

annual98



Contents

Works CD-ROM
Works Book
Rooms
Before / after
Map
Students

Art works & Projects

JOVA
Fisherman's Cafe
Public Domain
Room Page
Make an experiment
with an inflated balloon
Natural Resource
Revolving Blackhole
The Keisan'pun-Band
iamas tv

[f]ing
BIO INTERFACE SERIES
121 project
Onyx Dreams
Immortal Forge
Dance Project
GOUILLATS
Girl
Kids Talk
Les Ondes Célestes

The First Graduation Exhibition



学長 坂根 敏夫



Before / After



Before

大垣市立大垣第一女子高等学校
1991年撮影
Ogaki Daiichi Girls' High school
took in 1991

bottom

After

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー
1998年撮影
The International Academy of
Media Arts and Sciences
took in 1998

upper

Before / After

大垣市立大垣第一女子高等学校は、昭和39年大垣市によって繊維関係企業に働く女子勤労学生のために昼間二部定時制高校として創立された。その年は折しも東京オリンピック開催の年で、産学協同の名のもとに開校された大垣一女はわが国の高度成長の上げ潮に乗り、一時は在校生が2240名、学級数50のマンモス校といわれる時期もあった。しかし、近年の繊維産業の衰退とともに平成3年に最後の16名の卒業生を送り出した後、27年間の使命を終え閉校となった。現在IAMAS正門の北側にある記念碑はかつて大垣一女に学んだ5800余名の歴史そのものである。

そして閉校から5年後の平成8年4月、岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーがマルチメディア関連の人材育成ために大学院レベルの専門学校として開校した。また、新たにメディア工房が新設され充実した設備を誇り、アーティストインレジデンスとして国内外から著名な芸術家を招き、学生とともに活発な創作活動をしている。2年制で生徒数は100名。繊維工業にかわる将来の産業の担い手として期待されている。

The Ogaki Daiichi Girls' High School was established in 1964 as a school for laborers in the fiber factories in Ogaki. The Tokyo Olympic games opened the same year. Reflecting the rapid economic growth of Japan, this school grew to 2240 students and 50 classes, a "mega high school". But the fiber industry later went into a decline in Ogaki, and the school had to be closed after 27 years. Today there is a monument at the northend of IAMAS main gate which honors 5800 persons who had studied there.

The International Academy of Media Arts and Sciences was established spring in 1996 for reasons similar to that for the high school. To provide a skilled work force new industry. IAMAS today has a multimedia workshop and an Artists-in-Residence program for international artists, who create new works with the students of the school. Hopefully, the students of IAMAS will come to be the foundation of a new world industry, multimedia.

annual98 Works

Art works and Projects
at IAMAS

IAMAS

JOVA
Fisherman's Cafe
Public Domain
Room Page
Make an experiment
with an inflated balloon
Natural Resource
Revolving Blackhole
The Keisan'pun-Band
iamas tv

[f]ing
BIO INTERFACE SERIES
121 project
Onyx Dreams
Immortal Forge
Dance Project
GOUILLATS
Girl
Kids Talk
Les Ondes Célestes



*annual*98 Works

取材にあたり快く御協力、御指導くださった方々に厚く感謝いたします。

この作品集に掲載されている作品は、以下の基準で選考された。

1. IAMAS 内で制作され、なおかつ外部で発表された学生作品。
(WEB 作品に関しては受賞作品のみ)
2. セミで行われている学生主体のプロジェクト
3. 98 年 1 月～ 12 月までに制作、発表されたもの。

We would like to express our sincerest thanks to all who has cooperated and taught us in coverage.

Criterion for selection was along the following lines.

1. Made at IAMAS and made public.
2. Seminar Projects which operated mainly students.
3. Made or brought out in January to December, 1998

Contents

06	はじめに	坂根徹夫
08	JOVA	環境構築ゼミナール A
14	フィッシャーマンズ・カフェ	村田家恵子
18	Public Domain	音とネットワークゼミナール
20	Room Page	安藤秀一
22	Make an experiment with an inflated balloon	片岡勲人
24	Natural Resource	橋本知子
26	Revolving Blackhole	橋本英之
30	母太鼓ちゃんと計算ぶん ライブ	母太鼓ちゃんと計算ぶん
36	iamas tv	領域構成ゼミナール A
42	[f]ing	実時間表現ゼミナール
48	バイオ インターフェイス シリーズ	酒井章憲
52	121 project	領域構成ゼミナール C
56	Onyx Dreams	高嶺格
62	Immortal Forge	金田充弘
66	ダンスプロジェクト	実時間表現ゼミナール
72	グイヤ	外山貴彦
76	Girl	石崎奈緒子
78	Kids Talk	領域構成ゼミナール B
82	Les Ondes C 四 estes	武石弘樹

06	Introduction	Itsuo Sakane
08	JOVA	Surroundings Construction seminar (A)
14	Fisherman's Cafe	Kaeko Murata
18	Public Domain	Sound and Network seminar
20	Room Page	Shuichi Ando
22	Make an experiment with an inflated balloon	Isato Kataoka
24	Natural Resource	Tomoko Hashimoto
26	Revolving Blackhole	Hideyuki Hashimoto
30	The Keisan'pun-Band Live	The Keisan 1 pun-Band
36	iamas tv	Domain Construction seminar (A)
42	[f]ing	Real time Representation seminar
48	BIO INTERFACE SERIES	Shoken Sakai
52	121 project	Domain Construction seminar (C)
56	Onyx Dreams	Tadasu Takamine
62	Immortal Forge	Mitsuhiro Kaneda
66	Dance Project	Real time Representation seminar
72	GOUILLATS	Takahiko Toyama
76	Girl	Naoko Ishizaki
78	Kids Talk	Domain Construction seminar (B)
82	Les Ondes C 四 estes	Hiroki Takeishi

はじめに

学長／坂根 徹夫

President of IAMAS
Itsuo Sakane

1996年4月に私たちのIAMASが誕生してから、この春で漸く3年になる。幸いに情報産業のクリエイターだけでなく、国際的なメディア文化の世界でも活躍する作家・表現者の育成までを目標に掲げて発足した学校だけに、開校以来、全国から集まった優秀な学生と教員スタッフのチームワークは注目を集め、国の内外で、次々に独特な発表活動を展開して、急速にIAMASの名前が知れ渡りつつある。そこで、こんな1年間の優れた活動の成果を集め、一種のIAMASの紀要的記録として、学生の自主制作によるイヤブックスの形で世に送り出すことになった。収録したのは、98年の1月から12月末までの活動に限った記録である。私自身初めて見る成果でもあり、以下、その内容紹介を兼ねて、メディア文化論の視点から、解説的な序論を展開させていただく。

まず、インスタレーションの作品が目立つ。他のメディア系の学校に比べて、インターフェイスのデザインや、手作りの造形力までが必要になるインスタレーションの表現活動では、IAMAS以外に並ぶところはあるまいと自負していただけに、これは喜ばしい傾向。村田(家)の『フィッシャーメンズ・カフェ』のように、だれもが素直に楽しめる作品から、橋本(英)の『Revolving Blackhole』や金田の幻想的な作品『Immortal Forge』のように、彼らの物理学の知識やプログラム能力までをフルに動員して作り上げた展示作品までの幅の広さは、素晴らしい。村田の作品はすでに海外のコンテストにも応募して受賞しているし、橋本の作品は私自身海外の展覧会での反響を体験してきた。金田の作品は、その後3次元版にまで発展し、各務原市にできたVR施設の六面ケープCOSMOSにも展示されるなど、いかにもIAMASに相応しい成果が生まれてきたことに拍手を送りた

い。しかも、その背景には、アート系の学生と理工系の学生の緊密な協力体制や、教師と学生とのチームワークの成果もはっきりとうかがわれる。これらの作品で使われたインターフェイスのデザインやシステムは、芸術的な表現活動のためだけでなく、将来の社会的な分野への展開や応用の可能性まで期待されるもので、これからのアートとデザインの間に新しい橋をかける方向を暗示している。

同様に、環境構築ゼミAのJOVAプロジェクトは、今後の成長と発展を期待させるユニークな仮想アトリエ共有環境への提案。それ自体が新しいソフトウェアの開発であり、今後この環境のなかで実際に展開するコンテンツの創造活動が待たれる。教師が主導しながら、プログラム系とアート系の学生がチームワークで作り上げたという点でも特筆に値する。

続いてホームページを利用した作品への挑戦も多く、安藤の作品は入れ子型の構造の部屋を訪ねるアイデアが目立つ。片岡の風船を割るネット作品はモンテカルロのMILIAにまで招待されたし、橋本(知)の作品も、女性らしい感覚による日本の工芸の味を海外に紹介するネット作品で、新しいホームページへのアプローチを期待させる。ネットワークの未来はまだまだ広く、これからはホームページの魅力的なデザインと、巧みに人々をハイパーリンクの世界へと誘導してゆく心理的なインタラクティブ性の優れたページの実現が望まれるが、なかでもIAMASの学生には、世界の人々の参加を誘い、斬新なインタラクティブ・アートに発展するネット・アートの実現にもぜひ挑戦して欲しい。

昨年の卒業生チームと一緒に開発の努力を続けているキッズ・トークも、海外の優れた子供向けページなども参考にし、こどもたちの行動心理の反応までも研究して、母親や父兄までがのめり込んで来るようなペー

ジに向け、息の長い実践活動が望まれる。

この他には、パフォーマンスやダンス、作曲、放送活動のように、リアル・タイムで展開する制作活動の記録が並んでいる。残念ながら、学校内で発表されなかったものも多く、私自身、現地に赴いて体験できなかったため正確な評価ができなかったのは残念。紙面の記録とビデオでは確かめたが、なかには外部だけで発表され、折角の作品を多くの学生や教師にまで共有してもらえなかったのは心残りである。IAMASの学生がいかに自由な表現活動を欲しているかを示す証拠にはなっているが、この成果をIAMASにフィードバックするためのメディアの活用こそが、これからはもっと望まれるだろう。

マルチメディアの世界は、こんな風に、今後もその応用分野の領域をますます広げていくに違いない。従来の伝統的なメディアや芸術のジャンルの壁を超えた新しい境界領域型の作品や、より多くの人々の意識にまで訴えかける作品への挑戦が、これからはもっと増えていくだろう。同時に、従来の芸術家的な内面の表出に留まらず、人類の知恵の結晶ともいうべきコンピュータや、その上で展開するソフトを使って生まれた作品でもあるだけに、より多くの人々の家庭生活や社会的環境、さらに国際的な広がりにも使われていくような新しいインターフェイスへの提案にまで繋げていって欲しいと思う。そんな意識の広がりこそが、これからは、社会的にも、文化的にも、もっと望まれる時代がやって来るに違いない。客員芸術家制度や、インタラクティブ・アートのビエンナーレ展まで続けているIAMASの触発的な環境のなかで、学生百人の小さな学校が精一杯健闘している姿を、この作品集を通じてぜひ率直に感じとっていただければと思う。

Summary

IAMAS was established in April of 1996 with the aim of developing students' media literacy for the creative application of digital technology in the field of media culture and social activity. Through the efforts of talented students and faculty who produced unique works in a variety of projects or media-art contests, we earned a high reputation worldwide with

in a short time after our opening. For this reason we feel a strong desire to publish our successes in this annual.

Here is a summary of those works produced from January to December, 1998. Students themselves have planned and realized the production of this yearbook as one of their media design projects.

I would like to make some personal comments and an introductory explanation on the trends of this year's IAMAS activities as seen in the contents of this annual.

First of all, several installation works appeal to us with their peculiar character.

As I consider our IAMAS one of the few schools which has been focusing on the importance of interactivity study -- for which interface design and hands-on skills are necessary -- I was very much satisfied with the results of these installations. The JOVA (Joint Owner Virtual Atelier) project is another example of the collaboration between an art teacher and students. It aims to offer a virtual atelier where many creators can share a common working space for their interactive projects. I hope it will succeed as an attractive database for future innovative interactive art works. There are also interesting works in Web-page design, net-arts, and even in the various performances, concerts etc., although I cannot provide details for these within the limits of this space.

As implied by its process, the field of multimedia application could progress further and expand the boundaries of traditional media or other genres in the arts, and could influence human consciousness in the future. Media is no longer restricted to the inner expression of personal artistic desire. It can be used more for humanistic innovation to create a more familiar interface between people, in the home, between neighbors, and even in international relationships. Artistic sensibility and intellectual curiosity could be fused by such media technology in the future. That is the reason why we have the artist-in-residence system and the Biennale of Interactive Art, which I hope will inspire and act as a catalyst between students and faculty of IAMAS. As we can see from the contents of this annual, such experiments for integrating art and science can be observed among the real collaborative works done between art-oriented and science-oriented students within our small school of 100 students.

JOVA

Joint Ownership Virtual Atelier

Infrastructure for creating works

開発者名／

関口敦仁、小林孝浩、片岡勲人

制作環境／

C 言語、Open GL、MAX

JOVA を使った作品／

Hopping Timer City、World Translator、GREEN

スタッフ／

Hopping Timer City

新津亜土華、石崎奈緒子、外山貴彦、北原恵一、
金田充弘

World Translator

高橋裕行、平林真実、山内英治、山口あきこ

GREEN

土屋紳一、金貴月、小林孝浩、後藤克正

制作時期／ 1997.04－

発表時期／ 1998.07.15－1998.07.31

発表場所／ IAMAS マルチメディア工房

Developer :

Atsuhito Sekiguchi, Takahiro Kobayashi, Isato Kataoka

Environment :

C programming language, Open GL, MAX

Sample Works :

Hopping Timer City, World Translator, GREEN

Staff :

Hopping Timer City

Adoka Niitsu, Naoko Ishizaki, Takahiko Toyama,
Keiichi Kitahara, Mitsuhiro Kaneda

World Translator

Hiroyuki Takahashi, Masami Hirabayashi, Eiji Yamauchi,
Akiko Yamaguchi

GREEN

Shin-ichi Tsuchiya, Kiwol Kim, Takahiro Kobayashi,
Katsumasa Goto

Production period : 1997.04－

Presentation period : 1998.07.15－1998.07.31

Site of presentation : IAMAS Multimedia Workshop

コンセプト

VR は、かつては取り扱いが難しかつ大規模な投資を必要とすることなどから一部の研究所や機関で扱われるに留まっていたが、今日ではコンピュータや周辺機器の廉価化に伴い、工学やエンターテインメントの分野にも広く普及している。教育や芸術表現も例外ではなく、これらの分野における VR に対する関心はこのほか高い。しかし、実際デバイス類をコンピューターと接続しようとする場合、既存のソフトやアプリケーションを組み合わせるだけでは十分でない場合も多い。とくにより高度な VR の構築を目指す場合、依然として工学の専門技術が必要とされる。そのような状況を踏まえ、JOVA は VR 関連技術に対するアクセシビリティを高め、教育者や表現者のクリエイティブな活動を支援するためのインフラストラクチャを構築することを目指している。

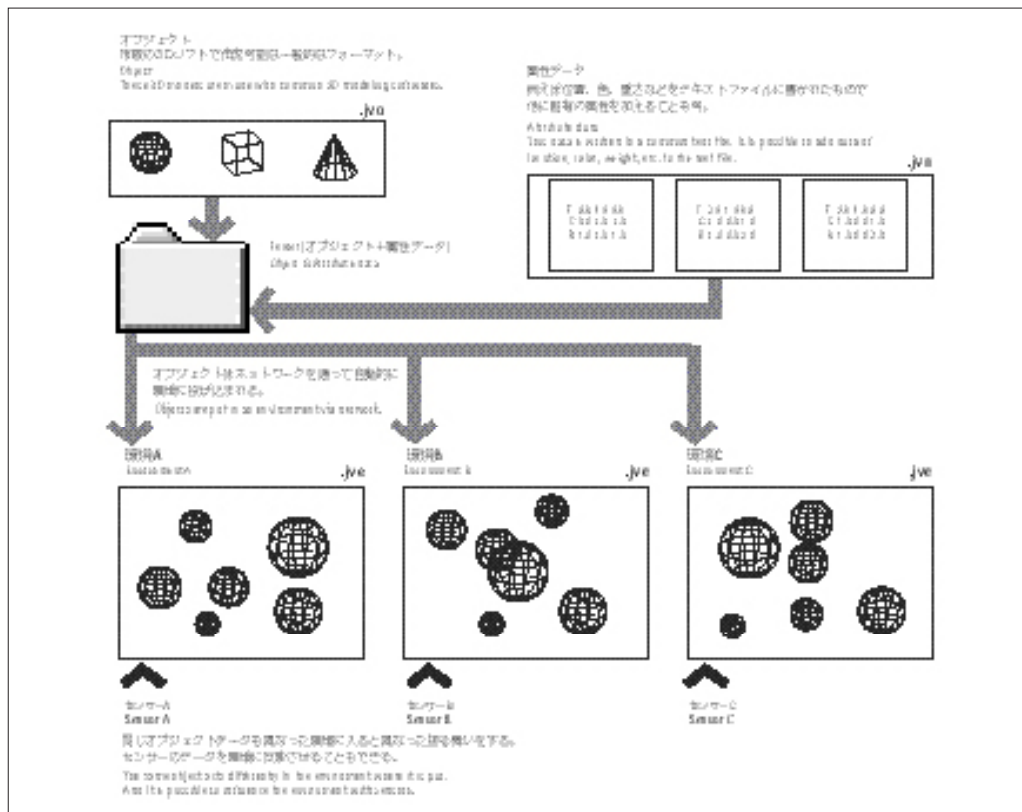
JOVA は複数の制作環境をネットワークによって連結し、共通のフォーマットでデータを参照することを想定している。教育や制作現場においては個々の運用

状況によって環境をカスタマイズする作業が往々にして生じる。とくに芸術表現においては、他の作品との差異化は極めて重要な要素であり、一般に作家からの要求も高度なものが多い。JOVA はデータの普遍性と環境の個性性を共に満足させるために必要な条件を模索している。

Concept

In the field of art and education, interest in Virtual Reality is very high. But when we join different kinds of media to the computer, there are many cases where existing software and applications are inadequate to the task. Given these problems, JOVA aims to make easier accessibility to VR technology and to create the infrastructure necessary to support the creative activities of educators and artists.

JOVA's goal is to bring various media devices and environments together by way of networks and standardized formats. In the field of art and education, there are many artists and educators



システム図 / System chart

whose own practical activities have led them to create customized environments. Especially in the Art field such customization is a one way for on an artwork to differ from another. JOVA seeks to find the basic 'platform' that would make possible both universality of data and originality of environment.

概要

JOVA は大きくデータと環境の2つ要素からなる。データは市販アプリケーションで作成された 3D オブジェクトに、オブジェクトの属性(位置、重さ、色など)を指定した属性ファイルを付けたし、環境ごとに区切られたフォルダに入れることで格納される。格納されたオブジェクトはネットワークを通じて即座に環境内に表示される。その際、属性ファイルを直接書き換えることによって、ネットワーク越しに環境内のオブジェクトの属性を変化させることができる。環境にはセンサなどの VR デバイスが取り付けられ、それぞれのシナリオや状況に応じてローカライズ、カスタマイズされる。デバイスの情報は各オブジェクトに反映することができる。反対にオブジェクトの情報をもとにデバイス进行操作することもできる。デバイスの接続情報は環境属性ファ

イルに書き込まれ、他の環境を構築する際に参照される。

Outline

JOVA consists of two elements, data and environment. The data is a 3D object. It includes Attribute data which is written in a common text file. Features of the 3D object, such as location, weight, color, are determined by Attribute data. 3D objects which contain Attribute data are then put in a folder, which is classified by environments. Any object put in this folder is immediately displayed in the selected environment via network. At the same time, it is possible to change the Attribute data of the 3D object by rewriting the Attribute data directly. Sensors or VR devices are set up in the environment. In response to a particular condition, the sensors or VR devices can be customized. On the other hand, it is possible to control the devices through adjusting the data of the objects. Information on the devices is written in the Attribute data file, and it is used when other environments are created.

Sample works of JOVA

Hopping Timer City

新津亜土華／Adoka Niitsu
石崎奈緒子／Naoko Ishizaki
外山貴彦／Takahiko Toyama
北原恵一／Keiichi Kitahara
金田充弘／Mitsuhiro Kaneda

制作環境／Environment

LightWave 5.5
MAX
C++
トラックボール／Trackball
プロジェクター／Projector
ヘッドマウントディスプレイ／Head Mounted Display

新宿の中をウォークスルーできる環境。新宿の街並みは時計盤の上に置かれている。一定時間ごとに巨大な針がまわってくる。時計の指す時間によって周囲の明るさも変化する。

観客は他の環境に登場したオブジェクトを好きな場所に配置していくことができる。配置されたオブジェクトに針が当たると音が鳴る。自分のいる場所によって近いものが大きな音をたて、遠いものは小さな音をたてる。自分の痕跡が音像を構築していく。

新宿という実在の記憶と仮想世界にしかあり得ない特有なインタラクションが交差する不思議な時計盤。

This installation simulates a walk through the city of Shinjuku, whose image has been placed over a big clock. The hands of the big clock therefore go through the city at fixed times. When new 3D objects appear in the cityscape, they are eventually struck by the clock's hands. A bell then sounds. In addition, the 'stroller', who is moved by a track ball on a key board, can make new objects appear by clicking the mouse. As s/he walks, s/he leaves traces or memories of her movement, and these traces make sounds.

It is indeed a strange clock where real memory meets the interactions of the VR world.

World Translator

高橋裕行／Hiroyuki Takahashi
平林真実／Masami Hirabayashi
山内英治／Eiji Yamauchi
山口あきこ／Akiko Yamaguchi

制作環境／Environment

IBM PC (Windows NT)
Note PC (Windows 95) x 2
IDセンサー × 2／ID sensor x 2
液晶プロジェクター × 1／Liquid Crystal Projector
Microsoft Visual C++ 5.0
LightWave 5.5

会場には大きな2つの箱がある。また、蛇口や時計の形をした、薄くて小さな木の板が用意されている。背後には大きく世界地図がプロジェクションされ、その上を3Dオブジェクトと共にアルファベットとひらがなが弧を描いて飛んでいる。観客は箱の上の板を置き換えることで、表示されているオブジェクトを切替えることができる。その際、同時に音が鳴りオブジェクトの名前が宙を飛んでいく。蛇口の板を置くと「じゃぐち」、電球の板を置くと「でんきゅう」と順番に一文字一文字飛んで行く。

右の箱は日本を模している。左の箱はドイツを模している。どちらの箱の上に板を置くかによって、日本語とドイツ語のどちらが飛ぶかが決まる。同じ板でも反対の箱の上に置くと異なった文字が飛んでいく。観客は2つの箱の間を行ったり来たりすることによって、辞書を引かないでもオブジェクトの綴りを知ることができる。実際の世界ではその土地にいけばその土地の言葉がしゃべられている。同じりんごを見ても「りんご」と呼ぶ国もあれば「Apfel」と呼ぶ国もある。この作品は国境を越えると勝手に内容の書き換わる辞書のようなものである。

There are 2 boxes, on which there rest small pieces of wood that have different shapes - 'clock, apple, etc'. A big world map with 3D objects is projected on the wall, and the names of these objects in German or Japanese are flying about. The user substitutes one wood object for another on the box. As a result, the projected object and name also change.

One box is Japan. The other box is Germany. Depending on which box the user lays the piece, the name will appear in German or Japanese. Thus, an apple piece on the Japanese box will project an apple and the word 'Ringo'. But placing the same piece on the German box will show the word, 'Apfel'. This installation is like a dictionary whose contents are changed automatically when the user crosses the linguistic border.

GREEN

土屋紳一/Shin-ichi Tsuchiya

金貴月/Kiwol Kim

小林孝浩/Takahiro Kobayashi

後藤克正/Katsumasa Goto

制作環境/Environment

Note PC (Windows 95)

液晶プロジェクタ × 1/Liquid Crystal Projector

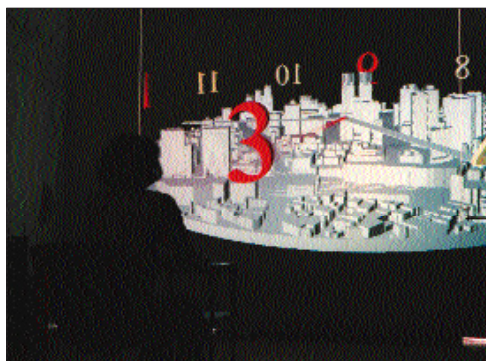
Microsoft Visual C++ 5.0

LightWave 5.5

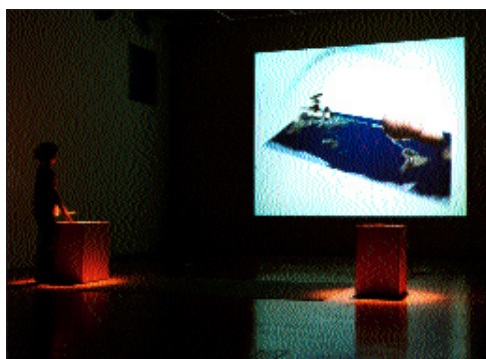
山の風景を背後に2本の木が生えているという環境。ネットワークを通じてオブジェクトを環境に投げ込むことができる。投げ込まれたオブジェクトは順番に木の実のように表示される。投げ込まれたオブジェクトが多くなると次第に木が大きく育っていく。反対にオブジェクトを環境から取り除くと、次第に木は小さくなっていく。

展示会場では他の2つの環境に登場したオブジェクトをそのまま使って、JOVAが共有アトリエであることを分かりやすくプレゼンテーションしている。作品脇にあるコンピュータを使って、その場で作成された3Dオブジェクトを表示したり、属性ファイルのデータを書き換えてリアルタイムに色や大きさなどを変化させることができる。(文責:高橋裕行)

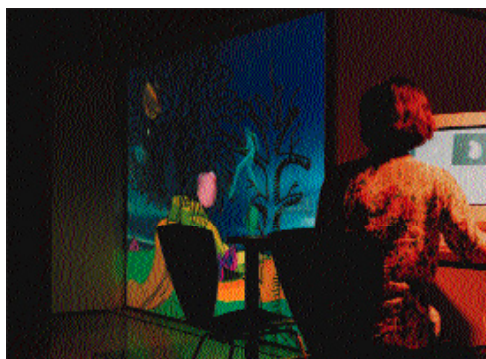
On a screen, there are 2 trees with a mountain in the background. The user is able to insert objects into this environment via network; for example, s/he can insert an object which will be displayed alternatively on one or both trees and which will cause the trees to grow. Removing them will make the trees shrink.



Hopping Timer City



World Translator



GREEN

A computer is set up next this work. Using this computer, the user can make a 3D object and display on the screen. And s/he can change the Attribute data file, thereby changing the color or weight of the objects in real time.

(Text : Hiroyuki Takahashi)

JOVA インタビュー

Interview with Hiroyuki Takahashi about

JOVA

——JOVA の画期的な点を教えてください。

高橋 VRML なんかもそうですけれど、作った 3D オブジェクトをみんなで共有できるということが 1 つ挙げられます。もう 1 つは環境によるローカライズの機能です。例えば環境 A と環境 B があったとしたら、A と B には違うセンサーが付いている。つまり環境ごとに違うデータが採れるので、同じオブジェクトが入ってきたとしても、A と B では違う振舞いをするということです。例えば砂漠の環境と森の環境があったとして、そこに同じりんごというオブジェクトが投げ込まれたとします。その時、砂漠の環境ではすぐに干からびてしまうけれども、森の環境では育っていくというような世界をつくることができます。

——アーティストにとって、今までのツールはどんな点が使いにくかったのでしょうか。

高橋 実際、アーティストというのは工学的な知識があるとは限らないですよ。いざ作品をつくらうとすると、センサー回りとか通信系とか、そういう本質的でない所でずいぶん悩まされることになりました。そういったところを気にしないで済むようにするのが JOVA の目指しているところです。

——何かもう少し具体的な例を挙げていただけませんか。

高橋 そうですね。実際の作成プロセスに沿って話をすすめていくと、まず既存の 3D モデラーでモデルを作ります。それを JOVA 専用のフォルダに属性ファイルと一緒に入れます。属性ファイルには、その環境のどのあたりにオブジェクトを表示させるのか、オブジェクトがどんな色をしているのか、どんな重さを持っているのか、というようなことが書いてあります。それを一緒にフォルダに入れると、入

れた瞬間に 3D で表示されます。その環境にポンとそのオブジェクトが出現するようになっているわけです。

——そこでセンサーはどう関わってくるのですか。

高橋 例えばセンサーのデータに合わせてオブジェクトの大きさを変えたり、移動させたり、色をつけたりできます。あと、リアルタイムにその属性ファイルを直接書き換えることによっても、赤いりんごだったのが青いりんごになったり、そういうことができます。環境はフォルダごとに切られていて、違うフォルダに同じオブジェクトと属性ファイルを入れれば、違う世界が出現するという仕組みになっています。

——では、今回の作品の場合だと、「World Translator」のフォルダは「World Translator」のフォルダ、「GREEN」は「GREEN」のフォルダで、同じオブジェクトを入れたとしても違う振舞いをするのですね。

高橋 そうです。大事なのは同じオブジェクトだとしても、何の加工もする必要がなくて、違う環境に入れてあげれば違う振舞いをするということです。

——JOVA はシステムの何で作られているのですか。

高橋 C 言語でフルスクラッチで書かれています。似たようなコンセプトでも、商品である Houdini などと違って、コードを覗くことができます。基本的には C と GL の組合せになってます。センサー部分は今のところ MAX を使っています。MAX でセンサリングした情報をシリアルで PC に送って、PC に載っている JOVA のプログラムで表示を行なっています。

——それでは、3 つの作品について説明して下さい。

高橋 まず、一番単純な形をしているのが「GREEN」です。これは違う種類のオブジェクトが外から入ってくる世界です。この環境には木があって、その実の部分にオブジェクトが使われています。1 個投げ込んだら 1 個の実がなり、5 個投げ込んだら 5 個の実がなって、木が成長していくというコンセプトです。

——「GREEN」は JOVA の基本形という感じですね。

高橋 そうですね。次の「World Translator」はもう少し作品寄りのアプローチをとっています。実際にどうなっているかということ、オブジェクトを模して型取られた木の板があって、それを机の上に置くと

JOVA 環境の中にオブジェクトが出現するという仕掛けになっています。そのとき、例えばりんごの板を置くと「りんご」という文字が飛んでいくようになっています。今回は日本側とドイツ側を設定したのですが、日本側にそのりんごの板を置くと平仮名で「りんご」と飛んでいくわけです。ドイツ側に置くとドイツ語で「Apfel」と飛んでいきます。

——「World Translator」ではどの部分で JOVA が使われていますか。

高橋 実は日本側とドイツ側では違った JOVA 環境になっていて、りんごは同じオブジェクトけれども、ドイツ側に行った時と日本側に行った時に違った振舞いをします。

——ということは、そのドイツの JOVA 環境を例えばフランスとか他に代えたりすることもできるわけですね。

高橋 そうです。ですから根気さえあれば、フランスとか中国とかいくらでも増やせるようになっていきます。データベースをその環境に依存していくという形にしていこうかなと思っていたんです。だから、世界地図自体が実は辞書のような感じになっているというものです。

——では、3 つめの作品はどうでしょうか。

高橋 「Hopping Timer City」という作品で、これは新宿をかなり正確にモデリングしていて、その中をウォークスルーできるというものです。今までの作品は動いてなくて外側から見ているだけなんですけど、これは自分がトラックボールを使って世界の中に入れるようになってます。また「GREEN」や「World Translator」のオブジェクトが総登場するようになっていて、同じオブジェクトを使っているんだというのがみんなに分かるようになっていきます。インタラクションはどうなっているかというと、新宿の中を移動していく時に、通りにオブジェクトをポンポンと置いていけるようになっていきます。実は、新宿は時計盤の上にあるという設定になっていて、歩いていると時計の針が回ってきて、そしてさっき置いたオブジェクトのところにぶつくと音がするようになっていきます。置いてあるオブジェクトによって違う音がするのだけれども、ちゃんと遠くに置いてあるオブジェクトは遠い音がするわけですね。近いところにあるオブジェクトは大きい音がするんです。そういった作品です。

——将来的なプランはどうなっていますか。

高橋 エージェントを使うという計画があります。ネット上を自動検索してくれるロボットを放って、例えば、LightWave のオブジェクトがあったらそれを全部持ってくるというようなものです。もちろん、センサー回りをもっと充実させるだとか、インターフェイス部分を GUI 化するとか、そういう作業もあります。また今回はできなかったのですが、背景や動画のテクスチャーとか音回りをもっと充実させなければなりません。

——今回、JOVA を具体化される際に苦労された点はどんなところでしょうか。

高橋 一番大きな問題は、おそらくテクニカルな部分ではなくて、どういった作品をつくるか、という根元の部分だったと思います。どういった環境が JOVA を活かしていけるか。どういったものをセンシングすれば面白いのか。実はそこがもっともアーティスト的な才能が必要とされるところで、逆にいえば、それさえ思い付けばほとんど作品はでき上がっているともいえるわけです。例えば、距離センサーがあるからといって、壁との距離をとっても作品にはならないですね。それをどういう風に作品化していくかというのが問われているんだと思います。

11 月・IAMAS 校内にて

Fisherman's cafe

Elemental Cafe

Interactive Installation

制作者／村田 家恵子

制作・展示環境／

Software

Adobe Illustrator、Adobe Photoshop、Microsoft Windows NT、Microsoft Visual Studio (or Visual C++)、Graphic Program by Kaeko Murata & Eiji Yamauchi、Capturing Program by Hisakazu Igarashi

Hardware

computer x 2 (for Graphic (OpenGL)、for Capturing)
video capture board : Meteor PPB board
projector : GXA、mood camera
round table:diameter about 1.0m
color cup x 4:each different color
chair x 4

制作時期／ 1997.09–1998.02

発表時期／ 1998.02.05

発表場所／ 1998.05 情報工房（大垣）

受賞／サイバースター'98（ドイツ WDR & GMD 主催）
三席

Artist : Kaeko Murata

Environment & Medium :

Software

Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Microsoft Windows NT, Microsoft Visual Studio (or Visual C++), Graphic Program by Kaeko Murata & Eiji Yamauchi, Capturing Program by Hisakazu Igarashi

Hardware

computer x 2 (for Graphic (OpenGL), for Capturing)
video capture board : Meteor PPB board,
projector : GXA, mood camera
round table:diameter about 1.0m
color cup x 4:each different color
chair x 4

Production period : 1997.09-1998.02

Presentation period : 1998.02.05

Site of presentation : 1998.05 The Ogaki Information Studio

Awards : Cyberstar'98 third prize

概要

この「フィッシャーメンズ・カフェ」は、カフェ・テーブルでお茶を飲む人々の間で行われる、「言葉によらないコミュニケーション」をとりあげた、インタラクティブなインスタレーション作品です。このインスタレーションには、同時に4人までが参加、体験できます。

テーブルの上にカップを置くと、そこから、水紋の影が現れます。体験者は席に着きます。カップを持ち上げてお茶を飲み、カップをテーブルに戻すと、波紋とともに、小さな魚の影が、カップの下から現れます。

そして、それは他の参加者の方向へと泳いでいたり、一人しかいなければ、テーブルを一周して自分自身のもとに戻ってきたりもします。

魚の泳ぎ方や、泳ぐ方向、その関係性などは、現在何人が参加しているか、お茶を飲む行為を通じてどのように互いに「間」を取り合ってコミュニケーションしているか、などによって、インタラクティブに変化していきます。

そして、再びカップを取り上げると、水紋はゆっくりと消えてゆきます。

このインスタレーションでは、水紋や魚の影は、無意識のシンボルです。ボディランゲージや、会話の間の取り方などは、無意識のコミュニケーションのキーサインとして取り上げています。

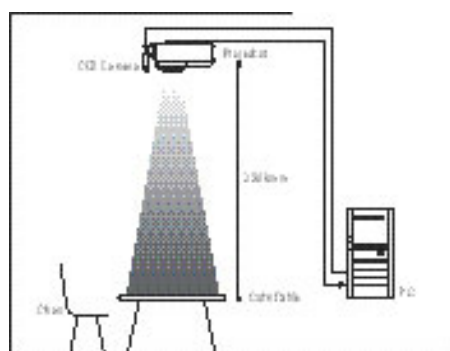
体験者が自らのカップをテーブル上におくと、カップの下からシンボルが現れます。このことによって、体験者は自らの行為によって引き起こされる状態、つまり無意識のコミュニケーションを、通常とは違った感覚、特に視覚によってヴィジュアルに認識します。そして、この無意識状態の視覚的な認識によって、参加者同士の関係性がより深まっていきます。

次に、無意識レベルで行われるコミュニケーションを、目で見ることによって、意識のレベルへ引き上げます。そして、これら無意識のレベルで行われているコミュニケーションが、言葉による日常意識のコミュニケーションから完全に分離します。そしてそれ自体が、生き生きと自律的に存在し、活動し始めるでしょう。

人は2つの世界を持っています。一つは、外なる世界。もう一つは、内なる世界です。この2つの世界を、人は自然に呼吸するように行ったり来たりしながら生活しています。

このインスタレーションは、この2つの世界の境界線を意識的に消していきます。そして、ヴィジュアルに相互関係を認識することによって、「私」と「あなた」の間にある境界線をも消していこうとします。これらが作用することによって、私達自身の間に横たわるコミュニケーションの中に、何か新しいフィーリング、また、新たな関係性の構築を促してゆくことでしょう。

Outline



System chart

Fisherman's Cafe is an interactive installation dealing with the non-verbal communication between people drinking together at an interactive coffee table. Up to 4 people can simultaneously participate in the installation.

