

.

•

annual 1997

•

•

「これはIAMASの1997年の記録です。」

annual 1997
a record of IAMAS

社名、製品名はそれぞれの会社の商標または登録商標です。本文中には、TM、Rマークは明記しておりません。

annual 1997 / a record of IAMAS

March 20, 1998 (First edition, First Publishing)

Copyright © 1998 International Academy of Media Arts and Sciences, Nagahara seminar

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or used in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopy, recording, or any information storage or retrieval system, without the written permission of the publisher.



annual 1997

contents

はじめに

10

time line - IAMAS

12

classes

18

works

54

annual 1997 発行にあたって

266

おわりに

268



IAMASを記録するために

あらゆるメディアのもつ特性の大きなひとつに「記録」がある。

近年、テキストや映像は本あるいはビデオとして記録されてきたが、これらの記憶媒体は時代の流れと技術の進歩ともにデジタルメディアへと移行しつつある。デジタルメディアの記録の容器としての可能性はどのくらいあるのだろうか。それは従来のメディアをカバーし、あるいは、超えることができるのだろうか。

ここIAMASでは、主にデジタルメディアの使い方を実習し、作品はデジタルメディアで表現されている場合が多い。このような、コンピュータを使って制作された作品を記録、記述するにはどのような方法が考えられるだろうか。

学生や教員が制作している様々なモノを記録するためには...

こういった問題について考え、実践するため、この「annual1997」を制作した。

テキストで伝えたい部分・デジタルデータで伝えたい部分を、BOOKとCD-ROMの2種類のメディアに分けて、本を読みながらCD-ROMを見ていく、という形を想定した。また、デジタルデータの多様性によるオリジナリティが損なわれることを鑑み、できるだけ制作時の「生」のままのファイルを収録した。このため、全てのデータを体験するには、多種多様な環境が必要となることをまず初めに了承いただきたい。

では、あの頃のIAMASへと――

timeline - IAMAS

April	4	入学式
	7 - 8	オリエンテーション
	8	前期授業開始
	14	FirstClass PublicDomain 説明会 [ホール] (三輪)
	14	岐阜大学 VSL 見学 (平林・平野・木島)
	15	メディア文化特論 / ジェフリー・ショー [ホール] (坂根)
	18	飲み会 [学生ホール] (大多和)
	21	音楽理論 / ヨハネス・フリッツュ 特別講義 [ホール] (三輪)
	24	SideEffects社開発スタッフ来校・デモ・懇親 (小田)
	25	エフェクターナイト [夙川バートンホール] (赤松・三輪・エリック)
May	27	サイケデリックぶんぼう [Live at Metro / Kyoto] (三輪・エリック)
	28	Macintoshウィルス感染騒動
	6	メディア文化特論 / エルキ・フータモ [ホール] (坂根)
	7	就職セミナー・ネットワーク、地元産業一般 [ホール]
	8	就職セミナー・ゲーム・CG、映像 [ホール]
	8	向井ともこ (ケルン・メディア芸術大学) 訪問・作品ビデオ上映 (三輪)
	8	上映会「パワーズ・オブ・テン」「ゴダールの映画史」[ホール] (平野)
	9	就職セミナー・デザイン [ホール]
	10	長谷川 (非常勤講師) アトリエ見学 (大多和)
	12	就職セミナー・ベンチャー [ホール]
	13	第1回就職セミナー [L1]
	14	Design and DTP / サンメッセ見学 (永原)
	14	永原ゼミ 第1回 (永原)
	20	メディア文化特論 / 池上惇 [ホール] (坂根)
	21	the yellow monkey ライブ上映会 [L1] (草野)
	・21	HAJ学生ホームページコンテスト「MATSURI」華グランプリ (石橋)
	22	内科検診 [保健室]
	・22	“Britten-on-the-Bay” 作曲コンクール佳作入選 (山路)

	23	第2回就職セミナー
	24	MOON AGE インターネット中継 [新宿リキッドルーム] (平林)
	26	耳鼻科検診 [保健室]
	27	PUBLIC DOMAIN復活!
	27	眼科検診 [保健室]
	28	「芸能人(?) 募集しています」(矢田)
	29	X線、尿検査 [1F]
June	3 - 7	IAMAS WEEK
	3	漫画の描き方教室 (柴田)
	3	エヴァンゲリオン上映会 (村土)
	3	パンダのだんな (きよし) 告別式 [4F] (臼井)
	4	富士ゼロックス ワークショップ 説明会 (五十嵐)
	5	dumb type、高嶺作品ビデオ上映 (高嶺)
	• 6	第5回名古屋国際ビエンナーレARTEC '97 (馬野・山元)
	7	IAMAS WEEK 講評会
	7	Chill Out Room [マルチメディア工房] (赤松)
	11	アニメーション史 / 梶江美都子特別講義 [ホール] (高桑)
	13	映画「DEAR」上映会 [マルチメディア工房] (大多和)
	16	メディア文化特論 / 江藤巖二 [ホール] (坂根)
	17	第1回企業家講演会 (リクルート)
	19	リー・エーデルコート特別講義 [ホール] (関口)
	20 - 24	IAMAS意識調査アンケート (永原ゼミ)
	24 - 25	写真講座 (平野)
	24	第2回企業家講演会 (岐阜コンピュータサービス、フライトプラン)
	24	アニメーション史 / 富野由悠季特別講義 [ホール] (高桑)
	25	アニメーション史 / 富野由悠季特別講義 [L1] (高桑)
	25	音とネットワークコミュニケーションゼミ / TeleMidic 社来校デモ [S5] (赤松)
	27	図書館書架増設

	27	MM & VR メッセ'97ぎふ [岐阜メモリアルセンター]
	28	マルチメディアグランプリGIFU'97表彰式・記念トーク (坂根、斉藤)
	28	マルチメディアグランプリGIFU'97優秀賞「FlyHigh2」 (斉藤)
	28	マルチメディアグランプリGIFU'97奨励賞「時」 (福島)
	28	マルチメディアグランプリGIFU'97奨励賞「SECRET OF SOUND」 (森)
July	1	第3回企業家講演会 (トスコム、サンテック) [ホール]
	1	メディア文化特論 / 室井尚 [ホール] (坂根)
	14	メディア文化特論 / クリスタ・ソムラー、ロラン・ミニョノー [ホール] (坂根)
	16	IMAGICA会社説明会 [ホール]
	16	through the typefaces ゲスト・木下京子 [L2] (永原)
	25	Sensor Band ワークショップ [ホール] (三輪)
	28	マルチメディアリテラシー課題発表会・ラボ科 [C1] (平林・山元)
	29	マルチメディアリテラシー課題発表会・スタジオ科 [C1] (平林・山元)
	29 - Sep.7	「センシティブ・カオス」展 [ICC] (坂根)
	30	三輪ゼミ発表 [マルチメディア工房]
	30	クリスタ・ゼミ発表 [マルチメディア工房]
	30	Chill in / out Party [マルチメディア工房]
August	4	第2回 PC 分解/組み立て大会 [C3] (吉田)
	5	Macromedia Flash 2.0 勉強会 [C2] (WebMaster)
	6 - Sep.19	夏期休業
	22 - 23	WORKSHOP '97 IAMAS地域開放事業 [C1]
	25	Remote Pianoテスト
	26	高等学校教員への学校説明会
September	8	Ars Electronica 「Moppet」 (木原民雄 <NTT>、安斎利洋、森脇裕之、大和田龍夫 <NTT ICC>、鈴木宣也 <IAMAS>、中村理恵子)
	10	Ars Electronica 「Music plays images X Images play music」 Interactive art 部門 Golden Nica受賞 (岩井俊雄と坂本龍一とのコラボレーションパフォーマンス)

	18	第2回日本VR学会全国大会「Cognition Spaces」[名古屋大学] (細谷・神成)
	・20	IVRC '97「仮想相対性空間」企画委員長賞、芸術賞 (岐大・IAMAS)
	・24	デジタル・パブリッシング・グランプリ協賛企業賞 「works 1996 - 1997」(片岡 (監))
	25	IMAGICA見学 (高桑)
	・25	BBCCネットアート&映像フェスタ'97 ネットアート部門最優秀賞 「バカップヌードル」(牧田、安藤、井口)、優秀賞「未来の絵画」(新井、石橋)
	・29 - Oct.7	IVRC '97「仮想相対性空間」展示 [マルチメディア工房] (岐大・IAMAS、木島、小林 (幸))
	29 - 30	後期オリエンテーション [ホール]
	・30	Javaに関する技術・応用・表現大賞 '97 「booKmarKparK」学生奨励賞・健闘賞 (片岡 (監)・木野村)
October	1	後期開始
	1	パフォーマンス論 / 「記憶が失われる時」上映 [ホール] (平野)
	2 - 3	スタジオ科2年卒業制作作品企画プレゼンテーション [ホール]
	5	メディア文化特論 / SIGGRAPH'97、ArsElectronica'97他、報告会 [ホール]
	13	Yearbook (annual 1997) 制作のためのアンケート配布
	17	「ON50」センサリングテスト [マルチメディア工房]
	18	永原ゼミ・Design and DTP フィリス・フィッシャー "Japanese Design" [S3]
	21	メディア文化特論 / 歌田明弘 [ホール] (坂根)
	24	住友金属 Motivate 説明会 [ホール、C2] (高桑)
	25 - 26	ON50 [オリベホール] (赤松・関口・平野・布山・前田・三輪・エリック)
November	2	ラボ科一般アワード入試
	4	メディア文化特論 / 水越伸 [ホール] (坂根)
	7	スタジオ科AO・推薦入試
	10 - 14	IAMAS WEEK
	10	ジャン＝ルイ・ボワシエ講演 [ホール]

	10	ジャン＝ルイ・ボワシエ・ワークショップ [C1]
	10	movie session about machines [ホール] (Christa)
	10	xenakas [ホール] (熊野)
	11	the 2. part of movie session about machines [ホール] (Christa)
	12	カスパー・T・テブリッツ特別講義 [ホール] (三輪)
	13	Ultima Online実演会 (五十嵐・折山)
	13	「システム / ネットワーク管理雑学講座 (よろずQ & A)」 [C4] (吉田)
	13	「新旧PC内部見学会」 [C4] (吉田)
	13	the 3. part of movie session about machines [アトリエ] (Christa)
	14	IAMAS Week final meeting [マルチメディア工房]
	14	Prof. Jean-Louis Boissier Workshop CD-ROM premiere show [C1]
	18	メディア文化特論 / タナカノリュキ [ホール] (坂根)
	19	社会風俗史 / 石山文彦 「細胞・神経・脳・心 - 視覚表現技術の根拠」講演 [L1] (平林)
	21	教員研究報告 [ホール] (関口・高桑・山元・布山)
	25	DEP '97 「MurMur World」 DEP AWARD受賞 (赤松・神成)
	・26 - 30	NICOGRAPH / MMCA 「Kids Talk」 展示 [幕張] (羽場・斎藤・折山・村沢)
	・27	NICOGRAPH / MMCA 論文発表「パーティクル・トレーシング」 (斎藤・高桑)
	28	ON50 報告会 [ホール]
	28	International Film Nights [ホール] (Wayne)
December	2	メディア文化特論 / 中沢英夫 [ホール] (坂根)
	2	International Film Nights [ホール] (Wayne)
	11	International Film Nights [ホール] (Wayne)
	15	“VR研究の動向と今後の展開について” 東京大学廣瀬助教による講演 [ホール] (神成)
	19	教員プレゼンテーション (小林(孝)、赤松、五十嵐、エリック) [ホール、C2]
	19 - 14	MPiXIPM (岩井俊雄と坂本龍一とのコラボレーションパフォーマンス)
	20 - Jan.14	冬季休業

January	• 20	スポーツビデオ '97グランプリ受賞 朝日放送賞受賞「BOND 〜絆〜」(大和多・小林(洋)・藤原・村田(千))
	28	仮眠室占領事件 (!?)
	31	IF2000 [恵比寿ガーデンプレイス] (平野)
	12	雑誌「デジクリ」取材に
	10 - 16	NHK 番組「未来派宣言」取材、収録に
	16	Friday Night Film [ホール] (Wayne)
	19	NHK 番組「おはよう東海」取材収録に
	20	メディア文化特論 / 杉浦康平 [ホール] (坂根)
	25	スタジオ科一般入試
	30	Friday Night Film [ホール] (Wayne)
February	30	教員プレゼンテーション [ホール] (三輪、小田、前田、平野)
	2	IAMAS 卒業記念基金アナウンス
	• 10 - 22	卒業制作展
	12	スタジオ科 1 年進級制作発表会
	16	ヤマハ「miburi」のデモンストレーション (三輪)
	16	A1 にう **
	20	教員プレゼンテーション (吉田、平林、鈴木、神成) [ホール]
	20	クリスタゼミ発表会 [工房] (Christa)
	23	岐阜放送「明日の岐阜」取材に
	24 - Mar.31	春期休業
March	26	テレビ岩手「未来はここから」取材に
	20	卒業式

• の付いている日は学生による学外発表、または作品で受賞した日付になっています。

classes

monday

マルチメディアリテラシー

英会話

Shade

LightWave

Houdini

ビデオ編集

ヒューマンインターフェイス論

Director & Lingo

VR技術

音楽理論

音響音楽論

CG理論

数学

制作の基礎

研究報告

マルチメディアリテラシー：平林・山元（前期）

コンピュータを使って作品を作るための基礎を学んだ。簡単な作品をすることにより、各種ツールの使い方や考え方を学習するとともに、同時にモノを作るという過程を体験させた。

Photoshopではデジタルカメラの映像を加工した作品制作、ドローツールとしてIllustratorを使った自己紹介カードの作成、Painterを使ったアニメーション、それらの作品をまとめるためにDirectorを使い、最終的には各種ツールで作った素材を、一つの作品としてまとめるために、「起承転結」というテーマで作品制作を行なった。

English Conversation Theta and Sigma classes：Pavola（The first / latter term）

The goals of the English class were as follows: 1) to achieve fluency in spoken conversational English; 2) to gain confidence in the ability to express oneself; 3) to acquire new vocabulary; and 4) to improve listening, writing, reading and speaking skills, as well as have fun while learning English. I believe that all the students have improved their English abilities during this past year. Some of the most enjoyable activities have been those which combined Internet research with in-class oral reports. Emphasis has been placed on the importance of communicating in English with the global community, something which will remain with the students as they begin their new careers in the fields of computer graphics, animation, music and programming.

Shade：小田啓子（前期 / 後期）

モデリングを主に、Shadeの基本操作と応用。ベジェパッチは複雑な形状の作成に適しており、またシャープなモデリングができるため、授業ではその特徴を生かしたモデリング技術の習得と、自分の作りたい形を3D空間で忠実に再現する技術習得。具体的には、QP人形や人の顔の下絵（図面）をShadeに取り込み、それを元に立体をモデリングしました。目や口などパッチに穴があいているようにみせる方法や、手のように、枝分かれしている形をきれいに作る方法などの操作上のコツと、リアルな立体に仕上げるための表現方法を練習しました。

LightWave：関口（前期 / 後期）

CGアニメーションの作成をLightWaveで行う。操作性の優れたポリゴンベースのモデリングや編集の習得を通して、コンパクトなCG映像制作のための技術とセンスを養う。

- ・CM、TV等のCG研究
- ・アニメーション制作のためのイメージトレーニング
- ・モデリング
- ・CGアニメーションの構築技術基礎
- ・CGアニメーションの構築技術応用

簡易インテリアのモデリングとそれを利用したアニメーションの作成、顔のモデリングやマッピング、またそのモデルを動かすアニメーション、人が歩いたりジャンプしたりする動きの後に、光の玉をもつアニメーションの作成など通してモデリングやボーンの設定、アニメーションレコーディングなどの技術を取得した。

Houdini：小田（前期 / 後期）

内容は入門・初級。前期は、Houdiniのオペレーションと基本的なSOPsの使用法と、アニメーションの作成法。後期は、オペレーションと学生の興味のある機能を個別に授業した。

ビデオ編集：前田（前期 / 後期）

基礎的なビデオ関係の知識を習得すると同時に、実写映像の質感を制作実習を通して体験していく。多様な撮影手法を義務づけたカメラ内編集によるドキュメント作品制作にはじまり、静止画像とテキストによる映像表現、チームによる企画制作などを行う。

ヒューマンインターフェイス論：木島（前期 / 後期）

人間の感覚の仕組みと特性を、視覚、聴覚、触覚を中心に、生理的、心理的、認知的なレベルを取り混ぜて解説する。体系的に全てを論じることは不可能なので、幾つかのトピックを取り上げている。例えば、立体視の仕組み、視覚と視覚イメージの記憶の相違、聴覚的な音像定位の機構、アフォーダンスなどである。実際に実験を体験してもらうことも交えた解説を取り入れている。また、これまでに提案されてきたインタフェースの為のシステムとデバイス、アプリケーションを、その構成方法に立ち入りつつ紹介する。例えば、CAVEなどのインタラクティブなディスプレイ環境、テレロボティクスの技術を応用した建設機械、三次元音響、手術シミュレーションシステムなどである。見学も行う。

Director & Lingo : 関口・鈴木 (前期 / 後期)

インタラクティブデザインというものをLingoスクリプティングを通して学ぶ。Macromedia社のMacromedia Directorを使用し、インタラクションとGUIによるメディアデザインのプレゼンテーション技術を取得する。Lingo Programmingは初級から中級程度でボタンスクリプトからリスト制御、座標点制御程度まで行えるようにした。ほかにも、シリアル制御プログラミングによる簡易チャットや顔のイメージをマウスで変形するプログラミングなどを行った。また、オリジナル俳句編集ツールの制作を通して、テキスト検索技術を学ぶ。

VR技術 : 木島・小林 (前期 / 後期)

半年間で様々な技術的要素をもつシステムを実際に仕立て上げる作業を通じて、電子回路やディスプレイ、コンピュータなどのハードウェアデバイスに関する、現場的な知識を増やすことをねらっている。製作する例題は、受講生に合わせて選択する。これまで、ビデオからの情報でCGを変化させるシステム、複数の液晶ディスプレイで手に取れる程度の大きさの箱をつくり、磁気センサとCGを使って透明な箱の中に物が有るように表示するシステムなどを製作した。上記の例題では、例えば、OpenGL、ビデオライブラリ、シリアル通信、センサデバイスの選定、磁気センサの扱い、アナログ画像信号の取り回し、小型のCPUボードのプログラミング、はんだ付けなどの作業、パーツやジャンクの仕入れ方等、必要となる雑多な知識の取り入れ方、システムの仕立て方を学ぶ。

音楽理論 : 三輪 (前期)

作曲や演奏、音楽についての基礎的知識がない学生を対象に、クラシック音楽における重要な作品をほぼ歴史に沿って紹介した。その際、読めなくてもよいことを前提に、すべての作品の音楽に沿って楽譜を追いつながり鑑賞し、音楽作品とその組立、素材と構築という点に焦点を絞って解説し、音楽が単なる即興やひらめきによって生まれるものではなく、緻密な知的作業によって作り出されてきた事実を確認した。音楽史的にはバッハからロマン派、印象派そして12音主義までの音楽を扱った他、特別講義としてドイツからヨハネス・ブリッチュ氏を招いて、ケルンを中心とした電子音楽の歴史や思想を紹介してもらった。

音響音楽論 : 赤松 (後期)

この講義では、音響的な音楽、または音楽的な音響を紹介し、その背景と成り立ち、そして今日的な意義を考察した。近代以降の音楽は、制限制約の破壊や画一的趣向の衰退とともに複雑化と

単純化を繰り返しながら多様化し、テクノロジーの発達と情報流通の拡大を背景に、その領域を拡大し、再発見したことを俯瞰する。取り上げたテーマとアーティストは、スティーブ・ライヒ、フィリップ・グラス、自然環境音、マニエル・ゴッチング、クラフトワーク、ブライアン・イーノ、民族音楽、アンビエント・テクノ、ジョン・ケージ、パンク、電子音楽、サンプリング、コンピュータ音楽などがある（一部予定）。

数学：五十嵐（前期 / 後期）

ベクトルの定義、三角関数、ベクトルの内積、行列の導入を目的とする。微積分入門も考えたが、そこまでたどりつかなかった。学生は位置と移動、向きと方向、長さといった概念の理解、二次式の計算あたりでかなり苦労する。三角関数では、 90° を超える角度をきちんと取り扱わなかったため、後に苦労する学生がでる。ベクトルの内積、行列については、その場では計算できても、実際プログラムなどへ応用するところまで持っていけたいとは思わない。
'80年代の3次元グラフィックスの分野での前進の多くは、高校卒業程度の数学を利用したものだ。ちょっとした数学的能力の与えてくれる可能性の広さを理解してほしい。

CG理論：高桑（前期 / 後期）

CG実習は、からくり時計の中味をひもとく事を目的にする授業。本コースでは、CGの基礎理論を学ぶと共に、実践的なプログラム作成を行い、クリエイタという名のオペレータからの脱却を目標とする。

実際の授業内容は、レンダリング、シェーディングの基礎的知識、VC++を用いた簡単なシェーディング、交差判定プログラムを行い、CGの理論的側面の理解を強化した。

制作の基礎（CG）：高桑・小田（前期）

誰もが手軽にWebpageやDirector作品での3Dのボタンや、アニメーションを作成することができるようになることを主眼に授業が組まれた。小田担当によるモデリング入門として花（植物）の制作、静止画への応用として写真との合成用のCG制作の実習と、高桑担当の絵コンテなど、CG・アニメーションの全般的な知識の講義を行なった。

制作の基礎 (映像) : 前田・平野 (前期)

1週目は、ケーブルの名称やビデオフォーマットについての基礎知識の習得。ビデオカメラの設定や機能の説明を行い、自己紹介ビデオの制作実習により撮影技法を体験する。

2週目は「リズムのある映像」という課題を与え、QTムービーの制作を行う。(Premiereの基礎)

3週目は「会話シーンの制作」というチーム制作の課題を与え、プランニングから完成に至る基本的な流れを体験し、アフレコも義務づける。(SoundEditの基礎)

各課題については合評を行った。

制作の基礎 (音楽) : 三輪・赤松・ライオン (前期)

この講義では、コンピュータを使った音楽制作を行う上で必要となる最低限の知識と技術の習得を目指して、MIDIメッセージやサンプリングデータの概要、音楽機材の取り扱い、シーケンスソフトやサウンド編集ソフトの基本的操作、各種ファイルの形式、CD-ROMやインターネットにおける音楽の使用法などの説明と実習を行い、最終課題として各自が自由なテーマによって音楽を制作した。

制作の基礎 (美術 / デザイン) : 関口・小田・永原 (前期)

デッサンに始まり、色彩演習ではグレースケール画像に明度をそろえての着色、色を読み取り再構成する浮世絵を使った演習、Directorをつかった動く色彩構成と多様な表現にアプローチ。最後にデザインワークの基礎演習として右隣に座っている人のシンボルマークを作成。リサーチから仕上げまで、実際の作業をシミュレーションした。

研究報告 : 全教員 (前期 / 後期)

ラボ科学生全員に研究 / 作品制作の計画や内容、進捗状況などについて発表をもらった。後期はラボ科2年生については卒業制作の中間発表を兼ねて行った。質疑応答を含め一人20~30分の持ち時間で、毎回3~4人の発表があり、前期 / 後期それぞれに一人一回ずつ発表を行った。

tuesday

OpenGL

Photoshop & Illustrator

社会情報学

VRコミュニケーションプログラミング

サウンドデザイン

メディア人類学

企画制作

メディア文化特論

高桑ゼミ

五十嵐ゼミ

小田ゼミ

OpenGL：五十嵐（前期 / 後期）

OpenGLを使ったインタラクティブなグラフィックスプログラムの作成を通して、プログラミングの楽しさを学ぶことを目的とする。プログラミングの経験は前提としない。

授業ではWindows上のCで開発するがウィンドウ処理などは行なわない。5週間くらいで面からの箱の構成と3次元での操作の基本、変数の操作によるアニメーション、箱を組み合わせて作る階層構造をもった物体の制作と関数の理解といった段階を踏んで進み、再帰的な手袋などの面白い作品が産まれる。このあたりまではほぼ全員がついてきたが、次の三角関数などを使った球面、曲面の定義で半分ぐら脱落。10週目現在、ループ、配列、構造体を使って多くのオブジェクトを表示させるのに挑戦中。オブジェクトの回転と移動を繰り返して作る、蛋白質のような複雑な構造も現われた。

Photoshop & Illustrator：小田（前期 / 後期）

内容は初・中級。

前期は、スキルアップとベーシックデザイン。（Photoshopのレイヤー及びマスクの操作、IllustratorとPhotoshopの連携、など）後期は、スキルアップとイメージ表現を中心に授業をおこなった。（Photoshopのレイヤー及びマスクの操作、イメージの合成、IllustratorとPhotoshopの連携による、5枚組のコラージュ作品の制作など）

社会情報学：上野（後期）

ここでは、メディアを通してどのようなことが世界中の人々によって表現され、影響を与えているかを分析し、今後を考察していく講義が進められている。アニメ、テクノ、ネットワーク、小説、映画など、多彩な視点から、長年に渡るメディアと人との関係を考えていく。

講義はヘアート・ロフリンクの論文（InterCommunication No.20掲載「空虚なメディア理論からネット批評理論へ」）の分析に始まり、最近撮影したユーゴスラビアの現状風景のビデオから、複数に存在する新社会運動（new social movement）とmedia activismへの繋がりを考え、また、「複製技術時代の芸術作品」の著者であるベンヤミンと同時代に生きた中井正一の活動を分析し、テクノオリエンタリズムとアジアの関係を考察した。

VRコミュニケーションプログラミング：五十嵐・小林（前期 / 後期）

ネットワークのインフラストラクチャを、下層から上層へと、ソフトウェアで可能な範囲で再実

装してみる。この過程で、ネットワークの各階層の機能を理解し、プログラムから利用する能力を身につける。当初、クロスシリアルケーブルによってリング状に接続したPCにより、トークンリングの機能の一部を実装。学生それぞれの実装を相互に接続させ動作させる。シリアル操作、送るべき内容の決定、エラーの処理、プロトコルの定義と調整など、多くの難所があり時間がかったが一応実装できた。さらに、UDPパケットを利用して、ウィンドウの設定、管理などを含むトランスポート層の機能を実装。また、データ長、エンディアン、構造体パディングなどの問題を体験して、RPCなどプレゼンテーション層の意義を学び、RPCの利用を行なった。最後にRPC定義の更新、配布の問題を通じ、COMの意義について確認した。

Sound Design : Lion・Miwa (The first / latter term)

Students collaborated on a web project using the Shockwave plugin. This project allowed surfers to play back a melody using different timbres. Students divided up the work of graphic design, composition, MIDI sequencing and Shockwave/HTML programming. The students were given responsibility for conceptualizing, organizing and realizing their work as a complete project.

Students learned practical and theoretical aspects of the MIDI protocol. They learned how to use sequencers, digital sound editors and mixers. They also learned the structure and use of virtual analog synthesizers. All students learned how to record and digitally edit sounds for use in multimedia projects and web pages. Students learned about RealAudio and converted audio files to RealAudio for use on their web pages.

メディア人類学：小林昌廣（前期）

メディア人類学という学問はそもそも存在しない。存在しつつあるというのが正しいくらいで、ここでの講義では、主としてビデオを使って、映像というメディアを通して、身体というメディアについて考えてみようと思った。扱ったのは、ビートたけし主演の「ほしをつぐもの」、大友克洋デザインの「老人乙」といった映画作品、それにいくつかの舞踏のビデオだった。それらの作品を単に作品論、作家論として論じるのではなく、そこに現われる「身体」というものが、いまこうしてビデオを観ている私たちの身体とどう違っているのか、あるいは共通しているのか、といったことを一緒に考えた。とくに舞踏は、ほとんどの学生が鑑賞初体験であったので、こうした身体の技法が存在していたのかという真摯な驚きがあったようだ。いずれにせよ、芸術系、情報系

の教育機関でありがちなくメディア＝情報」という視点からいかに遠く離れるかに講義の力点が置かれている。メディアとは、あらゆる情報を透過させ、あるいは発散させる、ほかならぬこの身体なのだから。

企画制作：中谷（前期 / 後期）

本講座はひらめきを実現するプロセスを習得するためのものです。まず、発想をするための環境づくりはどうすべきなのか、そして発想をしたことを検証し、それがオリジナルなものか？という意味があるのか？などひらめきが自分にとって世の中にとってなど環境の中の意味を考察し、自分のプランを組み立てていきます。それを企画というかたちで自分以外の人達に納得してもらうためにはどういうプレゼンテーションが必要なのかを考え、様々なツールを使って表現していきます。またプレゼンテーションでの受け手とのコミュニケーションの際の様々な問題点を抽出しその問題点を克服するための方法をPI（パーソナル・アイデンティティ）からはじめプランニングからプレゼンテーションまですべてにオリジナルな表現をめざし、よい企画を確実に実現するためのプロセスを学びます。

高桑ゼミ：高桑（前期 / 後期）

- 1) SBS (StepByStep) は、IAMASプロジェクトの一環として遂行される長編コンピュータ・アニメーション制作プロダクトである。進捗状況は、H9.11.27、NICOGRAPH / MMCAにてカット10制作に利用する印象派表現のためのレンダラ、ベータ版の開発を終え、「パーティクル・マッピング」というタイトルで論文発表。
- 2) 最新のテクノロジーActiveX技術を用いた革新的インターネット・コミュニケーション・ツール「KidsTalk」の開発。Windows95、NTに標準に添付されるブラウザ、Internet Explorerに自動的に組込まれ、言語の壁を越えたコミュニケーション手段を提供する。進捗状況は、H9.11.26～28、NICOGRAPH / MMCAにて行われた展示会において「KidsTalk」のプレゼンテーション、およびブース展示を行なった。大変盛況で用意した1800枚のパンフレットの殆どがなくなった。

五十嵐ゼミ：五十嵐（後期）

リアルタイムの画像認識を使って、簡単なインタラクティブなしかけを作ってみる。画像の基本的な操作を理解すること、インタラクティブなしかけを作ることの楽しさを体験することを目指とする。カメラからの画像のキャプチャにはMatroxMeteor / PPBというボードを使用。646×

480、24bitカラー非圧縮で20フレーム以上のキャプチャ、表示が可能。ビデオ編集用ではなく、ロボットなどに使用するもの。ファイルベースの画像フィルタ（Photoshopで利用できるようなもの）の作成、カメラからのキャプチャプログラムへの組み込み、重心位置、輪郭線などの形での情報のとりだし、OpenGLやサウンド制御など、情報を利用する部分との組合せという手順で進行中。

小田ゼミ：小田（前期 / 後期）

前期は、学生の個人制作。

後期は、

A：モーション・グラフィックス / モーション・ペインティング

——動くグラフィック・デザイン、動くペインティング、その可能性——

B：表現と道具：アニメーションとコンピュータ

——デジタル・メディアにおけるアニメーションの実践——

に分け、行った。

Aは「言葉・文字」にモーションをつけることからはじめ、IAMASのモーションロゴの制作を目標とした。Bは個人の表現としてのアニメーションの研究・制作を行う場とした。

後期は、小田・布山が担当。

メディア文化特論：坂根（前期 / 後期）

刻々と変貌する経済・社会・文化的現象のなかで、未来の動向を予感し、新しい価値を生み出していく創造的な人材の育成はそう簡単ではない。地域の現実を知りながらも、幅広い国際的視野の上にたち、歴史的な感覚と同時に、従来の専門領域を繋ぐ学際領域の可能性への強い関心や意欲までが要求される。しかもその意識のトレーニングは、日常のメディア・リテラシーや技術の習得の作業と平行して行われるべきもの。こんなねらいから生まれたのが、この科目。外部の幅広いメディア文化やさらにその周辺の幅広い専門分野のユニークな人材を見つけて講師に依頼、オムニバス方式で展開していく授業で、ときにワークショップも行う。その間を縫って、海外のメディア文化イベントの参加スタッフの報告会や、私自身の60年代以降のアート・アンド・サイエンスの現場で得た歴史的な展望や資料を交えての夜話的な講義も挿入した。

■メディア文化特論招待者一覧■

ジェフリー・ショー / Jeffrey Shaw	1944年オーストラリア、メルボルン生まれ。1963年メルボルン大学建築学専攻、64年同大学美術史専攻、65年ミラノのブレ美術アカデミー彫刻専攻、66年ロンドンのセントマーチン美術学校彫刻専攻。1970年から1980年までTHE EVENSTRUCTURE RESEARCH GROUPの創設メンバーとして活躍。 現在はカールスルーエのZKMアートアンドメディアテクノロジーセンター所長。
エルキ・フータモ / Erkki Huhtamo	1958年ヘルシンキ生まれ。Turku大学で芸術を学び、メディア特に視覚部門の研究者として、昨年までウプサラ大学教授。現在はフリーのメディア評論家。
池上惲	1939年大阪市生まれ。1956年京都大学経済学部卒業。 京都大学経済学部教授・経済学博士・文化経済学会会長・財政学会理事・全国共同作業所連絡会顧問など歴任。
江藤巖二	1958年愛知県名古屋市生まれ。1983年NHK入局。 現在はNHKエデュケーショナルのマルチメディア事業部のプロデューサー。
リー・エデルコート / Li EdelKooft	オランダ生まれ。フリーランスのスタイリストを経て、1978年よりCIM（ファッション産業評議委員会）に参加。81年にスタイリストオフィスを設立後、テキスタイル分野の公的機関におけるオピニオンリーダーとしての地位を確立。 現在は「VIEW ON COLOUR」の編集長と、オランダのデザイン学校「AIVE」の教授を務める。
室井尚	1955年山形市生まれ。京都大学文学部、京都大学大学院文学研究科修士課程卒業、博士後期課程修了。 帝京山手大学大学院専任講師を経て、現在は横浜国立大学教育学部助教授（情報芸術）。
クリスタ・ソムラー / Christa Sommerer ローラン・ミニョー / Laurent Mignonneau	クリスタ・ソムラーはウィーン大学で植物学専攻、ウィーン美術アカデミーで美術専攻。ローラン・ミニョーはフランスAngoulêmeでメディアとビデオを専攻。1992年より合作で、人工生命、コミュニケーション、バーチャル・リアリティ、そしてマルチメディア・アートに関連したインタラクティブ・コンピュータ・インストールーションを制作。
歌田明弘	1958年生まれ。1982年東京大学文学部卒業後、青士社「現代思想」編集部を経て、85年より「ユリイカ」編集長。93年より、フリーにて編集・執筆活動。現在、「週刊アスキー」（休刊中、11月22日復刊予定）にて、インターネットを通して世界の事件を追いかける連載をおこなっている。
水越伸	1963年三重県生まれ。1985年筑波大学比較文学人類学専攻。1989年東京大学大学院博士課程中退、同年東京大学新聞研究所（現・社会情報研究所）助手。現在は、東京大学社会情報研究所助教授。
タナカノリユキ	1960年東京生まれ。1983年東京芸術大学大学院修了。現在は、インストールーション、パフォーマンス、ドローイング、グラフィックデザイン、写真、映像、CD-ROM、CG、家具・インテリア、建築へと精力的に活動の領域を拡大。その身体から発する表現を様々なメディアに展開し、芸術と社会を結び活動を行っている。
中沢英夫	1954年新潟県生まれ。1977年東京大学文学部心理学科卒業。同年NHK入局。89年ハイビジョン作品の制作担当になり、現在NHK衛星放送局のハイビジョン・チーフディレクター。
杉浦康平	1932年東京生まれ。東京芸術大学建築学科卒業。1982年に「アジアの宇宙観展」を企画・構成。同年文化庁芸術選奨新人賞受賞。83年プータンの切手をデザイン。86年「杉浦康平の世界展」を香港で開催。92年「花宇宙・アジアの染め・織り・飾り展」を企画・構成。現在は、神戸芸術工科大学教授。

wednesday

ネットワーク入門
VRML
HTML, JavaScript&Flash
CGI
ネットワーク構築
スタジオテクニック
アニメーション史
情報通信産業論
プレゼンテーション技法
Design & DTP
初級プログラミング
社会風俗史
パフォーマンス論
エリックゼミ
バボラゼミ
永原ゼミ
岩井ゼミ
音とネットワークゼミ

ネットワーク入門：五十嵐（後期）

ネットワーク利用者として、最低限のエチケットを守り、新しい利用方法を考えるために、ネットワークのインフラストラクチャを、下層から上位層へと、可能な限り利用体験しながら触れていく。また、IPアドレス枯渇、テキストベースの転送による性能低下、ルータの処理能力など、現実のネットワークがかかえる大きな問題について、意味を理解できるようにする。

telnetインターフェイスでのSMTPサーバのアクセス、pingによるパケット到達時間の測定、nslookupによるDNSサーバの利用、紙きれのリレーによる転送など、本質を遠くからなるような実習を交えながら、講義をした。なぜネットワークを使ったデータの転送には時間がかかるのか（なぜ光より遅いのか）といった課題を提示した。

VRML：神成（前期 / 後期）

この授業は履修者がVRMLの基礎知識を身に付けると共に、VRMLの特性を生かした作品制作のための様々な空間概念を身につけることを目的としてカリキュラムを編成した。当初の予定では数人によるグループワークを予定していたが、履修者が前期は2名、後期も2名しかいなかったため、個人制作を行ってもらう事にした。前期の履修者であった細谷君は授業の期末制作としてVRMLを用いた作品を作り、9月に名古屋大学で実施された日本VR学会全国大会において発表した。残念な事にVRMLのオーサリングソフトはIAMASに存在していないため、制作にあたってはSource Codeをすべて手で書かなければならず、作品制作は困難なものとなっていた。

HTML, JavaScript&Flash：鈴木（前期 / 後期）

道具から得られる発想を基本理念とし、道具の一つとしてWebを捉え、オーサリングシステムとして表現技術を得るための授業。Webの面白さや問題点などを実際にページを見ながら考え、人を引き付けるWebとは何かを毎週講義した。

技術の習得としてHTMLの理解、JavaScriptの体験、MacromediaFlashの習得を行なった。最終的には各人のWebページをコンペに出すことを目標と設定しそれを最終課題とする。

（CGIは後期より独立した授業になりました。）

CGI：鈴木（後期）

道具から得られる発想を基本理念とし、道具の一つとしてWebを捉え、Webの一要素としてCGIを取り上げた。そのCGI技術を習得し、新しい道具の可能性と発想を導くための授業。CGIを利用した

ページのリサーチから始まり、Web上で何が行なわれ、何が面白いのかを考える。プログラミング言語にPerlを選んだ。

ネットワーク構築：吉田（前期 / 後期）

インターネットを利用した事があるレベルの学生を対象とし、ネットワークの構築と、インターネットで利用されている各種サーバの構築と運用に必要な知識を教え、簡単な実習を行った。講義内容は、ネットワークの動作の基礎知識、ネットワーク用ハードウェアの基礎知識、TCP/IPの基礎知識、ネームサーバの動作と設定、メールサーバの動作と設定、NetNewsサーバの動作と設定、WWWサーバの動作と設定についてである。

Studio Techniques：Lion（The first term）

Students learned the basics of recording, processing, MIDI sequencing and digital mixing. Students made location recordings (for example, industrial metal sounds recorded on IAMAS floor 5) and used these sounds for experimentation with digital sound processing, and mixing. Students made short electroacoustic pieces for a final project, and in some cases incorporated electronic sounds into projects for other IAMAS courses.

