

マス)にはニ ィア表現研究科同専攻の一 け入れる専 修学校で定員30名です 名、またアカデミーは高卒以上の学生を受 二つの学校と で、大学院大学は2001年 る文化に深い関心を寄せる岐阜県が設立したもので、県の情報産 ます。個 L's (1) と、それでもあり、全国で またアカデミ で活躍す 人材の養成、 は若干の違いがありますが、私たちの も珍しい専修学校と大学院大学という組み合わせを 作展など、 の英語表記 の頭文字をとっての通称ですが、いまで AMAST 學館加集 ASでは、 を受けて、 さまざまな背景をもった学生が、 でに経験を 新しい表現の世界や研究に挑戦してきました。 おのずと 積んできたひとが肩を並べて学ぶなど、背景、 大学院大学では、メデ 広い視野へ誘いますし、 分野へ進む す。鳳 環瞭 岐阜県立の IAM 成にと て恵まれた環境で教育研 学生数に対する教員の数も多いう 自由に研究・ 制作が進められるのも、他の学校に見られない魅力です の奨学金が用意 いるほか、県などから委嘱される仕事をアルバイトに P加密被風IAMAS いっさい既存の権威に捉われることの無い自由でのびやかな校風で調 590 タジオと、いちおうそれぞれの所属は定められますが、研究や制作はそれにこだわるこ とが奨励されています。 ここでは研究室のような狭い枠に閉じこもるこ しており、その結果として面白いコラボレーションの機会が生まれています。 る容寫電流写 IAMAS はいちはやく産声をあげたメディア系の学校だけに、 卒業生がその後生まれた また各地に次々と開設される先端メディアをテーマとする施設などに、たくさん就職していま もちろんメディア関連のさまざまな企業へ就職するひとも多く、また、県が積極的にベンチャー支援策 ち出しているので、それによって在学中から会社を立ち上げて成功をおさめている例もあります。あま 眼にならず おっとりと構えていて、いつのまにかちゃんと就職し ているというのが、 生の 卒業制作展など、機会あるごとに皆、懐かしい母校に集まって 活動 設立当初から積極的に海外との連携を求めて来、 隔年にイ ンタラクティブアートの国 アーティストインレジデンスに力を入れたりしてきたおかげで、IAMASの名は海外に 学生たちがアルス・エレクトロ 二カのような国 く知られています チャレンジ、高位入賞を重ねてきた歴史も、同じくIAMASの名を高からしめるのに役立っています 国内外のすぐれた研究者やアーティストが、たえずIAMASを訪れてレクチャーやワークショップを も、IAMASならではの自慢で、学生たちはそれに大きな刺激を与えられています。 専修尊家 つの学校があります。情報科学芸術大学院大学と国 大学院大学はメディア表現研究科同専攻の一研究科一専攻の修士課程のみの大学で定員20名 ーは高卒以上の学生を受け入れる専修学校で定員30名です。アカデミーは1996年の創 年に開学しました。二つの学校は先端的な情 術とそれが展開する文化 心を寄せ る岐阜県が設立したもので、県の情 報産業の基地であるソフトピアジャパンと密接な連 が知っているIAMAS大学院大学はメディア文化の広汎な分野で活 スキルを身につけたクリエーターの養成と、それぞれの目標 4 私たちの意識の中では 二つの学校はひとつであり、全国 でも珍しい専 円滑に運営しています 。入学式やオー 文化 フォーラム 学校行事はすべて共同で行っています。IAMASは 二つの学校の英語 表記の頭文字を すが、いまでは国内外に広く知れ渡って、ほとんどたいがいの場合、IAMASで通ってしまいます 以来、科学と芸術の統合を標榜してきたIAMASでは、理系、文系 扩 術系な 背景をもった学生が、異なる分野のひとたちとの出会いに刺激を受けて、新しい表現の世界や研

the Institute was opened in 2001. Both schools were established by Gifu Prefecture as part of a strategy to promote advanced information technology and the culture that develops from this. The schools' activities are closed with Softpia Japan, thehub of science and art. high school graduates, university graduates and those who already have experience in all study together. Such encounters with students of different backgrounds, experience and ages naturally lead to the organing of perspectives. At the on having a free and laid-back school spirit that is not at all constrained by existing authoritarian frameworks. Although there are defined structures, namely Courses in the Academy and Studios in the Institute, research and creative activity need not fit within a particular category, but rather is encouraged to be cross-sectional. Here we are not confined to the narrow framework of research activities such as the biennial international festival of interactive art and the Artist in Residence program, IAMAS is widely known



GRADUATE EXHIBITION 2003

国際情報科学芸術アカデミー第6期生卒業制作展 情報科学芸術大学院大学第1期生修了研究発表会

開催日:2003年2月27日(木)-3月2日(日)

時間 : 10:00 — 18:00

会場 : ソフトピアジャパンセンター ソピアホール

[関連プログラム]

トークセッション「評判の渦」 パフォーマンス作品上演 大学院論文発表会、アカデミー作品プレゼンテーション 2003 年度後期マーティストイントジョンスを早屋デ

IAMAS GRADUATE EXHIBITION CATALOGUE 2003



- インターフェイス/Interface
- 展示/Exhibition
- ソフトウェア/Software
- 論文/Thesis
- インスタレーション/Installation
- プロダクト/ Product
- パフォーマンス/Performance
- 図 映像/Image

卒業制作全作品 Works of Graduates 5

- 01 伊藤隆之〈掘る〉 ITO Takayuki, *Dig*
- 02上峯 敬〈12 /〉 UEMINE Satoshi, 12/
- 03宇佐美真心〈ロボ〉 USAMI Kokoro, *robo*
- 04内海亜衣子〈百人一首〉 UTSUMI Aiko, color cards
- 05小野田裕士〈「卒展」空間構成〉 ONODA Yuji, Spatial composition
- 06大島崇史〈caspase〉 0SHIMA Takashi, caspase
- 07鎌田明日香〈murmur〉 KAMATA Asuka, *murmur*
- 08 関西恭子〈漫画〉 KANSAI Kvoko. comics
- 09木村敦子〈地点-事点 (ちてん-ことてん)〉 KIMURA Atsuko, Ground point-Event point
- 10桑山佳代子〈シラ〉 KUWAYAMA Kayoko, shi-ra
- 11小泉治之〈ブラインド〉 KOIZUMI Haruyuki, BLIND
- 12 小西小多郎〈感光〉 KONISHI Kotaro, Solarization
- 13 近藤麻衣子〈今、同世代が考える生き方〉 KONDO Maiko, The way of life considered by our generation at present
- 14 桜木美幸〈knot into world〉 SAKURAGI Yoshiyuki, *knot into world*
- 15 笹嶋 俊〈COMS〉 SASAJIMA Shun, COMS
- 16中村和憲〈Freefall Browser〉 NAKAMURA Kazunori, Freefall Browser

17西野毅史〈接触〉

NISHINO Takeshi, Contact

18平川俊哲〈180180〉 HIRAKAWA Toshiaki, 180180

19丸尾隆一〈目線〉

MARUO Ryuichi, eye level

- 20 松本祐一〈松本祐一作品鑑賞ブース〉 MATSUMOTO Yuichi, The audiovisual booth for Matsumoto Yuichi works
- 21 三原大輔〈インタラクティブ・モーション・リキッド 3〉 MIHARA Daisuke, *Interactive motion liquid 3*
- 22山田興生〈Telepath〉 YAMADA Kouki, Telepath
- 23 山辺真幸〈マスゲーム・ゲーム〉 YAMABE Masaki, *Massgame Game*
- 24山本大嗣 〈age〉 YAMAMOTO Taishi, age
- 25ヤマユウ〈ハナユウちゃん/つれづれつづれ/ハナユウー綴れー〉 Yamayu, hanayu-chan (character) /tsurezure-tsuzure (performance) /hanayu-tsuzure- (CD)
- 26会田大也〈私がアートを買うリスク/あなたと結婚するリターン〉 AIDA Daiya, Some risk to own art works / Some return to get married to you?
- 27乾 櫻子〈異文化間の変容を目指すコミュニケーションスペースの検討〉 INUI Ohko, A study in planning of communication spaces for cross-cultural transformation
- 28上山朋子〈福音 (プクオン) シリーズ vol.4〉 UEYAMA Tomoko. *Pukuan Series vol.4*
- 29小川裕子〈回面〉 0GAWA Hiroko, RotoFace
- 30 勝又正直〈ポストモダンにおける芸術の可能性をめぐって〉 KATSUMATA Masanao, On the Possibilities of Post-modern Art
- 31 金城良治〈聴覚ディスプレイを用いた音サインのための音響効果に関する研究〉 KINJO Yoshiharu, Study of sound sign effects on auditory display
- 32 栗田佳代〈ゆオプジェクト Affective Communication with Tactile Objects〉 KURITA Kayo, U-OBJECTS/Affective Communication with Tactile Objects



















33 齋藤正和〈chain (A piece of SUNSESSION #04)〉 SAITO Masakazu, *chain (A piece of SUNSESSION #04)*

34佐藤知裕〈時線〉 SATO Tomohiro, *The line of time*

35早乙女恵子〈My small world. Mgoo and Friends.〉 S0T0ME Keiko, My small world. Mgoo and Friends.

36白前晋〈浮遊〉 HAKUMAE Susumu, floating

37手嶋林太郎〈悲嘆するラプラスの悪魔〉 TESHIMA Rintaro, *The grief of Laplace's devil*

38 栃木博子〈宵狢格子 (よいのむじなごうし)〉 TOCHIGI Hiroko, *yoi-no mujina goushi*

39 松永大智〈携帯端末における学習環境モデルの構築〉 MATSUNAGA Daichi, Modeling a learning environment for mobile communication devices

40山本努武〈歓呼〉 YAMAMOTO Tsutomu, Jubilation

評判の渦

Review of Graduate works by invited Guests

アーティストインレジデンス

Artist in Residence

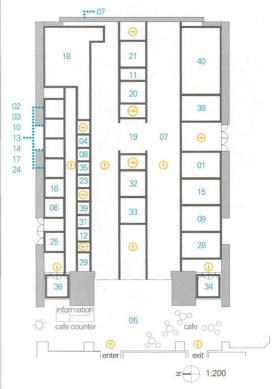
レビュー Review

64

56

60

会場図





Designed by YAMABE Masaki



Poster







Banner



Counter

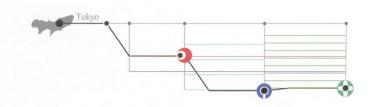
卒業制作全作品 Works of Graduates



01 伊藤隆之 ITO Takayuki

1978年生まれ。大学で生物学を学んだ後、IAMASへ。





掘る

Dig

コンセプト

没頭感の対峙をコンセプトに制作しました。

概要

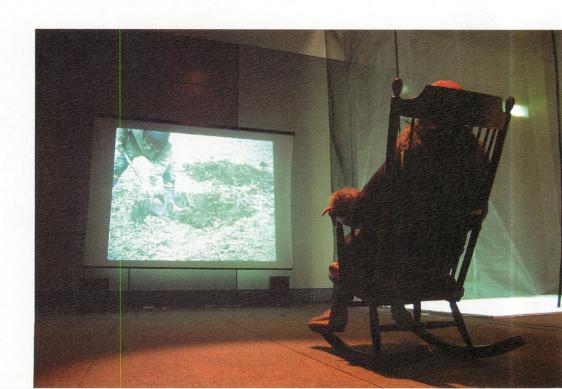
作品展示場所には揺りいすが一つ置かれています。鑑賞者はその揺りいすに座って体を揺らします。すると前面に配置されたプロジェクション面に、人物が地面に穴を掘る映像が投影されます。その動作のリズムは揺りいすの動きと完全にリンクします。

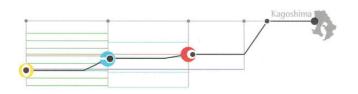
Concept

I created my work with the concept of confrontation of selfabsorption.

Outline

A rocking chair is placed in the exhibition hall. A viewer sits in the rocking chair and rocks. Then he does that, an image of a person digging a hole in the ground is projected on the projection screen arranged in front of the chair. The rhythm of the operation is fully linked with the motions of the rocking chair.







02上峯 敬 UEMINE Satoshi

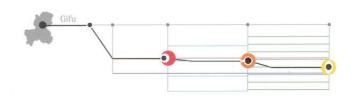
12 /



03宇佐美真心 USAMI Kokoro

1982年生まれ。高校で美術部に入り絵を描き、県美術展などに出品。高校を卒業後、IAMASに入学。





ロボ robo





コンセプト

自分と親しい人、身近にいる人との関係をもう一 度見直し考えてもらえるような作品。

全体にはやわらかく、やさしい感じになればと思いました。

概要

この作品は、Photoshopを使って、1コマ1コマ手描きで制作していきました。

絵に質感を持たせたかったので、線をバサバサした感じにし、色もべた塗りではなく引っかいたような感じで塗っていきました。

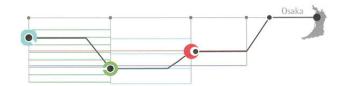
Concept

My work is designed to make people re-consider their relationships with the people they are close to. Overall I wanted to create a soft, kind impression.

Outline

For this work I used Photoshop and created each scene individually by hand.

I wanted the pictures to have texture, so I made the lines uneven and did not daub the color all over but rather made it scratchy.





04内海亜衣子 UTSUMI Aiko

1979年生まれ。

百人一首

color cards

コンセプト/概要

色には内在する感情のようなものが存在している のではないかと思う。これらの感情、印象は、鑑 賞者によってはじめて現われるものかもしれな い。そして、色彩とは「動き」を表現する言語な のだろう。

Concept / Outline

I think that something like an immanent feeling exists in color. Such feelings, impressions might be what appears first with the help of a viewer. And color is probably a language expressing "motion."











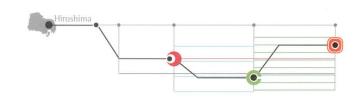
W60×H84mm×200枚



05小野田裕士 ONODA Yuji

1976年尾道生まれ。神戸芸術工科大学環境デザイン学科 卒業。





「卒展」空間構成

Spatial composition

コンセプト

卒展の少ない予算で行なえ、出品作家のわがままな要望を満たす、最大公約数の空間構成。

概要

グリッド - ストライプ - ライン。

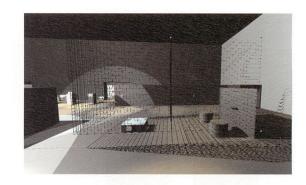
Concept

It is a spatial composition of the greatest common denominator that fulfills the selfish desires of the authors carried out at the limited budget of the graduate exhibition.

Outline

Grid, stripe and line.













実際に使用された発光する銘板







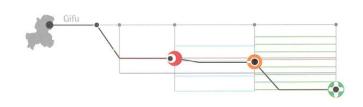


W25000 × D35000 × H8000mm の空間構成

06大島崇史 OSHIMA Takashi

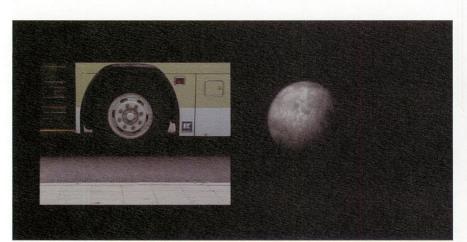
1975年生まれ。2002年『iamasTV』にて3作品作る。「電子芸術国際会議2002」にて後藤英氏の映像素材を手がける。











caspase caspase

コンセプト/概要

二つのリンクをもったパラレルワールドを2画面で見せ、見る人が自由に頭の中で編集し、幾度も楽しんでもらえる作品をめざした。

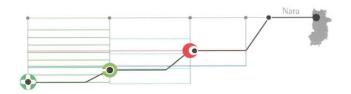
DVDを使ったインタラクティブな方向性のもの も制作を終えている。

Concept / Outline

I show a parallel world with two links on two screens, and give the viewer a chance to edit it freely in his head and enjoy it again and again.

I am also finishing a work with interactive direction on DVD.







07鎌田明日香 KAMATA Asuka

1975年奈良生まれ。大阪市立大学生活環境学部生活環境 学科卒業後、建築事務所、瓦屋などを経てIAMASに入学。

murmur

murmur

コンセプト/概要

展覧会というのは、作品・作家・鑑賞者という要 素を必ず持っている。展覧会場とは、この三つが 出会う「場」であり、それぞれの展覧会にはそれ ぞれの「場」が必ず立ち上がる。〈murmur〉はこ の「場」に設置された記録メディアである。拡張 された展示会場の壁や柱から垂れた紙コップに耳 をあてると、壁の向こうから、人の声やざわめき が聞こえる。その音は、会場内の誰かがそこに残 していったもの、また、知らず知らずのうちに残 ったものだ。およそ、誰もが経験した糸電話の記 憶にアクセスし、壁の向こうとの通信を誘う。こ の場合紙コップは、マイクでありスピーカであ り、壁の向こう側とのゲートである。しかし一 方で、手で握りつぶしてしまうことも、はさみで 切り落としてしまうことも簡単にできる、とても 簡単に。この作品には三つの危うさが存在してい る。一つは、この会場で出会うものの危うさ、一 つは糸を伝わる音の危うさ、一つは簡単に切れて しまう関係の危うさである。この危うさは私自身 のことであり、私は、自分の存在に意味がなくて もメッセージを持っていたい、と思っている。

Concept / Ounline

An exhibition always contains the elements of works, creators and viewers. The exhibition hall is a "space" where these 3 meet, and all exhibitions each have their own such "space". *murmur* is a recording medium set up in this kind of "space". When you listen through a paper cup that is hanging down from an extended wall or post of the exhibition hall, you can hear people's voices and sounds from the other side of the wall. These sounds are sounds that have been left by people in the exhibition hall, either deliberately or without realizing it. Taking people back to their childhood memories of string telephones, which almost everyone has experienced, my work enables communication with the other side of the wall. In this case the paper cup is both a microphone and a speaker, and it is also a gate to the other side of the wall.

But on the other hand, it is easy to squash the cup with one's hand or cut if off from the wall. This can be done so simply. Therefore there are 3 fears inherent in this work. The first is the apprehension surrounding the meetings that take place in the exhibition hall. The second is the fear of the sounds transmitted through the string, and the third is the fear that the relationship established will be easily broken off. These fears are my own concerns, and I thought that even if my existence has no meaning I wanted to leave a message.