When one lifts one's cup to drink and then puts it back on the table, simulated water wave-like traces.

At the same time, a small shadow fish appears under the cup: it swims towards the other people, but if there's only one person present, the shadow fish swims around the table, and comes back to the person.

The way the shadow fish moves and swims towards other people depends how many people interact in the installation and how the communication between them takes place through their body movements. When one raises one's cup to drink again, the water waves slowly disappear again.

In my installation, body language expression will be presented as a symbol of subconscious communication. I feel that human behavior includes communication intervals as well as the relationship

of the visitors who are participating in my piece. The articulation of the water waves and the behavior of the shadow fish are a symbol of the shadow of one's subconscious.

After a participant places their cup on the table, waves appear under the cup. Though this interaction, the participating visitors can theoretically recognize how their subconscious communication takes place by examining their own senses and feelings, with a special emphasis on sight. Therefore, by recognizing this subconscious activity, the relationship of the participating visitors deepens.

Another aspect of this installation is to help to make participants aware of their subconscious actions and the communication which takes place on the subconscious level. When this conscious awareness takes place, participants are able to analyze and visibly see their actions and responses existentially.

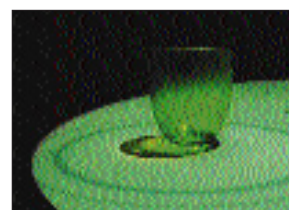
So, people have two worlds; one which is outside of themselves, and another one which is inside.

People live their lives going and coming between these two worlds, which is as natural as breathing in and breathing out.

My installation demonstrates the possibility of erasing the borderline between these two worlds, between "you" and "I". From this potential unity of the two, something new is born.



View of Exhibit



water wave on the table

フィッシャーマンズ・カフェインタビュー
Interview with Kaeko Murata about
Fisherman's cafe

—— この「フィッシャーマンズカフェ」を作られる前にメディアやコンピュータを使ったインスタレーションを作られたことはあるのでしょうか。

村田 全くありません。この学校にきてからコンピュータの勉強を始めました。

—— 以前は何を専門にされていたのですか。

村田 元々はグラフィックデザインをしていましたが、色彩について勉強するうちにアートセラピーに興味湧き、そういう学校にいました。

—— 初めてということであるいろいろ苦労があったと思うんですが、一番大変だったことはどのようなことでしょうか。

村田 コンピュータについて全く何も知らなかったので、プログラムはもちろん、数学や機械の知識も何もなかったのですべてがたいへんで難しかったです。

—— 作品をつくれることになった直接のきっかけを教えてください。

村田 もともとアートセラピーの学校で習った内容をベースにして作品をつくりたいと思ってこの学校にきたのですが、そういった作品をつくるに当たってのインスタレーションの基礎知識を勉強するだけではなく、実際に作品を作りながら学んだほうがわかりやすいだろうと思ったのが直接のきっかけです。それでとりあえずプログラムを書いて、画像を動かせるシステムを作りました。

—— カフェ、波紋、魚という題材はどういう発想から出てきたものなのでしょうか。

村田 結局この作品も私が勉強してきたアートセラピーの延長線上にある「人の無意識」「わからないもの」「見えないもの」を形にしたいということから始まっているのだと思います。

—— ヨーロッパに長く居られたと伺っております

が、そのことが作品制作に直接影響をあたえていますか。

村田 そうですね。もちろんそういった経験は作品に出てきていると思います。日本のカフェとヨーロッパのそれとは随分雰囲気違いますから。この作品はオープンカフェを想定しています。言葉で話している以外の部分での言いたいことや感情、思い、そういったものをインスタレーションという目に見える形で印象付けられたらというところから始まりました。

—— カフェはお互いを何となく意識し合えるひとつのステージのような特殊な空間だと思うんですね。実際ヨーロッパに滞在されてそういうカフェを日常として経験されたことが作品からも感じ取れると思います。ところでドイツで賞を受けられたと伺いましたが、この作品は言葉を使ったインスタレーションではなくて、主に視覚を使っていますね。ですから多分ヨーロッパ人にも解りやすかったと思うのですが、日本人と比較して何か反応に違いはありましたか。思い浮かべるものも違ってくるのではないのでしょうか。

村田 違いはそんなにありませんでした。ただ、これは日本人外国人という国籍や文化の違いというよりは、個人個人のシンボリズムの体験による違いがかなり強かったようですね。ですから人によってはセクシャルなイメージをもたれるということもありました。国籍性別に限らず、敏感な方はアツと気が付かれたり、当然それとは全く違った角度でみられる方もいらっしゃいました。

—— サイバースターというコンペティションで3位に入賞されたわけですが、それで満足されているのか、それともまだ表現されきっていないのかどちらでしょうか。

村田 主催者側の意図としては、応募の時点で未完成だけれども完成の見込みのあるものを募集することによって、アーティストの作りたいけど作ることのできない状況を支援したい、ということでした。その意味でもわたしの最終的な作品は「エレメンタル・カフェ」として応募してあるんですね。ですからまだ未完成な部分がたくさんありますし、なんとか完成にもっていきたいなという気持ちは強くあります。

—— 「エレメンタル・カフェ」について簡単に説明していただけますか。

村田 「フィッシャーメンズ・カフェ」では水を主に扱っていますけど、「エレメンタル・カフェ」では地水火風を表わしていきたいと思っているんですね。ですから使っているシンボルを水に関係する魚にだけでなく、「エレメンタル」から受けるいろいろな感じを視覚的に表現して、それを体験者に投げかけたら、今度は「フィッシャーメンズ・カフェ」とは違った感じで受け取られるんじゃないかなと思っています。「フィッシャーメンズ・カフェ」を経験された方では、セクシーな感じがするだとか、水族館にいる雰囲気があるだとか、水をイメージされることが多かったのですが、それとはまた違った受け取りがあることを期待しています。そういう絵を自分でも見てみたいと思っています。

—— いま「エレメンタル・カフェ」のお話をしていたきましたが、最初に思いつかれたのは、やはり水の波紋と魚だったのですか。

村田 そうです。

—— 一見カフェという空間と水や魚というのは結び付かないような気がするのですが、御自分の中ではどういった結び付きだったのでしょうか。直感だったのですか、それとも御自分なりのストーリーがあるのですか。

村田 ストーリーがあるといえばあるのかもしれませんが。「カフェ」という場所は、いろいろな人が集まり、コミュニケーションをとる場としてとても適しています。そして、いろいろな表層上のコミュニケーションのやりとりの下で無意識下のコミュニケーションのやりとりが、まるで地下水が流れるように存在しているイメージが私の中にあります。そのような無意識下のコミュニケーションが、もしも目に見えたら、いつも私たちが行っているコミュニケーションそのものに影響を与えることができるかもしれないと考えました。またそれによって、私たちがコミュニケーションをとっている相手に抱いている感情そのものにもなにかしかな変化を与え、関係そのものを考え直すきっかけにつながるかもしれません。そのような出来事をしかけるのに、「カフェ」という日常的であり、しかもある程度目的化・分化した特殊な空間がとても適しているのではないかと思ったのです。

—— インタラクティブな作品の可能性についてお聞かせください。

村田 今までのアートは観ている人達が情報を与えられるだけでした。つまり、これを観てもらいたい、という作家の思いを受け取るばかりだったのですが、インタラクティブな作品の場合は観ている人が意思をもって参加しないとわからなかったり、楽しめなかったりします。そういう部分がわたしはすごく大切だと思うんですね。すべて自分が意思決定権を持っているという点がこれからは大事になってくると思います。

—— ただ、映画のストーリーが途中で分岐して観客の意思によって変化していく、そういういわゆるインタラクティブシネマはあまり面白くなかったりするわけです。ところが、村田さんの作品はインタラクティブだけれども制約があって、観客がコップを置くと意思に反してというか、予想もしなかった波紋の拡がりがあったり、魚が泳いでいたりするわけですね。ある種制約があるから面白い。

村田 作家のわかってほしい意図、そういったものを自分の意思でくみ取っていただけたらと思います。

11 月・IAMAS 校内にて



村田 家恵子 / Kaeko Murata

京都芸術短期大学造形芸術学科 絵画・工芸 染色コース（テキスタイルデザイン）

ハンガリー国立美術アカデミー

Das Institute fuer Waldorfpädagogik ドイツ語コース

コロ・スクール カラーアートセラピー基礎コース

エメラルド・ファウンデーション カラーアートセラピー専門コース 在籍中

1987 年 朝日展（東京）：エッチング作品入選

1991 年 梅田ロフト（大阪）：エッチング個人展

1998 年 サイバースター 98（ドイツ WDR & GMD 主催）受賞（三席）：

× Elemental Cafe

Kyoto College of Art, textile course

Hungarian Art Academy, Budapest

Studienjahr Zur Deutschen Sprache, Das Institut fuer

Waldorfpädagogik

Collo't school, Art therapie basic course, Bergen N.H.

Emerald Foundation, Art therapy professional course, Den Haag

1987 "Sakujitsu-ten" (Printing exhibition), Tokyo

1991 Umeda-Loft, Osaka

1991 Hungarian art academy, Budapest

1998 Koeln, German Cyberstar98 (WDR, GMD) - "Elemental Cafe"

: third prize

Public Domain

Bulletin Board System

発起人／三輪眞弘

管理者／大塚晃子、坂井萌奈、村上寛光

運営／音とネットワークゼミナール

動作環境／

Macintosh

FirstClass クライアントソフト

FC Client 3.2J1.0 for Macintosh

FC Client 3.51J1.0 for Macintosh

PUBLIC-DOMAIN 接続用設定ファイル

PUBLIC-DOMAIN Setup Version 1.1

Windows

FirstClass クライアントソフト、

FirstClass Client 3.2J1.3 for Windows

FirstClass Client 3.5J2.0 for Windows

PUBLIC-DOMAIN 接続用設定ファイル

PUBLIC-DOMAIN Setup Version 1.1

Promoter : Masahiro Miwa

Manager : Akiko Otsuka, Monna Sakai, Hiromitsu Murakami

Management : Sound and Network seminar

Requirements :

Macintosh

FirstClass Client Soft

FC Client 3.2J1.0 for Macintosh

FC Client 3.51J1.0 for Macintosh

PUBLIC-DOMAIN Setup File

PUBLIC-DOMAIN Setup Version 1.1

Windows

FirstClass Client Soft

FirstClass Client 3.2J1.3 for Windows

FirstClass Client 3.5J2.0 for Windows

PUBLIC-DOMAIN Setup File

PUBLIC-DOMAIN Setup Version 1.1

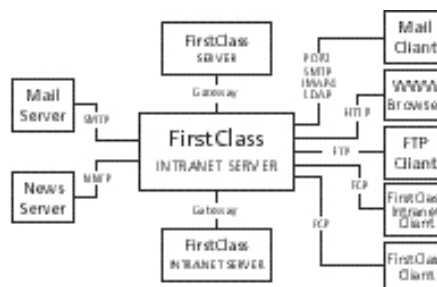
概要

IAMAS 開校後まもなく運営を始めたファーストクラスサーバー、PUBLIC-DOMAIN (PD) は、地域の制限を越えた新しい形のコミュニケーションとコラボレーションを目指し、様々な実験やプロジェクトを試みるネット上のアトリエとして、最初は研究会からスタートし、後に「音とネットワークコミュニケーション」ゼミによって運営されるようになった。その目的は、

1. 学外で活動している多くのアーティスト やエンジニアとの情報交換、共同作業の場として、
2. アート、音楽、テクノロジー分野における専門的な情報が集まるネット上の情報源として、
3. 学内の情報交換、自由な会話、情報共有のためのグループウェア、イントラネットとして、
4. IAMAS 卒業生、将来の学生、地域住民とのコミュニケーション手段として、

利用されるための環境作りであり、それは IAMAS という組織や場所に限定されない開かれたサイバースペースである一方、IAMAS 自体の仮想空間となるものである。秀逸なグラフィカルインターフェースを備えた

BBS ソフトであるファーストクラスは、98 年からさらにバージョンアップされ、ウェブページからのアクセスやニュース、メール等インターネットとのシームレスな連携が可能になったことで、それまでの比較的独立したホストとしての性格から、参加者達の気軽で、また貴重なグループウェアとしての性格を強めている。さらに他地域のファーストクラスサーバー、東京工芸大学の「MAGIC」、「CAVE」スタジオ、「インターコミュニケーションセンター」とのゲートウェイは、IAMAS 外の教育機関や美術館、音楽スタジオと会議室を共有することで空間的距離を感じさせないコミュニケーションを可能にしている。また、PD への参加を通して IAMAS を知った学生や、卒業後も在校中と変わらず PD を利用している OB や OG の存在は、このサーバーがある意味でゼミの活動を越えた IAMAS 全体の貴重なインフラストラクチャーであることを示している。



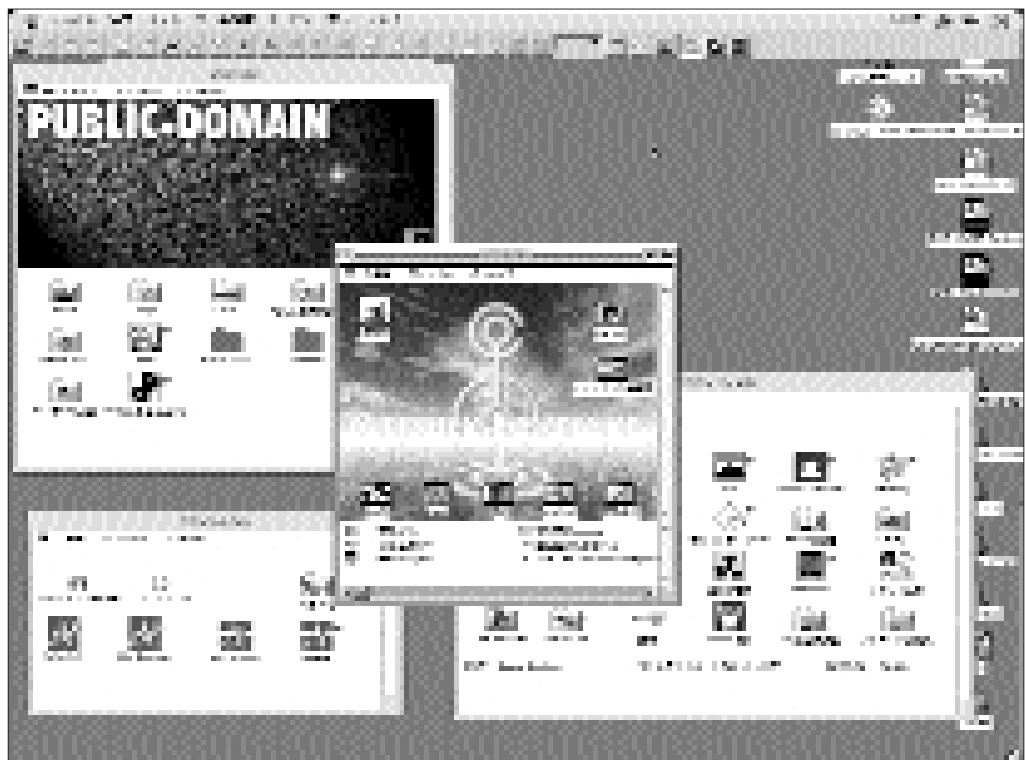
Outline

PUBLIC-DOMAIN (PD) is a project of the First Class Client Server of IAMAS to provide a high quality interface for the internet and a network environment that would act as follows;

1. As a place to exchange information and collaborate with many artists and engineers who are working out of IAMAS.
2. As a source on the net about artistic and musical and technological information.
3. As a groupware and intranet for IAMAS.
4. As a means of communication between students and

graduates of IAMAS and people who intend to come to IAMAS. Not only is PD an open cyber space without limits, but it also represents the virtual space of IAMAS itself.

First Class Client Servers have improved since 1998. Accordingly, PD is now integrated seamlessly with the internet. This allows the user of PD to access PD from any www site, thus s/he can send and receive mail, chat and browse from anywhere. Because of this, PD has become an even more open and valuable groupware than before.



PUBLIC-DOMAIN (PD) とは IAMAS のファーストクラスサーバであり、地域的制限を越えた新しい形のコミュニケーションとコラボレーションを目指し、現在、「音とネットワークゼミ」によって運営されている。

Public-Domain, the name of the First Class Client Server of IAMAS, is now being run by the Sound and Network Communication seminar for the purpose of realizing a new type of communication and collaboration beyond the limit of distance.

Room Page

Internet Site

制作者／安藤秀一

制作環境／Power Macintosh 8500/150、
macromedia DIRECTOR 5.0、Adobe Photoshop 3.0、
Adobe Illustrator 5.5、Jedit、Java script

動作環境／

Macintosh、Netscape Communicator 4.0 以上、
shockwave プラグイン

発表場所／BBCC ネットアート&映像フェスタ'98
NTT データ堂島ビル情報文化センター 2 F

受賞／「BBCC ネットアート&映像フェスタ'98」
ネットアート部門佳作
「CONTENT CREATION + NICOGRAPH 98」学生コンテ
スト Web コンテンツ部門入選

Artist : Shuichi Ando

Environment : Power Macintosh 8500/150,
macromedia DIRECTOR 5.0, Adobe Photoshop 3.0,
Adobe Illustrator 5.5, Jedit, Java script

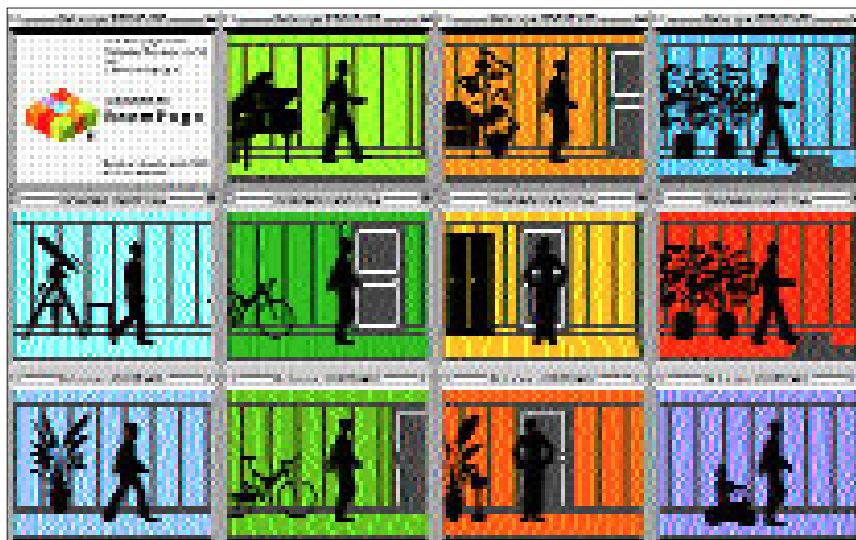
Requirement : Macintosh, Netscape Communicator 4.0 later,
shockwave plug In

Site of presentation : BBCC Netart & Image festa '98

Information culture center 2F, NTTdata Douzima building

Award : BBCC Netart & Image festa '98 Netart section with
top honors award

'CONTENT CREATION+NICOGRAPH 98' Student contest Web
contents section, selected.



デスクトップを埋めるようにウィンドウが開かれる。Windows are opened as covering with desktop.

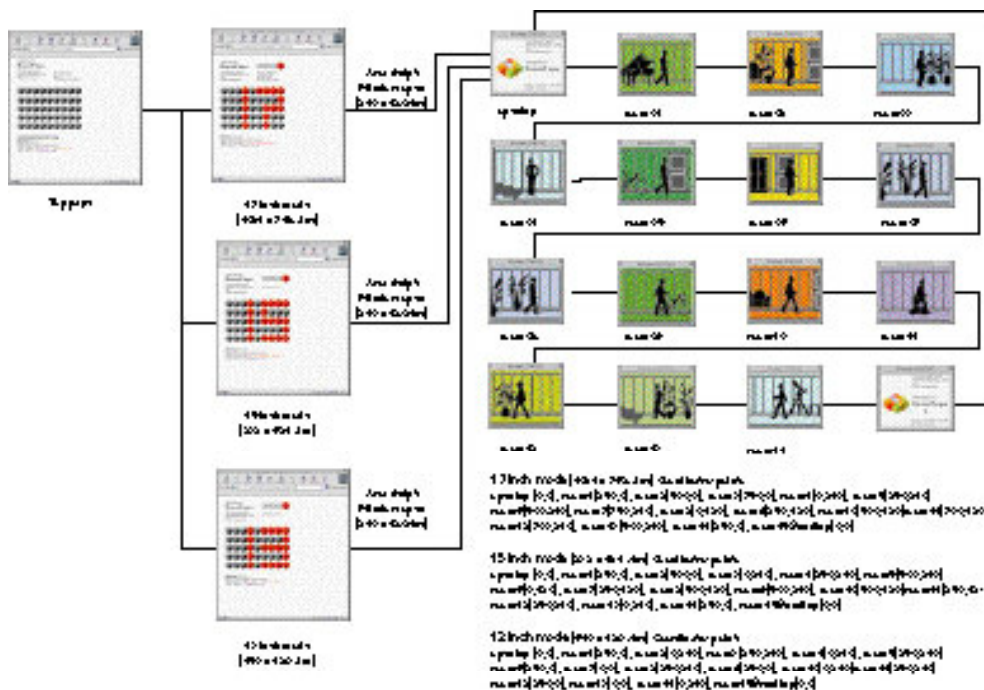
コンセプト

インターネット上には様々なホームページが存在している。それぞれホームページと言う呼称の通り、情報を発信している個人や企業、団体のネットワーク上の家(建物)が無数に存在しているということだと思う。

そのネットワーク上の「家」であるホームページの中には、コンテンツが項目ごとにリンクしているわけだが、その構造は建物と部屋というような関係に置き換えることができる。この作品はホームページなどのデジタルコンテンツがもっている構造自体を視覚的に構成したものだ。

ウィンドウの中の部屋を歩き、その中のドアをクリックして中に入ることによって別ウィンドウが開き、違う部屋へ移動することができる。極めて当たり前のことを Web 上で再現することによって、ブラウザのウィンドウフレーム自体を部屋とし、部屋を移動することによって次々と違う部屋が現れるという Web 上のホームページでしか作品が成立しないということも制作するにあたって考えた。なぜならホームページの中の部屋、Room Page だから。

Concept



The Internet contains innumerable home pages. Metaphorically, it is like a building: Each homepage is a room inside of an ever expanding edifice. To move from one page to another is like moving from one room to another. Of course, there is a key difference: On the Internet, every room and its objects can be linked to every other room and its objects.

Room Page is a model of the Internet using a building as an operational metaphor. When opened, it begins with a picture of the Internet as a cubical edifice. When the user clicks on one of the buildings, a figure appears on the screen and opens a door to one of the cube rooms and enters. Now two frames appear: The browser's window of the Internet and Room Page's interface --- a room with a door in it. Pointing the figure towards a door in the room and clicking on it puts the figure into another room, and the browser onto another site. The idea is to create a natural way of navigating the net.



安藤秀一 / Shuichi Ando

1973 年 熊本県生まれ

1997年 名古屋造形芸術大学 デザイン科卒業

1993～97年 グループ展多数開催（イラストレーション・CG・デザインなど）

1973 Born in Kumamoto

1997 Graduated from Nagoya college of art and design,
design course

Exhibitions : 1993~97 a group exhibitions
(illustration, computer graphics, design etc...)

Make an experiment with an inflated balloon

Internet Site

制作者／片岡勲人

制作環境／

Windows Personal Server、Microsoft Visual C++、
JDK1.1.2、BasicStamp

動作環境／

Windows95, 98, NT、Macintosh、
Microsoft Internet Explorer、
Real Video Player 5.0 or later

制作時期／1998.09—1998.10

発表時期・場所／

1998.10 AMCP'98
1998.11 JAVA コンテスト
1998.11 仏 MILIA 主催 NEW TALENT PAVILION'99

受賞データ／

1998.11.30 JAVA コンテスト学生奨励賞
1998.12.02 仏 MILIA 主催 NEW TALENT PAVILION'99

Artist : Isato Kataoka

Environment :

Windows Personal Server, Microsoft Visual C++、
JDK1.1.2, BasicStamp

System Requirements :

Windows95, 98, NT, or Macintosh
Microsoft Internet Explorer
Real Video Player 5.0 or greater

Production period : 1998.09—1998.10

Presentation period, Site of presentation :

1998.10 AMCP'98
1998.11 JAVA Contest
1998.11 NEW TALENT PAVILION'99 sponsored by
MILIA france

Awards :

1998.11.30 JAVA Contest student encourage award
1998.12.02 NEW TALENT PAVILION'99 sponsored by
MILIA france

コンセプト

「風船による遠隔操作の実験」

風船を遠隔操作で膨らませる実験をする。遠隔操作する人は、風船との距離感と現実性を感じることができるのでしょうか。最終的に風船は破裂するのだが、その現象はどうとらえられるのでしょうか。この体験からあなたはテレコミュニケーションに不可欠な感情をみつけることでしょう。風船とはどれくらい離れているか？ その風船は遠くに存在する。あなたが風船を膨らますとき、あなたはどこにいますか。私自身の体験として、私が外国から telnet を使い、私がいつも使っているコンピュータを操作したとき、私自身は外国にいながら、いつものコンピュータを使っている場所に存在しているように感じました。もし、あなたの知っている場所に風船があったならば、あなたもその感情をもつことでしょう。

概要

遠隔操作で風船を膨らます感覚を経験する、インスタレーション。

1. ホームページには、室内に設置してある風船が中

継されている。

2. そのホームページへの訪問者がボタンを押すと、室内に風船と接続されているコンプレッサーが動きだし、風船を膨らます。

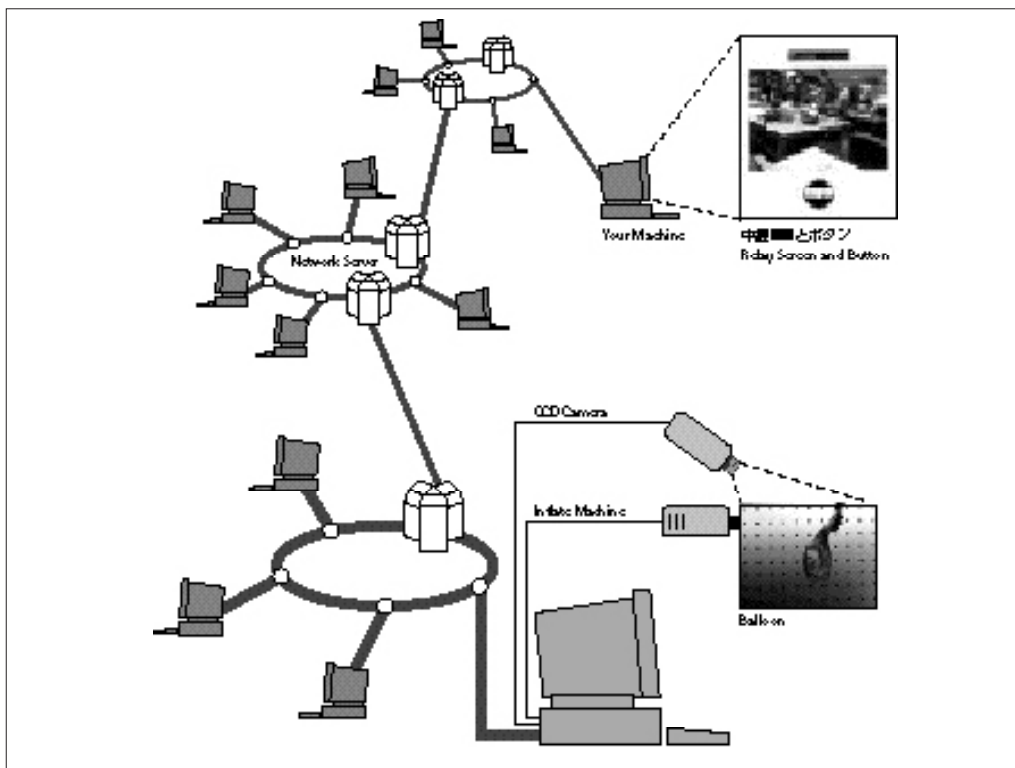
Concept

Make an experiment in remote control feeling with an inflated balloon. Can the remote operator feel reality? Finally, the balloon becomes bursting. Then, you will be able to find essential feeling. How far is it to the balloon? The balloon exists faraway. Where have you been while you inflate a balloon? When I operated my usual computer by the telnet from a foreign country, I felt like existing at my usual place. If the balloon exists where you know, you will have a same feeling.

Outline

This is an installation to make an experiment in remote control feeling with an inflated balloon.

1. This frame broadcasts the conditions of the balloon.
2. If you press this button, the inflate machine will start.



システム図 / System chart



Desk Top View



片岡 勲人 / Isato Kataoka

1973 年 岐阜県生まれ

1996 年 名城大学理工学部交通機械学科航空工学研究室卒業

1973 Born in Gifu

1996 Graduated from Meijo University, Aviation Laboratory
Department of Transport Machine Engineering the Faculty of
Science and Technology.

Natural Resource

水に生きる女性工芸家

Internet Site

制作者／橋本知子

プログラミング／肥後 有紀子

協力／柳橋香里、大河内 俊則

制作環境／

Power Macintosh 8600/200、

Windows PC IBM6587-JU6、

Photoshop4.0、Director4.0、Shockwave2.0

展示環境／NetScape4.0 以上、Shockwave

制作時期／1998.07－1998.08

発表時期／1998.09.18－

発表場所／MAAP 198 (Multimedia Art Asia Pacific)

受賞データ／MAAP 198 Shoreline (WEB) 部門入選

Artist : Tomoko Hashimoto

Programming : Yukiko Higo

Cooperation : Kaori Yanagibashi, Toshinori Ohkouchi

Environment :

Power Macintosh 8500, Windows PC, IBM6587-JU6,

Photoshop4.0, Director4.0, Shockwave2.0

Medium : NetScape4.0 later, Shockwave

Production period : 1998.07-1998.08

Presentation period : 1998.09.18-

Site of presentation : MAAP'98

Awards : MAAP'98 Shoreline (WEB) selected

コンセプト

オーストラリアでアートオリンピックがあると聞いたのは5月頃だった。

テーマはShoreline（海岸線）だが解釈は自由だと言われた。わたしは川にまつわる作品を出してみようと思った。川べりに生きる人達にインタビューしてそれを作品に出来ないかと考えた。わたしの住んだ街にはいつも川が流れていた。子供の頃は繁華街を流れる川にネオンが反射しはじめると急に大人が街に増えるのが不思議だった。

知り合いがいらない土地で大学生活をはじめた頃、わたしは毎日、川沿いをあてもなく歩いた。ただ、歩けば、自分と向き合える時間が作れるような気がした。

言葉が通じないこと。

友達がいないこと。

何を作ればいいのかわからないこと。

なぜ日本人で女性にうまれてきたのか。

わたしはどこへ向かおうとしているのか。

歩き疲れた頃、川のせせらぎがやっと耳にはいった。間もなく、友達ができ、生活にも慣れた。わたしは紙漉きを始め、作品を作った。川はわたしに水

と戯れることの面白さも教えてくれた。

今でもわたしは川べりに出かける。自然の恵みはわたしに安らぎとアイデアと生命力を与えてくれる。今回のWeb作品では川と共生する女性工芸家に川の恵みについてインタビューし、友禅と手漉き和紙の生産工程、Web上での手漉き和紙、友禅の体験を通して自然の恵みについて考えてみました。

コンテンツ

Shoreline

作品概要説明

Paperwork

紙漉き行程

Dyework

手描き友禅行程

Interaction

紙漉き、友禅をWeb上で体験できるインタラクショ

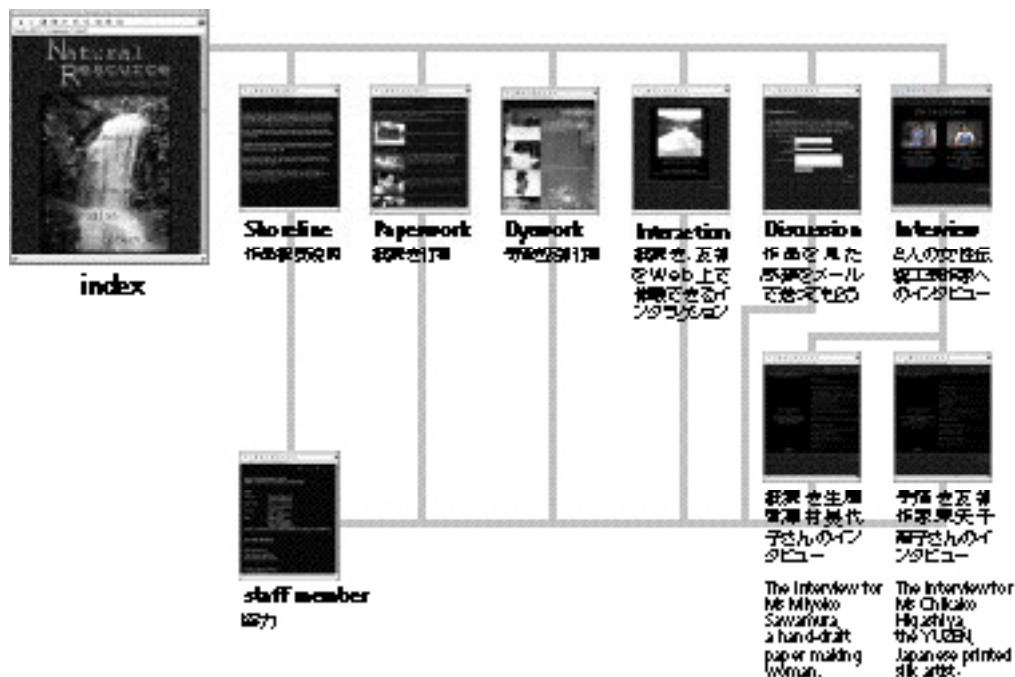
ン

Interview

手描き友禅作家 東矢千嘉子さん、紙漉き生産者 澤村美代子さんへのインタビューを通して川べりの工芸に生きる女性の生き方を探る

Discussion

作品を見た感想をメールで送ってもらう。



Concept

I heard about the Art Olympic was held in Australia. The participants could interpret the theme as “Shoreline” whatever we like. I thought I could make a Web based artwork is about women who live nearby some riverside. Every town where I have lived so far had a river. I have some impressive experience between me and river. In my childhood, I was wondering why many adults come there especially in the night starting the reflection of the neon lights shines on the river.

When I had studied in London, I didn't have any friends there. Therefore I didn't know how to get used to the British society. I needed to calm myself down and think it over again.

can't speak English enough.
 can't make any friends in England.
 can't figure things out what I should do.
 can't identify as a Japanese woman.
 where I am going to.

Each time when I got exhausted for walking, I could hear the sound of streaming as a symbol of relax for me. Afterwhile, I got some British friends, got used to loving the place and I began to do paper making in an art school. Some of paper works

became art works.