スタジオテクニック：三輪（後期）

音響関係機材の基礎知識の習得を目標にし実習として、工房におけるマルチマイクによるピアノの録音、「IAMASを特徴づける音」というテーマでDATによる音素材の収集、それらの素材をもとにデジタル編集、ミキシング、音響加工の基礎知識の解説と実践を通し、参加学生は作品づくりを続けている。

情報通信産業論：天野（前期 / 後期）

情報通信産業は、近い将来に流通産業を抜いて最大の産業に成長すると考えられる。そのような観点から、「論」より「事実」に重きをおいて、情報通信産業のあらましを解説することを目的とした。テレビ、ラジオ、映画、本、雑誌、新聞、インターネットなど、さまざまなメディアにスポットをあて、できるだけ最新の統計データとして諸々の白書をテキストに加え、その他大量のデータを提示し、そこに講師の考察と近未来の展望が加えられた。また、毎回、ビデオなどを使用することにより、最近生まれた映像、注目すべき技術などを肌で感じられたと思う。

アニメーション史：高桑（前期 / 後期）

世界的視野でマルチメディア、映像文化を俯瞰し、日本文化の礎である能、和楽、相撲に代表される伝統という衣が拭い去られた時、客観的視点で、現在の日本が世界に誇れる文化の唯一は、アニメーションである。アニメーション史という経験則的視点から、将来のマルチメディア産業を捕らえ模索する事は、もしかすると唯一、米国優位の映像メディアに風穴を開ける手がかり足がかりとなるのかもしれない。この講義では、観衆的視点ではなく、制作者の視点で、アニメーション作品を鑑賞、評価する能力を養う事を目的とする。

プレゼンテーション技法：新居（前期 / 後期）

この講義では、コンピュータを使った表現を行うための基礎知識を扱った。表現と言っても芸術作品だけでなく、用件を伝えるためのメールのようなものも含んだ広い範囲を扱った。一般的な考え方として、まずデータを作成するという視点から、コンピュータで扱えるデータについてを解説した。さらに、ソフトウェアを作成する場合のさまざまな手法を解説した。さらに、ユーザーインターフェースについての考え方や、シナリオを作成する場合に検討しなければならないことなどに話を発展させた。誰もが使えるコンピュータという方向性はあるものの、本学の学生はプロのコンピュータ利用者となる必要があると考えられる。適当に使っているうちに何かできるのではなく、目標や指針を立ててそれをコンピュータ上で実現することが望まれる。その意味でプレゼンテーションを解釈して講義を行った。残念ながら前期は2名、後期は1名のみの受講となり、後期は休講とした。

プログラミング初級：鈴木・布山（前期 / 後期）

全くプログラミングを知らない学生を対象にした、プログラミング入門講座。
電子回路を自分で組み立てて、プログラムで制御する。

Design & DTP：永原（前期 / 後期）

コンピュータによってデザインの何が違って何が変わらなかったのかを知り、デジタルデザインの基礎を作ることを目として、以下の講義と実習を行なった。

●前期

DTPの定義と発祥 / モニターの調整 / Quark XPressについて

印刷工場 (サンメッセ) 見学

【日本語組版】技術による文字の変化 / フォントの種類 / 日本語書体 / 組版の定義と実際

【欧文タイプフェイス】欧文フォントの歴史 / タイプフェイスの種類 / 欧文組版の基礎

《課題》模写 / 本文組「理想の書物」 / 書体見本帳 / カード制作「ロンメル進軍」

●後期

【画像】ピクセルの概念 / サイズと解像度 / 写真とコンピュータ画像 / 製版・印刷

【色彩】色彩概論 / イッテンの「色彩論」 / コンピュータにおける色彩の仕組み

パレットの作成と応用

【レイアウト】ルート矩形と黄金率 / 遠近法 / プロポーション

《課題》フォトモンタージュ / めり絵 / コンポジション / ポートフォリオ制作

社会風俗史：平林（前期 / 後期）

サブカルチャーの紹介として、個人的趣味により

・ノイズ、テクノなどのunderground / subcultureに属する音楽

・ホラー映画、死体、殺人鬼などの死をテーマとしたもの

・その他、オカルト、変な人々

などの紹介を行なった。

また、講師を招待しての講演も行なった。

パフォーマンス論：平野（前期 / 後期）

今期のパフォーマンス論においては様々な「世界観の揺らぎ」ということをキーワードに、各時代におけるパフォーマンスやパブリック・アートの変遷を概観し、そのうえで広く知覚の問題に関して概説 / 体験、およびそれらに与えるテクノロジーによるイフェクツ等の検証、また、各個人が自らの住まう世界をどのように捕えているかを再検討するために脳内Mapを書く等のエクササイズを通して、各個人にとって今どのようなパフォーマンスが要請されるかを思考した。

DSP Seminar : Lion (The latter term)

Students learned basics of signal processing, with examples of DSP code in C and in Perl. The main language used was Csound. Students learned additive synthesis, FM synthesis, granular synthesis and resynthesis and finally applications of the phase vocoder.

Throughout the course students prepared short soundfiles to demonstrate use of the programs. Various types of code were developed and left online under <http://www.iamas.ac.jp/~eric/ZEMI>. Students are now working on a short composition for their final project.

Pavola Seminar : Pavola (The first / latter term)

The goals of the seminar were to study Art History, Artists and Color Theory on the Internet. It has been my great pleasure to have had very small classes, which has allowed me to work one-on-one with each student. Emphasis has been placed on the study of design principles, the ability to objectively critique artwork as well as a study of color theory. As a result of studying each of these areas, art history, design and color theory, each student now has an increased knowledge of the history of each piece of art, an understanding of the artists who created their artwork, and the ability to critique all artwork with an increased understanding and appreciation.

永原ゼミ：永原（前期 / 後期）

「グラフィックデザインをベースに、メディア横断的にデザインを実践していきます。デザインングを考える時間であり、コミュニケーション術を発見する機会であり、機能するメディアとしてのものを送り出す場所でありたいと思います。」というアナウンスとともに自由選択ゼミとして5月14日から隔週で開かれた。

前期のテーマとして「小さなコミュニティのためのデザイン——IAMASのリ・デザイン」を掲げたがうまく消化しきれず、前期後半から「YEARBOOK (annual1997)」と「卒業証書」の制作が中心になる。その過程から「記録と記憶」というテーマが発生。自然に後期のテーマとなった。制作は、プランニング、マネージング、プレゼンテーション、編集、デザインなど全ての行程とそれぞれで発生する事務や外部との打ち合わせなど、全てを学生主導で行なった。また、メーリングリストでは1000通に及ぶメールが交換され、ゼミの成果のひとつに上げてもいいと思う。

岩井ゼミ：岩井（後期）

今年度後期のみ行われた岩井ゼミは、これまで授業を持たなかった客員芸術家である岩井が、学生と協力し合って一つのプロジェクトを成し遂げ、大きな成果を上げるのを目的に自主的に始めたものです。目標として、12月19日～25日に東京・恵比寿ガーデンホールで行なわれた坂本龍一氏と岩井とのコラボレーション・パフォーマンス「MPIXIIPM」に向けて、新しいアイデアをディスカッションし、映像と音楽との新たな融合の実現のためにハードウェア / ソフトウェアの制作、実験を進めていきました。これまで水戸芸術館、Ars Electronicaと2度公演した「Music Plays Images X Images Play Music」をさらに発展させ、システムの、映像的にも複雑さと完成度の高いコンサートが完成しました。学生たちも初めて東京でのプロフェッショナルな現場を体験でき、実際メンバーとして重要な役割を果たしてくれ、学内ではなかなか得られない経験となったのではと思います。

音とネットワーク：

赤松・三輪・平林・平野（前期のみ）（前期 / 後期）

このゼミでは、恒常的にFirstClassによるBBS「Public-Domain」の運営を行っています。このBBSは学内はもとより、日本各地のサイトとゲートウェイされており、日常的な会話から高度な議論まで、様々な話題が飛び交っています。また、不定期に各種イベントに応じてRealVideo、RealAudio、StreamWorksを用いてインターネットでもストリーミングによるライブ放送も行っています。さらに、後期からはサウンド・インストールションでありWWWコンテンツでもある「WorldRemix」を制作しました。これは全世界のサイトに存在するサウンドデータを探索する検索ロボット、収集したサウンドデータを管理するデータベース、そして各種サウンドをリミックスするクライアントプレーヤから成っています。

機材一覧 (2F)

C1 (コンピュータ室1)

主要機器

Macintosh (32台)

ソフトウェア

Photoshop / Illustrator / Premiere

Director 他

接続機材

S-VHSビデオデッキ / MIDIコントロール

カラーイメージスキャナ等

その他共用機器

カラーレーザープリンタ

大画面プロジェクト

LDプレーヤ / ビデオデッキ 他

利用講義名

マルチメディアリテラシー

コンピュータリテラシー / Shade

Director & Lingo / Photoshop & Illustrator

HTML, JavaScript, CGI & Flash

ネットワーク入門 / Design & DTP / MAX

実用英語 / パボラゼミ / 制作の基礎

C2 (コンピュータ室2)

主要機器

PC / AT互換機 (31台)

ソフトウェア

Softimage3D / LightWave

C++コンパイラ / Photoshop 他

共用機器

大画面プロジェクト

LDプレーヤ / ビデオデッキ 他

利用講義名

LightWave / CG理論 / OpenGL / JAVA

VRコミュニケーション / VRML

初級プログラム / VC++ / Softimage

C4 (コンピュータ室4)

主要機器

WS: シリコングラフィックスINDY (8台)

ソフトウェア

Houdini 他

利用講義名

Houdini / VR技術 / サウンドデザイン

Xwindow / ネットワーク構築 / 人工知能

C言語 / クリスタゼミ

S1 (ゼミ室)

主要機器

Macintosh (12台)

PC / AT互換機 (12台)

L1・L2 (講義室1・2)

主要機器

Macintosh (各1台)

大画面プロジェクト (各1台)

書画カメラ (各1台)

ビデオデッキ 各1式

利用講義名

英会話 / 英語 / 数学 / メディア人類学

アニメーション史 / 情報通信産業論

プレゼンテーション技法 / 社会風俗史

空間概論 / サイエンスアート概論

ネットワークと現代美術 / 知識処理

リアライゼーション

M5 (マシンショップ / マルチメディア工房)

主要機器

VRシステム

シリコングラフィックスOnyx (1台)

利用講義名

各種ゼミ及び実習

ES (エレクトリックショップ / マルチメディア工房)

主要機器

デバイス開発システム / 各種センサー

利用講義名

空間デザイン / ゼミ / VRデバイス

thursday

コンピュータリテラシー

VC++

人工知能

映像インスタレーション

絵画

MAX

Java

C言語

実用英語

空間概論

サイエンスアート概論

Hard Texture Technic

コンピュータ概論

映像論

関口ゼミ

吉田ゼミ

前田ゼミ

コンピュータリテラシー：吉田・神成（前期）

主に初めてコンピュータを使う学生を対象とし、IAMASでの活動に必要な基本知識と基本操作を教えた。講義内容は、メール、ニュース、WWWの知識と使い方の実習 / コンピュータのハードウェア、ソフトウェア、利用のされ方などの知識 / OS、ウィンドウシステム、ネットワークの知識 / UNIXとMuleエディタの知識と使い方の実習 / プログラム作成の基礎知識と実習 / 著作権についてであった。

VC++：高桑（前期 / 後期）

ソフトウェア開発者30才定年説は、否定しがたい潮流として日本のソフトウェア産業を空洞化し、クライシスとして社会問題化している。変革に取り残された技術者は、アンモナイト以上の役割を担うが叶わない。ソフトウェアの新しい潮流、オブジェクト指向やイベント駆動といった概念を習得する事は、若い時期ほど有利であり時代の寵児となるための必修条件でもある。本コースでは、VC++を通じて、オブジェクト指向やウィンドウ・プログラムの基礎を学ぶ。本コースを習得した学生は、OpenGLやActiveXといった、より実践的プログラム手法を体得することができる。実際の授業内容：オブジェクト指向や、COMプログラミングの基本思想を学習したあとは、各自がActiveXを用いたプログラミングを行う事で、実践的な学習成果を挙げた。

C言語：吉田（前期 / 後期）

C言語の基本文法を知っているレベルの学生を対象として、C言語の特徴である構造体とポインタについての習得を主な目的として、前半は講義を中心に、後半は実習を中心にして教えた。課題のプログラムとしては、画面に線を表示するプログラム数種類と、セオロゲームのプログラムを作成させた。

人工知能：神成（後期）

この授業は年度当初の計画では開講する予定がないものであった。それを開講する事にしたのは作品制作の都合上などで学習アルゴリズムやAgentプログラミング等の手法を用いる学生が存在する可能性が高いことが予想されたためであった。人工知能、AIプログラミングとしては本質的にはPrologやLispなどの言語と述語論理などを教えるべきなのであるが、これらの言語を作品制作に用いる事は到底考えられないため、人工知能において用いられる各種アルゴリズムの習得とそれを用いた習作の制作を目的として授業を実施した。アルゴリズムとしてはL-System、遺伝的

アルゴリズム、ニューラルネットワークを取り上げた。これらのアルゴリズムでは簡単ではあるが数式を取り扱う必要があるものがあるが、授業では数式の説明までは含めなかった。このあたり、必要に応じて補う必要があったのかもしれない。

映像インスタレーション：平野（前期 / 後期）

単にフレームにとどまらない、アウトプットする場をも考慮にいれた映像について考えるために、今期の映像インスタレーションでは映像によるテレコミュニケーション、いわゆるテレビ電話の可能性 / 不可能性をスタートテーマとして様々な実験、考察をおこなった。具体的にはまず校内にオーソドックスなテレビ電話を設置し、それによるコミュニケーションの不自然さを体験。次にその不自然さを消去、もしくは無効にすべくいくつかの変形テレビ電話を実験。（例：クロマキー合成を使用し同一空間にいるかのように思わせるものや、机をスクリーンとクロマキー合成によって共有するなど）今期後半においてはいわゆる「リアル」な空間と「映像」の質の違いを体感しつつそれら両者を表現として融和させることを目的として校庭に幅3m、高さ2.5m、奥行き3mのスクリーンでできたテントを設置（寒さが本格的になると工房内に撤退したが）様々な実験をおこなった。

絵画：小田（前期 / 後期）

内容は中・上級。前期はタブローの制作を行った。

なお前期は本来想定していた初級の学生が聴講生でいたので平行してベーシックなデッサンの授業をおこなった。後期はシステムティックな絵画作品の制作を授業として行った。音楽系学生が受講者であったのでミニマルミュージックとの関連、その学生が現在行っているタイポグラフィの研究からの展開として絵画作品を制作した。

MAX：赤松（前期 / 後期）

このコースでは、音楽 / マルチメディアに特化したビジュアルなオブジェクト指向言語である「MAX」によるプログラミングの基礎から実用的な応用に至るまでを実習します。具体的な項目としては、MIDI機器の設定、MIDIメッセージの構成、MAXのプログラミングスタイル、MIDI入出力、各種演算、条件判断、反復処理、乱数、時間管理、メッセージ制御、オブジェクトの階層化、データ処理、グラフィックス操作、センサー等入力デバイス、外部機器コントロールなどがあります。毎回の講義での解説と実習によって概要を学ぶとともに、数回の課題制作を通じて理解を深め、表現を行うことが要求されました。

Java : 平林 (前期 / 後期)

簡単なJavaアプリケーションを改造することで、オブジェクト指向言語の基礎を学んだ後、簡単なJavaアプレットの作り方を解説し、マウスに反応して動くJavaアプレットの制作を行なった。途中、Javaのネットワーク環境、マルチスレッドなどの解説を適宜行なった。

Practical English class : Pavola (The first /latter term)

The goals of the Practical English class are as follows: 1) to study contemporary practical English - English which is used in everyday writing and conversations; 2) to study computer technology information in English - specifically about how the Internet works; and 3) to prepare students to enter a multimedia art show and learn how to write a resume. I believe that the students have learned much valuable information about the inner workings of the Internet and the World Wide Web. They have also learned to use the program Gopher, as well as how to do research on the Net. Future study includes learning Business English and how to compose business correspondence.

空間概論 : 入江 (前期 / 後期)

この講義は「建築 : けんちく」は「建物 : たてもの」とどう違うのか？

という問いから始まります。建築界でも話題となったメディア・ホールを題材に選び、設計者の意図を理解したり逆に使用者からみた問題点を把握するなど、今までの空間に対する視点から、さらに客観的に空間を理解し、エクササイズを通して空間の表現を学びます。

前期は、ホールの良い部分や不都合な部分を調べて、こうすれば良くなるという改造計画を作成しました。実現が不可能な、自由な発想もみられますが、各自のアイデアを空間として表現したり、論理的な文章で人に理解してもらうための基本的な方法と技術を学びました。

後期は各自がキュレーターとなって、このホールで開かれる展覧会の企画書を作るという課題です。まず展覧会のテーマをきめ、建物の特徴を活かして展示空間のデザインを表現しました。

サイエンスアート概論 : 井口 (前期 / 後期)

芸術学の学習経験のない学生を対象に、今日の現代芸術を理解するために、20世紀の視覚芸術の歴史の展開について社会的・技術的関係を追いながら、個々の作家と作品を記録フィルムやスラ

イドで紹介し、その解釈を中心に論考した。1授業ごと完結するテーマで以下の内容を講義し、前期には演習、後期には論文指導を加えた。

- 1) 19世紀の技術と視覚表現 2) 写真と絵画 3) 20世紀アヴァンギャルド芸術運動と機械
- 4) 映像のモンタージュ：映画と写真 5) モダニズムと近代デザイン 6) 幾何学と芸術：黄金比
- 7) テンシಂಗリー構造の演習 8) フェノメナ・アート 9) ライト・アート 10) ホログラフィー
- 11) ハプニング、イベント、パフォーマンス 12) ヴィデオ・アート 13) 現代写真と映像論
- 14) 論文指導

Hard Texture Technic：関口・山元・入江（前期 / 後期）

物を作り出すための材料を扱う技術の一つのテーマを通してマスターする。

前期はある仮想空間を想定し木工加工によってオブジェを制作しそれらをID登録してアクセスする個人固有の情報を仮想の人体の動きに使用するインスタレーションを行おうとした。

後期は、「作品としてのあるいは作品のための表示装置」というテーマで各自で作品プランを立て制作を行った。空間というものをどのように考えどのように展開するか、ネットワークもプロセスも空間であると考えた場合、現実の素材との擦りあわせはどのように行われているだろうか。建築やインスタレーション作品を参考にしながら、広い意味での空間と物質について考える機会を持つ。建築空間と仮想空間 / ネットワーク空間と建物 / インスタレーションでの素材技術の検証 / 造形実習など。

コンピュータ概論：吉田（前期 / 後期）

コンピュータについての知識があまりない学生を対象に、コンピュータに関する各種の話題を紹介した。講義内容は、コンピュータの基礎知識の復習、コンピュータ全体の歴史、プログラム言語の歴史、パソコンの歴史、ネットワークの歴史、パソコンの用語解説、間違いやすいコンピュータ用語の解説、フリーソフトウェアについて、コンピュータセキュリティについて、他である。

映像論：前田（後期）

映像全般の基礎知識の習得。映像を構造的に読解できる目の育成を目標とする。

シネマトグラフから始まる映画史を通して、映像表現の変容を確認していく。映像作品の1シークエンスを鑑賞してそれを構造的に書き取るといったことや、ひとつの映画作品を批評性をもって論を書くといった実習も行う。近年の他美術系大学の学生作品の鑑賞も盛り込み、映画のみならず

すTVC、写真広告、ビデオアートなどについてもテーマとしていく。(一部予定)

関口ゼミ：関口（前期 / 後期）

JOVA環境の作成）ネットワークとコミュニケーションの時代にあるべき表現のあり方を外部との共同プロジェクト等を利用して、制作環境の基礎を構築した。コミュニケーションと技術のリサーチと検証、OpenGLを利用した作品制作のJOVAへの転用とその構築、次世代IDチップ技術を利用した空間プレゼンテーション。マルチメディア工房のアトリエをセンサー制御し、共有VRプレゼンテーションできる部屋として構築する。また、表現者が簡単に使える共有ツールの設計を進め、アイコンペースプレゼンテーションツール計画を行う。

富嶽三十六景 with DVD）DVDのための共同研究で生まれたコンテンツで実写撮影と展示会でのプレゼンテーションなどを行う。MPEG2の評価実験等を行い、ムービー制御プログラムの制作をする。

吉田ゼミ：吉田（前期 / 後期）

前期は、「生物」の見た目を持ち、ネットワークに接続されているコンピュータに存在する情報を検索するシステムの設計を行った。このシステムは学習を行うAgent群から構成される。後期はそれに加え、WWWサーバコンピュータの設定と運用の実習、IAMASのネットワークの設定内容の確認および文書化と設定変更 / 管理作業の実習を行った。

前田ゼミ：前田（前期 / 後期）

前期・後期共に個人制作に対しての指導。コンセプト、スケジューリング、技術に対するアドバイスを行い、個別に参考作品を鑑賞した。

前期に制作された個人作品の中から3作品は、BBC映像部門に出品。また、希望者は習作として15秒のCMを制作し、企画から完成に至るプロセスを習得した。

後期は卒業制作、年次制作の指導の他に、コンペティションに向けた作品制作を基本とする。

friday

英語

ネットワークと現代美術

知識処理

リアライゼーション

20世紀都市芸術論

作品研究

SoftImage

制作の基礎

三輪ゼミ

平野ゼミ

赤松ゼミ

クリスタゼミ

Practical English class : Pavola・Imaeda (The first / latter term)

The goals of the Practical English class are as follows: 1) to study contemporary practical English - English which is used in everyday writing and conversations; 2) to study computer technology information in English - specifically about how the Internet works; and 3) to prepare students to enter a multimedia art show and learn how to write a resume. I believe that the students have learned much valuable information about the inner workings of the Internet and the World Wide Web. They have also learned to use the program Gopher, as well as how to do research on the Net. Future study includes learning Business English and how to compose business correspondence.

ネットワークと現代美術：野々村（前期 / 後期）

インターネットに代表されるネットワークの上を使って、なにができるか？または、我々がテレビゲームに対して持つ「リアリティ」とはなにか？ついにオープンしたドイツZKMのメディアアート・ギャラリーには、なぜテレビゲームをプレイする我々の眼がカメラを通じてフィード・バックされる作品（？）が置かれているのか？そしてそれより重要なこととして、なぜ、我々はそれを見て、なにがしかの「おかしみ」「おもしろみ」を感じるのか？などを、70年代アメリカ現代美術の理論と制作との関係から、90年代の現在に続く線として考えていく。メルロ＝ポンティ（もとよりフッサール）の現象学、リチャード・セラ、ロバート・モリス、ヴィト・アコンチ、ブルース・ナウマン、荒川修作などの作品を例に考察します。

知蔵処理：桂・井口（前期 / 後期）

今学期の知蔵処理の授業は、「IAMAS電子図書館構想」を軸として行われました。これは、IAMASの図書館にある本や雑誌のコンテンツをデータベース化していくもので、その中から1人1ジャンルを選択し、そのコンテンツをデータベース化していきました。この作業を通じて、それらのコンテンツをどのようにしてデジタルへ変換するのか、またそのデータベース化されたコンテンツをどう検索し、どう見せるのかなど、データベース化に伴う様々な問題点を考察していき、おのおのが制作したデータベースを随時発表し、そのアイデアや問題点について議論したり、様々なところで現在試みられているデータベースの例を通じてデータベースの現状を把握したりしていきました。そして、紙のメディアからデジタルのメディアに変換することの困難さ、現在のデータベ

スの限界に気づくことができました。

20世紀都市芸術論：茂登山（前期 / 後期）

近代芸術が、その成り立ちにおいて「都市」という場を必要としたことは言うまでもない。都市には、人と物そして情報が集積し流通する。都市の密度と熱のなかで、芸術は展開してきたのである。この授業では、芸術ひいては科学にかかわる幅広い知識と理解をえるなかで、現代社会がかかえる課題に、同時代のクリエイターが取り組んでいくべき視点と姿勢を身につける必要があると考え、20世紀の芸術活動、特に造形芸術の流れを、都市という視点から俯瞰している。20世紀という「時間」を縦軸に、都市という「空間」を横軸に、その交点を意識しながら、講義を進めている。また、導入として同時代のアートを紹介し、折にふれて世界各地の都市で展開されている美術展について語っている。

エンジニアの芸術、ブレ20世紀と都市 + 「ミュンスター彫刻プロジェクト」

写真の誕生、記録される都市の時間 + 「事の次第」

都市的現象としてのアヴァンギャルド、タダとロシア + 「Book of 20's Avant Garde」

広告と芸術、ロートレックの実験と未来派 + 「光州ビエンナーレ」

メディアとメッセージ、マグリット + 「Art & Pub」

芸術が都市をひらく、20世紀の光 + 「ジェイムズ・タレル」

作品研究：森岡（前期 / 後期）

メディアアートだけに限らず、美術全般を各ジャンルごとにビデオ鑑賞をしながら作品を解説していく授業が行われた。また、作者と作品の相対性に視点をあてた分析をし、どこからが作品として成立するのかを考えた。

今回はビデオアート、インスタレーション、パフォーマンスなど、今後の現代美術テーマとされる身体と空間を考えさせる作品が紹介された。

Softimage：松浦・布山（前期 / 後期）

数本の習作の制作を通じてSoftimage3Dを表現のための道具として使いこなせるようにする。

特に、Softimage3Dが他の3DCGツールと比較して特化していると思われる、キャラクターアニメーションの技術を中心にマスターしてもらう。前期は各自自由にデザインしたキャラクターを踊らせるというダンスアニメーションの制作を行い、最終的にはそれを元にした自由作品を制作、

ビデオ収録した。後期は自由テーマによる短編キャラクターアニメーション作品の制作を最終目標とし、前期より若干広い範囲を対象として授業は進められている。

リアライゼーション：原田（前期 / 後期）

印刷表現の基礎知識からはじまり、最新技術を用いたネットワーク上での表現まで、講義内容は多岐にわたった。また、実習（インテリアデザイン、映像作品のための絵コンテ制作、DTPなど）に多くの時間がさかれ、より実践に近いものとなった。

- 1) 私たちの生活を創造する印刷
- 2) 雑誌や本などを創る
その1「印刷のしくみ」/ その2「雑誌や本などを創る」
- 3) カタログやポスターなどを創る
その1「カタログやポスターを創る」/ その2「DTP実習」
- 4) 金券やカードを創る（セキュリティを形にする）
- 5) パッケージを創る
- 6) インテリアを創る
- 7) 映像ディスプレイを創る
- 8) 電子メディアを創る
その1「ハイビジョン・グラフィックスを創る」
その2「パッケージメディアを創る」
その3「三次元の世界を創る」

9) 三次元の世界を創る
という各テーマを、1～2時限にわたって、それぞれのテーマに応じた分野に精通する講師を毎回招いて行われた。そのため、現場の生の声を聴くことができた。また、それぞれのテーマに応じた様々な製品、サンプルや作品を数多く観て、かつ、それらに触れることができた。

三輪ゼミ：三輪（前期 / 後期）

前期は何回かのディスカッションを経て、学期末発表を行った。D.Rockeby氏が制作したビデオセンサーハードウェアシステム、「ヴェリーナーバスシステム」を使うことがその際の条件で、参加学生の個性溢れる作品がマルチメディア工房で発表された。後期は参加学生の個人制作に対するアドバイスと情報交換に活動を絞り、「音とネットワーク」ゼミの運営するFirstClassサーバ、

【リアライゼーション講義者】

- 1 ICC本部 加藤恒夫
- 2-1 CSI総合企画開発本部 原田 勇
-2 市谷事業部 永田 薫
- 3-1 ICC本部 伊藤 豊、デザイナー 木下氏
-2 (株) ディー・エヌ・ビー・ヒューマンサービス
製版研修センター 石島 治、原田
- 4 CBS開発本部 倉持 涉
- 5 包装総合開発センター (TAQS) 若松博嘉
- 6 建材事業部 (KPC) 小林聖夫
- 7 中央研究所 小島理事
- 8-1 CSI総合企画開発本部 福森大二郎
-2 CSI総合企画開発本部 清水誠一
-3 CSI総合企画開発本部 小松原 繁
- 9 CSI総合企画開発本部 原田 勇

「PUBLIC DOMAIN」上の専用会議室で常時それぞれの個人制作に関する報告、質問、提案、助言等が行われ、本来のゼミの時間はオフラインミーティングのような形で行われた。また、特別講義としてICCで公演したセンサーバンド、フランス給費で京都に滞在する作曲家、K.テブリッツ氏を招いて活動の報告とその背景のテクノロジーについて語ってもらった。

平野ゼミ：平野（前期 / 後期）

今期のゼミにおいては、映像について深く思考するために最適な技法の1つである「ステレオ映像」をエクササイズとして設定し、成果物としては今だ世に存在しない完成度の高い「ステレオムービー」の制作を設定した。

まず、通常の立体視とステレオ写真との差異を様々な題材をステレオ写真に撮ることによって検討。そのなかで映像表現において重要であると思われる差異をいくつかピックアップし、立体視に関する認知論等を参照しつつそれらの発生メカニズムを理論構築。ゼミ後半においてはそれらの差異＝違和感をより検証するため、ストーリーと技法とが一体となった表現のためには違和感の自由自在なコントロールが不可欠であるため、“リアル”に「飛び出す3D」の技法確立をおこなった。現時点ではまだシナリオ等を検討する段階であり、ムービーの完成は今後にもちこされた。

赤松ゼミ：赤松（前期 / 後期）

このゼミでは、QuickTimeのビデオデジタイズ機能を活用し、リアルタイムにビデオ画像のエフェクトを行う「ビデオエフェクタ（仮称）」を制作しました。基本的なビデオデジタイズを行うアプリケーションにプラグインする形で、ゼミ参加者が各自のアイディアに基づいて独自のエフェクタをプログラミングします。この開発を通じて、必要となるAPIを理解するとともに、画像処理や時間管理のアルゴリズム、実時間における効果的な表現方法、適切なユーザインターフェースなどを探求することになります。開発にあたってはMetrowerks社のCodeWarriorによるC/C++言語を用いています。なお、このビデオエフェクタは、MIDIデバイスによる外部コントロールとビデオ画像情報の外部出力が可能であるため、今後ライブパフォーマンスやインスタレーションへの応用を予定しています。

機材一覧 (3F)

S2 (イメージエフェクト室)

主要機器

シリコングラフィックスINDY (1台)

PC / AT互換機 (15台)

ソフトウェア

Softimage3D / レンダーマン

オープンインベーター / LightWave

エスティマーシュ / 3Dスタジオ

Photoshop / Illustrator 他

利用講義名

各種ゼミ及び実習

S3 (インタラクティブメディア室)

主要機器

Macintosh (8台)

ソフトウェア

Photoshop / Illustrator

Premiere / Director 他

利用講義名

各種ゼミ及び実習

S5 (環境デザイン室)

主要機器

PC / AT互換機 (5台)

ソフトウェア

VC++ / BC++ / VB / Delphi

入出力機器

デジタル白板 (2台)

液晶プロジェクタ (10台)

利用講義名

各種ゼミ及び実習

S4 (インターフェイス & パフォーマンス室)

主要機器

シリコングラフィックスindigo2 (2台)

PC / AT互換機 (2台)

ソフトウェア

Softimage3D / パフォーマー

オープンインベーター / LightWave

Softimage3D / VC++ / Photoshop

Illustrator 他

VR機器

簡易ヘッドマウントディスプレイ (2台)

立体視システム (1台)

3Dセンサ (4台)

立体音響プロセッサ (2台)

利用講義名

各種ゼミ及び実習

VS (ビジュアルスタジオ)

主要機器・ソフトウェア

リニア編集機 / βタイプ編集機

S-VHSタイプ編集機 / ノンリニア編集機

AVID / Macintoshベース編集環境

PCベース編集環境 (4式)

SONYデジタルビデオカメラ (10台)

Hi8ビデオカメラ (1台)

SHARPデジタルビデオカメラ (1台)

RICOH デジタルビデオカメラ (5台)

ビデオエフェクタ / LDプレーヤ

利用講義名

ビデオ編集、各種ゼミ及び実習

SS (サウンドスタジオ)

主要機器

Macintosh (3台)

音響編集用追加ハード・ソフトウェア (多数)

音響録再装置

デジタルマルチトラックレコーダ (3台)

マスターリモートコントロール (1台)

DATレコーダ (1台)

デジタルサンブラ (1台)

フォノイコライザー (1台)

音響処理ユニット

ハーモナイザー (1台)

コンプレッサー / リミッター (1台) 他

音響モニター装置

モニタースピーカー (2台)

パワーアンプ (1台) 他

MA用映像録再装置

βカムビデオレコーダ (1台)

βカムラックマウントキット (1台)

コントロールルーム用映像モニター (1台)

レコーディングルーム用映像モニター (1台) 他

音源・シンセサイザー

利用講義名

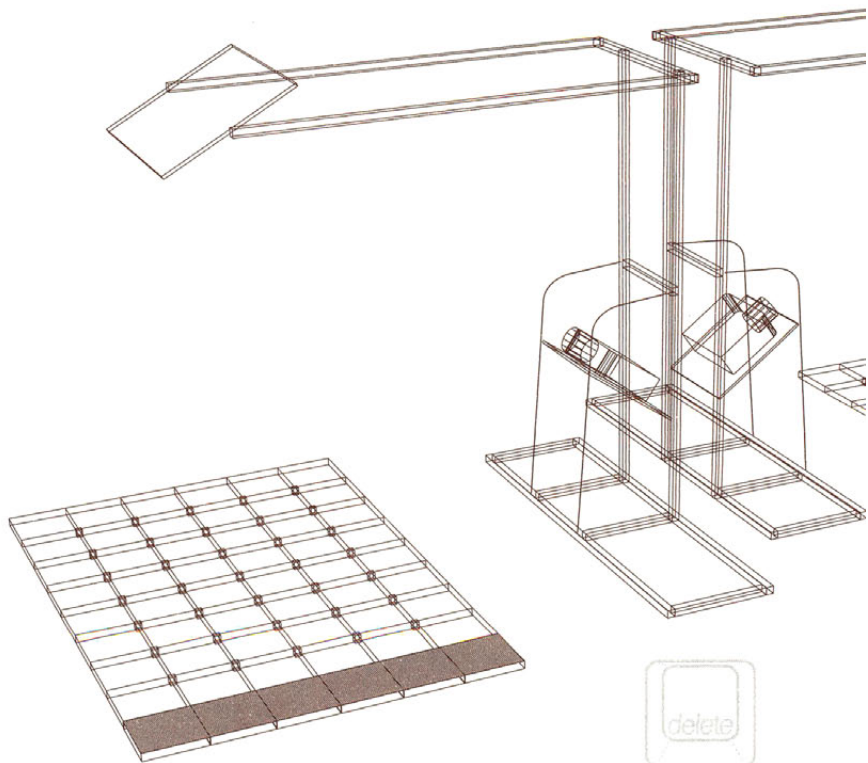
サウンドデザイン、スタジオテクニク、

各種ゼミ及び実習

works

<i>account</i>	<i>page</i>	<i>account</i>	<i>page</i>
akabane		fuyu	92
uma	56	ojio	94
ogura	58	sin	96
ori	60	koba	98
kamiya	62	kun	100
yosuke	64	sakuragi	84
kimura		mamiko	102
saito	66	shimizu	104
shunsuke	68	sugiyama	106
tamai	82	tagaki	108
tsuboi	70	tsuchiko	110
show	72	tomida	112
wataru	74	nino	104
satomi	76	taizheng	
kinomura	78	noda	114
kiri	84	hash	116
nao	86	kabu	118
aki		taku	120
nofx		murakami	122
shinobu	88	kotomi	124
hikaru	90		

students 96

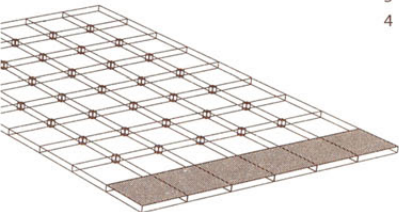




duplex

duplex [dju pleks] a.