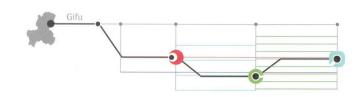




08 関西恭子 KANSAI Kvoko

1980年誕生、岐阜県民。将来の夢は漫画家になること(でした)。





漫画





コンセプト/概要

この作品は、漫画という表現を使って何か別の テーマを伝えているものではなく、ただ単に「漫画」の作品なのです。

私は、幼い頃から漠然と漫画家になるという夢を持っていて、中学生まではゴチャゴチャと描きためていたのですが、高校生になるとぱったりと描くのを止めてしまいました。

おそらくこの時期に、描いた漫画をよんでくれる友達がいなくなってしまったからと思われます。なので、今回漫画を描くのは4年ぶりとなるわけです。 作品に出てくるキャラクター、そのストーリーは 高校生時代に考え出されたものでした。

まず主人公の女の子を思いつき、彼女の設定と、 物語のラストシーンが思い浮かびました。

女の子はアンドロイド。物語の概要は『ピノキオ』を下敷きにしてあります。(ただ、最後の結末は「人間になる」になるとは限りませんが)

初めと最後のあいだをうめるようにストーリーを 考えていくうちに、彼女の冒険のお供に2人の男 の人が出来てきました。

以上の内容が卒業制作展に間に合うわけは無く、 結局長い物語の第1話目を漫画に起こすという形 になりました。

運が良ければ (または私がキビキビと制作に打ち 込めば) この物語の全てが皆様の目に触れること があるかもしれません。

Concept / Outline

This work is not something that uses the expressive medium of a comic to portray a different theme. It is simply a "comic". When I was young I dreamt of being a comic artist, and as a junior high student a scribbled down a whole lot of comics. However, when I reached high school I suddenly stopped drawing them.

I think that the reason was most likely because I no longer had any friends who would read my comics. Therefore, writing comics for this work was my first time to do so in 4 years. The characters that appear in my work and the story are an idea that I had as a high school student.

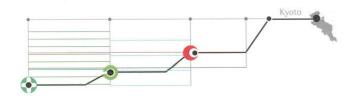
The first thing that came into my head was the heroine, a girl, and her background, and then I thought of the last scene.

The girl is an android. The outline of the story is based on *Pinocchio*. (But that doesn't mean that in the end she necessarily becomes human...).

When I was thinking of the story to fill in between the beginning and the end, I created two men to accompany her on her adventures.

It was impossible to finish the whole story in time for the Graduate Exhibition, so in the end I just made the first episode into a comic.

With some luck (and if I work hard at finishing the story), you will be able to read the whole work at some stage.





09木村敦子 KIMURA Atsuko

1976年生まれ。甲南大学理学部生物科卒業後、成安造形短期大学メディアデザインコース研究生、助手のアルバイトを終てIAMAS DIT コース入学。

地点-事点 (ちてん-ことてん) Ground Point-Event Point

コンセプト

地球を俯瞰した状態で見えてくる時空の移動、そ こから生まれた物語。

現在と過去の時間的距離の重なり、地理的な距離の関係。普通の石に言葉を添えて、離れた時間を 想像する。普通の見慣れた地図を見て、物理的な 距離を想像する。

現実世界をベースにした空想世界。

概要

この作品は二つから成る。

一つ目の地点(ちてん)は、石に言葉が添えられた作品。鑑賞者は今の時間帯が書かれた札を探し、その前の石を取る。それぞれの札には、その石と重なる過去の事象についての言葉が添えてある。二つ目の事点(ことてん)は、地図の作品。鑑賞者は石を地図上におく。会期中の鑑賞者の行為の跡が、地図の上に残ってゆく。

Concept

This is a tale that originated from the space-time movement, which becomes visible in the position when you look down onto the earth. A periodical overlap of the present and the past related to geographical distance. You add words to ordinary stones and guess the remaining time. You see an ordinary familiar map and guess the physical distance.

An imaginary world that uses the real world as a base.

Outline

This work consists of two parts.

The first one — Ground Point "Chiten", is a work where words were added to stones. The viewer finds the card where the present period of time is written and takes a stone from a pile in front of it. A word about an event in the past, which coincides with the stone, is attached to each card.

The second part — Event Point "Kototen", is a map. The viewer puts stones on the map and while he is doing that his footprints stay on the map.

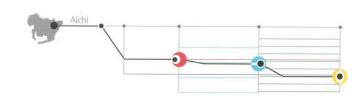




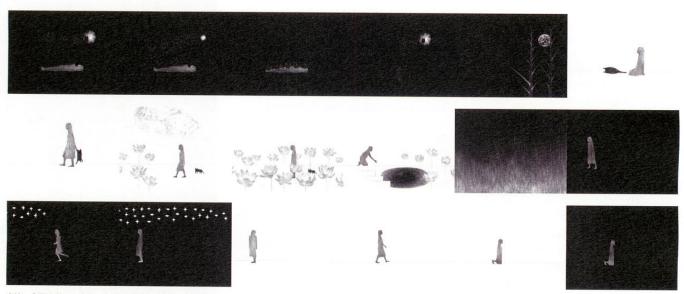
10桑山佳代子 KUWAYAMA Kayoko

1974年愛知生まれ。マルチメディア・スタジオ科卒業。研究生。





シラ shi-ra



出演:今尾日名子 音楽:安野太郎 構成指導:前田真二郎 Starring: IMAO Kanako Music: YASUNO Taro Composition leader: MAEDA Shinjiro

コンセプト

個人的な感情を超えたところにあるものを表現したいと思って作り始めました。技術的には、これまで学んできたことをふまえつつ、アニメーションとして作ることに挑戦しました。

概要

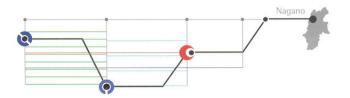
ものすごく長い時間に耐えてください。

Concept

I began this work with the desire to express something that was more than just a personal emotion. Building on the technical skills learnt up to now, I took up the challenge of creating an animation work.

Outline

Please bear with me for a long period of time.





11小泉治之 KOIZUMI Haruyuki

1980年生まれ。1999年4月名古屋大学工学部電気電子情報工学科入学。2001年3月同中退。同4月IAMAS入学。

ブラインド

BLIND

コンセプト

直感的で、楽しめること。

ネットワークを介して相互作用し、共有意識を持つこと。

概要

ネットワークを通じて二人のユーザがリアルタイムに相互作用し、その結果が音として共有される。

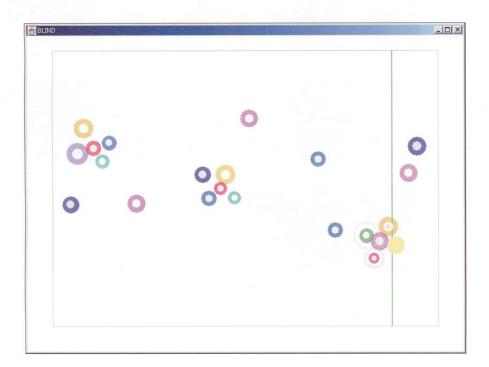
Concept

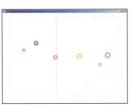
It can be enjoyed intuitively.

Carries out interaction through network and has shared consciousness.

Ounline

Two users interact in real time through network and the result is shared as sounds.





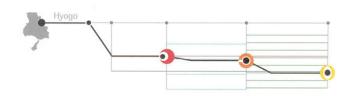




Q 12 小西小多郎 KONISHI Kotaro

1981年生まれ。IAMASで実写映像に興味を持つ。





感光

Solorization

コンセプト/概要

受動的な自分と能動的な自分の反復。

鑑賞者とのコミュニケーションの手段になり得る もの。「観る」という行為の積極性を意識させるも の。それが今僕が作りたかった映像です。純度の 高い撮影ができたら、交わる事ができると。

純度の高い、とは、より誠実に、と同義です。 撮影をする自分と世界との距離、対して普段の生活の中においての世界との距離。 その距離はまるで違う。

撮影という行為は日常の行為とは絶対に共存のできないもの。日常に感じる無意識が、撮影の中に存在する事はない。自分にとって撮影とは極めて作為的な行為である事に間違いはない。

その作為は同時に実体を伴わない存在としてひと つの人格を自分の中に形成する。その人格がカメ ラを通して無意識の自分に世界を見せている。撮 影にはそのような感覚を覚える。その感覚をより 純度の高い形で具現化する為の手段として、日記 映像が適していた。

















Concept / Ounline

Recurrence of one's passive self and active self.

This is something that can become a method of communication with the viewer.

Something that makes you conscious of the positive effect of the act called "seeing". It is the image that I wanted to make now. If I could make high-grade photographs, it could intersect. By high-grade I mean more genuine. The distance between yourself taking a photograph and the world versus the distance from the world in a usual life.

These distances are completely different.

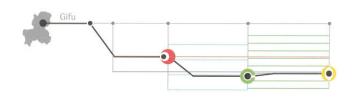
Coexistence of the act of photography with daily proceedings is by all means impossible. The unconsciousness felt daily does not exist in photography. For me it is absolutely clear that photography is a very deliberate action. This action simultaneously forms a character within himself as an insubstantial being.

This character is showing his unconscious self the world through the camera. You remember such feelings in photography. As a means for embodying these feelings in the form of high-grade photography, the diary image was suitable.

13近藤麻衣子 KONDO Maiko

1982年岐阜生まれ。高校からデザインを専攻し、実写映像を学ぶためIAMASへ入学。映像制作の他、岐阜市を活性化させるプロジェクトにも参加して、地域活動も行う。





今、同世代が考える生き方

The way of life considered by our generation at present

コンセプト

この作品のテーマは、自分と他人の考え方と価値観です。このテーマにした理由は、相手の考え方や価値観をコミュニケーションから知ることで、そこから知る自分のことや、新しい考え方、価値観の深まりがいろんな方向であることが伝えたかったからです。登場人物が話す内容から「20、21才の考えること」というものに対して、この年齢にこういうことを考える人たちもいるんだということに、関心を持ってもらいたいです。

概要

11分45秒の3人の登場人物から伝えるインタビュー形式、短編ドキュメンタリー映像。

Concept

The theme of this work is your own and other people's point of view and values. The reason I chose this theme is because I wanted to express that there are various directions by knowing your partner's opinion and values through communication, like knowing yourself better through this, developing a new opinion, enhancing your system of values. I would like you to understand that there are people of the same age that consider things like this too, when you judge that "he is thinking like a person of 20 or 21 years old" from the content of what the person said.

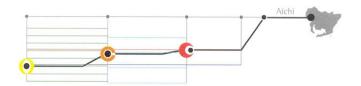
Outline

A short (11 $^{1}45$ ") documentary video in interview format, presented by 3 people appearing on.











14 桜木美幸 SAKURAGI Yoshiyuki

1979年生まれ。



knot into world

コンセプト

見知らぬ街を歩く。沢山の人に出会う。僕にとって彼らの存在は遠い。おそらく、彼らにとっても 僕の存在は遠い。存在しあっている感覚が希薄に なる。もう少しだけ、お互いを近くに感じることが できないだろうか。僕はカメラを持って街を歩く。 極めて能動的に視線を投げかけていく。この(撮影 という)行為と、編集という考察を通して、まず、 僕自身の視線について考えてみようと思った。

概要

映像は、カメラを持って街を歩いて、記録された、自分の視線の軌跡です。撮影者の眼差しを前面に出すため、手持ち撮影による手ブレを多用しています。また、その日その場で感じたこと、その結果現れる映像を大切にしたかったのでカメラ内編集を心がけました。最終的にはPC上での再編集で無駄を省き完成としました。

Concept

I walk in an unfamiliar town. I meet many people. For me their existence is remote. As perhaps for them my existence is remote. The sense of co-existence is becoming a rarity. Can't we feel just a little closer to each other? I walk along the streets carrying a camera and glance around especially actively. By doing this (shooting) firstly I tried to think about my own vision and the prospect called editing.

Outline

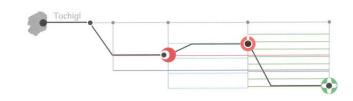
This image is a trajectory of my glance recorded when I was walking along the street with a camera. Because I wanted to emphasize the glance of the person shooting the film sometimes the shooting is very gesticulate. Moreover I wanted to emphasize what I felt on that day in that place and the image that appeared in result, so I also tried to edit it in the camera. And finally I reedited it again on the PC.



15 笹嶋 俊 SASAJIMA Shun

1978年生まれ。









COMS

コンセプト/概要

テレビ塔に囲まれた空間。それぞれのテレビモニ タには、ある時間、ある視点からの鑑賞者自身の 姿が映し出されます。

この時制を超えた監視の空間において、映像に「リアルタイムに触れている」という媒介性は徹底した表層においてフィードバックされ、鑑賞者は記憶の中の身体の位置を手がかりとして、圧縮された時空の断片を紡ぎ現実化します。

この作品は、我々が日常の様々なフェーズで体験 する「何となく存在する確かさ」を捉える一つの 契機になる事を考えて制作しました。

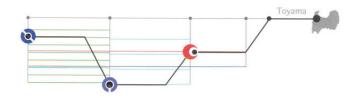
Concept / Outline

Space surrounded by television towers. On each television monitor a viewer's figure filmed at a certain time from a certain place is projected. In this monitored space with no sense of time, the viewer considers when and from where the filming took place using the recollections of the positions of his body at a certain time as clues.

At various stages of our everyday life we experience something that is "vague, but definitely exists". This work could render an opportunity to perceive such feelings.



4000 × 4000mm





16中村和憲 NAKAMURA Kazunori

1980年生まれ。小学生の頃にBASICプログラムにハマり、そのままプログラマとなると思いきや中学生の頃にDTMにハマる。打ち込み音楽で自作CDの制作などを今も続けるが、最近はまたプログラミングに戻りかけている。

Freefall Browser

コンセプト/概要

ウェブ上に様々な情報を発信する利用者が年々増えている。そのことにより、利用者がウェブ上から得られる情報の量が、莫大な量となっている。 莫大な情報の中には、信頼できる情報が増えている一方、まるっきり嘘の情報等があることもまた事実である。そのような、莫大な量の情報に囲まれたネットワーク社会にある今日、ウェブ利用者は情報を得るということについて今一度、冷静に見つめ直してみるべきではないかと考え、それを提案できるソフトウェア作品を、ウェブ上の情報、ウェブの広がり(リンク)の点に着目して制作するに至った。

本作品は、ただひたすらにウェブ巡回を行なうという行為を効果的に見せることをねらいとしている。目的もなく延々とウェブ巡回を繰り返す行為と、高速に表示されるHTML本文、バイナリデータによるノイジーな音声を提示された鑑賞者は、ビジュアルと音に対して興味を示すかもしれないし、相当注意して見続けないと内容がわかりにくいHTML本文に目を向けるかもしれない。そのような中でこの作品が、鑑賞者自身のウェブ閲覧・情報を得るという行為に照らし合わせて「自分が本当に必要としている情報とはなにか」「情報の取捨選択」について考えるきっかけになれば幸いである。

Concept / Outline

In our days the number of users who transmits information on the web is growing every year. For that reason the amount of information the user can get from the web today is enormous. There is so much information, on the one hand the amount of reliable information is increasing, but on the other hand a lot of information that is a downright lie is also present. In today's network society surrounded by this great amount of information, again and again I think: shouldn't the users try to soberly reconsider the way they acquire information? So I decided to make software that can offer such a possibility focusing on information on the web and web links. This work is merely aimed at effectively showing the way to do web surfing. The viewer to whom the repeated act of aimless endless web-surfing and noisy sound from speedily displayed HTML text binary data is offered, will probably show an interest to visual and sound and may turn his gaze to the HTML text, the contents of which will not be clear unless he continues looking at it with considerable caution.

Having said all this I would be happy if due to this work the viewer will start to consider "what is the information that he considers really necessary " and "informational choice" in light of such actions as web-browsing and acquiring information.



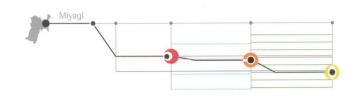
Q

17西野毅史

NISHINO Takeshi

1975年生まれ。在学中にパペットアニメーション〈RELIFE〉の撮影助手や、学生制作テレビ番組『iamasTV』の制作等を行う。





接触

Contact

コンセプト

物語の主題は「未知なるものとの接触」。人は未知なるものと出会った時、どのような反応をするのか? そして、その事にはどのような意味があるのか? というような事を象徴的に描こうと思い、この作品を制作しました。人は常に未知なる何かと「接触」しています。「接触」を通して、外の世界や他者を確認すると同時に、自分自身を確認しているのです。これは脳と神経系の機能であり、一般には「心」と呼ばれています。生きて行くことは「接触」の連続だ、と言っても過言ではないのかもしれない、というような事を考えながら制作しましたが、そのようなことに興味が無い人が見ても、楽しんでもらえるような作品にするよう心がけました。

概要

鉛筆画を基にした短編アニメーション。紙に鉛筆で作画したものをスキャナーでデジタルデータとしてコンピュータに取り込み、そのデータを映像編集ソフトにより静止画としてタイムライン上に並べ、フレーム数を調整しながら連続再生させることによって動画としてのアニメーション映像を制作した。また、カットによっては画像レタッチソフトや動画エフェクトソフトにより静止画や動画の修正や合成、エフェクトなどを加えた。

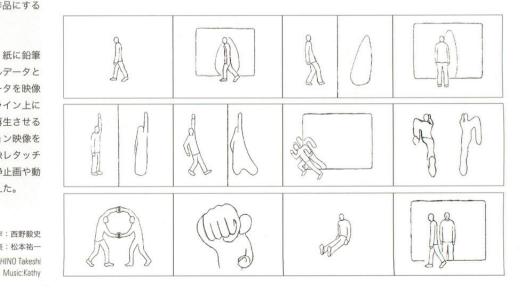
制作:西野毅史 音楽:松本祐一 Story and Animation:NISHINO Takeshi

Concept

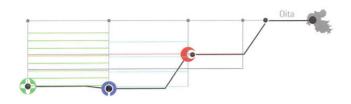
The theme of the story is "Contact With Unknown Things". When people encounter strange things how do they react? Moreover what is the meaning of that? I created my work with the aim of symbolically describing these things. People make "contact" with something unknown all the time. Through this contact they identify the outside world and other people and at the same time are identifying themselves. These are the features of the brain and nervous system generally called "mind". It is probably not an overstatement to say that being alive is a succession of "contacts". I had this in mind when I creating my work, but I also tried to make it an interesting work even for those people, who are not interested in such things.

