IAMAS

OGAKI BIENNALE 2004

おおがきビエンナーレ

第五回世界メディア文化フォーラム

おおがきビエンナーレ 2004

未来の学校

2004年2月21日（土） — 3月7日（日）

開催場所：岐阜県大垣市内各所

主催：世界メディア文化フォーラム実行委員会（IAMAS、岐阜県、大垣市）

企画：IAMASメディア文化センター

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

The Fifth Forum for Media Art and Culture

OGAKI BIENNALE 2004

School of Futures

Period: Februrary 21 – March 7, 2004

Venue: around the Ogaki-city, Gifu, Japan

Organizer: World Forum for Media Art and Culture Committee (IAMAS, Gifu prefecture, Ogaki city)

Planning: IAMAS - Center for Media Culture

Supports: Gifu International Center, Gifu Prefectural Board of Education, Japan Foundation, Ministry of Foreign Affairs, Ministry of Internal Affairs and Communications, Ogaki City Board of Education, Ogaki International Exchange Association, Ministry of Economy, Trade and Industry

OGAKI
BIENNALE
2004

「おおがきビエンナーレ」の正式名称は「世界メディア文化フォーラム」です。メディアアートの国際的な祭典としてのこの催しは、岐阜県と大垣市の支援によって、IAMASの創立に先立って始まりました。IAMASの創立は1996年ですが、その前年、1995年に第1回が行われています。当初は「インタラクション」と通称されたように、とくにインタラクティヴ系のすぐれた作品を世界中から集めて紹介する展覧会でした。毎回10点強の作品が択ばれ、作家も来日してシンポジウムが行われました。これが2001年まで隔年で4回開催されましたが、5回目を計画するに際して、なるほど先駆的な企画ではあるが、もはや啓蒙の段階は終ったのではないか、すでに出来上がったものを集めるのではなく、新しく、いま造っていくものに人々を巻き込んでいくような活動をすべきではないか、もっと地域に密接に結び付いた、地域の文化の一部となっていくような催しであるべきではないか、といった意見が出され、その結果、それまでの会場であったソフトピアのセンタービルの大ホールを出て、大垣市の中心市街地を舞台にする「おおがきビエンナーレ」が構想されたのです。当然、集められる作品のありかたや内容も一変することが予想されました。

大垣市の中心市街地は、地方都市一般の例に洩れず、空店舗が目立ち、夕方早々とシャッターが降りてしまいます。「おおがきビエンナーレ」は、そうした市街の活性化の一翼を担うことも考えられました。出来るだけ県民、市民が気安く参加出来る形のものが多いことが望ましいのはもちろんです。手探りで始めた仕事のため、形が見えて来るまでが大変でしたが、最終的には、卒展と同時開催ということで、2004年の2月から3月にかけて行うことになりました。空きビルやショウウインドウ、デパートや銀行のビルの壁面、画廊や喫茶店の内部、地下道など、市街のあらゆる空間を利用しての計画が組まれ、シンポジウムやパフォーマンス、イベントなどを含む多彩なプログラムが生まれました。その全容はこの冊子に見る通りですが、この実現には、IAMAS関係者以外に、たくさんの県民、市民の方々、さまざまな企業の方々、県および市の職員の方々、国内外のアーティストや研究者の方々の、有形無形の本当に頭の下がるご尽力がありました。ここに心から感謝申しあげますとともに、このビエンナーレを今後、ますます充実したものにしていくために、皆様のさらなるご支援をお願いしたく思います。

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

The official name of the Ogaki Biennale is "World Forum for Media Art and Culture". This international media art festival, held with the support of Gifu Prefecture and Ogaki City, dates back to the time before IAMAS opened in 1996. The first event was held in 1995, then still going by the name of "Interaction". A biennial exhibition aimed at bringing together top-class interactive artworks from all over the world, Interaction has been held four times until 2001. During the planning of the 5th event, opinions surfaced that although it had been a pioneering project, it was no longer truly enlightening, and instead of simply displaying already completed works, we should organize activities that would involve people in something new, something being created at the time. The organizing committee wanted the event to be more closely connected to the community, and eventually become part of the local culture. Therefore, we decided to take the exhibition out of the hall in Softopia Japan's Center Building, where it had been taking place the first four times, and seek a new stage for a new concept, Ogaki Biennale, in the streets of central Ogaki. Naturally, artwork displays would undergo a complete transformation.

We also hoped that the Ogaki Biennale would serve as a means of invigorating the city. Of course, we wanted to include as many events as possible in which city and prefecture residents could easily participate. Since this was an idea we were experimenting with for the first time, we had difficulties forming a clear vision, but decided to hold the event from February to March 2004 to coincide with the Graduate Exhibition. Plans were developed to make use of all kinds of spaces around the city including vacant buildings, window displays, walls of department stores and banks, gallery and café interiors, and underground thoroughfares. The program that eventuated was multifaceted, encompassing symposia, performances and events. This booklet provides an overview of these activities, whereas I wish to emphasize that Ogaki Biennale was made possible thanks to the moral and material support not only from IAMAS personnel, but also from the residents of Ogaki City and Gifu Prefecture, as well as a variety of private companies, Prefectural and City government officers, and domestic and overseas artists/researchers. I would like to express my sincere gratitude to all those concerned and ask for your continuing support to make future Biennales an even greater success.

YOKOYAMA Tadashi, President IAMAS (Institute of Advanced Media Arts and Sciences · International Academy of Media Arts and Sciences)

目次／ Contents

シンポジウム／ Symposium

06 シンポジウム1 「未来の学校」 ／ Symposium1 [School of Futures]

14 シンポジウム2 「アートで異文化と出会う」 ／
Symposium2 [Encountering Other Cultures through Art]

18 ワークショップトーク「メディアで地域と対話する」 ／
Workshop Talk [Interaction with the Region through Media]

ワークショップ／ Workshop

(18) ワークショップ／ Workshops

22 こどもワークショップ／ Workshops for children

ミュージアム／ Museum

26 グローバル⇔ローカル・カルチャー展／ Global and Local Culture

32 ビジネス文化の美学展／ The Aesthetics of Business Culture

36 変容する自然展／ Transformative Nature

38 企画展示／ Exhibits

43 IAMAS2004別館「郭」 ／ IAMAS2004 Annex "Kuruwa"

パフォーマンス／ Performance

46 オープニングイベント／ Opening Events

48 クラブイベント／ Club Events

49 パフォーマンス／ Performance

50 クロージングイベント／ Closing Event

52 大垣のまちとビエンナーレ／ Ogaki City and the Biennale

56 謝辞／ Acknowledgements

異文化と学びの未来／
Cross-cultural Communication and the Future of Learning

シンポジウム1「未来の学校」／ Symposium1 [School of Futures]
基調講演「現代における学びの可能性」／ 06
Keynote speech "Prospects of Learning Today"
パネルディスカッション「異文化コミュニケーションと教育」／ 10
Panel Discussion "Cross-cultural Communication and Education"

シンポジウム2「アートで異文化と出会う」／ 14
Symposium2 [Encountering Other Cultures through Art]

ワークショップトーク「メディアで地域と対話する」／
Workshop Talk [Interaction with the Region through Media]
「水行く旅の記 — 俳句の風景」／ "Diary of a journey on water — Reflections on Haiku" 16
「都市をよむ：おおがき」ワークショップトーク／ "Reading the city: Ogaki" 18

大垣駅前の十六銀行大垣支店の新しいビルでは、今回のビエンナーレの中心テーマである「未来の学校」を中心に現代の学びをめぐる基調講演とパネルディスカッションが行われました。いっぽうソフトピアジャパンのホールでは、「文化の多様性」というテーマについての討論と、大垣市内の各所で行われた2つのワークショップのそれぞれを総括する対話が開催されました。

A keynote speech and a panel discussion on learning in the modern age, as reflected in the Biennale's main theme "School of Futures", was held in the new Juroku Bank Ogaki branch building near Ogaki Station. Further, Softopia Japan hosted a discussion on "Diversity of Culture", and a talk session summarizing two workshops held throughout Ogaki City.

シンポジウム1「未来の学校」／ Symposiums 1 [School of Futures]
基調講演「現代における学びの可能性」／ Keynote speech "Prospects of Learning Today"

鷲田清一／ WASHIDA Kiyokazu

2/22 ／ 14: 00 – 15: 00 ／十六銀行大垣支店4F ／ Juroku Bank Ogaki branch office 4F

「教育」というのは、実は私にとって一番論じるのが嫌なテーマなんです。ひとつには、話が重過ぎるからです。どうして「教育」について語る時、みんな大げさで深刻ぶって話をするのでしょうか。今は教育というと、いつも「危機」という言葉とともに語られます。「学級崩壊」とか、「崩壊」なんてものすごい言葉で語られるんですね。しかも教育現場に身を置いていない人の声が高くなり、熱くなる。私はそれに非常に抵抗があります。子供たちの毎日を考えるとき、もちろん苦しいこともあるでしょうが、楽しいこともある。人それぞれの学校生活というものがあるはずなのですが、その全体を「崩壊」とか「危機」といったおどろおどろしい言葉で包み込んでしまうことに抵抗があるんです。だから私は、今まで教育について文章は書きませんでした。

一方私は教育について論じられる言葉が、反対に限りなく軽いと感じることがあります。学校でもよく言われることですが、「地球市民」「地球に優しく」「共感」「共生」とかいう言葉が氾濫している。「ちょボラ」っていうのも苦手でしたね。「ちょっとボランティア」ということだそうです。公共広告かなんかで、さりげなくやる「ちょボラ」っていうのがいいんだ、というコマーシャルがありましたけれども、私はそういう言葉にも非常に抵抗感があります。それらの言葉が意味していることをどこまで突きつめ、どこまで責任を持って徹底してやれるのか、きちっと考えられていないという印象を持っているのです。

今日は、「学びの可能性」というテーマですけれども、教育からはうんと離れたところからお話しようかなと思います。2003年10月、大阪の難波で「港町アンダーグランドプロジェクト」というのが行われました。一年半かけて準備したものです。私は建築家一人と共にコンセプターとして参加しました。つまり、言いだしっぺの一人です。大阪の難波に、バブルの夢の跡とでもいうべき廃墟があります。第三セクターとJR西日本が、地上だけでなく、地下

鷲田清一

大阪大学大学院文学研究科教授（臨床哲学）。哲学をベースに身体、他者、所有、規範、制度などの問題を論じる。著作に『モードの迷宮』（ちくま学芸文庫）『じぶん・この不思議な存在』（講談社現代新書）他多数。

WASHIDA Kiyokazu

Professor at the postgraduate course (Clinical Philosophy) at Osaka University, Literature Research Department.

Main publications: *Mo-do no meikyu* (Chikuma Gakugeibunko), *Jibun, kono fushigina sonzai* (Kodansha Gendaishinsho)

「正しさ」が覆る時 — あるアートプロジェクトの体験から
When "correctness" gets overturned — experiences from a certain art project.

一階のところに巨大なアーケードを作ろうとして、線路に沿って200メートルの空間を作ったんですが、実現しなかったんですね。お金もかかっているので、開発した側として恥ずかしく、10年近く封印されたままになっていました。

それを私の友人が見つけたんです。コンクリート打ちっ放しの、長さ200メートル幅30メートルの、ストーンと通っている、巨大な空間なんです。始めて入ったときは水溜りとほこりだらけでしたけど、ここでファッションショーやったらかっこいいなーと思ったくらいの素敵な空間です。同時に、すごく切ない思いを感じたんですね。つまり夢の跡なんです。夢があって、こうしようと思って工事をしたんだけど、夢を見る前に夢をたたまざるを得なかった。これって僕らの人生そのものじゃないかと。僕らはああしたいな、これもやってみたいなと思いつつ、たいていは夢を実現する前に「ああ、無理だな」という形で夢をたたむ。そういう夢が思い出の中に残っているのが僕らの人生ですから、このバブルの夢の跡を見てべつに企業の方や官僚の方を責める気になるよりも、むしろものすごく切ない空間として私に迫ってきました。

それでこれを使おうということになったんですけれど、ものすごく大変でした。弁護士の方にもボランティアとして入っていただきました。まず、そもそもそのような空間を使用する許可を取らなければならない、所有者と交渉しなければならない。地下空間で電気の設備も何もないところですから、リスクが非常に大きいので、消防署との交渉が実は一番大変でした。始めて半年たったころに、JR難波の駅長さんが協力の意思をやっと示してくれて、順調に行き始めたかと思ったら、今度は先ほど言いました消防法とか、安全面とか厳しいチェックが入りまして、9月には全員もう断念しようかと思ったほどです。これは三人のアーティストと、複数のスタッフと無数のボランティアたちによって実現した企画です。

結局〈光〉のアート三つをこの200メートルのとてつもないでかい空間でやりました。そのうち私が一番気に入ったのは1282本の蛍光灯を取り壊しのマンションからとってきまして、蛍光灯のじゅうたんを作ったんです。それを点けるとパチッと音がするんです。一瞬にその空間に約1300本の蛍光灯がつくんですから、もう顔が火照るほど熱くって。およそ1300本、この数字は何かと言いますと、同じ200メートルの空間をコンビニと同じ明るさにする明度を計算で割り出した本数なんです。200メートルの一番端っこの一箇所に点灯するようにしたんです。ものすごい光のアートでした。京都芸術センターでの企画展「Channel-N」で、校舎やビルの壁面に光を映した高橋匡太さんです。ここで一番面白かったのは、このアーティストは自分をアーティストと思っていないんです。自分もプロジェクトの一スタッフだと思ってるんです。そのことに誇りを持っているんです。自分の作品を作るのにみんなが手伝ってくれてるなんて意識は毛頭ないんです。それから配管工の人、電気屋さん、弁護士さん、あらゆる職種の人がボランティアで参加してくれました。

最終日には評判を聞きつけたお客さんがどっさりいらっしゃいましたが、入場するのに3時間待たなければなりませんでした。いい雰囲気で見てもらうために25人ずつお客さんを入れていたものですから。

このプロジェクトは10月に終わりまして、その後プロジェクトについてみんなで話し合う機会を持ちましたが、そのときスタッフから感想が出てきました。そのひとつが「このプロジェクトでは、問題が増える一方だった。時とともに問題が解決するのではなく、増える一方だった。変なプロジェクトだなと思った」というのがありました。それから、「一人一人、自分が正しいと思っていることが違うと分かった」というのもあった。みんなの「正しさ」がそれぞれ違うということですよね。でもどちらかが折れなければならない。引き受けざるを得ない。そういう経験がいっぱいあっ

シンポジウム1「未来の学校」／ Symposiums 1 [School of Futures]
基調講演「現代における学びの可能性」／ Keynote speech "Prospects of Learning Today"

たという話です。そこでは、いわゆる「アート論」はいっさい出ませんでした。

「学び」について語るのに、どうしてこんなエピソードを出したかというとですが、別にこのエピソードでなくてもよかったんです。阪神淡路大震災の後の、若い人のボランティア活動をエピソードとしてあげることも可能だったんですけど、今日は「おおがきビエンナーレ」ということなので、アートが絡んだエピソードからお話したほうがよいかと思ったんです。