- 1 《通信》二重通信;
- 2 《意》会うことで消去される世界、会うことで生まれる世界;
- 3 《機》交換する、交差する;
- 4 《映》次のステップを踏むこと



馬野訓子 / Noriko Umano

1969年京都生まれ。京都芸術短期大学専攻科卒業。京都造形大学研修生修了。

主に映像作品、インスタレーション作品を制作。国内外の展覧会、上映会で発表している。

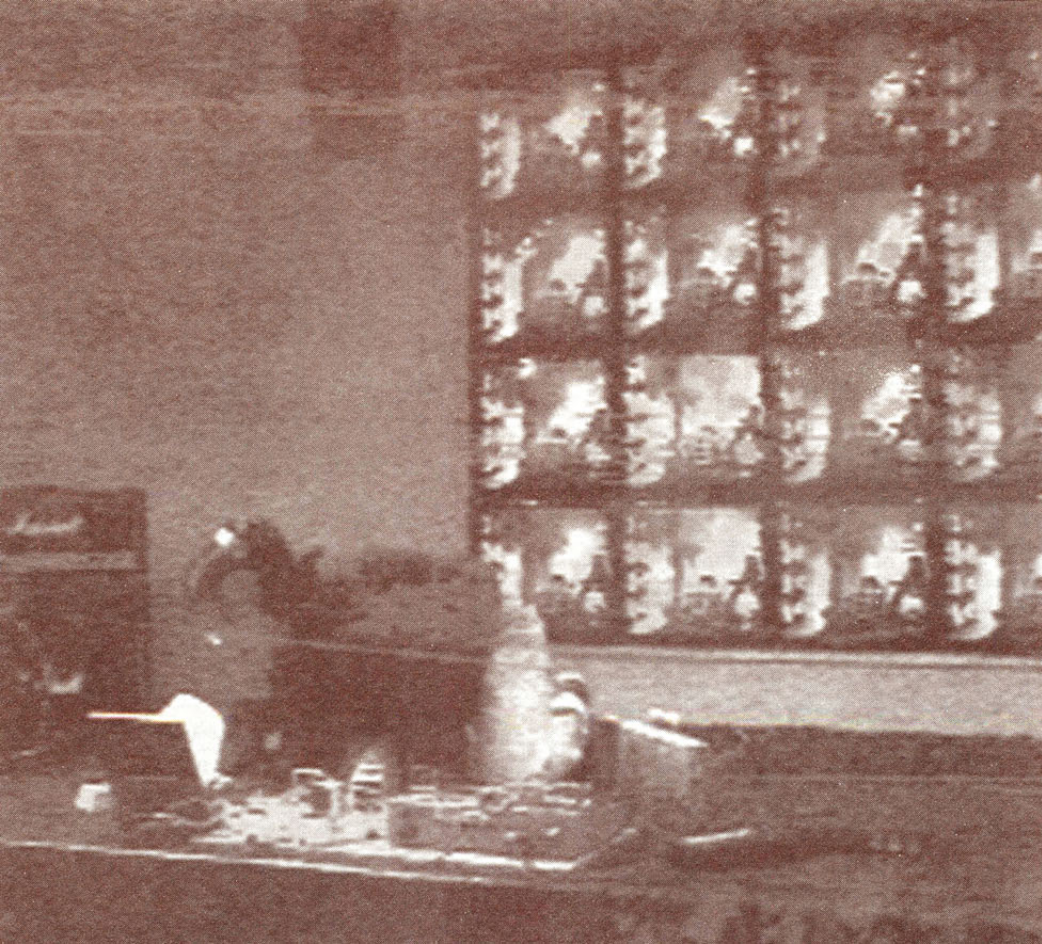


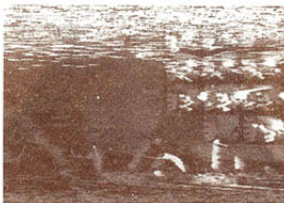
山元史朗 / Shiro Yamamoto

1970年生まれ。筑波大学芸術研究科修了。

1995年から日本で行われたいくつかのメディア・アート展のスタッフとして参加。主に展覧会場の空間構成が専門。







assong (kobe)

これは1997.10.11に行ったパフォーマンスです。神戸のXEBEC HALLでFestival Beyond Innocenceというイベントがあり、そこに出演させていただきました。

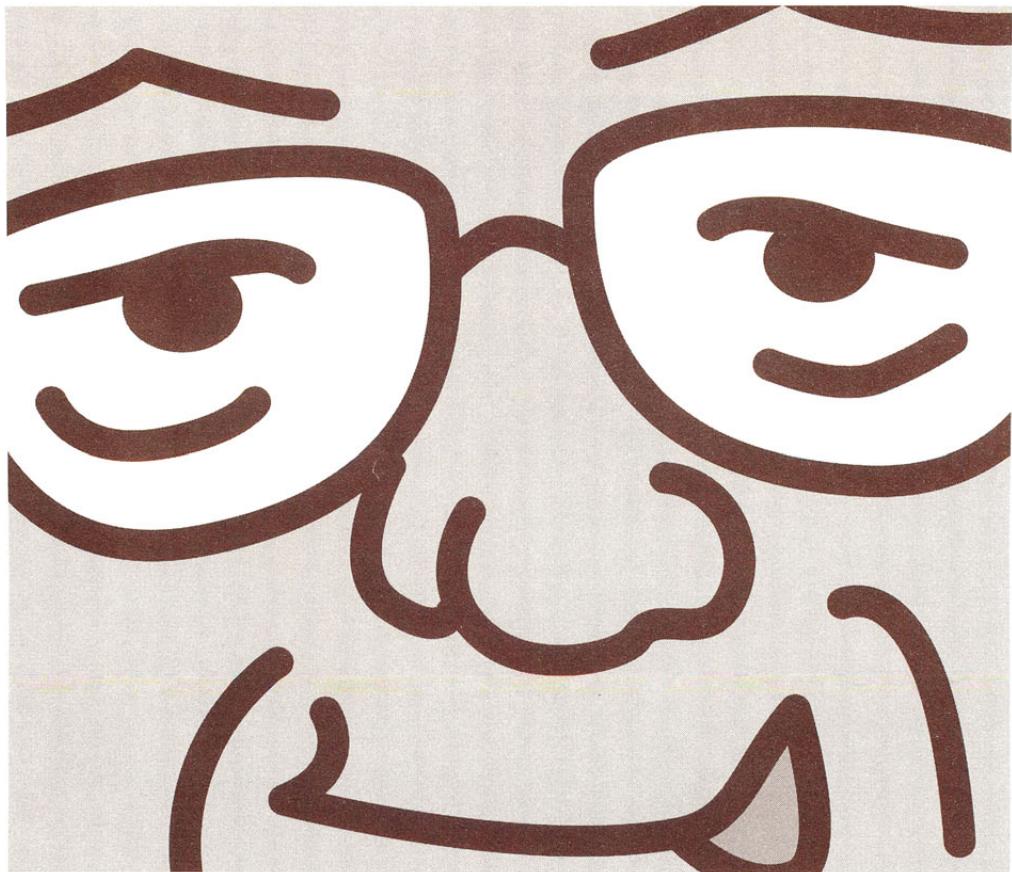
肛門にコンデンサ・マイクが挿入されており、そこから生ずる音波を変調させつつ観客に放射しました。

幼児期退行もしくは生誕の再体験を観客に想起してもらうことを目的としています。

小倉一平 / Ippei Ogura

年齢：25歳。好み：ミッフィーちゃん、伊達巻、ノイズ音楽。



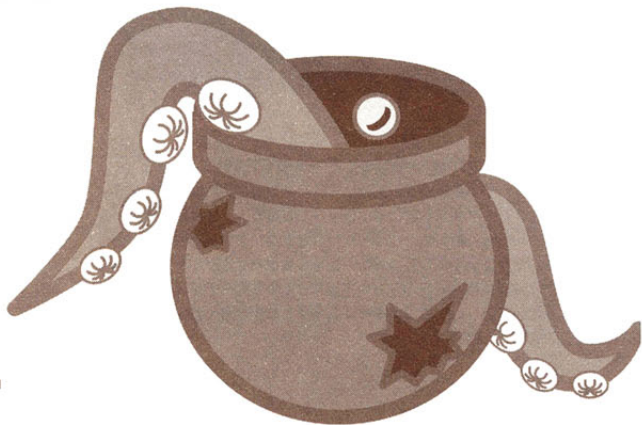


IAMASの偉い人達の風刺画風のデータだよ。似てるかどうかってのは微妙なところだけど、あくまで折山が感じたままに落書きしたものを、ちょっとこざい風にしたいだけのもの。

IAMASってかわった人が多いから楽しいよね？

いままで描きためてきたものは主にホワイトボードや紙の上でしかなくて、これらが消え行くのは惜しいのでデータ化したの～。

子供のころから落書きがだ～いすきで、悪意に満ちたものを多数掲載するけど怒らないように！肖像権だとかなんだとかはいわないように！まったく個人の趣味作品をしかなく掲載してあげているんだから。



制作環境：

ホワイトボード

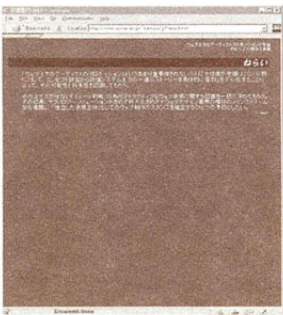
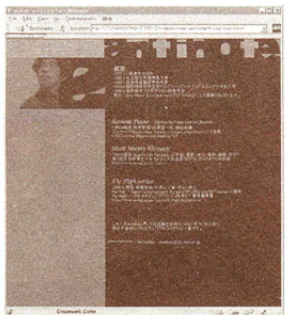
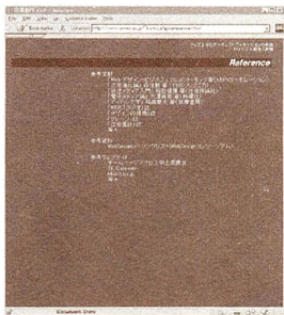
ラボ科発表会用のメモ帳のスミッコ

自分のMacintosh / Illustrator5.5

折山良太 / Ryota Oriyama

1973年、静岡に生まれる。1996年春、名古屋芸術大学美術学部デザイン科造形実験コース卒。
同年春、IAMAS入学。IAMASに集って現在に至る。



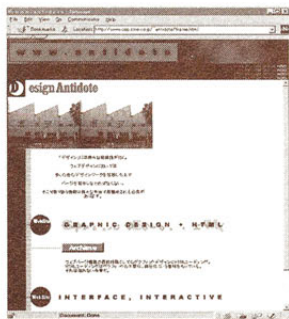
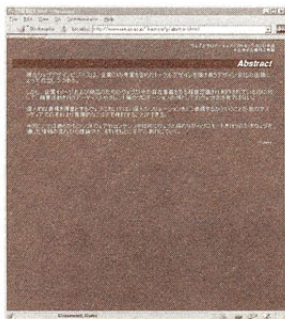
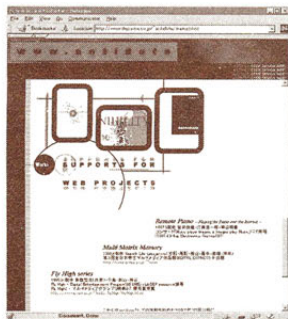


ウェブにおけるアーティストプロモーションの手法 —そのモデル制作と実践—

マスメディアとして成長しつつあるウェブにおいて、これから活発になるであろう一つの制作形態としては「アーティストプロモーション」の為のウェブという観点からアプローチをするものがある。個人のソリューションをどうウェブ上で表現していくのか、またその商業的効果をいかにして狙うか、この点を重視してサイト全体を構成すべきである。今回、現存するアーティストサイトなどへのリサーチを元に以上のことを考察しテキスト化していった。さらに実際に私自身が制作を進めているアーティストサイトに関しても解説する。

制作環境：

Windows95 / Photoshop / Illustrator / Director / Flash / JDK 他



神谷明憲 / Akinori Kamiya

1973年生まれ。1996年名古屋大学理学部卒業、同年IAMAS入学。

インタラクティブ性を重点においたウェブ制作を中心に活動。1996-1997年「Remote Piano」制作参加。





This Concept Sketch is drawn by Takeshi Hashimoto

複合パッチによる高品位な顔モデルへの試み

パッチの優れた特長は、面の滑らかな連続性とデータ操作の簡易性。ただし、曲率が多様な変化を起こす箇所には多くの参照点を要し、時として、それは醜いシワとなってモデラーを悩ませる。顔面を、曲率の集積状態に応じて複数面に分割。それらを再結合させてやることで、シワ等の問題を回避。トップダウン設計の美しい顔モデルが制作可能なはずである。本制作では、その仮定にもとづき実際に顔モデルを試作する。右はレンダリングサンプル。

なお、これは友人の橋本剛との共同制作である。



使用機材：
SoftImage3D / VC++

喜多曜介 / Yosuke Kita

1968年8月5日生まれ。東京大学工学部卒。



パーティクルマッピング / アブストラクト

本論文において、新しい、絵画的レンダリングアニメーション手法を提案する。

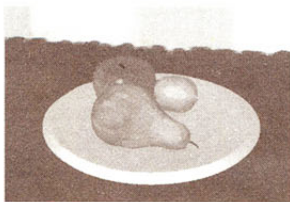
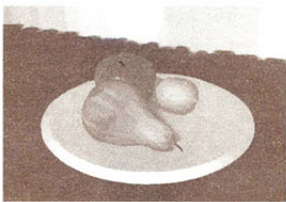
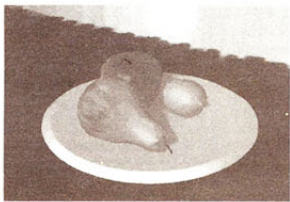
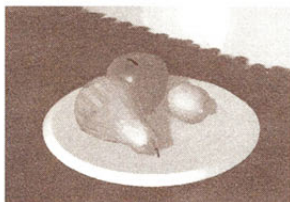
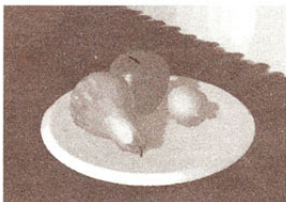
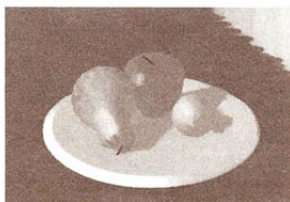
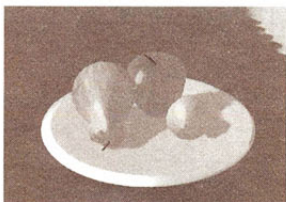
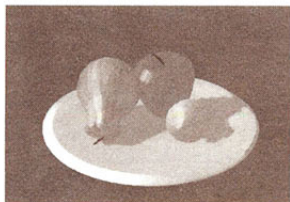
既存の絵画的アニメーションの製作方法「Painterly Rendering for Animation」(1996, SIGGRAPH) では1フレーム毎に、色情報、ストロークの向き、ストロークのサイズを指定する必要があった。我々が開発した方法、パーティクルマッピングを用いると、これらの情報を一括し生成することができる。

先の論文では絵画調レンダラは単にZバッファを利用しているため、実際のイメージ生成には、レイヤー合成等のテクニックを使う必要があった。我々が開発した絵画調レンダラでは、このようなテクニックは必要なく、実用レベルで絵画的アニメーションの製作が可能になる。

制作環境：

RayCustom32 with ParticleMapping + Paren : painterly renderer

WindowsNT / VC++ 他



齋藤宏治 / Koji Saito

1969年6月14日生まれ。平成6年豊橋技術科学大学大学院修士課程修了（知能情報工学）。
平成8年国際情報科学芸術アカデミー入学。コンピュータアニメーションの研究に従事。





音の逆襲 (仮)

約3分の3DCGアニメーション作品。98年1月末完成予定。

もうほんとだめだって、みんなちゃんと思えないと、ホントまずいですよ！アルミ缶とスチール缶は分けましょう、ペットボトルは燃えないごみ、CD-ROMも、燃えないごみ。

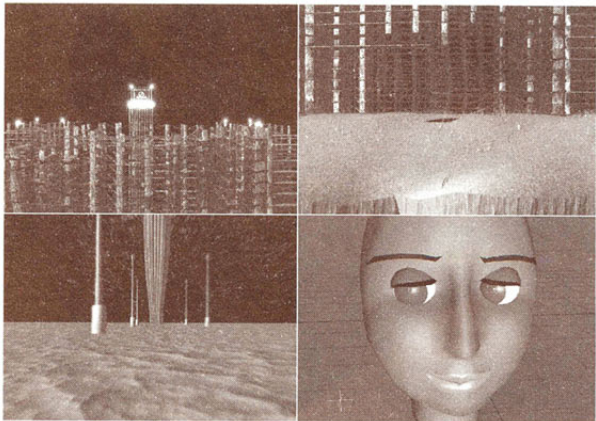
制作環境：

Macintosh / Windows NT

Amiga2000

NEWTEC LightWave 3D 5.5

Video Toster 2000 / Photoshop / 他

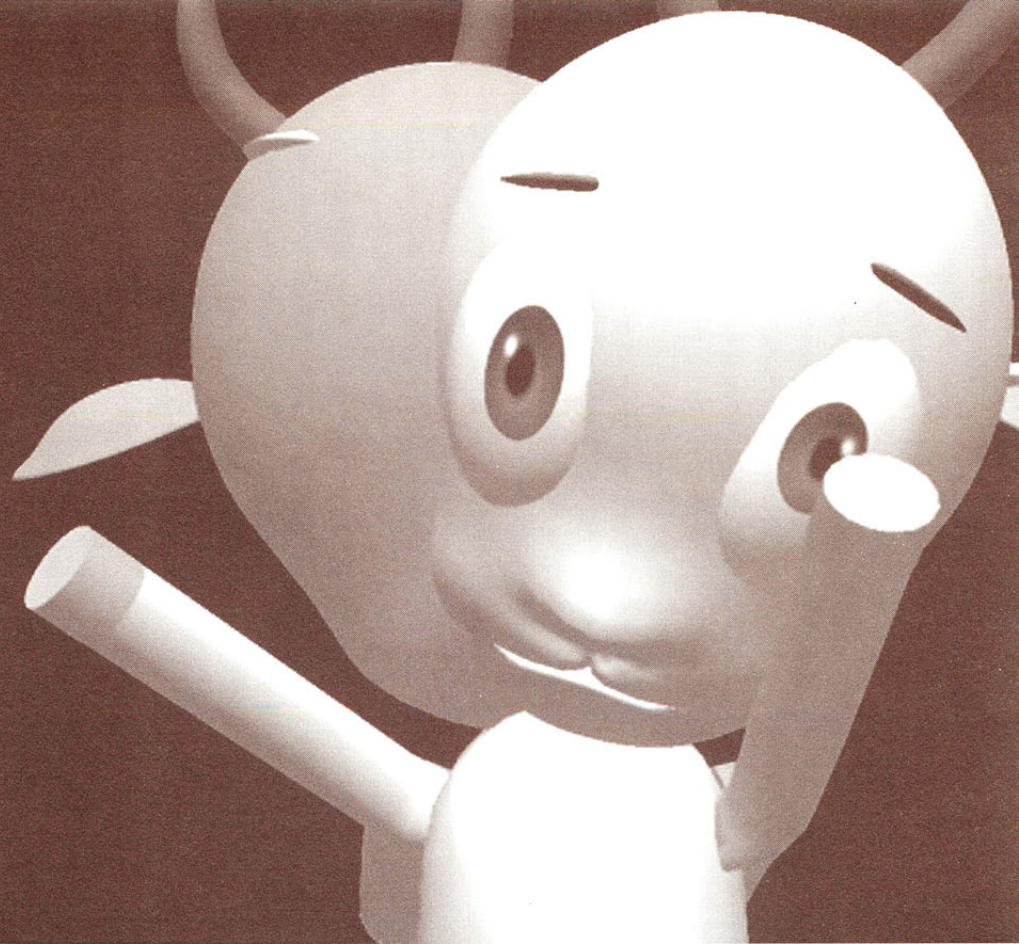


竹中 俊介 / Shunsuke Takenaka

好きなもの：アールヌーボー、アールデコ、男ぶり、アルカリ性。嫌いなもの：残虐なアート、ホラー、中性、酸性。

コメント：すべてのメディアにおける情報をすべてのメディアでデザインする。そこに、新しい価値が生まれる。





舞台の上に2匹の子山羊がいる。
彼等は誰かに操られるようにダンスする。
ダンスはどんどん激しくなり、やがて彼等は消えてしまう。



この作品は、2匹の子山羊によるダンスのアニメーションである。彼等は、現代の子供たちをイメージして生まれたキャラクターであり、悪魔的な角と悲しげな瞳は、子供たちの残酷さと、傷ついたままの心を表現している。

私はもともとクレイによるアニメーションを制作していたのだが、今回の作品で、はじめて3Dのアニメーションに挑戦した。初めて3Dのキャラクターの身体を動かした時の感触は、とても異質なものであった。彼等は飛び跳ねるたび、あまりにふわふわと飛んでしまい、私が重さを想像し、作る必要があった。彼等は、どんな重さだったら、彼等らしいのだろう。

子山羊達は、踊る。
辺りには何も見当たらないし、隣の誰かも、よくわからないけど。

やがて、どこかに消えるまで。
まるで、幽霊みたいに。

制作環境：

Photoshop / Illustrator / After Effects
Premiere / SoftImage3D / Targa / INDDY
Windows NT / Power Macintosh 9600

グループ展「VAGUE」にて発表。
大阪府立現代美術センター（8/18～23）

坪井真由美 / Mayumi Tsuboi

1972年大阪生まれ。成安造形短期大学専攻科卒。主に夢日記や子供をテーマに作品を制作。
アニメーショングループ、「La La Macaroni」メンバー。





People have watched starry sky since old times.
There is a romance that enchanting the person.

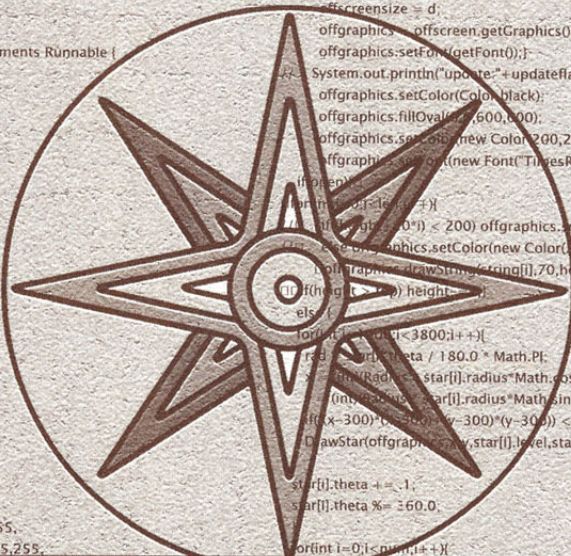
```

import java.util.*;
import java.awt.*;
import java.applet.*;
import java.io.*;

public class stars extends Applet implements Runnable {
    Thread thread = null;
    MediaTracker mt;
    Image images[];
    Image offscreen;
    Dimension offscreenSize;
    Graphics offgraphics;

    Star star[] = new Star[5000];
    int[] num = 31;
    int Radius = 500;
    int[] X,Y;
    int mx,my;
    int[] imageWidth,imageHeight;
    int[] c;
    boolean p = true;
    boolean bf = true;
    boolean flag = false;
    boolean open = true;
    int top,bottom,height;
    int color;
    int len;
    double seq[] = {
        0.0, 0.0, 2, 255,255,255,
        0.31081, 284.0, 2, 255,255,255,
        0.37162,
        0.40540,
        0.36486,
        0.37837, 258.4, 2, 255,255,255,
        0.39189, 250.0, 2, 255,255,255,
        0.45270, 242.2, 2, 255,255,255,
        0.45270, 239.5, 99, 255,255,255,
        0.29729, 62.0, 4, 255,255,255,
        0.33783, 69.3, 3, 255,255,255,
    }

```



羽場 渉 / Wataru Haba

Born: 1972. 4. 20 / Programmer



```

int x,y;
double rad;
int color = 10;

```

```

Dimension d = size0;
if ((offscreen == null) || (d.width != offscreenSize.width) ||
    (d.height != offscreenSize.height)) {
    offscreen = createImage(d.width, d.height);
    offscreenSize = d;
    offgraphics = offscreen.getGraphics();
    offgraphics.setFont(getFont());
    //System.out.println("update:" + updateflag + "\n");
    offgraphics.setColor(Color.black);
    offgraphics.fillOval(0,600,600);
    offgraphics.setColor(new Color(200,200,200));
    offgraphics.setFont(new Font("TimesRoman",Font.BOLD,18));
    if(open){
        for(int i=0;i<len;i++){
            if((i%300)<200) offgraphics.setColor(new Color(color+=2,color
            +=2,color+=2));
            offgraphics.setColor(new Color(200,200,200));
            offgraphics.drawString(string[i],70,height+(20*i));
            if((height>700) height+=100;
            else {
                for(int i=1;i<3800;i++){
                    rad = (i*theta / 180.0 * Math.PI)
                    + (i*theta / 180.0 * Math.PI) + X;
                    (int)star[i].radius*Math.cos(rad)) + X;
                    (int)star[i].radius*Math.sin(rad)) + Y;
                    if((x-300)*(x-300)+(y-300)*(y-300) < 90000) {
                        DrawStar(offgraphics,x,y,star[i].level,star[i].r,star[i].g,star[i].b);
                        star[i].theta += .1;
                        star[i].theta %= 360.0;
                    }
                }
            }
        }
    }
}

```

```

int i=80;
if(flag){
    DrawStar(offgraphics,x,y,star[i].level,star[i].r,star[i].g,star[i].b);
}
else {
    if(((x-300)*(x-300)+(y-300)*(y-300) < 90000) {
        DrawStar(offgraphics,x,y,star[i].level,star[i].r,star[i].g,star[i].b);
    }
}

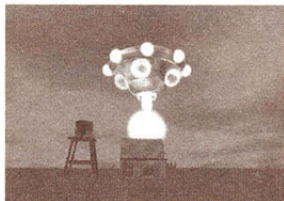
```




自分の中に出来た世界を表現するのにアニメーションという形で表現をしたかった。
宇宙人とか、UFOというのは、ボクにとっては、外部からの情報の様なもので、トイレというのはOUTPUTするメディアのような存在である。
そして、それぞれをリンクさせるのはボクの仕事。
卒業制作となるのである。

制作環境：

WindowsNT / LightWave3D 5.0 / Windows95 / VideoMachine



牧田 亘 / Wataru Makita

昭和48年6月25日生まれの正直者。突然！名古屋造形芸術大学卒業後、IAMASに入学。







仮面

現代は混沌としている。

多くの情報に流され、自分を見失い、どう生きていいかわからなくなる。“生”の意味さえあいまいである。人間の原点に戻って考えたい。科学や芸術という名で整然と分類され、洗練される前の素の人間で。生きることと死が隣り合わせであった時代や場所、そんな空間でこそ素の人間の本质が見えはしないが。

「仮面をつけるのは、現存人類“ホモサピエンス”のみである。」

世界各地で見られる仮面には、神へのおそれ、敬い、生の喜び、死への恐怖が満ち満ちている。この仮面を通して、素の人間を表現したかった。

サンプルイメージは、全5シーン中、官能の神カーリーにより“生”を表現し、“死”へ移行するシーンの一部。

制作環境：

Windows NT / Softimage 3D / Photoshop / Illustrator / accom

村澤さとみ / Satomi Murasawa

同志社大学卒業。コンピュータメーカーで、システムエンジニアを経験後、IAMASに入社。
CGアニメーションとエデュテインメントソフトの制作に携わる。現在、休学中。



bookmarkpark



editor



viewer



cemetery

about bookmarkpark

最初にお読みください

Copyright 1997 Shinichi Kataoka & Hiromari Kinomura, All rights reserved

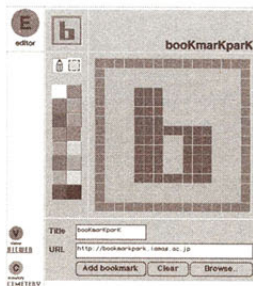
bookMarKpark

bookMarKparkへようこそ。

ここでは、あなたの好きなホームページを登録することができます。そして、登録をする際、そのページのアイコンを作ってください。そのアイコンはあなた自身によるオリジナルのものであってもよいですし、すでに作られたものであっても構いません。このようにして、登録されたアイコン達は、公園内をふらふらと動いています。その中から1つのアイコンを捕まえて、下にある箱のなかに入れてみると、登録されたホームページに飛んでいったり、アイコンの現在の状態がみれたり、そのページのリンク情報がみれます。また、多くリンク先に飛んでいったアイコンは成長して大きくなります。しかし、逆にぜんぜんリンク先に飛ばなかったものは、衰退して小さくなっていき、最後には死んでしまいます。その死んだアイコンは、お墓に埋葬されます。

制作環境：

Windows95 / JDK1.0.2



木野村裕也 / Hironari Kinomura

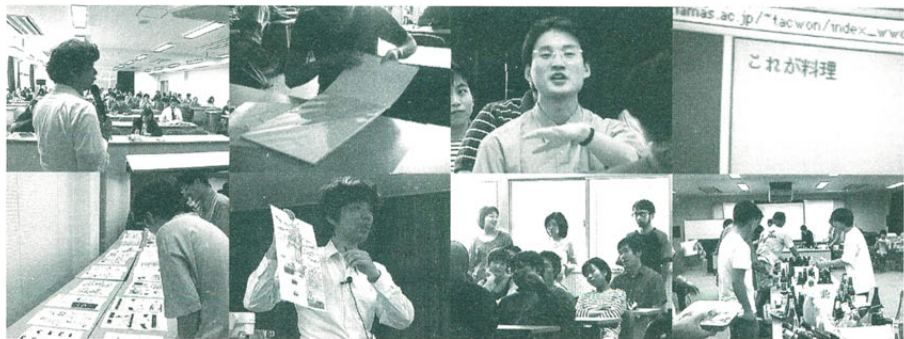
1972年生まれ。1995年明治大学理工学部情報科学科卒業。1994年（株）セイノー情報サービス入社。1996年 IAMAS 入学。



“WWC” 高桑教授前期IAMAS WEEK出題

World Wide Comicは、世界中にマンガのリンクを張るプロダクト。

最後のコマに1つ他のまんがへのリンクをつける。ページ数は、見開き2ページ程度までにする。できるだけデータを軽くする（フルカラーは避ける）。WWCに登録されるマンガの内容に関する責任、トラブルの一切は、その登録者、著作者が負うものであり、WWCの運営者は、一切の責任を負うものではない。著作者の表現の自由は保障されるべき権利ですが、WWCに登録された内容が、WWCの趣旨、あるいはインターネットの公共性を著しく逸脱すると判断される場合、WWCの運営者の判断で、著作者の許諾なしに、リンクを切断する可能性があることを了承すること。



“WWC” 前期IAMAS WEEK（6月3日～7日）



BORDER

空間を共有するとき、人は自分の領域、境界というものを意識します。境界は建築物などの物理的なものと精神的なものがあります。人の意識は、容易に物理的境界を飛び越えますが、物理的な境界を操作することで、ある程度精神的な境界に影響を与えることができます。わたしたちは、共有空間における人との境界を自由に操作できないだろうかと考えました。

物理的な境界といっても、それが全く外部とのコミュニケーションを持たないものなのか、音やにおいなどの空気が伝わるものなのか、視線が通るものなのか、体を通過させることのできるものなのか、などによって、意識の中の境界線は、はっきりしたり、曖昧になったりします。扉は、開け閉めすることで空間をつなげたり、隔てたりします。

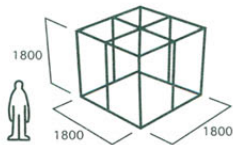
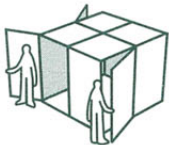
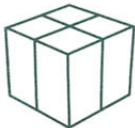
この装置は、壁面が1面につき2枚に分割され、それぞれ扉のように回転するようにできています。中にいる人は、それを気分にあわせて開閉し、境界を操作します。どの扉がどの方向にどれだけ開いているか。微妙な開閉と扉から聞こえる音によって、空間は様々に再構築されます。

制作環境：

Macintosh / Max / I-Cube / AKAI S3200XL

素材：

鉄 / アルミ / 杉 / MDF



玉井章子 / Akiko Tamai

1973年4月 岐阜市に生まれる。1996年3月 昭和女子大学生生活美学科卒業。1996年4月 IAMAS入学。



山口あき子 / Akiko Yamaguchi

1996年3月 昭和女子大学家政学部生活美学科卒業。1997年4月 国際情報科学芸術アカデミー スタジオ科入学。





ActiveX Client

Character Name:

Key Operation:

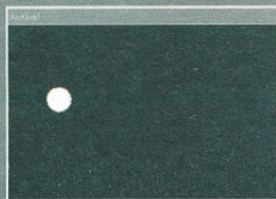
↑ Up
↓ Down
→ Right
← Left
! Stop

Server Comment:

Parameter: Attack Valuing Type:

Power
Speed
Stamina
View

CharacterLoad Connect Disconnect Close



Internet Explorer - Microsoft イントラネット 4.0.1.10

ファイル(F) 編集(E) 表示(V) 移動(M) お気に入り(I) ヘルプ(H)

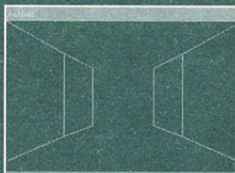
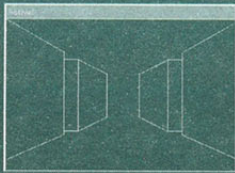
戻る 進む 中止 更新 ホーム 検索 お気に入り 印刷 ヘルプ ツール

アドレス D:\VOC\Simple2\Simple2.htm

Activ X Simple2

このサーバーでは自分で円を操作する事により
円を4方向に動かしたり止めたりすることができます。

ページが表示されました。



制作環境：VC++5.0

桐山章浩 / Akihiro Kiriya

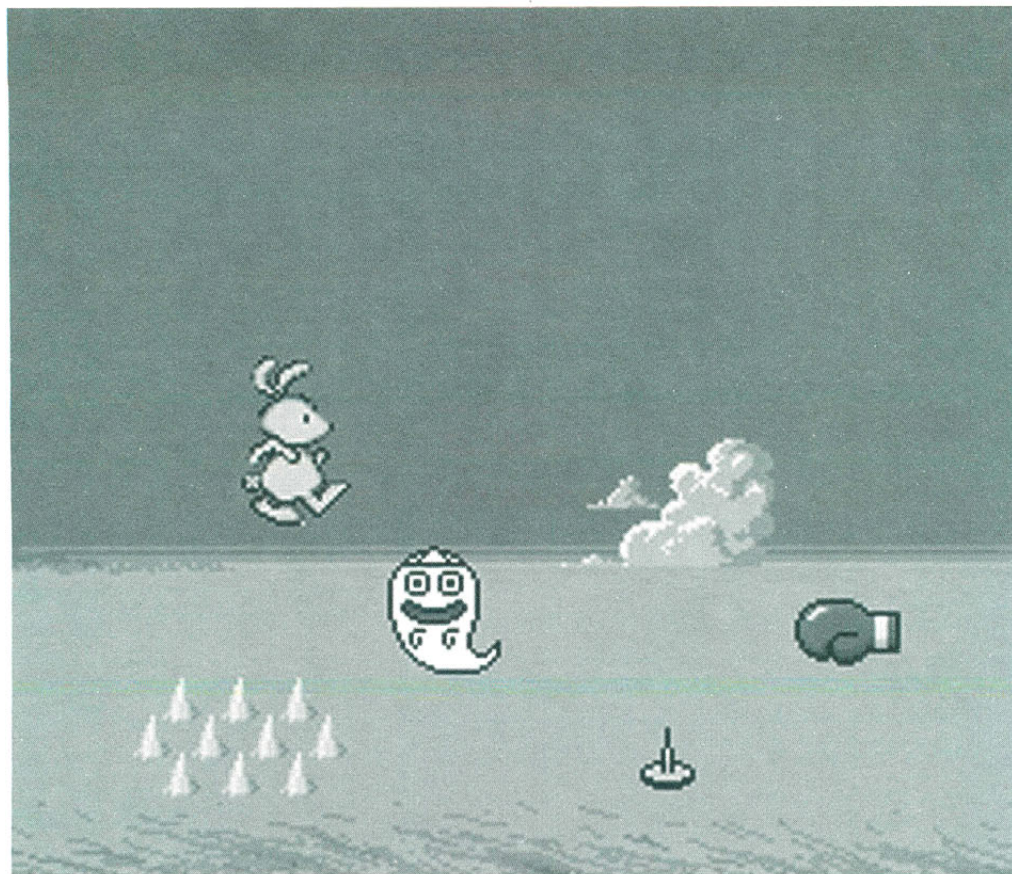
共立コンピューターサービス株式会社から研修生として、岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーに入学。
その後、多くの挫折と無気力感を味わう。



