

Artists in Residence

アーティスト・イン・レジデンス

1996 - 2007





Photo: Mina Tsukamoto, Kenichi Hagihara, Yosuke Kawamura
 Text: Fredrik Olofsson
 Translation: Erin Plant
 Edit: Yosuke Kawamura
 Support: Takeko Akamatsu

なぜ共有するのか

私たちは皆、オープンソース・ムーブメントがいかに素晴らしいかを知っています。自分たちのコード、アイデア、回路図などを無償で公開している人々のオープンな精神は何と素晴らしいことでしょう。

しかし、インディペンデントのアーティスト・開発者として、何故、苦勞して得た知識を寄与し、共有すべきなのでしょう。何故、見知らぬ人々を助けるのに多くの時間を費やし、最高のアイデアを漏らすのでしょうか。何故、あなたが大事に何時間もかけて書いたコードを無償で配布するのでしょうか。それは個人的な名声のためでしょうか。共同体的精神か、それとも何らかの政治的な信念でしょうか。あるいは営利会社への無関心からくるのでしょうか。

これらはここ、IAMAS の滞在中に私がワークショップや共同制作で取り上げようとした疑問のいくつかです。

私の個人的で、恐らく少々挑発的な答えは、利己的／個人的な興味のために共有をしているということです。

ソフトウェアをオープンソースにすることにより、さらに再利用、理解しやすいコードを書く必要があることに気づきました。つまり、公開するために私はコードを書き直し、注釈やヘルプファイルなどを加える必要がある、ということです。それはさらにインターフェース、プロトコル、および機能性のようなものを定着させ、大幅な変化を控えることに役立ちます。そして、何かを公開した後、他の人が必要としているか否かに関わらず、システムやプログラムのアップグレードに伴い、将来も管理する責任を感じます。それは、だれかに役立つ情報で、ほんの少しの時間を費やして、ほんの少しの努力をするだけで十分なのです。つまり、オープンソースは、主に私自身の作品を大切に扱うための手段なのです。パブリックにするとという簡単なこの行為は、私にとって非常に役立つものとなります。

もちろんこれだけが理由ではありません。私が書いたコードが他の人々の作品に役立つ、ユーザから反応を得、私のアイデアが他のアーティストによってさらに大きく開発されているのを見るのは、大きな喜びです。そして、様々なコミュニティで特に貢献している者は、ワークショップ、コンサート、プログラミング、技術的サポートのようなビジネスへとつなげています。

しかし、一方で、私が共有する主な理由は利己的で、実用的で単純なものです。私は、配布をするためにより良いコードを書くということです。

Why share?

We all know how fantastic the open-source movement is. How wonderful it is with all people that publicise their code, schematics, ideas etc. for free and in such a spirit of openness.

But as an independent artist / developer, why should one contribute and share hard-earned knowledge? Why spend a lot of time helping unknown people and why give away your best ideas? Why distribute code that you care about and that have taken hours to write - for free? Is it for personal fame? Is it the communal spirit or some political beliefs? Or the lack of interest from commercial companies?

These are the kind of questions I have tried to raise in workshops and collaborations during my residency here at IAMAS.

My personal and perhaps slightly provocative answer is that I share because of egoism / self-interest. I found that by making my software open-source, I force myself to write more reusable and understandable code. Publicising means I will proof-read, add comments and help-files and so on. It also makes me reluctant to drastic change and help fixate things like interface, protocol and functionality. And after uploading something, I feel responsible to maintain it for the future throughout system and program upgrades - whether other people depend on it or not. It is the knowledge that someone might be using it that is enough to put in that little extra effort and spend a few additional hours.

So open-source is mainly a vehicle for caring about my own work. And it is the simple act of making it public that is so extremely helpful for me.

Of course this is not the only reason. It is a great pleasure to see code I have written being helpful in other people's work, get feedback from users and see my ideas being developed a lot further by other artists. And being a frequent contributor in various communities do generate paid work in the form of workshops, concerts, programming jobs and technical support.

But again - the main reason I share is a selfish, practical and simple one: I write better code because I distribute it.



情報科学芸術大学院大学
 Institute of Advanced Media Arts and Sciences

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー
 International Academy of Media Arts and Sciences

IAMAS Artist in Residence

IAMAS アーティスト・イン・レジデンス制度は、開校以来 IAMAS が実施している活動のひとつで、国内外の優秀なメディアアーティストを招聘し、その制作活動を支援するものです。

本リーフレットは 22 組目となるアーティスト・イン・レジデンス、フレドリック・オロフソンの活動記録です。

The Artist in Residence Program is a project that has been implemented at IAMAS since the school's inception. Through this program IAMAS has invited brilliant media artists from across Japan as well as overseas, and provided support for their creative work. This leaflet documents the work of the 22nd Artist in Residence, Fredrik Olofsson.



フレドリック・オロフソン

スウェーデン出身、ベルリン在住。
ソフトウェア、ビデオ、サウンドアーティスト。
インタラクティブ・アート・プロジェクト、
MusicalFieldsForever やオーディオ・ヴィジュアル・デュオ、klipp av への参加など活動は多岐に渡る。

IAMAS ではパフォーマンスの発表のほか、ワークショップでの勉強会、作品展示、学生とのコラボレーションや、学外での公演など幅広い活動を精力的に行った。

Fredrik Olofsson

Born in Sweden and currently residing in Berlin.
Olofsson is a software, video and sound artist. His work is quite diverse, and includes participation in the interactive art project MusicalFieldsForever and the audiovisual duo, klipp av.

In addition to his performances at IAMAS, Olofsson has eagerly involved himself in a broad range of activities during his residency. He has run study groups with workshops, joined artwork exhibitions, collaborated with students, and held public performances outside of the school.

滞在期間：2008.6.3 - 11.26

Residency term：2008.6.3 - 11.26

aliases:

- 2003-2008 redfrik. live music performances in sweden, holland, uk, japan, germany, poland
- 2003-2008 klipp av. audiovisual duo. performed in 9 countries including tours in japan, usa and australia
- 2001-2008 /f0. visuals/video performances, collaborations, installations, dvd releases, vj-ing
- 2000-2008 musicalfieldsforever. installations: orfi, vinings, unfoldings, strainings, tigertales, mufi, dobedj

presentations:

- 2008 'media arts and new productions'. ycam, yamaguchi, japan
- 2008 'one-bit music'. [in]tolerance, club-transmediale, berlin, germany
- 2007 'live coding practise - another month'. loss livecode festival, sheffield, uk
- 2006 'klipp av keynote'. icmc06, adelaide, australia

writings:

- 2008 supercollider book: 'audiovisuals with sc'. mit press (forthcoming)
- 2006 computer music journal sum06+dvd: 'klipp av: live algorithmic splicing and audiovisual event capture'
- 2004 read_me04: 'live algorithm programming and a temporary organisation for its promotion'. co-author
- 2003 icmc2003: 'a protocol for audiovisual cutting'. co-author with nick collins

work experience:

- 2005-2008 main tutor. sound/music programming course. kristianstad university, sweden
- 2007 software developer. ifields research project, certec/furuboda, lund, sweden
- 2004-2006 research fellow. prof. mark d'inverno, university of westminster, london, uk

- 2003 software developer. the intelligent street project, interactive institute, uk/sweden

education:

- 1996-2000 master of fine arts: composition. royal university college of music, stockholm, sweden
- 1994-1996 diploma: arrangement & composition. luleå university of technology, sweden
- 1993-1994 musicstudies, härnösands folkhögskola, sweden
- 1990-1993 musicstudies, växjö gymnasium, sweden

ACTIVITIES IN IAMAS



WORKSHOP / SuperCollider Study Group

[2008.6 - 11]

レジデンスの滞在中にフレドリック主催による音響合成、ライブ・コーディング、ネットワークパフォーマンス、音楽アルゴリズムなどを学ぶ勉強会を毎週開催。フリーでオープンソースのソフトウェア、SuperCollider を習得し、探求することを目的とする。
共同主催：赤松武子

During his residency he organised weekly meetings where they studied sound synthesis, live coding techniques, networked performance and algorithmic music. The aim was to learn and explore the free and open-source software SuperCollider.
Co-Organiser : Takeko Akamatsu



PERFORMANCE / redUniform

OPEN HOUSE 2008 [2008.8.2]
 OGAKI BIENNALE 2008 [2008.9.27]
 CostumeNight: Ogaki [2008.10.27]
 Make: Tokyo Meeting 02 [2008.11.8]
 AIR Presentation [2008.11.20]

redUniform は三部からなるオーディオ・ビジュアル・パフォーマンスである。それぞれのパートではフレドリックが「本当に」「どうやって」音楽と映像を操作しているのかというような疑問を観客に投げかけるような異なるトリックを行なっている。コンセプト、音楽、映像、電子回路は滞在中に制作。全ての音とグラフィックは SuperCollider と赤いコスチュームに組み込んだワイヤレスセンサーシステムによりリアルタイムに生成される。

redUniform is an audiovisual performance suite in 3 parts. Each part plays a different trick on the audience and puts forth the questions of 'if' and 'how' have been the music and graphics are being controlled. The Concept, music, visuals and electronics were developed during Olofsson's residency. All the sounds and graphics are generated in real-time using SuperCollider, and he built his own wireless sensor system hidden inside a red costume.



PERFORMANCE / SnowFlakes

OGAKI BIENNALE 2008 [2008.9.27]
 Shanghai eArts festival [2008.10.18-19]

赤松正行、安田到とのコラボレーションワーク。SnowFlakes はオーディエンスが iPhone を用いて参加することができる、オーディオ・ビジュアル・ネットワークパフォーマンスである。楽曲は 6 つのパートで構成されており、各パートはひとつの雪片の一生を表している。

A collaboration with Masayuki Akamatsu and Itaru Yasuda. Snowflakes is an audiovisual networked performance where the audience participates using iPhones. The piece has six parts and each part describes a state in the life of a single snowflake.



EXHIBITION / Orfi

OGAKI BIENNALE 2008 [2008.9.19 - 28]

MusicalFieldsForever とともに制作したインタラクティブ・インスタレーション作品。作品名は origami と field からの造語であり、枕型のインターフェースを折り曲げたり、話しかけたり、撫でたりすることでインタラクションが起きる。これらの枕にはワイヤレスセンサー、照明、スピーカー、マイクが内蔵されている。

An interactive installation made together with MusicalFieldsForever. The name comes from origami and field and you interact with it by folding, talking to and caressing pillows. These pillows are filled with wireless sensors, lights, speakers and microphones.

IAMAS Artist in Residence 2008

Fredrik Olofsson

2008.6.3 – 11.26

Artists in Residence

アーティスト・イン・レジデンス

1996 - 2007



アーティスト・イン・レジデンス事業 - AIR	5	<i>The Artist in Residence Program - AIR</i>
AIR 年表および展覧会歴	11	<i>Timeline and IAMAS Exhibitions</i>
岩井 俊雄	29	Toshio Iwai
レジデンスの活性化のために	31	<i>Interview with an Early Activator</i>
ソムラー クリスタ、ミニョノー ロラン	35	Christa Sommerer, Laurent Mignonneau
ヴァリツキー タマシュ	37	Tamás Waliczky
タマシュとの交流	39	<i>Master and Apprentice</i>
ティール タミコ	41	Tamiko Thiel
ハック ウスマン	43	Usman Haque
ジョイス フランクリン	45	Franklin Joyce
クールシェヌ リュック	47	Luc Courchesne
エネルギーを放出するために	49	<i>AIR in the Community</i>
ストーン カール	51	Carl Stone
セステール マリー	53	Marie Sester
ネイマーク マイケル	55	Michael Naimark
前林 明次	57	Akitsugu Maebayashi
ゲルフアンド ドミトリー	59	Dmitry Gelfand
科学からアートへ	61	<i>Witness to High-Risk Experimentations</i>
ミュンヒ ウォルフガング	63	Wolfgang Muench
メンヤ チャンダ	65	Chanda Mwenya
チャンダさん、大垣で制作と生活をする	67	<i>If You Want...</i>
ヴァイツマン マルシア	69	Marcia Vaitsman
滞在アーティストとの経験	71	<i>Double-Take</i>
ゴンザルヴェス ティナ	73	Tina Gonsalves
ワトキンス デーン	75	Dane Watkins
デーンさんの笑顔	77	<i>Thank you ...</i>
福原 志保	79	Shiho Fukuhara
セードラチェック サシヨ	81	Sašo Sedlaček
ガラクタ集めと物乞いロボット	83	<i>Scrap and Memories of a Beggar Robot</i>
ヴァン・デン・プリンク ヤスパー	85	Jasper van den Brink
IAMAS の客員芸術家制度を振り返って	89	<i>How it All Started...</i>
変容のための孵化器	93	<i>Incubator for Transformation</i>
クリエーター・イン・レジデンスの可能性	95	<i>Mission and Impact</i>
アーティスト・イン・レジデンスとは誰か?	97	<i>Who is it?</i>
AIR の未来へ	99	<i>Give and Take</i>
アーティスト・イン・レジデンスの作品	103	<i>Works of the Artists in Residence</i>

Tadashi Yokoyama
横山 正

IAMAS には二つの学校、ともに岐阜県立の国際情報科学芸術アカデミーと情報科学芸術大学院大学とがあります。高度情報化を重要な政策とする岐阜県が、そのための人材養成の拠点としてこれらの学校を設立したのです。前者は2年制の専修学校であり、高度なスキルを備えたクリエイターの養成を目的として1996年に開校しました。後者はその一部を母体として2001年に開学したもので、メディア文化の広汎な分野で活躍する表現者の育成を目的とする修士課程のみの大学院です。

IAMAS は設立の当初から、学校がたんなる知識や技術の伝達場ではなく、科学と芸術の融合の場として人類の未来に貢献すること、学生が新しい先端メディアの時代にあって、創造的な精神をもって制作や研究に立ち向かうクリエイターであり研究者であることを求めてきました。このために IAMAS は、芸術系、人文系、理工系といった背景を問わず、幅広い専門分野を背景にもつ学生を受け入れ、また二つの学校とも、年齢にかかわらず勉学の意欲に燃える人たちが集まり、すでに社会でさまざまな経験を積んだ人々もあらためて新しい分野を学ぶために入学してきています。こうして学生が互いの長所や得意の分野をもとに協力しあうことから、高度なコラボレーションの可能性も生れます。IAMAS は異なる背景の人々が出会い、互いの力を合せて新しい表現や研究に挑戦する場なのです。

IAMAS は少人数の学生を優秀な教員たちがほとんど一対一の形で教える少数精鋭主義をとっており、24時間自由に制作や研究が行えることもあいまって非常に濃密な研究教育の環境が生れています。先端メディアの学校として日本ではいち早く開学したこと、開学以来、教員や卒業生、学生が国内外で大いに活躍したこと、またさまざまな国際的な活動によって、IAMAS は先端メディアの表現の分野では、国内外でもっとも広く知られている学校と言えらると思います。世界の各国からの留学生もあり、海外の研究者やアーティスト、学校関係者の訪問がたえない国際色豊かな学校です。

IAMAS is comprised of two schools, both established by Gifu Prefecture as part of its strategy to advance information technology and train talented students in this field.

The International Academy of Media Arts and Sciences was established in 1996 as a two-year specialized training college, complemented in 2001 with a master's course offered by the Institute of Advanced Media Arts and Sciences. Together both institutions aim to cultivate creators, enthusiastic to train in a broad spectrum of fields: arts, humanities, sciences and technology. Irrespective of age, experienced professionals are also invited to enroll. This mixture provides ample opportunities for people of different backgrounds to meet and join forces, facilitating high-level collaborations that explore new forms of expression and research.

IAMAS employs the principle of *small numbers, exceptional talent* in its teaching framework, which allows selected students to enjoy the benefits of an almost one-to-one student-teacher ratio. Production and research can also be conducted freely 24 hours a day.

急速に進展する電子メディアとグローバルなネットワーク環境は、地理的な距離や、言語、国家の境界を超えた世界の一体化を日常生活にもたらしています。こうした時代にあって多様性を基盤とする新しい価値観を提示できる人材を養成し、また学生が国際的なレベルで不自由なく活躍出来るよう、IAMAS は開学以来、さまざまな国際交流事業を展開してきました。海外の大学を始めとする教育機関との連携の協定と、それに伴っての学生の交換留学、世界の先端メディアのトップアーティストを迎えてのインタラクティブ・アート の 展 覧 会 「 イン タ ラ ク シ ョ ン 」 と 国 際 シ ン ポ ジ ヴ ム か ら 成 る 「 世 界 メ デ ィ ア 文 化 フ ォ ー ラ ム 」 の 開 催 、 リ ン ツ の 「 ア ル ス ・ エ レ ク ト ロ ニ カ 」 で の 大 々 的 な キ ャ ン パ ス 展 示 等 が そ の 例 で す が 、 も う ひ と つ 重 要 な も の に 、 客 員 芸 術 家 の 招 聘 (ア ー テ ィ ス ト ・ イ ン ・ レ ジ デ ン ス) が あ り ま す 。

これは従来の芸術の形式やジャンルの枠組みに捉われない実験的な作品の分野で活躍する国内外のアーティストを招聘し、約半年間、IAMAS に滞りながら制作活動を支援するものです。いまではこうしたレジデンスの制度は一般的になりましたが、IAMAS のそれはその先駆けをなすもので、また教育機関が主宰するゆえに、アーティストが IAMAS の 学 生 、 教 員 と 交 流 し な が ら 制 作 を 行 う と ころ に 特 色 が あ り ま す 。 採 ば れ た ア ー テ ィ ス ト は 、 IAMAS の カ リ キ ュ ラ ム や 展 覧 会 な ど に 参 加 す る こ と に よ っ て 、 学 校 の 環 境 や 地 域 の 文 化 に 触 れ る こ と で さ ま ざ ま な 刺 激 を 得 、 そ れ を 自 ら の 制 作 や 研 究 に 反 映 さ せ ま す 。 い っ ぱ う 学 生 は 、 す ぐ れ た ア ー テ ィ ス ト の 制 作 の 現 場 に 実 際 に 立 会 い 、 と き に そ れ を 手 伝 う こ と を 通 じ て 、 完 成 さ れ た 作 品 に 接 す る の と は 異 な る 貴 重 な 経 験 を 得 る こ と が 出 来 ま す 。

開学した 1996 年から 2001 年に至るまでは、すでに国際的に評価の確立したアーティストや研究者を積極的に招聘することで、学生と教員をともに刺激し、さらに世界の先端メディア関係の研究教育機関とのネットワークを形成することを目指しました。これは IAMAS の 存 在 を 広 く 世 界 に ア ピ ー ル す る う え で も 大 き な 役 割 を 果 し た と 思 い ま す 。 こ れ が 所 期 の 目 的 を 達 し た こ と で 、 2002 年 か ら は 、 招 聘 す る ア ー テ ィ ス ト の 性 格 を 変 え る こ と に し ま し た 。 す な わ ち す で に 作 家 と し て 名 声 を 確 立 し て い る か ど う か に こ だ わ ら ず 、 学 生 に と っ て 教 育 的 な 意 味 を 持 つ と 思 わ れ る 興 味 深 い 活 動 を 行 っ て い る ア ー テ ィ ス ト を 招 聘 す る よ う に し た の で す 。 こ れ は 先 述 の 「 世 界 メ デ ィ ア 文 化 フ ォ ー ラ ム 」 の 内 容 を 、 既 成 の す ぐ れ た 作 品 を 集 め る こ と か ら 、 現 場 で い ま 創 造 さ れ る も の を 中 心 に 据 え た 「 岐 阜 お お が き ビ エ ン ナ ー ル 」 に 変 え た こ と に も 見 合 っ て い て 、 メ デ ィ ア ア ー ト が 日 本 で も す で に 一 定 の 市 民 権 を 得 た と い う 認 識 に よ る も の で す 。 現 在 は ア ー テ ィ ス ト や 研 究 者 は 公 募 に よ っ て 選 ぶ こ と に し て い ま す が 、 毎 年 、 非 常 に た く さ ん の 、 し か も 広 汎 な ジ ャ ン ル の 方 々 の 応 募 が あ り 、 選 考 の た び に 嬉 し い 悲 鳴 を あ げ て い ま す 。

2006 年 まで に 20 名 の ア ー テ ィ ス ト の 方 々 を 迎 え ま し た の で 、 IAMAS の こ の 制 度 か ら 生 み 出 さ れ た 作 品 や 研 究 の 成 果 、 ま た こ の 事 業 を 通 じ て 知 ら れ る IAMAS の 魅 力 を 広 く 知 っ て い た だ こ う と 、 こ れ まで の 活 動 の 内 容 を ま と め る こ と に い た し ま し た 。 IAMAS 滞 在 中 に 制 作 さ れ た 作 品 が 国 際 的 な 賞 を 受 賞 し た も の も あ り 、 IAMAS の ア ー テ ィ ス ト ・ イ ン ・ レ ジ デ ン ス は 若 く 創 造 的 な 世 界 の ア ー テ ィ ス ト が 注 目 す る と ころ と な っ て い ま す 。 ぜ ひ こ の 本 で そ の 全 貌 を 見 て い た だ き た く 思 い ま す 。 最 後 に な り ま し た が 、 ご 多 忙 な な か 、 わ ざ わ ざ 原 稿 や 資 料 を お 寄 せ く だ さ い ま し た ア ー テ ィ ス ト の 方 々 、 執 筆 と 編 集 に あ た ら れ た 皆 様 、 ま た こ の ユ ニ ー ク な 制 度 を 支 え て き て く だ さ い ま し た 岐 阜 県 の 皆 様 に 心 か ら 感 謝 の 意 を 表 し た く 存 じ ま す 。

Tadashi Yokoyama

横山 正

Rapidly developing electronic media and global networks have brought about a world that traverses geographic distances, languages and nationalities. Against this backdrop, IAMAS is engaged in various world-wide activities, encouraging students to perform on an international level, and nurturing a diversity-oriented value system. Affiliations with overseas educational institutions promote student exchange and visits by excellent artists. Furthermore the schools have held art exhibitions, such as *the Interaction* series, international symposia under the title *World Forum for Media Culture*, and a comprehensive campus presentation at Ars Electronica in Linz, Austria. Amongst all these endeavors, the Artist in Residence Program remains an essential element.

This program, which began as a pioneering initiative, invites Japanese and overseas artists to live and produce experimental work at IAMAS for about six months.

While pursuing their own projects, the resident artists have the opportunity to interact with students and faculty and to participate in IAMAS' curriculum and activities. This unique environment spurs not only reflections on the local culture by the invitee, but also benefits the students who become part of the creative process, rather than merely being subjected to finished works.

In the first years, the program was directed mainly at internationally recognized, well-established artists. The aim then was to provide examples of the level of work expected from this new institution, to build relationships with institutions for advanced media-related research and education, and essentially to inspire students and faculty. The AIR Program became an important hallmark of IAMAS as a highly respected institution on the international stage.

With the establishment of the Graduate Course, the general character of the program underwent some changes. Based on the recognition that media art had already gained a foothold in Japan, we decided that applicants no longer needed to be established or famous. Therefore we based the application process on an open call system, looking for artists whose work was intriguing and of educational significance for the students.

This shift of focus corresponded to our decision to transform the aforementioned *World Forum for Media Culture* into the *Ogaki Biennale*. While the former emphasized the presentation of existing works, the latter concentrated on onsite creations.

Over the years the IAMAS Artist in Residence Program has become a reference for young, creative artists the world over. As of 2007 IAMAS had hosted twenty artists, many of whom have received international awards.

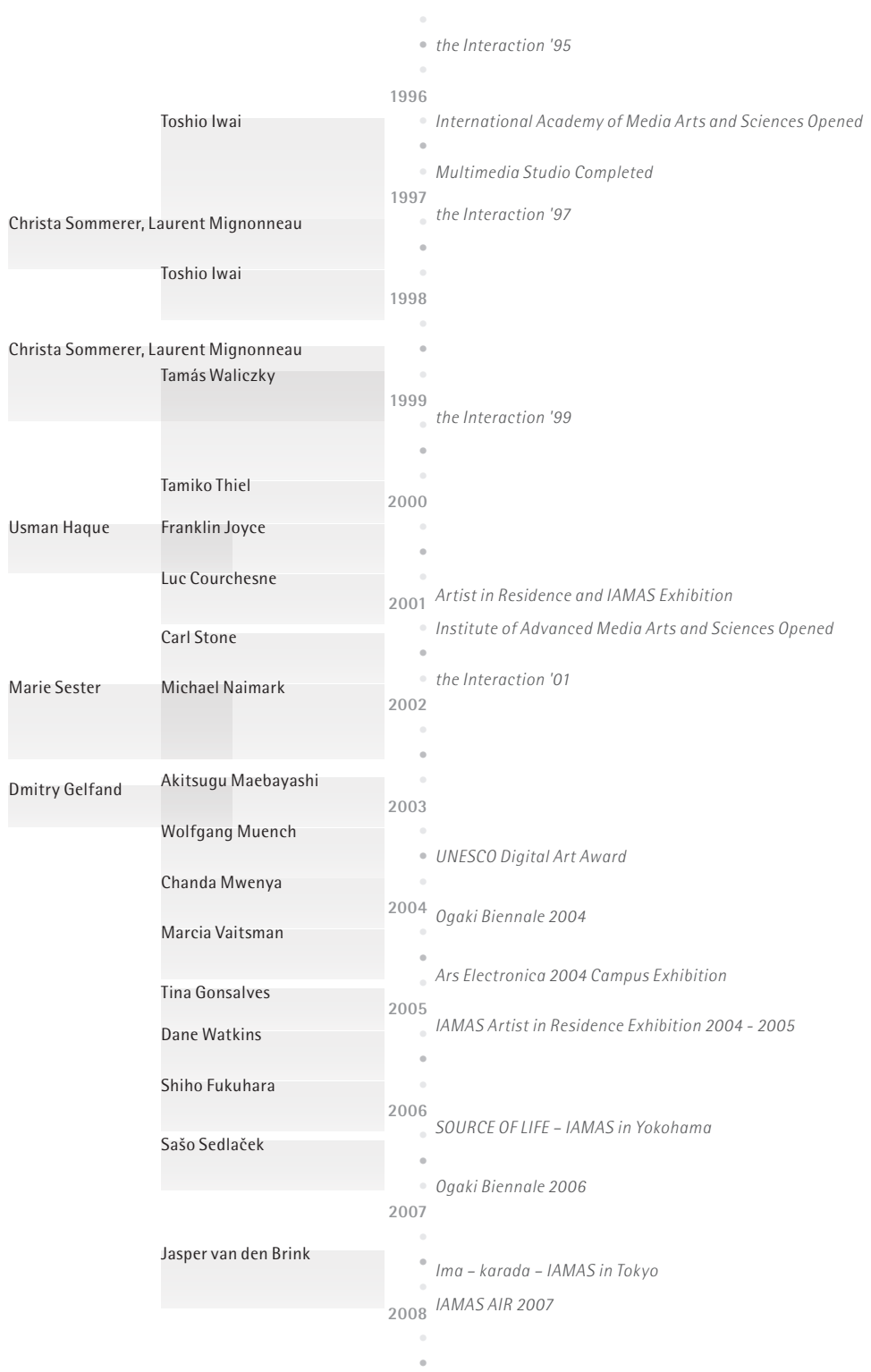
With this publication we hope to highlight the works and achievements of these remarkable creators as well as the stimulating environment of IAMAS.

We would like to express our deepest gratitude to the artists who contributed texts and materials, to the writers and editors, and to the Gifu Prefectural Government for its generous ongoing support of this unique program.

Timeline and IAMAS Exhibitions

AIR 年表および展覧会歴





IAMAS Exhibitions

IAMAS の展覧会

IAMAS のアーティスト・イン・レジデンスは、レジデンス期間中に学生や教員との共同的な作業を行なうことはもちろん、制作成果を発表する多くの機会にめぐまれています。オープンハウス、卒業制作展などでは学生と同じ場で作品の展示をすることが可能であり、IAMAS 展（隔年）、岐阜おおがきビエンナーレ（隔年）では一人の「作家」として展示ができます。さらに全国各地での個展の開催のサポートも行っており、目に見える形でレジデンスの成果があらわれます。

以下のページではアーティスト・イン・レジデンスの関わった展示やイベントが紹介されます。

In addition to collaboration with students and faculty at IAMAS, the resident artists are encouraged to participate in the various exhibitions IAMAS organizes throughout the year.

The *Open House* weekend and *Graduate Exhibition* are annual events in Ogaki where IAMAS welcomes visitors from all over Japan to show and discuss its most recent developments.

The *Ogaki Biennale*, successor to the pioneering *Inter-action* exhibition series, goes to great lengths to engage local initiatives and hold Media Art happenings at many locations in town, where students and visiting artists mix.

At more irregular intervals IAMAS organizes collective shows, such as the exhibitions in Yokohama and Tokyo or the *Campus Exhibition* at Ars Electronica in 2004.

These events allow the school to ask for critical feedback from an expert audience.

The following pages list all the events in which resident artists have been involved.



the Interaction

The *Interaction* series of exhibitions began as an inauguration event for IAMAS in 1995. Produced four times, these exhibitions introduced cutting-edge media art, attracting visitors from all over Japan.

Curated by President Emeritus Itsuo Sakane, artists from around the world were invited to participate, and IAMAS faculty and students engaged not only in planning and setting-up, but also in having panel discussions with the creators and guest experts.

インタラククション

メディア文化の最先端としてインタラクティブ・アートを紹介する展覧会「インタラククション」は、1995年に開校記念行事として始まり、以後ビエンナーレ形式で4回開催されました。

名誉学長の坂根巖夫のキュレーションにより世界各地からアーティストを招聘、IAMASの教職員と学生がアーティストと対話し、企画、展示構成、運営のいっさいを手がけました。

1995, July 17 – 24

the Interaction '95: Introduction to Interactive Installations
Suitopia Center, Gifu, Japan

インタラククション '95

インターラクティブ・アートへの招待展
大垣市スイトピアセンター

Participating resident Artists:

Luc Courchesne
Toshio Iwai
Laurent Mignonneau
Michael Naimark
Christa Sommerer

クールシェヌ リュック
岩井 俊雄
ミニョノー ロラン
ネイマーク マイケル
ソムラー クリスタ

1997, March 10 – 19

the Interaction '97:
Toward the Expansion of Media Art
Softopia, Gifu, Japan

インタラククション '97

拡がりゆくメディア・アートへの招待展
ソフトピアジャパン

Participating resident Artists:

Toshio Iwai
Laurent Mignonneau
Christa Sommerer

岩井 俊雄
ミニョノー ロラン
ソムラー クリスタ

1999, March 5 – 14

the Interaction '99:Expanding the Human Interface
Softopia, Gifu, Japan**インタラクシオン '99****インターフェイスー対話するメディア・アート展**
ソフトピアジャパン*Participating resident Artists:*

Laurent Mignonneau

ミニョノー ロラン

Christa Sommerer

ソムラー クリスタ

Tamás Waliczky

ヴァリツキー タマシュ

2001, October 26 – November 4

the Interaction '01:Dialogue with Expanded Images
Softopia, Gifu, Japan**インタラクシオン '01****拡張するイメージとの対話**
ソフトピアジャパン*Participating resident Artists:*

Luc Courchesne

クールシェヌ リュック

Wolfgang Muench

ミュンヒ ウォルフガング

Carl Stone

ストーン カール

Tamiko Thiel

ティール タミコ

Tamás Waliczky

ヴァリツキー タマシュ

International Symposium:

Embedding Media in Culture

国際シンポジウム**「メディアを文化に根づかせること」***Participating resident Artists:*

Michael Naimark

ネイマーク マイケル

Tamiko Thiel

ティール タミコ



IAMAS Artist in Residence Exhibition

Resident artists have the opportunity to present their works on local occasions such as the Open House event, the Graduate Show and the Ogaki Biennale.

These Exhibitions have been held off campus in Tokyo and Osaka to introduce the residency program to a wider audience.

アーティスト・イン・レジデンス展

滞在アーティストは、オープンハウスや卒業制作展、岐阜おおがきエンナーレなど学校行事と合わせて滞在中に作品を発表します。さらに、広くレジデンス制度を紹介する機会として、東京、大阪、学外でも展覧会を行いました。

2000, December 12 – 24

Artist in Residence and IAMAS

Tokyo Metropolitan Museum of Photography, Tokyo, Japan

アーティスト・イン・レジデンスとIAMAS展

東京都写真美術館

Participating resident Artists:

Luc Courchesne

Usman Haque

Franklin Joynce

Tamiko Thiel

Tamás Waliczky

クールシェヌ リュック

ハック ウスマン

ジョイス フランクリン

ティール タミコ

ヴァリツキー タマシュ

2007, December 7 – 12

IAMAS Artist in Residence Exhibition 2007

AD&A Gallery, Osaka, Japan

Support:

The Consulate General of the Netherlands Osaka, Kobe

Jasper van den Brink

IAMAS アーティスト・イン・レジデンス展 2007

AD&A ギャラリー

協賛:

在大阪・神戸オランダ総領事館

ヴァン・デン・ブリック ヤスパー



Ogaki Biennale

The Ogaki Biennale is planned and organized by IAMAS, holding symposia, workshops, exhibitions and ad-hoc events all over town. Everybody gets involved, and collaborations with local businesses, organizations, and citizen groups make IAMAS a recognized part of the regional culture.

岐阜おおがきビエンナーレ

「岐阜おおがきビエンナーレ」は、ワークショップ・シンポジウム・ミュージアムの3つを柱とするIAMASが企画・運営するアートイベントです。4回の「インタラクシオン」展の後、より地域に結びついた、地域の文化の一部となるような催しを目指して、大垣市の中心市街地で開催しています。

2004, February 21 – March 7

**Ogaki Biennale 2004:
School of Futures**

Sites throughout Ogaki, Gifu, Japan

おおがきビエンナーレ 2004 未来の学校

岐阜県大垣市内各所

Participating resident Artists:

Chanda Mwenya

メンヤ チャンダ

2006, October 6 – 15

Ogaki Biennale 2006:

Janken – The Power of Chance

Sites throughout Ogaki, Gifu, Japan

岐阜おおがきビエンナーレ 2006

じゃんけん：運の力

岐阜県大垣市内各所

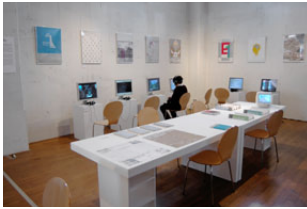
Participating resident Artists:

Sašo Sedlaček

Marcia Vaitzman

セードラチェック サショ

ヴァイツマン マルシア



IAMAS Exhibition

To make its educational and research program known to an audience beyond its local confines and also to attract prospective applicants, IAMAS organized two exhibitions: one in Tokyo and another in Yokohama. Both events featured not only students' work, but also projects by graduates, faculty and resident artists.

IAMAS 展

教員、学生、卒業生のユニークな作品、IAMAS ならではの超領域的な研究開発を行うプロジェクトを広く国内で紹介する展覧会として、IAMAS 展を横浜、東京で開催しました。これにも AIR の作品を展示、紹介しました。

2006, March 18 – 21

SOURCE OF LIFE –

IAMAS in Yokohama

BankART Studio NYK, Yokohama, Japan

SOURCE OF LIFE はじまりの水

— IAMAS in Yokohama

BankART Studio NYK

Participating resident Artists:

Shiho Fukuhara

Marcia Vaitsman

福原 志保

ヴァイツマン マルシア

2007, August 24 – 26

Ima – karada –

IAMAS in Tokyo

Spiral Garden, Tokyo, Japan

いまからだ IAMAS in Tokyo

スパイラルガーデン

Jasper van den Brink

ヴァン・デン・ブリंक ヤスパー

IAMAS Exhibitions

IAMAS の展覧会

– an entirely fulfilling time Toshio Iwai

とても充実した時間 岩井 俊雄

■ 29

We look forward...

It was a long and hectic night... Tamás Waliczky

長く慌ただしい夜だった ヴァリツキー タマシユ

■ 37

The theme ... was Miscommunications Usman Haque

テーマは「ミスコミュニケーション」だった ハック ウスマン

■ 43

*...to bring our interests together
in shared projects*

われわれの関心を一つにしてプロジェクトを共有することを期待している

Christa Sommerer, Laurent Mignonneau

ソムラー クリスタ、ミニョノー ロラン

■ 35

*under Mount Ibuki's stern visage
and surrounded by rice fields,*

I had many long conversations – *Tamiko Thiel*

伊吹山の厳しい相貌を臨み周囲を田圃に囲まれて、私は延々と会話を交わした ティールタミコ

■ 41

– a template for my work *Franklin Joyce*

私の作品にとっての鋳型 ジョイス フランクリン

■ 45

– to use my solitude as a resident at IAMAS

to grow and enrich my work

Carl Stone

IAMAS のレジデントとして作品を成長させ豊かにするために孤独を生かすこと

ストーン カール

□ 51

I intended and was enabled

to confront two very different cultures

Marie Sester

私は二つの大きく異なる文化に直面することを求め、それを実現することができた

セステール マリー

□ 53

like planting seeds –

after years of hypothetical wanderings,

... immersed in a culture that was not mine,

unable to read or speak – Luc Courchesne

読むことも話すこともできない、私の言語ではない文化に夢中… クールシェヌ リュック

□ 47

– seeds that took their own time

to sprout and grow Michael Naimark

いわば種まきであり、その種子は自ら発芽し成長した ネイマーク マイケル

□ 55

how to reconstruct the relationship

between technology and perception Akitsugu Maebayashi

テクノロジーと知覚の関係をどのように再構築するか 前林 明次

□ 57

we finally donned our sonochemical cloaks – Dmitry Gelfand

二年間の仮説をたてての彷徨ののちに、私たちはついに日本でソノケミストリーの衣をまとうことができた ゲルフアンド ドミトリー

□ 59

a hidden cultural dimension behind most everything,

the freedom to work

on an absolutely non-mainstream art project

Marcia Vaitsman

絶対に非主流の芸術活動であるという自由度

ヴァイツマン マルシア

□ 69

an amazing time –

Dane Watkins

素晴らしい時間を過ごした

ワトキンス デーン

□ 75

... digging through technological leftovers

Sašo Sedlaček

私はテクノロジーの遺物を発掘してみたい欲望にかられていた

セードラチェック サシヨ

□ 81

including the perception of artistic practice

芸術的実践の理解を含むほとんどの事物の背後には隠された文化的次元というものがある

Wolfgang Muench

ミュンヒ ウォルフガング

□ 63

my residency was like going into the future

レジデンスは未来にやってきたようだった

Chanda Mwenya

メンヤ チャンダ

□ 65

I was left to my work, my thoughts

私は自らの作品と自らの思考に集中した

Tina Gonsalves

ゴンザルヴェス ティナ

□ 73

flowing upstream to my Source

自分の「源」へと流れを遡っていった

Shiho Fukuhara

福原 志保

□ 79

a great opportunity

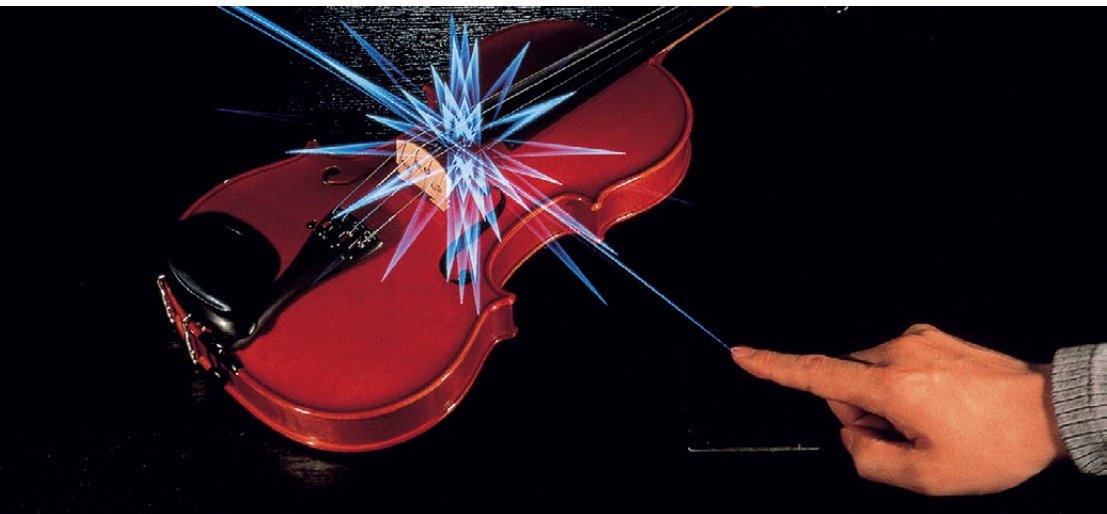
to get introduced to electronic arts

電子芸術の新しい世界に足を踏み入れたのはとても大きな経験だった

Jasper van den Brink

ヴァン・デン・ブリンク ヤスパー

□ 85



Violin ~ image of strings

イメージ・オブ・ストリングス

僕が IAMAS にアーティスト・イン・レジデンスとして在籍したのは 96 年春から 2 年間です。学校ができたのと同様で、最初の何ヶ月かは、古い校舎のボイラー室を改造した部屋が、僕のアトリエでした。僕のアーティスト・イン・レジデンスという立場は、学内で作品制作をしながら、学生や先生と交流し、生な制作現場の空気や実践的な考え方を、学校内に持ち込むこと。どうしても閉鎖的になりがちな学校に、外のプロジェクトを持ち込んで、学生に実際のプロの現場を体験してもらおうと思いました。ちょうど、96 年と 97 年の 2 回、坂本龍一さんとのコラボレーションパフォーマンスを水戸芸術館と恵比寿ガーデンホールでやることになり、その際に IAMAS 内でプロジェクトチームを作って、学生に完全にプロのスタッフとして参加してもらいました。いろいろな分野から集まってきた学生たちは、アートばかりでなく、音楽や数学、電子工学、ネットワークなど専門分野が多岐に渡り、すごく助けられました。そのパフォーマンスがアルスエレクトロニカでグランプリを受賞したときは、みんなで海外遠征までしました。

IAMAS にいた 2 年間は、すごく充実した期間だったと思います。みんな、本当にありがとう。

At the Very Beginning...

最初の AIR

Toshio Iwai

岩井 俊雄

1996.4 - 1997.3, 1997.10 - 1998.3

■ 102

■ 5

My residency at IAMAS coincided with the establishment of the school; for the first few months my studio was a room redesigned from the boiler room in the old school building. As Artist in Residence I was expected to create works on campus while interacting with students and faculty to imbue the school with a live production site and ideas concerning methods in practice.

I wanted to give the students an opportunity to experience the working world of a professional by bringing outside projects to the school. It was at this time that twice, in '96 and '97 I had the chance to collaborate on a performance with Ryuichi Sakamoto at the Art Tower Mito and Ebisu Garden Hall. A project team at IAMAS was formed to participate and assist as professional staff. The students came from a wide range of fields beyond art such as music, mathematics, electrical engineering and networking and were an incredible help. When this performance was awarded the Ars Electronica Gran Prix, everyone toured with us abroad.

My stay at IAMAS was an entirely fulfilling time. Thank you everyone for the great support.



Composition on the Table

テーブルの上の音楽

Interview –

The year the school opened in 1996 also marks the beginning of the IAMAS Artist in Residence Program. In those days, the Multimedia Studio was used as an atelier to accommodate two resident artists per year. We asked Miraikan's Shiro Yamamoto, a former IAMAS assistant professor who co-developed the AIR Program, on the situation at the time, and about the work of the first resident artist, Toshio Iwai.

As the school and AIR had just started out, there were still many question marks for students, yourself, and the first resident artists. What kind of exchange took place when Toshio Iwai arrived?

The average age of the first year students was relatively high, and many of them already knew *Ugo Ugo Lhuga* and Iwai's other works. They showed interest and made efforts to interact with Iwai, who spent much of his time in the Multimedia Studio. At the same time he was participating in various exhibitions, and the opportunities for students to accompany him set a direction for future involvements of IAMAS students in artists' activities.

Iwai in particular has extensively exhibited in many places. What was his work at IAMAS about, and how did it develop?

Before coming to IAMAS, Iwai did a residency at ZKM. There he had produced *Resonance of 4*, which was exhibited at *the Interaction '95* prior to the school's opening.

After taking up residency at IAMAS, he first unveiled *Project – images play music* for the opening of the Multimedia Studio in 1996. The performance he did with Ryuichi Sakamoto at Art Tower Mito the following December was in fact modeled around the same basic system.

Students produced the screens and did the programming for this performance; in the course of this production process, Iwai taught the students development methods with Max/MSP as a course project. After the performance received a Golden Nica at Ars Electronica, second grade students went to Linz to assist Iwai with the performance there.

Other works Iwai created during his residency include *Refrain of Six Pianos*, exhibited at the opening of the Ogaki Information Studio in '97. He continued to expand upon work from his ZKM residency, producing *Violin ~ image of strings* and exhibiting it at *the Interaction '97*.

How did you tackle the various budgetary issues that were obviously involved in implementing the residency program?

The budget for the AIR system covers only accommodation costs, but not those for production.

I worked to secure additional funds by organizing exhibitions and other events outside IAMAS. This enabled us to raise the necessary funds for enhancing the works' quality, and to facilitate opportunities for further development of these pieces.

Other than being essential for solving quality and budget issues, I suppose exhibitions were also important in terms of giving students and artists opportunities to collaborate?

That's right. From the beginning, there were many things that couldn't be communicated by *giving classes* alone. It was important that students got involved, helped out with things, and worked together. In this sense, I believe that IAMAS was able to have a big hand in Tamiko's and Luc's works, two of the later resident artists.

– with an Early Activator

Shiro Yamamoto

山元 史朗

17

Interviewer:

Fumi Hirota, Center for Media Culture – CMC,

IAMAS

You continued to actively facilitate the artists' work, create interaction opportunities, prepare exhibitions, organize budgets and carry out all sorts of chores. What was your motivation?

I wanted to create to the best of my ability an environment in which students and artists could make things together. I had to make a move to get things going of course, but I thought that these sorts of activities were more important than mere theory lessons. For example, while producing work together with Iwai – who is not a programmer – students could see how the artist would develop and eventually exhibit his imaginations. Such working processes, I think, allowed students to learn from experiences they could only make in the AIR program. Anyway, my real motivation certainly came from my own enjoyment of the work. It also was an opportunity for myself to grow. I was delighted to see how they could make something together and present it, and most importantly, it was pure fun.

I think it was just something in the air at IAMAS at the time.

From the position of someone working at a museum, where do you see the appeal for educational institutions, such as IAMAS, in offering residency programs?

Artist in Residence programs as we have them in Japan today are based on a Western concept, which was introduced along with many other aspects that became institutionalized as part of modern art education.

However, it appears to me that this type of system is more difficult in Japanese art museums, as appreciating the process of work-in-residence in institutions that chiefly function as spaces for artists to exhibit certain works is quite an arduous affair. Therefore, residency systems are probably more efficient in schools, provided that they include presentations of works as central elements.

Finally, where do you see the IAMAS Artist in Residence Program going in the future, and what issues do you expect to become imminent?

Since IAMAS is an educational institution, it is important that the students' relationships with artists as collaborators lead to something they can present in the Graduate Exhibition.

When joining a company or working as artists after graduating, the experience of having done something together with an artist will remain with them. This alone makes a huge difference, and for this very reason I think this program is appealing as an opportunity for exchange with artists outside the class/school framework.

But I also feel that, since the program hosts one artist at a time, it is particularly important to give that person opportunities to show his or her work. Therefore it is necessary to make efforts enabling artists to do well organized exhibitions, which will then be featured in the media. It would be good to give collaborating students proper credit, as this will boost their motivation.

It's great that you are publishing this book after ten years of AIR, but it would also be a good idea to have an exhibition of all the works created during that period.

