



東京大学大学院情報学環 学際情報学府

Interfaculty Initiative in Information Studies

拡がるメディア・アートの環

Graduate School of The University of Tokyo

Number. 9

INTERVIEW

アートはサバイバルだ!

河川洋一郎教授インタビュー

「アートをやるときに、やっぱり『原始』の秘境に行きたいんだよね。

都内には秘境がないから、海や山にはよく足を運ぶの、そして野山を歩く時は狩猟の目で見える。」

今年度、本紙の表紙には河川教授の作品CGが登場する。今号の作品タイトルは“wriggon”。

wriggle=「のたうちまわる」からきているとか…。河川教授の世界を聞いた。

Q 作品をつくるようになった経緯は?

種子島で育ち、日常的に自然界と向き合って過ごしてきたから、身近にいる生き物の形や進化に興味があったこと、それが発想のもとになっていると思います。わかりやすく言うと、魚や鳥、蝶、花がなぜきれいなのか?

その動植物を見ていると、形が時間の経過の中で変容していく、ずっと同じではない、だから、その変化する時間の過程を芸術の世界にプログラミングしたら面白いと思ったんです。つまり時間の造形化。そして、巻貝やヒトデ、ウニ、鉱物などの形を徹底的に観察し、コンピュータでシミュレーションすることで、形の幾何学的な面白さや規則性、成長過程のルール、からくりを自分で見つけようと思いました。例えば、ハリセンボンの棘や魚のうろこが規則的に並んでいるとか、ひまわりの花びらが等比級数で並んでいる。普通は科学の世界でやることを、芸術の世界で考えてみると面白かったですね。

Q グロスモデルという言葉がききますか?

1976年頃からはじめた、形の発生、成長、進化する過程をつくるためのプログラミングによる造形手法です。自然界にある数学的な形を持ったもの、緻密なもの、複雑なものを、それを使って解明していこうと思ったんです。そうして作品をつくっていると、形態だけでなく、色彩も動きもできてきて、形態と色彩と運動、時間軸の動きもプログラミングできるようになった。サイバースペースの中にアートの生命体が生まれ、それ自身が成長、進化できるようにもなる。その後、サイバースペースの中の人工生命と、リアルな人間がどうやってコミュニケーションするかということへ関心が移っていきました。人間はリアルスペースにいて、人工生命体のCGはバーチャルスペースにいる。人間が人工生命体に働きかけると、それが実際に反応する。つまり仮想の人工生命体の芸術とリアルワールドの人間とが、コミュニケーションできるという異次元の組み合わせが新しくできるんですね、それをやってみようと思いました。これは、アートの世界では、過去になかったことです。

Q 伝統芸能と共演されていますがそれは?

ジェモーションというのは僕の造語なんですけど、感情的なもの



を自己成長させるようなコミュニケーションの仕方、新しい情感的な世界を、芸術の舞台空間として追求しています。そして今は、人間と人工生命体の作品が反応するだけでなく、そこに時間軸として「伝統芸能」の原点を入れているんです。今までの伝統芸能は、メディアの世界とは離れているけど、それを取り込むことによって、ま

ったく新しいメディア空間ができる可能性があるんじゃないかと考えたんですね。伝統芸能と刺激しあうことによって生まれる新しい未来の伝統芸術が…。アーティストというのは理論を考えただけでは何もならないから、実際にステージで能を舞う方などと共演して、どんどんジェモーションの世界を高めて形象化していくことを試んでいます。舞台では、作品が人の動作にも反応するけど、楽器や声などの音にも反応できるんですね。だからこれを、新しい都市空間みたいなのところにもっていけば表現領域が広がるのではと思っています。最先端のメディア技術を使うことによって、アートの概念が広がっていくから、どんどん面白いものができるかもしれないですね。

これからは、映画館のスクリーンが、ぐにゅーっと盛り上がってくるとか、スクリーンそのものが自由に膨れたり、凹んだりして生き物のように反応するとか、スクリーンが迫ってきて、見ている人は逃げなくちゃいけないとかね、今の概念を超えた、そういう世界ができたら面白いかなと思っています。こういった媚薬的なものから飛躍した異次元の発想が、魅力的なものを進化させるんですね。

Q 先生にとって刺激的なことは何ですか?