櫻木忍 / Shinobu Sakuragi

1995年大垣工業高校情報技術科を卒業し、岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーに入学。





この作品は、「ほのぼのとしたもの」というテーマで作ったものです。「ほのほの」というテーマは私にとっては非常に難しいテーマだったのですが、なんとかかそれらしい(?) 作品を作ることができました。

先ほどから、「作品、作品」と言っていますが、このゲームは「作品」と呼べる様な大げさなものではありません。遊び心と賞金欲しさで作ったものなのです。制作に費やした時間は3時間程度。サウンドはフリーのものを使用し、絵も一部はフリーのものを使っているというふざけた作品ですが、一度くらいはプレーしてやってください。

操作説明：

ただひたすら前に進んでいだけという単純なゲームです。

操作方法は、マウスクリックでジャンプ、ただそれだけ。

マウスカーソルの位置によって進むスピードが変化します。

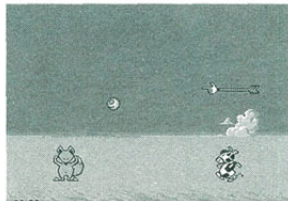
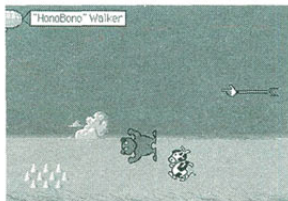
また、ジャンプ時にマウスボタンを押し続けると滞空時間が延びます。

ちなみに、私の最高記録は熊で248メートルです。

制作環境：

Power Macintosh 7300/166

Director 5.0j



新井直人 / Naoto Arai

昭和52年9月28日生まれ。大阪生まれの岐阜育ち。商業高校を卒業後、IAMASに入学。プログラムの知識を高めるためにこの学校に入学したが、方向が少しずれ、DirectorのLingoマスターになってしまった。



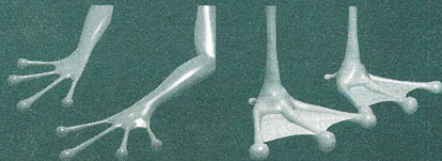


walking mutant

動物は常に進化をすることで今日の姿となって地上に存在している。その進化した動物が作り出したものは変化である。変化した動物は今までない姿となって、あるいは突然変異体として世に表われている。

進化がもたらした変化。

変化することで動物は進化する。



かえるじゃないよ、あひるだよ。

あひるじゃないよ、キミハダレ？

進化した変異動物。

進化の歩みは変化するための過程にすぎない。でも、その歩みは変化の過程を語るには欠かすことが出来ない。そんな過程を私なりの表現でアニメーションにしてみました。

登場しますは3種類、加えてその間に出来た2種類、計5種類の足たちです。いづれもそれらは「歩く」という行為を行うことで個性を出している。自我をもった「あし」たち。歩く「あし」は歩きながら別の「あし」に変化していく。

変化の後に待ち受けている新たな生き物。

それは進化を経て変化を繰り返すうちに生まれた偶然的産物。



制作環境：

DiGiTAL Personal Workstation 200i & WindowsNT4.0

Power Macintosh 8500 / 7300 / Accom / Softimage 3D 3.7 /

Premiere 4.2J / Photoshop 4.0J / TARGA2000

臼井しのぶ / Shinobu Usui

1977年4月、岐阜県岐阜市にて産声をあげ、田舎でめくめくと育つ。そんなある日、CGIに出会いその世界に魅了される。その後は地元工業高校卒業後、96年IAMASマルチメディア・スタジオ科に入学。卒業後は？



IMD

IAMAS VISUAL DREAMERS

BOND

Cooper



この「BOND」はもともと岐阜県立岐阜総合学園高等学校のイメージビデオとして制作されたものである。私はこの作品において脚本、絵コンテ、監督を手がけた。

この学校に今年からできた女子ホッケー部のゴールキーパーに私は焦点をあてた。私はそこにある人間模様などをストーリーに仕立て、9分の映像作品に仕上げたのである。このプロジェクトを立ち上げるにあたり、私達は5人のチームを結成、IVD (IAMS VISUAL DREAMERS) と名付けた。このチームは私以外、全くの未経験者ばかり。カメラの使い方から指導するという状況だった。

しかし、幾つもの難関を乗り越え、この「BOND」は無事完成した。そしてビデオスポーツ97においてグランプリ、そして朝日放送賞を頂くことができたのである。

他のメンバーにとってはデビュー作でいきなりの受賞であるが、私にとっても初めての受賞である。8年間の学生生活のなかで、最期の作品での受賞だけに感慨もひとしおである。

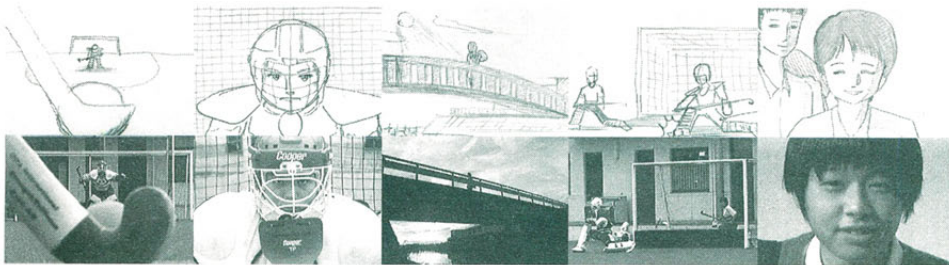
大多和 茂 (監督・脚本・編集)

堀田 昇嗣 (プロデューサー)

村田千佐子 (記録)

小林 洋樹 (カメラ・編集)

藤原健太郎 (カメラ・編集)



大多和茂 / Shigeru Ohtawa

さらに上の映像を目指し1996年、IAMASに入学。96年には「Dear」を、そして97年には「BOND」を発表。そしてこの「BOND」は「ビデオスポーツ97」において優勝し、そして朝日放送賞に輝いた。



大砲男爵

原題：CannonBaron 訳：大林冬

くるった王さま けらいにいった
となりの国の王さまにくい
だれかあいつの首をもて
ギロチン公爵こたえていわく
もしもしばっていただけりゃ
我がギロチンにて首はねましよう

くるった王さま けらいにいった
となりの国の王さまにくい
だれかあいつをしばってみせよ
首枷侯爵こたえていわく
もしも捕らえていただけりゃ
私がしばってみせましよう

くるった王さま けらいにいった
となりの国の王さまにくい
だれかあいつを捕らえてみせよ
監獄伯爵こたえていわく
もしも敵城入れば
私が捕らえてみせましよう

くるった王さま けらいにいった
となりの国の王さまにくい
敵の城門開けてみよ
錠前子爵こたえていわく
もしも敵兵いなければ
敵の城門開けましよう

くるった王さま けらいにいった
となりの国の王さまにくい
だれか敵兵やつつけよ
大砲男爵こたえていわく
もしも も かかしもありません
私が全部やりましよう
私が大砲ぶっぱなしゃ
てきの国ごとぶっとばす
ギロチン 首枷 監獄 錠前
ぜんぶひつようありません

大砲あればなにもいらぬと
くるった王さま たいそうごきげん



大砲男爵

マザーグースの唄のイメージを元につくったゲームです。

制作環境：

Borland C++Builder

大林冬 / Fuyu Obayashi

「大林冬」です。



手書きのアニメーションはセルが代表的ですが、絵よりもむしろキャラクターやストーリーに重点が置かれがちのように感じます。

テレビや映画のセルアニメーションを見ていると、絵であるということを忘れているときがあります。これは、よく練られたストーリーやキャラクター性と、始めから終わりまで同じタイプの絵であること、そしてそのタイプの絵に私たちの目が慣れてしまっているせいだと考えました。

そこで今回、ルック（全体の見た目）をあえて無視してストーリーの各シーンでそれぞれ違った素材を用いて制作しました。

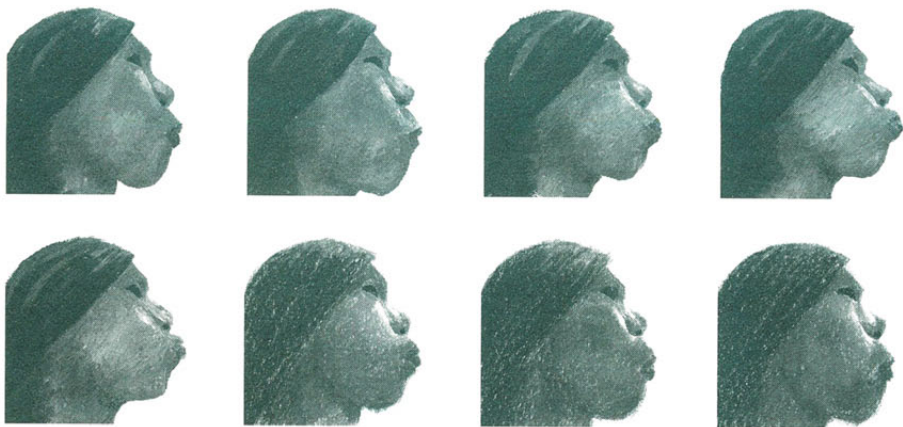
あるシーンはCGであり、別のシーンは油絵や水彩、実写であったりします。その結果として、ストーリーを追うごとに画面に全く違った表情を与え、ストーリーを誇張させることが狙いです。

制作環境：

WindowsNT / Power Macintosh / Softimage 3D 3.7 / Director 5.0J /

Photoshop 4.0J / Premiere 4.2J / Houdini

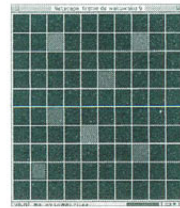
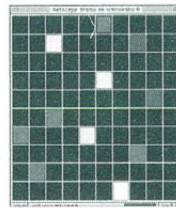
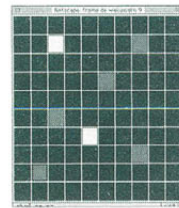
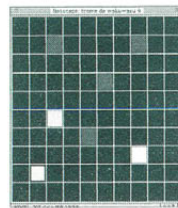
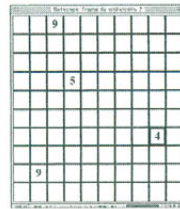
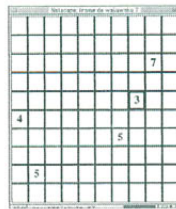
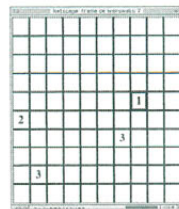
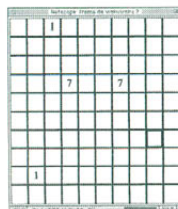
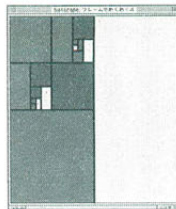
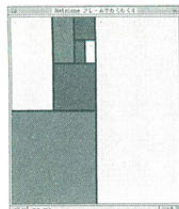




小塩達也 / Tatsuya Ojio

1976年10月20日生まれる。1996年IAMAS入学。乾燥肌で軽度のアトピー。





HTMLのフレームタグを使って作った9つの作品です。

それぞれページによって勝手に動いたり、あるいは自分でクリックしたり、フレームを動かしたりして遊べます。とりあえずフレーム対応のブラウザであれば見えるはずですが、Internet Explorerではタグの解釈の都合で動かないページもあるみたいです。

制作環境：

Power Macintosh 8100

NetscapeNavigator / SimpleText

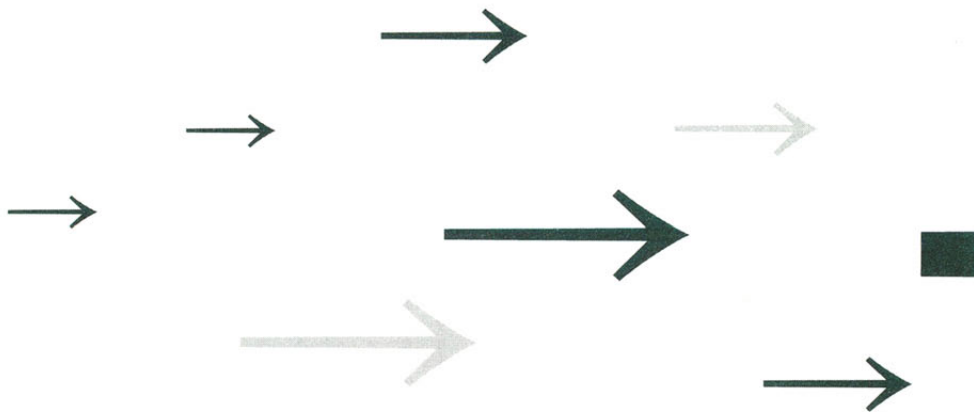
片岡信一 / Shinichi Kataoka

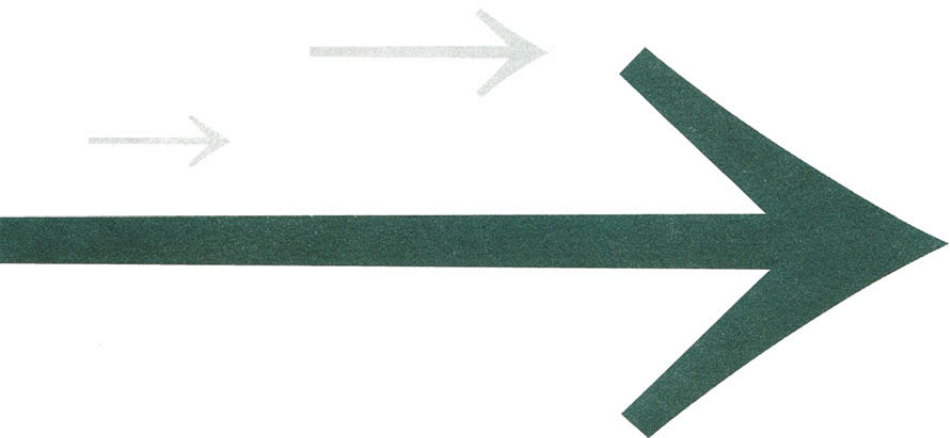
1968年愛知県生まれ。1991年武蔵野美術大学造形学部建築学科卒業。

1997年岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーマルチメディアスタジオ科卒業予定。



ながれる、ながれる、ながれる、
ながれる、触れる、ゆらぐ、
ながれる、ながれる。
見えるものも、見えないものも、
ながれる。
音も、なみだも、bitも、ながれている。





小林桂子 / Keiko Kobayashi

長野生まれ、名古屋育ち。大学は東京。名古屋で就職。大垣でまた学生。つぎはどこへ？





マウスに代わる入力装置の開発計画、
その第一段階。
便利さを追求するのではなく、
おもちゃ感覚で、
後ろの方からポストマウスの座を狙っています。
だから第一段階。

いやがられてもいい。
理解されなくてもいい。
たくましく育ってほしい。

そんな願いがこめられた、とても愛らしい作品です。

制作環境：

PowerMacintosh / Director 5.0J

Photoshop 4.0J / Illustrator 5.5J / 他

櫻井邦和 / Sakurai Kunikazu

夏、照りつける陽の下で冬を想い、冬、吹き荒ぶ風のなか夏を想う。20歳。
引き離されてはじめてわかること…。さらばIAMAS。櫻井邦和。20歳。



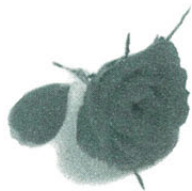


未来図絵巻

タロットカードによって示された自分自身の未来。一人の人間が、自分に訪れるであろう未来に迷い込んだ時、その瞳には何が映るのだろうか。そんな世界を静止画という空間の中に閉じ込めてみた。

制作環境：

Softimage 3D 3.7 / LightWave 3D 5.0 / Live Picture 2.1 / Photoshop 4.0J





柴田麻明子 / Mamiko Shibata

岐阜県立岐阜工業高校を卒業後、IAMASに入学。1年間の苦しい下積みの結果、猫としての本能にめざめる。
以来、寝ることと食べることを生きがいとする。





Main Program : Masaki Ninoyu
Sub Program : Akikusa Shimizu
Design : Hiroaki Ishibashi

俳句メールソフト
Version 1.0

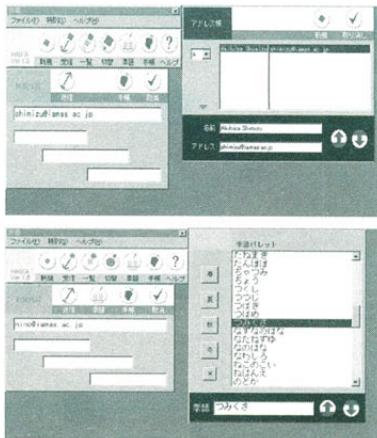
俳華

テーマは「風土」です。

私達はまず、このテーマを聞いて言葉について考えました。その中から、日本の言葉の風土(文化)を選び、俳句に関係するものを作りました。

俳句に関係するもので、なぜメールソフトなのかというとネットワーク上のメールというインフラを俳句という制限を持たせることにより

- 1) 写真・音・俳句で使う季語等によりコンピュータの中に季節感をだす。
 - 2) 日本古来の言葉のおもしろさ。
 - 3) 非実用的な詩によるコミュニケーションで、事務的なやり取りをなくす。
- 等のことを実現させようとしたかったからです。
- これらのことにより、ただのメールに情緒を持たせることができるでしょう。
- そう思い制作しました。



制作環境：

Windows95 or WindowsNTが動くマシン

Visual Basic / Visual C++ / Illustrator / Photoshop

清水章央 / Akihisa Shimizu

1978年2月2日生まれる。1996年3月1日大垣工業高校卒業。

1996年4月10日IAMAS入学。そして、二之湯に出会う・・・

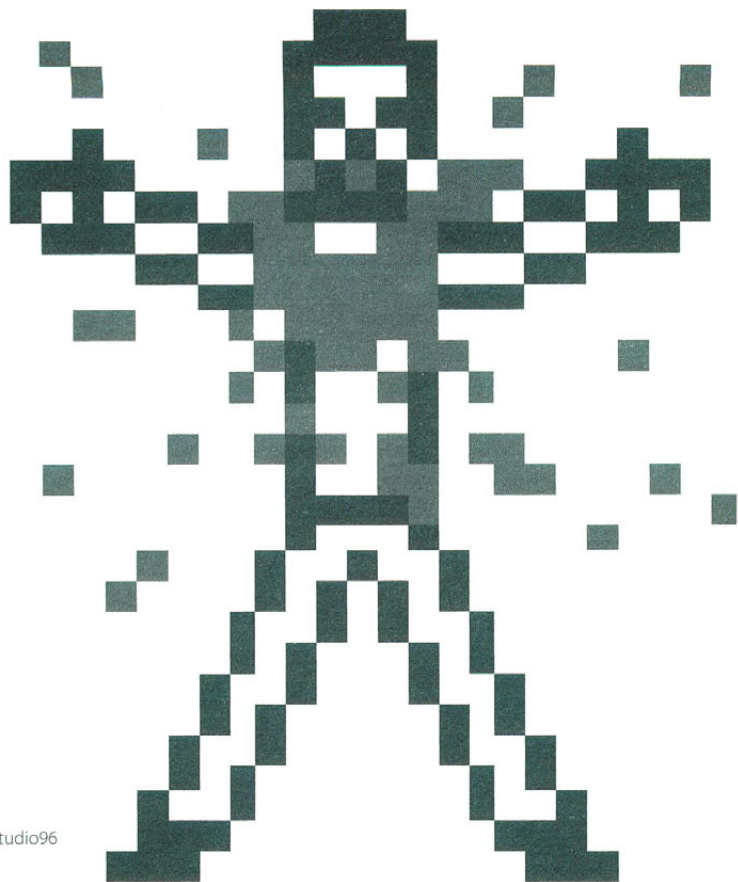


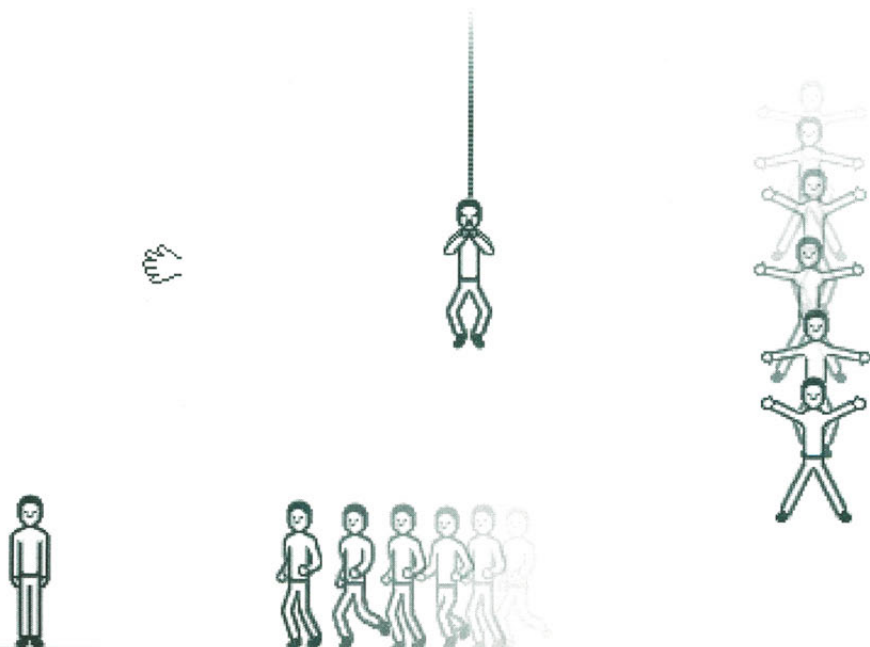
二之湯正樹 / Masaki Ninoyu

1978年3月29日生まれる。1996年3月1日海津北高校卒業。

1996年4月10日IAMAS入学。そして、清水に出会う・・・



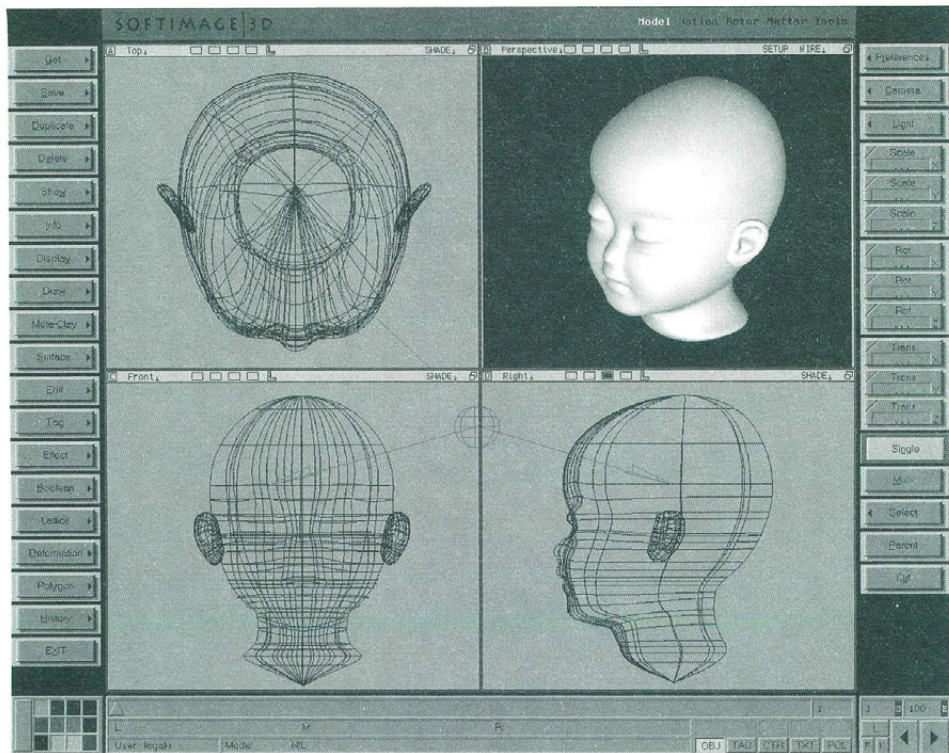




杉山和利 / Kazutoshi Sugiyama

岐阜県立岐南工業高等学校デザイン科卒業。





日常生活の中で電波を意識することは少ないが実際にはものすごい数の電波が私達の身の回りに存在している。電波について本当かどうか分からないうわさが流れている。携帯電話で脳腫瘍ができるという話が有名である。そのような話は私達に恐怖や不安をあたえる。

また電波系と呼ばれる人達がいる。超能力者が神の使いかただの精神病患者かわからないが、電波からイメージやメッセージを受け取ることができるらしい。

どうして電波にこれらのような怪しいイメージがつきまとうのか。人間が電波を意識し始めた歴史は比較的新しいのに、まるで目に見えない妖怪を昔の人が信じていたように現代の人が電波に恐怖を感じるのか。電波と電波による妄想を視覚化する。

制作環境：

Softimage 3D 3.7 / Photoshop 4.0J

田垣敦子 / Atsuko Tagaki

地元の工業高校デザイン科を卒業後、IAMASに入学。

特徴：背が低い。アトピックスキン。1日1時間以上風呂に入らないと干からびる。



Card Colour



To: tsuchiko@lmas.ac.jp

From: Miffy@lmas.ac.jp

Subject: Happy Birthday

Cc:

Sent



Present Card E-mail



Stamps Collection



My stamps collection



Color



Type



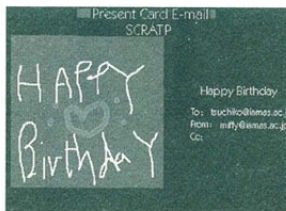
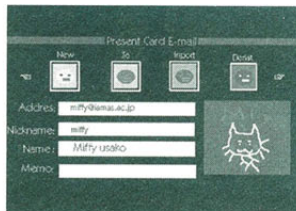
Present Card E-mail

E-mailで簡単なカードが送れ、自作のスタンプが登録できます。
クリスマス、お正月、ちょっとしたメモや手紙にどうぞ。:-)

制作環境：

Windows / Power Macintosh 7300/166

Visual Basic 5.0 / Photostop 4.0J



土屋久美子 / Kumiko Tsuchiya

出身：ほくろ星のほくろ星人。

得意料理：人をだまらせる辛いカレー（適当料理長の名をほしいがままにする） / 得意言語：ねこ語を少々 / 野望：温泉ゴー！





脱走

非日常的な世界を、適度にシンプルな絵で描いたアニメーション。

モノクロならではの面白さを表現した。

囚人は、いろいろな方法で隠れながら逃走する。

制作環境：

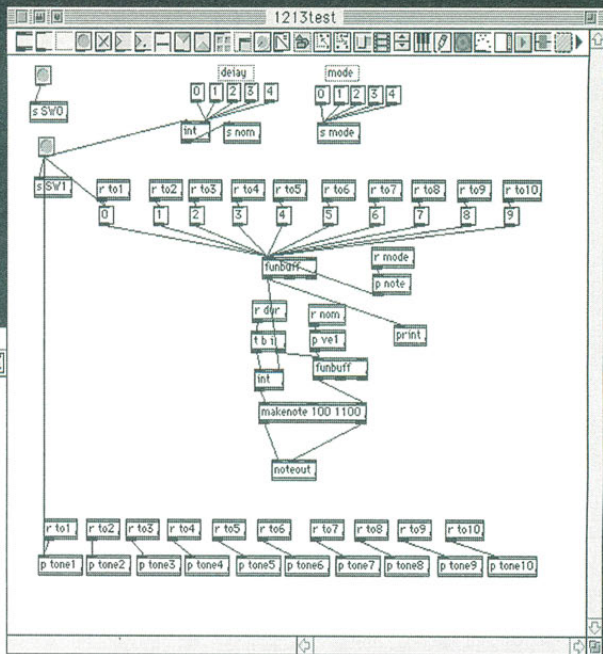
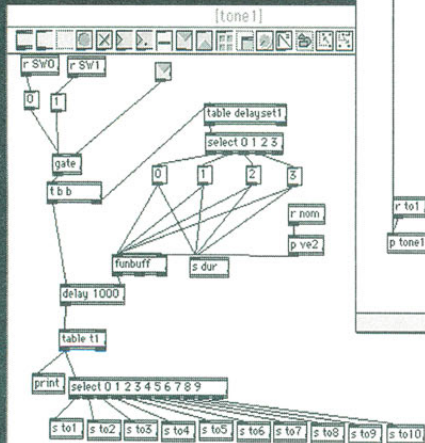
Power Macintosh / Director 5.0J / SoundEdit16 2J / Premiere 4.2J



富田花子 / Hanako Tomida

11月7日 B型。岐阜県安八郡出身。コーヒーを飲んで、ぼーっとするのが好き。







音と映像を組み合わせたインスタレーション

グレゴリアンチャント風な音楽をMAXで自動生成し、その音の動きにあわせてステンドグラスにみたてた映像の色をチェンジする。映像はDirectorで作り、プロジェクタで映し出す。MAXで自動生成される音楽と、映し出される映像とで教会の一角にいるような雰囲気を作り出す。

MAXで自動生成される音楽がグレゴリアンチャント風に聞こえるように、実際のグレゴリアンチャントを分析解明し、それを自動生成のためのアルゴリズムを考える上で多いに参考にした。

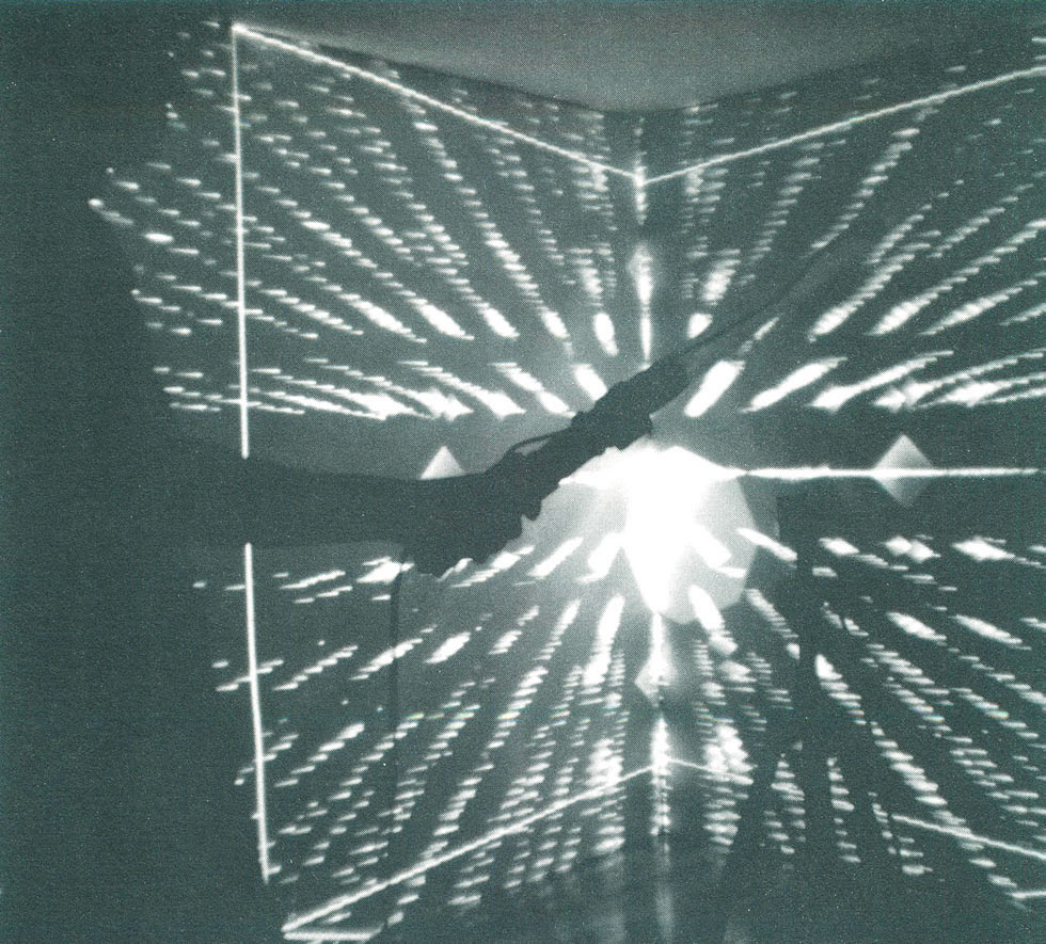
制作環境：

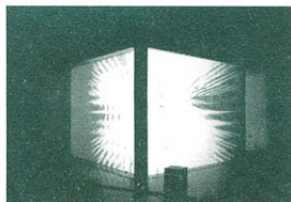
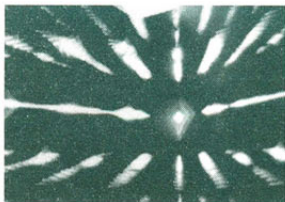
Power Macintosh / MAX / Director

野田那智子 / Nachiko Noda

育児に没頭していた時期も終わり、人生の折り返し点も過ぎて、何か新しいものをやってみたくて入学。
コンピューターの世界にまだほんの致歩、足を踏み入れたばかり。







空間における場の表現を目指した習作である。

3次元のグリッドの各点に矢印があり、プロジェクタで2面に投影されている。空間内には8個の原子によって作られる静電場がある。矢印は各点での電場のベクトルを表わしている。さらに、動かせる荷電粒子が1つあり、手に持った杖の動きにあわせて動かすことができる。荷電粒子が原子に近づくと、放電し、雷のようなおとがする。電場の変化する様子がインタラクティブに確認できる。

制作環境：

Onyx Infinity Reality / IBM-PC

Polhemus Fastrack Sensor System

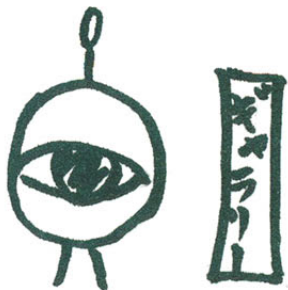
NerdRack / Amplifier / Speaker / Light Saver

C compiler / OpenGL / Visual C++

橋本英之 / Hideyuki Hashimoto

橋本は、かつて物理学が専門だった。つぎにコンピュータが好きになった。英語が暇つぶしになった。ピアノの練習をした。そして、IAMASに来てインタラクティブアートを知った。





制作環境：

Power Macintosh 8500/120

Director 4.0J / Video Shop 3.0

ADB I/O / ビデオカメラ

スイッチャー / 超音波デジタル距離キット

遮光センサー使用機材



人は、ほかほかして、ふくふくした物にひかれます。ひかほか、ふくふく、ふわふわに心を癒されます。たくさんの時間を持っている人がありますが、その人はとても不幸です。たくさんの時間の瞬を、この作品で費やして、暇つぶしになればいいと考えます。

やることはたくさんあります。

でも、退屈です。退屈は狂います。

そういう退屈さのぎりぎりの緊張感の中で、

ぶっ(笑)、ぶりぶりぶり(笑)

とさせたい。

張り詰めた状態から解放させられればと考えます。

作品の概要

どんなこともそうなのですが、人は見ることから始めます。

この作品もそうです。見ていることで、作品中の生き物になります。そしてギャラリーは、モニターに写る自分に気付いて近づきます。それに対応して、椅子武装が動き出します。

