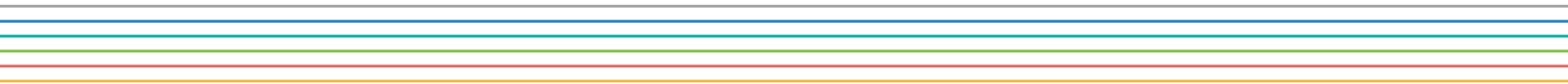




IAMAS:
Progressive Media Art Education from Japan
Ars Electronica 2004 Campus Exhibition



IAMAS: Progressive Media Art Education from Japan

Ars Electronica 2004 Campus Exhibition
September 2 – 7, Kunstuniversität Linz, Austria

Exhibition information

Dates: Thursday 2nd – Tuesday 7th September 2004

Venue: Kunstuniversität Linz (Hauptplatz 8, A-4020 Linz)

Cinema: Movimiento (Dametzstraße 30)

Club: Stadtwerkstatt (Kirchengasse 4)

Co-organizers: Ars Electronica, Kunstuniversität Linz

Support: ATR Media Information Science Laboratories / NiCT, Austrian Airlines

Exhibition directors: Christa Sommerer, Tadashi Yokoyama

Selectors of exhibits: Masayuki Akamatsu, Masahiko Furukata, Shinjiro Maeda, Masahiro Miwa, Yasuhito Nagahara, Hideyuki Oda, Andreas Schneider, Atsuhito Sekiguchi, Nobuya Suzuki, Hiroshi Yoshioka

Coordination: IAMAS Center for Media Culture, Rainer Zendron, Andre Zogholy

What is the *Ars Electronica Campus Exhibition*?

The Campus Exhibition was first held in 2001 as part of the Ars Electronica Festival, with the aim to introduce educational institutions engaged in media art education that strives to integrate art and technology.

The first exhibition showcased the Hochschule für Angewandte Kunst Wien (University of Applied Arts Vienna), followed by the Kunsthochschule für Medien Köln (Academy of Media Arts in Cologne, Germany) in 2002, and the Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich (University of Art, Media and Design in Zurich, Switzerland) in 2003.

The fourth time coming to this event, IAMAS was selected as the first school introduced from outside of the EU.

会期：2004年9月2日（木）～7日（火）10:00～19:00

会場：リンツ美術工芸大学（Hauptplatz 8）

映画館：Movimiento（Dametzstraße 30）

クラブ：Stadtwerkstatt（Kirchengasse 4）

共催：アルス・エレクトロニカ、リンツ美術工芸大学

協力：ATRメディア情報科学研究所／NiCT、オーストリア航空

展覧会ディレクター：クリスタ・ソムラー、横山正

作品選者：赤松正行、古堅真彦、前田真二郎、三輪真弘、永原康史、小田英之、アンドレアス・シュナイダー、関口敦仁、鈴木宣也、吉岡洋

運営：IAMASメディア文化センター、レイナー・ゼンドロン、アンドレ・ゾゴリー

アルス・エレクトロニカ キャンパス展示とは

2001年からはじまったアルス・エレクトロニカ・フェスティバルのイベントの一つで、アートとテクノロジーの統合をはかるメディアアート教育をおこなっている学校の紹介を行うものです。

1回目はウィーン応用芸術大学、2回目はドイツ・ケルンのケルンメディア芸術大学、3回目はスイス・チューリッヒの芸術メディアデザイン大学が展示を行っています。IAMASは4回目のこのイベントで、EU圏以外の国で初めて紹介される学校として選ばれました。



Contents

4	Looking to the Future of Media Art Education	Tadashi Yokoyama
7	Setting and Opening	
8	IAMAS NOW! STUDIO! IMPACT! PLAY! FOOD	Christa Sommerer
9	IAMAS NOW! Installations	
25	IAMAS NOW! Screening	
37	IAMAS IMPACT!	
41	IAMAS STUDIO!	
49	IAMAS PLAY!	
54	IAMAS FOOD!	
56	Design	
59	Interviews	
62	Press	
63	Creators	



Looking to the Future of Media Art Education メディアアート教育の未来を見据えて

Tadashi Yokoyama 横山正

President of IAMAS IAMAS 学長

■ Outline of IAMAS

Our school is located approximately in the center of Japan, in Ogaki City, Gifu Prefecture. Our faculty and students are active worldwide, and our school is well-known nationally and internationally by the acronym IAMAS. Gifu Prefecture has been putting much effort into the cultivation of an advanced Information Technology industry, centering on Softopia Japan, an establishment for nurturing businesses, also located in Ogaki. IAMAS is owned by the Prefecture, and was designed as an education and training institution closely related to the Prefecture's policies. Furthermore, the first president of IAMAS, Itsuo Sakane, firmly believed that the unification of science and art would pave the way for a new future of humanity and he built IAMAS into a unique type of institution that was completely new in Japan. In other words, IAMAS is neither simply a school for training engineers, nor is it an art school aimed at producing artists. Here we are engaged in education and research across a diverse range of areas from art and design to engineering based on digital technology, and our graduates reflect this in the diverse fields in which they are active.

■ Composition of IAMAS

IAMAS was first established in 1996 as the International Academy of Media Arts and Sciences, a vocational college, and subsequently in 2001, part of the school became a graduate school, the Institute of Advanced Media Arts and Sciences. Both schools have courses lasting 2 years. The Academy is open to high school graduates, whereas the Institute is solely a graduate course for obtaining a Masters qualification. IAMAS is a very small and elite school with 30 students in each year group of the Academy and

■ IAMASの沿革

教員や学生が国際的に活躍し、IAMAS（イアマス）の名前で広く国内外に知られる私たちの学校は、位置的に日本のほぼ中心である岐阜県の大垣市にあります。

岐阜県はとくに先端メディア産業の育成に力を入れているところで、大垣市にはその拠点であるソフトピアジャパンと呼ばれる企業集積があります。IAMASはこの県の政策と密接な関連をもつ人材養成機関として企画された県立の学校です。

IAMASの最初の学長として学校の基礎を築いた坂根徹夫は、科学と芸術の統合が人類の未来を開くことを説き、日本ではまったく新しいタイプのユニークな学校を造りあげました。すなわちIAMASは、たんなる技術者養成の学校でもなく、またアーティスト養成の美術学校でもありません。

ここではデジタル技術を基盤としてアートやデザインから工学にいたる広汎な分野を横断しての研究・教育が行われており、卒業生たちもそれを反映して、実に多彩な分野で活躍しています。

■ IAMASの構成

IAMASは1996年、専修学校である国際情報科学芸術アカデミーとして産声をあげ、2001年に、その一部が情報科学芸術大学院大学となりました。ともに2年制で、アカデミーは高等学校卒業の資格で入学でき、大学院大学は修士課程のみの大学院コースです。

学生数はアカデミーが1学年30名、大学院大学が20名の少数精鋭主義の学校です。これに対して、専任の教員が30名、職員が20名ほどおり、全部で150名ほどの構成員が14カ国の国籍から成るという国際色豊かな学校です。アカデミーは高度な技術を持ったクリエイターの養成、大学院大学はより広汎なメディア文化の諸分野で活躍する人材の養成を目指していますが、つねにまったく一体と成った運営を行っており、教員、学生ともに活発に交流し、ひとつの学校という意識で結ばれています。県の方針で施設は大変充実しており、学生は24時間、自由に研究と制作が可能です。

20 per year group in the Institute. For these numbers of students there are 30 full-time faculty and approximately 20 other staff, making a total of about 150 IAMAS members. IAMAS has a very international flavor, with 14 nationalities represented. The Academy aims to train creators, providing them with advanced technical skills, whereas the Institute is more focused on educating people who will be active in a wider range of areas related to media culture. However, the Academy and Institute are administered as one school, and there is an active exchange by the faculty and students, so there is a sense that the two schools are really combined into one. As a result of the prefectural policy, the facilities are extremely well-equipped, and students are able to freely conduct research and creative activities 24 hours a day.

■ Curriculum

The Academy is comprised of 4 courses: Advanced Network Design, Computer Generated Image, Designing for Information Technology, Dynamic Sensory Programming, and the Institute has 4 studios: Interactive Media, Time based Media, Interface and Media Aesthetics. Although each faculty member and student is allocated to one of these courses or studios they are not confined to them and are encouraged to carry out research and create works in collaboration with all the courses and studios. This especially applies to the project subjects. A large-scale practical theme relating to society or the local region is chosen and teachers and students from different courses and studios work on it together. This is a special feature of IAMAS' curriculum. Such projects include short-term programs created for local CATV stations. Connections with local industries centering on manufacturing are gradually becoming more active and students also undertake internships at these companies.

■カリキュラム

アカデミーは、アドバンスド・ネットワーク・デザイン（AND）、コンピュータ・ジェネレイトッド・イメージ（CGI）、デザインング・フォー・インフォメーション・テクノロジー（DIT）、ダイナミック・センソリー・プログラミング（Dsp）の4つのコースから成り、また大学院大学は、インタラクティブメディア（スタジオ1）、タイムベースメディア（スタジオ2）、インターフェイス（スタジオ3）、メディア美学（スタジオ4）の4つのスタジオから成っていて、教員、学生ともにその何れかに所属しますが、一方それにとらわれず、自由にコースやスタジオを横断して協同して研究や制作を行うことが奨励されています。とくにプロジェクトという科目では、社会や地域にかかわる大きな実践的なテーマが選ばれて、それにコースやスタジオの枠を超えて教員と学生が参加することになっており、この学校のカリキュラムの特色となっています。その中には、地域のケーブルテレビに定期的に番組を制作提供するものも含まれています。製造業が活発な地場産業との連携もしいに活発になってきており、そうした会社へのインターンも行われています。

■メディア文化センター

メディア文化センターは、IAMAS が外部に対して開く窓口であり、いっさいの対外活動の中心になっています。今回の展覧会ももちろんこの組織の仕事です。2003年にはユネスコと協同でメディアアートの国際コンペを主催し、入賞者をアーティストインレジデンスとして半年間、招聘しました。このアーティストインレジデンスの制度は開学以来のもので、一年間に二名のアーティストが学校に滞在して制作を行います。またやはり開学以来、傑出したインタラクティブアートの展覧会を隔年で組織してきましたが、昨年度から展示の内容と形態を変え、おおがきびエンナーレの名で、中心市街地の空きビルやショウウィンドウ、建物の壁面などを使つてのメディアアートの祭典を企画しました。私たちは市民の日常の中にアートを持ち込むこの手法を今後も継続していくつもりです。

■ Center for Media Culture

The Center for Media Culture (CMC) is IAMAS' main channel of communication with the outside, and is the center of all its external activities. The exhibition has also been organized by CMC. In 2003 IAMAS held an international media art contest in collaboration with UNESCO and invited the winner to IAMAS for 6 months as artist in residence. The Artist in Residence Program has been carried out since the opening of IAMAS. Under this program two artists are invited to IAMAS to create their works every year. CMC is also responsible for the biannual interactive art exhibition *the Interaction*, which has been held since the opening of IAMAS. However starting from this year the contents and the form of the exhibition changed and it became a media art festival held under the name of *Ogaki Biennale* for which vacant buildings in the center of Ogaki, show windows, walls of buildings, etc. were used. We plan to continue the practice of bringing art into the everyday life of Gifu citizens in the future as well.

■ Looking to the future

IAMAS has established links with a variety of education and research institutions worldwide up to now, and we hope to further expand such relationships from now on. We will also work to improve our systems for accepting foreign students to make it easier for students from all over the world to study at IAMAS. Ogaki, where IAMAS is located, is, like Linz, a peaceful city with abundant nature, and is an ideal environment to concentrate on research and creative activities without being compromised by passing fads, while thinking about what kind of future we would like and what our role should be. We are looking forward to making many new friends through this exhibition and having them visit IAMAS in Ogaki.

■未来に向かって

IAMASはこれまでも世界のさまざまな教育研究機関と連携してきましたが、これからもいっそうこれを拡大していきたいと考えています。また世界のさまざまな地域からの学生が入学しやすいように、受け入れ態勢をさらに整備していきます。IAMASがある大垣は、リンツのように自然が豊かで静寂な都市であり、時流に流されず、未来の世界がどうあるべきか、私たちがそのなかでどういう役割を果たすべきかを考えながら、研究と制作に励むには最適の場所と言えましょう。私たちは今回の展覧会によって、新しい知己が増え、その方々が大垣にIAMASを訪ねられることを楽しみにしています。



Text from Ars Electronica 2004 catalogue

Setting

For this exhibition, over 80 students and staff members were dispatched to Linz to put together artworks, events, and the venue design from as many as 140 devices and sets of equipment sent from Japan. Efforts were augmented by cooperation from Kunstuniversität Linz and Ars Electronica staff.

この展示の準備のために、80名以上にのぼる学生とスタッフたちがリンツを訪れ、日本から輸送した140点もの機材と装置から、それぞれの作品、イベント、会場デザインを作り上げました。リンツ美術工芸大学、アルス・エレクトロニカのスタッフの協力のもと、これらの作業が行われました。



Opening

The exhibition opened at University of Art and Design Linz on September 2. The opening event, *Celebration March* (Taro Yasuno) was performed and after speeches from IAMAS Professors Hiroshi Yoshioka and Christa Sommerer and Ars Electronica Director Gerfried Stocker, a toast of Japanese sake was raised.

9月2日、リンツ美術工芸大学で、本展示のオープニングが開催されました。オープニングイベントである「祝典行進曲」(安野太郎)が上演され、IAMAS教授の吉岡洋とクリスタ・ソムラー、そしてアルス・エレクトロニカのディレクター、ゲルフリート・シュトッカー氏のスピーチのあと、日本酒で乾杯が行われました。



IAMAS NOW ! STUDIO ! IMPACT ! FOOD ! PLAY !

