



# IAMAS

Progressive Media Art Education from Japan

**IAMAS:** Progressive Media Art Education from Japan

Although **IAMAS** is located in the center of Japan in rural Gifu, it has acquired a high reputation in Japan as well as overseas as a leading educational institution in the field of media art. Founded by the Gifu Prefecture in 1996 to provide the development of new media industries with competent and creative professionals, **IAMAS** became quickly a role model for similar institutions to follow all over Japan.

Established as a vocational college, the *International Academy of Media Arts and Sciences* was complemented in 2001 with the foundation of the *Institute of Advanced Media Arts and Sciences* as a graduate school.

Today **IAMAS** is recognized as one of Asia's top media art education institutions; highly qualified faculty, motivated students, a very low student-teacher ratio, and excellent facilities make it a extremely attractive school.

The Academy is based on four educational programs: *Advanced Network Design Course*, *Computer Generated Image Course*, *Designing for Information Technology Course*, and *Digital Sensory Programming Course*.

The Institute consists of four studios, each with a distinct focus on media art: *Interactive Media*, *Time-based Media*, *Interface Design*, and *Media Aesthetics*.

Although faculty members and students are in principle assigned to a specific program or studio, collaboration is very much encouraged. A special feature of **IAMAS'** curriculum is the institution of *project teams*: over a period of one to three years large-scale research issues are tackled in groups of faculty and students that afford horizontal integration across the different areas of expertise; as the topics often relate to practical requirements of society or the local community, partners from outside are invited for co-operation.

The first president of **IAMAS** *Itsuo Sakane* firmly believed that the close integration of sciences and arts would create new opportunities for the advancement of humanity. His vision made **IAMAS** a unique type of pioneering institution in Japan.

**IAMAS** is neither a school for training IT professionals, nor a school for media artists only; at **IAMAS** we are engaged in education and research across a diverse range of disciplines, covering software- and hardware engineering, many areas of design, and media art. International exchange activities and a generous Artist-in-Residence program reinforce its worldwide reputation.

The great variety of activities pursued by our graduates in Japan and beyond is evidence of the catalyzing energy cultivated at **IAMAS**.

Das Akronym **IAMAS** steht für zwei Ausbildungsstätten, die sich in Japan und auch international hohes Ansehen auf dem Gebiet der Medienkunstausbildung erworben haben. Die *International Academy of Media Arts and Sciences* wurde 1996 von der Präfektur Gifu als Fachschule gegründet, die die Entwicklung neuer Medienindustrien befördern und die Region mit kompetenten und kreativen Fachkräften versorgen sollte. 2001 kam das *Institute of Advanced Media Arts and Sciences* als Hochschule mit einem exklusiven Post-Graduate Studienangebot dazu.

**IAMAS** entwickelte sich innerhalb kurzer Zeit zu einem Modell erfolgreicher Forschung und Weiterbildung für den Aufbau ähnlicher Institutionen in ganz Japan.

Heute gilt **IAMAS** als eine der besten Ausbildungsstätten für Medienkunst in Asien; hoch qualifizierte Lehrkräfte, motivierte Studenten, ein äusserst niedriges Studenten-Dozenten Verhältnis und ausgezeichnete Ausstattung machen **IAMAS** zu einer besonders attraktiven Schule.

**IAMAS:** Progressive Medienkunstausbildung aus Japan

Die Akademie basiert auf vier Schwerpunktsprogrammen: *Advanced Network Design Course*, *Computer Generated Image Course*, *Designing for Information Technology Course* und *Digital Sensory Programming Course*.

Am Institut arbeiten vier Studios zu unterschiedlichen Aspekten der Medienkunst: *Interactive Media*, *Time-based Media*, *Interface Design* und *Media Aesthetics*.

Obwohl Dozenten und Studenten prinzipiell einem dieser Kurse oder Studios angehören, sind Lehrplan und Organisation von Projekten angelegt, Austausch und Kooperation zwischen den einzelnen Gruppen zu unterstützen. In sogenannten *Project Teams* werden umfassende Forschungsaufgaben über einen Zeitraum von ein bis drei Jahren bearbeitet; die fachübergreifende Zusammenarbeit von Lehrenden und Studierenden führt zu der horizontalen Integration, die so bezeichnend für **IAMAS** ist. Da die Themen meist direkten Bezug zum lokalen Umfeld haben oder sich aus Problemstellungen mit gesellschaftlichen Bezug entwickeln, sind oft externe Kooperationspartner involviert.

