

報道関係者各位

東京大学大学院学際情報学府
東京大学大学院情報学環コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム
情報学環長 吉見 俊哉
担当教授 荒川 忠一

第9回制作展 [iii Exhibition 9] 開催のご案内

このたび、東京大学大学院学際情報学府、および東京大学大学院情報学環コンテンツ創造科学産学連携教育プログラムでは、東京大学本郷キャンパスにて、学生によるメディアアートの制作展 [iii Exhibition 9] を開催することになりました。

コンセプトは、「アートが魅せる技術、技術が魅せるアート」です。

文系、理系、専門分野を問わず多様なバックグラウンドを持つ学生が企画・運営、作品制作に携わって来ました。今回その規模が 50人以上、22作品と過去最大になります。また、従来の工学部2号館での3会場に加え、この春竣工された安藤忠雄氏設計による福武ホールも展示会場となり、4会場となります。

これまでの持ち味である多様性をさらに増し、福武ホールという新しい場を得て、ますます進化する制作展 [iii Exhibition 9] に是非、取材にお越し下さいます様、お願い申し上げます。



<http://i3e.iii.u-tokyo.ac.jp/>

[iii Exhibition 9: Press Release]

【展示会名】 **東京大学制作展 iii Exhibition 9**

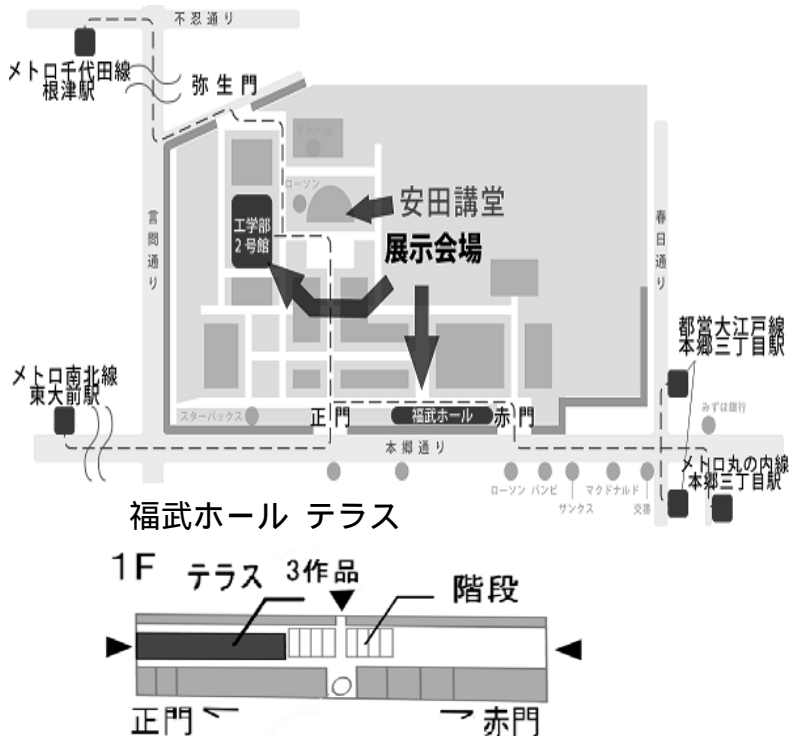
【展示会期】 **2008年6月19日(木)～24日(火)** 毎日 11:00～19:00