今の日本社会に浸透している気分が二つあると思います。ひとつは「浮いている」という感じ、もうひとつは「泳がされている」という感じです。「浮いている」というのは、みんな都市の中で「ここにいる」という根拠がなかなか見つけにくくなっている。そんな気がします。たとえばコンビニのことを考えてもいいでしょう。最近では家に冷蔵庫を置かなくてもコンビニを冷蔵庫代わりに使えば何でもそろう、というような考え方すらあります。これは一見地域に密着して生きているようにも思えますが、本当はコンビニほど地域から浮いている施設ってないと思うんです。皆さんも入学、引越しをした時、たとえば九州にいっても同じコンビニがある。同じような照明で、同じようなものを売っているコンビニがすぐそばにある。どこへ行っても同じ。私たちはある意味で、地域から浮き上がっているもの、そういうものを不可欠の装置として生きているので、私たち自身が「この場所」から浮き上がってしまっている ― そういう空間感覚を、知らない間に自分の中に浸透させてきたという気がします。

「泳がされている」というのはもっと分かりやすいと思いますが、高度消費社会の80年代を迎えた以降、私たちは何かを「欲しい」と思う前に欲しい物が巷にはあふれていて、僕らにできることはどれを消費するかという選択だけ、こういう状態の社会にずっと生きてきたわけですね。私たちは、自分が欲しいものが何でも手に入る、好きなように生きていけるという気分でいますが、本当は何かを欲しいという気にさせられている、何かがしたいとなんとなく思わされている。好きなように、気ままに生きて、自分で泳いでいるような気分になっているけど、全体をみると他の人たちと一緒に泳がされている感覚 ― これは何も若い人だけのことではありません。私自身も、頭の中で考えていることって、自分で考えたつもりでいますが、なんとなく歴史の大きな流れの中で、そういう風に考えさせられてきてしまった。なんか目に見えない、自分では端っこまでたどれない社会の大きな流れ、情報の大きな流れ、その中で僕らは自由に生きている気になっているだけで、実は全体に対して何の抵抗もできなくなっている。いくら楔（くさび）を打とうとしても川の底には届かない、そして大きな流れの中に飲み込まれて流されているという気分は、若い人だけの問題ではないように思います。

「浮いている」、流れの中で「泳がされている」というのは、形ではなかなか表しにくいのですが、特に都市生活を送る人たちの間ではかなり共有されている気分ではないかと思います。「学びの可能性」というのは、狭い意味での学校とか教育の問題ではなくて、ボランティアであれアートプロジェクトであれ、何かの活動をとおして自分たちのそうした状態に気づくところから始まるのではないでしょうか。

「正しさ」が覆る時 — あるアートプロジェクトの体験から
When "correctness" gets overturned — experiences from a certain art project.

The *Minato-Machi Underground Project* took place in Osaka, in October 2003. For about half a year, artists, mediators and volunteers worked on the realization of this event at a huge underground space. The space was originally constructed for a shopping arcade in the "bubble" age, but frustrated by the lack of money.

I was especially impressed by the work of the artist Kyota Takahashi, who installed 1282 fluorescent tubes and turned them on at once! The number of the tubes is equivalent for that needed to light the same size of space for a normal "convenience store". The project gave us a chance to reflect on what we regard as "correctness" in the present society.

One could say there are two parallel themes in Japanese society today. One is "floating", the other "swimming". The latter refers to the super-consumerist post-'80s society, and the phenomenon of being bombarded with things we desire before we even know we desire them. All we can do is choose from a range of things we are made to desire to have or to do.

I believe that "learning" doesn't have to be limited to exercises in schools and education, but starts from actions that make us aware of our situation, whether that be volunteering or working out art projects.

シンポジウム1「未来の学校」／ディスカッション「異文化コミュニケーションと教育」
Symposiums 1 [School of Futures] / Panel Discussion "Cross-cultual Communication and Education"

ジャックリーヌ・ベルント＋李鎭源（イー・ジンウォン）　モデレータ：吉岡洋
Jacqueline BERNDT, LEE Jin-won　Moderator: YOSHIOKA Hiroshi

2/22 ／ 15: 15 – 16: 45 ／十六銀行大垣支店4F ／ Juroku Bank Ogaki branch office 4F

吉岡：今日はソウルで青少年センターを運営されてきたイー・ジンウォンさんと、横浜国立大学でマンガをはじめとする日本の現代文化や美術について教鞭をとっておられるジャクリーヌ・ベルントさんからお話を聞きたいと思います。

イー・ジンウォン：私はソウルの中心部明洞（ミョンドン）にあるMIZYセンターで、2000年のオープニング当初から働いてきました。今日はこのMIZYセンターの話を中心にして、異文化と教育について考えたいと思います。MIZYセンターというのは、ミョンドンの、青少年のための情報センターという意味を表す英語の頭文字からとりました。つまりMyongdong Info Zone for Youthです。

MIZYがどうして始まったかを説明する時に、かならず話さなければならないある事件があります。それは仁川（インチョン）で起こった火事です。インチョンはソウルから車で一時間ほど離れた所にある大きな街です。このインチョンの中心街の飲み屋で、火事がありました。1999年の12月でしたが、それは高校生の期末試験が終わったころでした。その飲み屋の火事で、高校生を含む青少年20人ほどが亡くなりました。なぜ高校生が飲み屋で死んだのでしょうか？　そういう事故をきっかけにして韓国の大人が反省したのは、なぜ高校生が飲み屋に行くのかということです。それは、彼らには他に集まるところがないからです。だから飲み屋とか、大人が行く場所に行くしかない。そういう大人たちの反省から、国の政策も変わりました。

現在の韓国には色々と青少年活動センターがありますが、MIZYはそのなかで青少年の国際交流、そして自由に活動できる場です。2000年5月にオープンしました。MIZYセンターはソウルのミョンドンという賑やかなところにありますが、1960年代に建てられたけっこう古い建物の中にあります。その建物は古いので、若い人はあまり入りたがらないような所だったんです。汚かったんですよね、マジで。そこの二階を改造して使っています。柱だけ

ジャックリーヌ・ベルント
横浜国立大学教育人間科学部助教授。専門はマンガの美学と比較文化論、視覚文化としての美術、アジアと東欧における現代美術など。主著：『マンガの国ニッポン―日本の大衆文化・視覚文化の可能性』、『マン美研―マンガの美／学的な次元への接近』など。

李鎭源（イー・ジンウォン）
2000年5月より、ユネスコ韓国委員会が運営する若者専用の文化空間として設立されたソウル青少年文化交流センター（MIZYセンター）プログラムチーム長をつとめる（2003年6月まで）。現在は、韓国青少年ボランティアセンター部長。

Jaqueline BERNDT
Associate Professor, Faculty of Education and Human Sciences, Yokohama National University. Her fields of expertise are the aesthetics and cross-cultural theory of comics, art as visual culture, and modern art in Asia and Eastern Europe.
Main publications: *Phänomen Manga: Comic-Kultur in Japan, Manbiken – manga no bi/gakutekina jigen e no sekkin.*

LEE Jin-won
From May 2000 until June 2003 he was heading the program team of Seoul Youth Cultural Exchange Centre (MIZY Center), which was set up as a cultural space for young people, administered by the Korean National Commission for UNESCO. LEE Jin-won currently leads the Korea Youth Volunteer Center.

〈以心伝心〉だけでは通じない
"Nonverbal communication" is not enough

残して、壁も全部壊しました。階段がちょっと暗かったものですから、若い人たちが気楽に入りやすいように、絵を描いたりしました。

MIZYセンターにはカフェやミーティングルーム、資料室などがあります。このセンターを作る前に、青少年たちはいったい何がしたいか、どうしたら彼らが「行きたい場所」にすることができるかを考えてみました。スペースの半分以上がカフェになっていますが、それはみんなが自然に集まり、過ごす場所だからです。そこにパソコンを50台くらい置いています。あとミーティングルームが二つあります。青少年たちが何か活動をするときに、集まろうと思ってもマクドナルドとかそういうところしかないんですよね。一般の会議室を借りるのは高いですから。MIZYセンターでは、ミーティングルームを青少年に無料で貸します。もちろん予約は必要ですが。

MIZYのビジョンは、四つの点からなっています。一つめは、青少年専用の空間であること。9歳から24歳の青少年が利用できます。韓国では法律で9歳から24歳までが青少年と決まっているんですね。世の中には未成年立ち入り禁止の場所はいっぱいありますが、MIZYは反対に「成年立ち入り禁止」です。青少年たちが自分たちの場所について、責任を持てるようにするためです。職員たちもそろそろ定年だね、なんていわれてますが…(笑)。二つめは異文化と出会う空間であること、三つ目は異なる文化が共存する空間であること、そして最後が情報を交換する空間であることです。

いま青少年が一番好きなのは、コンピュータを使って何かを作ることです。コンピュータを通して人と出会うこともできるし、情報を交換することもできる。コンピュータおよびインターネットの活用は、たとえば2002年のサッカー・ワールドカップのときに、人が100万人以上集まってみんなで応援したのを皆さんテレビでご覧になったと思いますが、これはサポーターたちがネットで情報を流し、

李鎭源(イー・ジンウォン) ／LEE Jin-won

吉岡洋
情報科学芸術大学院大学教授。著書に『情報と生命』『〈思想〉の現在形』など。批評誌『Diatxt』の編集長を創刊から8号までつとめる。「京都ビエンナーレ2003」のディレクター。

YOSHIOKA Hiroshi
Professor at the Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS). Major publications include *Joho to Seimei*, *"Shisou" no Genzaikei*, etc. He has been the Editor-in-Chief of the critical journal *Diatxt*. (up to the 8th issue), and the director of the *Kyoto Biennale 2003*.

シンポジウム1「未来の学校」／ディスカッション「異文化コミュニケーションと教育」
Symposiums 1 [School of Futures] / Panel Discussion "Cross-cultual Communication and Education"

集合したんですね。もうひとつの例は、ノ・ムヒョン大統領の当選です。ノ・ムヒョン大統領はインターネット・コミュニティにサポートされて、全国で人気が出て大統領になったということで、韓国でネット文化を研究する人たちの間で大きな話題になりました。

MIZYでもインターネットができるようなコンピュータが50台ほど用意されています。講演とか、展示とか、あとくに国際交流とかの資料を集めて貸し出しています。われわれは、様々な機能を持つ青少年の総合文化空間を目指して、カフェを運営しています。

吉岡：2000年の冬にMIZYセンターを訪ねたとき、いちばん印象に残ったのは、そこで会った高校生が学校に行かないで、MIZYセンターで出版物を作ってることなんです。学校における、学生の人権の問題についての雑誌を編集・出版して、テレビなどにも取り上げられていました。面白いですね、と言ったら「いや、でも親から電話がかかってくるんですよ。早く学校に行かせてください」と（笑）。運営側も、親や学校ときちんと向き合う姿勢がないとやっていけないと思いました。

それでは、次にジャクリーヌ・ベルントさんにお願いします。

ジャクリーヌ・ベルント：結論から先に述べさしていただきます。私の経験を通じて、異文化コミュニケーション、異文化との接触と言うのは教育の中核です。あるいは、異文化、異文化コミュニケーションを中心としないかぎり、教育に将来はないと思います。しかし「異文化」と言うとき、外国、国家に限らないと言う点を強調したいと思います。日本語で異文化と言うとたとえば「ドイツ人」と「日本人」のようになってしまうのですが、私が授業をするときは「個人」を見ます。「日本人」だとはあまり意識していません。

学生もそうみたいです。私は最近レポートを書いてもらう代わりに、講義について一人一人20分ほどの口答試験を行っています。それで一番最後に「私がガイジンであることをどう思いますか？　意識していますか？」と聞きますが、「別に」と言う感じですね。つまり教室で異文化と言うのは、日本人対ドイツ人というより、年齢のギャップ、ジェンダーのギャップ、私が大学でマンガ論をやっていること、そういうことが異文化ですね。たとえば言葉にしてもそうです。ある時うちの院生の一人が「ベルントさんに対して使う日本語と、他の日本人の先生に対して使う日本語は違う」と言いました。日本人の先生ならもっと曖昧な感情的、あるいは感想的な表現で話すのに、私はいつも「もっと明確な言葉にしてください、アウトサイダーにも通じる言葉を使ってください」という要求をしているわけです。もちろん私自身の日本語力の限界のためでもあるんですね。日本の社会も複雑になってきているので、〈以心伝心〉だけでは通じない場合が多くなってきたと思います。自分とは異なる人のために、伝えたいことを明確な言葉に置き換えてみる、という努力が必要だと思います。

つまり異文化とはもちろんナショナルな、民族的な問題を抱えていますが、それに限らないのではないでしょうか。少なくとも具体的な人間関係において、日常生活においてはそうだと思います。確かに日本に住んで、日本で働いて、日本で税金を払っているのに、何で選挙権がないのか、何で自分が払っている税金が米軍に渡されるのか不思議に思う時もありますけど、日常生活には直接関係してこないでしょう。ただし、学生と違って同僚の先生との関係になれば、日常的にも国民性、民族性が絡みやすいです。それが権力関係におけるツールにもなるからです。先日、日本の古典文学をやっている先生に「日本が嫌いですか？」と聞かれたんです。こういう風に聞かれたらもうコミュニケーションは無理でしょう。日本のどこが嫌いだとか好きだとか言うと、話が大きくなっちゃうんですね。マスコミは、ガイジンがするそういう話が大好きです。

自分のアイデンティティとしても、私は実は自分のこと

〈以心伝心〉だけでは通じない
"Nonverbal communication" is not enough

をドイツ人とはみなしてないです。ベルリン人です。そしてヨーロッパ人です。ドイツのパスポートを持っていますが、小さいころの記憶とか好きな食物とかは、町とつながっています。そして知的な面では、ヨーロッパになっています。ドイツだって地域や社会的な背景によって、様々な文化が存在しているのではないかと思います。でも日本にいると、日本人かドイツ人か、そういうネイションによって判断されてしまう。一方私自身も、疲れてユーモアを持てなくなった時など、そういう風になっちゃうんですね。それに対して日本人と結婚している友達は、一生日本で暮らすわけですから、「日本（人）とはこうである」という言い方を慎重に避けています。

大学とは私にとって、様々な表現、伝統を批判的に言語化する場です。少なくとも人文科学においてはそうですね。大学での研究も教育もアートも、完全に経済化できるはずはないと私は思っています。しかし文部科学省の科学研究費をはじめ、いろんな研究費を申請することになっています。なんでもかんでも経済的に証明されたら計算しやすいですからね。税金を払っている人たちにも、報告しやすくなります。けれども、これは本当に望ましい状況でしょうか。完全に経済的になってしまえば、結局のところ同じようなものが反復されるばかりになるのではないか。そういう恐れがあります。しかしこういう問いを投げかける時、私はきわめてヨーロッパ中心主義だと批判されるかもしれません。異文化コミュニケーションとは私にとって、何か特別なテーマなのではなく、教育、研究活動のすべての局面にかかわってくる問題なのです。

ジャックリーヌ・ベルント／ Jaqueline BERNDT

Lee Jinwon from the youth center MIZY in Seoul and Jacqueline Berndt, who teaches Japanese modern culture and art at Yokohama National University, have joined us for a discussion on cross-cultural encounters.

The vision of MIZY centers on the rules that no adults are allowed on the premises, that MIZY is to be a place to encounter and coexist with different cultures, and that it serves as a forum for information sharing. What young people enjoy most at the moment is creating things with computers, because through the computer they can meet people or exchange information.

Jacqueline Berndt sees no future in education that does not draw upon other cultures and cross-communication.