ストーリー

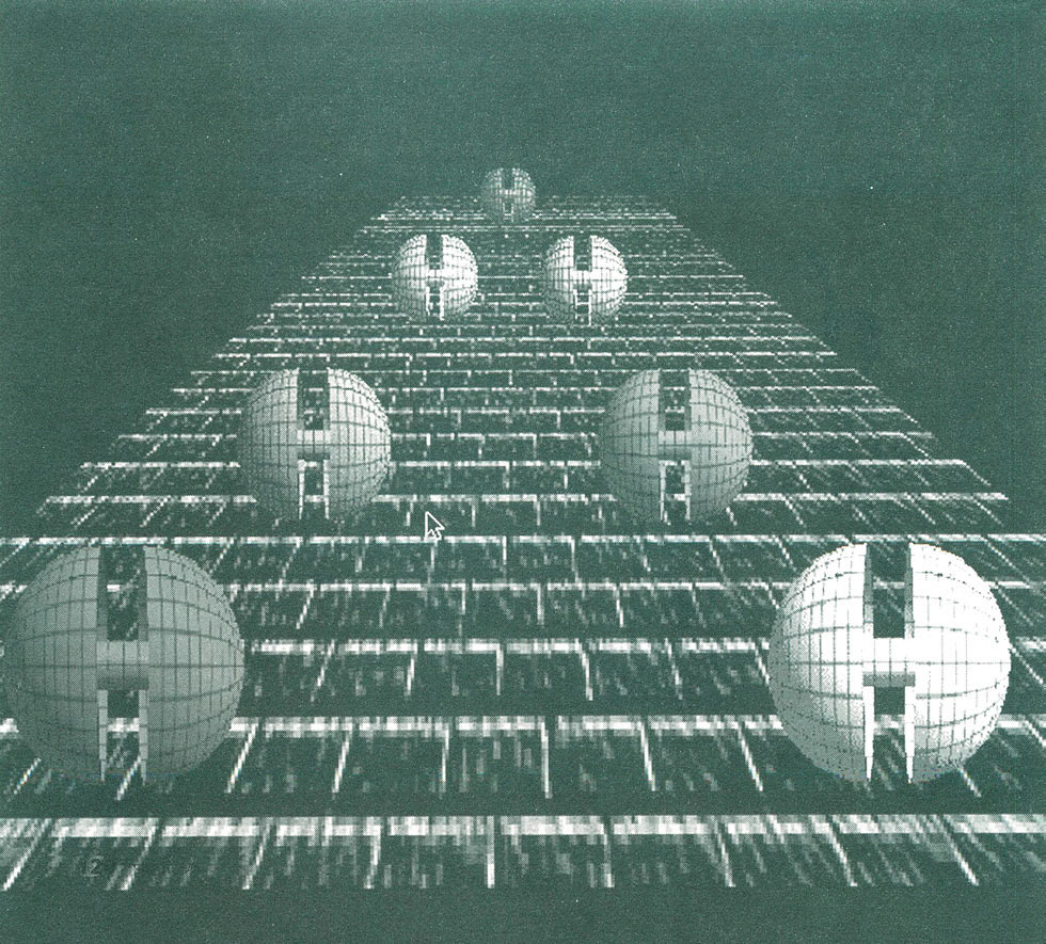
よだれ犬猿は、いつもよだれを垂らします。いつも。

でも、椅子武装は、気が向いたら、よだれ犬猿のよだれを拭いてあげます。

樋口勝美 / Katsumi Higuchi

別に。

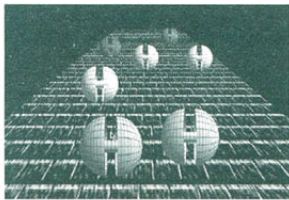
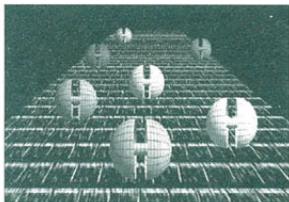
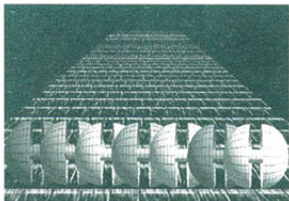




GM (ジーエム)

音楽を奏でることは、誰にとっても楽しいことである。しかも、それが容易であるとしたら。基本コンセプトは、音楽を気軽に演奏して楽しめること、演奏している感覚が味わえることである。それを少しでも実現することを目的としている。

空間上のオブジェクトを回転させたり前後左右に移動させたりすることにより、あらかじめ用意されているフレーズを組み合わせながら即興的な演奏が可能。オブジェクトをランダムに動かしてもそれなりの結果を得ることができる。



制作環境：

Power Macintosh 7300/166 2台

Roland SC-88VL (GS音源)

Director 5.0J / MAX 3.5

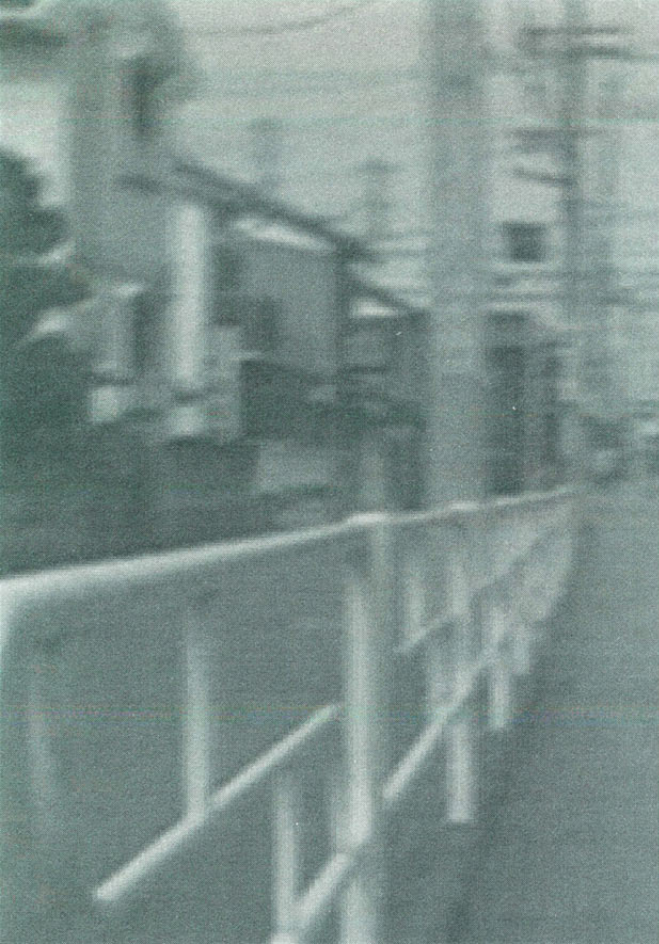
Vision 3.0J / Photoshop 4.0J / Softimage 3D

宮脇拓也 / Takuya Miyawaki

1972年9月4日生まれ AB型 乙女座 岐阜県岐阜市出身

高校卒業後、大学のため4年間埼玉県大宮市に在住。卒業後、帰郷しIAMASに入学。





IDO SEE

「8月23日（はれ）

きのうはねむれなかった

お母さんが300までかぞえたら

ねむれるよっておしえてくれた

かぞえていたら80くらいで

ねてしまった ざんねん」

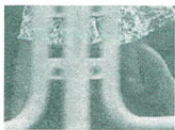
脱皮を繰り返す想像力について。

ムービー 9分30秒

環境：

Photoshop 3.0J / Premiere 4.2J

SoundEdit16 2J



村上陽子 / Yoko Murakami
1976~





地球がよろこぶこと

地球がよろこぶことは、人もよろこぶ。

人がよろこぶことを地球もよろこぶ・・・とは限らない。

自分のことだけを考えるといきづまる。かといって自分のことだから考える。もし、自分がよろこびたいのなら、まずは地球が、他人がよろこぶことをしよう。それは決して損をすることではない。お互いにとって良いことをすること。それが自分の幸せにもつながるのだから。

そして私たちは、その幸せを未来へとつないでいく義務がある。

WEBサイトに、私たちが住む星が、未来の姿で在る。

パレットの役割をする他の星たちが降っている。それらの星の降る音が聞こえる。

私たちが住む星が美しく見えるようにパレットの星をクリックして色を選び、塗り絵をする。星は色をおかれた時の反応と現在の満足度を常に返す。

星と自分の自分以外の意思が調和して星がよろこぶ。そして私たちもよろこぶ。

それぞれが調和しない時、星は私たちにメッセージを送る。

私たちが住む星を良くするのも悪くするのも、私たちだ。

矢田 琴美 / Kotomi Yada

名古屋芸術大学音楽学部器楽科ピアノ専攻卒業後、富良野塾に入塾し、全国公演に出演。後、IAMAS入学。

趣味：人 / 表現手段：ピアノ、舞台、ダンス、コンピュータ。



<i>account</i>	<i>page</i>	<i>account</i>	<i>page</i>	<i>account</i>	<i>page</i>
ando	130	k-sawada	170	murasc	214
eno	132	tetsu	172	chika	216
zincho-	134	ko-taro	174	taeki	218
takafumi	136	omi	178	yama	82
tohk	138	tanurou	180	chisa	220
isato	140	makura	182	whats	222
kaneda	142	lucky	184	hotta	224
kanemura	144	akiko	186	alyssa	226
kani	146	bo-zu	188		
pietro	148	ki-wol	190		
max	150	ake	192		
cauge	152	kuma	194		
takahiko	154	kojima	196		
noma	156	hk	198		
aya	158	yaa	200		
hosoya	160	mizuka	202		
kai	162	fuku-cha	204		
eiji	164	k-fuji	206		
sushi	166	ko	208		
yam	168	matsuoka	210		
yasuyuki		chisako	212		

students 97

"PLAN or MAKE a MACHINE"

I will prepare a short talk for November 10, where I will give some initial thoughts and stimulations to the students. Here are some general guidelines about how to handle this year's IAMAS theme about machines:

1. don't feel restricted - 'anything goes' :

we do not want to tell you what to do and we would like that you are self-motivated, not follow something that is pre-defined.

2. any material is fine : examples :

hairdryers, pens, paper, old machines, fruits....

3. the machine has not to be useful

4. main issue is originality

5. you also can just make a drawing of a machine if you do not like to built it

6. the machine can be also made for extra-terrestrials

Here are some examples what we did when we were students by ourselves :

- an automatic love-letter typing machine
 - a machine that can cut potatoes into cubes
 - artificial arm for snakes
 - machine to better watch TV
 - machine to think in English
- etc.

Have fun !

- Christa & Laurent



"PLAN or MAKE a MACHINE" 後期IAMAS WEEK (11月10日～14日)



鉛筆で描いた手描きのイラストレーションをIllustratorを使ってきれいにトレースしてから、わざと解像度の低いモザイクにして認識できるかどうかのところで作業を終える。ドットも四角でなく丸い点々。

一度きれいにしたものや、きれいに撮った写真などを認識できるギリギリのところで見せるのは街の電光掲示板のようで面白い、ということ。

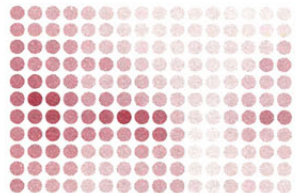
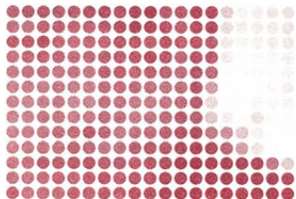
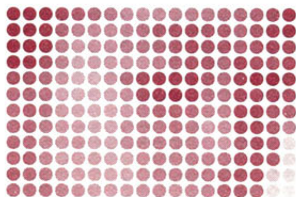
制作環境：

Power Macintosh 8500/120

Illustrator 5.5J

Photoshop 3.0J

Director 4.0J



藤秀一 / Shuichi Ando

73年熊本県生まれ。岐阜県育ち。1997年名古屋造形芸術大学デザイン科卒業。



n

k

c

kdsrcgre s sdfg h sdlg relu ewui slzdv ebnvtiut dsflv dsflg lo

"char"

1997年7月制作

制作环境：

Power Macintosh 8500/120

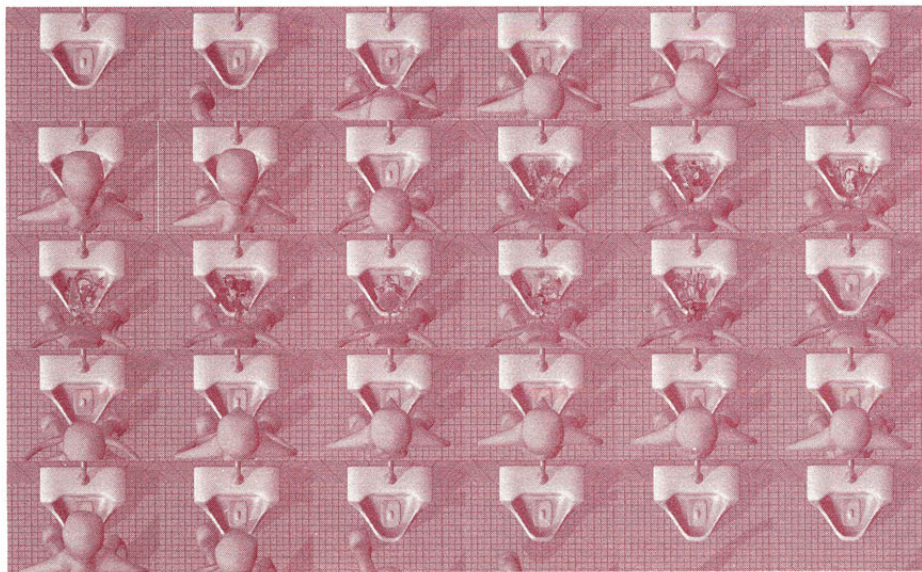
Director 5.0J

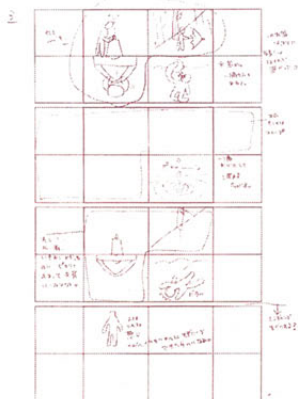
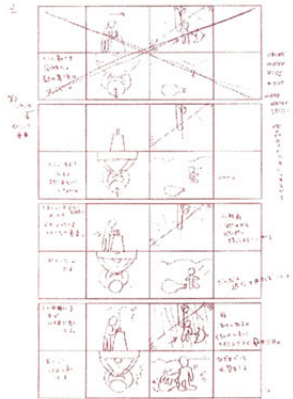
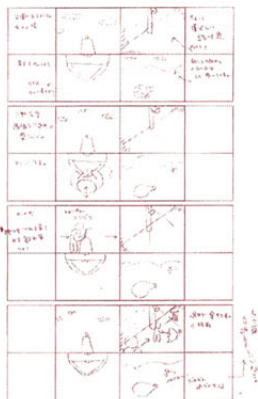
og eluw dl sj nf ng sl f gbtryvhn d ffy fusg sdli hug dfbkj hds

飯野健一 / Kenichi Iino

1973年生まれ。1997年東京造形大学卒業。







小便風景第3部

おしっこ担当の僕は、まず便器のモデリングから始めます。
次におしっこをSoftImage3Dでモデリングとアニメーション、
Premiereで編集します。

井口仁長 / Masanobu Iguchi

1974年3月30日生まれ。名古屋造形芸術大学造形芸術学部デザイン学科卒業。
インダストリアルからビジュアルまで。そして現在モデリング中。

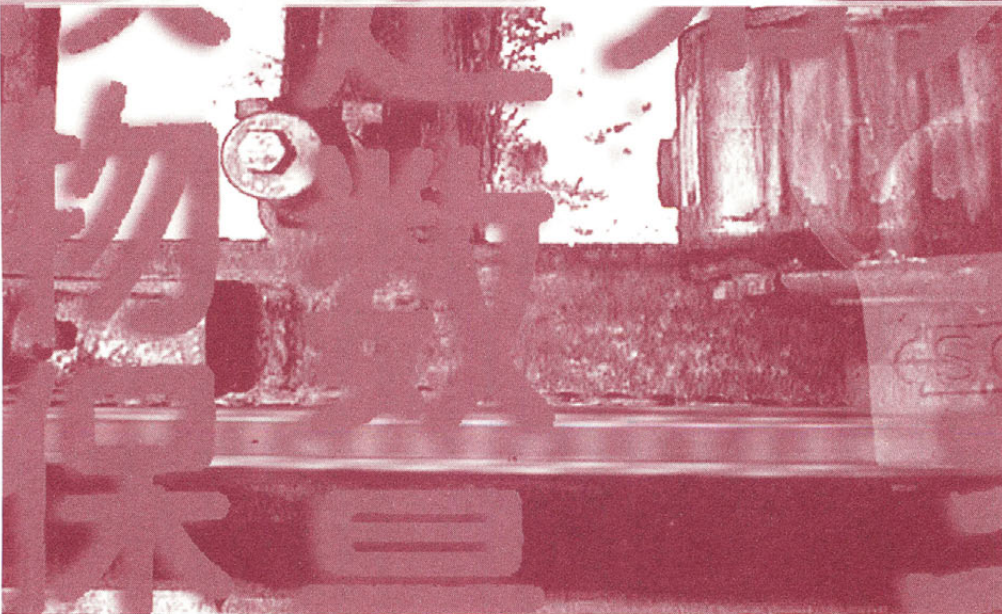


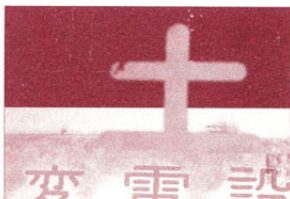
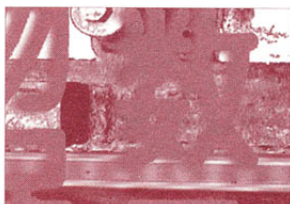
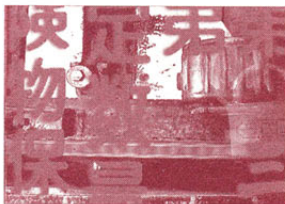
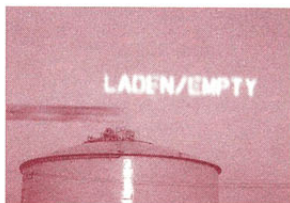
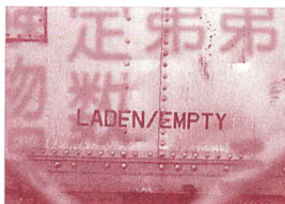
砂土

変電設備

変電設備

定粉
物
LAD





制作環境：

Power Macintosh 8500/120

Premiere 4.2J

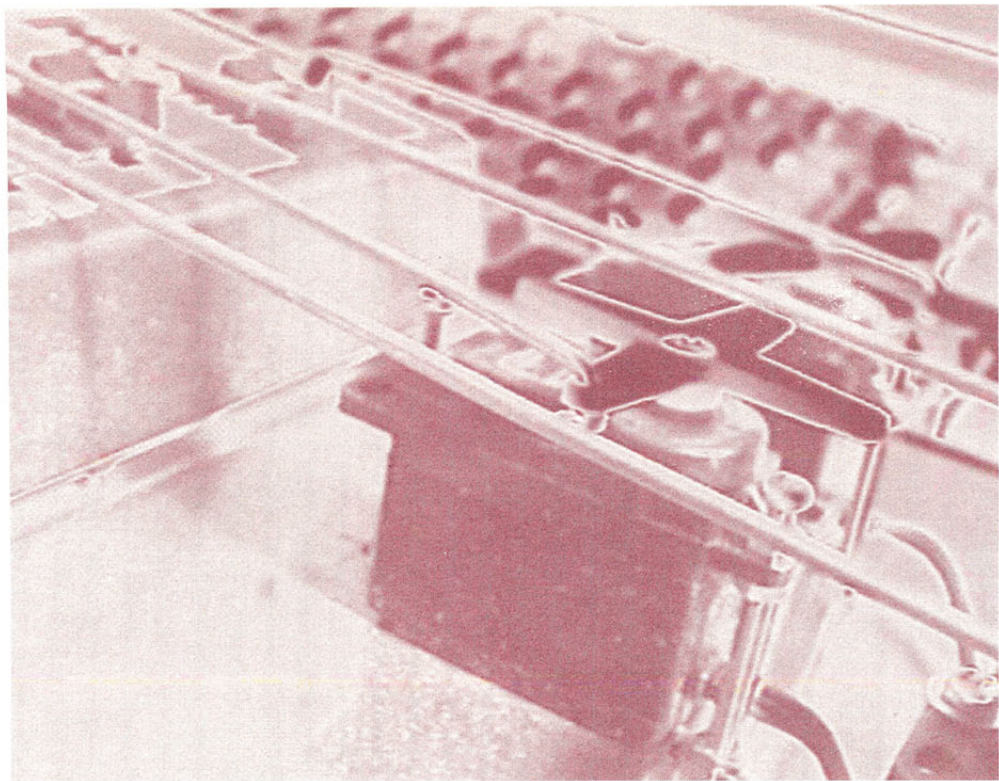
Photoshop 4.0J

After Effects 3.1J

伊藤宝史 / Takafumi Ito

愛知県立芸術大学卒業。





monomedia (初演時のプログラムノートより)

この作品には何も新しいものはない。ピアノのシーケンサーによる自動演奏。ただそれだけである。「音楽」という言葉について、客観、不変、一意、絶対、唯一の定義があるとすれば、そもそも「音楽」ではないかもしれない。

人は健康なとき、自分の体を意識せずにすごしている。無意識のうちに進行していくことが、人にとって健全なシステムであるとする、「音楽」とか「自分」などについて、意識が及ぶことは由々しき問題かもしれない。

(1997年4月29日仙台市青年文化センター・日本電子音楽協会第五回定期演奏会にて初演)

制作環境：

Macintosh PPC series

EMAGIC LOGIC 2.6

MOTU Time Piece 2

YAMAHA DMP11

YAMAHA SPX1000

YAMAHA MIDI GRANDPIANO

KENTON electronics PRO4

BOSS VT1

NAGOYA DISK CV SERVO CONVERTER

Microphone

4 channel Speaker system

大河内俊則 / Toshinori Ohkouchi

1963年三重県生まれ。愛知県立芸術大学卒業。

主な電子音楽作品：霧の中の相対、a ruling passion、心象風景。





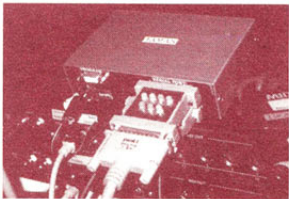
1997年、私の活動の中でもっとも思い出に残ることは12月に恵比寿で開催された坂本龍一氏と岩井俊雄氏のコラボレーションMPI97 (Music plays images × Images play music)に参加できたことです。

IAMAS客員芸術家、岩井俊雄氏のコンピュータ周りのお手伝いとして参加させていただきました。

私の活動内容は、コンサート中はコンピュータのメンテナンスでしたが、時間を見つけ、岩井氏の作り出すMusic plays images × Images play musicの美しさに感動したり、映像処理のプログラムやネットワークの技術を目の当たりにし、学ぶことの多いイベントでした。



これは私が制作した、汎用ゲームコントローラの操作情報をワークステーションへシリアル送信するための装置です。この装置はMPI×IPMコンサート中、使用されました。



片岡勲人 / Isato Kataoka

1995年航空工学専攻/研究用フライトシミュレータを制作。機体力学・エンジン・制御装置・標準大気のシミュレーションを担当。
1996年自動車部品メーカー勤務/電装回路に関する製品の開発を担当。



音の視覚形成に関する一考察。音はいかに映像化されるか。

音を映像化すること、あるいは映像を音楽的な抽象度で構築することは、アレクサンダー・スクリャービン (Alexander Scriabin 1872-1915) による色光ピアノを用いたオーケストラ作品「プロメテ」(1911)の上演にはじまり、オスカー・フィッシング (Oskar Fischinger 1900-1967) ら実験映像作家達による音と映像の同期したビジュアル・ミュージックの創作など、二十世紀前半にさまざまな芸術家たちが取り組んできた。今日にいたってはこの試みが、コンピュータの使用などによってマルチ・メディア技術の発展と切っても切り離せない状況となってきた。本稿では、音を視覚映像として記録することの意味を、芸術の歴史的展開において検討し、それによって近年の音の映像化作品の意義を明確化したい。

- ・はじめに
- ・音楽の記譜法と視覚性
- ・音の映像表現手法について
- ・リアルタイムCGによる音楽の可視化
- ・まとめ

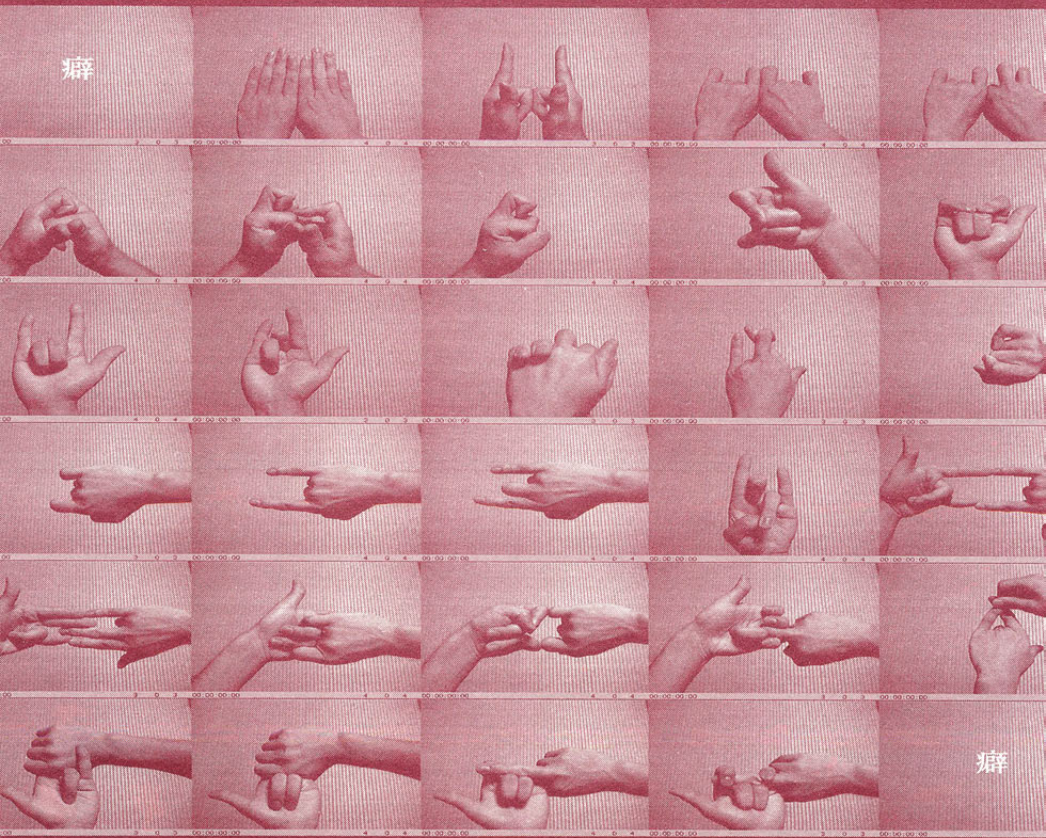
CD-ROMに論文全文を掲載。

金田 充弘 / Mitsuhiro Kaneda

アート・アンド・メディアラボ科一年。東京工業大学工学部情報工学科卒。
坂本龍一×岩井俊雄コンサート<MPI×IPM>にサブ・プログラマーとして参加。



癖



癖

癖

みなさん、癖ってお持ちですよね。
この作品では、おもいきって僕の
癖を紹介しています。

制作環境：

Power Macintosh 8500/120

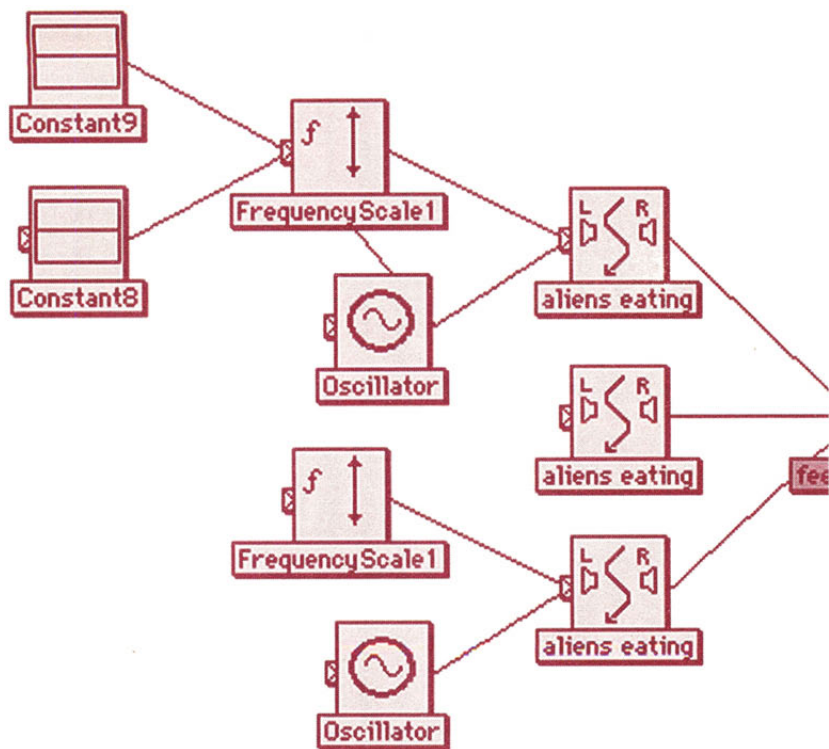
Premiere 4.2J

兼村昌良 / Masayoshi Kanemura

NIKEが好きです。今年、エポック・メイキングがありましたね。Air Foamposite one.

ずーっと、岐阜に住んでいます。岐阜大学工学部に通ってました。在学中、Macintoshに出会い、動画に目覚めました。

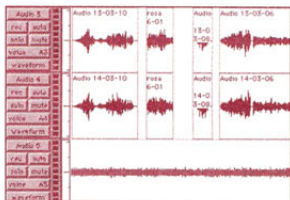
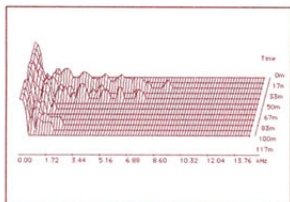
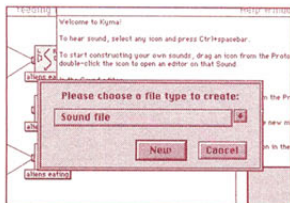
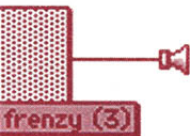




metamorphosis for tape

この作品は、時間軸上でのシステムチックな構造構築と、空間構成をテーマとされている。音組織は以前の性格を持続しながら、時間軸の推移に従い密度、断続性、運動性等様々な要素に新たな形質を獲得していく。

そしてその具体化の為に作曲の過程においてMAX, Kyma systemを併用しながら作曲された。CD-ROMのデータは曲のほんの一部。



北原恵一 / Keiichi Kitahara

74年生まれ。93年尚美学園短期大学に入学、作曲を大村哲弥に師事。
現在岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー1年。







遅遅

タイムリミットは午後二時までに京都駅、急ぐものの遅々として進まず。
映像と文字、英語と日本語、京都と大阪、IAMASにて初の作品。技術的実験作。
CD-ROMには作品一部紹介。

坂野徹 / Tohru Sakano

1974年岡山生まれ。1997年京都市立芸術大学デザイン科卒業、同年IAMAS入学。





7 virtues

1997年7月30日発表

Christa Sommerer & Laurent Mignoneauゼミにおいて制作されたパフォーマンス作品。約30分。

壁に向かってボールを打ちつけると、縦に7分割されたイメージの内、当たった位置のイメージと音が変化する。

壁のスクリーンの裏にシート状のスイッチが仕込まれていて、ボールが当たるとON/OFF信号をI-Cubeが認識する。さらにそれをMAX3.5に伝える。MAX3.5はボールの当たった位置と回数に応じてイメージを次々と送り出す。

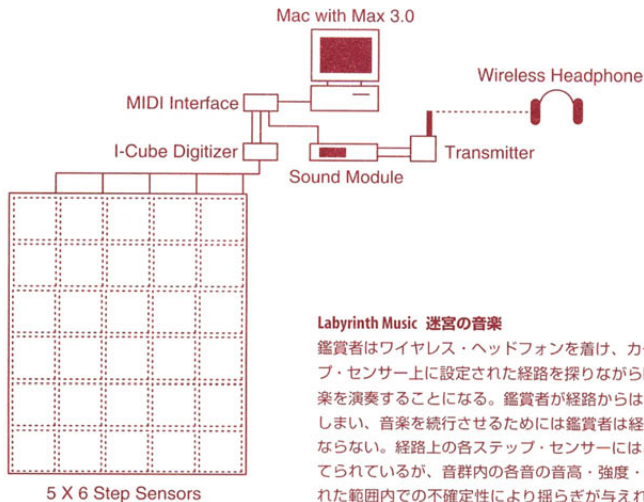
画像はPremiere4.2.1にて制作、ライブでは画像処理用にPower Macintosh 9500、インターフェイスのI-Cube認識用にMacintosh FHXの2台に分けて使用した。

高額格 / Tadasu Takamine

入学して9ヵ月が経ったが、本当はどうなんだろう。悪い作家はいろんなことができるが、いい作家はひとつのことしかできないというギルバート&ジョージの言葉が気になっている。つまり気にしない方がいいのだろうか。







Labyrinth Music 迷宮の音楽

鑑賞者はワイヤレス・ヘッドフォンを着け、カーペットの下にある5×6個のステップ・センサー上に設定された経路を探りながら暗闇の中を歩いていくことで自ら音楽を演奏することになる。鑑賞者が経路からはずれるとしばらくして音楽は止んでしまい、音楽を続行させるためには鑑賞者は経路からはずれた地点に戻らなければならない。経路上の各ステップ・センサーにはあらかじめ定められた音群が割り当てられているが、音群内の各音の音高・強度・発音のタイミング・音価には限定された範囲内での不確定性により揺らぎが与えられている。美学的な意味においては、この作品は従来の音楽にみられる作曲家/演奏者/鑑賞者といった制度的な図式を打ち破り、演奏者と鑑賞者とを同化させる試みであると言える。すなわち鑑賞者は聴取のために自ら演奏しなければならず、「正しい」演奏をするためには楽譜に書かれた音楽を楽器で演奏する場合と同様に練習が必要となる。

制作環境：

Power Macintosh 7100/80AV

MAX 3.0

武石弘樹 / Hiroki Takeishi

1963年埼玉県に生まれる。1988年東京工業大学理学部情報科学科卒業。

1991年第4回「今日の音楽・作曲賞」作曲コンクール入選。



installation



Metamorphose 1998



water



sense



image



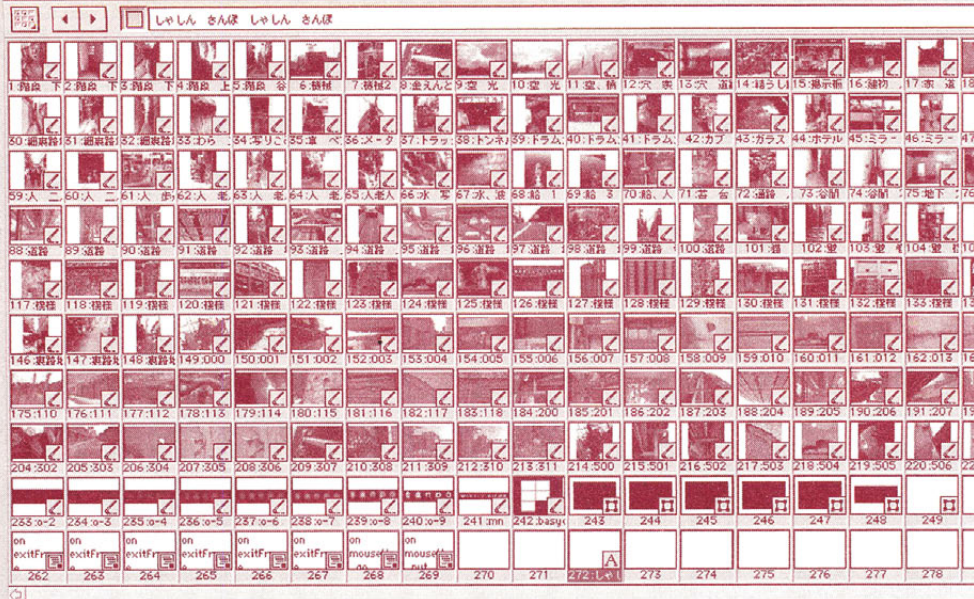


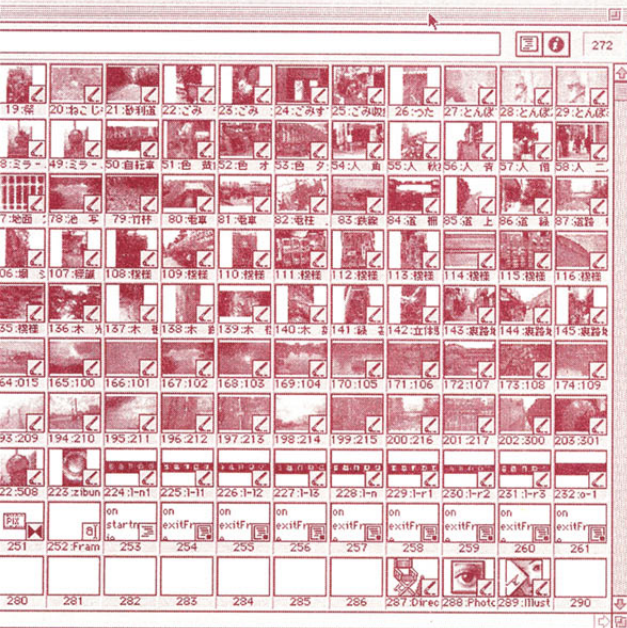
哲学に感覚論 (SENSATIONISM) と言うのがあります。経験論の一種とされ、すべての認識を感覚的知覚から導き出すというものです。すなわち物事を認識し理解することとは感覚器官を通して得られる観念を知覚することであり、感覚器官から得る観念を理解するにあたってそれらを通し判断するということです。記憶や想像の助け、また複合し分割し再現し形成され知覚する観念、心の受動および感情の作用などの観念などが複雑にからみ一つの答えを導き出し物の存在やイメージを抱くわけですが、五感を中心とする感覚は純粋に物質の存在を認識するためのセンサーにすぎず、それぞれ個人のもつセンスや長年培われた経験による知覚などから判断して自分の内部にあるイメージを創り出します。提示されたある空間におこるなにかはお互いの感覚でとらえ、そして知覚され、あるイメージを抱くわけですが、空間は空間自身もつ感覚によって変容して行きます、それらは自分自身、あるいは同じ場所にいた誰か、また、あらかじめ仕組まれたものや空間自身によってなっています。変化はつねにお互いの感覚からとりこまれ、知覚されイメージされ変容して行きます。

