

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 alternativemoments — 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、エクスカーション
- 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

本誌は、2002年10月27日～31日に開催された電子芸術国際会議2002名古屋「往来」の公式プログラムとそれに連動して開催されたメディアセレクト2002、共催プログラム、関連プログラムのドキュメントです。

CONTENTS

- 4 A few thoughts on [Orail — 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 [Orail — 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 electropi **[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 [Orail] Symposium
- 106 Welcome Party, Excursion
- 108 Social Event [No, but it's all right!]
- 110 CAFE, GALLERY, DJ·VJ events

ISEA2002 was held from the 27th to the 31st of October 2002 in Nagoya, Japan.
This book is a document of official programs of ISEA2002 NAGOYA [Orail],
MEDIASELECT2002 programs, associated programs and related programs.

〔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、あの濃密な空気のなかで、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込まれたが、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3」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フランニングである。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、海風と日光と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0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2%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、フロッシ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もよるところの 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 6-1 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、広報の問題もあるが、関係者から指摘を受けていたとお5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 の坂根厳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5くんでいただきました。フ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.

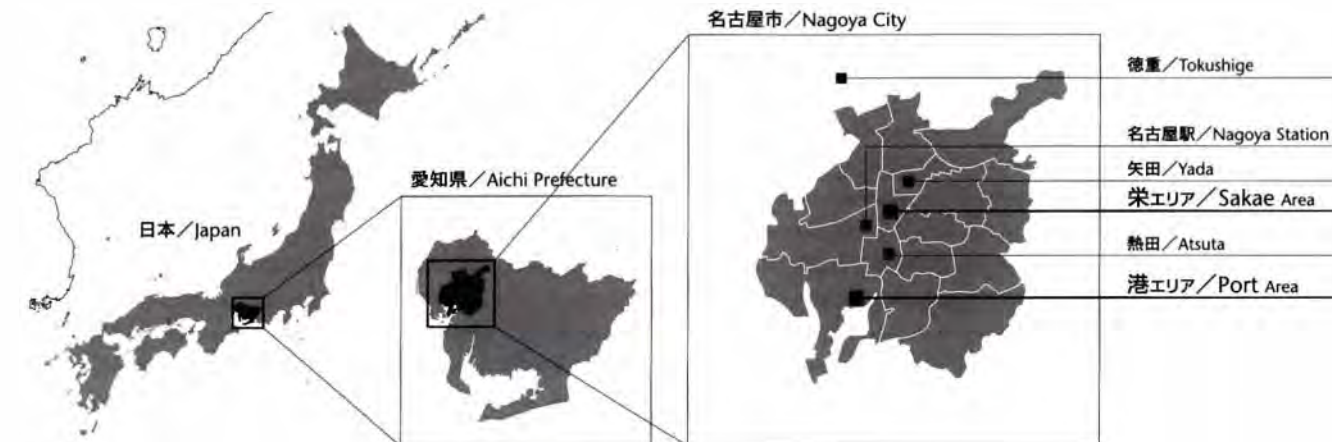
Behind these backdrops, the **ISEA2002 NAGOYA** was convened. As far as the site preparation and operation are concerned, we are proud that these are nearly perfect. Communication infrastructure enabling optimum network environment, a main concern expressed by people concerned in the initial phase of 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
3-74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
名古屋科学館

Exhibition (Globe Jungle Project)
Oimatsu Park

NCSM & JSEM Science Talk & Electronic Concert
[Melgetsu—Oral] (The Moon—Oral)
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

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ィメ
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

TRANSIT2002 PRE-EVENT
SPECIAL EXHIBITION OF MEDIA ART:
PETER BENZ
Gallery Planner

electropti [会] @ 名古屋
権木館

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

ISHIDA Hisashi Solo Exhibition
Galleria Finarte

ジム・キャンベル展 「Data & Time」
名古屋美術館

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

INOUE Hisako Solo Exhibition
ITO Tadashi Solo Exhibition
Westbeth Gallery Kozuka

電子音楽コンサート in 名古屋
愛知県芸術劇場

中ザウヒテキ展 「Circuit」
ギャラリーセラー

Concert for Electroacoustique and
Computer Music in Nagoya
Aichi Prefectural Art Theater