狩猟生活。片手に弓、槍、吹き矢、片手にコンピュータ持って…。プールは苦手、獲物がないからね。ただ泳ぐだけではだめで、獲物がいて狩猟しないと。子どもの頃から海へは、手ぶらで泳ぎに行ったことはないんです。魚を獲るために、必ずモリかなんか持ってましたね。本来人間は、自然との関係の中で最小限に生きてきたから、何が獲れるかわからないけど、日々刺激的だったんです。今日はマンボウか、明日はウツボか、ナマコかもしれないって…。何に出会うかわからない。そういうのが、アーティストには重要なんですね、常に意識を原始の自然体を持っていくことが。アートはサバイバル、スポーツと紙一重。

TOPICS

創立5年の学際情報学府、初の博士号——学位記授与式



3月24日学際情報学府学位記授与式が、暫定アネックス2階会議室にてとりおこなわれた。学際情報学府博士課程4名、修士課程53名、人文社会系研究科社会文化研究専攻社会情報学専門分野博士課程2名、修士課程9名の門出となった。

学際情報学府創立5年、初の学際情報学府博士号を授与された4名からコメントをもらった。

伊藤いずみ氏(原島研究室)

1. D論と平行して、「名古屋大学学術記念館」の設計をコンペ・プロポーザルで取得しました(二人チーム)。
2. 在籍中、国家IT戦略会議議長(ソニー出井さん当時)による情報都市CGの選出(1200案中1位)、ソニービル壁面全面に情報都市CGの恒久焼付け、ニューヨークMOMAアーティストプログラム登録、を始め幾つかの、情報に関連した国際的なデザイン成果を得ました。
3. 私的には博士在籍中、二人の子どもを首都圏模試一桁の成績でそれぞれ最難関高に入れました。二人は理数+芸術系に強みがあり、鍛え

て今後将来は設計・デザイン活動を家族全員で行っていきたく思います。

社会人として仕事・親業との三つ巴でしたが、厚くご指導いただき真にありがとうございました。

博士論文題目:「複合現実感の都市組込みに関する研究」

今井健氏(小野木研究室)

20代におけるまとまった5年間は自らにとって実に重要な意味を持つと思いますが、振り返ると本当に様々な経験をし、充実した時間であったと今では感慨深く思います。私は数学科から学府、その中でも医療情報学の世界へと進みましたが、今後は自分が歩んだ道の中で得られた様々な知見を基に、学府卒ならではの特長を生かしていければと思います。最後になりましたが、お世話になった先生方、事務の皆様、そして学友に深く御礼申し上げます。

博士論文題目:「画像診断報告書からの所見抽出」

大石岳史氏(池内研究室)

修士の頃は楽しかった。毎日授業で仲間と顔を合わせ、飲みに行く機会も多かった。コモルムに行けば、いつも誰かが居てとりとめ無く雑談をしていた。一期生は年齢層が広く、様々な分野の人が集まっていた。正直、変わった人も多かったと思うが、話をするのはとても楽しかった。今思えば、博士課程の3年間より修士課程の2年間の方が強く印象に残っている。自分にとっての学府の思い出とは、あの2年間なのだ

とつくづく思う。

博士論文題目:「大規模距離画像の位置合わせと誤差補正ならびに文化遺産への適用」

佐藤いまり氏(池内研究室)

修士・博士課程の5年間、歴史ある大学の新大学院1期生として、戸惑いながらも大変楽しく過ごさせて頂きました。特に1期生として、先生方に顔を覚えて頂き、お声をかけて頂いたことは、本当に有難く貴重な経験でした。また、多岐にわたる研究分野の先生方・同級生との会話を通して、研究に対する自分の視野もどんどん広がっていったような気がします。今後は、学際情報学府での経験を活かし、マルチな研究者を目指して頑張っていきたいと思います。

博士論文題目: Illumination Recovery and Appearance Sampling for Photorealistic Rendering



人事異動・着任教員自己紹介



中尾彰宏 助教授

私の研究分野は、広域分散システム、コンピュータネットワーク、オペレーティングシステムなどシステム全般である。米国プリンストン大学在籍中には教授・同僚とPlanetLab(<http://www.planet-lab.org>)という分散システムのテストベッドを立ち上げ、オーバーレイ・ネットワークの研究を行った。米国での研究生活を通して、研究には学術的な知識だけでなく、新しい研究領域を創成すべく高い意識、そして国際的な活躍のためのコミュニケーション能力が非常に重要であることを学んだ。情報学環という新しい環境で、このような経験を生かして社会に大きなインパクトを与える研究を行いたい。現在の興味は、ユビキタス・コンピューティングのためのインフラとしてのネットワーク分散システムである。



