

OGAKI BIENNALE 2006

岐阜 おおがきビエンナーレ





OGAKI BIENNALE 2006

岐阜 おおがきビエンナーレ







Ogaki Biennale 2006
Janken: The Power of Chance

岐阜おおがきビエンナーレ 2006

主な会場：十六銀行大垣支店旧店舗、武徳殿(大垣城内旧大垣公園体育館)
竹島会館(大垣宿本陣跡)、全昌寺、稲荷神社、四季の広場
大垣公園城西広場、ソフトピアジャパンセンター
IAMAS(情報科学芸術大学院大学+岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー)ほか

会期：2006年10月6日[金]ー15日[日]

主催：IAMAS
岐阜県
大垣市
財団法人 自治総合センター

後援：外務省
総務省
経済産業省
独立行政法人 国際交流基金
岐阜県教育委員会
大垣市教育委員会
財団法人 岐阜県国際交流センター
財団法人 大垣国際交流協会
大垣市観光協会

Ogaki Biennale 2006

Venues: Kyu Juroku Ginko (former Juroku Bank branch building)
Butokuden, Takeshima-kaikan, Zensho-ji, Inari Shrine
Shiki-no-Hiroba (Four Seasons Square)
Ogaki Park West Castle Square, Softopia Japan Center
IAMAS [Institute of Advanced Media Arts and Sciences +
International Academy of Media Arts and Sciences] and others

Exhibition Period: Oct 6 (Fri) — 15 (Sun), 2006

Organized by: IAMAS
Gifu Prefecture
Ogaki City
Japan Center for Local Autonomy

Supported by: Ministry of Foreign Affairs
Ministry of International Affairs and Communications, Ministry of Economy
Trade and Industry, Japan Foundation, Gifu Prefecture Board of Education
Ogaki City Board of Education, Gifu International Center
Ogaki International Exchange Association, Ogaki Tourism Association



宝くじは
豊かざ築く
チカラ持ち。

宝くじは、広く社会に
役立てられています。

岐阜おおがきビエンナーレ 2006

じゃんけん：運の力

ごあいさつ

ここに「岐阜おおがきビエンナーレ2006」のレポートをお届けできるのを大変嬉しく思います。「岐阜おおがきビエンナーレ」を初めて開催したのは、2004年の2月から3月にかけてでした。それまで「インタラクション」と題して世界のインタラクティブ系最先端のメディアアート作品をソフトラビビアやサイトビビアセンターで展示していた「世界メディア文化フォーラム」をまったく新しい形で街なかに持ち込むという冒険でしたが、幸いたくさんの方々のご支援をいただいて、それなりの成果を挙げる事が出来ました。2月から3月という寒い時期に開催したのは、恒例のIAMAS卒展とあわせて見ていただくという目論見からでしたが、二つのイベントの同時開催自体が重荷のうえ、観に来てくださる方々に寒さが厳しいということもあり、2006年の第2回は10月の初旬に会期を設定しました。

第1回のときも中心市街地の広い地域を舞台に扱いましたが、今回はさらに広汎な地域に展示やイベントを展開しました。今回のテーマは「じゃんけん：運の力」で、私どものメディア文化センター長の吉岡洋教授と、メディアアートのキュレーターまた批評家として活躍されているグナラン・ナダラヤンさんにディレクターをお願いし、とくにアジア各地のアーティストの方々をお招きすることにしました。今後、私たちの地域がそうした国々と密接な関係をもっていくことが大事であり、またIAMAS自体もアジアにしっかりと根をおろして活動していかなければならないと考えたからです。ナダラヤンさんをはじめとする参加くださったアーティストや研究者の方々には心からお礼を申し上げたいと思います。今回は個々の展示やイベントにふさわしい「場」を築ぶことに力を注ぎ、その結果として前回は上回るたくさんの拠点で開催することになりました。そのこと自体は良かったと思いますが、熱心にくつものイベントや展示に参加してくださった方々には、かなりの無理をお願いすることになったかと察じています。これは今後の課題と思っています。

このビエンナーレは地域との連携や地域の活性化を重要と考えるものですが、第1回は開催それ自体に迫られて、地域との交流が充分とは言えないところもありました。その点、今回のビエンナーレは、IAMASの附置研究機関であるメディア文化センターを中心とするスタッフの皆さんの活躍で、各方面で深い交流が出来たように思います。ビエンナーレの新聞や学生主体の機関誌「クロッカス」の特別号刊行などの新機軸もあり、ビエンナーレへの一般の方々の関心を深めることも出来たかと思えます。もちろんこうしたいっさいはたくさんの方々のご支援、ご協力があったことで、今回も、県、市、商店街、企業、NPOといったさまざまな方面の方々の絶大なご支援があつてはじめて可能になった催しと思っています。皆様のご尽力にあらためてお礼申し上げますとともに、また2年後のビエンナーレをさらに充実したものにすべく、いっそうのご支援とご協力をお願い申し上げる次第です。

横山 正

IAMAS(情報科学芸術大学院大学+岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー)学長

FOREWORD

I am extremely pleased to deliver this report of Ogaki Biennale 2006. Ogaki Biennale was first held from February to March in 2004. We undertook the venture of adapting the previous World Media Culture Forum — which originally exhibited cutting edge interactive media art works from around the world at Suitopia Center and Softopia under the title Interaction — into a completely new form by taking it to the streets. Fortunately due to support provided by many people the attempt produced a successful event. The first Biennale was held in the cold days of February and March, allowing visitors to see the annual IAMAS Graduate Exhibition. However, holding both events simultaneously proved a heavy burden, additionally the harsh cold was difficult for visitors, so the Second Biennale in 2006 was planned for early October.

The First Biennale was set in the sprawling central urban district, and this time the events and exhibitions extended to a more expansive region. This year's theme was "The Power of Chance." We requested as directors Gunalan Nadarajan, who is an active critic and curator of media art, along with our own Professor Hiroshi Yoshioka, the head of the Center for Media Culture; and invited artists particularly from various Asian regions. This preference recognizes the importance for our community to prize future relationships with these countries, and that IAMAS also must establish ties in Asia. I would like to express gratitude from my heart to Gunalan Nadarajan and the participating researchers and artists. Their dedication committed to individually selecting venues suitable for each event and exhibition resulted in more centers for exhibition than the previous Biennale. I think this is fantastic, but I worry whether it demanded too much from those who enthusiastically participated in multiple exhibitions and events.

I consider the invigoration and cooperation with the community under this Biennale important. The First Biennale was over-preoccupied with organization, so exchange with the community became secondary. In this regard, Biennale 2006 was able to conduct exchange in all aspects owing to performance of the staff lead by the IAMAS-affiliated research body, the Center for Media Culture. There were additional innovations such as the special issue Crocus student organized newsletter and Biennale newspaper that piqued the interest of the general public towards Biennale. Beyond a doubt, Biennale is entirely due to cooperation and support from many people. This time as well we received tremendous support from various affiliations including non-profit organizations, businesses, shops, the city, and the prefecture to produce an unprecedented event. I want to express my deepest gratitude for the effort everyone invested, and say that we continue to be dependent upon your additional cooperation and support to further enhance the next Biennale in two years.

Tadashi Yokoyama
President,

IAMAS (Institute of Advanced Media Arts and Sciences + International Academy of Media Arts and Sciences)

目次

- 4 ごあいさつ
- 9 **WORKS 1**
カモン・パオサワット／ズルキフリ・マハムード／タッド・エルミターニョ／ヴェンザー・クライスト
ジャムセン・ロー／ラックス・メディア・コレクティヴ／セオ・ヒョジョン
- 49 **ESSAYS AND TALK EVENTS**
- 50 アジアのメディアアート — その文化的特異性
グナラン・ナガラヤン
- 54 セレンディピティの彼方へ — 「じゃんけん：運の力」再考
吉岡 洋
- 62 シンポジウム「地域とアートの新しい関係を探る」
- 74 アーティストトーク「いま、アジアのメディアアートを語る」
- 90 ゲストトーク「もうひとつの、ウンの力」
- 97 **WORKS 2**
鈴木宣也／サショ・セードラチェック／井上信太+H.584／マルシア・ヴァイツマン
平林真実／山川 K. 尚子／斉田一樹+三原聡一郎+むぎばやしひろこ
- 111 **EVENTS AND PROJECTS**
HANA☆JOSS+早川貴泰／dracom(ドラカン)／じゃんけん合奏団／MOBIUM
スタンブラリーアート／磯垣広野／DIDプロジェクト／地域映像まちかど上映会
縁台設置プロジェクト／クロッカス — 岐阜おおがきビエンナーレ 2006 特別号／広報デザイン
- 130 **SNAPSHOT EXHIBITION**
- 137 **DOCUMENTS**
アーティスト・プロフィール／実施概要／会場紹介

Contents

5 FOREWORD

9 **WORKS 1**

Kamol Phaosavasdi / Zulkifle Mahmud / Tad Ermitaño / Venzha Christ
Jamsen Law / Raqs Media Collective / Seo Hyo Jung

49 **ESSAYS AND TALK EVENTS**

52 The Cultural Specificities of Asian Media Arts

Gunalan Nadarajan

58 Beyond Serendipity: Rethinking *Janken* and the Power of Chance

Hiroshi Yoshioka

68 SYMPOSIUM "Searching for New Relationships Between Community and Art"

82 ARTIST TALK "Let's talk about Asian Media Arts"

90 GUEST TALK "The Power of Chance: 'Shit Happens'"

97 **WORKS 2**

Nobuya Suzuki / Sašo Sedlaček / Shinta Inoue + H.584 / Marcia Vaitsman / Masami Hirabayashi
Hisako K. Yamakawa / Kazuki Saita + Soichiro Mihara + Hiroko Mugibayashi

111 **EVENTS AND PROJECTS**

HANA☆JOSS + Takahiro Hayakawa / dracom / Ogaki Janken Ensemble / MOBIUM
Stamp Collection Activity Art / Koya Isogaki / DID project
Regional Video Downtown Screening / Endai Setchi Project [Bench Installation Project]
Crocus Gifu Ogaki Biennale 2006 Special Issue Newsletter / Promotion Design

130 **SNAPSHOT EXHIBITION**

137 **DOCUMENTS**

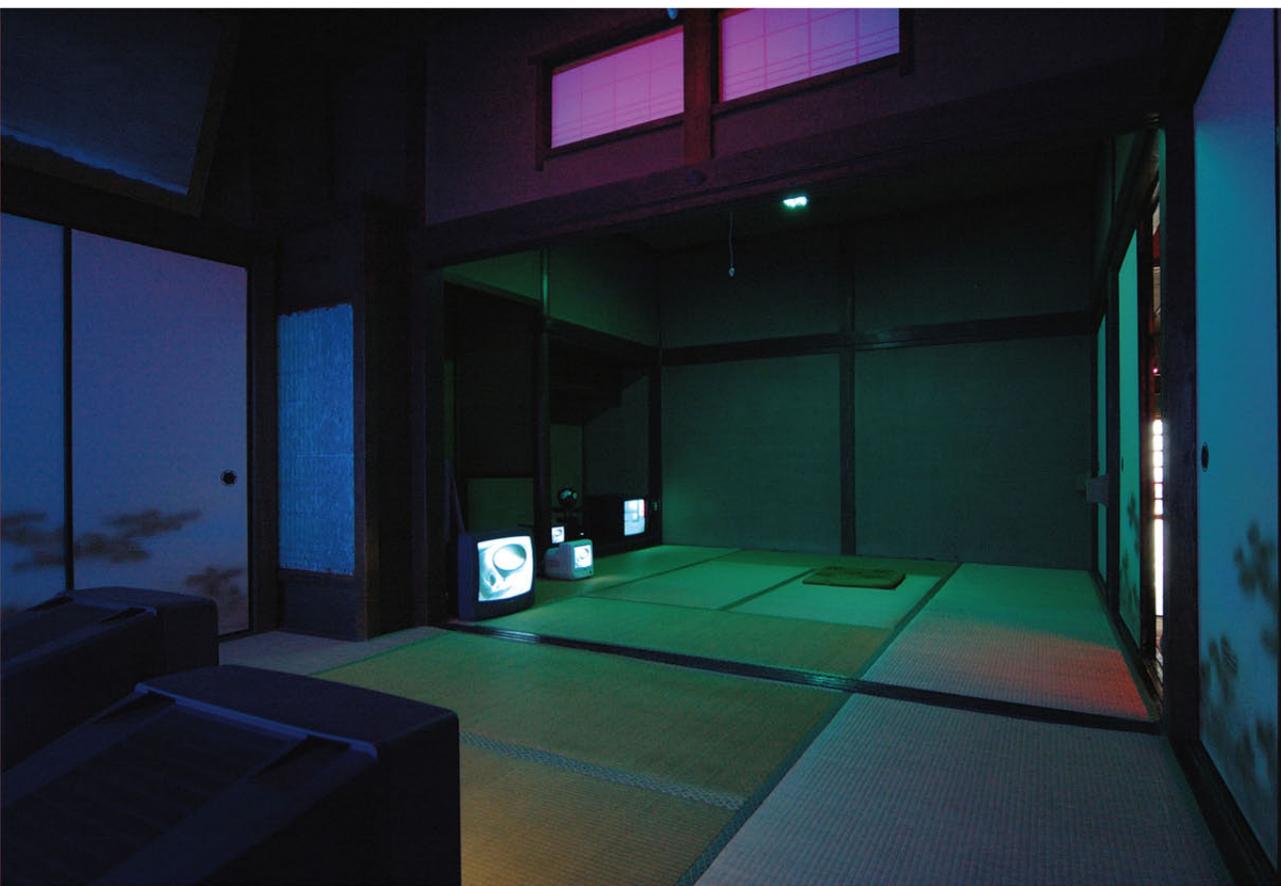
Artists' Profiles / Events Outline / Introduction of Venues

WORKS 1



Kamol Phaosavasdi

カモン・パオサワット



View of Installation at Takeshima-kaikan Site

それらを結合する想像の橋

制作年：2006年

ビデオ・インスタレーション

The imaginary bridges that link them

Video Installation

2006

それらを結合する想像の橋

カモン・パオサワットにとって、場所とは作品が設置されるたんなる空間ではない。それはむしろ、彼の作品を形づくる思考の、ひとつの還元不可能なエレメントである。パオサワットは場所のもつ歴史的・文化的文脈に言及するが、その作品は場所のもつそれらの特定の背景を直接参照しているわけではなく、したがって単純な意味で「サイトスペシフィック」な作品と言うことはできないだろう。

彼は一方では、部屋の照明の色を変更することによって、日本家屋の室内が持つ日常的な雰囲気と剥奪する。だが他方で、作品と展示会場である場所との関係について彼が観客に与えるのは、比較的かすかな唆れにとどまっている。赤、青、緑に調光された三つの部屋の畳の上に置かれた八つのモニタには、馬に乗って疾走しながら矢を射るサムライ、原爆ドームを内部から見上げるようなイメー

ジ、CGで作られた通路を進む映像、中の液体が不思議な動きを見せる茶碗のクローズアップ、などがある。それらはたしかに「日本」を連想させる断片ではあるが、エキゾチックな感情へと収束するかわりに、観る者を反復的で内省的な静けさへと誘いこんでゆく。またモニタのひとつに自分の身体が映し出されることにより、観客はこの特別な場所にいる自分自身をも意識するようになる。

こうした作品—というより、ひとつの環境—の中に座っていると、近代的・西洋的な「アート」についての常識的理解があやしくなっていく。まるでここでは、標準化された私たちの芸術理解そのものが、仏教的な意味における「執着」にすぎないと語りかけられているかのようだ。静かで瞑想的な見かけとはうらはらに、パオサワットの作品には深い批判精神が感知される。



View of Installation at Takeshima-kaikan Site

The imaginary bridges that link them

For Kamol Phaosavasdi, the venue of this exhibition doesn't mean a mere space in which his work is installed, but it rather is an irreducible element of his conception of the piece. Though Phaosavasdi does mention the place's historical and cultural context, his work doesn't directly refer to a particular background. The relation between his work and the exhibition space is complex, and we cannot speak of a "site-specific" work in the simple sense of the word.

By changing the color of light in the rooms, he deprives them of the usual atmosphere of traditional Japanese spaces, and to the audience he makes only vague suggestions about the relationship between the place and his work. The eight monitors set up in three tatami rooms show such images as a samurai on horseback shooting an arrow, an interior, worm's eye view of Genbaku Dome [The Hiroshima Peace Memorial],

a computer graphics-based run through a corridor, or the peculiar wave motion of tea in a tea bowl. All of these motifs can be associated with Japan, but none of them evokes an exotic kind of feeling. Instead, the repetitive image sequences create a meditative and quiet state of mind. One of the eight monitors always shows the respective visitor who is at the time sitting in the room, which makes the viewer aware of his or her presence in this particular place.

Sitting inside this work – or rather, inside this environment – we may become unsure of our normal, i.e. Western and modern understanding of "art". It is as if the work was trying to suggest us that all our standardized views of art are just "attachments" in the Buddhist sense, which we should free ourselves from. Meditative as it may look, Phaosavasdi's work seems to contain a deeply critical notion.

カモン・パオサワット

1958年タイ、ピサヌローク生まれ。タイで美術教育を受けた後、アメリカでインターメディアの修士号取得。急速な経済成長の裏の環境汚染や自然破壊、テクノロジーの発展と人間の疎外感をテーマに映像と自然素材によるインスタレーションを多く行う。1999年横浜美術館で個展、越後妻有アートトリエンナーレ2000、ヴェネチア・ビエンナーレ2003などで展示。



Kamol Phaosavasdi

Born 1958 in Pitsanulok, Thailand. After receiving art education in Thailand, Kamol earned an M.F.A. in Intermedia. His video works and installations using natural materials often deal with environmental contamination and the destruction of nature as side effects of rapid economic growth, as well as developments in technology, and the estrangement of humankind. Exhibitions include among others a solo show at Yokohama Museum of Art, exhibitions at Echigo-Tsumari Art Triennale 2000 and Venice Biennale 2003.

カモン・パオサワット インタビュー

—今回のビエンナーレに展示している作品について簡単に教えてもらえますか。

場所を楽しむこと、それがすばらしい機会になりました。訪れたことのないところで、場所に依存した作品を計画したのです。電子メールで受け取った写真を通して作品を考え、制作しました。受け取ったメッセージから作品を制作し始め、わずかな言葉でもってそれらをお互いにつなぎ合わせようと思いました。そうやって楽しみ始めたのです。ここにくる前にこのイメージだけを持ってきましたが、実際には思っていたとおりに作品を見せることはできなかったですね。映像をDVDで作っていたのですが、データも持ってきたので変更する必要があれば、変更できる状態にしていました。実際に場所に着いたとき、その場所について多くのことを知り、それと同時にインスタレーションを適切に変えていくよいチャンスになりました。コンセプトは同じなのですが、私にとってその場所が持つ雰囲気、またそのスタイルの中に入っていきることがより重要だと思ったのです。今は作品を仕上げることができて、とても満足しています。

作品は『それらを結合する想像の橋』というタイトルですが、歴史的な背景をよく知らない、あるいは完全に物語を理解していない世界のためのアイデアだったので、私は意図して物語を伝えようとはしませんでした。アートにおいて重要なことは、鑑賞者がイメージの実態を形づくると同時に、その場所の特性やタイトルをもって形づくっていくことです。それが私の作品についての考え方です。

—美術館のギャラリーで展示するのと、畳間の和室である竹島会館で展示をすることはかなり違っていると思いますが、どうでしたか。

それはちょっと違いましたね。美術館で見せる場合、作品を美術館に設置する前に制作はすべて事前に終えています。このような場所に作品を置くと、今まで考えてこなかったことを学ぶ機会にな

ると同時に、とても楽しむことができます。より深い作品を制作できるので、このような作品制作を強く望みますね。場所に依存する作品に関することは、すでに出来上がっているものを設置することとは大きく違って、ギャラリーで作品を展示することと同じではありません。場所について学ぶこと、そして場所が私に教えてくれること、それがとても大切なものなのです。

—作品の背後にある考え、あなた自身の特別な経験はありますか。

日本の建物や建築様式に興味があったこともあり、この空間はとても気に入っています。歴史的な場所というものは瞑想的なものへと私たちを誘います。言うまでもなく、ちょうどアートがそうであるように。また、観客が畳に気づいてそれを見るように作品を仕上げました。普通、ギャラリーでは歩いて作品の前まで行き、立ち止まってアート作品を見つめたり、眺めたりします。それに対して日本の家屋で展示するこのような作品では、まず家に入る時、靴を脱がなければなりません。そして次に畳や床へと座らないとまらないのです。アート作品の前に座るとき、そのイメージは歴史的なもの、何かより瞑想的なものへと私たちを誘ってくれるのです。それはまた別の作品であると思っていて、場所が働きかける心理的なものとともに、もうひとつの作品を作り上げていきました。

Kamol Phaosavadi

Interview

—Can you briefly tell us about the work you are exhibiting in this Biennale?

This has been a great opportunity for me to play a lot with the site. The work relies on the venue, which I hadn't actually seen before. I worked off of photographs I received by email and stuck with that to think up the work. From the message I got I began to play around with the work by putting together word for word. Before I came I only prepared this image, it wasn't going to be exactly along those lines. I made a video on DVD and brought the data with me so if anything needed to be changed, I could change it. This gave me the opportunity to finish off the installation while learning a lot about the site itself. I had a fixed basic concept, but the atmosphere of the exhibition site and the ability to get into that style was even more important for me in the end. I am quite satisfied with how I finished my work, "The Imaginary Bridge to Link Them."

It is based on the idea of a world with a historical background that I don't know, and the story of which I cannot fully comprehend, so I don't try to tell that story. I think that, what is important in art is that the audience forms the substance of an image themselves, out of elements that include the characteristics of the venue as well as the title. That is the idea of the work.

—Do you find exhibiting at Takeshima-kaikan, with a tatami mat background, very different from showing a work at a museum or gallery?

Yes, it is a bit different. When showing something at a museum I do all the work beforehand and simply exhibit it. When the venue is a place like the Takeshima-kaikan, I learn about the site and eventually come up with ideas I never had

before, which I quite enjoy. I crave this kind of work because to work at the site allows me to create a more complete work. It's not the same as exhibiting in galleries. What's important to me is to learn about the exhibition site, and the site teaches me a lot.

—What are the ideas and experiences behind your work?

I am interested in Japanese architecture and architectural styles, and I really like this space. Historical sites can put us into a state of meditation, and without doubt, art can do the same. I finished my work so that visitors would look at and become aware of the tatami mats. At a gallery, usually visitors walk up to an artwork to stand there and look at it. In contrast, visitors who come to see this work exhibited in a Japanese home must first remove their shoes, and then sit on the tatami floor. Sitting in front of an artwork creates a somewhat historical and very meditative atmosphere. I think this is an aspect that makes this piece work more psychologically with the space it is displayed in, to become another artwork.



Zulkifle Mahmud
ズルキフリ・マハムード



Sound Performance at Butokuden Site

偽りの安全性(大垣版)
制作年：2006年
サウンド・パフォーマンス
False Securities, Ogaki
2006
Sound Performance

偽りの安全性(大垣版)

ズルキフリ・マハムードはビエンナーレの開幕に数日先立って到着し、大垣の街の様々な場所で、古くからある「バイノーラル録音」という方法を用いて音を採取した。「バイノーラル録音」とは、人間の両耳間の距離に二つのマイクを設置して録音する方法であり、それをヘッドフォンで再生すると、実際の音を聞いているかのような臨場感が得られるというものである。

パフォーマンスは、会期中3回、武徳殿前、四季の広場、およびIAMASマルチメディア工場の屋上において行われた。それらはすべて野外で、ヘッドフォンを用いて体験するものである。オーディエンスが装着するヘッドフォンは周囲の環境の音が聞こえるオープンタイプのものである。そのために、ヘッドフォンを通して聞こえてくる音と、実際にその場所において聞こえる音とを、観客は二重に経

験することになる。たとえばオープニング前に行われた第1回のパフォーマンス会場は、大垣城公園内の樹々に囲まれた場所であったが、パフォーマンス中に聞こえる鳥の鳴き声は、ヘッドフォンから聞こえているのか、実際に外で鳥が鳴いているのか決定できない。そのようにリアルなものとヴァーチャルなものとの混合を、野外で、しかも集団で経験する面白さが、マハムードのこのパフォーマンスの第一の特徴である。

さらにこれはヘッドフォンを用いて行われるために、それを付けていない周りの人々は、観客たちによって共有される経験の外部にいる。だが都市におけるそうした音響的環境のあり方は実は少しも異常なものではなく、ウォークマンの登場以来すでに三十年近く、私たちが日常的に経験してきたものなのである。



Sound Performance at IAMAS Multimedia Studio

False Securities, Ogaki

Zulkifle Mahmud arrived in Ogaki several days before the opening of the Biennale, and captured different sounds in the city in binaural recordings. A binaural recording is made by mounting one microphone each on the ears of a [human] dummy head so that the sound is recorded the way it is perceived by the human ear, which results in a feeling of "being right there" when listening to the recording with headphones.

Mahmod presented his work three times during the Biennale – in front of Butokuden, at Shiki-no-Hiroba, and finally on the rooftop of the Multimedia Studio at IAMAS. As all three performances took place outdoors, and open-type headphones were being used, visitors could enjoy the double experience of hearing recorded sound from the headphones and real, environmental noises of the respective location.

The first performance took place surrounded by trees in Ogaki Castle Park, so sometimes the audience couldn't tell whether the bird's song came out of the headphone or from real birds. One of the most significant characteristics of Mahmud's work is to let his audiences experience at once real and virtual occurrences, in groups, and in outdoor environments.

In these events it was noticeable how persons who were not wearing headphones were obviously not sharing the experience of the group of listeners. They were completely excluded from the shared artistic experience. In the present day, this kind of acoustic environment is in fact not unusual at all, as the advent of the Walkman 30 years ago has rendered such sceneries part of common social life.



ズルキフリ・マハムード

1975年、シンガポール生まれ。同国のラサール・シア芸術大学で彫刻を専攻。彼の作品は音響、インスタレーション、絵画、彫刻など複数の分野にまたがりそれを横断する。すべての形態は、空間内の物体との関係に触発され、そこから思い描かれたものである。彫刻家として正規の訓練を受けた彼はこの三年間、彫刻化されたサウンドとライブサウンドパフォーマンスとを結合すべく、その活動を構築・拡大してきた。



Zulkifle Mahmud

Born 1975 in Singapore. Majored in sculpture at Singapore's LASALLE-SIA College of the Arts, and graduated in '97. His multi-disciplinary artistic activity encompasses sound, installation, drawing and sculpture, and is always inspired by relationships of objects in certain spaces. Formally trained in sculpture, over the past three years he has expanded his range of activity to sculpted sound and live sound performances.

ズルキフリ・マハムード インタビュー

—ビエンナーレではサウンドパフォーマンスを
する予定です。パフォーマンスのためにどんな用
意をしましたか。

様々な場所に赴き、バイノーラル・マイクで大垣
の音をレコーディングしてきました。それらの音
源をパフォーマンスのために作ったサウンドと合
わせ、作曲をします。そのとき、パフォーマンスに
来たオーディエンスにはヘッドフォンを使って聴い
てもらいます。バイノーラル・マイクで録音するこ
とで、ヘッドフォンをつけて聴いている人たちは、
360度全地球方向からの音による環境を体験でき
ようになります。大垣に来てから、旧市街地であ
る十六銀行のあたりや武徳殿の周りを歩きました。
道に迷ったりもしましたね。

パフォーマンスで使う録音は、私が実際に訪れ、
足を止めた現実の場所なんです。その場所の音を
オーディエンスと共有したいと思ったんですね。
都市の中にはたくさんの音が存在しているのです
が、私たちは単純に無視をすることになっています
ね、そうするとそれらの音はただの雑音になってし
まう。ほんの少しの時間、立ち止まってそれを聴こ
うと思えば、その中にはたくさんの特徴的なもの
があるのです。

—バイノーラルの仕組みについて少し説明して
もらえますか。また、なぜそれに興味をもったの
ですか。

バイノーラル・マイクとは耳に装着するタイプの
マイクで、耳に入ってくる音を集音します。なの
で、360度全地球方向の音像のようなサラウンド
が得られます。私がこの録音に興味があるのは、
リアルな場所とヴァーチャルな場所の音を聞いて
いるオーディエンスに、一種のイリュージョンをも
たらせるからです。シンガポールで行ったパフォー
マンスでは、多くのオーディエンスが自分のヘッド
フォンを外したり、付けたりしていました。彼らの
後ろを誰かが歩いたような音が聞こえたからです

ね。だから、誰かが後ろにいないかどうかを確かめ
たんです。実際には、すべては頭の中なのに。マイ
クの内側、それはいわゆるヴァーチャル・スペース
なのです。

—このようなパフォーマンスを作る上で、どう
いったものを意識していましたか。

オーディエンスと共有したいもの、それはオーラ
ル・エクスペリエンス(聴覚の経験)ですね。映像
を用いることなく、音だけを通した経験です。ライ
ブパフォーマンスでよく見かけるのは、聴衆があ
るヴィジュアルを見ようとしている光景です。彼
らは何かイメージできるものを見ようとヴィジュ
アルを必要とするのです。しかし、このパフォー
マンスでは音を通してのみイメージが作り上げられ、音
を通してのみイメージを想像するのです。この作
品に際して考えたこと、それは記録することによ
って「出来事から抜け落ちるもの」を捉えることな
んですね。つまり、いま話していたように、ある場所
に行き、ある瞬間を捉まえる。一分とか五分。そ
して違う場所に移動し、またある瞬間を捉まえる。
それらをパフォーマンスで提示しています。

Zulkifle Mahmud Interview

—You plan on giving a sound performance at Biennale. What have you prepared for the performance?

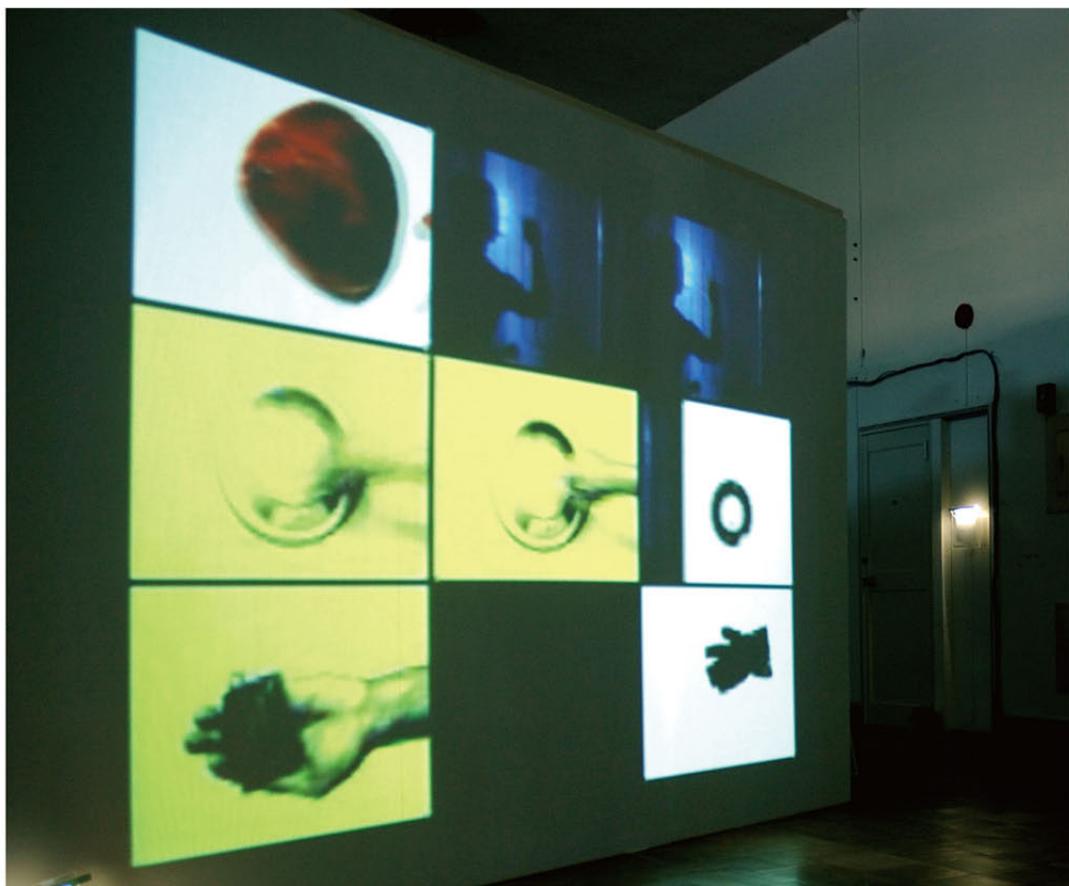
I went to different spaces using binaural microphones to record sounds in Ogaki. I will combine these acoustic sources with sound I composed for the performance, for which visitors will come in and listen with headphones. Binaural recordings are best listened to with headphones because you get a 360-degree sound environment. Since coming to Ogaki, I often got lost walking around the old urban area near Juroku Bank and the Botokuden. The recordings are from places where I actually stopped to visit. I want to share the sounds with the audience because we actually hear them in the city, but we simply ignore them and it becomes mere noise. If you stop for a while and listen, there is a lot of character in it.

—Could you give us an explanation of what a binaural system is, and why you are interested in it?

A binaural microphone is a device that you put in your ears to record environmental sound as your ears are hearing it. Listening to the recording gives you a sensation of 360-degree surround sound. What fascinates me about it is the fact that it gives the audience an illusion between real and virtual space. When I was doing performances in Singapore, most people in the audience took off their headphones to see if someone was behind them because they thought they heard people walking. But it's all happening inside the head, inside the microphone, in the so-called virtual space.

—Would you say a few words about the ideas and experience behind your work?

What I want to share with the audience is an aural experience – just sounds but no visual images. At live sound performances I normally find people looking at certain things, which they seem to need in order to imagine something. But these performances are built just from sounds and you imagine it only through sounds. The idea behind it is to capture data that would otherwise get lost. As I explained above, I went to different places and captured a particular part of their sonic environment, sometimes for a minute, sometimes for five, before moving to another space and doing the same again. The results are being presented in the performance.



フリコティカン
制作年：2002年
ビデオ・インスタレーション
Hulikotekan v2.1
2002
Video Installation
[View of Installation]

Tad Ermitaño

タッド・エルミターニョ



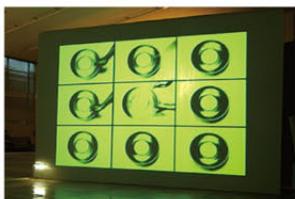
シフト・レジスター
制作年：2001年
メディア・インスタレーション
Shift Register
2001
Media Installation
(View of Installation)

フリコティカン／シフト・レジスター

『フリコティカン』は、家の中にある日常的な道具が発する音とその映像とを組み合わせたビデオ作品である。作者自身はそれを「音と映像によるカノン」と呼んでいる。それは、金属のボールを打つ、小箱を閉める、手袋を床に落とす、レコードを転がす、戸を叩く、ゴムひもが落ちる、テープを切る、箱をさわる、壁を叩く、という9つの映像と音声であり、それが9分割されたスクリーンに、少しずつ時間差をもちながら右周りに進んでゆく。「フリコティカン」という奇妙なタイトルは、「フリ」(追いつく)、「ウリ」(再び)、「リコット」(絶え間ないこと)、「イコット」(巡ること)、「コティカン」(重なり合う旋律)、「テカ」(ちょっと待って)をそれぞれ意味す

る、タガログ語およびバリ語から作られている。このように、映像、音声、言語という要素を形式的に組み合わせた実験的なビデオ作品なのであるが、そこには多くの「実験映像」につきまとう冷たさや難解さはなく、何も考えずについ見入ってしまうような、奇妙な親しみやすさがある。

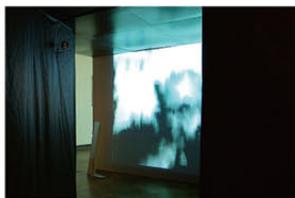
もうひとつの作品『シフト・レジスター』は、十六銀行大垣支店旧店舗の中央に設けられた通路の内部を使って展示された。暗い通路を抜けてゆくと、観客はその途中にあるカメラによってとらえられた自分の顔が前方の壁に映し出され、そして次の瞬間、それが溶解してゆくのを見るという、シンプルなメディア・インスタレーションである。



フリコティカン Hulikotekan v2.1
[View of Installation]



シフト・レジスター Shift Register
[View of Installation]



Hulikotekan v2.1 / Shift Register

“Hulikotekan” is a video made by combining different sounds and images of everyday objects found in every average home. The artist calls it an “audiovisual canon”. The nine different sounds of the canon were produced – as shown respectively in the nine parts into which the screen is subdivided – by beating a metal bowl, shutting a box, dropping gloves on the floor, spinning a record, knocking on a door, dropping rubber bands, cutting a tape, touching a box and knocking on a wall. The unique title, “Hulikotekan” is composed of the Tagalog and Balinese words “Huli”[delayed], “Uli”[again], “Likot”[restlessness], “Ikot”[cycle], “Kotekan” [interlocking melodies] and “Tekan”[wait a minute].

An experimental video constructed with images and sounds in a more or less conceptual way, the work reverberates with a somehow familiar feel that makes people watch it comfortably without bothering about a possible meaning – something we normally don’t expect from the genre of experimental video.

The other work by the same artist, “Shift Register” is exhibited in the specially-constructed passageway in Juroku Bank. When a visitor passes through the dark walkway, his/her face is photographed by a camera and projected onto the wall at the end of the corridor, where the visitor can see how the image gradually melts.



Entrance to “Shift Register”

タッド・エルミターニョ

1964年、マニラ生まれ。広島大学で生物学を、フィリピン大学で哲学を学ぶ。音響デザイン、アルゴリズム編集、コンピュータを一体化し、それらが本来的にどのような動画と関係し、変容するかをテーマにしているビデオ・アーティスト。



Tad Ermitaño

Born 1964 in Manila. Studied biology at the Hiroshima University, and philosophy at the University of the Philippines. A video artist who incorporates in his works sound design, algorithmic editing, and computer technology, focusing primarily on how these fields modify or relate to the moving image.

タッド・エルミターニョ インタビュー

—ビエンナーレではふたつの作品を展示していますね。それぞれを説明してもらえますか。

ひとつは『フリコティカン』というループのビデオ作品です。それは簡単に言ってしまうと、オーディオ・ヴィジュアル・カノン(視覚と聴覚の追走曲)です。たくさんイメージとサウンドで構成されています。ボウルを叩いたり、何かを叩くというカットのあと、9分割した画面に9チャンネル分、それぞれ三秒遅れる映像を流しています。とてもシンプルな音の断片と単純な繰り返しというルールから新鮮な風景が浮かび上がるのです。ふたつ目の作品は、『シフト・レジスター』^{ラジスタ}とって、これは古くてベーシックなコンピュータ回路の名前から来ています。この作品を簡単に説明すると、体験者がトンネルの中に入っていき、彼は彼自身の顔を目の当たりにし、次の瞬間にその顔が解けていってしまう。そういうものです。それは簡単なセンサーが人のイメージを捉え、拒否し、溶かしてしまうようなものです。それらふたつの作品を展示しました。

—これらの作品の背後にある考え方や、あなた自身の経験について教えてください。

『フリコティカン』はとても正攻法なもので、サウンドを聞くこととそれがどのような仕組みになっているのかを発見するというものでした。特にこの作品で私が好きなのは、それは論理的な形式をとまなうビデオという私の求めていたものの格好の例であったということです。形式が明確で論理的であることを好んでいたのですが、それはフィリピンでは多くの実験映画がスタン・ブラッケージに強い影響を受けていて、それらの多くが表現主義的になってきたためです。「これを感じたから、このイメージだ、これを感じたから、このイメージだ。これを感じたから…」だから、そうしたものはとても独善的で、表現主義的になり過ぎているのです。そんな状況の中、何か喪失感のようなものを感じていました。「次にすることは何？」というかんじで

す。そして、なぜこのイメージなのか、なぜこのイメージではないのか、どうすれば論理的に明確な手法をとれるのか、それを追求していたところ、これが一番よい方法ではないかと思ったのです。

『シフト・レジスター』は、もう少し複雑です。何を考えていたのか今では正確にはわかりませんが、実際にあるイメージを掴んで、それからそのイメージのなかに新しい意味を見つけ出そうとしました。まるで誰か別の人の作品を見つけたかのように、その中から新しい意味を見つけ出すのです。この作品の場合は、他の人によって作られた作品ではないのですが、同じように、まるで私の頭の中から見つけ出してきたかのようなのです。私はちょうど、あなたがどこかに行き、自分自身の顔を見る、するとそれが溶けていく、そういうアイデアを持っていました。そういったイメージを持ったあとに、それを実現するための新しい方法を探し始めました。今回使ったプログラムを見つけて、これを実現するためのプログラムを書き、センサーを動かす回路を用意しました。

それらが終わってから、私はこれが何か監視について示唆しているように思えました。あるいは監視のもとにあるアイデンティティが溶けていくさま、不安定になっていくさま、そうしたものについてであるようにも思えたのです。その後、これがビデオの本質、記憶をとまなった鏡についての問題なのではないかとも考えました。どこかある場所に入っていくと、自分自身の顔を目の当たりにする。それはまるで機械がどこかで見ていて、「おい」とか「あなた」と呼びかけられているような体験です。私たちは自分のイメージを見ること、たとえば小さなウェブカムでも何でもよいのですが、そういうことはわりと当たり前だと思われています。しかし実はこれは驚くべき経験で、異質な他者があなたと接触しているのではないのでしょうか。あなたを見つめ、あなたのことを考えている、そんなふうだね。

Tad Ermitaño Interview

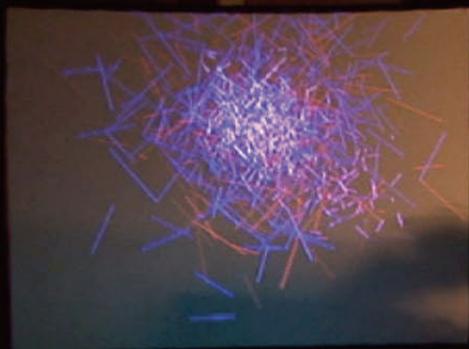
—At this Biennale you are showing two works. Could you give us a short description of each of them?

The first one is a short video work called “Hulikotekan.” It’s basically an audiovisual canon. I show a bunch of images of me making sounds. I hit bowls and other things, and then I show a composited version of this in nine channels, delayed by three seconds each. The result is basically a very lush landscape made from a very simple sound fragment and following a very simple rule of repetition. The second work is called “Shift Register”, which is the name of a primitive, basic computer circuit. Visitors enter a tunnel in which they see reflected images of their faces that gradually melt. A simple sensor triggers a camera that captures the visitor’s image, projects it, and “melts” it.

—Could you tell us about your ideas and experiences behind these two works?

I think Hulikotekan is fairly straightforward. It was just the idea of hearing sounds and finding a way to make it that way. What I like about it in particular is that it’s actually the best example of my pursuit of a video with a logical format. I like the form to be very clear and logical, because in the Philippines a lot of experimental film is under the spell of Stan Brakhage, and that kind of Expressionist “I feel this, so it’s this image. I feel this, so it’s this image. I feel this so-” ...it’s very individualistic and expressive, and under that I feel kind of lost. What to do next? Why this image, why not this image? So I was looking for a way to make the arrangement of the images logically clear, and this is the best I could come up with. “Shift Register” is a bit more complicated, and

I’m not sure what I was thinking. Usually I get an image and then I find meanings in that image myself. It’s as if I found somebody else’s artwork, and then discover new meanings in it. It’s the same thing, just that in my case the artwork was not made by anyone, but it’s as if I just found it in my head. So I had this idea where you go somewhere and see your face as it melts. Once I had that image I just started finding new ways to realize it – the program that makes it happen, the circuit that activates the sensor. After it was done I thought it was perhaps also about surveillance, and identities melting or becoming unstable under surveillance. Later it occurred to me that it also seems to be about the nature of video, and about the mirror with a memory. I was thinking that it’s like when you go somewhere and see your face, and it’s as if the machine looked at you, touched you, or said “hey, you!” We see our images all the time with those little webcams or whatever, and it seems just normal. But this one suggests that it’s actually kind of miraculous, and that maybe there’s an alien intelligence touching you, looking at you or thinking about you.



