assemble a unique, high-quality catalogue is possible only at IAMAS, and I look forward to how this year's catalogue will take shape.

目次	伝統のなかの新しさ 横山正	4
	作品リスト	6
	情報科学芸術大学院大学第4期生 修士論文リスト	7
	教員レビュー	11
	卒業生レビュー	29
	トークセッションレポート	38

CONTENTS	Freshness in Tradition Tadashi YOKOYAMA	5
	List of Works	8
	List of Institute of Advanced Media Arts and Sciences 4th Graduating Class masters theses	9
	Faculty Reviews	11
	Graduates Reviews	29
	Talk Session Report	39

作品リスト

- 01 池本貴子 〈意識の中へ〉
- 02 加納鷹一 〈Shared Space System〉
- 03 矢島一憲 〈AND コースの物品管理システム〉
- 04 綿引啓太 〈Cotton e-learning system〉
- 05 井澤澄子 〈synchrocinato〉
- 06 岡野良久 〈Real Time Rendering〉
- 07 小椋玲央奈 〈HDR 動画でライティング〉
- 08 加藤めぐみ 〈ヒトガタ〉
- 09 亀山千尋 〈つまらない奴〉
- 10 高嶋浩 〈この道の光〉
- 11 村岡朋美 〈光の在り処〉
- 12 伊藤晶子 〈memorandum〉
- 13 北澤里奈 〈FLIP BOOK〉
- 14 鈴木大 〈高齢者向けウェブデザイン〉
- 15 寺脇裕子 〈DIT GUEST LECTURE DOCUMENT〉
- 16 中西要介 〈IAMAS 2006 Exhibition Designing〉
- 17 西川優子 〈たびにつき〉
- 18 加藤修大 〈めまい〉
- 19 柴部健 〈No Name No Print My...〉
- 20 白井陽子 〈花荒れ〉
- 21 長島勇太 〈A chronicle of the garden〉
- 22 山岡加尚 〈ほしにねがいを〉
- 23 林洋介 〈The game of live〉
- 24 三宅ヤスコ 〈待つ〉
- 25 大倉太一 〈signscape〉
- 26 神里亜樹雄 〈Drop〉
- 27 國原秀洋 〈faceroïd〉
- 28 小西七重 〈space 04〉
- 29 里見美香 〈Life();〉
- 30 竹谷康彦 〈Peeping Box 2006〉

- 31 長尾陽介 〈おすすめ定食〉
- 32 太田崇徳 〈るんる〉
- 33 西脇直毅 〈「接触感」の記録の映像2〉
- 34 田中信雄 〈Mobile Video Archive System〉
- 35 田中信雄 〈Okinawa〉
- 36 斉田一樹、三原聡一郎、むぎばやしひろこ 〈moids〉
- 37 梶村昌世 〈Out of Home〉
- 38 鈴木浩 〈planet of performing arts play pack〉
- 39 中原淳 〈灯籠〉
- 40 松本典子 〈wwwtalk〉
- 41 ジャムセン・ロー 〈以史為鑒〉
- 42 星卓哉 〈N〉
- 43 福原志保 + ゲオルク・トレメル 〈The Source〉

情報科学芸術大学院大学第4期生修士論文リスト

- 大倉太一 「個体の特徴抽出技術を利用した表現手法の研究」
- 太田崇徳 「アルゴリズムによる Set theory を用いた作曲の試み」
- 國原秀洋 「個と集団の関係による表現の研究 - 変容する関係性 -」
- 小西七重 「自己と自己の像との関係性 - 「私」であって「私」でないもの -」
- 斉田一樹 「自律分散協調システムを用いた音響生成装置の制作に関する研究」
- 里見美香 「"Life():" - 隠喩としてのセルラーオートマタ」
- ジャムセン・ロー 「悦ばしきメディア」
- 鈴木浩 「世界の民族芸能を利用した教材の研究開発」
- 高木浩子 「マイメディアのパラドックス」
- 竹谷康彦 「メディアアートコンテンツ制作のための分散アプリケーションフレームワークの提案」
- 田中信雄 「モバイルアーカイブシステムによるサイトスペシフィックコミュニケーションの提案とその可能性」
- 長尾陽介 「能動的にアフォードする食器」
- 三原聡一郎 「響きのかたち、かたちの響き。サウンドアートの一つの試み」
- 山田興生 「マネーゲームのメタコミュニケーション」
- 中原淳 「展示空間における情報提示範囲の動的変更」
- 神里亜樹雄 「映像と物質の関係性による表現について」

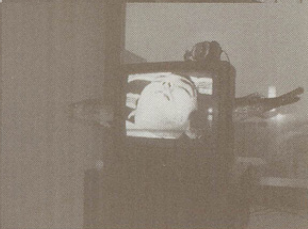
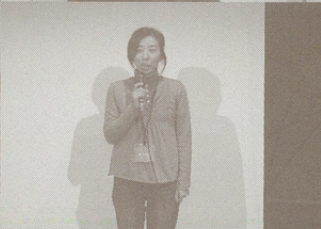
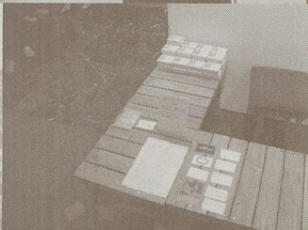
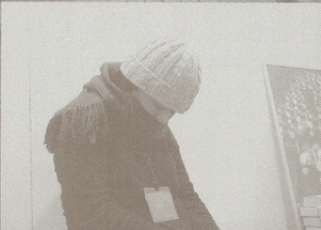
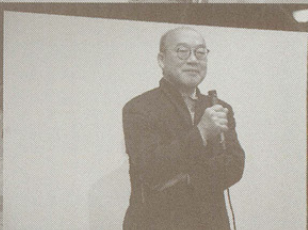
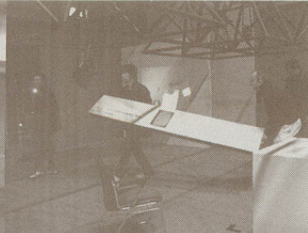
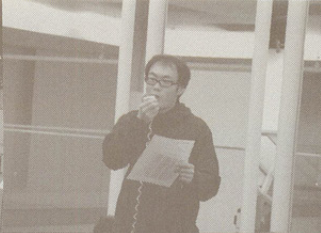
List of Works

- 01 Takako IKEMOTO *Conscious Dome*
- 02 Yoichi KANO *Shared Space System*
- 03 Kazunori YAJIMA *Article management system of AND course*
- 04 Keita WATAHIKI *Cotton e-learning system*
- 05 Sumiko IZAWA *synchrocinato*
- 06 Yoshihisa OKANO *Real Time Rendering*
- 07 Leona OGURA *HDR movie*
- 08 Megumi KATO *HITOGATA*
- 09 Chihiro KAMEYAMA *a bore*
- 10 Hiroshi TAKASHIMA *This Road of Light*
- 11 Tomomi MURAOKA *The place of light*
- 12 Shoko ITO *memorandum*
- 13 Rina KITAZAWA *FLIP BOOK*
- 14 Dai SUZUKI *Web Design for the Elder*
- 15 Hiroko TERAWAKI *DIT GUEST LECTURE DOCUMENT*
- 16 Yosuke NAKANISHI *IAMAS 2006 Exhibition Designing*
- 17 Yuko NISHIKAWA *travel sketch*
- 18 Shuta KATO *Memai*
- 19 Ken SHIBABE *No Name No Print My...*
- 20 Yoko SHIRAI *Stormy Flowers*
- 21 Yuta NAGASHIMA *A chronicle of the garden*
- 22 Kanao YAMAOKA *When you wish upon a star.*
- 23 Yosuke HAYASHI *The game of live*
- 24 Yasuko MIYAKE *wait for...*
- 25 Taichi OKURA *signscape*
- 26 Akio KAMISATO *Drop*
- 27 Yoshihiro KUNIHARA *faceroid*
- 28 Nanae KONISHI *space 04*
- 29 Mika SATOMI *Life(!);*
- 30 Yasuhiko TAKEYA *Peeping Box 2006*

- 31 Yousuke NAGAO *Recommended dish*
 32 Takanori OTA *LNL*
 33 Naoki NISHIWAKI *touch sensation #2*
 34 Nobuo TANAKA *Mobile Video Archive System*
 35 Nobuo TANAKA *Okinawa*
 36 Kazuki SAITA, Souichiro MIHARA, Hiroko MUGIBAYASHI *moids*
 37 Masayo KAJIMURA *Out of Home*
 38 Hiroshi SUZUKI *planet of performing arts play pack*
 39 Atsushi NAKAHARA *TOUROU*
 40 Noriko MATSUMOTO *wwwtalk*
 41 Jamsen LAW *History as a Mirror*
 42 Takuya HOSHI *N*
 43 Shiho FUKUHARA + Georg TREMMEL *The Source*

List of Institute of Advanced Media Arts and Sciences 4th Graduating Class masters theses

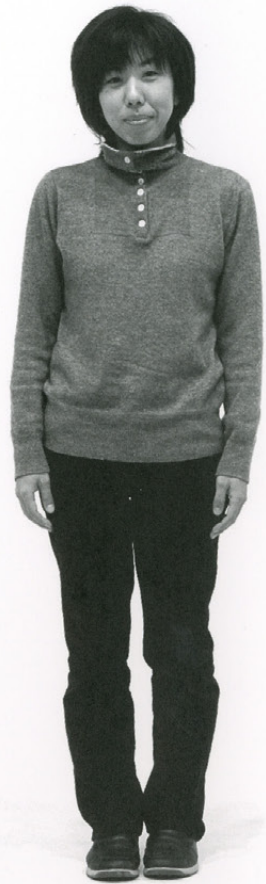
- Taichi OKURA *Study on expression method using techniques for human feature recognition and extraction*
 Takanori OTA *Attempt of Composition that uses Set theory by Algorithm*
 Yoshihiro KUNIHARA *Research on relations between the individual and the mass — an expression of complex system —*
 Nanae KONISHI *Relation between oneself and oneself's own image*
 Kazuki SAITA *Sound Generation using Autonomous, Distributed, and Coordination System*
 Mika SATOMI *"Life(!);" — Cellular Automata as a metaphor*
 Jamsen LAW *The Gay Media*
 Hiroshi SUZUKI *Research and development of education material by using performing arts*
 Hiroko TAKAGI *Paradox of My Media*
 Yasuhiko TAKEYA *The proposal of the distributed application framework for media art contents work*
 Nobuo TANAKA *Mobile archives system Proposal of site-specific communication and its possibility*
 Yousuke NAGAO *Work of dishes applying the theory of active-affordance*
 Souichiro MIHARA *Sounding shape, Shaping sound. An approach of sound art*
 Kouki YAMADA *The meta-communication of money game*
 Atsushi NAKAHARA *dynamic information-zoning for exhibition-spaces*
 Akio KAMISATO *About the mode of expression by the relation between image and material*



AND course

池本貴子 Takako IKEMOTO

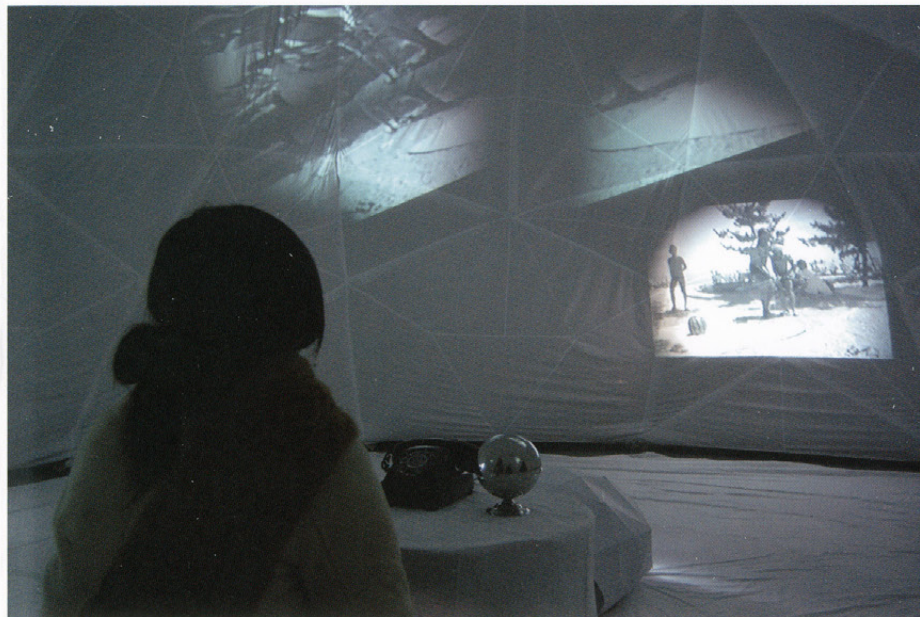
1971年 京都府生まれ Born 1971 in Kyoto



Takako IKEMOTO
Conscious Dome

01

意識の中へ
Conscious Dome



これは他者の意識を体験するための装置である。
この作品は植物状態になった父を介護した経験がきっかけとなり生まれた。植物状態は意識不明とされるが、もし意識があるとしたら、それは想像を絶する恐怖だろう。しかし人間には自然治癒力があり、精神的負担をできるだけ軽くするような力があるとも備わっている。私は人間の可能性を信じたい。
死の直前まで聴覚だけは残っているとされているが、私は父に思いを告げなかったことを後悔している。片想いであったとしても話しかけなければ何も伝わらないから。

This work is a device made to experience the consciousness of other people.

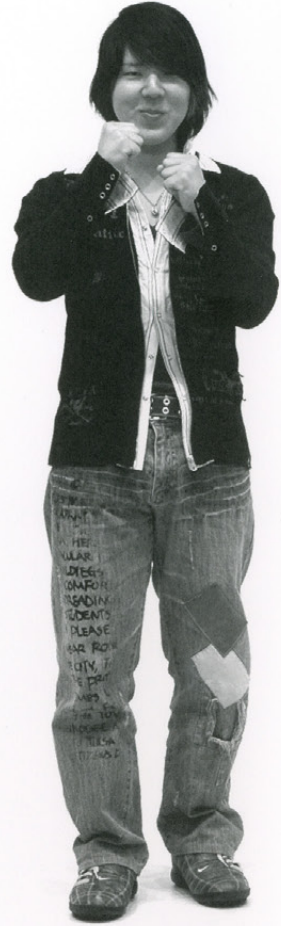
My motivation for making this work started after my experience of caring of my father who was in vegetative state. It is uncertain whether one is conscious or not in a vegetative state, but it is frightening to think that one could be conscious. Inherent in humans are natural healing power and the power to reduce psychological burden. I want to believe in the possibilities of this power.

It is said that only the hearing ability remains until just before people pass away, so I regret that I did not mention this thought to my father. Even if it is one-sided love, nothing will get across if you do not speak out.

AND course

加納鷹一 Yoichi KANO

1985年 岐阜県生まれ Born 1985 in Gifu



02

Yoichi KANO
Shared Space System

Shared Space System

イメージURL : Upload ファイル名 : Archive

http://www.msv.iamas.ac.jp/~kano/grad/image1.jpg

文字も表示できます。

文字も表示できます。

Upload List

- http://www.msv.ia
- http://www.msv.ia

現在の立場は？

グラフ表示

■ 賛成 1票 33%

■ 反対 1票 33%

■ どちらでもない 1票 33%

○ 賛成

○ 反対

○ どちらでもない

Vote

Load Complete

Message : Mode : PopUp

ユーザ名 : 制作者 Send

Name	Comment	Time
Server	制作者がログインしました。	23:29:1
制作者	表示された情報を保存することや、リアルタイムに投票を行うことも出来ます。	23:20:51
制作者	また、画像をウィンドウとして表示したり、文字をウィンドウとして表示したり、	23:20:7
制作者	このソフトでは、チャットを行うことが出来ます。	23:19:2

現在、インターネットを活用した情報伝達は日常的に行われている。中でも、即時性を持ったコミュニケーション手段の有用性は誰もが感じていることと思う。所謂チャットやメッセージ等がそれに当たるが、これらは文字情報のやり取りが主である。画像情報のやり取りがなされることもしばしばあるが、これらの文字と画像、二つの要素の結び付きは弱いものになる。これらを同一の空間に配置し、それぞれに位置情報を付加する事により、二つの要素に関連性を持たせ、また、直接的に意図した情報の伝達を可能とする事を目的とする。

Everyday information is being transmitted through the Internet. I think everybody feels that the usefulness of instantaneous communication methods. So-called chat, messenger, etc. fall under this category, but they mainly correspond to textual information. Image information is often exchanged, but the link between these two elements, text and image, is weak. Arranging these two elements into the same space, the objective is to create a link between them and to provide the possibility for more directly conveying intended information.

AND course

矢島一憲 Kazunori YAJIMA

1986年 岐阜県生まれ Born 1986 in Gifu

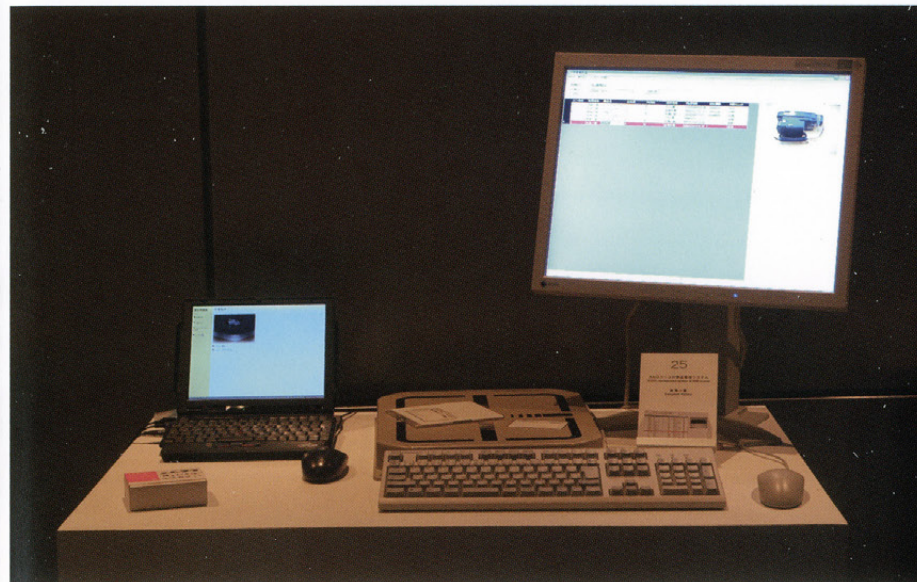


03

Kazunori YAJIMA

Article management system of AND course

ANDコースの物品管理システム
Article management system of AND course



現在、ANDコースで購入された備品や消耗品を管理するシステムの構築・運用を行いたいと思っています。そして、誰でも、備品や消耗品の在庫がわかり、利用者がわかるようにしたいです。

I want to establish and operate a management system for equipment and consumables purchased through the AND course. I would like to see inventory information of equipment and consumables available to anyone who uses the system.

品番	品名	単位	数量	仕入先	仕入先住所	仕入先電話	仕入先FAX
1	美品-車 DVD-R	2	0	●	2000011174	200001174	在庫
2	美品-車 DVD-R	1	0	●	2000011174	200001174	在庫
3	美品-車 DVD-R	2	0	●	2000011174	200001174	在庫
4	美品-車 DVD-R	3	0	●	2000011174	200001174	在庫
5	美品-車 DVD-R	4	0	●	2000011174	200001174	在庫
6	美品-車 DVD-R	5	0	●	2000011174	200001174	在庫
7	美品-車 DVD-R	6	0	●	2000011174	200001174	在庫
8	美品-車 DVD-R	7	0	●	2000011174	200001174	在庫
9	美品-車 DVD-R	8	0	●	2000011174	200001174	在庫
10	美品-車 DVD-R	9	0	●	2000011174	200001174	在庫
11	美品-車 DVD-R	10	0	●	2000011174	200001174	在庫
12	美品-車 DVD-R	11	0	●	2000011174	200001174	在庫
13	美品-車 DVD-R	12	0	●	2000011174	200001174	在庫
14	美品-車 DVD-R	13	0	●	2000011174	200001174	在庫
15	美品-車 DVD-R	14	0	●	2000011174	200001174	在庫
16	美品-車 DVD-R	15	0	●	2000011174	200001174	在庫
17	美品-車 DVD-R	16	0	●	2000011174	200001174	在庫
18	美品-車 DVD-R	17	0	●	2000011174	200001174	在庫
19	美品-車 DVD-R	18	0	●	2000011174	200001174	在庫
20	美品-車 DVD-R	19	0	●	2000011174	200001174	在庫
21	美品-車 DVD-R	20	0	●	2000011174	200001174	在庫
22	美品-車 DVD-R	21	0	●	2000011174	200001174	在庫
23	美品-車 DVD-R	22	0	●	2000011174	200001174	在庫
24	美品-車 DVD-R	23	0	●	2000011174	200001174	在庫
25	美品-車 DVD-R	24	0	●	2000011174	200001174	在庫
26	美品-車 DVD-R	25	0	●	2000011174	200001174	在庫
27	美品-車 DVD-R	26	0	●	2000011174	200001174	在庫
28	美品-車 DVD-R	27	0	●	2000011174	200001174	在庫
29	美品-車 DVD-R	28	0	●	2000011174	200001174	在庫
30	美品-車 DVD-R	29	0	●	2000011174	200001174	在庫
31	美品-車 DVD-R	30	0	●	2000011174	200001174	在庫
32	美品-車 DVD-R	31	0	●	2000011174	200001174	在庫
33	美品-車 DVD-R	32	0	●	2000011174	200001174	在庫
34	美品-車 DVD-R	33	0	●	2000011174	200001174	在庫
35	美品-車 DVD-R	34	0	●	2000011174	200001174	在庫
36	美品-車 DVD-R	35	0	●	2000011174	200001174	在庫
37	美品-車 DVD-R	36	0	●	2000011174	200001174	在庫
38	美品-車 DVD-R	37	0	●	2000011174	200001174	在庫
39	美品-車 DVD-R	38	0	●	2000011174	200001174	在庫
40	美品-車 DVD-R	39	0	●	2000011174	200001174	在庫
41	美品-車 DVD-R	40	0	●	2000011174	200001174	在庫
42	美品-車 DVD-R	41	0	●	2000011174	200001174	在庫
43	美品-車 DVD-R	42	0	●	2000011174	200001174	在庫
44	美品-車 DVD-R	43	0	●	2000011174	200001174	在庫
45	美品-車 DVD-R	44	0	●	2000011174	200001174	在庫
46	美品-車 DVD-R	45	0	●	2000011174	200001174	在庫
47	美品-車 DVD-R	46	0	●	2000011174	200001174	在庫
48	美品-車 DVD-R	47	0	●	2000011174	200001174	在庫
49	美品-車 DVD-R	48	0	●	2000011174	200001174	在庫
50	美品-車 DVD-R	49	0	●	2000011174	200001174	在庫
51	美品-車 DVD-R	50	0	●	2000011174	200001174	在庫
52	美品-車 DVD-R	51	0	●	2000011174	200001174	在庫
53	美品-車 DVD-R	52	0	●	2000011174	200001174	在庫
54	美品-車 DVD-R	53	0	●	2000011174	200001174	在庫
55	美品-車 DVD-R	54	0	●	2000011174	200001174	在庫
56	美品-車 DVD-R	55	0	●	2000011174	200001174	在庫
57	美品-車 DVD-R	56	0	●	2000011174	200001174	在庫
58	美品-車 DVD-R	57	0	●	2000011174	200001174	在庫
59	美品-車 DVD-R	58	0	●	2000011174	200001174	在庫
60	美品-車 DVD-R	59	0	●	2000011174	200001174	在庫
61	美品-車 DVD-R	60	0	●	2000011174	200001174	在庫
62	美品-車 DVD-R	61	0	●	2000011174	200001174	在庫
63	美品-車 DVD-R	62	0	●	2000011174	200001174	在庫
64	美品-車 DVD-R	63	0	●	2000011174	200001174	在庫
65	美品-車 DVD-R	64	0	●	2000011174	200001174	在庫
66	美品-車 DVD-R	65	0	●	2000011174	200001174	在庫
67	美品-車 DVD-R	66	0	●	2000011174	200001174	在庫
68	美品-車 DVD-R	67	0	●	2000011174	200001174	在庫
69	美品-車 DVD-R	68	0	●	2000011174	200001174	在庫
70	美品-車 DVD-R	69	0	●	2000011174	200001174	在庫
71	美品-車 DVD-R	70	0	●	2000011174	200001174	在庫
72	美品-車 DVD-R	71	0	●	2000011174	200001174	在庫
73	美品-車 DVD-R	72	0	●	2000011174	200001174	在庫
74	美品-車 DVD-R	73	0	●	2000011174	200001174	在庫
75	美品-車 DVD-R	74	0	●	2000011174	200001174	在庫
76	美品-車 DVD-R	75	0	●	2000011174	200001174	在庫
77	美品-車 DVD-R	76	0	●	2000011174	200001174	在庫
78	美品-車 DVD-R	77	0	●	2000011174	200001174	在庫
79	美品-車 DVD-R	78	0	●	2000011174	200001174	在庫
80	美品-車 DVD-R	79	0	●	2000011174	200001174	在庫
81	美品-車 DVD-R	80	0	●	2000011174	200001174	在庫
82	美品-車 DVD-R	81	0	●	2000011174	200001174	在庫
83	美品-車 DVD-R	82	0	●	2000011174	200001174	在庫
84	美品-車 DVD-R	83	0	●	2000011174	200001174	在庫
85	美品-車 DVD-R	84	0	●	2000011174	200001174	在庫
86	美品-車 DVD-R	85	0	●	2000011174	200001174	在庫
87	美品-車 DVD-R	86	0	●	2000011174	200001174	在庫
88	美品-車 DVD-R	87	0	●	2000011174	200001174	在庫
89	美品-車 DVD-R	88	0	●	2000011174	200001174	在庫
90	美品-車 DVD-R	89	0	●	2000011174	200001174	在庫
91	美品-車 DVD-R	90	0	●	2000011174	200001174	在庫
92	美品-車 DVD-R	91	0	●	2000011174	200001174	在庫
93	美品-車 DVD-R	92	0	●	2000011174	200001174	在庫
94	美品-車 DVD-R	93	0	●	2000011174	200001174	在庫
95	美品-車 DVD-R	94	0	●	2000011174	200001174	在庫
96	美品-車 DVD-R	95	0	●	2000011174	200001174	在庫
97	美品-車 DVD-R	96	0	●	2000011174	200001174	在庫
98	美品-車 DVD-R	97	0	●	2000011174	200001174	在庫
99	美品-車 DVD-R	98	0	●	2000011174	200001174	在庫
100	美品-車 DVD-R	99	0	●	2000011174	200001174	在庫