本郷和人 助教授

私は数学が苦手なので文学部へ進み、英語も全然ダメなので、横文字を必要としない日本中世史を専攻しました。芭蕉の言葉ではありませんが、「無芸無才にして(日本中世史という)この一筋につながった」のです。怪訝な顔をされる方がいらっしゃるかもしれませんが、歴史学は科学です。けっして物語ではないのです。そのことを強調するために、30代の私は「実証」という作業にもの凄くこだわりました。中世の政治史を克明に描写した『中世朝廷訴訟の研究』(東京大学出版会)という素晴らしい本を書きましたが、誰も褒めてくれませんでした。40代になってかなりいい加減に…いえ、考えにゆとりができて、実証から歩を進めてみる気になりました。去年12月に『新・中世王権論』(新人物往来社)という本を書きました。良かったら読んでください。

人事異動 2005.4.1

教員	採用	中尾彰宏 助教授 有賀清一 助手 長谷川一 助手
	昇任	馬場 章 教授
	配置換	本郷和人 助教授 (史料編纂所より) 陳 昱 助教授 (大学院情報理工学系研究科へ)
職員	客員教員	フロリアン クルマス 客員教授 深尾葉子 客員助教授 堀田龍也 客員助教授 (寄附講座教員)
	配置換	金子和弥 主査 (生産技術研究所へ) 北田義保 主査 (史料編纂所より) 腰原伊織 (国立情報学研究所へ) 庄司冬彦 (大学院総合文化研究科図書館より)

PROJECT

次世代デジタルアーカイブの創造—人類の「知」の共有を目指して

ユビキタス情報コンテンツ形成プロジェクト

東京大学大学院情報学環

21世紀COE特任助手 添野 勉

ユビキタス情報コンテンツ 形成プロジェクト(プロジェクトA)の概要



資料撮影指導風景

本プロジェクトは、東京大学大学院情報学環21世紀COEプログラム「次世代ユビキタス 情報社会基盤の形成」(平成16年度採択、プロジェクトリーダー:坂村健教授)のプロジェクトの一環として、主として

技術研究を進める「ユビキタス情報技術研究」(プロジェクトB)、制度や社会的側面の研究を行う「ユビキタス情報社会国際研究」(プロジェクトC)とともに、基幹的なプロジェクトとして位置付けられている。

本21世紀COEプログラムでは、ユビキタス型情報配信を前提とした、ユビキタス情報ベースのコンテンツを形成することを目的のひとつとして掲げている。本学では、これまでも情報学環をはじめ、史料編纂所や総合研究博物館等において、デジタルアーカイブを構築してきた実績があるが、本プロジェクトでは、これらのデジタルアーカイブをさらにユビキタス情報ベースへと発展させることを企図している。

石田英敬教授、橋元良明教授、西野嘉章教授(総合研究博物館)も参加する「プロジェクトA」を統括する馬場章教授の研究室においては、このコンテンツ形成の試みとして、次世代デジタルアーカイブの構築を目指しており、そのための具体的な素材として、弥生式土器の発見者として知られ、日本の人類学・考古学の原点を作り上げた、本学に縁の深い坪井正五郎博士(1863-1913)の学問的遺産



坪井正五郎博士肖像写真

である膨大な個人史料を基礎としたアーカイブを作成中である。また、17年度からは歴史写真アーカイブの構築を本プロジェクトに加え、デジタルアーカイブの多面的な実践的展開を試みる。

Meta digital semantic web archiveの構築に向けて

今日、旧来のアーカイブはデジタル技術の進歩により、デジタルアーカイブへと移行しつつある。しかし、その多くは運用面において不遇であり、人類史上貴重なコンテンツが有効に活用されているとは言い難い現状がある。その反省から、本プロジェクトにおいては、ユビキタスコンピューティングの技術に裏付けられた人類の「知」の共有化を目指し、以下の二点を核とした革新的なデジタルアーカイブの構築を目標としている。