外山貴彦 / Takahiko Toyama

奈良県生まれ。成安造形大学デザイン科卒業。現在、IAMAS在学中



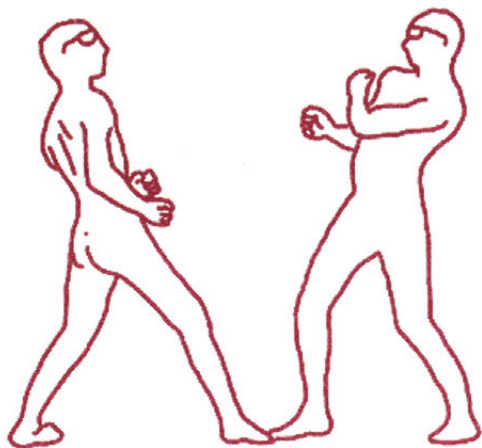


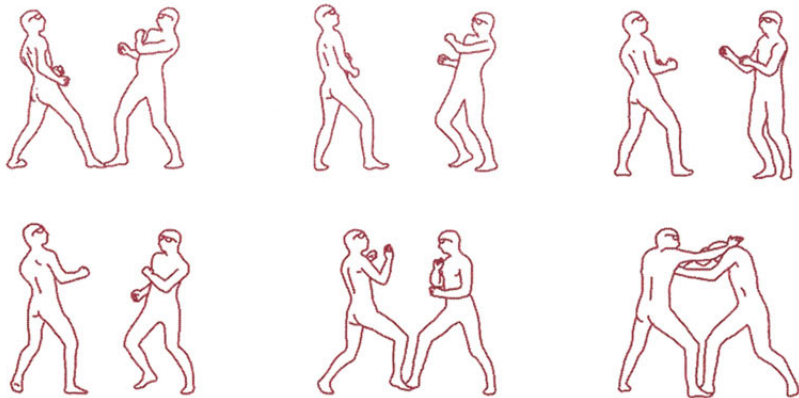


野間穊 / Minoru Noma

1972年8月8日生まれ。1996年東京造形大学卒業。1997年千葉大学研究生修了。







無題

可視の部分のみで存在を確信することが出来ない。

宇宙で自分だけが騙されているような気がする。

幼いころ抱いていた妄想を、大人になった今もたまに思う。

制作環境：

Power Macintosh 8500/120

Painter

福田史 / Aya Fukuda

1972年生まれ。1997年国際情報科学芸術アカデミーラボ科入学。







Blind Filter

Photoshopプラグイン・フィルタ
(Power Macintosh対応)

Blind

Blind Blur

Blind Condensed

Blind Vertical

Blind Vertical Blur

Blind Vertical Condensed



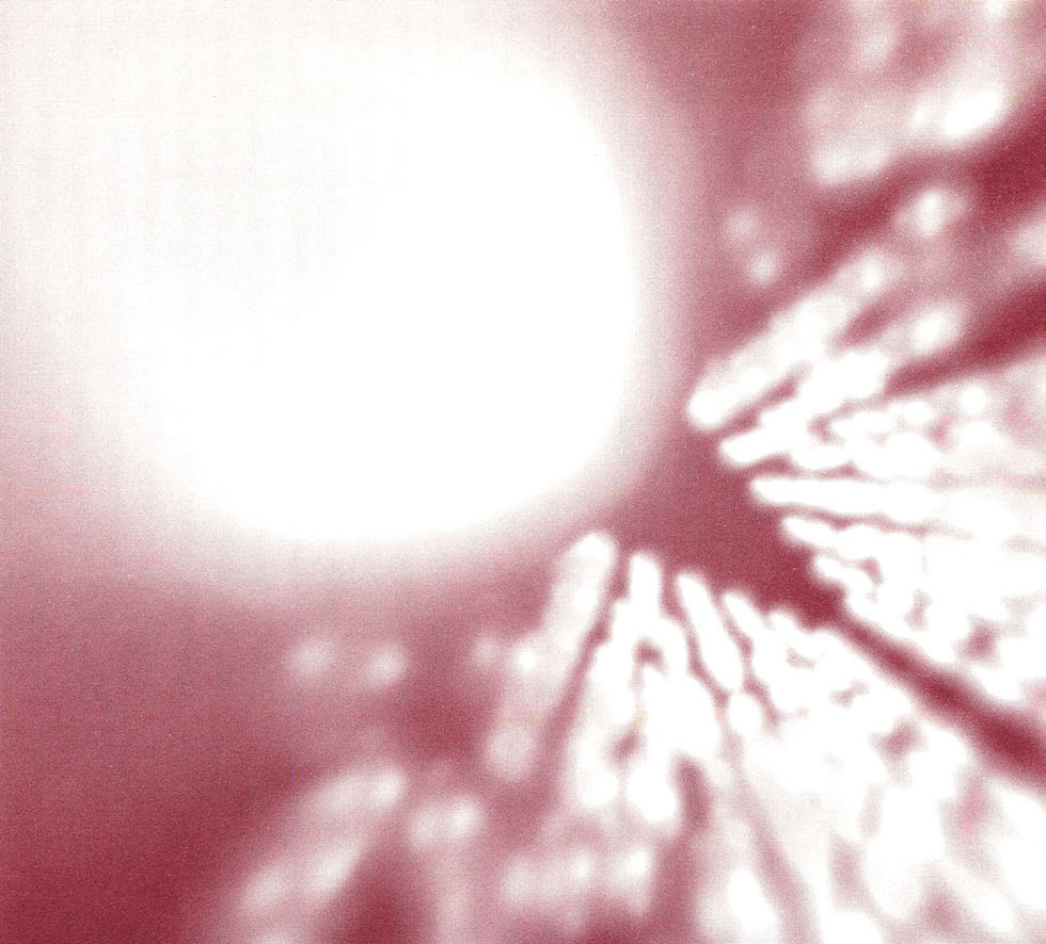
photograph / Shuichi Ando

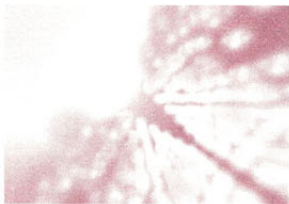
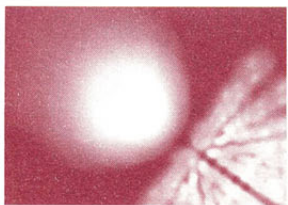
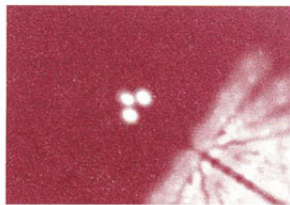
model / Yuko Kaneko

細谷誠 / Makoto Hosoya

1972年生まれ。慶應義塾大学環境情報学部卒業。







My CG Animation is similar to my previous etchings. But my etchings were not animated. I regretted that I couldn't properly show movement in my etchings. For a long time, I have wanted to create artwork which was similar to my etchings, but that had movement.

In this school, I got a chance to make my wish become real. And, I also enjoyed doing this. This is only one part of my plan - and I will continue working on it. Thank you for all your help, especially Mr.Fuyama, I will never forget your great patience.

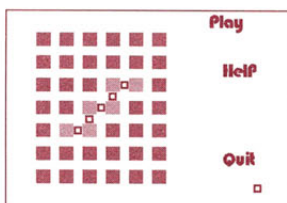
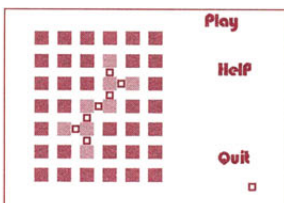
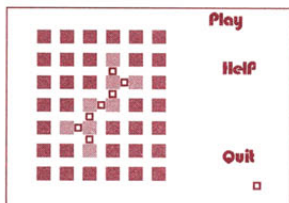
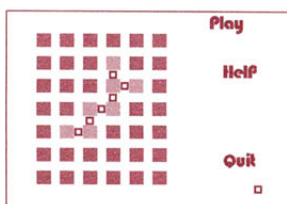
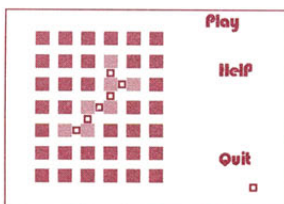
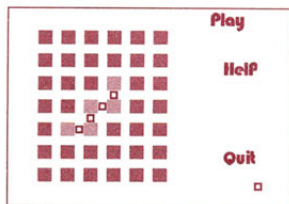
村田家恵子 / Kaeko Murata

京都芸術短期大学 造形芸術科 染織コース卒業。

現在、IAMASラボ科1年 およびEmerald Foundation painting color therapie専門コース在籍。



P*ic*T*u*r*E*sC*rap*



制作環境：

PowerMacintosh 8500/120

Director 4.0J

Picture Scrap

インタフェースの形に対する一つの答えとして、実験的に作ったものです。

四角のひとつひとつが、画像一枚に対応しています。画像を、リンクをしながらか、読み込みます。そのあと、マウスカーソルを上下左右に動かすだけで、そこにつながっている画像が次々と表示されます。

LINGOをよく理解しないで作っていたため、配列を嫌になるほど使ったあまりうれしくないコーディングになっています

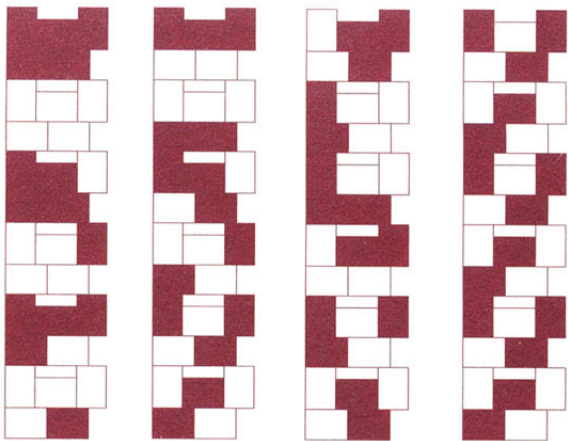
山内英治 / Eiji Yamauchi

ペット：サボテン (5cm×2)

スキナモノ：シャシン、アオイソラ、ツーリング



月
月
月



ARM (cassette edit remix)

ARMとはAbduction Rhythm Machineの略で、Super-Low-BPMによるdance musicのconcept及びunit名である。

音と音の隙間、つまり無音のspaceをいかにgrooveさせるかという点orientalなideaが盛り込まれている。

山路敦司 / Atsushi Yamaji

1992年東京藝術大学大学院音楽研究科修士課程修了。

1996年スタンフォード大学CCRMA研究員。





ベチヤ、ベチヤ、
うるさいの〜。

あなたがはなす。
 あなたがつぶやく。
 あなたがグチる。
 あなたがよろこぶ。
 あなたがかなしむ。
 あなたがわらう。
 あなたがおもう。
 あなたがみる。
 あなたがかんじた。
 あなたが.....

そしてあなたの存在に気がついた。



人のつぶやきというのは変なもので、意識と無意識の間にある、不思議な言葉のように思える。その不思議な言葉話している「自分」と対面する「自分」は、自分の存在をどう感じるのだろうか...？この作品は簡単に言うと、自分の影が自分の意識とは全く関係なくしゃべるといふもの。

街の雑踏や人込みといった日常の映像が壁一面に写し出されており、鑑賞者はその日常の中に影を落とす。すると、その影は自分の内面的な心情である、悩み、喜び、怒り、グチ、つぶやき等、独り言のように次々としゃべりだす。

人というのは自分と全然関係がないものは本人を通過していってしまうものだが、そうではないものは内にひっかかってしまう傾向がある。ちょうど占いと同じようなもので、それによって自分がおかれている内面的なものを新ためて認識している事に気がつく。また、鑑賞者2人での会話(当然、本人らのものではないが)も成立し、変な違和感を覚えたりする。

制作環境：

Power Macintosh 7300/166
 MAX 3.5 / MIDI-Interface
 MIDI-Keyboard / Cds-sensor
 S3200 / Projector / VTR / PA

山畑裕嗣 / Yasuji Yamahata

1971年物、ニホン・オオサカ地方産。ホモサビエンス・ヒト科。タイプはXY染色体型。循環液タイプはRH+・AB型。HIV陰性。







デジタル作品というものを生まれて初めて作りました。徹夜明け、泥酔時などハイテンションの時に、楽しむことをお勧めします。

制作環境：

Power Macintosh 8500/120

Premiere 4.2J / Director 4.0J

SoundEdit 16.2J

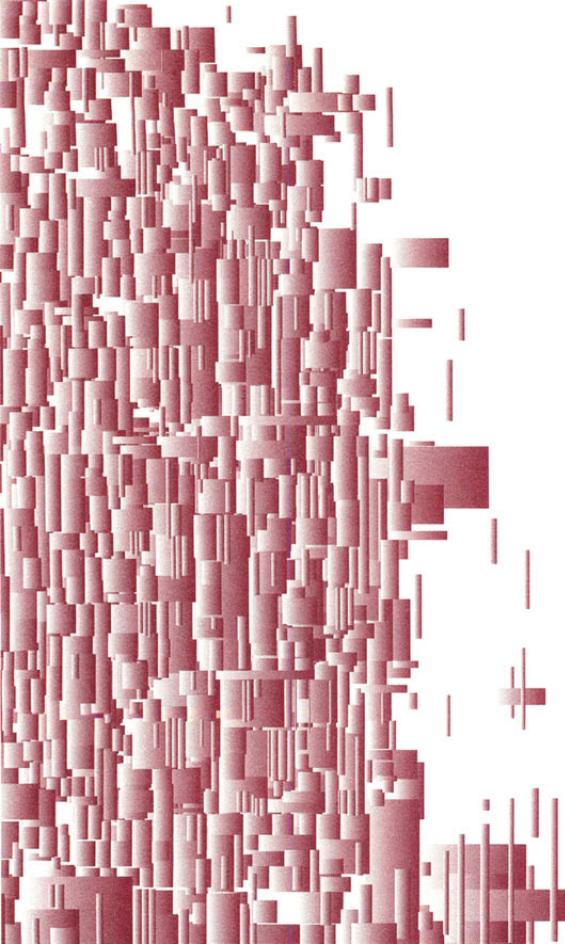


澤田香一 / Kouichi Sawada

1969年生まれ。愛知県出身。

1997年現在、社会人学生としてIAMASにて活動中。もちろん、車好き。





tetsuya tani

tetsu@iama.s.u-tokyo.ac.jp

Researcher, Institute of Information and Mathematical Sciences

University of Tokyo

Graduate School of Information Science and Technology

University of Tokyo

Graduate School of Information Science and Technology

University of Tokyo

Graduate School of Information Science and Technology

University of Tokyo

Graduate School of Information Science and Technology

University of Tokyo

Graduate School of Information Science and Technology

University of Tokyo

Graduate School of Information Science and Technology

University of Tokyo

1997年6月発表

マルチメディア・リテラシーの授業課題
として制作されたIllustratorによるアニメーション(?)

本当は一枚のイラストなのだが、あまりにも重いのでその過程をアニメーションとして鑑賞できてしまう。

制作環境：

Power Macintosh 8500/120

Illustrator 5.5J

谷鉄也 / Tetsuya Tani

1993年青山学院文学部歴史学科を卒業。1994年高田馬場ジャーナリスト専門学校校文芸創作科卒業。以後、世界各国旅行。
1995年U.K留学。1997年IAMAS入学。



CGI (Perl)を使ったWebブラウザでのチャットのプログラミングです。現在では多くのWebチャットが存在しますが、CGIの勉強をかねてWebチャットのプログラミングを行い、それだけでなくインターフェースなどの面をWebチャットを実際に公開し多くの評価をいただき、なるべく使いやすくしました。この場を借りて評価していただいた方ありがとうございます。(画面イメージは開発途中のものです)

制作環境：

ns02 / Apache / Perl

Netscape Communicator 4.01

Internet Explorer 4.0

道家航太郎 / Koutaro Douke

1973年生まれ。スノーボード好き。



“The Canteen” Jean-Louis Boissier's workshop

秋のIAMAS WEEK期間にクリスタとローランの課題に加えて、今回は特別講師として招かれたパリ大学教授のジャン＝ルイ・ボワシェがワークショップを開いた。生徒は二つの課題を選択して参加した。ボワシェ教授の出題したテーマは、ビデオカメラで取り込んだ短いショットのイメージを使って、インタラクティブに展開する作品を制作することだった。できあがった作品は全体で一つのCD-ROM作品となる予定。ビデオカメラでの撮影には日常的な動作やしぐさといった動きを、かなり近いクローズアップで撮るため、それを考慮したシナリオを考えることが必要。今回は学生ホールに限定して10数名生徒が参加。同じ一連の動作を違ったアングルで撮るなどして、画面上で見たときに互いに関連しあえるようなものを撮影した。基本的にはボアシェ教授が従来パリ大学でやってきた作風の延長上の手法をとった。最終日にはボアシェ教授が講評。

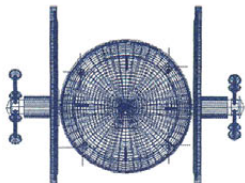
使用機械：Macintosh (C1)

その他の機器：ビデオ・カメラ (H8またはデジタル・ビデオカメラ)

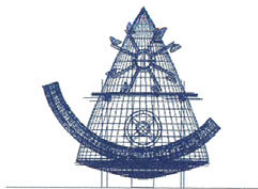
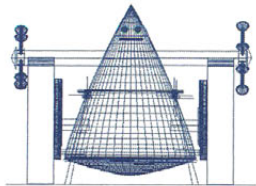
使用ソフト：Director、Photoshop、SoundEdit



“The Canteen” 後期WORKSHOP（11月10日～14日）



ROBOT



幼い頃にテレビの中で登場していたロボット達。彼等は人間の様に振る舞い、またその優れた能力を使い人間に奉仕する。人間とロボットは常に主従の関係であるが、そのひた向きの態度にひとは感動し、「自分も見習おう」と思うのである。

そうテレビの視聴者は彼等を擬人化し、また尊敬の念さえ覚える。彼等は生きているのである。しかし現実には人間の様に振る舞い、しかも人間よりも優れた能力を持っている彼等に対して、ひとはどれだけ認める事ができるであろうか。果たして記憶のなかの彼等の様に、彼等の前で素直に振る舞えるのだろうか。

自分の中に彼等が存在している事を僕は信じたい。

制作環境：

Power Macintosh 8500/120

Shade Personal / Photoshop 3.0J

LightWave 3D

浅井真左臣 / Masaomi Asai

出身地：岐阜県岐阜市。1972年1月3日生まれ。

岐阜に18年、神奈川に6年、富士に8ヶ月滞在の後、現在に至る。



c1mac02

18:41:41 from c1mac02

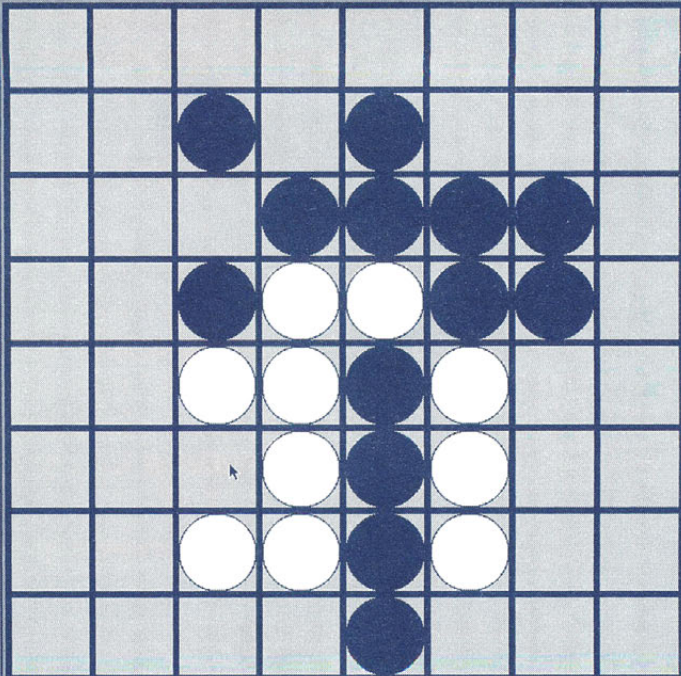
E1.1.4 (BOE) #1: Thu Mar 14 13:53:57 JST 1996

java	public.html	whatsnew.cgi
other	sample	
pd-semi	tanu"	

lv2.c	main1.c	othello.mac	test.c
lv3	main1.o	sub.c	
lv3.c	main2.c	sub.h	
main.c	main3.c	sub.o	
main.o	othello.c	sub.txt	

re dumped)
02:0

Draw



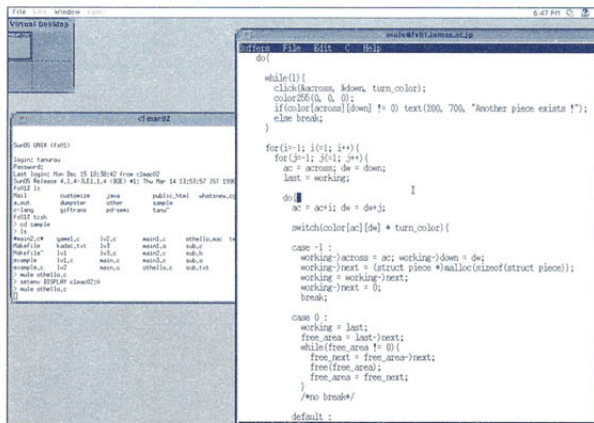
10

You can't put there !!

10

White player's turn .

GIVE UP



C言語の授業で作ったオセロゲームです。C言語の壁と言われるポインタと構造体の実習として作成しました。

作成中はポインタや構造体よりもオセロゲーム自体のアルゴリズムに苦しみました。特別面白い物ではありませんが、C言語での初めてのプログラムでもあり私にとっては記念的な作品です。

制作環境：

SiliconGraphics INDY

穴見和朗 / Kazuaki Anami

Petname is Daddy.

I was born at 7:02 AM on 1st March 1971 in Hyogo. My hobby is collecting knives & tasting wine.



Journal

We wrote a journal about four days of everyweek, and it was read by Ms.Pavola.

It is interesting for me to take a photograph.

制作環境：

ASAHI PENTAX

I'm leaving for China tomorrow. I am looking forward to
coming home. I have not learned that much, but I will
do my best to do my job.

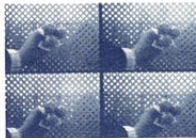


Wednesday - 21st May

I have 40 minutes till I reach it. During this time,

It is a happy time for me. Especially, the time before when I carry my assignment out.

But in my childhood, I was happy only during
Suga days. Because it was sweet and good taste.



Free Saturday Centre

1. Is it a very short or a long answer question?

Before a child can do it, he or she must be able to

2. mapped using ArcView 4.0.1. to look at spatial patterns.

Example. $\{-1\}$ and $\{0, 1\}$ are $\mathcal{C}_1$ and $\mathcal{C}_2$ sets of bases.

But we are making - some progress.



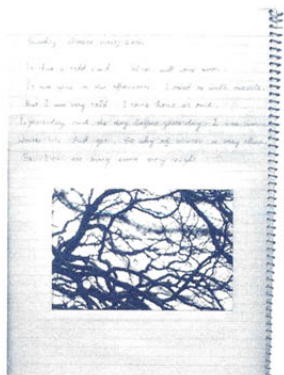
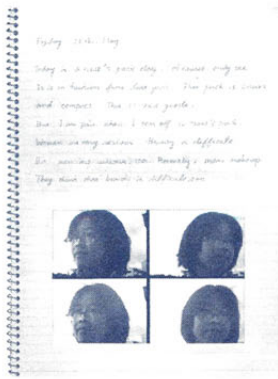
「Journal」は英会話の時間の宿題です。

毎週4日分の日記を英語で書き、パボラさんに読んでもらいました。

この作品は私の1997年の思考であり視覚です。

写真を撮ることはとても楽しい。

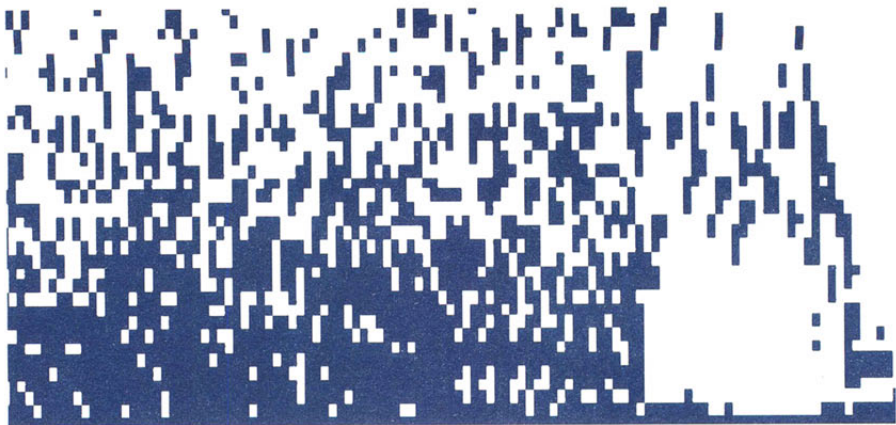
だから、今回私の写真を紹介できてすごく嬉しい。



宇田敦子 / Atsuko Uda

1973年5月1日・メーデーに生まれました。1996年に多摩美大学立体デザイン科を卒業しました。
1997年1月にIAMASI入学してRISTで生活しています。





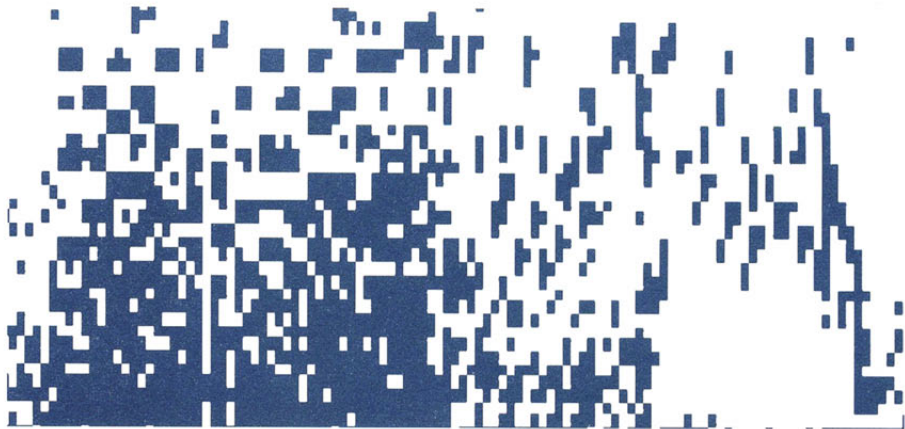
Beautiful melody

Big earth,
Ancient star of the universe:
This is for uplifting the living.
I hope most of them can enjoy life
with this melody.

制作環境：

SoundEdit16 2J / Studio Vision Pro 3.0J

Roland PC-180 / Roland SC-88VL



太田久代 / Hisayo Ota

普通のOLから、何を間違ったか学生になってしまった人です。



SOUND



前期マルチメディア・リテラシーDirectorの課題で制作したものです。
マウスを操作することにより音を楽しむことができます。
たまにおかしくなることがあるかもしれませんが、どうか気にしないでください。



制作環境：

Power Macintosh 8500/120

Photoshop 3.0J / Director 4.0J

Studio Vision Pro 3.0J / SoundEdit16 2J

Shade Personal



大塚晃子 / Akiko Otsuka

1978年10月29日生まれ。岐阜県立岐阜三田高等学校情報処理科卒業。国際情報科学芸術アカデミーに入学。



4 3 C D E F G

< l | F _ M √

C 2 2 R S T U

Y V Z Y 2 A F

北原隆幸 / Takayuki Kitahara

1977年3月23日生まれ。尚美学園短期大学音楽学科作曲コース卒業。





制作環境：
Photoshop 3.0J
Premiere 4.2J
Director 5.0J
SoundEdit16 2J

金貴月 / Kim Kiwol

1983絵本。84伝記。88問題集。91漫画。93「子供たちの復讐」「コンクリート詰め殺人事件」「芸大美大をめざす人達へ」。
96〜97単語帳と問題集と画集。97「多様化世界」「アルジャーノンに花束を」。





border

異なる二つのものが接触するところに「境界」は存在します。そして、人の世界には実に様々な境界が存在します。人がいなくても存在している物理的な境界もありますが、人が「あるものと別のものは違う」と認識する、あるいは故意に二つのものを違うものとして定義する時、自然界には存在しない（あるいは意味がない）境界がいくつも生まれます。人は常に自分の中で境界をつくりつつづけているとも言えると思います。

この作品はとてもシンプルです。画面の中では、見る人の働きかけに応じて何らかの変化が生じます。それらの反応は、とても単純でわかりやすいものですが、それは「あなたがつくった境界」なのです。

「border」は、そのような「見る人が境界をつくるということ」をイメージ的に表現することを試みた作品です。もっとも大切にすることは、「シンプルに、かわいらしく。」決して難しいことをしているわけではありませんが、少しでも楽しんでもらえれば幸いです。

制作環境：

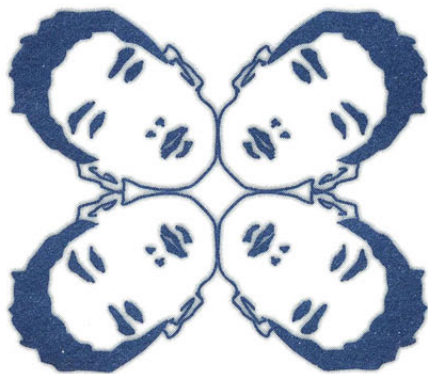
Power Macintosh 7300/166

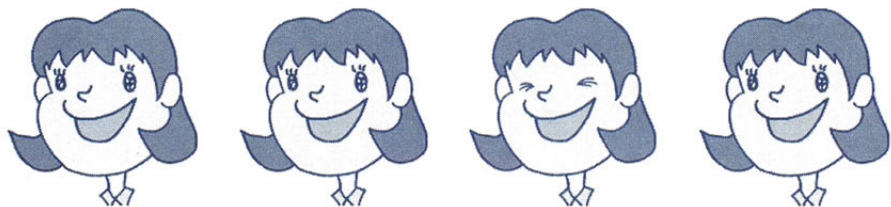
Director 5.0J / Photoshop 4.0J

草野あけみ / Akemi Kusano

1972年愛知県生まれ。早稲田大学第一文学部哲学科人文専修において、文学でも哲学でもなく仏教美術史とインド神話にハマる。3年間の高校教師生活に終止符を打ち、1997年大垣市民となる。







JIVE MY REVOLVER

作品テーマ

環境破壊と兇悪化する少年犯罪

「殺ったあとは、10秒以内に処理。」

小島邦康 / Kuniyasu Kojima

1975年11月23日生まれ。1996年京都芸術短期大学ビジュアルデザイン学科を卒業。
その後、大阪～デザイン会社を1年で退職。1997年この学校へ。





IAMAS VISUAL DREAMERS

映像作品
撮影と編集をてがける

静
動
ivd



制作環境：

SONY VX-1000

SONY EDIT STATION

小林洋樹 / Hiroki Kobayashi

いつからだろう。水が好きになっていた。そこにすべてが凝縮されている。音 映像 手触り におい 涼感。それがはじまりかもしれない。表現するという欲望。それはそれでいいのかもしれない。



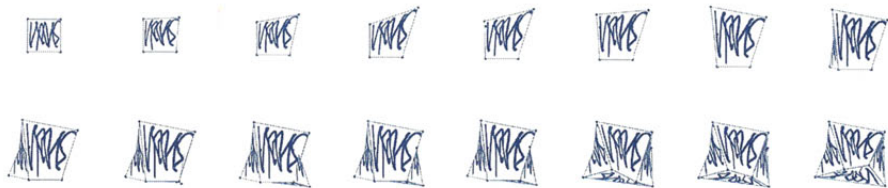
境界 ↔ 同化

形も意識の境界が生じているのなら、

形も意識も同化してしまう。

グリーン の グワーン。

ドウナッティクノカナ？



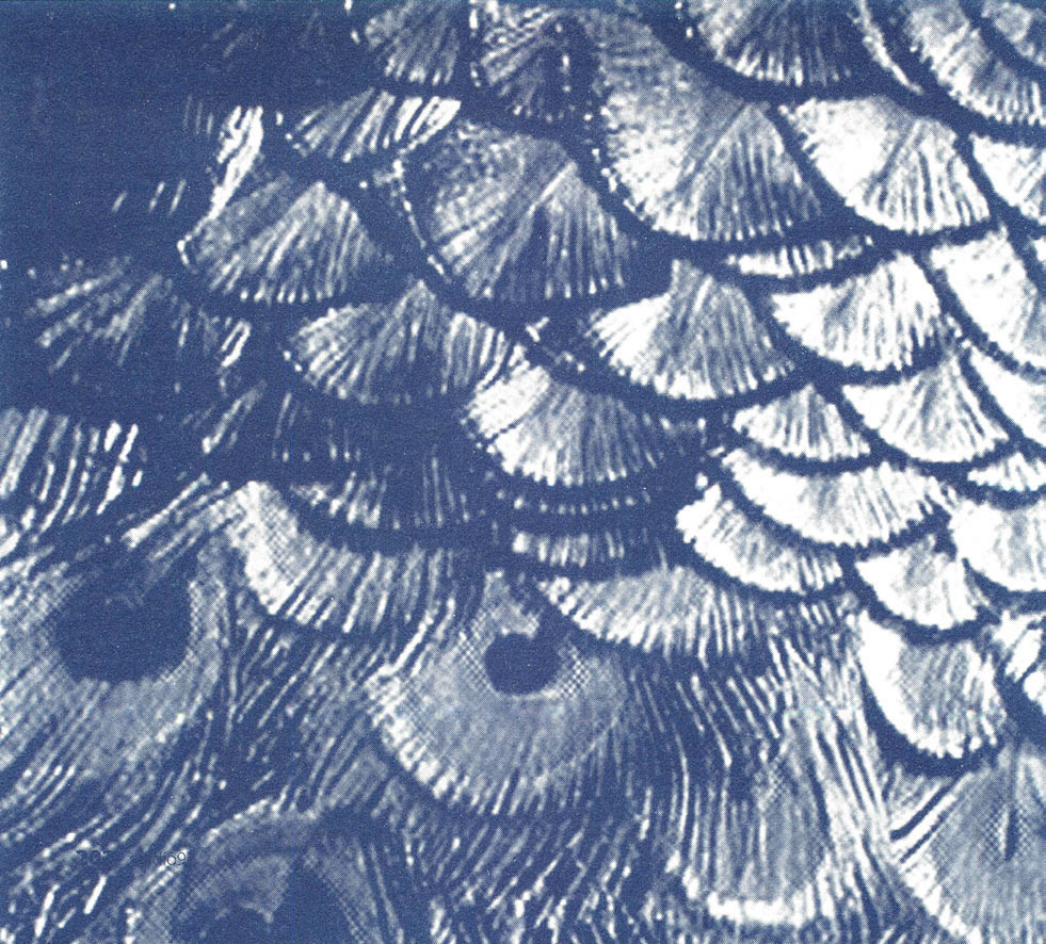
制作環境：

Windows95 / OpenGL

浜田綾 / Aya Hamada

1979年三重県出身。1997年三重県立飯野高校応用デザイン科CGコース卒業。1997年IAMAS入学。





つれづれ生活記録

4才の頃、保育園で遊んでいたときに、雲でかげっていた部屋にうっすらとした光が入ってきて、たまたま机の上の色紙にあたった。

そのときの水色の色紙がものすごくきれいで、泣きたくするような懐かしいような、鼻がむずむずするんだけどなんか気持ちいい... そんな感じになってしばらく放心していた。今でもときどき同じ様な感覚が訪れるけど、たまにしかこない。