AND course
綿引啓太 Keita WATAHIKI
1986年 山口県生まれ Born 1986 in Yamaguchi

Cotton


目次

1.Cottonってどんな人？
2.CottonとIAMAS
3.IAMASでの情報教育活動
この節は、残り3ページです。

ブックマーク

サイト名	作成者
IAMAS	cotton
Network	cotton
Programming	cotton
Presentation	cotton
Job Cafe	cotton
地域連携講座	cotton
インターネット子ども教室	cotton
初心者メール教室	cotton
Cotton Messenger	cotton
Cotton e-learning	cotton
FreeBSD	cotton
Windows	cotton
岐阜県立岐阜商業	cotton
本巣市	cotton
Alain Mikki	cotton
LINDBERG	cotton

1.Cottonってどんな人？




本名 綿引啓太。Cotton e-learning systemの開発者であり、メガネとロックをこよなく愛する乙女でオタクな19歳(♂)

岐阜県立岐阜商業高等学校を卒業後、04年に岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー(ANDコース)に入学。現在2年生。Cottonというあだ名は、名前の「綿」の字に由来している。

IAMASでは、ネットワークスキルやプログラミングスキルを高める傍ら、各務原の社会人の方や、岐阜市の小学生などを対象にした講義活動を行っており、情報教育に対し強い関心を持っている。

元の解説に戻す

アップロードされている画像


cotton
and
and
cotton

IT用語検索

サイト名:

URL:

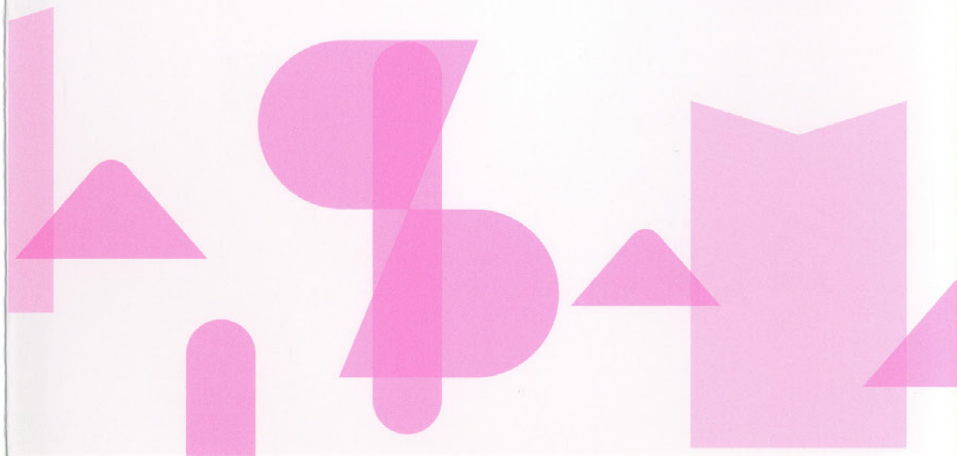
現在eラーニングシステムは、従来の集合型では成しえなかった、時間や距離に拘束されず、効率的な教育を実現できるツールとして、教育機関や会社を中心に普及している。しかし、ネットワークの持つ双方向性というメリットを活かしたシステムは未だ少なく、ユーザは教育を受ける側に甘んじているのが実情である。この〈Cotton e-learning system〉は、ユーザがシステム内の教育コンテンツを使って、教育を受けるだけでなく、問題や資料といった教育コンテンツを自身の手でアップロードできる仕組みを持つ。これにより、従来のeラーニングシステムには無い、自由で双方向な教育を実現させる。

Current e-learning system is garnering attention in educational institutions and society as tool, the likes of which have never been seen before, that can offer efficient education unconstrained by time and distance. However, systems that utilize the advantages in an interactive network are still few, and users are in fact waiting to receive education from the other side. This *Cotton e-learning system* allows the user to use educational contents in the system, and not only to learn but also to up load their own educational contents such as problems and materials. This unique e-learning system offers freedom in interactive education.

CGI course

井澤澄子 Sumiko IZAWA

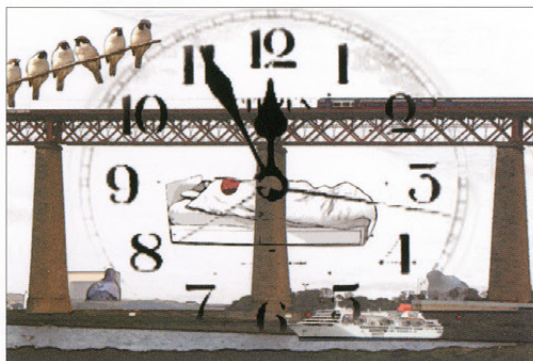
1985年 愛知県生まれ Born 1985 in Aichi



Sumiko IZAWA
synchrostatinato

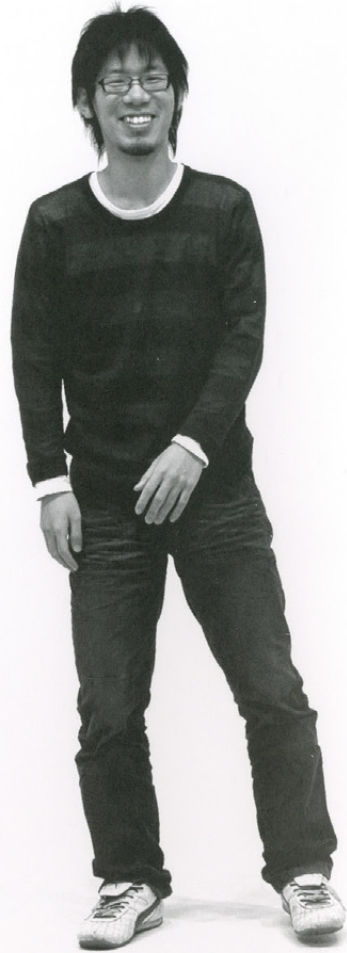
05

synchrostinato



〈synchrostinato〉(シンクロスティナート)は、どこにでもある日常風景を再構成した映像作品です。身近な環境音を配置して音楽を作り、それに合わせて映像を配置しました。音の配置の中の規則性やその配置がもたらす偶然性、それによって生み出される映像によって、ただの音の配置から音楽へと昇華するものと確信しています。

synchrostinato is an animation recomposed of common daily scenes. I made music by arranging the sounds from the environment around me, and arranged video to this music. I am certain that ordinary sounds can sublimate to music through the accidental nature brought about by the regularity of arranged sounds and the video created by those sounds.



CGI course

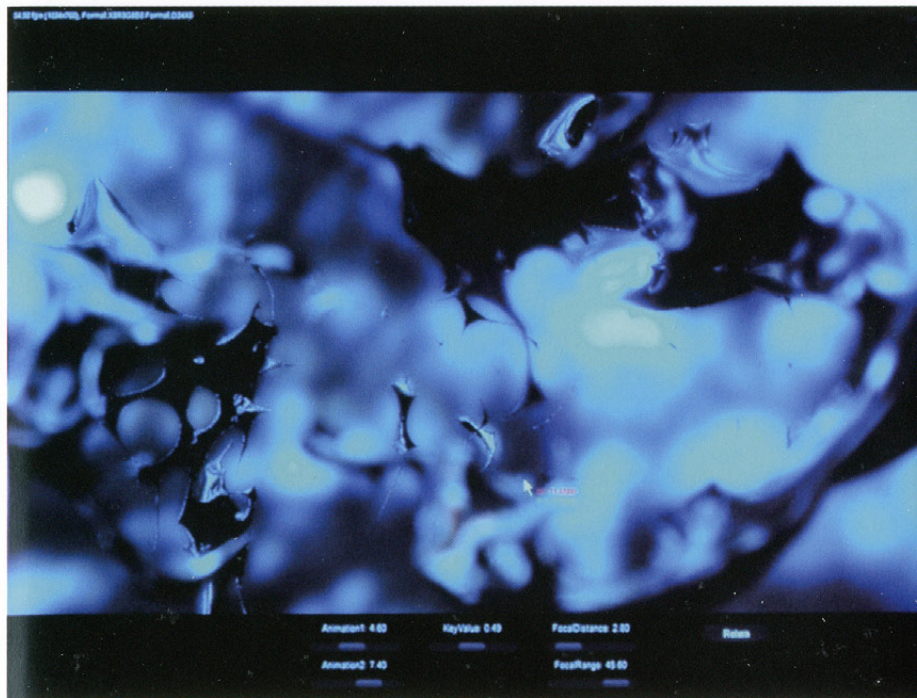
岡野良久 Yoshihisa OKANO

1980年 兵庫県生まれ Born 1980 in Hyogo



Yoshihisa OKANO
Real Time Rendering

Real Time Rendering



PCのグラフィックスカードは、ただ映像を表示するという本来の用途を超え、高速な汎用並列演算ユニットとなりつつある。本作品は、計算負荷が高い多数のオブジェクトの計算、およびエフェクトなどの処理を、GPUを用いてリアルタイムに表示している。

The graphics card (GPU) in PC is becoming high speed general purpose parallel processing unit. That exceeds the true purpose displaying images to PC's monitor. Using GPU technology in calculating objects animation and visual effects (these has high calculating costs), this work realizes Real Time Computer Graphics Images.



CGI course

小椋玲央奈 Leona OGURA

1984年 岐阜県生まれ Born 1984 in Gifu

07

Leona OGURA
HDR movie

HDR 動画でライティング
HDR movie



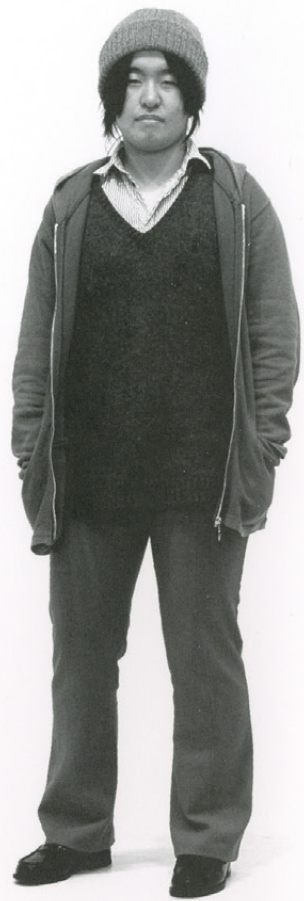
コンピュータグラフィックの分野で今盛んなのが、HDR (ハイダイナミックレンジ) 画像を使ったライティングです。今回卒業制作ではそれを少し発展させてHDRの動画でライティングしています。まあ要するに綺麗で、本物っぽいCGです。

Currently, HDR (High Dynamic Range) movies are a very active field of computer graphics. My work develops this a little further with HDR movie lighting. The CG is very beautiful and photorealistic.

CGI course

加藤めぐみ Megumi KATO

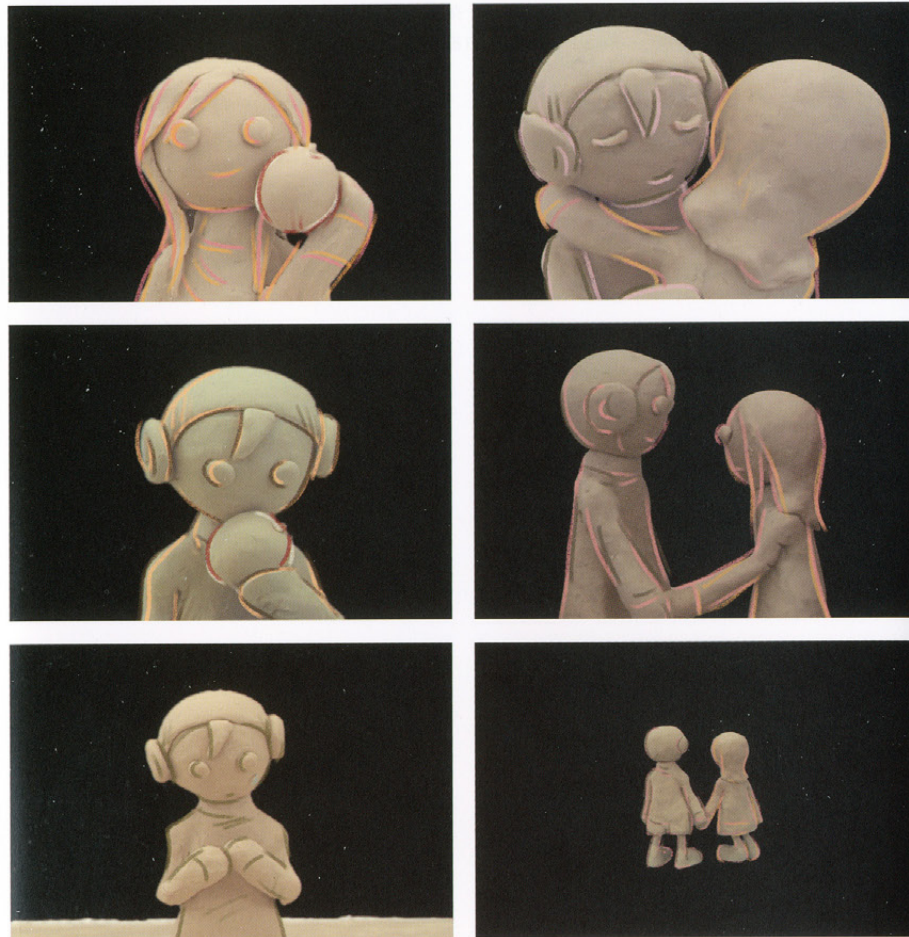
1985年 岐阜県生まれ Born 1985 in Gifu



08

Megumi KATO
HITOGATA

ヒトガタ
HITOGATA



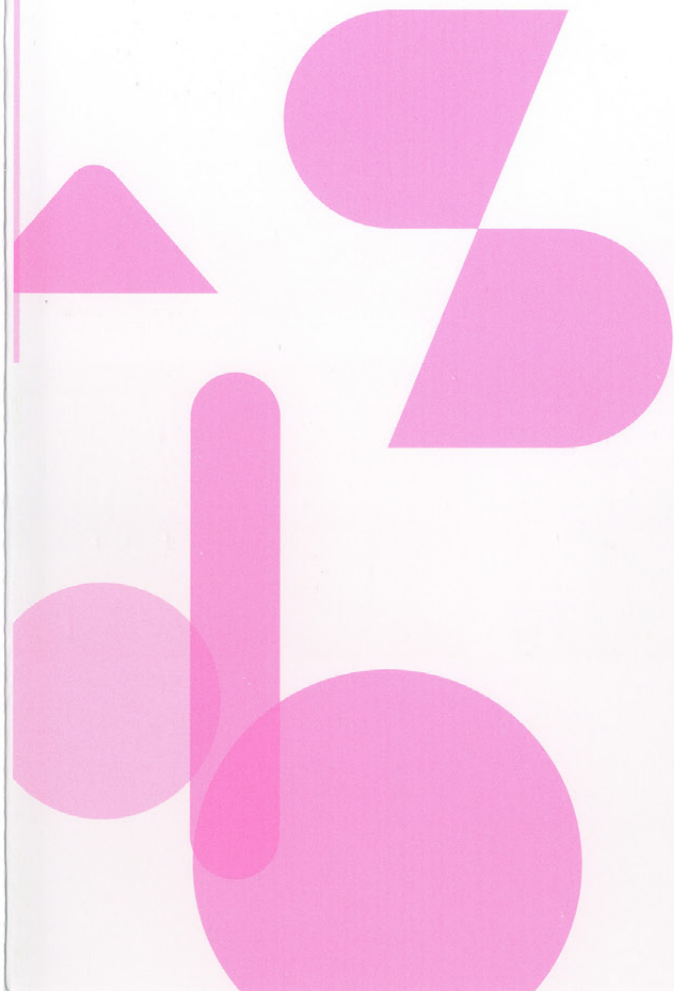
一体の人形が少女と出会い、彼女と共に生き、ふれあい、感情
というものを知る。

One doll meets a girl, lives with her, communicates with her, and
discovers feelings.



CGI course

亀山千尋 Chihiro KAMEYAMA
1980年 大阪府生まれ Born 1980 in Osaka



09

Chihiro KAMEYAMA
a bore

つまらない奴
a bore



「つまらない奴」というのは実は誰にでもあてはまることなのではないかなと思います。作品〈つまらない奴〉はめでたしめでたしでは終わりません。見てくれた皆さんが作品に出てくる主人公に私もそういう事があったと共感しつつもこういう風になっては駄目だと強い気持ちになってもらうのが狙いだからです。疲れている人にもう一度強い心を、駄目な友人に相談された時に自分が強くなるように。

I think that "a bore" can apply anybody. This work, *a bore*, does not have a happy ending. The reason for this is I want everyone who sees this work to identify with the protagonist, but at the same time strongly feel that it shouldn't have to be this way. I hope I can be strong when friends in need come to me for advice because I want people feeling down to have high spirits again.

CGI course

高嶋浩 Hiroshi TAKASHIMA

1979年 岐阜県生まれ Born 1979 in Gifu



Hiroshi TAKASHIMA

This Road of Light

10

この道の光
This Road of Light



2005年春、伊奈の弟に会いに伊奈を連れて大垣から沖縄の本部にある島唄居酒屋を目指して車で旅をしました。

40日間の旅は多くの出会いの場であり、特に高知県中村で出会った旅するバンド「サヨコオトナラ」には強い印象を受けました。

これまで出会った人たちと匂いが違う人たち。

僕の知らなかった「サヨコオトナラ」は、その後の旅先々々でもその匂いを残していました。

彼らは一体何なんだろう、という疑問を解決するために夏、僕は再び旅に出ます。

ビデオカメラを持って、四国・九州・沖縄を旅するとこんな感じになりました。

本作品は2006年5月現在、未完成であり撮影継続中。

In spring 2005, I took Ina on a trip to meet her brother and traveled by car from Ogaki to Shimauta Bar, which is situated in Motobu, Okinawa.

Throughout the 40-day trip, there were many places to meet people. I was especially impressed with the traveling band Sayoko Otonara, who I met in Nakamura, Kochi Prefecture.

These people had a different "smell" to the ones whom I have met up to now.

The "smell" of Sayoko Otonara, who I had never heard of, remained even after I traveled to other places. "What are they?" In order to solve this query, I set out traveling again in summer.

When I traveled to Shikoku, Kyushu and Okinawa with a video camera, this is how it came out. The work is current up to May 2006, but is incomplete so the filming continues.

CGI course

村岡朋美 Tomomi MURAOKA

1978年 鹿児島県生まれ Born 1978 in Kagoshima



Tomomi MURAOKA
The place of light

11

光の在り処
The place of light



ある少女が絶望から希望へと本当の自分を取り戻す物語。様々な悩みを抱え、行き場をなくして塞ぎ込む少女。自分の存在すら消してしまいたいと願う。すると、彼女自身の影（少女の鬱屈した思い）に飲み込まれ、本当に存在を消されてしまう。影は、少女が見失っていた、また私達も見失いがちな大切なことを、苦痛を伴いながらも再確認させる。

The story that a certain girl regains true oneself from despair to hope. She holds various worries, loses place to go, and depresses. She wishes that even her existence be erased. Then, her own shadow (The thought in which the girl smoldered) swallows the girl, and existence is erased really. The important thing that the girl was losing sight and we tend also to lose sight of is made for the shadow to be reconfirmed though the pain is accompanied.

DIT course

伊藤晶子 Shoko ITO

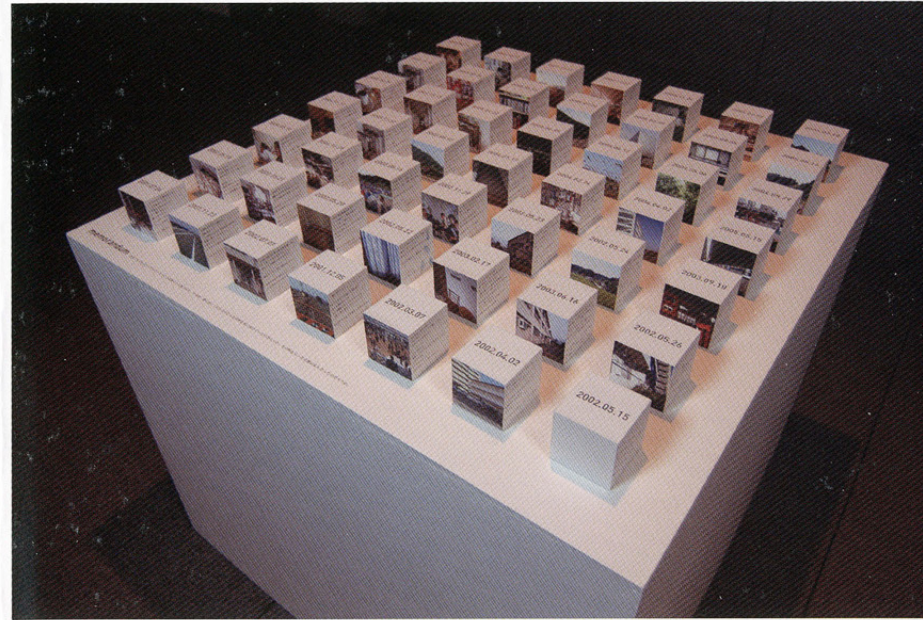
1983年 岐阜県生まれ Born 1983 in Gifu



12

Shoko ITO
memorandum

memorandum



「時が解決してくれる」という言葉があります。時の流れは優しくそして偉大です。たとえ深く傷ついたとしても、それをゆっくりと癒してくれるでしょう。

しかし本当は、その時の流れの中で出会った人達との小さな思い出の積み重ねがそうしてくれるのではないかと私は考えました。そう気がついたとき、些細な出来事でさえも覚えておきたいと願うようになりました。大きな悲しみも小さな喜びも同じように今の自分を形成する必要な出来事だったのです。

ある一人の死によって意識し始めた一日一日。物や景色と自らの記憶のリンク。出会った人々と数々の言葉たち。亡くなってしまった人への弔い。

7×7、49日。

There is the phrase, "time is a cure." Time is gentle and great. Time can heal even deep wounds. But in fact, isn't it the collection of small memories of people one meets within the flow of time that does the healing? When I realized this, I wished I could always remember even trivial events. They are necessary events that shape the person I am now as much as great sadness and small joys. The everyday events after I become aware of them through the death of one person. Things and landscapes and the links to my own memories. The people I've encountered and the few words exchanged. Mourning, 7×7, 49 days for the person who passed away.