【入場料】 **入場無料**

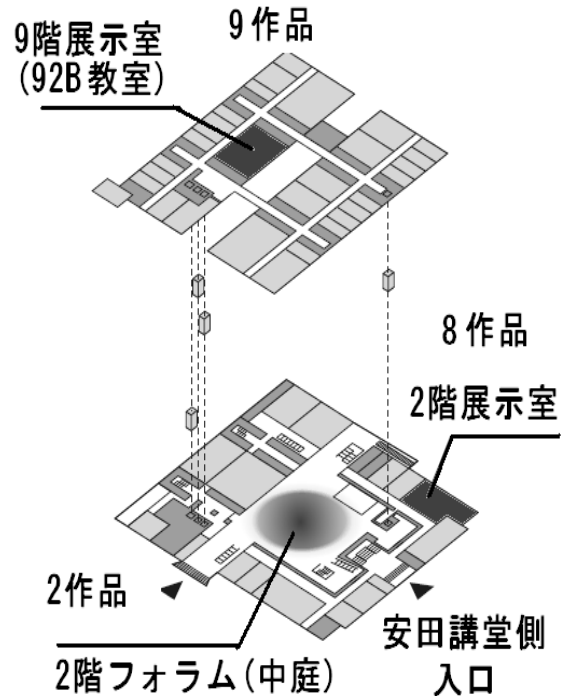
【会場】 **東京大学 本郷キャンパス**

工学部2号館 2階展示室・2階フォーラム(中庭)・9階92B、福武ホール テラス

東京大学学内案内図



工学部2号館内図



《オープニングレセプション》

6月19日(木) 18:00～20:30

担当教員の荒川忠一教授と全作家が各会場を回り、報道機関と関係者を対象に作品を1点ずつご紹介致します。

18:00～ 福武ホール テラスにて作品紹介

18:30～ 工学部2号館2階展示室、
2階フォーラム(中庭)

9階92Bの順に作品紹介

19:30頃～ 懇親会(9階92Bにて)

《パフォーマンス》

6月21日(土) 19:00～21:00

福武ホール テラス

制作展メンバーが中心となり、作品を用いて音楽と映像のパフォーマンスを行います。MaxMSPによる電子音楽や、映像とアコースティックギターの演奏など、4つのグループが異なる専門性を用いた音楽表現を試みます。

【本件についてのご質問・お問い合わせ先】

<TEL> 03-5841-6423 (窓口担当者: 荒川研究室 鈴木莉紗)

<e-mail> i3e@iii.u-tokyo.ac.jp (広報担当)

<URL> <http://i3e.iii.u-tokyo.ac.jp/>



【教員紹介】

荒川 忠一 東京大学大学院工学系研究科 機械工学専攻教授/制作展担当教員
 鈴木 太郎 東京大学大学院情報学環 コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム 人材養成特任助教
 鈴木 高宏 東京大学大学院情報学環 准教授 (生産技術研究所 機械生産系部門)

【授業としての制作展】

制作展“iii Exhibition”は東京大学大学院学際情報学府の授業の一環として、コンテンツ創造科学産学連携教育プログラムと共催で行われており、学生の研究の成果を専門以外の一般の方に広く伝えることを目的としています。制作展自体は年2回、夏学期と冬学期に1週間ほどの会期で開催され、授業時間を使って準備を進めます。

授業としては「学際理数情報学研究法 /エンタテインメントテクノロジー研究 :制作展示プロデュース」という名前で開講されております。オフィシャルな授業時間は隔週火曜の夕方90分間ですが、授業時間外も学生主体で準備を進めています。

大学院で研究されているような新しい技術はなかなか人目に触れる機会がありません。制作展では、さまざまなバックグラウンドを持った生徒が集まり、本学内で得られた研究成果をより多くの人に発信していくために、鑑賞者の方々自ら体験し楽しんでいただけるよう工夫した作品展示を行っております。新しいテクノロジーを用いた実験的な作品から日常に新しい視点をもたらす作品まで、様々な技術とアイデアの結晶が皆さんをメディアアートの世界へと誘います。



【作品介绍】(全 22 作品) 各作品の展示会場は変更する可能性が御座います。予めご了承ください。

福武ホール テラス会場 展示作品 (3 作品)



風の音楽 ephemeral melody 鈴木莉紗

シャボン玉が風によって音楽をつくり出します。ハンドルを回すとシャボン玉が飛び出します。シャボン玉がパイプに当たることで音が鳴り、ランダムに風がつくり出す音楽を聴くことができます。風まかせにただようシャボン玉が織りなすメロディは、一回性をともなって、今ここの場にしかない音楽となります。