Outline

This is a short animation done mainly in sketchbook style. I scanned pictures drawn with a pencil on paper and imported them into the computer as digital data. Then I lined up this data on a time line as still frames with the help of image editing software and created a moving animated image by continuous reproduction while adjusting the number of frames. And then depending on the cut I made adjustments and added combinations and effects to still frames and animation with picture retouch software and animation effects software.









18平川俊哲 HIRAKAWA Toshiaki

180180 180180

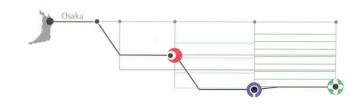




19 丸尾隆一 MARUO Ryuichi

1983年生まれ。2003年岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー研究生。





目線

eye level

コンセプト/概要

高さ1.8m、幅2.4m、奥行2.4mの箱の中央床面と対になる側面二つに映像がプロジェクションされる。

側面の2つには、約5cm程度の横長のスリットがあり鑑賞者はそこから覗き込む事で床面と反対側の側面の映像を見る事になり、プロジェクターを箱の外に設置する事で、反対側に移る映像には、そこから覗き込む鑑賞者の影と、スリットから見える目を見る事になる。

私は、私自身の作品を見る、捉える姿勢に疑問を持ち、自ら制作する映像表現においても、良い映像良い写真とは何なのかという事を考えた。そこにある映像から何かを与えられるのではなく、そこにある映像によって曝されたものに目を向ける事で、その人自身の作品の見方や関わり方を捉え直す、試されるような装置として私の作品が機能して欲しかった。

作品を挟み、作家と鑑賞者の間に膨大で研ぎすまされた視線が行き交う中にある今の秩序に退屈さを覚え、視線を投げあうものではなく、私たちの視線を無効にしてしまうような、そんな作品を作りたいと思う。

Concept / Outline

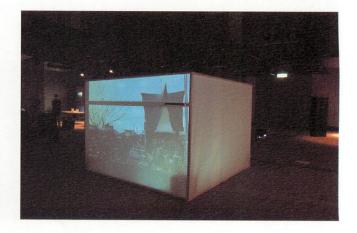
Images are projected onto the floor surface and 2 opposing side walls of a box (height= 1.8m, width= 2.4m, depth= 2.4m). In each of the two side walls there is a 5cm horizontal slit, and the viewer peers into the box from the slit to see the image on the floor surface and opposite wall. By setting up the projector outside the box, the image appearing on the

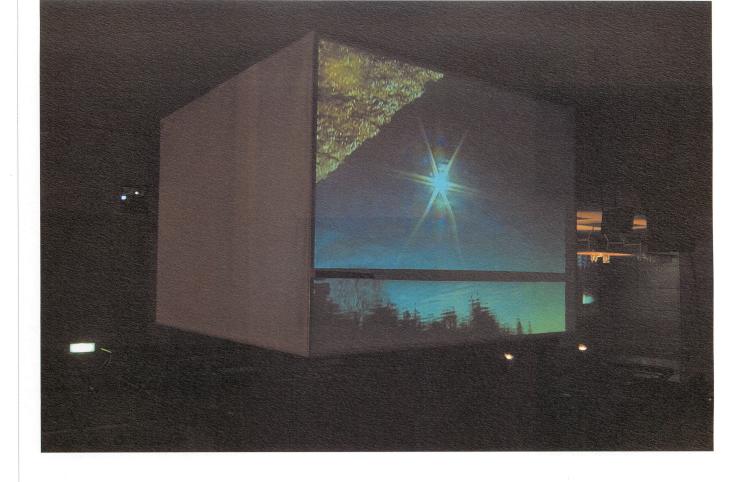
opposite wall includes the shadow of the viewer and the viewer's eyes seen through the slit.

I began to question the way I view and understand creative works, and even with respect to my own image expressions, I began to think about the meaning of a "good image" or a "good photograph". I wanted my work to function as a device that sort of tests the viewer, so that instead of gaining something from the projected image, by looking at yourself exposed by the image that is projected there, you gain a new understanding of how you view and relate to the work.

I felt bored with the current order in which the viewer looks at the work and exchanges well-honed opinions with the creator. So instead of this, I wanted to create a work that made the whole idea of "viewing a work" ineffective.







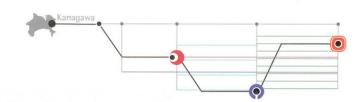






20 松本祐一 MATSUMOTO Yuichi





1975年生まれ。ソニーがベータ方式の家庭用ビデオテープレコーダーを発売開始した年です。

松本祐一作品鑑賞ブース

The audiovisual booth for Matsumoto Yuichi works

コンセプト

夕○一レコードのように展示して、安心して鑑賞 できるようにしました。

概要

松本祐一がIAMAS在学中に制作した作品のダイジェストビデオが鑑賞できます。インタラクティブではないです。

Concept

I made it like a booth in "Toxxx Records" so you can relax and enjoy it.

Outline

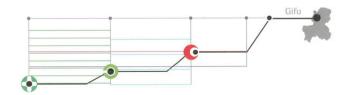
You can enjoy the video-digest of the works of the former IAMAS student Yuichi Matsumoto. It is not interactive.













21三原大輔 MIHABA Daisuke

1979年岐阜生まれ。2001年名城大学理工学部土木工学 科卒業。IAMASでは、物理現象を用いたインスタレーション作品を制作。 35

インタラクティブ・モーション・リキッド3

Interactive motion liquid 3

コンセプト/概要

本作品のテーマは波です。

波と非常に関係の深い、水、音、光を用い、鑑賞 者がダイヤルを回すことによって相互に変化する 音、水の揺らぎ、天井に投影される光と影の揺ら ぎの綺麗さを感じて欲しいと思い、本作品を制作 しました。また、年齢、性別を問わず誰にでも分 かりやすく、かつ楽しんでもらえるよう制作しま した。

MAX/MSPのパッチにより低周波 (数Hz~100Hz 程度の音)を出します。

その低周波を水槽の下に置かれた2個のスピーカーから音を出し水を振動させます。

下から水槽へライトを照射する事により、天井に は光と影の波が映し出されます。

鑑賞者のダイヤルを回す入力により、振動数が任意に変化し、それとリンクして、音、水、光の波が変化してゆきます。

Concept / Outline

The theme of my work is waves. I use the elements of water, sound and light, which are very closely related to waves. By turning a dial, the sounds, movement of the water, and the light and shadows projected onto the ceiling change their patterns alternately, and I created this work so that the viewer interacting with it could feel the beauty of this.

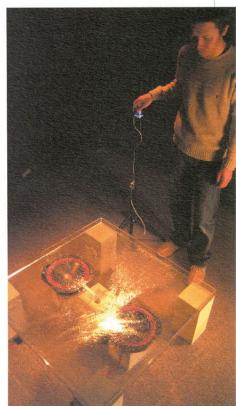
Furthermore, I made the work so that people of any age or sex could easily understand and enjoy it.

I generate a low frequency sound (a few Hz~100Hz) using a MAX/MSP patch.

I generate this low-frequency sound from 2 speakers placed at the bottom of a container filled with water, and make the water vibrate.

By shining a light through the water container from the bottom upwards, the light and shadows of the waves are projected onto the ceiling.

By turning the dial, the viewer changes the frequency as desired, and this then changes the waves of sound, water and light.

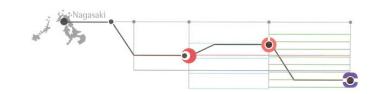


W900 × D900 × H3000mm

○ 22 山田興生 YAMADA Kouki

1982年1月長崎生まれ。2003年4月よりIAMAS研究生 としてもう一年活動予定。





Telepath Telepath

コンセプト

かつてインターネットが興奮と驚きに満ちていた 時期があったが、僕はそれをリアルタイムに実感 した世代ではない。強いて言えば、Napstarが僕 にそのような驚きを与えてくれた。いま僕らが日 常的にアクセスするインターネットの空間はほと んど、何かにコントロールされた退屈な空間だ。 ビジネスの成功や日々の生活を便利にすることだ けが、ネットの使い方ではない。昔のような驚き にみちて、かつ今だからこそ意味を持つインター ネットの使い方を提示する。

概要

Telepathは、普段ウェブのサーチエンジンに入 力するキーワードをもちいて、同じ時に同じキー ワードをタイプした人を発見するソフトウェアで ある。仮に、Telepathを使っている大阪のだれ かと、ロンドンの誰かが同じ時に "IAMAS" とい う言葉でウェブを検索したとき、二人はお互いを 発見し、チャットを通じてコミュニケートするこ とができる。

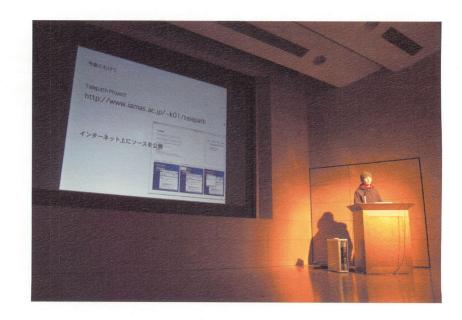
http://www.iamas.ac.jp/~k01/telepath

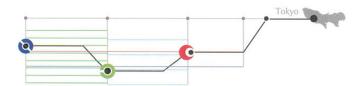
Concept

There was once a time when the Internet was full of excitement and surprise, but I am not of the generation that was able to experience this in real time. If I had to name something giving me that kind of excitement, I guess Napstar would be the closest. The internet space that we now access on a daily basis is by and large a boring space that is controlled by something. The Net has more uses than just to enhance business success and make our lives more convenient. I present a way of using the Internet that contains surprise. as used to be the case in the past, and has significance for the very reason that it can be used now.

Outline

Telepath uses the keywords that one ordinarily enters into web search engines. It is software that identifies people who type in the same keyword at the same time. For example, suppose someone in Osaka using Telepath and someone in London typed in the keyword "IAMAS" at the same time to search the web. The two people would identify each other and be able to communicate through a chat program. http://www.iamas.ac.jp/~k01/telepath







23山辺真幸 YAMABE Masaki

1977年東京生まれ。2001年、法政大学工学部電子情報 学科卒業。IAMASではメディアデザインを専攻。ウェブ、 カタログ、ポスターなどを制作するほか、インタラクティブ作品〈新しいひらがなのための装置〉で2002年東京 TDC賞インタラクティブデザイン部門入賞。

マスゲーム・ゲーム

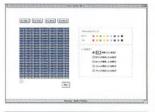
Massgame Game

コンセプト/概要

マスゲームをメタファーとしたお絵描きソフト。デジタル環境で2次元グラフィックを制作する際には、一般的に鉛筆ツールやブラシツールなど、実世界の描画のための道具をメタファーとした環境が定着している。本来、デジタルとは無縁のこのような道具を基底とした作画環境は、紙の上での作業をメタファーとしたためのとっつきやすさはあるが、同時にそれらの道具では表現し得ない発想は促されない。メタファー(または道具)の違いによって、それを修得し、操作するユーザ自身の持つ作画アルゴリズムは、どのように生まれ、または変化するのだろうか。

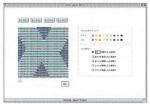
Concept / Outline

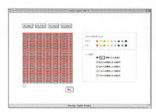
This work is painting software that uses mass calisthenics as a metaphor. For the creation of 2-dimensional graphics in a digital environment, an environment in which tools such as pencil tools and brush tools are used is common. These tools symbolize the tools used for drawing and painting actual pictures on paper etc. An environment for painting based on these kinds of tools, which are unrelated to the digital world, can be seen as accessible, since it uses the metaphor of painting on paper. However, at the same time, it does not promote the generation of ideas that cannot be expressed using these tools. Depending on the metaphor (or tool) that is used, the user, who learns the techniques and conducts the operations, has his/her own algorithm for the creation of a painting. How does this algorithm develop and how does it change?

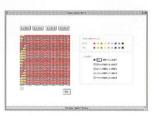


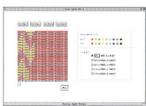


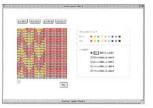










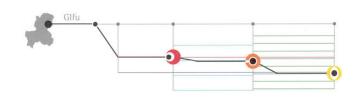


0

24山本大嗣 YAMAMOTO Taishi

1977年生まれ、岐阜県真正町在住。2003年岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー研究生。





age









パペットアニメーションをする以上はその手法ならではの要素をいれたいと考え、時の流れをコンセプトにすえ制作することにしました。パペットアニメーションはコマ撮りによって撮影されるため、制作には長い時間を要します。あるカットが5秒だとしたら撮影には2、3時間、場合によってはそれ以上の時間がかかります。すなわちパペットアニメーションは作中の時間と現実の時間の大きな隔たりの間で成立しているといえます。こ

ういったコマ撮り特有の時間の流れを作品にもり こむことはできないだろうか、そして時の流れを 感じさせる表現はできないだろうかという点を意 識しました。

概要

登場人物は老婆と少女、舞台は老婆の部屋と花畑 などです。少女は老婆の回想であり、回想によっ て現れた姿です。今回の作品では老い、生死、消 費をキーワードにしてストーリーを構成しました。

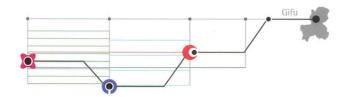


Concept

I decided that if I was going to create a puppet animation I wanted to use elements specific to that field, and decided to create a work based on the concept of the flow of time. Puppet animation takes a long time because it is filmed by the one-frame shooting technique. For example if one cut is 5 seconds, it takes at least 2-3 hours to film. In other words, it can be said that puppet animation comes into existence in the large gap between the creation time and the real time. I wondered if it were possible to express this flow of time involved in the one-frame shooting technique in my work and concentrated on looking for a means of expression that would make people aware of this flow of time.

Outline

The characters in the animation are an old woman and a young girl. The story is set in the old woman's room and in a field of flowers etc. The young girl is part of the old woman's reminiscences and she appears in the form that the old woman recollects. This work tells a story based on the keywords of aging, life and death, and consumption.









ハナユウちゃん/つれづれつづれ/ハナユウ-綴れ-

hanayu-chan(character)/tsurezure-tsuzure(performance)/hanayu-tsuzure-(CD)

コンセプト

「ハナユウ」は、誰のモノでもない、わたしだけのモノ。わたしのモノにもなりきれない、わたしの一部、もしくはわたしにくっついているモノ。それは表現じゃないウタ。誰にも捧げられないウタ。だからこそ、わたしから切り離してあげたかった。そして、自分の表現のためにも「わたし」と「ハナユウ」との間に距離をおきたかった。わたしはハナユウがいることでヴォイス・パフォーマーとしていられるからだ。自分の表現を突き詰めていけるからだ。

概要

さまざまな場所で即興でわたしがうたったものを素材にサンプリングした音楽作品。うたのパックグラウンドにあった音もいっしょにうたと寄り添っている。「ハナユウ」は今回でシリーズ2作目と3作目。キャラクターも誕生。

Concept

"hanayu" belongs to no-one except me. But it does not really belong to me at all- rather it is a part of me, or attached to me. It is a song that is not an expression. A song that cannot be dedicated to anyone. That is the very reason that I wanted to separate it from myself. For my own self-expression also, I wanted to create some distance between "myself" and "hanayu". This is because it is due to hanayu that I am able to be a voice performer. It is because I can discover the essence of my self-expression.

Outline

I created a musical work using samples of recordings I made of myself singing ad-lib at various places. The background noises merge together and accompany the songs. This time I produced a Series 2 and Series 3 of "hanayu". I also created a character.





協力: 川北奈津 櫻木托也 鈴木悦久 西山千晴 福島諭 Cooperators: KAWAKITA Natsu SAKURAGI Takuya SUZUKI Yoshihisa NISHIYAMA Chiharu FUKUSHIMA Satoshi

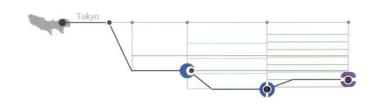


□ 26会田大也

AIDA Daiya

1976年生まれ。2001年10月、ICC「信用ゲーム」展にくもし100万円を素材としたアート作品があったなら、果たしてそれはどれくらいの価値があるのだろうか?*インターネットオークション〉〈Trading Surfing〉展示。2002年6月大阪ギャラリー千〈June Bride〉展示。





私がアートを買うリスク/あなたと結婚するリターン

Some risk to own art works / Some return to get married to you?

研究要旨

このテキストは私の作品制作のドキュメンテーションと、その作品を通じた考察である。私は作品を制作し、完成した作品を再考して、作品テーマにかかわる問題意識にアプローチする。

私は、"アート&マネー"というテーマで、100万円を樹脂に封入した作品〈もし100万円を素材としたアート作品があったなら、果たしてそれはどれだけの価値を持つのだろうか?〉を通じて、貨幣論、リスク、市場原理を考察した。

また、"結婚"というテーマで、インターネット上で入籍相手を募集する作品〈June Bride〉を通じて、マリッジブルー、憂鬱と焦りを体感し、イメージ、生活、儀式という相を意識しながら、「してみないと分からない」と言われる結婚にできるだけ接近しようと試みた。

これらの制作と考察を通じ、私の興味がこれらの 作品のテーマにともに関わる、共同体論に背景を 持つということがわかった。共同体には、1)生物学的な共同体、2)国家や宗教、組織といった社会構造、3)他人と共有できない個人的な世界、の三つの層があると仮定する。これらはそれぞれの厚みを変化させつつ、個人の価値判断の基準を作っている。近年、社会的な流動性の高さに起因する個人の価値判断への信用が崩壊している。また、強力な社会構造による地球規模共同体への想像力の脆弱化によって、1つめの層への信用も崩壊している。

この三つの層は、それぞれ影響しあいながらも、 個人の中の各々の層の重要度は自由に変化でき、 その自由さこそが、人類の多様性を保証している と考える。しかし、人間はこの自由さに無自覚に なりつつあるのではないか。

作品を通じたこの考察の体験が、私自身により深 いテーマを発芽させてくれることを期待している。

Summary

This text is the documentation of the creation of my work and my reflections through this work. I have created this work, reconsidered the completed work and approached the significance of the problems related to the theme of the work.