レジデンスの活性化のために

IAMAS のアーティスト・イン・レジデンスがはじまったのは、学校が発足した 1996 年。当時は、アトリエとしてマルチメディア工房を使用し、1 年間に 2 名のアーティストが滞在していた。IAMAS の AIR 立ち上げに関わっていた日本科学未来館の山元史郎さん (当時 IAMAS 助手) にその頃の状況と最初の滞在作家岩井俊雄さんの制作についてお話を伺った。

学校も AIR もスタートしたばかりで、滞在作家も学生も、そして山元さんにとっても未知のことばかりだったと思います。最初のアーティストである岩井俊雄さんとはどのような交流があったのでしょうか。

一期生の学生は比較的年齢層が高かったこともあって「ウゴウゴルーガ」をはじめ、岩井さんの活動を知っているひとも多くいました。そのため、アトリエで多くの時間を過ごす岩井さんに、学生から興味をもって交流していたように思います。同時期に岩井さんがさまざまな展覧会に参加していたこともあり、こうした活動に IAMAS が関わるきっかけや、学生が同行できるチャンスにも恵まれました。

とくに岩井さんはたくさんの場所で作品を発表されていますが、IAMAS での滞在制作の内容と展開について具体的に教えてください。

岩井さんは、IAMAS の前に ZKM で滞在制作をされていて、そこで制作された「レゾナンス・オブ・フォー [4 つの共鳴]」を開学前のインタラクティブ '95 で展示しています。そして、AIR として IAMAS に滞在してからはまず 1996 年、マルチメディア工房のオープニングのために「Project ~ images play music」を発表しました。この作品は、その年の 12 月に開催された水戸芸術館での坂本龍一さんとのパフォーマンスでのシステムモデルにもなっていて、この展示には IAMAS の学生もたくさん関わっています。水戸芸術館でのパフォーマンスの際には、スクリーンの制作や物理的なプログラミングを IAMAS の学生が行っていました。こうした制作過程のなかでは、岩井さんが Max/MSP のデバイスを実践するための使い方を学生に教えたりしながら、IAMAS では一つのプロジェクトとして活動していました。そこでのパフォーマンスの内容がアルス・エレクトロニカのゴールデン・ニカを受賞したので、今度は IAMAS の二期生あたりがリンツに向かい、その公演をサポートしました。このほかにも岩井さんの滞在制作では、1997 年の大垣市情報工房のオープニングに併せて「6 台のピアノによるリフレイン」を発表したり、ほかにも ZKM 滞り時の作品を発展させて「イメージ・オブ・ストリングス」を IAMAS で制作し、インタラクティブ '97 で展示しています。

レジデンス制度を実施するには、予算面における課題もさまざまだと思います。山元さんはどのようにそれらをフォローしていましたか。

IAMAS の AIR のシステムは予算だけという、滞在費が中心で制作費までは確保されていませんが、それを外部のイベントなどと併せることで確保できるように動いていました。展示の機会を、IAMAS 以外で設けることによって予算を確保する。それによって、作品のクオリティをあげるための費用を確保することができ、さらに作品を発展させるための機会も得ていたように思います。

展示会の機会は、予算や作品のクオリティにとっても重要なきっかけになっていたんですね。それに、やはり学生とアーティストのコラボレーションを生む機会としても重要ですよ。

そうですね。最初から、「授業します」ということでは生まれないものもたくさんあると思います。一緒になって、何かを手伝うことが重要なんでしょうね。そういった意味ではタミコさんやリュックさんの作品には、本当に IAMAS が深く関わることができていたと思います。

滞在制作のフォロー、学生との交流機会の設定、展示会の準備、予算の確保とあらゆることをされていますが、そのとき山元さんのモチベーションになったのは何ですか。

僕はできるだけ、学生とアーティストと一緒にものをつくれる環境をつくりたいと思っていました。もちろん僕自身も手を動かさないといけないこともあるけど、そういったことのほうが授業よりも大切だと思っていました。たとえば、岩井さんと一緒に作品を制作して、プログラマーでない岩井さんがどのようにして絵を作り上げていくのか、そしてそれがどのような経過で発表されていくのかを、すべて見ることができる。こういった活動の流れをつくることで、AIR でしか経験できないことを学生自身が学んでいたように思います。

でもやっぱりモチベーションになったのは、楽しかったことかな。そして、僕自身が伸びる機会だったように思います。一緒に何かをつくって発表できることは嬉しかったし、何より面白かった。こういうモチベーションを持てたことは、当時の IAMAS の環境にもあったと思います。

山元さんは美術館や博物館で展示の仕事をされていますが、その立場から IAMAS のような教育機関が AIR に取り組むことにどのような魅力を感じますか。

元々こうした制度は日本にもあったけど、今の日本の AIR は、近代美術の教育基盤がつけられて、さまざまなことが制度化されたなかに入ってきた西洋の AIR のシステムだと思います。

でも、日本の美術館では、こうした制度はもっと難しいようにも感じていて、アーティストが一定の成果を見せる場所としての機能が強い美術館では、滞在制作して、その経過を大切にしていこうな取り組みはやっぱり厳しいように感じます。だから、学校のほうが、そうしたシステムに関する効果は大きいのではないのでしょうか。そこで大事なものは、作品を発表することを課した状態でのシステムでなければうまく機能しないということです。

最後に、今後 IAMAS のアーティスト・イン・レジデンス制度に期待できること、そして課題となっていくことはどのようなものだと感じますか。

やっぱり教育機関なわけだから、学生がアーティストと関わって、共同制作者として卒業制作展に出展できるような関わりが重要だと思います。学生が卒業後、会社に入ろうと作家として活動しようと、一人のアーティストと一緒に何かをやったっていうことは残ることだと思います。やっている学生とやっていない学生とでは、全然違うだろうし、だからこそ、学校や授業を超えた枠でアーティストと関わることができる機会として、この事業は魅力的だと思います。

でも、一人のアーティストを迎えるわけだから、どこかで発表するようなことがもっと必要だと感じます。IAMAS は学生を育てる機関だから、滞在作家までを育てることは難しいし、だからこそ、アーティストがきちんと展示を行って、メディアにそれを載せていくようにする。そして、そこで、共同制作者の学生の名前をきちんと提示していくことで、彼らのモチベーションや活動に繋げていくようにすると良いと思います。10 年経って本を出すのもいいですが、10 年のあいだに制作した作品を全部展示するのもいいかも知れないですね。

Shiro Yamamoto

山元史朗

17

聞き手：

廣田ふみ、メディア文化センター



HAZE Express
霧の特急列車

1997年から1998年にかけて私たちは大垣のIAMASのレジデンシーアーティスト兼レクチャーラーとなり、そこでインタラクティブの作品「霧の特急列車」を制作した。それは観覧者がスクリーン上の像に触れることで車窓に浮かぶ抽象的な映像をあれこれと楽しめるインタラクティブ・マルチタッチ・ウィンドウシステムである。複数のIRブレイクビーム・センサーから成るこの車窓のインターフェイスの制作を何人かのIAMASの学生が手伝ってくれた。IAMASの学生さんが疲れをものともせず、センサーの配線に取り組んでくれたあのあわただしい「インタラクシオン'99」開幕前夜の様子がいまもありありと思い出される。

その2年間、私たちはIAMASのインターフェイスデザインコースの学生たちの教育にもあたった。私たちの持っている知識を学生の皆さんに伝達するのはすばらしい経験だった。その後、京都のATRリサーチラボで数年を過ごしたのち、私たちは新設の大学院大学の助教授にと招かれて、またIAMASに戻った。私たちはインターフェイスデザインとインタラクティブ・アートのコースを2001年から2004年にかけて受け持った。

IAMASの学生についていつも印象に残るのは、彼らが高度な技術を持ち、献身的で、メディアコンピタンスがあり、細部に心を配り、また良きユーモアのセンスを持ち合わせていることだ。私たちは2004年にリンツの「アルス・エレクトロニカ」でIAMASキャンパス展として学生たちの作品の大々的な展示を行うことを企画したが、これはIAMASの活動に対して国際的なメディアアートの世界が多大な関心を寄せる成果を生んだ。

私たちはリンツ美術工芸大学のインターフェイス・カルチャーズ・ラボの教授のポストを得て2004年にヨーロッパに帰った。

私たちはIAMASと緊密な関係を持つことをいつも大事に思っており、そこでIAMASとの交換留学の制度を発足させることにした。これはリンツの私たちの学生に大変人気があり、彼らはとてもIAMASに行きたがり、このすてきな学校で3ヶ月を過ごすことを熱望している。いっぽう私たちも、IAMASの優秀な学生がリンツ美術工芸大学のインターフェイス・カルチャーズ・ラボにやってきて、その作品を私たちが毎年、開催しているアルス・エレクトロニカ学生展に展示するのを歓迎している。こうした二つの学校の文化交流、知識と人の共有は、ここリンツの学生と教員にとって大変有益なものであり、私たちの学生の関心がさらに深まるより多くの機会が与えられることを期待している。

この10年間、私たちを支援してくださったIAMASの皆さんに心からお礼を申し上げます。

During our Artist in Residence stay at IAMAS from 1997 to 1998 we developed our interactive artwork *Haze Express*. It is a multi-touch window system that lets users browse abstract images which appear in the frame of a train window. Several IAMAS students participated in the development and production of this interface, which consisted of several IR break-beam sensors. We vividly remember the busy nights before the *Interaction 97*' exhibition, where a group of tireless students helped solder the sensors and cables. Then we also taught a course on interface design. It was a great and rewarding experience to impart our own knowledge to the students.

After a few years at the ATR Research Labs in Kyoto we were invited back to IAMAS as Associate Professors to join the newly established Institute for Advanced Media Arts and Sciences. In our classes on interface design and interactive art from 2001 - 2004 we were always amazed by the students high level of skills, media competence, dedication, their attention to detail and good sense of humor. In 2004 we were able to hold the IAMAS CAMPUS exhibition at Ars Electronica in Linz; this exhaustive presentation of IAMAS highlights brought the achievements of the school's research and art production to the attention of the international media arts community. In 2004 we moved back to Europe to establish the Interface Cultures Lab at the University of Art and Design in Linz.

As it was always important to us to continue our close relationship with IAMAS we initiated a student exchange program between our two schools. IAMAS quickly became an attractive destination for our students, eager to experience this fantastic school for three months. Likewise we welcomed excellent students from IAMAS to the Interface Cultures Lab, and their projects have been shown at the yearly Ars Electronica Student Exhibitions. This exchange across cultures and the sharing of knowledge and human resources has been very beneficial not only for our students but also the faculty here in Linz. We look forward to have many more opportunities to deepen this connection and bring our interests together in shared projects.

We would like to thank everyone at IAMAS for supporting us all over the past 10 years!

Pairing Art & Technology

アートとテクノロジーというペア

Christa Sommerer, Laurent Mignonneau

ソムラー クリスタ、ミニョノー ロラン

1997.4 - 1997.9, 1998.7 - 1999.3

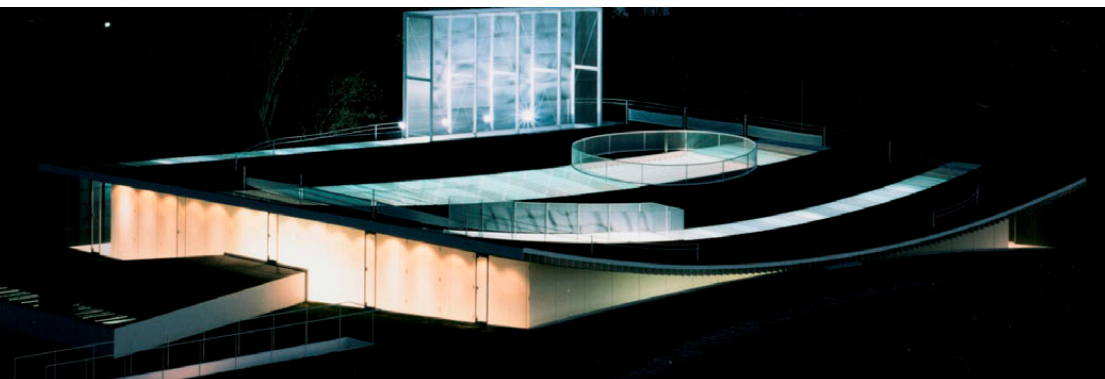
■ 104

■ 19



HAZE Express

霧の特急列車



AIRのための建物はいくつかの小さな問題を除いてはすべての点から見て完璧なものだった。そのひとつが動物であった。IAMASの周辺にはたくさんの動物がいる。それは環境の健康度を示すものであり、たいいていの動物を私は好きだった。だが、ときおり私をヒヤッとさせる場合もあった。私はいつも深夜のだいたい2時かそこらに宿舎に自転車で帰る。ある日いつもと同じようにぼんやりと入口に施錠して自転車に乗りこんだ。そのとき、何かが「アア」ととても大きな声を発した。それは私の耳のそばで実に攻撃的に聞こえた。私はこわくなって自転車から落ちた。すると、一匹の大きな水鳥のシルエットが楽しそうに浮かれるように通りすぎるのが見えた。数日後、入口の前に死んだカニが横たわっていた。AIRの建物がカニの聖なる共同墓地のように見えないから、何者かがそれを持ってきたと考えるのが論理的に思えた。たぶん、例の水鳥が罪滅ぼしのプレゼントとして持ってきたのだらうと私は考えた。

AIRの建物はオープンな造りで半地下になっていたのも、ある種の動物たちにとっては罠のように機能していた。一度、迷った鳥に出口を教えるのに1時間を費やしたことがあった。その鳥は廊下に沿ってあちこちと飛び回り、出口が探せないでいたので、私は後を追いかけて、両手を振って正しい方向を合図しながら、めっちゃめっちゃな声で叫んだ。とうとう鳥が出ていったとき、私たち二人は疲れきっていた。

ある晩ヘビがやって来たこともあった。私は神経質になった。日本のヘビについてはまったく知識が無かったからだ。そのヘビが毒を持っているかどうか分からなかった。私は箒を使ってヘビを小さな裏口の方にもっていこうとした。その方角はヘビのいた場所とはまったく反対であった。ようやくそちらにたどりつき、ホッとしながら裏口のドアの開閉ボタンを押した。ドアはスライドして開いた。すると、新鮮な夜の空気の代わりに土の山だけが見えたのだ。その頃は校舎の改築がおこなわれていて、業者の人たちが数日間裏口のドアのところに土を積み上げていたのである。私はそれを忘れていたのだ。そんな訳で私は決断を変更しなければならず、今度はヘビを裏口とは反対の方角である正面玄関へと導かなければならなくなったのだ。長く慌ただしい夜だった。

The Artist in Residence building was perfect from every point of view, with some minor problems. One was the animals.

The IAMAS area was full of animals, which I liked a lot, as the sign of a healthy environment. But sometimes they caused some hot minutes to me.

Usually I bicycled home in the early morning, at around two o'clock or so. One night I did the same, absent-mindedly locked the gate and climbed up to my bicycle, when somebody shouted *HAAAA* very loudly and aggressively right into my ear. I fell down from the bicycle, and saw the silhouette of a large fishing bird, walking away happily and proudly.

A few days later I found a dead crab lying in front of my entrance. Since our building did not look like a sacral necropolis of crabs, it seemed logical that it was brought by somebody. I thought perhaps the fishing bird sent it, as an expiatory present.

The AIR building worked like a big trap for some animals, being open and halfway underground. Once I spent an hour trying to show the exit to an off-the-track bird. It just fluttered around and around alongside the corridor, and could not find the way out, although I ran after it, waved my arms pointing to the right direction, and yelled in a non-articulated voice. When it left finally, both of us were probably very tired.

Another time a snake visited me – in the evening. It made me nervous, since I don't know much about Japanese snakes at all. I was not sure if it was poisonous or not.

With the help of a broom I tried to motion it to the direction of the small back-door, much with the strong opposition of the snake. Finally we arrived there, and with great relieve I pushed the open button of the door it – slid open, and instead of fresh night air I saw only dirt.

That was the time of the reconstruction of the university building, and for a few days the workers heaped the soil right in front of this back door. I had forgotten about that! So, I had to change my mind and redirect the snake to the front gate.

It was a long and hectic night...

Electronic Arts and Animals

エレクトロニックアートと動物たち

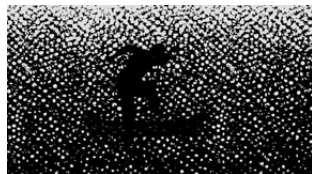
Tamás Waliczky

ヴァリツキー タマシユ

1998.10 – 1999.10

■ 106

■ 29



The Fisherman and his Wife

漁師とその妻

タマシュとの交流

タマシュが滞在した1998年から1999年は、僕がIAMASの助手になって2年目を過ぎた時期にあたる。その頃は、まだ学内が渾然とした状態で、助手はめっぽう忙しかった。アーティスト・イン・レジデンスには、毎回助手がサポートに就くという暗黙の了解があり、タマシュはアニメーション作品を制作するプランだったので、映像が専門の僕が手伝うことになった。

タマシュの計画は、1年間で1時間の長編作品をつくるというもの、最初のミーティングのときに、分厚い資料ファイルやドローイングを見せてくれたのだが、絵コンテはない。それは彼のポリシーで、設計図を描き、それに従うような形では作品をつくらないのだ。僕が担当して最も苦労した鶴のダンスのシーケンスも、彼から提示されたのは、動きのスコアのようなものだけ。そこには、数分におよぶシーンの流れが、感情の起伏で表現され、描写上の注意点が書き込んである。それをどう解釈し、具体的な動きにするかは、完全に僕に任せてくれた。そのシーンの制作にはずいぶん時間がかかったが、結果的にはユニークな表現ができたと思う。こうした彼独自の制作の進め方や、並々ならぬ制作への集中力は、僕も作り手として非常に大きな影響を受けた。制作のサポートをしたというよりは、むしろ師匠に学ばせてもらった感が強い。しかし、今振り返ると、その刺激的な制作の現場に学生を誰も巻き込めなかったのは、とても残念なことである。なぜそうなったかといえば、僕もタマシュも学校も、積極的に学生たちを制作に巻き込む仕組みをつくれなかったからだ。少なくともタマシュには、学生の自主的な参加希望があればそれを受け入れる用意はあったが、それだけではうまくいかなかった。当時はアトリエが校舎から孤立していたということもあるだろう。しかし、だからこそ、交流のための機会づくりを学校側がもっとやるべきだったと思う。例えば毎週ゼミにゲストとして滞在アーティストを呼び、学生たちは英語で作品についてプレゼンしなくちゃいけないとか。そもそも学生だけでなく、教員とアーティストの交流も薄かったように思うし、そのあたりが当時のレジデンス事業の最大の問題だったように思う。

Master and Apprentice

Tamás' residency in 1998/99 came just after I began my second year as an assistant at IAMAS. At the time, the campus was at full speed, and the assistants were terribly busy.

With the Artist in Residence Program, there was a tacit understanding that an assistant would stand in as support for each artist who came. Since Tamás was planning to create an animation work, I would help him with my background in video.

Tamás' plan was to produce a one-hour feature length work in one year. At the first meeting he showed me a thick file of documents and drawings, but he had no storyboard. It was his policy that he wouldn't make works by drawing up and following a design.

The hardest part I helped with was the crane dance sequence, which he had simply presented as some kind of moving score. The scene spanned several minutes and unfolded through expressions of undulating emotions and labeled with descriptive notes. He completely left it up to me how to interpret these notes and which specific movement to employ. It took a lot of time to produce this scene, but I think the result is something quite unique.

His distinct approach to production and extraordinary concentration in his work had a great influence on me as a creator. It felt much more that I was learning from a master, rather than supporting his production.

Looking back today, the fact that none of the students got into that stimulating production space is really regretful.

It happened that way simply because neither Tamás nor myself, nor the school, were able to create a mechanism for proactive involvement of students.

While Tamás was prepared to accept anyone who would volunteer to participate, this apparently was not enough, perhaps also because the Artist in Residence studio was isolated from the school building at that time; this is one of the main reasons why the school really should have promoted more actively opportunities for exchange such as inviting the resident artist to attend weekly seminars as a guest, or asking students to give presentations of their works in English.

I also feel that communication was rather sparse between instructors and the artist.

This was certainly the biggest problem for the residency program at the time.

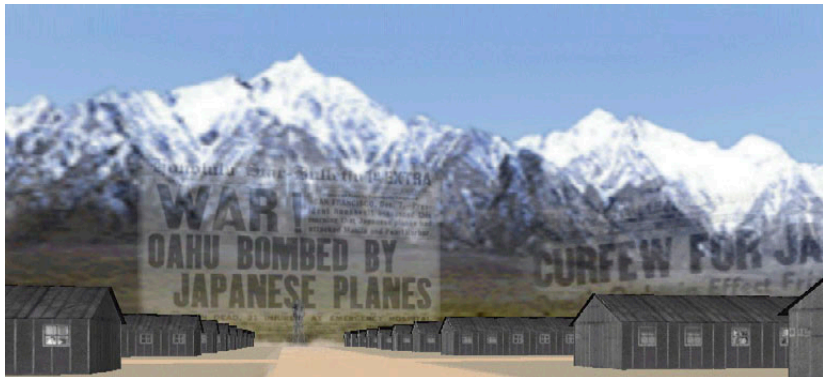
Taruto Fuyama
布山タルト

■ 35

*The Manzanar Internment Camp
in the high desert of eastern Cali-
fornia, USA, with Mt. Williamson
in the background.*

*Screenshot from Beyond Manza-
nar.*

「ビヨンド・マンザナー」からの
写真。マンザナー収容所はアメ
リカ東カリフォルニアの高地砂
漠に位置し、背後にウィリアム
ソン山を抱いている。



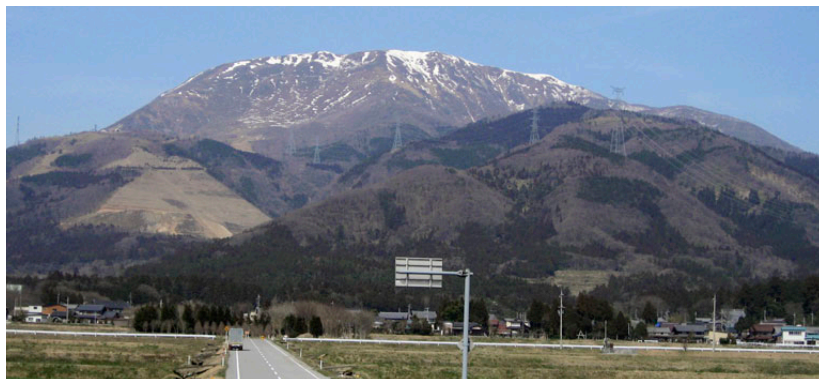
私が「ビヨンド・マンザナー」という作品の制作を IAMAS で始
めた頃、マンザナー強制収容所に収容された日系移民たちがマ
ンザナーの景観に対してあためていった関係性についてより
理解する必要があると感じられた。収容所は高地砂漠に位置し、
周囲を山々—その中心をなすのはウィリアムソン山でカリフォル
ニア州全土で二番目の高さを保つ—に囲まれていた。私は多く
の被抑留者たちがその山の存在に力を得、人生のはかなさや自
然の強さに思いをいたしたと語ったのを知っている。

大垣にも同様に厳粛だが、美しい景観があり、海からは遠く離
れて険しい伊吹山がそびえ立っている。大垣は今も過去の農業
中心の文化からの移行期にある。伊吹山の厳しい相貌を臨
む周囲を田圃に囲まれた IAMAS で、私は学生たちとアジアの哲
学、宗教、文化、芸術などにおける景観のもつ役割について延々
と会話を交わした。この会話は「ビヨンド・マンザナー」を豊か
なものにし、独特な性格付けをした。

「ビヨンド・マンザナー」の重要な制作過程において三人の学生
が直接に協力してくれた。神主でもある棚橋信之は英語の祝
詞としてザラの詩を朗詠してくれた。吉田靖は日本の生活や風景
の音の断片を教えてくれた。中国人の馬超はベルシアの細密画
に基づく水のアニメーションを造ってくれた。彼ら三人のアーティ
スト全員が技術革新の強さと伝統の強さを組み合わせることを
自身の仕事に見出していったのだ。彼らの感性、彼らの協力、そ
して彼らとの長時間にわたる議論は「ビヨンド・マンザナー」の核
心に大垣の景観（そこには彼らも含まれている）の魂を深く刻み
込んだのである。

As I began production of my artwork *Beyond Manzanar* at IAMAS, I felt the need to better understand the relationship that Japanese emigrants, imprisoned at the Manzanar Internment Camp, would have developed to the landscape of Manzanar. The camp is in the high desert, walled in by mountains – the most dominant being Mount Williamson, the second highest peak in all of California. I knew that many internees talked of drawing strength from its presence, a reminder of the briefness of human life and of the enduring patience of nature.

Ogaki has a similarly austere but beautiful landscape, far from the ocean and dominated by the severe Mount Ibuki. Ogaki is also still in transition from its farming past. At IAMAS, under Mount Ibuki's stern visage and surrounded by rice fields, I had many long conversations with IAMAS students on the role of landscape in Asian philosophy, religion, culture and art. These conversations enriched and informed *Beyond Manzanar*.



Three students collaborated to *Beyond Manzanar* in important ways: Reverend Nobuyuki Tanahashi performed a poem of Zara's as an English Shinto prayer, Yasushi Yoshida instilled the piece with sounds of Japanese life and landscape, and Ma Chao created water animations based on Persian miniature paintings. These artists are seeking in their own work to combine strengths of tradition with the strengths of technical innovation. Their sensibilities, their contributions and the long discussions we had, helped to insert the soul of Ogaki's landscape deep into the heart of *Beyond Manzanar*.

Landscapes of the Heart

心の景観

Tamiko Thiel

ティールタミコ

1999.11 - 2000.3

▣ 107

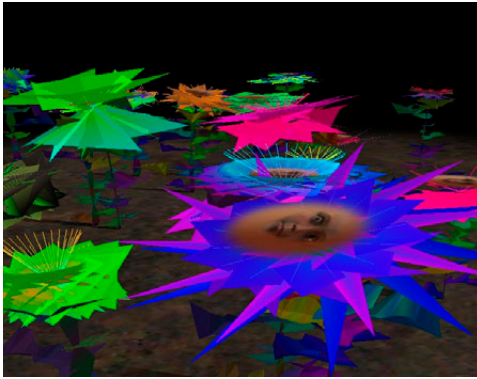
▮ 37

View of Ibukiyama, Ogaki

伊吹山風景

Most recent version of Flower of My Secret,
created in 2008, built with Processing.

わが秘密の花 最新バージョン、2008年制
作。Processingで構築。



Flower of My Secret prototype, created at IA-
MAS, using Max/MSP

わが秘密の花 オリジナル版、IAMASにて
制作。Max/Mspを使用。

Miscommunications...

コミュニケーション?

Usman Haque

ハック ウスマン

2000.4 - 2000.9

□ 108

▮ 41

IAMAS で過した時間のテーマは「ミスコミュニケーション」だった。それは私の制作や私の社会生活の一部となっていた。私は「わが秘密の花」と呼ぶプロジェクトにとりかかった。花は枯れるものだ。私は代わりにそれを MAX/MSP の中に構築しようとしたのだが、何とも不細工。その後、私はまったく別のプロジェクトに取り組んでいたの、何年か経ったのちにやっと以前のものを仕上げる段階に少し近づいた。でも失敗の連続で、いまなお完全には仕上がってはいないので、それについて語るにはちょっとためらいがある。とにかくそのような状況である。

同じときアーティスト・イン・レジデンスだったフランクリン・ジョイスに出会えたこともあって、とてもすばらしい滞在ができた。彼は世界の新しい見かたを教えてくれた。私たちの大仕事はホラーマウンテン・ムービーショウを開催することだが、残念ながら雨天順延が続いている。最後になったが、私の妻は自分のことには触れないでくれと言っている。でも近くにいた皆さんなら、私の言いたいところがお分かりと思う。

The theme of my time at IAMAS was *Miscommunications*. This formed part of my work life, and also my social life. I started working on a project that I called *Flower of My Secret*. All the flowers died, so I tried building them in MAX/MSP instead. Pretty ugly.

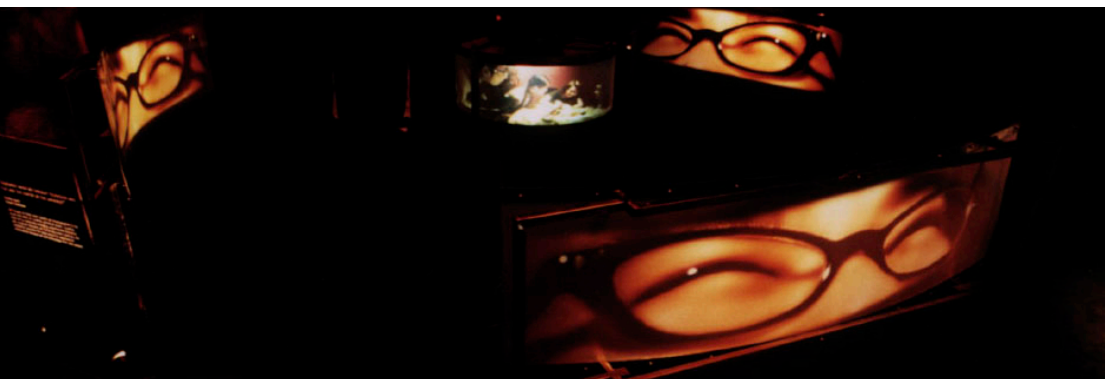
Finally, years later, though I have been working on quite different projects since then, I am a little closer to finishing this old one. It has had a lot of setbacks. And I'm a little hesitant to mention it even now because it's still not quite finished. But, there you go.

It was a particularly nice stay as I met Franklin, who was the other Artist in Residence at the time. He taught me new ways of looking at the world. Our biggest achievement was to organise the Horror Mountain movie show. Unfortunately, it got rained off.

Lastly, my wife doesn't want me to mention her. But, for those of you who were around, you will understand what I mean.

IAMASでのプロジェクトの一つは、私のTV宇宙インスタレーションのための新しいショートフィルムでありもっとも楽しいプロジェクトであった「おまちどうさま」の制作だった。私は坂根厳夫学長、レジデンス仲間のウスマン・ハック、IAMASの学生たち、それに大垣の友人たちの協力をあおいだ。居酒屋の「風来坊」も店内の撮影を快く許可してくれた。このプロジェクトはIAMASとコミュニティとの間に新しい橋渡しをする手助けとなった。私たちは土地や言語や文化を混ぜ合わせることになり、それは自ずとさらなる混乱と作業をもたらすことになった。もちろん余分な苦勞はいろいろな形で無駄ではないことが証明された。これが私自身の文化的パースペクティブとの最初の目に見える出会いであった。私が学んだのは、私たちがいくら客観的に考えようとしても、必然的に創造のための努力というものはわれわれの指のあとによっておわれるものなことなのであった。私はフィルムそのものを超えたところで、プロジェクトという作業における価値を認識しはじめた。広域の観客をつなげるためには、広いパースペクティブが考えられなければならない。このようなタイプのコミュニティとの関連性や人が関心をもつ要素を伴う多面的なコラボレーションは、私の作品にとってひとつの類型となったのである。

私はこの手法をたずさえ相つづ旅へと出かけ、いつきを過ごすアフリカ、タイ、インドネシアを通じてプロジェクトを行ってきた。「エレクトリックベイビー」は非営利団体とアーティストを組んだプロジェクトに焦点をあて、非営利コミュニティの英雄たちの姿を明確にした。私たちは変化のために懸命に働いている彼らの努力を支持するための創造的な力を用いた。私たちのアート作品は、図書館、非営利のウェブサイト、リサイクルトラック、Tシャツ、町での投影、ステッカー、さらにはスマトラ島農民にドリアン栽培を促進させるための品質表示票にまで至っている。私たちが巻き込まれようと思ひ、また他の人びとを巻き込もうと思う場所ならどこでも、われわれはそうするのだ。



remember when we thought television was

flat and the center of the universe?

テレビが二次元のものであり、世界の中心

になったころを思い出せる？

私たちが協同するアーティストのレベルに加えてプロジェクトの領域や大きさを満足したものとするには、企業のインフラ、流通地域、収益ベースが必要である。それゆえ私たちはひとつのプロジェクトをスタートさせた。エレクトリックベイビーと友人たちはとてもクールなラップトップ用カバー—ほとんどすべてのクリエイティブな作業にとって基本的な道具—をデザインした。エレクトリックベイビー・ラップトップ・スリーブ・コレクションは、私たちとアーティストや従来の財政支援の対象分野に入らないような非営利団体との協同をサポートしているのである。

最後に決して忘れられない経験をさせてくれたことを、IAMASの学生と教員、坂根厳夫氏、居酒屋の「大八」と大垣に感謝したい。

One of my projects at IAMAS was creating *Omachidoo Sama* – a new short film for my TV Universe installation and one of my most enjoyable projects. I collaborated with the president Itsuo Sakane, co-AIR Usman Haque, IAMAS students, and friends from Ogaki. Even Furaibo graciously allowed us to film inside their restaurant. This helped create new bridges between IAMAS and its community. We mixed geographies, languages and cultures – which naturally led to much confusion and extra work. Of course, the extra effort proved worthwhile in many ways. Here was my first tangible encounter with my own cultural perspectives. I learned that as objective as we may consider ourselves, inevitably, our creative efforts are covered with our fingerprints. I began to recognize a value in the undertaking of the project, beyond the film itself. To connect with a broader audience, broader perspectives must also be considered. This type of multifaceted collaboration, with community relevance and human-interest elements would become a template for my work.

I have taken this with me in my continued travel and projects throughout Africa, Thailand and Indonesia where I live part-time. *Electricbaby* now focuses on projects pairing artists with non-profits, bringing visibility to our heroes in the non-profit community.

We use creative muscle to bolster the efforts of those working hardest for change. Our artwork is on libraries, non-profit websites, recycling trucks, t-shirts, street projections, stickers and even on hang-tags promoting durian agriculture for Sumatran farmers. Wherever we can get involved, or get other people involved, we do.

Projects, Artists, Communities

プロジェクト、アーティスト、コミュニティ

Franklin Joyce

ジョイス フランクリン

2000.4 - 2000.9

☐ 110

▮ 47

To accomplish the scope and volume of projects, with the level of artists we are collaborating with, requires the infrastructure, distribution venues and income base of a company. So we started one.

Electricbaby and friends have designed some very cool laptop covers – essential for almost every creator.

The *Electricbaby* laptop sleeve collection supports our collaborations with artists and non-profits, which would otherwise fall outside of traditional funding opportunities.

Special thanks to IAMAS students and faculty, Itsuo Sakane, the people from the Daihachi Izakaya, and Ogaki for an indelible experience!

私は誰か？ 私はどこにいるのか？ どうして私はここにいるのか？ この普遍的かつ永遠の問いは、私が「ビジター：数によって暮らす」というプロジェクトを構想したときに、無意識のうちに当面したものだった。2000年にIAMASのアーティスト・イン・レジデンスとなった機会は、私のアーティストとしてのキャリアにおいて、このプロジェクトを画期的なものへと発展させ開花させるための申し分のない状況をもたらしてくれた。

私が心に抱いたシナリオは、誰か（訪問者）が異国の地に現れ、生き残りへの挑戦をするというものであった。周囲の景観を探索し、住民たちと交流し、集団内でのステイタスを確立させる過程が、私が創造しようとした経験の基盤になっている。始動したときからこのプロジェクトが求めたのは、新しいテクノロジーが私たちの自己感覚や世界とのつながりにどう動きかけるかを見ることだった。

日本、とくにIAMASと大垣市は、私のこのプロジェクトを展開させるに格好の場所であることがわかった。まず私は、読むことも話すこともできない言語をもつ私のものではない文化に夢中になっていた。このことは、私が「訪問者」に対して想像する経験そのものを与えてくれた。そして、IAMASにある高度なテクノロジーの手法と経験は、最新の高精細度ビデオ機器を試し使用することを可能にしてくれた。こうして、「ビジター：数によって暮らす」はうまく受け入れられ、私の仕事の新たな方向性の始まりとなった。「パナスコープ 360°」は「訪問者」のために開発された没入型の投影システムだが、それは以来ずっと私の関心の大きな部分を占めている。

「Where are you?」はIAMASのあとに開始されたプロジェクトだが、リアルタイムの3D世界がある感覚を「人生を送る」ための必要性、すなわち他者に会い自らを発見することさらに直接的に結び付ける試みである。そこではルイス・キャロルのアリスのように、訪問者は境界を越え、見たことも無い新しいリアリティへと参入するよう誘われる。

こうしたプロジェクトは、テクノロジーは我々の現実体験や自己感覚を深く変化させる力をもつという考えを与えるものである。

Who am I? Where am I? What am I here for? These are the universal and timeless questions I was unconsciously addressing when I imagined the project *The Visitor: Living by Numbers*. The opportunity to be Artist in Residence at IAMAS in 2000 offered me the perfect context for the project to develop and bloom into a milestone work in my career as an artist.

The scenario I had in mind was of someone – the visitor – surfacing into a foreign territory and challenged to survive. The process of exploring the surrounding landscape, of communicating with its inhabitants, and of developing a status in the group, were the basis of the experience I wanted to create. From the start, the project's ambition was to see how new technologies challenged our sense of self and our connection to the world.

Japan and in particular IAMAS and the region around Ogaki turned out to be the perfect place to develop this project: On one hand, I was immersed in a culture that was not mine, unable to read or speak the language; this afforded me the direct experience I imagined for the *visitor*. On the other hand, the sophisticated technological means and expertise found at IAMAS allowed me to test and use the latest high-definition video equipment available. The end result, *The Visitor: Living by Numbers*, was well received and the beginning of a new direction in my work.

The *Panoscope 360°*, an immersive projection system developed for *The Visitor*, became a big part of my focus from then on.

Where are you? the project I embarked on after IAMAS, attempts to connect, more directly yet, the sense of being in a realtime 3D world with the necessity to *have a life*, meet with others and discover oneself. In the process, like Alice in Lewis Carroll's book, visitors are invited to cross a border and to embark in a strange new reality. Projects such as these add to the idea that technology has the power to deeply transform our experience of reality and our idea of self.

Journey into the Unknown

未知への旅

Luc Courchesne

クールシェヌ リュック

2000.10 - 2001.3

■ 110

■ 49



AIR in the IAMAS Community

エネルギーを放出するために

正直に告白してしまうと、IAMASそしてアーティスト・イン・レジデンス制度のおかげで今の私があります。という大げさですが、在学中に挑戦的でクリエイティブな瞬間に数多く立ち会えたことや、リュック・クールシュヌの作品制作に関わるリサーチやコーディネーションをサポートした経験が現在の仕事へ進むきっかけになった、といっても過言ではありません。

当時、リュックの作品「ビジター:数によって暮らす」のシステム部分はほぼ完成しており、IAMASでの主な作業は、パノラマスクリーン用の映像コンテンツ撮影でした。HDカメラはIAMASから、カメラを設置する車椅子は国内シェアNo.1を誇る松永製作所(養老町)から借りて、農道やSANAA(妹島和世・西沢立衛による建築ユニット)設計のマルチメディア工房のユニークな空間を利用して撮影を行いました。工房内に作られた撮影セットには、関ヶ原の竹や池田製置(岐阜市)の畳などを使用し、IAMASの教員、学生らが登場人物として演技をしました。テクニカルサポートや撮影セットの制作などもIAMASの助手が行なうなど、IAMASと岐阜県のリソースを最大限に活用してプロジェクトに臨んだことを記憶しています。そのほか、カール・ストーンが滞在中に、私が所属していたスタジオ4が企画・運営していた学内ギャラリー「iamas05」で、当時学生だった中居伊織くんの作品「streetscape」を使ったコンサート(中居伊織とフィリップ・シャトランがそれぞれ「streetscape」を演奏し、カール・ストーンがそれらの音をリミックスしたりエフェクトをかける、という構成)に登場していたことも、贅沢な思い出です。

IAMASを卒業してから改めて思うのは、IAMASは、さまざま領域の教員や学生が集まり、自由でのびのびとした雰囲気がある一方、一種、閉ざされている側面もあり、エネルギーが充満している環境であるということです。そこへある日突然、外部からアーティストがやってくるという出来事は、IAMASのエネルギーを放出するきっかけの一つになっていると思います。このような時間や成果の積み重ねがIAMASを形づくってきた重要な要素であることは間違いのないでしょう。そして、未知数の可能性を秘めたIAMASの未来を支えるのも、ダイナミックに何かを自ら生み出してゆくことなのではないかと思えます。他の施設ではありえない化学反応がIAMASで起き続けることを期待、応援しています!

I owe much of the existence of the present *me* to IAMAS and the Artist in Residence program. While this may sound a bit exaggerated, I can say with confidence that my experiences coordinating the research and work of visiting artists, along with many other challenging and creative moments during my time at IAMAS, served as a stepping stone for where I am now.

At the time of Luc Courchesne's residency, the system for his *The Visitor: Living by Numbers* was already nearly complete, so his main task at IAMAS was to shoot video footage to be projected inside the installation's dome.

We used the school's HD camera, and mounted it onto a wheelchair, which we borrowed from Matsunaga; one of the best places for such products in the country and conveniently located in Yoro, a short drive from the school. The filming took place on agricultural roads and in the unique space of the Multimedia Studio. For the set created inside the studio, we used tatami mats from Ikeda-Seijo, a local maker, and bamboo from nearby Sekigahara. IAMAS faculty and students helped to build the film set, provided technical support, and even performed as characters.

I recall this as one project making maximum use of the resources of IAMAS and the surrounding region.

Another pleasant memory is that of a concert during Carl Stone's residency at the school gallery *iamasOS*. The concert was based on former student Iori Nakai's piece *Streetscape*, and featured Iori Nakai and Philippe Chatelain performing the piece, and Carl Stone remixing and adding effects.

Now that I have graduated from IAMAS, I remember the school as a place with an unconstrained atmosphere in which faculty and students from diverse fields could get together casually, while at once being charged with the energy afforded by a somewhat secluded environment.

An artist who enters this world from the outside functions as a catalyst for releasing that particular IAMAS energy.

The numerous achievements made in the course of time have doubtlessly been essential elements in forming the school, and I believe that the dynamic posture of creating things is what props the incalculable hidden potential of IAMAS.

I am positive that the chemical reactions that release these unique energies at IAMAS will be sustained in the future!

Hiroko Myokam

明貫 紘子

|| 59



Rice and Work

イネと作品

Carl Stone

ストーン カール

2001.5 - 2001.10

□ 111

▮ 61

私が IAMAS でのレジデンスのために到着したとき、その最初の日に、田圃にちょうど苗が植えられているのに気づいた。田圃は水に満たされ、とても小さな芽がその水面から顔をのぞかせているのが見えた。毎日、宿舍の RIST から IAMAS への行き帰りに、この田圃のあいだを抜けていったので、収穫へと続くゆっくりとした成長ぶりを見ることができた。私はその田圃を見るのが好きだった。田圃の風景と同様に、私は IAMAS のレジデントとして作品を成長させ豊かなものにするために孤独を生かすことができた。その頃のアーティスト・イン・レジデンスの環境はとても孤独なものであった。私は「マルチメディア工房」という洞窟のような仕事場で一生懸命作業をしていたが、そこは学生や教員のいるメインの校舎から物理的に離れていた。このことは作業に集中できる点では大変都合だったが、そこに居るのは寂しくもあった。到着時の私の計画は、パフォーマンスの環境でメディアトランスミッションの音と映像を組合せ再加工して新しい作品を作ることだった。作品に取り組んだ当初はアイロニカルでユーモラスな方向性をもって思っていた。だが制作中盤のとき、2001年9月11日にアメリカでのテロ攻撃が起こった。私は動揺した。それは自分の母国での死と破壊の惨劇という理由だけでなく、それ以上にアメリカによる報復攻撃が行なわれ、世界平和に不安定と脅威をもたらす新たな時代がやってくるだろうことが直ちに予測できたからだ。私は作品のための計画を廃棄し、素早くこの状況に対する感情的な回答として「風来居」を制作した。それはもはやアイロニカルなもので大げさなものでも面白いものでもなく、標準以上の音楽パフォーマンスといったものだった。

11月までに田圃の稲は収穫され、田圃は焼かれた。ひとつのサイクルが完結したのだ。そして私にも帰る時が来たのである。

When I arrived to start my residency at IAMAS, I noticed, on my first day, that the rice fields had just recently been planted. They had been flooded, and tiny sprouts were visible, peeking up above the water. Every day I traveled between the RIST dormitory and IAMAS, so I could see the slow gradual progression of growth, followed by the harvest. I loved looking at those fields. Likewise, I was able to use my solitude as a resident at IAMAS to grow and enrich my work. The situation for Artists in Residence at that time was quite solitary; we toiled in the cavernous workshops of the *Koubou* Multimedia Studio, physically separated from the students and teachers in the main building. This was very good for concentration on work, but did lead to some existential loneliness. My plan, on arrival, was to create a new work that combined and re-fabricated sounds and images from media transmissions, in a performance setting. As I worked on my piece, it seemed to be tending toward the ironical and humorous. But in the middle of my work the terrorist attacks of 11th September, 2001, happened. I was disturbed, not only because of the death and destruction in my home country, but much more because I could immediately foresee that there would be counter-attacks from the US, and a new era of destabilization and threat to world peace. I scrapped plans for my piece, and quickly created an emotional response to the situation with my work *Fu Rai Kyo*; it no longer attempted to be ironic, bombastic or funny, and was more of a standard music performance.

By November the rice had been harvested, the fields had been burnt. The cycle was completed. And it was time for me to go.

私の作品は基本的に監視画像（X線照射された身体・手荷物・車両、3Dレーザースキャン、偵察衛星画像など）の美、蒐集されたデータの不可視性、監視行為が生む権力といったものに影響されている。しかし私の作品は同時にそうしたテクノロジーが生み出す攻撃性と群衆監視の可能性にも眼を向けている。

長期間にわたって日本に滞在したのは私にとって大きな経験だった。私は二つの大きく異なる文化に直面することを求め、それを実現することが出来た。テクノロジーはユビキタスなものである。しかし人々がそれぞれの文化や生活の中でそれに反応しそれを取り入れていく方法は実にさまざま。IAMASでのレジデンスシーは、西欧文化と作品を内側から眺め、その主流をなす思想の根底に潜む逸脱を暴き出す広い視点を持つ機会となった。

視覚のテクノロジーが世界に投げかける光線は、またビームがその「対象」として指し示すもの、すなわち標的を破壊する兵器の視線でもある。この視覚と破壊のテクノロジーが合体したものが、いわゆる「戦争ゲーム」にほかならない。私たち、すなわち市民であり消費者であり、ゲームに興じる者、ウェブカメラに夢中なひとたちは標的なのだ。私たちは広告、娯楽、ゲーム、ファッション、戦争に引きずりまわされているのである。

もうひとつ私が夢中になっているのは、透明性という観念だ。透明性は政治、経済、メディアに関する議論における根本的な観念である。その価値には、情報、コミュニケーション、コントロール、監視にまつわる事項が含まれている。みずから裸になる透明性は、見えざるものを征服せんとする。あらゆるものが見えてしまう。あくまでも明快さを追っていくと、姿を消したものは、たんに見えないというのでは無く、見えざるもの、すなわち不正とされてしまう。民主的な信念にして価値である透明性は、可視性の新しい装いなのである。

透明性とは可視性のコントロールのことであり、監視は西欧の企業が透明性の質をコントロールせんがために開発した技術なのである。

観念あるいはキャッチフレーズとしての透明性は、現在広く流通しており、主として何か逆の動きを隠すために用いられており、かえって不透明性を生み出すものとなっている。

さらに透明性は、巨大な文化／政治的な現象に由来する自己露出と自己監視の網の目（ウェブ）に絡めとられた個人の姿を映し出す。この現象は、ユーチューブ、フリッカー、フェイスブック、セカンドライフのようなオンラインのヴァーチャル世界、その他もろもろに現れている。

いま私は、これら私を夢中にする二つのもの、すなわち見ることと見られること、監視／コントロール／モニタリング／プロパガンダと可視性／名声／自己露出／自己宣伝と言い換えられるものをさらに繋ぎあわせようとしている。

My work is primarily influenced by the beauty of surveillance representations – such as x-rayed bodies, luggage or vehicles, 3D laser scans, satellite reconnaissance imagery, and others – the invisibility of the collected data, and the power generated by surveillance practices. At the same time my work is aware of the aggression and possibility of mass-monitoring that such technologies allow.

It was a major experience for me to live in Japan for an extended period of time. I intended and was enabled to confront two very different cultures. Technology is ubiquitous, however the ways people reflect on it and integrate it in their culture and lives are very different. The residency at IAMAS gave me broader viewpoints to look at the Western culture and work from the inside in order to reveal the underlying perversion of its mainstream ideology.

大げさな両義性がこれら二つを混同させ、それが西欧世界の文化的なイデオロギーと政治に基盤を置く意図とパワーゲームに奉仕しているのである。

私の最近の作品は観客を主たる構成要素とするものだ。私はインスタレーションとして見える形を出るだけ小さくし、観客が関心の的として主たる役割を果たすようにしている。観客自身がアートワークとなるのだ。「ACCESS」(2003)では、物質でないもの、すなわち光線と音波を用いている。捉えられたひとがその捕捉された区域を離れても何も後に残らない。でも次にそこに来た人が捉えられてしまうのだ。

私の作品は監視、従属、操作といったことに関する言明ではない。それは下に隠れている曲解を暴き出さんがために、わざと遊びと薄気味悪さの境目のところに位置を定めているのだ。

私の作品はきまり文句（私たちが何ら疑うことなく当然としているもの）と私たちの内面とのあいだに距離を造りだそうとするものである。この距離、あるいはギャップは、人々に自ら思考するよう促し、それによって彼らの日常の個人的な行為に疑問符を投げかけるものなのだ。

私はギー・ドゥボールの用いた「逸脱（デトゥルネマン）」という言葉や、支配的な価値のシステムを不安定にさせる方法というふう勝手に解釈している。ドゥボールは既存のデータを用い、それをまったく異なった文脈に置き換えてしまう。私の作品はそうした歴史的な理論に基づいているのである。

The beam of light that technologies of vision cast upon the world is also the line of sight for weapons with which to destroy what the beam presents as its *objective* – its target. The merging of these technologies of vision and of destruction results in our *Military-Entertainment Complex*. We – citizens, consumers, gamers or webcamers – are targets. We are driven by advertisement, entertainment, gaming, fashion, and war.

Another of my fascinations has been the concept of transparency. Transparency has become a fundamental notion in political, economic, and media discourses. It connotes information and communication, control and surveillance. Transparency, in divulging itself, attempts to take over the invisible. Everything is visible. Going from clarity to clarity, what has disappeared is not the visible, but the invisible, in other words: all that is considered incorrect. Transparency, as a democratic belief and value, is a new figure of visibility.

Transparency is the name given to the control of visibility, and surveillance is the technique that Western world enterprises develop to control the quality of transparency.

Transparency, as a concept and catchphrase, is now in widespread use, mainly to hide opposite activities; it has become a way to produce opacity.

Furthermore, transparency also represents individuals caught up in a web of self-exposure and self-surveillance that is indicative of a larger cultural/political phenomenon which is expressed in *YouTube, Flickr, Facebook*, or virtual worlds like *Second life*.

I am now more and more combining these two fascinations, which represent issues of seeing and being seen, or surveillance/control/monitoring/propaganda and visibility/celebrity/self-exposure/self-promotion. A huge ambiguity confuses the two of them, serving purpose and power game of the underlying western cultural ideologies and politics.

Surveillance and the Unmasking of Transparency

透明性の監視と露呈

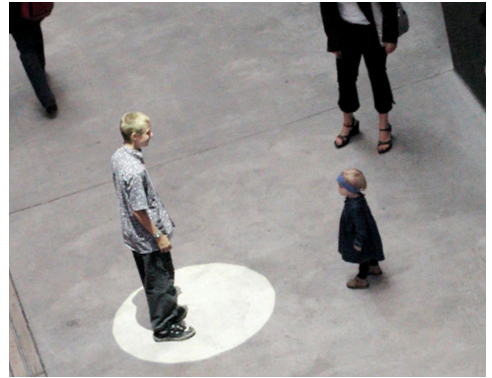
Marie Sester

セステール マリー

2001.11 - 2002.7

■ 112

■ 65



Recent projects of mine take people as their essential constituent. I aim to minimize the show aspect of an installation, making participants the center of attention: they become the artwork. ACCESS for instance uses immaterial means of a light and audio beam. When the tracked person leaves the detection zone, nothing is left, but the next person to be tracked.

My work is not making a statement about surveillance, subjection or manipulation. It intentionally stays on the edges between playful and scary to reveal the underlying perversion.

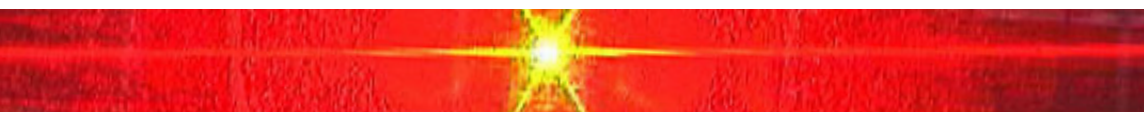
My work aims to create a distance between the commonplace – all that we take as a given, without questioning it – and our inner space. This distance, this gap, induces people to start thinking for themselves and thus question everyday personal commitments.

Guy Debord used the word *detournement*, which I would freely translate as ways of destabilizing the predominant value-system. Debord took pre-existing data and put them into a different context. My work is based on such historical theories.

My original idea was to deeply reflect upon the future of cameras, recording, representation, display and how these are changing due to the Internet. My original intention was to understand VR and webcams and how they might merge, and to produce an installation as the result.

But less than a month before my residency, the 9/11 tragedy occurred. My wife, artist Marie Sester – also an IAMAS AIR, and I left from San Francisco on September 30, 2001, from a completely empty airport. The next day we were in Ogaki, serene and quiet, very few English speakers, but completely wired to the Internet.

Work began on VR webcams in earnest. The core idea was to understand the creative potential of *hyper-representation*, where imagery accumulates over time. Can a webcam, with its tiny image, be panned and tilted to sweep a landscape or to follow action in such a way that a new aggregate image, a *hyper-image*, can be made where *more happens*? I made studies both on computer and in the AIR experimental studio, using three projectors, and researched the history of similar hyper-images such as Bruegel.