**IAMAS'** Gründungspräsident *Itsuo Sakane* hatte die Vision, dass durch enge Zusammenführung von Wissenschaft und Kunst neue Chancen zur Entwicklung der Menschheit geschaffen werden können. Unter seiner Leitung profilierte sich **IAMAS** zu einer massgeblichen Institution, wie es sie bis dahin in Japan noch nicht gab.

**IAMAS** ist weder eine Schule zur Ausbildung von IT-Experten noch eine Schule ausschliesslich für Medienkünstler; **IAMAS** verfolgt ein interdisziplinäres Ausbildungskonzept, das auf breit angelegte Qualifizierung zielt. Intensiver internationaler Austausch und ein grosszügiges Artist-in-Residence Programm bekräftigen **IAMAS'** weltweite Reputation.

Die Vielfalt der Aktivitäten unserer Absolventen in Japan und darüberhinaus ist Beweis für die katalysierende Energie, die wir in **IAMAS** kultivieren.

The invitation to Ars Electronica's series of *Campus Exhibitions* is an extraordinary opportunity for **IAMAS** to present its educational activities for the first time with an extensive exhibition outside of Japan.

We have put together a program that communicates the typical spirit and vibrant diversity of **IAMAS** in five sections:

**NOW!** - shows projects and artworks by current students as well as recent graduates with exhibits ranging from interactive installations, design- and internet projects to videos, animations, and conceptual media art.

**IMPACT!** - introduces examples of **IAMAS'** external activities such as the biennial media art exhibitions *Interaction '95*, *Interaction '97*, *Interaction '99*, *Interaction '01*, and the *Ogaki Biennale 04*; on display are also presentations by **IAMAS** alumni and former participants of the Artist-in-Residence program

**STUDIO!** - offers lectures and workshops on topics ranging from Interface Design to Digital Signal Processing and Media Aesthetics. We expect **IAMAS** people from around the world to join us on stage! Also featured are examples of **IAMAS** research projects.

**PLAY!** - brings the highly active music, sound performance and club scene of **IAMAS** to Linz; *BI-Channel*, the student's independent radio program collaborates with *Radio FRO Austria* during the event. A comprehensive selection of animations, videos, and countless showreels of *iamasTV* is shown at the exhibition and the *Movimiento* cinema.

**FOOD!** - visitors are invited to relax in a custom-designed *Neo-Japanese Kissaten* from Ars Electronica's intensive agenda ;-)

**NOW!**  
**IMPACT!**  
**STUDIO!**  
**PLAY!**  
**FOOD!**

Die Einladung zu Ars Electronica's Reihe von *Campus Exhibitions* ist für **IAMAS** eine grossartige Gelegenheit, die Ausbildungsaktivitäten erstmals ausserhalb Japan's in einer umfassenden Ausstellung zu präsentieren.

Wir haben ein Programm zusammengestellt, das in fünf Ansätzen den typischen Geist und die pulsierende Vielfalt der **IAMAS** Aktivitäten vermitteln soll:

**NOW!** - präsentiert Projekte und Kunstwerke von derzeitigen Studenten und frischen Absolventen; das Spektrum der Arbeiten reicht von interaktiven Installationen und Design-Arbeiten über Internet-Projekte bis hin zu Animationen, Filmprojekten und konzeptueller Medienkunst.

**IMPACT!** - zeigt öffentliche Veranstaltungen wie etwa die alle zwei Jahre stattfindenden Medienkunstausstellungen *Interaction '95*, *Interaction '97*, *Interaction '99*, *Interaction '01* und die *Ogaki Biennale 04*; zu sehen sind ausserdem Arbeiten früherer **IAMAS**-Studenten und Gäste des Artist-in-Residence Programms.

**STUDIO!** - kurze Workshops und Vorträge - zu einigen erwarten wir **IAMAS** Ehemalige aus aller Welt- vertiefen Themen wie Interface-Design, Digitale Informationsverarbeitung und Medienästhetik. Gezeigt werden auch einige Beispiele von **IAMAS** Forschungsprojekten.

