

ドキュメント
Documents

電子芸術国際会議 2002 名古屋 [往来]

ISEA2002, 11th International Symposium on Electronic Art, NAGOYA [Orai]

メディアセレクト2002

MEDIASELECT2002

ドキュメント
Documents

電子芸術国際会議 2002 名古屋 [往来]

ISEA2002, 11th International Symposium on Electronic Art, NAGOYA [Orai]

メディアセレクト2002

MEDIASELECT2002

目次

- 4 [往来] にかかわる二、三のこと — 「電子芸術国際会議 2002 名古屋」を終えて 茂登山清文
- 12 コンピュータ・アートの可能性をめぐって — デュシャンの奸計をこえて 勝又正直
- 18 [往来] MEDIASELECT2002 の作品から 秋庭史典

ISEA2002 公式プログラム アートワーク

- 26 展覧会
- 32 パフォーマンス
- 36 コンサート
- 38 エレクトロニックシアター

メディアセレクト 2002

- 42 alternative moments — 新しい瞬間 —
- 46 オルタナティブコミュニケーション@大須エレクトロニックビレッジ
- 48 electropti [会] @名古屋
- 54 水の意識
- 56 峠
- 58 初期日本のビデオアート
- 62 YAKATA
- 64 メンタルローテーション
- 70 不死身の空間

共催プログラム

- 76 ジム・キャンベル展 「Data & Time」
- 80 電子音楽コンサート in 名古屋
- 81 公開講座 ロイ・アスコット 「地球的・技術＝認識論：芸術と技術、そしてその意識」

関連プログラム

- 84 ZKM プロジェクト 「Web of Life」 by Michael GLEICH & Jeffrey SHAW

シンポジウム、研究発表ほか

- 98 オープニング、電子芸術国際学会総会、研究発表
- 104 往来シンポジウム
- 106 ウェルカムパーティ、エクスカージョン
- 108 市民との交流プログラム 「ノー、バット イッツ オーライ！」
- 110 カフェ、ギャラリー、DJ・VJ イベント

CONTENTS

- 4 A few thoughts on [Orai]—In Retrospect of the International Symposium on Electronic Art, 2002 NAGOYA MOTOYAMA Kiyofumi
- 12 Considerations on Possibilities of Computer Art—Beyond the trap laid by Marcel Duchamp KATSUMATA Masanao
- 18 [Orai]—My impressions of the works of art I saw in the MEDIASELECT2002 AKIBA Fuminori

ISEA2002 Official Programs Artworks

- 26 Exhibitions
- 32 Performances
- 36 Concerts
- 38 Electronic Theater

MEDIASELECT2002

- 42 alternative moments
- 46 Alternative Communication@OSU Electronic Village
- 48 electropti [e] nice meeting you@NAGOYA
- 54 Consciousness of Water
- 56 Peaks
- 58 The Early Works of Video Art in Japan
- 62 YAKATA
- 64 mental rotation
- 70 The immortal space

Associated Programs

- 76 JIM CAMPBELL [Data & Time]
- 80 Concert for Electroacoustique and Computer Music in Nagoya
- 81 Lecture: Roy Ascott [PLANETARY TECHNOETICS: art, technology and consciousness]

Related Programs

- 84 ZKM Project [Web of Life] by Michael GLEICH & Jeffrey SHAW

Symposium, Paper Presentation, etc.

- 98 Opening, ISEA General Meeting, Paper Presentation
- 104 [Orai] Symposium
- 106 Welcome Party, Excursion
- 108 Social Event [No, but It's all right!]
- 110 CAFE, GALLERY, DJ·V) events

〔往来〕にかかわる二、三のこと

—「電子芸術国際会議 2002 名古屋」を終えて

茂登山清文

(電子芸術国際会議 2002 名古屋実行委員長／メディアセレクト代表)

電子芸術国際会議 2002 名古屋〔往来〕が終わった。5 日間にわたる公式プログラムでは、30ヶ国から 328 名のアーティストや研究者らが作品や研究の発表をおこない、1 万名をこえる人たちが参加した。またそれに連動して、名古屋地区を中心におこなわれた 34 のプログラムもあわせると、実に 12 万の人々が電子芸術にふれることとなった。水族館で、栄公園オアシス 21 で、そして白壁の洋館でも、多くの市民が新しいアートを体験し、その美しさを目の当たりにしたのである。

そうしたなか、ISEA はなにをもたらし、なにを残したのだろうか。ガーデンふ頭の倉庫群と港湾会館の、あの濃密な空気なかで、充実感と、ある種の手応えを実感することはできた。しかし他方で、その成果なり意義なりが確かな形となって現れるには、まだ時間が必要だとも思える。ISEA の開催にあわせて、すでに作品のカタログと、研究発表のフロシーディングスとが発刊されている。この小誌は、それらとともに、いまだ目に見えぬ成果が、後に形となっていくためのひとつの手がかり、資料となるようにとの想いで編まれた。ここには、公式プログラムのあらましと、それに連動して開催された、メディアセレクトによる企画プログラム「MEDIASELECT2002」、共催プログラム、そして関連プログラムの記録がつづられている。編集にあたっては、そうした記録誌としての位置づけにくわえ、アートワークとアーティストの紹介に誌面をさき、カタログ的なものともなるようにと配慮した。また、テク

ストを掲載することも、この記録誌にとって重要であると、当初から考えていた。勝又正直氏には、包括的、社会学的な視点からの〔往来〕論の執筆を、秋庭史典氏には「MEDIASELECT2002」の展覧会を中心とした〔往来〕の時と場の記述を、それぞれ ISEA 開催に先立ち依頼した。

- 電子芸術とメディアアートをめぐる様々な議論の「往来(行き来)」の場となること
- 隣接する諸科学・諸分野と刺激しあい、協同する「往来(通り)」の場となること
- 都市において進行する、リアルな空間とヴァーチャルな世界との「往来(交通)」の実験の場となること
- 西洋とアジアとが出会い、その文化的多様性を互いに認識する「往来(交際)」の場となること
- アート関係者と市民とが交流し、理解を深める「往来(コミュニケーション)」の場となること

名古屋大会開催にあたって掲げたテーマ〔往来〕については、すでに何度かふれられてきたこともあり、ここではあらためて繰り返すことはしない。ただかねてより自覚し、また ISEA の準備のなかで議論し、開催を通して浮上した〔往来〕の二、三の問題について記しておきたい。

実行委員会の中心を担ったのは、わたしたちメディアセレクトという、メディアとアートについて考え行動するグループである。結成は 1999 年。その年は、今回、アートワーク発表の中心会場となったガーデンふ頭の倉庫群が、アーティストや市民にはじめて開放された年であり、また通常ならば「名古屋国際ビエンナーレ アーテック」が開催されるはずの年でもあった。そうしたなかで、展覧会「MEDIASELECT」は、10 年間にわたった「アーテック」への、いわばアーティストたちからの返礼のようなものとして始まった。

1989年に始まった「アーテック」は、モノづくりという、この地域の産業特性を背景に、デザイン博覧会を契機に構想、実現されたものである。その当然の帰結として、テクノロジーアート、あるいはハイテクアートといった、高度な先端技術とのかかわりが前面に打ち出されはしたが、実際には、きわめて質の高いコンテンポラリーアートの展覧会としての側面ももっていた。そのことは、招待されたアーティストらの顔ぶれからもうかがうことができる。電子芸術やメディアアートには分類されにくい、あるいはそう区分されることをのぞまないであろうアーティストたちが少なくはないのである。「アーテック」で披露された「アート&テクノロジー」の境界は、不鮮明だったのである。

メディアセレクトも結成時より、そのことに自覚的であった。そしてISEAに、メディアアートとコンテンポラリーアートの関係を問う場としての意味も感じていた。その試みのひとつは、公式プログラム、なかでも展覧会の会場スランニングである。PH STUDIOという、アイデアとエネルギーに充ちたグループによる提案とディスカッションを通じて、メディアアートの会場計画には一石が投げられた。外部から閉ざし、光を極力遮断して展示されるというメディアアートの常識が、海風と日光によってひっくりかえされる。作品相互の干渉を避け、個々の作品に一定程度の制御可能な空間を保証するために、白い箱形のブースが制作された。海にむかって倉庫の大扉は開放され、会場には外気が流れこみ、外光が射しこんでくる。ブースの配置を調整することによって、風や光は大胆かつ繊細にコントロールされ、個々の作品の要望に柔軟に対応する。

ホワイトキューブからなる空間で、映像をはじめとするメディアアートをみせるという手法は、出品者にも来場者にも好評だった。

すこし補足しておこう。ここでの「往来」とは、まずメディアアートとコンテンポラリーアートの間を行き来することである。情報表示装置としてのスクリーンは、ファンタスマゴリに始まった(エルキ・フータモ)時から、リアルな環境を絶つことによって、幻想への没入装置として機能していたといえる。それに対し、ISEA会場のブースは、屋外の自然環境、つまり風や光、さらに視線を、調停する(mediate)装置としてはたらいっている。そうして導入された自然とホワイトキューブとは、会場から幻影現出空間としての要素を奪い、メディアアートをモダニズムの文脈へと送りかえすのである。

「MEDIASELECT2002」の作品が、メディアアートに限ることなく、絵画までふくめた、かなり広範囲の形式をとっていたことに違和感を感じた人もいただろう。が、これもまた「往来」の一手だった。地理的にも、港会場を起点に、周縁に向かうにしたがって、ゆるやかなグラデーションを描いて、作品は徐々に電子メディアから離れていく。ガーデンふ頭から半ば隔たった名古屋市美術館のジム・キャンベル展は、そのどちらともとらえられそうな様相のなかに、メディアとアートの高度な調和をみせる。また、もっとも外周に位置する市民ギャラリー矢田でおこなわれた「不死身の空間」は、平面というモダニズムの形式を、「映像」表現をふまえて問いなおしていた。

問題はまだまだ残っている。一例を挙げれば、電子芸術とメディアアートという、ふたつの語義についてである。この「電子芸術」の会議において、メディアセレクトは可能な限り「メディアアート」という語を使ってきた。それについては批判や疑問もなげかけられたが、「電子技術をもちいる」こと以上に、「メディアとの関係を問う」ことがわたしたちの視野にはいつているという、初期の議論以

上には、現時点ではあまり進展はない。試みに、フロシーディングスで検索をかけてみると、「Media Art」でヒットする件数が「Electronic Art」の倍以上だった。もちろんそれとても、たんなる用語上の混乱だとしたら、それもまた問題なのだが。

名古屋での開催が決定したのは、前回 2000 年のパリ大会の後であった。準備期間は二年弱、メディアセレクトの経験不足、他方で「電子立国」日本への諸外国からの過度の期待、さらに生活慣習のちがいによるところの ISEA 本部とのコミュニケーション不全などもあり、開催にいたるまでの道のりは決して平坦ではなかった。

そうしたなかで開催された ISEA であったが、会場の整備と運営に関しては完璧に近い出来だったと自負している。当初懸念されていた、ネットワーク環境をはじめとするインフラ的な整備は、関係する公的機関の理解のもとに、十分にできた。また過密なスケジュールが危惧されたパフォーマンスの上演、5ヶ所での分科会が平行した研究発表についても、滞りなく進行した。実行委員会を構成する学官民の組織がうまく機能し、地域からの協力もえられたたまものだろう。

やや残念だったのは、韓国からは多くの学生らが参加したものの、他のアジア諸国からの参加者はすくなかったこと、そして欧米からの参加者のごく一部に「遠くから来たのになぜ参加費を払わなければならないのか」と主張する人がいたことだ。前者については、広報の問題もあろうが、関係者から指摘を受けていたとおりに、「格差」という深刻な事態に直面することとなった。後者については、ISEA がとなえる文化的多様性がいまだ充分には定着していないと感じた。わたしたちが東アジアからヨーロッパで開催されている ISEA に参加するのと、その逆にヨーロッパから

「極東」へと行くことは、彼や彼女らにとっては非対称な出来事らしい。これらの問題は、ユーロサントリズムや、ひるがえってアジアにおける日本の位置といった問題にあらためて自覚的になるきっかけを与えてくれた。それもまた、この「往来」が提示した大きな課題のひとつにちがいない。

ISEA 開催にあたっては、ほんとうに多くの人たちに助けをいただきました。ISEA Japan の阿部好志さんをはじめ、これまで ISEA に長くかかわってきた方たちからは、時には叱責も含め、よりよい会議となるようにとアドバイスと励ましを受け続けました。また、IAMAS の坂根巖夫学長やアーテック 89/97 の森茂樹ディレクターをはじめとする作品審査委員の方々には、延べ 5 日にもわたる長く苛酷な審査に、丁寧かつ真剣にとりくんでいただきました。アートポートの事務局でもあるアートパラダイスのスタッフのみなさんたちは、骨身を惜しむことなく動きまわってくれました。そして現場では、数多くのボランティアが ISEA を支えてくれました。実行委員の一人として、またメディアセレクトの一員として、あらためて感謝の気持ちをお伝えしたいと思います。

A few thoughts on [Orai]

— In Retrospect of the International Symposium on Electronic Art, 2002 NAGOYA

MOTOYAMA Kiyofumi

(Chairperson, Steering Committee, 11th International Symposium on Electronic Art, 2002 NAGOYA/Representative, MEDIASELECT)

International Symposium on the Electronic Art, 2002 NAGOYA has ended. The 5-day long official programs were the forum for 328 artists and researchers from 30 countries presenting their work and thoughts. Over 10,000 general public participated. 34 related events organized in various parts of Nagoya and others combined, it turned out that as many as 120,000 people saw the electronic art firsthand. At the Port of Nagoya Public Aquarium, Oasis21 in Sakae Park and in Shirakabe-cho house, many citizens experienced new breeds of art and witnessed their beauty.

What are the things that ISEA brought about and left behind? While it is certainly true that we could feel a sense of fulfillment and some kind of reward in the thick atmosphere filled in the warehouses of Garden Pier and Harbor Hall, it also seems true that achievements or significance of all the events still need some time before they take shape. Catalogues of the artwork and proceedings of the research presentations have already been published in time with the symposium. This booklet, therefore, is compiled with an intent of over viewing the official programs as well as recording the results of such tandem programs as MEDIASELECT2002, a program organized and implemented by MEDIASELECT, associated programs and related programs. Besides documentary nature, this booklet is designed to serve as a catalogue giving a larger space for introducing works of art and artists. From the beginning we considered it important for this booklet to carry texts as well. Before the symposium, we asked Mr. KATSUMATA Masanao to write an essay on [Orai] from the comprehensive, sociological view-

point. We also asked Mr. AKIBA Fuminori to write a temporal and spatial description about [Orai] with the exhibition of MEDIASELECT2002 as a main topic.

—To provide a forum where various opinions “come and go (i.e. [Orai])” relating to electronic art and media art.

—To provide a chance for electronic art to mutually stimulate and corroborate on “street (i.e. [Orai])” with various fields and sciences in close relationship, such as cognitive science.

—To provide a site to carry out experimentation within the increasing city “traffic (i.e. [Orai])” between the real world and virtual world.

—To provide a place for “contact (i.e. [Orai])” where people of Asian and Western cultures meet and realize their differences.

—To provide a place for “communication (i.e. [Orai])” where the citizens and those relating to art, communicate and promote mutual understanding.

These are the thematic topics that have been upheld for Nagoya Symposium and have been mentioned several times already. Although I dare not to repeat them here, I should like to point out a few issues discussed in the preparation phase, and then emerged in the symposium.

The Steering Committee of the Symposium was mainly organized by members of MEDIASELECT, a group of artists who think and act about media and art. The group was founded in 1999 when warehouses at Garden Pier, a central location for the ISEA artwork presentation this time, were for the first time opened to artists and the public. That year should have hosted The 6th International Biennial in Nagoya-ARTEC. At the time, exhibition MEDIASELECT was launched, so to speak, to return our gratitude to what ARTEC had archived during the decade. ARTEC started from 1989 with background of manufacturing, an industrial feature of this region, was originally planned and produced at the time of the World Design Expo. At its natural consequence, technology art

known as high-tech art, a combination of art and advanced, frontier technologies, were brought forward. At the same time, ARTEC also embraced extremely high quality contemporary art. This can be demonstrated by the faces of invited artists. There are not a few artists who unlikely to be categorized into electronic or media artists or who do not want to be categorized as such. The boundary between Art and Technology was ambiguous in ARTEC.

MEDIASELECT had been aware of it since its inception. Furthermore, it felt that ISEA2002 should serve as a place to question the relationship between media art and contemporary art. Out of the attempts to put our question into action was to carry out site planning of official programs, especially exhibition planning. Through proposals by and discussion with PH STUDIO, a group of artists and architects filled with new ideas and energies, exhibition planning for media art presentation was given a new direction. Common sense in the world of media art, i.e. artwork shall be presented in a closed environment where external lights are shut out, is completely overturned with an intake of ocean winds and sunlight. White cubic booths were created to avoid interference of work pieces and to guarantee a certain controllable space for each piece. Large entrance doors of warehouses are wide open towards the ocean, allowing external fresh air flowing in and bright sunlight shining in. By adjusting booths layout, winds and lights are controlled sometimes boldly and sometimes delicately, responding gently to each object's request. This approach of creating a space made up of white cubes accommodating visuals and other media artwork pieces gained favorable response from both the artists themselves and audience.

Let me supplement a bit here. [Orai] in this context represents interaction between media art and contemporary art. Since the days of "Fantasmagorie", screens serving as information projection system as was in the words of Erkki HUHTAMO have functioned as a system of sending audience into world of illusion by shutting them out from the exter-

nal world. In contrast, booths in warehouses function as a system to mediate exterior natural environment, i.e. winds and lights and even human eyes. Now introduced nature and white cubes together take away elements of illusion-projecting space from the site, and in return, send back media art to the context of modernism.

Some people might have felt a sense of incompatibility, since exhibits in MEDIASELECT2002 were not limited to media art. Broad range of artwork including paintings were presented.

This was another approach to exemplify [Orai]. Artwork gradually shifts to less electronic media, as if drawing a soft gradation, as the location geographically moves from the central port site to the peripheral areas. Nagoya City Art Museum, half away from Garden Pier, organized JIM CAMPBELL Exhibition. In the state of ambivalence, high degree of harmony of media and art was presented. The exhibition "The immortal space" organized at NAGOYA CITIZENS' GALLERY YADA, the exhibition site located at the extreme end, cast a question concerning flatness, the formality of modernism, through "moving images".

There are a few problems left unsolved. One is the definition of terminologies: electronic art and media art. In this symposium of "electronic art", MEDIASELECT has opted for the term "media art" where possible. There were some criticism or skepticism to our stance. However, the debate over the terminology has not developed further after our initial argument, in which we adhered more to the attitude of questioning the relationship with media than to the use of electronic technologies. When we attempted keyword search in the proceedings, it has been found out that "media art" hit twice as many times than "electronic art". If this is simply the result of confusion of terminologies, it might create a different problem, though.

It was decided that Nagoya would be the next venue for the symposium when the Paris symposium in 2000 was over. We

had only 2 years for preparation. Inexperience of MEDIASELECT and excessive expectation pinning on Japan, a nation said to be high-tech, electronic-oriented society, not enough communication with ISEA headquarters arising from cultural differences, and a number of other factors overwhelmed us until the last minute.

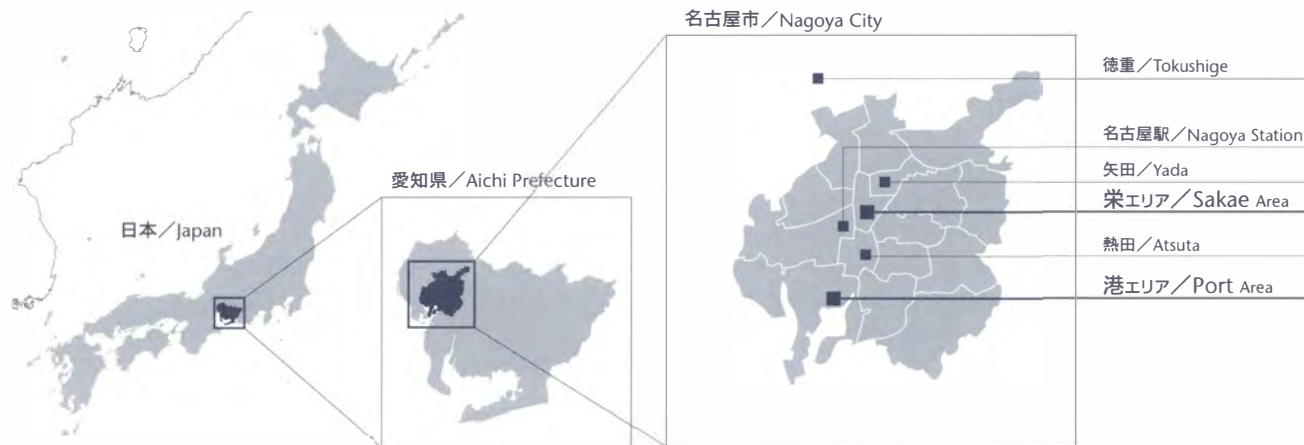
Behind these backdrops, the ISEA2002 NAGOYA was convened. As far as the site preparation and operation are concerned, we are proud that these are nearly perfect. Communication infrastructure enabling optimum network environment, a main concern expressed by people concerned in the initial phase of planning, turned out to have sufficiently worked, thanks to full cooperation of public organizations. Tightly scheduled performance programs and research presentations at 5 different rooms conducted in parallel went smoothly. Coordination among universities, private and public sectors, which together constituted the steering committee worked also well. These were only possible with extensive cooperation and understanding of local communities.

There were a few regrettable points. Although, we had a lot of student participants from Korea, there were few from other Asian countries. It was also regrettable that some participants from the Western nations insisted why they should pay charges even though they came far away. As far as the former is concerned it might partly have been caused by poor PR, but at the same time, it suggests that we are facing a serious reality of divide, as had been pointed out by people concerned. As for the latter, I felt that cultural diversity advocated by ISEA has not taken root fully yet. Compare East Asians going to ISEA symposium being held in Europe, and Europeans coming to Far East. To them, this seems to be an asymmetric event. These issues made us aware of Eurocentrism or Japan's position in Asia. This also must be a grave challenges that [Orai] presented to us.

We are grateful for the help and assistance extended by many people, without which it would not have been possible

for us to make ISEA2002 NAGOYA possible. I would like to thank Mr. ABE Yoshiyuki of ISEA Japan and others who have a long involvement in ISEA for giving us precious advice. They encouraged us and sometimes scolded us to make this symposium really worthwhile. I would also like to express my sincere appreciation to Mr. SAKANE Itsuo, President of IAMAS, Mr. MORI Shigeki, Director of ARTEC 89/97 and other artwork committee members for their fair and serious judgment during 5-day long tough competition. I would also thank staff members of Art Paradise who also worked as the secretariat of "artport" for their painstaking efforts. In addition, I do appreciate so many volunteers who supported ISEA2002 on site. As a member of steering committee and as a member of MEDIASELECT, I would like to express my sincere gratitude to all the people concerned.

プログラム開催地 / Venues



栄エリア / Sakae Area

オースニング ナディアパーク	「ARch」電子音楽プロジェクト ダイヤモンドホール	Opening NADYA Park	Electronic Music Project [ARch] Diamond Hall
コンサート 愛知県芸術劇場	第6回実験工房作品展 ナディアパーク	Concerts Aichi Prefectural Art Theater	Computer Labo Exhibition Vol.6 NADYA Park
展覧会 (グローブジャングルプロジェクト) 老松公園	「名月往来」スラネタリウムコンサート 名古屋市科学館	Exhibition (Globe Jungle Project) Oimatsu Park	NCSM & JSEM Science Talk & Electronic Concert [Meigetsu—Orai] (The Moon—Orai) Planetarium, Nagoya City Science Museum (NCSM)
alternative moments — 新しい瞬間 — オアシス 21 : 栄公園	TRANSIT2002 PRE-EVENT SPECIAL EXHIBITION OF MEDIA ART: PETER BENZ ギャラリー・プランネット	alternative moments Oasis21: Sakae Park	TRANSIT2002 PRE-EVENT SPECIAL EXHIBITION OF MEDIA ART: PETER BENZ Gallery Planetnet
オルタナティブコミュニケーション@大須 エレクトロニックビレッジ グッドウィル大須本店エンターテイメントデジタルモール、ボイズパリス タコヒーローオープンテラス周辺	石田尚志展 「もうひとつのスクリーン」 ガレリア フィナルテ	Alternative Communication@OSU Electronic Village OSU GOODWILL Entertainment Digital Mall Boys Barista Coffee	ISHIDA Hisashi Solo Exhibition Galleria Finarte
electropti [会] @名古屋 榎木館	井上尚子展 伊藤正展 ウエストベスギャラリーコヅカ	electropti [e] nice meeting you@NAGOYA Shumokukan	INOUE Hisako Solo Exhibition ITO Tadashi Solo Exhibition Westbeth Gallery Kozuka
ジム・キャンベル展 「Data & Time」 名古屋市美術館	展覧会とパフォーマンス 「消えてゆくマチ」 カノーヴァン	JIM CAMPBELL [Data & Time] Nagoya City Art Museum	Exhibition and Performance [Town is fading away.] canolfan
電子音楽コンサート in 名古屋 愛知県芸術劇場	中ザワヒデキ展 「Circuit」 ギャラリーセラー	Concert for Electroacoustique and Computer Music in Nagoya Aichi Prefectural Art Theater	NAKAZAWA Hideki Solo Exhibition [Circuit] Gallery Celler
公開講座 ロイ・アスコット 「地球的・技術=認識論: 芸術と技術、 そしてその意識」 名古屋市科学館	武蔵篤彦展 「MIRROR MARKS」 ハートフィールドギャラリー	Lecture: Roy Ascott [PLANETARY TECHNOETICS: art, technology and consciousness] Nagoya City Science Museum	MUSASHI Atsuhiko Solo Exhibition [MIRROR MARKS] Heartfield Gallery

港エリア / Port Area

ウェルカムパーティー ガーデンふ頭 20 号倉庫前	YAKATA 名古屋港乗船場	Welcome Party Warehouse No.20, Garden Pier	YAKATA From Nagoya harbor boarding place
展覧会 ガーデンふ頭 4 号上屋・20 号倉庫	往來シンポジウム 名古屋港湾会館	Exhibitions Warehouses No.4・20, Garden Pier	[Orai] Symposium Nagoya Harbor Hall
パフォーマンス ガーデンふ頭 20 号倉庫 名古屋港ジェティ	市民との交流ログラム 「ノー、バット イッツ オーライ！」 港橋広場公園	Performances Warehouse No.20, Garden Pier JETTY, Port of Nagoya	Social Event [No, but It's all right!] Minatobashi-hiroba Park
エレクトロニックシアター 名古屋港ポートビル	ZKM プロジェクト 「Web of Life」 by Michael GLEICH & Jeffrey SHAW ガーデンふ頭 20 号倉庫	Electronic Theater Nagoya Port Building	ZKM Project [Web of Life] by Michael GLEICH & Jeffrey SHAW Warehouse No.20, Garden Pier
論文発表、パネルディスカッション、 ポスターセッション、ラウンドテーブル、 研究機関によるプレゼンテーション、 ワークショップ、チュートリアル 名古屋港湾会館	「ARch」 電子音楽プロジェクト 南極観測船ふじ	Papers, Panels, Poster Sessions, Round Tables, Institutional Presentations, Workshops, Tutorials Nagoya Harbor Hall	Electronic Music Project [ARch] "FUJI" Antarctic Museum
電子芸術国際学会総会 名古屋港湾会館	@port 02 築地口～名古屋港界限・KIGUTSU	ISEA (the Inter-Society for the Electronic Arts) General Meeting Nagoya Harbor Hall	@port 02 Tsukijiguchi - Port of Nagoya Area/KIGUTSU
水の意識 名古屋港水族館 / 現代美術館・名古屋	ウェブキャスト — グッゲンハイム美術館 名古屋港湾会館	Consciousness of Water Port of Nagoya Public Aquarium, The Museum of Contemporary Art, Nagoya	Webcast—Solomon R.Guggenheim Museum Nagoya Harbor Hall
峠 ガーデンふ頭 20 号倉庫外壁	オンラインプロジェクト 「Kingdom of Piracy <KOP>」 ガーデンふ頭 20 号倉庫	The Early Works of Video Art in Japan Nagoya Port Building	Online Project [Kingdom of Piracy <KOP>] Warehouse No.20, Garden Pier
初期日本のビデオアート 名古屋港ポートビル	森山大道展 「新宿 / スラットフォーム / 光と影」 現代美術館・名古屋	Peaks Warehouse No.20, Garden Pier	MORIYAMA Daido Solo Exhibition [Shinjuku - Platform - Light & Shadow] The Museum of Contemporary Art, Nagoya
	カフェ、ギャラリー、DJ・VJ イベント ガーデンふ頭 20 号倉庫		CAFE, GALLERY, DJ・VJ events Warehouse No.20, Garden Pier

矢田 / Yada

メンタルローテーション 名古屋市民ギャラリー矢田	「TRANSIT2002」展 名古屋造形⇄ Bauhaus 大学 名古屋市民ギャラリー矢田	mental rotation NAGOYA CITIZENS' GALLERY YADA	Exhibition [TRANSIT2002] Nagoya Zokei ⇄ Bauhaus University NAGOYA CITIZENS' GALLERY YADA
不死身の空間 名古屋市民ギャラリー矢田		The immortal space NAGOYA CITIZENS' GALLERY YADA	

名古屋駅 / Nagoya Station

「baum:」 sound & visual art 河村陽介展 JR セントラルタワーズ 12F タワーズプラザホール	Kawamura Yosuke solo exhibition [baum:] sound & visual art Towers Plaza Hall, 12F JR Central Towers
---	---

徳重 / Tokushige

「フォトアクティヴ 榎田珠実 + 吉岡俊直」展 — 版の方法論 #3— 名古屋芸術大学ギャラリー BE & be	[photo active Hitsuda Tamami & Yoshioka Toshinao]—Printing Methodology #3— Gallery BE & be, Nagoya University of Arts
---	--