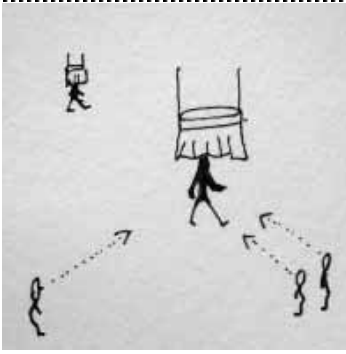
東京大学大学院学際情報学府文化・人間情報学コース 荒川研究室所属
 「今、ここ」でしか体験できない現象に興味を持ち、シャボン玉を用いたインタラクティブアートの制作を行なっている。



日々の手ざわり 深尾宙彦

コンクリートの塊を撫でるという行為を通して、私たちが普段、本能的にその実感を避けている、ありふれたものとの接触のメタファーとしての体験を提示し、鑑賞者の日常観の更新を試みます。コンクリートに埋め込んだ光ファイバーを通して天板上の光の状況をセンシングし、音色を変化させています。

東京大学大学院工学系研究科建築学専攻 野口研究室所属
 空間を包み、直接みたり触れたりしている要素としての建築表面に興味を持ち、あたらしい表面の特徴を持った建築材料の開発を研究テーマとしている。



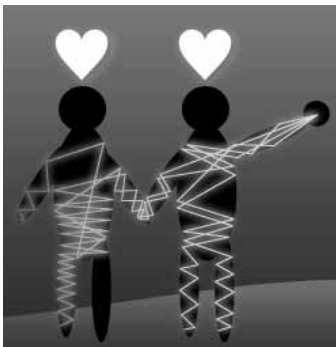
Absolute Field yonakani

現代では、情報こそが都市文明を作り上げています。それは、private / public という、自らが規定する情報により、各自がヴァーチャルな建築を築いているからです。本作品では、物理的な壁を使用せず、心理的な障壁によって公共空間にプライベートな場所を築きあげます。情報技術と建築の交換可能性を問う作品です。

yon+na+aka+kani によるアートユニット。

世の中の様々な現象や思考に対してちょっと変わった方面からの見せ方、考え方をさせていこうとする目的で 2008 年集結。今回が初作品となる。

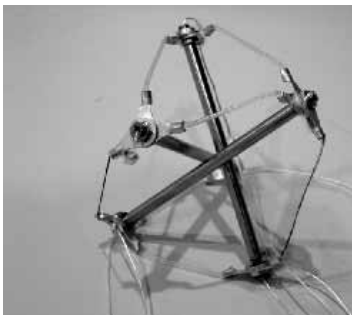
工学部 2 号館 2 階展示室 展示作品 (7 作品)



Irvis 石川貴彦

反射しながら伝わる光の純粋な美を表現する作品です。ぼんやりと光る球があり、それに触れると、球の光は消えます。すると球から出た光があなたの体を反射しながらかけめぐっているかのように、あなたの体に沿った光の経路があなたの体に描かれます。さらに、誰かがあなたに触れると、その人にも光は伝播していきます。

東京大学大学院情報理工学系研究科システム情報学専攻 第 6 研究室所属
光による実世界認識・情報提示に興味を持ち、現在は高速に焦点距離を制御できるレンズの研究を行っている。



structured creature 牛込陽介

張力と圧縮力だけで成立する構造体「tensegrity」を使ったインスタレーションです。インタラクティブに形状を変化させる空間構造体の小さなシミュレーションとして、来場者に反応して立ち上がる tensegrity を提案します。

東京大学大学院情報理工学系研究科知能機械情報学専攻

廣瀬・谷川研究室所属

インタラクティブに空間構造を変化させるためのインターフェースの開発に従事している。

wavers 鈴木隆志

ある刺激を与えられたときの人の不安定な心の揺れや、成長を音と振動をつかって表現します。

東京大学大学院学際情報学府学際理数情報学コース 廣瀬・谷川研究室所属

映像、音、振動、光、センサーなどを用いた、インスタレーションやパフォーマンスなどの研究をしている。



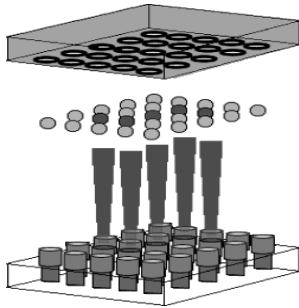
虚時間 田中ゆり + 鈴木隆志

ふとんと共に、この空間で時を感じてみませんか。

田中ゆり

東京大学大学院学際情報学府文化・人間情報学コース 水越研究室

ビデオ・アートに秘められた可能性を見出すため、日々創造そして研究中。映像とアートの関係を捉え直そうとする挑戦と情熱は終わることを知りません。



tricksy drops 藤野 漢

上方から一定のタイミングで水滴を落下させ、下方からLED光で高速に照射します。それによって人間の目には残像が残り、空間内に三次元物体を浮かび上がらせます。普段見慣れた水と光が織り成す幻想的な空間をお楽しみ下さい。