**PLAY!** - bringt die äusserst aktive **IAMAS** Performance-, Musik- und Clubszene nach Linz. *BI-Channel*, der inoffizielle Studentenradiosender, wird mit *Radio FRO Österreich* zusammenarbeiten. In der Ausstellung sowie im *Movimiento* Kino wird ein reichhaltiges Programm Animationen, Videos und zahllose Showreels des *iamasTV* vorstellen.

**FOOD!** - Besucher können sich in einem japanischen *Kissaten* von Ars Electronica's intensivem Angebot erholen ;-)

Yuko Abe  
Masayuki Akamatsu  
*Archive of Manner Arts Project*  
Jon Cambeul  
Ma Chao  
Takanori Endo  
Aya Fukuda  
Mika Fukumori  
Satoshi Fukushima  
Ken Furudate  
Tateki Futagami  
Hiroaki Goto  
Kenichi Hagihara  
Katsuhiko Harada  
Ai Hasegawa  
Takahiro Hayakawa  
Yosuke Hayashi  
Keiko Hino  
Masami Hirabayashi  
Satoshi Horii  
Yasunori Ikeda  
Kanako Imao  
Yukiko Ina  
Aiko Inada  
*InfoScape Project*  
Nobuhisa Ishizuka  
Katsumi Iwata  
Isato Kataoka  
Natsu Kawakita  
Takeko Kawamura  
Yosuke Kawamura  
Kohei Kawasaki  
Noriyuki Kimura  
Takahiro Kobayashi  
Kayo Kurita  
Kayoko Kuwayama  
Eric Lyon  
Akitsugu Maebayashi  
Shinjiro Maeda  
Etsuko Maesaki  
Daito Manabe  
Ryuichi Maruo  
Noriko Matsumoto  
Yuichi Matsumoto  
Keiko Matsunaga  
Mika Miyabara  
Yasuko Miyake  
Michihito Mizutani  
Ken Morita

Toshiyuki Nagashima  
Yasuyuki Nagashima  
Yuta Nagashima  
Atsushi Nakahara  
Naoki Nishiwaki  
Chiharu Nishiyama  
Hisato Ogata  
Hirofumi Ohashi  
Akinori Oishi  
Tadashi Okabe  
Akio Okamoto  
Rina Okazawa  
Jean-Marc Pelletier  
*ressentiment*  
Kazuki Saita  
Masakazu Saito  
Tomohiko Saito  
Takuya Sakuragi  
Yoshiyuki Sakuragi  
Chisato Sato  
Tomohiro Sato  
Atsuhito Sekiguchi  
Koichiro Shibao  
Yuki Shibata  
Tomoyuki Shigeta  
Carl Stone  
Tatsuo Sugimoto  
Nobuya Suzuki  
Yoshihisa Suzuki  
Tadasu Takamine  
Rintaro Teshima  
Kensuke Tobitani  
Hiroko Tochigi  
Mayumi Tsuboi  
Kenji Ueda  
Atsuko Uda  
Satoshi Uemine  
Aiko Utsumi  
Arisa Wakami  
Jun Watanabe  
Masaki Yamabe  
Kozue Umekage  
Jun Watanabe  
Taishi Yamamoto  
Tutomu Yamamoto  
Hisako K. Yamakawa  
Hirotomo Yamashita  
Daisuke Yamashiro  
Taro Yasuno  
Kazuya Yokoi

**Aussteller**

**Leitung:** Christa Sommerer  
Tadashi Yokoyama  
  
**Auswahl:** Masayuki Akamatsu  
Masahiko Furukata  
Shinjiro Maeda  
Masahiro Miwa  
Yasuhiro Nagahara  
Hideyuki Oda  
Atsuhito Sekiguchi  
Andreas Schneider  
Nobuya Suzuki  
Hiroshi Yoshioka

**Koordination:** *CMC, IAMAS Center for Media Culture:*  
Miki Fukuda  
Keiko Kobayashi  
Christa Sommerer  
Kenji Ueda  
Tadashi Yokoyama  
Hiroshi Yoshioka  
  
