



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
Kanao 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
Hiroto 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

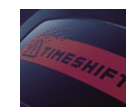
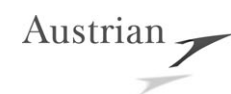
Ars Electronica Campus Exhibition
September 2 - 7, Kunstuniversität Linz, Austria

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 Symposia und Vorträge 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 Ausstellungsort 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

Exhibits



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 hinterlassen und das und das Spielumfeld personalisieren, indem man dynamische Elemente, wie zum Beispiel unkontrolliert wuchernde 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**.

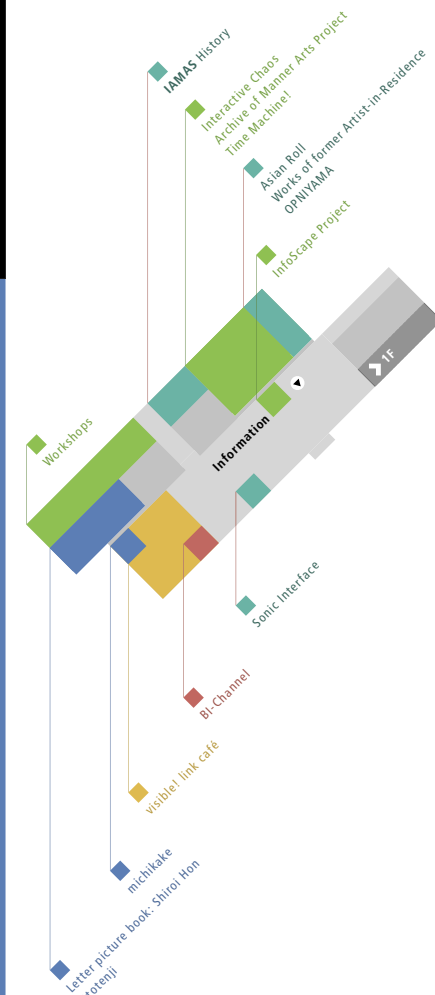


Das Annual, zusammen mit CD-Rom/DVD, wird jedes Jahr von anderen freiwilligen Studenten gestaltet und produziert, was über die Jahre zu einer Reihe sehr unterschiedlicher Publikationen führte. Diese Projekte sind typisch für das Denken in **IAMAS**, durch aktive Teilnahme an der Gestaltung der Schule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

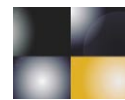


INOWI

Student Works



Erdgeschoss



michikake, moon phases
Rina Okazawa
Software, 2004



michikake ist ein Bildschirm-schoner der Position, Phasen und Altern des Mondes auf einfache Weise visualisiert.



Letter Picture Book: Shiroi Hon, White Book
Mika Fukumori
Druck, 2004



Ein *Buchstaben-Bilderbuch* für Menschen, die die Japanische *Hiragana* Schrift lernen wollen. Haptische Elemente helfen auch Blinden die verschiedenen Formen der Hiragana Zeichen zu ertasten.



Ototenji (Sound Braille)
Mika Fukumori
Gerät, 2004



Ototenji ermöglicht Sehenden durch ein speziell entwickeltes interaktives Ton-Licht-Tast-System die Blindenschrift zu lernen.



aggregation
Kohei Kawasaki
Software, 2004



Reaktive abstrakte Computerkalkulationen werden in Farben und Bewegungen umgewandelt.



polyphony ver.1.0
Toshiyuki Nagashima
Installation, 2002



Besucher können dynamisches Bild- und Tonmaterial generieren und durch ihre aktive Teilnahme immer neue Formen der Musik hervorbringen.



8 viewpoints
Tomohiko Saito, Tomoyuki Shigeta
Installation, 2002



Acht zeitgleich aufgenommene Videos werden einzeln auf übereinander liegenden Glasflächen abgebildet und schaffen so einen merkwürdigen Eindruck von Tiefe.