東京大学大学院情報理工学系研究科知能機械情報学専攻

廣瀬・谷川研究室所属

空間を用いた情報提示システムに興味を持ち、現在は水滴を用いた空間充填型ディスプレイの研究を行っている。

seeds my-idy

あなたの種はどんな種ですか？人は皆、素敵な種をもっています。

光吉孝浩

アナログクリエイション+デジタルディレクションに関する研究を行っている。

吉本英樹

無人航空機を使ったメディア表現に関する研究を行っている

岩崎健一郎

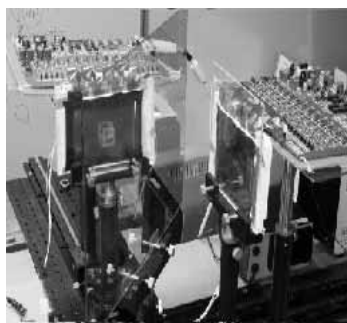
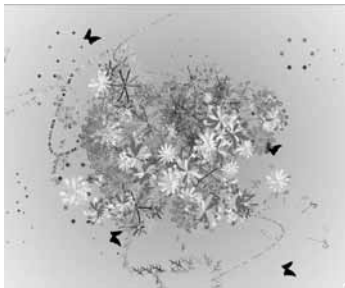
実世界指向コンピューティングに関する研究を行っている。

Adiyan Mujibiya

実空間ジェスチャー・インタフェースに関する研究を行っている。

米澤香子

ユビキタスと環境センシングに関する研究を行っている。



Pop-up Theater 和田拓朗 + 小池崇文 + 苗村健

映像が立体に飛び出すディスプレイを2台用いることで、あらたな表現の可能性に挑戦してみました。今まで感じたことの無いような立体映像の世界を、どうぞご鑑賞下さい。

東京大学大学院学際情報学府学際理数情報学コース

原島・苗村研究室所属

光線空間の再現を原理とする裸眼立体視ディスプレイに関する研究を行っている。

工学部2号館2階フォーラム(中庭) 展示作品 (2作品)

もようのゆくえ 今井智章

模様をさがして、隠されたメッセージを見つけ出して下さい。

東京大学大学院情報理工学系研究科知能機械情報学専攻 廣瀬・谷川研究室所属

コード化された模様を用いた広域VRシステムの研究を行っている。

Bionic Engine 新山龍馬



“Bionic Engine (バイオニック・エンジン)”は、ロボット用の人工筋肉デバイスを応用した、やわらかいエンジンです。エネルギー源は、高圧のクリーンな空気です。しなやかで、動物の器官のように鼓動します。展示では、このエンジンを搭載した小型バイクを、機械と生物が双方から近付きつつある未来のプロダクトとして具現化します。

東京大学大学院学際情報学府学際理数情報学コース 國吉・原田研究室所属
一貫して生物規範型ロボットの研究に従事。「歯車、金属、カクカクした動き」といった既存のロボット観を超えた、しなやかでダイナミックなロボットの設計論と制御手法の構築を目指している。

工学部 2号館 9階 92B 展示作品 (10作品)

LimpiDual Touch 岩淵 正樹+箕 康明+苗村 健



インタラクションのツールとして透明なディスプレイを用いることで、新たなヒューマンインタフェースの可能性に挑戦する作品です。複数人が同じ空間を共有しつつも、「画面の両側から異なる情報を操作する」という新しい体験を提案します。