Christa Sommerer クリスタ・ソムラー

Former Associate professor of IAMAS, Director of IAMAS Campus Exhibition, Head of Interface Culture, University of Art and Design, Linz, Austria

元情報科学芸術大学院大学助教授、キャンパス展ディレクター、現リンツ美術工芸大学・インタラクティブカルチャー代表

In 2004 IAMAS has been given the unique opportunity to present itself for the first time at a large exhibition outside Japan, as part of Ars Electronica's Campus Exhibition at the University of Art and Design in Linz. As a former Associate Professor of IAMAS and a long-term participant of Ars Electronica and a former Golden Nica Award winner (for Interactive Art in 1995, together with Laurent Mignonneau) it was a particular pleasure for me to be asked to help coordinate this student exhibition. IAMAS is widely considered one of Asia's top media art education institution and it has gained an international reputation for its excellent facilities, highly qualified teaching staff, low student-teacher ratio, highly qualified students and graduates, international exchange and the Artist in Residence Program and its many extra-curricular programs. Teachers and staff of IAMAS have put together an exhibition that represents the un-bureaucratic, vibrant diversity of IAMAS activities, its curriculum and programs.

IAMAS NOW ! STUDIO ! IMPACT ! FOOD ! PLAY ! brought together the typical IAMAS spirit to Ars Electronica 2004 in Linz. It was a unique mixture of study, play, exchange, research and innovation created by IAMAS students, teachers, graduates and friends around the world. My personal resume after the exhibition was that it had a very positive impact on people in Linz and on the general public of the Ars Electronica Festival and I only received the best of comments about the high and sophisticated quality of the student works. One of the most touching comments for me was however by a IAMAS student who participated in the show and later told me that this experience *changed his life!* Let us hope that we were able to changed the lives of visitors a little bit too and that we gave them an impression of vibrant and positive spirit of Japanese media art through this exhibition, which I am proud to have been able to be part of.

2004年、IAMASは、リンツ美術工芸大学を会場に「アルス・エレクトロニカキャンパス展」に参加する、国外における初めての大規模な展覧会の、またとない機会を得ました。私はIAMASの元助教授として、またアルス・エレクトロニカに長く関わり、ゴールデンニカ賞を受賞した（1995年、ロラン・ミニョノーとともにインタラクティブアート部門で受賞）ので、この学生展のコーディネイトへの協力依頼を嬉しく思いました。IAMASは、素晴らしい設備、有能な教員、教員一人に対する学生数の少なさ、優秀な学生・卒業生、国際交流やアーティストインレジデンス事業、課外活動などの様々な面で国際的に評判が高く、アジアの最高のメディア・アート教育機関の一つと見なされています。今回、IAMASの教員とスタッフは、自発的、刺激的で多様多彩なIAMASの活動、カリキュラムや事業を紹介する展示を作りあげました。

「IAMAS NOW!STUDIO !IMPACT !FOOD !PLAY !」は、IAMASらしさを集めて、リンツのアルスエレクトロニカ2004で紹介した展示です。IAMASの学生、教員、卒業生、そして世界各地の友人たちによって創りだされた学び、遊び、交流、研究、そして開発の類いまれな複合体といえましょう。

行われた展示についての印象ですが、リンツ市民とアルスエレクトロニカ・フェスティバルを訪れた観客はとても良い印象を持ったと思います。学生の作品については、質が高くすぐれた技術を持っているという、大変良いコメントばかりを頂きました。私が一番感動したコメントは、展示に参加したIAMASの学生からのものだったのですが、彼は「この経験で人生が変わりました！」と後に語ってくれました。この展示を通して、展示に訪れてくれた人々の人生を少しでも変えることができたこと、そして刺激的でポジティブな精神を持つ日本のメディアアートの印象を与えることができてよかったです。この展示の一員になれたことを誇りに思っています。

IAMAS NOW !

presents projects and artworks by current students as well as recent graduates with works ranging from interactive installations, design works and Internet projects to animation, film work and conceptual media art installations.

IAMAS NOW! は、IAMAS 学生によるインタラクティブ・インスタレーション、デザイン、ネットワークプロジェクトからアニメーションや映像作品、コンセプチュアルなメディアアート作品にいたるまでの、幅広いジャンルの作品を紹介しました。



■ List of Artworks:

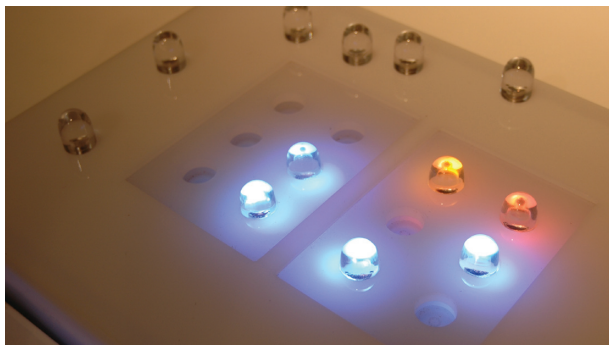
Ototenji, Sound-braille *Mika Fukumori*
 Letter Picture Book: Shiroyon, White book *Mika Fukumori*
 michikake, Phases of the moon *Rina Okazawa*
 aggregation *Kohei Kawasaki*
 polyphony ver1.0 *Toshiyuki Nagashima*
 8 viewpoints *Tomohiko Saito, Tomoyuki Shigeta*
 KARAKURI BLOCK *Natsu Kawakita, Nobuya Suzuki*
 Yoi-no Mujina Goushi *Hiroko Tochigi*
 Bug??? *Etsuko Maesaki*
 low *Hiroaki Goto*
 ikisyon 11 *ressentiment*
 Diary *Chiharu Nishiyama, Kouki Yamada*
 Irodori, Capturing Color *Takanori Endo, Tomoyuki Shigeta, Takuya Sakuragi*
 Micro-Plantation *Akinori Oishi*
 Time, Space *Hisato Ogata*
 Life in Norway, Web Documentary *Atsuko Uda*
 domino *Jun Watanabe*
 Nagashiima Book, The other Nagashima *Yasuyuki Nagashima*
 colors *Aiko Utsumi*
 far beside *Kayo Kurita, Takahiro Kobayashi*
 FloatingMemories *Tomohiro Sato*
 I Agree *Koichiro Shibao*
 Kemuri-mai *Jean-Marc Pelletier*
 Heaven's Eye *Nobuhisa Ishizuka*
 Jubilation *Tsutomu Yamamoto*
 An Experiment for New Hiragana *Masaki Yamabe*
 TEXTRON *Yosuke Kawamura*
 bounce street *Mika Miyabara, Tatsuo Sugimoto*
 Tasting Music *Michihito Mizutani*

Ototenji , Sound-braille 音点字

Mika Fukumori Institute 2002

福森みか

Device, 2004



The *Ototenji* device supports the learning of Braille for the not blind, providing visual, acoustic, and haptic feedback.

『音点字』は、視覚、聴覚、触覚を使って、目が見える人が、目の不自由な人が使う点字を楽しく学ぶための装置です。

Letter Picture Book: Shiroyi hon, White book 文字絵本「しろいほん」

Mika Fukumori Academy 2000

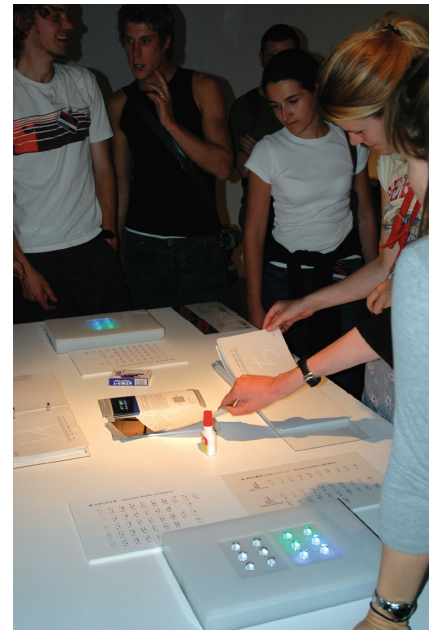
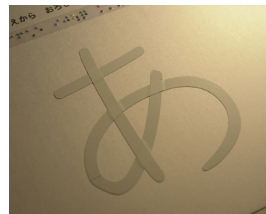
福森みか

Print, 2002

A letter picture book for people who are just beginning to learn the Japanese Hiragana writing system.

Haptic cues help visually impaired people to feel the distinct shape of each character.

ひらがなを覚えはじめる人に向けた文字絵本です。書順を表す文字書き歌を読みながら、ほんの少しの凸凹で表されたひらがなを触って文字を体感します。



michikake, Phases of the moon みちかけ

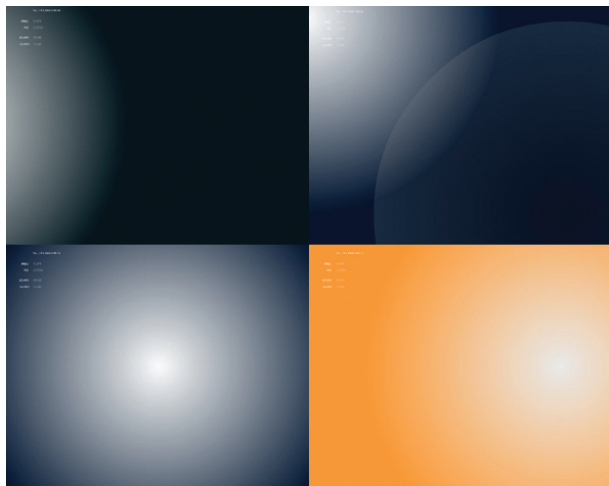
Rina Okazawa Institute 2002

岡澤理奈

Screen saver, 2004

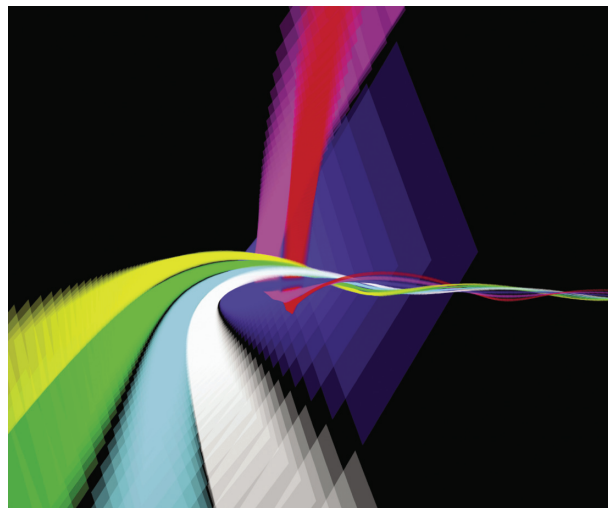
michikake is a screensaver that displays the actual position and phase of the moon in abstract form.

『みちかけ』は、月の空の位置・みちかけの状態・月齢をグラフィカルに表示するスクリーンセーバーです。

**aggregation**

Kohei Kawasaki Academy 2002

川崎 鋼平

Software, 2004

Reactive computer calculations are rendered into a rich spectrum of colors and movements.

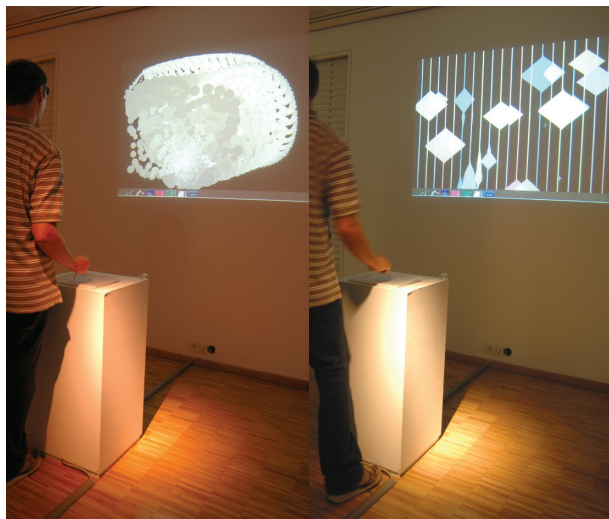
コンピュータによる計算で生成したさまざまな色彩や動きによって構成された、リアクティブな電子メディア作品です。

polyphony ver1.0

Toshiyuki Nagashima Academy 2000

永嶋敏之

Installation, 2002



A device that dynamically generates and changes shapes and music controlled by the interaction of visitors.

形態と音楽を、鑑賞者の積極的な参加やインタラクティブな働きかけによって動的に生成変化させ、新しい形、新しい音楽の形式を探るためのビジュアル・サウンド生成装置です。

8 viewpoints

Tomohiko Saito Academy 2000 , Tomoyuki Shigeta Academy 2000

齋藤朋彦、繁田智行

Installation, 2002

Images taken simultaneously by eight video cameras are reproduced on the surface of separate glass panels placed on top of each other, creating an intriguing sense of depth.

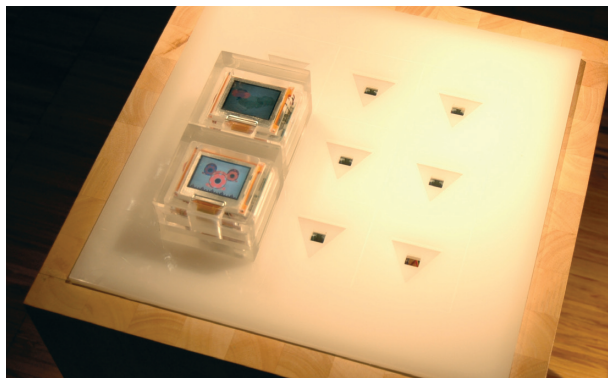
8台のビデオカメラを一直線上に配置し、同時に撮影した映像を、撮影した位置関係をもとにパースペクティブに並べて、再生しています。



KARAKURI BLOCK からくりブロック

Natsu Kawakita Institute 2002 , Nobuya Suzuki Faculty

川北奈津、鈴木宣也

Device, 2004

KARAKURI BLOCK is a device that lets users create small animations by arranging two blocks with integrated screens on a 3 x 3 grid.

からくりブロックは、映像を表示するための画面を持った2つのブロックを3×3のマス目に配置して、その2つのブロックの組み合わせにより、アニメーションを作り出すことのできる装置です。

Yoi-no Mujina Goushi 宵貉格子 (よいのむじなごうし)

Hiroko Tochigi Institute 2001

栃木博子

Installation, 2004

Fantasy stories set in the early evening with a mujina monster. Operating a sensor-doll interface in the shape of a peeping monster with a scarf one can immerse oneself in the strange world of this puppet.

