

国際情報科学芸術アカデミー第5期卒業制作展
The 5th IAMAS Graduate Exhibition

Feb. 22 (Fri) - Feb. 28 (Mon) 2005
Saitama Hall, Saitama Japan Center
4-1-1 Kojima Chiba-shi Chiba Japan

Date
Venue

Feb. 22 (Sat) 2005 18:00 -
Feb. 23 (Sun) 2005 10:00 -
Feb. 28 (Mon) 2005 18:00 -
Free admission

Related Programs

 IAMAS

The 5th IAMAS Graduate Exhibition

国際情報科学芸術アカデミー第5期卒業制作展

国際情報科学芸術アカデミー第5期生卒業制作展

The 5th IAMAS Graduate Exhibition

会期
会場

2002 年 2 月 22 日 (金) — 25 日 (月)
ソフトピアジャパンセンター ソピアホール
岐阜県大垣市加賀野 4 丁目 1 番地 7 号

Date
Venue

Feb. 22 (Fri.) - 25(Mon.), 2002
Sophia Hall, Softopia Japan Center
4-1-7 Kagano Ogaki-shi Gifu Japan

関連プログラム

パーティ
2002 年 2 月 23 日 (土) 18:00 –
IAMAS マルチメディア工房

Related Programs

Party
Feb. 23 (Sat.), 2002 18:00 -
Multimedia Art Studio, IAMAS

卒業研究発表
2002 年 2 月 25 日 (月) 15:00 –

Presentation
Feb. 25 (Mon.), 2002 15:00 -

ゲストによる講評ツアー「評判の渦」
2002 年 2 月 24 日 (日) 14:00 – 16:00

Review by invited guests
Feb. 24 (Sun.), 2002 14:00 - 16:00

会場図
Venue Layout



インスタレーション作品

1. 書物メディアプロジェクト
2. Drawing Light
3. Tasting Muzak
4. トーキングツリー
5. Glass Making Mimic System
6. Chakram
7. テキストロン
8. UMU - Cube
9. インタビュー
10. 公分母
11. 形態と運動
12. いろいろないろ
13. eyes 私は見られている
14. 彼女は分身をつくる
15. Streetscape

Installataions

1. Multimedia Device for Hanscrolls
2. Drawing Light
3. Tasting Muzak
4. Talking Tree
5. Glass Making Mimic System
6. Chakram
7. Textron
8. UMU - Cube
9. Interview
10. Common Denominator
11. Form and Motion
12. Cocktail of Colors
13. "eyes " I was seen.
14. Other Self
15. Streetscape

映像作品

35. Monologues
36. mama
37. in-
38. Dear Cheese
39. 椅子
40. The Atman
41. SMITH
42. Refraction
43. ライフライン
44. なつ

パフォーマンス作品

45. 武トーン
46. Scores
47. ぼくが本当にサディストだったらよかったのに
48. 「琵琶伝抄」地歌舞を伴った音響作品

展示作品

16. カラリック
17. Warabimochi Sound Compilation
18. Super Collider リファレンスブック
19. 彼女の1日
20. しろいほん
21. シュタインハント
22. iamas OS

ソフトウェア作品

23. 漢 (感嘆詠観管) 字
24. アイマップ
25. IAMAS Information Map
26. IAMAS Database System
27. EX.2D
28. DO-MO / DO-MO
29. 人工無能
30. 5 折問題作成システム
31. ヤヌス・プール
32. Time, Space
33. 頭の体操
34. Cube

Exhibitions

16. kalalic
17. Warabimochi Sound Compilation
18. Super Collider Reference Book
19. Un jour dans sa vie : A day in her life
20. White Book : A Hiragana Picture Book
21. Steinhand
22. iamas OS

Softwares

23. KANJI has many fasets.
24. iMap
25. IAMAS Information Map
26. IAMAS Database System
27. EX.2D
28. DO-MO / DO-MO
29. Artificial Inefficiency
30. Five Alternative
31. Janus Pool
32. Time, Space
33. Atama no taiso
34. Cube

Exhibitions

35. Monologues
36. mama
37. in-
38. Dear Cheese
39. The chair
40. The ATMAN
41. SMITH
42. Refraction
43. Lifeline
44. Calors

Performances

45. PB-Tone
46. Scores
47. It was going better If I would be a sadist truly.
48. "BIWADENSHOU" A musical composition with Japanese drama

IAMAS の新しい方向を垣間見せた卒制展

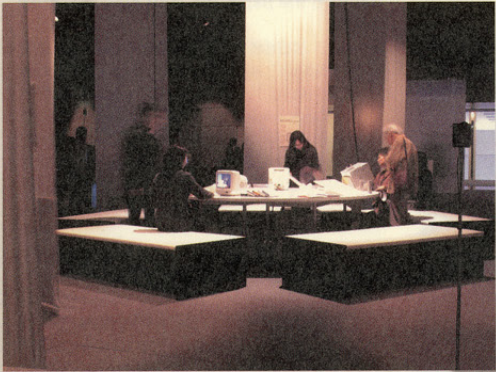
Catching the Glimpse of the new direction of IAMAS through the Graduate Exhibition

(IAMAS 学長 / President of IAMAS)

坂根 徹夫
SAKANE Itsuo

この2月、ソフトピアジャパンで行われたIAMAS第5期生の卒制展の記録が、いま学生たちの手で、見事にカタログとして甦ったことを、心から祝福したい。思えば今回の卒制展は、IAMASの歴史の上でも意味深いイベントであった。昨年4月、従来のアカデミーの1コース、アート・アンド・メディアラボ科が変身して新しい大学院大学となったため、開学時からのIAMAS精神を継ぐ2つのコースの卒制展としては、今回が最後となり、次回からは2つの学校の共同卒制展の形をとらざるを得なくなるからである。ただ、高度な表現活動やジャンルを超えたメディアの可能性への挑戦を掲げて発足した大学院の1年生も、すでに在学していた。アカデミーのスタジオ科も、それに呼応して、就学の目標設定を以前より明確にできていた。隣り合う二つのこんな教育環境の出合いのなかで、学生たちの間には予想を超えた相互作用が始まっていて、その結果が、この第5期生の卒制展にも滲み出始めていることを、私自身が現場で強く感じる結果になった。一口でいえば、全体としてはかなり粗削りで、洗練の域には一歩という作品が多かったのは事実だが、そのコンセプトやアイデアのなかに、いままで以上に光る作品が増えていた。なかでも、積極的にプログラム技術を駆使して、ユーザーに参加を誘う実用的なソフト作品が増えてきたことや、暗喩的な作品も出現してきたこと、さらにパフォーマンスのなかに、プロ級の作品まで生まれてきたことなど、学生の個人的なキャリアや努力の成果と同時に、この新鮮な教育環境の効果が現われてきているのを目を見張った。しかも、そこで目立ったことは、理科系出身と美術系、人文系出身の学生の協力が、作品のなかでうまく結晶しはじめたこと。IAMASの当初からの設立理念が、開学6年にして大きく実りはじめたことを実感させてくれる卒制展となった。ここに収録した記録だけでは、作品と触れ合う際の手ごたえまでは伝わりにくい、そこに展開する全身的なインタラクションのもつ可能性にまで、想像力をこらして、今後の卒業生たちの未来を見守っていただければと思う。

The 5th Graduation Exhibition of IAMAS students was held at Softopia Japan Center on the past February this year, and its documentation of these vivid experiences has been brought to life in this beautiful catalogue again by the students volunteers' efforts. I appreciate it very much, because this event itself was the epoch-making in the history of IAMAS. As you might know, the Art and Media Lab course, one of the two main courses at IAMAS had been shifted into the Graduate School since last April. For that reason, this exhibition was the last chance to show the students' works of two courses together of IAMAS, keeping the original IAMAS spirits. From next year, we have to organize the collaborative exhibition of the graduation works between two schools of IAMAS, academy and graduate school. But at the same time, the freshmen of the graduate school, applied for the further advanced level of media expression and challenging for the integration of activities in the different genre at the new Graduate School of IAMAS, had been working at the same campus site. Matching with such new shifting situation, the Studio Course at IAMAS itself has been also trying to make the more specific skill training. Under such revolutionary atmosphere, the unexpected interaction among the students between two schools had been growing up, and its influence had been seeping out even to their works at the exhibition, I had felt strongly. Frankly, there were many works which were rather unrefined and not yet completed. But I could find the unique approach in the concepts and ideas of several works which were not so often existed before. Especially I found the more efforts were spent to make the works usable for practical purpose by using the programming skills, and even the metaphorical ly expressive ways. I was impressed with even the professional level of the performing arts demonstrated by one of the students there. Those outcomes were more or less based on each student career and his/her effort, but also the outcome of the influence from these new educational environment, I believe. Besides, there could be seen the really beautiful crystallization made by the collaboration between different careers of the students from science, art, and humane studies. It was really the fruition of our idea we had at the beginning of our IAMAS 6 years before. It might be not enough for the readers to feel the real vivid reaction on each exhibit appealing to your senses of the body only through this documentation of the catalogue. But I hope you could imagine on the possibility of each work's interaction by expanding your imagination as much as possible, and I hope you would be watching for their hopeful future with warm regard.



展示作品スペース
Exhibitions Area



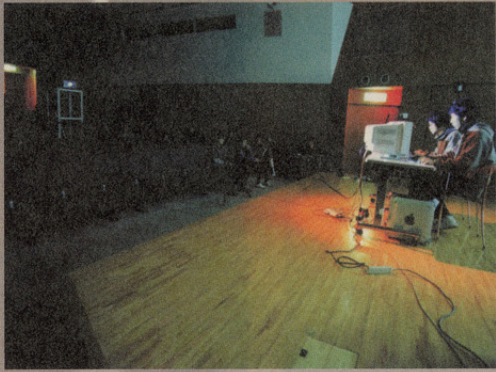
映像作品スペース
Images Area



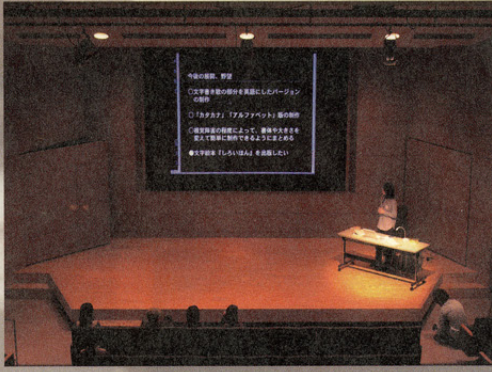
ソフトウェア作品スペース
Softwares Area



インスタレーション作品スペース
Installations Area



パフォーマンス作品上演 (1F ホール)
Performances (1F Hall)



卒業研究発表 (1F ホール)
Presentations (1F Hall)

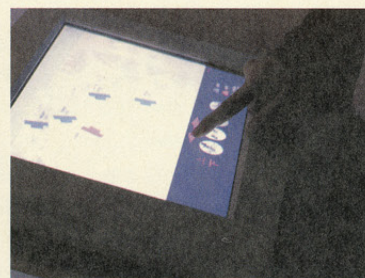
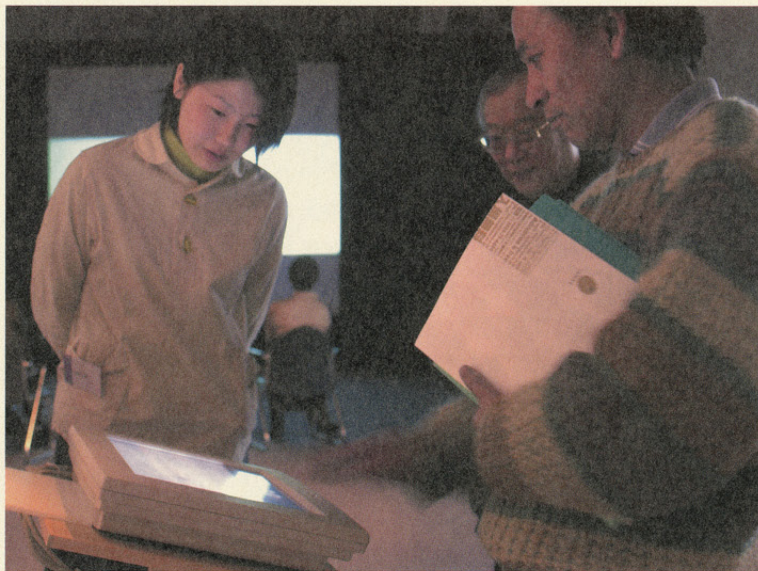
Installation

書物メディアプロジェクト Media Device for Handscrolls

稲垣まゆ子
INAGAKI Mayuko

先年「鶴下絵三十六歌仙和歌巻」コンテンツのために制作された「卷子鑑賞のための装置」を、卷子一般を鑑賞するための汎用装置に改変させてゆくため、先回のシステムとの比較検討を目的として、この「関ヶ原合戦図絵巻」コンテンツとシステムを作成した。この装置を通じて、実見の機会が限られる古い書物を自由に鑑賞できるようにし、伝統文化を普及させ、またそういった作品への理解を深めてもらうことを目指す。

I produced these contents and system for The handscroll of the Battle of Sekigahara in order to make an alteration to the device for viewing scrolls that was developed for The Handscroll of Poems from the Anthology of Thirty-six Immortal Poets, so as to create a general-purpose device for viewing all kinds of scrolls. My purpose was to make a comparison and examination of the previous system. Through this device, one can freely view ancient documents, which otherwise would be subject to restrictions as to viewing with the naked eye. Therefore, this device aims to contribute to the popularization of traditional culture and deepen understanding of these kinds of works.



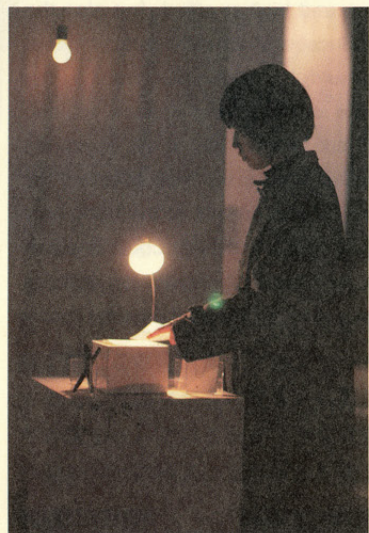
卷子一般を鑑賞するための汎用装置開発の試みと、そこで鑑賞するための「関ヶ原合戦図絵巻」コンテンツ。

稲垣まゆ子 1977年生まれ。

Installation

Drawing Light

遠藤孝則＋ 繁田智行
ENDO Takanori+SHIGETA Tomoyuki



普段使い慣れている道具を、少し違う使い方をするとユーモラスで、親しみのわくインターフェイス(入力装置)になりえるのではないか。この作品は、そんな思いで制作しました。

We produced this work because we thought that if you took a tool or instrument that you were familiar with, and used it for a somewhat different purpose, you would be able to create an interface (input device) that was both humorous and conveyed a friendly feeling.



遠藤孝則 1976年生まれ 2000年工学部卒
繁田智行 1976年生まれ 2000年プロダクトデザイン学科卒
私たちは、2000年よりインターフェイスをキーワードに協働で作品制作を始めました。現在までの受賞歴は以下の通りです。2000年「Drift Wav.」デジタルコンテンツグランプリ奨励賞。2000年「flicker」びんごデジタルデザインコンテスト特別賞。2001年アートとこどもと遊びをつなぐプログラムデモンストレーション参加。2001年ネイチャーワンダーランド作品提供。2002年遊びドットネット 優秀賞。2002年5-17-1 Eit-bit Exhibition (六本木)参加

[操作方法] 台に載っている、白い箱の上に、電球が印刷された紙を載せます。印刷された電球の中身を、鉛筆で塗ってみて下さい。塗られた濃さに応じて電球が暗くなります。紙を外すと電球は明るくなります。

[Method of operation] A piece of paper with a picture of a light bulb printed on it is put on top of a white box, which is on a stand. Please color in the inside of the printed light bulb using a pencil. There is a real light bulb nearby, which becomes darker according to how dark the picture of the light bulb is colored in. When you remove the paper the light bulb becomes bright.

Installation

Tasting Muzak

上野良平＋水谷理人
UENO Ryohi+MIZUTANI Licht

友人と音楽を聞きながら話をする。聞いている音楽を交換しあうことで、新たな会話が広がるだろう。

When you are listening to music, you can show it to your friends so as to enjoy the chat more.

水谷理人
1975年 愛知県生まれ
2000年 武蔵野美術大学 造詣学部 建築学科卒業
2002年 国際情報科学芸術アカデミー・ラボ科卒業
上野良平
1978年生まれ



いうヒューマンニティーからの言葉でしょうか？IAMASの新しい新しいメディアに触れ合う、又は生み出す環境にいる人たちは、疑う余地なく合理的な情報の通り道に關して、時には穿った視点で格闘しなければならぬいかもしれません。指先だけで「白い本」を読んでもみると、文字の表し方、特に筆跡や書き順を意識して作られたタイプフェイスは中塚裕美子さんの「バリアフリーのえほん」と違う理由を理解できるはずです。このような細やかな神経というのは、プロダクトとしてとても好感が持てます。目の見える私自身が文字というものを始めて体の内側に取り込む幼い時期に、この「しろいほん」に触れられなかったことを少し悔しく思います。

(あいだいや)

Installation

トーキングツリー Talking Tree

猪又健志

INOMATA Takeshi

木曾川を流れてきた一本の流木。どこで根を張り、どんな時を過ごしてきたのか、紙の上でその樹について調べてみても知識だけではいっこうに見えてこない。せめて年輪を触った手の中に、声にならない物語を聞くような気がする。それは、過去の年表でもなくアルバムでもなく、実際にふれている自分の「今」という実感の中にあり続けていること、自分との連続性をさぐることなのです。



この作品は、木曾川に流れ着いた一つの流木(ウダイカンバ)を展示し、その樹の年輪にふれることで、樹の存在感とともにその時代時代の生きてきた姿をイメージーションするための作品です。観覧者がさわった圧力をセンサーが判別し、コンピュータからその樹の影が、切り株面から伸びる様に床面にプロジェクタ投影されます。またそれと連動して切り株面には、作者が実際に現地取材した画像・音声をもとに、その樹が歩んできたかもしれない日常の小さな出来事が詩のような言葉とともに映し出されます。

One dead tree stump floating down Kiso River. Where had it spread its roots? What sort of life had it led? Even if you researched about the tree in books, with only this knowledge, you would not really know anything about it. But it seems to me that when you touch its rings, through your hand you can hear the tree's story, even though there are no words. I don't mean in the way of a chronology or album from the past, but rather you feel that the tree continues to exist within the "now" of you who are touching it and you discover its continuity with yourself.



The purpose of this work is to exhibit a Monarch birch stump (Betula maximowicziana Regel) that was found floating in Kiso River. By touching the tree's rings, the tree's presence can be felt and its life through the ages can be imagined. A sensor detects the pressure when the visitor touches the exhibit and a computer projects a shadow of the tree from the surface of the floor so that the tree extends upward from the stump. At the same time as this, small, daily events in the life that the tree may have led, which are based on images and sounds that I recorded at the site, are projected along with poetry-like phrases onto the surface of the stump.