私のオリジナルなアイデアは、カメラや録音や表現や展示の未来について、さらにインターネットのためにそれらがどのように変貌するかについて深く熟考することにあった。私のオリジナルな意図は「ヴァーチャル・リアリティ (VR)」と「ウェブカム (webcams)」について理解することにあり、どのようにしてそれらを重ね合わせるべきかを考え、さらに結果としてインスタレーションを制作することにあった。

だが、レジデンスの一月前を切ったとき、9・11の悲劇が起こった。私と妻でありアーティストのマリー・セステール (彼女もまたIAMASのアーティスト・イン・レジデンスである) は、2001年9月30日にサンフランシスコのまったく人気のない空港を発ち、翌日私たちは大垣に着いた。そこは穏やかで静かで英語を話せる者の少ない、だがインターネットが完璧につながる場所だった。

「VR webcams」による作品制作が真剣に始められた。コアとなる考えは、「超表象」の創造可能性 – それは時間をかけてイメージが堆積してゆくシステムである – について理解することにあった。小さな映像しかもたないウェブカムをパンさせたり傾けたりして風景を「ひとなめ」することができるだろうか。またそうした動きをすることで、新たに集められたイメージ「超イメージ」が「もっと何かが起こる」場所を生み出すことができるだろうか。私はコンピュータ (After Effects を使用) とスタジオ (3台のプロジェクターを使用) の両方をチェックし、類似の超イメージ (たとえばブリュゲルの作品) の歴史を調べた。

しかし、のどかな水田風景に囲まれていても、9・11の衝撃は軽減してはなかった。たぶん、衝撃は増幅していったのである。私たちは毎日インターネットをつなぎ、毎晩海外放送のテレビを見ていた。私はカメラの未来について深く考えていたように、自己に問いかけることも始めた。カメラのまなざしを止めることができるのだろうか。私はオンラインの資料のなかに埋没した (その大部分は dot-mil、つまり軍関係のサイトであり、そのほとんどはのちにオフラインになってしまった)。簡単にいえば、レーザーを利用すれば – それがレーザーポインターのような小さなものでさえ – 答えはイエスだった。私は安いレーザーポインターとインターネットでたやすく購入できる「ライフル・スコープ」を使って研究を始めた。

私は当初ひとつの完成された作品「VR webcams」の制作を考えていたが、レジデンスが終わる途にそれは二つの「研究」として結実した。

But the impact of 9/11 didn't diminish, even surrounded by the peacefulness of rice paddies. Perhaps it amplified the impact. We plugged into the Internet every day and watched international television every night. As I was reflecting on the future of cameras, I started asking myself: can the gaze of the camera be stopped? I dove into the literature online – much of it was *dot-mil* and much of that was later taken offline. The answer, in short, was yes, through the use of lasers, even small ones. I began conducting my own studies using cheap laser pointers and *rifle scopes* easily purchased on the Internet.

By the end of the residency, I had generated two *studies*, though I had originally intended to generate one finished work. *VR Webcams: Time Artifacts as Positive Features* was published for ISEA 2002 in Nagoya. *How to ZAP a Camera: Using Lasers to Temporarily Neutralize Camera Sensors* was self-published in 2002 on my website. Both were thorough studies complete with images and video. Later in 2002, after my residency ended, the New York Times wrote a feature story on my camera zapper work. My little website received over 600,000 hits in two days. And to this day, my camera zapper work regularly appears in the press and on blogs. It is the most popular project I've ever made.

「VR ウェブカム - 肯定的な機能としてのタイム・アーティファクト」は名古屋の「SEA 2002 in Nagoya」の論文に収められた。また「カメラのザッピング法 - カメラのセンサーを一時的に無効にさせるレーザーの使用」は 2002 年に私のサイトにおいて自費出版した。二つとも研究も写真とビデオ映像つきの完璧な研究である。2002 年のレジデンスが終了したのちに、ニューヨーク・タイムズが私のカメラ・ザッピングの作品について特別記事を掲載した。私の小さなサイトには二日間で 6 万を超えるヒットがあり、今日まで私のカメラ・ザッピング作品はいつも印刷物やブログに登場している。それは私がつくったプロジェクトのなかでもっともポピュラーなものになった。

The Freedom of Deep Reflection

沈思の自由

Michael Naimark

ネイマーク マイケル

2001.11 - 2002.7

☐ 112

▮ 71

And the VR webcam work finally became an actual installation only this year, in 2008, as a commission for the Ars Electronica Museum in Linz. Based on HD stereo-panoramic material shot in 1995 and on the VR webcam studies made at IAMAS in 2002, an HD stereoscopic triptych was made using 3D ready projection televisions, a new technology less than a year old.

So in the end, the deep reflection I had the opportunity to do during my AIR period at IAMAS was like planting seeds, seeds that took their own time to sprout and grow. For this, I am grateful.

VR ウェブカムの作品はリンツのアルス・エレクトロニカ博物館の委託で 2008 年になってようやく実際のインストールとなった。1995 年の HD ステレオパノラミック・マテリアル・ショットと 2002 年に IAMAS で行なった VR ウェブカムの研究とをベースにして、HD 立体視トリプティック (三連画) が「3D レディ」投影テレビー 1 歳にもならない新しい技術である一を用いて制作された。最後に付け加えれば、IAMAS でのアーティスト・イン・レジデンスの期間中に行なえた「沈思」はいわば種子撒きであった。その種子は自ら発芽し成長した。私はそれに関心から感謝する。

2002年から2003年までの滞在制作の経験を振り返ってみると、その後の私の活動につながるきっかけになっていたことに気づきます。

当時は、制作のテーマとして、テクノロジーと知覚の関係を「動き」という視点からどのように再構築できるか、また「運動イメージ」（動くことを可能にしている感覚のようなもの）がテクノロジーとの相互作用によってどのように更新可能かを模索していました。そのため、高速かつ精密に人の動きを捉えられる画像認識システムを導入することになったのですが、今考えてみると滞在制作の機会がある種の「ブースター」として働き、このようなシステムの導入が可能になったのだと思います。そして、このシステムを使い、プロトタイプとして制作されたのが「velocity」です。「velocity」は、身体の微細な動きを捉え、それを強烈な光の点滅パターンの揺らぎに変換する知覚実験的な作品でした。その後、オランダで1年間滞在制作を行い、このシステムのもつ精度やスピードをさまざまなプロトタイピングで体験し、その体験をどのように作品という形にまとめられるか模索しました。この一連の試みは、2005年ICCの「Possible Futures」という企画展で発表した「ものと音、空間と身体のための4つの作品」につながりました。

また、こうした「動き」への興味が、ダンサーやパフォーマンスとの実験的な共演にもつながり、2005年にはIAMAS卒業生の高嶺格さん作・演出の舞台「もっとダーウィン」において元ノイズムの松室美香さんと共演する機会を得ました。さらに同じ頃、ダンサーの岩下徹さんとも実験的なセッションを行いました。岩下徹さんとは、2007年にもIAMASの授業「メディア文化特論」で再びセッションを実現できました。

このように、現在IAMASで教える立場になったことを含め、IAMASでの滞在制作がトリガーとなり、現在の私の活動につながっていることを実感しています。





During my residency at IAMAS, I had been exploring how to reconstruct the relationship between technology and perception or, to be more precise, how the sensation of *movement* could be elicited through interaction with technology.

At the time I started to work with image recognition systems that could capture people's movements accurately in high-speed. The framework of the residency gave me ample opportunities for investigations which became the seeds for my ongoing occupation with this technology.

The first prototype I developed was the piece *velocity* – capturing subtle movements in the body and transforming them into fluctuating patterns of intensely flashing light. Later, during a yearlong residency in the Netherlands, I could do further experimentations, improving speed and accuracy of the system. While building various other prototypes, I was looking for ways to incorporate my experience into an artwork, which led to the presentation of *4 Pieces for Object, Sound, Space and Body* at ICC's *Possible Futures* exhibition.

My interest in *movement* expanded to collaborations with dancers and performers. In 2005, I had the opportunity to appear on stage with former Noism member Mika Matsumuro in IAMAS graduate Tadasu Takamine's performance, *Motto Darwin*. Around the same time, I did an experimental session with dancer Toru Iwashita, which we performed again together for a course on media culture in 2007.

Looking back, I realize just how my residency at IAMAS has been a very significant trigger for my current activities, including the teaching at IAMAS.

The Trigger Residency

「トリガー」としての滞在制作

Akitsugu Maebayashi

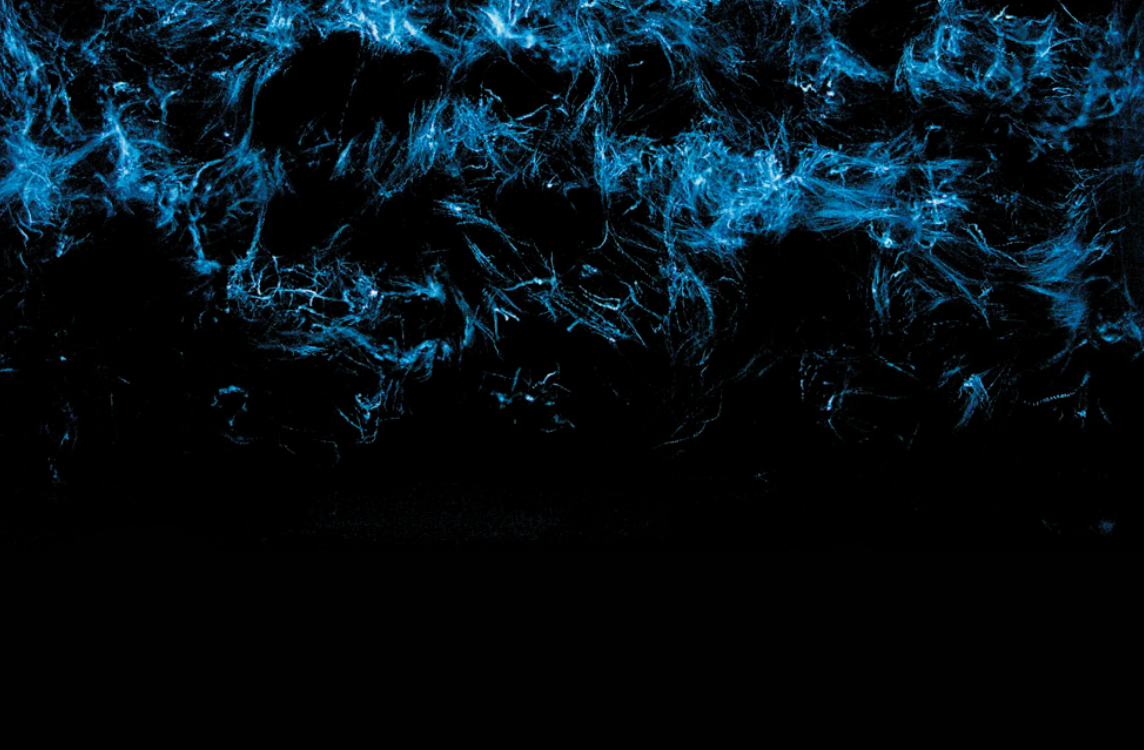
前林明次

2002.10 - 2003.3

■ 114

■ 79

velocity



カメラ・ルシダ・プロジェクトは三次元的に観測可能な音響環境の追求として始まった。私たちがいまだに完全には解明されていないソノルミネッセンス現象（超音波によって液体内に生じた気泡が圧壊するさいに光を発する反応）を知ったとき、処女地に挑むことになるというのはあまりにも明白であった。興奮と大きな可能性とに鼓舞されるものの、この道は障害物だらけの困難な道であった。さらに私たちが相談をした科学者たちの多くは、このプロジェクトが失敗に終わるかあるいはほとんど光を捉えられないだろうと予想したのであった。

それにもかかわらず、二年間の仮説をたてての彷徨ののちに、私たちはついに日本でソノケミストリーの衣をまとうことができたのである。それはきわめて重要な偶然によってだった。IAMASでのレジデンス開始の直後に日本ソノケミストリー学会の第11回総会が行なわれたのであった。名古屋のはずれにある新しく建造された宮殿のような産業技術総合研究所(AIST)の入口には球面に二酸化チタンのコーティングがされた噴水があり、私たちはそこで催された日本ソノケミストリー学会の第11回総会に出席したのである。そこで私たちはドイツのゲッチンゲン大学第三物理学研究所のウェルナー・ローターボーン所長と友人になることができた。ローターボーン博士は私たちのプロジェクトを信じる科学者集団の最初のメンバーになってくれたうえに、発光度ももっとも高いソノルミネッセンスに到達したといわれているティエリー・ルポワン氏とコンタクトをとるようすぐにアドバイスしてくれた。

それは人の目が完全な暗闇のなかで順応したあとでさえ普通はほとんど見えないほどのものなのである。キセノンを注入した硫酸を用いたルポワン博士の実験は、音のパラシュートを回転させる形で昼光のなかでも確認できるほどのソノルミネッセンスを生起させるものだった。彼はその方法をフランス人の熱気球開発者の名前にちなんでモンゴルフィア方式と名づけた。ルポワン博士が私たちにその仕様のいっさいを送ってくるとただちに私たちは熱心なAISTのソノケミストリー学者たち一飯田康夫、辻内享、安井久一、小塚晃透の各博士と総がかりで、日本では前例のない一連の実験の取り組みを開始し、神秘的なソノルミネッセンス現象の解明を目指したのである。

モンゴルフィア方式の繊細な力学を実現させる試みは何度も失敗し、続く実験は魅力的ではあるものの動きのない光が見えるだけの音響環境にしかならなかった。ところが最後の試みのあいだに、まったく突然にサウンドビームが渦を巻き始め、バラバラになって振動するゼラチン状の渦と化したのである。うかつにも増幅器の電圧電流計の振幅が限界値を示したことに気づいていなかったが、私たちは高圧の熱音響の風をつくっていたのである。「ゼノンの風」の解明は、IAMAS、AIST、本多電子株式会社、ゲッチンゲン大学の貴重な援助によって、さまざまなプロトタイプをもらってくれた。最新の開発はロシアの科学者アレクサンダー・ミルツェンとの共同で行なわれており、ソノケミカルな観測室は楕円回転面の形に造られている。

The Camera Lucida project began as a pursuit of a three-dimensionally observable sonic environment.

When we became acquainted with the still unexplainable phenomenon of sonoluminescence – the liquid-bound transformation of high-frequency sound waves into light emitting bubble implosions, it was quite clear to us that we had struck virgin soil. Though imbued with excitement and great potential, this path was riddled with obstacles: most of the scientists we consulted predicted that our project was destined to fail or that it would be barely perceptible.

Nonetheless, after two years of hypothetical wanderings, we finally donned our sonochemical cloaks in Japan, by virtue of a pivotal coincidence: the 11th Annual Meeting of the Japan Society of Sonochemistry occurred right after the commencement of our residency at IAMAS. On the outskirts of Nagoya, at the freshly erected National Institute of Advanced Industrial Science and Technology – AIST – crowned by a fountain filled with titanium dioxide-coated spheres, we attended the 11th Annual Meeting of the Japan Society of Sonochemistry. It was there that we befriended Werner Lauterborn, director of the Drittes Physikalisches Institut of Göttingen University, Germany. Dr. Lauterborn was the first member of the scientific community to have faith in our project, and he immediately advised us to contact Thierry Lepoint who had allegedly attained the brightest possible sonoluminescence. It is usually barely visible even after one's eyes have become acclimated to total darkness. Dr. Lepoint's experiments with xenon-infused H_2SO_4 were said to procure sonoluminescence that could be witnessed in broad daylight in the form of spinning acoustic parachutes that he named Montgolfièr Figures after the French inventors of the hot-air balloon.

As soon as Dr. Lepoint sent us all of the specifications, we combined our efforts with a devout group of sonochemists from AIST, doctors Iida, Tsujiuchi, Yasui and Kozuka, and began conducting a series of experiments unprecedented in Japan, prodding the mysterious phenomenon of sonoluminescence.

Beholding Xenon Wind

ゼノンの風を見つめて

Dmitry Gelfand

ゲルファンド ドミトリー

2002.11 – 2003.3

■ 114

■ 83

After several unsuccessful attempts to enact the delicate dynamics of the Montgolfièr Figures, further experiments ensued which, however fascinating, only rendered visible rather stable sound environments. During one of the final attempts, all of a sudden, the sound beams began to swirl and rip apart into trembling, gelatinous vortices. Having inadvertently ignored the amplifier's bleeding voltage meters, indicative of threshold amplitude levels, we created a high-pressure thermo-acoustic wind.

The unraveling of the *xenon wind* led to a variety of prototypes with the invaluable help of IAMAS, AIST, Honda Electronics, and Göttingen University. The latest developments, in collaboration with Russian scientist, Alexander Miltsen, have manifested themselves as spheroidal sonochemical observatories.

科学からアートへ

ドミトリーとエヴェリーナとのお付き合いは、もうずいぶん昔の、いまとなってはすべてが懐かしい思い出である。ドミトリーが公募で決まったアーティストで、エヴェリーナは共同研究者として一緒に来日したのだが、彼はIAMASのアーティスト・イン・レジデンスが方針転換して最初の客員芸術家だった。それまでは初代学長の坂根先生が扱われた作家がやって来ていたのだが、これからは何か面白いことを考えていて、それが皆の刺激になる人を呼ぼうということになり、公募して扱われたのが彼だった。どれくらいのことをやれる人か誰も分らない。しかもそれまでは何らかの形で「メディア」を扱うアーティストだったのだが、彼は「観察室」という怪しげな装置を造るらしく、しかも強力な酸を使うとか。

やがてIAMASに来た彼に聞くと、やはり濃硫酸を使うという話。ソルミネッセンスを起こさせる液体についてはその後、いろいろ進展を見たようだが、その時点では硫酸だった。

液体に強力な超音波を照射すると気泡が発生して、その圧壊時に発光するソルミネッセンスという現象が発見されたのは1930年代のことで、単一気泡ソルミネッセンスの発見によって90年代からは研究が進化したらしいのだが、それらの専門家にとってもホットでまだ未解明な部分いっぱいテーマをアートにするという人を呼んでしまったのだ。

IAMASに助力できる人間が居る訳が無い。ところが幸い、今でもとても偶然とは思えないのだが、名古屋でソルミネッセンスの国際会議があって世界のトップの研究者が集まるということがあり、彼はそこで錚々たるメンバーの教えを乞う。おまけに日本の研究のトップが名古屋の産業技術総合研究所に居られるとあって、何も手伝えないこちらはほっとした次第。

こうしていくつも超音波の発信機を取り付けた大きなガラスの箱に硫酸が入った装置ができあがり、かぼそい発光を見るために真っ暗にした部屋で覗かせて貰ったときは、彼らはもちろん嬉しかった筈だが、こちらもまず無事で良かったといういささかの感慨があった。彼らと話をすると、必ず神秘とか錬金術がどうということになるのが常で、これにはロシアの風土の基底にあるものを思うことがあった。

彼らがIAMASを去ってから後、世界のいたるところから、「いま当地で展覧会をやっています」というメールが届いて、そのたびに材料や手法についての進展と成功が伺えたが、残念ながら一回も出かけることができなかった。でもウィキペディアの「ソルミネッセンス」の項に、「アーティストではドミトリーとエヴェリーナの二人がこのテーマを追っている」などと書いてあるのを見ると、我がことのように嬉しく、そのついでに「展覧会で箱が壊れて酸が飛び散ったらどうしよう」と毎日心配していたあの頃を思い出すのである。

Witness to High-Risk Experimentations

My relationship with Dmitry and Evelina goes back many years, and is full of beautiful memories. Dmitry was chosen by open call as the first resident artist after the AIR Program's policy changes, and Evelina came with him as a collaborative researcher. Up to that point the first president Professor Sakane used to select artists to invite, but we thought we'd try something different and decided to look for individuals that would be inspiring for everyone at IAMAS. We selected Dmitry without knowing his exact strengths. He had been dealing in one way or another with *media*, but for his residency he apparently planned to create a dubious installation titled *Observatory*, for which he would be using a strong type of acid. When he arrived at IAMAS, we learned that he was going to work with concentrated sulfuric acid. Since then there have been various developments concerning liquids that produce sonoluminescence, however at the time of Dmitry's residency it was all about sulfuric acid.

Discovered in the 1930s, sonoluminescence is the occurrence of light emitting in bursts from imploding bubbles in a liquid when excited by sound. Research has progressed regarding this phenomenon since the discovery in the '90s of single-bubble sonoluminescence. In short, we had invited a specialist who was eager to pick up this *hot potato* and explore its secrets by turning it into art. Fortunately – and hardly coincidentally – there was an international meeting on sonoluminescence in Nagoya, where the world's top researchers were gathering. Unable to be of any help, we were relieved when Dmitry left for Nagoya to seek advice from the eminent attendees and the Japanese top researchers who happened to be working at the National Institute of Advanced Industrial Science and Technology in Nagoya. Dmitry eventually built a large glass container, filled it with sulfuric acid, and attached to them a number of ultrasound transmitters. When they let me peek into the room that was darkened for viewing the delicate luminescence, Dmitry and Evelina were obviously happy, and so was I, seeing that everything was going well and safely. Every time I talked with them, our conversation shifted to such subjects as mysticism and alchemy, which made me sense how deeply such elements are rooted in Russian culture.

Even after leaving IAMAS, they kept sending me eMails from different parts of the world to tell me about their successful experiments with materials and techniques, and to update me on their current exhibitions, none of which I was able to see.

Nevertheless, to read in the Wikipedia entry on sonoluminescence that it is *used by artists Evelina Domnitch and Dmitry Gelfand to create a three-dimensional installation* makes me proud to have been so closely involved in its genesis, and at the same time reminds me of the days when I kept worrying what would happen if the containers broke at the exhibition and the acid spilled all over the place!

Tadashi Yokoyama

横山正

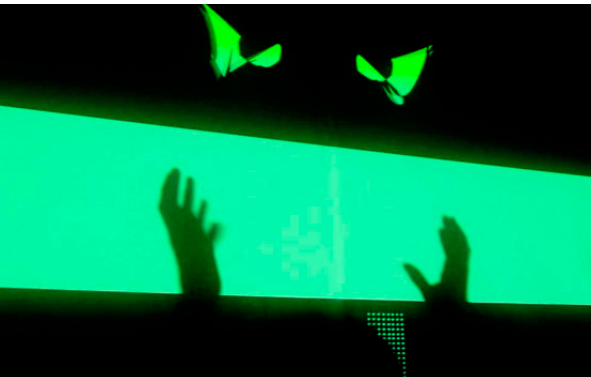
|| 87

まず最初に、なぜ他でなく？ グローバルな情報社会において、とくにメディアアートのような明確に国際的な領域であれば、一般にこうした移動は驚くに値しない。そして、ヨーロッパ中央部の視点からすれば、アジアは間違いなくいくつかの点で西欧の半球より優っている。たとえば経済成長指数の急上昇がそうだ。確かにアートはこうした成長の鍵となる因子ではないだろうが、アジアの社会の未来についての公的な議論のなかでアートは次第にその重要な役割を主張することになりうる。そして、西洋人にとってアジアが未だ全体としては「未知の地」であるとしても、その下地は十分に準備されつつある。すでに中国本土だけでも200以上の芸術大学が存在しているし、シンガポールのような小さな島で最近、インタラクティブメディアとデジタルメディアのために25億米ドルの研究資金計画が報告されていると誰が想像できるであろうか。

もちろん、私もIAMASに来てすばらしい施設で研究をする大きな機会を与えられたとき、こういったことをまったく知らなかった。そうして私は日本の仲間たちと数知れないどちらかと言えば生かじりの愛すべき議論を重ねたのちに、動作の認知システムを定めるのは文化的な事柄のみではないということを学んだ。芸術的実践の理解を含むほとんどの物事の背後には隠された文化的次元というものがある。こうした文化的要素は、疑いなくメディアアートの未来の定義にも影響を与える。この20年、こうした議論においては、アート、技術、文化の西洋的な理解が支配的であった。現在、こうした言説は、経済力や政治力が東洋寄りになることによって避けがたく変化しつつある。

シンガポールのアート教育において、この変化はすでに十分に明白である。貧しいアーティストが自分の仕事場に閉じこもって「いつまでも幸せに」仕事をするという考えは、多くの学生たちにとって評価の低いものになっている。メディアアートプロジェクトにおいて成功する計画はビジネスプランそっくりになり、実践による研究は国の発展、特に知的財産の創造に関する発展にとって重要な対象が次第に高く評価されるようになる。だが、「アーティストック」という言葉はこのあたりの現実には則した再定義が必要になるに違いないし、それは私たちの知っているものとはまったく異なったものになってゆくに違いない。それがたんに西洋的なモデルにアジア的な手触りを加えたものでないことは間違いない。

さて、なぜアジアか？ 答えは簡単だ。それは21世紀のメディアアートの新しい理論的枠組みを明示するエキサイティングな場所だからだ。



Obake
おぼけ

Why Asia?

なぜアジアか？

Wolfgang Muench

ミュンヒ ウォルフガング

2003.4 - 2003.9

▣ 115

▣ 89

Well, first of all: *why not?* In a global information society relocation in general should not come as a surprise, particularly not in an area like media art, which is international by definition. And from a Central European point of view, Asia certainly provides some advantages over the Western hemisphere: soaring economic growth rates, for example. Sure, art is not a key factor in this development, but it can claim an increasingly important role in the public debate about the future of these societies. And even if Asia is still widely a *terra incognita* for Westerners, the ground is quite well prepared.

There are over 200 art colleges in Mainland China alone, and who would have thought that a small island like Singapore would have recently announced a USD 2.5 billion research funding scheme for interactive and digital media.

I had, of course, no idea of all this when I came to IAMAS, and was provided with the great opportunity to do research in this amazing institution. And I learned, after countless lovely but rather brief discussions with my Japanese colleagues, that there are not only cultural issues for the definition of a gesture recognition system; there is a hidden cultural dimension behind most everything, including the perception of artistic practice. These cultural factors will, without doubt, also affect the future definition of media art.

Over the past two decades, this discussion was dominated by a Western understanding of art, technology, and culture. Now, the shift of economical and political powers towards the East will inevitably change this discourse.

In Singapore's art education this shift is already quite apparent. There is a limited appreciation amongst young students for the concept of a poor artist working *happily ever after* in the enclosure of his studio. Successful proposals for media art projects start to resemble business plans, and research by practice is increasingly benchmarked against the overarching objectives for the progress of the country – especially in regards to the creation of intellectual property. The term *artistic*, however, might require a redefinition that fits reality around here, and it might turn out to be quite different from what we know. It is certainly not only about a Western model with an Asian touch.

So *why Asia?* Quite simple: it is an exciting place to be to challenge definitions of a new theoretical framework for media art in the 21st century.

あまり工業化されていない国からやってきた私にとって、IAMASでのレジデンスは未来にやってきたように思えた。私が最初に魅了されたのは莫大なIT機材と人的資源だった。IAMASで私にとって有用となる技術にはほとんど触れず、またそれに精通しなかったけれども、スタッフの集団としての援助とアドバイスは私に大変役立ち、かなりの量の専門知識とノウハウを得ることができた。アート作品の基盤となるメディアを追求するうえできわめて役に立った。

私の制作中の作品「Caught in the Web」への批評と議論は、岐阜おおがきビエンナーレ2004でのより洗練された作品を実現させ展示するのに大きな助けになった。

私が作品を展開する社会的な文脈としては、IAMASは異なった文化を体験する格別の機会を与えてくれた。その経験は時あるごとに私の最近の作品、たとえばルーレオ・サマー・ビエンナーレ2005に出品した「Recycle booth」などに盛り込まれている。私が「Gomi Mosaic (ゴミ・モザイク)」と名づけたものを含むインスタレーションの一部も、大垣の街で目にしたゴミに触発されている。

レジデンスにおけるその他の目立った収穫は、異なった国のアーティストたちと制作をする可能性が生まれたことだった。ドイツのメディアアーティストであるウォルフ・ヘルツレは有名な作品である「I am part」を、HIV/AIDSの烙印との闘いを援助するために「CHIMANSOMANSO (浮気をしまわり、ゆきずりのセックスに夢中になるような人間を意味するニャンジャ語)」として展示してくれた。

IAMASでの経験は「Ghetto Life」を生みださせてもくれた。このプロジェクトで私は周縁化された都市共同体の美的で文化的な景観を直視したのである。

「Ghetto Life」はまたサブカルチャーやしばしば共同体の日常生活の中に隠れる作業と協同するためのきっかけともなるものだった。

IAMASは社会の文化的かつ社会的価値に注意を向け問いかける能力を養ってくれた。たとえば制作中のビデオ作品で、私は公共空間の使用について考えようとしている。公共空間は誰の空間か。このドキュメントはオスローの落書きを取り上げ、平均的なノルウェー人が何年も住んでいて平気なのに地元当局が公共的に目障りなものとしているという現象に疑問を投げかけている。

Coming from a less industrialized country, my residency at IAMAS was like going into the future. My initial fascination was the huge stock of IT equipment and human resources.

Although I was less exposed and conversant to the technology that was made available to me at IAMAS, the staff helped me to make best use of the facilities and get a fair amount of expertise and know-how, which is indispensable for executing media based art forms.

The reviews and discussions of my work in progress *Caught in the Web* helped me a lot in realizing and presenting a more refined work at the Ogaki Biennale 2004. In the social context, in which I usually develop my works, IAMAS provided me an excellent opportunity to experience a different culture, which from time to time has been incorporated in my recent works, such as the *Recycle booth*, shown at the Luleå Summer Biennial 2005. Part of that installation contained what I termed *Gomi Mosaic - gomi* meaning garbage in Japanese - inspired by my observations in the streets in Ogaki.

Another outstanding result from my residence was the possibility to work with different artists such as, German media artist Wolf Helzle who later agreed to present his work *I am part* in Zambia under the title *CHIMANSO - MANSO* - meaning philanderer in the Nyanja dialect - to help fight the HIV/AIDS stigma.

My experience also gave birth to *Ghetto Life*, a project, in which I was basically looking at the aesthetic cultural landscape of marginalized urban communities.

Ghetto life has also been a springboard to working with other sub-cultures, works which are often camouflaged in the daily activities of communities.

IAMAS nourished my ability to address and question the social and cultural values of societies. In my current video work for example, I am trying to address the use of public space. *Whose space is public space*, is the question in this documentary about graffiti art in Oslo, a phenomenon the average Norwegian has lived with for many years - however, to the local authorities it remains a major public eyesore.

Experience and Impact
ネットワークの創出

Chanda Mwenya
メンヤチャンダ

2003.10 - 2004.3

■ 116

■ 95



Ghetto Life

チャンダさん、

大垣で制作と生活をする

If you want...

この言葉は、私が6ヶ月間、制作活動と生活のお手伝いをしたザンビアからの滞在アーティスト、チャンダ・メンヤさんの第一声だそうです。

「滞在アーティストとしてIAMASで制作することは、メディアアーティストとしての誇りであり、まさにこの制度は登竜門だ」と彼の前に滞在されたミュンヒさんはおっしゃっていましたが、そういった名声に媚びることなく「そちらが望まれるのであれば…」と、なんとも悠長なお返事をされた彼に、電話で話をした前CMCセンター長の吉岡洋先生は「絶対に来て欲しい」と思ったそうです。

彼が来日してまず行ったことは、制作に使う材料の藁を確保するための稲刈りでした。彼は「藁で家を造り、巨大なインスタレーション展示を行う」と豪語していました。とりあえず軽トラックに藁を乗せIAMASまで運んだことを今でも憶えています。パソコンのスリープ時にモニタ上に映る映像を見て、「自分のパソコンにも設定をして欲しい」と夜中にあった必死の依頼、「デジカメで撮影した画像の保存先が分からない」と保存すらされていないデータの探索…。彼の日本でのテクノロジーとの出会い、そしてIAMASのハイテク環境がいかなる作品を導き出すのだろう…、期待と不安が交錯しました。

最終的に、彼の作品は「おおがきピエンナーレ 2004」にて展示され、多くの市民の方々に鑑賞して頂くことができました。また、ザンビアより持参したドラムは、デバイス装置として空間に展示され、彼もとても満足した様子でした。彼の滞在制作をさまざまな人たちが支え、多くの出会いが成功に導いたことは確かです。しかし、彼の日常生活に苦悩があったのも事実です。寂しさから出会いを求め、彼のアパートはおろか、学内まで奇妙な人々が足を運んできたこともありました。文化の相違を感じるのは当たり前ですが、彼が本当に作品を通じて表現しようとしていた「対話の視覚化」を、異文化の中におかれた毎日の生活を体験することで、彼自身が一番発見できたのではないかと思います。

彼は帰国後、ピエンナーレで知り合ったアーティストと、作品を共同制作したと聞いています。いつか機会があればザンビアを訪れ、彼のその後の作品を鑑賞し、「日本で買い占めた電化製品で作る」と言っていた映画館などを訪れたいと思っています。

If you want... This was reportedly the first response from Chanda Mwenya when he was invited for the IAMAS Artist in Residence program, which was part of the first prize of the UNESCO Digital Arts Award 2003, hosted by IAMAS that year.

Hiroshi Yoshioka, the former director of the IAMAS Center for Media Culture – CMC, called Chanda in Zambia to confirm his coming – and from what I understand, it was this completely easygoing fashion without any flattery towards the school's reputation that made Yoshioka feel, *I definitely want him to come.*

Assisting him at work and with everyday issues during the six-month residency I learned to better understand this character. The first thing we did together, was harvest rice to obtain straw Chanda was going to use in his work. He exulted *I'm going to build a house of straw and do a great installation there!* I remember how we loaded hay onto a mini pickup truck and brought it to IAMAS. When he saw the images of our labor which I had put as a screensaver on my computer, he asked me to set that up on his one as well – Then there was that desperate late-night emergency call: *I don't know where I saved the pictures we took the other day!* As it turned out, the data we ended up searching for together weren't stored in his computer in the first place...

After his initial encounter with IAMAS' high-tech environment, we looked forward to the work he would produce with mixed feelings of both anticipation and worry.

Chanda's works were ultimately exhibited at the Ogaki Biennale 2004, where they could be seen by many residents of the city. A drum he had brought from Zambia was exhibited as a *device* in the life-size straw hut, and he appeared to be really satisfied with the event.

Without doubt, the numerous encounters with a variety of people who supported his work during this residency contributed to the exhibition's success.

However, I could also see that he often felt distressed and lonely in daily life. This led him to seek exchange with others, and eventually bring some rather odd people to the school – not to mention his apartment. It seems that the greatest discoveries in the *visualization of interaction* he was attempting to express through his artwork, he actually made in his everyday life experiences within the foreign culture.

If I had the opportunity, I would love to visit him in Zambia someday, to see how his work has evolved since, and I would like to go and see the movie theater he said he would build with the electrical appliances bought up in Japan.

Susumu Hakumae

白前 晋

|| 99

それは、私がちょうど「群」についての作品を手がけようと思っていた時であり、日本という背景を持ち、祖父母が移民としてブラジルに来たために日本という背景をもっている私が母国ブラジルで何故日本人として見られるのかということを理解するために、日本に帰る一生れて初めて一のがいちばんなのではと考えていた時だった。

奇妙なことに日本では日系ブラジル人は日本人としては見てもらえない。このパラドックスが新しい視点を求めるアーティストにとってお逃え向きのものであることはすぐお分かりいただけると思う。こうして私は IAMAS で仕事を進める可能性に賭け、IAMAS は期待通り私の提案を理解し受入れてくれた。

そうした決意のあと、私は IAMAS がむしろ私を選んだのだと考えるようになった。IAMAS が提供している AIR プログラムのようなチャンスはめったにあるものではない。しかし私の作品は華やかな道具立てや色彩でひとを惹き付けるものではない。逆に、暗くて難解、内省的なものだ。この点では、IAMAS というすぐれた組織が私のような者を招いたのは、これは絶対に現代美術の主流ではないという逆の認識からだったとも言えるかと思う。

この経験は私の制作を楽しくさせ、自分がやっているのが正しいことなのだという確信を与え、また、つねにそれを支えにしていくことが出来る。たくさんの人々が苦勞を惜しまず私を助けてくれた。この学生、教員、アーティストとの交わりは、日本の社会を広く見るうえでまたとない機会だった。とりわけ吉岡洋先生の考えかたとお仕事が私の制作に今も深い影響を与えている。私は人が共同体内での自身のアイデンティティをどのように取り扱うかを調べに日本に来たわけだが、私は自分が高尚で心地よい日本の一部にある程度なれたと感じたのである。



The Elephant Cage

It was the time when I thought of developing a work on *group* that I had the opportunity to go back to Japan – for the first time – to try to understand why I, having Japanese roots through my grandparents who had emigrated to Brazil, was seen as Japanese in my home country Brazil. Curiously in Japan, Brazilian *Nikkeis* are not seen as Japanese. Obviously this paradox is already a good reason for an artist to search for new views. There I was then, confronted with the possibility to work at IAMAS, hoping that they would understand my proposal – and they did! After that decision, I tend to think that rather IAMAS had chosen me. There are not many opportunities comparable to its Residence program. My work does not get public attention through spectacular devices or designs, in the opposite; it is obscure, difficult and introspective. In this sense I see my invitation to IAMAS as a double reward: having the chance to be at an excellent institution with the freedom to work on an absolutely non-mainstream art project.

Why did I Come to Japan?

私が日本に行ったわけ

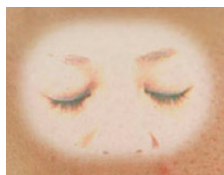
Marcia Vaitzman

ヴァイツマン マルシア

2004.4 - 2004.9

▣ 116

▣ 101



The one made of light stuff

無重の人

This experience, gave me so much pleasure to work and so much confidence to know I was doing the right thing, that I will always feel attached to it.

I had many people going at great lengths to help, and the contact with students, professors and artists stimulated my understanding of the Japanese society. The ideas and work of Hiroshi Yoshioka continue to have a deep impact on my work.

As I set out to investigate how people deal with their identification in groups, I felt that I became somehow part of a particularly sophisticated and cozy Japan.

私は、マルシアの滞在中「無重の人」、「The Elephant Cage」という彼女の二つのビデオ作品の制作に関わりました。

マルシアが滞在した5ヶ月の中で思い出されるのは、よく一緒に飲んでいました。まわりの学生を巻き込んで毎週のように飲んでいました。話す内容は、飼っているネコの話のようなゆるいものもあれば、学生が作っている作品について真剣に批評したり、ブラジルと日本の政治や習慣の違いについて、時には憤りながら夜遅くまで話していたのを思い出します。

そんな滞りも終わりになる頃、私はマルシアと沖縄へ一緒に旅をすることになりました。そこでの経験は最も印象的で、その後の私の制作活動にも影響を与える旅となりました。

それは、日系三世のブラジル人であるマルシアが、祖父母が沖縄の故郷でかつて失った、家族の絆を探す旅でした。マルシアの祖父は沖縄からブラジルへの移民でしたが、移住後しばらくしてからは、沖縄との連絡は途絶えていました。マルシアの手元には、祖父母の名前と読谷村出身ということ以外に手掛かりはなく、またその村では太平洋戦争によってほとんどの記録が焼失していたこともあり、探索は難航しました。何日もかけ、沖縄の人々の記憶や歴史を繙くようにして、ようやく家族に辿り着いたのは、ほんの偶然でしかありません。戦争でさまざまなものが消えていったなか、人の記憶を紡ぐようにして辿り着いた過程は、私自身にとっても忘れられない旅となりました。

その旅の過程をそれぞれの視点から捉え、マルシアは「The Elephant Cage」を、私はドキュメンタリービデオとして「Okinawa」を制作しました。

同じ体験のなかから、それぞれの立場で作品を制作することは、滞在アーティストとの共同制作において特異なものだったと思います。さらに、私はマルシアの作品を通し、自分が思いもなかったようなもうひとつの旅の視点を、沖縄の旅に見ることができました。共同で制作するだけでなく、互いの違いを作品の中に見ることができたのは非常に興味深いものでした。

こうした得難い経験ができたのは、マルシア・ヴァイツマンという滞在アーティストがいたからこそだと思います。

Double-Take

滞在アーティストとの経験

The first thing that comes to mind when I think of Marcia's five-month residency is how we often drank together – almost every week, getting the students that were around to join in.

As far as I remember, there was some casual chat about such things as pet cats, but also serious and critical discussion of students' works, or even talk – sometimes lament – concerning differences in Brazilian and Japanese politics and customs.

I was also involved in the production of two of her video works *The One Made of Light Stuff* and *The Elephant Cage*.

Nearing the end of Marcia's stay, we decided that we would travel together to Okinawa. That experience left a huge impression on me, and it became a journey that affected my work thereafter.

During that trip, Marcia, a third-generation Japanese Brazilian, searched for the lost family ties to her grandparents' home, Okinawa. Marcia's grandfather was an immigrant from Okinawa to Brazil, but some time after leaving he lost contact with Okinawa. Aside from her grandfather's name and hometown, Yomitan village, Marcia didn't have any leads. On top of that, almost all records in that village had been burned during the Pacific War, so the search was tough.

After days of unrolling the history and memories of the people of Okinawa, at long last we managed to find her family by mere coincidence.

The process of tracking down her family by connecting people's memories against the backdrop of the myriad things that had been lost in the war made the trip one that I will never forget.

Capturing the process of that travel from our respective viewpoints, Marcia made *The Elephant Cage*, while I produced the documentary video *Okinawa*.

Creating work from the same experience with varying standpoints is something I consider specific to collaboration with a resident artist. Marcia's work enabled me to view the journey to Okinawa from a traveling perspective that I wouldn't have discovered myself. Not only working together, but also being able to see each other's differences within the resulting works was extremely interesting.

This sort of priceless experience was only possible through the presence of the resident artist, Marcia.

Nobuo Tanaka

田中 信雄

■ 107

私は2004年から2005年にかけてIAMASに滞在した。いまIAMASでのレジデンスについてふりかえると、私は孤独で静かな時間を思い出す。それは作品について深く考えたり、重要な思考の道筋のことを思ったり、他のアーティストについての本をたくさん読んだり、映画を見たり、人生について考えたり、次に何がやってくるかと思ったりするとともに特別な時間であった。私は日本語を話さなかったが、私はあまりたくさん話さないほうが好きなのだ。町を歩いていても、私の気を引く宣伝広告のひとつもなかった。どの標識も読めなかったからだ。すべての食べ物は私が普段食べているものと違っていった。私は異なった世界、より静かな世界に入りこんでしまったが、私はそれを好んだ。私はまったく話すまいとしていた多くの日々を思い出す。私は私の作品と自らの思考に集中した。この静謐の時間は素晴らしいことをもたらしてくれた。私はサウンドアーティストの赤松武子 (tn8) とわずかなビデオ作品を制作した。私たちは互いにあまり話さなかったが、彼女は私のビデオに素晴らしいサウンドで応えてくれた。私にとってはそれは観察の時間であった。



Endure

私の初期のショートフィルム作品では、エモーショナルな感情を暗喩的でアーティストックな動画の形式に翻訳するためにさまざまな技術が使われている。2003年、私は感情それ自身が作品の引き金となる方法について考察を始めた。こうして「Medulla Intimata」というジュエリー・ネックレスを身につけた者の感情に応じてネックレスに画像が映し出される作品をつくりだした。私がIAMASに到着したとき、ちょうどこの制作の途中の段階にあった。レジデンスのあいだずっと、私はこの作品がもつギャップについて思考する時間をもった。もしも作品の引き金となるように身体の感情的な特性を使用するのだとすれば、経験的な基盤から始めることが肝要である。それゆえ私は感情的な身体によってより有意義に引き出されるようなデータを用いて制作した。私はまた、視覚化された情報を提供するような神経科学的なパラダイムを探してもいた。私は制作を共にする適当な人物を探すのに時間を費やし、情動神経科学者のヒューゴ・クリッチレー博士と共同研究を開始した。2005年に私たちは芸術・人文科学研究会議／英国芸術会議の特別研究員に任命され、感情が引き金となって形成されるメカニズムの研究をした。IAMASの後に、私はロンドン大学ユニバーシティカレッジの認知神経科学施設のアーティスト・イン・レジデンスになった。同時に、私たちは実験を通じた感情のリアルな身体化について研究し、心理生理学を利用したインタラクティブな作品のプロトタイプを制作した。私たちは身体の感情的な特性を観察し、精査し、能力を十分に引き出すような方法を用いて、科学的な実験とインタラクティブなアート作品をともに生みだしたのである。

I was at IAMAS during 2004 - 2005. Now, when I reflect on my residency, I remember a solitary, still time – a very special time for reflection about work, thought about important threads, lots of reading about other artists, lots of watching films, thoughts about life, and what was next. I didn't speak Japanese, and loved that I didn't have to talk much.

When I walked down the street, none of the advertising was directed at me; I could not read any signs. All the food was unlike that which I usually ate.

I was immersed into a different world, a quieter world, and I loved it.

I remember many days where I would try not to speak at all. I was left to my work, my thoughts. Wonderful things resulted from this quiet time.

I worked on a few video pieces with sound artist Takeko Akamatsu – *tn8*. We didn't talk much either – she just responded to the video with wonderful sounds. For me, it was a time of observation.

My earlier, short-film pieces used various techniques to translate emotional feelings into a metaphorical, artistic, moving-image form. In 2003, I started to look at ways we could use emotions themselves to trigger the work, and *Medulla Intimata* – a video jewellery-necklace which responds to the wearer's emotions – was created.

I was in the midst of this project when I came to IAMAS. Over the time of the residency I had time to reflect on the gaps in this piece. If I was going to use the body's emotional telltales to trigger work, it was essential to begin with an empirical foundation, so I could work with the data emitted by the emotional body in a more meaningful way.

I also was looking for neuroscientific paradigms to inform the visualisations. I spent time searching for the right person to work with, and finally initiated collaboration with Dr. Hugo Critchley, an Affective Neuroscientist. In 2005, we were awarded an Arts and Humanities Research Council/Arts Council England Fellowship to investigate the mechanisms through which emotions are triggered and shaped.

Inspirations in Nowhereland

どこでもない場所へ

Tina Gonsalves

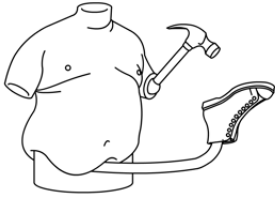
ゴンザルヴェス ティナ

2004.11 - 2005.3

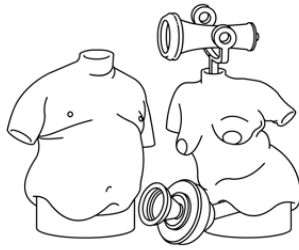
▣ 118

▣ 109

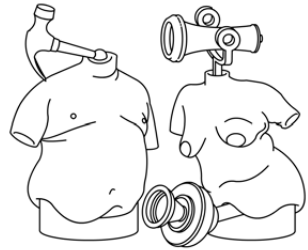
After IAMAS, I became Artist in Residence at the Institute of Cognitive Neuroscience at University College London, UK. There we researched the naturalistic embodiment of emotion, through laboratory experiments and the creation of interactive prototypes, utilizing psychophysiology. We worked on ways to monitor, probe, and exploit the emotional signatures of the body, creating both scientific experiments and interactive artworks.



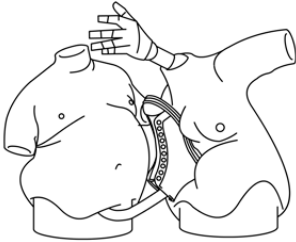
The hero at home



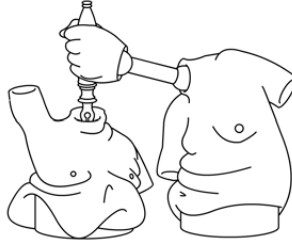
The hero receives a call



The hero refuses the call



The hero boots the mentor



it's meant to be



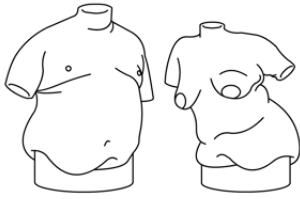
The third denial

私は IAMAS で素晴らしい時間を過ごした。IAMAS に着いてまもなく、疎水や川に沿って桜の木々が何マイルにもわたって満開になった。桜は毎年咲くものだから、それが私のためなどとは思わなかったが。

レジデンスはとてもよくサポートされていた。宿舎から仕事場にいたるまで、すべては周到だった。それで私は桜の花咲く幻想の世界に浮かれることがあった。学生もスタッフも暖かく親切だった。たくさん思い出に残る旅行もした。歴史のある古都京都でフィッシュアンドチップスを食べたことも忘れられないし、暖かい春に町の真ん中の温泉に裸で浸ったり、ジェームス・ラソさんと寿司の食べくらべをしたり、斎藤正和さんと毎回ちがったレストランに行ってみたり、学生新聞のために廣田ふみさんと角田尚美さんの二人と楽しいミーティングをしたりもした。個人的なレベルでは私はすばらしい時を過ごせ、なったばかりの友人たちに別れを告げるのは辛かった。斎藤正和さんの結婚式にはぜひ出たかったのだが。

作家としてのレベルでは、このレジデンスは制作に集中することができ、申請書を書くことやガールフレンドのことなど制作の邪魔になるような他のすべてのことについて考えなくてすんだ。アーティストになりたいと思ったり、仕事の邪魔になるあらゆることを無くせばすぐれた作品が作れるだろうと思うことはたやすい。しかし、人がこの世ですべての時間と必要な素材とを手に入れたときに、では興味を引くものが何かあるかどうかという問題に直面する。IAMAS はアーティストにその機会を与えてくれる。私は携帯電話のための一連のストーリーをつくった。毎日ちがったエピソードが学生たちの携帯電話へと送られた。学生たちは新しいアイデアの影響を受けやすい明確な聴衆であり、制作過程の協力者である。それゆえ、梶村昌世さんと里見美香さんが作品を翻訳し意見を言うてくれなければ私は作品をつくれなかったろう。

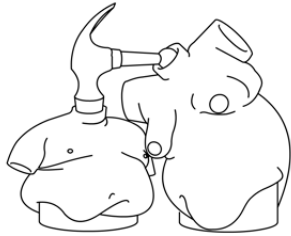
IAMAS でのレジデンスは私を完全には解放してくれなかった。私はいまなお申請書を書かなければならないし、時折はガールフレンドの家に泊まらなくてはならない。だが、このレジデンスは私が作りたかったものをそのとおりに作るように解放してくれたのである。



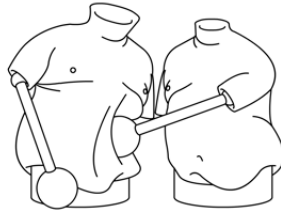
The hero and a mysterious woman



The hero and the mento



The hero and his ex



The shadow

An Amazing Time...

素晴らしい時間 ...

Dane Watkins

ワトキンス デーン

2005.04 - 2005.9

120

115

I had an amazing time at IAMAS. Shortly after I arrived the cherry trees blossomed for mile after mile down the sides of the streams and rivers. I don't think it was just for me. I think they do it every year.

The residency is extremely well supported, with everything taken care of from accommodation to studio, and so I just drifted off into a fantasy world of cherry blossoms. The students and staff were warm and generous, and there were many great trips to remember: from having fish and chips in the historic capital Kyoto, to dipping naked in hot springs in the middle of a town, to sushi eating competitions with James Lazo, to visiting all the different restaurants with Masakazu Saito, to the fun meetings with Fumi Hirota and Naomi Kakuda for the student newspaper.

On a personal level, I had a great time, and it was difficult saying goodbye to the friends I had made; I certainly wish I had seen Masakazu's wedding.

On a professional level, the residency allowed me to concentrate on my work, and not think about all the other things that get in the way like grant writing or girlfriends. It's easy to think that you want to be an artist, and that you'd make great work if only all these other things stopped bugging you. But then, when you get all the time in the world and all the resources you need, you're faced with the problem of whether you have anything interesting to say; IAMAS gives artists that opportunity. I made a series of stories for mobile phones, with a different episode was sent out to students' phones each day. The students are an articulate audience open to new ideas, supportive of the production process, and I couldn't have made the work without the help of Masayo Kajimura and Mika Satomi, who translated the work and offered feedback.