"I want to stress that the term 'other cultures' is not confined to other countries and nations. In Japanese, the term 'other cultures' tends to refer to 'Germans' and 'Japanese', for example, but when I teach a class I'm looking at individuals. 'Other cultures' involve national and ethnic issues, but this doesn't have to be a problem, especially not in concrete relationships and in everyday living. For me, cross-cultural communication is not so much a theme of its own, as it is a problem concerning education and research in general."

ワークショップトーク「メディアで地域と対話する」／ Workshop Talk [Interaction with the Region through Media]

水行く旅の記 — 俳句の風景／ Diary of a journey on water — Reflections on Haiku
パオロ・ローザ+横山正／ Paolo ROSA + YOKOYAMA Tadashi

2/29 ／ 13: 00 – 13: 40 ソフトピアジャパン　ソピアホール／ Softopia Japan Sophia hall

横山: パオロ・ローザさんは、ミラノを拠点にしているメディアアート・グループ、スタジオ・アッズーロの中心メンバーとして活躍しておられ、アッズーロの作品は日本でも多くの展覧会で紹介されています。パオロさんにとって大垣は、1999年の第3回世界メディア文化フォーラム「インタラクション」での展示、2002年にソフトピアで開催された視覚芸術に関する電子画像国際会議（EVA-GIFU 2002）でのレクチャーに続き、3度目の訪問です。
今回のワークショップは、パオロさんが教えておられるイタリアのブレラアカデミーの学生7人と卒業生の倉知宏幸さんが率いる大阪電気通信大学の学生3人、IAMASの学生4人が一緒になって10日間で作品を作るというものでした。学生にとっても、学校間の交流としても、素晴らしい機会になりました。
また今回、学生たちのアイデアをうまくひきあげ一つの作品にまとめあげていく教育者としてのパオロさんに接することができ、とても感激しました。ミラノでもこういったワークショップはよくされているのでしょうか？

パオロ: イタリアだけでなく、ヨーロッパ中でやっています。でも、大垣でのワークショップはとくに難しかったです。二つの異なったグループが一緒にやるということ、俳句という私にとって遠い存在をどう捉えるかということ、ヨーロッパと違う環境で生活しながら制作するということが大きな課題でした。

横山： タイトルは「水行く旅の記」ですが、これは芭蕉の『奥の細道』の旅と大垣の美称である水都から連想されたのでしょうか。パオロさんが付けられた副題は直訳すると、「俳句についての省察」といったところでしょうが、日本語では「俳句の風景」としました。

パオロ・ローザ
世界的に有名なメディアアート・グループ、ミラノを根拠地とするスタジオ・アッズーロの中心的な存在で、ブレラ・アカデミーのメディアアート部門の主任教授。

横山正
IAMAS学長。建築学科出身で専門の空間史関係の著作が多い。新潟県新津市の美術館の設計と企画運営にかかわった際、スタジオ・アッズーロの大規模な展覧会「21世紀の映像神話 触って踏んで声かけて」を手がけた。

Paolo ROSA
Central member of Studio Azzurro, an internationally acclaimed media art group based in Milan, and a senior professor of media art at Brera Academy.

YOKOYAMA Tadashi
President of IAMAS. He has published numerous writings on the history of spacial concepts. He designed an art museum in Nitsu, Niigata, and worked on organization of the large-scale exhibition of Studio Azzurro, *Myth through images in 21st century – touch, tread and call out!*.

パオロ:もちろん『奥の細道』から来ています。
俳句についてのディスカッションをしているうちに、まず三つの要素、橋、水、舟が、抽象的なものとなって、どんどん俳句から離れていってしまったんです。そして、ようやく三日目にして、橋、舟、水の指すものが何か掴めてきました。舟が、余寒、すなわち春が来たがなおまだ寒い、その雰囲気に包まれているということです。そこで生まれた俳句を紹介しましょう。

Il freddo rimasto nella barca
Vibra il riflesso
Nel sospiro del ponte
橋吐息　ゆらめく光　舟余寒

横山:暦では春とはいえどまだ寒い季節、橋の吐息のなかに舟が憩っているという情景ですね。

パオロ:まず橋があり、そして水の反射とともに屋形舟があります。橋には水面に映像を投影する3つのプロジェクターがあります。プロジェクターから出る映像に手をかざすと、画像が変わる仕組みになっています。それが舟の夢なのです。触ることで生まれるバーチャルな夢が大垣の夢でもあると考えたのです。その夢のなかには水や街の風景が現れます。視覚と聴覚によって舟と橋の関係を語れたのが楽しかったですね。
伝統的な俳句と言われているものには人は登場しません。自然が一番大事なわけです。しかし、手をさしのべることで、夢を見ることが出来る、あるいは夢に介入することが出来るわけです。それは悪夢になってしまうかも知れませんが(笑)。
何よりそれぞれ異なった考え方を持つイタリアと日本のチームが、話しあいながら作り上げたことが一番大事だと思っています。その過程で「知らない」ものを教えなくてはならなかったことが印象に残りました。「知らないということを知る」ということは、ソクラテスの思想と禅の思想が一致するところと思います。これがワークショプのもうひとつの成果だったと思います。

Paolo Rosa is the central member of Studio Azzurro, an internationally renowned Milan-based media art group. This time, seven students from Brera Academy, three people from the University of Osaka Electro-Communication, and four IAMAS students participated in a 10-day workshop to create a collaborative work. For both students and teachers it was an excellent opportunity for interacademic exchange.
"It was a big task to work with two different groups at once, live and produce in a new environment, and deal with Haiku, a form of poetry I wasn't familiar with."

Lingering cold air in a boat
The reflection vibrates
In a sigh of the bridge

There is a bridge, a boat, and the reflection on the water. Three projectors are throwing images onto the water surface, which change when a hand is held into the projection. It is a dream of a boat, a dream of Ogaki. People holding out their hands can see the dream, and intervene in it.

シンポジウム2「メディアで地域と対話する」ワークショップトーク／
Symposium2 [Interaction with the Region through Media] Workshop Talk

都市をよむ：おおがき／ Reading the city: Ogaki
吉岡洋／ YOSHIOKA Hiroshi

2/29 ／ 13:50 – 14:30 ／ソフトピアジャパン　ソピアホール／ Softopia Japan Sophia hall

http://readingthecity.org/

エリック・マイエ

メディアアーティスト。マルセイユ美術大学で教鞭をとる。インタラクティヴィティを反省的にとらえる作品をフランスを中心に数多く発表。「京都ビエンナーレ2003」では、今回大垣で行われるワークショップのプロトタイプとなる「Reading the City: Kyoto」を行なった。

Eric MAILLET

Media artist teaching at Marseilles College of Art. He has created numerous works, mainly in France, including CD-ROMs reflecting on interactivity, and multimedia installations using video. During *Kyoto Biennale 2003* he conducted the workshop "Reading the City: Kyoto", a prototype of the later workshop in Ogaki.

このワークショップはもともと、マルセイユ芸術大学で教える友人のエリック・マイエと二人で考えてきたものです。2003年10月の「京都ビエンナーレ」で、最初のワークショップを行いましたので、大垣での今回は二回目です。エリックの同僚ジャン＝クロード・ルジレッロ、技術者のピエール・ティエリ、それとマルセイユ芸術大学から学生二人が訪れ、IAMASはじめ日本の学生たちといっしょに行いました。

ワークショップは、動画送信機能をもつ携帯電話を用いて行われるものです。学生や若いアーティストたちが、二人ないし三人のチームを作って、各チームに一台の携帯電話が渡されます。そして彼らに、エリックとジャン＝クロードと僕とで作った課題を、携帯のメールを使って各チームに送信します。課題といっても何かを見つけてこいというような具体的指令ではなくて、「都市」をめぐる謎めいた文章です。予定では、それが昼夜を問わず8時間毎に送られてくることになっています。各チームは、その課題への答として動画を撮影し、それをあらかじめ設置してあるサーバーに送信します。すると送信された時間順にその動画が蓄積されて、再生すると一続きの映画のようなものができます。

サーバに蓄積された画像は「Reading the City」のウェブサイトで見ることができます。つまりワークショップの期間中も、各チームはある課題に対して、他のチームがそれまでにどんな動画を送ってきたかを確認することもできるわけです。それを見て自分たちが送るイメージを考えてもいいし、まったく見ないで撮影してもかまいません。重要なことはある時間内に、今自分たちがいる場所で、とにかく課題に対して何かを撮影して送るという即興性にあります。

エリックによるとこのワークショップは三つの要素から成り立っています。まず、最新のテクノロジーを、消費者向けに指定された使い方とは違うやり方で使うというこ

携帯電話を使った共同制作ムービー 「Reading the city」
Reading the city, a collaborative movie made with cellular phones.

とです。二つ目は、都市を内部から「読む」ということです。エリックはロラン・バルトの『神話作用』やレム・コールハースの著作を参照しながら、都市というものを上から概観するのではなくて、むしろその迷宮のような内部にわけ入って、細かな断片やディテールをつなぎ合わせることで、都市の在りようを浮かび上がらせようと考えました。三番目は「異文化の出会い」です。ワークショップのメンバーは、文化や言語を異にする人々です。外国から訪れた学生は、京都のような有名な観光都市ならあらかじめあるイメージをもっていますが、大垣についてはほとんど先入観がない。そこに突然飛び込んできて、言葉がスムーズに通じないメンバーがチームを組んでやるという点に重要性があります。

今回は株式会社NTTドコモの協力をえて、携帯電話を無料で借り、通信料もサポートしてもらいました。半年前に京都ではじめて行ったときと比べて、画質が向上していて、とてもクリアーな映像を送ることができました。ところが今回は途中で、課題を出してもなかなか画像が送られてこないという問題が起きました。エリックとぼくは相談して、これは一回ミーティングをしないとだめだということになりました。それで参加者たちに聞いてみると、撮影してもなかなか送る決心がつかないというんです。このワークショップでは個々の映像の質より、俳句の会のように即答する必要があるのですが、今回画質が向上したために、どうしても映像としての完成度が気になってしまうんですね。いわばテクノロジーの進歩で、かえって即興性が損なわれるという皮肉なことを経験しました。

"This workshop is the brainchild of me and my friend Eric MAILLET, a teacher at Marseilles College of Art. He brought along his colleagues Jean-Claude and Pierre Thierry, and two students to participate in the workshop together with IAMAS and other Japanese students.

Teams of two or three were given cell phones with video transmission functions. Eric, Jean-Claude and I sent 'riddles' on the city to the teams every eight hours. The teams would reply in the form of video clips to a server, and all video clips could then be played as one continuous movie.

The workshop was based on three central ideas. The first was to use technology in a way different from its marketed use. The second was to 'read' the city from inside. Eric wanted to assemble a picture of the city from snapshots of its labyrinth-like confines, rather than creating an 'overview'. The third element was 'cross-cultural communication'."

シンポジウム2 「アートで異文化と出会う」 ／
Symposium 2 [Encountering Other Cultures through Art]

チャンダ・メンヤ、パスカル・ボース、ミルトン・ソガベ　モデレータ：吉岡洋／
Chanda MWENYA, Milton SOGABE, Pascal BEAUSE　Moderator: YOSHIOKA Hiroshi

2/28 ／ 13:00 – 14:30 ／ソフトピアジャパン　セミナーホール／ Softopia Japan Seminar hall

チャンダ・メンヤ

ザンビアのカッパーベルト州生まれ。 UNESCO Digital Art Award 2003を受賞。 2003年10月から半年間、レジデンシー・アーティストとしてIAMASに滞在。

ミルトン・ソガベ

芸術と科学、技術の関係をめぐる映像研究者、アーティスト。サンパウロ州立大学Art Instituteで教鞭をとる。 1996年以降はSCIArtsグループに参加して活動。

パスカル・ボース

美術評論家、およびフリーランスのキュレータ。現在、 ECAL、University of Arts and Design （ローザンヌ）教授、パレ・ド・トウキョウPavillon （パリ）客員教授。

Chanda MWENYA

Born 1976 in the Copperbelt province, Zambia. Winner of the UNESCO Digital Art Award 2003. He stayed at IAMAS as a residency artist for six months from October 2003.

Milton SOGABE

Image researcher and artist between art/science/technology. Teacher at the State University of Sao Paulo, Art Institute. Since 1996 he has been working with the SCIArts group.

Pascal BEAUSE

Art critic and freelance curator. He is a professor at ECAL, University of Arts and Design, Lausanne (Switzerland), and a visiting professor at Palais de Tokyo Pavillon, Paris.

チャンダ・メンヤ：文化は人間の産み出す最高の果実で、それは人間の行動、伝統、習慣、話し言葉などによって伝えられます。伝統芸術、たとえばアフリカの彫刻は、豊穣を祈る儀式や成人式において、 共同体の中で重要な文化的役割を担っています。それらを見ることで、背後にある文化を理解することができます。私自身、 京都ビエンナーレを訪れて三味線の演奏を聴いた時、日本の伝統を経験することができたと思いました。アフリカの文化も、たとえ言葉が分からなくても、儀式、詠唱、太鼓の演奏などを通じて経験することができます。私の作品はコミュニケーションに焦点を当てたものですが、またアフリカ文化におけるテクノロジーの影響ということも理解しようとしました。太鼓は、 アフリカの伝統社会においてとても重要なコミュニケーションの道具でした。様々な演奏が存在しており、それらを演奏し分ける技量がとても重要だったのです。結婚式、 葬式、 また村が攻撃されたときに演奏される特別なコードがありました。しかしコンピュータやインターネットなどのテクノロジーが入ってくると、もはや太鼓は人々が自由にコミュニケーションする手段ではなくなってしまう。私にとって文化的統合とは、一方の文化を殺すことです。異なった人々が相互作用すると、 伝統文化は失われます。

ミルトン・ソガベ：私のワークショップ「メディアを遊ぼう」では、 アーティストがメディアをどのように使うかということを示しました。アートには、 ルールや決まりはありません。アーティストはメディアの機能を逆方向に使うことをよく行います。五日間のワークショップで、私たちはコピー機、写真、ファックス、ビデオを、普通ではないやり方で使い、そうしたメディアの中に潜む表現的な可能性を探究しました。

たとえばコピー機はイメージを複写するだけではなく、瞬時にイメージを作り出せるのです。歪めたり、 重ねた

差異が生きる場所をもとめて
Assembling places where differences thrive

り、暗くしたり明るくしたりすることで、詩的な表現の可能性が開かれます。と同時に、思いがけないこと、偶然生じることの大切さがわかります。機械と「対話」することが重要なのです。

電子的機械は過去の機械とは異なっています。というのも、それらは一種の言語によって、プログラムによって動くからです。ランダムネスもプログラムとしてのみ存在します。だからアーティストもプログラムを組んだり、コンピュータの標準的な構造を組み変えて新しいハードウェアを作り出すことで、物理的世界を心的世界へと詩的に結合するのです。

パスカル・ボース: 「パビリオン」は、パレ・ド・トキョウに2002年の初めに開校した現代美術センターの大学院課程です。中心になるコンセプトは、異なる文化の出会いということです。旅をするワークショップがあり、そこでは学生と教授たちが異なった環境の変化を経験します。たとえば去年は、ベトナムに行きました。そこで重要なことは、自分たちの期待、経験、記憶の間に存在する距離を前景化して、新しいものとの結びつきを作り出すことです。自分たちが無理解であることを意識化することは、異文化間の距離を経験するために重要なのです。未来の学校とは私にとって、このパビリオンのように、もはや学校ではないもの、何か新しいものです。フーコーの言う「ヘテロトピア」（異所）が、学校というものの新しい地位にふさわしいモデルとなるかもしれません。その意味で、誤解をも異文化との出会いの一部として受け入れることによって、異文化間のコミュニケーションが生じるのだと思います。

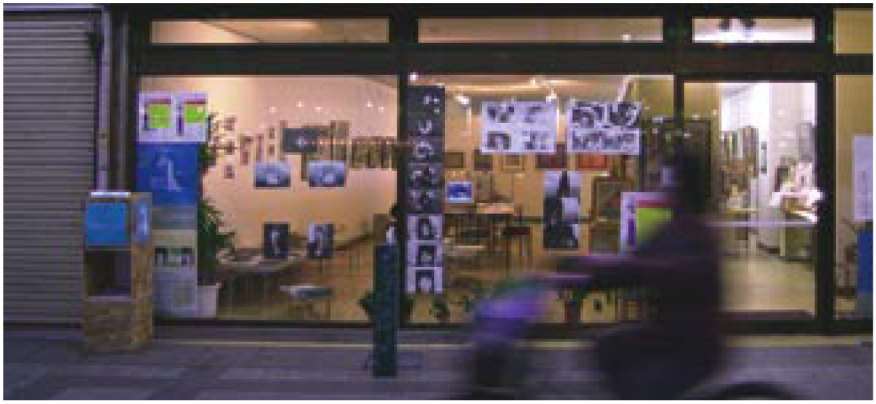
Chanda MWENYA: "Culture is the greatest fruit of human creation, being passed along through human actions, traditions, customs, and spoken languages. My work considers the influence of technology on African culture. The advent of computer and Internet technology rendered the drum useless as a communication tool. Mixing cultures means also a loss of traditions."