猪又健志 1966年生まれ
1989年 武蔵野美術大学空間演出学部、卒業制作展優秀賞
1991年 名古屋国際ビエンナーレ、一般公募部門グランプリ受賞
1994年 「Next Gate」東京都写真美術館収蔵

Installation

Glass Making Mimic System

早崎智哉

HAYAZAKI Tomoya

物作りの楽しさの一つに、「過程」が含まれると考える。一概に「物作り」と言っても多種にわたる種類と方法がある。しかし、コンピュータでの「物作り」の多様さと言っても、ソフトウェア内での指示、すなわちキーボードとマウスなどの決まったインターフェイスを使っでの入力という方法が多く取られる。思考・目的により工程は変化するが、作業としてはキーボード・マウス操作である。見る機会の増えた、立体的コンピュータグラフィックスの造形もキーボード・マウスの操作が中心である。これらの造形方法は、コンピュータにとって最良の構成である。しかし、「手を持つ感覚」など実際に造形をしている人の情報としては少し欠けるものがあるのではないか。そこで実際に作っている過程をシミュレートできるアプリケーションを作成し、インターフェイスを作成することで、「過程」を経験できる様にし、「感覚」や「感じ」といった曖昧ながらも経験により操作や作業の出来るシステムを考えた。



システムにはOSにWindowsを搭載したコンピュータで、DirectXを利用し、立体表現をする。「吹く」・「回す」操作を円滑にするため、専用インターフェイスを作成した。専用インターフェイスは吹きガラス制作で使用する筒に種ガラスをつけ、少し膨らませた形態をしている。これを両手でもち、筒を回しながら息を吹き込むことでコンピュータ画面上の立体物が変形する。「吹く」・「回す」以外にも、重力方向・重力強度を変えることが出来る。これにより、垂れ方の変化を意図的に作り出せ、造形する上での方法の一つとなる。ガラスが冷えると形が固定されるように、一定の時間が経てば形態は固定される。作品が完成すれば保存し、ビューワーで眺め、鑑賞することが出来る。

Part of the enjoyment of making something is the process. "Making something" can cover many different things and numerous methods. However, when we talk about making something using a computer, although there is diversity, the method that we most often refer to is the use of commands in software; in other words inputting using a pre-determined interface such as a keyboard and mouse. Although the steps change according to the ideas and objectives, the work itself is done by operating a keyboard and mouse. Similarly with three-dimensional computer graphics modeling that is becoming more prominent, keyboard and mouse operations are central. These modeling methods are most appropriate for computers. However, I think there is something slightly lacking in terms of information for the person who is actually doing the modeling, such as the feeling of the creation in their hands. Therefore I have produced an application that can simulate the actual process of creation. By making an interface I have enabled the "process" to be experienced. I have created a system that enables operations and tasks to be performed using one's senses and feelings, which, although somewhat vague, are brought about by the actual experience of creating.

For the system, I used a computer with a Windows operating system and performed three-dimensional representation using DirectX. I created a special interface so that operations such as blowing and turning could be done smoothly. The special interface is formed from a slightly expanded cylinder used for glass blowing with crushed glass attached to it. This is held in both hands and by turning the cylinder while blowing into it, the three-dimensional objects on the screen change shape. As well as blowing and turning, the user can alter the direction and strength of the gravitational force. Accordingly, the user can deliberately produce a change in the way the glass sags downward, and this is one method that can be used in the modeling process. In the same way as the shape becomes fixed in glass blowing when the glass cools down, in this case when a certain period of time elapses, the shape becomes fixed. When the work is completed it can be saved and viewed and enjoyed through the viewer.

早崎智哉 1978年生まれ
1997年岐阜県立池田高等学校卒業
1997年中部大学工学部電子科入学
2000年中部大学工学部電子科中退

Installation

Chakram

加藤淳+角尾昌紀

KATO Jun+TSUNOO Masanori

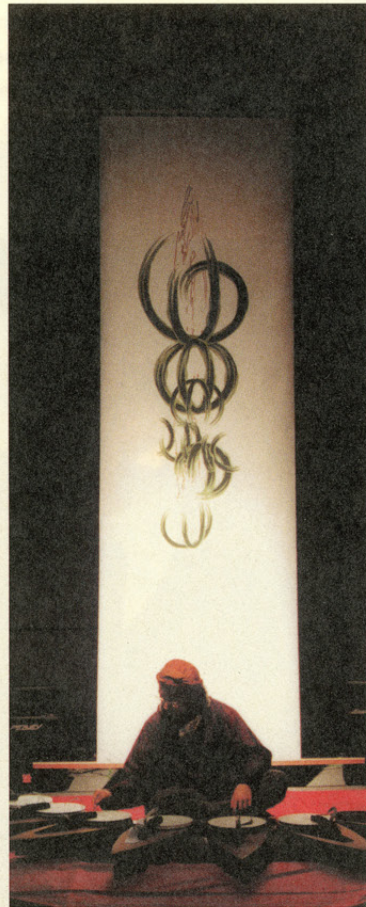


加藤淳 日本生まれ。へび。魚。
キーワード 時間軸、サンプリング、再構築、頓智

角尾昌紀 兵庫県に生まれる。
桃山学院高等学校・美術部所属。神戸芸術工科大学・工業デザイン学科を卒業後、就職したのだが、いろいろあって退社。IAMASへ。のち不明

「時間の流れ」と「音の階層」「旋律のピース」を直に操作することで、今までと違う音楽を構成。演奏者の直感を優先でき、観覧する側の人には操作が見えるインターフェイスの制作。演奏者が、事前のプログラムや、その場の直感で演奏することで音楽を構成する。この3点に主眼を置き制作した。音程・強弱を階層に分け、「旋律のピース」を作成。各ピースは円盤状をしており、12秒間隔で繰り返し再生する。その円盤がそれぞれ実体化しており、一目で階層を特定できる。プログラムも直接円盤に書き込めるので、直感的で扱いやすい。演奏時にプログラムの円盤を直接触ることができ、時間の経過を身体的動作と視覚で確認することができる。演奏形態が儀式的イメージであるため、演奏者を仏像に見立て、インターフェイス形状を蓮の花びら状にした。演奏者がその場の雰囲気を読み取りながらあらかじめ用意した、またその場でつくる旋律のピースをほかのピースと組み合わせることにより楽曲を構築するので、毎回違う演奏となる。旋律のピースは、その場で円盤にプログラムを書き込んだり消したりすることで多くのバリエーションを持つ。ターンテーブルの円環運動や、座して演奏する形態から連想される儀式的イメージをこのパフォーマンス全体の色とする。

By operating "passage of time", "sound hierarchy" and "melody pieces" firsthand, the performer creates a type of music different from anything created before. The intuition of the performer can be given priority, and the interface is made so that a person listening can see the performer conducting the operations. The performer makes music by performing according to a prior arranged program, or according to their intuition at the time. I focused on these three facets when creating the work. I ranked pitch and volume in a hierarchy and produced the "melody pieces". Each piece was made as a disk and played repeatedly with a 12 second gap between repetitions. These disks are each materialized and the rank of each can be identified at a glance. Since the program is also written directly onto a disk, it is intuitive and easy to operate. The program disk can be handled directly during performance, and the passage of time can be confirmed by physical movements and by sight. While gauging the atmosphere, the performer composes music by combining a melody piece that he or she has prepared in advance, or one made up on the spot, with another piece, thus resulting in a different performance each time. The melody pieces have many variations because a program can be written onto or deleted from the disk on the spot. The performance is characterized by a ritual-like image that is evoked by the circular movement of the disks on the turntable and the form of performance whereby the performer is seated.



識の内に情報の通り道を視覚に依存しているというところを指摘されている気がしたので。この本を作った福森は言います。「この本を障害者のための本という風に受け取らないで欲しい」これは目の見えない人と、見える人を分けたくないと

「しろいほん」
——福森みか

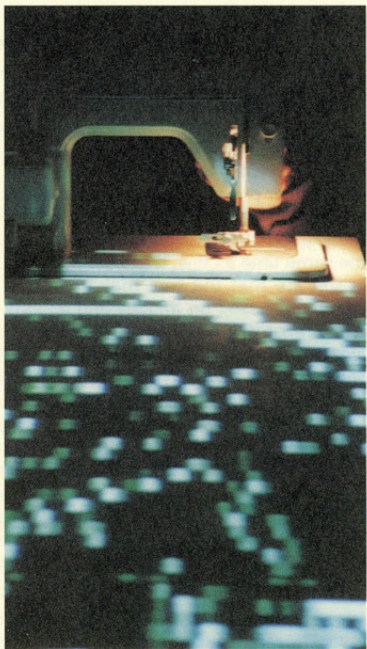
さくひん
レビュ — 1

5

Installation

テキストロン Textron

河村陽介
KAWAMURA Yousuke



『ミシン音楽』

それは騒々しい音楽です。私たちは日本でそれを「ミシン」と呼びます。したがって、これを「ドラムミシン」呼びます。音楽の公演のためにミシンを演奏します。これは非常にミニマルで工業的である、と考えます。これは、連続的なリズムおよび機械的雑音を出します。ミシンによって音楽を縫います。それは裁縫によって記録されます。

『MIDI ミシン』

ミシンはMIDIコントローラーとして改造しました。縫うことで座標変化を計測し、コンピューターのソフトウェアにMIDIデータを送りシンセシスをコントロールする。ミシンで映像と音をつくります。

『Sewing machine muziq』

It is noisy music. We call it "misin" in Japan. So, I call this "Drum misin". I play the missin for the performance of music. I think it is very minimal and industrial. Missin works same moving repetition repetition...So it make very minimal rythm and machine noise. I sew the music by misin.It is recorded by sewing. You can wear if it is good sewing?

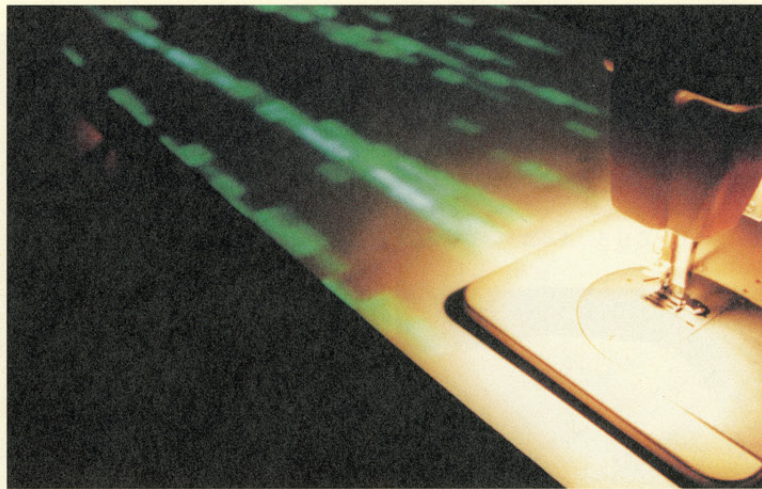
『MIDI missin』

I changed missin from normal to MIDI controller. I set sensors in the dial, sew, and moving point. It send midi data to computer, max / msp and control the synthesys.

河村陽介 1977年生

2000年3月愛知県立芸術大学美術学部デザイン科卒
1998年2001部結成、音楽、映像など活動は多岐にわたる。

2001年12月バリのフェスティバル「batofar」に出演。
lozi名義によるミシンのパフォーマンス。



Installation

UMU-CUBE

斉藤朋彦
SAITO Tomohiko

これは、新たな映像体験のためのキューブ型デバイスである。観客は、前後左右上下にある6台のカメラによって常に撮影されており、その各カメラからのリアルタイム映像が、カメラの位置関係をもとにキューブにマッピングされている。観客が、所定の位置にキューブを置くと、キューブ上面に観客自身の映像が映し出され、キューブを回転させ上面を替えることで、異なる方向からの観客自身の映像に切り替わる。また、上面を回転させると映像も同様に回転する。このように、映像の関係性を物理的なインターフェースに反映することで、6つの映像はキューブの中にある種の空間性を生み出す。その空間は、映像を切り替えている瞬間も観客の認識から消えることはなく、観客は、常にキューブの中の自分の状態をイメージすることができる。観客は、6つの映像による触覚的な自画像に触れることとなる。

斉藤朋彦 1976年 京都府生まれ
受賞歴：cast01（ドイツ）、採択第5回文化庁メディア芸術祭、審査委員会推薦作品
展示・発表：Blank Hunting展(下高井戸商店街)
cast01（サンクトアウグスティン、ドイツ）Flame Frame展(iamasOSギャラリー) 5-17-1展(アクリスギャラリー) retake展(せんだいメディアテーク)



Tactile vision is an interactive installation that enables the viewer to objectively see him/herself from several points of view. The 6 CCD cameras that are in front of, behind, to the left and right, and above and below the viewer, continuously film the viewer as he/she interacts with the work. Each real time image filmed by the 6 cameras corresponds to one of the 6 surfaces of the translucent cube. When the viewer puts the cube in a predetermined place, he/she can see him/herself on the top surface of the cube. As the viewer rotates the cube, he/she can see him/herself from 6 different angles. The 6 images are projected in the same position as the 6 CCD cameras. The image that appears on the top surface of the cube is filmed by a predetermined camera, however even if the same surface is on top, the image that appears is not necessarily the same. The image is rotated along with the direction of a surface. In other words, the 6 images filmed by the CCD cameras are mapped onto the real cube. This work is not a mere switching device. The viewer can touch this tactile self-portrait that consists of 6 images using the relation between the 6 images as an interface. I sincerely hope the viewer feels that he/she is able to freely manipulate him/herself in the cube, which is really interaction between the viewer and him/herself.



Installation

インタビュー Interview

清水建人
SHIMIZU Kent



他者との物理的な距離、そして距離感を私たちはゼロにすることはできないにもかかわらず、他者との意思の疎通をはかり、身体的な接触を求めます。しかし、それと同時に他者を拒絶することを意識的にまた無意識的に行います。私は自己と他者との間にあるこのあいまいで、防御と攻撃の両義的な役割をもつパーソナルスペースを映像により視覚的に表現し、ディスコミュニケーションの瞬間をプレゼンテーションします。それによって、私たちがパブリックスペースのなかでいかに無防備であるか、また他者との身体的な関係においていかにエゴイスティックに振舞うのかということのアナライズ足りえると考えてののです。

個人的な独白を続ける「口」の映像とそれに接近する鑑賞者の物理的な距離を超音波により測定し、その距離の数値によって、映し出された「口」の映像に変化が起こります。この作品では、鑑賞者の作品への接近というもっともシンプルな行為によってインタラクションします。

My artistic concept is related to the fact that while we all co-exist and accept each other's existence, we are at the same time also always unconsciously refusing each other.

When a spectator approaches the screen, the projected image on the screen changes. According to an ultrasonic wave, the distance between the spectator and the screen is measured. The reproduction of the image is controlled with the numerical value of the distance. The spectator's intention of interaction in this work is materialised as the simple act of approaching the screen.

清水健人 1976年岐阜県生まれ。

2000年 柿ノ木プロジェクトワークショップ（岐阜県大垣市）2001年 柿ノ木プロジェクトワークショップ with SHIGEND（岐阜県大垣市）2001年 Blank Hunting展（東京都杉並区下高井戸商店街）2002年 Exit-bit プロジェクトパフォーマンス（岐阜県大垣市駅前商店街）2002年 Exit-bit プロジェクト展覧会「5-17-1」（AXIS Gallery ANNEX 東京都港区六本木）



グラフィックとサウンドが美しく融合した世界をつむぎ出します。さらに自分の生み出した操作情報を自動的に記録し、再現してくれます。つまり操作者は自分の前後の操作者の存在を意識しながら操作するのです。インターネットでの個人の発言というのは、アイデンティティーの所在の曖昧さ故に、要求されるテクニックのようなものがあります。後ろに続くような発言や、興味をそそるような理論の展開というのを続けていかなければなりません。常に次に来る反応を読んだメッセージが要求されます。発言は決して個人に責任を負わず、そして完結せず、発言者が求める回答が保証されているわけでもなく、しかし全体を通してみてみると一人が語る以上の価値を生み出す可能性があるので、決して双方ではないけれど、人間同士が顔を突き合わせて議論するのは全く違う会話の進み方を見ることが出来ることを、示しているのではないのでしょうか。人と人との関わりを持つときには、コミュニケーションとは双方向的なものなのか？実はかなり疑問があります。会話や議論をした後には、果たして互いに共

Installation

公分母 Common Denominator

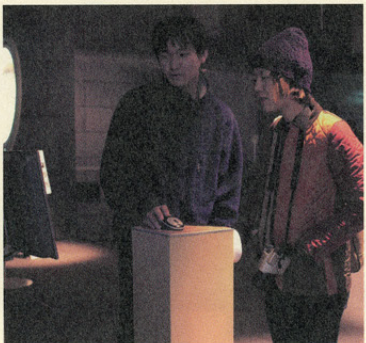
棚橋範親

TANAHASHI Norichika

そのソンザイには、それを意味する言葉と意味される対象がある。イメージはその対象の本質ではない。その事は多くあり。言葉の「めちゃくちゃ」「棚橋君」「エレファントマン」*ex と無限個ソンザイしているのである。僕はそのソンザイを少しだけ変えたかった。テーマは「逆」そのソンザイを少しだけ変る。視点、考え方で上が下へ下が上へカワル。それがすべての人に共有される一つのソンザイになることを希望して表現した。つまり自分自身を少しだけ変えたかったのである。もちろんソンザイとは自分自身（不特定）でもある（笑）。

例：映画「エレファントマン」において、自らの奇形を好奇の目で見、そして追いかける大衆と警官からエレファントマンを救ったのは彼の発した次のような言葉であった。「I am a human being」この言葉により、警官は彼が獣であるかのように追いつめることを止めるのである。彼はこの言葉により大衆と警官とのあいだにおいて、初めて人間となったのである。

映像を中央で分割、左右の分割された映像をおのおの逆に再生してそのソンザイを少しだけカエル。手法は遠近法、錯視を使う。マウスが上下にスクロールする事により右左映像を再生・逆再生・逆再生・再生させる。



By changing the perspective of the things and scenery that you are used to seeing, I try to change the impression that the people who saw the image get. Interactive images responding to the mouse are converted by means of optical illusion. By this the images of things and scenery that you are used to seeing give yet a different impression.