Sound Performance at Butokuden Site

私の心のICU! +手術室 —トータル・ソリューション

テクノロジー化された社会の中では、私たちの個的な身体そのものすら、一連のデータからなるリストへと還元される。そのことはもはや専門家にとってばかりではなく、日常生活の中で誰もが遭遇する、ごくふつうの社会環境の一部となっている。私たちは自分のアイデンティティを認証してもらうために、指紋や虹彩を生体情報として提供しなければならない。病院に行って診断を受ければ、私たちの生きた身体の状態が様々な数値的データとして提示される。すなわち私たちの身体は、今、ここにリアルに存在するものとしてだけでなく、電子的空間の中でデータにもとづいて再構成されたものとしても存在しているのである。

ヴェンザー・クライストの作品『私の心のICU』は、病室の集中治療病棟で様々な検査機器を装着した

アーティスト自身の身体が発する生体信号を、サウンドに変換するというパフォーマンスである。それは意識的なコントロールの及ばない、身体の深部から発する信号を、アーティストと観客との間の芸術的なインタラクションの中へともたらそうとするものである。だがここで注目すべきなのは、この種の作品にしばしばつきまとう、身体に対する暴力性がまったく感じられず、その背後には近代的・合理的な心-身関係とは異なった身体観を思わせる点である。現実の病室を使ったパフォーマンスは、岐阜おおがきビエンナーレ2006においては残念ながら実現することができなかったが、そのかわりにそのコンセプトと記録映像を用いたパフォーマンスが、10月8日武徳殿において行われ、その記録ビデオが会期中上映された。

Venzha Christ

ヴェンザー・クライスト

私の心のICU! + 手術室—トータル・ソリューション

制作年：2004、2005年

メディア・パフォーマンス

協力：ヴィンドリヤント(ヤンス)+アントン・クリスタント

ICU in ma mind! + OPERATIONROOM TOTAL SOLUTION

2004, 2005

Media Performance

Collaboration: Vindriyanto (Yance) + Anton Christanto

ヴェンザー・クライスト

1973年インドネシアのパニューワ
ンギ生まれ。1999年以来、新しい
メディアを用いたアートに注目、
ジョグジャカルタ・ニューメディ
ア・ラボラトリー「ハウス・オブ・ナ
チュラル・ファイバー」を設立し、
ニューメディアと教育プロジェク

トを作成・組織してきた。作品のいくつかは日本、シンガポ
ール、マレーシア、フランス、ブラジル、オランダ、ドイツ、フィ
ンランドで紹介された。



Venzha Christ

Born 1973 in Banyuwangi, Indonesia. He has been focusing on new media art since 1999. Established the "House of Natural Fiber" (Yogyakarta new media art laboratory), and produced and organized projects related to new media and education. Some of his works and projects have been presented in Japan, Singapore, Malaysia, France, Brazil, Netherlands, Germany, and Finland.

ICU in ma mind! + OPERATIONROOM TOTAL SOLUTION

In technology-infiltrated contemporary society, even our individual body can be reduced to a chain of medical data. This applies not only to medical experts, but to every one of us. We show our fingerprints or iris patterns for purposes of personal identification. At the hospital, when undergoing a medical check one is presented with lists of numerical data that each exactly indicate a particular function of our body. In a way, our body doesn't only exist here and now as real, living matter, but also in the electronic domain as a virtual being reconstructed through numerical data.

Venzha Christ's work: "ICU in ma mind" is a performance using medical apparatus to take signals from the artist's body, and transform those data into sounds. In other words, the

performance attempts to receive messages transmitted from the artist's own living body that even the transmitter cannot control, and bring them into artistic interaction between the artist and the audience. Most remarkable here is that Christ's work shows no sign of violence to the body, which is often obvious with this kind of performance, and this leads us to assume an alternative understanding of the body – one that is very different from that of the modern, rational mind-body relationship. Unfortunately, a performance using real ICU in a hospital couldn't be realized in Ogaki, so at the Biennale the artist gave a performance using this concept and video footage on October 8 at Butokuden, the video recording of which was shown.

ヴェンザー・クライスト インタビュー

—今回、大垣で行う作品について教えてもらえますか。

作品についてですが、まず場所、機材、武徳殿でできることを確かめた上で、デジタルとアナログを組み合わせたシステムを制作することにしました。古く歴史のある大垣や武徳殿、それと芸術の分野において新しいパラダイムを持つIAMAS、この両者の関係がおもしろいと思いました。パフォーマンスで使うシステムは、センサーとソフトウェアを組み合わせたもので、今回はあらかじめ録音したタイムスコアのあるシーケンスは使っていません。パフォーマンスでは、アナログなシステムを通して武徳殿の環境音の周波数を利用しつつ、自分の手を動かすことによってセンサーがXYZ座標をセンシングし、立体的な画像や音響を生成します。ちょっと複雑かもしれませんが、作品を見るとすぐに分かると思います。

—今回の作品や以前から行ってきたパフォーマンス、それらの背後にある考えについて教えてください。

公共空間について興味を持っていて、様々な場所に行ったり、電子機器についていろいろと調べました。例えば、『VDS』では市外の携帯電話システムの周波数帯を傍受しました。しかし、これらの周波数はラジオなど他の周波数とは全く異なりました。このとき私が作ったものは、電話会社が提供するソフトウェアと組み合わせたものです。他の例として、病院で制作したことがあります。このときの機器もまた携帯電話のものと全く違うものでした。

—インドネシア、ジョグジャカルタから来ていただいたのですが、一般的な話として、ジョグジャカルタでは、メディアを使おうとしているアーティストたちにとってどんな状況なのでしょう。たとえば、サポートを受けることが簡単なのか、それとも難しいのでしょうか。

インドネシアのメディアアートはまさに胎児の段階ですね。コンテンポラリー・アートのフィールドについて知るようになって、私たちはメディアアートとは何なのか、どのように発展させていけるのか、そういうことに関して多様な考え方を持っています。私は97年にハウス・オブ・ナチュラル・ファイバーというニューメディア・アートのラボをジョグジャカルタで始めたのですが、当時、メディアアートを多くのアーティストは様々なメディアを使用するコンテンポラリー・アートからの跳躍であると考えていました。しかし、私たちのコミュニティではそのように考えていません。メディアアートそれ自体について考えているのです。つまり、美的な領域のほかに、アートやテクノロジーを使うことで、人々にとって役に立つもの、イノベーションや発明をどのように作り出せるか。そういうふうには、メディアアートの利用を考え、様々な方法をとってきました。ただ、私たちのプロジェクトに関わっている人々にそれを正確に理解してもらうことはとても難しかったですね。これはとても重要なことです。なぜならコンテンポラリー・アートがどんなものなのか正確に知らない人々を私たちが気づくからですね。絵画でさえどんなものか知らない。たいていは、そうしたものは本当にゆっくりとしか広がることはありませんが、私たちはインドネシアに様々な分野のものが入ってくるように努めています。インドネシアでも、いくつかのコミュニティでは成功した例があります。しかし、確かにニューメディアなのですが、それらはたいていビデオや写真、あるいは絵画や彫刻にいろいろなメディアを使ったものですね。おそらく、私たちとは大きく異なっているのですが、将来においては同じ夢を持っているのではないかと思います。すべてのコミュニティが多様な考えを持っているということが興味深いですね。

Venzha Christ Interview

—Could you give us a short description of your work for this time's Biennale?

After inspecting the site and the equipment, and thinking about what I could do inside the Butokuden, I decided to make a work that combines digital and analog technology. I found it interesting to work with this kind of relationship because the Butokuden is an old building, while in IAMAS you have a new paradigm of a possible future in the art field. So I combined the software that I made with a sensor, but this time without a time score sequence. For the performance I use an analog system to pick up frequencies from the sonic environment around the Butokuden. A sensor detects movements of my hand and translates them into X, Y and Z coordinates, which generates spatial images and different sounds. It's a bit complicated, but it is very simple to understand if you see the performance.

—What are the ideas and experiences that went into your work?

I am interested in public spaces. I like to explore all kinds of places, but also to experiment with electronic equipment. For example, in VDS we captured the frequency of a mobile phone system outside the city, which is completely different from radio or other frequencies. The system I made can be combined with software from telecommunication companies. For example, when I perform in a hospital, the equipment is different from that used in the mobile phone system.

—You are from Jogjakarta, Indonesia. What do you think is the situation for artists like you who are trying to use media in Indonesia? Do you find

it easy to get support?

As I said, in Indonesia media art is really embryonic. We just started to become familiar with the realm of contemporary art, and we have a different perception of media art and how it can be developed. In '97, I started a new media art lab called "The House of Natural Fiber" in Jogjakarta. Many artists were thinking at the time that media meant to take contemporary art to another level using different media, but in our community we didn't see it that way. We are just thinking about media art itself, and how to utilize art and technology to invent innovative things that are useful for people outside the art sphere. We have different ideas about the use of media art. It's very difficult to make people understand this, but that's absolutely essential because we are aware that people in Indonesia don't know a thing about contemporary art. They don't even know much about painting. So we're aiming to develop simple technologies and gradually work our ways into different branches of science in my country. Some communities in Indonesia did succeed with new media though, replacing painting and sculpture with video or photography as alternative media. We might be different, but I think we're all dreaming about the same kind of future. It's interesting because the communities are all thinking in different directions.



View of Installation

意識という土地

連なった三つの縦長のスクリーンに映し出されるのは、三人の登場人物によって演じられるドラマ、あるいはドラマらしきものを暗示する断片的な場面である。広東語で話される台詞は会話というよりも、一人の女性と二人の青年のそれぞれの心の中で進行する独白のように聞こえる。場面はごく普通の都市生活を思わせるが、テレビや映画のドラマのようにそれらしい服装やリアルな小道具といったものは用いられていない。かれらはまるで芝居の俳優たちが脚本の読み合わせをしているようでもあり、そのことによって、観る者はそこで進行しているストーリーそれ自体からある種の距離をとるように促される。彼らは自分のことを語り、何かにとりつかれ、争い、破局がおとずれる。だが、そこで語られているのはこれらの男女の間起こった特定の出来事ではなく、三人の人間の間に

展開するより一般的な運命であるかのように感じられるのである。

場所あるいは土地(field)という観念が、この作品の根底にある。土地とは平面的な広がりばかりではなく、深さを持ち、その中から様々な植物が生長してゆく土壌をも意味する。ジャムセン・ローはそれを「意識(consciousness)」として考えている。この「意識」とは西洋近代的な自己意識や知覚といった狭い意味ではなく、むしろ仏教的な「識」、つまり私たちの自己意識を包み込んで広がる、多層的な心的構造を意味している。ちょうど土壌がそこから育つ植物の成長を左右するように、この「識」という「土地」の中に、これら三人の男女の間に生じる出来事一業(カルマ)一の種子が潜んでいるのである。

Jamsen Law

ジャムセン・ロー

意識という土地

制作年：2006年

ビデオ・インスタレーション

Field of Consciousness

2006

Video Installation

ジャムセン・ロー

1973年、香港生まれ。香港を拠点とする実験的作品で知られるアーティスト。彼のビデオ作品やパフォーマンスはアジアや欧米で上映上演されている。香港のマイクローウェブ国際メディアアート・フェスティバルのディレクターの



一人でもあり、香港藝術学院のメディアアート部門のプログラムリーダーでもある。2006年情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科修了。

Jamsen Law

Born 1973 in Hong Kong. Law is a prominent experimental artist in Hong Kong whose videos and performances have been exhibited in Asia, Europe, North and South America. At present one of the directors of Microwave International Media Art Festival, and the programme director (media arts) of Hong Kong Art School. Completed IAMAS masters program in 2006.

Field of Consciousness

The huge triptych portrait screens of Jamsen Law show a drama played by three characters, or at least scenes of what looks like a drama. The lines spoken in Cantonese sound like monologues in the minds of the three protagonists – one young girl and two boys – rather than normal conversations. The video seems to be showing an average urban life scenery, but as the characters don't wear costumes but are casually dressed, and don't use any items that would suggest a staged drama, it all looks more like a read-through, which creates some sort of distance between the viewer and the story told on the screens. The three talk about themselves, seem obsessed by certain ideas, fight, and end up in a disaster scenario. But the viewer gets the impression that it is not something that happened between these particular people, but a more

general event that could take place between any given trio of human beings in the world.

The work is based on a conception of "field", which refers not only to an area of certain spatial extent, but to a terrain with certain depth on which some plants can grow but others can't. Jamsen Law compares the "field" in this sense with "consciousness", which in turn doesn't mean what we usually understand under this word, i.e. the awareness of something or of ourselves as assumed in the modern, western conception of the mind. On the contrary, it refers to a multi-layered mental structure surrounding ourselves, as told in Buddhist teachings. Just like the growth of a plant depends on the terrain that surrounds the seed, the workings – or Karma – among these three youths are determined by the "field of consciousness."

ジャムセン・ロー インタビュー

—今回のビエンナーレに展示している作品について簡単な説明をしてもらえますか。

今回のビエンナーレのために仏教をテーマにした『意識という土地』というビデオ作品を作りました。仏教の教えにおいて、意識というものは今の生についてだけではなく、前世のことも、来世、またその次の来世のことにも関係があるのです。今の世代と次の世代、または前の世代と今の世代を表すため、ビデオをふたつのパートに分けることにしました。このふたつの世代の間に連鎖・連関を見ることになると思います。

—どうしてこのような仏教に言及したアイデアを思いついたのですか。どんなきっかけで興味を持ったのですか。

いままで人間の意識、または人間の感情について興味をもって、この主題をもっと深く理解す

るために、仏教の考えがとてもよい刺激だったので。なぜ人間は人生の中で苦から逃れられないのかということを考えていたところ、仏教には様々な興味深い概念があるということを知りました。「三毒」という三つの要素があります。ひとつは貪欲（むさぼり、執着）、もうひとつは瞋恚（しんに嫌悪、憎悪、怒り）で、もうひとつは愚痴（無明、無知、迷い）です。この三毒というものがあるために、人間は迷いの世に追い込まれていて、苦しみから逃れられないのです。これは私たちが何かをするときの意思と関係あるのです。この意思は多かれ少なかれ意識と関係があります。前作では、意識を人生や経験、毎日の生活から分離したものとする、客観的あるいは西洋的な考え方について語りました。以前では説明できなかったことを、自分の文化や自分の人生の経験を通して説明すること、今回の作品ではそれがもうひとつのとてもおもしろい側面になりました。

Jamsen Law Interview

—Could you give us a brief description of your work this time for the Biennale?

The video I made for Ogaki Biennale this time is called “field of consciousness” and I made it under the theme of Buddhism. According to Buddhist teachings, consciousness is not just about this life, but also about the life before or the life after and after that. I divide my video into two parts to signify this generation and the next, or the generation before and this one. You will see some linkage between these two generations.

—How did you come to this idea of referring to Buddhism? How did you get interested in this?

For myself, I’m always interested in human consciousness, or human emotion, and I think Buddhist ideas are inspiring for me to understand

this subject more deeply. They have concepts that are very interesting when talking about why we are trapped in a kind of suffering in our lives. There are three elements. One is greed, one is anger, and one is innocence. Because of this we are always trapped in a kind of situation that we cannot break through, and this is suffering. And this is related to our intention of doing something. And this intention is more or less related to our consciousness. And this is inspiring for me because my previous work talks about consciousness in a very objective way or Western way, like it’s something quite detached from our lives or experience and everyday life. So I think it is another very interesting perspective to link my own culture and my own experience of life to explain something that could not be explained earlier.



View of Installation



View of Installation

Raqs Media Collective

ラックス・メディア・コレクティヴ



Bank Safe Entrance to "Five Pieces of Evidence"



五つの証拠物件
制作年：2003年(2006年に再構成)
ビデオ・インスタレーション
Five Pieces of Evidence
2003 (re-configured in 2006)
Video Installation

五つの証拠物件

十六銀行大垣支店の旧店舗に、銀行の移転後も残されている金庫室がある。そこが、ラックス・メディア・コレクティブの二人のアーティストが、かれらの作品の展示空間として選んだ場所である。暗い金庫室の中に入ると、五つの古い書類キャビネットが置かれ、それぞれひとつの引き出しが引き出されており、そこから液晶ディスプレイの光が漏れだしている。近づいてそこに表示されるそれぞれ五つの映像をみると、それはデリーで実際に起こった謎の失踪事件についてのものらしいとわかる。

それは、デリーの街の家の屋根つたいを渡り歩き、多くの人々を震えあがらせた「猿男」と呼ばれる事件である。「猿男」とはいったい誰か？ それはたとえば、身体の一部が機械で出来た一種のサイボーグである、といった様々な噂が流れた。アー

ティストたちはみずからの作品を「作者不在の探偵小説」であると表現する。五つの映像はそれぞれ、行方不明者の告知、夜ごと街に出没する謎の生き物、犯行現場の断片的な地図、逃走の跡を示す手がかり、そして幻の動機として示される。

現実に関った刑事事件が、大都市の無意識の想像世界の中で、奇妙な都市伝説へと発展してゆく。それはインドにかぎらず、世界中の都市に共通する、ひとつの空想のダイナミズムである。この作品をとおしてラックス・メディア・コレクティブが問題にしているのは、「都市とは何か？」という問いであるように思える。都市とは、メディアによって事実と空想とが分離不可能となった空間のことでないのだろうか？



Detail of "Five Pieces of Evidence"

Five Pieces of Evidence

There still is an old bank vault left in the former building of the Juroku Bank Ogaki Branch after the bank itself moved to a new building in the city. This vault is the site the two artists from Raqs Media Collective chose for the exhibition of their work. Upon entering the dim "venue", the visitor is greeted by five old file cabinets. One drawer each of these cabinets is opened, and the inside faintly lighted by an LCD monitor. Stepping closer to inspect the drawers' contents, the viewer discovers that five different looped sequences are playing on these monitors, from which one can easily conclude that these are parts of a story about a mysterious case of missing people that actually happened in the city of Delhi.

The enigmatic suspect in this case is "monkey man," who leaps from roof to roof at night,

terrifying people indiscriminately. Who is "monkey man"? There was a rumor going round that "monkey man" was a kind of cyborg, part of his body being a machine. The artists describe this work as "a detective story awaiting its author". In the fantastic realm of unconsciousness surrounding the megalopolis of Delhi, a true criminal case developed into a mysterious urban legend. This reflects the dynamic process of imagination shared by many big cities around the world. The question Raqs Media Collective attempt to ask through this work seems to be, "What is a city?" Could it be a space that was transformed by media into an environment in which reality and fiction have become inseparable?



ラックス・メディア・コレクティブ

1992年より現代美術の分野で活動。彼らは2000年に、インド、デリーの社会发展研究センターにおいてサライ(メディア文化活動を展開している非営利

団体)を設立。広州トリエンナーレ、台北、ベニス・ビエンナーレ、ドクメンタ(カッセル)、アルス・エレクトロニカ(リンツ)など多くの国際展で展示している。



Raqs Media Collective

The Delhi-based group working in contemporary art (new and old media, installation, video, sound, photography and text) began working together in 1992. They also founded Sarai at the Centre for the Study of Developing Societies, Delhi, in 2000. Participated in many international exhibitions including Guangzhou Triennale, the Taipei and Venice Biennales, Documenta 11 (Kassel), and Ars Electronica (Linz).

ラックス・メディア・コレクティブ インタビュー

—今回の作品について短く説明してもらえますか。

この五つのディスプレイを使ったビデオ・インスタレーションは推理小説として、五つの章の文学作品として構成しました。失踪者、犯行現場、加害者、痕跡、動機といった五つの構造、五人の段からなっています。

五つの段の文学作品。だからこの作品を『五つの証拠物件』としたんですね。この作品では、過密な都市体験を生きたものとして理解しようとしました。人口調査や測量、統計調査など、官僚的なやり方ではその場所にいる人々を捉えることが難しいのです。都市の中には機械、人間、動物の幻影が姿を現して、こうした様々なより糸が互いに絡み合ってきたもの、それがこの五つのストーリーの中にあるのです。

—なぜ推理小説の形式を使ったのですか。

推理小説は多くの人に読まれていて、一般的にもなじみのあるものです。実は私自身も推理小説の大ファンです。こうした小説には、読者にストーリーを追わせたり、手がかりを捜させるそういうきっかけが、様々なところにちりばめられてあります。かつてウンベルト・エーコが、哲学と推理小説の両者は多くのものを共有していると言いました。哲学的思索においては、ある手がかりからまた別の手がかりを見つけ出す必要があります。その最たるものはあなた自身が推理的仕事・探求を試みること、発見することなのです。この考えは作品を見る人々にも同じことが言えると思います。構造のなかに手がかりを追いかけ、それぞれの都市について新しい考え方を持つようになるのです。

この作品において、重要なことは都市に住む人々の存在という観点から人口について考えるということです。この都市は何万という数の人々が住んでいるのですが、この作品で試みていることは、都市空間における不在の中からこの存在を見出すことです。例えば、都市の公共空間の多くは、

個人の家や通りとの歴史的な関係を全く持っていません。多くの人々は移民で、彼らはやって来てはまたどこかへ行ってしまいます。しかし、その背後に何かが残されているはずだと私たちは考えていて、それが不在を通した都市の存在のひとつであると思っています。一方で、どの町や都市においてもどこかへ消えてしまう人々が存在します。これも不在を通した存在ですね。彼らの不在について考えるとき、この町に住んでいる人々についても考えることになります。それが推理小説があなたに働きかけるものなのです。

Raq Media Collective Interview

—Please give us a brief explanation about the work you exhibit this time.

It's a video installation using five monitors, on each of which one part of a detective story is being shown. The five parts are the standard five elements of a crime story: the missing person, the crime scene, the assailant, the trail, and the motive — five chapters of a novel if you like. We called it "Five Pieces of Evidence," and the idea was to explore the ways people make dense experiences in urban environments. Along with complex bureaucratic processes of organizing people by citizenship, measurements and calculations, phantasmagoric forms of the machine/human/animal appear in the city. All these different strings run together in the form of five separate stories.

—Why did you choose the framework of the detective story?

Everybody knows detective stories, so we wanted to use a simple, basic pattern that people are familiar with. I'm a big fan of crime fiction. This type of novel makes the reader follow a story, follow clues. As Umberto Eco once said, philosophy and detective stories have much in common. In philosophy too you have to go from one clue to another, and try to find a conclusion for your detective work. So our idea was to have people look at the work and follow the structural clues like in a crime story, and ultimately develop some new ideas about their own cities.

What is also important in this work is that it is based on the idea of presence through absence in urban spaces, as opposed to our understanding of citizens as people that are present and countable as a city's population. Most public urban spaces,

for example, don't develop a deeper connection with the people in the respective street or block, as many people are migrants that come and go. But they all leave behind impressions, and those too we consider as one kind of urban presence. One knows that once there were other people living in one's house, and that hundreds and thousands of people have walked down this street before you. All those people who disappear from a city leave behind their traces, and these are all aspects of what we think of as presence through absence. When thinking about the people who aren't there anymore, you automatically think about those who do live in the city, and to encourage this using the detective story format as a hook is what our work is all about.



Detail of "Snow White on the table"

Seo Hyo Jung
セオ・ヒョジョン



View of Installation

テーブルの上の白雪姫
制作年：2006年
メディア・インスタレーション
Snow White on the table
2006
Media Installation

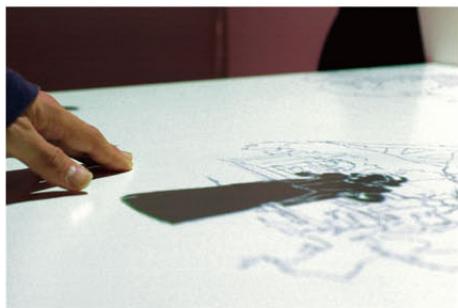
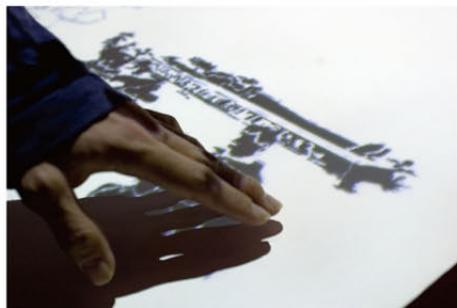
テーブルの上の白雪姫

セオ・ヒョジョンが今回の作品のテーマに選んだのは、日本でも韓国でもよく知られているお伽噺の「白雪姫」である。東アジアに隣りあう二つの国の子供たちの空想世界が、このヨーロッパ起源の物語を共有していること、あるいはそれをもとにアメリカ人が作ったアニメーションによって結びついていることは、考えてみると奇妙なことだ。

「白雪姫」とは何か？ それは、美と嫉妬と幸福という主題をめぐる一深層においてはおそろしい一ひとつの物語である。ヒョジョンの作品はこの周知の物語を解体し、別な展開を私たちに体験させる。観客は壁の上の白雪姫のシルエットに導かれて、ひとつのテーブルの前に立つ。テーブルの上には、物語のいくつかの場面を示す線画が描かれて

いる。テーブルに触れると、物語の異なった成りゆきを示すシルエットが、上方のプロジェクタから投影される。ある時には、王子は白雪姫にキスをして目覚めさせるかわりに、小人の一人を連れ去って行こうとする。また、ウィルヘルム・テルが現れて林檎を射落としたりもする。

ひとつのお伽噺はいろいろなやり方で解釈することができるだろう。けれども、その中で主人公がたどる「運命」はただひとつに決定されている。お伽噺から子供たちが最初に学ぶことは、勧善懲悪のような特定の教訓ではなくで、この世には「運命」なるものが存在するというかもしれない。ヒョジョンの作品はいわばこの「運命」を、多数の「運」へと分解するものであるように思われる。



Detail of "Snow White on the table"

Snow White on the table

The theme that Seo Hyo Jung chose for her work in Ogkai is Snow White, the fairy tale that is equally famous in Korea and Japan alike. It may seem strange that children in these two East Asian countries share in their fantasy a story originated from Europe, and an American adaptation of the material in the form of an animation film. What does Snow White refer to? It is a tale about beauty, envy and happiness, and a story that can be horrifying if you dig into its deeper meaning. Hyo Jung's work intervenes in this famous tale and enables us to experience alternative developments. Guided by a silhouette of Snow White projected onto the wall, the viewer approaches a table with several drawings depicting scenes of the story. Touching certain

spots on the table triggers projections that suggest several possible digressions from the original plot, such as a scene in which the prince tries to take one of the seven dwarfs and leave instead of waking Snow White up with a kiss. Another scene shows Wilhelm Tell shooting down a poisoned apple.

A fairy tale can be interpreted in many different ways, but the fate of the hero or heroine is always fixed. The first thing children learn from a fairy tale before touching upon the moral talk about good and evil is the fact that there exists such a thing as destiny in the world. Hyo Jung's work seems to deconstruct this primary lesson in the fairy tale and replace it with a multiplication of "chances."



View of Installation

セオ・ヒョジョン

1972年、ソウル生まれ。YMCA青少年カウンセリング・センターおよびソウル青年新文化工房において作品が常設展示されている。彼女は2005年、日本のアーティスト新津亜土華と共に展覧会「ライブ・エンバイロメント・歓喜」を

開催し、また2006年には個展「想像力を越えて」を行う。「伝統と時代精神」展(ミュンヘン)、国際デジタルアート・フェスティバル2005、SIGGRAPH 2006など、数多くの展覧会に参加している。



Seo Hyo Jung

Born 1972 in Seoul. Seo Hyo Jung's works are exhibited permanently in the YMCA Counseling Center for Youth and Seoul Youth Factory for Alternative Culture. Other recent exhibitions include "live environment no.1 - EUPHORIA" (2005) together with Japanese artist Niitsu Adoka, the solo show "Beyond Imagination" (2006), and participations in "tradition und zeitgeist" in Munich, International Digital Art Festival 2005, SIGGRAPH 2006, etc.

セオ・ヒョジョン インタビュー

—今日から始まった「おおがきビエンナーレ」の第一印象はですか。

私自信もちろんアジア人なのですが、今までそれほどアジアに興味を持っていなかったことに気がつきました。ビエンナーレと聞いて、最初はギャラリーでの展示を想像していたのですが、もともと街の中にある銀行の建物やお寺、神社などを会場として使い、ビエンナーレを行うことがおもしろいと思いました。

—今回セオさんの出品した作品について少し説明してもらえますか。

今回のテーマが「じゃんけん：運の力」ということを聞いて、そこから作品について考え始めました。じゃんけんといえば、ゲームの感覚というがあります。だから難しいものではなく、楽しいものが作りたいと思いました。そこで思いついたのが、白雪姫とかシンデレラのように最後には幸せになる物語のことで、彼女の人生を見ると、運が良かったから最後に幸せになったんだと思います。もし、物語の通りではなく、思った通りのことが起きなかったら、どういう結末になるのかを考えてほしいと思ったのです。そこからは自分で考えてほしい。みんなの間にコミュニケーションが始まる、生まれる、そういう作品を作りたいと思いました。

—今回はテーマにある程度合わせて作ってもらったのですが、これまでの作品の背景にある共通する考えやテーマというものはありますか。

今までは時間と空間、メディアを利用して何ができるかを考えていました。普段、私たちの隣にあるけれど気づいていないもの、想像したことがないもの、そういうものをメディアアートを通して見せたいという思いがあったのです。心霊写真など、カメラを使うと目に見えなかったものが見えるのがおもしろいと思っていて、そういう作品を作りたいと

思っていました。時間と空間を利用して、日常生活で私たちがもしこうだったらと想像して作品を作っていました。もしこうだったらという仮定して作品を作ることが、今回のテーマにもつながっていると思います。

—白雪姫というのは韓国でもみんなが知っているのでしょうか。

そうですね。みんな知っています。日本だけでなく、韓国、アジア、ヨーロッパでも知っているものなので、それをおもしろくしてみたいと思いました。今回は作品に反映することができなかったのですが、アジアの地域での白雪姫について調べていると、日本のウェブページには、着物を着ている白雪姫の絵があったり、お米、農業をしている白雪姫の話もありました。もともとのお話では、小人たちは石工をしているのですが、次にこの作品を展示する機会があれば、東洋的なかたちを取り入れたいと思っていますね。

Seo Hyo Jung Interview

—What is your first impression of Ogaki Biennale?

Although of course I am Asian, but I realized that previously I hadn't had much of an interest in Asia. When you hear Biennale, first you think of exhibitions in galleries, but I think it's interesting to hold a biennale using bank buildings, temples and shrines and other areas originally part of the city for venues.

—Could you give us a brief description of your work this time for the Biennale?

I began thinking about my work after I heard the theme would be Janken: The Power of Chance. Janken is a kind of game. So I thought I wanted to create something fun that wasn't difficult. What I came up with was a tale like Snow White or Cinderella that ends happily ever after. Looking at her life, I think she was able to become happy at the end because she was happy. I wanted the viewers to think about what would have happened if things hadn't turned out as expected. I wanted the viewers to think about this themselves. So I thought I would create a work where communication begins, where it is born.

—To a certain degree, your work was made along the lines of the theme. What are the common thoughts and themes in the background of your previous works?

Previously, I was thinking about time and space and what media could be used for. I had the desire to show unimaginable things, things that are around us but we do not notice, through media art. I was interested in ghost photography and other phenomena where using a camera

shows something that is invisible to the naked eye, so I wanted to make works along that vein. I created works by imagining what our lives would be like if things were like so in everyday life using time and space. I think creating works pondering what-if scenarios relates to the theme here as well.

—Does everyone know the story of Snow White in South Korea?

Sure, everybody knows. What I created here isn't familiar only in Japan, but in South Korea, Asia, and Europe as well, so I thought I would make it a little more interesting. I couldn't reflect this in my work this time, but when I was looking into Snow White in the Asian region, I saw Japanese webpages where Snow White wears a kimono or works in a rice field. The dwarves are originally stonemasons, but if I have a chance to exhibit this work again, I would like to incorporate an oriental form.

[WORKS 1]

作品解説・インタビュー：吉岡洋 pp.12-47

翻訳(英文和訳)：植田憲司 pp.14, 20, 26, 30, 34, 40

Commentary on Works and Interview: Hiroshi Yoshioka pp.12-47

Translation (Japanese-English): James Lazo p.47

ESSAYS AND TALK EVENTS

アジアのメディアアート——その文化的特異性 グナラン・ナダラヤン

美術の世界にも、中心と周辺とがある。そしてふつうは、まず中心から産み出される言説や実践によって、どんなことが可能であり、重要なものとして受け入れられるかが決まるのである。一方、周辺とはいうと、中心のことを気にするあまり、盲目的に中心を模倣したり、逆にかたくそれを拒絶したりする。コミュニケーションと情報テクノロジーの普及によって促されるグローバル化によって、そうした区別がもはや必ずしも成り立たないような、複雑な状況が生まれたと言われることも多い。グローバルなメディアアートは、越境的な発達を遂げてきたかのようにみえるにもかかわらず、実はメディア・テクノロジーが手に入るかどうかという、現存する格差の輪郭をなぞってきただけなのである。グローバル化したメディアという言い方と、メディア・テクノロジーが実際に解釈され利用されてきた様々な実態との間には断絶があり、そこに目を向けられることは少ないのだが、この断絶はアジアにおけるメディアアートの発達をみるとき、いちばんはっきりと現れている。

アジアの多くの国においても新しいメディアアートへの希求が存在するが、それは二つの要求およびそれに関わる趨勢の間に、引き裂かれているように思える。一方には、情報、コミュニケーション、経験、生体に関する新しいテクノロジーと関わり、それを取り入れるために、文化的な特性を考慮し地域に合った方法を作り出してゆこうという要求がある。他方には、こうしたテクノロジーとそれに関連した芸術的発展のグローバルな要請に答えようとする要求がある。こうした国々におけるメディアおよびテクノロジーの発達をみると、こうした地域的要請とグローバルな要請とが交代しているのがみうけられるが、その中で展開されるメディアアート作品には、芸術、メディア、テクノロジーにおける現代的言説・実践を再評価し、意味ある仕方でも拡張する、興味深い方法が提示されているのである。

ヨーロッパおよびアメリカ合衆国におけるメディアアートの発達を支えてきた情報、コミュニケーション、経験、視覚表現、生体に関わるテクノロジーの多く

は、アジアの多くの地域においてはいまだに使用することが容易ではない。皮肉なことに、これらテクノロジーを使っている指導的な商業プロデューサー、研究者、クリエイターたちの何人かはアジア「の中に」住んでいるとはいえ、欧米に比べると、アジアの中でそれらに触れることのできる人々の数は、比較的少ないのである。アジアのいくつかの国で経済的格差が極度に拡大している事実も、この隔絶をさらに複雑なものにしている。しかしながら、こうした隔絶や不均衡な供給という問題にもまして、アジアにおけるメディアアートの発達に影響を与えているのは、新旧のメディアが受け入れられ使用される際の、アジア固有の歴史的、社会-文化的、そして美学的な文脈であることが多い。そうした文化的特殊性が、これらテクノロジーに創造的に介入しそれを使用することを媒介しており、それがアジアにおけるメディアアートの際立った要素を形作っているのである。

「岐阜おおがきビエンナーレ2006」のひとつの重要な側面は、アジア諸国において出現しつつあるメディアアートに、地理的・文化的な焦点を当てるということである。アジア地域におけるメディアアートの著しい発達は、それらがどんな美学的、文化的、批判的、技術的特性を持っているかという議論を誘発するような系統的な仕方では、これまで紹介されたことがなかった。「岐阜おおがきビエンナーレ2006」の作品選定において、われわれはアジアにおけるメディアアートの特性に光を当てようとしたのである。

第一に、アジアにおいてはメディアアーティストが、メディアやアーティストの集団の中に見を投じ、その中で活動しようとする、強い傾向がみられる。集団で仕事をするというこの傾向において重要なことは、それによって参加するアーティストが自分に合ったツールやリソースを使える環境を得るということであり、また個人だけでは誰も得ることのできない、専門的技術を手にしうるという点であるように思える。

たとえばこのビエンナーレに招待した、インドのデリーを本拠とする「ラックス・メディア・コレクティブ」は、そうした共有とコラボレーションという考え方を中

心に発達したメディア集団を示す、ひとつの重要な例だろう。また、インドネシアのヴェンザー・クライストは、ジョグジャカルタにおいて「ハウス・オブ・ナチュラル・ファイバー」というメディア集団を設立し指導している人物である。かれは単独のパフォーマンス・アーティストとして活動し発表してはいるが、自分の作品を制作するとき、つねに彼の集団の他のメンバーたちと協力しながら仕事をしているのである。

第二の特徴として、アジアにおけるメディアアーティストの多くは、都市文化と新しいメディア・テクノロジーの発達との融合や複雑化を理解するための戦略を作り出すことに焦点を当てていることがあげられる(たとえば、ジョグジャカルタの「ハウス・オブ・ナチュラル・ファイバー」、デリーの「ラックス・メディア・コレクション」、バンドウンの「コモン・ルーム」など)。かれらの作品の多くは、メディア・テクノロジーがどのようにして、都市環境の中で私たちの日常生活に浸透し、それを複雑化してゆくかを探ると同時に、都市の日常生活に批判的に介入し、それを変容する方法を発達させようとしている。

第三の特徴としては次のようなことがある。通常、新しいテクノロジーは過去のテクノロジーと完全に決別し、したがってそこには新しい美学的、社会文化的な感受性があるべきだとされているのだが、それに対してアジアのメディアアーティストの多くは、かれらの芸術的探究において古いメディアと新しいメディア(たとえば芸能とメディアアート、動く彫刻^{キネティック}と新しいテクノロジー、儀礼とヴァーチャル・リアリティ等)の連続性について、いろいろなことを考えているということである。

このことに関連して、アジアにおけるメディアアートの第四の特性としていえるのは、彼らの芸術的実践を満たしているのが、強い社会・文化的な背景を持った一連の課題であるという点である。今回の岐阜おおがきピエンナーレで発表されたアジアの招待作家の作品のほとんどすべては、彼らの文化固有の地域的感性を反映している。カモン・パオサワットとジャムセン・ローの作品は、その強い喚起力をもつビデオ・

インスタレーションを通して、仏教的な死生観に関わるものであるし、またセオ・ヒョジョンのインタラクティブ・インスタレーションは、西洋の古典的なお伽噺を複雑に変容してゆく、新しい物語的戦略を導入するものである。

「岐阜おおがきピエンナーレ」は、これだけの数のアジアのメディアアーティストの作品を展示するとともに、それらが示す観点をも例示しようとする催しとしては、はじめてのメディアアート展であることは明らかであり、そのことを誇りうらと思う。そして、アジアのメディアアートを見せようというこの選択が、「じゃんけん」というテーマに関係をもつことも、興味深いことである。現代の世界は、テクノロジー的にも文化的にも、厳密な二値論理を中心に構成されており、その中において「運の力」、そして生成、循環、差異の評価における「第三者」の重要性は、西洋以外のさまざまな文化において(かならずしも意識的にはないにせよ)、はるかに強く感じられているように思える。そして、「第三者」や「運」についての諸概念が様々なアジアの国においてそれぞれ異なっていたとしても、そこでさまざまな特殊性や可能性は、新たな形で示されることになるのである。

The Cultural Specificities of Asian Media Arts

Gunalan Nadarajan

The art world has its centers and peripheries — the centers usually generating the primary discourses and practices that determine what come to be accepted as the possible and significant while the peripheries reflect their anxiety about the centres by blindly mimicking them or vehemently rejecting them. Globalization abetted by the proliferation of communication and information technologies is often touted to have complicated the sustainability of such distinctions. The global media arts topography that seems to have developed however has merely followed the contours of existing disparities in access to these technologies. This oft-neglected disjunction between the rhetoric of globalized media and the specific ways in which media technologies are actually being interpreted and exploited is most conspicuous in the media arts developments of Asia.

The thrust towards new media arts in many of the Asian countries seem to be caught between two parallel and related trends — a) the need to develop culturally specific and located ways of engaging with and incorporating the new information, communication, experiential and biotechnologies; and b) the need to respond to the global imperatives that drive these technologies and their related artistic developments. While the media and technological developments in these countries indicate a constant juggling between these local and global imperatives, many of the media artistic developments in these countries pose interesting ways of reevaluating and significantly expanding the current discourses and practices in art, media and technology.

Much of the information, communication, experiential, imaging and bio technologies that

have supported the media arts developments in Europe and the US are still rarely available in many parts of Asia. Ironically, even though several major commercial producers, researchers and creative developers of these technologies are ‘in’ Asia, only a relatively small number of people in Asia have ready access to them compared to Europe and the US. The highly differentiated economic disparities within specific Asian countries further complicate this lack of access. However, more than by issues of inadequate access and unequal distribution, the media arts developments in Asia are affected most remarkably by the specific historical, socio-cultural and aesthetic contexts within which old and new technologies are conceived and employed. These cultural specificities that mediate the creative interventions into and uses of these technologies are what constitute the distinctive elements of Asian media arts.

An important aspect of the Ogaki Biennale 2006 is the geographical and cultural focus on emerging media arts in Asian countries. The tremendous developments of media arts in the Asian region have not been shown before in a systematic way to generate discussion about its aesthetic, cultural, critical and technological peculiarities. We have tried to highlight some peculiar aspects of media arts practices in Asia in our selection for the Ogaki Biennale 2006. Firstly, there is a strong tendency in Asia for media artists to organize themselves into and function as media / artists’ collectives. This tendency to work in collectives seems to be focused on enabling participating artists with access to appropriate tools and resources as well as to expertise that might not be found in any one of them individually. For example,

Raqs Media Collective which is also included in this Biennale is a significant example of a media collective that has developed around such notions of sharing and collaboration. Venzha Christ, who founded and leads the media collective, 'the house of natural fiber' in Jogjakarta despite practicing and showing as an individual performance artist, constantly works in collaboration with other members of his collective to create his works. Secondly, many Asian media artists focus on developing strategies for understanding the convergence and complications of urban culture and developments in new media technologies (e.g. the house of natural fiber in Jogjakarta, Raqs Media Collective in Delhi and Common Room in Bandung). Much of their works center on both exploring the ways in which media technologies infuse and complicate our daily lives in urban environments as well as in trying to develop means to critically intervene into and transform the operations of the urban everyday. Third, while there is a common notion that new technologies represent radical discontinuities with those of the past and thus that they demand a very different aesthetic and socio-cultural sensibility, many Asian media artists deliberate on the continuities between old and new media in their artistic explorations (e.g. performance art & media arts, kinetic sculptures & new technologies, rituals and virtual reality, etc.) A fourth and related peculiarity of media arts in Asia is the strong socio-culturally grounded agendas that inform their artistic practices. Nearly all the works of Asian media artists presented at this year's Ogaki Biennale reflect their culturally located sensibilities. While the works of Kamol Phaosavasdi and

Jamsen Law relate to Buddhist notions of life and death through their highly evocative video installations, the interactive installation of Seo Hyo Jung introduces novel narrative strategies to complicate classic Western fairy tales.

The Ogaki Biennale 2006 has the distinct honor of being the first media art exhibition that presents the works of so many Asian media artists together with an intent to exemplify some of these aspects. And this choice to show Asian media arts has some interesting relationships to the theme of Janken too. In a contemporary world that is technologically and culturally structured around the rigidities of binaries, the power of chance, and the importance of 'the third' in terms of generation, circulation and evaluation of differences, seems to be much more strongly (if not consciously) felt in non-Western cultures. And even if these notions of the third and chance operate differently in the various Asian cultures, its specificities and possibilities are presented in novel configurations.