Exhibition and Performance
[Town Is fading away.]
canolfan

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」
名古屋科学館

武蔵展 「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

NAKAZAWA Hideki Solo Exhibition
[Circuit]
Gallery Celler

MUSASHI Atsuhiko Solo Exhibition
[MIRROR MARKS]
Heartfield Gallery

港エリア / Port Area

ウエルカムパーティ
ガーデンふ頭 20 号倉庫前

展覧会
ガーデンふ頭 4 号上屋・20 号倉庫

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

エレクトロニックシアター
名古屋港ポートビル

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

電子芸術国際学会総会
名古屋港湾会館

水の意識
名古屋港水族館 / 現代美術館・名古屋

絆
ガーデンふ頭 20 号倉庫外壁

初期日本のビデオアート
名古屋港ポートビル

YAKATA
名古屋港乗船場

往来シンポジウム
名古屋港湾会館

市民との交流プログラム
「ノー、バット イッツ オーライ！」
港構広場公園

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

「Arch」 電子音楽プロジェクト
南極観測船ふじ

@port 02
要地口～名古屋港界隈・KIGUTSU

ウェブキャストー グッゲンハイム美術館
名古屋港湾会館

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

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

カフェ、ギャラリー、DJ・VJ イベント
ガーデンふ頭 20 号倉庫

Welcome Party
Warehouse No.20, Garden Pier

Exhibitions
Warehouses No.4・20, Garden Pier

Performances
Warehouse No.20, Garden Pier
JETTY, Port of Nagoya

Electronic Theater
Nagoya Port Building

Papers, Panels, Poster Sessions, Round
Tables, Institutional Presentations,
Workshops, Tutorials
Nagoya Harbor Hall

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

Consciousness of Water
Port of Nagoya Public Aquarium, The
Museum of Contemporary Art, Nagoya

Peaks
Warehouse No.20, Garden Pier

The Early Works of Video Art in Japan
Nagoya Port Building

YAKATA
From Nagoya harbor boarding place

[Oral] Symposium
Nagoya Harbor Hall

Social Event [No, but It's all right]
Minatobashi-hiroba Park

ZKM Project [Web of Life]
by Michael GLEICH & Jeffrey SHAW
Warehouse No.20, Garden Pier

Electronic Music Project [ARch]
"FUJI" Antarctic Museum

@port 02
Tsukijiguchi - Port of Nagoya Area/KIGUTSU

Webcast - Solomon R.Guggenheim Museum
Nagoya Harbor Hall

Online Project [Kingdom of Piracy <KOP>]
Warehouse No.20, Garden Pier

MORIYAMA Daido Solo Exhibition
[Shinjuku - Platform - Light & Shadow]
The Museum of Contemporary Art, Nagoya

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

不死身の空間
名古屋市民ギャラリー矢田

「TRANSIT2002」展
名古屋造形・パワハウス大学
名古屋市民ギャラリー矢田

mental rotation
NAGOYA CITIZENS' GALLERY YADA

The Immortal space
NAGOYA CITIZENS' GALLERY YADA

Exhibition [TRANSIT2002]
Nagoya Zokei ⇄ Bauhaus University
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

「フォトアクティブ 横田珠実 + 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 [Oral — Roji]
Media Center, Nagoya Kogakuin College

エクスカーション

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る —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させ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・変化させて表示することが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とで、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、8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、日本の往來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の開催に合わせたように、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うまれるとしたら、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、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.

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、からだの使い方を变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变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。文字通り一ただし海上の一往来。その道すがら様々な芸能が繰り広げられました。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。繰り返して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《スクオン》⁵は、一服の濃茶のように、腹（と尻）に

ズズッとくるものでした。演じ手を囲むマッキントッシュ
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。情報産業のまっただなかで、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つた。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した。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つた
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
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
りはつ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。38
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「シニシズム」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、崩壊は予告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、たくさんの示唆がありました。関係の皆様にも、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。

AKIBA Fuminori (Associate Professor, Nagoya University)

An ideal, self-contained body has broken apart. Art is associated with a plastic **body**¹ 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?' 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 **fiancées**⁴ 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, "**Pukuon**,"⁵ 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 **others**⁸ — 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. Katsuhiro 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" 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. Anisa 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345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

赤松正行

AKAMATSU Masayuki
Time Machine!