KARAKURI BLOCK
Natsu Kawakita, Nobuya Suzuki, Takahiro Hayakawa
Gerät, 2004



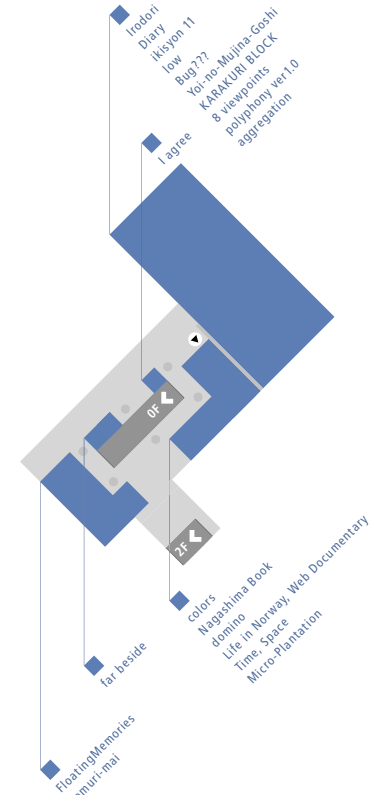
Durch das Arrangieren kleiner Bildschirme werden Animationen und Geschichten erzeugt.



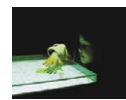
Yoi-no Mujina Goushi
Hiroko Tochigi
Installation, 2004



Fantasiegeschichte bei Dämmerung mit einem *Mujina* Ungeheuer. Durch die Manipulation einer katzenartigen Puppe können Besucher in eine seltsame Schattenwelt aus Animationen von Monstern und Japanischen Mythen treten.



Erstes Stockwerk



Bug???
Etsuko Maesaki
Installation, 2004



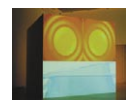
Eine Umgebung, in der echte und simulierte Insekten miteinander in Beziehung zu treten scheinen.



low
Hiroaki Goto
Installation, 2004



Eine Sitzgelegenheit aus 1200 alten Zeitungen. Wenn ein Teil beschädigt oder schmutzig ist, kann man diesen austauschen und recyceln.



ikisyon 11, 11th RU society-ikisyon
ressentiment
Video installation, 2004



Inspiriert von der Idee eines *automatischen Videos*, bei dem Filmen, Editieren und Vorführen während einer Performance vom Computer kontrolliert werden, besuchten wir einen der grössten 100-Yen Läden Japans, in dem alle möglichen nützlichen und unnützen Produkte verkauft werden. In unserer Video Installation wurden viele von diesen Produkten zu Hauptakteuren.



Diary
Chiharu Nishiyama, Kouki Yamada
Web, 2004



Besucher können mit ihrem Handy Videoclips aufnehmen und direkt an unsere Webseite verschicken. Dort werden alle Clips entlang einer Zeitachse nach Titel, Betreff und Nachricht sortiert und als *moblog* publiziert.

Erstes Stockwerk



Irodori, Capturing Color
Takanori Endo, Tomoyuki Shigeta, Takuya Sakuragi
Gerät, 2004



Durch ein spezielles Interface kann man Farbproben von verschiedenen Objekten aufnehmen und auf einem Projektions-tisch arrangieren.



Micro-Plantation
Akinori Oishi
CD-ROM, 2000



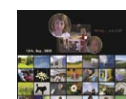
Durch Bewegen des Cursors werden kleine Wesen erzeugt, die sich aus den statischen Szenen herauslösen und frei bewegen.



Time, Space
Hisato Ogata
Software, 2002



Ein Interface das verschiedene Informationen in 3D darstellt, wobei die Zeit in der Tiefendimension abgebildet wird. Statt *Ordnung* oder *Verzeichnis* zu benutzen, hinterlässt der Benutzer handgeschriebene Nachrichten, die vom System automatisch strukturiert werden, direkt auf der Oberfläche.



Life in Norway, Web Documentary
Atsuko Uda
Web, 2001



Eine interaktive *Flash*-Animation die tägliche Aufnahmen meines Aufenthaltes auf der kleinen Norwegischen Insel *Kabelbag* zeigt. Unterstützung: *Aske Dam* (Telenor) and *Aya Fukuda*



domino
Jun Watanabe
Web, 2004



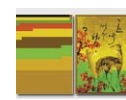
Ein interaktives Web-Kommunikationsspiel, das auf Toncollagen basiert.