Walking the river have effects on some solutions of the problem as the result of calm myself down and think them over again. I got something in England. The blessing of nature gives me peace of mind, ideas and energy.



橋本知子 / Tomoko Hashimoto

東京造形大学岡村多佳夫研究室修了
 1997 ルナミ画廊 (東京 銀座)
 1998 シンガポール フィルムフェスティバル (シンガポール)
 1998 MAAP ショアライン展 (オーストラリア ブリスベン)
 Postgraduate course in Tokyo Zokei Univ.
 1997 Lunami Gallery (Tokyo Ginza)
 1998 Singapore Film Festival '98 (Singapore)
 1998 MAAP '98 Shoreline (Australia)

Revolving Blackhole

Interactive installation

制作者／橋本英之

作品サイズ／ 600 x 600 x 2300 (mm)

制作時期／ 1997.10-1998.08

発表時期／ 1998.08-1999.08

発表場所／ Ars Electronica Center

受賞／ AMCP '98 入賞

制作環境／ SGI O2、IBM-PC Compatible、Projector、
C-compiler

Artist : Hideyuki Hashimoto

Size : 600 x 600 x 2300 (mm)

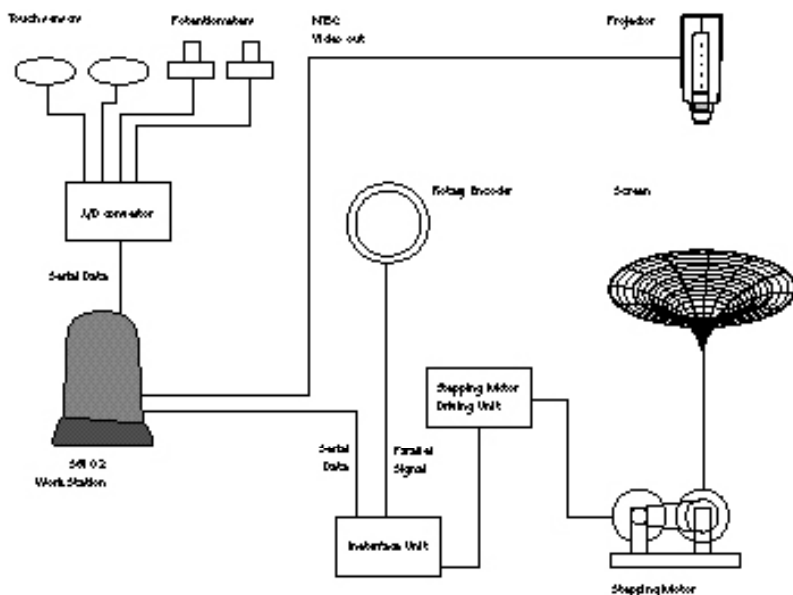
Production period : 1997.10-1998.08

Presentation period : 1998.08-1999.08

Site of presentation : Ars Electronica Center

Awards : AMCP '98 mention

Environment : SGI O2, IBM-PC Compatible, Projector, C-compiler



システム図／System chart

コンセプト

近年の観測により宇宙にブラックホールが存在することがわかってきた。しかし、日常の生活からブラックホールを想像したり、その周りの物体の振舞いを考えるのは特に困難である。ブラックホールの周りの場は強い重力によって非常に歪められていて、それは通常の星に比べて粒子の動きをエキセントリックなものにしている。実際、そこからは光でさえ抜け出せないほど求心力が強い。

我々の多くがブラックホールに関心を持っているが、物理学者以外でそれらを数学的に説明しようとする者はいない。また曲率や角運動量、速度の関係

を目に見えるようにすることはとても難しく、強い重力のかかった場はユークリッド幾何学では記述できず、またその表現には多くのパラメータを必要とするため、理解が困難である。このようなことを避けるために、我々は丹念に最も単純な場合の解を求めることから始めなければならない。それでさえも、抽象的に表現された、日常からかけ離れた概念を理解することは、非常に困難であろう。

過去、以上のような内容は紙上や講義で説明されることはあっても、3次元のオブジェクトとして視覚化することは行われてこなかった。重力の理論を理解するには4次元のベクトルを扱うことが必要だ

からである。それでは、どのようにしてそのようなものを我々普通の人にとって理解可能なものにできるだろうか。ひとつの方法は体験者がパラメータを操作すること、つまり、パラメータの幾つかを変化させてその結果を見るというものだ。

このインスタレーションの目的は、強い重力が存在する場のように、奇妙な状態が整然とあることを明らかにしようとするのと、日常生活とは違った直観をことの2点である。回転しているブラックホールの周りの場はカー時空間といわれている。この理論はブラックホールが軸の周りを回転する様子を示したものである。回転の速度は、場の性質と場の周囲を回っているオブジェクトの軌道を決定する本質的な属性である。

この作品では、体験者はブラックホールの回転の速度をリアルタイムに調節することと、ブラックホールの周囲を移動させる粒子の初速度を変化させることができる。このようにして、回転の速度が変化するブラックホールの周りをどのように粒子が動くのかを学ぶことができるのだ。

Concept

Recent observations have confirmed that black hole really exists in the universe. However, for the everyday mind black holes are difficult to imagine, especially the behavior of objects around them. The field of around black hole is highly distorted by gravitational forces, which makes the behavior of particles "eccentric" compared to that of normal stars. Indeed, the centripetal force is so strong that even light can not escape from it.

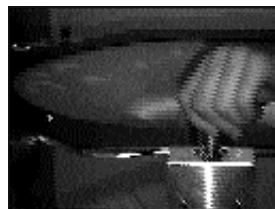
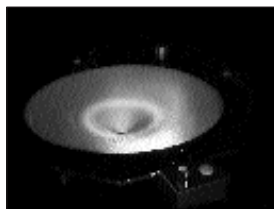
Although many of us are curious about black holes, few outside of professional physicists would dare try to master the mathematical representation of them. To visualize the relations between parameters such as

curvature, angular momentum and velocity is immensely difficult. Fields with high gravitation are too complex to be represented in elementary euclidian mathematics, in part because of the large number of parameters that must be accounted for. To avoid these difficulties, we have to solve - one by one - problems involved in the descriptions of the most primitive cases of such concepts. Even so such concepts, abstract and outside of everyday experience, will still be hard to grasp.

Traditionally, these concepts were explained on paper and in lectures, but to show or visualize a 3D object has never been easy, and 4D object -impossible! Yet to understand gravitational theory requires handling 4-vectors. How then can we make these entities understandable to the average person? One way is to get people to play with parameters, altering one or more of them and seeing the results.

The aim of my installation is two fold: to try to reveal the regularities underlying odd situations like those of high gravitational fields and to provoke intuitions that differ from those everyday life. The fields around the rotating black hole is called *Kerr space-time*, named after the developer of the theory. This theory describes the black hole moving on it's axis. The speed of rotations is an essential property that determines the characteristic of the field and the trajectory of the objects orbiting around the fields.

In my installation, users can control the speed of rotation of the black hole in real time and experiment with varying the initial condition of particles traveling around the black hole. In this way, they can learn how particles move around the black hole whose speed of rotation changes rapidly.



アルスエレクトロニカセンターでの展示風景／View of exhibit at Ars Electronica Center

概要

「Revolving Blackhole」はブラックホールのインタラクティブ・インスタレーションである。回転するブラックホールの周りのオブジェクトと測地線の振舞いは、伸縮する布でできた円いスクリーンに計算されて投影される。ブラックホールはスクリーンの中央に位置すると仮定され、観客はインターフェイスを操作することでブラックホールの回転のスピードをコントロールすることができる。回転のスピードが増すのに合わせてブラックホールの質量も増大するように見える。そのような直観を与えるためにスクリーンは下に引っ張られる。測地線もまたスクリーンに投影されていて、それは回転のスピードによって変化する。観客はコントロールボックスで調節された初速度をもつ粒子を放射し、その軌道を観察できる。観客はパラメータをいろいろと変化させることで、粒子が回転するブラックホールの周りをどのように移動するのかを確認することができる。

Outline

Revolving Blackhole is an interactive installation which represents and simulates a black hole. The behavior of objects and geodesic around a rotating blackhole is calculated and projected on an inverted conical screen made of stretched cloth. A black hole is theoretically supposed to exist in the center of the screen. A viewer can control the speed of rotation of the black hole using an interface devise. As the rotating speed increases, it appears as though the mass of the black hole also increases. To give this illusion, the screen is pulled downward simultaneously. The geodesic is also projected on the screen and is changed according to the speed of rotation. By pushing a button, the viewer can also control the emission of particles and observe their orbit. The initial velocity of the particle is also controlled by using the control box. The viewer can interactively change the parameters and observe the way in which the particles travel around the revolving black hole.

Revolving Blackhole インタビュー

Interview with Hideyuki Hashimoto about

Revolving Blackhole

—— 作品をつくれるきっかけとなった出来事などあれば、御経歴と結び付けて説明をお願いします。

橋本 大学では物理学を専攻していたので、数式などを扱う世界にいたのですが、見た瞬間に解るということがなかなかなかったので、そういうものを作ったらいいのかなと思いました。なぜブラックホールなのかというと、ブラックホールの周りの空間は、世の中の直感とは少し違った直感が支配する世界からです。そのようなものを表現するためには何か工夫しなければなりません。例えば日常空間における物理法則でしたら、例えば独楽回しをするとか、そういったことである程度感じとれることが出来ます。しかし、ものすごくミクロの世界とかマクロの世界では、そういった直感とはまた違った物理現象が起きるということは、既に実験で確かめられているわけです。そういうものは日常の生活からは生まれてきません。そこで、新しい遊びやおもちゃなど、楽しんだりできるものから直感的なものを生み出していければ、人間として喜ばしいことが起こるのではないかと思いました。

—— どういう方に見てもらいたいと考えたのでしょうか。

橋本 基本的には自分ですね。それから子供とか、それくらいです。

—— この作品はおひとりで作られているわけですが、プログラマとして作られた部分とアーティストとして作られた部分に分かれると思います。御自分の中でそのあたりの分担はどうなっていたんでしょうか。

橋本 渾然一体としていました。作品においてここがプログラマであそこがアーティストといった分類はないように思います。

—— 時間の配分はどうなっていたんでしょうか。プログラムをしていながらハードウェアも同時にデザインしていったのでしょうか。

橋本 プログラムは後回しにし、ハードウェアの部分を先に作りました。

—— それははじめからある程度プログラムの内容に目処がついていたからですか。

橋本 まあ、そうですね。

—— ところで、この作品には芸術作品の部分も当然あるのですが、プレゼンテーションの要素も強いと思われます。そこでアートとプレゼンテーションの関係についてお話をうかがいたいのですが。

橋本 プレゼンテーションは人に向けたものでなければいけないということがあると思いますが、アートは自分が作りたいから作るということが多少許される世界のような感じがします。

—— 作品をご覧になった観客にはどちらに受け取られたと思いますか。

橋本 感想を聞いてみると、観る人によって随分違ったようです。

—— どちらの側面もあるということですね。それではアートとサイエンスの関係についてはどうでしょうか。

橋本 アートは何といってもその人物がいなかったら存在しえなかったものではないかと思うんですね。例えばピカソの絵とかは彼がいなかったら存在しなかったというべきものだと思うんですが、電話はグラハム・ベルが発明した数時間後に誰かが発明しているように、サイエンスは人物個性というよりは時代的要請に押し出されるかたちで出てくるものだと思います。そしてそれはどんな文明においても、ある程度共通するものが現れてくるのではないのでしょうか。それに対してアートは、その文明ごとに違うものとして存在するものではないかなと思っています。

—— 逆にアートとサイエンスで共通のところはなんでしょうか。

橋本 それは考えていないですね。どちらも人類の創造行為ではありますが、それだけではないような気がします。

—— 実のところ、一口にアート&サイエンスというものの、歴史上実際に両者が融合した例というのは、印象派やダ・ヴィンチなど、ごく限られたも

のしか見当たりません。逆にいえば、それを目指すというのはとてもチャレンジングな目標といえるのではないのでしょうか。

橋本 アートを形作るうえでテクノロジーは利用されているのではないのでしょうか。例えば、建築においては力学の法則を無視しては成立しないわけですし、色彩を出す場合でもケミカルな合成とかをしているわけですね。そういったところで結び付いていると思います。

—— アートの条件としてサイエンスはあるということですね。

橋本 例えばエッシャーやヴァザレリが、図形を表現する科学というバックグラウンドを無意識に取り入れているにせよ、どちらかという科学における美とアーティストが追及しているものは違うような気がします。でも人間には物事が整然と秩序立っていると嬉しいという感覚があり、サイエンスとはそういったものをいくつか集めてできてきたものだと思います。

11月・IAMAS マルチメディア工房にて



橋本英之 / Hideyuki Hashimoto

1965年生まれ
Born in 1965

母太鼓ちんと計算ぶん

Hardcore Multimedia Band

ディレクション／高嶺 格

出演者

ボーカル & カメラ／高嶺 格

ベース & キーボード・構成／山路 敦斗詩

DSP & ギター／Eric Lyon

ギター／橋本英之、田中良治、吉田健二

ドラム／山内英二、浅井崇司

和太鼓／藤原 健太郎

コーラス／金 貴月、西 まちこ、藤 浩志

スタッフ

ライブサウンドミックス／小倉一平、藤 浩志

ライブビデオミックス／木村隆志、馬野訓子

カメラ／熊野森人

ビデオシステム／木村隆志

挿入ビデオ「水位と体内音」

ディレクション／高嶺 格

サウンド／Eric Lyon

出演／金 貴月、永田 香

スタッフ／木村隆志、馬野訓子

協力／山元史朗、上山朋子、布山 毅、若林輝明、
村土貴昭

機材協力／国際情報科学芸術アカデミー (IAMAS)

主催／岐阜県上石津町日本昭和音楽村

企画／藤 浩志

上演時間／60 分

Direction : Tadasu Takamine

Performance :

Vocal & Camera : Tadasu Takamine

Bass & Keyboard, music composed by Atsushi Yamaji

DSP & guitar : Eric Lyon

Guitar : Hideyuki Hashimoto, Ryoji Tanaka, Kenji Yoshida

Drums : Eiji Yamauchi, Takashi Asai

Taiko : Kentaro Fujiwara

Chorus : Kim Kiwol, Machiko Nishi, Hiroshi Fuji

Staff

Live sound mixing : Ippei Ogura, Hiroshi Fuji

Live Video mixing : Takashi Kimura, Noriko Umano

Camera : Morihito Kumano

Videosystem : Takashi Kimura

Projected image : "Water level & Organ sound"

Direction : Tadasu Takamine

Sound : Eric Lyon

Performed by : Kim Kiwol, Kaori Nagata

Staff : Takashi Kimura, Noriko Umano

Cooperated by : Shiro Yamamoto, Tomoko Ueyama,

Tsuyoshi Fuyama, Teruaki Wakabayashi, Takaaki Muratsuchi

Cooperation of Equipment : IAMAS

Presented by : Gifu-ken Kamiishizu-cho Nihon Showa

Ongaku-Mura

Projected by : Hiroshi Fuji

Length of Performance : 60min

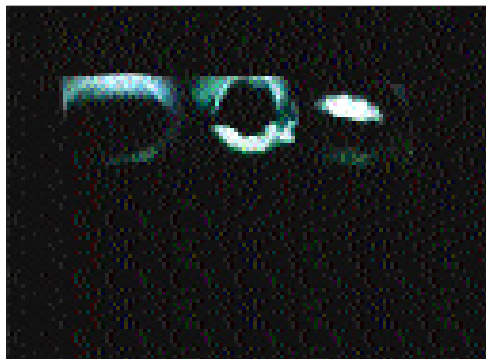


scene 4 (0:26:30:10)

ハードコア=魂+絶叫、マルチメディア=新奇な映像機器を使いこなし、バンド=複数の人間が思いぎり深い階層で、母太鼓=2人のドラマーがぐいぐい引っぱり、計算=コンピューターが原音をずたずたに分断し、しかしこれらは奇跡的によく調和がとれており、学びて学びを誇らず、客観的だが無関心でなく、丹念に骨身を惜しまぬが退屈でなく、力強いが押し付けがましくなく、真実のみを追求めるが狭量でなく、政治に直言しつつ一党一派にくみせず、その視野も影響力も世界的な拡がりを持ちつつ、いつも自分の国を忘れない。

バンドはアートでありえる。ありがとう。しかし、バンドはアートか、などという問いをする者などいないだろう。そもそも問いの立て方が下らないとも言えるし、バンドは既に興奮のうちに(不本意ながら)バンドとしての市民権を勝ち得ているのだという事もできる。バンドにとって常に重要なのは場である。全てのバンドはその動機を「生き方」に求めることができ、その確認の過程で自らライブに身を投じる。確認の作業が満たされるまでは、ライブは自発的に繰り返し行われる。観客のバンドに求めるものもおおよそ生の歓喜なり否定なりで、気に入ったバンドがあれば全てを投げうって自分の人生と重ね合わせようとする。汗はステージ上で昇華され、共有される。その場に居合わせた恩恵は、ステージからの視線で射抜かれていると感じることで最大限に達成されるのだ。この、類い稀なる全身心の溶融感がバンドという場を保証する。「溶融」しているからゆえ、これ以上分解することも微分することもできぬ。

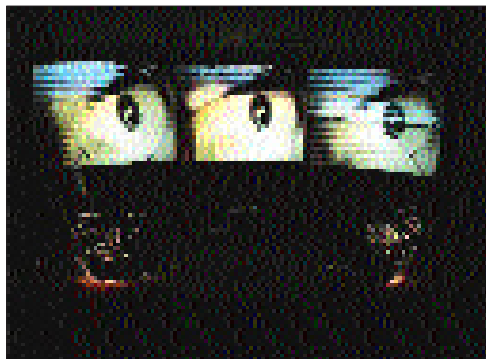
母太鼓ちゃんと計算ぶんを、内臓に似ているという人があった。他ならぬ私であるのだが、それは恐らく赤布を使った真っ赤な背景の映像からの連想だと思われる。しかし仮に背景が青であったとしても、3つの口のクローズアップに始まり、ゆるゆると管の中をぬめ回す様な途切れのない映像は、しつこい反芻の中にありながら次第に溶解していく眼球を思わせた。実際、エリックさんはよく咀嚼して、西マチコはよく酵素を分泌していた。さらに、ラストに使っていた映像は偶然ながらも「水位と体内音」というタイトルの作品であって、これはこじつけると、あたかも水中に尻りだされた未消化の脂肪のかげら(金貴月)が、渦に巻き込まれまいと必死になっているようにも、或いは消化活動に忙しい臓物に囲まれるようにして静かに生を育んでいる胎



scene 1 (0:01:01:15)



scene 3 (0:14:24:02)



scene 6 (0:36:51:16)



scene 9 (0:58:17:11)

内の様にも見える。いずれにしても、異なる機能を分担されたそれぞれの演奏 = ストーリーを食物というカメラが逐次追いかけて行くさまは正に消化であった。消化は、連続している。このカメラも連続している。

・・・で、どうなのか。バンドが内臓に似ていることがよかったのか悪かったのか。内臓に似せようとして作ったわけでもないくせにこうやって記述することは。答えは、よかったのである。これ以上分解することも微分することもできぬが、内臓みたいなバンドがあったよと人に伝えられることが、このバンドの価値の一旦を担っているのだから。ポキャブラリーの貧困な時代である。皆が料理番組のレポーターみたいに黙って食べていると料理の味さえ忘れてしまいます(高嶺格)こうやって背景の赤は母太鼓ちんを決定づける。

このバンドが通常のバンドと明らかに異なっているのは、ドラムの2人以外、観客と目を合わせることがない点である。また、ドラムの2人和其他の演奏者も目を合わせることがない。観客にとってドラム以外の演奏者はどこか知らない、遠くの地点から眼差しを向けてくる者達であって(実際にはすぐ脇のロビーで演奏を行っている訳なのだが)ドラムの後ろの湾曲したスクリーン越しに、時にはどアップで、時には隅っこで小さくなりながら、それでもドラムと共に楽曲を演奏している。

個人的に面白かったのは、ロビーの演奏者の暴走である。カメラのケーブルの反対の端の辺りに観客の眼があることは意識しているものの、目の前にあるのはちっこいカメラが3台である。カメラに気後れするも束の間、すぐに圧倒的な視線の優位を自覚するや、小倉一平は迷わず肛門にマイクを差し入れ、H.Hideはギターを床にメッタ打ちにし、藤原健太郎はおろおろする顔を隠そうともせず、田中良治は膝の震えを止めるのにギターをあてがい、吉田健二はそれを真似ようとして全身に電気が流れている。年長の山路君だけはさすがに天をにらんでいる。こうした自暴自棄の一切合財が大きく引き伸ばされて観客の目に触れることに皆全くためらいがない、ばかりかむしろライブの「ひたむきさ」のようなものから解き放たれたような心地よい自由がある。そのことを遠隔性が実現している。ドラムの2人はステージを独占できる上に(夢のようだ)ロビーの醜態に目を痛めることもないから、ビートはいささかも揺

るぎない。ビートが正確であればあるほど、2人は地獄絵を背負った案内人の様に観客の目に写ることだろう。

さて、母太鼓ちんはバンドとしてはとんでもなくお金のかかったものであるわけなのだが、客の目にそれが見えないはずはない。問題は、このわざわざお金をかけて実現した遠方からの眼差しが、結局客から遠いままだったのかそれともある種のリアリティで溶融されたのか、である。私達は本当にライブをやったのか、である。米粒ほどのマイケルジャクソンを甲子園で見るより1つになれたよ、である。バンドなのに終始視覚のことばかり申し立ててしまった。全くビジュアル系のバンドである。

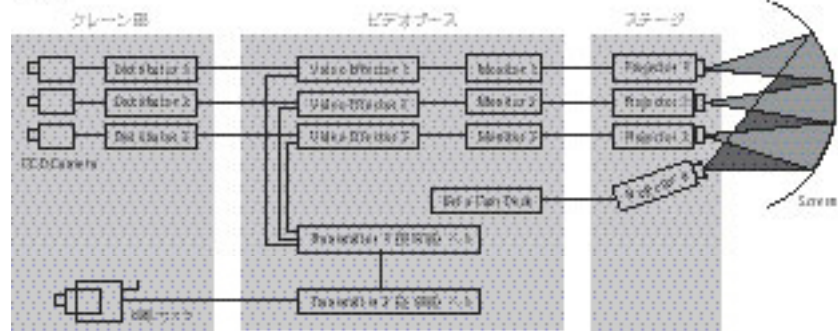
Hardcore = soul + scream, Multimedia = using novel imagery equipment,

Band = people in a very very deep groove, Bodaiko (large drum) = two drummers playing them powerfully and Kiesan (calculation) = a computer altering and twisting the original sound. Keisampun band is a split ensemble. The two drummers are on stage. The guitars, keyboards, DSP processing and mixing are performed in a backstage room, with monitors to track the drummers.

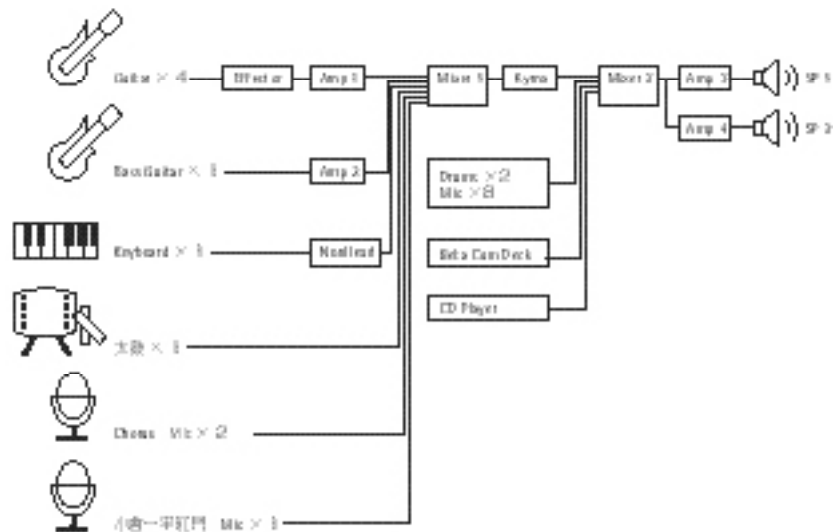
The backstage band is only seen on camera. A taiko player wearing a deer's head is stationed outdoors. He is also monitored by remote video. The video cameras include custom systems built for the performance: a three-camera angled group, for panoramic broadcast of the backstage band; and a camera on wheels designed for rapid rotation effects. The three camera group is stationary in the band room. The rotating camera is moved among the different spaces during performance. A mix of these video feeds is processed and projected on a large screen in the main hall.

Can a band be an artform? I think it's a worthless question, as bands bond together as musicians and play with great excitement. The stage is always important for a band. Also, everybody knows that it's really expensive for a band to put on a performance. The question is this: Can the audience join this special form of band in a real-time performance or not? Is it really a "live" show? That's all I want to know.

video



sound



システム図 / System chart

母太鼓ちんと計算ぶんインタビュー
Interview with Tadasu Takamine about
The Keisan'pun-Band

——「母太鼓ちんと計算ぶん」は他のバンドと違って歌詞がないですね。

高嶺 歌詞ないです。

——それだけでなく、明確なメロディーがありませんね。その代わりに吃音とか叫び声のようなものが出てくる。そういう特徴を持ったバンドなわけですが、その意図をまずお聞かせ下さい。

高嶺 音楽に関して言うと、僕は曲とか作ったりしたことなかったんで、ずっと山路君に任せてました。練習できたのが2日間しかなくて、コード進行とかリズムが最初これで始まってだんだんこうなって、何拍子に変わるとか、そういうのを前々日にぱっと決めてやったって感じなんで、まあメロディーみたいなものは作れなかったというわけです。

——時間的にですか。

高嶺 うん。作るのがなかったっていうのもあって。

——意図があったわけですね。

高嶺 まあ今回の場合は先に画があったというのがあって、言葉とかって多分、後からくっついてくるもので、そういう意味でも言葉を中に入れる時間までなかった。

——逆に言えば、言葉を使うまでもなく表現の強度はもつなっているふうに計算できたってことですね。

高嶺 もし、もう1回ライブやるにしても、言葉（歌詞）が必要だとは思わないですね。

——途中、高嶺さんがメンバーに触ってくようなシーンがありますよね。あれはある種卑猥さがあると思うんです。ああいう卑猥さとか不快感をあえて表に出していつてるのは一体どういう意図でしょうか。

高嶺 触ってるシーンとかっていうのは絵柄からきてんねんけど、カメラが積極的に被写体と絡んでいくことで、カメラの目線とお客さんの目線がオー

バーラップして、お客さんがその演奏者に触ってるような錯覚を持たせられるかなと思いました。

—— 一見、構造がないように作られているけれども、時間的な構造はハッキリしていますよね。ちゃんとシーケンスは区切られていますし、またそれに伴ってエフェクトも変わったりというように。最初モノクロだったものが鮮烈な赤になったり、フィックスで撮っていたのがパンやティルトなどが多用されるようになったり、時間軸に沿ってだんだん盛り上がるように計算されてる。

高嶺 計算っていうかあれはテクニックっちゃうねん。60分にしようって決めた時点で、その中の時間をどういうふうに飽きさせないように区切って作っていくかっていう。

——ギリギリ飽きるかなってところでちょうど変わるようになってますね。リハーサルはちゃんとやられてたんですか。

高嶺 前日1回やって、あと当日です。

——それが2日間あったわけですね。見てて不思議に思うんですけど、瞬間的な感情の爆発のようなパフォーマンスですよ。リハーサルを何度も重ねるとなるとつらいんじゃないかなと思ったんですけども。

高嶺 もう1回やる機会があったら考えなあかんと思ってんけど、そこらへんのテンションの上げ方はもう問題なくいくやろうと思ってて。ただ、初日やると明日もまた同じことやるかなと思ってちょっと気が減入るというのがありますよね。最初やろうとしてた事がどんどん演出に変わっていくっていうのが……。

——何回もやらなきゃならなくなるとつらいでしょうね。

高嶺 うん。それに最初から演出も入ってる。というのはやってる側としてはかなり冷静にやってるわけで。なんかケーブルがグチャグチャにのびてるからそれ踏んだらあかんとかいろいろデリケートな機械のこととかあって、あんまり無茶苦茶すると無茶苦茶になっちゃうから……。

——無茶苦茶になっているように見えるけど、ちゃんと構造があるんですね。

高嶺 熱情的な人間じゃないのです。

——やはり基本はちゃんと伝えたい内容があって、それをうまく伝えるように考えてるってことですよ。

高嶺 バンドってそういう理論的なところから入っていくことは少ないでしょう。そういう意味で、あんまりややこしいこと考えんと作れなし、あーこりゃ気楽やなと。お客さんもバンドの意味とかいちいち問うたりする人っておらんから、体力勝負みたいな感じでいってしまいました。

—— 特に高嶺さんのパフォーマンスについて、特殊な身体の状態というか、感情の状態というのがあると思うんですけども、それを繰り返して出せるある種のコツみたいなものがあるのでしょうか。どうやってああいう過激な感情の状態を何回も再現できるんだろうと思ったんですけど。

高嶺 あのバンドに限っていうと、お客さんには映像しか見えてないから。あれが生で前に出るとやっぱそのへんの嘘っていうか、この人本当に入ってんのかなっていうのが見えちゃうんやと思うねんけど、映像の中やと結構嘘つけちゃうでしょ。ガーッと揺らすと激しいように見えたりするし。あと、僕あんまり同じ作品繰り返してやったことなくて、一番多くて2回なんです。僕自身全然やったことのないシチュエーションとお客さんの前でやってみるっていうのが面白いと。

—— 前の作品を思い出したりとかは？

高嶺 ああそれは無い。

—— この作品には遠隔バンドというコンセプトがありますよね。ドラムだけが舞台にいて、他の人は皆離れた所にいるわけですね。舞台慣れしてない人達を盛り上げるためにあのような隔離した部屋に閉じ込めるっていう意図もあったとは思んですけど、観客からすればビデオも見慣れてるし舞台も見慣れてるわけで、だからどちらにしてもある種の胡散臭さっていうのがあると思うんです。そういうものを崩すっていう意図もあったんじゃないですか。

高嶺 あの形でバンドやろうと思ったのは、あそこのステージを何回か下見に行ったら何ができかなと考えて、音をテーマにした何かをやってくれて言われてたんで、まあバンドやりたいなっていうのは前からあったけど。皆がステージに上がってバンドやって、あの空間で盛り上がるかっていうと絶対ダメだと。

—— そうですね。もし画面しかなかったら僕はそういうのを見慣れてるわけだから、何も思わないですよ。とはいえ逆にライブはライブで見慣れてるわけだからこれまた何にも思わないですよ。そ

ういうもんだなと思っちゃう。

高嶺 うん。そんでもう全員上げんのやめて。ドラムは2セットっていうのは最初からイメージであって……。

—— 面白いですね。いつも直感なんですね。

高嶺 そこらへんはね。結構その場所見に行ったら決めるのがいつものパターンなんです。今やりたいものの興味の方向みたいなんはあるけど、それがその場所でちゃんと機能するかどうかってことを考えなあかんから絶対現場は下見に行きます。

—— もしあのロビーがなかったりもっと舞台が狭かったり広がったりしたら、違うものになった可能性はあると。

高嶺 なったたと思いますね。

—— 3面スクリーンもその場で考えられたものですか。

高嶺 あそこやったら絶対3つなんです。上下の幅が取られへんから2つにしたらっていう意見もあってんだけど、ワイド具合が絶対3ついるなと思ったから。

—— 最後に「水位と体内音」の映像が出てきますよね。少し唐突な印象を受けましたが。

高嶺 βカムのデッキで巻き戻したときに出る音がおもしろいと思って……。

—— あれは映像よりも音なんですね。

高嶺 音なんです、どっちかっていうと。まあ2〜3本持ってるテープでいろいろギュインギュインやってたんやけど、エリックさんの作ってくれた音が一番よかったから。

11月・IAMAS マルチメディア工房にて

iamas tv

Broadcast Project

プロデューサー／三輪眞弘
ディレクター／熊野森人
メインブレイン／熊野森人、若林輝明、坪井 真由美

サウンド／熊野森人、後藤宗大
エディット／若林輝明
スタッフ&テクニカルスタッフ／荒井智絵、熊野森人、
坪井 真由美、浜田 綾、村上寛光、若林輝明

タイトルロゴ・キャラクターデザイン／安藤秀一
制作環境／

ハード：Power Macintosh G3
ソフト：Adobe Premiere 4.2J
Adobe Illustrator 5.5J
Adobe Photoshop 5.0J
Adobe After Effects 3.0
SoundEdit 2J
Poser 3.0

制作時期／

第1回 × feat.design ㊦ 1998.09—1998.10
第2回 × feat.music ㊦ 1998.10—1998.11

発表時期／

全5回 1998.10—1999.03

発表場所／大垣ケーブルTV

Producer : Masahiro Miwa
Director : Morihito Kumano
Main brain : Morihito Kumano, Teruaki Wakabayashi,
Mayumi Tsuboi
Sound : Morihito Kumano, Munehiro Goto
Edit : Teruaki Wakabayashi
Stuff & Technical stuff : Chie Arai, Morihito Kumano,
Mayumi Tsuboi, Aya Hamada, Hiromitsu Murakami,
Teruaki Wakabayashi

Title logo and character design : Shuichi Ando

Environment :

Hardware : Power Macintosh G3
Software : Adobe Premiere 4.2J
Adobe Illustrator 5.5J
Adobe Photoshop 5.0J
Adobe After Effects 3.0
SoundEdit 2J
Poser 3.0

Production period :

The First "Feat.design" 1998.09—1998.10
The Second "Feat.music" 1998.10—1998.11

Presentation period :

Five broadcasts : 1998.10—1999.03

Site of presentation : Ogaki cable TV

コンセプト

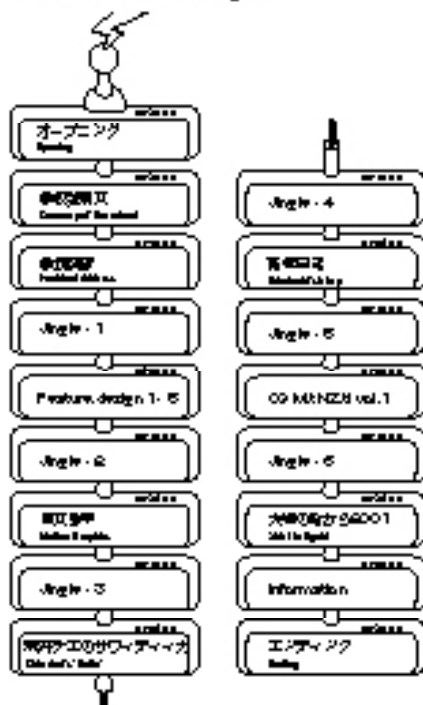
おもしろテレビ。若者テレビ。やわらかテレビ。視聴者裏切りテレビ。ノットアカデミックテレビ。俗テレビ。ザッピングテレビ。個人放送テレビ。ボーダーレステレビ。似非マルチメディアテレビ。ファンクテレビ。エンターテインメントテレビ。簡単な事をわざとこ難しい方には面白さがわからないテレビ。ベタテレビ。ローセンステレビ。2000年で賞味期限が切れるテレビ。イリュージョンテレビ。プロトタイプWebテレビ。実験テレビ。現代社会のテレビ。日本のテレビ。イアマステレビ。馬鹿げたウンチクコンセプトより実物を見ろテレビ。そこで各個人感じられたものがあなたにとってのイアマステレビ。馬鹿テレビ。ディーブテレビ。フリッカーテレビ。内容が残らないテレビ。すばらしいテレビ。くだらないテレビ。文字で表現できる全ての思考をコンセプトとするテレビ。イアマステレビ。

Concept

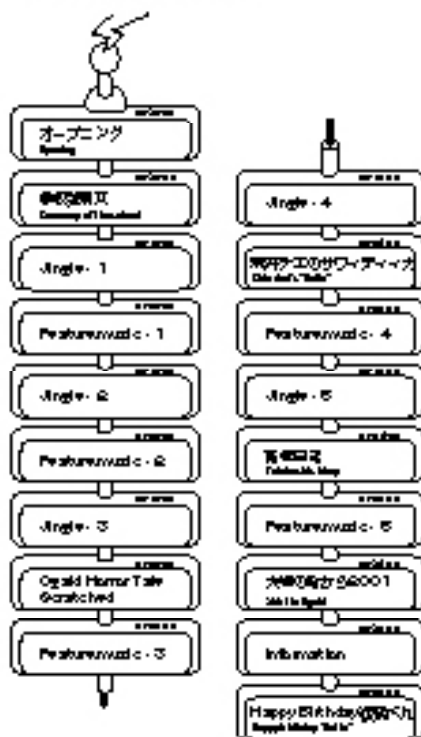
an/a

... amusing TV. ... young TV. ... soft TV. ... disappointed viewer TV. ... non-academic TV. ... vulgar TV. ... zapping TV. ... personal broadcast TV. ... borderless TV. ... resembles a multimedia TV. ... funk TV. ... entertainment TV. ... commonplace TV. ... almost no sense TV. ... television has a time limit of 2000 years, like food. ... illusion TV. ... prototype Web TV. ... test TV. ... TV of modern society. ... TV of Japan. ... iamas tv. ... watching our TV is better than reading about a ridiculous erudite concept. ... foolish TV. ... deep TV. ... flickering TV. ... mentally non-retaining TV. ... great TV. ... trashy TV. ... iamas tv.