Under the theme "Art and money" I considered the money theory, risks, market mechanisms through a work where a million yen was wrapped in plastic:

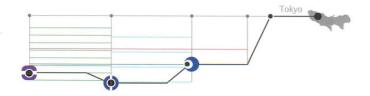
If there was an art work where a million yen was used as material, how much would it actually be worth? And under the theme "Marriage" I tried to come as close as I could to marriage of which they say: "you'll never know until you try", while experiencing "marriage blues", melancholy and impatience and being aware of the phase called image, life, rituals with the help of the work June Bride, which recruits partners for marriage registration via the Internet.

Through thist work and feelings I realized that I am interested in both of these subjects and that I have a background in the communities theory. I presume that there are 3 layers in a community: 1) biological community; 2) social structures like country, religion, organization; 3) individual world that cannot be shared with other people. These layers create the standard of an individual's value judgment, changing their own respective depth.

In recent years, the trust in the value judgment of the individual resulting from high social flexibility is collapsing. Moreover, the trust in the 1st layer is also collapsing due to the thinning-out of the imaginative power of the strong social structure towards the earth scale community. Even if these 3 layers influence each other, the importance of each layer can be altered freely inside an individual, and I think that it is just this freedom that guarantees the diversity of the human race. However, maybe human beings are becoming unconscious of this freedom?

I hope that the experience of this reflection through the work will suggest a deeper theme to me.







27乾 櫻子

主な活動歴: 「Exit-Bit」展 (AXIS GALLERY ANNEX, 六本木, 2002) 「電子芸術国際会議 2002」 〈ISEA GALLERY〉

企画運営 (アートポート、名古屋市、2002) 「iamasOS」 URL: www.iamas.ac.jp/st4/iamasOS/

異文化間の変容を目指すコミュニケーションスペースの検討

A study in planning of communication spaces for cross-cultural transformation

研究要旨

情報科学芸術大学院大学には、学生が自主的に学 内ギャラリーの企画運営を行う活動「iamasOS」 がある。ここでは、"アートプロジェクトの制作・ 受信・発信の方法について考え、体験するための 環境づくり"をその運営構想の一つとして活動し ている。

この「iamasOS」と電子芸術国際会議2002で行った「ISEA Gallery」での筆者の活動経験と以下の推論をもとに、制作活動とその受け手が、よりコミュニケーションを深めることができる機能をそなえた展示スペースを提案する。

- ・電子通信技術の発達以降、社会に構築された流通活動、メディア、コンピュータネットワークなどの機能を担う「不可視なフロー」の存在と、それが形成する動的な空間に基づく表現との関係性を、芸術作品として表現することの重要性
- ・文化の中で生活する表現者と受け手のための、 多層的なフロー、多層的なプロセスの理解を促す 情報提供の場の必要性
- ・芸術分野の動的な空間に存在する「不可視なフロー」の存在がもたらす表現を実現するための展示装置や、展示スペースへと展開する様々な試みの重要性
- ・独自の経験、知識のもと、芸術活動の紹介や制作者とのコミュニケーションを行う機能をもつスペースの考察、また体験的な情報の検索とコミュニケーションに必要な具体的な機能ー芸術活動のレファレンスをおこなうノードとしての役割を果

たす人材やデータベースの分類法、情報素材の種 類の検討

Summary

In the Institute of Advanced Media Arts and Sciences, there is a project known as "iamasOS", in which students voluntarily engage in planning and management with respect to the campus gallery. The activities of "iamasOS" are based on the concept of "providing an environment for thinking about and experiencing methods of creating, receiving and transmitting art projects".

Based on my experiences with "iamas0S" and "ISEA Gallery", which was held at ISEA 2002, and my reasoning below, I wish to present an exhibition space that has functions enabling creators and recipients of art projects to better communicate with each other.

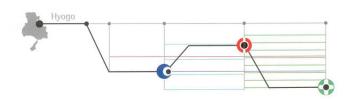
- The importance that art expresses the relationship between the existence of an "invisible flow", having functions which have been created since the development of electronic and communication technologies, including distribution activities, media, and computer networks, and expression based on dynamic spaces formed by this flow.
- The fact that spaces for providing information to promote understanding of the multi-layered flow and multi-layered process are crucial both for those who create art and those who receive art, living in the cultural world.
- The importance of various trials to develop the functions of exhibition spaces and exhibition devices, in order to realize expressions arising through the existence of this "invisible flow" in dynamic spaces within the field of art.



The importance of the functional spaces that enable every cultural person to have, as experiential and underlying knowledge, references to art activities and communications with art creators will be examined. A classification system for talents and databases, and kinds of information material will also be discussed. This system acts as a node to perform referencing of art activities, which is a concrete function necessary for communication and experiential information searching.



28上山朋子 UEYAMA Tomoko



1972年生まれ。1995年大阪芸術大学舞台芸術学科音響 効果コース卒業。2000年国際情報科学芸術アカデミーラ ボ科卒業。2001年情報科学芸術大学院大学メディア表現 研究科入学。

福音 (プクオン) シリーズ Vol.4

Pukuon Series Vol.4

コンセプト

〈福音 (プクオン) シリーズ vol.4〉は、私の身体が、動きをとめることがない振動の塊を感じている空間である。これは音の振動に包まれている私達が、存在している場を表したものとも言える。身体で音を知覚し、私達は空間に抱かれ生きていることを感じる。この作品は、私を抱く空間であり、そして現実世界で私達が存在している空間そのものである。風船の波は「音」そのものであり、風船の塊に直接触れることができる。それは音そのものを触っていることである。さらに、私達は音に包まれている場が現実に在ることを知る。

概要

小さな部屋の天井の四隅に、マイクが設置されている。マイクが音を感知すると風船が伸縮しはじめる。ある一定の音量より低い音が存在しているときは、風船の伸縮はほんの少しになる。大きな音が生まれれば、その場所に近いところの風船が大きく伸縮しはじめる。他の場所から音が生まれたら、そこに近い場所から風船が伸縮する。風船の伸縮の波があらゆるところで発生する。

Concept

Pukuon Series Vol.4 is a space where I feel the clusters of vibrations of my body that never stops moving. This can be said to be a symbol of the places where we live, surrounded by sound vibrations. We sense sound with our bodies and feel that we are living enveloped by space. This work is a space that envelops me and is itself a space in the real world that we exist in. The wave of balloons is "sound" itself, and we can directly touch the cluster of balloons. That is, we can touch sound itself. Furthermore, we are made aware that this place where we are surrounded by sounds really exists.

Outline

A microphone is set up in each of the 4 corners of the ceiling of a small room. When the microphones detect sound, the balloons expand and contract. When the sound level is lower than a set level of sound, the balloons only expand and contract slightly. When a loud noise is made, the balloons near the location of the sound begin large expansions and contractions. If sound is generated in a different place, the balloons near that place expand and contract. The wave of balloons expanding and contracting can occur in any places.



W1200 × D1200 × H2000mm







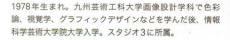




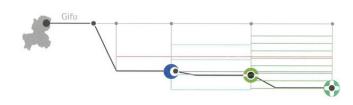


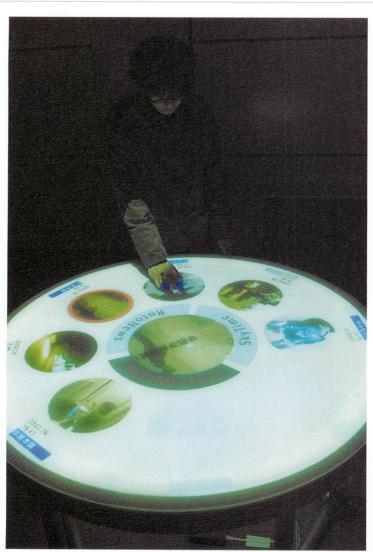
♀ 29小川裕子 ♀ OGAWA Hiroko











W1300 × H800mm

回面

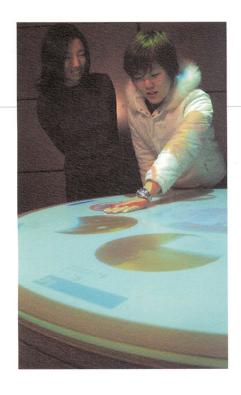
RotoFace

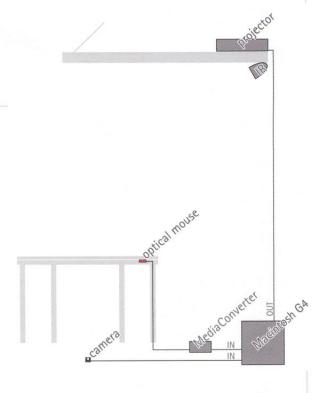
コンセプト

情報装置としての回転円形テーブル。パブリック な空間に置かれる情報装置として制作。操作が簡 単(天板の回転とポインティング)で触りたくな るようなものを提案。円の回転という動きは、人 のアクティビティを変える可能性も孕んでいる。 コンテンツは、更新の容易さと頻繁さを可能にす るため、インターネットを使用し、携帯電話のメ ール機能やwebcamなどを利用し、自動的に更 新するシステムになっている。

概要

RotoFaceと呼ばれる大きな円形テーブルの天板 に情報が表示される。それらは、実際に天板を回 転させると、情報が回転し、どんどん別の情報に きりかわる。そして、天板の任意の場所をポイン トすることで、方向を決定したり、選択できるよ





うになる。今回のコンテンツはRotoMessage、 RotoNews、SkyTimeの三つ。RotoMessageは、 カメラ付き携帯電話をもっている人なら誰でもメ ッセージをRotoFaceに表示できる。RotoFace に写真付きメッセージを送ると、約1分程で RotoFace上にその写真付きメッセージが表示さ れる。用途として待ち合わせのメッセージボー ドや、イベントの宣伝などの活用が考えられる。 RotoNewsは、ウェブから、ライフタイム付きの メッセージをRotoFaceに送ることができ、指定時 間がくると、自動的に消滅する、常に生きた情報 が表示されている。SkyTimeは、RotoFaceが置 かれている場所の上空の写真が10分毎に更新され 続け、過去の空とこれからの天気予報を写真付き で表示する。時間を、空の色の変化や太陽、月、 雲の移動で感じることができるようなものである。

Concept

This work is a rotatable circular table used as an information device. It was created as an information device to be installed in a public space. I proposed something that is easy to operate (rotating the table top and pointing) and makes you want to touch it. The movement of rotating a circle carries with it new possibilities for interacting with the device. In order to enable easy and frequent renewal of contents, I used Internet contents and used the mobile phone email function, web cam etc, making a system that automatically renews itself.

Outline

Information is displayed on the table top of a large circular table called RotoFace. By physically rotating the table top the information rotates and new information is displayed in stages. Then, by pointing to a particular place on the table, the direction can be decided upon and choices made.

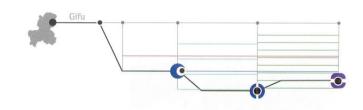
There are three types of contents: RotoMessage, RotoNews, and SkyTime. RotoMessage enables anyone who as a mobile phone with a camera to display a message on RotoFace. When a message with an attached photograph is sent to RotoFace, in approximately 1 minute it is displayed on RotoFace and can be viewed. Practical uses for this include a message board for meeting places, advertising events etc. RotoNews enables messages from the web having a fixed lifetime to be sent to RotoFace, and when the time expires they are automatically deleted. Thus up-to-date information is continuously displayed. SkyTime displays a weather report with photographs updated every 10 minutes of the sky above where RotoFace is located. The passing of time can be felt through the change in the color of the sky and the movement of the sun, moon and clouds.

30勝又正直

KATSUMATA Masanao

1956年生まれ。東大大学院を経て、現在、名古屋市立大学看護学部助教授。主著に『はじめての看護理論-現代社会の危機における臨床社会学』、『ナースのための社会学入門』など。





ポストモダンにおける芸術の可能性をめぐって―現代芸術からコンピュータアートへ― On the Possibilities of Post-modern Art — From Contemporary Art to Computer Art —

研究要旨

「ポストモダン」と呼ばれる現代にあって、芸術はどのような可能性を有しているのであるうか。 そしてコンピュータアートは芸術としてどのような可能性をもっているのであろうか。本論文はこの問題を考察する。

「1. 瓦礫の上で」では、現代芸術のいくつかの作品をみることで、ポストモダンの状況において、現代芸術が何を模索しているかを探る。

「2. コンピュータによる芸術の変容」では、コンピュータによるデジタル化が芸術にどのような変化をもたらしたのかを考察する。デジタル化は西洋芸術のもつ形式合理性をさらに継承するものであった。デジタル化によってコンピュータアートは現実の再構成にふさわしい手法を手に入れていることを確認する。

「3. デュシャンの奸計をこえて」では、はたして コンピュータアートがその可能性を十分に展開し ているかについて考える。具体的には、コンピュ ータアートの特徴である、インタラクティブなバ ーチャルリアリティの創出をデュシャンが提出し た芸術の射程から計ってみる。

「4. 往来の芸術」では、まだ十分には実現していないコンピュータネットによる芸術の先例を、近世日本文化のなかに見いだし、その論理を探ることにする。近世日本では手紙のやりとりからその文例集(往来物)がうまれ、それが教科書にな

り、さらに情報冊子にもなった。

「5. 環境世界からメディア空間へ」では、新しいメディアが新しい空間を作ることを哲学的人間学から学ぶ。コンピュータアートが開かれた世界を再構築するとき、それははじめて芸術となるであるう。

Summary

I What kind of possibilities does art have in the post-modern age? And what kind of possibilities does computer art have? This thesis deals with these questions.

II We investigate what modern art is searching for in the post-modern era by referring to some works of the contemporary art.

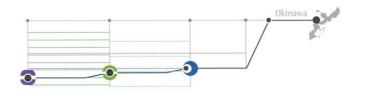
III How have computers and digitization changed art? Digitization inherited the formal rationality of western art. Digitization is the technique that was suitable for reconstruction of reality in computer art.

IV Does computer art make enough use of these possibilities? A lot of computer art makes use of interactive virtual reality. Does this art fall within the scope of art as submitted by Duchamp?

V We can find a forerunner of computer net art in the Edo era. An exchange of letters was conducted and these were put into a collection (Oraimono), which became a textbook and an information booklet.

IV We learn from philosophical anthropology that a new media creates a new human space. When computer art reconstructs the civilized world, it will be art for the first time.

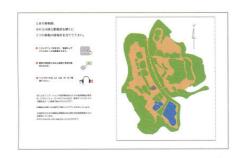






31金城良治 KINJO Yoshiharu

1978年沖縄生まれ。2001年3月、琉球大学工学部情報 工学科卒。卒論テーマは『音声における感情表現の判別』。 2001年4月IAMASメディア表現研究科入学。スタジオ3 (インターフェイス領域) 所属。





聴覚ディスプレイを用いた音サインのための音響効果に関する研究

Study of sound sign effects on auditory display

コンセプト

聴覚ディスプレイはヘッドホンを用いて音情報を3次元聴空間に提示するものである。空間の基本要素には方向と距離がある。聴覚ディスプレイ研究において方向定位の研究は多くなされているが、距離定位に関しては未だ問題が多く、人の知覚的問題に関しても決定的な結論は得られていない。本研究では、音の距離感に関する手がかりのうち、音の大きさ及び直接音と残響音の比を用いて、被験者に対し聴取実験を行ない、距離感における音の物理的側面と心理的側面の関連性を探るものである。展示物は、本研究の成果を聴覚ディスプレイに実装し、視覚障害者のための応用の可能性を簡単なゲーム〈saland〉として示したものである。

概要

画面に表示された動物園の地図には5種類の動物が隠れている。トラックパッドにより、地図上のポインタを移動させ、動物の声の方向感と距離感を頼りにその動物の居場所を当てるもの。

Concept

Using headphones, the auditory display presents sound information in a 3-dimensional auditory space. Direction and distance are the basic elements of space, however research into auditory displays has mainly focused on directional orientation. In terms of distance orientation there are still many problems, and no decisive conclusion has been reached concerning humans' perceptual problems. My research conducts hearing tests using sound volume and the ratio of direct



sound to reverberation, which are two keys relating to the sense of the distance of the sound, and explores the relation between the sound's physical aspects and mental aspects regarding the sense of distance. The work exhibited is an auditory display in which the research results have been installed, and a simple game, saLand, showing a possible application for visually-impaired people.

Outline

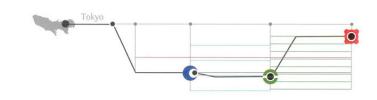
5 kinds of animals are hiding in the map of a zoo displayed on the screen. Using a track pad, the pointer is moved onto the map, and the user tries to locate the animals relying on the sense of direction and distance gained from hearing the animals' sounds.



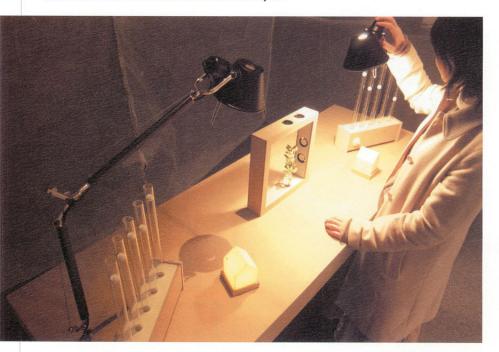
32 栗田佳代 **KURITA Kayo**

2月生まれ。





ゆオブジェクト Affective Communication with Tactile Objects U-OBJECTS / Affective Communication with Tactile Objects



コンセプト/概要

〈ゆ窓〉は、大切な人のいる離れた場所、どこか 思い出深い場所の今現在を、近くに感じるための 装置です。遠い場所で風鈴が揺れると、ゆ窓の中 にそよ風が吹きます。

〈気分管〉は、家族や友達などの小グループ内で、 お互いの気分の浮き沈みを伝え合う装置です。チ ューブ1本が1人を、ボールの高さがその人の 気分を示しています。

〈イルトライト〉は、机の上に置いて、お互いの 在室を伝え合う装置です。部屋に帰ってあかりを つけると、相手の家にある自分のイルトライトに もあかりがともります。

以上3点、いまのところの〈ゆオブジェクト〉です。 〈ゆオブジェクト〉シリーズのオブジェクトを使う と、遠くにいる大事な人と、いつもゆるやかにつ ながっていられるようになります。雑貨のように、 お部屋のかたすみに置いてもらえたら幸いです。

Concept / Outline

YU MADO or wind window is a device that allows a one to feel the air current of the distant place which has a loved one or fond memories. When the wind-chime in the distant place sways, faint breeze will arise out of the YU MADO.