DIT course

北澤里奈 Rina KITAZAWA

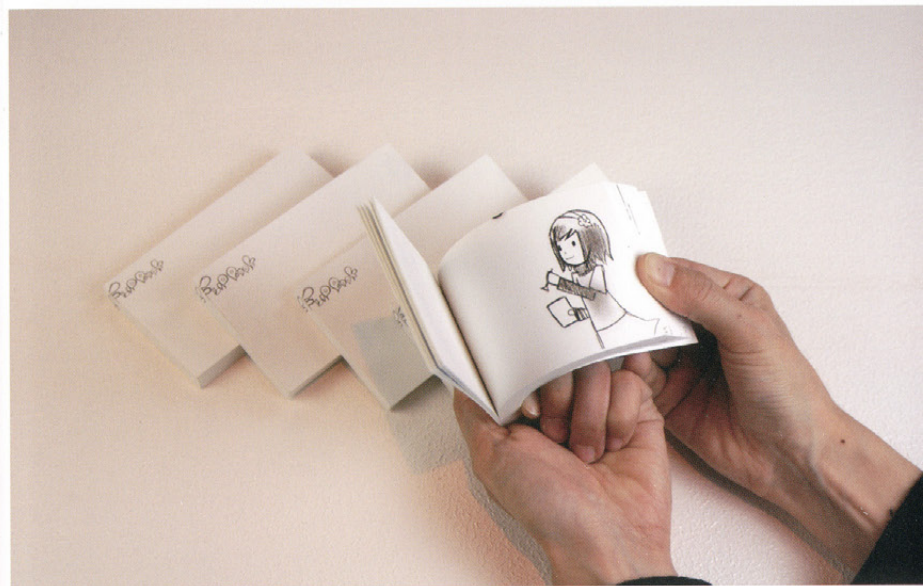
1985年 岐阜県生まれ Born 1985 in Gifu



Rina Kitazawa
FLIP BOOK

13

FLIP BOOK



ショートストーリーのフリップブックを好きな様に並べることで、個人個人が別のストーリーを形成することができます。

Short story flip books that can be arranged in any order to make a different story for each person.

DIT course

鈴木大 Dai SUZUKI

1977年 静岡県生まれ Born 1977 in Shizuoka



14

Dai SUZUKI
Web Design for the Elder

高齢者向けウェブデザイン
Web Design for the Elder



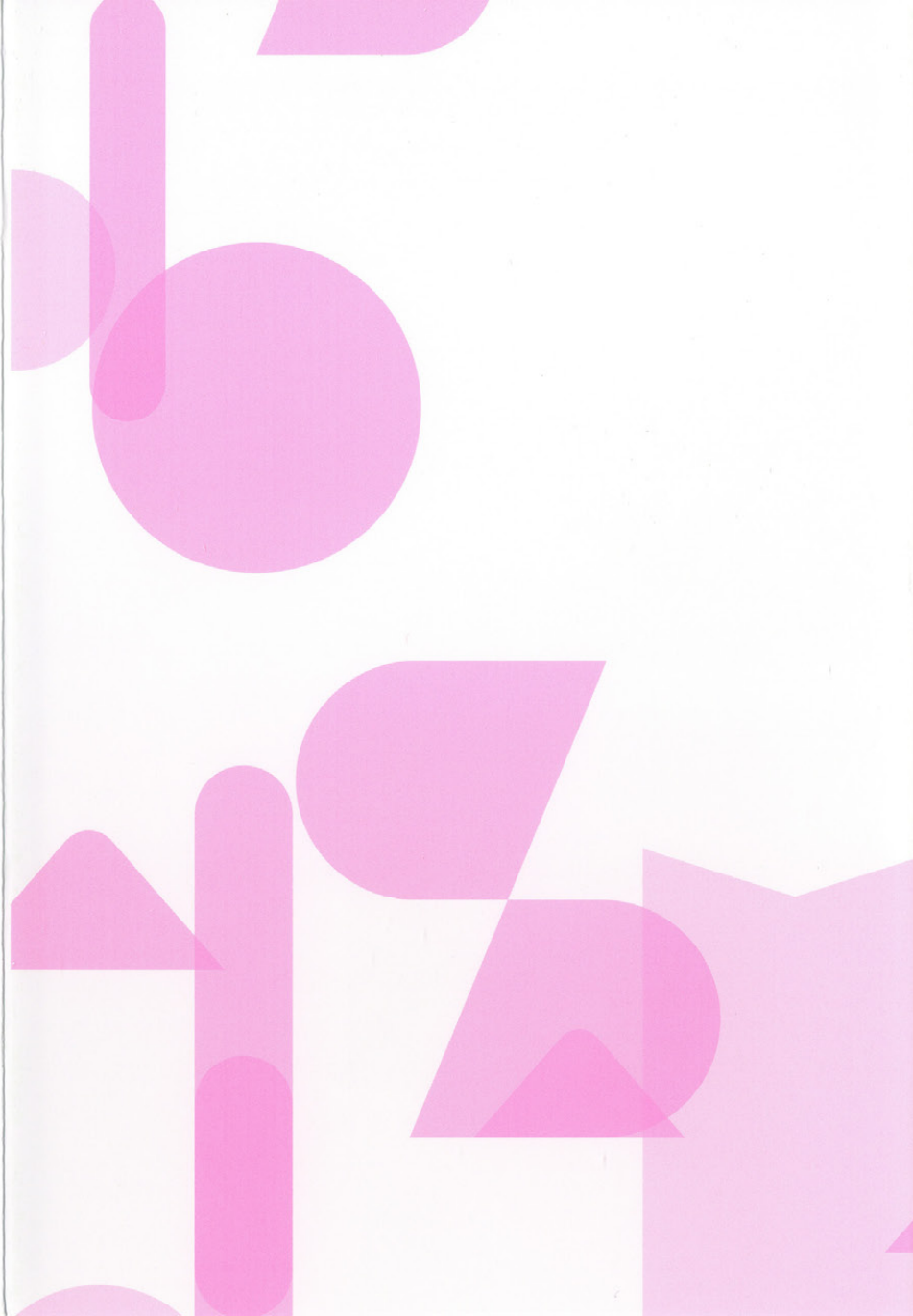
団塊の世代をターゲットにこれからのウェブデザインを考える。この世代の人たちは、今までの高齢者とは異なりコンピュータリテラシーを保持している。そのため、現在のウェブユーザビリティは通用しない。彼らのためのウェブユーザビリティはまだ存在しないのだ。現在のウェブユーザビリティは、依然として高齢者を障害者と同じ枠組みで捉えている。しかしそれでは彼らに満足してもらえない。彼らのための環境設計が必要なのだ。新しい技術を、刺激的なイメージを保持しつつ、彼らがいよいよウェブ環境を設計するためのガイドラインとその実践を行なった。

I conceived of web design targeted toward baby boomers generation known as the "Dankai generation". This generation of people is different from those elderly generations in the past in that they have retained computer literacy. This is why present web usability does not consider the elderly. Web usability designed for the elderly does not yet exist. Current web usability has pigeonholed the elderly with persons with disabilities. But they are not satisfied with that. Environment settings that accommodate them are necessary. Retaining a stimulating image, I used new technology to create guidelines and their application for setting up web environments that they can use.

DIT course

寺脇裕子 Hiroko TERAWAKI

1978年 富山県生まれ Born 1978 in Toyama



15

Hiroko TERAWAKI
DIT GUEST LECTURE DOCUMENT

DIT GUEST LECTURE DOCUMENT



過去のDITゲストレクチャー8人分を本というメディアでドキュメントする。ゲストひとりにつき一冊、最終的には8冊。同じフォーマットを使用し、シリーズものようにデザインは連携させている。編集からデザイン、製本まで一通りの本が出来る行程を全て自分で行った。

The materials of eight past guest lectures in the DIT course are documented and compiled into a book. Each lecturer's materials are compiled into one volume for a total of eight volumes. The books are designed as a series, using the same format for each book. I carry out the entire process of bookmaking, from editing and design to book-binding.

DIT course

中西要介 Yosuke NAKANISHI

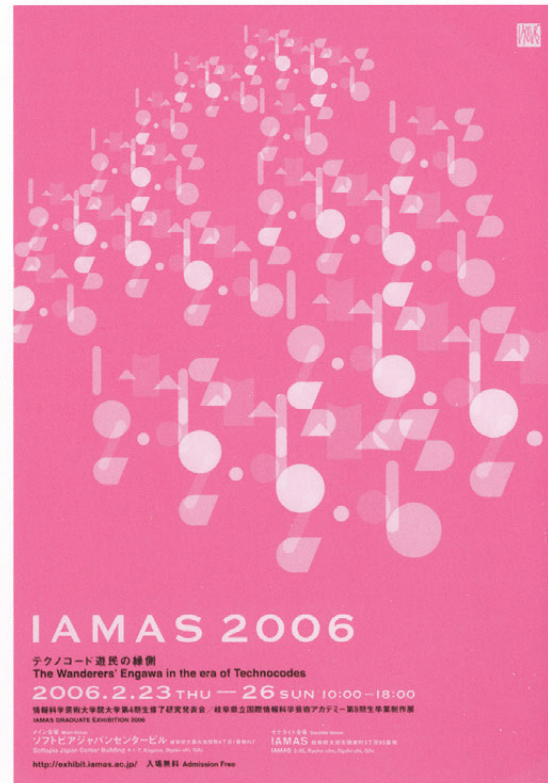
1981年 東京都生まれ Born 1981 in Tokyo



16

Yosuke NAKANISHI
IAMAS 2006 Exhibition Designing

IAMAS 2006 Exhibition Designing



卒業制作としてポスター、チラシ、DMなどの広報物から、会場内のサインや映像上映プログラム、カフェのロゴやメニューなどまでグラフィックデザイン全体を担当しました。また作品ごとに作品カードを配置し来場者がカードを持ち帰ることができるような鑑賞の流れを企画し、カードを収納する箱やカード(全45種)も制作しました。

全ての制作物に統一感を持たせるためにシンボルマークやフォント、色などについて規定したデザインマニュアルをあらかじめ準備しました。

For my graduate work, I supervised all graphic design works from the promotional materials such as posters, flyers, DM, etc. and the signs in the venue and filming program, as well as the café logo and menu. Further, I planned the flow of viewing works by placing an artwork card at each work for visitors to take home, and I also made a card-collecting box as well as the artwork cards (forty-five cards in total).

In order to create a sense of unity for all works, I prepared a set design manual for symbols, fonts, colors, etc. in advance.

DIT course

西川優子 Yuko NISHIKAWA

1986年 滋賀県生まれ Born 1986 in Shiga



17

Yuko NISHIKAWA

travel sketch

たびにつき
travel sketch



本作りの行程をすべて自分で言い、一冊の本を作り上げる事に焦点をおき制作に取り組みました。コンテンツは、2005年の6月に経験した初めての海外旅行。この特別な思い出を「手元に置いておく」という思いのもと、わたし達の生活の中で最も身近にあるメディアが“本”であると考え、今回は本にまとめようと思いました。

サイズはA5のヨコ綴じ。装丁は「森と湖の国」と呼ばれているフィンランドをイメージしてデザインしました。

I focused my production on performing the entire bookmaking process myself to make one book. The content is my first trip abroad in June 2005. I wanted to keep these special memories at hand, and I thought that the medium that is closest to us in our everyday lives was the book, so I decided to compile these memories in a book.

The book is size A5, written horizontally. The bookbinding was designed in the image of “The land of forests and lakes” as Finland is called.

DIT course

加藤修大 Shuta KATO

1982年 神奈川県生まれ Born 1982 in Kanagawa

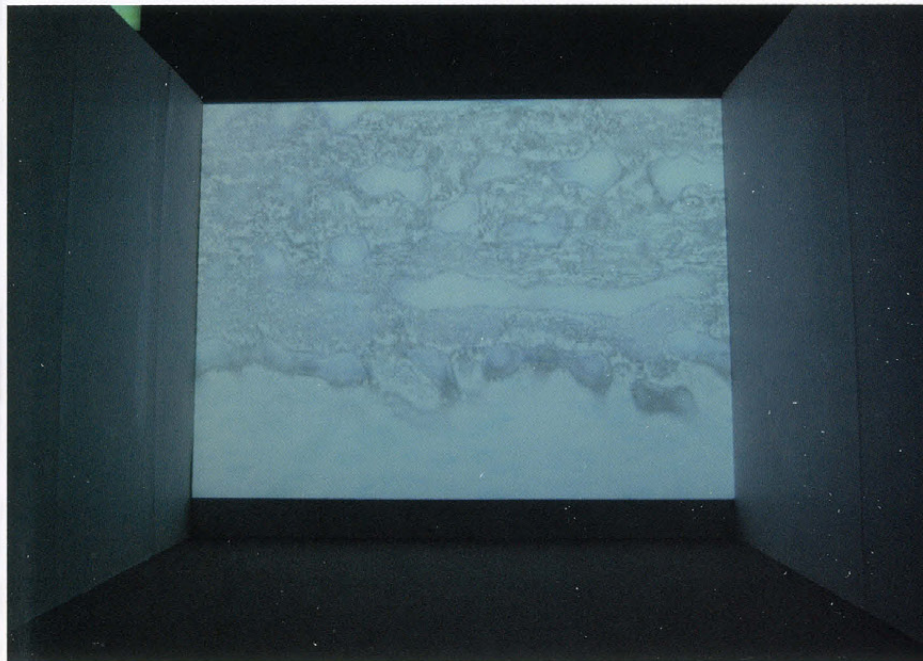


18

Shuta KATO

Memai

めまい
Memai



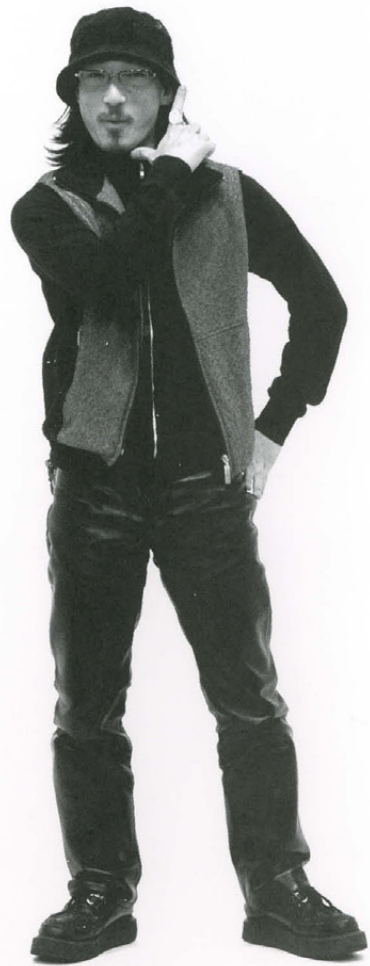
この作品は波と光を素材にしたビデオ・インスタレーションです。現実と虚構の境界線が曖昧になり、ある種のトランス状態に陥り、めまいや吐き気を起こす事がテーマになっています。点滅する光とその中をうごめく波によって平衡感覚を失ったり、意識が遠のいていたり、本当に吐き気を伴ったりと、鑑賞者の身体に直接的に影響を及ぼすような作品にしたいと考えました。生々しい揺らぎを感じていただきたいです。

This work is a video installation using material from waves and light. The theme of the installation is blurring the line between reality and fiction, pulling people into a kind of trance, and making people feel dizzy and nauseated. I made this work wanting to have a direct effect on the visitor's body by making them lose their equilibrium, feel their consciousness drift away, and really feel nauseated through the use of pulsing lights and rolling waves. I want them to feel raw fluctuation.

DSP course

柴部健 Ken SHIBABE

1979年 岡山県生まれ Born 1979 in Okayama



Ken SHIBABE
No Name No Print My ...

19

No Name No Print My...



社会に乱発する電波、私達を管理しようとする見えない物の存在をテーマに制作した。私達の身体は住基ネット、GPS、タグなどで管理される世の中になって来た。それは私達の身体を物としてしか社会は見えていないのではないかと疑問に思う。ネットワークによって管理されていく不安を感じて欲しい。自分を物としてしか見ない社会が、身体を偽物化し、管理している事も。「見えない所で看板化する身体、管理されようとする身体(偽物化する身体)」、「ブランドショップの前を通るとロゴが表示(自分には分らない)」、「社会、メディアがコントロールするイメージ」、「自分の意志に反して表示されるロゴ(他の物が干渉して来ている感)」、「ロゴ化する社会」をキーワードにしている。

I produced work themed on, the existence of excessive radio waves in society, that we cannot see yet try to control. The world has reached a state where our bodies have become managed through Resident registry network, GPS, tag, etc. And this rises up an uncertainty as to whether society only sees our bodies as objects. I want people to feel anxiety about being managed by a network. Society sees us as objects, but it also makes bodies fake and controls them. Keywords are as follows:

Billboard bodies advertising unnoticed, bodies being controlled (the faked bodies), logos display when walking past brand shops (without knowing), images that control society and media, logos that display against one's will (sensing interference from other objects), and the logo-oriented society.

DSP course

白井陽子 Yoko SHIRAI

1981年 大阪府生まれ Born 1981 in Osaka



20

Yoko SHIRAI
Stormy Flowers

花荒れ
Stormy Flowers



昆虫に花粉を運んでもらうために、美しく進化を遂げた虫媒花と人間に共通点を感じ、花が肌荒れを起こしている姿を創造しました。肌荒れは摂取している食物や生活習慣、精神的要因がほとんどで、人間の内側が表れていることが多く、花が肌荒れしている様子を見たものは花にあるはずのない心情を読み取るうとします。花の美しさに対する嫉妬もさることながら、このような花の心情を表出させたかったのです。もちろんそれは人間の一方的な思い込みであり、想像です。しかし、自らと同じ悩みを持つ花に鑑賞者は共鳴し、再び自らの内側にある悩みに気づくのだと思います。

I feel a commonality between humans and entomophilous flowers, which have progressed toward beauty to be pollinated by insects, which is why I created skin disorders in the flowers. The cause of skin disorders is mostly related to the nutrition that people intake and the psychological effect that people have. More than just jealousy toward the beauty of flowers, I wanted to expose the inner feelings of these kinds of flowers. Of course, this is just one-sided human speculation, imagination. However when one sympathizes with flowers that have the same worry as we do, one is aware again of the inner conflict in one's self.

DSP course

長島勇太 Yuta NAGASHIMA

1979年 東京都生まれ Born 1979 in Tokyo



21

Yuta NAGASHIMA
A chronicle of the garden

A chronicle of the garden



この砂と玩具を使って、箱の中に
何でもいりから作ってみてください



現代に生きているわたしたちは、自分の行動が見えない「何か」によって操られているのではないかと、感じることもあるのではないのでしょうか。そこで、もし仮に自分が人形のように「何か」に操られていると考えるのであれば、それは同時に、自分以外のすべてのものも、やはりその「何か」によって操作され、無意識的に、自動的に、振るまわっていると考える方が自然かもしれません。そして自分を含むそれらすべての自動的な振るまいや複雑な運動の連鎖が積もりに積もって、時代や歴史と呼ばれる物語を強制的につくり出しているのではないのでしょうか。過去から現在へ至るまでに存在した膨大な数の「わたしたち」は、その巨大な「何か」の手から一瞬でも逃れることはできないのです。

Living in our present day, we may get the feeling that our actions are manipulated by invisible "something". If so, it may be natural to assume that all others are also being manipulated like dolls by this "something" and that we are completely behaving unconsciously in an automated way. Further, these automatic behaviors and complicated movements are continually updating the chronicle called age and history. And it's automatic behavior and movement of linkage continue to update a chronicle called history and epoch by compulsion. We, who have existed through an endless number since ancient times, cannot escape from this huge "something" for even a moment.

DSP course

山岡加尚 Kanao YAMAOKA

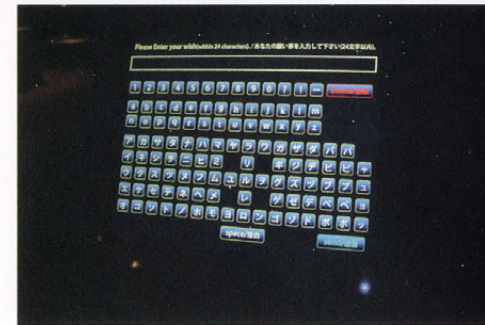
1979年 岡山県生まれ Born 1979 in Okayama



22

Kanao YAMAOKA
When you wish upon a star.

ほしにねがいを
When you wish upon a star.



鑑賞者の願い事を専用端末からメッセージ情報として送信してもらう。その情報は白い円の点滅情報に変換され、プロジェクタによって星に模した40個程度の天井から吊るされた小さな球体のオブジェクトにメッセージ毎に投影される。オブジェクトを望遠鏡の外観を持ったウェブカメラで覗き、点滅パターンを解析する事で文字情報に変換され、近くに設置されたモニタに実際の映像と共に映し出される。

The visitor sends a wish through a special terminal in the form of a message. This information is converted into data in the form of a blinking white circle. The information is then projected onto about forty round objects made to look like stars hanging from the ceiling one message at a time. The user then looks through a web camera modified to resemble a telescope to view the objects. The blinking pattern is analyzed and converted into characters, which are displayed on a nearby monitor along with a real movie.

機材協力：GOKOカメラ株式会社 <http://www.goko.co.jp>
Support：GOKO CAMERA CO.,LTD.

DSP course

林洋介 Yosuke HAYASHI

1982年 滋賀県生まれ Born 1982 in Shiga

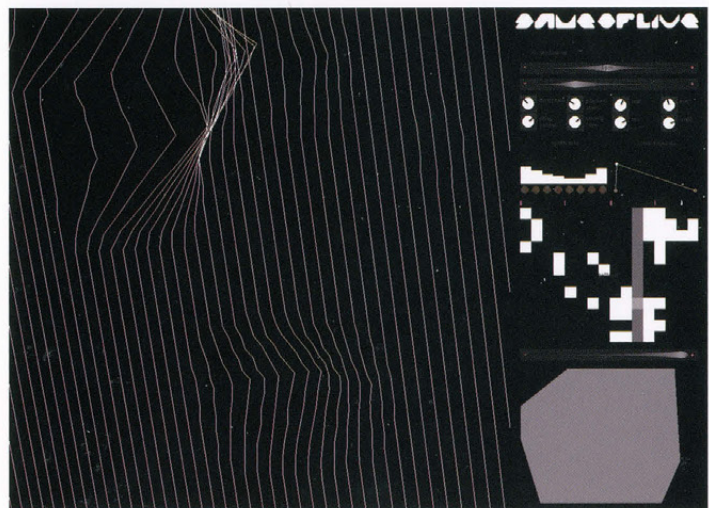
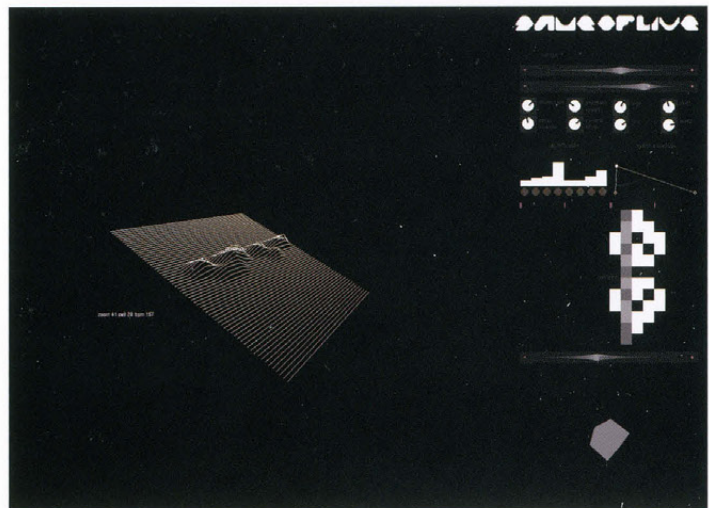


23

Yosuke HAYASHI

The game of live

The game of live



ライフゲームのルールを利用し、音楽作品を生成するアプリケーションソフトを制作しました。リアルタイムに生成される音響によって、無限のパターンを作り出します。インタラクティブに変化させることも可能ですが、一つのパターンのみを生成させて、独自のグラフィックスコアとしても成立することを目指しています。

I created application software that generates musical works by using the Game of Life rules. Limitless patterns are created through sounds created in real-time. It is also possible to make changes interactively, and the goal is to establish a unique graphic score through a specific pattern.



DSP course

三宅ヤスコ Yasuko MIYAKE

1979年 岐阜県生まれ Born 1979 in Gifu

24

Yasuko MIYAKE

wait for...