セレンディピティの彼方へ——「じゃんけん：運の力」再考 吉岡洋

人類を他の生き物たちから区別するのは、それが高度な文明に到達したという点にある。それでは文明の発達がなぜ可能になったのかといえば、それは人類が他の動物よりも大きな脳を持ち、その分だけ「頭がいい」からだという答えが返ってくるかもしれない。人間が多くの動物よりも大きな脳を持っていることは事実だけれど、大きな脳を持つがゆえに賢いという前提は——万物の霊長としての人間という古い、単純な自尊心をいまだに満足させるかもしれないけれど——完全に間違っている。脳の大きさは、頭のよさには直接関係がないのである。

そもそも「頭がいい」とはどういうことだろうか？ たえばそれが「個体の生存や種の繁栄という生物としての基本目標を、できるだけ確実に低コストで実現する能力」といったことを意味するのであれば、人間よりもずっと小さな脳をもつ魚や昆虫の方がよほどすぐれているように思える。いやそれどころか、細菌やウイルスのように、そもそも脳なんていう厄介なものは持たないという選択をした生き物のほうが、よほど「頭がいい」とすら言えるのである。

いや、そこまで話を広げなくても、人間どうしを比較してみただけでも明らかだ。大人は子供より、男は女より大きな脳を持っている。けれども大人の男が仕切ってきたこの世界が、戦争や社会的不平等や環境破壊にこれほどまで苦しんでいるありさまをみれば、彼らが女子供より脳が大きい分だけ頭がいいなどとは、とても思えない。人種間の比較ではどうか。体重に対する脳重量の平均的な比率は、白人や黒人に比べてモンゴロイドがわずかに高いそうだ。けれどもこの事実も、幼稚な人種主義的優越感を刺激するだけであり、脳の大きさの違いが知能や文明度に何の関係もないことは明らかである。

最近日本では、身体を鍛えるように脳をトレーニングするという奇習が横行している。記憶力や計算能力のように、比較的数字化しやすい能力をめやすにして、それをゲーム機やドリルを使って訓練するというのである。こうして脳のパワーを高めたり、加齢による自然な変化に逆らって、それを維持する必要がある

というのだ。現代社会では歳をとることは、肉体の外観や身体能力においてばかりではなく、知的能力においても、これほどまでに忌み嫌われているのである。ボケる自由すら許されない社会が到来した、とも言える。

生きた身体や知能をいつまでも「性能の高い状態」に保っておくのは望ましいかもしれないけれど、そのことにこだわりすぎるのは、生の本質の問題からの逃避でしかない。いくら能力が高くても対処できない問題が存在するからである。その一つが老い、つまり能力それ自体の減衰であり、病気や事故、天災や人災といったアクシデントであり、その根底には、自分がたまたまこの場所に、このような人間に生まれてしまったという「運」がある。それらはまったく制御のきかない偶発事というわけでもないが、かといって能力や努力によって克服できるものでもない。生は運に浸透しており、人類はそのことについて何千年の間、様々な形の思考を積み重ねてきた。単純な問題解決のプログラムに従うのではなく、いかにして世界を受け入れ、偶然性に脅かされている自分の生を納得するかについて考えてきたのである。このことは人類文明のもうひとつの重要な側面であり、人間的な知性のあり方を示すものである。

だが今の時代は全体として、そうした意味での知恵を軽視する傾向にある。それは科学技術^{テクノロジー}の普及にともなって、テクノロジー的な思考形式、つまりあらゆる事柄を「問題解決」という枠組みでとらえるような考え方が普及したからである。たしかに、人間が長い間なすすべもなく受け入れるしかなかった病気や自然の脅威を、技術の力で避けうようになつたり、またそれまで神の領域とされてきた生殖や老いや死までもを、ある程度人為的にコントロールできるようになった。そしてそうした技術が現代では、最大の価値を付与されている。そうした環境の中に生きてみると、人々はあらゆる問題が、努力や工夫、技術的進歩によって解決できるかのような幻想をいだくようになるのである。

情報技術は、そうしたテクノロジー的思考形式がと

りわけははっきりと現れる領域である。先述した人間の「頭のよさ」を脳の機能と同一視する考え方も、コンピュータというモデルが今や誰にとっても身近に存在するような社会だからこそ、可能なわけである。そういうモデルに従って、人々は国家や社会や人生を「プログラム」しようとし、何かうまくいかないことがあると「バグ」を見つけ出そうとする。たとえば会社であれ学校であれ、システムがうまく機能しないのはその内部の特定の人間のせいだとか、規則の一部の不具合のせいだとか、チェック機能が不備であるからだとか考える。そして、そうした「パーツ」を入れ替えれば、あるいは監視を強化すれば解決する、というふうに結論づけるのである。

こうした考え方が間違っているというのではもちろんない。システムの・テクノロジー的思考形式は人類が洗練させてきた知性の重要な一側面である。ただ、現代という時代はあまりにもそれだけに頼りすぎており、バランスが悪い。別ない言い方をすれば、テクノロジー的思考によっては原理的に対処できない世界の側面に対して、現代の私たちはあまりに鈍感になってしまったのである。

「岐阜おおがきビエンナーレ2006」のテーマとして「じゃんけん：運の力」というのを考えたのは、もちろん第一には、そこから連想されるお祭りのなまめしさをもつ催しをめぐしたものだが、同時にこのトピックを選んだ背景には、現代という時代の状況に対する考察があった。アジアのメディアアーティストに注目するという方向性も、たんにこれまでなかったというだけではなく、アジアの文化の中でテクノロジーを芸術の中に取り込もうとする試みの中に、日本を含めた欧米主導のメディアアートとは異なった洞察があるのではないかと期待したからである。とりわけ、このビエンナーレを主催するIAMASがメディアアート、つまり情報テクノロジーを用いたアート制作という分野を中心にした学校であるだけに、こうしたテーマや方向性はなおさら重要なものではないかと考えた。

だがもちろん、「運」というテーマに注目したからといって、それだけで何か批判的な視野が開ける、とい

うほど事態は簡単ではない。大切なのはむしろ、その「運」についてどのように考えるか、それについてどのように語るかということである。より具体的に言うなら、もしも「運」をいわゆる成功のために活用すべき機会としてのみ考え、悪運を避けて幸運をとらえる直観や能力だけを重要視したとすれば、それは本当の意味で「運」を経験していないのではないか、「運」を何か別なものの言い換えに使っているだけではないのか、と思うのである。

この問題を考えるために、ひとつの興味深い話題として、「セレンディピティ(Serendipity)」という言葉について考えてみたい。これは、英語としては比較的知られている概念ではあるのだが、注意深く考えてみると、それが何を意味しているのかは、必ずしも明確ではない。この言葉はそもそも、18世紀イギリスの作家ホレス・ウォルポールが、自分が子供の頃読んだ『セレンディップの三人の王子』というおとぎ話から造ったものである。「セレンディップ」というのは現在のスリランカの古名であり、この物語は、知性と勇気と芸術的センスを備えた三人の王子が、やがて王位を継ぐために修行と遍歴の旅に出る、というところから始まる。旅のそもそもの目的は、王国の海路を脅かしていたドラゴンたちを退治する秘法が書かれた巻物を見つけ出すことである。ところが探しているものはなかなか手に入らず、そのかわり旅の途上で様々な困難に遭遇して、それを持ち前の洞察力と機知によって、思いがけないやり方で解決してゆく、そういう話である。

ウォルポールはある手紙の中で、このお話に言及しながら、自分は探しものを偶然みつける「セレンディピティ」とでもいうべき力がある、と友人に書いた。このことから、この言葉は「偶然、意図していないものを見つけ出すこと」というような意味で使われるようになったのである。この言葉はとりわけ、科学者が自分の行なった大きな発見や発明について語る際、しばしば引用してきた。科学は推論や計算によって進歩してきたと思う人もいるかもしれないが、X線やペニシリンの発見をはじめとして、実は純粋な偶然によ

る科学的発見・発明は、枚挙にいとまがない。そして優れた科学者というのはしばしばナイーブな人たちなので、自分が偉大なことを成し遂げたと人々から賞賛されたとき、それは自分の力ではなくて偶然の賜物なのです、と語ることに大きな喜びを見出してきたのだろう。

つまりここでは「セレンディピティ」とは、計画やプログラム通りに物事が運ばず、むしろそれらが失敗したり挫折したりすることを契機にして、探していたものよりもっと良いものが見つかる、ということの意味している。セレンディピティは、たしかに運の力について語っている。ただここで注意すべきなのはそれが、「運」が働いている現場においてではなくて、むしろそれによって何らかの成功をおさめた後から、そうした発見・発明のもつ、人知を越えた側面を強調するために使われている言葉だということである。つまり「セレンディピティ」とは、人間の意図的な工夫や能力を越えた、神の「恩寵」のごときものを無意識に言い表しているのである。

だが、ウォルポールが読んだ『セレンディップの三人の王子』とは、本当に「セレンディピティ」について語っている物語なのだろうか？ 先入観をもたずにこの話を実際に読んでみればわかるように、実はそうではないのである。ウォルポールが語り、多くの科学者たちが引用してきたような意味での「セレンディピティ」は、この物語の中には、はっきりとした形では見当たらない。そもそも、「偶然によって意図していた目的を越えた成功をおさめる」というテーマは、何もこの物語に限ったものではなく、古い説話の多くに共通する普遍的な主題だといえる。（日本の昔話の「わらしべ長者」などというのもそのひとつだ。）

だからといって、この物語が面白くないと言いたいのではない。『セレンディップの三人の王子』の面白さは、むしろ別のところにある。主人公の王子たちの賢明さは実は「セレンディピティ」ではない。『セレンディップの三人の王子』の中には「セレンディピティ」は存在せず、むしろ「運」についてはのほかに深い洞察を見出すことができるのである。

具体的に説明してみよう。この物語の中でしばしば言及されてきたエピソードとして「迷子のラクダ」というのがある。これは、三人の王子がその旅のはじめの方で、あるキャラバンと出会い、その中の一人の男から、迷子になったラクダについて問われるという話である。王子のうちの誰も、ラクダそのものは見ていない。にもかかわらず、そのラクダが片目であり、歯が一本欠けており、一本の足を引きずっているという特徴を言い当てる。だがそれがもとでラクダ泥棒の嫌疑をかけられ、ペーラム皇帝(ササン朝ペルシアのバフラム五世のことだと言われている)の前に引き出されることになる。なぜ見てもいないラクダの特徴が分かったのか、という追及に対して王子たちは、道の片方の草だけが噛み取られていたこと、欠けた歯の隙間からこぼれた草が散らばっていたこと、そして足跡のうちのひとつが地面を引きずっていたことを述べ、それによってラクダの特徴を推測できたのだと釈明し、その「知性」によって人々を驚かせるのである。

たしかにこのエピソードは、たぐいまれな推理力の比喩として読むことができるかもしれない。だがそれは、「偶然がもたらす発見」というセレンディピティの現代的意味とは、あまり関係がない。ウォルポールの手紙を読むと、彼の考えていたセレンディピティとは偶然的な発見というよりも、むしろ直接知らないものを、かすかな手がかりによって正確に言い当てるような能力のことだったのではないかとも思われる。だとすれば、セレンディピティは「運の力」とはほとんど関係がない。だが『セレンディップの三人の王子』は、実はこれとはまったく異なった仕方で、「運の力」について語っているのである。

そのことを示している印象的なエピソードをひとつだけ紹介しよう。それは「恐怖の右手」と呼ばれる話である。王子たちはペーラム皇帝のところ滞在中、ある不思議な話を聞く。それは、海の彼方から空にうかぶ巨大な「右手」が現れ、五本の指を広げて人々をおびやかしているという国の話である。「右手」は気まぐれに降下しては、人間をつまみ上げて海に放り込んだりするので、その国の人々は恐怖におの

のいていた。人間の力によっては、とても太刀打ちできる相手ではない。この災いを解決すべく、彼らは海を渡ってその国の女王に謁見する。

さて、彼らはどのようにしてこの難問を解決したのだろうか？ 浜辺に出た三人の王子のうち一人は、はたして海の上に現れた巨大な「右手」が、五本の指を広げて威嚇するのにもたじろがず、みずからの一方の手を差し上げ、二本の指を伸ばし、三本の指は曲げたまま、グッと突き出したのである！ 要するに「パー」に対して「チョキ」を出したのだ。それによって、今までその国を恐怖におとしめていた右手は、すぐごと海の中に沈んでゆき、二度と現れることはなかった。これこそ「じゃんけん」の起源だ！ と言いたいところだが、残念ながらそうではない。そこには、「運」というものに対処する重要な知恵が働いていたのだ。それはどういうことだろうか。女王は当然のことながら驚き、なぜそのようなことができたのかと王子に問いかけた。王子の説明は次のようなものである。

実はあの「右手」は、人々を無闇に苦しめるために現れていたのではなく、人々にあることを伝えたいがために現れていたのです。それは、ひとつの王国において五人の人間が力をあわせて心をひとつにすれば、その国を十分に治めることができる、そのことを示そうとしていたわけです。けれども、誰一人その意図を読み取らなかったで、苛立ちのあまり、凶暴な振る舞いに及んでいた。そこで、それに対して私は、別なことを答えた。つまり五人ではなく二人だけでも、十分に国を治めることはできるということを、みずからの手をもって示しました。それで、「右手」は自分の意図が理解されたことを知り、もはや現れなくなったのです。

つまり「右手」とは意味のない暴力ではなく、ひとつのメッセージだったというのだ。そして、それが「脅威」として現れていたのは、まさに人々がそれをメッセージとして読み取れなかったからだというのである。王子のたぐいまれな頭のよさ、知恵はここにある。すなわち、それまで人々がたんなる無秩序な猛威としてしか見ることでできなかったものを、「ことば」として読

み解いたという点である。だがラクダの話とは違い、ここでは王子がなぜ「右手」のメッセージを理解できたかという事は書かれていない。何の手がかりもないのに、彼は「右手」のパーに対して「チョキ」を出してみせた。それによって驚くべきことに、「コミュニケーション」が成立してしまった、ということだ。これは「セレンディピティ」でもなければ、ふつうの意味での「能力」や「知能」といったものでもない。それはいわば、窮地に立たされた人が心を空っぽにして行ったひとつの行為のようだ。そうした瞬間にこそ、「運の力」が現れているように思えるのである。

現代人が重視している「頭のよさ」とは、基本的には計算能力、情報処理能力といったことである。そこでは、できるかぎり正確な予測をし、起こりうる様々な事態に対処しうる者が最後には勝つ残る、そういう世界が想定されている。最初に述べたように、こうした能力を高めることは、たしかに文明の重要な一側面だ。だが現実世界には、つねに想定外の事態が生起する。そして、そうした計算や予測の及ばない事態に直面したとき、はじめてその人のもつ本来の能力が発現することがあること、このことを認識するのはとても重要だと思う。「運」とはそうした特別な瞬間、すなわち「正念場」において働く何かである。テクノロジー的な環境に護られ、あらゆることを計画やプログラム通りに進めることを第一とする現代社会においては、人々は「正念場」を回避しようとし、「運の力」を感じる事が少なくなっていく。だからこそ、アートの介入が要請されるのである。とりわけテクノロジーそのものに介入し、それを別なやり方で解釈するメディアアートにとっては、大きな挑戦が待っていると言えるだろう。

Beyond Serendipity: Rethinking *Janken* and the Power of Chance

Hiroshi Yoshioka

Highly advanced civilization distinguishes human beings from other living organisms, but what has enabled human beings to attain civilization? Perhaps the easiest answer is that humans have large brains that make them “smarter” than other animals, but while it is true that human brains are larger than those of many other animals, it is wrong to assume that a larger brain necessarily equals a smarter creature. Such an assumption satisfies the old and simple sense that humans have of themselves as the lords of creation, but the size of the brain has no direct relation to smartness, nonetheless.

What does it mean for a species to be “smart”? If it means competence in realizing the ultimate goal of survival, in maintaining individual as well as collective life with minimal cost and maximal certainty, human beings don’t seem to be smarter than fish or insects, some of which, with brains far smaller than ours, have surprisingly smarter strategies for survival. Put cynically, viruses and bacteria can be regarded as much smarter than us because they did not develop such a cumbersome organ as a brain in the first place.

If I am going too far talking about micro-organisms, let’s look at ourselves. Men’s brains are larger than those of women, and adults’ brains larger than those of children. But it is highly questionable that adult men are smarter than the others because of their bigger brains, considering all these meaningless wars, inequalities and destructions in the world they manage. And how about difference among races? In regard to the average proportion of brain weight to the weight of the body, the Mongoloid has a little heavier brain than the Caucasoid or Negroid. This fact, again, can flatter an outdated

racist pride that some persist in having, but it is nonetheless obvious that the weight or size of brains has no relation whatever to superiority in intelligence or civilization of a particular race.

Recently in Japan we see a fad in which people speak of “training the brain,” a kind of mental version of exercising. There are drill books and gadgets designed for this weird practice, focusing mainly on brain powers such as memory and calculation, which are relatively easier than other functions of the brain to measure. Media try to convince people of the necessity of improving or maintaining brain power, resisting the natural process of getting old. In contemporary society, aging is hated, not only as it relates to physical appearance but also mental ability. Today we have no freedom to go senile.

It might be desirable to keep the “high level of performance” of our body and our intelligence forever, but sticking to this idea too much would lead us to ignore much more essential issues of life. Some important problems cannot be solved however advanced our physical and mental abilities may be. Aging itself, the decline of ability, is one of them, along with unexpected illnesses, accidents, and natural and man-made disasters. More essentially, there is the basic “chance” of our being, of being born in a certain time and place, as an individual just as we are. Not all these conditions are purely accidental, of course, but we cannot improve them by our own ability or effort. Life is permeated by chance, and human beings for thousands of years have formulated various ways of addressing it. Instead of making a program to solve a certain problem, there is a way of accepting the problem and understanding the meaning of our own life as it seems to be threatened by chance. This way

shows the other side of human civilization and demonstrates the specific character of human intelligence.

In our contemporary society, however, this aspect of intelligence is not paid its deserved respect. This is because the dominant understanding of human intelligence, which treats every issue as a problem to be solved, is so widespread. With advanced technological development, humans are now able to cure or to avoid diseases and natural menaces which long have been accepted as destiny, and to control to some extent birth, aging and death, which were believed to belong to the realm of God. Today people put the highest value on technology that enables or hopes to enable all these achievements. Living in this society, we are persuaded to believe that every problem in life can be solved by effort, invention and technological progress.

Information technology is the field in which we most obviously find this technological thinking. The identification of human smartness with the performance of the brain is often justified by employing the computer as a model of intelligence. It is a model that has become convincing to many of us. Computers are everywhere and constitute an indispensable part of daily life, at least in “advanced” countries. Taking the computer as a model, people attempt to “program” the state, society and even individual lives, and when something doesn’t work as expected, they set out to find the “bugs.” When, for example, something is wrong with the industrial, political or educational “system,” people search for some wrongdoing persons, inappropriate regulations, or security holes, and conclude that they can solve the problem by replacing these “parts” with better ones, by making new rules, or by enhancing surveillance.

Of course, it is not at all my intention to deny this way of thinking. On the contrary, the systematic, technological form of thinking is among the most important parts of human

intelligence as it has been refined through the centuries. But our contemporary society seem to depend too much on it, and to lose a healthy balance of mind. In other words, we seem to be insensitive to the aspects of the real world that cannot be tackled by technological thinking.

When I had the initial idea of “Janken: the Power of Chance” as the theme for Ogaki Biennale 2006, I liked it because it would fit the pleasant atmosphere of a media art festival as I hoped to direct it, and in thinking about this theme more carefully, I found it more and more significant in the context of our situation today, as I have argued above. The focus on Asian media arts is important not only because such a media arts show has not yet taken place, but also because we hoped to learn from attempts of Asian media artists to interpret technology and combine it with art, learn new insights about the relation of art and technology different from those we have seen in many Western-oriented media arts, including those in Japan. I find this direction especially important as the school IAMAS, with its agenda of fusing artistic and technological activities, is located in the local city of Ogaki.

It is not that simple, of course, to open a critical view on our contemporary world just by focusing on the topic of “chance.” The question is: how should we see and talk about “chance”? To put it more concretely, while we may regard “chance” as an opportunity to achieve some kind of success, and strive to gain the ability or intuition to avoid bad chances and to take good ones, we are not experiencing “chance” in its true sense. “Chance,” as valued in terms of a possible future success, seems to mean something else.

In order to think about this issue more clearly, I would like to take as an example of the idea of “serendipity.” This is more or less an established word in English, but when we think carefully its exact meaning is not exactly evident. The word was originally coined by the eighteenth-century

English writer Horace Walpole, based on his childhood reading of a Persian fairy tale called *The Three Princes of Serendip*. “Serendip” is an old name for Sri Lanka. The story begins with the three princes, all endowed with wisdom, courage and artistic talent, leaving the kingdom to travel in search of a secret scroll in which they hope to find a magic spell to get rid of the dragons threatening the sea around their country. But it is not easy to achieve this purpose, and they come across other problems and adventures instead, which they overcome in unexpected ways by their surprising vision and foresight.

In a letter to a friend Walpole mentioned this story, and said that he had “serendipity,” a special sense of finding something by accidental sagacity. Hence, the word came to be used to refer to a case of finding something one has not expected, by pure chance. Scientists, especially, have liked the word, when they talk about their great discoveries or inventions. In fact, we find many such cases of accidental findings in the history of science and technology, such as the discovery of the X-ray or penicillin, despite the fact that many people think the progress of science and technology has been achieved by way of rational thinking. Since brilliant scientists are often good-natured and a little naive, when they have been praised for their genius they often have taken great pleasure in speaking of their discoveries as brought about by chance.

In the ordinary sense of the word, serendipity means a kind of good luck we have when an intended plan or program fails, but in such a way that something better than the original plan takes place. Certainly serendipity tells something about the power of chance. But we should be aware that it refers to the power of chance only after chance has led to a certain success. The word serendipity looks back on the intervention of chance as a transcendental power at a crucial moment in the past. Therefore, it potentially means something like the grace of God, beyond human intentions and reasoning.

However, is *The Three Princes of Serendip* really about serendipity? It is not, as you will see if you read the story without prejudice. Nothing in it clearly suggests serendipity in the sense Walpole meant, and that many scientists have referred to. Talking about a kind of story in which a hero finally comes to an unintended success by the power of chance, we could find numerous other fairy tales and old narratives which originate from Asia as well as from many other parts of the world. *The Three Princes of Serendip* is not unique at all in this sense.

What is fascinating about *The Three Princes of Serendip* and other such stories is that while the smartness or wisdom of the princes and other such protagonists has little to do with so-called serendipity, they present a far deeper insight about chance.

Let's look at a famous episode about a stray camel, which has been mentioned by many, including Walpole himself. The princes come across a caravan and a man in it who asks if they have seen his lost camel. The princes have not seen the camel, but they ask if it was blind in one eye, missing a tooth, and lame. It was indeed, and having exactly described the missing animal the princes were suspected of having stolen it. They were brought to the Emperor and required to explain how they had been able to give an accurate description of something they had never seen. They had deduced that the camel was blind in one eye, they told the Emperor, because the grass had been eaten only on one side of the road, that one of its teeth was missing because they had found along the road clumps of chewed grass exactly the size of a camel's tooth, and that the camel was lame because they had seen the trail in the road left by one dragged leg. The Emperor and others present greatly admired the smartness of the three princes.

This episode can be read as showing an unusual case of deductive intelligence, but it has little to do with serendipity in the sense of a chance discovery of something unexpected. In

his use of the word serendipity in the letter to his friend Walpole seems to mean the ability to deduce a fact by way of faint clues instead of unexpectedly making a chance discovery. Does it follow from this, though, that *The Three Princes of Serendip* has little to do with the power of chance? The answer is no. If you read further you will find that the story does tell about the power of chance, but in a sense totally different than that of serendipity.

One illustration of the point is the episode in which a giant hand appears upright from the sea and terrorizes people by sometimes picking up one of them and throwing him into the sea. The princes cross the sea and visit a queen who has asked them to rid her country of this menace. They go to the beach and the eldest prince confronts the hand, which appears with its five fingers open. When the prince holds up his own hand with the second and third fingers erect and the others folded, the giant hand with its five open fingers disappears under the sea and never appears again. In other words, the prince defeats the giant hand by producing “scissors” against “paper.” I would like to say that this is the origin of Janken, but unfortunately it is not. The episode nonetheless reveals something important about the power of chance. When the queen of the country asks the prince how he was able to defeat the giant hand, he answers that by showing its five fingers erect the hand had appeared to give people an important message: if five men unite for the single purpose they can govern the kingdom well. The hand had resorted to violence when it did because the people in their fear could not read its message. When the prince held his own hand up with only two fingers erect he was demonstrating, he said, that not five but only two people working for a single purpose could govern the kingdom. The giant hand had disappeared because finally its message had been understood.

The giant hand had appeared to the people as a meaningless terror because no one

understood its message. The smartness of the prince was precisely his ability to find a sign in what others had regarded only as a fury, and to decode it as language. Unlike the episode about the camel, however, the prince gives no explanation about how he came to understand the message of the giant hand. It is as if he had chosen “scissors” without any clue against the “paper” of the hand, and suddenly a meaning and a communication took place. This is not serendipity, nor even ability or intelligence in the normal sense of the words. It is rather an act done with an empty mind at a moment of truth. As I understand it, the power of chance is at work at such a moment.

Today smartness means basically the ability to calculate and to reason logically, the power to process information. What is assumed in the background of this understanding is a world in which those who can make the most exact predictions, and those who are capable of coping with the largest number of possible situations, will survive in the end. The development of this ability is indeed one important aspect of civilization. In the real world, however, often we face the unpredictable. By confronting a situation beyond calculation and prediction, our inherent abilities emerge and take us in unexpected directions. It is crucial that we recognize the importance of this moment. It is when chance works. Protected in our technological environment we emphasize too much the following of a plan or a program, and thereby experience less and less the power of chance. This is the reason we need the intervention of art. Media art, in particular, with its agenda of intervening in technology itself and interpreting it in alternative ways, challenges us in this way.

地域とアートの新しい関係を探る

吉岡洋＋グナラン・ナガラヤン＋原久子

吉岡 これから岐阜おおがきビエンナーレ2006のオープニング・シンポジウムを行いたいと思います。

このビエンナーレは地域と関わることを大きな特徴としています。こうした試みはメディアアートに限らず現代美術の分野でも数多く行われていることです。そこで広い視点から批評やコメントをいただくと考え、現代美術の批評家・キュレーターであり、大阪電気通信大学教授の原久子さんをゲストにお招きしました。

また、このビエンナーレを私と一緒に企画してきたもう一人のディレクター、グナラン・ナガラヤンさんは、シンガポールの出身で、シンガポールのラサール・シアという美術学校で教えてこられました。現在はアメリカのペンシルバニア州立大学を拠点に活動されています。

小さなビエンナーレの意義

吉岡 まず始めに、岐阜おおがきビエンナーレの経緯、テーマと特徴を簡単に説明したいと思います。

このビエンナーレは1995年に、翌年のIAMAS開学をめぐって始まった「世界メディア文化フォーラム」という実行委員会が母体となっています。2001年までは、2年おきに開催された「インタラクション」⁽¹⁾という名前の展覧会として親しまれてきました。その後、もっと地域の人々や大垣という町のあり方と関わっていくこと、展覧会だけではなく、シンポジウムやワークショップを街なかで積極的にやっていくことになったわけです。それで名称も新たに「おおがきビエンナーレ」として再出発しました。たまたま2003年に僕は「京都ビエンナーレ」⁽²⁾のディレクターをやったのですが、ふつう「ビエンナーレ」というのは、招待アーティストは何十人もいて、予算規模も大規模なものを連想します。しかし「岐阜おおがきビエンナーレ」はそれらとは少し違って、IAMASという学校が企画運営している点がユニークだと思います。学校がやるということは教育の一環としてもやるということで、一般のアートマーケットには影響されないう形でやることができます。また、小さくても特徴を出すという工夫

が必要です。

そういうわけで、第一回日のビエンナーレを2004年の卒業制作展と同時期に開催しました。2月で寒く、準備に時間があまりなかったにもかかわらず、多くの人の協力をえて楽しいものになったと思います。でも次回はもっと気候のいいときにやろう、そしてもっとはっきりした特徴を出したいということになり、今回は、僕にはない知識や経験を持っているグナラン・ナガラヤンさんと一緒にやることになりました。

今回のビエンナーレの特徴はふたつあります。ひとつは「アジア」に注目したことです。「アジア」といっても、比較的日本に近いアジア、東アジアとインドです。いままでの展覧会では、欧米文化圏からの参加者が多かった。これは悪いことではないのですが、(アジアの他の国々は)私たちにとって文化的にも地理的にも近いのに、よく知らないのはおかしいのではないかと。もうひとつは、現在アジア諸国においてもテクノロジーの導入によって社会そのものがどんどん変わりつつある状況のなかで、若いアーティストたちは芸術活動を通してどんなことを考えているのか知りたい、ということがあったんです。

運の力

吉岡 もうひとつの特徴はテーマです。「ザ・パワー・オブ・チャンス(運の力)」ということを考えました。「運の力」の「運」とは、逃れられない宿命といった束縛されるようなイメージではなく、思いがけないことが起こる、計画どおりにいかないことをむしろいい方向に転じる、そういうものに出会ったときに人間の隠されていた力が出てくるというような意味です。身近な例として「じゃんけん」についてグナランに説明したら、それは面白いということになった。「じゃんけん」は、グー、チョキ、パーという手が3という数字につながっている。たとえば世界中にあるいろんな物語の中で、主人公が一回目、二回目は失敗して、三回目に何かがおこるといった話がよくある。じゃんけんには最終的な勝利者はなく、勝敗がぐるぐるまわる。そういった、



進歩ではなくて循環していく仕組みに注目することに、グナランも賛同してくれたのです。

昨日、オープニング・イベントとしてワヤンクリ(インドネシアの影絵)を行いました。象は人間より大きい、人間は蟻をふみつぶす、ところが蟻は象の身体のなかに入って行って「象玉」—そんなものが実際にあるのかは知りませんが(笑)—を食べてしまう。つまり一番小さな蟻が象をやっつけることができる。そういうことが繰り返される話でした。

必ずしも今回のアーティストの作品すべてが直接的に「じゃんけん」に関わるわけではありませんが、「じゃんけん」のもつテーマを発展させ、周りの人に知ってもらいながら、今回のビエンナーレを発展させてきました。

ビエンナーレ、ふたつのタイプ

ナダラヤン まず、ビエンナーレについての考えを述べたいと思います。私の経験によると、ビエンナーレには二つの種類があると思います。ひとつはアートを中心地である大都市が、それをもっと強化しようとして開催するもの。もうひとつはアートの中心地ではないけれど、アート、ビエンナーレをととして街を活性化していこうと開催されるものです。私は、おおがきビ

エンナーレは、後者に属すると思います。アートの中心地ではないが、アートで街の特徴を作っていくとされていると思います。シャルジャ(UAE)⁽⁴³⁾や釜山⁽⁴⁴⁾も同様に、そんなに大きな国際都市ではないけれど、ビエンナーレによって都市を広げて行こうとしているところがあります。

ドイツのカッセルはビエンナーレではありませんが、5年に一回「ドクメンタ」⁽⁴⁵⁾が開催されています。カッセルという都市は、「ドクメンタ」が開催される前は全く知られていませんでした。アートフェスティバルやビエンナーレを通して、市の魅力を高めて行こう、特徴づけていこうという試みは世界中にあります。

ビエンナーレの最初の段階で、大垣市のなかでビエンナーレをどのような方法で展開していくか考えるために、まず街のなかにある重要とされているものを見ようと考えました。

2月に大垣に来て町を歩きながら、どのような良いところを強調できるか考えました。そのとき、私には大垣はふたつに分かれているという印象を受けました。ひとつはソフトピアやIAMASに代表されるような、人々が他の場所から仕事をしに来る場所。もうひとつは郭町、大垣城、稲荷神社、竹島会館のような人々が生活している場所。このふたつの場所はちよっ

と切り離されています。お互いに通い合っていないくて、あまり理解しあっていないように感じました。今回のビエンナーレでできることは、このふたつの場所をつなげることだと思ったのです。

大垣で実現した アジアのアーティストたちの対話

ナダラヤン アジアの国々、アジアのアーティストは、メディアや彼らの生活に影響を与えているメディア・テクノロジーを理解しようとしています。ところが、それに対する私たちの対処方法と各国の伝統、規範というものは全く違うものなんです。アジアのアーティストがその作品のなかでどのようにテクノロジーを使っているかを見せることができれば、大垣市のふたつの地域を結ぶこともできるし、人々の意識を高めることもできる。

そして、私たちは調査のためにシンガポール、マニラ、バンコクの三都市を訪れました。アジアの都市は地理的にはとても近い距離にあるのですが、十日間のなかでそれらの都市すべてを訪れるのは困難です。そういうなかで出来る限りたくさんアーティストに会い、スタジオや大学、リサーチラボを訪れ、いま何が起きているのかを見られるよう、事前準備を十分に行ってから出かけました。その結果40人ほどのアーティストに会うことができました。そして、参加アーティストのリストを作り、韓国とインドと香港のアーティストを加えました。そこでできる限り、アジアにおけるメディアアートの多様な活動を見せるようにしたいと思ったのです。

私はすでにこのビエンナーレは大きな成功をおさめていると思っています。世界のどこにも起きていないことが、いま大垣で起きているのです。つまり、アジアの素晴らしいメディアアーティストが一堂に会している。このようなことは今まで世界のどこにも起きなかった。このことを大垣は誇れると思います。

自分の国で孤独に芸術活動を行ってきた者がここに来て、自分たちのメディア・テクノロジーに対する捉え方に似たところがあるということを彼ら自身が発見したのです。私が本当に面白く、またよかったと思うのは、彼らがこのビエンナーレを通じて、展示されている自分たちの作品と日本の作家の作品との間に、何か結びつくものを感じているということです。

メディアアートの世界的なフィールドでは、メディアやメディア・テクノロジーに対する新しい見方を生み出

すことが、大変重要だとされてきました。しかし、今回のビエンナーレは、これらとは違う見方、文化的、美的な観点からメディアアートをとらえるという試金石になったと思っています。

各地で起きているアートによる地域の活性化

原 私はメディアアートが専門ではないのですが、この10年間、たびたび大垣(IAMAS)には来ていました。しかし、(卒業制作展の行われる)ソフトピアとIAMASだけしか来たことがありませんでした。さきほど、大垣にはふたつの顔があるというお話がありましたが、私はひとつの顔しか知らなかったわけです。

出品中のアジアのアーティストの作品は非常にクオリティの高いもので、私自身楽しむことができました。楽しむことができた、というのは非常に重要なことだと思っています。今回、街のなかにいろいろな作品が展示されているということで、市民のみなさんも、町のなかで初めてメディアアートと出会われるということがあったと思います。初めての出会いというのは重要で、それをどういうふうに入れられるかということが、それからのアートの関わりを大きく左右すると思うのです。また、ゆっくり座って落ち着いて見ていたいと思うような雰囲気がある会場のセクションがあったと思います。今回、地図を見ながら少しずつ離れたところへ歩いて行く。時には少し道に迷ったりしていろんな通りに入ってしまうことがあると思うのですが、そういうことによって町並みを見て行く。そんなプロセスも作品の導入にとって、非常に重要だったと思います。作品のセクションだけではなく、作家たちがどういうふうにその場所をとらえて、どこにどういうふうに作品を設置しているかというようなことも含めて、この街のサイズ、と質という意味からも、非常にバランスのいい展覧会になっていたと思います。

昨今、街に出て行くアートのイベントというのはいろいろ行われているというのはみなさんご存知だと思います。

たとえば、今年は越後妻有で3回目の「大地の芸術祭」⁽⁶⁾が行われました。そのなかで、空き家を使ったプロジェクトがたくさんありました。印象的だったのは、日本大学芸術学部の彫刻コースの教員や学生の方が作っていたものでした。空き家を使っただけ展示をしているだけでなく、場所の所有者や近所の人たちが設置のプロセスを見ている。普段見ないよ

うな何かを作り上げて行く時間を見ていたと思うんです。大垣と違って妻有の場合、非常に過疎で、その街の活性化を意図しているのですが、人々をつないでいく場として、アートがなんらかの力を発揮していく。大垣でも妻有で起きたことが部分的にはあったのではないかと思います。今後も行われるとしたら、そういった部分で可能性をひろげていけるのではないかと思います。

淡路島でも「淡路島アートフェスティバル」⁽⁷⁾というものがあります。妻有は少し前に大きな地震があり、それによってできた空き家というものが注目されたわけですが、それと同じように淡路島も95年に阪神淡路震災があり、非常に大きなダメージを受け、たくさんの空き家ができた。そういった空き家でのアートプロジェクトが昨年から行われています。そこでは、場所がもつアイデンティティや歴史というものが、言葉やドキュメント、ニュースとして語られるのではなく、アーティストの目を通して視覚化されていくということが行われているのです。作品によっては、今回のおおがきビエンナーレでも、そういったことが行われていたのではないかと思います。

都市のなかでも空洞化が起きているところはいくつもあり、クリエイティブシティと銘打って、文化政策を行っているところはいくつもあります。横浜もその代表的な都市ですし、名古屋もそうした方向を目指しているようです。繊維産業の落ち込んでいるところで、空いた場所ができています。それは名古屋の中心部にあって、そういったところにアーティストがスタジオを持つということが起きています。そこで展示だけでなく、アーティストがやっているさまざまなことを近隣の人たちがかいま見る。このことが重要だと思うのです。

大垣も今回をきっかけに、アーティストが街のなかで制作を続けていくことで、ふたつの分かれている場所が、いままでの10年とは違った段階を迎えることもあるかもしれないと思いました。

地域がアーティストを教育する

吉岡 たえばね、お寺や修道院で厳しい修行をしたお坊さんが、外の世界に出てその修行で学んだことを実践して行かなければいけないとします。そういった時に、お寺のなかでやった修行と外の世界で人々に関わる時とは、どっちが苦しく、難しいか。僕は、後者のほうだと思う。アートが地域に出て行くこ

とも同じようなことだと思うんです。このようなビエンナーレのディレクションをやっている、普段は会わない自治会長さんや商店街の人々と会ってよく言われるのは、「(場所や施設を)使ってもらうのはかまわないんですけども、(作品は)われわれ素人には理解できません」ということです。それで、これはアートというものがまだ十分知られていないからわかしてもらえないんだと考える。つまりこちら側に進んだ知識みたいなものがあって、それを何とか工夫して、地域の普通の人に分かってもらわなくては、というふうな考えがちなんです。でも僕は、こういう考え方は根本的に間違っていると思う。そうではなくて、僕らが研究や制作活動をつうじて達成した価値、僕らが理解している価値というのはあるんですけども、本当に重要なものは、それをまったく文脈を共有しない人たちの前に出してみると、とんでもない反応がかえってくることなんです。苦勞したことがまったく注目されなかったり、逆に無意識的にやったことが評価されたり、ということがある。それは決して、知識や修練が高い方から低い方に流れていくのではなく、むしろ逆であって、アーティストや研究者が地域と関わることによって、地域の方から何かかやって来るんですね。アーティストや研究者の方が教育されるんです。

たとえば、街のスペースがあいているから、なにかそこに展示すれば街の人と関われるんじゃないか、などと最初は誰でも安易に考えるんですが、全然そんなことはない。あるいはどこか目立つところに作品を置けば見てくれるんじゃないかと思っても、そんな単純なものではない。地域と関わるのがアーティストや研究者が教育されるプロセスだというのは、べつに謙遜していつているのではなく、本当にそう思うんです。こういうことがはっきりとわかるのが、こういう形のビエンナーレをやることのひとつの意味なんです。

グナランが言った、大規模な大都市を中心としたビエンナーレでは、えてしてそういった教育のプロセスが隠れてしまう。おおがきビエンナーレは小さいからといって卑下することではなく、そこには小さいビエンナーレの独特のいいところ、そうでないと経験できないことというものがあると思います。

ナガラヤン モダニズムの歴史から考えてみると、モダニズムは、アーティストやアートは社会とは離れた立場で自律していてよいという考え方で成立していました。しかし、この20～30年でモダニズムに関する言説や考えが変わり、自律した存在であることが難し

くなりました。アーティストは地域の生活とどう関わって行くかを考えなければならないという状況になっているのです。それは欧米以外でも世界のあらゆるところでそうなのです。

では、アーティストはどうやって社会と関わり、活動を進めて行くのでしょうか？ まずは、社会や人々が求めるもの、社会が善しとするものをアーティストが行うということ。もうひとつは、教育者、質問者、支援者、哲学者、活動家として、社会と関わることもできます。単に美しい絵を描く人としてあるだけが社会との関わり方ではないのです。いかに社会と関わるかはアーティストにとっては義務感のようにあるのです。アーティストは、なぜこのような活動を行っているのか、もっとよりよい方法は何かを自らに問いかけています。そして、どうすればよりよい形で社会に貢献できるのかを。それは、「よし、それが地域の要望だから、私はそうしよう」というような単純なことではありません。たとえば、アーティストが病院に入って行き、そのなかで芸術的な活動をすると思います。「なんで、アーティストは患者と一緒に活動するの？」「アーティストは絵を描くのが仕事じゃないの？」「それってアートなの？」と思うのが一般的かと思います。社会や人々がこのような活動をしてほしいと言ったからといって、アーティストはそうしなければならないとは限りません。アーティストは自分で社会との関わり方を考え出さなければいけないのです。

実際、地域そのものも変わってきています。アートはギャラリーやミュージアムで見えるものであるという認識が変わってきています。地域社会は、廃墟になった工場や新しい病院、障害者のコミュニティ、都市計画、子供に対する新しい教育活動に関わるプログラムのなかで活動するアーティストを見出しています。メディアアートはまさにこのような地域の活動を行うのに、最もふさわしいアートの形だと私は思います。単純にメディアアーティストは自分一人だけの能力ではなく、さまざまなスキルを持った他者とコラボレーションすることによって、作品ができるものだからです。コラボレーションが、地域の活動によりアクティブに、より容易に、快適に参加して行くための特別なツールになるのです。すべてのアーティストに対して、地域に入っていくことを強制するわけではありませんが、これらの要望に対して、アーティストも応えていける力を持っている、持っていくべきだと考えています。

原 たえば、メディアアートの場合、映像やコン

ピュータを使うことが多いです。一般の人たちは既に日常的に、ゲームやアニメーションなどのエンターテインメントの分野でそれらを受け入れている。その人たちがメディアアートに接した場合、どういうふうに関われるだろうか。そこに難しいものがあると思うんです。通常は共通言語を持っているもの同士がコミュニケーションをとっているの、一般の市民の人とコミュニケーションをとろうとすると、別の言葉で置き換えないといけない。そこにはかなりのエネルギーがいると思うんです。そういったコミュニケーションの努力のなかで、アーティスト自身が自分を発見していく、作品自体もまた違うステージにいけるのではないかという気がしています。

社会がアートに望むものとは？

原 また、コミュニティに介入していくというアートは、人に優しいというか、内容的に人々に対して毒を持っている作品は少ないんです。問いかけは持っていますが、嫌悪感を与えるものはタブーとしている。作品として、そういうところがどうしても重要であれば、それをどうしたらきちんと相手に伝えられるのか、きちんと向き合って作っていけるのかというのが大事だと思います。

吉岡 アートが地域に関わるというのは、地域社会が求めているものをアーティストが供給するという意味ではないと思うのです。さっきのお坊さんの話でいえば、お坊さんが村に入って行った時に、瀕死の病人がいて、その時に「よしよし、よく効くまじないをしてやろう」と言っただけなんです。その人が絶対に助からないとわかって、ではそこで何ができるのかを考えるのがお坊さんの役目でしょう。

たとえば、病院にいる人は病気で落ち込んでいるから、そこに飾るのはきれいな風景とか花の絵がいいだろうと思うのだけど、心がなごむようなもの、誰もがいいと思うものを飾るのがアートの役割かというところではない。そこをごまかしてはいけません。アーティストは、地域の人が本当に欲しているものを自分の思惑で決めることはできない。そこが一番難しく、厳しい修行となるところで、アーティストが学ぶプロセスがないとだめだろうと思います。

原 相手がこういうふうなものを望んでいるだろうという考えには、相手をみくびっているところがあると思います。相手が望んでいるものを予定調和的に作るの

は、アーティストの役割では決してないわけで、相手に伝えるということとその部分を混同して考えてはいけません。そんなことをしてしまうと質の低いものになってしまう。見ている人たちはアートの文脈で見なかったとしても、生活者としてきちんとした日々を送っている人であれば、そういう中途半端なことは底が見えてしまう。アーティストにはそういうことをしてほしくないと思いますね。

吉岡 こういうことは日本やアジアだけの問題ではなく、どこにでも起きていると思うのです。たとえば学校の中にいる人は学外の人々を「普通の人」といいますが、「普通の人」なんてどこにいるのでしょうか。難解な作品や強いメッセージを持つ作品を扱う時に、行政担当者から「お年寄りや子供も見に来るんですから…」というのですが、お年寄りや子供にはそれがわからないとどうしてあなたが決めるの？ と思うんです。知らず知らずのうちに「普通の人」「市井の人」はこうなんだという先入観を持ってしまっているんですね。実際には、受け手のことはわからないんです。地域というののもっとも近いところにありながら、そのへんを歩いている人がもしかしたら最も遠い他者なのかもしれないのです。

ナダラヤン 展覧会のコンセプトとアーティストがコミュニティとの関係を意識する方法の両面で、一つの傾向が現れていると思います。それは、コミュニティに属する平均的な人々に対して、アート作品の複雑さなど理解できないだろう、とみなしているということです。しかし、私はアートの知識がない人にこそ、自分でその作品と対話をしてほしいと思っています。私自身はキュレータとして、あえて作品についての説明というものを付けたくはありません。作品の説明書きをつけると、鑑賞者の自発的な自律的な対話がなくなってしまう。人から強制されなくて、作品と相互作用する、対話することが重要なのです。

私はキュレータが重要な役割を果たしていると思っています。アーティストは自分の作品について、その美しさ、材料、どう展示するかについて真剣に考えています。そしてそういったアーティストと、アートに関心のないコミュニティを結びつけるということが、キュレーションという作業だからです。

吉岡 今日はひとつ議論らしきものができてよかったです。現在、同時進行でいろんなイベントが開催されているのですが、そんななかでこんなに大勢の方にお集りいただき、ありがとうございます。

(*1) the interaction

1995年から2001年まで、隔年で開催された国際インタラクティブ・アート展。IAMAS創設者、坂根徹夫によるキュレーションで行われた。

(*2) 京都ビエンナーレ

2003年、京都芸術センターを中心に開催された国際美術展。5カ国、13組のアーティストが開催した。

(*3) シャルジャ

シャルジャ国際ビエンナーレ。1993年から、アラブ首長国連邦の七つの首長国のひとつ、シャルジャで開催されている大規模な現代美術の国際展。アラブ圏の現代美術の動向を知る貴重な展覧会として注目されている。

<http://www.sharjahbiennial.org>

(*4) 釜山

釜山ビエンナーレ。韓国の人口400万人の釜山市が文化政策として開催している国際美術展。1981年からさまざまな形をとりながら行われている。

<http://www.busanbiennale.org>

(*5) ドクメンタ

ドイツ、ヘッセン州の小都市カッセルで、1955年から5年ごとに開催されている大規模な現代美術の祭典。毎回異なる気鋭のディレクターがテーマ設定と作家選定を行い、現在の美術への分析と方向性が示される最も重要な国際展とされている。近年は一回で600万人もの集客がある。

<http://www.documenta12.de>

(*6) 大地の芸術祭

三年に一度、越後妻有地域(新潟県十日町市・津南町)の里山で展開される国際現代美術展。第3回の2006年には150点の作品が展示され、人口7万6千人の地域に約35万人が訪れた。

<http://www.echigo-tsumari.jp>

(*7) 淡路島アートフェスティバル

2004年以来、島全体の復興と活性化をはかるため、NPO淡路島アートセンターが毎年開催している。

<http://www.awajishima-art-center.jp>



原久子(はら・ひさこ)

大阪電気通信大学総合情報学部教授。アートプロデューサー、キュレーターとして「六本木クロッシング展」(04年森美術館)、「Move on Asia 2006 日本巡回上映」(05、06年トーキョーワンダーサイトほか)など、多くのアートイベントに関わる。「日本経済新聞」、「AERA」、「BT(美術手帖)」、「ART IT」、「STUDIO VOICE」などの新聞雑誌やウェブサイト現代美術関連記事を執筆。

[Symposium] 7 October (Sat), Softopia Japan Center, 1F Seminar Hall

Searching for New Relationships Between Community and Art

Hiroshi Yoshioka + Gunalan Nadarajan + Hisako Hara

Yoshioka: On behalf of both directors I would like to welcome our guest Hisako Hara to the Biennale Opening Symposium.

One significant characteristic of this Biennale is the involvement of the community. However, this is not only the case with media art, but also carried out in much of the contemporary art field. We invited Hisako Hara, a contemporary art critic, curator, and Osaka Electro-Communication University professor, to share criticisms and comments from her broad point of view.