熱田 / Atsuta

「往来 — 路地」 デジタルアート & デザイン展 名古屋工学院専門学校メディアセンター	Digital Art & Design Exhibition [Orai — Roji] Media Center, Nagoya Kogakuin College
---	--

エクスカージョン

有松、常滑、産業技術記念館・ノリタケの森

Excursion

Arimatsu, Tokoname, Commemorative Museum of Industry and Technology-Noritake Garden

コンピュータ・アートの可能性をめぐって — デュシャンの奸計をこえて

勝又正直（名古屋市立大学助教授）

I. デュシャンの奸計

現代芸術の展覧会に行くたびに私は眩いてしまう。「あれもこれもみんなデュシャンだ。みんなデュシャンの罠にはめられている。」

現代芸術の作品は一見してどこが芸術なのか、どこが美しいのか、わからない作品が多い。それは、「芸術とは何か」、「美とはなにか」を考えさせるためにその作品があるからである。つまりそれらの作品は、「芸術（アート）であること」自体を問題にした、そうした作品だからである。

いうまでもなくそうした「芸術とはなにか」という問題提起を、もっともあざやかに提示してみたのはマルセル・デュシャンの作品だった。とりわけ「レディ・メイド」とよばれるその手法は、ただの便器に署名をして展示してみせたりすること（『泉』）で、「芸術」とは一つの制度であることをこれ以上ない形で示して見せた。

彼の影響のもと、芸術作品が芸術というものについて語る、つまりこうした自己言及的な作品が現代芸術の作品の主流となってしまった。鑑賞者は「この作品ははたして芸術なのだろうか」と首を傾げることで、この自己言及の無限のループの中へと誘い込まれていく。デュシャンは鑑賞者のこうした能動的なまなざしこそが作品を芸術に仕立てていることをよく知っていた。

しかもデュシャンは無類のチェスの名手であった。彼の作品は「詰め西洋将棋」の問題のようなものだ。鑑賞者はついその問題を解こうと手の代わりにまなざしを向ける。だがデュシャンは「ぜったい負けないチェスの手」の発明

者でもあった。彼の作品に誘い込まれた私たちは、彼の作品世界の中で、決して勝つことのないゲームをくりかえしているのである。

II. コンピュータ・アートの閉塞

デュシャンは、すでに『階段を降りる裸婦』を描いたときから、人間を一種の機械へと翻訳していた。『大ガラス』（『彼女の独身者たちによって裸にされた花嫁、さえも』）では鑑賞者は、機械の連結へと転換された人間たちが描かれたガラス越しに、世界を眺めることになる。その視線は世界を機械の連結へと翻訳することを強いられる。人間や生物世界の機械的運動への翻訳・転移にも似た現象が、コンピュータの登場によって生まれた。すなわちアナログな連続的な世界からデジタル的な不連続の世界への変換がそれである。

コンピュータは、音、画像、運動などデジタルに変換し、その驚異的な計算能力をつかって処理することができる。その結果、インターフェイスをつかうことで、画像、音、運動などを瞬時に反応・変化させて表示できるようになった。すなわち、インタラクティブな芸術の可能性がここに生まれたのである。

だがこのインタラクティブな作品では鑑賞者は、作者の想定したゲーム空間の内部でしか遊ぶことができない。あくまでも鑑賞者は作者という仏の手の上にいるだけなのである。そこではゲームの枠組み自体を超えていくことはむずかしい。

それはちょうどデュシャンが仕掛けた、「負けないチェスゲーム」をしている鑑賞者と同じ性格をもっている。私たちはいまだにデュシャンの奸計から逃れていないのだ。このコンピュータ・アートの閉塞を超えるにはどうしたらよいのだろうか。

そのヒントはじつはデュシャンの作品のなかにあるように思われる。デュシャンは彼の作品によってさまざまな芸術の言説のやりとりを生み出した。つまり彼の作品はコミュニケーションの交流の場となる。さらに彼はみずからの写真を載せた債権を発行しようとさえした(『モンテ・カルロ債権』)。作品を創ることから、コミュニケーションや交換の場を提示することへ、そこに作家の役割を移動させようとしたのである。

単体(スタンド・アローン)のコンピュータではなく、どこにでも遍在するコンピュータ(ユビキタス)によって人々がコミュニケーションすること、そこにこそこの閉塞をうち破る可能性があるかもしれない。

III. ネット空間の芸術への期待と現実

このネット空間における芸術の可能性をつよく主張しているのがロイ・アスコットである。彼はインターネットに代表される遍在するコンピュータを媒介にしたネット世界において個々人の意識は地球規模の連結された意識へと融合していくと言う。そしてその地球規模の連結された意識のなかで新しい芸術が生まれることを期待する。

しかし今回 ISEA2002 では、世界各地を結ぶインターネット利用の作品はまだ少なく、あっても国際電話開通式典の気分のそれを超えるものではなかった。多くの作品はいまだ単体のコンピュータ空間の中に作品を閉じこめたままであった。

しかもこうしたネット空間にまで拡大した意識とそれへの個人意識の解消という図式はある種の全体性の危険をもっている。アスコットも初期の単純な称揚からむしろ、個人の意識とネット空間の意識との「二重の意識」を強調するようになっている。

IV. 往来(コミュニケーション)の芸術

このネット空間における芸術がどのようなものとなるのか。私たちはむしろ日本における文学の発展にその先行例をみることができるのではあるまいか。

日本の文学は、紙と書による手紙というメディアの出現によって、直接的な相聞歌の贈答を間接的なものにするこゝで、男女のコミュニケーションを拡大した。その拡大したコミュニケーションの空間において、多くの和歌が生まれ、さらに和歌から多くの物語が生み出された。また応答の文学は、連歌や俳諧として発達していった。俳諧においては俳人は交互に句を詠むことで、その世界を次々に変化・展開する。

江戸の俳人・松尾芭蕉はこの俳諧の原理を旅の原理、さらに生き方の原理にまでした。現実に対して詩的世界が重ね合わされ、その結果、新たな世界が出現する。そこでは「複合現実」(mixed reality) が常に試されている。ここでは融合ではなく、ずれと重ね合わせによる新たな世界の構築がめざされていたのである。

俳諧の世界でも、またそれ以前の和歌の世界でも、鑑賞者と作者の絶対的区分はない。鑑賞者は作者でもあるし、またあらねばならない。芭蕉は俳句作家であった。だが同時に、俳諧の場を取り仕切る名コーディネーターでもあった。彼はむしろそのことに最も誇りを持っていた。

V. 展示空間としての都市

たしかにコンピュータがもたらすネット空間の芸術はまだ模索の段階にあり、その展示もまだ乏しいものだっただろう。だがネット空間の芸術が、日本の往来の芸術のようなものになるとしたら、それは全体への融合ではなく、異なる現実の折り合わせとそこからの新しい現実の創造というものになるはずである。

だとしたら、ISEA2002の期間中、コンピュータ芸術に関わる作品と人々が、それとは無関係だった人々の日常空間の中に参入したまさに名古屋という都市が、新しい空間へと変わりうる、複合現実の空間だったのではあるまいか。

ちょうどISEA2002の開催に合わせてように、名古屋の中心地に「オアシス21」という公園が完成した。バスのターミナルと商店街と公園とが一体化した施設である。この施設で興味深いのは、バスの交通ネットワークと地下の商店街の広場と地上の公園と空中の大屋根の空間という、人々が行き交ういくつもの空間が、この「オアシス21」という施設によって接合（リンク）されていることである。バスを降りた人が地下の商店街に向かって歩いていくと吹き抜けの広場に出る。そこは外の公園とつながった空間になっており、さらに見上げると水をたたえた大屋根（「水の宇宙船」）を歩く人々の影が屋根の床にぼんやり透けて見える。いくつもの空間が折り重なり接合することでそこには新しい空間が生まれている。

メディア・アートによる新しい芸術空間が生まれるとしたら、それはこの「オアシス21」のような接合の構造をとることになるだろう。またそこでは鑑賞者は同時に作家とならねばならないだろう。（コンピュータの介助によりそれは以前よりずっと容易になることだろうし、またならねばならない）。作家はもはや作品の創造者ではなく、新たな空間を提供したり設置する、コーディネーターやキュレーターのような者になるだろう。そうして現実世界とメディアがつくるさまざまな世界とが接合されるとき、退屈で灰色に見えた現実が、新たな光を受けて輝きだすだろう。私たちはそこにコンピュータ・アートの可能性を見いだすのである。

Considerations on Possibilities of Computer Art —Beyond the trap laid by Marcel Duchamp

KATSUMATA Masanao (Associate Professor, Nagoya City University)

I. Trap of Duchamp

Every time I visit a contemporary art exhibition, I cannot help saying to myself, “Unsuccessful copies of Duchamp are everywhere. They are still caught in the trap of Duchamp.”

Oftentimes, artistic and aesthetic values of contemporary works of art are hardly recognizable at a first glance. This is because these works exist for the purpose of prompting viewers to explore the meaning of art and beauty. In other words, works of contemporary art deal with the very basic question, “what is art?”

Needless to say, no other artists have questioned the nature of art more eloquently than Duchamp. Specifically, he so conclusively indicated that art is one form of institution through his pieces called “Readymades,” which include an ordinary urinal with his signature on it (“Fountain”).

Under his influence, the practice of letting works of art explain itself, or creating self-referential works, has become a major trend among contemporary artists. As viewers wonder the artistic value of an object they are examining, they are inevitably entrapped by an endless loop of self-reference. Duchamp was fully aware that such active involvement would add artistic value to the object.

It should be also noted that Duchamp was an unrivaled chess player. Therefore, his works can be compared to chess problems; viewers are tempted to solve the problems and cast a contemplating look at his pieces, in place of moving chess pieces. But Duchamp invented a way never to lose chess games. Thus, once we are lured into his world, we are forced to play a game with no hope of winning.

II. Restrictions of Computer Art

When “The Nude Descending a Staircase” was painted, a human body was already translated into a kind of mechanical being in Duchamp’s mind. His other masterpiece, “The Large Glass” (The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even), forces viewers to look at the world through a glass on which humans are depicted as a combination of mechanical parts. This painting compels us to translate the world into a combination of mechanical components. With the advent of computers, translating or converting humans and living things into mechanical movements became a phenomenon of its own kind. In other words, it is equal to converting the world of analog continuity into a world of digital discontinuity. High-performance computers can convert sounds, images and movements into digital data and process such data instantly and easily. This means we can adjust and change images, sounds and movements immediately, and display the results by using interface. This ability opened up the possibilities of interactive art.

However, no work of interactive art allows the viewer to play outside of the sphere of the game defined by the artist who created it. Viewers are forced to stay within the “palm of Buddha,” or, in this case, the “palm of the artist.” It is hardly possible to go beyond the realm of the game.

This also applies when we watch Duchamp’s pieces, since we are entrapped by Duchamp and forced to play a chess game with him which we will never win. We still remain caught in the trap laid so cleverly by Duchamp.

Then, how can we break through such restrictions of computer art?

It seems a hint to the answer lies in Duchamp’s pieces themselves. Through his pieces, Duchamp succeeded in inspiring discussions on art. This means, his works can facilitate interactive communications. He even attempted to issue bonds with his photograph printed on them (“Obligations pour la roulette de Monte-Carlo”). By doing so, he tried to shift the focus of the artists’ role from the creation of works of art to the provision of venues for communication and exchange.

Following this line of thinking, we may conclude that the key to removal of the restrictions of computer art lies in communications made possible by the ubiquitous, not stand-alone, computing environment.

III. Expectation for art in the cyberspace and the reality
Roy Ascott strongly maintains that art in cyberspace has great possibilities. He argues that in the cyberspace created in the ubiquitous computing environment such as

the Internet, our individual consciousness will be combined globally and fused into greater consciousness, and this will be a breeding ground for new art.

In the ISEA 2002, however, only few artists used the Internet as a means to present their pieces on a global basis, and even the artists who did so were only able to cause elation no greater than the one likely to be felt in a ceremony held to commemorate the beginning of an international telephone service. Most works of art were still confined to the realms created by stand-alone computers.

Furthermore, the expansion of consciousness to the cyberspace and the fusion of individual consciousness into such expanded consciousness can be dangerous, in that they can lead to a kind of totalitarianism. For this reason, Ascott, who merely glorified such style of art earlier, is now insisting the importance of “double consciousness” — consciousness of each individual and cyberspace.

IV. Art of “Orai” (Communications)

How will art in cyberspace evolve in the future? I think we can answer this question by tracing the development of the Japanese literature.

Looking back on the history of Japanese literature, it is apparent that the introduction of letter-writing, a new written media involving paper and the art of calligraphy, allowed lovers to exchange love poems between them without meeting one another in person, and thus the scope of communications between men and women was expanded. In the sphere of the expanded communi-

cations, many *waka* poems were created, and from these poems, a number of tales were born. On the other hand, the tradition of the “interactive” literature gave birth to *renga* (linked verses) and *haikai* (poetic form of alternating stanzas by different authors to continue to transform and develop the world of the poem).

Matsuo Basho, a master *haiku* poet of the Edo period, applied this principle of *haikai* to his journeys and even his life. He created a new world by overlapping the poetic world and reality, and in this new world, he continued an unceasing pursuit of “mixed reality.” In other words, a new world resulted from this overlapping and the gap between the poetic world and reality, not from the fusion of the two.

In the world of *haikai*, and that of earlier *waka* poems, there is no distinct division between readers and authors. This means readers themselves are also authors, as it should be. Basho was a *haiku* author, but at the same time, he was a professional coordinator who cleverly managed the *haikai* circle. In fact, he was more proud of his ability to coordinate than the ability to compose *haiku*.

V. City as an exhibition space

It is true that computer-assisted cyberspace art is still at a developing stage with no definite goals, and has been presented only insufficiently so far. However, if cyberspace art is to evolve into something like Japan’s “art of Orai,” it will undoubtedly go through the process of coping with a different reality and then creating a new reality, not that of fusing into the entirety.

When ISEA2002 was held, works of and people associated with computer art gathered in Nagoya and entered into the everyday life of local citizens. In this sense, I believe Nagoya was a space of mixed reality with the possibility of developing into a new world during this period.

A park named “Oasis 21” was completed at the center of Nagoya as if in time for the opening of ISEA 2002. This complex is comprised of a bus terminal, a shopping mall, and a park. Interestingly, several spaces for traffic, such as a bus network, the square of the underground shopping mall, the aboveground park, and the space under the large roof, are linked together by the Oasis 21. As you get off a bus and walk toward the underground shopping mall, you will be automatically led to an open square connecting to the park. Looking above, you can see dim shadows of people walking on a water-filled, large roof named “Water Spaceship.” Here, several spaces overlap and link with each other to create a new space.

If a new art space is to be created by media art, it will have the “linking” structure just like the Oasis 21. In this space, viewers will have to play the role of artists themselves. (With computer assistance, doing so will and should be much easier than before.) Artists will no longer be creators, but they will serve as coordinators or curators to provide or set up new space. When the real world is linked to various other worlds created by media, the reality that looks boring and gray will be lighted anew and begins to shine. This is where we find the possibilities of computer art.

[往来] MEDIASELECT2002 の作品から

秋庭史典（名古屋大学助教授）

自己完結した理想の身体は崩壊。アートは、異物の取り込みと排泄を繰り返しながらやがてその性能を衰えさせていく不定形の身体¹と関わるものです。ここではアートを、「膝が悪く腰が曲がった人を、膝も悪く腰も曲がったまま、からだの使い方を変えることで立ち上がらせ、歩ませる方法²」のように、不定形の身体を前提にし、その身体を以前には想像できなかった時や場所に運ぶことを可能にするもの、それを通じて日常にポリティカルな変革をもたらす可変的で個別的なユニヴァーサルではない生活技法（art of living）と考えます。わたしは、そのようなアートが、別の時間、別の場所、別の領域と人を往還させる技法、「往来 Orai」の技法を求めて、作品に向かいました。以下、わたしが見ることのできた展示について、継起的時間（日付）の力を借りつつ、触れていきます。

YAKATA（名古屋港）

名古屋港を出発し、堀川を巡って、名古屋港に戻る。文字通り—ただし海上の—往来。その道すがら様々な芸能が繰り上げられました。なかでも、客席最前列に陣取った「おかあさん」二人を巻き込んだ大須の芸人さんお二人は、大須の往来がもつ雰囲気を持ち込み異彩を放っていました。異なる空間時間の往還という点では、ultra living の演奏＋映像も貴重でした。彼らの音楽は、明確な端（始まりや終わり）を持たない不定形のなかに、何通りもの複雑な感情を喚起させ続ける仕掛けを丁寧に重ねてゆくものですが、今回の演奏では、そこに西武巨人戦（プロ野球日本シリーズ）のラジオ中継が突如取り込まれていました（黙示録的な映像

のなかには二時間ドラマ「家政婦シリーズ」が）。受け手を音と映像に没入させながら、突然、いま他の空間で起こっている別のことがらにわたしたちの意識を向けさせ、またすぐさまそれを作品に呑み込んで変形させていく。わたしたちが潜在的に生きている別の現在が、目の前の現在の唯一性を相対化しては消えてゆきました。

港に船が戻るとき、青く光る「峠」³が見えました。遠い昔海から見た風景。ビルもなく、明かりも乏しく、遠くに山並みがシルエットで浮かぶだけの風景。海上からきた過去の人々。海から眺める機会がなければ、こうした過去を思うことはなかったでしょう。（10月27日）

「メンタルローテーション」展（名古屋市民ギャラリー矢田）

ここでは、企画者のひとりである岩田さんの御好意もあり、北山美那子さん制作のビデオレター《遠恋》（約一時間）を見ることができました。内容は、「婚約（者）」⁴についてのさまざまな質問を、日本を含む世界各地から日本のどこかに来た方に、次々と投げかけていくものでした。といっても、質問そのものが音声や字幕で挿入されているわけではありません。彼・彼女たちの答えから、自然に質問がわかるようになっていきます。繰り返し答えを聞いているうちに、共感や反発がわいてきます。そのうち、ひとりひとりがどんな考えを持っているのか、どんな背景をもっているのかも、そして私自身の考えも、なんとなくわかってきます。メンタルローテーション。（10月29日）

electropti [会] @ 名古屋（榎木館）

ちょうど会場の一部がパーティに使われる日だったため、あまり多くを見ることはできませんでした。それでも、地下の暗い一室でじゅうたんのうえに正座し聞かせていただいた《フクオン》⁵は、一服の濃茶のように、腹（と尻）に

ズツとくるものでした。演じ手を囲むマツキントツシュ他の機材は茶道具のよう、また、それで音をたてつつ（記憶には、ポツという音の魂が空間を移動するさま、移動した音の魂が地鳴りをあげてわたしたちを尻から突き上げるさまが）、正客の岩田さん、小瀧さんと会話を交わす上山さんの姿は、もてなしの心に溢れていました。が、音魂体験はぞつとするものでした。結構なお手前、ありがとうございます。また、地上階、蔵の中に据えられた、死に往くテレビ受像機群⁶も、仏壇仕立てで、あの世との電子的往還を果たしておりました。総じてここは、礼と霊に満ちていたように思います。(10月29日)

「オルタナティブコミュニケーション@

大須エレクトロニックビレッジ」

大須は電気街。情報産業のまったなかで、微弱電波を用いたマイクロラジオ局が開かれ、インターネットによるストリーミングが行われていました。大榎さんと津田さんの「ラジオ・ホームラン」コンビに、学生さんを交えての試みでした。何よりもそれは、電子芸術国際会議 (ISEA) そのものに対する「オルタナティブ」であったと思われます。ISEA で行われた会議、催し、作品が、すぐさまここで再編集され、批評され、別の情報として発信され応答を得る。あるいは ISEA の参加者が、ISEA で期待されるのとは別の情報をここで発信し応答を得る⁷。それは、ISEA そのものが唯一の現在とならないために ISEA 自体を経由して生み出された、もうひとつの現在の経路でありました。この経路は、ドイツ、ワイマールバウハウス工科大学の学生さんを交えることでさらに増えています。大須は数少ない大道芸的「往来」感のある街。通りを往く人の参加もあったそうです。おそらく、今回の ISEA のなかで、最も「往来」

らしい企画ではなかったでしょうか。寒いなか、ありがとうございました。(10月29日)

野外メディア・アート展

「alternative moments — 新しい瞬間 —」

名古屋の新名所オアシス 21 で行われたこの試みのうち、わたしが体験できたのは前林明次さんの《ソニック・インターフェイス 2 (ランダム・アクセス)》だけでした。機材を背負って、ヘッドフォンをかける。係の方と地下通路を往き来しながら話します。その方が、この作品の効果がよりはっきり現れるからです。たしかにそうでした。相手の話す声が随分後から聞こえ、自分の出した声もいつ自分に聞こえるかわからない。結果、わたしの問いかけに対する答えはすぐには返ってこず、待ちきれなくなって次の問いを発しようとする瞬間、相手からの返事と自分の過去の問いが、覆いかぶさるようにわたしに返ってくる。何をしているのかわからなくなり、黙り込んでしまいました。うまく相手とコミュニケーションするための方法は、自分で開発しなければなりません。古い哲学書にあった、「わたし」の同一性を支えているもの 継起的時間と他者⁸は、崩壊していました。崩壊後を支える方法は、自分で考えなければなりません。(10月30日)

「不死身の空間」展 (名古屋市民ギャラリー 矢田)

この展示は、カタログに書かれた三脇さんのことば：「本物の体験」や「日本」などの超越的なものを希求するふりをし、その実、代用としてのフェティッシュに走るという詐欺的な「修行性」と「シニズム」を排し、しかも「日常」に逃げることのない「不死身性」を「いかに」展開するか：この困難な問いかけ抜きに見ることができません。政田武史、山田勝洋、高橋耕平さんの作品がわたしに強い印象を

与えました。他人の撮影した自分の家の写真を絵画化する小川茂雄さんの作品をはじめ、どの作品も、自分以前に否応なしに存在していたものを、自分のものではないにもかかわらずそれなしには自分が成り立たない方法や対象を、変換や再構築を通じて、真剣にとどめようとしている、わたしはそうのように感じました。(10月29日)

「初期日本のビデオアート」(名古屋港ポートビル講堂)

手の「影像」をスクリーンとしての床に映し、その床の上にピンをひとつずつ刺していく。やがて手の形にピンが並ぶ(当然それは手そのものではない。手の影像の「影像」)。やがて今度は、一本ずつピンが引き抜かれていく。《TIES》と題された作品です。ここではフラトン以来の問題が、ビデオにしかできない時間手法で展開されていました。継起的に進む時間と、光の源である他者と、スクリーンがあれば、幻であろうが一瞬であろうが、表象は成立したのです。一本ずつ差し込まれたピンが、ビデオが巻き戻されてもいないのに一本ずつ引き抜かれていくとき、崩壊は予示されていたのかもしれませんが。(10月31日)

「水の意識」展(名古屋港水族館、現代美術館・名古屋)

耳、眼、はなの穴から水がひゅーと出る。水族館では、あまりにも浮いていました。現代美術館では、あまりにも馴染んでいました。(10月31日)

ほかにも、まったく見ることのできなかつたもの、触れられなかつたものが多くあります。残念です。見ることできたものも、「往来」以外のことばで束ねる方法を思い浮かべることができません。ただ、「わたし」を支える時間と他者のありようが崩壊していること、崩壊後の「わたし」を、もう一度、超越的なものを補填することなく、歪んだ

なりに、別の仕方でも、どうにかして別の場所に運んでいくこと。それについては、たくさん示唆がありました。関係の皆様へ、感謝いたします。

1. 「往来シンポジウム」(10月30日)での「もとみやかをる」さんのことばを参考に。
2. 身体美学(Somaesthetics)の提唱者、R. シュスターマン(R. Shusterman、テンブル大学)のことば。
3. 「徳重道朗、古池大介」さんの作品。
4. 中国語でフィアンセを「未婚夫」と書くことに始まり、さまざまな発見の連続。あつという間の一時間でした。
5. 「上山朋子」さんの作品。
6. 「若見ありさ」さんの作品。
7. たまたまわたしが目撃したのは草原真知子さん(UCLA)でした。
8. 正確には、時間と他者と総合する想像力。
9. 「山口良臣」さんの作品。

[Orai]—My impressions of the works of art I saw in the MEDIASELECT2002

AKIBA Fuminori (Associate Professor, Nagoya University)

An ideal, self-contained body has broken apart. Art is associated with a plastic body¹ that continues to diminish its capabilities in the process of repetitive intake and excretion of foreign matters. In this paper, I define art as something that is based on a plastic body which allows the body to travel to a time and space that was unimaginable in the past; in doing so, art can be “art of living” that is transformative and individual, not universal, and capable of causing political changes in our everyday lives. In other words, art is “seeing a man with a bent back and weak knees stand up and walk by, and encouraging him to use his body in a different manner to make up for his bent back and weak knees.”² In MEDIASELECT, I was able to view many pieces as part of my pursuit of “Orai,” an art which allows the viewer to travel back and forth between different times, different spaces, and different realms. In the following sections, I will discuss my impressions of the exhibits in relation to successive time.

Excursion Program — YAKATA (Port of Nagoya)

We got on a boat and departed from the Port of Nagoya, cruised along the Hori River, and then returned to the Port of Nagoya. Literally, it gave us a sea-borne “Orai” (coming and going) experience. Various performances were given onboard. Especially, two performers from Osu left a strong impression on me. The performances

tactfully involved two cheerful middle-aged women who were seated in the front row, and in doing so, the performers succeeded in representing the “Orai” mood, unique to Osu. Speaking of coming and going between different times and spaces, a musical performance and video presentation given by a group called “ultra living,” is also worthy of special attention. Their music is unfixed without any definite edges (beginning and ending), during which carefully designed “surprises” are repetitively presented to evoke many different feelings amongst listeners. During the performance under discussion, a radio broadcast of a Japan Series baseball game, “the Lions vs. the Giants,” was suddenly interjected (and the apocalyptic video image was interrupted by a popular, two-hour TV suspense drama). Thus, the audience, who had been entirely absorbed in sound and images at the beginning, was suddenly made conscious of a different incident concurrently happening in a different space, and the process was immediately incorporated into the performance and further transformed. During this process, different hidden dimensions of the present time repeatedly emerged and disappeared, making us feel that our “present time,” which we had previously thought of as unique and absolute, was only a relative being.

On our way back to the port, we sighted a work of art titled “Toge (Peaks)”³. The view of the blue gleaming objects conjured an image of days gone by, and I imagined what people might have seen as they approached the coast on boat. In those days, high-rise buildings and electric lights were unheard of, so people approaching

the cost must have only seen the distant mountains silhouetted against the sky. If I hadn't had the chance to see the coast from the sea, I would not have thought of the past in such a manner. (October 27)

Exhibition — mental rotation

(Nagoya Citizens' Gallery Yada)

Thanks to the kind efforts of Mr. Iwata, one of the organizers, I was able to watch a video letter entitled "Enren" (approximately one hour) produced by Ms. Minako Kitayama. This video letter comprised an array of questions about fiancées⁴ asked to people from various parts of the world, including Japan. The questions themselves were not heard or superimposed, but viewers were able to speculate what the question was by listening to the responses. As I listened to the responses, I became either sympathetic or antipathetic towards the interviewee, and this process gave me a vague idea about their way of thinking and their background, and I was also made aware of my own sentiment. Mental rotation.

(October 29)

Exhibition — electropti [e] nice meeting you@NAGOYA (Shumokukan)

I was unable to see a lot of these performances because the venue was partially booked for a party on that day. However, "Pukuon⁵," like a bowl of thick tea, had a heavy impact on my stomach (and bottom), as I listened to the performance sitting on my legs in a dark, carpeted room on a basement floor. The Mac computer and other devices placed around Ms. Ueyama, the per-

former, looked as if they had been a set of tea utensils, which she used to make sounds (I remember that I could feel the soul of heavy sounds traveling freely in the air, which came to us with a roar and dealt us with an uppercut on our bottoms). Ms. Ueyama was completely hospitable towards her guests, Mr. Iwata and Ms. Kotaki, as she conversed with them, but the encounter with the soul of the sounds was a fearful one for me. In saying that, I sincerely thank Ms. Ueyama for the experience.

Another exhibit I saw was a group of dying TV sets⁶ installed in a classical warehouse on the first floor. The display itself had an appearance of a Buddhist altar, and thus evoked an electronic image of the coming and going between the lands of the living and the dead. It is my opinion that welcoming spirits and spirits of the dead were everywhere in the venue. (October 29)

Project —

Alternative Communication@OSU Electronic Village

Osu is an electronics town. Here, in the center of the IT industry, a micro radio station was set up to offer an Internet streaming service using weak electric waves. This project was prepared by a duo from "Radio Home-run" (Mr. Oenoki and Mr. Tsuda) together with university students. Above all, I think this was an "alternative" approach to the International Symposium on Electronic Art (ISEA). The radio station immediately collected data from meetings, events, and exhibitions held as part of ISEA. Then they reedited, analyzed and compiled the information from a different angle broadcasted it for listeners to respond to. In some cases, the radio station

served as a venue for ISEA participants to send information about ISEA, in a manner not expected by the organizers, in order to receive listeners' responses.⁷ In this sense, it provided a channel of another "present time" which was created through ISEA itself to ensure that ISEA wouldn't be the only reality. As well, the participation of the students from the Weimar Bauhaus University contributed to the expansion of the channel. Osu is one of the few towns that have a feel of "Orai" in the nature of street performance. I even heard that the general public also participated in the event. Perhaps, this event represented the concept of Orai better than any of the other ISEA events. I would like to thank all of the participants for presenting such an inspiring performance despite the cold weather.