待つ
wait for...



水を張った透明な容器を用意し、役者は水の中に足を突っ込み演技する。水の変化をセンシングすることで、待っている何かに対する心の動きを表現したいと考える。大音量で雨音が流れる中、役者は容器の水に足を突っ込み、一人芝居をする。容器の水が激しく動く程、雨音は小さくなる。雨音は日常の音、心の泉に降り続く雨の音である。現実を生きる中で、ずっと心の奥に湧いていて、表面にはあまり現れて来ないが、泉に雨は降り続き、ふとした時に呼び起こされ、意味付けされる。もしかしたら名前が付けられたとたん、その泉は消えてしまうのかも知れない。自覚があってもなくても、そんな心の泉の揺れを観せられたらと思う。

Preparing a transparent container filled with water, the actor places both feet in the water and performs. By monitoring changes in the water through sensors, I want to express the movements of the mind waiting for something. The actor submerges both feet into the water and performs a one-person act to the loud sound of raindrops. When the water in the container moves violently, the sound of raindrops becomes quiet. The sound of the rain is the sounds of everyday, the sound of rain falling ceaselessly into the fountain of the mind. As we live in reality, a fountain in the depths of our minds is always springing forth, and though the fountain may not surface often, rain falls ceaselessly on it until suddenly it is called forth and given meaning. Perhaps once the fountain is given a name it will disappear. Whether the visitors recognized it or not, I would like to show the wavering of that fountain in the mind.

STUDIO 1

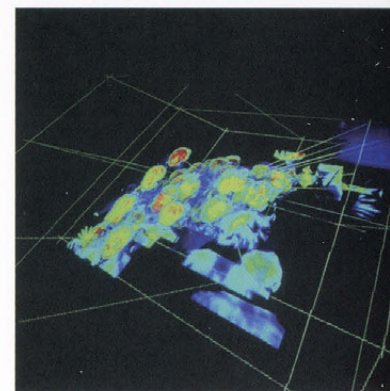
大倉太一 Taichi OKURA

1981年 京都府生まれ Born 1981 in Kyoto



Taichi OKURA
signscape

25



自分のことを自分はどこまで知ることができるのだろうか。
私は未知なる自分に興味を抱き、その自分になりたがっていたりする。私の中に存在する不規則で興奮したマグマの塊は、言葉という記号を纏うことなく脳と身体を刺激し続けている。その無秩序な興奮のエネルギーを「像」として心のなかに想いえがき、イメージを成立させ、私は「私」を発見する。
〈signscape〉は衣服や化粧などの身体にまわりつく記号を身体の内側に存在するエネルギーによって破壊し、意味が複雑に絡み合ったこの世界から「私」を脱出させる。
そこに現れた「私」は私にとってどこまでも純粹で、そして静かに、力強く存在することだろう。

How much do I get to know myself?

I am interested in and wanting to become the "I" that is unknown to myself. The mass of irregular and explosive magmas inside of me is stimulating my brain and body without wearing the sign of language.

The energy of this mass is imagined as an "Image" let the "Imaginal" to be formed. Then I discover "I".

signscape destroys the signs I mean, the signs of clothes, make-ups, and let "I" escape from the world where signs and meanings are crosswired.

The "I" that I discover there appears to me as a pure, quiet, and powerful existence as ever.

26



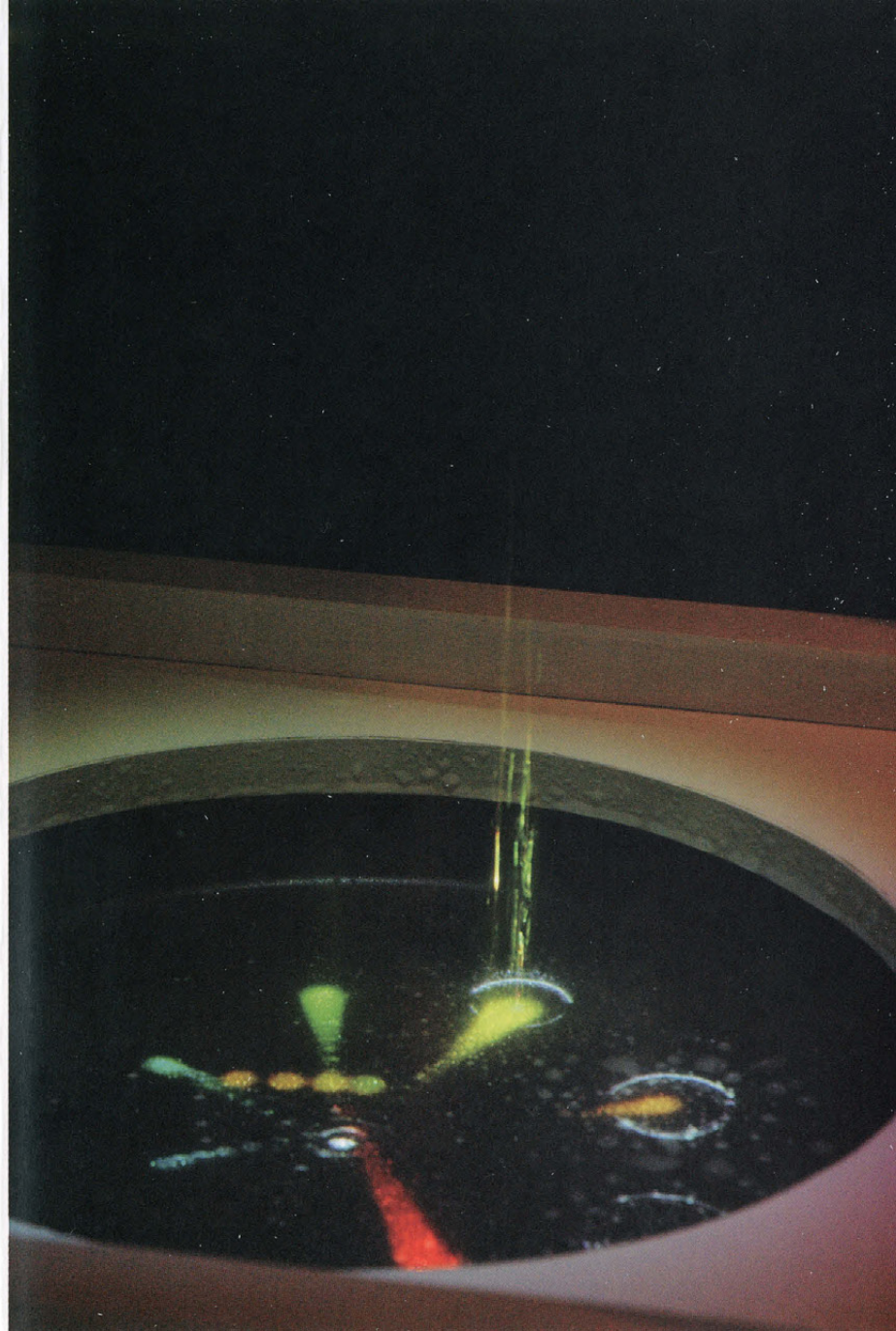
STUDIO 1

神里亜樹雄 Akio KAMISATO

1979年 沖縄県生まれ Born 1979 in Okinawa

AKIO KAMISATO
Drop

Drop



〈Drop〉は、水の三態変化の一過程である、水が水蒸気へと気化する現象と映像の現象性を組み合わせる事により、新たな表現形式を提示する試みとして制作したインスタレーション作品である。プロジェクタから発せられる質量を持たない不規則な光の運動が、降ってくる水滴と同調し、気化すると同時に発生する熱、蒸気、音といった現象により、あたかもその映像が現実世界へと気化し、溶け込むような体験を演出する。

Drop is an installation work created as an attempt to present a new expressive form by integrating the phenomenon of water being vaporized, one process of the three state-changes of water, with the phenomenon of video. The irregular movement of massless light emitted from the projector synchronizes with falling water drops, and through the phenomena of heat, steam, and sound generated with vaporization, an experience as though the video vaporizes and merges into the real world is produced.



STUDIO 1

國原秀洋 Yoshihiro KUNIHARA

1977年 広島県生まれ Born 1977 in Hiroshima

27

Yoshihiro KUNIHARA

faceroïd



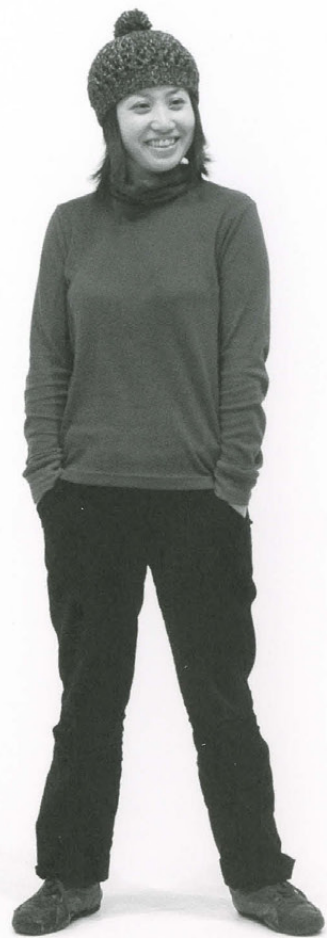
集団における個、個における集団、個は集団に帰属し、また集団は個により構成されている。この個と集団の関係は密接に相互に影響しあい構成されている。社会における個人もまた、その関係に類している。このインスタレーションはboidなどにみられる群行動のアルゴリズムを使用し、プロジェクションされている各々の顔の視線に適用させている。こうすることによって疑似的に社会の中の個人の視線を作り出し、個々の視線の動きから生まれる全体の視線の動きを作りだしている。また、プロジェクションされた各々の顔の視線は鑑賞者に影響されるようになっており、自分と社会の視線の関係をも構成の要素として表現してみた。

The individual in terms of the group, and the group in terms of the individual: The individual is assigned to the group, and the group is structured out of individuals. The relationship between the individual and the group is one wherein the two closely influence each other. The relationship between the person and society is similar. In this installation, algorithms of flock movement found in /boids/ are applied to the lines of sight of each of the faces projected on screen, thus creating a line of sight for each person within the pseudo-society, and a collective line of sight comprised of the movements of the lines of sight of each person. Further, the lines of sight for each of the faces on screen is affected by the viewer, thus expressing the elements of structure in the relationship between one's own line of sight and society's.

STUDIO 1

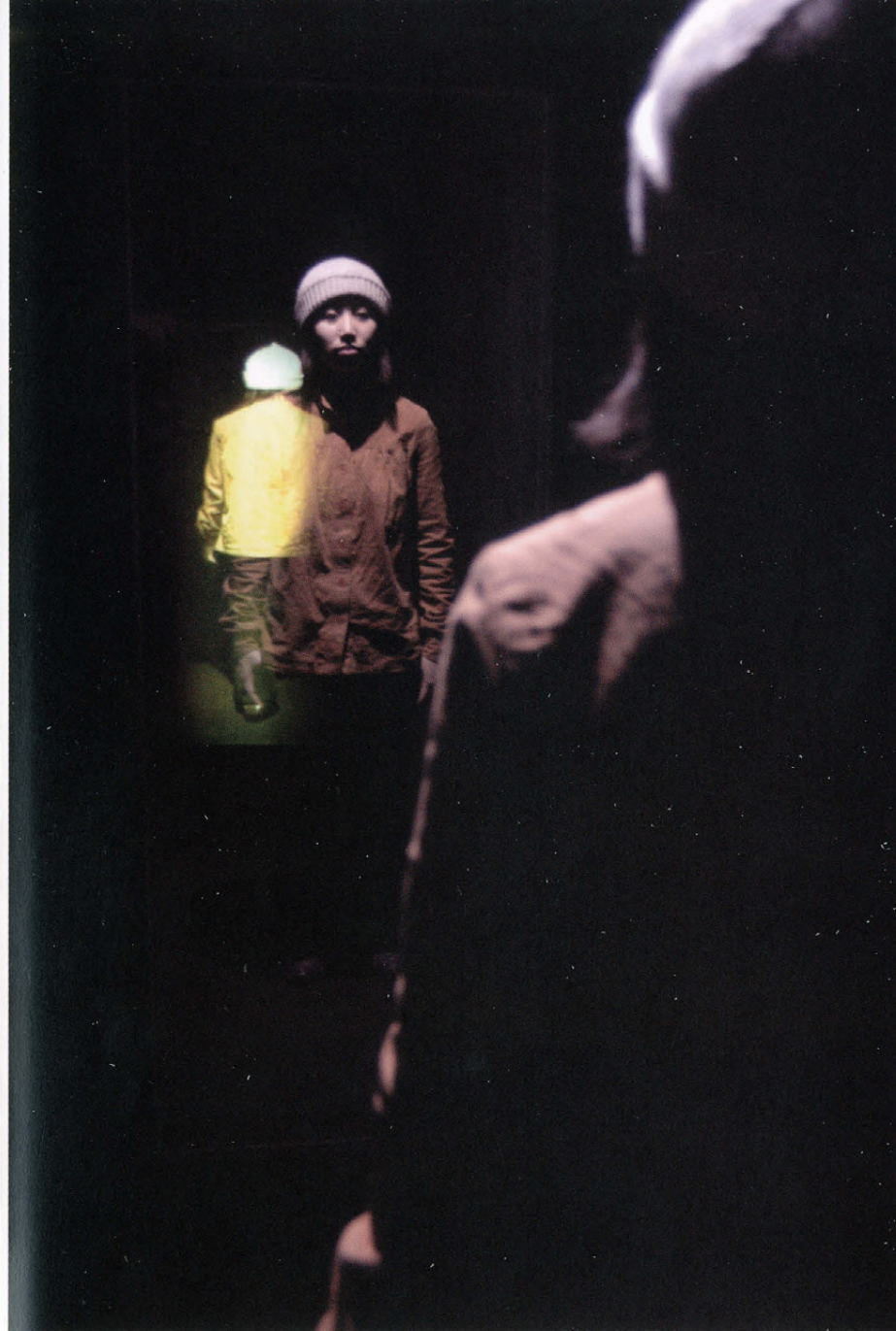
小西七重 Nanae KONISHI

1980年 兵庫県生まれ Born 1980 in Hyogo



28

Nanae KONISHI
space 04



「影おくり」という遊びがある。晴れた日に地面に落ちる自分の影を20秒ほどじっと見つめ、次に空を見上げると空に白く自分の像が映って見えるというものだ。私は子供の頃、この遊びに他の影を使った遊びとは違う奇妙な感覚を抱いていた。子供はよく「影が私の後をついてくる」「鏡が私のマネをする」といった言い方をする。これは自分の像が、自分の後ろにいるような感じ方をしているからではないだろうか。私が潜在的に意識しているであろう「私」の像と目の前に現れる「私」の像を比較することによって「私」の像は「私」でなくなる。私はその体験を可能にする空間と、体験によって見えるものに興味を持っている。

In the childhood game called Kageokuri, one stares at the shadow of oneself on the ground for 20 seconds in a bright day, as one looks up, the reflection of one's image can be seen in the sky. When I was a child, this shadow game was different and stranger than others. Children often say, "The shadow's chasing after me," and "The mirror is copying me." Perhaps, this is our image that we feel behind us. As I compare the image of I that appears in front of my eyes to the image I that I potentially aware of, the image of I is perceived differently to the original I. I am interested in spaces where it is possible to this kind of experience, and in the things one sees through this experience.

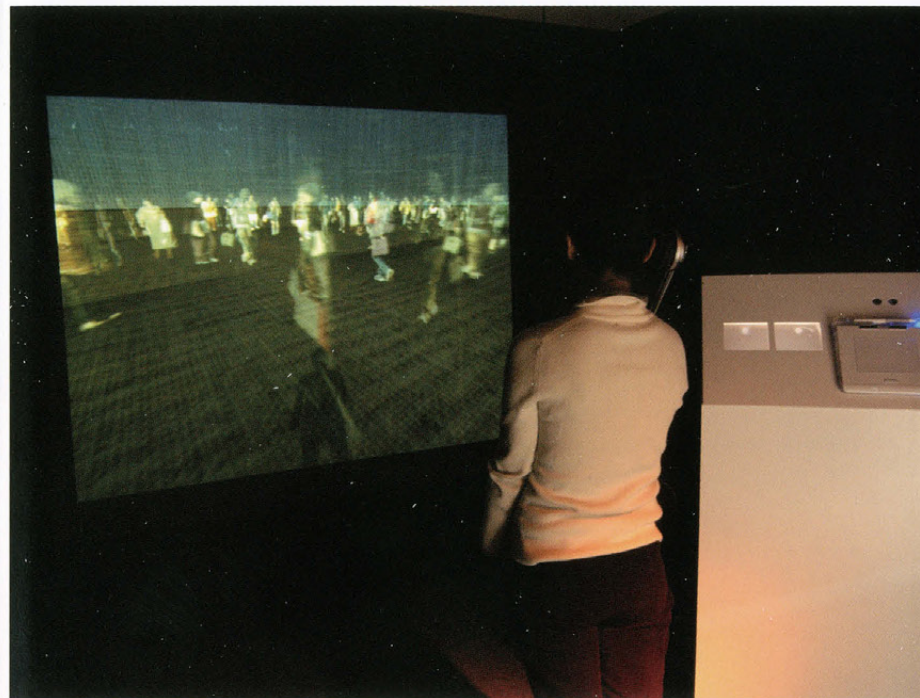
STUDIO 1
里見美香 Mika SATOMI



29

Mika SATOMI
Life O;

Life();



私たちには自由に選択する機会があるのでしょうか？

世界を知覚する方法として私たち、またあらゆる生物を構成要素とする一種の複雑系システムであるとみなすことができます。

世界は私たちの知識を超えた時限で決定論的であるとも、また私たちには自分の意思によって選択することができるとも信じることができます。

しかしそれさえも決定された範囲の中であるかも知れません。私たちは強力な規則で支配された複雑なシステムの無力な元素にすぎないのです。

しかしそう考えた後で再び世界を眺めて下さい。それらの個々の元素の美しさ、世界の素晴らしさを感じる事ができますか？

Do you have a chance to choose freely?

One way to perceive life is to perceive it as a kind of complex system, in which we are elements, beside other creatures. "Life" is deterministic beyond our knowledge. We may believe that. Or we believe that we have a chance to choose with our will, but maybe this will is within the range of some determination. We are powerless elements in a big complex system governed by powerful rules.

But then again look at "Life". Do you see how stunning these elements are? Do you feel how wonderful the life is?

STUDIO 1

竹谷康彦 Yasuhiko TAKEYA

1959年 岐阜県生まれ Born 1959 in Gifu



30

Yasuhiko TAKEYA
Peeping Box 2006

Peeping Box 2006



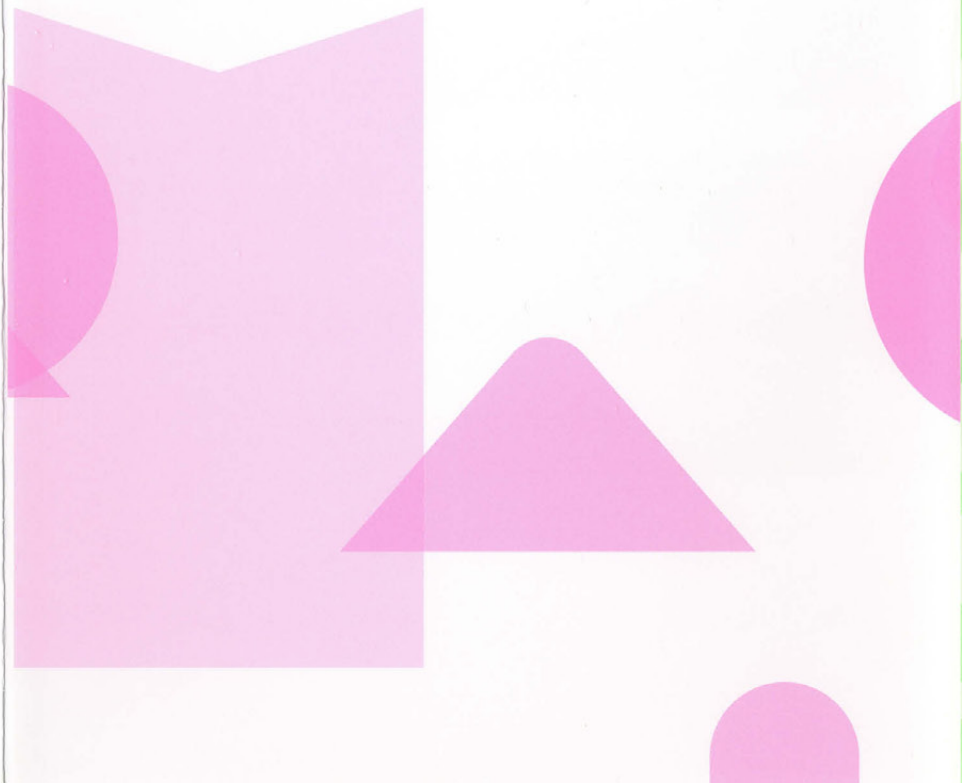
市販の材料だけで位置検出のできるシステムの制作と、その応用としてメディアアートコンテンツを制作しました。位置検出は赤色LEDを反射する再帰性マーカ―をウェブカメラで取得することで、三次元位置をリアルタイムに取得します。OSC (Open Sound Control) でネットワーク接続されたビューワーで、窓から覗き見た室内を表示し、視点移動による室内観察を行うことができます。仮想生物体が室内で行う行為が何かを観察・想像することにより、自己の好奇心と罪悪感のはざ間にある心の動きを捉えたいというテーマでコンテンツを制作しました。

I created a system capable of positional detection using only commercially available materials and the system application media contents. For the positional detection, a web camera captures a marker that reflects red LED to acquire a three-dimensional position in real-time. The inside of a room as seen from the window is displayed on network connected by OSC (Open Sound Control). By shifting one's line of sight, it is possible to inspect the inside of the room. I created the contents of a virtual creature whose actions within the room are the object of observation and imagination in an effort to capture the state of one's mind on the brink between curiosity and guilt.

STUDIO 1

長尾陽介 Yousuke NAGAO

1979年 千葉県生まれ Born 1979 in Chiba



31

Yousuke NAGAO

Recommended dish

おすすめ定食
Recommended dish



人間は遠い昔から道具を生み出し、自己を拡張することで豊かな生活を手に入れてきた。今日では、テクノロジーの発達によって目まぐるしい速さで新しい道具が生まれている。それとともに人間と道具の関係は変化を続け、そのスピードは人間が適応するのに勝るほどの勢いである。しかし、そもそも人間にとって道具とは何なのか、どんな存在であるべきなのだろうか。本作品では、能動的に人間に対してアフォードする「食器」を通し、食事という人間が生きる上で不可欠なシチュエーションの中で、人間と道具との新たな関係性について体感させる。

Inventing tools since long before, we have obtained affluent circumstances and have expanded ourselves. Today, new tools appear at a bustling speed through the development of the technology. Simultaneously, the relation between human and tools keeps changing, and the speed of change is faster than humans can adjust to. However, in the world, what are tools according to humans? How should tools existence for man? In this work, we experience a new relationship between man and tool by eating with these active "dishes".

STUDIO 2

太田崇徳 Takanori OTA

1970年 静岡県生まれ Born 1970 in Shizuoka



32

Takanori OTA
LNL



作品について

音楽作品〈るんる〉は、アルゴリズムを用いて自動作曲するソフトウェアが制作され、コンピュータ・シミュレーションが行われたコンピュータ音楽です。

作品テーマ

「人は、死ぬために生きる。人は、生きるために死ぬ。」我々は、いつか肉体を失う運命の中で生きています。私は、自分が死ぬことを想像するだけでも非常に恐怖を感じます。しかし「生」は、「死」がなければ存在しません。この二つが一体となって機能する我々は、「生」と同じくらい「死」についても考える必要があると思われま。私は、たとえ生命が肉体を失っても、輪廻転生の躍動する力が魂に存在することを信じています。現実の中で待ち受ける「死」を想像することによって、生きることの意味について考えられるのではないのでしょうか。音楽作品〈るんる〉は、二つの楽曲からなる連作歌曲です。第一部の楽曲は『フィフ』と呼ばれ、第二部は、『るんる』と呼ばれます。単旋律の楽曲『フィフ』は、一つの生命体の生きる力が表現され、「生」が意味されています。第一部と第二部の楽曲の間に、必然的に起こる沈黙は、「死」が意味されています。複旋律の楽曲『るんる』は、肉体を失った魂が空気となり他の魂と交わったり離れたりしながら輪廻転生を求める力が表現され、「死後の生」が意味されています。

Work title

The musical piece *LNL* is computer simulated computer music created by software that automatically composes songs using algorithms.