My co-director for the Biennale, Gunalan Nadarajan, is originally from Singapore, where he has taught at LASALLE-SIA College of the Arts. He is currently based in Pennsylvania State University in the U.S.

Significance of a Small Biennale

Yoshioka: I would like to begin with a brief introduction of the background, theme, and distinguishing features of Ogaki Biennale.

The Biennale developed out of the World Forum for Media and Culture, an event started in 1995 - prior to the founding of IAMAS - for the purpose of publicizing the school. The event has become popular in the field of media art in the form of the "The Interaction"⁽¹⁾ exhibition that was held biannually through 2001. In 2004 the event was restructured with the aim to connect more to the local/regional community, and the program was expanded to include exhibitions along with symposia and workshops in downtown Ogaki. In 2003, I organized the Kyoto Biennale⁽²⁾ in a similar way.

A "Biennale" is normally associated with an art festival with dozens of artists and large

budgets. Ogaki Biennale is a little different. What makes it unique is the fact that it is planned and carried out by our school, IAMAS, as part of its education program and uninfluenced by the general art market. Although it is a small event, distinguishing features need to be worked out carefully.

The first Biennale was held at the same time as the graduate exhibition in 2004. Even though we did not have enough time to plan the event properly, plus it took place in the rather cold February, it was accepted by many people in the town as a new type of art festival, thanks to the efforts of students and teaching staff who helped realize it. This time we decided to hold the Biennale in a warmer season and with clearer defined characteristics, and I invited Gunalan Nadarajan to contribute his vast knowledge and experience.

This Biennale basically has two features. The first is a focus on Asia, or Eastern Asia and India to be more precise. Previous installments featured mainly participants from the Western cultural sphere, which is certainly not a bad thing, but it seemed odd that we don't know anything about media art in neighboring (in both a cultural and geographical sense) countries. Our idea was to explore what young artists are considering through their art against the backdrop of rapidly changing technology and society in Asia.

The Power of Chance

Yoshioka: The second feature is summarized in this event's theme, Janken: Un-no-chikara (The Power of Chance). The Japanese word "un" means both "chance" and "fate," but here it is referred to mainly in the former meaning.

Chance is something we experience as unforeseen happenings that shift events from the planned to a different direction. People sometimes find their potential mental power exposed through such chance happenings. I explained the popular Japanese game “Janken”(rock, scissors, paper) as a familiar example of our playing with chance to Gunalan, and he thought it interesting. Referring to the meaning of the numeral three, he told me that there are many tales around the world in which a hero fails two times, and only on the third attempt something happens. Janken involves the idea of an endless circle of victory and defeat, with no final winner or loser. Gunalan immediately approved this sort of circular rather than progressive structure as our central theme for the Biennale. The elephant in the Wayang Kulit (Indonesian shadow play) performed at yesterday’s opening event was larger and stronger than the man; the man then trampled the ants, and the ants intruded the elephant’s body to eat its spirit. The ant can defeat the elephant: just like in Janken, the relation is circular.

Not all featured works this time are necessarily related directly to Janken or chance, but this Biennale has been developed while expanding the theme of Janken, with the knowledge of related people.

Two Types of Biennales

Nadarajan: I’d like to start by talking a little bit about the general idea of a “biennale”. I think there are two types, according to my experience. One is organized at a major city, and the city uses it to reinforce its already central position in the arts. The second kind is organized by cities or towns that are not central to the arts, and allows them to develop a profile for themselves in the art world. Ogaki would be the second type. There are many cities that are hosting similar biennales, such as the Sharjah Biennial⁽⁵³⁾ in the United Arab Emirates, and the Busan Biennale⁽⁵⁴⁾. These are relatively obscure cities that have developed a

Biennale to build up their portfolio and profile in the arts.

Documenta⁽⁵⁵⁾ is held in Kassel, a city that is absolutely unknown except for the time when it stages the art spectacle once every five years. In many ways biennales and major art festivals are tools for drawing attention to a city that is otherwise marginal and not very well known in the art world.

So it is not surprising that, when thinking about how to establish a biennale here in Ogaki, we started by looking at the city itself first.

We walked around to get an idea of what we could highlight about the city. Ogaki seems to be divided into two parts: Softopia is for people who come here from outside and leave again, while Kuruwamachi — with Ogaki Castle, the Inari Shrine, and the Takeshima-kaikan — is the city people live in. We felt that these two cities were somewhat separated. The people from these two cities didn’t communicate and understand each other very much, so we felt that one of the things that this Biennale could do was to create a bridge.

Asian artists interact in Ogaki

Nadarajan: Artists and other people in Asian countries are trying to understand how media and media technologies are affecting their lives. These are societies deeply rooted in traditions and cultural norms that are very different from how technology is asking them to respond. We felt that the way Asian societies and artists are dealing with technology can be an interesting aspect we could use for our linkage between the two cities of Ogaki.

In a curatorial trip to Asia, we went to Singapore, Manila and Bangkok, where we met artists and visited their studios, and did more research to find out what’s going on in the respective contexts. We met and looked at the works of about 40 artists. We made a tentative list of artists from these countries, and later

added one from Korea, one from India, and one from Hong Kong, in order to show the diversity of methods in media art across Asia.

I believe that Ogaki Biennale is already a success. Ogaki can be very proud to have exhibited a selection of Asian media art as comprehensive as it hasn't been shown anywhere else in the world.

It was an interesting experience to see how artists who have been working alone by themselves for a long time discover similarities in the way they look at media and media technologies. Particularly exciting and meaningful for me was to see how the Biennale highlighted not only connections between these Asian artists, but also connections between theirs and the works of Japanese artists.

I think it's extremely important in the global field of media art to create alternative ways of looking at media and media technologies, and how responses are different both culturally and aesthetically. I think this Biennale is a good testimony to these ideas.

Art Transpiring at Various Sites Enlivens the Community

Hara: Although I am not a media art specialist, I've been visiting Ogaki and IAMAS frequently over the past 10 years. However, I only knew Softopia (which hosts the graduate exhibition) and IAMAS, so I knew only one of the "two faces" of Ogaki. The exhibited works by Asian artists are of extremely high quality, and I'm enjoying them a lot. I believe that being able to enjoy an artwork is extremely important. As various works are being exhibited out in the streets this time, it's probably the first time for the city residents to encounter media art in their town. The first encounter is very essential, and how it is accepted has a large influence on the following relationship to art. Also, I think these venues' unique atmospheres makes people feel like sitting down and taking their time to look

at the exhibits. You need to take a map and walk to places that are a little off-the-track, and sometimes you may get lost and walk down streets you're not supposed to. As a result, you are able to see the town. That process is also very important for the introduction of the artworks. Not only the works themselves, but also the way artists attempted to captivate the location, where and how to set up their works, the significance of these streets' sizes and qualities have contributed to an extremely well-balanced exhibition.

As you may know, there have been a host of art events carried out in the streets recently, such as the 3rd Echigo-Tsumari Art Triennial⁽⁶⁾ for example. Many of the featured projects made use of vacant houses. Particularly impressive was a work made by the sculpture department and students of Nihon University College of Art. Rather than simply exhibiting in a vacant house, they invited the owner and neighbors to witness the setup process, so those people were able to watch something that usually happens behind closed doors. Unlike Ogaki, Tsumari has become extremely depopulated, and in aiming to revitalize the town, art could exercise some strength as a common ground to connect people. I believe that Ogaki shares some of these things with Tsumari, and we will surely see the Biennale expand in this direction.

In Awajishima there is an event called Awajishima Art Festival⁽⁷⁾. Like Echigo-Tsumari focused on the houses that were left vacant after a large earthquake in the region a while ago, the festival in Awajishima was launched in response to the extensive damage and abandoned homes after the Great Hanshin-Awaji Earthquake in 1995. The unique identities and histories of these places have not been communicated in documents or news, but they have been visualized in artworks according to each artist's interpretation. Some of the works exhibited at this Ogaki Biennale are certainly doing the same thing.

There are many cities in Japan that have

become hollow, and some that have worked out cultural policies aiming to re-establish them as “creative cities.” Yokohama and Nagoya would be two cities that are heading in this direction. Many of the vacant places that have sprung up in downtown Nagoya due to the decline of the textile industry, for example, have been turned into artists’ateliers. The artists don’t only use those places to display art, but allow neighbors to catch a glance at the various things an artist is doing. I think that this is essential.

I believe that this event and subsequent artistic activities across the city of Ogaki could mark a change of direction for the two towns and their decade-long state of separation.

The Community Educates the Artist

Yoshioka: Imagine a Buddhist monk who, after undergoing strict ascetic training at a temple, must go out into the world and put his exercises into practice. Which do you think is more difficult and challenging for him: training in the temple, or relating to people in the outside world? I think it’s the latter. This applies also to an artist or researcher who tries to communicate with the community. While planning the Biennale, I met local community representatives and shop owners that I usually wouldn’t have a chance to talk to. Many of them told me, “You can use our facilities, but don’t expect us ordinary people to comprehend that art thing.” As art is obviously still a closed book to those people, we tend to think we should educate them and share our “advanced knowledge” so they could understand what we’re talking about. But I believe that this is a completely wrong approach. We have established our set of values through our own efforts in theoretical and practical work, so we know well what we’re talking about, but what is really important is to face the surprising things that happen when placing these things in front of people who share totally different values. It’s that unexpected feedback that it’s

all about. It is often amazing to see how the highly advanced artistic or technical features of a work are just being ignored, and other, almost unconsciously created aspects being appreciated instead. In this case the appreciation of art isn’t something that people with greater knowledge and skills teach to those “lower” audiences, but rather the other way around. There are many things the community can teach us specialists; so a productive relationship between art and community should be our goal.

For example, it’s easy to think that one could put people in touch with art just by exhibiting an artwork in a vacant space in the middle of town. This is not at all the case. Likewise, the idea that everyone will look at an artwork if it’s being displayed prominently enough is far too naive. It is a process in which artists and art-related individuals are being educated by the concerns of the community, and this is definitely not meant as an understatement. This understanding is one of the points why I chose to adopt this form for our Biennale.

As Gunalan said, biennales held in major cities tend to obscure that educational process. Ogaki Biennale is small but doesn’t depreciate itself, and this is the positive, unique thing about a small biennale that makes it possible for people to experience in the first place.

Nadarajan: If you look at the history of modernism, it revolves around the idea of the artist as an autonomous soul, and art as an autonomous product. In the last 20 or 30 years, the discourse of modernism and the idea of the autonomous modern artist have become far more difficult to sustain. I feel that not just in America and Europe, but in a lot of other countries artists have developed a stronger notion of interrelationship that almost forces them to think about their roles in community life.

So how does an artist act relevantly in society? One way would be to do only what society requests or approves. Another way is to start by suggesting that an artist can function within

society as an educator, questioner, supporter, philosopher and activist, and not just as a person who makes pretty pictures. This is the option today's artists have within their obligation to function in relation with society. Artists ask themselves, why am I doing the things that I am doing? How can I do it better? How can I make it serve the community better? It is not just a matter of "this is what people want so this is what I give them", because if you do ask people, they will say, "Why are artists going into hospitals and working with patients?" or "Shouldn't artists be doing paintings?" or "Is that really art?" An artist needs to develop his or her own way of relating to society.

I think that the community is also changing. The community that once expected artists to make things and exhibit them plainly in museums and galleries doesn't exist anymore as it used to. Artists these days are being approached and asked to come up with ideas for abandoned factories, new hospitals, disabled communities, city planning, child education, etc. I think that media art more than any other art form is particularly appropriate for these kinds of engagements with society. Media art often requires artists not to work individually because they don't possess all the necessary skills, knowledge and sensitivities to make a work happen by themselves. Collaboration is a key aspect of media art, and a powerful tool for artists to participate much more actively and comfortably in the community. This however doesn't mean that every media artist automatically becomes a part of the community. It still takes the artist's desire to contribute something; and the expectation that the artist is likely to and capable of doing so.

Hara: Pieces of media art often use video and computers. People from the general public know the technology from the entertainment field, such as computer games and animations. But how can they relate to it when they encounter it in the form of media art? This is a difficult point.

Communication usually functions among people who share a common language, so in this case where art wants to be communicated to the man on the street, its language has to be translated. This requires a considerable amount of energy, and to tackle this communication issue surely helps an artist discover himself and take his work to the next stage.

What Does Society Desire from Art?

Hara: Art that interchanges with communities tends to be pleasant and comforting, and rarely poisonous. It raises issues, but never to an extent that it evokes disgust or repulsion. If this is an essential condition, then I think it is crucial to work out appropriate ways to communicate a piece of art properly to the viewer, and to create it while bearing this point in mind.

Yoshioka: I think that the relevance of art in the community does not mean that artists have to provide the local society with what they demand. If the above-mentioned Buddhist monk entered a village and met a terminally ill person, it would be wrong if he just said, "Trust my magic spell and you'll be alright", because even though the monk knows that the person can't be cured, it's his duty to do something helpful.

For example, paintings of pretty sceneries and flowers in hospitals cheer up patients and help them deal with their illness better, but comforting people with pleasant, decorative pictures is not what art is for in general. Artists must face the facts here, and can't just make up something the local people "probably want". They have to learn, and that learning process is surely the hardest and most difficult part of their work.

Hara: In my view, assumptions of what others "probably want" involve a sort of underestimation of those people. It is not the role of artists to simply please their audiences with pre-established harmonies, so one has to distinguish carefully between such behavior and proper communication, because otherwise

the result will be of fairly low quality. Even those who are no experts in art will understand the trick and uncover an artist's half-hearted approach as long as they are average citizens leading orderly lives.

Yoshioka: This problem is a universal one though that isn't limited only to Japan and Asia. People inside the school call those outside "ordinary people", but where exactly ARE those "ordinary people?" When presented with a controversial work, an administration official may object, "You see, there'll be elderly people and children coming...", but if elderly people and children don't even know about this, how can that officer decide on their behalf? Our preconceptions, if unconscious, of "ordinary people" and "townspeople" are like that, but fact is that we don't really know them. The community seems close and familiar, but who knows, maybe those people in the streets turn out to be very far away.

Nadarajan: It appears to me that there is a tendency both in the concepts of exhibitions and in the way artists perceive their relationships with the community toward considering the community as average persons that are unable or unwilling to deal with the complexity of an artist's work. I've always preferred to leave the benefit of the doubt to the visitor in his / her encounter with art, and let the people from outside the art world and the artwork speak to each other, even engage each other. As a curator I'm always trying to find ways to avoid prescribing to the audience how to interact with a work.

I think that the role of a curator is an important one. The curator connects artists — individuals who consider carefully the aesthetic, the material, and the public presentation of their works — with the community.

Yoshioka: It was wonderful that we had the opportunity to have this little debate while several other events are going on, and I'd like to thank all those who found the time to be here with us today!

[*1] the interaction

Interactive art event curated by IAMAS founder Itsuo Sakane, held biennially between 1995 and 2001.

[*2] Kyoto Biennale

International art exhibition at Kyoto Art Center and other locations in 2003, featuring works by 13 artists/groups from five countries.

[*3] Sharjah

Sharjah International Biennale, a large-scale international contemporary art festival, has been held in Sharjah, one of the United Arab Emirates, since 1993. It has gained a reputation as an occasion for getting acquainted with trends in the Arabic sphere of contemporary art.

<http://www.sharjahbiennial.org>

[*4] Busan

Busan Biennale is an international art exhibition held since 1981 in various forms as part of the cultural policy of Busan, a South Korean city with a population of 4,000,000.

<http://www.busanbiennale.org>

[*5] Documenta

Large-scale contemporary art event staged once every five years since 1955 at the small German city of Kassel. In this important international exhibition, every time a different director determines a theme and selects artists according to his or her analysis and premonition toward the future course of contemporary art. Recent Documenta events have attracted as many as 6,000,000 viewers.

<http://www.documenta12.de/>

[*6] Echigo-Tsumari Art Triennial

International contemporary art festival held once every three years, expanding across the villages between the mountains of the Echigo-Tsumari area (Tsunan town and Tokamachi city in Niigata). In 2006, about 350,000 visitors came to see a total of 150 works exhibited in an area with a population of 76,000.

<http://www.echigo-tsumari.jp>

[*7] Awajishima Art Festival

The NPO Awajima Art Center has been holding this event every year with the aim to reconstruct and revitalize the island since 2004.

<http://www.awajishima-art-center.jp>

Hisako Hara

Professor of Multi-Intelligence, Osaka Electro-Communication University. Involved in many art events in the capacity of art producer and curator, such as Roppongi Crossing Exhibition ('04 Mori Art Museum) and Move on Asia 2006: Screenings around Japan ('05, '06 Tokyo Wonder Site, etc.). Writes articles on contemporary art for websites, newspapers and magazines including Nihon Keizai Shimbun, AERA, BT (Bijutsu techo), ART iT, and STUDIO VOICE.

いま、アジアのメディアアートを語る

吉岡洋+グナラン・ナダラヤン+参加アーティスト

参加アーティスト：

タッド・エルミターニョ、ヴェンザー・クライスト

鈴木宣也、サシヨ・セドラチェック

カモン・パオサワット、セオ・ヒョジョン

ズルキフリ・マハムード、山川K.尚子

ラックス・メディア・コレクティブ、ジャムセン・ロー

吉岡洋 これから、岐阜おおがきビエンナーレのアーティストトークを始めたいと思います。ご存知のようにこのビエンナーレでは、アジアのメディアアートを注目することがひとつのテーマになっています。アジアとは何か？ アジアのメディアアートとはどういうものなのか？ 実際驚くべきことに、私たちは近隣の国で活動しているはずなのに、このようなテーマのもとにアーティストが集まるということはありませんでした。そこで、この機会にさまざまな意見交換をしたいと思い、フォーラム形式のアーティストトークを行うことにしました。

まず個々のアーティストに、今回大垣で作品を展示して、どういった感想を持っているかを聞いていきたいと思っています。それからアジア人であること、アジアとは何か、といったことについて話していただきます。そうした事柄について、はっきりした共通の理解があるわけではないと思いますので。

ズルキフリ・マハムード 最初に大垣に到着したとき、ここは非常に静かな街だと思いました。こういう街のなかのサウンドをキャプチャーしていくのは難しい仕事でした。というのも大垣の街のなかで録音していると、聞こえるのはたいてい水か自動車の音だったのです。私は、面白いと思える確かな音源を得るために、街を歩きまわらなければいけませんでした。ある場所に行くと5分間の間にサウンドを録音し、また移動して5分間録音するというようなことを繰り返したのですが、もしかしたら翌日同じ場所に行けば、まったく違う音と雰囲気があったのかもしれない。

今回アジアの他の国のアーティストがおおがきビエ

ンナーレに参加していて、彼らからそれぞれの国の状況やメディアアートの現状、彼らがどのように制作をしているのかを知ることができてよかったです。とても新鮮でいろんなことを学ぶ経験になりました。将来、私たちがネットワークを作り、コラボレーションをする可能性を与えられました。

大事なのは、

**この経験の後に何が起るのか、
何を考えるのかということ。**

ヴェンザー・クライスト 私が大事だと思うのは、このビエンナーレにおける興味深い経験の後に何が起るのか、この後何を考えるのかということです。自分のまわりの状況、国や地域に何をもちたることができるのか。アーティスト、キュレーター、そして教育機関の間で、何か異なったこと、あるいは興味深いことを学ぶことができるということです。それはいわば、この三者の間でひとつの環ができるということです。ビエンナーレの最中に何が起きたのかということ、今はまだ正確に言葉にすることができません。ですが、ビエンナーレに参加できたことはとても嬉しく思っています。たいていのビエンナーレは、たくさんアーティストや団体、組織が一堂に会する大掛かりな催しですが、そこでは数多くの考え方が交わされます。それに比べると今回は、静かで小規模ですが、大きさはたいした問題ではなく、重要なのは私たちがビエンナーレの間、そして帰った後に、物事を異なった方法でみることができるということだと思います。

カモン・パオサワット タイでこのようなメディアアート・フェスティバルを開催するのは難しいことです。大垣でもIAMASの学生やスタッフのバックアップがなければ、開催することは難しかったでしょう。なぜならアーティストだけでなく、スタッフや学生ボランティアが一丸となってこのビエンナーレを動かしているからです。タイではメディアアートはスタートしたばかりですし、メディアアーティストもごく少数です。彼らの多くにとってメディアアートとはビデオアートであ



り、電子メディアも使ってきたのですが、私はまったく違った考えを持っていて、視覚文化、現代文化として考えるものだと思います。アジアのメディアアートは欧米のそれとはかなり違うと思います。タイのフェスティバルでは、欧米やオーストラリアの作家が招待されるのですが、彼らが言っていることは私たちにはよくわからないときがあります。アジアのメディアアートを考えるとき、私たちは自分たちの哲学と歴史的背景を、こうした装置、電子的なメディアと結びつけて、世界に持ち出そうとしているのです。

私自身について言うと、私はアナログから出発し、デジタル・アーティストではないので、自分がメディアアーティストと言えるかどうか定かではありません。私の作品のほとんどは、サウンドやビデオを特定の場と結びつけるために電子メディアを使用しているだけです。

展示の場は私にとって非常に重要なものです。今回私が展示している竹島会館にはとても満足しています。建築の構造が私にはもってこいでした。建築そのものに何か特別な雰囲気を感じるのです。それでこの部屋の環境を変え、サムライの時代の古文書やあの部屋に逗留した明治天皇の写真のような象徴的なものを結びつけ、ライティングの効果によって部屋を

もっとスピリチュアルな空間にしました。私は緊張することなくリラックスして、楽しみながら制作することができました。そして、一緒に参加したアーティストと仲良くなり、意見を交わしたことはとてもよかったです。

二つのメディアアートと 二つの批評

タッド・エルミターニョ フィリピンでは、テクノロジーに関心を持つアーティストは、とりわけ若い人たちの間で状況は変化しつつあるものの、孤独に感じる事が多いのです。メディアアートをやっている他のアジアの人々が、自国文化のものではない、それとはむしろ反対のものと思われるテクノロジーを使うことに、まったく恐れを抱いていないのを見て、私はたいへん嬉しく思いました。フィリピンではメディアアートはまだあまり知られていないので、私はそのことについて語ることはできません。しかし、メディアアートについて大変興味深いと思うことのひとつは、それがいわば意味を引きつけるアトラクタとして働いているかもしれないということです。たとえば、センサーが何かを感じ、それでマシンがこう動くというようなものを何か作ったとします。そうした機能の動きが、意味のアト

ラクタとなるのです。この機能が、スピチュアルなもの、あるいは何か別なもののメタファーとして現れることができる。単なる絵画のようなものとは違って、機能は空間の中に抽象的なものとして存在しており、メタファーを作り出す論理構造となる、このことが面白いのです。私はこのことがメディアアートの中の、テクノロジーそのものについての作品と、作品の構造を支えるという目的のためにテクノロジーを手段として使っている作品とを、区別するための手がかりじゃないかと思うのです。カモン(パオサワツ)の作品は後者にあたり、彼はビデオのような成熟したテクノロジーをスピリチュアリティを表現するために使っていますね。それに対して日本の先端的な作品、オーストラリア、オーストリア、アメリカの作品の多くは、テクノロジーそのものについてのものであるようにみえます。実際、これら二種類のメディアアートに対して、二つの批評があるべきかもしれないと思うのです。

最後に、私は次回のビエンナーレにもぜひ来たいと思っています。大垣は、テクノロジーと文化的な考え方の交流の拠点として、みずから意識すべきだと思います。特に私にとって、Max/MSPやGainerを使って、これでこんなことができるよ、と教えてくれるような一時間のワークショップがあれば喜んで行くでしょう。こういうことも、ビエンナーレが与えうる、大変面白い刺激になると思います。

ジーベッシュ・バグチ(ラックス・メディア・コレクティブ) 夜の11時に大垣駅に着いたとき、街には誰もいませんでした。大垣はまるで核戦争後をテーマにした映画のワンシーンみたいでした。人間はいませんが、でも人の気配は至る所にある。次の日の朝、私たちは駅前通りを歩いていて、銀行の金庫室を見たとき、「今は何も無いが、かつては何かがあった」と

いう印象を受けました。私たちの作品は、いなくなってしまった人や私たちの生活のうちにある幻影や架空のものを扱っていましたから、金庫室はうってつけでした。

ビエンナーレが行われる都市はたいてい何もかもが集まっているところです。都市は刺激的でわくわくする空間だと考えられており、人々はそこに向かいます。でも、大垣は、家や祭りや人々の生活からして、そういう都市とは違います。街の小さな角に入れば、そのことがわかると思います。

そして、メディアアートスクールが主催しているということが、このビエンナーレの本当に面白い部分です。これは、多くのアートスクールのための面白いモデルとしてもっと話され、書かれてもよいと思います。思うに、アートスクールの最も大きな問題というのはそれらが都市から離れつつあるということであり、そしてビエンナーレの最も大きな問題というのは都市を非日常的な空間(ハイパースペース)にしてしまうことです。おおがきビエンナーレは、そうしたビエンナーレについての新しい考え方のためのおもしろい場所にもなりうると思います。それから、スターシステムのようなものがなかったおかげで、ストレスがたまらずにすみました。それはとてもよかったです。

「アジア的感性」よりも 都会のリアリティに応答する

モニカ・ナルラ(ラックス・メディア・コレクティブ)

私たちは設営チームやキュレーションや運営の仕事をしていたスタッフたちからもらった、あたたかさが重要だったと思っています。設営チームや優秀な学生たちが非常に首尾よく作品をセットするのを手伝っ



てくれました。私たちはとても大変な作業をしてくれたみんなに感謝したいと思います。

それから街の様子も重要でした。つまり、金庫室があったということがとても重要だったんです。来る前は作品がこうなることを意図していませんでしたが、金庫室と出会ったことで、この作品に対しての考え方が大きく変化し、これまでとは異なる関わり方を見出しました。それは私にとってとても幸せな出来事でした。IAMASがビエンナーレを運営したというのも私にとっては面白いことです。こうした試みは学校とアーティストのコミュニティ、地域的なコミュニティとの関係性のあり方についての一つの方法を与えてくれると思います。

最後に言っておきたいのは、アジア的感性とは何かという問題について考える必要があるのかよくわからない、ということです。たぶんそれはもう少し複雑なことなのでしょう。いったい、アジア的感性というのは何なのでしょう？ 特にテクノロジーが問題となる場合はそうです。ひとつ言えることはテクノロジーとアジア的感性との関係についてどう考えるかということです。この両方が一般的なもので、それは二つの異なる見方から来ています。もしそれがテクノロジーから来る場合、アジア的感性について誰が何と言えるのでしょうか？ 私たちがそれについて語ることは興味深いことでしょうか？ もし間違っていたら指摘してくださいね。日本とテクノロジーは誰の目にも、ともに進展しているように思えます。特に70年代や80年代からは。私が子供の時から、日本製のものだったら、それは永遠に使える最高の機械だと思われてきました。ここに日本とテクノロジーの関係があるんですね。でも、私が日本のアーティストの作品を見ると、作品はそんな最終目的を持ってはいません。それが先端的なテクノロジーを使っている、それが目的ではないのです。そのことが私には面白かった。

自分たちの作品を見て、それがインド的であるとかインド的でないとか言うのは困難です。私たちの作品は私の周囲のある種のリアリティーに応答しています。それは都会のリアリティーです。この都会のリアリティーは、例えば東京や、その他それら自身の力学をもつような都市のうちに見られるものです。そういうこともあって、私は自分の作品をインド的である、と言うことに居心地の悪さを感じていたのでしょう。私はこれらのことを自分のために解きほぐさねばなりません。この問題は私に対して向けられているのです。

ジャムセン・ロー このビエンナーレがアジアのアーティストに焦点を合わせてくれたことはとても嬉しいことです。というのも、実際、アジアのメディアアートとは何か、ということが私にとって最も大きな問題のひとつだからです。メディアアートとはテクノロジーが先導するアートなのでしょうか。その考えは好きではありません。

今回のビエンナーレでは作品を見るのがとても面白いです。それらは非常に元気を与えてくれるものなのです。それはアートの新しい形態ではなく、また、普段他の展覧会で見ているようなメディアアートの種類とも異なるかもしれません。それでも、私はここで語られていることに新鮮さを感じ、触発されるんです。

私は香港でフェスティバルを組織していました。しかし、香港ではまだアジアのメディアアーティストに焦点を当てるのが容易ではありません。アジアのメディアアーティストを香港の人々に見せても十分におもしろいものであるということをわかってもらうのはとても難しいのです。

グナラン・ナダラヤン ヨーロッパのメディアアーティストのほうが受け入れてもらいやすいのでしょうか？

アジアで アジアのメディアアートを 研究すること

ロー そうです。それはテクノロジーのせいだ、といつも言っているのですよ。テクノロジーは西洋に牽引されていると考えられているでしょう？ 実際、理解してもらおうのも、支援や許可をもらうことさえ難しいです。

もしアジア的感性とは何か、と尋ねられたら私はどのように答えたらよいかわかりません。でもIAMASで2年間過ごしてみて、こう思うのです。アジアのアーティストはアジアのメディアアートについてもっと研究すべきだと。アジアのメディアアートに興味をもったとしても、調べるための資料を見つけるのは難しいことです。香港でさえ、アジアの他のアーティストのことを調べるのは容易ではありません。欧米でアジアのアーティストに出会うほうが簡単なのです。それはちょっとおかしいと思うのです。

セオ・ヒョジョン 韓国のメディアアートのビエンナーレで作品を展示したことがあるのですが、そこでは鑑賞者はたいていメディアアートのことをよく知っていて、そこで用いられているテクノロジーについて興味

を持っていました。「あれはどういう仕組みなの?」「どうやって作ったの?」と訊かれることが多かったです。ところが、大垣市の人々にはテクノロジーのことではなく、コンテンツのことを尋ねられました。それがとても嬉しかったです。

昨年、秋、ミュンヘンの Kulturfabrik で作品を展示しました。その時、キュレータから「何か韓国らしい、東洋らしいものを表現してください」と言われたのですが、それはとても難しいと思いました。まず、東洋や韓国を考えると思い出すモチーフを描くことから始め、最後には、月と水墨画をモチーフにした作品を考えました。その時、単に東洋的なものを使うことだけでは、東洋らしい、韓国らしいものを作ることはできないと思いました。そこに、何か^{スピリチュアルライ}がもっと必要なのです。それは私たちの根幹にある精神性だと思います。

タッドさんの作品の音を聴いたとき、親しみや心地よさを感じました。それが何なのかはわからないけれど、何かがつながっていると感じました。いつもなら、始めはそこで使われているテクノロジーに注目するのですが、ジャムセンの作品を見た時、なぜかある部分^{スピリチュアルライ}が私につながっていると感じました。木造の家、光の差しこみ方などにです。アジア的感性というのは、ものと心というようなテーマと関係があるのではないのでしょうか?

吉岡 ここに全員いるわけではないのですが、日本のアーティストからもコメントをもらいたいと思います。それから、アーティスト・イン・レジデンスでスロヴェニアから来ているサシヨ・セドラチェックにもコメントをしてもらいましょう。

山川 K. 尚子 今回、私は他のアーティストとは違う状況にいると言えるかもしれません。私にとって大垣は地元なので、やりやすいこともやりにくいこともありました。よく知っている場所、望んだ場所で展示できるのは幸運なことでした。地元の人々と話し合うことから始まり、そこから発展していきました。

神社に参拝に来る地元の人々は、初めはおそろおそろ作品を見ていましたが、次第に近づいてくるようになり、最後には作品についていろいろと尋ねてくるようにまできました。それは素晴らしいことでした。

「アジア的感性」についてですが、海外でこの作品を展示した時、背景が日本の風景だったためか、日本のだとみなされました。それは、欧米では、テクノロジー主体ではない作品を見ると、日本人である作

家が日本的視点を持っていると考えたほうが受け入れやすい状況があったのではないかと思います。今回、大垣では展示場所はアートスペースではなく神社を選ぶことができました。日本で展示できるのだし、日本的な感性を前面に出して展示を行うのは簡単なことだと思っていたのですが、実際やってみるととても新鮮で、あらためて自分の作品は日本的な背景を持つ作品なのだと感じました。展示場所である稲荷神社は、忘れられた場所だと思っていましたが、本当は生きている場所だということにも気づきました。

日本で作品を展示して、海外で語られている「アジア的感性」というものの存在に何かしかのリアリティーを感じるようになりました。

「アジア的感性」とは 地理的なものなのか?

ナルラ 前に私が言ったことに戻りますが、地理的特徴を連想させる質とは何か、ということを考えるのは興味深いことです。ひょっとしたらさつき述べたように、私は自分の作品をインディ的だと考えたくないのかもしれませんが、むしろ、私の作品は、ある一連の現実に対する反応であるようなものなのです。それと同様に、我々が見ている瞑想的な側面とは何か、ということ学ぶのは興味深いことだと思っていました。それは、地理的なものとして考えられなければならないものなのでしょうか？ または、特定の感覚として考えることができるものなのでしょうか？ そしてなぜ地理的なものを出発点としなければならないのでしょうか？

ナダラヤン もしあなたがアジアという概念を地理的なものとして定義するのなら…

ナルラ (会話をさえぎって)私ほどのようにアジアを定義していましたか？

ナダラヤン 単にアジアの中で地理学的に広まっている一連の文化的実践以上のものとしてというよりも、それをはるかに超えるものとして、ですね。

鈴木宣也 アジアでメディアアートについて語るとき、日本人の作品は選ばれません。日本では、メディアアートに閉塞感があり、どのように社会と関係するのかという問いに答えるのが難しい状況です。ですから、今回、アジアのメディアアートを集めた展覧会をしたことは非常に意義のあることだと思っています。ヨーロッパのアーティストにとっては、コンセプトが重



要なのですが、アジアについて述べる際には、表現のプロセスにアジア的な要素があると言えるのではないかと考えています。例えば、ジャムセンの作品では、まず環境を作り、次の中で撮影し、編集するといったプロセスが重要です。もちろん、そのコンセプトも重要ですが、こうした部分において、アジア的な要素を実現していると思っています。また、おおがきビエンナーレの基本方針それ自体も同様に、プロセスということを強調していて、私はそれが閉塞した状況を打ち破るきっかけとなるのでは、と思っています。

地理的なアイデンティから グローバルなアイデンティへ

サショ・セードラチェック ええと、最初にお断りしておきますが、私はアジア人の立場からお話することはできませんよ(笑)。でも良く似た立場から、つまり東欧や旧ユーゴスラヴィアという立場からならお話できます。私たちはみんな、主要なキュレーターや展覧会、そして理論といったものがいわゆる第一世界(先進国)によって作り出されていることを知っています。でも、第一世界とは単に地理的に西洋をしめすものではありません。そして、80年代、90年代において、私たちの地域で非常にラディカルでかなり面白いアートや政治的活動が起こったのにもかかわらず、こうした時代はプレ・メディア時代でしたよね? 私がメディアアートに抱いているひとつの希望は、私たちが話したり、暮らしたり、コミュニケーションを行なっている生活の中に実際埋め込まれているテクノロジーを用いることによって、新しい結びつきが打ち立てられるかもしれないということなのです。このことは80年代や90年代には見られなかったことで、これらの動きが地域

社会でのみ起き、グローバルな影響を持つことができなかった原因なのです。私はメディアアートと呼ばれるものが、テクノロジーを別の方法で用いることによって、[地域と世界との]同時進行的な結びつきを形成していくうえで、決定的な役割を果たして行く好機だと思っています。だからどこにしようとも、私たちは自分たちに期待されていること、つまりメディアそれ自体を発展させたりそれに焦点を当てるということだけではなく、新たなアイデンティティを確立するためにこれらの新しいテクノロジーが何をもたらすのかと問いかけなければならないのです。ヨーロッパやアジアといった地理的な意味でのアイデンティティについてだけでなく、グローバルなアイデンティティについても実際に語り始めるべきだと思うのです。新しいテクノロジーによって、それは私たちの手の届くところにきているのですから。

メディアアートについてもう一点。それはまだ生まれて10年くらいで、さほど資本と関係を持っておらず、資本によって支配されていないアートなのです。それは、かなりどんなことでもできる分野です。こうした例としてIAMASが挙げられるでしょう。IAMASのスポンサーである岐阜県は、IAMASが地域的な存在となり、若い人たちをここに呼び込んでほしいと考えています。ですが、IAMASは世界的に広く知られるようになったのに、日本では知られているようには思えません。私はこのことが、新しいメディアアートへと参入してきた資本を用いながら、それが私たちに望んでいること以外のものごとを成し遂げることができるのを示すひとつの例だと思っています。

また、このビエンナーレでは大変素晴らしい雰囲気を作り出されたように思えるのですが、こうしたビエンナーレの経験は、アジア的な感覚、そしてグローバル

なアイデンティティについて語り始めるための実に良い基盤となるのではないのでしょうか。これまで地域的な感性やアイデンティティというものは、実際に伝統的な事柄、つまり過去に関わる何か、歴史的な概念に関わる何かと結びつくものだとしばしば語られてきました。しかし私は、アイデンティティは同時代の政治的状况によって打ち立てられようと考えています。なぜなら、私たちが今何をするかが、私たちの未来のアイデンティティを決定するからです。というわけで、この種のイベントは、この新しい未来のアイデンティティがどのようなものなのかを決定する、出発点となりうるのです。

ステレオタイプなアジアの表象を戦略的に使う。

吉岡 メディアアートにおけるアジア的な感性といったことについて、モニカが指摘したことに答える形でちょっとコメントしたいと思います。アジアとは何かということを語るには、アートの領域においても様々な方法がある。僕の考えは少し違って、それはアジア性ということについての、ある種の戦略的なアプローチなのです。アートの領域においても、ちょうどハリウッドの映画におけるアジアのイメージのように、きわめて容易な、ステレオタイプのアジアの表象というものがあります。典型的な日本的要素を作品のなかにちりばめることで、日本的なもの売り込むという戦略は、実際商業アートにおいてもファインアートにおいても、多くの日本人によって用いられています。そうした戦略は、ときに意図的に、多くの場合無意識に使われて、西洋の観客を魅了しているわけだけでも、そこで見せられているものはアジア的ではなく、むしろ西洋のものだと思う。というのも、そうしたアジアの表象はいわば最初は外部から欲望され、その後で日本人の中に内面化されたものだから。しかし、もし私たちがそれをあまりに厳格に批判して、そうした表象を完全に捨てて去ってしまったら、何も残らないんじゃないかな。だからこそ僕が考えているのは、いわゆるアジア性を視覚的要素や文化的要素として利用はするけれども、より戦略的になって、それらを異なる方法で有効に用いるということなのです。いってみれば、ステレオタイプなアジアの表象の内部に、もっと知的で批判的な要素を導入していくということなのです。

「アジア的感性」を超えて — 自己の文化について語る意味

ナガラヤン 私たちはディスカッションの中で、アジアとアジアのメディアアートというテーマが出てくることを望んでいましたが、まさに実際、全員が何らかの言い方でそれについて意見を述べたと思います。それでディスカッションの締めくくりとして、私もこの問題について幾つかコメントを残したいと思います。その一つは、文化とテクノロジーとの関係です。多くの場合、メディアアートはテクノロジーによって動かされていますが、そう考えると、同じテクノロジーを使えば誰もが同じ類のアートを作るだろう、ということになります。つまり、文化はテクノロジーの使用において重要なファクターではないため、テクノロジーを使うアートは、文化を重要な要素としては備えていないはずだ、というわけです。しかしながら、アートが制作される仕方や、そこで用いられているテクノロジーを眺めてみただけでも、制作者の文化的な実践と場所や、テクノロジーとその種の実践に関わる歴史が、その人がどのようにテクノロジーを用いるのか、そこから如何にアートを作るかに影響を与えていることが分かります。

だから私の考えでは、なぜアジアのメディアアートについて話すのか、という問いは、吉岡さんが指摘されたように、実践的で戦略的な事柄の一つなのです。思うにメディアアート自体を見る時には、文化が重要な問題とは考えられないため、誰もが抽象的で、原理的、本質的な事柄について話しますが、しかしアジアのアーティストということになると、人々はそのことにオリエンタルな何かを期待するのです。日本と関わる何か、インドネシアの生活と関わる何か、すなわち、スピリチュアルな何か求められるのです。例えば、世界の他の地域からアーティストを招待するような、国際的な展覧会では、欧米のアーティストは人生やデジタル性、バイナリーコード、普遍性について、つまり、ありとあらゆることについて語るすることができます。しかしアジアのアーティストたちは、自分たちの家庭内で、自分たちが暮らす都市で、自分たちの日常生活のなかで、何が起きているのかを語らなければならないのです。誰もが即座にアジアだ、とわかるような何かをです。けれども私が思うには、そうしたステレオタイプなアジア観には問題が含まれているおり、アーティストはそうした観念に少し揺さぶりをかけて、安易に自分たちをそのようにラベル付けしないようにする責

任があります。ではどのように対処すればいいのか？ 私たちがより敏感にならなければならないのは、特定の文化の出身者として仕事をする、ひとつの場所に在るということは何を意味するのか？ ということです。国際的な文脈で紹介される時、いつも自分の文化について何かを言うように求められること、他の人たちはあらゆることについて語っているのに、自分は自分の文化について語ることを求められるということは、一体何を意味するのだろうか？ ということです。

だから私たちがすべきこととして、自分たちの作品において何が起きていると考えるのかを語り合うために、この場はよい機会になると思いました。お互いの共通する部分を見出すとき、スピリチュアリティという言葉が出てきました。けれども、スピリチュアリティと関わる作品を制作しているのは、アジアのアーティストだけではありません。ですから、自分自身の文化について考えると何を意味するのか、あるいは同じような状況にあつて、創造や制作のために自分たち自身を見つめなければならない人々はどうしているのか、ということについて、もっと私たちは意識的になるべきなのです。

私が最初にアートスクールで教え始めた頃、学生達は欧米の600年も1000年も昔のアーティストは知っているのに、シンガポールの私たちがいる場所から1マイル、あるいは20マイルしか離れていない所にいるアーティスト、フィリピンやマレーシア、インドネシアのアーティストを知りませんでした。プラトンやカントやヘーゲルなどの西洋哲学については知っているのに、チン・ハオのような中国の重要な哲学者や、美学や装飾の概念を扱った重要なイスラムのテキストについては知らない。それで、私は生徒を教育するなら、すべての選択肢、手に入るすべてのものに気づかせるのが大切だと感じました。その上で、何か自分たちにとって重要かを決定するのは学生なのです。

私が言いたいのはもちろん、何がアジア的で何がそうでないかを考えるべきだということではありません。そうではなくて、文化的リソースとして私たちの手に入る要素のいくつかを、理解することなのです。テキストとして書かれたものであれ、芸術作品であれ、人々が文化を実践する実際の場であれ、私たちはそこから引き出すのです。そうしながら目を開いたままでいること、共有すること——それこそが、私たちにできる全てなのです。

ディレクター：
グナラン・ナダラヤン(左)
吉岡洋(右)
Director:
Gunalan Nadarajan (Left)
Hiroshi Yoshioka (Right)



[Artist Talk] October 9 (Mon), Takeshima-kaikan

Let's talk about Asian Media Arts

Hiroshi Yoshioka + Gunalan Nadarajan + exhibited artists

Exhibited artists:

Venzha Christ, Tad Ermitaño

Seo Hyo Jung, Jamsen Law

Zulkiflê Mahmud, Kamol Phaosavasdi

Raqs Media Collective, Sašo Sedlaček

Nobuya Suzuki, Hisako, K. Yamakawa

Hiroshi Yoshioka: Now I'd like to open a discussion among the contributing artists to this year's Bienalle. One of the themes of this year's Bienalle was "Asian media arts." Surprisingly enough, even though we should be engaged with other asian nations, we haven't brought regional artists together like this before. Therefore, I would like to use this opportunity to exchange ideas, and conduct this artists' talk as a forum.

First, I'd like to ask each artist to speak a little bit about their work, how they feel now about showing their work in the context of the Ogaki Biennale and then, what it means to be an Asian media artist, or what Asia means to them. I don't think that there is a consensus about what these terms mean.

Zulkiflê Mahmud: When I arrived in Ogaki, I found it a very quiet city. It was challenging for me to try and capture sound in the city, because most of the sound in Ogaki — I realized when I was doing a lot of recording — is either water, or traffic. I really had to walk around Ogaki city, getting lost, just to find certain sounds that were interesting to me. I viewed each as a kind of space for 5 minutes. I would capture that moment and the sound that happens in that particular 5 minutes, and move on. Every space I went, I could only capture it in that moment. The next day, if I revisited a site, it could be a completely different sound environment.

There are many artists involved in the Ogaki Biennale, and it's interesting to learn from them about the situations in each of their countries, about media arts, and how they work. It's a new experience, and a learning experience for me. It gives me the possibility of networking or collaboration for future projects.

The important thing is what will happen, and what we're thinking after our interesting experience.

Venzha Christ: For me the important thing is what will happen, and what we're thinking, what we bring to our situation, or each of our countries, or each of our regions after our interesting experience in the Ogaki Biennale. In the end, what matters is that we can learn about something different or something interesting between the artists, between the curators, or between the institutions. We don't yet know exactly what happened during the Ogaki Biennale, because we will continue to think about it after we go back home. So it is difficult for me to answer, and to be honest about how I feel now, but I am really happy to have participated in this Biennale. Biennales are usually just big events where many artists and communities and organizations come to one place, the same place, and hundreds of ideas come together. This time it feels quiet, or small, but something's size is not what matters. The important thing is to view things in different ways during the Ogaki Biennale, and after we return.