夕暮れ時に表れる異世界の中を、妖怪の貉 (むじな) の姿をした人形を操り、不思議な世界に潜む妖怪を探索します。



Yoi-no Mujina Goushi was conducted as part of a grant for Research on Interaction Media for High-Speed and Intelligent Networking from the National Institute of Information and Communications Technology, Japan.

Bug???

Etsuko Maesaki Institute 2003

前崎悦子

Installation, 2004

An environment where real bugs and their human controlled artificial counterparts seem to interact and communicate with each other.

実物の昆虫、そしてコンピュータで生成した人工の昆虫と人とが、お互いに干渉しながらコミュニケーションをとることができる作品です。



low

Hiroaki Goto Academy 2002

後藤宏旭

Installation, 2004



A chair made from 1200 old newspapers. If one part is torn or dirty I can replace this part and submit it for recycling.

1200枚の古新聞でできた椅子です。破れたり汚れたりした場合は、その部分だけを取り替えることができ、取り替えたものはリサイクルできます。

ikisyon 11 第11回 る会 ～生きション～

ressentiment Academy 1999

るさんちまん

Video installation, 2004

Inspired by the idea of an automatic video movie, where filming, editing and screening is computer controlled during a live performance, we visited one of the biggest 100YEN shops in Japan, a discount outlet with a very large variety of more or less useful everyday items.

In our installation many of such 100YEN products came center stage.

とっても便利なものが、たった100円でなんでも揃う100円ショップは、るさんちまん愛用の店でもあります。ライブで自動的に撮影、編集、上映が進められていく、いわば「オートマチックビデオ映画」について、ほんやりとアイデアをあたためていた折り、アジア最大級の100円ショップを訪れた私たちは、これらの商品だけを並べて撮影セットを作ることになったのです。

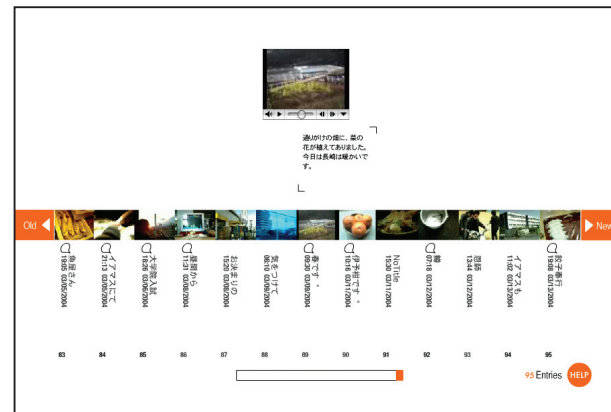


Diary

Chiharu Nishiyama Academy 2001, Kouki Yamada Institute 2003

西山千晴、山田興生

Web, 2004



People record video clips with their mobile phone and send them by e-mail to our web site where they are instantaneously displayed in a moblog format for video media.

携帯電話をつかって動画を撮影し、メールで送信すると、本文、タイトル、日付などとともにウェブ上に時系列にそって表示される作品です。

Irodori, Capturing Color いろどり

Takanori Endo Academy 2000 , Tomoyuki Shigeta Academy 2000 , Takuya Sakuragi Institute 2002

遠藤孝則、繁田智行、櫻木拓也

Device, 2004



Using the specific interface of a pipette, users can pick up a color from an object and drop it on a projection-table at any place of their preference.

この作品は色を共有する手段として作られました。付属する道具を使い、あなたの伝えたい色を取り出し、テーブル上の好きな場所に落とします。テーブル上の色は、あなたの伝えたい色そのものなのです。

Micro-Plantation 極小農園

Akinori Oishi Academy 1998

大石暁規

CD-ROM, 2000

By moving the cursor, small creatures are triggered to emerge from the static scene in minute black and white.

マウスカーソルを動かすと、モノクロの画像に描かれた小さな生き物たちが動き始めます。



Time, Space

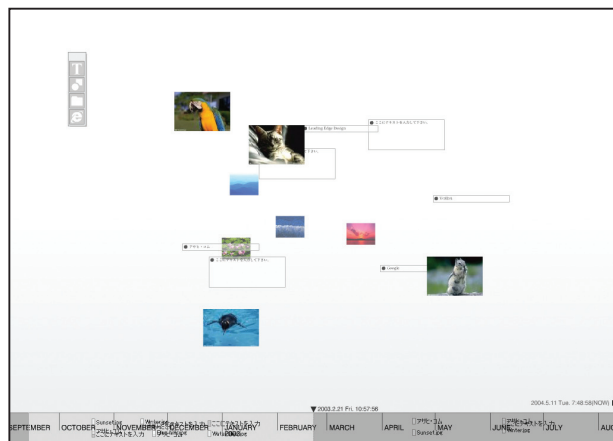
Hisato Ogata Academy 2000

緒方壽人

Software, 2002

This is an experimental interface for displaying various bits of information in a 3-D simulation where the time is mapped on the depth dimension; familiar organizing metaphors such as folders are not used. People can leave hand-written messages directly on the display; information is managed by simple drag and drop.

『Time, Space』は、様々な情報を、時間と奥行きとして画面上に3次元的に表示するインターフェイスです。フォルダやディレクトリといった階層構造を用いることなく、ユーザーは画面上に直接手書きのメモを残したり、ファイルをドラッグ&ドロップするだけで、簡単に情報を整理することができます。



Life in Norway, Web Documentary

Atsuko Uda Academy 1997

宇田敦子

Web, 2001



An interactive Flash movie shows every day records of my stay on the small Norwegian island of Kabelbag.

Support: Aske Dam (Telenor) and Aya Fukuda

ノルウェーの小さな島、Kabelbagに滞在したときの毎日の記録を、インタラクティブなフラッシュムービーにしました。

協力：アスケ・ダム (Telenor)、福田史

domino

Jun Watanabe Academy 2003

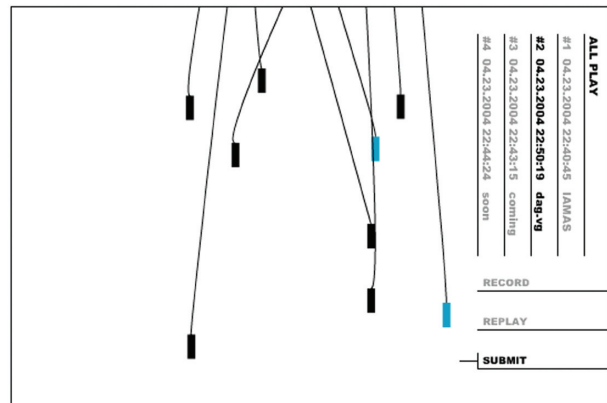
渡邊淳

Web, 2004



An interactive web-based visual communication toy based on various sound samples.

サウンドのサンプルをもとにした、ウェブベースのインタラクティブなヴィジュアル・コミュニケーション・トイです。

**Nagashiima Book, The other Nagashima** ナガシマ・らしきもの

Yasuyuki Nagashima Academy 2003

永島靖之

Print, 2004



For my annual assignment, I produced this book on Flying Things - things that move from one point to another... In other words, I wrote about myself. This comic strip style personal account helps me recognize how I lived so far and consider how to live in the future.

年次制作として、「飛ぶもの」をテーマに作った本です。「飛ぶもの」を、「点から点へ移動するもの」と定義し、その中で最も身近な存在である自分自身をテーマにしました。今までどのように生きてきたのかを再確認し、これからどのように生きていくのかを模索するための劇画風自分史です。

colors

Aiko Utsumi Academy 2001

内海亜衣子

Installation, 2003

I scanned a very famous set of playing cards by the 17th century artist *Ogata Korin* and analyzed his use of colors for abstract compositions realized on paper screen.

江戸中期の画家、尾形光琳の「光琳かるた」をコンピュータに取り込み、色使いを分析して、そのRGBデータを面積に置き換えてみた作品です。



far beside

Kayo Kurita Institute 2001, Takahiro Kobayashi Faculty

栗田佳代、小林孝浩

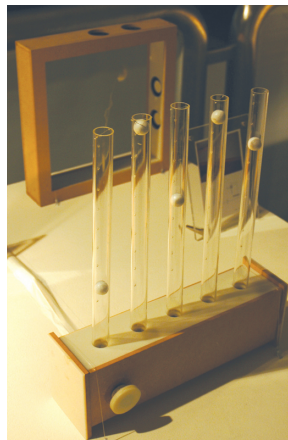
Device, 2003

This is a collection of three prototypes: *presence light*, *floating mood meter*, and *wind window*.

These objects can be placed in your home as constant reminders of loved ones living far away.

『イルトライト』(presence light)、『気分管』(floating mood meter)、『ゆ窓』(wind window)という3つのプロトタイプがあります。

これらのオブジェクトは、遠く離れて暮らしている大切なひと同士が、お互いの気配や気分を伝えあうための、ちいさな装置です。

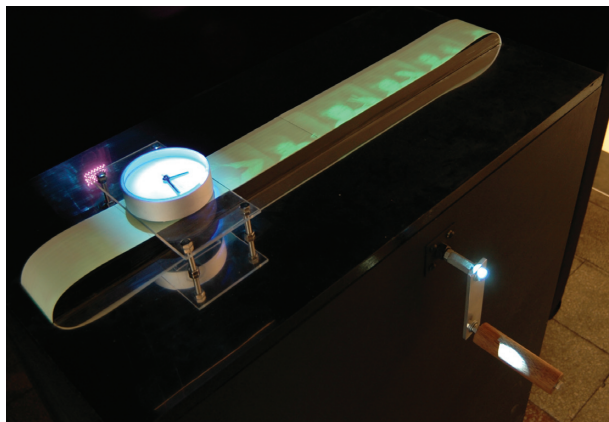


Floating Memories

Tomohiro Sato Institute 2001

佐藤知裕

Installation, 2004



Imprints of visitors' actions are left in the installation space through diverse light emission.

蓄光素材に鑑賞者の姿を映しこんでゆき、その発光によって、空間でのインタラクションの痕跡を残していきます。

Floating Memories was conducted as part of a grant for Research on Interaction Media for High-Speed and Intelligent Networking from the National Institute of Information and Communications Technology, Japan.

I Agree

Koichiro Shibao Institute 2002

芝尾幸一郎

Video installation, 2004

The introductory video to the installation work themed on a society that forces decisions unconsciously. In the present, where it's become difficult to see cause and effect, we may be harming someone by simply writing our signature. We live in that kind of society. This may be especially true for the salaried workers who cannot directly appear on the scene themselves.

無意識に決定を強いられる社会をテーマにしたインスタレーションの紹介映像です。因果が見えにくくなった現在、私たちは、ハンコを押すことで、誰かを傷つけてしまうかもしれない。そんな社会に私たちは生きています。自分が直接現場に出られないサラリーマンは特に、そうなのかも知れません。



Kemuri-mai 煙舞

Jean-Marc Pelletier Institute 2002

ジャン＝マルク・ペルティエ

Sound performance, 2004

As the smoke from a stick of incense rises, sways, twists and disperses, the musical score follows these movements, as though dancing to the plume's motion.

線香からの煙が立ちのぼり、揺れて、ねじれ、分散するのに従って、楽譜はまるで羽毛が踊るように、その動きに続きます。



Heaven's Eye

Nobuhisa Ishizuka Institute 2003

石塚展久

Installation, 2004



Heaven's Eye is an installation where users can scan the bird's eye view of pedestrians by pushing a wheeled monitor over the floor.

『Heaven's Eye』は、ユーザが床の上に置かれたモニター装置を押すことによって、歩いている人々を空から眺めるように見ることができるインスタレーションです。

Jubilation 歓呼

Tsutomu Yamamoto Institute 2001

山本努武

Installation, 2003



Visitors are invited to play with an infinite number of real and virtual bottles. The video recorded activities can be accessed and imposed over the life scene.

無限の数の現実と仮想のペットボトルで遊んでみましょう。録画した画像と現実の映像が交錯します。

An Experiment for New Hiragana 新しいひらがなのための装置

Masaki Yamabe Academy 2001

山辺真幸

Installation, 2001

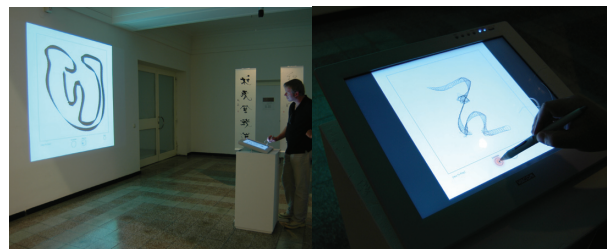
Although *Hiragana* characters are unique to the Japanese writing system, they evolved from Chinese Kanji glyphs.

This work experiments to mimic the appearance of this abbreviated cursive style by simplifying characters written on screen.

Support: Tsukasa Miyazato(Calligrapher)

「ひらがな」は日本語固有の表音文字ですが、その起源は中国の漢字システムにあります。この作品は、スクリーン上で書かれた文字を簡素化することによって、擬似的にひらがな化させるを試みています。

協力：宮里司（書道家）

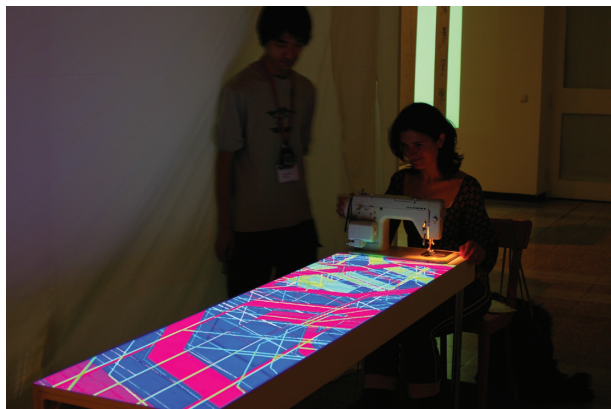


TEXTRON

Yosuke Kawamura Academy 2000

河村陽介

Installation, 2002



The interface of this device is a sewing machine. By sewing, sound and images are generated.

When a participant presses the pedal, the machine starts to move. Using the movements of the needle and of the machine itself as feedback, the images and sounds are weaved.