KIBUN KAN or floating mood meter is a device that transmits the moods of each member of a small group (family or friends) to every other member of the group. One tube indicates one person, and the height of the ball indicates his/her state of mind.

IRUTO Light or presence light is a device that allows one to feel the presence of a distant loved one. When your loved one comes back to his/her room, the house on your desk lights up.

Those 3 are current U-OBJECTS, U-OBJECTS acts as a line name and it includes several tiny devices. Like zakka ornaments, U-OBJECTS can be placed in habitats as reminders and abiding presences of the absent one(s). U-OBJECTS are expected to bring relief and a stronger sense of community to those who have them

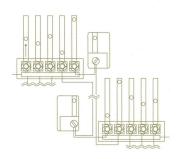




イルトライト W70×D70×H95mm



気分管 W300 × D85 × H300mm





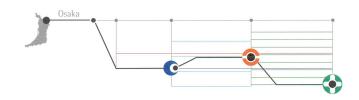




33齋藤正和 SAITO Masakazu

1976年大阪生まれ。「イメージフォーラム・フェスティバル 2001」、「第6回水戸短編映像祭」などで受賞している。





chain(A piece of SUNSESSION #04) chain(A piece of SUNSESSION #04)

コンセプト/概要

今までのインタラクティブ作品に見られる「映し出される映像」に関与する外的要素としての鑑賞者ではなく、鑑賞者と映像との関係を維持しながら、さらに映像に関与する外的要素として別の映像を用いるということを試みた。

映像をリアルタイムに扱う場合、これまでパフォーマーを用いたりライブのシステムを組んで自分がオペレーターとなって実現していたが、この作品ではそれをシステムとして自立させることで、編集作業を自分の体から完全に引き離すということを実現したいと考えた。

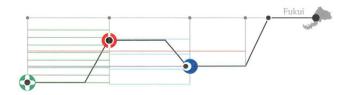
Concept / Outline

Instead of the viewer being the external element engaging with the "image being projected", which has traditionally been the case in interactive works up until now, while maintaining the relationship between the "image being projected" and the "viewer watching the projected image", I decided to try to use a different image as the external element engaging with the projected image.

In order to manipulate my images in real-time, up until now I have done things like use performers and create a live system that I operate myself. However, this time, by making the system independent, I wanted to completely separate editing work from my own body.









34佐藤知裕 SATO Tomohiro

1977年生まれ。「新世紀メディアアートフェスティバル」 (静岡)、「電子芸術国際会議2002」(名古屋,アートポート)出展。「BBCCネットアート&映像フェスタ2000」ネットアート部門最優秀作受賞。

時線

The line of time

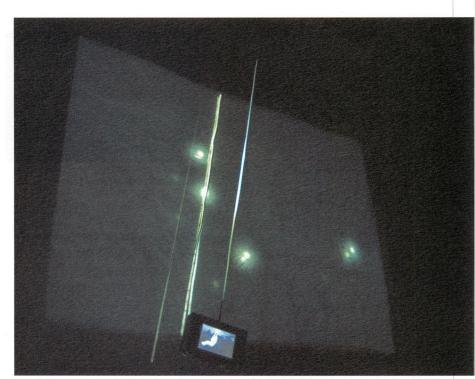


コンセプト/概要

人間は環境の変化、物体の動きから時間を認識している。同時に、外部からの情報を起点として記憶の中の情報の検索が行われ、現在の時間に再構築された過去を作り出すことができる。

人間の記憶は、固定された時間軸をもったメディアの記録と比較して、時間軸が固定されていない。それは、記憶の想起という活動自体が、過去の断片をもとに新たにエピソードを作ることだからである。人間にとって記憶の想起の活動自体が創造行為であり、過去を現在から未来につなげていく行為であると考えられる。

この作品は振り子の動きとともに、断片的過去を 呈示することで、鑑賞者の頭の中に再構成された 過去の時間を与える。



W30000 × D30000 × H30000mm

Concept / Outline

Humans are aware of time due to environmental changes and the movements of objects. At the same time, using external information as a starting point, people search the information in their memories and create the "past" rebuilt in the present time.

In contrast to media recordings, which have a fixed timeaxis, the time-axis inside human memories is not fixed. This is because the activity of recalling one's memory itself creates a new episode based on the fragments of the past. For humans, this activity of recalling one's memory can itself be considered a creative activity and an activity that connects the past from the present to the future.

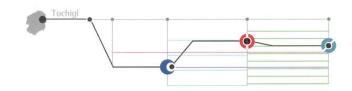
This work presents a fragmented past together with the movement of a pendulum, allowing the viewer time to rebuild the past in their mind.

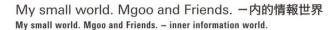


35早乙女恵子 SOTOME Keiko

1979年生まれ。

















企画/コンテンツ:早乙女恵子 システム開発: 齊藤淳 Plan/Contents: SOTOME Keiko System development: SAITO Jun



コンセプト

本作品は、人間同士の視覚的にとらえられない ネットワークの可視化を目標としている。人は他 者とコミュニケートする時に、その相手や状況に より、言葉使いや態度などを使い分ける場合があ る。このような時、ユーザーの内部ではどのよう なことが起きているか疑念が生じた。本作品では ユーザーの内的心理状態に着目し、そのような心 理変化を可視化して表現する。

概要

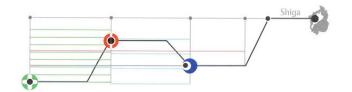
全ての人間は、自分が存在する現実世界以外に、自身の内部に情報で構成されたもう一つの不可視な世界をもつ。これを作品内で、"My small world"とし、虫篭として表現した。虫篭内には、ユーザーの他に様々な物が存在し、ユーザーのそれらの生物に対する行動は全て異なる。このような行動の使い分けが、現実世界におけるコミュニケーションの相手や状態における態度の変化にあたると考えた。

Concept

The object of this work is to make the networks of two people who are unable to see each other visible. When someone communicates with another person, they may change their language, attitude etc. depending on who they are communicating with. At such a time, doubts arise as to what the user is really thinking inside. This work focuses on the mental state of the user and expresses these kind of mental changes in a visible form.

Outline

Apart from the real world that we live in, all humans also have a separate invisible world composed of information found inside ourselves. In my work I have termed this "my small world" and portrayed it as an insect cage. Inside the insect cage, as well as the user there are a variety of other living things and the user's actions with respect to each of these living things are different. Differentiating one's actions in this way can be seen to be equivalent to the way we change our attitude in the real world depending on whom we are communicating with.





36白前晋 HAKUMAE Susumu

造形を中心に国内のみならず海外にて制作活動を行う。



浮遊

floating

コンセプト

非現実的である無重力を想起させる空間を構成し、"日常生活の中の事象の変化"を再確認する行為を芸術作品として鑑賞者に提示した。

概要

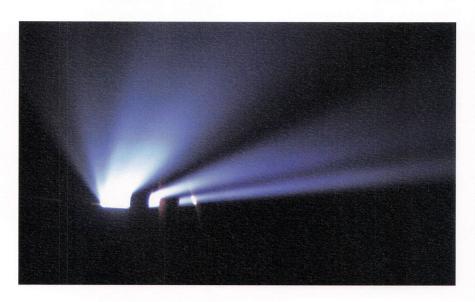
鑑賞者が静寂と暗闇の中で、スモークと光の調和によって生み出された漂う雲のイメージに触れる事で、目の前の実体のない存在を確認し、その確認の行為と共に心地よいサウンドが空間に生まれ 共鳴する。

Concept

I created a space that evokes an unreal weightlessness and I presented to the viewers as a work of art, a behavior that reconfirms "the changing phenomena in our daily lives".

Outline

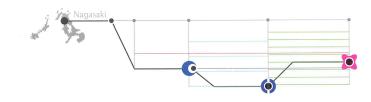
The viewer is in a completely dark and quiet area. By reaching out to touch the image of a drifting cloud that is produced by the harmony of smoke and light, the viewer is aware of an intangible existence in front of him/her, and together with this awareness, pleasant sounds are created in this space and resonate in harmony with the viewer.



□ 37手嶋林太郎 TESHIMA Bintaro

1978年生まれ。〈LULLABY〉(2002)、〈窓の向こうに〉(2001、 共同制作=堀野卓志〉〈R〉(2000、共同制作=齋藤正和)等 映像作品、〈またりやま〉(2001)等パフォーマンス作品を 制作。「イメージフォーラム・フェスティバル2001」 奨励 賞、「第23回びあフィルムフェスティバル」入選。





悲嘆するラプラスの悪魔

The grief of Laplace's devil

コンセプト

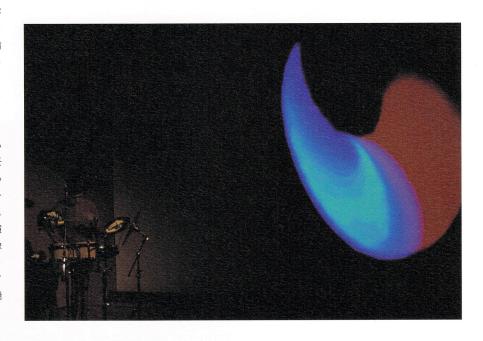
世界を正確に観測し、物理計算に必要な演算能力を持つ知性のことを「ラプラスの悪魔」と呼ぶ。 その魔物にとっては過去も未来も演算可能であり、未来は運命付けられている。

今日のコンピュータは与えられる命令を予測して、それを演算しているという。コンピュータの中には、ありえるかもしれない未来が無数に広がっている。つまり、コンピュータは現代のラブラスの悪魔である。コンピュータが無限の能力を備えたとき、人間は与えられた未来を選択しているにすぎなくなる。

ラプラスの悪魔の中で、過程のない人間と過程し かないコンピュータの未来がゆらめいている。

概要

本作品はライブパフォーマンスの形式をとっている。演奏者はステージ上に配置された打楽器を任意に演奏する。そのパターンはマルコフ連鎖という数学的解析をされ、演奏者の未来の演奏パターンを、樹のかたちにイメージしたものを映し出す。演奏パターンは後のパートで音となり演奏者の演奏と重なる。やがてプロジェクションされる映像の選択も予測されるパターンに沿ったものとなって、演奏者は役割を失い舞台から降りる。やがて音が消え、映し出される映像は光と空で、飛行機雲が現れては消えるイメージで作品は終了する。





作品構成/映像:手嶋林太郎 プログラミング:飛谷謙介 Work composition/Imaging: TESHIMA Rintaro Programming: TOBITANI Kensuke



Concept

"Laplace's devil" refers to a mind having the power of computation necessary to carry out a physical calculation to provide an accurate observation of the world. For this demon, the past and the future can be calculated, and the future is determined by fate.

It is said that modern computers predict the commands that they are to be given and calculate them. Inside a computer there is an infinite number of possible futures. In other words, the computer is today's Laplace's devil. When a computer is provided with infinite capabilities, all humans will be able to do is choose the particular future that they are to be handed out.

In Laplace's devil, the future of humans, who do not follow a particular program or process, and computers, which are based only on process, becomes intermingled.

Outline

This work is in the form of a live performance. The performer plays, at will, a percussion instrument placed on the stage. The pattern that they make undergoes a numerical analysis (Markov chain), and the performer's future performance pattern is projected in the shape of a tree.

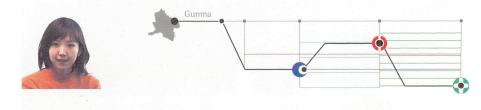
This performance pattern is turned into sound, becoming a second part, and is played at the same time as the performer performs. Eventually the choice of projected image also follows the predicted pattern and the performer loses his role and leaves the stage. Finally the sound disappears and the performance ends with the trail of an airplane appearing and disappearing in the light and sky.





38栃木博子 TOCHIGI Hiroko

1976年生まれ。受賞歴: 1999年マルチメディアタイト ル作品 (ZOO) で、「MILIA New Talent Competition '99」 (仏)、2002年、デジタル絵本作品〈うみねことやまねこ ーうみねこへんー〉で「ブロードバンド・アート&コンテ ンツ・アワード・ジャパン」佳作。



宵狢格子(よいのむじなごうし)

yoi-no mujina goushi



コンセプト/概要

日本には昔から、不思議な話や、妖怪のエピソー ドが数多く残されている。それは時に、親から子 供に語り継がれるユニークな戒めであり、またあ る時は、恐怖心を紛らわすおまじないのようなも のである。日常に広がる現実世界と、人間の目に 見えない非現実的な世界を繋ぐ、"ファンタジー ヘアクセスする為の装置"。これを、インタラク ティブアニメーションで視覚化することにより、 我々を取り巻いている文化や、心のふるさとを 再認識すると共に、自由な想像力を持って世の中 を眺めるきっかけが作れればと考えている。人形 型入力装置を使用した、インタラクティブアニメ ーション作品〈宵貉格子(よいのむじなごうし)〉。 組み手の隙間から異世界を覗き見る、江戸時代の 資料、「狐格子」をもとにしている。妖怪の狢(む じな)の形をした人形型入力装置を操作すること によって、狢の視点を通して不思議な世界を覗き 見ていく。狢を操り、襟巻きを放り投げ、14場 面に隠された24匹の妖怪を探索する。

Concept / Outline

There are many stories in Japan that have been passed down since ancient times about strange incidents and episodes involving monsters and apparitions. Sometimes these stories function as unique mechanisms that parents use to admonish their children, and sometimes they are like spells that instill fear into us. They are "devices to access fantasy" that connect the real world of our daily lives with the imaginary world that humans cannot see with their eyes. By making this visible through interactive animation, we are given a renewed recognition of the culture that we are part of and our emotional "homeland". At the same time I wanted to create an opportunity to view our world with a free imagination. This is an interactive animation work yoi-no mujina goushi using a sensor-doll interface. The work is based on a practice "kitsune goushi" from the Edo period in which you peer through the gaps in the entwined fingers of your hands at a different world. By operating the sensor-doll interface, which is in the shape of a "peeping monster with a scarf", you can see a strange world from the perspective of this monster. You move the monster, throw off its scarf, and search for 24 monsters hidden in 14 scenes.











人形の可動部



1. 頭の位置



2. 目の点灯



3. 腹を押す

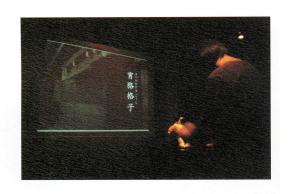


4. 腕の位置



5. 体の振動





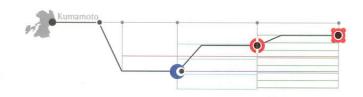


0

39 松永大智 MATSUNAGA Daichi

1977年熊本生まれ。2001年慶應義塾大学環境情報学部卒業。IAMAS在学中は「次世代パフォーミングアートの創造的研究」プロジェクトの活動として〈手回しデバイス〉等の作品を制作。





携帯端末における学習環境モデルの構築

Modeling a learning environment for mobile communication devices

コンセプト

携帯端末を用いた学習環境モデルの構築のため、 携帯端末と学習環境の調査、携帯端末でeラーニングをするための学習ソフトウェアの制作、ワークショップ実験を通しての検証を行った。また、 今後の携帯端末におけるeラーニングコンテンツ 開発に広く活用されるような汎用性の高いモデル を構築・提案し、最終的には規格化、ビジネス展 開なども視野に入れた提案を行った。

概要

今回制作したPDAのeラーニングツールはGPS によって情報をポインティングする機能、習熟度 を確認するドリル学習機能、必要に応じて情報を 記録する機能の三つの機能を持っている。卒業制 作展では簡単にできる三者択一式のドリル学習コ ンテンツのみを展示した。

Concept

I created a learning environment using a mobile terminal by first conducting a survey of mobile terminals and learning environments, then creating learning software for e-learning using a mobile terminal, and finally conducting an experimental workshop. Furthermore, I built and promoted a highly versatile model to be widely used in the future development of e-learning contents for mobile terminals. Finally I standardized the model and promoted it with a view to commercial development.

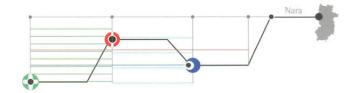
Outline

The PDA e-learning tool that I created this time has a function for pointing information by GPS, a drill learning function to confirm level of proficiency, and a function to record information as necessary. At the Graduate Exhibition, I displayed only the easy-to-use drill learning contents where one chooses out of three possible answers.











40 山本努武 YAMAMOTO Tsutomu

1976年尼崎市生まれ。主な受賞は、「BACA-JA」最優秀賞・優秀賞、「学生CG コンテスト」 佳作、「デジタルコンテンツグランブリ」 アート部門インスタレーション部門賞など。

歓呼

Jubilation

コンセプト

展示環境におけるあたらしい作法を創出し、そこで垣間見るメディアの創出特性とあそびの宇宙感を、夢見ごこちで体感できる空間を表現しました。 概要

展示スペースに無数のペットボトルが陳列されています。その場において鑑賞者は、ペットボトルをもてあそびます。このペットボトルは、作品の構成要素です。つまり、この作品においては、その構成要素が、展示の最中に鑑賞者の体内に入ったり、並べ替えられたり、持ち去られたりします。その顛末を、DVカメラによって記録し、反復的に鑑賞することにより、この異質な空間における了解事項をデジタル化していきます。

Concept

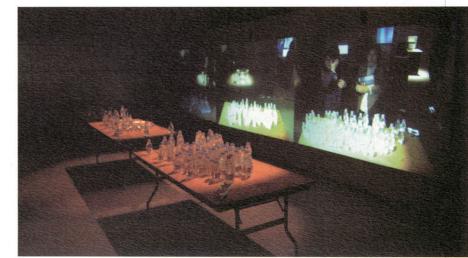
I generated a new behavior in an exhibition environment and portrayed a space where the viewer is able to experience the creativity of the media they glimpse at, as well as the cosmic feeling of play, as though they are in a dream.