Kamol Phaosavasdi: I think that it would be really difficult to make this happen in Thailand. It would have been very difficult to realize the

Ogaki Biennale even here without the support of IAMAS, because not only the artists, but also the staff and student volunteers were a very good team to run the Biennale.

We, the media artists, have just started, and are very few in Thailand. When we are talking about media art, many of us think about video art, and have used electronic media, but I think that we have to understand more about visual culture or contemporary culture for these ideas and philosophy to develop. Many times when we see media arts showing in Thailand, they feature works which have been imported from Australia, Europe and America, and somehow we have difficulty understanding what they are talking about. I feel that in terms of media art in Asia, we really need to use a lot of our own philosophy and historical background to mix with this kind of equipment, this kind of electronic media to export to the world.

And for my work, I feel unsure of myself as a media artist because I'm coming from analog

media, I'm not a digital artist. With most of my works I only use electronic media to link with some sound and video work to combine at the specific site.

The site is very important for my work. I really enjoyed this time at Ogaki Biennale, because of Takeshima-kaikan. I think the structure of the architecture is perfect for me. Because of the architecture itself, I feel something. So that's why I tried to change the environment to try to link in terms of symbols in the rooms, like an archive of the samurai or a photograph of the Meiji emperor who stayed in one of the rooms, and therefore somehow I could develop some spaces, to make the rooms more spiritual with lighting. So that's why I really did enjoy creating the work at Takeshima-kaikan this time, and I feel more relaxed. Not much tension.

Among the artists we really started to make some good friends, and we just enjoyed and exchanged ideas.



Two forms of media art and two forms of criticism

Tad Ermitaño: In the Philippines I guess it's really easy to feel alone when you're an artist and you're technically inclined — although it's changing now especially with the younger kids. It was a very happy experience for me that there are other Asian people who are doing media art, and who are completely unthreatened by using things that their culture doesn't identify with, or thinks of as opposite to itself. I don't know that much about media art. There's really very little awareness of it in the Philippines. But I was thinking that one of the most interesting things about media art is the possibility of thinking about function as a meaning attractor. You create something; the sensor does this, and then the machine does that. The performance of this function becomes the meaning attractor. Instead of just being a picture, the function is an abstraction in a space. It is a logical construction that can make a metaphor, and this is interesting to me. I think that it would be a key for this split I see in media art, where there's one kind, which is about the technology itself, and then there's another that uses technology as a support structure, as a means to an end. So maybe Kamol's work would be more of the second kind, where he uses mature technology like video to express spirituality, and then maybe some more of the Japanese cutting-edge stuff,

or Australian, Austrian, and American stuff is more about the technology itself. I think that we might actually need two forms of criticism to address these two forms of media art.

Then lastly, I would love to go to another Ogaki Biennale. Ogaki should be conscious of itself as a convect of exchange: one of technology and cultural ideas.

Jeebesh Bagchi (Raqs Media Collective): When we arrived at Ogaki station at eleven o'clock at night, we found the city almost empty. Ogaki looked like a scene from a film about a post 'nuclear' world. The city seemed devoid of human beings, yet has human presence everywhere.

The next morning we walked along what became a familiar road. When we saw the bank vault, it gave us the impression that it had something before, but is empty now. Our work is about people going missing, and the phantasms and imaginary lives that we conjure and live with, so it fit in very well.

The experience of the Biennale has been very different, because usually in a biennale the city is supposed to implode. You are supposed to experience the city as a hyper, excited space. Here it was different, because of the houses, and the festival, and the liveliness. You enter into the small corners of the city, and you make some sense of it. I think that's the really interesting part of this biennale, that it's from a media arts school. I think that this can be theoretically



enlarged, talked about, written more about, as an interesting model for many art schools in their relationships with the public. I think the biggest problem with art schools is that they're moving away from the city, and the biennales' biggest problem is trying to make the city a hyperspace. But this relationship, which we saw in Ogaki, I think has the potential to be taught, to be made into an interesting site for a new way of thinking about the biennale rather than as a hyper space. I also found, as an artist, that this relationship is not stressful because there's no star system. That was nice.

Artist responds to urban reality rather than Asian sensibility.

Monica Narula (Raqs Media Collective): There has been a lot of warmth that we have found from the team, from the curator, from everyone who worked on the Biennale. The team and excellent students have helped us to set up the work in a very easy way. So we would really like to thank everyone who worked really hard.

Being in the vault, in the bank, has also made an important difference, even to my own thinking about the work. I have found a different way of engaging with the work now. For me, it was a very happy accident.

The fact that IAMAS runs the Ogaki Biennale was also really interesting. This attempt would be one way of looking at the relationship between the school and artists' community, or the whole public community.

I was wondering if this whole issue of what is an Asian sensibility needed to be thought about a little more. Perhaps even complicated a little bit more. I mean, what exactly is it? Especially when it comes to technology. How does one think about the relationship between these two things? Is there such a thing as an Asian sensibility when it comes to technology, and can one say something about it? If one can, what can one say? Are we interested in saying

that? Correct me if I'm wrong, but Japan and technology go together in everyone's mind, especially since the 1970s, and 80s. Since I was a kid, you thought if something was made in Japan then it's going to last forever, it's the best machine. There's a relationship in everyone's mind. But when I look at the work made by people from Japan it didn't have that sense of inevitability. Even though the work was using cutting edge technology it was not trying to talk about technology as a sense of arrival. That was interesting for me.

If I look at our own work I would find it difficult to say, whether it is Indian or not Indian? I just think of it as a work that is responding to a certain set of realities around me, and that reality is an urban reality — like it is in this work — which can hold relevance in Tokyo for example, or in other cities that have their own dynamics. An artist responds to that. So I would have been uncomfortable saying that this was an Indian work or an Indian sensibility. I still have to resolve these problems for myself.

Studying Asian media art in Asia

Jamsen Law: I am very happy that this biennale is focused on Asian artists, because indeed this is one of the biggest questions for me. What is Asian media art, or what is Asian media art doing? I always think that if media art is technologically driven art, then for me, technology is always kind of leading the way. I don't feel very comfortable with that, and so it's interesting to see the work in this biennale. It's kind of refreshing. It may not be that new a form of art, not that kind of media art you always see in the other shows, I feel it's more refreshing because of what it's talking about.

I organized a festival in Hong Kong and I still believe that it is not easy to organize a festival focused on Asian media artists. It is quite difficult to convince people that media artists in Asia are interesting enough to show to the

people in Hong Kong. Even though there are Asian film festivals.

Gunalan Nadarajan: Is it easier to convince them to show European media artists?

Law: Yes. That's why I always say it is because of teleology. We believe that teleology is lead by the West, but it is a fact that it is more difficult to convince people here, or even difficult to get the support, or permissions. That's why I always pose this kind of question. If you are asking what an Asian sensibility is, I don't know how to answer it. But I think, after two years in IAMAS, maybe Asian artists should study more about Asian media arts, because it's difficult to find materials to do your research even if you are interested in it. It seems that it's easier to meet Asian artists in the West, or in America, but not in Asia. It's kind of strange for me.

Seo Hyo Jung: When I have exhibited at media arts biennales held in Korea, viewers are usually people who are familiar with media arts and interested in the technology used. They ask me, "How does that work?" or "How did you make it?" People of Ogaki city asked me not about the technology, but about the contents. This was the most pleasant thing for me.

Last fall I exhibited at Kultfabrik in Munich. The curator told me, "Please present something Korean and oriental," and this was very difficult for me. So I started writing down motifs which came to my mind when I think something Korean and oriental. Finally, I picked up the moon and an oriental ink painting style. But I don't think I can deliver an oriental atmosphere by just picking up those motifs. It needs something more. I think it is the spirituality in our basis.

When I heard the sound from Tad's work, I felt familiar and comfortable. I don't really know what it was, but something was connected to me. And when I look at Jamsen's work, usually I would start by looking at the technology used in the work, but for some reason I felt part of it was connected to me. Houses made of wood;

the way light comes in, and so forth. I think that an Asian sensibility is connected by themes like things with spirit.

Yoshioka: I would also like to have some comment from the Japanese artists, not all of whom are here, and Sašo Sedlaček, our residency artist.

Hisako K. Yamakawa: Since I was born in Ogaki, I'm sure I'm in a different position from the other artists. There were advantages and disadvantages to exhibiting in my hometown.

When I've shown the same art work abroad, it was seen as something very 'Japanese.' This time, exhibiting in Japan, and not at an 'art space', and, because I could select the exhibition location, I initially thought that I could simply do something Japonesque. Once I did it, it was actually so fresh, I was able to rediscover Japan, in a way. It was interesting to begin by meeting the people related to the installation venue, and developing it from there. I began with the preconception that the Inari Shrine was a forgotten place, but I soon saw that it was full of life. Each day, the people coming to the shrine, they first looked at the work with trepidation, but then began approaching it, and finally wanted to discuss it with me.

Should an Asian sensibility be defined by its geography?

Narula: Going back to what I said earlier, it's interesting to think about what are the qualities that are associated with geography. Perhaps, like I was saying, I would not think of my work as Indian. It's more that the work which is a response to a certain set of realities. So, similarly I was wondering if it would be interesting to learn things about what is this meditative aspect that we are looking at. And do we have to consider it geographical? Or can we think about it as certain sensibilities, and why does the geography have to be the starting point?

Nadarajan: That is if you define Asia as a



geographical concept,

Narula: (interrupts) How have I defined it?

Nadarajan: Rather than as a set of cultural practices that have been spread out, not just in Asia geographically, but well beyond it.

Nobuya Suzuki: When you talk about media art in Asia, Japanese works are not picked out. In Japan today, media art seems cloistered, plagued by insecurity about how it should relate to society at large. That's why I thought that this exhibition, specifically bringing together art from Asia was really meaningful. European artists prioritize the conceptual, whereas one might say that 'Asian' element should be to emphasize procedural expression. Jamsen's work, for example, first created the environment, then it's video documentation, and then editing this material. Of course the conceptual is essential, but I felt a sense of discovering something Asian in it. Also in the Biennale's administration, the emphasis on process provided a release from the sense of cloistering.

From geographical identity, towards a global identity

Sašo Sedlaček: Well, first of all I can't speak from an Asian position, right? (laughter) Ahh, but I can speak from a really similar position, which is Eastern Europe, or ex-Yugoslavia. We can all see that the main curators, the main exhibitions,... the main theories are written by

the so-called First World, which doesn't only mean West geographically. Well even though we had in our territories quite radical and more and less successful art and political movements in the 80s and 90s, this is the pre-media era, right? One opportunity I see in media arts is that new connections can be established by using new technologies that are really embedded into our lives in the way we speak, in the way we live, communicate. This is something that was not there in the 80s and 90s this is why these movements operated locally and they didn't have the global effect. I really see the opportunity for so called media art to take a critical role in establishing these parallel connections to use the technologies differently. So wherever we can, we should not only do what we are expected to do with it, meaning only developing, only focusing on the media itself, but we should really ask ourselves what these new technologies could bring to establish new identities. I really think that we should start thinking about identity not only in the geographical sense — European, Asian — but really start talking about global identity. With new technologies this is something achievable.

Another thing about media arts is that it's so fresh, it's like 10 years old, I think it's not so involved in, and it's not so dictated by capital yet. This sub system is quite free to do whatever it wants. For example, we can see the example of IAMAS. Gifu prefecture, the sponsor of IAMAS,

wants IAMAS to be really local, to bring young people to the area, and so on. And IAMAS became really globally well known, but, here in Japan, it seems that no one know about IAMAS. So I think this is an example of how this capital that comes into the new media arts can be useful for achieving something other than just what is expected.

On the other hand, the experience of this Biennale, where I find a very good atmosphere creating a really good basis for starting to talk about Asian sensibility and global identities. I heard too many times the connection between local sensibility and identity in the contexts with something really traditional, something that has to do with the past, with historical concepts and so forth. But I also think that identity can be established from the contemporary political situation, because our actions today will define the future identity. And these kinds of events can be a starting point for determining how these new future identities could look.

Using stereotypical representations of Asia as strategy

Yoshioka: I would like to comment about this Asian sensibility in media art, in response to what Monica pointed out. There are many different ways to talk about what Asia is, even within the field of art. My way of thinking is a little bit different, a kind of tactical approach to

this issue of Asian-ness. I think there is a very easy stereotypical way to represent Asia in the field of art, like there is in a Hollywood film. I think that a lot of typically Japanese elements are used to attract Western people, both in the commercial and fine art fields. It is sometimes deliberate, and often unconscious. I don't think what is shown is Asian, I think it is rather Western because these Asian representations are first desired from outside, and then internalized by the Japanese. Yet if we criticize them too dogmatically and purge ourselves of them there may be nothing left. So my tactics are to consciously make use of so-called Asian-ness in visual, or cultural elements, and to be strategic enough to use them in a different way. My strategy is to appropriate such Asian visual or cultural elements in order to put more intellectual elements within such stereotypical representations.

Beyond an Asian sensibility the meaning of speaking about your own cultural resources

Nadarajan: We were hoping that somewhere along the discussion the idea of Asia and Asian media arts would come up, and practically everyone in some way or other was talking about it. So I would just like to make a few comments about that at the end of the discussion. One is the relationship between culture and technology.



Very often media art is driven by technology, and the idea is that if everyone has access to the same technology, then everyone would make the same kinds of art. So culture is not an important factor in the use of technology, and therefore art that uses technology should not have culture as an important element. However, if you look at the way in which art is made, or even technologies that are used, one's own cultural practices and location, and the history that one has in relation to technology and to those kind of practices will effect the way you use the technology and the way you make art from it.

So I think in some ways the question of why talk about Asian media art is one, as Yoshioka pointed out, of a practical issue, a strategic issue. Because culture is not supposed to be a big issue, everyone, all art, can talk about very abstract, fundamental, essential issues, but if it comes to an Asian artist, they want something Oriental. They want something that deals with Japan, they want something that deals with life in Indonesia, they want something to do with spirituality. I mean, I'm talking about exhibitions, very often in international exhibitions, whenever they invite media artists from other parts of the world, the assumption is that the European and American and Australian artists can talk about life, can talk about digitality, can talk about binary codes, can talk about universality, about everything else, but Asian artists must talk about what is going on in their homes, what's going on in their cities, what's going on in their daily lives. Something that when you see it, you will immediately see that it is from Asia. I think that that kind of stereotyped idea of Asia is something that is problematic and artists have a responsibility to shake it up a bit, and make it more difficult to label oneself like that. Now how does then one deal with this? One needs to have a better sense of what it means to operate from a particular culture. What does it mean to be in a particular location? And what does it mean to be constantly asked to respond

to one's culture, when one is presented in an international context, when everyone else is speaking about everything, but you need to speak about your culture.

So what I think we need to do, I mean this is a good occasion where people are talking about what they think is going on in their works, and where they find similarities between each other, and the word spirituality came up. But Asian artists are not the only ones who are working with works that are dealing with spirituality. So we need to become more aware about what does it mean to reflect on our own culture, and how others are also in a similar situation, who has to look at their own in order to create and produce.

I think that when I first started teaching in an art school, most of my students knew Western artists and artists that are 600 years, 1000 years behind in history. My students knew them. But artists who were like just a mile away, 20 miles away from where we were in Singapore, artists in Malaysia, artists in Indonesia, artists in Philippines, my students did not know them. Students knew about important theories from the West like Plato, Kant and Hegel, but they did not know anything about Ching Hao, an important Chinese philosopher or Islamic texts that were dealing with aesthetics and notions of the decorative. So I felt that it was important if I was going to teach my students to make them aware of all the alternatives, everything that was available, and then they decide what is relative to them or not.

I don't think that this is what we should be thinking about, you know; worrying about what is Asian and what is not, but rather understanding what are some of the elements that we have available to us as cultural resources. Whether it is written down as a text, or it is an artwork, or it is out there in the cultural practices of people, we draw from them. But we need to keep our eyes open, and we need to share, and I think that's all we can do.

もうひとつの、ウンの力

藤田紘一郎＋吉岡洋

吉岡 本日は藤田紘一郎先生をお迎えました。藤田先生は、ばい菌や寄生虫がいなくなって、きれいで清潔なのが文明化であると言われている現代社会を検証し、過度の潔癖さがいかに危険かということを訴えて来られました。また、狭い意味での衛生上の清潔さだけではなく、心の問題や社会のしくみとしても、同じような傾向が見られる。つまり異物や他者を一面的に排除したり、徹底的に無駄を省こうとしたりする傾向についても、批判してこられたのです。

今回のビエンナーレのテーマは「じゃんけん：運の力」ですが、じゃんけんはグー、チョキ、パーという三つの手があって、勝ち負けがいわばぐるぐるまわるといって、循環的な仕組みになっている。そこからさらに話を広げて行くと、生き物としての循環を強く感じさせるものでありながら、私たちがふだんはキタナイものとして忌避する排泄物、つまり「運(ウン)」というのは「ウンチ」にも通じるのではないかと。こんな結びつきは突拍子もないと考えられるかもしれませんが、これからのお話を聞けば、納得していただけるのではないかと思います。

今日はビエンナーレの最終日ですので、テーマをもう少しメディアや美術以外のところまでひろげて話をしたいと思い、先に一時間、藤田先生にレクチャーをしていただきました。これから、いろいろとお聞きしながら対談してみたいと思います。

循環型社会のいい加減さ

吉岡 レクチャーではインドネシアのカリマンタン島の話が出てきましたね。写真に写っている風景を見ると昔のままの生活にみえますが、お話を聞くと家の中にはテレビもあり、携帯も使っている。つまり文明化はここにも侵入してきているんですね。そういうふうには生活が便利になっていくと、日本と同じように人々はもっとキレイな環境を求めようになるのではないかと思います。そこで生活している人は、それでも川に用を足すというような自然のトイレは大事故だからと考えると、その部分を変えようとはしないわ

けですか？

藤田 そういうことを意識しているのかどうかかわからないのですが、考え方が非常に多様なんですね。こういうことがありました。あるとき、孤島に行くのに船をチャーターしたんです。ところが、私がチャーターしたのに、既に私が乗れないくらいにいっぱい人が乗っている。そこで船長に言ったんです。「俺がチャーターしたんだから、俺が乗って行くのが当然であって、他の人たちを乗せるわけにはいかない」と。ところが「藤田先生、あなたはヘンな人ですねえ。この人たちは、あの島に行くと思って何ヶ月も待っていたのに、待ってる人を乗せないというのはおかしいじゃないですか？」と返されたんです。「それはそうだけど、俺が金を出したのであって、俺が行くんだから、この人たちを乗せるわけにはいかない」それでも「先生はおかしな人ですねえ」と言われた。それでしょうがない、いっぱいの人をなかで、やっすみっこで寝られるような具合で行きました。そうしたら、途中でみんなお金を船長に払っているということがわかったんです。私は怒りました。「俺がお金を出しているのに、船長はみんなからお金をとってるじゃないの」「先生、ヘンこと言いますねえ。みんな一人一人からお金をとらない、ただで乗せるなんてことがありますか？ その人にあつたお金をとるのが当たり前でしょう」

またインドネシアのアンボンでは、こんな泥棒事件がありました。私が窓際で寝ていた時に、窓の内側に自転車と私のかばんを置いておいたんですが、それが盗まれたんです。ドアには鍵がしまっていました。私が寝ている前の窓の鍵が外されていた。ということは、私の寝ているところから、釣り針みたいなもので、自転車とかばんを盗んだんです。私はパスポートもないし、どうしようかと思っていたら、「先生、そんなに心配しなくていい。いま、ちょっと呼んでみます」といって、まじない師が来たんです。磁石をこやうやって動かしながら、「おまえの心が病んでいる。裸になって水浴びしろ」と。なんで私が水浴びしなくちゃいけないのか。あの汚い河ですよ。でも、「しろ」っていうからしたんです。ある若い人も呼んで、「おまえも



根性が曲がっているから水浴びしろ」と。それで私、ひょっとしたら、かばんと自転車が元に戻るんじゃないかと思ったんです。ですから、寝たふりしてたんですが、いつの間にかもほんとに寝ちゃったんです。そうして起きてみたら、本当にかばんと自転車が元に戻ってたんです。みんな犯人が誰かわかっているんですね。なのまじない師が私からお金をとって、といつてもたいした額じゃないですけど、それを皆で分けているんです。これはたしかに悪いことなんですけど、でもなんだか悪くないような気がするんです(笑)。

難しいんですけども、あの世界では賄賂がないと社会がまわらないんです。インドネシアで「ありがとう」は「テリマカシー」と言いますが、これは「もらって当然」という意味です。お金持ちからもらうのは当然という意味なんです。だから考え方が非常に違って、一人だけが勝ち続けるということはないんです。お金でもなんでも、ぐるぐるまわっているんじゃないかな、という気がします。

そういう複雑な考え方ですから、たとえば家の中にテレビやビデオや冷蔵庫があって、携帯電話も使っているながら、やっぱりウンチが河を流れているようなことも社会の中に入れていこうという考え方があるんじゃないかなと思いました。

吉岡 こういう話をするとき、ときどき別の極端のほう

にふれてしまって、昔のままの生活に戻ったら、人間は今よりもっと幸せに生きて行けると考える人たちもいます。アメリカでも18世紀の生活を守っている人々がいまもよ。でも、そうではなく、新しいものが入りつつ、昔からのものも残っていて雑居しているような側面がアジアの社会にはあります。もちろんアジアだけではないですが。キタない、というかクリーンじゃない側面ですね。賄賂とか裏金とか今もいろいろ問題になってますけど、そういうものを全部一概に「悪い」とするのは極端です。さっきお話にあった免疫系のバランスのような側面があって、あんまり潔癖に考えすぎると、世の中ガチガチになってまわらなくなると思いますね。

藤田 「いい加減」というのは、「いい」加減というのが大事だと思うんです。そういうことをしないと人間の幅が狭くなるし、精神的にもおかしくなる。免疫力というのは「いい加減」なんです。どろんこ遊びというのは、「適当に」汚い。めちやくちや汚くすればいいのかといえばそうではなく、「いい」加減であるというのが大事なんです。今の日本人はどっちかしかない。だから大事なのが、さっきおっしゃった「じゃんけんぼん」なんです。3つあって、ぐるぐるまわるの。1か2だったらまわらない。循環社会を、本当にまわる社会にすることにもつながってくるんじゃないかと思うんです。

ウンチの力

吉岡 さっきのレクチャーのなかで「ウンチは芸術なんです」という言葉にはじんときたんです。ニューギニアの高地に住んでいるダニ族についての話を聞いたことがあるんですが、ふつうどんな部族でもなんらかの芸術的・儀礼的な側面を持っているはずなんです。死者を弔うとか、神様に豊穡を祈るとか、何か実用的なものではない行為、超自然的な力とコミュニケーションをとるための踊りとか歌とか、そういうものを持っていない文化は存在しない。人から聞いた話なので不正確かもしれませんが、ダニ族というのは調べてみてもどうもそれに相当するようなものがないという。けれどもそれは人類学の常識ではおかしい。儀礼というのは宗教や芸術の起源ですが、それをもたない文化なんて想像できない。で、調べてみたら、なんと彼らにとってそれはウンチだったというんです。その人たちは毎日、自分たちのウンチを見て、それを通じていわば神様とのつながりを確認している。でも考えてみるとこれはとても合理的なことで、神様からいただいた食べ物が身体の中に入ってきて、それがまた形を変えて出て行くのですから、排泄物はある種、神聖なものであるわけです。これは比喻ではない。ウンチが、僕らにとっての芸術作品と同じ役割を果たしているわけです。このピエンナーレでは「運の力」というテーマを掲げましたが、もうひとつの「ウンの力」についても考えなければいけないと思っています。

観客 それって2、3歳の子供のほうがよくわかってる気がします。

吉岡 子供は本来ウンチに非常に興味を持っているのに、大人から「汚い」「ダメ」といわれて、教育やしつけによって汚いものだと刷り込まれちゃんですよね。

藤田 われわれはウンチは汚いと言いますが、2、3歳の子供はウンチが大好きです。本能的にウンチが大事だと知っているのに、汚いと言って排除する。ばい菌が増えるようなものを食べるというウンチが出るんです。ですから、赤ちゃんはいろんなものをなめて、ばい菌を増やしていいウンチを作ろうとしているんです。コアラは、生まれたらすぐお母さんのウンチを食べます。コアラはユーカリを無毒化する細菌を持っている。だから、コアラはお母さんのウンチを食べないとコアラにならない。パンダもそうです。パンダも生まれたら必ずお母さんのウンチを食べて、お母さんの腸内細菌を入れないとパンダにならない。なぜかと

いうと、笹を消化できないのです。うさぎは調子が悪くなった時、調子のいいときのウンチを食べますよね。いいときの腸内細菌を食べて体調を戻すんです。だから、ウンチは大事なんです。

「ウンの力」というのは本当なんです。ウンチは生命の循環の出発点です。ウンチが土のなかに戻ってそれが無機物になって、植物が育って種をつける、それを動物が食べて子供を産んでいるんです。だから昔は便所の神様といって、子供が生まれたら便所に行ってお願したわけです。いま、少し復活して、便所掃除やっていると運がよくなる、商売がうまくいくと、「便所掃除をする会」というのがひろがっています。

役にたたないことが免疫力をあげる

吉岡 ところで、先生は東京医科歯科大学をお辞めになってから、いま、会社の社長をされているとお聞きしたんですが、どんなことをされているのかお話しただけですか？

藤田 定年で大学を辞めたんですが、研究は続けたいと思っておりました時に、独立行政法人化が始まりました。これはお金を持ってきたら大学に残れるんです。ベンチャーの会社を持って、医科歯科大に認定されればいられるのです。ただし、お金を稼がなくなっちゃいけない。そこで、私は「海外日本人研究所」というのを作りまして、海外にいる日本人の健康管理ということで、お金を集めて、そういう人たちの感染症を防ぐことや検査方法などを研究しているのです。ですが、実はウンチの研究をやろうと思っているわけです。ウンチの研究なんかでは、全然研究費が出ません。そういうものでお金をとりながら、私の好きな研究をやっているのです。これは大変なことなんです。電気代、電話代、助手の給料も払わなければいけない。大変なんですけど、とっても大事なことだと思っています。寄生虫とかウンチの研究では全然お金はもらえませんが、こういうメッセージを伝えられればいいんじゃないかと思っています。

芸術とか文化というのは、たしかに今のこのような日本の社会ではこれからどんどん生きにくくなっていくと思います。役に立つか立たないかなんてことをしょっちゅう言われていたんではね。でも免疫の方から言いますと、全然役にたたないことが免疫力をあげているんです。絵を見てきれいだなーと思うことが、免疫

力をあげるんです。笑うこともそれ自体は役に立たないかもしれないけど、免疫力をあげます。逆に免疫力をなくす方向にすすんでしまうと、精神的にヘンな人がいっぱいいてくるわけです。

キレイなところで芸術は可能か？

藤田 芸術の分野にも私は文句を言いたいです。このあいだ、塵ひとつ落ちてない美術大学で講演をしたのですが、私はそこで「君たちはこんなキレイなところで芸術などできるのか」と言いました。すると学生たちは「藤田先生、いいこと言ってくれました。講義が終わったら僕たちはすぐ三宮に行きます。三宮に行くとき気持ちが落ち着くんです」と言うんですね。私たちは雑多なものを見ながら生活しないと心が安定しないんです。町並みもきれい、住んでいる人もきれいというところでヘンな事件が起きるんです。神戸の事件、筑波の事件、秋田の事件もみんなキレイなところで起きたでしょう。東京の歌舞伎町ではヘンな事件は起きません。どこかの親分が、こいつこんちきしょうと言って殺すかもしれませんが、それは理由がわかっています。自分たちにとって不都合なことが起きたからでしょう。でも、わけがわからない事件というのは、ぜんぶキレイなところで起きているでしょう？キレイにすることがいいのではなく、私たちはいろんな人たちと一緒に過ごすことがいいのです。一見、無駄に見えることが非常にいいことなんです。会社でも優等生ばかり雇っているところはダメなんです。ヘンな人もいる会社のほうが伸びて行くと思うんですね。

吉岡 それは、こういうビエンナーレもそうですね。街のなかで展覧会をやったりイベントをやったりという

のは、雑多な情報が周りにいっぱいあるんです。いま僕たちがやっているような対談でも、この武徳殿の床に座布団をしいてみんな聞いていますが、これがもし講演会向きに設計されたきれいなホールのカピカピの壇上だったら、こんなに「ウンチ、ウンチ」なんて言いにくいですよ(笑)。展覧会にしても、美術館の展示室ではなく、街なかのいろんなもののある中でやるというのは、実際のところ、運営上も手がかかると、いろんなことが起きるし大変なんですけどもね。たしかに関わってくれるスタッフの立場からみてもしんどいんだけど、こっちのほうがやりがいがある、元気が出て来るということもあると思います。

さきほど、よく管理された大学構内とか、郊外の住宅地のような例を出されましたが、それらはみんな「ここはこれをやる場所」という、特定の機能のために最適化された空間、必要なものだけで構成されている空間ですよ。それが「キレイ」ということの意味だと思います。昔の社会というのはそうではなく、役に立つのかどうかかわからないものもいっぱいあったし、キレイなもの汚いものとの境界もあいまいだった。前にぼくの編集していた『Diatxt.』という雑誌ではじめて藤田先生とお話させていただいたとき、二人とも子供の頃肥だめに落ちた経験があるということで意気投合しました。肥だめなんてまさに、境界の曖昧さそのものだと思う。でも今は落ちようもないんですね。子供が、自分たちと世界とのつながりを確認できる手がかりが、身の回りからなくなっていつているんです。そういうものを全部排除して、カピカピの機能的な生活空間を拡大していくことが、本当はどんなに怖いことなのかということ、今こそ真剣に考え始めるべきだと思います。



藤田紘一郎(ふじた こういちろう)

人間科学総合大学・人間科学科教授。東京医科歯科大学名誉教授。専門は寄生虫学、熱帯医学、感染免疫学。『笑うカイチュウ』(講談社)、『恋する寄生虫』(講談社)、『清潔はビョーキだ』(朝日新聞社)など著書多数。日本寄生虫学会賞、講談社出版文化賞、日本文化振興会社会文化功労賞および国際文化栄誉賞受賞。

[Guest Talk] (Closing Event) October 15 (Sun), Butokuden

The Power of Chance: 'Shit Happens'

Koichiro Fujita and Hiroshi Yoshioka

Hiroshi Yoshioka (hereafter HY): On this the last day of the Biennale, I wanted to expand the discussion to themes beyond 'the arts,' and so invited Prof. Koichiro Fujita to present the lecture we just heard. Prof. Fujita invoked the dangers in identifying civilization with the clean and immaculate; that devoid of parasites. This isn't simply a question of people having body issues within an obsessive society, but of the very organization of our society gaining neurotic tendencies. He criticized how this leads to exclusionism towards the different among us, and unquestioning elimination of the untidy.

The theme of this year's Biennale "JanKen: The Power of Chance" deals with the hand game Paper, Scissors, Stone (JanKen) and how the cycles of chance revolve among these three possible 'hands', and expand the discussion, in an admittedly may seem a bizarre direction, but to move the conversation to fortune, and defecation. From this point, the two of us will attempt to weave any number of topics into our discourse.

A few moments ago, within your lecture, when you spoke of the people of Kalimantan Indonesia (southern Borneo), and how in their modernization, as things become convenient, where one might assume that they would increasingly desire orderliness, were you saying that they rather value taking their bowel movements in nature, (relieving themselves in the waterways) and therefore do not attempt to adopt new ways?

Koichiro Fujita (Hereafter KF): Their way of thinking is diversely oriented and cannot be understood in a simple way. At home they understand the value of videos and TV and refrigerators and cell phones, but when it comes

to relieving ones self, they still choose to be a society that also understands the value of letting the rivers wash the excrement away?

HY: Some people often say that were humanity to return to traditional lifestyles we'd all be happier for it. But that aside, a society which mixes tradition and innovation, that's the life for me.

KF: Well it's really a question of indeterminate balance, isn't it? If everything were determined in your life, you'd become a narrow human being, you'd probably go nuts. Look at immunology, for example, indeterminacy is crucial. Kids playing in the mud is actually the art of their getting filthy 'enough.' It's not as though simply being filthier is better, it's a matter of how you manage to keep an in-determinate balance.

HY: I think you really nailed it a few moments ago, in your lecture, when you said "shit is actually art." The Dani people of Papua, western New Guinea, lack any form of obvious artistic practice, fertility prayers, or funerary songs or dances. Anthropologically speaking, since rituals are the origins of religion and art, to not possess such cultural foundations and yet possess language made them highly enigmatic. The solution to this mystery was eventually solved as defecation. Each morning, the Dani apparently observed the form of their feces as a thing of beauty. Gifts from the gods would enter their bodies, be transformed and pass out of them, and this was considered something profound. Now, in the context of an arts exhibition, we speak of "The Power of Chance", where we could say, without metaphor, that "shit actually is art."

KF: Two, and three year old children love their feces. Even though adults instinctually know that shit is important, in maturity they shun

it as impure. Ingesting things which promote micro-organic growth helps you have good bowel movements. That's why children are always licking everything, and increasing their micro flora and fauna; to have quality feces. As you know, when rabbits aren't feeling well they consume their feces from healthier times, because it has the intestinal bacteria which will bring them back to health. Good shit is important.

That's why "The Power of Chance" means precisely that 'shit happens'. 'Shit Happens,' and the cycle of life begins. Shit goes back to the earth and returns to inorganic matter, plants are raised in it, seeds are planted, animals consume it and bear their young.

HY: In art and in my research in aesthetics, when asked how much commercial profit can be generated, or to what extent society benefits from any of what we're doing... these are things, the results of which are not immediate, but I really wish that society could have a little more patience with the inobvious.

KF: Art and culture, these kind of things will find it harder and harder to survive in Japanese society. It's not a question of functional or non-functional, a lot of seemingly useless things help us build our immune systems. Looking at a picture, reflecting on its beauty, this is something

which develops immunology.

The other day, lecturing at an arts university that was positively spotless, I said "Can you guys actually create art in such an orderly place?" The students replied "Prof. Fujita, after lectures we're always headed down to Sannomiya. (downtown Kobe) In Sannomiya we can relax." They were saying that they need the mess of life around them or they can't be themselves. Beautiful towns filled with beautiful people are where the really weird things happen. It's not enough to put things in order, the point is that we are able to live our lives with a lot of different kinds of people.

HY: It's the same thing with the Biennale. The exhibition wasn't about the museum galleries, but rather about exhibiting among an indeterminate complexity, filled with information, which is to say that administering the show was a real chore, and required more work. On the other hand, for the staff, as hard as it might have been, this was more stimulating, they say it was more of a challenge.

Of course, the arts can't exist without some level of filth. University campuses these days are overly-ordered, they're stifling.

Prof. Fujita, thank you for taking the time to speak with us today.

[abridged]



Koichiro Fujita

Professor of Human Sciences, University of Human Arts and Sciences. Honorary professor at Tokyo Medical and Dental University. Fields of specialization include parasitology, tropical medicine and infection immunity.

WORKS 2

三人三脚

鈴木宣也

日本、岐阜

メディア・インスタレーション

制作年：1996、2006年

Three men three legs

Nobuya Suzuki

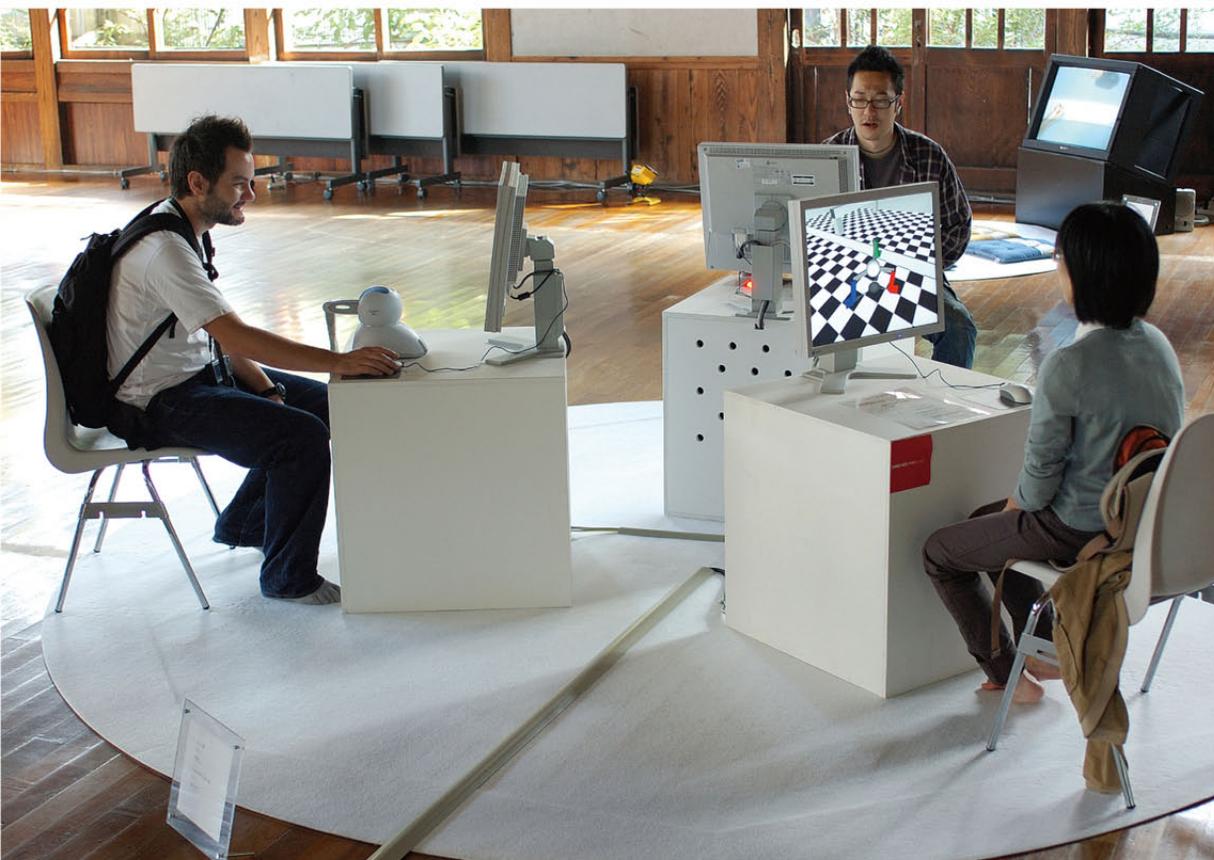
Gifu, Japan

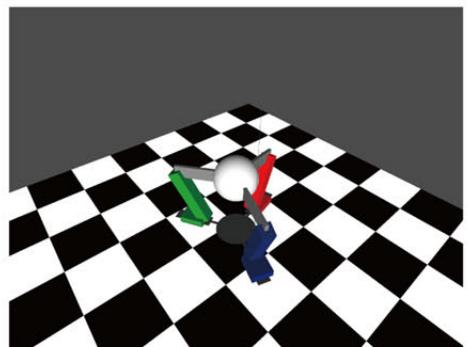
Media Installation

1996, 2006

『三人三脚』は、ヴァーチャルなCG空間上に三本足のアバター(仮想身体)を配置し、三人の体験者がそのアバターを操作し動かすメディア・インスタレーションである。体験者は個別のモニタの前に座り、ペン型のハプティック(触覚を提示する)インターフェイスを操作すると、その操作に対応し、アバターの足を動かすことができる。しかし、一人の体験者は一つの足しか動かすことしかできず、三人の操作が集約されてアバターは動いていくため、三人が協力し合わなければ思う方向へ歩くことができないようになっている。展示会場では偶然に居合わせた体験者がお互いの操作を予測し、連携するうちに奇妙な連帯感が生まれていた。

会場：武徳殿





物乞いロボット2号

サショ・セードラチェック

スロベニア、リュブリャナ

インタラクティブ・パブリック・インスタレーション

制作年：2006年

Beggar Robot 2.0

Sašo Sedlaček

Ljubljana, Slovenia

Interactive Public Installation

2006

『物乞いロボット2号』は、廃棄されたコンピュータや傘などの日用品、また無料で配布されているコンピュータプログラムなどにより構築された制作費ゼロのロボット作品である。このロボットは人が近づくとモニターに顔が表示され、笑顔と愛嬌のある言葉をふりまきながらコンピュータのCD-ROMドライブから手を差し延べお金を物乞いしはじめる。鑑賞者はその愛嬌のあるふるまいに、ついつい手のひらにコインを乗せてしまうことだろう。このロボットは世界の多くの人々が、より豊かにではなく、より貧しくなりつつあるということを示唆し、無料で手に入るハードウェアとソフトウェアによって作られている。

協力：今村公美、遠藤孝則、福井 悠、村上寛光

会場：新大橋インフォメーション



宇宙のゴミ観察 サシヨ・セードラチェック

スロベニア、リュブリャナ
メディア・インスタレーション
制作年：2006年

Space Junk Spotting
Sašo Sedlaček
Ljubljana, Slovenia
Media Installation
2006

『宇宙のゴミ観察』は、ビデオカメラをデバイスとし、ファインダーを覗き込むことで頭上に浮遊するスペースデブリ(宇宙のゴミ)を観測する作品である。スペースデブリは人工衛星の残骸などで、ファインダーには各国の国旗がデータとして表示されている。三脚に設置されたビデオカメラには3軸センサーが組み込まれ、カメラの方向・角度を変えることで表示される宇宙ゴミの情報を天体望遠鏡のように観測することができる。この作品は、宇宙のゴミ捨て場の状況を多くの人に知ってもらおうと意図するものである。

協力：林洋介、福井 悠
会場：武徳殿



羊飼いプロジェクト in 大垣

井上信太 + H.584

日本、京都

インスタレーション、ビデオ

制作年：2006年

Project of Shepherd in Ogaki

Shinta Inoue + H.584

Kyoto, Japan

Installation, Video

2006

『羊飼いプロジェクト』は、顔のない様々な形をした羊型のパネルを街中などのパブリックな空間に「放牧」するゲリラ的プロジェクトである。街中に置かれたパネルを見た人々は一様に羊の群れを連想するが、実際に近づくとそこには顔の無い4本足の生き物が描かれている。今回記録班としてIAMASのハイビジョンプロジェクト「H.584」が撮影を担当し、ビエンナーレ終盤にはその記録上映が行われた。



放牧日：10月9日(月・祝)、10日(火)
放牧場所：大垣市内各所
ビデオ上映日：10月14日(土)、15日(日)
上映会場：武徳殿



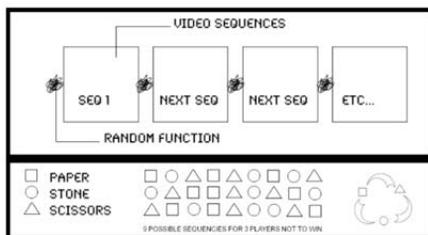
じゃんけん：勝者なきゲーム マルシア・ヴァイツマン

ドイツ、ケルン
ビデオ
制作年：2006年

Janken: No Winning Game
Marcia Vaitsman
Cologne, Germany
Video
2006

『じゃんけん：勝者なきゲーム』はじゃんけんをしている三人の人々が、全員が同じ手の型、もしくは全員が異なる型の組み合わせを示すことで誰も勝つことのない映像が延々と続く映像作品である。じゃんけんは、手だけを使い三種類の指の出し方（グー、チョキ、パー）で互いに牽制しあう三すくみを用いた拳遊びの一種であるが、こうした完全に均衡した状況を提示することで、相手の次の手を予測しながら勝負を続ける三人の緊張感漂う心理戦を想起させるとともに、勝者・敗者のいない均衡世界を連想させる。

音楽：エンリケ・ベルナッキーニ
会場：武徳殿



“KODAMA”

山川 K. 尚子

日本、岐阜

メディア・インスタレーション

制作年：2005年 - 2007年

“KODAMA” -mischievous echoes-

Hisako K. Yamakawa

Gifu, Japan

Media Installation

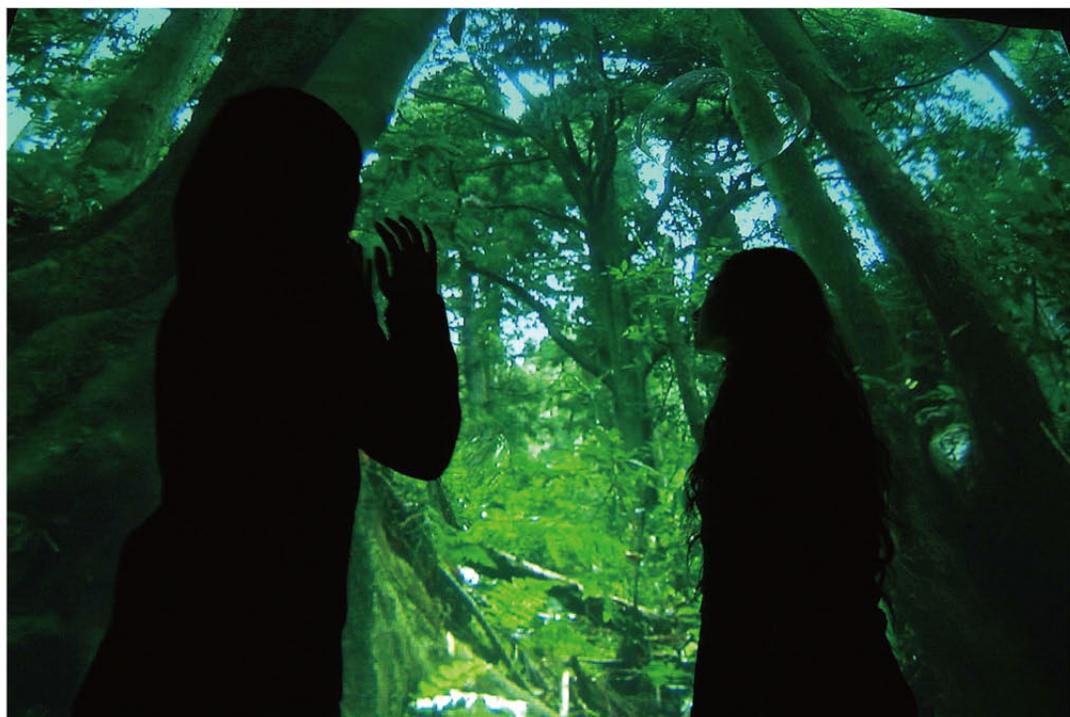
2005 - 2007

稲荷神社で展示された『KODAMA』は鎮守の森を社の中に内包しているかのような幽玄な空間をつくり出していた。

この作品はマイクで取り込まれた声がプログラム上で映像に置き換えられ、森の中の映像に木霊として言霊が浮遊するメディア・インスタレーションである。鑑賞者がスクリーンに映し出された森の映像に語りかけることで言葉のイメージが現れ、浮遊する様子はあたかも森の中に住んでいる木霊（KODAMA）を彷彿とさせる。