Milton SOGABE: "In my 5-day workshop 'ART and MEDIA: playing with equipments' I explored the expressive potential lying dormant in copy and fax machines, photo and video cameras. Photocopiers can instantly create images, whereas various poetic expressions can be achieved through adjusting the settings. Communication with machines is important."

Pascal BEAUSE: "The concept of 'Pavilion' focuses on encounters with foreign cultures. I think the school of the future will be different from a school in the conventional sense, more like what Foucault calls 'Heterotopia'. Cross-cultural communication is only possible when the misunderstanding of foreign cultures is being accepted as one aspect of dealing with them."

メディアで遊ぼう／ ART and MEDIA: playing with equipments

ORDEM E PROGRESSO



ワークショップ／ Workshop
「メディアを遊ぼう」 ／ "ART and MEDIA: playing with equipments" (14)
「水行く旅の記 — 俳句の風景」 ／ "Diary of a journey on water—Reflections on Haiku" (16)
「都市をよむ：おおがき」 ／ "Reading the city: Ogaki" (18)

こどもワークショップ／ Workshops for children
「ねんどアニメカフェ」 ／ "Clay Animation Café" 22
「フリフリボックス」 ／ "Let's make a sound-box" 22
「ハイ！地〜図！！〜オモシロカメラによる街の観察〜」 ／ 23
"Say CHEESE! Exploring the Surrouding World with Fun Cameras"

市がまちづくりの市民活動に提供している空き店舗と百貨店のフロアで、市民活動家の応援も得てこども向けのワークショップを開催、映画もここで上映しました。またエリック・マイエを迎えてのワークショップは、大垣市内全域を対象として行ない、パオロ・ローザを迎えてのそれは、イタリアン・カフェ Sugoの2階を閉店時に使用して制作、完成した映像を水門川の虹の橋から水面に投影しました。

Film screenings and a community-supported workshop for children took place in vacant spaces of shops and one floor of the depertment store. Subject of Eric Maillet's workshop was the entire area of Ogaki, while Paolo Rosa led his workshop on the second floor of an Italian café Sugo outside business hours. The completed visual work was then projected from the Rainbow Bridge onto the surface of the Suimon river.

「ねんどアニメカフェ」「フリフリBOX」／ Clay Animation Café and Sound-Box

トリガーデバイス（佐藤忠彦、布山タルト、遠藤孝則、櫻木拓也）＋エレファント（はしもとともこ、ウエヤマトモコ、小林桂子）／
Trigger Device (SATO Tadahiko, FUYAMA Taruto, ENDO Takanori, SAKURAGI Takuya) + Elefuntone (HASHIMOTO Tomoko, UEYAMA Tomoko, KOBAYASHI Keiko)

2/27–29／ヤナゲン7階催事場／ Yanagen Department Store, 7th Floor Events Square

会場のヤナゲン催事場に大きな人工芝を敷き、その上に設置した小さなパオ（モンゴルの移動式住居）の中でこども向けワークショップを開催しました。トリガーデバイスによる「ねんどアニメカフェ」は、ねんどを使って簡単にコマ撮りアニメーションが作れる装置を使い、好きな形を作ったり、ねんど板の上を移動させ、ボタンをポンと押して撮影し、楽しくアニメーションの制作体験ができるというものです。エレファントの「フリフリBOX」は、聴診器のついた丸い透明のケースに、紙やビーズなどのいろいろな素材を入れケースを振って、自分が好きな自分だけの音を作ります。会期中は多くのこどもたちが訪れ、人工芝の上でパオに出たり入ったりしながら、ワークショップを楽しみました。

Trigger Device's *Clay Animation Café* was a workshop designed to teach children how to make small clay figures, and use time-lapse photography to make simple animations. Elefuntone filled a box with an attached stethoscope with all kinds of things, to create a musical instrument with a unique sound. Visitors could shake the box and use the stethoscope to check the sounds they were producing.

ハイ！地〜図!! 〜オモシロカメラによる街の観察〜
Say CHEESE! Exploring the Surrounding World with Fun Cameras

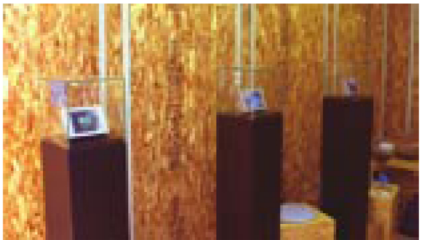
カルシウムカンパニー／ Calcium Company

2/28–29 ／大垣公園／ Ogaki City Park

中部圏を中心にワークショップやイベントを開催するグループ、カルシウムカンパニーが、ピンホールカメラを使ったワークショップを開催しました。大垣公園を会場に、こどもたちが牛乳パックで作ったピンホールカメラ「ピンキチ」を持って公園内を散策し、お気に入りの場所を決めて撮影し、最後に現像した写真を使って地図を作りました。

Calcium Company held this workshop using pinhole cameras at Ogaki City Park. Participating children made *pinkichi* cameras out of empty milk cartons, and then explored the park while taking pictures of things and places they liked.

OGAKI STATION
OGAKI
BIENNALE
2004



OGAKI BIENNALE 2004

グローバル⇔ローカル・カルチャー展／ Global and Local Culture	26
ビジネス文化の美学展／ The Aesthetics of Business Culture	32
変容する自然展／ Transformative Nature	36
企画展示「タイム・マシーン！」／ "Time Machine !"	38
「楽土の求め方」／ "Seeking ways to RAKUDO"	38
「iamasTV」／ "iamasTV"	39
「オプティカル・インターフェース」／ "Optical Interface"	39
「メディア屋台」／ "Media YATAI (street stalls)" Project	40
「カナリアじかん」／ "CANARY time"	40
「アニメーションの夕べ「冬の日」上映会+アニメ制作体験コーナー」／ Animation evening "FUYUNOHI" Screening + Creative experience corner "Untitled AD"	41
「bounce street ―弾む街角―」	42
「顔俳句」／ "HAIKU... and I am a part"	42
IAMAS2004別館「郭」／ IAMAS2004 Annex "Kuruwa"	43

駅前大通り南端の近接する二つの空きビルが学生の手で改装整備され、主要な展示スペースとなりました。旧証券会社のビルは前年のユネスコとIAMAS共催のコンペ入賞者の作品を含む「グローバル⇔ローカル・カルチャー」展と「変容する自然」展の会場に、旧十六銀行のビルはIAMASの学生や卒業生の作品の並ぶ「ビジネス文化の美学」展の会場になりました。このほか、駅前大通を中心にきめ細かくさまざまな空間を使用し、さらに移動展示の出来る「メディア屋台」も登場しました。

Students remodeled two adjacent vacant buildings south of Ekimae-dori Road into exhibition spaces. Shown at the former financial company buildings were Global and Local Culture, an exhibition introducing among others prize winners of a competition UNESCO and IAMAS co-hosted the year before, and Transformative Nature, while IAMAS students and graduates presented their works in The Aesthetic of Business Culture in the old Juroku Bank. Other events included shows utilizing various spaces along Ekimae-dori, and in addition, exhibitions on the Media YATAI mobile display.

グローバル⇔ローカル・カルチャー／ Global and Local Culture

2/21–3/7 ／新光証券旧店舗／ Former office of Shinko Securities

2003年夏、 IAMASとユネスコが共同で行った国際メディアアートコンテストの入賞者の作品が展示されました。
この「UNESCO Digital Art Award」は、情報社会を革新的で芸術的に洞察するデジタル・アートを促進することを目的としています。これは10年前に東山魁夷画伯によって創設された「ユネスコ芸術奨励賞」の特別部門として、 毎年世界各地の研究機関をホストにして行われているものです。

2003年度は、若いアーティストに文化の多様性、デジタル多元主義、社会的相互作用といったテーマについて考え、これらのテーマを反映するメディアアート作品のプロジェクトを提案してもらう目的で開催されました。最優秀賞を獲得したチャンダ・メンヤによる「Caught in the web」は、 IAMAS のアーティスト・イン・レジデンス・プログラムの6ヵ月にわたる滞在期間において実現されました。

Exhibition of prizewinners at the International Media Art Contest (co-hosted by IAMAS and UNESCO in the summer of 2003).
A category of the UNESCO Prize for the Promotion of the Arts, which was established ten years ago by painter Kaii Higashiyam, the annual UNESCO Digital Art Award aims to promote digital art as an innovative artistic reflection on information society, and reward young artists for outstanding achievements.
We encouraged artists to reflect on themes like cultural diversity, digital pluralism and social interaction, and propose media artworks dealing with these topics. Chanda Mwenya's award-winning *Caught in the web* was realized during a 6-month residency at IAMAS.

Caught in the Web

チャンダ・メンヤ／ Chanda MWENYA

「Caught in the Web」は、技術がコミュニケーションのありかたをシンプルで伝統的なものから複雑でハイテクなものへと変えることにより、私たちの生活がどのように変化したかを表しています。

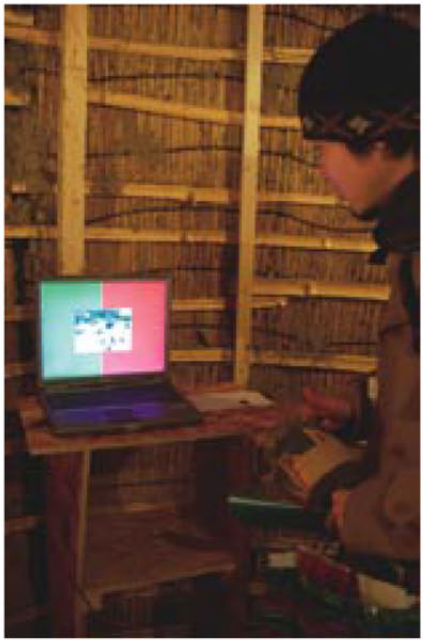
アフリカの多くの地域社会で、ドラムはコミュニケーションの重要な道具として使われてきました。今日のインターネットはこのドラムの役割を果たすことが出来るでしょうか。アフリカの伝統的な麦わらの小屋のなかに、インターネットのブラウザ画面が映し出されたモニタに隣り合って、大きなくもの巣がかかる埃だらけのドラムが置かれています。くもの巣（ウェブ）はそのドラムが久しく用いられてないことを示しながら、コンピュータネットワークとしてのウェブをも暗示しています。

Caught in the Web is a media installation that illustrates how technology has influenced our way of life by changing modes of communication from simple, traditional forms to digital high-tech.

The drum has been an essential communication tool in Africa. This work explores the potential of the Internet to carry out a role comparable to that of the African drum.

チャンダ・メンヤ：ザンビアを拠点に活動しているアーティスト。フリーの画家および彫刻家としてザンビア国立美術協会に加盟、その組織する多くの国内外の展覧会に参加。

Chanda MWENYA: Artist based in Zambia. Attended workshops through the Visual Arts Council on Contemporary Art, and participated in group exhibitions in his home country and abroad.



グローバル⇔ローカル・カルチャー／ Global and Local Culture

2/21–3/7 ／新光証券旧店舗／ Former office of Shinko Securities

Mouse Says: click! and Human Says: eek!

ウルティカ／ URTICA

今日、世界で話されている言語の数はおよそ6000にのぼりますが、21世紀の終りにはこれが約半分になると予想されています。このプロジェクトは世界共通の知識および言語学の知識である記号や音、すなわち図的音声学的表現法（GPEM=Graphically and Phonetically Expressive Messages）にもとづく、多言語コミュニケーションツールの制作を目的としています。

送り手から受け手へのやりとりにおいて、送り手側がコミュニケーションをとりやすくしようとするのに対し、受け手側は怖れや喜び、哀しみ、怒りといった主観的な感情を含めて解釈しようとします。こうした相互作用が、その時その場における現実のコミュニケーションの展開に実質的な影響を与えているのです。

There are about 6,000 languages spoken in the world today, but many experts believe that only half of them will survive the end of the 21st century. The intention of this project is to create a multilingual communication tool based on "Graphically and Phonetically Expressive Messages" (GPEM), i.e. symbols and sounds that are part of a shared pool of worldwide common and linguistic knowledge.

ウルティカ：1999年に結成されたアート・メディア研究グループ。現在のメンバーはヴァイオレッタ・ボジュボディクとエデュアルド・バラズ。二人はセルビア、ノビサドのメディア教育センターの設立者。

URTICA: founded in 1999 as an art and media research group. Present members are Violeta Vojvodic and Eduard Balaz, who also co-founded the Media Education Centre kuda.org, Novi Sad, Serbia.

Ephemeral Gumboots

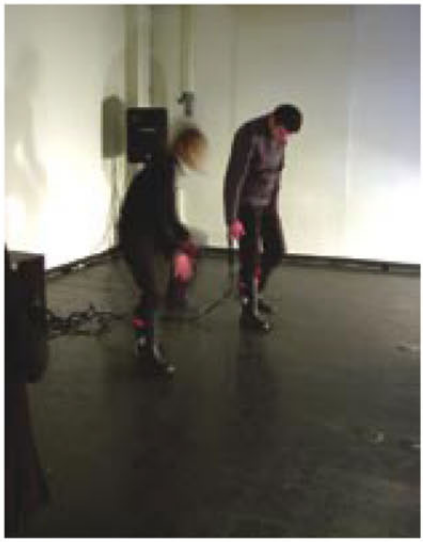
コビ・ファン・トンダー／ Cobi van TONDER

「Ephemeral Gumboots」は人間・コンピュータダンス・ミュージックのインタラクティブシステムです。この作品に参加するダンサーは、ブーツを履いたとたん、すべての動作が音環境のモデュールに反映するネットワークに繋がれます。足を踏み鳴らしたりブーツを叩いたりする行為をMIDI信号に変換するMAX/MSPプログラムへのリアルタイムの入力が、身体感覚を持った電子音楽を創造するのです。音楽は南アフリカの重なり合うリズムパターンやガンブーツダンスの要素を取り入れています。ダンサーが複雑で豊かな音源に向き合うとき、リズムカルな入力は電子的なビートがはじける音楽へ「人間化」すると言えるでしょう。

Ephemeral Gumboots is a human/computer-dance/music interactive system. By putting on this work, dancers plug into a network where every move is mirrored in a modular sound environment. Sounds are input in real-time into a MAX/MSP program, where stomps and slaps translated into MIDI signals create electronic music with an organically human feel. This music is based on African interlocking rhythmic patterns and elements from gumboot dance. Real-time rhythmical input 'humanises' electronic beat-driven music while at the same time the dancer is exposed to a complex and diverse palette of prepared musical samples.