私が死んで、今生きている人も皆死んで、それでも残っていくもの。

それは、文化であり伝統であり、日本人の本質みたいなものだとおもう。

先人から無意識に受け継いできている感覚や思考を、なんとなく頭の片隅に置いておきながら、自分の感覚を理解していきたい。

最終的には、昔体験したその時の感覚を追っていきたくないので、今はまず自分の中の日常の中でのイメージの思考回路をいろんな視点で整理、分析してみたいと思っている。

制作環境：

Power Macintosh 8500/120

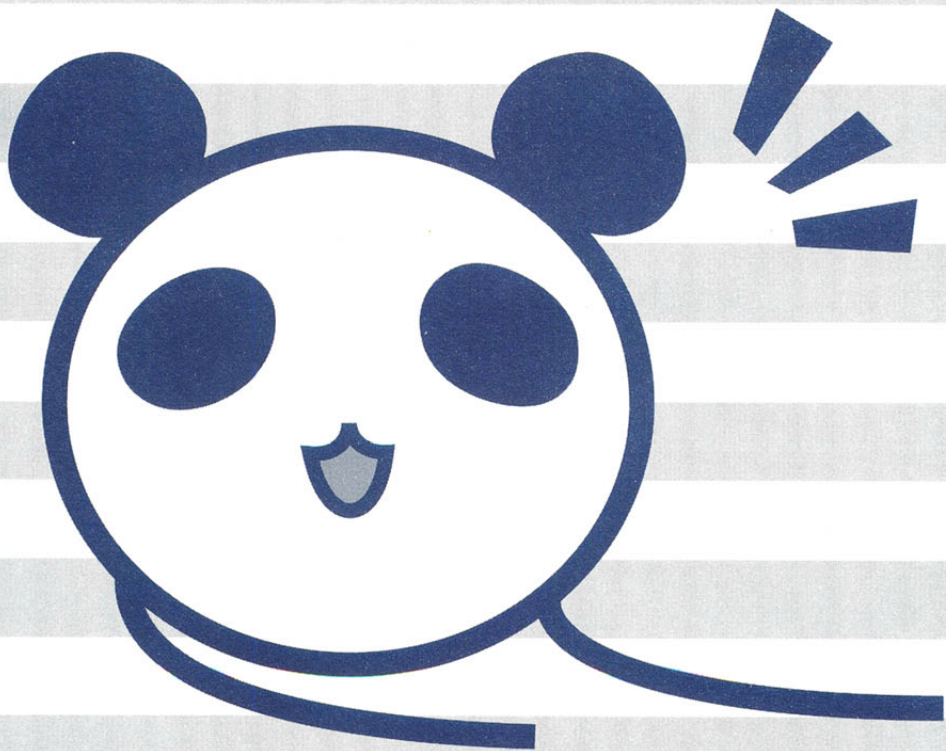
Premiere 4.2J / Director 4.0J / Photoshop 3.0J

平塚瑞香 / Mizuka Hiratsuka

1974年岐阜市に生まれる。

1993年岐阜県立加納高等学校美術科卒業。1997年金沢美術工芸大学絵画（油絵）卒業。





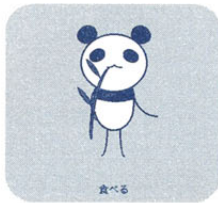
ぱんだの一日

前期、マルチメディアリテラシーのDirector
課題で制作した作品。

裏技といえるようなことは一切していな
いキャラクター勝負な作品です。

制作環境：

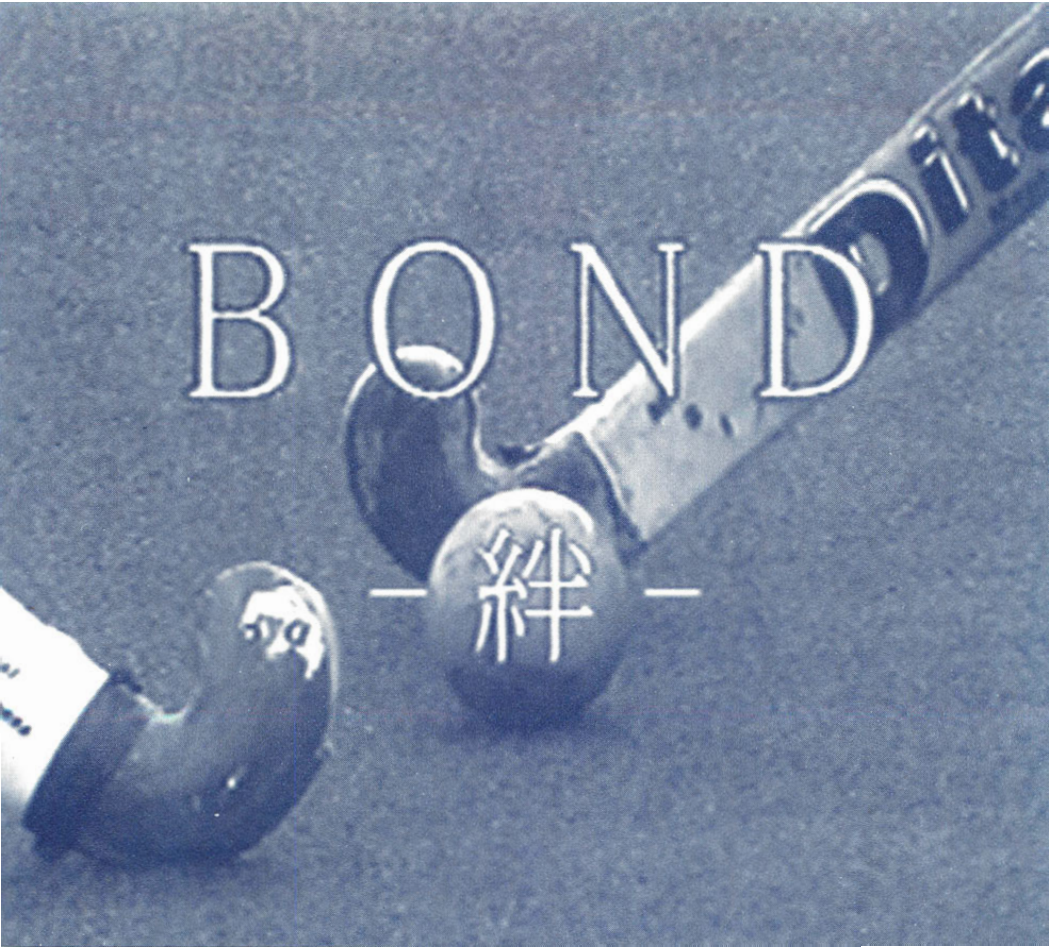
Director 4.0j



福島 暁子 / Akiko Fukushima

1978年岐阜に生まれる。岐阜県立岐南工業高等学校デザイン科卒業。





BOND

— 絆 —

BOND 一絆一

高校に入学した徹子は、放課後居残りでコンピュータ実習をするがなかなか出来なくて途方に暮れる。

そんなときグラウンドを見ると男子ホッケー部員が必死に練習をし、徹子はその姿を見てホッケー部に入り、闘志を燃やそうと決める。最初はうまくボールを止めることができず苦しむが、地道な練習のかいがあって着実にボールを止めることが出来るようになる。

ある日緊迫した試合に負け落ち込んでいる徹子をキャプテンが励ます。女子ホッケー部を舞台に、仲間との助け合いの姿を描いた作品である。

今回生まれて初めて映像作品を作り、また本格的な撮影技法を用いて撮影を行った。このとき映像の面白さを改めて発見した。IAMASの人と共同制作をし、作品が完成したことはとてもうれしかった。



制作環境：

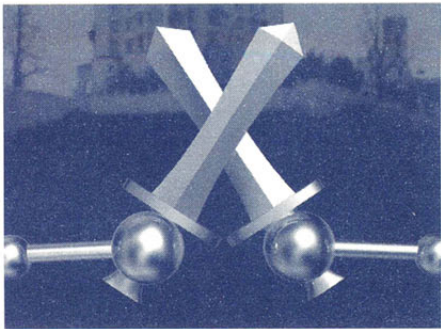
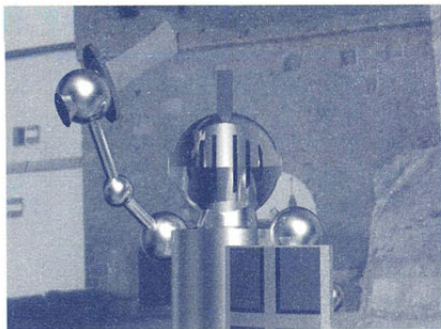
SONY VX-1000

SONY EDIT STATION

藤原健太郎 / Kentaro Fujihara

昭和52年4月15日生まれ。岐阜県揖斐郡池田町出身。大垣工業高等学校情報技術科卒業。

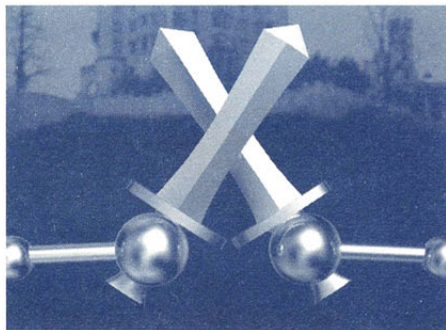
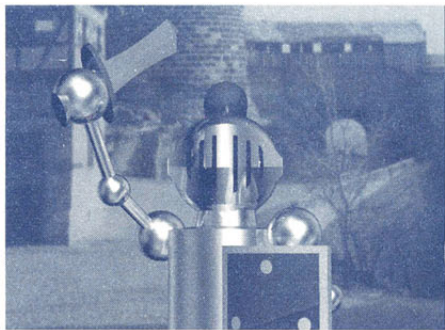




The Origin of Borders

Shadeで作ったアニメーションを、Premiereでムービー化しました。進級制作のムービー(オリジナル2分少々)の一部です。

制作環境：
Power Macintosh 8500/120
Shade Personal / Photoshop 3.0J
Premiere 4.2J



堀井宏佑 / Kosuke Horii

長野県生まれ。東洋大学経営学部経営学科卒業。

その後IAMASに入学、現在コンピュータについて勉強中である。



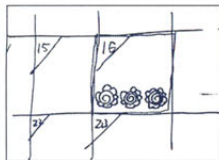
鏡のある世界に住んでいる。
カメラのある時代に生きている。
それらを覗きこむとき、
何かを見まちがえたり、
見うしなったりする。
けれど、
見えたものは、つねに正しい。

「4つの関係」1997年撮影

松岡緑 / Midori Matsuoka

1971年兵庫県生まれ。大阪府立大学卒業。





BOND ～絆～ scene 2-8 「3ヶ止められた」

“カット!!!”

“驚く女子部員達”
(キャプテンは笑っている)

“うれしそうな表情の徹子”
(ヘルメットをとって少し髪を
ふり乱すように)

“カレンダーに花丸3ヶ”

絵コンテ / 大多和輝

この「BOND〜絆〜」はホッケー部のゴールキーパーを主人公にした“友情物語”です。
試合に向けて先生に怒られながらも必死に練習するゴールキーパー、そして彼女を温かく見守る仲間達が美しく映し出されています。
IAMASのメンバー5人で作ったわけですが、生まれて初めての映像作りで私がやったことは記録、そして撮る側と撮られる側の橋渡しでした。この作品はコンテストで賞をとったこともあり、私にとってはとても印象に残るものとなりました。

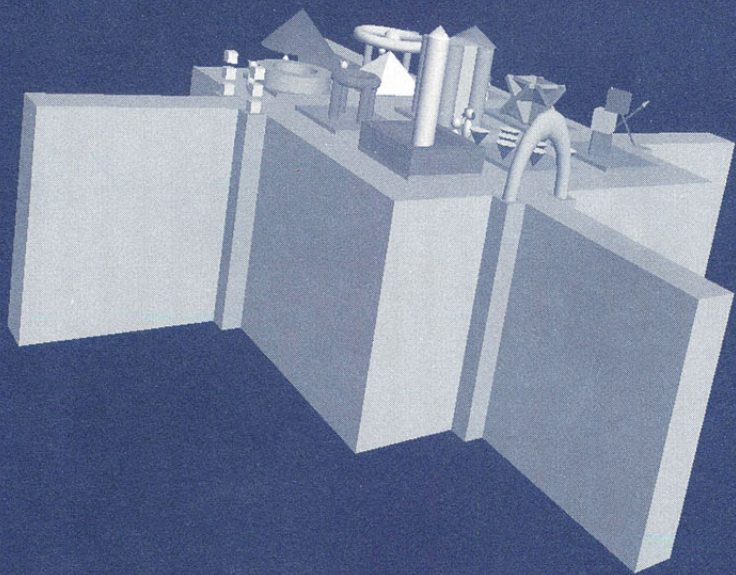


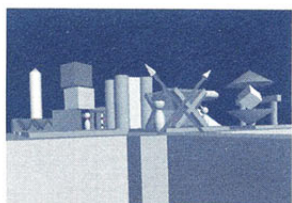
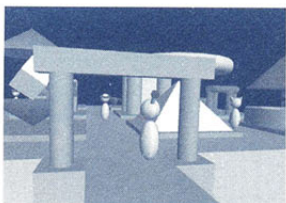
村田千佐子 / Chisako Murata

大垣市出身。1997年IAMAS入学。

IAMASに来る前はピアノ(クラシック)の勉強をしていました。



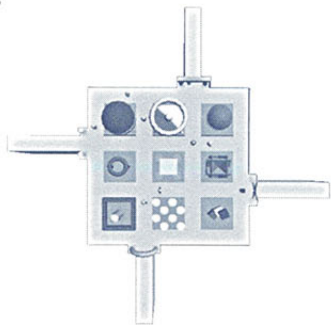




この作品はスタジオ科1年の進級制作課題として「境界」をテーマにして作成した。
閉鎖空間である集落に道を通じ境界を越えて人間が訪れることによって集落がどのよう
に変化するかをシミュレートするものである。集落の入り口には門が設置されてお
り、これをとりかえることにより集落に入る人間の量や種類を選ぶことができる。
具体的な操作方法についてはCD-ROM上に記載する。

制作環境：

WindowsNT / OpenGL



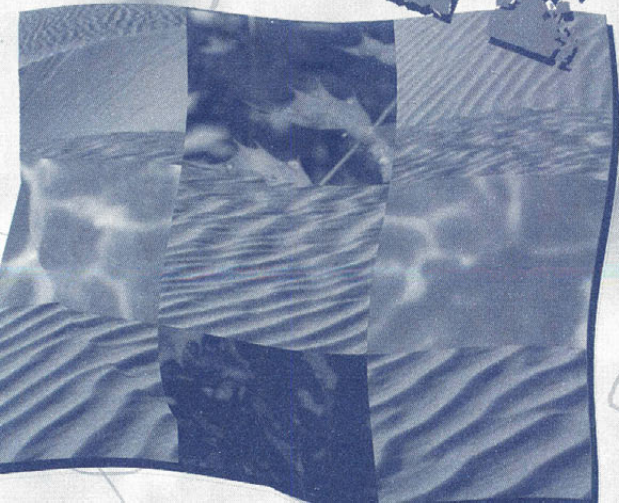
村土貴昭 / Takaaki Muratsuchi

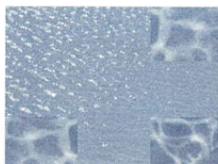
1973年7月4日生まれ。

大学では電子工学を専攻。メーカーに1年勤務した後退職し、岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーに入学。



WATER





動と静の境界... 地球に必要なもの。生物に必要なもの。私に必要なもの...

制作環境：

Power Macintosh 8500/120

Director 4.0J / Photoshop 3.0J

Illustrator 5.5J / Painter 4J

森千香 / Chika Mori

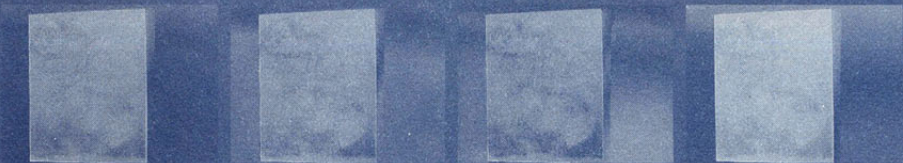
1978年生まれ。1997年岐阜県立岐南工業高等学校デザイン科卒業。





Theme : 境界

がががががががががががが.....
が が が でなくなる境界が、
がががががががががががが.....

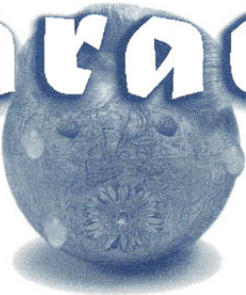


安田泰基 / Hiroki Yasuda

1971年生まれ。1995年駒沢大学文学部社会学科卒業。大学での専攻は心理学。1997年IAMASスタジオ科入学。

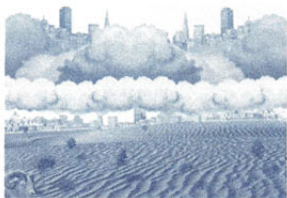


Character



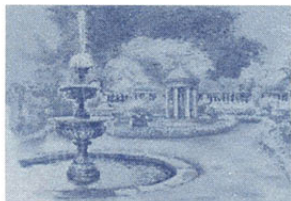
3





これは「Photoshop&Illustrator」のコースの課題で作ったものです。この作品は、ある素材を使ってキャラクターを作るという課題でした。

Photoshopを使った作品の中で、一番自分らしさが表現出来たように思いました。



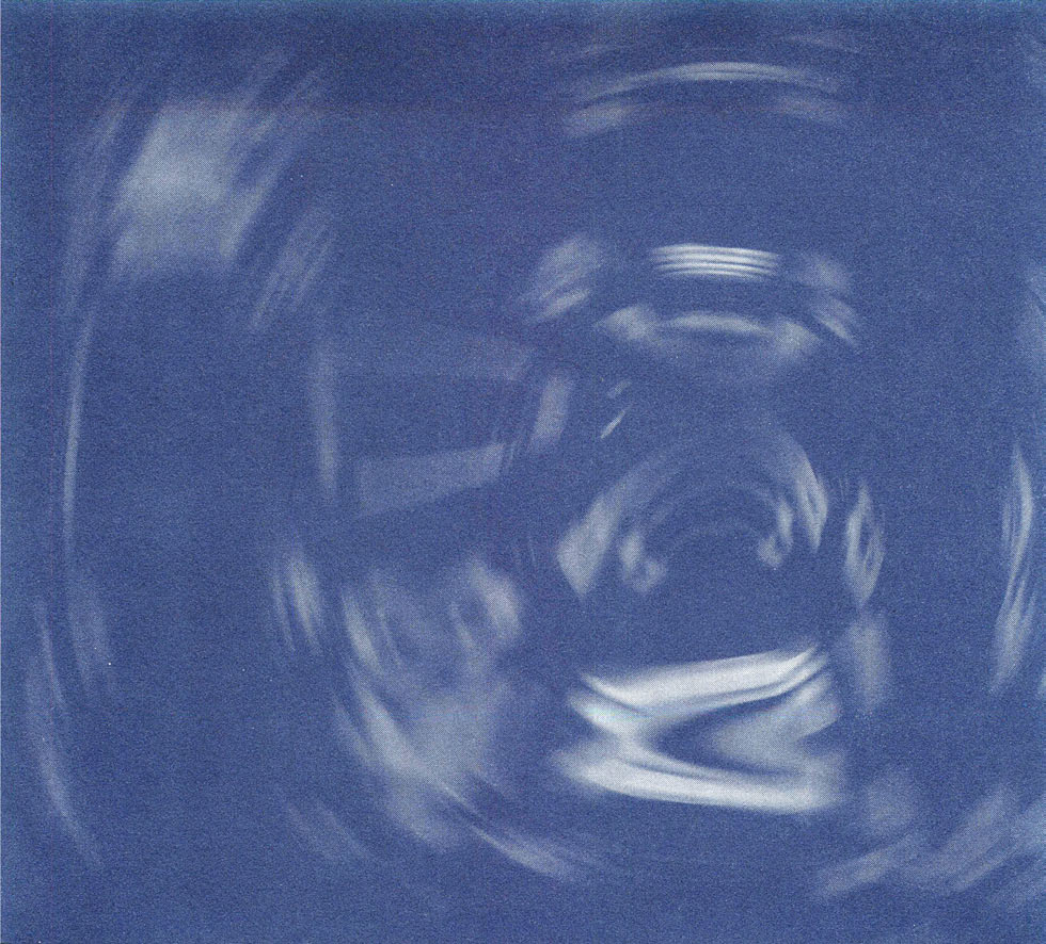
制作環境：

Photoshop 3.0J

山口智沙 / Chisa Yamaguchi

1978年生まれ、岐阜県民。岐阜県立各務原高校普通科(理系)卒。1997年縁あってIAMASに入学。







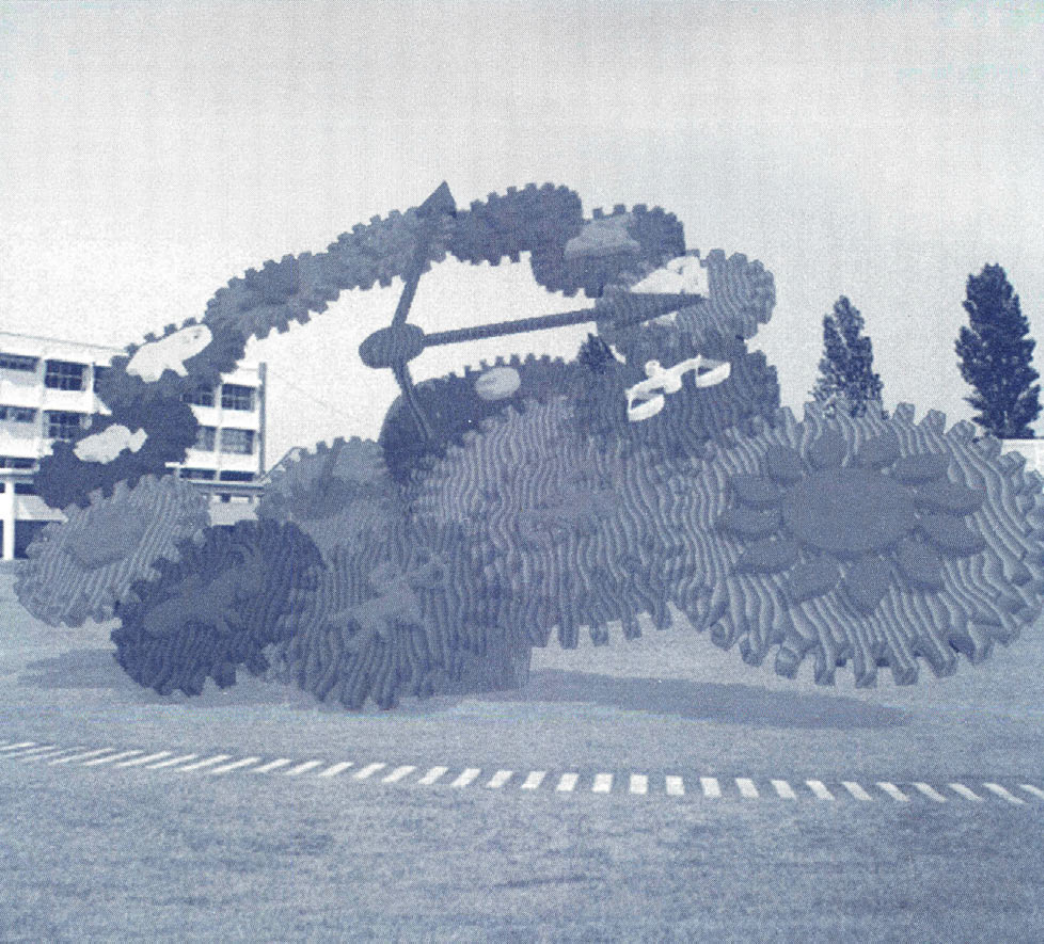
編輯 RIN-JIKU

制作環境：
Director 5.0J

若林輝明 / Teruaki Wakabayashi

1979年三重県四日市生まれ。IAMAS育ち。





回転校舎（左上）

1999年に岐阜総合学園高校の新校舎が完成します。完成した新校舎を含めた学校全体を色々な角度から見ることの出来るシミュレートをしたくてQuickTimeVRムービーを作りました。

名もない花（右上）

Shadeで初めて作った作品です。特に元となった花はありません。

朝顔（左下）

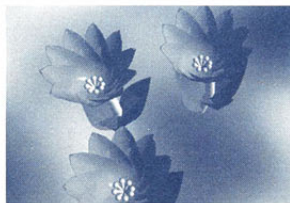
実在する花をShadeで作って見ようと試みて作ってみました。

宇宙の手（右下）

宇宙と時間をテーマにタイムトリップしたイメージで作品を作りました。

時計台（左頁）

IAMASの芝生の広場に何かあったらという課題で製作したものです。



制作環境：

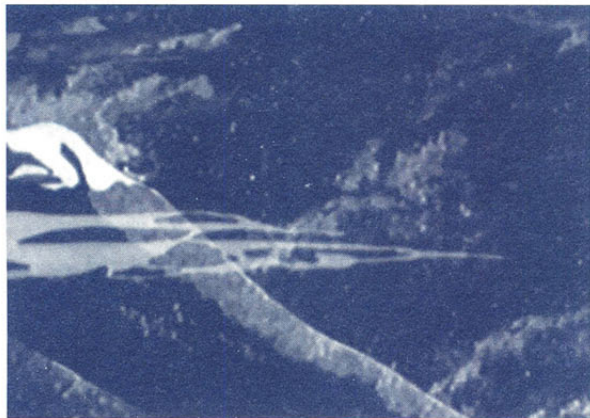
Shade Personal / Photoshop 3.0J

MakeQTVR Object

堀田昇嗣 / Shouji Hotta

岐阜県立岐阜総合学園高等学校から一年間研修に来ました。岐阜総合学園高校は、今年出来た新しい学校で、IAMASで勉強したことが岐阜総合学園高校で活かせるようにとこの一年勉強してきました。





MOONWATER

Moonwater is an animation exercise meant to be one facet of a larger piece in which the elements of traditional animation, 2-d digital art, and 3-d graphics are explored.

Sometimes as students we learn more from our failed attempts than our successes, and Moonwater represents one of those trials we all sometimes face in the learning process.

Moonwater is meant to signify the powerlessness of man in the face of nature, and it is a good analogy for how as an artist, I sometimes feel in the face of all this new computer technology!



満天の星空を背に、富士山とも見える山に雲がかかっているという何やら神秘的なイメージからこの作品は始まる。その山麓からは悠久の大河の流れ。ゆっくりとその流れに身を任せ、一人の男がボートで河を下りてくる。やがて訪れる破滅の時も知らずに…。南カリフォルニア大学からの短期留学生、アリッサ・カツエがIAMAS滞在中に制作したアニメーション作品。彼女が以前描いたという数枚のバステル絵画のデジタルデータをもとに、CGでそれをカットアウトアニメーションの要領でアニメートした。音楽はIAMASのエリック・ライオン氏。

制作環境：

Photoshop / AfterEffect / Softimage 3D

Alyssa Katz / アリッサ・カツ

Alyssa Katz is a native of Southern California, who obtained her undergraduate degree in English Literature at The University of California, Los Angeles, and her MFA in Film Video and Computer Animation at The University of Southern California in 1997.



<i>account</i>	<i>page</i>
sakane	230
guchi	
tacwon	231
mmiwa	232
aka	233
eric	234
iga	235
odada	236
christa	244
hrr	
shige	
wayne	237
pavola	238
jiro	
maeda	239
kobayashi	240
kaminari	241
zuckey	242
fuyan	243
yamamoto	56

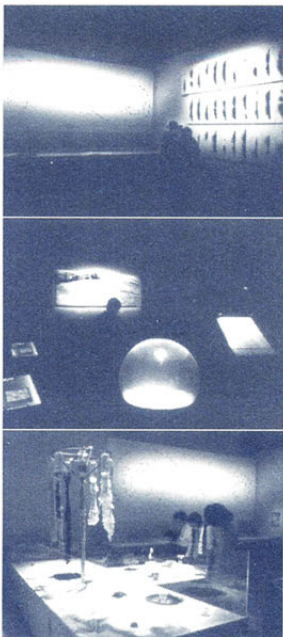
<i>account</i>	<i>page</i>
laurent	244
iwai	246

teachers

〈科学と芸術の境界領域を繋ぐ文化の創造〉という壮大な夢を目指して、今年も公私共に多忙な1年だった。IAMASは発足後2年目、ようやくフル編成の体制ができたものの、絶えずはらはらさせられる試行錯誤の毎日。3月には、ソフトピアジャパンで「インタラクティブ'97」のイベントを、国際的な顔ぶれの芸術家たちを招いてやりとげたと思うまもなく、4月に西新宿に完成したICCミュージアムと、同じアート&サイエンスの問題意識を共有して、ICCの企画展開にも深く関わった。7月から9月始めまでは、私自身の企画とディレクションによる「センシティブ・カオス展」と「ボール・デマリニス展」を公開、10月のICCビエンナーレでの審査にも参加。客員芸術家のクリスタ・ソムラーらが集大成した編著「Art@Science」には、「芸術と科学」の長年のテーマの拙文も寄稿。9月には82年以来毎年のように訪ねているリンツのArs Electronicaを再訪、とくに岩井俊雄、坂本龍一のコンビによる作品がインタラクティブ・アート部門のグランプリを得て、公演の裏方にIAMASの学生たちも参加するため、私自身も激励役に。海外のメディア文化の創造的拠点や作家たちとの長い付き合いが、国際的な規模で成熟し始めるのを目撃するのはきわめて感動的。IAMASも加わったこれからの世界のメディア文化センターとの連携づくりの必要性を痛感し、その構想をあたためている。

Sensitive Chaos展

97年7月29日から9月7日まで、東京西新宿のICCで、芸術と科学の共振シリーズの一つとして「センシティブ・カオス展」を企画構成した。加速化する情報化時代の中で、人々がつい忘れがちな自然現象や物性との対話を取り戻し、すべての流れ動くものへの思いを触発する自然現象のアート展。タイトルは18世紀のドイツの詩人ノヴァリウスが、流れ動く水の多彩な変容ぶりを形容して「センシティブ・カオス」と呼んだ故事にならったもの。世界から11人の作家、15点を紹介、同時に、物性とメディアの境界の作品展として、ボール・デマリニスの個展「メディアの考古学」展も企画展示した。



坂根 敏夫 / Itsuo Sakane

1930年青島生まれ。東京大学建築学科卒、同修士。朝日新聞編集委員、慶応大学環境情報学部教授を経て、IAMAS学長。芸術と科学の境界領域で、評論、展覧会企画構成多数。



今年も色々な事をやりました。色々あってCD-ROMで外に発信するというのが、どうにも煩雑です。ちょっと横着して、私が作成したHTMLをそのままCD-ROMに掲載します。必ずしも今年の仕事だけではないけれど、今までIAMASで行ってきた授業やゼミ、個人研究のエッセンスがつまっています。来年もYearBookを作ったら今年と来年のHTMLの差分で、その年の仕事を類推してください。CGIやらVRMLやらで中には見れないものもあるかもしれないけどゴメンしてね。

「テキストだけだと表紙が寂しい」

C888_3.JPEGというイメージを掲載します。MdlCustomというオリジナルモデルとRayCustomというオリジナルレンダラを使って作成したイメージで昨年、グレゴリー三角形パッチ（パッチなのにポリゴンと同じトポロジーを持っている）という論文をNICOGRAPHに発表しました。「今年じゃないっ」て。今年もラボ科の斎藤君と一緒にパーティクル・マッピングという論文を発表してます。きっと斎藤君のページにサンプルありますよ？



高桑昌男 / Masao Takakuwa

1957年12月29日生まれ。性別 男。

出身地 神奈川県藤沢市、現住所 岐阜県大垣市。





インタラクシオン'97のための音楽

この作品はIAMASが企画するビエンナーレ、1997年の「インタラクシオン」オープニングセレモニーのために学長の依頼により作曲された音楽である。予定通り開会式の際にこの作品は演奏されたのだが、この催しのプログラムにもドキュメントにも、また開会式の際に紹介されることもなく、ただ鳴らされただけで終わったため、せめてどこかに記録として残したいと思いannual 1997に加えてもらうことを考えた。この作品の下敷きになっているのはドイツのケルン市で計画されたハイテク都市、「メディアパーク」の宣伝用ビデオのためにかつてよくが作った音楽である。このビデオは長い歴史をもつ都市の過去、現在の町並み、建設中のハイテク都市、未来の完成予想図のシーンによって構成され、音楽もこのシナリオに沿って4つの部分に分かれている。これらの素材をもとにサンプルなどを選び出したり、音を加えたりしながらウリミックス作業を通し今回の作品を完成させた。使われているサンプルはよく自身の声や発音の断片で、当時MIDIインターフェースを本体に標準装備した画期的なコンピュータ、ATARIのためにC言語で書かれたプログラムがそれらをアルゴリズムミックスに「演奏」する・・・この曲はいわばコンピュータが演奏する架空の合唱曲なのである。

三輪眞弘 / Masahiro Miwa

1958年東京に生まれる。1978年渡独。ドイツで作曲科学生、卒業後大学講師、同時に作曲家として活動し、1996年デュッセルドルフから大垣市に移住。好きなもの：かたいやきそば。





differential music

MAXをテーマにしたオムニバスCDのために制作した楽曲です。「differential music」はオーディオトラックのみからなるQuickTimeムービーファイルであり、ムービープレーヤなどの再生アプリケーションを用いて聴くことができます。これは、インタラクティブでアルゴリズムックな作品ですが（以上、棒読みモード）、ミックスダウンすれば標本箱に収まった昆虫の形態です。そこで少しは芸を見せようと、今回のCD-ROM用に半日かけてDirectorで「differential player」を作成しました。これはdifferential musicを素材に無限にリミックスを繰り返す専用プレーヤです。かなりディスク負荷が高いため、CD-ROMからの再生では十分なパフォーマンスが得られないかもしれませんが。その場合にはムービーファイルとプレーヤをハードディスクにコピーしてお試しください。

制作環境：

IBVA / ADB I/O / Power Macintosh 8500 / 8100 / 7300

PowerBook 5300ce / MAX 3.5 / Audio Logic 2.6

ProTools with various plug-ins / SC-88Pro / S3200 / ADAT / 02R

H3000 他

赤松正行 / Masayuki Akamatsu

音楽の人だと思われたり、プログラミングの人だと思われたり、Macの人だと思われたりして居るようですが、まあ、そのようなところですよ。謎、悪人、冷静などとも言われますが、まあ、そのようなことはありません。



My work is the creation of new music, and building tools for creating new music. The tools I build are software. There are four main areas for this software:

- 1) spectral processing
- 2) rhythmic processing
- 3) automated composition
- 4) realtime processing

My programs are constantly in a state of development, and I constantly use them for composing music. The music I compose is sometimes for computer generated tape, sometimes for computer and live performer and sometimes just for performers without tape.

I have made my programs available to other people in two ways: I have released my programs to the Internet, and other composers use these programs. I have also made several CGI web scripts which enable any casual web surfer to interact with my programs to easily create and receive computer-generated sounds.

My recent projects are:

- 1) A composition for percussion ensemble.
- 2) A composition for violin and piano with the piano part realized on computer.
- 3) A computer music opera.
- 4) Rhythmic programming for the 50 ON project.
- 5) A collaboration with Hisakazu Igarashi for real-time parallel audio processing over a network.
- 6) Development and composition with my software drum machine BashFest.

Eric Lyon / エリック・ライオン

Before IAMAS : assistant of faculty of environmental information, Keio Univ.