棚橋範親 1976、岐阜県に生まれる
2000、イアマス入学
2002、イアマス事務員

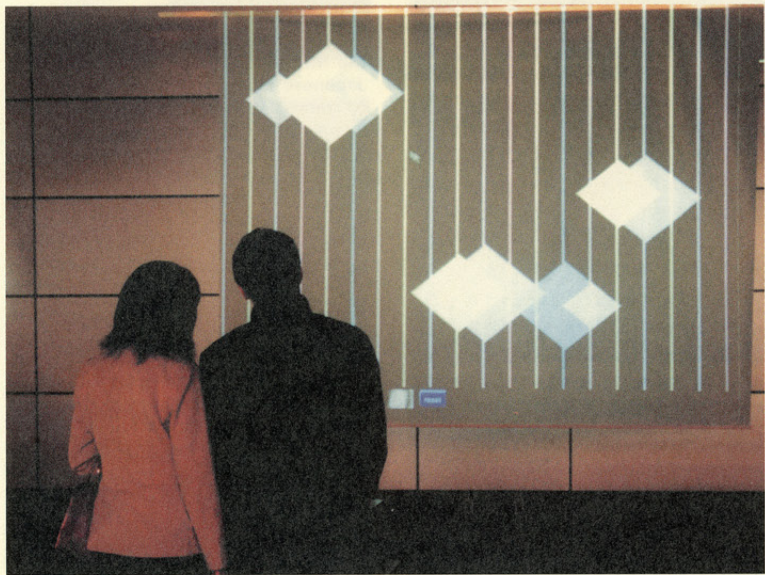


Installation

形態と運動 Form and Motion

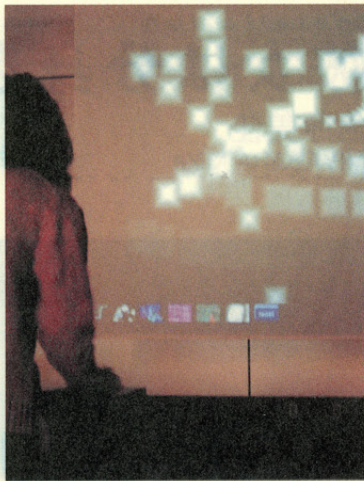
永嶋敏之

NAGASHIMA Toshiyuki



この作品は形態と音楽を鑑賞者の積極的な参加、インタラクティブな働きかけによって動的に生成変化し、新しい形、新しい音楽の形式を探るためのビジュアル・サウンド生成装置です。ビジュアルイメージと音楽とはまったく違ったシステムで成り立っているながら、リズムなどのいくつかの共通点も持ち合わせており、それらの特徴を深く理解し形式立てることができたならば、あたらしい形態、あたらしい音楽形式などを生み出していけるのではないかと考えました。PC側からモチーフとなる形態イメージを提示し、それをプロジェクターによってスクリーンに映し出します。またそのモチーフに反応して音楽が奏でられています。鑑賞者はスクリーンに映し出されているイメージと見て、また、スピーカーから流れる音楽とを聞いて自分のイメージを膨らませ、インタラクティブな操作によって自身のイメージと音楽とを生成していきます。また、鑑賞者の操作によって生成されたイメージと音楽とを一定時間スクリーン上に蓄積させていくことで、他の鑑賞者との繋がり意識させます。鑑賞者同士が協調することで一つのイメージ、一つの音楽を生み出していくための装置でもあります。美術作品の鑑賞とは作品と鑑賞者、あるいは作家と鑑賞者といった単一方向の繋がりによって成り立っていますが、その中に鑑賞者同士の横の繋がりを導入してみようといった意図もあります。

This work is a visual sound generation device for exploring new modes and new types of music that dynamically creates and alters features and music through active participation of viewers and an interactive approach. It consists of a system completely different from visual images and music, but at the same time it has some commonalities such as rhythm. And I thought that if it were possible to understand these characteristics better and put them into a form, it might be possible to create new features and new music forms? The image that will become the motif is provided by the PC and reflected on screen by a projector. Further, in response to this, motif music is played. Looking at the image reflected on screen and listening to music coming from the speakers, the viewers build up their own images and generate their images and music with interactive manipulations. Furthermore, the accumulation on screen for some time of images and music generated by viewers' manipulations makes one conscious of the connection with other viewers. My work is also a device for creating one image and one melody by putting together the creations of a number of viewers. The appreciation of a work of art is achieved by a one-way connection between the work and the viewer or between the author and a viewer. However I also tried to introduce a sideways connection between viewers.



永嶋敏之 1976生れ。
特になし。ぶー。

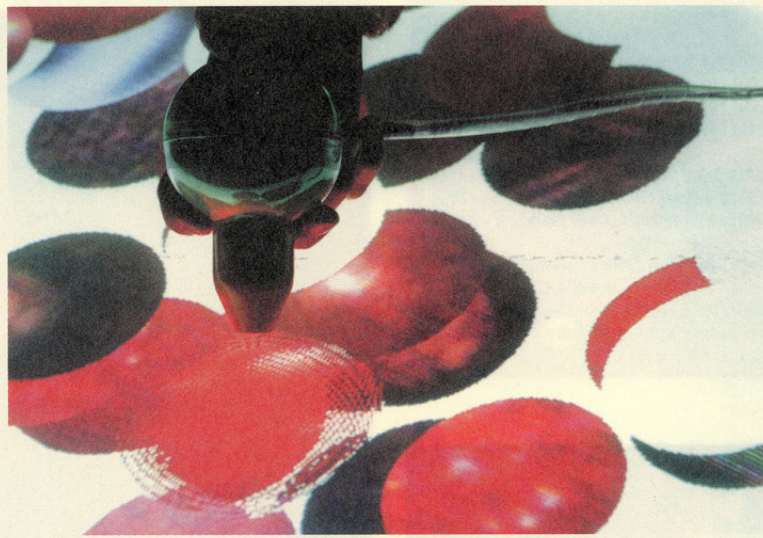
Installation

いろいろないろ Cocktail of colors

遠藤孝則＋繁田智行

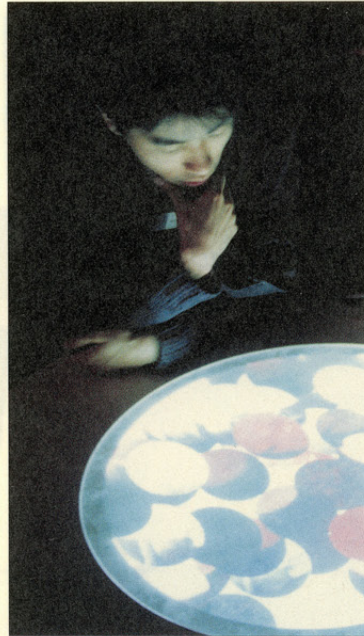
ENDO Takanori+SHIGETA Tomoyuki

近年、遊具の世界では、様々なメディアを駆使することによってその裾野を広げてきました。しかし、そのような遊具の中で、子どもたちの想像力をたくましくするような物は少なかったと私たちは感じています。もう一度、遊びの原点である“想像すること”という事に立ち戻りそれを広げる遊具は作れないかそんな思いから、私たちはこの作品を制作しました。



遠藤孝則 1976年生まれ 2000年工学部卒
繁田智行 1976年生まれ 2000年プロダクトデザイン学科卒
私たちは、2000年よりインターフェイスをキーワードに協働で作品制作を始めました。現在までの受賞歴は以下の通りです。2000年「Drift Wav.」デジタルコンテンツグランプリ奨励賞。2000年「flicker」びんごデジタルデザインコンテスト特別賞。2001年アートとこどもと遊びをつなぐプログラムデモンストラーション参加。2001年ネイチャーワンダーランド作品提供。2002年遊びドットネット 優秀賞。2002年5-17-1 Eit-bit Exhibition（六本木）参加

This is a prototype for a toy which will hopefully expand the imagination of children. In recent years there has been a trend towards developing interactive games and other technologically advanced toys by the toy industry. However, we feel that these toys do not challenge nor expand the creative imagination of children. All children are born with limitless imaginations. This is especially noticeable when children are at play. We feel it is very important for children to play with toys which encourage them to use their imagination. The theme of our work is to develop a toy which will help nurture the development of a child's imagination.



ジャイアニズムというものがありません。ジャイアンにとってオマエの物は自分のものであるという理屈です。永嶋の「形態と運動」という作品には、さらに電子ネットワーク時代にあふわしい、一歩進んだ進んだ思想を見つけることができます。「オマエのものはオレのもの、オレのものはアイツのもの」コンピューターを使った表現しているアーチストの中には、形、音、動きというものに意識的な人たちがいます。この作品もそれらの心地よい融合が楽しめます。しかし、この作品で重要な点はそれだけではなく、インターネットが普及し始めたこの時代に「自分モノは自分だけのモノではないのかもしれない」という意識を芽生えさせる意味で、永嶋のこの作品は重要な意味を持つと考えます。画面上でポイントティングマークを動かすと、

「形態と運動」
—— 永嶋敏之

さくひん
レビュ — 2

Installation

eyes 私は見られている " eyes " I was seen.

福元隆司
FUKIMORTO Takashi

普段、見なれている人の顔を何気なく見ている時、ふと今、実はその人に凄く見られていると感じ違和感をおぼえたことがある。その違和感とは一体なんだろうか？PCとデジタルカメラを使用してお互いの顔に絵を描く。2人の観客がその行為に参加すると、彼等は、お互いにそれぞれの視線と自分自身と相手の見方を交換しあうことができる。そのことにより見ることの空間の再考と、そして“見る者”であると同時に“見られる者”であるという、見る人の主体の分離を感じてもらえることを目指した。

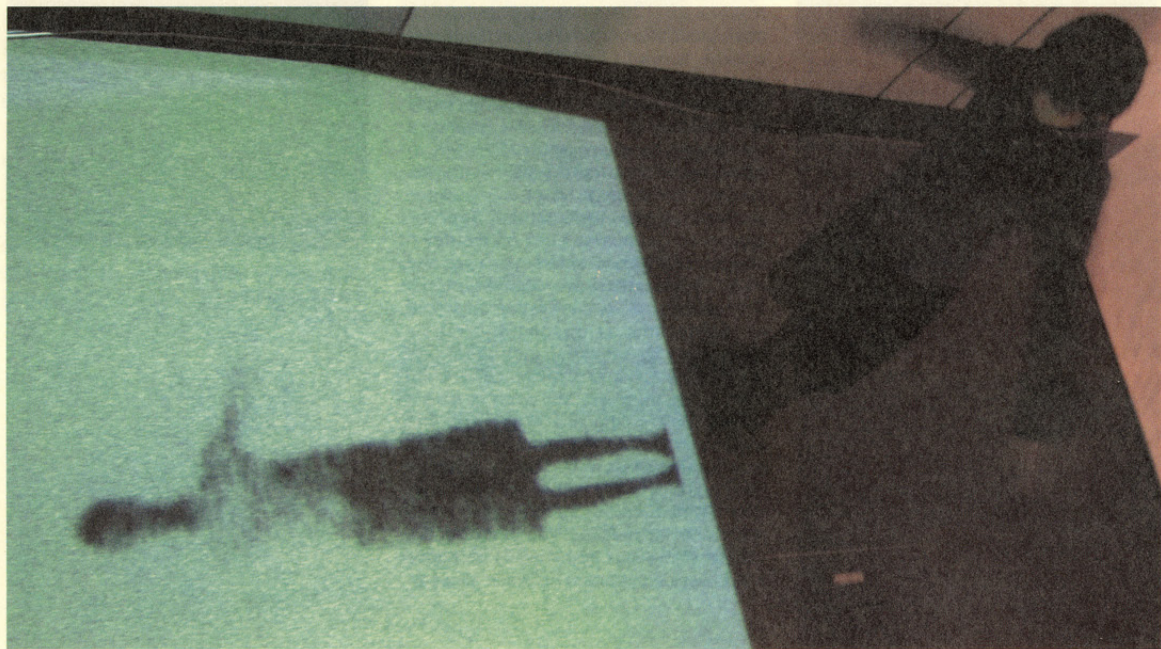
Usually, when I often see face of the man, suddenly, I have remembered sense of incongruity that in fact I was seen. what is the sense of incongruity? You draw your face each other with PC and Digital camera. If two spectators participate in the act, they can change the view of each look. By that I aim that reconsideration of the space of seeing and they can feel the separation of the subject of those who see. While they are “those who see”, they are “those who are seen”. Let's draw partner's face.

福元隆司 1977年9月20日



Installation

彼女は分身をつくる Other Self

宮原美佳
MIYABARA Mika

「ふと気がつくと影ばかりみている。」この作品は、私の長年のテーマのジェンダーを背景に、日本の家族にある、母親と娘の関係を描いています。

私は日常生活から考え方で母親の影響を受けている私自身の生き方と母親の生き方との間でジレンマを生じている。光りがある事で出来る「人の影」、私は影にもう一人の私を見る。その影を使いジェンダーにおける母親と娘の関係を表現した。

人の影(カメラで撮影している)とあらかじめ制作した人の影の映像を光に見立てた枠にプロジェクションで写し出しインタラクティブする映像インスタレーション作品を制作しました。

“I suddenly realized that all I was looking at was shadows.” This work portrays the mother-daughter relationship in a Japanese family, using the background of gender, a theme that I have been interested in for a long time.

I am influenced by my mother in everything from my everyday life to the way I think. But a dilemma has arisen in the relationship between my way of life and her way of life. I see my other self in the shadow of a person that forms when there is sunlight. Using this idea of a person's shadow, I expressed the relationship between a mother and daughter from the perspective of gender. I created an interactive film in which a projection of the viewer's shadow is created (using a camera) and combined with a film of a woman's shadow that I prepared beforehand, on a background that is made to resemble sunlight.

宮原美佳 1976年生まれ
なぜか映像を学び、不思議な事にiamasにながれてきてインスタ作品をコラボしながらつくる。また、どこかにながれてゆく。

Installation

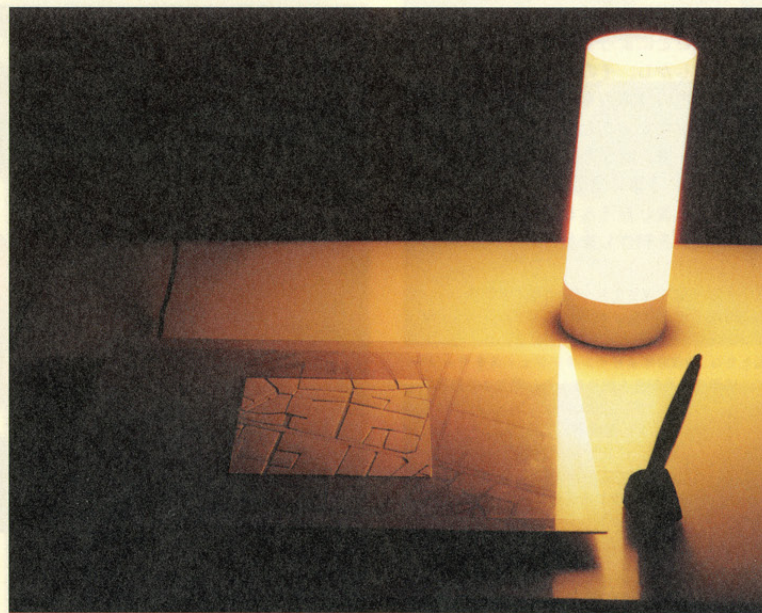
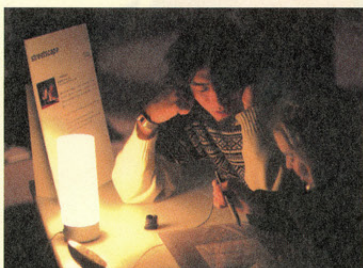
Streetscape

中居伊織
NAKAI Iori

街の音を聴く装置。
地図をペンでなぞると、街の音が聞こえます。実在する街で、実際に鳴っている音を録音しました。展示する場所に合わせ、パリ、東京、京都、名古屋の各都市バージョンを制作しました。

When you trace along a map with a pen you hear sounds of the town. It is a town that actually exists, and I recorded actual sounds. I made a version to suit each city where the map would be displayed, namely Paris, Tokyo, Kyoto and Nagoya

中居伊織 1980年、愛知県名古屋市生まれ。
2001 / 02 ... 国際情報科学芸術アカデミー4期生卒業展(岐阜県大垣市)
2001 / 03 ... enter-key (岐阜県岐阜市)
2001 / 05 ... MDA:SRC:01 (愛知県名古屋市)
2001 / 05 ... Laval Virtual 2001 (フランス・ラヴァール)
2001 / 07 ... iamas open space “touch the silence” 展(岐阜県大垣市)
2001 / 08 ... 第3回デジタル・ルネッサンス@けいはんな(京都府相楽郡)
2001 / 10 ... interaction'01 (岐阜県大垣市)
2002 / 01 ... 5-17-1 (東京都六本木)
2002 / 02 ... patchware on demand (京都府京都市)
2002 / 02 ... 国際情報科学芸術アカデミー5期生卒業展(岐阜県大垣市)

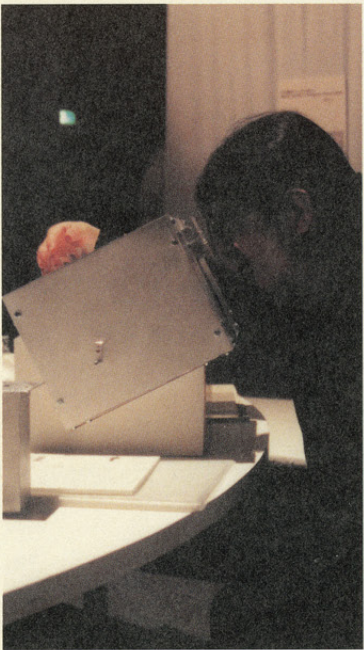


Exhibitions

カラリック Kalalic

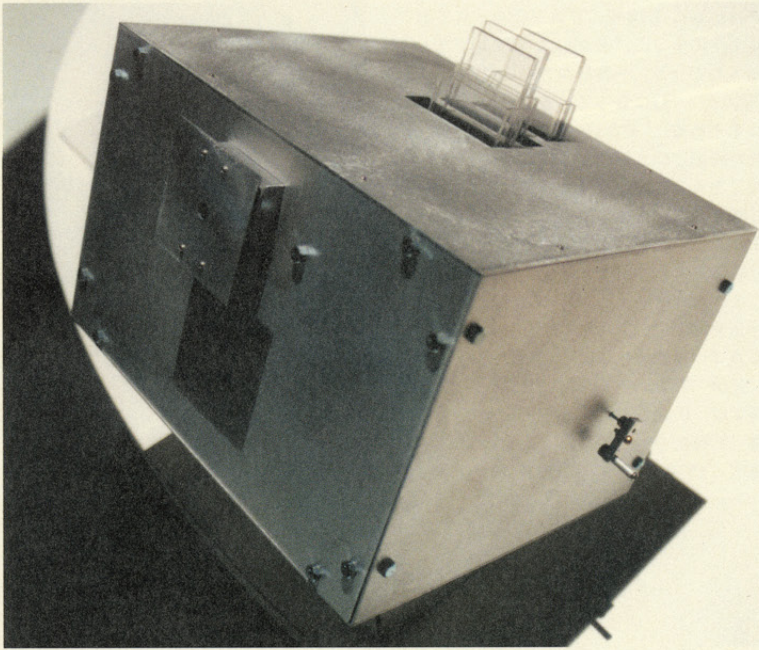
山口継道
YAMAGUCHI Hidenori

視覚とは面白いもので、私達は見たものに厚みがあるとか、これは柔らかい素材だななど、感覚的にわかり(感じ)ます。逆に、そういった錯覚があるが故に、繋がっていないものが繋がって見える事もあります。私は、その様なオプティカル・イリュージョン(視覚の錯覚)を利用して、それらを楽しむことができる作品を制作することにしました。先に述べました、「錯覚があるが故に、繋がっていないものが繋がって見えたりする」人間の目の作用を利用して、モアレを生じさせる作品を制作しました。鑑賞者は、3種類のジオメトリック・パターンとひとつのアウトプット・パターンを選択し取り付けます。そして、左右の回転棒を回して覗き口から鑑賞します。どの様なモアレ・パターンが形成されるかは、鑑賞者の選択にゆだねられています。



Sight is an interesting phenomenon. When we look at an object we know (sense) that it has a certain thickness or is made from a soft material etc. Conversely, since we experience such illusions, things which do not in fact form a pattern sometimes appear to do so. I decided to use this kind of optical illusion and create a work that enables such illusions to be enjoyed. As I said before, since we experience illusions, things which do not actually exist sometimes appear to the human eye to exist, and I used this phenomenon to create a work that produces moiré. Viewers select and attach three kinds of geometric patterns and one output pattern. Then, they turn a revolving bar left and right and look through the viewing hole. The kind of moiré or pattern that is formed depends on the choice of the viewer.

山口継道 1975年生まれ
九州芸術工科大学環境設計学科卒業
tomono-kai会員



Exhibitions

Warabimochi Sound Compilation

フィリップ
PHIRIP

ワラビモチの曲を出来るだけたくさん集める事。
ワラビモチに関係した曲が40曲入ってます。とても素晴らしいCDです。

To collect as many tunes about warabimochi as possible.
40 tunes that relate to warabimochi have been put into this fantastic CD.