(October 29)

Oasis 21: Sakae Park Public Media Art Program

— alternative moments —

Though several events were held in Oasis 21, a new landmark of Nagoya, I was only able to attend the "Sonic Interface 2 (Random Access)" presented by Mr. Akitsugu Maebayashi. During this event, I was made to carry a device on my back and wear a headphone in order to communicate with another person as we walked back and forth in an underground passage. I was told that this would amplify the effect of the performance, and it was true. I could hear what the other person said after only a considerable delay and I was unable to determine when my voice would return to me. Accordingly, my questions were not answered

immediately, and the very moment I decided I would not wait any longer and was about to ask another question, the answer from the other person and my last question came to me, overlapping each other. This made me confused and speechless. We had to develop a way to communicate with another person by ourselves. Thus, what had supported "my" identity — successive time and others⁸ — as written in an old philosophy book, was lost. Then how can we support our identity? We have to find an answer to this question on our own. (October 30)

Exhibition — The immortal space

(Nagoya Citizens' Gallery Yada)

Mr. Yasuo Miwaki asked in a brochure how are we able to unfold the concept of immortality without relying on the fraudulent asceticism and cynicism with which we pretend to pursue transcendents such as *real experience* and *Japan*, and yet turn to fetishism instead, without choosing the easy way of sinking into everyday life. We must bear this question in mind if we are to appreciate the value of this exhibition. The works of Mr. Takeshi Masada, Mr. Katsuhiko Yamada, and Mr. Kohei Takahashi left a strong impression on me. Mr. Shigeo Ogawa painted a picture of his own house based on a photograph taken by another person. This work, as well as all the other works shown in the exhibition, seemed to represent serious efforts to maintain the memory for the things that had surely existed before the artists were born, and to record the methodologies and objects which were not their own properties, but without

which their identities would be lost, by means of transformation and restructuring. (October 29)

**Exhibition — The Early Works of Video Art in Japan
(Assembly Hall, Nagoya Port Building)**

An image of a hand was projected onto a floor which served as a screen, and pins were stuck one by one along the outline of the image until the entire outline was pinned (of course, the result was not a hand itself, but an “image” of the hand’s image). Then, the pins were removed one by one. This is what the work of art titled “TIES”⁹ was all about. Here, the question first raised by Plato was dealt with in a time-oriented manner only made possible by using video. The combination of successive time, others (as source of light), and the screen made it possible to create the image, even though it was phantasmal and momentary. Probably, it was when the pins were removed one by one even without rewinding the video tape that the resulting destruction was most evident. (October 31)

Exhibition — Consciousness of Water

(Port of Nagoya Public Aquarium and the Museum of Contemporary Art, Nagoya)

This was an exhibition of rapid water flow from ears, eyes, and nostrils. It was so out of place in the aquarium, yet so well suited to the Museum of Contemporary Art.

Besides the above, there were many other exhibits I didn’t have the chance to see or experience, which is a pity. I can discuss what I saw in no other terms than

“Orai.” Yet, this event made me aware that the time and relation with other people, which support my identity, were on the way to destruction. It also provided me with many important suggestions as to how I could allow myself to travel to a different place in a different manner, without making up for the distortion experienced with new transcendental matters, but by accepting the distorted state as it is. Lastly, I would like to express my gratitude to all the people concerned.

1. This expression is taken from the remarks by Ms. Kaoru Motomiya in the Orai Symposium on October 30.
2. Remarks by R. Shusterman, Professor of Temple University, who advanced the theory of Somaesthetics.
3. Works of Mr. Michiro Tokushige and Mr. Daisuke Furuike.
4. For me, this performance was full of discoveries; I was especially amused to know that the Chinese word for a fiancée means, literally, an “unmarried husband.” The one-hour footage went by so fast.
5. Work of Ms. Tomoko Ueyama.
6. Work of Ms. Arisa Wakami.
7. The ISEA participant I saw at the radio station was Ms. Machiko Kusahara (UCLA).
8. To be more accurate, it is “time, others, and synthetic imagination.”
9. Work of Mr. Yoshiomi Yamaguchi.

ISEA2002 公式プログラム アートワーク

ISEA2002 Official Programs Artworks

展覧会

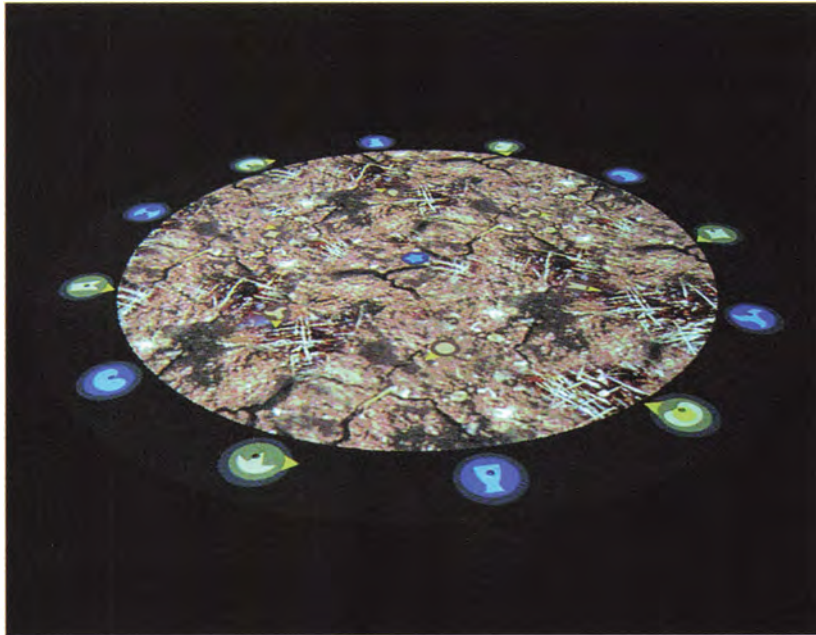
Exhibitions

10月27日(日) - 31日(木)
名古屋港ガーデンふ頭4号上屋
名古屋港ガーデンふ頭20号倉庫
老松公園

4号上屋と20号倉庫を会場にした展覧会は396件の応募があり、審査を通過した96作品のうち55作品が会場に展示されました。映像を使った観客参加型の作品を中心に、インターネットと接続した作品や、大がかりなインスタレーションの作品が多くみられました。また、中区の老松公園でも作品のプレゼンテーションがおこなわれました。

October 27 (Sun.) - 31 (Thu.)
Warehouse No.4, Garden Pier in port of Nagoya
Warehouse No.20, Garden Pier in port of Nagoya
Oimatsu Park

For exhibitions at warehouse No.4 and warehouse No.20 in the port of Nagoya, we had 396 entries. From the 96 works which passed the judging, 55 works were exhibited in the site. We had many large installations, works connected to the internet, and interactive pieces using moving images which took the leading part of the show. We also had a presentation of work at Oimatsu Park in the central area of the city.



Paul HERTZ
Crossworlds

名古屋港ガーデンふ頭4号上屋
Warehouse No.4, Garden Pier in port of Nagoya

赤松正行
AKAMATSU Masayuki
Time Machine!

Peter BOSCH, Simone SIMONS
Aguas Vivas

Keith BROWN + Imaging Technologies Group DMU
SpaceForm_01

Beatriz DA COSTA + Robotics Consultants:
Ben Brown and Garth Zeglin
CELLO

Ursula DAMM, Matthias WEBER, Thomas KULESSA
Memory of space

Shawn DECKER
Scratch Studies #3: Moths

Shawn DECKER
The Night Sounds

Kim Dotty HACHMANN
Piktmovies

Paul HERTZ
Crossworlds

Tiffany HOLMES
Follow the Mouse

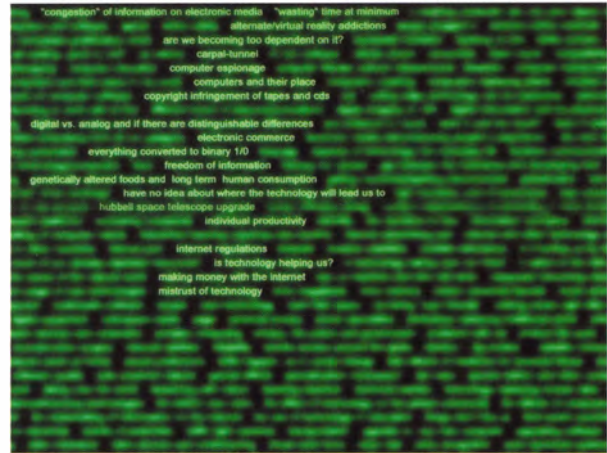
飯村隆彦
IIMURA Takahiko
Seeing / Hearing / Speaking

Troy INNOCENT
Artefact

春日聡
KASUGA Akira
トポフォニア 2002
topophonia 2002

George LEGRADY, Stephen Travis POPE
Sensing Speaking Space

Robert B. LISEK
STACK



George LEGRADY + Stephen Travis POPE
Sensing Speaking Space

SAITO Tetsumasa
1,800MB Ideology

宮原美佳、杉本達應
MIYABARA Mika, SUGIMOTO Tatsuo
—弾む街角—
bounce street

もとみやかをる
MOTOMIYA Kaoru
「歌うカリフォルニアレモン」
California lemon sings a song

村上史明
MURAKAMI Fumiaki
Reverse

Anneke PETTICAN, Spencer ROBERTS
The Trespass of Her Gesture

Timothy PORTLOCK
Super Spectacular

Martin RIESER
Understanding Echo

Axel ROCH
visionary.apparatus

斉藤哲昌
SAITO Tetsumasa
1,800メガバイトの空輪
1,800MB Ideology

佐藤知裕
SATO Tomohiro
浮遊する刹那
Floating Memories



Margaret TAN + Technical collaborators: Yeo Gek Hui, Wong Keen Hon, Wang Meng, Freddie Wu Ying Hui
Virtual Bodies in Reality

白川美幸
SHIRAKAWA Yoshiyuki
安全拷問シリーズ— 9
Safe Torturing Series — 9

Tamara STONE
“Are You Afraid of Dogs”

鈴木康広
SUZUKI Yasuhiro
グローブ・ジャングル・プロジェクト+老松公園でのパフォーマンス
Globe Jungle Project + Performance, Oimatsu Park
*会場での展示と老松公園でのパフォーマンス、両方ありました。

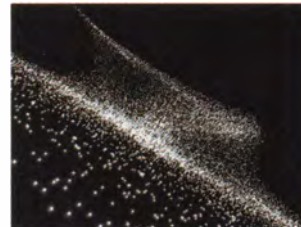
高橋圭子・笹田晋司
TAKAHASHI Keiko, SASADA Shinji
Rakugaki

Margaret TAN + Technical collaborators:
Yeo Gek Hui, Wong Keen Hon, Wang Meng, Freddie Wu Ying Hui
Virtual Bodies in Reality

山中透 + softpad
toru yamanaka + softpad
information

Nanette WYLDE
about so many things

山辺真幸
YAMABE Masaki
An Experiment For New HIRAGANA



gracie / speakman / bradley / marlowe / mawford
32000 Points of Light

名古屋港ガーデンふ頭20号倉庫
Warehouse NO.20, Garden Pier in Port of Nagoya

Josely CARVALHO

Book of Roofs & Page / tile #0114: Xetás.

Kalim CHAN

Self Adjust

近森基、下村知央

CHIKAMORI Motoshi, SHIMOMURA Tomoo

O [én] — Internet Version —

Jean DUBOIS, Francis QUEVILLON

TACT

藤原淳平

FUJIWARA Junpei

A-Life

gracie / speakman / bradley / marlowe / mawford

32000 Points of Light

Megan HEYWARD

"of day, of night"

星卓哉

HOSHI Takuya

spatial memory architecture

稲波伸行、新堀孝明

INABA Nobuyuki, SHIMBORI Takaaki

「LAN!!」

猪俣健志、山本努

INOMATA Takeshi, YAMAMOTO Tsutomu

Talking Tree

石原次郎

Jiro ISHIHARA + programming: IGARASHI Hisakazu

metroscope

伊藤明倫

ITO Akihito

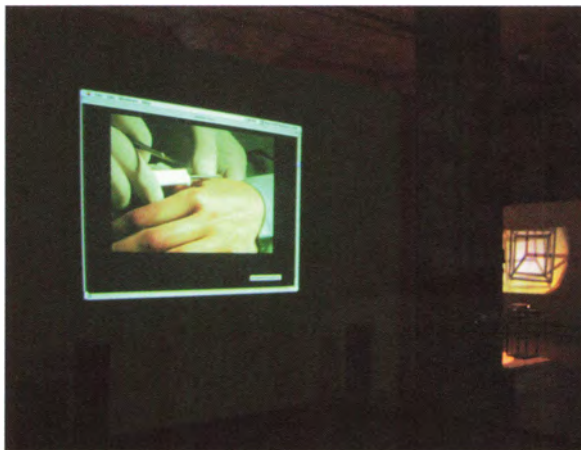
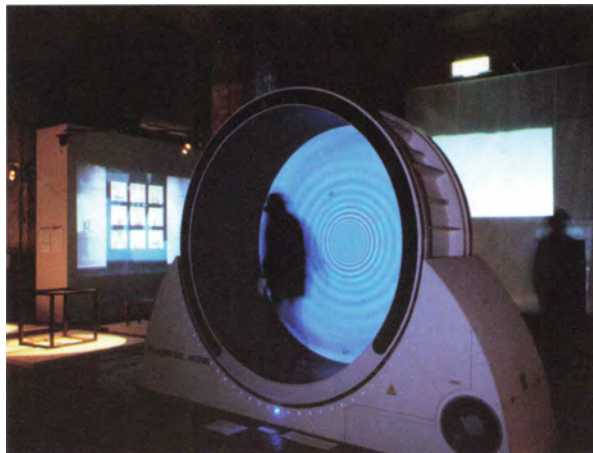
One-second Encounters (24fps)

Maria MENCIA

Bird Singing other Birds Songs, Audible Writing Experiments

Geert MUL

Transfer Points



INABA Nobuyuki, SHIMBORI Takaaki
「LAN!!」

Nancy NISBET
Pop! Goes the Weasel

Nancy NISBET

Pop! Goes the Weasel

nonsection

hearing colors

Melinda RACKHAM

Empyrean — soft skinned space

下村知央

SHIMOMURA Tomoo

Network Planet Ensemble — Johannes Kepler “Harmonice Mundi”

Squidsoup

altzero 4

the-phone-book Limited

a) the-phone-book.com b) the sketch-book.com

c) live chat discussion on content development for wireless

WONG Sala, Peter WILLIAMS

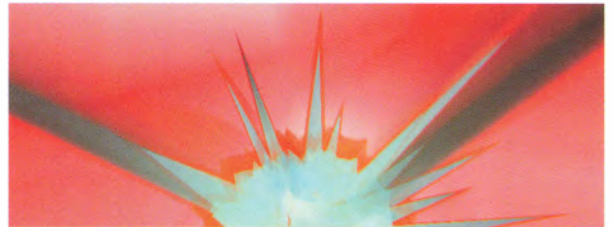
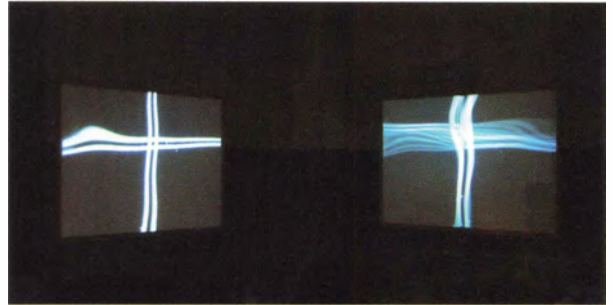
Encased

山本圭吾

YAMAMOTO Keigo

通信サイコロ楽器 No.8

Dice Instrument no.8



FUJIWARA Junpei
A-Life



Peter BOSCH & Simone SIMONS
Aguas Vivas

Squidsoup
altzero 4

MURAKAMI Fumiaki
Reverse

パフォーマンス

Performances

10月27日(日) - 31日(木)
名古屋港ガーデンふ頭20号倉庫
名古屋港ジェティ

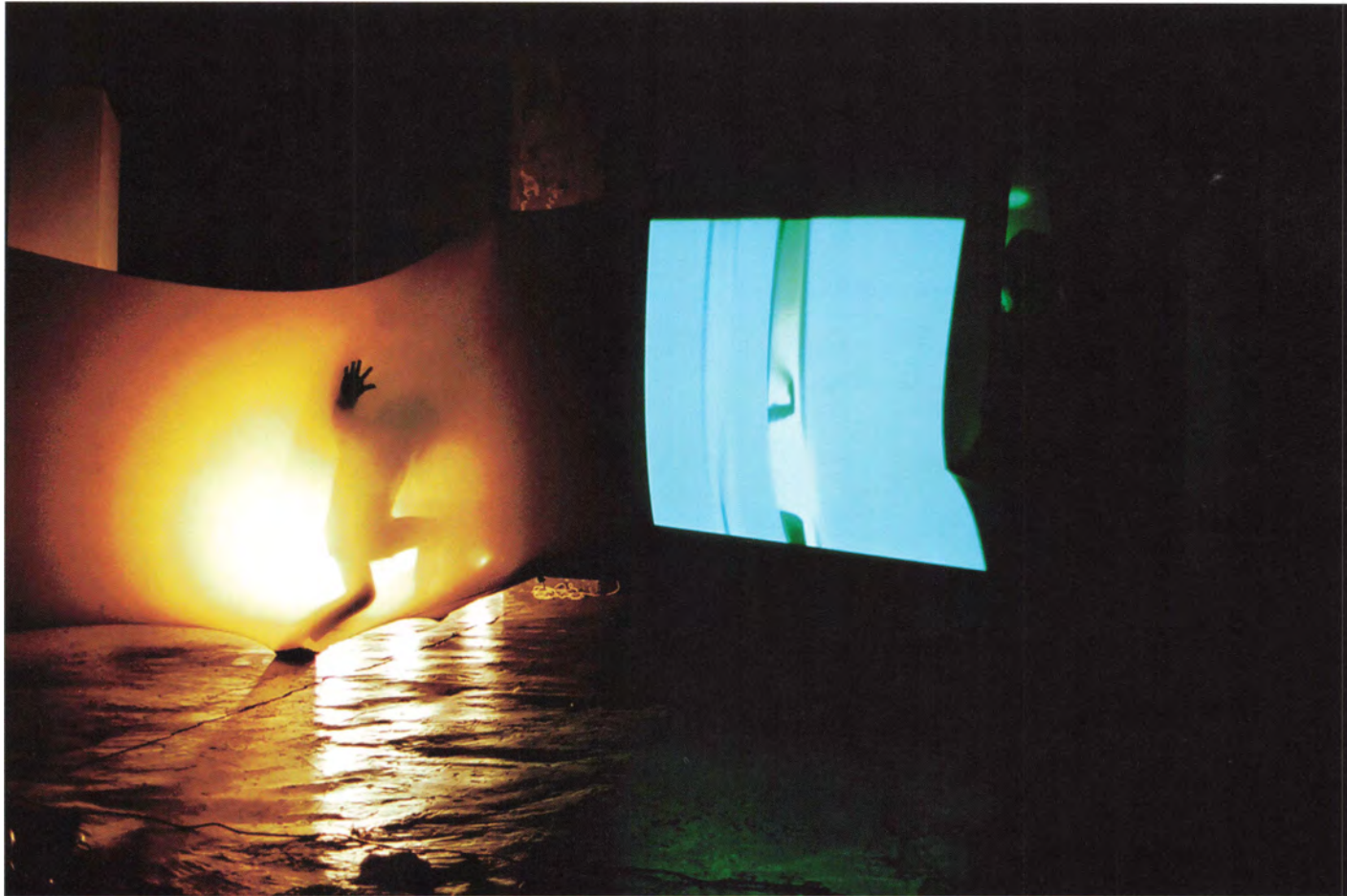
20号倉庫北室とジェティの空き店舗を会場にしたパフォーマンスは、92件の応募から38作品が審査を通過し、16作品が上演されました。

October 27 (Sun.) - 31 (Thu.)
Warehouse No.20, Garden Pier in port of Nagoya
JETTY, Port of Nagoya

We had 92 entries for performances and 38 works passed the judging. 16 performances were mounted in the north room of warehouse No. 20 and in a vacant shop space in a shopping mall called JETTY.



Anne WALTON
public address



FUKUHARA Tetsuro, OKI Keisuke, Tokyo Space Dance
Space Dance, Postures and its Transportation

名古屋港ガーデンふ頭20号倉庫
Warehouse No.20, Garden Pier in port of Nagoya

Tony ALLARD, Dwight FRIZZELL
world_mix_nagoya

Mark AMERIKA, Chad MOSSHOLDER
FILMTEXT 2.0

Atelier Avant Austria
running-figure-lantern

Yan BREULEX
NEVERENDINGSTORIES.ORG

DJ I, Robot Sound System
DJ I, Robot Sound System: Rockin' steady in the dot JP

Sidney FELS, Sachiyo TAKAHASHI, Baerbel NEUBAUER
Waking Dream

福原哲郎、沖啓介、東京スペースダンス
FUKUHARA Tetsuro, OKI Keisuke, Tokyo Space Dance
Space Dance, Postures and its Transportation

HC Gilje, Kelly
SUB

後藤英
Suguru GOTO
VirtualAERI II

神谷曜義
KAMIYA Teruyoshi, Warabi, Hiroko MAEJIMA, Alain GUIBAN
Dance of Stone

kondition pluriel
schèm II

PacJap
D System

Alain THIBAUT, Yan BREULEUX
FAUSTECHNOLOGY

椿原章代、河村陽介
TSUBAKIHARA Akiyo, KAWAMURA Yosuke
紛らわしい感覚 2
Ambiguous Senses / Misleading feelings 2

Guy VAN BELLE, KUBOTA Akihiro
society of algorithm — translocal mutations

名古屋港ジェティ
JETTY, Port of Nagoya

10月27日(日)
October 27 (Sun.)

Anne WALTON
public address



TSUBAKIHARA Akiyo, KAWAMURA Yosuke
Ambiguous Senses / Misleading feelings 2



KAMIYA Teruyoshi, Warabi, Hiroko MAEJIMA, Alain GUISSAN
Dance of Stone

コンサート

Concerts

10月28日(月)、29日(火)
愛知県芸術劇場

2日間にわたって開催された電子音楽のコンサートは、61件の応募があり、17作品が審査を通過しました。映像やコンピュータを使った9作品が上演されました。

October 28 (Mon.), 29 (Tue.)
Aichi Prefectural Art Theater

We had 61 entries for concerts and 17 works passed the judging. 9 works were performed with the use of computers and moving images at the two-day electronic music concert.



Cat Hope

10月28日(月)
愛知県芸術劇場、中リハーサル室
October 28 (Mon.)
Medium Rehearsal Room, Aichi Prefectural Art Theater

Cat Hope
Fetish

NOBADIMI
House de Tango



Andreas WEIXLER

10月29日(火)
愛知県芸術劇場、小ホール
October 29 (Tue.)
The Mini Theater, Aichi Prefectural Art Theater

Christian ELOY
Musica mundana - Tape music

Thomas GERWIN
Punftum

石島明実
Akemi ISHIJIMA
TIME DROPS

Seiji Nagai Group
NAGAI Seiji, KAWAI Koji, YONEMOTO Minoru, WATANABE Koichi
Electronic Noise Improvisation "Chaosmos"

Andreas WEIXLER
WAON

Lidia ZIELINSKA
JUST TOO MANY WORDS

Elsa JUSTEL
Destellos



Seiji Nagai Group

エレクトロニックシアター

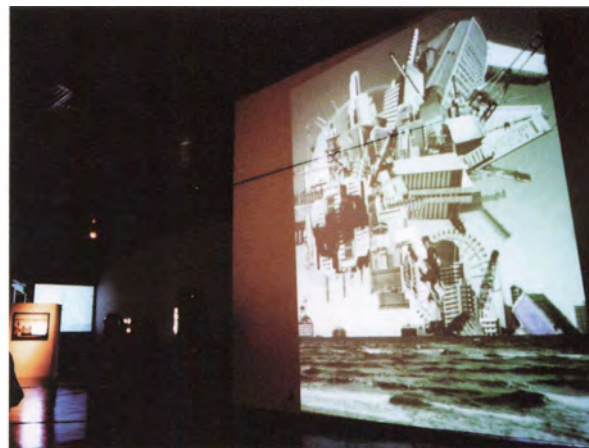
Electronic Theater

10月26日(土) - 31日(木)
名古屋港ポートビル4階講堂

会場では、審査を通過した40作品のうち34作品がスクリーン上映されました。また、各作品は室内に設けられたコンピュータのアーカイブでも個々に見ることができました。

October 26 (Sat.) - 31 (Thu.)
Assembly Hall, Nagoya Port Building 4F

In the venue, 34 works were put on the screen out of the 40 works which passed the judging. Each work could also be seen from archives on the computer screens installed in the room.



OHIRA Takafumi
In the seaside

Agricola de Cologne
Identity of Colour

赤山仁、亀井克幸、西光一
AKAYAMA Hitoshi, KAMEI Katsuyuki, NISHI Koichi
sweet colors

Jose Carlos CASADO
pandora's box (revisited)

Se-Lien CHUANG
Lauf-auf

Barbara DOSER
see you see me

Alain ESCALE
THE TALE OF THE FLOATING WORLD

Julie-Christine FORTIER
Mechanical Rodeo

Jason FRANK, Mathew RILEY
Psychogeographical Map: The commute

Alistair GENTRY, Joe MAGEE
HYPNOMART

Marie-France GIRAUDON, Emmanuel AVENEL
TRANS(E) BLUE

Isabelle HAYEUR
Vertige (Vertigo)

Schawn JASMANN
The Shadow Dweller's Gaze

KROMA Productions Ltd. Magnusborg Studios
Director: **MILLA MOILANEN**
PASSAGE

Anne-Sarah LE MEUR
Where It Wants To Appear / Suffer

Claudette LEMAY
Rentre chez toi (Coming Home)

Patrick LICHTY
8 Bits or Less

Dietmar OFFENHUBER, Sam AUINGER, Hannes STROBEL, Laura BELOFF
besenbahn

大平隆文
OHIRA Takafumi
海辺で
In the seaside

Irena PASKALI
On the way to / FROM Macedonia

Semi RYU
HUNGBOGA

作中奈緒
SAKUNAKA Nao
華歩
ka-ho

Sumugan SIVANESAN
COMPOSITION_RGB_2

Sumugan SIVANESAN
SEISMIC

鈴木絵里
SUZUKI Eri
August 6, 1945

Francis THEBERGE
LIFE AFTER DEATH

Brad TODD
Screen

Matto Carlos TRONCOSO
Traficoinspir

Florin TUDOR, Mona VATAMANU, Radu NEGULESCU
Hyperhouse

Susan TURNER
Alien Hand

VJ Anyone
Single's Bar 01

Laura WADDINGTON
CARGO

Sarah WATERMAN, Elise CHOCHAN, Peter GREEN, Amanda TERRINGTON, Edward KELLY, James PADLAY, Suzanne FOSSEY, Donald and Lawrence BRADBY, Tim HOLMES, Richard BURNS, Leigh HODGKINSON, Barnaby TEMPLER
Sonimation (a compilation of 6 sound films)

Claudia WESTERMANN, Sean REED
btd x

吉川英男
YOSHIKAWA Hideo
insect



Patrick LICHTY
8 Bits or Less

メディアセレクト 2002

MEDIASELECT2002

alternative moments — 新しい瞬間 —

alternative moments

10月25日(金) - 30日(水)

オアシス21: 栄公園

アーティスト:

石井晴雄、櫃田珠実、前林明次、吉岡俊直、vokoi kazunovsky、
the-phone-book Limited

人々が集うにぎやかな野外空間で行なわれたメディアアート展。作品は、映像、音楽、音や光をつかってさまざまに展開されました。石井晴雄はスピーカーの音と光で黄昏から夜へ移り変わる時間を体験する参加型インスタレーション、櫃田珠実と吉岡俊直は野外シアターを設置して映像作品を上映。前林明次のポータブル〈聴覚器官〉は、変容した周囲の音環境を体感することができるユニークなもの。フォンブック・リミテッドは、映像作品を携帯電話で送信し、その場で体験できるというものでした。

作品たちは、行き交う人々を巻き込み、秋の空気や時間の流れを感じさせながら、開放的な雰囲気の中でメディアアートのあたらしい在り方を見せてくれたようです。

October 25 (Fri.) - 30 (Wed.)

Oasis21: Sakae Park

Artists:

ISHII Haruo, HITSUDA Tamami, MAEBAYASHI Akitsugu,
YOSHIOKA Toshinao, vokoi kazunovsky, the-phone-book Limited

“alternative moments” is a media art exhibition at a popular open-air public space in the city. Works with moving images, music, sound and light took turns in various ways. ISHII Haruo had an installation work which allowed public participation by experiencing the moment of the undergoing changes from twilight to night with the lights and the sound from the speakers. HITSUDA Tamami and YOSHIOKA Toshinao created an open-air theater and put a series of video works on the screen. MAEBAYASHI Akitsugu’s portable [auditory organ] was a unique one where you can experience the manipulated sound environment of your surroundings. “the-phone-book Limited” had a project that transmitted moving images with mobile phones and they could be experienced on the site.

Those works got people coming and going and got them involved with and in the open atmosphere showing them the upcoming way of media art should be while they felt the autumn air and the passage of time.