Outline

There are an infinite number of PET bottles lined up in the exhibition space. The viewer handles the PET bottles in this space. The PET bottles are the compositional elements of my work. In other words, these compositional elements enter the viewer's body, are re-arranged on the table, and are taken away in the middle of the exhibition. These events are recorded by a DV camera, and by viewing them repetitively, the things understood in this unusual space are digitalized.







W7500 × D10000 × H3000mm

「作品」と夢

植田憲司 (大学院大学スタジオ4)

分の作品であると言えるだろう。

自分の欲望から生まれた作品であること。自分の 欲望に忠実なものであれば、それは胸を張って自

ともあれ、実際、私たちが感じているIAMASらしさは、作品には顕われていないと思うのは、思い過ごしなのだろうか。あの名状し難い、IAMASにいるときに抱いているはずの感情はなぜ、IAMAS生の作品に顕われて来ないのか。私たちは、毎年毎年、この得も言われぬその想いを忘れずにいるという責任を持っているとしたら…。

IAMASはメディアアートの学校であると大学の

ころよく聞かされていた。だから、そこの生徒である自分はメディアアートを作らなければならない、らしい。確かに、そこでは、コンピュータを使ってプロジェクターで投映されるアート作品があって、それはそれでIAMASらしい、らしい。誰かに言われたわけではない。IAMAS生は、良くも悪くもIAMASらしい作品をつくる。ともかく、IAMASらしさがひとたびつくられてしまうと、IAMASらしい作品でいっぱいだ。

誰かに強要されているわけではないのだけれど、 それでもIAMASらしさは植えつけられてしま う。そうすると、IAMASらしさはどんどん肥 大化していき、しまいには、どうしたことか、「IAMASらしくあれ」と彼/彼女の内面から発せられる命令となる。

しかし、最初に書いたとおり、このIAMASらしさは、僕らの感じているIAMASらしさとはかなり、印象を異にしている。

つまり、こうだ。作品よりも個人としての魅力が どうしても上回っていて、それを見ることもアー カイブすることもどうしようもなく難しい。この 夢を心に刻みつけておこう。そして、その責任は かなり大きい。

IAMAS卒業制作展2003を終えて 小野田裕士(展示計画+設営監督)

2年の半ば、担当教官である永原先生が、卒業研究のテーマを卒業制作展の展示計画にしたらと、提案してくれた。もともと大学で建築を学び、IAMASではデザインを学んだ僕にとって、それは自分の集大成になり得るまたとないテーマだった。と同時に、その良し悪しが、自分自身だけではなく卒業生全員の評価につながる、という重圧がのしかかった。それでも、特にやりたいことがなかった僕は、二つ返事で引き受けた。

案の定、大変だった。37作品の卒業制作を、それもジャンルがバラバラなものを、一つの空間におさめるのは容易なことではなかった。IAMASの作品はコンピュータを使ったインスタレーショ

ンが主と思われがちだが、実は作品のアウトプットはさまざまで、漫画もあれば40平方メートルの閉じられた空間を制作した学生もいた。それらを、来客者に集中力をもって鑑賞してもらうためにも、展示空間の境界線を明快にすることが不可欠だと思った。その打開策として、見本市でよく使用されるグリッドシステムを取り入れた。

このシステムは、それぞれの展示をグリッド配置することで、個々の作品サイズと全体のレイアウトを相対的に把握できる利点をもっている。そうすることで、鑑賞者が広い展示場で迷わず、自分の位置を潜在的に認識できる。加えて、境界の演出効果として鉄のフラットバーを加工し、床に

グリッド状のラインを引いた。また、照明計画では、作品ごとに明暗の強弱をつけることで、ドラマチックな効果を演出して、鑑賞者に集中力を保ってもらえるようにした。

こうした細かいデザインの積み重ねが全体の統一 感とストーリー性を浮き上がらせ、空間をより透明にクリアにできたと僕は思っている。そしてこれが建築なのだ。

最後に、ここまで自分のやりたかったことをやり 通すことができたのは、ひとえに協力してくれた 卒業生はもとより在校生のお陰です。この場をお 借りして、感謝の意を表します。

"Works" and Dreams UEDA Kenji (the insutitute studio4)

A work created out of your own desire. If you are faithful to your desires, you can proudly say that it is your work.

I sense, although perhaps it's just in my mind, that what we think of as special to and typical of IAMAS has not in fact been reflected in the graduate works. Why is it that these indescribable feelings that we experience when we are at IAMAS do not appear in the students' works? Especially if, year after year we do not forget these inexpressible feelings...

When I was at university, I was frequently told that IAMAS is a media art school.

So, apparently, as a student of IAMAS, I must create media art. Certainly there are many artworks using computers that are projected by projectors. And these, apparently, are "typically IAMAS". It's not as though we were told to do so by someone. IAMAS students, for better or worse, simply produce "typically IAMAS" works. In any case, once this concept of what is "typically IAMAS" developed, IAMAS became full of "typically IAMAS" works.

This concept was not forced upon the students by anyone, but nevertheless it has become ingrained. The idea of what is "typically IAMAS" grew bigger and bigger until, somehow,

it became a command, "you must create something that is typically IAMAS", generated inside the mind of each student. However, as I stated at the beginning, this idea of what is "typically IAMAS" is quite different to the impressions we have of what is "typically IAMAS".

In other words, it is the attraction of the individual rather than the work that is most important, but it is very hard to view or archive this. Lets carve this dream into our hearts. And, this is a big responsibility.

Concluding the IAMAS Graduate Exhibition 2003 ONODA Yuji (exhibition planning, set up direction)

Sometime in the middle of my 2 years at IAMAS professor Nagahara, who is my instructor, came up to me and proposed to make IAMAS Graduate Exhibition planning my graduate research theme. For me, who studied architecture at university and design at IAMAS this was a unique opportunity to bring together my expertise. At the same time I was worried that the outcome of this project would not only affect myself, but would also be tied with the evaluation of each graduate's work. Nevertheless, not having any particular plans I readily accepted the proposition.

As expected it was very difficult. Placing 37 graduate works with various genres into one space was not an easy task. You tend to think that IAMAS art works are mainly installations

created with the use of computers, but in reality the works are produced using various media means, like cartoons, and there was even one student who created a closed 40 square meter-wide space. I thought that it was vital to clarify the borders between exhibition spaces of different exhibits in order to ensure that the viewers can concentrate. As a way of doing that I adopted the grid system often used in trade shows. The advantage of this system is its ability to relatively grasp the size of individual works and the general layout by arranging exhibits in a grid. Doing this gives the viewer an opportunity to potently perceive the spot he is viewing without being distracted by the wide exhibition space. In addition in order to increase the impact of the borderline

presentation, I made metal flat bars and created grid type lines on the floor. Moreover, in the planning of lighting, I presented a dramatic effect by strengthening or weakening the contrast of each work, which helped to maintain the attention of the viewers.

I think that such detailed design build-up uplifts the general feeling of unification and the story line and makes the space more transparent and clear. So this is architecture.

Finally I would like to say that I own the fact that I was able to go through with what I wanted to do to the joint effort of the graduates and students of this school. Using this opportunity, I would like to thank them.

アーティストインレジデンス

Artist in Residence

2002年度後期にIAMASに滞在していた2人のレジ アンシーアーティストの作品が卒業制作展と同時に 展示された。

前林明次

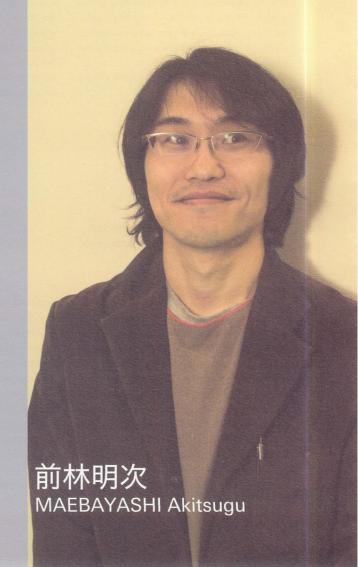
1965年静岡県に生まれる。1988年上智大学外国語学部卒業後、1990年よりコンピュータを使用した 作曲・演奏をはじめる。「ジョン・ゾーンのコブラ東京作戦」(東京、ラママ)など、多数の作品に参加。 「Audible Distance 視聴覚化された『間』」が、ICC ピエンナーレ '97の準グランプリを受賞、またアルス・エレクトロニカ '98のインタラクティブアート部門で入賞。

「Sonic Interface」はメディアセレクト99(名古屋)、The Manifestation99(モントリオール)、秋葉原 TV2(東京、コマンドN)、DEAF_00(ロッテルダム)で展示された。テクノロジーによって拡張される 知覚と身体、またそれらの相互作用に焦点をあて、「環境」や「場」としての作品空間を提示している。

MAEBAYASHI Akitsugu

Born 1965 in Shizuoka Prefecture, Japan. Graduated from Sophia University, in 1988. From 1990, started composing music on the computer and performances, performed a lot including John Zorn's "Cobra Tokyo Strategy" (Le Mama, Tokyo), etc. In 1997, he was awarded the runner-up prize at ICC Biennale'97, and in 1996, received the Honorary Mention of Interactive Arts at Prix Ars Electronica98, both with "Audible Distance". His work, "Sonic Interface" (1999) shown in the Media Select 99 (Nagoya), The Manifestation 99 (Chamo Libre Montreal). Akibabara IVZ (command N. Tokyo 2000) and DEAF 00 (Botterdam).

Facusing on the interaction between perception, which is expanded bytechnology, and the body, for my work I have produced space representing the "environment" and "place".



ヴェロシティ

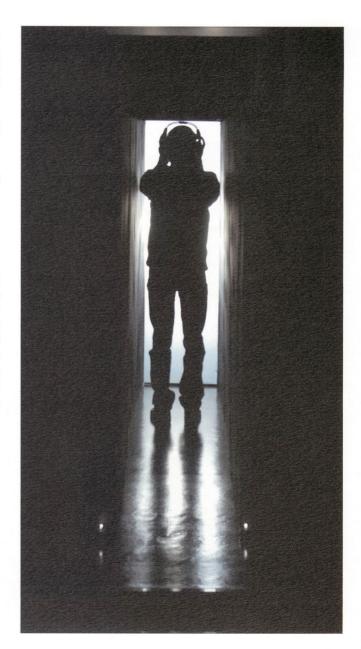
velocity

空間に細かく張られた見えないラインによって空間を体感します。センサーシステムが体験者の動きを検出すると、前面のスクリーンに投影されるストロボライトの点滅速度が微妙に変化し、そこにわずかに光の模様(パターン)が知覚されます。空間一身体の動き一光のパターンの知覚という緊密な相互関係。内部(知覚システム)と外部(環境)というモデルには収まりにくい、「生」の相互作用が体感されます。ここでは「velocity」(速度)が身体と空間を媒介するインターフェイスとなっています。

協力: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

Observer will grasp the presence of space through invisible lines stringed closely in the space. Velocity of the blink of the strobe light projected on the frontal screen is changed subtly according to the reaction of sensor which captures the movements of the observer. This change of velocity of the blink will be felt as a kind of moir effect by the observer. Here we can see a close interrelation between space, movement of the observer and perception of the pattern of the light. In this way the observer will experience the interaction within "life" which can't be divided into the interior (perception system) and the exterior (environment). So in this case velocity will become an interface between the body and the space.

Support: LINX CO.,LTD. OVIT Ltd., NISSIN ELECTRONIC CO.,LTD.





ドミートリー・ゲルファント

ロシア、サンクトペテルスブルク出身のドミートリー・ゲルファンドと、彼の協力者、ペラルーシのミンスク出身のエヴェリーナ・ドミニックは、物理化学の実験を工学、コンピューターサイエンスと統合する学際的な世界を追求するアーティストである。

扱らは機新の知見、とくに波形現象についてのそれを駆使することで、知覚や不滅といった問題に迫ろうとしている。世界を科学の眼で捉えるのが今日の思想の根本である筈なのに、基礎科学の厳密はそうした問題に遊ぶことを許さない。この限界を超えるところに彼らの追求の意味がある。

Dmitry Gelfand

Dmitry belfand, from St. Petersburg. Russia and his collaborator Evelina Domnitch, from Minsk, Belarus create interdisciplinary at works, which integrate cape experimentation with optics and computer science. Current findings, perticularly regarding waveform phenomena, are employed by the artists for investigating questions of perception and immortality. Such investigations are salient because the scientific picture of the world serves as the basis for contemporary thought, and nonetheless the rigorous nature of the fundamental sciences does not permit the entertainment of such questions.

カメラ・ルシダ (光の部屋) - 3次元音響観察室

Camera Lucida: 3 Dimensional Sonic Observatory

ガラスのチェンバーの内壁に取り付けた複数の超音波振動子から、さまざま な周波数の音波群がチェンバーに送り込まれる。音波はチェンバーを埋める 媒質内を通過する際に、変動する周波数によって生じる圧流によってソノル ミネセンス現象を生じ視覚化される。

この観察室の音源はインタラクティブなミュージカルコンポジションであり、6チャンネルの環境音として展示スペースに流されるその可聴域の音源は、リアルタイムで超音波域に変調され、チェンパー内の8個の超音波振動子が原音源の相似形である超音波をチェンパーに送り込む。

こうして観察者であり同時に演奏者でもあるひとは、同調と自立のさまざま な度合にわたるソノルミネセンス現象を操ることが出来るのである。

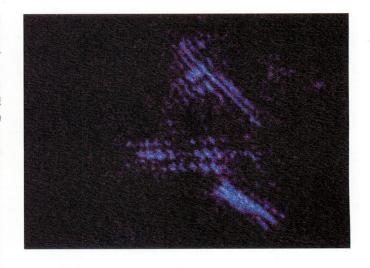
技術協力:飯田康夫、辻内亨、安井久一、ヴェルネル・ラウターボルン、

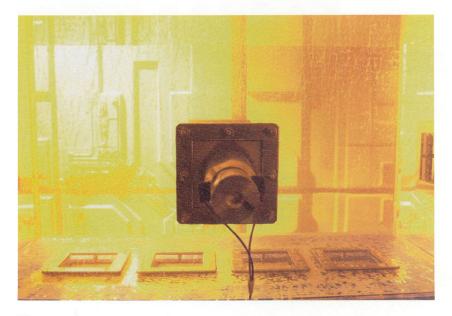
ティエリー・レポワン、朝倉義幸

ソフトウェアデザイン: アンドレイ・サヴィツキー ハードウェアデザイン: 平野治朗、小林孝浩

作曲: クリストフ・シャルル

協賛:本多電子株式会社、Creative, Inc.





Multiple ultrasonic transducers, attached to the walls of a glass chamber, generate arrays of varying sound frequencies which are made visible while traveling through a chemical medium due to fluctuating cycles of sono-luminescence and pressure currents forming along the sound paths. The observatory's sound source is an interactive musical composition of which the audible spectrum, propagating within the exhibition space via 6 channel surround sound, is modulated in real-time into the ultrasonic register, analogously propagating via 8 ultrasonic transducers within the glass chamber. By playing the composition, the viewer/performer will be able to activate a vast range of simultaneous as well as isolated sonoluminescent behaviors.

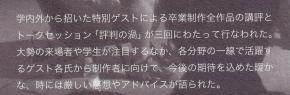
Scientific Advisors: IIDA Yasuo, TUZIUTI Toru, YASUI Kyuichi, Werner Lauterborn, Thierry Lepoint, ASAKURA Yoshiyuki Software design: Andrey Savitsky Hardware design: HIRANO Jiro, KOBAYASHI Takahiro

Composer: Christophe Charles

Sponsors: HONDA ELECTRONICS CO., LTD, Creative, Inc.