*Kunstuniversität Linz:*  
Rainer Zendron  
André Zogholy

**Übersetzung:** Irina Gordeeva  
Onno Victor van't Hof  
Christa Sommerer  
Andreas Stuhlmann  
Shani Tobias

**Redaktion:** Miki Fukuda  
Keiko Kobayashi  
Christa Sommerer

**Gestaltung :** Shuta Kato  
Yasuyuki Nagashima  
Chihiro Sato  
Andreas Schneider  
Kozue Umekage  
Jun Watanabe  
Masaki Yoshimura

**Unterstützung:** *ATR Media Information Science Laboratories*  
*National Institute of Information and Communications Technology*

**IAMAS:** Progressive Media Art Education from Japan

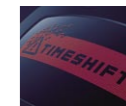
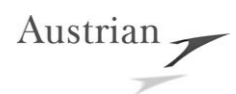
Ars Electronica Campus Exhibition  
September 2 - 7, Kunstuniversität Linz, Austria

**IAMAS**  
International Academy of Media Arts and Sciences  
岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー  
Institute of Advanced Media Arts and Sciences  
情報科学芸術大学院大学

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

www.iamas.ac.jp  
info@iamas.ac.jp

In Kooperation mit Ars Electronica und der Kunstuniversität Linz



Ars Electronica 2004 -  
TIMESHIFT - The World in  
Twenty - Five Years

www.aec.at/timeshift



# IMPACT!

History, Artists-in-Residence, Graduates

IAMAS profilierte sich über die Jahre als impulsgebendes und engagiertes Medieninstitut. Viele bekannte Künstler und Wissenschaftler kamen aus aller Welt zu Gastvorträgen und Gastaufenthalten, Studenten und Dozenten nahmen an zahlreichen Ausstellungen und Konferenzen teil und IAMAS selbst organisierte viele Veranstaltungen und Ausstellungen.

Die geografische Position der Schule in *Ogaki* in der Präfektur *Gifu*, bietet direkten Zugang zu neuester Medientechnologie, die von der ambitionierten Präfektur als Zukunftsindustrie intensiv vorangetrieben wird. Enge Verknüpfung mit einem gesellschaftlichen Umfeld, in dem ländliche Arbeit und traditionelles Handwerk noch hoch geschätzt werden, gibt IAMAS die Möglichkeit den sozialen Einfluss von Medien jenseits elitärer Diskurse zu reflektieren.

IAMAS war immer schon ausserhalb Ogaki's aktiv. Um nur einige Beispiele zu nennen:

**1999**  
Digital Bauhaus Ausstellung, organisiert vom *InterCommunication Center* in Tokyo.

**2000**  
*AIR*, Artist-in-Residence Ausstellung am *Tokyo Metropolitan Museum of Photography*.

**2002**  
*ISEA 2002* Konferenz in Nagoya, Japan. IAMAS Studenten und Dozenten waren nicht nur Ausstellungsteilnehmer sondern organisierten auch das Symposium und halfen beim Gesamtmanagement des Festivals.

**2003**  
*UNESCO Digital Arts Award: Digital Pluralism*. IAMAS kuratierte diesen internationalen Medienkunstwettbewerb; als erster Preis wurde eine IAMAS Artist-in-Residency vergeben.

**2003**  
*Kyoto Biennale 2003*. Dieses Kunstfestival im kulturellen Zentrum Japans wurde von einem IAMAS Dozenten geleitet und mit der tatkräftigen Unterstützung von vielen Studenten realisiert.

Aktivitäten wie diese machen IAMAS zu einer attraktiven und fortschrittlichen Medienkunstausbildungsstätte, deren Kooperation Forschungsprojekten und Austauschprogrammen von internationalen Universitäten und Instituten gefragt ist.



**Interaction 1995 - 2001:**  
Dieses Medienkunstfestival begann mit der Idee, bekannte internationale Experten interaktiver Medien nach *Ogaki* zu bringen um ihre Arbeiten hier einem grösserem Publikum vorzustellen.