石井晴雄 / ISHII Haruo
 ファイヤーサークル ver.2 / Firecircle ver.2
 音源提供: snd / sound by snd



前林明次 / MAEBAYASHI Akitsugu
 ソニック・インターフェイス2 (ランダムアクセス) / Sonic Interface 2

石井晴雄

- 1997 第5回名古屋国際ビエンナーレ「アーテック'97」
 (名古屋市美術館・名古屋市科学館、名古屋)
 個展 / T-BRAIN CLUB (東京国際美術館、多摩センター、東京)
- 1998 ISEA '98 "revolution"
 (リバプール、イギリス / 天保山現代館、大阪)
- 1999 European Media Art Festival '99
 (ドミニカーナキエシュ、オスナブルック、ドイツ)
- 2000 メディアセレクト「resolution 感覚の解像度」
 (名古屋港ガーデンふ頭20号倉庫、名古屋)
 INTERFERENCES "Nuits savoureuses" (ペルフォー、フランス)
- 2001 SIGGRAPH 2001 Art Gallery N-Space
 (ロスアンゼルスコンベンションセンター、ロスアンゼルス、アメリカ)
 Artport 2001 "Digital Agito" (アートポート、名古屋)
- 2002 Lovebytes 2002 (シェフィールド、イギリス)
 Laval Virtual 2002 (ラヴァル、フランス)

ISHII Haruo

- 1997 The 5th International Biennale in Nagoya "ARTEC '97", Nagoya
 City Art Museum / Nagoya City Science Museum, Nagoya
 T-BRAIN CLUB, Tokyo International Museum, Tokyo
- 1998 ISEA '98 "revolution", Liverpool, UK
- 1999 European Media Art Festival '99, Osnabrueck, Germany
- 2000 MEDIASELECT, "resolution", Warehouse No.20, Garden Pier in
 port of Nagoya, Nagoya
 INTERFERENCES "Nuits savoureuses", Belfort, France
- 2001 SIGGRAPH 2001 Art Gallery N-Space, Los Angeles Convention
 Center, Los Angeles, USA
 Artport 2001 "Digital Agito", Artport, Nagoya
- 2002 Lovebytes, Sheffield, UK
 Laval Virtual 2002, Laval, France

前林明次

- 1991 「コンピュータ・ミュージック・アンデパンダン・コンサート」
 (ジープックホール、神戸)
- 1993 「Sound Image Crossing」(アートフォーラム谷中、東京)
- 1995 「楽器とアンサンブルのいまとここ」(ICCギャラリー、東京)
- 1997 「ディスクラビア コラボレーションのための仮想楽器」
 (ICC、東京)
- 1998 「CyberArts '98」(O.K Center、リンツ、オーストリア)
- 2000 「秋葉原TV2」(コマンドN、東京)
- 2000 メディアセレクト(名古屋港ガーデンふ頭20号倉庫、名古屋)
- 2000 [I/O] white room (東京都現代美術館スタジオ、東京)
- 2001 [I/O] distant place (ICC無響室、東京)
- 2002 Villette Numerique (パリ、フランス)

MAEBAYASHI Akitsugu

- 1991 Computer Music Independent Concert, Xebec Hall, Kobe
- 1993 Sound Image Crossing, Art Forum Yanaka, Tokyo
- 1995 ICC Methodology No.1, ICC Gallery, Tokyo
- 1997 "Disclavier/a virtual instrument for collaboration", ICC, Tokyo
- 1998 "Audible Distance" CyberArts '98 in ARS ELECTRONICA, Linz,
 Austria
- 2000 "Sonic Interface", AKIHABARA TV 2, Tokyo, Japan
- 2000 "[I/O] warehouse", MEDIA SELECT, Warehouse No.20, Garden
 Pier in port of Nagoya, Nagoya
- 2000 "[I/O] white room", Museum of Contemporary Art Tokyo,
 Tokyo
- 2001 "[I/O] distant place", NTT Inter Communication Center,
 Anechoic room, Tokyo
- 2002 "Sonic Interface", Villette Numerique, La Villette, Paris



フォンブック・リミテッド
 フィー・プラムリー/ベン・ジョーンズ
 ザ・スケッチブックコム

the-phone-book limited
 Fee Plumley / Ben Jones
 the-sketch-book.com

the-phone-book limited

フィー・スラムリー

- 1995 リーズ大学舞台美術科卒業
- 1998 ハダースフィールド大学インタラクティブマルチメディア科
修士課程修了
- 1998 Project Facilitator, ISEA '98
(Foundation for Art & Creative Technology)
- 1998 Temporary Cover Media Arts & Literature Administrator (NWAB)
- 1998-1999 プロジェクトアドミニストレーター (Amaze、リバプール)
- 1999 「Cheeky Dog Disco; short drama / animation」プロデューサー
(BigFatFlavour Films)
- 1999 「グローバルマルチメディアインターフェース」プロジェクト
マネージャー (FACT & Home)
- 1999-2002 「www.superchannel.org」プロジェクトマネージャー (FACT)
「new channels」テクニカルコンサルタント
(FACT & Superflex)
- 2000 フリーランスカンパニー 「feefyfofum.co.uk」設立
- 2002 「www.exposedsystems.com.」コピーライター

Fee Plumley (Production Director)

- 1995 BA Hons Theatre Design & Technology (Bretton Hall, Leeds University).
- 1998 MA Interactive Multimedia Production (Huddersfield University).
- 1998 Project Facilitator, ISEA '98
(Foundation for Art & Creative Technology).
- 1998 Temporary Cover Media Arts & Literature Administrator
(NWAB).
- 1998-1999 Projects Administrator (Amaze, Liverpool).
- 1999 Producer, Cheeky Dog Disco; short drama / animation
(BigFatFlavour Films).
- 1999 Curatorial Project Manager, Global Multimedia Interface
(FACT & Home).
- 1999-2002 www.superchannel.org (FACT).
Project Manager to Autumn 2001, now Technical
Consultant for new channels (FACT & Superflex).
- 2000 launched 'feefyfofum.co.uk', freelance company.
- 2002 copywriter for www.exposedsystems.com.

ベン・ジョーンズ

- 1995 リーズ大学舞台美術科卒業
- 1998 「Film making for the Internet」卒業 (IDEA、マンチェスター) ;
created benjones.org.uk.
- 2000 picked up .wml (wireless markup language) WAPプロジェクト開発
the-phone-book.com. イントラネット構築 (Sage、マンチェスター)
- 2001 アニメーションシリーズ (全12話)「Newton and Clayton」制作
(Paul Wildeと共作) (マンチェスターユナイテッドテレビ)
- 2001-2002 カメラアシスタント「Bob the Builder, Series' 6&7」
(ホットアニメーション、マンチェスター)
- 2001 「Lynx」モーションコントロール修得 (Pete Brewster, Lynx)
- 2002 「Flair」モーションコントロール修得 (Peter Rush, Mark Roberts
Motion Control Ltd)

Ben Jones (Director of Photography)

- 1995 BA Hons Dramatic Arts (Bretton Hall, Leeds University).
- 1998 'Film making for the Internet' course (IDEA, Manchester);
created benjones.org.uk.
- 2000 picked up .wml (wireless markup language) to develop wap
project ideas; designed the-phone-book.com. Intranet Architect
(Sage, Manchester).
- 2001 created 'Newton and Clayton' with Paul Wilde, 12 episode
animated series for MUTV (Manchester United TV);
created www.newtonandclayton.com.
- 2001-2002 Camera Assistant for Bob the Builder, Series' 6&7
(Hot Animation, Manchester).
- 2001 trained in Motion Control using Lynx software on a Cygnet rig
(Pete Brewster, Lynx).
- 2002 trained in Motion Control using Flair software on Panther rig
(Peter Rush, Mark Roberts Motion Control Ltd).



樋田珠実・吉岡俊直/HITSUDA Tamami + YOSHIOKA Toshinao
 フォトアクティヴ in SAKAE/Photo Active in SAKAE

樋田珠実+吉岡俊直

樋田珠実

- 1984 愛知県立芸術大学大学院 (油画専攻) 修了
- 1997 Royal College of Art (MA / 英国国立美術大学院大学)
- 1997 The Bed Show (Zelda Cheatele Gallery, ロンドン)
- 1998 エプソンカラーイメージング大賞 写真部門 大賞受賞
- 1999、2001 個展 (小山登美夫ギャラリー、東京)
- 2000 メディアセレクト「resolution 感覚の解像度」
 (名古屋港ガーデンふ頭20号倉庫、名古屋)
- 2001 TAMA VIVANT 2001 (多摩美術大学 絵画棟ギャラリー、東京)
- 2002 「変身願望」(福井市美術館、福井)

HITSUDA Tamami

- 1984 Painting at Aichi Prefectural University of Art (MAF)
- 1997 Printmaking at Royal College of Art (MA), UK
- 1997 The Bed Show, Zelda Cheatele Gallery, London
- 1998 EPSON COLOR IMAGEING GRAND PRIX, Grand prize
- 1999, 2001 Sole Exhibition, Tomio Koyama Gallery, Tokyo
- 2000 MEDIASELECT, "resolution", Warehouse No.20, Garden Pier in port of Nagoya, Nagoya
- 2001 TAMAVIVANT 2001, Tama Art University, Tokyo
- 2002 "HENSIN-GANBOU", Fukui City Art Museum, Fukui

吉岡俊直

- 1995 京都市立芸術大学美術学部卒業
- 1997 京都市立芸術大学大学院修了
- 1997 クラコウ国際版画トリエンナーレ〈審査員特別賞〉
 (クラコウ、ポーランド)
- 1998 個展 (キリンプラザ大阪、大阪)
- 1998 神戸アートビレッジセンター '98 「映像考／・・・」
 (神戸アートビレッジセンター、兵庫)
- 1999 第4回高知国際版画トリエンナーレ展〈佳作賞〉
 (いの町紙の博物館、高知)
- 2000 大阪トリエンナーレコレクション展
 (大阪府立現代美術センター、大阪)
- 2001 VOCA 2000 (上野の森美術館、東京)

YOSHIOKA Toshinao

- 1995 Graduated from Kyoto City University of Arts, BFA.
- 1997 Completed Graduate School of Kyoto City University of Arts, Painting Department, MFA.
- 1997 "International Print Triennial '97-Cracow" Special prize
- 1998 Sole Exhibition, KIRIN PLAZA OSAKA, PLAZA GALLERY II
- 1998 "Kobe Art Annual '98 [Thinking Visuals]" Kobe Art Village Center, Hyogo
- 1999 "KOCHI INTERNATIONAL TRIENNIAL EXHIBITION OF PRINT" Fourth Prize
- 2000 "Osaka Triennale Collection", Osaka Contemporary Art Center
- 2001 "The Vision of Contemporary Art" The Ueno Royal Museum, Tokyo

オルタナティブコミュニケーション @ 大須エレクトロニックビレッジ

Alternative Communication@OSU Electronic Village

10月27日(日) - 30日(水)

グッドウィル大須本店エンタテインメントデジタルモール

ボイズバリスタコーヒー オープンテラス周辺

企画:

大榎淳、津田佳紀

協力:

板垣英恵、鈴木祥会、高島光子、田中大介、奥村創、松原みこと、

加藤秀之、前原健二、高村奈津子、山本雅代

October 27 (Sun.)-30 (Wed.)

OSU GOODWILL Entertainment Digital Mall

Boys Barista Coffee

Director:

OENOKI Jun, TSUDA Yoshinori

Cooperation with:

ITAGAKI Hanae, SUZUKI Sachie, TAKASHIMA Mitsuko,

TANAKA Daisuke, OKUMURA So, MATSUBARA Mikoto,

KATO Hideyuki, MAEHARA Kenji, TAKAMURA Natsuko,

YAMAMOTO Masayo

「オルタナティブ コミュニケーション@大須エレクトロニックビレッジ」は、電子芸術国際会議 2002 の関連企画としておこなわれました。電子芸術国際会議 2002 の中のプレゼンテーションや作品展示の多くは、比較的郊外でおこなわれました。私たちは、この催しを街中の“ストリート”と結び付けられないかと考えました。そこで、私たちは名古屋の下町の「大須」の中でスペースを作りました。また、「大須」は東京の秋葉原のような名古屋の「電気街」です。「大須」は電子芸術国際会議 2002 にお似合いの場所ではないでしょうか。これは小型の電子メディアによるコミュニケーションの実験です。私たちは、非常に狭いエリアでのみ傍受可能な FM ラジオ局と、インターネットのストリーミングによる放送局を「大須」の街角に作り、発信しました。

Alternative Communication@OSU Electronic Village was the event which was related to “ISEA2002”. “ISEA2002” was held in Nagoya. But, many presentations were given in the suburbs. We thought that “ISEA2002” was tied to the street. So, we made the space in Nagoya’s downtown “Osu”. And, “Osu” is “Electric Town” of Nagoya like Akihabara of Tokyo. “Osu” was a suitable place for “ISEA2002”. This was an experiment of the communication by micro electronic media. We made an FM station in a micro-area accompanied with Streaming (Internet broadcasting).



タイムテーブル

FM 放送 : FM89Mhz

インターネット ストリーミング : <http://ff.ff.tku.ac.jp/>

10月26日(土) 17:00-19:00 (日本標準時)

「名古屋港会場における ISEA2002 レポート」

10月27日(日) 17:00-19:00 (日本標準時)

「ISEA2002・オースニング レポート」

10月28日(月) 17:00-19:00 (日本標準時)

「前原健二さん サウンドパフォーマンス」

「ISEA2002各会場レポート・1」

10月29日(火) 17:00-19:00 (日本標準時)

「ISEA2002各会場レポート・2」

10月30日(水) 17:00-19:00 (日本標準時)

「ISEA2002各会場レポート・2」

「バウハウス大学学生の皆さんと前原健二さんによる、
サウンド・ビジュアルセッション」

Timetable

FM narrowcasting : FM89Mhz

Streaming : <http://ff.ff.tku.ac.jp/>

October 26 (Sat.), 5pm-7pm (JST)

“Report Exhibition ISEA 2002 Nogoya in Garden Pier”

October 27 (Sun.), 5pm-7pm (JST)

“Report Opening ISEA 2002 in Nagoya”

October 28 (Mon.), 5pm-7pm (JST)

“Sound Performance — Kenji Maehara —”

“Report ISEA 2002 in Nagoya”

October 29 (Tue.), 5pm-7pm (JST)

“Report ISEA 2002 in Nagoya”

October 30 (Wed.), 5pm-7pm (JST)

“Report ISEA 2002 in Nagoya”

“Sound/Visual Session — students of Bauhaus Univ.
(Weimar) with Kenji Maehara —”



electropti [会] @ 名古屋

electropti [e] nice meeting you@NAGOYA

10月28日(月) - 31日(木)

榎木館

参加メンバー:

石崎奈緒子、ウエヤマトモコ、小林桂子、はしもとともこ、
新津亜土華、村上泰介、森田健、若見ありさ

ゲスト参加:

ふくながまり (カフェ)

協力:

ソーマカズオ (デザイン)、村上寛光 (映像タイトル制作)、南方祐紀、
佐々木隼

「会 (え)」は、わたしたちとみなさんの出会いとコミュニケーションのための場です。今回は大正時代に建てられた洋館・榎木館を舞台に、作品展示、ライブパフォーマンス、ワークショップ、カフェ、グッズ販売などを開催します。いろいろなひととの「会」を持つのを楽しみにしています。

「会」は2002年春からはじまりました。東京・谷中の養福寺、青山のトキ・アートスペースでの開催に続き3回目となります。自然に人の集まる素敵な場所で、のんびりと展示、カフェ、おしゃべりを楽しんで頂きたいと願っています。

(パンフレットより)

October 28 (Mon.) - 31 (Thu.)

Shumokukan

Members:

ISHIZAKI Naoko, UEYAMA Tomoko, KOBAYASHI Keiko,
HASHIMOTO Tomoko, NIITSU Adoka, MURAKAMI Taisuke,
MORITA Ken, WAKAMI Arisa

Guest:

FUKUNAGA Mari (cafe)

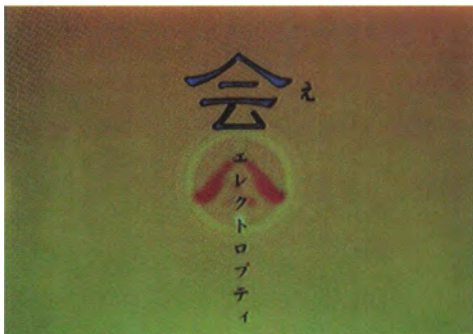
Support:

SOMA Kazuo (Design), MURAKAMI Hiromitsu (Opening movie),
MINAMIKATA Yuki, SASAKI Jun

[e] is a place for you and us to meet and communicate to each other. This time, we held our event at SHUMOKU-KAN, which is an old, western style house and is going to be broken down next year. We want to have a good time together at [e] with various guests through our exhibition, workshops and cafe.



はしもとともこ / HASHIMOTO Tomoko
ワークショップ / ELEFUNTONE WORKSHOP



[会] 映像 / [e] Opening movie

石崎奈緒子

広島県生まれ

滋賀県にて美術を学ぶ

岐阜県にてインスタレーションを学ぶ

東京にて人生を悩む

ISHIZAKI Naoko

I was born in HIROSHIMA

I studied arts in SHIGA

I studied the installation in GIFU

I worry about life in TOKYO

ウエヤマトモコ

UEYAMA Tomoko

<http://www.iamas.ac.jp/~uerapa01/>

小林桂子

IAMAS卒業。展示やウェブや本など、いろいろなメディアと関わるのが楽しい今日この頃。自称器用貧乏。

KOBAYASHI Keiko

IAMAS grad. I am enjoying being involved in varies media, such as exhibitions, website and books. I think that I am "Jack of all trades, master of none".

はしもとともこ

tomoha98@iamas.ac.jp

<http://www.elefuntone.com>

映像制作、ワークショップ活動を行う。

HASHIMOTO Tomoko

Born in Kyoto, Japan.

Artist of experimental film and video.



屏風に映し出された [会] 映像 / [e] on a byoubu screen

新津亜土華

adoka98@iamas.ac.jp

<http://www.iamas.ac.jp/~adoka98/>

コミュニケーションにおける欲望やインフォメーションの流れ、コミュニケーションの妄想などをマッサージ、抱きしめ、手を洗うといった行為を通じて、メディアを使ったインスタレーションやアニメーション作品で制作している。世界中のみんなをピヒャンとさせる野望を抱いて突撃中。

NIITSU Adoka

Graduated from Woman's college of Fine Arts, and International Academy of Media Arts and Sciences (IAMAS). My installation and animation will makes you feel a real stream of information, obsession of communication and desire in communication through media technology. I want people all over the world to be zingy!

村上泰介

MURAKAMI Taisuke

taisum98@iamas.ac.jp

森田 健

フリーランスの3DCGクリエイター

TRIDENT非常勤講師

MORITA Ken

3DCG Designer

Lecturer, TRIDENT College of Information Technology

若見ありさ

<http://www.iamas.ac.jp/~arisa98/>

1997年アニメーション制作を開始。1998年フィルムからコンピュータに移行し無意識に描いた落書きや自分のみた夢に影響を受け制作を続ける。

WAKAMI Arisa

It makes through the dream in which scribble and itself saw.

ふくながまり

東京生まれ。女子美術大学デザイン科を卒業後、表千家流茶道、双春会に入門。企画デザイン事務所、造園設計事務所を経て、昨年、双春庵茶庭改修工事に係わる。現在、茶道における伝統的な「もてなし」と融合した現代の新しい「もてなし」の形を求めて、オーガニックレストランに勤め、食のサービスとしての「もてなし」を追究している。

FUKUNAGA Mari

Born in Tokyo, Japan. Entered to Soshun-kai association to study the tea ceremony under Mrs. Soshun Igarashi after graduated from women's collage of art and design. Concerned in a repair work for a garden of the tea ceremony in Soshun-an, suginami, Tokyo. Working for an organic restaurant to investigate a new style of "entertainment" assimilated to a traditional idea of "entertainment" at the tea ceremony and reach after an "entertainment" at a food service.

エレクトロステイ

electropti

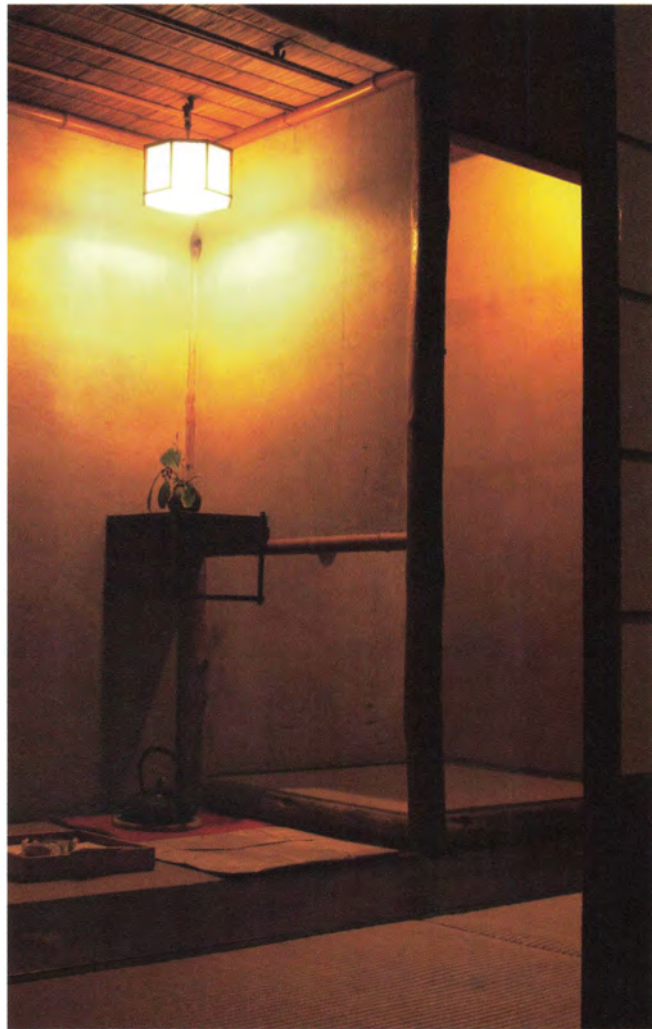
<http://www.electropti.com/>





お茶室外観 / A view of the Shumoku-kan

村上泰介 / MURAKAMI Taisuke
インスタレーション「記憶水」 / Installation "Memory water"



ふくながまり / FUKUNAGA Mari
撞木館のお茶室を使った抹茶カフェ / Cafe "maccha cafe in shumoku-kan"



[会] 映像作品/[e] movie works

若見ありさ/WAKAMI Arisa
出会い/nice to meet you

新津亜士華/NIITSU Adoka
バーバリックソング/Barbaric Song

森田 健/MORITA Ken
ポートレート/A portrait

石崎奈緒子/ISHIZAKI Naoko
ソシテ 花ハサク/And a flower blooms



若見ありさ/WAKAMI Arisa
インスタレーション「個」/Installation "one"



ウエヤマトモコ/UEYAMA Tomoko
ライブ・パフォーマンス【福音（スクオン）シリーズ vol.3 「+ -」】/
Live Performance "PUKUON series vol.3 [+ -]"

水の意識

Consciousness of Water

10月24日(木) - 11月3日(日)
名古屋港水族館 / 現代美術館・名古屋
アーティスト: 河原崎貴光

イルカのいる大水槽と、美術館内のカフェに設置された、水を意識してもらおう映像インスタレーションです。



October 24 (Thu.) - November 3 (Sun.)
Port of Nagoya Public Aquarium /
The Museum of Contemporary Art, Nagoya
Artist: KAWARASAKI Takamitsu

The works for the exhibition are video installations in front of a large scale pool for dolphins and in the cafe space of the museum. The exhibition is designed to make the audience be conscious of water.

水族館 aquarium version

水のなかへ

水族館で魚とか観てるときって、なんか自分も泳いでるようなカンジがしません？

美味しそうって思うときもありますけど。

イルカやらはなんだか感情移入してしまいます。

水面から飛跳ねると「スハッ」ってね。

水槽に入っている彼等(彼女)の様子を見てるとは頭のなかにあるんですよ、海が。(淡水の場合もあるけど)

そんな想像をそのまま表してみると、頭のなかの水ははみだします。だって海のほうが大きいし。

そんなこと考えてるとはもう水槽のなか。で、その水槽は海のなか。そんな気がしません？ なんとなく。

Into the Water

When you view fish in an aquarium, don't you feel as though you were swimming yourself? There are times when we imagine the taste to be delicious. Empathise with the dolphins, and their bray as they fly above the water's surface.

People who watch the males (and females) in the tank have it in their hearts. The ocean. (This happens with fresh water, as well.)

When the idea is expressed this thoroughly, the water in your heart erupts. Always remember, the sea is greater.

People who think this way are already in the water tank. And the tank is in the ocean. Do you feel it? More or less.



カフェ cafe version

水をなかへ

飲み物を飲む感じ。

コーヒーとか飲むときですけど、まず匂いが入ってきます。

あ、場所とかも重要ですね。

コーヒー飲もうとする場所へ行くともう匂ってる、みたいな。

自分で煎れるとき、特に豆を挽くときなんかはもう、飲んだ気になってます。

で、つつつと口に含む。ちょっとした苦味と温度に触れ、頭の上の方に香りが行く。

このテのモノを飲むときって雰囲気大切です。見た目とかも。

だからコーヒー注いでいるときにはもう頭のなかに注がれてはみだしちゃってます。

この美術館で観たものとか、テラスから見える海の向こう側とか、

コーヒー飲みながらいろいろとはみだしちゃってください。ピロツとね。

Through the Water

The taste of drinking.

When drinking coffee, the first thing to assail you is the aroma.

Location also plays a part. It seems as though deciding where to drink causes the aroma to reawaken in your mind. Roasting your own coffee, and especially grinding your own beans, awakens a sensation of having already imbibed. Slurp some down. Touch the aromatic bitterness and the warmth, and feel the aroma rise above your head.

Savour the atmosphere when you drink your fill of this kind. View it the same way. Pouring a cup of coffee is like pouring images through your head.

View the artefacts in the museum, and view the sea from the terrace; come and sample new vistas while drinking a little coffee.

河原崎貴光

- 1975 静岡生まれ
- 1997 第5回名古屋国際ビエンナーレ
アーテック'97
「bottle No.1～No.3」
(名古屋市美術館・名古屋市科学館、名古屋)
- 1998 「この資料は正確ですか？」
(ギャラリー山口、東京)
- 1998 「臨書」
(The University of Michigan School of Art
Design, Media Union Gallery、アメリカ)
- 1999 MEDIASELECT 「tracer」
(名古屋港ガーデンふ頭20号倉庫、名古屋)
- 2000 Kommen Sie nach Hause
「家族／草履虫」
(ケルン／ニューヨーク／アレグレテ／東京)
- 2001 channel N 「会話」
(京都芸術センター、京都)
- 2002 「the source」
(ギャラリー16、京都／
ギャラリー caption、岐阜)

KAWARASAKI Takamitsu

- 1975 Born in Shizuoka
- 1997 The 5th International Biennale in
Nagoya ARTEC '97,
"bottle No.1-No.3"
Nagoya City Art Museum /
Nagoya City Science Museum, Nagoya
- 1998 "Is this material correct?",
Gallery Yamaguchi, Tokyo
- 1999 MEDIASELECT, "tracer",
Warehouse No.20, Garden Pier in port
of Nagoya, Nagoya
- 2000 "Kommen Sie nach Hause", Köln,
German
- 2001 channel N "conversational",
Kyoto Art Center, Kyoto
- 2002 "the source", Gallery 16, Kyoto /
Gallery caption, Gifu

Peaks

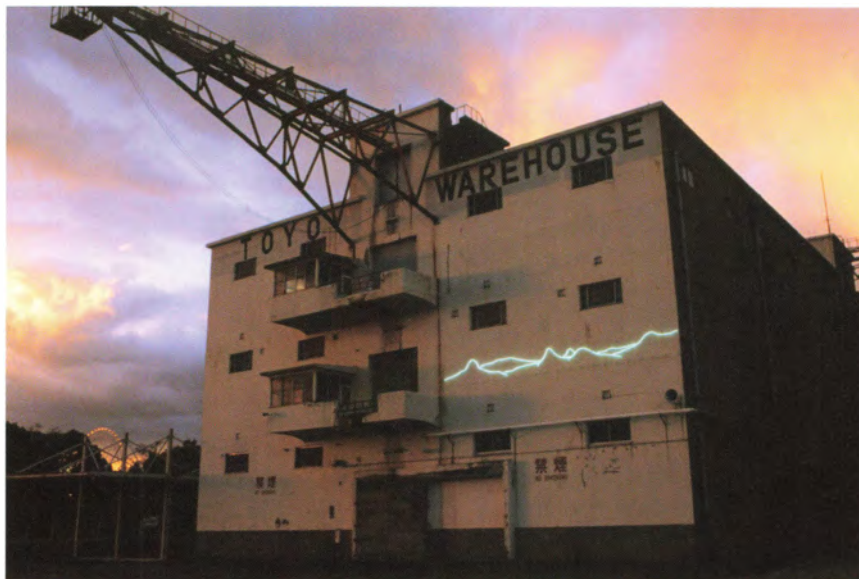
10月25日(金) - 11月4日(月)
名古屋港ガーデン心頭20号倉庫外壁
アーティスト：徳重道朗、古池大介
企画：メディアヤン

これは入港する船に向けての、すなわち海上から観る人のための作品です。その再現された風景を地上から観る者は疎外されているわけですが、そもそも風景という概念はつねに郷愁を呼び覚ますものであり、過去を表象しているといえる以上、そこからは誰しも疎外されているのかもしれない。例えばかつては港への方向を示すものであったであろう海上から見える風景。もしその眼差しに接近したいなら古来水辺の風景の鑑賞法である股覗き。つまりは山の上下の物語。



October 25 (Fri.)–November 4 (Mon.)
Warehouse No.20, Garden Pier in port of Nagoya
Artists: TOKUSHIGE Michiro, FURUIKE Daisuke
Director: MEDIYAN

The work is for audience on the sea, and supposed to be seen from ships coming into the port. The audience on the ground are alienated from the represented landscape. A concept of landscape always recall nostalgia to your mind. Since the landscape is supposed to represent the past, everyone might be alienated from that. Exempligratia: the landscape seen from the sea which meant to direct ships to the port. If you would like to simulate the gaze, you want to try the crotch peep which is a traditional appreciation method of the shore landscape. In brief, It is a story of the top and bottom of a mountain.