PHIRIP ワラビモチ愛好会会長
ワラビモチナイトを色々な所でを行い、ワラビモチファンを増やすプロジェクト
あと、音楽が好き。



Exhibitions

Super Collider Reference Book

川村武子
KAWAMURA Takeko

私が卒業制作として作ったものは、所謂「創作物」ではありません。2年次では意欲的に創作をしてきた訳ではなく、「勉強」をしていました。その勉強のまとめとして、SuperCollider (以下SCと訳す)のための日本語のリファレンスブックを半年間かけて制作し、卒業制作としました。

SCは、James McCartneyによって開発されたリアルタイム音響合成のためのプログラミング環境です。SCは素晴らしいツールであるのですが、習得が難しいと言われています。その理由は、

1. プログラミングとデジタル音響処理(DSP)の知識を必要とする。
2. SCについては日本語の情報が全くない。ことなどが挙げられます。私はそれら必要な知識を得つつ、SCの習得に努めてきました。「SuperColliderリファレンスブック」の全てのテキストはSC付属のヘルプファイルやドキュメントを翻訳したもので、必要と思われる部分には訳注を付けました。総文字数は約20万字、総ページ数は約400ページ(A5版)で、これを2冊のリングブックにまとめました。

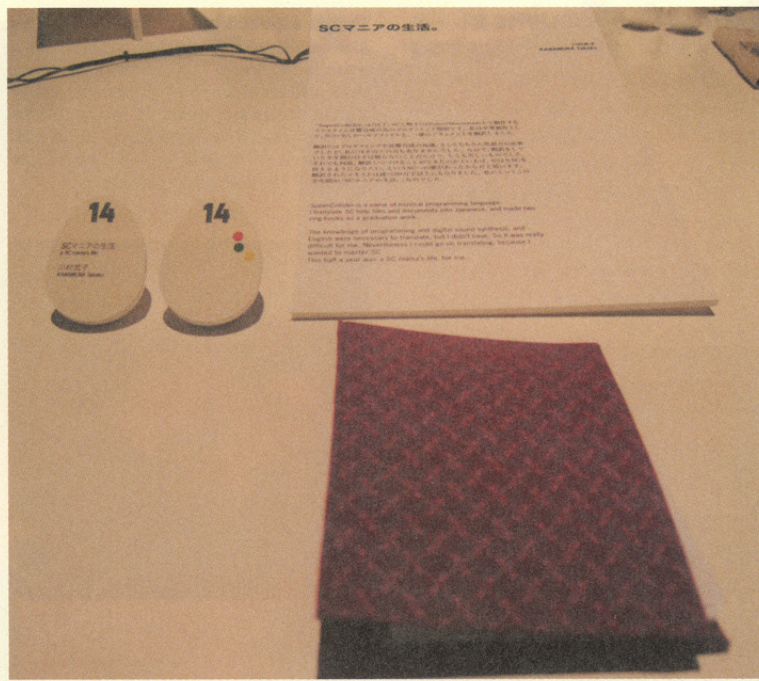
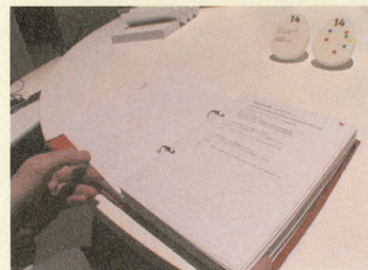
関連サイト：<http://www.audiosynth.com/>

My graduation work is not a creative work. I did not intentionally set about creating something during these past two years; rather I was studying. At the conclusion of my study, in half a year I produced a Japanese reference book for SuperCollider (SC), and used this as my graduation work.

SC is a programming environment for real time audio synthesis developed by James McCartney.

All the text of the SuperCollider Reference Book is translated from the documents and help files attached to SC, and I added translator's notes to parts where I thought it was necessary. In total, the number of characters is approximately 200,000 and about 400 pages, which I have put into two ring books. Related site: <http://www.audiosynth.com/>

川村武子 1979年横浜生まれ、東京育ち。
尚美学園短期大学音楽情報学科を主席で退学すべく、PA、ポップスの作曲などを学ぶが無事卒業。その後IAMASに入学し、DSP、英語、プログラミング等を学んだ。



通の了解が生まれている
でしょうか？流れていく
時間と共にある展開の予
感を孕みつつ、コミュニ
ケーションとはいいつの時
代も不可逆的な一方通行
だったのではないかと
も考えられるのです。そ
して一方通行の連続体
が、私たちの生きている
共同体なのだという意識
が至る所で芽生え始めて
いる気がします。Linux
開発やNasdaqなどの技
術的なオープンリソース
の思想や、自分の行動の
痕跡が、誰かのきっかけ
になるという予感、一方
通行な連鎖反応を共有し
ている意識が、私たちの
イメージーションに生ま
れつつあるのです。

(6ページから続き)

「形態と運動」
——永嶋敏之

さくひん
レビュ 2

Exhibitions

彼女の1日 Un jour dans sa vie : A day in her life

後藤美優希
Goto Miyuki

作品は一冊のアルバム。

アルバムには14枚の写真が収められており、その全てに、『彼女』という人物が写し出されている。一枚目から順に見ていくと『彼女の一日』になっていることに気がつくはずである。『彼女』とは、3DCGで制作された画面という箱の中だけに存在し得る人物である。この作品はその彼女と実世界の写真を合成したものである。3DCGの女の子が、何処にでもある普通の画の中に当たり前の様に居る。そんな現実では有得ないこと、そんなちょっとした違和感を彼女の一日を通すことで感じてもらいたい。

写真は以下の通りになっている。

1.起床 2.カーテン 3.朝食 4.外出 5.通学路 6.登校 7.メールチェック 8.授業 9.移動中 10.下校 11.自販機 12.帰宅 13.シャワー 14.就寝



後藤美優希 1980年生まれ。
岐阜県立岐阜工業高等学校・デザイン科入学後、留学の為17才の時日本を1年間離れる。同高校を卒業後、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に入学。

My work is a photo album.

There are 14 photographs in the album, and a girl appears in all of them. Looking at the photos in order it is apparent that they depict a day in her life. However, in fact "she" is not a real girl, but is created using 3D computer graphics and only exists inside a screen. My work combines this girl with photos of the real world. The 3D computer graphic girl appears in a natural way in pictures of ordinary places. By looking at this day in her life, I want viewers to experience a sense of the unreal and a slight feeling of strangeness.

The photos are as follows:

1. waking up 2. curtain 3. breakfast 4. leaving home 5. going to school 6. at school 7. checking emails 8. lesson 9. moving 10. leaving school 11. vending machine 12. returning home 13. shower 14. going to bed

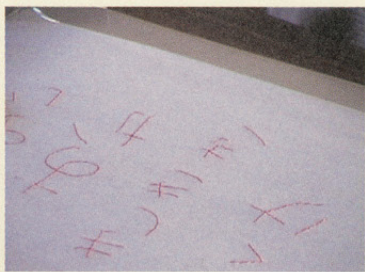
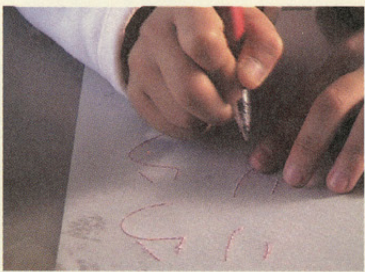
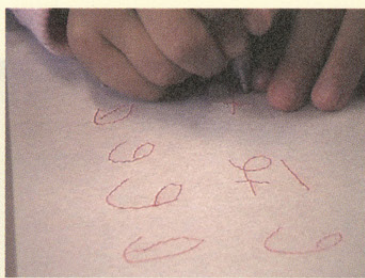
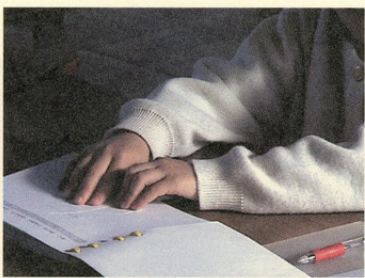


Exhibitions

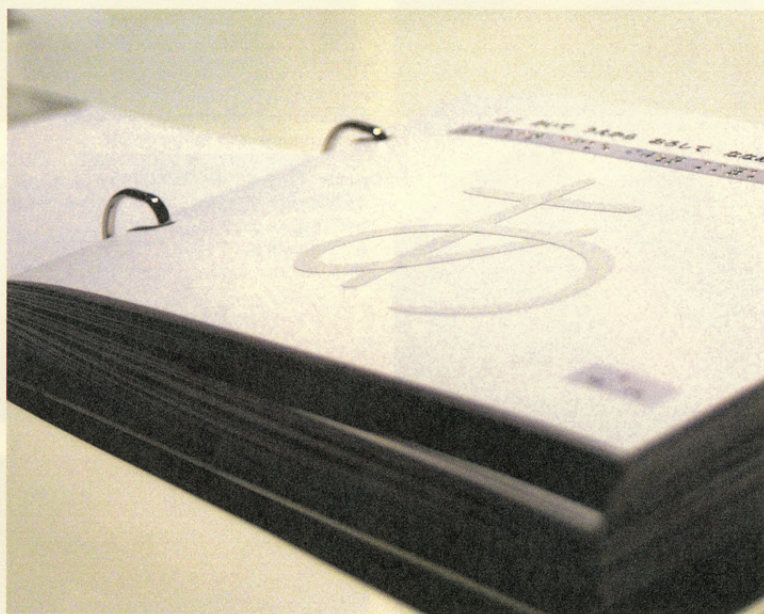
しろいほん White Book : A Hiragana Picture Book

福森みか
FUKUMORI Mika

文字絵本『しろいほん』は、すべての子どもに「ひらがな」を感じてほしいと思い作った「あいうえおの本」です。ほんの少し浮き出たりへこんだりした文字を、文字の上に書いてある文字書き歌を唱えながらぞって、ひらがなを感じてください。ビデオは、盲学校の小学1年生が『しろいほん』を使って「ひらがな」を勉強しているところです。彼女は「ひらがな」を見たことはないのですが、この本をなぞって「ひらがな」の形を知り、それを書くことができました。



The philosophy behind my picture book is to introduce the Japanese written alphabet of Hiragana to visually - impaired children. I hope all children will be able to "touch" and understand Hiragana when using my picture book. In the video, a completely blind elementary school first grader is using my book. She is studying Hiragana. As you can see in the video, after she studied the Hiragana, She was able to write the character by herself. I hope that this book will be used in class for visually - impaired children in the future.



福森みか 1967年福岡で生まれ、熊本で育つ
1987年武蔵野美術短期大学卒業

Exhibitions

シュタインハント Steinhand

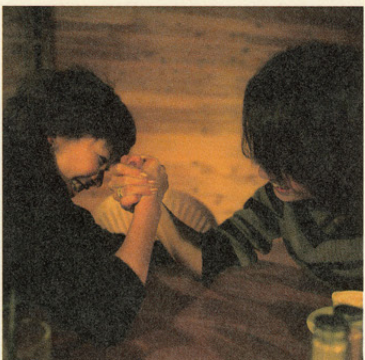
小島一郎
KOJIMA Ichiro

これは「Steinhand」という現代音楽レーベルのビルボード(広告)である。音楽の中身がアカデミックであるだけに、外観はポップでキャッチーなものでありたいというプロデューサーの考えを汲み取りデザインしている。どれだけ「現代音楽」という領域の中でビジュアルをそこから遠くに持っていくかを大事にした。

小島一郎
1979年6月、日本赤十字病院(横浜)で産まれる。



This is a publicity of "Steinhand" for a level of contemporary music. This intends to be pop and catchy appearance that producers wishes, since the music that is contained inside, is academic on the contrary. It is emphasized to be how far the visual aspect can be, from the filed of "Contemporary Music".



動の軸とした明貫の存在は、確かに希有でした。活動の記録としてのビデオは残っていますが、それは決して彼女の「作品」ではなく、実際にそのIamasOSの活動に参加してみても体験してきた人は、ビデオでは伝えきれないほどの豊かな活動が展開されていたことの証人となるでしょう。よい意味でIamasOS以外では決して見ることの出来ない展示計画が展開されてきました。ギャラリーという箱を静的な展示スペースにとどめることなく、スクリーニングやトークイベント、ライブパフォーマンスなどを織りまぜ、対話の生まれるスペース作りも含めて、このスペースはオープンでアクティブでした。表現のチャンネルが実にさまざまなベクトルを持つ現在、そして将来において、表現者と社会とを繋げる展示計画者の担う役割は、より高度な技術と深い知識、そして表現者と同レベル以上の柔軟な発想や思索を必要とします。IamasOSが始まった明貫の挑戦は近い将来結実し、さらに新しい展開を見せるものと確信しています。

(あいたたいや)

Exhibitions

iamas OS

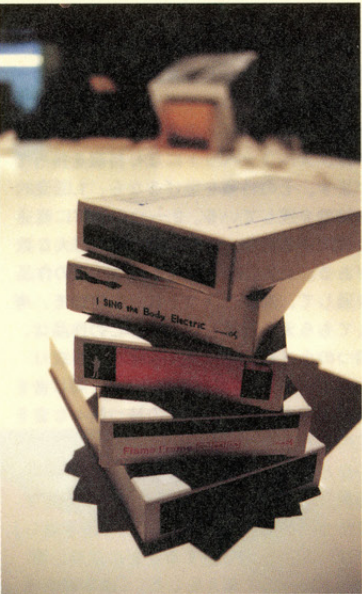
明貴
Myokam



IAMAS で生まれるすべてのクリエイションは、“ iamasOS ” 上で実行可能。
iamasOS とは
IAMAS（国際情報科学芸術アカデミー・情報科学芸術大学院大学）はメディア文化の創造と研究のために、アート、デザイン、システム開発、論文執筆などさまざまな活動に取り組んできました。
iamasOS は活動成果を発表する場にとどまらず、コンピュータの中核機能である基本ソフト（Operating System）のようにIAMAS における創造活動の活性化や新たなコラボレーションを促し、多角的な視点からメディアに挑む創造の場であると同時に、学内外の人々がそれらの創造活動を共有できる開かれた場（Open Space）です。

All creations originated at IAMAS are executable on “iamasOS ”.
about iamasOS
For creation and research of media culture, IAMAS has tackled various activities, such as an art, a design, systems development, and paper writing and so on. iamasOS is not only for the exhibition space, but also for activation of the creation and new collaboration in IAMAS like a computer Operating System with challenging media from a many-sided viewpoint. And iamasOS is the Open Space to share the creations among the IAMAS people and outside of IAMAS people.

明貴
1976年 石川県生まれ
2000年 筑波大学芸術専門学群総合造形コース卒業
2002年 国際情報科学芸術アカデミーラボ科卒業



iamas OS

「 touch the silence 」
7月9日(月)～7月27日(金)

- 展示
「streetscape 0104」「streetscape 0105」中居伊織
■I.T. (iamas teacher) スペース
三輪眞弘
■報告会＋+cafe debrief session
「streetscape」について 中居伊織
■スクリーニング＋シンポジウム
「オン」前田真二郎
■シンポジウム
「存在と聖性」前田真二郎、三輪眞弘、吉岡洋
■コンサート
カール・ストーン、中居伊織、フィリップ・シャトラン

「I SING the Body Electric」
10月1日(月)～10月19日(金)

- 展示
「私ちゃん 2001-1」上山朋子、「幼児の耽丘」高嶺格
■I.T. (iamas teacher) スペース
吉岡洋＋ウェイン・マセド
■対談
吉岡洋＋ウェイン・マセド
■ビデオ・インストールミックス
「プロフィール」ヴァージニ・ラベ＋フィリップ・シャトラン
■スクリーニング
「宇宙の人」前田真二郎
■シンポジウム
「宇宙の人について」
吉岡洋＋斉藤正和＋明貴

「DAG Designing Algorithm Group」
10月26日(金)～11月9日(金)

- 展示
「I wanna be a cube」「動的心」「chovo」
「gum light」古堅真彦、「かたちによる変換」遠藤孝則、「EX.2D(Vasar04)」
「EX.2D(Dots)」 「EX2D(Stripe)」ONDO清水、
「bugs make a masterpiece」芝尾一郎、
「hommage a mondrian」「sprawl」永嶋敏之、「an experiment for new Hiragana」山辺真幸

「Remain In Light NISHIJIMA Haruki Ars Electronica 1979 - 2001」
11月26日(月)～11月30日(金)

- 展示
「Remain In Light」西島治樹
■オープニングパーティ
「Remain In Light」作品体験
■西島治樹講演会
「アルスエレクトロニカ / サイバーアーツ 2001体験記」
■シンポジウム
「メディアクリエイションの未来ーカテゴリーを超えて」坂根巖夫、上山朋子、勝又正直、西島治樹、明貴

「Flame Frame ～ 四角 視覚 死角 ～」
2001年12月10日(月)～12月21日(金)、
2002年1月7日(月)～1月18日(金)

- 展示
「8viewpoints」斉藤朋彦＋繁田智行、
「Paraparactive」ハヤシヤスヒコ、「第4回る会 ～生きション～」るさんちまん
■I.T.(lama Teacher) スペース
高桑昌男
■スクリーニング
「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」(120分)原作脚本監督、富野由悠季 ＊高桑先生による解説あり
■パフォーマンス
「第5回 る会」るさんちまん
■誰にも分からない雑談
高桑昌男 VS 都築政昭、三輪眞弘、山元史朗
■スクリーニング
「S-editor, C-editor」前田真二郎

「 touch the silence 」
07.09 - 07.27

- works
“streetscape 0104 Kyoto”
“streetscape 0105 Opera ” NAKAI Iori
■I.T.(iamas Teacher) Space
MIWA Masahiro
■session
“about street scape” NAKAI Iori
■screening
“ON “MAEDA Shinjiro
■symposium
“existence and sanctity”
YOSHIOKA Hiroshi, MAEDA Shinjiro, MIWA Masahiro
■concert
Carl STONE, NAKAI Iori, Philippe CHATELAIN

「I SING the Body Electric」
10.01 - 10.19

- works
" Watashi-chan" UHEYAMA Tomoko,
"Study for Babiness " TAKAMINE Tadasu
■I.T.(iamas Teacher) Space
YOSHIOKA Hiroshi, Wayne MACEDO
■Dialogue
"I SING the Body Electric"
YOSHIOKA Hiroshi, Wayne MACEDO
■Video-install mix
"profile" Virginie LAVEY, Philippe CHATELAIN
■screening
"a Messenger" MAEDA + SANADA
■symposium
"About a Messenger" YOSHIOKA Hiroshi, SAITO Masakazu, Myokam

「DAG Designing Algorithm Group」
10.26-11.09

- works
"DOUTEKI-SHIN" "chovo" "gum light" FURUKATA Masahiko, "KATACHI - NI - YORU - HENKAN"ENDO Takanori, "EX.2D (Dots)" "EX2D(stripe)" ONDO SHIMIZU, "bugs make a masterpiece" SHIBAO Kouitiro, "homage a mondrian " "sprawl" NAGASHIMA Toshiyuki, "ATARASHII - HIRAGANA-NO - TAMENO - SOUCHI" YMABE Masaki

「Remain In Light NISHIJIMA Haruki Ars Electronica 1979 - 2001」 11.26-11.30

- works
"Remain In Light" "Ars Electoronica 2001?" NISHIJIMA Haruki "Ars Electronica 1979-2001"
■Lecture
"Experience in Ars Electronica Cyber Arts 2001" NISHIJIMA Haruki
■Symposium
"The Future of Media-creation Over the category" SAKANE Itsuo, UHEYAMA Tomoko, KATSUMATA Masanao, NISHIJIMA Haruki, Myokam