IAMAS organisierte diese Veranstaltungen nicht nur um neueste Technologien einem lokalen Publikum durch Interaktion erfahrbar zu machen, sondern auch um ein kritisches Verständnis der Zukunft dieser Technologien zu erarbeiten. Die *Interaction* Ausstellungen waren begleitet von Symposien und Vorträgen in denen Fachleute aus Forschung und Industrie den gesellschaftlichen Einfluss von Medientechnologien und ihr Potential für die Zukunft diskutierten.



**Ogaki Biennale 2004:**  
In 2004 strukturierten wir die *Interaction* Ausstellungen unter dem Titel *Ogaki Biennale* neu. Wir hatten verstanden, dass sich IAMAS' Ausbildungskonzept und Aktivitäten noch aktiver mit dem lokalen Kontext in Beziehung treten musste. Wir entwickelten daher ein Ausstellungskonzept das sich nicht auf einen bestimmten Ausstellungs-ort konzentrierte, sondern stattdessen an vielen kleineren Orten innerhalb der Stadt von Ogaki stattfinden sollte - von der intimen Enge eines kleinen Cafés bis zur grossen Schalterhalle einer stillgelegten Bank.

Wir erweiterten auch unsere Kriterien bei der Auswahl der eingeladenen Künstler; mehr als Namen waren uns für allem ein kreativer Ansatz, Medien in unterschiedlichen Alltagszusammenhängen zugänglich zu machen und zu gebrauchen, wichtig.

Die Installationen wurden in Kaufhäusern, Fussgängerpassagen, im *Ogaki* Bahnhof, und sogar im Gebäude der Stadtverwaltung eingerichtet; somit konnten sehr viele Passanten angesprochen werden, die sonst nie zu einer Medienausstellung gefunden hätten.

Eine spannende Mischung von Gästen aus Südamerika, Afrika, Europa und Asien erzeugte eine aufregende Atmosphäre cross-kulturellen Austauschs.

1996  
**Nobuya Suzuki**  
*Three Men Three Legs*  
Interactive Art, Honorary Mention

1997  
**Nobuya Suzuki**  
*Moppet*  
Interactive Art, Honorary Mention  
*In Zusammenarbeit mit Toshihiro Anzai, Koichi Fujii, Tamio Kihara, Hiroyuki Moriwaki, Rieko Nakamura*

**Toshio Iwai**  
*Music Plays Images X Images Play Music*  
Interactive Art, Golden Nica  
*In Zusammenarbeit mit Ryuichi Sakamoto*

1998  
**Hideyuki Hashimoto**  
*Revolving Black Hole*  
Ars Electronica Center Exhibition

1999  
**Christa Sommerer, Laurent Mignonneau**  
*HAZE Express*  
Interactive Art, Honorary Mention

**Christa Sommerer, Laurent Mignonneau**  
*Verbarium*  
.NET, Honorary Mention

Studen, Graduierte, Artists-in-Residence und IAMAS Lehrende waren oft auch Gäste der *Ars Electronica* Ausstellungen:

2000  
**Christa Sommerer, Laurent Mignonneau**  
*Life Spacies II*  
Ars Electronica Center Exhibition

**Tomoko Ueyama**  
*Watashi-chan*  
Interactive Art, Honorary Mention

2001  
**Haruki Nishijima**  
*Remain in Light*  
Interactive Art, Distinction

2002  
**Luc Courchesne**  
*The Visitor: Living by Numbers*  
Interactive Art, Honorary Mention

**Ryota Kuwakubo**  
*PLX - parallax of the game*  
Interactive Art, Honorary Mention

2003  
**Christa Sommerer, Laurent Mignonneau**  
*Mobile Feeling*  
Project

**Iori Nakai**  
*Streetscape*  
Interactive Art, Honorary Mention

**Marie Sester**  
*Access*  
Interactive Art, Honorary Mention

**Masahiro Miwa, Noriaki Ogasawara**  
*Matarisama Dolls*  
Project

**Ryota Kuwakubo**  
*Block Jam*  
Interactive Art, Honorary Mention  
*In Zusammenarbeit mit Henry Newton-Dunn, Hiroaki Nakano, James Gibson*

**Itsuo Sakane**  
Honour for Life Achievement, Golden Nica

2004  
**Akio Kamisato, Takehisa Mashimo, Satoshi Shibata**  
*Moony - Sensitive Smoke Project*  
The Next Idea, Grant