この装置はインターフェイスにミシンを使用しており、「縫う」行為によって音響・映像生成を行います。

ペダルを踏むことでミシンが動きだし、その針の動きとミシン自体が発する振動をフィードバックして映像と音響を縫いこんでいきます。

bounce street ー 弾む街角ー

Mika Miyabara Academy 2000 + Tatsuo Sugimoto Academy 2000

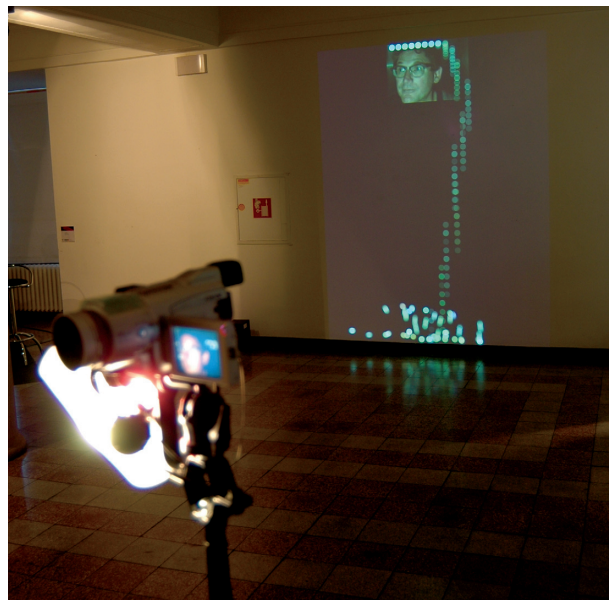
みやばら美か + すぎもとたつお

Installation, 2001

The live video input from the colorful scenery of a street corner is transformed into an animation of bouncing balls which is projected onto a large wall at the same location.

街の表情やそこにいる人の顔などを、ビデオカメラで撮影します。

撮影された映像は、その場でボールが弾むアニメーションとなり、壁に投影されます。ビデオカメラの前を通りがかった人々に、街の色の变化に参加してもらい、楽しんでもらえる作品です。

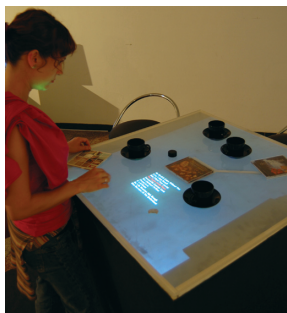
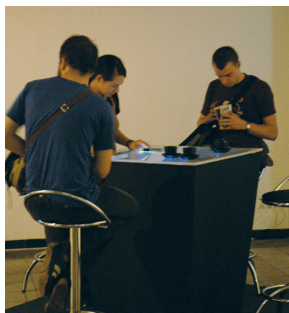


Tasting Music

Michihito Mizutani Academy 2000

水谷理人

Installation, 2002



The typical setting of a coffee-shop is augmented with an interface for listening to music.

I want to use digital and information technology in a way that lets people live richer and more fulfilling life.

典型的なカフェのようなしつらえの中に、音楽を聴くためのインタフェースを強調しています。

人々により豊かで満足できる生活をしてもらうために、デジタルと情報テクノロジーを使いたいと思います。

<http://www.michihito.com/>

Screening

works by IAMAS students, graduates and faculty were screened at Kunstuniversität Linz and Moviemiento through three programs; selected works, selected animations, and method & image.

IAMAS の学生・卒業生、教員による映像作品が、「selected works」、「selected animations」、「method & image」の三つのプログラムで、リンツ美術工芸大学と Moviemiento で上映されました。



■ Screening Programs:

selected works #01

goldentime *Hiroto Yamashita*
 in- *Satoshi Uemine*
 SLIMDOWN *Ken Morita*
 CUBE *Hirofumi Ohashi*
 Karaena *Katsumi Iwata, Yasunori Ikeda*
 inertia *Tadasu Takamine*
 KITSUNE-MAI *Taishi Yamamoto*
 R *Masakazu Saito, Rintaro Teshima*
 The ATMAN *Kanako Imao*

selected works #02

KO-KOTSU #2 *Yoshiyuki Sakuragi*
 AnaGuRaHaJiMaRi *Naoki Nishiwaki*
 Section chief and Mr. Tanaka *Tateki Futagami*
 frame *Tadashi Okabe*
 Life Line *Keiko Matsunaga*
 MY OLD HOME *Ma Chao*
 KASHIKOKIMONO *Takahiro Hayakawa*

selected animations

air *Arisa Wakami*
 The Story of Floating Dots *Mayumi Tsuboi*
 reflraection *Keiko Hino*
 The boy understood well *Aiko Inada*
 An example 01 *Ai Hasetawa*
 tapir *Chisato Sato*
 Shi-ra *Kayoko Kuwayama*

method & image #01

A Piece of Sunsession #02 *Masakazu Saito*
 Snarl-Up!!! *Akio Okamoto*
 V *Noriyuki Kimura*

method & image #02

On02 *Shinjiro Maeda*
 On03 *Shinjiro Maeda*
 7x7 *Yasunori Ikeda*

iamasTV remix

selected works #01

goldentime

Hirotomo Yamashita Academy 2001

山下裕智

1', Motion Graphics, 2003



Welcome to the world of the TV tube, enjoy your trip through the super-funky Where's Wally? mock-up. 100% psychedelic!

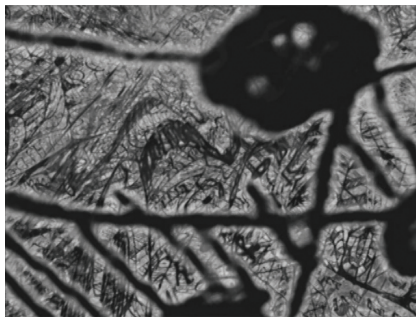
テレビのブラウン管の世界へようこそ、超風変りな「ウォーリーをさがせ」のようなモデルをめぐるトリップを楽しんでください。100%サイケデリック！

in-

Satoshi Uemine Academy 2000

上峰敬

7', Experimental, 2002



A hotchpotch of computer graphics, video, animated drawings, old Super 8 films... Get pulled into an original world of peculiar tension as you watch.

コンピュータグラフィックス、ビデオ、ドローイングのアニメーション、昔のSuper8フィルムの寄せ集め… 独特の緊張感のあるオリジナルな世界に引きつけられます。

SLIMDOWN

Ken Morita Academy 1998

森田健

4', CG, 2002



Three cute female high school students on their way home. In a shopping street they suddenly find themselves attacked by a mysterious something inside a manhole...

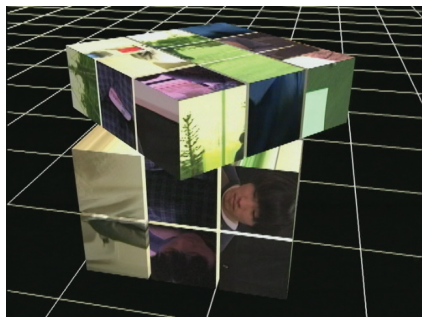
帰宅途中の3人のかわいい女子高校生。商店街で、彼女たちは突然、マンホールの中にいる何者かに攻撃されてしまいます。

CUBE

Hirofumi Ohashi Academy 1998

大橋弘典

2', CG, 1999



Six different images on the sides of a cube transform as they join or break up, disconnected from the flow of time. To watch this work feels like putting together pieces of a puzzle.

立方体の側面である6つの異なったイメージが、時間の流れから切り離されてくっついたり離れたります。パズルの断片を組み立てていくのを見るような作品です。

Karaena カラエナ

Katsumi Iwata Academy 1999, Yasunori Ikeda Academy 1999

岩田勝巳、池田泰敬

8', Animation, 2000



A day in the strange life of a young man who lives in a subway car. He switches on the TV and tunes into a surreal piano concert...

地下鉄の車両に住む青年の、人生における奇妙な1日。彼はテレビをつけ、超現実的なピアノ演奏会の旋律を耳にします....

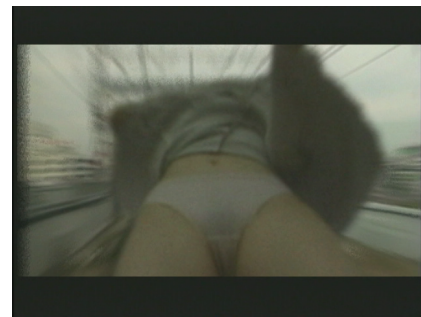
inertia

Tadasu Takamine Academy 1997

Collaboration: Masashi Iwasaki

高嶺格 共同制作：岩崎正嗣

3', Video Art, 1998



Where are we heading anyway?
No one ever escapes Japan.

ところで私たちは一体どこに向かっているのでしょうか？
誰も日本を脱出したことはありません。

KITSUNE-MAI: sacred dance 狐舞

Taishi Yamamoto Academy 2001

山本大嗣

6', Animation, 2002



Traditional events and festivals keep disappearing in proportion to the growing domination of media. This conflict of our time is the theme of this short movie—an impressive fantastic visual experience.

様々なメディアの発達した現代では、昔からの祭事や伝統行事が失われつつあります。メディアが、それらの魅力的で怪しい空気を奪い、単なるエンターテインメントにしたのかもしれない。

この作品は、日本各地で起こったであろう時の流れの争いを、普段とは異なる視覚の体験を通して描いています。

R

Masakazu Saito Academy 1999, Rintaro Teshima Academy 1999

齋藤正和、手嶋林太郎

6', Experimental, 2000



In a typically digital editing approach, this work combines various time levels in a single space, to create a tricky image of time itself. The result is definitely unreal, yet looks somehow familiar.

典型的なデジタル編集のアプローチを用い、この作品は、時間そのもののトリッキーなイメージを作成するために一つの空間の様々な時間のレベルを結合しました。結果は、確実に非現実的ですが、どこか見たことがあるようなものになっています。

The ATMAN

Kanako Imao Academy 2000

今尾日名子

6', Motion Graphics, 2002



A photomontage of objects and sceneries from our analogue environments sublimates the normal into a mystical world, breaking up fixed ideas and reorganizing the pieces.

フォトモンタージュという技法を使い、固定されたイメージをバラバラに解体して再構築することで日常世界を神秘世界へと昇華させる試みをしています。

selected works #02

KO-KOTSU #2

Yoshiyuki Sakuragi Academy 2001

桜木美幸

3', Video Art, 2003



A selection of intoxicating accumulations of light, surrounding us in our daily lives. The handy cam snaps and the rhythm of editing reflect the artist's relation to light.

日常生活の中で私たちを囲む、酔わせるような光のいくつかの累積。

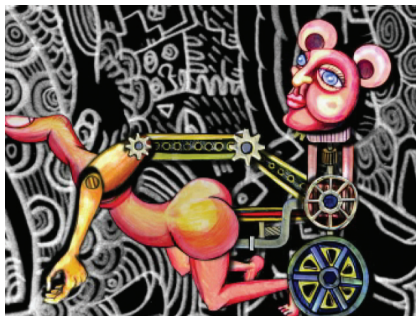
ハンディカムによるスナップと編集のリズムは、作家と光との関係を表します。

AnaGuRaHaJiMaRi アナグラハジマリ

Naoki Nishiwaki Institute 2001

西脇直毅

4', Motion Graphics, 2003



Bizarre creatures and machines move around, transform, coalesce. The unique characters create a world the viewer ends up feeling strangely immersed in.

この作品は、さまざまなアナ（井戸や肛門）とさまざまなハジ、クマ、ラリ（恍惚）を題材とした主人公クマ子の成長物語です。

Section chief and Mr. Tanaka 課長と田中君

Tateki Futagami Academy 2002

二神建城

5', Animation, 2004



A short, hand-drawn animation on the topic of flying escape. Analog drawings on paper were colored digitally.

現実逃避についての短い手書きのアニメーションです。紙のドローイングをスキャンして、デジタルで彩色しました。

frame

Tadashi Okabe Academy 2002

岡部正

12', *Experimental, 2004*

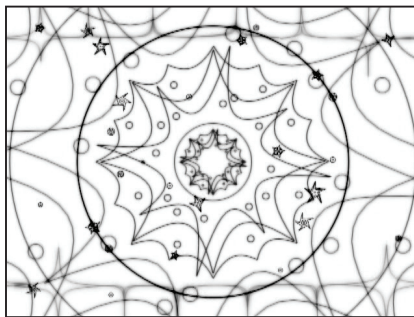
Progressing time and transforming space. Videos, taken in intervals of scenery from a window, were edited into non-linear order.

時間を処理し、空間を変容させた作品です。ある窓からインターバルで風景を撮影した映像を、現実の時間軸にとらわれず編集しました。

Life Line

Keiko Matsunaga Academy 2000

松永ケイ子

3', *Animation, 2002*

I made this animation by pulling on imaginary strings that droop down from an imaginary world. They come loose, entangle again...

想像の世界に垂れ下がっている想像のひもをひっぱってみることで、このアニメーションを作りました。ひもはゆるくなり、もう一度巻き込まれていきます…

MY OLD HOME 故郷

Ma Chao Academy 1999

馬超

8', *Animation, 2001*

Animated short film of digitally photographed and edited pictures of classic oil paintings, based on a short story by the Chinese writer and poet, Lu Xun.

中国の作家であり詩人である魯迅の短い小説をもとに、伝統的な油絵で描いた絵をデジタル撮影して制作したアニメーション作品です。

KASHIKOKIMONO 可畏キモノ

Takahiro Hayakawa Academy 2002

早川貴泰

9', Animation, 2004



Both animation and animism originate in the Latin word animus for spirit. This piece is located somewhere in the middle between these three keywords.

アニミズム (animism : 精霊崇拝) とアニメーション (animation) の語源は共にラテン語のアニマス (animus : 心) であり、アニミズムとアニメーションの関係性に興味がありました。これは、その三つのキーワードの中間に位置するアニメーション作品です。

iamasTV – remix

iamasTV – remix

iamasTV Project Team

60', 1998 - 2004



iamasTV has been supplying Ogaki Cable Television and Cable Communication Nagarakawa with 15 minute programs once every month since 1998.

iamasTVは、1998年から、大垣ケーブルテレビとケーブルコミュニケーション長良川で、月ごとにコンテンツを変えて放送されている15分の番組です。

selected animations

air

Arisa Wakami Academy 1998

若見ありさ

10', Animation, 2000



In the summer of 1999, I dreamt of the end of the world. It was my own private dream, but not just my own concern, so I decided to share it by making an animation out of it.