徳重道朗

- 1971 愛知県生まれ
- 1995 名古屋工業大学工学部材料工学科卒業
- 1999 名古屋芸術大学大学院美術研究科造形専攻修了

- 1999 artspace dot 設立参加
- 1999 個展「穴」(dot、愛知県西春町)
- 1999 given 「コロンビア」(名古屋港ガーデン20号倉庫、名古屋)
- 2001 みちろうの恋愛講座 in ワタリウム8 (ワタリウム美術館BF1 on Sundays、東京)
- 2001 名古屋市民ギャラリー矢田オープン記念展(名古屋)

TOKUSHIGE Michiro

- 1971 Born in Aichi
- 1995 Graduated from Nagoya Institute of Technology
- 1999 Completed the Postgraduates Course of Oil Painting, Nagoya University of Arts

- 1999 solo exhibition "the hole", dot, Aichi
- 1999 given "colombia", Warehouse No.20, Garden Pier in port of Nagoya
- 2001 "Michiro's Lecture about Love", on Sundays, Tokyo
- 2001 "ghost wright", Nagoya Citizen Gallery Yada, Aichi

古池大介

- 1973 静岡県生まれ
- 1997 名古屋芸術大学美術学部デザイン科卒業
- 1999 名古屋芸術大学大学院美術研究科造形専攻修了

- 1997 第5回名古屋国際ビエンナーレ「アーテック'97」準グランプリ (名古屋市美術館・名古屋市科学館、名古屋)
- 1998 「electronically yours — 電子時代の新たな肖像 —」 (東京都写真美術館、東京)
- 1999 MEDIASELECT (名古屋港ガーデンふ頭20号倉庫、名古屋)
- 2002 Newmedia Newface (ICC、東京)

FURUIKE Daisuke

- 1973 Born in Shizuoka
- 1997 Graduated from Experimental Design Course, Art Department, Nagoya University of Arts
- 1999 Completed the Postgraduate Course of Experimental Design, Nagoya University of Arts

- 1997 The 5th International Biennale in Nagoya "ARTEC '97", Nagoya City Art Museum / Nagoya City Science Museum, Nagoya
- 1998 "electronically yours —New Images of the Electronic Age—", Tokyo Metropolitan Museum of Photograph, Tokyo
- 1999 MEDIASELECT, Warehouse No.20, Garden Pier in port of Nagoya, Nagoya
- 2002 Newmedia Newface, ICC, Tokyo

初期日本のビデオアート

The Early Works of Video Art in Japan

2002年10月26日(土) - 31日(木)

名古屋港ポートビル4階講堂

出品作家:

中島興、松本俊夫、小林はくどう、飯村隆彦、かわなかのぶひろ、
山口勝弘、今井祝雄、郭徳俊、山本圭吾、黒崎彰、櫻井宏哉、山口良臣、
水野哲雄、出光真子、伊奈新祐、斎藤信、篠原康雄、島野義孝、
寺井弘典、中井恒夫、豊原正智、早藤洋

企画: 山口良臣、伊奈新祐

協力: 瀬島久美子

ビデオアートが始まったのは、それまで放送局のような特別な場所にしかなかったビデオ機器が、個人で使えるようになった時期と重なります。簡単な編集をするにも、機器を求めてさまよわなければならなかった時期でもありました。

8ミリ映画は健在でした。ビデオアートは映画やテレビではできないことをやるというのが、当時のビデオアーティスト達の合い言葉だったのではないのでしょうか。

この展覧会では、70年代から80年代前半のほぼ10年間に発表されたビデオアート作品を集めました。

イメージはオリジナル作品から取り出したものです。

October 26 (Sat.) - 31 (Thu.)

Assembly Hall, Nagoya Port Building 4F

Artists:

NAKAJIMA Ko, MATSUMOTO Toshio, KOBAYASHI Hakudo,
IIMURA Takahiko, KAWANAKA Nobuhiro, YAMAGUCHI Katsuhiro,
IMAI Norio, KWAK Duck Jun, YAMAMOTO Keigo, KUROSAKI Akira,
SAKURAI Hiroya, YAMAGUCHI Yoshiomi, MIZUNO Tetsuo,
IDEMITSU Mako, INA Shinsuke, SAITOH Makoto,
SHINOHARA Yasuo, SHIMANO Yoshitaka, TERAI Hironori,
NAKAI Tsuneo, TOYOHARA Masatomo, HAYAFUJI Hiroshi

Director: YAMAGUCHI Yoshiomi, INA Shinsuke

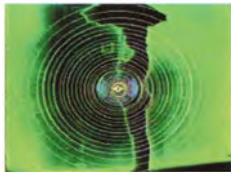
With cooperation of SEJIMA Kumico

The dawn of "Video Art" started to form simultaneously with the personalization of video equipment which used to belong to special facilities like public broadcasting stations. There was a time, you had to wander from place to place to get the equipment you wanted.

It was an era where 8mm film was still spry. Video Art should do something film that TV can not do. was the slogan of video artists at the time.

In this exhibition, we present works exhibited in the early decade of video art in Japan.

Images are captured from originals.



中島興
NAKAJIMA Ko
 生物学的サイクル 5
 Biological Cycle 5
 1971-1975
 8min. 11sec. color



かわなかのぶひろ
KAWANAKA Nobuhiro
 Kick The World
 1974
 15min. B/W



松本俊夫
MATSUMOTO Toshio
 モナ・リザ
 MONA LISA
 1973
 3min. color



山口勝弘
YAMAGUCHI Katsuhiro
 大井町附近
 Ooi & Environs
 1977
 9min. 52sec. color silent



小林はくどう
KOBAYASHI Hakudo
 ラップスコミュニケーション
 Lapse Communication
 1974
 15min. color



今井祝雄
IMAI Norio
 ビデオ・パフォーマンス 1978 ~ 1983
 DIGEST OF VIDEO PERFORMANCE 1978-1983
 1978-1983
 15min. 35sec. color



飯村隆彦
IIMURA Takahiko
 カメラ・モニター・フレーム
 Camera, Monitor, Frame
 1976
 15min. B/W



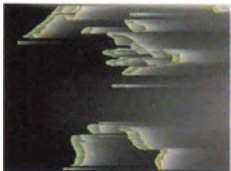
郭徳俊
KWAK Duck Jun
 自画像 78
 SELF-PORTRAIT 78
 1978
 13min. color silent



山本圭吾
YAMAMOTO Keigo
Breath No.3 & No.4
1978
15min. color



水野哲雄
MIZUNO Tetsuo
ディバージュ (分岐)
diverge
1982
9min. color silent



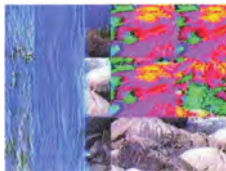
黒崎彰
KUROSAKI Akira
ILLUMINATION
1980
8min. color



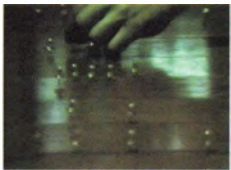
出光真子
IDEMITSU Mako
グレート・マザー 晴美
Great Mother (Harumi)
1983
13min. color



櫻井宏哉
SAKURAI Hiroya
SAKASA
1981
4min. color



伊奈新祐
INA Shinsuke
FLOW (2)
1983
6min. color



山口良臣
YAMAGUCHI Yoshiomi
TIES
1981
15min. color



斎藤信
SAITOH Makoto
Frame by Frame (DO-OR TO-W-ER)
1983
7min. 54sec. color



篠原康雄
SHINOHARA Yasuo
ピラミッド
Pyramid
1983
7min. color



豊原正智
TOYOHARA Masatomo
AFTERIMAGE 3
1984
7min.20sec. color



島野義孝
SHIMANO Yoshitaka
カメラと、私のカメラ
CO-RELATION
1983
8min.03sec. color stereo



早藤洋
HAYAFUJI Hiroshi
あいうえおかきくけこさしすせそたちつて
となにぬねのはひふへほまみむめもやゆよ
らりるれろわん
A I U E O K A K I K U K E K O S A S I S U S E S O T A
T I T U T E T O N A N I N U N E N O H A H I H U H E
H O M A M I M U M E M O Y A Y U Y O R A R I R U
R E R O W A N
1984
5min. color



寺井弘典
TERAI Hironori
I SAY
1983
5min. color



中井恒夫
NAKAI Tsuneo
人口樂園
ARTIFICIAL PARADISE
1983
10min. color



YAKATA

10月27日(日) 出航19時

名古屋港乗船場

アーティスト:

USUSU (城戸晃一+新堀孝明+南隆雄)、池田泰教、

Ultra Living (野中太久磨、野中哲士)、岡本彰生、PHIRIP、岩田栄一、

レモンちゃん、男爵

サポート: 甘利あゆ、川畑仁美、馬場暁子

企画: 岡川卓詩

協力: 東山ガーデン

October 27 (Sun.) Departure 19:00

From Nagoya harbor boarding place

Artists:

USUSU (KIDO Koichi, SHIMBORI Takaaki, MINAMI Takao),

IKEDA Yasunori, Ultra Living (NONAKA Takuma, NONAKA Tetsushi),

OKAMOTO Akio, PHIRIP, IWATA Eiichi, Lemon chan, Danshaku

Support: AMARI Ayu, KAWABATA Satomi, BABA Akiko

Plan: OKAGAWA Takuji

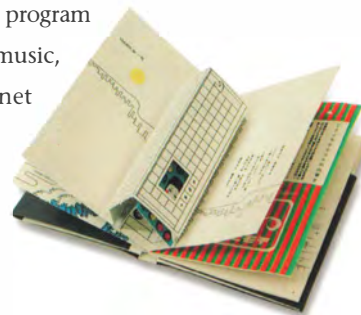
Cooperation: Higashiyama Garden

屋形船は平安時代から貴族の遊山用の船、年貢輸送船、商船などにつかわれた運搬船でした。それが江戸時代には花見、納涼、花火、月見の際に遊覧船という形に変わり、現代では船に乗るという体験に重点が置かれ、一つの移動共有空間としての役割を果たしています。

YAKATA は、屋形船という空間をさまざまなメディアを通して体験する船上イベント。映像、音楽、お笑い、リアルタイムネット放送など、約2時間にわたる濃密な遊覧プログラムが繰り広げられました。

Yakata-bune, a Japanese houseboat used as a wagon boat for noble sightseeing, tax carrying, and merchant shipping. In the Tokugawa period, its use changed and became an excursion boat for cherry blossom viewing, enjoying the cool evening, fireworks, and viewing the moon. In the present, emphasis is laid on the experience of being aboard it and thus works as the moving public space.

YAKATA is the on board event where you experience the space called Yakata-bune through various media. It had about 2 hour dense program with moving images, music, comic stories, real time net streaming, etc.



本日のお品書き (YAKATA フログラムより)

乗船

はじめの挨拶

船内の説明と注意事項

ホラ貝による船出

～ USUSU PROCESS 存在の秋、[前編] ～

休憩

ワライモチナイト

主催：ワライモチ愛好会

(PHIRIP、男爵、レモンちゃん、岩田栄一)

休憩

Ultra Living ライブ (映像：岡本彰生)

休憩

池田泰教「たまふれ ver. 1.4」上映

～ USUSU PROCESS 存在の秋、[後編] ～

終わりの挨拶

着岸



Today's menu (From YAKATA Program)

Boarding

Opening Address

Introduction and General Information about YAKATA

Departing Ceremony with Conch Horn

—USUSU PROCESS 2002 Autumn–Winter [the first half]—

5 minutes break

Live Performance: “Waraimochi Night” by Bracken-Starch
Dumpling Lovers Club

(PHIRIP, Danshaku, Lemon chan and IWATA Eiichi)

5 minutes break

Live performance: Ultra Living (Visual Collaboration: OKAMOTO Akio)

5 minutes break

Screening: “Tamafure ver. 1.4” by IKEDA Yasunori

—USUSU PROCESS 2002 Autumn–Winter [the last half]—

Closing Address

Arrival



メンタルローテーション

mental rotation

10月22日(火) - 11月3日(日)

名古屋市民ギャラリー矢田

アーティスト:

流星、北山美那子、一色矢映子、加藤優一、馬場直直、TASKE、
八重倉歩、奥原聡美、甘利あゆ、藤川朝苗、林緑子、豊田絵里、
市村美佐子、泉孝昭、NINYU WORKS

企画: 岩田栄一、北山美那子、小瀧友見子

October 22 (Tue.) - November 3 (Sun.)

NAGOYA CITIZENS' GALLERY YADA

Artists:

RYUSEI, KITAYAMA Minako, ISHIKI Yaeko, KATO Yuichi,
BABA Takenao, TASKE, YAEKURA Ayumi, OKUHARA Satomi,
AMARI Ayu, HUJIKAWA Asana, HAYASHI Midoriko, TOYODA Eri,
ICHIMURA Misako, IZUMI Takaaki, NINYU WORKS

Director: IAWATA Eiichi, KITAYAMA Minako, KOTAKI Yumiko

あるイメージを認識するために、頭の中でそのイメージをアナログ的に回転させることをメンタルローテーションといいます。心の中のイメージは、言葉のような記号によってデジタル的に処理されるのではなく、本物の絵のようにアナログ的に処理されること。

メンタルローテーションと名付けられたこの展覧会は、ドローイング、立体、映像、音楽、紙芝居、パフォーマンスなど、あらゆる手法で作品が表現されています。見るものを混乱させ、戸惑わせ、また笑いや興味を誘うこれらの表現は、アーティストの内面で回転し、あふれ出てくる感情や欲望がむき出しにされたイメージでもあります。

Mental rotation is the act in your head of rotating an image in an analog way to recognize the certain image. Images in your mind are not processed digitally with linguistic symbols, but processed in an analog way with real images.

In this exhibition named "mental rotation" works are represented in all sorts of technique like drawings, three dimensional works, moving images, music, picture story shows, and performances. These representations confuse, bewilder, excite, bemuse, and interest the audience. They are also images of uncovered emotions and desires which rotate in the artists' inner world and overflow from them.



流星、TASKE/RYUSEI, TASKE
オープニングライブ/Opening Live

北山美那子/KITAYAMA Minako
遠距離恋愛ビデオレター上映会「Fiance Forever」(2002/61min)/
"Long Distance Love" (Video letter from Ibaragi-ken)

一色矢映子/ISHIKI Yaeko
ワークショップ風景

流星

音楽ユニット。ハワイアンギャルバンド。現在メンバーは9人。

RYUSEI

Musician Company. The 9 girls are performing Hawaiian Music.

10月22日(火)

流星、TASKE オープニングライブ

October 22 (Tue.)

RYUSEI, TASKE Opening Live

北山美那子

パフォーマンス・アーティスト。浴室「eight8」や「Ya-ho! Mina Show Art for Kids」を主宰。子ども造形教室や英会話教室、パンケーキ制作などワークショップ形式で作品を発表。

KITAYAMA Minako

Performance artist. Produced bathroom "eight", "Ya-ho! Mina Show Art for Kids", children's workshops through teaching English and making pancakes.

10月23日(水)、30日(水)、31日(木)

北山美那子 遠距離恋愛ビデオレター上映会「Fiance Forever」
(2002/61min)

スペシャルゲスト 10月23日(水)

司会ポエム/桑原滝弥(詩人、四日市FM port wave、ポエだし主催)

October 23 (Wed.), 30 (Wed.), 31 (Thu.)

KITAYAMA Minako "Long Distance Love"
(Video letter from Ibaragi-ken)

Special Guest October 23 (Wed.)

Poetry Introducer / KUWAHARA Takiya (Poet, FM Yokkaichi-Port wave
Radio DJ, has held poetry reading event "POEDASHI")

一色矢映子

プロレスや子どもの頃に聞いた歌などを使ったマイクパフォーマンスで作品を発表。

北山美那子等の「ハードコア紙芝居」メンバー。

ISHIKI Yaeko

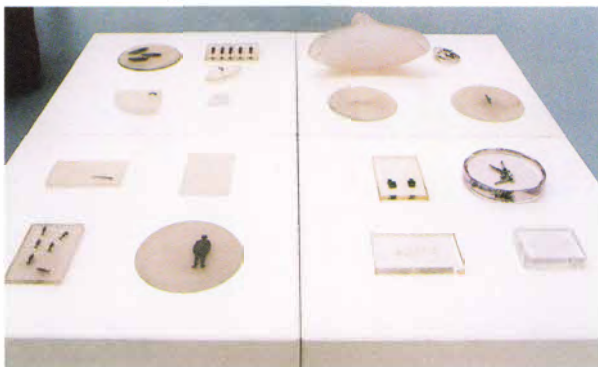
Performance artist. Member of the shouting company "Hard Core KAMISHIBAI" with KITAYAMA Minako.

10月24日(木)

一色矢映子 ワークショップ「カバン制作」

October 24 (Thu.)

ISHIKI Yaeko Workshop "Bag making"



加藤優一

1973年岐阜生まれ。造形作家。主題を取り扱った「背景」的な作品を制作。

KATO Yuichi

Born in Gifu, 1973. Fine artist. Except for subjects with a motif of "sights" paintings.

馬場丈直

1978年三重県生まれ。詩人。ケンタッキーマニア。詩、歌、絵などで表現活動を行なう

BABA Takenao

Born in Mie, 1978. Poet. He loves "KFC" brand chicken. Originally he produces poems although, he also sings songs and paints.

10月25日(金)

馬場丈直 ワークショップ「公開音合わせ」

October 25 (Fri.)

BABA Takenao Workshop "Public sound check"



TASKE (タスケ)

ミュージシャン。野村誠、島袋道弘らと路上で演奏パフォーマンスなどを行なったこともある。

TASKE

Musician. He performed with NOMURA Makoto and SHIMABUKURO Michihiro on the street.

10月26日(土)

TASKE ワークショップ「TASKEの作詞作曲講座」

October 26 (Sat.)

TASKE Workshop "How to make music"



加藤優一 / KATO Yuichi
眠る石鏡

馬場丈直 / BABA Takenao
ワークショップ風景

TASKE
ワークショップ風景

八重倉歩

日常をテーマにした写真作品を制作。

YAEKURA Ayumi

She takes everyday scenes with photos.

奥原聡美

1977年生まれ。日常をテーマにした写真作品を制作。

OKUHARA Satomi

Born in 1977. She takes everyday scenes with photos.

10月27日(日)

奥原聡美、八重倉歩 ワークショップ「写真について」

October 27 (Sun.)

OKUHARA Satomi, YAEKURA Ayumi Workshop "About photography"

甘利あゆ

映像作家。日常をテーマにした映像作品を制作。

AMARI Ayu

Video artist. She takes everyday scenes with short movies.

10月29日(火)

甘利あゆ ビデオ作品上映会「line 2002」

ゲスト：モモジ楽団

October 29 (Tue.)

AMARI Ayu Video Works "line 2002"

Live Guest: MOMOJI & his Orchestra



八重倉歩／YAEKURA Ayumi
私が見た空

奥原聡美、八重倉歩／OKUHARA Satomi, YAEKURA Ayumi
ワークショップ展示

甘利あゆ／AMARI Ayu
line 2002 (6min color DV)



藤川朝苗

名古屋造形大学在籍の学生。絵画、パフォーマンス、編物によるじゅうたん作品など。

FUJIKAWA Asana

She has been a Nagoya Creative and Art University's student. Representing pureness. Works with knitting floor rug.

11月1日(金)

藤川朝苗 ワークショップ「頭のなかにいる何かと交流しましょう」

November 1 (Fri.)

FUJIKAWA Asana Workshop "Let's contact with something in your brain"

林緑子

1972年名古屋生まれ。架空の音楽番組イベント「熊猫」と「mimicry」を主催。

HAYASHI Midoriko

Born in Nagoya, 1972. Has held music events "Shunmao" and "mimicry".

豊田絵里

1980年生まれ。映像イベント企画などの活動を行なう。

TOYODA Eri

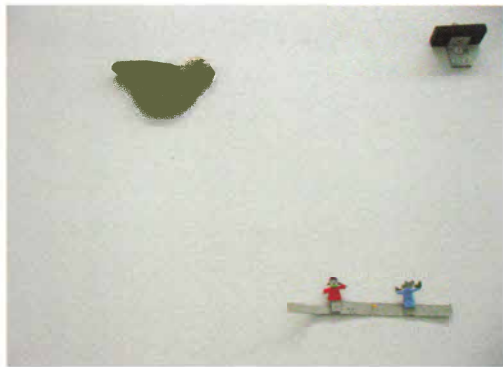
Born in 1980. Has held an animation film festival.

11月2日(土)

林緑子、豊田絵里 ワークショップ「みんなで本を作る」

November 2 (Sat.)

HAYASHI Midoriko, TOYODA Eri Workshop "Let's make a book"



藤川朝苗／FUJIKAWA Asana
花勲症

林緑子／HAYASHI Midoriko
mimicry ちいさな、たな とりの、ほん

豊田絵里／TOYODA Eri
ほん

市村美佐子

紙芝居、ダンスなどを使ったパフォーマンスで作品を発表。東京にて子ども造形教室を運営。

ICHIMURA Misako

Paper theater artist. Dance performance artist. Has held children's workshops.

泉孝昭

1978年福岡県生まれ。コンセプチャル・アーティスト。アートスペース「dot」メンバー。今までの主な作品には、空き缶、紙くず、石膏像、風船、なわ跳びなどがある。

IZUMI Takaaki

Born in Fukuoka, 1978. Conceptual artist. Member of the art space "dot". Works with cans, papers, game cards, plaster sculptures, balloons and jump ropes, etc.

NINYU WORKS (ニニューワークス)

東京を拠点に活動する6人のグループ。地方の名物や方言を介してコミュニケーションを模索する滞在型ワークショップを行なう。

NINYU WORKS

Mainly they are searching for a way of communication.

11月3日(日)

NINYU WORKS (ニニューワークス)
NINYUWORKSHOP2「自習」

November 3 (Sun.)

NINYU WORKS
NINYUWORKSHOP2 "Jisyu"



NINYU WORKS (ニニューワークス)
NINYUWORKSHOP2「自習」



市村美佐子 / ICHIMURA Misako
HOUSE-日本人、ロスマディン、ダッチース、ローラースルーゴーゴー、くるっとまわる練習

泉孝昭 / IZUMI Takaaki
無題
2002 ブルーシート、紐

不死身の空間

The immortal space

10月22日(火) - 11月3日(日)

名古屋市民ギャラリー矢田

アーティスト:

大崎宣之、小川茂雄、小柳裕、國枝ミカ、久保田珠美、高橋耕平、

當麻洋子、政田武史、みやじけいこ、山田勝洋

共催: 成安造形大学付属研究機関芸術文化交流センター

企画: 長尾浩幸 (美術家、成安造形大学)

October 22 (Tue.) - November 3 (Sun.)

NAGOYA CITIZENS' GALLERY YADA

Artists:

OSAKI Nobuyuki, OGAWA Shigeo, KOYANAGI Yutaka,

KUNIEDA Mika, KUBOTA Tamami, TAKAHASHI Kohei, TOMA Yoko,

MASADA Takeshi, MIYAJI Keiko, YAMADA Katsuhiko

Co-organizer: Center for Art, Seian University of Art and Design

Curator: NAGAO Hiroyuki (Artist, Seian University of Art and Design)

この展覧会は、絵画作品を中心に写真や映像を取り込んだ10名の作品により、会場構成されています。それぞれの作品には劇的な場面、景観、肖像、静物などの形式に加え、記憶、光による視覚認識や物語性といった、これまでの絵画の主題を持ち込んでいます。一方でポピュラーな表現となった写真の存在によって、ポップアート、ミニマリズム以降の作品にあるように、絵画の形式や文脈を断ち切る手段としてさまざまな素材、技法、空間構成を試みています。また映像が時間を取り込み、編集、遠隔操作される情報社会においては、私たちが見ている世界が、どれだけ「真実味がある」のかという、暗黙の質問が用意されています。絵画が映像的な事物の見方を取り込みながらも、今もなお「不死身」でいられることは、繰り返し普遍的な価値を生み出すからです。ここでは軽薄化しそうな視覚への最も刺激的で、思索する場面に出会うことになります。

(長尾浩幸)

This exhibition consists of mostly paintings, some photography, and video works by 10 artists. The respective works have conventional themes for painting like remembrance, visual perception with light and narrative, to the style of dramatic scenes, landscape, portrait, and still life. On the other hand, artists also try to use various materials, techniques, and space composition to sever conventional styles and contexts of painting as they were after pop art and minimalism because of the existence of photography as a popular expression. We have the tacit question that asks if the world we are looking at has authenticity, prepared for our information oriented society, in which time is edited and remote controlled in moving images? Painting can still be "immortal" by taking the point of view of moving images because, it repetitively creates a universal value. Here you meet the scene of the most thrilling speculation for our visual sensation which is about to fall into frivolity.

(NAGAO Hiroyuki)



大崎宣之

- 1975 大阪生まれ
 2000 京都市立芸術大学大学院修了
 2000 現代版画コンクール展 (大阪府立現代美術センター/大阪)
 2001 PRIMARY STATEMENT IV (Oギャラリー eyes /大阪)

OSAKI Nobuyuki

- 1975 Born in Osaka
 2000 Completed the Master Course, Graduate School of Kyoto City University of Arts
 2000 "The 13th Contemporary Print Competition", Contemporary Art Center Osaka, Osaka
 2001 "PRIMARY STATEMENT IV" O-Gallery eyes, Osaka



小川茂雄

- 1976 広島県生まれ
 1999 成安造形大学卒業
 1998 神戸アートビレッジセンター '98 「映像考／・・・」
 (神戸アートビレッジセンター/兵庫)
 1999 アート・スイート・ホーム (広島市現代美術館/広島)
 2000 INCUBATION '00 (京都芸術センター/京都)

OGAWA Shigeo

- 1976 Born in Hiroshima
 1999 Graduated from the Seian University of Art and Design
 1998 "Kobe Art Annual '98 [Thinking Visuals]"
 Kobe Art Village Center, Hyogo
 1999 "ART SWEET HOME"
 Hiroshima City Museum of Contemporary Art, Hiroshima
 2000 "INCUBATION '00" Kyoto Art Center, Kyoto



小柳裕

- 1977 和歌山県生まれ
 2002 京都市立芸術大学大学院修了
 2002 神戸アートビレッジセンター 2000 「裸と被」
 (神戸アートビレッジセンター/兵庫)

KOYANAGI Yutaka

- 1977 Born in Wakayama
 2002 Completed the Master Course, Graduate School of Kyoto City University of Arts
 2002 "Kobe Art Annual 2000 [ra / hi]" Kobe Art Village Center, Hyogo

大崎宣之／OSAKI Nobuyuki

Skin hole project (trial project)

2002、作家自身をかたどった人型ピンホールカメラ／2002, the man formed pinhole camera which modeled the artistself

小川茂雄／OGAWA Shigeo

庭／風景2 / niwa / scene2

2002、綿布に油彩／2002, oil on cotton

小柳裕／KOYANAGI Yutaka

Baby

2002、キャンバスに油彩／2002, oil on canvas



國枝ミカ/KUNIEDA Mika
岸边/On the shore
 2002、デジタルプリント、光/2002, digital print, light

久保田珠美/KUBOTA Tamami
Wedding road
 2002、ビデオプロジェクター、他/2002, Video Projection, others

高橋耕平/TAKAHASHI Kohei
The girth: Without they stay there...
 2002、砂糖、ポリエステル樹脂、他/2002, sugar, polyester resin, others

國枝ミカ

1975 岐阜県生まれ
 2002 愛知県立芸術大学大学院美術研究科修了
 1998 「サクuri展」(中野ZEROギャラリー/東京)
 2002 「㊸展」(神田画廊/愛知)

KUNIEDA Mika

1975 Born in Gifu
 2002 Completed the Master Course, Graduate School of
 Aichi Prefectural University of Fine Arts and Music
 1998 "Sakkuri Exhibition" Nakano ZERO Gallery, Tokyo
 2002 "㊸ Exhibition" Kanda Gallery, Aichi

久保田珠美

1978 愛知県生まれ
 2002 愛知県立芸術大学大学院美術研究科
 1999 第14回グラフィックアート「ひとつぼ展」グランプリ受賞
 2000 「ローゼンローバー・ラプソディ」(ガーディアン・ガーデン/東京)

KUBOTA Tamami

1978 Born in Aichi
 2002 Aichi Prefectural University of Fine Arts and Music Faculty of
 Design
 1999 14th. Graphic Arts Exhibition "3.3m²" for Grandprix winner.
 2000 "GRANDPRIX Exhibition 「RO-JI-RO-BA-RHAPSODY」"

高橋耕平

1977 京都生まれ
 2002 京都精華大学大学院芸術研究科修了
 2001 Nomart Project 2001 —イメージと物質性—
 (ノマルエディションプロジェクトスペース/大阪)
 2001 Work in Progress (ギャラリーアーティストロング/京都)

TAKAHASHI Kohei

1977 Born in Kyoto
 2002 Completed the Master Course, Graduate School of Kyoto
 Seika Faculty of Arts
 2001 "Nomart Project 2001 — Image and materiality —"
 Nomart Edition Project Space, Osaka
 2001 "Work in Progress" Gallery Artislong, Kyoto

當麻洋子

- 1967 東京生まれ
1997 ロンドン大学卒業
1997 “814” (ホーダランドアートセンター／ベルゲン、ノルウェー)
1997 「1000 TOMAの両替」
(ICA, ホワイトチャペルギャラリー／ロンドン、イギリス)
1998 「ゴールドスミスからの衝撃 (インスタレーション)」展
(ヨコハマポートサイドギャラリー／横浜)
2001 「當麻洋子の頭の中」展 (スペースビッグアート／横浜)

TOMA Yoko

- 1967 Born in Tokyo
1997 University of London Goldsmiths College BA in Fine Art
1997 “814” Horderland Art Center, Bergen, Norway
1997 “[1000 TOMA] Exchange” ICA, Whitechapel Art Gallery, London, UK
1998 “Sensation from Goldsmiths (installation)”
Yokohama Port-side Gallery, Yokohama
2001 “Inside of Yoko Toma's Head” space BIG ART, Yokohama

政田武史

- 1977 大阪生まれ
2002 京都市立芸術大学大学院美術研究科
2001 政田武史展 (ノマルエディションプロジェクトスペース／大阪)
2001 政田武史展 (inartgallery／大阪)

MASADA Takeshi

- 1977 Born in Osaka
2002 The Master Course, Graduate School of Kyoto City University of Arts
2001 “Takeshi MASADA Exhibition” Nomart Editions Project Space, Osaka
2001 “Takeshi MASADA Exhibition” inartgallery, Osaka



當麻洋子/TOMA Yoko

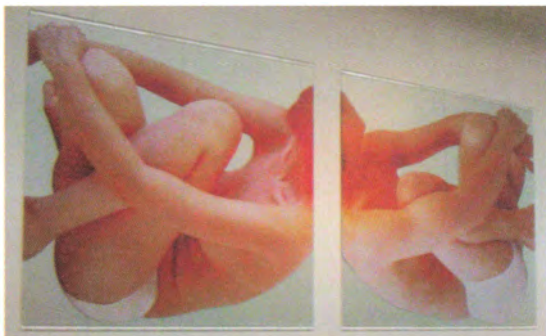
ロミオとジュリエット/Romeo and Juliet

2002、アクリル、油性インク、スクリーンプリント/2002, acryl, oil, screen print

政田武史/MASADA Takeshi

Untitled

2002、綿布にアクリル絵具/2002, acryl on cotton



みやじけいこ

- 1976 岡山生まれ
- 1999 成安造形大学卒業
- 2000 VOCA 2000：現代美術の展望—新しい平面の作家達
(上野の森美術館／東京)
- 2000 神戸アートアニュアル 2000「裸と被」
(神戸アートビレッジセンター／兵庫)

MIYAJI Keiko

- 1976 Born in Okayama
- 1999 Graduated from the Seian University of Art and Design
- 2000 "The Vision of Contemporary Art 2000" The Ueno Royal
Museum, Tokyo
- 2000 "Kobe Art Annual 2000 [ra / hi]" Kobe Art Village Center, Hyogo



山田勝洋

- 1978 大阪生まれ
- 2001 成安造形大学卒業
- 2001 Nomart Projects 2001 —アバウト・ペインティング—
(ノマルエディションプロジェクトスペース／大阪)
- 2001 「言及する鼓動II」(Oギャラリー eyes／大阪)

YAMADA Katsuhiro

- 1978 Born in Osaka
- 2001 Graduated from the Seian University of Art and Design
- 2001 "Nomart Projects 2001 —About Painting—"
Nomart Edition Project Space, Osaka
- 2001 "Vibration which makes reference" O-gallery eyes, Osaka

みやじけいこ／MIYAJI Keiko

求愛行動／Court ship action

2002、型板硝子、デジタルプリント、フォトアクリル／
2002, a pattern glass, digital print, photo acryl

山田勝洋／YAMADA Katsuhiro

Youthful days

2002、銀粉、アルキド樹脂塗料／2002, silver powder, alkyd resin

共催プログラム

Associated Programs

ジム・キャンベル 展「Data & Time」

JIM CAMPBELL [Data & Time]

10月27日(日) - 11月24日(日)

名古屋市美術館

共催:

駐名古屋米国領事館名古屋アメリカン・センター、名古屋市美術館

October 27 (Sun.)–November 24 (Sun.)