Nagashima Book, The other Nagashima
Yasuyuki Nagashima
Druck, 2004



Ein Buch, das ich zum Thema *Fliegende Dinge* geschrieben habe. Das sind Dinge, die *sich von einem Punkt zum anderen bewegen* - eigentlich gehöre ich ja selbst auch dazu. So schrieb ich also einen Comic über mich selbst - wie ich bis jetzt gelebt habe, und wie ich in Zukunft gerne leben möchte.



colors
Aiko Utsumi
Installation, 2003



Ich habe die bekannten Spielkarten von *Ogata Korin*, einem berühmten Künstler des 17. Jahrhunderts, eingescannt und deren Farbwerte analysiert. Daraus habe ich dann eine abstrakte Farbkombi für Papierwandschirme generiert.

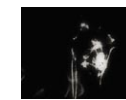


far beside
Kayo Kurita, Takahiro Kobayashi
Gerät, 2003



Ein Set von drei Prototypen: *Fließendes Stimmungsmeter*, *Anwesenheitslicht* und *Windfenster*. Diese Objekte können zu Hause installiert werden, um zum Beispiel an geliebte Menschen, die weit entfernt, sind zu erinnern.

Erstes Stockwerk



Kemuri-mai
Jean-Marc Pelletier
Sound performance, 2004



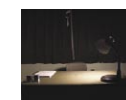
Der aufsteigende, sich drehende und auflösende Rauch eines Räucherstäbchens erzeugt Töne und Klänge, die den Regungen des Rauches folgen; ganz so, als ob sie zur flüchtigen Fahne des Rauches tanzen würden.



FloatingMemories
Tomohiro Sato
Installation, 2004



Eindrücke von Besuchern werden im Environment der Installation durch verschiedene Lichteffekte gespeichert.



I Agree
Koichiro Shibao
Video installation, 2004



Unbewusst fallen wir ständig schnelle Entscheidungen ohne grosses Wissen über deren Konsequenzen, die oft anderen Menschen schaden können. Diese Arbeit behandelt unsere *wachsende Zustimmungsbereitschaft*.



Heaven's Eye
Nobuhisa Ishizuka
Installation, 2004



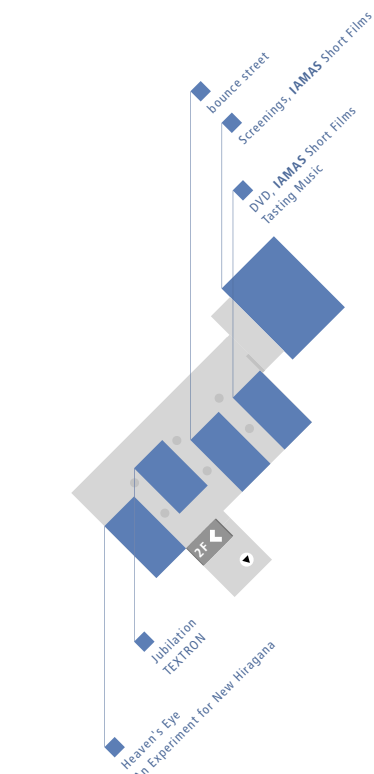
Besucher verfolgen die Bewegungen von Passanten aus der Vogelperspektive indem sie einen Monitor über den Boden rollen



An Experiment for New Hiragana
Masaki Yamabe
Installation, 2001



Die *Hiragana* Schrift entwickelte sich ursprünglich aus den Chinesischen *Kanji* Zeichen. Dieser Prozess wird erlebbar, indem von Besuchern produzierte Zeichen ähnlichen Formprinzipien folgend vereinfacht dargestellt werden



Zweites Stockwerk



Jubilation
Tsutomu Yamamoto
Installation, 2004



Besucher sind eingeladen, mit einer *unbegrenzten* Anzahl an realen und virtuellen Flaschen zu spielen. Die aufgezeichneten Interaktionen können abgerufen und editiert werden.



TEXTRON
Yosuke Kawamura
Installation, 2002



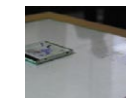
Eine Nähmaschine als Schnittstelle zur Produktion von Tönen und Bildern.



bounce street
Mika Miyabara, Tatsuo Sugimoto
Installation, 2001



Das Live-Video von Passanten an einer Strassenecke erzeugt eine Animation von hüpfenden Bällen über die Wand eines öffentlichen Gebäudes.



Tasting Music
Michihito Mizutani
Installation, 2002



Das typische Arrangement in einem Café wird bereichert durch ein Interface, das das gemeinsame Hören von Musik erlaubt. Ich versuche Informationstechnologien so einzusetzen, dass sie das Leben der Menschen bereichern und angenehmer machen.