1999年の夏、世界の終わりの夢を見ました。それは、個人的な夢であつたけれども、私だけの関心ではないので、アニメーションをすることによってそれを共有すると決めました。

The Story of Floating Dots

Mayumi Tsuboi Academy 1996

坪井真由美

3', Animation, 1998



This 2-D animation is the result of an attempt to commit a dream to paper. It's a story about the struggle between good and evil in us.

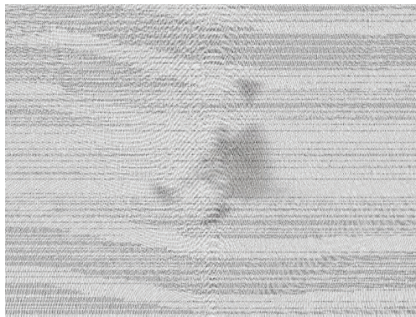
このアニメーションは、夢について描いてみようとして制作しました。私たちの中にある善良さと邪悪さの戦いについてのお話です。

refraction

Keiko Hino Academy 2000

日野圭子

4', Animation, 2002



Led by the idea that beauty lies in things we can not see clearly emerged the image of little girls that sift gradually out of moiré textures, and disappear again.

はっきり見えないものには美しさがあるという考えから、少女のイメージがモアレの中から立ち現れて消えていくという作品を考えました。

The boy understood well 違いのわかる少年

Aiko Inada Academy 2002

稲田愛子

4', Animation, 2004



While every one of us can live unchecked lying from time to time, this little boy's every lie comes out as horns immediately grow on his head. Regardless of a person's good heart, a lie is a sin.

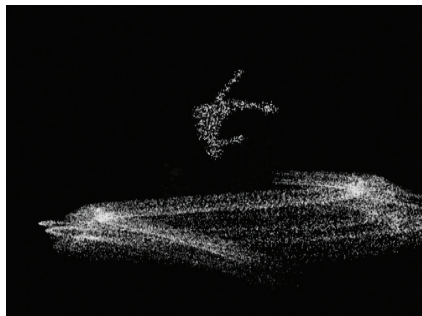
私たちは皆、嘘をついてもそれを指摘されずに生きていますが、この少年は嘘をつくたびに頭に角が生えてしまいます。良心があったとしても、偽りは罪なのです。

An example 01

Ai Hasegawa Academy 1998

長谷川愛

8', Animation, 2001



A man stands in front of his friend's ashes, and embarks on a journey to make sure of the friend's former existence... This fantasy story about death is for myself, as I don't believe in religion anymore.

男は、友人の灰の正面に立って、彼の前世を確かめるために旅立ちます…。この死についてのファンタジーは私のための物語です。それは、私がもう宗教を信じないと思っているからです。

tapir 獺

Chisato Sato Academy 2002

佐藤千聡

4', Animation, 2004



Struggling with the problems of adolescence, a girl escapes from reality. In the form of a blue fish, locked in a bubble, she descends into the world of dream-eating tapirs. Relieved of bad dreams, the fish returns to the brightness of real life.

青春時代の葛藤のために、少女は現実から逃避します。気泡が閉じ込められた青い魚の姿で、彼女は夢を食べる獺の世界の中に降りてゆきます。やがて悪夢から解放され、魚は現実の明るさの中に戻ります。

shi-ra シラ

Kayoko Kuwayama Academy 2000

桑山佳代子

12', Animation, 2003



The result of serious reflections on how to articulate primitive images. I believe that I can somehow link my own individual consciousness to such ideas, and that it's possible to express this.

どのようにプリミティブなイメージを明確に表すか、真摯に考えた結果です。なんとか、私自身の意識をそういった考えにリンクすることができて、それを表現することができていると信じています。

method and image #01

A Piece of Sunsession #02

Masakazu Saito Institute 2001

齋藤正和

24', *Experimental*, 2002

This video evokes a certain sense of distance by mixing still and moving pictures.

The image of individual travel was realized with a mechanical editing program.

このビデオは、静止画と動画を混在させることで、ある距離の感覚を喚起します。

それぞれの旅行のイメージは、機械的な編集プログラムで制作されました。

Snarl-Up!!!

Akio Okamoto Academy 1999

岡本彰生

9', *Experimental*, 2001

A patchwork of uncountable short sequences of image and sound, creating a variety of colors and sounds as the elements overlap.

数えられないほど多くの、イメージとサウンドの短いシークエンスのパッチワークが、オーバーラップしていきながら、様々な色とサウンドをつくりだします。

V

Noriyuki Kimura Institute 2003

木村悟之

22', *Experimental*, 2003

Videos recorded on travels in Iraq and Israel, and Palestine and Israel respectively, were edited by a computer program that automatically switched from one place to the other.

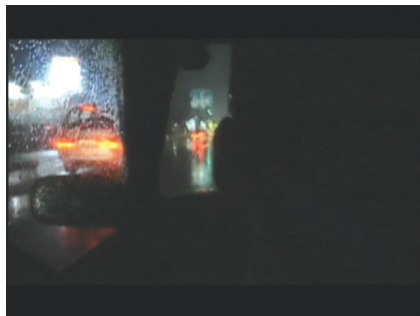
イラクとイスラエル、そしてパレスチナとイスラエルの旅で記録されたビデオは、コンピュータ・プログラムで編集され、1つの場所からもう一方の場所に自動的に切り替わります。

method and image #02

On02

Shinjiro Maeda Faculty

前田真二郎

5', *Experimental*, 2003

A version of the previous work *On*, remixed with a computer-controlled editing program. The more than 100,000 frames of the 72-minute original were rearranged according to their brightness levels and condensed into this 5' piece.

以前のバージョンの『On』では、コンピュータ制御の編集プログラムでリミックスを行いました。オリジナル映像で72分になる十万個以上のフレームを、それらの明るさレベルに従って再配列し、この五分間に凝縮しました。

On03

Shinjiro Maeda Faculty

前田真二郎

5', *Experimental*, 2003

Another crack at computer-controlled editing. Such editing adds an element of coincidence to the original plan, suggesting investigations how unique expressions of productivity could be created.

コンピュータ制御の編集におけるもうひとつの試み。そのような編集は、偶然の一致の要素をオリジナルのプランに追加して、どのくらいユニークな表現を作成することができたかということを示唆します。

7x7

Yasunori Ikeda Institute 2002

池田泰敬

49', *Documentary*, 2004

Shots of improvisational sessions in daily life during seven weeks, starting on November 14th in 2003, and ending on New Year's Day 2004. 49 sequences of 49 seconds each.

2003年11月14日から2004年の元旦までの7週間、49日間の日常生活における49のシーケンスを、即興的な49秒のセッションで撮影しました。



The event venue, Kunstuniversität Linz, is located at the heart of Linz in Hauptplatz.

会場のリンツ美術工芸大学は、リンツ市の中心ハウプト広場に位置しています。

During the festival, we received coverage by various media located in Europe.

会期中、地元ヨーロッパを中心に、さまざまなメディアからの取材を受けました。

Mr. Franz Morak, Austrian Secretary of State for the Arts and Media, visited the event and viewed the exhibition.

フランツ・モラク氏（オーストリア芸術メディア省次官）が会場を訪れ、展示を視察されました。

IAMAS IMPACT !

presents examples of the various activities of IAMAS such as its highly acclaimed the Artist in Residence Program (established in 1996), examples of works by IAMAS graduates.

IAMAS IMPACT! では、アーティスト・イン・レジデンスの成果、学生たちによって制作されたアニュアル、卒業制作展カタログ、そして学生の卒業後の制作物など、IAMAS のさまざまな活動を紹介しています。

■ List of works:

Sonic Interface *Akitsugu Maebayashi*

OPNIYAMA *Akinori Oishi, TEAMchman*

Asian Roll *Atsuko Uda*

Graduate Exhibition Posters

Annual, Graduate Exhibition Catalogue



Sonic Interface

Akitsugu Maebayashi Residency Artist 2002

前林明次

Device, 1999 – 2004

Sonic Interface is a portable hearing device which includes headphones, micro-phones, and a lap-top.

Experiences of users will be influenced by different effects, pushing them to question their sense of space and time.

『Sonic Interface』は、ヘッドフォン、マイクとラップトップPCによるポータブルなサウンドデバイスです。

街中を歩きまわり、リアルタイムで処理された環境音を体験できます。

Akitsugu Maebayashi 前林明次

IAMAS residency artist in 2002. He has focused on auditory sense as an interface between the body and the environment, and has created installations as opportunities for personal experience.

2002年度IAMASレジデンシーアーティスト。身体と環境の接点としての「聴覚」や「音」に焦点をあて、体験の「場」としての作品を提示してきました。



OPNIYAMA

Akinori Oishi Academy 1998 , TEAMchman

大石暁規、TEAMchman

Software, 2002



Players can personalize their game universe and leave marks at whim by adding dynamic items such as monster plants that also become an integral part of the play.

プレイヤーは、ゲームの世界をパーソナライズして、プレイするのに不可欠な謎の植物などのダイナミックなアイテムを登場させ、残していくことができます。

Graphic: Aki-Akinori Oishi

Programming: Gomoy Guillaume Clary

Music: Got a.k.a. Deework

This game has been designed for the Tokyo Games exhibition at the Palais de Tokyo in Paris.

Asian Roll

Atsuko Uda Academy 1997

宇田敦子

Web, 2003

An Asian Girls Web drama that viewers can browse interactively like turning over the pages of a book.

アジアの女の子たちが登場するウェブドラマです。本のページをめくるように、インタラクティブにブラウズすることができます。



Graduate Exhibition Posters

卒業制作展ポスター

Print



IAMAS graduate shows, held at the grand Softopia exhibition hall in Ogaki, are events that attract many visitors from all over Japan.

The various media used to advertise and document these events are produced by IAMAS students.

大垣市のソフトピアジャパンで開催されるIAMASの卒業制作展には、日本中から多くの人が訪れます。この卒業制作展の広報や記録に使用される様々なメディアはIAMASの学生によって製作されています。

Annual, Graduate Exhibition Catalogue

アニュアル、卒業制作展カタログ

Print, CD-ROM, DVD

The first issue of the Graduate Exhibition Catalogue has been published in commemoration of a student who succumbed to severe illness during his time at IAMAS. Since, it became an important reference for the developments and events that happen at IAMAS.

Book and CD-ROM/DVD are designed and produced by student volunteers, making it a different publication each year.

IAMASで最初に制作された卒業制作展カタログは、病に倒れた学生を追悼して発行されました。以来、IAMASの活動記録として重要なものとなりました。本とCD-ROM/DVDは学生有志がデザインと制作を行い、毎年刊行されています。



IAMAS STUDIO !

includes short workshops and lectures on topics ranging from interface design to digital signal processing and media aesthetics, including lectures by IAMAS people around the EU; it also features examples of IAMAS projects that are developed through student-teacher collaboration, as well as examples of IAMAS courses.

IAMAS STUDIO! では、インターフェイスデザイン、デジタル・シグナル・プロセッシング、メディア美学などについてのレクチャーやワークショップ、そしてEU各地で活躍するIAMAS関係者によるトークなどを行いました。

また、IAMASで行われた学生と教員のコラボレーションによるプロジェクトの成果を、授業の例として紹介しました。

■ List of works:

IAMAS People in Europe

"Bankara" An endangered subculture in Japan

Hiroshi Yoshioka, IAMAS cheers squad

Play with Japanese Language

Hiroshi Yoshioka, Mika Fukumori, Koichiro Shibao

DSP Workshop *Jean-Marc Pelletier*

InfoScape Project

Archive of Manner Arts Project

Interactive Chaos *Atsuhito Sekiguchi, Isato Kataoka*

Time Machine! *Masayuki Akamatsu*



IAMAS People in Europe

Tamiko Thiel Residency Artist 2000, Joanna Walker Former Research student, Shin'ichi Tsuchiya Academy 1997, Akinori Oishi Academy 1998, Michihito Mizutani Academy 2000, Hiroshi Yoshioka Faculty

タミコ・ティール、ジョアンナ・ウォーカー、土屋紳一、大石暁規、水谷理人、吉岡洋

Talk Session

Students, graduates, Artists-in-Residence, and teachers of IAMAS have always been very active all over the world.

For this talk session we have invited former IAMAS people who are now mainly based in Europe, to speak about their IAMAS memories, current activities, and projects.

IAMASの学生、卒業生、レジデンシーアーティスト、教員は、世界各地で活躍しています。このトークセッションでは、現在ヨーロッパに拠点を置くIAMAS関係者をお招きしてトークを行いました。

前レジデンシーアーティストのタミコ・ティールさん、研究生として滞在したジョアンナ・ウォーカーさんからは大垣とIAMASでの思い出とそこで制作した作品について、またIAMAS卒業生の土屋紳一さん、大石暁規さん、水谷理人さんには、IAMASでの経験と現在の活動について、話していただきました。



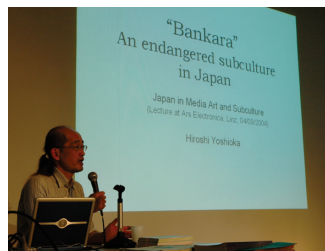
"Bankara" An endangered subculture in Japan 「バンカラ」失われゆく日本のサブカルチャー

Hiroshi Yoshioka Faculty, IAMAS cheering squad Institute, Academy

吉岡洋、IAMAS応援団

Lecture

Since the Meiji Period, science, ideas and culture had been assimilated from the West, and with this shift, an elite upper class who studied abroad arose, being referred to as *haikara* (high collar). In response to the enormous pressure brought on by this social shift, the elite in regional parts of Japan assumed barbaric and macho dress and attitudes, who were in turn referred to as *bankara* (from *yaban*, barbaric). After an expository lecture on *bankara*, students sang "Dekansho-bushi," a verse named after Descartes, Kant and Schopenhauer, and the IAMAS cheering squad performed dressed as student *bankara*.