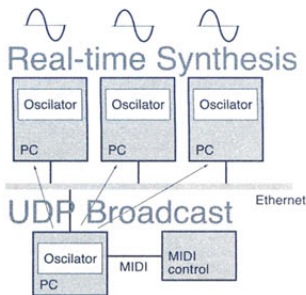


分散環境を利用したリアルタイムサウンド合成の機構

これまで行われてきたノンリアルタイムのサウンド合成の機構を大量のPCによる分散環境で動作させることにより、多チャンネルの複雑なサウンドを実時間で合成することができる。現時点においては、8台程度のPCを用い、元のサウンドを周波数帯域ごとに分割した結果のそれぞれについて、独立に位相、速度などを変化させることにより、いろいろな効果を生み出している。

制御はPCよりブロードキャストパケットを使用して行なう。1対多を想定しているが、多対多の構成も可能。さらに、遠隔地よりの制御情報を中継する機構も考えられる。現在のバージョンではMIDIコントローラを使用しているが、より高帯域なコントロールの製作を検討中。

合成は、PC上で動作するソフトウェアによって行なう。現在のプロセッサでは、1サンプルあたり2万演算程度の処理が可能である。出力はMicrosoftの標準的なサウンド出力APIであるDirectSoundを使用しているが、現行のWindows NT 4.0+ISAサウンドカードの構成ではレイテンシが100msec程度に達する。この影響を補償し、プロセッサ間の位相のずれを最小限にとどめるため、若干の調整を行なっている。今後については、技術的な可能性、パフォーマンスでの使用の可能性などの検討を行なっている。



RealBand

Real-time Distributed Sound Synthesis

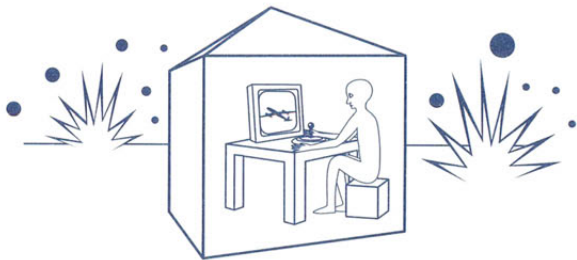
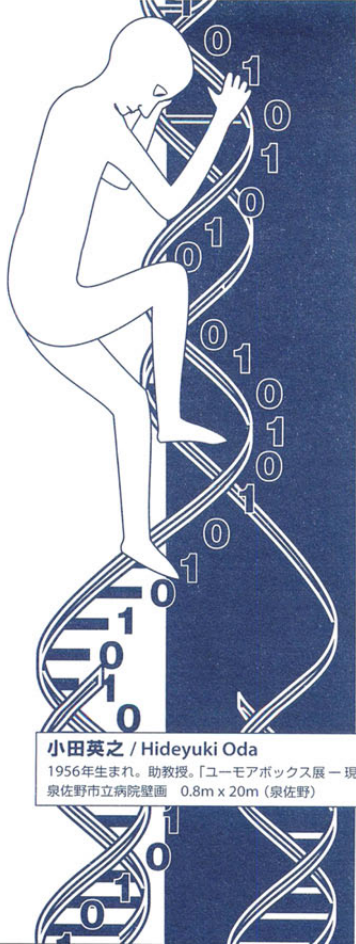
Eric Lyon, Hisakazu Igarashi

五十嵐久和 / Hisakazu Igarashi

プログラマー。リアルタイム3Dグラフィックス、ネットワーク、画像認識など。編集者、ライター。

'90年代始めより、コンピュータアーキテクチャウォッチャーとして活動。Windows NTとの付き合いは古い。





小田英之 / Hideyuki Oda

1956年生まれ。助教授。「ユーモアボックス展ー現代アートに見るユーモア展」泉の森ホールギャラリー（泉佐野）9/6-9-23
泉佐野市立病院壁画 0.8m x 20m（泉佐野）



Mulling

My intentions here are neither artistic nor political nor psychological. I take pictures to help my memory. This picture, for example, taken in The Prado one day six or seven years ago, is no different from the rest. And like the rest, it is a failure of sorts: it doesn't help me remember anything. An old man, a guard in a museum, is napping or staring off into space. Behind him is a painting by Goya which shows a dog being buried alive. On the upper left is a window, which shows nothing, which simply glares. And this too is how the picture seemed to me at the time: glaring, showing me nothing. I put it away. Now, years later, I take it out, look at it again, put it against my ear, listen. Its memory dead, it starts to gab. It tells me of art and its place in a world (behind the everyday; a ghost that could really scare someone if given half a chance.) It also reminds me that class distinctions are a series of passages and obstacles: To fulfill a certain ideal of education and progress, I have to push past this guard, who has to eat and so has a job to do. Additionally, the photo speaks to me about power, about who gets to look and who gets to guard, and what one can and cannot get away with on the job or with a camera. The photo also tells me -and here I want to identify with the old man- about concentration, about how long I can look and discover before fatigue or irritation or habit sets in. I am also prepared -and yes I'm getting irritated- to talk about Spain and the Past, about History as Nightmare, or life as a temptation to escape. Here I identify with the dog, with his muteness and wide-eyed dread as death slowly piles over him. Finally, perhaps, and no doubt obviously, this shot is about frames and framing.



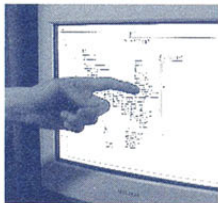
Despite all this, I can't say for sure that the old man is sleeping or even that he is a guard. Maybe he too is mulling over these impressions and many others like them, mulling even before I arrived on the scene. His expression and posture, at once knowing and melancholy and relaxed, indicate that a solution of sorts has been reached. Ideally he is beyond, as it were, the painting and the window and indeed the various articulations that I still carry around with me, stuck to my eyeballs like a name to a face. In any case, we never spoke. Is his indifference feigned? Was he, before hearing my camera click, ready to turn, ready once and for all to settle the issue? And would it have helped?

And the white veins on the black marble? Scratches left by inmates of a madhouse.

Wayne Macedo / ウェイン・マセド

Recent Work : For Elisa (film Script) ; Independent Listening (TESOL Conference) ; "Representing De Sade" (essay)





Bach Invention #1, BWV 772

My installation was a collaboration between Mr. Miwa and I. The piece was one in which Bach's Invention #1, BWV 772, could be "played" note by note as a person ran his or her fingers up or down a thin wire. The wire, which was non-functional, was suspended from the ceiling to the floor. The way the piece worked was as follows: A tiny video camera was attached to a computer, in which programming had been done using David Rokeby's "Very Nervous System." The video camera's range of focus was narrowed to a thin line which was focused on the wire, and it functioned as a sensor. The musical notes were entered in the computer using the Midi Keynote system. Therefore, when someone ran their fingers up or down the wire, Bach's piece played note by note. If their hands moved quickly, the notes played quickly. The piece could also be played backwards, and so on. The cadence depended on how quickly one's hands moved up or down. It was very enjoyable to hear Bach being "played" in many different ways.



Macintosh computer
David Rokeby's Very Nervous System
MIDI keynote programming

Gayle D. Pavola / ゲイル D・パボラ

I am a visual artist (oil painter) as well as an instructor of English at IAMAS. The piece which is being presented in this yearbook is a combination of two art forms which are both unique and new for me, the computer and music.





Braille / 11min video

点字は1821年に盲目のブレールによって考案された。

作品内容はこのエピソードから展開して制作した。4～5月に開催された「イメージフォーラムフェスティバル1997」にて上映する。新宿パークタワーホール、キリンプラザ大阪、横浜美術館レクチャーホール、福岡市総合図書館の4ヶ所で同時開催された。7月には「Visual Music with Deaf-SIGHT・サイト映像展」に参加。これは「手話としての映像」をテーマにした耳の不自由な人のための上映会。銀座ソニービルSOMIDOにて行われた。



BLUES OF THE FAIRY CHILDREN / 8min video

服飾デザイナー前田行紀氏とのコラボレーションワーク。

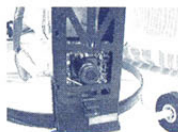
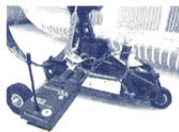
氏のCOSMIC WONDERの98年春コレクションを中心にショートムービー・スタイルで世界観を提示する。撮影は小型DVカメラを使用し、ノンリニア編集によって、少人数、短時間映像制作の可能性を模索した。テレビ番組「ファッション通信」にて一部紹介されると意外な反響があり、映像作品から印刷媒体への展開などが計画されている。

前田真二郎 / Shinjiro Maeda

1969年生まれ。映像作家。京都精華大学大学院美術研究科修了。

映像プロダクション(株)イエロー・ツーカー・パニーを経て1997年4月、東京よりIAMASのある大垣市に移住。魚座のA型、酉年。





ここで紹介するパラブレールやこれからの空撮映像は、物体の三次元形状計測の一環として行っている研究成果の一部である。成果の応用としては、高山の合掌造りなどの文化遺産を、まちぐるみコンピュータ上に取り込んだりする技術の開発や、ここから得られたデータを仮想博物館などのアプリケーションに使用することなどが考えられる。

パラブレールには撮影用モノクロCCDカメラと、映像を電波で送信するためのトランスミッタ、およびこれらを動作させるための電源装置が取り付けられている。当初、映像トランスミッタが本体のラジコン装置近くに配してあったため、電波が混信し墜落してしまった。掲載したこの映像は、墜落の模様を一部始終捕らえている。

共同研究者：

平瀬秀和（財団法人ソフトピアジャパン）

大林由典（岐阜大学工学部）

撮影協力：

田川和義（岐阜大学大学院工学研究科）

小林孝浩 / Takahiro Kobayashi

1969年生まれO型。1997年3月岐阜大学大学院工学研究科博士後期課程修了。
主としてVR（Virtual Reality）を中心とした研究を行っている。



RoboCup-3D:The construction of Intelligent Navigation System.

RoboCup-3D is the attempt to build a virtual three-dimensional viewer for the RoboCup software league. Intelligent Navigation System(INS) is a basic concept of this RoboCup-3D, and it aims at creating a system which assists and navigates human cognition and activity in virtual three-dimensional space. Based on INS, we built SPACE, which is the first three-dimensional viewer for the RoboCup software league.

In this paper, we are proposing the basic concept of this research and will show the possibility and the aims of future research of INS based on the analysis of SPACE.

名古屋で開催された国際人工知能学会のワークショップにおいて発表した論文の最初のページ。1998年中にドイツの出版社から出されるコンピュータサイエンスのシリーズに掲載されます。これは、3次元仮想空間において人間が制御を行う事が大変困難である事を認知科学の観点からまとめると共に、この解決手段として、人工知能を用いた自律分散協調型サポートシステム「Intelligent Navigation System (INS)」を提唱した論文です。INSは複数のAgentが協調して常に最適なシーンを視聴者の前に出す事を目的としたシステムであり、RoboCupという人工知能における国際プロジェクトの一環としても行っています。

制作環境：

WindowsNT環境

Unix (Linux, Sun OS, IRIX) 環境

Macintosh環境 他

神成淳司 / Atsushi Shinjoh

人工知能、VR等に関する研究をしているんだけど、直接IAMASでの授業などではこれらを出す事はないから、私が何をしているか知らない人も結構いるようで恐いです。アルコール研究所所長という側面も持ちます (^_^;;



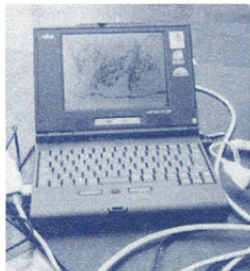


Moppet

木原民雄（NTT）、安齋利洋、森脇裕之、大和田龍夫（NTT ICC）、鈴木宣也（IAMAS）、中村理恵子、以上六人によるプロジェクト。

「Moppet」とは、簡単に言えばコンピュータで絵を描く「ペイントソフト」です。しかしパソコンのマウスを使うのではなく、体を動かし広い場所を走り回ることによって絵の描けるシステムです。元の発想は床を磨くモップを入力装置とする巨大ペイントシステムをネットワークで結合させる、というアイデアから出発したものです。ひとりではなく、何人かで一枚の絵を描くことができるのが特徴です。

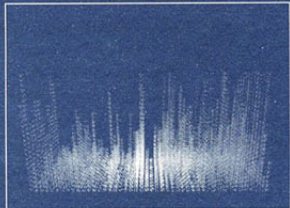
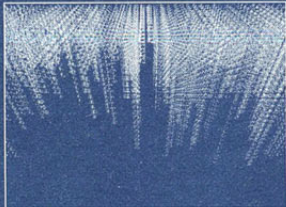
参加者は主に子供たちです。みんなで協力して大きなスクリーンに絵を描くことができます。子供たちは非常に楽しそうに絵を描きます。ときには飛び跳ねたり、転んだりしながら、音の出るお絵描きを楽しみます。たまにそれを見ていた大人たちも子供たちに混ざり遊んでいくこともあります。子供よりも少し遠慮がちなお母さんを見ているのも面白いです。



鈴木宣也 / Nobuya Suzuki

1969年東京都生まれ、1996年慶応義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程修了後、助手として勤務する。
1996年 Ars Electronica '96にて「Three men three legs」がHonorary Mentionを受賞した。





ON50 第3部より

日常私たちが何気なく口に出している言葉。その消えゆく言葉たちを固定し、音素にまで分解し、定期的に組み直し、あるマッスとして視覚化する。しゃべる言葉の中に潜んでいる50の音素たちのめくるめくスピードとその量を視覚体験してもらおう、そんな試みである。

10月に東京六本木で公開された、IAMAS教員によるコラボレーション作品「ON50」の一部として制作されたものを、一部改変し、独立した作品としてビデオパッケージ化したものである。

制作環境：

Code Warrior / Softimage 3D

布山 毅 / Tsuyoshi Fuyama

慶応義塾大学政策・メディア研究科卒業後、本年度よりIAMAS助手。フィルム、ビデオ、コンピュータ等様々なメディア上で「動きのアート」としてのアニメーション作品の制作を続けております。



HAZE Express

Concept :

Haze Express is an interactive computer installation dealing with the metaphor of traveling and one's watching landscapes passing by a window of a vehicle, such as a train or a car or an air plane.

When looking at a landscape at high speed one does not really know very much about what is in the landscape, how it looks in details or how people live in it for example.

The surpassing landscapes become mere images, accumulations of forms, shapes and colors, like a haze of impressions.

Three windows in front of comfortable chairs are covered with mist, hiding the abstract landscapes behind them.

Only when the viewer physically interacts with the window, can he start to see the images behind the surface: non-deterministic image composition linked to interaction will provide always new and unique image elements. Each visitor will thus see his own landscapes, that represent his personal reflection, perception and interaction.

Interaction :

Sitting in one of the Haze Express's comfortable chairs the visitor can look out of the window. As the windows are covered with mist, he will have to wipe off the surface in order to see what is hidden behind it.

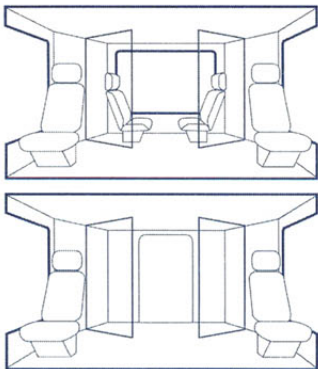
As he moves his palm on the glass surface, the mist disappears, revealing different images of the abstract landscape patterns underneath. When he slides his hand from the left to the right, the images will slide in the same direction, uncovering an always new and continuous landscape, composed of real and imaginary scenery.

The frequency and speed of the hands movement will influence what kind of elements will compose the landscapes. On the other hand, when moving his hand backwards past landscapes will re-appear, allowing to travel back in time. The faster the hand slides horizontally on the window surface, the faster the landscape will scroll in the same direction. Images can also be simply stopped by ceasing the hands movement while remaining with the hand on the window surface.

HAZE Express

by Christa & Laurent

for IAMAS International Academy of Media Art and Sciences 1997/98



Christa Sommerer & Laurent Mignonneau / クリスタ・ソムラー, ローラン・ミニョノー

Christa Sommerer and Laurent Mignonneau are internationally renowned artists working in the field of interactive computer installation.



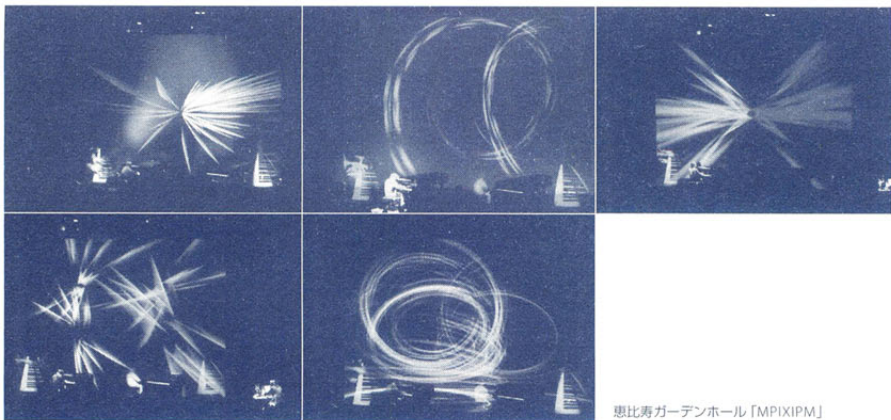
Music Plays Images x Images Play Music

岩井と坂本龍一氏とのコラボレーション・パフォーマンス。

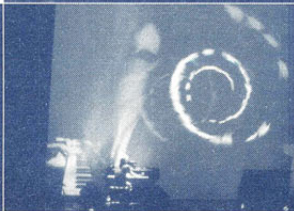
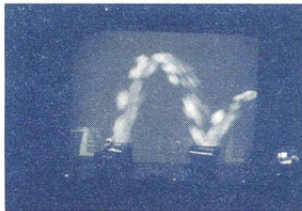
ステージ上に置かれた2台のグランドピアノとその上に浮かび上がる巨大なコンピュータグラフィックス。坂本氏の演奏がリアルタイムに映像を生み出し、そこに岩井が加える映像の変化が坂本氏の演奏にさらにフィードバックしていく。MIDIピアノやコンピュータなどを駆使し、映像と音楽、機械、人間との新しい関係を緊張感あふれるコンサートとして表現した。96年12月に水戸芸術館で初演後、今年のArs Electronica Festivalのインタラクティブ・アート部門でグランプリを受賞。9月9日にオーストリア・リンツにて再演し、絶賛を浴びる。また、12月には恵比寿ガーデンホールにてこれをさらに発展させた「MPIXIPM」を一週間、9回にわたって公演。6千人以上の観客を動員した。

制作環境：

MIDI Grand Piano
Silicon Graphics OCTANE / O2
Apple Power Macintosh
Amiga1200
High Resolution DATA Projector
LCD Projector
Video Disk Recorder 他



恵比寿ガーデンホール「MPIXIPM」



岩井俊雄 / Toshio Iwai

1962年愛知県生まれ。87年筑波大学大学院芸術研究科総合造形修了。大学時代から映像と音を使ったインタラクティブな作品を国内外の展覧会に多数出品。その他にTV番組ウゴウゴルーガのCG、SIMTUNESなども手がける。



索引

あ					
赤羽亨	54	大多和茂	11,12,16,54,90,○2	小林洋樹	16,126,198,○2
赤松正行	11,12,14,15,23,25,38,42,228,233,○4	大家晃子	126,186,○4	小林昌廣	28
浅井真左臣	126,178,○4	大林冬	54,92		
穴見和朗	126,180,○4	小倉一平	54,58,○1	さ	
天野 昭	34	小塩達也	54,94	斎藤宏治	13,15,54,66,○1
新井直人	14,54,86,○2	小田英之	11,16,22,24,25,27,30,42,228,236,○4	坂根敏夫	11,12,13,14,15,16,30,228,230,○4
安藤秀一	14,126,130,253,255,○3	小田容子	21	坂野徹	126,148,253,255,○3
		折山良太	15,54,60,○1	櫻井邦和	54,100,○2
				櫻木忍	54,84,○2
い		か		澤田善一	126,170,○3
飯野健一	126,132,○3	片岡勲人	126,140		
五十嵐久和	12,15,24,27,29,33,228,235,○4	片岡信一	14,54,96	し	
井口薫乃	43,47	カツ、アリッサ	126,226,○4	ショウ、ジェフリー	11,31,○1
井口仁長	14,126,134,253,255,○3	桂英史	47	柴田麻明子	12,54,102,○2
池上惇	11,31,○1	金田充弘	126,142,○3	清水章央	54,104,○2
石橋広在	11,14,54	兼村昌良	126,144,○3	神成淳司	14,15,16,33,41,228,241,○4
伊藤宝史	126,136	神谷明憲	54,62,○1		
今尾充博	54			す	
入江経一	43,44	き		杉浦康平	16,31,○1
岩井俊雄	13,15,38,228,246	木島竜吾	11,14,22,23	杉山和利	54,106,○2
		喜多曜介	54,64,○1	鈴木宣也	13,16,23,33,35,228,242
う		北原恵一	126,146,○3		
上野俊也	27	北原隆幸	126,188,253,255,○4	せ	
臼井しのぶ	12,54,88,253,255,○2	木野村裕也	14,54,78,○1	関口敦仁	12,14,15,21,23,25,44,45,228
臼井靖幸	126	金貴月	126,190,○4		
歌田明弘	14,31,○1	木村隆志	54	そ	
宇田敦子	126,182,253,255,○4	梶山章浩	54,84,○2	ソムラー、クリスタ	13,15,16,31,128,228,244,○1
馬野訓子	12,54,56,○1				
		く		た	
え		草野あけみ	11,126,192,253,255,○4	田垣敦子	54,108,○2
エーデルコート、リー	12,31,○1	熊野森人	15,126,194,○4	高桑昌男	12,14,15,24,29,35,41,80,228,231,○4
江藤巖二	12,31,○1			高嶺格	12,126,150,○3
		こ		武石弘樹	126,152,○3
お		小島邦康	126,196,○1	竹中俊介	54,68
大河内俊則	126,138,○3	小林桂子	54,98,253,255,○3	タナカノリュキ	15,31,○1
太田久代	126,184,○4	小林孝浩	14,15,23,27,228,240,○4	谷鉄也	126,172,○3

玉井章子 54,82,○2

つ

土屋久美子 54,110,○2

坪井真由美 54,70,253,255,○1

と

道家航太郎 126,174,○3

富田花子 54,112, ○2

外山貴彦 126,154,○3

な

中沢英夫 15,31,○1

永原康史 11,13,25,35,37,250,254,255

中谷日出 29

に

新居 雅行 35

二之湯正樹 54,104,○2

の

野口泰正 54,○2

野田那智子 54,114,○2

野々村文宏 47

野間操 126,156,○3

は

橋本英之 54, 116,○2

羽場渉 15,54,72,○1

パボラ, ゲイル・D 21,37, 43,47, 228, 238,○4

浜田綾 126 200,○4

原田勇 49

ボワシェ, ジャン＝ルイ 14,15,176

ひ

樋口勝美 54,118,○2

平塚瑞香 126,202,○4

平野治朗 11,12,14,16,25,36,38,42,50,228

平林真実 11,12,13,15,16,21,36,38,43,228

ふ

福島純子 13,126,204,○4

福田史 126,158,○3

藤原健太郎 16,126,206,○2

フータモ, エルキ 11,31,○1

布山毅 14,15,30,35,48,228,243,○4

ほ

細谷誠 14,126,160,253,255,○3

堀田昇嗣 126,224,○4

堀井宏祐 126,208,○4

ま

前田真二郎 14,16,22,25,44,45,228,239,○4

牧田直 14,54,74,○1

マセド, ウェイン 15,16,228,237,○4

松浦季里 48,○1

松岡緑 126,210,○4

み

水越伸 14,31,○1

ミニョー, ローラン 13,31,128,228,244,○1

宮脇拓也 54,120,○2

三輪真弘 11,13,14,15,16,23,25,28,34,38

49, 228, 232,○4

む

村上陽子 54,122,○2

村澤さとみ 15,54,76

126,162,○3

村田千佐子 16,126,212,○2

村土貴昭 12,126,214,○4

室井尚 13,31,○1

も

茂登山清文 48

森千香 13,126,216,○4

森岡祥倫 48

や

安田泰基 126,218,○4

矢田琴美 12,54,124,○2

山内英治 126,164,253,255,○3

山口あき子 126,82,○2

山口智沙 126,220,○4

山路敦司 11,126,166,253,255,○3

山畑裕嗣 126,168,○3

山元史朗 12,13,15,21,44,56,228,○1

よ

吉田茂樹 13,15,16,34,41,44,45,228

ら

ライオン, エリック

11,14,15,25,28,34,36,228,234,○4

わ

若林輝明 126,222,○4

○の付いている数字は、収録しているCD-ROMの
ナンバーになっています。

記録と記憶——annualと卒業証書によせて 永原康史

このところ20世紀の出来事をまとめたドキュメントを見るが多くなってきた。世紀の変わり目に加えて戦後50年という節目も影響し、既存の映像資料からの再編集による制作が盛んに行われているようだ。

Self-representation*への信頼に裏打ちされた映像主体のアーカイヴが成立し、再構成できるだけの量とそれを客観的に見ることができるようになるまでの時間が積み重なった結果が、今作られつつある20世紀史なのだろう。それは、特権を持たない私たちが初めて手にした集団的記憶といってもいいのかもしれないが、すでに、Self-representationともいうべきデジタル時代の記録への試みが始まっている。そこでは、記録は記憶の外在化ではなく、想起と創造のための装置として機能する。

この一冊の本と4枚のCD-ROMからなる『annual 1997』は、メディアの持つ記録性がテーマで、平行して進めていた卒業証書のプロジェクトと対になっている。卒業証書のテーマは、モノとしての卒業証書＝記憶のデザインである。この「記憶のデザイン」という言葉は、ゼミ生の一人がメイリングリストに書いた「記憶を物にしてのこす」というフレーズに触発されて生まれたものだ。一般に、市販されているCD-ROMは、できるだけ多くの人が観賞できるよう一定の動作環境の範囲内で作られている。しかし『annual 1997』の場合、収められている作品データのほとんどがオリジナルに近いフォーマットのまま焼き込まれていて、それぞれに対応する環境がなければ再生できない。極端に言えば作品ごとに再生に適した環境が違うということで、当然1台のマシ

ンで全てを観賞するという事は不可能だ。しかしあえて、作品データはできるかぎり生のまま収録するという方針をとった。

この先コンピューターの進化の中で、ほとんどの作品が見れなくなり、インデックス用に作られたプログラムさえも開かなくなる時が来るだろう。思っているより早くCD-ROMドライブがなくなってしまう日も来るかも知れない。そうなった時、無用となったデータは(作られた時のまま劣化することなくそこに記録されているという事実によって)新たな記憶をつむぎ始めるだろう。その時CD-ROM盤は、初めてそのオブジェ性を露にし、けっして開くことのないタイムカプセルとなるはずである。

最後に、経験のある方ならおわかりいただけると思うが、256ページの本を企画し、編集し、デザインするのは並大抵のことではない。さらに4枚ものCD-ROMが付くのであるからなおさらだ。見様見まねではすまないことの方が多い。グループワークとして多岐にわたる仕事を高レベルでこなしていったのは、多彩なバックグラウンドを持つ学生が集まり影響を与えあったことだろう。ゼミ生達に敬意を表したい。

* ネガとポジによる写真の原理を発明したひとりであるタルボット (William Fox Talbot 英 1800—1877) が用いた言葉。自己描写とでも訳せばいいのか、写される対象自らが(光という筆によって)対象自身を描くという写真の本質をとらえている。

annual1997という箱

記録や記憶は頭の箱に入っている。それを誰かに見せたいという欲求を、人は一生持ち続ける。DTPという世界に魅了されたのは、その箱を作ることに興味があったからだ。そして、誰もが持っているこの欲求を満たす、美しい箱を私たちは作りたかった。

IAMASの1997年という膨大な記憶と記録の中から、どの箇所を選択すれば全体を浮かび上げることができるのか、紙とCD-ROMメディアの違いを構成の段階で考えた。

紙とこれからのデジタルメディア、この2つの良いところを私たちは取り入れるように心がけた。そして、今後も共存し続けるだろうと思われる2つのメディアの繋がりを、本の折とCD-ROMの色でリンクさせることで表現した。そうすることによって、本を読みながらCD-ROMを見もらえる作りに仕上げた。

歴史ある紙に比べて、デジタルメディアは未知であり、構造を決めることが難しい。明日になるともっと良い構造が生まれるような、そんな気持ちがいつまでも続いた。私たちは今とても面白い時代に生きているような気がする。だからこそ、「annual1997」を記録として残せたことをとても嬉しく思う。

最後に、この場をお借りして「annual1997」のデータ収集に御協力いただいた方々に深く感謝いたします。

永原ゼミ一同

Message of Nagahara Seminar

企画書を書いていた時に頭の中にボンヤリあったモノが、だんだんと形になっていくのを見るのはとても嬉しいことです。考えたことをカタチにする難しさと楽しさを味わえたことは良い経験になりました。次回は、肌を荒さずにできるようにしたいです。

小林桂子 (編集担当)

名前、あだな、肩書き。どうでもいいものなのですが、どうやらこれに引っぱられて、世の中も自分も動くようです。eiji。番頭。編集長。次は...

山内英治 (編集担当)

永原ゼミの制作に企画段階から参加できた事は非常に有意義な作業でした。デザインを「考える」ことにおいて、それを表現として消化する作業は、制作物が完成に向かって進んで自己が成長していく過程をみる様でした。

山路敦司 (編集担当)

私はスタジオ科1年に所属していたため、永原ゼミの参加は後期からとなりました。本格的な本づくりも共同作業も初めての経験で勉強になりました。本を構成することが、映像や音楽と同じで時間の流れに沿っていることが感じられて面白かったです。

宇田敦子 (編集担当)

もう2年もIAMASにいたんですね。私。大垣は空気がいいので、ついついびのびとしてしまいます。学生の中から、人間らしい作品が生まれるのは、そういった環境のせいかな?と思います。いいと思いますIAMAS。

坪井真由美 (ブックデザイン担当)

ちょっと嬉しいことと、ちょっとおなかの減ることの繰り返し。手探りの時間の中で吐き出した記録。残るとしたら、記憶のちょっと奥のほう。

井口仁長 (ブックデザイン担当)

なんかとっても勉強になりました。もうお腹いっぱいですと言いたいところですが、もっともっといっぱい食べてどんどん大きくなりたいと。好き嫌がなく最後まで食べようということ。

安藤秀一 (ブックデザイン担当)

後期からの参加でしたが、みんなでひとつのものを作り上げる過程にかかわることができて、とても楽しかったです。そして勉強になりました。

草野あけみ (ブックデザイン担当)

CD-ROM制作は、形式張ったミーティングなどを持たずに進行了。役割や段取りなども自然に決まっていた。まとまりのないような体制は非常識なものであったが、それは新しいメディアの美しい使い方を模索するには、適していたように思う。

細谷誠 (CD-ROM制作担当)

永原ゼミに参加したことでデザインすることの大変さと面白さを知りました。できたモノを手にする瞬間は、この上ないものだと思いました。

臼井しのぶ (CD-ROM制作担当)

永原ゼミを履修してデザインの奥深さが見えました。

北原隆幸 (CD-ROM制作担当)

黄金率、CD-ROM、プレゼン、typography、文字組... 苦しき泣きそして快感、でもデザインはクールに、それがデザイナーの粹というもの。これからも good design!

坂野徹 (CD-ROM制作担当)

謝辞

annual1997を発行するにあたり、下記の方々ならびに機関にご協力をいただきました。
ここに記して深く感謝いたします。(順不同、敬称略)

データ提供してくださいました方々
ご指導いただきました教員、事務の方々
サンメッセ株式会社
永原康史

annual 1997 / a record of IAMAS

1998年3月20日発行
March 20, 1998 printing

企画・制作：IAMAS永原ゼミ
監修：永原康史
編集：小林桂子、山内英治、山路敦司、宇田敦子
ブックデザイン：坪井真由美、井口仁長、安藤秀一、草野あけみ
CD-ROM制作：細谷誠、坂野徹、臼井しのぶ、北原隆幸
印刷・協力：サンメッセ株式会社
〒503-8518 岐阜県大垣市久瀬川町7丁目3-1
発行：岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー (IAMAS)
〒503-0014 岐阜県大垣市鎖家町3丁目95番地
Tel : 0584-75-6600 Fax : 0584-75-6637
URL : <http://www.iamas.ac.jp/>

Planning and Production: IAMAS Nagahara seminar
Supervision: Yasuhito Nagahara
Edited by Keiko Kobayashi, Eiji Yamauchi, Atsushi Yamaji and Atsuko Uda
Book designed by Mayumi Tsuboi, Masanobu Iguchi, Shuichi Ando and Akemi Kusano
CD-ROM designed by Makoto Hosoya, Tohru Sakano, Shinobu Usui and Takayuki Kitahara
Printing and Cooperation : Sun Messe
7-3-1 Kuzegawa, Ogaki, Gifu 503-8518 Japan
Published by International Academy of Media Arts and Sciences (IAMAS)
3-95 Ryouke, Ogaki, Gifu 503-0014 Japan
Tel : 0584-75-6600 Fax : 0584-75-6637
URL : <http://www.iamas.ac.jp/>

掲載作品のコピーライトはそれぞれ作者に帰属します。

[非売品]

International Academy of Media Arts and Sciences

訂 正

annual 1997の本文中において誤りがありました。
下記のように訂正します。

P.6

	誤		正
はじめに	10	→	8
timeline	12	→	10
classes	18	→	19
works	54	→	53
発行にあたって	266	→	250
おわりに	268	→	252

P.250 7行目

誤		正
Self-representation	→	Self-recollection

永原ゼミ



『annual 1997 / a record of IAMAS』は、1997年4月から98年3月の間に、IAMASで行なわれた活動を記録に残すために制作した冊子と4枚のCD-ROMのパッケージです。新しくできた、新しい学校の活動をどのように記録に残したらよいか、一期生と二期生が試行錯誤しながら制作を行ないました。メーリングリストに流れたお知らせ情報による『timeline』、行なわれた授業内容を曜日ごとにまとめた『classes』、学生と教員の作品を紹介する『works』『teachers』のコンテンツがあり、CD-ROMには作品のデータがそのまま収録されています。

形態	冊子、CD-ROM（4枚）
サイズ	142mm×125mm
コンテンツ	活動の記録、授業内容の記録、作品集

“annual 1997 / a record of IAMAS” is a package of 4 CD-ROMs and a book, that was created to leave a record of the activities conducted at IAMAS from April 1997 to March 1998. Thinking about how they should record the activities at the newly formed school, students from the 1st and 2nd graduating classes conducted production of this package through trial and error. Recorded on the CD-ROMs is the data for each work and the following contents: a “timeline” according to the announcement information circulated through the mailing list; “classes” , in which the content of daily classes was put together daily; “works” , which introduces the works of students and teachers; and “teachers” .

Form	Booklet, CD-ROMs
Size	142mm×125mm
Contents	time line - IAMAS, classes, works

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.

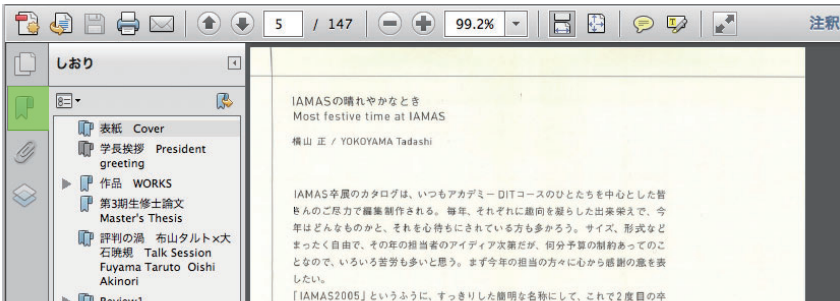
使用方法 | How to use

PCで閲覧 | Via PC

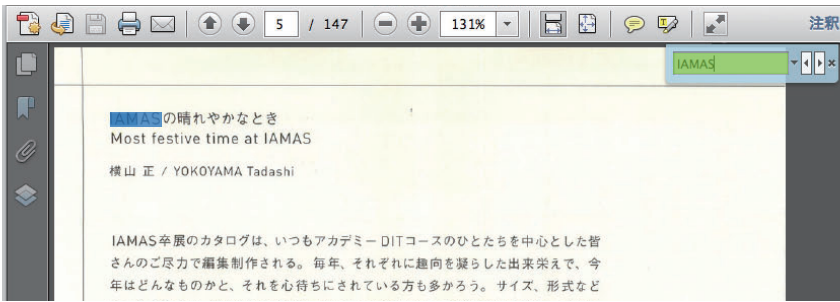
- ①目次の使い方
- ・ Adobe Readerの場合
「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。
 - ・ Apple プレビューの場合
「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。

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

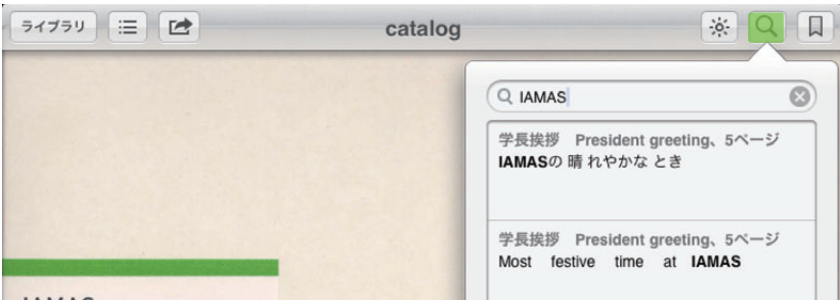
- Access from the list display in the menu.



- 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

annual 1997

発行日
Issue 2012年1月再編
January.2012

編集
Editor 鈴木光
SUZUKI Hikaru

撮影
Photography 萩原健一
HAGIHARA Kenichi

制作協力
Special Thanks 河村陽介
KAWAMURA Yosuke

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

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

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

www.iamas.ac.jp
CopyRight IAMAS 2011