1st.feature.design



2nd.feature.music



オープニング

段ボールは別に何も表現していない。見る人によっては、段ボール=びっくり箱=イアマス。段ボール=ホームレス社会の代表的な防寒用具=マルチメディアの崩壊と共にやってきた市場の寒さむしさ。段ボール=リサイクルの象徴=エコなテレビ。

Opening

We will explain the cardboard character logo iamas tv. What one imagines they can see on the cardboard box depends on the person. ... a cardboard box = a jack-in-the-box = IAMAS. ... a cardboard box = many Japanese homeless people using it. ... a cardboard box = a protection against the cold = desolation in the market which comes with the collapse of multi-media. ... a cardboard box = a symbol of recycling = ecological TV.

学校説明文

マックのスピーチマネージャーに読ませた日本語テキストをタイムストレッチして制作。もともとスピーチマネージャーは英語しか読めないで、日本語を読ませるのが大変。例えば「芸」をよませるのに、GEIと打ち込むと、きちんと「芸」と発音してくれない。ならば、GAYと打ち込むと奇麗に「芸」と発音してくれる。そんな裏事情など全然感じることの出来ない速いスクロールの30秒。見た人は「情報が速い=イアマス」とは感じないだろう。

Summary of the school

There is a lot of information in the video which is a "Summary of the school". We edited the video to make a fast scrolling movie, and we produced one in a month. We used a Macintosh software program called "Speech Manager". Then we compressed the time. The program doesn't recognize Japanese syllables and intonation. For example, the program did not recognize the word "GEI", which is pronounced the same as the English spelling "GAY". This made our work hard.

ジングル

各回、10 秒×6 本放送する iamas tv のロゴの超短編映像。毎回制作者を募集して制作。

特集

全 5 回放送の iamas tv だが、毎回学生（または作品）を紹介する。そのテーマは毎回異なっていて第 1 回目は「デザイン」、第 2 回目は「音楽」、第 3 回目は「インスタレーション」、第 4 回目は「映像」、最終回は「ノンジャンル (?)」。

荒井チェのサワイディイカ

毎回、地元駅大垣駅でのロケで、荒井が地域住民とのコミュニケーションをはかる。また、国際情報科学芸術アカデミーの知名度調査も兼ねる。ちなみにいままで『イアマス』を知っていた人は 0 人。

高橋日記

高橋が自分の Web ページで公開している個人的な日記をテレビで公開する。社会的、風刺的な内容が多い。

大垣の町から 2001

大垣市内で、未来感のある場所を紹介する。または、もうすでにそこが未来な場所を紹介する。

Jingle

This is a super-short movie of student's work. Every time, we receive work from students.

Feature

Every time, iamas tv introduces students and their work. Iamas tv is broadcast five times in all. The theme is different every time. The first theme is "Design". The second theme is "Music". The third theme is "Installation". The fourth theme is

"Reflection". The final theme is "Non-genre (?)".

Chie Arai's X Hello E

In this section of the video, every time, we take a picture at Ogaki Station. Ms. Chie Arai wants to communicate with local people in Ogaki. Moreover, she is researching how well known IAMAS is. By the

way, as a result of Ms. Arai's interviews, no-one knew about IAMAS.

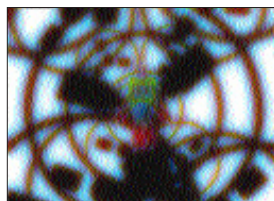
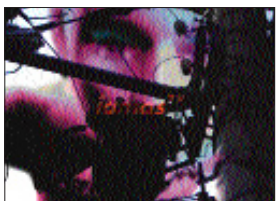
Takahashi's diary

We also broadcasting a personal diary, which is also

open to the public on Mr. Takahashi's Web page. The contents are mostly social problems and satire.

2001 in Ogaki

We are introducing futuristic feeling places in Ogaki city.



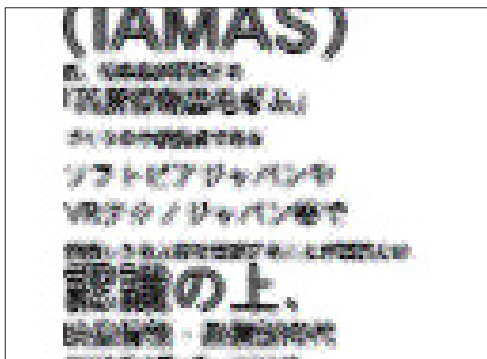
iamas tv jingle



オープニング/opening



荒井チエのサフィディカ / Chie Arai's "Hello"



学校説明文/Summary of the school



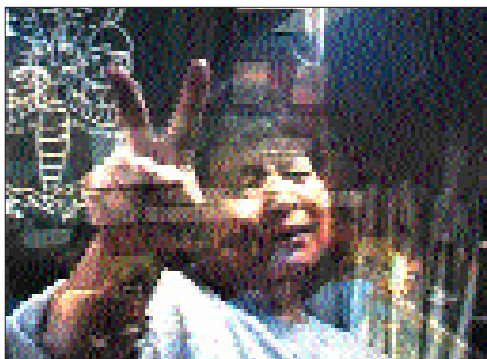
高橋日記 / Takahashi's diary



Feature.music No.3



大垣の町から 2001 / 2001 in Ogaki



大垣の町から 2001 / 2001 in Ogaki



Information

iamas tv インタビュー

Interview with Morihito Kumano about

iamas tv

—— iamas tv では、こういった視聴者層を対象として考えていらっしゃいますか。

熊野 今回のIAMASの学生の年齢層、つまり20代をターゲットにすることにしてるんです。

——じゃあ、学生を割と全面に出しているというのもそういった意図なんですか。

熊野 そうです。

——今までのテレビのコンテンツでは不満があったということですか。

熊野 学校の紹介ビデオとかありますよね、堅い感じのビデオ。あれと同じことを別にケーブルテレビでやったところで仕方がないな、というのを感じまして。それで今回のようなアプローチになったというわけです。

——というのは、学生一人一人をフィーチャーした感じですか。

熊野 その学生の同じ視点で見た学生というのを。やっぱり今までの学校紹介という基本パターンっていうのが頭の中であって、例えば誰かインタビューみたいな方がいて、この学校のこんな素晴らしいところがありますよ、みたいな形での番組っていうのは絶対したくなくて。それっていうのはお堅いメディアでしとけばいい話であって、すごい自由なワクをもらっているにもかかわらず、そういういったコンサパティヴな番組制作をしても意味がないなと。

——僕ら内側にいる人たちが、わざわざ外側からの視点でIAMASを語る必要はないわけですよね。

熊野 そうです。

——今までに熊野さんは番組など、コンテンツ作りをされてきたことがあるんでしょうか。

熊野 こういう1つの番組としてはないですね。個々の映像作品としてはいろいろあるんですけども。

いろんなものが1個になってアウトプットされるのは今回が初めてです。

——影響を受けたテレビ番組はありますか。

熊野 高城剛エックスという番組が昔あったんですけど、結構不思議な番組というか。あんまりでき上がってないにもかかわらず、かなりインパクトがあった番組で、映像の切り方からまず当時の他の番組とは違ってて、かといってよくあるミュージックビデオクリップの切り方でもなくて……。

——カットが変だったとか？

熊野 カットもそうですし、撮り方もなんか変だったんですね。エフェクトの種類とか。あと、話が完結しないんですよ。当時、ツインピークスとかいろいろ世間の流行があって、分からないことは分からないままでいいんじゃないかっていうような風潮があって、そういうベースであの番組もきてたんですけど、テレビでそういうことをするっていうのがすごく新鮮で、その辺でけっこう印象に残ってるんです。

——ところで放映時間が15分しかないテレビなんですよ。

熊野 1週間に2回あって。1ヶ月同じ繰り返しで計8回。コンテンツが変わるのは月に1回です。

——15分に1ヶ月分盛り込まないといけないわけですね。編集していく上で工夫などありましたか。テンポよく編集されたように見られたんですけども。

熊野 そうですね。やっぱり編集の間とか、すごいテクニカルな部分でいったら気持ち悪いというか、映像の流れとして気持ち良い映像ではなかったんですけども、ある程度の勢いというか、テンポは付きたいなと思って。それっていうのはこの学校はかなり情報が多いというのと、それとやっぱり若いっていうのが。

——そうですね。あのテンポはおじいちゃん、おばあちゃんではついていけないですよ。僕らのMTVとかコマーシャルを見慣れた目でなければついていけない速度ですよ。

熊野 ええ。

——子供ならついていけるかもしれない。

熊野 ゲームとかMTVとかコマーシャルとか映画の字幕とかについていける世代には、結構いけるスピードだと思っただけですけども。

——テレビ番組っていうのは、どんどん断片化して

全部がニュース速報みたいな感じになってますよね。

熊野 ええ、やっぱり見る側としても、長尺のものは飽きてくるんでしょうね。

—— 例えばお昼のワイドショーでよくある、キャプションが右下に入ってるっていうのは、新しくテレビをつけた人がコンテンツが何なのかすぐにわかるようにってことですね。そういう手法がだんだん他の番組にも拡大していったのでは。

熊野 アニメとか見てもタメの部分ががどンドン小さくなっていったのを感じます。代表的なサザエさんであれドラえもんであれ、やっぱり昔と比べてかなり展開するスピードが速くなっていますよね。というのは「間」がどンドン短くなっていて、なんでもそうなんですけど、速くなりすぎると一時的にまた遅くなったり、でもここ2、3年はまだまだ加速し続けていったような……。

—— まだ加速できるというように熊野さんは考えていらっしゃる。

熊野 できると思いますね。また、崩壊する瞬間をそれはそれで楽しみたいんですけど。ただ、今、崩壊したとしても、世間と逆のベクトルを向くのにはちょっとまだ早すぎるかなと。

—— 崩壊ギリギリの線を楽しんでいるという感じですか。

熊野 そうですね。また崩壊するのも面白いんですけども、それがスタンダードになったときに、そこからまた新しいものが生まれてくるんじゃないかというのをもけっこう期待してて、そこでどのようなアプローチを映像作家たちが示していくのか、また自分というふうには内面的に変わっていくのか。

—— テレビ局と広告代理店があって広告主がいてっていう状況だと、どうしても瞬間視聴率を上げていって、番組の最後の1分まで視聴率を稼がなくてはならない。だからそういう作りになるんだと思うんです。

熊野 そうですね。映像とかビデオとかに関してもやっぱり今は企業中心に回っているの。でも、まだCSが成功するとかそういうのはちょっとわかりませんが、CSとかWebの個人放送とかがもっと普及してきて、世間がそれにスポットを当ててきた場合に、という風に変化していくっていうのはありますよね。

—— それを先取りするようなコンテンツとも言えないことはないですよ、この iamas tv は。

熊野 そうですね。まだちょっと自分の中でも見えてない部分があって、その辺はこれから勉強していきたく思うんですけども。

—— 恐らく非常に複雑な流れになると思うんですね。例えば、CSで生まれたようなコンテンツがキー局に持っていかれて主流になっちゃうとか、だからちょっとしばらくは混沌とすると思うんです。

熊野 そうやってぐちゃぐちゃになってる状態の中で、まあ、メインの大きい筋というのはあんまりできない部分ですけど、細分化されていった中で何が支持されているのかっていうのを……。

—— それを外側から見てこれからどうなるんだろうと考えているのではなくて、自分たちが作ってみることによって、その段階を上がっていくアプローチでもあるわけですね。

熊野 そうですね。そういう実験のひとつでもあります。

—— iamas tvに限らず、今後の予定などありましたらお聞かせください。こういうのを作っていききたいとか。

熊野 具体的なものっていうのはないんですけど、マスターベーションのような作品には絶対したくなくて。アートとか呼ばれずに、エンターテインメントって呼ばれる方が嬉しいですね。

12月・IAMAS マルチメディア工房にて

[f]ing

Interactive Installation

コンセプト・プログラミング／若林輝明
映像／村上泰介、南方裕紀
音響／上山朋子、橋本武岐
アドバイザー／山田智子、澤田香一、中山貴伯
協力／赤松正行、神成淳司
パンフレット制作／南方裕紀、清水 美津穂
Web 制作／清水 美津穂、山田智子
作品紹介ビデオ制作／南方裕紀、石原次郎
後援／（社）音楽電子事業協会、日本経済新聞社

制作環境／Power Macintosh 8500, 7300 など、
Codewarrior, Photoshop, Illustrator, DIRECTOR、
SoundEdit, Shade, STRATA STUDIO Pro, AfterEffect、
ES-7

展示環境／PowerMacintosh 8600/200 Zip
MITSUBISHI 29 インチ TV モニタ×4、SONY スピーカ×4、
自作スタンド×4、風車インターフェース×1
制作時期／1998.05－1998.07
発表時期／1998.07.24－1998.07.26
発表場所／MIDI WORLD '98 IN TOKYO BIG SIGHT
サイズ／3500×3500×1800 (mm)

Concept & Programming : Teruaki Wakabayashi
Picture : Taisuke Murakami, Yuki Minamikata
Sound : Tomoko Ueyama, Takeki Hashimoto
Adviser : Tomoko Yamada, Koichi Sawada, Takanori Nakayama
Cooperation : Masayuki Akamatsu, Atsushi Shinjoh
Flyer : Yuki Minamikata, Mizuho Shimizu
Web : Mizuho Shimizu, Tomoko Yamada
VTR : Yuki Minamikata, Jiro Ishihara
Support : Association of Musical Electronics Industry,
Nihon Keizai Shimbun, Inc.

Environment : Power Macintosh 8500, 7300 and so on,
Codewarrior, Photoshop, Illustrator, DIRECTOR,
SoundEdit, Shade, STRATA STUDIO Pro, AfterEffect, ES-7

Medium : PowerMacintosh 8600/200 Zip
MITSUBISHI 29-inch TV screen x 4, SONY loudspeaker x 4,
Hand made stand x 4, Wind mill interface x 1
Production period : 1998.05－1998.07
Presentation period : 1998.07.24－1998.07.26
Site of presentation : MIDI WORLD '98 IN TOKYO BIG SIGHT
Size : 3500 x 3500 x 1800 (mm)

コンセプト

「楽譜からの脱却による普遍再現という制約からの解放と、見失われようとしている音の再認識」

今まで音楽とは一般的に音階、音色、リズム、歌詞などをデザインするものであった。そうしてデザインされた音楽は主に二つのスピーカー、もしくは演奏者の楽器から私たちの耳へと吸い込まれる。

しかしここに、一つのしがらみが存在する。までの音楽には、空間的な音の動きをデザインすることはなかったのである。それは物理的問題により、音の三次元制御が困難だったからである。この制約は、音楽の持つ可能性を畏縮させてしまっている。我々はこのしがらみを一つ取り除く。

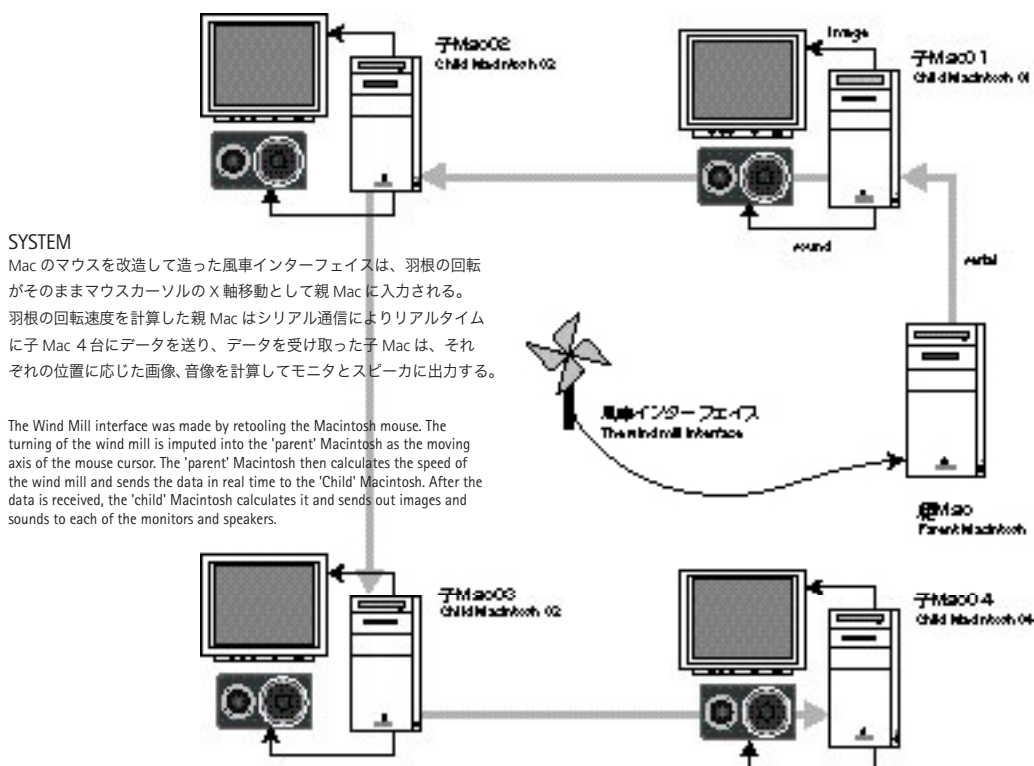
映像と音とをリンクさせることにより、空間に解放された音楽は全く新しい刺激として私達に干渉し、新たな音楽の創造へとつながるだろう。

Concept

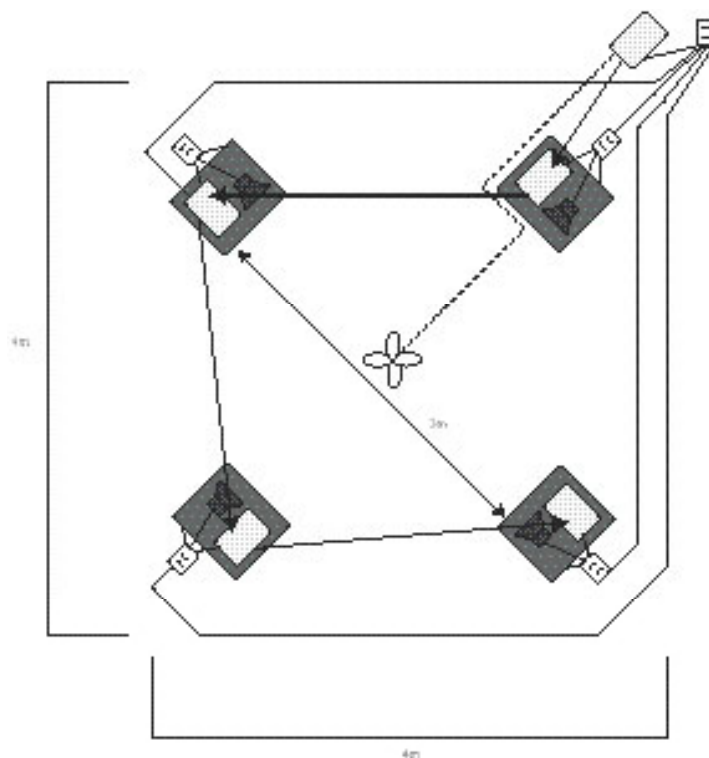
"Free from a limitation of general reproduction by getting rid of from a score"

Generally, music has been meant that designing a musical scale, a tone, a rhythm and lyric so far. We can hear the designed music from two loudspeakers or instruments. But there is a limitation. Music has never been designed that movements of sound spatial before. Because it can't be possible to control the sound 3-dimensionally by a physical problem. It makes possibility of music shrink. We tried to take the one of those away.

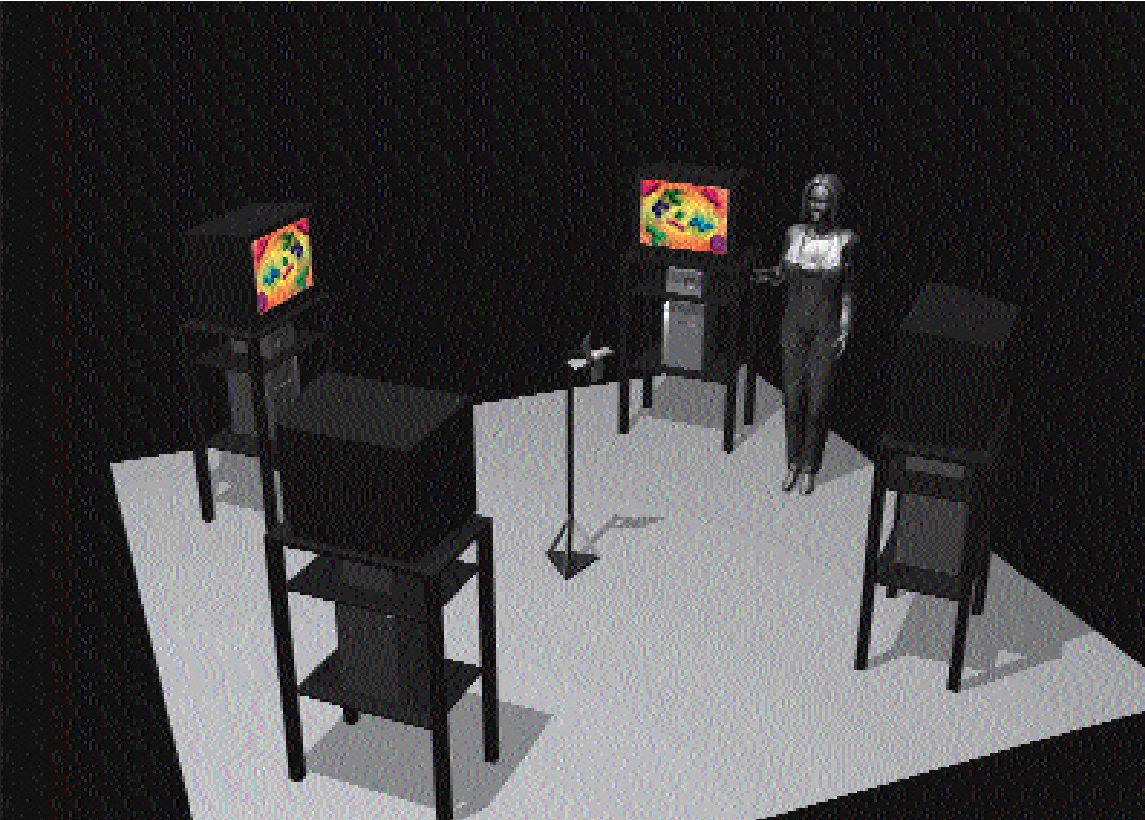
Music linked image is unbound and interfere as a brand-new excitement, then it'll may be related creation of new music.



システム図／System chart



レイアウト図／Layout



作品全体図／ whole figure

概要

4面のディスプレイとスピーカが内側に向かって4角形に置かれ、中心には風車を形取ったインターフェイスが設置されている。ディスプレイには音のオブジェクトが映し出され、映像と共に360°全方向からオーディエンスへと降り注ぐ。仮想3D空間を飛び回る音オブジェクトは、映像、音像、共に三次元的に再現されており、それら二つを常にリンクさせることで、音の方向性をよりリアルなものにすることが可能となっている。またインターフェイスを通じて仮想音オブジェクトと接触することは、触覚としてのリアリズムを誘発すると同時にインタラクティブな音楽の要素としても機能するものである。オーディエンスが息を風車に吹き掛けることにより、音の三次元空間に様々なアクションが起こり、空間を飛び交う音楽はインタラクティブに変化する。そしてそこは音楽が三次元的に表現される新しい空間となるのである。

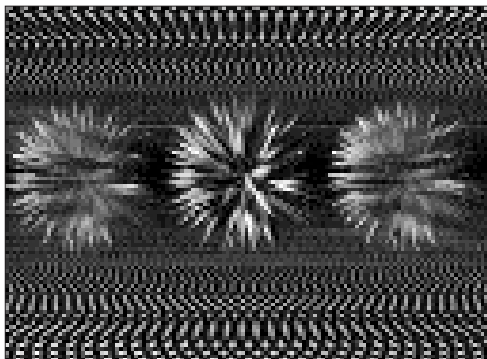
三次元に展開される音楽空間は4つのシーンから構成され、時間の経過によって順番にひとつずつ映し出されていく。それぞれのシーンごとにインターフェイスを通じて起こるアクションは違い、オーディ

エンスはシーンごとに、それぞれ違った音楽空間を認識することができる。

Outline

Put 4 displays and 4 loudspeakers squarely faced inward and a interface took a windmill form is set on the center. Musical objection shows on display and pour on audiences from all the direction. That objections flying aloud the virtual 3-Dimension space are that image & sound reproduced 3-Dimensionally and liking them all time, it makes possible to show the direction of sound more realistic. Contacting with virtual music objections through the interface induce realism of the sense of touch, at the same time, it works as interactive music element. Various action on the 3-D space are caused by blowing a windmill objections, objections flying across the space changes interactive. And there became a new space which music is expressed 3-Dimensionally.

4 scenes organize the music space that unfolds 3-Dimensionally, each scene is shown in turn with the passage and has different action through the interface. Audience can recognize the different music space on each one of those.



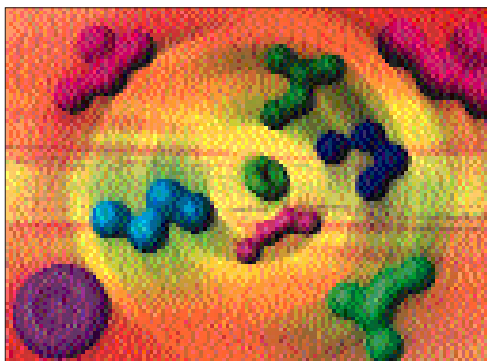
Scene1「メタルワールド」／Scene1 "METAL WORLD"

シーン 1：メタルワールド

暗い無限を感じさせる空間に、鉄のハリネズミを思わせる鉄球が低く鈍い音を発しながら旋回している。その鉄球はオーディエンスに重いプレッシャーのようなものを感じさせているが、風車を吹くことによりその鉄球は遠くに吹き飛んでゆく。だが吹くことをやめた瞬間、一旦遠くへ吹き飛んだ鉄球は再び自分目掛けて接近してくる。息を吹き掛けることで得られるアクションが最もダイレクトに感じられるシーン。

Scene 1: METAL WORLD

A metal ball seems like a hedgehog is circling in a dark space with the low and dully sound. By blowing on the windmill, the metal ball is brown away. If you stop it, then the metal ball is coming back to you.



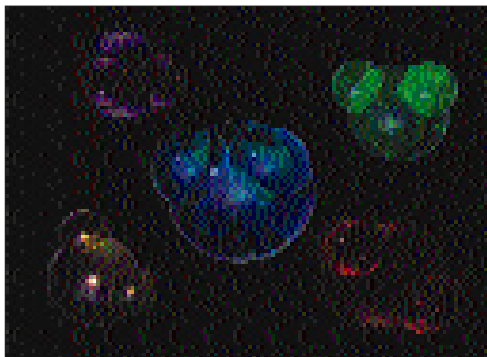
Scene2 「ぼよぼよワールド」／Scene2 "SOFT WORLD"

シーン 2：ぼよぼよワールド

メタルワールドとは対象的に、空の上にいるような空間が映し出されている。そこには美しい音を漂わせながらゆっくりと落下する不思議な物体が無数に存在している。ただボーッと見ていだけでも楽しいシーンなのだが、風車に息を吹き掛けることで空間に風が起り、浮遊物体は風によって吹き飛ばされていく。空間に点在する様々な音が一気に移動していく感じは壮観である。

Scene 2: SOFT WORLD

There are objects going down slowly with a beautiful sound countlessly. You blow on the wind will, various sounds dotted the space are blown away with a wind.



Scene3 「木霊ワールド」／Scene3 "ECHO WORLD"

シーン 3：木霊ワールド

真っ暗な空間に木霊をイメージしたオブジェが現れる。カランカランと綺麗な音をたてながら現れ、木霊はだんだんと増えていく。静かにしている時は私達の前に現れる木霊だが、すこしでも気配を感じさせると一気に逃げだしてしまう。だからこの時だけは息を潜めて静かに木霊の合唱を楽しむのである。

scene3: ECHO WORLD

Making beautiful sound, the ?? appear in the pith dark space and they go on increasing. If there is indication even a little they run away at all once.



Scene4 「もじもじワールド」／Scene4 "TEXT WORLD"

シーン 4：もじもじワールド

紙をイメージした真っ白な空間に、意味不明の言葉を発しながら旋回するテキストイメージが現れる。放っておくとだんだん遠ざかってゆくのだが、風車が回ることですべてのオブジェクトが中心へと集まってくる。意味不明な言葉は重なり合うことでただのノイズへと変化し、そして消失する。

Scene 4: TEXT WORLD

In a pure white space, a text image turning and giving unknown words. By blowing the windmill, all of the objects are gathered on center. Overlapping each other turns the meaningless words to just a noise then they disappear.

[f]ing インタビュー

Interview about

[f]ing

——「[f]ing」というタイトルはどういう由来でつけられたんですか。

若林 これは造語なんですけど、f っていうと flying とか flow とかそういう浮遊感みたいな言葉が多いじゃないですか。だからフワフワ感を大切にしようと、ひっくるめて「[f]ing」となったんですけど……。

——この作品のコンセプトとして伝統的な楽譜を使った音楽から空間性へ、といったことがありますよね。これはひとつの冒険といってもいいと思うんです。何故かという、音楽にとって時間性というのは非常に重要なファクターですよね。それをあえて取っていくという作業になるからです。そのあたりで何か苦労された点は？

若林 音楽は演奏する人の楽器とか2つのスピーカーから僕達の耳に聞こえるのが普通じゃないですか。簡単に言えば音がグルグル回ったりとかいうのがあまりなかったですよ。そこで動く音楽っていうのをやりたくて、あんまり難しく考えずに「やりたいなあ」という気持ちから始まって作品にしていってました。

——普段僕らが生活してる空間で、例えば電車や車が後ろを通り過ぎていったりします。それは振り返ってみると3Dなわけです。それをあえて意識化していくということですね。

若林 やっぱ現実と違ってあくまでヴァーチャルだから100も200も音があるっていうのが分からないですよ。いっぱい音を出した場面はあったんですけど、なるべく音数を減らすようにしてあとは横の動きを増やすとか。そういうところでは少し工夫しました。

——さっき時間性を「取っていく」という言い方を僕はしたんですが、他方でこの作品には4つのシーンがありますね。これは時間性を再び作品に取り込むための工夫なんじゃないかなと思ったのですが。例えばオペラなんかでも1幕、2幕、3幕があって、場面転換でもたせていくっていうのがありますよね。若林 ええ、1つの仮想現実の世界、1つのシーンを会場ですべて展示するという手もあったんですけど、フラッと来たお客さんが長くても1分間いて「まあこんなもんか」とすぐ出ちゃう、それではちょっと寂しいなというのと、どうせならそのいくつかのシーンを組み合わせてちょうどお客さんが満足するくらいの時間をワンシーンずつに振り分けてそれをループさせることで、なるべく長い時間いるのを楽しんでもらおうという感じでシーンは4つになったんです。

——インターフェイスに風車が使われていますが、風車を吹くという行為は非常に身体性に関わってくると思うんです。それをあえてこういう一見無機質とも思われる作品に織り込んでいったというのが面白いと思いました。

若林 そうですね。この作品の基本というかアイディアを考えた原点というのは、何かインターフェイスを作って観客とのインタラクティブ性を持たせようと考えたんです。

——特に苦労された点はありますか。

若林 まず技術的なことでこういうでかいプログラムを書いたことがなかったの、「本当に出来んのか」というのがあったんですよ。とりあえず短い時間で何を作るか決めちゃって、いろいろ先生方に相談して始めたんです。アイディア出しの方にすごく時間がかかったので、実際の制作時間は2、3週間でした。

中山 何もかもが初めてで思い通りというわけにはいきませんでした。具体的にいうと、外で展示するのにあたって、IAMASや外部からものを借りたりとか、スペースを決めたりとか、予算出してもらったとかいうところで、オファーを出すのが慣れてないせいもあってつらかったですね。みんなの様々なアイディアの中から企画を1つ決めていくわけですが、決まったものに対してやっぱりみんなの想いが少しずつ違うんで、出てくるアイディアの方向性も違っ

てくるわけです。そんな中で「じゃあこれはどうやったら面白いんだろうな？」っていうのをみんなでまとめていくっていう作業にすごい時間がかかってしまいました。もっとしっかり意志の疎通をとってあげれば制作に余裕ができてよかったですなと反省しています。

——— この作品は東京のビックサイトで展示されたんですね。要するに美術館や展覧会ではないところで展示されたんですけども、その辺で何か思ったことはありましたか。

若林 他とは違ってIAMAS ブースはだいぶ浮いてましたね。「MIDI WORLD EXPO」って僕らもあまり知らなかったんですけど、行ってみると企業の新製品のデモンストレーションの場みたいな感じで、僕らみたいに作品を出してるとこは他になくて、なんか実験的なブースというか、見に来た人達はなんでこんなことやってるのか分からないでいたっていうのは正直ありましたね。ただ人によっては一番面白いて言ってくれたりとか。

——— 美術館のように閉ざされた空間じゃないところでやっていくっていうのもひとつのこれからのアートの可能性ですね。

若林 客の層っていうのが僕らも予想不可能だったんですけど、普段展示するようなことは全然違って、本当に関係のない人達も見してくれるから、いろんなことが参考になりましたね。

——— 次の作品の御予定は？

若林 やっぱりこれではまだ不完全燃焼なところがあるかな。音を3D空間に再現するのってものすごく難しいですね。いろんな方法を試してみて良いものを見つけていきたいです。ちゃんと動いたら楽しいだろうなって自分では思ってるんですけど……。

10月・IAMAS マルチメディア工房にて

BIO INTERFACE SERIES

Installation

制作者／酒井章憲

プログラミング／五十嵐 久和

ハード開発協力／小林孝浩

サウンド協力／佐古伸行、富士永 陽一

制作協力／瀬川晃、中村仁、吹田 哲二郎

発表場所／ギャラリーはねうさぎ（京都）、

パナソニック デジタル アート スクエア（大阪）

主催／パナソニック デジタル アート スクエア

協力／岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー

Artist : Shoken Sakai

Programming : Hisakazu Igarashi

Hardware developed : Takahiro Kobayashi

Sound : Nobuyuki Sako, Yoichi Fujinaga

Akira Segawa, Hitoshi Nakamura, Tetsujiro Suita

Site of presentation : BIO INTERFACE in HANEUSAGI (Kyoto),

Panasonic DIGITAL ART SQUARE (Osaka)

Presented by : Panasonic DIGITAL ART SQUARE

Cooperation : IAMAS



概要

バイオ インターフェイス シリーズは、観客の生理的变化を作品に反映させながら、作品から観客へ、観客から作品へと双方向に体感していくメディアアート作品です。一般に、インターフェイスは、テレビのリモコン、コンピュータのキーボードやマウスのような機械を操作する部分のことを指します。ところが、バイオ インターフェイスは、指などから脈拍を始めとする身体の変化を感知して、データとしてコンピュータに入力し、それをもとに作品を変化させていきます。そのため、観客は「意識的に操作する」というよりも、「自動的に作品と密着した情緒的關係になっていく」といったことが可能になるのです。

脈拍や呼吸などの意識的とも無意識的とも言えない作用や動きを連続的なデータとして入力することで、観客は意識と無意識のはざまでゆれあう微妙な心の状態とリンクした映像を感じるようになります。

このようにして、観客が自己の心の内面を、作者の精神と直観による創造的過程を合わせて見つめることで、観客個人の持つ感性や心が、あるときは触発され、あるときは癒されるのではないかと思います。

Outline

BIO INTERFACE SERIES is an interactive media work which measures physiology changes in an audience.