My IAMAS residency hasn't completely freed me – I still have to write grants and put up with girlfriends every now and then – but it has freed me to make exactly what I want to make.

Thank you Dane for your great smile

デーさんの笑顔

デー・ワトキンスさんとの交流は、私が友人と制作しはじめた校内向け情報誌への作品提供をお願いしたことから始まりました。入学したばかりで、AIRについては「あーいすといんれじでんす」程度の知識しか持っていなかったため、かなりの同級生感覚でファーストコンタクトを取りました。とはいっても、本校舎4FにあるAIR部屋は、なんとも入り難く、正直ビビりためらいもしましたが、どうにか勢いにまかせてノックしたことを憶えています。

つたない英語と中途半端なボディランゲージを駆使して、情報誌の制作意図を伝え、毎月の連載協力を申し込んだところ、彼は快く引き受けてくれました。さっそく引き出しから定規を取り出し、「このサイズでいいか?」と盛り上がり、ど素人だった私たちに画像データの解像度 dpi の説明もしてくれました。全く変な外国の人だと思いました。

それからIAMASに滞在していた半年間、彼は嫌な顔もせず毎月の寄稿を続けてくれました。AIR部屋を訪ねると、どうもドギマギしてしまう私たちを笑顔で向かえ入れてくれて、「今日は何だい?」的な感じで椅子を用意してくれ、「ちゃんと話を聞かよ」的な空気をつくってくれました。一学生の制作にも関わらず、デーさんはとても協力的でした。誌面構成の知識について、気付かせてくれる言葉をかけてくれたり、先生方も言ってくれなかった「いいんじゃない?」という言葉の続きを教えてくださいました。

彼が滞在を終えた後も、情報誌でのAIRコーナーは恒例のこととなり、発行した全ての号にAIRの作品紹介を掲載することができました。2年間で3アーティスト、どの方もとても好意的に誌面作りに協力してくれました。デーさん、志保さん、ゲオルグさん、サショさん、大変お世話になりました。どうもありがとうございました。

振り返ってみると、そんなきっかけがデーさんであり、彼の協力的な姿勢がなければ始まらなかったことだと思うと感慨もひとしおです。デーさんの笑顔に感謝しています。

My exchange with Dane Watkins began when my friend and I asked him to contribute to the campus infozine that we had started producing. We had just enrolled and all we knew about AIR was that it stood for *Artist in Residence*, so our first contact with Dane was as *classmates*. I remember the AIR studio on the fourth floor looking intimidating to enter, and we actually hesitated at first before building up the courage to knock. In our best poor English and clumsy body language, we told him about our idea for the infozine, and asked him to contribute on a monthly basis. He kindly agreed straight away, instantly got out a ruler, and asked excitedly, *this size okay?* News as we were, we listened to his explanations about resolutions of image data while thinking he was a pretty weird foreigner.

For the half year he was at IAMAS, he contributed to each month's issue without ever making a face. We were always nervous when visiting the AIR studio, but he would greet us with a smiling *what's up today?*, get us some chairs, and let us know he was ready to listen. Dane was so cooperative even though ours was just a first-year's work. He'd give us tips on contents and composition, and would follow up where sometimes teachers would say it was good enough.

After he left, the AIR corner continued as a regular section in the infozine, where we introduced works coming out of the AIR in every issue we published. Over two years, there were three residences, and all the artists amicably cooperated by creating contents for the infozine. Dane, Shiho Et Georg, and Saso were all very helpful. Thank you!

Looking back and thinking about how it started with Dane, I'm moved all the more because it may not have started at all if he hadn't been so cooperative.

Naomi Kakuda

かくだ なおみ

119

私は日本へと逆流していた。私の故郷、自分の源へと流れを遡っていた。東京へ戻り、また大垣へと進んで行った。街や山を通り過ぎ、また街を過ぎた。新幹線の窓から河に映る反射の動きを眺めていた。河川の線たちは、光を放射させ、姿を現し、また消える。

「川の水はどこから来るのか？」

「どんな場所を旅したのか？」

「どのように環境とつながっていったのだろうか？」

そして、「彼らの旅の終りとは何だろうか？」

列車がその流れに逆らうのを眺めていると、私の感覚に変化が起きた。二つの流れの交差の間に、しばらく私はいた。川と線路には関係があるのではと考え始めた。

川は分流し合流し、速度を変え、ミネラルや生き物を彼らの目的地である海へと運んでいく。列車は分岐し交差し、速度を変え、乗客や荷物を彼らの目的地である駅へと運んでいく。河川が血流のように分岐し吻合する様子は、まるで進化の道のりの様だ。線路が交わるように、私たちは人に出会い、そして生命のさまざまな有り様に影響を及ぼす。それは、異なる場所や文化への関わりだ。山は人を隔て、川は人を繋ぐ。大垣は芭蕉の「奥の細道」の結びの地であった。彼の旅はここで終わったが、私の旅はここから始まった。

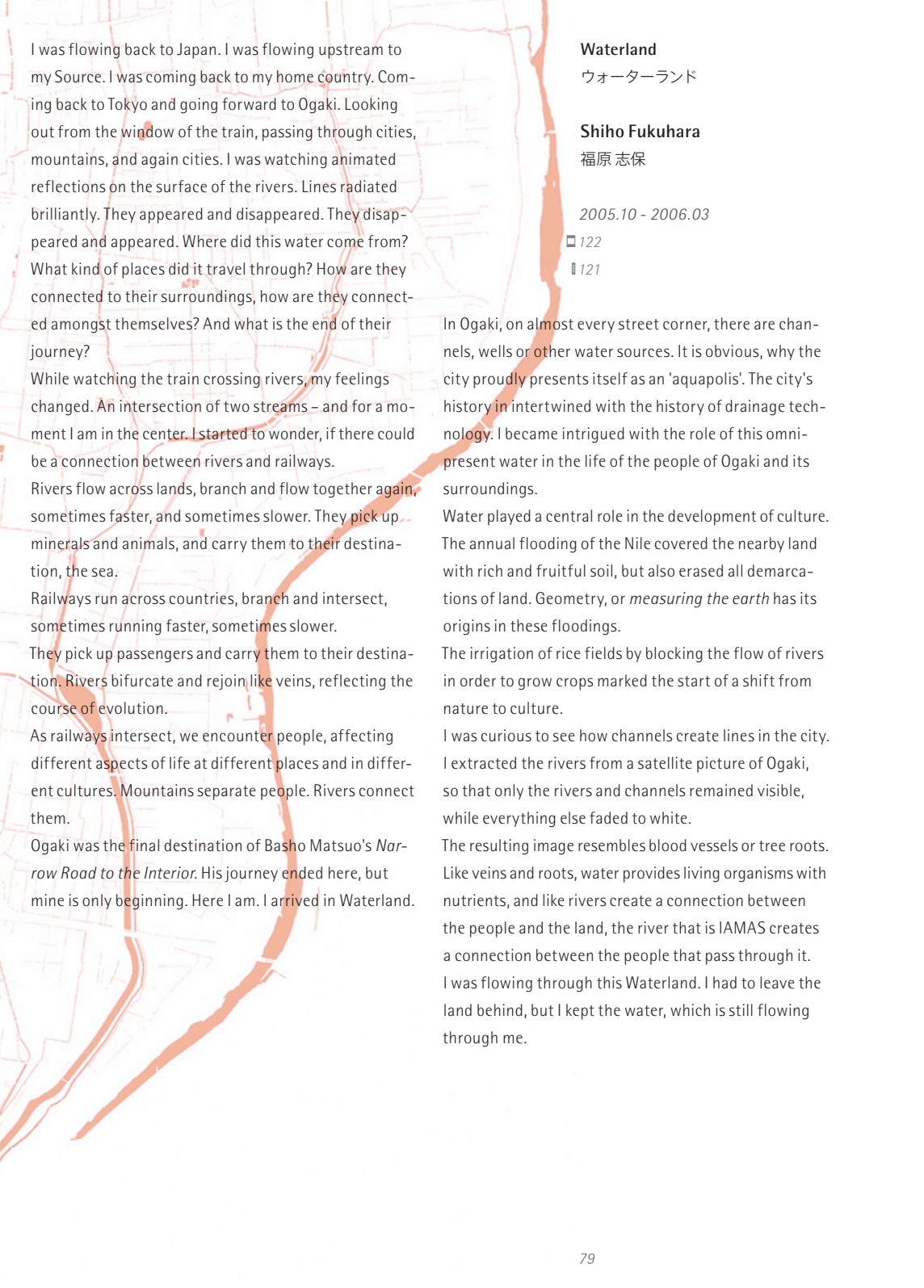
「ただいま。」

私は水の街に着いた。

大垣には、街角に多くの水路や井戸や水源がある。なぜこの街が水都として誇りを持っているのかは明白だ。この街の歴史は、排水技術の歴史と絡み合っている。私は、この偏在する水の役割と住民の生活との関係について興味をそそられ、水への関心を膨らませていった。水は文化の発展において、重要な役割を持っている。ナイル川を氾濫させていたのは、近くの土地を豊富で実りの多い土で覆っているからだ。しかし、水は土地の区画の跡も消す。幾何学または「地球の計測」は、洪水から発達した。農作物の収穫のための田の灌漑、すなわち川の流れを失速させることは、自然から栽培（文化）へのシフトを意味している。

水の街の水路がどのような線を描いているのか見たくなり、大垣市の衛星写真をつなぎ合わせ、見える水の部分だけを切り抜き、他は白く消してみた。出来上がった図は、体を流れる血管か、樹木の根に見えた。血管や根の様に、水は生命にとって欠かせない栄養素を与える。河川が街や人とのネットワークをつくるように、IAMASという川は、そこを通り流れた人々のネットワークを作り続けている。私はこのWaterlandに流れ着き、そして離れなければならなかったが、その水を自分の中にしまっておいた。その流れは私の中を巡り続けている。





I was flowing back to Japan. I was flowing upstream to my Source. I was coming back to my home country. Coming back to Tokyo and going forward to Ogaki. Looking out from the window of the train, passing through cities, mountains, and again cities. I was watching animated reflections on the surface of the rivers. Lines radiated brilliantly. They appeared and disappeared. They disappeared and appeared. Where did this water come from? What kind of places did it travel through? How are they connected to their surroundings, how are they connected amongst themselves? And what is the end of their journey?

While watching the train crossing rivers, my feelings changed. An intersection of two streams – and for a moment I am in the center. I started to wonder, if there could be a connection between rivers and railways.

Rivers flow across lands, branch and flow together again, sometimes faster, and sometimes slower. They pick up minerals and animals, and carry them to their destination, the sea.

Railways run across countries, branch and intersect, sometimes running faster, sometimes slower.

They pick up passengers and carry them to their destination. Rivers bifurcate and rejoin like veins, reflecting the course of evolution.

As railways intersect, we encounter people, affecting different aspects of life at different places and in different cultures. Mountains separate people. Rivers connect them.

Ogaki was the final destination of Basho Matsuo's *Narrow Road to the Interior*. His journey ended here, but mine is only beginning. Here I am. I arrived in Waterland.

Waterland

ウォーターランド

Shiho Fukuhara

福原志保

2005.10 – 2006.03

■ 122

■ 121

In Ogaki, on almost every street corner, there are channels, wells or other water sources. It is obvious, why the city proudly presents itself as an 'aquapolis'. The city's history is intertwined with the history of drainage technology. I became intrigued with the role of this omnipresent water in the life of the people of Ogaki and its surroundings.

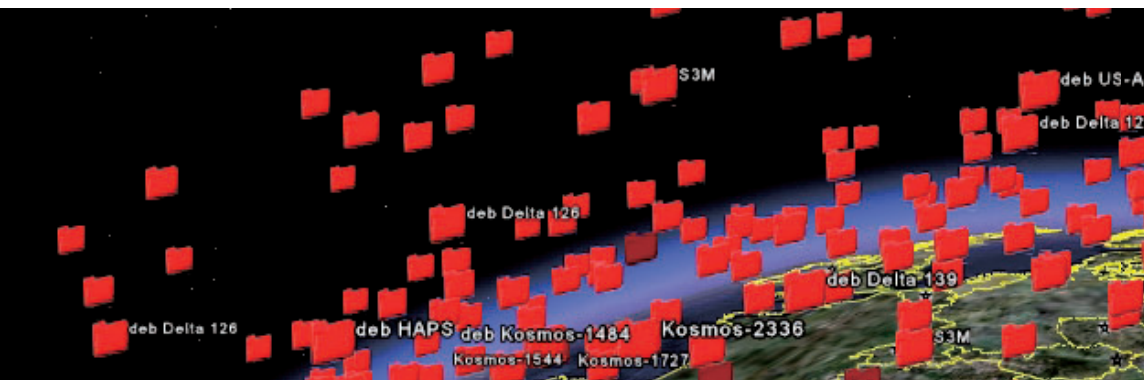
Water played a central role in the development of culture. The annual flooding of the Nile covered the nearby land with rich and fruitful soil, but also erased all demarcations of land. Geometry, or *measuring the earth* has its origins in these floodings.

The irrigation of rice fields by blocking the flow of rivers in order to grow crops marked the start of a shift from nature to culture.

I was curious to see how channels create lines in the city. I extracted the rivers from a satellite picture of Ogaki, so that only the rivers and channels remained visible, while everything else faded to white.

The resulting image resembles blood vessels or tree roots. Like veins and roots, water provides living organisms with nutrients, and like rivers create a connection between the people and the land, the river that is IAMAS creates a connection between the people that pass through it. I was flowing through this Waterland. I had to leave the land behind, but I kept the water, which is still flowing through me.

IAMASでのレジデンス期間、私は学校に転がっているテクノロジーの遺物を発掘してみたい欲望にかられていた。私は古いコンピュータやキーボードやモニターでいっぱいになった鍵のかけられた部屋を発見した。さらに廊下にはほとんど機能しないカメラやセンサー、三脚やそれ以外にも面白そうな物品が横たわっていた。そもそも私の仕事がリサイクルを中心していたので、私はIAMASで見つけた遺物だけを用いたプロジェクトを決意した。



「宇宙のゴミ観察」というプロジェクトのために、私は二台の不完全にしか機能しないDVカメラを用いた。ひとつはファインダーが機能し、ひとつは光学特性が機能してくれた。それらをコンピュータと運動センサーにつなげ、デバイスを用いて頭上を飛ぶ宇宙のガラクタをリアルタイムで観察できるようにプログラムした。デバイスは地球周囲の軌道にあるガラクタの分量と所有者を示してくれる。これは、やはりIAMASで見つけた三台の壊れた三脚をリサイクルして完全に機能するようにした三脚に乗せられている。

学生たちに対する私のIAMAS以前のプロジェクトのプレゼンテーションのあと、私は「物乞いロボット1号」という前のプロジェクトをアップグレードするアイデアが生まれた。それは、簡単に制作することのできる、電子的なガラクタから作られたオープンソースのロボットであり、公共空間で金銭を上手に乞うロボットであったので、明確な社会的文脈をもったプロジェクトとなった。周囲には自由に使える電子素材が十分にあったので、私は直ちにそのロボットをアップグレードして、「物乞いロボット2号」を造った。これは東京と大垣の道端でテストしたが、それはヨーロッパでの実験と比較してかなり異なる反応を示した。ヨーロッパでは、「物乞いロボット1号」はだいたいショッピングモールで使用された。そこでは人が物乞いをすることが禁止されていたので、ロボットが十分に人の機能を果たしたのだ。一方、日本では、ものすごくたくさんさんのホームレスの人々がいるにもかかわらず、物乞いはほとんど知られていない社会現象であり、ロボットはむしろエンターテインメント的なものとして機能したのである。どちらのケースの場合でも、ロボットは金銭を得ることができ、人間は現実のひとやものを相手とする場合にくらべてこうしたテクニカルなインターフェイス相手のほうがずっと気楽に対処出来ることを証明したのである。

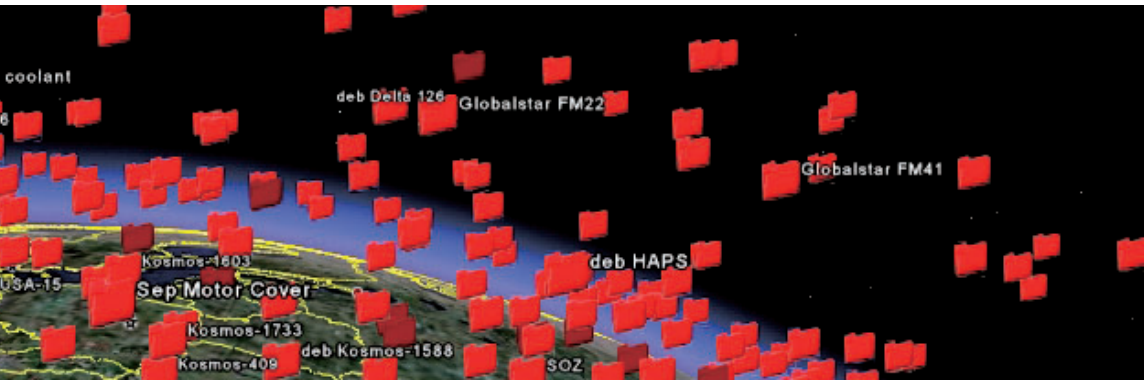
Sašo Sedlaček

セードラチェック サシヨ

2006.5 - 2006.10

■ 122

■ 125



During my residency at IAMAS I couldn't help myself digging through technological leftovers lying around the institute. I found locked rooms full of old computers, keyboards, monitors, then there were semi-functional cameras, sensors, tripods and a lot of other interesting stuff just lying around in the corridors.

Since my work in general revolves around recycling I decided to use leftovers for my projects that could only be found at IAMAS.

For the project *Space Junk Spotting* I used two semi-functional DV cameras, one with a working viewfinder and another one with still-intact optics. Connecting them together with a computer, motion sensors and a program it became a device for observing space junk flying above our heads in realtime.

This contraption shows quantity and ownership of the orbiting trash around earth. Its mounted on a perfectly functional tripod recycled out of three broken ones I stumbled upon at IAMAS.

After the presentation of my pre-IAMAS work to the students, the idea was born to upgrade one of my former projects, *Beggar 1.0*. This is a project with explicit social ramifications: a simple-to-make, open source robot assembled of electronic trash begs for money in public spaces. Since there was enough of such material to be found around we quickly made *Beggar 2.0*.

Testing it on the streets of Tokyo and Ogaki it showed significant differences in the reactions of the public compared with my previous European experiments.

In Europe, *Beggar 1.0* was mostly ambulating in shopping malls where it is forbidden to beg so the robot turned out to be a successful substitute for human presence.

In Japan however, where, in spite of quite a large number of homeless people, begging is an almost unknown social phenomenon, the robot turned out to be more regarded as an entertaining attraction.

In both cases the robot earned money and proved that people are rather more comfortable with technical interfaces than having to deal with the real stuff and real problems.

The typical IAMAS resident artist may be seen as the one who is interested in *interactive works using cutting-edge technology* -

サショ・セードラチェックはそれまで AIR として滞在したアーティストとは随分違っていた。まず「最先端テクノロジーを駆使したインタラクティブティ」とは無縁。リサイクルをテーマにした作品やパフォーマンスでは、ポリティカルな視点とブラックユーモアが満載。プロポーザルには、6千件もの宇宙に浮かんでいるゴミの種類と持ち主 (捨て主/各国のスペースエージェンシー) を網羅したデータベースを作るという実現がかなり困難そうなアイデア。なぜ彼が選ばれたのか。それはそろそろストレンジャーが必要だったから。学生によくできたインターフェイスデザインや、エレガントなアルゴリズムではない、作品を作る上で必要なもっと別の何かを発見し、学んでほしいという意図からだった。そのときの審査員は、思い切った冒険に出たわけである。

サショと私は、宇宙のゴミデータを持っている日本のある団体の人に会いに行き、そこでやっぱり「そんなプランは不可能!」の太鼓判を押された。それでも彼は諦めず、結局滞滞期間中に、IAMAS の助手、学生の手を借りて、ついにプロトタイプを完成。「岐阜おおがきビエンナーレ 2006」で展示を果たした。その作品はその後、手伝った学生とプログラムの権利に関してモメるという、最もプラクティカルに「勉強になる」問題が起きたのだけれど、それはさて置いておく。

Saso Sedlacek, however, is a little different. His performances and creations are built from trash, discarded consumer appliances, charged with black humor and political views. The project he proposed for his residency, a database that would list 6,000 pieces of junk floating in space complete with their respective owners, space agencies and others responsible for the pollution, sounded like a pretty far-fetched idea. The screening commission decided to give this geek a try as he seemed to be the ideal stranger who could stir up the program. An artist who can inspire students and from whom they can learn to discover that special something which is more than the expertise to create sophisticated interfaces and elaborate algorithms. Early on during his residency we went to meet someone from a Japanese association possessing data of space debris, just to be told - as expected - that *it's unfeasible!* But Saso refused to give up, and with the help of IAMAS staff and students he was ultimately able to create a prototype which was exhibited at the *Ogaki Biennale 2006*.

私にとって、最も印象に残っているのは、彼の作品「物乞いロボット 2号」にまつわるさまざまな経験である。「物乞いロボット」は、彼がスロベニアにいる時にエンジニアである彼の父と一緒に廃品のコンピュータで作ったローテクロボット (のようなもの) で、リュブリャナのショッピングモールで実際の人間に代わって、物乞いをさせるというパフォーマンスを以前にやっていた。ロボットはいかにも機械的音声で、通りすがりの人々に物乞いをし、CDトレーから手を出し、お金をもらって礼を言う。

What left the greatest impression on me however were my various experiences with Saso's *Beggar 2.0*, a follow-up development of his *Beggar 1.0*, some kind of low-tech robot he and his engineer father had assembled from obsolete computer parts while in Slovenia. This robot was used for *begging performances* at Ljubljana shopping malls. The robot randomly pleaded passersby with its mechanical voice, stretched its *hand* out from a CD tray, received money, and said thanks. What would happen if this *Beggar* would roam the streets in Japan, a nation that excessively dotes on robots and overflows with computers and high-tech junk? The *Beggar 2.0* program was publicly released as freeware, and the engineering drawings of the hardware where disclosed on the Internet, making it an open source project that would enable anyone in any country to build begging robots from suitable pieces of scrap; the coding and animation of the robot's facial expressions have been done by one of the students.

もしもコンピュータとハイテクジャンクにあふれ、そしてロボットに過剰な愛情を注ぐ日本で作って、街頭に置いてみたらどんなふうだろう。「物乞いロボット 2号」のプログラムは、フリーウェアとして公開、ハード部分の作り方も同じくウェブで公開。どこの国のどんな人もゴミ捨て場からそれに見合う廃品を拾ってきさえすれば、物乞いを代行し、人間の尊厳を守るロボットを作ることができるというデモクラティックなオープンソース/ハードウェア・プロジェクトとして始動したのだった。(ロボットの表情のアニメーションやプログラミングは学生が担当した。)

Scrap and Memories of a Beggar Robot

ガラクタ集めと物乞いロボット

Saso was able to release his robot in the real world at *Cultural Typhoon*, a cultural studies sort of event in Tokyo, which perfectly corresponded to Saso's concept of social engagement.

Familiar with Sony's AIBO and Honda's ASIMO, Japanese people were struck by the retro-esque cuteness of this weak little monster – an awkward robot made from four obsolete computers and a small monitor.

People were amused by the begging robot as we walked down the shopping mall in company with the mechanical beggar; unfortunately, the batteries ran out of power toward the evening...

ロボットは本題の「宇宙のゴミ観察」より先に完成し、作品のコンセプトにぴったりの「カルチュラル・タイフーン」という東京下北沢で行われるカルチュラル・スタディーズ系のイベントでの展示にこぎ着けた。

ソニーのAIBOやホンダのASIMOに慣れた日本人には、廃品のコンピュータ4台と小さなモニター1個でできたいびつなロボットは、レトロな可愛さを感じさせるかわいモンスターだった。自動販売機の傍らで物乞いするロボットを人々は面白がった。私たちは夕暮れの商店街をバッテリーの切れそうな「物乞いロボット」を連れて歩いたのだった。

Saso was intrigued by the question why homeless people in Japan do not beg. One day we went out to Yokohama's Koto-buki-cho, a day laborers' town, for a four-hour hearing with people from a homeless support group. One memorable statement was, *Homelessness is a lifestyle, begging is an occupation*. Although for us this was not a satisfactory answer, I felt that this comment was somehow closely related to the origins of modern Japan.

At an Okonomiyaki restaurant along a national highway that we visited the night of his arrival in Japan, Saso reminded us that it's been only 15 years since Slovenia switched from communism to capitalism. He must have been puzzled by a lot of things in Japan.

サシヨは日本の都会にいるとき、いつも不思議がっていた。日本のホームレスはなぜ物乞いをしないのか？ 私たちは横浜寿町まで出かけ、野宿者支援の会の人に4時間にも渡るヒアリングもした。「ホームレスは生活の形態だけれど、物乞いはひとつの職業なんです」その言葉は印象的だったが、答えではなかった。そこには日本の近代の成り立ち方が密接に絡んでいると見当をつけるのが、私には精いっぱいだった。日本も東欧も状況は特殊だ。スロベニアが共産主義国から資本主義国になったのはたった15年前のこと。サシヨは大垣に来た最初の夜、国道沿いのお好み焼き屋でそう言った。彼が日本の中で見つけたストレンジはどれほどのものだっただろうか。

An artist in residence fulfills an essential role by providing a window, teaching about the world outside the *reservation* that is IAMAS. Not everything that can be seen from this window is pleasant, but one thing it does for sure is let in some fresh air.

Perhaps it's no coincidence that the program is abbreviated AIR...

アーティスト・イン・レジデンスは、特殊保護地区のようなIAMASの中で別の世界が外にあることを教えてくれる窓の役割を果たしている。窓からは心地よい風景ばかりが見えるとは限らない。しかし、新鮮な空気を入れてくれることは間違いないのである。だからAIRというのである。(なんちて)

Miki Fukuda

福田 幹

■ 129

私が日本で制作するビデオ作品は、いろいろな場所で撮影されなければならなかった。

そこで、私とガールフレンドのヤスミンと私たちの1歳の息子プーマは車と汽車を使ってちょっとした旅をした。私たちはミニバンを借り、トランクに蒲団を詰め込んだ。これは日本での旅に便利でご機嫌な品物だ！日本の有名観光地を避けて観光客があまり訪れない土地を見る良い機会になった。カーナビが付いたにも拘わらず、たびたび道に迷ってしまった。特別に注意を払わなければならない山の中や高速道路の入口探しでは大変難儀した。息子のプーマを連れていったおかげで、どこでも地元のひとたちと良い繋がりが持てた。プーマはどこに行っても注目の的だった。

私たちは京都府の海岸線を旅し、「Horizon Dance」のほとんどとインスタレーションの「Tautology」の一部のための映像を収録した。私はあまり樹木や人、民家といったものが無い地平線がすっきり見える場所を探したが、これは自然がインフラと繋がっていることが多い日本では至難なことだった。



私はあらかじめ設定したカメラの動きが繰返されるシンプルな動作制御偏向パンユニットを用いた。IAMASのスタッフであるジャン＝マルク・ペルティエさんはカメラの動きを記録し再生する制御ソフトウェアの制作に大変協力してくれた。この制作は、録画の手法をトータルにコントロールすることを私にもたらし、次に日常生活における世界の知覚について考え、私たちのものの見方に異なった場所というものがどれだけインパクトを与えるものであるかを考えさせてくれた。都市の広場に旅行者としてあるとき、私たちは周囲をふだんと違う形で見ている。つまり旅をしている時は、身の回りの物事をふだんと違う形で見るのだ。たとえば車を走らせているとき、私たちの知覚は制限され、道端の情報や標識に注意するような額縁が生れる。私はフィルムとビデオという制約の中でこのものの見かたの違いを比較する作業に夢中になった。眼はカメラに固定されており、視界には枠が嵌っている。偏向パンユニットは私たちのものの見かたに新しい次元を加えるだけでなく、また私たちに特別な眼の動きを何度も繰返すことを可能にしてくれる。

この時間と運動の繰返しができることから、物語の新しい紡ぎかたが生れるのであり、それは動作制御ビデオに関する私の目下の研究の発端になっている。

それまでビジュアル寄りのアートの世界に身を置いて来た私にとって、IAMASの電子芸術の分野での制作は興味津々だった。これら二つの世界は互いにそんなに離れたものではないのであるが、しかし私にはコミュニケーション、技術的な面、またコンテンツの扱いといった点で違いがあるように思える。この電子芸術の新しい世界に足を踏み入れたのはとても大きな経験であった。

これらのビデオ作品と大判のカメラで撮影された写真は、2007年12月に大阪のAD&Aギャラリーで展示された。

The video works which I made in Japan needed to be shot on different locations – so together with my girlfriend Yasmijn and our one-year-old son Poema we traveled quite a bit by train and car. We rented a minivan and put some futons in the back: a fun way to explore Japan! We could escape the densely populated areas and visit places where not many tourists go. In spite of having a car navigation system we got lost rather often; we had to pay extra attention to find entrances of expressways and following narrow mountain roads. Traveling with Poema made it easy to get in contact with people; wherever we went Poema was getting lots of attention!

Most of the footage for the *Horizon Dance* and parts of the *Tautology* installations were recorded along the coastline of Kyoto prefecture, where I hoped to find views with a clear horizon unobstructed by trees, people, houses and such; this was not so easy since in Japan a lot of nature is been overtaken by man-made infrastructures.

I worked with a simple motion-control pan tilt unit to be able to repeat prerecorded camera movements. Jean-Marc Pelletier, faculty of the Studio Course helped me create the necessary software. This setup gave me total control over the recording process and subsequently made me think how different locations impact our perception in everyday life.

Being a tourist on a town square makes us look around in a specific way. Driving a car frames our focus on information and signs on the road.

It fascinates me to explore these different ways of looking within the limitations imposed by film and video; the eye is connected to a camera, which assumes our point of view.

The pan tilt unit adds a new dimension as it gives us the possibility to repeat a specific eye movement over and over again. This reproducibility of movements affords a new way of storytelling, which became the foundation of my research in motion-controlled videography.

Scan and Rescan: Travelling

世界をスキャンする旅

Jasper van den Brink

ヴァン・デン・ブリンク ヤスパー

2007.6 – 2007.12

▣ 124

▣ 131



Working at IAMAS in the electronic art field has been an interesting experience for me, coming from visual arts. These two domains share many aspects, yet, I noticed differences in communication, and dealings with technology and content; it has been a great opportunity to get introduced to electronic arts.

The video works and photographs taken with a large format camera were shown at *AD&A Gallery* in Osaka in December 2007.

Invited Comments.

特別寄稿

IAMASの客員芸術家が発足以来20組にも達し、日本ではもちろん、世界でもその成果が高く評価されていると聞いて、感慨無量である。改めて、この制度の設立に関わってきた一人として、当時の経緯や、招待作家たちとの交友を懐かしく思い出している。

当時、岐阜県知事の構想のもとで、開学準備委員会のまとめ役を仰せつかったのは、開学の2年前。慶應義塾大学の環境情報学部で教えていた私は、突然の大役に戸惑ったものの、かつての新聞記者、編集委員時代に、芸術と科学・技術を結び運動を追ってきた記憶が生々しく甦ってきた。いままでに体験してきた世界の進んだメディアアート界の状況も参考にしながら、前例の無いユニークな学校を作れるのではないかと。

今後の情報化時代に期待されるクリエイターは、当然、従来の文系や理系のカテゴリーによる教育体制では育ち難く、両方の素質を備えた人材、さらには境界を超えてコラボレーションできる人材となるに違いない。しかも、これからのコンテンツは、従来のCG映像やコンピュータ音楽のように、それだけで完結する作品ばかりでなく、70年代末から生まれてきたインタラクティブな作品がより重要になるだろう。人間とコンピュータの間を繋ぐインターフェイスを介して観客参加ができるこの種の作品は、コンピュータ技術の学会SIGGRAPHや、国際的なメディアアートの祭典アルス・エレクトロニカでも、80年代から注目されてきた新しいカテゴリーだった。しかも90年代以降のインターネットの普及で、世界をリアルタイムで繋ぐ参加性のある文化的コンテンツは、今後さらに需要となるに違いない。私自身、1989年に神奈川県に依頼で、「不思議の国のサイエンスアート インタラクティブ・アートへの招待」(神奈川サイエンス・パーク、川崎)を企画した体験から、これからの学校には、こんな新しい作品まで生み出せる創造的教育環境こそ必要だと考えた。

ただ、そんな作品の作り手を育てるには、最先端の機材や教員の確保だけでは十分といえない。当時の日本では、こんな参加型のメディアアートなど東京でさえ見る機会は少なく、ましてや地方都市では、そんな作品に接する機会はほとんど無かったのである。

そこでひらめいたのが、当時の最先端のメディアアート作家たちを招いて、しばらく学校に滞在してもらい、制作しながら同時に教育的役割も果たす客員芸術家制度(AIR)を設けてはというアイデアであった。すでに当時、海外の大学で、客員芸術家制度を始めているところもあった。フランス北部のル・フレノア国立現代芸術スタジオは、一種の大学院でありながら、学生指導をすべて招待作家が行っていた。そこで私自身、フレノアなど世界各地の現地調査まで行って、その可能性を確かめた。さらに開学の前年には、学校のパブリシティを兼ねて、インタラクティブ・アート展「インタラクション'95」を招くことも提案した。地元民にも、こんな新しいアートの世界が生まれていることを知って欲しかったからである。幸いに同展は大成功で、開学後もビエンナーレとして続けることが決まった。同展をみてIAMASを受験し、優秀な成果を残して巣立った学生も何人かいる。ただこんな制度を設けても、誰を作家に招くかは大きな課題である。幸いにその点でも、私自身、80年代初めからSIGGRAPHやアルス・エレクトロニカを毎年のように訪ねて、この分野の作家を何人も知っていたために、候補者探しに困ることはなかった。たまたま当時、ドイツのZKMの客員芸術家を終えて帰国したばかりの日本人作家、岩井俊雄に提案したら快く引き受けてくれた。彼は89年の川崎での展覧会の際にも、「インタラクション'95」にも招き、その都度、優れた作品を生みだしてきたユニークな作家だった。その後、IAMAS滞在中に制作した作品がSIGGRAPHに出品されたり、1997年のアルス・エレクトロニカのインタラクティブ部門で坂本龍一とのコラボレーション作品がゴールデン・ニカ賞を得たりして、世界的にも評価され、同時にIAMASの存在も知られるようになった。しかも、その展覧会の際に、彼と協力したIAMASの学生たちが、自分たちから積極的に志願して、国内での展示からリンツのアルス・エレクトロニカの設営にまで十数人も参加してくれた記憶はいまも鮮やかに残っている。坂本龍一との共演作品にでてくるピアノの88個の鍵盤を象徴するスクリーン上の大きな丸いイメージが、当時IAMAS学生のアイデアから生まれたと聞いて、まさにAIRの教育的成果と感じたほどであった。

How it All Started...

IAMASの客員芸術家制度を振り返って

Itsuo Sakane

坂根 巖夫

135

Since the establishment of the IAMAS Artist in Residence Program, a total of twenty artists have participated. I find myself deeply moved hearing that this program is not only highly regarded in Japan, but also abroad. As one of the individuals involved with the establishment of this program, it is with fresh sentiment that I am reminded anew of companionships with invited artists and the particular events at that time.

In 1994, two years prior to the school's opening, I was appointed coordinator of the School Founding Preparations Committee. Then I had been teaching at the Faculty of Environment and Information Studies of Keio University, and was perplexed at the unexpectedly central role I was assigned. The proposal recalled memories of my days as a journalist and member of an editing committee, charged to study connections between art, science and technology. Drawing upon my international experiences with the media art world, I thought it could be possible to create a unique, unprecedented kind of school... In our traditional education system, it is difficult to cultivate people with potential in both arts and sciences, capable of collaborating and crossing boundaries imposed by disciplines. These are without doubt the qualities expected from creators in this present age of information technology and beyond.

Also I anticipated the growing importance of interactivity in creative works that emerged with the late seventies. Affording direct participation, such works have gained attention as a new category, endorsed by computer technology associations such as SIGGRAPH and international media art festivals like Ars Electronica. The expansion of the Internet in the nineties also contributed to greater demand for cultural contents with participatory aspects that can connect places across the globe in real time.

Ever since my experience planning the *Wonderland of Science Art: Invitation to the Interactive Art* exhibition at Kanagawa Science Park in 1989, I have been thinking that schools will have to offer educational environments that enable the creation of a new type of work.

In Japan, and even in Tokyo, opportunities to experience such interactive media art were few at the time; in provincial towns, the chance to be exposed to such works was near zero.

This situation inspired the establishment of the IAMAS Artist in Residence Program – AIR, inviting cutting-edge media artists to stay and produce work at the school during a limited period, while simultaneously acting as educators. At the time, several overseas universities had already started such residency programs. Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains in Northern France is a type of graduate school at which student direction is carried out completely by visiting artists.

I conducted onsite studies of such programs as Le Fresnoy in various parts of the world in order to ascertain their potential, and in the year preceding IAMAS' opening, I proposed hosting the *Interaction '95* exhibition to boost the school's publicity. I wanted the local residents to become acquainted with the new art world that was going to develop a center in their community. As this exhibition was a great success it was decided that it should be continued as a biennial event.

Many students have since viewed these shows, taken the IAMAS entrance examination, produced excellent achievements, and set out on their own into the world.

同様に、次のクリスタ・ソムラー & ロラン・ミニョーのペアも、1994年に彼らがアルス・エレクトロニカでゴールデン・ニカ賞を得た作品「A-Volve」を見て感動した記憶が忘れられず、招聘を決めた。彼らがIAMAS到着後、最初に小道具として使いたがった新幹線の古い車両の椅子を入手するため、私自身、浜松のJRの倉庫にまで出かけて交渉したことを、昨日のこのように思い出す。

彼ら自身もIAMASが大変気になって、さらに数年間を教員として滞り、ロランは学生作品のインターフェイスの制作の上で、なくてはならない存在となった。いまはリンツ美術工芸大学（オーストリア）で教えているが、その後この大学とIAMASとの交換留学生制度も始まって、現在も続いている。

やがて、大学院大学の設置が決まった頃から、AIRは公募制になったが、やはり昔からの知人、友人も積極的に応募してきて何人か選考に残った。マイケル・ネイマークもその一人で、私自身、彼がまだMITのジョージ・ケベシュのもとで学生だった頃からの友人で、彼と結婚後まもないマリー・セステールとのペアでIAMASのAIRに応募してきた。リュック・クールシェヌはSIGGRAPHで、タマシュ・ヴァリツキーはアルス・エレクトロニカでそれぞれ知りあった作家だった。私の退官後には、世界各地から応募してきた若い作家たちが選ばれて滞り、学生たちの支援を受けながら、それぞれユニークな作品を残して来ている。最近の私にはIAMASを訪れる機会は少なくなったが、卒業制作展の際には必ず出かけることにしていて、そんな折に新しいAIRの作家たちの作品に触れ、感動を新たにすることも少なくない。

当時招聘した海外の客員作家たちは、いまはそれぞれ自国で創作や教育活動を続けているが、いまでもメールで近況を知らせてくれる人が少なくない。タミコ・ティールは、第二次大戦時にアメリカで行われた日系米人の収容所生活の実話をテーマに、IAMAS滞り時代にインタラクティブなインスタレーション作品「ビヨンド・マンザナー」を制作し、その後この作品はSIGGRAPHを初め各地で展示されて有名になった。さらに彼女はマルコ・ポーロをもじった「Mariko Horo」も完成し、いまは、ベルリンの東西の壁の崩壊をテーマにした作品に挑戦しているという。彼女がこんな風に異文化の間の壁を繋ぐテーマにこだわっているのは、もしかしたら、彼女自身、日系米人の母とドイツ系米人の父の間に生まれたためかもしれない。その父親で建築史家だったフィリップ・ティール氏には、私も1960年の世界デザイン会議で会ったことがある。当時、建築家、清家清氏の世話で少女時代の彼女も日本にしばらく滞り、第1回織部賞（1997）を受けた能楽師故野村万之丞がまだ5歳のころ、一緒に鎌倉で遊んだこともあったという。その彼女が、スタンフォード大学でプロダクト・デザインを学び、かつて世界でも最大級のコンピュータの一つで、赤いLEDがきらきらと輝くコネクション・マシンのデザイン作業のコーディネーターとして参加したということを知ったのも、もうずいぶん前のことである。

メディアアートが文化や国境の壁を超えて世界の人々を繋ぐ力をもっているということ、こんなAIR作家の作品を通じてあらためて痛感している。

How it All Started...

IAMASの客員芸術家制度を振り返って

Itsuo Sakane

坂根 巖夫

The selection of artists has always been an issue; fortunately, through my visits to SIGGRAPH and Ars Electronica every year since the eighties I came to know and befriend many qualified artists. Coincidentally, around that time the Japanese artist Toshio Iwai had just returned after completing a residency at Germany's ZKM, and when I suggested the program to him he readily accepted.

On both the occasions of the 1989 exhibition in Kawasaki and *Interaction '95*, to which he was invited, Iwai proved to be a unique artist who creates brilliant works. One of the works he produced during his IAMAS residency in collaboration with Ryuichi Sakamoto was presented at SIGGRAPH and received a Golden Nica in the Interactive Art category at Ars Electronica in 1996. His international recognition also helped to make IAMAS a well known institution. I still vividly remember that students who had collaborated with Iwai actively offered to volunteer during those exhibitions, a dozen of which even followed abroad for the setup at Ars Electronica in Linz, Austria.

I was told that the large, round-shaped image symbolizing 88 piano keys in this work was based on the idea of one of the students. This, I feel, is the sort of educational accomplishment to be expected from the AIR Program.

Christa Sommerer and Laurent Mignonneau, whom I invited after viewing and being impressed by *A-Volve*, a piece that earned them a Golden Nica at Ars Electronica 1993, eventually even stayed on as faculty for several years; Laurent became indispensable to the interface production for students' works. Both of them are currently teaching at the University of Arts and Design Linz. Since they commenced work there, an exchange student program has been started between their university and IAMAS, and continues to this day.

Tamiko Thiel produced *Beyond Manzanar*, an interactive installation, during her stay at IAMAS. This work was based on a true story of life in Japanese American internment camps in the United States during World War II. Following her residency, the work became famous and was exhibited in various locations including SIGGRAPH. I actually met her architecture historian father, Philip Thiel, at the World Design Conference in 1960. During those days, as a young girl Tamiko stayed in Japan for a time, owing to the help of architect Kiyoshi Seike. She played in Kamakura with the late Mannojo Nomura, the first ever ORIBE Awards winning Noh performer, when he was only five years old. Again it was several years later that I found out that this girl went on to study project design at Stanford University, and worked as a coordinator on the design of a connection machine with blinking red LEDs on what was once one of the greatest computers of the world. Her penchant for themes connecting different cultures across barriers originates perhaps from the fact that she was born to a Japanese-American mother and a German-American father. Tamás Waliczky and Luc Courchesne I met at SIGGRAPH and Ars Electronica respectively, and Michael Naimark I knew since he was a student at MIT under György Kepes.

The overseas artists invited back in those days currently continue creative and educational work in their countries, and even now many of them are still keeping in touch via email.

Recently, I have fewer chances to visit IAMAS, but I always make sure to attend the Graduate Exhibition. On these occasions, I can also see the works of current resident artists, and quite often I am impressed anew by their achievements.

I truly feel that media art has the power to connect people, crossing national boundaries and cultural barriers through the works of artists participating in this AIR Program.

レジデンス・プログラムとは一般的に、アーティストがホスト機関（そして地域）に一定期間滞在することで、異文化に触れながら制作、研究、交流を行うものである。特定の場に逗留し活動すること、アーティストにとってそれは、他者でありながらその地域のアイデンティティ — もしくはその中間領域 — に身を置くことであり、ふだんと異なるポジションから自らの活動を見直し、同時にその地域に別の視点をもたらす機会となる。

実際の現場で起こる予想外の出来事さえ、新たな価値へと創造的に転換していく…。そのようなフレキシビリティや強靭さをレジデンスは育む場としてある。

数々の経験は、滞在した者、受け入れた側相互にとってかけがえないものとなるはずである。

国内においてはより多くのレジデンス・プログラムが待たれる状況であるが、その中で世界にも突出した成果を収めているのが、IAMAS が開学以来実施しているアーティスト・イン・レジデンス (AIR) プログラムである。AIR は国際的に活躍するアーティストや今後期待される主にメディアアーティストを受け入れ支援することで新たな飛躍の機会を提供しただけでなく、教育機関としての IAMAS の評価を国内外で高めるといふ、レジデンスと教育の相乗的関係を生み出してきた。

IAMAS。大垣にある、主にメディアアートを学び研究するこの教育機関は、少数精鋭で多彩な人材を擁している。コンパクトで緊密なコミュニティ、といってもよいその場では、各人の研究、活動、スキルを前提に、相互のコミュニケーションやコラボレーションが積極的に行われている。そのような場にアーティストが迎えられ、レジデンスと教育のかつてない創造的触発が起きたといえる。IAMAS には世界に直結するまなざしや実践力、ネットワークがもたらされ、また滞在アーティストが IAMAS の現場から学んだものが、作品や活動に活かされていく。

視点が変わる、知覚が変わる、創造する、実践する、社会が、未来が変わる…。あらためて私たちは、人と人が出会い、時間を過ごすことで起こりうる世界の変容可能性に眼を向ける必要がある。ヨーゼフ・ボイスが「資本 (Das Kapital)」を既存の経済価値に還元されえず人間や社会へと拡張された概念とし、ピエール・クロソウスキーが人を「生きた貨幣」(La Monnaie Vivante) と呼んだように。そこでは変容の契機となる人間 (アーティスト) だけでなく、関わった各人が新たに変容の契機となることが求められ、またそれを促進していく孵化器としての場 — 異なる者が出会い創造的に関われる — をもつことがますます重要となる。IAMAS の AIR はいうまでもなく、きわめてユニークな変容のための孵化器である。このプログラムが、今後も人々を触発し育てるとともに、その存在がより多くの異なる孵化器を派生させていくことを期待してやまない。

Yukiko Shikata

四方 幸子

137

Residency programs generally give artists the opportunity to create works at a host institution – and region, over a distinct period. For artists, to sojourn, conduct research and collaborate, means also to position themselves as outsiders; thus they experience not only a different culture but also have many opportunities to review their work from new angles and share their approaches and interpretations with the host community.

Residencies need to be prepared to deal with unexpected occurrences, fostering creative flexibility and tenacity; these are also numerous irreplaceable experiences for the residents as well as for the hosts.

Within the many ambitious residency programs in Japan, the IAMAS Artist in Residence Program – AIR – has been showing particularly outstanding results by international standards since its implementation back when the school opened. In addition to supporting internationally successful artists and promising young talents mainly from the field of media art on their leap forward to the next level, the synergetic effect between AIR and education at the school has helped enhance the worldwide reputation of IAMAS as an educational institution.

This Ogaki-based institute focusing primarily on research and education in media art trains an elite of diverse creators.

The school promotes active communication and collaboration according to each student's personal work, research and skills, and by inviting artists to enter this compact, tight-knit community, it has created an unprecedented kind of setting for mutual creative inspiration. In exchange for providing IAMAS with theoretical and practical connections to the world by becoming part of the network, resident artists take what they have learned at IAMAS and apply it to their works and activities.

Perspectives and perceptions change, and through production and practice society and its prospects change as well... There is a need for us to recognize the potential for transformation in the world as a result of the way people meet and live, just like Joseph Beuys expanded the concept of *Kapital* from established economic value to people and society, and Pierre Klossowski developed the concept of *La Monnaie Vivante - living currency*. Not only those who explicitly postulate such shifts, but also those involved and affected are solicited to become triggers for new transformations; it is important to have incubators which accelerate this effect by providing a platform for people to meet and engage in creative work. Needless to say, the IAMAS AIR Program is one such uniquely powerful incubator for transformation.

I'm looking forward to seeing how this program continues to inspire and educate people, and instigate a great variety of programs following that model.

今、21世紀の経済や産業を担う主要なアクターとして、多様な分野におけるクリエイターたちに熱い注目が寄せられている。イギリスでは、1997年代ころよりアート、デザイン、建築、映画、音楽、メディア産業、ファッション・デザイン、コンピュータゲームなど13の分野が創造産業(クリエイティブ・インダストリー)として同国の将来の経済を担う産業として積極的に推進されている。他方、アメリカでも都市経済学者のリチャード・フロリダが2002年、「The Rise of Creative Class」を発表し、GoogleやYahooを創業したIT起業家の若者たちの働き方、発想を分析し、建築家、デザイナー、教育者、アーティスト、ミュージシャン、エンタテイナーなどクリエイティブな仕事に従事する階層を「クリエイティブ・クラス」と命名したところ、世界中から大きな反響があった。いずれも、「創造力」(Creativity)がキーワードだが、この潮流が世界各地に広まり、多くの国と地方自治体が競って施策に取り入れれ始めている。アジア域内でも中国、シンガポールなどの各国でも国家レベルでの創造産業振興策が図られており、もはやアーティストやクリエイターの存在抜きには、国家や地域、都市の未来を語ることはできなくなっている。

日本では、横浜市が先陣を切って「クリエイティブシティ・ヨコハマ」を標榜し、横浜市に映像産業やデジタル・コンテンツ系のクリエイターたちや現代アートのアーティストを誘致しての起業支援や活動支援を積極的に行っている。この背景には、重厚長大な製造業からコンテンツ産業やIT産業(いずれも創造産業に含まれる)への経済移行が起こり、従来の経済システムが大きく変化していることによる。加えて、欧米での都市再生に文化芸術が大きな役割を果たしてきているという事例も多いことから、現代では、感性や創造性といったクリエイティブな活動が地域や都市の生命線を担っていると考えられるようになっていのである。

このような状況にあって、クリエイティブな活動の最前線に立つ人材を輩出してきたIAMASのような高等教育機関の役割は今後ますます注目されるのではないかと思う。現在、日本全国で30以上の多種多様なAIRプログラムが運営されているが、メディアアートに特化し、かつ高等教育機関で行われているのはIAMASのみではないだろうか。やはり、創造産業に力を入れているオランダでは、ライクス・アカデミー(アムステルダム)や、ヤン・ファン・アイク・アカデミー(マーストリヒト)などの芸術に特化した大学院大学ではアーティスト・イン・レジデンスというプログラムを通して、いったん大学を卒業し、ある程度経験を積んだ中堅アーティストたちがアイデアをさらに練り上げ、更なる創造の可能性を追求できる場所と時間が提供されている。また、ハーバード大学やケンブリッジ大学などでまったく異なる分野のクリエイターたちが介在することによって、異なる視点と発想をもたらす役割を期待され、大学の構内でレジデンスを行っている場合もある。

アーティストやクリエイターたちは1つの地域にとどまることなく、異なる国や文化を超えての活動、あるいは国際プロジェクトに参加することによって、キャリアにも磨きをかけ人間的にも成長してゆくのである。また、さまざまなアーティストやクリエイターたちが集まることによって常に革新的なアイデアやプロジェクトが生まれ、地域に創造的な循環をもたらす。また、異なる文化背景をもつアーティストやクリエイターたちは、そこに住む住民には発見できない都市や地域の可能性や魅力、さらに課題を可視化してみせる。

異なる文化背景、異なる芸術分野を超えるアーティスト・イン・レジデンスは、時代の先端を走るアーティストやクリエイターたちの創造の場とプロセス、実験と試行錯誤、発見と出会い、共同作業を支えるシステムとして、多くの可能性を秘めているのではないかと感じている。

Sachiko Kanno

菅野 幸子

139

Creators from diverse fields are recognized today as key actors in the economies of the 21st century. In Great Britain for example, the creative industries, defined in a total of thirteen categories which include domains such as art, design, architecture, film, media, fashion design, and computer games, are regarded as increasingly strong drivers of the national economy. The 2002 publication of urban economist Richard Florida's book *The Rise of the Creative Class* elicited strong response around the world for his analysis of the working styles and thoughts of young IT entrepreneurs who started up *Google* and *Yahoo!* among others, and his definition of a *Creative Class*. The keyword in each case is *creativity*, and now many countries and local authorities are striving to incorporate aspects of creativity into their policies.