明治維新以後、西洋から科学・思想・文化を受け入れてゆく際に、牽引役となった上流階級で留学経験のあるエリートたちは「ハイカラ」と呼ばれました。それに対し、地方出身のエリートたちは社会の動きからもたらされる大きな流れに追いつくプレッシャーから、野蠻でマッチョな服装や態度をとり、「バンカラ」と呼ばれました。

現在の情報テクノロジーを学ぶIAMASの学生にも共通するような「バンカラ」についての解説のあと、当時学生たちが歌った「デカンショ節」（哲学者デカルト、カント、ショーペンハウアーの名前をもじったもの）を、IAMAS応援団がバンカラ学生の装束でパフォーマンスを行いました。

Play with Japanese Language 日本語で遊ぼう

Hiroshi Yoshioka Faculty, Mika Fukumori Institute 2002, Koichiro Shibao Institute 2003

吉岡洋、福森みか、芝尾幸一郎

workshop

This workshop is an introduction to the characteristics of the Japanese language, using not the all too frequent pattern of foreign language lessons, but rather using little known words for play.

First, a lecture was held on the uses, formation, and characteristics of characters that form Japanese, namely *Hiragana*, *Katakana* and *Kanji*. Afterward, a workshop was held wherein participants used *Kanji* for their names and made business cards.

このワークショップは、日本語の特徴を紹介して、よくあるような外国語のレッスンではなく、あまりなじみのない言語を使って遊んでみようというものです。

まずひらがな、カタカナ、漢字といった日本語の文字について、その使われ方やそれぞれの文字の成り立ちや特徴についてレクチャーを行い、その後、参加者の名前を漢字にあてはめて名刺をつくるワークショップを行いました。



DSP Workshop DSP ワークショップ

Jean-Marc Pelletier Faculty

ジャン=マルク・ペルティエ

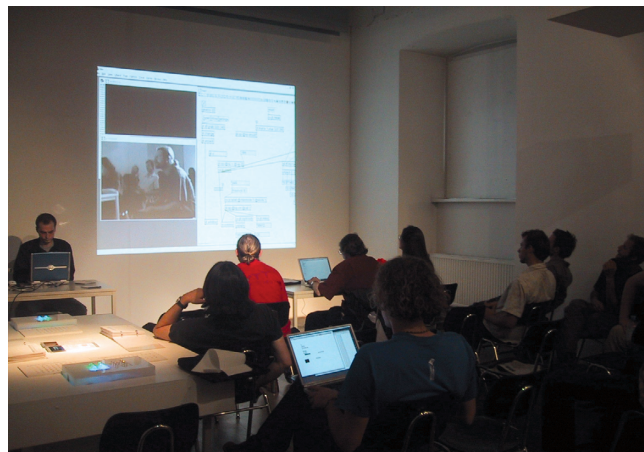
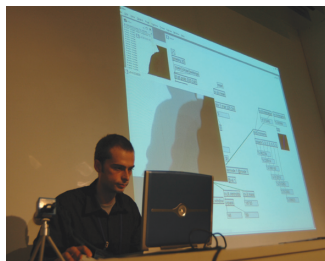
Workshop

In this workshop we covered the basics of real-time image analysis using Jitter-based tools. We presented some shape analysis techniques that can be used in a variety of artistic situations.

This workshop was addressed to anyone with an interest in using live video as a control tool, and seeks to provide both technical and aesthetic outlooks on computer vision.

このワークショップでは、Jitter ベースのツールを使用して、リアルタイムの画像解析の基礎を取り上げ、さまざまなアート作品で使用するができるいくつかの形の分析のテクニックを提示しました。

これは、ライブビデオを制御ツールとして使用することに関心を持つ方に向けたもので、技術的な面と美的な面の両方のコンピュータビジョンに関する視野を提供しました。



InfoScape Project

'InfoScape' Project Team

Installation, 2004

The *InfoScape* research team at IAMAS has been developing a number of installations over the past years in which every-day surfaces/objects such as walls or tables become information displays for immediate interaction.

In this exhibition, *InfoScape* media invited visitors not only to access information on the exhibits and the contexts of their making; *InfoWalkers* roamed the exhibition grounds and scouted for visitors to record their impressions, criticism and proposals.



IAMASのインフォスケープ・プロジェクトチームは、これまで多くのインスタレーションを制作してきました。それらは、壁やテーブルといった日常の表面/オブジェクトがすばやくインタラクティブにはたらく情報表示装置になっているようなものです。

今回の展示では、インフォスケープ・メディアが展覧会とその文脈に関する情報にアクセスするだけでなく、「インフォウォーカー」たちが展示会場を歩きまわり、観客の印象や批評、および提案を記録するための取材を行いました。

Archive of Manner Arts Project 作法芸術アーカイブプロジェクト

Archive of Manner Arts Project Team

Digital archive, presentation system, media device, 2003



The *Rakuchu-Rakugai-zu - Seigan-ji Screen* depicts various scenes and cultural traditions in and around the former capital Kyoto in the 16th century. Enlargement of certain areas of the screen make it possible to study the contents of even the most minute details while contextual information is provided simultaneously. It is also possible to compare the composition of the screen with the landscape of present day Kyoto.

Support: Shimane Art Museum

「洛中洛外図 誓願寺本」は、16世紀の日本の首都であった京都のさまざまな情景と伝統文化が描かれた屏風です。この装置では、屏風のある領域を拡大して表示し、小さく描かれた事物を観察できるのと同時に、表示した事物の解説も表示されます。また、現代の京都の風景と屏風に描かれた風景を比較することもできます。

協力：島根県立美術館

Interactive Chaos インタラクティブ・カオス

Atsuhito Sekiguchi Faculty, Isato Kataoka Academy 1997

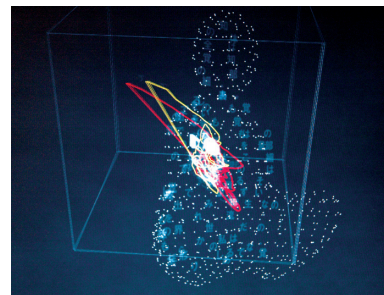
関口敦仁、片岡勲人

Installation, 2002

A sensor system that takes the viewer's finger pulse is installed in the statue of a Buddha molded as an analogy of a person. The pulse data is used to generate 3-D Chaotic Attractors.

Facing the corresponding social image, drawn from the living body data, viewers can form an image of the chaos existing in themselves.

センサーで指の脈波を検知し、人体のアナロジーとしてモデリングした仏陀の像に取り込みます。脈波のデータは、三次元のカオティック・アトラクターを生成するのに使われます。社会的なイメージに直面し、生きている身体から得られたデータにより、鑑賞者は自分たちに存在するカオスのイメージを形成することができます。



Time Machine! タイムマシーン!

Masayuki Akamatsu Faculty

赤松正行

Installation 2002 – 2004



Visitors can view themselves appear in live recorded video images. Using a jog dial controller, they can pan through time and encounter themselves in the past, as well as other people who might have been there together with them.

Time Machine! Is not simply a time observation device, it incorporates also a sophisticated video processing program that enables the perception of one's self and stimulates body awareness.

鑑賞者が自分たちを見ることができる、リアルタイムの映像装置です。

ジョグダイヤル・コントローラを使い、過去の自分やそこで出会っていたかもしれない人々を、時間を通じて撮影することができます。『タイムマシーン!』は単なる時間の観測装置ではなく、また、自分自身を知覚し、身体認識を刺激する精巧なビデオ処理プログラムでもあるのです。



IAMAS PLAY !

features the highly active music, sound performance and club scene of IAMAS students, teachers and graduates. IAMAS Radio, the unofficial radio program run by IAMAS students, collaborated with Radio FRO Austria for broadcasts.

IAMAS PLAY! ではIAMASの学生、卒業生、教員らによるコンサートやサウンドパフォーマンス、クラブイベントを行いました。また、学生有志によるIAMAS非公認ラジオ放送が、地元の放送局Radio FROの協力のもと、会期中オンラインエアされました。

■ List of works:

Celebration March *Taro Yasuno*

BI-Channel, bich - IAMAS unofficial public Internet radio station *archiBIMIng*

DSP Night I - compositions

DSP Night II - improvisations

Transform - After Hours DSP Night



Celebration March 祝典行進曲

Taro Yasuno Institute 2002

安野太郎

15', Music performance, Hauptplatz

This work, created at IAMAS without using any kind of computer or electroacoustics instrument, is performed entirely by human individuals.

At first glance it may appear like some traditional sort of festival music, however, what distinguishes this piece is that the performance does not follow a score. Each player does repetitive logic calculations and acts her or his part according to the results.

Not unlike an oversized computer that executes calculations based on certain algorithms, the ensemble generates the score in situ. Consequently, the performance does not include any improvisation; the development of the music is clearly defined from the first note.

The course of the performance is corroborated in advance computer simulations.

Conductor: Benjamin Giacone

Performance: Daisuke Yamashiro, Yuko Abe

Musical Performance: Magistrasmusik linz

IAMAS で制作されたこの作品は、コンピュータや電子楽器を使わず、すべて人間によって演奏されます。

一見したところは伝統的なお祭りの音楽のように見えるかもしれませんが、この作品の特徴は、演奏は楽譜の通りにならないということです。

それぞれの演奏者は、自分自身で論理計算を繰り返し、その結果にしたがって自分のパートを演奏します。

あるアルゴリズムに基づいて計算する、巨大なコンピュータのようなものではなく、合奏団がスコアを演奏中に生成します。そのため、演奏には即興性はなく、生成結果としての音楽は最初の音から明確に定義されます。

パフォーマンスのためのコースは事前にコンピュータ・シミュレーションによって確認されています。

指揮：蛇鼓音弁蛇眠（ジャコネ・ベンジャミン）

パフォーマンス：山城大督、阿部由布子

演奏：Magistrasmusik linz



archiBIMIng, BI-Channel, (bich) IAMAS unofficial public Internet radio station

IAMAS 非公認インターネットラジオ 美チャンネル (美ch)

Radio Broadcast, Kunstuniversität and Radio FRO

Starting in the summer of 2003, the *BI-Channel* Internet Radio Station broadcast every Thursday night at 9:00 for half a year. The last broadcast was the *BICH THE WORLD* performance.

This time, BI-Channel collaborated with local FM radio station Radio FRO for a week of FM radio and broadcasts from the venue. BI-Channel also offered local contents from Ars Electronica such as the *Sumo Radio FRO Area* and the Local Mini-Theater Appreciation Club.

Radio Personalities:

Tanpopon.gif, MediaZombie.KATANA, iDaitoku, Weekend.Ueken, π (Poino.Yasuno), OS-TOBI



『インターネットラジオ放送局 美チャンネル』は、2003年夏より、毎週木曜夜9時（もっくん）から半年間放送され続け、最終回は「BICH THE WORLD」を演奏。

今回は、地元FMラジオ放送局Radio FROとのコラボレーションにより、FMラジオと展示会場からの放送を1週間行いました。また「大相撲Radio FRO場所」「地元ミニシアター鑑賞会」など、美chならではのローカルなコンテンツをアルスから提供し続けました。

パーソナリティ：

タンポポ・ン.gif、メディアゾンビ・刀、アイダイトク、ウィーケンド・ウエケン、 π (ポイノ)、OSトビ



Sound Event

At Stadtwerkstatt, a space near the Ars Electronica Center, sound events were held every night of the festival.

Kicking off with DSP Night I & II, then following with Transform, a variety of sound performances were launched including collaborative events with Kunstuniversität Linz students.

アルスエレクトロニカセンター近くに位置するスペース、Stadtwerkstattにて、会期中毎夜サウンドイベントが開催されました。

DSP Night I & IIとその後に続くTransform、そしてリンツ美術工芸大学の学生たちと合同イベントも行われ、多彩なサウンドパフォーマンスを繰り広げました。



September 4th

Live Music DSP Night I - compositions

Silkworm

Takeko Kawamura [tn8] Academy 2000 川村武子

Tsu-do-hi (Party) for Keyboard Percussion

Yoshihisa Suzuki Institute 2002 鈴木悦久

Anagraon Variations

Satoshi Fukushima Institute 2002 福島諭

Gadget Cooking Apple Smoothie

Monjyu Meor

Frustrations Jean-Marc Pelletier Faculty

ジャン = マルク・ペルティエ

sein & zeit Masayuki Akamatsu Faculty 赤松正行

Club events Transform - After Hours DSP Night

LIVE:

Nishibino Contents Service 西美濃コンテンツサービス

Microscope Session

Yosuke Hayashi Academy 2003 林洋介

DJs:

Daito Manabe Academy 2002 真鍋大波

Astushi Nakahara Institute 2002 中原淳

VJs:

TCY

Noriko Matsumoto Institute 2003 松本典子

Harue Ose 於勢春恵

Installation:

hrr

September 6th

Live Music DSP Night II - improvisations

mimiZ

Resonic.sir.kit

Jon Cambeul ジョン・キャンベル

anaguma + KLOMA

Eric Lyon エリック・ライオン

Masayuki Akamatsu Faculty 赤松正行

Club events Transform - After Hours DSP Night

LIVE:

Yuta Nagashima Academy 2004 長島勇太

Katsuhiko Harada Academy 2003 原田克彦

Yuki Shibata Academy 2003 柴田悠基

DJs:

Kazuki Saita Institute 2003 斉田一樹

POM

VJs:

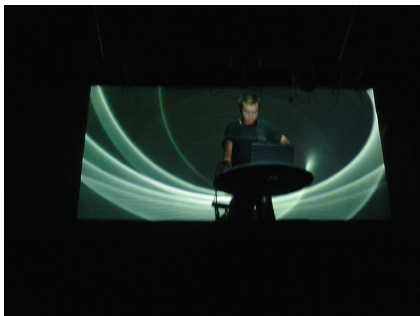
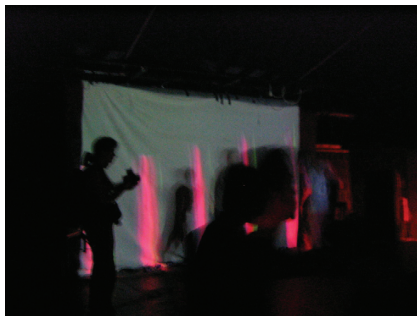
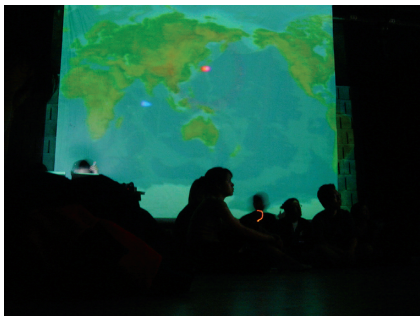
710.beppo(anaguma + vokoi)

Noriko Matsumoto Institute 2003 松本典子

Harue Ose 於勢春恵

KLOMA

TCY



IAMAS FOOD !

visible! link café

Hisako K. Yamakawa Institute 2002, Yuko Abe Institute 2003

山川 K. 尚子、阿部由布子

Café, Performance

Setting up a Japanese style café, visitors to the festival were served tea and snacks. Within the café, the radio station was broadcast, and sound performances held. Students worked on everything from the café design and menu to the costumes waiters and waitresses wore.