東京大学大学院学際情報学府学際理数情報学コース

原島・苗村研究室所属

実世界指向インタフェースの研究を続けており、現在は透明無機 EL ディスプレイを用いたインタラクションデザインに従事している。

MURMUR OF A ROBOT SOFA

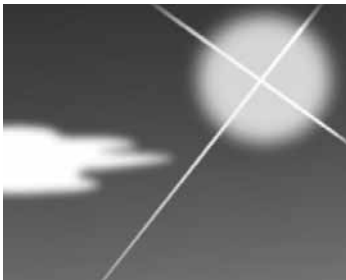


MURMUR OF A ROBOT SOFA 門脇明日香

普段何気なく使っているソファにロボット機能がつきつづやきます。そんなソファのある生活の提案です。

東京大学大学院学際情報学府学際理数情報学コース 稲葉研究室所属
ロボティクスを専攻し、ヒューマノイド・下半身下肢装具・小型マルチロボットを利用した行動生成の研究に従事している。

weather-vox central 櫻井翔



あなたの感情に変化が起こるとき、天気や空の色も一緒に変わっていきます。さまざまな声を出してみてください。

東京大学大学院学際情報学府文化・人間情報学コース 佐々木研究室所属
日常における記録という行為をエンターテイメントとして捉え、現在は記憶と感情記録についての研究とともに、コンテンツ製作に従事している。

nioi café 南部愛子



「匂いを楽しむカフェ」がコンセプトです。食器に浮かぶ映像は匂いへのトリックです。

東京大学大学院情報理工学系研究科知能機械情報学専攻

廣瀬・谷川研究室所属

感覚間相互作用、および嗅覚インタフェースに興味を持ち、嗅覚と視覚の交錯を利用した匂い提示手法の研究を行っている。

Your Beat Story 野澤絃子

あなたの心臓のリズムにあわせて何かが起こります。

東京大学大学院学際理数情報学府文化・人間情報学コース 中原研究室所属

複数人での協調作業支援に興味を持ち、現在はインタフェース研究に従事している。

ふにふに 野村有加 + 遠藤謙

離れた場所にいる人に、別の場所にいる人のインタラクションを伝えるとともに、自分がインタラクションした花以外の花が反応する不思議さを表現した作品です。



野村有加

東京大学大学院学際情報学府学際理数情報学コース 山口泰研究室所属
研究テーマは、人間の顔認識と理解。動画像における顔特徴点追跡などの研究に従事している。

遠藤謙

MIT Media lab Biomechatronics group 所属

研究テーマは人間の筋骨格系・脳神経系の理解。現在は、歩行運動の解析と大腿義足の開発に従事している。

音の化石 早川智彦

「音の化石」は、音を見て操作することが出来る作品で、ユーザが気に入りの音楽を創ることが可能です。砂を掻き分けたその先にある「音の像」の見え方と連動して音楽が聴こえます。通常受動的に聴くものである音楽を、自分の手によってパーツごとに編集出来るものとしたことから、プチ DJ 体験ツールともいえます。



東京大学大学院情報理工学系研究科創造情報学専攻 石川小室研究室所属
五感と感情の関連性に強く興味を持ち、実世界の新たな知覚手法・技術との新しい対話の形を作るべく、インタフェースの研究を行っている。

Mushroom chair 林摩梨花

機器の「ろぼっと」化の一環としての椅子デザインです。ロボット・知能化技術 = 「ろぼっと」とし、この「ろぼっと」化の一試行を行った。



東京大学大学院学際情報学府学際理数情報学コース 稲葉研究室所属
柔軟な触覚外装を持つ人型ロボットの開発とその印象調査を行っている。

Real Life is an odyssey. 堀 紫

実世界のあなたの行動がゲームの世界に影響します。

東京大学大学院学際情報学府文化・人間情報学コース 馬場研究室所属

ゲームと人の関わりについて研究している。ゲームは知的複合体であると捉え、心理学や生理学、工学、芸術など様々な側面からアプローチを試みている。

Eco 歩き 宮田剛志 + 鈴木研究室

アクチュエータいらすの Eco 歩きを映像でお楽しみください。

東京大学大学院学際情報学府学際理数情報学コース 鈴木研究室所属

劣駆動ロボットシステムの制御について研究している。