コビ・ファン・トンダー：南アフリカ出身のミュージシャン、作曲家、メディアアーティスト。現在はインタラクティブな音楽のプログラミングやコントローラーデータを生成する楽しいインターフェイスの開発に取組んでいる。

Cobi van TONDER: South African musician, composer and media artist who currently focuses on interactive music programming and the creation of interfaces.



グローバル⇔ローカル・カルチャー／ Global and Local Culture

2/21–3/7 ／新光証券旧店舗／ Former office of Shinko Securities

Weather Works

アンドレア・ポリ／ Andrea POLLI

さまざまな地域の歴史を通じて、風は、歌い、呼びかけ、人間に語りかける声に例えられてきました。「Weather Works」は、風のさまざまな科学的データを芸術的に可聴化するシステムであり、話し言葉の音調のパターンがそうしたデータを可聴化する実験のベースとなっています。聴き手は空間に入ることで他の地域へと旅し、その地域における風のパターンを経験することになります。

Throughout history, cultures of the world have been comparing the wind to a voice: singing, calling, or speaking to us. *Weather Works* is an artistic sonification system using detailed wind data, which are used in experiments based on intonation patterns of spoken language. Listeners can enter a space and virtually travel to various regions to experience local wind patterns.

アンドレア・ポリ：デジタルメディアアーティスト。ニューヨーク、ハンター大学総合メディアアート学科助教授。2001年以降、さまざまな環境科学者と協力して、気象データの可聴化の研究に取り組んでいる。

Andrea POLLI: Digital media artist and an Associate Professor of Integrated Media Arts at Hunter College in New York. Since 2001, she has been working on the sonification of meteorological data in collaboration with various scientists.

VERTICES: Beirut-Dublin-Seoul

ヒシャーム・M・ビズリ／ Hisham M. BIZRI

「VERTICES: Beirut-Dublin-Seoul」は三つの都市の日常生活をとらえたポリヴィジョン・ビデオ作品です。リュミエールの映画のドキュメンタリーの伝統に従って、生活の中のシンプルな情景が撮影されました。それぞれのショットは、初期の映画の一本のリールの時間とほぼ同じ50秒間続きます。このような映像は現実の行為とディテールを通じて、人々と場所における時間と空間の現在を記録します。

VERTICES: Beirut-Dublin-Seoul is a Polyvision video capturing fragments of a day in the life of each city. Simple scenes from every day life are recorded with a video camera, following in the tradition of the documentaries of the Lumière films. Each shot lasts 50 seconds, the approximate time a film reel lasted in early cinema. This kind of filming records — through concrete action and in detail — the presence in time and space of people and location.

ヒシャーム・M・ビズリ：レバノン出身、サンフランシスコ在住の映画制作者およびヴィジュアルアーティスト。彼の作品のテーマは、イスラム教徒のレバノン人が欧米へ亡命して暮らすという彼自身の経験に基づく。

Hisham BIZRI: Filmmaker and visual artist from Lebanon, currently living in San Francisco. His works are meditations on his experience as a Lebanese/Muslim living in the West.

ビジネス文化の美学／ The Aesthetic of Business Culture

IAMASの学生と卒業生等によるメディアアート作品を展示します。
かつての銀行の大きなビジネス空間がそのままアート空間へと変貌しました。
Displays of media art works by IAMAS students, graduates and the other transformed the large business space of a former bank into an art space.

2/21–3/7 ／十六銀行大垣支店旧店舗／ Former office of the Juroku Bank, Ogaki Branch

credit・scale・rule

credit・scale・rule

あいだだいや／ AIDA Daiya

100万円を樹脂で固め、ネットオークションで売った作品「もし100万円を素材としたアート作品があったなら、果たしてそれはどれくらいの価値があるのだろうか？ ＊インターネットオークション」を中心に、いくつかの作品を加えて展示しました。

Exhibition of AIDA's central work *If there was an art work consisting of 1 million yen in bills, how much would it be worth?*, for which he encased 1 million yen in resin and sold it at an Internet auction, and others.

情報科学芸術大学院大学第1期生／ Graduate of the 1st class, Institute of Advanced Media Arts and Sciences.

bank holiday

bank holiday

林洋介／ HAYASHI Yosuke

地方の銀行の中にいた女の子を撮影した写真を、一般のポスターに紛れて展示しました。お金は天下を回り、人も世界中を駆け巡る。夜の闇に浮かぶ銀行は、女の子を閉じ込めたコレクションのガラスケースです。

Photographs taken of girls in local bank subsidiaries were exhibited among general poster works. At night the bank turned into a museum of glass showcases in which a collection of girls were on display.

国際情報科学芸術アカデミー DSPコース 1年／ 1st grade student of the DSP course, International Academy of Media Arts and Sciences.

Optional

Optional

ホリイサトシ／ HORII Satoshi

ビデオカメラによる記録が幾重にも重なり、現在と過去が同じ時間軸で混じりあうことで、現在から解き放たれた自身や他人との、実感のない、空虚なコミュニケーションを形成します。

The artist presented a form of unreal, illusive communication with himself and others, cut loose from reality through layers of images recorded with a video camera, interweaving present and past on the same time axis.

国際情報科学芸術アカデミー DSPコース 1年／ 1st grade student of the DSP course, International Academy of Media Arts and Sciences.

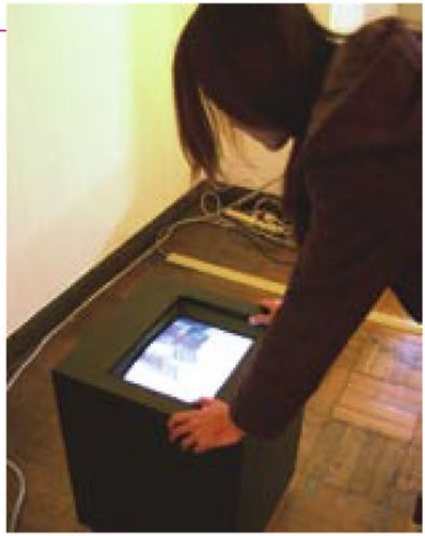
Heaven's Eye

石塚展久／ ISHIZUKA Nobuhisa

床の上に上向きに置かれたキャスター付きのモニターを動かすと、あたかも床全体に大きな映像が隠れているかのように、その位置に対応した映像の一部が映し出されます。雲の上から箱眼鏡で人々の日常を観察するような体験ができます。

Moving a monitor on wheels placed face-up on the floor triggers visual projections corresponding to the monitors' position, evoking the impression that a huge image is hidden on the floor. Viewers can peer down on sceneries of everyday life with the glass-bottomed bucket.

情報科学芸術大学院大学スタジオ2在学／ 1st grade student of Studio 2, Institute of Advanced Media Arts and Sciences.



Heaven's Eye

How-to-Bow

ノーラ・クルッグ／ Nora KRUG

「How-to-bow」は、欧米のビジネスマンや観光客に、日本の伝統文化に根ざしたビジネス・エチケットを紹介するインターネット上のガイドブックです。

How-to-Bow is an animated Internet guide for western businessmen and tourists who want to learn about Japanese business etiquette, which is rooted deep within Japanese traditional culture.

ニューヨークとハンブルグを拠点にして活動するイラストレーター／ Illustrator based in New York and Hamburg.

How-to-Bow

Vomoder

クワクボリョウタ／ KUWAKUBO Ryota

この装置は電子回路を使った一種のテレビ電話です。人の声に反応して、モニター画面に映し出されるドット絵の表情が変わります。

This device is a type of video telephone using electronic circuit. The expression of the dotted face on the monitor changes according to the speaker's voice.

国際情報科学芸術アカデミー第4期生／ Graduate of the 4th class, International Academy of Media Arts and Sciences.

Vomoder

都市のいれもの／ a case of city

都市のいれもの／ a case of city

松本典子／ MATSUMOTO Noriko

球体の中で種が育つ作品です。コンクリートのビルの隙間の中で育つ草のように限られた一つの系の中で水を循環させ、育つ植物を眺める作品です。

A work involving growing seeds inside a sphere, and observing how plants grow with water circulating in a closed system, comparable to grass growing in tiny gaps between concrete buildings.

情報科学芸術大学院大学スタジオ１ 1年／ 1st grade student of Studio 1, Institute of Advanced Media Arts and Sciences.

Bug???

Bug???

前崎悦子／ MAESAKI Etsuko

この作品は、駒を移動させて実際の昆虫を動かし、その動きによって投影する映像が変化します。本物の昆虫とコンピュータで制御された昆虫と、鑑賞者の三つの要素が相互に作用し合いそれぞれに変化していきます。

Viewers can manipulate the movements of a real insect by moving a piece, which again changes projected video images accordingly. The result is an interaction of three elements: viewer, computer insect, and living one.

情報科学芸術大学院大学スタジオ１ 1年／ 1st grade student of Studio 1, Institute of Advanced Media Arts and Sciences.

映像の横顔／ sideview of the movie

映像の横顔／ sideview of the movie

岡崎竜+増田一太郎／ OKAZAKI Ryu + MASUDA Ichitaro

デジタル映像は、 x-y-tで構成された3次元のマトリックスであり、それは映像の直方体をなしていると言えます。この作品では、映像を360度自由な方向から切り取り、映像の横顔、後ろ姿、斜め45度も好きなように見ることができます。

A digital image is composed of x, y and t coordinates in a 3D matrix, which one could say determine its cubic shape. This work allows the viewer to freely rotate a digital movie by 360 degrees, and cut it at any angle to see its side view, back view, sectional view, etc.

国際情報科学芸術アカデミー CGIコース1年／ 1st grade students of the CGI course, International Academy of Media Arts and Sciences.

金融の歴史／ THE HISTORY OF FINANCE

笹かまぼ子／ SASAKAMABOKO

わらしべ長者の物語には、経済やその歴史といった大きなテーマを個人の身体にひきつけて考えさせる力があります。「金融の歴史」は、自らが掴んだ藁を転化させて長者になる物語を、アニメーションで見ることができる装置です。

The story of *Warashibe Millionaire* has the power to make us think big, about themse such as economy and history from an individual point of view. *The History of Finance* is a device showing an animated version of the rags-to-riches story.

情報科学芸術大学院大学スタジオ4 1年／ 1st grade student of Studio 4, Institute of Advanced Media Arts and Sciences.

金融の歴史／ THE HISTORY OF FINANCE

The Affair

柴田悠基／ SHIBATA Yuki

一台のモニターを設置し、モニターで隠れる後ろの風景を背面にとりつけたカメラによるライブ映像で鑑賞します。現実空間とモニターのフレームの中の映像がつぎあわされた風景は、確実に不自然な印象を鑑賞者に与えます。

A camera transmits images recorded behind a monitor onto the screen, thus showing what is hidden behind the monitor itself. The combination of real space and indirectly reproduced scenery results in an unnatural sensation in the viewer.

国際情報科学芸術アカデミー DSPコース1年／ 1st grade student of the DSP course, International Academy of Media Arts and Sciences.

The Affair

Rain

山田拓生／ YAMADA Takuo

Rainはアニメーションと水との繋がりを示した作品です。しずくがバケツに落ちた時、その音と共にアニメーションは次のカットに進みます。これは現実と非現実の時の流れの感覚を引き起こす事を目的としています。

A work connecting animation and water, *Rain* aims to visualize the different flows of time in a real and an unreal space. The animated film plays frame by frame, triggered by the sound of raindrops falling into a bucket.

情報科学芸術大学院大学スタジオ2 1年／ 1st grade student of Studio 2, Institute of Advanced Media Arts and Sciences.

Rain

変容する自然／ Transformative Nature

この展示では、光や蒸気などの自然現象を利用することによって、鑑賞者がもつ環境の知覚を思いがけない方向へと拡張・変容するメディアアート作品を紹介しました。

A mind-expanding exhibition of media art based on natural phenomena, such as light and vapour.

2/21－3/7 ／新光証券旧店舗／ Former office of Shinko Securities

The Evolving Oblique

ジョアンナ・ウォーカー＋ステファン・ブルーム／ Joanna WALKER + Steffen BLUEMM

この作品は複数のガーゼのスクリーンを使ったインタラクティブなヴィデオとサウンドによるインスタレーションです。作品は「合成された領域」をテーマに、風景および建築上の特徴を動画の具象化（空間化）によってトポロジーとして捉えなおすというものです。また、鑑賞者とその視覚がとらえる環境との関係について考察し、没入型環境のなかで「見ること」が分散した、変化する像が次々と表われる空間的領域に接触することが可能になっています。

インタラクティブサウンド制作：ビル・ハズレット

The Evolving Oblique is an interactive video/sound installation using multiple screens made of gauze. Centered upon the theme of a synthetic territory, the installation recontextualizes notions of landscape and architectural form into topology through the embodiment or spatialisation of the moving image. The condition of topology questions the relation between the viewing subject and perceived environment.

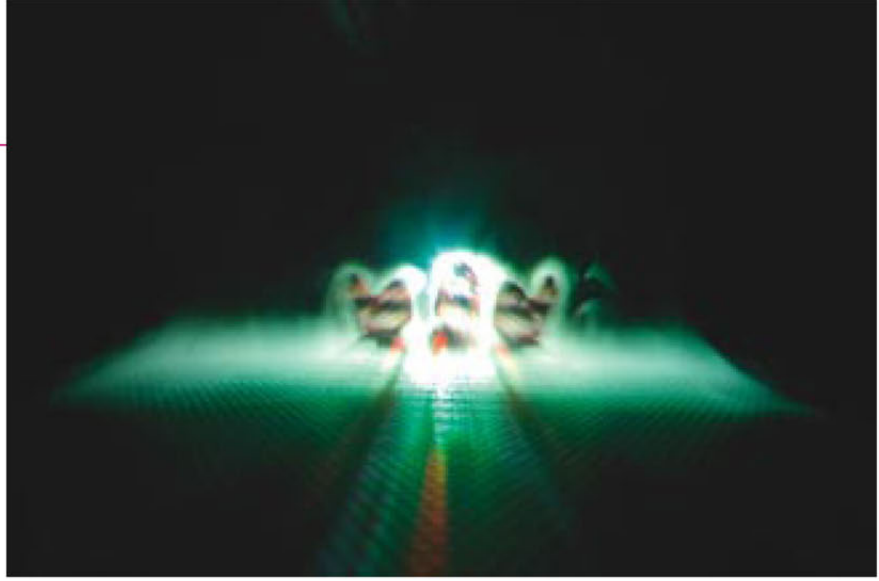
Interactive soundscape: Bill HASLETT

ジョアンナ・ウォーカー：建築を学んだのち、現在はインタラクティブ・ヴィデオ・インスタレーションの分野で活躍。2003年から2004年のケンブリッジ大学博士課程の最終学年時の半年間、インターンとしてIAMASに滞在。

ステファン・ブルーム：ドイツ、フルトヴァンゲン応用科学大学においてデジタルメディアとコンピュータ科学を学ぶ。IAMASでジョアンナ・ウォーカーのプロジェクトに加わり、インタラクティブ・プロセッシング・ネットワークを制作。

Joanna WALKER: Originally trained as an architect. Now working in the field of interactive video installation and practicing as a media artist. During the final year of her PhD at Cambridge she spent six months as an intern at IAMAS (until March 2004).