会場：稲荷神社





moids

齊田一樹+三原聡一郎+むぎばやしひろこ

日本、東京/山口
サウンド・インスタレーション
制作年：2005年

moids

Kazuki Saita + Soichiro Mihara +
Hiroko Mugibayashi
Tokyo / Yamaguchi, Japan
Sound Installation
2005

『moids』はそれぞれ独立した48個のユニットの集合体で、ひとつひとつが環境音を取り込み音響を生成していくサウンド・インスタレーションである。ユニット単体にはマイクとスピーカー、回路が内蔵されており、ユニットの組み合わせによりひとつの作品を形成している。鑑賞者が声などの物音をたてることでユニットに取り込まれた音声は信号音に変換され、さらに連結されたユニットがその音声を感じし信号音に変換していく。この連鎖反応により調和的かつダイナミックなサウンド・パターンが生成され、それは設置された環境により常に変化していく。

会場：全昌寺 無何有荘大醒樹



全昌寺



無何有荘大醒樹



EVENTS AND PROJECTS

elephant ant man

HANA ☆ JOSS + 早川貴泰

インドネシア+日本

映像パフォーマンス

制作年：2006年

elephant ant man

HANA ☆ JOSS + Takahiro Hayakawa

Indonesia+Japan

Video Performance

2006

『elephant ant man』は、インドネシアの伝統的な影絵(ワヤンクリ)とジャワガムラン、アニメーションによるコラボレーションである。この作品はインドネシアのじゃんけん(象と蟻と人の三すくみ)をモチーフに作られた、永遠に続く殺し合いの物語である。しかし、この物語は単に繰り返されるものではない。それは、反復はされるが必ず異なる細部を持つ差異の物語なのである。



[ストーリー]

蟻は象の中にある象玉が大好きで、それを食べようとする。しかし、象は象玉を食べられると死んでしまうので、人に頼んで蟻を退治してもらおう。けれども、別の蟻に象玉を食べられてしまって、結局は死んでしまう。それを知った仲間たちは怒りのあまりに人を殺してしまふ。そしてまた象は蟻を退治してくれる別の人を探し旅に立つ。

この一連の物語を4回繰り返し、この作品は構成される。

ワヤンクリ&ガムラン:

HANA☆JOSS(ローフィット イブラヒム、佐々木宏実)

アニメーション: 早川貴泰

企画・構成・プロデュース: 松本祐一

公演日: 10月6日(金)

会場: 武徳殿



世界のバイパス

dracom

ミュージカル・パフォーマンス

制作年：2006年

World Bypass

dracom

Musical Performance

2006

『世界のバイパス』は、不思議な歌と演奏と踊りのアヴァン・ポップ・ミュージカルである。大垣市内のさまざまな場所を舞台に、移動しながら上演された。物語はある男が小学生だったころの下校時におけるエピソードで、じゃんけんの勝敗をきっかけに展開される。初日は、大垣市の地元の祭りの真ただ中で行われたこともあり、路上ならではのハプニングに遭遇しながら、観客、俳優ともども2時間に渡って移動しながら上演／観劇することになった。

公演日：2006年10月8日(日) 9日(月・祝)

会場：大垣駅前広場 → 地下道 → 栗屋公園 → 清水緑地 → 貴船広場 → 大垣城 → 武徳殿 → 四季の広場



地下道



栗屋公園



栗屋公園



清水緑地



[ストーリー]

ある一人の男の小学生のときのお話。
友人とじゃんけんをして、負けたときには普段学校で指定されている通学路を通るのだが、そこには変な男が学習教材をセールスしていたり、池に河童が現れたり、好きな女の子とのほのかな恋物語や、口裂け女など、さまざまな出来事が起きる。
一方、じゃんけんに勝った場合は、そういった込み入った場所を避けて、雑木林の中の獣道をバイパスとして利用できるのだが、そこで知らない男に襲われて殺される。
その男に起きるこれらのエピソード群は、じゃんけんの勝敗も含めて、どれが本当でどれがウソなの

かわからない。さらには、それを大人になった男が語るわけだが、その男が生きているのか、殺されてしまっただけで死後の世界にいるのかも定かではないまま、舞台は進行していく。

作・構成・演出：筒井潤
出演：穴見圭司、筒井潤、村山裕希、大森都、河合良平(インテレ-P)、松岡里花、岬千鶴(インテレ-P)
演奏・楽器製作：小林桂子、ウエヤマトモコ
照明：池辺茜
音響：上山朋子
宣伝美術：三澤敏博(絡繰堂)
制作：仁木美智子、金谷郁
協力：西濃水産漁業協同組合



大垣城



武徳殿



四季の広場

大垣じゃんけん合奏団
— じゃんけんで創る音楽ワークショップ
鈴木悦久 + 松本律子
ワークショップ

Ogaki Janken Ensemble
— Creating Music by Janken Workshop
Yoshihisa Suzuki + Ritsuko Matsumoto
workshop

音楽家の鈴木悦久とマリンバ奏者の松本律子による音楽ワークショップには、5歳から50代まで多様な世代が参加した。楽器をつくること、参加者同士が音楽でコミュニケーションすること、そしてそれらをふりかえり、合奏の発表会を行う。竹のスリットドラムとマレット(叩く棒)を作ることに子供たちは興奮し、大人は童心に返って熱中する。「じゃんけん」のルールを使った曲の合奏練習では、参加者は熱心な指導に食らいつき曲を仕上げていく。ワークショップの報告と講師による模範演奏の後、全員で行った合奏では世代を超えた演奏者の真摯な姿を見ることができた。



楽器製作



合奏練習



スケジュール：

9月30日(土)

楽器製作

会場：武徳殿

10月1日(日)

合奏練習

スペシャルライブ「マリンバ&パーカッション デュオ」

会場：武徳殿

10月9日(月・祝日)

発表会

会場：ソフピアジャパンセンター 1Fセミナーホール



スペシャルライブ



発表会

大垣サウンドツアー

MOBIUM

サウンドパフォーマンス

制作年：2006年

Ogaki Sound Tour

MOBIUM

Sound Performance

2006

『MOBIUM』は大型バスを改造した移動型スペースである。2005年より日本中を移動し作品展示、サウンドイベント、ワークショップなどを開催している。今回はインフォメーションビークルを目的に外装を黒板仕様に改装。期間中開催されるイベント情報を日々更新し、大垣市内を巡回することで広告塔としての機能を持たせた。「大垣サウンドツアー」では川瀬哲也氏によるサーキットベンディング・ワークショップとパフォーマンス、「拡大鏡」による映像・サウンドパフォーマンスを開催した。

日時：2006年10月14日(土)

会場：大垣公園城西広場



Magnifying glass OGAKI session

拡大鏡

『拡大鏡』は「拡大」をテーマとした相互ネットワーク・映像・サウンド・パフォーマンスである。

3人の演奏者のコンピュータではそれぞれ同じプログラムが動作し、一人がプログラムに変化を与えると他者のプログラムに相互作用が働き、映像と音声に反映される。映像と音声は大垣市内で撮影されたものを使用している。

バスの側面に特大スクリーンを設置し、映像の3面投影を行った。

拡大鏡メンバー：

YUKO NEXUS 6、小島剛、河村陽介

サーキットベンディング

ワークショップ+パフォーマンス

川瀬哲也(Kaseo)

「サーキットベンディング」とは主に電子玩具に組み込まれている既存の電子回路を改造して、新しい音や独自の楽器を創り出す手法である。

ベンディングアーティスト川瀬哲也氏を講師に迎え開催したワークショップでは、自身の作品のデモンストレーションをまじえて、参加者持参の電子楽器を各々改造する制作を行った。

夜の部のパフォーマンスではキャラクター玩具に改造を施したベンディング楽器による音と光のパフォーマンスを上演した。



Magnifying glass OGAKI session



サーキットベンディング ワークショップ



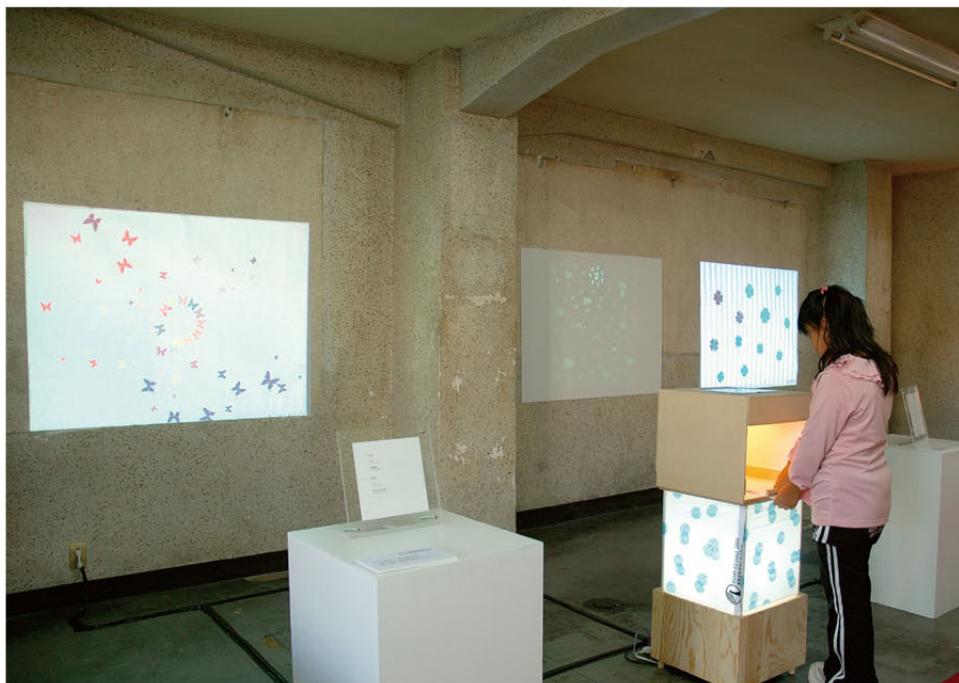
サーキットベンディング パフォーマンス

スタンプラリーアート

Stamp Collection Activity Art

前回のピエンナーレにひきつづき、各会場、大垣の名所12カ所をつなぐスタンプラリーを行った。かわいいスタンプの図案が好評で、およそ1,000人の参加があった。

新しい試みとして、スタンプカードにバーコードをつけ、どのような順番で会場を回ったか、どこの会場にたくさん人が入ったかなどのデータを取るシステムを構築し、実施した。このデータは参加者の動向を知るためだけでなく、このデータからリアルタイムに生成される作品をIAMASの教員、学生が制作し展示した。



会場：新大橋インフォメーション

スタンプデザイン：井出絢子(岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー DIT コース)、関西恭子

スタンプシートデザイン：佐藤ちひろ、瀬川晃(ワン・ツー・ワン・プラス)

スタンプ台デザイン：小野田裕士(動画まわり)

Webカメラスタンプラリーシステム：井口誠、佐藤忠彦(トリガーデバイス)

oct

imo

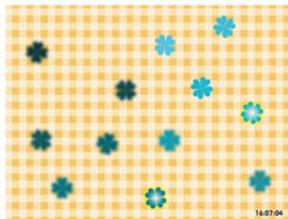
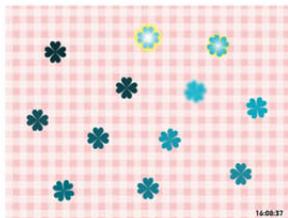
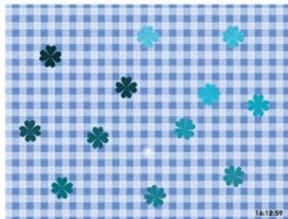
インタラクティブ・インスタレーション
制作年：2006年

oct

imo

Interactive Installation
2006

訪問者の動きとモニタ上の動きをシンクロさせた作品。12個のクローバーは、スタンプ台の設置場所を表す。Webカメラのあるスタンプ台でスタンプが押されたとき、そのカードを押した人の回った順路にクローバーからクローバーへ白い玉が移動する。



oct

live

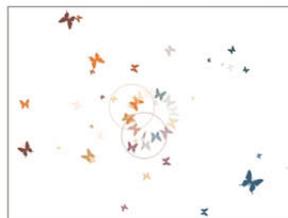
高木寛貴

インタラクティブ・インスタレーション
制作年：2006年

live

Hiroataka Takagi
Interactive Installation
2006

毎朝中央に12羽の蝶が回っている。Webカメラのあるスタンプ台でスタンプが押されたとき、蝶が生まれる。蝶の色は場所を表し、たくさんの方がスタンプを押すことで、絵が浮かびあがる。



live

M-emu-

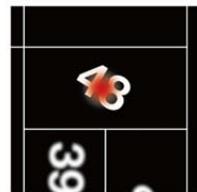
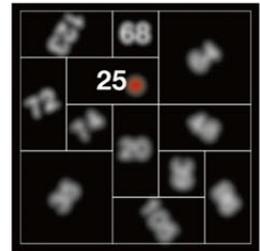
古堅真彦

インタラクティブ・インスタレーション
制作年：2006年

M-emu-

Masahiko Furukata
Interactive Installation
2006

白い枠線はスタンプカードと同じデザインで、スタンプ台の設置場所に対応している。枠の中に書かれているものは、その会場を訪れスタンプを押した人の数である。赤い玉がランダムに動き、数字の上を通るときだけ、ぼやけた数字がはっきり見える。



M-emu-



スタンプシートと図案

スタンプラリー設置場所：
 駅前インフォメーション
 稲荷神社
 新大橋インフォメーション
 武徳殿(旧大垣公園体育館)
 大垣城
 郷土館
 十六銀行大垣支店旧店舗
 大垣市守屋多々志美術館
 竹島会館(大垣宿本陣跡)
 奥の細道むすびの地記念館
 全昌寺無何有荘大醒樹
 IAMASメディアラボ(ソフトピアジャパンセンター)



スタンプ台

理性

磯垣広野

日本、岐阜
メディア・インスタレーション
制作年：2006年

reason
Koya Isogaki
Gifu, Japan
Media Installation
2006

『理性』は、手の形をしたロボットと人間がじゃんけん勝負をする作品である。鑑賞者は赤外線に対応する指輪と腕輪をつけて、ロボットの前にある箱に手を入れる。音声の合図に従って、ロボットはグー、チョキ、パーの形をつくり、鑑賞者の手は箱の中で画像解析によって判定され、勝敗が音声で告げられる。今回のビエンナーレのテーマである「じゃんけん：運の力」に触発されたIAMASの大学院生が制作した作品である。



会場：新大橋インフォメーション

DIDプロジェクトの発表

DIDプロジェクト

プロジェクト

Presentation of DID project
DID project
Project

DIDプロジェクトとは、大垣商業高校ITリサーチ部とIAMAS、NPO法人デジタル・アーカイブ・アライアンス(DAJA)の共同プロジェクトである。高校生の考えたアイデアを実現するためにIAMASが技術サポートし、交流のなかった高校、大学院、ブラジル人学校などを地元のNPOが繋いだ。大垣に住むブラジル人との交流をテーマにしたリサーチ活動の紹介、ポルトガル語を母語とする人のための日本語学習ソフト、芭蕉の句を日本語、ポルトガル語、英語で詠む芭蕉人形などを制作した。



作品名：日本語学習ソフト「Nihon-Go Go! Go!」／おしゃべり人形「BASHO kun」／DID資料映像
会場：新大橋インフォメーション

地域映像まちなか上映会

野外上映会

Regional Video Downtown Screening

Outdoor Screening

NPO法人デジタル・アーカイブ・アライアンス(DAJA)とIAMASとの共同プロジェクトで、駅前通り水門川の流れる新大橋三角広場で野外上映会を行った。大垣の街や人を主題にしたテレビ番組(大垣ケーブルTVで放送中の「iamasTV」)や市民による古今の映像作品を上映し、散歩中の市民は大垣の懐かしい映像に足を止めていた。

NPO法人デジタル・アーカイブ・アライアンス(DAJA) :
1999年に設立され2002年にNPO法人化。映像文化によるまちづくりとミュージアム振興を柱にして、事業をおこなっている。

上映日: 10月7日(土)、8日(日)、13日(金)、14日(土)

場所: 新大橋

企画: IAMAS

NPO法人デジタル・アーカイブ・アライアンス(DAJA)

[プログラムA]

10月7日(土)、14日(土)

- ・ iamasTV 2006年9月号「おおがきピエンナーレに行こう!」15分
- ・ 昭和9年から平成までの「西美濃今昔～時代(とき)の流れに」55分
- ・ iamasTV 大垣Remix 20分

[プログラムB]

10月8日(日)、13日(金)

- ・ 大垣発のスーパー☆アイドル「大垣っズ」生ライブ! 15分
- ・ 映像トリック?「舞台はどこにある!?!」公演より5分
- ・ 今回発掘された必見映像! 昭和43年の「伸びゆく大垣市」30分
- ・ 昭和31年の「ほのぼの映像」「松茸狩」6分
- ・ iamasTV 2006年6月号「シニア・テレビ」15分
- ・ iamasTV 大垣Remix 20分



縁台設置プロジェクト

Endai Setchi Project (Bench Installation Project)

岐阜県立森林文化アカデミーものづくり研究会との共同で、オリジナルデザインの連結可能な縁台を制作した。都市空間において「座る」という行為に注目しつつ、昔ながらの「縁台」を人が集まるコミュニケーション・ツールとして捉えなおした。縁台に使用した木材は、岐阜県郡上市白鳥町の間伐材を使っており、その土地、地域の森林の文化を大事にしている。

縁台デザイン：山口博史+ものづくり研究会



IAMAS 新聞部発行

「クロッカス ― 岐阜おおがきビエンナーレ 2006 特別号」

ニュースレター

Crocus Gifu Ogaki Biennale 2006 Special Issue
Newsletter

ビエンナーレで行われる様々なイベントの紹介を大垣の街の情報と絡めて取材・編集したニュースレターを3回発行した。フリーペーパー「クロッカス」を発行するIAMASの学生が主体となり、紙面を制作した。地元NPOの平松和夫氏の協力を得て、商店街を中心に取材、配布し、市民との交流を深めた。

9月6日発行

特集「岐阜おおがきビエンナーレ 2006 A to Z」

9月19日発行

特集「住吉くんがいくぐり 岐阜おおがきビエンナーレ 2006」

10月6日発行

特集「Welcome! 岐阜おおがきビエンナーレ 2006」

編集長：吉岡洋

編集：かくだなおみ、清水彩栄子、廣田ふみ

協力：NPO法人まち創り・平松和夫



広報デザイン

Promotion Design

アートディレクション：佐藤ちひろ

イラスト：永島靖之

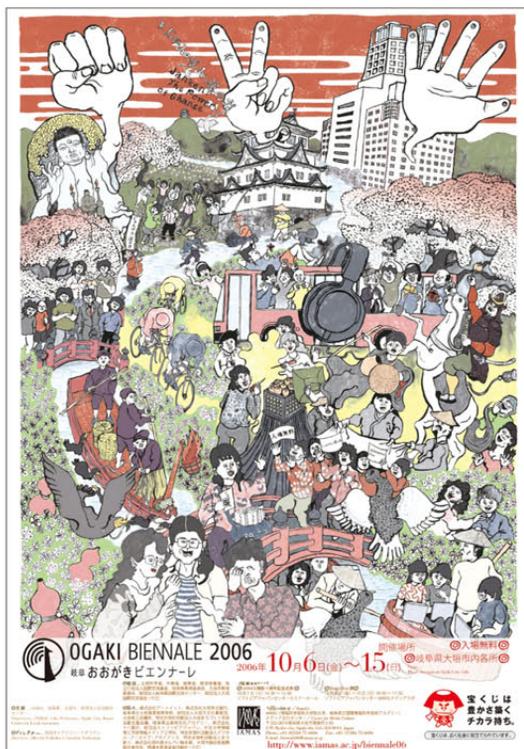
Web：山邊真幸、大和比呂志

Art Direction: Chihiro Sato

Illustration: Yasuyuki Nagashima

Web: Masaki Yamabe, Hiroshi Yamato

<http://www.iamas.ac.jp/biennale06/>



ポスター



Webサイト



ビエンナーレ新聞





SNAPSHOT EXHIBITION

『SnapShot展』は、2006年10月の時点でIAMAS（情報科学芸術大学院大学+岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー）において進行中の個人・グループによる作品制作や研究、プロジェクト活動を切り出し、紹介する展覧会として『岐阜おおがきピエンナーレ2006』の会期に合わせて開催されました。展示タイトルである「snapshot＝スナップショット」は、「展開中の作業をある時点で切り出して、簡潔に提示する」という意味合いをもちますが、この展覧会では、「IAMASで現在展開している様々な活動をありのままに一覧できる場を提供する」ということに主眼をおきつつ、「出品者が各自の制作プロセ

スの中でこの機会を最大限に利用し、よりよい作品づくりにつなげていく」ことも目標として設定しました。

本展を積極的に試行錯誤の機会として利用し、観客からのフィードバックを以後の制作に生かすことができた出品者が少なくなかったという事実からも、これらの目標がある程度達成できたと言えるのではないかと思います。参加者の関わり方やスタンスには微妙な違いはありつつも、本展覧会が、各自の作品制作のプロセスにおいて、あるステップとして確実に作用したことだけは確かなことのようにです。

SnapShot展ディレクター 前林明次、小林茂



パンフレット+サインデザイン：
小黑麻美、西垣由紀子



EXHIBITION

2006年10月6日(金)~15日(日)

メイン会場：ソフトピアジャパンセンター 3F IAMAS メディアラボ

Virtual seesaw

SH project

Installation

2006

再帰性反射板を利用し、2つの映像を同時に1つのスクリーンに投影するシーソーの新しい形を提案している。



ImageArray[t]

川北奈津+鈴木宣也

Natsu Kawakita + Nobuya Suzuki

Device

2006

2つの映像表示デバイスをつなげることで1つの映像として見ることができる、新しい映像を楽しむためのインタラクティブな表示装置。



理工系の研究公開

表現工学専攻準備室

Public Release of Scientific and Technological Research

Representation Engineering Preparatory Room

Seminar Activities

表現工学スタジオゼミが中心となって、アート作品に埋もれている活動の中から理工系の研究を幅広く公開。

アイガモロボットの研究(小林孝浩)／毛筆フォントに関する研究(山田晃嗣)
Distix(石田亨)／eラーニング(石田亨)／物をいロボット2号(福井悠)
絵画の構図情報の抽出(福井悠)／文字認識+日本語学習(福井悠)
現在の環境変化における表現の可能性と制限について(星卓哉)
アルゴリズムを用いた変形によりユーザーが手軽に生成する字面の可能性(篠田知哉)
少人数のためのブレンストレーミングシステムの制作(國谷直樹)
自動車デザインにおける実物大タンジブルインターフェイスの研究(小林孝浩)
パイプ折り曲げ加工・デザインのためのインターフェイス(小林孝浩)
似顔絵プリクラ・似顔絵スタンプの共同開発(小林孝浩)
RFIDを利用したスタンプラリーシステム(山田晃嗣)／JGNIIの紹介(山田晃嗣)
携帯電話を用いた買い物支援システムの構築(平井大樹)



Geo Media Contents Projectの活動紹介

ジオメディアコンテンツプロジェクト

Introductory Presentation of Geo Media Contents Project

Geo Media Contents Project

Project

高精度のGPSと姿勢センサーを駆使したジオグラフィックアートの新しい可能性を探るプロジェクトの活動を紹介します。



反転計画

ゼロから／を見直す会

Hantenkeikaku

0 kara / wo minaosukai

Installation

2006

知覚、意味、行為の様々な次元における「反転」の例を展示。



squall

五十嵐友子、山本信幸、高尾俊介

Tomoko Igarashi, Nobuyuki Yamamoto, Shunsuke Takawo

大学院1年の有志による映像作品の上映会。それぞれに設定したアルゴリズムに基づいて制作。あらかじめ規則を設定することで制作者の意向が及ばない部分を作り、そこから生まれる偶然性が作品に大きな影響を及ぼしている。

ソフトピアジャパンセンター 11F 会議室

10月6日(金)、7日(土)、8日(日)、13日(金)、14日(土)、15日(日)



光++

五十嵐友子

8'00", Experimental Video, 2006



Crawl

高尾俊介

10'00", Experimental Video, 2006



MIST

山本信幸

3'45", Experimental Video, 2006

Animation Harvest

吾妻宣紘、ALIMO、井出絢子、今村公美、宇佐美真心、世羅恭大、桑山佳代子、春成つむぎ、星裕子、村岡朋美、村上寛光、若見ありさ

Nobuhiro Azuma, ALIMO, Ayako Ide, Hiromi Imamura, Kokoro Usami, Yasuhiro Sera, Kayoko Kuwayama, Tsumugi Harunari, Yuko Hoshi, Tomomi Muraoka, Hiromitsu Murakami, Arisa Wakami

ハンドドローイング、油絵、3DCGといった様々な技法から生み出される、IAMASの学生、卒業生、教員によるアート・アニメーション作品の上映会。SnapShot展メイン会場の他、会期中は大垣市内のカフェ“Soy cafe”と“LIFESTYLE@CAFE”でも作品の上映を行った。

ソフトピアジャパンセンター 1F セミナーホール

10月7日(土)、10月9日(月・祝)

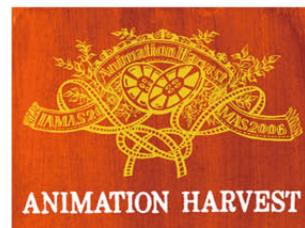
LIFESTYLE@CAFE

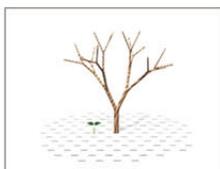
10月5日(木)~9日(月・祝)

Soy cafe

10月11日(水)~14日(土)

ロゴ&DMデザイン：近藤まゆこ
オープニング・タイトル映像：加藤禎一





Grow Up
今村公美
1'26", Animation, 2006



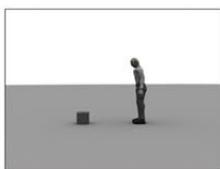
園
ALIMO
2'41", Animation, 2006



鳩が鳴いている
桑山佳代子
3'00", Animation, 2005



ハンバーグ
～はじめてのおつかい～
世羅恭大
4'22", Animation, 2006



Box
吾妻宣紘
1'38", Animation, 2006



under the water
村岡朋美
2'17", Animation, 2006



空はとても青い
桑山佳代子
5'00", Animation, 2006



Small wish
村上寛光
1'20", Animation, 2002



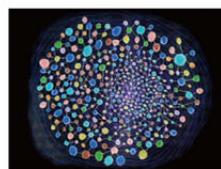
HANDS
宇佐美真心+高野生子+
宮地福太郎
2'35", Animation, 2006



A WHITE HOUSE IS FAR
ALIMO
4'05", Animation, 2006



まえがうしろ
星裕子
1'24", Animation, 2006



個
若見ありさ+長谷川聡子
4'30", Animation, 2006



あたまちゃん
春成つむぎ
2'24", Animation, 2006



**A boy who wanted to be a
super hero**
村上寛光
8'30", Animation, 2004



夜
宇佐美真心
2'35", Animation, 2006



UNDERWEAR
井出絢子
3'31", Animation, 2006



**イッヘンと世界一愛らしい
妹ウッヘン**
星裕子
7'47", Animation, 1998



春からの使者
村岡朋美
1'26", Animation, 2006



Chandelier
ALIMO
2'30", Animation, 2006

iamasTV

iamasTVプロジェクト

iamasTV project

Project

学生が主体となり新しいテレビ番組を追求、制作するプロジェクト。1998年から8年分のアーカイブ全てをDVDとして展示。



tetra

SHY

Device

2006

蛍のアナロジーにコミュニケーションという要素を付加したスタンドアロン・デバイス作品。



視音

山光茉智

shion

Machi yamacoh

Installation

2006

画面を見ると音が聞こえず、目を閉じると、音が聞こえる。視覚と聴覚の分離による日常性の強調を意識した作品。



接触

荒木淳平+五十嵐友子

touch / Junpei Araki + Tomoko Igarashi

Installation

2006

触れると音が響き、離すと消えていく。緩やかに姿を現し、意識に働きかけ、そして消えていくような痕跡を意識的に感じられる場を作った。



FLEETINGNESS

吉田麻実子

Mamiko Yoshida

Installation

2006

ガラス器に箱を近づけると音が聞こえる。時間と共に変化していく音の響きが、集まり、作り出す場の変化を表現した。

ソフトピアジャパンセンター 3F 撮影スタジオ



soft

濱哲史

Satoshi Hama

Installation

2006

部屋の中で明滅する電球と蛍光灯。その空間をガラス窓から覗き込む。永遠な生活時間のある側面を／の暗喩として表現した。

ソフトピアジャパンセンター 4F 瞑想室



PERFORMANCE

IAMASAMPLES 2006

2006年10月14日(土)

IAMAS マルチメディア工房

IAMASAMPLES 2006は、「Snapshot展」のライブパフォーマンスイベントとして、IAMASの在校生、教員を中心とした個人グループによる5作品が発表された。

Ver1.1

electric resistance

Performance

2006

音声入力と光センサーにより映像を生成し、ブラウン管テレビに映し出すライブパフォーマンス。



Analog Musical Instrument meets Digital Musical Interface

PAN

Performance

2006

アナログ弦楽器とデジタル打楽器の融合によるアンサンブルパフォーマンス。テーマは「音」を「情報」として扱う。



the current of N

坂本茉莉子

Mariko Sakamoto

Performance

2006

MIDIピアノを用いた即興演奏。弾いた音を数秒後に自動演奏させ、既存の曲を誰かと連弾するように演奏する。



時間旅行楽団ミステリー音楽会 in 大垣

時間旅行楽団

Time Travelers Ensemble in Ogaki

Time Travelers Ensemble

Performance

2006

規則に従って演奏を行い身体で音を紡ぎ出す時間旅行楽団。

演奏曲目「回転少女」



BBM.2 [Breadboard Model Ver.2]

The Breadboard Band

Performance

2006

電子回路を直接手で触れて組み替えながら、根源的な最小限の要素によって音楽・映像を表現。



ポスター



パンフレット

DOCUMENTS

アーティスト・プロフィール Artists' Profiles

Raqs Media Collective

Monica Narula, Jeebesh Bagchi, Shuddhabrata Sengupta

Delhi, India

Raqs Media Collective works in contemporary art (new and old media, installations, video, sound, photography and text), and is based in Delhi, India. Raqs co-founded Sarai (www.sarai.net) at the Centre for the Study of Developing Societies, Delhi. The three partners of Raqs are a part of the editorial collective of the Sarai Reader Series, and work at the Sarai Media Lab in Delhi.
<http://www.raqsmediacollective.net>
<http://www.sarai.net>

SOLO EXHIBITIONS

- 2006 "The KD Vyas Correspondence Vol.1" Museum of Communication, Frankfurt
"The Anthropometry of the Soul" iniVA, London
"There has been a Change of Plan" Nature Morte Gallery, New Delhi
- 2004 "The Impostor in the Waiting Room" Bose Pacia Gallery, New York
"The Wherehouse" Palais des Beaux Arts, Brussels
"The Listening Room [Performance, with andcompany&co]" Das TAT, Frankfurt
- 2003 "Co-Ordinates" Roomade Office for Contemporary Art, Brussels

SELECTED EXHIBITIONS

- 2006 "Dictionary of War" Graz
"Academy: Learning from Art" MuHKA, Antwerp
"Public Moment" Seoul
"There Has Been a Change of Plan" Nature Morte Gallery, New Delhi
"Sub-contingent" Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, Turin
"Zones of Contact" Sydney Biennial, Museum of Contemporary Art, Sydney
"Utopia Station" Princeton
"Building Sight", On Difference #2, Württembergischer Kunstverein Stuttgart
"Dark Places" Santa Monica Museum of Art, California
"Digital Discourse" Malta
"Edge of Desire" Perth, New York, Berkeley, New Delhi

- 2005 "Linked: Connectivity and Exchange" Govett Brewster Gallery, New Plymouth, New Zealand
"Cultural Futures", AUT, Auckland
"Icon: India Contemporary" 51st Venice Biennale, Venice
"Beyond" 2nd Guangzhou Triennial, Guangzhou
"Citizen" London, Leicester, Belfast
"Ephemeral Cities: A Project Space" Deptford X, London
"Building Ghost Transmissions" Cubitt Gallery & Studios, London
"World Information City" Bangalore
- 2004 "International 04" Tate Gallery Café, Liverpool Biennial, Liverpool
"ISEA04" Tallinn
"Adaptations" Apex Art Gallery New York
"Adaptations" Fredrecianum, Kassel
"Do you Believe in Reality?" Taipei Biennial 2004, Taipei
"Frauen Museum" Bonn
"Squeaky Wheel" Buffalo
- 2003 "The Structure of Survival" 50th Venice Biennale, Venice
"Utopia Station" 50th Venice Biennale, Venice
"Geography and the Politics of Mobility" Generali Foundation, Vienna
"Image Asia" Copenhagen
"How Latitudes Become Forms" Walker Art Centre, Minneapolis
- 2002 "Emocao Art. Ficial" Itau Cultural Centre, Sao Paulo
"Kingdom of Piracy" Ars Electronica, Linz
"Belfast Festival at Queen's" Belfast
"Documenta 11" Kassel

Tad Ermitaño

Manila, Philippines

Born 1964 in Manila, Republic of the Philippines

A video artist who incorporates in his works sound design, algorithmic editing, and computer technology, focusing primarily on how these fields modify or relate to the moving image.

EDUCATIONAL BACKGROUND

- 1991 B.S. Philosophy University of the Philippines

SELECTED GROUP EXHIBITIONS

- 2005 "Cinema Purgatorio" NCCA, Manila, Philippines
- 2004 "Katawan" Satti Event in Gravity, MAAP (Multimedia Art Asia Pacific) The Art Gallery, National Institute of Education, Singapore
- 2002 "videoart.mov" Greenbelt Cinema 1, Makati, Philippines

- 2001 "Interruption" Big Sky Mind Gallery, Quezon City, Philippines
- 2000 "Centrifugal Vision" Video Circle 2000, HKUST Exposition Hall
Surrounded By Idiots, Surrounded By Water Gallery, Manila, Philippines

SELECTED FILM SCREENINGS

- 2004 "Hulikotekan v. 2.1" 28th Hong Kong International Film Festival
- 2003 "Hulikotekan v. 2.1" Asian Videoart Conference 2003
"Hulikotekan v 2.1" Antimatter Festival of Short Film and Video
"Hulikotekan v 2.1" screened at Earl Lu Gallery, LaSalle-SIA College of the Arts Videogramme Single Screen Video Art from Asia
- 2002 "Hulikotekan v 2.1" Nikolaj Copenhagen Contemporary Art Center Videogramme Single Screen Video Art from Asia
- 1996 "Retrochronological Transfer of Information" Hamburg International Short Film Festival
- 1995 "Retrochronological Transfer of Information" New Asian Currents, Yamagata International Documentary Film Festival, Japan
"Collected Works" Image Forum, Tokyo, Japan

OTHERS

- 2004 Live Video Performance as Cathode Jam and Sinekalye at 17th Singapore International Film Festival, Substation Gallery, Singapore.
Produced live video component of Wired, a multimedia ballet by Ballet Philippines, Cultural Center of the Philippines
- 2003 Produced live video component of Oraciones, a multimedia play produced by Tanghalang Pilipino, Cultural Center of the Philippines
Produced video component of Field, a multimedia ballet by Ballet Philippines, Cultural Center of the Philippines
- 1998 Produced video component of Undressing the Idol, a multimedia ballet by Ballet Philippines. Cultural Center of the Philippines

AWARDS AND GRANTS

- 1996 Second Prize, Experimental Film/Video Gawad CCP Para sa Alternatibong Pelikula at Video for Tributaries
- 1994 Cultural Center of the Philippines (Grant) Manila, Philippines
- 1992 Award of Excellence, Southeast Asian Festival, Japan Foundation, Tokyo, Japan
- 1989 First Prize, Experimental Film/Video Gawad CCP Para sa Alternatibong Pelikula at Video for Panaginip Ng Pera (Dream of Money)

Seo Hyo Jung

Seoul, South Korea
Born 1972 in Seoul

She is interested in using media as a sixth sensory organ. In her works, audience can sense time, memory and hidden existence. She uses the movement of people as a tool to reveal those ideas. Some of her installations have the different version for the performance with same title. <http://untitled5.com>

EDUCATIONAL BACKGROUND

- 2004 IDAS(International Design school for Advanced Studies) Graduate(Master of Design)
- 1999 SADI(Samsung Art and Design Institute) Graduate
- 1995 Seoul Woman's University Graduate(Bachelor of Science)

SELECTED EXHIBITIONS

- 2006 "spatial oscillator" SIGGRAPH2006, Boston, USA
"visual concert : see sound" TRIAD & DAELIM museum, Seoul, Korea
"global drift - gate Seoul" TRIAD NEW MEDIA GALLERY, Seoul, Korea
"global drift - accented body" QUT creative industries precinct, Brisbane, Australia
"orchid garden with GUERLAIN" gallery RAAM, Seoul, Korea
"hyojung seo with W hotel" W hotel, Seoul, Korea
"artyart on the street" sadi window gallery, Seoul, Korea
"modafe opening performance" the 25th international modern dance festival, Seoul, Korea
"solo exhibition - Beyond Imagination" TRIAD NEW MEDIA GALLERY, Seoul, Korea
"SHISEIDO bio-performance launching show", Seoul, Korea
- 2005 "Documentation of works by 131artists" EyeBeam, NY, USA
"tradition und zeitgeist exhibition" Whitebox Kultfabrik, Munich, Germany
"exhibition euphoria" art space J.Young, Seoul, Korea
"artyart" SADI space, Seoul, Korea
"space_fear" 3rd DIDANCE, gallery nuri, seoul, Korea
"global drift - accentedbody" QUT creative industries precinct, Brisbane, Australia
"traveling, and girls across boundaries" mihwangsa, Haenam, Korea
"alice in wonderland" artreon, Seoul, Korea
"Jacob's Creek wine party" bistro d, Seoul, Korea
"trace of freezing" nanzu seihyosho, shimoda, Japan
"moon garden" hypermedia space, SYFAC, Seoul, Korea

- "m.me" International Women's Film Festival, artreone, Seoul, Korea
 "i am here i was here" AHA YMCA Counseling Center, Seoul, Korea
 "let's blow" uplink gallery, Tokyo, Japan
 "reverie with SHU UEMURA" Cais Gallely, Seoul, Korea
 2004 "body reverie : water" AHA YMCA Counseling Center, Seoul, Korea
 "video clip exhibition" uplink gallery, Tokyo, Japan
 "alice in wonderland" theater 999, Seoul, Korea
 "spatial oscillator for solo" KNUA hall, Nong festival, Seoul, Korea
 "BLOCK" KNUA hall, Seoul, Korea
 "invisible energies" art center nabi, Seoul, Korea
 2003 "vai-p" SIDP, Seoul, Korea

Zulkifle Mahmud

Singapore

Born 1975 in Singapore.

His multi-disciplinary artistic activity encompasses sound, installation, drawing and sculpture, and is always inspired by relationships of objects in certain spaces. Formally trained in sculpture, over the past three years he has expanded his range of activity to sculpted sound and live sound performances.
<http://luzart.net>

EDUCATIONAL BACKGROUND

- 1997 La Salle SIA College Of The Arts , Diploma in Visual Arts (Sculpture)

SOLO EXHIBITIONS

- 2006 "W.O.M.B / WalkObserveMeditateBedazzle" The Substation Gallery, The Substation, Singapore
 2004 "THE VANISHING RACE: APACHE ON A RAMPAGE MENTAL MIGRATION 3rd Phase" The Cell, Lonnstrom Museum, Rauma, Finland
 2003 "THE VANISHING RACE: APACHE ON A RAMPAGE THE MYTH LIVES ON. 2nd Phase" The Art Gallery, National Institute of Education, Singapore
 2001 "Mystical Journey.....Ona" Ona Art Centre, Ona, Norway
 2000 "D.A.R.T / Delivering At Right Target" Plastique Kinetic Worms Gallery, Singapore

SELECTED EXHIBITIONS AND PERFORMANCE

- 2006 "8th Taipei Arts Festival. Asia Arts Alive" St. Avant-Garde Theatre Taipei, Taiwan
 "Migration Addicts" Museum of Modern Art Sculpture Square, Singapore

- "Mentah III: Barisan Puteri-Puteri. (Raw III: Woman's Front)" The Guinness Theatre, The Substation, Singapore
 "Incon(Se)quential: My lush plastic love sitting in a garden of numb." Esplanade Theatre Studio, Singapore
 "Pain Of A Million Ants" M1 Fringe Festival, Substation, Singapore
 "False Securities 5" Fort Gate, Fort Canning Green, Singapore
 2005 "Tapias, The Fashion Show" Singapore Art Museum, Singapore
 "False Securities" The Substation, Singapore
 "POP Berlin" House of World Culture, Berlin, Germany
 "POP Jogjakarta" Cemeti Art Gallery, Jogjakarta, Indonesia
 "Hung At Dawn" The Guinness Theatre, Substation, Singapore
 "Expo 2005 Aichi Japan" Nagoya, Japan
 "100 PIECES" Lonnstrom Art Museum, Rauma, Finland
 2004 "Festival of Lights" Rauma Art Museum, Rauma, Finland
 "AIM 2 (SENI Festival)" Singapore Art Museum, Singapore
 "Si Woof Woof/Substation September Festival" The Guinness Theatre, Substation, Singapore
 "PINK ARK" The Blackbox, Theatreworks, Singapore
 "What Do You Want To Eat?" P10 space, Singapore
 2003 "BERITA HARIAN" Substation, Singapore
 "[STORM] pixel motion art 2003" Underpass of Esplanade Bridge, Singapore
 "REMEMBERING....." MITA Building, Singapore
 2002 "B.E.A.U.T.Y" Utterly Art Gallery, Singapore
 "Singapore Contemporary Artists Show" Hanoi Contemporary Art Center, Vietnam
 "The Anchor Red-Volution Party" Liquid Room, Singapore
 2001 "Pulau Ubin" Pulau Ubin, Singapore
 2000 "Anthology 2" Alliance Francaise, Singapore
 "BOXED : 26 X 26" Plastique Kinetic Worms Gallery, Singapore
 "PARALLELWORLD" Project 304 Gallery, Bangkok, Thailand
 1999 "ACT PACH (B) OTW" Various Sites, Singapore
 "Worms Festival 99" Plastique Kinetic Worms Gallery, Singapore
 "Portraits" Plastique Kinetic Worms Gallery, Singapore
 1997 "The Sixth Singapore International Exhibition On Fine Jewellery, Timepieces, Fine Art and Antiques" Singapore International Convention And Exhibition Centre Suntec City
 "Project Bukan Suara Ramai" Substation Garden, Singapore

- "Anthology" La Salle SIA Gallery, Singapore
- 1996 "Perhimpunan Penyair Muda Singapura"
Substation Guinness Theatre, Singapore
"Beginnings...3D Works" La Salle SIA Gallery,
Singapore
"Pop Poetry II" Petronas Gallery Kuala Lumpur,
Malaysia
- 1995 "Suara Alamku [My Voices Within]" Substation
Garden, Singapore
"Pop Poetry" NIE Arts Festival, Raffles Foyer, NIE,
Singapore
"Black Art" Photography Exhibition, La Salle
Gallery, Singapore

Venzha Christ

Yogyakarta, Indonesia

Born in 1973 in Banyuwangi

Venzha Christ has been focusing on new media art since 1999. Established the "the House of Natural Fiber (HONF)" (Yogyakarta new media art laboratory), and produced and organized projects related to new media and education. Some of his works and projects have been presented in Japan, Singapore, Malaysia, France, Brazil, Netherlands, Germany, and Finland.