It has become almost impossible to discuss the future of a nation, region or city without the involvement of artists and other creators.

In Japan, the city of Yokohama is taking the lead in this direction with its *Creative City Yokohama* policy, a bold support program for ventures and other activities aiming to attract contemporary artists and creative people from the digital contents industries to Yokohama.

There are countless other examples of culture and art playing central roles in urban revitalization in western countries, which suggests a common universal awareness of aesthetic and creative work as the new lifeblood of regions and cities.

Against this backdrop, I believe that the role of higher education institutions such as IAMAS, which provide education and research environments for experts on the forefront of these creative activities, will find more and more attention. Across Japan, more than thirty Artist in Residence programs are presently implemented in different shapes and scales, yet IAMAS' may very well be the only one held at a higher education institution specializing in media art.

In Holland, where creative industries are enjoying strong promotion, the Rijksakademie in Amsterdam, the Jan Van Eyck Academie in Maastricht, and other art universities offer graduates the possibility to develop their ideas in artist residency programs after gathering some real life experience as artists. Even Harvard University and the University of Cambridge have started on campus programs welcoming residents from completely different fields to step in and stimulate new perspectives and thoughts.

Exchange between people across different cultural backgrounds and artistic categories generates a constant flow of ideas, and encourages regional circulation of creativity.

The role of Artist in Residence programs is to afford a support system for creation, trial-and-error experimentation, discoveries, encounters, and collaborative work. They can also create awareness of the possibilities, attractions and problems in cities and regions that local residents are too close to see. I believe that this system is charged with immeasurable potential.

アーティスト・イン・レジデンス（AIR）制度は、IAMAS 創設時から、この新しい学校を特徴づける重要な計画の一つだった。ほくが記憶しているそのシナリオは「世界で活躍するトップレベルのアーティストを招き、IAMAS でじっくりと作品を制作してもらう。学生たちはその制作現場に立ち会い、またアーティストとの交流を通じて、知識や理論だけでは得ることのできない「制作の知」を、そして作家の姿勢や考え方を学ぶ」というものである。たとえそれがすぐには目に見えないものであっても、この AIR 制度は初代の岩井俊雄さん、後に IAMAS で教鞭をとることになるクリスタ・ソムラー & ロラン・ミニョーさんから始まり、現在まで確かにその期待に応える十分な成果を挙げてきた。また、在校生に対する教育的効果だけでなく、IAMAS 設立から 12 年を経た今でも、歴代の滞 in アーティストたちと IAMAS、そして卒業生たちはさまざまな形で連絡を取り合い、その信頼関係の蓄積と世界的なネットワークは IAMAS の貴重な財産と呼ぶべきものになっている。

一方、この AIR 制度の継続、運営においてはさまざまな試行錯誤が続いているが、中でもアーティストの選定基準については今でも議論が尽きることはない。何より、招かれるべき「トップレベルのアーティスト」とは一体どのような人のことをいうのか？ 功成り名を遂げた年輩の「大物」のことなのか？ その作家はいつもインタラクティブ・アートという分野の人でなくてはならないのか？ そもそも IAMAS に来て黙って「師匠の背中」をみせてもらうのがこの制度の本当の目的なのか？ …などなど、毎年実際に世界から集まってくる AIR 応募書類を前にすると、自明のことにみえていた AIR の「選考基準」がさまざまな疑問となって現れてくる。つまるところ「IAMAS にあって AIR とは何か？」という根本的な問いに行き着くのである。それを考えていくと、そもそも最初に述べた AIR 制度のシナリオが、明治以来続く西洋文化受容の中で生まれた古い発想に大きく影響されているように見えてくる。つまりそれは「海外で今起きていることいち早く取り込む」ことであり、それはまた海外で起きていることが最も新しく、未来を先取りしたものであるという理解を意味している。そしてほくらは常にそれに学ぶべき立場にあるという世界観もだ。

「もはや外国から学ぶべきことはなくなった」などと言いたいのではない。そうではなく、ジャンルすら曖昧なメディアアートにおけるアーティストに、誰も「お墨付き」など与えることができなかった現代において、「トップレベル」という評価など、解釈次第でいかようにも変わってしまうのである。別の言い方をすると、ほかならぬ自分たちの目だけで「今、IAMAS に必要なトップレベル」を見抜けるかという、考えてみれば当然の力量を厳しく問われる時代になっているということなのだ。

このような自覚から、ほくらは「あの有名な作家誰それが IAMAS の AIR として選ばれた！」と話題にされるより、むしろ将来「最近活躍している作家誰それも昔、AIR として IAMAS で制作していたのか！」と過去形で言われることを次第に望むようになってきている。なぜなら、AIR 制度の在校生に対する教育的効果の重要性は昔も今も変わらないが、IAMAS が AIR に一体誰を選んだのかということ自体が既に世界に対して発せられたメッセージにほかならず、それは世界中から情報を集めてそれを習得する場から、自らが新しい情報源として世界中から参照される場に IAMAS をしていくのだというほくらの覚悟の現れだからである。AIR の A は、アーティストの頭文字である。メディアアートにおいてそのアーティストとは何をする人のことを指すのだろうか？ 勇ましいことを言ったばかりなので少しばかり悔しいが、最も伝統あるメディアアートの祭典であるオーストリアのアルス・エレクトロニカがいつも掲げている「芸術、技術、そして社会」というキーワードを引用したい。現代社会において絶望的なまでに分裂してしまったこの三つを結び付け、一つの表現として実践できる人こそ、ほくが考えるアーティストの定義である。かくして 2008 年初めて、ほくらが「世界トップクラス」と評価する、美術家でも音楽家でもない、通常は「プログラマー」と呼ばれている「アーティスト」が AIR に選ばれたのである。

Who is It?

アーティスト・イン・レジデンスとは誰か？

Masahiro Miwa

三輪 眞弘

141

The Artist in Residence Program – AIR – has been set up as one of the central projects when IAMAS was established, designed to characterize this new educational institution. The scenario, as I remember, was to invite top level, internationally acclaimed artists and have them create works at IAMAS; students should have the opportunity to learn the *art of production* through observation and interaction with these artists. There are plenty of successful examples, beginning with the first resident, Iwai Toshio, and followed by Christa Sommerer and Laurent Mignonneau, both of whom later came to teach at IAMAS. This legacy is not only of educational benefit for current students. Since its inception twelve years ago, IAMAS and its graduates maintain relationships of trust with past artists, forming a global network that certainly is a valuable asset for IAMAS.

However, there is still some degree of trial-and-error in the management of the program, amongst which is the ongoing discussion of the selection criteria. What exactly are the qualities of the *top level artists*? Should the artist be a distinguished master? Is the field of work limited to interactive art? Is the objective really to have an artist come and perform for us as a *master at work*? Questions like these and others which may seem rather self-evident arise year by year, when we actually have applications from all over the world right in front of us.

It all comes down to a fundamental question: What does AIR mean to IAMAS?

As we reason through, the scenario for the AIR Program stated earlier begins to seem largely influenced by the old Meiji period thought of assimilating Western culture, summarized by the adage to *quickly take in all that is occurring overseas*. This is understood to mean that, what is happening overseas is the forefront of a future trend, implying we should always remain on the learning side.

I'm not suggesting that there are no longer things we can learn from other countries. My point is that, while it is not any more possible to rubberstamp *media-artists* – which as a genre is ill-defined to begin with – the stipulation *top level* is rather relative. The ability to determine what kind of top level is proper right now at IAMAS through our faculty alone is being highly scrutinized; when I think about it, this seems perfectly natural.

With this awareness, we are gradually looking forward to selected residents being recognized not as *famous artists chosen as IAMAS AIR*, but rather – after the fact and speaking in past tense – as *up-and-coming artists who once produced works as AIR at IAMAS!*

The reasoning behind this is, while the educational benefit of the AIR Program for current students continues to be important, we have come to the realization that the decision of whom IAMAS selects is intrinsically a message to the world in itself: We are expanding IAMAS from a place that collects information from the world and learns from it, to a place that is globally referenced as a source of new information.

The *A* in AIR stands for *artist*. Now what exactly defines a media-artist? After making the above, bold statement, it is to my chagrin that I fall back on keywords upheld at the longest standing media art festival, Austria's Ars Electronica: Art, Technology and Society. I define this artist as someone who can execute a single expression by intertwining these three domains, which in modern society have become hopelessly disassociated. It is in this spirit that this year, for the first time the artist chosen was one who might under normal circumstances be referred to as a programmer but we regard as a world-class artist.

Masahiro Kobayashi

小林昌廣

143

レジデンス (residence) という単語は「居住」ないし「居住期間」という意味が根本的にはある。中世後期から使用されていると Oxford Dictionary of English にはあった。つまり、AIR (アーティスト・イン・レジデンス) というのは、ある一定期間特定の場所でアーティストであり続けること、という意味をもつことになる。むしろ IAMAS ではアーティストという歴史的／反歴史的かつ社会的／反社会的な肩書にとどまることなく、エンジニア、プログラマー、パフォーマー、研究者などさまざまな人たちがやってきた。多くの人びとはいくつもの国のアーティスト・イン・レジデンスを経験しており、ときには旅人のように、そしてときには人類学者のように、一定の期間と特定の場所を生活してきた。旅人も人類学者も必ず「何か」をもって帰るだろう。新しく獲得した技術かもしれないし日本の地方都市で知り合った日本人の友人かもしれないが、それは彼らの未来への「種」となるものであるに違いない。

では旅人や人類学者はその場所に「何か」を遺すことがあるだろうか。むしろ彼らは徹底して「外部」の人間でありながら、ある時期だけは「内部」の人間のように振る舞って、そして「何か」を持ち去る人間たちなのだと言えなくもない。もっとも、「思い出」を持ち去ったからといって、誰かが文句を云うことはないが。IAMAS での AIR の人たちも、そうした「外部／内部」を複雑にもちながらも、だが「何か」を遺そうとする意思をもつべきではないかと思う。旅人が捨てていった百円ライターが立派にリサイクルされていたり、人類学者が置いていったテープレコーダーが別の世界の人と会話のできる装置として理解されたりするように、AIR が遺していったものが、IAMAS や大垣やもしかして日本にとって大きな影響を与えることになるかもしれないのである。文化というものはそういうものであり、IAMAS という「内部」の人間たちがそれを「繋ぐ」ことで文化は継承されるのだ。もちろん、「思い出」のやりとりはもっとも大切なものであるが、文化の創造という壮大な目論見のためには、IAMAS と AIR の双方にもっと大きな意思がほしいのである。

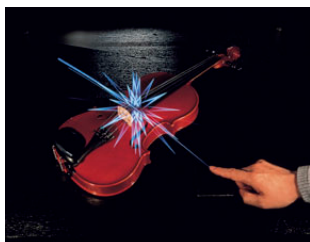
The word *residence* – which according to the Oxford English Dictionary has been in use since the late Middle Ages – can refer to either a place or the period one spends living in it. Hence we can say that Artist in Residence – AIR – means to continue being an artist in a given place for a given time. Of course, we don't focus solely on artists in the historical or social sense. We have had engineers, programmers, performers and researchers visiting IAMAS as well, many of whom had already tasted life and work as a resident artist in various countries. Sometimes like travelers, sometimes like anthropologists, they lived for a period of time in a particular place. While being thoroughly outsiders, they may act for a while as insiders, and on parting they take *something* home from their expeditions... If this *something* is a collection of memories, there will be no one to complain.

This *something* however, may also be a new technical skill they acquired, or a friendship they made in a small Japanese town. Undoubtedly, this *something* will fuel their future endeavors. Now what is it that traveler and anthropologist leave to the place they visited? I believe that the resident artists at IAMAS do face this complicated outsider/insider situation, grappling for what they will leave behind. Just as a lighter the traveler threw away will be recycled, and a tape recorder the anthropologist left behind will be seen as a device for communicating with people from a different world, what the Artist in Residence leaves at IAMAS may affect the school, the city of Ogaki, or even the entire country. This is how culture works – the *insiders* at IAMAS pass it along by connecting to what the visitors have left for them.

The exchange of memories is of course the most important part, however I hope that both IAMAS and its visiting artists will approach the program with an eye to the greater scheme that is the creation of culture.

Toshio Iwai

岩井 俊雄

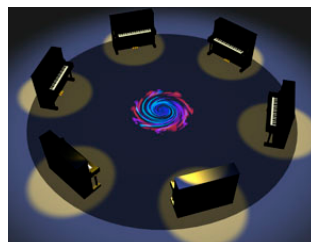


Violin ~ image of strings, 1997

This work builds on the theme of *Piano - as image media*, presented in 1995. Intricate computer graphics are superimposed on an actual violin using a half-silvered mirror. These images are augmented with synthesized violin sounds, producing a work where in the line between the real and the virtual is blurred. A touch-sensitive interface allows to interact with the visuals, creating the illusion as if those images are actually playing the violin's strings.

イメージ・オブ・ストリングス

1995年発表の「映像装置としてのピアノ」に続く新作として、ヴァイオリンと映像を組み合わせた作品。ハーフミラーを使って実際のヴァイオリンの上に精緻なコンピュータ映像を重ね合わせ、それをシンセサイザーで合成されたヴァイオリンの音と組み合わせ、リアルとヴァーチャルの境目をより曖昧なものとして演出した。タッチセンサー等のインターフェイスを使い、そのセンサーを指先でこすることで映像が生まれ、その映像があたかもヴァイオリンを鳴らしているかのようなイリュージョンを作り出す。



Refrain of Six Pianos, 1997

This work uses six player pianos in a circular formation and a computer to produce rotating images with the dynamic movement of sound. When one of the pianos is played, the sound is picked up by the adjacent one and so forth – making a full round.

A projector casts a spiral of light on a round screen in the center of this installation, producing the sensation of a vortex whose drift is in sync with the unfolding music. Multiple participants can join to create ever more complex sound structures simultaneously, experiencing sound, keyboard movements and visuals.



Composition on the Table, 1998

6台のピアノによるリフレイン

6台の自動演奏ピアノを使って、音のダイナミックな移動とコンピュータによる回転する映像を生み出す作品。円形に向かい合わせに並べられたピアノの1台をつま弾くと、その音が次々と隣のピアノへと移動し、一周して最初に弾いた自分のピアノへと戻ってくる。また、ピアノの中央のスクリーンには、音に合わせて光が生まれ、渦を描きながらスクリーンの中心に吸い込まれてゆく。6台のピアノ鍵盤そのものをインターフェイスにすることで、複数の参加者が同時に音を生み出すことができ、他人の弾いた音が自分の目の前を鍵盤の動きとともに通過していくのを体験できる。また、多人数が同時に演奏することで、中央のスクリーン上には、音とともに非常に複雑な映像パターンが生み出される。

This installation enables multiple users to generate music through a simple interface. Thirty-six push switches are embedded in a round table and augmented with a projected overlay of a maze-like mesh. Within this system four different rotating figures – red, yellow, green and blue – follow arrows along the courses and produce, whenever they encounter a switch, various sounds. Pushing the switches changes the arrows' direction, creating permutations of moving patterns and a continuously transforming stream of sound.

テーブル上の音楽

テーブルの上に投影された光の動きを36個の矢印の組み合わせによってパズルのように変化させながら音楽を作り出す装置。丸テーブルの上に36個のプッシュスイッチが埋め込まれ、天井に取付けられたプロジェクターからの投影で、それぞれのスイッチの上に矢印が浮かび上がっている。回転する赤、黄、緑、青の4つの光が矢印の示す道筋にしたがって移動し、スイッチにぶつかるたびに音を発する。スイッチを押すと矢印の角度が変わり、光の移動の仕方でも変化し音楽を奏でる。スイッチを押すというプリミティブなアクションが、コンピュータの作り出す映像と音とをトランスペアレントに結び付けられたこと、数人で同時に一つの作品を操作できるインターフェイスをシンプルな方法で実現できたことが重要である。



HAZE Express, 1999

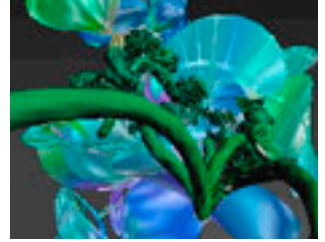
HAZE Express is an interactive computer installation based on the metaphor of watching passing scenery through the window of a vehicle, such as a train, car, or airplane. When travelling through a landscape at high speed, details become blurred leaving just a haze of impressions.

In a journey with *HAZE Express*, passengers can not only watch these fleeting images, but also stop them to examine their composition in detail. By moving their hands over the window's surface they influence the composition of the landscape itself: non-deterministic evolutionary algorithms, linked to their interaction, continuously provide new and unique scenery that becomes part of a semi-realistic and semi-virtual trip through data landscapes.

霧の特急列車

「霧の特急列車」は汽車や車、飛行機などの乗物の窓に映る風景を見ることのメタファーに基づくインタラクティブなコンピュータ・インストールである。風景のなかを高速で駆け抜けていくと細部がぼやけ、もやがかかったような印象を受ける。

「霧の特急列車」のインタラクティブの旅に参加する乗客は、束のまに過ぎ去るイメージを認め、それをとどめてその構成を細かく観察する。窓面に手を触れることで、乗客は見える風景の構成を変えることができる。そうしたインタラクションにリンクする決定論的ではない進化するアルゴリズムが、データの造り出す風景の中を行く半ば現実的で半ばヴァーチャルな旅の局部をかたちづくる新しくかつユニークな景観をたえず生み出すのである。



Verbarium, 1999

Verbarium is an online, interactive text-to-form editor. Visitors to the *Verbarium* website can write text messages which are parsed and transformed into genetic codes for three-dimensional life forms. The interaction of people with the system provides constant new imagery that even the artist could not have foreseen. Each message creates a different form; depending on the composition of the text, forms can be simple or complex, abstract or organic. All text messages combined create an intricate, three-dimensional image of a virtual herbarium – hence the title, *Verbarium*.

Participants also have the option to select any part of the collective flora to retrieve the messages left by others.

「Verbarium」は、オンラインのインタラクティブなテキストを形に変換するエディターである。ヴァーバリウムウェブサイトへの訪問者がメッセージを書き込むと、それは構文解析され三次元の生命体を発生させるコードに変換される。こうして人々がシステムと交流することによって、たえず新しい画像が生まれるが、それはアーティストが予見し得ないものである。メッセージごとにそこに生まれる形は異なり、テキストの構成によって形はシンプルにも複雑にもなり、また抽象的にも有機的にもなる。メッセージすべては互いに結び合わされて入り組んだ三次元の植物標本集 (herbarium) のごときものを形づくる。「Verbarium」の名はこれに由来する。人々はこの花の集積から好きところを呼び取って、以前に他のひとが残したメッセージを手にすることが出来るのである。

Collaboration/Support

Isato Kataoka, JAVA programming

片岡 勲人、JAVA プログラミング

Tamás Waliczky

ヴァリツキータマシュ



The Fisherman and his Wife, 2000

The Fisherman and his Wife is a 30-minute long computer animation, based on a German folk-tale.

The visual world of the animation is that of shadow-theatre. Every virtual puppet, tree, flower, and house was hand-drawn, scanned onto computer, then used as texture-map for 2D polygonal forms positioned in a 3D space. At first, scenes are lit with only a single light source, but, as the story progresses, more and more puppets have their own light sources, and shadows are cast by the other puppets and objects in the scene.

The work uses the contrast of light and shadow to visualise the relationships between humans: reality to virtuality, reality to wishes, reality to dreams.

漁師とその妻

ドイツの民話にもとづく30分のコンピュータによるアニメーション。動画のビジュアルとしては影絵芝居の形をとっている。すべてのヴァーチャルな操り人形、樹木、花、家は手描きしたものをスキャンして取り込み、3D空間内に配置した2D多辺形上のテクスチャマップとして用いている。最初のほうの場面では、光源は1つに限られているが、ストーリーが展開していくと、次々に出て来る操り人形がそれぞれ専用の光源で照らされ、その影が他の操り人形やものに投げかけられるようになる。

この作品では、人間相互間、現実とヴァーチャル、現実と願望、現実と夢との関係を視覚化するために光と影が用いられている。

Collaboration/Support

Angelika Csizmadia, Harpsichord Performer

Tsuyoshi Fuyama, Animation

Manfred Derek Hauffen, Narrator

János Mácsai, Musical Director

Anna Szepesi, Concept

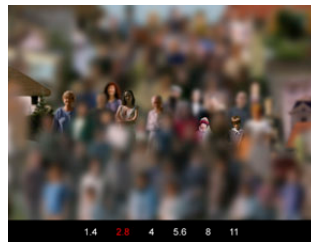
チズマディア アンジェリカ、ハーブシコード

布山毅、アニメーション

ハウフェン マンフレッド・デレク、ナレーター

マッチサイ ヤノス、音楽監督

セペシアンナ、コンセプト



Focus 1999

Focus is a work formed from hundreds of photographs; it can be thought of both as a personal, digital photo-album, and a metaphorical vision of Europe.

Starting from a blurred, simulated photograph of a crowd gathered on an imaginary street, it is possible to investigate individual members of the group, and the relationships between them. The camera itself provides an interface to the piece.

A follow-up version, *Focus 1999* was realized with the support of IAMAS.

Tamiko Thiel

ティール・タミコ



フォーカス 1999

「フォーカス」は数百の写真から構成されており、個人のデジタルフォトのアルバムとも、またヨーロッパのメタファーとも受けとれるものである。群衆がいる空想の街角の漠然とした造りものの写真から始まり、その群衆の中のひとりひとりを精査し、彼らのあいだの関係を見つけることができる。この作品において、カメラはインターフェイスなのである。新しいヴァージョン「フォーカス 1999」は IAMAS のサポートによって実現した。

Collaboration/Support

Wolfgang Muench, Programming

Ryota Kuwakubo, Itsuo Sakane,

Nobuya Suzuki, Shiro Yamamoto

ミュンヒ ヴォルフガング、プログラミング

クワクボ リョウタ、坂根 巖夫、鈴木 宣也、

山元 史朗

Beyond Manzanar, 2000

During my residency at IAMAS I produced *Beyond Manzanar* – a 3D, interactive virtual-reality installation – in collaboration with Zara Houshmand, an Iranian-American poet and theatre director.

Beyond Manzanar is based on the Manzanar Internment Camp in California, USA, where over 10,000 men, women and children were imprisoned during World War II merely because of their Japanese ancestry. In the high desert, surrounded by California's tallest mountains, Manzanar's harsh but beautiful landscape provided the bridge to the second layer of the artwork: the story of Iranian-Americans threatened with similar internment during the Iranian Hostage Crisis of 1979.

Ironically, Manzanar bears a striking resemblance to the landscapes of Iran. Both the Japanese and Iranians consider mountains to be abodes of the divine, and sources of solace in difficult times. This artwork interweaves Manzanar's landscape with layers of cultural and political meaning from these two, very different, immigrant groups, both striving for the American Dream, despite becoming scapegoated as *the face of the enemy*.

ビヨンド・マンザナー

IAMAS 滞在中に私は「ビヨンド・マンザナー」を制作した。これはイラン系アメリカ人である詩人で演出家のザラ・ウシマンドと協同しての 3D ヴァーチャルリアリティのインスタレーションである。

「ビヨンド・マンザナー」はカリフォルニアのマンザナー収容所を題材にしている。第二次大戦中、日系であるというだけの理由で、子どもを含め 1 万人を超える男女がここに収容された。カリフォルニアの高い山なみに囲まれた高地の砂漠にあるマンザナーの苛酷だが美しい風景は、この作品を形づくるもうひとつの層への橋渡しをした。すなわち 1979 年の人質事件の際に同様な抑留に脅かされたイラン系アメリカ人の物語である。

皮肉なことにマンザナーはイランの風景に酷似している。日本人もイラン人も高い山を神の宮居と見、厳しい時の慰めをそれに求める。この作品はマンザナーの風景に、「敵の顔を持つ」スケープゴートとされながらもアメリカンドリームを求めるこれら二つのきわめて異なる移民たちのの文化的かつ政治的な意味合いを織り混ぜてている。

Collaboration

Zara Houshmand

ウシマンド ザラ

Usman Haque

ウスマン ハック



Flower of My Secret, 2000

Flower of My Secret is a repository for dreams, memories, rumours, worries, wishes... and, of course, secrets. Drawers, in various sizes and at various heights, contain virtual flowerbeds that teem with the whispered thoughts that visitors have left behind.

The flower beds need secrets to grow, but to hear the planted secrets, visitors must leave secrets of their own. Each secret becomes a flower, each unique to the visitor. Integrated into the RFID backbone of *The Public* gallery, UK, with this project visitors' *data bodies* become social: people enter into symbiosis with the flower beds, other visitors, and the flower beds growing outside...

わが秘密の花

「わが秘密の花」は夢、記憶、うわさ、心配事、願望、それにももちろん秘密といったものの保管庫である。いろいろな丈と大きさの引き出しに観客が残っていた囁かれた思いが詰まったヴァーチャルな花壇が仕込まれている。花壇は秘密を蓄えることで豊かになる。しかし観客がそこに捉えられた秘密を聴くには、自分も自らの秘密を置かなければならない。ひとつひとつの秘密は観客から見てひとつの花となっている。イギリスの新しい画廊「ザ・パブリック」の RFID に組み込まれたことで、このプロジェクトにおける観客のデータ本体は社会性を持つにいった。人々は花壇と、他の観客と、あるいはさらに他のところで成長する花壇と共生することになる。

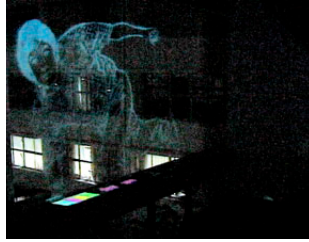
Collaboration/Support

Ai Hasegawa, Motoi Ishibashi, Shane Solanki
長谷川 愛、石橋 素、ソランキ シェイス



Japanese Whispers, 2000

As an experiment into the way information is changed by being digitally processed and transmitted through electromagnetic space, 20 mobile phones were laid nose-to-toe in a circle. During the performance, calls between the phones were placed in a variety of patterns – for example, neighbour to neighbour or across the circle – and the ambient sounds and voices of participants played into the mouthpieces, to be propagated through the mobile phone network and the piece. The resulting feedback loop – created by the iterative process of digitisation, transmission, output and re-digitisation – delayed and distorted the audio, producing echoes of the room with voices reduced to a noise much like chirping birds.



Urban Constellations, 2000

これは情報がデジタル化し電磁空間を移送されることの実験であり、20台までの携帯電話が向きを同じくして円形に並べられる。このパフォーマンス・イベントのあいだ、電話間の通話はいろいろなパターン（隣の電話へ、あるいは円環を横切る形）で開始される。周囲の音や参加者の声はマウスピースのなかへ取り込まれ、携帯電話のネットワークを通して伝播される。

こうして生れるフィードバック回路は、デジタル化され転送され出力され再度デジタル化されるという反復のプロセスによって音に遅れを生じさせ歪ませて、空間に反響音を生み出すが、それは周囲に居る人々に小鳥のさえずりさながらに聴こえるのである。

In the same way that we have created constellations from stars in the sky, we can also use urban lights to create patterns in our cities.

In *Urban Constellations*, extremely bright light sources are placed at various locations in the city, each focused towards a viewing location. Visitors can draw and record the patterns they see using an interface, which is projected upon a window. Each participant – seeing different patterns in the lights – helps to create the work by contributing to the collection of drawings.

天空の星から星座を組立てるように、私たちは街の燈火を用いて都市の中にパターンを描き出す。

この作品では、きわめて明るい光源が都市のさまざまな場所に配置され、それぞれ観客の視点に向けられている。観客は、与えられたインターフェイスを用いて窓に投影されるパターンを描き、記録することができる。

光についてそれぞれ異なったパターンを見る観客は、描画を重ねることで作品の創造に寄与することになる。

Collaboration

Ryota Kuwakubo

クワクボ リョウタ

Support

Nichia Corp, Japan

日亜化学工業株式会社

Franklin Joyce

ジョイス フランクリン



remember when we thought television was flat and the center of the universe?, 2000

For this piece, still images on three outer screens are choreographed to the sound and video of a central cylindrical screen. Coupling video art – a continually emerging, experimental discipline – with sculpture – dynamic yet historically more traditional – the installation becomes the ideal venue for exploring the relationships between art and technology, form and content.

テレビが二次元のものであり、世界の中心になったころを思い出せる？

外側の3つのスクリーン上の静止映像は、中央の円筒形スクリーンの音とビデオ映像に合わせて調整される。たえず立ち現れる実験的な作業であるビデオアートと、ダイナミックだが歴史的にはずっと伝統的な彫刻とを組み合わせることで、このインスタレーションは、アートとテクノロジー、形態と内容との関係を探索するに格好の場となる。

Collaboration

Gerard Tsutakawa

ツタカワ ジェラード

Luc Courchesne

クールシェヌ リュック

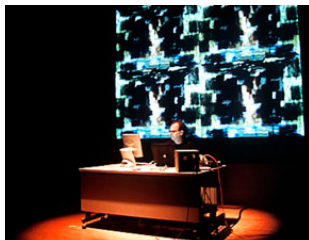


The Visitor: Living by Numbers, 2001

This work continues the theme of This work is inspired by Pier-Paolo Passolini's 1969 film *Theorem*, and a dream Courchesne's daughter had when she was 10 years old. In the installation visitors are planted somewhere in the Japanese countryside. From there they try to make a life for themselves. Exploring the territory, happening upon and entering a shelter, meeting and dealing with the inhabitants, and gaining status within the group define the participant's experience. Leaving the place and inhabitants to themselves – as in Passolini's film, or being forced to escape after an earthquake – as in his daughter's dream, further characterise the adventure.

To interact, a visitor enters the dome, and adjusts the height until they feel visually comfortable. When the action stops, they may speak any number between one and twelve to indicate the direction they want to go, or to show interest in people and what they have to say.

Carl Stone
ストーン カール



Fu Rai Kyo, 2001

風来居

ビクター : 数によって暮らす

この作品はバゾリーニが1969年に作った映画「テオレマ」と、私の娘が10歳の時に見た夢にヒントを得ている。観客はどこか日本の田舎に居るという設定である。彼らはそこで暮らしていくことになる。その土地を探査し、家を見つけて入り、住民と会って付き合い、グループ内での身分を得るといったことが観客の経験となる。さらに自らその場所と住民を捨てたり(バゾリーニの映画のごとく)、あるいは地震によって逃げ出さざるを得ない(娘の夢のように)といったことが、観客の経験に独特の色彩を与える。この作品を体験するには、観客はドームの中に入り、楽に見られるよう高さを調節する。動きが停止したら観客は1から12までのどれかの数を使うことになるが、それは観客が行きたい方向を示し、また誰に興味がありその人がどんなことを言わなければならないかを示すのである。

Fu Rai Kyo was composed in the Autumn of 2001. It is a real-time performance piece, consisting of a four-channel image with digitally produced sound. The four images are projected, as quadrants of a larger picture, onto a single screen behind the performer. Live image processing was handled with NATO.0+55, while the sound was produced with Max/MSP.

「風来居」は2001年の秋に制作された。それはデジタルサウンドを用いた4チャンネルの映像から成るリアルタイムのパフォーマンス作品である。4つの映像は、パフォーマーの背後のスクリーンを四分割する形で投影された。ライブのイメージプロセッシングにはNATO.0+55を用い、サウンド形成のプログラム言語にはMax/MSPを用いた。

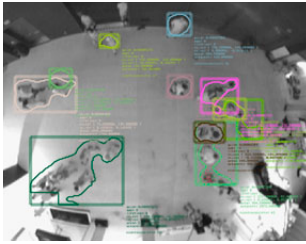
Collaboration/Support

Canada Council for the Arts

Daniel Langlois Foundation

Society for Arts and Technology

Marie Sester
セステール マリー



ACCESS, 2002

ACCESS is an interactive installation that allows web users to track anonymous individuals through public places, by pursuing them with a robotic spotlight and acoustic beam system. The interface allows participants to select a person in a real public space, in real time. ACCESS explores and addresses the impact of detection and surveillance within contemporary society. It presents tools of control that combine surveillance technology with the advertising industry and Hollywood, creating an intentionally ambiguous situation which reveals the obsession/fascination with control, vigilance, visibility and celebrity.

Collaboration

Achim Goebel, Management, Technical Development
André Bernhardt, Computer Vision Tracking
Arne Graesser, Server, Terminal
Torsten Ziegler, Audio Beam and Media Flash Server
グーベル アヒム、マネージメント、技術開発
バーンハート アンドレー、画像処理(人物追跡)
グレッサー アーネ、サーバ、ターミナル
チーグラ トーステン、指向性音響スピーカシステム、フラッシュメディアサーバ

「ACCESS」はウェブユーザーがロボティックなスポットライトとアコースティックなビームシステムを用いて公共空間に居る何者かを追跡するインタラクティブなインストールである。ウェブユーザーは前述のインターフェイスを用いることで、実際の公共空間に居る人間をリアルタイムで捉ふことが出来る。「ACCESS」は、現代社会における探知と監視が及ぼす力の問題を扱い探求するものである。それは監視技術、宣伝、ハリウッド産業をひとつに結び制御の仕掛けを提示し、それによって意図的にあいまいな状況 — 制御、警戒、可視性、名声といったものへの執着と魅了の双方を暴き出すこと — を造りだすのである。

Support

Masayuki Akamatsu, Tsuyoshi Fuyama,
Masami Hirabayashi, Takahiro Kobayashi,
Jean-Marc Pelletier, Shun Sasajima,
Andreas Schneider, Atsuhito Sekiguchi,
Kenji Ueda, Hiroshi Yoshioka, and others
赤松 正行、布山 毅、平林 真実、小林 孝浩、
ヘルティエ ジャン＝マルク、笹嶋 俊、
シュナイダー アンドレアス、関口 敦仁、
植田 憲司、吉岡 洋、ほか

Michael Naimark
ネイマーク マイケル



VR Webcams, 2002

Virtual Reality and Webcams are currently incompatible suppositions, placing sensory richness in opposition to liveness. Large, immersive images sent through narrow pipes – such as today's Internet – must accumulate over time; artefacts result, since content can not be transmitted simultaneously. These time artefacts were explored using the visual material from a previous installation, filmed with a custom-built camera system – where such factors as frame rate, lens angles, and panning speed all were known. Although the footage was prerecorded, it approximated how a live VR Webcam might appear. Scenes of the same locations, at different times of day, were combined in various ways to simulate narrow pipe time artefacts. Studies produced from this footage suggest that such artefacts, while reducing the verisimilitude of the imagery, can increase density and activity. In such hyper-real images, more can happen, and so a VR Webcam is proposed.

Camera Zapper

Cameras are ubiquitous today, and, from a technology perspective, the revolution is just beginning. To many, this is good news, but there is a dark side. A camera placed in a legally valid site can peer into otherwise private spaces. Connections to the Internet allow arbitrary users to watch anonymously. Imagine looking out your window and seeing someone on top of a building with a large telescope, looking down at you. Now imagine the nightmarish vision of seeing thousands of people on top of the building, with telescopes, looking down at you.

I felt compelled to ask deeper questions: When cameras are everywhere, is it possible to become invisible from them? I began by aiming an inexpensive laser pointer directly into the lens of a video camera. The results were striking. The tiny beam neutralized regions of the camera sensor far larger than its visible area. Properly aimed, it could block a far-away camera from seeing anything inside of a large window.

I looked around the Web: relevant articles existed, but were highly scattered. Unsurprisingly, a lot of information exists in military literature – much of which appears to have become *re-classified*, disappearing from the Web day-by-day. From there, I realised that I could, more or less, cover everything to know about camera zapping during my IAMAS Residency, both in terms of practical information, as well as larger metaphors.

今日カメラはいたるところにあり、技術的な見地からすると、その革命は始まったばかりである。多くの点で、それは良い知らせである。しかしこれには暗い面もある。合法的に設置されたカメラが本来はプライベートな筈のスペースを覗くことが出来てしまうのだ。それがインターネットに繋がれると、不特定多数の人間が匿名でそれを見ることになる。窓の外を見たら、建物のてっぺんから大きな望遠鏡であなたを見ている人間が居るようなものである。いやそれどころか、建物のてっぺんに何千というひとが居て、それが手に手に望遠鏡を持ってあなたを見ているという悪夢さながらの光景が想像できてしまう。私はひとつの深刻な問いに直面しなければならない。曰く、もしカメラがいたるところにあるとして、それから逃れる方策は無いものか。私は安いレーザーポインターでビデオカメラのレンズに狙いを定めてみた。その結果は驚くべきものだった。その細いビームは、それよりもずっと大きなカメラセンサーの視野を制圧したのである。うまく狙いさえすれば、大きな窓の中を覗いてくるずっと遠くに仕掛けられたカメラをブロックすることだって出来る筈である。

そこで私はウェブを探してみた。関連した記事はいろいろなところに分散して見つかった。軍事的な文献にたくさん資料があったのは当然である(その多くは「再機密」扱いとなって、日々ウェブから消えていきつつある)。私はレジデンシーとしての滞在中に、カメラ・ザッピングについて知れることは、実際の情報ということでも、またさらにそれを上回るメタファーという点でも、まずたいがいはそのことが出来たと確信したのである。

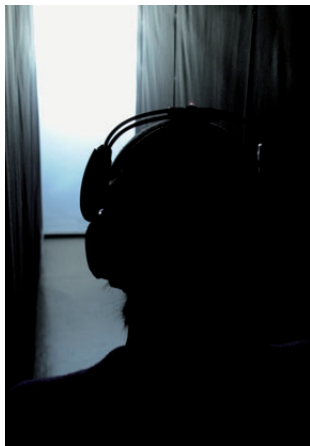
「ヴァーチャル・リアリティ」と「ウェブカム」は、現実ではない仮設のものであるが、生体にはない豊かな感覚をそなえている。たくさん人の浸透的な映像が今日のインターネットのような「細いパイプ」を通して送られ、時の中で「蓄積」されていく。すべてのものが同時に伝達されないゆえに、そこにはアーティファクト(人工物)が生じる。

それらは時間のアーティファクトと呼べるものであるが、コマ送り速度、レンズの角度、パンの速度といった要素を定めた特注のカメラシステムで撮影された、それに先立つアート・インストールで得たビジュアル素材を用いて探求される。あらかじめ収録されたものを用いながらも、それはライブの「VR Webcams」が造り出す手法に近い。

同一の場所の一日の異なる時間の映像がさまざまな形で繋ぎ合わされて「細いパイプ」の時間のアーティファクトの形をとる。この映像を調べると、時間のアーティファクトは、イメージの迫真性では劣るものの、その密度やアクティビティを濃くすることが出来るのが分る。そうした「ハイパーリアル」な映像で「さらなるもの」を生起させることを「VR Webcams」は提示している。

Akitsugu Maebayashi

前林 明次



velocity, 2003

Participants enter a narrow corridor, just wide enough for one person to squeeze through. The far end is a screen, onto which projected light pulses at a constant interval. The slightest movement causes the pulse to waiver, and various moiré-like visual patterns emerge. Exploring the relationship between their movement and these visual oscillations impacts upon the senses, like a swimmer moving his body through water, employing buoyancy and resistance, guided by his *desire for motion*.

What can we expect from the relationship between technology and perception? This work attempts to provoke similar questions.

鑑賞者は、一人がやっと通れるほどの細長い廊下に入ります。廊下の突き当たりにはスクリーンがあり、一定間隔のスピードで点滅するストロボ光が投影されています。鑑賞者がこの空間の中でわずかも動く点滅速度が揺らぎ、さまざまな視覚的パターンがモアレのように生じることになります。このような現象が自身の微細な動きと連動していることに鑑賞者が気付くとき、「動き」に対する感度に変化することになるでしょう。たとえば水の中で体を動かせば、浮力や抵抗によって次の動きが影響され独特の「運動イメージ」が形成されていくように、テクノロジーと知覚との関係においてはどのような運動イメージを形成していけるでしょうか。この作品はそのためのひとつのエクセサイズです。

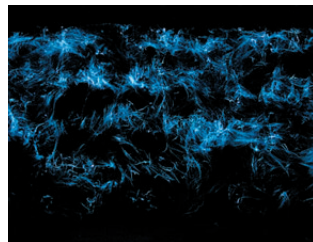
Support

LINX, OVIT, NISSIN ELECTRONIC

株式会社リンクス、有限会社オービット、
日進電子工業株式会社

Dmitry Gelfand

ゲルファンド ドミトリー



Camera Lucida: Sonochemical Observatory, 2003

A transparent glass chamber is filled with a gas-infused liquid; multiple ultrasonic transducers, attached to the chamber, generate an ever-modulating sonoluminescent environment. Sonoluminescence refers to the thus far unexplained light emissions generated during the sound-driven collapse of gas microbubbles in a liquid.

After adapting to the absolute darkness surrounding the installation, viewers gradually perceive the highly detailed shapes and movements of glowing sonic vibrations.

A hydrophone – a submersible microphone that is sensitive to ultrasonic frequencies, translates the sound of the transducers, as well as the resultant bubble implosions, into the human hearing spectrum.

SupportSupport

HONDA Electronics, Creative, Inc.
本多電子株式会社、Creative, Inc..

Wolfgang Muench
ミュンヒ ウォルフガング



カメラ・ルシダ：ソノケミストリーの観察室

Obake, 2003

おぼけ

透明なガラスの箱に気体が封じ込まれた液体が入っている。箱には超音波振動子がいくつも取り付けられて、たえず振動数を変調しながらソノルミネッセンスの環境をつくり出している。ソノルミネッセンスとは、液体中の微小な気泡が音波によって圧壊する際に発光するいまだ十分に解明されていない現象である。装置を真っ暗なところに置くと、観客／聴客は、音波の振動の強まりに応じてきわめて繊細な形象とその動きを知覚することになる。また水中聴音器（超音波の振動数を捉える水中用のマイク）は、振動子の発する音を、それによって気泡が全壊する音とともに人間が聴くことの出来る波長に変換する。

Collaboration

Evelina Domnitch, Yoshiyuki Asakura,

Yasuo Iida, Werner Lauterborn,

Thierry Lepoint, Toru Tuziuti, Kyuichi Yasui,

Scientific Advisors

Andrey Savitsky, Software Designer

Jiro Hirano, Takahiro Kobayashi, Hardware

Designer

Christophe Charles, Composer

ドミニック エヴェリーナ、朝倉 義幸、飯田 康夫、

ラウターボルン ヴェルネル、レポワン ティエリー、

辻内 亨、安井 久一、技術協力

サヴィツキー アンドレイ、ソフトウェア・デザイン

平野 治朗、小林 孝浩、ハードウェア・デザイン

シャルル クリストフ、作曲

This piece intends to create an interactive space for a non-verbal, asynchronous communication, based on abstract objects, symbols, and music. The shadow of a participant's hand and arm is used as an interface for generating visuals and sounds. The analysis of their gestures, and their denotation into an audio-visual system, initiates a playful, non-verbal communication between computer-generated and user-animated objects. In addition to this input, simple artificial-life algorithms control the movements of virtual objects.

The piece employs a custom-made vision system for tracking gestures. As well as driving the installation, the data collected is stored for later review.

この作品は抽象的な映像、シンボル、音楽を用いての非言語的非同期的コミュニケーションを行うインタラクティブな空間を造りだす試みである。観客の手と腕の影が、映像と音を発生させるコンピュータへのインターフェイスとなる。その動作の解析とその意味の音と映像への変換のマッピングが、コンピュータが生み出すオブジェと観客が生起させるオブジェとのあいだの遊び半分の非言語的コミュニケーションを開始する。観客の入力に加えて、シンプルな人工生命のアルゴリズムが、ヴァーチャルなオブジェの動きを制御する。この作品は観客の動作を追跡する特別に造られたヴィジョンシステムが使用されている。インストールが進んでいる際に、それらのデータがその後の評価のために保存される。

Chanda Mwenya

メンヤ チャンダ



Caught in the Web, 2004

Caught in the Web deals with the changes that have come into our lives as technology transforms communications from the simple and traditional, to the complex and high-tech. In many regions and societies in Africa, the drum has long been used as an indispensable tool for communication. Can the Internet fulfil the role of the drum?

In a traditional African straw hut, a dust-covered drum strung with a large cobweb lies next to a monitor showing an Internet browser. The cobweb indicates the obsolete role of the drum, while also alluding to the web of computer networks.

「Caught in the Web」はテクノロジーがコミュニケーションを伝統的な単純なものから複雑でハイテクなものに変えたことによって私たちの生活に起きた変化を主題としている。アフリカの多くの地方と社会では、コミュニケーションになくはならぬ道具として永年にわたってドラムが用いられて来た。今日のインターネットはこのドラムの役割を果たせるだろうか。アフリカの伝統的な小屋造りの住まいの中で、インターネットのブラウザが情報を示すモニターの脇で、大きなクモの巣が張ったドラムが埃を被っている。クモの巣(ウェブ)は、ドラムの役割が廃れたこととあわせて、コンピュータネットワークにおけるウェブの存在に言及しているのである。

Marcia Vaitsman

ヴァイツマン マルシア



The one made of light stuff, 2004

Pictures of scars are stitched together in an electronic quilt. With your fingers placed on a monitor, you touch and drag this scarred skin, moving yourself around a large tissue. The human body can be seen as the biggest symbol of individuality: for some the ground for the cult of beauty, for others a weight of pain, or the reminder that we are bound by the laws of physics and humans – based on the materiality of our bodies. This is a mixed organism under a common cover. The *light stuff* that of the dreams and ideas, the stuff of images and voices, the finest immaterial way of being an organism.

無重の人

傷跡の映像が綴り合わされて電子的なキルトが生れる。モニターの画面に指で触れることで、大きな皮膚組織の周囲を移動して、この傷跡のある皮膚にタッチしドラッグすることができる。人間の身体は個性の最大のシンボルと見なすことが出来よう。ひとつには美の崇拝の基盤として。またひとつには私たちの身体の物質性に基礎を置いた物理学の法則と人間の定め強く結びついた痛みあるいはその名残の重みゆえに。それゆえこの作品はひとつの覆いに包まれた混成の有機体である。夢と着想の「ライト・スタッフ」、映像と声の「スタッフ」、それは有機体のもっとも非物質的な存在の仕方なのである。

Collaboration

Nobuo Tanaka, Video/Audio

Nabor Kisser, Arman Rastega, Photography

Gleb Choutov, Music

Yoko Shirai, Voice

Chihiro, Jamsen, Ryoko, Sabrina, Saito, Yoko,

Performers

田中 信雄、ビデオ/音声

キッサー ナボア、ラスティガ アーマン、写真撮影

チュートフ グレブ、音楽

白井 陽子、声

ちひろ、ジャムセン、りょうこ、サブリーナ、齋藤、

ようこ、パフォーマンス

Support

Prince Claus Fund



Elephant Cage, 2005

Okinawa has been invaded many times; its name, language, and history changed. Nowadays, the military presence – as with other islands in Asia – makes the scenario more complicated. It is a land confined by time. It exists in the memory of the children who had to migrate, losing their original names and history, but taking with them their physical characteristics, branded in their eyes, mouths, and skins.

Elephant Cage was recorded in Okinawa, 2004.

この島は何度も侵略され、その名称、言語、歴史を変えている。今日、この島に軍隊が駐留している（アジアの他の島々同様）ことがそれをさらに複雑にしている。この島は時間のうちに閉じこめられている。それは移住を強いられ、本来の名前や歴史を失いながらも、なお眼、口、皮膚といった身体的な特徴を強く示す子孫たちの記憶のうちに存在している。2004年に沖縄で記録された。

Collaboration

Enrique Bernacchini, Sound

Nobuo Tanaka, Production in Japan

パーナチーニ エンリック、サウンド

田中 信雄、制作（日本）

Support

Prince Claus Fund

Tina Gonsalves

ゴンザルヴェス ティナ



Endure, 2005

Endure shows the artist running on a treadmill at a very fast pace until she becomes caught in an extreme, and increasingly desperate, state of exhaustion. The camera captures her sense of anguish and fatigue; the footage keeps rolling until she cannot bear to run any more, and is left completely and utterly shattered.

Endure, 2005

ティナ・ゴンザルヴェスは、トレッドミルを走る自身の姿を撮影する。大変早いペースでもうどうにもならないくたくたの限界まで走り切る。カメラは彼女の苦悶と疲労の表情を捉える。映像は彼女がもう走れなくなり完全に打ちのめされるまで続く。

Somewhere in Between, Version 2, 2005

This video explores shifts of reality. Using the real world as the point of departure, *Somewhere In Between* shows visions of horizons taken around the world at twilight. Mixing misty lakes in Scotland with the polluted waters of Mumbai, tropical waters of the Caribbean with the muddy waters of Northern Australia, these visions are broken down and whittled away, reconfigured to make another reality. They are manipulated so that their details become indistinct, leaving them barely discernible as seascapes. These revisions reflect our tenuous hold on memory – the impact our emotional state can have upon the past and present.

Waiting - Version 2, 2005

このビデオは実体とされるもののうつろいを探求する。現実の世界から出発する「Somewhere in Between」は、世界各地の水平線のたそがれの姿を扱う。スコットランドのもやのかかった湖にポンペイの汚れた水を、またカリブ海の熱帯の水に北オーストラリアの泥んこ水を重ね合わせる。そのうえでこれらの映像は崩れ変形されて別の現実を形づくる。操作された映像は不分明になり、辛うじて海景と認識出来るほどのものになる。こうして生れた映像は、私たちの感性が現在と過去について持つ影響力、すなわち記憶に刻まれていくものの希薄さを映し出している。

Collaboration

Takeko Akamatsu, Andrea Young, Sound
赤松 武子、ヤン アンドレア、サウンド

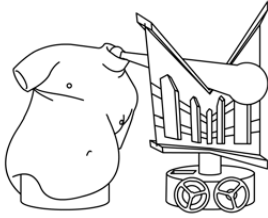
Waiting explores the relationship between presence and absence, expectation and reality. Can we resolve the image of where we are going with the actual? Do we invest the real with our own hopes and fears? Can the real recover?

「Waiting」は、存在と不在、期待と現実とのあいだに在る関係を探索する。私たちは現実と繋がっているイメージを分離できるだろうか。私たちは現実私たちに希望や恐れを帯びさせたりするだろうか。現実を取戻せるだろうか。

Collaboration

Takeko Akamatsu, Andrea Young, Sound
赤松 武子、ヤン アンドレア、サウンド

Dane Watkins
ワトキンス デーン



Mobile Phone Stories, 2005

Love is met head on in a complex tangle of emotions.

The episodes were published daily to subscribers' mobile phones.

The work was produced in Flash Lite, offering a level of interactivity not possible on Western phones.