The device senses changes in the pulse of a viewer or listener as s/he watches or hears a work of art. These changes in pulse can be understood as our unconscious relation to the work.

By showing these physiological responses in a feedback structure, an audience will gain increased awareness of the spirit of the creative process in the artist and in themselves.



ファースト バイオ キス／First Bio Kiss

映像の男と女は、観客がドキドキしないとキスできない。愛の運命を占うがごとく、あなたの心理状態に影響されながら、二人はシュールな雰囲気醸し出す。そして映像のショットは、愛の魂のように、二人の間から抜け出して彷徨う。



View of Exhibit

BIO INTERFACE SERIES インタビュー

Interview with Shoken Sakai about

BIO INTERFACE SERIES

コンピュータによるアート作品は、
そのインターフェイス部分を再考すべきだ。

—— 一般にコンピュータのインターフェイスというと、マウス、キーボード、モニタという組合せだと思うのですが、酒井さんはそれでは伝え切れない表現内容があるとお考えなわけですよね。その点についてお話しいただけますか。

酒井 マウスはいいとしてもキーボードはあまり好きではありません。感情や感動を与えるのに適切ではない。マルチメディアとかインタラクティブとかいっても、あれでは体裁だけというか、冷たいというか浅い気がします。ということは、このインターフェイスの部分も考えるべき。もっと内部に食い込むようなコミュニケーションをするための作品を作っていきたいんです。

—— 今回、3つの映像がそれぞれの作品の柱となって使われていますが、それらの映像を選ばれた理由を教えてください。「手が離れていく」「キスをする」「絵を描く」と、ずいぶん具体的なイメージを選ばれていますよね。

酒井 身体の動きじゃないと親近感がわかないんです。しかも、触覚とか嗅覚といった記録で残しにくい部分がある行為を撮りたい。

—— それは御自身の経験がベースになっていることはありますか。

酒井 やはり、それはありますが、むしろモチーフとして、手や人体や心というものに惹かれているんだと思います。たとえ世界が破滅しても、生きている限り、自分自身の体から逃れることはできない。あるいは、自身の存在を賭けてまで、愛や心を守ろうとする。そういった意味で、触覚とか嗅覚の欠落

した映像という光となった、体や心との関係を初期の頃からテーマにしていました。

—— なぜ鼓動や呼吸を選ばれたのですか。

酒井 あからさまに外部に現れないような、体の内部の変化に興味があるんですよ。例えば脳波とか。でも脳の働きを電気の量だけで測ってしまうなんて、いい加減じゃないかなとは思いますが。

—— いまの脳波センサは、CPUと稼働率とメモリの使用量しか見ていないようなもんですからね。

酒井 でも逆に心臓や肺は機能が脳と比較してシンプルであるがゆえに、ある種のごまかしのような憂鬱な曖昧さがありません。心とは、脳の機能であるとかってはいても、心を実感として感じるのはいはり、胸の部分です。

—— 今回の作品はセンサなどもあって一見インタラクティブな作品の体裁をしていますが、実のところ、観客は受動的な立場に置かれていますよね。

つまり画面に合わせて自分の鼓動を速めたり遅めたり、そういう努力をしないと作品が先に進まないようになっている。一般のインタラクティブアートと違ってその辺りが面白いと思ったのですが、特に狙いはあったのですか。

酒井 インタラクティブ性を単純に突き詰めると、作者と観客の双方が完全に自由な状態ということになると思うんです。でも、作品は作者がある程度規制しないとまともな形にならない。結局、その間でどの程度やるかということなんです。そこで、例えば、観客の息で絵を描く手の映像を動かす作品では、その映像は実は既に「運命」のようにある程度決定されていて、その動かし具合だけがリアルタイムに観客とリンクします。そもそも作品による「感動」とは、生態的なある種のシンクロ現象といえます。

人間は、一生、自分自身の体から逃れられないし、自分自身であり続ける。

—— 音楽でも映画でも、知らず知らずのうちに感情移入してしまうということがあるのですが、これらの作品の場合、観客が作品という「鏡」を見ながらかなり強引に自分の感情をシンクロさせていかないといけないですよね。これは酒井さん御自身の感情を他人に感じてほしい、という意図があったのでしょうか。また死後もそれを残されたいとか。

酒井 もちろんそういうのも少しありますけど、それを前面に押し出そうということではないんです。僕が「自己」と思っているものは、観客にとっても「自己」なんです。僕個人がというわけではなく「酒井」という記号の様なものとして作っているんです。

—— 酒井さん御自身の死というよりはもっと普遍的な「死」全般に興味をお持ちということですか。

酒井 そうですね。日常あまり死を気にしてないという人もいると思うんですが、僕は気になるんですよ。おそらく、どんなに科学が進んでも生物には死が訪れることを止められないでしょう。「死」というテーマは哲学でも思想でも宗教でも長い歴史の中でこねくりまわされているのですが、やっぱり僕も自分なりのやり方でチャレンジしたいんですね。

—— 記録の精度が上がるにつれてだんだん生と死の境界線が曖昧になっていくと思うんです。例えば、昔だったら写真でしか見るができなかったのが、こういう生態的なデバイスが発達していくと呼吸でも鼓動でも何でも残せるようになってくる。最終的には心まで残せるかも知れません。

酒井 人間は死が近付くと必ず心は残りたいと思う人が多いじゃないですか。哲学者でも死んだら何もないと言っているけど、死が近付くと結局は、いやそんなことはないと言ったりする。僕はそこまで長く生きてないから分からないんですが、やっぱり体以外の魂のようなものを信じたいという幻想を抱かずに死を受け入れることは難しいという気がしますね。

—— でもその魂みたいなものも生前から記録できるようになると、ありがたみが薄れますね。

酒井 それはクローン人間の話に関係しますね。実感としてあるのは、精子と卵子の話です。例えば、あの時ちょっと違うところに行ったら自分は存在しなかったとか。生きている限り、今という時間をからめて捉えざるを得ない。それが運命を信じるということへつながっていくと思うんですよ。人間というのは今、ここ、という時空の中で運命や奇跡という幻想をつくり出し、それを快樂にもしていける。生きることに意味があるとしたら、それを意味があるかのように感じることに意味があるのです。

アートは、感動を与えてこそ効力を発揮する。その原則から離れていく時代に、皮肉っぽく『感動』そのものを作品にしてしまう。そして、その『感動』が、実は『たま

しい』というものに意外と近いものだと思う。

—— 最後に作品づくりの醍醐味というものがあれば。

酒井 やっぱり、制作中のテンションがいいですね。本当にできるんだろうかと恐くなることもあります。残念ながら、今回の新作は私の意図するイメージとは、かけ離れたものとなるでしょう。作品自身のインターフェイスは作っているけど、制作するためのインターフェイスは未だ作ってないのです。それにトラブル続出で創造行為に入っていくまでの作業に時間をとられてしまいます。……でも、本当にできるんだろうかってことで、相手と自分の間を揺れ動かす、そういうところでドキドキするのが好きですね。

1月・IAMAS マルチメディア工房にて



酒井章憲 / Shoken Sakai

映像、サウンド、コンピュータなど様々なメディアを使って表現活動を展開中。美術、音楽、映画、読書を趣味とし、それらの境界線上のまだ分野のできていない創作活動に強い関心を抱いている。

京都市立芸術大学構想設計専攻卒業。同大学院修了。

個展歴、その他 /

1994-1999「スパイラル ライフ」

1998.09「あなたの鼓動が私を動かした」

「ここに息を吹きかけてください、それが終わるまで」

「ファースト バイオ キス」など

Mr. Sakai has used film, audio, the computer, and other forms of media to express his ideas. He is fascinated with material and resources that are "outside" genre.

He is post graduate program from Kyoto City University of Arts Conceptual and Media Art

Exhibition :

1994-1999 Spiral Life

1998.09 Your pulse moved me.

'Please breathe out to this part, until it finishes.'

'First Bio Kiss'

121 project

Publication Project

企画・運営／

領域構成ゼミ C (S3 ゼミ) IAMAS + 共同印刷株式会社
デジタルコミュニケーションセンター

サイト・システムデザイン／道家航太郎、成島幸

サイトデザイン／井口仁長

コンテンツ企画／坂野徹

コンテンツ協力／草野 あけみ、情報学受講生

協力・監修／

共同印刷株式会社デジタルコミュニケーションセンター
成毛慎一、植原淳次、鳶村 忍、川端辰也

IAMAS

永原康史、吉田茂樹、山元史朗、神成淳司（順不同）

実施期間／1998.10–1999.03

Planning and Operation :

Domain Construction Seminar C (S3) IAMAS +

KYODO PRINTING CO.,LTD. Digital Communication Center

Site and system design : Kotaro Douke, Sachi Narushima

Site design : Masanobu Iguchi

Planning of contents : Tohru Sakano

Cooperation of contents : Akemi Kusano,

Students of Environment Information theory class

Cooperation and Supervising :

KYODO PRINTING CO.,LTD.

Shin-ichi Naruke, Junji Uehara, Shinobu Shimamura

Tatsuya Kawabata

IAMAS

Yasuhito Nagahara, Shigeki Yoshida, Shiro Yamamoto,

Atsushi Shinjyo (in random order)

Operation period : 1998.10–1999.03

経緯

「121 (One to One) Project」は、共同印刷株式会社デジタルコミュニケーションセンターと、IAMASの学生との産学共同実習として進められた。共同印刷株式会社デジタルコミュニケーションセンターは、On-demand 印刷機とインターネットをダイレクトに結んだシステムを用いて新しいコンテンツ及びニーズを求めており、一方で、IAMAS には作品を印刷物として残したいと望む学生がいた。そこで、このプロジェクトは発足した。

近年のインターネットや CD-ROM 等のデジタルメディアの普及によって、これまで情報を流通させる媒体として中核をなしてきたペーパーメディアは、その比重が軽くなるのではないと言われてきた。しかし現実には、ペーパーメディアの必要性は軽減されるところか逆に需要が増加してきており、紙の消費量の増加は環境問題にまで取り沙汰されている。そういった中、いかに無駄を省いた効率的で高品質な印刷物を制作することができるだろうか？

Print On Demand はこのニーズに対応する「必要

なもの、必要なときに、必要な部数を」供給できる印刷システムとして注目されている。

IAMAS では、学生が制作する作品は、展示形態をとるもの（インストールなど）や実時間で表現される作品（音楽作品やパフォーマンス）、Web や CD-ROM などを除くと、「もの」として提示もしくは生産されるものは多くはない。

静止画像に限っても、そのアウトプットは必ずしも、紙とは限らない。しかしながら、情報を紙メディアで提示することも念頭に制作を行うデザイン指向、メディア指向の学生達にとっては、制作物が簡易プリンタ出力のような、印刷物のシミュレーションに留まること、CD-ROM やインターネット等のデータのみで完結することは、「もの」を制作するという実感が乏しく感じられていた。

このプロジェクトでは「デジタルデータ」と「もの」との距離感を探りつつ、「One to One」=「1」つの需要に対して最低 1 部からの印刷」において適切かつ有効なコンテンツを探り、それを実際に印刷すること、コンテンツ制作から印刷、そして納品までの流れをスムーズにするためのウェブサイト、データペー

ス構築までを含めたネットワーク上の出版に関する
グランドデザインを行うことをその主眼としている。

Prehistory

“121 project” was promoted as industry-academy project between KYODO PRINTING CO.,LTD. and IAMAS. Kyodo printing is a company which is searching for new needs for using ondemand-printing system. Some students of IAMAS joined the project in order to print their works.

Recently, it was said that the spread of CD-ROM and Internet makes the needs of Paper Media less than before.

But, in fact, Paper Media becomes more important. As the result, the quantity of paper consuming is increasing and it becomes the environmental problems. So, how can we make fine printing which is simple and efficient? Print On demand attracts attention as a printing system which can provide when customers need. At IAMAS many art works produce but we have few chances to represent them except a few works like a installation or some real-time works ‘performance or music’. The students who study for design are not satisfied with such situation at IAMAS

The purpose of this project is designing the system including making a web page, database, and server and making their contents.

概要

共同印刷と IAMAS の間でのコンテンツ交換のフォーマットは PDF を用いて行う。PDF は印刷物の最終的な仕上がりをマシンのプラットフォーム、システムにインストールされたフォントの有無に関わらず表示を可能にした技術である。しかし、実際にコンピュータ上で制作されたデータのイメージをそのまま印刷物として仕上げるには、技術的にはまだ難しい段階にある。

データの発注／受注のやりとりはインターネットを介して行う。IAMAS 側の SQL サーバには各種の情報が蓄積されており IAMAS の学生や印刷会社はインターネットのブラウザをインターフェイスとして、自分の作品のエントリーや、他の作品のオーダーを行う。IAMAS 側に設置した SQL サーバには、データベースとして以下の 5 種類の情報テーブルが用意

されている。

1. コンテンツのリンク先
2. オーダー情報
3. エントリー情報
4. オーダー主のパーソナル情報
5. エントリー主のパーソナル情報

リンクされたコンテンツはブラウザ上から自由に閲覧・オーダーが可能である。オーダー情報は SQL サーバに蓄積され、一定期間ごとにオーダー情報をまとめ、自動的に印刷会社にメールで報告する。その報告結果を元に、印刷会社がコンテンツをダウンロードして、じかに印刷機をまわし、自動出力し、オーダー主に郵送する。

学生が自分の作品を SQL サーバにエントリーする際、あるいは他の作品をオーダーする際、ID が発行される。その ID がパーソナル情報のキーとなり、2 回目以降のエントリーあるいはオーダーではパーソナル情報の入力が必要としない。パーソナル情報には住所やメールアドレスが入っており、それをもとに、印刷会社が受けとる報告のメールに作品の部数、送り主氏名、送り先等の情報が入る。

Outline

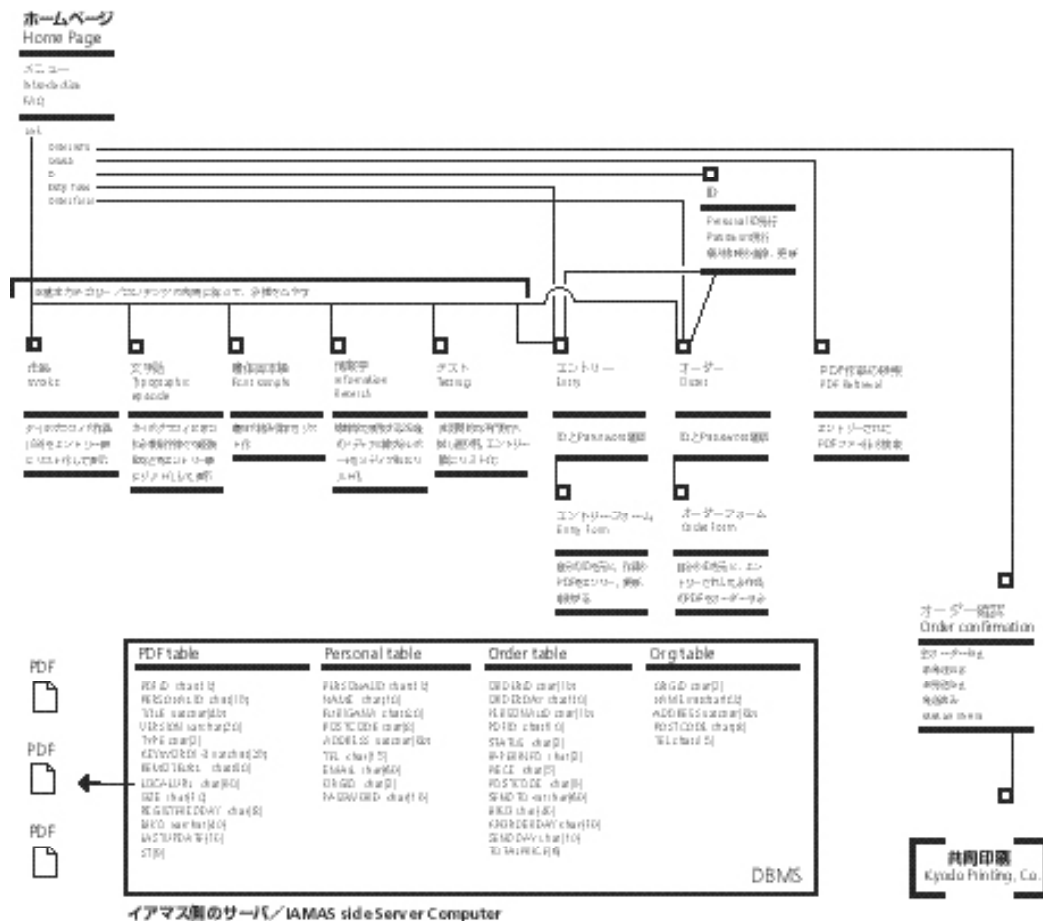
PDF is used to exchange data between IAMAS and KYODO PRINTING CO.,LTD.

PDF is the File format, which can display any Font and any Layout on any type of OS.

But it is still difficult in the technique to print the date which made by a computer. We use the Internet to exchange the data. Students at IAMAS can put (entry) their works on SQL server or get (order) their printed works by using Internet. At SQL server at IAMAS there are five tables as below:

1. Link information
2. Order information
3. Entry information
4. Personal information those who order
5. Personal information those who entry

Everybody can see or order the linked contents from the browser. The information of the order is stored in the server and automatically sends by e-mail. Afterwards, a printing company downloads the contents, prints them, and sends them to the customer.



※ PDF (Portable Docuemnt Format) はもともとはコンピュータの違いに関わらず、ドキュメントの閲覧やプリントを実現するのを基本的な目的として、Adobe 社が公開したファイル形式である。PDF は圧縮率が高いため、データ量が軽くて、通信でファイルをやり取りするのに向いている。また、圧縮形式や解像度を選択でき、出力形態に応じたファイルを作成することができる。

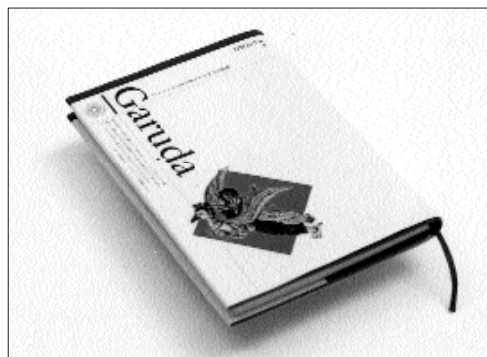
「情報学」講義資料

桂英史講師の「情報学」の授業では、新聞、ラジオ、ネットワークなど「26のメディア」をテーマに、受講した全学生が各自割り振られたメディアについて図版と文章を使用した資料を同じフォーマットで作成し、このシステムで印刷して授業内でのテキストとして使用した。これらの資料は、図版をスキャナーでデジタル化して取り込み、コンピュータ上でレイアウトをして作成するのでPDF化は容易であり、かつ、授業には20～30部程度の少ない部数で多種類の資料を必要としたため、このシステムの実験にはふさわしいコンテンツといえるだろう。

Textbook for Environment Information
theory class

In the class by Eishi Katsura who is a special lecturer at IAMAS, students used the textbook, which they researched about 26 kinds of media such as newspaper, radio, network, etc, made data following a specific format, and printed out using this system.

It was suitable contents in the test of this system because in this class there are only between 20 and 30 students and they needs the textbook which contains much information including text, pictures, charts, and so on.



Garuda
草野 あけみ 作品 (160 ページ)
works of Akemi Kusano . 160 pages. Hand binding

フォント見本帳

近年の急速なコンピュータの普及によって、私達は印刷用書体をフォントとして身近に感じるようになった。フォント見本帳はそれぞれの書体を同一フォーマット上にPDF化し、目に見えるエレメントの差異は勿論のこと、制作者は時代背景も含めて比較することで、コンピュータを使用する学生に書体への関心と認識を深めてもらおうという試みである。またこれはPDFによるフォントデータを含む動作環境に依存しない印刷データの互換、オンデマンド印刷技術によるWeb上から紙への高品質な出力とそのディストリビューションの実験もかねる。

Font sample sheet

This is made for the students who do not know about Font well to know the historical background of it and the rule when we use it.

PDF has the character that one data can be easily converted to any kind of media, from paper media to CD-ROM, Web, and so on.

It is a test to exchange the Font data, which is one of the most important things of PDF.

書籍出版への活用

121 project のシステムを使用して書籍を出版する実験である。

個人で本を出版する際は最低でも、30部以上は必要となるが、プリントオンデマンドにより必要な部数(今回は5部のみ)の印刷が可能。面付けを印刷業者側に任せることによって、大幅に作業を簡易化。PDFを使用し画像データをファイルに含ませることによって画像関連のトラブルを回避しやすい等の利点が挙げられる。装丁に関しては自家製本である。

Personal book printing

This is a test of 'Book on demand' using the system of 121 project.

Ms Kusano said "there are some advantages as below :

We must order at least 30 copies in traditional system. By using this system, I got a few copies what I needed.

It makes the operation of pagemaking simple by entrusting to Printing company.

To use PDF, it makes possible to avoid trouble which mainly occurs by picture data".

Onyx Dreams

制作者／高嶺 格

発表日／1998.11.05

発表場所／La Galénie Liane et Danny Taran Centre des arts Saidye Bronfman, Montréal

企画／Vid 姉 graphe and Makiko Hara

協力／

Le Conseil des Arts du Canada (Fonds Japan-Canada)、
坂根巖夫、国際情報科学芸術アカデミー、
David Liss de la Galerie Liane et Danny Taran Centre
des arts Saidye Bronfman、
Vid 姉 graphe、Makiko Hara、Chantal Molleur、Canal
Savoir、Novotel、Cheval Blanc、YM-YWHA、Mario Côté
de l'Université du Québec à Montréal、Laura Jeame
Lafaue、Katherine Tweedie、Chang Wan Wee、Valerio
Meroques、小田英之、赤松正行、前田真二郎、木村隆志、
馬野訓子、金貴月、藤原健太郎、飯野健一、若林輝明、
村上寛光、上山朋子

Artist : Tadasu Takamine

Day of presentation : 1998.11.05

Site of presentation : La Galénie Liane et Danny Taran
Centre des arts Saidye Bronfman, Montréal

Projected by : Vidéographe and Makiko Hara

Special Thanks :

Le Conseil des Arts du Canada (Fonds Japan-Canada)、
Itsuo Sakane, IAMAS、
David Liss de la Galerie Liane et Danny Taran Centre
des arts Saidye Bronfman、
Vidéo graphe, Makiko Hara, Chantal Molleur, Canal
Savoir, Novotel, Cheval Blanc, YM-YWHA, Mario Côté de
l'Université du Québec à Montréal, Laura Jeame Lafaue,
Katherine Tweedie, Chang Wan Wee, Valerio Meroques,
Hideyuki Oda, Masayuki Akamatsu, Shinjiro Maeda,
Takashi Kimura, Noriko Umano, Kiwool Kim, Kentaro
Fujiwara, Ken-ichi Iino, Teruaki Wakabayashi, Hiromitsu
Murakami, Tomoko Ueyama

世の中腹の立つことは山ほどあるが、自分のやったパフォーマンスのビデオを人に見せた時に「長い」とあっさり言われる事ほど腹の立つこともないだろう。私は今までに1万回もその事を言われ、その度にいやそうではないと1万回説明してきた者であるが、しかし結局、唇をかみしめながら毎回毎回5分程度にビデオをまとめていた者でもある。編集されたビデオはいいとこだけを抜き出されている上に、かっちょいいロゴなどがかぶせられて、いかにも映画の予告編のごとくにそつがない。ありもしないエフェクトに彩られて、おしるいを塗ったくった婆あと見違う出来映えである。しかし、実際こうでもない限り、撮りっぱなしのビデオなどつきあいきれものではない。もともとライブのために構成された作品というのは、厳密に空間を選んでいるのであって、ビデオの粗い粒子と四角いフレームにおさまるものではないのである。一旦ビデオに記録されるや、ライブは俯瞰と微塵の両方を同時に失う。辛うじてバランスしていた細部の意味性を、カメラは見事に外してくれている。いや、もともと違うもんだからと、あっさり割り切って気持ちよく編集するのが正しい

態度であって、ビデオなどで記録しようというのがそもそもいやらしいのだと言う。それは重々知っている。しかしこの、ライブとドキュメントビデオの情報量と質の差を本質的に理解している人は以外と少ない。それはもう、映画館で見る映画とビデオで見る映画の差を知る人より圧倒的に少ない。だから、いちいち悶々とするのである。だからこそこの悶々を形にしようと思ったのである。

カナダのモントリオールで発表した作品 Onyx Dreams は長い時間をかけたプロジェクトである。最初モントリオールから話があったのは1997年の春で、ビデオを用いたインスタレーションの展示の依頼であった。モントリオールのギャラリー事情は見当つかなかったが、ギャラリーが機能するかどうかについて根本的に半信半疑だったので、そこで「TVの生中継でライブ映像を流す」というアイデアを出した。その時点でのタイトルはHow can I make you believe this is a-live? も、つまり「これが生中継であることをあなたは本当に信じるか」。イメージしていた映像は、普段なら完全なミスショットとしてカットされるであろう、何やら見慣れないズレたカットの

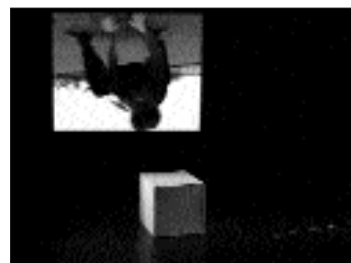
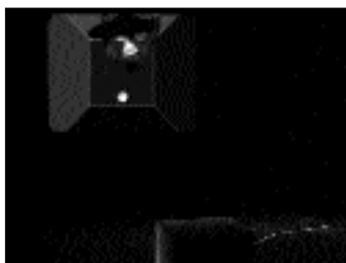
連続である。不完全で、誰かの部屋をのぞいているような、それでいてカメラに対してアピールしているような、変てこりんな映像をTVで流してみたかった。それが視聴者の目にどのように映るのかが知りたかった。私自身はこれを、「TVと現実の間の新しい距離感を作り出すための実験」だと捕えていて、ライブの映像の緊張感が、刺激的というよりも奇異にリアルなものとして映ることを期待していた。画面には「How can I make you believe this is a-live?」の文字を常に入れておいて、仮に「生中継」にOKが出ず、カンパケを流すにしても、生かどうかを視聴者に判断してもらうことで成立するだろうと考えていた。98年1月に現地でプレゼンを行い、幾人かが興味を示してくれて、その後もかなり実現しそうなところまで交渉は進んだものの、やはりTV局の敷居が高く、リスクであるとの理由でどこもOKを出してはくれなかった。そこで、急遽パフォーマンスの公演に切り替えることになったのが9月である。

Silicon Graphics社のコンピューター、「Onyx」について私はあんまり知らない。それでもこの作品のタイトルに使った理由は、このマシンが私の知る限り最も高価でVRのリアルタイム合成やCG制作などに用いられるコンピューターであるからだった。この作品に「Onyx」は実際使われてはいないが、「Onyx」が可能にするリアルタイム合成を模倣している。どこか「Onyx」を使っても不可能なクオリティの合成をも模倣している。つまり、高度な技術でリアルタイム合成を実現しているように見せかけている。私は終始舞台上の段ボールの箱の中に入っていて、あらかじめ合成、編集してある映像（＝壁にプロジェクションされている映像）を箱の中でモニターしながら、映像と同じように動いている。観客は、箱の中からきこえるかすかな咳払いや靴音が

映像とピッタリシンクロしているのを見て、壁に映っている映像が、箱の内部をライブで撮っているものと知る。しかし最後の場面で、舞台上では私が箱に入ったままなのに、映像の中で私が風景の向こうに歩き去っていくのを見て、はたとリアルタイムの嘘を知るのである。ライブとビデオが同時に進行し、そのどちらも危うげで漠然としたリアリティしか持っていない。従って観客は、目の前の箱の表面の微妙な震えによって終始その2つを結び付ける作業を強いられる。「How can I make you believe this is a-live?」のコンセプトはそのままに、劇場空間という、全てを虚構化してしまう装置を逆手にとったトリックである。パフォーマンス終了後のアーティストトークで、箱の中には何があったのかという質問が多くあったが、これは箱の中の風景が「どこでもドア」を開いたようにいろんな場所と合成されていて、箱の内側世界の時空間的抽象性が保たれていたせいであろう。ここにはライブの神話性と、ライブ映像を賑やかに飾るビジュアルエフェクトについての問いが含まれている。

私はカテゴリ化されるのを嫌う性格で、パフォーマンスを多くやっているからといってパフォーマンスアーティストだとかあんまり呼ばれたくはない。だがライブに対する興味は高まる一方である。それはライブが、非常に贅沢な表現形態であるのと同時に、裏切りのメディアであるからだ。テクノロジーはテクノロジー自身を裏切ることはできないが、ライブはライブ自身をも裏切ることができる。冒頭に述べた悶々とは、「いま、ここにあること」の連続性についてのライブの側からの煩悶であり、必死にライブであろうとするライブが、二度と再現が不可能だという意味において本質的でありえるか、そのことを自問しているのである。

An edited video has been made using good scenes



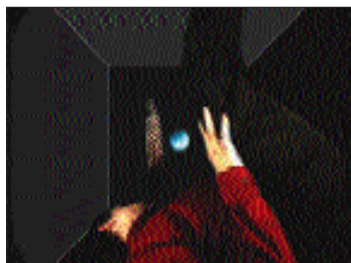
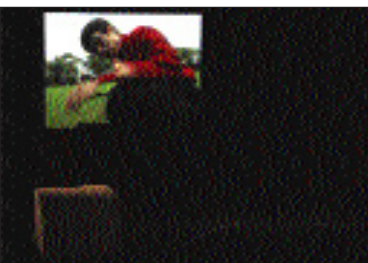
1. 起／Introduction

and a cool logo. This is like the advanced billing for a movie, and is decorated with fake effects.

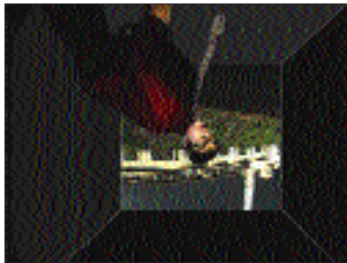
Without these things, you wouldn't keep watching the video. Basically, a work which is organized for live presentation must utilize a space which was carefully chosen. A video format, which often has a grainy texture and square frames, is usually not suitable for a live performance. Somebody said that, to begin with, filming a live performance is disgusting. I don't know about that, but I feel that there are few people who understand the difference in quality and quantity between live performance and documentary videos. I was distressed by all this, but I made up my mind to try and let this feeling take shape. Onyx Dreams is a project which took a long time to think about and finally produce.

In 1997, I accepted a request from Montreal, Canada, to hold an exhibition of my installation using video. I don't know the Silicon Graphics ONYX computer well. However, I named this piece "ONYXD REAMS" because it is used for the real-time synthesizing of virtual reality (VR) and computer graphics (CG) production. For this work, I tried to imitate real-time synthesizing, which ONYX can create. In my

performance, I act, within a corrugated cardboard box, which is an imitation of the projected images seen on the broadcast screen. In the image, I move within the box, imitating all the movements and actions which are seen on the broadcast screen. Therefore, the audience actually thinks that I'm in the box with a camera. But, when I walk out of the box, the audience realizes that this is a trick. Both the live performance and the Video are running at the same time, but they can't imitate reality perfectly. "Live" artwork is both very interesting, and is an excessive way to explain deceiving media at the same time. I ask myself: 'when I perform live, is this an essential act which can't ever be reproduced again?'



2. 承 / Development



3. 転／Turn

たましいの自然な動きはすべて、物質における重力の法則と類似の法則に支配されている。恩寵だけが、そこから除外される。

重力には全然かわりのない動きによって、下降すること……重力は下降させるもので、つばさは上昇させるものだ。つばさの力を二乗してみても、重力がなければ、下降させることができるだろうか。

創造は、重力の下降運動、恩寵の上昇運動、それに二乗された恩寵の下降運動とからできあがっている。

恩寵とは、下降運動の法則である。

Simone Weil

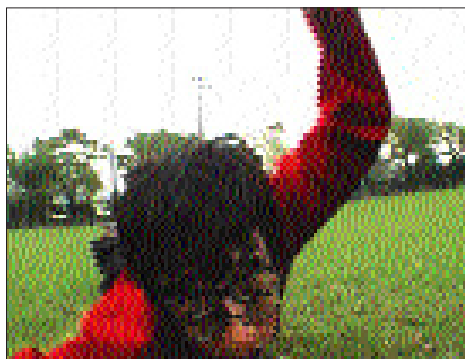
Tous les mouvements naturels de l'âme sont régis par des lois analogues à celles de la pesanteur matérielle. La grâce seule fait exception.

Descendre d'un mouvement où la pesanteur n'a aucune part... La pesanteur fait descendre, l'aile fait monter : quelle aile à la deuxième puissance peut faire descendre sans pesanteur ?

La création est faite du mouvement descendant de la pesanteur, du mouvement ascendant de la grâce et du mouvement descendant de la grâce à la deuxième puissance.

La grâce, c'est la loi du mouvement descendant.