## Artist-in-Residence program

1996 04 - 1997 03  
1997 07 - 1998 03  
**Toshio Iwai**, Japan

1998 07 - 1999 03  
**Laurent Mignonneau**, Frankreich

1998 07 - 1999 03  
**Christa Sommerer**, Österreich

1998 10 - 1999 10  
**Tamas Waliczky**, Ungarn

1999 11 - 2000 03  
**Tamiko Thiel**, USA

2000 04 - 2000 09  
**Franklin Joyce**, USA

2000 04 - 2000 09  
**Usman Haque**, USA / Grossbritannien

2000 10 - 2001 03  
**Luc Courchesne**, Kanada

2001 05 - 2001 10  
**Carl Stone**, USA

2001 11 - 2002 07  
**Michael Naimark**, USA

2001 11 - 2002 07  
**Marie Sester**, Frankreich

2002 11 - 2003 03  
**Dmitry Gelfand**, Russland / USA

2002 10 - 2003 03  
**Akitsugu Maebayashi**, Japan

2003 04 - 2003 09  
**Wolfgang Muench**, Deutschland

2003 10 - 2004 03  
**Chanda Mwenya**, Sambia

2004 04 - 2004 09  
**Marcia Vaitsman**, Brasilien



**Works of former Artists-in-Residence**  
Video Präsentation, 1996 - 2004



**Works of Ars Electronica Prize Winners and Exhibitors**  
Video Präsentation, 1996 - 2004



**Sonic Interface**  
*Akitsugu Maebayashi*  
Gerät, 1999 - 2004



*Sonic Interface* ist ein tragbares Hörgerät, das aus Mikrofon, Kopfhörer und einem Laptop Computer besteht. Besucher können drei verschiedene Soundeffekte erleben, die ihre Wahrnehmung von Raum und Zeit in Frage stellen.



**OPNIYAMA**  
*Akinori Oishi (TEAMchman)*  
Software, 2002



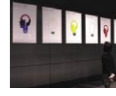
In diesem Spiel kann man seine eigenen Spuren legen und die Spielumgebung personalisieren, indem man Elemente mit Eigenleben, wie zum Beispiel die unkontrolliert wuchernden Monsterpflanzen, platziert. Dieses Spiel wurde für die Ausstellung *Tokyo Games* im *Palais de Tokyo* in Paris produziert. Grafik: *Aki-Akinori Oishi*  
Programmierung: *Gomoy Guillaume Clary*  
Musik: *Got a.k.a. Deework*



**Asian Roll**  
*Atsuko Uda*  
Web, 2003



Ein Web Drama über das Leben von Asiatischen Mädchen, das die Betrachter interaktiv, wie beim Blättern in einem Buch, verfolgen können.



**Plakate der Abschlussausstellungen**  
Druck



IAMAS Abschlussausstellungen in der grossen *Softopia* Halle in *Ogaki* locken jedes Jahr viele Besucher aus ganz Japan an. Alle PR-Materialien wie Kataloge, CD-Roms, Webseiten, Plakate, Flyer, und andere werden von IAMAS Studenten entworfen und produziert.



**Annual**, Graduate Exhibition Catalogue  
Print, CD-ROM, DVD



Die erste Ausgabe des IAMAS Jahrbuchs ist einem Studenten, der während seiner Studienzeit an einer schweren Krankheit starb, gewidmet. Dieses Jahrbuch wurde über die Jahre zu einer wichtigen Quelle für Veranstaltungen und allgemeine Entwicklungen in IAMAS.

Das Annual, zusammen mit CD-Rom/DVD, wird jedes Jahr von anderen freiwilligen Studenten gestaltet und produziert, was über die Jahre zu einer Reihe sehr unterschiedlicher Publikationen führte. Diese Projekte sind typisch für das Denken in IAMAS, durch aktive Teilnahme an der Gestaltung der Schule und Zusammenarbeit unter den Studenten Kreativität und Individualität zu fördern.

Das Annual, zusammen mit CD-Rom/DVD, wird jedes Jahr von anderen freiwilligen Studenten gestaltet und produziert, was über die Jahre zu einer Reihe sehr unterschiedlicher Publikationen führte.