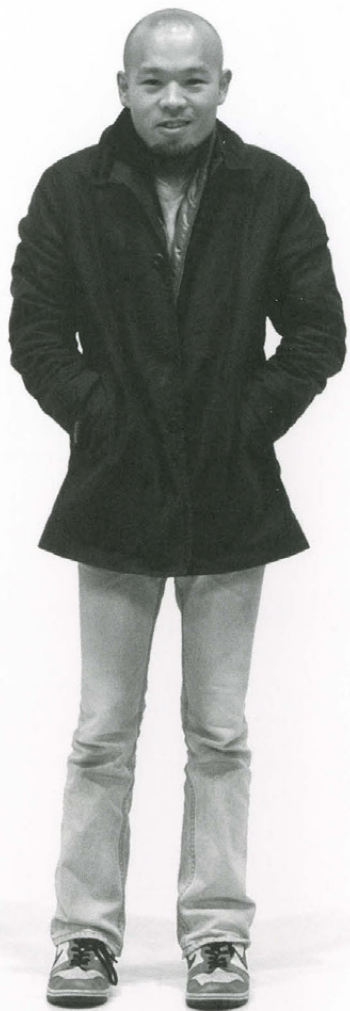
Theme for work

"One lives to die. One dies to live." We live with the fate of eventually losing our physical bodies. I feel terrible fear just by imagining myself dying. However, "Life" cannot exist without "Death." For us, these two function in unison, and we should think about "Death" as much as we do "Life." I believe that even when our lives lose its physical body, our spirits have the power to reincarnate. It is arguable that imagining the death we await in reality allows us to think about the meaning of life. The musical piece *LNL* is a sequential song consisting of two musical compositions. The first composition is called "fyf," and the second "LNL." "fyf" represents "Life," and the monophonic melody expresses the power to live one life. A silence that inevitably occurs between the first and second composition represents "Death." "LNL" represents "life after death," and the polyphonic melody expresses the power of metempsychosis through the process of souls mixing and separating.

STUDIO 2

西脇直毅 Naoki NISHIWAKI

1977年 大阪府生まれ Born 1977 in Osaka



33

Naoki NISHIWAKI

touch sensation #2

「接触感」の記録の映像2
touch sensation #2



人の共感や反感を言葉やしぐさで伝えることなしに感じにくい痕跡を直接的に感じとることで理解するようなことであるのかもしれませんが。例えば、何かに感動して胸が熱くなるという言葉があります。あるいはあの歌が胸にしみるという言葉があります。しかしある人にとっては熱くなるということや胸にしみるということは比喩でもなくいまだ知覚しにくい空気中の痕跡を熱く感じることで相手の気持ちを察することがあるのかもしれませんが。またその時、距離の近いことや遠いことは問題ではなく、地球の裏側にいても感じとれるようなものなのかもしれませんが。そのようなことを感じられる女性はたいへん魅力的なのではないかということ。

Perhaps this is like knowing how to understand traces that are difficult to feel without expressing human sympathy or antipathy through words and gestures by directly feeling the traces. For example, one could say, "I am moved, and a fire burns within my breast." Or once could say, "This song penetrates deep inside my chest." But perhaps some people could infer the other person's feelings of "burning in their chest" or "penetrating their chest" by literally feeling the barely perceptible traces in the air. Further, this might be possible for both near and far places, even being able to grasp these feelings across the globe. I think a woman who could feel that way would be very alluring.

STUDIO 2

田中信雄 Nobuo TANAKA

1976年 愛知県生まれ Born 1976 in Aichi

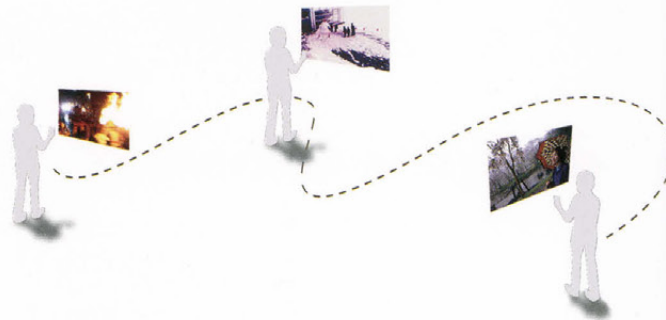
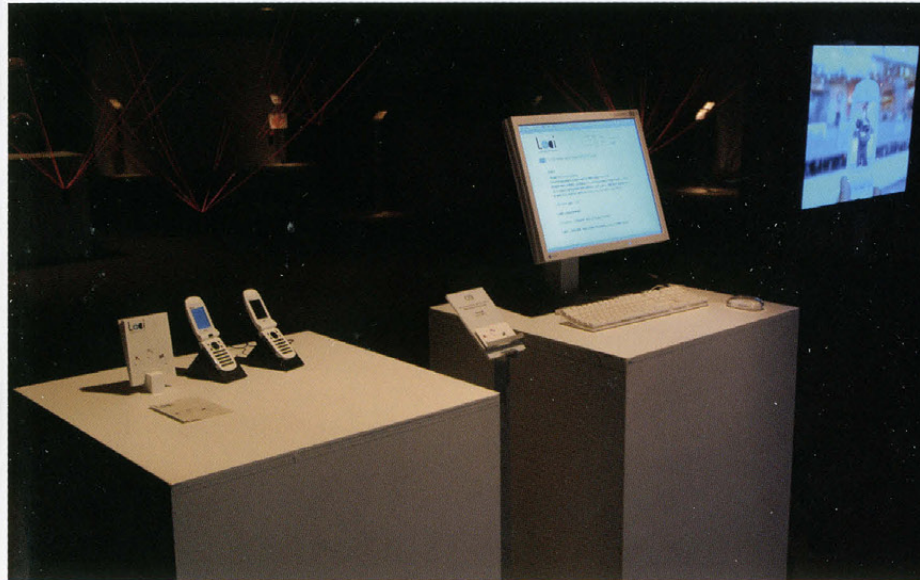


34

Nobuo TANAKA

Mobile Video Archive System

Mobile Video Archive System



Loci (ロキ) は地理的な映像アルバムで、場所に記憶としての映像を保存するシステムです。映像撮影には携帯電話のムービー撮影機能を使い、位置情報とともにムービーをサーバに送ることで擬似的にその場所に保存します。ユーザが再びその場所に訪れたときに位置情報をトリガとしてそのムービーを、その場所で見ることができます。これを家族、友人、恋人などと共有し場所を通したコミュニケーションを実現することを目的としています。

特徴のひとつとして、映像というメディアによる記憶の想起だけではなく、その場所固有のにおい、風景、道り、変化する歴史をも記憶を想起するメディアとして取り込むことにあります。また、個人的な記憶のモニュメントとして、未来へのメッセージとして、映像がより身近な存在として、その人にとっての特別な場所を作り上げていくことをイメージしています。

Loci is a geographical video album, which stores video as memories of places. The video recording function on mobile phones is used and location information sent to the server with the video, virtually saving it to that location. When the user returns to that area, the location information triggers the video, which can then be seen at that area. The objective is to share videos with family, friends, loved ones, etc. and to realize communication through locations.

One feature of Loci is that video media is used not only for memory recollection, but also to infuse the inherent smells, scenery, roads, and changing history of an area as media for memory recollection. Further, I envision video becoming more accessible as monuments to personal memory and messages to the future, and creating special places for people.

Mobile Video Archive System

<http://iambbsmac.iamas.ac.jp/map/php/>

STUDIO 2

田中信雄 Nobuo TANAKA

1976年 愛知県生まれ Born 1976 in Aichi



35

Nobuo TANAKA
Okinawa

Okinawa



これは日系三世のブラジル人であるマルシア・ヴァイツマンが、かつて祖母の住んでいた沖縄を探す旅の記録である。私はマルシアとともに家族を探す中、行く先々で沖縄の傷跡に触れた。その傷跡はいまも沖縄の人たちの心に刻まれ、日本人としての自分に問いかける。

This work is a record of third-generation Japanese-Brazilian Marcia Vaitsman's journey to Okinawa to find where her grandmother and grandfather lived. While I searched with Marcia for her relatives, I encountered scars in Okinawa wherever we went. These scars are still imprinted on the hearts of people in Okinawa, and they question me as a Japanese person.

STUDIO 2

齊田一樹 Kazuki SAITA

1981年 東京都生まれ Born 1981 in Tokyo



STUDIO 2

三原聡一郎 Souichiro MIHARA

1980年 東京都生まれ Born 1980 in Tokyo



STUDIO 4

むぎばやしひろこ Hiroko MUGIBAYASHI

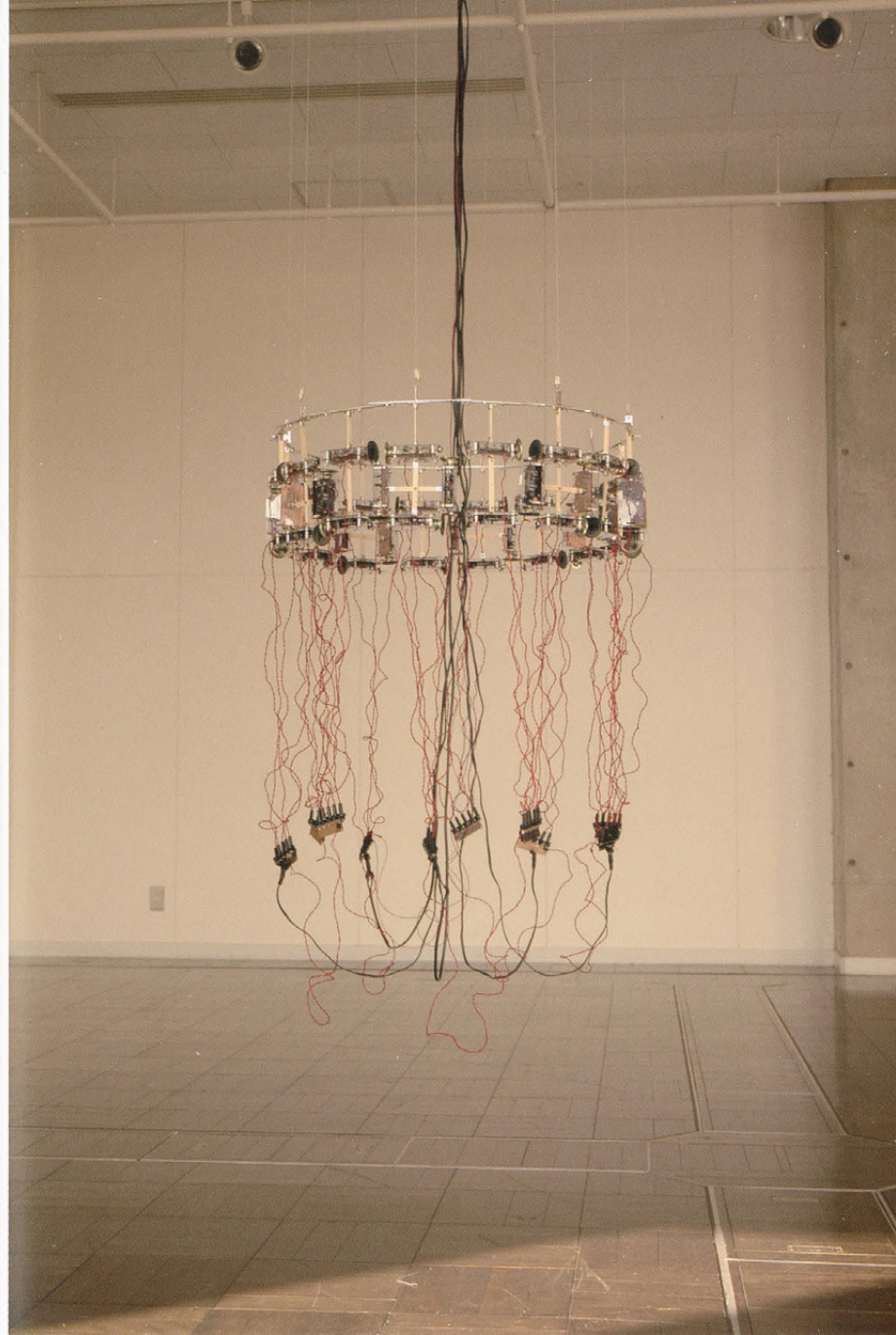


36

Kazuki SAITA, Souichiro MIHARA, Hiroko MUGIBAYASHI

moids

moids



想像してみてください。

1+1=2である世界を。

今誰かがこの宇宙にリブートをかけ、再び宇宙が誕生しても、再び私はここに存在する。

なぜなら、この世界は決定されているから。

想像してみてください。

1+1=2でない世界を。

今誰かがこの宇宙にリブートをかけ、再び宇宙が誕生したら、私はここに存在しない。

なぜなら、この世界は決定されていないから。

〈moids〉は決定的秩序で構成された、非決定的な世界モデルです。秩序と自由は、互いに弁証法的関係にあります。ある特定のレベルでの自由の欠如が、より高いレベルで新たな自由を得る宇宙の構造です。

それは我々の創造の宇宙のモデルです。

Just imagine.

The world where "1+1=2" is correct.

Someone were to reboot the Universe right now and start it up again.

So, I exist again here. This world has been decided.

Just imagine.

The world where "1+1=2" is wrong.

Someone were to reboot the Universe right now and start it up again.

So, I don't exist again here. This world has not been decided.

A model of the indeterministic world composed of deterministic order. Order and freedom have dialectical relations. At one particular level a lack of freedom can actually pave the way to a new freedom at a higher level.

It is a model of the universe of our creation.

STUDIO 2

梶村昌世 Masayo KAJIMURA

1976年 ベルリン生まれ Born 1976 in Berlin

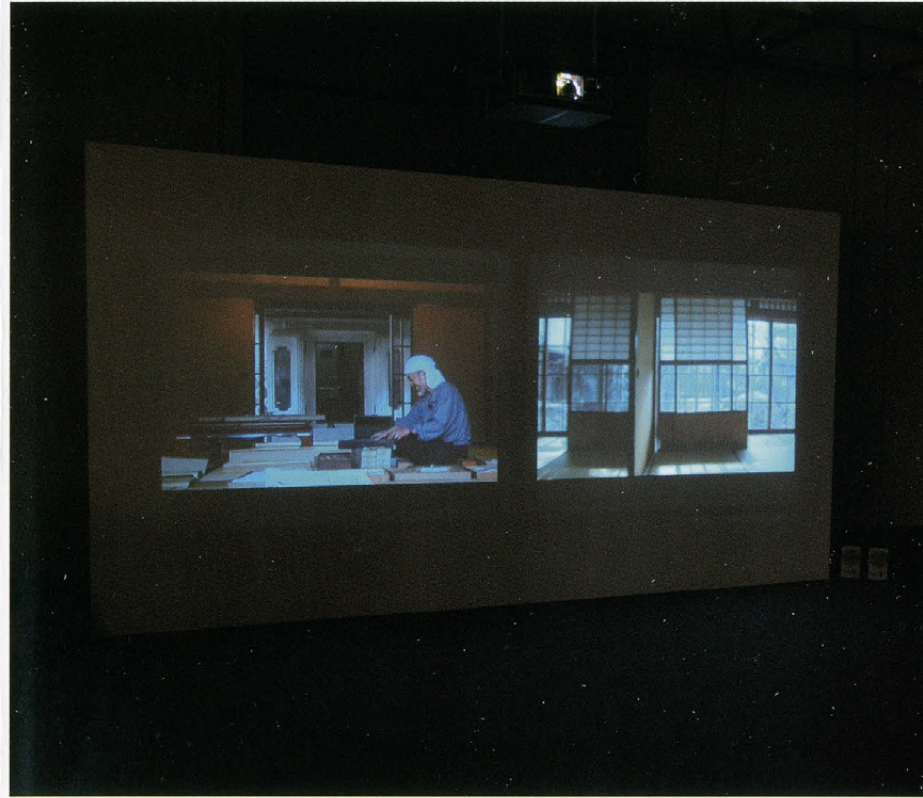


37

Masayo KAJIMURA

Out of Home

Out of Home



〈Out of Home〉というタイトルの映像インスタレーションでは、二つのスクリーンが並び、二本の映像ループが同時再生される。同名のドキュメンタリー映画のフットageを利用して制作されたこの作品は、今では「昔町家」として一般公開されている旧梶村家住宅に、かつての住人が蔵の中の残物を整理するために戻ってくるという過程をテーマにしている。きれいに修復された日本家屋は、その歴史もかつての生活も語らない、ただの空っぽな殻にすぎない。生活の匂いを憶えている人たちと、発掘される遺物によって家は一瞬「うち」として息を吹き返す。同時にそれが確実に失われたものだという事実を表明する。

The film installation entitled *Out of Home* uses two screens next to each other, where two different film loops are simultaneously played back. This work is made from the footage shot for the documentary film with the same title. The former inhabitant of the Kajimura residence returns to the house, now open to the public as an example of traditional town houses, to order the remains inside the storage. The prettily restored traditional building is an empty shell, which neither reveals its history nor the lives of the people who once lived here. Through the people's memories and the excavated remains, the house temporarily becomes a "home" again, but at the same time it is manifested utterly as part of the past.

STUDIO 3

鈴木浩 Hiroshi SUZUKI

1978年 岐阜県生まれ Born 1978 in Gifu

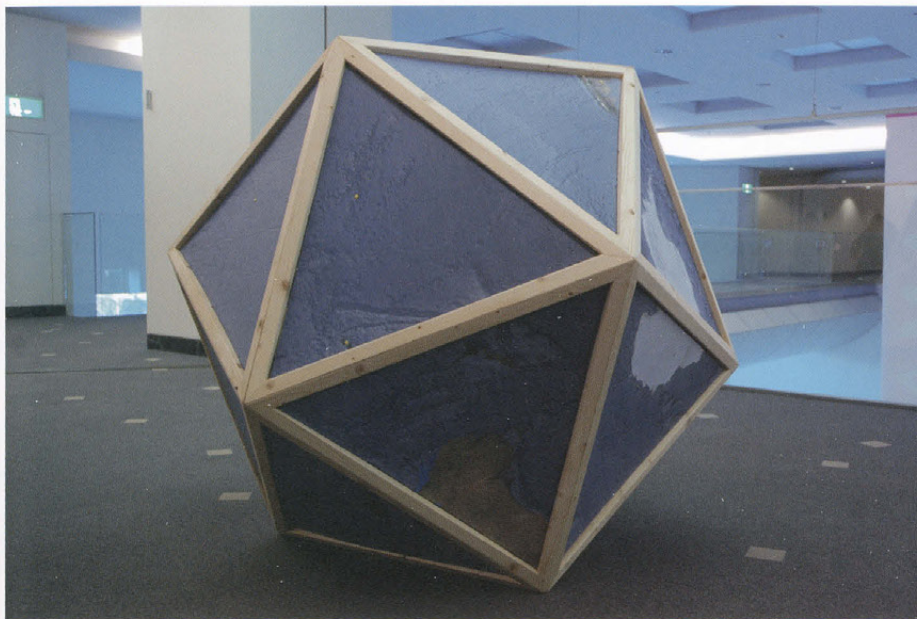


38

Hiroshi SUZUKI

planet of performing arts play pack

planet of performing arts play pack



世界には、多種多様な民族が存在しており、そのほとんどが音楽や舞踊などの伝統的な民俗芸能を持っていると考えられている。それぞれの民族の文化や風習、死、宗教が込められた民俗芸能を目の前にした時、私たちは、独特な楽器で奏でられる音楽に感嘆し、踊りの動きや表現に感動し、身につける衣装や、仮面、化粧の独自性に驚かされる。さらに、いくつかの民俗芸能を見比べた時には、民族の想像力と表現力の多様性に気づかされる。本研究では、世界各国の民俗芸能をユニークな教育ツールとして捉え、子供達が楽しみながら世界の民俗芸能に親しめる教材の研究開発を試みた。

It is thought that there are various kinds of people in the world, and most of them have their own performing arts like a traditional music and dance. When we look at performing arts which their ethnic culture, custom, death and religion are included in, we will admire to the music played by their instrument, to the dance played, be surprised at the originality of the costume, the mask and the makeup wearing. And, we must feel a wide variety of the creativity and expression in ethnic when we compare some of them.

STUDIO 3

中原淳 Atsushi NAKAHARA

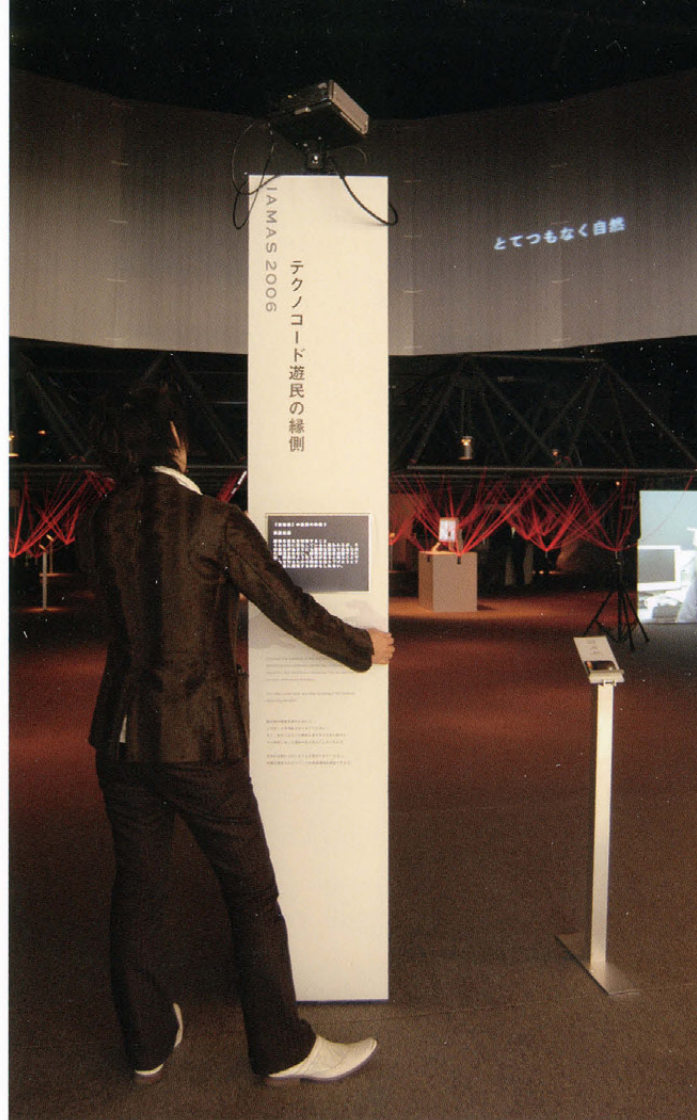
1978年 岡山県生まれ Born 1978 in Okayama



39

Atsushi NAKAHARA
TOUROU

灯籠
TOUROU

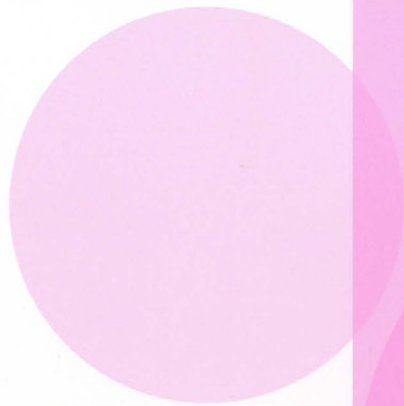


この作品は、IAMAS卒業制作展を訪れた見学者のためのガイドシステムです。回転するプロジェクタと見学者を識別するIDタグを用いて、見学者に最適な情報を空間にマッピングしていきます。たとえば、インタラクティブ・インストールに興味がある見学者は、このシステムを使うことで興味を持った展示物の方向を確認することができます。また、日本語を理解しない外国からの見学者は、理解できる言語で空間を探索することができます。さらに、見学者は時間が限定されたトークイベントなどの情報を確認することもできます。日本に昔からある灯籠のように、このシステムの光は見学者を展示の空間と知識の空間へ導いてゆくのです。

This work is a guidance system for visitors to the IAMAS Graduate Exhibition. Using revolving projectors and ID tags to distinguish between visitors, the system maps appropriate information in space for the visitor. For example, for visitors who are interested in interactive installations, this system can be used to confirm the direction of works they were interested in. Further, non-Japanese visitors who don't understand Japanese can explore the space in a language they do understand. Additionally, the visitors can confirm information about talk events limited to certain times. As the stone lanterns did in ancient Japan, the light of this system can lead the way through exhibitions and spaces of knowledge.