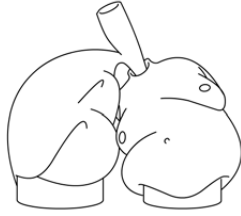
愛は感情の複雑なもつれの中で真正面からぶつかる。

エピソードは毎日制作され、加入者の携帯電話に送られる。作品はフラッシュで造られ西欧の電話には不可能なレベルのインタラクティビティを提供する。



The Hippo's Skull, 2005

An absolutely free animated MMS Multimedia Message Service image for your mobile phone. Simply click though the skulls to receive an animation, tailored to your specific personality traits.



The Hero's Journey, 2005

携帯電話のための無料動画 MMS。ただ頭蓋骨をクリックするだけで、それぞれの個性にぴったりの動画を受信出来る。

The Hero's Journey is a series of 15 animations, each illustrating a different step in *The Hero's Journey*, as codified by Joseph Campbell. *Star Wars* is probably the most famous film to use Campbell's narrative arc, with Luke Skywalker as the hero who saves the universe. My hero is slightly more podgy than Luke, a little less mobile, and unable to save himself - let alone the universe.

To me *The Hero's Journey* represents a shift in American ideology: moving from the American Dream - a belief that through hard work the individual can realise wealth - to the American Lottery - where an individual can be plucked from obscurity to be given wealth and riches.

勇者の旅

「勇者の旅」は 15 編のアニメーションのシリーズから成っており、その各々がジョセフ・キャンベルがまとめた勇者の旅の各段階を描いている。「スター・ウォーズ」は宇宙を救うヒーローとしてのルーク・スカイウォーカーを主人公とするが、それはジョセフ・キャンベルの纏んだ物語をもとにしたおそらくもっとも有名な映画である。私のヒーローはルークより少しずんぐりしていて少し動きに欠け、自分自身は救えないが宇宙は救える存在である。私にとってこの作品は、アメリカのイデオロギーの変化、すなわち辛い仕事をやり遂げて富を積むという信念 - アメリカン・ドリームから、あいまいなものから金と富をせしめるというアメリカン・ロタリー (アメリカの賭け) への変化と映るのである。

Support

Masayo Kajimura, Translation

梶村 昌世、翻訳

Shiho Fukuhara

福原 志保



The Source, 2006

This work draws attention to bottled water products sold widely in Japan, which employ an untouched natural image to suggest the purity of such merchandise. Aiming to reexamine water as a metaphor for communication, I studied the means of advertising in the bottled water market. Taking the scientific image of water in consumerist society as a theme, I collected water labeled with unscientific claims from all over Japan, and presented it in an installation and workshop. Additionally, in reference to the water issues between the Coca-Cola Company and farmers in India, I did a performance extracting water from Coca-Cola.

日本で数多く販売されているボトルドウォーター商品が、手つかずの自然のイメージを使い商品の純度を示唆し、また科学的に証明できない水の効能を提案していることに注目。水をコミュニケーションにおけるメタファーとして再考察することを目的に、ボトルドウォーター市場の宣伝方法を調査した。水の消費社会における科学のイメージをテーマに日本各地から非科学的な効能を持つ水を集め、インスタレーションとワークショップとして発表。また、インドにおけるコカ・コーラ社と農民の水問題に対し、コカ・コーラから水を抽出するパフォーマンスをおこなった。

Collaboration

Georg Tremmel

トレメル ゲオルク

Sašo Sedlaček

セードラチェック サショ



Space Junk Spotting, 2006

During the more than fifty years that have passed since the conquest of space began, we have succeeded in filling orbits around the earth with surplus satellites, rocket waste, and other debris. We can view this space junk as archeology in the making, or perhaps as a garbage dump in a class of its own.

This phase of *Space Junk Spotting* holds as its themes the extent of pollution in the usable orbits around the Earth, the ownership of threatening waste, and, consequently, the responsibility for it.



Beggar 2.0, 2006

宇宙のゴミ観察

宇宙の征服が始まって 50 年以上経つあいだに、私たちは地球を周回する軌道に余分な衛星、ゴミになったロケットなど、もろもろの塵あくたを充填させることに成功した。このスペースジャンクは、進行しつつある考古学、あるいはむしろそれよりも素晴らしいゴミ捨て場と呼ぶのが適切かと思える。この「宇宙のゴミ観察」の一局面は、地球を周回する軌道上の汚染の程度、おそるべきゴミの所有者、さらにはそれに対する責任などをテーマとして扱っている。

Support

Yu Fukui, Yosuke Hayashi, Programming

福井 悠、林 洋介、プログラミング

Beggar 2.0 is a robot made from old electronics and computer spare parts. The original version was tested in Slovenian shopping malls where it is forbidden to beg, but no such rule exists for robots. The experiment proved that the richer part of society shows more sympathy towards marginalised groups if they communicate from a safe distance, and via technological interface.

The upgraded version was made at IAMAS and tested on Japanese streets – where begging isn't really a common phenomena and interface communication is ubiquitous.

物乞いロボット 2 号

「物乞いロボット 2号」は中古の電子機器やコンピュータの部品で造られている。第 1号はスロベニアの商店街でテストした。そこでは物乞いは禁止だが、ロボットには適用されないという訳だ。この実験で分ったことは、富裕層は、相手と安全な距離をとることが出来、また直接でなく機械のようなものがあいだに入ると、底辺のひとたちにずっと同情をかけやすくなるということであった。IAMASで造ったグレードアップしたヴァージョンは日本の街頭でテストしたが、日本では物乞い自体をほとんど見かけないことであるし、それに機械とのやりとりが日常茶飯事なのである。

Support

Takanori Endo, Miki Fukuda, Yu Fukui,

Hiroimi Imamura, Hiromitsu Murakami

遠藤 孝則、福田 幹、福井 悠、今村 公美、

村上 寛光

Jasper van den Brink

ヴァン・デン・ブリंक ヤスパー



Tautology, 2007

For this video installation a projector echoes the camera's original movements during recording. The camera becomes a scanner, and the projector a printer, both traveling along time code. *Tautology* not only extends the viewer's experience beyond the video frame, but also their ways of seeing.

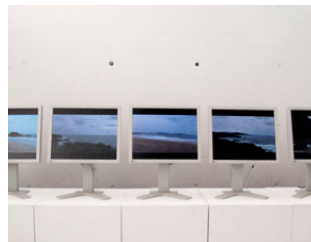
Recordings made at various locations, including the Tsukiji Fish Market, Shibuya Crossing – one of Tokyo's busiest intersections – and a dark forest, are all captivating places to be viewed from the inside. Together these individual scenes form a road movie.

このビデオ・インスタレーションでは、プロジェクターはカメラの動きを追う。カメラはスキャナーになり、プロジェクターは観客に2つの層にわたる旅をさせるプリンターとなる。カメラの動きを繰り返すことで、このインスタレーションはビデオのフレームを拡げ、同時に私たちを新しいものの見かたに導く。収録は築地魚市場、東京でもっとも混雑する交差点のひとつである渋谷駅前の横断歩道、内側から眺めなくては面白さの分からない暗い森といったところで行われた。それはある意味でロードムービーともなりうるものである。

Collaboration

Jean-Marc Pelletier, Programming

ヘルティエジャン＝マルク、プログラミング



Horizon Dance, 2007

Five monitors show scenery recorded at different locations along the Japanese coastline. For each, the camera starts with the horizon at the center of the frame, and then follows exactly the same set of movements, making *Horizon Dance* an orchestrated, panoramic, landscape collage. Viewers' eyes become periscopes, monitoring the six separate locations simultaneously.

5台のモニターが日本の海岸線沿いの異なる場所で収録された景色を映し出す。どのビデオも画面の中央の水平線から始まり、どれもまったく同じカメラの動きに従い、全体として広々とした風景のコラージュのインスタレーションをかたちづくる。観客の眼は6つの異なる場所を同時に眺める展望鏡のごときものとなる。

Collaboration

Jean-Marc Pelletier, Programming
ベルティエ ジャン＝マルク、プログラミング

Support

Masayuki Akamatsu, Nov Amenomori,
Yosuke Kawamura, James Lazo,
Akitsugu Maebayashi, Erin Plant,
Kees Reedijk, Julien Rikkoert,
Shunsuke Takawo
赤松正行、雨森信、河村陽介、ラゾジェームス、
前林明次、プラント エリン、レーダック ケース、
リコート ジュリアン、高尾 俊介

18, 116, 122 left	Nobuya Suzuki
28, 102 left	ICC
29, 103	Toshio Iwai
34, 35, 104	Christa Sommerer
41, 72, 118	Kenich Hagihara
50	Masayuki Akamatsu
53	Marie Sester
56-57, 111, 114 left	Tsuyoshi Fuyama
58, 114 right	Dmitry Gelfand
62, 115	Wolfgang Muench
65	Chanda Mwenya
68, 69, 116, 117	Marcia Vaitsman
107	Tamiko Thiel
108 right, 109	Usman Haque
112 right	Michael Naimark
122 right	Sašo Sedlaček
123	Hiroimitsu Murakami
124	Jasper Van Den Brink

メディア文化センター（CMC）は、IAMASの附属研究機関として学校のさまざまな活動を学外へとつなぐインターフェイスの役割を担い、アーティスト・イン・レジデンス（AIR）や海外教育機関との交換留学のサポート、展示会の開催、印刷物の発行などを積極的に行っています。

本書が完成するにあたっては何よりもAIRの方々からの情報提供が必要でした。こちらからのさまざまな要求にもかかわらず、快く原稿や作品写真などの情報を提供していただき、深く感謝します。

また、各AIRとの濃密な交流のありさまを書いてくださった方々にお礼を申し上げます。

さらにIAMASについて、またAIRについて、それぞれの立場から寄稿いただいた方にもお礼を申し上げます。

そして、研究のためにたまたまIAMASに滞在していらしゃったにもかかわらず、本書の制作に献身的に協力していただいたロビー・ティンギーさんにもありがとうございます。

メディア文化センター長 小林 昌廣

The Center for Media Culture – CMC – operates the Artist in Residence Program, supports student exchange with institutions abroad, organizes exhibitions, and produces publications on IAMAS' activities.

The production of this publication was only possible with great support from all the former resident artists who provided us with writings, photographs and other information necessary to compile this record of past and current work. We also would like to extend our thanks to the writers who took their time to contribute their valuable thoughts and experiences. The extensive editorial process required support not only from the relentless staff of CMC, but also friends and visitors –

Thank you very much!

編集

福森 みか、廣田 ふみ、河村 陽介、
小林 昌廣、シュナイダー アンドレアス、
横山正

翻訳

小林 昌廣、ラソジェームス、
ペルティエ ジャン=マルク、プラント エリン、横山正

英文校正

シュトゥールマン アンドレアス、ティンギー ロビー

デザイン

福森 みか、シュナイダー アンドレアス

コンテンツ・マネージメント・システム**テクニカルサポート**

河村 陽介、シュナイダー アンドレアス

発行

情報科学芸術大学院大学メディア文化センター

印刷

サンメッセ株式会社

Editors

Mika Fukumori, Fumi Hirota, Yosuke Kawamura,
Masahiro Kobayashi, Andreas Schneider,
Tadashi Yokoyama

Translation

Masahiro Kobayashi, James Lazo,
Jean-Marc Pelletier, Erin Plant, Tadashi Yokoyama

English Proofreading

Andreas Stuhlmann, Robbie Tingey

Design, Layout

Mika Fukumori, Andreas Schneider

Content Management System**Technical Support**

Yosuke Kawamura, Andreas Schneider

Publisher

Institute of Advanced Media Arts and Sciences
Center for Media Culture

Printing

Sun Messe, Ogaki

Published March, 2008

2008年3月発行

IAMAS

3-95 Ryoke-cho, Ogaki

Gifu 503-0014, Japan

503-0014 岐阜県大垣市領家町 3-95

www.iamas.ac.jp

©IAMAS, 2008

Data

データブック

岩井 俊雄

山元 史朗

ソムラー クリスタ、 ミニョノー ロラン

ヴァリツキー タマシュ

布山 タルト

ティール タミコ

ハック ウスマン

ジョイス フランクリン

クールシェヌ リュック

明貫 紘子

ストーン カール

セステール マリー

ネイマーク マイケル

前林 明次

ゲルファンド ドミトリー

横山 正

ミュンヒ ウォルフガング

メンヤ チャンダ

白前 晋

ヴァイツマン マルシア

田中 信雄

ゴンザルヴェス ティナ

ワトキンス デーン

かくだ なおみ

福原 志保

セードラチェック サショ

福田 幹

ヴァン・デン・プリンク ヤスパー

坂根 巖夫

四方 幸子

菅野 幸子

三輪 眞弘

小林 昌廣

- 5 Toshio Iwai
17 *Shiro Yamamoto*
19 Christa Sommerer, Laurent Mignonneau
29 Tamás Waliczky
35 *Taruto Fuyama*
37 Tamiko Thiel
41 Usman Haque
47 Franklin Joyce
49 Luc Courchesne
59 *Hiroko Myokam*
61 Carl Stone
65 Marie Sester
71 Michael Naimark
79 Akitsugu Maebayashi
83 Dmitry Gelfand
87 *Tadashi Yokoyama*
89 Wolfgang Muench
95 Chanda Mwenya
99 *Susumu Hakumae*
101 Marcia Vaitsman
107 *Nobuo Tanaka*
109 Tina Gonsalves
115 Dane Watkins
119 *Naomi Kakuda*
121 Shiho Fukuhara
125 Sašo Sedla ek
129 *Miki Fukuda*
131 Jasper van den Brink
- 135 *Itsuo Sakane*
137 *Yukiko Shikata*
139 *Sachiko Kanno*
141 *Masahiro Miwa*
143 *Masahiro Kobayashi*

Toshio Iwai

岩井 俊雄

1996.4 - 1997.3, 1997.10 - 1998.3

☰ 29

□ 102

tenorion.exblog.jp

iwaisanchi.exblog.jp



Born 1962 in Aichi Prefecture, Toshio Iwai completed Plastic Art and Mixed Media in the Art and Design Masters Program at the University of Tsukuba. He began experimental animation as a university student and in 1985 was the youngest to be awarded the Grand Prize at the 17th Contemporary Japanese Art Exhibition for *Time Stratum II*. Later, he moved toward computer based works presenting not only interactive works at art exhibitions in Japan and abroad, but also becoming active in a gamut of fields outside of art; he produced video games, CG designs for television shows such as *Ugo Ugo Lhuga*, the setup for the Ghibli Museum in Mitaka, and more.

In 1997, Iwai received the Ars Electronica Golden Nica in the Interactive Arts category for his performance with Ryuichi Sakamoto.

Recently, he has been pursuing the *conflation of music, light and body* through cutting-edge technology concept in developments such as *Electroplankton* for Nintendo DS and his 21st century music interface *TENORI-ON*, created in collaboration with Yamaha Corporation.

Iwai is also actively promoting creative interactions between children and parents through books and blogs such as *Welcome to Iwai-sanchi, Which Is It? Picture Book*, and *Mr. Rivet*.

1962年愛知県生まれ。筑波大学院修士課程芸術研究科デザイン専攻総合造形コース修了。大学在学中から実験アニメーション制作を始め、1985年に「時間層 II」で第17回現代日本美術展の大賞を最年少で受賞。

その後、コンピュータを使った作品へと移行し、国内外の美術展でインタラクティブな作品を発表するのみならず、ゲームソフトのプロデュースや、「ウゴウゴルーガ」などテレビ番組でのCGデザイン、三鷹の森ジブリ美術館の映像展示を手がけるなど、アートを越えた幅広い分野で活動。

1997年には、坂本龍一とのパフォーマンスでアルス・エレクトロニカのインタラクティブ・アート部門でゴールデン・ニカ賞を受賞。最近では、ニンテンドーDS上で体験できるメディアアート作品として「エレクトロプランクトン」、ヤマハとのコラボレーションによって制作された21世紀の音楽インターフェイス「TENORI-ON」など、「音と光と身体の融合」を最新技術によって追求している。その一方で、愛娘との手作りおもちゃをきっかけに、「いわいさんちへようこそ!」や「いわいさんちのどっちが? 絵本」「いわいさんちのリベットくん」などの書籍やブログを通して、親子の創造的な関係を積極的に提案している。

Selected Solo Exhibitions

主な個展

2006 **TOSHIO IWAI & ROKA EXHIBITION**

LAPNET SHIP, Tokyo

岩井俊雄 & ロカちゃん展 いわいさんちへようこそ!

2005 **TOSHIO IWAI x NINTENDO DS ELECTROPLANKTON**

Laforet Museum Harajuku, Tokyo

エレクトロプランクトン展

ラフォーレミュージアム原宿

2002 **Another Time, Another Space in Marunouchi**

Marunouchi Building, Tokyo

丸の内ビルディングおよび丸の内エリア一帯

Toshio Iwai

岩井 俊雄

- 2001 *PHOTON*
P.S.1 Contemporary Art Center, New York, USA
- 2001 *Toshio Iwai Technology Playground – PHOTON*
Art Gallery ARTIUM, Fukuoka
Laforet Museum Harajuku, Tokyo
岩井俊雄 テクノロジープレイグラウンド
PHOTON 光の音楽
三菱地所アルティアム
ラフォーレ・ミュージアム原宿
- 2000 *Happy Technology Lab*
LAPNET SHIP, Tokyo
ハッピーテクノロジーラボ
- 2000 *Piano – as image media / Composition on the Table*
Millennium Dome, London, United Kingdom
- 1998 *The 7th International Animation Festival Hiroshima*
ASTER PLAZA, Hiroshima, Japan
第7回広島国際アニメーションフェスティバル
アステールプラザ
- 1998 *Piano – as image media*
galerie deux, Tokyo
ギャルリー・ドゥ
- 1997 *OPEN STUDIO The Trace of Toshio Iwai's Media Art*
NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo
OPEN STUDIO 岩井俊雄展
そのメディア・アートの軌跡
NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]
- 1994 *TOSHIO IWAI EXHIBITION*
ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany
Gallery OTSO, Espoo, Finland
Netherlands Design Institute, Amsterdam
- 1993 *Media Epoch Exhibition / MUSEUM ON THE AIR*
Itabashi Art Museum, Tokyo
Fuji Television, Tokyo
メディア・エポック展 ミュージアム・オンエア
板橋区立美術館、フジテレビ

1993 *Another Time, Another Space*

Antwerpen'93 EC Japan Fest

Antwerpen Central Station, Belgium

1991 *Light Specimen Case*

UCHIDA inner gallery, Tokyo

光の標本箱

1990 *TOSHIO IWAI EXHIBITION – Machine for Trinity*

- 1991 LaForet Museum ESPACE, Tokyo

Art Gallery ARTIUM, Fukuoka, Japan

LOFT Forum, Osaka, Japan

岩井俊雄インスタレーション展

《マシン・フォー・トリニティ》

ラフォーレミュージアム・エスパス、アルティウム、

梅田ロフト・フォーラム

1986 *Electro-Visual Evolution*

INAX Galley, Tokyo

映像進化論

INAX ギャラリー

Selected Group Exhibitions

主なグループ展

2007 *Trees and Digital – Digital public art exhibition
that ties nature and person*

Spiral Garden, Tokyo

デジタルパブリックアート展～木とデジタル

スパイラルガーデン

2007 *TOKYO FIBER '07 SENSEWARE*

Spiral Garden, Tokyo

スパイラルガーデン

2007 *Chocolate*

21_21 DESIGN SIGHT, Tokyo

21_21 デザインサイト

Toshio Iwai

岩井 俊雄

- 2007 *The Power of Expression, JAPAN*
The National Art Center, Tokyo
日本の表現力
国立新美術館
- 2006 *Ars Electronica 2006*
Ars Electronica Center, Linz, Austria
- 2006 *SIGGRAPH 2006 Emerging Technologies*
Boston, USA
- 2006 *Futuresonic2006*
Manchester, United Kingdom
- 2006 *Sonar 2006*
Barcelona, Spain
- 2005 *Ars Electronica 2005*
Ars Electronica Center, Linz, Austria
- 2005 *SIGGRAPH 2005 Emerging Technologies*
Convention Center, Los Angeles, USA
- 2004 *Cinema du Futur*
Lille2004, Lille, France
- 2003 *Digital Art Festival Tokyo 2003*
Panasonic Center, Tokyo
デジタルアートフェスティバル東京 2003
パナソニックセンター
- 2001 *MiRai- 01*
PACIFICO YOKOHAMA, Kanagawa, Japan
パシフィコ横浜
- 1999 *SIGGRAPH '99*
Convention Center, Los Angeles, USA
- 1997 *MPIXIPM*
Yebisu Garden Hall, Tokyo
恵比寿ガーデンホール
- 1997 *Prix Ars Electronica '97*
Linz, Austria
- 1996 *Music plays Images x Images play Music*
ACM Theater, Art Tower Mito, Ibaragi, Japan
現代音楽を楽しもうXII
Music plays Images x Images play Music
水戸芸術館

- 1996 *Sculpture Garden at G7 summit*
Musée d'art Contemporain, Lyon, France
- 1996 *Mediascape*
Guggenheim Museum, New York, USA
- 1995 *MULTIMEDIA GRAND PRIX '95*
Japan
マルチメディアグランプリ '95
シアター・展示部門最優秀賞受賞
- 1995 *Biennale d'art contemporain de Lyon 95*
Musée d'art Contemporain, Lyon, France
- 1995 *Moving Image – The 100th Anniversary of Cinema*
Tokyo Metropolitan Museum of Photography
ムーヴィング・イメージ映画発明 100 周年
東京都写真美術館
- 1995 *Multimediale4*
ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany
- 1992 *Science Art Exhibition*
Japan Pavilion in Sevilla EXPO, Sevilla, Spain
- 1989 *ImageForum Festival 1989*
Seed Hall, Tokyo; Kirin Plaza, Osaka, Japan
イメージフォーラム・フェスティバル 1989
渋谷シードホール、キリンプラザ大阪
- 1985 *17th Contemporary Japanese Art Exhibition*
Tokyo Metropolitan Art Museum
Kyoto Municipal Museum of Art
第 17 回現代日本美術展
東京都美術館、京都市美術館
- 1985 *High Technology Art Exhibition '85*
Shibuya Seibu, Tokyo
ハイテクノロジーアート公募展 '85
渋谷西武百貨店他

Toshio Iwai

岩井 俊雄

Selected Collections

主な収蔵作品

Marshmallow Scope

Tokyo Metropolitan Museum of Photography

マシュマロスコープ

東京都写真美術館

A House of M.C. Escher

Wonder Museum, Okinawa, Japan

エッシャーの家

ワンダーミュージアム

Marshmallow Monitor

Wonder Museum, Okinawa, Japan

マシュマロモニター

ワンダーミュージアム

Marshmallow Scope

Wonder Museum, Okinawa, Japan

マシュマロスコープ

ワンダーミュージアム

Jumping grand prix!

Misawa Aviation & Science Museum, Aomori,

Japan

ジャンピング・グランプリ!

青森県立三沢航空科学館

Listening to the Sound of Light

Hiroshima City Museum of Contemporary Art,

Hiroshima, Japan

光の音を聴く

広島市現代美術館

Bloomberg ICE

Marunouchi Building, Tokyo

丸の内ビルディング

Bouncing Totoro

Ghibli Museum, Mitaka, Tokyo

トトロぴょんぴょん

三鷹の森ジブリ美術館

Rising Sea Stream

Ghibli Museum, Mitaka, Tokyo

上昇海流

三鷹の森ジブリ美術館

Waterfalls of Light and Music

arkas sasebo, Nagasaki, Japan

光と音楽の滝

アルカス SASEBO

PHOTON

Music Box, Sony Center, Berlin, Germany

Another Time, Another Space

National Museum of Photography, Film and Television, Bradford, United Kingdom

Seven Memories of Media Technology

NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo

メディア・テクノロジー～7つの記憶

NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]

Piano - as image media

NADYA PARK, Aichi, Japan

映像装置としてのピアノ

ナディアパーク内青少年文化センター

STOP MOTION PERFORMER

Science Museum, Tokyo

科学技術館

Jumping grand prix!

Science Museum, Tokyo

ジャンピング・グランプリ!

科学技術館

Music Insects

Exploratorium, San Francisco, USA

Well of Lights

Exploratorium, San Francisco, USA

Time Stratum II

The Mainichi Newspapers Company, Tokyo

時間層 II

毎日新聞社所蔵 / 東京都写真美術館寄託

Toshio Iwai

岩井俊雄

Publications

出版

2008 *100kai-date no ie*

You Akishige (ed), KaiseiSha, Tokyo

100 かいだてのいえ

秋重羊編、偕成社

2007 *IWAI-sanchi no rivet-kun*

Hiroyuki Fujisaki (ed), Kinokuniya Shoten, Tokyo

いわいさんちのリベットくん

藤崎寛之編、紀伊國屋書店

2006 *IWAI-sanchi e youkoso!*

Hiroyuki Fujisaki (ed), Kinokuniya Shoten, Tokyo

いわいさんちへようこそ!

藤崎寛之編、紀伊國屋書店

2006 *IWAI-sanchi no docchi ga?*

Hiroyuki Fujisaki (ed), Kinokuniya Shoten, Tokyo

いわいさんちのどっちが? 絵本

藤崎寛之編、紀伊國屋書店

2000 *A&D SCAN #7: IWAI TOSHIO*

Kimiyo Nakahara (ed), RikuyouSha, Tokyo

岩井俊雄の仕事と周辺

中原君代編、六耀社

1997 *OPEN STUDIO – The Trace of Toshio Iwai's Media Art*

NTT InterCommunication Center [ICC], Tomoe

Moriyama (eds), NTT Publishing, Tokyo

OPEN STUDIO 岩井俊雄

—そのメディア・アートの軌跡

NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]、

森山朋絵編、NTT 出版

Awards

受賞歴

- 2007 *The 25 Most Innovative Products of the Year*
Award, PC World, USA
- 2007 *The 6th ORIBE Award*
ORIBE Award, Gifu prefecture, Gifu, Japan
- 織部賞**
織部賞, 岐阜県
- 2006 *British Academy Video Games Awards*
Audio category Award, United Kingdom
- 2000 *Interactive Media Design Review*
Gold Medal, New York, USA
- 1997 *MULTIMEDIA GRAND PRIX '97*
MMCA Chairman's Award, Tokyo
- マルチメディアグランプリ 97**
会長賞
財団法人マルチメディアコンテンツ振興協会
- 1997 *DESIGN AWARD*
Design Award, JAPAN INTER-DESIGN FORUM
- 日本文化デザイン賞**
受賞, 日本文化デザインフォーラム
- 1997 *Prix Ars Electronica '97*
Interactive Arts Golden Nica, Linz, Austria
- 1995 *MULTIMEDIA GRAND PRIX '95*
Theater and Exhibition Section First Prize, Tokyo
- マルチメディアグランプリ '95**
シアター展示部門最優秀賞
財団法人マルチメディアコンテンツ振興協会
- 1985 *Atelier Nouveau Competition*
Finalist, Tokyo
- アトリエヌーボーコンペ**
入選
- 1985 *17th Contemporary Japanese Art Exhibition*
Grand Prize, Tokyo
- 第 17 回現代日本美術展**
大賞

Toshio Iwai

岩井 俊雄

1985 *High Technology Art Exhibition'85*

Gold Prize, Japan

ハイテクノロジーアート公募展 '85

金賞

1982 *First OMNI Art Contest*

Design & Art Category Honorable Mention, Japan

第1回 OMNI アートコンテスト

デザイン & アート部門 佳作

Shiro Yamamoto

山元 史朗

目 31

Shiro Yamamoto worked as Assistant Professor at IAMAS from 1996 - 2001, before joining the Yamaguchi Center for Arts and Media - YCAM.

He is currently working in the Exhibition Engineering Management Division at the National Museum of Emerging Science and Innovation - Miraikan.

1996年から2001年までIAMAS助手。山口情報芸術センター（YCAM）を経て、現在日本科学未来館にて展示技術管理を行っている。

Christa Sommerer, Laurent Mignonneau

ソムラー クリスタ、 ミニョノー ロラン

1997.4 - 1997.9, 1998.7 - 1999.3

≡ 35

□ 104

www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent



Christa Sommerer was born 1964 in Austria. After studying Biology and Botany at the University of Vienna, she graduated with a MA from the Academy of Fine Arts Vienna in 1990.

Born 1967 in France Laurent Mignonneau was awarded an MA from the Fine Arts Academy Angoulême.

In 1992, both undertook post-graduate study at Stedelschule Institut for New Media, Germany, where they started collaboration to develop interactive computer-based installations.

Their works are characterized by the innovative use of natural and intuitive interfaces, built upon an underlying complexity of scientific principles. Presented at more than 150 exhibitions worldwide, these installations have received numerous awards in the domains of Interactive Art, Multimedia, and Technology. Christa and Laurent held posts as Artists in Residency at the National Center for Supercomputing Application in 1993, USA, before relocating to the NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo. Later they worked as Researchers and Artistic Directors at the ATR Media Integration and Communications Research Lab, Kyoto.

In 2001 they joined IAMAS as Associate Professors. Since 2005, they have been heading the new Department for Interface Culture at the Institute for Media within the University of Art and Design in Linz, Austria.

クリスタ・ソムラーは1964年オーストリア生まれ。ウィーン大学で生物学と植物学を専攻した後、1990年にウィーン芸術アカデミーを修了。

ロラン・ミニョノーは1967年フランス生まれ、アングレーム美術アカデミーを修了。1992年、二人はドイツのシュテーデルシュレー・ニューメディア研究所に所属し、コンピュータによるインタラクティブ・インスタレーションの共同制作を開始する。彼らの作品は、科学原理のもつ根本的な複雑性を用いながら、自然で直感的なインターフェイスを革新的に利用することを特徴としている。これまで世界中150ヶ所以上の展覧会で作品を発表し、インタラクティブ・アート、マルチメディア、および技術的な分野で多数の賞を受ける。二人は、1993年、イリノイ大学・超大型計算応用国立センター（NCSA）で、翌年にはNTTインターコミュニケーション・センター[ICC]にてアーティスト・イン・レジデンスとなる。その後、ATRメディア情報科学研究所において研究員兼アートディレクターを勤め、2001年よりIAMASの助教授として在職。2005年以降、二人はリンツ美術工芸大学大学院インターフェイス・カルチャー学科教授として学科を率いている。

Selected Exhibitions

主な展覧会

2007 *Silent Dialogue*

NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo

サイレント・ダイアログ:

見えないコミュニケーション

NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]

2007 *@rt Outsiders Festival*

Maison de la Photographie, Paris, France

2007 *Virtual Unreality*

Exploratorium, San Francisco, USA

2007 *beap07*

John Curtin Gallery, Curtin University of Technology, Australia

Christa Sommerer, Laurent Mignonneau

ソムラークリスタ、ミニョノーロラン

2007 *Just Use It!*

Nordjyllands Kunstmuseum, Aalborg, Denmark

2007 *Feedback*

LABoral Centro de Arte y Creacion Industrial, Gijon, Spain

2007 *Tierschau*

Wallraf-Richartz-Museum & Fondation Corboud, Cologne, Germany

2007 *Genesis – Life at the End of the Information Age*

Centraal Museum Utrecht, Utrecht, Netherlands

2007 *Speculative Data and the Creative Imaginary: shared visions between art and technology*

National Academy of Sciences, Washington DC, USA

2006 *Gen(h)ome Project*

Schindler House, MAK Center, Los Angeles, USA

2006 *Night Garden*

Mediamatic, Amsterdam, Netherland

2006 *Zerstörte Welten*

Aarhus Center for Contemporary Art, Denmark

2006 *Emocao Art.ficial 3.0*

Itau Cultural Center, São Paulo, Brasil

2006 *Open Space*

NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo

オープン・スペース

NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]

2006 *bytes & bodies*

Donumenta, Regensburg, Germany

2006 *zerstörte welten*

Kunstraum Dornbirn, Dornbirn, Austria

2006 *Digital Transit*

MediaLabMadrid, Madrid, Spain

2006 *All Digital*

MOCA Museum of Contemporary Art Cleveland, USA

2005 *Fierce Friends: Artists & Animals in the Industrial Age*

Van Gogh Museum, Amsterdam, Netherlands

- 2005 ***Touch Me***
Victoria and Albert Museum, London,
United Kingdom
- 2005 ***science +fiction***
National Museum of Emerging Science and Innovation – Miraikan, Tokyo
サイエンス+フィクション
日本科学未来館
- 2005 ***Art Cologne***
DAM Digital Art Museum from Berlin, Cologne,
Germany
- 2005 ***Five95***
Beall Center for Art and Technology, Irvine, USA
- 2005 ***Bioarte***
Galeria Antonio Prates, Lissabon, Portugal
- 2005 ***ElectroScape***
Shanghai Zendai Museum of Modern Art, China
- 2005 ***STUK Festival***
Leuven, Belgium
- 2005 ***Science + Fiction***
Studium Generale, Eindhoven, Netherlands
- 2004 ***DEAF04***
Rotterdam, Netherlands
- 2004 ***Digital Avant-Garde***
Lentos Museum, Linz, Austria
- 2004 ***Science + Fiction***
Deutsches Museum, Munich, Germany
- 2004 ***Navigator***
National Taiwan Museum of Fine Arts, Taipei
- 2004 ***Science + Fiction***
Nobel Museum, Stockholm, Sweden
- 2004 ***Digital Avant-Garde – celebrating 25 years of
Ars Electronica***
Eyebeam, New York, USA
- 2004 ***THE KARAKUSA, ORIGIN OF VITAL BEAUTY***
House of Shiseido, Tokyo
美の生命と唐草
ハウスオブシセイドウ
- 2004 ***European Media Art Festival***
Osnabrück, Germany

Christa Sommerer, Laurent Mignonneau

ソムラー クリスタ、ミニョノー ロラン

- 2004 **eVolution**
ArtInteractive Gallery, Massachusetts, USA
- 2004 **Natur ganz Kunst**
Museum fuer Kunst und Gewerbe, Hamburg,
Germany
- 2004 **Science + Fiction**
Hygiene Museum Dresdan, Dresden, Germany
- 2003 **Ars Electronica 2003**
Linz, Austria
- 2003 **Science + Fiction**
ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany
- 2003 **Science + Fiction**
Forschungszentrum CESAR, Bonn, Germany
- 2003 **RESPOND**
Sedgwick Museum, Cambridge University, Cam-
bridge, United Kingdom
- 2002 **Science + Fiction**
Sprengel Museum Hannover, Hannover, Germany
- 2002 **@rt Outsiders Festival**
Maison de la Photographie, Paris, France
- 2002 **II Bienal Internacional de Arte de Buenos Aires**
Museo Nacional de Bellas Artes, Buenos Aires,
Argentina
- 2002 **Cibervision 02**
Museo Conde Dugue, Madrid, Spain
- 2002 **Laval Virtual 2002**
Théâtre de Hercé – Salle Polyvalente, Laval,
France
- 2002 **Situated Realities**
Maryland Institute of the Arts, Baltimore, USA
- 2002 Centre des Arts d' Enghien-les-Bains, Paris,
France
- 2001 **Viper Festival**
Basel, Switzerland
- 2001 **Microwave Media Art Festival 2001**
Hong Kong City Hall, China
- 2001 **SIGGRAPH 2001**
Los Angeles, USA

- 2001 ***Bits and Pieces***
Joseloff Gallery at Hartford Art School, Hartford,
USA
- 2001 ***Laval Virtual 2001***
Laval, France
- 2000 ***Media City Seoul 2000***
Seoul Metropolitan Museum of Art, Republic of
Korea
- 2000 ***Living and Working in Vienna: 26 Positions of
Contemporary Art***
Kunsthalle Wien, Vienna, Austria
- 2000 ***Shift-Control***
Beall Art Center, Irvine, USA
- 2000 ***Hard/Soft/Wet***
Artspace Sidney, Sidney, Australia
- 2000 ***Alien Art***
Museum of Contemporary Art Kiasma, Helsinki,
Finland
- 2000 ***Time Travel Exhibition***
Akademie der Kuenste, Berlin, Germany
- 2000 The Soros Center of Contemporary Art, Kiev,
Ukraine
- 2000 ***p0es1s***
Stiftung Brueckner-Kuehner, Kassel, Germany
- 2000 ***Time Travel Exhibition***
ZOOM Kindermuseum, Vienna, Austria
- 2000 ***Digital Secrets***
Computing Commons Gallery, Tempe, USA
- 2000 ***If.. Imaginary worlds of Communication***
Museum of Communication, Bern, Switzerland
- 2000 ***IMAGINA 2000***
Innovation Village, Monte Carlo, Monaco
- 1999 ***Zeichenbau – Interactive Art Exhibition***
Kuenstlerhaus Wien, Vienna, Austria
- 1999 ***Ars Electronica '99***
Linz, Austria
- 1999 ***Cibervision'99***
Rey Juan Carlos University of Madrid, Spain
- 1999 ***Ciber@rt***
Valencia, Spain

Christa Sommerer, Laurent Mignonneau

ソムラー クリスタ、ミニョノー ロラン

1999 **Cyber'99**

Centro Cultural Belem, Lisbon, Portugal

1999 **International Media Art Exhibition**

Material/Immaterial, Bolzano, Italy

1999 **the Interaction '99**

Softopia, Gifu, Japan

インターフェイスー対話するメディア・アート展

ソフトピアジャパン

1999 **SIGGRAPH '99**

Los Angeles, USA

1999 **HIKARI - KAGE**

Tokyo Metropolitan Museum of Photography

東京都写真美術館

1998 **Silicon Graphics Incorporation**

Mountain View, USA

1997 **InterAct**

Wilhelm Lehmbruck Museum, Duisburg, Germany

1997 **Arte Virtual**

Museo de Monterrey, Monterrey, Mexico

1997 **the Interaction '97**

Softopia, Gifu, Japan

インタラクシオン '97

拡がりゆくメディア・アートへの招待展

ソフトピアジャパン

1996 **A-Volve**

Kunsthalle Bonn, Bonn, Germany

1996 **Wunschmaschine Welterfindung**

Kunsthalle Wien, Vienna, Austria

1996 **Jenseits von Kunst**

Neue Galerie Graz, Graz, Austria

1996 **SIGGRAPH '96**

New Orleans, USA

1996 **Cyber'96**

Lisbon, Portugal

1995 **Triennale di Milano**

Palazzo dell' Arte, Milano, Italy

1995 **ArsLab - I Sensi del Virtuale**

ExtraMuseum, Torino, Italy

1995 **Art as Signal**

Krannert Art Museum, Urbana, Illinois, USA

- 1995 *Digital Mediations*
Williamson Gallery, Los Angeles, USA
- 1995 *Oltre La Scultura – Biennale de la Piccola Scultura*
Palazzo della Ragione, Padua, Italy
- 1995 *L'art interactif*
Images du Future, Montréal, Canada
- 1995 *Eggs of Mobius*
O Art Museum, Tokyo
メビウスの卵展 1995
O 美術館
- 1995 *the Interaction '95*
Suitopia Center, Gifu, Japan
インタラクシオン '95
インターラクティブ・アートへの招待展
大垣市スイトピアセンター
- 1994 *ISEA 94*
Museum of Modern Art, Helsinki, Finland
- 1994 *A-Volve*
NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo
NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]
- 1994 *IMAGINA 94*
Monte Carlo, Monaco
- 1994 *SIGGRAPH '94*
Orlando, USA
- 1994 *Rendez-Vous d'Imagina*
Carre Seita, Paris, France
- 1993 *Ars Electronica '93*
Linz, Austria
- 1993 *SIGGRAPH '93*
California, USA
- 1993 *Eldorado Media Festival Antwerpen*
Antwerpen, Belgium
- 1993 *Angles of Incidence: Video Reflections of Multi-media Art Works*
The Banff Center, Alberta, Canada
- 1993 *Interactive Garden*
Otso Gallery, Helsinki, Finland
- 1993 *Eigenwelt der Apparatwelt*
Institut fuer Neue Medien, Frankfurt, Germany

Christa Sommerer, Laurent Mignonneau

ソムラー クリスタ、ミニョノー ロラン

- 1993 *museum in progress*
Museum fuer Angewandte Kunst, Vienna, Austria
- 1993 *Binaera: 14 Interactions – Art and Technology*
Kunsthalle Wien, Vienna, Austria
- 1993 *Mediale 93*
Hamburg, Germany
- 1992 *L'épreuve numerique*
Palais de Tokyo, Paris, France
- 1992 *Junge Szene*
Sezession Wien, Vienna, Austria

Selected Collections

主な収蔵作品

- 2001 *The Living Room*
Bo01, Malmoe, Sweden
- 2001 *A-Volve*
Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, France
- 2000 *PICO-SCAN*
Martin Gropius Bau, Berlin, Germany
- 2000 *Industrial Evolution*
Vision Ruhr, Dortmund, Germany
- 2000 *Life Species II*
Ars Electronica Center, Linz, Austria
- 2000 *Phototropy*
Millennium Dome, London, England
- 2000 *Life Species II*
Palacio de las Artes, Valencia, Spain
- 2000 *A-Volve*
Kutxa Museum of Science, San Sebastian, Spain
- 1998 *Phototropy*
Shiroishi Multimedia Art Center, Miyagi, Japan
白石マルチメディアセンター
- 1997 *Interactive Plant Growing*
ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany

Christa Sommerer, Laurent Mignonneau

ソムラー クリスタ、ミニョノー ロラン

1997 *Life Spacies*

NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo

ライフ・スペイシーズ:

コミュニケーションとインタラクションの進化的環境

NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]

1996 *Trans Plant II*

Tokyo Metropolitan Museum of Photography

東京都写真美術館

1996 *Intro Act*

Musée d'art contemporain de Montréal,

Montréal, Canada

1996 *GENMA*

Ars Electronica Center, Linz, Austria

1996 *A-Volve*

NTT Tokai, Nagoya, Japan

NTT 東海

1995 *Trans Plant*

Tokyo Metropolitan Museum of Photography

東京都写真美術館

Publications

出版

2008 *The Art and Science of Interaction and Interface Design*

Springer Berlin, Heidelberg, New York

2008 *Interface Cultures – Artistic Aspects of Interface Design*

transcript, Bielefeld

1998 *Art @ Science*

Springer Vienna, New York

Tamás Waliczky

ヴァリツキー タマシュ

1998.10 - 1999.10

≡ 37

□ 106

www.waliczky.com



Tamas Waliczky was born in Hungary, in 1959. Having worked with computers since 1983, he joined the Center for Art and Media - ZKM, Germany, in 1992. Starting in 1997, he served as a Guest Professor at the School of Fine Arts Saarbrücken, before moving to the University of Applied Sciences Mainz, Germany, in 2003.

His work has received several awards and been exhibited internationally, with shows across in Japan, the USA, and across Europe, including at Ars Electronica in 1989 and 1998, and SIGGRAPH in 1993. In 2005, he accepted his current position of Professor at the School of Fine Arts Saarbrücken.

1959年ハンガリー生まれ。1983年よりコンピュータを用いた制作を始め、1992年にはドイツのアート・アンド・メディア・センター（ZKM）に所属。1997年、ザール造形芸術大学客員教授、2003年にはマインツ総合科学大学教授に就任。さまざまな賞を獲得し、日本、アメリカ、ヨーロッパなど世界中で作品を展示。2005年よりザール造形芸術大学教授。

Selected Exhibitions

主な展覧会

- 2007 ***Kempelen – Media Art and History Exhibition***
Kunsthalle Budapest, Budapest, Hungary / ZKM
Center for Art and Media Karlsruhe, Germany
- 2007 ***Play Innovation***
Kitakyushu Innovation Gallery & Studio, Fukuoka,
Japan
遊びイノベーション Play Innovation
北九州イノベーションギャラリー
- 2005 ***Selected Works of Tamás Waliczky 1986 - 2003***
Pixel Gallery, Budapest, Hungary
- 2003 ***Digital Forest***
Tokyo Metropolitan Museum of Photography
デジタル・フォレスト
東京都写真美術館
- 2003 ***TRANSFIGURE***
ACMI, Melbourne, Australia
- 2002 ***VIPER Basel***
Basel
- 2002 ***Animations for the Internet***
C3, Budapest, Hungary
- 2001 Antepima Bovisa, Milano, Italy
- 2001 ***the Interaction '01***
Softopia, Gifu, Japan
インタラクション '01 拡張するイメージとの対話
ソフトピアジャパン
- 2000 ***Enter Multimediale***
Prague, Czech Republic
- 1999 ***Perspectiva***
Palace of Exhibitions, Budapest, Hungary
- 1999 ***the Interaction '99***
Softopia, Gifu, Japan
インタラクション '99
インターフェイス – 対話するメディア・アート展
ソフトピアジャパン
- 1998 Leeds Metropolitan Gallery, Leeds, United Kingdom
- 1998 ***Surrogate***
ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany

Tamás Waliczky

ヴァリツキー タマシュ

- 1998 Offenes Kulturhaus, Linz, Austria
- 1998 **DEAF 98**
Rotterdam, Netherlands
- 1997 **Multimediale 5**
ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany
- 1996 **The Butterfly Effect**
Budapest, Hungary
- 1996 **Trilogy**
NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo
トリロジー
NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]
- 1995 Tokyo Metropolitan Museum of Photography
東京都写真美術館
- 1995 **ARSLAB**
Torino, Italy
- 1995 **Biennale De Lyon**
Lyon, France
- 1995 **Multimediale 4**
ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany
- 1994 **Europa – Europa**
Bonn, Germany
- 1993 **Multimediale 3**
ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany
- 1990 **Tendances Multiples**
Centre Georges Pompidou, Paris, France
- 1989 **10ième Journées Internationales de L'Audio-
visuel**
Montpellier, France
- 1988 Galerie Robert Doisneau, Nancy, France
- 1986 **DIGITART I.**
Museum Of Fine Arts, Budapest, Hungary

Selected Collections

主な収蔵作品

Centre Georges Pompidou, Paris, France

Scan Video Gallery, Tokyo

Oppenheimer Collection, Bonn, Germany

ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany

AIACE, Milano, Italy

VIDEO DES BEAUX JOURS, Strasbourg, France

ACMI, Melbourne, Austria

Centro Audiovisivi, Bolzano, Italy

Collection of Spengler/Somlói, Budapest, Hungary

Publications

出版

2003 ***EGY IGAZI M VÉSZ***

József Mélyi, Balkon, Budapest

2000 ***THE 20th CENTURY 100 ART MATRIX***

Toshino Iguchi, BT Monthly Art Magazine, Tokyo

20 世紀の美術 100 20 世紀美術マトリックス

井口壽乃、美術手帖、美術出版社

2000 ***Tamás Waliczky – Der Zeitkünstler***

Sven Drühl, Kunstforum International, Köln

1998 ***The Camera and the World; New Works by
Tamás Waliczky***

Lev Manovich, Continental Drift, Prestel, Munich,
New York

1998 ***L'Est Elettronico***

Maria Grazia Mattei, ZOOM, Milano

Tamás Waliczky

ヴァリツキー タマシュ

Awards

受賞歴

- 2007 ***Motion Picture Foundation***
Financial support, Hungary
- 2001 ***Asolo Film Festival***
First prize, Asolo, Italy
- 2000 ***Mediawave Festival***
First prize, Győr, Hungary
- 1998 ***Prix Ars Electronica '98***
Distinction, Ars Electronica, Linz, Austria
- 1996 ***photoARTS2000***
Commission, Huddersfield, United Kingdom
- 1993 ***SIGGRAPH '93***
Electronic Theatre selection, Anaheim, USA
- 1991 ***IMAGINA Festival***
Third Prize, Monte-Carlo, Monaco
- 1989 ***Prix Ars Electronica '89***
Golden Nica, Ars Electronica, Linz, Austria
- 1988 ***P.L.E.I.A.S. Festival***
First and Second prizes, Paris, France

Taruto Fuyama

布山タルト

目 39

In 1997, Taruto Fuyama started at IAMAS as an Assistant Professor, before joining the IAMAS Center for Media Culture as a Lecturer.

Since 2004 he has been working as a freelance Animation Filmmaker.

1997年より岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー助手、情報科学芸術大学院大学助手、IAMASメディア文化センター専任講師を経て、2004年よりフリーランスのアニメーション作家として活動。

Tamiko Thiel

ティールタミコ

1999.11 - 2000.3

≡ 41

□ 107



Tamiko Thiel is an American artist of mixed Japanese and German ancestry. She is fascinated by how each different language allows an individual to explore a different personality, and how living within different cultures enables the simultaneous living of several lives in one. She sees art as an integral part of life, and art-making as a process that helps her understand these different experiences, personalities, lives, and worlds. In her current work, she is developing the dramatic and narrative capabilities of interactive 3D virtual reality installations as a medium for addressing social, political, and cultural issues.

Tamiko has been Artist in Residence twice in Japan, most recently at Kyoto Art Center, and, in 2004, served a Research Fellowship at the Massachusetts Institute of Technology – MIT – Center for Advanced Visual Studies, USA.

In 2005, she founded *Upgrade! Munich*, as a part of the *Upgrade! International* network. She presently lives and works in Munich, Germany.

タミコ・ティールは日本人とドイツ人を祖先にもつアメリカ人アーティストである。

彼女は、異なる言語がひとりの人間に異なる個性を与えること。また異なる文化の中で生活することが複数の生を同時に経験することになるということに魅了されている。

これらの異なる体験、個性、人生、世界を理解する手助けの手段として、アートとアート・メイキングは人生の絶対不可欠な要素と彼女はみなしている。

近年では、社会的、政治的、文化的な問題を記述するための媒体として、インタラクティブ・3Dヴァーチャル・リアリティの劇的で物語的な機能をもった作品を開拓している。

彼女は日本に二度、アーティスト・イン・レジデンスとして招待され、マサチューセッツ工科大学高等視聴覚研究所の研究者にもなっている。

2005年に「Upgrade! International」ネットワークの一部として「Upgrade! Munich」を考案した。

現在はドイツのミュンヘンで制作を続けている。

Selected Solo Exhibitions

主な個展

2005 ***Virtual Reality as Political Art***

Boston Cyberarts, Goethe-Institut, Boston, USA

2004 ***Beyond Manzanar***

CAVS, MIT, Cambridge, USA

Selected Group Exhibitions

主なグループ展

2007 ***SIGGRAPH 2007***

Siggraph Art Gallery, San Diego, USA

2006 ***Visual Politics: The Art of Engagement***

Katzen Arts Center, Washington DC, USA

2006 ***Edge Conditions***

ISEA, San Jose, USA

2003 ***Only Skin Deep***

International Center of Photography, New York, USA

Tamiko Thiel

ティールタミコ

- 2003 *Kyoto Biennale 2003*
Kyoto Art Center, Kyoto, Japan
京都ビエンナーレ 2003
京都芸術センター
- 2003 *FILE – Electronic Language International Festival*
Paço das Artes, São Paulo, Brazil
- 2003 *Web3D Art 2003*
Institute of Contemporary Arts – ICA, London,
United Kingdom
- 2002 *2001 (5th) Japan Media Arts Festival*
Tokyo Metropolitan Museum of Photography
平成 13 年度 (第 5 回) 文化庁メディア芸術祭
東京都写真美術館
- 2001 *SIGGRAPH 2001*
Siggraph Art Gallery, Los Angeles, USA
- 2001 *the Interaction '01*
Softopia, Gifu, Japan
インタラクシオン '01 – 拡張するイメージとの対話
ソフトピアジャパン
- 2000 *Artists In Residence and IAMAS*
Tokyo Metropolitan Museum of Photography
アーティスト・イン・レジデンスと IAMAS 展
東京都写真美術館
- 1997 *Women and the Art of Multimedia*
National Museum of Women in the Arts, Wash-
ington DC, USA
- 1993 *Connection Machine CM- 2 exhibited as part of
Karl Sim's Genetic Images*
Centre Georges Pompidou, Paris, France
Ars Electronica, Linz, Austria
- 1992 *Videonale 5*
Bonner Kunstverein, Bonn, Germany
- 1992 *Deutsche Videokunstpreis*
ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany

Tamiko Thiel

ティールタミコ

Selected Collections

主な収蔵作品

2002 Permanent Collection

San Jose Museum of Art, San Jose, USA

Publications

出版

2008 *Third Person*

Pat Harrigan and Noah Wardrip-Fruin (eds),

MIT Press, Cambridge, Massachusetts

Awards

受賞歴

2007 *Hauptstadtkulturfonds*

Production award, Berlin, Germany

Usman Haque

ハック ウスマン

2000.4 - 2000.9

☰ 43

□ 108

www.haque.co.uk



Usman Haque is an architect who specializes in responsive environments, interactive installations, digital-interface devices, and mass-participation performances. Born in 1971 in the USA, he studied for a BSc, and then a Diploma in Architecture at the UCL Bartlett School of Architecture, UK.