Steffen BLUEMM: Studied Digital Media – Media and Computer Science at the University of applied Science Furtwangen in Germany. He has been implementing interactive processing networks since joining Walker's research project at IAMAS.



Moony

神里亜樹雄＋柴田知司＋真下武久／ KAMISATO Akio + SHIBATA Satoshi + MASHIMO Takehisa

「Moony」は存在の境界線をテーマとしたインタラクティブ・インスタレーション作品です。この作品では仮想の蝶が蒸気の中に作り出され、観客は蒸気の中に手を近づけることでその蝶の反応を楽しむことができます。作品を体験する過程には、皮膚感覚として感じられる温度や湿度、視覚的に変化する蝶の立体感や遠近感、観客の行為に対する蝶の反応といった様々な感覚的要素が存在します。「Moony」はこうした感覚的な体験プロセスを観客に与えることで、蝶の存在を物質的なものから現象的なものへと変化させ、観客に神秘的な感情を与えることを可能にします。

An interactive installation focusing on the boundaries between forms of existence. Visitors can play with virtual butterflies by holding their hands into vapor in which the butterflies "live". *Moony* incorporates elements of interactivity (reactions of the butterflies), cutaneous and visual sensation (temperature and humidity, and dimensions and perspective respectively), and gives visitors the mysterious feeling of transforming the butterflies' physical presence into optical phenomena.

ともに成安造形大学卒業後、情報科学芸術大学院大学に入学、スタジオ1に在籍。2003年「JOUABLE」展（同志社ローム記念館・京都）に出展した同作品を共同制作。この作品はこの後アルス・エレクトロニカ2004、the next ideaを受賞。

The artists entered Studio 1 at IAMAS after graduating from Seian University of Art and Design. Their collaborative work Moony was exhibited at the "Jouable" exhibition (Doshisha Rohm Memorial Hall, Kyoto) in 2003, and won "the next idea" at Ars Electronica 2004.

企画展示／ Exhibits

Time Machine!

楽土の求め方／ Seeking Ways to RAKUDO

Time Machine!

赤松正行／ AKAMATSU Masayuki

2/21–3/7 ／ CALM（大垣アピオ内） ／ CALM (Inside Ogaki Apio)

2002年からさまざまな場所で展開されてきた作品「Time Machine!」が、大垣駅駅ビルの階段正面に設置されました。過去の映像が呼び戻されたり、時間的な軌跡が展開される光景に、通勤や買い物に急ぐ人たちがふと立ち止まり、これは何だろう?と思わず見入ってしまう—それは、街にテクノロジーとアートが融け込んだ瞬間だったといえるでしょう。見慣れた日常を不思議な世界へと変容するという、メディアの可能性を体験する場所となりました。

People rushing through Ogaki Station involuntarily stop and stare at *Time Machine!*, a curious work that calls back images from the past. A bridge between technology and art, it demonstrates media art's power to take us into different realities.

楽土の求め方／ Seeking Ways to RAKUDO

極楽ブラザーズ（斎藤正和+白前晋+小笠原則彰） GOKURAKU Brothers (SAITO Masakazu + HAKUMAE Susumu + OGASAWARA Noriaki)

2/21–3/7 ／大垣駅南口地下道／ Ogaki Station, South Exit underpass

大垣駅駅前通りの地下道に、「何を望んで生きているのか」という問いと、それに対する返答を書ける壁を仮設することによって、思いがけない対話の場を作りました。隣に設置したモニターではBBS（電子掲示板）で交わされる会話を映し出し、機械音声がその会話ともうひとつの問い「何をしたら死ねますか」を無表情に読み続けました。地下道の壁は通行人による返答と落書で埋め尽くされ、公共空間はたちまちプライベートな場へと変貌しました。

A makeshift wall inviting people to write down thoughts on the question "What are we living for?". This platform for exchange was set up at the odd location of an underpass. Covered with comments and sketches, the wall has turned a public space into a private one.

iamasTV

iamasTVプロジェクト／ iamasTV Project

2/21 – 3/6 ／ CHEESE CAKE FACTORY 2階 ／ CHEESE CAKE FACTORY 2nd Floor

1998年より、大垣ケーブルテレビなどで毎月放映されている15分のテレビ番組「iamasTV」は、アカデミーCGIコースを中心に、学生主導で制作されています。このiamasTVのコンテンツの中から、特に大垣を題材にしたものを選んで編集し、3台のモニターで上映しました。

Started in 1998 and run by Academy CGI Course students, *iamasTV* is broadcast monthly on Ogaki cable television. Three monitors show selected episodes from *iamasTV*.

iamasTV

オプティカル・インターフェイス／ Optical Interface

からだプロジェクト赤組／ Any Body Project Red Team

2/28、3/7 ／郭ビル4階／ Kuruwa Building 4th Floor

「オプティカル・インターフェイス」は、ビデオカメラ付きヘッドマウントディスプレイを装着することにより、眼前の光景をコンピュータ処理された映像として体験する作品です。映像を時間および空間的に変化させることによって視覚の変容を引き起こし、脳内での情報処理と身体行動とがズレてしまう経験を作り出すことを狙いました。視覚情報が変化すると単純な日常の動作がいかに困難になるかを、市の中心にある郭ビルの和風の空間のなかで参加者に体感してもらいました。

In *Optical Interface*, visitors could witness how a computer processed images they recorded with a head mounted camera. Focusing on the spatial and temporal shifts between reality and displayed pictures, the work aimed to create a sensation of disconnection of body and mind.

オプティカル・インターフェイス／ Optical Interface

企画展示／ Exhibits

メディア屋台／ Media YATAI

カナリアじかん／ Canary Time

メディア屋台／ Media YATAI

西野毅史、山本大嗣／ NISHINO Takeshi, YAMAMOTO Taishi

2/21–22、28–29、3/6–7 ／市内のストリート／ Ogaki City Streets

岐阜県立森林文化アカデミーものづくり研究会の協力で制作した特製「メディア屋台」。「メディア」を使った親しみやすい劇場空間をまちなかに持ち込み、多くの人々に自らの映像作品を紹介するため、IAMAS卒業生の西野毅史と山本大嗣が会期中の週末の夕方から商店街を屋台を引いて歩き、移動上映会を開催しました。屋台に取り付けられた赤い提灯やのぼりも手伝って、多くの鑑賞者を集めました。

Media YATAI was realized in collaboration with the Gifu Academy of Forest Science and Culture. The artists transformed a food stall into a mobile multimedia theatre, and attracted spectators with both the decorated stall itself and the works on display.

カナリアじかん／ Canary Time

宇田敦子／ UDA Atsuko

2/21–3/7 ／喫茶カナリア／ Café KISSA CANARY

IAMAS卒業生で映像作家の宇田敦子が、時間をテーマにした映像作品、オブジェを「喫茶カナリア」で展示しました。小さいけれど、センスのよいインテリアとおいしいコーヒーで人気のある「喫茶カナリア」に溶け込むように、宇田のビデオ作品を上映する小さなモニター、フリップブックなどのオブジェ作品が配され、訪れた人は作品をのんびり楽しんでいました。

UDA Atsuko's video piece which focused on Time was shown on a small monitor inside *Kissa Canary*. The object blended perfectly into the environment of this small but stylish café, inspiring customers to enjoy their coffee with a bit of art.

冬の日／ FUYUNOHI

Untitled AD

堀井哲史／ HORII Satoshi

2/21–3/7 ／ GLAMDY

GLAMDY大垣本店のショーウィンドウを利用したインタラクティブ・インフォメーションシステムです。隣のGALAMDY WESTビルで開催された展覧会「郭」のテキスト情報やアーカイブが、通行人のアクションによって変化します。単なるイベント情報だけでなく、趣向を凝らした視覚的効果で街角を彩りました。

An interactive information system using the show window of the Glamdy shop in Ogaki. Displayed text and archive data from the "Kuruwa" exhibition held next door at the Glamdy West building change according to the movements of passersby. Incorporated is not only information about the event, but also elaborate visual effects that add a decorative element to this street corner.

アニメーションの夕べ「冬の日」上映会＋アニメ制作体験コーナー／ Animation Evenings FUYUNOHI screening and animation creation corner

2/21–22、28–29、3/6–7 ／まちづくりプラザ／ Machizukuri Plaza

連句アニメーション「冬の日」は、芭蕉の連句集『冬の日』のすべての句を、川本喜八郎監督のもと、ユーリ・ノルシュテイン、ラウル・セルヴェ、高畑勲など著名な35名のアニメーション作家たちが一句ずつ担当して制作したオムニバスのアニメーション作品です。芭蕉ゆかりの大垣の地で、この作品が上映されました。また、ねんどを使ったコマ撮りアニメーションを楽しむ「アニメ制作体験コーナー」が同時開催イベントとして行われました。

The animation *Fuyunohi* (Winter Days) consists of 35 parts, each contributed by one animation artist. Director Kawamoto Kihachiro compiled works by the likes of Yuri Norstein, Raoul Servais, Takahata Isao and others. The segments are based on one verse each of *Fuyunohi*, one of Matsuo Basho's most famous linked verse poems. Visitors were invited to create their own little aminated films with clay figures.

企画展示／ Exhibits

bounce street ―弾む街角―

みやばら美か+すぎもとたつお／ MIYABARA Mika + SUGIMOTO Tatsuo

2/21–22、28–29、3/5–6 ／大垣共立銀行本店／ Ogaki Kyoritsu Bank main office

IAMAS卒業生のみやばら美かとすぎもとたつおによる「bounce street」は、通常屋内で展示されるメディアアート作品を屋外で展示し、大勢で楽しめるように制作されたものです。大垣共立銀行本店のビルの白い壁面に、その場で人物を撮影した画像を色のついたボールが並んだイメージに変換し、そのボールが落下して弾むアニメーションを投影しました。ボールが弾むとその動きにあわせたサウンドも発生します。

Bounce street took media art out of its usual indoor setting, and took place out in the open where everybody could enjoy it. Pictures taken of people on location transformed into lines of colored balls that bounced in accordance with sounds.

顔俳句／ HAIKU...and I am a part

ウォルフ・ヘルツレ／ Wolf HELZLE

2/21–3/7 ／ヤナゲンデパート、守屋美術館の壁面、ベネトンのショーウィンドウ、大垣市役所／
Yanagen department store, Moriya Tadashi Museum façade, Benetton show window, Ogaki City Hall

ドイツ出身のアーティスト、ウォルフ・ヘルツレは、会期中に市内各所で撮影した人々の顔写真をモーフィング技術によってつなぎ合わせていくことより、人種や性別、年齢といった個々人の顔の持つアイデンティティの境界をあいまいにし、壮大な人の環を作り出すことに成功しました。ヤナゲンデパート、守屋美術館の壁面、ベネトンのショーウィンドウで1000人に及んだ人々の顔の映像が上映、投影され、まさに人とアートと街をつなぐ象徴的な展示となりました。

Faces of Ogaki City residents were manipulated with image morphing technology, creating "new" identities with blurred characteristics such as race, gender and age. The result is a human chain interlinking human individuals, art, and the city.

IAMAS 2004別館「郭」展／ IAMAS 2004 Annex Exhibition "KURUWA"

2/26–3/4 ／ GLAMDY WESTビル／ Glamdy West Building

IAMAS 2004別館「郭（くるわ）」は、おおがきビエンナーレと同時開催となったIAMAS卒業制作展の一環として卒展参加者の一部がビエンナーレ開催エリア内で独自に行った展示です。もともと廃ビルであったGLAMDY WESTを借り、内装工事等も参加者自身で行いました。まだ元のパン工場時代の荷物やゴミが散乱していたところをまとめて廃棄処分し、内部を区切っていた壁や扉を打ち壊し、電線をひき直しました。こうして作った展示スペースで三人の学生の作品を展示しました。

寒い時期だったこともあり、石油ストーブを持ち込んで暖をとりながらの展覧会となりましたが、味のある廃ビルの空間を残した会場では、ふつうのギャラリーとは全く違った不思議な雰囲気の漂う展示が実現しました。

The IAMAS 2004 Annex Exhibition *KURUWA* was held simultaneously with the Ogaki Biennale as part of the IAMAS Graduate Exhibition. Glamdy West, an otherwise disused building, served as a venue for the exhibtions of three students who did all the refurbishing work themselves.

複眼狂騒レッスン／ Maniac Compound Eyes – Lesson

丸尾隆一／ MARUO Ryuichi

ライブストリーミングを組み込んだ映像インスタレーション。遠隔地に置いた複数のライブカメラから送られてくる映像、あらかじめ撮影しておいた映像素材、テレビ映像などをリアルタイムにミキシングし、終わりのない映像作品として提示しました。また、作者自身が展覧会開始前から会場内で生活し、そこにも一台のカメラを設置しました。

This is a perpetual video mixing in real-time data received from multiple remote live cameras, images prepared in advance, and television footage.

複眼狂騒レッスン／ Maniac Compound Eyes – Lesson

1979211

1979211

桜木美幸／ SAKURAGI Miyuki

作家自身と同じ日に生まれた人を探し、一緒に25年目の誕生日を迎えることを目的としたドキュメンタリー映画。本人と、本人と同じ日に生まれた人の生年月日を証明する書類、及び映像作品を並置しました。

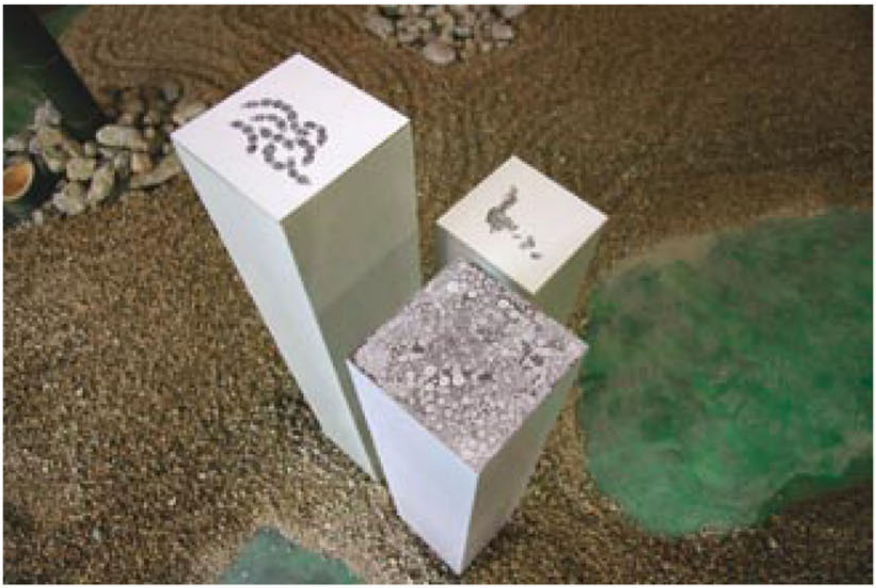
A movie documenting Sakuragi's hunt for persons born on the same day as herself, with the aim to celebrate their 25th birthday together. Also shown were documents gathered to prove each person's date of birth and artist himself, as well as a video.