Yoi-no Mujina Goushi und *FloatingMemories* wurden mit einer Forschungsbeihilfe für *Interaction Media for High-Speed and Intelligent Networking* des *National Institute of Information and Communications Technology* in Japan unterstützt.



NOW!

Screenings



Filmvorführungen

Bitte entnehmen Sie die genauen Termine dem Zeitplan!

selected works #01 45'



goldentime
Hiroto Yamashita
1', Motion Graphics, 2003

Willkommen in der Welt der Fernsehröhre, und anschließen zum Trip durch's psychedelisch-frische *Where's Wally?* Imitat. Super-funky!



in-
Satoshi Uemine
7', Experimental, 2002

Ein Mischmasch unterschiedlichster Bilder: Computergrafik, Video, Zeichentrick, alte Super 8 Filme etc entföhren in eine originelle und spannende Welt.



SLIMDOWN
Ken Morita
4', CG, 2002

Drei fröhliche Schülerinnen auf dem Heimweg sehen sich in einer Einkaufsstrasse plötzlich vom mysteriösen Bewohner eines Kanalschachts bedroht...



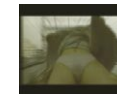
CUBE
Hirofumi Ohashi
2', CG, 1999

Bilder auf den Seiten eines Würfels vervollständigen sich, brechen auseinander und verformen sich, losgelöst vom Lauf der Zeit; das erzeugt im Betrachter das Gefühl, ein Puzzles zusammensetzen.



Karaena
Katsumi Iwata
Yasunori Ikeda
8', Animation
2000

Ein Tag im seltsamen Leben eines U-Bahnwagenbewohners. Der Held schaltet sein Fernsehgerät ein und landet in einem surrealistischen Klavierkonzert.



inertia
Tadasu Takamine
3', Video Art
1998

Wo wollen wir eigentlich hin? Wir werden es selbst nie erfahren, da wir uns ständig nur im Kreis bewegen und unser Ziel nie sehen. An immer denselben Orten mit immer denselben Handlungen finden wir unsere einzige Wirklichkeit in der Beschleunigung. Wir sitzen schon seit langem in diesem Zug, und die Fahrt geht immer weiter. Ohne Ende. In Zusammenarbeit mit *Masashi Iwasaki*



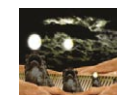
KITSUNE-MAI: sacred dance
Taishi Yamamoto
6', Animation
2002

Traditionelle Feste und Bräuche verschwinden proportional zur fortschreitenden Macht der Medien. Dieser *zeitgemässe Konflikt* ist Thema des Kurzfilms - ein eindrucksvoll fantastisches visuelles Erlebnis.



R
Masakazu Saito
Rintaro Teshima
6', Experimental, 2000

Als typisches Resultat digitaler Editiertechnik vereint diese Arbeit verschiedene Zeitebenen in einem einzigen Raum; ein raffiniertes Bild von *Zeit* - ohne Frage surreal, aber dennoch irgendwie vertraut.



The ATMAN
Kanako Imao
6', Motion Graphics, 2002

Eine Fotomontage aus Szenarien und Objekten täglichen Erlebens veredelt den Alltag zu einer mystischen Welt, indem feste Begriffe aufgelöst und neu zusammengesetzt werden.

selected works #02 45'



KO-KOTSU #2
Yoshiyuki Sakuragi
3', Video Art, 2003

Eine Auswahl berausender Anhäufungen von Licht, wie sie uns im täglichen Leben begegnen in Handycam Clips deren Bildrhythmus das Verhältnis des Künstlers zu Licht zeigt.



AnaGuRaHaJiMaRi
Naoki Nishiwaki
4', Motion Graphics, 2003

Bizarre Kreaturen und Apparate bewegen sich im Raum, mutieren und verschmelzen. Die ungewöhnlichen Figuren schaffen eine Welt in der sich der Betrachter seltsam versunken wiederfindet.



Section chief and Mr. Tanaka
Tateki Futagami
5', Animation, 2004

Ein kurzer, handgezeichneter Trickfilm zum Thema *Fliegende Flucht*. Die analog auf Papier gezeichneten Bilder wurden digital koloriert.



frame
Tadashi Okabe
12', Experimental, 2004

Zeit und die Transformation eines Raumes. Eine Landschaft wurde in Intervallen von einem Fenster aus fotografiert und in eine non-lineare Bildfolge umgesetzt.