Peter BOSCH, Simone SIMONS
Agua Vivas

Keith BROWN + Imaging Technologies Croup 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
KASUKA 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 Fumilaki

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 Cek 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 JungleProject + 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

JoselyCARVALHO

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 —

JeanDUBOIS, Francis QUEVILLON

TACT

藤原淳平

FUJIWARAJunpei

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 ISHIIHARA + 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 — JohannesKepler "Harmonice Mundi"

Squidsoup
altzero 4

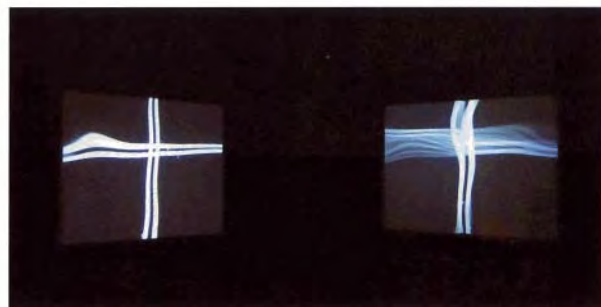
the-phone-book Limited
a) the-phone-book.com b) the sketch-book.com
c) live chat discussion on content development for wireless

WONC **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

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.)

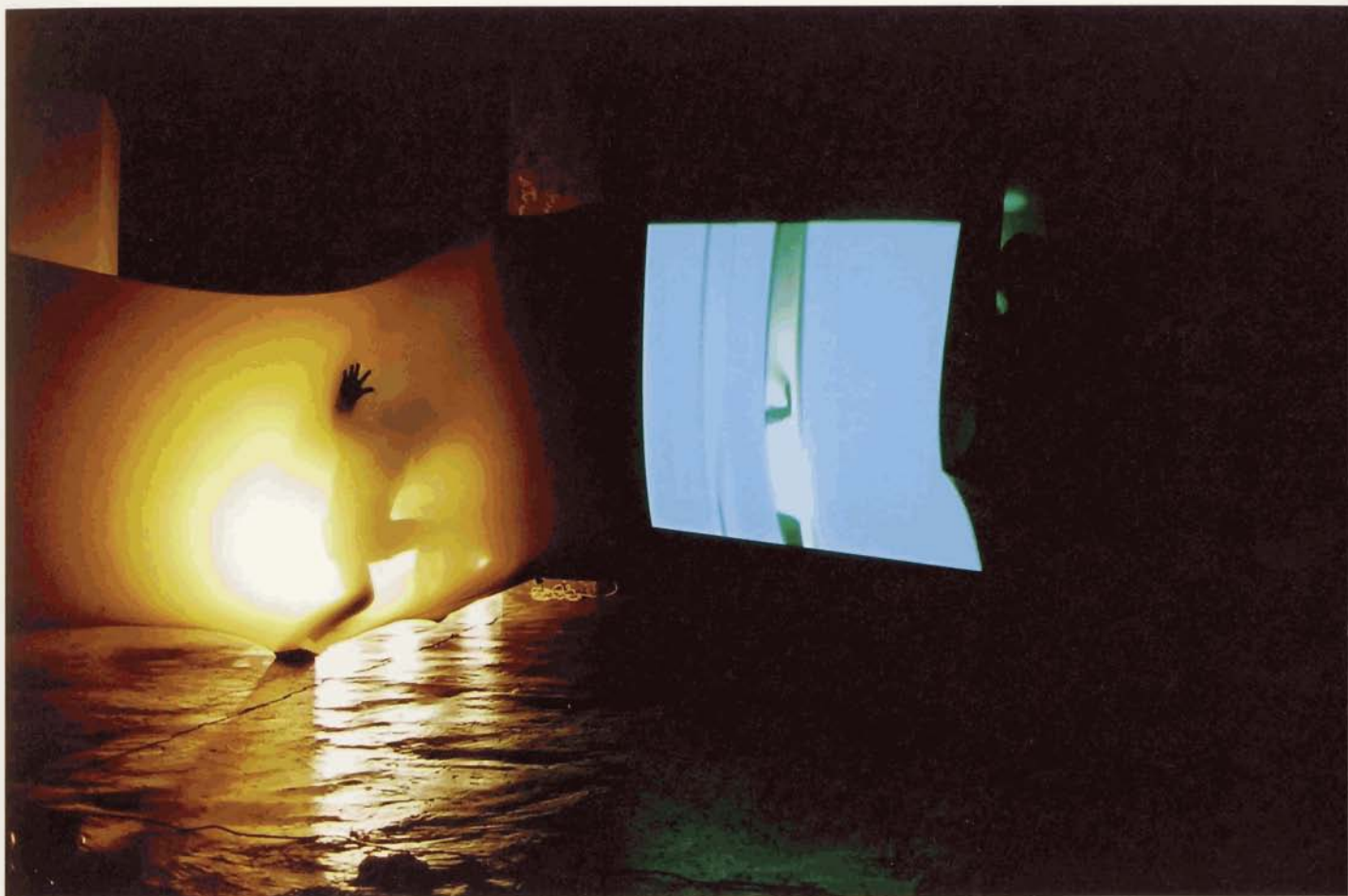
Warehouse No.20, Garden Pier in port of Nagoya