STUDIO 3

松本典子 Noriko MATSUMOTO
1980年 大阪府生まれ Born 1980 in Osaka



Noriko MATSUMOTO

www.wtalk

40



広帯域ネットワークを用いたコミュニケーションツールの可能性を提示するユーザビリティのあるモジュール型配信システム。

A user module-type transmission system that can be used to post the possibilities of communication tools over a broadband network.

STUDIO 4

ジャムセン・ロー Jamsen LAW

1973年 香港生まれ Born 1973 in Hong Kong



41

Jamsen LAW
History as a Mirror

以史為鑒
History as a Mirror



シングルチャンネルビデオ作品〈以史為鑒〉はもう一つのエッセイ「悦ばしきメディア (訳)」と共にこのプロジェクトにおいてアジア人メディアアーティストとしての欠乏の探究を試みています。「ミクロ」の反射 (個人的歴史) を通して「マクロ」の反射 (一般的歴史) に向き合うことはこのような大きなテーマを探究するシンプルでしかし確実な方法の第一歩と言えるでしょう。もしメディアアートがメディアを創造することであれば、これは方法としての日本を用い私自身をメディア (媒体) とした実験のひとつなのです。

History as a Mirror, the single-channel video in the project, working together with another essay, *The Gay Media*, is trying to explore an emotional level of a kind of lack being an Asian media artist. Looking into the "macro" (general history) reflections through "micro" reflection (from personal history) should be a simple but authentic way to explore such a big topic at the first step. If media art could be about creating media, this is also a way to experiment my artist-self as a medium by using Japan as methodology.

42

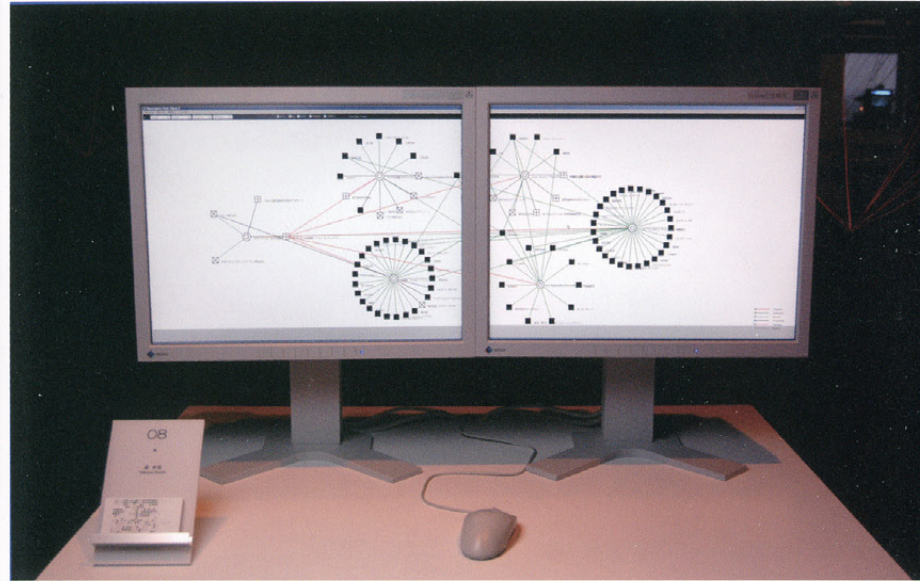


STUDIO 4

星卓哉 Takuya HOSHI

1980年 宮城県生まれ Born 1980 in Miyagi

Takuya HOSHI
Z



(N)は、展覧会、レクチャー、カンファレンスなどのイベントを中心にして広がる人や企業、組織などのネットワークを可視化するシステムです。

表示対象としてNTTインターコミュニケーションセンターで、開館から行われたおよそ100件のイベントをデータベースに登録しています。

このシステムは、人、企業、組織などがイベントに対してどのような立場で関わったかを表示します。具体的には主催、参加、助成、後援、協賛、協力といった関係性を表すことが出来ます。

加えて時系列での情報の表示や自己組織化によるマップの再配置を実装しています。

N is a system that visualizes the growing networks of people, enterprises, organizations, etc. based on exhibition, lecture, conference, and other events. There are about one hundred events that are registered in the database, which have been held since the opening of venue in NTT InterCommunication Center. This system displays the positions of people, enterprises, and organizations in relation to events. Precisely, it is capable of displaying the relationships between hosting, participation, promotion, sponsorship, co-sponsorship, and cooperation.

In addition, the information is displayed in chronological order and self-organizing mapping redistribution is implemented.



Artist-in-Residence

福原志保 + ゲオルク・トレメル

Shiho FUKUHARA + Georg TREMMEL

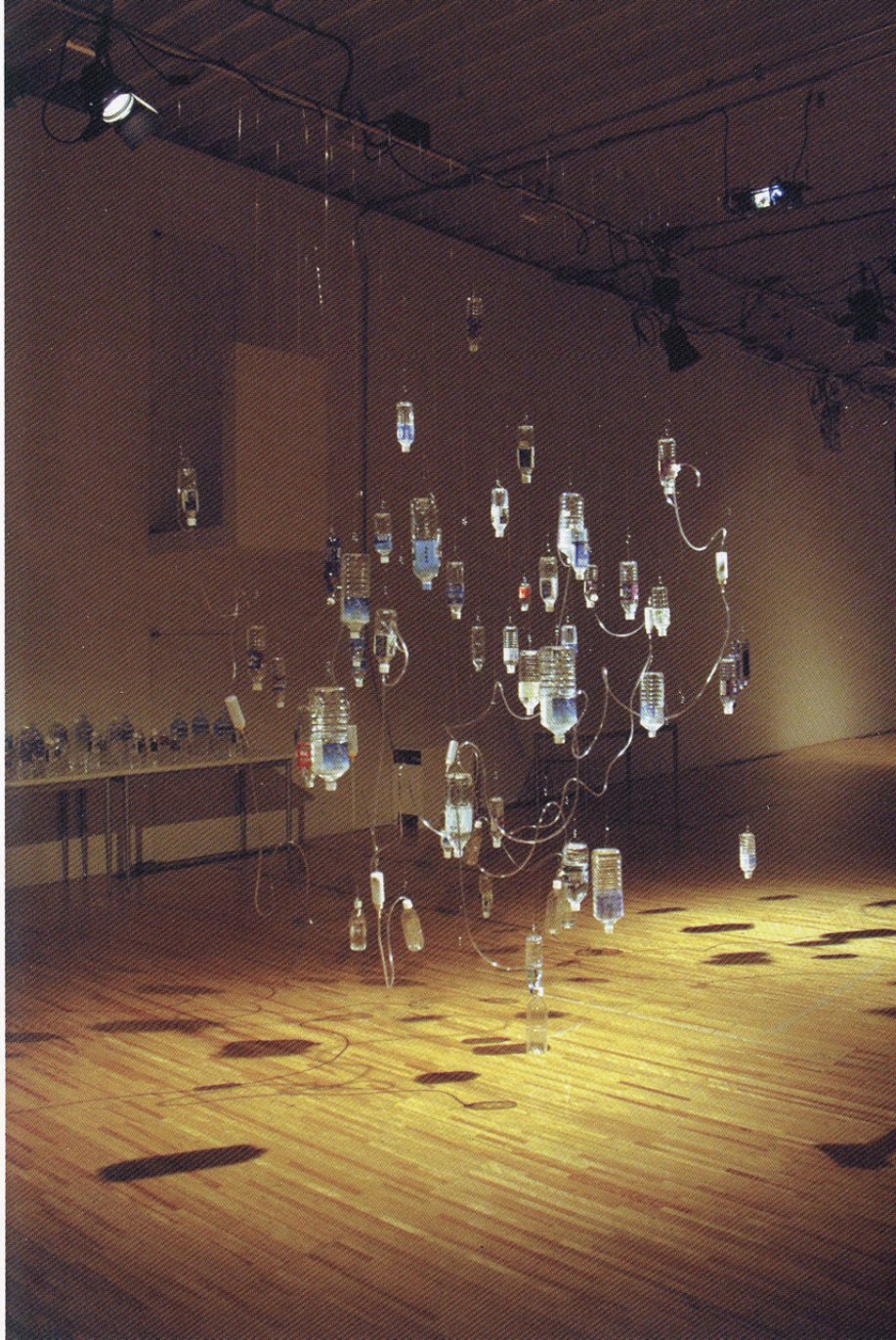


43

Shiho FUKUHARA + Georg TREMMEL

The Source

The Source



〈The Source〉は科学のコミュニケーションと意図的な伝達不良や宣伝について、日本のボトルドウォーター市場を例に、調査するプロジェクトである。ボトルドウォーター商品が、純粋で手つかずの自然のイメージを使い、商品の純度を提案していることなどに注目し、事実の権限について問いかける。〈The Source〉は、偽似科学を思わせる宣伝文句に侵された水を象徴的に浄化することを試みるが、この浄化行為は汚染された水を自然の状態に戻すことができるのだろうか？そして浄化された水は、私たちの体と心にどのような影響を与えるのだろうか？

The Source investigates the communication and deliberate miscommunication of scientific facts, taking the Japanese bottled water industry as an example. The project questions the authority of facts, which focus on conveying an image of pure, untouched nature, therefore suggesting the purity of the products. *The Source* operates with a real act of purification on the symbolic cleansing of the water, which is contaminated by being exposed to pseudo-scientific-like language. Can this act of purification revert the contaminated water to its natural, untainted state? And how will this water affect our body and mind?

福原志保 Shiho FUKUHARA

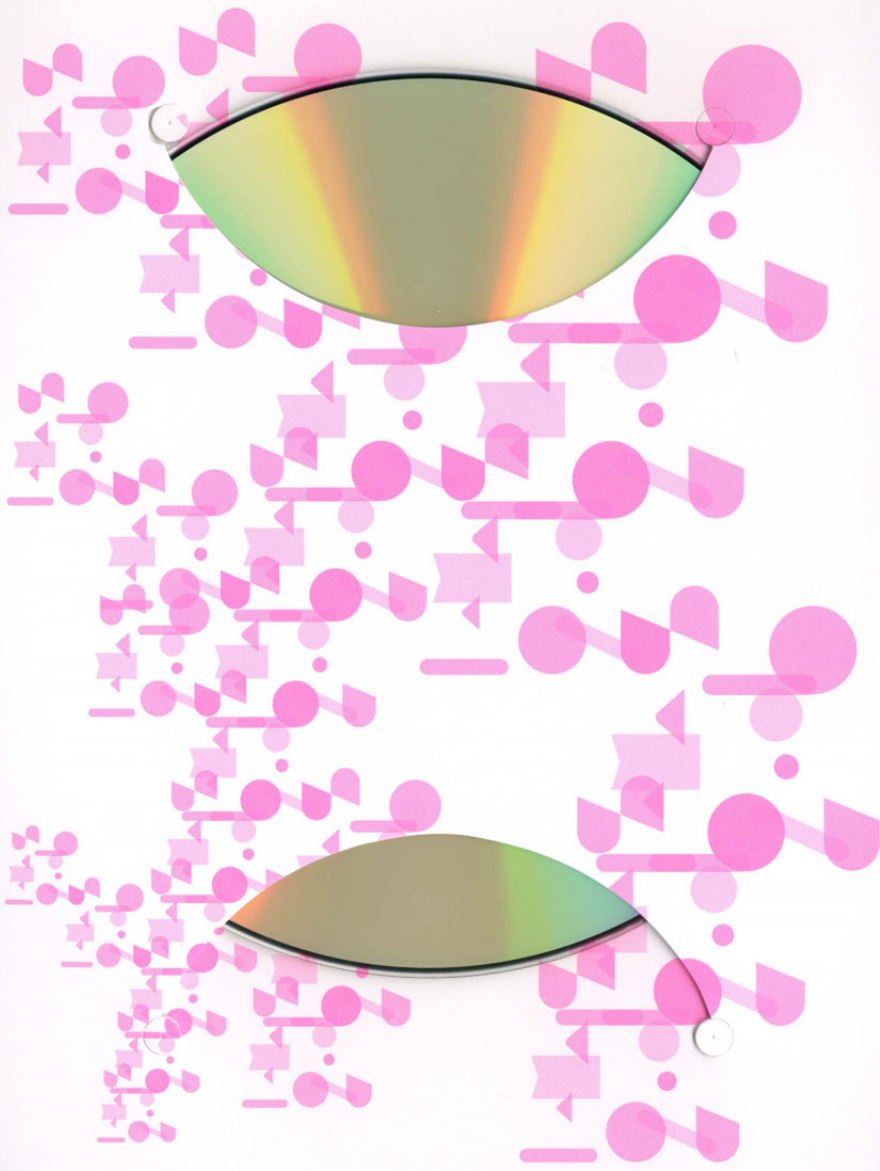
アーティスト。1976年新潟県生まれ。2005年10月から2006年3月まで、客員芸術家としてIAMASに滞在。

Artist. Born in Niigata Japan 1976. Artist-in-Residence at IAMAS from October 2005 to March 2006.

ゲオルク・トレメル Georg TREMMEL

アーティスト。オーストリア出身。福原志保と共同制作を行う。

Artist. Born in Austria. He collaborates works with Shiho FUKUHARA.



DVD IAMAS 2006

The Wanderers' Engawa in the era of Technocodes





IAI THE WAKAYAMA MUSEUM
ENGAWA IN THE ERA OF
TECHNOLOGICAL
GRADUATE
EXHIBITION
CATALOGUE

  
©2006 IASIS All Rights Reserved
Made in Japan

教員レビュー Faculty Reviews

アカデミーの4つのコース、大学院大学の4つのスタジオの教員によるIAMAS 2006のレビューです。
Reviews for IAMAS 2006 by faculty from four courses in the Academy and four studios in the Institute.

ANDコース 神成淳司

ANDコース=ITと考える人は学内外に多く存在する。確かに、ITはANDコースの主要な柱の一つであるが、ITを学ぶ事だけがANDコースの目的ではない。自分の考えや思考に基づいた作品やシステムを、自分独自の表現を用いて現実社会へ具現化する事がANDコースの主目的である。ITはこの目的を達成するために、個々人が容易に習得可能な手法に過ぎない。

2006年春に卒業する4名の卒業生の作品は、いずれも、自身の経験に基づき、自分の考えを現実社会へ具現化させた、素晴らしいものであった。

池本貴子の作品〈意識の中へ〉は、半球状のドーム内に自身の記憶でもある過去の映像を投影する。来場者はドームの中で鳴り響く電話を発見する。その電話を取りあげ、語り始める間、来場者の前で映像は動き続ける。語り合う事と記憶のリンケージ。様々な変遷を遂げた自分自身の記憶を振り返り、新たなステージへと踏み出そうという意思を強く感じる作品である。

加納鷹一の作品〈Shared Space System〉は、複数人がコンピュータを用いた共同作業を実施するためのもので、画像やテキスト情報の共有やチャット等の機能が統合されている。在学中、映像中継や様々なチャットシステムを開発した加納の集大成である。システムへの負荷を軽減しながら共同作業を円滑に実施するための、細やかな心遣いが実装された、思わず使いたくなる作品である。

矢鳥一憲の作品〈ANDコースの物品管理システム〉は、RFIDを用いた備品管理システムである。ANDコースの備品管理を担当し、学内全体の備品管理における課題を常日頃認識していた矢鳥は、IAMASの状況を踏まえ、必要な機能や項目を選りすぐりこのシステムを構築した。他には存在しない、IAMASに最適な備品管理システムである。

綿引啓太の作品〈Cotton e-learning system〉は、多くのe-learningが個人の自習用教材であるのに対し、受講者自身が他の受講者のために新たな問題と回答を作成し、相互に作成した問題を評価しようという、双方向型の学習教材である事が特徴である。人に教える事が好きで、在学中に近隣の学校や企業において講義を実施した綿引の、「教える事が一番の教育」という考えを具現化した世界でも珍しい学習教材である。

それぞれ異なる道を歩み始めた4人の、今後の更なる発展に期待している。

There are many people both within and outside the campus who think that AND course = IT. IT is surely one of the important pillars in AND course, however learning IT is not the only purpose in AND course. The main purpose is to manifest the work and system based on one's thinking and unique expression in real society. IT is simply an easily acquired means for individuals.

In Spring 2006, four graduates made fine works based on their own experiences that realized their ideas in real society.

Takako Ikemoto's work, *Conscious Dome*, reflects images of her memories inside a hemispheric dome. The visitors discover a ringing phone in the dome. They pick up the phone and when they start speaking, the images continuously move in front of them. This is a linkage between conversation and memories. This work gives a strong impression where stepping into a new stage seems possible by reviewing one's memories from various changes.

Yoichi Kano's work, *Shared Space System*, integrates with functions such as sharing images and text information, and chat, etc. allowing multiple-people to carry out collaborative work while using the computer. This is the culmination of the live images and various chat systems Kano developed in school. This work implemented careful considerations to reduce system workload and make collaboration work smoothly, so users naturally want to use it.

Kazunori Yajima's work, *Article management system of AND course*, is an inventory control system that uses RFID. Yajima looked after the inventory control in AND course as well as checking the control inventory on campus as a usual task, and based on IAMAS' needs, he constructed this system by choosing necessary functions and items. This is a unique inventory system perfect for IAMAS.

In contrast to the many e-learning systems that provide self-learning materials, Keita Watahiki's work, *Cotton e-learning system*, uses interactive learning material, which allows learners to create new questions and answers while discussing questions through each other. Watahiki likes to teach, and during his studies at school, he held lectures in neighborhood schools and companies. His world-class remarkable learning materials manifest his idea that "teaching is the best education."

As each of these four people set off their own path, I am expecting further developments from them in the near future.

CGIコース 村上寛光

今年のCGIは、CGプログラミングを用いた作品、アート・アニメーション、ドキュメンタリーやドラマの制作などと、幅広い様々な映像表現の作品が並ぶ事となった。

岡野と小椋の両者は、CGプログラミングという技術的なアプローチから新たな映像を作り出す事に挑戦していた。岡野良久の〈Real Time Rendering〉は、今まで表現できなかった幅広い光の情報を持った画像から生み出されるライティングによって、無数に浮かぶ幾何学状のオブジェクトが照らされている不思議な風景が、荘厳なイメージとしてリアルタイムにスクリーンに映し出される作品。小椋玲央奈の〈HDR動画でライティング〉は、浮遊するガラスの球が昔の校舎の面影が残るIAMASの校舎の中を駆け抜けてゆく詩的な映像である。

女性三人は、三者様の手法でアニメーション作品を生み出した。井澤澄子の〈synchrocinato〉は、日常における何気ない音が音楽に変わる瞬間から発想を得た音をテーマとした映像作品。生活音を組み合わせた構造的な作曲と、その音にシンクロをさせた映像のコラージュによって映像と音との新たな融合を目指している。加藤めぐみの〈ヒトガタ〉は、粘土によるコマ撮りとペンタブレットを用いたデジタル・ドローイングを組み合わせた、独自の映像手法を用いたアニメーション作品。人形が人間に憧れる「ピノキオ」をアレンジした心温まるストーリーの作品であった。手描きによるアニメーション制作に挑戦したのは、村岡朋美の〈光の在り処〉である。思春期の少女が大人になる過程で突き当たる心の問題を、彼女自身の実体験も重ね合わせながら丁寧に描き出している。紙に一枚一枚書いた線画と水彩による着色によって、深みのあるやわらかい映像に仕上がっている。

実写映像の二人はそれぞれ個性を持った映像作品を作り出した。高嶋浩の〈この道の光〉は、循環型社会の実現を目指して活動を行っている音楽バンドを追ったドキュメンタリー作品。百本以上の撮影テープを費やした長期間のツアーへの同行取材を通して、彼らが追い求める理想の社会の形が作者の視点を通して描かれている。亀山千尋の〈つまらない奴〉は、不条理なヒューマン・ドラマである。真正面から人間の価値とは何かという問いへの回答を探ろうという意気込みが感じられる作品であった。作者自身が一人二役をこなしつつ撮影・編集も全て一人で行って、作品の個性の強さへと繋がっているように思える。

それぞれ異なる分野へ進んでいった卒業生の彼らの今後の活躍に期待したいと思う。

This year's CGI featured a wide range of various video expression works including CG programming based works, art animations, documentaries, dramas, etc.

Both Okano and Ogura challenged making new videos from technical approach of CG programming. Yoshihisa Okano's work, *Real Time Rendering*, is a work of mysterious scenery that projected from countless geometrical objects, which reflect on the screen in real-time as a solemn image by the lighting created from the image with the information on the wide range of light that is inexpressible up to now. Leona Ogura's *HDR Movie* is a poetic video that a floating glass ball runs through in the schoolhouse of IAMAS where the look of an old schoolhouse remains.

Three women each had their own way of creating animation works. Sumiko Izawa's *synchronizato* is a video work themed on sound, coming from the notion of the instant when everyday normal sounds change into music. By the constructive composition combined with life sound and the collage image that synchronized with this sound, the work aims at forming a new amalgamation with image and sound. Megumi Kato's *HITOGATA* is an animation work using her unique video technique of combining stop motion animation with clay and pen tablet digital drawing. It's a work with heartwarming story wherein dolls can be arranged to Pinocchio who wants to be. On the other hand, Tomomi Muraoka's *The place of light* challenged animation production with hand drawing. She carefully drew the mental conflicts in that adolescent girls encounter in the process of becoming an adult with her own experiences. The video was made in depth and flexibility by drawing one piece by piece on the paper and coloring them with paint.

The two live-action video makers produced video works with their distinct characteristic. Hiroshi Takashima's *This Road of Light* is a documentary work of a music band that carries out activities aimed at the realization of a society that is recycling oriented. Throughout the long period of gathering information along with the tour by taping over a hundred videos, the author describes the band's ideal form of society from his own perspective. Chihiro Kameyama's work, *a bore*, is an absurd human drama. This work expressed an enthusiasm of seeking the direct answers toward the question of what are human values. The author plays both roles in the completion of filming and editing, which seems to link with the strong characteristic of this work.

As each of the graduates moved ahead in their different field of studies, I look forward to their successes in the near future.

今年のDITコースの卒業制作の特徴は、電子メディアの作品がないことである。唯一、ウェブデザインに材をとった鈴木大の〈高齢者向けウェブデザイン〉も、ユニバーサルデザインが主題であり、ウェブは単なる表層にすぎない。その主題と表層を見誤ることなく志を貫けるかどうかがこのいった仕事の善し悪しを決めるのだが、さて鈴木の場合はどうだったであろうか。

書物を作した寺脇裕子(DIT GUEST LECTURE DOCUMENT)と西川優子(たびにっき)は、両者同じ悩みを抱えながらも違った展開を見せた。「デザイン」はそれ自身が表現のジャンルではなく、いわば「方法」を表わす言葉である。だから「○○デザイン」と何にでもデザインという言葉をつけることができるし、「○○をデザインする」というような言い回しもできる。デザインが持つそのような性質から、デザインそのものを対象にする場合にも、その○○がどうしても必要になり、いきおい○○の方に目が行って、デザインがおざなりになってしまう。それは、だれもが経験するディレンマである。寺脇は、○○を「ゲストレクチャーの記録」というすでにあるコンテンツに求めてディレンマを断ち切ろうとし、西川は、旅行記の執筆という著作行為を行なうことで○○をも自身の中で咀嚼しようとした。前者には高い技術が必要であり、後者には自作自演の厳しさが求められる。ふたりはそれに応えられたかどうか。

毎年出てくる映像系の作品も今年はフリップブックという紙メディアの形をとった。北澤里奈の〈FLIP BOOK〉である。コンテンツとメディアの軋轢は、先の○○問題と同様、デザインにおけるディレンマのひとつだが、フリップブックという装置性がさらにそれを複雑にした。構成要素の整理がうまく行かなかった例だが、幸い北澤は研究生として学校に残ることになっている。

伊藤晶子の〈memorandum〉はインスタレーションによる作品である。49個の立方体にしつらえられた私的なストーリーが不連続に置かれており、観客はそれを手にとって読むようになっている。紙メディアの変形とっていいだろう。内容は心を打つ。ひとつのキューブからつぎのキューブへと自然に手が伸び、笑みがもれたり、胸がつかまったりする。一辺70ミリの立方体は見事にメディアとして機能していた。伊藤も研究生として残る。

研究生の加藤修大は、一年前の卒業制作に続く、身体性をテーマにした映像作品〈めまい〉を出品した。一年前は自分自身の身体をモチーフにした内向的な作品だったが、今回は、観客の身体に直接働きかけるスタイルに変わった。その変化から(加藤自身の)一年の時間を読み取ることができる。そのことを評価したい。

最後に、卒業制作展展覧会の広報物およびグラフィック要素のデザインを卒業制作とした中西要介には、お礼とねぎらいの言葉をかけたい。どうもありがとう。お疲れさまでした。そしてみんなに、まだまだスタートラインだ。先は長い。心配するなと紙面を借りて伝えたい。

The distinct feature in this year's DIT course graduate works is that none of them were electronic media works. Even in Dai Suzuki's work, *Web Design for the Elder*, the only one that used web design for material and universal design as the theme, the web is only the surface layer. Whether one is able to accomplish one's ambitions without misinterpreting the theme and the surface layer determines the quality of the work. So how did Suzuki do?