その第一に、テキストや動画像、音声、さらには二次元あるいは三次元などの各種のデータを統合的に扱うことの可能なアーカイブの構築を目指す。

第二には、オントロジーなどの学問的成果を導入し、ダブリンコアに基づくメタデータの活用による資料間の意味連関と構造を持たせた、新たな概念に基づくアーカイブを構築することで、セマンティックウェブによる情報統合を実現する。

その実例として、坪井正五郎関係史料は格好の素材であり、



坪井正五郎博士デスマスク

日記や書簡、写真や講義録をはじめとして標本資料や建築物、果ては博士本人のデスマスクに至るまで、学問草創期の学者の「生」をここまで総合的にアーカイブ化可能なケースは他に類を見ない。これらの史料を駆使し、

アーカイブを構築するためのメタデータの付与と分類の試行錯誤が、現在学内外の研究者・企業・大学院生の協力を得て日々進行中である。

今後、新たなアーカイブの創造においては、オープンコミュニティによる情報形成手法などを適用し、アーカイブの構築にとどまらない、その運用も含めた広い視点からの「Meta digital semantic web archive」の創造が目標とされる。そのための優秀なデジタル・アーキビスト育成もまた本プロジェクトの重要な課題である。



「人類学講義」速記録

NEWS

学環と日本科学未来館との交流 "ex-cafe"

2月23日、3月2日に日本科学未来館と情報学環の相互交流セミナーが未来館で開催された。お茶やお菓子を手にしながらの気楽な雰囲気を出し、名づけて、"ex-cafe"。"ex"は"exchange"の意味で、双方のスタッフが、日頃考えている「もちネタ」を発表し合い、多様な視点からのディスカッションを深めようというもの。23日は未来館での来館者とのコミュニケーションについて、2日は学環からは大井町プロジェクト、未来館からは博物館のあり方について紹介、地域と博物館の関係がどうあるべきが議論した。今後も、月に1回程度のペースで続けていく予定。

第4回、第5回 COEシンポジウム開催

3月2日、16日、東大武田ホールにてCOEシンポジウムが開催された。2日は、「食の安心・安全を実現するユビキタスコンピューティング技術」がテーマ。食品のトレーサビリティにおいて、ユビキタスコンピューティング技術の活用がどのようなことで期待されているのかなどを、坂村健教授、新山陽子教授（京都大学大学院農学研究所）、須藤徳之氏（農林水産省）、越塚登助教授（情報基盤センター）が語った。続く16日のテーマは、「ユビキタス情報社会と個人情報保護」。濱田純一教授、田中秀幸助教授らが登壇。個人情報保護を中心に、技術的な問題から、法制度・政策まで幅広い観点から議論した。



教育部修了式

新聞研究所、社会情報研究所から昨年4月に情報学環へと引き継がれた教育部の修了式が3月18日行われた。修了者16名。この歴史ある組織は、今年で55年目を迎える。



学環・学府の新しい仲間

4月から情報学環・学際情報学府、それぞれの学生になったのは、次の通り。

<学際情報学府・修士課程>
学際理数情報学コース---17名
文化・人間情報学コース---30名
社会情報学コース---23名
<学際情報学府・博士課程>
学際理数情報学コース---4名
文化・人間情報学コース---12名
社会情報学コース---9名
<教育部>---55名
<コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム>---36名

阿部卓也氏 (D2石田研)、 第4回竹尾賞 Visual Studies and History 優秀賞受賞

TAKEO 2005 デザイン史研究論文・デザイン評論募集の「デザイン史研究論文」部門にて、阿部卓也氏の論文「漢字デザインの形態論 一字形論再定義のための一試行」が「優秀賞」を受賞した。この賞は、(株)竹尾、(株)竹尾研究所が主催、紙文化を中心としたヴィジュアル・コミュニケーションデザインをテーマに募集されたもの。

苗村健助教授・寛康明氏 (D2苗村研) デジスタアワード 2004 年間最優秀作品に

NHKデジタルスタジアムで、苗村健助教授・寛康明氏の作品「through the looking glass」がデジスタアワード2004・ゴールデンミュージス[年間最優秀作品]に選ばれた。この作品は第2回DIVA芸術科学学会大賞も受賞している。