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

名古屋港カ ンふ頭 20号倉庫
Warehouse ... 20, Garden Pier in port of Nagoya

Tony ALLARD, Dwight **FRIZZELL**
world-mix-nagoya

Mark AMERIKA, Chad MOSSHQLDER
FILMTEXT 2.0

Atelier Avant Austria
running-figure-lantern

Yan BREULEX
NEVERWDINGSTORIES.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

kondltion **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 GUISAN
Dance of Stone

コンサート

Concerts

10月28日(月)、29日(火)

愛知県芸術劇場

October 28 (Mon.), 29 (Tue.)

Aichi Prefectural Art Theater

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。

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

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

Andreas WEIXLER
WAON

Lidia ZIELINSKA
JUSTTOO MANY WORDS

Elsa JUSTEL
Destellos



Selji Nagai Group

エレクトロニックシアター

Electronic Theater

10月26日(土) - 31日(木)

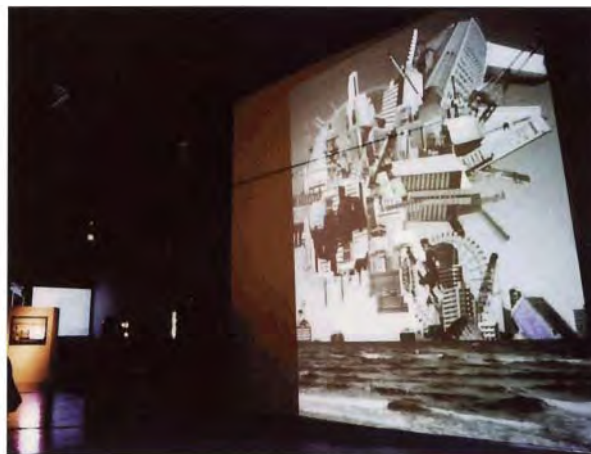
名古屋港ポートビル4階講堂

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

JoseCarlos 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

JasonFRANK, **Mathew** RILEY
Psychogeographical Map: The commute

Alistair GENTRY, Joe**MAGEE**
HYPNOMART

Marie-FranceGIRAUDON, **Emmanuel** AVENEL
TRANS(E) BLUE

Isabelle HAYEUR
Vertige (Vertigo)

Schawn JASMANN
The Shadow Dweller's Gaze

KROMA ProductionsLtd. Magnusborg Studios
Director: **MILLA MOILANEN**
PASSAGE

Anne-SarahLE 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
Traficoinspirar

Florin TUDOR, Mona VATAMANU,
Radu NEGULESCU
Hyperhouse

Susan TURNER
Alien Hand

VJAnyone
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



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

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
(ドミニカーナキシュ、オスナブルック、ドイツ)
- 2000 メディヤセレクト「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、7%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 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 / 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

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」
(ジーベックホール、神戸)
- 1993 「Sound Image Crossing1 (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、58%)
- 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 メディヤセレクト (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

thephone-book limited
Fee Plumley / Ben Jones
the-sketech-book.com

rhe-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 アーランズカンパニー 「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. 4 ノトラネオト構築 (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 と供作) (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」モーショントラッキング修得 (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).



檀田珠実 + 吉岡俊直

檀田珠実

- 1984 愛知県立芸術大学大学院 (油画専攻) 修了
- 1997 Royal College of Art (MA / 英国王立美術大学院大学)
- 1997 The Bed Show (Zelda Cheattle 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 Cheattle Gallery, London
- 1998 EPSON COLOR IMAGING 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



檀田珠実・吉岡俊直 / HITSUDA Tamami + YOSHIOKA Tohinao
フォトアクテ4 in SAKAE / Photo Active in SAKAE

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 神戸アートアニュアル '98「映像考／・・・」
(神戸アートビレージセンター、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
(大阪府立現代美術館セ9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

「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 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。

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

OSU GOODWILL Entertainment Digital Mall

Boyd's 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

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・オープニング 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** 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、
佐々木卓

「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・アール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, UYEYAMA Tomoko, KOBAYASHI Keiko,
HASHIMOTO Tomoko, NIITSU Adoka, MURAKAMI Taisuke,
MORITA Ken, WAKAMI Arisa

Guest:

FUKUNAGA Mari (cafe)

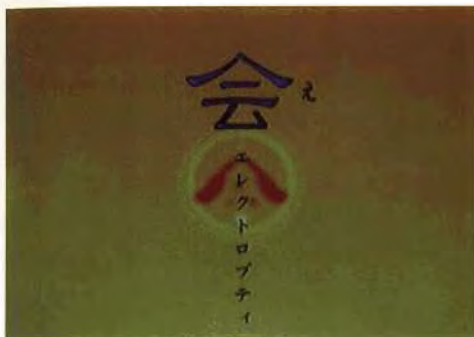
Support:

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/ELEFUNKTONE 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、いろん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.