Simone Weil



4. 結／Conclusion

Onyx Dreams インタビュー
Interview with Tadasu Takamine about
Onyx Dreams

—— 今回の作品では遠隔性が1つのテーマに挙げられると思うんですけども、遠隔性における感覚のズレのようなものに興味をもたれたきっかけをお聞かせいただけますか。

高嶺 どちらかというと、興味としてはライブの有効性という方だと思います。

—— それはパッケージ化されたビデオとかそういうものと比較した場合にライブに何ができるかというようなことでしょうか。

高嶺 自分ではたぶんそこら辺は強烈に意識してるんだと思います。

—— 例えばライブを中継したりすることがありますよね。そのときに失われるものってなんだと思いますか。

高嶺 ライブ映像っていうのは結局距離が離れた場合にそれをより拡大して見ようとしたら、モニタとかせいぜい良くてもプロジェクターで見るとかがなくなってくる。いくら解像度が上がったところで区切られてしまうフレームの問題がありますよね。ライブで見ると、後ろの方で起こっていることとかが全部情報として入っているわけで、かなりの情報を複合的に判断してるはずなんやけど、それを無理矢理フレームで区切らなアカンっていう制限がある。そのスケール感みたいなものに対して苛立ちがあって、それはまあ昔からあったんやけど、やっぱりこういうコンピュータのたくさんある環境に来て、より強く意識するようになりました。

—— パフォーマンスという表現方法だけできて、他の表現方法にできないことがあると思われませんか。

高嶺 それは、もしかしたら、ないかも。

—— もしパフォーマンスの「間」みたいなものが記録されるんだとしたら、別にライブであるか、記

録されたものであるかはあまり関係ないかもしれないですね。

高嶺 多分ね。そのやったことってのは日常生活に反映していかんと意味がないと思うんで、発表した時点では作り込んだものであっても即興でやったものでもあんまり変わらないうか。まとめてすごい意見みたいなものをガチッと作って、それを言うためにある表現手段を使うのってあんまり魅力は感じない。その中間ぐらいでグチャグチャになりながらやってるみたいなのが、僕は見たいし、自分でも作りたいと思うのもそんな感じのもんです。

—— 箱の中に閉じこめられていたはずの人がすたすた去ってしまうという、最後のオチのような部分がありますよね。あれは他にもいろいろ考えられたのでしょうか。例えば手品なんかだったらあの箱がバラッと全部開いて、実は誰も居なかったということになって拍手喝采になるんだと思うのですが。

高嶺 トリッキーなままで終わるか、何かちょっと落として終わるか、そういう中でも思い付いたのが映像の中でオチをつけるやり方だったんですが、実はあの終わり方には満足してないです。あそこで何か声が入ってくるとか、それぐらいの要素があった方が多分見てる方としては最後に残る印象がちゃんと正確に伝わったかなと。

—— コメディの要素は意識されましたか。箱の中の本人にとっては大変な事態なわけですが、見る人にとっては笑える状況にあるわけですよね。

高嶺 僕自身はすごい真面目に作ってて、何か受けようとか笑わせようとかって思って作ることはほとんどないんです。でも結構笑いとって起こったりしちゃう。ある人が言うには途中で雰囲気ガラッと変わったりした時に、最初は素でやってたりするから、そのギャップで笑わせようとしてんのかな、と思って笑ったりする。ところが、そのうちなんかここで、笑っていいんやろかってシーンとなるみたいな、そういうパターンが多いって言いますけど。僕自身は別にここでこう落としてみたいといった笑いのことはあまり考えて作ったりはしません。

—— 本当にそういった状況に放り込まれた人がいたとして、こうなるはずだというような演技をされてるわけですか。

高嶺 いやいやあれはそういうことはないです。実際やってバンって倒れたりしたときに自然に起

こってしまう顔で、結構衝撃が大きいもんやから、いちいちびっくりした顔してて。

——それは全く意識していない？

高嶺 意識してないですね。

——演技してなくてただそれを撮ってもらったってことですか。

高嶺 何かカメラが付いてるってことは一応ずっと分かっているから、カメラのアングルの中で近景とか遠景ってことはずっと意識にあったけど、顔の表情まではねえ。

——高嶺さんにとって演技というのは自分の中でどういった位置を占めているんでしょうか。

高嶺 何か演技しようとする意識の行き着く先と、今から僕がパフォーマンスして行き着く先は違うと思うんですよ。大きく括ると一緒やんかって言われたりもすると思うんだけど、意識の上では全然違ってて、何か演技するより永続性のあるもんちゅうのかな。何か別の人格が憑衣するのとか見ると安心するじゃないですか。僕はその安心感っていらんと思うし、演技するのってテクニックがいるでしょ、上手い役者と下手な役者って。

——日常生活の自分とパフォーマーとしての自分との間には意識的な違いはないんでしょうか。

高嶺 いやいや、それはもちろんあります。

——それはどこで切り替えるんですか。単純に日常生活のテンションが高まった時にパフォーマンスになるんですか。

高嶺 それはね、いつの間にかそうなったような気がすんねんけど、割と作品つくってるって意識が明確にあって、それ以外の時は作品とはまた違うんですよ。そこらへんの連続性みたいなのが昔はもっとあって、最近何か明確に分かれてきたような気がすんねんけど、やっぱ日常生活の延長線上にパフォーマンスがあるのではないと思います。

——すると言葉でいうと矛盾したことになりますか、日常生活と作品の世界とはバラバラになっているにもかかわらず、作品の世界は必ず日常の生活に影響を及ぼすってことになりますよね。

高嶺 何かを知るためみたいな、そういう目的はもちろんあります。もちろん伝達の機能みたいなこともすごい意識するんで、人に言葉として理解してもらうとすることもあるし、そういうことがいろいろ

複合された形で作品っていうものがあると思います。だから、なるだけ思い付く限りの表現方法で人に伝えられたらいいと思うんで、例えば日常生活の中に侵入していくみたいな方法をとったこともあるし、本当に日常を彷彿とさせるような空気を作品の中に持ち込むこともあるし。何でしょうね、ああメディアになりたい。

11月・IAMAS マルチメディア工房にて



高嶺 格 / Tadasu Takamine

1968年 鹿児島県生まれ

京都市立芸術大学工芸科漆工専攻科卒

89年より96年まで展覧会多数

1998年 Et Maintenant / Ecole Nationale Supérieure Des Beaux-Arts, Paris

水位と体内音 / 岐阜県上石津町日本昭和音楽村

89年より96年まで国内外で発表、またダムタイプでのパフォーマーとして93年より97年まで作品に関わる

1998年 Onyx Dreams / Saydie Bronfman Center, Montreal, Canada

母太鼓ちゃんと計算ブン / 岐阜県上石津町日本昭和音楽村

what can I do for you? / 国際情報科学芸術アカデミー、岐阜

performance in HIROSHIMA / 広島市現代美術館、広島

Real time chat / 国際情報科学芸術アカデミー、岐阜

1997.07 Virtues / 国際情報科学芸術アカデミー、岐阜

1968 born in Kagoshima

educated in Kyoto Univ. of Arts & Music

1998 Donai-yanen! (Et Maintenant!) / école nationale supérieure

des beaux-arts, Paris

Water level and organ sound / Nihon Showa Ongaku-mura, Gifu

1998 Onyx Dreams / Saydie Bronfman Center, Montreal

The Keisan-pun Band / Nihon Showa Ongaku-mura, Gifu

Performance in Hiroshima / Contemporary Museum in Hiroshima

What can do for you? / International Academy of Media-Arts

and Sciences, Gifu

Real time Chat / International Academy of Media-Arts and

Sciences, Gifu

1997.07 Virtues / International Academy of Media-Arts and

Sciences, Gifu

Immortal Forge

Interactive Installation

制作者／金田充弘

制作・展示環境／SGI (O2)、Macintosh、Projector、
C-compiler、MAX、MU-80

制作時期／1998.07—1998.08

発表時期／1998.08—1998.09

発表場所／大垣市情報工房

サイズ／900 x 900 x 3000 (mm)

Artist : Mitsuhiro Kaneda

Environment, Medium : SGI (O2), Macintosh, Projector,
C-compiler, MAX, MU-80

Production period : 1998.07—1998.08

Presentation period : 1998.08—1998.09

Site of presentation : The Ogaki Information Studio

Size : 900 x 900 x 3000 (mm)



干渉パターン／pattern of interference

コンセプト

もともとは差動的な動きの中に現れる干渉作用や錯視の効果をCGで実験していたら、非常に音楽的な緊張、弛緩作用があることが解ったのが作品制作のきっかけでした。映像と音楽には時間軸上を流れる何か共通する効果があるのではと思ったわけです。

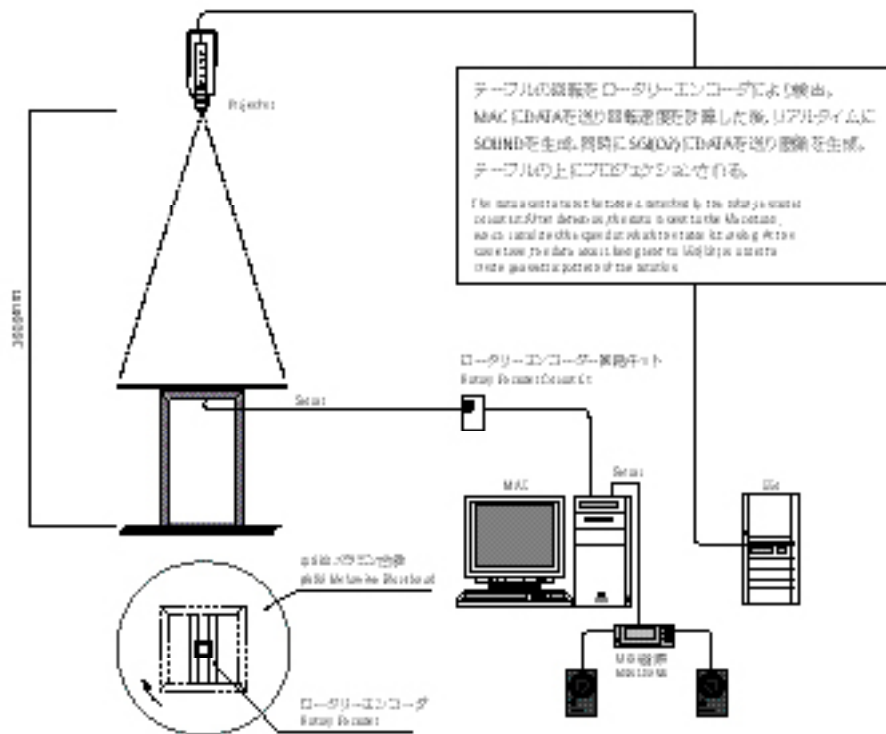
このような事は、一昔前に映像作家として知られるジョン・ウィットニーなどが抽象映画としてやっていました。基本的には感情や視覚や聴覚に対する波の干渉作用に焦点を当てた試みで、異なる周期を持つ運動が同じレールの上を走ることによって得られる様々な共振の仕方（ハーモニー）を映像と音楽の双方に見出したわけです。

音楽の波としての効果を明確に切りつめて、それが楽曲レベルで明示的に構成されるようになったのは20世紀になってからのことで、ライヒやグラスといったミニマリストたちによって「位相」や「共振」といった性質が音符レベルで意図的に操作されるようになりました。

「Immortal Forge」は、例えば万華鏡のように、体験者自らが好奇心を持ってその対象をいじくり回す

ことによって、音と映像による様々な干渉の仕方を体験できたら、と思って作られた実験第1号機です。

また、この時に映像を制作した方法と同じ方法を用いてVRテクノセンターにある6面CAVE「COSMOS」用に発展させた作品が「ILLUMINE」です。前者がテーブルをまわすことによるインタラクションだったのに対し、後者は、ワイヤレスマイクに話すことによってインタラクションを得る手法を取りました。こちらはアンビエントな空間で映像と対話するような感じが強く打ち出された内容となりました。作品制作期間がほぼ一ヶ月であったことや、会場の展示方式が最後の最後までではっきりしなかった事など個人的にはかなりやり残した部分もあると思う反面、限られた時間の中で実に多くの未知の体験ができ多くを学ぶ事ができたというのが実感として残りました。



システム図 / System chart

Concept

I first experimented with interference and the illusions that appear in differential movements of various patterns drawn CG. In these experiments I discovered a pattern of alternating tension and looseness that comparable to that in music. I realized that there is something in common between pictures in time and music.

Investigations of this sort had been attempted by John Whitney, the filmmaker, who used abstract images. Basically, his was an attempt to focus on the effect of types of waves on the visual, auditory and affective components of the human organism.

At the heart of the installation, Immortal Forge, there is a device which allows us, in the manner of a Kaleidoscope, to experience and alter a visual and aural configuration. This device is made up of a 90 mm disc which 'rests' on a table in front of the viewer. When the viewer turns the disc with his hand, the apparatus transmits information to a computer which processes it and sends it to the projection medium above the table. This projector then responds to the information of the hand by

概要

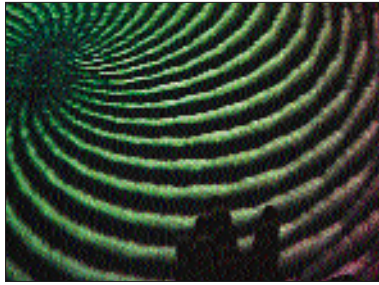
直径 900mm の円盤を体験者が実際に手で回すことによって、そこに投影される三種類の差動的な映像と、音の同期による錯視的な効果をリアルタイムにコントロールしながら、万華鏡のように楽しむ作品。

Outline

Immortal Forge is an installation. We can enjoy Immortal Forge like a kaleidoscope turning the disk on the device of ninety millimeters across in diameter by hand.



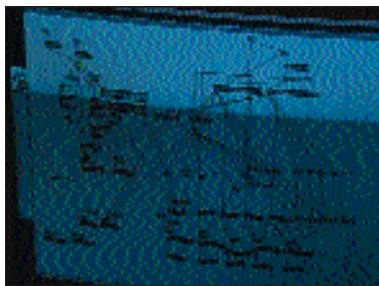
干渉パターン／Pattern of interference



テーブルの回転によりパターンが変化する
By spinning the table, the image changes



パターンは様々に変化する／Various image changes



Max によるプログラミングにより動作する
Programing using Max

Immortal Forge インタビュー

Interview with Mitsuhiro Kaneda about

Immortal Forge

—— 作品のタイトルはどのように決められたのでしょうか。

金田 forge という言葉は鍛冶場っていう意味なんですけど、そこでトンテンカン、トンテンカンいるんなものを作るイメージから、何か創造の源みたいな意味があるらしくて。そういう部分をとってこうと思ったんですけど、でも鍛冶場と違って電気で照射するわけだからこれは永久に光り続ける鍛冶場かもしれないと思って immortal を付けて immortal forge としました。

—— 以前から錯視効果とか見た目のイリュージョンに興味を持っていたのでしょうか。

金田 IAMAS に入ってオプアートの本を読んだりとか、そういうことを取り扱った授業を受けたりしました。それとコンピュータのデモンストレーション映像としてブームになったメガデモっていうのがありますよね。あの辺でも結構音楽に合わせて使ったりしているのを見て、2D エフェクトとして面白いかもかもしれないと思って、ひとりで実験していました。

—— 子供の頃からそういうものが好きだったということとは？

金田 エフェクトといっても全然違う種類のもので物理的なエフェクトを楽しんでやってたことはあったんですけど、実際にモアレっていうのをちゃんと意識するようになったのは大学の頃ですね。大学で音の研究をしていたんです。自分の実験データを計測するときに、ナイキストの定理っていうちょっと変わった定理があるんです。その定理の範囲では抑え切れない情報を画像に反映させたり、データに反映させたりする時に、モアレっちゃうというか、実験的にはまずい意味で問題になっていたんですけど、でもそれを映像化した時に、絵として見るとこれ綺麗

麗なだけになって思ったことがありました。

—— ミニマル音楽にモアレを扱った作品がありますよね、モアレ感というか。

金田 フィリップ・グラスの5枚組のCDがあって、そのうちの1つに万華鏡のように10秒でモアレの全周期が見渡せるようなスピードで流れる音楽があって、それを見た時にジョン・ウィットニーの映像と重なってきたところがありました。ライヒだと、映像で感じるモアレっていうよりは、もうちょっとゆっくり厳密に時間方向の進行を観察していくような感じなんですけどね。ジョン・ウィットニーの映像はモアレっていうより、ずれていくもののいろいろな周期の重なり合みたいなのが強調されていて、そういう部分から影響を受けました。

—— 金田さんは普通の音楽を聞いてらっしゃる時にも何か映像を思い浮かべられるんですか。

金田 歌詞のついてる音楽よりは間のデザインを重視するような音楽とか、あとパッと線が映像的に光るような感じみたいなのが好きなので、音としての波がなぜかレーザー光線のような印象を受けることがあるんです。

—— 今回の作品は鑑賞者としてどういった方を想定して作っていらしたんですか。

金田 実は想定しなかったかもしれない。自分を想定していたかもしれませんが。作品をインスタレーションという形式でもっていいこうと思ったそもそものきっかけというのは、テーブルを回す質量感みたいなのが映像に伝わっていく、何かサウンドと映像っていうよりは、触覚を映像に伝えていく力感みたいなことを思いついた方が強かったです。

—— 金田さんはプログラマの視点とアーティストの視点を共有されていると思うんですが、御自分の中ではどういった役割分担になっていたんでしょうか。

金田 まずプログラミングしている時点で直接的に表現できることがあると思っています。こう作るとこういったものが出来るっていうのが、プログラミングのアイデアの時点で予測ができる様なものを作ろうと思っているので、プログラマとアーティストという2人分の役割をしてるっていうよりかは、両方が1個にまとまって何か新しいものが作られるような活動領域というか、そういうスタンスでできたらしいなと思っています。

—— 金田さんは学生時代に工学を専攻されていた

わけですけども、エンジニアリングの面白さとアートの面白さにはどういった共通点、もしくは相違点がありますか。

金田 まず面白かった点として、技術的にはどうでもいい点がアートのものはものすごく面白いということがあって、技術を全面的に出してるメディアアートもあるんですけど、そうじゃない部分で面白いものを作っている人達もたくさんいると思って……。やっぱり技術をやってきた人から見れば、アイデアの根本が想像のつかない外の方からのベクトルで入ってきたようなショックを受けると思うんです。

—— 以前、岩井さん（岩井俊雄、インタラクティブ・メディア・アーティスト）の活動を手伝われていたよね。

金田 はい。普通技術的なことを考えてしまうと、ピアノからどんな映像を飛び出させてやろうとか、テキストを貼ってやろうとか、ものすごく具体的なイメージに変形させてやろうとか、ディテールの込み入ったことをやろうと思うんですけども、岩井さんの場合、最初に空に向かってこう縦に長く延びていくレーザーみたいな棒ができたところでシンプルな良さを見つけて、そこから発展させていったっていうところがすごいなと。一番シンプルな図形が一番良くあの作品を言い表しているようで、僕自身も素朴に綺麗だなって思えるのが最初に出来上がったあのパターンだったんですよ。

—— 必ずしも最先端の技術とか、誰もやってない技術を使う必要はないわけですよ。

金田 そうですね。むしろある機械が持っている性能の外にどうしようもない滑稽なものとか、ものすごい爆発的なエネルギーを発揮することになってしまったとか、そういうことがあったりするということを知ったのがアートの勉強をしてちょっと印象に残ったことのひとつですね。



金田 充弘 / Mitsuhiro Kaneda

1974年 東京都生まれ

1997年 東京工業大学工学部情報工学科卒

1997年 岩井俊雄、坂本龍一コンサート MPiXiPM に参加

1998年 「Immortal Forge」 大垣市情報工房にて展示

1974 born in Tokyo

1997 graduated from Tokyo Institute of Technology.

1997.12 Ryuichi SAKAMOTO + Toshio Iwai 'MPiXiPM9' Stuff (sub programmer)

1998.07-09 'Immortal Forge' at Ogaki, Gifu.

Dance Project

蒸発願望

Interactive Contemporary Dance

ダンス／安川晶子

ディレクション／赤松正行

音響／上山朋子、村田千佐子

センサリング／マトロン、坂井萌奈

映像／石原次郎、南方祐紀

制作環境／

PowerMacintosh 7300/16、9500/150、8500/150、
G3 DT300、SONY DCR-VX1000 (ビデオカメラ)、
VIDEONICS MX-1 (ビデオミキサー)、
Panasonic WJ-AVE55 (ビデオミキサー)、
CCD カメラ、SHARP XV-Z4000 (プロジェクター)、
KURZWEIL K2500R (音源)

展示環境／

PowerMacintosh G3 DT266、7300/166、Rack Mac、
SONY DCR-VX1000 (ビデオカメラ)、
SONY SLV-RS1 (ビデオデッキ) × 3、
VIDEONICS MX-1 (ビデオミキサー)、
Panasonic WJ-AVE55 (ビデオミキサー)、
CCD カメラ、SHARP XV-Z4000 (プロジェクター)、
KURZWEIL K2500R (音源)、MACKIE1202 (ミキサー)

制作時期／1998.04.30—1998.06.15

発表時期／1998.06.15—1998.06.17

発表場所／TORII HALL (大阪)

サイズ／W7500 × D7315 × H3000-7425 (mm)

公演時間／60 分

Dance : Akiko Yasukawa

Direction : Masayuki Akamatsu

Sound : Tomoko Ueyama, Chisako Murata

Sensoring : Matron, Monna Sakai

Picture : Jiro Ishihara, Yuki Minamikata

Environment :

PowerMacintosh 7300/166, 9500/150, 8500/150,
G3 DT300, SONY DCR-VX1000 (Video Camera),
VIDEONICS MX-1 (Video Mixer),
Panasonic WJ-AVE55 (Video Mixer),
CCD Camera, SHARP XV-Z4000 (Projector),
KURZWEIL K2500R (Synthesizer Module)

Medium :

PowerMacintosh G3 DT266, 7300/166, Rack Mac,
SONY DCR-VX1000 (Video Camera),
SONY SLV-RS1 (Video Cassette Recorder) × 3,
VIDEONICS MX-1 (Video Mixer),
Panasonic WJ-AVE55 (Video Mixer),
CCD Camera, SHARP XV-Z4000 (Projector),
KURZWEIL K2500R (Synthesizer Module),
MACKIE1202 (Mixer)

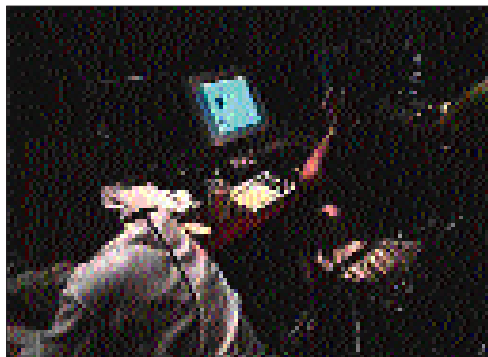
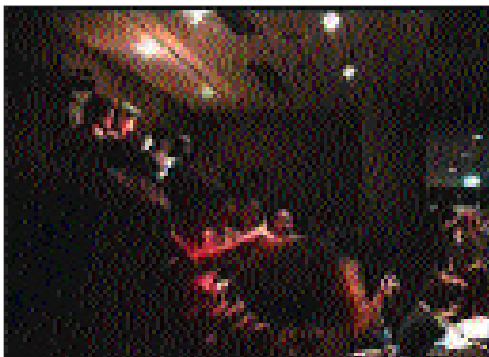
Production period : 1998.04.30—1998.06.15

Presentation period : 1998.06.15—1998.06.17

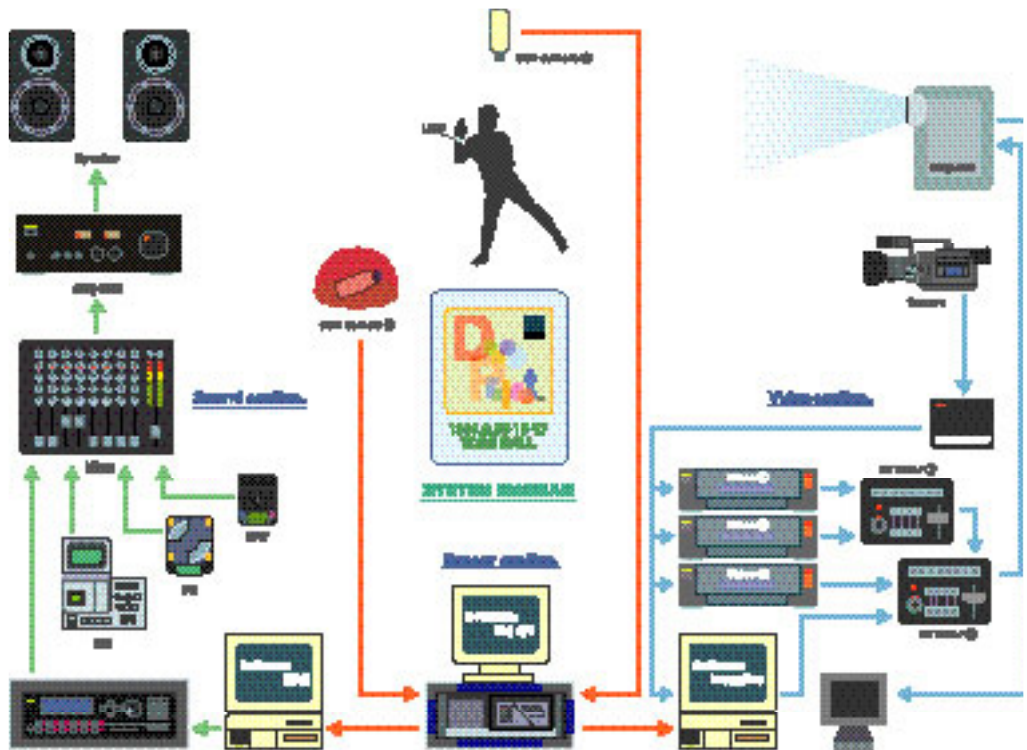
Site of presentation : TORII HALL (Osaka)

Size : W7500 × D7315 × H3000-7425 (mm)

Length of performance : 60 min



会場風景／View of a hall



システム図／System chart

コンセプト

ダンスプロジェクトは、ダンサーの安川晶子氏からテクノロジーを用いた音響、映像制作の依頼を受けた赤松正行氏（IAMAS 助教授）によって発案され、安川氏の要望に我々が答え、あるいは新たなアイデアを付け加えるといった形で制作が進められた。制作期間は約 40 日。作品は 9 つのシーンに分かれ、1 シーンが数分、全体で約 60 分の公演時間であった。

テーマは「蒸発願望 肉体の変化 変容する体」
このテーマによせて、安川氏からよせられた詩がある。
「地球に生まれてきて、与えられた宿題を全部すませたらもう、からだを脱ぎ捨ててもいい。
からだはそこから蝶が飛び立つさなぎみたいに、たましいをつつんでいる殻。
ときが来たらからだを手離していい。
そしたら痛さからも、怖さや心配からも自由になる。
神の家に帰っていく、とてもきれいな蝶のよう
に・・・。」 (E.KÜBLER-ROSS)

Concept

Dance Project was devised by Masayuki Akamatsu (an assistant professor of IAMAS) in response to a request by the Dancer Akiko Yasukawa. Her original idea was to create a dance performance utilizing sounds and images. From this initial idea, we expanded the work to its present piece, a piece that has three themes: Escape in Vapor; Transition of the body; Metamorphosis of Figure.

概要

今回の作品で我々はダンサーの動きを天井と床に設置した2台のモノクロ CCD カメラによってリアルタイムに解析し、音や映像に反映させることを行った。ビデオカメラの入力する映像を解析するにあたり、Big Eye という映像解析ソフトウェアを使用した。Big Eye は Macintosh 上でリアルタイムに入力される映像情報を解析・処理して MIDI 信号に変換するプログラムである。また Big Eye はビデオ映像として取り込まれる動きのどの部分に着目するか（どの部分を無視するか）によって6種類の映像フィルターを用意している。今回のプロジェクトでは、主に輝度を識別する「threshold」というフィルターと、フレームごとの差異によって、物体の色や輝度から独立して「動き」そのものを識別する「difference」というフィルターを使用した。今回は Big Eye プログラム付属のドローイング・ツールを用いて、ビデオ画像上に「region」という領域を指定し、フィルターアウトされた身体の一部がこの領域に干渉した時にある特定の MIDI 信号を送るように設定した。また複数の「region」を画像上に書き込み、個々の「region」内において身体が1) 侵入した時、2) 動いている時、3) 立ち去った時、の3つのデフォルト値を様々な MIDI コントロールメッセージに変換することで、「動き」の本来もつ豊かさは MIDI 信号のバリエーションとして変換可能になる。こうしてダンサーの動きは Big Eye によって MIDI 信号に変換され、サウンド班、映像班の Macintosh にリアルタイムに加工できる情報として受け渡された。受け取られた MIDI 信号はサウンド班では MAX、映像班では Imageline というアプリケーションソフトにより処理され、リアルタイムに音や映像に反映された。

シーン構成

シーン1.

ダンサーソロ。板つきではじまりなにげに音楽がなり初めて客電がフェードアウトして始まる。

シーン2.

ダンサーの手首に取り付けた LED を天井の CCD カメラで検出し、ダンサーの動きに連動してサウンドを発生させる。

シーン3.

ダンサーの軌跡をイメージ的にあらわす映像をプロジェクション。

シーン4.

キャスター椅子と吊革を使ったダンス。

シーン5.

水をモチーフにした映像。

シーン6.

ミニマルな音と雨を表す舞台装置的映像。安川のイメージは白黒っぽい映像+雨のイメージ。

シーン7.

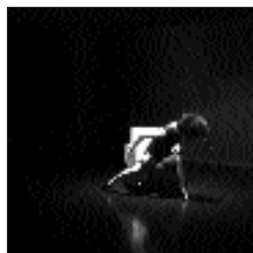
重くなりかけた空気に変化を与える軽やかなダンス。

シーン8.

シーン1のダンスを撮影したものを三重投影。重なり、ずれるダンサーの虚像群。1で使用した曲をもとに音を変化させていく。

シーン9.

実在のダンサーの動き、姿をリアルタイムに解析、加工しサウンドと映像がダンサーの身体に重なりあうように現れる。



View of performance

Outline

"Dance project" was an attempt to use sounds and images in real time to interpret and to interact with the complex movements of a dancer.

To accomplish this, the project used image interpretation software, Big Eye. Two black and white CCD cameras were fixed to the ceiling and the floor of the dance space. Big Eye, which runs on a Macintosh platform, takes real time video information and converts it into a MIDI signal.

The software also provides six types of image filters which allowed us to specify which parts of the image were to be examined and which parts were to be ignored.

The project team used the threshold filter in BIG EYE to single out objects of interpretation. Specifically, we used it to eliminate color and brightness as items of interpretation and to focus on movement. By using the drawing tools application of the BIG EYE program, we were able to define an object by drawing regions in the incoming video image; when the dancer's filtered body parts interacted with these designated regions, specific MIDI signals were sent out. These signals were further analyzed into the following 'values':

Value 1: When the body appears within a particular region.

Value 2: When the body moves around a particular region.

Value 3: When the body disappears from a particular region.

These default values were then converted into various MIDI signals by BIG EYE, and the interpretation of this data was then processed by the sound team and the video effect team. (The former group used Max sound ware and the latter Imageline application.) The result of these processes was an image-and-sound interpretation (in real time) of the dancer's movement.

Composition;

Scene 1:

Solo dance-The dance enters; music begins; lights fade out.

Scene 2:

CCD camera on the ceiling detects a LED installed on Yasukawa's hand. The sounds that occur are interconnected with the images projected onto the screen.

Scene 3:

The images of the dancers position are projected onto the screen.

Scene 4:

The dancer dances with a chair and a strap.

Scene 5:

The Images of water are projected onto the screen.

Scene 6:

The subtle sounds of rain are played, and the image of rain is projected. Yasukawa's image in monochrome are projected as part of the water's image.

Scene 7:

The playful dance reshapes the space and atmosphere of the stage.

Scene 8:

The image of the dancer in Scene 1 is projected as three split images. These images are piled on top of each other and dissolved.

Scene 9:

The movements and image of the dancer are reprocessed in real time and then reprojected onto the body of the dancer and background screen.

Dance Project インタビュー

Interview with about

Dance Project

——最初に安川さんが提案されたテーマは「蒸発願望」だったわけですが、そこから IAMAS 側で「痕跡×不在」まで落としていった過程をまずお聞かせ願えますか。

南方 「蒸発」という言葉の意味を各々が自分なりに解釈して、「消尽」とか「熱死」、あるいは「未分化」「捕捉」といった言葉を挙げていって、それらをさらにいろいろと意味の上で掛け合わせていった結果、「痕跡×不在」という形になりました。

——センサーを使うということは、始めから安川さんの要望だったんですか。

坂井 以前、赤松さん（赤松正行／IAMAS 助教授）が安川さんのお手伝いをされたことがあったんです。その時にセンサーでダンサーの動きを捕えて音を出すというのをされたらしくて、今回はそれもやりたいし、手首を中心にした動きをするからその手首の重さが伝わるような、それによって音が出たり映像が変わったりする、そういうセンサーが欲しいという要望があったんです。

——それでは、手首の動きを中心にしたダンスがあって、それを分りやすくするような意味でセンサーを使われたというわけなんですね。音を出すところは MAX ですか。

坂井 MAX で出してるんですが、その間に BigEye で画像を検出して、MIDI で MAX に飛ばしています。

——ただ単純に位置が出るわけではなくて、急に動いたらヒュン！という音が出たりしますよね。

上山 はい。そういうふうに MAX でプログラムを組んでいます。

——それは観客に分りやすいように？

上山 そうですね。音色と動きの速さをデータとして取り出して、それを元に MAX に処理させるとい

う感じですね。

——単に位置だけでなく、速度や加速度がよく取れてたと思いました。

上山 それがそのシーンでは一番大変だったと思いますね。

——ダンサーの軌跡を表すプロジェクションをされていましたが、これはもともと用意されていた映像を流されたんですよね。

南方 動画、静止画にこだわらず、ダンサーの足の動きをその場で取っていった軌跡をグラフィカルに表わすような映像を作りたいと話していて、結局それがものすごく線的で抽象的な映像に落ちていたわけなんです。

——実際プロのダンスを御覧になられてどうでしたか。途中で結構感情が表出した激しいダンスなんかもありますよね。

上山 あのシーンではダンサーはもう本当に女として蒸発するみたいな部分を露出していたというか見せていたような気がします。

坂井 練習中、顔から倒れたりして、力強くてすごい人だと思っていました。

——それとは対照的に淡々とした水の映像を流されたりもしていましたよね。

南方 あそこは IAMAS 側に任されていたところで、全部で 9 つあるシーンの中でちょうど中間に位置しています。前のシーンが結構激しい動きのシーンだったので、ここでいったん目とか心、そういう意識的なところで休んでもらおうってということで、ブルーを主体にした水の映像を入れてみようと思いました。

——あと三重露光の映像ですが、これはまさに痕跡というか不在といったテーマを体現する感じですね。

南方 そう、ストレートですね。その日その日のダンサーの映像を録画しておいて、それを 3 つ別々にスクリーンに投影して 3 人が重なり合いながら踊っているような感じです。

——あそこまで正確に人の動きを覚えているっていうのは人間には不可能なので、テクノロジーあつてのことだと思うのですが、それにもかかわらず詩的な映像でしたね。

ところで最後のシーンでダンサーの動きをリアルタイムに解析されていましたが、具体的にはどのようなシステムを使われたんですか。

南方 センサーの検出の方法は違うんですけど、音

響は基本的に前のシーンとほぼ同じシステムです。リアルタイムに映像にエフェクトをかけて、ダンサーの姿をスクリーンに投影させるんですが、そのままではなくて、ダンサーの姿が何重にも浮かび上がったりとか、消えたりとか、ダンサーの色が溶けたり、または消えていくような……。

——最終的に微妙な調整は人の手でやられていたんですか。

南方 そうです。

——いや、悪い意味ではなくて、例えば何らかの解析のためのプログラムを作りますよね。そうすると、観客としてはそのアルゴリズムを解析する方向に意識がいてしまうと思うんです。今回は逆にライブの要素が入るということで、そうでない点が確保できたんじゃないかなと思います。

——今回のプロジェクトを通じて、それぞれ得られたものがあるかと思いますが、次回作などを含めて今後の御予定をお聞かせ下さい。

上山 このプロジェクトに参加して、実際の時間軸を持った作品をつくっていくことが自分には合っているんだなということが確認できてよかったと思います。自分の作品をどういう風に人に感じてもらいたいかなという方向性が見えるようになったという感じですね。

11月・IAMAS マルチメディア工房にて

安川晶子：

10才で西野バレエ学校入学、15才からジャズ、モダンのトレーニングを開始。学業終了後渡米を繰り返し、リモン系リリーステクニックをメインにジャズ、バレエのトレーニングを積む。91年より自作によるプロジェクト akick pop dance を制作している。

Akiko Yasukawa：

Mrs.Yasukawa got into the Nishino Ballet School when she was ten years old. She has done training for Jazz dance and modern dance since fifteen years old. After finishing a course of compulsory in Japan, she visited to US several times in order to take degree courses on Jazz and Modern dance. Since 1991, she has worked on the series of "akick pop dance". It is a project that is organized by Yasukawa.

制作者／外山貴彦

制作・展示環境／

Macintosh Centris650 (with MAX 3.5.9)、

AKAI CD3000、BOSE スピーカー×6 または 4、I-CUBE

制作時期／ 1998.06—1998.07

発表時期／

1998.07.25—08.08 (鶴来)

1998.11.09—11.11 (AMCP 198)

発表場所／

アートフェスティバル in 鶴来 198、

AMCP 198

受賞データ／ AMCP 198 入選

サイズ／ 3500 × 3500 × 930 (mm)

Artist : Takahiko Toyama

Environment, Medium :

Macintosh Centris650 (with MAX 3.5.9),

AKAI CD3000, BOSE speaker x 6 or 4, I-CUBE

Production period : 1998.06—1998.07

Presentation period :

1998.07.25—08.08 (Tsurugi),

1998.11.09—11.11 (AMCP 198)

Site of presentation :

ART FESTIVAL in Tsurugi 198,

AMCP 198

Awards : AMCP 198 selected

Size : 3500 × 3500 × 930 (mm)

コンセプト

イメージの生成と存在の認識は、本来人間が持つもので、感覚から得られる観念を理解しそれぞれの記憶や想像、複合し分割し再現し形成される知覚、心の受動や感情などが複雑にからんで生成される。

インタラクティブな作品を人間特有のこれらのプロセスを疑人化したものとすれば、完璧とは行かないものの感覚器官を持ち、知覚し、イメージを生成することができるものとなりえる。

インタラクティブな作品と観賞者は、なんらかのコミュニケーションによってお互いが何かを感じイメージの生成を行い、観賞者は、自己の存在、問題意識、空間の認識をしていると言える。この作品の場合、水を触ることでコミュニケーションが成立し、互いのイメージの生成がなされ(音のイメージと観賞者のイメージ)、観賞者と作品のイメージの生成が有機的に関わり、新しいイメージの生成や空間認識ができるかを提示している。また、波によって起こる現象をそのまま音階に持っていくという単純なシステムによって、インタラクティブなやり取りを単純なものにして、それそのものを楽しめるようにすることも考えている。

Concept

It is said that the audience creates image by communicating with and participating in interactive art works.