評判の渦

Review of Graduate Works by Invited Guests



ゲスト紹介

評判の渦 一日目 2003.2.28



三輪眞弘 (MIWA Masahiro)

1958年東京生まれ。作曲家。情報科学芸術大学院大学教授。国立ベルリン芸術大学で作曲をイサン・ユンに、85年より国立ロベルト・シューマン音楽大学でギュンター・ベッカーに師事する。86年より独学でコンピュータを学び、以来コンピュータ音楽がその創作活動の中心とな

る。ヨーロッパを中心に日本やアメリカ、カナダでさまざまな作品が演奏されており、 CGアーティストとのコラボレーションなど、その活動は多岐に渡る。95年村松賞新人賞 など受賞多数。代表作として前田真二郎との共作によるオペラ〈新しい時代〉などがある。

平野治朗 (HIRANO Jiro)

日本現代美術界の変化に大きな影響を与え解散した、アートユニット "Complesso Plastico"元メンバー。同ユニットはベネチアビエンナーレ (1990年)をはじめとして数多くの展覧会で活躍した。その後、個人あ るいはユニットを組織し活動。近年では水戸芸術館開館10周年記念事業

るいはユニットを組織し活動。近年では水戸芸術館開館10周年記念事業 「宇宙の旅」 展出品 (2001年) などがある。また 2003年の夏には越後妻有トリエンナーレ 「大地の芸術祭」 において、国道を 2km閉鎖しての環境彫刻を行うことが決定している。



高橋裕行 (TAKAHASHI Hiroyuki)

1975年東京生まれ。東京芸術大学美術学部先端芸術表現科助手。慶応 義塾大学環境情報学部、国際情報科学芸術アカデミー (3期) 卒業。釘 の一本も満足に打てないが、現場では婚々として跳ねまわる。ネクタイ 必須の仕事はイヤだが、朝刊チェックは欠かせない。胃の弱さには定評

があるが、異郷への旅に憧れること、一度ならず。

前林明次 (MAEBAYASHI Akitugu)

1965年静岡生まれ。メディアアーティスト。上智大学外国語学部在学中より演奏活動をはじめ、91年より作曲、パフォーマンスにコンピュータを使用。〈音、あるいは耳について〉(東長寺、東京 95年)など、楽器と身体をテーマに作品発表を行なう。〈Audible Distance〉で、97年、

1

ICCビエンナーレ97準グランプリ受賞。翌98年、アルスエレクトロニカ98インタラクティブ・アート部門入賞。近作に〈[I/O] distant place〉〈velocity〉がある。2002年度IAMASレジデンシーアーティスト。

評判の渦 二日目 2003.3.1



森山朋絵 (MORIYAMA Tomoe)

東京大学大学院情報学環客員研究員、Prix Ars Electronica2003インタラクティブアート部門審査員。89年より学芸員として東京都写真美術館「映像工夫館」の創設に携わり、早稲田大学他で教鞭を執りつつ約30本の映像メディア展を企画する。主な企画に「イマジネーションの表

現」(95)「UK98エレクトロニカリー・ユアーズ」(98)、岩井俊雄、八谷和彦、明和電機ら参加の「映像体験ミュージアム」(02 – 03、全国6館巡回)。共訳『写真の歴史』美術出版社、編著『OPEN STUDIO岩井俊雄』NTT出版、監修『映像体験ミュージアム』工作舎かど

高嶺 格 (TAKAMINE Tadasu)

1968年生まれ。アーティスト。京都市立芸術大学、国際情報科学芸術 アカデミー (2期) 卒業。個人作品としてビデオやパフォーマンス、イ ンスタレーションなどの作品を発表する傍ら、ダムタイプ「S/N」やイス ラエルの パットシェバ・ダンスカンパニー「Naharin's Virus」をはじ

め、舞台作品のコラボレーションも数多く手掛ける。2003年ベネチアピエンナーレほか、 国内外の展覧会への出品多数。



清水建人 (SHIMIZU Kento)

1976年岐阜県大垣市生まれ。せんだいメディアテーク学芸員。東京造形大学、国際情報科学芸術アカデミー(5期)卒業。在学時は「柿の木プロジェクト」に参加。「Blank Hunting」展(東京 2001年)、「5-17-1 exit-bit」展(アクシスギャラリーアネックス、東京 02年)で企画と

出品を行なう。せんだいメディアテークでは、02年「retake ーとらえなおされる日常」「Interactive Chaosー生体システムの外在化一」などの企画に携わっている。

評判の渦 三日目 2003.3.2



小笠原則彰 (OGASAWARA Noriaki)

アーティスト。名古屋学芸大学メディア造形学部専任講師。2001年 度国際情報科学芸術アカデミー研修生。主な受賞:「中日展」大賞 (1991)、「現代日本美術展」大賞、新潟市美術館賞(1992)、愛知県芸術 文化選奨文化賞(1999) など。2000年より<蟲と森のフィードワーク

nature talk >開始 (愛知県内各地に植林) 2001年よりIAMASにて斉藤正和、白前晋らと極楽ブラザーズを結成し活動開始。2002年より<ASO office project > (環境・建築・芸術活動) 開始。

岡本章雄 (OKAMOTO Akio)

昭和後半生まれ。マルチメディア工房の波板をこすりに行った時に、初めてIAMASを発見する。元IAMAS 4 期生。元こまどり兄弟。元ペドロガポマイヤー。元ラーメン大好き。元コントラパンティスト。謎レインボー330+。偽いんちき会社員。現在、映像制作で主に活動中。



あいだだいや (AIDA Daiya)

1976年生まれ。東京造形大学卒業。100万円を固めた作品を作る。国際情報科学芸術アカデミー入学、同退学。100万円をオークションにかける作品を作る。2003年情報科学芸術大学院大学卒業。結婚相手を探す作品を作る。現在、山口情報芸術センター専門員。いわゆる「団体職

員」の肩書きをいただく。オリジナルボードゲーム〈1998〉を作り、展開中。南青山、晶 ギャラリー/メゾンリベラール個展。下高井戸、「Blank Hunting 展」出品。名古屋、コ オジオグラギャラリー個展。NTT ICC、「信用ゲーム展」出品。

上山朋子 (UEYAMA Tomoko)

1995年大阪芸術大学舞台芸術学科、国際情報科学芸術アカデミー(3期) 卒業。2003年情報科学芸術大学院大学卒業。サウンドインスタレーションや舞台音響、映像音楽、音のワークショップなどの制作を行う。2000年、アルスエレクトロニカ2000インタラクティブアート部門入賞。



参加ゲストによるテキスト版「評判の渦」

「本当に作りたいものを作っていかなければ、続けられないし、続ける意味もない」*と激しく学生をアジっていたのは、飛び入り参加の平野治朗だった。私も同じことを学生にいいたかった。また、自分にもいいたかった。卒業制作は、ゴールでも、経過地点でもなく、スタートなのだと。

しかし、私が在学していたころ、先生たちがおっしゃっていたのは、「大志はいいから、コンセプトを説明しる」「夢はいいから、ちゃんと技術を勉強しる」*というような言葉ではなかったか。あるいは、今もそうなのかもしれない。まあ、突き詰めれば、教育はジレンマなのだからしかたがない。「創造的であれ」と教えるのは、とりもなおさず、「私の教えに従うな」というのと同じことだから。しかし、それでは話は終わってしまう。もう少しだけ先にいこう。アカデミックで定量的な評価に耐えうるような研究、それとは対極的に、とにかく、今ここでしか作れないものをつくるのだ、といわんばかりに自己を結晶化したような芸術作品、あるいは、放り出されたような大垣の生活の中から、毎日空を見上げて、あるいは、仲間と飲みながら、作られたような小品…。

ひとつひとつに、まったく違った動機、時間、場所、人相がある。だから、大切なのは、それが、次の動機、時間、場所、人相に、どう変化し、先鋭化されていくかだ。卒展というのは、虫ピンに止めて、はい、おしまい、というようなものではないだろう。いつまで経っても治らない、たちの悪い擦り傷のようなものではあるまいか。いやむしろ、そうあるべきだろう。(高橋裕行)*どちらも激しく要約しています

「AIR - アーティスト・イン・レジデンスと IAMAS 展」が私の携わる美術館 で開催されたときも、「インタラクション'95」やそれ以降の展示を見に大垣 に訪れたときにも、IAMASにかかわる作品群は、いつも静謐なイメージを 伴っている。白くニュートラルな空間の中に展開される、デザインされて スッキリとしたwell-packagedなイメージ — それは同時に、IAMAS製 アーティストたち全般への印象となっているかもしれない。イメージの中 のIAMASにはドロドロした情念も葛藤もなく、ヲタな妄執もない。おのれ が阿修羅のごとくにStruggleしてきたかつてのテクノロジーアート道を振 り返り、思わず恥じ入らせるような、突き抜けたものがそこにはある。それ がIAMASのブランドイメージといえばいえるのだが…。という先入観とと もに、雨の大垣で「評判の渦」を体験した。それから程なく、遠いリンツで Prix Ars Electronica 2003審査に集う膨大な作品群を目にしたとき、そこ に渦巻く数々の荒々しく騒々しいイメージを前にふと想った。IAMASの、 そして日本の作品はいったいどこまで行けるだろうか――メディア芸術が義 務教育化され古典技法となった瞬間に、次なるミッションが私たちの前に拓 けた。作品としての形さえ超え、表象そのものがすぐれたインタフェースと して機能する「何か」を求めて、私たちも、IAMASから出発するアーティ ストたちもまた歩き続ける。(森山朋絵)



第三日目となる評判の渦において、私たちはIAMASを卒業し社会に出てからも同世代?としてアート活動をしているという位置から、今回のIAMAS卒業制作展における出品作品についてどう感じたかを中心に話を進めました。良くも悪くも気になった作品についてのコメントをひとつの切り口とし、自らの芸術活動と照らし合わせ、「アート活動とはなんだろうか」に至るという当初の考えは、話し合う時間30分という現実によって、その道のりの遠さを露呈するものとなりました。しかし、この話し合いの半端さは、私自身の制作活動の反省も含め、目の前にある作品における「現実世界への問いかけの弱さ」そのものだったのかもしれません。部分的にはなんとなくおもしろそうなところもあるのだけれども、そのままでは容認された現実の文脈にからめ捕られてしまい、度胆を抜くような新たなリアリティの提示がなされているとは言い切れませんでした。

この世界には、未だ見えていない現実がいっぱいあるはずです。ならば、これからの私たちはこの枠組みから逸脱し、もっと自由なかかわりでもって根源的な活動をしていくべきなのでしょう。(小笠原則彰)

"If you don't make something that you really want to make, then you won't be able to continue with it, and moreover, there's no point in continuing with it". * This is what Hirano Jiro earnestly told the students. I wanted to tell them the same thing, and also, I wanted to tell myself the same thing. Creating a work for graduation is not the goal, nor is it a step along the way. It is just a start.

However, when I was a student, the teachers used to say "never mind about ambition, you must explain your concept" and "forget about your dreams, just concentrate on studying technology".* Even now, this may still be the case.

If you really think about it, education is a dilemma so it can't be helped. Teaching the students to "be creative" is in fact the same as telling them to "do what I teach you to do". But if one accepts this, there is no point in discussing the matter further. Let's think beyond this.

In direct opposition to the sort of academic research that can withstand quantitative analysis, here at IAMAS, with the desire in the back of our minds to create something that is only possible to do here, we may produce artworks that crystallize our ego, or we may create something small while gazing up at the sky or drinking with friends in our daily lives in Ogaki, which we seem to have been thrown into...

In each work, one finds a completely different motivation, time period, place and character. Therefore what is important is how these change and become refined into the next motivation, time period, place and character.

The Graduate Exhibition is not something you can stick an pin through and say, OK, that's finished. It's probably more like a bad scratch that never heals. Or that's how it should be anyway. (TAKAHASHI Hiroyuki)

*Both quotes are heavily abbreviated.

For me the works created at IAMAS have always been associated with serene images. It was like that when the "AIR—Artist in Residence and IAMAS exhibition" was held in the art gallery that I am involved in and at the time when I came to Ogaki for "Interaction'95" and other exhibitions. The neat well-packaged image of works deployed in a white neutral space has

probably become my general impression of artists brought up at IAMAS. In this image there is neither muddled pathos or struggle nor nerdy rigidity. When I look back upon the old technology and art path where I struggled like Asura, there is something so penetrating in it that it makes you feel involuntarily embarrassed. It probably can be called the brand image of IAMAS... Together with this prejudice I experienced the "Hyoban-no uzu" in rainy Ogaki. Soon after that when I looked at the enormous amount of works gathered for the Prix Ars Electronica 2003 screening in distant Lindt, I suddenly remembered that swirling, wild, brazen image. How far can art works produced at IAMAS and in the rest of Japan actually go? At the moment when media art became a classic technique that is a part of compulsory education, our next mission was paved before us. Seeking something surpassing the form of artwork, where the appearance of the work itself functions as a superior interface, we and artists leaving IAMAS will continue marching on. (MORIYAMA Tomoe)

At "Hyoban no Uzu", on the 3rd day of the Graduate Exhibition, we discussed our impressions of the works presented this year, from the position of being of the same generation(?) as IAMAS students and having graduated from IAMAS and continued our artistic activities in the workforce. As a starting point for the discussion, we commented on a work that had attracted our attention, whether for good or bad reasons, and then contrasted the works with our own artistic activities. Our initial thoughts, extending to the question of "what constitutes artistic activities", in a limited 30 minute discussion period, exposed the fact that we still have a long way to go. However, the incompleteness of the discussion may itself have reflected "the weakness of questioning of the real world" that was evident in the graduate works and regretfully in my own creative activities. Although the works seemed to have some interesting parts, they were caught up in already accepted real contexts, and it could not be said that any of them presented a new kind of reality that dumbfounded the viewer.

In this world, there are undoubtedly numerous realities that are yet unknown. That being the case, we should break out of the current framework and pursue activities at a fundamental level, with a freer mind. (OGASAWARA Noriaki)



毎年、卒制展の季節の度に、期待で胸を膨らませた。実際、毎回その期待は裏切られることなく、いかにもIAMASにふさわしい作品がいつも登場して、感動を新たにした。去る2月末の卒制展は、とりわけ私にとってIAMAS生活最後の思い出となるものだけに、その思い入れは強かった。ただオープン後の会場での感想を率直にいえば、その満足度は微妙にゆれた。会場構成は予想以上によくできていた。個々の作品で、発想の独特さで光った作品も幾つかあった。デジタル技術にこだわらずに、物性の特徴を生かした新しい試みや、気配の美学を感じさせるインタラクティブシネマの作品にも感心した。最近の携帯電話やネットワークの技術を、触覚的なヒューマンコミュニケーションと結びつける発想やインターフェイスのデザインも見ごたえがあった。総じて、かなりの健闘ぶりで、卒制展としては及第点だったのだが、なぜか心に強く残る作品、さらに磨きをかけて、世界の舞台でぜひ紹介したいと思う、飛び抜けたアイデアからの発想が少ないのが気になった。

もしかしたら、二つの学校の共存体制というこの2年間の新しい環境変化のなかで、教育方針やカリキュラムの調整が揺れていたせいかも知れない。そのなかで、従来の現代美術のカテゴリーやメディアアートの狭い定義を打ち破るだけの旺盛な創造意欲の触発が不十分だったのでは、とも反省している。また、この年IAMAS周辺で多発した多様な社会的メディアイベントについ巻き込まれ、訪問客の応接にも時間をとられ、教師も学生もじっくりと作品制作に精神を集中し、実験的な試作の時間を割けなかったのでは、とも思っている。

しかし、もしそうだとしても、今年の卒業生たちは、そんな環境のなかで、IAMASの独特な理念を、世界のメディア教育の趨勢とも比較しながら、自分なりに問い直し、確認する機会を持てたはずである。しかも、国際的なメディアイベントや世界の作家たちとの触れ合いを通じて、多彩に変容する情報環境のなかで、新しい問題意識の持ち方や集中度の重要性を、いままでの卒業生以上に学びとったはずである。若干、時間が足りずに、卒制作品にその意識のまさぐりまでが十分に反映できなかったとしても、それはやがて、これから先の社会での一歩一歩の足取りのなかで、新しい問題意識の種として開花していくのではあるまいか。

今年春の卒制展の最終的な成果は、その彼らの意識がやがて開花するこれからの未来のなかで見えてくるに違いない……と、私は密かに期待している。



Looking back at the IAMAS Graduate Exhibition 2003

SAKANE Itsuo

Every year, when it comes time for the Graduate Exhibition, I am filled with anticipation. Moreover, each time my expectations have been fulfilled, works that are very appropriate to IAMAS have been presented, and I have been impressed every year. For me personally, the Graduate Exhibition in late February 2003 was going be my last major memory of IAMAS, so my feelings leading up to the event were especially strong. After the opening, if I may state my frank impressions, looking around the exhibition hall, my sense of satisfaction was slightly shaken. The lay-out of the exhibition hall was better than I had expected. There were a number of works that stood out for the uniqueness of their concepts. I was impressed with the works that without dwelling on digital technology, made new attempts to make use of physical characteristics, and interactive cinema works that made one think about the aesthetics of mood. The idea of linking recent mobile phone and network technology to human communication using the sense of touch, and new interface designs were also impressive. Overall, the Exhibition put on a good show and made the pass mark, however there were no works that left a deep impression, and I was concerned that there were few concepts arising out of the sort of outstanding ideas that could be polished and presented on the global stage.

Maybe this was due to education policy and curriculum changes over the past 2 years accompanying the introduction of our new system of administering the two schools together. I regret that in the midst of these changes, there may have been a lack of

inspiration for the sort of creative motivation necessary to break out of the conventional categories of modern art and the narrow definition of media art. Furthermore, this year we found ourselves putting much effort into the numerous and diverse community media events that were held close to IAMAS, and much of our time was taken up showing guests around. I think that this also meant that both teachers and students had little time to concentrate on creating their works and experimenting.

However, even if this were the case, the students graduating this year surely had the opportunity, in this environment, to question and clarify for themselves IAMAS' unique ideals and compare them with the trends in world media education. Furthermore, through coming into contact with overseas artists at international media events, they should have gained a greater understanding than previous years' graduates of the new awareness and importance of the degree of concentration in the new information environment that is undergoing multiple transformations. Even if there was not enough time to sufficiently reflect this awareness in their graduate works, I believe that their knowledge will generate a new awareness that will blossom as they progress in their future careers.

I am secretly hoping that we will know the final outcomes of this spring's Graduate Exhibition in the future, when the graduates' understanding that they have gained through their studies at IAMAS becomes apparent.



吉岡 洋

論文の講評といっても、論文提出が義務付けられている研究科の卒業生 は今回がはじめてだから、例年と比べてどうこう言うことはできない。 また、IAMAS のような特殊な学校での修士論文を、ふつうの大学院に おける既存分野の論文と比較しても、あまり意味があるとも思えない。 そもそも論文においては、何が求められていたのだろう? ぼくは、論 文らしい体裁とか、引用や注釈のつけ方がどうこうというテクニカルな ことには関心はない。とにかく、何か新しい視点からの考察、ちょっと 意表をつくようなスタイル、といったものに出会いたかっただけだ。テ キストを書くということは、言語を使って探検の旅に出ることである。 探検には危険が伴うし、そのための装備や覚悟が要る。そのことをぼく はふつうの人よりは少しよく知っているので、それを伝えることが自分 の役割だと思っていた。だがそれは勘違いだった。学生たちは、テキス トを書くことが危険であるとは思っていなかった。言語とは恐ろしいも のだという意識を共有しない書き手に、ぼくが指導できることは何もな い。そういうわけで論文提出までの期間、不安を抱く学生たちにカウン セリングめいたことはしたけど、書くことの指導はできなかった。でも 研究発表会の時になってやっと、何人かの学生は自分の紡いでしまった 言葉のウソに気付き、恥ずかしい気持ちになったようだ。これはとても 健康なことであり、うれしかった。自分の書いてしまった言葉に羞恥と ともに向きあえる人だけが、その先に進むことができるからである。

YOSHIOKA Hiroshi

It is difficult to make a general comment on "Shuron" (master's theses) of the year 2002. Since IAMAS had its first graduates form the master's course which started in 2000, we had no established criteria to judge a thesis at such an unusually interdisciplinary school as IAMAS. I felt it didn't help to judge them from an old standard in conventional academic institutes. What did I expect as the most important quality for "Shuron" at IAMAS? I didn't care so much about perfect consistency of the argument, nor any technical trivialities. What I expected was novelty, a new way to see, and a new style to discuss, our digital civilization. For me, writing means to launch out into an adventure to investigate a new knowledge. Like a real adventure, we have danger of losing our way, and we should be prepared for that. I believed that my role at IAMAS was to navigate in the sea of language, show them how to avoid rocks. I was surprised to know that most students used language without any caution. I could give no advice to those who didn't notice dangers in writing. Unfortunately, what I did was counseling, rather than teaching. But I was a little assured some students, at last at the time of the final presentation of their thesis, came to know how naive their attitude to language had been. I think it is perfectly healthy to be shocked to realize a fatal carelessness in using one's own language. Those who can face this with shame will realize how difficult and wonderful writing is.