Hiroko Terawaki and Yuko Nishikawa produced the books *DIT GUEST LECTURE DOCUMENT* and *travel sketch*, respectively. They both had the same worries, but showed different developments. The word "design" is not in itself a genre of expression, but rather, the word refers to "method." The word design can be applied to anything as "something design." When talking about the quality of design or referring to design itself, the "something" in "to design something" is necessary, and overwhelmingly that "something" draws the attention and the design is neglected. Everyone experiences that dilemma. Terawaki combated this dilemma with "Guest Lecturer's Record," "something" for which the contents already existed. On the other hand, Nishikawa undertook this "something" by herself by writing travel sketch. The former needed sophisticated technology meanwhile the latter required strictness on self-reliance. Were they able to meet these demands?

Even of the video works that appear every year, this year took a form of paper-based media—Rina Kitazawa's *FLIP BOOK*. The conflict between content and media was the same as the "something" problem mentioned before, a dilemma in design. However the installation of flip book made it much more complicated. This is an example of the arrangement of structural components not working well, but I am glad that Kitazawa will remain as a research student in the school.

Shoko Ito's *memorandum* is an installation work. The visitors come to read private stories, which are installed in 49 cubes placed in discontinuous order. We could say this is a transformation of paper-based media. The content of the work is poignant. As the visitors read from one cube to another, their hands reach out naturally, smiles spread across their faces, and they get choked up. The 70mm square cubes functioned superbly as media. Ito also remains as a research student.

Research student Shuta Kato continued his graduate work from one year prior and submitted *Memai*, a video work themed on the body. His work from last year was an introspective work using the motif of his own body, but the style changed in this work to reach out directly to the visitors' bodies. This change said a lot to me about the past year's time for Kato. I want to give him credit for that.

Last, I would like to thank Yosuke Nakanishi and offer words of appreciation for the Graduate Exhibition flyers as well as his graphics elements design part of his graduate work. And to everyone, I would like to take this opportunity to say that you are still on the starting point, and there is a long way to go, so do not worry too much.

DSPコース 小林茂

僕がIAMASに来たのは2004年の7月でした。今回卒業した卒業生の皆さんは2004年度入学ですから、同級生(あるいは厳密には僕の方が後輩)になるわけです。

IAMASに来て約二年間が過ぎ、ようやく慣れてきた感じがするのですが、そんな頃に皆さんは卒業してしまうのですから、改めて二年間という時間は短いなと思います。

今回卒業制作展に出品した4人の皆さんは、追込みはそれぞれかなり大変だったようですが、まずは、ちゃんと本番に間に合って本当によかったと思っています。

山岡くんの作品は、「星に願いをこめてそれを望遠鏡でみる」というとてもロマンチックな着想を、恥ずかしげもなくそのまま作品にしようとしたところが良かったと思います。展示に関しては、現場のさまざまな環境や、技術的な制約のために必ずしも意図通りというものではなかったと思いますが、機会があればもう一度やり直してみる価値は十分にあると思いました。

柴部くんの作品は、着想そのものはかなりシンプルなものだったと思うのですが、システムを作るところで時間を取られすぎてしまい、十分練りこまれないまま本番になってしまったのが残念です。幸いなことに、今後もこのテーマを続けるチャンスを得たようですので、試行錯誤を続けつつ、深めていって欲しいなと思います。

白井さんの作品は、「花で現代社会の人間の病的な一面を表現する」というコンセプトはとてもわかりやすいものだったと思います。展示に関しては、部屋ごとつくるか、あるいはミニマムな要素で構成する方法もあったのではないかという気はするのですが、今後膨らませていくこともできるテーマだと思いました。

長島くんの作品は、会期中に訪れた一般の来場者の方にかなり人気がありましたね。特に、子ども達が時間を忘れてずっと触っていたのが印象的でした。細かいことを言い出せばいろいろあると思いますが、荒削りな中にも何がやりたいのが良く伝わって来ました。途中、紆余曲折はあったと思いますが、最初のシンプルなアイデアをそのままに近い形で実現でき、かつ楽しいものになったのが良かったですね。

最後になりますが、IAMASでは途中で何度もプレゼンがあります。この過程で(DSPコースに限らず)どんどん保守的になってしまう人が多かったのはとても残念でしたし、いろいろと考えさせられました。

アイデアを頭の中や紙の上だけにとどめておくのではなく、自分の得意な方法で素早くプロトタイプ(あるいは習作)として具現化する、というプロセスをどんどん繰り返すというのが必要なんじゃないかと思いました。

これからも、いわゆる作品に限らず何かを作るということにかかわっていく人が多いと思います。IAMASで楽しかったこと、嫌だったことなどを時には思い出しながら、粘り強く自分のアイデアを世に送り出し続けていって欲しいと思います。

I came to IAMAS in July 2004. The students graduating now all enrolled in 2004, so they are like classmates (or more precisely, my seniors).

It's been about two years since I came to IAMAS and I've finally begun to feel used to it, but in the meantime everyone is now graduating, so in reflection two years seems like a short time.

For the four students who submitted works in the Graduate Exhibition was really tough at the homestretch, but I think they did a fine job making it to the final stage.

Yamaoka did a fine job of taking the romantic idea of wishing upon a star and observing it through a telescope and making it into a work as is without any show of embarrassment. Due to the various environments and technological constraints at the venue, the work didn't go exactly as planned, but I think there would be much worth in reworking it should an opportunity arise.

I think the idea behind Shibabe's work was fairly simple but too much time was spent in making the system, so unfortunately it wasn't well-integrated into the work. But I'm happy to hear that Shibabe gained a chance to continue this theme, so I hope it fleshens out through a process of trial and error.

I thought the concept for Shirai's work, using flowers to express the diseased side of people in contemporary society, was easy to grasp. It seemed there were two methods for exhibition; creating each room or creating with the minimum elements. I think this theme can be expanded later.

Nagashima's work was quite popular with the general public who came to visit during the exhibition. It was impressive how the children completely lost track of time and kept touching the work. There were a few problematic details, but even through the rough spots the desire to do something was well-conveyed. While I'm sure there were some twists and turns in the process, it was fantastic that the initial simple idea was realized in form nearly intact and was turned out to be a fun work at that.

In choosing the graduates make several presentations at IAMAS while working on their projects. Unfortunately, there were many who gradually became more conservative during this process (not limited to the DSP course). It made me consider several things.

I thought that maybe it is necessary to not merely get ideas in one's head and on paper, but also to repeat over and again the process of quickly realizing them in the form of a prototype (or study) through the means one uses best.

From here on out, the graduates will work with many people in creating other things besides works. It is my desire that they continue to persevere sending their ideas out into the world while looking back sometimes on the things they enjoyed and disliked at IAMAS.

スタジオ1 鈴木宣也

IAMASの卒展は、設営の時は毎年内部的にゴタゴタするものだが、まあ初めて設営する人が多く不慣れな点があり、そもそも一学年の学生全員で一つのことをするというのは、実是在学中初めて最後であるわけで、意思疎通が出来ているかと言えば、それは二年間同じ場所で勉学に励んできた中でできた紐のようなもので、ところどころ辛うじて繋がっているような状態かもしれない。

殆ど徹夜に近い状態で設営し何とか形を作ろうとする努力は、個人差はあるものの、結果的に毎年、作品だけでなく卒展全体の評判をも良くして、来場者を驚かせ楽しませてくれる。という訳か、この展示には個人制作と展示全体の制作のための分散・協調システムがうまく機能しているようだ。

毎年思うことだが、作品に関する説明が少ないことは非常に残念だ。どの作品も、どうやって体験するのかわからないし、どういった考えで作ったのか制作者の意図も伝わらない。説明員が常時いる作品もあるが、説明員がいない場合、観客は、意図はおろか体験の仕方もわからずに通り過ぎてしまう。勿体無い。疲れているとは思うが、最後までがんばって欲しい。

スタジオ1の個々の作品を見ていくと、今回は全体的に昔に戻ったような懐かしさを感じさせる作品が多いと感じた。まず目に付く作品は〈Life(!;)〉だった。ちょっと古い感じのテーマを見事に斬り直した。ライフゲームは学生の頃、アルゴリズムの授業の課題で、紙で提出するものだったが、面白くないのでプログラムを作成し提出したのを思い出させた。〈faceroid〉もまた似たようなアルゴリズムと画像処理との組み合わせによって実現した作品だ。最終的に同じ顔になっていたが、同じ顔じゃない方がよいと思うし、もう少し明るくはっきり投影した方が印象的だと思う。〈signscape〉はサーモグラフィーで撮影したデータを蓄積し、それを三次元空間にマッピングしていく様は、一昔前のSGI全盛期の頃のメディアアート作品を思い起こさせた。取り込まれる自分とそこに表示される自分との差が面白い。〈おすすめ定食〉は、デバイスのデザインとメカニカルな動きが、ローテクなのかハイテクなのかわからない。そんなところが面白く、そこに長尾独特の「味付け」が隠されているのか？アクシデントを取り戻せなかったのは残念だ。コンテンツや手法には拘らず技術に突き進む作品が〈Peeping Box 2006〉。精度の高い技術力はどの作品も寄せ付けない。この技術力はこれからの作品制作の支えになることは間違いないだろう。〈Drop〉は、なんとも言えない神里テイストの小奇麗な作品だ。メンテナンスにやや難があるものの、タイミングが合えば楽しめる。目的からは逸れたが、それも神里テイストの一部と考えればよいのか。鏡をモチーフにした〈space 04〉はアーティストらしい無茶さが面白い作品だ。今年の卒展の中では一番挑戦していると思った。もう少し時間をかければ、さらに面白くなりそうなところが残念。僕は会場撮影を担当したが、これは写真撮るのが最もたいへんだった。

STUDIO 1 Nobuya SUZUKI

Every year when preparing for the IAMAS Graduate Exhibition, confusion sets in when setting up artworks and the venue. Part of the reason lay in the fact that most of the students set up it for the first time and were inexperienced. But basically, all the students of one grade are supposed to work all together, and collaboration work of this exhibition is the first and last time during the period of attendance at school. They might communicate with each other well but perhaps the bond they have created devoting themselves to study at the same place for two years has barely tied the students of together.

The effort to put on a good exhibition, usually arranged under vigil-like circumstances, every year not only artworks but also the Graduate Exhibition on whole garners high praise and pleasantly surprises the visitors. So it seems the good system of delegation and collaboration for personal creations and creations for the overall exhibition function.

Unfortunately, I come away each year thinking works were inadequately explained. For any artwork, it was unclear how to experience it and either which ideas were employed in its creation or the intention of the creator remained ill-conveyed. There were some artworks where there was no explanation; visitors would pass by not knowing how to experience the artworks. It's a waste. I'm sure they're worn out, but I hope the students give it their all to the very end.

Looking at each Studio 1 works individually, there were a lot of works that overall made me feel nostalgic like I had gone back to the past. The first work I saw was *Life()*. It was a good remake from an old theme. This reminded me of when I was a student and I had to submit an exercise for algorithm class on paper, but that was boring so I created a program for submittal instead. *faceroïd* is a work realized in much the same way by combining algorithms and image processing. The face at the end was the same, but I thought it would have been better had it been a difference face, and more bright, clear projection would have been more impressive. *signscape* accumulates data captured through thermography and maps it in 3D space, which reminded me of media art works a decade ago in the heyday of SGI. The difference between the part myself you that is drawn into the work and how it is displayed in the work is interesting. The mechanical movement for *Recommended Dish* is not gotten the measure of classify as high-tech or low-tech. I found this feature interesting, and I can't help but wonder if the key to Nagao's inimitable "flavor" is hidden here. It's unfortunate that it met an irreparable accident. *Peeping Box 2006* was a work that rushed headlong toward technology without fixating on contents or method. No other work compares in terms of high precision technological capability. Without a doubt, this technological capability will be the underpinning of work creation in the future. *Drop* is a work that is difficult to describe beyond spruce and in the vein of Kamisato's taste. Maintenance is somewhat problematic but if the timing's right you're sure to enjoy it. It veered away from the objective, but this can be considered part of Kamisato's taste. *space 04* is a work based on the motif of mirrors, whose artist-type nonsensicalness is interesting. I think it was probably the most challenging work this year. I felt a tinge of regret that it could have been more interesting if she would have spent more time in it. I took charge of photography in the hall, and this work was the most difficult to photograph.

スタジオ2 前田真二郎

現在、我が校の卒業制作展は卒業・修了の審査が終わってから行われる。勿論、教官側は正式なかたちでの展示・上映・公演を経験することが有益だという考えから出品をすすめている。しかしそれは審査するための展示ではなく有志による展覧会であり、本校の伝統行事と捉えてもよいのかもしれない。今年は初の完全学生主導による展覧会となった。卒業制作展を改めて生徒自身が考え、実現したことの意義は大きかったように思える。細かい経緯は把握していないが、論文審査などで残念ながら卒業できなかった生徒の作品展示や、審査対象になかった作品の上映などもあった。学生有志の実行委員会によって、柔軟な判断が随所になされていたに違いない。

さて、内容についてだが高い完成度を持つ制作物が揃っていたように思う。さまざまな試みを一覽できる見応えのある展示となっていた。決して互いが似ていない制作物が並んでいたことは、各人がそれぞれの方向性を発見していることと解釈でき、これほど素晴らしいことはないだろう。国際的なレベルとって良い作品もあったように思う。気になる点をあげるとするなら、各々の制作物が内在すべき「思想の強度」が少し弱いように思えたことだろうか。外部の方から10年前や5年前の国際的なメディア系展覧会よりもレベルが高いのではないかといった感想をいただくこともあったが、そうは単純には言えないだろう。その頃の制作物の多くは、ハードウェアや技術が未成熟であっても作者の「強い思想」があり、新たな未来のビジョンを提示するものが多くあった。その創造性は今見ても色褪せることがない。これはアートの領域に限った話ではないだろう。ITがますます現実的な社会環境に浸透していくこの現在におけるクリエイティビティのあり方について、展示を鑑賞しながら考えさせられた。このようなことを出品している学生にも話してみたのだが、我ながら要求が高度だと思う。同時にそういったことを本音で話し、議論ができるIAMAS生を誇りに思える。

親バカついでに、大学院卒業生でない読者に伝えることがあるとすると、実は二年次ゼミのほとんどは論文指導だったことだろう。生徒は今回展示された作品よりも論文に多くの時間を費やしたのではないだろうか。卒業制作展会場にひっそりと並べられたあの論文である。これは先に述べた「思想の強度」こそが今の時代のクリエイターにとって必要な要素であることにも関係するのだが、そのような背景の中で完成度の高い作品を出品したIAMAS生の体力に対して、素直に拍手を送りたいと思う。

STUDIO 2 Shinjiro MAEDA

Currently, the Graduate Exhibition for our school takes place after the graduation and course completion evaluations. Of course, the faculty promotes exhibits from the idea that it is beneficial for the students to experience exhibitions, screenings, performances, etc in a formal capacity. But the Graduate Exhibition is not an exhibition for evaluation; it is a voluntary exhibition that can be considered a traditional event at IAMAS. This year's was the first exhibition led in full by the students. There is a huge significance in the fact that the students themselves rethought the Graduate Exhibition and brought it to fruition. I am not familiar with the details, but the works of students who unfortunately could not graduate due to their thesis evaluations, and works that were not submitted for evaluation were screened. There were many instances where the volunteer student Executive Committee made flexible decisions.

With regard to content of the works, it appeared that highly complete creations were brought together. The exhibition was a spectacular presentation displaying various attempts. The fact that creations so unlike each other were brought together can be interpreted to mean each of the exhibitors found their own direction, which I think is the greatest achievement. There were even works that would be considered good on an international level. If I had to mention something that bothered me I would say that the intensity of thought intrinsic to the works was somewhat weak. We received comments from some visitors that this exhibition achieved a higher level than international media exhibitions from ten or five years ago, but I don't think it is as simple as that. Many works from that time may have lacked sophisticated hardware or technology, but the creators had powerful ideas and there were many works that offered new visions of the future. Even looking at them now, that creativity hasn't faded. I'm sure this occurs in not only the field of art. Viewing this exhibition made me think about the nature of creativity in the practical social environment of today, which is being evermore saturated by IT. Speaking about these things with the students who submitted these works I was surprised at the high level of my demands. At the same time, I felt proud of the IAMAS students who were able to express their true thoughts to debate this.

Perhaps I'm dotting a little here, but the second year seminar class, designed for expressing ideas to readers who aren't postgraduates, was actually spent mostly on thesis guidance. The students spent considerable more time on their theses than on the works exhibited this time. The theses were inconspicuously lined up at the Graduate Exhibition. This also relates to the aforementioned intensity of thought as a specifically necessary element for today's creators, and I would like to applaud the vigor of the IAMAS students who were able to submit works with a high degree of completion from that background.

スタジオ3 小林孝浩

そもそも電子情報工学を学んできた私は、IAMASに赴くまではアートやデザインとは無関係を決め込んでいたフシがある。それでも何年もするとさすがに無視できない存在となりつつあり、今ではどこかに接点を見つけようとしている。

そんな視点で卒制展を見てみると、初日を迎えるまでの完成度の推移がおもしろい。目に見えないところで個別に進んではいるのだろうが、見た目は当初は歩みがのろく、最終日のぎりぎりになって初めて全体像が整う。その様子は指数関数のようである。とはいえこれは接点ではなさそう。

ひとまず作品に目を向けてみよう。私が属する大学院のスタジオ3では今年度は三人の展示があった。

鈴木君は入学前から民俗舞踊に興味を持っていて、一貫してこれをテーマの中心に位置付けていた。子供たちに民俗芸能の多様性を通じて世界に興味を持って欲しいというメッセージを感じる。何度もワークショップを開き開発した教材は、子供の特性をよく反映できていた。展示したシステムはIAMAS卒業生との共同制作でもあるので、今後の展開に期待したい。

中原君は情報が存在すべき場所について問いを投げかけていた。病院や美術館の案内システムを例に挙げて現行方式の限界と改良点を示し、技術と現場の要請とをバランスさせた案内システムを提案した。ただ入学前から類似研究をしてきた彼としては、論文では次の点までを議論して欲しかった。すなわち、先駆的すぎる技術は、具体的にどのように歩み寄ればよいのか、ということである。

松本さんはネットワークコミュニケーションをテーマに研究を展開していた。ストリーミングを多く扱った経験を経て、臨場感を増強する手法を提案していた。展示したシステムは、自動で検出できる情報を利用して、おおよその居場所や使用言語、周辺のニュースなどをピックアップして相手に提示してくれる。これによってお互いをより近くに感じ、臨場感を与えたいとの目論見であろう。自動である必要がないとすれば、お互いを深く感じるための最低限のパラメータとは何なんだろう、と考えさせられる研究であった。

展示全体としては、こういった研究に関する簡単な説明があると良いと思った。アート作品ではそのコンセプトを説明してしまうことはタブーなのかもしれないが、研究成果としての作品であれば、それこそをわかりやすく示すことが望まれる。モニタの中だけで動く作品はごちんまりとしてしまい、まず触ってもらふ機会さえ減らしていそう。理工系であればポスター展示が一般的なのだが、工夫してIAMASの作品展になじむ形にはできないものだろうか。

それぞれ性格の違う作品を、あのように広い空間で、しかも限られた予算の中で手懐ける必要があるのだから、その苦勞は想像に難くない。作品展に慣れない人や理工系の来客も意識した会場作りをするにはどうすればいいものだろうか。そういった接点はたくさんありそう。

STUDIO 3 Takahiro KOBAYASHI

I originally have a background in electronic information engineering, so until I came to IAMAS there were some things that I considered unrelated to art and design. Over the years, they of course became a presence I could not ignore and now I am searching for points of contact.

Looking at the Graduate Exhibition from that point of view, it is interesting to see the shift to completion leading to the first day. While the works individually progressed in unseen ways, it seemed that at first progress was dull, and only at the very last minute on the last day did they come together to form the complete picture. And exponentially so at that. But I do not think this is a point of contact.

First, let us call our attention to the works. Studio 3, my department at the Institute, produced artworks from three students.

Suzuki held an interest in folk dance prior to enrolling in IAMAS, and subsequently centered the work on this theme. One can sense a message calling out to children to find an interest in the world through the diversity of folk performances. The teaching materials developed through workshops repeatedly reflect well the characteristics of the children. The system on exhibit also served as a collaboration work among IAMAS graduates, so I hope to see it develop further.

Nakahara questioned the places where information should exist. Taking up the guidance systems of a hospital and museum, he showed the limitations and areas needing improvement in the current form and proposed a guidance system that balanced technology and the demands of the actual location. However, since he had made similar research before enrolling to IAMAS, I wanted him to discuss the following point: namely, exactly how should one approach technology that is too cutting-edge?

Matsumoto developed research themed on network communication. Using her experiences of ten dealing with streaming, she offered a means to enhance the presence. The system on exhibit used information that it could search automatically to pick up general location, language used, local news, etc. and display it to the person with whom one is communicating. Thus, it was an attempt for the users to feel closer to each other and create a greater sense of reality. The research made one consider what the lowest parameter needed to strongly feel each other is if it were not necessary to be automatic.

I thought that for the overall exhibition, it would be good to have simple explanations like the one above related to the research. It may be taboo to explain the concept behind a work of art, but for works that are the results of research, it is preferable to present them in an easy to grasp format. A work that runs only within a monitor does not stand out, and seems to discourage opportunities to be touched. Science and technology related exhibitions seem to generally consist of posters, but I wonder if they cannot be devised to resemble something more like IAMAS exhibitions.

There is a need to tame the works, which are so different in nature from one another, in a wide space and with a limited budget, and it's not hard to imagine the toil involved. How should one create a venue that is conscious of people who aren't used to exhibitions and visitors from science and technology backgrounds? I think there are many points of contact like that.

スタジオ4 吉岡洋

学生たちというのは、次から次へと入学してきては、ワイワイ言ってるうちにあっという間に二年間が終わり、どんどん卒業してゆくものなのである。かれらとの付き合いは、里見美香の〈Life(;)〉の、現れてはまもなく消える、せつない出会いのようなものである。そしてわれわれ教員たちだけが、いつまでたっても卒業できない。是枝裕和の映画「ワンダフル・ライフ」に出てくる職員みたいに、ある種の“limbo”に、取り残されたままなのである。毎年毎年、卒業生たちの後姿が向うのほうに消えてゆくのを、小西七重の作品〈space 04〉のごとく、ただむなしく見送るしかないのである。

さて今年の卒展は全体として、そのような寂しさをいやが上にも痛感させるような、よく言えば“poetic”、悪く言えば弱々しい作品が多かった。こういうのは、時代の趨勢もあるのでしょうかね。一億総オタクのこの時代、みんな自分だけの、きれいな世界に引きこもろうとしているみたいに思われる。そりゃ今の世界の絶望的なありさまを見れば気持ちは分りますよ。でも、ゲストに呼んだグナラン・ナダラヤンがアントニオ・ネグりを引用して言ったように、知的にはベシミストで行動においてはポジティブであることだけが、グローバリゼーションにおいて唯一正しい倫理的態度ではないのか？

個々の作品について感想を言えっか？ 太田崇徳の〈くるんる〉はマニアックな作品だがマニーマー(狂気)はない。ジャムセン・ローの〈以史為鑒〉は、映像は美しく洗練されているがテキストが頑なだ。むぎばやし、三原、斉田の〈moids〉は、可能性は感じるがみずからを枠に嵌めすぎているように思える。西脇直毅の〈「接触感」の記録の映像2〉はアブノーマルさが中途半端でもどかしい。ほかの作品にも同様に言及できるけれど、こんなこといくら言ってもきりがないよ。

人生は長いようにみえるけれども、実はそれほど長くはない。そして恐ろしいことに、人間には成長といったものはそれほどないのである。若いときはダメでも年とれば成熟するなんて大ウソ、バカは死ぬまでバカのままだ。そして20代前半に作ったものは、意外におれの可能性のすべてを言い尽くしていたりするのである(ひゃー)。そして、この事実に関心からおののくことができるかどうか、その後の人生を決定する。「才能」なるものがあるとしても、それはおれの限界を目の当たりにして懼れ、恥じることができるとか、その一点にかかっている。それができない諸君は、自分だけの小さくてきれいな世界の中で幸福に人生を終えたまえ。だが私の愛する若さとは、みずからの小ささとうまく折り合いをつけられない苛立ちのことなのだ(なんだか今年は太宰治みたいになった)。

STUDIO 4 Hiroshi YOSHIOKA

Students—they enroll one after the other, and while they're chattering with excitement, two years come to a close before they know it, and they graduate year after year. My time with them is like the poignant encounter in Mika Satomi's *Life()*; fading away just as soon as it appears. And we faculty members cannot graduate no matter how much time passes. Like the instructors in Hirokazu Koreeda's *After Life*, we remain lost in some kind of limbo. And as in Nanae Konishi's *space 04*, all we can do is watch the silhouettes of the graduates in vain as they disappear each in their own direction.