Further, the café functioned as a place for various types of communication such as the tea blending artwork based on a sign, *personal taste make, tea server* by Hisako K. Yamakawa, and the real-time video chat booth connected to IAMAS.

展示会場に日本風のカフェ（喫茶店）をしつらえ、来場者に日本のお茶やお菓子をサービスしました。カフェ内ではラジオ放送、サウンドパフォーマンスなども行われました。内装デザインやメニューの制作、ウェイター／ウェイトレスの衣装もすべて学生が手がけています。

また、観客が署名した文字に基づいてお茶のブレンドをする作品『*personal taste make, tea server*』（山川 K. 尚子）、IAMAS とのリアルタイムビデオチャットブースなども設置され、さまざまなコミュニケーションの場として機能しました。





A sound performance at the café, mimiZ
カフェでのサウンドパフォーマンス



Video chat booth connected to IAMAS
IAMASとのビデオチャットブース



personal taste make, tea server

Hisako K. Yamakawa Support: Yosuke Nagao
山川 K. 尚子 協力：長尾陽介



Servers clad in kimonos
キモノ姿のカフェスタッフ

緑茶

Ryokucha



Ryokucha or *Green Tea* is a non-fermented powdered tea made from the steamed and dried leaves of the *Camellia sinensis* plant. With its delicate bitter taste it is a welcome supplement to Japanese sweets.

In Japan visitors are always welcomed with a carefully prepared cup of *Ryokucha*.

烏龍茶

Uloncha



Olong Tea is not only as clear and fragrant as *Green Tea*, but also as fresh and strong as *Black Tea*. Its natural aroma will stay with you for a while and make your throat comfortable.

In recent years *Uloncha* has become a quite popular drink in Japan.

麦茶

Mugicha



Mugicha or *Barley Tea* is entirely made from roasted barley. As it has all sorts of nutrients it is one of the most common teas in Japan.

Mugicha, served on ice, is a drink which evokes memories of hot summer days...

団子

Dango



Dango is a very sweet Japanese dumpling made from rice powder, usually served with *Ryokucha*. The toasted soy flour topping *Kinako* is known for its many healthy elements.

Cafe Menu

Design

Shuta Kato Academy 2002, Yasuyuki Nagashima Academy 2002, Chihiro Sato Academy 2003, Kozue Umekage Academy 2002, Jun Watanabe Academy 2003, Masaki Yoshimura Academy 2003, Andreas Schneider Faculty
加藤修大、永島靖之、佐藤ひろ、渡邊淳、吉村誠貴、梅影梢、アンドレアス・シュナイダー

A design team manned mostly by volunteer IAMAS DIT Course students supervised the design for the festival. This team handled everything from design and creation to the set of banners in and around the venue.

On the walls of the venue, Kunstuniversität Linz, four large banners are hung accompanied by two smaller banners pointing to the entrance.

The following three types of banners were used at the venue:

- directional banners leading to each floor
- map banners offering guidance to each floor
- text banners used for explaining sections and listing schedules

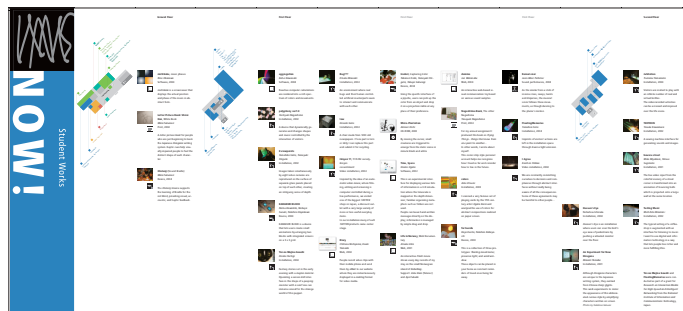
展示のためのデザインは、IAMAS DIT コースの学生有志を中心としたデザインチームが担当しました。デザイン計画の作成とデザイン作業、そして会場内外に設置したバナーの施工もすべてこのチームが行いました。

展示会場となったリンツ美術工芸大学の外壁に、4つの大きいバナーと、会場の入り口を示す小さいバナーを掲示しました。

会場内には、以下の3種類のバナーが設置されました：

- ディレクショナルバナー：各フロアへの誘導に使用
- マップバナー：各フロアの会場案内に使用
- テキストバナー：各セクションの説明、スケジュールなどに使用





Flyer

会場で配布したフライヤー



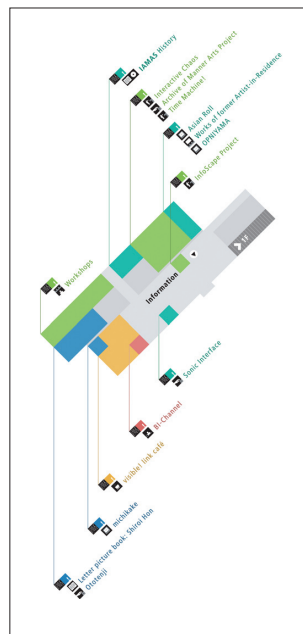
Variations of Flyer

フライヤー各種



Name card

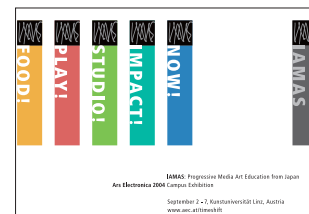
名札



Floor guide used to banners and flyers

バナー、フライヤーに使用されたフロア

ガイド



Post card

ポストカード



Setting

セッティング



Pictograms used to for the maps and flyers

マップやフライヤーに使用されたピクトグラム

Related Events and Artworks

Special Lecture

On the History of Interaction between Art and Technology –Towards the Cultural Evolution of Human Being

Itsuo Sakane

坂根 徹夫

Lecture, Brucknerhaus

President emeritus Itsuo Sakane held a lecture as part of the Ars Electronica 25th Anniversary Event about the dawn of media art from the 50's to 70's using documentation recorded over many years.

アルス・エレクトロニカ25周年を記念するイベントの一つとして、IAMAS創設者で名誉学長の坂根徹夫が長年に渡って収録してきた記録をもとに、50～70年代のメディアアートの黎明期についてレクチャーを行いました。



[the next idea] Art and Technology Grant

Moony–Sensitive Smoke Project

Takehisa Mashimo Institute 2003, Satoshi Shibata Institute 2003, Akio Kamisato Institute 2003

真下武久＋柴田知司＋神里亜樹雄

Installation, 2004, Ars Electronica Center

Supported by Linz AG

[The next idea] Grant-winning work, *Moony* was created during their stay at the Ars Electronica Center, and was featured on exhibit during the festival. In this work, visitors can play with the image of a butterfly filmed within fog.

「Moony」は、the next idea グラントを受賞し、アルスエレクトロニカセンターに滞在しながら制作を行い、フェスティバル中に展示を行いました。霧の中に投影される蝶のイメージと戯れることができる作品です。



Ars Electronica 2004 Honorary Mention / Digital Music

The SINE WAVE ORCHESTRA

Ken Furudate Academy 2000, Kazuhiro Jo, Daisuke Ishida, Mizuki Noguchi

古舘 健、城 一裕、石田大祐、野口瑞希

Sound Performance, Donau Park

The SINE WAVE ORCHESTRA is a project using the sine wave, which is said to be pure tone, and in which any number of people can participate. This time, we also held a voluntary performance at Donau Park.

サインウェーブ・オーケストラは、純音とも呼ばれるサイン波を用いる、不特定多数の人々が参加するプロジェクトです。今回は、ドナウ・パークにてパフォーマンスを自主開催しました。



Interviews



Gerfried Stocker
Artistic Director of Ars Electronica
ゲルフリート・シュトッカー
アルスエレクトロニカ アーティスティック・
ディレクター

I'm totally excited by the whole exhibition, and I think what is very impressive for someone here from Europe is the very high quality of the finish of how each installation is made.

It's not just a concept, not just a quick draft. It's really very well designed, very well handcrafted, and the innovation of the concepts also is very exciting, so congratulations to IAMAS and all the students and teachers there for this wonderful work.

展示全体は本当に素晴らしくて驚いています。また、それぞれの作品も非常に完成度が高く、ヨーロッパからの来場者は大変驚いたのではないかと思います。コンセプトワークやプロトタイプ的なものではなく、本当にデザインがきちんとしていて、よく出来ていると思います。それから、コンセプトの創造性も大変素晴らしいです。

IAMASの先生方、学生の皆さん、このような素晴らしい展示をされて、本当に良かったですね。



Alex Adriaansens
Director of V2_ organization
アレックス・アドリアンセンズ
V2_ ディレクター

I think it gives a good overview of what IAMAS is doing at the moment.

I know IAMAS from its first days, I've been there when there were almost no students. Now I can see how IAMAS has developed over time, and one can see the diversity of the conceptual artistic approaches of the students and the works they make. One of the things one can see in the exhibition is this typical Japanese approach which is the preciseness and the fineness of (interface) design. The playfulness of handling sounds, images and the interaction design a.s. is very nicely done.

I'm very pleased to see how IAMAS in general is developing. It's cool.

この展示を見ると、今、IAMASでどういう活動がなされているかがよく分かると思います。私は、IAMASのことを設立当時から知っていて、まだほとんど学生がいなかったところに訪れたことがあります。この展示を見て、IAMASがどれだけ成長したか分かりました。様々な学生が、多種多様な作品を作っているというのが印象的です。それから、この展示を見て気付くことは、とても日本的なアプローチが用いられてる、つまり、精密で手の込んだインターフェイスデザインになっていることです。音やアイコンと遊びながらインターフェイスを使うというのうまくできていると思います。

IAMASの素晴らしい成長を見ることができて、とても嬉しく思いました。



Peter Weibel
Media theorist, Curator and Artist, ZKM
director
ペーター・ヴァイベル
メディア論、キュレーター、アーティスト、
ZKM ディレクター

First of all, I found most of the works very poetic. I also liked the broad range of the works between playfulness and conceptual works. I also liked that some of the pieces had been closely designed, because I think it's important to improve our ambience with electronic media.

I think, I also liked... each work, whether a design or conceptual work, had a visible art aspect. It was not just technology, or just a game. It always had an aspect of art. And I was surprised with the high quality, on a design level. I would say, not only poetic justice, they have also a kind of poetic perfection.

まず、ほとんどの作品がとても詩的だと思いました。遊び心を引き出すものから、コンセプトを表現するものまで、幅広いジャンルの作品だということも良いですね。鑑賞者が電子メディアと親密性をもって係わることが大切だと思います。その意味でも、これらの作品は、デザインも素晴らしいかと思います。デザイン的な作品もコンセプト的な作品も、それぞれ目で見ることができる芸術性を持っているということが良かったですね。技術だけでもゲームだけでなく、アートという側面が必ず含まれているんです。デザインもとてもレベルが高くて驚きました。創作として正しいばかりではなく、作品としてもある種完成していると言えるのではないのでしょうか。



Erkki Huhtamo
Professor, Department of Design | Media Arts, UCLA
エルキ・フータモ
UCLA デザイン | メディアアート学部教授

I think the most important thing that makes this IAMAS exhibition so impressive is the playful creativity that manifests itself on every level. This is something very different from what I usually experience in the West, and I think it is one of the reasons why people have been so surprised to see such a collection of wonderful work.

Yet the work from IAMAS is not limited to just one category or genre, which seems to be the case with many art schools these days. Variety and openness are very important things, and I see them everywhere in the work from IAMAS. I am looking forward to seeing what surprises future will bring us from Ogaki city!

IAMAS の展示を印象的なものにするために最も大切なことは、作品のどの段階においても、遊び心あふれる創造性を織り込んでおくことだと思います。それは、私の知る西洋のものとは、随分違うでしょう。ですから、このような素晴らしい作品がこんなに集まっているのを見ると、大変驚くのです。

IAMAS は、最近の芸術学校のように、ひとつのカテゴリーにとらわれていないように思います。これが最も重要なことだと思います。

IAMAS の今後の作品にも、非常に期待しています。



Casey Reas

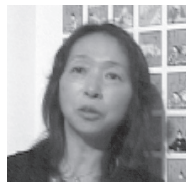
Media artist, Associate Professor, Department of Design | Media Arts, UCLA

ケイシー・リース

メディアアーティスト、UCLA デザイン | メディアアート学部助教授

I think the exhibition has a wonderful, playful feel. I'm really happy to see so many physical objects being built where there is no obvious computer and you interact directly with your hands rather than through a mouse and keyboard. I appreciate the way things are built -- there's a refined physical quality to the objects that makes the exhibition very special.

IAMAS の展示は、本当に素晴らしく遊び心があふれて楽しいと思います。多くの作品で、コンピュータが見えないようなしつらえにしてあったり、マウスやキーボードではなく手を使って操作できるようにしてあったのがとても良かったと思います。こういった、作品の作り方が素晴らしいと思いました。このことが展示を特別なものになっているのではないのでしょうか。



Machiko Kusahara

Curator, Professor of Waseda University

草原真知子

キュレーター、早稲田大学文学部教授

Many people mentioned that the IAMAS Exhibition was almost as important as the OK Centre exhibition that featured the award winning works of Ars Electronica this year. I think this exhibition was a huge success.