Nagoya City Art Museum

Co-organizer:

U.S. Consulate Nagoya / Nagoya American Center, Nagoya City Art Museum

ジム・キャンベルの展覧会「Data & Time」が名古屋市美術館でおこなわれました。

「Running, Falling-Cut」(2001年)をはじめとする、29点の近作が展示された、日本でははじめての大規模な個展となりました。

キャンベルの作品の特徴は、技術を熟知した上で制作されていることと、知的な喚起力と絵画的な美しさをもっていること、そしてそれらが高度に融合していることにあります。とりわけ近作では、いわゆるメディアアートの匂いがうすれ、平面作品に近いような「静けさ」をたたえています。メディアアートが、あるいはアート&テクノロジーが、コンテンポラリーアートの流れと再接続するとしたら、ここにはそのあり様のひとつがみてとれるといえるのではないのでしょうか。

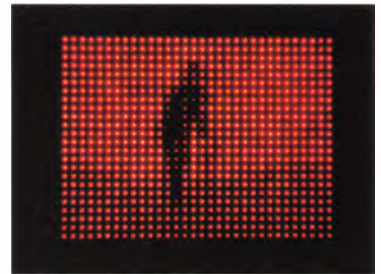
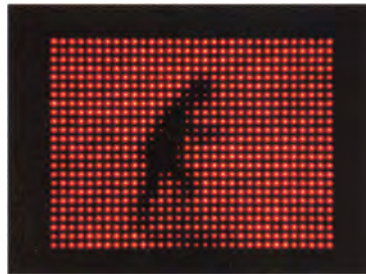
アーティスト自身の指示によって計画された展示も、そうしたキャンベルの志向とあいまった簡潔なものとなりました。

Jim CAMPBELL's "Date & Time" exhibition was held at Nagoya City Art Museum.

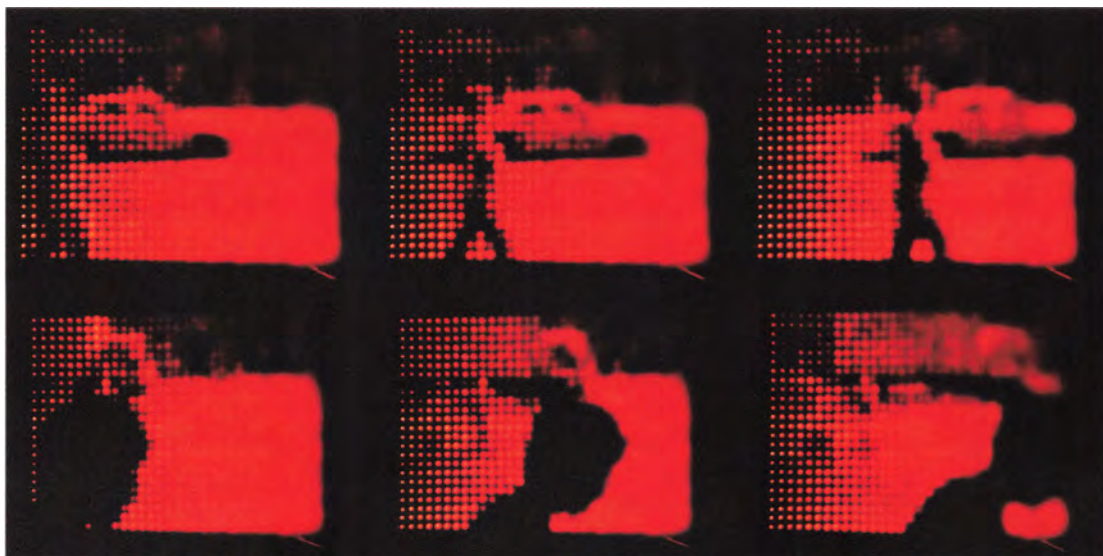
It is his first major one person exhibition in Japan. 29 works among his latest including "Running, Falling-Cut"(2001) were exhibited at this show.

CAMPBELL's works are characterized with his excellent knowledge of practical technique, intellectual arousing capacity and pictorial beauty, and the harmony between them. Especially in his latest works there is a "stillness" like paintings or drawings and eliminates so-called media art taste. If media art or art & technology would be reconnected to the stream of contemporary arts, this should be one way it should be.

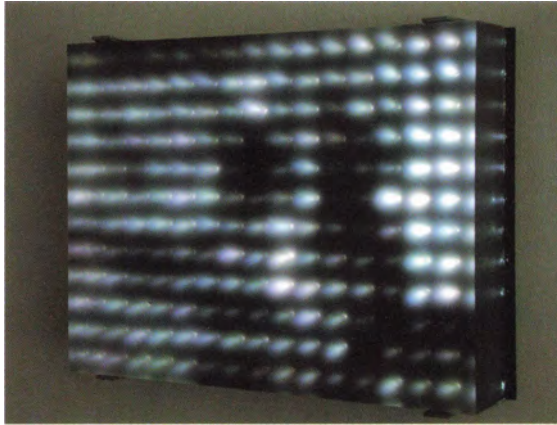
The exhibition was planned by the artist and became a simple one according to CAMPBELL's intention.



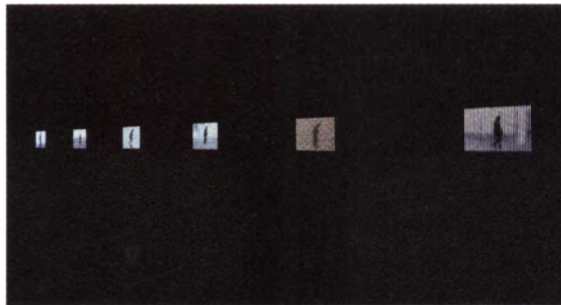
Motion and Rest #1
Motion and Rest #2
Motion and Rest #3



Church on Fifth Avenue



Reconstruction #1



電子音楽コンサート in 名古屋

Concert for Electroacoustique and Computer Music in Nagoya

10月29日(火)

愛知県芸術劇場小ホール

ISEA2002 入選作品

電子音楽コンサート:

桃井聖司、水野みか子、由雄正恒(日本電子音楽協会)

ISEA2002 公式プログラムのコンサートにあわせて日本電子音楽協会からの招待作品として3つのライブエレクトロニクス作品が上演されました。

October 29 (Tue.)

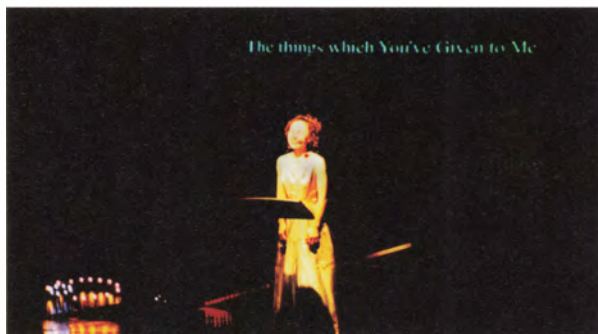
The Mini Theater, Aichi Prefectural Art Theater

ISEA2002 Official Concert

The Regular Concert of JSEM:

MOMOI Seiji, MIZUNO Mikako, YOSHIO Masatsune

Together with the ISEA2002 Official Concert program, three live-electronics works were performed as invited pieces from Japanese Society for Electronic Music (JSEM).



ロイ・アスコット「地球的・技術＝認識論：芸術と技術、そしてその意識」

Lecture

Roy Ascott [PLANETARY TECHNOETICS: art, technology and consciousness]

11月1日(金)

名古屋市科学館サイエンスホール

共催：中京大学、名古屋市科学館

November 1 (Fri.)

Science Hall, Nagoya City Science Museum (NCSM)

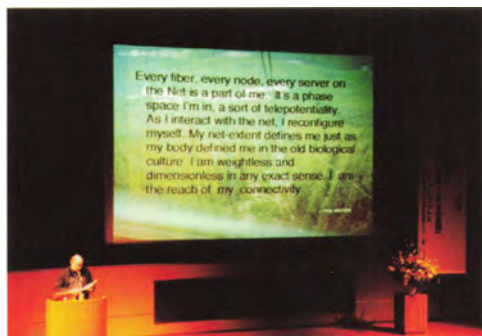
Co-organizer: Chukyo University, Nagoya City Science Museum (NCSM)

ロイ・アスコットは、ニュー・メディアに関する理論家、テレマティーク・アートのパイオニアとして、欧米のメディア・アート・フェスティバルの審査員を数多く務め、彼自身の代表作にはヴェネツィア・ビエンナーレ'86での〈フラネタリー・ネットワーク〉、アルス・エレクトロニカ'89での〈ガイアの様相〉などがあります。

テクノエティックスとは、テクノロジー（技術）とノエティックス（認識論）の造語です。世界の表面的イメージに寄せる古典的関心は、創造的意識と人工生命に関するテクノエティックな美学に取って代わられることを主軸に多くの示唆的な講演がなされました。

Roy ASCOTT has acted as a judge for many media art festivals in Europe and America as a new media theorist and a pioneer of telematique arts. His representative works are "Planetary Network" for Venice Biennale '86 and "Aspects of Gaia" for Als Electronica '89.

"Technoetics" is the coinage of the words, "technology" and "noetics." His lecture gave a lot of suggestions mainly about that of creative awareness and that technoetic aesthetics about artificial life will take the place of classic interest in ostensible image of the world.

ロイ・アスコット
Roy Ascott

関連プログラム

Related Programs

ZKM プロジェクト

「Web of Life」 by Michael GLEICH & Jeffrey SHAW

10月27日(日) - 31日(木)

名古屋港ガーデンふ頭 20号倉庫

主催：アヴェンティス財団

プロデュース：ZKM映像メディア研究所

協力：

乾義和、金築浩史、Volker KUCHELMEISTER、西野隆史、

ハヤシクマサ

Web of Life は、ネットワークという新しい領域に形を与える、芸術と科学をつなぐ学際的なプロジェクトです。評論家のミヒャエル・グライヒと、メディア・アーティストのジェフリー・ショウによって計画され、カールスルーエのZKMのアート&メディアセンターで、アーティスト、デザイナー、建築家、科学者、技術者によって制作され、2002年3月から2003年12月まで続けられます。

ISEA開催にあわせ、アジア・太平洋地域での初公開となった今回、倉庫会場に設置された床置きインスタレーション作品を通じて、カールスルーエ、北京とネットワークされたアートを体験できました。

October 27 (Sun.) - 31 (Thu.)

Warehouse No.20, Garden Pier in port of Nagoya

Organizer: Aventis Foundation

Produced by:

Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (ZKM)

Cooperation with:

INUJI Yoshikazu, KANECHIKU Hiroshi, Volker KUCHELMEISTER,

NISHINO Takashi, HAYASHI Ikumasa

The Web of Life is an interdisciplinary project giving a form to the emerging field “network” by connecting arts and sciences. The project was designed by the critic Michael GLEICH and the media artist, Jeffrey SHAW. Artists, designers, architects, scientists and technicians produced and are running the project from March 2002 to December 2003 at Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (ZKM), Germany.

It was the premiere of the project in Asia and Pacific area at ISEA2002 Nagoya. We experienced the art networked among Karlsruhe, Beijing and Japan.



「ARch (アーキ)」電子音楽プロジェクト

Electronic Music Project [ARch]

10月30日(水)

南極観測船ふじ

October 30 (Wed.)

“Fuji” Antarctic Museum

LIVE ACTS:

hoon (code), PITA (Austria/mego), hecker (Austria/mego,OR),
Philippe Chatelain (france), TERA (ARch), Lozi (ARch), Anagma
(ARch)



11月1日(金)

ダイヤモンドホール

November 1 (Fri.)

Diamond Hall

LIVE&DJ ACTS:

PanSonic (finland/BLAST FIRST), Richard Devine (u.s/WARP,
Schematic), POLE (germany/~scape), DJ KARAFUTO aka. Fumiya
Tanaka (TOREMA), Yoshihiro Hanno (Cirque/PROGRESSIVE
FORM), lichtsport (germany/sonar music), Discom (france/
deco), AOKI takamasa (PROGRESSIVE FORM), dublee (traum),
Ogisopan (THANKSGIVING), Akira tanaka&all of the world
(+croSs/THANKSGIVING), Portable (k)ommunity, Clickety and
Clack (PROGRESSIVE FORM), Popgun (ARch), Vokoi Kazunovski
(ARch)

VISUAL:

lichtsport (germany/sonar music), Naohiro Ukawa (MOM/N/
DAD PRODUCTIONS), CHROMA (raf.id), Portable(k)ommunity,
710.beppo (ARch)

企画・運営: ARch Project

Director & Organizer: ARch Project

「baum:」 sound & visual art 河村陽介展

Kawamura Yosuke solo exhibition [baum:] sound & visual art

10月15日(火)

JRセントラルタワーズ12F タワーズプラザホール

主催：2001部

数台のターンテーブル（レコードプレーヤー）を用いて、映像と音響のインスタレーション作品が展示されました。プレイヤーの操作によって進行してゆくパフォーマンスがおこなわれ、時間軸の異質な変化を視覚と聴覚で体験することができました。

October 15 (Tue.)

Towers Plaza Hall, 12F JR Central Towers

Organizer: 2001-bu

The installation of moving images and sounds using several turntables was exhibited at the show. The performance, progressing from the operations of the player, was held at the installation. The audience experienced manipulated changes of time axis with their visual and auditory senses.



10月26日(土) - 11月3日(日)
築地口~名古屋港界隈・KIGUTSU
アーティスト:

アーユーミーニングカンパニー、有馬かおる、池田朗子、河原田陽子、澤登恭子、塩田和孝、重森三明、ノーヴァヤ・リューストラ(中野良寿・安原雅之)、堀口一也、ピウス・スイギット・クンチョロー、ブレーク・イン・シアター(サキサトム+若林雅人)、武藤勇、ラリッサ・ヒヨース、Re/mapプロジェクト(矢作昌生・宮川敬一)、渡辺郷、吉田ひかり、ヴィンセンシウス・“ヴェンザ”・クリスティアワン

主催:

@port02実行委員会・港区役所(@port02実行委員会構成団体/西築地学区連絡協議会、築地口商店街振興組合、ポートオブナゴヤ商店街振興組合、N-mark)

協賛:

アサヒビール株式会社、トヨタ自動車株式会社、名港海運株式会社、フジトランスコーポレーション、伊勢湾海運株式会社、日本貨物鉄道株式会社、株式会社サツマヤ商会

機材協力: エプソン、ユポ・コーポレーション

私たちの生活する日常、身の回りには沢山の驚くべき出来事が隠されていたり、未だに科学でも証明されないものなど沢山の現象が存在します。そんな不可解な世界で生活する私たちにとって、日常通り過ぎる町並みや、毎日通る通勤、通学路にも突然きれいだと思えるようなものに出合ったり、突然目に入った何かに文化や歴史を感じたりするようなことがあったりします。アートはいつもそんな日常のふとした出来事や何気ない文化を気づかせてくれたりします。

今回のイベントでは夜の港まちを中心に、商店街の壁面に映し出されるビデオアート、大型プリンターを使用し、巨大に出力されたアート作品などが出現しました。

October 26 (Sat.) - November 3 (Sun.)
Tsukijiguchi-Port of Nagoya Area / KIGUTSU
Artists:

Are You Meaning Company, ARIMA Kaoru, IKEDA Akiko, KAWARADA Yoko, SAWANOBORI Kyoko, SHIODA Kazutaka, SHIGEMORI Mitsuaki, NOVAIA LIUSTRA, HORIGUCHI Kazunari, Pius Sigit Kuncoro, "BREAK IN THEATRE" SAKI Satom+WAKABAYASHIMasato, MUTO Isamu, LARRISA Hjorth, "Re/map Project" YAHAGI Masao+MIYAGAWA Keiichi, WAKAMI Arisa, WATANABE Go, YOSHIDA Hikari, Vincensius Venzha Christiawan

Organizer:

@port02 Executive Committee Minato Ward Office (Nishi Tsukiji District Council, Tsukijiguchi Shopping District Association, Port of Nagoya Shopping District Association, N-mark)

Sponsor:

Asahi Breweries, Ltd., Toyota Motor Corporation, MEIKO TRANS CO.,LTD., FUJITRANS CORPORATION, ISEWAN TERMINAL SERVICE CO.,LTD, Japan Freight Railway Company, Satsumaya Co., Ltd.

Support: SEIKO EPSON CORPORATION, Yupo Corporation

We are surrounded by plenty of phenomenon scientifically unverifiable and numerous hidden amazing occurrences existing behind our everyday life. We sometimes feel the casual presence of culture, history on things we run into, and suddenly realize the beauty in things on your way to school. Arts always make us realize the presence of ordinary occurrences and the casual presence of culture.

For this event, we had video art projected on the wall of shopping mall, and works printed out gigantically with large format printer in the center of the port at night.



「TRANSIT2002」展 名古屋造形⇄バウハウス大学

11月5日(火) - 10日(日)

名古屋市民ギャラリー矢田

主催：名古屋造形芸術大学、名古屋造形芸術短期大学

名古屋造形芸術大学と提携関係にあるドイツ・バウハウス大学との交流展。テクノロジー、メディア、エコロジー、植物との関わり合いなどをテーマに、ゼミごとの活動プロジェクトや作品が発表・展示されました。

Exhibition [TRANSIT2002] Nagoya Zokei ⇄ Bauhaus University

November 5 (Tue.) - 10 (Sun.)

NAGOYA CITIZENS' GALLERY YADA

Organizer: Nagoya Zokei University of Art & Design,
Nagoya Zokei Junior College of Art & Design

It was an exchange exhibition between Nagoya Zokei University and its affiliated school, Bauhaus University in Germany. The members of each seminar at each school presented the results of their projects and exhibited their works. The themes of their works were technology, media, ecology, plants, and others.



TRANSIT2002 PRE-EVENT

SPECIAL EXHIBITION OF MEDIA ART: PETER BENZ

10月27日(日) - 10月31日(木)

ギャラリー・プランネット

主催：名古屋造形芸術大学、名古屋造形芸術短期大学、
ギャラリープランネット

ドイツ・バウハウス大学メディア学部教員ペーター・ベンツ氏のゼミ学生 15 人の作品が展示されました。

October 27 (Sun.) - October 31 (Thu.)

Gallery Plannet

Organizer: Nagoya Zokei University of Art & Design, Nagoya Zokei
Junior College of Art & Design, Gallery Plannet

The works of the 15 students were exhibited. They were enrolled in Dr. Peter BENZ's seminar at the Media school of Bauhaus University.



「フォトアクティブ 櫃田珠実+吉岡俊直」展 — 版の方法論 #3 —

10月26日(土) - 11月8日(金)
名古屋芸術大学 ギャラリー BE & be
主催：名古屋芸術大学

オアシス 21 でおこなわれた野外メディアアート展「alternative moments — 新しい瞬間 —」ではビデオインスタレーションでしたが、こちらでは「版の方法論」というシリーズテーマで平面作品を中心に展示されました。

[photo active Hitsuda Tamami & Yoshioka Toshinao] — Printing Methodology #3 —

October 26 (Sat.) - November 8 (Fri.)
Gallery BE & be, Nagoya University of Arts
Organizer: Nagoya University of Arts

For the open air media art exhibition “alternative moments” they had a video installation. They exhibited mainly 2 dimensional pieces with the series theme “Printing Methodology” for this show.



「往来 — 路地」 デジタルアート & デザイン展

10月27日(日) - 31日(木)
名古屋工学院専門学校メディアセンター 1F
主催：愛知産業大学、名古屋工学院専門学校
協力：名古屋造形デザイン専門学校、名古屋デザイン専門学校

学生の卒業制作を中心にさまざまなデジタル作品が5つのテーマ（「あしたの路地」「いやしの路地」「うつしの路地」「えにしの路地」「おしえの往来」）で展示されました。

Digital Art & Design Exhibition [Orai — Roji]

October 27 (Sun.) - 31 (Thu.)
Media Center, Nagoya Kogakuin College 1F
Organizer: Aichi Sangyo University, Nagoya Kogakuin College
Cooperation: Nagoya Visual Design College, Nagoya College of Design

We displayed the graduation works on digital arts and design in five categories (Future Alley, Healing Alley, Reflective Alley, Interaction Alley, and Education Street).



ウェブキャスト — グッゲンハイム美術館

10月29日(火) 10:00-11:00
名古屋港湾会館 5F 大会議室

グッゲンハイム美術館 サックラーセンターと結んでおこなわれたディスカッションが同館よりストリーミング放送されました。

主催:

ユトレヒト プロフェッショナルエデュケーション大学、
メディアテクノロジー
協力: グッゲンハイム美術館

Webcast — Solomon R. Guggenheim Museum

October 29 (Tue.) 10:00-11:00
(N.Y. Time: October 28 (Mon.) 20:00-21:00)
Live Streaming Project from Room 0, Harbor Hall 5F

The Sackler Center for Arts Education of Guggenheim Museum was the Web host to ISEA2002 Nagoya [Orai]. Discussions were transmitted live at the Sackler Center's New Corporation New Media Theater, with response by local new-media artists and scholars.

Organized by the Utrecht University of Professional Education, Media Technology, Amersfoort, Netherlands
Cooperation with the Solomon R. Guggenheim Museum



オンラインプロジェクト

「Kingdom of Piracy <KOP>」

10月27日(日) - 31日(木)
名古屋港ガーデンふ頭20号倉庫
企画・キュレーション:

シューリー・チェン、アルミン・メドッシュ、四方幸子

デジタル時代の情報共有可能性をめぐって製作された13の新作
+ 3つの論文で構成。

今後もワーク・イン・プログレスとして展開されていく予定。

Online Project

「Kingdom of Piracy <KOP>」

October 27 (Sun.) - 31 (Thu.)
Warehouse NO.20, Garden Pier in port of Nagoya
Curators: Shu Lea CHEANG, Armim MEDOSCH, SHIKATA Yukiko

Consisted of 13 online art works and 3 writing projects,
<KOP> raises the intellectual property issue in digital-based
society from the global and local point of view.



第6回実験工房作品展

10月23日(水) - 11月4日(月)
ナディアパーク 8F 交流の場
主催: 実験工房作品展実行委員会

実験工房作品展は、マルチメディア作品を制作するためのスペース、実験工房(青少年文化センター内)会員の作品発表の場として開催されています。今回は浅井和広と風間玲子の二人のアーティストによるインタラクティブな作品を紹介しました。

Computer Labo Exhibition Vol.6

October 23 (Wed.) - November 4 (Mon.)
Exchange Forum, NADYA Park 8F
Organizer: Computer Labo Exhibition Executive Committee

The Computer Labo at Nagoya City Youth Cultural Center is a multimedia lab for artists which is open to the public. Computer Labo Exhibition is for the members of the labo to exhibit their works. For this opportunity, the labo introduced interactive pieces by 2 artists, ASAI Kazuhiro and KAZAMA Reiko.



「名月往来」フラネタリウムコンサート

11月1日(金)
名古屋市科学館フラネタリウム
解説: 名古屋市科学館(毛利勝廣)
音楽:

日本電子音楽協会 + Computer Music Laboratory SEA、由雄正恒、寺井尚行、桃井聖司、吉原太郎、大河内俊則
映像: 名古屋市科学館
主催: 名古屋市科学館、日本電子音楽協会、SEA

フラネタリウムは星空の仮想体験の場であると同時に、様々なメディアの映像や音響を駆使できるドーム空間でもあります。今回は「月」をテーマに素敵な音楽と映像、そして科学解説でつづります。

NCSM & JSEM Science Talk & Electronic Concert [Meigetsu - Orai] (The Moon - Orai)

November 1 (Fri.)
Planetarium, Nagoya City Science Museum (NCSM)
Science Talk: Nagoya City Science Museum (Curator: MOURI Katsuhiro)
Music:

Japanese Society for Electronic Music + Computer Music Laboratory SEA,
YOSIO Masatsune, TERAJ Naoyuki, MOMOI Seiji, YOSHIHARA Taro,
OHKOUCHI Toshinori
Visual Image: Nagoya City Science Museum
Organizer: Nagoya City Science Museum, JSEM, SEA

A Planetarium is not only a place for virtual experience of the night sky, but the dome space can be used freely for moving images and sound with various media. For this occasion, we programmed beautiful music and moving images with scientific commentary under the theme "Moon".



石田尚志展「もうひとつのスクリーン」

10月28日(月) - 10月31日(木)
ガレリアフィナルテ

ドローイングされた壁に、「木の椅子」の映像のさまざまな様子が映し出されました。

作者は「椅子」を重力の象徴であると共に、自由なものと同極なものイメージとして用いました。

ISHIDA Hisashi Solo Exhibition

October 28 (Mon.) - October 31 (Thu.)
Galleria Finarte

A variety of images of “chairs made of wood” were projected on a painted wall. The artist used the images of chairs not only as a symbol of gravitation but also as a symbol of something opposite of freedom.



井上尚子展 / INOUE Hisako Solo Exhibition

10月15日(火) - 11月2日(土)
ウエストベスギャラリーコヅカ、企画：小塚真里絵

さくらんぼの(拡大)写真、(寒冷紗に透過投影されるビデオ)映像、氷の音、そしてオレンジの香りが同時に存在するひとつの空間。五感を刺激するこのインスタレーションは、日常にひそむ無意識的な曖昧でもどかしい感覚を思い起こさせます。

October 15 (Tue.) - November 2 (Sat.)
Westbeth Gallery Kozuka, Director: KOZUKA Marie

A (magnified) photograph of cherries, video images projected on semi-transparent screen, noises of ice, and the smell of oranges are all in the same room.

The atmosphere of the room stimulates our five senses and reminds us of the senses of ambiguity and frustration in our daily life.



伊藤正展 / ITO Tadashi Solo Exhibition

10月28日(月) - 11月2日(土) ウエストベスギャラリーコヅカ

「私という身体：その自己認識の不可能性」をテーマに、2点の作品が展示されました。ひとつはテレビを正面左右に設置し、人間の後部など自分では直接見ることのできない所の映像を流し、もうひとつは髪で目元を隠した人間の顔の五つの表情を紙にドローイングしたものでした。

October 28 (Mon.) - November 2 (Sat.), Westbeth Gallery Kozuka

Under the theme of “my body: Impossibility of self-identification” two works were exhibited. One was the images of body parts which people can't easily see — like their backs.

They were displayed on four surrounding TV screens. The other was the pictures of the five faces, each with a different expression. Their eyes were covered with their own hair.



展覧会とパフォーマンス

「消えてゆくマチ」

10月25日(金) - 11月10日(日)

カノーヴァン

参加アーティスト:

青木孝允 (PROGRESSIVE FORm)、Ryoichi KUROKAWA、
ogurusu norihide、OK-3

参加アーティストが2組に分かれ、まず一方は四台のテレビ、ヘッドフォンによって電子音楽と映像を流し、オープニングライブを催しました。そして、もう一方は「まち」の人と人を繋ぐ「デリバリー」をコンセプトとした作品の展示やパフォーマンスを行いました。

Exhibition and Performance

[Town is fading away.]

October 25 (Fri.)–November 10 (Sun.)

canolfan

Artists:

AOKI Takamasa (PROGRESSIVE FORm), Ryoichi KUROKAWA,
ogurusu norihide, OK-3

The participating artists were divided into two groups. One group presented an opening live music show using images on four TV sets and electronic music which was listened to on headsets. The other exhibited and performed the works whose theme was “Delivery” which connected people in town.