<http://www.natural-fiber.com>

SELECTED EXHIBITIONS

- 2006 "KINGDOM OF REBEL" new media art project
Indonesia
- 2005 "ARTIFICIAL INTELLIGENCE part_01" A audience
performance, Biennale Jogja (BJ) VIII, cigar factory,
Yogyakarta, Indonesia
- 2004 "...wghtVksclpytdhbcnXh sound project" the arts
house, insomnia48, "seni" festival, Singapore
- 2003 "MALOVER #2" cp biennale, National Gallery,
Jakarta, Indonesia
- 2002 "heterogeneouz-obsesi kami" contemporary art
factory, Tokyo, Japan
"home made taste" N-mark, International
Symposium on Electronic Art (ISEA) related
program, @ port, Nagoya, Japan
"moriya sound project" sound experiment from
electronic refuse of moriya, Japan

PERFORMANCES

- 2004 "BLUEPOPROJECT" fashion performance,
Indonesia [my Jesus' Performance Art Festival,
kedai kebun forum, Yogyakarta, Indonesia
- 2003 "BAPEPOETS(with minako kitayama)" Tokyo
Wonder Site, Tokyo, Japan
- 2002 "malover" club automatic, Yogyakarta, Indonesia
"MANABENZA CLUB" ARCUS studio, Moriya,
Ibaraki, Japan

- "ULTRAOUTPUTproject" garden of the blind,
2002 roadshow, Yogyakarta, Bandung, Jakarta,
Singapore
- 2001 "glorified I" garden of the blind, parkinsound 3,
Yogyakarta, Indonesia
"glorified II" garden of the blind, worm festival 3,
Plastique Kinetic Worms, Singapore
"this is my future" respon my land installation,
trimatra gallery, Solo, Indonesia
"paint your brain" padepokan lemah putih, Solo,
Yogyakarta
"talk about reality (nobodyperfect)" yakkum art
class, Yakkum, Yogyakarta, Indonesia
- 2000 "kenyangkanlah AKU" benda gallery, eddy
prabandono opening, Yogyakarta, Indonesia
"freemind" via via cafe, irene agrivina opening,
Yogyakarta, Indonesia

SOUND PROJECTS

- 2006 "OPERATION ROOM TOTAL SOLUTION" ound
exploration in operation room, hospital, Indonesia
- 2005 "CAUS#3 (Citizen Against UFO Secrecy #3)"
Transmediale 05, International media art festival,
Berlin, Germany
"MORNING GLORY" ixkizit project, ixkizit cie joel
borges, Casa das Caldeiras, Sao Paulo, Brazil
- 2004 "BTS, SHELTER ROOM comm" sound experiment
inside shelter equipment, Yogyakarta, Indonesia
"ELECTROPHONIC ANALOG" electro contact, live
in public space, Java, Indonesia
"ICU in ma mind" sound experiment in hospital,
ICU room, Indonesia
"MY JESUS" Performance Art Festival,
performance klub, kedai kebun forum, Yogyakarta,
Indonesia
"touching USG" sound experiment in hospital, USG
room, Indonesia
"talking UFO" video n sound installation in the
glassbox, National Art Gallery, Malaysia
- 2003 "MORNING GLORY" ixkizit project, ixkizit cie joel
borges, Paris, France
- 2002 "manabenza club [with minako kitayama]" ARCUS
studio, Moriya, Ibaraki, Japan

WORKSHOP

- 2005 "sorry, i change your protein!" DNA on bacteria,
molecular biology technology, Indonesia
"...hey,ma ROBOT will find u" Exploration project
with robotic technology, Indonesia
- 2000 "you like it, KMDGI 4" vredeburg fortress,
Yogyakarta, Indonesia

GRANTS

- 2005 "Transmediale 05 BASICS" ASEF (Asia - Europe
Foundation) Cultural Grant, Germany

Kamol Phaosavasdi

Bangkok, Thailand

Born 1958 in Pitsanuloke, Thailand

http://www.rama9art.org/kamol_p

EDUCATIONAL BACKGROUND

- 1981 B.S. [Art Education] Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand
M.F.A. [Intermedia] Otis/Parsons Art Institute, Los Angeles, California, U.S.A

SOLO EXHIBITIONS

- 2005 "Quiet Storm" Center of Academic Resource, Chulalongkorn University Bangkok, Thailand
"Bon voyage" Bangkok University Art Gallery, Bangkok, Thailand
- 2002 "Dilemma" Project 304 Bangkok
Center of Academic Resource, Chulalongkorn University Bangkok, Thailand
- 1999 "Between Hopeful and Hopeless" Art Gallery, Yokohama Museum of Art, Yokohama, Japan
"Between Hopeful and Hopeless" Center of Academic
"United Water" The Art Gallery of the Japan Cultural Center, Bangkok, Thailand
- 1994 "Water Project" Silom Art Space, Bangkok, Thailand
- 1991 "Collaboration with yesterday and the day before" National Art Gallery, Bangkok, Thailand
"Not My Performance in 72 Steps" Otis/Parsons Art Institute, Los Angeles, U.S.A

SELECTED GROUP EXHIBITIONS

- 2005 "Bangkok! Bangkok!" De Markten, Kunsten Festival Des Arts, Brussels, Belgium
- 2004 "Supernatural" Media Art Festival, Chiangmai University Art Museum, Chiangmai
"[- + -] Negative Plus Negative" Earl Lu Gallery, Lasalle-Sia College of Arts, Singapore
"[Tous Egos] 18 Rencontres Paralleles" Whart Centre D'Art Contemporain de Basse-Normandie, France
"The 50th International Exhibition of Contemporary Art, Venice Biennale [Dreams and Conflicts]" Italy
- 2003 "Thai-Tanic" Ethan Cohen Fine Arts New York
"Next Move : Contemporary Art from Thailand" Earllu Gallery, Singapore
"Parallel Time" China Academy of Art, Hangzhou, China
- 2002 "ev+a Exhibition of Visual Art" Limerick, IRELAND
- 2001 "Polypolis (Art from Asian Pacific Megacities)" Kunsthaus, Hamburg, Germany

"Worms Festival III" Plastique Kinetic

Worms, Singapore

- 2000 "Echigo-Tsumari Art Triennale 2000" Nigata Prefecture, Japan
"AKIHABARA TV" Organized by Command N, Tokyo
"Glocal Scents of Thailand" Edsvik konst och kultur, Sweden
- 1999 "Volumn & Form" Substation, Singapore
"Bangkok Experimental Film Festival" Japan Foundation, Bangkok
- 1996 "ASIA EDGE 1996" P-3 Art and Environment, Tokyo, Japan
"Traditions/Tensions" Grey Art Gallery, New York, U.S.A
- 1994 "Thai Australian Cultural Space" Art Gallery of New South Wales, Sydney, Australia
"The first Asia-Pacific Triennial of Contemporary Art" Queensland Art Gallery, Brisbane, Australia
- 1992 "ARX 3" Perth Institute of Contemporary Art (PICA), Perth, Australia
"Mobile" Museum '92, Tenjin, Fukuoka, Japan
- 1985 "The Boundary Rider" The Ninth Biennale of Sydney Art Gallery of New South Wales, Sydney, Australia
"The Second Asian Art Show" Fukuoka Art museum, Japan

AWARDS AND GRANTS

- 2001 "The Pollock-Krasner Foundation" (Grant), New York, USA
- 1998 "Japan Foundation Grant for Artist in Residence Tokyo" Japan
- 1994 "Japan Foundation Grant for Water Collaboration" Ichi Ikeda and Kamol Phaosavasdi, Bangkok, Thailand
- 1993 "Artist in Residence" The school of Art & Design, Edith Cowan University Perth, Australia
- 1989 "Thai Representative to the 6th Asian Square Sculpture Symposium" Philippines
- 1982 "Silver Medal National Art Exhibition" Bangkok, Thailand
"Winner Prize, Contemporary Art Competition" Bangkok, organized by Thai Farmers Bank
- 1981 "Bronze Medal, National Art Exhibition" Bangkok, Thailand
- 1980 "Certificate, Young Art in Asia Now" Hong Kong

Jamsen Law

Hong Kong, China

Born 1973 in Hong Kong. Law is a prominent experimental artist in Hong Kong whose videos and performances have been exhibited in Asia, Europe, North and South America. At present one of the directors of

Microwave International Media Art Festival, and the programme director (media arts) of Hong Kong Art School. Completed IAMAS masters program in 2006.

EDUCATIONAL BACKGROUND

- 2006 MFA (Media Creations) Institute of Advanced Media Arts and Sciences, Japan
- 2000 MA (Literary and Cultural Studies) University of Hong Kong, HK
- 1997 BA (Fine Arts) The Chinese University of Hong Kong, HK

SOLO SCREENINGS

- 2005 "The Lab: H.K Video/Film Artists Series 3" Hong Kong Art Centre, HK
- 2003 "Asian Video Art Conference" Tokyo Video Art Center, Japan
"Asian Directors of the New Century" The 30th Seoul Independent Film Festival Seoul, Korea
- 2002 "Video Ground Zero" V-tape, Toronto, Canada

SELECTED GROUP SCREENINGS

- 2005 "The 5th New Media Festival in Seoul" Korea
"15th Videobrasil International Electronic Art Festival" Associação Cultural Videobrasil, San Paolo, Brazil
- 2004 "Shanghai Biennale 2004" Shanghai, China
"Selasar Sunaryo Art Space" Bandung, Indonesia
"BizArt" Shanghai, China
"SEFOMA 2004" Seoul, Korea
- 2003 "LA ISLE" Rio de Janeiro, Brazil
"Busan Asian International Film Festival" Busan, Korea
"25hrs - The Video Art Foundation" Barcelona, Spain
"Transmediale.03" Berlin, Germany
- 2002 "Impakt 2002" Utrecht, the Netherlands
"FLUXUS - International Film Festival" on the Internet
- 2001 "Media Forum, XXIII Moscow International Film Festival" Russia
"European Media Art Festival 2001" Osnabrück, Germany
"Paris/Berlin International Meetings" roARaTorio, Paris and Berlin
"International Video & Multimedia Art Festival" Videoformes, Clermont, France
- 2000 "Multimedia Art Asia Pacific 2000" Brisbane, Australia
- 1998 "Microwave Media Art Festival 1998" HK
"Chroma, organized by El Universo del Arte audiovisual" Guadalajara, Mexico
"Pandaemonium Festival, London's Festival of the Moving Image" UK

AWARDS AND GRANTS

- 2005 "Grant for Field of Conciseness (Video Project)" Hong Kong Arts Development Council, HK
- 2004 "Gifu Prefecture International Academy of Media Arts and Science Special Award (Prefecture award)" Japan
- 1999 "Grant for Matching Four with Twelve (Video Project)" Hong Kong Arts Development Council, HK
"Award for Excellence (Competition Section)" Image Forum 1999, Japan
- 1997 "Gold Award-MTV" HK
"Independent Film and Video Awards 1997" HK
- 1995 "University of California Exchange Program Scholarship" USA

Sašo Cedlaček

Ljubljana, Slovenia.

1974 born in Ljubljana, Slovenia

Studied Industrial design, Sculpture and New Media. From 2001 participated on many exhibitions around Europe, USA, Russia and Japan and received awards in Italy for best recycling toy and OHO award in USA for artists from Eastern Europe.
<http://www.sasosedlacek.com/>

EDUCATIONAL BACKGROUND

- 2000 Graduated in Sculpture at Academy of Fine Arts, Ljubljana
- 1993 Finished Secondary School for Photography and Design in Ljubljana

SOLO EXHIBITIONS

- 2006 "Beggar (robot for materially deprived)" gallery Kapelica, Ljubljana, Slovenia
- 2005 "Copy China!" Likovni salon Celje, Celje, Slovenia
- 2004 "Loop" Kapelica gallery, Ljubljana, Slovenia
- 2003 "Just do it!" Kapelica gallery, Ljubljana, Slovenia
- 2001 "Biotope Condition" Kapelica gallery, Ljubljana, Slovenia

GROUP EXHIBITIONS in 2004 - 2007

- 2007 "Future Nomad" Vox populi, Philadelphia, USA
- 2006 "Device Art" RX gallery, San Francisco, USA
"U3 - Triennial of Slovenian Art" Moderna gallery, Ljubljana, Slovenia
"Parallel economies" P74, Ljubljana, Slovenia
"Public presentation" Art in General, New York, USA
"ISCP Open studio" New York, USA
"Cultural typhoon" Tokyo, Japan

- "Video out" Russia Electronic billboard festival, Moscow, Russia
 "Device art" Zagreb, Croatia
 "International computer festival" Maribor, Slovenia
 "Device art" O3one, Beograd, Serbia, Slovenia
 2005 "Artbook triennial" Catalogo Zogo, Milano, Italy
 "Slovene art in Bratislava" Burundi datalab, Bratislava, Slovakia
 "Visages francophones" Cahors, France
 "PostsovkhoZ5 / Public-Private" Mooste, Estonia
 "Pretty Dirty" Skuc gallery, Ljubljana, Slovenia
 "Break 2.3" Grad Kodeljevo, Ljubljana, Slovenia
 2004 "Exordium" Udine, Italy
 "Continental Breakfast" 45. October salon, Belgrade, Serbia and Monte Negro
 "Loop Pavilion" Un desigh di carta, Feltre, Italia
 "Think Twice" Recycling in Art, Design, Architecture, San Dona di Piave, Italy

AWARDS

- 2006 "OHO Award for young visual artists" Zavod P.A.R.A.S.I.T.E., Slovenia and Foundation for Civil Society and Trust for Mutual Understanding, New York, USA.
 2005 "The best recycling toy" Zogo Toy Contest, Asolo, Italy

RESIDENCIES

- 2006 ISCP, International studio & curatorial program, New York, USA
 IAMAS (Institute of Advanced Media Arts and Science), Ogaki, Japan
 2005 Studio in Berlin of Ministry of culture of the Rep. Slovenia, Berlin, Germany

Marcia Vaitsman

Cologne, Germany
 Born 1973 in Nilopolis, Brazil
 Studied in São Paulo (USP) and Cologne (KHM).
 Docent at KHM. EMMA Award, UK:
 Residences: IAMAS, Japan and UNESCO-Aschberg in Finland:
 Project grant from Prince Claus Fund, Netherlands.
<http://www.khm.de/~marcia>

EDUCATIONALBACKGROUND

Media Studies University of São Paulo (ECA/USP)
 post graduated Academy of Media Arts of Cologne (KHM), Germany
 1995 several study University of Vienna (German and Media Institutes)

SELECTED EXHIBITIONS

- 2006 "The Whiteness of an Exotic Place" Galleria Huuto, Helsinki.
 "Video Zone (International Video Art Biennial)" Center for Contemporary Art, Tel Aviv.
 "Tending to Zero - Performative media project" HIAP Project Room, Cable Factory, Helsinki
 "Workshop at Paço das Artes" Geração Transterritorial, São Paulo
 "Videomostra" Itaú Cultural Belém, Pará, Brazil
 "Cultural Typhoon" Shimokitazawa, Tokyo
 "Videomostra" Itaú Cultural Belo Horizonte, Minas Gerais, Brazil
 "Displaced Exhibition" Upeace, Toronto, Canada
 "Nominated to the 25th Viper" BASEL, Switzerland
 "Hajimari no Mizu [Source of Life]" BankART STUDIO NYK Yokohama
 "The Wanderers" Engawa in the Era of Technocodes" Softopia Japan, Ogaki, Gifu
 "Fine Works Selection" Tokyo Video Festival, Japan
 2005 "The Elephant Cage" Japan Foundation, Cologne, Germany
 "Kunstfilmbiennale" Fokus Südamerika, Cologne, Germany
 "UNESCO-Aschberg fellowship" Paris/Helsinki
 "Involver" Siebenviertel, Cologne, Germany
 "XV Videobrasil Media Art Festival" São Paulo, Brazil
 "Field Research" Galerie Brigitte Schenk, Cologne, Germany
 "IAMAS Artist In Residence Exhibition 2004-2005" Softopia Japan Center Building, Ogaki, Japan
 2004 "Videobrasil New Media Retrospective 1998-2003" São Paulo, Brazil
 "Honour Mention to Ryukyu Search Project 2004" from the Videokunst Förderpreis Bremen, Filmbüro Bremen e.V., Germany
 "The One Made of Light Stuff" and "Low O2 Water" from the Prince Claus Fund, Netherlands
 "First presentation of the Ryukyu Search Project 2004 - Low O2 Water at IAMAS" work in progress, Japan
 "The one made of light stuff" Kyoto Art Center, Kyoto, Japan
 "O Corpo Entre o Público e o Privado" Paço das Artes, São Paulo, Brazil
 "Caminando sobre Huevos en Buenos Aires" Kunstraum, Boquitas Pintadas, Buenos Aires, Argentina
 "em trânsito" Goethe Institut/Galeria Monumental, Lisbon, Portugal
 2003 "Projeto Cria da Casa" Espaço OPHICINA, Sao Paulo, Brazil
 "XIV Videobrasil Media Art Festival" São Paulo, Brazil
 "wireframe" Altitude 2003, Cologne, Germany

- "I Biennale for Architecture" through Brave New Art and Bruce, Rotterdam, Netherlands
 "Bazar Desmobilia / Munich Audi 2003" through Candyland Comics, Curitiba, Brazil
- 2002 "Feira" Galeria Virgílio, Sao Paulo, Brazil
 "Exhibition Catveiro" São Paulo, Brazil
 "File Festival" São Paulo, Brazil
 "Villette Numérique" I Biennale for Digital Art, Paris, France
 "MedioArte Latino" Transmediale 02, Berlin
 "Milia 2002" Cannes, France
- 2001 "a common ancestral stranger" Galerie Projektraum, Cologne, Germany
 "EMMA Award 2001" London, England
 "European Gathering of the Young Digital Creation" Valenciennes, France
 "XIII Videobrasil Media Art Festival" São Paulo, Brazil
 "3x3" Nanquim Gallery, Sao Paulo, Brazil
 "see you hear" Berlin, Germany
 "Altitude 2001" Cologne, Germany
 "Das Genlaboratorium" Galerie Projektraum, Cologne, Germany

WORKSHOP

- 2006 "*Fusion workshop" Cable Factory/KHM, Helsinki
 "*Fusion #3: type fusion" with Glissmann/Hofflin at KHM, Cologne
 "*Fusion #2: virolent fusion" with Glissmann/Hofflin at KHM, Cologne
 "*Fusion #1: visual fusion : identity : entity" with Glissmann at KHM, Cologne
- 2004 "The Distant Seminar" KHM, Cologne, Germany

井上信太 + H.584 Shinta Inoue+H.584

井上信太

1967年大阪生まれ

京都精華大学芸術学部映像科非常勤講師

平面作家。1997年ドイツ滞在時から「羊飼いプロジェクト」を開始。

2001年中国内モンゴルにて映像作家・前田真二郎と「羊飼いプロジェクト in 内モンゴル」を共同制作。

<http://www.grandsheep.com>

展覧会

- 2006 『『聴』 vol.5—羊を数えて眠る会 -Sleep&Sheep-』 UrBANGUILD, 京都
 「ホーエルトーン・オペラ」えすこホール, 宮城
 「中之島ブリッジ・シアター・駅が出来る」大阪
 「サファリパークプロジェクト in 栗東」栗東芸術文化会館, 滋賀県
- 2005 「国営昭和記念公園みどりの文化ゾーンオープニング企画展 サファリパークプロジェクト in みどりの文化ゾーン」国営昭和記念公園, 立川市, 東京
- 「[herd] / 羊の群れ形態」 maru gallery, 東京
 「take art collection 2005」青山スパイラル, 東京
 「泉北アートプロジェクト・羊飼いプロジェクト 2005」和泉市立久保徳記念美術館, 大阪
 「アートフェア東京 2005」東京国際フォーラム, 東京
- 2004 「KYOTO ART MAP 羊飼いプロジェクト 2004」『羊画報』ギャラリー 16, 京都
 「take art collection 2004」青山スパイラル, 東京
 「art-life vol.3 井上尚子と2人展・オレンヂ羊の夏休み」青山スパイラル, 東京
 「アートチャンネル vol.3・羊飼いプロジェクト 2004」十和田市, 青森
 「W.S・羊飼いハイスクールプロジェクト」京都芸術センター, 京都
- 2003 「京都市美術館開館70周年記念・羊飼いプロジェクト 03」京都市美術館, 京都
 「クンストヘイゲン・十勝アートフェスティバル」帯広, 北海道
 「北海道帯広市立森の里小学校 W.S・大きな洞窟『羊飼い式茶式』」北海道
 「京都市美術館開館70周年記念 W.S「空間動物図鑑」」京都市美術館, 京都
- 2002 「アートはうごく・はしる：現代美術編」京都芸術センター, 京都
 「第29回明倫茶会『羊庵茶室』」京都芸術センター, 京都
 「京都クリエイターズ・ミーティング2」京都芸術センター, 京都
 「W.Wネットワークアート日韓交流02」京都精華大学 IMA, ソウル
 「ギャラリーパフォーマンス・遊びの名人」京都芸術センター, 京都
- 2001 「ONE SCENE」映像・前田真二郎, 京都市美術館, 京都
 「Stay with art / -眺めの良い部屋」映像・前田真二郎, HOTEL T'POINT, 大阪
 「KYOTO-AMSTERDAM - New Directions - 『trance sheep』」監督・映像前田真二郎, 京都/
 アムステルダム
- 2000 「新鋭美術選抜展」京都市美術館, 京都
 「ワールドワイドネットワークアート2000」京都精華大学, 京都
 「プラモ大作戦」ZONE GALLERY, 名古屋
- 1999 「羊飼いプロジェクト 1999」キリンプラザ大阪, 大阪
 「山形国際ドキュメンタリー映画祭 '99 日本パノラマ部門」 「Project of sheperd 1998」監督・映像前田真二郎, MUSE1, 山形
 「『アートキャンプ in 岡崎』子供たちのワークショップ」京都市美術館, 京都
- 1998 「Projekt eines Schafers」 Atelier am Eck-Salzmanbau, デュッセルドルフ
 「31th Painting of Japanese」 Galley 21, バングラデッシュ
 「新鋭美術選抜展」京都市美術館, 京都
- 1997 「1 ダースの水槽展」ガレリア フィナルテ, 名古屋
 「ARTISTS FILE」愛知芸術文化ホール, 名古屋
 「情報移動現代美術」名古屋市民ギャラリー, 名古屋
 「大阪トリエンナーレ 1997」マイドーム大阪, 大阪

受賞歴

- 1999 「芸術祭典・京～公募：京を創る～」大賞，共作：吉野
央子，智積院，京都
- 1996 「第5回青木繁記念大賞展奨励賞'97」優秀賞，石橋美
術館，久留米
「天理ビエンナーレ1996」準大賞，大阪市立美術館，
大阪
「第17回ジャパンエンバ美術コンクール」優秀賞，エ
ンバ中国近代美術，芦屋
- 1995 「第6回TAMON賞」優秀賞，柏市民ギャラリー，柏
- 1994 「'94 ABC美術コンクール」優秀賞/'96 優秀賞，ABC
ギャラリー 他，大阪

H.584

「H.584」は、IAMASのハイビジョンなどの高精細映像の研究を行うHD contents making projectのメンバーを中心に結成された映像制作チーム。

前田真二郎，齋藤正和，萩原健一
白石卓也，五十嵐友子，高尾俊介，山本信幸

鈴木宣也 Nobuya Suzuki

1969年東京生まれ
情報科学芸術大学院大学講師
ネットワークによるコミュニケーションや協調活動を中心
に、情報技術・芸術・デザインの分野を横断する作品制作・研
究活動に従事する。

学歴

- 1994 慶應義塾大学環境情報学部環境情報学科卒業
1996 慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修了

展覧会

- 2006 「Interactive Playground: Sight Unseen」シカゴ
「はじまりの水 - IAMAS in Yokohama」横浜，神奈川
- 2005 「digital playground, Uijeongbu International
Digitalart Festival 2005」韓国
「Interaction2005」情報処理学会，東京
「ICHIM 2005」パリ，フランス
「教育へのヴィジョン展」ベネッセスクエア，岡山
- 2004 「2004 アジアデジタルアート大賞」福岡アジア美術館，
福岡
「Ars Electronica 2004 Campus」
KUNST UNIVERSITY LINZ，オーストリア
「2004 Digital Art Festival 東京 2004」パナソニック
センター，東京
「茶の湯・名碗展」五島美術館，東京
「島根県立美術館コレクション展」島根
「in the tube展」みなとみらい駅，横浜
- 2003 「the Metropolitan Museum of Art」ニューヨーク
- 2002 「共画」日本科学未来館，東京
- 2000 「本阿弥光悦マルチメディア展示プロジェクト」フィラ
デルフィア美術館
- 1999 「第19回油圧・空気圧国際見本市」東京ビッグサイト

- 1998 「Panasonic DIGITAL ART SQUARE」大阪
「Electric Imaging the Visual Arts '98」岐阜
「DIGITAL ART SPLASH!」福島県立美術館，福島
- 1997 「ARS ELECTRONICA」リンツ，オーストリア
「Interaction97」大垣，岐阜
- 1996 「ARS ELECTRONICA」リンツ，オーストリア
- 1994 「IMAGINA 1994」モンテ・カルロ，モノコ
- 1992 「椅子をつくる展」慶應義塾大学

受賞

- 2005 「からくりブロック」情報処理推進機構 未踏ソフトウ
エア創造事業
- 2004 「からくりブロック」2004 アジアデジタルアート大賞
入選
「からくりブロック」東京ガジェット展 東京PRIZE(東
京都知事賞)受賞
- 2003 「平衡感覚共有システム」中山隼雄財団助成金
- 2002 「戦国博」GOOD DESIGN AWARD，コミュニケーション
デザイングッドデザイン賞
- 2001 「戦国博」インターネット博覧会第3 四半期国際賞
- 2000 「本阿弥光悦マルチメディア展示プロジェクト」マルチ
メディアアグランプリ2000，展示イベント部門，グラン
プリ受賞
- 1997 「Moppet」アルスエレクトロニカ，インタラクティブ
アート部門，Honorary Mention
- 1996 「Three men three legs」アルスエレクトロニカ，イン
タラクティブアート部門，Honorary Mention

平林真実 Masami Hirabayashi

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー助教授 博士(工学)
主な興味はinternet上のコミュニケーションの仕組み、知的
所有権に関心を持っている。

学歴

- 1989 筑波大学第三学類情報学類，同大学院理工学研究科
修了
- 1994 株式会社リコー ソフトウェア研究所(1989～1994)
- 1996 慶應義塾大学環境情報研究所 研究員
- 2004 神戸大学大学院自然科学研究科後期課程修了博士
(工学)

活動歴

- 2006 「SOURCE OF LIFE はじまりの水 -
IAMAS in Yokohama」(Geomedia Contents プロジェ
クト) 横浜 BankART Studio NYK，神奈川
「コネクティング・ワールド」匿名プロジェクト MaSS-
Dev. 参加，NTT インターコミュニケーション・セン
ター，東京
- 2005 「Moblab プロジェクト」プラットフォームシステム開
発，大垣，岐阜
「ICHIM05」(Geomedia Contents プロジェクト)パリ，
フランス

- 2004 「Ars Electronica Campus Exhibition」
「Laval Virtual」(Geomedia Contents プロジェクト)
ラヴァル, フランス
- 2000 「Metamorphose」ネット中継・会場デコレーション
- 1997 「Javaに関する技術・応用・表現大賞」表現部門長
- 1996 「Toy on the Net」連載
株式会社アスキー InternetWorking誌
- 1995 「クラブにおける双方向型インターネット中継」

論文

- 2004 「Webページの信頼性の評価手法に関する研究」神戸
大学大学院自然科学研究科 博士論文
- 2003 「Scoring Web Pages with Social Credibility in a
Hypertext Environment」9th ICEIS
- 2002 「リンクに基づいた明示的Webページ評価法」情報処
理学会論文誌: アータベース (TOD16)
- 2001 「大規模サイトにおけるWWWページ評価手法の検
討」情報処理学会情報学シンポジウム
- 1993 「実時間メディアサーバの設計」情報処理学会コン
ピュータシステムシンポジウム

山川 K. 尚子 Hisako.K.Yamakawa

1977年大垣生まれ

情報科学芸術大学院大学修士課程修了、情報科学芸術大
学院大学研究生修了の後、オーストリアリンツ美術工芸大
学のインターフェイス・カルチャー学科に客員研究員として在
籍。「KODAMA」は、NTT インターコミュニケーション・セン
ター「エマージェンシーズ! 001」展他、国内外で展示され
ている。

<http://www.iamas.ac.jp/~h-kro02>

学歴

- 2002 京都市立芸術大学美術学部美術科彫刻専攻修了
- 2004 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科修了
- 2005 情報科学芸術大学院大学研究生修了
- 2005 - 2006 Kunstuniversität Linz (University of art &
industrial design linz) オーストリア 客員研究員

展覧会

- 2007 「YCAM 'scopic measure' program #1」山口情報芸
術センター, 山口
- 2006 「ICC エマージェンシーズ!001」NTT インターコミュ
ニケーション・センター, 東京
「EMAF, European Media Arts Festival」オスナブル
ク, ドイツ
「Images Festival」トロント, カナダ
「Interactive Playground: Sight Unseen」シカゴ, USA
(Chicago Festival of Disability Arts and Culture
2006関連イベント)
- 2005 「THIRD ITERATION CONFERENCE」
オーストラリア
「ACM Multimedia 2005 Conference INTERACTIVE
ART PROGRAM」シンガポール
「digital playground Uigieongbu International
Digitalart Festival 2005」韓国

- 「IAMAS 2005 Graduate Exhibition」ソフトピアジャ
パンセンタービル, 大垣, 岐阜
- 2004 「IAMAS 2004 Graduate Exhibition」ソフトピアジャ
パンセンタービル, 大垣, 岐阜
- 2003 「第8回パーチャルリアリティー学会」岐阜
「tells-phone展」京都
- 2002 「InterCollege Computer Music Concert 2002」くら
しき作陽大学
「IAMAS Open House Performance & picture
sensing system」大垣, 岐阜
「Exhibition 'Portfolio' IAMAS OS」大垣, 岐阜
- 2001 Pepper's Gallery Collaboration Program 「Art
Meets Dance」銀座, 東京
「京都市立芸術大学 美術学部 卒業作品展」京都
- 2000 「XXXV 二人展」京都, 日本
「京都市立芸術大学 美術学部 作品展」京都
- 1999 「京都市立芸術大学 美術学部 作品展」京都
- 1998 「京都市立芸術大学 美術学部 作品展」京都

受賞歴

- 2004 「Nomination of international media art award
2004 top 50」

企画

- 2004 「visible! link cafe」Ars Electronica 2004 IAMAS
CAMPUS Exhibition「FOOD!」
「Pre-visible! link cafe」IAMAS OPEN HOUSE, 大垣,
岐阜
- 2003 「Mobile Feeling project」IAMAS 次世代パフォー
ミングアートプロジェクト, Ars Electronica 2003, リン
ツ, オーストリア

斉田一樹+三原聡一郎+むぎばやしひろこ

Kazuki Saita+Soichiro Mihara+Hiroko Mugibayashi

故 Moog 博士の講演を聴き、2004年よりコラボレーション
開始。有機的かつ非中心的なアプローチにより、電子/電気
的な音響生成の新しい表現をアートのフィールドで模索して
いる。木下研究所所属。活動の傍ら普段はそれぞれ楽器開
発業、舞台業、社長業を行なう。

<http://moids.org>

展覧会

- 2007 「ICC エマージェンシーズ! 003」NTT インターコミュ
ニケーション・センター, 東京
- 2006 「IAMAS 2006 テクノコード遊民の縁側」IAMAS,
岐阜
「電気用品安全法によって消え逝く危険性があるもの
展」Gallery NANZUKA UNDERGROUND, 東京

齊田一樹

2006 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科修了
研究のためのブルバキ的匿名組織「木下研究所」を組織中。
また、電子回路を自由に組み立てるブレッドボードと呼ばれる
実験装置を使用し演奏を行う、ブレッドボードバンドに所属。
活動に「The Breadboard Band Comes Alive; ZeroOne San Jose/ISEA2006' San Jose」など。

三原聡一郎

2006 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科修了
音響に基づいたテクノロジーを使用したサウンド・システムを
提示する作品を展開。システムと設置される環境の関係性の
模索を行なう。また2004年より木下研究所の客員芸術家を
務める。

活動として「ヴェクサシオン - c.i.p.(コンポジション・イン・ブ
ログレス)」<http://cip.io/>を、2003年より始動。2005年山
口情報芸術センター(YCAM)にてコンピュータを介したパー
ジョンを発表。2006年ベルリンのトランスメディア・レコン
ベクションにてファイナリスト、リンツのアルス・エレクト
ロニカ賞インタラクティブ・アート部門入賞。

むぎばやしひろこ

2006 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科修了
アイティア株式会社CEO、サイエンスライター、機械音響
ダーウィニスト、木下研究所客員芸術家。マーシャル・マク
ルーハンとインターネットに出会いモデルからメディアクリ
エーションの道へ転身。エイベックス(株)マルチメディア部
ディレクター、チーフ・プロデューサーを歴任後、独立。IT・
科学・アートの領域を横断した複合メディアクリエーション
の活動に従事。著書に「むぎばやしひろこのかわいいサイエ
ンス」等。

HANA ☆ JOSS + 早川貴泰

HANA ☆ JOSS + Takahiro Hayakawa

HANA ☆ JOSS (ローフィット イブラヒム + 佐々木宏実)

2002年インドネシア、ジョグジャカルタで結成されたガムラ
ンユニット。

ジャワガムランと影絵芝居ワヤンの上演、作曲、他ジャンル
とのコラボレーションなどを行い、各地で公演を行う。2004
年から日本での活動を開始。

本公演ではガムランとワヤン担当。

公演

2006 「羊を数えて眠る会LIVE」滋賀県栗東芸術文化会館さ
きら小ホール
「プレ成人式と音楽鑑賞」向日市民会館ホール
「観月祭」向日神社
「インドネシア共和国独立記念日レセプション」リー
ガロイヤルホテル大阪
「地蔵盆」寺戸町修理式
「第5回7.67星空コンサート」向日神社舞楽殿
「ジャワガムランと舞踊～幻想的な響き」メイシアター
ワールドミュージックシリーズ
「大山崎町国際フェスタ オン・ステージ」大山崎小学
校体育館

「ガムラン、ワヤン、ジャワ舞踊コンサート」山ノ内保
育園

「インドネシア・ジャワの影絵芝居 ワヤンの世界を体
験しよう」

2005 「タマゲイ展」

「青頭巾」

「奏デルテンブル」

ローフィット イブラヒム Rofit Ibrahim

1979年インドネシア、ジョグジャカルタ州スレマン生まれ
インドネシアの芸術大学でガムランを学び、日本で多数の演
奏会、ワークショップ、またガムラン講師としても活動して
いる。

佐々木宏実 Hiromi Sasaki

1979年大阪生まれ

インドネシア政府奨学生としてISIパフォーミングアーツ学
部伝統音楽学科に留学、ガムランを学ぶ。

早川貴泰 Takahiro Hayakawa

1979年山形県天童市生まれ

映像作家。独自の手描きアニメーションを手がける。

本公演ではアニメーション映像を担当。

学歴

2002 山形大学教育学部中学校教員養成課程美術専攻
卒業

2004 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーマルチメディア
ア・スタジオ科卒業

2005 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー研究生修了

2007 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科修了

受賞歴

2006 「TBS DigiCon6」審査員(塩田周三)賞

「10th Seoul International Cartoon & Animation
Festival」Jury Special Prize・Short Films-School/
Graduation

「2006 Asia Digital Art Award」動画部門・入賞

「第12回学生CGコンテスト」動画部門・佳作

2005 「2005 Asia Digital Art Award」動画部門・優秀賞

「ARS ELECTRONICA 2005」Honorary Mentions・
Computer animation/Visual Effects

「7th Puchon International Student Animation
Festival PISAF 2005」Recommendation Special
Prize

「平成18年度文化庁メディア芸術祭」アニメーション
部門・審査委員会推薦作品

2004 「CG & ANIMATION FILM FESTIVAL 2004」優秀賞 日
本アニメーション協会奨励賞

「第10回学生CGコンテスト」動画部門 優秀賞

「2004 Asia Digital Art Award ADAA大賞」文部科学
大臣奨励賞 福岡県知事賞

「ブロードバンドアート&コンテンツアワードジャバ
ン2004」映像コンテンツ部門 優秀作

「平成16年度文化庁メディア芸術祭」アート部門・映
像 審査委員会推薦作品

松本祐一 Yuichi Matsumoto

1975年生まれ

アンケート・アート主宰。

茨城大学工学部電気電子工学科卒業後、会社員を経て、岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーを卒業。

作曲を早川和子、三輪眞弘に師事。

本公演ではシナリオ、サウンドを担当。

展覧会

2007 「アンケート・アート個展」AD&Aギャラリー、大阪

2006 「第1回AACサウンドパフォーマンス道場」愛知芸術文化センター、愛知

「第7回スパイラルインディペンデントクリエイターズフェスティバル」スパイラルホール、東京

dracom

1992年、dracomの前身となる劇団ドラマティック・カンパニーが、大阪芸術大学の学生を中心に旗揚げ。年に2回のペースで公演を行う。1997年の第7回公演『空腹者の弁』から作風が一変し、いわゆる「演劇」という枠組みに収まり切らない内容になったため、1998年1月に一部の関係者の間で使用されていた「ドラカン」という略称をそのまま集団名とすることになった。代表作は、サイコロで台本のセリフを出演者に割り振る「空腹者の弁」や、合計上演時間が23時間の「Green」など。

<http://www.dracom-f.com>

公演

2006 「空腹者の弁」ウイング再演大博覧会2006参加 ウイングフィールド、大阪

2005 dracom祭典2005「末市民ワイド」AI・HALL、伊丹

2004 dracom祭典04-05「特集・ハムレット#2」AI・HALL、伊丹

dracom祭典「特集・ハムレット」演劇計画2004参加作品 京都造形芸術大学内 studio21、京都

dracom祭典2004「JIG-SAW CRAWL」AI・HALL、伊丹

2003 dracom祭典02-03「Green」AI・HALL、伊丹

2002 Pre-Gre(プレグレイ)「～レッスンプロに学ぶ祭典2002へのアプローチ」ウイングフィールド、大阪

2001 dracom祭典2001「The dynamics of GUDAGUDA ～ぐだぐだの力学～」ウイングフィールド、大阪

2000 dracom祭典2000「全治0.2秒の憂鬱」ロクソドンタ、大阪

1999 dracom祭典1999「三男坊、しけしけ」都住創センター、大阪

1998 dracom祭典1998「女バイオニア」都住創センター、大阪

☆「劇団ドラマティック・カンパニー」から「dracom」に改名

第9回公演「空腹者の弁」再演「ウイング再演大博覧会」参加 ウイングフィールド、大阪

1997 第8回公演「知減」ウイングフィールド、大阪

第7回公演「空腹者の弁」ウイングフィールド、大阪

1996 第6回公演「学習机に観覧車」ウイングフィールド、大阪

第5回公演「神童、大いに奏でる」プラネットホール、大阪

1995 第4回公演「ご近所さんよろしく」プラネットホール、大阪

第3回公演「踊る街角」プラネットホール、大阪

1994 第2回公演「本日はお日柄もよく…」プラネットホール、大阪

1993 第1回公演「畜生達の微苦笑」スペースゼロ、大阪

筒井潤 Jun Tsutsui [作・演出]

1971年大阪府生まれ

1992 劇団ドラマティック・カンパニー(現dracom)を旗揚げ

1997 大阪芸術大学大学院芸術文化研究科演劇史学専攻修士課程修了

穴見圭司 Keiji Anami [俳優・舞台監督]

1972年大阪府生まれ

1995 大阪芸術大学芸術学部舞台芸術学科 卒業

上山朋子 Tomoko Ueyama [音響]

1972年生まれ

2003 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科修了

金谷郁 Fumi Kanaya [制作]

1972年徳島県生まれ

1995 大阪芸術大学芸術学部舞台芸術学科 卒業

佐野洋子 Yoko Sano [俳優]

1971年兵庫県生まれ

仁木美智子 Michiko Niki [制作]

1975年京都府生まれ

1998 大阪芸術大学芸術学部芸術計画学科 卒業

村山裕希 Hiroki Murayama [俳優]

1972年兵庫県生まれ

1993 大阪芸術大学芸術学部芸術計画学科 中退

大森都 Miyako Omori [俳優]

1976年兵庫県生まれ

1999 大阪芸術大学芸術学部舞台芸術学科卒業

河合良平 Ryouhei Kawai [俳優]

1973年京都府生まれ

1996 京都教育大学教育学部体育学科卒業
インテレ-P代表

代表作:「コブラとは何だろうか?／愛のメモリー」

松岡里花 Rika Matsuoka [俳優]

1974年大阪府生まれ

1995 阪神ファッション工芸専門学校卒業

岬千鶴 Chizuru Misaki [俳優]

大阪府出身

インテレ-P 所属

代表作:「コブラとは何だろうか? / 愛のメモリー」

小林桂子 Keiko Kobayashi [演奏・楽器製作]

長野県出身

2000 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー アートアンド

メディア・ラボ卒業

ELEFUNTONE 所属

MOBIUM

大型バスを改造した移動型多目的スペース。日本中を移動し作品展示、サウンドイベント、ワークショップなどを開催。
http://mobium.org

活動歴

2006 「DΩRKBΩTTΩURIST」大阪

「mobil placard 2006」名古屋

「enhanced mind」鷗遊舎, 三重

2005 「Canal Immigration」大垣, 岐阜

「MobLab・日独メディアキャンプ」全国

「セントラルイースト東京 2005」東京

「SHOBOSHOB0 BUS TOUR 2005 + mobil placard」

全国

拡大鏡 the Magnifying Glass

Yuko Nexus 6, 小島剛, 河村陽介

「拡大」をテーマとした相互ネットワーク・映像・サウンド・パフォーマンスユニット。

日常の1シーンを切り取りその映像・音声を拡大していくことに表現を絞り構成を行う。

演奏者はコンピュータを用いそれぞれがネットワークの相互作用により映像と音声をコントロールする。また指揮者指導で制御を行なうこともあるなど可変的スタイルをとる。

Yuko Nexus 6(北村祐子)

1964年大阪生まれ

名古屋学芸大学メディア造形学部非常勤講師

ライター、音楽家。アルスエレクトロニカ2005(デジタル音楽部門)の審査員を務める。

著作に「FLYERS—California」(ぶなのもり刊 星雲社発売)、「サイバーキッチンミュージック」(翔泳社刊)。

寄稿に「WIRED JAPAN」ほか。

CD作品に「Journal de Tokyo」(Sonore Records SON-18)、「NEKO-SAN KILL! KILL!」(カエルカフェ KACA0085)、「Bit Diary」(カエルカフェ KACA0033)、「BLUE—L.L.L.」(カエルカフェ KACA0050)ほか。

2003年、アルスエレクトロニカ(オーストリア、リンツ)デジタルミュージック部門にてHonorary Mention受賞。

小島剛 Takashi Kojima

1969年生まれ

サウンドアート・プログラム・ディレクター、音楽家。

NPO法人「大阪アーツアポリア」サウンドアート・プログラム・ディレクター。大学在学中よりドラマーとして活動する傍らミュージック・コンクレートやミニマル・ミュージックに影響を受け、テープ・コラーージュやフィールド・レコーディングなどを行う。また近年ではリアルタイム・サンプリングを使った演奏を主に行う。

河村陽介 Yosuke Kawamura

1977年名古屋生まれ

2002 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーアート&メディア・ラボ科卒業。

サウンドやビジュアル+デバイスを扱った空間インスタレーション・パフォーマンスを制作。その一環として移動型のフィールドワーク、MOBIUMを開始。都市部からローカルまで移動し作品展示などを行う。

KASEO(川瀬哲也)

中学生の時、鈴木慶一プロデュースのオムニバスアルバム「ビックリ水族館」に、ユニット「集団下校」として参加。現在、「KATE」所属。

2005年よりソロ活動の一環として、サーキットベンディングを開始する。

鈴木悦久+松本律子

Yoshihisa Suzuki + Ritsuko Matsumoto

鈴木悦久 Yoshihisa Suzuki

1975年横浜生まれ

作曲家、パーカッションリスト。昭和音楽大学打楽器専攻卒業。情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科修了。室内楽やオーケストラから現代音楽や中国古楽器の演奏者としても活動。また、フィンランドやオーストリアなどで、サウンドと映像の実験的なライブを行うなど、国際的に活動している。作曲家としても、「Chromatist」(原田力男・没後10周年追悼演奏会招待公算作品)や、ダンサー櫻井郁也氏とのコラボレート作品「ANARCHITEKT」、「TeAshi」(昭和音楽大学打楽器アンサンブル委嘱)などがある。アルゴリズムミック演奏家集団「team SZK」代表。

活動歴

2006 「mimiz 干 session」個展, 銀座 Space Kobo &

Tomo, 東京

「ARS Electronica2006 Honorary Mention(Digital Music)」受賞(mimiz), リンツ, オーストリア

2005 「原田力男没後10年・追悼コンサート Chromatist」

東京

2004 「ISEA2004」「存在ト時間 #2」赤松正行氏とのコラボ

レート作品, フィンランド

「ARS ELECTRONICA IAMAS Campus Exhibition」

作品「集」, リンツ, オーストリア

「improvisation system #1」シュトゥットガルト, ド

イツ

「演算するからだ展」作品「環・カルテット」神奈川国際芸術フェスティバル

「光速スローネス」京都ビエンナーレオープニングコンサート企画 作品「環・カルテット」法然院, 京都

松本律子 Ritsuko Matsumoto

1976年福島県生まれ

マリンバ奏者。4歳よりピアノ、5歳よりマリンバを始める。昭和音楽大学打楽器科マリンバ専攻卒業。大学卒業後、中学校音楽の常勤講師、養護学校講師を務める。日本打楽器協会主催の第17回新人演奏会出演。2006年コンセル・ヴィ・ヴァン・オーディション合格。教育機関での芸術鑑賞教室、地域の音楽会、リーチアウト演奏など演奏会出演多数。作曲家の豊岡久美香と組んだ、音楽表現グループ「うたうたげ」の主催者として、2001年から毎年「音楽の庭 マリンバコンサート」を開催。豊岡が書き下ろした新曲、編曲作品を演奏。マリンバの美しい音色で静けさと安らぎの空間を創りだし、好評を得る。2005年より「松本律子・鈴木悦久 マリンバ&パーカッション デュオ」を結成。古典から現代までのクラシックやジャズの名曲をマリンバとパーカッションで演奏。現代マリンバ作品の他、童謡、ポップスなど様々なジャンルの音楽を独自のアレンジで演奏。ソロ、アンサンブルと活動の場を広げ、マリンバの幅広い音楽表現の可能性を追求し、感動的な音楽空間創りをめざす。鶴岡たみ子、有賀誠門、岡田真理子、新谷祥子、Wカーン各氏に師事。