The quality was high, there was a variety, Japanese taste and international scope were well balanced and mixed, while not only visual but also sound and web-based works were shown. Overall, the exhibition (including the café, which was a very nice idea) clearly showed the wide variety of media art today, and its connection to youth culture and pop culture.

OKセンターにはアルスエレクトロニカで賞をとった作品が並んでいるわけですが、IAMAS の展示はそれに匹敵するくらい見ごたえがある、という感想を多くの人から聞きました。この展示は大成功だと思います。作品の質が高いということ、バラエティがあるということ、それから日本的なものインターナショナルなものがうまくミックスされ、配分されていたということ、そしてビジュアルなものだけでなく、サウンドやウェブなどがあったのがいいですね。

カフェも含めて、今のメディアアートの広がりや、若者の文化やポップカルチャーなどともつながっていることが全体として出ていたと思います。

Press

Coverage Ars Electronica and the Campus Exhibition was featured in local newspaper in Linz, the New York Times and Gifu Shimbun as well as web sites such as Leonard online and arte.



GIFU SHIMBUN, TUESDAY, SEPTEMBER 21, 2004

岐阜新聞 (2004年9月21日)

アルス・エレクトロニカとキャンパス展について、地元リンツの新聞、ニューヨークタイムズ、岐阜新聞のほか、Leonardo onlineやarteといったウェブサイトなどでもその様子が紹介されました。

Newspaper:

OÖ.NachrichtenThema (August 27)

"Die Zukunft der Medienkunst"

Neues Volksblatt (September 4)

"Irritationen, die nicht gleich das Prädikat 'Kunst' tragen"

Kronenzeitung (September 5)

"Geishas und Computer"

Der Standard (September 7)

"Linz, wie es surft und lacht"

The New York Times (September 8)

Gifu Shimbun (September 21)

Web site:

arte

http://www.arte-tv.com/fr/search__results/698810.html

Leonardo online

<http://mitpress2.mit.edu/e-journals/Leonardo/reviews/nov2004/>

ars_engeli.html

Creators

Yuko Abe
Masayuki Akamatsu
anaguma (Ken Furudate)
Apple Smoothie
archiBIMIng
Archive of Manner Arts Project Team
Jon Cambeul
Takanori Endo
Aya Fukuda
Mika Fukumori
Satoshi Fukushima
Tateki Futagami
Benjamin Giaccone
Hiroaki Goto
Ai Hasegawa
Takahiro Hayakawa
Keiko Hino
hrr
IAMAS Cheering squad
iamasTV Project Team
Yasunori Ikeda
Kanako Imao
Aiko Inada
'InfoScape' Research Team
Nobuhisa Ishizuka
Masashi Iwasaki
Katsumi Iwata

Isato Kataoka
Natsu Kawakita
Yosuke Kawamura
Takeko Kawamura[tn8]
Kohei Kawasaki
Noriyuki Kimura
KLOMA
Takahiro Kobayashi
Kayo Kurita
Kayoko Kuwayama
Eric Lyon
Ma Chao
Akitsugu Maebayashi
Shinjiro Maeda
Etsuko Maesaki
Magistrasmusik linz
Yuichi Matsumoto
Noriko Matsumoto
Keiko Matsunaga
MeorMicroscope Session
mimiZ
Mika Miyabara
Michihito Mizutani
Ken Morita
Yosuke Nagao
Toshiyuki Nagashima
Yasuyuki Nagashima

Yuta Nagashima
Atsushi Nakahara
Nishibino Contents Service
Naoki Nishiwaki
Chiharu Nishiyama
Hisato Ogata
Hirofumi Ohashi
Akinori Oishi
Tadashi Okabe
Akio Okamoto
Rina Okazawa
Harue Ose
Jean-Marc Pelletier
POM
Resonic.sir.kit
ressentiment
Kazuki Saita
Masakazu Saito
Tomohiko Saito
Takuya Sakuragi
Yoshiyuki Sakuragi
Chisato Sato
Tomohiro Sato
Atsuhito Sekiguchi
710.beppo
Koichiro Shibao
Tomoyuki Shigeta

Tatsuo Sugimoto
Nobuya Suzuki
Yoshihisa Suzuki
Tadasu Takamine
TCY
TEAMchman
Rintaro Teshima
Hiroko Tochigi
Mayumi Tsuboi
Shiho Tsuda
Atsuko Uda
Satoshi Uemine
Aiko Utsumi
Arisa Wakami
Jun Watanabe
Masaki Yamabe
Kouki Yamada
Hisako K. Yamakawa
Taishi Yamamoto
Tsutomu Yamamoto
Daisuke Yamashiro
Hiroto Yamashita
Taro Yasuno
Hiroshi Yoshioka

Staffs

Exhibition directors: Christa Sommerer, Tadashi Yokoyama

Coordination: Miki Fukuda, Keiko Kobayashi, Kenji Ueda, Aya Fukuda, Rainer Zendron, Andre Zogholy, IAMAS office

Graphic design: Chihiro Sato, Jun Watanabe, Shuta Kato, Masaki Yoshimura, Yasuyuki Nagashima, Kozue Umekage, Andreas Schneider

Installation: Atsuhito Sekiguchi, Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, Shinjiro Maeda, Masahiko Furukata, Nobuya Suzuki, Hiroshi Kanechiku, Takashi Nishino, Tomoko Ueyama, Tadahiko Sato, Takanori Endo, Masakazu Saito, Yuichi Matsumoto, Christian Eder, Ufuk Serbest

展示ディレクション: クリスタ・ソムラー、横山正

運営: 福田幹、小林桂子、植田憲司、福田史、レイナー・ゼンドロン、アンドレ・ゾゴリー、IAMAS事務局

グラフィックデザイン: 佐藤ちひろ、渡邊淳、加藤修大、吉村誠貴、永島靖之、梅景梢、アンドレアス・シュナイダー

展示設営: 関口敦仁、クリスタ・ソムラー、ロラン・ミニョノー、前田真二郎、古堅真彦、鈴木宣也、金築浩史、西野隆史、上山朋子、佐藤忠彦、遠藤孝則、齋藤正和、松本祐一、クリスチャン・エダー、ウフク・サーベスト

作品解説は、キャンパス展カタログ及びフライヤーに掲載した英文をもとに和文を作成しています。

■ IAMAS: Progressive Media Art Education from Japan Ars Electronica 2004 Campus Exhibition

Editor: Keiko Kobayashi, Mika Fukumori

Translation: Andreas Schtulman, James Lazo, Shani Tobias

Photograph: Nobuya Suzuki, Hiroyuki Kurachi

Filming: Masakazu Saito, Takahiro Hayakawa, Chisato Sato, Hiroshi Takashima, Satoshi Uemine

DVD Authored: Masakazu Saito

Design: Keiko Kobayashi

Printing: Nihon Art Printing co.,ltd.

2-15 Nishitogawa-cho Ogaki, Gifu 503-0908 +81-584-78-2171

Date of Publication: August, 2006

Publisher: IAMAS Center for Media Culture, CMC

3-95 Ryoke-cho Ogaki, Gifu 503-0014 +81-584-75-6600

www.iamas.ac.jp info@iamas.ac.jp

編集: 小林桂子、福森みか

翻訳: アンドレアス・シュトゥールマン、ジェームズ・ラゾ、シャーニー・トバイス

撮影: 鈴木宣也、倉地宏幸

ビデオ撮影: 齋藤正和、早川貴泰、佐藤知聡、高嶋浩、上峰敬

DVD制作: 齋藤正和

デザイン: 小林桂子

印刷: ニホン美術印刷株式会社

503-0908 岐阜県大垣市西外側町2-15 0584-78-2171

発行年月日: 2006年8月

発行: IAMASメディア文化センター

503-0014 岐阜県大垣市領家町3-95 0584-75-6600

www.iamas.ac.jp info@iamas.ac.jp

© IAMAS all rights reserved.

IAMAS:
Progressive Media Art and Education from Japan
Ars Electronica 2004 Campus Exhibition



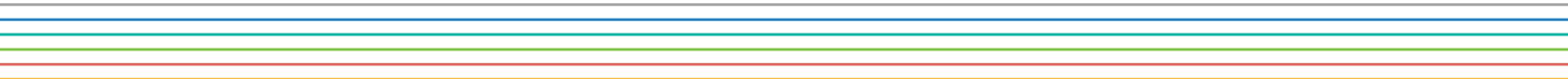
NTSC

Made in Japan.
©IAMAS All rights Reserved.





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





2004年にオーストリア・リンツで開催されたアルスエレクトロニカ・キャンパスエキシビジョンでの展示記録をまとめた冊子です。キーカラーとなる6色はそれぞれ展示やイベントを表しています。付録としてDVDがついています。

多くのIAMAS在学学生、卒業生等が参加した展覧会ということもあり、新旧に富んだ作品、研究が見渡せる1冊となっています。

形態 無線綴じ製本
 サイズ 148mm×210mm
 コンテンツ IAMAS NOW! IAMAS IMPACT!
 IAMAS STUDIO! IAMAS PLAY!
 IAMAS FOOD!
 付録 DVD

This is a book that collects together the exhibition records of the ARS Electronica Campus Exhibition held in Linz, Austria in 2004. The 6 key colors each represent different exhibitions and events. A DVD is included as an appendix. As many current IAMAS students as well graduates participated in the exhibitions, this book is one that provides an extensive view of works and research that are rich with both the new and the old.

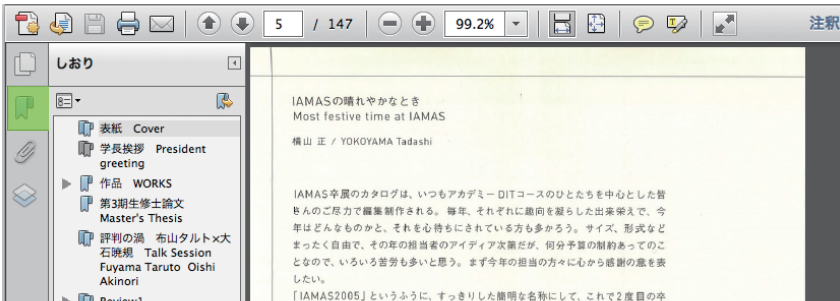
Form Perfect Binding
 Size 148mm×210mm
 Contents IAMAS NOW! IAMAS IMPACT!
 IAMAS STUDIO! IAMAS PLAY!
 IAMAS FOOD!
 Appendix DVD

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

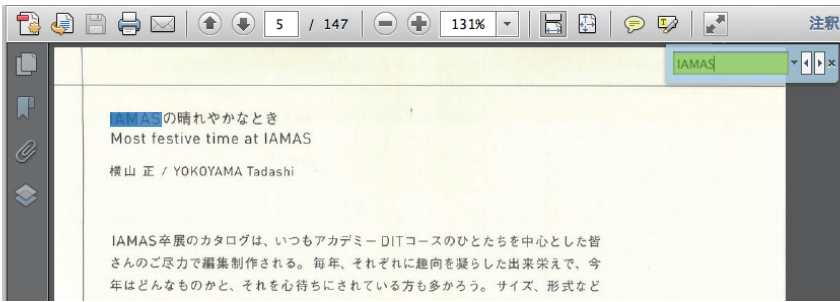
使用方法 | How to use

PCで閲覧 | Via PC

- ①目次の使い方
- ・ Adobe Readerの場合
「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。
 - ・ Apple プレビューの場合
「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。
- How to use table of contents
- For Adobe Reader
Access as table of contents using the “guidebook” function.
 - For Apple Preview
Access the “sidebar” as the table of contents.



- ②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。
- ・ Adobe Readerの場合
「編集>簡易検索」もしくはコマンド+F
 - ・ Apple プレビューの場合
検索窓に入力してください。
- Keywords or names can be found using the search function.
- For Adobe Reader
Edit → Simple Search OR Command + F
 - For Apple Preview
Type into the search window.



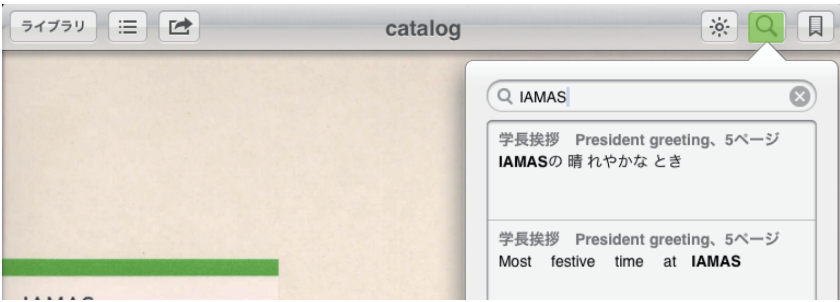
iPadで閲覧 | Via iPad

※iBooksでのご利用を推奨しています。
※Use via iBooks is recommended.

- ①目次の使い方
- ・ メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。
- How to use table of contents
- Access from the list display in the menu.



- ②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。
- ・ メニューの検索アイコンから検索いただけます。
- Keywords or names can be found using the search function.
- Search from the search icon in the menu.



Android端末で閲覧 | For Android

※閲覧する端末、アプリケーションによっては目次機能が正しく動作しない場合がありますのでご了承ください。
※Please be aware that depending upon the terminal/application used, there are times when the table of contents function will not work correctly.

IAMAS BOOKS

IAMAS : Progressive Media Art Education from Japan
Ars Electronica 2004 Campus Exhibition

発行日
Issue 2011年12月再編
December.2011

編集
Editor 鈴木光
SUZUKI Hikaru

撮影
Photography 萩原健一
HAGIHARA Kenichi

制作協力
Special Thanks 河村陽介
KAWAMURA Yosuke

監修
Supervisor 前田真二郎 瀬川晃
MAEDA Shinjiro SEGAWA Akira

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

IAMAS
503-0014 3-95 Ryoke-cho, Ogaki
岐阜県大垣市領家町3-95 Gifu 503-0014, Japan

www.iamas.ac.jp
Copyright IAMAS 2011