Life Line
Keiko Matsunaga
3', Animation, 2002

Ich habe diesen Trickfilm aus imaginären Fäden geknüpft, die mit einer imaginären Welt verbunden sind. Sie lösen sich auf und verzwirren sich wieder und wieder...



MY OLD HOME
Ma Chao
8', Animation, 2001

Digital fotografierte und bearbeitete Bildern klassischer Ölmalerei erzählen die Kurzgeschichte des Chinesischen Dichters und Schriftstellers *Lu Xun* nach.



kashikokimono
Takahiro Hayakawa
9', Animation, 2004

Die Begriffe *Animation* und *Animismus* habe beide ihren Ursprung im lateinischen *animus - Leben*. Diese Arbeit bewegt sich irgendwo zwischen diesen drei Schlüsselbegriffen.

iamasTV - remix
60', 1998 - 2004

iamasTV produziert seit 1998 monatlich 15-minütige Programme für *Ogaki Cable Television* und *Cable Communication Nagagawa* - ein Remix.

Filme die von Studentinnen produziert wurden; ihre persönlichen Erfahrungen und Vorstellungen nutzend, verwenden sie verschiedene Methoden, die Sensibilität junger Japanischer Frauen zu porträtieren.

selected animations 47'



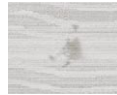
air
Arisa Wakami
10', Animation, 2000

Im Sommer 1999 hatte ich einen Traum vom Ende der Welt. Es war mein eigener Traum, aber es ging nicht nur um mich allein; ich wollte ihn deshalb in einem Film festhalten.



The Story of Floating Dots
Mayumi Tsuboi
3', Animation, 1998

Diese 2-D Animation ist der Versuch, einen Traum zu Papier zu bringen. Sie erzählt vom Kampf zwischen *Gut* und *Böse* im Menschen.



refraction
Keiko Hino
4', Animation, 2002

Inspiriert von dem Gedanken, dass Schönheit in Dingen liegt, die wir nur undeutlich sehen, entstanden Bilder von Mädchen, die sich fast unmerklich aus Moiré-Strukturen bilden, um dann wieder zu verschwinden.



The boy understood well
Aiko Inada
4', Animation, 2004

Wir leben ohne Probleme mit Gelegenheitslügen - anders als dieser Junge dessen wachsende Hörner jede Lüge sofort verraten. Eine Lüge bleibt ein Vergehen, selbst aus dem Mund des gutherzigsten Menschen.



An example 01
Ai Hasegawa
8', Animation, 2001

Angesicht seines eingäscherten Freundes macht sich ein Mann auf die Reise, um sich dessen vergangener Existenz zu vergewissern. Eine ganz persönliche Fantasiegeschichte da ich an keine Religion glaube.



tapir
Chisato Sato
4', Animation, 2004

Ein von pubertären Problemen geplagtes Mädchen geht auf die Flucht aus der Wirklichkeit. In Form eines blauen Fisches und eingeschlossen in eine Blase sinkt sie hinab zur Welt der *Traumfresser*. Befreit von bösen Träumen kehrt der Fisch zum Licht der Wirklichkeit zurück.



shi-ra
Kayoko Kuwayama
12', Animation, 2003

Diese Arbeit entstand aus der ernsthaften Überlegung, wie primitive Bilder ausgedrückt werden können. Ich bin überzeugt, dass ich das eigene Bewusstsein mit solchen Gedanken verbinden kann, und dass es Möglichkeiten gibt, diese zum Ausdruck zu bringen.

Eine Auswahl an Arbeiten bei denen *Methode* und *Prinzipien*, wie etwa Algorithmen, verwendet wurden den Editierprozess bewusst zu kontrollieren.

method & image #01 56'



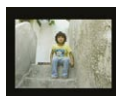
A Piece of Sunsession #02
Masakazu Saito
24', Experimental, 2002

Der Versuch, bewegte und unbewegte Bilder in einem Video zusammenzusetzen, und so ein gewisses Gefühl von Distanz zu schaffen. Das persönliche Bild einer Reise wurde mit einem mechanischen Editierprogramm realisiert.



Snarl-Up!!!
Akio Okamoto
9', Experimental, 2001

Ein Patchwork aus einer Vielzahl kurzer Bild- und Tonfolgen. Das Stück wurde aus winzigen Einzelteilen komponiert, deren Überlagerungen eine interessante Mischung aus Farben und Klängen entstehen lassen.