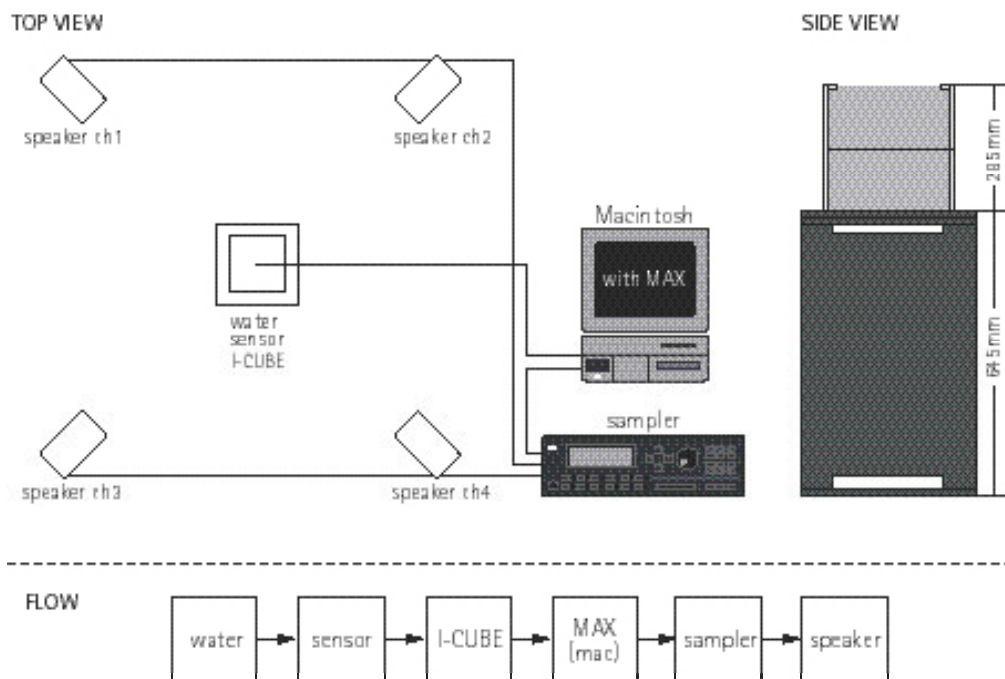
In the 17th Century, there was a theory that there were seven nature materials on the earth. I was interested in this theory, and I used water, which is one of the seven, as an input device. In this work, there is some communication when we touch the water, and when we touch it, we can create new images and recognize the space around us.

概要

sence

私達が物事を感じ取り判断するという一連の行為には、感覚と知覚という大きな2つの要素が関係している。

感覚から入る情報は知覚に送られ、物事を判断する。これは経験論の一種とされ、いっさいの認識は感覚的知覚から導き出すという感覚論という哲学の1つである。感覚器官から得られる観念を理解するにあたって、知覚し判断するということは記憶や想像、複合し分割し再現し形成され知覚する観念、心の受動、感情の作用などが複雑にからみ、知覚、経験、感情などから1つの答えを導き出すこととされている。



GOUILLATS Second

water

感覚についての思想に、古く 17 世紀に感覚を 7 つの自然に分類するという不思議なものがある。

この不思議な組み合わせに興味をもち自然物と感覚との関わりを探ろうとしたことがきっかけとなり水をキーワードとして出て、それが今回は直接入力 of デバイスとしての役割をはたしている。また、水自体の動きや表情といった、自然の法則によって起こる現象が、作品にどのように反映していくかが興味の対象でもあった。

system

水からどのようなデータを取り出すかの思考はさまざまだと思うが、今回は水の揺らぎなど、表面に起こる波をデータ化するためのセンサを考えた。

センサの仕組みとして、大きく 3 つの構成となっていて、1 つはセンシング部、極微量な電流を出力して水の中を通電する電気の量を計っている、2 つ目は増幅部、水に大きな電気を流すと電気分解を起こすため、センシング部分には微量な電流しか流れていない。そこで返ってきた微弱な信号を増幅す

る必要があった。3 つ目は、A / D 変換のデジタイザ部である。ここは I-CUBE という市販のデジタイザを使っている。アナログで入力された電気信号が MIDI 信号に変換されて出力される。

Outline

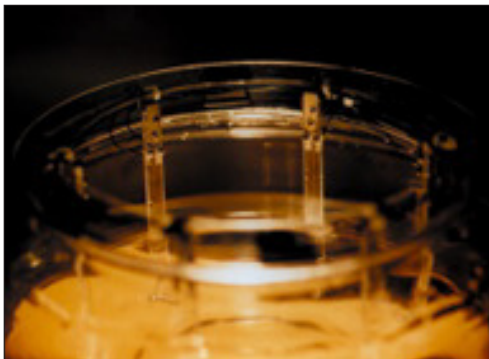
I used sensors to convert the data of the waves.
The system can be divided into three parts.
First is the sensor, which measures the amount of electricity transmitted in the water.
Second is the amplifier, which amplifies faint signals.
Third is the AD converter, which converts analog signals to MIDI signals, and this results in an output of sound.

参考資料 / Reference data

× Dictionary of SYMBOL AND IMAGINARY 〒
「イメージシンボル事典」(大修館書店)



GOUILLATS



Sensor of GOUILLATS



GOUILLATS Second

GOUILLATS インタビュー

Interview with Takahiko Toyama about

GOUILLATS

—— 今まで作品の中で一貫して水を扱われているんですが、水の魅力とは一言でいうと何でしょうか。
外山 いま波の動きを中心に採ってるんですけど、制御できないような動き、例えばボタンを押すとかではなく、信号の入口が明確でないような波の高さにすごく魅力を感じます。

—— 水を使った作品といったときにいろいろな形態が考えられると思います。例えば音楽で水を表すものや、噴水みたいなもの。外山さんの作品はそれらと違って水そのものをインターフェイスとして使っているわけですが、それはどうしてですか。

外山 もともとはインターフェイスとして使おうとは思ってなかったんです。一貫してメタモルフォーゼという副題がついているんですけど、大学時代に友達とコラボレーションをやりまして、空間の中でいろんなものが変容して行って、それがいったいどこに帰っていくかってことを考えると、やっぱり人に戻ってくる。要するに鑑賞者に帰ってくるわけで、それが人間の感覚であるとかイメージであることが重要なポイントになってくる。それでまず人間の感覚とはいったいどういうものかということから入ったんですよ。自分の感覚によりイメージーションが起こり、それを考えて判断するというあるサイクルを作品と人間の行為との間に成り立たせるのがインスタレーションではないかなと思ってやりだしたのがスタートです。

—— なるほど。インターフェイスというより人間の感覚そのものに興味があったわけですね。

外山 哲学に、水や炎などの自然に対して言語など五感とは違う7つの感覚を当てはめる思想があるんです。その中で水に結びつく感覚が言葉となっているんです。最初は7つの感覚を並べて、7つの自

然物とどうからめるかっていう作品をやろうと思ったんです。そうしたら水が一番やりやすかったんで、まず水と言語感覚って考えたんですが、やってるうちに水自体が面白くなってきて、方向を修正して水によって何かを起こして空間に反映させて感覚に戻すということをやるのかなあと考えたのがきっかけで、いま水というデバイスを使い始めています。

—— コンピュータを使っていると、いくら「A」を押しても何も出なかったり、逆に何もしてないのにAが出てしまったりするということがありますよね。そういった制御ができないイベント性のようなものを強調したいというわけですね。

外山 インスタレーションの作品ってふつう動きや音を取り込みますよね。それがすぐ反映するってことが素直すぎるとちょっと面白くないと思います。例えば人がマウスを右に動かすとカーソルが右に動くように素直に動くよりは、動かしたことによってコンピュータが複雑な反応をするフィルターのような動きをしているんな状況が生まれるみたいな感じがいいですね。

—— しかし逆に、あまりに制御できなくなってしまうと、今度はゴミの詰まったマウスみたいになってしまいますよね。そういったもどかしさと心地よさの境目というのは、いったいどこにあるんでしょうか。

外山 やっぱりどうしてももどかしさの方に流れてしまって、心地よさを追求するのは至難の技だと思うんです。例えば今やっている作品でも、入力センサーを最初は6個使って、その水の動きを全部音に変えていたんですが、1個だとその水の動き、波の揺らぎの美しさがすごく分かりやすいんです。6個になると周りがガッーと鳴っているだけでいったい何がどうなっているんだかすごくもどかしくなってきたって、それが良くないので4個に減らしてみたんです。それでもちょっと分かりづらいかなというのがあって……。

—— やっぱりできるだけ分かりやすく作っていくといった方向になるのでしょうか。

外山 そうですね。今は音だけなので水の動きが分かりづらいんですけど、映像も入れてもっと分かりやすくしてみたいですね。まだ実現はしていませんけど。

—— インタラクティブであることの利点はなんだと思いますか。

外山 作品と鑑賞者が一体化して初めて完成するという面白さですね。僕自身が作っているものに他の人が触って、その人がどう思うかというのも確かに重要なのですが、今のところは自分がいたい空間、こういう風な空間があればいいなというのを素直に作ってみて、その中で自分が触れて初めて完成するというのがインタラクティブ作品の魅力かなと思うんですよ。

—— 欠点は？

外山 欠点は、触って何が起きているか分かりづらくなればなるほど、ぜんぜん伝わらないというのと、どうも皆さん億劫なようで触らないんですよね。水が置いてあっても触っていいのかどうか分からないで、眺めているだけで帰ってしまう人とかもいて。みんな水を触るとなんか起こりそうだなというところまでは分かるみたいなんですけど、いざ手をつけるのはすごい恐いみたいで。

—— 一般の人はまだまだインタラクティブな作品に慣れていないという事情もあるでしょうね。

外山 もうちょっと作品に触るのはこういうことだというのが、一般の人に広まればいいかなと思うんですけど。

—— 最後に今後の作品の展開についてお話しください。

外山 とりあえず音を映像に切り替えてみて違う空間を作ってみようかなと。ただ、音がなくなるというわけではなくて、最終的には映像と音で空間を構成させてみたいと思っています。



外山 貴彦 / Takahiko Toyama

1997年 成安造形大学造形学部デザイン科映像CGクラス卒業

1997年 Metamorphse de la image (サウンドインスタレーション)

友人とのコラボレーション作品を卒業制作で出展、優秀賞受賞

1998年 Metamorphse GOUILLATS 石川県鶴来町の「アートフェスティバル in 鶴来」に出展

1998年 Metamorphse GOUILLATS second「AMCP198 ダイナミックメディアコンテスト」に入選、同年11月に「AMCP198」出展

1997 Graduated from Seian University of Art and Design
1997 Metamorphse de la image (Sound Installation)

Collaborated and Exhibited as Graduation Works, and won a merit award

1998 Metamorphse GOUILLATS "ART FESTIVAL in TSURUGI '98"

1998 Metamorphse GOUILLATS second "AMCP'98 Dynamic media contest"

Girl

Someday of a dieter

～あるdieterの日常～

Video Installation

制作者／石崎 奈緒子

作品サイズ／1970×1970×1800 (mm)

展示環境／ビデオデッキ、15 インチモニタ、
ラテックス製オブジェクト、立面境

Artist : Naoko Ishizaki

Size : 1970 x 1970 x 1800 (mm)

Equipment : VTR Deck, 15inch Monitor, Latex object,
Rectangular mirror

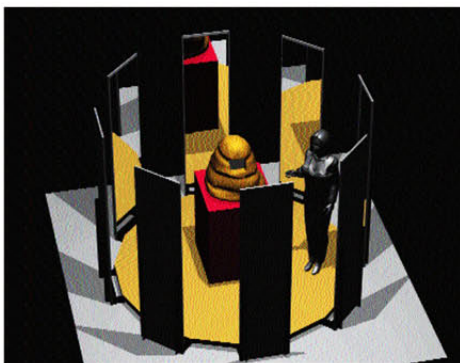
コンセプト

劣等感を制作に取り入れることはよくあることだろう。私もそのうちの一人である。

劣等感の中には、無意味なことだと分りつつそのことに執着して自分を卑下してしまうものがある。そのようなものの一つが思春期における『美意識』による劣等感であろう。顔が美しい、足が長い、ウエストがくびれている、胸が大きい、目が大きい、鼻が高い、服のセンスがいい、髪がきれい。思春期にはこのようなことにふりまわされて自分に対する劣等感をつのらせるものである。私の中では、まだ美への劣等感が消えていない。そのことがどんなに無意味で空虚なものなのかということを知っている。そこで、それをユーモアに変えてしまおうと思い立った。

Concept

Inferiority complex is not a unique theme in art. My art is un exceptional in this regard. One of the principal causes of inferiority complex is the mixing of aesthetic idealization with pubescetongst. To long for a beautiful face, an hourglass figure, softskin, big eyes and chic clothing is to the peculiar destiny of teenagers. Such feelings are still alive in me, but I wanted in this pieces to transform my despair into humor.



作品全体図／Full view of work



食料品店での展示風景／View of exhibit at supermarket



モニタ画像／Viewing Image



石川県鶴来町98 アートフェスティバル in 鶴来「現代美術と街空間」において発表された
This insatallaion was made public at "98 Art Festival in Tsurugi Contemporary street."

概要

インスタレーション「Girl」は1998年石川県の鶴来で行われた198 アートフェスティバル in 鶴来「現代美術と街空間」において発表したものである。このアートフェスティバルは、多くの作家達によって制作された作品が鶴来町の旧家、路地、蔵、空き地、川などあらゆる空間を利用して発表されるというものであった。「Girl」は街の中でももっとも日常的な空間であり食という行為に最も密接であるスーパーマーケットを展示空間として選び、そこを発表の場とした。

肉の塊（脂肪のイメージ）のオブジェを置き、その肉の中では延々と食べ続ける口がアップでループしつづける形で映し出される。その周りを囲むように鏡が設置されており、訪れた人々は鏡で囲まれた空間に身を起き、映し出された映像につつまれた状態で作品を鑑賞することになる。見た人が嫌悪感を感じるか、ユーモアを感じるかは紙一重である。

Outline

This installation was made public at "98 Art Festival in Tsurugi Contemporary street". It was an art festival which exhibited art pieces for display made by artists using real town spaces, for example an old houses, a backstreet, a store room, riverside and so on. I put my installation work in a supermarket in the town.

In this work, a tv monitor embedded in a meat-shaped object, shows lip eating various items. Surrounding this object are rectangular mirrors reflecting the "event". There is a fine line here that



石崎 奈緒子 / Naoko Ishizaki

1975 年 広島県生まれ
1998 年 成安造形芸術大学デザイン科情報デザイン群卒業
その他の作品として「Door」など
1975 Born in Hiroshima
1998 Graduate from Seian Art Univercity Faculty of Infomation Design Group
Works : 'Door' etc.

Kids Talk

Network Edutainment Software

プログラミング／高桑昌男

サウンド／村澤さとみ

アイコン／Kids Entertainment

制作環境／PC

Visual studio, Illustrator, Photoshop, SoundEdit

制作時期／1997.01－

発表時期／1998.11.26

発表場所／NICOGRAPH98 にて論文発表（高桑教授）

Programing : Masao Takakuwa

Sound : Satomi Murasawa

Icon : Kids Entertainment

Environment : PC

Visual studio, Illustrator, Photoshop, SoundEdit

Production period : 1997.01－

Presentation period : 1998.11.26

Site of presentation : NICOGRAPH98

コンセプト

インターネットの普及は、コミュニケーションの方法に大きな変革をもたらし、国境を越えた価値観、コミュニティを形成するに至った。しかし、一方でそこに言語の壁が歴然と横たわることを、今まで以上に認識させられている。違う言語を使う子ども同士が話をできるようになるには、語学力という翻訳能力を身に付けるための長い苦勞を乗り越えることが必要とされる。

Kids Talk は「他の国の子どもは、どんなことして遊んでいるのだろうか?」「他の国のこどもも、兄弟喧嘩するのかな?」そんな疑問を持った時、そして「他の国の人と話がしてみたいな」そんな気持ちを持った子供に、思い立ったその時、すぐに会話を始めさせてあげたい、そんな思いを形にしたものだ。

現在のコンピュータネットワーク社会において、この翻訳能力の習得の代用として、翻訳ソフトを利用することが大勢となっているが、Kids Talk では、翻訳という考え方そのものを排除した。なぜなら、従来の翻訳ソフトは、確かに論文や公式文書など厳密な意味解釈を必要とするものにおいては有用であるが、ごく低年齢の子供の会話など、文法にのっとって記述されていないもの、もしくは感情表現などが多用されているものを翻訳する場合、誤訳だらけになってしまうのだ。そのため、私たちはそれぞれの言語を翻訳するのではなく、インターネット上の世界共通言語を創出しようと考えた。

Kids Talk は文字どおり、子供でも使えるコミュニケーションソフトである。その結果として、老若男女、

誰もが使えるネット上の世界共通言語となり得ると考える。

Concept

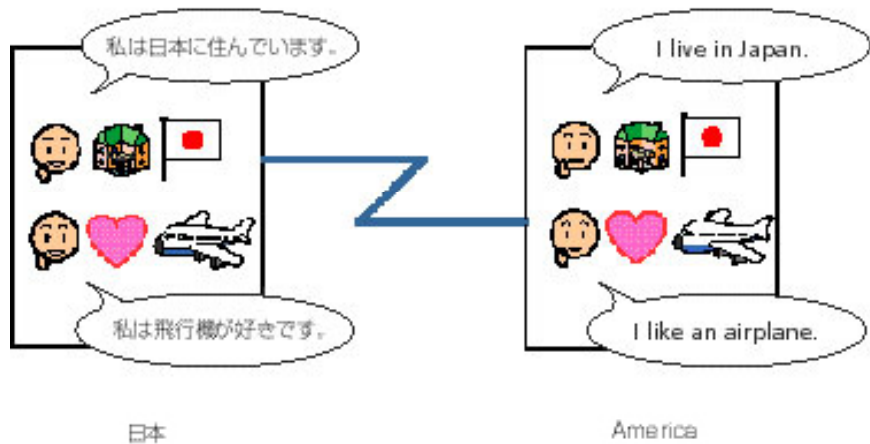
The internet is completely changing the way we communicate, creating borderless values and communities. At the same time, we have become sensitive to the difficulty of communicating with those who speak different languages. However, children who speak different languages have to learn another language in order to communicate with each other. Of course, to master a different language takes a long time.

We made Kids Talk for children who live in different countries and want to communicate with each other. It enables them to ask questions like "What do the children in different countries play?", and "Do they quarrel with their brother or sister?" or just carry on a conversation with each other.

Presently, there exists translation software which in a formal manner allows for cross-linguistic communication. This software is useful for translating academic, technical, or official documents, which need exact translating. However, such software is inadequate for child communication, as children use idiosyncratic grammar. In addition, children often use nonliteral language which translation software can not handle well.

For the above reasons, we have eliminated translation in Kids Talk. Instead, we have tried to construct a common language on the network.

Kids Talk is literally a communication tool which any kid of any age and any sex throughout the world can use.



概要

Kids Talk とは、アイコンを共通語として、世界の子供たちが言語や国の壁を越えてコミュニケーションを楽しめる全く新しいタイプのネットワークコミュニケーションツールである。

実際の操作のほとんどがマウスによるドラッグ&ドロップ、クリックという、幼児でも利用できるほど直感的な操作で実現している。利用者がパレットと呼ばれるウィンドウから、アイコンを Microsoft Internet Explorer のページ上にドラッグ&ドロップすることによって、コミュニケーションを行う。また、現状では当然になっている、ホームページ、メール、チャットという概念も、利用者に意識させないで、ページへの利用者による書き込み、閲覧の権限の度合いによって、このページがホームページかメールかチャットかがかわる仕組みを考えた。

利用者が、Microsoft Internet Explorer のページ上の変更する、つまり、アイコンをおいたり、削除したり、移動したりすると、普通のホームページでは、リロードされるまでは書き換えられないが、Kids Talk ではそのページをみている利用者の画面に変更事項が即座に反映される。そのため、リアルタイムな会話が可能となるのだ。

最新のテクノロジー ActiveX 技術を用いており、Windows95、WindowsNT Workstation に標準添付さ

れるブラウザ Microsoft Internet Explorer に自動的に組み込まれ、プラグインとして動作する。

Outline

Kids Talk is a completely new type of network communication tool, with this tool children all over the world can enjoy communicating with each other by using visual media (icons) as a common language. Kids Talk is so simple that even a little child can easily learn how to use it. To talk a child only has to know how to drag icons from the window called "pallet" to Microsoft Internet Explorer. When one of the conversation participants alters a page on Microsoft Internet Explorer, for instance, inserts, deletes, or moves an icon to this page, the pages of both participants are immediately reloaded, so the talk occurs in real time.

It should be noted that Kids Talk protects the privacy of the individual user. It can do this because it bypasses specific internet categories (Home page, Chat, and Internet mail). It thus maintains useful restrictions on user capability.

This application uses the latest technology (Active X) and works as a plug-in on Microsoft Internet Explorer bundled with Windows98 and WindowsNT Workstation.



幼稚園でのデモンストレーション／Demonstration in kindergarten

Kids Talk インタビュー

Interview with Satomi Murasawa about

Kids Talk

—— このKids Talk はどのような経緯で立ち上がったプロジェクトなんですか。

村澤 ソフトピアから英語の*エデュテイメントソフトを作ろうという話があって、アドバイザーという形で高桑先生と私が参加したんです。その時いろいろな案が出されたんですけど、どうもピンとこない。もう既に世の中にあるようなものだなと思って、そういうのではいけないのではないかと。そう言っていた時に、高桑先生がこれを発案されて、これはいけるのではないかということで、ゼミのプロジェクトとしてやろうということになりました。

—— このプロジェクトは、現在どのようなメンバーで構成されているのですか。

村澤 IAMAS では私と高桑先生で、昨年ゼミ生で立ち上げたキッズエンターテインメントというベンチャー企業に協力をもらっています。そこがアイコン制作をしています。それ以外が、IAMAS でやっている部分です。

—— 実際にアプリケーションをプログラムしていく過程ではプログラマとの意思疎通が必要になりますよね。そういったところで、苦労はありませんでしたか。

村澤 それはありましたね。かなり高度なプログラム技術を要しているので、ActiveX 上の仕様でできないということがあって、なかなかそういうところでは聞き入れられないことも多かったですね。

—— 実際、子供達の反応はどうでしたか。

村澤 デモバージョンを実際に保育園に持って行ってテストをしたことがあるんです。すごく大喜びをして、操作の方法もすぐ覚えてくれて楽しんでくれてはいたんですけど、それが実際の会話を楽しむレベルまでには、まだいっていないような気がしました。

—— それは先ほどのプログラムの限界というところ

るのですか。

村澤 そういうことではなくて、その時は5歳児にやってもらったのですが、彼等には少し難しかったかなという感じです。アイコンの面白さ、アイコンから音が出る面白さに夢中になってしまって、それも初めてパソコンを触って、初めてKids Talk を触って、しかも順番もあったので1人1分も触れない状態だったので……。もう少し1時間なり2時間なり1人の子供に与えていたら、コミュニケーションをしているということが理解できたのかもしれないのですが、もう少し使い勝手の面で工夫をしなければならぬのかなという気がします。

—— 5歳児だと難しいでしょうね。例えば、アイコンをダブルクリックしたらアプリケーションが開くというだけでも、十分面白いかもしれませんし。

村澤 ええ、それで楽しんでしまって、また楽しめるようにいろいろと組み込んであるので、もうそれで大騒ぎで。

—— なぜ絵文字というビジュアル重視のアプローチをとられたのですか。

村澤 例えば違う言語を使っている人同士が会話する際には必ず翻訳しなければならないという作業が発生するんですが、実際にこれからの国際社会で、例えば子供が他の国の人と話したいと思った時に、まず英語を習ってからでしか話せないというのはとてもおかしいという可哀相だなと思って。小さい子が話したいと思ったその時に話せるには、お互いがすぐに理解できる共通言語を持つということが一番かなと思いました。そして今、共通言語となりうるものというのがビジュアルなものかなと思って作りました。

—— 私達が使っている漢字は、元は絵であったものがだんだんシンボル化されていったものだと思います。だから私達が中国に行っても、筆談できないことはないわけですね。

村澤 でも中国人と筆談できるのは、使っている漢字が一緒だからであって、例えばそれを象形文字で表せば、もしかして日本人と中国人だけではなくてヨーロッパ人にだって通じるかもしれない。

—— 漢字が出てくる長い過程があって、最初は川を表すのにも、いろいろな表し方があったと思うんですが、それがだんだん分りやすいものを使ってお互いコミュニケーションしているうちに、洗練されていってあ

の形が出てきたと思うんです。それを今もう一度、世界的な規模でやってみたらどうかという提案なのかなと思ったのですが、そういうことなんですか。

村澤 そうです。でもやっぱり同じものを表すにしても、文化が違うとすごくニュアンスが違って、例えば絶対この表現をしてはいけないものというものもあると思うので、そういうのを全部網羅して共通言語を作ろうとすると、かなり大変なことですね。

—— 例えば、Photoshop のアイコンは目ですよ。それは何となくイメージとして分かるけれども、プラグインという概念をどのように絵にするんだというようになった時に、四苦八苦してしまいますよね。結局あのパズルみたいなものになっていたりするんですけど、そういうようにだんだん抽象的な概念になってくると、表現するのが難しくなってくる。

村澤 特に抽象的な概念というのについて、アイコン制作者も苦労していました。

—— 例えば、「歩く」というのを表すのに、足のアイコンを使ったとしますよね。でも、それは「歩く」ではなく「足」になってしまうような気がするんですね。

村澤 動詞なら動詞で、簡単な人間の形を使って、それで動作を表すというように決めてしまえば、動詞はある程度表しやすいんですよ。でも例えば「奇妙な」とか、「昨日」「今日」「明日」とかは結構苦労していました。意外と簡単な言葉なんですけど、アイコンにするのは難しいんですね。

—— 私達が普段何気なく使っている言語というものがいかに複雑な構造を持っているかを実感させられますね。またそれを私達はいつの間に身に付けたんだろうと不思議に思います。

村澤 やっぱり言語って必要というか、それによって人間は賢くなってきたんだろうなという気がします。

—— エデュテイメントという概念がありますよね、その可能性についてはどうお考えですか。

村澤 実は現在のエデュテイメントソフトにはすごく疑問を持っています。2 点あるんですけど、1 つは、餌で釣ってものをやらせる方式、それが多いなと思って。例えば算数のドリルをやらせるために、正解すると踊ってくれるとか、ムービーが出てくるとか。もちろん子供は楽しんでやるんですけども、それは問題を解くのが楽しいのではなくて、ムービーを見るのが楽しいわけですよ。本来の目的と手段が別になっているのが問題だなということです。もう 1

つは、別にコンピュータでやらなくてもよいことまで、エデュテイメント化している。例えば、お絵描きソフトとかすばらしいエデュテイメントソフトとしてよく挙げられるんですけど、私は実際に手で描いたほうがずっとよいと思う。コンピュータでわざわざやるなら、コンピュータでしかできないことをエデュテイメントソフトにすべきなのに、そうではないものがすごく多いなと思うんです。これは手前味噌なんですけど、Kids Talk は今現在のエデュテイメントソフトの問題点を見据えて、それをクリアしていく形で世の中に出したいなと考えています。

—— ネットワークを使っているというのも、既存のエデュテイメントソフトではあまりないですよ。

村澤 そうですね。

—— 実際私達が勉強していて楽しいと思うのは、もちろん内容を理解できた時にも嬉しいけれど、そうではなくて、その分かった内容を他人に伝えるとか、逆に習うとか、単にまた同じ内容を共有している事が分かるとか、そういう時に楽しいと思うわけですね。そういった意味で、実はネットワークはエデュテイメントと切り離せないのではないかと思います。

村澤 そうですね。実際やっている相手は人間ですから、普通の CD-ROM のパッケージというやりとりしている相手はただのプログラム、プログラムが仕込んだ罠でしかないですね。

—— 簡単にいえば、先生しかいないんですね。他の学生はいないんです。でも、学校が楽しいのは、他の学生がいるからなんですよ。

村澤 そうですよ。CD-ROM 型だと、それ以上に人生が広がるということはないですけど、ネットワーク型だと、Kids Talk ではうまくニュアンスが伝わらないからそれなら本当に英語を勉強するぞというように、そこでひとつのきっかけになってもらってもいいかなと思います。

—— 次につながる可能性を含んでいますね。

村澤 でもやっぱり世界中に売るとするのは難しくて……。理想はあるんですけど。

12 月・IAMAS 校内にて

エデュテイメントソフト：
教育ソフトとゲームソフトの両方の特色を合わせ持つソフトウェア。
教育 (education) と娯楽 (entertainment) を結び付けた造語。

Les Ondes Célestes

天空の波

Contemporary Music

制作者／武石弘樹

制作期間／1998.07.27－08.13

発表時期／1998.07.27－08.13

制作・発表場所／パリのラジオ・フランス内にある INA-GRM のスタジオ 116 において開催された「ミュージック・クリエーション夏期アトリエ」

制作環境：Macintosh、Pro Tools、GRM Tools plug in

Artist : Hiroki Takeishi

Production period : 1998.07.27－08.13

Presentation period : 1998.07.27－08.13

Presented at : Atelier d'Été de Création Musicale'98

Site of creation and presentation : "Atelier d'Été de Création Musicale" held at studio 116 of INA-GRM in Radio France in Paris.

Environment : Power Macintosh, Pro Tools, GRM Tools plug in

天空にちりばめられた星々の中をたゆみ無限に増殖しながら高まりゆく波が描くアポロ的な音楽。

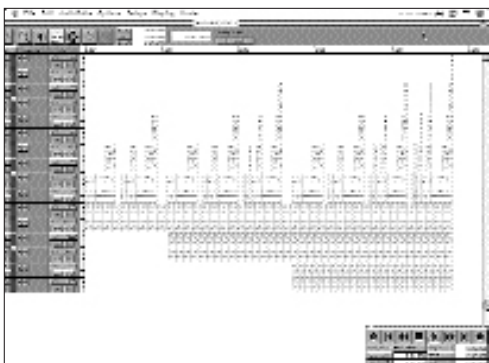
天空をたゆたう波は、クレッシェンドする音素材に対してタイム・エクスパンションおよびピッチ・シフトをほどこすことによって得たいくつかの基本要素を用いて構成されており、全体はある種のフラクタル構造をなしている。最終的にコム・フィルターによる音色の変化が加えられている。

その背後で波の高まりとともに次第に輝きを増していく星々は、長さの異なる別の3つの音素材の反復により構成される。ランダム・ディレイにより反復の中にも微妙な変化が与えられている。

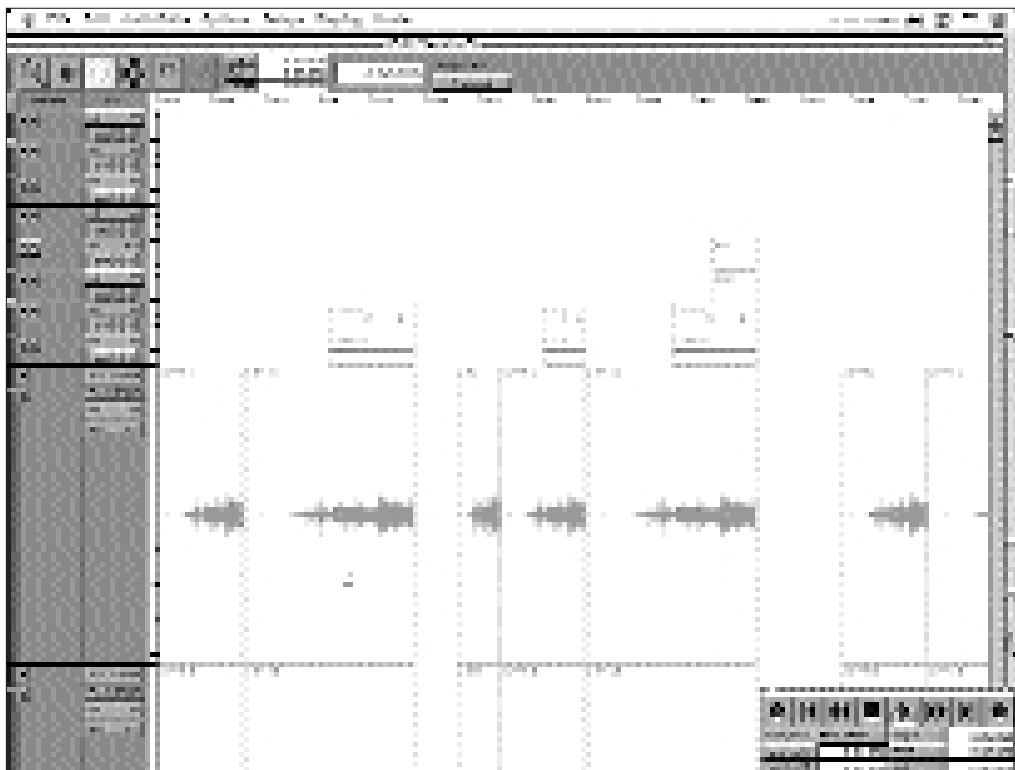
しかしながら、この作品は自然界を描写したり文学的内容を表現したりするものでは決していない。実際、この曲にはいかなるコンセプトも存在せず、また何ものをも表現していない。あるのはただ現前としての音響とその連関のみである。この連関はまた有機的な結合から逃れ続け、どこまでもユニタリーでミニマルな音響空間が広がっていく。

この作品は今年の7月27日～8月13日にパリのラジオ・フランス内にある INA-GRM のスタジオ 116 において開催された「ミュージック・クリエーション夏期アトリエ」において制作されたものである。GRM（音楽研究グループ）はミュージック・コンクレートの創始者であるピエール・シェフェールによって1958年に設立され、後に INA（国立視聴覚研究所）にその音楽部門として組み込まれることとなった。設立当初に用いられていたアナログの制作機器も現在では Macintosh 上で動作するスタンド・アローンまたはプラグ・インのソフトウェアとしてデジタル化されており、今回の制作は Pro Tools とそのプラグ・インとして GRM で開発された GRM Tools を用いて行われた。

なお、この作品の音素材にはカウベルを鍵で鳴らした音のサンプルのみが用いられているが、このサンプルは実際に私自身がスタジオ内で行った即興演奏を録音したものである。



楽曲の全体像／The schema of the whole piece



Pro Tools とそのプラグ・インとして GRM で開発された GRM Tools を用いて作曲された／ This work was created on Macintosh Computer with Pro Tools

The Apollonian music is drawn by the waves which are rising in infinite multiplication while fluctuating in the heavens set with stars. Making a kind of fractal structure as a whole, the waves fluctuating in the heavens are composed of fundamental elements.

They come from a crescendo sound material through the operations of time expansion and pitch shift. The timbres are changed using comb filters. The stars in the background, getting brighter with the rise of the waves, are comprised of repetition of three other sound materials differing in their lengths. The use of random delays gives subtle changes to the repetition. This work is, however, neither a description of nature nor an expression of literature. Actually this piece expresses nothing and has no concept. There exists only acoustics as presence and relations between them. These relations are kept free from organic linkage, and the unitary and minimal acoustic space goes on expanding. This work was created in "Atelier d'Été de Création Musicale" held at studio 116 of INA-GRM in Radio France in Paris from July 27 through August 13 this year. GRM (Groupe de Recherche Musicaux) was founded by Pierre SCHAEFFER, the founder of musique concrète,

on 1958 and was organized in INA (Institute National de l'Audiovisuel) as the section of music later. The analog equipment used for creation at the time of the foundation have been digitized as stand-alone or plug-in software on Macintosh computers, and this creation was also done with "Pro Tools" and its plug-ins "GRM Tools", developed at GRM. The sound material used in this work is only the sampled sound of cowbells played with keys, which is a recording of my improvisation actually performed in the studio.