「Flame Frame ～ 四角 視覚 死角 ～」
2001.12.10-12.21, 2002.01.07-01.18

- works
"8 viewpoints" SAITO Tomohiko + SHIGETA Tomoyuki, "ParaParactive" HAYASHI Yasuhiko, "ikisyon 4" resentment
■I.T.(iamas Teacher) Space
TAKAKUWA Masao
■screening
"GUNDAM"included lecture by TAKAKUWA Masao
■performance
"RU 5" resentment
■Moment's Chat Nobody can understand
TAKAKUWA Masao VS TSUZUKI Masaaki, MIWA Masahiro, YAMAMOTO Shiro
■screening and lecture
"about S-editor, C-editor" MAEDA Shinjiro



iamas OS

制作至上主義。この言葉は時としてIAMAS内でやや皮肉的に使われることがあります。要するに活動成果の提出の形態は「作品」でなければならぬという強迫観念にかられてしまう雰囲気を押さえているのです。もちろん制作至上主義に疑いを持たない人だけではありません。むしろ「作品」を作らなきゃいけないのか、と疑問を持つ人は少なくありません。しかし作品に対する見えない憧れや権威性が学校の中に密かに根深く息づいていることは確かなようですし、メッセージを落としてこむのは、どうしても作品というアウトプットが必要な場合も多々あります。そしてやはり実際には、その人となりを表しているのは「作品」であることが多いのです。そのような状況の中で、iamasOSというギャラリースペースを運営すること自体を活

明貴

「iamasOS」

さくひん
レビュ－ 3

11

Softwares

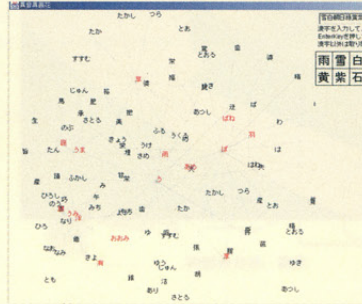
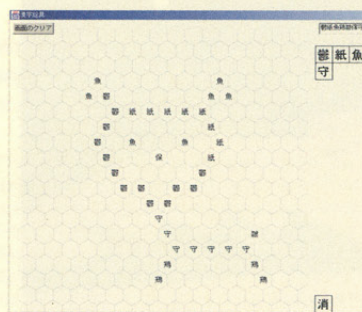
漢（感環缶観管）字 KANJI has many fasets

芝尾幸一郎

SHIBAO Kouichiro

この作品は、漢字の様々な特徴に光を当てて、私たちのもっとも身近なメディアの一つである漢字について考える試みです。文字は、最古のメディアの一つです。特に漢字は、アルファベットになり特徴を持っています。その特徴を挙げるなら、1.図像的な特徴を残している。2.一つの文字に幾通りの読みを持つ。3.何万語と言う膨大な数がある。4.多義的な意味を持つ。この作品を通して、漢字の持つそれらの特徴を、考えてもらえと嬉しいです。この作品は、四つの小さなアプリケーションから成り立っています。「異音異義花」は、同じ音を持つ漢字や、一つの漢字の持つ様々な音を花のように並べることによって、漢字の持つ音と意味の多様さを表しました。「漢字絵具」は、漢字を絵の具に見立てて、漢字の持つ形の強さを考えました。「漢字崩し」では、漢字を16分割することにより、漢字の形について考えました。「漢字画像検索」では、漢字を使ったイメージ検索を行うことにより、漢字の持つ意味の多様さや曖昧さに注目しました。

This work is an attempt to consider the various features of kanji (Chinese characters), one of the most familiar media to us. Letters are one of the oldest forms of media. In particular, kanji have characteristics not found in the roman alphabet. Such characteristics include: 1. kanji retain iconic features; 2. each character has a number of readings; 3. there are huge numbers of kanji, amounting to tens of thousands; 4. kanji have multiple meanings. Through my work, I would like people to think about these features of kanji. The work consists of four small applications. The ion'igika shows the diversity of kanji's sounds and meanings by having kanji with the same sounds, as well as the various sounds made by each particular kanji arranged like a flower. Kanji egu uses kanji to resemble colors used for painting, allowing one to consider the strong shapes that kanji have. I examine kanji's shapes in kanji kuzushi by dividing kanji into 16 parts. I focus on the diversity and ambiguity of kanji meanings in kanji gazou kensaku by conducting an image search using kanji.



芝尾幸一郎 1975年大分県生まれ。高校大学と無為に過ごし、ボーっとしながらIAMAS入学。かちかちとソフトをくんでいました。言葉の間違いや、伝送エラーに興味を持っています。

Softwares

アイマップ -CMC 空間ビジュアライザ iMap - CMC Space Visualizer

杉本達應

SUGIMOTO Tatsuo

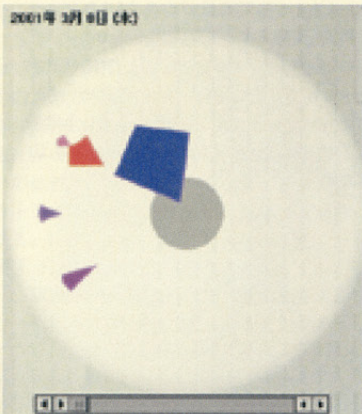
i-Mapは、Mac OSで動作するアプリケーションです。View i-Mapと記されたタブをクリックすると、利用者のCMC空間をビジュアルとしてみるができます。i-Mapの評価版は、インターネットで公開しています。ぜひダウンロードしてご自身のマシンで利用してみてください。
*CMC=コンピュータを介したコミュニケーションのこと。

<http://www.iamas.ac.jp/~sugi2000/>

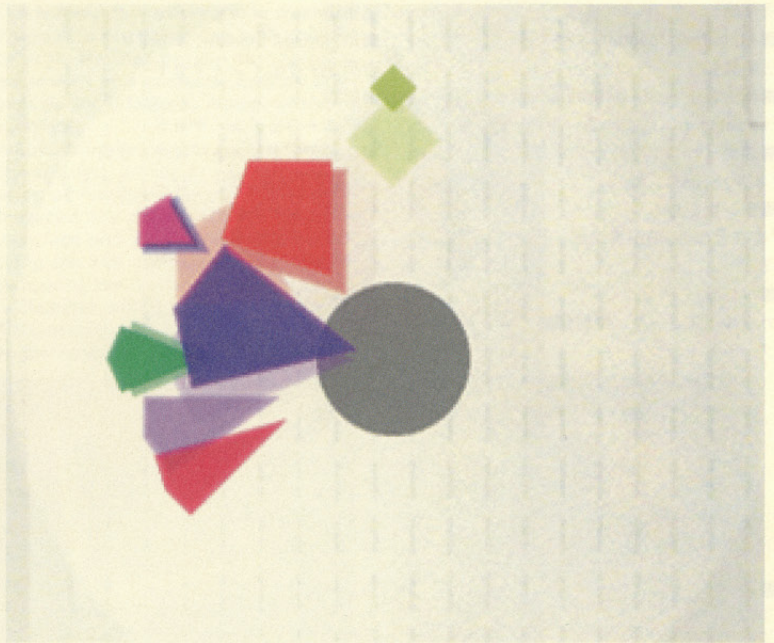
iMap is an application which works on Mac OS. By clicking the "View iMap" tab, users can watch simple animations based on theirpersonal interactions and correlation within a computer network. iMap evaluation version is available on the Internet. Please download and try it yourself.

*CMC=Computer-Mediated Communication. CMC is a term well used in sociology etc.

<http://www.iamas.ac.jp/~sugi2000/>



杉本達應 2001年 2001アジアデジタルアート大賞 インタラクティブ部門大賞
2001年「いろいろもの みやばら美か+すぎもとたつお展」(愛知県・織部亭)



Softwares

IAMAS Information Map

酒井美佳

SAKAI Mika

IAMASには、来客者に対するインフォメーション・マップ(もしくはそれに類するシステム)が確立されておらず、現状では事務職員やその場に居合わせた学生が案内をしています。加えてIAMASでは、諸事の事情により授業が行われる部屋が変わる事が予想されます。それが原因となる問題として考えられるのは、教員・学生の混乱です。例えば、授業を受けたいが、場所が把握できない事態が考えられます。これは通常、大学院校舎を使用しないアカデミーの学生が、大学院校舎で授業を受けようとした時に、この問題が顕著に表れると予想されます。以上の点を踏まえ、IAMASのインフォメーション・マップを制作しました。また、このマップは大学院校舎の玄関に設置される予定であり、タッチパネルでの操作を前提としています。指で直接、画面に触れながら目的地を検索し地図上で場所を確認します。また、教授との面会等の明確な目的を持った来客者の他に、見学を目的とした訪問者もいると思われます。

その様な人々にとっては、部屋の場所のみならず、どのような授業が行われているか等に関心があると考えられる為、場所の表示と同時に、詳しい用途説明等も付け加えました。



酒井美佳 1981年生まれ
2000年岐阜県立本巣高校家政科卒業
2001年Enter-Key "Touch me"展示

IAMAS has not established any information map (or similar kind of system) for visitors to use, and currently the office staff or students who happen to be there are responsible for showing visitors around. In addition, due to various matters, the rooms where lessons are held sometimes change. Taking these things into account I produced an IAMAS Information Map. I intend to set up the map in the entrance to the Institute of Advanced Media Arts and Sciences and its operation will be based on a touch panel. By directly touching the screen with your finger, you can search for your destination and check where it is on the map. Further, apart from than those visitors whose clear purpose is to meet with a lecturer, there are visitors who come in order to observe classes. These people are interested not just in the location of the classrooms, but also for example, in the type of lessons that are being conducted. Therefore, as well as displaying the locations, I have added detailed explanations of the use to which the rooms are put.



Softwares

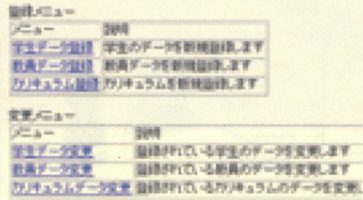
IAMAS Database System

鈴木高志
SUZUKI Takashi

IAMAS内での教務関係のデータを処理することを目的として作成したデータベースシステムです。

学生・教員データ、授業カリキュラムデータの登録、変更、削除とそのデータを使用した検索ができます。将来的には項目の追加、検索対象／方法の改良などのバージョンアップも考えています。学生・教員データ、授業カリキュラムデータの登録、変更、削除とそのデータを使用した検索ができます。将来的には項目の追加、検索対象／方法の改良などのバージョンアップも考えています。

IAMAS Database System Menu



It is a database system created with the aim of processing data concerning education at IAMAS.

This system can record, change and delete data related to students, teachers, lessons and curriculum, and retrieve information using that data. In the future, the addition of further items, improvement of file retrieval, method of retrieval and other upgrades are also contemplated.

鈴木高志 1981年生まれ。
活動・受賞歴特になし。

Softwares

EX.2D

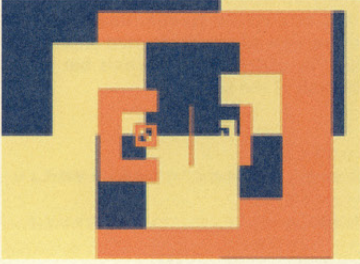
ONDO 清水麗軌
ONDO Shimizu

モニター画面(＝2次元)のなかで、例えば小さな円がだんだん大きくなるときに、私たちはそれを、拡大と同時に、近づいてくとも感じる。とても単純なことなんです。が、そういった、私たちの知覚というか、認識のクセみたいなものに興味があります。画家はおそらく、本人がそのことを意識するにせよ、しないにせよ、確実にその分野のエキスパートだったと思います。2次元のなかでの、かたちと色の、組み合わせの力学。CGといわれるものに於いても、何が、どう変化したときに、私たちはそれを、どういうものとして見るか(どう感じるか)、という点に注目しながら、いわば“絵画的”な方向を探っていけたらと思っています。プログラミングの勉強と並行して昨年秋より、名称を「EX.2D」と統一して制作しているもののうち、今回は新作4点を、IAMASの卒業制作展用にDVD化しました。

For example, when a small circle grows bigger on monitor-screen (= 2 dimension) , we see it as a circle spreads, and at the same time, comes closer. I'm interested in such habit of our perception. Painters, I think, would have been the very experts in this field even if they are conscious about it or not. The dynamics of shapes and colors in 2 dimension.By gazing the point of how we see it (or feel it) when what changes how, I'm thinking of exploring so-called "painting like" direction of CG.

With learning programming, I'm making works under the united name "EX.2D"since last autumn. This time, I packed new 4 works into DVD for the graduate exhibition of IAMAS.

ONDO清水麗軌 1965 岐阜県生まれ。
1988 千葉大学工学部工業意匠学科卒。トッパン・アイデア・センターなどを経て1999より修業の身。



Softwares

DO-MO/DO-MO

高島孝次
TAKASHIMA Koji

DO-MOとは自分の発した情報(コメント)をみんなに見てもらい、不特定の人に共感してもらったり、悩みの共有をしたり、自分の存在を知らしめたりするiアプリです。使い方は、コメントを読んだりコメントを送ったりして使います。

DO-MO is an i-appli for mobile phones where you let everyone see the information (comments) you send out, receive sympathy from unidentified people, share your anxieties, and signal about your existence. It is operated by reading and sending comments.

高島孝次 1974 生まれ

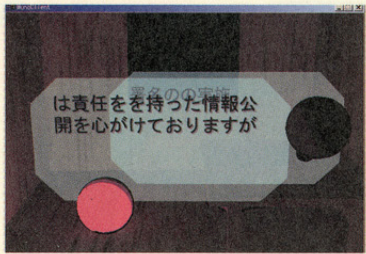


Softwares

人工無能 Artificial Inefficiency

竹田啓司
TAKEDA Keiji

人工無能という言葉は、あまり賢くない人工知能を相手にし、嫌気がさし、「この脳無しが！これじゃ、人工知能じゃなくて人工無能だな。。。とかつぶやいたのがはじまりだと思います(確証はありません。。。)具体例としては、ある法則によって人と会話をする人工無能が有名です。(ゲームどこでもいっしょや、MITで開発されたElizaなど)今回作成した人工無能も、他聞に漏れず会話することをメインにおかれています。しかし、出力層、入力層を抽象化する事で、様々なインタフェースによって会話(コミュニケーション)を可能にするの一つの目的としています。



I think (but there is no proof) that the phrase Artificial Inefficiency arises when you encounter not very clever artificial intelligence and mumble in disgust something like "What an idiot! This is not artificial intelligence – this is artificial inefficiency..." As a concrete example, artificial intelligence that enables communication with people according to a set of rules is well known (for example the game "Dokodemo issyo" and "Eliza" developed by MIT). The main objective of the Artificial Inefficiency created this time is to communicate and keep the subject secret from others. However one of the purposes is to make possible communication with the help of different interfaces by abstracting output and input layers.

1981年生まれ

地元の人。岐阜県立池田高等学校卒業後、IAMASに入學。昔からゲーマーで、中三の時にプログラミングに目覚める。

Softwares

5択問題作成システム Five Alternative

池田恭子
IKEDA Kyoko

五択問題・マークシート試験対策の自己学習法として「自分で問題を作り、解いていく事」がとてもよい学習法の一つであるという考えがありました。自分で問題を作成できて、更にその問題をストックして何度も問題を変更して利用できるシステムを作りたいと思い、作成しました。インターネットを通じて五択形式の問題を作成することができます。問題文、解答、解説、問題で使用する画像をすべてデータベースで管理しています。データベースで管理することによって、問題の編集、削除、並べ替えなどが簡単に操作できます。

Q1 約束をする「指きりげんまん」で使う指はどれか？

- 1.小指
- 2.薬指
- 3.人差し指
- 4.親指
- 5.中指



卒業制作展ではあらかじめデータベースに登録した問題をクイズ形式で出題しています。

Five-choice-type questions can be produced through the internet. The questions, answers, explanations and images used are all controlled by a database. By controlling them using a database, alterations such as editing, deleting or changing the order of questions can be easily performed. At the graduation exhibition, questions that were entered into the database in advance were set out in quiz form.

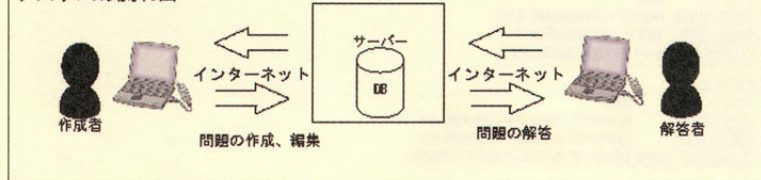
A method for learning whereby students creates problems by themselves and then solve them is thought to be a very good method of individual studywhen preparing for a five-choice or multi-choice test.My goal was to create a system that allows one to make up

1976年10月16日生まれ

住所:岐阜県岐阜市

IAMASではデータベースを使ったシステムについて勉強した。

システムの流れ図

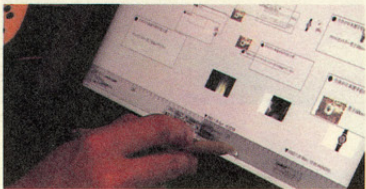


Softwares

Time, Space

緒方寿人
OGATA Hisato

テキストやイメージといった様々な情報を、過去の情報が奥に、最近の情報が手前というように時間を軸として3次元的に視覚化します。これまでの階層型の情報整理やデスクトップメタファーと異なり、それらを補完するような新しい情報管理の方法を提案しました。またFlash, XMLをベースとして開発しているため、ウェブなどへの展開が容易なことも特徴です。テキストを書き込んだりファイルをドラッグ&ドロップすることで情報をインプットし、時間軸上にその情報が配置されます。時間が経つにつれ、情報は奥のほうに消えていきます。見たい情報をクリックしたり、時間軸バーをスライドすることでシームレスに時間軸上を移動することができます。



I have created a three-dimensional visualization of various kinds of information such as text and images using time as an axis so that past information appears at the back and recent information appears at the front. I developed a new information management technique, which is different from, but complements the previous technology such as hierarchical information organization and the desktop metaphor. Further, since I have developed the device using Flash, XML as a base, expansion to the Web etc. is simple. Information is inputted by dragging and dropping files with text written onto them, and this information is arranged at the time that it is inputted onto the time axis. As time passes, the information slowly disappears towards the back. One can perform operations such as clicking on the information that one wants to see, and seamless movement can be performed on the time axis by sliding the time axis bar at the bottom of the screen.

1977年生まれ

東京大学工学部産業機械工学科卒業。大学時代よりウェブサイト制作。
株式会社スーパーインデックス 取締役クリエイティブディレクター。

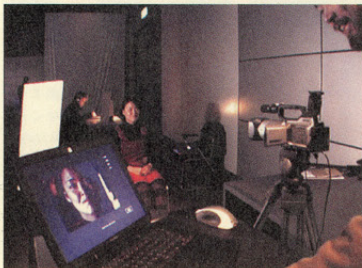
Softwares

ヤヌス・プール Janus Pool

南波輝久
NAMBA Teruhisa

個人の断片(名前・顔の画像)から生み出されるキャラクターを介した自分自身もしくは他者との関係を自作するツール。顔の左右の色差と名前を素に3Dキャラクター(微生物風)を自動生成する。体験者は自分の断片から作り出されたキャラクターと自分との比較や、友人のキャラクターと自分のキャラクターとの比較をして関係性を自作する。

展示ではモニタをタッチパネルにしており、画面に触れることにより触れたキャラクターが誰を素にして生み出されたかを見ることができる。



This is a tool that allows you to create an image of your relationship with yourself or with another person through the generation of a character created from your personal features (name, image of your face).

It automatically creates a 3D character (resembling a bug or a microbe) by using as materials the color difference between the right and left sides of your face and your name. The person using the tool creates a relationship by comparing the character generated from his features with himself and comparing his character with his friend's character. At the exhibition the monitor is a touch-

panel. By touching a character on screen you can see whose features were used to create it.