V
Noriyuki Kimura
22', Experimental, 2003

Eine Kompilation von Bildern, die zwischen Irak und Israel, beziehungsweise Palästina und Israel aufgenommen wurden. Ein Editierprogramm wechselt automatisch zwischen dem unterschiedlichen Bildmaterial.

method & image #02 60'



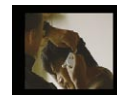
On02
Shinjiro Maeda
5', Experimental, 2003

Eine Version der vorausgehenden Arbeit *On*; das 72-minütige Original aus 100000 Einzelbildern wurde über ein rechnergesteuertes Editierprogramm in eine 5 Minuten Komposition komprimiert, in der die einzelnen Bilder nach ihrem Helligkeitsgrad neu geordnet wurden.



On03
Shinjiro Maeda
5', Experimental, 2003

Rechnergesteuertes Editieren von Bildmaterial verleiht dem ursprünglichen Material ein Zufallsmoment; dieses eigen-tümliche Element der *Produktivität* wurde hier festzuhalten versucht.



7x7
Yasunori Ikeda
49', Documentary, 2004

Der Versuch einer kontinuierlichen Aufzeichnung improvisierter *Sitzungen* im alltäglichen Leben, aufgenommen in sieben Wochen zwischen dem 14. November 2003 und Neujahr 2004. Tägliche Aufzeichnungen zu je 49 Sekunden wurden zu einem Video mit 49 Szenen zusammengefügt.



Screenings

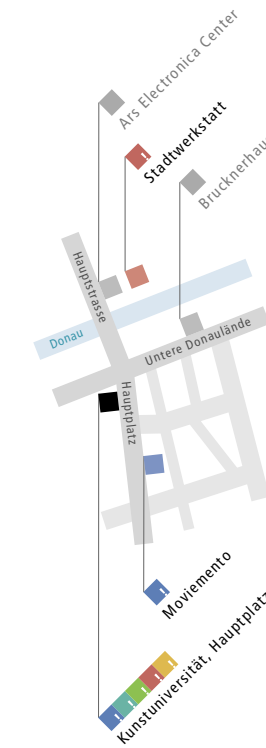
Kunstuniversität



Screenings

Movimento Cinema

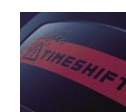
2.9.	16:00	selected animations	4.9.	22:00	method & image #01, 02
	17:00	selected works #01	5.9.	20:00	method & image #01, 02
	18:00	iamasTV - remix		22:00	selected animations
3.9.	10:00	selected animations	6.9.	20:00	selected animations
	11:00	selected works #01		22:00	selected works #01, 02
	12:00	iamasTV - remix	7.9.	20:00	selected works #01, 02
	13:00	selected works #02		22:00	method & image #01, 02
	14:00	selected animations			
	15:00	selected works #01			
	16:00	iamasTV - remix			
	17:00	selected works #02			
	18:00	selected animations			
4.9.	10:00	selected works #01			
	11:00	iamasTV - remix			
	12:00	selected works #02			
	13:00	selected animations			
	14:00	selected works #01			
	15:00	iamasTV - remix			
	16:00	selected works #02			
	17:00	selected animations			
	18:00	selected works #01			
5.9.	10:00	iamasTV - remix			
	11:00	selected works #02			
	12:00	selected animations			
	13:00	selected works #01			
	14:00	iamasTV - remix			
	15:00	selected works #02			
	16:00	selected animations			
	17:00	selected works #01			
	18:00	iamasTV - remix			
6.9.	10:00	selected works #02			
	11:00	selected animations			
	12:00	selected works #01			
	13:00	iamasTV - remix			
	14:00	selected works #02			
	15:00	selected animations			
	16:00	selected works #01			
	17:00	iamasTV - remix			
	18:00	selected works #02			
7.9.	10:00	selected animations			
	11:00	selected works #01			
	12:00	iamasTV - remix			
	13:00	selected works #02			
	14:00	selected animations			
	15:00	selected works #01			
	16:00	iamasTV - remix			
	17:00	selected works #02			
	18:00	selected animations			



IAMAS: Progressive Media Art Education from Japan

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

In Zusammenarbeit mit Ars Electronica und der Kunstuniversität Linz



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