Overall, in this year's Graduate Exhibition a lot of works unbearably drove this kind of loneliness home. Put in good light, they could be called poetic, or being critical they could be called feeble. I suppose there's also the trend of the times to account for. In this age of obsession, it seems as though everyone is trying to escape into their own pretty little world. And you can understand why if you take a look at the hopeless situation of the world today. But just as Guest Lecturer Gunalan Nadarajan said, quoting Antonio Negri, isn't the only true ethical attitude in globalization to be a pessimist intellectually and positive in action?

So you want my impressions of the individual works? Takanori Ota's *LNL* was a maniacal work without the mania. In Jamsen Law's *History as a Mirror*, the image is beautifully elegant, but the text is narrow. One feels the possibilities in Mugibayashi, Mihara, Saita's *roids*, but it seems as though they've pigeon-holed themselves. The abnormality of Naoki Nishiwaki's *touch sensation #2* mediocre at best, making it irritating. I could mention other works in the same light, but there's no end to these kinds of comments.

Life may seem to be long, but in reality it isn't as long as it looks. And what's more frightening is that human growth isn't that great. The idea that even if you can't do something when you're young, you can accomplish through maturation is a big lie, and fools will be fools until they die. And what we create in the first half of our twenties will say everything about what our possibilities are (gasp!). And whether we can be terrified down to our hearts by this will determine the rest of our life. Should there be a thing such as "talent," it depends on only whether we see our limits and tremble, whether we hide our faces in shame. To those who can't do this, go on and live the rest of your lives in happiness in your own personal small pretty worlds. What I love best about youth is the annoyance at not being able to come to terms with one's own smallness. (It seems like I've become like Osamu Dazai this year.)

卒業生レビュー
Graduates Reviews

今回作品を出品した卒業生による
IAMAS 2006のレビューです。
Reviews for IAMAS 2006 by the
graduates who submitted works.

卒展のこと 池本貴子

卒業制作は自分が本当に作りたかったものには到達できなかったけど、ある程度完成できてよかった。卒展までは自分の限界を超えて作業をしていた。なんとか完成させたいという気力だけでやっていたと思う。

卒展の期間中に一番きつかったのは、中学生の集団が来た時。ソフトピアの見学にやってきた中学生百数十人がいっせいに押し寄せてどう対処していいのかわからなかった。中学生は苦手だ。

それまで話をしたことがなかった人と話をしたり、意外な一面を知ることが出来たりしたのも卒展があったからこそだと思う。もっとこうすればよかったと思うこともたくさんあるけれど、卒展自体は満足している。みんなで協力して何かをするってたいへんだけどなんとか無事に終わってほっとしている。

創作活動を続けるということ 村岡朋美

IAMASは、その複雑な名が謳うように、様々な背景を持った年齢層も幅広い人々の集まりである。その多様を極める環境で、ただひとつ皆に共通して言えることは、「創作活動をしている」ということである。在学中は当たり前のことだが、卒業してからも作家として作品を作り続けることは、よほどの意思がない限り難しい。しかし、それを続けていれば、どこにいても同じ作家として互いを語りあうことができる。つまり、「創作活動をしている、続けること」で、IAMASを巣立った後も皆とつながっていられるのだ。

私たちは、IAMASという場で奇跡的にめぐり合い、分野は違えど「創作活動をしている」というただひとつの共通項をもって互いに切磋琢磨してきた。これからもこの一期一会を胸に精進していきたい。そしてまたいつか出会ったときには、作品を通して、よき仕事を通して語り合えることを願っている。

Graduate Exhibition Takako IKEMOTO

Although my work in the Graduate Exhibition did not reach my highest expectation, I was glad it reached some degree of completion. I surpassed my limits until the exhibition to produce it, and I think I did it purely on the will to complete it.

During the exhibition, the most stressful thing was the group visits by junior high students. Hundreds of students visited the Softopia venue. I had no idea how to deal with these students as ten of them came to see my work at once. The junior high students were a real pain.

I think that due solely to the Graduate Exhibition, I was able to speak with people about things I've never talked about before and discover an unexpected side to things. Although there were many things that I should have done, but I am still satisfied with the exhibition itself. With everyone's efforts I am glad that the exhibition finished without any troubles.

On continuing creative activities Tomomi MURAOKA

As its complex name suggests, IAMAS gathers a wide range of people from various backgrounds and age groups. In this intricate environment, "working on creative activities" is all everyone has in common. In school it is a matter of course, but it will be difficult to continue producing works as artists after graduation without a strong desire to do so. However, to continue creative activities will allow us to converse as artists regardless where we are. In other words, by continuing creative activities, everyone will still be connected even after setting out from IAMAS.

We met by good fortune at IAMAS, and although our fields of study differed, we worked hard together having only creative activities in common. I like to continue to cherish in my heart this once in a lifetime meeting. I hope when we meet again we will be able to communicate through artworks and good pursuits.

半年間の準備とその成果 中西要介

今年の卒業制作展は、新しいことにみんなで挑戦した展覧会でした。サブタイトルの設定、IAMASでの展示、ウェルカムパーティーの開催、送迎バスの運営。自分にとっては、それらをデザインの面からサポートするのも作品でありました。しかしそれらに手探りで対処する苦労は並大抵のものではなく、一日机にむかっけていても何のアイデアも浮かばない日もありましたし、やってもやっても終わらない作業量に途方に暮れた日もありました。

それでも搬入期間にみんなの構想が目の前で形になっていく時に感じた興奮は他の何事にも代え難いものでありました。このワクワクのために半年間もの間卒展のことだけをしてきたのだ、と妙に納得もしました。このような満足感が得られたのも、みんなが積極的に展覧会、作品制作に取り組んだ結果であると思うし、みんなとこの年の卒業制作展に参加出来たことを誇らしく思っています。最後にいろいろな面から支えてくれた友人や先生方にお礼をいいたいです。ありがとうございました。

卒展までの二年間 柴部健

実際は卒展といっても、考えていた作品がいくつかあって、どれを作ろうかと考えながら、制作してきた二年間だったような気がする。考える時間も、勉強する時間もあつたし、色々刺激も受けながら出来て良い二年間だったと思う。静かな所でじっくりと制作したいと思っていたので、大垣という土地は、有意義な時間を与えてくれたと思っている。実は構想段階で、別の作品を作ろうかと考えていたんだけど、いつのまにかあの作品になっていた。結果的には、自分ぼくて良かったんだと思う。妄想が先に進みすぎて自分がついてこれていなかったのが、最後の三ヶ月はひたすら作業がきつかったのを覚えている。周りの皆もそうだったと思うな。あの頃はカリカリしてたし。構想と焦りが交錯していた時期だったから。まあ、良い思い出だけど。結果的には、作品にその跡が残っていて、別の意味で、その人を感じる事が出来る作品を見れて楽しい卒展だった。

Half-year preparation and it's achievement Yosuke NAKANISHI

This year's Graduate Exhibition was one where everyone challenged new things such as subtitle's settings, exhibition in IAMAS, welcome party, and managing free bus to and from the venue, etc. My work was supporting these events in the aspect of design. But this was no easy feat. There were days when even if I sat at my desk all day I couldn't come up with any ideas and days when I had so much work that I was at a loss. But I wouldn't trade it for the world.

The excitement I felt at seeing everyone's thoughts come together and take form during the installation period was so great. I mused to myself. "It was for this excitement we toiled over the exhibition for a half a year. Gaining this sense of satisfaction was due to everyone's active participation and creation of works and I am proud to participate in this year's graduation work exhibition with everyone. I would also like to thank my friends and teachers who supported us in various ways.

The two years leading to the Graduate Exhibition Ken SHIBABE

There were actually some ideas of works that I have thought throughout two years of creation, meanwhile choosing one work for the Graduate Exhibition. It was a great period of two years with time of thinking, studying, and receiving various stimulations. I wanted to work thoroughly under a quite environment, so being in Ogaki, time well spent. Actually in the planning stage, I was planning on making a different work, but somewhere along the line it became this one. In the end, it seemed like my work so I was happy with it. My imagination ran away from me and I was unable to catch up, so the last three months of work was really tough. I am sure it was like this for other students as well. At that time I was frustrated, because it was the time when the ideas and irritation were all mixed together. Well it was a good experience. In the end one's experience remains in the work, in other meanings; it was a pleasant graduate exhibition where one's feeling can be expressed in the work.

メディアは現在、多数存在している。今後も様々な新しい技術の発展によって、その種類や方法も多様になっていくだろう。言葉、文章、絵画、音楽、立体物、空間演出などなど多種多様なメディアの中、IAMASではデジタルメディアを通して制作や表現の可能性を追求してきた。今回の卒業制作では、そのデジタルメディアを使った制作、表現の一端が、各個人の制作物の集まりから卒制という全体を通して発信出来たのではないかと思っている。このことが今後のメディア制作、表現にどのように影響していくかは今はまだ未知数であるが、自分たちが在籍していた時期のIAMASがどういったものであったかは残せただろう。数年後、数十年後に振り返った時に、これらがどういった意味を持っていたのかということ、もう一度考えるきっかけになりうる展示に仕上がっていたことを願う。

「君のトークは2点。タナカカツキさんが95点やわ」 田中信雄

ソフトピア会場で行われたつりきちデジオ（田中・小西）とタナカカツキさんのトークイベントを評しての友人のコメントである。

「いや、しかしおもしろかった。みんなお前の話を聞きにきてるわけでもないんやで、お前があんまりしゃしゃりでなくて正解やったわ。」

と、褒められているのか、けなされているのかわからないコメントをいただいた。

このトークイベントを含めて三つのトークイベントがあったが、私は三つとも企画・運営に関わっていたため、卒展ではこれらの印象が強い。実際に来場者の方にはトークイベントを楽しんでもらえたようだった。

しかし、それはそれで印象に残ったとしても自分にとってはそれにいたるまでの過程で積み上げてきたもののほうが重要である。体験としてこれにまさるものはない。卒展がどうだったかよりも一緒にこの卒展を作り上げた卒業生たちがこの先どうなっていくのかが自分にとっては気になる。

Nowadays there are many kinds of media. Through the growing development of various new technologies, the types and methods of these media will probably become diverse. Among the wide variety of media such as language, writing, painting, music, three-dimensional object, space performance, etc. IAMAS has pursued possibilities in production and expression through digital media. In the production of graduate works, I think one side of these digital media productions and expressions, were able to take off as an overall collection of individual works in the form of the graduated production. Although it is still uncertain how this will influence future media productions and expressions, we were able to leave behind an idea of what IAMAS was while we were there. I hope this exhibition will serve as an opportunity to look back after a few years or decades and reconsider what meaning the works hold.

“Your talk is 2 points. Katsuki Tanaka is 95 points.” Nobuo TANAKA

I received the following comment from a friend about TSURIKICHI-dedio (by Tanaka and Konishi) and Katsuki Tanaka's talk event, which were held in the venue at Softopia.

“Oh. It was interesting. Everyone wasn't just here listening to your talk, so yeah you were right not to show off too much.” I am not sure is complimentary or derisive.

This talk event had three parts, and I was involved in the planning and managing all three of them, so I had a strong impression of these at the Graduate Exhibition. The visitors seemed to enjoy the talk event.

I think in its own way it was good that I had this impression, however more important was the process that accumulated and led up to this. It was the greatest experience. Regardless of how the Graduate Exhibition went, I am more concerned about the future career of graduated students who worked together to form this exhibition.

「文系、理系、芸術系などさまざまな背景をもった学生が、異なる分野の…」

これはIAMASの公式学校紹介の一文である。このような建前を、当の学生たちは信用していない。結局、多くのプロジェクトは個人をベースに行われている。芸術は芸術であり、技術研究は技術研究である。領域は、依然として隔絶している。

しかし、卒展を構築してゆくプロセスだけが、この隔絶の例外であったように思う。ある学生は、コンセプト展開で活躍する。ある学生は、設営の現場で腕をふるう。そして、自分のスキルが、限定された分野でしか機能しないことを痛感する。

このため学生たちは、展示のオープニングに迫られて、自然と共同作業をすすめることになる。政治的な建前や偏見をなくして、純粋で切迫した協調をみせる。卒展の緊迫のなかで体験した、自分と異なる仲間のスキルを信じることは、この学校で学んだ単純で貴重なことのひとつなのだと思う。

中枢なき交響 むぎばやしひろこ

夏の夜の大垣の道を歩くのが好きだった。暗闇の田畑で奏でられる、鈴虫やカエル達の鳴き声は、時に力強く、時に優しく、幾多ものループが重なりあう。それぞれの昆虫やカエルは自発的に局所的に振る舞っているにすぎず、そこに、中枢は存在しない。がしかし、全体から奏でられるサウンドは混沌ではなく、心地よい自然のリズムだ。

私は『IAMAS2006』の副実行委員長だったが、目指していたものは、「中枢なき交響」だった。IAMASに入学する前は、幾多のプロジェクトで中枢的な指揮をとってきた。だが、コラボレーティブ・プロジェクトを行う方法論として、IAMAS生にふさわしいのは、「中枢なき交響」だと思っていた。

今年の卒展が、今までにない面白さを表現できたとするなら、それは一人の大きな力からではない。幾多の中心からなるインタラクションのポジティブなフィードバックが、交響を奏でたからだと思う。

The current state of deisolating fields Atsushi NAKAHARA

"Students coming from various backgrounds including the sciences, humanities, arts and design have gained stimulation from peers with different fields of expertise..."

This is a sentence quoted from the official introduction of IAMAS. The students do not believe in this rhetoric. Instead many projects are based on the individual. The arts are arts and technical research is technical research. Thus the fields remain isolated.

However it seems there was an exception to this isolation in the process of creating Graduate Exhibition. Some students actively develop concepts and some exert themselves at the venue only to discover that their skills can only function within limited field of study.

As a result, this makes the students to collaborate work together as they approach to the opening of exhibition. They drop their political fronts and biases, and show pure urgent cooperation. Upon experiencing the tense graduate exhibition, understating how my skill differs from others is one of the simple and precious things that I have learned in this school.

Centerless Orchestra Hiroko MUGIBAYASHI

I used to enjoy walking in the streets of Ogaki at night in summer. In the field at night, the droning of bell crickets and frogs sounds strong sometimes while quiet sometimes, which seems like tracks looped overlapping. Each insect and frog spontaneously produces sound locally and a center does not exist. However as a whole the sounds are not chaotic, it's rather a comfortable and natural rhythm.

"Centerless Orchestra" was what I sought when I was the vice-director for the executive committee for IAMAS 2006. Before enrolling in IAMAS, I was the central conductor for many projects. As a methodology for collaborative projects, I think "Centerless Orchestra" was appropriate for IAMAS students.

Supposing this year's Graduate Exhibition was able to express never-before seen interesting aspects, this is not just one person's effort. I think this was achieved by essential positive feedback of the many interactions, performing an orchestra.

トークセッションレポート

IAMAS 2006 では、トークセッションを三日間に渡り開催しました。

第一回目は、メディアアートや現代美術のキュレーターのグナラン・ナガラヤンさんと吉岡教授が、アーティストと文化、アーティストとテクノロジー、文化とテクノロジーという視点からいくつかのトピックを挙げ、それに関連した著名なアーティストの作品などをひきあいに出しながら、学生の作品について語りました。

第二回目は、タナカカツキさんをお迎えし、タナカさんのデジオについて、またIAMASの広告制作などの仕事の話、また、学生からの質問に対する回答まで、豊富な話題が繰り広げられました。

第三回目は、吉岡教授の司会で、マルシア・ヴァイツマンさんと研究生の梶村昌世さんのトークセッションが行われました。日系三世のブラジル人であるヴァイツマンさんと、ドイツ生まれ、ドイツ育ちの日本人である梶村さんが「家族」をテーマに、今回の卒展に出展された作品に込めた思いや、自らのルーツについて感じている事について話しました。

Talk Session 01 「縁側トークーIAMAS2006 卒展を語る」

グナラン・ナガラヤン

批評家・キュレーター。ペンシルバニア州立大学副学部長。東南アジアのメディア・アート及び現代美術を批評する論客として、世界中のフェスティバルや会議で発言してきた。2006年秋開催の岐阜おおがきビエンナーレでディレクターを務める。



吉岡洋

IAMAS 教授。専門は美学、現代思想。京都芸術センター発刊の批評雑誌「Diatxt」の編集長を通巻1号から8号まで務め、京都ビエンナーレ2003では総合ディレクターを務めた。岐阜おおがきビエンナーレでナガラヤンと共にディレクターを務める。



Talk Session 02 「オッス!カツキさん」

タナカカツキ

マンガ家、映像作家。著書には『バカドリル』、『オッス!トン子ちゃん』(扶桑社)など。ブログの音声版とも言える「デジオ」の創始者。ツールの開発、ポータルサイト「デジオ宇宙」の公開により、爆発的な人気を呼ぶ。



つりきちデジオ

IAMAS 学生である田中信雄、小西七重らによって開設された海釣り専門デジオ局。つりをしながらデジオを録るスタイルからついた名前だが、つりはうまくない。それどころか最近ではつりにすら行かずにデジオを録る。



Talk Session 03 「遠い家族の記憶ーふたつのビデオ作品から」

マルシア・ヴァイツマン

メディアアーティスト。ブラジル出身。現在、ケルンメディア美術大学で教鞭をとる。2004年4月から9月まで、客員芸術家としてIAMASに滞在し、〈無重の人〉、〈The Elephant Cage〉を制作。



梶村昌世

2005年度はドイツ学術交流基金の奨学生としてIAMASに滞在。2004年はベルリン州学術・研究・文化省の女性アーティスト・プログラム、ビデオ・映像部門奨学生。現在は東京のダンスカンパニー「マドモアゼル・シネマ」と共同作品を制作中。



編集後記

卒展カタログをつくることが決まってからもうすぐ半年、やっと完成にこぎ着けることができました。人様の作品やデータを扱っての作業はとてもプレッシャーがかかるものでした。しかし、このような重要な作業をさせて頂ける機会はそうなく、大変よい経験、勉強になりました。みなさんこのカタログ、どう思われたでしょうか？ 貴重なご意見をお聞かせいただければ幸いです。ご協力いただいたみなさま、大変ありがとうございました。

IAMAS 2006 GRADUATE EXHIBITION CATALOGUE

監修：永原康史、小林桂子、福森みか

編集統括・デザイン：松木亮

編集・制作：坂本恭子、清水彩栄子、高木寛貴

DVD制作：高木寛貴

DVD音楽制作：宮内康乃

ビデオ撮影：齋藤正和、村上寛光、吉川義盛

写真撮影：石川千寿子、鈴木宣也

翻訳：ジェームス・ラゾ、ユージェン・ニック・ワン

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：2006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：info@iamas.ac.jp Tel：0584-75-6600

Supervisors：Yasuhiro NAGAHARA, Keiko KOBAYASHI, Mika FUKUMORI

Editing and Design：Ryo MATSUKI

Planning and Production：Kyoko SAKAMOTO, Saeko SHIMIZU, Hiroataka TAKAGI

DVD Movie Authored：Hiroataka TAKAGI

DVD Music Authored：Yasuno MIYAUCHI

Video by：Masakazu SAITO, Hiromitsu MURAKAMI, Yoshimori YOSHIKAWA

Photography by：Chizuko ISHIKAWA, Nobuya SUZUKI

English Translation：James LAZO, Yu-Jen Nick WANG

Printed and Cooperated by：Sun Messe Co.,Ltd. 7-5-1 Kuzegawa-cho, Ogaki, Gifu

Published on：August, 2006

Published by：IAMAS Center for Media Culture 3-95 Ryoke-cho, Ogaki, Gifu

URL：www.iamas.ac.jp E-mail：info@iamas.ac.jp Tel：+81-584-75-6600

非売品 NOT FOR SALE

©2006 IAMAS All Rights Reserved.



爽やかな緑一色で刷られた厚さ5cmのケースには、四十五冊もの本が詰め込まれています。それらはINDEXの役割を担う一冊と、DVDが納められた一冊、そして四十三冊の作品紹介の冊子で成り立っています。この年は「一人一冊」というテーマで制作され、呼んで字のごとく、学生一人（又は作品一つ）につき三つ折りの一冊の冊子が用いられ、その集合体が一冊のカタログとして成り立っているのです。コンテンツの中の一つではなく、カタログを構成する一冊として存在する作品とその作者たちは、例年よりも一際存在感を放っています。

Packed into a refreshingly green, 5cm thick case, there are forty-five booklets. One of those booklets carries the role of the index, one is the sleeve that holds the DVD, and the remaining forty-three pamphlets are the introductions for student works. Made with the theme of “one pamphlet for one person”, the catalog is made up of tri-folded pamphlets that feature one student. The works and their creators, not merely just “part of the contents” but rather being one of the volumes that create the catalog, give off more of a presence than previous years.

形態 函入り三つ折り冊子
 サイズ 130×186mm
 コンテンツ 学長挨拶 作品リスト 修士論文リスト
 レビュー トークセッションレポート
 付録 DVD

Form Boxed Tri Fold
 Size 130×186mm
 Contents President's Greeting, List of Works, List of Master's Theses, Review, Talk Session Report
 Appendix DVD

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

使用方法 | How to use

PCで閲覧 | Via PC

①目次の使い方

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

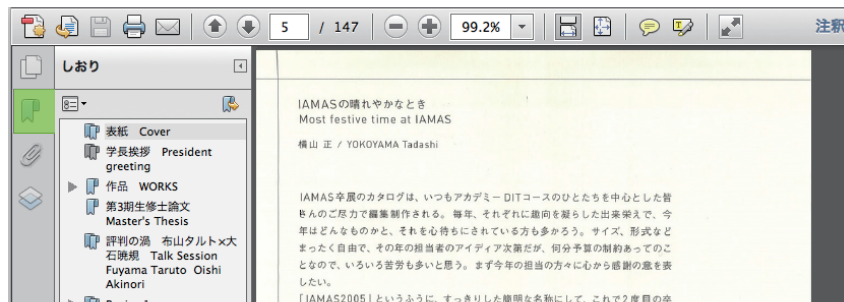
How to use table of contents

- For Adobe Reader

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

- For Apple Preview

Access the “sidebar” as the table of contents.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

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

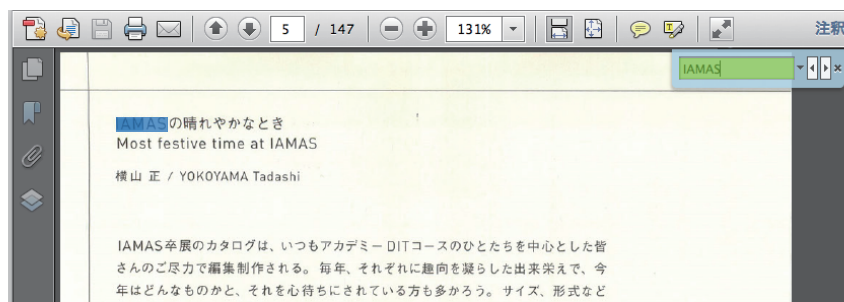
Keywords or names can be found using the search function.

- For Adobe Reader

Edit → Simple Search OR Command + F

- For Apple Preview

Type into the search window.



iPadで閲覧 | Via iPad

※iBooksでのご利用を推奨しています。

※Use via iBooks is recommended.

①目次の使い方

- ・ メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。

How to use table of contents

- Access from the list display in the menu.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ メニューの検索アイコンから検索いただけます。

Keywords or names can be found using the search function.

- Search from the search icon in the menu.



Android端末で閲覧 | For Android

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

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

IAMAS BOOKS

IAMAS 2006 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