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。世界中のみんなをビビッ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



屏風に映し出された【会】映像／[e] on a byoubu screen

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。

FUKUNACA 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.

エレクトロスティ

electropti
<http://www.electroptl.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
出逢い/nice to meet you

新津亜土華/NIITSU Adoka
バーバリックソング/Barburic 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 Rower blooms



若見ありさ / WAKAMI Arisa
4インストール「個」 / Installation "one"



ウエヤマトモコ / UYEYAMA Tomoko
ライブ・パフォーマンス「雑音（スクオン）シリーズ vol.3「+ -」」 /
Uve 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「フハッ」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ひ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.



カフエ 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。

このデのモノを飲むときって雰囲気大切ですよ。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)
名古屋港ガーデンふ頭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

artspace dot 設立参加

- 1999 個展「穴」(dot、愛知県西春町)
1999 given「口コソピア」(名古屋港カークン20号倉庫、名古屋)
2001 みちろの恋愛講座 in クタリウム8 (クタリウム美術館 B1 on Sundays、東京)
2001 名古屋市民ギャラリー一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

第5回名古屋国際ビエンナーレ「アーチック'97」準グランプリ

- 1997 (名古屋美術館・名古屋科学館、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 (名古屋港カークン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 Photography, Tokyo

- 1999 MEDIASELECT, Warehouse No.20, Garden Pier in port of Nagoya, Nagoya
2002 Newmedia Newface, ICC, Tokyo



it-

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、かななかのぶひろ、
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

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, TERAJ Hironori,
NAKAI Tsuneo, TOYOHARA Masatomo, HAYAFUJI Hiroshi

Director: YAMAGUCHI Yoshiomi, INA Shinsuke

With cooperation of SEJIMA Kumico

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。

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.

イメージはオリジナル作品から取り出したものです。

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. 1sec. 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-WER)
1983
7min. 54sec. color



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



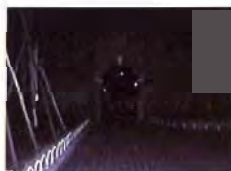
島野義孝
SHIMANO Yoshitaka
カメラと、私のカメラ
CO-RELATION
1983
8min.03sec. color stereo



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



中井恒夫
NAKAI Tsuneo
人口楽園
ARTIFICIAL PARADISE
1983
10min. color



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



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



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

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。

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

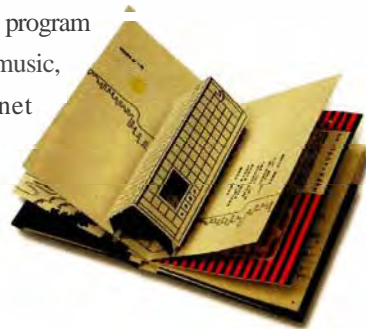
Support: AMARI Ayu, KAWABATA Satomi, BABA Akiko

Plan: OKAGAWA Takuji

Cooperation: Higashiyama Garden

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 スログラムより)

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、馬場丈直、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, HUIKAWA 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)

司会ボエム/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
眠る石鯀

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「熊貓」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

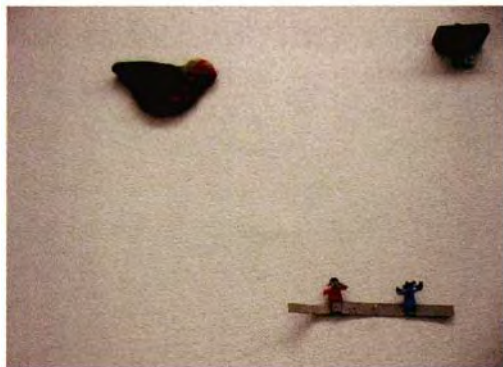
Born in 1980. Has held an animation film festival.

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

花勘症

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)
NINYUWORKSHOPZ「自習」

November 3 (Sun.)

NINYU WORKS
NINYUWORKSHOPZ "Jisyu"



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



市村美佐子 / ICHIMURA Misako
HOUSE-日本人、ロースマデ4人、ダッチーズ、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