Since the late 90s he has exhibited worldwide, including shows across Europe, Asia, and in South America, and, in 2007, stayed as Artist in Residence at the Netherlands Media Art Institute.

Focusing on the design of both physical spaces, and the software and systems that bring them to life, Usman produces interactive architecture systems, and researches how people relate to their surrounding and each other.

Now based in London, he directs Haque Design + Research.

1971年アメリカ生まれ。適応環境、インタラクティブ・インスタレーション、デジタル・インターフェイス・デバイス、参加型のパフォーマンスを専門とする建築家。1993年、ロンドン大学ユニバーシティ・カレッジ・バートレットスクール・オブ・アーキテクチャーで理学士取得、1996年、同大学卒業。90年代後半よりヨーロッパ、アジア、南アメリカにおいて幅広く作品を展示。

物理空間とソフトウェア、さらにそれらを生活のなかに取り入れるシステム双方のデザインに着目し、インタラクティブ建築システムを開発するとともに、人間がどのようにして環境や周囲の人間と関連づけられるのかについて研究している。現在はロンドンを拠点に Haque Design + Research を運営している。

Selected Group Exhibitions

主なグループ展

2007 *Evoke*

Illuminating York 2007, York, United Kingdom

2007 *The 2007 Universal Forum of Cultures*

Emergent Technologies Pavilion, Monterrey City, Mexico

2007 *Burple London*

London Fashion Week, Holland Park, London, United Kingdom

2007 *Maverick Machines*

Matthew Architecture Gallery, Edinburgh, Scotland

2007 *(in)visible sounds*

Netherlands Media Art Institute, Amsterdam, Netherlands

2007 *Open Space 2007*

NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo

オープン・スペース 2007

NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]

2007 *System Error: War is a force that gives us meaning*

Centro Arte Contemporanea, Siena, Italy

2006 *Perimeters, Boundaries and Borders*

CityLab, Lancaster, United Kingdom

2006 *Connecting Worlds*

NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo

コネクティング・ワールド

— 創造的コミュニケーションに向けて —

NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]

Usman Haque

ハック ウスマン

- 2006 *Singapore Biennale 2006*
The Padang, Opening Ceremony, Adelphi, Singapore
- 2006 *Waves*
RIXC, Riga, Latvia
- 2006 *Emoção Art.ficial 3.0 Interface Cibernética*
Itaú Cultural, São Paulo, Brazil
- 2006 *Reclaim the Spectrum*
Zemos98, Sevilla, Spain
- 2005 *2005 Asia Digital Art Award*
Fukuoka Asian Art Museum, Fukuoka, Japan
2005 アジアデジタルアート大賞
福岡アジア美術館
- 2005 *2004 (8th) Japan Media Arts Festival*
Tokyo Metropolitan Museum of Photography
平成 16 年度 (第 8 回) 文化庁メディア芸術祭
東京都写真美術館
- 2005 *Transmediale.05*
Berlin, Germany
- 2004 *Advanced Virtual and Technological Architecture Research – AVATAR*
Bartlett School of Architecture, London, United Kingdom
- 2004 *New Visions: Contemporary Art*
National Maritime Museum, London, United Kingdom
- 2002 *Feelers*
Fabrica gallery, Brighton, United Kingdom
- 2002 *Catalogue*
Plymouth Arts Center, United Kingdom
- 2001 *Mixed Realities*
Interaction Design Institute Ivrea IDII, Milano, Italy
- 2000 *Artists In Residence and IAMAS*
Tokyo Metropolitan Museum of Photography
アーティスト・イン・レジデンスと IAMAS 展
東京都写真美術館
- 1998 *Meme Machine*
Institute of Contemporary Arts, London, United Kingdom

Publications

出版

- 2008 ***Urban Versioning System 1.0***
Architecture League, Situated Technologies Series, New York
- 2007 ***The Architectural Relevance of Gordon Pask, Distinguishing Concepts: Lexicons of Interactive Art and Architecture***
4dSocial: Interactive Design Environments, Wiley, London
- 2007 ***Visualising Wifi using a Wifi Camera***
Journal of Visualization, Vol 10, The Visualization Society of Japan, Tokyo
可視化情報学会
- 2006 ***Arquitetura, Interação e Sistema***
Arquitetura & Urbanismo, Pini, São Paulo
- 2006 ***Dressing the Shadows of Architecture***
Asia Design Journal, Vol.2 No.2, Asia Design Journal, Seoul
- 2006 ***Paskian Environments***
Co-written with Paul Pangaro, The Architecture Co-Laboratory: Game Set and Match II, Chapter 3 Episode, Delft
- 2006 ***Choreography of Sensations***
Air Conditioning, The Jan van Eyck Academie, Maastricht
- 2005 ***Towards an Ephemeral Architecture***
Indian Architect & Builder, Vol.17, Mumbai
- 2005 ***Surrounding Architecture***
Hybrid Living in Paradox Ars Electronica 2005, Hatje Cantz Verlag, Stuttgart
- 2005 ***New Media Architecture: Is It Art and Does It Matter?***
Artfutura 2005: Living Objects Sensitive Spaces, Barcelona
- 2005 ***Low Tech Sensors & Actuators for Artists and Architects***
FACT: Foundation for Creative Art and Technology, ITEM/FACT Lowtech Propositions, Liverpool

Usman Haque

ハック ウスマン

- 2004 *The Choreography of Sensations: Three Studies of Responsive Environmental Interfaces*
Hybrid Realities & Digital Partners, VSMM2004
Enhanced Environments I, IOS Press, Amsterdam,
Netherlands
- 2004 *Hardspace, Softspace and the Possibilities of Open Space Architecture*
Nicepaper [RAM]5, No.2, English and Latvian,
RIXC, Riga
- 2004 *Architecture, a Choreography of Sensations*
Indian Architect & Builder, Vol.18, Indian Archi-
tect & Builder, Mumbai

Awards

受賞歴

- 2008 *Interactive Design Award*
The Design Museum Brit Insurance Awards, Lon-
don, United Kingdom
- 2005 *2005 Asia Digital Art Award*
ADAA Grand Prize, 2005 Asia Digital Art Award
Executive Committee, Fukuoka, Japan
2005 アジアデジタルアート大賞
ADAA 大賞、2005 アジアデジタルアート大賞
- 2004 *2004 (8th) Japan Media Arts Festival*
Excellence Prize, Japan Media Arts Festival Exec-
utive Committee, Art Division, Tokyo
**平成 16 年度 (第 8 回) 文化庁メディア芸術祭
優秀賞、文化庁メディア芸術祭実行委員会**
- 2004 *Sciart Engaging Science Research and Development Award*
Wellcome Trust, United Kingdom
- 2004 *Belluard Bollwerk International Festival*
Creation Prize, Belluard Bollwerk International,
Fribourg, Switzerland

Franklin Joyce

ジョイス フランクリン

2000.4 - 2000.9

☰ 45

☐ 110

www.electricbaby.com



Franklin Joyce studied Science and Engineering Research, before graduating with a degree in Physics from the University of Florida, in 1994. Since 1996, *Electricbaby* has been the moniker for his collaborative media-art projects. These have grown to incorporate a wide range of collaborators, and exhibits, in several countries. In 2007, *Electricbaby* expanded to include a line of unusually cool laptop sleeves, a growing list of non-profit projects, and an office in Bali, near a solid surf break.

1971年生まれ。科学とエンジニアリングを学び、フロリダ大学にて物理学を専攻。1996年よりコラボレイティブなメディアアートプロジェクト「Electricbaby」を開始。幅広い分野の協力者を取り込みながら成長し、世界数カ国で展示を行っている。2007年には「Electricbaby」はラップトップコンピュータ用の斬新なカバーデザインシリーズやたくさんの非営利的なプロジェクト、さらにサーフィンのすばらしいブレイクポイントが近いバリのオフィスへと発展を遂げている。

Franklin Joyce

ジョイス フランクリン

Selected Exhibitions

主な展覧会

2006 *South Park Lights*

Libraries for All, Seattle, USA

2003 *Audio Art Walk*

Seattle Public Library, Seattle, USA

2003 *Cinema Remix*

Montreal International Festival of New Cinema
and New Media, Canada

2003 *Sound Moves Us*

Bellevue Art Museum, Seattle, USA

2001 *Windows*

911 Media Arts Center, Seattle, USA

2000 *Artists In Residence and IAMAS*

Tokyo Metropolitan Museum of Photography
アーティスト・イン・レジデンスと IAMAS 展
東京都写真美術館

2000 *SIGGRAPH 2000*

New Orleans, USA

1999 *tv Universe*

Montreal International Festival of New Cinema
and New Media, Canada

1998 *New Works Laboratory*

Henry Art Gallery, Seattle, USA

Luc Courchesne

クールシェヌ リュック

2000.10 - 2001.3

☰ 47

□ 110

www.din.umontreal.ca/courchesne



Born in 1952 in Quebec, Canada, Luc Courchesne's work covers a wide range of projects in Graphic, Product, and Exhibition Design. In 1974 he graduated from the the Nova Scotia College of Art and Design, later earning an MSVS from the Massachusetts Institute of Technology, USA.

His art work includes *Encyclopedia Chiaroscuro* – 1987, *Portrait One* – 1990, *Family Portrait* – 1993, *Hall of Shadows* – 1996, *Landscape One* – 1997, *Passages* – 1998, *Rendez-vous* – 1999, *The Visitor: Living by Numbers* – 2001, *Untitled* – 2002, *Where are you?* – 2005, and the ongoing *Panoscope Journal* – 2000.

He is the inventor of the *Panoscope 360°* – a single channel immersive projection system.

Having undertaken Residences at the Institut Méditerranéen de Recherche et de Creation – IMEREC, France, the Center for Art and Media – ZKM, Germany, and the Museum of New Zealand, he now serves as Director of the School of Industrial Design at the Université de Montréal, Canada.

1952年カナダのケベック生まれ。グラフィック、プロダクト、展覧会デザインなど幅広い分野で活動。1974年、ノヴァ・スコティア・アート・アンド・デザイン・カレッジ卒業。1984年マサチューセッツ工科大学修了。主な作品として「Encyclopedia Chiaroscuro」1987、「Portrait One」1990、「Family Portrait」1993、「Hall of Shadows」1996、「Landscape One」1997、「Passages」1998、「Rendez-vous」1999、「The Visitor: Living by Numbers」2001、「Untitled」2002、「Where are you?」2005、「the ongoing Panoscopic Journal」2000、などがあり、このほかに、シングルチャンネルの体験型可視投影システム「Panoscope 360°」を考案。フランス、ドイツ、ニュージーランドのアーティスト・イン・レジデンスを経た後、現在はカナダのモントリオール大学インダストリアルデザイン学科の学科長を務めている。

Selected Solo Exhibitions

主な個展

- 2006 ***Luc Courchesne, Recent works***
Pierre-François Ouellette Art Contemporain,
Montréal, Canada
- 2003 ***Panoscopic Journal***
TPW Gallery, Toronto, Canada
- 2003 ***Luc Courchesne Works***
Sala Montcada, Barcelona, Spain
- 2003 ***Journal Panoscopique***
Pari Nadimi Gallery, Toronto, Canada
- 2003 ***Journal Panoscopique***
Pierre François Ouellette Art Contemporain,
Montréal, Canada
- 2002 ***The Visitor : Living by Numbers***
Society for Arts and Technology, Montréal, Canada
- 1999 ***Landscape One***
Cité des Sciences et de l'Industrie, La Villette,
Paris, France

Luc Courchesne

クールシェヌ リュック

- 1999 *Landscape One*
Museum of Contemporary Art Kiasma, Helsinki,
Finland
- 1998 *Luc Courchesne : Portraits interactifs*
Centre Culturel Canadien, Paris, France
- 1998 *Landscape One*
Cinémathèque québécoise, Montréal, Canada
- 1996 *Hall of Shadows*
Musée d'art contemporain, Montréal, Canada
- 1994 *Family Portrait*
Museum of Modern Art, New York, USA
- 1994 *Portrait of Paula Dawson*
Ian Potter Gallery, Melbourne, Australia
- 1993 *Luc Courchesne : Portraits*
National Gallery of Canada, Ottawa, Canada
- 1993 *Portrait de famille*
Centre de la Vieille Charité, Marseilles, France
- 1991 *Portrait One*
Centre d'exposition des gouverneurs, Sorel,
Canada
- 1991 *Portrait One*
Galerie Obscure, Québec, Canada
- 1990 *Portrait One*
PRIM Vidéo, Montréal, Canada
- 1990 *Portrait One*
Center for Art Tapes, Halifax, Canada
- 1990 *Portrait One*
Centre de la Vieille Charité, Marseilles, France
- 1989 *Encyclopaedia Chiaroscuro*
PRIM, Montréal, Canada
- 1988 *Encyclopaedia Chiaroscuro*
Grey Art Gallery, New York, USA
- 1988 *Encyclopaedia Chiaroscuro*
Boston Film/Video Foundation, Boston, USA
- 1985 *Œuvres vidéographiques*
Vidéographe, Montréal, Canada

Selected Group Exhibitions

主なグループ展

- 2008 ***Synthetic Times***
NAMOC, Beijing, China
- 2007 ***ARCO***
Fiera de Madrid, Madrid, Spain
- 2007 ***e-art***
Musée des Beaux-Arts de Montréal, Canada
- 2007 ***TIAF***
Toronto Convention Center, Canada
- 2006 ***ACM Multimedia***
UC Santa Barbara, USA
- 2006 ***Art212***
The Armory, New York, USA
- 2006 ***Diva***
Embassy Suites Hotel, New York, USA
- 2006 ***ARCO***
Fiera de Madrid, Madrid, Spain
- 2006 ***Wired's NextFest***
Jarvits Centre, New York, USA
- 2006 ***Art Chicago***
Millenium Park, Chicago, USA
- 2006 ***06 en Scène***
Palais de l'Acropolis, Nice, France
- 2005 ***Interactive 05***
Toronto Art Fair, Toronto, Canada
- 2005 ***Laval Virtual***
Centre des expositions, Laval, France
- 2005 ***Wired's NextFest***
Navy Pier, Chicago, USA
- 2004 ***Art&D***
Société des arts technologiques, Montréal, Canada
- 2004 ***Works from the collection***
Musée d'art contemporain de Montréal, Canada
- 2004 ***Digital Avant-Garde : 25 Years of the Prix Ars
Electronica***
Eyebeam, New York, USA

Luc Courchesne

クールシェヌ リュック

- 2004 *Digital Avant-Garde : 25 Years of the Prix Ars Electronica*
Lentos Museum, Linz, Austria
- 2004 *Laval Virtual*
Centre des expositions, Laval, France
- 2003 *Future Cinema*
Museum of Contemporary Art Kiasma, Helsinki, Finland
- 2003 *Portrait One*
C3, Budapest, Hungary
- 2003 *Souffleurs d'images – Lille 2004*
Centre EuroLille, France
- 2002 *The Visitor : Living by Numbers*
Transmediale, Berlin, Germany
- 2002 *Opening exhibition*
Australian Center for the Moving Image, Melbourne, Australia
- 2002 *Ars Electronica Festival*
OK Center, Linz, Austria
- 2002 *Future Cinema*
ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany
- 2002 *Videotage*
City Gallery, Hong Kong, China
- 2002 *Landscape One*
Wood Street Gallery, Pittsburg, USA
- 2001 *Space Odysseys*
Art Gallery of New South Wales, Sydney, Australia
- 2001 *the Interaction '01*
Softopia, Gifu, Japan
インタラクシオン '01
ー 拡張するイメージとの対話
ソフトピアジャパン
- 2000 *Artists In Residence and IAMAS*
Tokyo Metropolitan Museum of Photography
アーティスト・イン・レジデンスと IAMAS 展
東京都写真美術館
- 2000 *Opening Exhibition*
Espace SAT, Montréal, Canada
- 2000 *Emerging Technology*
SIGGRAPH 2000, New Orleans, USA

- 2000 **Prix Ars Electronica**
Siemens Forum, Erlangen, Germany
- 1999 **Portrait One**
Bonner Kunstverein, Bonn, Germany
- 1999 **Prix Ars Electronica**
Siemens Forum, Munich, Germany
- 1999 **Québec-France : Images et Mirages**
Musée National des Arts et Traditions Populaires,
Paris, France
- 1999 **Pixel**
Museum of Communication, Bern, Switzerland
- 1999 **Prix Ars Electronica '99**
OK Center, Linz, Austria
- 1998 **Opening exhibition**
Te Papa Tongarewa / Museum of New Zealand,
Wellington, New Zealand
- 1998 **Festival Exit**
Maison de la culture, Créteil, France
- 1998 **Festival Via**
Maison de la culture, Maubeuge, France
- 1998 **Permanent exhibition**
NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo
NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]
- 1998 **electronically yours**
Tokyo Metropolitan Museum of Photography
エレクトロニカリー・ユアーズ
電子時代の新たなる肖像
東京都写真美術館
- 1998 **Portrait One**
Musée canadien de la photographie contemporaine,
Ottawa, Canada
- 1998 **Avatar**
Amsterdam, Netherlands
- 1998 **Portrait no. 1**
Centre d'exposition, Aix-en-Provence, France
- 1998 **Œuvres de la collection**
Centre d'exposition de l'Université de Montréal,
Montréal, Canada

Luc Courchesne

クールシェヌ リュック

1997 *ICC BIENNALE '97*

NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo

ICC ビエンナーレ '97

NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]

1997 *Opening exhibition*

ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany

1997 *Multimediale 5*

ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany

1996 *Hall of Shadows*

The Art Gallery of New South Wales, Sydney,
Australia

1996 *Ars Electronica '96*

OK Center, Linz, Austria

1996 *DEAF 96*

V2, Rotterdam, Netherlands

1995 *95 Kwangju Biennale*

Kwangju, Republic of Korea

1995 *the Interaction '95*

Suitopia Center, Gifu, Japan

インタラクシオン '95

インターラクティブ・アートへの招待展

大垣市スイトピアセンター

1995 *Triennale di Milano*

Design Museum, Milano, Italy

1995 *Multimediale 4*

ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany

1995 *Press Enter*

The Power Plant, Toronto, Canada

1994 *Artifices3*

Maison de la culture, Paris St. Denis, France

1994 *Exposition d'ouverture*

Musée d'art moderne et contemporain, Nice,
France

1993 *Machine Culture*

SIGGRAPH '93, Anaheim, USA

1993 *Muu Media Festival*

Otso Galleria, Helsinki, Finland

1992 *Third International Symposium on Electronic Art*

Ian Potter Gallery, Sydney, Australia

- 1991 *Festival du cinéma québécois*
Maison de la culture, Blois, France
- 1991 *Tomorrow's Technology*
SIGGRAPH '91, Las Vegas, USA
- 1991 *Rendez-vous du Cinéma Québécois*
Cinémathèque, Montréal, Canada
- 1990 *TED 2*
Convention Centre, Monterey, USA
- 1989 *Œuvres vidéo*
Quinzaine de la vidéo, Montréal, Canada
- 1988 *Œuvres vidéographiques*
Image Forum, Tokyo
イメージフォーラム
- 1988 *Œuvres vidéographiques*
Festival vidéo, Liège, Belgium
- 1987 *Œuvres vidéographiques*
Maison de la Culture du Plateau Mont-Royal,
Montréal, Canada
- 1987 *Œuvres vidéographiques*
Gen-Lock, Genève, Switzerland
- 1987 *Œuvres vidéographiques*
Channel 14, Winnipeg, Canada
- 1986 *Lumières : Projection – Perception*
Centre international d'art contemporain,
Montréal, Canada
- 1986 *Aventure*
Canadian tour, Montréal, Toronto, Vancouver,
Canada
- 1986 *Encyclopaedia Chiaroscuro*
Art New Vision '86, Tokyo
- 1986 *Address Unknown*
The Red Vic Movie House, San Francisco, USA
- 1985 *Address Unknown*
New York Film Market, New York, USA
- 1985 *Address Unknown*
Holland Festival, Amsterdam, Netherlands
- 1985 *Les événements du neuf*
Université de Montréal, Montréal, Canada
- 1984 *East Meets West*
Video Free America, San Francisco, USA

Luc Courchesne

クールシェヌ リュック

1984 *13e festival international du nouveau cinéma et de la vidéo*

Cinéma Parallèle, Montréal, Canada

1984 *The Rear Window*

Institute of Contemporary Art, Boston, USA

1984 *Student Film Screening*

MIT Film/Video Section, Cambridge, USA

1983 *12e festival international du nouveau cinéma et de la vidéo*

Cinéma Parallèle, Montréal, Canada

1983 *Boston Now*

Institute of Contemporary Art, Boston, USA

1983 *Student Film Screening*

MIT Film/Video Section, Cambridge, USA

Selected Collections

主な収蔵作品

2004 *Works from the collection*

Musée d'art contemporain de Montréal, Canada

1999 *Permanent collection*

Museum of Communication, Bern, Switzerland

1998 *Œuvres de la collection*

Centre d'exposition de l'Université de Montréal,
Canada

Luc Courchesne

クールシェヌリュック

Publications

出版

- 2005 *À la rencontre de l'autre*
ETC MONTRÉAL, mars, avril, mai, Montréal
- 2005 *De l'autre côté du Miroir*
Jouable: Art, jeu et interactivité, Centre pour
l'image contemporaine, Genève
- 2003 *The Visitor : Living by Numbers*
Future Cinema, ZKM Karlsruhe, Cants Verlag,
Stuttgart
- 2001 *The Construction of Experience*
New Screen Media, British Film Institute, London
- 2000 *Art Making as Forging Evidence*
Counciousness Reframed, University of Wales
- 2000 *Panoscope 360°*
Emerging Technology/Sketches and Applications
SIGGRAPH 2000

Awards

受賞歴

- 1999 *Prix Ars Electronica '99*
Interactive Arts Award, Ars Electronica, Linz,
Austria
- 1997 *ICC BIENNALE '97*
Grand Prix, NTT InterCommunication Center
[ICC], Tokyo
- ICC ビエンナーレ '97**
グランプリ, NTT インターコミュニケーション・セン
ター [ICC]
- 1984 *Award of Excellence in Exhibition Design*
Graphisme Québec, Montréal, Canada
- 1979 *Salon mondial des inventions*
Grand Prize, Brussels, Belgium

Hiroko Myokam

明貫 紘子

目 49

Born in Ishikawa, in 1976, Hiroko Myokam graduated from the International Academy of Media Arts and Sciences in 2002. The following year, she helped launch the NPO Community Design Council – CDC, before working as a Curator at the SKIP City Visual Museum from 2004 to 2006. Currently Hiroko serves as a Director for CDC, and as a Curator at the NTT InterCommunication Center [ICC].

1976年に石川県で生まれ、2002年に国際情報科学芸術アカデミーを卒業する。2003年に NPO コミュニティデザイン協議会（CDC）を立ち上げ、2004年から2006年までSKIPシティ映像ミュージアム学芸員を務める。現在、NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] 学芸員、CDC 理事。

Carl Stone

ストーン カール

2001.5 - 2001.10

≡ 51

□ 111

www.sukothai.com



Carl Stone was born in Los Angeles, in 1953, and now divides his time between the USA and Japan.

He earned a BFA from the California Institute of the Arts, in 1973, and studied composition with Morton Subotnick and James Tenney.

He has become one of the pioneers of live computer music – hailed by the Village Voice as *the king of sampling* and *one of the best composers living in [the USA] today* – with works performed in the USA, Canada, Europe, Asia, Australia, South America, and the Near East.

Carl has undertaken a number of commissions worldwide, including pieces for The Museum of Contemporary Art – MOCA, Los Angeles, the *Meet the Composer* Fellowship, New York, NTT's *Art on the Web*, Japan, and the Rockefeller Multi-Arts Production – MAP – Fund, New York.

He has also had a series of Residences around the USA, most recently in 2006 at the Getty Center, Los Angeles, and served as Director for KPFK-FM Radio, Los Angeles, between 1978 - 1981, for *Meet the Composer*, California, between 1981 - 1997, and for the Other Minds Festival, between 1999 - 2000. From 1992 to 1995, he was the President of the American Music Center.

In addition to his schedule of composition, performance, and touring, he is a faculty member of the Department of Information Media Technology at Chukyo University, Japan, since 2001.

カール・ストーンは1953年アメリカ・ロサンゼルス生まれ。主にアメリカと日本において活動を行なっている。

1973年、カリフォルニア芸術大学を卒業し、モートン・サポトニック、ジェイムス・テニーとともに作曲の勉強をする。

彼はコンピュータミュージックのパイオニアの一人であり、「ヴィレッジ・ヴォイス」において「サンプリング王」、「アメリカ現役のベスト作曲家の一人」として評価されている。

彼はアメリカ、カナダ、ヨーロッパ、オーストラリア、南アメリカ、中東などでパフォーマンス活動を行っている。

彼の作品はロスアンゼルス現代美術館(MOCA)に収蔵されており、また世界中のさまざまな団体のメンバー—ニューヨークの「Meet the Composer」のフェローシップ、日本のNTTの「Art on the Web」、ニューヨークのロックフェラー・マルチアーツ・プロダクション基金などを務めている。

さらに多くのレジデンスとしても活躍し、アメリカミュージックセンターの会長でもあった。

作曲の仕事以外にもパフォーマンスや巡回展示などの活動をしており、現在、中京大学メディア情報学科教授を務める。

Selected Performances

主なパフォーマンス

2001 *Osterfestival*

Marienkirche, Innsbruck, Austria

1997 *Sa Rit Gol*

University of California, Berkeley, USA

1994 *Mae Ploy*

Strings Plus Festival, Xebec Hall, Kobe, Japan

ジーベックホール、神戸

1990 *Made in Hollywood*

ZDF Television, Germany

Carl Stone

ストーン カール

1989 *Territory of Art*

The Museum of Contemporary Art, Los Angeles,
USA

1984 *Olympic Arts Festival*

KUSC-FM, Los Angeles, USA

Publications

出版

2008 *Woo Lae Oak*

CD, Unseen Worlds, Austin

2007 *AL-NOOR*

CD, In Tone Music, Los Angeles

2002 *Nak Won*

CD, Sonore, Causse de la Selle

2001 *pict.soul*

Tetsu Inoue, collaborator, CD, Cycling'74, USA

1997 *Kamiya Bar*

CD, Robi Droli/New Tone

1993 *MOM'S*

CD, New Albion, New York

Awards

受賞歴

1992 *Freeman Prize for New Music*

1991 *International Electric Cinema Festival*

Special honors, Switzerland

Marie Sester

セステール マリー

2001.11 - 2002.7

≡ 53

□ 112

www.sester.net



Marie Sester is a media artist, based in New York. Born in France, she began her career studying Architecture, achieving her Masters from École d'Architecture de Strasbourg in 1980. However, her interest shifted from how to build viable structures to how architecture and ideology affect our understanding of the world.

She has since worked to explore the ways that societies implement forms, focusing primarily on ideas of transparency, visibility, celebrity, and access. Her installations are interactive, immersive, and architecturally encompassing for the participant.

Marie has been Artist in Residence in Japan, Europe, and across the USA, including at Eyebeam, New York, and the Center for Art and Media – ZKM, Germany. As well as exhibiting internationally, she has also taught in France, Japan, and the USA, and currently has a studio based in Los Angeles.

フランス生まれ。ニューヨークを拠点に活動するメディアアーティスト。1980年ストラスブール建築学校を卒業し、建築家としての活動を開始。その後、建築や思想がどのように私たちの世界観に影響を与えるかに興味をもち、発展性のある構造物を組立てることに関心をもつ。以来彼女は、透明性、可視性、有名性、接近性などの観念を主とし、それらに焦点をあてながら社会が実装するさまざまな形態について研究を行っている。また、鑑賞者、体験者を取り囲む建築的な体験型インタラクティブ・インスタレーションを制作。ヨーロッパやニューヨーク、ZKMなど各地でアーティスト・イン・レジデンスを経験。

国際的な展覧会で展示を行い、フランス、日本、USAで教鞭をとる。現在はロサンゼルスにスタジオをもっている。

Selected Solo Exhibitions

主な個展

2008 ***Exposure***

gallery@calit2, University of California,
San Diego, USA

2007 ***Threatbox.us***

Färgfabriken, Stockholm, Sweden

2006 ***Threatbox.us and BE[AM]***

California Institute of the Arts, California, USA

2005 ***BE[AM]***

Art Center College of Design, Pasadena, USA

2004 ***L'architecture du Paradis***

The Kitchen, New York, USA

2003 ***ACCESS***

Eyebeam, New York, USA

2002 ***ACCESS***

Softopia, Gifu, Japan

ソフトピアジャパン

2000 ***Fictional cities***

Portland Institute for Contemporary Art, USA

Marie Sester

セステール マリー

- 1997 ***Apartment***
Château du Grand Jardin, Joinville, France
- 1996 ***Apartment***
Centre d'Art Contemporain de Vassivière en Limousin, France
- 1995 ***Hotel Room***
Centre d'Art Contemporain de Rueil-Malmaison, Paris, France
- 1995 ***Transfert de Paysage***
Galerie Psyché, Martigues, France
- 1992 ***Zafu***
Galerie Jade, Colmar, France
- 1991 Merle-Portalès et Associés, Paris, France
- 1990 Galerie Arthème, Palma de Mallorca, Spain
- 1990 Cloître des Dominicains, Guebwiller, France
- 1990 Claudine Bréguet, Paris, France
- 1989 Galerie Arthème, Palma de Mallorca, Spain
- 1989 Merle-Portalès et Associés, Paris, France

Selected Group Exhibitions

主なグループ展

- 2008 ***ACCESS @ Public Gallery***
Public Gallery, West Bromwich, United Kingdom
- 2008 ***Teleport***
Färgfabriken Norr, Östersund, Sweden
- 2007 ***Scope – Miami art fair***
Bryce Wolkowitz Gallery NY, Miami, USA
- 2007 ***The Celebrity Media Mash-up***
EYEBEAM, New York, USA
- 2007 LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, Spain
- 2006 Casino Luxembourg – Forum d'Art Contemporain, Luxembourg
- 2005 ***Lichtkunst aus Kunstlicht***
ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany
- 2004 ***Villette Numérique Festival***
Paris, France

- 2003 ***Beta Launch 03***
Eyebeam, New York, USA
- 2003 ***Ars Electronica 2003***
Linz, Austria
- 2003 ***SIGGRAPH 2003***
San Diego, USA
- 2001 ***Blind Vision: video and the limits of perception***
San Jose Museum of Art, USA
- 2000 ***Light fantastic***
San Francisco Art Institute, USA
- 2000 ***Home***
Centre d'Art Contemporain de Pougues-les-Eaux,
Pougues-les-Eaux, France
- 1999 ***Three French media artists explore the obvious
and the unseen***
New Langton Arts, San Francisco, USA
- 1999 ***Souvenir Utopie***
Stadthaus Ulm, Ulm, Germany
- 1999 ***Pacaembù***
Laboratoire, São Paulo, Brazil
- 1998 ***Renate Buser, Marie Sester, Elizabeth Wright***
Kunsthalle Bern, Lausanne, Switzerland
- 1998 ***Digital mapping: Architecture as media***
Artists Space, New York, USA
- 1997 ***Kwangju Biennale***
Kwangju, Republic of Korea
- 1996 ***Arcos da Lapa***
Laboratoire, Rio de Janeiro, Brazil
- 1994 Hillside Gallery, Tokyo
ヒルサイドギャラリー
- 1992 Merle-Portalès et Associés, Uzès, France
- 1991 Salon de Montrouge, France
- 1990 Agora Saint Nicolas, Strasbourg, France
- 1990 Ancienne Laiterie, Strasbourg, France
- 1990 ***Façades imaginaires***
Laboratoire, Grenoble, France
- 1989 ARCO, Madrid, Spain
- 1989 Sélest'art, Sélestat, France

Marie Sester

セステール マリー

1989 *Sommet Européen*

Palais des Congrès, Strasbourg, France

1988 Galerie Jacques Girard, Toulouse, France

Selected Collections

主な収蔵作品

2008 *ACCESS @ Public Gallery*

Public Gallery, West Bromwich, England

2005 *ACCESS*

Center for Art and Media – ZKM, Germany

Awards

受賞歴

2003 *Prix Ars Electronica 2003*

Honorary Mention, Interactive Arts, Ars Electronica, Linz, Austria

Michael Naimark

ネイマーク マイケル

2001.11 - 2002.7

≡ 55

□ 112

www.naimark.net



Michael Naimark is a longtime media-artist and researcher. Born in Los Angeles, USA, he studied Cybernetic Systems at the University of Michigan, before gaining a Masters in Visual Studies and Environmental Art from the Massachusetts Institute of Technology – MIT, in 1979.

He is an expert in *place representation*, and has made interactive *moviemaps* and stereo-panoramic movies around the world. His work is an unusual combination of optimism and activism, and currently holds the No.1 rank for Google searches on both *VR webcams* and *camera zapper*.

Michael has been an Artist in Resident multiple times worldwide, including the stays at Exploratorium, San Francisco, the Banff Centre for the Arts, Canada, and the Center for Art and Media – ZKM, Germany.

He has been instrumental in the founding of several world-renowned research labs, and his art projects are exhibited internationally.

Since 2004, he has been a Research Associate Professor in the Interactive Media department, at the University of Southern California's School of Cinematic Arts.

He currently lives and works in Los Angeles, USA.

マイケル・ネイマークはメディアアーティスト、研究者として長期にわたり活動を行なっている。アメリカ・ロスアンゼルスに生まれ、ミシガン大学でサイバネティックシステムを学んだ後に、1979年マサチューセッツ工科大学視覚環境学科で修士号を得る。

彼は「場所表現」の専門家であり、インタラクティブな「moviemaps」をつくり世界中で立体パノラマ映像を作り上げている。

彼の作品はオプティミズムとアクティヴィズムとの類まれな組み合わせであり、「VR webcam」と「camera zapper」の2者は google 検索で1位にランキングされている。

彼は世界中のアーティスト・イン・レジデンスとして何度も活躍しており、それにはサンフランシスコの Exploratorium、カナダのバンフ芸術センター、ドイツのアート・アンド・メディア・センター (ZKM) などが含まれる。

彼はいくつかの世界的に有名な研究所に関与しており、そのアートプロジェクトは国際的に紹介されている。

2004年より南カリフォルニア大学映画芸術学部インタラクティブメディア学科において研究准教授として在籍。

Selected Solo Exhibitions

主な個展

2005 **6 installations 1977 - 1997**

Alyce de Roulet Williamson Gallery, Pasadena, USA

2001 **Be Now Here**

San Francisco Museum of Modern Art, USA

1995 **Be Now Here**

- 1996 Yerba Buena Center for the Arts, San Francisco, USA

1995 **See Banff Kinetoscope**

Berkeley Art Museum, Pacific Film Archive, Berkeley, USA

Michael Naimark

ネイマーク マイケル

- 1985 *Paris VideoPlan*
- 1986 Madeleine Metro Station, Paris, France
- 1984 *Virtual Object Series*
Bruce Velick Gallery, San Francisco, USA
- 1984 *Displacements*
San Francisco Museum of Modern Art, USA
- 1980 Massachusetts Institute of Technology – MIT,
Massachusetts, USA
- Selected Group Exhibitions
主なグループ展
- 2008 *Degrees of Immersion*
USC Helen Lindhurst Gallery, Los Angeles, USA
- 2005 *The Art Formerly Known As New Media*
Walter Phillips Gallery, Banff, Canada
- 2004 *Interactions/Art and Technology*
American Museum of the Moving Image,
New York, USA
- 2003 *Future Cinema*
Museum of Contemporary Art Kiasma, Helsinki,
Finland
- 2002 *Future Cinema*
- 2003 ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany
- 1998 *Inventing Experience*
- 1999 The Tech Museum of Innovation, San Jose, USA
- 1998 *Exploding Cinema*
International Film Festival, Rotterdam,
Netherlands
- 1997 *Art in the Anchorage*
Creative Time, New York, USA
- 1996 *SIGGRAPH '96*
New Orleans, USA
- 1995 *the Interaction '95*
Suitopia Center, Gifu, Japan
インタラクシオン '95
インターラクティブ・アートへの招待展
大垣市サイトピアセンター

- 1994 **ISEA 94**
Museum of Contemporary Art, Helsinki, Finland
- 1994 **Mill Valley Film Festival**
San Francisco, USA
- 1993 **Multimediale 3**
ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany
- 1992 **SIGGRAPH '92**
Chicago, USA
- 1992 **The Culture and Science of Finding Your Way**
Exploratorium, San Francisco, USA
- 1992 **Images du Futur '92**
Montréal, Canada
- 1992 **Triennale di Milano**
Milano, Italy
- 1991 **SIGGRAPH '91**
Las Vegas, USA
- 1991 **Multimediale 2**
ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany
- 1990 **Cyberthon Conference**
Point Foundation, San Francisco, USA
- 1989 **Mill Valley Film Festival**
San Francisco, USA
- 1989 **Wonderland of Science Art – Invitation to Interactive Art**
Kanagawa Science Park, Kawasaki, Japan
不思議の国のサイエンスアート
インタラクティブ・アートへの招待
神奈川サイエンス・パーク
- 1989 **Exploratorium**
World Financial Center, New York, USA
- 1988 **Exploratorium**
Kennedy Center for the Performing Arts,
Washington DC, USA
- 1987 **The Situated Image**
Mandeville Art Gallery, UC San Diego, USA
- 1985 **TSUKUBA EXPO '85**
US Pavilion, Ibaragi, Japan
つくば科学万博 '85
アメリカ館

Michael Naimark

ネイマーク マイケル

1984 *Ann Arbor Film Festival*

Ann Arbor, USA

1984 *The Artist as a Young Machine*

Ontario Science Center, Toronto, Canada

1984 *San Francisco International Video Festival*

San Francisco, USA

1983 *SIGGRAPH '83*

Detroit, USA

1981 *CenterVideo*

American Center, Paris, France

1981 *CenterVideo*

Kölnischer Kunstverein, Cologne, Germany

1981 *CenterVideo*

Kunsthhaus, Zurich, Switzerland

1980 *New York Avant Garde Festival*

New York, USA

1980 *Beyond Object*

Aspen Art Museum, Aspen, USA

1979 *Ann Arbor Film Festival*

Ann Arbor, USA

Selected Collections

主な収蔵作品

2000 *See Banff Kinetoscope*

American Museum of the Moving Image,

New York, USA

1997 *Karlsruhe Moviemap*

ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany

1987 *Golden Gate Flyover*

Exploratorium, San Francisco, USA

Publications

出版

- 2006 *Aspen the Verb: Musings on Heritage and Virtuality*
Presence, vol.15, no.3
- 2005 *Two Unusual Projection Spaces*
Presence, vol.14, no.5
- 2004 *A Guide to Good Practice in Collaborative Working Methods and New Media Tools Creation*
L. Goodman and K. Milton (eds), UK Arts and Humanities Data Service, London
- 2004 *Festival Symposium, Ars Electronica 2004*
G. Stocker (ed), Hatje Cantz Verlag, Stuttgart
- 2003 *Design Research: Methods and Perspectives*
B. Laurel (ed), MIT Press, Cambridge, Massachusetts
- 2002 *VR Webcams: Time Artifacts as Positive Features*
ISEA 2002 Proceedings, Nagoya
- 2001 *VR Today*
Leonardo Electronic Almanac, Vol. 9:5
- 2001 *Leash Length*
EMERGENCY, 1.5
- 2001 *Where are the Anthropologists?*
Leonardo Electronic Almanac, Vol. 9:1
- 2001 *Symmetrical Media*
EMERGENCY, 1.4
- 2001 *First Word Art/Last Word Art*
FineArtForum vol.15, issue 8
- 1998 *Field Recording Techniques for Virtual Reality Applications*
VSMM '98 Proceedings, Gifu, Japan
- 2000 *Predictions*
EMERGENCY, 1.1
- 1998 *Place Runs Deep: Virtuality, Place, and Indigen-
ousness*
Virtual Museums Symposium Proceedings, Arch
Foundation, Salzburg, Austria

Michael Naimark

ネイマーク マイケル

- 1997 *A 3D Moviemap and a 3D Panorama*
SPIE Proceedings, Vol. 3012, San Jose
- 1997 *Art@Science*
C. Sommerer (ed), Springer Press, Vienna and
New York
- 1997 *Cyberarts, International Compendium Prix Ars
Electronica*
H. Leopoldseder and C. Schopf (eds), Springer
Press, Vienna and New York
- 1996 *Immersed in Technology*
M.A. Moser (ed), MIT Press, Cambridge,
Masachusetts
- 1994 *Interactive Art and the Myth of Everythingness*
Ars Electronica catalog, Linz
- 1992 *Expo '92 Seville*
Presence, vol. 1, no. 3
- 1991 *Elements of Realspace Imaging: a Proposed
Taxonomy*
SPIE, Vol. 1457, San Jose
- 1990 *The Art of Human Computer Interface Design*
B. Laurel (ed), Addison Wesley, New York
- 1984 *Spatial Correspondence in Motion Picture Dis-
play*
SPIE, vol. 462, Optics and Entertainment,
Los Angeles

Awards

受賞歴

- 2007 *Collective Photo Mapping*
Google Research Award, Google, USA
- 2002 *Rockefeller Foundation Creativity & Culture
grant*
Rockefeller Foundation, New York, USA
- 2002 *World Technology Award for the Arts*
New York, USA
- 1992 *Futures Scenario*
First Award, ACM SigCHI, Monterey, USA

Michael Naimark

ネイマーク マイケル

1992 ***New Genres***

Artist Fellowship, California Arts Council, USA

1991 ***Artist Grant***

Tamarack Foundation, San Rafael, USA

1989 ***Spring Show Award***

San Francisco Art Institute, USA

1984 ***SECA 'Film as Art***

First Award, San Francisco MOMA, USA

1980 ***Media Arts Fellowship***

National Endowment for the Arts, USA

1978 ***MIT Council for the Arts Grant***

- 1979 First Award, Massachusetts Institute of Technology - MIT, Cambridge, USA

Akitsugu Maebayashi

前林明次

2002.10 - 2003.3

☰ 57

□ 114



Akitsugu Maebayashi was born in Shizuoka, Japan, in 1965. He graduated from the Sophia University Department of English Language and Studies.

While at university, Akitsugu began studying jazz guitar, and performing live music. In 1991, he started using computers during his performances, as well as creating sound installations.

In recent years, his work has become focused on interactive, hands-on experiences, with sound and hearing as a contact point between the body and the environment. Following his additional interest in *movement*, he has also actively pursued collaborations with dancers and performers.

He is currently an Associate Professor at IAMAS.

1965年静岡県生まれ。上智大学外国語学部英語学科卒業。大学在学中よりジャズギターを学び、ライブハウス等で演奏活動を行う。91年よりコンピュータを使用しパフォーマンスやサウンドインスタレーションを始める。近年は身体と環境の接点としての聴覚や音に焦点をあて、体験の「場」としての作品を発表している。また「動き」に対する関心からダンサー、パフォーマーとのコラボレーションも積極的に行っている。現在、情報科学芸術大学院大学 (IAMAS) スタジオ1 准教授。

Selected Group Exhibitions

主なグループ展

- 2007 *Sound//Bytes*
Edith Russ Site for Media Art, Oldenburg, Germany
- 2006 *Sonar 2006*
Barcelona, Spain
- 2005 *Possible Futures: Japanese postwar art and technology*
NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo
アート & テクノロジーの過去と未来
NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]
- 2004 *Invisible*
Palazzo delle Papesse, Siena, Italy
- 2004 *Ars Electronica 2004, IAMAS Exhibition*
Linz, Austria
- 2004 *Futuresonic04*
Urbis, Manchester, United Kingdom
- 2003 *A Sense of Reality*
MixedMedia, Shizuoka, Japan
現実という感覚
ミクストメディア
- 2002 *ISEA 2002*
Nagoya, Japan
- 2002 *Villette Numerique*
La Villette, Paris, France
- 2001 *[I/O] distant place*
NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo
NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]
- 2000 *[I/O] white room*
Museum of Contemporary art Tokyo, Tokyo
東京都現代美術館スタジオ
- 2000 *5th Dutch Electronic Art Festival*
V2, Rotterdam, Netherlands
- 2000 *MEDIASELECT 2000*
Nagoya, Japan
メディアセレクト 2000
20 号倉庫

Akitsugu Maebayashi

前林明次

- 2000 *AKIHABARA TV 2*
command N, Tokyo
秋葉原 TV2
コマンド N
- 1999 *Sonic Interface in Aoyama*
SPACE 3, Tokyo
- 1999 *4e Manifestation Internationale*
Montréal, Canada
- 1999 *MEDIASELECT*
Nagoya, Japan
メディアセレクト
20号倉庫
- 1998 *Ars Electronica '98*
O.K.Center, Linz, Austria
- 1997 *ICC BIENNALE '97*
NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo
ICC ビエンナーレ '97
NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]
- 1997 *META Tokyo Project*
P3, on Internet, Tokyo
メタ東京プロジェクト
P3, インターネット
- 1997 *Disclavier – A Virtual Instrument for Collaboration*
NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo
ディスクラピア
—コラボレーションのための仮想楽器—
NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]
- 1996 *Kick the computer!*
Tokyo University Pediatric Hospital, Tokyo
コンピュータをけつとばせ
東京大学医学部附属病院小児科
- 1995 *ICC Workshop Methodology No.1*
NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo
楽器とアンサンブルのいまとここ
NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]
- 1994 *John Zorn's Cobra, Tokyo Strategy*
Lamama, Tokyo
ジョン・ゾーン、コブラ東京作戦
ラママ

Akitsugu Maebayashi

前林 明次

1994 *OTO KOTO KOTOBA*

Tokyo Design Center, Tokyo

オト・コト・コトバ

東京デザインセンター

1993 *Sound Image Crossing*

ArtForum Yanaka, Tokyo

アートフォーラム谷中

1991 *Computer Music Independent Concert*

Xebec Hall, Kobe, Japan

コンピュータ・ミュージック・アンデパンダン・コンサート

ジーベックホール

Publications

出版

2001 *[I/O] distant place*

CD, ICC Anechoic room, Tokyo

1996 *EXPERIMENTAL TOKYO*

CD, Innocent Eyes & Lenses, USA

Awards

受賞歴

2000 *12th Ishida Foundation Art Encouragement Prize*

The Ishida Foundation, Aichi, Japan

第12回石田財団芸術奨励賞

受賞, 財団法人石田財団

1998 *Prix Ars Electronica '98*

Honorary Mentions, Ars Electronica, Linz, Austria

1997 *ICC BIENNALE '97*

Runners-up, NTT InterCommunication Center

[ICC], Tokyo

ICC ビエンナーレ '97

準グランプリ

NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]

Dmitry Gelfand

ゲルファンド ドミトリー

2002.11 - 2003.3

≡ 59

□ 114

www.portablepalace.com



Dmitry Gelfand was born in St. Petersburg, Russia, in 1974. He received a BFA in Film/Video from New York University, in 1996. Since 1998 he has created, in collaboration with Evelina Domnitch, sensory immersion environments that merge physics, chemistry, and computer science, with uncanny philosophical practices. In order to combine such elaborate practices, the artists have worked with various scientific laboratories in Japan, Germany, Russia, Belgium, Belarus, and the USA. Since 1999 his works have been exhibited across the USA, in Canada, and in Russia, and he has received numerous awards worldwide, including *Best Sound* at the 2001 Tribeca Film, New York, and an Honorary Mention at the Prix Ars Electronica, Austria, in 2007.

In 2000, he published the *SCIENTISM* manifesto, together with Alexander Kaline, Dmitry Gaev Orlov, and Sergey Bugaev-Afrika.

1974年ロシア、サンクトペテルブルク生まれ。
1996年ニューヨーク大学映像学科を卒業。1998年よりエヴェリーナ・ドミニックとの共同制作を開始し、物理学、化学、およびコンピュータサイエンスを神秘的、哲学的実践と融合した感覚へと侵入するような環境を制作。これらの作品における緻密な実践を一体化させるため、日本、ドイツ、ロシア、ベルギー、ベラルーシ、アメリカのさまざまな科学実験室で共同制作を行う。1999年以降カナダ、ロシアで作品を展示し、国際的な賞を多数受けている。2000年 Alexander Kaline、Dmitry Gaev Orlov、Sergey Bugaev-Afrika らとともに SCIENTISM 宣言を出版。

Selected Solo Exhibitions

主な個展

2005 *Camera Lucida: Sonochemical Observatory*

1 - 20, New York, USA

2004 *Camera Lucida*

Freud Museum of Dreams, St. Petersburg, Russia

2004 *Transit of Venus*

1 - 20, New York, USA

2004 *X, x-ray photographs and prints*

Foxman Gallery, St. Louis, USA

2003 *Machina Helioscopica*

Minsk Planetarium, Minsk, Belarus

2002 *Video Retrospective*

Freud Museum of Dreams, St. Petersburg, Russia

2002 *Opening Cocyx*

Diapason Sound Gallery, New York, USA

2001 *Wakening Shrouds*

Wellington Tunnel, Montréal, Canada

2000 *Wakening Shrouds*

White Box, New York, USA

1999 *Facelift*

Parallel Gallery, New York, USA

Dmitry Gelfand

ゲルファンド ドミトリー

Selected Group Exhibitions

主なグループ展

- 2005 **Red Room**
Milano, Italy
- 2005 **Videodance**
Athens, Greece
- 2005 **Garage Festival**
Stralsund, Germany
- 2005 **Netmage 05**
Bologna, Italy
- 2004 **Romaeuropa Festival**
Roma, Italy
- 2004 **Dada Ball**
Contemporary Art Museum, St. Louis, USA
- 2003 **IAMAS Annual Exhibition**
Softopia, Gifu, Japan
ソフトピアジャパン
- 2002 **Femininity's Redress**
C.A.S.E. Museum of Contemporary Russian Art,
New Jersey, USA
- 2002 **Ephemerization**
Remote, New York, USA
- 2002 **Ephement Objec**
National Museum of History and Culture of
Belarus, Minsk, Belarus
- 2001 **From the Ashes**
CUANDO Complex, New York, USA
- 2001 **A Glass Clock**
Blue Room, Maryland, USA
- 2001 **9th New York Digital Salon**
School of the Visual Arts and Leonardo Magazine
– MIT, New York, USA
- 2000 **Theatre of Transparencies**
Museum Carolino Augusteum, Salzburg, Austria
- 2000 **Son Terminator**
Regina Gallery, Moscow, Russian Federation
- 2000 **Mir**
1 - 20 Gallery, New York, USA

Dmitry Gelfand

ゲルファンド ドミトリー

2000 *Interferences 2*

International Media Festival, Belfort, France

2000 *Inauguration Show*

Mains d'Oeuvres, Paris, France

1999 *Psycho-acoustic Event*

Roulette Sound Gallery, New York, USA

1999 *Macroscope*

Bakin, New York, USA

Publications

出版

2007 *CAMERA LUCIDA*

DVD, L-NE, Pound Ridge

Awards

受賞歴

2008 *2007 (11th) Japan Media Art Festival*

Excellence Prize, Tokyo

平成 19 年度 (第 11 回) 文化庁メディア芸術祭
優秀賞

2007 *Prix Ars Electronica 2007*

Honorary Mention, Linz, Austria

2004 *Contemporary Art in a Traditional Museum, Pro-Arte Foundation*

St.Petersburg, Russia

2003 *Arts Link Foundation*

New York, USA

2001 *Tribeca Film Festival*

Best Sound, New York, USA

2000 *Prix Leonardo Festival of Art and Science*

Gold Certificate, Italy

Tadashi Yokoyama

横山正

目 61

With a background in architecture, Tadashi Yokoyama specialized in the history of designing spaces, centering around architecture and gardens. After joining the University of Tokyo, he became more focused on contemporary art, organizing the Tokyo version of Marcel Duchamp's *The Large Glass*. He designed an art museum in Niitsu city, then worked on the planning and administration for two years, during which time he arranged the first large-scale exhibition of artworks by Studio Azzurro, *Myth through images in 21st century - Touch, tread and call out!*.