三輪眞弘

MIWA Masahiro

毎年、卒業作品の展示と平行して行われるパフォーマンス作品の発表 (コンサート) が今年もソフトピアのセミナーホールで行われた。発表 された2作品は山田祐子の〈ハナユウー綴れ一〉と手嶋林太郎+飛谷健 介の共作〈悲嘆するラプラスの悪魔〉である。前者はステージ上の複数 箇所に設置されたマイクロフォンを山田自身が巡り歩き、音(声)をそ の場でサンプリングしながら行われる音響パフォーマンスである。これ は、音楽CDとして提出された山田作品のコンセプトを、日常音(ラジ オのノイズなど)と彼女の声がその場で編集されていくライブパフォー マンスとして展開させた魅力的なものであった。また手嶋+飛谷作品は 手嶋の卒業論文との密接な関係において制作されたもので、即興による パーカッション演奏(大学院1年生鈴木悦久による)をマルコフ連鎖の アルゴリズムによって「予知」しながら表示していくというものだ。打 楽器の一打一打に素早く反応し樹木のように成長していく「選択可能性 の樹」は、確かにひたすら成長を続けるテクノロジーと現実世界との関 係をうまく暗示していた。舞台のセットアップや進行だけでなく、作 品制作にまで作者以外の多くの学生が協力しあっていたことが今回特 に印象的だった。また、パフォーマンスという形でこのイベントでは発 表されなかった作品、展示ブースで「アンケートアート」なる取り組み を掲げる松本祐一の作品の記録や、音のありかをコミカルな風船の収縮 として読み替える上山朋子の〈福音シリーズ〉、音と光のカオス的な運 動を液体による造形として提示した三原大輔の〈インタラクティブ・モ ーション・リキッド3〉、また「聴覚ディスプレイ」というコンセプトに 基づき音の方向感や距離感についての調査研究をまとめた金城良治の (saLand) など、音を巡る作品と研究は今年も様々な形で発表され、そ れぞれの卒業後の展開にも期待が膨らんだ。

This year the performances and presentations of works, held every year together with the graduate exhibition, were also held in Softopia's seminar hall. There were 2 works presentations - Hanayu-tsuzure- by YAMADA Yuko and The grief of Laplace's devil, a collaboration by TESHIMA Rintaro and TOBITANI Kensuke. The first one is an audio performance carried out by YAMADA Yuko in person. She walks on stage from microphone to microphone set up in various places of the stage and tries the sound of each of them with her voice. It was a very appealing performance during which YAMADA's work concept proposed as an audio CD evolved into a live performance compiling everyday sounds (radio noises, etc.) with her voice. The work by TESHIMA + TOBITANI was produced in close connection with TESHIMA's master thesis. It is a work that displays an improvised percussion performance (by the Institute's first year student SUZUKI Yoshihisa) predicting it with the help of the Markov chain algorithm. The "tree of choices" which reacts to the beating of the percussion instrument swiftly and grows like a tree, had aptly suggested the relation of technology, which will definitely continue to grow intently, and the real world. What was especially impressive about this exhibition, were not only the stage setups and performances, but also the fact that many students who didn't exhibit their work were involved in the exhibition and closely cooperated with other participants even in creating the works.

Moreover, the works that were not presented as performances at this event, like the records of MATSUMOTO Yuichi's work "Questionnaire art", showing his activities in the display booth, *Pukuon series* by UEYAMA Tomoko, that changes sound into deflations of comical balloons, the *Interactive motion liquid 3* by MIHARA Daisuke who presented chaotic movement of sound and light as a liquid shape, the work and research involving sound *saLand* by KINJYO Yoshiharu who summarized the survey research on the sense of direction and the sense of distance of sound based on the concept called "hearing display" and other works and research involving sound were also presented in various forms this year. Expectation swelled also about the development of each work after graduation.



古堅真彦

今年の卒業制作展を通してIAMASを考えた。

今年の卒業制作展の全体の印象は、良くも悪くも「正統派」だった気がする。私は自らがコンピュータを使って作品を制作することが多いので、どうしても「コンピュータを駆使した」作品に目がいきがちだが、そういった中でもその傾向は強かったように思う。

もちろん「正統派」は悪いことではない。ものごとには段階があり実験的な「黎明期」を過ぎると勢いだけでは成り立たなくなる。維持しさらに強固にするためには派手ではない地道な活動が必要である。また、卒業制作一つ一つをじっくり見るとその内部にはさまざまな実験的で前衛的な試みがあるものも見られた。しかし、あくまで卒業制作展全体の印象としては「正統派」であった。

IAMASが創立された1996年はインターネット幕開けの時期であり、コンピュータがインフラとして普及する直前であった。そのような背景でのIAMASはその意義も大きく、期待され注目されていたように思う。そのころは私もIAMAS外部の人間であり「IAMAS」という響きになにかしら「すごいところ」という印象を持ち、また出てくる作品も良くも悪くも「尖ったもの」が多かった。そして、2003年、すでにネットバブルという時代も終焉を迎え、さまざまな可能性をはらんでいると考えられていたコンピュータは「一般の」「普通の」ツールおよびメディアになりつつある。IAMASも最初の実験的な環境ではなく、次へと変化する時期にさしかかっている。ルーチンワークをこなすだけの組織になるか、さらなる革新を求め変化を続ける組織になるか、今年の卒業制作展をみて、IAMAS自体がちょうど岐路にさしかかった段階を迎えていると感じた。がんばらねば…。

FURUKAYA Masahiko

My thoughts about IAMAS through this year's Graduate exhibition.

My general impression of this year's Graduate exhibition is that it was for better or for worse "orthodox". Since I often create works with the use of computer, most of the time I seemed to be driven to "computer-intensive" works. And I can say that in such works this tendency also prevailed.

Of course "orthodoxy" is not a bad thing. There is a stage in things and when it passes the experimental "dawn", vigor alone is not enough. To preserve and furthermore consolidate, quiet and steady efforts are needed. When I closely examined each graduate work one by one I also noticed that there were various experimental and avant-garde attempts among them. But the general impression of the exhibition was still that of "orthodoxy". 1996, when IAMAS was established, was the dawn of the Internet, the time just before computers became widely used. I think that in such circumstances IAMAS was quite significant, was expected and attracted attention. At that time I was not a part of IAMAS and my impressions of this wonder, IAMAS, was that of something really special. Many "cutting edge" works were produced here for good or for worse. So now in 2003 when the so-called net bubble age is already coming to an end, computers that were thought to contain various possibilities are becoming just a general ordinary tool and media means. IAMAS is also no longer in the experimental environment of the beginning, but is entering the next age of change. Will it become an organization capable only of routine work, or an organization that continues to carry out changes in the quest for further innovation? When I looked at this year's graduate works I felt that IAMAS is standing exactly on the crossroads. Let us do our best!



前田真二郎

MAEDA Sinjiro

会場の作品群から受けた第一印象は「真面目さ」だった。それはもちろ んマイナスイメージではない。ただ、なんとなく時代の変化のようなも のを感じさせる。インスタレーション作品のほとんどは安心して作品 世界を鑑賞できるものだった。残念ながら数年前は、動作しないものや 不安定な作品が多かったように思う。その頃は、新たなテクノロジーに 対してのコンセプトが先走り、それに対して機材や技術が追いつかない といったことが起こっていたのかもしれない。この数年、IAMASのマ シンスペックは急速に向上している。この近年の制作環境の変化が作品 の安定感をもたらせているのは間違いない。しかしそのことよりも、作 者がハードやソフトのスペックを十分に理解した上で制作していること の方が大きな要因だろう。落ち着いて制作された印象をもつ作品が多か ったように感じている。映像作品については見た目の派手さが少ないも のが多く、在学中に学んだCG表現や合成技術などを意識的に使用しな い学生も目立った。PCによる表現の自由度が高まった状況が、逆に彼 らを初心に立ち戻らせたように思える。彼らは1年生のときに9.11の 映像をテレビで見たはずで、この展覧会が開催されたのはイラク戦争が 起こる直前だった。そのような緊張期間に制作が行われていたことを思 い出すと感慨深い。「真面目さ」とは「しぶとさ」だったのかもしれない。 それぞれの今後を期待させる作品を見ることができた。

The first impression I got from the exhibited works was that of "seriousness". Of course this is not a negative image. It simply makes you feel that the era has somehow changed. Most of the installation works offered an opportunity to easily appreciate the atmosphere of the work. I think that unfortunately a few years ago there were many motionless and unstable works. Probably at that time the concept of new technologies was ahead of its time and materials and techniques for it lagged behind. In the past several years IAMAS' machine speck advanced rapidly. There is no doubt that the changes in the creation environment of the past few years led to more constancy in the works. However probably that is not the main trigger. Now the authors are able to create thoroughly understanding the software and hardware specifications. I feel that there were many works created seriously. I also noticed that there were not many visually bright works in the image category, and students intentionally did not use CG expression and combination techniques they had learnt at IAMAS. The aspect that the degree of freedom of expression by means of PC increased, on the contrary seemed to make them return to the basics. They should all have seen the image of the 9.11 events on television when they were 1st year students, and this exhibition was held just before the war in Iraq started. I am deeply concerned when I remember how the production was going at that stressful time. Maybe that "seriousness" was "persistence". I was able to see works that could be expected to do well in the future.

2002年度の主な受賞作品

齋藤正和〈A Piece of SUNSESSION #01〉他 Young Video Artists Initiative 入選

山辺真幸〈新しいひらがなのための装置〉 芸術科学会機関誌「DiVA・3号」 誌上ギャラリー 最優秀賞

ダンディー大学派遣学生チーム〈せーのっ! [se:no]〉 宇田教子 (ストーリー) 遠藤孝則* (プログラム) 佐々木隼* (アニメーション) 植田恵司 (コンセプト) 川北奈津 (イラスト) Dare to be Digital ゲームコンペティション 2位 桑山佳代子・山本努武 〈眠れない夜に考えたこと (sleepless thoughts)〉 プロードバンド・アート&コンテンツ・アワードジャバン 2002 プロードバンドアート部門 優秀作

栃木博子〈うみねことやまねこ―うみねこへん―〉 プロードバンド・アート&コンテンツ・アワードジャバン2002 プロードバンドアート部門 佳作

山辺真幸〈マスゲーム・ゲーム (Mass-game Game)〉 プロードバンド・アート&コンテンツ・アワードジャバン 2002 プロードバンドアート部門 佳作

山本努武 〈abyssal vision〉 プロードバンド・アート&コンテンツ・アワードジャバン 2002 プロードバンドアート部門 最優秀賞 桑山佳代子〈flower letter〉 センダイアートアニュアル 2002 明和電気賞

宇田敦子〈A Planet – interactive cinema – 〉 第6回文化庁メディア芸術祭 審査委員会推薦作品・デジタルアート [インタラクティブ] 部門 ノミネート

猪又健志*+山本努武〈Talking Tree〜一本の流木から〜〉 デジタルコンテンツグランプリ2002 作品表彰の部アート部門 インスタレーション賞

山本努武〈abyssal vision〉 第8回学生CG コンテスト インタラクティブ部門 佳作

* 卒業生



編集後記

人の作品を編集するというのはとてもプレッシャーのかかる作業でした。甘いものを食べ続けてないとやってられないぐらいでした。ストレスで痩せたのではと体重計に乗ってみたのですが、2キロほど太っていました。びっくり。(今尾日名子)

イウコさん、マコパ、チハルちゃん、オカベくん、イマオさん、お 疲れ様です。 卒展カタログをつくり終えてホッとしている一方、自 分の卒制のことを考えると頭が痛いです。(梅景 梢)

撮影から編集・オーサリングまで関わらせてもらいました。4ヵ月間 見続けた卒展もようやくおしまいです。いろいろ勉強になりました。 (岡部 正)

カタログ制作の始動が決定したのが卒制展の1週間前。この4ヶ月間でなんとかかんとか完成に辿り着きました。この期間中、ソファで仮眠をする姿を一体何人に目撃されたことか。DSのソファはソファであってソファでないようなものでした。信じてくれないけど、本当にみんながいない時にちゃんと作業していたんですよ。ただ目撃されるタイミングがきっと悪いだけなんです。今回、制作にあたって、振り回されつつも快く協力してくださった卒業生、スタッフのみなさまありがとうございました。(広島麻紗子)

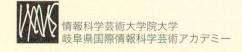
撮影からパッケージまでかかわる仕事、次回できるのはいつになる のだろうと思いますが、カタログで得たことを今後の制作に役立て ていきたいと思います。(西山千晴)

入稿前、やたらひとりごとが多くて、自分でもこわくなりました。 あの時の私は、一体誰と話をしていたのだろう? (松川祐子)

IAMAS GRADUATE EXHIBITION CATAROGUE 2003

2003年8月1日発行	August 1, 2003, Printing
監修 関口敦仁 永原康史 布山 毅	Supervisors SEKIGUCHI Atsuhito NAGAHARA Yasuhito FUYAMA Tsuyosh
制作 今尾日名子 梅景 梢 岡部 正 西山千晴 廣島麻紗子 松川祐子	Planning and Production IMAO Kanako UMEKAGE Kozue OKABE Tadashi NISHIYAMA Chiharu HIROSHIMA Masako MATSUKAWA luko
協力 池田泰教 小野田裕士 小林桂子 芝尾幸一郎 高橋笑子 高橋志津夫 萩原健一 早川貴泰 二神建城 福田易子 本間無量 丸尾隆管 山城大 督 山本大嗣 イリーナ・ゴルデエワ シャーニー・トバイアス	Co-operation IKEDA Yasunori ONODA Yuji KOBAYASHI Keiko SHIBAO Koichiro TAKAHASHI Emiko TAKAHASHI Shizuo HAGIWARA Kenichi HAYAKAWA Takahiro FUTAGAMI Tateki FUKUTA Yasuko HOMMA Muryo MARUO Ryuich YAMASHIRO Daisuke YAMAMOTO Takumi YAMAMOTO Takshi Irina Gordeeva Shani Tobias
印刷·協力 大丸印刷株式会社 岐阜県岐阜市本在2612-1	Printing and Co-operation Daimaru Printing Co., Ltd. 2612-1 Honiyo, Gifu, GIFU
発行 IAMASメディア文化センター 岐阜県大垣市領家町3丁目95番地 URL www.iamas.ac.jp E-mail cmc@iamas.ac.jp Tel. 0584-75-6600	Publishing IAMAS Center for Media Culture 3–95 Ryoke-cho, Ogaki, GIFU URL www.iamas.ac.jp E-mail cmc@iamas.ac.jp Tel. +81–(0)584–75–6600

非売品 Not for SALE ©2003 IAMAS, All Rights Reserved.





この年は大学院1期生が卒業した年で、新たにアカデミーと大学院という2つの学校となったIAMASの最初の卒業制作展でした。そのため、学生の所属、作品の作品分類などを円をかたどったアイコンで現し、そのモチーフは表紙にも使用されています。特筆すべきはDVDも特性の土台にはめられた上でケースに収納されており、どの年よりも付録としての存在感を一際放っています。

形 態 無線綴じ製本 サイズ 210×200mm

コンテンツ 会場マップ 作品リスト

トークセッションの記録

アーティストインレジデンスについて

レビュー

付 録 DVD

This is the year that the very first students at the Institute graduated, as well the first Graduation Exhibition for IAMAS, which was newly formed from the Academy and Institute. As such, the students' affiliation, the graduation work's classification, etc were modeled into a circle, and that motif was also used on the cover of the catalog.

Worthy of special mention is that the case for the DVD is also fitted toward the particular theme, and as an appendix emits more of a presence than any other year.

Form Perfect Binding
Size 210×200mm

Contents Map of Venue, List of Works,

Talk Session Record.

About the Artist in Residence,

Program, Review

Appendix DVD

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

使用方法 | How to use

PCで閲覧 | Via PC

①目次の使い方

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

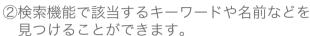
How to use table of contents

- For Adobe Reader

Access as table of contents using the "guidebook" function.

- For Apple Preview

Access the "sidebar" as the table of contents.



- ・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。

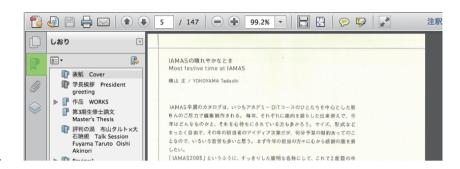
Keywords or names can be found using the search function.

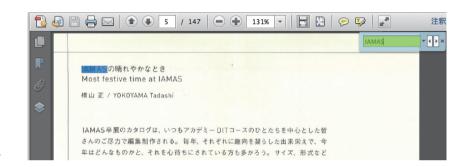
- For Adobe Reader

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

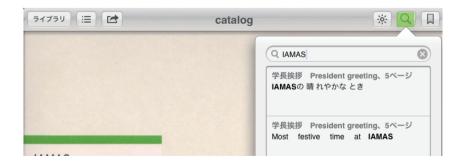
- Access from the list display in the menu.

- 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 2003 GRADUATION EXHIBITION CATALOGUE

発行日 2011年9月再編 Issue September.2011

編集 鈴木光

Editor SUZUKI Hikaru

撮影 萩原健一

Photography HAGIHARA Kenichi

制作協力 河村陽介 大総佑馬

Special Thanks KAWAMURA Yosuke OFUSA Yuma

監修 前田真二郎 瀬川晃

Supervisor MAEDA Shinjiro SEGAWA Akira

発行 IAMAS 情報科学芸術大学院大学

Publisher IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences

IAMAS 503-0014 岐阜県大垣市領家町3-95

3-95 Ryoke-cho, Ogaki Gifu 503-0014, Japan

www.iamas.ac.jp

Copyright IAMAS 2011