Cooing

今尾日名子／ IMAO Kanako

cooingとは赤ちゃんが生まれて初めて出す、まだ言葉にならない音声のこと。庭師である父親とコラボレートしながら会場内に砂や木を持ち込み、庭の中で作品を鑑賞する環境を作りました。頭をからっぽにして描いた絵が見事に空間と一体化した展示となりました。

Cooing is the sound babies make before they learn to form words. Aided by her father, a landscape gardener, Imao brought sand and wood to the venue, and created a garden environment in which her works were to be viewed.



オープニングイベント／ Opening Events
おおがき蛇居拳 (ジャイケン) 太鼓／ Ogaki Jaiken Drumming 46
アンケート・アートのニッポンカラオケ大作戦／ Karaoke on the Questionnaire Art 47
アンチルアウト！／ "unchillout!" 47

クラブイベント／ Club Events
DSPスーパーナイト2004 ／ DSP Super Night 2004 48
QUADRA HAK 48

パフォーマンス／ Performance
"in" 49

クロージングイベント／ Closing Event
ガムランワークショップ＆コンサート／ Gamelan workshop and concert 50

メインの展示会場になった二つの空きビルに挟まれたスイトタクシーの駐車場がオープニングの舞台となりました。卒展の別会場でもあった駅前大通り中途のビル2階の空きフロアもサウンドイベントの会場になり、クロージングは、歴史のある興文小学校の講堂が会場となりました。

The opening performance was staged at the Suito Taxi company's parking lot right between the two main exhibition sites. Another venue used for the graduate exhibition was the vacant second floor of a building midway down Ekimae-dori Road. Finally, the closing ceremony was held in the historic Kobun Elementary School Auditorium.

おおがき蛇居拳（ジャイケン）太鼓／ Ogaki Jaiken Drumming

おおがき蛇居拳太鼓保存会（代表：三輪眞弘）＋大垣工業高校太鼓部

Ogaki Jaiken Drum Conservation Society (Representative: MIWA Masahiro) and the Ogaki Industrial High School Taiko Drum Club

2/21 ／十六銀行大垣支店旧店舗周辺／

Premises of the former office of the Juroku Bank, Ogaki Branch

「東北地方を旅した芭蕉が大垣に伝えたと言われている不思議な算術『蛇居拳算』。この算術を使って毎年奉納される和太鼓演奏が大垣の奇習『蛇居拳太鼓』です。」

「架空の伝統芸能」である『おおがき蛇居拳太鼓』は、三輪眞弘（IAMAS教授）が提唱する「逆シミュレーション音楽」による作品です。演奏者は、『蛇居拳算』と名付けられた数学的なルールに従って太鼓のリズムパターンを演奏していきます。大垣工業高校太鼓部のみなさんが練習を重ね、このオープニングイベントでは、7人の高校生が半被姿で円形に並べられた和太鼓に向かい、力強い太鼓の音を響かせました。演奏のあと、三輪教授から、「架空の伝統芸能」プロジェクトの概要、そしてその制作方法についての詳しい解説がありました。

"During his travels of the Tohoku region, Matsuo Basho reportedly tought the Ogakians a peculiar kind of arithmetic called "Jaikenzan". As a unique local custom, a Japanese taiko performance based on this arithmetic is being staged in Basho's honor once every year."

Ogaki Jaiken Drumming is a fictitious traditional art born out of Prof. Masahiro Miwa's "Reverse-Simulation Music" concept. The performers play a drum pattern following the algorithmic rule of "Jaikenzan".

アンケート・アートのニッポンカラオケ大作戦／Karaoke on the Questionnaire Art

松本祐一／ MATSUMOTO Yuichi

2/21 ／十六銀行大垣支店旧店舗周辺／
Premises of the former office of the Juroku Bank, Ogaki Branch

おおがきビエンナーレのオープニングイベントで初演された作品。アンケート・アートとは、あるテーマについての多くの人々の意見を集め、それを伝えていく作品として発表しています。おおがきビエンナーレでは、「ニッポンの武器」、「ニッポンの問題点」、「これからのニッポン」という三つの質問項目に対する回答をもとにカラオケを制作し発表しました。朗読は早川貴泰。

This work was first presented at Ogaki Biennale's opening event. Questionnaire Art is based on comments given in questionnaires. The themes for this times surveys, answers to which were subsequently made into Karaoke pieces, were "Japanese Arms", "Japanese Problems", and "Japanese Future".

アンチルアウト！／ Unchillout!

チルチル（乙津理絵子 aka OTSU PRODUCTION＋花塚広美）／ Chill chill (OTSU Rieko aka OTSU PRODUCTION+ HANAZUKA Hiromi)

2/21 ／十六銀行大垣支店旧店舗周辺／
Premises of the former office of the Juroku Bank, Ogaki Branch

和風パンクファッションに身を包んだ、詩吟と三味線をあやつるふたり組チルチル（乙津理絵子＋花塚広美）によるサウンド・パフォーマンスが行われました。乙津の詩吟と、乙津が歌いながら操作するラップトップコンピュータの電子音、そして花塚の三味線の演奏は、和風でありながらもパンチの効いた迫力あるセッションとなり、多くの人々が足をとめ、聴き入っていました。

A duo clad in Japanese-style punk outfits presented a combination of *shigin* (poetry reading) and shamisen performance. Otsu accompanied her own poetry with electronic sounds from a laptop computer, while Hanazuka played the shamisen.

クラブイベント／ Club Events

DSPスーパーナイト2004 ／ DSP Super Night 2004

James McCARTNEY、宇佐見理、かわむらたけこ（tn8）、佐近田展康、赤松正行／ James McCARTNEY, USAMI Tadashi, KAWAMURA Takeko (tn8), SAKONDA Nobuyasu, AKAMATSU Masayuki

2/21 ／ GLAMDY WESTビル／ Glamdy West

DSPスーパーナイト2004は、同時期にIAMASで行われていた「DSPスーパースクール」の一環として場所を変え、大垣市の駅前通り中程にあるGLAMDY WESTビル（通称郭ビル）で行われたものです。開催一ヶ月前まで、電気もなく廃虚と化していたビルの空間が学生の手によってリニューアルされ、見事なライブ空間として蘇りました。楽器として用いられたコンピュータから送り出される様々なサウンドは、まるで大垣における鎮魂と再生をうながす響きのように鳴り響きました。

The DSP Super Night 2004 sound event was held as part of *DSP Super School* in a refurbished building. Using computers as instruments, the participating artists created a stimulating, colorful soundtrack for Ogaki.

QUADRA HAK

ShinaBand、mimiZ、DSPBox（赤松正行／ AKAMATSU Masayuki）

3/6 ／ GLAMDY WESTビル／ Glamdy West Building

IAMASの学生と教員を中心にした多彩な顔触れのパフォーマーが結集したサウンドパフォーマンスイベント。レイペンスボーン大学からの交換留学生ジョン・キャンベルの「ワコムギター」などの飛び入り参加や、2003年度にIAMASの学生達が行ってきたインターネットラジオ「美チャンネル」による卒業前の最終放送など、学生間の交流を深めるイベントが展開しました。GLAMDY WESTビルでの最終イベントは盛況のうちに幕を閉じました。

An event featuring sound performances mainly by teaching staff and students at IAMAS. Happenings such as the final Internet radio broadcasting before graduation in 2003, and exchange student John Campbell's spontaneous presentation have deepened relationships among students.

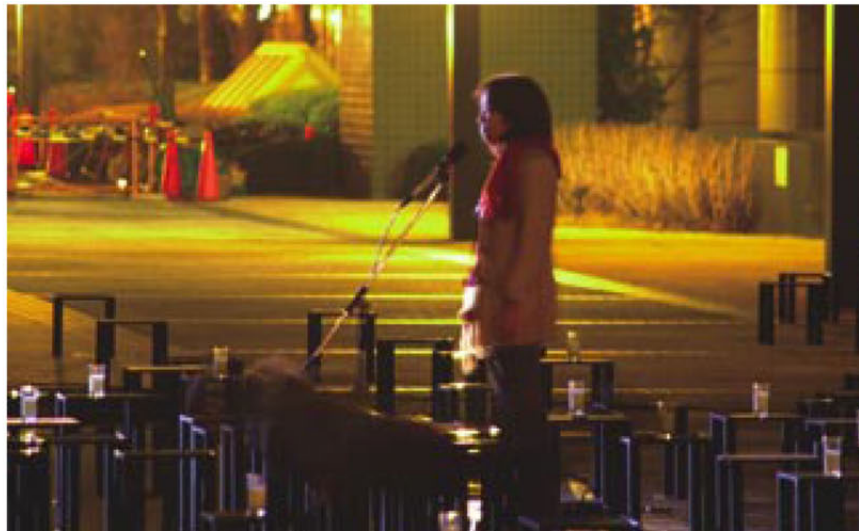
in

井垣理史＋高木理恵＋伏木啓＋山田珠実／
IGAKI Masashi + TAKAGI Rie + FUSHIKI Kei + YAMADA Tamami

2/28–29 ／ソフトピアジャパン／ Softopia Japan

「in」は、名古屋を拠点に活動する井垣理史＋高木理恵＋伏木啓＋山田珠実によるパフォーマンス作品です。彼らはユニット名を持たず、プロジェクトとして作品を発表しています。上演する場所を考察し、空間のあり様と観客の位置付けからコンセプトを作成し、身体、映像、インスタレーション、言語とさまざまな要素を取り込んだ作品を制作、上演しています。今回は、会場となったソフトピアジャパンの1階ホワイエとその外側の池に、大きな窓ガラスをはさんでオブジェクトを配置した空間で上演されました。窓ガラスの外側に設置したスクリーンに向けて投影した映像と窓ガラスに映りこむ映像、そしてパフォーマーの発するエフェクトをかけた音声を効果的に組み合わせて、「外部と内部」の関係をテーマにした幻想的なパフォーマンスが展開され、多くの観客を惹き付けました。

In is a performance project based in Nagoya. The concept for each of the somewhat site-specific pieces mixing elements of physical movement, image, installation and language, is determined by aspects such as space allocation and audience orientation. This performance took place on both sides of a large window of the first floor foyer of Softopia Japan, facing a pond. The fantastic performance on the theme "External and Internal" combined video projections and sound effects.



クロージングイベント／ Closing Event

ガムランワークショップ＆コンサート「ガムランの現在形〜インドネシアの民族楽器を体験しよう!」／ Gamelan workshop and concert "The present form of Gamelan — Experiencing Indonesian folk music !"

マルガサリ、野村誠／ Marga Sari, NOMURA Makoto

3/7 ／大垣市立興文小学校体育館／ Kobun Elementary School, Gymnasium

ガムラングループのマルガサリ、作曲家の野村誠によるクロージングイベントが、興文小学校の体育館で開催されました。第1部はマルガサリによるガムランワークショップ、第2部ではコンサートを行い、ジャワガムランの古典曲を2曲とアメリカ現代作曲家ルー・ハリソンの「ヴァイオリンとチェロとジャワガムランの為の二重協奏曲」、野村誠作曲の「踊れ!ベートーヴェン」が演奏されました。「踊れ!ベートーヴェン」ではIAMAS教授の三輪眞弘との競演もあり、盛況のうちに幕を閉じました。

The biennale closed with performances by the Marga Sari gamelan group and composer Makoto Nomura, staged in the gymnasium of Kobun Elementary School. The concert program, starting after a gamelan workshop with Marga Sari, consisted of two classical Java gamelan pieces, Lou Harrison's *Violin, cello, and double concertos for Java gamelan*, and Makoto Nomura's composition *Dance! Beethoven*. The latter featured a well-received guest performance by IAMAS Prof. Masahiro Miwa.

大垣のまちとビエンナーレ／ Ogaki City and the Biennale

横山正／ YOKOYAMA Tadashi

大垣市は、人口約15万5千。岐阜市に次ぐ岐阜県第二の都市です。京都と江戸（東京）を結ぶ二つの街道を繋ぐ美濃路、すなわち中仙道の垂井と東海道の宮（熱田）を結ぶ街道の中途に位置し、文化、経済のポテンシャル、また交通の便のゆえに、この大垣を抜ける道を択ぶ旅人が多く、大垣は江戸時代の美濃地方の中心都市として栄えました。

明治時代に東海道線が建設されたとき、既存の市街地の北に線路が通されたので、現在のJR大垣駅は、旧市街地の北端に位置しています。IAMASがある線路の北側は、第二次世界大戦後までは、駅近傍の工場を除けば、ほとんど田園地帯でした。市街の中心には、国宝に指定された美しい城があり、それを囲んで武家屋敷、その外側に町人のまちというのが、幕末までの大垣の都市構造だったのです。

大正時代から豊富な地下水を利用して繊維関係の企業が集まり、第二次世界大戦後の重工業の展開もあって、市は戦災の被害を蒙りながらも引き続き繁栄を続けましたが、近年、繊維産業の不振のために、駅周辺に大きな敷地を擁していた企業が次々と退却、その関係者がいなくなったことで、大垣の市街から賑わいが消えてしまいました。戦災のあといち早く復興したビルが、その後、建て替えられることなく老残の姿をさらしていますし、中心市街地では大型店に客を取られて閉めたままの空き店舗も目立ちます。遅くまで人波が続いた商店街にかつての活気は見られず、夜も早々とシャッターが降ります。

今回のビエンナーレの舞台に中心市街地を択んだのは、学校と地域の繋がりを深めるという意義とともに、こうした現状を踏まえて、その活性化の一助になればという思いからでした。空きビルを主展示会場として活用するとともに、商店のショウウインドウやビルの壁面、さらには店舗そのものを展示やイベントの場とすることで、まちに新たな人の動きを造りだそうと試みたのです。

大垣の中心部を流れる水門川は、自然の流れを城の外濠として利用したものですが、その南端には桑名への舟が出る港があり、元禄の世、「奥の細道」の旅の終わりに伊勢に向かう俳人芭蕉は、大垣の弟子たちに別れを告げてここから乗船しました。大垣には彼の高弟が居り、江戸出仕の大垣藩士にも芭蕉の弟子が多かったりして、大垣は昔から

俳句との縁が深いところです。そうした訳で、ビエンナーレでも、意識的に俳句と結び付けたイベントやワークショップを用意しました。

また江戸時代、戸田氏十万石の大垣は、とりわけ文教に力を入れる藩として知られ、その結果、幕末から明治にかけてのすぐれた人材の輩出は瞠目に値します。ビエンナーレでは興文小学校でクロージングのイベントを行いましたが、ここもかつての藩校の伝統に繋がる由緒あるところで、明治初年に学制が定まるやいちはやく整備、この地方のモデルスクールとなったところです。今回のビエンナーレのテーマ「未来の学校」は、制度としての「学校」の外に出て、まち自体に、またそこで皆で造り出していくもののなかに「学校」の本来あるべき姿を見出そうというものですが、その意味では、大垣という文教の伝統あるまちは、まさにそうした活動にふさわしいところであるとも言えるのです。

Ogaki is with a population of about 155,000 the second largest city in Gifu Prefecture. In the Edo period, many travelers chose to pass through Ogaki, a flourishing city located where two roads connecting Kyoto and Edo (Tokyo) met, for its culture, economic potential and accessibility.

With the exception of factories, the area north of the railway line (where IAMAS is located) was all countryside until after World War II. The beautiful castle in the city centre was surrounded by samurai houses, around which other townsfolk settled down.

In the Taisho Period, the rich underground water resources attracted textile-related businesses, and thanks to the development in heavy industries after WW II the city's prosperity continued in spite of heavy war damage. Due to depression in the textile trade, in recent years the bustle has gone.