武石 弘樹／ Hiroki Takeishi

1963 年 埼玉県生まれ

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」コンクール入選

1963 Born in Saitama

1988 Graduated from Tokyo Institute of Technology
Department of Informatics, Faculty of Science

1991 Selected as a finalist of the 4th Music Today Composition
Contest "Japan"

Hardware :

Power Macintosh 8600/200, 7300/180, 8500/120, MICRON CLIENTPRO

Software :

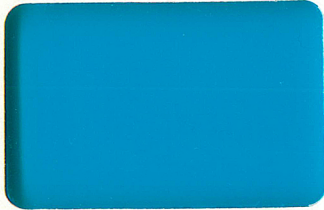
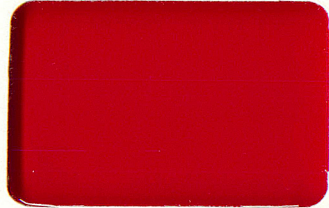
Adobe Premiere 5.0J, Adobe Illustrator 5.5J, Adobe Photoshop 4.0J, QuarkXPress 3.3J,
macromedia DIRECTOR 6.5J, NewTek LIGHT WAVE 3D 5.6J, Microsoft Soft Image 3.7

Fonts :

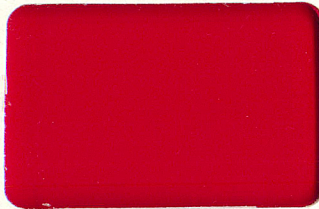
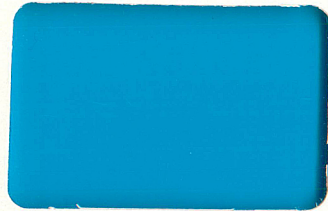
Morisawa Typelibrary (Shin-Go, Ryumin, Midashi-Go), Adobe TypeLibrary (Sabon, Rotis, Frutiger)

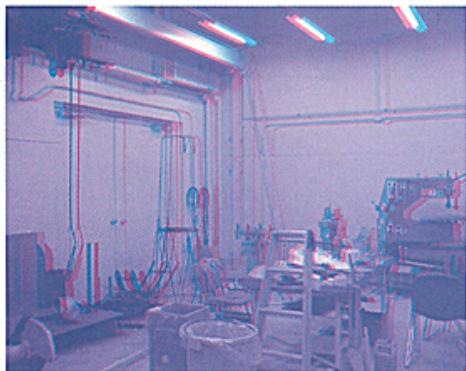
International Academy of Media Arts and Sciences

**LEFT
EYE**

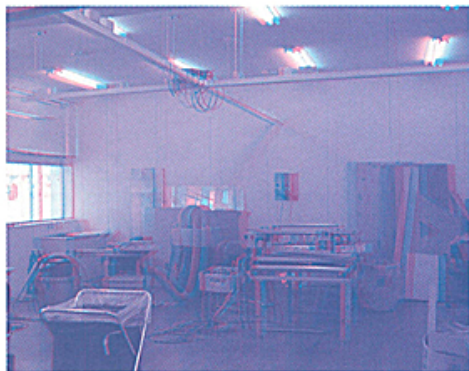


**RIGHT
EYE**





金工室 / Metal working space



木工室 / Wood working space



マルチメディア工房 / Multimedia workshop



美術室 / Art room



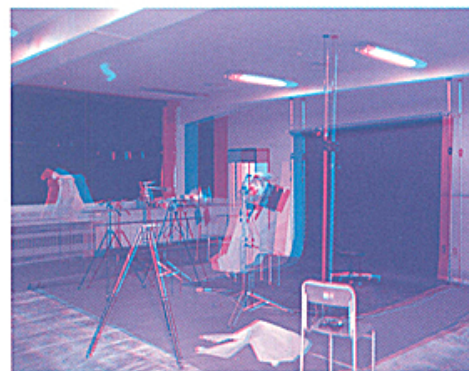
学生ホール / Students hall



音楽室 / Music room



図書室 / Library



ギャラリー / Gallery

Rooms

木工室/Wood working space

空間インスタレーションの制作に必要とされる木材加工及びその組み立てスペース。木工加工に必要な機械、工具類を備えている。

This is a workroom to construct wood objects.

金工室/Metal working space

空間インスタレーションの制作に必要とされる金属加工及びその組み立てスペース。金属加工に必要な機械、工具類を備えている。

This is a workroom to construct metal objects.

美術室/Art room

石膏デッサンや彫塑などコンピュータ上での3Dモデリングの基礎となる授業が行われる。空き時間には自由に利用できる。

This room is set up for "hand produced" art -sculpture and sketching- that aids 3D modeling on the computer.

マルチメディア工房/Multimedia workshop

アーティスト・イン・レジデンスの制作の場としてアトリエと、学生がパフォーマンスなどの発表の場として自由に利用できるギャラリースペースが用意されている。また高度なVRに関する実験、制作などが可能な設備も備わっている。

There are a number of ateliers for international artists in residence and a large studio which the students can use. Heavily equipped, this studio allows students to develop and present high level pieces in virtual reality.

音楽室/Music room

かつて市立大垣第一女子高校時代に音楽室として使用されていたものがそのまま残っている。
現在は学生の非電子音楽の演奏に使用される。

This room was used as the music room of Ogaki Daiichi Girl's High School. It remains and is used for playing non-electrical music now.

学生ホール/Students hall

学生食堂兼談話室。38席。ちなみに学食の人気メニューは日替ランチとチャーハン。日替ランチ：500円、うどん：300円、中華そば：300円、チャーハン：300円、カレーライス：400円、ピラフ：400円、玉子丼：400円、スパゲッティ400円、親子丼：450円がある。

The student cafeteria seats 38. The menu is made up of Japanese dishes.

ギャラリー/Gallery

学内での学生の作品の展示や写真スタジオとして利用される多目的スペース。

Free space using not only as the gallery but as the studio and so on.

図書室/Library

マルチメディア関連の本やCD-ROM、ビデオが揃っている。急ピッチの蔵書の増加が期待される。

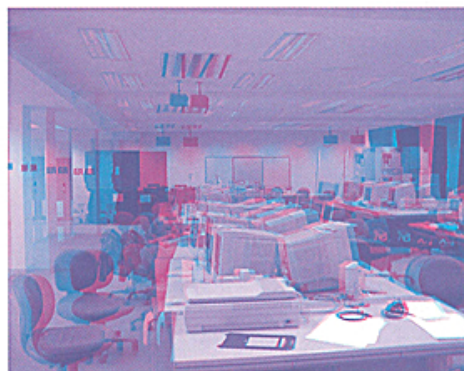
The library's holdings include books, CD-ROMs and video tapes of media art. The collection is growing.



学習室1・2 / Student corner (A1/A2)



写真暗室 / Photograph darkroom



コンピュータ室1 (C1) / Computer room1



ホール / Hall



コンピュータ室2 (C2) / Computer room2



講義室1・2 / L1, L2



コンピュータ室4 (C4) / Computer room4



仮眠室 / Sleeping room (male and female)

Rooms

写真暗室 / Photograph darkroom

モノクロだけでなくカラー現像、焼き付けまでの一連の流れを実践できる機器が備わっている。

The students can learn basic development and printing of mono and color film.

ホール / Hall

IAMASで一番大きな部屋。入学式や卒業式、あるいは来校された客員講師やアーティストの講義がOHP、ビデオデッキ、LDプレーヤ、大画面プロジェクタ、マルチメディアパソコン等の講義用機器を駆使して行われる。

This room, the biggest in IAMAS, is the place where major events are held: lectures by visiting artists and scholars, a weekly international film series, all important ceremonies and school wide meetings.

講義室1・2 / L1, L2

座学主体の講義、実習に伴う事前説明、作品鑑賞等の場所として利用する。OHP、ビデオデッキ、LDプレーヤ、大画面プロジェクタ、マルチメディアパソコン等の講義用機器を装備し、多目的な利用が可能となっている。

This classroom is used for small group discussions.

仮眠室 / Sleeping room (male and female)

IAMASでは珍しい和室である。普段、電子メディアに囲まれている学生達はここでどんな夢をみるのか？男女各仮眠室にシャワーユニット3台、簡易キッチンが備え付けられている。あくまで仮眠室であり決して情眠室ではない。

Those two rooms provides a "home away from home" for students who work late at night or feel sleepy during the day. It has futons, kitchen and shower facilities.

学習室1・2 / Student corner A1, A2

各授業での課題を行ったり、空き時間に各自の活動を自由にすることができる場所である。A1にはMacintoshが、A2にはPC/AT互換機がそれぞれ配置されている。またA2の大きなテーブルでは飲食可能であり、学生の交流の場となっている。

This is a "cozy space" for students to meet, discuss and develop their ideas. It includes both Macintosh and Windows machines.

コンピュータ室1 / Computer room1

30余台のMacintoshを活用し、講義と実習を交えて教育する場所である。講義用機器として、OHP、ビデオデッキ、LDプレーヤ、大画面プロジェクタ、マルチメディアパソコン等を備える。授業時間外は学生はいつでも利用できる。

There are many "hands-on" workshops and lectures in the school's curriculum. This room is the central work area with over 30 macintoshes, an OHP, a video system, a LD player and a projector to aid lectures.

コンピュータ室2 / Computer room2

主にCG制作、Windowsプログラミング等の授業に使われる。C1がMacintosh上での制作のための部屋であるのに対し、C2はWindows上での制作のための部屋である。CG制作を快適に行うために、各マシンにはOpenGL Boardが入れられている。

This is a second large work area for lectures in CG and Windows programming. All 30 Windows computers have an OpenGL Board so that students can work efficiently and comfortably in creating their works.

コンピュータ室4 / Computer room 4

UNIXコンピュータによるプログラミング、ネットワーク等に関する技術及びCG作成に関する技術や、ネットワークを利用した音や映像に関する作品制作過程を修得するための講義、実習の場として利用する。

The members of this seminar create works using mixed media, media that is engaged in visual and auditory interactions with the external world.



ゼミ室1 / S1



ゼミ室5 / S5



ゼミ室2 / S2



ゼミ室6 / S6



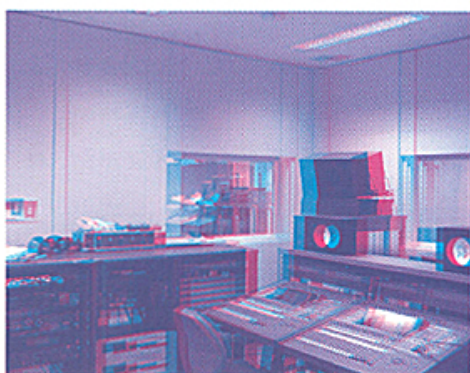
ゼミ室3 / S3



エディティング・スタジオ (ES) / Editing studio



ゼミ室4 / S4



サウンド・スタジオ (SS) / Sound studio

ゼミ室5 / S5

主にゼミでの作品制作、研究を行う場所として利用する。
特に、ライブパフォーマンス、サウンドインスタレーション、都市情報空間デザイン、仮想空間構築、ネットワーク表現などに基づいた作品制作や研究を行う。

The main themes of this seminar is live performance, sound installation and city information space design, which are based on the construction of virtual space and networking.

ゼミ室6 / S6

空間インスタレーションなどの制作、関連するワークショップを行う。環境表現ゼミ学生の研究、制作の場となる。

This room is occupied by students involved installation arts.

エディティング・スタジオ / Editing studio

映像と音の編集をプロダクションレベルのクオリティで行うための総合編集スタジオ。映像編集ブースはノンリニア系の編集システムを中心に構成され、最終的な各種テープメディアへの変換作業も可能。

This room combines machines for editing film and sound at a professional standard. The systems are non-linear and open to all sorts of media.

サウンド・スタジオ / Sound studio

レコーディングからSE編集、MA作業まで様々な音編集のニーズにフルデジタルで対応している。

This studio is equipped with recordings, SE editing and MA machines.

ゼミ室1 / S1

主にゼミでの作品制作、研究を行う場所として利用する。
パッケージ及び放送メディア等の音楽を含むデジタル・コンテンツ制作に利用される。

This room is for students who are creating digital contents, including package design and music, for broadcasting.

ゼミ室2 / S2

コンピュータグラフィックス（CG）やビデオ映像をデジタルデータとしてシームレスに扱いながら、それらを言葉として映像で物語るための方法論を研究・制作することを目的とする。PCによる3DCG制作環境を中心に、合成、編集といったポストプロ作業までも視野に入れた機器構成を実現している。

The aim of this seminar is to examine and create digital animation. In the room there are editing machines for Windows 3DCG.

ゼミ室3 / S3

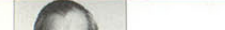
主にゼミの作品制作、研究を行う場所として利用する。
特に紙媒体、電子メディア、ネットワーク、展示など、メディア横断的なデザインに関する作品制作、研究を行う。
グラフィックデザイン環境、プログラミング環境、展示デバイス環境を備える。

The aim of this seminar is to study and create graphic designs on using paper, electronic media and the network.

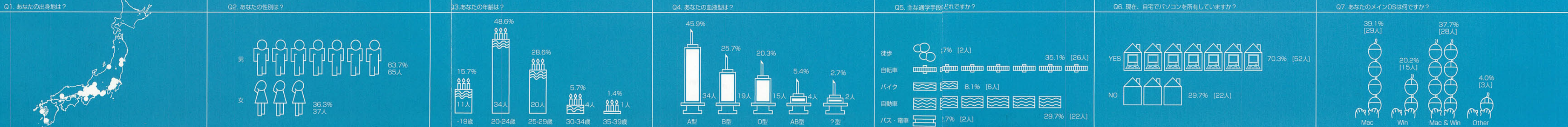
ゼミ室4 / S4

主にゼミの作品制作、研究を行う場所として利用する。
特に、視覚メディアでの表現を中心とし、外界のセンシングなどと融合とした複合メディアによる環境作りをテーマにした作品制作、研究を行う。
インターフェイスデバイスによる入力・認識環境、映像・音響の制御提示環境、各種パフォーマンス支援環境を備える。

The members of this seminar create works using mixed media, media that is engaged in visual and auditory interactions with the external world.

	学長／坂根敏夫		教授／永原康史		助教授,客員芸術家／Christa Sommerer		講師／平野治明		講師／今枝甫		非常勤講師／木島重吾		非常勤講師／立花富嗣		助手／小林孝浩		助手／山元史朗	客員教授プロフィール	
担当科目 主な著書 主な論文	メディア文化特論 銀世界の旅、科学と言語の間、イメージの図解 「銀世界の全体性」の図解、角と平野氏 [ソフトウェアデザイン] No.3 [イマジン]「ニュー・ミューズ」の特刊 [日本経済学会] 発表論文 No.49, 1993 「ハイビス、アートの歴史の背景とその本質に對する可塑性」 Sommerer, C. Manonnewu, L. 著 [Art & Science] (Springer, 1998) インタラクティブアートへの応用 (1999) NTT4G通信システム (1998) インタラクティブシステム (1998)	担当科目 主な著書 仕事	デザイン・A、領域構成ゼミ 3/1/2サンカニフノイデ イマジネーションの表現 (東京都写真美術館) 藤原康久写真集 Street	担当科目 主な作品	環境表現ゼミ Interactive Plant Growing, Phototropy-A-Volve Trans/Plant	講担当科目	美術・デザイン、写真技法, Java: WebArt, パフォーマンス論、サウンド& パフォーマンスアート、音とネットワーク コミュニケーション、実時間表現ゼミ ベネツィア・ビエンナーレ・アペルト 日本の現代美術・ゾーンズ・オブ・ラブ オーストラリア・ニュージランド巡回	担当科目 英会話	担当科目 主な著書 論文	VR技術、ヒューマンインターフェイス論 バーチャルリアリティ・ソフトウェア 仮想現実への序章 Virtual Sand Box: Development of an Application of Virtual Environment for Clinical Medicine	担当科目 リアライゼーション	担当科目 論文	VR技術、プログラミング入門 ビジュアルプログラミング、環境表現ゼミ 制御に関する研究と応用 VR支援による果実収穫ロボットシステム の開発	担当科目 主な論文	美術・デザイン、領域構成ゼミ、 ハードディスクアーキテクニック エレクトロニックメディアの変容	相磯秀夫／ 慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科委員長 石井威望／ 慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科委員長 石井幹子／照明デザイナー			

	学長／坂根敏夫		教授／永原康史		助教授,客員芸術家／ Christa Sommerer		講師／平野治明		講師／今枝甫		非常勤講師／木島重吾		非常勤講師／立花富嗣		助手／小林孝浩		助手／山元史朗	客員教授プロフィール	
担当科目 主な著書 主な論文	メディア文化特論 銀世界の旅、科学と言語の間、イメージの図解 「銀世界の全体性」の図解、角と「銀世界」 [ソフトウェアデザイン] No.3 [イマジン] No.1「ミュージアムの時代」 [日本経済学会] 発表論文 No.49, 1993 「ハイビス、アートの歴史的背景とその本質における可塑性」 Sommerer, C. Manonnewu, L. 著 [Art & Science] (Springer, 1998) インタラクティブアートへの応用 (1999) NTT4G通信システム 第4巻 (1998) インタラクティブシステム (1998)	担当科目 主な著書 仕事	デザイン・A、領域構成ゼミ 3・1/2サンカニフノイデ イマジネーションの表現 (東京都写真美術館) 藤原康久写真集 Street	担当科目 主な作品	環境表現ゼミ Interactive Plant Growing, Phototropy-A-Volve Trans / Plant	講担当科目	美術・デザイン、写真技法, Java・WebArt, パフォーマンス論、サウンド& パフォーマンスアート、音とネットワーク コミュニケーション、実時間表現ゼミ ベネツィア・ビエンナーレ・アペルト 日本の現代美術・ゾーンズ・オブ・ラブ オーストラリア・ニュージーランド巡回	担当科目 英会話	担当科目 主な著書 論文	VR技術、ヒューマンインターフェイス論 バーチャルリアリティ・ソフトウェア 制御に関する研究と応用 仮想現実への序章 Virtual Sand Box : Development of an Application of Virtual Environment for Clinical Medicine	担当科目 リアライゼーション	担当科目 論文	VR技術、プログラミング入門 ビジュアルプログラミング、環境表現ゼミ 制御に関する研究と応用 VR支援による果実収穫ロボットシステム の開発	担当科目 主な論文	美術・デザイン、領域構成ゼミ、 ハードディスクチャーテックニク エレクトロニックメディアの変容	相磯秀夫／ 慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科委員長 石井威望／ 慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科委員長 石井幹子／照明デザイナー			



annual98 Works

1999年3月20日発行
March 20, 1998 printing

企画・制作：IAMAS annual98制作委員会
監修：前田真二郎、永原康史
annual98制作委員会：石原次郎、幸田有紀子、
後藤宗大、瀬川晃、永田香、成島幸、西横康一、
長谷川愛、守屋松一郎、山田智子
翻訳協力：Gayle D. Pavola、Wayne Macedo
インタビュー：高橋裕行
モデリング協力：小林剛
サウンド協力：上山朋子
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5-1
発行：岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー（IAMAS）
〒503-0014 岐阜県大垣市領家町3丁目95番地
Tel：0584-75-6600 Fax：0584-75-6637
URL：http://www.iamas.ac.jp/

Planning and Production：IAMAS annual98 committee
Supervision：Shinjiro Maeda, Yasuhiro Nagahara
annual98 committee：Jiro Ishihara, Yukiko Kouda, Munehiro Goto,
Akira Segawa, Kaori Nagata, Sachi Narushima, Koichi Nishimaki,
Ai Hasegawa, Shoichiro Moriya and Tomoko Yamada
Translation：Gayle D. Pavola, Wayne Macedo
Interviewer：Hiroyuki Takahashi
Cooperation of Modeling：Tsuyoshi Kobayashi
Cooperation of Sound：Tomoko Ueyama
Printing and Cooperation：Sun Messe
7-5-1 Kuzegawa, Ogaki, Gifu 503-8518 Japan
Published by International Academy of Media Arts and Sciences (IAMAS)
3-95, Ryoke, Ogaki, Gifu 503-0014 Japan
Tel：++81-584-75-6600 Fax：++81-584-75-6637
URL：http://www.iamas.ac.jp

掲載作品の著作権はそれぞれの作者に帰属します。
禁無断転載

[非売品]

Students 98

アート&メディア・ラボ科
The Art and Media Lab Course

97年度入学

安藤秀一/Shuichi Ando
飯野健一/Kenichi Eno
井口仁長/Masanobu Iguchi
伊藤宝史/Takafumi Ito
大河内俊則/Toshinori Ohkouchi
片岡敷人/Isato Kataoka
金田充弘/Mitsuhiro Kaneda
兼村昌良/Masayoshi Kanemura
北原恵一/Keiichi Kitahara
坂野徹/Tohru Sakano
高嶺格/Tadasu Takamine
武石弘樹/Hiroki Takeishi
外山貴彦/Takahiko Toyama
野間穰/Mihoru Noma
福田史/Aya Fukuda
細谷誠/Makoto Hosoya
村田家恵子/Kaeko Murata
山内英治/Eiji Yamauchi
山路敦司/Atsushi Yamaji
山畑裕嗣/Yasuji Yamahata
白井靖幸/Yasuyuki Usui
澤田香一/Koichi Sawada
谷鉄也/Tetsuya Tani
道家航太郎/Kotaro Doke

98年度入学

石崎奈緒子/Naoko Ishizaki
上山朋子/Tomoko Ueyama
内田晴子/Haruko Uchida
内山ありさ/Arisa Uchiyama
大石曉規/Akinori Oishi
城戸晃一/Koichi Kido
越山恵美子/Emiko Koshiyama
後藤克正/Katsumasa Goto
後藤宗大/Munehiro Goto
小林桂子/Keiko Kobayashi
酒井真恵/Takanori Sakai
高橋裕行/Hiroyuki Takahashi
土屋紳一/Shinichi Tsuchiya
常盤拓司/Takuji Tokiwa
成島幸/Sachi Narushima
橋本知子/Tomoko Hashimoto
橋本英之/Hideyuki Hashimoto
肥後有紀子/Yukiko Higo
堀家敬嗣/Yoshitsugu Horike
南方祐紀/Yuki Minamikata
村上泰光/Taisuke Murakami
村上寛光/Hiromitsu Murakami
森田健/Ken Morita
柳橋香里/Kaori Yanagibashi

企業研修生
佐藤剛/Takeshi Sato

マルチメディア・スタジオ科
The Multimedia Studio Course

97年度入学

浅井真左臣/Masaomi Asai
穴見和朗/Kazuaki Anami
宇田敦子/Atsuko Uda
太田久代/Hisayo Ota
大塚晃子/Akiko Otsuka
北原隆幸/Takayuki Kitahara
金貴月/Kiwol Kim
草野あけみ/Akemi Kusano
熊野森人/Morihiro Kumano
小島邦康/Kuniyaku Kojima
小林洋樹/Hiroki Kobayashi
浜田綾/Aya Hamada
平塚瑞香/Mizuka Hiratsuka
福島暁子/Akiko Fukushima
藤原健太郎/Kentaro Fujiwara
堀井宏祐/Kosuke Horii
松岡緑/Midori Matsuoka
村田千佐子/Chisako Murata
村土貴昭/Takaaki Muratsuchi
森千香/Chika Mori
安田泰基/Hiroki Yasuda
山口あき子/Akiko Yamaguchi
山口智沙/Chisa Yamaguchi
若林輝明/Teruaki Wakabayashi

98年度入学

秋房祐亮/Yusuke Akifusa
甘利あゆ/Ayu Amari
荒井智絵/Chie Arai
石嶋みずほ/Mizuho Ishijima
石原次郎/Jiro Ishihara
大橋弘典/Hirofumi Ohashi
栗本健次/Kenji Kuriki
幸田有紀子/Yukiko Kouda
小林剛/Tsuyoshi Kobayashi
坂井萌奈/Monna Riez Sakai
佐々木隼/Jun Sasaki
清水美津穂/Mizuho Shimizu
瀬川晃/Akira Segawa
田中良治/Ryosuji Tanaka
永田香/Kaori Nagata
中山貴伯/Takanori Nakayama
新津亜士華/Adoka Niitsu
西横康一/Koichi Nishimaki
野田祐己/Yuki Noda
橋本武岐/Takeki Hashimoto
長谷川愛/Ai Hasegawa
本間賢一/Kenichi Honma
南川修/Osamu Minamikawa
守屋松一郎/Shoichiro Moriya
山田智子/Tomoko Yamada
吉田健二/Kenji Yoshida

研修生
豊吉利之/Toshiyuki Toyoshi



IAMAS

annual 98 Works

*Art works and Projects
at IAMAS*

Interactive Installation Publication Project

Infrastructure for creating works

Performance Internet Site

Hardcore Multimedia Band Installation

Broadcast Project Video Installation

Network Edutainment Software

Interactive Contemporary Dance

Contemporary Music Bulletin Board System

annual98 Works CD-ROM



CD-ROM
COMPACT
disc

All rights reserved. No part of this data may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publisher.
©International Academy of Media Arts and Sciences, IAMAS annual98 committee.
Not for sale.

annual98 Works

Art works and Projects
at IAMAS

JOVA
Fishermen's Cafe
Public Domain
Room Page
Make an experiment
with an inflated balloon
Natural Resources
Revolving Blackhole
The Keisan-pun-Band
iamas tv
[f]ing
BIO INTERFACE SERIES
121 project
Onyx Dreams
Immortal Forge
Dance Project
GOULLATS
Girl
Kids Talk
Les Ondes Célestes



掲載作品の著作権はそれぞれの作者に帰属します。
禁無断転載
[非売品]

動作環境

Macintosh
[OS] Mac OS 8.1以上
[CPU] PowerPC
[メモリ] 128MB以上
[ディスプレイ] 16bit以上
[ハードディスク] 400MB以上
[CD-ROMドライブ] 4倍速以上
[QuickTime] QuickTime 1.0以上
Windows
[OS] Windows 95, 98, NT4.0
[CPU] Pentium 166MHz以上
[メモリ] 16MB以上
[ディスプレイ] 16bit以上
[ハードディスク] 400MB以上
[CD-ROMドライブ] 4倍速以上
[QuickTime] QuickTime 3.0以上



社名及び商品名は各社の商標及び商品名です。
Macintosh is a trademark of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. QuickTime and the QuickTime logo are trademarks used under license. Director® COPYRIGHT 1999 macromedia, inc.

1996年4月に私たちのIAMASが誕生してから、この春で漸く3年になる。幸いに情報産業のクリエイターだけでなく、国際的なメディア文化の世界でも活躍する作家・表現者の育成までを目標に掲げて発足した学校だけに、開校以来、全国から集まった優秀な学生と教員スタッフのチームワークは注目を集め、国の内外で、次々に独特な発表活動を展開して、急速にIAMASの名前が知れ渡りつつある。そこで、こんな1年間の優れた活動の成果を集め、一種のIAMASの紀要的記録として、学生の自主制作によるイヤブックスの形で世に送り出すことになった。収録したのは、98年の1月から12月末までの活動に限った記録である。私自身初めて見る成果でもあり、以下、その内容紹介を兼ねて、メディア文化論の視点から、解説的な序論を展開させていただく。

まず、インスタレーションの作品が目立つ。他のメディア系の学校に比べて、インターフェイスのデザインや、手作りの造形力までが必要になるインスタレーションの表現活動では、IAMAS以外に並ぶところはあまりない。村田(家)の「フィッシャーマンズ・カフェ」のように、だれもが素直に楽しめる作品から、橋本(英)の「Revolving Blackhole」や金田の幻想的な作品「Immortal Forge」のように、彼らの物理学の知識やプログラム能力までをフルに動員して作り上げた展示作品までの幅の広さは、素晴らしい。村田の作品はすでに海外のコンテストにも応募して受賞している。橋本の作品は私自身海外の展覧会での反響を体験してきた。金田の作品は、その後3次元版にまで発展し、各務原市にできたVR施設の六面ケーブCOSMOSにも展示されるなど、いかにもIAMASに相応しい成果が生まれてきたことに拍手を送りたい。しかも、その背景には、アート系の学生と理工系の学生の緊密な協力体制や、教師と学生とのチームワークの成果もはつきりとうかがわれる。これらの作品で使われたインターフェイスのデザインやシステムは、芸術的な表現活動のためだけでなく、将来の社会的な分野への展開や応用の可能性まで期待されるもので、これからのアートとデザインの間に新しい橋をかける方向を暗示している。

同様に、環境構築ゼミAのJOVAプロジェクトは、今後の成長と発展を期待させるユニークな仮想アトリウム共有環境への提案。それ自身が新しいソフトウェアの開発であり、今後この環境のなかで実際に展開するコンテンツの創造活動が待たれる。教師が主導しながら、プログラム系とアート系の学生がチームワークで作り上げたという点でも特筆に値する。続いてホームページを利用した作品への挑戦も多く、安藤の作品は入れ子型の構造の部屋を訪ねるアイデアが目立つ。片岡の風船を割るネット作品はモンテカルロのMILIAにまで招待されたし、橋本(知)の

作品も、女性らしい感覚による日本の工芸の味を海外に紹介するネット作品で、新しいホームページへは、アプローチを期待させる。ネットワークの未来はまだ広く、これからはホームページの魅力的なデザインと、巧みに人々をハイパーリンクの世界へと誘導してゆく心理的なインタラクティブ性の優れたい。昨年の卒業生チームと一緒に開発の努力を続けていたキッズ・トークも、海外の優れた子供向けページにも参考にして、こどもたちの行動心理の反応までも研究して、母親や父親までがのめり込んでくるようなページに向け、意の長い実践活動が望まれる。ZAMAIの21st Century Art Projectは、制作、放送活動のように、リアルタイムで展開する制作活動の記録が並んでいる。残念ながら、学校内で発表されなかったものも多く、私自身、現地に赴いて体験できなかったため正確な評価ができなかったのは残念。紙面の記録とビデオでは確かめが、なかには外部だけで発表され、折角の作品を多くの学生や教師にまで共有してもらえなかったのは心残りである。IAMASの学生がいかに自由な表現活動を欲しているかを示す証拠にはなっているが、この成果をIAMASにフィードバックするためのメディアの活用こそが、

これからはもっと望まれるだろう。同時に、従来の芸術家的な内面の表出に留まらず、人々の知覚の結晶ともいえるべきコンピュータや、その上で展開するソフトウェアを使って生まれた作品でもあるだけに、より多くの人々の家庭生活や社会的環境、さらに国際的な広がりの中で使われていくような新しいインターフェイスへの提案にまで繋がって欲しいと思う。その意義の広がりが、これからは、社会的にも、文化的にも、もっと望まれる時代がやってくる。芸術家制度や、インフラクティブ・アートのビエンナーレ展まで続いているIAMASの触発的な環境のなかで、学生百人の小さな学校が一杯健闘している姿を、この作品集を通じてぜひ率直に感じてもらいたい。ZAMAIの21st Century Art Projectは、制作、放送活動のように、リアルタイムで展開する制作活動の記録が並んでいる。残念ながら、学校内で発表されなかったものも多く、私自身、現地に赴いて体験できなかったため正確な評価ができなかったのは残念。紙面の記録とビデオでは確かめが、なかには外部だけで発表され、折角の作品を多くの学生や教師にまで共有してもらえなかったのは心残りである。IAMASの学生がいかに自由な表現活動を欲しているかを示す証拠にはなっているが、この成果をIAMASにフィードバックするためのメディアの活用こそが、

学長・坂根 敬夫
President of IAMAS
ZAMAI
ZAMAI 2001 to 2002



1998年アニュアルは、1年間に制作され外部で発表された学生作品とプロジェクトについて掲載しています。主な内容としては、作品ごとにインタビューをまとめ、システム図とともに解説し、冊子とCD-ROMで構成されています。眼鏡を同梱して立体的に施設を紹介したり、学生のアンケート調査や設備一覧、行われたイベントなど98年1年間のIAMASを余すことなく丁寧に記録編集しました。

形態 2穴ファイリング、作品CD-ROM、冊子、3D眼鏡
 サイズ 225mm x 270mm
 コンテンツ 作品CD-ROM、作品集、学内施設、Before/After、マップ、学生

The 1998 Annual was produced over one year and features works and projects that students presented. For the main content, each work was summarized in an interview, and explains along with a system diagram, with everything organized into a book and CD-ROM. Including a pair of glasses, we sterically introduce the facilities, and carefully and thoroughly introduced the IAMAS of 1998 (including student questionnaire surveys, a summary of equipment, events held, etc.).

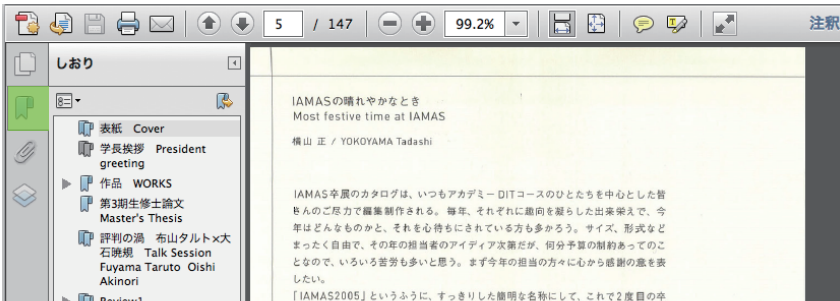
Form Tracing paper cover with thread binding
 Size 225mm x 270mm
 Contents Works, CD-ROM, Works Book, Rooms, Before/After, Map, Students

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

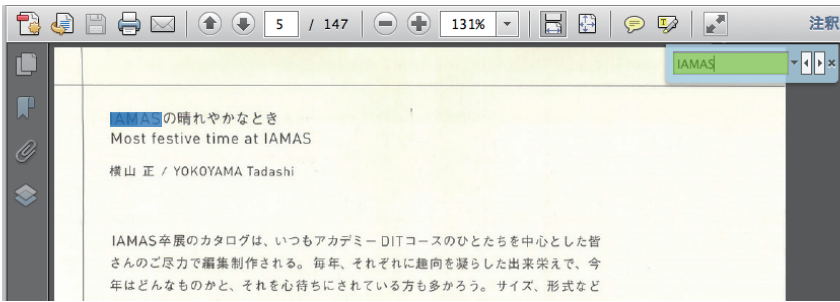
使用方法 | How to use

PCで閲覧 | Via PC

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

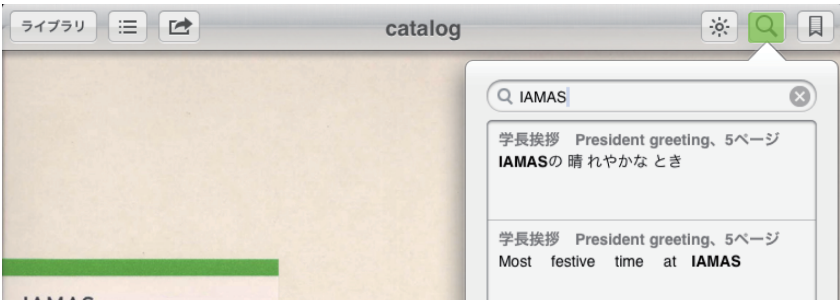


- ②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。
- ・ Adobe Readerの場合
「編集>簡易検索」もしくはコマンド+F
 - ・ Apple プレビューの場合
検索窓に入力してください。
- Keywords or names can be found using the search function.
- For Adobe Reader
Edit → Simple Search OR Command + F
 - For Apple Preview
Type into the search window.



iPadで閲覧 | Via iPad

- ※iBooksでのご利用を推奨しています。
※Use via iBooks is recommended.
- ①目次の使い方
- ・ メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。
- How to use table of contents
- Access from the list display in the menu.
- ②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。
- ・ メニューの検索アイコンから検索いただけます。
- Keywords or names can be found using the search function.
- Search from the search icon in the menu.



Android端末で閲覧 | For Android

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

IAMAS BOOKS

annual 1998

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
岐阜県大垣市領家町3-95

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

www.iamas.ac.jp
CopyRight IAMAS 2011