At the exhibition the monitor is a touch-panel. By touching a character on screen you can see whose features were used to create it.

1975年広島生まれ

成安造形大学を卒業後、IAMASへ。



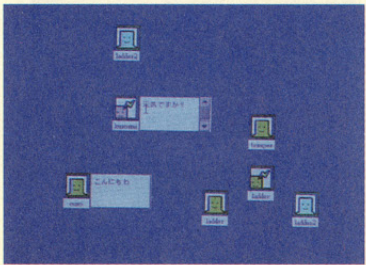
Softwares

Cube

前田一志
MAEDA Hitoshi

コンピュータネットワーク上での人間関係を、2次元的に視覚化するモノ。

What visualizes the human relations on a computer network in two dimensions.



Softwares

頭の体操 Atama no taiso

渡辺礼
WATANABE Rei

勉強疲れや仕事疲れの合間にちょこっとやれて、すぐに止めれる。ルールは単純なのに飽きないミニゲームを作りたいと思って作ったのが今回の作品。

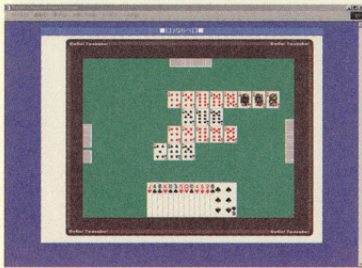
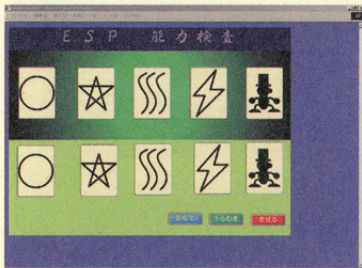
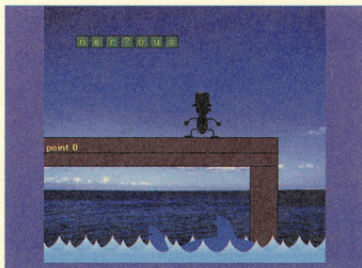
1. 「ミスタースペラー VS 人食いザメ」英語のスペル当てゲーム
2. 「ESP能力診断ゲーム」5枚の絵がどの様に並んでいるのかを当てるゲーム
3. 「5択当てゲーム」5枚並べられたカードの中に1枚ある当たりのカードがどこにあるのかを当てるゲーム
4. 「スクラッチゲーム」銀紙部分をドラッグで擦って縦、横、斜めに絵が描えいゲーム
5. 「7ならべ」トランプのカードを数字が続くように並べていくゲーム

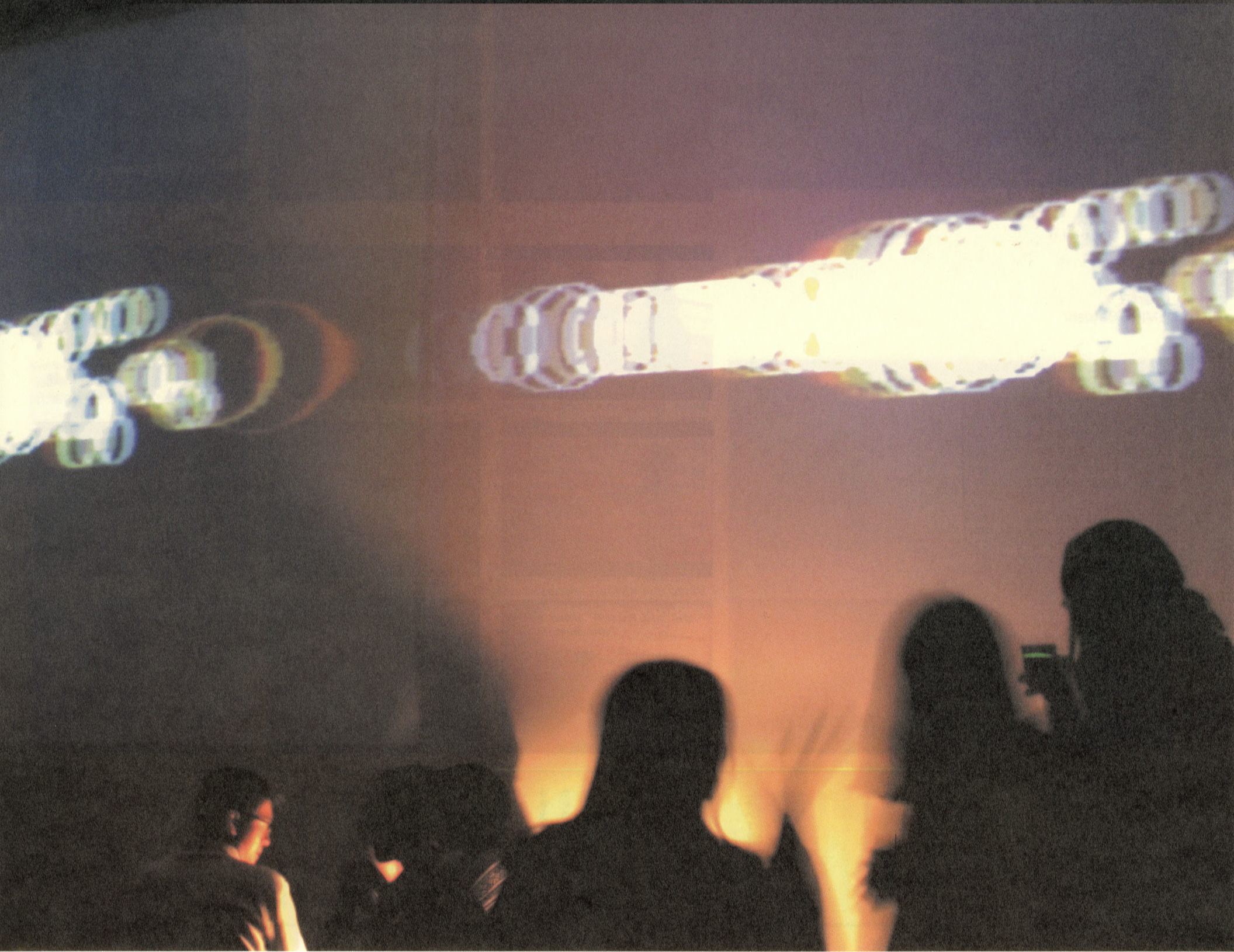
It can be done a little in the interval of the study fatigue and the work fatigue, and stopped soon. And it is the work that it wanted to make mini game which it didn't get tired of though a rule is simple and which then was made.

1. "Mr. Speller VS Killer Fish"A game to answer English spelling.
2. "ESP ability diagnosis game"The game which it is put on what kind of turn a picture for five sheets of reverse sides stands in a line in.
3. "The game of put on from five cards"The game which it is put on where hold the card of the hit with one sheet in the card which five sheets are arranged in.
4. "Scratch game"The game of scratching a silver part with the drug and completing a picture obliquely.
5. "7 narabe"The game which a card is compared with so that a number may last.

1980年生まれ

岐阜県立各務原高等学校卒業後、国際情報科学芸術アカデミー・スタジオ科DITコースに入學する。2002年からは国立京都工芸繊維大学・工芸学部・電子情報工学科に入學し、電子工学について勉強する予定。





I m a g e s

Monologues

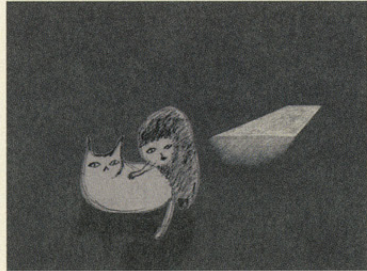
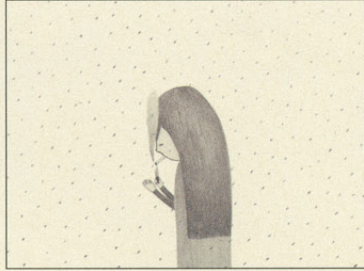
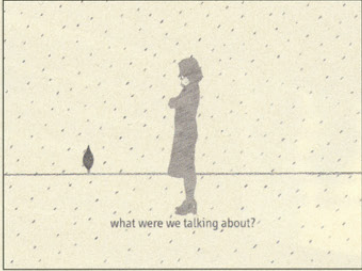
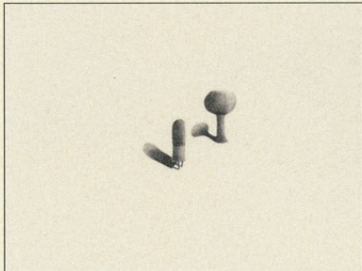
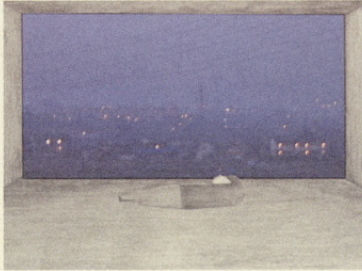
桑山佳代子

KUWAYAMA Kayoko

この作品は女性のもつ悲しみやさみしさといった感情をテーマにしています。monologues に登場する女性はみな IAMAS の学生で、みなが普段何を感じているのか、もしくは、みながこれまで何を想ってきたのかを知りたく、私はこの作品をつくりはじめました。

The theme of this work is the feelings of sadness and loneliness experienced by women. The women that appear in monologues are all IAMAS students, and I began producing this work because I wanted to know what sort of emotions they ordinarily experience and what sort of things they had thought about.

1974年生まれ
多摩美術大学美術学部芸術学科卒業



I m a g e s

mama

川畑仁美

KAWABATA Satomi

「お母さん」とは何か。私が「お母さん」を知る為には何が必要か。そう考えた時に、たまたま撮り溜めていたビデオと、私の身近に「お母さん」と呼べる人達がいた。私は、彼女達1人1人の1日1日にカメラを向けた。この作品は「お母さん」を自分自身を知る為のツールとして作った、私的すぎるほど私的な作品である。

この作品は大きく4つの話（生活時間）で構成されている。4つの時間は[現在][現実の母（子供の立場）][現実の母（母親の立場）][虚像の母]に分かれ、それぞれの時間が同時進行で流れている。4つの時間が交わることもなく、1日の時間が流れていくだけの話である。

What is a “mother”? What do I need to do to know what a “mother” is? I was considering this and realized that I had a video recording of various women who are mothers, as well as my own mother close at hand. I decided to take my camera and film each of them, every day. I created this work as a tool to learn about “mothers” and thereby learn about myself, and my work is extremely personal.

This work is composed of four main episodes (periods of daily life). The four periods of time are divided into [the present], [(the real motherhood and childhood)], [the real mother (motherhood)], and [the imaginary mother]. Each episode is in progress simultaneously. The four episodes do not overlap and it is simply the story of the passing of one day.

1980 年生まれ



I n s t a l l a t i o n

in-

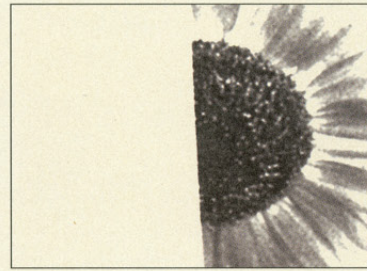
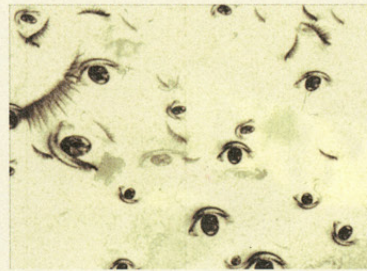
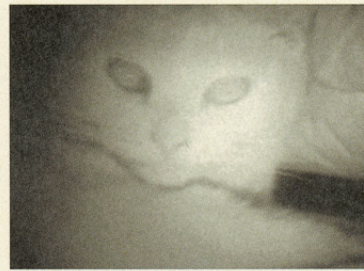
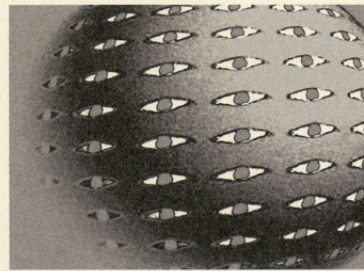
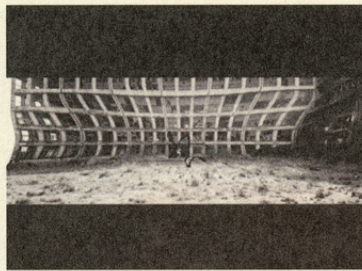
上峯敬

UEMINE Satoshi

この作品は全体としては映像である以外は特に固定されたルールを作らずに制作した。絵コンテはもちろん、最終的なイメージは一切もたず、制作を始めた。そうすることで作品ができないかもしれないというリスクはあるが、オリジナリティーを発見しやすいのではないかと考えた。ストレートに自分がみれるのではと。

This work was produced without being based on any particular fixed rule other than that, as a whole, it be a film. I began working on it without a storyboard or any idea of what it would finally look like. Doing this meant that there was a risk that I may not be able to create anything, however I thought that it would be easier to explore my originality. In other words I thought that I could discover myself more directly.

1982年鹿児島生まれ
2001年キャンデジタルクリエイターズコンテスト、デジタルムービー部門キャン賞受賞





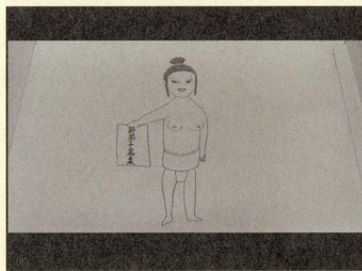
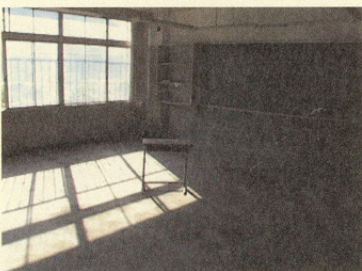
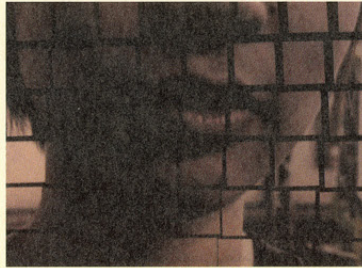
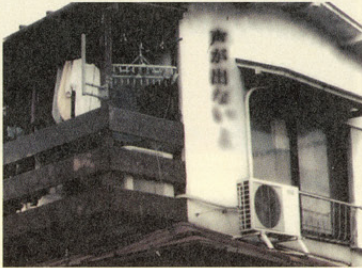
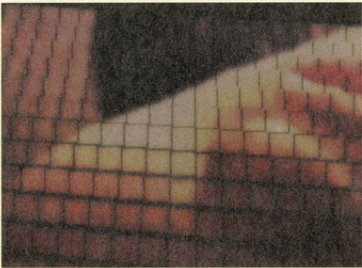
I m a g e s

Dear Cheese

溝口えりこ
MIZOGUCHI Eriko私の見たものを残しておくために
消えた友達を探しに少し出かける...To leave [retain?] something that I saw.
I am going away to look for a friend .

I m a g e s

ねつ Calors

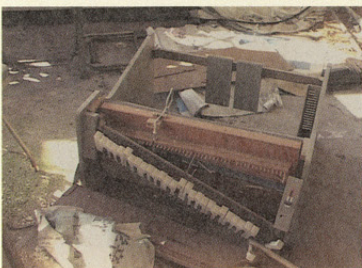
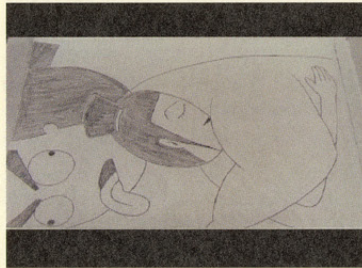
南波ちひろ
NAMBA Chihiro今回は友人の詩を映像化することを試み
ました。その言葉が私の持っているイメー
ジが頭の外に出るきっかけを与えてくれ
ています。I tried to make a video image from my
friend's poetry this time. Words helped
images to go out from my head.

I m a g e s

椅子 The chair

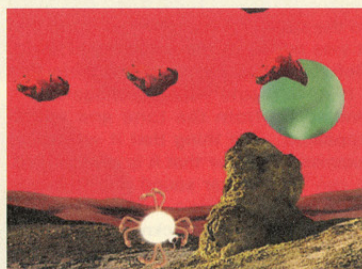
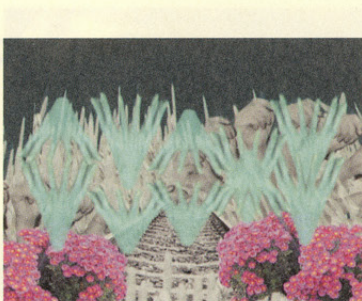
種田茂
OIDA Shigeru私はこれまで自分自身のプロジェクトとし
て、いくつかの映像作品を試みてきました。
私は自分のプロジェクトを『未知の理論』
プロジェクトと呼んでいます。そのコンセ
プトは「人がその人生の中で理解できる理
論には限りがある。人は未知の理論に出会
うと、不安を感じる。このプロジェクトで
はそんな瞬間を描く」というものです。卒
業制作作品もそのコンセプトのもとに制作
しました。Up to now, I have produced a number of
films for my own projects. I call my
projects "unknown theory" projects. This
relates to the concept that there is a limit
to how many theories people can understand
in their life. When they come across a theory
that they don't know, they experience a feel
ing of unease. The project portrays such a
moment. I also produced my graduation work
based on this concept.

1. The Boss: An absurd animation work with a wrestler as the main character.
- 1.The Place where the River God Resides: A film portraying the relationship between people and water. Filmed at Gujo-Hachiman.
1. At the Ruins of Tokuyama Elementary School: A film of the elementary school in the old Tokuyama village, which was closed due to the construction of a dam.