The heart of Ozaki city was chosen as the stage for this Biennale with the hope that this would deepen the relationship between IAMAS and the region, and help revitalize the city.

The port on the Suimon River that runs through Ogaki is where Matsuo Basho completed his *Oku no hosomichi* journey. Considering this connection of Ogaki with Haiku, Biennale events and workshops were consciously linked to this form of poetry.

In the Edo period, Ogaki was reputed for its emphasis on education. The Biennale's theme, "School of Futures" was an attempt to step out of the established system, and seek a new, original form of "school" in the city itself.

謝辞／ Acknowledgements

本ビエンナーレを開催するにあたり、下記の方々にご協力いただきました。ここに記して深く感謝いたします。（順不同、敬称略）

あいだだいや、赤松正行、井垣理史＋高木理恵＋伏木啓＋山田珠実、石塚展久、ジョアンナ・ウォーカー＋ステファン・ブルーム、宇佐見理、宇田敦子、ウルティカ、岡崎竜＋増田一太郎、神里亜樹雄＋柴田知司＋真下武久、かわむらたけこ、木村悟之、倉地宏幸、極楽ブラザーズ、ノーラ・クルッグ、クワクボリョウタ、佐近田展康、笹かまぼこ、柴田悠基、すぎもとたつお＋みやばら美か 、ミルトン・ソガベ、チルチル、土居哲真、コビ・ファン・トンダー、西野毅史、野村誠、林洋介、ヒシャーム・M・ビズリ、ウォルフ・ヘルツレ、堀井哲史、アンドレア・ボリ、エリック・マイエ、前崎悦子、枡尾あき、松本典子、松本祐一、マルガサリ、三輪眞弘、チャンダ・メンヤ、山田拓生、山本大嗣、パオロ・ローザ、 Djs、 DSPbox、 mimiZ、 ShinaBand

李鎮源、ジャックリーヌ・ベルント、パスカル・ポーズ、鷲田清一

大垣工業高校太鼓部、大阪電気通信大学総合情報学部メディア情報文化学科（川辺祥子、窪田靖久、吉田考宏）、県立森林文化アカデミーものづくり研究会（田井佳子＋松野勲尚＋山口博史）、名古屋学芸大学（赤星侑希、内藤千恵、穂積千愛、真鍋圭人、水野愛子）、ブレラ・アカデミー（フランチェスコ・シボルディ、マルコ・ザヌーソ、イゴール・ノッテ、マテオ・エレンブルグ、ジャコモ・ボルフィリ、フランチェスカ・ミンゾーニ、アリス・ローザ）、 HIRO学園

株式会社NTTドコモ東海、エルクアトロギャッツ、株式会社大垣共立銀行、大垣商工会議所、大滝製材、喫茶カナリア、ぎふ次世代アニメ研究会、ギャラリースペースS、株式会社十六銀行、新光証券株式会社、新光不動産株式会社、スイトタクシー株式会社、大丸テント商会、ベネトンジャパン株式会社、株式会社ベネ中部、翠画廊、株式会社ヤナゲン百貨店、 CALM、 GLAMDY、 Sugo

カルシウムカンパニー（稲波伸行、浦田航介、小林恵子、佐々木健人、中島麻里子、野口大輔、馬場暁子、古田裕三、堀美希、前亜希、松川絵美）、トリガーデバイス（佐藤忠彦）、藤野陽子、ミホプロジェクト（武智美保）、メディアプロ・アビック（栗田幸直）、 121＋（瀬川晃、成島幸）、 elefuntone （ウエヤマトモコ、はしもととともこ）

甘利あゆ、阿部由布子、安藤朋子、池田泰教、稲田愛子、上田晃次、植田恵司、上峯敬、浦田航介、大沼亜希子、岡田麻里、小野寺啓、加藤修太、関西恭子、木村敦子、木村友裕、蔵増志保、小久保純一、小西小多郎、斎藤朋彦、斉藤美穂、佐藤千聡、佐藤真喜子、芝尾幸一郎、高山基成、谷阪福美、津田志保、中上淳二、永島靖之、西村鮎美、二村舞子、福田幹、福森みか、藤森なをみ、本間無量、前田知宏、松永圭子、真鍋圭人、丸山明香、村上将城、森康弘、柳生京子、山田祐子、吉田早那、吉村誠貴、若見ありさ

In holding this biennale, we would like to express our sincerest gratitude to the following individuals, organizations and artists to their kind corporations.

ABE Yuko, AIDA Daiya, AKAMATSU Masayuki, Andrea POLLI, chill chill, Djs, DOI Tetsuma, DSPbox, Gokuraku brothers, HAYASHI Yosuke, Wolf HELZLE, HORII Satoshi, IGAKI Masashi + TAKAGI Rie + FUSHIKI Kei + YAMADA Tamami, ISHIZUKA Nobuhisa, KAMISATO Akio + SHIBATA Satoshi + MASHIMO Takehisa, KAWAMURA Takeko, KIMURA Noriyuki, KURACHI Hiroyuki, KUWAKUBO Ryota, Hisham M. BIZRI, MAESAKI Etsuko, Eric MAILLET, Marga Sari, MASUO Aki, MATSUMOTO Noriko, MATSUMOTO Yuichi, Chanda MWENYA, mimiZ, MIYABARA Mika + SUGIMOTO Tatsuo, MIWA Masahiro, NISHINO Takeshi, NOMURA Makoto, Nora KRUG , OKAZAKI Ryu + MASUDA Ichitaro, Paolo ROSA, SAKONDA Nobuyasu, SASAKAMABOKO, SHIBATA Yuki, ShinaBand, Milton SOGABE, Cobi van TONDER, UDA Atsuko, URTICA, USAMI Tadashi, Joanna WALKER + Steffen BLUEMM , YAMADA Takuo, YAMAMOTO Taishi

Pascal BEAUSE, Jaqueline BERNDT, LEE Jin-won, WASHIDA Kiyokazu

The Fine Arts Academy of Brera (Matteo ERENBOURG, Francesca MINZONI, Igor NOTTE, Giacom PORFIRI, Alice ROSA, Francesco SIBOLDI, Marco ZANUSO), Gifu Academy of Forest Science and Culture (MATSUNO Tokinari, TAI Yoshiko, YAMAGUCHI Hiroshi), HIRO Gakuen (Brazilian school in Ogaki), Nagoya University of Arts and Sciences (AKAHOSHI Yuki, HOZUMI Chie, MANABE Keito, MIZUNO Aiko, NAITO Chie), Ogaki Technical High School Drum Club, Department of Media Information Culture, Faculty of Information Science and Arts, Osaka Electro-Communication University（KAWABE Sachiko, KUBOTA Yasuhisa, YOSHIDA Takahiro）

Benetton Japan Co., Ltd, Bene Chubu Co., Ltd., Café KISSA CANARY, CALM, Daimaru Tento Company, Els 4 Gats, Gallery Midori, Gallery Space S, Gifu Future Generation Animation Study Group, GLAMDY, Juroku Bank Co., Ltd., NTT DoCoMo Tokai Co., Ltd., Ogaki Kyoritsu Bank Co., Ltd., Otaki Timber Company, Shinko Realty Co., Ltd., Shinko Securities Co., Ltd., Sugo, Suito Taxi Co., Ltd., The Ogaki Chamber of Commerce and Industry, Yanagen Department store Co., Ltd.

Calcium Company (BABA Akiko, FURUTA Yuzo, HORI Miki, INABA Nobuyuki, KOBAYASHI Keiko, MAE Aki, MATSUKAWA Emi, NAKASHIMA Mariko, NOGUCHI Daisuke, SASAKI Takehiko, URATA Kosuke), elefuntone (UEYAMA Tomoko, HASHIMOTO Tomoko), FUJINO Yoko, Media Pro Avic, Ltd (KURITA Yukinao), miho project (Takechi Miho), trigger device (SATO Tadahiko), 121+ (SEGAWA Akira, NARUSHIMA Sachi)

ABE Yuko, AMARI Ayu, ANDO Tomoko, FUJIMORI Nawomi, FUKUDA Miki, FUKUMORI Mika, HONMA Muryo, IKEDA Yasunori, INADA Aiko, KANSAI Kyoko, KATO Shuta, KIMURA Atsuko, KIMURA Tomohiro, KOKUBO Jyunichi, KONISHI Kotaro, KURAMASU Shiho, MAEDA Chihiro, MANABE Keito, MARUYAMA Asuka, MATSUNAGA Keiko, MORI Yasuhiro, MURAKAMI Masakuni, NAGASHIMA Yasuyuki, NAKAUE Jyunji, NIMURA Maiko, NISHIMURA Ayumi, OKADA Mari, ONODERA Kei, ONUMA Akiko, SAITO Miho, SAITO Tomohiko, SATO Chisato, SATO Makiko, SHIBAO Koichiro, TAKAYAMA Motonari, TANISAKA Fukumi, TSUDA Shiho, UEDA Kenji, UEDA Koji, UEMINE Satoshi, URATA Kosuke, WAKAMI Arisa, YAGYU Kyoko, YAMADA Yuko, YOSHIDA Sana, YOSHIMURA Masaki

第五回世界メディア文化フォーラム「おおがきビエンナーレ 2004」

編集：IAMAS メディア文化センター

英訳：ジェームス・ラゾ、ワン・ユウージェン・ニック

英文校正：アンドレアス・シュトゥールマン

デザイン：121＋（瀬川晃）

協力：小林桂子、高橋洋子、布山毅

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

印刷・製本：西濃印刷株式会社

The Fifth Forum for Media Art and Culture "OGAKI BIENNALE 2004"

Editor: Center for Media Culture, IAMAS

English translation: James LAZO, Yu-Jen Nick WANG

English proofreading: Andreas STUHULMANN

Design: 121+ (SEGAWA Akira)

Support: KOBAYASHI Keiko, TAKAHASHI Yoko, FUYAMA Tsuyoshi

Publisher: IAMAS (Institute of Advanced Media Arts and Sciences - International Academy of Media Arts and Sciences)

Printed and Bound by: SEINOU GRAPHIC ARTS CO.,LTD

2005 年 12 月発行

Published on December, 2005

© 2005 IAMAS

IAMAS

503-0014 岐阜県大垣市領家町 3-95

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

Tel: +81-(0)584-75-6600 FAX: +81-(0)584-75-6637

info@iamas.ac.jp

www.iamas.ac.jp

＊ IAMAS 在籍学年は、おおがきビエンナーレ 2004 開催時に準拠します。

* Grades are measured by the number of years enrolled at IAMAS at the time of Ogaki Biennale 2004.

第1回目となるおおがきビエンナーレのテーマは「未来の学校」。表紙はテーマカラーとイベントシンボルを配置し、本紙の構成は、シンポジウム、ワークショップ、ミュージアム、パフォーマンスと4分類を4色で分け、わかりやすい構造になっています。
雁垂には、会場マップ、ビエンナーレ公式枡、せんべい、スタンプがレイアウトされています。

形　態	無線綴じ製本
サイズ	148mm × 210mm
コンテンツ	シンポジウム、ワークショップ、ミュージアム、パフォーマンス、異文化と学びの未来

The theme for the 1st Ogaki Biennale was “School of the Future”. Set on the front cover is the theme color and event symbol. As for the organization of the book, there are four sections – symposium, workshop, museum and performance – with each section separated by color, making the construction very easy to understand. The venue map, Biennale official masu (small wooden box traditionally used to drink sake), senbei (rice cracker), and stamp are laid out on the inside cover.

Form	Perfect Binding
Size	148mm × 210mm
Contents	Symposium, Workshop, Museum, Performance Cross-cultural Communication and the Future of Learning

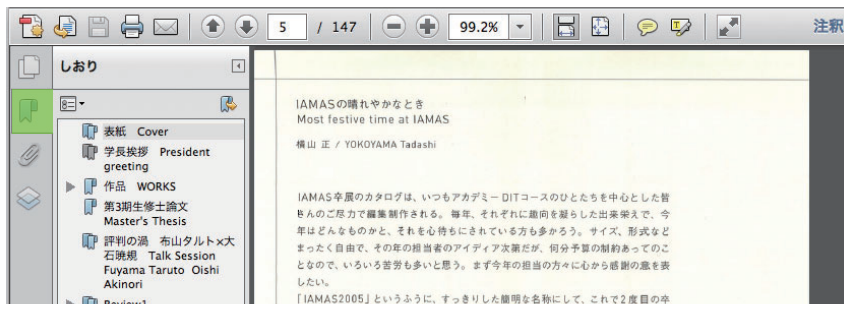
これまでIAMASで発行されたカタログ類をIAMASBOOKSとして再編成し、電子書籍化しました。
Catalogues previously published at IAMAS have been reorganized into IAMASBOOKS and turned into digital books.

使用方法｜How to use

PCで閲覧｜Via PC

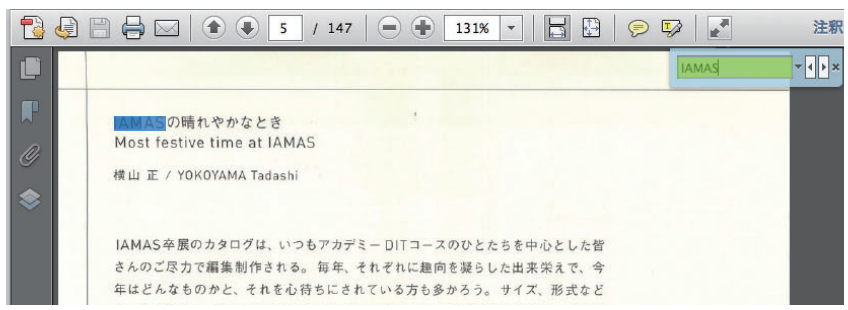
①目次の使い方
・Adobe Readerの場合
「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。
・Apple プレビューの場合
「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。

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

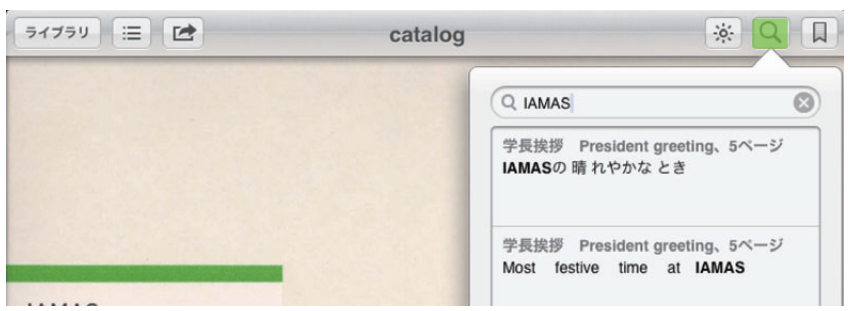
※iBooksでのご利用を推奨しています。
※Use via iBooks is recommended.

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

おおがきビエンナーレ2004
OGAKI BIENNALE 2004

発行日
Issue

2011年12月再編
December.2011

編集
Editor

鈴木光
SUZUKI Hikaru

撮影
Photography

萩原健一
HAGIHARA Kenichi

制作協力
Special Thanks

河村陽介
KAWAMURA Yosuke

監修
Supervisor

前田真二郎　瀬川晃
MAEDA Shinjiro　SEGAWA Akira

発行
Publisher

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

IAMAS
503-0014
岐阜県大垣市領家町3-95

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

www.iamas.ac.jp

Copyright IAMAS 2011