中ザワヒデキ展

「Circuit」

10月11日(金) - 11月2日(土)

ギャラリーセラー

電気を「権威」、電球を「意味」としてコードで繋ぎ、それ自体を「権威を意味へと受肉する装置」とみなしました。しかも、一つの回路内に複数の電池が存在しているため「権威」の複数性、すなわち美術でいう「コラージュ」の問題が象徴されるなど、一見単純な電気回路に複雑な意味を与えています。

NAKAZAWA Hideki Solo Exhibition

[Circuit]

October 11 (Fri.)–November 2 (Sat.)

Gallery Celler

Electricity represents the symbol of “power and authority” and the light bulbs “ways to use the power.” Thus the light bulbs are considered to be the devices that give the authority some meaning. Also, the multiple batteries and electronic circuits symbolize the multiplicity and complexity of the authority, which is somehow akin to collage art.



武蔵篤彦展

「MIRROR MARKS」

10月8日(火) - 11月3日(日)

ハートフィールドギャラリー

作者自らこだわった「突き抜ける青」の色とそれを引き立てる濃色を使い、荒々しく躍動感のある抽象画をアクリルで絵描き、パソコンに取り込み、再構成させるといって原画と全く違う大作2点を生みだしました。今回の作品は、作者がここ10年描き続けてきた「青の抽象画」の締めくくりとなりました。

MUSASHI Atsuhiko Solo Exhibition

「MIRROR MARKS」

October 8 (Tue.) - November 3 (Sun.)

Heartfield Gallery

The artist painted an abstract picture mostly in “crystal clear sky blue.” Dark blue was also used to highlight the sky blue. He drew the painting in acryl in a fierce and bold manner. Then by recreating the painting in a computer, he made another interesting abstract painting, which is totally different from the original. These two great works are the last two of his “blue abstract arts,” which he has been working on in the last ten years.



森山大道展

「新宿／プラットフォーム／光と影」

9月29日(日) - 12月15日(日)

現代美術館・名古屋

1960年代から独自の手法で撮影されたモノクロームの写真の数々と共に、今回特別に「三沢の犬」の写真も展示されました。また、作者の活動をおったドキュメンタリームービー「≡森山大道」の映像も会場内で流されました。

MORIYAMA Daido Solo Exhibition

「Shinjuku-Platform-Light & Shadow」

September 29 (Sun.) - December 15 (Sun.)

The Museum of Contemporary Art, Nagoya

The artist has been taking monochrome pictures with his unique technique since the 1960's. He also displayed the pictures of “Misawa's dog” in addition to those monochrome pictures. Furthermore, a movie, MORIYAMA Daido, which is a documentary on the artist's activities was shown at the site.



シンポジウム、研究発表 ほか

Symposium, Paper Presentation, etc.

オープニング

Opening

10月27日(日)
ナディアパーク11Fアートピアホール

基調講演

「天地往来・・・メディアアートの黙示録」

幸村 真佐男（電子芸術国際会議 2002 名古屋実行委員会会長）

記念講演

「交流圏による新しい国づくりをめざして」

須田 寛（東海旅客鉄道株式会社会長）

対談

「文化のコネクションイズムに向けて」

ロジャー・F・マリナー（『Leonardo』前編集長）

吉岡 洋（情報科学芸術大学院大学教授）

初日に開催されたオープニングには、発表者をはじめとするアーティスト、研究者等、国内外から537名が参加。幸村会長の基調講演に続いて記念講演の須田寛氏からは、「往来」について、人が本来持っている行動圏についてさまざまな角度からお話をいただきました。また、ロジャー・F・マリナー氏と吉岡洋氏の対談では、アーティストとサイエンティストによるコラボレーションから生み出される相互作用の豊かさと、一方で現実的に起こるさまざまな問題点について、会場の参加者を交えた活発な討論で展開されました。「往来」をテーマにした本会議の幕開けは熱気あふれるスタートとなりました。

October 27 (Sun.)
Artopia Hall, NADYA Park 11F

Keynote Speech

“Tenchi-Orai.....Apocalypse of Media Art”

KOHMURA Masao, ISEA2002 President

Guest Speech

“Towards the establishing of a new country through the scope of communication”

SUDA Hiroshi, Chairman of Central Japan Railway Company

Dialogue

“Toward a Cultural Connectionism”

Roger F. MALINA, Executive Editor, Journal LEONARDO /

Co-chair, ISEA International Advisory Committee
YOSHIOKA Hiroshi, Professor of IAMAS / Advisor of ISEA2002

For the Opening of ISEA2002 on the first day of the symposium, we had 537 international and domestic participants including artists, scholars, and presenters. SUDA Hiroshi gave us a Guest Speech about [Orai] and the innate sphere of human behavior from various points of view. The active dialogue between Roger F. MALINA and YOSHIOKA Hiroshi with participation of the audience, developed ideas on various realistic problems and the fruitfulness of interaction delivered from collaboration between artists and scientists. The symposium with the theme “Orai” started with enthusiasm.

ISEA (the Inter-Society for the Electronic Arts) General Meeting

10月31日(木)
名古屋港湾会館5階大会議室

最終日のISEA総会では、電子芸術国際学会の活動報告や、次回2004年の会議についての意見交換が行なわれました。ISEA2004は、ストックホルム(スウェーデン)・ヘルシンキ(フィンランド)・タリン(エストニア)の3都市共同で開催されます。各都市がそれぞれのテーマにもとづいて、展覧会や会議が展開されるほか、3都市を結ぶバルト海でのクルージングを楽しみながら電子音楽コンサートやパフォーマンス、クラフイベントなども企画される予定です。そして名古屋大会のスタッフへのお礼の言葉と満場の拍手で会はしめくくられました。

October 31 (Thu.)
Room 0, Nagoya Harbor Hall 5F

At the ISEA General Meeting on the last day of the symposium, we had activity reports on Inter-Society for the Electronic Arts, and exchanged opinions on upcoming ISEA2004. ISEA2004 will be organized between three cities in three countries, Stockholm (Sweden)–Tallinn (Estonia)–Helsinki (Finland). Each city will develop exhibitions and symposiums according to their individual theme. Electronic music concerts, live performances, and club events will also be planned. Participants can enjoy them by cruising the Baltic sea between three cities. The meeting ended with words of gratitude and warm applause for Nagoya staff from everyone in the room.



オープニング会場風景 / Opening
オープニング会場風景 / Opening
電子芸術国際学会総会 / ISEA General Meeting

論文発表、パネルディスカッション、ポスターセッション、研究機関によるプレゼンテーション、ラウンドテーブル、ワークショップ、チュートリアル

Papers, Panels, Poster Sessions, Institutional Presentations, Round Tables, Workshops, Tutorials

10月28日(月)–31日(木)
名古屋港湾会館

研究部門は324件の応募があり、審査を通過した117件のうち93件の発表が行われました。さまざまな視点から「往来」が議論され、芸術表現に関する最先端の研究成果が披露されました。



October 28 (Mon.)–31 (Thu.)
Nagoya Harbor Hall

We had 324 entries for Paper Presentations and 117 works passed the judging. 93 works were presented. The fruits from cutting edge studies on artistic expression were presented in discussions about [Orai] from various points of view.



Papers : 41件

Roy ASCOTT

Making Sense of Orai

**Rodney BERRY, MAKINO Mao,
HIKAWA Naoto, TADENUMA Makoto**
Metaphors in the Mix

Ina BLOM

The Touch Through Time: Raoul Hausmann, Nam June Paik and the Transmission Technologies of the Avantgarde

Craig CALDWELL

Expanding the Boundaries: Designing New Media Interdisciplinary Curriculum

Enrica COLABELLA, Celestino SODDU
GENERATIVE ART, Preludi, natural mirrors

Chris CSIKSZENTMIHALYI
(タイトルなし)

Sharon DANIEL

Ethics and Pragmatism: Technology, Context and Collaboration in Public Art

Sara DIAMOND

Organic and Social Histories: Collaborative Systems, Structures and Metaphors

Ernest EDMONDS, Michael QUANTRILL
Modeling Intention in Creative Systems:
Logics and Generative Art

James FAURE WALKER

Muybridge, Motion and the Still Image

Constance FLEURIOT

Mobile Bristol

Colette GAITER

Writing on the Walls of Cyberspace

Oliver GRAU

The Art of the Interface in Mixed Realities —
Predecessors and Visions

Paul HERTZ

Form, Substance, Correspondence:
Intersensory Composition in the Digital Age

Erkki HUHTAMO

'Here's Peeping at You':
The Computer Screen, the Logic of the Gaze,
and the Miniaturization of the Image Window

IP Horace, HAY Young, TANG Alex
Body Brush

勝又正直

KATSUMATA Masanao
The Cyberspace: the Space of "Orai"?

Denisa KERA

Terrorist Video and the New Iconoclasm in Art
after 11. September

Ted KRUEGER

Notes on the Fabrication of Synthetic Senses

Anne-Sarah LE MEUR

Into the Hollow of Darkness:
A Virtual Environment Project on Interactive
Peripheral Perception

George LEGRADY, Brigitte STEINHEIDER
Pockets Full of Memories: The Collaborative
Construction of a Digital Archive

Patrick LICHTY

Artifacting New Media;
Towards a Historiography of New Media

Tapio MÄKELÄ

Interdisciplinary Trouble:
Performing Science in Media Arts

Tapio MÄKELÄ

White New Media Mythologies On Interactivity
and Orientalism

MATSUMOTO Miho, YIEN Robert S.P.

Visual Information Design of Digital Picture Cards:
A Computer-based Therapy for Aphasics

Artur MATUCK

A Theoretical Proposition For Interactive
Telemedia Design

Karen McCANN

Programming Literacy for Artists

水野みか子

MIZUNO Mikako
The Ontological Meaning of Musical Interactivity
----- towards the aesthetic research of the musical interactive art

中西泰人

**NAKANISHI Yasuto, OKA Kenji,
KURAMOCHI Masayuki, MATSUKAWA Shohei,
SATO Yoichi, KOIKE Hideki**
Narrative Hand:Applying a fast finger-tracking
system for media art

Anne NIGTEN

Schemas, diagrams and flowcharts by artists,
engineers and computer scientists in software
based interdisciplinary collaborations

小川秀明

**OGAWA Hideaki, UEKI Atsuro, SATO Mizuya,
HARAGUCHI Yuichiro, INAKAGE Masa**
Tangible Media Communication Design in
Future Home Environments -@home project-

Michael PUNT

Orai and the Transdisciplinary Wunderkammer

Lehan RAMSAY

Mysterious Booths, Blowing in the Winds -
Collaborative Learning

Eric SADIN

Complex Poetical Practices & New Technologies:
the creation of a writing agency:
agence_d'écriture®

Tobi SCHNEIDLER

The ReFashion Lab: building digital matter and
hybrid space

Rachel SCHREIBER

The (True) Death of the Avant-Garde

Hadassa SHANI, Ahuva BELKIN

Actual-fictive-virtual space: theatre interactivity
within a "liquid architecture"

Owen SMITH

Fluxus, Intermedia and Language Experimentation:
the Reconstruction of Media at the End of
Language

曾我麻佐子
SOGA Asako

Web3D Dance Composer: A Web-based Ballet
Performance Simulation System

Ian WHALLEY
SEMIOTIC STRUCTURE AND RECOMBINICITY

Stephen WILSON
Artist Explorations of the Boundary between
the Virtual and the Physical



Panels : 9件

Marc BÖHLEN, Sara DIAMOND, Steve MANN
Decontamination, Surveillance and Ready Made
Martial Law in the Anthrax Age

Ina BLOM, Paul HERTZ, Jack OX, Owen SMITH
Intermedia Art in the Digital Age

Philippe CODOGNET
Is Digital Art Contemporary ?

Nina CZEGLÉDY, MOTOMIYA Kaoru,
Melinda RACKHAM, Lehan RAMSAY,
Josephine STARRS
Embodiment: meat and machines

Sharon DANIEL, Maja KUZMANOVIC,
Nat MULLER, Amanda STEGGELL,
Michelle TERAN, Guy Van BELLE
GLUE: Case Studies on how Things Stick

Sara DIAMOND, Tapio MÄKELÄ,
Chris CSIKSZENTMIHALYI, ANne NIGTEN
Art-Sciing: Slippery Terminologies and
Language, Performances in Art and Science
Collaborations

Artur MATUCK
The Interpresence Project

Timothy MURRAY, Arthur KROKER,
Marilouise KROKER
CTHEORY MULTIMEDIA: Wired Ruins/Digital
Terror and Ethnic Paranoia

Nell TENHAAF, Paul VANOUSE, Doyon/
Demers, NISHIJIMA Haruki
Why Should I Get a New One If the Old One
Ain't Broken?: Aesthetics, Pragmatics and Social
Tactics Of Low-Tech.

Poster Sessions : 28件

青木美穂
Miho AOKI, Shun CHU
Open, Free, Pass It On

Angeliki AVGITIDOU
In Contact with the Process: Comings and
Goings within Digital Art Practice

Alexis BHAGAT
Sound Art and The Street

Ghislaine BODDINGTON, Steve BOXER
Introducing Future Physical

Arturo Rodríguez BORNAETXEA,
Natxo Rodríguez ARKAUTE
Arte y Electricidad

Peter BOSCH, Simone SIMONS
Aguas Vivas

Jonah BRUCKER-COHEN
Physical Web Interfaces

Shawn DECKER
Simulating Nature: Sound Without Speakers

Joseph DeLAPPE
The Poetry of Gaming and Other Online
Interventions

Kristine DIEKMAN
Animation and Puppetry: Gathering Voices in
the Theater of Attraction

Sarah DRURY
VOICEBOX: Interactive Sound and Video
Installation

Annabel FREARSON
BaudriR: who owns this text?

Hilary GILLIGAN
Rural Ireland, Orai and Art

Darij KREUH, Davide GRASSI
Brainscore - incorporeal communication

**Enrique MAYORGA, Roberto TORRES,
Miguel LOPEZ, Pedro ARELLANO**
Interactive System for Exploring Audiovisual
Harmony

Lisa MOREN
Drawing Archives

Dietmar OFFENHUBER
Wegzeit - the Geometry of Relative Distance

Jack OX
2 PERFORMANCES IN THE 21ST.
C VIRTUAL COLOR ORGAN

**Kjell Yngve PETERSEN,
Karin SØNDERGAARD, Åke PARMERUD**
Augmented Reality Project: "Mirrechophone"
& "Smiles in Motion" ©2000

Spencer ROBERTS, Anneke PETTICAN
The Trespass of her Gesture - Writing and
Writing

Carlos ROSAS, Simone OSTHOFF
Hybrid Aesthetics: Art as Dynamic Signification

Cynthia Beth RUBIN, Daniel F. KEEFE
HIDING SPACES:
A Cave of Elusive Immateriality

Paul SERMON
There's no simulation like home

鈴木淳子、沖啓介
SUZUKI Junko, OKI Keisuke
Morphing Gender: Transitional forms in Artistic
expression

**Maria Adriana VERDAASDONK,
Tetsutoshi TAVATA, Junji WATANABE**
(タイトルなし)

Angie WALLER
Data Mining the Amazon: American political
parties and their CD recommendations

Sergio Andrés YEPES SÁNCHEZ
Crossroads

Andrea ZAPP
Networked Dramatic Environments

Institutional Presentation : 10件

Roy ASCOTT
CAiiA-STAR

Ricardo BARRETO, Paula PERISSINOTTO
The Culture of Immanence

Peter BENZ
Peter BENZ 氏のゼミ学生(ドイツ・バウハウス大学):
Sebastian GERBERT, Jan GERICKE,
Constanze HEINZ, Dana HOFMANN,
Christine JAHN, Patrick JUNGHANS,
Mirko KUBEIN, Sandra NAUMANN,
Kathrin SCHÄFER, Max SCHREINER,
Sebastian SEIDEL, Katharina SIMMET,
Sebine STRECKHARDT, Klaus VIEHOFER,
Matthias WEBER
Nihon - A Project of Bauhaus-University Weimar

Jannike BRANTÅS, Helena BYSTRÖM,
HASEGAWA Hitomi, Åsa Lipka FALCK,
Carina TÖRNBLOM
Coming! Questions and discussions around the
theme : moving image / architecture / public
space

Paul CHAN, Tarikh KORULA, Rania HO
Lunches Tender: Live Media Manipulation as
Performance

Jeremy GARDINER
Art in the Digital Domain

菅木真治
Shinji KANKI
Net_Composition
A creative research & study project at CM & T

George LEGRADY, Stephen POPE
Introducing The Media Arts & Technology
Inter-disciplinary graduate program at the
University of California, Santa Barbara

Bonnie MITCHELL
Imagination and Time: the Education of an
Expressive Time-based Artist at Bowling Green
State University

The CICV Pierre Shaeffer
The CICV Pierre Shaeffer

Round Tables : 3件

青木美穂
Miho AOKI
Where are we going? Trends, Power, Sex, and
the Future of 3D Computer Graphics

Stéphanie MORISSETTE
In Contemporary Art Today, is There Self-
Censorship in New Media Art?

Fee PLUMLEY, Ben JONES
Content Development for Wireless Applications

Tutorial : 1件

Tarikh KORULA
Web Radio and Audio Streaming Primer

Workshop : 1件

Magnus JONSSON, Arijana KAJFES,
Thomas BROOMÉ
Egotiation: the interdisciplinary process from
chaos to concept



往来シンポジウム

[Orai] Symposium

10月28日(月) – 30日(水)

名古屋港湾会館5F大会議室

企画：海上宏美、津田佳紀、幸村真佐男、丹羽誠次郎

ISEA2002のテーマ「往来」をめぐり、現代のメディア表現に隣接する課題を、内外の研究者たちが三つの視点から議論しました。

October 28 (Mon.) – 30 (Wed.)

Room 0, Nagoya Harbor Hall 5F

Director:

UNAKAMI Hiromi, TSUDA Yoshinori, KOHMURA Masao,
NIWA Seijiro

This symposium discussed the contemporary expression with new media around ISEA2002 theme [Orai] by researchers and curators.



10月28日(月)

「ポスト・グローバル化～監視社会、遠隔操作、セキュリティ」

パネリスト：

鴻英良 (演劇批評家/ラオコン・フェスティバル2002 [カンブナーゲル、ハンブルク] 芸術監督)、酒井隆史 (社会学/大阪女子大学教員)、ティモシー・マレイ (コーネル大学教授/フィルムビデオ大学院大学ディレクター)

モデレーター：海上宏美 (演劇演出、演劇批評/名古屋芸術大学非常勤講師)

ここでは、後期資本主義消費社会におけるメディア・テクノロジーの機能について、議論がおこなわれました。シンポジウムのサブテーマは「統治テクノロジーとメディア・テクノロジーの関係」「市民生活とセキュリティの関係」「管理または排除される身体」など。

October 28 (Mon.)

“Post-Globalization – remote control, controlled society, and security”

Panelists:

OTORI Hidenaga (Theater and art critic / Artistic director of Kampnagel [Hamburg] summer festival LAOKOON 2002), SAKAI Takashi (Sociologist / Teaching staff of Osaka Women's University), Timothy MURRAY (Professor of English and Director of Graduate Studies in Film and Video at Cornell University)

Moderator: UNAKAMI Hiromi (Theater, Producer and Critic / Teaches at Nagoya University of Arts)

We discussed the function of media technology in postcapitalist consumer society. The sub-themes of the symposium were “the relationship between government technology and media technology”, “the relationship between civic life and security”, “the body controlled or the body removed”, and so on.



10月29日(火)

「メディアアートは美術館に入るのか？」

パネリスト:

阿部一直(山口情報芸術センター [YCAM] 主任キュレーター、メディアアート、音響アート、パフォーマンス)、久保田晃弘(多摩美術大学情報デザイン学科助教授)、グナラン・ナダラヤン(ラサール大学 [シンガポール] ビジュアルアート学部長、同インターメディアラボ ディレクター)

モデレーター: 野々村文宏(美術批評/メディア研究)

企画: 津田佳紀(アーティスト)

近代以前において、美術品の“もの”としての価値は、絵画とか彫刻などの伝統的なジャンルの中で同定され、さらに、その価値を共有するための制度として美術館は誕生しました。しかし、1950年代、本格的には1968年以降、現代美術の大きな枠組みのなかで、美術作品の“もの”としての価値が揺らぎ、美術作品と美術館、さらには作家相互の関係も明確でなくなってきたと考えられるでしょう。以上を前提に、いくつかの論点、1. 美術館にメディア・アートを入れる上での問題点、2. 作品における主体は、制作者なのか、参加者なのかという問題点、3. ワーク イン フログレスの作品をどのようにして美術館で展開するかという問題点、について討議したうえで、第一世代の美術館(貴族の美術館)、第二世代の美術館(近代美術館)につづく、第三世代の美術館のありかたについて、検討を加えました。

October 29 (Tue.)

“Will Media Art Be In A Museum?”

Panelists:

ABE Kazunao (Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM] Chief curator [Media Art, Sound Art and Performance]), KUBOTA Akihiro (Associate Professor, Department of Information Design, Tama Art University), Gunalan NADARAJAN (The Dean of the faculty of Visual Arts, LASALLE-SIA College of the Arts, Singapore)

Moderator: NONOMURA Fumihiro (Art Critic / Media Studies)

Director: TSUDA Yoshinori (Artist)

The value of an artwork as an “object” was qualified before modernity within the traditional genres of painting and sculpture. The modern museum was born as a second generation system to share the collections as public property of the citizen. Since the 1950s and much more so after 1968, the value became obscure. Discussion evaluated the upcoming form of the museum as the third generation in terms of the treatment of media arts, identity of works, and works in progress.

10月30日(水)

「メディアアートは予感する。新しい身体像と社会組織」

パネリスト:

沖啓介(アーティスト)、もとみやかをる(アーティスト)、トロイ・イノセント(オーストラリア・モナシュ大学デザイン学部講師)、ナンシー・ニズベット(ニューメディアアーティスト)

モデレーター: 幸村真佐男(中京大学メディア科学科教授)

コンピュータやインターネットの発達によって我々の身体イメージは確実に変化してきました。我々が接触し利用するメディアの変容によって世界像や世界認識は確実に変容します。デカルトの心身二元論の批判的検討しつつ、感覚諸器官の空間的・時間的・帯域的拡張によって変化した世界像や身体イメージをそれぞれの芸術家どう描くか? を検証しました。いったい人間はどのようなセンサーであるか? また社会的身体である共同体や組織がコンピュータ・ネットワークによってどのように変容し、これからどうなるのか? 社会的センサーとしての芸術家の役割をどう考えるか?

October 30 (Wed.)

“Possibilities for the future of the media arts

—A new kind of social structure, and an altogether new view of ourselves—”

Panelists:

OKI Keisuke (Artist), MOTOMIYA Kaoru (Artist), Troy INNOCENT (Senior Lecturer in the Department of Design at Monash University, Australia), Nancy NISBET (new media artist)

Moderator: KOHMURA Masao (Professor, Department of Media Arts and Sciences, Chukyo University)

Our view of our social structure has undergone an undeniably dramatic change along with the emergence and popularization of computers and the Internet. The shape of our world, and our perception of it, are indelibly affected by changes in the media, given that it is such an integral part of our lives. In this forum, we explored how artists portray our new view of the world, and of ourselves—a view which has undergone drastic change due to the expansion of our sensory perceptions, in terms of time and spatial concepts, as humanity has critically reexamined Descartes’ treatises on the dual nature of mind and body. We also pursued the concept of the ways in which individuals precipitate future trends. Yet another important issue was that of how computer networks would affect the various social structures in the future. And finally, we considered the role of the artist as a “sensor” of social trends.

ウェルカムパーティ

Welcome Party

10月28日(月) 17:00-19:00
名古屋港ガーデンふ頭20号倉庫前

プログラム:

小鳩幼稚園鼓笛隊演奏
園児+プロジェクトメンバーによるアイキャッチコミュニケーション
西築地学区女性会によるおどり
名古屋港昔の写真紹介
西築地学区住民による玉せん
カフェスタッフによるメモリアルケーキ 他

プロジェクトメンバー:

東信穂、伊藤佳範、岩崎洋子、岡川卓詩、小原悦子、加藤夏美、
金子千春、金光美佳、河村るみ、中島晃、長谷川夏紀、林裕己、
原佐絵子、藤原史江、山脇一子、SHU→1
企画: 椿原章代(アーティスト、SLIPPED DISK・art pop home 主宰)

October 28 (Mon.) 17:00-19:00
Warehouse No.20, Garden Pier in port of Nagoya

Program:

Drum and Fife Bandby by Kobato Nursery School
Eye Catch Communication
by Kobato Nursery School + Project member
"Bon Odori" Dance by Women's Association of Nishitsukiji-gakku
Port in old times Photograph show of Nagoya
Tamasen by Inhabitants of Nishitsukiji-gakku
Memorial cake by Cafe Staff, etc

Project member:

AZUMA Shiho, ITO Yoshinori, IWASAKI Yoko, OKAGAWA Takuji,
OBARA Etsuko, KATO Natsumi, KANEKO Chiharu, KANEMITSU Mika,
KAWAMURA Rumi, NAKASHIMA Akira, HASEGAWA Natsuki, HAYASHI
Hiromi, HARA Saeko, FUJIWARA Fumie, YAMAWAKI Ichiko, SHU→1
Director: TSUBAKIHARA Akiyo (Artist/President, SLIPPED DISK-art pop home)



園児+プロジェクトメンバーによるアイキャッチコミュニケーション/Eye Catch Communication by Kobato Nursery School + Project member
小鳩幼稚園鼓笛隊演奏/Drum and Fife Bandby by Kobato Nursery School
西築地学区女性会によるおどりの披露/"Bon Odori" Dance by Women's Association of Nishitsukiji-gakku

展示会場となりました 20 号倉庫前にて、地元市民や名古屋港関係者とともに ISEA2002 参加の国内外のアーティストをおもてなしし、交流を深めました。名古屋港管理組合副管理者の染谷様より、歓迎の挨拶をいただくとともに、日本酒“名古屋港”が、ふるまわれました。また、地元を代表して西築地学区連絡協議会委員長の大野様からもご挨拶の言葉をいただきました。会場ではプロジェクトスタッフ手作りのお菓子や地元の方が準備してくださった軽食や女性会の踊りを楽しみ、交流を深めました。小鳩幼稚園の園児たちは、鼓笛隊演奏や、アーティストの企画によるアイキャッチコミュニケーションのパフォーマーとして、パーティをおおいに盛り上げてくれました。

In front of No.20 warehouse, the venue of exhibitions, MEDIASELECT with local citizens and the parties of Nagoya port welcomed and associated with international and domestic artists participating ISEA2002. The vice president of Nagoya Port Authority, Mr.SOMEYA gave a greeting speech and treat all of us Japanese sake called “Nagoyakou (Nagoya port)”.

Representing the local community, Nishi Tsukiji District Council, Mr.OONO also gave a greeting speech. We deepened our friendship and enjoyed hand made sweets by our project staff, snacks prepared by local citizens and dance by the local women's society. Children from Kobato Nursery School lived up the party as a lovely marching band and performers of Eye catch communication which was planned by an artist.

エクスカージョン

Excursion

10月29日(火)

有松絞り見学・体験ツアー

10月30日(水)

常滑やきもの散歩道・登り窯広場見学ツアー

10月31日(木)

産業技術記念館・ノリタケの森見学ツアー

海外をはじめとする会議への参加者にこの地域の伝統産業や近代産業を知ってもらう目的で3つのエクスカージョンを行いました。参加者は10名でしたがこの地で活動している外国人アーティストとの交流などもあり、好印象をもたらしました。

コンダクター：久保村里正

協力：財団法人名古屋観光コンベンションビューロー

October 29 (Tue.)

Arimatsu Shibori [tie-dyed cotton cloth] Tour

October 30 (Wed.)

Tokoname Pottery Path, Climbing Kiln Square Tour

October 31 (Thu.)

Commemorative Museum of Industry and Technology, Noritake Garden Tour

We offered 3 different excursion trips for ISEA2002 participants especially from overseas countries, for the purpose of letting them get to know the traditional and modern local industries. 10 participants joined the program. The program was appreciated also through the association with foreign artists working in the Nagoya area.

Conductor: KUBOMURA Risei

With cooperation of: Nagoya Convention & Visitors Bureau

「ノー、バット イッツ オーライ！」

Social Event

[No, but It's all right!]

10月27日(日)

港橋広場公園

出演:

エモーショナル・アワ(ヴァイオリン&ギター)

藤田六郎兵衛(能楽笛方・藤田流十一世宗家)

インスタレーション:

石松丈佳(造形作家)

企画:

高橋綾子(名古屋芸術大学美術学部美術文化学科講師)

坪内浩文(プランナー)

協力:

西築地学区女性会

市民参加型アートプロジェクト「Are you OK?」(アートポート)によるインスタレーションが設置された空間に、名古屋を代表する音楽家を迎えての、野外コンサートを実施しました。会場となった「港橋広場公園」はかつて運河でした。地元市民に親しまれている、この場所に“水の記憶”を蘇らせようとしたインスタレーションには、ISEA 会場に向かう棧橋が架けられました。パフォーマンスのフィナーレでは、地元女性会の御婦人たちに和装のいでたちで棧橋を渡ってもらいました。軽快なヴァイオリンとギターのリズムは心地よく、そして荘厳な笛の音が港一帯に響きわたりました。約30分間の演奏は、古代と現代、東と西、音楽と美術、それらを“往来”する凝縮されたひとときとなりました。

October 27 (Sun.)

Minatobashi-hiroba Park

Performer:

EMOTIONAL AWA (violin & guitar)

FUJITA Rokurobyoe (The general master Fujita school of Noh flute)

Installation:

ISHIMATSU Takeyoshi (Artist)

Director:

TAKAHASHI Ayako (Lecturer, Nagoya University of Arts)

TSUBOUCHI Hirofumi (Planner)

Support:

Nishi Tsukiji Women's Society

In the space of the installation for the public participation art project “Are you OK?”(artport), we had an open-air concert with musicians representing Nagoya. The venue, “Minatobashi-hiroba Park” was formerly a canal of the city. The installation which attempted to revive “the remembrance of the water” had the pier to lead you to ISEA2002 venue. At the finale of the performance, we let ladies dressed in kimonos from the local women’s society cross the pier. The jaunty rhythm of the violin and guitar relaxed you thoroughly and then the sublime sound of Noh flute echoed throughout the port area. The half an hour performance became a condensed moment of “Orai” from ancient to present, the east to the west, and music to arts.