1973年生まれ
愛知淑徳大学卒。会社勤務を経て、IAMASへ。映像
を学ぶ。

I m a g e s

The ATMAN

今尾日名子
IMAO Kanako物語性をなるべく抑え、完結した短いシー
ンのつなぎ合わせでコントロールを加えな
くとも不思議な秩序が出てくる一種の曼荼
羅の要素のある作品を作りたいと思い制作
しました。またフォトモンタージュという
手法を使い固定されたイメージをバラバラ
に解体し再構築することで日常世界を神秘
世界へと昇華させる試みをしています。I wanted to make a thing like a mandala.
It has strange order. And, I used The
phot montage. It uses in order to
dismantle an image. Moreover, an
image is remade. This is The trial doing
to sublimate it.1981年生まれ
岐阜県出身。
岐阜県立加納高等学校美術科卒業後、IAMAS入学。

I m a g e s

ライフライン

松永ケイ子

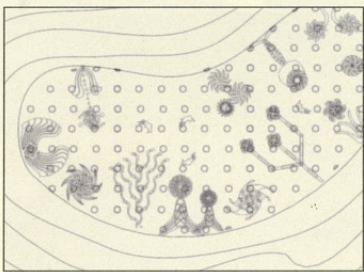
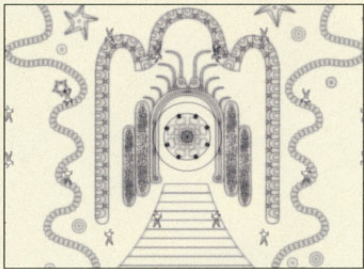
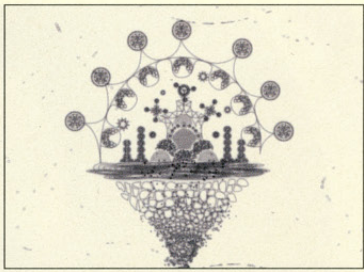
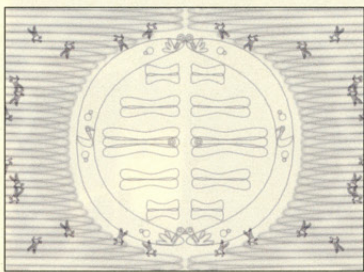
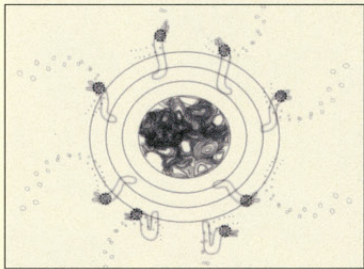
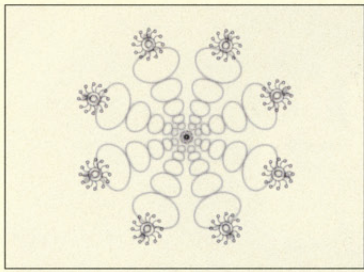
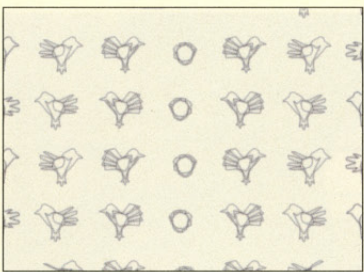
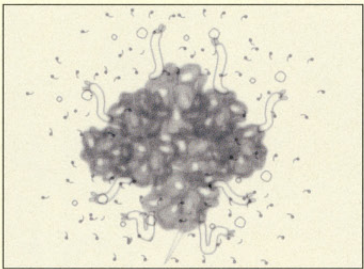
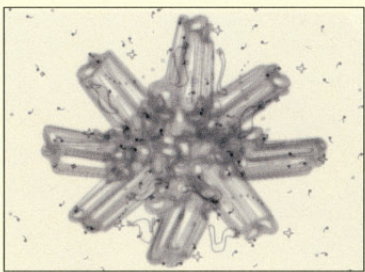
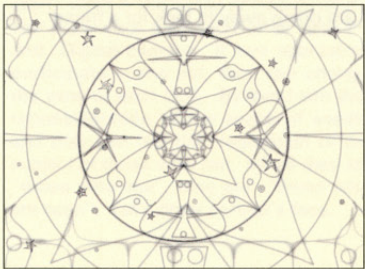
MATSUNAGA Keiko

物足りない心をうめるために作る楽しさを取り戻すために失いつつある想像力と直感を取り戻すためにそのようなリハビリです。今、振り返り思うのは、冷たく凹凸のないロボットの手のひらの中で、そこを抜けだせず、さびしく物足りない心をうめるために、ペンを手にひたすら落書きしていたような、そのような日々で、そのような制作だったと感じています。

In order to bury the unsatisfactory heart. In order to regain the pleasure to make. In order to regain the imaginative power and intuition which are lost. Such rehabilitation I turn round my graduation production and consider now. In the palm of the robot which is coldly and does not have unevennes, but I can not slip out of there. I was intently scribbling on the hand for burying the unsatisfactory heart. I thought that it was such work such days.

1977年 6月1日長崎生まれ

Lifeline



I m a g e s

Refræction

日野圭子

HINO Keiko

通常、映像にとって、ノイズやモアレは障害でしかない。

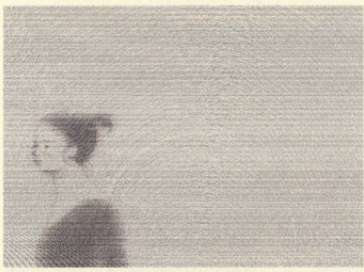
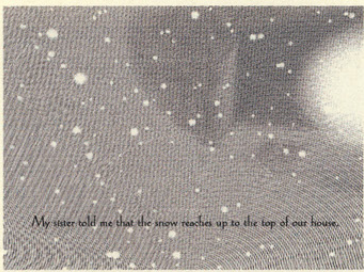
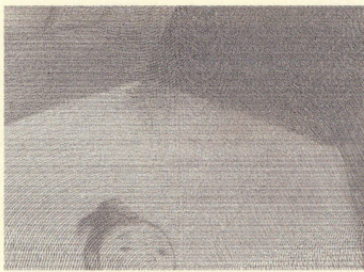
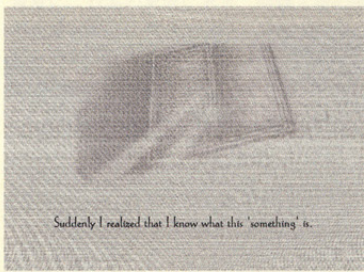
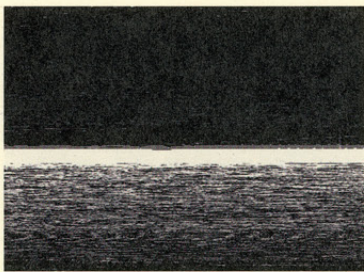
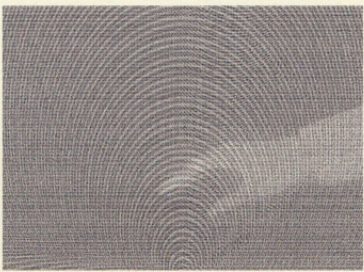
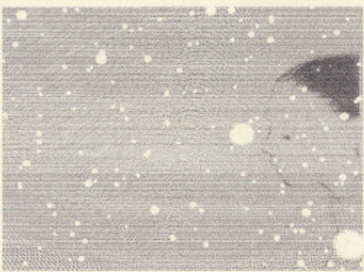
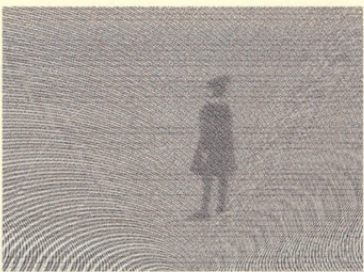
負の要素である。その、負の要素から映像をつくれればおもしろいの、と考えた。英語でreflectionとは映像のこと、refractionとは、屈折を意味する。つまり、「屈折した映像」というコンセプトを持っている。しかし、映像単独で、コンセプトを適格に伝えられていないし、それは私の力量不足なので、それぞれの思うまま、雰囲気を楽しんでももらえればいいと思う。



color / stereo / 4'25" / NTSC
Usually, noise or moire is an obstacle for reflection. It is a minus (negative) element. I thought its very interesting to make a reflection with the minus element. The title means "refractive reflection". Yet, I can't tell you my concept clearly with this reflection, so I hope you to enjoy and fell freely.

1977年生まれ
京都市立芸術大学で日本画を学んだ後、IAMASに入学。
canon digital creators contest 2001, digital movie 部門に、映像作品「.5」(てんご)が入賞。

Born in 1977. Entered IAMAS after studied Japanese painting at Kyoto City University of Art. Short film ".5", Canon Digital Creators Contest 2001, Digital Movie Division, Special Merit Award.



I m a g e s

SMITH

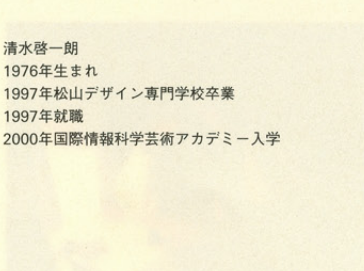
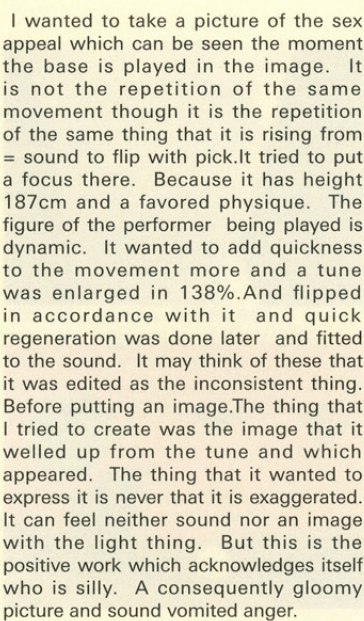
清水啓一郎

SIMIZU Keiichiro

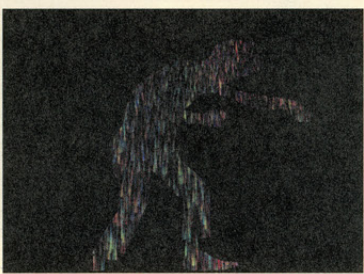
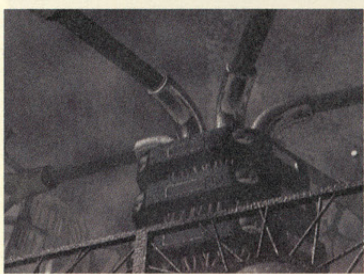
タイトル「SMITH」についてだが、今回映像を作った曲は数年前唄として作った曲「SMITH」のインストゥルメンタルバージョンである。正直に言うとも欲しかった。しかし知人に依頼したが唄ってもらえなかった。だからインストになった。「SMITH」の歌詞はスミス氏の平凡な日常を書いたものだったと思う。だが歌詞は今回の映像とは何の関係も無い。タイトルをそのまま使用したのはその名前の黒っぽさが気に入っているからだ。この曲を作る前提のコンセプトはヘヴィでノイジー。ただそれだけである。映像はベースを弾く瞬間に見れる色気を撮りたかった。ピックではなく=音を発している、同じことの繰り返しだが同じ動きの繰り返しではない。そこに焦点を当ててみた。出演者(ベーススト)は身長187cmと恵まれた体格をしているので演奏している姿はダイナミックだ。さらに動きに機敏さをプラスしたいと考え、曲を138パーセントに引き伸ばしてそれに合わせて弾き、あとでクイック再生をして音と合わせた。編集したこれらは

支離滅裂なもののように思われるかもしれない。映像をつける前に私が創ろうとしたものは曲から湧いて出るイメージだった。表現したかったものは決して大きなことではない。音も映像も明るいものには感じれない。しかしこれはたわいない自分を肯定するポジティブな作品だ。結果的に憂鬱な絵、そして音は怒りを吐き出した。

Though it is about the title "SMITH". The tune which made an image this time is instrumental of the tune "SMITH" made as a song for several years front. When it said honestly. It wanted a voice, too. But though an acquaintance was asked. I couldn't have it singing. Therefore it became instrumental. The words of "SMITH" are thought to write the uneventful daily life of Mr. Smith. However, as for this image. There are no relations in the words. A title was used as it is because black image of that name was liked. The concept of the premise that this tune is made is noisy with heavy. It is only only it.



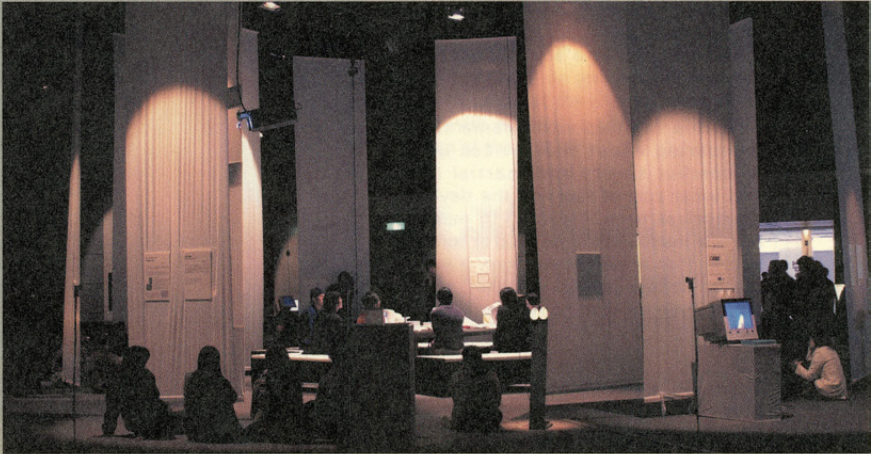
清水啓一郎
1976年生まれ
1997年松山デザイン専門学校卒業
1997年就職
2000年国際情報科学芸術アカデミー入学



ゲストによる卒業制作講評／トークセッション

「評判の渦」

第5期卒業制作展開催3日目午後2時より、学外から招いた特別ゲストによる卒業制作全作品の講評ツアーと、作品を出品しているIAMAS5期生とゲストのトークセッション、「評判の渦」が開催された。約2時間をかけ、5期生とじかに言葉を交わしながら展示中の作品にふれ、その後のトークセッションでは、大勢の来場者や学生が注目する中、各分野の一線で活躍するゲスト各氏から5期生に向けて、今後の期待を込めた暖かな、時には厳しい感想やアドバイスが語られた。



Review of Graduate Works by Invited Guest

On the afternoon of the third day, outside media researchers and artists were invited to give a critical review session of the exhibit. The session included a tour of the exhibit and an extended discussion between the guests and graduating students. The critics, although frank and even severe at times, were generally enthusiastically and supportive of the students efforts. It was a lively and well attended event.



土佐信道
明和電機代表取締役社長

「明和電機」は土佐信道プロデュースによるアートユニット。ユニット名は彼らの父親が過去に経営していた会社名からとったもの。青い社業服を身にまとった作品を「製品」、ライブを「製品デモンストレーション」と呼ぶなど、日本の高度経済成長を支えた中小企業のスタイルで活動。魚をモチーフにしたナンセンスマシーン「魚器」シリーズやオリジナル楽器「ツクバ」シリーズ、花をテーマとした「エデルワイス」シリーズなどのオブジェクトを制作し、その製品のすばらしさをアピールしている。
(明和電機 Web: www.maywadenki.com より)

TOSA Nobumichi:
President of Meywa Denki
(Maywa Denki is an art unit produced by him)



桂 英史
東京藝術大学美術学部先端芸術表現科助教授
IAMAS兼任講師

IAMAS では大学院専門科目「相関情報学理論特講」を担当している。著書に「図書館建築の図像学」「インタラクティブ・マインド」「メディア論的思考」「司馬遼太郎をなぜ読むか」「東京ディズニーランドの神話学」「人間交際術 コミュニティ・デザインのための情報学入門」などがある。

KATSURA Eishi:
Associate Professor of Tokyo National University
of Fine Arts and Music, Lecturer of IAMAS



内田まほろ
日本科学未来館キュレートリアルスタッフ

2001年12月までIAMASの付設研究機関、メディア文科センターに(CMC)研究員として活動。国際的インタラクティブアート展覧会「インタラクシオン01」のキュレーションを手がけた。

UCHIDA Maholo:
Curator of National Museum of Emerging Science
and Innovation (MeSci), Worked for Center for
Media culture as researcher. Curated Interaction
01 international interactive media art exhibition
"Interaction 01" (International Interactive Media
Art Exhibition)



深谷崇史
NHK放送技術研究所

NHK放送技術研究所マルチメディアサービス研究員。次世代の放送技術や、インターフェースにまつわる様々な研究と制作を行っている。「インビジュアルライト」「バーチャルスコープ」は2002年、2001年アジアデジタルアート大賞で入選。高く評価されている。

FUKAYA Takashi:
Researcher of NHK Science and Technical
Research Laboratories, Has done a wide range of
research and production in advanced broadcast-
ing technology and interface.

ゲスト紹介

Guests' Profile

Performance

武トーン PB-Tone

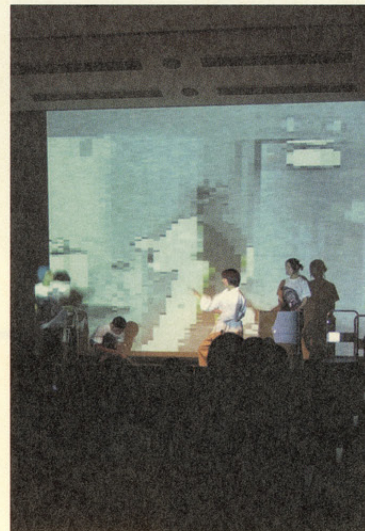
フィリップ
PHIRIP

格闘技や武道などに用られる道具自身はどんな気持ちなんだろう？と思っていた事から発想を得ました弱いヒトでも強そうにみせるような格闘技楽器が作りたかったのですがちょっと違うものが出来てしまった。

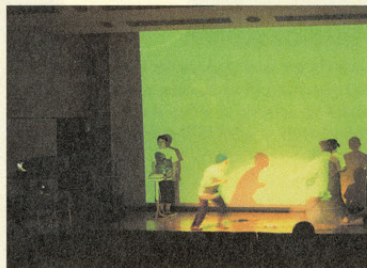
PB-tone：スイッチが4個あってそのボタンを押すと各テーマに沿った音とエフェクト（映像）が出るもの。

The idea for this work came from wondering about the devices used in combat sports and martial arts and what sort of feelings the devices themselves have. I wanted to make a musical instrument to be used in combat sports that would make even a weak person appear strong. However, in the end I came up with something slightly different.

There are 4 switches and when each button is pressed, sound and effects (film) for each theme is created.



ワラビモチ愛好会会長
ワラビモチナイトを色々な所で行之、ワラビモチファンを増やすプロジェクト
あと、音楽が好き。



Performance

Scores

河村陽介
KAWAMURA Yosuke

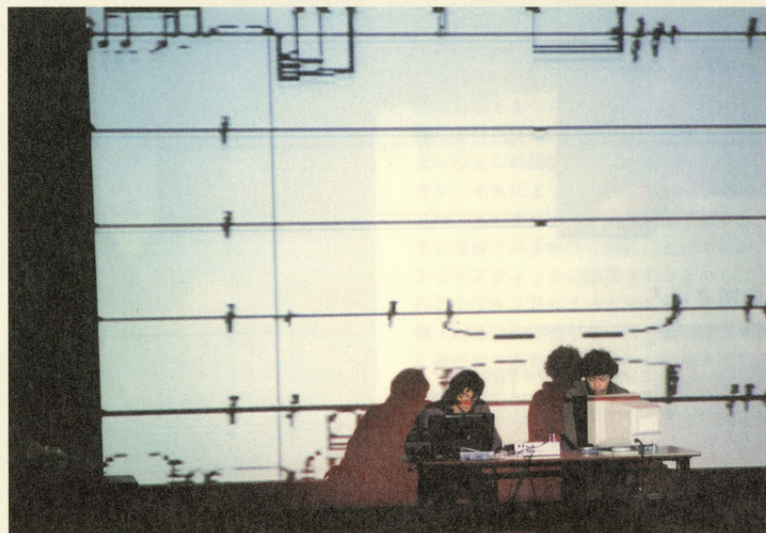
非音楽的な観点でコンポジションされた楽譜はもはや音楽と呼ぶにはふさわしくないほど高圧縮、遅延されており、あくまでビジュアルを前提として形づくられている。その、テキストスタイルとして構築された楽譜を、さらに音楽として再構築する。実際には手動（生演奏）によるオペレートが不可能な楽譜であるため、MIDI データに変換したものをプログラムによって再構成する。

A musical score that has been composed from a non-musical perspective is so highly compressed and delayed that it is hardly capable of being called music and is created as a visual work. Our work takes this kind of score, which we constructed as a textile, and reconstructs it as music. Since it is actually impossible to physically perform (give a live performance) using such a score, after changing it into MIDI data, we reconstituted it by programming.

1977 年生：
2000 年 3 月愛知県立芸術大学美術学部デザイン科卒
1998 年 2001 部結成、音楽、映像など活動は多岐にわたる。
2001 年 12 月バリのフェスティバル「batofar」に出演。lozi 名義によるミシンのパフォーマンス。



担当：原案／楽譜：中野泰充
音響／舞台構成：河村陽介



Performance

僕が本当にサディストだったらよかったのに
It was going better if I would be a sadist truly.