In 2001, Yokoyama became Professor at IAMAS, tutoring the Studio 4 *Media Aesthetics* course, and now serves as President.

2001年から情報科学芸術大学院大学のスタジオ4教授。本来の専門は建築や庭園を中心とする空間の歴史だが、以前、勤務していた大学で現代美術にかかわる仕事をしたり、IAMASに勤める前に関わっていた美術館でメディアアートの展覧会をやったりしたのがもとでIAMASに来る。2003年からIAMAS学長。

Wolfgang Muench

ミュンヒ ウォルフガング

2003.4 - 2003.9

≡ 63

□ 115

hosting.zkm.de/wmuench



Wolfgang Muench was born in Karlsruhe, Germany, in 1963. In the pre-computer era, he studied for a Masters in Fine Art and Design from the State Academy of Art and Design Stuttgart, and in 1996 joined the Center for Art and Media – ZKM, as software designer on various interactive-media projects, including the *Panoramic Navigator*, and the publication series *Artintact* and *Digital Arts Edition*.

His interactive installations *Small Fish* – 1999, in collaboration with Kiyoshi Furukawa and Masaki Fujihata, and *Bubbles* – 2001, in collaboration with Kiyoshi Furukawa, have been presented in numerous international venues.

Since 1997 he has taught Interactive Media in Germany, Hong Kong, and Singapore, and has served on numerous panels and committees worldwide, including the Curatorial Committee for the ACM Multimedia Interactive Art Program, both as member in 2006 and 2007, and as chair in 2005.

In 2004, he was appointed to his current position of inaugural Dean of the Faculty of Media Arts at LASALLE College of the Arts, Singapore.

1963年ドイツ、カールスルーエ生まれ。コンピュータ以前にファインアートを学んだ後、1996年にアート・アンド・メディア・センター (ZKM) で「Panoramic Navigator」などのさまざまなインタラクティブメディア・プロジェクトにおけるソフトウェアデザイナーとして参加。

「Artintact」、「Digital Arts Edition」シリーズを出版。また、古川聖、藤幡正樹とのコラボレーション「Small Fish」(1999)、古川聖とのコラボレーション「Bubbles」(2001)などのインタラクティブ・インスタレーションをメディアアートの国際展で数多く発表。1997年よりドイツ、ホンコン、シンガポールでインタラクティブメディアの講義を行っている。2004年よりシンガポール、ラサール美術大学メディアアート学部長に就任。

Selected Group Exhibitions

主なグループ展

2005 ***l'art de produire l'art***

Le Fresnoy-Studio National, Paris, France

2005 ***Bubbles***

Experimental Media and Performing Arts Center - EMPAC, New York, USA

2005 ***Artgames***

Ludwig Forum, Aachen, Germany

2004 ***KAMEX Korea Amuse World Game Expo***

COEX, Seoul, Republic of Korea

2004 ***Bubbles***

Empire Concourse, New York, USA

2004 ***Art+Science 2004***

Insa Art Gallery, Gana Art Center, Seoul, Republic of Korea

2003 ***YCAM InterLab***

Yamaguchi Center for Arts and Media - YCAM, Japan

山口情報芸術センター (YCAM)

Wolfgang Muench

ミュンヒ ウォルフガング

- 2003 *Dialogue with Light and Shadow*
Toki Messe, Niigata, Japan
朱鷺メッセ、新潟
- 2002 *Viper Festival*
Basel, Switzerland
- 2002 *Lovebytes International Festival of Digital Art and Media*
Sheffield, United Kingdom
- 2002 *ISEA 2002*
Nagoya, Japan
- 2002 *Digital Delights*
Macau Art Museum, Macao, China
- 2002 *d-motion*
Volkspark Halle, Halle, Germany
- 2001 *the Interaction '01*
Softopia, Gifu, Japan
インタラクション '01 拡張するイメージとの対話
ソフトピアジャパン
- 2001 *KAMUNA*
ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany
- 2000 *Warsaw Autumn 2000*
Warsaw, Poland
- 2000 *Transmediale.00*
Berlin, Germany
- 2000 *mikro.lounge #26*
WMF, Berlin, Germany
- 2000 *Media City Seoul 2000*
Seoul Metropolitan Museum of Art, Seoul,
Republic of Korea
- 2000 *European Media Art Festival*
Osnabrück, Germany
- 2000 *DEAF00*
Rotterdam, Netherlands
- 2000 *Children Week*
NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo
ICC 子供週間 Media Park
NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]
- 1999 *Ars Electronica '99*
Linz, Austria

Selected Collections

主な収蔵作品

- 2005 **Bubbles**
Phaeno Science Center, Wolfsburg, Germany
- 2003 **Bubbles**
Loisium, Langenlois, Austria
- 2003 **Bubbles**
Junior Museum, Troy, New York, USA
- 2002 **Bubbles**
ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany
- 2001 **Small Fish**
National Museum of Emerging Science and Innovation – Miraikan, Tokyo
日本科学未来館
- 2000 **Small Fish**
Ars Electronica Center, Linz, Austria

Publications

出版

- 2008 **Monitoring Scenography 1: Power and Space**
ZHdK, Zurich, University of Vienna
- 2007 **Luminous Echo**
Microwave International New Media Arts Festival
Exhibition Catalogue, Hong Kong
- 2007 **Meisterwerke der Medienkunst**
Landesinstitut für Schulentwicklung, Stuttgart,
Neckar-Verlag, Villingen-Schwenningen
- 2003 **Bildende Kunst: Sehen – Verstehen – Gestalten**
Interaktiver Medienbaukasten für den Kunstunterricht
Schroedel Verlag, Hannover
- 2001 **Active Score Music – Scribble, Small Fish Tale**
DVD, Ars Electronica Center
- 1999 **Digital Arts Edition #3**
ZKM Karlsruhe, Hatje Cantz Verlag, Stuttgart

Wolfgang Muench

ミュンヒ ウォルフガング

Awards

受賞歴

2006 *Art Lives*

Most popular showpiece, Art Museum Stuttgart,
Germany

Chanda Mwenya

メンヤ チャンダ

2003.10 - 2004.3

≡ 65

□ 116

www.n-log.de/Chanda/



Chanda Mwenya was born in Zambia, in 1976. He has been involved with the Zambia National Visual Arts Council since 1997, and his paintings, sculptures, and video installations, have been exhibited at shows both home and abroad.

In 2003, he was given the UNESCO Digital Arts Award, so obtaining a grant for the IAMAS Artist in Residence program. Through this experience, his interest in social issues and relationships deepened, leading to the projects *Ghetto Life*, *Recycle Booth*, and others.

He has since been invited to work across Europe, including the design and construction of a suite for the renowned *ICEHOTEL*, Sweden, and, in 2006, at *Transmediale*, Germany, as an invitee of the Goethe-Institute.

Now living and working in Norway, he is pursuing a BA in Fine Art at the Oslo National Academy of the Arts.

1976年ザンビア生まれ。1997年よりザンビア・インターナショナル・ビジュアルアート・カウンシルに関わり、絵画、彫刻、ビデオ・インスタレーションを国内外で発表。2003年ユネスコデジタルアワードを受賞し、IAMASアーティスト・イン・レジデンスプログラムのための助成を受ける。この経験から社会問題や社会関係についての関心を深め、「Ghetto Life」や「Recycle Booth」などのプロジェクトを行う。スウェーデンの有名なホテル「ICEHOTEL」のスイートルームのデザインや設計などヨーロッパにも招聘され、2006年にはドイツ文化センターの招聘により「Transmediale」に参加。現在はノルウェーに居住し、オスロー国立芸術アカデミーのファインアート学科に在籍している。

Selected Group Exhibitions

主なグループ展

- 2005 ***Luleå Summer Biennale 2005***
Luleå, Sweden
- 2004 ***Ogaki Biennale 2004***
Gifu, Japan
おおがきビエンナーレ 2004
- 2002 ***A Zambian Touch***
Henry Tayali Visual Art Center – VAC, Lusaka,
Zambia
- 2001 ***French Cultural Night***
Alliance Francaise, Lusaka, Zambia
- 2000 ***Millennium Exhibition***
Henry Tayali Visual Art Center – VAC, Lusaka,
Zambia
- 2000 ***EXPO 2000***
Hannover, Germany
- 1999 ***African American Black Awareness***
Lusaka Museum, Lusaka, Zambia
- 1998 ***National Ngoma Awards Exhibition***
- 2005 Henry Tayali Visual Art Center – VAC, Lusaka,
Zambia

Chanda Mwenya

メンヤ チャンダ

Publications

出版

2005 *IceHotel AB Catalogue*

2005 *Luleå Summer Biennale Catalogue*

2004 *Ogaki Biennale Catalogue*

おおがきビエンナーレ 2004 カタログ

Awards

受賞歴

2005 *Luleå Summer Biennial 2005*

Grant, Lulea, Sweden

2003 *UNESCO Digital Arts Award 2003 at IAMAS*

First prize, UNESCO, IAMAS, Gifu, Japan

Susumu Hakumae

白前 晋

目 67

Susumu Hakumae was born in Mie, in 1975. He enrolled in the IAMAS Studio 1 Interactive Media course in 2003, and after graduating joined the Institute full-time as Assistant Teacher.

In addition to his teaching responsibilities, he participates in local education support projects and regional revitalization programs, working to expand workshops centered around Gifu.

1975年三重県生まれ、2003年情報科学芸術大学院大学スタジオ1を修了後、同大学院助手を経て、現在は、制作のほか地域活性化事業、教育支援などのプロジェクトに参加し、岐阜県を中心にワークショップを展開している。

Marcia Vaitsman

ヴァイツマン マルシア

2004.4 - 2004.9

≡ 69

□ 116



Marcia Vaitsman was born in Brazil, in 1973. She studied Communications and Arts at the University of São Paulo, Brazil, and then at the Academy of Media Arts – KHM, Germany.

Her work is immersive and personal, with content and form developing a neat relationship. It is her belief that the creative process is not only a part of life, but also a need: like food, sleep, or sex.

Choosing to work with paper, video, or chips, is a secondary step.

The themes of her work are always the same: *What is me?* and *What are my surroundings?*, as well the complex questions which arise from these.

In 2005, Marcia launched *Fusion* – an arts, design, and media magazine – and received a grant from UNESCO-Aschberg at HIAP Helsinki, Finland.

She currently lives and works in Brazil.

マルシア・ヴァイツマンは1973年にブラジルで生まれた。サンパウロ大学コミュニケーションアンドアート学科で学び、2002年にケルン・メディア芸術大学を修了する。彼女の作品は、没入的で個人的なものであり、整然とした関係を展開させるような内容と形式をもっている。

創造の過程は生活の一部にとどまらず、飲食、睡眠、セックスのように必要なものでもある、というのが彼女の信念である。制作のために紙とビデオと切りくずを選ぶのは第二のステップである。彼女の作品の主題はいつも同じで、「なぜ私？」であり「私の環境は何？」であり、それらの問いから生まれるさらに複雑な問いも含まれている。2005年、彼女はアートとデザインとメディアのためのwebマガジン「Fusion」の制作を始め、ユネスコ・アシュバークのヘルシンキ国際アーティストプログラム（HIAP）への助成金を得た。彼女は現在、ブラジルに在住し制作している。

Selected Solo Exhibitions

主な個展

2006 *The Whiteness of an Exotic Place*

Galleria Huuto, Helsinki, Finland

2001 *a common ancestral stranger*

Galerie Projektraum, Cologne, Germany

Selected Group Exhibitions

主なグループ展

2006 *Videozone – International Video-Art Biennial*

Center for Contemporary Art, Tel Aviv, Israel

2006 *Tending to Zero*

Cable Factory, Helsinki, Finland

2006 *Ogaki Biennale 2006*

Gifu, Japan

おおがきビエンナーレ 2004

2006 *Transterritoriale Generation – workshop and video curation*

Paço das Artes, São Paulo, Brazil

2006 *Videomostra*

Itaú Cultural, Pará and Minas Gerais, Brazil

Marcia Vaitsman

ヴァイツマン マルシア

2006 *Cultural Typhoon 2006*

Shimokitazawa, Tokyo

カルチュラル・タイフーン 2006

下北沢

2006 *Displaced Exhibition*

Upeace, Toronto, Canada

2006 *Viper Festival*

Basel, Switzerland

2006 *Source of Life*

BankART Studio NYK, Yokohama, Japan

Source of Life はじまりの水 - IAMAS in Yokohama

2006 *IAMAS 2007*

Softopia, Gifu, Japan

ソフトピアジャパン

2006 *The 28th Tokyo Video Festival*

Victor Building, Tokyo

第 28 回東京ビデオフェスティバル

ビクター新橋ビル

2005 *The Elephant Cage*

Japan Foundation, Cologne, Germany

2005 *KunstFilmBiennale*

Kölnischer Kunstverein, Cologne, Germany

2005 *Videobrasil*

SESC Pompéia, São Paulo, Brazil

2005 *Field Research*

Galerie Brigitte Schenk, Cologne, Germany

2005 *IAMAS OPENHOUSE 2005*

IAMAS, Gifu, Japan

2005 *IAMAS Artist in Residence Exhibition 2004 -
2005*

Ogaki Information Studio, Gifu, Japan

IAMAS アーティスト・イン・レジデンス展 2004 -
2005

大垣市情報工房

2004 *The one made of light stuff*

Kyoto Art Center, Kyoto, Japan

京都芸術センター

2004 *IAMAS OPEN HOUSE 2004*

IAMAS, Gifu, Japan

- 2004 *O Corpo Entre o Público e o Privado*
Paço das Artes, São Paulo, Brazil
- 2004 *Walking on Eggs in Buenos Aires*
Boquitas Pintadas, Buenos Aires, Argentina
- 2004 *em_trânsito*
Goethe Institut, Lisbon, Portugal
- 2003 *Projeto Cria da Casa*
espaço oPHicina, São Paulo, Brazil
- 2003 *Videobrasil*
SESC Pompéia, São Paulo, Brazil
- 2003 *Altitude 2003*
KHM, Cologne, Germany
- 2003 *Biennale for Architecture*
BRUCE, Rotterdam, Netherlands
- 2002 *Feira*
Galeria Virgílio, São Paulo, Brazil
- 2002 *Villette Numérique*
La Villette, Paris, France
- 2002 *Transmediale.02*
Berlin, Germany
- 2002 *milia 2002*
Cannes, France
- 2002 *Mpolis*
Overstolzenhaus, Cologne, Germany
- 2001 *European Gathering of Young Digital Creation*
Le Phénix, Valenciennes, France
- 2001 *Videobrasil*
SESC Pompéia, São Paulo, Brazil
- 2001 *3x3*
Nanquim Gallery, São Paulo, Brazil
- 2001 *Das Genlaboratorium*
Galerie Projektraum, Cologne, Germany
- Publications
出版
- 2007 *Fusion Magazine #1~#4*
Academy of Media Arts Cologne, Department
Media Design, Germany

Marcia Vaitsman

ヴァイツマン マルシア

Awards

受賞歴

2007 ***Funarte Conexões***

Project Grant, Rio de Janeiro, Brazil

2005 ***UNESCO-Aschberg Fellowship***

Residence grant at HIAP/Cable Factory,

Paris, France / Helsinki, Finland

2004 ***Videokunst Förderpreis Bremen***

Honour Mention, Bremen, Germany

2004 ***Prince Claus Fund***

Project grant, The Hague, Netherlands

2001 ***Electronic Multimedia Award***

CD-ROM *a common ancestral stranger*, The

EMMA Foundation, London, United Kingdom

Nobuo Tanaka

田中 信雄

目 71

Born in Aichi, in 1976, Nobuo Tanaka attended the IAMAS Studio 2 Time-based Media course.

After graduating in 2006, he joined with several other IAMAS alumni to found AITIA Corporation. Serving as a Director, he produces interactive media, web-related, and video work.

1976年に愛知県で生まれ、2006年情報科学芸術大学院大学スタジオ2を修了し、その後IAMAS卒業生とともにアイティア株式会社を設立。現在は、同社でディレクターとして映像、Web、インタラクティブメディアの制作を行っている。

Tina Gonsalves

ゴンザルヴェス ティナ

2004.11 - 2005.3

≡ 73

□ 118



Born in Australia in 1972, Tina Gonsalves studied at Swinburne School of Design, and then achieved a Masters in Art and Interactive Media from the Royal Melbourne Institute of Technology University.

For over a decade, she has been using the fluid, malleable medium of video to explore complex emotional landscapes. Most recently her work has investigated the intersections of art, technology, and science; she is currently working with world leaders in psychology, neuroscience, and emotion computing, in order to research and produce moving image artworks that respond to feelings.

Having taken Residence positions worldwide, including Australia, Czech Republic, Canada, and Thailand, she is at present Artist in Residence at the UCL Institute of Neurology, UK, and a visiting artist at the MIT Media Lab, USA.

1972年オーストラリア生まれ。メルボルン・スウィンバーン工科大学スウィンバーン・スクール・オブ・デザインを卒業し、ロイヤル・メルボルン工科大学アート・アンド・インタラクティブメディア学科で修士号取得。これまで10年以上、複雑な感情の風景を探るため、流動的で可鍛性のあるビデオメディアを用いて作品を制作。近年は、芸術、技術、および科学の融合する領域についても研究している。

また、感情に反応する映像アートワークについて研究、制作をするため、心理学、神経科学、および感情の測定における世界的な指導者とともに活動を行っている。現在、ユニバーシティ・カレッジ・ロンドン神経学研究所にてアーティスト・イン・レジデンス、およびMITメディアラボ客員芸術家。

Selected Solo Exhibitions

主な個展

- 2005 *Tina Gonsalves: Somewhere in Between, Studies in Translocation*
Kickarts, Cairns, Australia
- 2005 Australian Centre for Photography, Sydney, Australia
- 2004 Institute of Contemporary Art, London, United Kingdom
- 2004 *Tina Gonsalves: Somewhere in Between*
ArtSway, Sway, United Kingdom
- 2004 Banff New Media Institute, Banff, Canada
- 2004 291 Gallery, London, United Kingdom
- 2003 111 Minna Gallery, San Francisco, USA

Selected Group Exhibitions

主なグループ展

- 2005 *IAMAS Artist in Residence Exhibition 2004 - 2005*
Softopia, Gifu, Japan
IAMAS アーティスト・イン・レジデンス展 2004 - 2005
ソフトピアジャパン
- 2004 *DEAF 04*
V2_: Institute for the Unstable Media, Rotterdam, Netherlands
- 2004 *ISEA 2004*
Tallinn, Estonia

Tina Gonsalves

ゴンザルヴェス ティナ

- 2004 **Melbourne Art Fair**
Australian Centre for Moving Image, Melbourne
- 2004 **Transfigure**
Australian Centre for Moving Image, Melbourne
- 2003 **Single Channel: Collaborating with the Moving Image**
The Art Museum of the University of Houston,
Houston, USA
- 2003 **[Head Space]**
St Vincents Hospital, Melbourne, Australia
- 2003 **Single Channel: Perspectives**
Electrofringe, Newcastle, Australia
- 2003 **Cartodigital Interactiva 01**
Contemporary Art Museum, Ateneo of Yucatán,
Mexico
- 2003 **Single Channel**
Mezzanine Gallery, San Francisco, USA
- 2002 **Circe De Medicine**
Paperveins Museum Of Art Biennial, New York,
USA
- 2000 **Next Wave Festival Blink**
Australian Center for Contemporary Art, Mel-
bourne
- 2002 **False Emotion**
Kunstbunker Tumulka, Munich, Germany
- 2002 **A Virtual Memorial and Le Musee di-visioniste**
France
- 2001 **Maid in Cyberspace**
Studio XX, Montréal, Canada
- 1999 **Multimedia Art Asia Pacific Festival 1999**
Brisbane, Australia
- 1998 **Paperviens Project**
Gallery 128, New York, USA
- 1997 **Altered States**
Melbourne Exhibition Centre, Australia

Selected Collections

主な収蔵作品

- 2002 235 Media, Germany
- 2002 Backup Festival, Germany
- 2002 Snack on Art TV, New York Cable TV, USA
- 2001 Australian Center of Moving Image
- 2001 ***Eat Carpet 2001***
- 2004 European Media Arts Festival, Germany
- 1999 Griffith University, Brisbane, Australia
- 1999 F1 Digital Film Festival, Australia
- 1999 Australian Film Television and Radio School, Melbourne
- 1999 ***Eat Carpet***
- 2002 SBS Television, Melbourne, Australia
- 1999 DLUX Media Arts Collection, Australia
- 1999 The Kitchen, New York, USA
- 1999 ArtRage video collection series, Australia
- 1998

Publications

出版

- 2008 reviewed by Darren Tofts
Artlink, 04, Adelaide

Tina Gonsalves

ゴンザルヴェスティナ

Awards

受賞歴

- 2008 **Large Art Award**
Wellcome Trust, London, United Kingdom
- 2008 **Visiting Artist**
MIT Media Lab, Boston, USA
- 2008 **Residency Grant**
Australian Network for Art and Technology, Synapse, Adelaide
- 2008 **Liminal Screen Coproduction**
Banff Institute of New Media Arts, Banff, Canada
- 2007 **New Work Grant**
Arts Council England, United Kingdom
- 2005 **New Work Grant**
Australia Arts Council New Media Arts Board
- 2005 **Travel Grant**
Australian Film Commission
- 2005 **Strand V Funding**
Australian Film Commission
- 2004 **Major Grant**
Queensland Arts Council, Brisbane, Australia
- 2004 **Ian Potter Foundation Grant**
Ian Potter Foundation, Melbourne, Australia
- 2004 **New Work Grant**
Australia Arts Council New Media Arts Board
- 2004 **Travel Grant**
Australian Network for Art and Technology
- 2004 **Co-production**
Banff New Media Institute, Banff, Canada

Dane Watkins

ワトキンス デーン

2005.4 - 2005.9

≡ 75

□ 120

www.eatmydata.co.uk



Born in Australia, in 1965, Dane Watkins trained as an Animator – with a concentration on hand-drawn animation for film – graduating, in 1993, from Liverpool John Moores University, UK.

Since that time he has developed his work through the use of vector-based digital tools, completing commissions and residencies, and by distributing his pieces online.

His approach is a research-based studio practice that examines how conventional drawing and animation techniques can be developed, and shown, in digital environments such as the web or computer-driven installation. Over the past several years, he has developed a body of drawings and animations, shaped by his response to a culture of both an excess of imagery and a homogenisation of visual language.

Starting in 2003, Dane has produced a number of commissioned pieces around the UK, as well as completing several stays as Artist in Residence, including time at Werkleitz Gesellschaft eV, Germany, and the Bemis Center for Contemporary Art, USA. He is now living and working in Canada.

デーン・ワトキンスは1965年にオーストラリアで生まれ、映画のための手描きアニメーションを行なうアニメーターとしてのトレーニングを受け、1993年イギリス・リバプール・ジョン・ムーア大学アニメーション学科を卒業した。

以来、彼の作品はベクトルベースのデジタルツールを使用することを通じて発展し、仕事やレジデンスでさらに完全なものとなり、それらはオンラインで公開されている。

彼の作品は、研究に基づいたスタジオでの実践であり、伝統的なドローイングやアニメーションの手法を web やコンピュータ上のインスタレーションなどのデジタル環境でいかにして発展させ展示することができるかが分析されている。

過去数年間、彼は視覚言語の過剰なイメージ化と均質化の双方についての彼からの文化に対する返答として形づくったドローイングとアニメーションを開拓してきた。

2003 年から彼はイギリスを中心に委嘱作品をいくつも発表し、ドイツやアメリカでのアーティスト・イン・レジデンスとしても活動した。

現在はカナダに住み、制作を行なっている。

Selected Group Exhibitions

主なグループ展

2007 ***The Winter '07 Performance/Lecture series***

University of Waterloo Art Gallery, Ontario,
Canada

2007 ***New Eyes***

The Brewhouse Theatre and Arts Centre, Taunton,
United Kingdom

2007 ***ArtTalk***

Bemis Center for Contemporary Arts, Omaha,
USA

2007 ***1.3 Festival of Video and New Media Art***

City Art Museum Ljubljana, Ljubljana, Slovenia

2006 ***Flatpack Festival***

Birmingham, United Kingdom

2006 ***Digiville***

Lighthouse, Brighton, United Kingdom

2006 ***CITY RUNNING***

Phoenix Gallery, Brighton, United Kingdom

Dane Watkins

ワトキンス デーン

- 2005 *PixelPops! 2005*
Popping Pixels, Connecticut, USA
- 2005 *IAMAS OPEN HOUSE 2005*
IAMAS, Gifu, Japan
- 2005 *IAMAS Artist in Residence Exhibition 2004 - 2005*
Ogaki Information Studio, Gifu, Japan
IAMAS アーティスト・イン・レジデンス展 2004 - 2005
大垣市情報工房
- 2005 *CAFKA 05*
Kitchener City Hall, Kitchener, Canada
- 2005 *404 Festival*
Patio De La Madera Convention and Exposition Center, Rosario, Argentina
- 2004 *Portraits*
The Engine Room, Bridgwater, United Kingdom
- 2004 *officious*
EICH Gallery, Hull, United Kingdom
- 2004 *LabCulture Symposium*
LabCulture, Bridport, United Kingdom
- 2004 *autoerotic*
Watershed Media Centre, Bristol, United Kingdom
- 2003 *TargetArt*
Stills Gallery, Edinburgh, Scotland
- 2003 *Radiator02*
Nottingham, United Kingdom
- 2003 *Free-fall exhibition*
Peterborough Museum, Peterborough, United Kingdom
- 2003 *d-motion*
Volkspark Halle, Halle, Germany
- 2002 *Web Racket: Contemporary Interactive Web Art*
DeCordova Museum, Massachusetts, USA
- 2002 *LA Freewaves 2002*
UCLA EDA Space, Los Angeles, USA
- 2002 *garage 2002*
garage, Stralsund, Germany
- 2001 *Transmediale.01*
Berlin, Germany

Dane Watkins

ワトキンス デーン

2001 *inLect: a journal of multimedia writing*
Canberra Centre for Writing, Sydney, Australia

Online

インターネット上

2008 *chico.art.net*

Chico, USA

2002 *Arteleku – DiDa Web*

arteleku, San Sebastián, Spain

2001 *him*

Eastgate Hypertext Reading Room,

Massachusetts, USA

2001 *Boston CyberArts HyperArtSpace*

HyperArtSpace Gallery, Boston, USA

2000 *help*

Eastgate Hypertext Reading Room,

Massachusetts, USA

Awards

受賞歴

2007 *Avanca'07*

Multimedia Prize, Cine-Clube de Avanca, Avanca,

Portugal

2004 *Individual Artist Awards*

Artist Fellowship, United Kingdom

2004 *Clark Bursary – UK Digital Art Award*

5th Clark Bursary, JA Clark Charitable Trust,

Bristol, United Kingdom

2001 *The 2001 Electronic Literature Award*

Poetry Competition, Finalist, Electronic Litera-

ture Organization, College Park, USA

2001 *Links Prize 01*

Runner-ups, the V2 Organization and VIROSE,

Porto, Portugal

Naomi Kakuda

かくだ なおみ

目 77

Naomi Kakuda was born in Gifu, in 1980. Since graduating from the IAMAS DIT Course in 2007, she has been working in Tokyo as a Graphic Designer.

1980年に岐阜県で生まれ、2007年岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー DIT コースを卒業し、現在はグラフィックデザイナーとして活動中。

Shiho Fukuhara

福原 志保

2005.10 - 2006.3

☰ 79

☐ 122

www.biopresence.com



Born in 1976, Shiho Fukuhara is a bio-science artist. She studied Art and Design in the UK, earning a degree in Fine Art from Central Saint Martins College of Art and Design, and then an MA in Interaction Design from the Royal Collage of Art. After graduation, in 2003, she was Artist in Residence at the Palais de Tokyo, Paris, and established, alongside Georg Tremmel, *biopresence* – an art venture company supported by the National Endowment for Science, Technology and the Arts – NESTA. Together, they research the impact that biotechnology and the media has on society, and have exhibited internationally, in Canada, Japan, Korea, and across Europe.

1976 年生まれ。ロンドンのセントラル・セント・マーチンズ・カレッジ・オブ・アート・アンド・デザインとロイヤル・カレッジ・オブ・アート（RCA）にてインタラクシオンデザインを学んだ後、アーティスト・イン・レジデンスとして、パリのパレ・ド・トーキョー、IAMAS に滞在し、制作活動を行う。主にバイオテクノロジーとナノテクノロジーの発展による社会へのインパクトと今後の変化への認識という、21 世紀に最も注目されている分野を探究する。それらに科学の専門的な枠に捕われない方法で参加し、最終的にはそれを明確に捉えるという目的をもっている。

Selected Solo Exhibitions

主な個展

- 2004 **Future Product**
- 2005 Antenna Gallery, Welcome Wing, Science Museum, London, United Kingdom

Selected Group Exhibitions

主なグループ展

- 2007 **Bios 4**
Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, Sevilla, Spain
- 2006 **CITÉ INVISIBLE, Internationale Vidéo et Art Électronique**
Grande Bibliothèque, Montréal, Canada
- 2006 **Source of Life**
BankART Studio NYK, Yokohama, Japan
Source of Life はじまりの水 – IAMAS in Yokohama
- 2006 **IAMAS2006 The Wanderers Engawa in the era of Technocodes**
IAMAS, Gifu, Japan
IAMAS2006 テクノコード遊民の縁側
- 2005 **Light into Life, Gwangju Design Biennale**
Gwangju, Republic of Korea
- 2005 **Pop Noire**
The Israel Museum, Jerusalem, Israel
- 2005 **Today In Paradise, Mobileart05**
Gothenburg, Sweden
- 2005 **open nature**
NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo
オープン・ネイチャー 情報としての自然が開くもの
NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]
- 2004 **The Video Festival Paris – Berlin**
Paris, France
- 2004 **VIPER BASEL 2004**
Basel, Switzerland

Shiho Fukuhara

福原 志保

- 2004 ***The Building***
Hiroshima City Museum of Contemporary Art, Hiroshima, Japan
広島市現代美術館
- 2004 ***Si jamais un corps étranger***
L'Impasse, Paris, France
- 2004 ***Yumeji***
Palais de Tokyo, Paris, France
- 2004 ***Parking***
Centre d'Art Contemporaine Bretigny, Bretigny, France
- 2004 ***Code Unknown***
Palais de Tokyo, Paris, France
- 2004 ***Transmediale.04 Fly Utopia!***
Berlin, Germany
- 2004 ***Hiroshima Art Document 2004***
Former Bank of Japan Hiroshima Branch, Hiroshima, Japan
広島アートドキュメント 2004
旧日本銀行広島支店
- 2003 ***the Show***
Royal Collage of Art, London, United Kingdom
- 2002 ***Osterweiterung 2002***
Oberpullendorf, Austria
- Awards
受賞歴
- 2004 ***Pitch your Idea 2004***
2nd Prize, Biology in Business, Cambridge Network, United Kingdom
- 2004 ***NESTA Graduate Pioneer Award***
National Endowment for Science, Technology and the Arts, United Kingdom
- 2004 ***VIPER BASEL 2004***
TRANSPPOSITION Prize, Basel, Switzerland

Sašo Sedla ek

セードラチェック サシヨ

2006.5 - 2006.10

≡ 81

□ 122

www.sasosedlacek.com



Saso Sedla ek works as independent artist. Born in Ljubljana, Slovenia, in 1974, he graduated from the Academy of Fine Art in 2000, with a BA in Industrial Design and Sculpture. He has since worked to expanded on these practices by combining them with both new and old technologies.

His work is defined by theories of disposal, waste materials, recycling, and the use – and re-use – of cheap technologies. However, rather than using typical political, or ideological, means for intervention, instead he chooses friendly strategies of resistance; in a over commercialised world, use of *do it yourself* strategies, open source, and common goods can all be alternatives that introduce small-scale changes to our environment.

In 2005, he undertook a Residency at the Ministry of Culture of the Republic of Slovenia's *Studio in Berlin*, Germany, and, the following year, took part in the International Studio & Curatorial Program – ISCP, New York.

He currently lives and works in Slovenia.

サシヨ・セードラチェックはインディペンデントのアーティストである。1974年スロベニアのリュブリャナに生まれ、2000年に芸術アカデミーで工業デザインと彫刻を専攻し卒業した。

後に彼はそれらの技術を、新旧のテクノロジーをミックスさせた活動として拡張させている。彼の作品は、ごみや廃棄物の処理、リサイクル、安手のテクノロジーの利用と再利用などの理論によって定義づけすることができる。

しかし彼はよくある政治的、イデオロギー的な介入でなく、むしろ友好的な抵抗戦略 — あまりに商業的な世界において、「do it yourself」の戦略、オープンソース、普通財が私たちの環境に小規模な変化を投じる対抗手段となりうるような方法 — を好んで用いる。

2005年、彼はスロベニア共和国文化省のベルリン・スタジオのレジデンシーとなった。翌年ニューヨークでの International Studio & Curatorial Program (ISCP) に参加した。彼は現在スロベニアに住み制作を続けている。

Selected Solo Exhibitions

主な個展

- 2007 ***Recycling strategies***
LJU COSINUS BRX Gallery, Brussels, Belgium
- 2006 ***Beggar – a robot for materially deprived***
Kapelica Gallery, Ljubljana, Slovenia
- 2005 ***Copy China!***
Likovni salon Celje, Celje, Slovenia
- 2003 ***Just do it!***
Kapelica Gallery, Ljubljana, Slovenia

Selected Group Exhibitions

主なグループ展

- 2007 ***Suitcase Illuminated#5 On Parallel Economy'5***
Musée d'art contemporain de Val-de-Marne, Paris, France
- 2007 ***Land(e)scape***
Künstlerhaus, Graz, Austria

Sašo Sedla ek

セードラチェック サショ

2007 *Future Nomad*

Vox Populi Gallery, Philadelphia, USA

2006 *YVAA – Young Visual Artist Award*

Priština, Kosovo

2006 *U3 Triennial of Contemporary Slovene Arts*

Moderna galerija, Ljubljana

country: Slovenia

2006 *Ogaki Biennale 2006*

Gifu, Japan

岐阜おおがきビエンナーレ 2006

2006 *ISCP Open studios*

ISCP, New York, USA

2006 *Device Art Forum*

RX Gallery, San Francisco, USA

2006 *Cultural Typhoon 2006*

Shimokitazawa, Tokyo

カルチュラル・タイフーン 2006

下北沢

2005 *Slovenskae spletanija*

Burundi Datalab, Bratislava, Slovakia

2005 *Festival Visages Francophones*

Cahors, France

2004 *Continental Breakfast*

45th October Art Salon, Belgrade, Serbia

Awards

受賞歴

2006 *OHO Award*

Award for young visual artists from eastern europe,

the P.A.R.A.S.I.T.E. Institute, New York, USA

2005 *Zogo Toy Contest*

The best recycling toy, Asolo, Italy

Miki Fukuda

福田 幹

目 83

Miki Fukuda worked as a Lecturer at the IAMAS Center for Media Culture from 2004 to 2007. She serves currently as Production Manager at the Yamaguchi Center for Arts and Media – YCAM.

2004年から2007年までIAMASメディア文化センター講師。現在は、山口情報芸術センター(YCAM) プロダクション・マネージャー。

Jasper van den Brink

ヴァン・デン・ブリンク ヤスパー

2007.6 - 2006.12

☰ 85

☐ 124

www.jaspervandenbrink.nl



Born in 1968 in Stompwijk, Netherlands, Jasper van den Brink studied Performance and Video at the School of Chicago Art Institute, USA, and then at the Audio-Visual Department of Gerrit Rietveld Academie, Netherlands.

His slightly provocative, site-specific works can be classified as artificial miracles that normally don't occur in daily life. Producing both moving video installations and single-channel videos that play with perception, motion, failure, and humour, he seeks to mislead the viewer's expectations. In traditional film, the relationship between camera and viewer is usually more or less one to one, with the camera showing what the viewer would see were they in the place of action; Jasper enjoys letting his imaginary camera-body perform the impossible, thus undermining this one-to-one relationship.

He has worked for over a decade as an Editor at *Park 4DTV*, Netherlands, during which time he has also undertaken Artist in Resident positions at Rijksakademie van Beeldende Kunsten, Amsterdam, and the International Artists Studio Program in Sweden – IASPIS.

In 2007 he began teaching at the Audio-Visual Department of the Gerrit Rietveld Academie, and he continues to live and work in Amsterdam.

ヤスパー・ヴァン・デン・プリnkは1968年オランダのストンプワイクに生まれ、アメリカ・シカゴ美術館付属美術大学パフォーマンス・映像科で学び、1996年アムステルダム・リートフェルトアカデミー・オーディオ・ビジュアル専攻を修了する。

若干挑発的な彼のサイトスペシフィックな作品は、日常では起こりえない人工的な奇跡として分類される。

彼のムービング・ビデオ・インスタレーションやシングルチャンネルビデオは、知覚、運動、破たん、ユーモアを伴って再生されるが、それは鑑賞者の期待を欺こうとするものである。

伝統的なフィルムでは、カメラと鑑賞者はたいてい1:1の関係となっており、鑑賞者が撮影現場にいたかのように、カメラは映像を見せてくれる。だが、ヤスパーはこの想像的なカメラボディにありえないことを演じさせ、鑑賞者との1対1の関係を瓦解させてしまう。

彼はオランダのPark 4DTVで10年以上エディターとして働き、その間、オランダやスウェーデンでアーティスト・イン・レジデンスとして活動もしていた。

2007年からリートフェルト・アカデミーのオーディオ・ビジュアル学部で教えはじめ、現在はアムステルダムに在住している。

Selected Solo Exhibitions

主な個展

2007 *IAMAS AIR 2007*

AD&A Gallery, Osaka, Japan

IAMAS アーティスト・イン・レジデンス展 2007

2006 *Inside Out*

Third Space Gallery, Saint John Art Centre,

Saint John, Canada

2002 *Art Forum Berlin*

Gallery Diana Stigter, Amsterdam, Netherlands

Jasper van den Brink

ヴァン・デン・ブリンク ヤスパー

Selected Group Exhibitions

主なグループ展

2007 ***Dutch Artists @ Youkobo Artspace***

Youkobo Art Space, Tokyo

オランダ作家との交流展 @ 遊工房アートスペース

遊工房アートスペース

2007 ***Tunnel Vision***

Mukha Media, Antwerpen, Belgium

2007 ***Ima-karada – IAMAS in Tokyo***

Spiral Garden, Tokyo

いまからだ IAMAS in Tokyo

スパイラルガーデン

2006 ***Dutch installation Art***

MNAC, Bucharest, Romania

2006 ***10.000 euro show***

W139, Amsterdam, Netherlands

2005 ***Grote kunst voor kleine mensen***

De Paviljoens, Almere, Netherlands

2004 ***Trafic***

Abitibi-Témiscamingue, Quebec, Canada

2004 ***SMCS***

Stedelijk Museum, Amsterdam, Netherlands

2004 ***Het Ding***

CBK Garden project, Dordrecht, Netherlands

2004 ***Dutch Flag***

Lloyd Hotel, Amsterdam, Netherlands

2004 ***Artistic Strategies***

Moderna Museet, Stockholm, Sweden

2004 ***About Sea***

Valkhof Museum, Nijmegen, Netherlands

2003 ***Prix de Rome***

Institut Neerlandais, Paris, France

2003 ***Dutch Video Art***

Erasmus House, Jakarta, Indonesia

2003 ***Conflusion***

Meisei University, Tokyo

明星大学

2003 ***Best Before...***

Galerie Clark, Montréal, Canada

Jasper van den Brink

ヴァン・デン・ブリンクヤスパー

2003 ***Art dans la ville***

Saint-Etienne, France

2002 ***Prix de Rome***

Monte Video, Amsterdam, Netherlands

2002 ***Prix de Rome***

LUX/Museum Valkenhof, Nijmegen, Netherlands

2002 ***Nonlinear Editing***

De Paviljoens, Almere, Netherlands

2002 ***Manifesta 4***

Frankfurt, Germany

Awards

受賞歴

2002 ***Prix de Rome category Film & Video 2002***

2nd prize, Amsterdam, Netherlands

Itsuo Sakane

坂根 巖夫

目 89

Born in 1930, Itsuo Sakane acquired his undergraduate and masters degrees at University of Tokyo, Department of Architecture. From 1956 - 1990 he has been employed by The Asahi Shimbun Company, working as a journalist at the Tokyo Head Office in the Household, Science, and Arts Departments and later as a member of the editorial committee.

He was also coeditor of 'Leonardo,' the journal for the International Society for the Arts, Sciences and Technology since 1985 and Honorary Editor from 1996 onwards.

Sakane's academic posts include Harvard University Nieman Fellow from 1970 - 1971 and Professor at the faculty of Environment and Information Studies at Keio University from 1990 - 1996. In 1996 he became founding President of the International Academy of Media Arts and Sciences, as well as the Institute of Advanced Media Arts and Sciences from 2001.

Along with his news coverage, writings and critiques covering the multidisciplinary themes of art, science and technology, he has also engaged in exhibition planning and production.

1930年生まれ。東京大学建築学科卒、同修士。1956-90年、朝日新聞社勤務。東京本社家庭部、科学部、学芸部記者を経て、同編集委員。1970-71年ハーバード大学ニーマンフェロー。1990-96年慶應義塾大学環境情報学部教授。1996年から岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー学長、2001年から情報科学芸術大学院大学学長を兼務し、現在は名誉学長。

芸術・科学・技術の境界領域をテーマに取材・執筆、評論活動を行なうとともに、これらの分野の展覧会企画プロデュースに数多く携わる。ISAST（国際芸術・科学・技術協会）機関誌「Leonardo」共同編集者（1985-1996）同名誉編集委員（1996-）。

Yukiko Shikata

四方 幸子

目 93

Yukiko Shikata began her current career in 1990 as Curator at Canon ARTLAB, followed by her appointment as Associate Curator at the Mori Art Museum from 2002 - 2004.

She has served successively as Jury Member of Prix Ars Electronica, Jury President of the UNESCO Digital Arts Award, Jury Member of the Nam June Paik Award, and Advisor to the Transmediale Berlin.

At present she is Senior Curator at the NTT Inter-Communication Center [ICC] and holds academic positions as Professor by Special Appointment at Tokyo Zokei University and Visiting Professor at Tama Art University.

While curating numerous pioneering projects in Japan and overseas, she does research across media, canvassing the possibilities of art from the 20th century to the present.

NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] 特別学芸員、東京造形大学特任教授、多摩美術大学客員教授。1990 - 01 年キャノン・アートラボキュレータ、2002 - 04 年森美術館アソシエイト・キュレータを経て現職。メディアの横断的研究および 20 世紀から現在におけるアートの可能性を検討、かたわら数々の先見的なプロジェクトを国内外でキュレートする。アルス・エレクトロニカ賞審査員、UNESCO デジアート賞審査委員長、ナムジュン・パイク賞審査員ほかを歴任、Transmediale (ベルリン) アドバイザー。

Sachiko Kanno

菅野 幸子

目 95

After working at the British Council Japan, Sachiko Kanno majored in the history of decorative arts at the Glasgow University Department of History of Art, obtaining a diploma the following year.

Along with conducting research across an array of fields such as urban revitalization via culture, cultural policies and cultural exchange programs, she also engages in consultation and the planning and management of symposia and seminars.

Foundation Information Center and is presenting at a wide specter of academic and research conferences.

国際交流基金 (The Japan Foundation) プログラム・コーディネーター

ブリティッシュ・カウンシル Japan 勤務後、1990年、グラスゴー大学美術史学部装飾芸術コースディプロマ課程に留学、翌年ディプロマ取得。現在は文化交流に関するさまざまな情報の提供、各種コンサルテーションを行っている。また、文化交流政策、文化政策（特に、「芸術と社会」）、文化による都市再生など多岐の分野にわたり、調査研究を行うとともに、シンポジウムやセミナーの企画運営に携わる。シンポジウム、学会、研究会での発表多数。

Masahiro Miwa

三輪 眞弘

目 97

Masahiro Miwa was born in Tokyo, in 1958. As a young man he was attracted to progressive rock, and began his musical pursuits by forming a band with friends.

Traveling to Germany in 1978, he learned composition under Isang Yun at the University of the Arts, Berlin, and, from 1985, continued his studies at the Robert Schumann Hochschule Düsseldorf.

He has received various awards, including 1st Prize at the 10th IRINO PRIZE, in 1989, 1st Prize at the 14th Concorso Internazionale *Luigi Russolo* di musica elettroacustica, Italy, in 1992, and the Muramatsu Award for new artist, in 1995.

The scope of his work is diverse, including the installation work *The Matarisama Dolls*, an opera *The New Era*, and a book *Music Theory in the Computer Age*. At the Prix Ars Electronica 2007, he received the Golden Nica for Digital Musics. Aside from his composition work, Masahiro is a Professor at IAMAS, tutoring the Studio 2 *Time Based Media* course.

情報科学芸術大学院大学（IAMAS）スタジオ2教授、作曲家。

1958年東京生まれ。プログレッシブ・ロックに憧れ、友人と共に結成したロックバンドを中心に音楽活動を始め1978年渡独。国立ベルリン芸術大学にて作曲をイサン・ユンに師事し、1985年より国立ロベルト・シューマン音楽大学で学ぶ。1989年第10回入野賞第1位、1992年第14回ルイジ・ルッソロ国際音楽コンクール（イタリア）第1位、1995年村松賞新人賞など多数受賞。著書として「コンピュータ・エイジの音楽理論」（ジャストシステム）、オペラ「新しい時代」、インスタレーション作品「またりさま人形」などを発表。2007年には、アルス・エレクトロニカデジタルミュージック部門にてゴールデン・ニカ賞を受賞。

Masahiro Kobayashi

小林 昌廣

目 99

Masahiro Kobayashi was born 1959 in Tokyo. On completing course requirements in the Faculty of Medicine's doctoral program at the Graduate School of Medicine, Osaka University in 1992, he moved to the Department of Botany, later continuing in Medical Humanities, then Medical Anthropology.

After teaching at Kyoto University of Art and Design, he assumed his current position of Professor at IAMAS, as a member of the Studio 4 *Media Aesthetics* course, whilst concurrently serving as the Director of the Center for Media Culture – CMC.

In addition to research and criticism of performing arts and stage design, he is currently examining the application of artistic expression in the fields of welfare and healthcare.

1959年に東京に生まれ、1992年に大阪大学大学院医学研究科博士課程単位取得満期退学。学部では植物学を、大学院では医学概論・医療人類学を学ぶ。京都造形芸術大学教授を経て、現在情報科学芸術大学院大学（IAMAS）スタジオ4教授、メディア文化センター長兼任。

主な著書に「病い論の現在形」「『医の知』の対話」「臨床する芸術学」など。

身体表現や舞台芸術の研究・批評に加えて、医療・福祉分野への芸術表現の応用について考察中。



IAMASでは客員芸術家制度を行ってきました。この冊子ではこれまでにIAMASで滞在制作を行ったメディアアーティスト、研究者の記録を収録しています。厚手の表紙をめくると、2種類の冊子があり、細い短冊状の冊子は作家のプロフィールなどのデータブック、大型の本編冊子は滞在時のコラムや逸話、関係者のコメントが寄せられています。

形態 無線綴じ製本
 サイズ 215mm×215mm
 コンテンツ データブック、本編

At IAMAS we held the Artist in Residence Program. Compiled in this book is the record of all the media artists and researchers that conducted their creations while staying at IAMAS. Turning over the front cover, you will find there to be two kinds of books. The thin strip book is a data book of the creators' profiles. The large, main book contains the columns and anecdotes during their time here, as well as comments from related parties.

Form Perfect Binding
 Size 215mm×215mm
 Contents Databook, Main Contents

これまでIAMASで発行されたカタログ類をIAMAS BOOKS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 IAMAS BOOKS 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。

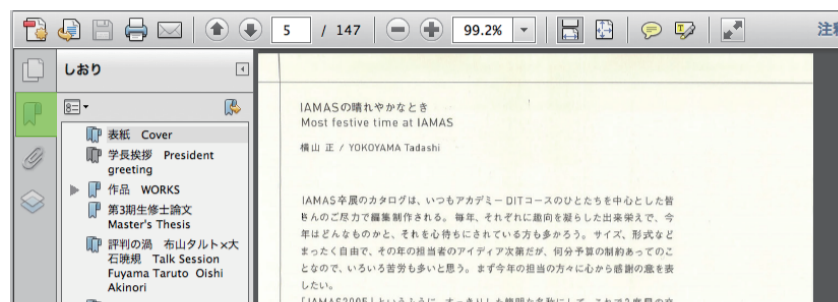
How to use table of contents

- 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。

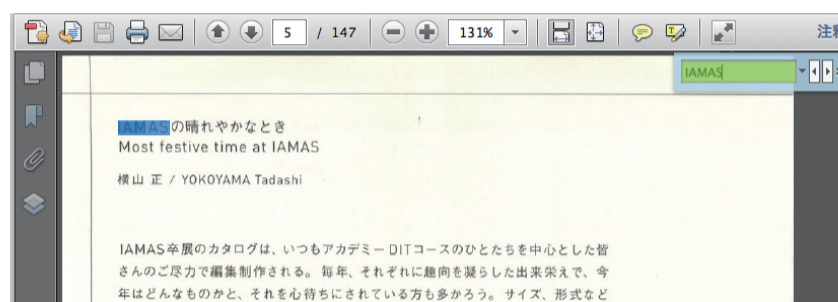
Keywords or names can be found using the search function.

- 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 Artist In Residence 1996-2007

発行日 Issue	2012年1月再編 January. 2012
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 KAWAMURA Yosuke
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 2012