スタンプラリー

古堅真彦 Masahiko Furukata

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー助教授

1968年奈良生まれ

1993 関西学院大学大学院理学研究科博士課程前期課程修了

1993-1996 岡山県立大学デザイン学部助手

1996-2000 財団法人国際メディア研究財団主任研究員

作品発表

2006 「deep_science」日本科学未来館、東京

2005 「path」YCAM、山口

2004 「gam」財団法人国際メディア研究財団、東京

高木寛貴 Hirotaka Takagi

1981年岐阜生まれ

2003 名城大学理工学部電気電子工学科卒業

2007 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーマルチメディア・スタジオ科卒業

吉川義盛 Yoshimori Yoshikawa

1974年東京生まれ

1998 東京学芸大学卒業

2000 イメージフォーラム付属映像研究所卒業

2007 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーマルチメディア・スタジオ科卒業

クロッカス IAMAS非公式公認新聞部

活動歴

2007 クロッカス最終15号発行

2005 クロッカス創刊

クロッカス結成

かくだ なおみ Naomi Kakuda

1980年岐阜生まれ

2003 愛知大学文学部哲学科卒業

2007 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーマルチメディア・スタジオ科卒業

清水彩栄子 Saeko Shimizu

1985年滋賀生まれ

2003 滋賀県立栗東高等学校美術科卒業

2007 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーマルチメディア・スタジオ科卒業

廣田ふみ Fumi Hirota

1982年福岡生まれ

2005 東京工芸大学芸術学部卒業

2007 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科修了

作品発表

2005 「Lib-LIVE!」NTTインターコミュニケーションセンター、東京

2004 「Dance and Media 2004/TOKYO」アップリンク・ギャラリー、東京

縁台設置プロジェクト

Endai Setchi Project (Bench Installation Project)

山口博史 Hiroshi Yamaguchi

岐阜県立森林文化アカデミーものづくり研究会 講師

1969年大阪生まれ

1995 北海道大学農学部林産学木材生物学講座卒業

1997 森林たくみ塾卒業

作品発表

2006 「和の生活」飛騨の山樵館、岐阜

2005 「楽しい器と楽しい菓子型展」ギャラリーオー工房、岐阜

磯垣広野 Koya Isogaki

情報科学芸術大学院大学スタジオ1

1980年京都生まれ

2004 京都造形芸術大学卒業

DIDプロジェクト DID Project

IAMAS: 吉岡洋(教授), 田中健司, 廣田ふみ, 石原寛介, 井上さおり, 福井悠
大垣商業高校ITリサーチ部: 上田益久(教諭), 峯地里奈, 廣瀬友里, 星さゆり, 鈴木麻里, 清水麻衣, 若園依美, 他2名
DAJA: 清水麗軌

活動歴

2006 DID発足

大垣市のブラジル人学校HIRO学園にヒアリング調査
日本語ソフトとおしゃべり人形の制作開始
HIRO学園で制作中の日本語ソフトを用いた授業実験
日本語ソフト、人形のプロトタイプ完成、発表

SNAPSHOT EXHIBITION

■SH project

石原寛介, コン スキョン, 竹谷康彦

石原寛介

情報科学芸術大学院大学スタジオ4

1978年岐阜生まれ

2000 神田外語大学外国語学部英米語学科卒業

2004 Los Angeles City College Cinema Class 修了

作品発表

2006 「IVRC(国際学生対抗ヴァーチャルリアリティコンテスト)」岐阜本大会 鋼労賞受賞、岐阜各務ヶ原テクノプラザ、岐阜

コンスキョン

情報科学芸術大学院大学スタジオ1

1975年ソウル(韓国)生まれ

1998 Ewha Womans University Division of Art and Crafat, Fiber Art

2004 Ewha Womans University Division of Digital Media, Master of Media Art

作品発表

2006 「IVRC(14th International collegiate Virtual Reality Contest)展」未来科学館、東京

2003 「10 Years After」INSA Art Center, Seoul, Korea

2002 「VSMM2002(International Society on Virtual System and Multimedia) Media Art & Technology」Artsonje Museum, Gyeonju, Korea

■川北奈津+鈴木宣也

川北奈津

1980年和歌山生まれ

2004 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科修了

作品発表

2006 「はじまりの水 - IAMAS in Yokohama」横浜BankART Studio NYK, 神奈川

2004 「Digital Art Festival 東京 2004」ガジェット展示、パナソニックセンター、東京
「Ars Electronica2004 IAMAS CAMPUS EXHIBITION」Kunstuniversitat, リンツ, オーストリア

鈴木宣也

→P146

■ゼロから／を見直す会

秋吉亮佑, 澤崎賢一, 山田幹悟

秋吉亮佑

1977年福岡生まれ

2007 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科修了

澤崎賢一

1978年広島生まれ

2007 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーマルチメディア・スタジオ科卒業

山田幹悟

情報科学芸術大学院大学スタジオ3

1968年鹿児島生まれ

■SHY

澤野知佳, 蛭田直, 吉川義盛

澤野知佳

情報科学芸術大学院大学スタジオ1

1983年兵庫生まれ

2006 同志社女子大学学芸学部情報メディア学科卒業

蛭田直

情報科学芸術大学院大学スタジオ3

1976年岡山生まれ

1998 倉敷芸術科学大学芸術学部美術学科卒業

作品発表

2002 「現代作家の眼」アートウェーブ岡山・巡回展 映像 - 視覚と日常, 岡山市文化センター, 岡山

吉川義盛

→P151

■濱哲史

1985年大阪生まれ

2007 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーマルチメディア・スタジオ科卒業

作品発表

2005 グループ展「奈良町展示会」ならまち文化館くるま座、奈良
「インターカレッジコンピュータ音楽コンサート
2005」大垣市情報工房、岐阜

■山光茉智

山本信幸、中里光雄、坂本茉里子、川田 智子

山本信幸

情報科学芸術大学院大学スタジオ2
1980年北海道生まれ
2006 金沢美術工芸大学油画専攻卒業

作品発表

2006 「eARTh quake S波」金沢21世紀美術館市民ギャラリー-A、石川
2005 almanac #4「depositors meeting」art & river bank、東京
2004 「Le Dimore dell'Arte」旧加賀藩士高田家跡、石川

中里光雄

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー DSP コース
1980年東京生まれ
法政大学国際文化学部国際文化学科卒業

坂本茉里子

情報科学芸術大学院大学スタジオ2
1982年神奈川県生まれ
2005 武蔵野美術大学造形学部視覚伝達デザイン学科卒業

作品発表

2007 「earthen bodies 陶製の身体」兵庫芸術文化センター、兵庫

川田智子

香川生まれ
2007 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーマルチメディア・スタジオ科卒業

■荒木淳平+五十嵐友子

荒木淳平

1986年新潟生まれ
2007 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーマルチメディア・スタジオ科卒業

作品発表

2005 「インターカレッジコンピュータ音楽コンサート
2005」大垣市情報工房、岐阜

五十嵐友子

情報科学芸術大学院大学スタジオ2
1982年福島生まれ
2006 山口大学教育学部総合文化教育課程文芸・芸能コース卒業

■吉田麻実子

1979年富山生まれ
2002 国立音楽大学音楽学部音楽デザイン学科卒業
2007 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科修了

■表現工学専攻準備室

小林孝浩、山田晃嗣、石田亨
福井悠、星卓哉、篠田知哉、國谷直樹、平井大樹

■ジオメディアコンテンツプロジェクト

関口敦仁、小林孝浩、平林真実、遠藤孝則、前林明次
竹谷康彦、小鷹理理、鈴木剛、西岡涉、石原寛介、谷上周史

■iamasTVプロジェクト

CGIコースプロジェクト。1998年から月一回15分枠の大垣ケーブルテレビの番組として始まる。
1999年からケーブルコミュニケーション長良川(現CCN)でも放送開始。

[IAMASAMPLES 2006]

■electric resistance

堀宏行、松波直秀

堀宏行

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー DSP コース
1978年長崎生まれ
2003 法政大学国際文化学部国際文化学科卒業

作品発表

2006 「Srishti's new Artists and Designers 2006」
Alliance France, Bangalore, India
「国際ダンス映像祭2006」P-house、東京

松波直秀

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー DSP コース
1974年埼玉生まれ

■時間旅行楽団

篠田知哉、津坂真有、野副安友子
牛島安希子、高山葉子、文谷有佳里

2005年結成

発表歴

2006 「第1回AACサウンドパフォーマンス道場」愛知県芸術劇場小ホール、愛知
「青葉縁日」せんだいメディアテーク、宮城
2005 「時間旅行展」山口情報芸術センター、山口

篠田知哉(情報科学芸術大学院大学)卒業
津坂真有(情報科学芸術大学院大学)
野副安友子(岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー)卒業
牛島安希子(愛知県立芸術大学)卒業
高山葉子(愛知県立芸術大学 非常勤講師)
文谷有佳里(愛知県立芸術大学)

■ The Breadboard Band

原田克彦, 斉田一樹, 大石彰誠, 赤松正行

2005年結成

作品発表

2006 「TAKEAWAY FESTIVAL DO IT YOURSELF MEDIA」
DanaCentre, London
2006 「NIME06」 Triptyque, Paris
2006 「ZeroOne San Jose/ISEA2006」 Parkside Hall
Courtyard & 1st Street, San Jose

原田克彦

1981年長野生まれ
2005 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーマルチメディア
ア・スタジオ科卒業
2007 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科修了

作品発表

2005 「Lib-LIVE #001」 NTTインターコミュニケーション・
センター, 東京

斉田一樹

→P148

大石彰誠

1975年大分生まれ
1999 九州大学工学部卒業
2007 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーマルチメディア
ア・スタジオ科卒業

作品発表

2005 「TAKEAWAY FESTIVAL DO IT YOURSELF MEDIA」
DanaCentre, London

赤松正行

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー 教授
1961年兵庫生まれ
2006 京都市立芸術大学大学院美術研究科 博士(美術)
著作に「2061:Maxオデッセイ」(リットーミュージック)など

作品発表

2007 「陶製の身体~Earthen Bodies」兵庫芸術文化セン
ター, 兵庫
2005 「赤松正行展: TIME MACHINE」夢創館, 兵庫

■ PAN

金箱淳一, 柏木恵美子

2006年結成

作品発表

2006 「IAMASONIC 2006 'Analog Musical Instrument
meets Digital Musical Interface」 IAMASマルチメ
ディア工房, 岐阜

金箱淳一

情報科学芸術大学院大学スタジオ2
1984年長野生まれ
2006 岩手県立大学ソフトウェア情報学部卒業

論文発表

2006 「第2回日本感性工学会春季大会」広島国際大学,
広島
2005 「日本ソフトウェア科学会第22回大会」東北大学,
宮城

柏木恵美子

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー DSPコース
1982年神奈川生まれ
2005 武蔵野美術大学造形学部デザイン情報学科卒業

作品発表

2005 武蔵野美術大学卒業・修了制作展, 武蔵野美術大学,
東京

■坂本茉里子

→P153

[ANIMATION HARVEST]

■吾妻宣統

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー DITコース
1983年福島生まれ
2006 東北福祉大学 総合福祉学科情報福祉学部卒業

■ALIMO

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー CGIコース
1977年山口生まれ
2002 多摩美術大学美術学部絵画学科油画専攻中退
2004 イメージフォーラム付属映像研究所 第一期アニメー
ション科卒業

作品発表

2006 「第11回広島国際アニメーションフェスティバル 特
別プログラム・現代日本のアニメーション」アステ
ールプラザ, 広島
「+VIDEO AWARD 2006」審査員個人賞受賞,
+Gallery, 名古屋
2004 「東京コンベ#1」(日比野克彦賞受賞)丸ビル, 東京

■井出絢子

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー DIT コース
1978年愛知生まれ
2001 愛知教育大学総合造形コース漆芸専攻卒業

■今村公美

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー CGI コース
1976年三重生まれ

■宇佐美真心+高野生子+宮地福太郎

宇佐美真心

東京造形大学
1982年岐阜生まれ
2002 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー CGI コース
卒業

高野生子(東京造形大学)

宮地福太郎(東京造形大学)

■世羅恭大

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー CGI コース
1987年岐阜生まれ

■桑山佳代子

1974年愛知生まれ
1997 多摩美術大学美術学部芸術学科卒業
2002 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー マルチメディア・スタジオ科卒業
2003 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー研究生修了

作品発表

2006 「アニメーションテープス」愛知芸術センター, 愛知
「アートアニメーションの現在」TAP サテライトギャ
ラリー, 茨城

■春成つむぎ

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー CGI コース
1983年石川生まれ
2006 同志社女子大学現代社会学部社会システム学科卒業

■星裕子

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー CGI コース
神奈川生まれ

■村上寛光

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー CGI コース助手
1975年神奈川生まれ
東京工芸大学芸術学部映像学科卒業
岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー アートアンドメディ
ア・ラボ科卒業
ロイヤルカレッジオブアート アニメーションコース卒業

作品発表

2005 「IMAGINA 2005」モナコ
2003 「Anney International Animated Film Festival
2003」フランス
1998 「Milia '98 New Talent Pavilion」フランス

■若見ありさ+長谷川聡子

若見ありさ

女子美術大学メディアアート学科 専任助手
1974年愛知生まれ
2000 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー アートアンド
メディア・ラボ科卒業

作品発表

「アニメーションテープス」

長谷川聡子

1978年愛知生まれ
名古屋造形芸術大学美術学部美術科類卒業
卒業後はインド古典音楽を勉強

■村岡朋美

2006 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー卒業

[squall]

■五十嵐友子

→P153

■山本信幸

→P153

■高尾俊介

情報科学芸術大学院大学スタジオ2
1981年熊本生まれ
2004 筑波大学第二学群比較文化学類卒業

吉岡 洋

1956年生まれ

京都大学文学部哲学科卒業、同大学院博士課程修了。

情報科学芸術大学院大学教授を経て現在、京都大学大学院文学研究科教授。

美学、現代思想専門。主な著書に、『情報と生命—脳・コンピュータ・宇宙』、『〈思想〉の現在形—複雑系・電脳空間・アフォーダンス』をはじめ、雑誌『思想』『現代思想』『批評空間』その他に論文・エッセイなどを多数発表。『情報の宇宙と変容する表現』で対話的フィクションという形式による情報文化論を試みたり、KOSUGI+ANDO「とはずがたり」や、「BEACON」では、テキストによる作品への「侵入」を行なった。また、2000年4月にオープンした京都芸術センター発刊の批評雑誌『Diatxt.』の編集長を通巻1号から8号までつとめた。ウェブサイト「Space in Cyberspace」では、発表された印刷物とは別に、エッセイや物語を執筆・公開している。

著書

- 2000 「情報の宇宙と変容する表現」角川書店
1997 「〈思想〉の現在形—複雑系・電脳空間・アフォーダンス」講談社
1993 「情報と生命—脳・コンピュータ・宇宙」共著・室井尚、新曜社

訳書

- 1996 ブルース・マズリッシュ「第四の境界—人間機械(マン・マシン)進化論」ジャストシステム
1991 マーク・ポスター「情報様式論」共訳、岩波書店
1987 H・フォスター編「反美学」共訳、勁草書房
1985 リチャード・ローティ「哲学の脱構築—プラグマティズムの諸帰結」共訳、御茶の水書房

作品

- 2004 「BEACON」KOSUGI+ANDO、大阪成蹊大学ギャラリー、大阪
2001 「BEACON」KOSUGI+ANDO、NTTインターコミュニケーション・センター、東京
1999 「BEACON」KOSUGI+ANDO、中京大学ギャラリー C スクエア、愛知
1998 「とはずがたり」KOSUGI+ANDO、ギャラリー 16、京都

その他

- 2003 京都ビエンナーレ2003 総合ディレクター
2002 日本記号学会編「記号学研究」編集委員長(2002—) 批評誌「Diatxt.(ダイアテキスト)」vol.1—8 編集長(2000—2003)
1999 京都芸術センター準備委員・企画委員(1999—2001)

Hiroshi Yoshioka

Born In 1956

Graduate of Kyoto University Graduate School of Letters Department of Philosophy, Completed Masters at Kyoto University

After work as a professor at the Institute of Advanced Media Arts and Sciences he is currently a professor at Kyoto University Graduate School of Letters

Specializes In aesthetics and modern philosophy.

His main literary works are "Jōhō to seimei - no, computer, uchū"; "<Shisō> no genzaikai - fukuzatsukei, dennōkūkan, affordance" and additional countless theses and essay publications. Additionally, he worked as Editor-in-Chief for issues one through eight of "Diatxt.", a critical journal published by the Kyoto Art Center. Essays and stories are written and made public on his website "Space In Cyberspace."

LITERARY WORKS

- 2000 "Jōhō no uchū to henyōsuru hyōgen" Kadokawa Shoten Publishing Co., Ltd.
1997 "<Shisō> no genzaikai - fukuzatsukei, dennōkūkan, affordance" Kodansha Limited
1992 "Jōhō to seimei - no, computer, uchū" Co-authorship Hisashi Muroi, Shinyosha Co.

TRANSLATED WORKS

- 1996 Bruce Mazlish. "The Fourth Discontinuity: The Co-Evolution of Humans and Machines" JustSystems Corporation
1991 Mark Poster. "The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context" Co-authorship Iwanami Shoten, Publishers
1986 Hal Foster. "The Anti-Aesthetic: Essay's on Postmodern Culture" Co-authorship, Keiso Shobo Publishing Co., Ltd.
1985 Richard Rorty. "Consequences of Pragmatism: Essays" 1972—1980, Co-authorship, Ochanomizushobo CO., LTD.

ART WORKS

- 2004 "BEACON" KOSUGI+ANDO, Osaka Seikei University Gallery, Osaka
2001 "BEACON" KOSUGI+ANDO, NTT Inter-Communication Center, Tokyo
1999 "BEACON" KOSUGI+ANDO, Chukyo University Gallery, C・Square, Aichi
1997 "Towazu-gatari" KOSUGI+ANDO, galerie 16, Kyoto

OTHERS

- 2003 Kyoto Biennale 2003 General Director
2002 The Japanese Association for Semiotic Studies, Studia Semiotica, Chief of Editing Committee (2002-) Critical Journal Diatxt. Vol 1-8 Editor-in-Chief (2000-2003)
1999 Kyoto Art Center Preparatory Committee, Planning Committee (1999-2001)

グナラン・ナダラヤン

シンガポール出身。批評家・キュレーター。

現在、ペンシルバニア州立大学芸術・建築カレッジ研究所副主任。主な著書に『Ambulations』(2000年)、『Contemporary Art In Singapore』(共著、2006年)ほか、論文・エッセイを多数発表。

「Ambulations(シンガポール)」、「180KG(ジョグジャカルタ)」、「Negotiating Spaces(オークランド)」、「media_city 2002(韓国ソウル)」、「Container Culture(米国サンノゼ)」など世界中で18の展覧会主事をキュレーション。

また、「Documenta XI(ドイツカッセル)」の共同キュレーターや、「ISEA2004(ヘルシンキ・タリン)」、「transmediale 05(ベルリン)」、「ISEA2006(サンホゼ)」などの国際展の審査員を務めてきた。現在、「International Symposium on Electronic Art(ISEA2008)」のアートディレクターを務める。

著書

- 2006 「Signs of Life: Bio Art and Beyond」 MIT Press
「Islamic Automation: A Reading of al-Jazari's 'Book of Ingenious Mechanical Devices」
「Media Art Histories」 MIT Press
- 2000 「Ambulations」
numerous catalogue essays and various academic articles including most recently in 「Ornamental Biotechnology and Parergonal Aesthetics」

展覧会主事

- 2002 「180KG」インドネシア・ジョグジャカルタ
「media_city 2002」韓国・ソウル
- 2000 「Ambulations」シンガポール
「Negotiating Spaces」ニュージーランド・オークランド

展覧会共同主事

- 2002 「Documenta XI」ドイツ・カッセル

国際展覧会審査員

- 2005 「transmediale 05」ドイツ・ベルリン
2004 「ISEA2004」ヘルシンキ・タリン

Gunalan Nadarajan

An art theorist / curator from Singapore, is currently Associate Dean of Research and Graduate Studies, College of Arts and Architecture at the Penn State University. His publications include two books, Ambulations (2000) and Contemporary Art in Singapore (co-authored; 2006) and many catalogue essays and academic articles. He has curated 18 exhibitions internationally including Ambulations (Singapore), 180KG (Jogjakarta), Negotiating Spaces (Auckland) and media_city 2002 (Seoul, S.Korea) and Container Culture (San Jose, USA). He was contributing curator for Documenta XI (Kassel, Germany) and has served on the jury of several international exhibitions including ISEA2004 (Helsinki / Tallinn), transmediale 05 (Berlin) and ISEA2006 (San Jose). He is Artistic Director of the International Symposium on Electronic Art, ISEA2008.

PUBLICATIONS INCLUDE A BOOK

- 2006 "Signs of Life: Bio Art and Beyond" MIT Press
"Islamic Automation: A Reading of al-Jazari's 'Book of Ingenious Mechanical Devices'"
"Media Art Histories" MIT Press
- 2000 "Ambulations"
numerous catalogue essays and various academic articles including most recently in 'Ornamental Biotechnology and Parergonal Aesthetics'

CURATED EXHIBITION

- 2002 "180KG" Jogjakarta, Indonesia
"media_city 2002" Seoul, Korea
- 2000 "Ambulations" Singapore
"Negotiating Spaces" Auckland, New Zealand

CONTRIBUTING CURATION

- 2002 "Documenta XI" Kassel, Germany

SERVED ON THE JURY OF

SEVERAL INTERNATIONAL EXHIBITIONS

- 2005 "transmediale 05" Berlin, Germany
2004 "ISEA2004" Helsinki, Tallinn

実施概要

10月6日(金)

オープニングイベント
武徳殿

偽りの安全性(大垣版)
ズルキフリ・マハムード
17:00～17:45

オープニングセレモニー
18:00～18:45

elephant ant man
HANA☆JOSS+早川貴泰
19:00～19:45

10月7日(土)

IAMAS 開校
10周年記念式典
ソフトピアジャパンセンター
1Fセミナーホール

記念講演
坂根徹夫
14:00～15:00

シンポジウム
「大垣で、運を開く」
吉岡洋
グナラン・ナダラヤン
原久子
15:15～17:00

偽りの安全性(大垣版)
ズルキフリ・マハムード
四季の広場
16:00～16:45

10月8日(日)

世界のバイパス
dracom
大垣市内各所
15:00～17:00

地域映像まちなか上映会
新大橋
18:00～19:30

私の心のICU!
ヴェンザー・クライスト
武徳殿
19:00～20:00

Events Outline

Oct.6 Fri

Opening Event
Butokuden

False Securities, Ogaki
Zulkifle Mahmod
17:00 – 17:45

Opening Ceremony
18:00 – 18:45

elephant ant man
HANA☆JOSS+
Takahiro Hayakawa
19:00 – 19:45

Oct.7 Sat

IAMAS 10th Anniversary
Ceremony
Softpia Japan Center
1F seminar hall

Aniversary Lecture
Itsuo Sakane
14:00 – 15:00

Symposium
“The chance is opened
in Ogaki”
Hiroshi Yoshioka
Gunaran Nadarajan
Hisako Hara
15:15 – 17:00

False Securities, Ogaki
Zulkifle Mahmod
Shiki-no-Hiroba
16:00 – 16:45

Oct.8 Sun

Animation Harvest
Softpia Japan Center
17:30 – 18:30

Outdoor Screening
Shin-Ohashi
18:00 – 19:30

World Bypass
dracom
around Ogaki City
15:00 – 17:00

Outdoor Screening
Shin-Ohashi
18:00 – 19:30

ICU in ma mind!
Venzha Christ
Butokuden
19:00 – 20:00

10月9日(月)

アーティストトーク
竹島会館
13:00～15:00

おおがきじゃんけん合奏団
ソフピアジャパンセンター
14:00～15:00

世界のバイパス
dracom
大垣市内各所
15:00～17:00

Animation Harvest
ソフピアジャパンセンター
15:30～16:30

偽りの安全性(大垣版)
ズルキフリ・マハムード
IAMASマルチメディア工房
18:00～18:45

10月13日(金)

地域映像まちなか上映会
新大橋
18:00～19:30

10月14日(土)

ギャラリートーク
十六銀行大垣支店旧店舗
吉岡洋
13:00～14:00

IAMASAMPLES
IAMAS マルチメディア工房
15:00～17:00

地域映像まちなか上映会
新大橋
18:00～19:30

大垣サウンドツアー
MOBIUM
大垣公園城西広場
18:00～20:00

10月15日(日)

ギャラリートーク
十六銀行大垣支店旧店舗
吉岡洋
13:00～14:00

クロージングイベント
武徳殿

記念レクチャー+トーク
吉岡洋
藤田絃一郎
17:00～19:00

Oct.9 Mon

Artist Talk
Takeshima-kaikan
13:00 - 15:00

Ogaki Janken Ensemble
Softpia Japan Center
14:00 - 15:00

World Bypass
dracom
around Ogaki City
15:00 - 17:00

Animation Harvest
Softpia Japan Center
15:30 - 16:30

False Securities, Ogaki
Zulkifte Mahmud
IAMAS Multimedia Studio
18:00 - 18:45

Oct.13 Fri

Outdoor Screening
Shin-Ohashi
18:00 - 19:30

Oct.14 Sat

Gallery Talk
Kyu Jyuroku Ginko
Hiroshi Yoshioka
13:00 - 14:00

IAMASAMPLES
IAMAS Multimedia Studio
15:00 - 17:00

Outdoor Screening
Shin-Ohashi
18:00 - 19:30

OGAKI Sound Tour
MOBIUM
Ogaki Park West Castle
Square
18:00 - 20:00

Oct.15 Sun

Gallery Talk
Kyu Jyuroku Ginko
Hiroshi Yoshioka
13:00 - 14:00

Closing Event
Butokuden

Anniversary Talk
Hiroshi Yoshioka
Kouichiro Fujita
17:00 - 19:00

オープニングイベント

10月6日(金)

武徳殿

17:00～17:45

偽りの安全性(大垣版)
ズルキフリ・マハムード

18:00～18:45

オープニングセレモニー

19:00～19:45

elephant ant man
HANA☆JOSS+早川貴泰

10月6日、武徳殿(旧大垣公園体育館)にて岐阜おおがきビエンナーレ2006の幕を開けた。

ズルキフリ・マハムードのサウンドパフォーマンスに始まり、オープニングセレモニーでは横山学長、小川大垣市長ほか来賓の方々の挨拶、また吉岡、グナランディレクターによるアジア、国内アーティストの紹介ののち、オープニングイベントの締めとしてHANA☆JOSS+早川貴泰による影絵+アニメーションのパフォーマンスを披露した。

Opening Event

Oct.6 Fri

Butokuden

17:00 - 17:45

False Securities, Ogaki
Zulkifle Mahmod

18:00 - 18:45

Opening Ceremony

19:00 - 19:45

elephant ant man
HANA☆JOSS+Takahiro Hayakawa



オープニングセレモニー

ギャラリートーク

10月14日(金)・15日(土)

13:00～14:00

十六銀行大垣支店旧店舗

Gallery Talk

Oct.14 Fri + 15 Sat

13:00 - 14:00

Kyu Jyuroku Ginko

10月14日、15日の2日間、十六銀行大垣支店旧店舗にてギャラリートークツアーが行われました。ディレクターの吉岡洋がナビゲーターを務め、ビエンナーレの作品について解説を行ないました。



ギャラリートーク

IAMAS 開校 10 周年記念式典

10月7日(土)
ソフトピアジャパンセンター
1階セミナーホール

14:00～15:00

記念講演

坂根巖夫

15:15～17:00

シンポジウム「大垣で、運を開く」

吉岡洋

グナラン・ナダラヤン

原久子

IAMAS 10th Anniversary Ceremony

Oct.7 Sat
Softpiajapan center
1F seminar hall

14:00 - 15:00

Anniversary Lecture

Itsuo Sakane

15:15 - 17:00

Symposium "The chance is opened in Ogaki"

Hiroshi Yoshioka

Gunaran Nadarajan

Hisako Hara

IAMAS(情報科学芸術大学院大学+岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー)は、2006年で開校10年を迎え、岐阜県産業労働部豊田部長、小川大垣市長列席のもと開校10周年記念式典を行った。

記念講演では、創始者である坂根巖夫名誉学長が、IAMAS開校までの道のり、メディア技術と技術系クリエイターの発展、ピエンナーレの前身である「世界メディア文化フォーラム」について語った。

ディレクターの吉岡洋、グナラン・ナダラヤン、アートキュレーターの原久子によるシンポジウム「大垣で、運を開く」では、アートによる地域の活性化などについて意見が述べられた。→詳細P62

[坂根巖夫名誉学長講演より抜粋]

96年に出発したIAMASはシリコンパワーとして研究開発を担うソフトピアとともに人材育成を行う教育機関として国内では類を見ない学校となった。国際的なプレゼンテーションの場として、またIAMASのプロモーションとしてメディア文化フォーラムを立ち上げ、エキシビジョンなどを行い国内外から多くの方に大垣に足を運んでもらったり、AIR[客員芸術家制度]を取り入れ海外アーティストと学生の交流を通じてスキルのアップにつなげていった。

その後IAMASは2001年に大学院を設立し多くの卒業生を世に出している。

近年、技術者からアーティストが生まれたりしているなどクリエイターの意味が変わって来ている。より高度なテクノロジーを取り入れることで表現の幅が広がってきており、メディアというコミュニケーションを使うことで異文化を結びつける役割を持っている。

今後のメディア芸術のキーワードとして以下のことがあげられる。

- ・メディア技術のさらなる拡大
- ・技術系クリエイターの活性化
- ・インターフェイス文化の産業社会的拡張
- ・国際的メディア文化の差別化の克服

IAMASの学生には今後もメディア芸術・技術の発展を担っていただきたい。



シンポジウム



記念講演

会場紹介

Introduction of Venues



① 駅前インフォメーション

② 稲荷神社

③ 新大橋インフォメーション

④ 武徳殿(旧大垣公園体育館)

⑤ 大垣城

⑥ 郷土館

⑦ 十六銀行大垣支店旧店舗

⑧ 大垣市守屋多々志美術館

⑨ 竹島会館(大垣宿本陣跡)

⑩ 奥の細道むすびの地記念館

⑪ 全昌寺 無何有荘大醒樹

⑫ IAMAS メディアラボ(ソフトピアジャパンセンター内)

⑬ IAMAS マルチメディア工房

⑭ 野外出映会(新大橋)

⑮ MOBIUM(大垣公園城西広場)

⑯ 四季の広場

— dracom「世界のバイパス」ルート

(駅前インフォメーション → 大垣駅前地下道 → 栗屋公園 → 清水町緑地 → 貴船広場 → 大垣の詩 → 武徳殿 → 四季の広場)

● スタンプ台設置場所 ■ 作品展示+スタンプ台設置場所 □ イベント会場



2 稲荷神社 Inari Shrine

日本にある稲荷神社は3万社とも4万社とも言われており、屋敷神として祀られているものまで入れると無数と言っても良いほどの数になる。本来は穀物・農業の神であるが、現在は産業全般の神として信仰されている。大垣市の水門川沿いに位置するこの稲荷神社ではピエンナーレ会期中には社の中で作品「KODAMA」の展示が行われた。



7 十六銀行大垣支店旧店舗

Kyu Jyuroku Ginko

[Former Juroku Bank Branch Building]

この十六銀行大垣支店旧店舗は前回2004年のおおがきピエンナーレでも会場として使用されている。今回のピエンナーレではメイン会場のひとつとしてアジアのアーティストの作品展示が行われた。



12 IAMASメディアラボ

(ソフトピアジャパンセンター内)

IAMAS Media Labo

[in Softopia Japan Center]

IAMASメディアラボは、新しいメディア教育や研究のための創造的環境として実験的に作られた施設である。ここでは現在「Advanced Media School プロジェクト」の活動と制作が行なわれている。ピエンナーレ会期中にはSnapShot展の会場として使用された。



4 武徳殿(大垣城内旧大垣公園体育館)

Butokuden

この武道場は戦前に大垣城の敷地内から移築されたことにより戦火を逃れ、戦後現在地へ戻されたことで当時の姿を保っている。今回のピエンナーレでは、メイン会場のひとつとして作品展示、パフォーマンス、講演等が行われた。



9 竹島会館(大垣宿本陣跡)

Takeshima-kaikan

大垣は東海道と中山道を結ぶ美濃路の宿場町であり、戦国時代にはこの建物は本陣として使われてきた。また明治天皇行在所跡として市指定史跡となっている。現在は、竹島会館と改築・改名され会議などに利用されている。ピエンナーレ会期中はカモン・パオサワットの作品が展示された。



13 IAMASマルチメディア工房

IAMAS Multimedia Studio

妹島和世による設計のマルチメディア工房は「スタジオ」と「木工室」を内設。スタジオはパフォーマンスや作品の展示などで使用されている。ピエンナーレ会期中にはSnapShot展のサウンドイベント「IAMASAMPLES2006」が開催された。



6 大垣城 Ogaki Castle

関ヶ原の合戦で西軍を率いる石田三成の本拠地となったこの城は天正13年[1585]の築造と伝え、その優美から数少ない国宝の城のひとつに数えられていたが、残念ながら戦災で焼失し現在のものは再建されたものである。ピエンナーレではスタンブラリーの会場のひとつとして使用された。



11 全昌寺 無何有荘大醒樹

Mukauso Taiseisha, Zensho-ji

幕末の大垣藩の財政を直直し安泰に導いた小原鉄心が城北の林村(現林町)に風雅な別荘(べっしょ)を営んだ。これを無何有荘と命名したのは彼が私淑した禅僧、鴻雪爪(おおとりせっそう)で、中国の古典『莊子』に拠る。現在はその一部、大醒樹(たいせいしゃ)のみが、船町港跡近くの全昌寺に保存されている。ピエンナーレ会期中には作品「moids」が展示された。



16 四季の広場 Shiki-no-Hiroba

[Four Seasons Square]

「四季の広場」はかつて大垣城の外堀だった水門川の遊歩道の拠点であり、形状が異なる20以上の橋や約5万匹の錦鯉、川沿いには季節の自然が楽しめ、「水の都・大垣」にふさわしい名所となっている。ピエンナーレではズルキブリ・マハムドのサウンドパフォーマンスとdracomの移動ミュージカルのフィナーレの場として使用された。

謝辞

Acknowledgements

岐阜おおがきビエンナーレの開催にあたり、多大な協力を受け賜りました下記の機関、関係者の皆様に深く感謝の意を評します。

We would like to express our sincere gratitude to all those who contributed to the realization of this exhibition.

財団法人 ソフトピアジャパン
株式会社 十六銀行
株式会社 大垣共立銀行
岐阜県立大垣商業高等学校
岐阜県立森林文化アカデミーものづくり研究会
中京大学情報理工学部情報メディア工学科
財団法人 大垣市文化事業団
大垣市守屋多々志美術館
大垣商工会議所
十万石まつり実行委員会
大垣市商店街振興組合連合会
西濃水産漁業共同組合
株式会社 田中屋せんべい総本家
NPO法人 大垣まちづくり市民活動支援会議
NPO法人 デジタル・アーカイブ・アライアンス
NPO法人 まち創り
全昌寺
稲荷神社
竹島会館
スイトタクシー株式会社
株式会社 アートイット(ART iT Co., Ltd.)

[本展覧会の設営・運営スタッフ]

入江経一、遠藤孝則、小田英之、齋藤正和、神成淳司、鈴木浩、吉田茂樹

田中健司、井出はるか、小島一郎、佐竹裕行、水谷大介、吉岡理恵、井澤澄子、伊藤晶子、岩崎由佳、小川満弘、尾関洋喜、多川文香、後藤千晴、酒向賢治、塩井里奈、鈴木浩規、田中友子、宮田峻平、岩田壮史、熊俊輔、高見知里、野路千晶、天野由加利、菅沼聖、古田ゆかり、平松和夫、野田達男、梶村昌世、桜木美幸、本間無量、土居哲真、池田泰教、白前晋

[SnapShot展ディレクター]

前林明次、小林茂

岐阜おおがきビエンナーレ2006 [展覧会]

会場

十六銀行大垣支店旧店舗、武徳殿(大垣城内旧大垣公園体育館)、竹島会館(大垣宿本陣跡)
全昌寺、稲荷神社、四季の広場、大垣公園城西広場、ソフピアジャパンセンター
IAMAS(情報科学芸術大学院大学+岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー)ほか

会期

2006年10月6日[金]—15日[日]

主催

IAMAS(情報科学芸術大学院大学+岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー)
大垣市、岐阜県、財団法人自治総合センター

ディレクター

吉岡洋(京都大学大学院文学研究科教授、前 情報科学芸術大学院大学メディア文化センター長)
グナラン・ナダラヤン(批評家・キュレーター/ペンシルバニア州立大学芸術・建築カレッジ研究所 副主任)

企画制作・進行

情報科学芸術大学院大学メディア文化センター
植田憲司(研究員)、河村陽介(情報支援専門職)、福田幹(講師)、福森みか(研究員)
岐阜おおがきビエンナーレ2006 スタッフ
赤松武子、上山朋子、関西恭子

展示設営責任

トリガーデバイス

Ogaki Biennale 2006 [EXHIBITION]

Venues:

Kyu Juroku Ginko (former Juroku Bank branch building), Butokuden, Takeshima-kaikan, Zensho-ji, Inari Shrine
Shiki-no-Hiroba (Four Seasons Square), Ogaki Park West Castle Square, Softopia Japan Center
IAMAS [Institute of Advanced Media Arts and Sciences + International Academy of Media Arts and Sciences] and others

Exhibition Period:

Oct 6 [Fri] — 15 [Sun], 2006

Organized by:

IAMAS [Institute of Advanced Media Arts and Sciences + International Academy of Media Arts and Sciences]
Gifu Prefecture
Ogaki City
Japan Center for Local Autonomy

Directors:

Yoshioka Hiroshi (Professor of Graduate School of Letters, Kyoto University /
former Director of Center for Media Culture, Institute of Advanced Media Arts and Sciences)
Gunalan Nadarajan (Critic and Curator / Associate Dean of Research and Graduate Studies,
College of Arts and Architecture, Pennsylvania State University)

Organizing Staff:

Center for Media Culture, Institute of Advanced Media Arts and Sciences
Kenji Ueda (Researcher), Yousuke Kawamura (IT Specialist), Miki Fukuda (Lecturer), Mika Fukumori (Researcher)
Gifu Ogaki Biennale 2006 Staff
Takeko Akamatsu, Tomoko Ueyama, Kyoko Kansai

Exhibition Installation:

Trigger Device

[撮影]

小野田裕士+萩原健一	pp.10-47, 75-95, 98, 99上, 100-101, 106, 108-125, 128-131
鈴木宣也	p.99中
高尾俊介	pp.102-103
山川K.尚子	p.107
かくだなおみ	p.126
蛭田直	p.134上から2番目
村上寛光	p.134上から4番目
濱哲史	p.135上から1番目
原田克彦	pp.135上から4番目,136

[Photographs]

Yuji Onoda + Kenichi Hagihara	pp.10-47, 75-95, 98, 99(top), 100-101, 106, 108-125, 128-131
Nobuya Suzuki	p.99 (center)
Shunsuke Takao	pp.102-103
Hisako K. Yamakawa	p.107
Naomi Kakuda	p.126
Sunao Hiruta	p.134 (second from above)
Hirimitsu Murakami	p.134 (forth from above)
Satoshi Hama	p.135 (top)
Katsuhiko Harada	pp.135 (forth from above),136

岐阜おおがきビエンナーレ2006 [カタログ]

編集

情報科学芸術大学院大学メディア文化センター
植田憲司、河村陽介、福田幹、福森みか

編集統括

植田憲司

翻訳(和文英訳)

情報科学芸術大学院大学
ジェームス・ラゾ(国際交流員)、エリン・プラント(国際交流員)

翻訳(英文和訳)

植田憲司、古岡洋

英文校正

デイヴィッド・イーウィック、アンドレアス・シュトゥールマン

デザイン

トリガーデバイス、井口仁長

Ogaki Biennale 2006 [Catalog]

Editors:

Center for Media Culture, Institute of Advanced Media Arts and Sciences
Kenji Ueda, Yousuke Kawamura, Miki Fukuda, Mika Fukumori

Editor in chief:

Kenji Ueda

Translation [Japanese-English]:

Institute of Advanced Media Arts and Sciences
James Lazo [Coordinator for International Relations],
Erin Plant [Coordinator for International Relations]

Translation [English-Japanese]:

Kenji Ueda, Hiroshi Yoshioka

English Proofreading:

David Ewick, Andreas Stuhlmann

Design:

Trigger Device, Jincho Iguchi

発行日 2007年3月30日

発行 情報科学芸術大学院大学メディア文化センター：〒503-0014 岐阜県大垣市領家町3-95
電話：0584-75-6606 E-mail：cmc@iamas.ac.jp URL：http://www.iamas.ac.jp/

Published by Center for Media Culture, Institute of Advanced Media Arts and Sciences
3-95 Ryoke-cho, Ogaki City, Gifu Prefecture 503-0014 Japan
Tel: +81-584-75-6606 E-mail: cmc@iamas.ac.jp URL: http://www.iamas.ac.jp/

© IAMAS, 2007



2回目となるおおがきビエンナーレのテーマは「じゃんけん：運の力」。表紙の帯をめくるとキービジュアルとなるイラストが現れ、さらに雁垂れを開くとイラストを一望できます。本編はアジアの招へい作家の作品紹介、トークイベント、IAMAS関係者の作品紹介、ドキュメントの4パートに分かれており、紙の材質を変えることで誌面を印象づけています。

The theme of the 2nd Ogaki Biennale was "Rock-Paper-Scissors: The Power of Luck". If you look under the paper wrapper of the book, the illustration that was the key visual appears. And if you open up the inside covers, you can see the illustration in its entirety. This book is separated into four parts - introduction of the works by the artists invited from Asia, talk event, introduction of works by those affiliated with IAMAS, and documents - and by changing the materials of each section, the pages leave an impression on the reader.

形態 無線綴じ製本
 サイズ 172mm×236mm
 コンテンツ WORKS1、ESSAYS AND TALK EVENTS、WORKS2、EVENTS AND PROJECTS、SNAPSHOT EXHIBITION、DOCUMENTS

Form Perfect Binding
 Size 172mm × 236mm
 Contents WORKS1、ESSAYS AND TALK EVENTS、WORKS2、EVENTS AND PROJECTS、SNAPSHOT EXHIBITION、DOCUMENTS

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

使用方法 | How to use

PCで閲覧 | Via PC

①目次の使い方

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

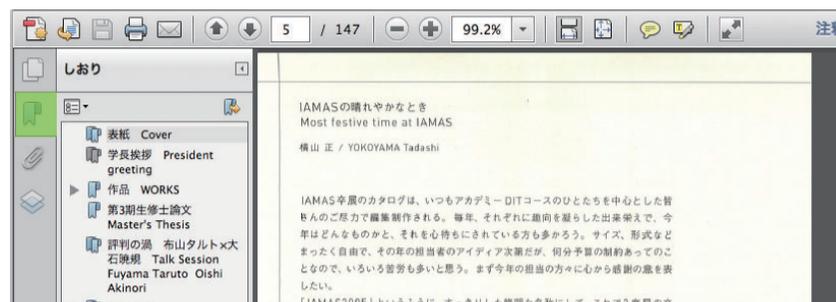
How to use table of contents

- For Adobe Reader

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

- For Apple Preview

Access the “sidebar” as the table of contents.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

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

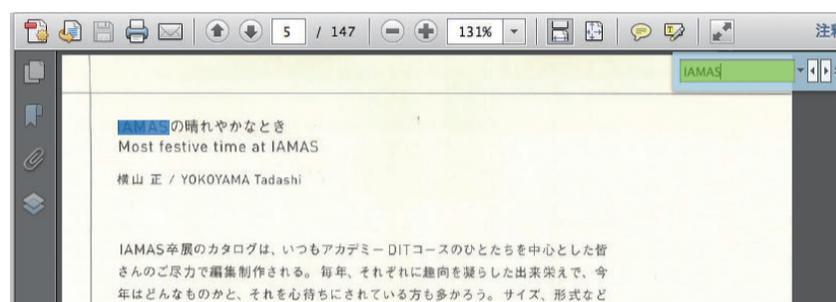
Keywords or names can be found using the search function.

- For Adobe Reader

Edit → Simple Search OR Command + F

- For Apple Preview

Type into the search window.



iPadで閲覧 | Via iPad

※iBooksでのご利用を推奨しています。

※Use via iBooks is recommended.

①目次の使い方

- ・ メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。

How to use table of contents

- Access from the list display in the menu.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ メニューの検索アイコンから検索いただけます。

Keywords or names can be found using the search function.

- Search from the search icon in the menu.



Android端末で閲覧 | For Android

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

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

IAMAS BOOKS

岐阜おおがきビエンナーレ2006
OGAKI BIENNALE 2006

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
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