エモーショナル・アワ：
南野梓（ヴァイオリン）
谷村武彦（ギター）
EMOTIONAL AWA:
MINAMINO Azusa (violin)
TANIMURA Takehiko (guitar)



藤田六郎兵衛
FUJITA Rokurobyoe



インスタレーション：石松丈佳
Installation: ISHIMATSU Takeyoshi

カフェ

10月27日(日) - 31日(木)

ガーデンふ頭20号倉庫北

スタッフ:

加藤智子、笹原祐子、樋田路代、星子真智子、山田あゆみ、山本貴子、吉兼光子

会期中「縁側 en-gawa」カフェが地元スタッフにより運営されました。コーヒーやお茶、手作りのお菓子、日替わりのバラエティー豊かなメニューが好評。

Column さんからはカフェ・スタッフとともに手作りの椅子を提供していただきました。また、ヒダミチヨさんとその友人たちによる「人バック」が登場、カフェのマスコットとして活躍しました。

CAFE

October 27 (Sun.) - 31 (Thu.)

Warehouse No.20, Garden Pier in port of Nagoya

staff:

KATO Tomoko, SASAHARA Yuko, HIDA Michiyo, HOSHIKO Machiko, YAMADA Ayumi, YAMAMOTO Takako, YOSHIKANE Mitsuko

The cafe [en-gawa] was ran by young local artists during the symposium at the north side of No.20 warehouse. Coffee, tea, hand made sweets and variety of daily menu were made and served by the staff. Many artists and participants visited the cafe everyday. The chairs used for en-gawa cafe were made by the cafe staff. They were designed and presented by [Column cafe]. "HITO - BAG" s were performed by the local artist Michiyo Hida and her friends. They worked for the cafe as its mascots.



ギャラリー

10月27日(日) - 31日(木)

ガーデンふ頭20号倉庫

企画・運営: 乾櫻子

ISEA2002 参加者との交流を目的とし、国内外のメディアアート関連資料を紹介しました。作品展示だけではなく、様々なメディアを多くの方に手にとって身近に感じていただきました。

GALLERY

October 27 (Sun.) - 31 (Thu.)

Warehouse No.20, Garden Pier in port of Nagoya

Director/Manager: INUI Oko

The gallery introduced material of international and domestic media art for the purpose of association among ISEA2002 participants. Not only seeing exhibitions, many people came and touched various media with their hands and felt familiar with them.



DJ・VJ イベント / DJ・VJ events

ガーデンふ頭 20 号倉庫

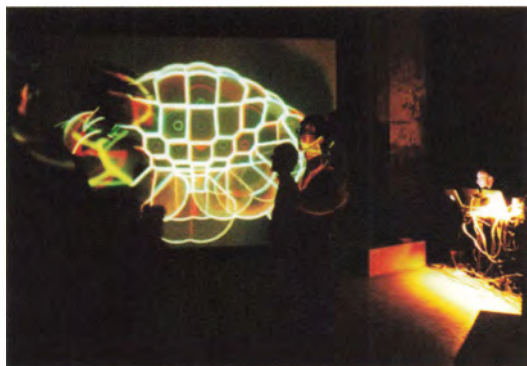
Warehouse No.20, Garden Pier in port of Nagoya

10月28日(月) / October 28 (Mon.)

getaway vacation 2002 — dj·vj:naito (bpm production),
and more

10月29日(火) / October 29 (Tue.)

lichtsport, PITA, invisible structure, etc.



主催／電子芸術国際会議 2002 名古屋実行委員会
[メディアセレクト、名古屋市、愛知県、名古屋港管理組合ほか]

連携協力／財団法人 2005 年日本国際博覧会協会

助成／日本万国博覧会記念協会、財団法人ポーラ美術振興財団、財団法人電気通信普及財団、財団法人野村国際文化財団

協賛／財団法人栢森情報科学振興財団、名古屋学芸大学、名古屋空港ビルディング株式会社、財団法人石田財団、シャチハタ株式会社、トヨタ自動車株式会社、株式会社 NTT ドコモ東海、株式会社 NTT データ東海支社、財団法人名古屋都市整備公社、財団法人名古屋国際芸術文化交流財団（名古屋ボストン美術館運営財団）、全日空ホテルズ ホテルグランコート名古屋、財団法人名古屋都市センター、株式会社名鉄百貨店、アサヒビール株式会社、愛知産業大学、株式会社 SC スワ、株式会社オフィス 21、株式会社カトウスタチオ、株式会社シーティーアイ、株式会社大和工芸、竹田印刷株式会社、中部電力株式会社、東海旅客鉄道株式会社、株式会社都市研究所スペースシア、豊田通商株式会社、名古屋芸術大学美術・デザイン学部同窓会、株式会社名古屋三越 栄本店、日本ガイシ株式会社、株式会社ノリタケカンパニーリミテド、株式会社松坂屋本店、株式会社荒川印刷、東邦ガス株式会社

特別協力／株式会社 NTT ドコモ東海、NTT 西日本 名古屋支店、アップルコンピュータ株式会社、株式会社ナナオ、キャノン販売株式会社、株式会社グッドウィル、コンパクトコンピュータ株式会社、株式会社エルモ、バルコ株式会社、中部松下システム株式会社、電研コテム株式会社、日本ビクター株式会社、荻原電気株式会社、有松紋商工協同組合、有限会社瀬戸水野商店、株式会社竹尾

後援／日本映像学会、日本電子音楽協会

イスラエル大使館、オーストラリア大使館、オランダ大使館、カナダ大使館、スイス大使館、スペイン大使館、ノルウェー大使館、フランス大使館、ポルトガル大使館、駐名古屋米国領事館名古屋アメリカンセンター、在大阪・神戸ドイツ連邦共和国総領事館、ブリティッシュ・カウンシル

協力／ ISEA Japan

愛知県立芸術大学、愛知産業大学、情報科学芸術大学院大学、成安造形大学、中京大学、名古屋市立大学、名古屋芸術大学、名古屋造形芸術大学・名古屋造形芸術短期大学、名古屋大学、日本デザイナー芸術学院

社団法人中部経済連合会、名古屋商工会議所、財団法人名古屋観光コンベンションビューロー、財団法人名古屋市文化振興事業団、財団法人名古屋都市産業振興公社、財団法人名古屋都市センター、財団法人名古屋港文化センター、栄公園振興株式会社、アートポート開催実行委員会

ISEA2002 Nagoya is hosted by ISEA2002 Steering Committee organized by MEDIASELECT, City of Nagoya, Aichi Prefecture and Nagoya Port Authority in endorsed by ISEA, the Inter-Society for the Electronic Arts

Official Partnership Project of EXPO 2005 AICHI, JAPAN

Granted by the Commemorative Association for the Japan World Exposition (1970), POLA ART FOUNDATION, The Telecommunications Advancement Foundation (TAF), THE NOMURA CULTURAL FOUNDATION

Sponsored by Kayamori Foundation of Informational Science Advancement, Nagoya University of Arts and Sciences, Nagoya Airport Terminal Building Co.,Ltd., The Ishida Foundation, Shachihata Inc., Toyota Motor Corporation, NTT DoCoMo Tokai,Inc., NTT DATA CORPORATION Tokai Branch, Nagoya Urban Development Corporation, Foundation for the Arts, Nagoya (Nagoya/Boston Museum of Fine Arts), ANA HOTELS Hotel Grand Court NAGOYA, NAGOYA URBAN INSTITUTE, Meitetsu Department Store, Co.,Ltd., Asahi Breweries, Ltd., Aichi Sangyo University, SPACE CHALLENGE SUWA CO.,LTD., Office 21 Co.,Ltd., KATO STUDIO Co.,Ltd., CTI Co., Ltd., DAIWA Co.,Ltd., TAKEDA PRINTING CO.,LTD., CHUBU Electric Power Co.,Inc., Central Japan Railway Company, SPACIA THE URBAN INSTITUTE, Toyota Tsusho Corporation, Alumni Association of School of Art/Design,Nagoya University of Arts, Nagoya Mitsukoshi, Inc., NGK INSULATORS,LTD., NORITAKE Co., LIMITED., Matsuzakaya co.,Ltd., ARA-KAWA PRINTING CO., LTD., TOHO GAS Co., Ltd.

Supported by NTT DoCoMo Tokai,Inc., NTT WEST Nagoya Branch, Apple Computer, Inc., EIZO NANA O CORPORATION, Canon Sales Co.,Inc., GOODWILL Co.,Ltd., Compaq Computer K.K., ELMO, Barco Co., Ltd., Chubu Matsushita System's Co.,LTD.,Denken-Cotem Co.,Ltd., VICTOR COMPANY OF JAPAN, LIMITED, HAGIWARA ELECTRIC CO.,LTD., ARIMATSU-SHIBORI TRADE AND INDUSTRY ASSOCIATION, SETO・MIZUNO SHOTEN CO.,LTD., Takeo Co.,Ltd.

With cooperation of ISEA Japan, Japan Society of Image Arts and Sciences (JASIAS), Japanese Society for Electronic Music (JSEM), Australian Embassy, Embassy of Canada, Embassy of France, Embassy of Israel, Embassy of Portugal, Embassy of Spain, Embassy of Switzerland, Royal Norwegian Embassy, the Royal Netherlands Embassy, U.S. Consulate Nagoya/Nagoya American Center, Consulate General of the Federal Republic of Germany, The British Council
Aichi Prefectural University of Fine Arts and Music, Aichi Sangyo University, Institute of Advanced Media Arts and Sciences, Seian University of Art and Design, Chukyo University, Nagoya City University, Nagoya University of Arts, Nagoya Zokei University of Art & Design/Nagoya Zokei Junior College of Art & Design, Nagoya University, Nihon Designer Geijutsu Gakuin Chubu Economic Federation, Nagoya Chamber of Commerce & Industry, Nagoya Convention & Visitors Bureau, Nagoya City Cultural Promotion Agency, Nagoya Urban Institute, Nagoya Port Cultural Center, Sakae Park Promotion Co.,LTD, artport executive committee

電子芸術国際会議 2002 名古屋実行委員会

会長 幸村真佐男
 委員長 茂登山清文
 副委員長 山口良臣

公式プログラム

展覧会

ディレクター 石井晴雄
 津田佳紀
 池側隆之
 吉岡俊直

パフォーマンス

ディレクター 藤木 潤
 神谷曜義

コンサート

ディレクター 水野みか子

エレクトロニックシアター

ディレクター 山口良臣

研究発表

ディレクター 佐々木尚孝
 梅田恭子

会場計画

ディレクター 伏見清香
 設計 PH スタジオ

ヴィジュアルコミュニケーション

AD / デザイナー 瀬川 晃 (121+)
 成島 幸 (121+)
 アドヴァイザー 寺田勝三

記録

ディレクター 山田 亘

技術

ディレクター 山内英治
 臼田尚志
 吉戸俊佑

電子芸術国際会議 2002 名古屋事務局

立松由美子
 江坂恵里子
 相澤真実
 平松宏美

奥村和則
 寺島裕子

MEDIASELECT 世話人

茂登山清文
 石井晴雄
 大泉和文
 小林亮介
 佐々木尚孝
 津田佳紀
 水野みか子
 山口良臣

協力

秋庭史典
 阿部好志
 天野一夫
 安藤 謙
 石島明実
 石田富男
 石松丈佳
 糸永しのぶ
 乾 義和
 岩崎芳史
 岩田栄一
 岩田むつ子
 上芝智裕
 上本裕保
 ダーナ・アン・ウエルトン
 海上宏美
 大野昭夫
 岡川卓詩
 岡野憲右
 岡本隆史
 沖 啓介
 小椋浩二
 尾関利勝
 勝又正直
 金武智子
 金築浩史
 亀山よう子
 河村陽介
 河原崎貴光
 北原政子
 木村一男
 ロバート・キング
 久保村里正
 小塚正和
 小塚真里絵
 小林桂子
 坂根徹夫
 四方幸子
 設楽知昭
 スティーブン・ショウ
 新見永治
 杉本達應

園部知江子

高羽 章
 高橋綾子
 武田美和子
 竹葉 丈
 田中アタウ
 田島多津子
 ピーター・チェンバレン
 椿原章代
 坪内浩文
 寺澤 涉
 徳重道朗
 刀禰勝之
 内藤友宏
 長尾浩幸
 中島 晃
 中谷日出
 西村正幸
 丹羽誠次郎
 野々村文宏
 橋本公成
 花村珠美
 馬場暁子
 馬場駿吉
 浜辺由美
 ハヤシイクマサ
 日栄一真
 方 振寧
 福田久美子
 藤本正二
 藤原由起子
 古池大介
 前林明次
 松本一男
 松本美保
 水谷栄太郎
 ブレング・ミッチェル
 南 良一
 武藤 勇
 村上史明
 毛利勝廣
 森 茂樹
 吉岡 洋

米島竜雄
パトリック・リヒティ
若林 尚
若見ありさ

ボランティアスタッフ

浅井久美
東 信穂
安保敬司
安藤美樹
飯島章子
飯島 蒔
池田朗子
井澤将史
石川敦美
石黒千春
石塚敦子
伊藤あかね
伊藤暁彦
伊藤大祐
伊藤正人
伊藤まりこ
伊藤佳範
稲垣礼央奈
稲波伸行
伊奈由希子
乾 櫻子
井保呂 信
今枝むつじ
岩崎洋子
梅澤和代
遠藤潤一
遠藤めぐみ
大塩裕美
大島 聡
大島寛之
大城真介
大西恵美子
大野有加
大野陽子
岡川卓詩

岡崎 竜
奥村 創
尾澤貴志
落合 薫
小原悦子
大和田千弘
開尾恵美
香川詩織
郭 娜
梶野利奈子
勝 あゆみ
勝島慎吾
加藤麻美
加藤 歩
加藤智子
加藤夏美
加藤秀之
加藤真由子
加藤美春
加藤康子
蟹江哲彦
兼子史帆
金子千春
金田圭弘
金原佐知映
金光美佳
苅谷美津穂
河合亜希子
川口 薫
河副古美知
河村るみ
北澤有香
木戸美樹子
木藤良沢
金原隼人
工藤奈々子
幸島 新
小柴良太
後藤正登
後藤幸依
小長谷暁子
小林千里
小柳千尋

小山奈緒子
近藤彩子
斉藤哲昌
酒井健太郎
酒井 潤
酒井 元
榊原悦子
榊原健祐
坂口あき
佐々木 優
笹原裕子
佐治 豊
定国伸吾
佐藤綾香
佐藤仁美
佐藤真喜子
塩田悠地
塩原祐路
柴田恵理
島田圭二郎
SHU → 1
白濱奈緒
鈴木公野
鈴木達彦
鈴木奈々恵
鈴木規之
鈴木宏明
鈴木 優
須藤小智
墨 美穂子
舟洞真如
惣城友美
高井藍子
高石直樹
高木義弘
高田慎一郎
高田貴昭
高村達也
高村奈津子
田口佳林
田口真樹
竹川さおり
城 章鴨

田中佐知
谷口博俊
谷中聡介
田宮麻衣美
塚本晋吉
辻 梓
土屋綾子
都築和也
坪田篤人
戸倉里奈
富田陽子
富田剛広
豊田容子
内藤美千絵
中江昌彰
中島 晃
長島陽子
永田晶子
永田 圭
中谷晶良
中西要介
西田由紀子
西山亜紗子
野村周平
橋本知久
長谷川智章
長谷川夏紀
林 清英
林 裕美
原 佐絵子
坂野史人
樋口弓子
樋田路代
日高邦利
平野友子
平林加奈子
平原 彩
広田愛子
深尾通子
福岡寛之
福田香織
福山英雄
藤原淳平

藤原史江
星子真智子
堀 光孝
前田知也
増沢みちる
松下百合香
松原みこと
三上絵里子
水岩裕介
水上千里
水谷達志
水谷友紀
水野 泉
水野勝規
水野勝仁
水野由佳
宮崎まどか
宮下陽輔
宮松喜邏
村上大地
村上拓也
村田 仁
森 絢子
門奈寛和
山川麻里
山田 綾
山田あゆみ
山田憲司
山田享晴
山田英樹
山田浩之
山本貴子
山本淑貴
山本雅代
山脇一子
湯浅直人
余語直子
吉兼光子
吉田有里
萬 翔子

ISEA2002 Steering Committee		ISEA2002 NAGOYA Office	With Cooperation of	SUGIMOTO Tatsuo
President	KOHMURA Masao	TATEMATSU Yumiko		SONOBE Chieko
Chairperson	MOTOYAMA Kiyofumi	ESAKA Eriko	AKIBA Fuminori	TAKABA Akira
Vice Chairperson	YAMAGUCHI Yoshiomi	AIZAWA Mami	ABE Yoshiyuki	TAKAHASHI Ayako
		HIRAMATSU Hiromi	AMANO Kazuo	TAKEDA Miwako
Official Programs			ANDO Ken	TAKEBA Joe
Exhibition		OKUMURA Kazunori	ISHIJIMA Akemi	TANAKA Atau
Director	ISHII Haruo	TERASHIMA Yuko	ISHIDA Tomio	TABATA Tatsuko
	TSUDA Yoshinori		ISHIMATSU Takeyoshi	Peter CHAMBERLAIN
	IKEGAWA Takayuki	MEDIASELECT Board	ITONAGA Shinobu	TSUBAKIHARA Akiyo
	YOSHIOKA Toshinao	MOTOYAMA Kiyofumi	INUI Yoshikazu	TSUBOUCHI Hirofumi
		ISHII Haruo	IWASAKI Yoshifumi	TERASAWA Wataru
Performance		OIZUMI Kazufumi	IWATA Eiichi	TOKUSHIGE Michiro
Director	FUJIKI Makoto	KOBAYASHI Ryosuke	IWATA Mutsuko	TONE Katsuyuki
	KAMIYA Teruyoshi	SASAKI Hisataka	UESHIBA Tomohiro	NAITO Tomohiro
Concert		TSUDA Yoshinori	UEMOTO Hiroyasu	NAGAO Hiroyuki
Director	MIZUNO Mikako	MIZUNO Mikako	Donna Ann WELTON	NAKASHIMA Akira
		YAMAGUCHI Yoshiomi	UNAKAMI Hiromi	NAKAYA Hide
Electronic Theater			OONO Akio	NISHIMURA Masayuki
Director	YAMAGUCHI Yoshiomi		OKAGAWA Takuji	NIWA Seijiro
Symposium Program			OKANO Kensuke	NONOMURA Fumihiko
Director	SASAKI Hisataka		OKAMOTO Takashi	HASHIMOTO Kiminari
	UMEDA Kyoko		OKI Keisuke	HANAMURA Tamami
			OGURA Koji	BABA Akiko
Site Planning Team			OZEKI Toshikatsu	BABA Shunkichi
Director	FUSHIMI Kiyoka		KATSUMATA Masanao	HAMABE Yumi
Designer	PH STUDIO		KANETAKE Tomoko	HAYASHI Ikumasa
			KANECHIKU Hiroshi	HIEI Kazumasa
Visual Communication Team			KAMEYAMA Yoko	FAN Zhenning
AD/Designer	SEGAWA Akira (121+)		KAWAMURA Yosuke	FUKUDA Kumiko
	NARUSHIMA Sachi (121+)		KAWARASAKI Takamitsu	FUJIMOTO Shoji
Advisor	TERADA Shozo		KITAHARA Masako	FUJIWARA Yukiko
			KIMURA Kazuo	FURUIKE Daisuke
Documentary Team			Robert KING	MAEBAYASHI Akitsugu
Director	YAMADA Ko		KUBOMURA Risei	MATSUMOTO Kazuo
			KOZUKA Masakazu	MATSUMOTO Miho
Technical Team			KOZUKA Marie	MIZUTANI Eitaro
Director	YAMAUCHI Eiji		KOBAYASHI Keiko	Brenda MITCHELL
	USUDA Hisashi		SAKANE Itsuo	MINAMI Ryoichi
	YOSHITO Shunsuke		SHIKATA Yukiko	MUTO Isamu
			SHITARA Tomoaki	MURAKAMI Fumiaki
			Steven SHAW	MOURI Katsuhiko
			SHIMMI Eiji	MORI Shigeki

YOSHIOKA Hiroshi	OKAGAWA Takuji	KOYANAGI Chihiro	TACHI Akinobu	FUJIWARA Junpei
YONEJIMA Tatsuo	OKAZAKI Ryu	KOYAMA Naoko	TANAKA Sachi	FUJIWARA Fumie
Patrick LICHTY	OKUMURA So	KONDO Ayako	TANIGUCHI Hirotooshi	HOSHIKO Machiko
WAKABAYASHI Hisashi	OZAWA Takashi	SAITO Tetsumasa	TANINAKA Sousuke	HORI Mitsutaka
WAKAMI Arisa	OCHIAI Kaoru	SAKAI Kentaro	TAMIYA Maimi	MAEDA Tomoya
	OBARA Etsuko	SAKAI Jun	TSUKAMOTO Shinkichi	MASUZAWA Michiru
	OWADA Chihiro	SAKAI Hajime	TUJI Azusa	MATSUSHITA Yurika
Volunteer Staff	KAIO Emi	SAKAKIBARA Etsuko	TSUCHIYA Ayako	MATSUBARA Mikito
	KAGAWA Shiori	SAKAKIBARA Kensuke	TUZUKI Kazuya	MIKAMI Eriko
ASAI Kumi	GUO NA	SAKAGUCHI Aki	TSUBOTA Atsuhito	MIZUIWA Yusuke
AZUMA Shiho	KAJINO Rinako	SASAKI Yu	TOKURA Rina	MIZUKAMI Chisato
ABOU Keiji	KATSU Ayumi	SASAHARA Yuko	TOMITA Yoko	MIZUTANI Tatsushi
ANDO Miki	KATSUSHIMA Shingo	SAJI Yutaka	TOMITA Yoshihiro	MIZUTANI Yuki
IJJIMA Akiko	KATO Asami	SADAKUNI Shingo	TOYOTA Yoko	MIZUNO Izumi
IJJIMA Fuki	KATO Ayumu	SATO Ayaka	NAITO Michie	MIZUNO Katsunori
IKEDA Akiko	KATO Tomoko	SATO Hitomi	NAKAE Masaaki	MIZUNO Masanori
IZAWA Masafumi	KATO Natsumi	SATO Makiko	NAKASHIMA Akira	MIZUNO Yuka
ISHIKAWA Atsumi	KATO Hideyuki	SHIOTA Yuji	NAGASHIMA Yoko	MIYAZAKI Madoka
ISHIGURO Chiharu	KATO Mayuko	SHIOBARA Hiromichi	NAGATA Akiko	MIYASHITA Yosuke
ISHIZUKA Atsuko	KATO Miharu	SHIBATA Eri	NAGATA Kei	MIYAMATSU HeeRa
ITO Akane	KATO Yasuko	SHIMADA Keijiro	NAKATANI Akira	MURAKAMI Daichi
ITO Akihiko	KANIE Tetsuhiko	SHU → 1	NAKANISHI Yosuke	MURAKAMI Takuya
ITO Daisuke	KANEKO Shiho	SIRAHAMA Nao	NISHIDA Yukiko	MURATA Jin
ITO Masato	KANEKO Chiharu	SUZUKI Kimino	NISHIYAMA Asako	MORI Junko
ITO Mariko	KANEDA Yoshihiro	SUZUKI Tatsuhiko	NOMURA Syuhei	MONNA Hirokazu
ITO Yoshinori	KANEHARA Sachie	SUZUKI Nanae	HASHIMOTO Tomohisa	YAMAKAWA Mari
INAGAKI Reona	KANEMITSU Mika	SUZUKI Noriyuki	HASEGAWA Tomoaki	YAMADA Aya
INABA Nobuyuki	KARIYA Mizuho	SUZUKI Hiroaki	HASEGAWA Natsuki	YAMADA Ayumi
INA Yukiko	KAWAI Akiko	SUZUKI Masaru	HAYASHI Kiyohide	YAMADA Kenji
INUI Oko	KAWAGUCHI Kaoru	SUDO Sachi	HAYASHI Hiromi	YAMADA Takayasu
IHORU Shin	KAWAZOE KOMICHI	SUMI Mihoko	HARA Saeko	YAMADA Hideki
IMAEDA Mutsuji	KAWAMURA Rumi	SENDO My	BANNO Humihito	YAMADA Hiroyuki
IWASAKI Yoko	KITAZAWA Yuka	SOJO Tomomi	HIGUCHI Yumiko	YAMAMOTO Takako
UMEZAWA Kazuyo	KIDO Mikio	TAKAI Aiko	HIDA Michiyo	YAMAMOTO Toshiki
ENDO Junichi	KITO Ryotaku	TAKAISHI Naoki	HIDAKA Kunitoshi	YAMAMOTO Masayo
ENDO Megumi	KINPORA Hayato	TAKAGI Yoshihiro	HIRANO Tomoko	YAMAWAKI Ichiko
OSHIO Yumi	KUDO Nanako	TAKADA Shinichiro	HIRABAYASHI Kanako	YUASA Naoto
OSHIMA Akira	KHOJIMA Shin	TAKADA Takaaki	HIRAHARA Aya	YOGO Naoko
OSHIMA Hiroyuki	KOSHIBA Ryota	TAKAMURA Tatsuya	HIROTA Aiko	YOSHIKANE Mitsuko
OSHIRO Shinsuke	GOTO Masato	TAKAMURA Natsuko	FUKAO Michiko	YOSHIDA Yuri
ONISHI Emiko	GOTO Yukie	TAGUCHI Karin	FUKUOKA Hiroyuki	YOROZU Shoko
OHNO Yuka	KONAGAYA Akiko	TAGUCHI Maki	FUKUDA Kaori	
OHNO Yoko	KOBAYASHI Chisato	TAKEKAWA Saori	FUKUYAMA Hideo	

写真

怡土鉄夫 (p.28, 30, pp.32-33)

平野友子、宮崎まどか (pp.36-37)

石井晴雄 (pp.43-44)

吉岡俊直 (p.45)

大榎 淳 (p.47)

外山貴彦、芝尾 幸一郎、はしもとともこ、ふくながまり (pp.49-53)

河原崎貴光 (pp.54-55)

大須賀信一 (pp.56-57)

山口良臣 (p.61)

瀬川 晃 (p.62)

池田泰教 (p.63)

岩田栄一 (pp.65-69)

宮崎まどか (pp.71-74)

提供：アーティスト、名古屋美術館 (pp.77-79)

梶野利奈子、竹川さおり、宮崎まどか (pp.80-81)

飯島 路、伊藤あかね、伊藤暁彦、梅澤和代、遠藤めぐみ、開尾恵美、勝 あゆみ、酒井健太郎、白濱奈緒、須藤小智、林 裕己、宮下陽輔、

茂登山清文 (pp.85-111)

櫃田珠実 (p.91)

Photo Credits

ITO Tetsuo (p.28, 30, pp.32-33)

HIRANO Tomoko, MIYAZAKI Madoka (pp.36-37)

ISHII Haruo (pp.43-44)

YOSHIOKA Toshinao (p.45)

OENOKI Jun (p.47)

TOYAMA Takahiko, SHIBAO Kouichiro, HASHIMOTO Tomoko, FUKUNAGA Mari (pp.49-53)

KAWARASAKI Takamitsu (pp.54-55)

OHSUGA Shinichi (pp.56-57)

YAMAGUCHI Yoshiomi (p.61)

SEGAWA Akira (p.62)

IKEDA Yasunori (p.63)

IWATA Eiichi (pp.65-69)

MIYAZAKI Madoka (pp.71-74)

Courtesy of artist, Nagoya City Art Museum (pp.77-79)

KAJINO Rinako, TAKEKAWA Saori, MIYAZAKI Madoka (pp.80-81)

IJIMA Fuki, ITO Akane, ITO Akihiko, UMEZAWA Kazuyo, ENDO Megumi, KAI O Emi, KATSU Ayumi, SAKAI Kentaro, SIRAHAMA Nao, SUDO Sachi,

HAYASHI Hiromi, MIYASHITA Yosuke, MOTOYAMA Kiyofumi (pp.85-111)

HITSUDA Tamami (p.91)

電子芸術国際会議2002名古屋 [往来]

メディアセレクト2002

ドキュメント

監修	茂登山清文
編集	池田ちか(オフィスマッチングモウル)
編集アシスタント	土井慶子
翻訳	山田 亘(pp.26-45, 56-64, 70, 76-89, 91-93, 98-110)、土井慶子(pp.94-96)、滋野由紀(pp.7-9)
デザイン	瀬川 晃(121+)、成島 幸(121+)
制作	立松由美子、江坂恵里子
印刷	大丸印刷
発行	電子芸術国際会議2002名古屋実行委員会
発行日	2003年2月

ISEA2002, 11th International Symposium on Electronic Art, NAGOYA [Orai]

MEDIASELECT2002

Documents

Supervisor	MOTOYAMA Kiyofumi
Edited by	IKEDA Chika (Office Matching Mole)
Assistant Editor	DOI Keiko
Translated by	YAMADA Ko (pp.26-45, 56-64, 70, 76-89, 91-93, 98-110), DOI Keiko (pp.94-96), SHIGENO Yuki (pp.7-9)
Designed by	SEGAWA Akira (121+), NARUSHIMA Sachi (121+)
Produced by	TATEMATSU Yumiko, ESAKA Eriko
Printing by	Daimaru Printing Co.
Published by	ISEA2002 NAGOYA Steering Committee

Copyright © ISEA2002 NAGOYA Steering Committee

All right reserved. No part of this book may be reproduced, stored in retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, without the prior permission of the ISEA2002.

Publisher is not responsible for the use which might be made of the information contained in this book.

Printed in Nagoya, Japan.

Year Published: 2003