古舘健
FURUDATE Ken

デジタルメディアのアウトプットとしての身体というのはサブテーマで、やりたかった事をやってしまったという感じです。箱と女の子とS/Mと。また、そんな短絡的な自分に対する一つの戒め、反省の形としての電気ショックでもあるわけです。

箱の中の女の子が操作するターンテーブルからの音の音量に応じて僕の手足、および顔がビリビリして引き攣ります。痛いです。

技術協力：長嶋洋一氏、照岡正樹氏
強力：ブタゲー。

1981年生まれ。
ノイズジャンキーでマゾキスト、ガオーガガガ
ビィィィーガンガンガンガガガガガガガ
シュゴー。

although the sub theme is the body as output of digital media, in fact, this is the thing which I just wanted to do. boxes, cute girls and S / M _ Signal / Masochistics. moreover, it is also the electroshocks as a form of one warning and reflection to myself.

by the volume of the sound from the turntable which the girl in a box operates, my hands and a foot and a face BIRIBIRI [elekt shock] and moved. I feel pain.

technical suport : NAGASHIMA Yoichi ,TERUOKA Masaki
big power : BUTAGEI[the next age performing arts project

Performance

「琵琶伝抄」地歌舞を伴った音響作品
"BIWADENSHOU" A musical composition with Japanese dance.

振津郁江
FURITSU Ikue

岸田戯曲賞を受賞した石澤富子の戯曲から想を得て作った作品。現代までの多くの闘いに明け暮れた歴史の中で「完結した物語を持ち得なかった女達の生を際立たせる」という作者の想いをセリフ・琵琶語り・笙・打楽器・混声合唱に託しての音響作品である。時代は南北朝、明治の二百三高地、第二次世界大戦を舞台に戦いで散った男達に憑依した女の語りが哀切な伝統楽器・強烈な電子音に乗って流れる。フィナーレは日高てるの原爆の詩（英訳）に託した混声合唱・ソプラノのレクイエムである。

1982 実験劇場『縄文』大阪文化際奨励賞受賞
1995 『MODOKI』ICMC'95 カナダ入選
1996 『BIWADEN』June in Buffalo にて演奏
1982 『JOUEMON』was awarded a Prize at Osaka Art Festival
1995 『MODOKI』is selected by ICMC'95 competition
1996 『BIWADEN』performed at New York State University in Buffalo

This work " BIWADEN SYOU " is an extract from the drama "BIWADEN ".The drama" BIWADEN " was written by Ishizawa Tomiko, she was awarded a Kisida Drama Prize in 1975.The drama" BIWADEN " expresses by the history of women from ancient war times to the present, and ittells the story of their bereavement. The drama flows from fantasy to reality, has a strong impact on the audience. This musical composition was performed in surround sound.Summary of " BIWADEN SYOU " script
Scene1: The ancient battle between " the North and the South "
Scene2 : A woman's moment of insanity and mourning
Scene3: The transformation into " a Kamikaze pilot "
Scene4: The soldier's cry of despair for their mother country.
Finale: Requiem for a large number of death from the atomic bomb.



パフォーマンス作品を見て

三輪 眞弘

IAMAS 情報科学芸術大学院大学教授

印象としては両極端だったかな。新しいスタイルと正統的なもの、っていう。いろんな意味で、意欲的な挑戦と高い技能や知性の良いバランスがもっとほしかった。まず、21日の振津郁江さんの「琵琶伝抄」について、パフォーマーやスタッフがプロだったこともあり、非常に気合いが入ってました。この作品には異なったバージョンが存在して、全ての音響作品の素材は作者自身の今までのものです。まさに振津ワールドを凝縮した公演、という感じですね。これをステップにして、もうすぐ本格的に劇場で上演されるのでとても期待が高まりました。次に、22日の会場や進行について言うと、劇場空間の段取りがよくなかった。発表する空間というものが考慮されてない。パフォーマンスにとってとても重要なファクターなのにね。長い曲と曲の間、観客はただ座って舞台の方を見てるしかなかった。やっぱり、スケジュールを知らせるなり、何らかの対処がいります。その辺は、IAMAS にいる間に学んで欲しかったし、このような形態で発表をするときのマナーだね。河村陽介君の「Scores」ですが、音のシンボル、記号である楽譜を素材として扱ったことは、コンセプチャルで面白かった。でも、クラブ向き、もっとリラックスしたところで見たい感じもした。つまりコンサート形式で行った今回の場合、もっとそれに合わせた工夫の余地があったとも思う。音の記号としての楽譜、これからもっと深めて展開していったほしい。古館健君の「僕が本当にサディストだったらよかったのに」は何と言っても大きなチャレンジ！パイオニアとしてのステラークと必ず比較されるハンディの中でがんばったと思いました。半透明の箱の中に女の子、その二つの箱の間でのパフォーマンス、意味不明。でも、妙な説得力があって納得しちゃった。あの装置（PiriPiri）を使って何作かをシリーズにし、ひとつにしたらいいかもしれない。そうすると古館君ならではの何かがもっとはつきりと浮かび上がってくると思うのね。PHIRIPの「PB - Tone」は・・・フィリップですね、飽きなかったし面白い。でもこれは強みでもあり弱みでもあるのね。学校としては助言のしようがない。あるものはある、ないものはないから。でも、その弱み強みに自覚的、意識的になったらもっと高度な戦略を立てられるってことは言えると思う。

そのへんはとても難しい問題に発展してしまいます。社会の中である表現をする時に、個性や遊びはもちろんなくてはならないものなんだけど、学校だから、それが社会にとってどんな良いことをもたらすかということ必ず問うことになる。でも、もう一方で芸術表現ではその発想自体を無化するような場合があり得とも思う。ただ、そこまで言わなくても、自分が今何をやっているかという自覚的意識はもってないと！現代人が自然との関わりに自覚的にならざるを得なくなっている程度には。

ステラーク活動当初よりインタラクティブアートの実験を繰り返してきたベテランパフォーマーである。医学的口ロボットやバーチャルリアリティシステムを使って、特に、身体とテクノロジーとの直接的な関係性をテーマとしたパフォーマンスを数多く発表してきている。

第5期卒業制作展について

吉岡 洋

IAMAS 情報科学芸術大学院大学教授

それぞれ面白さはあるけど、何だかちっちゃくまとまってて、視野が狭い。世の中ってこんなもんでしょ、みたいなアキラメがみえるのがイヤ。OSとかアプリとかが（隠喩的な意味だけど）、ぜんぶ与えられてるって感じ。これは、今という時代全体に言えることですが。あえて隠喩を続けるなら、コンピュータ・ウィルスはすばらしい。何故か？それは、テロだから。テロは芸術ではないが、芸術はテロであるべきです！テロとは、既存の自明な世界をゆるがす行為という意味です。

「テロルとは、個々の意識が抱く、自分をも含めたすべてのものに対する疑いに根拠をもつこと」～ジャン・フランソワ・リオタール～



My impressions of the performance based works

MIWA Masahiro

Professor of IAMAS

My impression of the exhibition was that the works went to both extremes in terms of new and traditional styles. In various ways I had hoped for more ambitious attempts, a greater show of technical skill, and a better intellectual balance. However BIWADENSHO by Ikue Furitsu, which was performed on the 21st, was highly motivated as the performers and staff were professionals. There is a previous version of BIWADENSHO, and in her latest performance, she used material which is also used for her previous version and is all created by herself. It was a condensed performance that brought out the unique world she has created. I have high expectations for her upcoming full dress play of this graduation work in theater. At the performance held on the 22nd, there were some problems with the layout of the theatrical space. They had not given consideration to the exact performing space although it is one of the most important factors in performing art. In the relatively long time between songs, the audience had nothing to do but sit looking toward the stage. There should have been some interaction with the audience, such as informing us of the schedule. I hoped that they would have learnt such things at IAMAS, since these are the manners required for this kind of performing. Scores by Yousuke Kawamura was conceptually interesting in that it deals with notes, which are the symbols of sound, as the material for his work. But it was too club oriented. I felt like enjoying it in a more relaxed place. In other words, since this time it was played in the style of a concert, I think there was room to give greater consideration to adaptability to the style. I hope that he develops the idea of notes as symbols of sound in greater depth from now on. 'It was going better if I would be a sadist truly.' by Ken Furudate was the biggest challenge! He made a great effort in spite of the handicap that his work would inevitably be compared with the pioneer Sterarc*. The performance between two semi-transparent boxes each containing a girl did not seem to make sense. But I was convinced somehow by its extraordinary power. It would be great to create a series of works using the same devise (PiriPiri). I think that would enable him to show his individuality more clearly. 'PB-tone' by PHIRIP..... never made us bored and is actually interesting. But that means it has advantages and disadvantages at the same time. It is quite hard for the school to give advice. But it is possible to adopt a more advanced strategy by being consciously aware of both the disadvantages and the advantages.

This matter develops into a very complex problem. Although individuality and enjoyment are obviously vitally important when expressing something in society, since we are a school, we always need to ask ourselves how a work will contribute to society. Also in an artistic expression, the idea itself is sometimes thought of as insignificant. However, without going that far, it is needless to say that to the same extent that humans have to be aware of our relation with nature nowadays, artists at least have to be aware of what they are doing!

*Sterarc is a veteran performer who has worked on experimentation in interactive art since the beginning of his career. He has released many works using medical robots and virtual reality systems, which especially deal with the direct connection between the body and technology.

卒業制作展ポスター デザイン：日野圭子
Poster Designed by HINO Keiko

2001年11月14日5期生を対象にした卒業ポスターコンペティションにおいて、DITコース日野圭子さん制作のポスターが最多得票により採用された。

Nov. 14, 2001, The Poster Design Competition was held. The poster designed by HINO Keiko was selected.

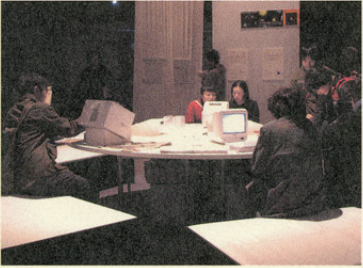
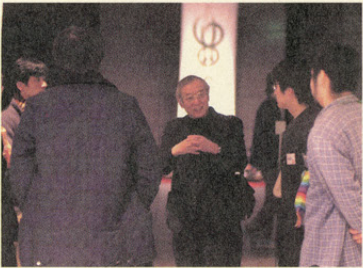
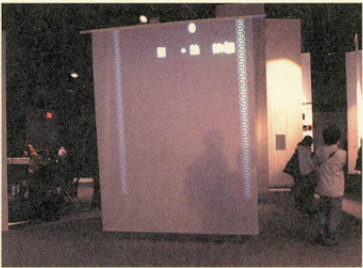
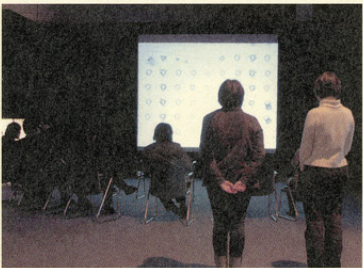
My impressions of The 5th Graduate Exhibition

YOSHIOKA Hiroshi

Professor of IAMAS

Although there are interesting elements in each work, none of them shows an exceptional or far reaching perspective. There is a kind of abandonment in them which tell us that the world is nothing more than we expect. They were given, as it were, all the "proper" resources in terms OS and applications, but these words should be taken metaphorically. And to continue metaphorically, the computer virus is great. Why great? Because it is a form of terrorism. Now terrorism is not art, but shouldn't art be a kind of terrorism? By terrorism I mean here an action that shakes up the everyday complacency of the world.





IAMAS 2001 年度の主な受賞作品

「カラエナ」 岩田勝巳 池田泰教
 イメージフォーラム・フェスティバル 2001 審査員特別賞
 第2回 SCIF (Spiral Independent Creators Festival) OpenArt 賞
 BBCC ネットアート&映像フェスタ 2001 映像部門 最優秀賞

「R」 齋藤正和 手嶋林太郎
 イメージフォーラム・フェスティバル 2001 一般公募部門 奨励賞
 第23回びあフィルムフェスティバル PFF アワード 2001 入選

「Remain In Light」 西島治樹
 アルス・エレクトロニカ 2001 Golden Nike ノミネート

「故郷 (My Old Home)」 馬超
 杉並アニメーションフェスティバル 2001 グランプリ

「戦国博 (インターネット博覧会・岐阜県パビリオン)」
 第3回四半期賞 国際賞
 「Web 年鑑 2001」に掲載

「bounce street ー弾む街角ー」 みやばら美か すぎもとたつお
 アジアデジタルアート大賞 2001 インタラクティブ部門 大賞

「大江戸よろず帳」 小島育美
 BBCC ネットアート&映像フェスタ 2001 ネットアート部門 佳作

「.5」 日野圭子
 キヤノンデジタルクリエイターズコンテスト 2001 デジタルムービー部門 入賞

「A →」 上峯 敬
 キヤノンデジタルクリエイターズコンテスト 2001 デジタルムービー部門 キヤノン賞

「VISIBLE PLACE」 村上陽子
 NHK デジタル・スタジアム (第65回放送) 宮崎光弘賞

「MoovStar」 杉本達應
 第7回学生 CG コンテスト インタラクティブ部門 優秀賞

「新しいひらがなのための装置」 山辺真幸
 2002年東京TDC 賞 インタラクティブデザイン賞 ノミネート

生卒業制作展

uate Exhibition



国際情報科学芸術アカデミー第5期卒業制作展カタログ
The 5th IAMAS Graduate Exhibition Catalogue

監修	関口敦仁 永原康史	Supervised by	SEKIGUCHI Atsuhito NAGAHARA Yasuhito
編集	山辺真幸 内海亜衣子	Edited by	YAMABE Masaki UTSUMI Aiko
デザイン	山辺真幸 内海亜衣子 鎌田明日香 小野田裕士	Designed by	YAMABE Masaki UTSUMI Aiko KAMATA Asuka ONODA Yuji
撮影	手嶋林太郎 丸尾隆一 小野田裕士	Photography by	TESHIMA Rintaro MARUO Ryuichi ONODA Yuji
翻訳	イリーナ・ゴルデエフ シャーニー・トバイアス ウェイン・マセド 西山千晴 岡田理絵	Translated by	Irina Gordeeva Shani Tobias Wayne Macedo NISHIYAMA Chiharu OKADA Rie
DVD 制作	IAMAS メディア文化センター	DVD Authored by	IAMAS Center for Media Culture
DVD カバーデザイン	笹嶋 俊	DVD Cover Designed by	SASAJIMA Shun
協力	CGI コース iamas OS	Special Thanks to	CGI Course iamas OS
印刷・協力	大丸印刷株式会社 岐阜県岐阜市本荘 2612-1	Printed and Cooperated by	Daimaru Printing Co., Ltd. 2612-1 Honjyo, Gifu, Gifu
発行	IAMAS 卒業カタログ制作実行委員会 岐阜県大垣市領家町 3 丁目 95 番地 URL www.iamas.ac.jp E-mail info@iamas.ac.jp Tel. 0584-75-6600	Published by	IAMAS Graduate Exhibition Catalogue Production Committee 3-95 Ryoke, Ogaki, Gifu URL www.iamas.ac.jp E-mail info@iamas.ac.jp Tel. 0584-75-6600

2003 年 1 月 6 日発行
January 6, 2003, Printing

非売品
Not for sale

©2003 IAMAS All Rights Reserved.



この年のカタログは現在までに発行されている卒展カタログの中で最も大きいものとなっています。サイズは英国などに置ける大衆新聞の一般的な大きさであるタブロイド判とほぼ同じ大きさで、製本もホッチキスや糊などで止められておらず、まさに新聞のような作りになっています。どのページもふんだんに大きく写真が用いられ、一つ一つの作品をつぶさに見ることが可能です。作品リストは会場の配置にそって順に並べられており、大きな紙面で卒業制作点の様子をじっくり堪能することができます。

形態	二つ折り
サイズ	282×431mm
コンテンツ	会場マップ 学長挨拶 作品リスト レビュー
付録	DVD

The catalog for this year is the biggest one out of all the catalogs published to date. It is about the same size as the tabloid newspapers found in Great Britain or other places, and it isn't bound with staples or glue, giving it a very newspaper-like feeling. Pictures on each page are lavishly big, making it possible to see the detail of each and every graduation work. The List of Works is laid out in the same order as the venue, and you can thoroughly enjoy the state of the exhibition via the large page space.

Form	Half Fold
Size	282×431mm
Contents	Map of Venue, President's Greeting, List of Works, Review
Appendix	DVD

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

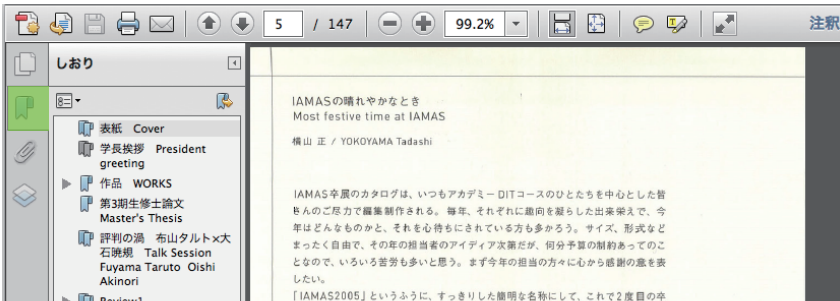
使用方法 | How to use

PCで閲覧 | Via PC

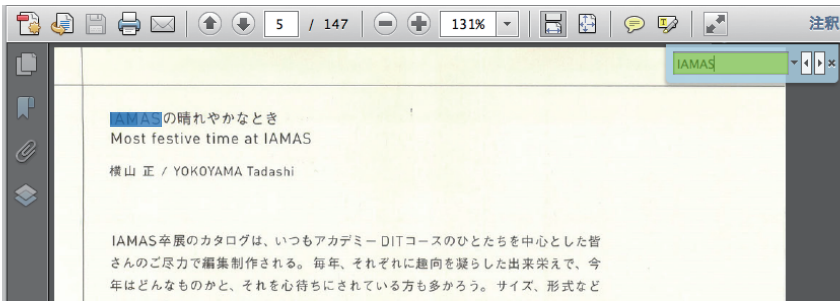
- ①目次の使い方
- ・ Adobe Readerの場合
「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。
 - ・ Apple プレビューの場合
「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。

How to use table of contents

- For Adobe Reader
Access as table of contents using the “guidebook” function.
- For Apple Preview
Access the “sidebar” as the table of contents.



- 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

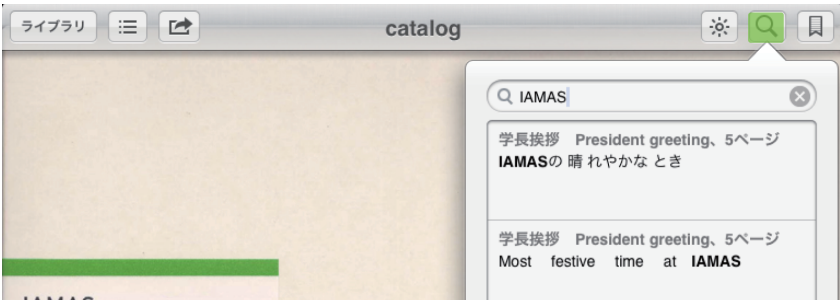
- Access from the list display in the menu.



- 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

国際情報科学芸術アカデミー第5期生卒業制作展カタログ
THE 5TH IAMAS GRADUATION EXHIBITION CATALOGUE

発行日
Issue 2011年9月再編
September.2011

編集
Editor 鈴木光
SUZUKI Hikaru

撮影
Photography 萩原健一
HAGIHARA Kenichi

制作協力
Special Thanks 河村陽介 大総佑馬
KAWAMURA Yosuke OFUSA Yuma

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

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

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

www.iamas.ac.jp
Copyright IAMAS 2011