加藤太一氏 (D1荒川研) の 「Liquid Bits」、文化庁メディア 芸術祭で審査委員会推薦作品に



「Liquid Bits」の題材はコンピュータによるテキスト情報の通信の仕組みです。デジタル

信号を転がり落ちる水滴として表現した作品。この題材は自らが開発した情報教育ゲーム「ころころデジタル」のルールに着想を得ています。今後は5月28日、29日に開催されるシミュレーション&ゲーミング学会春季大会にて新しいゲームを発表する予定。修論で展開した、ゲーミング研究とアートの連携をこれからも推進していこうと考えています。(加藤太一)

海外修学中の松村誠一郎氏 (D3 荒川研) より活動報告

オランダでの滞在が2年目に入り、活動

の輪が広がってきました。ソロでの演奏を2月にベルリンで開催されたClub Transmedialeのイベントle placard#08に参加してライブをした後、ハーグにおいても行ないました。このライブを通して、ライブパフォーマンス用のツール制作が進んでいます。今後は、昨年日本で発表した作品「Hop Step Junk」を、4月下旬にフランスのラバルで開催されるIEEE VRIC (Virtual Reality International Conference) で発表とデモ展示を行ないます。また、5月下旬にカナダのバンクーバーにて開催されるNIME (New Instruments for Musical Expression) においてもデモ展示をいたします。(松村誠一郎)

メルプロジェクトからのお知らせ

1月公開研究会報告

1月メルプロジェクト公開研究会は、東京大学大学院情報学環国際研究員(2005年2月まで)、メディア・プロデューサー/アーティストであるアスケダム氏を招き、「市民メディアとデジタル・テクノロジー」をテーマに開催。豊富な映像資料をもとに、世界のユニークな「人々とメディアのありかた」についてお話いただいた。

2月メルプロジェクト・シンポジウム 2005、成功裡に終了!

2月19、20日に東京国際フォーラムで開催したメルプロジェクト・シンポジウム2005は約250名が参加、好評のうちに2日間を終えた。今回は、ゲストコメンテーターに桂英史助教授(東京藝術大学)、佐倉統助教授、武田徹氏(ジャーナリスト)を迎え、台湾、韓国などからの海外ゲストも招いて開催。報告やディスカッションのほか、来場者参加型ワークショップなど、今年も型破りなプログラムを通じてさまざまな出会いが生まれた。

BOOKS



Digital Economy and Social Design

須藤修編著 / Springer Verlag

3月25日、Digital Economy and Social Design (英文図書) が、シュプリンガー社より刊行されました。この著書はグローバルな規模で拡大するデジタル経済の動向を踏まえて新たな社会システムを構想しようとするものであり、収録された論文は、すべてピア・レビューを経た学術性の高いものです。(須藤修)



「生態心理学の構想」

佐々木正人・三嶋博之編訳 / 東京大学出版会

生態心理学では世界は直接知覚できるとしています。媒介無しにどのようにして周囲を知ることができるのでしょうか。そのためには過去・現在・未来

という時間の区切り、感覚器官の働き、周囲にある物質などについての考え方を根本的に変える必要があります。21世紀心理学にたくされたこの主題についての歴史的な論文を収録。(佐々木正人)



「万博幻想 戦後政治の呪縛」

吉見俊哉著 / 筑摩書房

大阪万博から愛知万博まで、戦後日本の万博は豊かさへの大衆的欲望と国家の開発主義政策との癒着を可能にする仕掛け「万博幻想」として機能してきた。本書はこうした万博開催をめぐる国家と地方行政、財界、知識人、そして市民の間のせめぎあいを、戦後史を通じて浮き彫りにする。(吉見俊哉)



「メディア・ビオトープ 生態系をデザインする」

水越伸著 / 紀伊國屋書店

メディアは、マスコミや技術人だけのものではない。「生物の棲息に適した小さな場所」を意味する「ビオトープ」を隠喩に使い、多様でしなやかなメディア環境作りのための新しい



「セレンディビティ・マシン 未知なる世界、発見への航海」

DAVID GREEN著・羽山博氏 (D3 植田研) 訳 / インプレス

偶然の発見、それが「セレンディビティ」。本書はその偶然を必然と変えるべき方法論について述べている。コンピュータとネットワークを駆使し情報の洪水の中で必然を見つけ出すためのデータの分類方法、情報の整理や検索の方法などを伝える。



編集
発行

東京大学大学院情報学環・学際情報学府 企画室 ● 〒113-0033 東京都文京区本郷7-3-1 ● e-mail: news@iij.u-tokyo.ac.jp ● URL: http://www.iij.u-tokyo.ac.jp

